

2021

WEEKLY GLOBAL

구분	제목
 방송·영화	• [북경] 단오절 연휴기간 박스오피스 4 억 6 천만 위안 기록 • [일본] 자상파 TBS, CJ ENM 과 전략적 파트너십 협정 체결 • [일본] BTS 라이브, 팬 미팅 등 영상 총 19 편을 dTV 가 독점 스트리밍 • [인니] 인니 방송위원회(KPI), 논란 드라마 방영 중단 명령 • [UAE] 국제 비평가 주간 라인업에 두 개의 아랍 영화 선정 • [UAE] 칸영화제, 영화감독 Kaouthar Ben Hania 와 Sameh Alaa 가 단편 영화 심사위원 위촉 • [베트남] 급성장하는 베트남 OTT 시장, 기업 광고 채널로 부상
 게임·유희	• [심천] 콰이쇼우(快手) 해외 예산 10 억 달러, TikTok 에 재도전 • [심천] 5 월 모바일 게임 매출 규모 186 억 위안 • [유럽] 프랑스 기업총회와 스포츠국, 프랑스 e 스포츠 시장 분석 및 경제전망 연구결과 발표 • [유럽] Smilegate 의 Lost Ark, 가을부터 유럽과 미국에서 서비스 예정 • [유럽] 게임 레이블 Prime Matter, 한국 게임 Gungrave Gore 선보일 예정 • [UAE] Lenovo & Power League Gaming, MENA 최초의 여성 게임 리그 개최 • [UAE] Bigo Live, Mobile Legends : Bang Bang (MLBB) 과 대화형 경쟁대회 개최 • [UAE] GCC 지역의 가장 큰 디지털 아트 갤러리가 UAE 에 오픈 • [베트남] 라이엇게임즈, 베트남 e 스포츠 띄우기 '총력'
 애니·캐릭터	• [일본] <신 에반게리온 극장판 다카포> 흥행 수입 90 억 엔 돌파 • [유럽] 영국 애니메이션계, 브렉시트 영향으로 '카툰 포럼(Cartoon Forum)' 참가 제한 • [UAE] IMG, 두바이 라이선싱 에이전시 20too 인수
 만화·웹툰	• [유럽] 프랑스 만화전문 레이블 KBOOKS, 한국 웹툰 3 개 만화책으로 출간예정 • [유럽] 웹툰, 프랑스 젊은 층 사이에서도 큰 인기
 음악	• [미국] 몬스타엑스 영어 앨범 발매 예정 • [미국] K-POP 아티스트 활발한 북미 방송 출연 • [유럽] 프랑스 언론, 인공지능과 딥페이크 기술로 만든 K-POP 아이돌 Eternity 소개 • [인니] 맥도날드 BTS 세트 첫 출시일, 큰 인기로 인해 자카르타 지점 일시 폐쇄 • [UAE] 라마단, FFWS 2021 에서 MENA 게이머를 위한 새로운 사운드 트랙 제작
 패션	• [유럽] 영국패션협회, 런던 패션위크 디지털 이벤트 선보여
 통합(정책 등)	• [미국] 넷플릭스 온라인 쇼핑 사업 론칭 • [북경] 전국인대, <데이터안전법> 표결 통과 • [북경] 국가인터넷정보판공실, "팬덤문화 무질서 교정" 특별조치 시행 • [심천] 도우인(抖音) 5 월 저작권 동영상 14 만개 철수, 규정 어긴 1,192 개 계정 처분 • [심천] 2021 년 5 월 전국 인터넷 불법·불량 정보 신고 접수 1,476 만 7,000 건 • [일본] 유니클로, 음악 그룹 <YOASOBI> 애니메이션 <주술회전> 등 콘텐츠와 콜라보 • [유럽] 유럽위원회, 유럽연합 디지털 단일시장 저작권 지침 제 17 조 관련 가이드라인 발표 • [UAE] 이집트 스타트업, 작년 1 억 9 천만 달러의 기록적인 벤처 캐피탈 자금 조달 • [베트남] 베트남 진출 다국적 기업들, 사무실 개설 선호



방송·영화



✓ [북경] 단오절 연휴기간 박스오피스 4 억 6 천만 위안 기록

- ✓ dengta(灯塔专业版)의 데이터에 따르면, 올해 단오절 연휴기간(6 월 12 일 ~ 14 일) 중국 총 박스오피스는 4 억 6,000 만 위안(약 802 억 5,620 만 원)으로 6 년 만에 처음으로 5 억 위안 이하를 기록함. 최고 흥행성적을 기록한 작품은 중국산 영화 <초월(超越)>으로 총 8,776 만 위안(약 153 억 1,411 만원)의 박스오피스를 기록함.

✓ [일본] 지상파 TBS, CJ ENM 과 전략적 파트너십 협정 체결 ¹⁾

- ✓ 일본 지상파 방송사 TBS 가 한국 종합 엔터테인먼트 기업 CJ ENM 과 전략적 파트너십 협정을 체결하기로 합의함.
- ✓ 프로그램의 공동 제작을 포함한 이번 전략적 파트너십 협정을 통해 TBS 는 세계 시장을 대상으로 한 드라마나 오락, 영화 등의 콘텐츠 개발 및 제작을 목표로 한다고 함. 양측이 각자의 강점을 살린 여러 분야의 협업과 제작자의 인재 교류 등 다각적 노력을 공동으로 추진하겠다고 발표함.
- ✓ 이번 협정에 대해 TBS 방송국 전무 이사인 스가이 타쓰오(菅井龍夫)는 "세계 시장 진출 확대가 급선무이며 뛰어난 제작자를 보유하고 있는 TBS 그룹과 세계를 무대로 사업 실적이 있는 CJ 그룹의 협업을 통한 시너지 효과를 통해 새로운 세계 전략 콘텐츠가 태어나기를 기대하고 있다"고 밝힘.

✓ [일본] BTS 라이브, 팬 미팅 등 영상 총 19 편을 dTV 가 독점 스트리밍 ²⁾

- ✓ BTS 의 공연 및 다큐멘터리 영상 등 총 19 개 영상이 동영상 서비스 dTV 에서 최초 스트리밍 될 예정임. dTV 는 Avex(에이벡스) 통신 방송이 운영하며 NTT 도코모가 제공하는 정액제 동영상 스트리밍 플랫폼 중 하나임.
- ✓ <BTS on dTV>라는 제목으로 올해 3 월부터 BTS 관련 라이브, 다큐멘터리, 영화 등의 작품을 순차적으로 독점 공개 중이며 이번 달 15 일 스트리밍 시작된 리얼리티 프로그램 <In the SOOP BTS ver.>까지 19 편이 서비스 중임.

1) 출처

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/f19a8c4fbf4f57f717e4acb789f8ef9cb8dbf043>

2) 출처

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/db8e79dcd738ef1a45821b0cfd0aead3f9bd872e>



[그림 1] 일본 dTV에서 독점 공개하는 <BTS on dTV>

✓ [인니] 인니 방송위원회(KPI), 논란 드라마 방영 중단 명령

- ✓ 2021 년 6 월 4 일 인도네시아 방송위원회(KPI)는 네티즌들의 지속되는 항의로 인해 현지 지상파 인도시 아르(Indosiar)의 드라마 <아내 자흐라의 속마음(Suara Hati Istri : Zahra)> 방영을 중단
- ✓ 해당 드라마는 2021 년 5 월 27 일부터 매일 저녁 6 시 방영되는 일일 드라마로 고등학교를 갓 졸업한 주인공 자흐라(Zahra)가 가족의 생계를 돕기 위해 어쩔 수 없이 부잣집 세 번째 아내로 혼인을 한다는 내용임.
- ✓ 주인공 자흐라(Zahra)를 맡은 현지 배우 레아 시아라헬(Lea Chiarachel)는 나이가 15 살에 불과한 청소년으로 해당 드라마 방영이 시작되자마자 많은 네티즌이 해당 드라마 공식 인스타그램 계정을 통해 어린이 성애증이 담긴 장면 방영에 대해 거세게 항의
- ✓ 2021 년 6 월 첫째 주까지 네티즌 약 61,000 명이 청원 사이트인 www.change.org 를 통해 해당 드라마 방영 중단 서명에 참여하였으며 청소년이 일부다처제 성인을 연기하는 것은 매우 부적절하다고 청원
- ✓ 이에 인도네시아 방송위원회(KPI)는 해당 드라마 관계자와의 면담을 통해 드라마 방영 중단 명령을 내림
- ✓ 따라서 해당 드라마는 드라마명을 <아내 안자니의 속마음(Suara Hati Istri : Anjani)>으로 변경하고 주인공을 성인 배우 안디 아니사 이아샤(Andi Annisa lasyah)로 교체, 스토리 역시 남편의 사랑없이 결혼생활을 하는 것으로 변경하여 새롭게 방영될 예정

✓ [UAE] 국제 비평가 주간 라인업에 두 개의 아랍 영화 선정 3)

- 칸 영화제와 같이 개최되는 제 60 회 국제 비평가 주간에 두 개의 아랍 영화가 선정되어 세계 초연
 - ✓ 이집트 감독 Omar El Zohairy 의 장편 영화 Feathers 는 남편과 자녀들을 위해 인생을 바친 한 어머니의 이야기임.

3) 출처

-<https://www.thenationalnews.com/arts-culture/film/two-arab-films-announced-on-international-critics-week-line-up-1.1237486>

- ☑ El Zohairy 의 첫 단편 영화 Breathe Out (Zafir)은 제 8 회 두바이 국제 영화제에서 초연되었으며 Muhr 단편 영화 심사 위원 특별상을 수상했음. 두 번째 단편 The Aftermath of the Inauguration of the Public Toilet at Kilometre 375 는 2014 년 칸 영화제 Cinefondation 경쟁에 선정 된 최초의 이집트 영화였음.
- ☑ 튀니지 감독 Leyla Bouzid 의 A Tale of Love and Desire 는 국제 비평가 주간인 폐막작으로 세계 초연 예정임.
- ☑ 파리 교외에서 자란 알제리 출신의 프랑스 청소년인 18 세 Ahmed 의 이야기임.
- ☑ Bouzid 의 두 번째 장편 영화로 2015 년 첫 장편 As I Open My Eyes 는 베니스 영화제에서 수상함.

☑ [UAE] 칸 영화제, 영화 감독 Kaouther Ben Hania 와 Sameh Alaa 단편 영화 심사위원 위촉 4)

- ☑ 이집트 감독 Alaa 의 영화 "I Am Afraid to Forget Your Face"가 지난 10 월 칸 영화제 단편 영화 경쟁에서 Palme d' Or 를 수상했음.
- ☑ 튀니지 감독 Kaouther Ben Hania 는 비평가들의 호평을 받은 영화 "The Man Who Sold His Skin"이 2 월 오스카 국제 장편 영화상 후보에 오른 후 영화계의 주목을 받음.
- ☑ 74 회를 맞아 7 월 16 일부터 17 일까지 열리는 단편 영화 경쟁에는 브라질, 덴마크, 중국, 프랑스, 홍콩, 포르투갈의 영화를 포함, 3,739 편의 단편 영화가 출품되었고 심사위원단은 경쟁에 선정 된 10 편의 영화 중 하나를 선정함.

☑ [베트남] 급성장하는 베트남 OTT 시장, 기업 광고채널로 부상

- ☑ 온라인 동영상 서비스(OTT)가 베트남 시장에 유입되면서 기업들이 광고 효과를 최적화할 수 있는 새로운 솔루션을 찾을 것이라 전망이 나왔음. 현재 베트남에서는 <FPT 플레이>, <Fim +>, <Danet> 등 OTT 는 주로 <AVOD(서비스 무료, 광고 기반 수익 및 수수료 창출)>, <SVOD(콘텐츠 건당 요금 지불)> 및 <TVOD (월정액 요금제)>의 형태로 운영되고 있음.
- ☑ 현지 시장분석기관 스태티스타(Statista)에 따르면 베트남 OTT 방송의 규모는 연 10.39%씩 성장할 전망. 실제로 2020 년 OTT 방송 사용자 수는 작년 동기에 비해 27% 증가해 거의 3000 만 건의 앱 다운로드와 등록을 기록했음. 인터넷에 자주 접속하는 인구는 2023 년까지 38% 증가하고 인터넷 서비스를 사용하는 데 하루 6~7 시간을 소비할 것으로 전망됨.
- ☑ 더불어 OTT 시장은 기업들의 주요 광고채널로 성장할 것으로 보임. 브랜드 인지도를 유지하고 매출을 늘리기 위해 기업은 점점 더 광고의 역할을 중요시하는 경향이 있음. 4.0 시대에는 페이스북과 구글을 기반

4) 출처

-<https://www.arabnews.com/node/1878856/lifestyle>



[그림 2] 베트남 국내 OTT 플랫폼

텐츠에 접근할 수 있도록 광고를 지지할 의향이 있는 것으로 나타났음. OTT 방송과 광고시장은 향후 특히 사회적 거리 두기 조치가 계속 강화되고 있는 맥락에서 강세를 이어갈 기술 트렌드 중 하나가 될 것으로 전망됨.

으로 디지털 광고가 탄생하고 강력한 성장세를 보였음. 전통적인 유료 방송의 포화와 함께 OTT 플랫폼의 광고는 고객을 정확하게 겨냥하고 시청자 맞춤형 접근 방식을 제공함으로써 조만간 기업의 인기를 끌 것으로 예상됨.

- 베트남 시장조사 업체 Q&Me의 조사에 의하면 OTT 방송 서비스 사용자는 충성도가 높고 서비스를 이용하다가 바꾸는 비율이 낮으며 재미있는 콘

게임·유통복합



☑ [심천] 콰이쇼우(快手) 해외 예산 10 억 달러, TikTok 에 재도전 5)

- 2021 년, 콰이쇼우는 해외 확장을 위한 예산 10 억 달러를 준비함. 올해 초 3 개월 간 해외에서만 최소 2 억 5,000 만 달러(대략 콰이쇼우 1 분기 총 마케팅 비용의 6 분의 1), 4 월 한 달 간 약 1 억 달러를 사용함.
- TikTok 또한 브라질에 1 억 달러를 투자할 것으로 예상했지만 투자금액에 상한선은 두지 않았음. TikTok 과 콰이쇼우 두 회사는 모두 신규 이용자 소개 보조금을 고객 획득 수단으로 삼고 있음. 처음에는 신규 가입 소개를 통해, 가입 소개를 제공한 이용자에게 평균 6 달러의 인센티브를 주었으나 현재는 두 회사의 보조금 경쟁에 따라, 소개를 제공한 이용자 한 명당 최대 20 달러의 인센티브를 받을 수 있게 됨.

☑ [심천] 5 월 모바일 게임 매출 규모 186 억 위안 6)

- 〈2021 년 5 월 모바일게임 보고〉에 따르면, 중국 모바일게임 시장의 실제 매출이 186.16 억 위안이며 월간 대비 3.97% 증가, 전년 동기 대비 5.28% 증가함.

5) 출처

-<https://tech.ifeng.com/c/87704AOI8D9>

6) 출처

-<http://www.techweb.com.cn/internet/2021-06-13/2844108.shtml>

- ☑ 스트리밍 차트 Top 10 중, 1 위부터 4 위까지는 순위 변동이 없으며 바이트 댄스(字节跳动)의 신제품 <항해왕열혈항선(航海王热血航线)>이 뒤를 이어 5 위에 올랐고 <명백방주(明白方舟)>가 35 위를 상승하여 월간 8 위에 올랐음.
- ☑ <항해왕열혈항선(航海王热血航线)>이 4월에 발표된 후 한 달이 채 되지 않아, 5월 스트리밍 차트에서 눈에 띄게 상승하였고 <명백방주(明白方舟)>는 2주년 이벤트로 월간 스트리밍 측정 차트 순위가 35위 상승함. <음양사(阴阳师)>는 520 이벤트와 새로운 신 “아수라(阿修罗)”의 등장으로 인해 순위가 상승함.
- ☑ 업계 전문가는 노동절 연휴 기간 동안의 이용자 수 증가는 스트리밍 증가를 촉진하는 하나의 요소라고 함. 구체적인 다운로드 차트를 보면, <왕자영요(王者荣耀)>는 4개월 연속 iOS 무료 차트 상위에 랭크되었고 <규아대장거(叫我大掌柜)>, <아시대동가(我是大东家)>등의 3종의 모의 경영 게임이 순위에 올랐음.
- ☑ 오로지 신작게임만 놓고 보았을 때, CMGE(中手游)에서 출시한 <투라대륙-투신재림(斗罗大陆-斗神再临)>이 1위를 차지하였으며 5월 iOS 베스트 판매 순위에서도 Top 50을 유지함. 게임 장르 면에서는, 베스트 판매 Top 200 내 가장 많은 신작 장르는 MMORPG/ARPG 게임이었고 카드 게임류는 늘었지만 콘텐츠의 질은 부족했음.

伽马数据移动游戏流水测算榜TOP10

排名	游戏名称	游戏类型	较4月名次变化	5月全平台流水测算(亿元)
1	王者荣耀	MOBA类	-	
2	和平精英	射击类	-	
3	梦幻西游	回合制RPG类	-	
4	三国志·战略版	策略类(SLG)	-	
5	航海王热血航线	ARPG	+25	
6	原神	ARPG	+1	
7	万国觉醒	策略类(SLG)	-2	
8	明日方舟	塔防类	+35	
9	天涯明月刀	MMORPG	-1	
10	阴阳师	回合制RPG类	+10	

[그림 3] 출처 : 감마데이터

☑ [유럽] 프랑스 기업총국과 스포츠국, 프랑스 e 스포츠 시장 분석 및 경제전망 연구결과 발표 7)

- 프랑스 기업총국(Direction générale des Entreprises)과 스포츠국(Direction des Sports)은 사상 처음으로 프랑스 e 스포츠 분야 연구를 진행하여, 프랑스 e 스포츠 역량 도모를 위한 양적, 질적 자료를 마련함.

7) 출처: 프랑스 기업총국 공식사이트

-https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/etudes-et-statistiques/etude_esport_synthese.pdf

AFJV, 프랑스 비디오게임 전문 언론

-https://www.afjv.com/news/10633_le-marche-de-l-esport-en-france-est-estime-a-50m-selon-l-etude-cepheid.htm

● e 스포츠 분야 현황

- ✔ 연구자료에 의하면, 프랑스 e 스포츠 시장은 2019 년 5,000 만 유로의 수익을 달성했으며, 프랑스 시장 투자는 지속적으로 증가하여 2017 년 500 만 유로에서 2019 년 2900 만 유로로 늘어남. 누적 펀드레이징 금액도 2000 만 유로를 넘어, 프랑스 e 스포츠 분야의 성장을 보여줌.
- ✔ e 스포츠 분야에는 189 명의 프로게이머와 관련 기관이 존재하고, 관련 일자리 수는 약 645 개임.

● SWOT 분석 내용

- ✔ 프랑스 e 스포츠 시장의 강점은 당국의 높아지는 관심, 전문적인 전통스포츠의 구조를 닮아가는 관행, 대중의 수용 정도의 증가 등이 있음.
- ✔ 약점으로는 당국의 통일되지 못한 정책실행, 인적자원 및 재정 부족, 아마추어를 위한 환경 부족, 지속적인 기술문제, e 스포츠에 대한 사회적 부정적 사회인식 등이 있음.
- ✔ 오락 및 문화 분야와의 시너지효과, 새로운 기술의 도입, 모바일 비디오 게임의 경쟁력 활용, 프랑스 비디오 게임 스튜디오의 혁신 능력 등은 새로운 기회로 작용할 것으로 기대됨.
- ✔ 구조화되어 있고 인구수 측면에서도 유리한 아시아 시장이나, 통일된 언어와 큰 영토의 혜택을 얻고 있는 미국 시장과의 경쟁이 위협으로 제기됨. 반면 유럽시장은 굉장히 분절되어 있고, 지역 간에서의 경쟁도 해야 한다는 한계가 있음.

● e 스포츠 분야 발전 시나리오

- ✔ 수집한 자료를 바탕으로 프랑스 e 스포츠 분야 발전을 위한 시나리오를 구체화함. 시나리오에 의하면 오락 및 문화 분야와의 상호 소통과 장소공유를 통해 e 스포츠 분야의 역동성을 도모할 수 있을 것임. 또한 프랑스는 유럽 중 3 번째로 큰 비디오 게임 생산국이므로 비디오 게임 분야의 노하우와 혁신역량 활용이 가능함.

● 권고 사항

- ✔ e 스포츠 분야의 성장장려 정책을 구체화하기 위한 권고 사항들도 포함됨. 권고 내용은 2019 년 당시 스포츠국 장관 Roxana Maracineanu 와 경제 재정부 디지털 국무차관 Cédric O 가 맺은 2020 - 2025 년 e 스포츠 전략 구축을 위해 활용될 예정임. 세부 권고 사항으로 역량 수요 평가, 책임감 있는 아마추어 활동을 위한 법규 마련, 문화, 스포츠, 오락 관련 분야와의 시너지 효과 강화 등이 제시됨.

● [유럽] 한국 게임회사 Smilegate 의 Lost Ark, 가을부터 유럽과 미국에서 서비스 예정 8)

- ✔ 폐쇄적인 한국 서버와 번역작업 미비로 인해 유럽과 미국에서는 Lost Ark 플레이가 불가능했으나, Amazon Games 가 Lost Ark 를 영어, 불어 버전으로 번역해 제공할 예정. 덕분에 한국과 동일한 2018 년 버전으로 플레이할 수 있을 전망이다.

8) 출처: Jeuxvideo, 프랑스 비디오 게임전문 언론

-<https://www.jeuxvideo.com/news/1420415/lost-ark-le-mmo-qui-fait-rever-arrive-enfin-chez-nous-premieres-impressions.htm>

- ☑ 기사에 의하면 Lost Ark 는 다중접속게임(Massively Multiplayer Online Game)부터 롤플레이팅 게임 중 하나인 핵앤슬래시(Hack and Slash)까지 다양한 장르의 게임 커뮤니티를 아우름. 또한 PvE(Player VS Environment)와 PvP(Player vs Player) 콘텐츠를 모두 즐길 수 있으며, 개별적으로 요새를 건설할 수도 있음.
- ☑ 한국에서는 게임 자체는 무료로 즐길 수 있으나, 추가 편의 기능 등은 유료 구매해야 하는 무료화 게임 (Free-to-play)으로 시작됨. 하지만 게임 다운로드를 위한 비용 외에 추가지출을 꺼리는 서양 유저들에게 동일한 방법을 적용하기 어렵다는 도전과제가 있음.

☑ [유럽] 게임 레이블 Prime Matter, 한국 게임 Gungrave Gore 선보일 예정 9)

- ☑ 독일 미디어 그룹 Koch Media 는 새로운 게임 퍼블리싱 레이블인 Prime Matter 의 개시를 알리고, Prime Matter 에 새롭게 소개될 게임들을 발표함.
- ☑ 그중에서, 한국 스튜디오 IGGYMOB 가 개발한 사격게임인 Gungrave Gore 도 포함되어 글로벌 게임 시장 진출이 가능할 것으로 보임. Gungrave Gore 는 Unreal Engine 4 를 사용하였으며, Gungrave 세계관을 기반으로 함. 게임은 2022 년 PC 와 게임 콘솔을 통해 이용 가능할 예정임.



[그림 4] Gungrave Gore 공식 사이트 이미지 (출처: IGGYMOB, RED Entertainment)

9) 출처: Netcost-Security, 하이테크 전문 언론

-<https://www.netcost-security.fr/jeux-video/23783/prime-matter-devoile-son-arsenal-tous-les-jeux-du-nouveau-label-de-koch-media/>

✓ [UAE] Lenovo & Power League Gaming, MENA 최초의 여성 게임 리그 개최 10)

- Miss Esports League 는 최대 \$ 10,000 의 상품으로 Lenovo Legion 이 운영하는 지역 전체 토너먼트
 - ✓ Miss Esports 플랫폼 게임이 성공을 거둔 후, 여성 게이머를 위한 MENA 지역 전체 토너먼트 Miss Esports League 가 2021 년 6 월 9 일부터 24 일까지 개최됨.
 - ✓ Miss Esports 는 2020 년 설립된 젊은 여성 게이머들의 재능을 위한 인큐베이터 및 액셀러레이터로 . 여성 게이머들의 견해를 공개적으로 공유할 수있는 콘텐츠 생태계와 여성들이 서로 경쟁 할 수 있는 안전한 환경을 제공함.
 - ✓ Lenovo 와 Reach3 Insights 의 연구에 따르면 여성의 59 %는 갈등을 피하기 위해 온라인 게임을 할 때 성별이 없거나 남성의 정체성을 사용한다고 함. Lenovo 와 PLG 는 여성 게이머들이 공개 플랫폼에서 전문성을 개발하고 게임을 통해 긍정적 경험을 만들 기회를 제공되어야 한다고 생각함.
 - ✓ 여성 전용 Valorant 토너먼트 Miss Esports League 는 게이머에게 기술을 키우고 다른 주요 인재와 연결하고 경쟁 할 수있는 기회를 제공하며 토너먼트는 중동지역의 상위 16 명의 여성 게이머 사이에서 최종 녹아웃 라운드가 진행되기 전에 3 개의 개별 예선 단계로 구성됨.
 - ✓ 토너먼트가 종료되면 3 명의 우승자에게 상품이 제공됨.
 - 1 위 : \$ 5,000 상당의 Legion 장치 및 액세서리
 - 2 위 : \$ 3,000 상당의 Legion 게임용 노트북 및 액세서리
 - 3 위 : \$ 2,000 상당의 Legion 게임용 노트북 및 액세서리

