








KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2021

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

240 호

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 마블 영화 OST에 한국 가수 참여 [미국] OTT 서비스 구독자 증가로 극장 수익 감소 [북경] 국가인터넷정보판공실, 경제·금융 분야 1인 미디어 보도 단속 [일본] 장근석, 4년만에 일본 예능 프로그램 출연 [유럽] 유럽 최대 드라마 축제 <시리즈 마니아> 개최, 한국 드라마 <마우스> 초청 [UAE] OSN·디스커버리등, MENA 지역 방송사 콘텐츠 구매 [UAE] 비인 미디어, 소니 픽처스 텔레비전(SPT)과 다년간 콘텐츠 계약 체결 [UAE] 아부다비 TV, NBC 유니버설에 <셀러브리티 게임 페이스> 시리즈 제작 요청 [베트남] <2021 부산국제영화제>에 베트남 장편 영화 참가
 게임·유희복합	<ul style="list-style-type: none"> [북경] 국가신문출판사, <미성년자 온라인게임 중독 방지를 위한 통지> 발표 [심천] 바이트댄스, VR 스타트업 피코 인수 [심천] 왕자영요, <아레나 오브 베일러>와 연합해 글로벌 경기로 업그레이드 [유럽] 프랑스 게임 매체, <프로젝트 윈드리스> 아트 디렉터 인터뷰 [유럽] 프랑스 게임 매체, <도깨비> 관계자 인터뷰 [인니] 인도네시아 관광창조경제부-게임협회, <2021 게임스컴 글로벌> 참가 [베트남] 게임 플랫폼 '스팀'에서 주목하는 베트남 게임 [베트남] 코로나로 관광 수입 줄자, 가상 여행 프로그램 개발 박차
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 파인딩 유니콘, 한국 예술가 신우와 콜라보레이션 [인니] 콘진원 인도네시아비즈니스센터, <2021 한-인니 K-콘텐츠 비즈니스> 개최 [UAE] NBC 유니버설, 애니메이션 시리즈 유료 TV 및 SVOD 권리 획득 [UAE] SVOD 플랫폼 E-Junior 와 문버그 엔터테인먼트 제휴
 만화·웹툰	<ul style="list-style-type: none"> [유럽] 프랑스 만화 전문 매체, 정지훈 웹툰 <수평선> 소개 [UAE] SRMG, 어린이 만화 잡지 <망가 아라비아 키즈> 출시
 음악	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 유튜브 뮤직 사용자 5,000만 명 돌파 [심천] 넷이즈 클라우드 뮤직, 모든 아티스트 인기 차트 삭제 [일본] ITZY(있지), 일본 공식 데뷔 데뷔 [일본] BTS <Butter>, 오리콘 사상 최단 기간 누적 스트리밍 2억 회 돌파 [유럽] BTS <Butter>, 올 여름 스포티파이에서 가장 많이 들은 곡 9위 [베트남] 베트남 <MTV 팬 초이스 2021> 공식 개막
 패션	<ul style="list-style-type: none"> [유럽] 영국 패션 매체, 랄프로렌·네이버 제페토 파트너십 조명 [UAE] 디자이너 함다 알 파힘, 미국 타일러 엘리스와의 협업 작품 공개
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> [북경] 국가인터넷정보판공실, <팬덤 문화 규제 강화를 위한 통지> 발표 [북경] 문화와여유부, <연예인 교육 관리 및 도덕성 강화 관련 통지> 발표 [일본] 일본 새 행정부처 '디지털청' 출범 [유럽] 프랑스 문화부, 문화창조산업에 포맷 분야 전면 포함 [UAE] 아부다비의 핀테크 공간 성장 [UAE] 사우디아라비아-UAE 비석유 민간 부문 비즈니스 활동 개선 지속 [UAE] MBC 그룹, 사우디 사이버 보안 연맹과 MMS 파트너 계약 체결 [베트남] 페이스북, 유해 영상 공유 사용자 계정 차단



방송·영화



☑ [미국] 마블 영화 OST에 한국 가수 참여 1)

- ☑ 지난 3 일(현지 시간), 마블의 첫 아시아인 슈퍼 히어로 영화 <상치와 텐 링즈의 전설(Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings)>이 개봉됨.
- ☑ OST 에는 자이언티, 비비, DPR LIVE 와 DPR IAN, 갓세븐 마크, 서리, 그리고 한국계 미국 뮤지션 앤더슨 팩(Anderson Paak)이 참여함. 마블 영화 OST 에 한국 가수가 참여한 것은 이번이 최초임.
- ☑ 일본, 필리핀, 인도네시아 등 다수의 아시아 가수들도 참여함. 또한 미국의 디제이 스네이크(DJ Snake), 스웨 리(Swae Lee), 21 세비지(21 SAVAGE)도 참여함.
- ☑ 사운드 트랙의 프로듀싱과 앨범 제작을 맡은 88 라이징(88 rising)은 미국에서 아시아계 아티스트 활동을 지원하는 미디어 및 레이블로, 마블이 앨범 제작을 맡긴 최초의 아시아계 회사임.
- ☑ <상치와 텐 링즈의 전설>은 전 세계 최초로 지난 1 일 한국에서 개봉된 바 있음.

☑ [미국] OTT 서비스 구독자 증가로 극장 수익 감소 2)

- ☑ 미국 연예 매체 버라이어티(Variety)는 디즈니 플러스와 같은 OTT 서비스 구독자 증가로 극장 수익이 희생됐다고 밝힘.
- ☑ 최근 디즈니가 올해 2 분기 실적을 발표하고, 디즈니 플러스 유료 가입자가 약 1 억 1,000 만 명이며 연간 수익이 57 억 9,000 만 달러(6 조 7,077 억 원)가 될 것이라고 예상함. 2019 년 디즈니가 극장 배급으로 얻은 수익 47 억 3,000 만 달러(5 조 4,797 억 원)보다 훨씬 많은 액수임.
- ☑ 디즈니는 자신들이 보유한 영화 콘텐츠로 2,650 만 명의 가입자를 확보하였으며, 디즈니 플러스에서 새로 공개한 콘텐츠로 가입자가 3,350 만 명(26.4% 증가) 늘어남. 코로나 이후 극장이 아닌 OTT 에서 영화를 개봉해 5,750 만 명(71.6% 증가)의 가입자를 추가 확보함.
- ☑ 최근 영화 <블랙 위도우(Black Widow)>를 극장과 디즈니 플러스에서 동시 개봉했으며, 박스오피스 수익이 최대 1 억 3,000 만 달러가 될 것이라는 예상과 달리 8,000 만 달러에 그침.
- ☑ 미국의 경우, 한 가구당 평균 4 개의 스트리밍 서비스에 가입해 있음. 지난해 말 기준으로 월 해지율은, 디즈니 플러스 4.3%, 넷플릭스 2.5%, 애플티비 플러스 15.6%, HBO Max 6.7%, 피콕 9.5%임.

1) 출처: -<https://koreajoongangdaily.joins.com/2021/09/03/entertainment/movies/Shangchi-and-the-Legend-of-the-Ten-Rings-soundtrack-88rising/20210903183300461.html>

2) 출처: -<https://variety.com/2021/film/news/disney-plus-subscribers-black-widow-theatrical-1235051182/>

☑ [북경] 국가인터넷정보판공실, 경제·금융 분야 1인 미디어 보도 단속

- ☑ 국가인터넷정보판공실(国家网信办)은 최근 온라인에서 발생하는 불법 경제 뉴스와 경제 정책 왜곡 해설 등을 지적하면서, 8월 27일부터 10월 26일까지 온라인 상업 플랫폼과 1인 미디어의 경제·금융 분야 관련 불법 취재 보도를 집중 단속한다고 발표함.
- ☑ 주요 단속 대상은 경제·금융 관련 1인 미디어, 위챗 공식 계정, 주요 경제 정보 플랫폼 등으로 다음 8가지 사안에 해당하는지 조사할 예정임.

1. 중국 경제 정책 및 거시 경제 데이터 왜곡, 금융 시장의 악의적 전망 발표
2. 해외 매체의 경제 분야 이슈 왜곡 해석 보도 퍼나르기
3. 출처 불분명하거나 '비밀 폭로', '단독 보도', '유명 인사 발언' 등의 표현을 사용한 허위 사실 유포
4. 정식 언론 보도를 문장의 일부만 끊어 왜곡 인용한 보도
5. 주가 조작 및 부동산 시장 질서 교란 정보 배포
6. 정보 조작 등을 통한 불법 이익 도모
7. 사회적 이슈로 형성된 정서를 악용한 금융 상품 판촉
8. 재경주관 부문 실무자 및 전문가 명의를 도용한 계정 및 칼럼 게시

☑ [일본] 장근석, 4년만에 일본 예능 프로그램 출연 3)



[그림 1] <Day by day> 앨범 표지

- ☑ 장근석이 4년 만에 일본 예능 프로그램에 출연할 예정임.
- ☑ 장근석은 오는 9월 15일 니혼 TV(日本テレビ, NIPPON TV)의 인기 예능 프로그램 <오늘 밤 비교해보았습니다(今夜くらべてみました)>에 출연해 자신의 키친 스튜디오와 요리 솜씨를 공개한다고 함.
- ☑ 한편, 장근석은 9월 15일 앨범 <Day by day>도 발매할 예정이며, 지난 8월 발표한 선공개 곡 <Day by day>가 라인 뮤직 주간 차트 1위를 기록하며 저력을 보여줌.

3) 출처:

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/4a3a6ad95ee09b71ef3d58d2d16b93b337007f37>
- <https://news.yahoo.co.jp/articles/267eda57689e50f99a80278bf2d5b68e42213b81>

☑ [유럽] 유럽 최대 드라마 축제 <시리즈 마니아> 개최, 한국 드라마 <마우스> 초청 4)

- ☑ 지난 8 월 26 일부터 9 월 2 일까지 프랑스 릴(Lille)에서 유럽 최대 규모의 TV 드라마 축제 <시리즈 마니아>가 보건 패스 소지를 의무화하고 오프라인에서 개최됨. 특히 이번 축제는 평소에 비교적 덜 알려진 국가의 작품을 소개하고자 노력함. 그 사례로 한국 드라마 <마우스>가 초청됨.
- ☑ <마우스> 작가 최란과 질의 응답 세션 호스트를 맡았던 카를로 파지노(Carlo Fasino)는 이 드라마를 놓쳐서는 안 될 작품이라고 언급하며 “손에 땀을 쥐게 하는 상황과 놀라운 장면이 가득한 명작”이라고 소개함.
- ☑ 총괄 감독 로렌스 헤르츠버그(Laurence Herzberg)는 “이 행사는 드라마 제작자들을 조명하고자 하며, 피칭을 통해 공개된 작품을 향후 2, 3 년 내 전 세계로 확산하고자 하는 목표가 있다”고 전함.

☑ [UAE] OSN · 디스커버리 등, MENA 지역 방송사 콘텐츠 구매 5)



[그림 2] Azam 미디어의 아프리카 배급 범죄 드라마 <Halifax> (출처: TBI)

- ☑ 중동과 아프리카 지역 방송사가 배급사 비온드 라이츠(Beyond Rights)와 구매 계약을 체결하고 270 시간 이상의 대본 및 비대본 콘텐츠를 확보함.
- ☑ 중동 OSN 은 최근 <Maternity 24/7 (6 x 60 분)>, <Hitched in Vegas (10 x 60 분)>, 라이프 스타일 장르의 <Love It or List It (174 x 60 분)>을 포함하여 190 시간 분량의 패키지와 인기 있는 7 개 시리즈를 구매했음.
- ☑ 디스커버리 MENA 는 중동 및 아프리카 지역을 대상으로 <Abandoned Engineering (12 x 60 분)> 시리즈 5 편을 구매했음.

4) 출처: 르몽드, 프랑스 일간지

-https://www.lemonde.fr/culture/article/2021/08/26/series-mania-la-fiction-tele-ressort-enfin-du-salon_6092377_3246.html

버라이어티, 미디어 전문 언론

-<https://variety.com/2021/tv/festivals/series-mania-2021-scene-setter-1235050486/>

-<https://variety.com/2021/global/asia/series-mania-korea-mouse-choi-ran-1235053495/>

5) 출처 :

-<https://tbivision.com/2021/08/09/news-round-up-blue-ant-takes-spirit-to-soar-rights-osn-discovery-in-beyond-mena-deals-docubay-takes-factual-shows/>

- ✔ AETN 아프리카는 <Filthy House SOS (18 x 60 분)>의 두 시즌과 함께 <Love It Or List It (38 x 60 분)> 시리즈 7 및 8 을 촬영했음.
- ✔ BBC 아프리카는 비욘드 프로덕션(Beyond Productions)에서 제작한 애완견 미용 경쟁 시리즈 <Pooch Perfect (8 x 60 분)>의 영국 버전을 구매했으며, CBS 는 아프리카 지역을 위해 <Murder In The Outback: The Falconio And Lees Mystery (4 x 60 분)>, <Handsome Devils (10 x 60 분)> 두 개의 범죄 시리즈를 구매했음.
- ✔ 아프리카의 Azam 미디어는 국제 엔터테인먼트 채널을 위한 범죄 드라마 <Halifax: Retribution (8 x 60 분)>을 구매했음.

✔ [UAE] 비인 미디어, 소니 픽처스 텔레비전(SPT)과 다년간 콘텐츠 계약 체결 6)

● MENA 및 터키 지역에 영화 및 드라마 시리즈 독점 제공

- ✔ 비인 미디어(BeIN Media)는 소니 픽처스 텔레비전(SPT)과 계약을 맺고 <커뮤니티(Community)>, <저스티파이드(Justified)> 등의 TV 시리즈와 <스파이더맨: 노 웨이 홈(Spider-Man: No Way Home)> 및 <원스 어폰 어 타임... 인 할리우드(Once Upon A Time... In Hollywood)> 등의 영화를 독점 제공하기로 함.
- ✔ 비인 미디어는 SPT 와의 파트너십으로 확보한 영화 및 드라마 시리즈와 최근 업그레이드된 패키지로 엔터테인먼트 콘텐츠를 강화함.

✔ [UAE] 아부다비 TV, NBC 유니버설에 <셀러브리티 게임 페이스> 시리즈 제작 요청 7)

● 아부다비 TV 가 NBC 유니버설 포맷의 코미디 게임쇼 <셀러브리티 게임 페이스(Celebrity Game Face)> UAE 현지 버전 제작을 요청함.

- ✔ 13 시리즈 x 60 분 UAE 버전은, <더 엑스 팩터(The X Factor)>를 리메이크하고 <아랍 아이돌(Arab Idol)>을 제작한 현지 프로덕션 ‘인 미디어 플러스(In Media Plus)’에서 제작하고 있음.
- ✔ 이집트 코미디언 Shaimaa Seif 가 진행하며, 중동 및 북아프리카 지역의 유명 인사들이 다양한 퀴즈 게임과 신체적 도전에 참여함.
- ✔ 미국 버전은 크리티컬 콘텐츠(Critical Content)에서 제작했으며 케빈 하트(Kevin Hart)가 호스팅하고 총괄 제작했음.
- ✔ 이번 계약은 최근 사우디아라비아의 드라이브 스루 오케(Drive Thru-Oke) 형식의 커미션과 함께, MENA 지역에서 보편적 엔터테인먼트 콘텐츠에 대한 욕구가 높다는 것을 보여주는 사례임.

6) 출처: - <https://tbivision.com/2021/05/21/bein-media-spt-strike-far-reaching-movies-series-deal-in-mena-turkey/>
7) 출처: - <https://tbivision.com/2021/02/16/abu-dhabi-tv-orders-celebrity-game-face-series-from-nbcu/>

☑ [베트남] <2021 부산국제영화제>에 베트남 장편 영화 참가 8)

- ☑ 아시아 프로젝트 마켓(APM, Asian Project Market) 조직위원회는 베트남 대표 장편 영화 중 하나인 마커스 만 꾸엩 부(Marcus Manh Cuong Vu) 감독의 <메멘토 모리 : 물(Memeto Mori : Water)>이 오는 10 월 초 부산 국제영화제에 참가한다고 밝힘.
- ☑ 메멘토 영화 시리즈(Memento Mori the Movie) 3 부작 중 두 번째 장편 영화인 <메멘토 모리 : 지구 / 물 / 불(Memeto Mori: Earth, Water, Fire)>의 감독은 당 호앙 지앙(Dang Hoang Giang) 작가의 책 <삶의 목적지(Destination of life)> 실화에서 영감을 받아 각본을 쓰고 영화로 제작함.
- ☑ 이 영화는 뼈암을 앓고 있는 아들 남(Nam)과 젊은 엄마 하(Hà)의 이야기를 다루고 있으며, 극도의 고통 속에서 행복과 불행이 동시에 일어나는 사건들을 통해 엄마 하에게 인간애, 동정, 공감, 깨달음 등의 문을 열어주고 있음.
- ☑ 현재 <메멘토 모리 : 물>은 사전 제작 단계에 있으며, 내년 촬영을 시작해 2023 년 개봉할 예정임. <메멘토 모리 : 지구>는 코로나 19 의 힘든 시기에도 불구하고 시리즈의 첫 번째 영화를 제작함.
- ☑ '기억하라, 너는 죽을 것이다(Memento Mori)'라는 뜻을 가진 이 영화 프로젝트는 지난 2018 년 베트남 5 개 도시에서 8 개 공연을 순회했으며, <위 초이스 어워즈 2018 (WeChoice Awards 2018)>에서 '영감을 주는 인물' 및 '영감을 주는 대사' 부문 후보에 오르기도 함.



|그림 3| <메멘토 모리 : 물> 영화의 한 장면

8) 출처: - <https://baodantoc.vn/phim-truyen-viet-tham-du-lien-hoan-phim-quoc-te-busan-2021-1628560184701.htm>

게임·융복합



☑ [북경] 국가신문출판서, <미성년자 온라인 게임 중독 방지를 위한 통지> 발표

- ☑ 지난 8 월 30 일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)는 <미성년자 온라인 게임 중독 방지를 위한 관리 강화 관련 통지(关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知)>를 발표함. 해당 통지에 따르면, 9 월 1 일부터 온라인 게임사는 만 18 세 미만 미성년자에게 매주 금·토·일요일과 법정 공휴일 20 시부터 21 시까지만 게임을 서비스할 수 있음.
- ☑ 또, 모든 온라인 게임은 반드시 국가신문출판서의 실명 인증 시스템을 통해 접속하도록 하고 무료 체험을 포함한 어떤 형식의 게임도 실명 인증 로그인을 하지 않은 대상에게 서비스할 수 없도록 함.

☑ [심천] 바이트댄스, VR 스타트업 피코 인수⁹⁾

- ☑ VR 스타트업 피코(Pico)는 바이트댄스(字节跳动)가 자사를 인수했다고 지난 8 월 29 일 전 직원에게 공표함. 소식에 의하면 바이트댄스의 이번 피코 인수 금액이 약 90 억 위안(1 조 6,155 억 원)에 달함. 이는 중국 VR 분야에서 가장 주목할 만한 인수 사례이며, 바이트댄스에게는 VR 분야에 첫 발을 내딛는 중요한 사건임.
- ☑ 2015 년에 설립한 피코는 베이징에 본사가 있으며 칭다오, 일본, 한국 및 북미 등에 연구개발 센터와 지부를 둔, VR 분야의 기술과 상품을 연구 개발해온 스타트업임. IDC 데이터에 따르면, 피코는 지난해 중국 VR 시장 점유율 1 위를 차지하였으며, 지난해 4 분기 중국 내 일체형 VR 하드웨어 시장에서 57.8%의 점유율을 기록함.
- ☑ 중국 언론사는 이번 바이트댄스의 피코 인수를 페이스북의 오쿨러스(Oculus) 인수와 비교함. 페이스북 창립자 마크 저커버그는 메타버스 개념을 제시하고 페이스북을 메타버스 기업으로 발전시키겠다고 밝힌 바 있음. 바이트댄스는 피코 인수를 통해 어떤 VR 사업을 확장할 것인지, 또 장기적 계획이 무엇인지 공식적으로 발표하진 않았지만, 이번 인수는 중국 VR 업계를 뜨겁게 달굴 것으로 예상됨.

9) 출처: https://xw.qq.com/cmsid/20210830A0BTLF00?pgv_ref=baidutw

☑ [심천] 왕자영요, <아레나 오브 베일러>와 연합하여 글로벌 경기로 업그레이드 10)



[그림 4] 왕자영요 프로 e스포츠 (출처: Gamelook)

- ☑ 왕자영요 프로 e 스포츠(王者荣耀职业电竞)가 지난 8 월 28 일 새로운 계획을 발표함. 텐센트인터랙티브엔터테인먼트 팀 L1 스튜디오(腾讯互娱天美 L1 工作室) 총경리인 황란쇼(黄蓝秀), 텐센트인터랙티브엔터테인먼트 팀 e 스포츠센터 총경리인 장이차(张易加), 텐센트게임 해외 e 스포츠센터 주관인 Bernd Gottsmann 는 왕자영요 월드 챔피언컵(Honor of Kings World Champion Cup)이 내년엔 왕자영요의 국제판인 AoV(Arena of Valor)와 연합해 글로벌 프로페셔널 e 스포츠 경기인 <아레나 오브 베일러 월드컵(Arena of Valor World Cup)>으로 새롭게 업그레이드 될 것이며, 내년 10 월에 정식 개최할 것이라고 발표함.
- ☑ 내년엔 개최되는 <아레나 오브 베일러 월드컵>은 아시아, 북미, 남미, 유럽, 중동 등의 현지 팀과 선수들이 참가할 수 있으며 경기에 참가하는 팀도 기존의 12 개에서 16 개로 확대할 예정임. 또한, 경기는 왕자영요와 AoV 의 공통 영웅을 융합시켜 경기의 공정성을 보장할 계획임.
- ☑ 왕자영요와 왕자영요의 국제판(AoV) 모두 팀 스튜디오에서 개발하였으며, 각각 2015 년 및 2016 년에 출시되었음. <아레나 오브 베일러>는 2018 년 자카르타-팔렘방 아시안게임 e 스포츠 시범 경기에서 유일하게 선정된 중국 게임이며, 중국 대표팀이 이 경기에서 1 위를 차지함. 새로워진 글로벌 경기는 왕자영요의 e 스포츠 경기가 새로운 단계에 진입함과 동시에 왕자영요 프로 e 스포츠 경기의 국제화 움직임을 알리는 것임.

10) 출처: - <http://www.gamelook.com.cn/2021/08/452575>

✔ [유럽] 프랑스 게임 매체, <프로젝트 윈드리스> 아트 디렉터 인터뷰 11)

- 프랑스 언론이 한국 스튜디오 크래프톤이 개발 중인 게임 <프로젝트 윈드리스(Windless)>의 아트 디렉터 손광재, 콘셉트 아티스트 이안 맥케이그(Iain McCaig)와의 서면 인터뷰 내용을 소개함.
 - ✔ 크래프톤은 이영도 작가의 소설 <눈물을 마시는 새>를 바탕으로 게임 <프로젝트 윈드리스>를 개발 중임. 크래프톤은 최근 전망 있는 IP 와 라이선스를 사들여, 이를 새롭게 개발해 세계 시장에 진출하겠다고 발표한 바 있음.
 - ✔ 손광재는 비주얼 바이블을 만들어, 미래의 다른 미디어 콘텐츠의 기반으로 활용하고자 한다고 밝힘. 이 작업이 끝나면 비디오 게임을 넘어 다른 시청각물 콘텐츠를 만들 예정임.
 - ✔ 글로벌 라이선스와 관련된 질문에 손광재는 탄탄한 내용에 잠재력이 있다고 답변함. 따라서 특정 시장이나 글로벌 시장을 따지기보다 작품 그 자체에 초점을 맞추면서 접근한다고 함. 한국 문화 홍보가 주요 목표는 아니지만, 한국 문화가 진짜 흥미롭다면 저절로 전파될 것이라고 언급함.

✔ [유럽] 프랑스 게임 매체, <도깨비> 관계자 인터뷰 12)

- 프랑스 게임 매체가 한국 게임 스튜디오 펠어비스가 개발 중인 <도깨비(DokeV)>와 관련해 김대일 총괄 프로듀서, 김상영 리드 프로듀서 그리고 남창기 게임 디자이너와 진행한 인터뷰를 공개함.
 - ✔ <도깨비>는 중세 판타지 세계로 도깨비 캐릭터를 찾아 떠나고, 그들과 친목을 쌓아가는 게임. <도깨비>는 수집형 오픈 월드 MMO(대규모 멀티플레이어형 게임)이며, 메타버스 요소 도입도 계획 중임.
 - ✔ 남창기 게임 디자이너는 게임 <도깨비>를 전 세대가 즐길 수 있도록 개발 중이라고 언급함. 또한, 김상영 리드 프로듀서는 게임을 여러 언어로 번역할 계획이 있으며 불어도 당연히 포함된다고 밝힘.

✔ [인니] 인도네시아 관광창조경제부-게임협회, <2021 게임스컴 글로벌> 참가

- 지난 8 월 23 일부터 27 일까지 인도네시아 관광창조경제부(KEMENPAREKRAF)와 게임협회(Asosiasi Game Indonesia, AGI)가 온라인으로 열린 <2021 게임스컴 글로벌(Gamescom Global 2021)>에 참가하고 인도네시아 파빌리온을 운영함.

11) 출처: Jeux Online, 프랑스 게임 전문 매체

-<https://www.jeuxonline.info/actualite/60124/interview-artistes-kwangjae-iain-mccaig-nous-presentent-insolite-projet-windless>

12) 출처: Jeux Online, 프랑스 게임 전문 매체

-<https://www.jeuxonline.info/actualite/60102/interview-kim-dae-il-fondateur-pearl-abyss-apres-black-desert-dokev-verse-public-familial>

- 이번 행사에 참여한 인도네시아측 참가사는 30 개로 다음과 같음.

No.	참가사명	No.	참가사명
1	포해피스튜디오(4Happy Studio)	16	멜론캣(MelonCat)
2	아가떼(Agate)	17	미래클 게이츠 엔터테인먼트(Miracle Gates Entertainment)
3	알고락스(Algorocks)	18	니지 게임즈(Niji Games)
4	아르산네시아(Arsanesia)	19	펜도포 스튜디오(Pendopo Studio)
5	아요 크레아시(Ayoo Kreasi)	20	메가수스 인포테크(Megaxus Infotech)
6	빅파이어스튜디오(Big Fire Studio),	21	멜론 인도네시아(Melon Indonesia)
7	엔그램 인터랙티브(Engram Interactive)	22	레인맨 스튜디오(Rainman Studios)
8	엑스트라 라이프 엔터테인먼트(Extra Life Entertainment)	23	롤링 글로리 잼(Rolling Glory Jam)
9	감비르 스튜디오(Gambir Studio)	24	사트리버 스튜디오(Satriver Studio)
10	게임체인져스튜디오(GameChanger Studio)	25	세라프 게임즈(Seraph Games)
11	지오시페이(GOCpay)	26	스랩(SLAB)
12	제보 게임즈(JEVO Games)	27	유닉스 스튜디오(UNIQUX Studio)
13	조이시드 게임트리브(Joyseed Gametribе)	28	베르투(Vertwo)
14	까와르나 스튜디오(Kawarna Studio)	29	위사그니 스튜디오(Wisageni Studio)
15	리또(Lyto)	30	셀로 게임즈(Xelo Games)

- 이번 행사는 B2B 상담회, <데브컴 개발자 컨퍼런스(Devcom Developer Conference, DDC)>, 마스터 클래스 등으로 구성됨.
- 첫날 개최된 토크쇼 <인도네시아 게임산업 심층 분석(Deep Dive into Indonesia Game Industry)>에서 주독일 인도네시아 아리프 하바스 오그로세노(Arif Havas Oegroseno) 대사와 인도네시아 게임협회(AGI) 찌프 아디구노(Cipto Adiguno) 회장이 연사로 나서 주제를 발표함.
- 한편, <게임스컴 글로벌>은 매년 독일 쾰른에서 개최되는 게임 엑스포 행사로 연간 참가객이 30 만 명에 달했으나 코로나 19 상황을 맞아 온라인으로 행사를 개최함.

☑ [베트남] 게임 플랫폼 ‘스팀’에서 주목하는 베트남 토종 게임 13)

- ☑ 베트남 온라인 게임 플랫폼 덕분에 커뮤니티를 통한 게임 수요가 크게 늘어남. 그 중 스팀(Steam) 플랫폼에서 선보인 베트남 토종 게임 5 개가 자신만의 입지를 탄탄하게 구축함.
- ☑ <토이 오디세이(Toy Odyssey)>는 2016 년 9 월 21 일 스팀에 처음 등장한 토종 게임으로, 베트남 게임 산업의 부활을 알리는 계기가 됨. 특히 출시 첫 주에 스팀의 ‘가장 인기 있는 신작 게임’ 8 위에 오르기까지 함.
- ☑ 두 번째 게임은 <Trianga 의 프로젝트: 배틀 스플래쉬 2.0(Trianga’s Project: Battle Splash 2.0)>. 2017 년 12 월 19 일에 출시됐으며, 드라야 스튜디오(Draya Studio)에서 제작한 3 인칭 PvP 슈팅 스타일임.

13) 출처: - <https://cellphones.com.vn/sforum/nhung-tua-game-viet-dang-chu-y-nhat-tren-steam>

- ☑ 세 번째 게임은 2019년 12월 19일에 출시된 <창끝: 엘리트 특수부대(Tip of the Spear: Task Force Elite)>. 1990년대 후반과 2000년대 초반 전 세계 전쟁을 배경으로, 중동 거리, 북극 기지, 지하 터널, 넓은 들판 등에 걸쳐 총 22개의 서로 다른 맵(Map)이 있으며, 깃발 캡처, 팀 데스매치, 팀 킹 오브 더 힐, 데스매치와 같은 다양한 게임 버전이 있음.
- ☑ 네 번째 게임은 <꽃(Hoa)>. 싱가포르에 거주하는 베트남 엔지니어 그룹인 'SK 롤캣 스튜디오(Skrollcat Studio, Studio Kyx)'가 지난 8월 24일 스팀에 출시한 최신 베트남 게임이며, 귀여운 지브리 스타일의 이미지와 잔잔한 음악으로 예고편이 나간 후 베트남 게임 커뮤니티의 주목을 받음.
- ☑ 마지막 게임은 <데스(Thần Trùng, The Death)>. 베트남 수도 하노이를 배경으로 하며, 공포 일화를 주제로 한 최초의 공포 게임으로 큰 인기를 얻고 있음.
- ☑ 위 5개의 게임이 스팀에 등장하며 베트남 게임이 큰 주목을 받고 있으며, 앞으로도 더 다양한 베트남 게임이 나올 것으로 기대하고 있음.



[그림 5] 2021년 8월 24일, 스팀에서 출시한 베트남 게임 <꽃(Hoa)>

☑ [베트남] 코로나로 관광 수입 줄자, 가상 여행 프로그램 개발 박차 14)



[그림 6] 개발에 집중하고 있는 베트남 가상 여행

- ☑ 베트남의 국내 및 해외 관광객 수가 급격히 감소하면서 숙박과 여행 시설의 수입이 61조 8,000억 VND(3조 1,580억 원)로 43.2% 감소했고, 베트남 방문 외국인 관광객 수 또한 2019년 대비 78.7% 감소한 380만 명에 그침.
- ☑ 지난해 3월 베트남 정보통신부 장관 응우옌 만 흥(Nguyen Manh Hung)은 위기를 극복하기 위해 생활의 모든 측면에 디지털 기술을 적용하는 캠페인을 시작하라고 지침

14) 출처: - <https://vietnamnet.vn/vn/cong-nghe/du-li-ch-a-o-di-truo-c-mo-t-buo-c-du-li-ch-tha-t-769190.html>

을 발표함. 특히 사회 경제적 발전의 기회를 새롭게 열기 위해 디지털 콘텐츠 시스템 개발과, 가상 투어 등의 개발에 우선 순위를 부여함.

- ☑ 새로운 디지털 기술은 국가의 관광 산업을 포함하여 많은 분야에 기회를 줄 것이라 보고 있으며, 그 중 실용화 프로그램으로 가상 여행 개발에 박차를 가하고 있음.

애니·캐릭터



☑ [심천] 파인딩 유니콘, 한국 예술가 신우와 콜라보레이션 15)

- ☑ 아트 트렌드 회사인 파인딩 유니콘(寻找独角兽, FINDING UNICORN)이 한국 예술가 신우(ShinWoo)와 함께 <유령호텔(幽灵酒店)> 시리즈의 피규어 랜덤 박스를 출시함. 신제품 발매에 맞춰 파인딩 유니콘은 상하이 '신우 유령 호텔' 오프라인 플래그십 스토어 및 샤오홍슈(小红书) 플랫폼에서 각종 해시태그 출석 체크 이벤트도 함께 진행함.



|그림 기 파인딩 유니콘 피규어 (출처: 바이두(百度))

- ☑ 파인딩 유니콘은 2018년 5월 설립되어 현재 중국에서 가장 빠르게 성장하고 있는 아트 트렌드 IP 배급사이며, 전 세계의 독창적 예술가 및 IP 작품을 찾는데 주력하고 있음. 파인딩 유니콘은 현재 FARMER BOB, RiCO, Agan, 신우 등 글로벌 영향력을 가진 최상위 IP와 계약하고 인큐베이팅을 진행하고 있으며, 예술가들과 합작한 100종이 넘는 트렌드 아트 작품이 전 세계에서 사랑을 받음. 파인딩 유니콘은 영향력 있는 아트 트렌드 산업 사슬 플랫폼으로 자리 잡아가고 있음.
- ☑ 한국 예술가 신우는 죽음, 유령, 영혼 등의 어두운 주제에서 영감을 얻어 주변 사물의 시작과 끝에 대해 무한한 상상력을 보여주고 있음. 또한 신우는 미학적으로 죽음을 탐구하는 과정에서 생명의 의미를 역설적으로 깨닫게 함.

15) 출처: - <https://caijing.chinadaily.com.cn/a/202108/30/WS612ca349a3101e7ce97610fd.html>

- ☑ 파인딩 유니콘 X 신우 유령 호텔 시리즈의 피규어 랜덤 박스는 지난 8 월 25 일부터 파인딩 유니콘 공식 플래그십 스토어에서 판매하고 있으며, 다양한 종류의 유령 곰은 대중들의 소장 욕구를 충족시킬 것으로 예상됨.

☑ [인니] 콘진원 인도네시아 비즈니스센터, <2021 한-인니 K-콘텐츠 비즈위크> 개최

- 지난 8 월 24 일부터 25 일까지 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터가 B2B 수출 상담회 <2021 한-인니 K-콘텐츠 비즈위크>를 온라인으로 개최함.
- 이번 수출 상담회는 애니메이션 및 캐릭터 라이선싱 2 개 분야를 대상으로 한국 셀러 25 개사, 인도네시아 바이어 31 개사 등 총 56 개사가 참여함.
- 비즈매칭 160 건, 상담액 2,356 만 달러(약 274 억 6,800 만 원), 계약 예상액 404 만 달러(약 47 억 원)의 성과를 올린 가운데 ▲한국 애니메이션 산업협회(KAIA)와 인도네시아 애니메이션 산업협회(AINAKI)가 MOU 를 체결했으며, ▲한국 도파라(대표 김진철)-인니 링카르 미디어 크레아티브 인도네시아(Lingkar Media Kreatif Indonesia, 대표 마루스 알리(Mahrus Ali)), ▲한국 연필과 지우개(대표 정일)-인니 히디아 인산 물리아(Hidayah Insan Mulia, 대표 정해선) 등 기업 간 MOU 2 건도 체결됨.
- 또한 ▲한국 도파라-인니 링카르 미디어 크레아티브 인도네시아, ▲한국 연필과 지우개-인니 트리아콤 (Triyakom, 대표 오승환) 등 기업 간 계약 체결도 이루어짐.
- 아울러, 행사 첫날 온라인으로 개최된 콘텐츠 IP 스크리닝 <메인드 인 코리아: 더 넥스트 라이선싱 히트(Made in Korea: The Next Licensing Hit)>에 스튜디오 반달, 아이디어 콘서트, 도파라, 탁툰 엔터프라이즈, 스마트 스테디, 연필과 지우개 등 총 6 개사가 참여한 가운데 <아기 상어>, <핑크퐁>, <에그로이> 등 12 개 작품을 소개함.
- 한편, 인도네시아 비즈니스센터는 지난 6 월 <2021 K-콘텐츠 온라인 수출 상담회>와 이번 <2021 한-인니 K-콘텐츠 비즈위크>에 이어 <국제 방송영상 마켓(BCWW)>, <온한류 축제> 등의 B2B 수출 상담회를 개최할 예정임.

☑ [UAE] NBC 유니버설, 애니메이션 시리즈 유료 TV 및 SVOD 권리 획득 16)

- ☑ MENA 의 프랑스 TV(France Télévisions)와 NBC 유니버설이 영국의 Jetpack Distribution 과 애니메이션 배급권 계약을 맺고, 다양한 어린이 프로그램을 확보함.
- ☑ Jetpack 은 유럽, 중동 및 호주 전역의 FTA 네트워크에 대한 163 시간 분량의 콘텐츠에 대한 계약을 체결했음.

16) 출처: -<https://tbivision.com/2021/08/18/sales-round-up-sky-stan-snap-up-sort-of-france-tv-nbcu-take-kids-shows-wowow-wow-ed-by-swedish-honour/>

- ☑ NBC 유니버설은 애니메이션 시리즈 <Our Neighbors The Marsupilamis>의 유료 TV 및 SVOD 권리를 확보함.
- ☑ 남아프리카의 Petsaurus 와 호주의 ABC 가 애니메이션 블록버스터 <Welcome to Cardboard City>의 판권을 획득했음.



|그림 8| 애니메이션 이미지 (출처: Mediatoon Distribution)

☑ [UAE] SVOD 플랫폼 E-Junior와 문버그 엔터테인먼트 제휴 17)

- ☑ 통신 사업자 에티살랏(Etisalat)이 소유한 MENA 지역 기반 SVOD 플랫폼인 E-Junior 가 미국 및 영국의 어린이 콘텐츠 회사 문버그 엔터테인먼트(Moonbug Entertainment)와 제휴하여 <블리피(Blippi)>, <코코멜론(CoComelon)> 애니메이션을 중동 지역에 제공하기로 함.
- ☑ 인기 애니메이션 <코코멜론>이 영어와 아랍어로 제공되며 <리틀 베이비 범(Little Baby Bum)>을 포함해 문버그 엔터테인먼트가 보유한 270 개 에피소드가 제공됨.



| 그림 9 | 애니메이션 <코코멜론> 이미지 (출처: TBI)

17) 출처 :

-<https://tbivision.com/2021/06/30/round-up-cineflix-lands-na-sales-cbc-discovery-think-small-for-miniatures-show-menas-e-junior-strikes-moonbug-deal/>



☑ [유럽] 프랑스 만화 전문 매체, 정지훈 웹툰 <수평선> 소개 18)

● 프랑스 만화 전문 매체, 웹툰 플랫폼 이즈네오에서 2016년 처음 선보인 정지훈 작가의 <수평선> 소개

- ☑ 이 웹툰은 잔인한 인간 관계와 함께 사랑과 형제애를 다룬다는 점에서 정지훈 작가의 또 다른 만화 <너에게 하고 싶은 말>과 비슷한 점이 있다고 소개함. 도덕성과 모범적인 인물의 부재라는 공통점도 있음. 또한, 검은색과 흰색을 번갈아 사용하고 일부 페이지에서만 색을 입히는 방식으로 독자가 감정에 깊게 몰입할 수 있도록 했다고 언급함.
- ☑ 만화는 도착지를 모른 채 같이 걷어가는 두 고아에 관한 이야기로, 기본적인 내용 말고는 대화를 거의 찾아볼 수 없어 실존주의적 우화의 느낌을 자아낸다고 소개함. 작가는 어두운 날은 흑백으로 표현하고 드문 행복의 순간에만 색상을 입히는 기법을 사용하기도 함. 기사는 <수평선>이 간단하지만 기발한 웹툰이라고 소개하면서 이즈네오에서 첫 에피소드를 무료로 감상할 수 있다고 밝힘.

☑ [UAE] SRMG, 어린이 만화 잡지 <망가 아라비아 키즈> 출시 19)

- ☑ SRMG(Saudi Research & Media Group)가 10~15세 어린이를 위한 만화 잡지 <망가 아라비아 키즈>를 발행함. 이 잡지는 어린이들의 읽기를 장려하고 아랍어 실력 향상을 목표로 함.
- ☑ <망가 아라비아 키즈>는 아랍 속어, 현지 그래픽, 매력적인 스토리텔링을 결합한 일본 애니메이션 스타일의 잡지로, 문학과 스토리텔링에 대한 어린이들의 관심을 키우고 아랍 문화를 공유하게 함.
- ☑ 통계에 따르면 사우디아라비아인은 일주일에 평균 46분 독서를 함.
- ☑ <망가 아라비아 키즈>는 우수한 사우디 삽화가, 작가 및 제작팀을 운영하며, 만화를 통해 사우디아라비아 엔터테인먼트 산업 시스템을 구축하는데 도움이 될 것으로 보임. 일본 만화 산업의 가치는 연간 55억 달러(6조 3,690억 원)임.
- ☑ 244페이지의 창간호에는 <비사(Bissa)>, <건담(Gundam)>, 사우디 슈퍼 히어로물 <알 왈라드 알 다브(AI Wallad Al Dabb)> 등의 만화가 게재됨. SRMG는 아랍 창작 콘텐츠 산업에 힘을 실어주고 소설을 읽고 쓰는 문화를 전파하는 동시에, 아랍 젊은 세대의 상상력과 창의력을 높이기 위해 노력하겠다고 밝힘.

18) 출처: ActuaBD, 프랑스 만화 전문 사이트

-<https://www.actuabd.com/Horizon-Par-Ji-Hoon-Jung-Izneo-Publishing-JAEDAM>

19) 출처: -<https://www.arabnews.com/node/1923361/media>



| 그림 10 | 리야드에서 열린 런칭 행사 (출처 : SRMG)

음악



✔ [미국] 유튜브 뮤직 사용자 5,000 만 명 돌파 20)

- ✔ 지난 8 월, 유튜브 유료 음악 스트리밍 서비스인 유튜브 뮤직의 구독자가 5,000 만 명을 돌파함.
- ✔ 유튜브 뮤직은 2018 년 6 월 출시했으며, 지난해 10 월 기준 구독자는 3,500 만 명이었음. 현재 유튜브 뮤직 구독료는 월 10 달러이며, 12 달러로 유튜브 프리미엄을 구독할 경우 유튜브 뮤직을 무료로 이용할 수 있음.
- ✔ 구글과 알파벳의 CEO 선다 피차이(Sundar Pichai)는 유튜브 뮤직이 한국, 인도, 일본, 러시아, 브라질에서 안정적인 성장세를 보이고 있다고 밝힘.
- ✔ 2008 년 서비스를 시작한 경쟁 플랫폼 스포티파이는 지난 7 월 기준 유료 가입자가 1 억 6,500 만 명이었음. 역시 같은 7 월 기준 애플 뮤직(2015 년 론칭)은 유료 가입자가 7,800 만 명, 아마존 뮤직 언리미티드(2016 년 론칭)는 6.300 만 명일 것이라고 추정됨.

✔ [심천] 넷이즈 클라우드 뮤직, 모든 아티스트 인기 차트 삭제 21)

- ✔ 넷이즈 클라우드 뮤직(网易云音乐, NetEase Cloud Music) 공식 웨이보는 지난 8 월 29 일 팬덤의 혼란 현상에 대한 특별 관리를 강화하기 위해, 모든 아티스트 인기 차트를 없애고 관련 음원 순위만 유지하며, 디지털 앨범 및 싱글 음원 구매 횟수를 제한한다고 발표함.
- ✔ 또한 플랫폼의 사회적 책임을 다하기 위해, 이 같은 제한 조치에 더해 커뮤니티 계정 및 콘텐츠 관리도 계속해서 강화할 것이라고 발표함.

20) 출처: -<https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/youtube-music-50-million-subscribers-1235007591/>

21) 출처: - <http://ent.chinadaily.com.cn/a/202108/30/WS612c7490a3101e7ce9760fd3.html>

✔ [일본] ITZY(있지), 일본 공식 데뷔 발표 22)



| 그림 11 | <WHAT'z ITZY> 티저

- ✔ ITZY(있지)가 일본 공식 데뷔를 발표함. ITZY(있지)의 소속사 JYP 엔터테인먼트는 9월 1일 현지 언론에 “전 세계 주목을 받고 있는 ITZY(있지)가 워너뮤직 재팬을 통해 일본 음악 시장에 데뷔한다”라고 밝힘.
- ✔ JYP 엔터테인먼트는 1일, ITZY(있지)의 일본 디지털 앨범 <WHAT'z ITZY>를 발매하고 일본 공식 사이트 'ITZY JAPAN OFFICIAL SITE'를 공개함. 추후 ITZY(있지)의 공식 팬클럽 '밈지(MIDZY) JAPAN'도 공개할 예정임.
- ✔ 한편, ITZY(있지)는 일본 데뷔와 더불어 오는 24일, 첫 정규 앨범 <CRAZY IN LOVE>를 발매할 예정임.

✔ [일본] BTS <Butter>, 오리콘 사상 최단 기간 누적 스트리밍 2억 회 돌파 23)



| 그림 12 | <Butter> 앨범 표지

- ✔ 9월 1일 오리콘의 차트에 따르면, 방탄소년단이 지난 5월 발표한 디지털 싱글 <Butter>가 누적 스트리밍 2억 회를 돌파했으며, 이는 오리콘 주간 스트리밍 차트 역사상 최단 기간 기록임.
- ✔ 방탄소년단은 이로써 <Dynamite>에 이어 누적 스트리밍 2억 회를 돌파한 두번째 곡을 보유하게 됨.
- ✔ 최신 차트에서 '주간 스트리밍 랭킹' 1위를 차지한 신곡 <Permission to Dance>도 1억 회 돌파를 눈앞에 두며 기대를 모으고 있음.

✔ [유럽] BTS <Butter>, 올 여름 스포티파이에서 가장 많이 들은 곡 9위 24)

- ✔ 스포티파이에서 지난 5월 29일부터 8월 22일까지 가장 많이 재생된 10곡 중, BTS의 <Butter>가 9위를 차지함.
- ✔ BTS의 <Butter>는 매달 재생 횟수 3,100만 건을 기록하였고, 프랑스에서도 큰 반향을 일으킴. BTS는 지난 2019년 파리 콘서트 때 '스타드 드 프랑스(Stade de France)'를 가득 채운 바 있음. <Butter>는

22) 출처 - <https://news.yahoo.co.jp/articles/a3824ed5251a40ed234c58d1a6a64f79a49fc2e8>

23) 출처 - <https://www.oricon.co.jp/news/2205404/full/>

24) 출처: Ouest-France, 프랑스 지역 일간지

-<https://www.ouest-france.fr/leditiondusoir/2021-08-27/spotify-devoile-les-chansons-les-plus-ecoutees-cet-ete-d7cf51ca-b955-4c04-b93d-ed45277dd5c3>

지금까지 재생 횟수 5 억건을 기록함.

✔ [베트남] 베트남 <MTV 팬 초이스 2021> 공식 개막 25)



그림 13 | <MTV 팬 초이스 2021> 포스터

- ✔ 베트남 음악 채널 'MTV 베트남'이 올해의 아티스트 및 음악을 뽑기 위한 투표 캠페인 <MTV 팬 초이스(MTV Fan Choice)> 공식 개막을 발표함. 투표는 지난 8월 31일 15시부터 9월 9일 12시까지 웹사이트 www.mtvwe.com 에서 진행함.
- ✔ 투표는 2 가지 부문으로 진행되며, 인기 아티스트 부문 우승자는 <MTV 유럽 뮤직 어워즈(MTV EMA)> 동남아 최고 아티스트 부문에 베트남 대표로 진출하게 되며, 베스트 음반 제작 부문 우승자는 <아시아 TV 어워즈(ATA, Asian Television Awards)> 최우수 뮤직 비디오 부문을 수상하게 됨.
- ✔ 이번 캠페인에 참가하는 아티스트와 음반들은 베트남을 대표해, 베트남 음악과 문화적 가치를 해외에 알리는 홍보 대사 역할을 할 예정임.

패션



✔ [유럽] 영국 패션 매체, 랄프로렌-네이버 제페토 파트너십 조명 26)

- ✔ 영국 패션 전문 언론이 럭셔리 패션 브랜드 랄프로렌과 네이버 제페토의 파트너십을 소개함. 네이버 제페토는 사용자가 맞춤형 3D 아바타를 만들어 소셜 라이프를 즐기는 가상 세계를 구축할 수 있다고 전함. 사용자는 디지털 랄프로렌 컬렉션을 구매할 수 있으며, 3D 아바타에 실제 제품과 비슷한 옷들을 입힐 수 있음.
- ✔ 이번 협업을 통해 총 12 가지의 패션을 선보이며, 50 개의 독특한 아이템을 제공할 예정임. 또한, VR 기반의 랄프로렌 테마에 접속하여 뉴욕 매디슨가에 위치한 랄프로렌 플래그십 스토어와 커피숍을 방문할 수 있음. 제페토와의 파트너십을 기념해 K-팝 밴드 투모로우바이투게더 (Tomorrow X Together, TXT)의 가상 현실 라이브 이벤트를 선보일 예정임. 이 밴드는 제페토 아바타를 통해 관람자들과 소통할 계획임.

25) 출처:




-https://vietdaily.vn/gjai-tri/mtv-fan-choice-2021-chinh-thuc-khoi-dong-vi-cac-gia%CC%89-thu%CC%89ng-quoc-te-dinh-dam.html#google_vignette

26) 출처: Fashion united UK, 영국 패션 전문 언론

-<https://fashionunited.uk/news/culture/ralph-lauren-unveils-exclusive-partnership-with-zepeto/2021082657362>

- ☑ 한편, 가상 현실을 기반으로 한 패션 트렌드는 코로나 19 이후 더욱 활발해졌으며, 사람들이 자신의 가상 아바타에 최근 디자이너 제품을 입힐 수 있다는 것이 큰 매력 요인으로 꼽힘.

☑ [UAE] 디자이너 함다 알 파힘, 미국 타일러 엘리스와의 협업 작품 공개 27)

		
Tyler Ellis X Hamda Al Fahim 컬렉션의 Lee 파우치	Tyler Ellis X Hamda Al Fahim 콜라보레이션의 Yours Truly 백	블랙 새틴과 수공 자수 범블 비로 장식된 Bee Mine 백

|그림 14| 타일러 엘리스 X 함다 알 파힘 콜라보레이션 백 (출처 : The National)

● 두 브랜드의 장점이 결합된 새로운 범주의 클러치와 백

- ☑ UAE 디자이너 함다 알 파힘(Hamda Al Fahim)과 LA 출신 디자이너 타일러 엘리스(Tyler Ellis)는 기업가적 디자이너로, 장인 정신, 진정한 럭셔리, 시대를 초월한 디자인에 중점을 둔 독립적 여성 브랜드를 만들었음. 서로 다른 문화권의 두 디자이너가 협업해 새롭고 독특한 예술 작품을 만듦.
- ☑ 주문 제작만 하는 이 컬렉션은 슬로우 패션을 지향하며, 패브릭은 아부다비에 있는 알 파힘의 아틀리에에서 수공으로 장식된 후, 백은 이탈리아의 엘리스 공방에서 제작됨.
- ☑ 모든 과정을 수작업으로 진행해 고객은 원하는 개인적인 터치를 추가할 수 있음.

27) 출처:

-<https://www.thenationalnews.com/lifestyle/luxury/2021/08/22/abu-dhabi-designer-hamda-al-fahim-reveals-collaboration-with-us-label-tyler-ellis/>

통합(정책·기타)



☑ [북경] 국가인터넷정보판공실, <팬덤 문화 규제 강화를 위한 통지> 발표

- ☑ 지난 8 월 27 일, 국가인터넷정보판공실(国家网信办)은 <팬덤 문화 규제 강화를 위한 통지(关于进一步加强“饭圈”乱象治理的通知)>를 발표하고, 연예인 순위 · 상호 비방 · 미성년자 참여 등을 금지하는 10 가지 사항을 요구함.

1. **연예인 인기 차트 폐지** : 연예인 개인 혹은 그룹 및 관련 제품에 대한 차트 순위 금지, 음악이나 미디어 콘텐츠 등에 대한 차트 순위는 유지 (연예인 이름 등 표기 불가)
2. **차트 순위 시스템 조정** : 음악 · 영상 작품 순위에 개인의 방명록, 좋아요, 후기에 대한 지표 점수 비중을 낮추고 전문적 평가 등에 대한 비중 높임 (순위 상승을 위한 과금 유도 금지)
3. **연예인 기획사 엄격 관리** : 온라인 플랫폼의 연예인 기획사에 대한 관리 책임 및 기획사의 팬덤에 대한 행위 유도 책임 강화
4. **팬덤 계정 규범** : 팬덤 및 후원회 계정은 해당 연예인 기획사의 승인을 통해 관리
5. **상호 비방 금지** : 온라인 플랫폼 관리 책임하에 팬덤 간 상호 비방 행위 관련 계정 삭제 조치
6. **규정 위반 그룹 채팅 및 팬카페 삭제** : 투표 · 응원 · 모금 · 댓글 작성 등을 유도하는 온라인 단체 행위에 대한 제재
7. **팬덤의 비용 지불 유도 금지** : 연예인 음반 또는 작품 등 콘텐츠 중복 구매 및 팬덤 간 경쟁을 유발하는 비교 차트 금지
8. **예능 프로그램 관리 강화** : (서바이벌 프로그램 등에서 출연자를 지원하는) 투표권 구매 방식 금지, 제품 구매 또는 과금 등의 수단으로 투표 참여 하는 방식 금지
9. **미성년자 참여 통제** : 미성년자의 과금을 통한 투표 참여 금지
10. **응원 모금 행위 규범화** : 온라인 플랫폼에서 미성년자의 응원 모금을 유도하는 행위 금지 등

☑ [북경] 문화와여유부, <연예인 교육 관리 및 도덕성 강화 관련 통지> 발표

- ☑ 지난 8 월 30 일, 문화와여유부(文化和旅游部)는 <연예인 교육 관리 및 도덕성 강화 관련 통지(关于进一步加强文艺工作者教育管理和道德建设的通知)>를 발표함. 이번 통지는 최근 발생한 연예인들의 범죄나 비도덕적 행위를 겨냥한 내용을 담고 있으며 연예인들의 법률 및 관련 규정에 대한 학습과 사회적 책임감 강화 등을 요구함.

☑ [일본] 일본 새 행정부처 ‘디지털청’ 출범 28)

デジタル庁

Digital Agency



[그림 15] 디지털청 로고 및 출범식

- ☑ 디지털 개혁을 주도할 일본의 새 행정부처 ‘디지털청’이 9 월 1 일 공식 출범함. 디지털청은 스가 요시히데(菅義偉) 내각의 간판 정책으로 지난 5 월 관련 법안이 국회를 통과해 발족이 결정됨.
- ☑ 초대 디지털상(相)으로는 히라이 타쿠야(平井卓也) 디지털개혁상이, 사무 행정의 최고 책임자인 디지털 감(監)으로는 이시쿠라 요코(石倉洋子) 히토쓰바시(一橋)대학 명예교수가 취임함.
- ☑ 디지털청은 디지털 사회로 가기 위한 각종 시책을 신속하고 중점적으로 다루는 부처로 행정의 온라인화나 마이 넘버 카드(한국 주민등록증과 유사)의 보급, 지자체 행정 시스템의 통일·표준화에 힘을 예정임.
- ☑ 디지털청은 내각 직속으로 타 중앙부처에 대한 권고권이나 시스템 관련 예산의 일괄 계상 등 막강한 권한을 가지게 됨.
- ☑ 현재 직원은 600 여 명 규모로 이 중 약 200 명을 IT 기업 등 민간에서 채용함.

☑ [유럽] 프랑스 문화부, 문화창조산업에 포맷 분야 전면 포함 29)

- ☑ 프랑스 문화부는 포맷 분야를 문화창조산업(ICC)에 전면 포함시키겠다고 결정함. 이 덕분에 포맷 제작자는 구제 기금 등 관련 혜택을 받을 수 있게 되며, 비디오 게임 및 오락 제작사도 뜻밖의 행운을 누릴 것으로 보임.
- ☑ 포맷 관련 단체 <La Fabrique des Formats>의 최고 경영자 필립 샤잘(Philippe Chazal)은 이 결정 덕분에 자금 지원이 늘어나, 산업 및 수출 조건에 대해 더 많이 고민할 수 있게 되었다고 반김. 또한, 이번 결정은 시청각물이 비디오 게임과 오락을 포함한 모든 다양한 장르를 아우른다는 점을 인정한 것이라며 긍정적 반응을 보임.

28) 출처:

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/64ffd1a4354a723f0ef565fb637a079b8d2412cd>
- <https://news.yahoo.co.jp/articles/2e63f94be62c59bdcaf09b2ee1450685e09e7d27>
- <https://news.yahoo.co.jp/articles/0aa9ed838a8a9d76337bde81b4cfa27d86780259>

29) 출처: 에크랑토탈, 프랑스 미디어 전문언론

- <https://ecran-total.fr/2021/08/25/le-secteur-des-formats-integre-la-filiere-des-industries-culturelles-et-creatives/>

✔ [UAE] 아부다비의 핀테크 공간 성장 30)

● 세계적 수준의 인프라 및 지원 규정이 활기찬 핀테크 생태계 조성에 기여

- ✔ ADGM(Abu Dhabi Global Market)의 <핀테크 아부다비 페스티벌(Abu Dhabi Festival)>과 같은 이니셔티브를 통해 글로벌 스타트업 유치에 노력하고 있음.
- ✔ 지금까지 70 개 스타트업 중 85%가 The Search(글로벌 핀테크 허브를 방문하고 전 세계에서 가장 많이 찾는 스타트업 목록인 'FinTech100'의 솔루션을 평가하는 국제 로드쇼)를 통해 선정되었음.
- ✔ 아부다비는 핀테크 인재 육성에 중점을 두고 현장에 활기를 불어넣기 위해 3 단계 프레임워크를 개발함.
 - 첫 번째 요소는 접근 가능한 자금 조달. ADGM 은 아부다비 정부와 투자자로부터 지원을 받으며 무바달라(Mubadala Investment Company), ADIO(Abu Dhabi Investment Office) 및 아부다비 카탈리스트 파트너(Abu Dhabi Catalyst Partners)를 통해 기술 스타트업에 자금을 제공하는 아부다비 국부 펀드가 있음.
 - 두 번째 요소는 세계 수준의 인프라. ADGM 의 기술 생태계 Hub 71, 플러그 앤 플레이와 같은 액셀러레이터 등이 있음. 인프라 측면에서 아부다비의 핀테크를 가장 많이 지원한 곳은 금융 기관과 개방형 API 디지털 플랫폼인 ADGM 디지털 랩(ADGM Digital Lab)임. ADGM 디지털 랩은 FSRA 가 감독하는 독립적인 환경에서 핀테크 회사가 솔루션을 테스트하고 공동 개발할 수 있도록 하고 있음.
 - 세 번째 요소는 혁신을 지원하기 위한 규제 정비. FRSA 는 기술에 따른 위험에도 대비하고 있으며, 산업 현장에서 기술이 어떻게 작동하는지, 그리고 어떤 문제가 있는지 등을 이해하기 위해 노력하고 있음.



| 그림 16 | 가단 21 프로그램의 핵심인 Hub71의 핀테크 공간
(출처: Arabian Business)

30) 출처:

-<https://www.arabianbusiness.com/banking-finance/467815-how-abu-dhabi-is-enabling-growth-of-its-fintech-space+%&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=kr>

✓ [UAE] 사우디아라비아-UAE 비석유 민간 부문 비즈니스 활동 개선 지속 31)

● 2018년 1월 이후 UAE 에서 가장 빠른 고용 증가 주도

- ✓ 사우디아라비아와 UAE 의 비석유 민간 부문의 비즈니스 활동은 지난 8 월에도 계속해서 개선되었음.
- ✓ 사우디 아라비아의 IHS 마켓 구매 관리자 지수(Markit Purchasing Managers Index)가 7 월 55.8 에서 8 월 54.1 로 떨어짐. 지수는 50 을 초과하면 경기 확장을 나타내고 미만이면 수축을 나타냄. 느린 속도지만 사우디아라비아의 비석유 경제 부문에서 지속적인 성장 동력을 확보하고 있음 .
- ✓ 사우디아라비아의 비즈니스 활동은 지난 12 개월 동안 코로나 19로 인한 침체에서 회복되면서 꾸준히 개선되었음.
- ✓ 코로나 19 상황이 계속되고 있지만, 8 월 국내 주문이 급증했고 사우디아라비아를 찾는 관광객 수가 증가했음. 산출 지수는 하락했지만 여전히 비석유 활동이 상승세를 보이고 있음.
- ✓ 사우디아라비아의 신규 사업은 비록 느린 속도지만 한 달 동안 성장했고, 델타 변이로 인해 다른 국가에서 코로나 19 감염 사례가 늘어남에 따라 수출 증가세가 완만해짐.
- ✓ 생산량 증가로 2018년 1월 이후 UAE 의 고용이 가장 빠르게 증가했음.
- ✓ 8 월 데이터에 따르면 UAE 의 비즈니스 활동은 2019년 7 월 이후 가장 빠른 속도로 성장했으며, 이는 코로나 19 관련 제한이 완화되면서 수요가 늘고 경제가 회복되었기 때문임.
- ✓ 사우디아라비아와 UAE 는 코로나 19 백신 대규모 접종 캠페인을 추진하고 있으며, UAE 는 에미레이트 항공의 코로나 19 감염 사례가 계속 감소함에 따라 일부 여행 제한을 완화했음.

✓ [UAE] MBC 그룹, 사우디 사이버 보안 연맹과 MMS 파트너 계약 체결 32)



[그림 17] MBC 그룹, 사우디 사이버 보안 연맹과 MMS 파트너 (출처: Arab News)

● 새 리얼리티 TV 쇼 <Irbak>, 기업가 정신 경쟁 시작

- ✓ MBC 그룹과 사내 광고 및 판매 부서인 MBC 미디어 솔루션이 사우디아라비아 사이버 보안, 프로그래밍, 드론 연맹 (SAFCSP)과 협력하여 아랍 청소년을 위한 리얼리티 창업 경진대회를 개최함.
- ✓ 사우디아라비아 정부는 중동 및 북아프리카 지역에서 가장 큰 기술 행사인 '#LaunchKSA'에서 <Irbak> TV 쇼 이니셔티브를 발표했다.
- ✓ 이 행사에서는 <Irbak>을 포함하여 많은 새 프로젝트를 공개해 혁신가, 프로그래머 및 기업가를 격려하

31) 출처:

-<https://www.thenationalnews.com/business/economy/2021/09/05/business-activity-in-arab-worlds-two-biggest-economies-continues-to-improve-in-august/>

32) 출처: - <https://www.arabnews.com/node/1921781/media>

는 기술 허브로 자리매김하려는 약속을 재확인함.

- ☞ SAFCSP 의 회장 Faisal Al-Khamis은 “세계에서 가장 큰 기술 회사는 프로그래머에 의해 설립됐으며, 따라서 우리는 사우디아라비아와 아랍 디지털 경제와 관련해 프로그래밍이 미래라 믿는다”고 밝힘.
- ☞ 이러한 움직임은 디지털 경제의 기회를 포착하여 ‘비전 2030’의 목표를 달성하려는 모하메드 빈 살만 (Mohammed bin Salman) 왕세자의 지시에 따른 것으로, <Irbak>은 중동 지역에서 떠오르는 유망 기업가와 스타트업 사업가를 소개하고 조명함. 중동 지역에서 급성장하는 기술 부문에 대한 통찰력 뿐만 아니라 젊은 사업가가 변화를 일으키고 있는 다른 산업에 대한 통찰력도 제공함.
- ☞ <Irbak>은 다양한 부문에 걸쳐 50 개 이상의 회사가 현장 도전에 나서 경쟁하는 것을 보여주며, 전문 멘토와 컨설턴트가 각 스타트업을 심사하고 모든 에피소드가 끝날 때 승자가 발표됨.
- ☞ 파트너십의 일환으로 MBC 그룹은 3 개 TV 채널에서 <Irbak>을 방송하고 MMS 부서는 SAFCSP 에 창의적인 개념화, 배급 및 마케팅 지원에 대한 전문 지식과 컨설팅을 제공함.
- ☞ <Irbak>은 내년 1 분기 MBC1, MBC 이라크, MBC 마스르에서 10 회 방영할 예정임.

☑ [베트남] 페이스북, 유해 영상 공유 사용자 계정 차단 33)



|그림 18| 유해 영상을 공유한 페이스북 사용자 계정 잠금 사진

- ☞ 지난 8 월 16 일 저녁, 페이스북에 유포된 유해 영상 때문에 다수의 베트남 사용자들의 계정이 차단되는 사태가 발생함.
- ☞ 다음날 아침 영상을 공유한 계정 뿐만 아니라 해당 링크로 같은 채팅 그룹에 있던 계정도 함께 차단됨.
- ☞ 베트남 페이스북 관계자는 아동 성적 착취 콘텐츠, 유인 콘텐츠 게시, 성적 착취 사진, 과도한 노출 등 노골적인 이미지 및 비디오를 제공할 수 없으며, SNS 플랫폼에서 아

동과의 음란한 대화 및 외설적인 표시를 금지하는 규정이 있음을 알림.

- ☞ 사용자는 이 결정에 대해 30 일 이내에 이의를 제기할 수 있으며, 30 일 안에 이의를 제기하지 않으면 계정이 영구적으로 비활성화됨.
- ☞ 이러한 경우 50 만 VND (약 2 만 5 천원)의 비용으로 계정 회수를 할 수 있음. 그러나 벌금 외에 사용자는 페이스북 링크와 비밀번호 및 신분증을 모두 제공해야 하며, 이로 인해 페이스북 계정을 잃은 사용자들의 개인 정보가 유출되어 악의적으로 이용될 수 있는 위험이 있음.

33) 출처:

-<https://vietnamnet.vn/vn/cong-nghe/bao-mat/facebook-ty-giai-viec-khoai-khoan-nguoi-dung-lien-quan-dip-nhay-cam-ve-tre-em-769041.html>

 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 ————— 조현래

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr