KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY



2021

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

224 호

위클리글로벌 | 224 호

목차

2021 년 5 월 20 일 한류사업팀

구분	제목
방송·영화	• [북경] 콰이쇼우, 북경에서 3 개 미디어기업 신규 설립 • [일본] 유명 연극을 스크린에서 감상 '한국 예술 주간 in 오사카 K-시어터 라이브' 개최 • [일본] 라이브 방송 플랫폼 'SHOWROOM', BTS 소속사 'HYBE'와 자본 업무 제휴 발표 • [유럽] 봉준호 감독, 프랑스어 사전 '쁘띠 라루스'에 실려 • [UAE] Boomerang, '나의 아프리카 이야기'시리즈 출시
게임·융복합	• [심천] 광저우 추가 e 스포츠 경기장 건설 예정, 웨강아오대만구 e 스포츠 경기 협력 촉진 계획 • [심천] 2021 년 글로벌 e 스포츠 리더 정상 회의 6 월 16 일 개최 예정 • [유럽] 2020 년 독일 게임 시장, 판매율 36% 증가 • [베트남] 스마일게이트, 크로스파이어 베트남 대회 3 년 만에 재개 • [베트남] 베트남 사람의 56% 게임 이용, 특히 전략 시뮬레이션 게임
애니·캐릭터	• [심천] 중국애니메이션금룡상, BILIBILI 와 전략적 업무 제휴 체결 • [심천] 트랜드 완구 소비의 새로운 환경을 만들기 위해 TOP TOY 올해 100 개 매장 확장 계획 • [유럽] 안시 필름 마켓(MIFA) 피칭 세션, 프로그램 공개 • [UAE] Manga Production, 사우디-일본 애니메이션 'The Journey' 예고편 공개
만화·웹툰	• [미국] 카카오와 네이버, 미국 웹툰 및 웹소설 플랫폼 인수 • [UAE] Storytel, 아랍어 오디오 북 이야기
음악	• [미국] K-POP 오디션 프로그램 진행 • [유럽] 보그 프랑스 추천 : 관심 가져야 할 새로운 K-pop 아이돌 그룹
패션	• [인니] 〈2021 인도네시아 베스트 로컬 브랜드 패션 어워즈〉 개최
통합(정책 등)	• [미국] 트위터, 오디오 플랫폼 출시 • [북경] 광전총국, 2021 년 1 분기 방송서비스업계 매출액 데이터 발표 • [북경] 국가인터넷정보판공실, 개인정보 불법수집 앱 84 개 명단 발표 • [북경] 북경시광전국, 〈예능프로그램 관리강화 관련 통지〉 발표 • [일본] 피아, 티켓피아 시스템을 활용한 코로나 19 백신 예약 제공 • [일본] 닌텐도, 사상 최대 수익 달성…다운로드 판매 전략 주효 • [일본] 출판 대기업 3 사, 공동으로 출판유통회사 설립 추진 • [유럽] 프랑스 문화행사 인원 제한, 단계적으로 완화할 예정 • [인니] 텔콤 및 텔콤셀, 공정거래법 무죄 판결 • [베트남] 아태무형유산 허브 'ichLinks'에 베트남 큰 관심 • [베트남] 베트남 전자상거래 시장, 향후 5 년간 520 억 달러 시장으로 성장 • [UAE] Crescent Enterprises, 2022 년까지 스타트 업에 10 억 AED 투자



한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

방송·영화

[북경] 콰이쇼우, 북경에서 3 개 미디어기업 신규 설립

- 최근 콰이쇼우(快手)가 북경에서 3 개 미디어기업을 신규 설립 등록함. 등록일자는 5 월 6 일로 등록 자본은 각각 5,000 만 위안(약 87 억 원) 규모이며, 영업 범위에는 영화배급 등이 포함됨.

[일본] 유명 연극을 스크린에서 감상 '한국 예술 주간 in 오사카 K-시어터 라이브' 개최 1)



|그림 1| 〈한국예술주간 in오사카〉 포스터

- 오사카(大阪)의 대형 쇼핑몰 '그랑프론트오사카(グランフロント大阪)', 'KNOWLEDGE THEATER'에서 6 월 9 일부터 13 일까지 한국의 연극 무대 공연을 영상화해 영화로 상영하는 '한국 예술 주간 in 오사카 K-시어터 라이브'가 개최될 예정임.
- 주오사카한국문화원이 주최하는 이번 행사는 코로나 바이러스로 인해 한국 연극의 일본 내 공연 기회가 급감하는 상황에서 한국 연극을 일본에 더욱 알리고자 기획했다고 함.
- '예술의 전당'에서 열린 무대 공연을 스크린에서 상영하는 형식이며 뮤지컬 〈웃는 남자〉를 비롯해 발레 공연 〈심청〉, 오페라 〈마술피리〉 등 다양한 장르의 9 개 작품을 일본어 자막과 함께 감상할 수 있으며 사전예약을 통한 무료 행사로 진행될 예정임.

[일본] 라이브 방송 플랫폼 'SHOWROOM', BTS 소속사 'HYBE'와 자본 업무 제휴 발표 2)

- 현지 라이브 스트리밍 플랫폼 운영사 SHOWROOM 주식회사가 'BTS', 'TOMORROW X TOGETHER', 'SEVENTEEN', 'ENHYPEN' 등이 소속된 'HYBE(하이브) 엔터테인먼트'를 인수처로 하는 제삼자 배정 증자를 실시해 자본 업무 제휴를 발표함.

1) 출처
-https://news.yahoo.co.jp/articles/bed6d3bb30e057bb59d636b4f86dc42d6aa17c94
2) 출처
-https://news.yahoo.co.jp/articles/51cc48b55ec2a0db586463961dfad95cb8dfd14f
-https://showroom.co.jp/news/2021/0510

- 동 사는 라이브 방송 플랫폼 'SHOWROOM' 및 스마트폰에 특화한 세로형 시어터앱 'smash.'등을 개발해 운영하는 엔터테인먼트 테크놀로지 기업이며, HYBE 와도 이전부터 협업을 진행해 옴. 2020 년 여름 BTS 의 일본 4 집 〈MAP OF THE SOUL: 7 ~THE JOURNEY~〉의 일본 발매를 기념하는 스페셜 기획을 SHOWROOM 에서 실시한 바 있으며 올여름에는 'smash.'에서 BTS 의 오리지널 스페셜 영상을 최초로 공개할 예정이라고 밝힘.
- 현재 SHOWROOM 은 일본 국내를 거점으로 서비스 중이나 이번 HYBE 와의 업무 제휴를 계기로 한국 및 미국을 비롯한 전 세계로 전개해 나갈 예정임. 자사 제작 콘텐츠를 알리는 것은 물론 일본 현지 유저들이 해외 양질의 콘텐츠를 접할 기회를 늘려가는 것이 목표라고 함.

[유럽] 봉준호 감독, 프랑스어 사전 '쁘띠 라루스'에 실려 3)



|그림 2| 봉준호 감독 (출처: LOIC VENANCE / AFP)

- 일반 대중이나 외국의 프랑스어 학습자, 프랑스 연구자들에게 가장 널리 알려진 프랑스 대표 사전 'Petit Larousse(쁘띠 라루스)'의 최신판에 한국 영화부터 프랑스 문학과 패션 등 각 분야의 40 명의 인물이 실렸음. 쁘띠 라루스는 매년 페이지에 싣는 인물의 수를 늘려왔으며, 이로써 2021 년 판에 실린 인물들이 다양해졌음. 단어와 함께 사진이 삽입된 이 사전의 영화 분야 예시에는 한국 감독 봉준호가 실렸으며, 미국 스타 John Travolta, 프랑스 역사가 Michel Zink, 배우 Philippe Torreton 과 작가 Pierre Lemaitre 등 유명인들도 발견할 수 있음.
- 쁘띠 라루스 측은 프랑스 일간지 Figaro 와의 인터뷰에서 "예시로 실리는 인물들은 무작위로 선택되는 것이 아니라, 실리기 전에 6 개 기준에 부합해야 한다. 그 기준은 프랑스와 프랑스어권 지역에서의 인물 인지도와 작품의 인지도, 인지도의 지속성, 대중과 비평가 및 동종업계 종사자 사이에서의 인정과 정당성, 작품의 보편성, 작품 내용의 접근성 및 개방성, 프랑스 문화를 홍보하며 우수성을 지향하는 Petit Larousse 와의 가치 부합성이다."라고 전함.

3) 출처: BFMTV, 프랑스 뉴스 채널
-https://www.bfmtv.com/people/bong-joon-ho-pierre-lemaitre-thierry-mugler-quarante-personnalites-integrent-le-petit-larousse_AN-202105040137.html

[UAE] Boomerang, '나의 아프리카 이야기'시리즈 출시 4)



|그림 3| Boomerang, '나의 아프리카 이야기'시리즈 (출처 : broadcastprome.com)

- 카툰네트워크 Boomerang 은 아프리카 어린이들이 일상생활의 문화적 순간을 아프리카 대륙 전역의 아이들과 공유하고 아프리카 어린이들의 목소리를 높이기 위한 비디오 시리즈 My African Stories 를 출시 할 것이라고 발표함.
- 이 시리즈는 다양한 아프리카 사회의 일상 이야기를 경험하면서 4 ~ 9 세의 어린 소년 소녀들이 남아프리카, 가나, 케냐, 나이지리아의 다양한 문화와 전통 에 대해 배우는 데 도움이 될 것임.

게임·융복합

[심천] 광저우 추가 e 스포츠 경기장 건설 예정, 웨강아오대만구 e 스포츠 경기 협력 촉진 계획 5)

- 5 월 8 일 ~ 10 일, 광저우시 e 스포츠업계협회(广州市电竞行业协会)에서 주최한 제 1 회 WUVIC 초고화질 e 스포츠 대회(WUVIC 超高清电竞大赛)가 광저우 류화전시센터(流花展贸中心)에서 개최됨. 대회는 인터렉티브 기술과 초고화질 기술을 활용하여 e 스포츠의 발전 역사를 대중들에게 선보임.
- 광저우는 웨강아오대만구 e 스포츠 경기 관련 협력을 촉진시키고 광저우를 웨강아오대만구 내 개임 개발 주요 지역으로 발전시킬 계획이며, 〈광저우 e 스포츠 산업 가속 발전에 대한 여러 조치(广州市加快发展电竞产业的若干措施)〉에 대한 의견을 수렴할 계획임.
- 또한 광저우는 산업 단지, 상업용 건물 및 기타 도시 내 유휴 공간을 활용하여 e 스포츠 경기장을 건설할 계획이며 광저우시 지역 내에서 국제 경기를 개최할 수 있는 대형 e 스포츠 전문 경기장도 건설할 예정임.

4) 출처
-https://www.broadcastprome.com/news/boomerang-to-launch-my-african-stories-series/
5) 출처
-http://gd.people.com.cn/n2/2021/0511/c123932-34718664.html

[심천] 2021 년 글로벌 e 스포츠 리더 정상 회의 6 월 16 일 개최 예정 6)

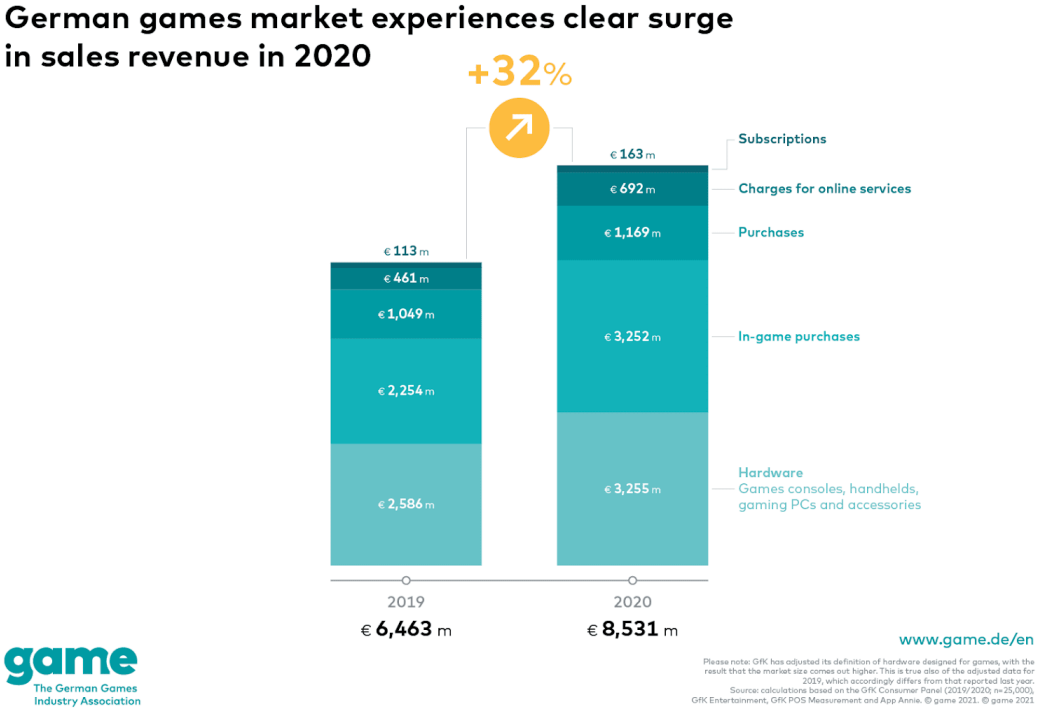


|그림 4| 출처 : 텐센트

- 글로벌 e 스포츠 리더 정상 회의(2021 年全球电竞运动领袖峰会) 및 텐센트 e 스포츠 연도 발표회(腾讯电竞年度发布会)는 텐센트에서 개최하는 글로벌 e 스포츠 산업 관련 행사이며, e 스포츠 산업 문화 교류 플랫폼을 구축하고 글로벌 e 스포츠 산업 각 분야의 뛰어난 전문가들이 함께 경험과 미래에 대한 생각을 공유할 수 있는 행사임.
- 글로벌 e 스포츠 리더 정상 회의 및 텐센트 e 스포츠 연도 발표회는 2016 년부터 현재까지 총 4 회 개최되었으며, 올해는 6 월 16 일에 하이난성 하이커우시 하이난국제회의전시센터에서 개최될 예정임.
- 2021 년 행사는 '전역경방(全域竞放)'을 주제로 업계 내 투자자, 경기 기술 분야 전문가, 스포츠 업계 엘리트, e 스포츠 산업 리더 및 국내외 스포츠 조직 대표들을 모아 e 스포츠의 미래에 대해 토론하고, 국제/스포츠/상업/기술적으로 다양한 발전 가능성을 발굴할 계획임.
- 글로벌 e 스포츠 리더 정상 회의는 강연 콘퍼런스 대화 방식으로 국내외 e 스포츠 산업 이슈에 대해 토론하며, e 스포츠 산업 미래의 발전 방향을 제시하고, 텐센트 e 스포츠 연도 발표회는 텐센트가 올해 e 스포츠 산업 분야에서의 전체적인 계획을 발표할 예정임.

6) 출처
-https://xw.qq.com/amphtml/20210511A06K0A00

[유럽] 2020 년 독일 게임 시장, 판매율 36% 증가 7)



|그림 5| 2019-2020 독일 게임 시장 분야별 매출액 (출처: The German Games Industry Association)

- **2020 년 독일 내 게임 판매율은 36% 증가하였으며, 콘솔과 게임기기 판매 수익은 26% 증가하였음.**
  - 독일 시장 조사 기관 GfK 과 App Annie 의 데이터를 기반으로 독일게임전문가협회 'game'이 발표한 바에 따르면, 독일 게임 시장은 2020 년 Covid-19 로 인해 새로운 매출 기록을 세웠다고 전하며, 게임 및 관련 장비는 약 85 억 유로의 매출을 창출했다고 밝힘. 이는 전년 대비 32% 증가한 수치임.
  - 콘솔, 게임용 PC 및 주변기기 매출은 약 32 억 유로에 달함(전년 대비 26% 증가).
  - 게임 및 애플리케이션 구매, 온라인 서비스 구독 및 수수료를 통해서는 52 억 유로의 매출을 달성함(전년 대비 36% 증가).
- **2020 년 독일 게임 시장의 모든 부문(게임기기와 액세서리, 인 게임, 게임 구매, 서비스 이용 및 구독료)은 매출 성장세를 기록함. 독일 게임 시장 내 가장 큰 매출액 증가율을 보인 부문은 '인 게임(in-game)'과 '인 앱(in-app)'으로, 2019 년 대비 44% 증가하여 총액 32 억 유로 이상을 기록함.**
- **온라인 서비스 이용료 부문에서는 6 억 9,200 만 유로의 매출액을 달성하였으며, EA Play Pro, Nintendo Switch Online, PlayStation Plus, Xbox Game Pass 및 Ubisoft +와 같은 온라인 서비스, 구독 및 클라우드 게임 서비스가 포함됨.**

7) 출처: AFJV, 프랑스 게임 에이전시
-https://www.afjv.com/news/10574_chiifres-marche-jeux-video-allemagne-2020.htm

- ‘월드 오브 워크래프트’, ‘파이널 판타지 XIV’와 같은 개별 게임 구독은 44% 증가하였으며, 이는 1 억 6,300 만 유로의 매출액에 달함.

[베트남] 스마일게이트, 크로스파이어 베트남 대회 3 년 만에 재개

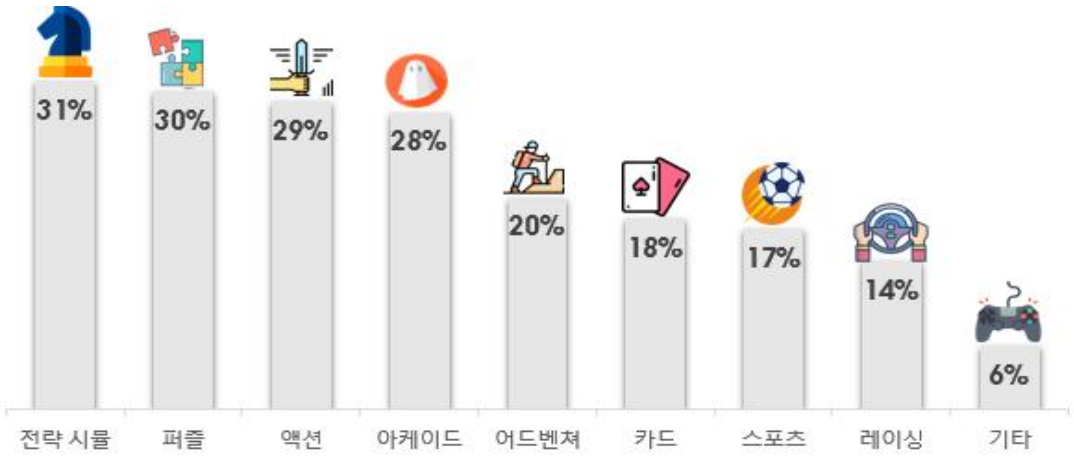
- 지난 5 월 3 일, 스마일게이트 엔터테인먼트는 VTC 온라인과 함께 ‘크로스파이어’의 글로벌 프로리그인 ‘베트남 CFEL 2021 시즌 1’을 3 년 만에 재개한다고 밝힘. 이번 대회는 5 월 9 일부터 6 월 20 일까지 약 7 주간의 정규 시즌을 거쳐 6 월 25 일부터 27 일까지 플레이오프가 진행될 예정. 대회 총상금은 2 억 2,000 만 동(한화 약 1,000 만 원)
- ‘베트남 CFEL 2021 시즌 1’에는 지난달 개최된 ‘CF 베트남 챔피언십 2021 시즌 1’을 통해 선발된 8 팀이 출전. 3 년 만에 돌아온 베트남 크로스파이어 리그에 대한 관심과 인기를 반영하듯 챔피언십에는 총 64 개 팀이 참가해 접전을 펼쳤음. ‘베트남 CFEL 2021 시즌 1’은 정규 시즌과 플레이오프로 나뉘어 진행되며, 정규 시즌에서는 8 팀이 서로 모두 겨루게 되는 싱글 라운드 로빈 형식의 승패 점수제를 통해 플레이오프에 진출할 팀을 결정함. 플레이오프는 정규 시즌 상위 4 팀이 출전하며 스탭래더 방식으로 3 전 2 선승제의 경기를 진행하고, 정규 시즌 하위 4 팀의 경우에는 승강전을 치르게 됨.
- 이번 대회에는 17 년도 베트남 크로스파이어 리그의 전성기를 이끌었던 ‘람보(Rambo)’ 부이딘반, ‘쉐이디(Shady)’ 탄퐁마이, ‘Kz’ 꾸옥꽝팜 등의 베테랑 선수들이 대거 출전함. 베트남 CFEL 2021 시즌 1 과 시즌 2 의 성적을 토대로 크로스파이어 리그 전 세계 최고 권위 대회인 ‘CFS 2021 그랜드 파이널’ 출전권도 부여될 예정임.
- 이번 시즌은 코로나 19 의 확산 방지를 위해 모든 경기가 온라인으로 진행. ‘베트남 CFEL 2021 시즌 1’은 베트남 크로스파이어 페이스북 페이지를 통해 중계될 예정임.



|그림 6| 베트남 CFEL 2021 시즌 1 포스터

[베트남] 베트남 사람의 56% 게임 이용, 특히 전략 시뮬레이션 게임

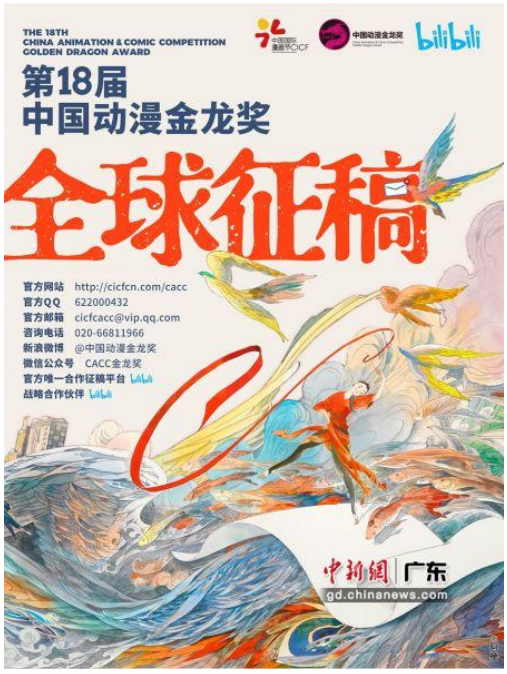
- 최근 시장조사 업체 Decision Lab 과 POKKT 가 공동 발표한 보고서에 따르면, 베트남 인구의 56%는 핸드폰이나 태블릿, 또는 이 둘의 조합을 통해 게임을 한다고 발표함. 응답자 중 게임 이용자의 45%는 매일 여러 차례 게임을 하는데, 응답자의 51%가 남성, 39%가 여성이었음. 반면 1 주일에 수차례 게임 한다고 응답한 사람의 50%는 여성, 38%는 남성이었음.
- 베트남에서 가장 인기 있는 게임은 전략 시뮬레이션(31%)이며, 그 뒤를 이어 퍼즐(30%), 액션(29%), 아케이드(28%) 순으로 나타남. 남성 게임 이용자에게 가장 인기 있는 게임은 전략 시뮬레이션 게임(40%)인 반면, 여성 게임 이용자는 퍼즐게임(41%)을 가장 선호함.
- 같은 조사결과에 따르면, 여성 모바일 게임 보급률은 59%에 달해 남성 모바일 게임 보급률 54%보다 5%가 높음. 베트남 내 인기 모바일 게임은 MMORPG(다중접속역할 수행게임), MOBA(멀티플레이어 온라인배틀 아레나), PVP(롤플레잉)와 액션 게임 등이 있음.
- 한편, 현재 베트남 시장에 출시된 온라인게임의 69%는 중국 업체가 차지하고 있는데, '리그오브레전드', FIFA 온라인 3' 등 다수의 유명 게임 타이틀을 보유한 중국 텐센트의 자회사 가레나(Garena)가 대표적임. 한편 Thien Ha Gamota, Tru Tien 3D 의 게임을 출시한 베트남 현지 기업 Appota Corporation 의 자회사인 가모타(Gamota)도 유명함.



|그림 7| 베트남인이 선호하는 게임 유형
(출처 : Decision Lab & POKKT)

애니·캐릭터

[심천] 중국애니메이션금룡상, BILIBILI 와 전략적 업무 제휴 체결 8)



|그림 8| 금룡상 포스터

- CHINA INTERNATIONAL COMICS FESTIVAL 의 공식 행사로 제 18 회 중국애니메이션금룡상(中国动漫金龙奖)은 bilibili 와 전략적 제휴를 맺었다고 공식 발표했음. bilibili 는 금룡상 전략상 파트너이며 공식 원고 공모전의 유일한 플랫폼임.
- 보도에 따르면 금룡상과 bilibili 는 기존에 있는 상 이외에 공동으로 애니메이션 부문 대상을 3 개 제정함. 첫 번째 상은 해외 발매한 작품과 해외 관객들의 사랑을 받는 '해외영향력상(海外影响力奖)', 두 번째 상은 기존 IP 에서 개편하여 IP 가치 극대화하는 'IP 개편상(IP 改编奖)', 세 번째 상은 중국 전통 문화 진흥에 힘을 기여 한 '국풍전승상(国风传承奖)'임. 동시에 공동으로 만화 부문 대상을 3 개 제정함. 첫 번째 상은 작품이 팬덤을 갖추고 널리 알려진 '가장영향력있는상(最具影响力奖)', 두 번째 상은 파생·개편의 가치가 있는 캐릭터·IP 작품 '가장상업적가치상(最具商业价值奖)', 마지막 상은 주류 심미(审美)를 갖추고, 과계(跨界, 업계, 분야를 넘다는 말임)의 잠재력을 갖춘 '가장파권잠재력있는상(最具破圈潜力奖. 破圈, 커뮤니티를 벗어남. 굴레를 깨트림)'임.
- iimedia(艾媒,중국 산업 데이터 분석 보고서 릴리스 플랫폼) 수치에 따르면 중국 애니메이션 산업 생산액은 꾸준히 최고치를 기록하고 있으며 중국의 애니메이션, 코믹, 게임, 소설, 가상아이돌 등 사용자 규모는 2021 년에 4 억 명을 돌파할 것으로 예상됨. 2022 년 온라인 애니메이션 산업 예상 시장 규모는 56 억 1000 만 원임. 이 중 bilibili 는 젊은 층의 문화 커뮤니티로 애니메이션, 코믹, 게임, 소설, 가상아이돌 등 사용자들의 동영상 시청의 주 플랫폼이며 금룡상 주최 측은 bilibili 의 브랜드 인지도와 사용자의 높은 충성도를 바탕으로 금룡상을 수상하는 우수 작가, 작품들에 더 많은 노출 기회를 제공함으로써 애니메이션 문화 확산의 폭을 넓힐 것이라고 밝힘.

8) 출처
-http://www.gd.chinanews.com/2021/2021-05-11/414009.shtml

[심천] 트랜드 완구(潮玩)소비의 새로운 환경을 만들기 위해 TOP TOY 올해 100 개 매장 확장 계획 9)



|그림 9| 출처 : 바이두



|그림 10| 출처 : 바이두

- '2021 년 1 분기 중국 트렌드 완구 업종 발전 현황 및 시장 조사 분석 보고서(2021 年第一季度中国潮玩行业发展现状及市场调研分析报告)'에 따르면 중국 트렌드 완구 업종이 전 세계에서 차지하는 비중은 2017 년 11.18%에서 2020 년 19.17%로 늘었으며 트렌드 완구 시장은 상상을 초월하는 속도로 성장하고 있고 트렌드 완구 브랜드도 승승장구하고 있음. 글로벌 트렌드 완구 브랜드 TOP TOY 는 4 월 28 일 상하이에서 '재구성 및 연결(重构与链接)' 2021 브랜드 전략 및 신상 론칭회를 열었음. TOP TOY 의 창립자이자 CEO 인 손원문(孙元文)은 론칭회에서 TOP TOY 를 글로벌 트렌드 완구로 업그레이드하는 새로운 브랜드 전략을 발표했고 Twinkle, Tammy, Yoyo 등 오리지널 트렌드 완구 IP 를 처음으로 선보였음.
- TOP TOY 는 트렌드 완구 시장에 뛰어든 지 얼마 되지 않았지만 무서운 속도로 발전하며 2020 년 12 월 광저우 정자광장(正佳广场)에 첫 매장을 연 뒤 현재 중국 23 개 매장을 배치한 TOP TOY 는 광저우, 심천, 충칭, 시안, 톈진, 란저우, 청두 등 8 개 1, 2 선 도시를 아우르고 있으며 TOP TOY 상하이 최초의 플래그십 스토어가 4 월 28 일 상하이 환구항(环球港)에 선보였음.
- 브랜드 데이터에 따르면 TOP TOY 의 사용자 데이터는 여성 소비자가 52%, 남성 소비자가 48%로 성별은 균형 잡힌 비율을 차지했으며 소비자 연령층은 더 이상 젊은 Z 세대에 국한되지 않고 모든 연령층을 포함하여 가족형 구매 여건을 조성함.
- TOP TOY 는 거의 200 명의 독립 디자이너와 계약을 맺었고 최근에 다수의 오리지널 IP 및 공동 브랜드 IP 를 출시했으며 TOP TOY 는 수많은 공급업체, 국제 유명 IP 측과 협력하여 그동안의 업계 내 우수 IP 와 공급 사슬(供应链)이 매칭되기 어려웠던 문제를 해결하고 해외 시장에 도전할 수 있는 저력을 키워왔음.
- 현재 TOP TOY 는 싱가포르, 일본, 한국 등 여러 국가에 전문 팀을 두고 위치를 선정하고 있으며 2021 년 첫 해외 매장 오픈을 예상하고 있음.

9) 출처
-https://caijing.chinadaily.com.cn/a/202105/10/WS6098d35ea3101e7ce974e5bd.html

[유럽] 안시 필름 마켓(MIFA) 피칭 세션, 프로그램 공개 10)

- **국제 애니메이션 영화제 마켓(MIFA)은 전문가뿐만 아니라 파트너나 투자자들이 만날 수 있는 이상적인 장소이며, 피칭(Pitches)세션은 MIFA 의 하이라이트 중 하나임. 오는 6 월 15~18 일까지 온라인과 현장에서 개최 예정인 MIFA 는 다양한 피칭 세션 프로그램을 공개함. 이와 관련, 안시 시장과 영화제 조직 위원회 Citia 는 "COVID-19 위기에 방해받지 않고 올해에도 433 개의 프로젝트가 등록되었으며, 프로젝트는 매우 독창적"이라고 밝힘.**
  - 미적 다양성과 다문화주의적 요소를 반영한 36 개의 독특한 프로젝트들이 공개되었으며, 여기에는 프랑스, 아르헨티나, 브라질, 아일랜드, 그리스, 라트비아, 캐나다, 키프로스, 불가리아, 인도네시아, 이란, 미국, 마다가스카르, 독일, 대만, 벨기에 등의 작품들이 포함됨.
- **피칭 세션 동안 단편 영화, 디지털 경험, 장편 영화, 시리즈 및 스페셜 프로젝트가 발표될 것이며, 6 월 14 일~18 일까지 영화제 및 MIFA 플랫폼과 비디오 라이브러리에서 영상으로 만나볼 수 있음. Citia 는 온라인상에서 'Meet the Talents'라는 시스템을 통해 더욱 쉽게 인맥을 넓힐 기회가 주어진다고 전함.**
- **한편, 2020 년에 시작된 만화 피칭(Mifa BD Pitch) 및 파트너 피칭 세션이 올해 복구됨. 만화 피칭과 파트너 피칭의 영상들 또한 영화제 및 MIFA 플랫폼과 비디오 라이브러리에서 만나볼 수 있음.**
  - 만화 피칭 기간 동안 5 개의 만화 작품이 영상을 통해 전문가들에게 공개됨. 이 피칭 세션은 리옹 만화축제와 더불어 4 개의 축제 (캐나다 퀘벡 만화축제, 영국 만화 예술 축제, 벨기에 브뤼셀 예술 도서전, 이집트 카이로 코믹 스트립 축제)와 함께 주관되었음. 전문가들은 'Meet The Publishers' 시스템을 통해 작품 출판사를 온라인상에서 만날 수 있음.
  - 파트너 피칭 세션은 70 개 이상의 프로젝트가 14 개 세션으로 나뉘어 각 지역에 따라 구별될 예정임.
    - 아프리카(나이지리아, 남아프리카, Saison Africa 2020 및 Digital Lab Africa), 중동(이스라엘), 라틴 아메리카 (La Liga de la Animación Iberoamericana in Focus, Animation! Special Mentoring Program for Women Animation Directors, 칠레, 콜롬비아), 아시아 (동남아시아, 대만, 일본), 유럽 (CEE 애니메이션 포럼)
  - Citia 는 "이와 같은 파트너 피칭 중 일부는 창작을 지원하는 프로그램인 'Mifa Campus International'을 통해 Mifa 전문가의 지원을 받았다."라고 전함. 파트너 피칭 프로그램은 곧 발표될 예정임.

10) 출처: 에크랑 토탈, 프랑스 미디어 전문 언론
-https://ecran-total.fr/2021/05/06/le-mifa-devoile-la-selection-de-ses-sessions-de-pitchs/

[UAE]Manga Production, 사우디-일본 애니메이션 'The Journey' 예고편 공개 11)

극장용 장편 애니메이션, 올해 말 MENA 의 Vox Cinema 와 일본의 T-Joy 에서 상영 예정



|그림 11| 애니메이션 The Journey (출처 : broadcastprome.com)

- 사우디아라비아 MiSK 재단의 자회사인 Manga Productions 이 최초의 사우디 일본 애니메이션 The Journey in 4DX 기술의 영화 예고편을 공개했음.
- 베를린 영화제에서 출품될 예정인 극장용 장편 애니메이션 예고편은 Manga Productions 및 VOX Cinemas 의 소셜 플랫폼에서 볼 수 있음.
- 아라비아 민속에서 영감을 얻은 The Journey 는 비밀을 가진 도예가 Aws 가 자신의 마을을 지키기 위한 전투에 휘말리는 이야기임.
- The Journey 애니메이션은 일본 메이저 스튜디오 토에이 애니메이션과 공동 제작으로, Godzilla : City on the Edge of Battle 을 제작한 애니메이션 감독 Shizuno Kobun 가 감독을 맡았고 Abdu Shaheen, Rasha Rizq 및 Nassar AlNassar 와 같은 아티스트들이 아랍어 더빙에 참여했음.
- 사우디 왕세자 Mohammed bin Salman 의 MiSK 재단 자회사 Manga Productions 는 다양한 지역의 국제 사회 집단을 대상으로 한 애니메이션을 제작하고 비디오 게임과 만화 개발에 주력하고 있음.
- The Journey 는 2021 년 여름에 MENA 지역과 일본 전역의 극장에서 개봉 될 예정임.

11) 출처
-https://www.broadcastprome.com/news/manga-production-releases-trailer-of-saudi-japanese-anime-the-journey/

만화·웹툰

[미국] 카카오와 네이버, 미국 웹툰 및 웹소설 플랫폼 인수 12)

- 카카오엔터테인먼트는 북미 웹소설 플랫폼 '래디쉬 미디어(Radish Media)'와 웹툰 플랫폼 '타파스 미디어(Tapas Media)'를 인수함.
- '래디쉬'는 모바일 특화형 영문 소설 콘텐츠 플랫폼으로 전체 매출의 약 90%가 자체 제작 오리지널 콘텐츠에서 발생함. '타파스'는 북미 최초의 웹툰 플랫폼으로 현재 9 만 여 개의 IP 를 보유하여 유통 중임.
- 카카오 엔터테인먼트는 이러한 인수 결과를 통해 일본과 북미 진출을 완료함. 대만, 태국, 중국, 인도 등 전 세계적으로 자체 플랫폼 운영을 확장해 나갈 계획임.
- 네이버 또한 세계 최대이자 북미 1 위 웹소설 플랫폼 '왓패드(Wattpad)'를 인수함.
- 왓패드는 소니 픽쳐스 텔레비전, 유니버설 케이블 프로덕션 등 세계적인 제작사와 웹소설 기반의 영상화 프로그램을 진행한 바 있음. 독일, 프랑스, 브라질, 미국 등 TV 쇼와 영화를 개발 중임.

[UAE] Storytel, 아랍어 오디오 북 이야기 13)

- 2020 년 7 월, Storytel 은 아랍어 오디오 북 회사인 Kitab Sawti 를 인수하고 지역 Storytel 앱 Kitab Sawti 와 합병함.
- Kitab Sawti / Storytel 합동 팀은 소비자 브랜드인 Storytel 로 MENA 지역 구독자에게 세계 최대의 아랍어 오디오 북 라이브러리를 제공할 예정임.
- 스웨덴에 본사를 둔 Storytel 은 세계적으로 50 만 권 이상의 오디어 북이 구독되는 세계에서 가장 큰 구독 오디오 북 및 전자 책 스트리밍 서비스 회사임. 스트리밍 서비스 브랜드는 Storytel 과 Mofibo 임.

12) 출처
-https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/south-koreas-naver-buys-wattpad-storytelling-app-for-600-million-4118545/
-https://variety.com/2021/digital/news/user-fiction-app-radish-1234969807/
-https://deadline.com/2021/05/korea-kakao-entertainment-fiction-app-radish-for-430-million-1234753660/
-https://deadline.com/2021/01/wattpad-acquired-south-korean-internet-company-naver-webtoon-1234676662/
13) 출처
-https://www.sme10x.com/10x-industry/storytel-the-arabic-audiobook-story

음악

[미국] K-POP 오디션 프로그램 진행 14)

- SM 엔터테인먼트와 제작사 MGM 은 'NCT-Hollywood' 유닛의 새 멤버를 뽑기 위한 오디션 프로그램을 진행할 예정임.
- MGM 은 미국 유명 오디션 프로그램 NBC '더 보이스(The Voice)', CBS '서바이버(Survivor)', ABC '샤크 탱크(Shark Tank)', Fox '비트 샤잠(Beat Shazam)'등을 제작함.
- CJ ENM 은 워너미디어 OTT 서비스인 'HBO Max'와 협업하여 남미 시장을 타깃으로 한 K-POP 오디션 프로그램을 기획 중임. Mnet 제작진이 기획 및 개발을 맡았으며 남미 지원자들이 출연할 예정임.
- 2019 년 국제음반산업협회 연간 보고서에 따르면, 남미 음악 시장의 성장률은 18.9%로 평균 대비 높음.
- HBO Max 는 지난해 서비스를 론칭함. 3 월 31 일(현지 시간), 영화 '고질라 vs. 콩'을 극장과 동시에 개봉하며 구독자 수가 급등함. 4 월 기준 구독자 수는 전 세계 6,390 만 명이며 전년 동기 대비 35.3% 증가함.

[유럽] 보그 프랑스 추천 : 관심 가져야 할 새로운 K-pop 아이돌 그룹 15)



|그림 12| 그룹 StayC(스테이씨) (출처: 하이업 엔터테인먼트)

보그 프랑스지사는 한국의 아이돌 그룹인 블랙핑크와 방탄 소년단은 오랫동안 주목을 받아 왔지만, 새로운 아이돌 그룹 (K-pop 4 세대 아이돌)이 눈길을 끈다고 전하며 7 개의 그룹을 소개 및 추천함.

1. StayC(스테이씨)
2. P1Harmony(피원하모니)
3. aespa(에스파)
4. ENHYPEN(엔하이픈)
5. Purple Kiss(퍼플 키스)
6. Weeekly(위클리)
7. WOODZ(조승연- 그룹 유니크 소속)

14) 출처
-https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/nct-hollywood-survival-show-mgm-sm-1234949279/
-https://variety.com/2021/tv/global/hbo-max-latin-america-warner-media-1234963863/
-https://variety.com/2021/music/news/mgm-mark-burnett-soo-man-lee-sm-k-pop-competition-1234967548/
-https://deadline.com/2021/05/k-pop-latin-american-boy-band-competition-series-hbo-max-bts-1234718985/
-https://deadline.com/2021/05/k-pop-competition-series-in-the-works-with-mgm-koreas-sm-entertainment-1234751104/
-https://www.billboard.com/articles/news/international/9568637/nct-hollywood-sm-entertainment-mgm-television-competition-show
15) 출처: 보그 프랑스
-https://www.vogue.fr/culture/article/k-pop-groupes-a-connaitre-2021

패션

[인니] 〈2021 인도네시아 베스트 로컬 브랜드 패션 어워즈〉 개최

- 2021 년 3 월 30 일 여성 전문 웹사이트인 헐스토리(HerStory)가 〈2021 인도네시아 베스트 로컬 브랜드 패션 어워즈(Indonesia Best Local Brand Fashion Awards 2021)〉를 온라인으로 개최.
- 헐스토리(HerStory)는 와르따 에코노미 그룹(Warta Ekonomi Group)의 일원으로 여성의 일상생활, 사랑, 일, 건강 등 여성들에게 필요한 모든 정보를 제공하는 종합 정보 사이트임.
- 2021 년 3 월 8 일부터 3 월 14 일까지 진행된 온라인 투표 결과를 비롯하여 기업 세평, 광고 등 세부 평가 기준을 통해 현지 우수 브랜드 73 개(카데고리별 중복 선정 포함)를 다음과 같이 선정.

	카테고리	선정 브랜드명
1	상의	Adorable Projects, AVA Prologue, Cottonink, Dhievine Batik, Dian Pelangi Fashion, Elzatta Hijab, Gonegani, Jenahara, KIA by Zaskia Sungkar, Kivee, Luna Habit, Major Minor, Minimal, Popoluca The Label, Vanila Hijab, Zoya
2	하의	Beatrice Clothing, Cloth Inc, Major Minor
3	가방	Adorable Projects, Doris Dorothea, Femmebravile, Flashy, Merche, Niion, POVILO, Purotti, Exsport
4	액세서리	Adorable Projects, Bad Influence by Awkarin, Cottonink, Kaynn, This Is April
5	풋웨어	13th Shoes, 3Second, MKS Shoes, Niluh Djelantik, Pvra, Chiel Shoes, Esme?, WATT(Walk The Talk)
6	기타	AVA Prologue, Beatrice Clothing, Vanila Hijab, AUM Apparel, Soul Activ

- 한편. 맥킨지(McKinsey) 및 패션 비즈니스 매거진(The Business of Fashion)의 보고서 〈2021 년 패션 산업 전망(The State of Fashion 2021)〉에 따르면, 무려 응답자 45%가 2021 년 코로나 19 팬데믹 및 경제위기 속 패션산업이 전 세계적으로 큰 위기에 직면해 있다고 조사됨.

통합(정책·기타)

[미국] 트위터, 오디오 플랫폼 출시 16)

- 지난 3 일(현지 시간), 트위터(Twitter)는 다른 사람들과 실시간 오디오 대화를 나누는 가상의 공간 '스페이스(Spaces)'를 베타 테스트함.
- 600 명 이상의 팔로워를 보유한 사용자들에게 배포함. 추후 모든 사용자에게 확대되어 2023 년까지 3 억 1500 만 명의 사용자가 이용하도록 하는 것이 목표임을 밝힘.
- 스페이스는 클럽하우스와 작동 방법이 유사함. 실시간 대화를 통해 스페이스에 입장하여 트윗을 통해 말하기를 요청함. 호스트는 팔로워를 초대하고, 발언권과 퇴장권을 부여함으로써 운영하는 능력을 가짐.
- 또한, 트위터는 '티켓 스페이스'라는 기능을 준비 중임. 이는 라이브 오디오 대화 활성화 및 유인을 위해 스페이스를 수익화 하는 것임. 결과적으로, 호스트와 트위터는 소액의 수익을 창출하게 됨.
- 인기 가수 테일러 스위프트는 스페이스을 통해 발매될 앨범에 대해 소통하였으며, 분노의 질주(Fast & Furious 9) 출연진들도 해당 기능을 통해 개봉될 영화에 대해 알림.
- 트위터는 '후원하기(Tip Jar)' 기능을 베타 서비스할 예정임. 이는 비영리 단체, 전문가, 크리에이터 등에게 후원금을 보내는 기능으로, 스페이스를 통해서도 작동될 것이라 밝힘.

[북경] 광전총국, 2021 년 1 분기 방송서비스업계 매출액 데이터 발표

- 5 월 10 일, 국가광전총국(国家广播电视总局)이 홈페이지에 게시한 내용에 따르면, 2021 년 1 분기 중국 방송서비스업계 매출액은 2,328 억 위안(약 40 조 8,331 억 원)으로 전년 동기대비 34% 증가함. 이 중 방송 광고 매출액은 573 억 위안(약 10 조 504 억 원)으로 전년 동기대비 75% 증가하였으며, 온라인 시청 매출액은 725 억 위안(약 12 조 7,165 억 원)으로 전년 동기대비 32% 증가함.

16) 출처
-https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/twitter-spaces-launches-clubhouse-like-feature-worldwide-4177267/
-https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/twitter-spaces-launches-clubhouse-like-feature-worldwide-4177267/
-https://www.bbc.com/news/technology-57021380

[북경] 국가인터넷정보판공실, 개인정보 불법수집 앱 84 개 명단 발표

- 5 월 10 일, 국가인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)이 개인정보를 불법수집한 모바일 앱 84 개 명단을 공개함. 이번 명단에는 텐센트 모바일 매니저(腾讯手机管家)・360 모바일 시큐리티(360 手机卫士) 등 모바일 관리 앱 36 개와 360 차조(借条)・평안호대(平安好贷) 등 모바일 대출 앱 48 개가 포함됨.
- 이번 명단은 지난 1 일 공개된 개인정보를 불법수집한 입력기・네비게이션 앱 명단 발표 이후 9 일 만임.

[북경] 북경시광전국, 〈예능프로그램 관리강화 관련 통지〉 발표

- 5 월 10 일, 북경시광전국(北京市广播电视局)이 홈페이지에 게시한 내용에 따르면, 최근 〈온라인 예능 프로그램 관리 작업 강화 관련 통지(关于进一步加强网络综艺节目管理工作的通知)〉를 인쇄・배포함. 해당 통지에는 온라인 예능프로그램에서 물건을 구매하거나 회원금액 충전 등의 방식으로 비용을 지불하고 (연예인 또는 프로그램 대회 참가자 등에 대한) 투표권 구매를 할 수 없도록 하는 내용이 포함됨.

[일본] 피아, 티켓피아 시스템을 활용한 코로나 19 백신 예약 제공 17)

- 일본 최대 티켓판매 업체인 피아는 일본에서 코로나 19 백신 접종 예약 시스템으로서 '티켓피아'의 시스템을 활용한 '신형코로나 백신접종 예약 접수・추천서비스'를 지자체에 제공하기로 함.
- 현재 일본은 코로나 19 백신 접종 예약에 많은 신청이 집중되어 일시 접수 중지 등 문제가 많은 상황에서 향후 대규모 접종이나 젊은층으로 접종이 확대가 예정될 예정에서 피아가 올림픽과 축구, 럭비 월드컵 등 대규모 이벤트의 티켓팅 를 경험해 온 노하우를 살려 운용을 맡을 계획임.
- '티켓피아' 시스템은 1 회 예약접수 시 동시에 수만 건 규모의 접속을 소화해 내는 환경을 가지고 있으며, 동일인물의 복수 접종 신청을 방지할 수도 있음. 또한 개인정보를 피아에서 취득하지 않고 서비스만 제공한다고 함.
- 비용은 지자체가 접수방법과 대상자수, 접종장소 수나 기간・일정, 발매와 우송 유무 등에 따라 변동하지만 접수 1 건에 대하여 약 1,000 엔(약 10,300 원) 정도 비용으로 제공예정임. 이미 이용을 희망하는 지자체와의 교섭을 시작하고 있어 빠르면 5 월중에 가동을 할 예정이라고 함.

17) 출처
-https://news.yahoo.co.jp/articles/c780fad61449530e1d088fc54698bde0e8167765

[일본] 닌텐도, 사상 최대 수익 달성…다운로드 판매 전략 주효 18)

- 일본 대표 게임업체 닌텐도(任天堂)는 6 일 2021 년 3 월 결산(2020 년 4 월~2021 년 3 월)을 발표함. 최종 수익이 전년 같은 기간 대비 85.7%가 증가한 4,803 억 엔(약 4 조 9 천 420 억 원)으로 종전 최대치인 전년도 2,790 억 엔을 갱신함. 코로나 바이러스 확산에 따른 외출 자제 영향으로 이른바 '집콕' 수요가 늘어 주력 게임기인 '닌텐도 스위치'의 판매 호조 및 관련 게임 소프트의 매출이 상승함. 매출은 34·4%가 증가해 1 조 7,589 억 엔을 달성함.
- 스위치의 판매 대수는 전년도 대비 37·1%가 증가한 2,883 만 대로 과거 최고 기록을 달성하였으며 작년 봄 발매한 게임 소프트 〈모여봐요 동물의 숲(あつまれ　どうぶつの森)〉은 누적 판매 개수 3,263 만 개를 기록함.
- 닌텐도가 인기를 유지하는 비결 중 하나는 다운로드 형식으로 게임 소프트를 판매하는 점 임. 매장에서 구하기 어려운 신작이나 과거의 명작들을 손쉽게 다운로드 가능하다는 것이 강점임. 다운로드 판매는 전년도 대비 68·5%가 증가한 3,441 억 엔으로 게임 소프트 매출 중 40%를 차지했음.
- 한편 '플레이스테이션 5(PS5)'를 주력 게임기로 판매하고 있는 소니는 인터넷을 통해 400 개가 넘는 게임 소프트를 마음껏 이용할 수 있는 정액제 서비스를 제공하고 있음. 400 개가 넘는 게임 소프트를 이용할 수 있는 정액 서비스를 제공하고 있음. 마이크로 소프트는 'Xbox Series X'등에서 이용 가능한 게임 소프트의 정액 서비스를 실시 중이며 일부 게임은 공개 당일부터 다운로드 후 이용할 수 있다고 함.

[일본] 출판 대기업 3 사, 공동으로 출판유통회사 설립 추진 19)

- 일본의 출판대기업 코단샤(講談社), 슈에이샤(集英社), 쇼가쿠칸(小學館) 등 3 사와 종합상사인 마루베니(丸紅)는 14 일 서적과 잡지를 유통하기 위한 유통회사를 연내에 설립하기로 협의를 시작했다고 발표.
- 출판물은 출판사로부터 일본출판판매(NIPPAN)이나 토한(TOHAN) 등 기존 대형 총판업체를 통해 전국의 서점에 판매되는 시스템이 오랜 현지 관행이었으나 종이매체의 출판시장의 축소가 이어지면서 반품에 따른 수익구조가 악화하고 있었음. 이번 신규회사는 이러한 업계구조를 변화시킬 가능성이 있음.
- 신규회사는 인공지능(AI)을 활용하여 유통정보의 흐름 파악하고 '출판유통 전체의 최적화'를 도모할 예정임. 또한 IC 태그에 삽입된 정보를 사용하여 재고나 판매조건의 관리, 도매 효율화 등을 할 수 있는 시스템 구축도 노리고 있다고 함.

18) 출처
-https://news.yahoo.co.jp/articles/625ce2ddcb556736b8c634e85a19a6dbf778a62a
19) 출처
-https://news.yahoo.co.jp/articles/ea6c5aaad0d94563cee1aea64dd3e2660e26c7ee

[유럽] 프랑스 문화행사 인원 제한, 단계적으로 완화할 예정 20)

- **5 월 3 일, 프랑스 문화부 장관 Roselyne Bachelot 는 건강 프로토콜을 고려하여 5 월 문화 장소 재개장과 인원 제한 지침을 위해 계속해서 전문가들과 논의 및 작업하고 있다고 전함.**
  - 영화관과 극장의 경우, 공간의 35%만을 차지하는 인원을 수용 및 800 명의 관중으로 제한할 예정이며, 6 월 9 일엔 65%로 증대, 이후 7 월 1 일에 100% 수용하는 방식으로 완화할 예정임.
  - 박물관과 기념물 장소의 경우, 방문객 1 인당 8 ㎡ 공간사용 지침에 따라 재개장할 수 있으며, 6 월 9 일엔 4 ㎡로 축소할 예정이라고 밝힘.
  - 또한, 장관은 6 월 9 일부터 1,000 명 이상의 문화, 스포츠 또는 이벤트 공간 이용을 위한 지침이 설정될 것이라고 전하며, 입장을 위해 Covid-19 음성 판정 결과, 자연 면역을 획득한 양성 판정자, 백신 접종자 여부를 포함한 세 가지 유형의 증거가 허용될 것이라고 함.
  - 위와 같은 결정은 문화공간 및 행사 재개 관련, 봉쇄 해제 조치가 취해진 5 월 3 일부터 6 월 30 일까지 4 단계를 거쳐야 한다는 마크롱 대통령의 결정에 따른 것이며, 프랑스 내 Covid-19 발생률과 증가율, 병원 중환자실의 포화 상태에 따라 변동될 수 있음.

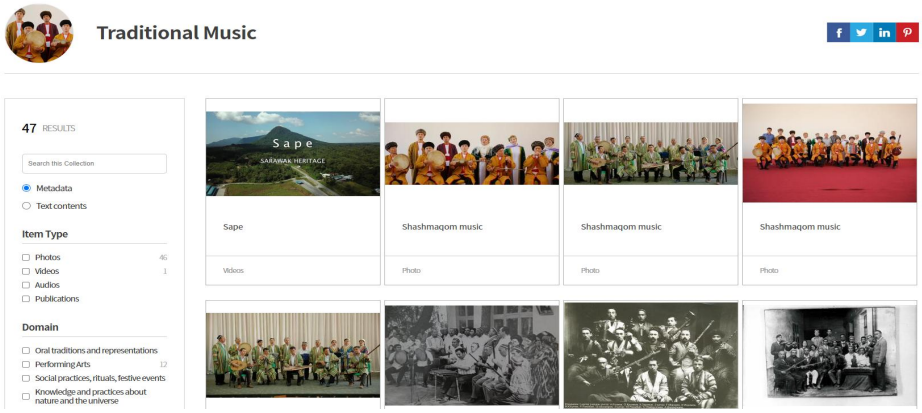
[인니] 텔콤 및 텔콤셀, 공정거래법 무죄 판결

- 2021 년 4 월 29 일 인도네시아 경쟁감독위원회(KPPU)는 텔콤(PT.Telkom Indonesia) 및 텔콤셀(PT.Telekomunikasi Seluler)이 OTT 플랫폼 넷플릭스(Netflix)를 차단한 것에 대해 부당경쟁법(공정거래법)을 위반에 해당하지 않는다며 대법원 판결문을 통해 무죄 판결을 발표
- 해당 사건은 2016 년 1 월 말부터 2018 년 말까지 텔콤(Telkom) 및 텔콤셀(Telkomsel)이 유무선 인터넷망 차단을 통해 이용자들의 넷플릭스 접근을 차단한 것으로 타 OTT 사와의 차별대우 논란에서 시작
- 2016 년 1 월 말, 텔콤 관계자는 “넷플릭스는 포르노그래피 콘텐츠 제공 등 인도네시아 전자거래 및 전자통신법을 준수하지 않아 넷플릭스 접근을 차단한다.”라고 접근 차단 이유에 대해 밝힌 바 있음.
- 2021 년 5 월 인도네시아 경쟁감독위원회(KPPU) 관계자에 따르면 해당 사건이 ‘부당경쟁 및 독점금지에 관한 헌법 1999 년 제 5 조 19 항 d’를 위반했다고 볼 수 없다고 밝힘.
- 한편, 인도네시아 대법원은 최근 OTT 사업이 급속도로 성장하고 있는 가운데 관련 규정은 부재하다며 인도네시아 경쟁감독위원회와 정보통신부 측에 OTT 사업 관련 규정 신설 필요성을 강력히 제기

20) 출처: 뉴스탱크컬쳐, 프랑스 문화 전문 언론
-https://culture.newstank.fr/article/view/216554/avignon-off-2021-maintien-format-reduit-prevision-1000-spectacles-jauge-60.html?t=a&a=568417&p=121098&d=2

[베트남] 아태무형유산 허브 'ichLinks'에 베트남 큰 관심

- 한국이 만든 아시아·태평양 무형유산 정보공유 플랫폼 'ichLinks'가 베트남 언론을 통해 대대적으로 소개됨. 베트남 정부 온라인뉴스 VGP, 국영 통신사 VNA 등 베트남의 여러 언론매체에서는 자국의 국립문화예술연구소가 협력 기관으로 이 플랫폼에 참여하고 있다고 전했음.
- 'ichLinks'는 '무형문화유산(ich: intangible cultural heritage)'과 '연결(Links)' 단어를 결합한 것으로, 올해 설립 10 주년을 맞는 유네스코 아태무형유산센터(사무총장 금기형)가 아시아·태평양 지역 유네스코 회원국들과 협력하여 무형유산 데이터와 이를 활용한 콘텐츠를 한데 모은 디지털 온라인 서비스로, 지난 3 월 15 일부터 서비스가 개시됨.
- ichLinks 에는 아태지역 무형유산 1,000 여 종목에 대한 각종 상세정보를 비롯해 무형유산 영상과 사진, 음원, 도서, 관련 기관과 전문가 정보 등 관련 분야에 대한 방대한 데이터가 담겨 있으며, 개별 유산의 검색 서비스와 무형유산을 활용한 여행과 전시, 이야기를 주제로 한 기획 콘텐츠도 살펴볼 수 있음.
- 베트남 국립문화예술연구소 소장인 부이 호아 손(Bui Hoai Son)은"이 플랫폼에 참여하면서 베트남 유산에 대한 홍보를 지속할 것이며 동시에 문화 및 창조산업과 연계한 발전에 도움이 될 것"이라고 기대한다고 밝힘.



|그림 13| 'ichLink사이트' 전통음악 소개 카테고리

[베트남] 베트남 전자상거래 시장, 향후 5 년간 520 억 달러 시장으로 성장

- 베트남 전자상거래 시장은 올해 견고한 성장을 통해 향후 5 년간 규모 520 억 달러의 시장으로 발전할 것이라는 전망이 나옴.
- 베트남 전자상거래협회(VECOM)가 화상으로 주관한 "베트남 온라인 비즈니스 포럼 – the Vietnam Online Business Forum"에서 VECOM 응우옌 빈민 회장은 "현재 베트남 전자상거래 시장은 매우 역동적이며 소비자들도 점차 적응해 가는 모습"이라며, 특히 "소매, 승차권, 음식배달, 온라인결재, 교육 그리고 마케팅 분야의 거래가 활발하게 이루어지고 있고 전자상거래 시장에서 고부가가치 상품도 그 규모를 늘려가고 있다"고 밝힘.

- 아마존 글로벌 셀링 베트남(Amazon Global Selling Vietnam)의 찐칵도안 대표도 “현재 하노이와 호찌민시 등 대도시를 중심으로 시장의 규모를 키워나가고 있는데 지난 5 년간 22%의 성장률을 기록하고 있으며, 올해에만 20% 이상의 성장을 예상한다”고 밝힘.
- VECOM 은 이날 포럼에서 베트남 도시별 전자상거래 시장에 대한 정보를 객관화하기 위해 `2021 년 E-비즈니스 지수(EBI)`를 만들어 발표함. 협회가 산정한 EBI 는 ▲정보기술 분야의 인적자원 및 인프라, ▲기업과 소비자 간의 전자상거래(B2C), ▲기업 간 전자상거래(B2B)라는 3 가지 기준으로 수치화함. 그 결과 EBI 기준으로 호찌민시가 67.6 점을 얻어 2 위 하노이시의 55.7 점, 3 위 다낭의 19 점을 크게 앞선 것으로 나타남.

[UAE] Crescent Enterprises, 2022 년까지 스타트 업에 10 억 AED 투자 21)

글로벌 벤처 투자가 4,500 억 AED 에 도달, 2021 년 1 분기에 전년 대비 94 % 증가

- UAE 에 기반을 둔 Crescent Enterprises 의 기업 벤처 캐피탈 플랫폼인 CE-Ventures 는 스타트 업에 대한 벤처 캐피탈 투자를 두 배로 늘려 2022 년까지 10 억 AED 을 투자할 계획임. Crescent Enterprises 는 이미 32 개 스타트 업과 VC 에 5 억 AED 이상을 투자하고 있고 중동 및 북아프리카(MENA), 미국, 인도 및 동남아시아에 자금을 지원하고 있음.
- CE-Ventures 는 FinTech, EnergyTech, FoodTech 및 Enterprise SaaS 회사를 포함한 다양한 기술 하위 부문에서 높은 성장 잠재력을 활용하는 시장 중심 투자 전략을 채택해 왔음. 최근 걸프 지역과 전 세계적으로 5 개의 핀 테크 스타트 업인 Tarabut Gateway, Hippo Insurance, China Union Pay, Nerdwallet 및 Turtlemint 에 투자했음.
- PwC 에 따르면, 전통적인 금융 회사의 82 %는 향후 3 ~ 5 년 내에 FinTechs 와의 협력을 강화할 계획이며, 전 세계적으로 디지털 뱅킹에 대한 강력한 소비자 욕구를 강조했음.
- Crunchbase 데이터에 따르면 2021 년 1 분기에 글로벌 벤처 투자는 4,500 억 AED 에 도달하여 전분기 대비 50 %, 전년 대비 94 % 증가했음.
- CE Venture 는 MENA 지역에서 서비스할 수 있는 최신 혁신 기술에 지원하는 동시에 지역 기업가의 비즈니스 확장을 지원하기 위한 BioTech 및 DeepTech 와 같은 신흥 기술 하위 부문에 투자 할 계획임.
- 투자를 위해 외부 자금을 조달하는 기관 벤처 캐피탈과 달리 CE-Ventures 는 전 세계적으로 신생 기업 및 창업가를 위한 장기 파트너로서 초기부터 성장 단계에 중점을 두고 다양한 성장 단계에 자체 자본을 투자함. CE-Ventures 는 자금 지원을 넘어서 국제 신생 기업이 MENA 지역으로 확장될 수 있도록 지원하고 현지 신생 기업이 글로벌 시장으로 확장 할 수 있도록 지원함.

21) 출처
-https://www.sme10x.com/10x-industry/crescent-enterprises-commits-to-doubling-its-investments-in-start-ups-to-aed-1-billion-by-2022

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