✓ [UAE] Bigo Live, Mobile Legends : Bang Bang (MLBB)과 대화형 경쟁대회 개최 11)

- Bigo Live 는 지난 5 월 Mobile Legends : Bang Bang (MLBB)과 쌍방향 대화형 경쟁대회 개최
 - ✓ Bigo Live 는 온라인 게임이 단순한 경쟁이나 엔터테인먼트의 또 다른 형태가 아니라 비슷한 관심사를 가진 사람들을 만나 서로 어울리고 의미 있는 관계를 구축 할 수 있는 새로운 방법이라고 언급함. BIGO ID 가 @Leayellow, @Mariam_maro, @dorra., @ 429744188 및 @ 374759840 인 게임 애호가는 매우 매력적이고 재미있는 방식으로 청중과 상호 작용했다고 밝힘.
 - ✓ Skin in the Game 이라는 제목의 Strategy & Middle East 보고서는 GCC 지역의 e 스포츠 시장이 빠른 속도로 확장되고 있으며, 2017 년 6 억 9,300 만 달러에서 2021 년까지 8 억 1,100 만 달러의 가치가

10) 출처

-<https://www.digitalstudiome.com/events/37026-lenovo-and-power-league-gaming-to-host-menas-first-female-gaming-league>

11) 출처

-<https://www.digitalstudiome.com/production/content-business/35687-Bigo-Live-to-host-interactive-competition-with-Mobile-Legends>



[그림 5] Bigo Live가 개최한 대화형 경쟁대회
(출처 : Broadcast pro me)

있을 것으로 추정된다고 발표함.

- Bigo Live 에게는 e 스포츠와 온라인 게임이 매우 중요하며 가장 인기 있는 게임과 협력하여 중동에서 이벤트를 개최하고 라이브 스트리밍을 통해 게임을 하는 즐거움을 위한 소셜 통합을 촉진할 것이라고 밝힘.

✓ [UAE] GCC 지역의 가장 큰 디지털 아트 갤러리가 UAE 에 오픈 12)

- UAE 는 걸프만에서 가장 크고 가장 포괄적인 디지털 아트 갤러리의 본거지가 될 것



[그림 6] 디지털 아트공간에서 Vincent Van Gogh 디지털 전시
(출처 : Arab News)

대상으로 하는 몰입 형 디지털 전시회를 여러 번 개최했음.

- 반 고흐 전시회는“Dreamed Japan”과 Thomas Vanz 의 사운드 설치“Verse”와 동시에 진행됨.
- 파리의 Atelier des Lumières 에서 영감을 받은 디지털 아트 센터는 네덜란드의 유명한 화가 Vincent Van Gogh 를 위한 첫 번째 몰입형 전시회임.

- Infinity Art 와 Culture spaces Digital 이 협력하여 디지털 아트센터 Infinity des Lumières 에서 디지털 반 고흐 전시회 개최함.

- 매년 8 천만 명이 방문하는 두바이 몰의 2 층에 위치한 Infinity des Lumières 는 2,700 평방 미터의 공간에 130 개의 비디오 프로젝터, 58 개의 스피커 및 3,000 개의 HD 디지털 동영상 이미지를 자랑함. 2 개 층으로 사용하는 디지털 아트 센터는 고전 및 현대 예술가를

12) 출처

-<https://www.arabnews.com/node/1787591/lifestyle>

✓ [베트남] 라이엇게임즈, 베트남 e 스포츠 띄우기 '총력'



[그림 7] 2019년 베트남에서 개최된 '리그 오브 레전드' 대회 현장

- ✓ 라이엇게임즈(Riot Games)¹³⁾가 신흥 게임 강국인 베트남을 공략하기 위해 힘을 쏟고 있음. 라이엇게임즈가 베트남 시장 공략을 본격화한 이유는 베트남의 폭발적인 시장 잠재력을 눈여겨봤기 때문인 것으로 보임. 업계에 따르면 지난해 베트남 인터넷 사용자는 약 6800 만 명이고 모바일 인터넷 연결 속도는 30.39Mbps 임. 베트남 인터넷 연결 속도는 매년 개선되고 있고, 게임을 즐기는 유저가 역시 빠른 속도로 늘어나고 있음.
- ✓ 모바일 환경에서 베트남 유저들이 가장 많이 플레이하는 게임으로 '리그 오브 레전드 모바일(League of Legends Mobile)'이 꼽히는데, 이를 발판 삼아 라이엇게임즈는 베트남 내에서 e 스포츠를 즐기는 인구를 키우기 위해 총력을 기울이고 있음. 먼저 라이엇게임즈는 1 위 리그로 꼽히는 한국 리그의 경기를 놓고 서머 시즌부터 베트남어 중계를 펼침.
- ✓ 베트남 인구 가운데 약 1000 만 명이 주기적으로 e 스포츠 관련 콘텐츠를 시청하는 것으로 추정되는데, 베트남 자국 리그와 한국 리그를 함께 중계하는 전략으로 e 스포츠 스트리밍 경쟁에서 우위를 점하겠다는 의도로 풀이됨. 이어 라이엇게임즈는 '레전드 오브 룬테라(Legends of Runeterra)'의 e 스포츠 리그를 베트남에서도 열고 신작 게임인 '와일드 리프트(Wild Rift)'에 베트남 지역을 추가하는 등 베트남 시장에서 라이엇게임즈 게임들의 점유율을 높이기 위해 힘을 쏟고 있음.
- ✓ 한편 베트남에서 e 스포츠 판이 본격적으로 성장하는 데 코로나 19 리스크가 방해물로 작용하고 있다는 의견도 나옴. 한 업계 관계자는 "베트남 시장은 성장 잠재력이 크다는 점에서 라이엇게임즈에게 놓치기 힘든 기회"의 땅"이라면서도 "코로나 19 로 인해 e 스포츠 대회가 제약을 받고 있는 점은 변수가 될 수도 있다"고 말했음.

13) 라이엇 게임즈(Riot Games): 리그 오브 레전드(League of Legends)를 개발하고 글로벌 e 스포츠 대회를 개최하는 미국의 게임 회사

애니·캐릭터



☑ [일본] <신 에반게리온 극장판 다카포> 흥행 수입 90 억 엔 돌파 14)



[그림 8] <신세기 에반게리온 극장판 다카포>
포스터

☑ 올해 3 월 8 일 개봉된 영화 <신세기 에반게리온 극장판 다카포(シン・エヴァンゲリオン劇場版)>의 누적 흥행 매출액이 90 억 엔을 돌파함. 개봉 후 약 3 개월이 지났으나 새로운 관객을 대상으로 총 36 페이지의 책자를 배포하는 이벤트가 개최되어 새로운 흥행 수입 창출로 이어졌다고 함. 연이은 관객 동원으로 감독 안노 히데아키(庵野秀明)가 목표로 내세운 100 억 엔 달성이 임박하며 극장판 시리즈 중 흥행 수입 및 관객 동원 최고기록을 경신 중임.

☑ 1995 년 TV 시리즈 방송으로 사회현상을 일으켰다고도 할 수 있는 <신세기 에반게리온(新世紀エヴァンゲリオン)>은 2007 년부터 극장판 시리즈로 제작됨. 공개된 3 편은 모두 히트하였으며 폭넓은 층으로부터 지지를 받아 왔음.

☑ 6 월 12 일과 13 일의 이틀간의 흥행 수입은 전주 대비 960.5%, 관객 동원 수는 939.8%를 기록함. 평일에도 흥행 기세는 꺾이지 않아 14 일 월요일에도 전주 대비 흥행 수입이 무려 1054.3%, 관객 동원 수는 1136.1%를 기록함.

☑ [유럽] 영국 애니메이션계, 브렉시트 영향으로 '카툰 포럼(Cartoon Forum)' 참가 제한 15)

● 올해 프랑스 툴루즈에서 현장 개최될 국제 애니메이션 행사 '카툰 포럼(Cartoon Forum)'은 영국 애니메이션 회사의 작품을 선보이지 않을 예정임. 브렉시트 이후 영국 정부가 EU 기금 프로그램 중 하나인 Creative Europe Media 프로그램에 참여하지 않기로 결정한 것이 배경임. 영국 정부는 작년 노르웨이와 아이슬란드와 같은 비유럽연합 국가와 달리, 올 1 월부터 문화예술 분야 투자를 포함한 EU 기금에 참여하지 않기로 함.

☑ 2016 년 EU 국민투표 결과 이후 영국의 애니메이션계는 카툰 포럼에 작품을 선보이지 못하는 것에 대해 큰 우려를 표명해왔음. 카툰 포럼은 Peppa Pig 와 같은 영국 유명 애니메이션 작품을 발굴하는 데 큰 기여를 함. 또한, 영국은 피칭 작품 수로 프랑스 다음으로 2 위를 기록해온 역사가 있음. 그러나 2016 년 이후 영국의 카툰 포럼 참여도는 급격히 줄어든 반면, 아일랜드와 벨기에의 참여도는 크게 증가함.

14) 출처

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/11cc7ef2b8ba41265c3d0442572a67de37d599bc>

15) 출처: c21media, 미디어 전문언론

-<https://www.c21media.net/news/brexit-gives-uk-prodcos-forum-headache/>

- ☑ 현재 영국 애니메이션 회사는 비유럽연합 국가나 Media 프로그램 미참여 국가와 같이 참관자 혹은 Creative Europe Media 프로그램 참여국 작품의 바이어 및 공동제작사 자격으로 포럼에 참석할 수 있음.
- ☑ 올해 선정된 작품은 6 월 말 공개될 예정이며, 영국 제작사의 부재로 인해 큰 손실이 따를 것으로 보임. 영국의 제한적인 참가에도 불구하고, 카툰 포럼의 총괄 디렉터인 Annick Maes 는 카툰 포럼이 유럽 애니메이션 산업에 중요한 쇼케이스로 남아야 하며, 특히 공동제작이 중요한 요소라고 밝힘. 이에, 영국 제작사뿐만 아니라 유럽 애니메이션 산업에 투자하는 영국 바이어들이 행사에 적극적으로 참여하는 것이 중요하다고 언급함.

☑ [UAE] IMG, 두바이 라이선싱 에이전시 20too 인수 16)

● IMG 가 중동 라이선스 대행사 20too 인수 발표

- ☑ 2013 년에 설립 된 20too 는 NBC Universal, Hasbro, The Smurfs, SEGA, Smiley, Discovery 포트폴리오 등을 위해 중동 및 북아프리카에서 소비자 제품 개발을 관리했습니다.
- ☑ 20too 의 창립자이자 최고 경영자 인 Christian Zeidler 는 IMG 부사장이 되며 20too 팀은 IMG 두바이 사무실에서 근무 예정.
- ☑ 글로벌 에이전시 중 하나 인 IMG 는 엔터테인먼트, 대중 문화, 자동차, 식음료, 패션 등의 브랜드를 대표하며 전 세계에 25 개의 지사를 두고 있음.

● 만화·웹툰



☑ [유럽] 프랑스 만화전문 레이블 KBOOKS, 한국 웹툰 3 개 만화책으로 출간예정 17)

- 한국 웹툰의 높은 프랑스 인기를 반영해 Delcourt 의 레이블인 KBOOKS 는 한국 웹툰 ‘나 혼자만 레벨업’, ‘김비서가 왜 그럴까’, ‘노블레스’를 종이책으로 출판할 예정임.
- ☑ 한국 네이버와 프랑스 Verytoon 에 연재 중인 ‘나 혼자만 레벨업’은 올해 초 프랑스 ‘만화’ 카테고리 순 매출에서 뛰어난 초반 성적을 보였으며, 독일과 브라질에서는 1 위를 기록함. ‘나 혼자만 레벨업’은 한 권 당 에피소드 12 개씩, 총 최소 11 권의 만화책으로 출간될 전망이며, 첫 번째 권은 4 월에 이미 출간되었고, 6 월 9 일에 출간된 두 번째 권을 포함해 올해 총 4 권이 출간될 예정임.

16) 출처: <https://www.licenseglobal.com/industry-news/img-acquires-dubai-licensing-agency-20too>

17) 출처: 에크랑라지, 미디어 전문 언론

-<https://www.ecranlarge.com/livre-bd/dossier/1381294-solo-leveling-quest-ce-qui-cloche-avec-la-secretaire-kim-et-noblesse-le-kbooks-arrive-en-force-en-france>

- ✔ ‘김비서가 왜이럴까’는 유료 조회 수 750 만 회를 넘긴 Kakaopage 의 웹툰으로, 프랑스에서 총 6 권의 만화책으로 출간될 예정임. 첫 번째 권은 6 월 9 일에 출간되었고, 두 번째는 올해 9 월에 공개될 계획임.
- ✔ 스튜디오 I.G 에 의해 애니메이션으로도 만들어진 웹툰 ‘노블레스’ 역시 만화책으로 각색되어 6 월 9 일 첫 번째 권이 발간되었으며, 9 월과 11 월에 각각 두 번째, 세 번째 권도 출간될 예정임.
- ✔ 기사에 의하면, 종이와 온라인매체를 통해 작품을 읽는 것은 작품들을 더 잘 감상할 수 있게 하며, 출판계에도 새로운 지평을 열어줌. 또한 KBOOKS 는 우수한 한국 만화를 선정하여 디지털과 종이 형식을 동시에 아우르는 만화의 새로운 가능성을 보여줄 것으로 기대됨.

✔ [유럽] 웹툰, 프랑스 젊은 층 사이에서도 큰 인기 18)

- ✔ 온라인으로 읽는 만화인 웹툰이 프랑스 젊은 층 사이에서 큰 인기를 끌고 있음. 특히 프랑스 만 18 세 청소년의 문화생활을 장려하기 위해 인당 300 유로 쿠폰을 지급하는 제도인 Pass culture 가 2021 년 3 월 21 부터 전국으로 확대되고 난 후, 만화와 웹툰 소비는 더욱 증가함. 만화책으로 발간된 한국 웹툰 ‘나 혼자만 레벨업’은 서점에서 최소 46,800 부가 판매된 것으로 집계됨.
- ✔ 초반 몇 개 회차는 무료, 이후 더 감상하려면 회차 당 1 유로 미만의 돈을 내야 하는 이용 방식은 비교적 돈이 없는 청소년들이 비용을 내기 전에 웹툰을 맛보기로 체험해 볼 수 있도록 해주어, 긍정적인 반응을 얻음.
- ✔ 웹툰 열풍 현상은 프랑스에 정착하기 약 15 년 전 한국에서부터 먼저 시작되었다고 기사는 설명함. 웹툰은 비교적 책 소비가 적은 밀레니얼 세대를 공략하기 적합했으며, 젊은 층을 가장 만족시키는 새로운 형태의 독서임. 웹툰 플랫폼인 네이버 웹툰에는 월간 100 만, Delitoon 에는 월간 60 만 명의 프랑스 이용자가 방문하는 것으로 집계됨.

18) 출처: 프랑스인포, 프랑스 라디오 방송국

-https://www.francetvinfo.fr/economie/emploi/metiers/art-culture-edition/culture-le-phenomene-des-webtoons-les-mangas-a-lire-sur-son-smartphone_4660301.html

BFM TV, 프랑스 TV 채널

-https://www.bfmtv.com/people/bandes-dessinees/le-pass-culture-est-il-en-train-de-se-transformer-en-pass-manga_AN-202106090120.html

음악



☑ [미국] 몬스타엑스 영어 앨범 발매 예정 19)

- ☑ 2016년부터 2년간 방탄소년단의 미국 매니지먼트 파트너이자 현재 그라모폰 미디어(Gramophone Media) CEO 에시 가짓(Eshy Gazit)은 BMG와 함께 유명 매니지먼트사 매버릭(Maverick) 소속의 새로운 레이블 '인터윈(Interwine)'을 설립했다고 발표함.
- ☑ 현재 매버릭 소속 아티스트는 브리트니 스피어스(Britney Spears), 도자 캣(Doja Cat), 릴 나스 엑스(Lil Nas X), 폴 메카트니(Paul McCartney), 위켄드(The Weeknd) 등 있음.
- ☑ 해당 레이블과 파트너십을 맺은 첫 아티스트가 한국 스타쉽엔터테인먼트의 몬스타엑스와 하이라인엔터테인먼트의 원호임. 올해 말, 인터윈에서 몬스타엑스의 두 번째 영어 앨범을 발매할 예정임.
- ☑ 2020년 2월, 몬스타엑스는 '올 어바웃 러브(All About Luv)'라는 첫 번째 영어 앨범을 발매하여 빌보드 200 순위에서 5위까지 오름. 이는 방탄소년단과 슈퍼엠에 이어 빌보드 200 5위권에 오른 세 번째 아티스트임.
- ☑ 지난 6월 1일 공개된 몬스타엑스의 아홉 번째 미니앨범 '원 오브 어 카인드(One Of A Kind)'의 타이틀곡 '갬블러(Gambler)'는 빌보드 월드 디지털 송 세일즈 차트 5위를 기록함.
- ☑ 2021년 2월, 몬스타엑스 전 멤버 원호의 첫 번째 미니 앨범 5곡이 빌보드 월드 디지털 송 세일즈 차트에 오름. 특히, 타이틀곡 '루즈(LOSE)'는 5위를 기록함. 원호는 올해 포브스가 선정한 '2021년 미국에서 반향을 일으킬 K-POP 아티스트' 다섯 명 중 한 명이며, 유일한 솔로 아티스트임.

19) 출처

- <https://www.billboard.com/articles/business/record-labels/9587625/eshy-gazit-intertwine-label-bmg-monsta-x-wonho>
- <https://www.forbes.com/sites/hughmcintyre/2021/03/09/k-pop-superstar-wonho-owns-20-of-the-entire-world-songs-chart-this-week/>
- <https://www.forbes.com/sites/hughmcintyre/2021/02/04/baekhyun-wonho-j-hope-rm-and-blackpink-ros-the-k-pop-solo-stars-who-could-break-in-america-in-2021/>
- <https://www.musicweek.com/management/read/maverick-management-recruits-exec-who-helped-break-bts-in-us/075424>
- <https://koreajoongangdaily.joins.com/2021/06/11/entertainment/kpop/Monsta-X-one-of-a-kind-gambler/20210611160600268.html>

✓ [미국] K-POP 아티스트 활발한 북미 방송 출연 20)

- ☑ 방탄소년단은 두 번째 영어 노래 '버터(Butter)'를 '2021 Billboard Music Awards'에서 선보이며 활동을 시작함. 이후, ABC 의 'Good Morning America Summer Concert'와 'The Late Show with Stephen Colbert'에 출연하여 신곡 무대를 펼침.
- ☑ 트와이스는 최근 발매한 'Alcohol-Free'라는 곡으로 미국 인기 TV 토크쇼인 'The Ellen DeGeneres Show'에 처음으로 출연함.
- ☑ 방탄소년단과 같은 소속사의 투모로우바이투게더는 첫 영어 노래 'Magic'을 발표함. 'Good Morning America Summer Concert'와 'The Late Late Show with James Corden'에서 무대를 선보임.
- ☑ 투모로우바이투게더의 'Magic'이 담긴 두 번째 정규 앨범 '혼돈의 장: FREEZE'는 'Billboard 200'의 5 위로 진입하고, 빌보드 'Top Album Sales', 'Top Current Album Sale', 'World Album'의 순위에서 1 위를 차지함.
- ☑ 보이그룹 세븐틴은 오는 18 일 컴백할 예정임. 23 일(현지 시간), 미국 ABC 방송국의 인기 토크쇼 'Jimmy Kimmel Live!'에 출연하여 앨범 타이틀곡의 무대를 펼칠 것이라 밝힘.

✓ [유럽] 프랑스 언론, 인공지능과 딥페이크 기술로 만든 여성 K-POP 아이돌 Eternity 소개 21)

- ☑ 11 명의 가상 멤버로 구성된 아이돌 Eternity 가 데뷔곡 I'm Real 로 데뷔함. 초현실 이미지를 구현하기 위해 그래픽 회사 AI Pulse 9 의 딥페이크 기술을 활용하여 창조됨.
- ☑ 실제 인간과는 다르게 AI 로 만든 아이돌은 악플에 비교적 덜 취약해, 더 자유로운 표현이 가능하고 여러 사회 문제도 잘 견딜 수 있음. 또한 Pulse 9 대표 박지은은 더 멋진 요소들을 추가함으로써 기존 K-POP 아이돌과 차별화된 아이돌그룹을 만들 수 있다고 언급함.
- ☑ 기사에 의하면 음악이나 퍼포먼스의 질은 많은 수익을 창출하기에는 아직 부족하지만, 조금 더 시간을 투자하고 기술을 향상한다면 잠재력이 있음.
- ☑ 아이돌이 실제로 대중 앞에 설 수 없도록 만든 코로나 상황은 이러한 가상 아이돌 시스템이 어떤 식으로 작동 가능한지 미리 경험해볼 수 있게 함.

20) 출처

- <https://www.billboard.com/articles/columns/k-town/9579766/bts-performs-butter-dynamite-good-morning-america-video/>
 - <https://www.billboard.com/articles/columns/k-town/9584810/twice-alcohol-free-performance-music-video/>
 - <https://www.billboard.com/articles/news/9587215/tomorrow-x-together-magic-late-late-show/>
 - <https://www.billboard.com/articles/columns/k-town/9580834/tomorrow-x-together-the-chaos-chapter-freeze-album-stream/>
 - <https://koreajoongangdaily.joins.com/2021/05/14/entertainment/kpop/Seventeen-Hitorijanai-Not-Alone/20210514141600492.html>

21) 출처: 마르세유뉴스, 프랑스 지역 언론

- <https://www.marseillenews.net/ce-nouveau-groupe-k-pop-a-ete-cree-avec-lia-et-la-technologie-deepfake.html>



[그림 9] 가상아이돌 Eternity의 데뷔곡 I'm Real 뮤직비디오 장면 (출처: 공식유튜브채널 'aia-fab')

✓ [인니] 맥도날드 BTS 세트 첫 출시일, 큰 인기로 인해 자카르타 지점 일시 폐쇄

- ✓ 2021년 6월 9일 인도네시아 맥도날드는 BTS 세트 첫 출시의 큰 인기로 인해 자카르타 32개 지점을 일시적으로 폐쇄
- ✓ 첫 출시일에 인도네시아 일반 국민부터 현지 유명 연예인, 국영공기업(BUMN) 에릭 토히르(Eric Tohir) 장관까지 BTS 세트 주문을 위해 열광함
- ✓ 일반적으로 맥도날드 세트 메뉴 주문시 평균 15분이 소요되는데, 이 날은 2~3시간이 소요
- ✓ 인도네시아 맥도날드 BTS 세트는 치킨 너겟 9조각, 감자튀김(중), 콜라(중), 케이준 및 칠리 소스 등으로 구성되어 45,000~85,000 루피아(약 3,600~6,800 원) 선임.
- ✓ 자카르타 주정부는 자카르타 소재 맥도날드 32개 지점에 대해 코로나 19 보건지침 위반에 대한 경고 조치를 내림. 이 중 12개 지점은 서면 경고만, 19개 지점은 영업 중지 1일, 1개 지점은 영업 중지 3일 등의 조치가 취해짐.
- ✓ 한편, 현지 중고거래 사이트에서 첫 출시 당일, 해당 BTS 세트 패키지(음식물 제외)만 무려 5억 9,900만 루피아(약 4,800만원)에 등록되어 눈길을 끌음.

✓ [UAE] Mohamed Ramadan, FFWS 2021 에서 MENA 게이머 위한 새로운 사운드 트랙 제작 22)



[그림 10] Garena Free Fire 게이머들을 위한 뮤직 비디오 챔피언 (출처: digital studio me)

- 아티스트의 최신 사운드 트랙은 Free Fire World Series 2021 에 참가하는 MENA 게임 팀을 위한 것임
- ✓ Garena Free Fire 와 함께 플레이 가능한 최초의 아랍 게임 캐릭터가 된 아랍의 슈퍼스타 Mohamed Ramadan 이 최근 MENA 지역을 대표하는 게임팀과 지역 전역의 Garena Free Fire 게이머들에게 영감을 주는 뮤직 비디오 'The Champion'을 공개했음.

- ✓ 인기 배우이자 가수인 Ramadan 이 공동 프로듀싱하고 Red One 과 Adil Khayat 이 작곡한 사운드 트랙의 영어 합창은 Frankie J 가 부른 반면, 영어 가사는 Red One 이 썼고, Ahmed inzaghi 가 아랍어 가사를 썼음. 이 곡은 Steph 이 마스터링하고 믹싱했음.
- ✓ 'The Champion'은 Mohamed Ramadan 이 2021 년 MTV 아프리카 뮤직 어워드의 리스너스 초이스 부문에 지명 된 후 몇 달 뒤에 출시되었고 '아티스트 스포트라이트'의 일부로 MTV Base Africa 에서 개최한 아프리카의 날 온라인 콘서트에서 공연했음.

패션



✓ [유럽] 영국패션협회, 런던 패션위크 디지털 이벤트 선보여 23)

- 파리와 밀라노 패션위크가 점진적으로 현장 이벤트를 개최하는 움직임을 보이는 가운데, 6 월 12-14 일 동안 영국패션협회(British Fashion Council)는 디지털로 진행되는 '런던 패션위크'를 선보임. 이는 런던 패션위크 공식 홈페이지를 통해 라이브 스트리밍 송출됨.
- ✓ 영국패션협회는 6 월 10 일 'Institute of Positive Fashion Forum'을 통해 Institute of Positive Fashion 의 핵심 전략으로 환경, 사람과 공동체, 장인정신을 강조하였음. 이번 패션위크에서 모든 쇼가

22) 출처

-<https://www.digitalstudiome.com/production/content-business/36977-ace-arab-performer-mohamed-ramadan-produces-new-track-for-mena-gamers-at-ffws2021>

23) 출처: 브레이킹뉴스, 아이리시 타임스 디지털뉴스.

-<https://www.breakingnews.ie/lifestyle/london-fashion-week-everything-you-need-to-know-about-the-latest-digital-event-1140472.html>

엘르, 패션전문뉴스

-<https://elle.in/article/highlights-from-london-fashion-week-2021-digital-edition/>

온라인으로 진행되는 것은 아니며, 일부 행사는 코로나 관련 정부 방침을 준수하며 현장으로 진행됨. 소규모의 관람객을 타깃으로 하는 현장 행사도 있었음.

- ☞ Burberry, Victoria Beckham 과 같은 대형 패션 업체는 2 월과 9 월 패션위크를 준비하는 데 여력을 쏟고자 6 월 디지털 이벤트에는 참가하지 않음. Bethany Williams 는 기하학적인 남성 의류를 선보였으며, 올해 엘리자베스 2 세 디자인 어워드(Queen Elizabeth II Award for Design)를 수상한 Ahluwalia 도 참가함. Auroboros 는 영국 Institute of Digital Fashion 과의 파트너십을 통해 과학기술 기반의 미래지향적 패션을 소개함. 신진 디자이너 Paolo Carzana 는 남성복과 여성복의 경계를 허무는 젠더리스 패션과 환경을 고려한 업사이클 패션을 선보임.
- ☞ 종합적으로 이번 런던 패션위크 여름 이벤트는 기존 패션 산업의 통념을 깨는 신선함을 주었다는 평가를 받음. 올해 9 월 런던 패션위크는 현장과 디지털 이벤트를 혼합하여 개최될 예정임.

통합(정책·기타)



☑ [미국] 넷플릭스 온라인 쇼핑 사업 론칭 24)

- ☞ 지난 10 일(현지 시간), 넷플릭스는 미국에서 ‘넷플릭스닷컴(Netflix.shop)’을 론칭함.
- ☞ 해당 온라인 쇼핑몰은 넷플릭스 구독자로부터 인기를 얻은 콘텐츠와 관련한 제품을 판매함. 후드티, 모자, 베개, 탁자, 시계, 게임 등 다양하게 선보임.
- ☞ 넷플릭스 오리지널 시리즈 중 패션 디자이너의 이야기를 보여주는 ‘할스톤(Halston)’의 극 중 의상도 판매할 예정임.
- ☞ 2020 년 4 분기 기준 전 세계 구독자가 2 억 명을 돌파하였으나, 2021 년 1 분기 신규 유료 구독자 수가 약 398 만 명으로 예상한 620 만에 미치지 못함. 1 분기 신규 가입자는 4 년 만에 최저를 기록함.
- ☞ 동시에 디즈니플러스, 파라마운트플러스, 에이치비오맥스, 피콕 등 경쟁사가 대거 등장함.

☑ [북경] 전국인대, <데이터안전법> 표결 통과

- ☞ 6 월 10 일, 제 13 차 전국인민대표대회 상무위원회(全国人大常委会) 제 29 차 회의에서 <중화인민공화국 데이터안전법(中华人民共和国数据安全法)>이 정식으로 표결 통과됨. 데이터의 처리와 안전, 개발 촉진 개인보호, 국가주권 수호 등을 위해 제정된 이 법률은 2021 년 9 월 1 일부터 시행될 예정임.

24) 출처

-<https://www.nytimes.com/2021/06/10/business/media/netflix-shop.html>

-<https://deadline.com/2021/06/netflix-shop-branded-merchandise-lupin-bridgerton-stranger-things-1234773042/>

-<https://variety.com/shop/halston-netflix-collection-1234994540/>

-<https://www.netflix.shop/>

구분	주요 내용
1	데이터 분류 보호제도 개선 - 국가적 차원과 각 지역 및 부문 차원에서 중요 데이터 목록을 만들어 상호 간의 데이터 분류 불일치 문제 해결
2	데이터의 국제적 유통 안전 확보 - 국가적 차원에서 데이터 분야의 국제적 교류 및 협력 기준을 마련하고 국가 안전 유지 및 국제의무사항 이행과 관련된 단속물의 데이터는 수출 통제 시행 - 외국이 중국이 수집한 데이터나 그 관련된 사항에 차별적인 조치를 가할 경우 상응하는 조치시행 - 해외 법률 기구가 중국 내 데이터를 요구할 경우 관련 주체 기관의 허가 이후 제공
3	데이터 위법 처리 행위에 대한 처벌 명시 - 처벌 대상 / 벌금 부과 등의 처벌 방식

☑ [북경] 국가인터넷정보판공실, <팬덤문화 무질서 교정> 특별조치 시행

- ☑ 6월 15일, 국가 인터넷정보판공실(中国网信办)은 건전한 팬덤 문화를 위해 2개월간 <팬덤문화 무질서 교정(清朝·“饭圈”乱象整治)> 특별조치를 시행한다고 발표함. 이번 특별조치는 온라인에서 문제가 되고 있는 팬덤활동을 중점적으로 조사할 예정임.

<팬덤문화 무질서 교정 주요단속내용>

구분	내용
1	미성년자에게 모금 활동 · 고액 소비 · 스트리밍 유도
2	팬덤 간의 비방 · 욕설 · 분쟁 · 루머 유포 · 사생활 침해 등
3	팬들의 재산 과시 · 사치 행위 유도
4	팬들을 활용한 댓글도배
5	언론 질서를 방해

☑ [심천] 도우인(抖音) 5월 저작권 관련 동영상 14만개 철수, 규정 어긴 1,192개 계정 처분²⁵⁾

- ☑ 도우인은 2021년 5월 저작권 관련 동영상 14만개를 철수하고 규정을 어긴 1,192개 계정을 처분하였으며, <투라대륙(斗罗大陆)> 애니메이션 저작권을 비롯한 여러 콘텐츠 저작권자의 민원을 즉시 적극적으로 처리함.
- ☑ 그동안 도우인은 저작권의 합리적·준법적 사용을 중시해왔으며, 판권 구매와 원활한 판권 침해 신고 루트 제공 등의 대책을 통해 오리지널 콘텐츠를 지지한다고 함.
- ☑ 판권 침해 행위를 척결하는 동시에, 도우인은 창작자가 고전적 소재의 재창작을 통해 자신의 지혜를 더하여 더욱 더 의미 있고 가치 있는 숏클립을 만들어내는 일이 적지 않다고 밝힘. 이러한 우수한 창작품들은 네티

25) 출처

-<http://www.techweb.com.cn/internet/2021-06-11/2843973.shtml>

존의 흥미를 불러일으키고 네티즌들로 하여금 작품에 대해 깊이 인식하게 함. 일부 고전 작품들은 숏클립 플랫폼 상에서 다시금 인기를 얻었으며, 우수한 소수의 작품들은 더 많은 사람들에게 알려질 수 있음.

- ☑ 도우인은 앞으로 우수한 영상 제작에 대한 지속적인 지지를 확고히 하고 판권 침해 행위를 척결할 것이라고 함.

☑ [심천] 2021 년 5 월 전국 인터넷 불법·불량 정보 신고 접수 1,476 만 7,000 건 26)

- ☑ 중국 중앙인터넷정보고발센터(中央网信办举报中心)가 발표한 데이터에 의하면, 2021 년 5 월 중국 각급 인터넷 신고 접수 건수는 1,476 만 7,000 건으로 월간 대비 1.3%, 전년 동기 대비 3.4% 감소함.
- ☑ 그 중, 중앙인터넷정보사무실 불법·불량 정보 고발 센터는 25 만 건의 고발을 접수하였으며 월간 대비 31% 증가, 전년 동기 대비 24.4% 증가하였음. 각 지역의 인터넷 정보 고발 부서는 102.9 만 건의 고발을 접수하였으며 월간 대비 2.9% 감소, 전년 동기 대비 23.6% 감소함. 전국 주요 홈페이지는 1348.8 만 건의 고발을 접수하였으며 월간 대비 1.6% 감소, 전년 동기 대비 1.8% 감소하였음.
- ☑ 전국의 주요 홈페이지에 접수된 고발 중, 웨이보(微博), 바이두(百度), 알리바바(阿里巴巴), 콰이쇼우(快手), 텐센트(腾讯), 비리비리 애니메이션(哔哩哔哩动画) 등의 주요 상업 홈페이지 접수가 76.7%를 차지하며 이는 총 1,034 만 건에 달함.

☑ [일본] 유니클로, 음악 그룹 <YOASOBI> 애니메이션 <주술회전> 등 콘텐츠와 콜라보 27)



[그림 11] 애니메이션 <주술회전(呪術廻戦)>과 콜라보한 유니클로

26) 출처

- <http://www.techweb.com.cn/internet/2021-06-08/2843405.shtml>

27) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/cf099d46669f7cc45f35d626ee646bceea45a191>

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/62018ce08c5f03c3d433b41a1de6e75812c643d8>

- ☑ 현지 인기 콘텐츠인 애니메이션 <주술회전(呪術廻戦)>과 소설을 음악으로 표현하는 것으로 유명한 음악 그룹 'YOASOBI'가 유니클로의 그래픽 티셔츠 브랜드 'UT'와 콜라보레이션해 화제임.
- ☑ 애니메이션 <주술회전>의 TV 애니메이션 일러스트를 사용한 이번 콜라보에서는 애니메이션의 명장면이 티셔츠 디자인에 반영됨. 또한, 티셔츠 뿐 만 아니라 가방 등의 악세서리도 같은 디자인을 제작되어 애니메이션 <주술회전> 팬들의 기대를 불러모으고 있음.
- ☑ 6 월 18 일부터는 전국 주요 5 개 유니클로 매장에서 애니메이션 <주술회전>의 주인공들이 등장하는 랩핑 광고가 건물 전체에 등장할 예정이라고 함
- ☑ 음악 유닛 YOASOBI 는 UT 와 콜라보레이션 해, 7 월 2 일부터 일본 전국의 유니클로 점포 및 온라인 스토어에서 판매된다고 함. 데뷔곡을 비롯한 히트곡의 이미지 디자인이 티셔츠에 반영된다고 함.
- ☑ 이번 콜라보 라인 업 발표에 맞춰 'YOASOBI UT'를 착용한 YOASOBI 멤버들의 사진과 특별 인터뷰가 공개됨. 또 7 월 4 일에는 YOASOBI 의 YouTube 채널에서 온라인 라이브 <SING YOUR WORLD>가 무료로 스트리밍될 예정이어서 팬들의 기대를 모으고 있음.

☑ [유럽] 유럽위원회, 유럽연합 디지털 단일시장 저작권 지침 제 17 조와 관련한 가이드라인 발표 28)

- ☑ 디지털 단일시장에서의 저작권에 관한 유럽연합 지침(2019/790) 중 제 17 조 제 10 항 규정에 따라 유럽위원회는 가이드라인을 발표함. 본 가이드라인의 기반이 된 제 17 조 제 10 항은 온라인 콘텐츠 공유 서비스 제공자와 권리자 간 대화의 장을 마련하도록 하고 있으며, 논의 내용을 반영한 가이드라인을 발표하도록 규정함.
- ☑ 본 가이드라인은 회원국이 저작권을 보호하기 위한 새로운 국내법을 도입하는 것을 돕고자 마련되었으며, 기본권과 저작권 보호 예외 사항 간의 균형에 중점을 맞춰 작성됨.
- ☑ 제 17 조는 온라인 콘텐츠 공유서비스제공자의 책임에 관한 내용을 담고 있음. 온라인 콘텐츠 공유서비스제공자는 저작권 보호 콘텐츠 이용 허락을 받아야 하며, 허락받지 않은 저작물의 업로드를 방지하기 위한 대책을 마련하도록 함.

28) 출처: 뉴스탱크컬처, 미디어 전문 언론

-<https://culture.newstank.fr/article/view/219750/directive-droit-auteur-orientations-article-17-publiees-commission.html>

✓ [UAE] 이집트 스타트업, 2020 년에 1 억 9 천만 달러의 기록적인 벤처 캐피탈 자금 조달 29)

● Magnitt 에 따르면 이집트의 벤처 기업은 MENA 지역에서 금융 거래의 1/5 이상을 차지

- ✓ 데이터 플랫폼 Magnitt 는 2020 년 이집트 벤처 투자 보고서에서 이집트 신생 기업에 투자 된 총 자금이 전년 대비 30 % 증가했으며 MENA 지역에서 기록 된 벤처 캐피탈 투자의 13 % 성장보다 높았다고 밝힘.
- ✓ 이집트의 벤처 캐피탈 투자는 지난 5 년 동안 연평균 100 % 성장했으며 2020 년 114 건의 거래를 통해 이집트 신생 기업은 전체 거래의 22 %를 차지해 전체 MENA 지역 거래의 26 %를 차지한 UAE 에 이어 2 위를 차지했음.
- ✓ 이집트의 거래량은 연간 14 % 감소했음. 활동 감소는 액셀러레이터 프로그램 수가 감소했기 때문인데 보고서에 따르면 가속화 된 거래는 2019 년 전체 거래의 거의 절반 인 48 %를 차지했으며 2020 년에는 20 %로 떨어졌음.
- ✓ Magnitt 는 2020 년에 경험 한 디지털 전환이 전자 상거래 및 의료 부문에 긍정적 인 영향을 미쳤으며, 자금을 받는 전자 상거래 스타트업의 수가 전년 대비 64 % 증가하여 총 1,800 만 달러를 모금했다고 밝힘.
- ✓ 이집트 정부는 가장 인구가 많은 아랍 국가에서 신생 기업을 지원하고 디지털 인프라를 개발하는 것을 최우선 과제로 삼고 "디지털 이집트"계획을 강화하고 더 많은 기술 벤처를 위한 입법 지원을 제공하고 있음.
- ✓ 기업의 해외 사업장의 위치를 결정하는 데 도움을 주는 경영 컨설팅 회사 Kearney 의 지수에 따르면 이집트는 전 세계 상위 20 개 국가에 포함됨. 북아프리카 경제는 지수에서 5.62 %의 점수를 기록했으며 2021 년 Kearney 글로벌 서비스 위치 지수에서 전 세계 15 위에 올랐음.
- ✓ Kearney 지수는 재정적 매력, 인력 기술 및 가용성, 비즈니스 환경 및 디지털 공명이라는 네 가지 주요 범주에서 47 개의 매트릭스를 분석함.

✓ [베트남] 베트남 진출 다국적 기업들, 사무실 개설 하노이 선호

- ✓ 베트남에 진출하는 다국적 기업들이 사무실로 선호하는 지역으로 수도 하노이를 택하는 경우가 더욱 늘어나고 있음. 글로벌 부동산 컨설턴트 사빌스(savills)에 따르면 하노이의 오피스 시장은 다른 동남아 도시와 비교해 또는 지역의 아시아-태평양 어느 도시와 비교해도 임대료가 저렴하고 공급도 많아 투자자들에게 매력적인 선택지라고 피드백을 받고 있다고 함.
- ✓ 사빌스 베트남 사업개발팀 이석우 부장(Andrew Lee)은 "베트남은 다국적 기업, 특히 기술, 금융 서비스, 생명보험 분야에서 활동하는 기업들의 타깃 시장"이라며, "현재 하노이 시내 도심권을 중심으로 A 급 건물의 오피스 점유율은 80%를 넘기고 있다"고 전했음.

29) 출처

-<https://www.thenationalnews.com/business/egyptian-start-ups-receive-record-venture-capital-funding-of-190m-in-2020-1.1229166>



[그림 12] 베트남에 오피스 공간 모델

- 하노이와 호찌민시 도심을 중심으로 한 오피스 임대시장은 등급에 따라 수요도 다양한데 특히 A급 건물의 사무실 임대 선호가 뚜렷한 편임. 물론 외국인 임차인 수는 외국인 직접투자(FDI)에 직접적인 영향을 미침. 지난해에 베트남으로 유입된 외국인 직접투자는 총 285억 달러를 기록했다. 이어 올해 1분기 실적은 101억 3000만 달러로 전년 동기 대비 18.5% 증가했음.
- 이석우 부장은 "베트남은 글로벌 공급망 대체 지역으로 글로벌 기업들의 진출이 활발해지며 하노이 도심 사무실 신규 입주자는 더욱 늘 것이고 현재 약 70% 이상이 현지 사업자와 한국과 미국 그리고 싱가포르, 일본 등의 기업들인데, 앞으로도 이 수치는 계속 증가할 것"으로 진단했음.

	미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장	 +1-323-935-2070	 thinkju@kocca.kr
	유럽 비즈니스센터(파리) 유성훈 센터장	 +33-1-42-93-02-84	 misterx1@kocca.kr
	중국 비즈니스센터(북경) 김상현 센터장	 +86-10-6501-9971	 willbe@kocca.kr
	중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장	 +86-755-2692-7797	 momo@kocca.kr
	일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511	 yhlee@kocca.kr
	인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-2256-2396	 splyskim@kocca.kr
	베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장	 +84-39-226-4093	 hongjy@kocca.kr
	중동마케터(UAE 아부다비) 오현전 부장	 +971-2-491-7227	 oh@kocca.kr

발행인 ————— 정경미

(원장직무대행)

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr