

2021

WEEKLY GLOBAL

2021 년 1 월 15 일 한류사업팀

구분	제 목
 방송·영화	• [북경] 신정 연휴기간 전국 박스오피스 12 억 8,200 만 위안 • [북경] 2020 년 중국 박스오피스 총 204 억 1,700 만 위안 • [일본] 2020 년도 12 월 렌탈 DVD 랭킹 : 츠타야 (TSUTAYA) 한국 영화 부문 • [일본] ‘홍백가합전’, 순간최고시청률 47.2%로 성황리 종료 • [일본] 2020 년 흥행 해외 영화 순위 TOP3 에 ‘기생충’ • [유럽] 영국, 외국어 영상에 가장 배타적...글로벌 OTT 현지화 전략은? • [베트남] 네이버웹툰 원작 기반 스위트홈 시리즈 베트남 넷플릭스 차트 1 위 • [베트남] 아산시 예비사회적기업 베트남 국영방송 VTC 진출
 게임·유희합	• [북경] 텐센트게임, 화웨이게임센터를 통한 서비스 정지 하루만에 재개 • [유럽] 영국 정부, 50 억 파운드 규모 초고속 인터넷 보급 사업 출범 • [유럽] 영국 미성년자 게임 확률형 아이템 소비 실태 보고서 발간 • [UAE] 중동지역이 비디오 게임 스트리밍에서는 세계시장을 선도
 애니·캐릭터	• [유럽] 벨기에 국제 애니메이션 축제 Anima 2021, 한국 주빈국 개최 예정
 음악	• [미국] 그래미 어워드, 3 월 14 일로 개최 연기 • [유럽] 영국 2020 년 음악 스트리밍 산업 사상 최대 성장 기록 • [유럽] 프랑스 비방디, 텐센트 리팅 컨소시엄에 UMG 지분 10% 추가 매각 • [인니] 죽스(JOOX), 당뒳(트로트) 카테고리 개설
 패션	• [심천] 징둥(京东) 3DVR 기술을 활용한 TOM DIXON 매장 “클라우드 쇼핑” 조성
 통합(정책 등)	• [미국] CES 2021(소비자 가전 전시회), 온라인 개최 예정 • [심천] “창예호련(创艺互联)” 웨강아오 대만구 예술 전시회 개최 • [일본] 데이터로 보는 일본 콘텐츠 산업 시리즈 17-TV 프로그램 방송 수출 금액 • [인니] 구글, 2020 년 인기 인도네시아 앱 발표 • [베트남] 베트남 국세청 "온라인 플랫폼 사업자 세금 미납, 끝까지 추징" • [UAE] 코로나 19 유행기에 아부다비가 스타트업 지원을 위해 해결한 5 가지 과제



방송·영화



✓ [북경] 신정 연휴기간 전국 박스오피스 12 억 8,200 만 위안

- ✓ 중국 박스오피스 사이트 마오옌(猫眼)의 데이터에 따르면, 2021 년 신정 연휴 기간(元旦档)인 1 월 1 일부터 3 일까지 중국 박스오피스 총 12 억 8,200 만 위안(약 2,176 억 원)으로 역대 최고 기록을 갱신함. 중국의 신정 휴일도 우리나라와 같은 1 월 1 일 하루지만 2015 년부터 올해까지 2020 년을 제외하고 대체휴무 등을 도입하여 3 일간의 연휴를 보냄
- ✓ 올해 해당기간 최고 흥행 영화는 <A Little Red Flower(送你一朵小红花)>로 5 억 1,100 만 위안(약 866 억 원)의 박스오피스를 기록하였으며, 영화 <Warm Hug(温暖的抱抱)>가 3 억 1,900 만 위안(약 541 억 원), 영화 <Shock Wave 2(拆弹专家 2)>가 2 억 1,400 만 위안(약 363 억 원)으로 각각 2 위와 3 위를 기록함

✓ [북경] 신정 연휴기간 전국 박스오피스 12 억 8,200 만 위안

- ✓ 1 월 1 일, 국가영화국(国家电影局)이 발표한 데이터에 따르면, 2020 년 중국 박스오피스 규모는 총 204 억 1,700 만 위안(약 3 조 4,625 억 원)이며, 이 중 중국산 영화가 170 억 9,300 만 위안(약 2 조 8,988 억 원)으로 전체의 83.72%를 점유함. 중국 정부는 작년 한해 코로나 19 에 대한 방역 조치로 감염병 확산기간동안 전국의 영화관 운영을 제한하였으며, 총 개봉 일수는 188 일임

✓ [일본] 2020 년도 12 월 DVD 렌탈 랭킹 : 츠타야 (TSUTAYA) 한국 영화 부문 1)

순위	타이틀	한국개봉 연도	일본배급사	장르	순위	타이틀	한국개봉 연도	일본배급사	장르
1	블랙머니	2019	albatros	범죄	6	가장 보통의 연애	2019	TC Entertainment	로맨스
2	기생충	2019	VAP	드라마	7	진범	2019	TC Entertainment	스릴러
3	미스터 주: 사라진 VIP	2020	FINEFILMS	코미디, 드라마	8	해치지 않아	2019	TC Entertainment	코미디
4	암수살인	2018	TC Entertainment	범죄	9	왓칭	2019	NEW SELECT	공포, 스릴러
5	우상	2018	albatros	스릴러	10	기방도령	2019	TC Entertainment	코미디

2020 년 12 월 1 일 ~ 12 월 31 일

1) 출처

-<https://movie-tsutaya.tsite.jp/netdvd/dvd/hotrankingGenreMonthly.do?genreID=00001&subGenreID=00068&pT=0>

✔ [일본] ‘홍백가합전’, 순간 최고시청률 47.2%로 성황리 종료 2)

- ✔ 매년 12 월 31 일 오후 7 시 30 분부터 진행되는 일본의 최대 연말 가요제 ‘홍백가합전(NHK 紅白歌合戦)’이 예년과는 다른 단축 및 무 관객 공연의 형태로 진행되었음.
- ✔ NHK 홀에서 생방송으로 모든 무대를 진행한 이제까지와는 달리 NHK 홀과 다른 스테이지도 병행 사용해 녹화를 진행한 덕분에 무대 세트의 전환 시간이 대폭 줄어들었다고 함. 그 대신 가수들의 공연 시간을 늘릴 수 있었으며 무대 전환 시간을 벌기 위해 진행되었던 사회 시간도 줄어들어 시청자들의 반응이 좋았다고 함.
- ✔ 실제로 시청률 그래프에서의 급감·급증률이 예년보다 상당히 줄어들었으며 2 부의 1 분 이상 시청한 총인구수는 6,579 만 명에 달했다고 함. 순간 최고시청률은 2020 년을 마지막으로 활동을 중단하는 그룹 아라시(嵐) 무대였으며 47.2%를 달성함.
- ✔ 정식 데뷔 전 출연자로 선정되어 화제가 되었던 박진영 프로듀스 걸그룹 NiziU 는 2 부의 막을 연 후 38.4%의 시청률로 무대를 마무리함. 한편, 데뷔 1 년 차에 출연이 확정되었던 자니스 엔터테인먼트의 SNOW MAN 은 멤버의 코로나 감염이 확인되어 출연을 취소함.

✔ [일본] 2020 년 흥행 해외 영화 순위 TOP3 에 ‘기생충’ 3)



2) 출처

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/81d050f668f2b36902b96bb665e7396dbcc0be76>

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/625f844b0c69457f8fa33ccf38bf711a47e6f914>

3) 출처

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/eb45cacb1267c911b4115b649c7b9a01419d71fb>

- ✔ 영화 '기생충'이 총 47 억 4 천만 엔의 수익을 달성해 2020 년도 일본 내 흥행 해외 영화 순위 3 위를 차지해 화제임. 2005 년 '내 머릿속의 지우개'의 30 억 엔 최대 수익 기록을 15 년 만에 갱신하며 역대 일본 국내에서 개봉한 한국 영화 중 최대 성공 영화로 인정받음.
- ✔ 2020 년 흥행 해외 영화 순위는 '겨울왕국 2'가 133 억 7 천만 엔으로 1 위, '스타워즈:라이즈 오브 스카이워커'가 73 억 2 천만 엔으로 2 위를 차지함.
- ✔ 2019 년 11 월 말부터 2020 년 11 월 중순까지 공개된 작품을 대상으로 한 2020 년 일본 국내 영화 흥행수익은 약 1,350 억 엔으로 추정됨. 이 수치는 2019 년 일본 국내 영화 흥행수익의 약 52% 수준이며, 특히 '극장판 귀멸의 검(鬼滅の刃) 무한 열차 편'이 350 억 엔의 흥행수익을 이끌며 일본 국내 영화 흥행수익을 이끌었다고 할 수 있음.
- ✔ '극장판 귀멸의 칼날(鬼滅の刃) 무한 열차 편'은 흥행 수익 2 위 '오늘부터 우리는!!'의 53 억 7 천만 엔의 약 6 배 정도의 흥행수익을 달성함.

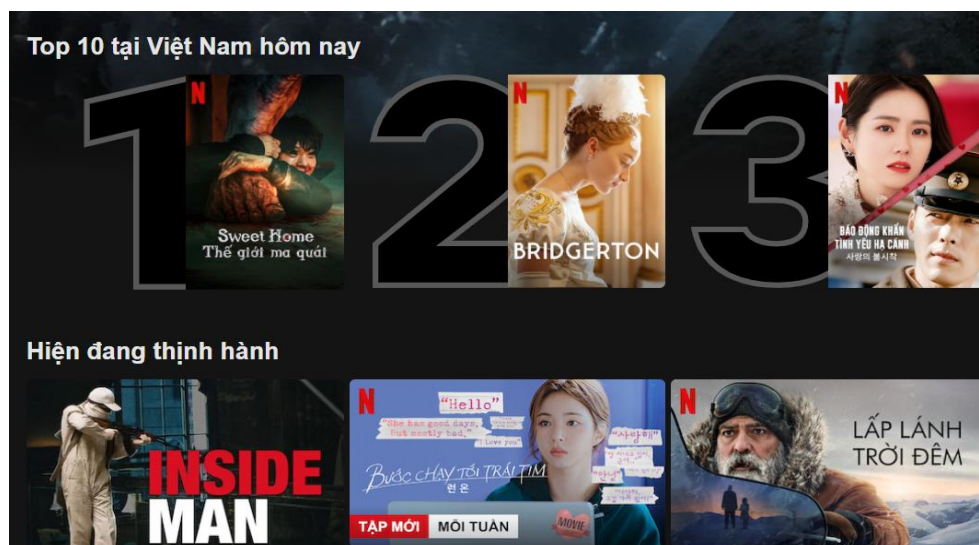
✔ [유럽] 영국, 외국어 영상에 가장 배타적... 글로벌 OTT 현지화 전략은? 4)

- 미디어 연구기관 Ampere Analysis 의 연구에 따르면, 영어권 시장의 소비자들은 외국어 콘텐츠를 시청할 가능성이 가장 낮으며, 이에 대해 대표적 글로벌 OTT 서비스가 취하는 전략을 분석함
 - ✔ 조사에 포함된 모든 지역에서 연령대가 낮을수록 외국어 콘텐츠를 더 많이 시청하는 것으로 나타났으며, 18~24 세는 자막 콘텐츠를, 노년층은 더빙을 선호하는 비율이 높음.
 - ✔ 영국이 영어권 국가들 가운데 비 영어 콘텐츠에 가장 배타적인 시장인 것으로 알려짐. 24%의 영국 인터넷 유저들만 자막이 들어간 영상 콘텐츠를, 15%가 더빙된 콘텐츠를 즐긴다고 응답함.
- 언어장벽을 넘기 위한 글로벌 OTT 서비스의 콘텐츠 현지화 전략: 넷플릭스와 아마존 프라임의 예
 - ✔ 넷플릭스 - 자막 위주
 - 넷플릭스는 영어권 시장에서 서비스하는 모든 영상에 자막을 제공하는 반면, 스웨덴과 네덜란드 등 소비자가 더빙보다 자막을 선호하는 비영어권 시장에서는 그 비율이 80%로 떨어짐
 - 더빙을 선호하는 시장에서는 영상의 약 60%에 현지 언어 더빙을 제공함. 극단적인 예로 더빙 콘텐츠를 가장 선호하는 터키는 자막 제공률이 5%로 떨어짐.
 - ✔ 아마존 프라임 - 더빙 및 로컬 콘텐츠 위주
 - 반면 아마존 프라임은 국가별 선호도에 따라 더빙 및 로컬 콘텐츠 비율을 조정하는 등 넷플릭스와는 전혀 다른 콘텐츠 현지화 전략을 구사함.
 - 프랑스, 스페인 및 독일은 자막보다 더빙 콘텐츠 선호도를 보임.
 - 그에 따라 인도, 독일 및 일본을 포함한 주요 비영어권 시장에서 더 높은 비율의 로컬 콘텐츠와 더빙 서비스를 제공함.

4) 출처: TVB Europe 유럽 방송 업계 전문 언론

(<https://www.tvbeurope.com/media-consumption/lost-in-translation-uk-hits-language-barrier-with-international-content>)

☑ [베트남] 네이버웹툰 원작 기반 스위트홈 시리즈 베트남 넷플릭스 차트 1 위



[그림 1] 베트남 넷플릭스 인기순위 (01.06 기준)

- ☑ 네이버웹툰 '스위트홈(Sweet Home)'을 원작으로 한 동명의 넷플릭스 오리지널 시리즈가 공개 직후 베트남에 인기를 끌고 있음
- ☑ 지난 12 월 21 일 네이버웹툰을 기반으로 한 스위트홈은 한국을 포함해 말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 대만, 카타르, 태국, 베트남 등 총 8 개국에서 넷플릭스 차트 1 위에 오름. 특히 1 월 첫 주간에도 베트남 넷플릭스 차트 1 위는 계속 유지 중
- ☑ 원작 네이버웹툰 스위트홈은 은둔형 외톨이 고등학생 현수가 가족을 잃고 이사 간 '그린 홈' 아파트에서 겪는 괴이하고도 충격적인 이야기를 그림. 2017 년 연재 시작 이후 올해 완결까지 네이버 금요 웹툰 상 위권을 차지했으며, 지난 10 월에는 작품성과 독창성을 인정받아 '2020 오늘의 우리 만화'에 선정
- ☑ 특히 스위트홈은 영어, 일본어, 프랑스어, 스페인어, 중국어 등 9 개 언어로 전 세계 서비스되며, 글로벌 누적 조회 수 12 억 뷰를 달성한 명실상부 글로벌 히트작. 네이버웹툰 측은 "원작 웹툰의 인기는 스위트홈 영상화에 대한 관심으로 까지 이어졌으며, 이번 넷플릭스 오리지널 시리즈 공개 이후 폭발적인 인기를 모으며 원작 웹툰의 힘을 한번 더 입증했다"고 밝힘

✓ [베트남] 아산시 예비 사회적기업 베트남 국영방송 VTC 진출



[그림 2] 베트남 국영방송 VTC, 'W.A.N.T' 예능프로그램

- ✓ 충남 아산시 예비 사회적기업 ‘(주)소나기 커뮤니케이션(소통과 나눔의 기록)’이 제작한 다문화 여행 예능 콘텐츠가 베트남 국영방송 VTC 에 진출해 지역사회에 화제를 모으고 있음
- ✓ MBC 다큐스페셜, EBS 다큐 프라임 등의 매체를 통해 우리 지역의 다양한 사람들의 이야기를 휴먼 다큐멘터리로 제작해온 소나기 커뮤니케이션은 최근 다문화사회의 차별을 극복하고 더불어 공존하기 위해 기획된 한국여행 예능 ‘What a Nice Trip : W.A.N.T.’를 제작하고 베트남 국영방송 VTC 와 단독 방영 협약을 체결함. ‘WANT-부산편’은 지난 12 월 26 일(베트남 시간 19 시 30 분) 본방송을 시작으로 총 4 차례 방송 되었으며, ‘WANT-아산편’은 1 월 중 송출될 예정으로 성과에 따라 향후 후속작 방영이 계속될 것으로 기대되고 있음
- ✓ ‘다문화 여행 예능 콘텐츠 WANT’는 아산시 사회적 경제과의 ‘사회적기업 공동협력사업’과 방송콘텐츠진흥재단, 호서대학교 등의 지원으로 만들어짐. 특히 한국전파진흥협회의 2020 년 오리지널 콘텐츠로 선정되었으며, 한국에 유학 온 베트남 청년 4 명이 3 박 4 일 동안 한국의 아름다운 지역을 본인들의 눈높이에 맞추어 여행하는 내용을 담아 베트남 가족과 한국에 오고 싶어 하는 친구들에게 보여주기 위해 만든 프로젝트 콘텐츠임
- ✓ (주)소나기 커뮤니케이션 어윤수 대표는 ““WANT 프로젝트’는 우리 사회 다문화 구성원을 향한 따뜻한 시선과 응원의 메시지를 담음과 동시에 지구촌 공동체의 가치를 테마로 다문화 예능의 해외 진출을 실험해 보는 첫 걸음이 될 것”이라고 하며, “베트남을 시작으로 앞으로 우리 사회에서 더불어 살아가는 다양한 다문화 구성원과 함께 지속적인 해외 진출 콘텐츠를 제작할 계획이다”라고 말함

게임·융복합



❑ [북경] 텐센트게임, 화웨이게임센터를 통한 서비스 정지 하루만에 재개

- ❑ 1월 1일 저녁, 텐센트게임(腾讯游戏)은 자사 커뮤니티(腾讯游戏社区)를 통해 양사간 우호적인 협상을 통해 화웨이게임센터(华为游戏中心)에서 자사의 게임을 다시 서비스하게 되었으며, 향후에도 지속적인 협력을 통해 이용자들에게 더 나은 서비스를 제공하겠다는 내용의 공고를 게시함
- ❑ 같은 날 아침, 화웨이(华为)는 2020년 12월 31일 17시 57분부로 텐센트게임의 일방적인 제휴내용 변경으로 양사간의 지속적인 협력에 어려움이 있어 부득이하게 텐센트 측의 게임을 자사 플랫폼에서 삭제하게 되었다고 공지한 적이 있음

❑ [유럽] 영국 정부, 50억 파운드 규모 초고속 인터넷 보급 사업 출범 5)

- ❑ 지난 연말, 영국 디지털문화미디어체육부는 보도자료를 통해 50억 파운드 규모의 초고속 인터넷 보급 사업 출범과 초기 전략을 발표함.
- ❑ UK Gigabit Broadband Programme 으로 불리는 이 사업은 오는 2025년까지 영국 전역의 가정 및 사업장에 기가바이트 수준의 초고속 인터넷 보급을 목표로 하고 있음.
- ❑ 예산 50억 파운드는 공공 기금, 광대역 바우처 및 기타 혁신 계획에 대한 지원금으로 사용될 계획이며, 현재까지 4년간 12억 파운드 규모의 사업이 확정됨. 나머지 기금에 대한 사용 계획은 추후 발표 예정.

Table 6.22: Department for Digital Culture, Media and Sport multi-year capital programme

	£ billion				
	2021-22	2022-23	2023-24	2024-25	Total
Gigabit broadband	0.1	0.3	0.4	0.5	1.2

[그림 1] 영국 디지털문화미디어체육부 4개년 초고속 인터넷 보급 지출액 계획안 출처: ISPreview

- ❑ 본 계획은 초기 약 100만 가구로 시작, 2025년까지 인터넷 보급율이 가장 낮은 지역(전체의 20%가량)에 이르기까지 최소 속도 1기가바이트의 광대역으로 연결하는 것을 주요 목표로 삼고 있음.
- ❑ 2021년 계획
 - 기가바이트 속도의 광대역 지원 네트워크 인프라 구축을 위해 사업자 유치 및 정부 보조금 지원이 필요한 지역을 파악할 예정임. 현재 인터넷 보급이 가장 뒤떨어지는 지역 26개 지역이 후보에 있음.
 - 이를 위해 오는 4월부터 초고속 인터넷 설치 비용을 보조하는 바우처를 지급할 예정임.

5) 출처: 영국 디지털문화미디어체육부(DCMS) 웹사이트

(<https://www.gov.uk/government/news/next-steps-in-governments-5-billion-gigabit-broadband-plan>)

ISPreview, 영국 인터넷/모바일 시장 전문 언론

(<https://www.ispreview.co.uk/index.php/2020/11/government-start-5bn-uk-gigabit-broadband-rollout-for-85.html>)

- 더불어 의회, 학교, 도서관 등 공공시설의 광대역 설비를 구축, 주변 가정 및 사업장을 연결하는 허브로 작용하도록 할 계획임.

✓ [유럽] 영국 미성년자 게임 확률형 아이템 소비 실태 보고서 발간 6)

- 영국 왕립공중보건학회(RSPH, Royal Society for Public Health)가 미성년자의 게임 내 확률형 아이템 (일명 루트박스) 소비 실태 보고서를 발간함.

- ✓ 이는 작년 9 월 영국 정부가 연방 도박법 검토를 앞두고 게임 확률형 아이템이 게이머에 미치는 영향에 대한 근거자료 제출 요청에 따른 것임.
- ✓ 해당 보고서는 611 명의 13~24 세 영국인 게이머를 대상으로 진행되었으며, 구매 횟수, 지출 범위, 목적, 방법, 재정적 영향 등을 묻는 질문지로 구성됨.
- ✓ 주요 결과
 - 1) 구매 경험 여부: 11~16 세 응답자의 23%는 확률형 아이템을 구매한 적이 있다고 답했으며, 구매 경험이 있는 전 연령대 응답자의 34%가 13 세에 처음으로 아이템 구매를 경험했다고 밝힘.
 - 2) 구매 빈도: 구매 경험이 있는 전체 응답자의 11%는 매일 또는 매주 확률형 아이템을 구매한다고 답했으며, 27%는 매월 지출한다고 답함.
 - 3) 지출 범위: 확률형 아이템 구매에 지출한 금액은 1~3 파운드, 한 아이템에 대한 최대 지출액은 20 파운드로 조사됨. 전체 22%는 100 파운드 이상 지출했다고 답함.
 - 4) 지출에 대한 인식: 그중 11~16 세의 미성년 게이머 31%는 자신이 확률형 아이템 구매에 지출한 금액을 정확히 파악하지 못하는 것으로 밝혀졌으며, 33%는 지출 금액에 크게 개의치 않는다고 답함.
 - 5) 재정적 영향: 13%는 확률형 아이템 구매로 인해 빚을 졌다고 답했으며, 15%는 부모의 돈(또는 신용카드)을 허락 없이 사용한 적이 있다고 함. 극단적인 예로 한 사람은 빚을 갚기 위해 범죄에 연루되었다고, 세 사람은 해당 지출로 인해 가족이 집을 담보로 잡히기도 했다고 주장함.
- ✓ 보고서는 주요 조사 결과와 관련, 특히 게임 내 확률형 아이템 구매와 관련 연령 제한과 지출 추적 기능이 없다는 점에 주목, 게임 내 확률형 아이템을 도박으로 간주하고 18 세 미만 게임에서 삭제하는 등의 보호조치를 시행해야 한다고 결론 내림.

6) 출처: gameindustry.biz, 게임 산업 전문 언론

(<https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-12-23-31-percent-of-young-uk-gamers-struggle-to-track-spending-on-loot-boxes>)

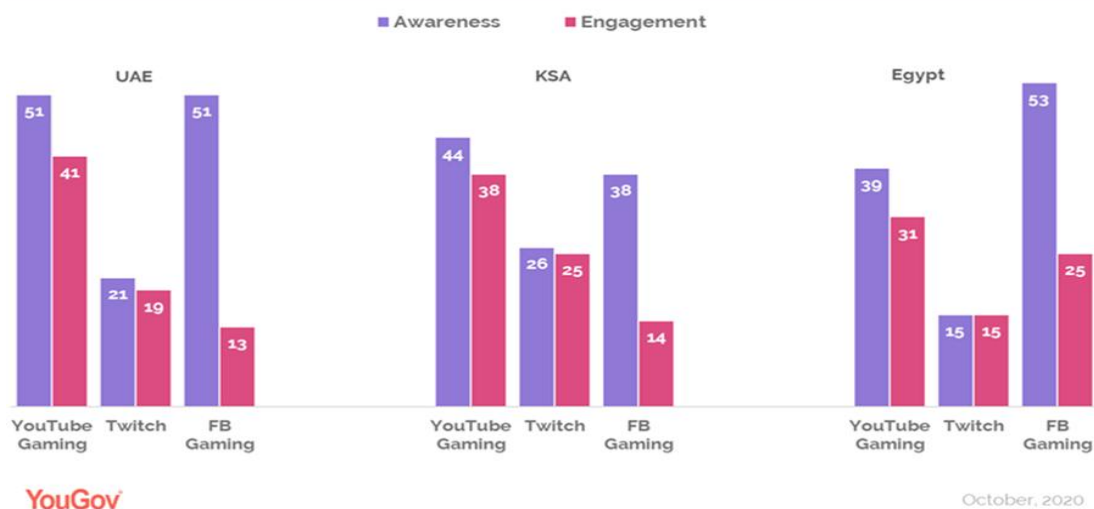
영국 왕립공중보건학회

(<https://www.rsph.org.uk/about-us/news/over-1-in-10-young-gamers-get-into-debt-because-of-loot-boxes.html>)

☑ [UAE] 중동지역이 비디오 게임 스트리밍에서는 세계시장을 선도 7)

- ☑ UAE 와 사우디아라비아를 포함 24 개국 시장을 조사한 YouGov 의 백서에 따르면 중동 및 북아프리카 (MENA) 지역은 캐주얼 게임에서부터 가상현실 게임 및 e 스포츠로 빠르게 성장하는 게임 시장임
- ☑ 활발한 게이머 커뮤니티가 증가하고 인터넷 보급률이 높아 MENA 지역의 게임 및 e 스포츠 산업은 향후 게임 붐을 일으킬 가능성이 높음
- ☑ 게이머들의 게임플랫폼에 대한 인지도 및 참여도 측면에서는 UAE 와 사우디아라비아 지역은 YouTube 게임시장의 글로벌 상위 10 위에 속함. 중동지역의 참여도 높은 게임 청중은 게임 개발자와 콘솔 제조업체에게 큰 기회를 제공할 것임

Awareness & engagement levels of leading video streaming platforms across the Middle East
Which, if any, of the below live streaming and gaming video services have you heard of and have engaged with?...% of respondents who said this



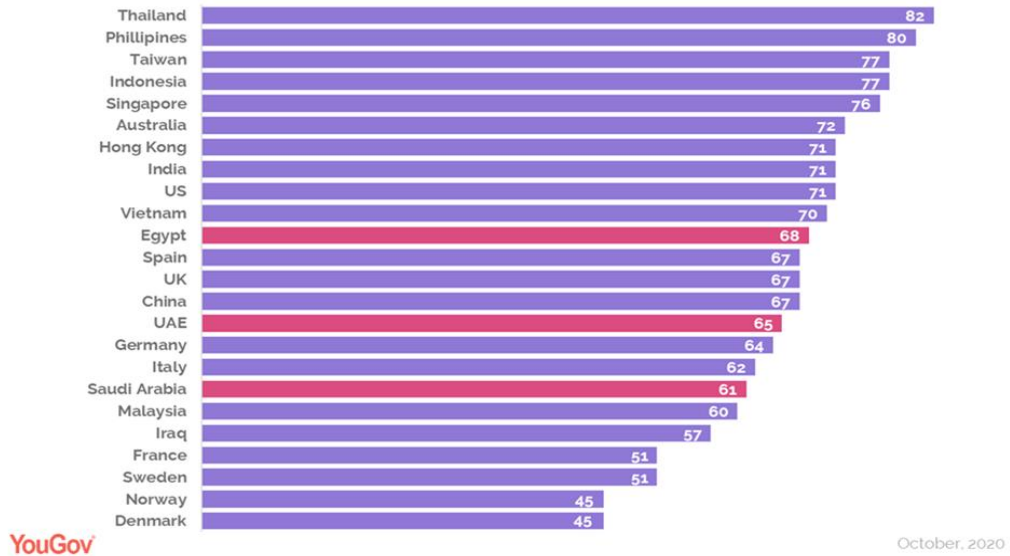
[그림 3] 중동지역에서 비디오스트리밍 플랫폼의 인식 및 참여 수준

- ☑ 사우디아라비아에서 Twitch 는 사우디아라비아 게임 인구 사이에 일반적인 인식 수준과 동일한 수준의 참여율을 보임. Twitch 는 서구 시장에서 더 많은 알려져 있긴 하지만 플랫폼 참여도는 사우디아라비아가 대만과 함께 전 세계 상위권임
- ☑ 게임분야에서 페이스북 게이밍은 상대적으로 신규 업체이지만 이집트 게이머의 절반 이상 (53%)이 페이스북 플랫폼에 친숙함. 페이스북 게이밍에 대한 인지도 측면에서 동남아시아 국가들이 다른 지역 보다 앞서 있지만 이집트는 플랫폼 참여 측면에서 글로벌 시장의 25%를 차지하고 있음
- ☑ 실제로 MENA 지역에서는 이집트가 68%로 가장 많은 게이머를 보유하고 있고, UAE 65%, 사우디아라비아 61%로 그 뒤를 잇고 있음

7) 출처 : <https://www.arabnews.com/node/1757416/media>

In MENA, Egypt has a higher population of gamers than UAE and KSA

Do you play video games or mobile games on any device?(PC, console, tablets, smatphones.etc.)...% of respondents who said this (gamers across countries)



[그림 4] 중동지역에서 이집트는 UAE 및 사우디아라비아 보다 높은 게임인구 보유

- ☑ MENA 지역에서 스마트폰이나 태블릿에서 플레이하는 모바일 게이머가 PC 또는 콘솔 게이머보다 많음
- ☑ 이집트는 스마트 폰이나 태블릿을 사용하는 모바일 게이머 58%에 비해 콘솔에서 플레이하는 비율은 14%에 불과함
- ☑ 사우디아라비아는 20%가 콘솔에서 플레이하고 52%는 모바일에서 플레이하는 반면 UAE 에서는 21 %가 콘솔에서 플레이하고 57%가 모바일에서 플레이함
- ☑ UAE (79%), KSA (76%), 이집트 (73%)의 스마트폰 게이머 대다수는 일주일에 최대 10 시간까지 스마트폰으로 게임을 즐기며 각 국가에서 극히 일부만이 주당 10 시간 이상 집중적으로 게임을 즐김
- ☑ e 스포츠와 관련하여 24 개 조사 대상 시장 중 중동지역이 e 스포츠 게임에 익숙지 않은 경향이었고 UAE 에서 가장 낮은 친숙도 수준이 26 %임
- ☑ 중동 시장이 e 스포츠에 대한 친숙도는 낮지만 미국, 영국 및 여러 유럽 국가와 같이 잘 알려진 서구 시장보다 참여도가 훨씬 높기 때문에 게이머들이 e 스포츠 대회에 대해 더 많이 알게 되면 e 스포츠 대회를 수용할 가능성이 더 높음

애니·캐릭터



☑ [유럽] 벨기에 국제 애니메이션 축제 Anima 2021, 한국 주빈국 개최 예정 8)

- 벨기에 브뤼셀에서 매년 개최되는 국제 애니메이션 축제 ‘Anima’의 2021 년 행사가 오는 2 월 12-21 일까지 열릴 예정임.



[그림 2] Anima 2021 공식 웹사이트 Korean Colors Program 페이지

- ☑ 특히 올해는 한-벨기에 수교 120 주년을 기념, ‘Korean Colors’ 제하 한국을 주빈국으로 하는 특별 프로그램을 운영할 것으로 알려짐. 주최측은 ‘도전적인 리얼리즘, 사회 문제에 강한 비판의식을 드러내는 것’이 한국 현대 애니메이션의 가장 두드러지는 정체성이라고 평가기도.
- ☑ 안재훈 감독의 ‘무녀도’, 여은아 감독의 ‘장미여관’, 조경훈 감독의 ‘기기괴괴 성형수’ 등이 초청작으로 선보일 예정이며, 세부 일정은 1 월 19 일 공식 웹사이트를 통해 발표될 예정임.

8) 출처: Anima 2021 공식 웹사이트

(https://animafestival.be/fr/programme/korean-colors?fbclid=IwAR3s28onaDVOro7wOitt6Wn3YHTm_n6lkAfRGe3JnR-78TfwkG_mAGvPP0c)
Animation Magazine, 애니메이션 전문 언론 (<https://www.animationmagazine.net/events/anima-2021-spotlights-korean-animation/>)

음악



✓ [미국] 그라미 어워드, 3 월 14 일로 개최 연기 9)

KOCCA

- ✓ 그라미 어워드는 5 일(현지 시간) 공식 홈페이지를 통해 "2021 그라미 어워드"가 3 월 14 일 일요일로 연기됐다"라고 밝힘. 당초 제 63 회 그라미 어워드는 이달 31 일 열릴 예정이었음.
- ✓ 그라미 측은 현재 LA(로스앤젤레스)의 코로나 19 상황이 악화된 점을 언급한 후, 건강 전문가와 진행자, 아티스트 등과 깊은 대화를 나눈 끝에 시상식을 연기하게 됐다고 설명함
- ✓ 1959 년부터 열리기 시작한 '그라미 어워드'는 전 세계에서 가장 권위 있는 음악 시상식이며, 수상자는 차트 순위, 앨범 판매량 등 수치보다는 미국 음악계 현직 종사자로 구성된 미국 레코드 예술과학 아카데미 회원들 투표로 결정됨
- ✓ 지난해 11 월 25 일 후보자 발표에서 한국 가수 최초로 그룹 방탄소년단(BTS)이 이름을 올려 화제를 모은 바 있음. 방탄소년단은 영어 싱글 '다이너마이트'(Dynamite)로 '베스트 팝 듀오/그룹 퍼포먼스'(BEST POP DUO/GROUP PERFORMANCE) 부문 후보에 오름
- ✓ 그라미 시상식은 매해 LA 스테이플스 센터에 1 만 8000 명 이상이 참석해 치러지며, 당초 주최 측은 올해 시상자·공연자만 현장에 참석하고 후보 가수들도 원격으로 수상하는 무관중 행사를 계획한 것으로 알려짐. 하지만 LA 지역에서 코로나 19 가 급격히 확산함에 따라 일정을 연기한 것으로 보임

✓ [유럽] 영국 2020 년 음악 스트리밍 산업 사상 최대 성장 기록 10)

- 영국 음악산업협회(BP, British Phonographic Industry) 의 발표에 따르면, 2020 년 영국 음악 스트리밍 산업이 사상 최대 규모의 양적 성장을 기록한 것으로 밝혀짐.
 - ✓ 2020 년 영국 전체 스트리밍 횟수는 1,391 억 회로, 2019 년 1,142 억 대비 251 억 회 증가함.

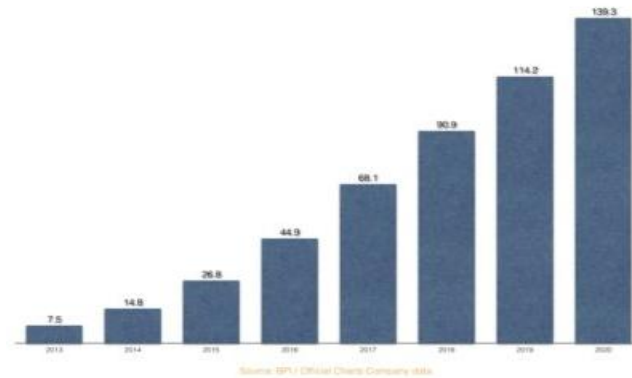
9) 출처

- <https://www.nytimes.com/2021/01/05/arts/music/grammys-postponed-covid-19.html>
 - <https://www.rollingstone.com/music/music-news/grammys-postpone-2021-1109962/>
 - <https://www.cnn.com/2021/01/05/entertainment/grammys-2021/index.html>
 - <https://variety.com/2021/music/news/grammy-awards-postponed-1234878942/>
 - <https://www.npr.org/sections/coronavirus-live-updates/2021/01/05/953653565/2021-grammy-awards-postponed-due-to-coronavirus-concerns>

10) 출처: MBW, 음악 산업 전문 언론

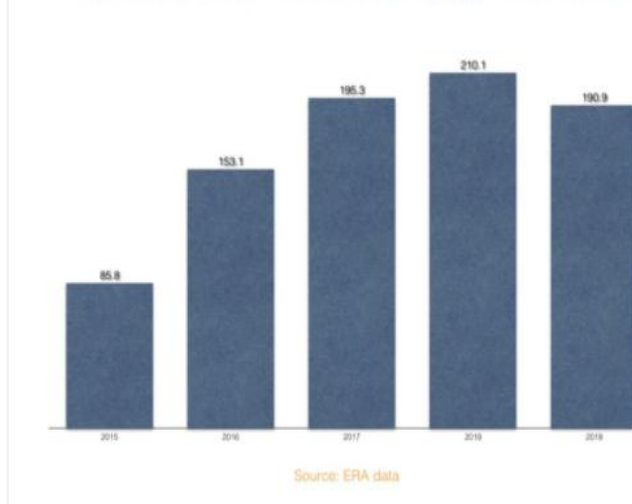
(<https://www.musicbusinessworldwide.com/audio-streaming-volume-grew-by-its-biggest-ever-amount-in-the-uk-in-2020-as-brits-turned-to-music-during-pandemic-lockdown/>)

Audio streams in the UK (bn)



[그림 2] 2013-2020 영국 음악 스트리밍 횟수 통계(좌)

Growth in annual UK subscription music streaming revenue spend (£m)



[그림 3] 2015-2019 영국 스트리밍 서비스 구독에 따른 매출 증감액(우)

☑ 한편, 2019 년 영국 스트리밍 서비스 구독에 따른 매출 증가세는 둔화 양상을 보임.

- 영국 엔터테인먼트산업협회(ERA, Entertainment Retailers Association)에 따르면, 2019 년 영국의 스트리밍 서비스 구독 지출 증가분은 1 억 9,900 만 파운드로 2018 년 2,110 만 파운드, 2017 년 1 억 9,530 만 파운드에 대비 감소한 수치임.

☑ [유럽] 프랑스 비방디, 텐센트 리딩 컨소시엄에 UMG 지분 10% 추가 매각 11)

- 텐센트 뮤직 엔터테인먼트가 이끄는 컨소시엄이 프랑스 미디어 기업 비방디로부터 유니버설 뮤직 그룹의 지분 10%를 추가 매입할 예정임.

11) 출처: MBW, 음악 산업 전문 언론

(<https://www.musicbusinessworldwide.com/tencent-led-consortium-to-buy-another-10-of-universal-music-group-taking-total-stake-to-20/>)

- ☞ 비방디는 이미 2020 년 초 해당 컨소시엄에 10%의 지분을 매각한 바 있으며, 이번 지분 매각은 빠르면 연초 규제 당국 승인 후 이루어질 예정임. 이로써 텐센트는 유니버설 뮤직 그룹 지분의 총 20%를 소유하게 됨.
- ☞ 이번 지분 매각과 관련 유니버설 뮤직 그룹의 가치는 300 억 유로(약 40 조원)로 평가된 것으로 알려졌다으며, 텐센트는 컨소시엄의 지분 10%를 보유하고 나머지 구성원은 공개하지 않음.
- ☞ 지난 8 월 텐센트와 유니버설 뮤직 그룹은 중국 아티스트를 국내외 발굴, 육성, 홍보하는 공동 레이블을 런칭한 바 있음. 한편 텐센트는 자사 음악 애플리케이션에 라이선스를 제공하는 거대 글로벌 음악 기업 3 개(유니버설 뮤직 그룹, 소니 뮤직 엔터테인먼트, 워너 뮤직)과 협업하고 있음. 워너 뮤직과 소니 뮤직 엔터테인먼트는 텐센트가 홍콩 증시 상장에 낮춰 주식을 매입하기도 함.

☑ [인니] 죽스(JOOX), 당뒣(트로트) 카테고리 개설

- ☞ 2020 년 12 월 11 일 글로벌 뮤직 플랫폼인 죽스(JOOX)는 ‘당뒣 음악 오케스트라(Orkes Musik Dangdut)’라는 당뒣(Dangdut) 카테고리를 개설하고 현지 유명 당뒣 가수들과의 협업을 발표함
- ☞ ‘당뒣(Dangdut)’은 인도네시아식 트로트로, 최근 5 년간 전 연령대를 통틀어 지속적인 인기를 얻고 있으며, 특히 2020 년 죽스(JOOX) 내 당뒣 음악 소비량은 2019 년 대비 무려 3 배나 증가함
- ☞ 이번에 신규 개설된 당뒣 카테고리를 통해 당뒣 비대 1 면 콘서트, 당뒣 위클리 탑차트, 당뒣 음악 노래방 경연대회 등 다양한 세부 프로그램이 운영될 예정임
- ☞ 또한, 죽스(JOOX)는 엔다르보이 겡(Ndarboy Genk), 타샤 로스말라(Tasya Rosmala), 루시아나 말랄라(Lusiana Malala), 안디 븐돌(Andi Mbendol), 랄라 위디(Lala Widy) 등 현지 유명 당뒣 가수들과 협업하여 죽스를 통해 신곡을 선공개하기로 함
- ☞ 당뒣의 인기는 2014 년 공중파 방송사 인도시아르(Indosiar)의 당뒣 경연 프로그램인 디 아카데미(D’Academy)를 통해 매년 인기 당뒣 가수들을 배출하며 시작됨
- ☞ 특히, 가수 레스티(Lesti)의 노래 <끄조라(Kejora)>는 유튜브 조회수 1,200 만 회, 노래 <진심으로 보내준다(Kulepas Dengan Ikhlas)>는 유튜브 조회수 4,200 만 회 이상을 기록함
- ☞ 현재 유튜브에서 주목받고 있는 당뒣 가수로는 비아 발렌(Via Vallen), 넬라 카리스마(Nella Kharisma) 등이 있음

패션



✓ [심천] 징동(京东) 3DVR 기술을 활용한 TOM DIXON 매장 “클라우드 쇼핑” 조성 KOCCA

- ✓ 최근, 영국 유명 브랜드 TOM DIXON 은 징동(京东)과 협력하여, 징동 3DVR 기술을 통한 온라인 매장을 구축하고 소비자에게 몰입형 쇼핑 경험을 제공함.
- ✓ MELT 펜던트, FAN 의자, TANK 유리 용기 등을 3DVR 기술로 소비자에게 선보임. 소비자의 경우 720°회전을 통한 제품 체험을 하는 동시에, 음성 정보 청취 및 배경 음악을 통해 실제 쇼핑물에 있는 것 같은 입체형 쇼핑을 경험할 수 있음.
- ✓ TOM DIXON 은 징동의 3DVR 기술을 통해 오프라인 매장을 온라인 매장으로 전환시킴. 실제 이미지를 통해 매장과 입체기술이 적용된 상품을 선보이며, 소비자는 쇼핑과 동시에 몰입형 환경을 체험할 수 있음.
- ✓ 소비자들이 징동 TOM DIXON 매장에서 TOM DIXON 의 모든 제품을 구매 할 수 있도록, 징동은 향후 TOM DIXON 과 협력 하여 조명, 의자, 테이블 등 더 많은 상품에 대한 3DVR 영상을 제작 하여 3D 입체 형식으로 소비자에게 선보일 계획임.

통합(정책 등)



❑ [미국] CES 2021(소비자 가전 전시회), 온라인 개최 예정 ¹²⁾

- ❑ 주요 IT 전시회로 손꼽히는 CES(Consumer Electronics Show, 소비자 가전 전시회)가 올해는 온라인 행사로서 예정대로 1월 진행될 예정임
- ❑ 올해 CES 2021은 11일(현지 시각) 기조연설을 시작으로 오는 14일까지 진행되며, 행사 종료 이후 2월 15일까지 디지털 플랫폼 및 온디맨드 콘텐츠에 접근할 수 있음. 기조연설은 버라이즌(Verizon) 한스 베스트베그(Hans Vestberg) 회장 겸 CEO를 시작으로 제너럴모터스(GM) CEO 겸 회장 메리 바라(Marry Barra), AMD 리사 수(Lisa Su) 박사 외 워너 미디어, CTA, 마이크로소프트 등 미국 주요 기업이 참가함
- ❑ 가장 중요한 포인트는 단연 5G 통신과 이를 바탕으로 하는 사물인터넷 및 언택트 기술이며, 수소차와 전기차 등 차세대 운송 수단 관련 기술과 마이크로프로세서, 디스플레이, 헬스케어도 작년보다 더 중요한 주제로 떠올랐음
- ❑ CES2021은 전통적인 5G 분야는 물론, 코로나 19 수혜 분야가 더욱 집중적으로 조명될 것으로 보임. 많은 사람들이 사회적 거리두기로 인해 집에 있는 시간이 길어지면서, 사물인터넷과 효율적인 집안 관리를 위한 스마트 홈 기술과 OTT 등의 홈 엔터테인먼트 서비스, SaaS나 화상회의 등의 원격근무 솔루션 등이 주목받은 바 있음
- ❑ 작년 CES 행사에는 전 세계 17만 명의 참가자와 4,400여 개 기업이 참여했고, 79개국에서 6,517명의 기자와 블로거가 참석하였음. 올해는 온라인 행사로서 얼마나 주목을 받을 수 있을지 기대됨.

❑ [심천] “창예호련(创艺互联)” 웨강아오 대만구 예술 전시회 개최

- ❑ 홍콩 예술 진흥 사무소와 홍콩 디자이너 협회가 공동으로 주최한 “창예호련(创艺互联)” 시리즈 아트 전시회가 최근 개최됨.
- ❑ 주최 측은 선전, 광저우, 포산 및 동관 등 4개 도시에서 온라인 및 오프라인 전시회를 총 6회 개최하여 홍콩과 심천 예술가, 디자이너들의 작품을 선보일 예정임.
- ❑ 전시회를 통해 예술가와 디자이너 간 협력 파트너 발굴과 창작 아이디어, 경험 및 표현 방법을 상호 토론하여 창의력과 예술을 접목한 웨강아오 대만구 지역 연계 발전을 강화할 예정임.
- ❑ 첫 번째 전시회 “잠행이상뇌공간(潜行异想脑空间)”은 1월 9일부터 1월 31일까지 선전 난터우구청(深圳南头古城)에서 열리며, 예술가 이미신(李美欣)과 디자이너 허순(许迅)의 작품을 전시할 계획임.

12) 출처

- <https://www.cnet.com/news/ces-2021-preview-laptops-chromebooks-and-gaming-pcs/>
- <https://www.engadget.com/oh-god-ces-has-started-151530753.html>
- <https://www.ign.com/articles/ces-2021-biggest-best-announcements-and-reveals>
- <https://www.automotiveworld.com/news-releases/pioneer-to-exhibit-at-ces-2021/>
- <https://www.reviewjournal.com/business/conventions/ces/first-of-its-kind-ces-ready-to-launch-on-computer-screens-monday-2242413/>

- 이번 시리즈 전시회에는 홍콩강러 및 문화 사무소(香港康乐及文化事务署)에서 주최 하였으며, 홍콩예술진흥사무소(香港艺术推广办事处)와 홍콩디자이너협회(香港设计师协会)에서 공동 기획하고 선전시 프링아트센터(深圳市前沿艺穗艺术中心)와 협력하여 개최함. 전시회에는 여러 홍콩 예술가, 디자이너 와 선전 예술가 등이 참여함.

☑ [일본] 데이터로 보는 일본 콘텐츠 산업 시리즈 17- 방송콘텐츠 수출 금액 13)



- 일본의 방송 콘텐츠 수출 금액 합계는 2012 년 104.3 억 엔 규모에서 2017 년 444.5 억 엔 규모로 약 4 배 증가함.
- 인터넷 전송권 수출 금액이 2012 년 6.9 억 엔에서 2017 년 124.2 억 엔으로 증가했으며, 상품화권 수출 금액이 2017 년 156.6 억 엔으로 수출 규모가 가장 큼.

☑ [인니] 구글, 2020 년 인기 인도네시아 앱 발표

KOCCA

- 2020 년 12 월 1 일 구글은 구글 플레이 스토어에서 2020 년 한 해 동안 인기가 높았던 인도네시아 앱을 발표함
- 선정된 앱은 다음과 같음

	선정 분야	선정된 앱명	앱 설명
1	Positive Impact App	Campaign#ForChange	모금 등 사회공헌활동 앱으로, 현재까지 다운로드 수가 약 1 만 회에 달함
2	Best Personal Growth Apps	Skill Akademy by RuangGuru	2020 년 4 월 출시된 교육 서비스 앱으로, 약 100 여 개 분야에 걸쳐 교육을 제공하며 현재까지 약 380 만 명이 가입함
3	Best Personal Growth Apps	CoLearn: Foto Soal MTK dan Belajar Online Live	2020 년 1 월 출시된 교육 서비스 앱으로, 중학생 및 고등학생 대상 수학 강좌 동영상상을 무료로 제공함. 현재 사용자가 100 만 명 가량임
4	Best Hidden Gem Apps	Rentique	2019 년 2 월 출시된 여성 패션의류 대여 플랫폼으로, 현재까지 다운로드 수가 약 5 만 회에 달함
5	Best Casual Games	Rocky Rampage: Wreck'em Up	2020 년 4 월 출시된 모바일 게임 앱으로, 현재까지 다운로드 수가 약 5 만 회에 달함

13) 출처 : 휴먼미디어, 일본과 세계의 미디어콘텐츠시장 데이터베이스, 2019

☑ [베트남] 베트남 국세청 "온라인 플랫폼 사업자 세금 미납 끝까지 추징"

- ☑ 베트남 국세청은 2019~2020 년 동안 구글과 페이스북 등 플랫폼을 통해 수익을 얻는 개인(개인 사업자)들이 낸 세금은 약 1 조 동(VND)으로, 미화로 약 4 천 3 백만 달러에 달한다고 밝힘
- ☑ 당 응옥 민(Dang Ngoc Minh) 국세청 차장은 "플랫폼을 비롯한 페이스북과 같은 소셜네트워크에서도 개인과 기업들이 신고되지 않은 비정상적인 소득을 만들고 있음을 세무당국은 분명히 알고 있으며, 이를 추적하기 위해 은행과도 협력할 것"이라고 강조함. 민 차장은 이어 "이들 글로벌 플랫폼 기업들을 이용해 거래하는 모든 이용자(개인)는 규정에 의해 세무기관에 자진신고 및 납세의 의무가 있다"고 전함
- ☑ 민 차장은 또한 "당국은 베트남에 플랫폼 서비스를 제공하는 넷플릭스, 아마존, 구글 및 유튜브와 같은 외국 기업들과도 베트남 법률 규정에 맞는 세금 의무와 관리방법 등에 대해 소통하고 있다"고 설명함. 민 차장은 따라서 "개인 및 기업들이 세금을 미납할 시에는 과태료도 물고, 형사 처벌까지 받게 될 것을 반드시 기억해야 하며, 미납금이 있다면 당국은 끝까지 추징할 것"이라고 경고

☑ [UAE] 코로나 19 유행기에 아부다비가 스타트업 지원을 위해 해결한 5 가지 과제 14)

- ☑ 세계경제포럼에서 아부다비 경제 개발부 책임자 Muhammad Ali Al Shurafa Al Hammadi 는 코로나 19 로 인한 어려움 속에서 어떻게 스타트업과 창업자들을 위해 기회를 제공했는지 발표함



[그림 5] 아부다비 경제 개발부 책임자 Muhammad Ali Al Shurafa Al Hammadi (출처: alkhalaj)

14) 출처 :

<https://www.alkhaleej.ae/2020-11-15/5-%D8%A9%D8%AD%D8%AF%D9%8A%D8%A7%D8%AA-%D8%B9%D8%A7%D9%84%D8%AC%D8%AA%D9%87%D8%A7-%D8%A3%D8%A8%D9%88%D8%B8%D8%A8%D9%8A-%D9%84%D8%AF%D8%B9%D9%85-%D8%A7%D9%84%D8%B4%D8%B1%D9%83%D8%A7%D8%AA-%D8%A7%D9%84%D9%86%D8%A7%D8%B4%D8%A6%D8%A9-%D8%A3%D8%AB%D9%86%D8%A7%D8%A1-%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%A8%D8%A7%D8%A1/%D9%85%D8%A7%D9%84-%D9%88%D8%A3%D8%B9%D9%85%D8%A7%D9%84/%D8%A7%D9%82%D8%AA%D8%B5%D8%A7%D8%AF>

✔ 첫 번째 과제 : 민간 자금 조달과 대출의 어려움

- 아부다비 경제 개발부의 산업 개발 사무소는 아부다비의 산업 및 상업 부문의 신용 환경을 강화하기 위해 10 개의 국립 은행과 양해 각서에 서명했음
- 은행 간의 경쟁력을 높이고 에미레이트의 다양한 부문을위한 혁신적인 금융 상품 및 서비스를 개발하도록 장려함

✔ 두 번째 과제 : 우선순위에 집중하고 장기 목표 달성의 어려움

- 스타트업은 2030 년까지 석유 기반 경제와 공공 부문을 다각화하고 지식 기반 모델로 전환하려는 아부다비 계획의 핵심적인 부분임
- 아부다비는 최근 인도와 동남아시아의 신흥 기업을 대상으로 "Holding"(ADQ)가 주도하는 11 억 디르함의 가치의 "Alpha Wave Innovation" 투자 펀드를 설립함
- 투자펀드는 인도와 동남아시아의 신흥기업들의 본사를 아부다비의 Masdar 시티에 유치할 목표로 함

✔ 세 번째 과제 : 창업자들을 위한 전례 없는 재정적 과제

- 아부다비는 변화를 주도하는 창업가들이 혁신에 더 많은 시간을 할애하고 후속 재정 지원에 대해 걱정하는 시간을 줄이도록 Hub71 플랫폼을 만들었음
- Hub71 플랫폼은 아부다비의 신흥 기술 프로젝트를 지원하며 75 개 이상의 신생 기업에 대한 지원 조치를 발표했음
- 지원은 자본, 시장 기회, 인재, 멘토링 및 비즈니스 친화적인 환경 제공 및 모든 신입 직원의 5 개월 동안의 주택 및 임대비용을 포함함

✔ 네 번째 과제 : 값 비싸고 복잡한 은행 서비스

- Hub71 플랫폼은 Mashreq 은행 및 First Abu Dhabi 은행과 협력하여 신흥 기업들이 UAE 에서 은행 계좌를 개설 할 때의 문제를 해결함
- 창업가들이 제안한 솔루션은 간소화 된 절차와 다양한 기관 간의 더 나은 조정을 통해 5 일 이내에 스타트업 창업을 위한 은행 계좌를 개설 할 수있는 기능을 제공함

✔ 다섯 번째 과제 : 현지 지역에 미치는 영향에 초점을 맞춤

- Hub71 플랫폼은 Aumet 과 같은 코로나 19 문제를 해결하기 위해 글로벌 의료 기술 및 교육 기술 회사에 우선순위를 부여했음
- Abu Dhabi Telemedicine Center 는 한 달도 채 되지 않아 원격 진료 사례가 2000 % 증가한 것으로 나타났음. 인공 지능은 다양한 분야에서 신약 발견을 가속화하는 데 사용되고 있음

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

KOCCA

	미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장	 +1-323-935-2070	 thinkju@kocca.kr
	유럽 비즈니스센터(파리) 유성훈 센터장	 +33-1-42-93-02-84	 misterx1@kocca.kr
	중국 비즈니스센터(북경) 김상현 센터장	 +86-10-6501-9971	 willbe@kocca.kr
	중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장	 +86-755-2692-7797	 momo@kocca.kr
	일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511	 yhlee@kocca.kr
	인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-2256-2396	 splyskim@kocca.kr
	중동마케터(UAE 아부다비) 오현전 부장	 +971-2-491-7227	 oh@kocca.kr
	베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장	 +84-39-226-4093	 hongjy@kocca.kr

발행인 ————— 김영준

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr