KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2021

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

244 호

목차

위클리글로벌 | 244 호

2021 년 10 월 7 일 한류사업팀

구분	제목
방송·영화	• [미국] 넷플릭스, 지속 가능한 환경에 대한 관심 표시 • [미국] 넷플릭스, 역대 프로그램 조회 수 순위 공개 • [미국] 폭스, 언스크립티드 포맷 개발에 1 억 달러 투자 • [일본] 니혼 TV, FNC 엔터테인먼트와 합작한 서바이벌 프로그램 10 월 방영 • [일본] 일본 아마존 프라임 비디오, 10 월부터 한류 콘텐츠 라인업 강화 • [유럽] 〈오징어 게임〉, 프랑스에서도 열풍 • [인니] 콘진원 인니센터, 〈제주-발리 사진전〉 성황리에 개최 • [UAE] 디스커버리, 스타즈플레이와 협력해 새로운 SVOD 서비스 시작 • [UAE] 블루 엔진 스튜디오, MENA 지역 프리미엄 방송 콘텐츠를 제공 • [베트남] 베트남 영화계 검열로 어려움 겪어
게임·융복합	• [심천] 중국, 올해 전 세계 모바일 게임 매출액 1 위 • [심천] 텐센트 〈화평정영〉, 상하이경극원과 협력 • [일본] NEC, 일본 최초 '가상광고협회' 설립 • [유럽] 프랑스 비디오게임협회, 비디오 시장 통계 발표 • [UAE] 배틀그라운드 모바일, 앙가미와 첫 파트너십 체결 • [베트남] V 게이밍, '배틀그라운드 모바일 프로 리그' 베트남 시즌 4 우승
애니·캐릭터	• [북경] 광전총국, 폭력・저속 애니메이션 방영 제한 • [UAE] 넷플릭스, 〈레인보우 레인저스〉 7 월부터 MENA 지역 공개 • [UAE] MENA 지역 MBC, 〈다이노시티〉 유료 TV 판권 구매
만화·웹툰	• [일본] 가도카와, 한국 웹툰 행사 'MEET-K 2021' 개최 • [유럽] 프랑스 매체, 한국 만화 〈오후 4 시의 생활력〉 소개 • [UAE] SRMG, '래프 퍼블리싱' 설립해 MENA 지역 출판 사업 확장 • [UAE] 이탈리아어 아랍 잡지 〈아랍팝〉 창간 • [베트남] 베트남 베스트 셀러 〈나는 베토다〉 한국 출간 예정
음악	• [미국] 올해 전세계 음악 스트리밍 1 년새 25.9% 증가 • [유럽] BTS 와 콜드플레이 콜라보 곡, 영국 퍼스트 룩 차트 2 위 • [유럽] NCT 127 정규앨범 〈Sticker〉, 영국 음반 차트 40 위에 • [유럽] 블랙핑크 리사, 〈Lalisa〉로 영국 싱글 차트 TOP100 진입 • [UAE] 유튜브, 사우디아라비아·이집트·UAE 에서 음원 차트 제공 • [베트남] 베트남 유명 래퍼 '덴 버우' 다큐멘터리 넷플릭스 공개
패션	• [유럽] '2022 S/S 밀라노 패션 위크' 성황리에 끝나 • [베트남] 판 당 호앙, '밀라노 패션 위크'에서 베트남 패션 예술의 정수 선보여 • [베트남] 베트남 여성 모델 '프엉 안', 국제 캣워크 정복
통합(정책 등)	• [북경] 국무원, '중국 아동 발전 주요 강령' 발표 • [북경] 알리바바 산하 플랫폼 어러머・유쿠 등에서 위챗페이 결제 가능 • [심천] 제 13 회 중국 30 대 문화 기업 명단 발표 • [심천] 중한도시관 정식 개관 • [심천] 틱톡, 전 세계 월간 활성화 이용자 수 10 억 명 돌파 • [유럽] 파리에서 한국 웹툰 및 애니메이션 살롱 행사 개최 • [인니] 인도네시아 최우수 스타트업 15 개사 • [베트남] 빈그룹, 구글 클라우드와 디지털 혁신을 위한 업무 협정 체결 • [베트남] 문화체육관광부 장관, 극장의 온라인 채널 개발 권고

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

방송·영화

[미국] 넷플릭스, 지속 가능한 환경에 대한 관심 표시 1)

- 지난 27 일(현지 시간), 넷플릭스가 미국에서 개최된 '코드 컨퍼런스(Code Conference)'에서 스트리밍 서비스의 지속 가능성에 대해 언급.
- 넷플릭스는 UN 의 COP26 국제 기후 회의 팀과 협력하여, 지속 가능한 환경과 관련된 TV 쇼, 영화, 다큐멘터리 등 30 개 작품을 선정.
- 이번에 선정된 '투게더 포 아워 플래닛(Together for Our Planet)' 컬렉션에는 넷플릭스 오리지널 영화인 봉준호 감독의 〈옥자(Okja), 2017〉가 포함됨.
- 넷플릭스는 지속적으로 친환경 콘텐츠를 만들어 구독자 수를 늘리고, 브랜드를 강화할 예정.
- 한편, 넷플릭스의 공동 CEO 테드 사란도스(Ted Sarandos)는 〈오징어 게임(Squid Game)〉이 넷플릭스 역대 최고의 콘텐츠가 될 것이라고 언급. 〈오징어 게임〉은 공개 10 일 만에 90 여 개 국가에서 시청 순위 1 위를 기록하였으며, 이후 넷플릭스에서 비영어권 콘텐츠의 인기와 수용도가 상승.
- 〈오징어 게임〉은 9 월 17 일 공개되었으며, 9 월 23 일부터 현재까지 전 세계 넷플릭스 시청 순위 1 위를 기록 중.

[미국] 넷플릭스, 역대 프로그램 조회 수 순위 공개 2)

- 넷플릭스가 '코드 컨퍼런스'에서 현재까지 가장 많은 조회 수를 기록한 시리즈와 영화 10 개씩을 공개.
- 시리즈 1 위는 8,200 만 계정이 시청한 〈브리저튼(Bridgerton)〉, 2 위는 7,600 만 계정의 〈뤼팽(Lupin)〉이었으며, 그 뒤를 이어 3 위 〈위쳐(The Witcher)〉, 4 위 〈섹스/라이프(Sex/Life)〉, 5 위 〈기묘한 이야기 3(Stranger Things 3)〉, 6 위 〈종이의 집(Money Heist)〉, 7 위 〈타이거 킹(Tiger King)〉, 8 위 〈퀸스 갬빗(The Queen's Gambit)〉, 9 위 〈스위트 투스(Sweet Tooth)〉, 10 위 〈에밀리, 파리에 가다(Emily in Paris)〉가 차지함.
- 1 위 〈브리저튼〉의 총 시청 시간은 약 6 억 2,500 만 시간으로 집계됨.
- 영화 1 위는 9,900 만 계정이 시청한 〈익스트랙션(Extraction)〉, 2 위는 8,900 만 계정의 〈버드 박스(Bird Box)〉, 3 위는 8,500 만 계정의 〈스펜서 컨피덴셜(Spenser Confidential)〉이었으며, 그 뒤를 이어 4 위 〈6 언더그라운드(6 Underground)〉, 5 위 〈머더 미스터리(Murder Mystery)〉, 6 위 〈올드 가

1) 출처:
-https://variety.com/2021/film/news/netflix-un-climate-collection-1235077167/
-https://deadline.com/2021/09/squid-game-milestone-korean-original-series-netflix-record-ratings-1234846276/
2) 출처
-https://deadline.com/feature/most-watched-netflix-shows-movies-1234846488/

드(The Old Guard)〉, 7 위 〈에놀라 홈즈(Enola Holmes)〉, 8 위 〈프로젝트 파워(Project Power)〉, 9 위 〈아미 오브 더 데드(Army of the Dead)〉, 10 위 〈아빠가 되는 중(Fatherhood)〉이 차지함.

[미국] 폭스 , 언스크립티드 포맷 개발에 1 억 달러 투자 3)

- 폭스(Fox)가 1 억 달러(1,200 억 원)를 투자해 리얼리티 대화, 버라이어티 시리즈, 연애 프로그램 등 언스크립티드 포맷(Unscripted-Format)을 개발할 것이라고 밝힘.
- 폭스 엔터테인먼트 CEO 찰스 콜리어(Charlie Collier)는 콘텐츠를 다양화하는 한편, 이를 전 세계적으로 확장하여 다양한 플랫폼에서 더 나은 서비스를 제공할 것이라고 밝힘.
- 현재 폭스 채널에서 여섯 번째 시즌을 방영 중인 〈더 마스크드 싱어(The Masked Singer)〉의 경우, 목요일 저녁 8 시 방영해 황금 시간대 시청률 1 위를 기록. 18 세 ~ 49 세의 시청률이 0.9%이며, 시청자 수는 437 만 명.

[일본] 니혼 TV, FNC 엔터테인먼트와 합작한 서바이벌 프로그램 10 월 방영 4)

| 그림 1 | 〈Who is Princess ? 〉 공식 포스터

- 일본 지상파 방송사 니혼 TV와 FNC 엔터테인먼트 재팬의 합작 서바이벌 프로그램 〈Who is Princess ? -Girls Group Debut Survival Program-(이하 Who is Princess ?)〉의 10 월 방영이 확정됨.
- 〈Who is Princess?〉는 평균 연령 15.6 세의 연습생 15 명이 5 인조 걸 그룹 데뷔를 목표로 경쟁하는 오디션 프로그램. 10 월부터 니혼 TV 의 정보 프로그램 〈슈이치(シューイチ)〉에서 방영되며, 방영 후에는 현지 스트리밍 플랫폼 훌루(Hulu)에서 다시 보기가 가능. 또 야후 재팬의 영상 플랫폼인 갸오(GYAO!)와 한국의 아이돌 팬 커뮤니티 플랫폼 위버스(Weverse)에서 무료 버전이 공개될 예정.
- 한편 〈Who is Princess?〉 의 메인 테마곡 〈FUN〉은 ITZY(있지)의 〈WANNABE〉, 트와이스의 〈Heart Shaker〉 등 수많은 K-팝 히트곡을 만든 한국 작곡팀 '별들의전쟁*(GALACTIKA*)'이 작곡했으며, 블랙핑크와 트와이스 등의 안무가인 키엘 투틴(KIEL TUTIN)이 안무를 맡아 화제를 모음.

3) 출처: - https://deadline.com/2021/09/fox-launches-100m-international-unscripted-format-fund-1234843849/
4) 출처:
-https://news.yahoo.co.jp/articles/580d136d9f5430f5bfdff8cb37f24868c08594c4
-https://news.yahoo.co.jp/articles/bd24d3c65a10eeefca50bd0e12cd9b0ff7f0c9df

[일본] 일본 아마존 프라임 비디오, 10 월부터 한류 콘텐츠 라인업 강화 5)

| 그림 2 | 박서준 온라인 팬미팅 및 〈간 떨어지는 동거〉

- 아마존 재팬이 10 월부터 OTT 플랫폼 '아마존 프라임 비디오'에서 한국 콘텐츠 라인업을 강화한다고 밝힘. 아마존 프라임 비디오는 지난 9 월 22 일 〈이태원 클라쓰〉로 일본 내 큰 인기를 얻고 있는 배우 박서준의 온라인 이벤트와 함께, 인기 한국 드라마 3 편의 스트리밍을 시작함.
- 이어 10 월 1 일부터는 박서준의 데뷔 10 주년 기념 온라인 팬 미팅 '박서준, Comma'의 일본어 자막판을 공개함.
- 또 〈웰컴 2 라이프〉, 〈간 떨어지는 동거〉, 〈왜 그래 풍상씨〉 등 드라마 3 편을 새롭게 공개할 예정. 특히 〈간 떨어지는 동거〉는 일본 첫 공개로 기대를 모으고 있음.

[유럽] 〈오징어 게임〉, 프랑스에서도 열풍 6)

- 전 세계적으로 인기를 끌고 있는 넷플릭스 오리지널 〈오징어 게임〉이 프랑스에서도 열풍을 일으키는 중. 〈오징어 게임〉은 9 월 마지막 주 프랑스 넷플릭스 시청 순위에서 〈오티스의 비밀 상담소(Sex Education)〉와 〈어둠 속의 미사(Midnight Mass)〉를 제치고 1 위를 기록.
- 현지 언론은 〈오징어 게임〉이 배틀로얄 게임에서 영감을 받은 연출과 수준 높은 배우들 연기 덕에 성공했다고 소개. 또 시놉시스는 매우 간단하지만 어린 시절 놀이를 생각지도 못한 방향으로 전개해 섬뜩함을 불러일으킨다고 언급.
- 이 언론은 또 〈오징어 게임〉이 소셜 미디어에서 큰 반향을 일으키고 있다고 언급하며, 입소문도 큰 역할을 했다고 설명함. 해시태그 '#Squid Game'은 60 만 개 이상의 트윗과 함께 프랑스 트위터 실시간 트렌드에 계속 이름을 올리고 있음.

---

5) 출처: -https://news.yahoo.co.jp/articles/0cca059d31ee5e03b68e5fdaa5c3b85cdbe2b6c6?page=1
6) 출처: 레제코, 프랑스 일간지
-https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/squid-game-le-carton-de-netflix-fait-flamber-le-secteur-des-medias-a-la-bourse-de-seoul-1350194
Jeux Video, 프랑스 게임 전문 매체
-https://www.jeuxvideo.com/news/1467789/squid-game-netflix-retour-sur-la-serie-sud-coreenne-phenomene.htm

[인니] 콘진원 인니센터, 〈제주-발리 사진전〉 성황리에 개최

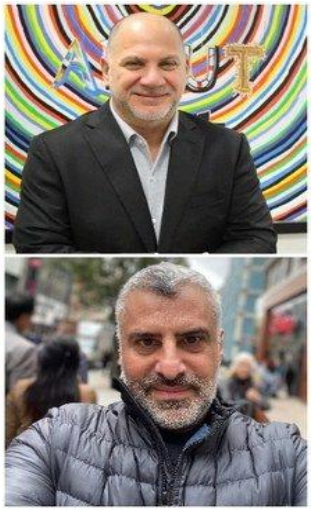
- 콘진원 인니센터(센터장 김영수)가 '한국 문화의 달'을 맞아 주인니 한국문화원, 한국관광공사 자카르타지사, 제주특별자치도와 함께 9 월 27 일부터 10 월 3 일까지 〈제주-발리 사진전〉을 '아트리움 시티워크 수디르만(Artrium Citywalk Sudirman)'에서 개최함.
- 〈제주-발리 사진전〉은 한국과 인도네시아의 대표 관광지인 제주와 발리의 관광 문화 유산을 널리 알리고 포스트 코로나 시대 양국 간 교류 모멘텀을 만들기 위해 기획했으며, 유네스코 인류 무형 문화 유산인 제주 해녀의 아름다운 모습을 캔버스에 담아 현지인들의 눈길을 끌었음.
- 콘진원 인니센터는 지난 2018 년 콘진원 사업인 '국제방송교류지원'의 일환으로 제작된 한-브라질 국제 공동 제작 다큐멘터리 〈해녀 : 바다의 힘(HAENYEO : Wisdom of the Sea)〉를 이번 전시에서 선보였으며, 화산섬 제주도의 척박한 환경 속에서 물질을 생계 수단으로 삼은 해녀의 삶, 그리고 해산물의 전통적인 채취 과정을 생동감 있게 담아냈다는 평가를 받음.
- 특히 이 다큐멘터리는 세계적인 '팩추얼 엔터테인먼트(Factual Entertainment)' 프로그램 제작사인 내셔널 지오그래픽 채널에도 판매되어 방영됐을 정도로 완성도를 인정받은 작품임.
- 이외에도 세계적인 관광지인 발리의 계단식 논, 낀따마니, 짜낭사리, 뻥리뿌란, 그린볼 등 인도네시아 천혜의 자연 환경과 생활 양식을 제주와 함께 전시해 양국의 관광 유산을 함께 향유할 수 있는 기회를 제공함.
- 이번 사진전은 양국의 우수 문화· 관광 콘텐츠를 홍보해 상생과 협력의 기회를 마련하고, 코로나 19 의 장기화에 지친 사람들의 심신을 위로하기 위해 기획됐으며, 오는 11 월 2 차 〈제주-발리 사진전〉을 발리에서 개최할 예정임.

| 그림 3 | 〈제주-발리 사진전〉

[UAE] 디스커버리, 스타즈플레이와 협력해 새로운 SVOD 서비스 시작 7)

- **디스커버리가 스타즈플레이(Starzplay)와 전략적 파트너십을 체결해 중동 및 북아프리카의 18 개 국가 및 지역에서 '디스커버리+(Discovery Plus)'를 출시.**
  - '디스커버리+'는 미국 및 영국과는 다른 접근 방식을 택한 독립형 스트리밍 서비스로, MENA 지역 시청자는 스타즈플레이 내 전용 브랜드를 통해 '디스커버리+' 콘텐츠를 시청할 수 있음.
  - MENA 지역에서 선보이는 콘텐츠에는 〈샤크 위크(Shark Week)〉, 〈호기심 해결사(MythBusters)〉, 〈골드 러시(Gold Rush)〉, 〈익스페디션 언노운(Expedition Unknown)〉, 〈하우스 헌터스 인터내셔널(House Hunters International)〉, 〈90 데이 피앙세(90 Day Fiancé)〉, NASA 의 〈언익스플레인드 파일스(Unexplained Files)〉 및 〈디 임파서블 로우(The Impossible Row)〉, 〈에이미 슈머 런 투 쿡(Amy Schumer Learn to Cook)〉 및 〈존베네 램지: 왓 리얼리 해픈?(JonBenet Ramsey: What really Happened?)〉 등의 디스커버리 오리지널이 포함됨.

[UAE] 블루 엔진 스튜디오, MENA 지역에서 프리미엄 방송 콘텐츠 제공 8)



| 그림 4 | 블루 엔진 스튜디오 공동 설립자 Ziad Kebbi 와 Hani Ghorayeb (출처 : arab news)

- **블루 엔진 스튜디오는 범 아랍 디지털 미디어, 선형 TV, OTT 시장을 대상으로 대본 및 비대본 콘텐츠를 제공하는 새로운 제작사임.**
  - 블루 엔진 스튜디오의 공동 설립자 케비(Kebbi)는 〈더 보이스(The Voice)〉, 〈컴 다인 윗 미(Come Dine With Me)〉, 〈내 사랑 레이몬드(Everybody Loves Raymond)〉, 〈어글리 베티(Ugly Betty)〉 ,

7) 출처: -https://variety.com/2021/streaming/global/discovery-plus-middle-east-north-africa-launch-starzplay-1234879582/
8) 출처: -https://www.arabnews.com/node/1939836/media

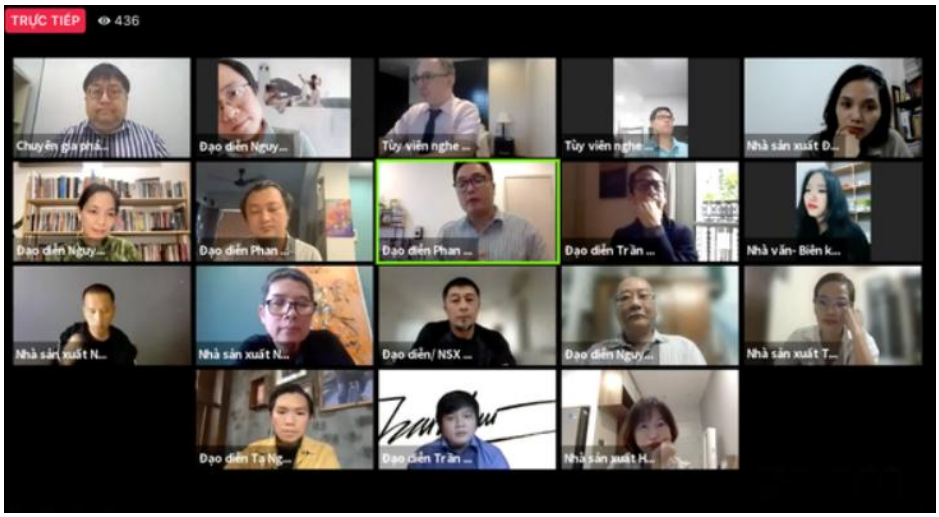
〈누가 백만장자가 되고 싶은가?(Who Wants to be a Millionaire?)〉 등의 국제 콘텐츠를 각색해서 현지화 하는 작업과, 〈딜 오어 노 딜(Deal or No Deal)〉과 〈레사 배드리(Lessa Badry)〉, 〈아나 웰 아사알(Ana Wel Asaal)〉, 〈디저트(Desert)〉 등의 오리지널 콘텐츠 개발에 참여한 바 있음.

- 또 다른 공동 설립자 Ghorayeb 은 미디어 및 광고 업계 리더로, 단일 엔터테인먼트 채널 MBC1 을 보유했던 MBC 그룹을 아랍 최대 위성 TV 네트워크로 변화시켰으며, 샤히드를 MENA 지역의 주문형 비디오 분야의 선두 주자로 만드는데 기여함.
- 블루 엔진 스튜디오는 프리미엄 콘텐츠, 독특한 사용자 경험, 최고의 ROI 를 통해 최고의 미디어 솔루션 제공에 주력할 것이라고 밝힘.

[베트남] 베트남 영화계 검열로 어려움 겪어 9)

- 최근 베트남 영화 감독들이 강제 검열을 피하기 위해 영화의 상영 금지가 아닌 연령별 분류법을 제안했으며, 이와 관련된 회의가 지난 9 월 26 일 많은 영화계 인사들이 참여한 가운데 온라인으로 진행됨.
- 지난 9 월 14 일 응우옌 반 훙(Nguyen Van Hung) 문화체육부 장관이 국회 상임위원회에서 영화법(개정) 프로젝트를 발표하면서, '자체 검열 발행' 또는 '사후 감사 기관 책임'이라는 두가지 안을 제안한 바가 있음. 26 일 온라인 회의에서 응우옌 호앙 딥(Nguyen Hoang Diep) 감독은 정부가 웹드라마처럼 영화에도 개방적이어야 한다는 의견을 전함.
- 이번 회의에서는 영화 콘텐츠와 관련된 금지 조항을 없애고, 별도 기준에 따라 법률 시행을 안내하는 법령을 추가하는 방안이 주요 내용으로 다루어짐. 이 방안에는 주관적으로 유추할 수 있는 명확하지 않은 개념과 단어를 피하고, 영화진흥원은 전문 영화인들로 구성된 영화윤리위원회로 명칭을 변경하며, 남부에는 더 많은 위원회를 설치하여 북부 위원회와 함께 운영할 것 등이 포함됨. 또 영화진흥위원회 조사 결과, 회원들의 의견과 작품 분류 기준 등을 포함해서 작업 과정을 기록하고 공개해야 한다는 의견이 나옴.
- 뷔 끼엔 탄(Vi Kien Thanh) 영화진흥원장은 27 일 "영화법(개정)에서 금지된 내용과 행위에 대한 규제를 폐지하자는 제안이 부당하다고 판단된다"고 밝힌 뒤 "영화 제작자들이 영화법을 제정하는 것을 금지하는 규정 등은 있어야 하고, 또한 새로운 개정안은 많은 사항을 구체화하여 제작자를 어렵게 할 것이다"라고 전함.
- 위원회는 영화 제작자, 연출자, 독립 영화 제작자 등 다양한 목소리를 모아서 베트남 영화의 발전을 도모하기 위해 영화를 보다 개방적인 방향으로 평가할 것이라고 밝힘. 영화법 개정안은 오는 10 월 말 제 15 대 국회 2 차 회의에서 표결될 예정.

9) 출처: -https://vnexpress.net/gioi-dien-anh-de-xuat-bo-cam-phim-4362257.html



| 그림 5 | 9 월 26 일 오후, 영화법(개정) 관련 온라인 회의 모습

게임·융복합

[심천] 중국, 올해 전 세계 모바일 게임 매출액 1 위 10)

市场/区域	全球排名	手游收入	AppStore收入	GooglePlay收入	第三方商店收入
Market/Region	Global Rank	Mobile Game Revenues	App Store Revenues	Google Play Revenues	Third-Party Store Revenues
China	1	$31,368.7M	$11,400.0M	$0.0M	$19,968.7M
United States	2	$14,779.9M	$9,555.6M	$4,969.8M	$254.5M
Japan	3	$12,385.3M	$8,862.2M	$3,329.9M	$193.2M
South Korea	4	$4,207.5M	$1,339.4M	$2,766.0M	$102.1M
India	5	$2,249.1M	$224.0M	$1,968.6M	$56.6M
United Kingdom	6	$1,599.8M	$924.2M	$614.0M	$61.5M
Germany	7	$1,522.5M	$607.1M	$844.3M	$71.1M
Indonesia	8	$1,511.2M	$209.9M	$1,265.6M	$35.8M
Canada	9	$1,342.5M	$790.3M	$513.7M	$38.5M
Australia	10	$1,097.8M	$703.8M	$362.7M	$31.3M

| 그림 6 | 2021 모바일 시장 보고서(2021 移动市场报告) (출처: Newzoo)

- 뉴주(Newzoo)가 최근 발표한 '2021 모바일 시장 보고서(2021 移动市场报告)'에 따르면, 올해 전 세계 모바일 게임 시장 매출 규모가 907 억 달러(107 조 7,969 억 원)로 전년 대비 4.4% 증가하고, 2019 년부터 2024 년까지 11.2%의 CAGR(연평균 성장률)을 기록할 것으로 예상됨.

10) 출처: -http://www.gamelook.com.cn/2021/09/455261

- 올해 전체 매출액의 플랫폼별 비율은 iOS 가 45.2%, 구글 플레이가 31.1%, 제 3 자 안드로이드 스토어가 23.5%를 차지함. (중국에서 구글 플레이는 금지되었기 때문에 제 3 자 안드로이드 스토어 매출 대부분이 중국 시장에서 발생함)
- 올해 국가별 매출 순위는 중국이 313 억 달러로 1 위를 차지하였으며, 미국(148 억 달러), 일본(124 억 달러), 한국(42 억 달러), 인도(22.5 억 달러)가 그 뒤를 이음.

[심천] 텐센트 〈화평정영〉, 상하이경극원과 협력 11)

- 텐센트 산하 모바일 게임 〈화평정영(和平精英)〉이 상하이경극원(上海京剧院)과 협력, 9 월 24 일 독창적인 전투복 '리위엔싱광(梨园星光)'을 정식 출시함. 이는 화평정영의 장기 예술 문화 창의 IP 프로젝트인 '시대풍조(时代风潮)'의 첫 번째 '조류중식미학(潮流中式美学)' 게임 복장임.
- 상하이경극원은 중국 문화여유부(文化和旅游部)가 선정한 중국 경극 중점 원단(院团)으로, 1955 년에 설립되어 유럽, 미국, 아시아 등 20 개 이상의 국가에서 공연하였음. 또 500 여 편의 전통극, 신화극, 역사극, 현대극, 연속극 등을 창작해 무대에 올렸으며, 수많은 수상 경력을 보유하고 있음.
- 상하이경극원은 경극의 전통미와 〈화평정영〉의 모험 정신을 조화시키기 위해 경극과 게임 전투에 부합하는 무술 문화를 선택해 화평정영 팀과 협업을 진행함. 이외에도 '리위엔싱광' 복장을 한 캐릭터의 모든 동작을 상하이경극원의 우수 예술가가 직접 설계함.

| 그림 7 | (출처: 바이두(百度))

11) 출처: -https://cn.chinadaily.com.cn/a/202109/29/WS615419a1a3107be4979f08b9.html

[일본] NEC, 일본 최초 '가상광고협회' 설립 12)

| 그림 8 | VR 기기

- 일본의 통신 및 전자기기 대기업 NEC 가 일본 최초로 가상 광고의 이용을 촉진하는 '가상광고협회(버츄얼광고협회)'를 설립한다고 발표하고, 현재 가입 기업을 모집하고 있음.
- 가상광고협회는 VR(가상 현실) 및 AR(증강 현실) 광고와 관련해 정보 발신이나 향후 과제의 검토, 비즈니스 매칭을 위한 교류회 등을 실시할 계획이라고 밝힘. 이미 글로벌 AR 및 VR 전문기업 타임루퍼(Timelooper)가 가입했으며 지난 9 월부터 활동 중인 것으로 알려짐.
- 일본에서 가상 공간을 활용한 서비스는 향후 비즈니스 및 교육 분야까지 확대될 전망이며, 가상 공간 내에서의 광고도 증가할 것으로 예상되고 있음.

[유럽] 프랑스 비디오게임협회, 비디오 시장 통계 발표 13)

- **프랑스 비디오게임협회(SNJV)가 발표한 비디오 시장 관련 통계에 따르면, 지난해 이동 제한령으로 인해 주당 약 9 시간 이상 비디오게임을 이용한 사람이 약 3000 만 명으로 집계됨. 또 2019 년부터 2020 년 사이 프랑스 비디오 게임 개발 스튜디오에서 제작한 창작물은 28.8% 증가함.**
  - SNJV 는 게임 창작물의 성장에 대해 "창작을 장려하는 문화, 재능을 키우는 데 일조한 대학 및 지역 학교, 그리고 기업가적인 역동성 덕분"이라고 분석함.
  - 연구 자료에 의하면 프랑스는 전체 스튜디오의 34.4%가 창립한 지 5~10 년 정도에 불과할 정도로, 비교적 신생 스튜디오가 많은 편임.
  - 현재 프랑스에서 개발 중인 게임은 1,350 개로 이전보다 16% 증가했으며, 이 중 750 개의 게임이 연내 상업화될 예정임. 또한, 120 개의 가상 현실 게임과 60 개의 증강 현실 게임이 개발 중에 있는 등, 차세대 비디오 게임 개발도 적극적으로 이루어지고 있음.
  - 작년 비디오 게임 분야에서 창출된 일자리는 580~800 개였으며, 이 중 480~650 개는 개발 스튜디오 관련 일자리였음. 또한, 전체 스튜디오의 61.7%가 30 만 유로 미만의 수익에 그치고 있으나, 상위 20%의 스튜디오는 100 만 유로(13 억 7,700 만 원)의 수익을 올리고 있음.
  - 게임 관련 기업중 36%가 코로나 19 로 인해 평균 매출이 감소했다고 응답했으며, 38%는 큰 영향을 받

12) 출처: -https://news.yahoo.co.jp/articles/6e55d82a58b33f6481ba8307911f65a7ba8f6077
13) 출처: 레제코, 프랑스 일간지
-https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/jeu-video-la-bonne-sante-de-lindustrie-francaise-en-cinq-chiffres-1349741
Strategies, 프랑스 미디어 전문언론
-https://www.strategies.fr/actualites/medias/4066894W/la-production-francaise-de-jeux-video-en-hausse.html

지 않았고, 19%는 매출이 오히려 증가한 것으로 나타남.

- 현지 언론은 “프랑스가 세계의 비디오 게임 개발 거점으로 위상을 높이는 중”이라고 언급. 실제로 프랑스 기업의 83%가 프랑스는 기업 활동에 매력적인 나라라고 응답함.

[UAE] 배틀그라운드 모바일, 앙가미와 첫 파트너십 체결 14)

| 그림 9 | 음악 보상 행사 포스터 (출처 : anghami)

- **배틀그라운드가 앙가미와 파트너십을 맺고, 모바일 이용자에게 10 월 7 일까지 특별 음악 상품 교환과 앙가미 보유 음악을 즐길 수 있는 기회를 제공함.**
  - 배틀그라운드 모바일 게임 이용자들에게 앙가미 플러스(Anghami Plus) 구독을 위한 상환 코드를 최대 1 년간 제공함. 앙가미 앱을 사용하는 소비자는 상품을 교환하고 배틀그라운드 모바일 이용자를 위해 만들어진 두 가지 특별 재생 목록을 경험할 수 있음.
  - 양사는 이번 파트너십을 통해 단순 엔터테인먼트를 넘어서 디지털 미디어 엔터테인먼트 산업 전반을 변화시키는 것을 목표로 하고 있음.
  - 배틀그라운드 모바일은 그동안 중동 지역에서 음악을 주제로 여러 행사를 주최했으며, ‘Noor Stars’, ‘Wegz’, ‘Sharmoofers’, ‘Massar Egbari’, ‘Marwan Moussa’ 등의 레코딩 아티스트와 협력하여 게임 및 음악 커뮤니티를 한데 모았음.
  - 배틀그라운드 모바일은 Jara 및 Zena Emad 를 비롯한 유명 아티스트의 콘서트를 개최하는 앙가미와 협력하여, 게임 내 독점 행사를 선보이는 ‘비트 히트(Beat Heat)’ 여름 펀 페어를 시작했음.

14) 출처: –https://www.arabnews.com/node/1939706/media

[베트남] V 게이밍, '배틀그라운드 모바일 프로 리그' 베트남 시즌 4 우승 15)

- '배틀그라운드 모바일 프로 리그(PUBG Mobile Pro League, PMPL)' 베트남 시즌 4 에서 V 게이밍(V Gaming) 팀이 놀라운 활약을 펼치며 우승을 차지함.
- V 게이밍은 결승전 15 경기에서 단 한 번의 '치킨 디너'도 먹지 않고 챔피언에 등극함. V 게이밍은 결승전에서 9 차례에 걸쳐 상위 4 위 안에 들며 196 점을 적립했으며, 이는 2 위 디 자비에르(D'Xavier)보다 47 점이 높은 성적임.
- 이번 리그에서 강력한 우승 후보로 꼽혔던 디 자비에르는 3 주간의 경기에서 552 점을 기록해으나, V 게이밍의 일관된 전략에 밀려 우승을 놓침.
- 리퀴피디아(Liquipedia)에 따르면, PMPL 베트남의 결승전에 오른 상위 3 개 팀은 V 게이밍(V Gaming), BN 유나이티드(BN United), 이글 E 스포츠(Eagle Esport)이며, 이 팀들은 'PMPL SEA 챔피언십'에 진출하게 됨. 리그 결승전에서 우승한 디 자비에르(D'Xavier)는 'SEA Championship'에 진출하게 됨.

| 그림 10 | 〈PMPL 베트남〉 시즌 4 에서 우승한 V 게이밍

15) 출처: -https://dotesports.com/news/v-gaming-win-pmpl-vietnam-season-4-without-a-single-chicken-dinner

애니·캐릭터

[북경] 광전총국, 폭력・저속 애니메이션 방영 제한

- 지난 9 월 24 일, 일본 애니메이션 〈Re:제로부터 시작하는 이세계 생활 1 기(Re: ゼロから始める異世界生活)〉, 〈신이 된 날(神様になった日)〉 시리즈가 빌리빌리(BiliBili), 텐센트, 아이치이 등 플랫폼에서 삭제됨. 같은 날 유명 TV 시리즈 〈울트라맨 티가(ウルトラマンティガ)〉도 서비스 중인 플랫폼에서 삭제되었다가 3 일 뒤 일부 장면이 편집되어 재공개됨.
- 업계에서는 이 같은 사태가 미성년자 보호를 위한 당국의 규제 결과로 추정함. 같은 날 광전총국(广电总局)의 영상 프로그램 관리 책임자가 공식 홈페이지를 통해 "합법적인 절차를 거친 콘텐츠 제작・수입・방영 지원을 늘리고 폭력적이고 저속한 애니메이션의 방영을 배척하겠다"고 발표한 바 있음.

[UAE] 넷플릭스, 〈레인보우 레인저스〉 7 월부터 MENA 지역 공개 16)

| 그림 11 | 〈레인보우 레인저스〉 애니메이션 이미지 (출처 : TBI)

- 넷플릭스는 미국 지니어스 브랜드 인터내셔널(Genius Brands International) 이 제작한 미취학 아동 대상의 애니메이션 시리즈 〈레인보우 레인저스(Rainbow Rangers)〉 시즌 1 을 구매했으며, 이를 지난 7 월부터 미국, 캐나다, 영국, 호주, 뉴질랜드 및 중동 전역에서 스트리밍 서비스 하고 있음.

16) 출처:
-https://tbivision.com/2021/04/13/kids-round-up-warnermedia-unveils-emea-kids-team-netflix-acquires-rainbow-rangers-dinocity-sells-to-europe-balkans-and-mena/

[UAE] MBC, 〈다이노시티〉 유료 TV 판권 구매 17)

| 그림 12 | 애니메이션 〈DinoCity〉이미지 (출처 : TBI)

- 프랑스의 Piwi+와 MENA 지역의 MBC 가 배급사 APC Kids 와 미취학 아동 대상의 애니메이션 시리즈 〈다이노시티(DinoCity)〉의 유료 TV 판권 구매 계약을 체결함.

만화·웹툰

[일본] 가도카와, 한국 웹툰 행사 'MEET-K 2021' 개최18)

- 일본 종합 콘텐츠 기업 '가도카와(KADOKAWA)'가 최근 일본에서 큰 인기를 얻고 있는 한국 콘텐츠를 독자적인 시각으로 보여주는 한류 행사 'MEET-K 2021'를 개최한다고 밝힘. 이 행사는 일본 대중 문화의 거점을 표방하는 사이타마현 도코로자와시(埼玉県所沢市)에서 10 월 23 일부터 이틀간 열릴 예정임.
- 올해 처음 개최되는 'MEET-K' 행사의 주제는 한국 웹툰. 넷플릭스에서 실사 드라마로 공개되어 큰 신드롬을 불러일으켰던 웹툰 〈이태원 클라쓰〉와 〈알고 있지만〉 등 현재 가장 주목받고 있는 한국 웹툰 작품들을 다각도로 다룰 예정.
- 이번 행사에서는 웹툰 〈이태원 클라쓰〉, 〈여신강림〉의 낭독회와 드라마 〈여신강림〉, 〈내 ID 는 강남 미인〉, 〈연애 혁명〉 등의 상영회가 열릴 예정임. 이외에도 한국 웹툰 관계자를 초청한 토크쇼 등 다양한 이벤트가 계획되어 있음.

17) 출처:
-https://tbivision.com/2021/04/13/kids-round-up-warnermedia-unveils-emea-kids-team-netflix-acquires-rainbow-rangers-dinocity-sells-to-europe-balkans-and-mena/
18) 출처:
-https://news.yahoo.co.jp/articles/d50f7f2f487db4b1da1de9e0cf92ced2eea849ae
-https://news.yahoo.co.jp/articles/6d5b3a950443da44c1f595e93af5886c2ae591c9

| 그림 13 | 〈이태원 클라쓰〉의 일본판 〈롯폰기 클라쓰〉

[유럽] 프랑스 매체, 한국 만화 〈오후 4 시의 생활력〉 소개 19)

- 김성희 작가가 프랑스에서 처음 발표한 만화 〈오후 4 시의 생활력〉은 한국 사회에서 자신의 자리를 찾으려 애쓰는 40 대 여성의 이야기를 담고 있음. 작품의 내용은 허구이지만 작가의 지극히 개인적인 이야기가 바탕이 됐으며, 사회 시스템에서 소외된 자아의 회복과 타인에 대한 개방과 관용 등을 그리고 있음.
- 이 작품을 소개한 프랑스 매체의 기사에 따르면, 〈오후 4 시의 생활력〉은 가느다란 검은색 선을 기본으로 하되 종종 갈색으로 강조하는 효과적인 스토리텔링이 특징인 작품이며, 만화의 칸은 와플처럼 생긴 기존 형태로 구성됨. 또 기사는 이 작품이 외부와 내부 배경 장식을 몇 개의 가는 선으로 성공적으로 구현했다고 평가함.
- 이 매체는 이어 〈오후 4 시의 생활력〉이 한국 보수적 이념에 대해 비판하고자 했으며, 사회와 경제 체제 속의 개인에 대해 독자 스스로 질문하게 만든다고 소개함.

19) 출처: aVoir-aLire, 프랑스 만화 전문 사이트
-https://www.avoir-alire.com/la-capacite-de-survie-kim-sung-hee-la-chronique-bd

[UAE] SRMG, '래프 퍼블리싱' 설립해 MENA 지역 출판 사업 확장 20)

| 그림 14 | 리야드 국제도서전에 참가한 래프 퍼블리싱 (출처: SRMG)

- **SRMG 그룹은 새로운 성장 전략 및 디지털 혁신을 위해 래프 퍼블리싱(Raff Publishing)을 설립하고 리야드 국제 도서 박람회(10 월 1 일~10 일)에서 이를 발표함.**
  - 래프 퍼블리싱은 디지털 형식과 혁신적인 기술을 활용하며, 중동 지역 작가들의 작품을 출판하고 새로운 비즈니스 모델을 채택할 예정.
  - 래프 퍼블리싱은 MENA 에서 가장 미래 지향적인 출판사가 되는 것을 목표로 하고 있으며, 이를 위해 선구적 비즈니스 모델을 활용하고 주문형 인쇄, 전자책 및 오디오북을 포함한 새로운 디지털 형식 및 출판 기술을 수용할 것이라고 발표함.
  - 세계 출판 산업의 현재 가치는 926 억 8,000 만 달러(110 조 1,038 억 원)이며 2025 년에 1,042 억 1,000 만 달러(123 조 8,014 억 원)에 이를 것으로 예상하고 있음. 향후 5 년 동안 3%의 CAGR(복합 연간 성장률)을 기록할 것으로 보임. 반면 전자책과 오디오북의 CAGR 은 이보다 훨씬 높은 11.7%와 24.4%를 기록할 것으로 예상됨.

20) 출처: –https://www.arabnews.com/node/1940821/media

[UAE] 이탈리아어 아랍 잡지 〈아랍팝〉 창간 21)

ARABPOP
RIVISTA DI ARTI E LETTERATURE
ARABE CONTEMPORANEE

| 그림 15 | 새로운 아랍 현대 미술 및 문학 잡지 〈아랍팝〉 (출처 : arab news)

- **이라크 작가 사이난 안툰(Sinan Antoon)과 이집트 작가 요세프 라카(Youssef Rakha)가 〈아랍팝〉의 창간호 기고자로 참여.**
  - 〈아랍팝〉은 이탈리아 나폴리에 기반을 둔 출판사 Tamu 에서 발행되며, 문헌, 기사, 리뷰, 삽화, 사진, 음악 플레이리스트, 그래픽 픽션 등이 들어간 140 장 이상의 컬러 페이지로 구성됨. 창간호에는 레바논 수도의 문화 및 사회 생활에 관한 기사와 베이루트에 대한 특별 보고서가 포함되어 있음.
  - 기고자는 이라크 작가 시난 안툰, 이집트 작가 유세프 라하, 팔레스타인 시인 캐롤 산수르, 모로코 소설가 모하메드 S. 히위이 등으로, 이들의 작품이 이탈리아어로 출판되는 것은 〈아랍팝〉이 최초..
  - 또한 레바논의 만화가 레나 메르헤즈(Lena Merhej)와 JAD , 일러스트레이터 아드라 칸딜(Adra Kandil)과 릴리아 벤벨레이드(Lilia Benbelaid)의 작품도 게재될 예정. 칸딜은 창간호 표지 디자인을 담당하기도 함.
  - 〈아랍팝〉에는 장편 저널리즘, 인터뷰 및 번역뿐만 아니라 아랍 예술가와 작가의 원본 작품, 편집자가 선택한 만화와 영화, 음악 등을 추천하는 정기 코너 등이 실릴 예정임. 아랍 세계는 지금까지는 전쟁 및 테러, 오래된 고정 관념에 대해 모호하게 이야기해왔으나, 〈아랍팝〉은 현실에 좀 더 가까운 아랍 사회를 반영하는 것이 목표.

[베트남] 베트남 베스트 셀러 〈나는 베토다〉 한국 출간 예정 22)

- 응우옌 냣 안(Nguyen Nhat Anh)의 베스트 셀러 소설 〈나는 베토다(Tôi là Bêtô)〉가 내년 초 한국에서 번역 출간될 예정.
- 〈나는 베토다〉 는 응우옌 냣 안(Nguyen Nhat Anh)의 데뷔작 〈저에게 어린 시절로 가는 표를 하나 주세요(Cho tôi xin một vé đi tuổi thơ, 2013)〉에 이어 한국에서 두 번째로 출간되는 작품.

21) 출처: -https://www.arabnews.com/node/1937821/media
22) 출처: -https://vnexpress.net/toi-la-beto-duoc-dich-sang-tieng-han-4362672.html

- 응우옌 냣 안은 “한국과 베트남은 지리적으로 멀리 떨어져 있지만 문학, 영화, 음악, 그림 등을 통해 가깝게 소통할 수 있다. 문학은 미학적일 뿐만 아니라 서로의 나라를 이해하고 그 나라 사람을 사랑하는 수단이라고 믿는다. 내 책이 한국 독자들이 베트남을 이해하는데 도움이 되기를 바란다”고 소감을 전함.
- 2007 년에 발표된 〈나는 베토다〉는 작가 응우옌 냣 안이 자신의 반려 동물 관점에서 쓴 작품. 반려 동물 베토(Beto)와 그의 친구 강아지 라이카(Laica) 간의 우정을 중심으로 이야기가 진행됨. 베토는 똑똑하면서도 장난꾸러기로, 100 가지가 넘는 모험을 통해 기쁨, 용기, 슬픔, 분노, 두려움의 다양한 감정을 경험하게 됨. 작가는 의인화를 통해 인간과 동물의 관계, 사랑에 대한 메시지를 전하고 있음.
- 이 작품은 어린이와 성인 모두가 읽어도 좋으며, 혁신적이고 창의적인 스타일로 2008 년에 호치민시 작가 협회에서 ‘최고의 문학 작품상’을 수상함.

| 그림 16 | 응우옌 냣 안의 〈나는 베토다〉 표지

음악

[미국] 올해 전 세계 음악 스트리밍 1 년새 25.9% 증가 [23)]

- MRC 데이터가 국제 음악 동향에 대한 새로운 연구 결과를 발표함. 올해 전 세계 음악 스트리밍은 지난해에 비해 25.9% 증가하였으며, 1 월부터 8 월까지 온디맨드 음악 스트리밍 총량은 1 조 7,000 억 건으로 지난해 같은 기간보다 3,000 억 건 증가함.
- 이에 반해 디지털 음원 판매량은 지난해 같은 기간 보다 14.2%감소하여 2 억 5,020 만 건을 기록함.
- 미국이 전 세계 스트리밍의 72%, 유료 음악 다운로드의 53%를 차지함.
- 아티스트의 출신 지역으로 보면 미국이 51%, 영국이 10.9%, 캐나다가 7.5%, 콜롬비아 4.2%, 한국이 2.0%를 차지함.

[유럽] BTS 와 콜드플레이 콜라보 곡, 영국 퍼스트 룩 차트 2 위 [24)]

- BTS 와 콜드플레이가 협업한 〈My Universe〉가 영국의 '퍼스트 룩 차트(First Look Chart〉)'에서 2 위를 기록. '퍼스트 룩 차트'는 판매량 및 스트리밍 데이터를 기준으로 가장 인기 있는 곡의 순위를 매기는 차트임. 차트 담당 업체인 오피셜 차트 컴퍼니(Official Chart Company)는 현재 1 위인 에드 시런(Ed Sheeran)의 〈Shivers〉와 판매량 차이가 불과 1,000 개라고 밝혀, 〈My Universe〉가 곧 1 위에 오를 가능성이 높음.
- 이는 지금까지 '퍼스트 룩 차트'에서 BTS 가 기록한 최고 순위임. BTS 는 〈Butter〉와 〈Dynamite〉로 각각 3 위를 차지한 바 있음.

[유럽] NCT 127 정규 앨범 〈Sticker〉, 영국 음반 차트 40 위에 [25)]

- NCT 127 의 정규 앨범 3 집 〈Sticker〉가 영국 '오피셜 앨범 차트(Official Albums Chart)' Top 100 에서 40 위를 기록하며 그룹 역사상 처음으로 이 차트에 진입함. '오피셜 앨범 차트'는 영국 내 음반 판매, 다운로드, 스트리밍을 일주일 단위로 집계하여 순위를 매기는 차트임.

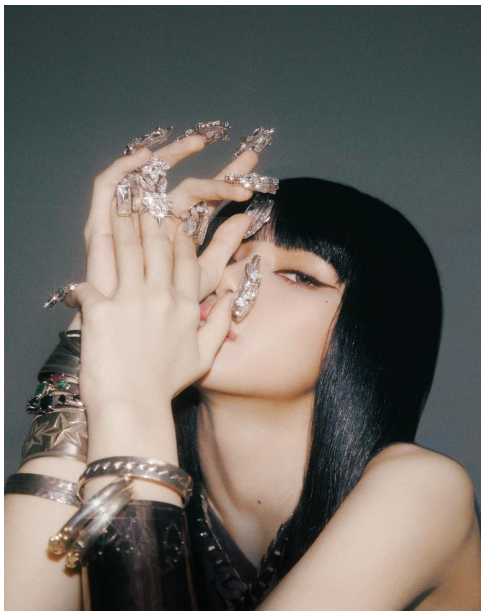
---

23) 출처:
-https://variety.com/2021/music/news/global-song-streams-up-25-percent-mrc-international-music-study-1235075965/
24) 출처: New Music Express, 영국 음악 전문 매체
-https://www.nme.com/news/music/bts-coldplay-close-race-against-ed-sheeran-uk-number-one-single-3056665
25) 출처: All Kpop, 케이팝 전문 매체
-https://www.allkpop.com/article/2021/09/nct-127-achieves-their-first-entry-into-the-uk-official-albums-chart-at-top-40-with-their-3rd-full-album-sticker

| 그림 17 | NCT 127 정규 3 집 〈Sticker〉 이미지
(출처: SM 엔터테인먼트)

[유럽] 블랙핑크 리사, 〈Lalisa〉로 영국 싱글 차트 TOP100 진입 [26]

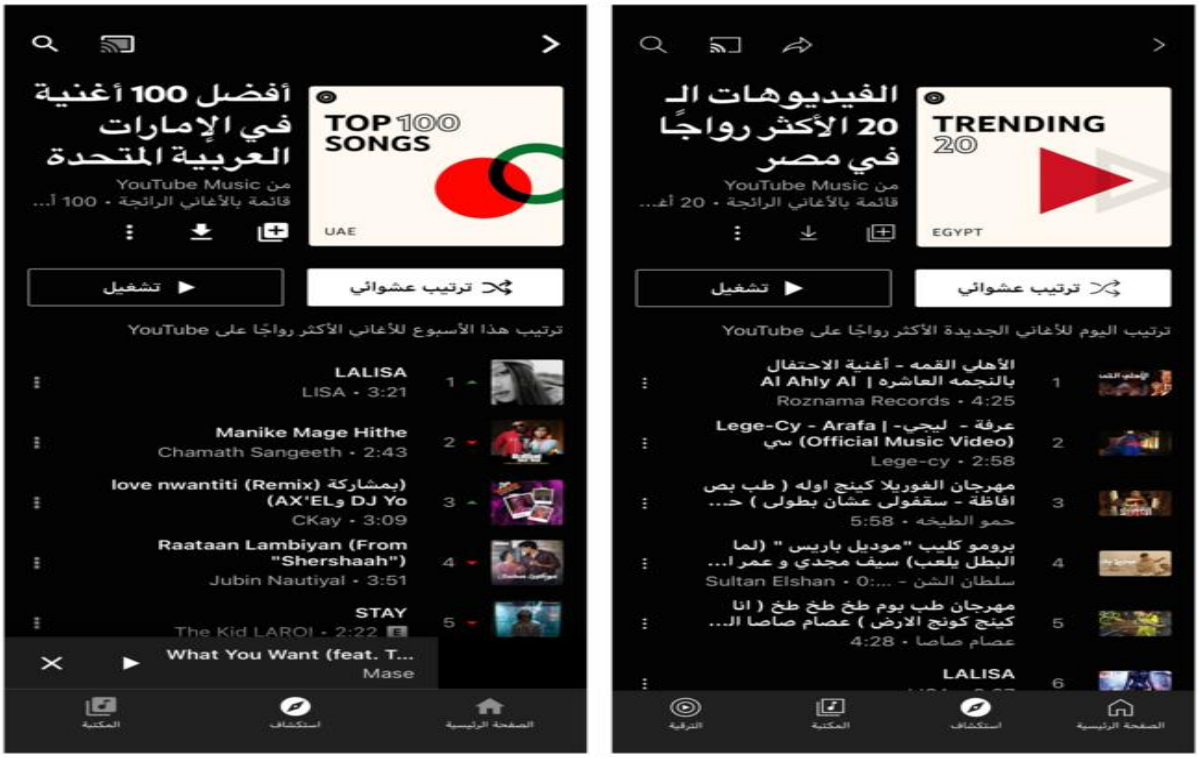
- 블랙핑크 리사의 싱글곡 〈Lalisa〉가 주요 음악 차트인 '영국 싱글 차트(U.K. Singles Chart)'에서 68 위를 차지해, 몇 달 전 〈On the Ground〉로 43 위를 기록한 블랙핑크 로제에 이어 100 위 안에 든 두 번째 K-팝 여성 솔로 가수가 됨. 전체 솔로 K-팝 가수로서는 5 번째임.



| 그림 18 | 블랙핑크 리사 솔로 앨범 〈Lalisa〉
이미지 (출처: YG 엔터테인먼트)

26) 출처: 포브스, 글로벌 미디어 전문 잡지
-https://www.forbes.com/sites/hughmcintyre/2021/09/29/blackpinks-lisa-enjoyed-a-monumental-week-on-the-uk-singles-chart-with-lalisa/

[UAE] 유튜브, 사우디아라비아·이집트·UAE 에서 음원 차트 제공 27)



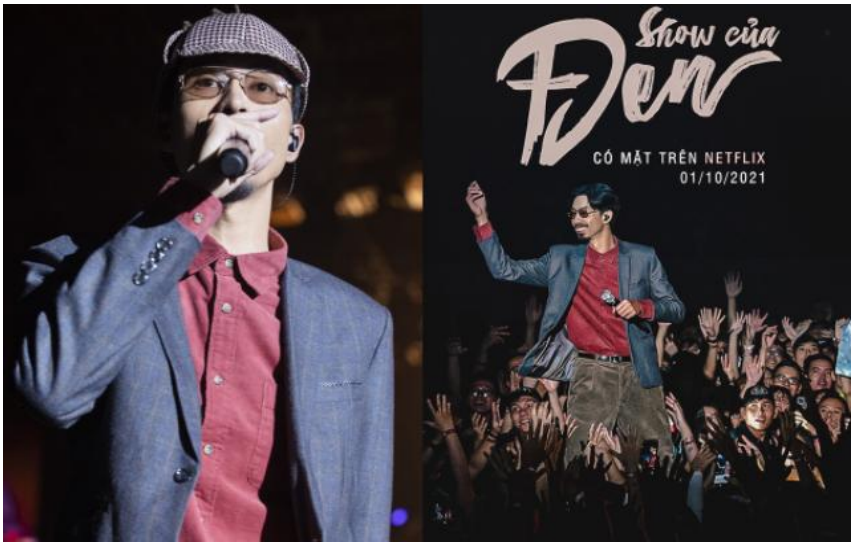
| 그림 19 | 사우디아라비아·이집트·UAE 유튜브 차트 (출처 : arab news)

- **유튜브 음원 차트가 중동 지역 아티스트 성공의 지표가 될 것으로 보임.**
  - 이번 유튜브 차트는 3 개국의 음악 인기 순위를 9 월 29 일부터 매주 공개하고 있으며, 아랍 지역 음악 인기도를 확인할 수 있는 일목요연하고 투명한 정보를 제공.
  - 또 차트는 20 억 명 이상의 월간 로그인 사용자 기록을 통해 음악의 인기를 총체적으로 분석하며, 신인과 기존 아티스트의 인기를 측정하는데도 도움이 될 것으로 보임.
  - 유튜브는 음악 비즈니스의 성장에 도움이 되는 도구와 지식을 제공하기 위해, 수 년에 걸쳐 중동 지역의 주요 음반사와 파트너십을 맺어왔음.
  - 2017 년 8 월 MENA 지역에서 구독자 100 만명이 넘는 유튜브 음악 채널이 18 개에 불과했지만, 올해 8 월 현재 그 수가 170 개에 이름. 4 년만에 무려 800%의 폭발적 성장을 보임.
  - 유튜브 차트는 유튜브 뮤직의 스트리밍, 뮤직 비디오 조회수, 사용자 제작 콘텐츠에서 노래가 사용되는 빈도 등을 종합해 최대 100 곡의 순위를 매김.
  - 유튜브 차트 중 3 개는 7 일 동안 플랫폼에서 재생된 상위 100 곡, 아티스트 및 뮤직 비디오로 구성되며, 4 개 차트는 상위 20 개의 최신 음악 트렌드를 추적함.

27) 출처: –ttps://www.arabnews.com/node/1936261/media

[베트남] 베트남 유명 래퍼 '덴 버우' 다큐멘터리 넷플릭스 공개 28)

- 베트남 래퍼 덴 버우(Den Vau)가 자신의 삶을 다룬 다큐멘터리 〈덴 버우 쇼(Show của Đen, Show Of Den)〉가 10 월 1 일 넷플릭스에서 공개된다고 페이스북 페이지를 통해 밝힘. 덴 버우는 자신을 사랑해 준 팬들에게 존경과 감사를 표하기 위해 뭔가를 하고 싶었으며, 넷플릭스에서 제작된 이번 프로그램은 그런 보답의 의미가 있다고 전함.
- 본명이 응우옌 득 끄엉(Nguyen Duc Cuong)인 덴 버우는 올해 32 세로, 호치민시에서 오랜 언더그라운드 활동을 통해 대중들에게 자신을 알려왔음. 2019 년 9 월 호치민시에서 열린 자신의 첫 라이브 콘서트에 5,000 명 이상의 관객이 관람함.
- 그는 최근 몇 년 동안 베트남 랩 음악 애호가들 사이에서 가장 큰 인기를 얻고 있으며, 그의 히트곡들은 수백만 뷰의 조회 수를 기록하고 있음. 그의 음악은 2019 년 스포티파이에서 가장 많이 스트리밍된 베트남 음악이었음.
- 〈덴 버우 쇼〉는 베트남 외 인도네시아, 말레이시아, 미얀마, 싱가포르, 태국, 필리핀, 브루나이, 캄보디아, 라오스 등 여러 동남아 국가에서도 공개됨.



| 그림 20 | 10 월 1 일 〈덴 버우 쇼〉 넷플릭스 첫 공개

28) 출처: -https://e.vnexpress.net/news/life/culture/rapper-den-vau-gets-his-own-netflix-documentary-4359554.html

패션

[유럽] '2022 S/S 밀라노 패션 위크' 성황리에 끝나 29)

- 지난 9 월 21 일부터 27 일까지 개최된 '2022 S/S 컬렉션 밀라노 패션 위크'가 성황리에 끝남. 이번 패션 위크는 코로나 19 이전과 비슷한 활기와 역동성을 되찾았다는 긍정적 평가를 받음. 170 여 개의 컬렉션이 열렸고, 65 개의 캣워크 쇼 중 43 개, 98 개 프레젠테이션 중 77 개가 현장 개최됨. 펜디, 프라다, 베르사체, 돌체앤가바나 등 많은 유명 브랜드가 현장 쇼를 선택함.
- 이탈리아 무역 에이전시 대표 '카를로 페로(Carlo Ferro)'는 "밀라노 패션 위크의 현장 개최는 경제 부활 흐름 속에서 가능했으며, 주최 측의 용기와 패션 회사의 집념을 잘 보여주었다"고 언급함. 실제로 이탈리아 패션계 올해 일분기 매출은 작년 동기보다 24% 성장함.

[베트남] 판 당 호앙, '밀라노 패션 위크'에서 베트남 패션 예술의 정수 선보여 30)

- 판 당 호앙(Phan Dang Hoang)이 지난 9 월 25 일 밀라노 패션 위크 '퀸테슨스(Quintessence)' 컬렉션에서 베트남 패션 예술의 정수를 선보임.
- 컬렉션 출품작들은 지난해 12 월에 디자인해 8 개월 만에 완성시킨 것들임. 그의 의상은 베트남 수공예 마을에서 영감을 받아 제작돼 베트남 전통미를 살리고 있으며, 모두 친환경 소재를 사용함.
- 판 당 호앙은 2018 년 밀라노의 '누오바 아카메디아 디 벨 아르티(Nuova Accademia di Belle Arti, NABA)'에서 패션 디자인을 전공했음. 패션 뉴스 BOF(The Business of Fashion)에 따르면, '누오바 아카메디아 디 벨 아르티'는 세계에서 가장 유명한 패션 디자인 학교 20 위 안에 드는 명문임.
- 판 당 호앙은 16 세 때부터 '미탐(My Tam)', '호 응옥 하(Ho Ngoc Ha)', '리냐끼(Ly Nha Ky)' 등과 같은 베트남 유명인들의 초상화를 그려 대중들의 주목을 받기 시작했음.
- 쇼에 앞서, 세계적 톱 모델 나오미 캠벨(Naomi Campbell) 등 많은 유명 인사들이 그의 컬렉션을 미리 보기 위해 방문했으며, 특히 미국 보그(Vogue)의 편집장 안나 윈투어(Anna Wintour)가 찾아와서 큰 화제가 되기도 함.

---

29) 출처: France 24, 프랑스 국영 언론
-https://www.france24.com/en/live-news/20210922-audiences-back-in-milan-as-italy-fashion-seeks-rebirth
Fashion Week, 패션 전문 매체
-https://fr.fashionnetwork.com/news/Fashion-week-de-milan-un-tour-du-monde-en-six-defiles,1338142.html
30) 출처: - https://vnexpress.net/nghe-thuat-dan-lat-viet-len-san-dien-milan-4362165.html

| 그림 21 | 모델 나오미 캠벨과 인사를 나누는 판 당 호앙의 모습

[베트남] 베트남 여성 모델 '프엉 안', 국제 캣워크 정복 31)

- 베트남 여성 모델 '프엉 안(Phuong Oanh)'은 1999 년생으로 178cm 의 키에 동양적이면서도 대담한 마스크가 매력임. 2017 년 올스타 시즌 '베트남 넥스트 탑 모델(Vietnam's Next Top Model)'에 참가한 것으로 유명함.
- 프엉 안은 지난해부터 국제 패션 시장에서 기회를 찾기 위해 해외로 나갔지만, 코로나 19 상황이 길어지자 귀국을 결정. 다행히 올해 1 월, 프엉 안은 영국의 'PRM 에이전시(PRM Agency)', 뉴욕의 '위민 매니지먼트(Women Management)', 런던의 '테이스트 매니지먼트(Taste Management)' 등의 유명 회사들과 계약을 맺는데 성공함.
- 프엉 안은 '스텔라 맥카트니(Stella McCartney)', 'MM6 메종 마르지엘라(MM6 Maison Margiela)', '어덤(Erdem)', '핼펀(Halpern)' 등의 모델로 런던 패션 위크, 밀라노 패션 위크에서 활동했음.
- 지난 7 월 구찌(Gucci) 홍보 캠페인에 베트남 모델로서는 첫 출연했으며, 밀라노 패션 위크 '돌체앤가바나(Dolce & Gabbana): 2022 Spring/Summer'에서도 베트남 최초 여성 모델로 선정됨.
- 프엉안은 현재 세계에서 가장 권위 있는 4 대 패션쇼로 꼽히는 파리 패션 위크에 도전하고 있음.

31) 출처: -https://vnexpress.net/phuong-oanh-chinh-phuc-san-dien-quoc-te-4362665.html

| 그림 22 | 베트남 여성 모델 '프 엉 안'의 캣워크(catwalk)

통합(정책·기타)

[북경] 국무원, '중국 아동 발전 주요 강령' 발표

- 지난 9 월 27 일 국무원(国务院)이 〈중국 아동 발전 주요 강령(中国儿童发展纲要)〉 (2021~2030 년)을 발표함. 이번 강령은 아동 권리와 관련된 법률 및 정책 시스템 보완, 아동 발전 업무 체계화, 지역・계층 간 격차 해소 등을 목표로 함. 강령에 언급된 분야는 아동 건강・안전・교육・복지・가정・환경・법률 보호 등이며, 이 중에는 정부・기업・학교・가정・사회가 보호 책임을 지고 아동들의 건전한 온라인 환경을 제공해야 한다는 내용이 포함됨.
- 또 온라인 게임・인터넷 방송・영상・SNS 등 온라인 서비스 제공자는 관련 법률에 따라 미성년자를 대상으로 사용 시간, 권한, 과금 등의 관리 기능을 구축하여야 하며, 만 16 세 이하 아동에게 라이브 방송 계정 발급을 금지하는 등 최근 미성년자 보호를 위해 각 부문에서 발표한 여러 정책이 언급됨.

[북경] 알리바바 산하 플랫폼 어러머 · 유쿠 등에서 위챗페이 결제 가능

- 최근 알리바바 계열사인 음식 배달 플랫폼'어러머(饿了么)', 동영상 플랫폼 '유쿠(优酷)', 티켓 판매 플랫폼 '따마이(大麦)' 등에서 위챗페이 결제가 가능해짐. 또 중고 거래 플랫폼 '시엔위(闲鱼)', 마트 배달 및 결제 플랫폼 '허마(盒马)' 등도 위챗페이 가맹을 신청하였으나, 알리바바의 대표 플랫폼인 '타오바오(淘宝)'는 아직까지 신청하지 않음.

[심천] 제 13 회 중국 30 대 문화 기업 명단 발표 32)

- 광밍일보사(光明日报社)와 경제일보사(经济日报社)는 지난 9 월 23 일, 중선부(中宣部)가 개최한 '문화 고품질 발전 간담회(文化高质量发展座谈会)'에서 제 13 회 '중국 30 대 문화기업' 명단을 발표함. 명단에는 '중국 출판 그룹 유한공사(中国出版集团有限公司)', '중국 영화 주식 유한공사(中国电影股份有限公司)', '광둥성 출판 그룹 유한공사(广东省出版集团有限公司)' 등 30 개 기업이 이름을 올림.
- 이번에 발표된 30 대 문화 기업들은 지난해 총 매출액 5,203 억 위안(95 조 9,017 억 원), 순자산 6,992 억 위안(128 조 8,765 억 원), 순이익 394 억 위안(7 조 2,622 억 원)을 기록했으며, 매출액과 순자산은 각각 19.7%, 26.7% 증가하여 사상 최고치를 기록함. 또 매출액과 순자산이 각각 처음으로 5,000 억 위안과 6,000 억 위안을 돌파함.

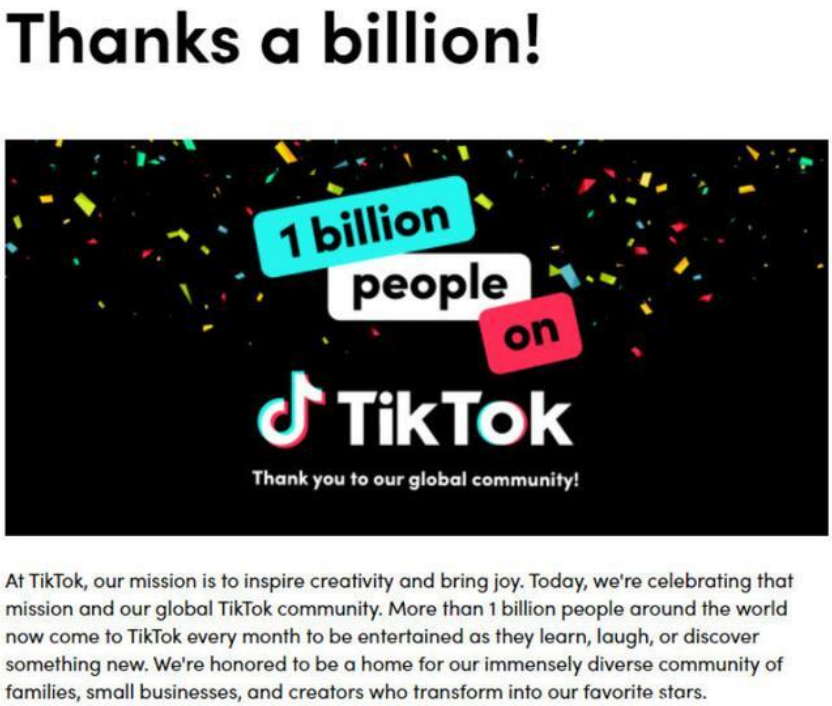
[심천] 중한도시관 정식 개관 33)

- 중국의 지린성(吉林省) 창춘시(长春市)에 위치한 '중한(창춘) 국제 협력 시범구'가 1 년에 걸쳐 조성한 중한 도시관(中韩城市馆) 이 정식 개관함. 중한 도시관은 '중한(창춘) 국제 협력 시범구'의 랜드마크로 한국 전역의 도시, 정치, 생태, 산업, 과학기술, 인문학 등을 전시하는 초대형 복합 단지임. 토지 면적 21 만㎡, 건축 면적 13.5 만㎡로 국제교류 협력 플랫폼, 수입 상품 집산센터 및 크로스보더 전자상거래 인큐베이팅 기지를 구축하는 데 주력하고 있음.
- 중한 도시관 내에는 '한국 도시관', '국제상품 전시·판매관', '크로스보더 상품 디지털화 서비스센터', '글로벌 기업관', '상무회무센터(商务会务中心)' 등 총 17 개의 구역이 들어섰으며 '중한 주제 박람회', '산업 발전 포럼', '문화 예술 전시 공연', '학술 교류' 등의 다양한 활동을 정기적으로 전개해 나갈 예정임.

32) 출처: -http://www.chycci.gov.cn/news.aspx?id=63454
33) 출처: -https://jl.chinadaily.com.cn/a/202109/24/WS614d2954a3107be4979ef441.html

[심천] 틱톡, 전 세계 월간 활성화 이용자 수 10 억 명 돌파 34)

- 중국 바이트댄스(字节跳动) 산하 SNS 플랫폼 도우인(抖音)의 글로벌 버전 '틱톡'이 월간 활성화 이용자 수 10 억 명을 돌파함. 이로써 전 세계 소셜 네트워크 앱 월간 활성화 이용자 수 순위에서 인스타그램을 제치고 5 위를 차지함.
- 올해 초, 틱톡은 다운로드 횟수 30 억 회를 돌파했으며, 지난해에는 전 세계 다운로드 횟수가 처음으로 페이스북을 추월했음. 전 세계 SNS 앱 월간 활성화 이용자 수 TOP 3 는 페이스북 응용 프로그램들인 페이스북(29 억), 왓츠앱(20 억), 메신저(13 억)가 차지함.



| 그림 23 | (출처: 바이두(百度))

[유럽] 파리에서 한국 웹툰 및 애니메이션 살롱 행사 개최 35)

- 지난 9 월 29 일부터 30 일까지 이틀간 프랑스 파리에서 'K-Comics and Animation in Europe'이라는 이름의 살롱 행사가 개최됨. 한국콘텐츠진흥원이 주최한 이번 행사는, 유럽 파트너를 초대해 한국 만화 기업 7 곳, 그리고 한국 애니메이션 기업 10 곳과 만남의 장을 제공하고, 해당 분야에서 유럽과 한국 간의 파트너십을 구축하고자 했음.

34) 출처: -https://baijiahao.baidu.com/s?id=1712230738368435727&wfr=spider&for=pc
35) 출처: ActuaBD, 프랑스 만화 전문 매체
-https://www.actuabd.com/Le-salon-professionnel-K-Comics-and-Animation-in-Europe-debarque-au-Palais-des

- 이번 행사에서는 한국 웹툰 및 애니메이션 소개 세션과 함께, 업계 전문가 간의 만남 및 대화, 네트워킹 등이 열림. 특히 한국에서 큰 성공을 거둔 회사를 가상으로 방문할 수 있게 온라인 플랫폼 제페토를 활용해 눈길을 끎. 프랑스 대표 웹툰 플랫폼인 '웹툰 팩토리(Webtoon Factory)', '베리툰(Verytoon)', '스튜디오 막마(Studio Makma)'를 비롯한 40 개 이상의 유럽 출판사 및 배급사도 행사에 참여함.

[인니] 인도네시아 최우수 스타트업 15 개사 선정

- 지난 9 월 22 일 세계 최대 글로벌 비즈니스 인맥 사이트인 링크드인(Linkedin)이 인도네시아 최우수 스타트업 15 개사를 선정해 발표함.
- 인도네시아 내 법인 보유, 설립 7 년 이내, 50 명 이상의 직원이 있는 스타트업을 대상으로 '직원 수 성장률', '구직자의 관심도', '기업과 직원의 조화도', '글로벌 시장에서의 업무 능력 발산도' 등 총 4 개 기준을 적용해 뽑았으며, 선정된 기업은 다음과 같음.

No.	기업명	내용
1	소시올라 (Sociolla)	2015 년 크리산띠 인디아나(Chrisanti Indiana)가 설립한, 화장품 제품에 특화된 e 커머스 플랫폼. 지난해 사용자 수가 4,200 만 명에 달함. 지난해 7 월 투자를 추가 유치하여 10 월 베트남 시장에 진출. 올해말까지 25 개의 오프라인 매장을 오픈할 예정.
2	코피 크낭안 (Kopi Kenangan)	2017 년 씬띠아 채런니사(Cynthia Chaerunnisa), 에드워드 띠르따나따(Edward Tirtanata), 제임스 프라난또(James Prananto)가 설립한 커피 프랜차이즈 기업. 지난해 5 월 세콰이어 인디아(Sequoia India), 어라이브(Arrive), 세레나 벤쳐스(Serena Ventures), 알파 제이더블유씨 벤쳐스(Alpha JWC Ventures) 등 유명 벤처 투자사에서 투자를 받음. 현재 인도네시아 26 개 도시에서 400 여 개의 지점을 운영 중.
3	사유르박스 (Sayurbox)	2017 년 아만다 수산띠 콜레(Amanda Susanti Cole)가 설립한 온라인 신선 식품 배송 플랫폼. 현지 농가 수천 곳과의 직거래를 통해 신선한 식자재를 저렴하게 공급함. 현재 자카르타 및 그 근교를 대상으로 약 5 만 명의 회원을 보유하고 있음.
4	아자입 (Ajaib)	2019 년 앤더스 수말리(Anderson Sumarli), 야다 피야좀콴(Yada Piyajomkwan)이 설립한 온라인 증권 트레이딩 플랫폼. 지난해 한류 스타 김선호를 전속 모델로 발탁하여 큰 화제를 모았음. 올해 3 월 기준 회원 100 만 명을 보유, 현지 온라인 증권사 순위 4 위에 오름. 총 누적 거래량이 약 1,000 만 건 이상.
5	플립 (Flip)	2015 년 창립자 라피 뿌뜨라 아리얀(Rafi Putra Arriyan)이 설립한 금융 서비스 플랫폼. 온라인 타행 이체 거래수수료 무료, 해외 송금, 휴대전화 선불카드 충전, 전자지갑 충전 등의 서비스를 제공하고 있음. 올해 플립 글로벌(Flip Global)을 출시, 말레이시아, 싱가포르, 한국, 인도, 태국, 중국, 필리핀, 호주, 홍콩, 영국 등 총 10 개국의 현지 계좌에 대해 송금이 가능해짐.
6	레모닐로 (Lemonilo)	2016 년 신따 누르파우지아(Shinta Nurfauzia), 로날드 위자야(Ronald Wijaya), 조하네스 아르디안뜨(Johannes Ardiant)가 설립한 온라인 건강 식품 판매 플랫폼. 라면, 스낵 등 건강 식품 40 여 종을 판매. 올해 5 월 세콰이어 캐피털 인디아(Sequoia Capital India)에서 시리즈 B 투자를 유치.

7	루앙구루 (Ruangguru)	2014 년 벨바 데바라(Belva Devara)가 설립한 동남아시아 최대 온라인 교육 플랫폼. 현재 인도네시아를 비롯하여 태국, 베트남 등에서 2,500 만 명의 회원을 보유 중. 현재까지 투자 누적금은 8 억 3,000 만 달러(약 9,830 억 원)에 달함.
8	마미꼬스 (Mamikos)	2015 년 마리아 레기나 앙깃 뚯 피닐리(Maria Regina Anggit Tut Pinilih)가 설립한 온라인 부동산 중계 플랫폼. 주로 지역별 하숙 정보를 제공.
9	타니허브 (Tanihub)	2016 년 이반 아리(Ivan Arie), 빠미트라 위네까(Pamitra Wineka)가 설립한 온라인 식품 배송 플랫폼. 농가로부터 직접 공급받은 신선한 식자재를 판매하며, B2C 판매 외에 B2B 거래(식당 등)도 가능함.
10	안달린 (Andalin)	2016 년 리프키 프라토모(Rifki Pratomo)가 설립한 수출입업자 전용 플랫폼. 현재 300 여 개사가 이용 중.
11	쉬퍼 (Shipper)	2017 년 부디 한도코(Budi Handoko), 필 오빠무라따옹세(Phil Opamuratawongse)가 설립한 유통 전문 애그리게이터(*Aggregator*) 플랫폼으로, 판매자와 유통사를 연결해 줌. 2021 년 4 월 디에스티 글로벌 파트너스(DST Global Partners) 및 세콰이어 캐피털 인디아(Sequoia Capital India)에서 시리즈 B 투자를 유치함.
12	울라 (Ula)	2020 년 데리 삭띠(Derry Sakti), 리키 뜽가라(Riky Tenggara), 니푼 메흐라(Nipun Mehra), 알란 웡(Alan Wong)이 설립한, 현지 영세업자 대상의 e 커머스 플랫폼, 일용 소비재(FMCG: Fast Moving Consumer Goods) 위주의 거래 및 유통 사이트.
13	해피프레쉬 (Happy Fresh)	2014 년 파자르 부디프라세요(Fajar Budiprasetyo), 마르꾸스 비렐르(Markus Bihler)가 설립한 온라인 슈퍼마켓 플랫폼. 인도네시아 외에도 말레이시아, 태국에서 운영 중이며, 현재 총 278 여 개의 슈퍼마켓과 협업하고 있음.
14	코런 (CoLearn)	2020 년 압하이 사부(Abhay Saboo), 마크 이라완(Marc Irawan), 산딥 데바람(Sandeep Devaram)이 설립한 e 러닝 플랫폼.
15	부꾸와룽 (BukuWarung)	2019 년 친마이 차우한(Chinmay Chauhan), 아비나이 페디세티(Abhinay Peddisetty)가 설립한 영세업자 대상의 사업운영 시스템 제공 플랫폼으로, 거래 내역과 재무제표 관리 등의 서비스를 제공. 현재 사용자는 약 650 만 명이며 누적 투자금액은 약 1.1 조 루피아(약 914 억 원) 상당.

[베트남] 빈그룹, 구글 클라우드와 디지털 혁신을 위한 업무 협정 체결 36)

- 베트남 최대 상장 기업 빈그룹(Vingroup)과 미국 구글 클라우드(Google Cloud)가 지난 9 월 23 일 뉴욕에서 디지털 트랜스포메이션 전략 구현을 위한 업무 협정(MOU)을 체결함. 업무 협정에는 제 76 차 유엔 총회 연설을 위해 미국에 온 '응우옌 쑤언 푹(Nguyen Xuan Phuc)' 국가주석이 참여함.
- 이번 협약을 통해 구글 클라우드는 빈그룹의 '머신 러닝', '인공 지능(AI)', '스마트 데이터 분석 기술' 등 클라우드 기반 서비스 개발을 지원하고, 빈그룹은 클라우드 관련 첨단 기술을 확보하는 한편, 이를 토대로 제품 및 서비스 개발을 확대해 고객 만족을 극대화한다는 계획.
- 빈그룹의 부사장 겸 최고경영자(CEO) 응우옌 비엣 꽝(Nguyen Viet Quang)은 "이번 업무 협약으로 베트남의 소비자 대응 전략에 디지털의 잠재력을 활용할 수 있을 뿐만 아니라, 글로벌 진출을 위한 대기업 전략 실현에 도움이 될 것"이라고 전함.
- 토마스 쿠리안(Thomas Kurian) 구글 클라우드 대표는 "구글 클라우드는 혁신적이고 신뢰할 수 있는 전문 지식과 솔루션으로 빈그룹의 성장 전략을 강력하게 지원할 것"이라며 "이번 협력을 바탕으로 장기적으로 베트남의 디지털 전환을 선도하고 있는 빈그룹뿐만 아니라 더 많은 베트남 기업들과 협력이 강화되길 기대한다"고 전함.
- 빈그룹은 이후 최신 기술을 통해 제품에 대한 소비자의 경험 향상, 서비스 및 시스템 기능의 첨단화를 이룰 수 있을 것으로 기대하고 있음.

| 그림 24 | 빈그룹과 구글 클라우드의 업무 협정 체결

36) 출처: -https://en.vietnamplus.vn/vingroup-us-firm-become-strategic-partners-in-digital-transformation/208534.vnp

[베트남] 문화체육관광부 장관, 극장의 온라인 채널 개발 권고 37)

- 응우옌 반 훙(Nguyen Van Hung) 베트남 문화체육관광부 장관이 지난 9 월 22 일 열린 코로나 19 영향에 관한 온라인 회의에서 전국 100 개 이상의 음악, 무용, 서커스단 등을 위한 긴급한 과제로, 충분한 현금 수익을 벌어들일 수 있는 새 운영 방향을 찾도록 지원할 것을 권고함.
- 장관은 소셜 네트워킹 플랫폼에서 개발된 온라인 극장을 구축할 것을 제안하며 극장이 유튜브 채널을 개설해서 팔로워 수가 100 만 명에 달하면 수익이 발생할 것이라고 덧붙임.
- 공연 예술 부서의 레 민 뚜언(Le Minh Tuan) 부국장은 현재 모든 예술 부서에 온라인 채널과 팬 페이지가 있지만, 소통 및 상호 작용이 미흡한 편이라 시청자를 유치하기 위해 채널 개발과 관리 지도, 유료 방송 구축 등을 실시할 계획이라고 전함.
- 지난 2 년 동안 코로나 19 로 전국의 많은 예술 단체들이 어려움을 겪으며 수익을 내지 못하고 어려움을 겪고 있음. 베트남의 4 급 공무원인 예술가들은 370 만 VND(19 만 원) 정도의 정부 지원을 받고 있음에도 도시를 떠나 고향으로 돌아가는 경우가 빈번함.
- 응우옌 반 훙 장관은 "베트남 산업 전반에 걸쳐 디지털 기술로의 전환이 시급하나, 인력 부족과 플랫폼 및 시설의 동기화 부족 등 어려움을 겪고 있는 상황"이라며 "관광 산업에 가상 현실(Virtual Reality) 기술을 접목하기 위한 기반도 여전히 약하다"고 언급.
- 이번 회의는 전국 63 개 도 및 시의 문화 지도자들과의 질의 응답 순서가 이어질 예정이었으나, 기술적인 문제로 문화체육관광부 내부에서만 회의를 진행하고 플랫폼을 통해 생중계됨.

| 그림 25 | 연설 중인 베트남 문화체육관광부 장관

37) 출처: -https://vnexpress.net/bo-truong-nguyen-van-hung-nha-hat-can-tim-cach-nuoi-bo-may-4360317.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
(한국콘텐츠진흥원장)
발행처 한국콘텐츠진흥원
ISSN 2733-578X
전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)
1566-1114
www.kocca.kr

OPEN 공공누리 출처표시 상업용금지 변경금지 공공저작물 자유이용허락