KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2020

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

186 호

위클리글로벌 | 186 호

목차

2020 년 8 월 24 일 한류사업팀

구분	제목
방송/영화	• [미국] 넷플릭스, 영화 콘텐츠 'Cuties'의 포스터 논란에 사과 • [미국] AMC, Regal, Cinemark 등 주요 극장 체인 20 일 재오픈 • [유럽] 아마존 프라임 비디오, 유럽 방송·영화업계에 구호금 6 백만 달러 기부 결정 • [유럽] 프랑스, 영화관 영업 재개 조치 이후 처음으로 주간 관람객 백만 명 돌파 • [북경] 광동성 주강전영 채널, 8 월 15 일부터 방송종료 • [북경] 아이치이 및 바이두, 2 분기 재무보고 발표 • [북경] 중국 고화질 유선 TV 이용가구 1.13 억 호 • [일본] 김준수 주연 뮤지컬 〈모차르트〉, 온라인 스트리밍 성황리에 개최 • [베트남] 8 월부터 'K+' 앱으로 한국드라마 실시간 시청 가능 • [UAE] 한국 드라마 〈사이코지만 괜찮아〉 MENA 지역 NETFLIX 에서 상영 시작 • [UAE] 샤르자 아동·청소년 국제 영화제, 2021 년 10 월로 연기
게임/융복합	• [심천] 청소년 게임 중독 방지 시스템 관리 강화 의견 • [일본] 〈7 개의 대죄 ~빛과 어둠의 교전~〉 개발팀, CEDEC AWARDS 에서 우수상 수상 • [인니] 코로나 19 팬데믹 속 인도네시아 게이머들의 특징 • [UAE] e-Sports 기업 BLAST, 사우디아라비아 Neom 과 파트너십 종료 • [UAE] 코스모폴리탄 미들 이스트, e-Sports 토너먼트로 중동 게임 산업 진출
만화/웹툰	• [일본] 인기 웹툰 〈노블레스〉, 일본에서 10 월 애니메이션화 결정
음악	• [유럽] 영국 인디음반사 쿠킹비닐, 중국 텐센트뮤직엔터테인먼트와 파트너십 체결 • [유럽] 라이브네이션, 독일 뒤셀도르프서 콘서트 'Give Live A Chance' 개최 • [일본] 'K-POP 네이티브 세대' 등장, 한국 데뷔 통해 세계 진출 목표로
패션	• [유럽] 프랑스 의류업계 매출부진…작년 동기 대비 18.9% 감소 • [일본] 아이돌그룹 'TXT', 〈JJ〉 표지 모델로 선정, 남성 한국 아티스트는 10 년만
통합(정책 등)	• [북경] 제 27 회 북경 TV 프로그램교역회 10 월 27 일 개막 예정 • [심천] 심천, 전국 최초 5G SA 전지역화 구축 도시 추진 • [인니] 7 월 1 일부터 디지털세 부과 시행 • [베트남] 식·음료, 섬유업계, EVFTA 최대 수혜 전망 • [베트남] 올 상반기, 실적 양호 베트남 기업들 • [UAE] 사우디아라비아 왕세자, 미래 도시 및 스포츠 프로젝트 강행 • [UAE] 아부다비, 영화관 제한적 재개장 • [UAE] 경제부, 2030 년까지 다음 10 년을 준비하는 50 대 경제계획 발표

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

방송·영화

[미국] 넷플릭스, 영화 콘텐츠 'Cuties'의 포스터 논란에 사과[1)]

|그림 1| 영화 〈Cuties〉 포스터 이미지 (출처: Netflix)

- 올 9 월 9 일 공개 예정인 넷플릭스 영화 'Cuties'의 포스터 및 트레일러 영상과 관련, 미성년자의 성상품화의 측면에서 논란이 불거지고 있음
- 지난 8 월 20 일 예고편이 공개된 이후 미국 내 OTT 소비자들이 트위터 등 SNS 를 통하여 지적한 바에 따르면, 어린이들이 스포츠 및 팀워크 활동을 가장하여 자신들을 성적으로 표현하는 것에 대해 문제가 있다는 여론이 일고 있음
- 아이들의 성적 표현이 미국 내 민감한 소재라는 점에서 뉴욕포스트 등 주요 매체들이 우려를 표하고 있으며, 시리즈의 넷플릭스 내 삭제 청원이 3 만 명을 넘어 현재 4 만 명에 가까워지고 있음
- 본 영화는 11 살 에이미가 주인공으로, 트월킹(Twerking) 댄스팀에 참가하며 현실의 어려움을 이겨내는 스토리로, 진정한 아름다움을 찾는 교훈적인 내용으로 알려짐. 그러나 트월킹 댄스 자체가 성적인 행동을 연상시키며, 미성년자의 성적 표현이 대체로 금기시되는 미국 사회에서 불편하게 받아들여질 수 있음
- 넷플릭스 측은 논란이 불거지자 본 영화의 아트웍의 자극성에 대하여 Fox Business 채널을 통하여 '깊은 유감(deeply sorry)'을 표현하였음

1) 출처 :
- https://www.foxbusiness.com/lifestyle/cuties-netflix-apologizes-artwork-petition
- https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2020-08-20/netflix-cuties-petition-french-film
- https://www.washingtonpost.com/business/2020/08/04/disney-earnings-highlights-mulan/
- https://roguerocket.com/2020/08/20/netflix-apologizes-for-cuties/

[미국] AMC, Regal, Cinemark 등 주요 극장 체인 20 일 재오픈[2)]

- 미국 최대 극장 체인인 AMC 를 비롯, Regal, Cinemark, Marcus Theaters 등 주요 영화 상영 극장들이 20 일 재오픈하며, 오는 9 월 3 일까지 미국 내 모든 AMC 극장의 3 분의 2 가 다시 오픈할 것이라고 밝힘
- 이는 COVID-19 사태로 인하여 영업이 중단된 이후 5 개월 만에 재개하는 것으로, 지난 12 일 AMC 는 성명을 통해 "올해 특별히 설립 100 주년을 맞아 1920 년대 초기 관람료인 15 센트를 적용해 영업을 재개한다"고 밝혔음. 코로나로 인한 락다운 사태는 현재진행형이지만, 극장 안전을 유지하기 위해 입장 인원을 제한하는 등으로 운영을 재개할 것이며, 하버드 공중보건의료센터와 청소 전문기업 클로록스의 도움으로 향상된 방역작업을 준비 중이라고 밝힘. 또한 극장 내 수용인원을 전체 좌석의 25%로 제한하고, 수익성이 떨어지는 극장들에 대해서는 영구 휴관을 결정키로 했다고 아담 에런 최고경영자가 발표함
- 극장 문이 다시 열린다는 소식이 호재로 작용하면서 AMC 의 주식은 급등했지만, 아직 코로나 치료제가 나오지 않은 상황에서 조급하게 재오픈하면 코로나 19 가 재확산될 수 있다는 우려의 목소리가 커지고 있음

[유럽] 아마존 프라임 비디오, 유럽 방송·영화업계에 구호금 6 백만 달러 기부 결정[3)]

- **8 월 13 일 아마존 프라임 비디오는 코로나 사태로 피해를 입은 유럽 방송·영화제작업계의 재개를 위해 6 백만 달러를 기부하겠다고 발표함**
  - 130 만 달러(약 110 만유로)는 영국 시청각 분야 종사자를 지원하는 자선단체인 '영국영화·TV 채리티(UK Film and TV Charity)'에 주어져, 업계회복을 지원하기 위한 새로운 보조금 계획을 수립할 수 있도록 지원할 예정임.
  - 또한, 65 만 달러(약 55 만유로)는 Olivia Colman, Phoebe Waller-Bridge 및 Francesca Moody 가 출범한 '영국극장공동체기금(Theatre Community Fund)'에 기부될 것이며, 나머지인 405 만 달러(약 343 만 유로)은 점진적으로 유럽 국가들의 영화 및 TV 제작 분야의 재개를 위한 구호 기금으로 사용될 예정임.
  - Amazon Studios 의 책임자인 Jennifer Salke 는 '유럽의 창작자 공동체는 전 세계 시청자를 위한 고품질의 Amazon Original TV 시리즈와 영화를 성공적으로 제작하는데 매우 중요한 역할을 하고 있다. 팬데믹 상황을 함께 헤쳐 나가기 위해 이들을 지원하는 것은 필수적이다. 앞으로 몇 달간 영국과 유럽 전역에서 Amazon Original 시리즈의 제작을 준비하면서 유럽의 재능 있는 창작자 공동체를 지속적으로 지원할 것'이라고 밝힘.

---

2) 출처 :
- https://www.cnbc.com/2020/08/20/coronavirus-amc-regal-and-cinemark-prepare-to-reopen-in-the-us-after-five-month-shutdown.html
- https://www.cnn.com/2020/08/20/media/amc-theatres-reopen-coronavirus/index.html
- https://www.theverge.com/2020/8/12/21365960/amc-a-list-subscription-covid-19-coronavirus-december-deadline-cancel-reactivate
- https://losangeles.cbslocal.com/2020/08/13/amc-to-begin-reopening-theaters-nationwide-next-week-will-offer-15-cent-tickets/

3) 출처 : Cineuropa 유럽영상업계 정보 포털 (https://www.cineuropa.org/fr/newsdetail/390799)

[유럽] 프랑스, 영화관 영업 재개 조치 이후 처음으로 주간 관람객 백만 명 돌파[4)]

- 프랑스 영화관 입장권 통합전산망 CBO Box-office 는 지난 8 월 5 일~11 일 주간에 관람객수가 백만을 넘었다고 발표함. 이는 6 월 22 일 영화관 영업 재개 조치 이후 처음임.
- 프랑스 영화관은 6 월 22 일 재개장 이후, 코로나 사태 이전에 비해 평균 관객 수가 3 분의 1 에 그쳤음. 8 월 5 일~ 11 일 주간 관객 수(1,083,245 명)는 2019 년 동기 관객 수의 25% 수준임.
- 발표에 따르면, 3 개 개봉작이 박스오피스를 견인하고 있음. 3 개 영화와 관객 수는 다음과 같음
  - 1 위: 프랑스 코미디 영화 〈Blagues de Toto〉(205,528 명)
  - 2 위: 헐리웃 재난블록터스터 영화 〈Greenland〉(193,402 명)
  - 3 위: 프랑스-벨기에 애니메이션 〈Bigfoot Familiy〉(84,767 명)

[북경] 광동성 주강전영 채널, 8 월 15 일부터 방송종료

- 광동 TV 방송국의 주강전영(珠江电影, Pearl River Movie)채널은 8 월 15 일 0 시부터 방송을 종료함. 주강전영은 방송을 종료하기 며칠 전부터 상급주관부문의 비준을 받아 본 채널의 방송을 종료하게 되었으며, 추후에는 광동영시(广东影视) 채널을 통해 우수한 영화작품과 관련 정보를 제공하겠다는 내용의 자막을 내보냄
- 주강전영 채널은 2008 년 12 월 30 일 정식 방송을 시작해 영화와 드라마 콘텐츠를 메인으로 오락, 예능, 영상작품관련 정보, 영화 다큐멘터리 등의 프로그램을 방송해 왔음.

[북경] 아이치이 및 바이두, 2 분기 재무보고 발표

- 8 월 14 일 아이치이가 발표한 2 분기 재무보고에 따르면, 해당기간 아이치이 매출액은 74 억 위안(약 1 조 2,724 억 원)으로 전년 동기대비 4% 증가하였으며, 2 분기 말 기준 구독 회원 수 규모는 1.05 억 명임.
- 같은 날, 바이두가 발표한 6 월 30 일까지 재무보고에 따르면, 해당기간 바이두의 매출액은 260 억 3 천만 위안(약 4 조 4,758 억 원)이며, 이 중 영업이익(비일반회계기준)이 56 억 위안(약 9,629 억 원)으로 전년 동기대비 187% 증가하였고 순수익(비일반회계기준)은 50 억 8 천만 위안(약 8,735 억 원)으로 전년 동기대비 40% 증가함.

4) 출처: 20 minutes 프랑스 방송사(https://www.20minutes.fr/arts-stars/cinema/2839091-20200813-coronavirus-cinemas-repassent-barre-million-entrees-hebdomadaires)

[북경] 중국 고화질 유선 TV 이용가구 1.13 억 호

- 가이드라인 리서치(格兰研究, Guideline Research)의 데이터에 따르면, 중국 2020 년 1 분기 고화질 유선 TV 신규 이용가구는 238.7 만 호로 전분기 대비 2.2%, 전년 동기대비 8.23% 각각 증가하여 현재 이용가구 전체 규모는 1.13 억 호임.

[일본] 김준수 주연 뮤지컬 〈모차르트〉, 온라인 스트리밍 성황리에 개최[5)]

|그림 1| 뮤지컬 모차르트 앙코르 스트리밍 포스터

- 한국에서 공연 10 주년을 맞이한 뮤지컬 〈모차르트〉가 8 월 9 일부터 11 일까지 일본어 자막과 함께 온라인 스트리밍 됨. 온라인으로 티켓을 구매한 뒤 스마트폰이나 PC 로 시청하는 방식이며 〈PIA LIVE STREAM〉과 〈uP!!!〉 플랫폼을 이용함.
- 한국의 뮤지컬은 압도적인 가창력을 가진 배우가 많다는 장점이 있어 일본에서도 마니아 팬 층이 두터움. 특히 이번에 진행되는 뮤지컬 〈모차르트〉는 일본에서도 유명한 동방신기 출신의 가수 김준수가 주연 모차르트를 연기하여 더욱 화제가 됨.
- 8 월 9 일부터 11 일까지 진행된 스트리밍에는 약 1 만 명이 티켓을 구매하는 등 성황리에 마무리되었으며, 8 월 23 일에는 김준수가 등장한 공연을 앙코르 공연으로서 추가 스트리밍하기로 결정함.

5) 출처 :
-https://news.yahoo.co.jp/byline/nakamotochiaki/20200814-00193023/
-https://news.yahoo.co.jp/articles/b7af45b8817f67125f865d3cc5dd30878fe5967d

- 〈모차르트〉 10 주년 공연을 한국에서 직접 관람하려고 계획했었던 일본 현지의 한국 뮤지컬 팬들과 가수 김준수의 팬들은, 온라인 공연이지만 10 주년 공연을 함께할 수 있다는 것으로 아쉬운 마음을 달랬다고 함. 직접 공연을 보러 한국에 가지 못하는‘위드 코로나’ 시대에 일본어 자막을 함께 제공하는 뮤지컬 콘텐츠를 스트리밍 서비스하는 것은, 한국 뮤지컬의 인기를 지속해서 유지하는 데에 도움이 될 것으로 예상됨.

[베트남] 8 월부터 ‘K+’ 앱으로 한국드라마 실시간 시청 가능

|그림 2| OTT 플랫폼 ‘K+’의 모범형사 포스터

- 베트남에서도 앱(애플리케이션)을 통한 한국드라마를 실시간 시청할 수 있게 됨. 베트남 위성 TV(VSTV)는 8 월 8 일부터 자사 OTT 플랫폼인 ‘K+’ 앱을 통해 한국드라마를 실시간으로 송출한다고 밝힘
- VSTV 측에 따르면, 8 일부터 JTBC 의 ‘모범형사(베트남명 Thanh Tra Mau Muc)’가 한국과 동 시간대에 베트남어 자막으로 방영됨. 이른바 ‘K 드라마’ 열풍이라 불릴 만큼 한국드라마를 좋아하는 베트남인들이 한국 인기 드라마를 실시간으로 시청할 수 있게 됨
- 드라마 모범형사는 배우 손현주, 장승조, 오정세, 이엘리야 등이 출연하는 JTBC 월화드라마로, 7 월 6 일부터 8 월 25 일까지 매주 월, 화 밤 9 시 30 분(KST)에 방영되는 범죄 수사물임. 앞서 방영된 10 편은 K+ 앱에서 8 월 8 일부터 다시 보기로 시청이 가능하며 다음 편들은 실시간으로 시청 가능함

[UAE] 한국 드라마 〈사이코지만 괜찮아〉 MENA 지역 NETFLIX 에서 상영 시작

- **세계적 인기를 끈 한국 드라마 〈사이코지만 괜찮아〉, MENA 지역 공략 개시**
  - 한류스타 김수현과 서예지가 출연한 tvN 토일 드라마 〈사이코지만 괜찮아〉가 지난 6 월 20 일 첫 방송 이래 대표적인 OTT 플랫폼인 넷플릭스를 통해 동시 상영되며 전 세계적인 인기를 끄는 가운데, MENA 지역의 플랫폼에서도 원작의 종영에 맞춰 지난 8 월 16 일 방영이 시작되었음
  - 〈사이코지만 괜찮아〉는 넷플릭스 일본·홍콩·베트남·말레이시아·태국 등 아시아 7 개국에서 인기 드라마 1 위로 기록되었을 뿐만 아니라, 인도·호주·뉴질랜드·러시아 등 비교적 한국 드라마의 영향이 덜했던 지역에서도 상위권에 위치하며 K-드라마의 저력을 과시하고 있음. 특히 넷플릭스의 글로벌 종합 순위에서 6 위에 올랐는데, 이는 한국 드라마로는 역대 최고 순위임
  - MENA 지역에서 〈사이코지만 괜찮아〉의 인기가 유효할지는 드라마 업계에서도 큰 관심을 보이고 있는데, 2020 년 초 큰 인기를 끌었던 〈사랑의 불시착〉이 일본을 비롯한 아시아 지역에서 큰 흥행을 보인 반면 MENA 지역에서는 큰 인기를 끌지 못했던 전력이 있기 때문임. 현재까지 K-드라마가 MENA 지역 넷플릭스에서 순위권에 오른 사례는 〈더 킹〉 이 지난 7 월 사우디아라비아 순위 10 위에 기록된 것이 전부임

[UAE] 샤르자 아동·청소년 국제 영화제, 2021 년 10 월로 연기

- **UAE 샤르자에서 가장 기대되는 문화 행사 중 하나인 샤르자 아동·청소년 국제 영화제(SICFF)가 코로나 바이러스로 인해 2021 년 10 월로 연기되었음**
  - 2013 년 처음으로 열린 샤르자 아동·청소년 국제 영화제는 아동·청소년의 문화 이해도 향상과 예술 역량 발전을 위해 매년 개최되는 영화제로, MENA 지역의 청년 영화인들이 특색 있는 작품을 선보이는 무대이자 아동·청소년들을 위한 콘텐츠 제작을 활성화하기 위한 행사로, 비교적 젊은 인구 구성을 갖추고 있는 MENA 지역에서 의미 있는 영화제로 손꼽히고 있음
  - 올해 영화제에서는 한국계 미국 애니메이션 감독인 한나 리(Hannah Lee)가 제작한 Barely There 을 포함해 프랑스·브라질·남아프리카공화국·이란 등의 작품이 소개될 예정이었으나, 행사가 내년으로 연기되며 해당 작품들의 상영이 온라인으로 대체됨
  - 에미레이트항공, BMW, Nikon, Canon 등이 스폰서로 참여하는 본 영화제는 비교적 단순한 지원 요건(현지어 자막 불요, 영어 자막으로 접수)을 갖추고 있을 뿐만 아니라 샤르자 정부의 적극적인 지원을 받고 있어, 소형 제작사, 단편 영화·애니메이션 제작자의 MENA 지역 진출 창구로 검토해볼 만함

게임·융복합

[심천] 청소년 게임 중독 방지 시스템 관리 강화 의견

- 중공중앙선전부(中共中央宣传部) 출판국 펑스신(冯士新) 부국장은 차이나조이 연계 포럼인 '중국 국제 디지털 엔터테인먼트 산업 대회(CDEC)'에서 청소년들의 게임 중독을 예방하기 위하여 온라인게임 실명 인증 시스템 관리 강화가 필요하다고 발표하였음.
- 현재 국가신문출판서에서 발표한 〈미성년자 온라인게임 중독 방지에 관한 통지〉에 따르면 모든 온라인 게임 이용자 계정은 실명 등록 제도를 실시하여야 하며, 게임 시간, 비용 지불 등에도 상응되는 규정을 준수하여야 하지만 일부 게임을 대상으로 실질 조사를 한 결과 온라인 게임 중독 방지 시스템이 현재 원활하게 운영되지 않고 있음.
- 조사 결과 온라인 게임 중독 방지 시스템의 문제점으로 ▶이용자가 단순 관람객 모드(游客模式)로 게임 접속이 가능하며 기타 계정(위챗, QQ, 이메일, 휴대전화 번호 등)으로도 직접 로그인을 할 수 있음. ▶기타 계정으로 로그인한 후 강제 실명인증 조치가 없으며, 선택적으로 실명 인증을 할 수 있음. 또한 신분증 검사에 대한 기준 역시 모호함. ▶얼굴인식 실명인증 기능은 모바일 기기에만 한정되어 있으며 PC 를 통한 얼굴 인식 기술은 현재 어려움이 있음. ▶일부 모바일 게임의 경우 앱(APP)상에서 청소년 모드(青少年模式)가 설치되어 있지만 PC 에서는 상응되는 기능이 없음.
- 상기 문제점에 대한 게임 개발자, 전문가의 의견으로 ▶세대별 게임 등급 제도 필요 ▶각 게임 별 접속 시간 공유 및 미성년자 1 일 다수 게임 플레이 방지 시스템 구축 ▶얼굴인식 실명인증 기능을 추가 ▶전국 통합 온라인 게임 중독 방지 플랫폼 구축을 통한 미성년자 게임 접속 관련 규범화된 관리 진행을 언급함.

[일본] 〈7 개의 대죄 ~빛과 어둠의 교전~〉 개발팀, CEDEC AWARDS 에서 우수상 수상 6)

- 넷마블 일본 주식회사는 자사가 운영하는 〈7 개의 대죄 ~빛과 어둠의 교전~〉의 개발팀이 게임 개발자용 컨퍼런스 〈CEDEC 2020〉에서 〈CEDEC AWARDS 2020〉 '비주얼 아트' 부문의 우수상에 선정되었다고 밝힘. 〈CEDEC AWARDS〉는, 컴퓨터 엔터테인먼트 개발의 진보에 현저한 공적을 가진 기술에 초점을 두고 기술면에서 개발자들의 공로를 기려 표창하는 것으로 개발 기술의 보급과 계몽, 산업의 발전 등을 목표로 하는 수상식임.
- 〈CEDEC AWARDS 2020〉의 우수상은, 게임 개발자와 이벤트 운영위원회로 구성된 노미네이션 위원회 구성원에 의해 선출되며 〈7 개의 대죄 ~빛과 어둠의 교전~〉 개발팀은 그래픽이 우수한 게임을 수상하

6) 출처 :
-https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001165.000007736.html
-https://news.yahoo.co.jp/articles/de6baf46d7cbf5a96e539917d3aeee3979edaa73
-https://cedec.cesa.or.jp/2020/outline

는 '비주얼 아트'부문에서 모바일 게임으로서는 유일하게 우수상 수상작으로 선정됨.

|그림 3| 7개의 대죄 ~빛과 어둠의 교전~ 이미지

- CEDEC 공식 사이트에서는 "원작 IP 의 매력을 높은 수준의 퀄리티로 표현했으며, 스마트폰 게임임에도 불구하고 NPR 표현이나 연출 효과 등이 완벽하게 실현되었다는 점이 높은 평가를 얻었다"라고 설명함.
- 또한, CEDEC 참가자들에 의한 투표가 2020 년 9 월 2 일까지 진행되며, 9 월 3 일에 우수상 수상작 중 각 부문의 최우수상 작품을 선정할 예정이라고 함.

[인니] 코로나 19 팬데믹 속 인도네시아 게이머들의 특징

- 코로나 19 팬데믹 속 인도네시아 게임 산업이 점차 발전하고 있는 가운데, 글로벌 소셜미디어 기업인 트위터(Twitter)가 인도네시아 게이머들 대상 게임 관련 설문조사를 진행함. 해당 설문조사 결과에 따르면, 인도네시아 게이머들은 다음과 같이 5 가지 특징을 가지고 있음
  - 첫째, 여전히 캐쥬얼 게임을 즐겨함. 현재 인도네시아에서 e 스포츠가 떠오르는 산업이긴 하나, 인도네시아 게이머들에게는 캐쥬얼 게임(30%), 소셜 게임(25%), 액션 게임(24%), e 스포츠(19%), 롤플레잉 게임(14%), 피트니스 게임(6%) 순으로, 캐쥬얼 게임이 가장 인기가 높음
  - 둘째, 취미와 여유시간을 즐기기 위해 게임을 함. 일반적으로 동남아지역 게이머들은 코로나 19 사태로 인해 친구 및 가족들과의 관계를 위해 게임을 한다고 조사된 반면, 인도네시아 게이머들은 여유시간을 즐기기 위해서 게임을 한다고 밝힘. 특히 인도네시아 밀레니엄 세대 중 26%는 이전부터 게임이 취미였다고 밝힘
  - 셋째, 게임을 함으로써 현실도피를 함. 인도네시아에서 대규모 사회적제한조치(PSBB)가 4 월 초부터 시행되면서 많은 사람들이 지루함을 탈피하기 위해 게임을 하는 경향도 있지만, 게임 〈더 심즈(The Sims)〉, 〈애니멀 크로싱(Animal Crossing)〉을 하면서 일상생활을 게임 속에서 구현하고자 하는 경향이 있음
  - 넷째, 게임 속 소셜 네트워킹을 즐기지 않음. 보통 타 국가 온라인 게이머들은 게임을 하면서 온라인 친구들과 대화를 즐기는 경향이 있으나, 인도네시아 게이머들은 타 게이머들과의 채팅하는 시간이 매우 짧으며 게임을 하는 데에 집중하는 경향을 보임
  - 다섯째, 인터넷 연결 문제에도 여전히 게임을 즐김. 인도네시아 스마트폰 보급률은 점차 증가하고 있으나, 인터넷 연결 문제는 여전히 큰 이슈로 남아 있음. 이에 따라 인도네시아 게이머들은 오프라인 게임을 선호하는 경향을 보임

- 한편, 인도네시아 게임협회(AGI) 자료에 따르면, 인도네시아 게임 개발자 수는 연간 10~20% 증가하고 있는 추세로, 이는 현지 게임 서비스 제공자 역시 증가하고 있다는 것을 의미함

[UAE] e-Sports 기업 BLAST, 사우디아라비아 Neom[7]과 파트너십 종료

- 덴마크에 기반을 둔 세계적인 e-Sports 토너먼트 주관사 BLAST 는 지난 7 월 29 일 발표한 지 24 시간이 채 되지 않아 Neom 과의 파트너십을 종료한 라이엇 게임즈에 이어 두 번째로 Neom 과의 파트너십을 취소했다고 밝힘
- 이번 파트너십은 Neom 건설에 따른 Huwaitat 부족 20,000 명의 퇴거 사건, 사우디아라비아에서의 언론의 자유, 여성 인권, LGBT 문제에 대한 세계적인 비난을 이유로 취소되었으며, 파트너십 체결이 기사화된 직후부터 e-Sports 업계 및 팬, 팀들에게 많은 질타를 받았음

[UAE] 코스모폴리탄 미들 이스트, e-Sports 토너먼트로 중동 게임 산업 진출

세계적인 여성 미디어 그룹 코스모폴리탄, 중동 지역 게임 산업 진출 선언

- 코스모폴리탄은 중동 지역 최대 e-Sports 기업인 ITP 게이밍과 협력, 걸프 지역 최초의 여성 중심 온라인 게임 토너먼트인 코스모 컵을 출시한다고 발표
- 코스모폴리탄의 중동 지역 담당자는 “게임 산업은 세계적으로 가장 빠르게 성장하는 산업 중 하나이며, 중동 지역에서 게임 산업이 발달함에 따라 전 세계 게임 수익의 3.2%를 차지하고 있고 최근 코로나 19 의 영향으로 더욱 급속도로 성장하고 있다”며, 코스모폴리탄이 이러한 성장 속에서 여성의 역할을 강화하는 역할을 수행할 것이라고 밝힘

7) 사우디아라비아의 실권자 무함마드 빈 살만 왕세자가 2017 년 10 월 24 일(현지시간) 사우디 수도 리야드에서 열린 미래투자이니셔티브 콘퍼런스(FII)에서 발표한 신도시 개발 계획(출처 : 네이버)

만화·웹툰

[일본] 인기 웹툰 〈노블레스〉, 일본에서 10 월 애니메이션화 결정[8)]

|그림 4| 애니메이션 방영 예정인 웹툰 노블레스

- LINE 디지털 프런티어 주식회사는 자사 운영의 전자 만화 서비스 〈라인 만화 (LINE マンガ)〉의 오리지널 작품인 한국 웹툰 〈노블레스 (원작/손제호, 그림/이광수)〉의 애니메이션화를 결정, 2020 년 10 월부터 방영 예정이라고 발표함.
- 원작 〈노블레스〉는 820 년간의 잠에서 깨어난 고귀한 피와 정신을 가진 귀족의 수호자 라이제르를 중심으로 한 이야기임. 네이버 웹툰에서 11 년간, 일본의 라인 만화에서의 2 년간의 연재를 걸쳐 완결을 맞이한 장편 작품임. 현재까지 전 세계 누적 조회수는 46 억 회를 돌파했으며 29 개국 언어로 번역되는 등 세계적으로 사랑받고 있는 웹툰임.
- 이번 애니메이션화를 기념하여 2016 년에 기간 한정으로 공개된 본 작품의 에필로그 〈NOBLESSE: Awakening〉을 유튜브에 공개한다고 함.
- 이번 여름 애니메이션으로 TV 방송된 웹툰 〈갓 오브 하이스쿨〉이 높은 퀄리티를 자랑하며 무사히 마무리되어 일본 애니메이션 팬들에게도 극찬을 받은 만큼, 〈노블레스〉의 애니메이션화가 더욱 주목받고 있음.

8) 출처 : https://www.sankei.com/economy/news/200814/prl2008140358-n1.html

음악

[유럽] 영국 인디음반사 쿠킹비닐, 중국 텐센트뮤직엔터테인먼트와 파트너십 체결[9)]

- 유럽의 대표적 인디음악 레이블인 쿠킹비닐(Cooking Vinyl)과 중국 텐센트뮤직엔터테인먼트(Tencent Music Entertainment Group, 이하 TME)가 독점 파트너십 체결을 발표함.
- 1986 년에 설립된 쿠킹비닐은 40 개국 이상에 진출한 글로벌 인디음악기업으로, 포크, 록, 펑크, 일렉트로닉 및 얼터너티브 음악을 포괄하는 다양한 음악 콘텐츠를 제작함. Marilyn Manson, The Cranberries, The Prodigy, Passenger and Nina Nesbitt 등 유명 뮤지션 음반 발매, 아티스트 캠페인, 마케팅 및 유통을 담당함.
- 이 계약에 따라 쿠킹비닐의 음악은 QQ Music, Kugou Music, Kuwo Music 및 WeSing 과 같은 TME 의 음악 플랫폼에서 이용 가능하게 될 전망임. 그 외 오디오 및 비디오 콘텐츠, 공연, 소셜 엔터테인먼트 및 기타 서비스를 제공할 예정이라고 밝힘.
- 쿠킹비닐의 회장인 마틴 골드스미스(Martin Goldschmidt)는 이번 파트너쉽 체결에 대해 '현재 비영미권 음악이 세계적인 주목을 받기 시작했다. 지금이 TME 와의 협력을 시작하기에 완벽한시기'라며, '글로벌 음악 시장에서 중국의 중요성이 커짐에 따라, 뮤지션들은 중국에 더 많은 관심을 기울이고 있다. 쿠킹은 TME 를 통해 다양한 형태로 더 많은 청중에 인디 정신을 전달하기를 고대하고 있다'고 덧붙임.
- 한편 TME 의 한 임원은 'TME 는 수년간 디지털 음악 엔터테인먼트 분야에서 쌓아온 온라인 및 오프라인 양방향 비즈니스 경력과 커뮤니케이션 채널을 통해 쿠킹비닐의 우수한 인디 뮤지션을 선보일 것'이라고 밝힘.

9) 출처:
- 프랑스 문화전문포털 New Tank Culture(https://culture.newstank.fr/fr/article/view/190669/chine-accord-licence-distribution-entre-cooking-vinyl-tencent-music.html)
- TME 보도자료(https://www.prnewswire.com/news-releases/tencent-music-entertainment-partners-with-cooking-vinyl-to-promote-global-indie-music-301112312.html)

[유럽] 라이브네이션, 독일 뒤셀도르프서 콘서트 'Give Live A Chance' 개최[10)]

- **독일 뒤셀도르프서 라이브네이션(Live Nation) 콘서트 'Give Live A Chance' 개최…지방정부 및 뒤셀도르프시와 공동방역체계 가동 합의**
  - 오는 9 월 4 일, 독일 뒤셀도르프의 Merkur Spiel-Arena 공연장에서 미국의 세계적인 음악기업 라이브네이션 독일법인이 콘서트 'Give Live A Chance' 를 개최할 예정임.
  - 이는 지난 3 월 실시된 독일 이동금지령 이후 라이브네이션의 첫 공연임과 동시에 독일 내 최대 규모(12,000 석)의 공연임.
  - 이 콘서트는 라이브네이션의 전 세계 Return To Live 캠페인의 일환으로 개최되며, Bryan Adams, Sarah Connor 등이 출연 예정임. 현재 티켓 판매가 진행 중이며, 8 월 31 일 이벤트 취소 시 환불 조치될 예정임.
  - 이를 위해 라이브네이션 독일법인, 독일 노르트라인베스트팔렌주(North Rhine-Westphalia) 뒤셀도르프시는 공동방역체계를 수립, 가동에 합의, 개최 가능 여부는 8 월 31 일에 최종 결정하겠다고 발표함
  - 현재 NRW 주도인 뒤셀도르프는 코로나 바이러스 발생률이 18.7 로, 다른 주도들 중 2 위를 기록하고 있음(NRW 전체 발생률은 13.7)
  - 이에 대해 NRW 노동보건사회부 장관 Karl-Josef Laumann 은 '발생률과 확진자수가 매우 높고 계속해서 증가하고 있는 상황에서 이 정도 규모의 공연을 개최하는 것은 불가능하다. 그러나 뒤셀도르프 보건당국과 라이브네이션이 공동수립한 안전계획은 훌륭하다. 현재로서는 상황을 지켜보며 최종 결정을 유보하려 한다'고 밝힘.

[일본] 'K-POP 네이티브 세대' 등장, 한국 데뷔 통해 세계 진출 목표로[11)]

- 소니뮤직과 JYP 엔터테인먼트의 한일 공동 오디션 〈NIJI Project〉로 탄생한 걸그룹 〈Niji U〉는 멤버 전원이 일본인임에도 불구하고 K-POP 스타일의 아이돌을 지향하는 그룹임. 최근, 아이돌 인재가 나타나기 힘든 그야말로 '포화상태'를 맞이한 일본 엔터테인먼트 업계에서, 일본 데뷔를 목표로 하지 않고 K-POP 을 동경하는 젊은 세대가 증가해 그러한 세대를 일컫는'K-POP 네이티브 세대'라는 용어가 함께 등장함.
- 〈NIJI Project〉는 그동안 '근성, 눈물, 배신'에 중심을 두었던 일본의 전형적 오디션 프로그램과 정반대로 '우정, 노력, 웃음'에 중심을 두면서 일본의 오디션 프로그램 스타일을 개혁시킴.
- 그뿐만 아니라 현지 오디션 참가자들의 목표가 종래의 일본 스타일 아이돌로서의 일본 예능계 데뷔가 아닌 K-POP 스타일의 아이돌로 전향됨과 더불어, 세계적인 스타가 될 수 있는 지름길이기도 한 한국 데뷔와 글로벌 실적을 가진 K-POP 프로듀서들의 도움을 받는 아이돌이 되는 것을 지향하기 시작함.

10) 출처 : 음악산업정보포털 Pollstar(https://www.pollstar.com/article/live-nations-return-to-live-put-on-hold-in-germany-146237)
11) 출처 : https://www.hokkaido-np.co.jp/article/450965

- ‘BTS’나 ‘BLACKPINK’와 같은 K-POP 아티스트의 퍼포먼스가 국경을 넘어 활약하고 있는 모습을 체감하고 있는 ‘K-POP 네이티브 세대’는 최근 점점 증가하고 있으며 한국 연예기획사에서 연습생 기간을 거쳐 K-POP 그룹에서 데뷔, 활약하는 일본인 또한 늘고 있음. 대표적으로 ‘TWICE’, ‘NCT 127’이 있으며, YG 엔터테인먼트의 신인 ‘TREASURE’는 멤버 12 명 중 4 명이 일본인임.
- 또한, TWICE 의 미나를 배출한 것으로 유명한 오사카(大阪)의 ‘URIZIP’와 같은, 처음부터 한국 데뷔를 목표로 하는 일본의 연예인 학교나 양성소도 증가하는 추세라고 함.
- 세계를 무대로 하고 싶어 하는 젊은 세대가 일본에서도 늘고 있는 지금 일본 엔터테인먼트 업계는, 현재까지의 일본음악 시장의 비즈니스 패턴이었던 ‘대량생산’ 시스템에서 벗어나 양질의 콘텐츠를 생산하는 것이 시급하다는 평가를 받고 있음.

패션

[유럽] 프랑스 의류업계 매출부진…작년 동기 대비 18.9% 감소[12)]

- 프랑스 의류업계의 2020 년 6 월 매출이 공개되었으며 작년 동기 대비 18.9% 감소한 것으로 밝혀짐.
- 지난 6 월, 기록적인 매출 감소를 보인 이후 프랑스 의류업계는 여전히 적자 상태에 있음. 그러나 감소세는 완화 국면에 접어듦. 온라인 판매를 포함하여 2019 년 동기 대비 2020 년 6 월 매출은 -18.9 %를 기록함. 여름성수기 관광객의 부재로 인한 타격으로 해석됨.
- 8 월 11 일 종료된 프랑스 여름 정기 할인기간 첫 2 주 동안 의류 유통이 약 15 % 감소함. 갤러리 라파예트와 같은 대형 백화점은 올해 상반기 6 개월 동안 매출이 41.6 % 감소했으며, 쇼핑센터 및 유명 의류 체인은 작년 동기 대비 -12.5 %와 -13.7 %로 조금 나은 양상을 보임.
- 전자 상거래는 계속적으로 성장 중이나, 6 월에는 모든 유통 채널에서 평균 11.9 % 증가에 그쳐 성장 부진추세를 보임. 다양한 형태의 통신판매시장 매출은 14 % 증가하였으며, 올해 상반기 모든 유통 채널에서 온라인 판매가 2019 년 상반기에 비해 10 %의 상승을 기록한 것으로 나타남. 2019 년 3.2 % 성장에 비해 눈에 띄는 결과임.
- 의류 및 섬유 유통 업체의 2020 년 상반기 매출은 24.5 % 감소했고, 향후 감소 추세는 누그러질 것으로 전망됨.

[일본] 아이돌그룹 'TXT', 〈JJ〉 표지 모델로 선정, 남성 한국 아티스트는 10 년만[13)]

|그림 5| 잡지 〈JJ〉 10월호 표지

12) 출처: Fashionunited 패션산업정보포털(https://fashionunited.fr/actualite/business/juillet-2020-les-ventes-d-habillement-baissent-de-18-9-pour-cent/2020081024465)
13) 출처 : https://www.hokkaido-np.co.jp/article/450075

- 5 인조 남자 아이돌 그룹 'TOMORROW X TOGETHER'이 일본의 여성 패션 잡지 〈JJ〉의 10 월호 표지모델로 결정되었으며 사진이 공개됨.
- 'TOMORROW X TOGETHER'을 표지모델로 선정한 〈JJ〉의 편집부는 "세계를 무대로 활약 중인 'TOMORROW X TOGETHER'는 〈JJ〉의 독자들과 같은 세대를 공유 중인 아이돌 그룹으로서, 높은 질의 퍼포먼스와 노래 실력을 보유한 실력파 그룹으로 화제를 모으고 있습니다. 이에 10 년 만에 남성 한국 아티스트 표지모델로 'TOMORROW X TOGETHER'를 선정하는 것으로 결정했습니다"라고 언급함.
- 잡지 〈JJ〉는 여성 잡지인 만큼 표지모델을 늘 여성으로 선정, 2010 년 잡지 발간 35 주년을 기념해 사상 최초 남성 표지 모델을 '동방신기'로 채택함. '동방신기'가 첫 남자 표지 모델로 실린 발간 35 주년 잡지는 이틀 만에 품절되어 〈JJ〉 발간이래 처음으로 증간을 실시해 일본에서도 당시 화제가 됨. '동방신기' 이후 'TOMORROW X TOGETHER'가 표지로 선정된 것으로 한류 주역들의 세대교체를 확인할 수 있음.

통합(정책·기타)

[북경] 제 27 회 북경 TV 프로그램교역회 10 월 27 일 개막 예정

- 올해 개최되는 제 27 회 북경 TV 프로그램교역회(北京电视节目交易会)의 일정이 10 월 27 일부터 30 일까지로 확정되었으며, 올해는 코로나 19 로 온・오프라인 방식을 병행하여 진행될 예정임. 행사 신청등록 기간은 8 월 17 일부터 10 월 25 일까지로 온라인을 통해 신청 가능함.

  * 공식홈페이지 : https://www.cbbpa.org.cn/bjtvme/2020autumn

[심천] 심천, 전국 최초 5G SA[14] 전지역화 구축 도시 추진

- 8 월 17 일, 심천시 5G 산업협회 주관, 화웨이기술유한공사가 협찬하여 '심천, 5G 스마트 타운'을 주제로 한 발표회가 개최되었으며, 심천시 전 지역에 대한 5G 인프라 구축 성과, 5G+클라우드+AI 활용 사례, 5G 산업 응용 시범사업 등과 관련된 내용을 중심으로 발표하였음.
- 심천시 5G 산업협회 줘우궈밍(周国明) 비서장은 발표회에서 "심천시의 경우 5G 산업 체인이 활성화 되어 있으며 5G 모델링, 단말기, 설비 및 칩 분야의 발전이 타 도시에 비하여 우수하다고 평가함. 시 정부의 정책 지원과 메이저 기업의 혁신적 연구개발력을 중심으로, 디지털 경제, 통신 기술, 전자정보 등의 산업 분야에 있어 표준화, 상용화, 혁신화 개념을 수립하였음. 향후 중국 내 5G 산업 벤치마킹 도시로 조성하는 것을 목표로 함."이라고 발표하였음.
- 심천시 5G 산업 발전 관련 정책의 경우 세 가지 측면으로 나눌 수 있음 ▶기지국, SA 등과 관련된 5G 네트워크 구축 ▶10 대 기타 업종과의 융복합 응용 방안 모색 ▶5G 산업 생태계 조성 및 산업체인 발전 추진
- 투자융자 분야에서는 심천시 정부 및 투융자 기관이 공동으로 심천 5G 산업 발전 기금을 설립하고 있으며 50 개 금융 기구, 은행 기관과 접촉하여 투융자 서비스 시스템을 구축하고 있음.
- 산업협력 관련 4 가지 측면에 대한 중점 추진 사항은 다음과 같음 ▶지속적인 4 만 5,000 개 무선 기지국에 대한 투자 및 지원 추진 ▶업종별 파트너십을 통합하여 5G 관련 업종별로 심도 있게 활용할 수 있도록 추진 ▶5G 네트워크 산업화 발전 추진 ▶대외협력 확대를 통한 5G 산업 관련 응용 사례 홍보

[인니] 7 월 1 일부터 디지털세 부과 시행

- 인도네시아 재무부는 '2020 년 3 월 인도네시아 재무부령 제 48 호'를 통해 넷플릭스, 스포티파이 등 외국계 디지털 기업에 대해 디지털세를 부과한다고 밝힘

14) 5G SA 란 유, 무선망 모두 5G 장비를 활용하는 것으로 데이터 지연이 거의 없고 데이터 처리 효율이 뛰어난 특징을 가지고 있음. 자율주행, 5G 통신을 효과적으로 활용하여 스마트타운 등에서 사용됨.

- 해당 시행령 제 11 조에 2020 년 7 월 1 일부터 디지털세를 부과한다고 언급되어 있으며, 이에 따라 소비자들은 기존 서비스가격에 디지털세 10%를 추가하여 지불해야 함
- 인도네시아 관세청(DJP)은 현재 인도네시아에서 영리활동을 하는 외국계 디지털 기업 총 16 개사 대상으로, 다음과 같이 두 단계를 통해 세금을 부과한다고 밝힘
  - 첫 단계에 해당하는 기업은 아마존 웹서비스(Amazon Web Servicec Inc.), 구글 아시아 퍼시픽(Google Asia Pacific Pte), 구글 아일랜드(Google Ireland Ltd,), 구글(Google LLC.), 넷플릭스 인터네셔널(Netflix International B.V.), 스포티파이(Spotify AB.)로, 해당 기업 6 개사는 2020 년 8 월 1 일부터 디지털세를 납부해야 함
  - 두 번째 단계에 해당하는 기업은 페이스북 아일랜드(Facebook Ireland Ltd.), 페이스북 페이먼츠 인터네셔널(Facebook Payments International Ltd.), 페이스북 테크놀로지스 인터테셔널(Facebook Technologies International Ltd.), 아마존 서비스(Amazon Services LLC), 오더블(Audible Inc.), 알레사 인터넷(Alexa Internet), 오더블(Audible Ltd.), 애플 디스트리뷰션 인터네셔널(Apple Distribution International Ltd.), 틱톡(Tiktok Pte.Ltd), 더 월트 디즈니 컴퍼니(The Walt Disney Company(South East Asia)Pte.Ltd)로, 해당 기업 10 개사는 2020 년 9 월 1 일부터 디지털세를 납부해야 함
- 2020 년 인도네시아 관세청 제 12 호 4 조에 따르면, 디지털세 납부 대상 외국계 디지털 기업 기준은 인도네시아에서 연 6 억 루피아(약 4,800 만원) 또는 월 5,000 만 루피아(약 400 만원) 상당의 수익을 벌어들이는 기업으로, 연 12,000 명 또는 월 1,000 명 이상의 접속자 수를 보유하고 있는 기업임
- 인도네시아 관세청은 앞으로 디지털세를 부과함에 따라 OTT, 게임, 음악 등 총 7 개의 디지털 분야에서 총 10.4.조 루피아(약 8,360 억 원) 상당의 세금을 징수할 수 있을 것으로 기대함
- 한편, 2018 년 이마케터(eMarketer) 자료에 따르면, 인도네시아 내 디지털 비디오 시청자수(다운로드 수)는 2021 년 약 1 억 400 만 명에 달할 것으로 예상됨. 또한, 2019 년 ITU(International Telecommunication Union) 자료에 따르면, 인도네시아 내 디지털 상거래 거래액은 2025 년 약 8,200 만 달러(약 968.8 억 원)에 달할 것으로 예상함. 이 외에도 넷플릭스는 인도네시아 내 사용자 수가 2020 년 약 906,700 명을 넘을 것으로 예상함

[베트남] 식·음료, 섬유업계, EVFTA 최대 수혜 전망

|그림 6| 베트남 의류공장 근로자

- 신용평가사 피치의 컨설팅업체 피치 솔루션스(Fitch Solutions)에 따르면 베트남과 EU 의 식·음료, 섬유 업체들이 8 월 1 일 발효된 EU-베트남 자유무역협정(EVFTA)의 최대 수혜를 받게 될 것이라고 예측. EVFTA 는 싱가포르에 이어 EU 가 동남아 국가와 맺은 두 번째 협정임
- EU 의회는 2020 년 2 월 무역협정 체결, EU-베트남 투자보호협정(EVIPA)을 6 월 8 일 비준, 8 월 EVFTA 가 발효될 수 있는 발판을 마련함. EVFTA 조항의 주요 내용은, EU 가 베트남의 수입품에 대한 약 71%의 관세를 철폐하고, 7 년 후에는 모든 상품과 서비스의 99%가 면세로 된다는 것을 포함
- 베트남은 EU 로부터 수입품에 대한 수입 관세 49%를 완화하고, 나머지는 향후 10 년간 단계적으로 폐지하기로 함. EU 에 수출되는 베트남의 수산물은 현행 관세 60.2%에서 2027 년까지 1.9%로 감소. 마찬가지로 가공 농산물의 관세 인하율은 현행 37.2%에서 2027 년까지 2.1%로 낮아질 전망. 베트남 기획투자부는 EVFTA 가 2025 년까지 베트남의 GDP 를 4.6% 더 성장시키고 베트남의 EU 수출을 42.7% 증가시키는 데 도움을 줄 것이라고 예측함

[베트남] 올 상반기, 실적 양호 베트남 기업들

|그림 7| The Vinhomes Ocean Park – 빈홈즈의 새로운 프로젝트

- 전 세계적인 코로나 19 대유행에도 불구하고, 베트남 25 개 기업이 올 상반기(1~6 월)에 상당한 수익을 낸 것으로 알려짐
- 가장 많이 수익을 낸 기업은 빈그룹(Vingroup) 계열사 부동산 전문기업 빈 홈즈(Vinhomes)임. 빈 홈즈는 2 분기 세후 이익이 전년 동기 대비 55% 감소한 3 조 8,000 억 동(약 1,949 억 원)이었지만, 1 분기 세후 이익은 11 조 4,500 억 동(약 5,874 억 원)으로 작년보다 소폭 증가함. 빈 홈즈는 특히 코로나 19 가 베트남 경제에 거의 영향을 미치지 않았던 1 분기 세후 이익 증가는 부동산 프로젝트의 성공적인 판매 덕분이라고 분석됨
- 비엣콤 은행(Vietcombank)는 8 조 8,000 억 동(약 4,514 억 원)의 세후 수익으로 2 위를 차지. 이 수치는 전년 대비 3% 감소한 수치임. 이후 4 조~6 조 동의 이익이 발생한 기업들로는, 페트로 비엣남가스(PetroVietnam Gas), 철강생산업체 호아팟(Hòa Phát), VP 은행(VP Bank), 테콤 은행

(Techcombank) 등이 뒤를 이음. 상당한 수익을 낸 기업 중 절반이 은행권에 속해있어, 코로나 19 의 영향에도 불구하고 상반기 양호한 실적을 이어간 것으로 보임

[UAE] 사우디아라비아 왕세자, 미래 도시 및 스포츠 프로젝트 강행

|그림 8| 홍해 관광단지 구상도

|그림 9| 미래도시 Neom 구상도

- **사우디아라비아의 왕자 Mohammed bin Salman, 수십억 달러의 3 가지 초대형 프로젝트 계약을 체결함**
  - 사우디아라비아가 사상 초유의 저유가 지속, 적자재정 속에 부가가치세를 3 배 인상하고(5%→15%) 공무원들의 혜택을 대폭 축소하는 등 극단적인 조치를 취하고 있는 가운데, '비전 2030'의 관광산업 분야 3 대 프로젝트(미래도시 Neom, 스포츠 및 엔터테인먼트 단지 Qiddiya, 홍해 프리미엄 관광단지 개발)와 관련한 계약을 강행한다고 밝힘
  - 사우디아라비아 정부는 이번 프로젝트가 사우디 청년들에게 많은 일자리를 창출하고 엔터테인먼트와 관광 산업을 발전시켜 미래 세대를 위한 새로운 먹거리가 될 것이라 밝힌 바 있음

[UAE] 아부다비, 영화관 제한적 재개장

- 지난 3 월, 코로나 바이러스의 영향으로 전면 폐쇄되었던 영화관들이 지난 8 월 17 일, 정부의 지침을 수용하는 조건으로 재개장하였음
- 아부다비 정부는 영화관의 수용인원을 30%로 제한하고, 동반가족의 수와 무관하게 거리두기를 실천하는 경우에 한해 영화관에 입장을 허용한다고 밝혔으며, 영화 시작 20 분 전 입장하여 영화관 측의 좌석 배정에 협조하여야만 함
- 한편, 영화관이 폐관한 기간 동안 아부다비 Yas Marina 의 자동차 극장(Drive-through Cinema)는 때

아닌 호황을 누렸는데, 차량 당 160 디르함(한화 약 5 만 2 천원)의 요금으로 3 명이 함께 영화를 관람할 수 있어 문화생활에 목마른 각지의 시민들이 몰렸음

[UAE] 경제부, 2030 년까지 다음 10 년을 준비하는 50 대 경제계획 발표

- 셰이크 무함마드 빈 라시드 알 막툼 총리 겸 부통령, 두바이 통치자는 연방 경제부 장관들로부터 2030 년까지의 국가경제 핵심 성과 및 경제부의 다음 10 년간의 비전을 대표하는 '50 대 경제계획'에 대해 보고받음
- 50 대 경제 계획은 총 33 개 이니셔티브로 구성되어 있고, 향후 10 년 동안의 경제업무 로드맵을 대표하는 5 개의 기둥을 중심으로 함. 5 대 기둥은 다음과 같음. ▶통합된 경제 ▶중소기업 및 기업가정신 ▶관광, 외국인 투자유치 ▶수출 두 배 증대 ▶인재 유치에 집중

| 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) 남궁영준 센터장	+86-755-2692-7797	pinoky14@kocca.kr
일본 비즈니스센터(동경) 황선혜 센터장	+81-3-5363-4511	hwang216@kocca.kr
인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김남걸 센터장	+62-21-2256-2396	girl94@kocca.kr
중동마케터(UAE 아부다비) 오현전 부장	+971-2-491-7227	oh@kocca.kr
베트남마케터(하노이) 홍정용 부장	+84-39-226-4093	hongiy@kocca.kr

발행인 김영준
발행처 한국콘텐츠진흥원
ISSN 2733-578X
전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)
1566-1114
www.kocca.kr