

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY








2021

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

233 호

2021년 7월 22일 한류사업팀

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 한국 영화 다수 리메이크 예정 [일본] JYP, 소니와 합동 글로벌 오디션 <Niji Project> 시즌 2 제작 발표 [일본] 도쿄 시부야에서 '스튜디오 드래곤' 제작 드라마 전시회 개최 [일본] TMS 엔터테인먼트, 한국 애니메이션 영화 <기기괴괴 성형수> 수입 개봉 [유럽] 프랑스 잡지, 넷플릭스에서 봐야 할 한국 수사물 8 개 추천 [인니] 디즈니플러스, 동남아시아 시장 공략 [UAE] OSN 스트리밍 앱에 Comcast 기술 솔루션 사용 [UAE] 스타즈플레이의 콘텐츠 구매 부사장 Nadim Dada 인터뷰
 게임·유희복합	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 6 월 중국 모바일 게임 배급사 전 세계 매출 차트 [심천] 도우인 제 3 기 '맹지계획' 발표, 청소년 위한 지식 콘텐츠 창작 장려 [UAE] 플래시 엔터테인먼트·아부다비 게이밍, 대규모 e 스포츠 대회 개최 [UAE] 제로 레이턴시 VR, 아부다비에서 VR 게임 출시 [베트남] 동남아시아에서 떠오르는 게임 강국, 베트남 [베트남] 라스트 레전드, '베트남 CFEL 2021' 우승
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> [일본] <신 에반게리온 극장판: 다카포> 흥행 수입 100 억 엔 돌파, 역대 최고 기록 [유럽] 라인프렌즈, 프랑스 패션 브랜드 매종키초네와 협업 컬렉션 선보여
 만화·웹툰	<ul style="list-style-type: none"> [유럽] 한국 웹툰 <신의 탑>, 프랑스 언론에서 올 여름 읽어야 할 만화로 소개
 음악	<ul style="list-style-type: none"> [미국] BTS, '글로벌 시티즌 라이브' 출연 [일본] K-POP 전문 댄스 학원 수강생 5 배 증가 [유럽] BTS <Butter>, '유로 2020' 결승전 스타디움에서 울려 퍼져 [유럽] 프랑스 매거진, BTS 는 한류의 리더이자 선한 영향력 끼치는 그룹이라 언급 [UAE] 컬리스타 테크놀로지, 두바이에서 라이브 음악 콘서트 재개 [베트남] 블라블라, 베트남 MCN 기업 크리에이토리와 업무 협약 체결
 패션	<ul style="list-style-type: none"> [UAE] 풍부한 전통이 반영된 사우디아라비아 패션의 미래 [베트남] K-뷰티 열기 돌아오른 베트남, 디지털 활용 전략 필요
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 유니버설, 넷플릭스와 계약 연장 [미국] LA, 영화 관련 지업 사업 확대 [북경] 국가인터넷정보판공실, <인터넷 안전 심사 방법> 수정 초안 발표 [북경] 공업과정보화부, 모바일 앱 팝업 창 관련 제재 [북경] 공업과정보화부, <인터넷 보안 산업 발전 계획> 초안 발표 [북경] 문화와여유부, <온라인 공연 매니지먼트사 관리 방법> 초안 발표 [심천] 중국 지난해 인터넷 동영상 활성화 이용자 수 10억 명 [심천] 제 8 회 중국 국제 판권 박람회 10 월 항저우에서 개최 [일본] KDDI, '소리의 VR' 기술 활용한 온라인 공연 선보여 [유럽] 프랑스 정부, 해외 스타트업의 프랑스 진출 도움 플랫폼 선보여 [유럽] 실감 콘텐츠 전시 <한국: 입체적 상상>, 파리 유네스코 본부에서 개최 [인니] 인도네시아 5G 이용자의 소비성향 [UAE] 두바이, 창조 산업 부문 기업 및 일자리 두 배로 늘리기 위한 전략 발표 [베트남] 베트남, 코로나 확산에 동남아시아게임 매년 7 월로 연기 [베트남] 베트남, 소셜 미디어 라이브 스트리밍 통제 강화



방송·영화



☑ [미국] 한국 영화 다수 리메이크 예정 1)

- ☑ 이환경 감독의 영화 <7 번방의 선물>이 스페인 제작사 락앤러즈(Rock and Ruz)와의 판권 계약으로, 스페인어로 리메이크 될 예정임.
- ☑ 락앤러즈는 넷플릭스의 인기 오리지널 시리즈 <블랙 미러(Black Mirror)>의 프로듀서인 미겔 루즈(Miguel Ruz)와 조르디 로카(Jordi Roca)가 설립한 신생 제작사임.
- ☑ <7 번방의 선물>은 터키, 필리핀, 인도네시아 등에서 성공적으로 리메이크된 바 있음. 특히 터키판의 경우, 넷플릭스에서도 공개돼 미국·프랑스 TOP 10 에 오르는 등 세계적인 인기를 얻음. 2019 년 터키에서 가장 많이 관람한 영화로, 제 93 회 아카데미 국제 장편 영화 부문 출품작으로 선정됨.
- ☑ 2017 년 칸 영화제에 초청 받았던 정병길 감독의 영화 <악녀(The Villainess)>가 아마존 TV 시리즈로 각색될 예정임. 아마존 스튜디오와 함께 정병길 감독이 파일럿 에피소드 연출과 총괄 프로듀서를 겸할 예정임. 영화 <스타트렉 비욘드(Star Trek Beyond)>의 작가 더그 정(Doug Jung)과 미국 드라마 <다이너스티(Dynasty)>의 작가 프란시스카 후(Francisca Hu)가 함께 참여한다고 밝힘.
- ☑ 또한, 미국 배급사 '웰 고 유에스에이(Well Go USA)'가 류승완 감독의 영화 <모가디슈(Escape from Magadishu)>의 판권을 구매하여, 8 월 6 일부터 미국·캐나다 극장에서 개봉할 것이라고 발표함.

☑ [일본] 도쿄 시부야에서 '스튜디오 드래곤' 제작 드라마 전시회 개최 2)

- ☑ 드라마 제작사 '스튜디오 드래곤'의 작품 중 일본에서 인기를 끌고 있는 대표작을 전시하는 '스튜디오 드래곤 한국 드라마 전시회'를 7 월 9 일부터 도쿄 시부야 히카리에(東京 渋谷 渋谷ヒカリエ)에서 개최함. 최신작인 <빈센조>를 포함해 <스타트 업>, <김비서가 왜 그럴까> 세 작품이 전시됨.
- ☑ 관객들이 드라마를 직접 체험할 수 있게 포토 존과 작품 속 모습을 재현한 세트장 등을 설치함. 또 드라마 출연 배우들의 영상 메시지가 준비되어 있어 현지 팬들의 기대를 모음.

1) 출처:

-<https://variety.com/2021/film/asia/miracle-in-cell-no-7-spanish-remake-1235018297/>

-<https://variety.com/2021/film/spotlight/south-korea-1235017313/>

-<https://deadline.com/2021/07/the-villainess-tv-adaptation-amazon-francisca-hu-skybound-1234788952/?fbclid=IwAR3t3Ik5XMHw0wxQtEoi0SDBFFLw1dneEEen60hoKrpYBDIzT48UECaHiA8>

-<https://deadline.com/2021/07/well-go-usa-entertainment-north-american-right-korean-film-escape-from-mogadishu-1234792104/>

-<https://deadline.com/video/miracle-in-cell-no-7-turkey-oscar-entry-mehmet-ada-oztekin-interview/>

2) 출처: -<https://news.yahoo.co.jp/articles/29d7120d66699a168d887048e4489eb02d2bce86>



[그림 1] 스튜디오 드래곤의 드라마 전시회 포스터

☑ [일본] JYP, 소니와 합동 글로벌 오디션 <Nizi Project> 시즌 2 제작 발표 3)



[그림 2] <Nizi Project> 시즌 2 포스터

- ☑ JYP엔터테인먼트와 일본의 소니 뮤직 엔터테인먼트가 2019년 2월 공동 사업으로 시작한 글로벌 오디션 <Nizi Project>의 시즌 2인 <Nizi Project Season 2 Global Boys Audition>을 개최한다고 7월 12일 기자회견에서 밝혔다.
- ☑ 시즌 2는 글로벌 걸 그룹 결성을 목표로 한 시즌 1과 달리, 보이 그룹 결성을 목표로 함.
- ☑ 7월 13일부터 오디션 지원 신청을 받으며 일본 내 8개 도시와 미국 로스앤젤레스, 뉴욕, 그리고 서울까지 총 11개 지역에서 오는 11~12월에 오디션을 개최할 예정이다.
- ☑ 오디션 프로그램도 내년 하반기에 선보일 예정이며, <Nizi Project Season 2>에서 선발된 멤버는 2023년 3월 데뷔할 예정이다.

3) 출처: -<https://news.yahoo.co.jp/articles/70559bcc55d199b1c4d0f01ac816a0cbc8e2e47c>

✔ [일본] TMS 엔터테인먼트, 한국 애니메이션 영화 <기기괴괴 성형수> 수입 개봉 4)

- ✔ <명탐정 코난>, <루팡 3 세> 시리즈 등을 제작해 한국에서도 유명한 애니메이션 제작사 TMS 엔터테인먼트(トムスエンタテインメント)가 한국 웹툰 원작 애니메이션 영화 <기기괴괴 성형수>를 수입해 일본 전역에서 개봉한다고 밝힘.
- ✔ <기기괴괴 성형수>는 TMS 엔터테인먼트가 해외 작품을 최초로 수입한 것으로 화제를 모음. 영화 배급은 아시아 영화를 다수 배급 중인 주식회사 SPO(株式会社 エスピーオー)와 공동으로 진행한다고 함.
- ✔ 원작은 일본 'LINE 만화'에서도 연재되고 있으며, 글로벌 누적 조회 수가 31 억 회를 돌파하는 등 국내외에서 큰 인기를 모으고 있는 작품임.

✔ [유럽] 프랑스 잡지, 넷플릭스에서 봐야 할 한국 수사물 8 개 추천 5)

- 프랑스 잡지가 넷플릭스에서 봐야 할 한국 수사 드라마로 <괴물>, <비밀의 숲>, <보이스>, <모범형사>, <시그널>, <검법남녀>, <나쁜 녀석들>, <모두의 거짓말> 등 8 개를 추천함.
 - 한국 수사물은 카리스마 있는 주인공이 등장하고, 사회성 짙은 풍부한 이야기를 자랑함. 특히 흥미로운 이야기를 지어내는 재능 있는 작가들, 영화 못지않은 화면을 보여주는 비주얼 감독, 그리고 기억에 남는 캐릭터를 만들어내는 배우들의 재능이 돋보인다고 언급함.
 - 시골을 배경으로 한 <괴물>은 시나리오가 탄탄하면서 반전이 있고, <비밀의 숲>은 복잡하고 다층적인 시나리오와 화려한 연출을 자랑함. <보이스>는 작품 콘셉트를 잘 활용하여 시리즈 내내 위기와 긴장감을 만들어냄. <모범형사>는 삶에 지친 캐릭터들의 인간적이고 따뜻한 순간이 있으며, 시나리오가 캐릭터의 변화와 현실성을 뛰어나게 묘사했다고 소개함.
 - <시그널>은 두 시대를 넘나들며 사건을 해결한다는 독창성이 있고, 현실 속의 수사 관행을 비판적으로 그림. <검법남녀>는 역동적인 이야기와 다양한 사건들이 특징이며, <나쁜 녀석들>은 사회 하위 계층을 주로 다룬다는 점에서 차별화된다고 언급함. <모두의 거짓말>은 한국적 스릴러 요소들이 히치콕 감독 작품에서 영감을 얻은 것이라는 점에서 추천함.

4) 출처: -<https://news.yahoo.co.jp/articles/54f90e6872b9071bd4cff32a49936319e4f1cc95>

5) 출처: 스텔라시스터즈, 프랑스 매거진

-<https://www.stellarsisters.com/8-series-policieres-coreennes-a-voir-sur-netflix/>

☑ [인니] 디즈니 플러스, 동남아시아 시장 공략

- ☑ 월트 디즈니 컴퍼니(The Walt Disney Company)의 온라인 동영상 플랫폼(OTT)인 디즈니 플러스(Disney+)가 넷플릭스와의 본격 경쟁을 위해 동남아시아 시장 공략을 시작함.
- ☑ 디즈니 플러스는 지난해 9월 인도네시아를 시작으로, 올해 2월에 싱가포르, 6월엔 말레이시아와 태국에 진출했으며 현재 동남아시아 10개국에서 약 40%의 시장 점유율을 기록하고 있음.
- ☑ 동남아시아 시장의 점유율을 높이기 위해, 광고 분야 등에서 인력을 확충하고 현지 문화를 소재로 한 영화 개봉 등을 추진 중임.
- ☑ 구글과 베인앤컴퍼니(Bain&Company) 자료에 따르면 동남아시아 인터넷 시장 규모는 2025년에 2020년보다 3배 성장한 3,000억 달러(344조 원)에 이를 것으로 예상함.
- ☑ 특히 지난해 OTT 시장은 태국이 전년 대비 18배, 베트남이 12배로 급성장함.
- ☑ 한편, 넷플릭스는 2016년부터 동남아시아 시장에 진출했으며, 현재 동남아시아 전 국가에서 서비스를 하고 있음.

☑ [UAE] OSN 스트리밍 앱에 Comcast 기술 솔루션 사용⁶⁾



[그림 3] 시청자에게 다양한 언어 서비스를 하고 즉각적인 접근을 돕는 Comcast의 'Cloud TV Suite' (출처 : OSN)

- Comcast 기술 솔루션(Comcast Technology Solutions)은 'OSN 스트리밍 앱'의 백 엔드 플랫폼에 'Cloud TV Suite'를 사용한다고 발표함. 중동의 유료 케이블 TV 사업자 OSN 이 서비스하는 이 앱은 중동 및 북아프리카 전역의 시청자에게 다중 화면 비디오 엔터테인먼트 경험을 제공하고 있음.

6) 출처:

-<https://www.digitalstudiome.com/broadcast/delivery-transmission/37381-comcast-technology-solutions-powers-the-osn-streaming-app>

- ✔ OSN 스트리밍 앱은 TV 프로그램, 영화 및 독점 오리지널 콘텐츠 등을 제공하고 있으며, 엔드 투 엔드 Cloud TV 제품군에 Comcast 기술 솔루션을 채택하여 중앙 집중화된 서비스를 제공하고 있음. Comcast 기술 솔루션은 가입자가 선택한 화면에서 다양한 언어로 콘텐츠를 새로 고침하고 전달할 수 있는 기능을 제공함.
- ✔ OSN은 'Cloud TV Suite'를 사용해 손쉬운 워크플로 관리, 다중 외국어 메타 데이터 관리, 비디오 처리, 콘텐츠 보호 등을 할 수 있음. 또한 트랜스 코딩을 포함한 VOD 워크플로와 배포 및 선형 처리를 위한 CDN(Content Delivery Network) 등을 지원 받음.

✔ [UAE] 스타즈플레이의 콘텐츠 구매 부사장 인터뷰 7)



그림 4) Starzplay 콘텐츠 구매 부사장 Nadim Dada (출처 : Arab News)

● 스타즈플레이(StarzPlay)의 라마단 기간 방송 전략

- ✔ UAE에 기반을 둔 스트리밍 서비스 스타즈플레이(StarzPlay)는 애니메이션, 터키 애드온 채널, 독점 스포츠물 등 다양한 콘텐츠를 제공하고 있으며, 시청자가 시리즈물을 연속 시청할 수 있도록 하거나 새 시리즈의 최신 에피소드를 제공하는 등 다양한 콘텐츠 모델을 발전시켜 왔음. 콘텐츠 구매 부사장 Nadim Dada를 만나 인터뷰함.
- ✔ 가입자들의 시청 습관에 대해 알려달라
 - 라마단 기간이 지나면 대체로 시청자들은 주중에 TV 시리즈 위주로 시청하나, 일부 시청자는 주말이나 특정 요일에 몰아서 보는 것을 선호함. 이처럼 시청자가 TV 프로그램을 몰아서 보기 위해 특정 시간을 결정하는 것을 '고정된 슬롯' 또는 '고정된 시청 패턴'이라고 함.
 - 시청자들은 TV 시리즈와 함께 영화도 보지만, 75~80%의 시청자들은 영화보다 TV 시리즈를 더 많이 보는 것으로 나타남.

7) 출처: -<https://www.arabnews.com/node/1894656/media>

- ☞ 이런 시청 패턴은 라마단 기간에는 어떻게 바뀌는가?
 - 일반적으로 두 가지 변화가 있음. 우선 시청율이 크게 증가함. 올해 라마단 기간에도 22%나 증가했음. 선호도는 서구 시리즈보다 아랍어 시리즈가 더 높음.
 - 또 하나는 고정된 시간이 변화한다는 것임. 대부분의 시청자는 특정 요일에 모든 시간을 집중하기보다 매일 시청하는 경향이 있으므로, 시청은 주중 그리고 한 달에 걸쳐 분산됨. 이는 플랫폼이 방송사와 동시에 에피소드를 공개하는, 요일 및 날짜 모델을 따르기 때문임. 그래서 시청자가 다음 편을 보기 위해 매일 다시 방문해야 하는 방식으로 콘텐츠를 프로그래밍하고 있음. 대표적 예가 중동의 가장 인기 있는 TV 시리즈인 <밥 알하라(Bab Al-Hara)>임. 같은 방식으로 라마단 기간 동안 최신 시즌을 스트리밍 했음.
- ☞ 이는 라마단 기간이 아니어도 마찬가지인가?
 - 예를 들어 <브레이킹 배드(Breaking Bad)>의 스타 브라이언 크랜스톤(Bryan Cranston)이 주연한 <디스 이즈 어스(This Is Us)>와 <유어 아너(Your Honor)>가 있지만 매주 새로운 편이 나옴. 라마단 기간에는 더 늘어남.
- ☞ 라마단 기간 동안 추가되는 새 콘텐츠는 얼마나 되나?
 - 라마단 기간 동안 50~55 개 정도의 콘텐츠를 추가했지만, 콘텐츠 양보다는 시청자 확보 방법이 더 중요함. 추가한 새 콘텐츠는 아랍어, 터키어, 서구 시리즈 등 크게 세 가지임.
 - 이 중 터키어 시리즈가 가장 많으며, 요일 및 날짜 패턴을 잘 운용해 터키 방송사와 동시에 작품을 내보내기 시작했음.
 - 아랍어 시리즈도 많이 추가했지만, 올해는 시청자의 습관과 선호에 맞춰 콘텐츠를 편성했음. 예를 들어, 스타즈플레이에서 가장 인기 있는 서구 시리즈 중 하나가 <그레이 아나토미(Grey's Anatomy)>임에 착안해, 라마단 기간에 가족적 요소가 있는 의료 드라마 <Nabd Mu'aqat> 시리즈를 편성했음.
 - 또한 라마단 기간 중 요일과 날짜에 따라, 애니메이션을 포함한 새로운 콘텐츠를 추가했는데, 결과가 성공적이었음.
- ☞ 작년 코로나 19 로 UAE 가 봉쇄되고 사람들이 집에 머물면서 플랫폼 가입이 급증했고 봉쇄가 풀리자 가입자 이탈이 있었는데, 그 것이 라마단 기간 시청에도 영향을 미쳤나?
 - 작년 봉쇄 기간 동안 가입자가 대폭 늘고 시청률이 상당히 많이 증가한 것이 사실임. 더 많은 구독자 확보를 위해 <프레이저(Frasier)>, <내 사랑 레이몬드(Everybody Loves Raymond)> 와 같은 코미디 장르 등 시청자가 선호하는 콘텐츠를 추가했음.
 - 신규 가입자 데이터를 분석하고, 그들의 선호에 맞춰 콘텐츠를 신중하게 확보했음.



☑ [심천] 6월 중국 모바일 게임 배급사 전 세계 매출 차트 8)

2021年6月中国手游发行商收入TOP30 | 全球 App Store + Google Play

1	腾讯 Tencent	16	壳木游戏 CamelGames
2	网易 NetEase	17	4399游戏 4399 Games
3	莉莉丝 Lilith Games	18	乐元素 Happy Elements
4	米哈游 miHoYo	19	朝夕光年 Nuverse
5	趣加 FunPlus	20	哔哩哔哩 Bilibili
6	雷霆游戏 Leiting	21	有爱互娱 C4games
7	灵犀互娱 Lingxi Games	22	游族网络 YOOZOO
8	三七互娱 37 Games	23	悠星网络 Yostar
9	天盟数码 IGG	24	完美世界 Perfect World
10	沐瞳科技 Moonton	25	多益网络 Duoyi
11	博乐科技 Bole Games	26	紫龙游戏 Zlong Games
12	友塔游戏 Yotta Games	27	友谊时光 FriendTimes
13	麦吉太文 Magic Tavern	28	心动网络 X.D. Global
14	龙创悦动 Long Tech	29	尼毕鲁 Tap4Fun
15	江娱互动 Topwar	30	龙腾简合 ONEMT

以上榜单来源于Sensor Tower 2021年6月全球App Store及Google Play商店之手游收入估算。



Sensor Tower 全球领先的手游及应用情报平台

www.sensortower-china.com

[그림 5] 2021년 6월 중국 모바일 게임 배급사 매출 TOP 30

- ☑ 센서 타워 스토어 정보 플랫폼이 지난 6월 중국 모바일 게임 배급사의 전 세계 앱 스토어와 구글 플레이 매출 순위를 발표함. 36개 업체가 전 세계 매출 랭킹 TOP 100에 들었으며, 총 매출은 22억 4천 달러 (2조 5,322억 원)로 전 세계 TOP 100 매출의 38%를 차지함.
- ☑ 6월 레이팅 게임즈(雷霆游戏)의 매출이 전월 대비 143%나 급증했고, 작년 동기에 비해서도 12배나 늘어나며 중국 모바일 게임 배급사 매출 순위 6위를 기록함. 레이팅 게임즈는 전 세계 매출 순위에서도 23위를 차지해, 소니(21위), 나이언틱(22위), 애플빈(25위), 일렉트로닉 아트(25위) 등과 어깨를 나란히 하며 세계적 메이저 회사로 올라섬.

8) 출처: -<http://www.gamelook.com.cn/2021/07/446976>

- ☞ 〈Mobile Legends: Adventure〉 일본 버전이 출시된 덕에 문툰(沐瞳科技, moonton)의 매출이 전월 대비 15% 증가하며 자체 최고치를 기록하였음. 이는 작년 동기에 비해서 71% 증가한 것임. 지난 4 월 이후 〈Mobile Legends(无尽对决)〉 515 Eparty 에 힘입어 문툰의 매출이 계속해서 크게 늘고 있음.
- ☞ 빌리빌리(哔哩哔哩)는 작년 10 월 일본 시장에 상륙했으며, 지난 6 월에는 〈파이널 기어(重装战姬)〉가 한국 모바일 게임 시장에 성공적으로 진입해 매출 차트 7 위에 오름. 앞으로 해외 모바일 게임 매출이 크게 늘어날 것으로 예상됨.
- ☞ 게임 〈왕자영요(王者荣耀)〉는 여름 휴가 시즌을 맞이하여 매출이 전월 대비 5%, 전년 동기 대비 20.9% 증가하여 또 한 번 자체 신기록을 갱신함. 텐센트(腾讯)의 모바일 게임 〈천월화선(穿越火线)〉과 〈QQ 스피드(QQ 飞车)〉의 매출도 전월 대비 각각 58%, 59% 증가하였으며, 중국 앱 스토어 모바일 게임 매출 순위에서 11 위, 14 위에 오름.

☞ [심천] 도우인 제 3 기 ‘맹지계획’ 발표, 청소년 위한 지식 콘텐츠 창작 장려⁹⁾

- ☞ 도우인(抖音)은 ‘맹지계획(萌知计划)’ 제 3 기 육성책을 발표해, 이용자의 체계적인 청소년 지식 콘텐츠 창작을 장려함. 관련 행사는 과학 보급, 계몽, 흥미, 학문 총 4 개 부문으로 나눠 진행되며, 국제 안데르센 수상자 조문헌(曹文轩), 북경교통대학 부교수 진정(陈征), 유명 사회자 이소맹(李小萌), 영어 명사 뇌세웅(赖世雄)이 크리에이터들에게 콘텐츠 창작을 지도함.
- ☞ 도우인의 ‘맹지계획’은 올해 1 월 처음 선보였으며, 지난 2 기 동안 역량있는 청소년 콘텐츠 크리에이터 들을 대량 배출하였음. 활동 실례로 ‘지지과보(之知科普)’ 도우인 계정은 전국 최고 과학자가 과학 기술 첨단 콘텐츠와 관련한 쇼트 클립(짧은 동영상)을 제작하고 해설을 덧붙였음. 그 중 구양자원(欧阳自远) 원사의 우주 비행 해설 지식 모음은 이미 82 화가 제작됐으며 청소년들에게 큰 사랑을 받고 있음. ‘지지과보’는 도우인에 입점한 후, 현재까지 총 218 만 명의 팬을 끌어들이었으며 810 만 번의 ‘좋아요’를 받았음.
- ☞ 도우인은 많은 청소년들이 흥미를 느낄만한 콘텐츠를 제공하기 위해, ‘맹지계획’ 이외에 또 다른 활동을 전개하고 있음. 지난 3 월, 도우인은 중국 내 14 개 과학 기술관과 연합하여 온라인 가상 과학 기술관을 열어 쇼트 클립과 생방송으로 과학 콘텐츠를 전시하고, 다양한 과학자들이 나와 청소년들의 질문에 응답 하였음.
- ☞ 또한 도우인은 어린이날을 맞아 ‘청소년 모드’, ‘도우인 청소년 미니 프로그램’, ‘도우인 자녀 플랫폼’의 콘텐츠를 학부모들이 이해할 수 있도록 〈학부모 가이드 북〉을 게재하기도 하였음.

9) 출처: -<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1705075084073290498&wfr=spider&for=pc>

☑ [UAE] 플래시 엔터테인먼트·아부다비 게이밍, 대규모 e 스포츠 대회 개최 10)



[그림 6] 상금 20,000AED이 걸린 DOTA2 토너먼트
(출처: Flash Entertainment)

- <도타 2>, <PUBG: 배틀그라운드>, <포트나이트>, <피파> 토너먼트 상금 놓고 대결
- ☑ 플래시 엔터테인먼트(Flash Entertainment)와 아부다비 게이밍(Abu Dhabi Gaming, AD Gaming)이 게임 및 e 스포츠 산업 성장을 위해, 아부다비에서 대규모 e 스포츠 토너먼트 시리즈를 함께 연다고 발표함.
- ☑ 상당한 액수의 상금과 상품이 걸린 UAE 최초의 토너먼트 시리즈로, 7 월 <도타 2> 대결을 시작으로, 8 월 <PUBG: 배틀그라운드> 토너먼트, 9 월 <포트나이트>, 10 월 <피파 22> 시리즈로 이어짐.
- ☑ 전 세계 게임 시장이 빠르게 성장해 2023 년에

2,000 억 달러(229 조 8 천 억 원)를 넘어설 것으로 예상하는 가운데, 아부다비 게이밍은 이번 토너먼트 시리즈로 e 스포츠 커뮤니티의 확고한 기반 마련을 목표로 하고 있음.

☑ [UAE] 제로 레이턴시 VR, 아부다비에서 VR 게임 출시 11)



[그림 7] Zero Latency Abu Dhabi는 다양한 가상 세계에서 8명이 함께 대결할 수 있음
(출처 : Zero Latency)

10) 출처: -<https://www.digitalstudiome.com/events/37141-flash-entertainment-and-abu-dhabi-gaming-launch-mega-esports-series>

11) 출처: -<https://www.digitalstudiome.com/technology/37385-abu-dhabi-to-launch-vr-experience-with-zero-latency>

● 제로 레이턴시 VR(Zero Latency VR), 올 여름 아부다비의 현실 세계와 가상 세계 연결

- ✔ 가상 현실 엔터테인먼트 기업 제로 레이턴시 VR(Zero Latency VR)이 UAE 의 신생 기업인 쿼티 LCC (Qwerty LLC)와 손잡고 창고 크기의 멀티플레이어 게임 경험 공간을 아부다비의 ‘갤러리아 알 마리아 아일랜드(Galleria Al Maryah Island)’에서 선보임. 현실 세계와 가상 세계를 연결한 다양한 공간에서 최대 8 명이 동시에 대결할 수 있음.
- ✔ 행사장에서는 좀비 아포칼립스 인기 게임인 <언데드 아레나(Undead Arena)>와 퍼즐 어드벤처 게임인 <엔지니어리움(Engineerium)>을 포함해 6 개 이상의 VR 게임을 선택할 수 있음.
- ✔ 이번 행사에서는 HP, 인텔, 마이크로소프트와 협력하여 개발한 최신 제로 레이턴시 제너레이션 2 VR 시스템을 사용함.

✔ [베트남] 동남아시아에서 떠오르는 게임 강국, 베트남



그림 8 | 베트남 리그 오브 레전드(League of legend) 대회 모습
(출처 : 베트남 언론사 V EXPRESS)

- ✔ 베트남 인구는 지난해 기준 9,800 만 명으로 세계 15 위 인구 대국임. 유엔에서 발표한 중위 연령이 31.9 세로 중국 38.4 세, 한국 43.7 세, 일본 48.3 세와 비교해 확연히 젊은 나라임을 알 수 있으며, 게임을 즐기는 주 연령대인 15~34 세 인구는 3,000 만 명이 넘음.
- ✔ 베트남 정보통신부에 따르면 지난해 베트남 온라인 게임 시장 규모는 5 억 2,141 만 달러(6,000 억 원)로, 2015 년에 비해 100% 넘게 성장함.
- ✔ 앱 분석 리서치 업체인 앱애니(App Annie)는 최근 펴낸 <베트남, 모바일 시장의 기회>에서, 호주+뉴질랜드+동남아시아(ANZSEA) 시장에서 가장 유망하고 인기 있는 게임 제작 업체 TOP10 중 5 곳을 보유한 베트남을 주목해야 한다고 지적함. 그 중 3 곳이 TOP10 1, 2, 4위에 올랐고, 1 위 ‘아마노츠(Amanotes)’는 지금까지 개발한 게임의 누적 다운로드 수가 10 억 회를 넘어섬. 현재 베트남이 개발한 게임은 전 세계에서 25 개당 1 개의 비율로 다운로드되고 있음.

- ❖ 이전 베트남 게임 시장의 중흥을 이끈 건 한국 게임들로, 2000년대 초반 한국 기업 웹젠(WEBZEN Inc.)의 <뮤>가 큰 인기를 끌었으며 <오디션>, <크로스파이어>, <배틀 그라운드> 등이 그 뒤를 이었음. 하지만 2005년부터 중국 게임에 밀려, 현재 베트남 모바일 게임 시장의 70%는 중국이 장악한 상태임.
- ❖ 괄목할 게임 제작 국가로 자리잡은 베트남은 앞으로 중국 기업과 치열한 경쟁을 거치며 성장 속도가 더욱 빨라질 것으로 보임. 한국 게임 업체들은 인내심을 가지고 베트남 시장을 지속적으로 공략해야 함.

❖ [베트남] 라스트 레전드, '베트남 CFEL 2021' 우승

- ❖ 스마일게이트 엔터테인먼트는 VTC 온라인과 함께 3년 만에 재개한 <크로스파이어>의 세계 프로 리그인 <베트남 CFEL 2021(Vietnam CROSSFIRE Elite League 2021)> 시즌 1을 성공적으로 개최함.
- ❖ 이번 대회 총 상금은 2억 2,000만 VND (한화 약 1천만 원)으로, 예선전에 100개 이상의 팀이 지원할 정도로 대회 재개에 대한 관심이 뜨거웠음.
- ❖ <베트남 CFEL 2021> 시즌 1은 정규 시즌과 플레이오프로 나뉘어 진행됨. 과거 베트남 <크로스파이어> 리그의 전성기를 이끌었던 '람보(Rambo)' 부이딘반, '쉐이디(Shady)' 탄퐁마이가 소속된 라스트 레전드(LAST LEGENDS)는 정규 시즌에서 전승을 기록하며 변함없는 기량을 과시했고, 결승전에서도 압도적인 실력 차이를 보이며 우승함.
- ❖ 스마일게이트 엔터테인먼트는 코로나19 확산 방지를 위해 <베트남 CFEL 2021> 시즌 1의 모든 경기를 온라인으로 진행했으며 경기마다 2천명 이상, 하루 평균 10만명 이상이 시청함.
- ❖ 스마일게이트 엔터테인먼트의 여병호 실장은 "앞으로 베트남의 <크로스파이어> 선수들이 국제 대회에서도 활약을 펼치고 대망의 <CFS 2021> 그랜드 파이널에서 좋은 성과를 거둘 수 있도록 적극적으로 지원할 것"이라며 "더욱 업그레이드된 모습으로 선보일 <베트남 CFEL 2021> 시즌 2에도 많은 기대를 바란다"라고 전함.



[그림 9] 베트남 CFEL 2021 우승팀
(출처 : 스마일게이트 제공)

애니·캐릭터



☑ [일본] <신 에반게리온 극장판: 다카포> 흥행 수입 100 억 엔 돌파, 역대 최고 기록 12)



[그림 10] <신 에반게리온 극장판: 다카포(シン・エヴァンゲリオン劇場版)> 포스터

- ☑ 안노 히데아키(庵野秀明)가 총감독을 맡은 애니메이션 영화 <신 에반게리온 극장판: 다카포(シンエヴァンゲリオン劇場版)>가 흥행 수입 100 억 엔을 돌파하며 역대 최대 기록을 세움.
- ☑ <신 에반게리온 극장판: 다카포>는 TV 애니메이션 시리즈 <신세기 에반게리온>에 새로운 설정과 스토리를 더해 총 4 부작으로 다시 만들었으며 <에반게리온: 서(ヴァンゲリオン新劇場版:序), <에반게리온: 파(エヴァンゲリオン新劇場版:破)>, <에반게리온: Q(エヴァンゲリオン新劇場版:Q)>의 완결편으로 큰 인기를 끌고 있음.
- ☑ 개봉후 127 일 동안 흥행 수입 100 억 1,582 만 엔, 관객 동원 655 만 명을 기록함. <에반게리온> 영화 시리즈 중에서도 최고 기록이며 안노 히데아키 감독 작품 중에서도 가장 높은 성공을 거둠.

☑ [유럽] 라인프렌즈, 프랑스 패션 브랜드 매종키츠네와 협업 컬렉션 선보여 13)

- 라인프렌즈와 매종키츠네가 '브라운앤프렌즈(라인프렌즈의 오리지널 캐릭터)' 10 주년을 기념하여 한정판 협업 컬렉션을 선보임. 7 월 8 일부터 프랑스, 미국, 한국, 일본에서 소개되는 이번 컬렉션은 <브라운, 파리에서 키츠네를 만나다(BROWN Meets KITSUNE in Paris)>라는 스토리를 기반으로 패션, 인형, 디지털 콘텐츠, 액세서리 등을 출시함.
 - ☑ 라인프렌즈는 매종키츠네 브랜드를 재해석하여 62 종의 의류와 11 종의 액세서리를 출시함. 또한 협업 비디오, 플레이리스트, 스티커, 인스타그램 GIF 등도 공개함. 이번 협업 컬렉션은 밀레니얼 세대, Z 세대 및 트렌드 세터의 필수 아이템이 될 것으로 보임.

12) 출처: -<https://news.yahoo.co.jp/articles/0ab6a323ae00ee98fbd81509d1c0a7291d3f9a76>

13) 출처: Hellokpop, 케이팝 전문언론

-<https://www.hellokpop.com/lifestyle/line-friends-collaborates-with-maison-kitsune-to-globally-launch-the-limited-edition-kitsune-x-line-friends-collection/>

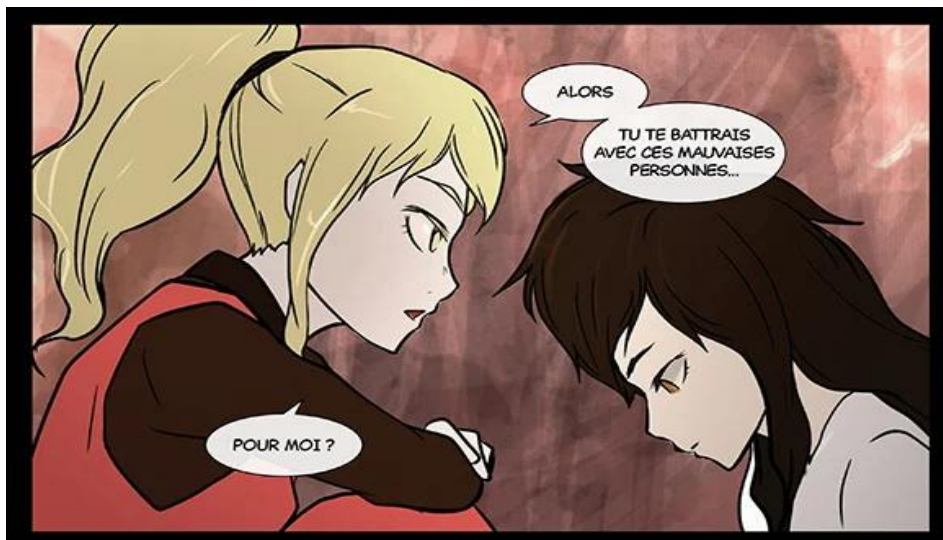
- ☑ 메종키츠네와 라인프렌즈는 캐릭터를 기반으로 한 브랜드이며, 라인프렌즈는 메신저 앱 ‘라인’의 이모티콘을 위해 제작된 후 게임, 패션, 엔터테인먼트 업계의 사랑을 받으며 글로벌 캐릭터 IP 산업을 선도하고 있음. 마찬가지로 메종키츠네도 음악과 패션에 기반을 둔 라이프 스타일 브랜드로서 패션으로 영역을 확장하고 있음.
- ☑ 한편, 라인프렌즈는 덴마크 오디오 및 전자 제품 회사인 ‘뱅앤올룹슨(Bang & Olufsen)’, 독일 카메라 브랜드 ‘라이카(Leica)’, 독일 문구 브랜드 ‘라미(LAMY)’ 등 해외 유명 기업과 협업 컬렉션을 출시하며 젊은 세대의 눈길을 사로잡는 트렌디한 라이프 스타일을 보여주고 있음.

만화·웹툰



☑ [유럽] 한국 웹툰 <신의 탑>, 프랑스 언론에서 올 여름 읽어야 할 만화로 소개 14)

- ☑ 프랑스 언론이 올 여름 읽어야 할 추천 만화 15 개 중 하나로 한국 웹툰 <신의 탑>을 소개함. <신의 탑>은 웹툰이지만 프랑스 출판사 오토토(Ototo)가 만화책으로도 발간했음. 총 400 개의 에피소드를 공개해, 누적 조회 수 40 억 회를 기록하였음. 또한 미국 만화 전문 회사 크런치롤(Crunchyroll)은 이 웹툰을 애니메이션으로 제작하기도 함.
- ☑ <신의 탑>은 제목 그대로 신의 탑에 도달하고자 하는 인물들의 이야기이며, 프랑스 언론은 이를 신과 대등한 위치가 되고자 승천하는 것은 율리시즈의 모험담과 견줄만하다고 소개함. 처음부터 끝까지 독자를 조마조마하게 만들며, 종이책은 웹툰을 새로운 형식으로 즐길 기회를 제공한다고 언급함.



[그림 11] 웹툰 ‘신의 탑’ (출처: SIU)

14) 출처: Cnews, 프랑스 언론

-<https://www.cnews.fr/culture/2021-07-08/voici-les-15-mangas-qui-faut-lire-cet-ete-1099182>

음악



✓ [미국] BTS, '글로벌 시티즌 라이브' 출연 15)

- ✓ BTS가 국제 빈곤 퇴치 사회 운동 단체인 '글로벌 시티즌(Global Citizen)'이 주최하는 <글로벌 시티즌 라이브(Global Citizen LIVE)> 공연에 출연할 예정임.
- ✓ <글로벌 시티즌 라이브>는 지구 환경 보호, 빈곤 퇴치, 사회적 평등을 위한 캠페인 무대로, 6개의 대륙에서 촬영된 공연이 ABC, BBC, 폭스, 유튜브에서 방송됨.
- ✓ 행사는 24시간 동안 생중계되며 뉴욕, 로스앤젤레스, 파리, 서울, 두바이, 런던, 라고스 등 세계 곳곳에서 다양한 무대가 펼쳐짐.
- ✓ BTS를 포함하여, 위켄드(The Weeknd), 에드 시런(Ed Sheeran), 콜드플레이(Coldplay), 휴 잭맨(Hugh Jackman) 등 다양한 아티스트가 참여할 것이라고 밝힘.

✓ [일본] K-팝 전문 댄스 학원 수강생 5배 증가 16)

- ✓ 도쿄 신오쿠보에 있는 K-팝 전문 댄스 학원 'KPOP DANCE STUDIO (KPDS)'의 학생 수가 코로나 19 이전과 비교해 5배나 증가함. K-팝 아이돌 육성을 목표로 하는 전문반 또한 수강생이 급증해 기존의 2개 반에서 10개 반으로 늘림.
- ✓ KPDS 커리큘럼에는 한국 대형 연예 기획사들과 연계해 특별 오디션을 정기적으로 개최하는 것도 들어 있음. K-팝의 세계적인 인기에 따라 한국에서 K-팝 아이돌로 활동하고 싶어하는 일본인들이 대거 늘어남. 학원생은 여성이 70% 정도이며, 연령은 3세부터 중장년 남성까지 다양함.

15) 출처

- <https://variety.com/2021/tv/news/global-citizen-live-bts-ed-sheeran-weeknd-1235018271/>
- <https://deadline.com/2021/07/global-citizen-live-worldwide-event-abc-jlo-bts-youtube-1234791375/>
- <https://www.billboard.com/articles/news/9599744/global-citizen-live-2021-event/>
- <http://www.mtv.com/news/3179024/global-citizen-live-2021-billie-eilish-bts-more/>
- <https://www.rollingstone.com/music/music-news/bts-permission-to-dance-fallon-1197009/>

16) 출처:

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/efc3618da5258b234aa246f6079a8b779e669764?page=1>

✔ [유럽] BTS 〈Butter〉, ‘유로 2020’ 결승전 스타디움에서 울려 퍼져 17)

- ✔ ‘유로 2020’ 축구 결승전이 열린 7 월 12 일 웹블리 스타디움에서 BTS 의 〈Butter〉가 울려 퍼짐. 이는 UEFA EURO 2020 공식 SNS 에서 진행한 인기 투표에서 〈Butter〉가 1 위로 선정된 데 따른 것임. 총 450 만 명이 참여한 이 투표에서 BTS 는 루이스 톰린슨(Louis Tomlinson), 빌리 아일리시(Billie Eilish), 어셔(Usher) 등 세계적인 팝 가수를 제치고 절반에 가까운 47%의 표를 얻음. 하지만 노래가 나오는 장면이 방송으로 송출되지 않아 팬들의 공분을 삼.
- ✔ 또한, UEFA EURO 2020 은 축구 스타들이 선정한 곡을 담은 공식 플레이리스트를 발표했고, 여기에 BTS 의 〈Butter〉와 〈Dynamite〉가 들어감.

✔ [유럽] 프랑스 매거진, BTS는 한류의 리더이자 선한 영향력 끼치는 그룹이라 언급 18)

- ✔ 프랑스 매거진 〈Numéro〉는 BTS 의 인기와 영향력을 언급하며 거의 종교적 숭배의 대상이라고 소개함. BTS 의 최근 신곡은 3 시간 만에 2,000 만 조회 수를 넘겼으며, BTS 는 루이 비통(Louis Vuitton)의 엠버서더로도 활약하고 있음.
- ✔ 〈Numéro〉는 BTS 를 세계를 장악한 한류의 리더로 소개함. 데뷔 이후 BTS 멤버들은 세월과 피로에 굴하지 않고, 건강한 피부와 밝은 얼굴로 정확한 안무, 그리고 빠른 리듬의 퍼포먼스를 보여줬다고 소개함. ‘방탄소년단’이라는 이름 역시 시련에 맞서는 용기와, 삶의 힘겨움으로부터 청소년들을 지켜내겠다는 의지를 담고 있다고 설명함. 그들의 가사 역시 우울증, 한국 교육 시스템의 문제, 소비주의 등 진지한 사회적 주제를 많이 다룬다고 소개함.
- ✔ 특히 기사는 BTS 가 그들의 영향력을 이타심과 존경과 같은 긍정적인 가치를 위해 활용한다고 언급함. 많은 K-팝 가수 중에서 BTS 가 특히 사랑받는 이유로, 긍정적인 대의를 위해 노력하는 점을 꼽음. BTS 는 폭력에 저항하여 자신을 사랑하자는 유니세프의 ‘Love Myself’ 캠페인 이후 〈Love Yourself〉 앨범을 발매했으며, UN 에서 〈Speak Yourself〉라는 주제로 연설을 하기도 함.

17) 출처: 45secondes, 프랑스 미디어 전문 언론

-<https://45secondes.fr/butter-de-bts-a-sonne-lors-de-la-finale-de-la-coupe-deurope-memes-de-larmee/>

18) 출처: Numero, 프랑스 매거진

-<https://www.numero.com/fr/musique/bts-kpop-louis-vuitton-permission-to-dance>

✔ [UAE] 컬러스타 테크놀로지, 두바이에서 라이브 음악 콘서트 재개 19)

● 두바이 국제 컨벤션 센터에서 첫 번째 '컬러스타 앱' 라이브 콘서트 개최

- ✔ 컬러스타 테크놀로지(Color Star Technology)가 두바이 라이브 콘서트 개최를 발표하며, 전 세계 관객들이 기술의 혁신을 이룬 '컬러스타' 음악을 즐길 수 있다고 소개함. 이번 콘서트에는 아랍의 슈퍼스타 아스엘 하미(Aseel Hameem)와 왈리드 알리 샴(Walid Ali Sham)도 참석할 예정이며, 공연 시작에 앞서 스타들은 온라인 셀럽 플랫폼 '컬러스타(Color Star) 앱'에서 실시간 방송으로 세계 관객들과 소통할 예정이다.
- ✔ 두바이 라이브 콘서트는 연간 50 회 이상 개최할 예정이며, AR 인텔리전스 시스템을 처음으로 사용해 온라인 관객이 스타들과 소통하는 새로운 경험을 선사할 계획임.
- ✔ 컬러스타 테크놀로지는 올해 10 월 미국 여러 도시에서도 라이브 콘서트와 음악 축제를 계획하고 있음.

✔ [베트남] 블라블라, 베트남 MCN 기업 크리에이토리와 업무 협약 체결



|그림 12| 블라블라 & 크리에이토리

※출처 : 대한금융신문

- ✔ 커뮤니티형 라디오 '블라블라(blabla)'는 지난 13 일 베트남 대표 MCN 기업인 '크리에이토리(Creatory)'와 MOU를 체결하고 '오디오 크리에이터 발굴과 양성을 통한 콘텐츠 공동 기획 및 제작'과 관련한 협력 체계를 구축하겠다고 밝힘.
- ✔ 블라블라는 베트남 MZ 세대를 타깃으로 하는 라이브 오디오 기반 커뮤니티 서비스로, 베트남에서 서비스 출시 2 주 만에 참여자 수가 1 만 명을 넘었으며, 현재 활동 중인 오디오 크리에이터 '보이스 크루'도 5 백 명을 넘어서는 등 베트남 오디오 플랫폼 시장에서 가파른 성장세를 보이고 있음.
- ✔ 블라블라는 현재까지 한국, 일본, 베트남 등에서 서비스하고 있으며 누적 다운로드가 30 만 건, 월 이용자가 15 만 명에 달함.
- ✔ 크리에이토리는 설립 5 년 만에 베트남 내 대표 MCN 기업으로 자리잡아 베트남 인플루언서 마케팅을 성공적으로 이끌고 있음. 현재 50 여 명의 전속 크리에이터와, 5 천만 명 이상의 구독자를 보유하고 있으며, 총 100 억 회 이상의 동영상 조회 수를 기록함.
- ✔ 이번 업무 협약으로 베트남 시장에서도 사용자 맞춤형 오디오 서비스를 제공할 수 있는 발판을 마련하게 되었으며, 향후 베트남 MZ 세대 사용자들의 수요와 트렌드를 반영해 콘텐츠를 제작하고, 크리에이터 발굴, 베트남 현지 사업모델 확보 등을 위해 적극적인 협업을 해나갈 예정임.

19) 출처:

-<https://www.digitalstudiome.com/events/37383-color-star-technology-to-resume-live-music-concerts-in-dubai>



☑ [UAE] 풍부한 전통을 반영한 사우디아라비아 패션의 미래 20)



그림 13 | 박물관에 전시된 사우디 패션 디자이너 무하마드 호자(Mohammed Khoja)의 컬렉션 (출처 : Arab News)

- 알울라의 나바테아 문명에서 영감을 얻은 무하마드 호자의 최신작 <서예 및 스크립트> 전시회에서 전시
- ☑ 사우디아라비아 패션계는 최근 몇 년 동안 재능 있는 많은 디자이너들이 자신들의 예술과 전통 문화를 혼합해 혁신적인 방법을 찾는 변화의 바람이 불고 있음.
- ☑ 럭셔리 브랜드 'Hindamme'의 설립자인 사우디 패션 디자이너 무하마드 호자(Mohammed Khoja)가 2018년 디자인한 '드라이빙 재킷'이 지난 6월 런던의 빅토리아 & 앨버트 박물관에 영구 전시되었음. 이는 사우디아라비아에서 여성의 운전이 허용된 것을 기념하기 위해 기획되었음.
- ☑ 또한 리야드에 있는 사우디아라비아 국립 박물관에서는 알울라의 나바테아 문명에서 영감을 받은 무하마드 호자의 최신 시즌 작품이 <서예와 스크립트> 전시회의 일부로 전시되고 있음.
- ☑ 사우디아라비아 패션 산업은 성장 잠재력이 커, 문화부와 패션 위원회 등의 지원과 함께 미래 주요 산업 중 하나가 될 것으로 전망함.

☑ [베트남] K-뷰티 열기 달아오른 베트남, 디지털 활용 전략 필요

- ☑ 지난 12일 한국무역협회 국제무역통상연구원이 발표한 '코로나 19 이후 대(對)베트남 화장품 수출 트렌드와 시사점'에 따르면, 향수, 화장품, 헤어·구강용품 등 베트남의 미용 제품 시장은 지난해 코로나19 확산에도 불구하고 21억 1,348만 달러(2조 4,273억 원)의 사상 최대 매출액을 기록했고, 2025년까지 시장 규모가 34억 2,123만 달러(3조 9,293억 원)로 성장할 것으로 전망됨.
- ☑ 한국 화장품의 베트남 수출액도 전년 대비 17.6% 증가한 2억 2,731만 달러(2,610억 원)로 역대 최고액을 기록함. 또한 베트남 화장품 수입 시장의 48.1%를 점유하면서 일본(16.1%), 프랑스(10.8%)를 제치고 5년 연속 1위를 차지함.

20) 출처 : <https://www.arabnews.com/node/1885626/saudi-arabia>

- ☞ ‘고미코퍼레이션’은 한국 제품 전용 이커머스 플랫폼을 구축해 백화점 입점, 판매, 유통·물류, 고객 응대 등의 서비스를 제공하여 월 이용자 수가 100 만 명에 도달함. ‘챔페이스’는 SNS 에서 MZ 세대를 겨냥해 인공지능(AI) 기술 기반의 화장법 및 제품 정보 자동 분류, 개인 맞춤형 메이크업 지원 등의 서비스를 해 지난 4 월 베트남 진출 2 개월 만에 15 만 명의 사용자를 확보함.
- ☞ 김보경 무역협회 수석연구원은 "수출 동력을 더 키우기 위해서는 디지털 플랫폼에서 고객들과의 접점을 넓히고 매력적인 콘텐츠를 제공해 구매 접근성과 신뢰도를 높이는 긴 호흡의 전략이 필요할 것"이라 전함.



[그림 14] 베트남 미용 시장 동향 및 베트남 화장품 수출 동향
※출처 : 한국무역협회 제공(2021.7.12.)

통합(정책·기타)



☑ [미국] 유니버설, 넷플릭스와 계약 연장 21)

- ☞ 유니버설은 미국 내 애니메이션 스트리밍 독점권을 넷플릭스에 넘겼다고 발표함.
- ☞ 이번 계약으로, 넷플릭스는 개봉 4 년이 지난 실사 영화와 애니메이션 영화 등 유니버설 영화 전체 판권을 소유하게 됨.
- ☞ 미국 경제 전문지 포브스(Forbes)의 조사에 따르면, 올해 넷플릭스에서 가장 인기 있었던 아동 콘텐츠 중 하나가 <마이펫의 이중생활 2(The Secret Life Of Pets2)>이었으며 지난해 가장 많이 본 아동 콘텐츠 2 위와 9 위가 <그린치(The Grinch)>와 <로렉스(Dr. Seuss' The Lorax)>로 나타남. 이 들 작품 모두 유니버설의 소유임.
- ☞ 유니버설 애니메이션은 피콕과 넷플릭스에서, 액션 영화 중 일부는 아마존과 스타즈 플랫폼(Starz Platforms)에서 스트리밍 서비스하고 있음.

21) 출처:

-<https://deadline.com/2021/07/universal-animation-movies-hammer-post-peacock-multi-year-pay-window-with-netflix-1234791655/>
 -<https://deadline.com/2021/07/starz-post-pay-one-licensing-deal-universal-jurassic-park-dominion-1234793988/>
 -<https://variety.com/2021/film/news/netflix-universal-dreamworks-animation-minions-1235018397/>

☑ [미국] LA, 영화 관련 지원 사업 확대 22)

- ☑ 캘리포니아 주지사 개빈 뉴섬(Gavin Newsom)은 영화 및 TV 세금 공제 프로그램에 3 천만 달러를 추가 투입할 것이라고 발표함.
- ☑ 이는 매년 할리우드에 제공하는 3 억 3 천만 달러(3,790 억 원)와 별도로 진행되는 것임. 이 중 1 억 5 천만 달러(1,722 억 원)는 캘리포니아 내 사운드스테이지(촬영과 녹음이 동시에 이루어질 수 있도록 설계된 스튜디오) 건설을 위한 것임. 현재 캘리포니아 주의 예산은 750 억 달러(86 조 원) 흑자 상태임.
- ☑ 해당 프로그램으로 영화 및 TV 산업에 새로운 공급과 일자리가 늘어날 것이라고 기대함.
- ☑ 현재 LA 에는 520 만 평방 피트의 스튜디오 제작 공간이 있음. 이는 영국의 제작 공간보다 40% 넓고, 뉴욕의 세 배, 토론토의 두 배에 달하는 크기임.
- ☑ 2019 년의 경우, LA 의 사운드스테이지 평균 점유율은 무려 94%임.
- ☑ 또한 할리우드는 4 억 5 천만 달러(5,168 억 원)의 스튜디오 프로젝트를 진행 중이며, CBS 는 최근 스튜디오 전용 건물 ‘텔레비전 시티(Television City)’를 12 억 5 천만 달러(1 조 4,356 억 원)를 들여 개조함.

☑ [북경] 국가인터넷정보판공실, <인터넷 안전 심사 방법> 수정 초안 발표

- ☑ 7 월 10 일, 국가인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)은 <인터넷 안전 심사 방법(网络安全审查办法)> 의견 수렴을 위한 수정 초안을 발표함. 해당 초안에는 100 만 명 이상의 이용자 데이터를 보유한 데이터 기반 시설 운영자가 해외 증시에 상장하는 경우 반드시 인터넷안전심사판공실(网络安全审查办公室)의 심사를 거쳐야 한다는 내용이 포함됨.
- ☑ 인터넷안전심사판공실은 국가인터넷정보판공실 소속으로 인터넷 안전 심사 조직 구성과 관련 규범 제정 등의 업무를 담당함. 해당 초안에 대한 의견 수렴은 7 월 25 일 마감될 예정임.

☑ [북경] 공업과정보화부, 모바일 앱 팝업 창 관련 제재

- ☑ 7 월 8 일 공업과정보화부(工业和信息化部)는, 최근 여러 모바일 앱에서 생성되는 팝업 창이 뚜렷한 형태가 없고 종료 버튼이 잘 보이지 않아 불편하다는 다수 이용자의 신고에 따라 바이두 · 알리바바 · 텐센트 · 바이트댄스 · 신량웨이보 · 아이치이 등 68 개 인터넷 기업에 시정조치를 요구했다고 발표함. 그 결과 올해 2 분기 신고 건수가 전 분기 대비 50% 줄었으며, 버튼을 잘못 눌러 제 3 자 웹 페이지 화면으로 전환되는 문제는 80%가 감소함.

22) 출처:

-<https://variety.com/2021/film/news/california-film-tax-credit-soundstage-diversity-1235018141/>

☑ [북경] 공업과정보화부, <인터넷 보안 산업 발전 계획> 초안 발표

- ☑ 7월 12일, 공업과정보화부(工业和信息化部)가 <2021~2023년 인터넷 보안 산업 고품질 발전 3년 행동 계획(网络安全产业高质量发展三年行动计划)> 의견 수렴을 위한 초안을 발표함. 초안은 2023년까지 인터넷 안전 산업 규모를 2,500억 위안(약 44조 원) 이상으로 키우고, 연 복합 성장률도 15%를 넘긴다는 목표를 세움.

☑ [북경] 문화와여유부, <온라인 공연 매니지먼트사 관리 방법> 초안 발표

- ☑ 7월 12일, 문화와여유부(文化和旅游部)가 <온라인 공연 매니지먼트사 관리 방법(网络表演经纪机构管理办法)> 의견 수렴을 위한 초안을 발표함. 해당 <방법>은 라이브 스트리밍 플랫폼 등 인터넷 공연 기업의 온라인 영업 활동을 대상으로 하고 있음. 공연 매니지먼트 활동에 종사하기 위해서는 <영업성 공연 허가증(营业性演出许可证)>을 취득해야 하며, 이용자를 기만하여 소비를 유도하는 행위를 할 수 없음.

☑ [심천] 중국 지난해 인터넷 동영상 활성화 이용자 수 10억 명²³⁾

- ☑ 7월 13일 중국인터넷협회가 주최하는 '2021 중국 인터넷총회(2021(第二十届) 中国互联网大会)'가 정식 개막함. 총회 주제는 '새로운 단계(新阶段), 새로운 이념(新理念), 새로운 구성(新格局)-인터넷이 디지털 경제의 새로운 발전을 이끈다'이며, 총회에서 <중국 인터넷 발전 보고서 2021(中国互联网发展报告)>를 정식으로 발표함.
- ☑ 보고서에 의하면, 지난해 중국 인공 지능 산업 규모는 3,031억 위안(53조 7,032억 원)이었으며, 전년 대비 15% 증가하였음. 중국 인공 지능 기업은 총 1,454개로 전 세계에서 두 번째로 많음. 중국 인공 지능 기업들은 주로 베이징, 상하이, 광둥, 절강 등에 몰려 있으며, 그 중 베이징에 가장 많은 537개, 그 뒤를 이은 상하이에 296개가 있음.
- ☑ 지난해 중국 빅 데이터 산업의 규모는 718억 7천만 위안(12조 7,339억 원)이었으며, 전년 대비 16% 증가하였음. 기업 규모로는 대형 기업(300인 이상)이 523개, 중형 기업(100~300인) 833개, 소형 기업(10~100인) 3,534개, 영세 기업(10인 미만) 123개로 조사됨.
- ☑ 중국 가상 현실(VR) 시장의 규모도 빠르게 성장 중임. 지난해 중국 가상 현실/ 증강 현실(AR) 시장의 규모는 300억 위안(5조 3,154억 원)이었으며, 이 중 가상 현실 시장 규모가 230억 위안(4조 751억 원)으로 전체 시장의 80%를 차지함. 하지만 2024년에는 증강 현실 시장 점유율이 가상 현실을 넘어설 것이라 전망하고 있음.

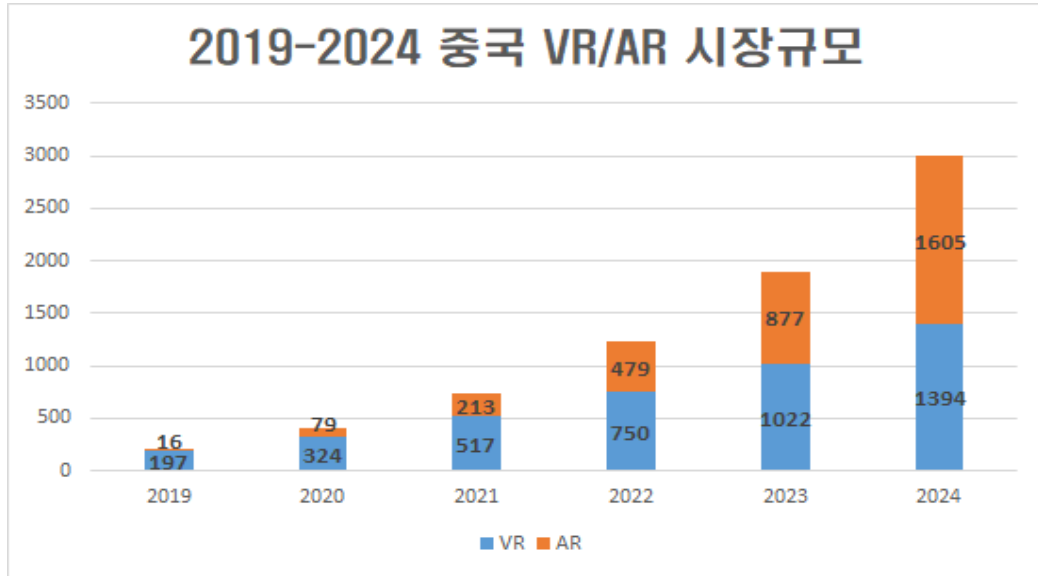
23) 출처: <https://tech.ifeng.com/c/87qCoOUaM62>

- ☞ 지난해 중국 인터넷 동영상 시장의 규모는 2,412 억 위안(42 조 7,358 억 원), 디지털 음악 시장의 규모는 732 억 위안(12 조 8,101 억 원)으로 각각 전년 대비 44%, 10% 증가하였음. 인터넷 동영상 활성화 이용자 수는 10억 명, 인터넷 오디오 엔터테인먼트 활성화 이용자 수는 8 억 1,700 만 명에 달해 각각 전년 대비 2.14%, 7.22% 증가하였음.

☑ [심천] 제 8 회 중국 국제 판권 박람회 10 월 항저우에서 개최 24)

- ☞ 국가판권국(国家版权局), 절강성판권국(浙江省版权局) 및 항저우시인민정부(杭州市人民政府)가 주최하는 제 8 회 중국 국제 판권 박람회(中国国际版权博览会)가 오는 10 월 16 일부터 10 월 18 일까지 항저우 백마후국제회전중심(白马湖国际会展中心)에서 열릴 예정임.
- ☞ 중국 국제 판권 박람회는 2008 년 창립 이후 2 년에 한 번씩 개최되었으며 베이징, 청두, 광저우, 쑤저우 등에서 일곱 차례 개최되었음. 10 여 년의 발전을 거쳐, 중국 국제 판권 박람회는 판권 작품 전시, 판권 거래 무역 활성화, 판권 가치 전환 촉진, 중·외 판권 교류 활성화의 중요한 플랫폼이 되었음.
- ☞ 이번 박람회는 국내 전시 구역, 국제 전시 구역, 판권 산업 전시 구역, 절강 전시 구역, 판권 프로젝트 로드 쇼 등 5 개의 구역으로 나뉘 열리며, 도서 음반, 영상 음악, 애니메이션 게임, 컴퓨터 소프트웨어, 공예 미술 등 우수한 판권 작품의 전시 판매를 중점적으로 할 계획임.
- ☞ 또한 세계지식재산권기구(WIPO)와 중국국가판권국은 박람회 기간 중 <중국저작권 금상 시상식(中国版权金奖颁奖仪式)>, <2021 국제 판권 포럼(2021 国际版权论坛)>, <제 13 회 전국 대학생 판권 공모전 시상식(第十三届全国大学生版权征文颁奖仪式)>, <저작권법 시행 30 주년 성과 전시(著作权法实施 30 周年成果展)>, <영화 판권 보호 보급 행사(电影版权保护推广活动)>, <디지털 음악 판권 발전 포럼(数字音乐版权发展论坛)>, <국가 판권 교역 중심 연맹 추계연회(国家版权交易中心联盟秋季年会)>, <판권 보호 협력 회의(版权保护合作会议)>, <판권 조력 민영 경제 발전 포럼(版权助力民营经济论坛)>, <절강·산둥·강소·광둥 4 개 지역의 무늬 판권 보호 협업 세미나(浙鲁苏粤四地花样版权保护协作研讨会)>, <쇼트 클립 판권 보호 세미나(短视频版权保护研讨会)>, <작품 자원 등록 업무 세미나(作品自愿登记工作研讨会)> 등 10 여개의 행사를 진행할 예정임.

24) 출처: -http://zj.cnr.cn/zjyw/20210713/t20210713_525533363.shtml



[그림 15] 출처: Internet Society of China

☑ [일본] KDDI, '소리의 VR' 기술 활용한 온라인 공연 선보여 25)

- ☑ 일본 대형 통신사 KDDI 와 KDDI 종합연구소(KDDI 総合研究所)는 인기 아티스트 오렌지렌지(ORANGE RANGE)의 20 주년 기념 라이브 스트리밍에 앞서 자사의 5G 기술을 활용한 공연을 내보낼 예정임.
- ☑ 그동안 '소리의 VR' 기술은 무대 중심에 360 도를 잡을 수 있는 카메라와 마이크를 배치해 구현했는데, 이번에는 기존의 카메라와 마이크를 이용해 실시간으로 현장을 기록하는 동시에 소리를 믹싱한 상태로 PC 에 옮겨 360 도 입체적 동영상과 사운드를 전달함. 이번 기술로 팬들은 온라인으로 무대 연주의 현장감을 더욱 생생하게 체험할 수 있음.

☑ [유럽] 프랑스 정부, 해외 스타트업의 프랑스 진출 지원 플랫폼 선보여 26)

○ “프랑스를 가장 매력적인 스타트업 국가로”... 온라인 플랫폼 ‘Welcome to la French Tech’개설

- ☑ 프랑스 정부는 온라인 플랫폼 ‘Welcome to la French Tech’를 개설해 해외 테크 분야 인재들에게 다양한 정보를 제공하고, 이민 절차를 쉽게 밟을 수 있게 하는 등 해외 우수 인재들 유치에 적극 나섬.
- ☑ 이번 플랫폼은 프랑스에 진출하고자 하는 테크 스타트업들의 비자 대기 시간을 줄이고, 프랑스에 잘 동화하도록 도움 예정임. 비자와 관련된 모든 절차는 새 플랫폼에서 온라인으로 가능함. 또한 은행 및 부동산

25) 출처: -<https://news.yahoo.co.jp/articles/5b72965f03de15d37fd3779afd9341c7578bb644>

26) 출처: Strategies, 프랑스 미디어 전문 언론

-<https://www.strategies.fr/culture-tech/4064189w/une-plateforme-pour-attirer-les-talents-internationaux-de-la-tech.html>
Usine Digital, 디지털 전문 미디어

-<https://www.usine-digitale.fr/editorial/french-tech-visa-et-french-tech-tremplin-l-ecosysteme-francais-a-la-recherche-de-nouveaux-talents.N1120814>

과 협력해 정착 서비스도 제공할 예정이며, 플랫폼을 통해 사업 관련 문제를 비즈니스 프랑스(Business France) 관계자와 직접 상의할 수 있음.

- 프랑스 대외통상장관 프랑크 리에스테르(Franck Riester)는 새로운 플랫폼 정책은 마크롱 대통령의 취임 이후 본격화한 정부 스타트업 전략의 성공을 의미한다고 언급함. 실제로 프랑스 테크 생태계는 유럽 국가 중 가장 역동적이며, 지난해 펀드레이징 금액이 54 억 유로(7 조 3,104 억 원)에 달했고, 올해 상반기에만 47 억 유로(6 조 3,628 억 원)를 기록함.

☑ [유럽] 융복합 실감 콘텐츠 전시 <한국: 입체적 상상>, 파리 유네스코 본부에서 개최 27)

- 올해 UN 지정 '지속 가능한 발전을 위한 창의 경제의 해'를 맞아 문화체육관광부와 유네스코 사무국이 주최하고 한국콘텐츠진흥원이 주관하는 <한국: 입체적 상상 (Korea: Cubically Imagined)> 전시를 7월 6일부터 16일까지 유네스코 파리 본부에서 개최함.
- 이번 전시의 대표 콘텐츠로는 BTS 의 <MAP OF THE SOUL ON:E> 콘서트와 더불어, EVR 스튜디오 구범석 감독이 VR 기술로 재현한 영화 <기생충>이 있음. 관람객은 직접 VR 기기를 착용하고 360 도 실감 콘텐츠를 체험해 볼 수 있음. 또한, 국립중앙박물관의 스크린 전시와 함께 디지털 기술과 미디어아트 콘텐츠를 접목한 한국의 아티스트, 크리에이터 그룹을 소개함.
- 참여 기관(작가)과 작품으로는 국립중앙박물관의 <왕의 행차, 백성과 함께하다>, 디스트릭트의 <Flower>, <Wave>, <Beach>, 비브스튜디오스의 <The Brave New World>, 태싯그룹의 <Morse ㄱ ung ㄱ ung>, 한국예술종합학교의 <허수아비>, 강이연의 <Beyond the Scene>이 있음.
- 한국콘텐츠진흥원 보도 자료에 따르면, 에르네스토 오토네(Ernesto Ottone) 문화 부문 사무총장보는 "음악과 영화 등 한국 대중 문화의 세계적인 성공은 대한민국 정부의 실감 콘텐츠 산업 정책의 성과를 직접 보여주는 것"이라며 찬사를 쏟아냄. 또한 트위터에서 이번 전시 소개 트윗이 6 만 6 천 건 이상의 리트윗됨.
- 7월 16일부터는 온라인 전시관을 통해 전 세계에서 관람 가능함.



[그림 16] 전시회에서 기생충 VR을 체험하는 Haifa Al Mogrin 주 유네스코 사우디아라비아 대사

27) 출처: 유네스코 공식 사이트

-<https://en.unesco.org/creativity/events/cubically-imagined-exhibition-unesco-hq>

Ideat, 프랑스 문화 매거진

-<https://ideat.thegoodhub.com/2021/07/08/une-exposition-immersive-devoile-le-futur-de-lart-venu-de-coree/>

☑ [인니] 인도네시아 5G 이용자의 소비 성향

- ☑ 올해 5 월 스웨덴계 통신 회사인 에릭슨 컨슈머 랩(Erickson Consumer Lab)은 보고서 <5G 통신 서비스 발전 5 대 전략(Five Ways to a Better 5G)>을 발표함.
- ☑ 해당 보고서는 전 세계 26 개국의 휴대폰 이용자 13 억 명(5G 사용자 2,200 만 명)을 대상으로 조사를 실시함.
- ☑ 현재 인도네시아 5G 이용자는 전체 휴대폰 이용자 중 19%지만, 2 년 후에는 500 만 명에 달할 것이라고 발표함.
- ☑ 현재 인도네시아 5G 는 기존 4G 보다 속도가 10 배 빠르며, 서비스 범위도 매우 넓어 향후 인도네시아 디지털 정보 혁신을 가져올 것으로 기대하고 있음.
- ☑ 특히 인도네시아 5G 이용자는 AR 게임을 매주 3 시간 이상 사용하며 SNS 를 매주 1.5 시간 이상 이용하는 것으로 조사됨.
- ☑ 2025년에는 인도네시아 5G 이용자들이 AR/VR 게임을 매주 7.5~8 시간 이용할 것으로 예상됨.
- ☑ 코로나 19 로 인터넷 수요가 증가하면서 인도네시아 5G 이용자도 급격히 늘어 인터넷 이용 시간이 평균 8 시간 45 분으로 나타남. 코로나 19 발생 이전보다 평균 3 시간이 증가함.
- ☑ 또 5G 패키지 요금이 기존 인터넷 요금보다 50% 이상 비싼데도 온라인 콘서트 및 경기를 관람하기 위해 가입이 증가함.
- ☑ 한편, 에릭슨(Ericson)사는 올해 말 전 세계 5G 이용자 수는 5,800 만 명 이상이 될 것으로 예상했으며, 2026 년 말에는 35 억 명 이상으로 증가할 것이라고 밝힘.

☑ [UAE] 두바이, 창조 산업 부문 기업 및 일자리 두 배로 늘리기 위한 전략 발표 28)

● 두바이, 2025년까지 창조 산업의 GDP 기여도를 두 배 늘리는 것을 목표로

- ☑ UAE 의 부통령 겸 총리이자 통치자인 셰이크 모하메드 빈 라시드 알 막툼(Sheikh Mohammed bin Rashid Al Maktoum)이 발표한 새로운 전략에 따르면, 두바이는 향후 5 년 이내에 창의적인 기업의 수를 현재 8,300 개에서 15,000 개로 두 배 늘리는 것을 목표로 함. 제작자 수도 7만 명에서 14만 명으로 늘릴 계획임.
- ☑ 이번 전략은 창조 산업의 GDP 기여도가 지난해 말 2.6%이던 것을 2025년까지 5%로 두 배로 늘리고, 두바이를 창조 경제를 위한 세계의 수도로 바꾸는 것을 목표로 하고 있음.

28) 출처:

-<https://gulfbusiness.com/dubai-launches-new-strategy-to-double-companies-and-jobs-in-the-creative-sector/>

- ❖ 창조 경제는 출판, 저술, 시청각 및 영화, 음악, 비디오 등의 인쇄 매체와 예술 및 문화 산업, 박물관, 유적지, 기록 보관소, 주요 문화 행사 뿐 아니라 소프트웨어 및 비디오 게임 산업, 패션, 게임, 소프트웨어, 아키텍처와 관련된 모든 분야를 포함함.
- ❖ 법률 및 투자 환경을 업그레이드해 창조 산업에 대한 국내외 투자를 유치하는 것은 물론이고 창작자, 투자자 및 기업가들에게 두바이의 매력을 적극 전파할 계획임.
- ❖ 또 인센티브와 고급 크리에이티브 인큐베이터를 제공하고 창의적인 개인을 위한 통합 구역을 만드는 등 크리에이티브 부문을 개발하는 데 필요한 것들을 최대한 지원할 계획임.
- ❖ 두바이가 창조 경제의 규모와 영향을 측정할 수 있는 새로운 도구 '창조 경제 분류 및 측정 프레임 워크'도 내놓으려고 준비함.
- ❖ 두바이 창조경제 전략은 두바이 문화예술진흥원(Dubai Culture & Arts Authority) 의장인 셰이카 라티파 빈트 모하메드 빈 라시드 알 막툼(Sheikha Latifa bint Mohammed bin Rashid Al Maktoum)의 후원 하에 시행되고 있으며, Dubai Roads & Transport Authority(RTA), Dubai Municipality, Dubai Economy, Wasl 자산 관리 그룹과 협력해 당국의 감독을 받고 있음.
- ❖ 두바이는 두바이 인터넷 시티, 두바이 미디어 시티, 두바이 프로덕션 시티, 두바이 스튜디오 시티, 두바이 디자인 디스트릭트 등의 허브를 통해 창조 경제를 전방위적으로 추진하고 있음.
- ❖ 현재 전 세계적으로 창조 경제는 3 천만 개의 일자리를 창출하고 있으며 세계 GDP 의 10%에 해당하는 2 조 2,500 억 달러(2,584 조 1,250 억 원)의 수익을 올리고 있음.

❖ [베트남] 베트남, 코로나 확산에 동남아시아게임 내년 7 월로 연기



그림 171 제31회 SEA게임의 공식 로고와 마스코트
※출처 : 베트남 올림픽위원회

- ❖ 올해 하반기 개최 예정이었던 제 31 회 동남아시아게임(SEA Games)이 내년으로 연기됨. 베트남을 비롯한 동남아시아 지역에서 코로나 19 확산세가 진정되지 않자, 동남아시아 경기대회 연맹(SEAGF)은 지난 9 일 회의를 거쳐 이 같은 연기 결정 사실을 발표함.
- ❖ 회의에는 11 개의 국가 올림픽 위원회, SEAGF 사무국 등을 대표하는 대표자 20 명이 참석함. 다토 세리차이얏팍 시리와트(Dato Seri Chaiyapak Siriwat)

SEAGF 부회장은 이번 회의를 주재하면서, 각 회원국과 대회 개최를 내년으로 연기하는 것에 대해 협의했으며, 연기안이 각국 대표자의 만장일치로 승인되었다고 전함.

- ❖ 찐득판(Tran Duc Phan) 제 31 회 SEA 게임 조직위원회 대표는 "내년 동남아시아게임을 대회를 안전하고 성공적으로 개최할 수 있도록 가장 적합한 기간을 찾을 것"이라 강조함.
- ❖ 동남아시아게임은 올해 11 월 21 일부터 12 월 2 일까지 12 일간 베트남 수도 하노이를 비롯해 박장·박닌·빈푹·하이즈영 등 북부 12 개 지역에서 열릴 예정이었으나, 이번 결정으로 개최가 내년 7 월로 미뤄짐.

☑ [베트남] 베트남, 소셜 미디어 라이브 스트리밍 통제 강화



|그림 18| 베트남 인기 소셜미디어
※출처 : 한국경제TV

- ☑ 베트남 정보통신부는 페이스북·유튜브와 같은 소셜 미디어의 라이브 스트리밍 활동에 대한 통제를 강화하기 위해, 필요시 계정 운영자들로부터 정보를 제공받을 수 있도록 법령 개정을 추진함.
- ☑ 팔로워 또는 구독자가 1만 명 이상인 계정의 운영자들에게 정부가 자료 제출 요구 시, 이에 응해야 한다는 조항을 법령에 추가함. 또한 월 10만 명 이상의 이용자가 방문하는 웹 사이트와 앱 등도 베트남 당국에 등록해야 한다는 조항도 추가함.
- ☑ 베트남 당국에 등록된 계정(웹 사이트 또는 앱)만이 상품과 서비스를 판매해, 베트남 사용자들의 라이브 스트리밍 비디오를 호스팅할 수 있게 됨.
- ☑ 베트남 정보통신부는 올해 6월 말까지 상위 10개 베트남 소셜 미디어 플랫폼 이용자 수가 8,000만 명에 달한 것으로 추산함.
- ☑ 정보통신부에 따르면 이번 소셜 미디어 관련 법령 개정은, 그동안 이용자들이 베트남 법을 잘 준수하지 않은 데도 그 원인이 있으며, 일부 불온 세력들의 허위 사실 유포와 반정부 또는 반국가적 선동들이 여과 없이 온라인으로 나가는 행위를 막기 위한 것이라고 밝힘.

 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
 중동마케터(UAE 아부다비) 오현전 부장	 +971-2-491-7227	 oh@kocca.kr
 베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장	 +84-39-226-4093	 hongjy@kocca.kr

발행인 ————— 정경미

(원장직무대행)

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr