


KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2021

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

254 호

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 버라이어티, 한국 드라마에 대해 집중 보도 [미국] 2022년 박스오피스 전망 분석 [미국] 영화 <혼자 사는 사람들> 북미서 극장 개봉 [북경] 더우인, 유료 웹 드라마 서비스 테스트 진행 [일본] 토호, 올해 일본 영화 제작사 중 매출 1위 기록 [유럽] 영국 SVOD 및 동영상 공유 플랫폼 시청 지표 공개 [인니] <성장 이야기>, '2021 인도네시아 영화배우 어워드' 5개 부문 석권 [UAE] MENA 지역 OTT 수익, 유료 TV 추월 예상 [베트남] 베트남 여성 감독, '암스테르담 다큐멘터리 영화제' 감독상 수상 [베트남] 베트남 방송국, 농부들의 게임쇼 <행복한 마을> 제작 [미국] 버라이어티, 한국 드라마에 대해 집중 보도 [미국] 2022년 박스오피스 전망 분석 [미국] 영화 <혼자 사는 사람들> 북미서 극장 개봉
 게임·유희합	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 빌리빌리, 8K 동영상 업로드 지원 [유럽] 스웨덴, 세계 최대 비디오 게임장 개장 [유럽] <리니지 2M>, 유럽 및 북미 시장 출시 [UAE] 무바다라·AD 게이밍, 게임 및 e 스포츠 생태계 조성 협력 [UAE] 중동 e 스포츠의 미래
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> [심천] AKOMA, 한국 AMZ 스튜디오에 IP 이미지 개발 의뢰 [심천] 동계 올림픽 마스코트가 주인공인 애니메이션, 내년 1월 개봉 [일본] 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>, 연극으로 제작 [유럽] 유럽 시청각 기구, 유럽 애니메이션 제작 현황 발표 [UAE] 문버그 키즈 프로그램, OSN에서 서비스
 음악	<ul style="list-style-type: none"> [일본] 투모로우바이투게더, 후지 TV <FNS 가요제> 첫 출연 [유럽] 프랑스 사이트 1jour1actu, K-팝의 명암 소개 [인니] 또꼬페디아, '2021 인도네시아 K-팝 어워드' 성황리 개최 [베트남] 가수 에릭, 음악 프로그램 <더 히어로즈> 최종 우승 [베트남] 베트남 스포티파이 '랩드' 순위 공개 [베트남] 브이엔익스프레스, 온라인 음악 프로그램 <인 더 미러> 제작 [베트남] 시각 장애 뮤지션 응우옌 탄 빈, 신곡 발표
 패션	<ul style="list-style-type: none"> [유럽] 프랑스 패션 시장에서 유명한 한국 스타트업 5개 선정 [유럽] 자라, 한국 브랜드 '아더에러'와 콜라보
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> [북경] 문화와여유부, '오락 장소 관리 방법' 개정을 위한 초안 발표 [북경] 국가인터넷정보판공실, 더우반 책임자 소환 및 행정 처벌 [북경] 내년 상해 TV 페스티벌에 참가할 방송 프로그램 모집 [일본] 한국 라이징스타 사진집 발매 기념 이벤트, 도교서 개최 [유럽] 프랑스 라디오 방송, 한국 소프트 파워 성공 보도 [유럽] 프랑스 L'ADN, 한류 성공 요인 분석 [유럽] 프랑스 문화부, 2019년 문화 부문 경제적 가치 발표 [베트남] 베트남판 <런닝맨 시즌 2>와 연계한 한국 상품 계획전 개최



방송·영화



☑ [북경] 더우인, 유료 웹 드라마 서비스 테스트 진행

- ☑ 더우인이 유료 웹 드라마를 주요 서비스로 선보이기 위해 지난 11 월 말부터 테스트 작업을 시작함. 웹 드라마는 회차에 따라 과금되며, 회당 요금은 최저 1 위안(185 원) 수준.

☑ [일본] 토호, 올해 일본 영화 제작사 중 매출 1 위 기록 1)



| 그림 1 | 토호 주식회사

- ☑ '세일즈나우 데이터베이스(SalesNow DB)'를 운영하는 퀵워크(QuickWork)가 올해 일본 영화 제작사 매출 순위를 발표함. 1 위는 1,919 억엔(1 조 9,981 억 원)의 토호(東宝), 2 위는 1,076 억엔(1 조 1,203 억 원)의 토에이(東映), 3 위는 528 억 엔(5,497 억 원)의 토호쿠신샤(東北新社).
- ☑ 1 위 토호는 제작사 '토호영화(東宝映画)', 배급사 '토호(東宝)'로 분리되어 있었으나 현재는 통합하였으며, 대표작으로는 <고질라(ゴジラ)> 시리즈, <세상의 중심에서 사랑을 외치다(世界の中心で、愛をさけぶ, 2004)> 등이 있음. 올해 토호가 최고 매출액을 기록한 데는 자신들이 배급한 <귀멸의 칼날: 무한 열차편(鬼滅の刃無限列車編, 2020)>의 흥행(391 억 엔 수입)이 큰 영향을 끼침.
- ☑ 2 위 토에이의 대표작은 <슈퍼전대(スーパー戦隊)> 시리즈인 <가면라이더(仮面ライダー)>, <신 에반게리온 극장판: II(シン・エヴァンゲリオン劇場版:II)>, <세일러문(セーラームーン)>, <프리큐어(プリキュア)>, <원피스(ワンピース)> 등이 있음.
- ☑ 3 위 토호쿠신샤는 영화 제작, 배급뿐만 아니라 해외 작품 수입 및 자막 번역 등을 다루고 있으며 대표작으로는 <센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し)>2), <음양사(陰陽師)> 등이 있음.
- ☑ 일정 규모의 매출을 기록한 영화 제작사들 중에는 영화 제작보다는 TV 방송이나 CM 을 주력으로 하는 회사들이 많은 것으로 나타남. 음악이나 이벤트 관련 영상 제작, 광고 등에 참여하거나 후지 TV, 일본 TV 등 방송사의 제작 기술 부문에 해당하는 회사도 다수 있음.

1) 출처: - <https://news.yahoo.co.jp/articles/50834fd8d4af25d26a4c37fa150eab04c2179f82?page=1>

2) 극장 애니메이션 영화 <센과 치히로의 행방불명>을 도쿠마서점(徳間書店), 일본 TV 등과 공동 제작함, 배급사는 토호 (東宝)

☑ [유럽] 영국 SVOD 및 동영상 공유 플랫폼 시청 지표 공개 3)

- ☑ 영국 TV 평가 기관 BARB 가 시청 지표 조사 방법을 업그레이드해 그 결과를 발표함. 아마존 프라임, 넷플릭스 등 SVOD 플랫폼과 틱톡, 트위치, 유튜브 등 동영상 공유 플랫폼에 대해 총 시청 소요 시간과 시청자 수도 함께 측정함.
- ☑ BARB 에 따르면 <오징어 게임>은 영국 시청자가 577 만 4,000 명으로, 지난 10 월 가장 많이 시청한 프로그램 10 위를 기록함.

☑ [인니] <성장 이야기>, '2021 인도네시아 영화 배우 어워드' 5 개 부문 석권



| 그림 2 | 2021 인도네시아 영화배우 어워드

- ☑ '인도네시아 영화 배우 어워드(IMA, Indonesian Movie Actor Award)'는 영화 제작자 주도로 수상자를 발표하는, 지난 2007 년부터 시작된 영화계 연례 행사. 15 회째를 맞은 올해 행사가 지난 11 월 28 일 열렸으며 RCTI(Rajawali Citra Television Indonesia)와 RCTI+에서 생중계됨.
- ☑ 시상은 최우수(Terbaik) 부문 8 개, 인기(Terfavorit) 부문 7 개로 나뉘 하며, '라이프타임 어워드' 부문은 다른 영화 시상식과 달리 출연 배우들이 수상자를 정함. 올해 시상식에는 오카 안타라(Oka Antara), 루크만 사르디(Lukman Sardi), 마르셀라 잘리안티(Marcella Zalianty) 등이 참여했음.
- ☑ 팔콘픽처스(Falcon Pictures)의 <성장 이야기(Rentang Kisah)>가 5 개 부문, <친구 암비아르(Sobat Ambyar)>가 4 개 부문에서 수상함.
- ☑ 한편 소설 <Gita Savitri>가 동명의 영화로 제작되어 이목을 끌었는데, 원작은 10 만 부 이상 판매된 베스트셀러로 독일에서 생활하는 가족의 실패와 고통, 그리고 인도네시아 귀향의 이야기를 다루고 있음.

3) 출처: C21 media, 글로벌 미디어 전문언론

- <https://www.c21media.net/news/uk-ratings-agency-barb-starts-measuring-svod-and-video-sharing-audiences/>

○ 다음은 ‘2021 인도네시아 영화 배우 어워드’ 수상자 명단

구분	부문	배우명	작품명
Kategori Terfavorit	인기 남우 주연상	레자 라하디안	레이라 마즈눈
	인기 여우 주연상	베비 차비나	성장이야기
	인기 남우 조연상	에릭 에스트라다	친구 암비아르
	인기 여우 조연상	아스리 웰라스	친구 암비아르
	인기 신인 배우상	시스카 JKT48	친구 암비아르
	인기 커플상	도니 다마라 & 베비 차비나	성장이야기
	인기 영화상	-	성장이야기
Kategori Terbaik	최우수 남우 주연상	비스마 물라이	친구 암비아르
	최우수 여우 주연상	마르샤 띠모씨	아시 2
	최우수 남우 조연상	도니 다마라	성장이야기
	최우수 여우 조연상	마르셀라 잘리안티	90년대 멜랑콜리아
	최우수 신인 배우상	알리샤 아비딘	죽음의 렙거 춤
	최우수 커플 배우상	도니 다마라 & 베비 차비나	성장이야기
	최우수 아역 배우상	아난티야 레즈키	아시 2
	최우수 앙상블	-	메카 아임커밍
Kategori Lifetime Achievement		나니 위자야	

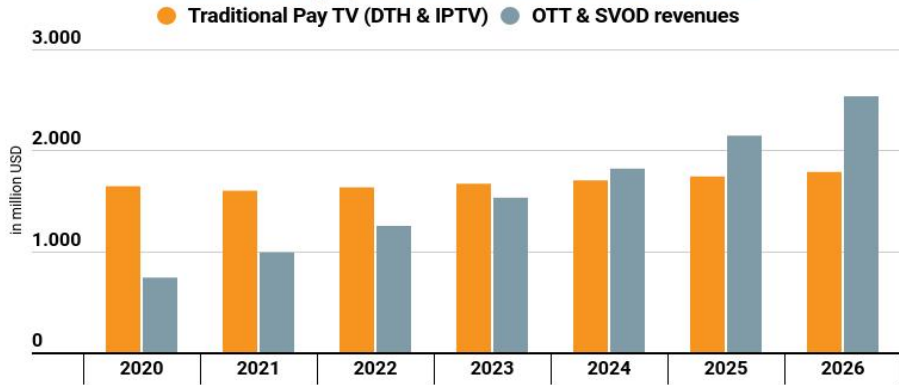
✔ [UAE] MENA 지역 OTT 수익, 유료 TV 추월 예상 4)

○ MENA 지역 OTT 수익이 향후 몇 년 내 유료 TV 를 추월할 것으로 예상

- ✔ 데이터시스(Dataxis)의 최근 보고서에 따르면 샤히드 VIP(Shahid VIP), 스타즈플레이(Starzplay), OSN 등 로컬 플랫폼과, 넷플릭스, 아마존프라임 같은 글로벌 플랫폼의 성장으로 OTT 가 5 년 내에 TV 의 주력이 될 것으로 전망하고 있음.
- ✔ MENA 지역에서 DTH 유료 TV 의 가입자 점유율이 최근 몇 년 동안 정체되었으며, 수익도 점차 감소하고 있음.
- ✔ SVOD 시장은 지난해 전년보다 36% 성장했으며, 2026년까지 MENA 지역 가입자가 4,560 만명이 될 것으로 예상.
- ✔ OTT 플랫폼의 수익은 2024년 유료 TV 수익을 넘어 19억 달러(2조 2,467억 원)에 이를 것으로 전망.
- ✔ 글로벌 OTT 플랫폼 중 일부는 처음에 TV 네트워크를 통해 시장에 접근했지만, 이제는 전략을 바꿔 직접 콘텐츠를 제공하고 있음 . 디즈니의 경우도 오리지널 작품들을 그동안 OSN 을 통해 방송했지만, 내년 말부터는 MENA 지역에 진출할 디즈니플러스를 통해 공개할 예정.
- ✔ 보고서는 5G 와 광섬유 통신망이 빠르게 보급되고 있는 걸프 국가와 인프라가 부족한 나머지 국가간 콘텐츠 시청 환경 차이가 크다고 언급함.

4) 출처: - <https://www.digitaltveurope.com/2021/12/02/ott-to-overtake-pay-tv-in-mena/>

Traditional pay TV and SVOD/OTT revenues



SOURCE: **Dataxis** ©

| 그림 3 | 전통적인 유료 방송과 SVOD/ OTT 수입 (출처: 데이터시스)

☑ [베트남] 베트남 여성 감독, ‘암스테르담 다큐멘터리 영화제’ 감독상 수상 5)



| 그림 4 | 영화 <안개 속의 아이들>

- ☑ 지난 11 월 26 일, 베트남의 여성 감독 하 레 띠엠(Ha Le Diem)이 <안개 속의 아이들(Nhung dua tre trong suong)>로 ‘암스테르담 국제 다큐멘터리 영화제’ 국제 경쟁 부문에서 감독상과 심사위원회 특별상을 함께 수상함.
- ☑ <안개 속의 아이들>은 사파(Sapa)에 사는 13 살 몽(Mong)족 소녀 띠(Di)의 이야기를 다룬 작품. 하 레 띠엠 감독은 전통 문화 속에 태어난 띠가 외부 세계에 접근하는 과정에서 관습과 현대적 가치가 충돌하는 내용을 보여주고 있으며, ‘아내 납치’ 풍습의 위험성도 고발하고 있음.
- ☑ ‘암스테르담 국제 다큐멘터리 영화제’는 1988 년부터 매년 11 월에 열리고 있으며, 현재 세계 최대의 다큐멘터리 영화제로 자리잡고 있음.

5) 출처: - <https://tuoitre.vn/nu-dao-dien-tre-nguoi-viet-thang-giai-lhp-tai-lieu-quoc-te-amsterdam-20211126183119342.htm>

✔ [베트남] 베트남 방송국, 농부들의 게임쇼 <행복한 마을> 제작 6)

- ✔ 베트남 방송국(VTV)은 4.0 시대의 농부들을 위한 게임쇼 <행복한 마을(Lang Vui)>를 제작해 지난 12 월 4 일 첫 방송을 내보냄.
- ✔ 농부들은 이 프로그램을 통해 지역 특산물 홍보 기회를 얻어, 디지털 시대에 맞는 영업과 마케팅 능력을 발휘함. 또 출연 농부들이 공연도 보여주며, 시청자에게 새로운 재미를 선사함.
- ✔ <행복한 마을> 각 회차마다 2 개팀이 경쟁을 벌이며, 팀은 농부 5 명과 게스트 연예인 1 명으로 구성됨. 2 개 팀이 마을 주민과 함께 퀴즈, 노래, 춤 등을 통해 지역 특산물을 홍보하고, 단체 공연 등의 미션을 수행함. 심사위원들은 미션 결과에 따라 주민들에게 줄 선물을 결정함. 결과에 따라 최대 100 명까지 선물을 받을 수 있음.

✔ [미국] 버라이어티, 한국 드라마에 대해 집중 보도 7)

- ✔ 버라이어티에 따르면, 최근 넷플릭스를 통해 화제의 한국 드라마가 등장했으며 그 성공의 원인으로는 일상에 밀접한 소재로 전 세계 시청자들에게 쉽게 전달될 수 있었음.
- ✔ 넷플릭스 글로벌 TV 부문 총괄인 벨라 바자리아(Bela Bajaria)에 따르면, 2018 년 이후 넷플릭스의 비영어권 콘텐츠 시청률은 71% 증가하였으며, 미국 내 한국 드라마 시청률은 200% 증가함.
- ✔ 또한, 전통적인 드라마 장르(로맨틱 코미디, 가족 드라마 등)보다는 다양한 장르와 강한 컨셉의 드라마가 성공할 것이라고 밝힘.
- ✔ 버라이어티가 공개한 2022 년 한국의 기대되는 콘텐츠 8 개로는 <지금 우리 학교는(All of Us Are Dead)>, <불가살(Bulgasal: Immortal Souls)>, <고요의 바다(The Silent Sea)>, <종이의 집(Money Heist)>, <괴이(Monstrous)>, <우리들의 블루스(Our Blues)>, <수리남(Suriname)>, <재벌집 막내아들(The Youngest Son of A Conglomerate)>임. 그 중 5 개가 넷플릭스에서 제작하는 것임.
- ✔ 버라이어티는 <오징어 게임> 감독과 배우들과의 인터뷰를 통해, 해당 작품이 미국의 SAG, 골든글로브, 프라임타임 에미상 등 TV 쇼 시상식에서 비영어권 작품 최초 수상 가능성을 언급함.

6) 출처:

-<https://vtv.vn/truyen-hinh/lang-vui-gameshow-danh-cho-nguoi-nong-dan-thoi-dai-40-co-gi-hap-dan-20211203101545272.htm>

7) 출처

- <https://variety.com/lists/korean-dramas-coming-2022/all-of-us-are-dead/>

✔ [미국] 2022 년 박스오피스 전망 분석 8)

- ✔ 영화산업 분석 전문 시장조사기관인 고워 스트리트 애널리틱스(Gower Street Analytics)의 2022 년 박스오피스 전망에 따르면, 2021 년 전망치인 210 억 달러에서 58% 증가한 332 억 달러에 달할 것임.
- ✔ 12 월 11 일을 기준으로, 현재까지 총 영업 실적은 192 억 달러이며, 이는 2020 년 대비 약 75%의 증가율을 보임. 17 일에 개봉하는 <스파이더맨: 노 웨이 홈(Spider-Man: No Way Home)>으로 추가 실적이 따를 것이라 예상함.
- ✔ 특히, 북미 극장의 경우 2021 년의 전망치 44 억 달러에서 2 배 이상 늘어나 2022 년에는 92 억 달러를 달성할 것이라고 예상함. 북미와 중국을 제외한 지역에서는 2021 년 추정치 94 억 달러에서 2022 년에는 158 억 달러로 급증할 것으로 예측함.
- ✔ 또한, 2022 년 전망치인 332 억 달러는 COVID 이전 3 년(2017,2018,2019) 평균보다 20% 부족한 수치로, 2023 년이 되어야 400 억 달러 이상의 영화 산업이 돌아올 것이라고 밝힘.

✔ [미국] 영화 <혼자 사는 사람들> 북미서 극장 개봉 9)

- ✔ 홍성은 감독의 영화 <혼자 사는 사람들(Aloners)>가 북미 배급사 필름 무브먼트(Film Movement)를 통해 북미 극장에서 상영될 예정임.
- ✔ 필름 무브먼트의 마이클 로젠버그(Michael Rosenberg)는 해당 영화가 현대의 외로움에 공감을 불러오는 영화이며, 모든 영화팬들에게 반향을 일으킬 것이라 설명함.
- ✔ 해당 영화는 한국영화아카데미에서 제작되었으며, 취히리, 토론토, 산세바스티안 영화제에서 상영되고, 토리노영화제에서 여우주연상, 카이로국제영화제에서 신인상을 수상한 바 있음. 국내의 경우, 전주국제영화제에서 배우의 신인상과 CGV 아트하우스 배급지원상을 수상함.
- ✔ 홍성은 감독은 지난 9 월 미국 연예 전문 매체 버라이어티와 <혼자 사는 사람들>과 감독 커리어 등에 관한 인터뷰를 진행한 바 있음.

8) 출처

- <https://deadline.com/2021/12/global-box-office-projection-2022-33-billion-1234891467/>

9) 출처

- <https://deadline.com/2021/12/global-box-office-projection-2022-33-billion-1234891467/>

게임·융복합



✓ [심천] 빌리빌리, 8K 동영상 업로드 지원 10)



| 그림 5 | 출처 : 바이두

- ✓ 빌리빌리(bilibili)는 8K UHD 시대 진입을 선포하고, 모든 사용자가 8K UHD 동영상을 업로드 할 수 있다고 공식 발표함.
- ✓ 현재 8K 디코딩을 지원하는 TV 에서 빌리빌리 TV 앱 ‘원쓰팅샤오디엔스(云视听小电视应用)’ 실행하면 되고, PC 에서는 사파리(Safari) 브라우저(버전 11 이상)를 통해 8K 영상을 재생할 수 있음. 빌리빌리는 앞으로 더 많은 디바이스와 브라우저(크롬, 에지 등)에서 8K 영상을 지원할 예정이라고 밝힘.

✓ [유럽] 스웨덴, 세계 최대 비디오 게임장 개장 11)

- ✓ 비디오 게임이 가장 큰 문화 수출 상품인, 스웨덴의 수도 스톡홀름에서 세계 최대 비디오 게임장을 개장함. 컴퓨터 400 대 이상을 동시 사용할 수 있으며, 대회를 위한 400 석 규모의 경기장도 있음.
- ✓ 비디오 게임장에서는 게임뿐만 아니라 먹고 마시며 하룻밤을 지낼 수 있음. 또 프로그래밍 수업을 진행하고, 프로팀을 위한 e 스포츠 시설과 스타트업 공간도 있어 단순한 게임장 이상의 공간을 표방하고 있음.
- ✓ 한편 스웨덴 비디오 게임 분야에는 700 여개의 업체가 있으며, 가장 대표적인 엠브레이서 그룹(Embracer Group)은 지난해 프랑스 게임 회사 유비소프트(Ubisoft)를 제치고 350 억 유로(46 조 8,384 억 원)의 매출을 올린 바 있음.

10) 출처: - <http://app.myzaker.com/news/article.php?pk=61adeeee38e9f096e634f6e2b>

11) 출처: France TV info, 프랑스 라디오 채널

https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/en-direct-du-monde/en-suede-la-plus-grande-salle-de-jeux-video-au-mon-de_4846239.html

✔ [유럽] <리니지 2M>, 유럽 및 북미 시장 출시 12)

- ✔ <리니지 2M>이 유럽 및 북미 시장에서 PC 및 모바일 게임으로 출시되며, 플랫폼 ‘퍼플(Purple)’을 통해 부분 유료화 게임(Free to Play) 및 크로스 플레이 서비스 형식으로 선보일 예정.
- ✔ <리니지 2M>은 <리니지 2>의 오리지널 버전을 모바일 플랫폼으로 옮기려고 만든 게임이며, 이전 버전의 코드를 그대로 사용함. 무료로 공개될 경우, 게임 진행에 따라 보상을 받을 수 있는 <배틀 패스>도 처음으로 도입.

✔ [UAE] 무바다라·AD 게이밍, 게임 및 e 스포츠 생태계 조성 협력 13)

- ✔ 아부다비에 기반을 둔 국영 투자자 ‘무바다라 투자사(Mubadala Investment Compan)’가 아부다비 게이밍(AD Gaming)과 MOU 를 체결하고 강력한 게임 및 e 스포츠 생태계 조성 협력에 합의함.
- ✔ 이번 MOU 체결은 아부다비의 경제 다각화를 위해 고부가 가치 제품과 창조 산업을 지원하려는 두 기업의 계획에 따른 것임.
- ✔ MOU 는 두 기업이 게임과 e 스포츠 관련 콘텐츠 제작, 게임 이니셔티브 및 이벤트의 개발 등을 모색하는 내용을 담고 있음.
- ✔ MENA 지역의 게임 및 e 스포츠 시장은 세계 어느 곳보다 빠르게 성장하고 있으며, MENA 지역의 허브인 아부다비는 인력이 풍부해 게임 및 e 스포츠 사업에 이상적인 조건을 갖추고 있음.
- ✔ 창조 산업 분야는 팬데믹 이후 세계 각국의 사회, 경제적 혁신을 이끄는 중요한 동력이 되고 있음. 현재 세계에서 가장 빠르게 성장하는 경제 부문이며, 2024 년까지 2 억 1,870 만 달러(2,586 억 원)의 시장 규모가 예상됨.
- ✔ 보고서는 UAE 의 강력한 게임 및 e 스포츠 생태계 조성이 글로벌 인재를 유치하고 가상 현실, 코딩, 게임 디자인 및 개발 분야 발전의 촉매 역할을 할 것이라고 밝힘.

✔ [UAE] 중동 e 스포츠의 미래 14)

- ✔ e 스포츠는 시청률과 수입이 지속적으로 증가하면서, 전 세계적으로 가장 빠르게 성장하는 기술 및 레크리에이션 분야 중 하나로 꼽히고 있음. 북미, 중국 등 주요 지역이 눈에 띄게 발전했지만 중동의 약진도 두드러짐.

12) 출처: Jeux Video, 프랑스 게임 전문 매체

- <https://www.jeuxonline.info/actualite/60551/lineage-2m-lance-version-occidentale-mobile-pc-via-purple>

13) 출처:

- <https://www.gccbusinessnews.com/mubadala-ad-gaming-unite-to-develop-gaming-esports-ecosystem-in-uae/>

14) 출처: - <https://thegamehaus.com/gaming/the-future-of-esports-in-the-middle-east/2021/08/05/>

- ✔ e 스포츠 시장은 이벤트마다 엄격한 방역 대책을 시행해 코로나 19의 영향을 거의 받지 않았음.
- ✔ 올해 초부터 e 스포츠는 중동의 SNS 에서 10 만 번이 넘게 언급되는 인기 해시태그였음.
- ✔ 사우디아라비아의 게임 및 e 스포츠 시장이 엄청나게 성장하고 있으며, 글로벌 게임 핫스팟이 되고 있음. 사우디아라비아는 걸프 지역 게임 허브를 꿈꾸고 있으며, e 스포츠 산업 확장을 위해 집중적 투자를 하고 있음.
- ✔ 현지 카지노 사이트도 이용자들이 좋아하는 e 스포츠 팀을 팔로우할 수 있는 방법을 제공하고 있음.
- ✔ e 스포츠는 앞으로 전통적인 스포츠를 대체하기보다는 경쟁할 것으로 보임. 지역 기업과 정부의 열성적 참여가 이어지고 있어 중동 e 스포츠의 미래가 더욱 기대됨.
- ✔ 이집트, 튀니지, UAE, 및 사우디아라비아 등 많은 국가들이 독립 협회를 만들어 e 스포츠를 공식 인정하고 있으며, 미디어도 e 스포츠 문화 전파에 도움을 주고 있음.
- ✔ 중동에는 8,000 만 명의 게임 이용자가 있는 것으로 추산되며, 이들이 e 스포츠 산업을 떠받치는 중요한 자산임.
- ✔ e 스포츠는 소수의 문화에서 주류 산업으로 부상했으며, 마크 큐반(Mark Cuban), 애쉬튼 커처(Ashton Kutcher), 알렉시스 오하니안(Alexis Ohanian) 등의 유명 투자자를 끌어들이었음.
- ✔ 지난해 세계경제포럼(WEF)은 e 스포츠가 곧 10 억 달러(1 조 1,825 억 원) 규모의 산업이 되고, UAE 와 사우디아라비아가 상당한 이익을 낼 것이라고 밝혔음. 약 4 억 명의 전 세계 관객을 대상으로 티켓 및 상품을 판매해 9,600 만 달러(1,135 억 원)의 수익을 올릴 것으로 예상.
- ✔ 국제축구연맹(FIFA)은 급성장하는 e 스포츠 산업의 혜택을 어떤 식으로든 누릴 전망. 현재 국제축구연맹 트위터 팔로워는 1,280 만 명이며, EA 스포츠 국제축구연맹 팔로워는 690 만 명.
- ✔ 'FIFA e 월드컵(FIFA eWorld Cup)' 대회는 후원 등으로 재원을 마련해 e 스포츠 선수들에게 상당한 상금을 내걸고 있음. e 스포츠 선수들은 전 세계적으로 충성도가 높은 청중을 끌어들이며, 광고주들에게 타겟팅할 가치 있는 시장을 제공하고 있음.
- ✔ 두바이 미디어 사무소와 자유 구역 운영 업체인 테콤 그룹(TECOM Group)이 중동 최초의 e 스포츠 경기장 건설 계획을 공개함. 이 시설은 정부의 10X 전략의 일환으로, 두바이를 비디오 게임 이벤트의 글로벌 허브로 만드는 것을 목표로 하고 있음. '두바이 X-스타디움 프로젝트'라고 불리는 이 경기장은 전 세계에서 수백만 명의 관중을 유치해 두바이가 중동의 e 스포츠 리더 지위를 굳히는 데 기여할 것임.
- ✔ 코로나 19 로 전통적 스포츠 참여가 제한된 반면 e 스포츠는 폭발적으로 성장함. 코로나 이전부터 발전 잠재력이 축적되어온 e 스포츠가 비대면 문화가 확산되면서 급격하게 발전함.

애니·캐릭터



✓ [심천] AKOMA, 한국 AMZ 스튜디오에 IP 이미지 개발 의뢰 15)



| 그림 6 | AKOMA 2022 브랜드 에코로지컬 컨퍼런스 (출처: 바이두)

- ✓ AKOMA 가 ‘2022 브랜드 에코로지컬 컨퍼런스(AKOMA 2022 Brand Ecological Conference)’에서 브랜드의 가상 IP 이미지 ‘REXY’를 공개함. ‘REXY’는 한국의 AMZ 스튜디오에서 개발했으며, 익인화된 토끼 콘셉트로 디자인됨.
- ✓ AMZ 스튜디오는 베이징 SKP-S 공간과 젠틀몬스터 공간을 디자인했으며 영화 <블레이드 러너 2049 (Blade Runner 2049)>, <아바타(Avatar)>, <스타워즈(Star Wars)>의 파생 상품 디자인 작업에 참여한 경험이 있음. 이번 AKOMA 와의 협력을 통해 한국과 중국이 앞으로 문화, 예술, 음악 분야에서 더욱 더 깊은 교류를 할 수 있기를 희망한다고 밝힘.

✓ [심천] 동계 올림픽 마스코트가 주인공인 애니메이션, 내년 1 월 개봉 16)

- ✓ 베이징 2022 동계 올림픽과 패럴림픽을 위해 제작된 애니메이션 영화 <워먼더동아오(我们的冬奥)>가 내년 1 월 15 일 개봉이 확정됨. <워먼더동아오>는 사상 첫 올림픽 마스코트 애니메이션 영화.
- ✓ <워먼더동아오>는 내년 동계 올림픽 마스코트 빙둔둔(冰墩墩)과 패럴림픽 마스코트 쉘롱롱(冰墩墩)이 올림픽 선수촌 개회식에서 벌이는 이야기를 담고 있음. 영화에는 송따송알(熊大熊二), 광토우창(光头

15) 출처: - <https://qiye.chinadaily.com.cn/a/202112/03/WS61a9c42fa3107be4979fb3f6.html>

16) 출처:

-https://baijiahao.baidu.com/s?id=1718551903488269764&wfr=spider&for=pc&wework_cfm_code=NSYQmbSUQudz6MkV0iZl6N54jDairDpVDG1Nzl6oYvCVnCHIFXPfbyWIXlqvyrBCP4XgjJztaK2K37f6QZy96luyExsKpQ16EajDVLBmzQz08rdzWygK7Wecs7fxbISJe0A13anXOVwt

强), 큰귀 투투(大耳朵图图) 등 신형 애니메이션 캐릭터를 비롯해 제천대성(齐天大圣), 후루와(葫芦娃), 검은 고양이 경장(黑猫警长) 등 기존 유명 캐릭터도 등장할 예정.



| 그림 7 | <위먼더동아오> 포스터

☑ [일본] 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>, 연극으로 제작 17)

- ☑ 2003년 미국 아카데미상 ‘장편 애니메이션 영화 부문상’을 받는 등 세계적으로 히트한 스튜디오 지브리
의 명작 <센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し, 2001)>이 일본에서 연극으로 제작되고 있음. 내
년 3월 도쿄 제국극장(帝国劇場)을 시작으로 4월 오사카, 5월 후쿠오카, 6월 삿포로, 6~7월 나고야
무대에서 공개될 예정이며 애니메이션의 독창적 세계관을 무대에서 어떻게 풀어낼 지 주목받고 있음.
- ☑ <센과 치히로의 행방불명>은 지난해 말 극장판 <귀멸의 칼날: 무한열차편(鬼滅の刃無限列車編, 2020)>
에 1위를 내주기 전까지 일본 애니메이션 최고 흥행 기록(316억 8천만 엔)을 오랫동안 보유하고 있던
작품임.
- ☑ 이번 연극 연출은 뮤지컬 <레미제라블(Les Miserables)>로 유명한 존 캐어드(John Caird)가 맡았으며,
주인공 ‘치히로’역에 일본의 차세대 여배우 하시모토 칸나(橋本環奈)와 카미시라이시 모네(白石萌音)가
더블 캐스팅됨.
- ☑ 연극 <센과 치히로의 행방불명>은 토호(東宝) 창립 90주년을 맞이해 진행되는 프로젝트로, 연극 공식

17) 출처: - <https://www.sankei.com/article/20211126-XSU2ZKSKXRJH7NVGHUKY5UBMNA/>

사이트는 전 세계 지브리 팬을 위해 일본어, 영어, 프랑스어, 중국어, 한국어 등 5 개 언어로 서비스를 하고 있음. 토호 측은 브로드웨이를 비롯하여 유럽, 아시아 각국의 연출자들이 이번 연극에 큰 관심을 보이고 있다고 밝혀, 해외 수출 전망도 밝은 편.



| 그림 8 | 연극 <센과 치히로의 행방불명> 공식 사이트

☑ [유럽] 유럽 시청각 기구, 유럽 애니메이션 제작 현황 발표 18)

- 유럽 평의회 산하 기관 유럽 시청각 기구(European Audiovisual Observatory)의 보고서에 의하면, 유럽은 매년 55 편의 애니메이션 영화와 830 시간 분량의 TV 애니메이션 콘텐츠를 제작함. 이 중 많은 작품이 공동 제작된 것이며, 수출 역시 매우 활발한 것으로 나타남.
 - ☑ 유럽은 매년 220 개 작품(영화 및 TV 시리즈 포함), 5,200 개 에피소드, 총 830 시간의 애니메이션을 선보이고 있음. TV 애니메이션은 프랑스와 영국에서 가장 많이 제작하고 있으며, 유럽 전역에서 공동 제작하는 작품은 전체의 36%를 차지함. 한편 SVOD 플랫폼의 유럽 애니메이션 점유율은 21%로, 모든 카테고리리를 합친 점유율 33%보다 훨씬 낮은 수치를 보임.

☑ [UAE] 문버그 키즈 프로그램, OSN 에서 서비스 19)

- ☑ 문버그 엔터테인먼트(Moonbug Entertainment)가 MENA 지역 엔터테인먼트 허브 OSN 과 협력해 문버그 키즈 브랜드의 유아용 채널을 개설함.
- ☑ 12 월 23 일부터 서비스되는 이 채널에서 <코코멜론(Cocomelon)>, <블리피(Blippi)>, <몰플(Morphle)>, <리틀 베이비 범(Little Baby Bum)> 등 문버그의 어린이 프로그램을 연중무휴 시청할 수 있음.

18) 출처: 에크랑토탈, 프랑스 미디어 전문 매체

- <https://ecran-total.fr/2021/12/02/la-france-et-le-royaume-uni-dominent-lanimation-europeenne/>

19) 출처: - <https://www.digitaltveurope.com/2021/12/08/moonbug-kids-lands-on-osn/>

- ☑ 모든 콘텐츠는 영어로 제공되며, OSN 스트리밍 앱 구독자는 아랍어 및 프랑스어 더빙을 이용할 수 있음.



| 그림 9 | 문버그 키즈 (출처: DTVE)

음악



☑ [일본] 투모로우바이투게더, 후지 TV <FNS 가요제> 첫 출연 20)

- ☑ 투모로우바이투게더(TOMORROW X TOGETHER)가 지난 1 일 후지 TV <2021 FNS 가요제(歌謡祭)>에 출연해, 일본 첫 EP²¹⁾ <Chaotic Wonderland>의 타이틀곡 <0X1=LOVESONG (I Know I Love You) feat. 이쿠타 리라(幾田りら) [Japanese Ver.]>을 선보였음. 멤버 다섯 명이 석양을 배경으로 한 무대에서 인상적인 퍼포먼스를 보여줌.
- ☑ 한편, 이 노래에 피처링한 ‘요아소비(YOASOBI)’의 보컬 이쿠타 리라(幾田りら)와의 온라인 대담 영상이 유튜브에 공개됨. 요아소비는 2019 년 데뷔 후 폭발적인 인기를 얻어 작년 NHK 홍백가합전(紅白歌合戦)에도 출연한 2 인조 혼성그룹(幾田りら). 대담은 유명 한류 MC 겸 라디오 DJ 인 후루야 마사유키(古家正亨)가 진행했으며, 참여 제의를 받았을 때의 심경과 서로가 느낀 첫 인상 등을 밝히고 있음.



| 그림 10 | 투모로우바이투게더와 이쿠타 리라

20) 출처: - <https://www.oricon.co.jp/news/2216075/full/>

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/1548b3f0574beb6a1f91e64b3e1cedbfd43b252b>

21) Extended playing: 수록된 곡이 싱글보다 길고, 일반 음반과 LP보다는 짧은 녹음물. 전에는 ‘미니 앨범’이란 일본식 용어를 사용하기도 함.

☑ [유럽] 프랑스 사이트 1jour1actu, K-팝의 명암 소개 22)

- ☑ 프랑스 사이트 1jour1actu 가 K-팝의 명암을 소개하는 기사를 내보냄. K-팝은 1990년대초부터 한국에서 등장한 음악 장르를 지칭하는 것으로 팝, 일렉트로닉, 알앤비, 힙합, 댄스, 록 등의 여러 스타일을 혼합한 음악이라고 설명함.
- ☑ 기사는 또 K-팝 그룹이 주로 동성 멤버로 결성되며 혼성 그룹은 극히 드물다고 언급함. 그룹마다 보컬, 랩, 댄스, 비주얼, 막내, 리더 등의 역할을 담당하는 멤버가 있으며, 열성적 팬 커뮤니티가 있다고 덧붙임. 가장 많이 알려진 그룹은 BTS 로 ‘24 시간 동안 가장 많이 시청한 동영상’ 기록을 깨기도 했다고 소개함.
- ☑ 하지만 K-팝 아티스트는 큰 심리적 압박을 받으며, 어릴 때부터 가혹한 훈련을 받는다는 점에서 비판의 목소리도 있다고 전함. 팬들은 아티스트가 실수를 하는지 계속 지켜보며, 종종 SNS 를 통해 그들을 지나치게 괴롭히기도 한다고 언급함.

☑ [인니] 토코페디아, ‘2021 인도네시아 K-팝 어워드’ 성황리 개최



| 그림 11 | 토코페디아 ‘2021 인도네시아 K-팝 어워드’ 키비주얼

- ☑ 지난 11월 25일, 인도네시아 최대 전자상거래 기업 토코페디아(Tokopedia)가 ‘2021 인도네시아 K-팝 어워드’를 성황리에 개최함. 수상자는 지난 9월 15일부터 30일까지 전자 투표를 통해 선정함.
- ☑ 토코페디아 SVP 겸 CMO 인 케빈 민따라가(Kevin Mintaraga)는 “이번 행사는 K-팝 가수와 인도네시아 팬들을 연결하기 위한 것”이라고 행사 취지를 밝혔으며, 언론들은 이번 행사를 통해 토코페디아를 전 세계에 알리는 동시에, 인도네시아 내수 회복 촉진에도 기여할 것이라고 내다봤음.
- ☑ 행사는 인도네시아 방송 채널 SCTV, RCTI 와 토코페디아 앱, 유튜브 채널을 통해 전 세계에 생중계되었으며 토코페디아 홍보 대사인 BTS, 블랙핑크를 비롯해 트와이스, NCT Dream, 더보이즈, 스트레이키즈, ITZY(있지), Treasure(트레저), 시크릿 넘버, aespa(에스파) 등이 참여해 다양한 공연을 선보였음.

22) 출처: 1jour1actu, 프랑스 어린이 교육 사이트
- <https://www.1jour1actu.com/info-animee/cest-quoi-la-k-pop>

- ☑ 이외에도 '코리아 리밋'의 장한솔과 S.E.S 유진, 슈퍼주니어 최시원도 참여해 행사의 화제성을 높였음. 또꼬페디아의 이번 행사 마케팅이 주효해 지난 7월부터 9월까지 매출이 최대 3 배 이상 급증함.

○ 다음은 또꼬페디아 K-팝 어워드 수상자 명단

순위	부문	아티스트명
1	가장 영감깊은	BTS
2	가장 매력적인	블랙핑크
3	가장 사랑스러운	트와이스
4	가장 감미로운	NCT Dream
5	가장 마음에 드는	더보이즈
6	가장 활기찬	스트레이 키즈
7	수줍음이 없는	ITZY
8	분위기 메이커	Treasure
9	다중언어 구사	시크릿 넘버
10	넥스트레벨	에스파
11	가장 감동적인	데이 6

☑ [베트남] 가수 에릭, 음악 프로그램 <더 히어로즈> 최종 우승 23)

- ☑ 지난 11 월 27 일 인기 음악대전 프로그램 <더 리믹스(The Remix)>의 업그레이드된 버전인 <더 히어로즈(The Heroes)>의 결승전이 열렸음. 에릭(Erik)이 알리 호앙쯔엉(Ali Hoang Duong)과 맞붙은 결승전에서 자신의 곡 <Mau do da>를 불러 최종 우승함. 이 노래는 신나면서 웅장한 멜로디와 함께 “어디서든 무엇을 하든지 ‘베트남’이라는 글자를 자랑스럽게 외치자”는 메시지를 담고 있어 심사위원으로부터 호평을 받음.
- ☑ 알리 호앙쯔엉은 크악흥(Khac Hung)이 작곡한 <Thieu Than>을 선보였으며, 이전 무대와 다른 몽환적인 콘셉트를 보여주며 시청자의 감성을 자극함. 제이솔(JSol), 로나(Lona), VP 바브엉(VP Ba Vuong), 한사라 등도 게스트 가수로 나와 결승전 분위기를 한껏 띄움.
- ☑ 에릭은 베트남 아이돌 그룹 몬스타(Monstar)의 메인 보컬로 활동했으며, 지난 2016 년 <Sau tat ca(그 이후)>로 솔로로 데뷔해 곧바로 성공을 거둠. 에릭은 또 2017 년 여자 가수 민(Min)과 함께 발표했던 <Ghen(질투)>를 지난해 코로나19 예방을 위한 손 씻기 노래 <Ghen Co Vy>로 재발매해 SNS 에서 홍보한 바 있음.

23) 출처: - <https://tuoitre.vn/erik-dang-quang-the-heroes-mua-dau-tien-20211127213227671.htm>



| 그림 12 | 에릭의 <더 히어로즈> 결승전 무대

☑ [베트남] 베트남 스포티파이 연말 결산 ‘랩드’ 순위 공개 24)

- ☑ 스포티파이 연말 결산 캠페인 ‘랩드(Wrapped)’에서 올해 랭킹을 발표함. 썬퉁 엠티피(Son Tung M-TP)의 <Chung ta cua hien tai>가 BTS 의 <Butter>를 제치고 베트남 스포티파이에서 가장 많은 스트리밍 횟수를 기록함.
- ☑ 인디 뮤지션들이 베트남 음악 시장에서 입지를 다지고 있으며, 인디씬을 대표하는 호양쥬(Hoang Dung)의 <Nang Tho>과 부.(Vu.)의 <Buoc Qua Mua Co Don>이 올해 베트남 스포티파이에서 가장 많이 들은 노래 10 위 안에 들었음.
- ☑ BTS 와 블랙핑크가 가장 많이 들은 K-팝 앨범 TOP 10 1, 2 위를 차지함. BTS 는 가장 많이 들은 K-팝 노래와 가장 많이 들은 K-팝 아티스트 플레이리스트에서도 1 위에 오름.

24) 출처: -https://open.spotify.com/genre/2021_wrapped-the_top_of_2021
-<https://vtv.vn/van-hoa-giai-tri/den-vau-son-tung-m-tp-2-nghe-si-co-luot-nguoi-nghe-nhieu-nhat-spotify-2021-tai-viet-nam-20211202094508909.htm>

☑ 다음은 올해 베트남 스포티파이 순위

부문	순위	아티스트 / 노래
올해의 노래	1	선동 엠티피 <Chung ta cua hien tai>
	2	BTS <Butter>
	3	선동 엠티피 <Muon roi sao ma con>
	4	황쯩 <Nang Tho>
	5	부. <Buoc Qua Mua Co Don>
올해의 아티스트	1	BTS
	2	선동 엠티피
	3	덴버우(Den Vau)
	4	저스틴 비버(Justin Bieber)
	5	테일러 스위프트(Taylor Swift)
올해의 베트남 아티스트	1	선동 엠티피
	2	덴버우
	3	칠리스(Chillies)
	4	부.
	5	AMEE
올해의 남자 가수	1	선동 엠티피
	2	덴버우
	3	저스틴 비버
	4	부.
	5	황쯩
올해의 여자 가수	1	테일러 스위프트
	2	아리아나 그란데(Ariana Grande)
	3	AMEE
	4	빅프엉(Bich Phuong)
	5	도자캣(Doja Cat)
올해의 그룹	1	BTS
	2	칠리스
	3	블랙핑크
	4	다랩(Da LAB)
	5	마룬 5(Maroon 5)

✔ [베트남] 브이엔익스프레스, 온라인 음악 프로그램 <인 더 미러> 제작 25)

- ✔ 코로나19 로 인해 공연과 행사가 줄줄이 연기되거나 취소되는 상황에서, 뮤지션과 대중이 교류할 수 있는 공연 공간을 마련하기 위해 온라인 음악 프로그램 시리즈 <인 더 미러(In the Mirror)>가 제작됨. 오는 12 월 26 일 오후 8 시 베트남 온라인 신문 브이엔익스프레스(VnExpress)의 eLive 플랫폼을 통해 첫 회가 방송될 예정.
- ✔ 각 회차마다 두 명의 뮤지션이 주인공으로 나오며, 게스트 뮤지션 한 명도 참여함. 두 명의 주인공은 자기만의 색깔과 스타일로 서로의 노래를 부를 예정이며, 첫 회엔 유명 가수 똥쯔영(Tung Duong)이 출연할 예정.
- ✔ 이 프로그램은 라이브 공연에 뮤지션 토크 쇼와 시청자들과 소통하는 게임 쇼를 더한 엔터테인먼트 프로그램 포맷으로 제작됨.
- ✔ 똥쯔영은 지난 2004 년 인기 오디션 프로그램인 <Sao Mai Diem hen>에 출연한 이후 지금까지 꾸준히 활동 중임. 재즈, 블루스, 컨템포러리 포크부터 뉴에이지, 일렉트로닉까지 다양한 장르에 도전해왔으며 <Giao thoa>, <Troj va dat>, <Human> 등의 음악 라이브 쇼를 개최한 바 있음.

✔ [베트남] 시각 장애 뮤지션 응우옌 탄 빈, 신곡 발표 26)

- ✔ 시각 장애 뮤지션 응우옌 탄 빈(Nguyen Thanh Binh)이 코로나 19 이전 여행에서 영감을 얻은 <We have each other in this youth>를 발표함. 이 노래의 가사는 연인의 꿈을 담은 낭만적인 내용으로 채워져 있으며, 응우옌 탄 빈이 코로나 19 이전 아내와 북쪽에서 남쪽으로 여행하며 느낀 감정을 표현하고 있음.
- ✔ 현대적 멜로디가 인상적인 이 노래는 <더 보이스 2019(The Voice)>에서 준우승한 래퍼 마즈(Mars)도 참여해 젊은 세대로부터 많은 인기를 얻고 있음.
- ✔ 응우옌 탄 빈은 1989 년 꽝닌(Quang Ninh)에서 태어났으며, 베트남 국립 음악원을 졸업했음. 응우옌 탄 빈은 지난 2009 년 한 노래 결승전에서 <Dreams>를 선보여 ‘인상적인 음악가’ ‘유망한 젊은 음악가’ 등 2 개 부문을 수상함. 2012 년 같은 대회에서 ‘인기 편곡사’를 수상함. 이후 <베트남 갓 텔런트(Vietnam’s Got Talent) 2013>에서 15 개의 악기를 연주하며 청중들에게 깊은 인상을 남긴 바 있음. 응우옌 탄 빈은 현재 음악 프로듀서로 활동하고 있으며, 미 린(My Linh), 뚜언 흥(Tuan Hung), 부 깃 뚜영(Vu Cat Tuong), 까오 타이 쏘(Cao Thai So)등 유명 뮤지션과 함께 작업을 하고 있음.

25) 출처: - <https://vnexpress.net/in-the-mirror-show-am-nhac-truc-tuyen-dau-tien-tren-vnexpress-4396476.html>
 - <https://vnexpress.net/tung-duong-tham-gia-chuoi-am-nhac-truc-tiep-tren-vnexpress-4394564.html>
 26) 출처: - <https://vnexpress.net/nguyen-thanh-binh-viet-nhac-tu-nhung-chuyen-di-4394352.html>



| 그림 13 | 응우옌 탄 빈

패션



☑ [유럽] 프랑스 패션 시장에서 유망한 한국 스타트업 5 개 선정 27)

- 국제 투자자에게 자신을 홍보하는 행사인 ‘글로벌 데모 데이(Global Demo Day)’를 맞아, 프랑스 인큐베이터이자 액셀러레이터인 크리에이티브 밸리(Creative Valley)와 한국 디자인진흥원이 프랑스 패션 산업에서 떠오르는 한국 스타트업을 선정해 지원할 예정.
 - ☑ 이번에 선정된 스타트업은 ‘룩코’, ‘브랜드디’, ‘타키온비엔티’, ‘종달랩’, ‘패션에이드’ 등 5 개사. 프랑스 크리에이티브 밸리의 반기안 상무는 “이번 지원 사업은 유럽에 진출하고자 하는 한국 기업이 프랑스의 노하우를 배울 수 있는 좋은 협업 기회가 될 것”이라고 언급함.
 - ☑ 이같은 소식을 전한 프랑스 매체는 이제 K-패션과 K-뷰티의 시대가 왔다는 점을 강조하며, 한국 패션 시장이 가장 역동적이며 국제적 영향력도 크다고 소개함. 최근 세계적 인기를 누리는 K-팝 아이돌도 패션에 큰 영향을 주고 있으며, 공연 무대와 뮤직비디오에 등장하는 그들의 스타일이 도시 패션을 선도하고 있다고 전함.
 - ☑ 또 기사는 한국 스타트업은 빠르게 변화하는 시류에 금방 적응하는 변동성이라는 가장 큰 장점을 가지고 있다고 지적함. 또한 디자인, 재료, 제조를 아웃소싱하지 않고 모두 한국에서 진행한다는 것도 또 다른 장점으로 꼽음. 마지막으로 한국 고객의 높은 수준도 한몫 한다고 언급함. 까다로운 한국 소비자를 만족시켰다면 그것은 이미 품질이 보장된 브랜드이기 때문에, 해외 시장을 공략하기 매우 유리하다고 덧붙임.

27) 출처: Maddyneess, 프랑스 비즈니스 전문 매체

- <https://www.maddyneess.com/2021/12/07/mode-cinq-startups-coreennes-a-lassaut-de-lindustrie-francaise/>

✔ [유럽] 자라, 한국 브랜드 '아더에러'와 콜라보 28)

- ✔ 스페인 패션 브랜드 자라(ZARA)가 한국 브랜드 아더에러(ADER ERROR)와 첫 번째 콜라보레이션 컬렉션을 선보임. 이번 컬렉션은 신발부터 모자까지 다양하며, 가상 현실 플랫폼 제페토(ZEPETO)에서도 구매가 가능함.
- ✔ 프랑스 매체는 한국 브랜드 아더에러의 옷이 상당히 부드럽고 고급스러우며, 파란색 터치를 사용해 의상을 밝게 한다고 소개함. 기사는 컬렉션을 홍보하는 인스타그램 티저 영상에 달린 반응을 전하며, 소비자도 매우 만족하고 있는 협업이라고 언급함.

통합(정책·기타)



✔ [북경] 문화와여유부, '오락 장소 관리 방법' 개정을 위한 초안 발표

- ✔ 지난 12 월 7 일, 문화와여유부(文化和旅游部)가 '오락 장소 관리 방법(娱乐场所管理办法)' 개정을 위한 초안을 발표함. 초안에는 노래방이나 클럽, 오락실 등 오락 시설 영업이 불가능한 지역의 범위를 기존 초·중학교 주변 지역 외에 유치원 주변 지역을 추가로 포함함. 또 오락 시설과 학교·병원·기관 사이 거리 측정 기준 제시 기관을 기존 성급 인민정부 문화주관 부문에서 성급 문화와여유 행정 부문으로 이관함. 초안의 의견 수렴은 내년 1 월 7 일까지 진행함.

✔ [북경] 국가인터넷정보판공실, 더우반 책임자 소환 및 행정 처벌

- ✔ 현지 다수 언론 보도에 따르면, 국가인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)이 지난 1 일 소셜 커뮤니티인 더우반(豆瓣)의 운영 책임자와 편집장을 소환해 면담을 진행함. 당국은 더우반의 사이트와 계정을 통해 법규 위반 정보가 여러 차례 공유된 사실을 추궁하고, 이에 대한 시정과 관련 책임자 처분을 명령함. 또 더우반에 150 만 위안(2 억 7,855 만 원)의 벌금을 부과함.
- ✔ 북경인터넷정보판공실은 올해 더우반에 20 차례 행정 처벌을 내렸으며, 부과된 벌금은 총 900 만 위안(16 억 7천만 원).

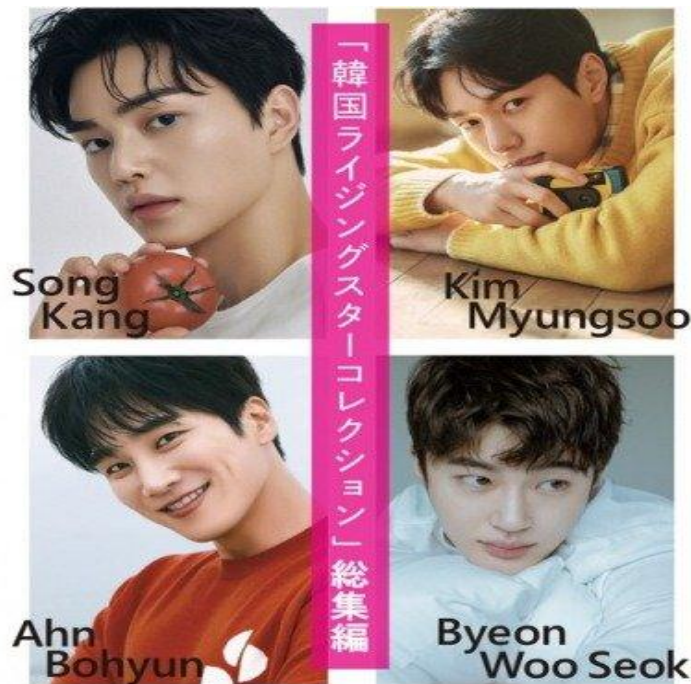
28) 출처: MCE TV, 프랑스 미디어 전문 매체

-<https://mctv.ouest-france.fr/decouvertes/mon-mag-lifestyle/zara-devoile-sa-collaboration-avec-le-label-sud-coreen-ader-06122021/>

☑ [북경] 내년 상해 TV 페스티벌에 참가할 방송 프로그램 모집

- ☑ 내년 6월 20일부터 24일까지 개최되는 제 28회 ‘상해 TV 페스티벌’에 참가할 방송 프로그램 모집을 지난 2일부터 시작함. 모집 분야는 드라마·다큐멘터리·애니메이션·예능 프로그램이며, 공식 홈페이지(www.stvf.com)를 통해 신청 가능함. 해외 작품의 참가 신청 기한은 내년 2월 28일임.

☑ [일본] 한국 라이징 스타 사진집 발매 기념 이벤트, 도쿄서 개최 29)



| 그림 14 | <한국 라이징 스타 사진집> 기념 이벤트 개최 포스터

- ☑ 한국 배우 송강, 안보현, 김명수, 변우석 등 4명의 모습을 담은 ‘고단샤(講談社) 한국 라이징 스타 사진집’ 발매 기념 이벤트가 도쿄 대형 백화점 유락초 마루이(有楽町マルイ)와 후쿠오카현 소재 하카타 마루이(博多マルイ)에서 개최됨.
- ☑ 이번 행사는 마루이(マルイ) 각 지점에서 열렸던 ‘한국 라이징 스타 컬렉션 패널전 & 팝업 스토어 in 마루이’를 총결산하는 것으로, 패널 전시 및 상품 판매 추첨회 등으로 꾸며진 1~4 시리즈를 망라하고 있음.
- ☑ 송강은 넷플릭스 드라마 <좋아하면 울리는>, <스위트홈> 등에 출연해 일본에서도 큰 반향을 일으켰으며, 모델 출신 배우 변우석은 드라마 <청춘 기록>으로 인기를 끌었음. 그룹 인피니티 멤버 김명수는 <단, 하나의 사랑>, <암행어사: 조선 비밀수사단>, 안보현은 <이태원 클라쓰>, <마이 네임> 등 다수의 화제작에 출연하였음.

29) 출처: - <https://www.oricon.co.jp/news/2215904/full/>

- ✔ 도쿄 유락초 마루이 이벤트 개요
 - 개최 기간: 12 월 3 일(금)~19 일(일)
 - 개최 장소: 유락초 마루이 8 층 이벤트 스페이스
 - 영업 시간: 오전 11 시 ~ 오후 8 시 30 분
- ✔ 후쿠오카 하카타 마루이 이벤트 개요
 - 개최 기간: 12 월 10 일(금)~26 일(일)
 - 개최 장소: 후쿠오카 마루이 5 층 이벤트 스페이스
 - 영업 시간: 오전 10 시~오후 9 시

✔ [유럽] 프랑스 라디오 방송, 한국 소프트 파워 성공 보도 30)

- 프랑스 라디오 방송(RFI)이 한국 소프트 파워 영향력과 성공에 대해 보도함. 1997 년 세계 금융 위기를 겪으면서 한국은 위기를 타개하기 위해 소프트 파워 개발에 나섰다라고 소개함.
 - ✔ 기사는 한국 정부가 소프트 파워를 발전시키는 데 필요한 법률을 정비했다고 언급하며 “한국 정부는 법률 과 디지털 인프라를 마련하는 등 문화 산업 발전 장벽을 제거하고자 노력했으며, 적절한 시기에 문화 시장을 개방했다”는 전해웅 주프랑스 문화원장의 말을 전함.
 - ✔ 또한, 한국 문화의 성공은 콘텐츠의 높은 수준 덕분이라고 평가함. 기사는 “한국 문화 상품이 미국 문화의 대안을 제공해 주고 있다”는 한국 문화 전문가 Orphélie Surcouf 의 의견도 덧붙임.
 - ✔ 기사는 한국 소프트 파워는 한국 외교의 지렛대가 되기도 하며, 단순히 이데올로기를 수출하는 것이 아니라 기술과 노하우를 판매하고 있다고 소개함. 또 한국은 초강대국들 사이에서 살아남기 위해 소프트 파워를 잘 활용하고 있다고 언급함.

✔ [유럽] 프랑스 L'ADN, 한류 성공 요인 분석 31)

- 프랑스 미디어 전문 사이트 L'ADN 은 한류가 필수적이고 상징적인 존재가 되어 전 세계를 정복했다며, 한류의 성공 요인을 분석한 기사를 보도함.
 - ✔ 한류는 한국 문화 상품이 1990 년대 이후 아시아, 아프리카, 중남미 등으로 대규모 수출되면서 시작됨. 프랑스 웹툰 플랫폼 델리툰(Delitoon) 설립자 디디에 보르그(Didier Borg)는 한국이 콘텐츠 생산 능력

30) 출처: Radio France Internationale, 프랑스 국제 라디오 방송
<https://www.rfi.fr/fr/podcasts/fr%C3%A9quence-asie/20211204-cor%C3%A9e-du-sud-le-soft-power-une-opportunit%C3%A9-de-choix-pour-le-gouvernement>

31) 출처: L'ADN, 프랑스 미디어 전문 사이트
 - <https://www.ladn.eu/nouveaux-usages/tendance-coree-fan-hallyu-soft-power/>

을 가진 미국 할리우드와 문화 생태계 보호라는 정치적 의지를 가진 프랑스를 혼합한 성공 모델을 만들었다고 설명함.

- ☞ 기사에 의하면 한류의 성공은 로맨스 드라마의 팬덤에서 시작됨. 초기 한국 드라마는 젊음과 아름다움을 바탕으로 한 로맨스가 두드러졌으며, 이는 지나치게 폭력적이거나 성적인 미국 콘텐츠와 대비되어 아시아 시장으로 진출하기 쉬웠다고 설명함. 이후 한국 드라마 장르는 다양해졌으며, 요즘은 국가나 사회에 대한 비판적인 콘텐츠도 많아졌다고 언급함.
- ☞ 드라마 다음으로는 K-팝이 세계를 공략하기 시작했고, K-팝이 해외에서 폭발적 반응을 얻자 한국 정부가 이를 전폭 지원했다고 설명함.
- ☞ 기사는 한류 성공 비결 중 하나로 한국 업계의 높은 콘텐츠 기준을 꼽음. 문화의 보존과 연속성을 중시하는 프랑스와 달리 한국 문화 산업계는 시장의 역동성을 중시해, 여러 곳에서 영감을 얻어 만족할 때까지 새로운 것을 시도함. 또 다른 성공 요인으로 콘텐츠 생산 과정의 산업화를 언급함. 예컨대, K-팝 아이돌은 신중한 시장 분석과 함께 일종의 컨테이너 벨트처럼 시스템화된 춤, 노래, 언어의 훈련 과정을 거쳐 완벽한 스타로 만들어진다고 소개함. 또한 한국은 강한 기술력을 잘 활용하여 문화 상품을 만들어 내기 때문에 해외에서도 주목을 끌 수 있었다고 언급함.

☑ [유럽] 프랑스 문화부, 2019 년 문화 부문 경제적 가치 발표 ³²⁾

- 프랑스 문화부는 지난 2019 년 각 문화 업계가 생산한 가치를 기반으로 측정한 경제 비중 수치를 발표함. 자료에 의하면 2019 년 문화 부문의 경제적 가치는 전년보다 1.9% 성장한 492 억 유로(65 조 8,414 억 원)에 달했으며, 프랑스 경제의 2.3%를 차지함.
 - ☞ 이 중 시청각 부문이 137 억 유로(18 조 3,338 억 원)의 매출로 문화 업계 1 위를 기록했으며, 라이브 공연이 76 억 유로(10 조 1,706 억 원)로 2 위, 출판 및 언론 부문이 71 억 유로(9 조 5,015 억 원)로 3 위를 차지함.
 - ☞ 2018 년 문화 관련 활동을 본업으로 삼는 프랑스인은 64 만 5,700 명으로 전체 고용의 2.4%를 차지하였으며, 문화계 종사자는 70 만 3,800 명으로 전체 고용의 2.6%를 차지함. 문화계 종사자의 19.1%는 서적 및 언론 분야 종사자였으며, 그 뒤를 이어 시청각 분야 종사자가 15.5%, 공연 예술 분야 종사자가 15.4%를 차지함.

32) 출처: 뉴스탱크컬처, 프랑스 미디어 전문 매체

<https://culture.newstank.fr/article/view/235825/chiffres-cles-culture-poids-economique-culture-france-49-2-md-2019-1-9.html>

☑ [베트남] 베트남판 <런닝맨 시즌 2>와 연계한 한국 상품 기획전 개최 33)

- ☑ 동남아 최대 이커머스 플랫폼 쇼피(Shopee)의 한국지사 쇼피코리아(지사장 권윤아)가 SBS, 코트라(KOTRA)와 협력해 베트남판 <런닝맨 시즌 2>와 연계한 한국 상품 기획전을 쇼피베트남에서 개최한다고 지난 11 월 26 일 밝힘. 기획전은 한국 중소기업 100 여 곳이 참여해 12 월 15 일까지 진행함.
- ☑ 이번 기획전은 지난 6 월 체결된 쇼피-SBS-코트라 간 글로벌 미디어 커머스 업무 협약에 따른 것이며, 3 사의 협약은 한국 중소·중견 기업들이 한류 콘텐츠를 바탕으로 글로벌 미디어 마케팅을 진행하고, 쇼피의 결제와 배송 서비스를 적극 활용할 수 있도록 지원하는 내용을 담고 있음.
- ☑ 현재 베트남에서는 공영 방송인 HTV7 과의 공동 제작한 SBS 의 베트남판 <런닝맨 시즌 2>가 선풍적인 인기를 끌고 있음. 지난 2019 년 방영된 베트남 <런닝맨 시즌 1>은 유튜브 단기간 단일 콘텐츠 조회 수 세계 1 위를 차지했을 만큼 엄청난 화제를 만들었음.
- ☑ 쇼피는 런닝맨에 노출된 한국 중소기업들의 PPL 제품 등을 SBS 가 운영하는 ‘런닝 몰(Running Mall)’ 과 이번 기획전을 위해 코트라와 함께 개설한 한국 상품 전용관을 통해 소개하며, 쇼피 베트남 메인 배너 게재, 쿠폰 발행, 키워드 광고, 공식 SNS 채널 홍보 등 다양한 혜택을 제공함.
- ☑ 이번 행사에는 한국 뷰티 기업 ‘썸바이미’와 ‘엘로엘’, 생활 소비재업체 ‘제타’와 ‘고려상사’, 아이돌 관련 상품 판매 업체 ‘씨에이치 글로벌’, 김치 시즈닝 업체 ‘아이씨푸드’, 영유아 의류 업체 ‘베베루티’ 등 다양한 분야의 기업들이 참여함.
- ☑ 쇼피코리아 권윤아 지사장은 “런닝맨과의 연계를 통해 한국 기업들에게는 판촉 기회를, 쇼피의 한류 팬들에게는 즐거운 쇼핑 경험을 제공하게 됐다”고 기획전 취지를 전하며 “한국 판매자들이 쇼피에서 탁월한 성과를 거둘 수 있도록 적극 지원하겠다”라고 밝힘.



| 그림 15 | 쇼피코리아 기획전 포스터

33) 출처: Insidevina, 베트남 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

