








KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2021

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

250 호

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 한국 드라마 <W>, CBS 에서 리메이크 [미국] 디즈니플러스, 3분기 가입자 210만명 확보 [미국] 미국 영화관 체인 AMC, 올 3분기 실적 작년보다 대폭 늘어 [북경] 중국, 2025년까지 전국 스크린 10만 개 이상 구축 [북경] 코로나 19 영향으로 중국 내 1,623개 영화관 휴관 [일본] 영화 <건축학개론>, 일본에서 리메이크 [일본] 봉준호 감독, 도쿄 국제 영화제 온라인 대담 참석 [일본] <오징어 게임>, 올해 유행어 대상 후보에 올라 [유럽] 영국 일간지 가디, 배우 윤여정과 인터뷰 [유럽] BBC, 11월 주목할 만한 드라마로 <지옥> 소개 [베트남] TV로 유튜브 보는 사람 수, 베트남이 아태지역 1위
 게임·유희합	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 항저우 아시안게임 e스포츠 게임 목록 발표 [심천] 중국 모바일 게임 월간 이용자 수 2월에 최고 기록 [유럽] 프랑스 매체, 한국 게임 <로스트아크> 소개 [인니] 텔콤셀, 세계 게임 페스티벌 온라인 개최 [UAE] 게임 회사 나사르 이스포츠, 틱톡과 제휴 [UAE] 사우디아라비아, AAA 게임 프로젝트 승인 [베트남] 베트남, 동남아시아 e스포츠 챔피언십 개최 [베트남] '베트남-호주 시 포럼' 개최
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 애니메이션 <아케인> 시사회 심천서 개최 [일본] 라인 망가, BTS 등 아이돌을 주인공으로 한 만화 제작 발표 [유럽] 벨기에 언론, 한국 애니메이션 <기기괴괴 성형수> 소개 [UAE] 스페이스툰, 터키 애니메이션 시리즈 <쿠쿨리> 선택
 만화·웹툰	<ul style="list-style-type: none"> [유럽] 프랑스 만화 매체, 한국 웹툰 <지옥> 추천
 음악	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 세븐틴, 빌보드 톱 앨범 판매 차트 1위 [심천] 텐센트뮤직, 애플뮤직과 글로벌 협업 [유럽] 프랑스 라디오 채널, K-팝의 성공과 그늘 분석 [UAE] 시네마 아킬, 알 세르칼에서 무료 씨네 콘서트 개최
 패션	<ul style="list-style-type: none"> [베트남] 디자이너 도 만 끄엉, '2021 식스도 패션쇼' 개최
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> [북경] 시장감독관리총국, 시장 독점 금지를 위한 관리 강화 [북경] 주요 쇼핑 플랫폼 광군절 매출 전년보다 늘어 [유럽] 영국 파이낸셜 타임즈, 한국 엔터테인먼트의 성과 및 과제 분석 [인니] 한-인니 콘텐츠 기업 화상 수출 상담회 성황리에 끝나 [베트남] 반국가적 내용 담은 기사 유포 언론인 5명 징역형 [베트남] 전자 결제 앱 '잘로페이' 2년째 적자 행진



방송·영화



✓ [미국] 한국 드라마 <W>, CBS 에서 리메이크 1)

- ✓ 미국 연예 매체 데드라인(Deadline)이, 2016 년 MBC 에서 방영한 드라마 <W>가 미국에서 <엔젤 시티 (Angel City)>라는 이름으로 리메이크 되며 The CW 방송국이 각색 중이라고 밝힘.
- ✓ CBS 스튜디오가 지난 4 월 <W>의 판권 계약을 체결하고 <엔젤 시티> 제작에 참여함.
- ✓ <W>는 미국판 '복면가왕' <더 마스크드 싱어(The Masked Singer)>와 미국판 '너의 목소리가 보여' <아이 캔 씨 유어 보이싱(I can see your voice)>를 만든 스마트 도그 미디어(Smart Dog Media) 대표 크레이그 플레스티스(Craigh Plestis)의 첫 번째 스크립티드 작품임.
- ✓ 한편, 스튜디오 드래곤도 <사랑의 불시착>과 <호텔 델루나>가 미국에서 리메이크된다고 밝힘. OCN 드라마 <트랩> 역시 미국에서 리메이크 되며, 배우 마동석이 제작과 주연 배우로 참여할 예정.

✓ [미국] 디즈니플러스, 3 분기 가입자 210 만명 확보 2)

- ✓ 디즈니플러스가 올해 3 분기 유료 가입자 210 만 명을 확보함. 이는 전년 동기에 비해 60% 증가한 기록이지만, 2019 년 플랫폼 출시 이후 가장 낮은 성장세.
- ✓ 인도와 태국, 말레이시아 등 동남아시아 지역에서 제공되는 저가 서비스 '디즈니플러스 핫스타(Disney Plus Hotstar)'의 가입자 증가가 매출에 큰 영향을 미침. 디즈니플러스 전체 이용자 중 37%가 '핫스타' 가입자임.
- ✓ 디즈니는 디즈니플러스, ESPN 플러스, 훌루(Hulu) 등의 플랫폼을 운영하고 있음. 올해 3 분기 ESPN 플러스의 유료 가입자는 1,710 만 명, 훌루는 100 만 명임.
- ✓ 디즈니플러스는 구독자를 늘리기 위해 기간 한정으로 월 1.99 달러 프로모션을 시작함.
- ✓ 코로나 확산세가 진정됨에 따라, 디즈니 리조트와 테마 파크 방문객이 증가해 디즈니 전체 매출과 수익은 증가함.
- ✓ 한편, 전 세계 비디오 스트리밍 플랫폼 중 넷플릭스 유료 가입자 수(2 억 1,360 만 명)가 가장 많고, 디즈니(1 억 7,900 만 명), 비아콤 CBS(4,670 만 명), 디스커버리(2,000 만 명), 라이온스게이트(1,800 만 명)가 그 뒤를 잇고 있음.

1) 출처: - <https://deadline.com/2021/11/angel-city-the-cw-craig-plestis-damon-wayans-jr-1234868408/>

2) 출처: - <https://variety.com/2021/film/news/disney-plus-subscribers-september-2021-misses-expectations-1235109491/>

Major U.S.-Based Subscription Video Streaming Services

Streaming Services Reporting Paid Subs			
Netflix	213.6M	Sep. '21	Global
Disney	179M	Oct. '21 [^]	Global
(Includes subs of Disney+: 118.1M, Hulu: 43.8M, ESPN+: 17.1M)			
ViacomCBS	46.7M	Sep. '21	Global
(Includes subs of Paramount+, Showtime OTT and other paid streamers)			
Discovery	20M	Sep. '21	Global
(Includes subs of Discovery+, Food Network Kitchen and other SVODs)			
Lionsgate	18M	Sep. '21	Global
(Includes subs of Starz OTT and Starzplay Arabia)			

그림 1 | 미국 주요 비디오 스트리밍 서비스 유료 구독자 수 (출처: 버라이어티)

☑ [미국] 미국 영화관 체인 AMC, 올 3 분기 실적 작년보다 대폭 늘어 3)

- ☑ 미국 최대 영화관 체인 AMC 가 올해 3 분기 수익이 7 억 5,560 만 달러(8,919 억 원)로 지난해 동기 1 억 1,950 만 달러(1,410 억 원)보다 대폭 늘어났다고 밝힘. 3 분기 총 관객은 4,000 만 명.
- ☑ 영화 <블랙 위도우(Black Widow, 2021)>와 <상치와 텐링즈의 전설(Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings, 2021)>의 흥행이 실적에 큰 영향을 미쳤으며, 영화 산업이 천천히 회복되고 있는 것으로 보고 있음. 특히 대부분의 극장이 3 개월 내내 문을 연 것은 2019 년 4 분기 이후 처음이라고 밝힘.
- ☑ AMC 는 코로나 19 와 같은 재난적 상황이 다시 나타날 것에 대비해야 하며, 영화관도 단순히 영화를 보여주는 것 이상의 변화가 필요하다고 덧붙임. 사업 다각화 중 하나로 미국 쇼핑몰 내에서 팝콘 판매를 시작할 예정이며, NFT 사업을 위해 스튜디오와 상의 중이라고 밝힘.

☑ [북경] 중국, 2025 년까지 전국 스크린 10 만 개 이상 구축

- ☑ 지난 11 월 5 일, 국가영화국(国家电影局)이 '14 차 5 개년 중국 영화 발전 계획("十四五"中国电影发展规划)'을 발표함. 이번 계획은 2035 년까지 영화 강국 건설을 목표로 매년 우수 작품 10 편과 박스오피스 1 억 위안(약 185 억 원) 이상의 영화 50 편 제작, 중국 영화 박스오피스 연간 점유율 55% 이상 유지, 2025 년까지 전국 스크린 10 만 개 이상을 구축하는 내용을 담고 있음.

3) 출처:

-<https://variety.com/2021/film/news/amc-quarterly-revenues-beat-projections-as-moviegoers-begin-to-return-to-cinemas-1235107547/>

☑ [북경] 코로나 19 영향으로 중국 1,623 개 영화관 휴관

- ☑ 덩타(灯塔专业版, dengta) 데이터에 따르면, 지난 11 월 6 일 기준 중국 영화관 1 만 1,550 곳 중 14% 인 1,623 곳이 코로나 19 영향으로 휴관 중인 것으로 나타남. 특히 4 개 성, 1 개 자치구는 영화관 휴관 비율이 50%를 넘는 것으로 확인됨.

☑ [일본] 영화 <건축학개론>, 일본에서 리메이크 4)



| 그림 1 | 영화 <사랑에 빠진 집> 주연 야마시타 토모히사

- ☑ 지난 4 일 일본 톱 스타 야마시타 토모히사(山下智久)가 넷플릭스 오리지널 영화 <사랑에 빠진 집(恋に落ちた家)>의 주연을 맡게 되었다고 발표함. 이 작품은 한국 영화 <건축학개론(2012)>의 일본 리메이크 판으로 넷플릭스를 통해 전 세계 동시 스트리밍될 예정임.
- ☑ <건축학개론>은 한국에서 관객 400 만 명 이상을 동원해 역대 로맨스 영화 중 최고 흥행 기록을 세운 작품. 야마시타는 <사랑에 빠진 집>에서 건축가 주인공을 연기할 예정.
- ☑ <사랑에 빠진 집>은 건축학과 대학생 이부키(야마시타)와 한국 여성 이유나의 짧은 만남과 이별, 그리고 19 년이 지난후 갑자기 이유나가 이부키를 찾아와 ‘석양의 마을’이라 불리는 미나미알프스⁵⁾와 후지산을 볼 수 있는 니시이즈(西伊豆)의 마을에 집을 지어달라고 부탁하면서 둘 사이가 다시 가까워지는 내용을 그리고 있음.
- ☑ 야마시타는 “한국에서 이미 흥행한 작품이라 부담이 크면서도 기쁘다”고 주연을 맡은 소감을 전했으며 “건축가가 집을 설계하는 것처럼 원작을 깊이 이해해, 새로운 팀이 만들어내는 러브 스토리를 잘 표현하도록 노력하겠다”고 덧붙임.

4) 출처: - <https://news.yahoo.co.jp/articles/9772ab32db4d4dd460392af8ae39460ac3d42ce7>

5) 출처: 미나미알프스(南アルプス) -나가노 동부-야마나시 서부 일대의 아카이시 산맥

☑ [일본] 봉준호 감독, 도쿄 국제 영화제 온라인 대담 참석 6)



| 그림 2 | 온라인 대담 후 인사하는 봉준호 감독과 호소다 마모루 감독

- ☑ 영화 <기생충(2019)>으로 작품상, 감독상 등 아카데미 4 관왕에 오른 봉준호 감독이 지난 7 일 개최된 '도쿄 국제 영화제'에서 <용과 주근깨 공주(竜とそばかすの姫, 2021)>의 호소다 마모루(細田守) 감독과 온라인 대담을 진행함. 봉준호 감독은 현재 실사 영화와 첫 장편 애니메이션 영화를 제작 중이며, 이 중 애니메이션은 <월리를 찾아라(Where's Wally?)>, <토이 스토리(Toy Story)>와 같이 CG 를 이용하는 것이라고 밝힘.
- ☑ 봉준호 감독은 미국에서 제작하는 실사 영화 준비를 위해 LA 에 체류 중이며, 아내로부터 선물 받은 프랑스 과학책 <심해>에서 영감을 받고 올해 초부터 애니메이션 영화 각본을 쓰기 시작했다고 밝힘. 심해의 암흑 속에서 사는 주인공이 어떤 사건을 통해 인간과 만나게 되는 내용이라 설명함. 봉준호 감독은 앞으로 기회가 된다면 영화 <용과 주근깨 공주>에서 성우로 출연한 일본 국민 배우 야쿠쇼 코지(役所広司)를 섭외해 젊은 만화가의 문하생으로 고생하는 중년 어시스턴트역을 맡기고 싶다고 덧붙임.

☑ [일본] <오징어 게임>, 올해 유행어 대상 후보에 올라 7)

2021年新語・流行語大賞ノミネート30語	
イカゲーム	スギムライジング
うっせえわ	Z世代
ウマ娘	チキータ
SDGs	チャットヤラケサンク
NFT	ととのう
エベジーン	フェムテック
推し活	副反応
親ガチャ	ピクトグラム
カエル愛	変異株
ゴン攻め/ピクピク	ぼったくり男爵
ジェンダー平等	マリトッツォ
自宅療養	黙食/マスク会食
13歳、真夏の冒険	ヤングケアラ
ショータイム	リアル二刀流
入流	路上飲み

| 그림 3 | 2021 년 신조어 및 유행어 대상 후보 30 개

6) 출처: - <https://news.yahoo.co.jp/articles/55fa84713846a8c2499d7cf10e21ebd9dd3b0e51>
7) 출처: - <https://news.yahoo.co.jp/articles/7edc3fdbf45fce8d2626c30e9b7ecc46fb400c37>

- ✔ 올해 화제가 된 유행어를 뽑는 ‘2021 U-CAN 신조어 · 유행어 대상’ 후보 30 개가 지난 4 일 발표됨. 이 중 도쿄 올림픽과 패럴림픽에 관련된 것이 9 개였음. 코로나 19 관련 키워드는 작년에 15 개로 절반을 차지했으나 올해는 7 개에 그침. 대상과 인기 유행어 10 개를 선정해 오는 1 일 발표할 예정.
- ✔ 한국 드라마 관련 키워드로 작년 <사랑의 불시착>에 이어 올해 <오징어 게임>이 후보에 오름. <오징어 게임>은 목숨을 건 서바이벌 게임이 주 내용이지만 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’와 ‘줄다리기’ 같이 누구든 이 해하기 쉬운 놀이가 등장해 전 세계적 공감을 끌어냈다는 평가를 받고 있음.
- ✔ 한편, 넷플릭스는 <오징어 게임>에 회당 제작비 20 억 원을 투자했으며 이는 일본 연속극 제작비의 3~6 배이자 일본 영화 한 편 제작비에 해당하는 규모임.

✔ [유럽] 영국 일간지 가디언, 배우 윤여정과 인터뷰 8)

- 런던 한국 영화축제(London Korean Film Festival)를 계기로, 영국 일간지 가디언(The Guardian)이 배우 윤여정과 화상 인터뷰를 진행함.
 - ✔ 가디언은 윤여정이 자유롭고 열정적이며 솔직한 배우이며, 과거 한국의 남성 중심 사회에서 새로운 여성상을 구현했다고 소개함. 특히 윤여정이 인터뷰에서 “모험을 매우 좋아한다. 나는 매우 용감하거나 무지하다. 모든 것을 알면 아무 것도 할 수 없다”고 답한 사실을 언급하며 그가 항상 새로운 것을 추구하는 배우라고 설명함.
 - ✔ 기사는 최근 윤여정이 <윤식당> 등 TV 프로그램에서도 활약하며 커리어를 쌓고 있으며, 덕분에 한국 젊은 세대도 그를 좋아한다고 언급함.
 - ✔ 가디언은 영화, 대중 음악, TV 분야의 한국 콘텐츠가 이제 세계적 영향력을 가지고 있다고 말하며, 윤여정에게 한국에서 최근 훌륭한 영화가 많이 나오는 이유가 뭐라고 생각하는지 묻자, 윤여정은 한국에 이미 훌륭한 영화가 많았으며, 이제서야 세계가 주목한 것 뿐이라고 답변함.



[그림 2] 배우 윤여정 (출처: Hook Entertainment)

8) 출처: The Guardian, 영국 일간지

- <https://www.theguardian.com/film/2021/nov/04/minaris-youn-yuh-jung-im-very-strange-looking-in-a-good-way>

✔ [유럽] BBC, 11 월 주목할 만한 드라마로 <지옥> 소개 9)

- ✔ 영국 BBC 는 11 월 주목할 만한 드라마 신작 10 편 중 하나로 한국의 <지옥>을 소개함. <부산행(2016)>으로 대성공을 거둔 연상호 감독의 신작 <지옥>은 끔찍하면서도 매력적인 TV 시리즈라고 소개함. 또 토론토 국제 영화제에서 최초로 소개된 한국 TV 시리즈이며 "커져가는 국가적 불안에 대한 독창적인 논평"이라는 평가를 받은 작품이라고 언급함.
- ✔ <오징어 게임>의 성공에 이어 <지옥> 역시 뜨거운 인기를 누리고 있어 한국 TV 및 영화 산업의 국제적 위상이 더욱 높아질 전망이라고 덧붙임.
- ✔ 10 편 중 나머지 작품으로 <휠 오브 타임(The Wheel of Time)>, <뜻밖의 살인자(The Unlikely Murderer)>, <비틀즈: 갓 백(The Beatles: Get Back)>, <텍스터: 뉴 블러드(Dexter: New Blood)> 등이 선정됨.

✔ [베트남] TV 로 유튜브 보는 사람 수, 베트남이 아태 지역 1 위 10)

- ✔ 올해 5 월 유튜브 통계에 따르면, 베트남에서 한 달 동안 TV 로 유튜브를 시청한 사람이 2,500 만 명에 달해 아시아 태평양 지역에서 가장 많은 것으로 나타남. 이어 일본과 인도 등 다른 나라는 2,000 만 명, 호주는 800 만 명으로 집계됨.
- ✔ 베트남 사람들은 컴퓨터나 스마트폰보다 TV 로 유튜브를 시청하는 시간이 90% 더 많았으며, 인기가 높은 콘텐츠는 축구, 코미디, 버라이어티 쇼 순으로 나타남. 베트남 국민 1 인당 하루 평균 유튜브 시청 시간은 약 70 분.
- ✔ 이마케터(eMarketer)의 통계에 따르면, 베트남 인터넷 사용자의 45%가 스마트 TV 를 소유하고 있고, 28.2%가 스마트 TV 를 통해 인터넷에 접속하고 있음. 스마트 TV 활용이 앞으로 계속 증가할 것으로 예상.
- ✔ 베트남에서 현재 구독자 100 만 명 이상을 보유한 유튜브 채널이 950 개이며, 이는 작년 동기 대비 35%가 늘어난 것임.

9) 출처: BBC, 영국 방송국

- <https://www.bbc.com/culture/article/20211028-ten-tv-shows-to-watch-this-november>

10) 출처: - <https://vnexpress.net/nguoi-viet-xem-youtube-tren-tv-nhieu-nhat-chau-a-4378706.html>

게임·융복합



☑ [심천] 항저우 아시안게임 e 스포츠 게임 목록 발표 11)



그림 5 | 아시안게임 e스포츠 게임 목록

- ☑ '2022 항저우 아시안게임' 조직위원회가 e 스포츠 종목의 게임으로 <리그 오브 레전드(League of Legends)>, <왕자영요(王者荣耀)> 아시안게임 버전, <화평정영(和平精英)> 아시안게임 버전, <하스스톤(炉石传说)>, <도타 2(DOTA)>, <몽삼국 2(梦三国)>, <스트리트 파이터 5(Street Fighter)> 및 <피파 온라인 4(FIFA Online)> 등 8 종을 선정했다고 발표함. 이번 항저우 아시안게임에서 처음으로 e 스포츠가 정식 종목으로 채택됐으며, 경기 결과는 국가별 성적에 반영될 예정.
- ☑ 조직위원회는 아시아 e 스포츠연맹(Asian Electronic Sports Federation), 아시아 올림픽평의회(Olympic Council Of Asia), 국가체육총국(国家体育总局)과 오랜 협의를 거쳐, 경기 규칙의 공정성, 콘텐츠 가치관, 글로벌 영향력 등을 종합적으로 고려해 게임을 최종 선정했다고 밝힘. 항저우 아시안게임은 내년 9월 10일부터 25일까지 개최되며, 45 개 국가가 참가할 예정.

☑ [심천] 중국 모바일 게임 월간 이용자 수 2 월에 최고 기록 12)

- ☑ 오로라 모바일(极光, Aurora Mobile)이 '2021 년 중국 모바일 게임 업계 연구 보고서(2021 年中国手机游戏行业研究报告)'를 발표함. 보고서는 모바일 게임 업계 현황, 기업 분석, 사용자 페르소나 및 업계 발전 추세 등을 담고 있음.
- ☑ 보고서에 따르면, 올해 모바일 게임 이용률과 월간 이용자 수(MAU) 최고치는 모두 2 월에 나타났으며 각각 64.9%, 7 억 2,000 만 명을 기록함. <왕자영요(王者荣耀)>는 여전히 가장 인기 있는 게임으로 9

11) 출처 - <http://www.techweb.com.cn/onlinegamenews/2021-11-05/2863945.shtml>

12) 출처 - <http://www.gamelook.com.cn/2021/11/459781>

월 MAU 가 1 억 4,900 만 명을 기록했지만, 이는 전년 동기 대비 20% 하락한 수치. 반면 <원신(原神)>은 9 월 MAU 가 전년 동기 대비 93.8% 늘어나 계속 높은 증가세를 유지하고 있음. 또한 Z 세대의 80%가 모바일 게임을 즐기고 있으며, 가장 선호하는 카테고리는 보드게임과 전략 퍼즐게임으로 나타남.

✔ [유럽] 프랑스 매체, 한국 게임 <로스트아크> 소개 13)



[그림 6] 게임 <로스트아크> 포스터 (출처: 유튜브)

- ✔ 프랑스 게임 전문 매체 '주비데오(Jeux Video)'가 내년 유럽 및 북미 시장에서 출시될 한국 게임 <로스트아크>를 시범 이용한 후기를 공유하고 게임을 소개함.
- ✔ 기사는 게임의 주요 장점으로 미적 수준이 높고 캐릭터 진화가 유연하다는 점을 꼽음. 유럽 버전에는 일부 직업이 제공되지 않지만, 15 개의 선택권을 부여하고 있음. 선택 후에는 스킬 포인트를 조정하여 능력을 강화하거나 다른 전투의 지형에 잘 적응하도록 변경할 수도 있음.
- ✔ 구조적인 측면에서 게임은 고전적인 편이고, 비교적 덜 독창적이지만 콤팩트하다고 평가함. 오픈 월드 게임은 아니지만 7 개의 대륙으로 이루어지고, 그 안에 서로 다른 존이 구성되어 대규모 게임처럼 즐길 수 있다고 설명함.
- ✔ 하지만 게임의 비즈니스 모델에 대해서는 여전히 의문이라고 언급함. 아시아의 무료 게임 환경과 유럽 및 북미 시장의 환경은 매우 다르기 때문. 기사는 게임 초반에는 굳이 돈 쓸 필요가 없어 보인다고 지적함.

✔ [인니] 텔콤셀, 세계 게임 페스티벌 온라인 개최

- ✔ 인도네시아 국영 통신사 텔콤셀(Telkomsel)이 지난달 30일부터 이틀간 '2021 세계 게임 페스티벌(Dunia Games Festival 2021)'을 온라인으로 개최함.
- ✔ 올해 처음 열린 이번 행사에서 게임 및 e 스포츠 산업 종사자들을 대상으로 세미나와 특별 강좌가 진행됐으며, RRQ

13) 출처: Jeux Video, 프랑스 게임 전문 매체

- <https://www.jeuxvideo.com/news/1484282/lost-ark-un-mmo-free-to-play-qui-chasse-diablo-sur-son-terrain.htm>

Jeux Video, 프랑스 게임 전문 매체

- <https://www.jeuxvideo.com/preview/1483285/lost-ark-le-mmo-free-to-play-qui-va-faire-trembler-diablo-iv.htm>

CEO 안드ريان 파울린(Andrian Pauline), 비게트론(Bigetron) CEO 에드윈 차아(Edwin Chia), 인도네시아 게임 협회(AGI) 찰프 아디구노(Cipto Adiguno), 텔콤셀(Telkomsel) 럭키 사갈라(Lucky Sagala) 게임 퍼블리싱 매니저, MNC 게임즈(MNC Games) 앤디 정, 디지털 해피니스(Digital Happiness) CEO 라흐맛 임므론(Rachmad Imron) 등 업계 주요 관계자가 연사로 참여함.

- ☑ 특히 이번 행사는 인도네시아 최대 가상 게임 행사로 온라인에서 로비, 메인 스테이지, 푸드 트럭, e 스포츠, 물, 전시 등 6 개 공간으로 나눠 진행함. 로비에는 인포메이션 센터를 두고 푸드 트럭 공간에서는 고포드(GoFood)와 그랩 푸드(GrabFood)를 운영함. e 스포츠와 물 공간에서는 관련 상품을 판매하고 전시 공간에서는 현지 브랜드 쇼케이스를 진행함.
- ☑ 부대 행사로 데바노(Devano), 필코플로(Feel Koplo), 인다 꾸스(Indah Kus) 등 현지 인기 뮤지션들의 공연도 개최함.

☑ [UAE] 게임 회사 나사르 이스포츠, 틱톡과 제휴 14)

- ☑ 중동 게임 회사 ‘나사르 이스포츠(Nasr eSports)’가 쇼트폼 비디오 플랫폼 틱톡(TikTok)과 파트너십을 맺음. 이번 협력은 틱톡 커뮤니티에 게임 이용자와 콘텐츠 제작자의 고품질 게임 콘텐츠를 제공하는 것을 목표로 하고 있음.
- ☑ 중동 지역 최초의 e 스포츠 조직인 나사르는 세계에서 틱톡과 전략적 파트너십을 맺은 몇 안되는 회사 중 하나가 됨.

☑ [UAE] 사우디아라비아, AAA 게임 프로젝트 승인 15)

- ☑ 사우디아라비아는 네옴(NEOM) 스마트시티 개발의 일환으로 e 스포츠 아카데미를 설립할 계획.
- ☑ 사우디아라비아의 GAC(General Authority for Competition)는 네옴이 비디오 게임 스튜디오를 구축, 관리, 운영 및 개발하는 프로젝트를 승인했음.
- ☑ MBC 그룹이 전액 출자한 네옴과 MBC 이니셔티브(MBC Initiatives)가 합작 투자해 중동 최초의 AAA 비디오 게임 개발에 본격적으로 나섬.

☑ [베트남] 베트남, 동남아시아 e 스포츠 챔피언십 개최 16)

- ☑ 지난 10 월 28 일 베트남 e 스포츠협회 VIRESA와 베트남 최대 인터넷 기업 VNG Corporation이 함께 ‘2021 동남아시아 e 스포츠 챔피언십(SEA EC 2021)’을 가상으로 개최한다고 밝힘.
- ☑ 예선은 11 월과 12 월에 열리며, 지역 내 10 개 e 스포츠 연맹을 대표하는 52 개 팀이 참가할 예정. 최종

14) 출처 - <https://www.broadcastprome.com/news/riot-games-promotes-netflix-series-arcane-on-burj-khalifa/>

15) 출처 - <https://www.broadcastprome.com/news/riot-games-promotes-netflix-series-arcane-on-burj-khalifa/>

16) 출처 - <https://en.vietnamplus.vn/vietnam-to-host-first-official-sea-esports-championship/211577.vnp>

라운드는 내년 1 월에 열림.

- ☞ 베트남 e 스포츠협회의 응우옌 쉐언 꾸엩(Nguyen Xuan Cuong) 회장은 “선수들의 결속력을 강화하고 경력을 높여주며, 나아가 e 스포츠의 발전을 목표로 한다”며 대회 취지를 밝힘.
- ☞ 동남아시아 e 스포츠 챔피언십은 <배틀그라운드 모바일(PUBG Mobile)>, <리그 오브 레전드: 와일드 리프트(League of Legends: Wild Rift)>, <발로란트(Valorant)> 등 세 가지 게임으로 편성되며, 대회 우승 상금은 14 만 달러(1 억 6,000 만 원).

☑ [베트남] ‘베트남-호주 AI 포럼’ 개최 17)

- ☞ ‘베트남-호주 인공 지능(AI) 포럼’이 지난 10 월 27 일 과학기술부와 호주 대사관 관계자, 그리고 국내·국제 인공 지능(AI) 최고 전문가 등이 참석한 가운데 온라인으로 진행됨.
- ☞ 이번 포럼은 베트남 과학기술부, 브이엔익스프레스(VnExpress), 호주-베트남 혁신 파트너 기금(Aus4Innovation)이 공동으로 주최했으며, 베트남 시장에 관련 서비스 제공, AI 훈련 센터 건설, 혁신 시스템 개발 및 강화, 양국 간의 혁신 조직을 연결하기 위한 국내외 자원 유치 등을 목표로 열림.
- ☞ ‘증강 현실(AR) 프로젝트’는 도시 지역 전문가와 경험이 부족한 원격지 스태프의 원격 의료 협력 효과를 높이기 위해 증강 현실 기술을 이용하는 것임.
- ☞ ‘AI/IoT 프로젝트’는 UAV(무인 비행기)나 AI, 리모트센싱 기술 등 최신 디지털 트랜스포메이션 기술을 이용하여 베트남에서 자연 재해가 발생했을 때 수색·구조 활동을 강화할 수 있도록 하는 것임. 또 ‘AI 지원 환경 에코시스템 관리 대시보드’는 AI 나 기계 학습을 통해 환경 공학, 국립 공원의 환경 관리 개선을 하기 위한 것임.
- ☞ 2018~2022 년 호주-베트남 혁신 파트너 기금 프로그램에는 베트남의 혁신 시스템 강화와 미래 디지털 사회 대응 등을 위해 총 1,350 만 호주 달러(118 억 원)가 할당됨.

애니·캐릭터



☑ [심천] 애니메이션 <아케인> 시사회 심천서 개최 18)

- ☞ 텐센트영상(腾讯视频)이 텐센트게임(腾讯游戏), 라이엇 게임즈(Riot Games Inc.)와 공동 주최한 <아케인(双城之战, Arcane)> 오프라인 시사회가 지난 11 월 7 일 심천에서 개최되었음. <아케인>은 세계 최고 게임 IP 중 하나인 <리그 오브 레전드(League of Legends)>의 첫 애니메이션 작품. 중국·미국·프랑

17) 출처: - <https://opengovasia.com/vietnam-australia-forum-aims-to-boost-local-ai-development/-vinahanin>, 베트남 언론

18) 출처: - <http://www.gamelook.com.cn/2021/11/459605>

스 등 3 개국이 개발과 제작에 참여하였으며, 중국 내 유례없는 포맷으로 전 세계 게임, 영상 팬들과 업계의 이목을 집중시키고 있음. 공개 첫 날, 로튼 토마토 96 점, IMDB 9.2 점 등 높은 평점을 받음.



| 그림 4 | 〈아케인〉 오프라인 시사회 포스터

☑ [일본] 라인 망가, BTS 등 아이돌을 주인공으로 한 만화 제작 발표 19)

- ☑ 라인 망가(LINEマンガ)는 BTS 소속사 하이브(HYBE)와 협업해 BTS, 엔하이픈(ENHYPEN), 투모로우바이투게더(TOMORROW × TOGETHER) 등 한국 인기 아이돌 그룹을 주인공으로 하는 오리지널 스토리를 웹툰이나 웹 소설로 만들 계획이라고 발표함. 모두 6 개 작품을 디지털 만화 플랫폼 ‘라인 망가’에서 내년 1 월 공개할 예정.



| 그림 4 | 라인 망가×BTS, 〈TOGETHER〉 오리지널, 〈TOMORROW × TOGETHER〉 오리지널 작품 키 비주얼

- ☑ 가장 먼저 공개될 작품은 BTS를 주인공으로 한 오리지널 웹툰 〈세븐페이츠: 차코(7Fates: CHAKHO)〉. 이 작품은 가까운 미래 도시를 무대로 한 판타지물로, 운명에 얽매인 7 명의 소년이 시련을 이겨내고 성장해가는 모습을 그렸으며, 조선 시대의 호랑이 사냥 부대로 알려진 〈착호갑사〉로부터 모티브를 얻어 제작함. 내년 1 월 15 일 공개 예정.

19) 출처: - <https://news.yahoo.co.jp/articles/f4ce76681480e463c9ad2f895ce4d775c1831e03>

☑ [UAE] 스페이스툰, 터키 애니메이션 시리즈 <쿠쿨리> 구매 21)



[그림 1] 애니메이션 kukuli (출처 : Broadcast pro)

- ☑ TV 채널 스페이스툰(Spacetoon)과 스트리밍 플랫폼 스페이스툰 GO가 55 개국에서 13 개 언어로 서비스되고 있는 Fauna 엔터테인먼트의 애니메이션 <쿠쿨리(Kukuli)>를 구매함.
- ☑ <쿠쿨리>는 내년 1 분기에 스페이스툰 TV 채널과 스페이스툰 GO를 통해 아랍어로 더빙되어 방영될 예정. 이 애니메이션은 과잉 행동 원숭이 쿠쿨리와 그의 친구 텅키, 밍키의 모험 이야기를 담고 있음.

● 만화·웹툰



☑ [유럽] 프랑스 만화 매체, 한국 웹툰 <지옥> 추천 22)



[그림 9] <지옥> 프랑스어판 (출처: Delcourt / Kbooks)

21) 출처: - <https://www.broadcastprome.com/news/riot-games-promotes-netflix-series-arcane-on-burj-khalifa/>

22) 출처: ActuaBD, 프랑스 만화 전문 매체

- <https://www.actuabd.com/Hellbound-T-1-L-Enfer-Par-Yeon-Sang-Ho-Choi-Gyu-Seok-Verytoon-Kbooks>

- ✔ 프랑스 만화 전문 매체 ActuaBD 는 11 월 넷플릭스를 통해 공개될 드라마의 동명 원작 웹툰 <지옥>을 소개함. <지옥>은 프랑스 만화 플랫폼 베리툰(Verytoon)의 Kbooks 컬렉션으로도 공개될 예정.
- ✔ <지옥>은 시작부터 스릴 넘치고 화면을 터뜨릴 것 같은 작품이라고 절찬했으며, 특히 경찰과 교주 사이의 추격전은 한국 스릴러와 판타지물을 떠올리게 한다고 소개함. 다양한 주제와 톤을 통해 독자에게 판타지, 가족 드라마, 범죄 스릴러, 액션, 호러, 풍자 등을 선사하는 훌륭한 작품이라고 평가함.

음악



✔ [미국] 세븐틴, 빌보드 톱 앨범 판매 차트 1 위 23)

- ✔ 지난 10 월 22 일 발매된 세븐틴의 미니 앨범 9 집 <Attacca>가 발매 일주일 만에 미국에서 2 만 5,000 장이 팔리며 빌보드 톱 앨범 판매 차트 1 위를 기록함.
- ✔ 세븐틴은 지난 6 월에 발매한 미니 앨범 8 집 <Your Choice>에 이어 올해 톱 앨범 판매량 1 위를 두 번 차지함. 이는 세븐틴이 유일한 기록. 세븐틴은 <Attacca>까지 5 연속 밀리언셀러를 달성함.
- ✔ <Attacca> 초동 판매량은 133 만 5,862 장이며 이는 올해 발매된 앨범 중 세 번째로 높은 기록. 1 위는 방탄소년단의 <Butter>(197 만 장), 2 위는 세븐틴의 전작 <Your Choice>(136 만 장). 12 일 현재 <Attacca>의 누적 판매량은 199 만 장.
- ✔ <Attacca>는 빌보드 메인 차트 중 하나인 빌보드 200 에서 13 위를 차지했으며, 아티스트 100에서도 10 위를 차지함.
- ✔ 세븐틴은 2015 년 5 월 데뷔 후, 현재까지 국내 앨범 누적 판매량이 1,013 만 장을 돌파함.

✔ [심천] 텐센트뮤직, 애플뮤직과 글로벌 협업 24)

- ✔ 텐센트뮤직 엔터테인먼트 그룹(腾讯音乐娱乐集团, TME)이 애플뮤직과 음악 라이선싱 제휴를 함. 이로써 TME 인위에윈(音乐云, 음악 플랫폼)의 음반사와 아티스트는 애플뮤직을 통해 전 세계를 대상으로 음원을 발매할 수 있게 됨.
- ✔ 텐센트뮤직은 이번 애플뮤직과 협력을 통해 독창적이고 양질의 중국 음악을 해외로 적극 확산시켜 음악의 글로벌 가치를 실현하는 데 기여할 것이라고 밝힘.

23) 출처: - <https://www.billboard.com/articles/news/9654706/seventeen-attacca-no-1-top-album-sales-chart/>

24) 출처: - <http://www.techweb.com.cn/world/2021-11-09/2864364.shtml>

✔ [유럽] 프랑스 라디오 채널, K-팝의 성공과 그늘 분석 25)



|그림 10| 오징어 게임 팝업 스토어
(출처 : Maxppp / FAZRY ISMAIL/EPA/Newscom)

● 프랑스 라디오 채널인 프랑스 뮌지크(France Musique)는 한국 문화 산업의 창의력과 효율성을 보여준 <오징어 게임>의 성공을 설명하면서, 한국 콘텐츠에서 무엇보다 중요한 분야는 K-팝이라고 강조함.

- ✔ BTS 는 파리 Stade de France 경기장 콘서트 표를 20 분 만에 매진한 바 있으며, 이 기록은 비운세를 증가하는 것이라고 소개함. 이어 기사는 K-팝의 어두운 면도 지적함. 아이돌 그룹은 연습생 시절 거의 군대 훈련에 가까운 과정을 거쳐야 하며, 이런 정신적 압박 때문에 일부 청소년들은 극단적 선택을 하기도 한다고 언급함.
- ✔ 기사는 한국 문화의 정치, 경제적 측면도 다룸. 문화 외교를 통해 한국은 중국과 일본 사이에서 특수성을 증명할 수 있었으며, 실제 BTS 는 유엔 본부에서 연설하기도 했다고 설명함. 또한, 한국 문화는 K-팝 팬들의 한국 방문을 이끄는 등 다양한 국가적 수익원을 창출했으며. 여기에 <오징어 게임>의 놀라운 성공이 더해져 경제적 파급 효과가 훨씬 더 커질 것이라고 언급함.

✔ [UAE] 시네마 아킬, 알 세르칼에서 무료 씨네 콘서트 개최 26)

- ✔ 두바이에 기반을 둔 독립 영화관 Cinema Akil 과 문화 단체 Alserkal 은 Lotte Reiniger 의 1926 년 무성 애니메이션 영화 <아흐메드 왕자의 모험>에 아랍의 현대 음악을 접목시켜 씨네 콘서트를 개최할 예정 이라고 발표함.
- ✔ 이번 씨네 콘서트는 ‘Not Now, Alserkal’ 가을 프로그램의 일부이며 괴테하우스와 Alserkal 이 제작 의뢰하고, Cinema Akil 과 Metropolis Art Cinema 가 공동 제작함.

25) 출처: France Musique, 프랑스 라디오 채널
-<https://www.francemusique.fr/emissions/la-chronique-d-antoine-pecqueur/la-coree-du-sud-tire-profit-du-succes-de-la-serie-netflix-squid-game>
26) 출처: - <https://www.broadcastprome.com/news/film-partnerships/cinema-akil-organises-free-cine-concert-at-al-serkal/>

- ☑ <아흐메드 왕자의 모험>은 최초의 장편 애니메이션 영화로, 씨네 콘서트는 베이루트에서 가장 오래된 음악 축제인 이르티잘에 맞춰 개최하며, 4 명의 레바논 음악가와 전자 음악 아티스트가 출연할 예정.
- ☑ 콘서트에 참가하는 Anthony Sahyun Jad Atoui 는 전자 음악 작곡자 및 연주자로, 2015 년 레바논 실험 앙상블 Kinematik 을 만든 바 있으며 과학자 Ivan Marazzi 와 공동으로 'Biosonics 프로젝트'를 주도했음. 또 다른 출연자 Pascal Semerdjian 은 드러머이자 작곡가로, 레바논 드림 팝/슈가제이즈 트리 오 Postcards 의 원년 멤버임.
- ☑ 씨네콘서트는 영화와 실험적인 현대 음악이 어우러진 완전히 새로운 경험을 관객들에게 제공할 계획.

패션



☑ [베트남] 디자이너 도 만 끄엉, '2021 식스도 패션쇼' 개최 27)



그림 12 | <2021 식스도(SIXDO) 패션쇼> 포스터

- ☑ 지난 11 월 5 일 디자이너 도 만 끄엉(Do Manh Cuong)이 <2021 식스도 패션쇼(SIXDO FASHION SHOW 2021)>를 온라인으로 진행함.
- ☑ 코로나 19 로 인해 식스도 패션 라인의 2021 년 가을 겨울과 2022 년 봄 여름 컬렉션을 하나로 통합해 온라인으로 선보임.
- ☑ 도 만 끄엉은 “이번 컬렉션은 삶이 다시 평화롭고 아름다워지기를 바라는 우리의 희망을 담았으며, 패션은 새로 다가오는 삶을 풍부하게 해 줄 것”이라고 패션쇼 개최 소감을 전함.
- ☑ 이번 쇼는 응우옌 히어우 탐(Nguyen Hieu Tam) 감독이 총괄했으며, 레 뚜이(Le Thuy), 민 뚜(Minh Tu), 레 쉘언 띠언(Le Xuan Tien) 등이 모델로 참가함. 모든 참가자는 백신 2 회 접종 증명서와 코로나 음성 판정 확인서를 의무 제출했으며, 마스크 착용과 거리 두기 등의 방역 수칙을 지키며 행사를 진행함.
- ☑ 브랜드 대표인 팜 후이 켄(Pham Huy Can)은 “쇼의 선명한 화질 확보를 위해 무대 연출에 많은 돈을 투

27) 출처: - <https://thanhvien.vn/do-manh-cuong-lam-so-thoi-trang-truc-tuyen-post1395849.html>

자해 4 개월 이상 준비했으며, 코로나19 로 상황이 복잡해졌음에도 훌륭하고 퀄리티 높은 쇼를 만들기 위해 최선을 다했다”고 전함.

- ☞ 이번 쇼는 11 월 5 일 오후 8 시에 온라인으로 스트리밍됐으며, 틱톡과 비온(VieON) 앱에서도 처음으로 송출됨.

통합(정책·기타)



☑ [북경] 시장감독관리총국, 시장 독점 금지를 위한 관리 강화

- ☞ 지난 11 월 9 일, 시장감독관리총국(国家市场监督管理总局) 간린(甘霖) 부국장이 시장의 반독점·반부정당 관리를 강화해 무질서한 경쟁을 제한하겠다고 발표함. 디지털 경제, 혁신 과학 기술, 데이터 안전, 민생 보장 등 주요 영역에서의 경쟁 행위를 규범화하고 민생, 금융, 과학 기술, 미디어 분야의 경영인을 대상으로 독점과 시장 지위 남용 등의 행위를 집중 조사할 예정임.

☑ [북경] 주요 쇼핑 플랫폼 광군절 매출 전년보다 늘어

- ☞ 지난 11 월 11 일, 온라인 쇼핑몰 티엔마오(天貓)와 징동(京東)의 광군절 행사 판매 실적이 공개됨. 이번 광군절 티엔마오의 누적 판매액은 5,403 억 위안(100 조 959 억 원)으로 전년의 4,982 억 위안(92 조 2,965 억 원)보다 8.5% 증가함. 징동의 누적 판매액은 3,491 억 위안(64 조 6,742 억 원)으로 전년의 2,715 억 위안(50 조 2,980 억 원)보다 28.6% 증가함.

☑ [유럽] 영국 파이낸셜 타임즈, 한국 엔터테인먼트의 성과 및 과제 분석 28)

- 영국 파이낸셜 타임즈(Financial Times)가 한국 엔터테인먼트의 성과와 과제를 분석한 기사를 보도함. 눈부실 정도로 독창적인 한국 콘텐츠가 세계인의 문화 의식 속에 불도저처럼 파고들었고, 이제는 글로벌 플랫폼을 만들고자 한다고 언급함.
- ☞ 기사는 한국콘텐츠진흥원의 자료를 인용해 거대한 게임 부문을 포함해 2019 년 한국 엔터테인먼트 산업의 총 매출이 1,070 억 달러(126 조 3,670 억 원)에 달한다고 소개함. 한국 엔터테인먼트 산업의 부상은 제조 분야의 성공과 마찬가지로 적극적 국가 개입, 개방적 태도, 수출 지향적 사고 등에 힘입은 것으로 보인다고 설명함.

28) 출처: Financial Times, 영국 일간지

- <https://www.ft.com/content/7c3c5302-b230-4531-8fbb-237a32caec5a>

- ☑ 한편, <오징어 게임>의 성공은 한국 콘텐츠의 잠재력과 함께 한국 산업계가 직면한 딜레마를 보여줬다고 지적함. 한국은 이제 넷플릭스와 애플뮤직 같은 글로벌 플랫폼을 위해 콘텐츠를 제작하는 단계에서 나아가, 자체 플랫폼을 성장시켜 세계화해야 하는 과제를 안게 됨. 한국 엔터테인먼트 투자사 페트라 투자 자문(Petra Capital Management)의 이찬형은 이와 관련해 "한국 업체들의 당면 목표는 단순한 하청 업체 이상이 되는 것이며, 핵심은 제작 과정에 영향을 미칠 수 있는가에 있다"고 견해를 밝힘.

● 한류의 역사와 성공 비법

- ☑ 기사는 한류가 1990년대까지만 해도 해외에 거의 알려지지 않았으나, 90년대 초반 서구 영향을 받은 대담한 음악 활동 덕분에 새로운 움직임이 나타났다고 설명함. 아시아 금융 위기 후 한국 정부는 디지털 기반 시설 확충과 문화 수출 촉진을 위해 집중적 투자를 했고, 이후 아시아 전역에서 성과를 내며 '한류'라는 용어도 탄생함.
- ☑ 기사는 또 2000년대 중반까지도 여전히 아시아에 국한되었던 한국 문화의 인기가 전 세계로 확장된 건, 기술의 발전과 연관이 있다고 언급함. 디지털 시대 이전에는 아시아 콘텐츠의 미국 진입 장벽이 높았으나, 유튜브 플랫폼 출현 이후 유튜브 문화와 한국의 팬 문화가 잘 맞아떨어져 세계 진출에 탄력이 붙음. K-팝은 소셜 미디어의 등장 전부터 디지털에 익숙한 팬들과 역동적인 관계를 유지하고 있었다고 언급함.
- ☑ 이를 바탕으로 해외로 눈을 돌린 한국 유동업체가 콘텐츠의 메타 데이터를 좀 더 정교하게 활용해 해외 사용자가 쉽게 한국 콘텐츠를 찾을 수 있도록 하는 전략을 펼침.

● 메타버스 탐색

- ☑ 끝으로 기사는 한국 문화 산업이 새롭게 주목하는 분야인 '메타버스'를 소개함. 한국 게임 회사는 메타버스 제작 전문 회사를 인수하고 있으며, 음악 분야에서도 메타버스 플랫폼이 확산되고 있음. 이 현상은 한 때 다르다고 여겨졌던 분야가 융합되고 있다는 신호라고 설명함. 기사는 한국 정부가 출범시킨 '메타버스 동맹'도 언급하면서, 한국은 누구보다 더 일찍, 더 열정적으로 차세대 기술을 채택해 차후 경쟁력 우위를 차지하고자 한다고 덧붙임.

☑ [인니] 한-인니 콘텐츠 기업 화상 수출 상담회 성황리 끝나

- ☑ 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 합동으로 '2021 온:한류축제(ON:Hallyu Festival)'를 개최했으며, 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터는 이와 연계한 한-인니 화상 수출 상담회를 지난 11월 8일부터 4일간 더 랭햄 자카르타(The LANGHAM Jakarta)에서 개최함.
- ☑ 이번 수출 상담회에는 애니메이션, 캐릭터 라이선싱, 방송, 게임, 만화, 웹툰 등 콘텐츠 전 분야에 걸쳐 한국 76개사와 인도네시아, 싱가포르, 필리핀 39개사가 참여해 총 상담 141건, 상담액 2,143만 달러(253억 원)를 기록함.
- ☑ 한국에서는 KBS 미디어, SBS 콘텐츠허브, EBS, 애니작, 스튜디오더블유바바, 대원씨아이 등이 참여했고 인도네시아는 ANTV, SCTV, NETTV, JAKTV, 메트로 TV(MetroTV), 트랜스비전(TransVision), 리마 그

룹(Lima Group), MNC 픽처스(MNC Pictures), Triyakom, AKG 게임즈 등 현지 유명 콘텐츠 기업이 참여해 비즈 상담이 활발하게 진행됨.

- ☞ 행사 2 일차인 11 월 9 일에는 ‘메이드 인 코리아 : 더 넥스트 라이선싱 히트(Made in Korea : The Next Licensing Hit)’라는 스크리닝 행사를 개최, 총 11 개 기업이 신작 및 대표 콘텐츠 피칭을 진행함.
- ☞ 4 일차인 11 월 11 일에는 총 5 건의 계약 및 MOU 체결식이 진행되었음. 한국 IP 기업 디오리진은 인도네시아 애니메이션 제작사 SHOH 엔터프라이즈(SHOH Enterprise)와 현지 웹툰 아카데미 합작법인 설립 계약을 체결했으며 내년 1 월 오픈하기로 함.
- ☞ 아울러 한국 캐릭터 라이선싱 전문 매거진 기업 아이러브캐릭터(ILoveCharacter)는 인도네시아 캐릭터 라이선싱협회(ALMI, Association of Indonesia Licensing and Merchandising Industry)와 상호 협력 양해 각서를 체결, 양국 산업 현안 논의를 위한 정례 워크숍 개최, 회원사 간 상호 교류 등을 약속함.



〈 온:한류축제 한-인니 화상 수출상담회 〉

☞ [베트남] 반국가적 내용 담은 기사 유포 언론인 5 명 징역형 29)

- ☞ 베트남 법원은 반국가적 내용을 담은 기사를 유포한 혐의로 기소된 언론인 5 명에게 징역 2~4년과 근무 금지 3 년을 선고함.
- ☞ 이번에 기소된 언론인은 페이스북 플랫폼에 기반한 뉴스 매체 ‘깨끗한 신문(Bao Sach)’ 소속 기자들임. 베트남 뉴스 통신(VNA)이 인용한 기소장에서는 “이 매체에 게시된 콘텐츠는 왜곡된 정보를 담고 있으며 정부를 모독하고 정부의 명예를 훼손하고 있다”고 적시함.
- ☞ 베트남 당국은 반국가적 내용을 게시하는 소셜 미디어 사용자를 정기적으로 구금하고 있음. 법원은 ‘깨끗한 신문’의 리더였던 쩡응 처우 흐우 자잉(Truong Chau Huu Danh)에게 4 년 6 개월, 다른 4 명에게는 2 년에서 3 년의 징역형을 선고하였고, 5 명 모두 출소 후 3 년 동안 언론 활동이 금지됨.
- ☞ 뉴욕에 기반을 둔 휴먼라이츠워치의 필 로버트슨(Phil Robertson) 아시아 부국장은 베트남이 언론을 ‘국가의 적’으로 취급해서는 안 된다고 “더 많은 언론인을 감옥에 가둔다고 해서 베트남인들의 불평과 개혁 요구를 막을 수는 없을 것”이라고 항의 메시지를 전함.

29) 출처: - <https://www.aljazeera.com/news/2021/10/28/veitnam-jails-reporter>

☑ [베트남] 전자 결제 앱 ‘잘로 페이’ 2 년째 적자 행진 30)

- ☑ 베트남 VNG 그룹의 자회사 자이온(ZION)이 운영하는 전자 결제 앱 ‘잘로 페이(ZaloPay)’가 2 년째 적자 행진을 이어가고 있음. 작년 한 해 6,670 억 동(348 억 원)의 적자를 본 자이온은 올해 9 개월 동안 8,400 억 동(438 억 원)의 적자를 기록함.
- ☑ 업계에서는 잘로 페이의 계속되는 적자가 최근 몇 년간 시장 점유율을 높이기 위해 서비스 지역을 늘리는데 공격적 투자를 한 탓이라고 분석하고 있음.
- ☑ 올해 7 조 6,000 억 동(3,970 억 원) 이상의 매출을 목표로 삼은 VNG 그룹은 사업 영역을 다각화해 전자 결제, 인공 지능, 클라우드 컴퓨팅, 온라인 게임 등의 분야에 주력하고 있음.
- ☑ VNG 그룹의 연례 보고서에 따르면, 작년 월간 잘로 페이 사용자 수는 1 년새 4 배 이상 증가한 것으로 나타남.



[그림 13] 베트남 잘로페이(ZaloPay)

30) 출처: - Asean Daily News, 아세안 전문 언론

	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

