KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2020

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

194호

위클리글로벌 | 194 호

목차

2020 년 10 월 20 일 한류사업팀

구분	제목
방송/영화	• [미국] 에디 머피 영화 '커밍 2 아메리카'(Coming 2 America), OTT 개봉 • [미국] 넷플릭스, 오리지널 다큐멘터리 'Blackpink: Light Up the Sky' 공개 • [유럽] CJ ENM 소유 스웨덴 에코라이츠, 소니와 해외드라마 배급 계약 체결 • [유럽] 영국 ITV, '섬씽스페셜'과 방송 콘텐츠 포맷 공동개발 계약 체결 • [유럽] 영국판 복면가왕 'The Masked Singer UK' 시즌 2 촬영 완료 • [북경] 2019 년 인터넷 영상산업 규모 4,541 억 위안 • [북경] 영화 〈팔백(八佰)〉 상영기한 11 월 21 일까지 재연장 • [심천] 〈2020 국경절 기간 온/오프라인 공연 현황 보고〉 발표 • [일본] 영화 '82 년생 김지영' 개봉, 여성 저명인들의 추천사 줄이어 • [인니] 넷플릭스 속 인도네시아 대표 콘텐츠 • [베트남] 베트남 최초 창작 슈퍼히어로 영화 'Vinaman' 제작 돌입 • [UAE] 이집트 '카이로 국제 영화제' 12 월로 개막 연기
게임/융복합	• [유럽] 게임사 액티비전블리자드(Activision Blizzard), 프랑스 지사 폐쇄 예정 • [인니] 8 대 현지 게임교육기관 • [UAE] 모바일 게임 '클래시오브클랜'의 최신 타이틀, 이란 사용자 차단해 • [UAE] GCC 에서 모바일 e-스포츠의 장벽을 허물다 • [UAE] 아부다비에 설치될 e-스포츠, VR 게임 단지
음악	• [일본] 한국 밴드와 일본 밴드의 온라인 공동 공연, 'Beyond The Border' • [일본] 일본 첫 앨범 발매 기념한 '아이즈원 카페'가 일본 전국에서 오픈
패션	• [유럽] 프랑스 편집숍 레클레뢰르 온라인 쇼핑몰에 한국 디자이너 브랜드 5 개 입점
통합(정책 등)	• [유럽] 프랑스에서 유튜브가 일으키는 경제효과는? • [북경] 인터넷정보판공실, 인터넷 사용자 공식 계정 정보 관련 의견 수렴 초안 발표 • [심천] 〈광동성 전략형 신흥 디지털 창의 산업 육성 기획〉 발표 • [일본] 시부야 109 와 '비비고'가 협업, 본격 한국 음식 페어 개최 • [일본] 라인 최신 경향 조사, '사랑의 불시착' 및 '이태원 클라스'가 순위권 • [일본] 데이터로 보는 일본 콘텐츠 산업 시리즈 4-게임 콘텐츠 시장 콘텐츠 특성별 시장 규모 • [베트남] 전문가들, "하노이 여전히 매력적인 투자처" • [UAE] UAE 의 스타트업 생태계의 현재 상태는? • [UAE] 포스트 코로나 19 기술 붐 활용 120 개의 MENA 스타트업에 투자할 새로운 6,000 만 달러 VC 펀드

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

방송·영화

[미국] 에디 머피 영화 '커밍 2 아메리카'(Coming 2 America), OTT 개봉[1)]

- 할리우드 영화 제작사 파라마운트는 에디 머피가 주연한 코미디 영화 '커밍 2 아메리카'의 극장 개봉을 건너뛰고 온라인으로 개봉하는 방안을 추진 중임
- 크리스마스 시즌 개봉을 목표로 제작된 '커밍 2 아메리카'는 1998 년 개봉해 흥행에 성공한 '커밍 투 아메리카'(Coming to America)의 속편으로, 파라마운트 측은 아마존 프라임을 통해 본 영화를 출시하는 방안을 놓고 아마존과 협상을 진행 중이라고 밝힘
- 미 연예매체 할리우드 리포터는 "커밍 2 아메리카의 온라인 개봉은 코로나 사태 때문에 스트리밍으로 직행하는 영화의 최신 사례가 될 것"이라고 밝힘
- 파라마운트는 앞서 로맨틱 코미디물 '러브버드' 등을 넷플릭스에 판매했으며, 소니는 톰 행크스 주연의 전쟁 영화 '그레이하운드'를 애플 TV 플러스를 통해 출시함. 이처럼 할리우드 영화의 온라인 개봉은 신종 코로나바이러스 감염증(코로나 19) 사태가 장기화하면서 대세로 자리 잡을 흐름으로 보임
- 디즈니 또한 지난 12 일 스트리밍 서비스를 중심으로 엔터테인먼트 사업을 재편하겠다고 밝힌 바 있음

1) 출처
- https://variety.com/2020/film/news/eddie-murphys-coming-2-america-moves-from-paramount-to-amazon-studios-1234799523/
- https://www.foxbusiness.com/lifestyle/eddie-murphy-coming-to-america-2-amazon-studios
- https://www.nme.com/en_asia/news/film/eddie-murphys-coming-2-america-set-to-arrive-on-amazon-prime-in-december-2784159
- https://www.newsday.com/entertainment/movies/eddie-murphy-coming-2-america-amazon-1.50037442
- https://www.indiewire.com/2020/10/coming-2-america-eddie-murphy-paramount-amazon-1234592548/

[미국] 넷플릭스, 오리지널 다큐멘터리 'Blackpink: Light Up the Sky' 공개[2)]

|그림 1| Blackpink 다큐멘터리 이미지 (출처 : Netflix)

- 넷플릭스는 지난 14 일 오리지널 다큐멘터리 '블랙핑크: 세상을 밝혀라(Blackpink: Light Up the Sky)'를 세계 190 개국에 공개하였음
- 본 다큐멘터리는 K-팝 아티스트로서는 최초로 블랙핑크를 주연으로 한 작품임. 블랙핑크의 연습생 시절부터 월드 스타로 성공하기까지의 지난 4 년간의 스토리를 다루고 있음. 멤버들의 속내를 담은 인터뷰를 비롯, 비하인드 영상을 한인 2 세 출신 웰메이드 다큐멘터리 감독 캐롤라인 서의 시선으로 풀어내었음
- 넷플릭스는 다큐멘터리를 하나의 흥미로운 콘텐츠로 조명하며 새로운 콘텐츠들을 개발하고 있음. 블랙핑크는 비욘세, 레이디 가가, 테일러 스위프트에 이어 넷플릭스 다큐멘터리에 출연한 4 번째 여성 아티스트임
- 블랙핑크의 다큐멘터리 제작 배경으로는 최단 기간 빌보드 차트에 오름과 동시에 미국 코첼라에서 공연한 최초의 한국 걸그룹이라는 점이 주요하게 작용하였음
- 블랙핑크의 미국 내 인기는 빌보드 차트에서도 확인할 수 있는데, 팝스타의 인지도와 영향력을 보여주는 빌보드 '아티스트 100' 차트에서 13 일(현지시간) 처음으로 1 위에 올랐음. 이는 65 위에서 급상승한 기록으로, 2014 년 해당 차트가 탄생한 이후 아티스트 가운데 걸그룹이 1 위에 오른 것은 처음임

2) 출처
- https://www.etonline.com/blackpink-netflix-documentary-director-caroline-suh-154650
- https://www.latimes.com/entertainment-arts/music/story/2020-10-13/blackpink-netflix-k-pop-documentary-light-up-the-sky-review
- https://www.indiewire.com/2020/10/blackpink-light-up-the-sky-review-netflix-documentary-kpop-1234592170/
- https://www.billboard.com/articles/news/movies/9446222/netflix-blackpink-documentary
- https://www.theringer.com/music/2020/10/14/21514533/blackpink-netflix-documentary-review-light-up-the-sky

[유럽] CJ ENM 소유 스웨덴 에코라이츠, 소니와 해외드라마 배급 계약 체결[3)]

- **CJ ENM 소유 방송 및 저작권 배급사 에코라이츠(Eccho Rights)가 소니픽처스텔레비전(SPT)와 해외드라마 배급 계약을 체결함.**
  - 전 세계적으로 1 만 5,000 시간 분량 이상의 방송 배급권을 보유한 북유럽 최대 배급사 에코라이츠는 2018 년 CJ ENM 에 인수됨. 에코라이츠는 스톡홀름, 이스탄불, 마드리드, 서울에 지사를 두고 있으며, 모회사인 CJ ENM 의 한국드라마를 포함, 터키, 스웨덴, 우크라이나, 인도, 핀란드 등의 다양한 로컬 방송 콘텐츠를 판매하고 있음.
  - 이번 계약을 통해 에코라이츠는 동명의 미국 드라마를 리메이크한 한국드라마 '레버리지: 사기조작단 (2019)'을 포함, SPT 의 15 개 해외드라마 배급을 담당하게 됨.
  - 에코라이츠의 머천다이저 Fredrik af Malmborg 는 이번 계약에 대해 "업계 최고인 SPT 의 수준 높은 콘텐츠를 대량으로 우리 배급 리스트에 추가할 수 있는 매우 중요한 기회이다. 또한 글로벌 스튜디오 네트워크를 보유한 소니는 우리가 국제 방송콘텐츠 카탈로그를 지속적으로 확장하고 있는 상황에서 완벽한 파트너라고 할 수 있다."라는 소감을 밝힘.
  - SPT 의 국제공동제작담당 Brendan Fitzgerald 는 "에코라이츠는 로컬콘텐츠 배급에 있어 뛰어난 전문성을 가지고 있다. 이번 계약을 통해 에코라이츠가 특정 지역에서 SPT 의 로컬콘텐츠 배급 기능을 훌륭하게 보완할 것으로 기대한다."라고 평함.

[유럽] 영국 ITV, '섬씽스페셜'과 방송콘텐츠 포맷 공동개발 계약 체결[4)]

- **한국 방송콘텐츠 에이전시 '섬씽스페셜'과 영국의 'ITV Studio(ITVS)'가 글로벌 방송콘텐츠 시장을 겨냥한 포맷 공동개발 계약을 체결함.**
  - ITVS 는 55 개의 프로덕션 레이블, 8,400 시간 이상의 오리지널 프로그램을 보유하고 있음. 또한 영국, 미국, 호주, 프랑스, 독일, 북유럽, 이탈리아 및 네덜란드를 포함한 13 개국 글로벌 네트워크를 통해 전 세계 방송사와 플랫폼에 46,000 시간 이상의 콘텐츠를 판매하는 글로벌 방송콘텐츠 제작/배급사임. ITVS 는 2017 년에 CJ ENM 과도 개발 계약을 체결한 바 있음.
  - '섬씽스페셜'은 전 CJ ENM 포맷 전담부서 팀장 황진우 대표가 설립한 한국 최초 포맷 중심의 글로벌 콘텐츠 개발, 제작 및 유통 에이전시임.
  - 이번 계약을 통해 섬씽스페셜은 ITVS 의 '글로벌 크리에이티브 네트워크(Global Creative Network)' 및 작년 ITVS 가 인수한 이스라엘의 포맷 제작 배급사 아르모자 포맷츠(Armoza Formats)와 함께 글로벌 방송 마켓을 타겟으로 하는 두 가지 새로운 형식의 포맷을 공동 개발하게 됨. 새 포맷은 2021 년

3) 출처: TBI, 방송산업전문언론 (https://tbivision.com/2020/10/09/cj-enms-eccho-rights-strikes-sony-deal-for-local-language-drama/)
4) 출처: ITV 웹사이트 (https://www.itv.com/presscentre/press-releases/itv-studios-and-something-special-partner)

출시 예정이며, '섬씽스페셜'은 아시아 판권을, ITVS 는 국제 판권을 담당함.

- ITVS 글로벌 크리에이티브 네트워크 전무이사 Mike Beal 은 "이번 섬씽스페셜과의 협업은 글로벌 포맷 개발이 가속화되고 있는 현 상황에 매우 중요하다."라고 평함.
- 섬씽스페셜의 황진우 대표 겸 총괄 프로듀서는 "ITVS 와 협약을 통해 전 세계를 타깃으로 세계 최고 인재들이 협업하여 새로운 포맷을 개발하게 되어 매우 기쁘다. KOCCA 가 지원사격 하는 이번 협업을 통해 최고 수준의 글로벌 포맷을 개발하여 세계에 선보일 준비가 되어 있다."라고 포부를 밝힘.

[유럽] 영국판 복면가왕 'The Masked Singer UK' 시즌 2 촬영 완료[5)]

영국판 복면가왕 'The Masked Singer UK'가 시즌 2 촬영을 완료, 현재 후반 작업 중인 것으로 알려짐 (ITV 방영, 아르고논(Argonon) 밴디쿳티비(Bandicoot TV) 제작).

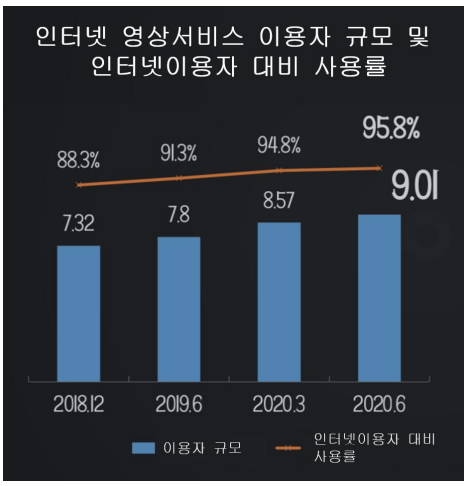
- 'The Masked Singer UK' 첫 시즌은 지난 2020 년 1 월 ITV 에서 첫선을 보였고, 8 주의 방영 기간 동안 총 660 만 명의 시청자(시청률 32%)를 동원하는 등 크게 흥행함.
- 시즌 2 촬영은 지난 9 월 런던 외곽의 보빙턴 스튜디오(Bovingdon Studios)에서 진행됨. 한편, 'The Masked Singer UK' 시즌 2 는 영국 내 봉쇄 조치 이후 처음으로 방청객을 동원한 방송 프로그램 중 하나임.
- 복면가왕 미국판(폭스티비)에 심사위원으로 출연한 배우 켄 정이 영국판 시즌 2 의 심사위원으로 출연하기로 되어 있었으나, 코로나바이러스 19 로 인한 여행 제한조치로 영국 코미디언 모 길리건(Mo Gilligan)으로 대체됨. 그 외 다비나 맥콜(Davina McCall), 리타 오라(Rita Ora), 조나단 로스(Jonathan Ross)도 심사위원단에 합류함.
- 정확한 방영 일자는 알려지지 않았으나, 언론은 2021 년 1 월에 방영될 것으로 예상함 (Bustle).
- 모 길리건은 "가장 재미있는 쇼 중 하나인 The Masked Singer 팀에 합류하게 된 것은 진정한 특권이다. 어려운 시기 국민들에게 조금이나마 기쁨을 가져다주는 데 도움이 되는 역할을 하게 되어 진심으로 자랑스럽다."라고 소감을 밝힘.

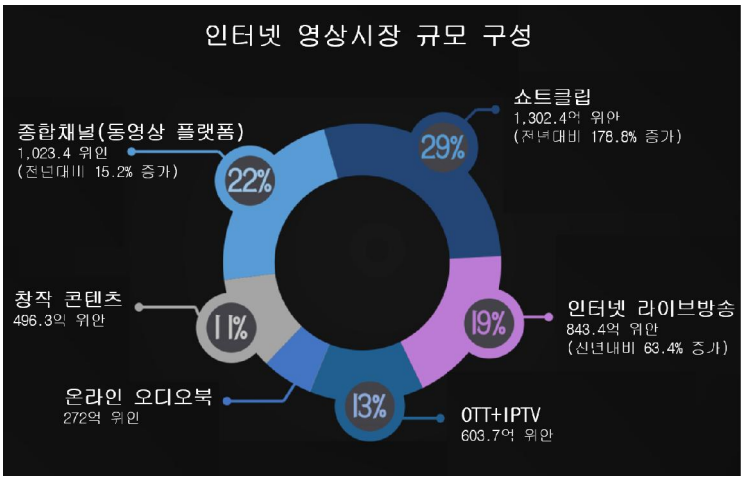
[북경] 2019 년 인터넷 영상산업 규모[6)] 4,541 억 위안

- 10 월 12 일, 성도(成都)에서 개최된 제 8 회 중국인터넷영상대회(第八届中国网络视听大会)에서 〈2020 중국 인터넷 영상발전 연구보고(2020 中国网络视听发展研究报告)〉가 공개됨. 해당 보고 내용에 따르면, 2019 년 중국 인터넷 영상산업 규모는 4,541 억 3,000 만여 위안(약 77 조 5,290 억 원)

5) 출처: Variety, 엔터테인먼트산업전문언론 (https://variety.com/2020/tv/global/masked-singer-itv-wraps-filming-bandicoot-tv-argonon-1234800673/)
Bustle, 엔터테인먼트 잡지 (https://www.bustle.com/entertainment/when-is-season-2-of-the-masked-singer-uk-starting)
6) 본문 '영상'의 중국어 원문은 시청(視聽)으로 시장규모 통계에는 온라인 오디오북 포함

이며, 2020 년 6 월 기준 인터넷 영상서비스 이용자 규모는 9 억 100 만여 명임.





|그림 2| 인터넷 영상서비스 이용자 규모 및 인터넷 이용자 대비 사용률 (좌)
인터넷 영상시장 규모 구성 (우)

[북경] 영화 〈팔백(八佰)〉 상영기한 11 월 21 일까지 재연장

- 항일을 소재로 한 중국의 애국주의 영화 〈팔백〉이 상영기한을 11 월 21 일까지 1 개월 재연장함. 해당 영화는 8 월 21 일 개봉해 지난 9 월 상영기한을 9 월 22 일에서 10 월 21 일로 한차례 연장하였으며 이번이 두 번째임. 중국 endata(艺恩)에 따르면, 10 월 16 일 기준 영화 〈팔백〉의 박스오피스는 30 억 8,015 만 위안(약 5,262 억 원)으로 중국 역대 영화 중 10 위를 기록하고 있음

[심천] 〈2020 국경절 기간 온/오프라인 공연 현황 보고〉 발표

- 10 월 10 일 다마이왕(大麦网)은 〈2020 국경절 기간 온/오프라인 공연 현황 보고〉를 발표하였음. 보고 내용에 따르면 국경절 기간 동안 오프라인 공연은 4,000 회가 넘게 개최되었음. 이 가운데 음악 페스티벌 형식의 공연 개최 빈도가 가장 높았으며, 전년 동기 대비 130% 증가한 것으로 통계되었음.
- 전체적으로 국경절 연휴 기간 동안 오프라인 공연은 활기를 되찾았고, 음악 페스티벌, 라이브 하우스 공연, 연극, 만담 공연 등이 정상화 되며, 시장 소비구조가 활성화되고 있음.
- 대형 콘서트의 경우 여전히 정상화되지 않은 가운데 음악 페스티벌과 라이브 하우스 공연의 인기가 높아져 가고 있음. 다마이 데이터에 따르면 10 월 1 일부터 10 월 8 일까지 중국 내 음악 페스티벌은 총 20 여 회가 개최되었으며, 이는 전년 동기 대비 130% 증가한 수치임.
- 라이브 하우스 공연의 경우 코로나 19 이후 폭발적인 성장을 거듭하고 있으며, 다마이 데이터에 따르면 10 월 1 일부터 10 월 8 일까지 중국 내 라이브 하우스 총 공연 횟수는 전년 동기 대비 68%가 증가하였음.
- 극장의 경우 코로나 19 로 인하여 장기간 영업이 중단되어 왔음. 그러나 9 월 18 일 문화관광부는 극장

등 공연장의 제한 입장률을 50%에서 75%로 올리고, 간격을 두고 입장할 수 있다는 공지를 발표하였음. 코로나 19 발생 이후 오프라인 공연이 점차 회복되면서 현장 서비스에 대한 요구가 높아지고 있으며 전자 실명제로 입장하는 공연이 지속적으로 증가하고 있음.

[일본] 영화 '82 년생 김지영' 개봉, 여성 저명인들의 추천사 줄이어[7)]

|그림 3| 영화 '82년생 김지영'의 일본 개봉 포스터

- 최근 일본 현지에서 한국의 '페미니스트'에 대한 관심이 증가한 것에 이어 '82 년생 김지영'이 일본에서 20 만 부 판매되며 베스트셀러로 등극함. 한국과 비슷한 남존여비의 사회적 배경을 가진 일본은 젠더 격차 지수 121 위 국가로, 여성 차별이 사회적 문제로 떠오름. 이러한 점에서 이번 영화의 개봉이 더욱 화제가 되고 있음.
- 영화 '82 년생 김지영'의 일본 공식 홈페이지에는 60 명이 넘는 일본의 여성 저명인들이 영화에 대한 추천사를 남김. 전 TBS 아나운서 우가키 미사토(宇垣美里)는 "영화를 보는 도중부터 눈물이 멈추지 않았다", "국적이 다른 자신에게도 영화 속 김지영의 모습은 아주 친숙한 일상의 연속이었다"라며 영화에 극히 공감하는 장문의 글을 남겨 화제가 됨.

7) 출처
- https://news.yahoo.co.jp/articles/6e59f992dfddf198e621630d029ff1306a446de7
- https://book.asahi.com/article/13801835

[인니] 넷플릭스 속 인도네시아 대표 콘텐츠

넷플릭스 속 인도네시아 대표 콘텐츠는 다음과 같음

	콘텐츠명	출연진	내용
1	밤이 온다 (The Night Comes For Us) (2018)	조 타슬림(Joe Taslim), 이코 우와이스(Iko Uwais), 줄리 에스뗄(Julie Estelle), 아비마나 아리나사띠아(Abimana Arysatya)	첫 인도네시아 넷플릭스 오리지널 영화로, XYZ 필름즈(XYZ Films) 및 스크린플레이 인피니트 필름즈(Screenplay Infinite Films)사가 제작함. 아시아 지역의 마피아 이야기를 다룬 액션 영화임
2	미친 선생님들 (Guru-Guru Gokil) (2020)	가딩마르띤(Gading Marten), 빠라디나 무프티(Faradina Mufti), 딜란 사스트로와르도요(Dian Sastrowardoyo), 입누 자밀(Ibnu Jamil), 아스리 웰라스(Asri Welas)	인도네시아 넷플릭스 오리지널 두 번째 작품으로, 베이스 엔터테인먼트(BASE Entertainment)사가 제작함. 초등학교 교사들이 본인들의 월급을 횡령한 범인을 찾는 코미디 영화임
3	사랑의 노예 (Bucin)(2020)	짠드라 리오우(Chandra Liow), 안도비 다로페즈(Andovi Da Lopez), 조비알 다 로페즈(Jovial Da Lopez), 토미 림(Tommy Limmm)	인도네시아 넷플릭스 오리지널 세 번째 작품으로, 라피 필름(Rapi Film)사가 제작함. 사랑에 눈먼 남자 4명이 연애 수업을 수강하면서 펼쳐지는 코미디 영화임
4	딜란 1990 (Dilan 1990) (2018) / 딜란 1991 (Dilan 1991) (2019) / 밀레아 : 딜란의 목소리(Milea:Suara Dari Dilan) (2020)	익발 라마단(Iqbaal Ramadhan), 바네샤 프레실라(Vanesha Prescilla)	맥스 픽쳐스(Max Pictures)사가 제작한 작품. 고등학생 딜란(Dilan)과 밀레아(Milea)의 사랑 이야기를 다룬 로맨스 영화임
5	키코 시즌 1 (Kiko Season 1) (2016)	수시 스띠아와띠(Susy Setiawati), 아나스타시아 아멜리아(Anastasia Amelia), 시티 발퀴스(Siti Balqis)	MNC 애니메이션사가 제작한 작품. 금붕어 키코(Kiko)와 그의 친구들이 환경오염으로 돌연변이로 변한 이야기를 다룬 애니메이션 영화임
6	유니버셜 (Semesta)(2020)	니콜라스 사푸뜨라(Nicholas Saputra)	인도네시아 산림환경부와 협업하여 제작한 환경 관련 다큐멘터리 영화임
7	러브포세일 (Love For Sale) (2018)	가딩 마르띤(Gading Marten), 델라다르띠안(Della Dartyan)	비시네마 픽쳐스(Visinema Pictures)사가 제작한 작품. 모태솔로인 남자 주인공 리차드 아흐맛(Richard Achmad)의 애인만들기 프로젝트를 다룬 로맨스 영화임
8	악마가 오기 전 (Sebelum Iblis Menjemput) (2018)	첼시 이스란(Chelsea Islan), 베비따 피어스(Pevita Pierce), 사모 라파엘(Samo Rafael), 까리나 수완디(Karina Suwandi)	스카이 메디아(Sky Media)사가 제작한 작품. 주인공 르스마나(Lesmana)가 갑작스러운 아버지의 죽음에 얽힌 이유를 캐는 호러 영화임

9	악마의 노예 (Pengabdi Setan) (2017)	타라 바스로(Tara Basro), 디마스 아디띠아(Dimas Aditya), 브론 팔라레(Bront Palarae), 아유 락스미(Ayu Laksmi)	1980 년작 리메이크 영화로서 2017 년 흥행 1 위작. CJ 엔터테인먼트사와 라피 필름즈(Rapi Film)가 합작하여 제작함. 주인공 따라 바스로(Tara Basro)가 모친의 3 년상을 치른 후, 모친이 귀신으로 나타나며 일어나는 일을 다룬 호러 영화임.
10	사랑이 뭔지 (Ada Apa Dengan Cinta)(2002) /Ada Apa Dengan Cinta(2016)	니콜라스 사뿌뜨라(Nicholas Saputra), 디안 사스뜨로와르도요(Dian Sastrowardoyo)	2016 년 흥행 2 위작으로, 마일스 프로덕션(Miles Production)사가 제작함. 고등학교 동창인 주인공 랑가(Rangga)와 찐따(Cinta)의 사랑 이야기를 다룬 로맨스 영화임

[베트남] 베트남 최초 창작 슈퍼히어로 영화 'Vinaman' 제작 돌입

|그림 4| 응오탄반 프로듀서 및 'Vinaman' 포스터

- 최근 베트남 액션 스타이자 프로듀서인 응오탄반(Ngô Thanh Vân)은 2021 년 개봉 예정인 Studio68[8]의 최신 프로젝트 영화 오리지널 슈퍼히어로 'Vinaman'을 공식 발표함
- 공식 발표와 함께 빨간색 배경의 영화 제목 Vinaman 을 의미하는 것으로 추정되는 기호와 포스터도 발표함. 이 포스터를 본 안목 있는 네티즌들은 이 그림이 '동 손(Đông Sơn)' 북에서 흔히 볼 수 있는 고대 새 모티브인 '찜 락(Chim Lạc)'에서 영감을 받았을 수도 있음을 지적
- 응오탄반은 베트남이 코로나 19 팬데믹 상황을 겪는 가운데 의사, 간호사, 군인 등 영웅들이 보인 노고에서 영화 아이디어가 떠올랐다고 설명함. 베트남에서는 처음으로 슈퍼히어로 영화 프로젝트를 추진하는 것으로, 매우 큰 리스크를 안고 있으며 추후 많은 도전이 요구됨. 그러나 요즘과 같은 시기야말로 베트남에서 슈퍼히어로 소재를 다룬 영화가 필요한 때라고 언급함

8) Studio68 : 응오탄반(Ngô Thanh Vân)에 의해 설립된 베트남 엔터테인먼트 회사로, 최근 몇 년 동안 베트남에서 Tấm Cám, Hai Phượng, 그리고 Cô Ba Sài Gòn 등의 많은 성공적인 영화를 제작함

- 이와 같은 발표는 온라인에서 긍정적인 반응을 불러일으킴. 한편으론 많은 사람들은 영화 제목 Vinaman 에 대해 의문을 제기하고 있는데, 유명 과자 브랜드를 상기시킨다고 지적하는 사람들도 있고, 베트남 슈퍼히어로는 영어 이름을 사용하지 않고 베트남 이름을 사용해야 한다고 주장하는 사람들도 있음. 다방면으로 이번 영화는 베트남 사람들에게 많은 반향을 불러일으키고 있음

[UAE] 이집트 '카이로 국제 영화제' 12 월로 개막 연기[9)]

11 월 말 개최 예정이었던 '제 42 회 카이로 국제 영화제', 12 월로 연기

- 카이로 국제 영화제는 11 월 19 일부터 28 일까지 개최가 예정되었으나, 코로나 19 바이러스 확산으로 인한 안전상의 이유로 예정된 일자보다 2 주 뒤인 12 월 2 일부터 10 일로 연기됨
- 이는 이집트 정부와 세계보건기구(WHO)의 보건 가이드라인에 따른 결정임
- 이에 따라 '카이로 국제 영화제' 프로그램 중 하나로서 후반 작업 혹은 제작 과정에 있는 영화를 지원하는 '카이로 인더스트리 데이'는 12 월 4 일부터 7 일로, '카이로 필름 커넥션' 프로그램은 12 월 5 일부터 7 일로 프로그램이 미뤄짐
- 아직까지 이번 '제 42 회 카이로 국제 영화제'의 전체 상영 프로그램은 공개되지 않았음. 그러나 타 영화제에서 수상한 국제 영화들과 이집트 국내 영화 몇 편이 상영작으로 공개됨
- 공개된 상영작 중 하나로 이집트 출신 영화감독인 아미르 람세르(Amir Ramses) 감독의 '통행금지(The Curfew)가 선정됨. '통행금지'는 2013 년 이집트에서 있었던 야간 통행금지를 배경으로 한 영화로, 출소 후 20 년 만에 딸 레일라(Leila)를 찾는 페이탄(Faten)의 이야기를 다룸
- 이집트의 베테랑 여배우인 엘람 샤힌(Elham Shahin)이 주연으로 열연하는 '통행금지'는 '제 42 회 카이로 국제 영화제' 국제 경쟁 부문에서 후보로 오를 예정임
- 국제 영화로는 지난 9 월 '베네치아 국제 영화제'에서 황금사자상을 수상한 클로이 자오(Chloe Zhao) 감독의 '노마드랜드(Nomadland)'와 바삼 타리크(Bassam Tariq) 감독의 '모굴 모글리(Mogul Mowgli)', 벤 샤록(Ben Sharrock) 감독의 코미디 영화 '림보(Limbo)' 등이 상영될 예정임
- 이번 '제 42 회 카이로 국제 영화제'에서는 이집트의 전설적인 영화 각본가 와히드 하메드(Wahid Hamed)가 '황금 피라미드 공로상'을 수상할 것으로 알려짐

9) 출처 : https://www.thenational.ae/arts-culture/film/cairo-international-film-festival-delayed-until-december-1.1089928

게임·융복합

[유럽] 게임사 액티비전블리자드(Activision Blizzard), 프랑스 지사 폐쇄 예정[10)]

- **액티비전블리자드가 베르사유에 위치한 프랑스 지사를 철수할 예정인 것으로 밝혀짐. 10 월 6 일 블룸버그를 통해 최초로 밝혀진 사실이며, 사측은 정확한 사유 및 향후 계획을 외부에 발표하지 않음.**
  - 2009 년 베르사유에 문을 연 블리자드 프랑스는 범유럽 퍼블리싱, 마케팅, 커뮤니케이션, 게임 번역, 인터넷 커뮤니티 활성화, 고객 서비스 등의 지원기능을 제공하고 있음.
- **액티비전블리자드는 지난 3 월 프랑스 이동금지령 직전 프랑스 사업 구조조정계획을 발표한 바 있음.**
  - 당시 계획은 프랑스 법인의 출판, 마케팅 및 커뮤니케이션 부서를 차례로 런던으로 이전하고, 품질 보증 및 고객 서비스와 같은 다른 기능만 프랑스 지사에 남기는 것이었음.
  - 이에 따라 액티비전블리자드는 파리 외곽 Levallois-Perret 소재 사무소를 폐쇄함. 15 명의 직원 중 절반이 베르사유 사무실에 합류함. 네덜란드 헤이그의 또 다른 지점도 폐쇄됨.
  - 그러나 이 계획은 코로나 사태로 인해 잠정 폐기되었으며, 지난 10 월 6 일 내부 회의를 통해 지사 폐쇄가 직원들에 통보됨. 사측은 “정리해고 최소화를 위해 그룹 내 재배치 제안이 있을 것. 그러나 모든 직원이 런던이나 미국으로 이주할 수 있는 것은 아니”라고 설명한 것으로 알려짐.
  - 정리해고 관련 이사회가 10 월 13, 14 일 양일에 걸쳐, 노조 협상은 10 월 중순에 시작될 예정인 것으로 알려졌으나 추가적으로 알려진 사항은 없음.
- **사업 철수 및 정리해고 사유는 밝혀지지 않음.**
  - 2019 년 2 월, 액티비전블리자드는 구조조정계획의 일환으로서 세계 각국에서 775 명의 직원(전체의 8%)을 해고한 바 있음. 이때 프랑스 지사 인력은 450 명에서 285 명으로 감축됨.
  - 당시 액티비전블리자드 CEO 인 바비 코틱(Bobby Kotick)은 ‘회사가 2018 년에 역사상 가장 높은 수익을 달성했지만, 2019 년 매출이 15% 감소할 것으로 예상한다’고 발표한 바 있음. 2019 년 액티비전블리자드의 주가는 2.1% 하락하여 78.30 달러까지 내려갔으나 올해 32% 반등함.
  - 블룸버그는 지난 8 월 미국 블리자드 직원들이 서로 급여 수준을 공유하고 회사 Slack 채팅을 통해 급여 인상과 처우 개선 요구를 모색하고 있다고 보도한 바 있음.
  - 르피가로는 “액티비전블리자드는 2020 년 상반기 36 억 달러의 매출을 기록했으며, 이 중 블리자드 게임에서 9 억 1,300 만 달러가 발생했다. 같은 기간 동안 15 억 달러의 영업 이익을 창출했다.”라며, “이번 구조 조정은 액티비전블리자드의 재정적 어려움과 관련이 없는 것으로 보인다.”라고 평함.

10) 출처: Bloomberg (https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-10-06/video-game-publisher-activision-blizzard-to-close-france-office)
Le Monde, 프랑스 일간지 (https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/10/06/jeux-video-activision-blizzard-veut-fermer-ses-bureaux-francais-a-versailles_6055016_4408996.html)
Le Figaro, 프랑스 일간지 (https://www.lefigaro.fr/medias/jeux-video-le-geant-americain-activision-blizzard-va-fermer-sa-filiale-francaise-20201006)
Gameblog, 프랑스 게임 전문 인터넷언론 (http://www.gameblog.fr/news/93118-la-branche-activision-blizzard-france-veut-fermer-285-person)

- 이에 대해 프랑스 게임 전문언론 Gameblog 는 칼럼을 통해 '(경영악화 조짐이 보이지 않는 현 상황에서) 이러한 방식의 사업 철수와 정리해고가 정말 정당한가?'라는 의문을 제기함.

[인니] 8 대 현지 게임 교육기관

- 인도네시아 현지에서는 게임 산업이 비단 오락만을 목적으로 한 산업이 아니라 게임 프로그래머, 전문 게이머 등의 등장으로 인해 신규 직업군으로 자리잡아 가고 있음. 이러한 상황에서 인재양성을 담당하는 현지 대표 8 대 게임 교육기관은 다음과 같음

	교육기관명	설명
1	비나 누산따라 대학교 (Bina Nusantara University)	자카르타 소재, 게임 관련학과가 있는 대표 대학교 중의 하나. 2011 년부터 게임 어플리케이션 및 게임 기술 학부 과정(4 년제 학사)이 개설되어 게임 디자인, 개발 등의 프로그램을 제공함
2	11 월 10 일 공과대학교 (Institut Teknologi Sepuluh November)	수라바야 소재 국립대학교. 1993 년부터 전기공학부 내 스마트 멀티미디어 및 게임 기술 석사 과정이 개설되어 운영 중임
3	반둥공과대학교 (Institut Teknologi Bandung)(ITB)	반둥 소재 국립대학교. 2008 년부터 게임 및 디지털 미디어 기술 석사 과정이 개설되어 운영 중임. 현지 유명 게임 개발사의 COO 등을 배출함
4	누산따라 멀티미디어 대학교 (Universitas Multimedia Nusantara)	자카르타 근교 땅그랑 소재 사립대학교. 정보학과 및 시각디자인 학과 학부과정(4 년제 학사)이 개설되어, 게임 디자인 및 개발 프로그램을 제공함
5	말랑 국립대학교 (Universitas Negeri Malang)	중부 자바 말랑 소재 국립대학교. 2008 년부터 애니메이션 게임 학부 과정(3 년제 전문학사)과 시각디자인 학부 과정(4 년제 학사)이 개설되어 있음
6	수라바야 국립대학교 (Universitas Surabaya)	수라바야 소재 사립대학교. 게임개발정보 학부과정(4 년제 학사)이 개설되어 게임개발 교육프로그램을 제공함
7	찌푸뜨라 대학교 (Universitas Ciputra)	수라바야 소재 사립대학교. 정보기술학부 내 개임개발 학부과정(4 년제 학사)이 개설되어 웹 및 모바일 게임 개발 교육 프로그램을 제공함
8	수라바야 국립 폴리테크닉 대학교 (Politeknik Elektronika Negeri Surabaya)	수라바야 소재 국립대학교. 게임기술 학부과정(4 년제 전문학사)이 개설되어 게임 산업에 대한 전반적인 실무 교육 프로그램을 제공함

[UAE] 모바일 게임 '클래시오브클랜'의 최신 타이틀, 이란 사용자 차단해[11)]

'리그 오브 레전드'를 비롯해 각종 인기 게임에서 이란 이용자 차단돼

|그림 5| 모바일 게임 클래시오브클랜 및 클래시 로얄 제작사 슈퍼셀 게임 장면 스크린샷

- 10 월, '클래시오브클랜'과 '클래시로얄' 등 모바일 게임 제작사 슈퍼셀이 새 정책을 발표, 추후 이란 사용자의 슈퍼셀 게임 계정이 차단될 예정임
- 중국의 텐센트가 가장 많은 지분을 가지고 있는 핀란드 게임회사 슈퍼셀은 10 월 첫째 주 이란의 게임 유저들의 인앱(in-app) 구매를 차단함. 이로써 이란 유저들은 올해 새로 업데이트 예정인 게임 타이틀 구매가 불가능해짐
- 이와 같은 결정은 슈퍼셀이 9 월 초, 4 천만 명 이상이 사용하는 이란의 안드로이드 마켓 플레이스인 '카페 바자(Cafe Bazaar)'과 계약 연장에 실패했다는 성명을 발표하며 알려짐. 해당 성명에서 슈퍼셀은 '이란 유저들은 앞으로 우리 게임을 이용할 수 없다'고 밝힘
- 지난 수십 년간 공통된 국제 결제방식을 도입하지 않은 이란의 시스템 하에서 이란 유저들이 이란 국내 은행 시스템을 통해서 이란 리알로만 인앱 결제를 하도록 허용한 정책이 계약 연장 불발의 주요한 이유로 꼽힘
- 슈퍼셀과 같은 대형 개임 개발사의 이와 같은 결정은 이번이 처음이 아님. 약 1 년 전, 라이엇 게임즈가 개발한 인기 AOS 게임 '리그 오브 레전드' 또한 이란에서의 로그인을 차단한 바 있음
- 2018 년, 미국 대통령 도널드 트럼프 정부가 일방적으로 이란핵협정에서 탈퇴하고 이란에 대한 제재를 재개한 이후 이란 국민들은 글로벌 온라인 서비스로부터 배제되어 왔음
- 이란을 협상 테이블로 돌아오도록 하는 것이 목적이었던 이란 제재는 이란의 온라인 게임 커뮤니티에도 큰 영향을 미침

11) 출처 : https://www.aljazeera.com/economy/2020/10/6/locked-out-iran-based-gamers-banned-from-clash-of-clans

- 이와 같은 현상에는 미국의 이란 제재와 '미-중 관계' 등이 영향을 미치고 있음. 이란의 게임 업계에서는 이와 같은 상황에서 '아무것도 할 수 없다'는 반응을 보임. 이란의 온라인 게임 커뮤니티도 '이제 이와 같은 상황이 놀랍지 않다'는 반응을 보이며 VPN 과 같은 방법을 통해 게임에 접속하고 있음. 그러나 우회망의 특성상 느린 속도 등으로 게임 경험에 부정적 영향을 미치고 있음

[UAE] GCC 에서 모바일 e-스포츠의 장벽을 허물다[12)]

GCC 에서 모바일 e-스포츠의 미래

|그림 6| 모바일 e-스포츠 리그를 즐기는 게이머

- PC 게임 위주의 e-스포츠 열기가 모바일 게임까지 이어지고 있음. 모바일 게임에 관심이 있다면 자연스럽게 모바일 e-스포츠 관중으로 이어질 가능성이 높음
- 모바일 e-스포츠는 비교적 새롭게 시작되고 있는 분야로, 따라서 GCC 국가는 e-스포츠가 보다 더 발전한 아시아, 유럽 및 북미 지역을 모바일 플랫폼에서 따라 잡을 수 있는 기회를 갖게 됨
- Empire Entertainment 의 e-스포츠 임원인 Edward Kondrat 는 GCC 지역에서 지속적으로 참여하는 대부분의 e-스포츠 타이틀은 모두 리그 오브 레전드와 같은 PC 타이틀이라 모바일 경쟁 게임은 아직 넘어야 할 산이 많다고 평가함
- 일반적으로 GCC 지역의 모바일 게임이 호황을 누리고 있고 코로나 19 대유행으로 인한 봉쇄로 모바일 게임 다운로드가 크게 증가함. 그러나 Kondrat 는 "이것이 모바일 e-스포츠로 발전하는 계기가 될지는 아직 확인되지 않았다"고 밝힘
- 국제법인 DLA Piper Middle East 의 파트너 인 Jamie Ryder 는 중동의 모바일 보급률은 거의 100 % 를 훨씬 넘는 수준으로, 아마추어 및 프로 수준 모두에서 잠재적으로 방대한 게이머 풀을 제공한다고 밝힘
- Esports Insider 의 전무이사 겸 공동 창립자인 Sam Cooke 는 모바일 e-스포츠가 스마트폰 이용의 용

12) 출처 : https://gulfbusiness.com/breaking-down-barriers-for-mobile-esports-in-the-gcc/

이성뿐만 아니라 상대적으로 짧은 시간에 모바일 게임의 품질이 크게 향상했기 때문에 성장할 수 있었다고 언급함

- Kondrat 는 모바일 e-스포츠가 GCC 지역에서 e-스포츠로 성장하려면 게임 현지화가 중요하다고 언급함. 그 예는 FIFA 게임의 퍼블리셔 EA Sports 이며, 초기에 아랍 현지화에 많은 투자를 했기 때문에 GCC 지역에서 FIFA 프랜차이즈가 인기를 얻을 수 있었으며, Ubisoft 도 Rainbow 6 에 아랍 현지화 작업을 수행, 이러한 작업이 Rainbow 6 가 GCC 지역에서 일관성 있게 인기를 얻은 이유라고 설명함
- DLA Piper Middle East 의 파트너인 Jamie Ryder 는 여러 정부가 커뮤니티에 참여하고 특정 e-스포츠 규정 및 법률을 시행한다면 e-스포츠에 대한 GCC 지역의 실질적인 잠재력은 크다고 언급함. e-스포츠의 관리 방법, 대회를 주최하는 방법 등을 명확히 해야 하며 "한국의 e-스포츠가 정부의 지원, 명확한 규칙과 규정, 인프라 투자로 달성할 수 있는 좋은 예를 제공"한다고 말함
- 사우디 아라비아의 SAFEIS(사우디 아라비아 전자 및 지적 스포츠 연맹)는 이 부문의 발전에 대한 지침 초안을 발표했음
- Cooke 는 최근 200 만 달러 규모의 리그를 발표한 PUBG Mobile 를 예로 들며, 모바일 e-스포츠가 성장에 중요한 기업 자금을 유치하기 시작했으며 게임과 생태계가 발전함에 따라 기업 후원이 늘 것으로 기대한다고 말함
- 모바일 e-스포츠가 직면한 한 가지 과제는 '사람을 플레이어에서 지불자로 전환하는 것'으로, 게임이 모바일이기 때문에 무료여야 한다는 대중의 인식 전환이 필요하다고 Ryder 는 언급함

[UAE] 아부다비에 설치될 e-스포츠, VR 게임 단지[13)]

베이루트 기반의 Robocom VR, '픽셀'용 콘텐츠와 기술 제공

|그림 7| e-스포츠, VR 게임단지 입구 조감도

13) 출처 : https://gulfbusiness.com/esports-vr-gaming-complex-to-be-set-up-in-abu-dhabi/

- 방대한 e-스포츠 및 VR 게임 단지가 2021 년 아부다비에 문을 열 예정임. Pixel 로 알려진 이 단지는 UAE 수도의 해안가 Al Qana 에 건설 중임
- Pixel 에는 차세대 UAE e-스포츠 스타를 양성하기 위한 e-스포츠 아카데미를 포함, 토너먼트를 주최하는 이벤트 공간과 게임 아케이드가 들어설 예정임
- Robocom VR 의 CEO 인 Karim Ibrahim 은 "중동 전역에는 글로벌 표준에 맞는 새롭고 다양한 위치 기반 엔터테인먼트 센터에 대한 지속적인 수요가 있고", “Pixel 을 사용하면 게이머는 새로운 차원의 게임에 완전히 몰입할 수 있음. 우리는 게이머가 국제 대회와 토너먼트에서 경쟁할 수 있는 전문적인 재능을 키우고 개발할 수 있는 기회를 제공할 것”이라고 언급함
- 게임 산업은 호황을 누리고 있으며 전체 게임 산업의 매출은 전 세계 박스 오피스, 음악 스트리밍 및 앨범 판매, 주요 스포츠 리그를 합친 것보다 더 큰 것으로 추정됨. 지역 산업 보고서에 따르면 MENA 지역의 게임은 45 억 달러 산업으로 추정됨. 또한 중동 게이머의 수는 전 세계적으로 1 억 명 이상이며 거의 25 억 명에 육박하는 것으로 추정됨
- 두바이의 TECOM 그룹은 전용 e-스포츠 경기장인 Dubai X-Stadium 을 설치하여 UAE 를 비디오 게임 이벤트를 개최하는 GCC 지역 및 글로벌 허브로 만들 계획임

음악

[일본] 한국 밴드와 일본 밴드의 온라인 공동 공연, 'Beyond The Border'[14)]

|그림 8| 'BEYOND THE BORDER' 포스터

- 음악 공연 스트리밍에 특화된 스트리밍 서비스 'mahocast'에서 10 월 17 일 한일 밴드의 합동 공연 'Beyond The Border'가 개최될 예정임.
- 'Beyond The Border'는 온라인 환경에서만 실현이 가능한 공연으로서, 국경을 넘은 아티스트들의 밴드 대항전 라이브임. 일본에서는 밴드 'Luby Sparks'와 'add'가, 한국에서는 밴드 'Romantic Punch'와 'H a lot'이 참가한다고 함. 이번 온라인 이벤트로 한국 아티스트들과 팬들의 교류도 가능하므로 현지 팬들의 기대를 모으고 있음.
- 'mahocast'는 아티스트와 팬을 잇는 음악 특화 온라인 라이브 방송국임. 스트리밍 플랫폼을 제공할 뿐만 아니라 기획, 당일 촬영 및 기재도 함께 제공함. 독자 개발한 'mahocast 온라인 동시 시청 서비스'를 이용해 여러 이벤트를 개최하고 있으며 이번 밴드 합동 공연 이후에도 'Beyond The Border'는 힙합, R&B, 댄스 보컬 그룹 등 폭넓은 장르의 이벤트를 기획 중임.

14) 출처 : https://www.sankei.com/economy/news/201008/prl2010080531-n1.html

[일본] 일본 첫 앨범 발매 기념한 '아이즈원 카페'가 일본 전국에서 오픈[15)]

|그림 9| 아이즈원 카페

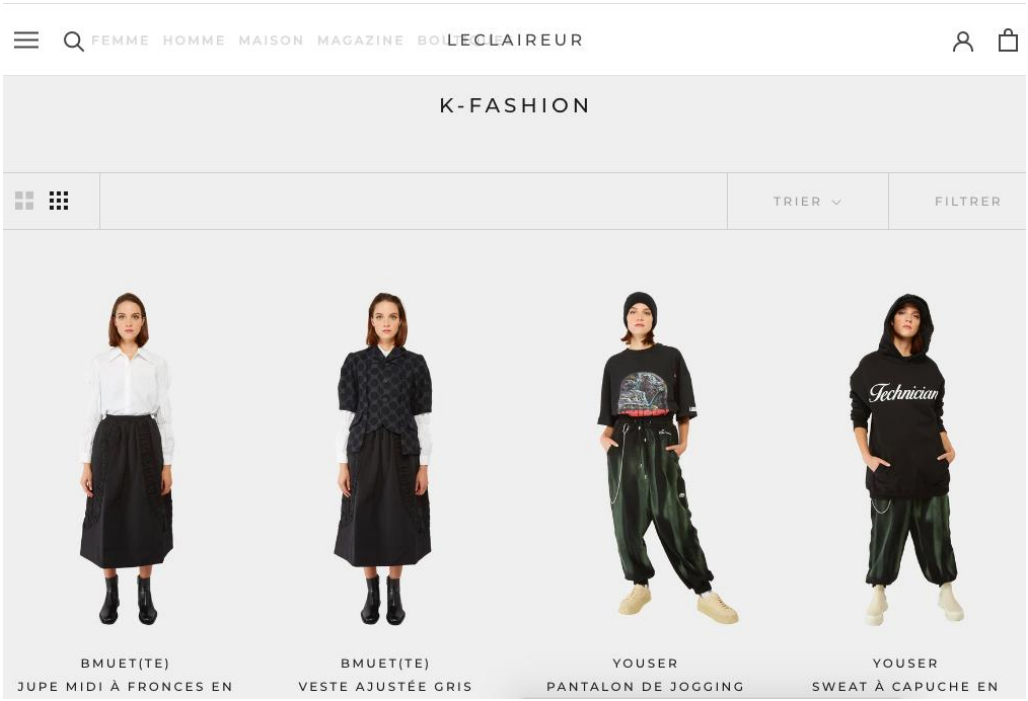
- 아이즈원이 일본 첫 앨범 발매를 기념하여 도쿄, 오사카, 후쿠오카에서 기간 한정 콜라보 카페를 오픈함. '분홍색'을 주제로 한 음식, SNS 용 화려한 장식의 디저트나 음료 외에도 '아이즈원 카페'에서만 판매하는 한정 굿즈가 등장할 예정임.
- 도쿄 지점이 오픈하는 공간인 '신주쿠 박스 카페&스페이스 루미네스트 신주쿠'는 콘텐츠 콜라보레이션 카페 공간으로 '카페'를 기반으로 한 여러 가지 협업 진행이 가능한 공간임. 이번 '아이즈원 카페'가 오픈 첫 이벤트라 특히 화제임.
- 현재는 일본에서의 첫 앨범 발매임에도 불구하고 해외 활동이 불가한 상황에 처해 있음. 그러나 일본 각지에서 아이즈원의 새 앨범을 주제로 한 디저트와 음료를 즐기고 한정 굿즈까지 구매 가능한 이번 이벤트는 일본 현지 팬들에게 큰 위로가 될 뿐만 아니라 아이즈원을 모르는 현지인들에게도 자연스럽게 아이즈원을 알릴 기회가 될 것으로 예상됨.

15) 출처
- https://www.sankei.com/economy/news/201008/prl2010080755-n1.html
- https://www.sankei.com/economy/news/201008/prl2010080875-n1.html

패션

[유럽] 프랑스 편집숍 '레클레뢰르' 온라인 쇼핑몰에 한국 디자이너 브랜드 5 개 입점[16)]

- **프랑스 유명 편집숍 레클레뢰르가 10 월부터 자사 온라인 쇼핑몰에 한국 디자이너 브랜드 5 개를 독점 입점한다고 발표**



|그림 10| 레클레뢰르 온라인 쇼핑몰 K-Fashion 상품페이지

- 레클레뢰르는 1980 년 처음으로 '컨셉스토어'라는 개념을 도입한 선구적인 패션 편집숍임. 파리와 LA 에 총 5 개 매장을 운영하고 있음. 또한 2009 년에는 독자적인 패션&라이프스타일 브랜드를, 2011 년에는 온라인 쇼핑몰을 출범하고 패션잡지를 출간하는 등 프랑스의 대표적인 종합 패션 하우스임.
- 이번 입점 브랜드(디자이너)는 2019 년 K-패션 오디션(산업통상자원부 주관) 상위권에 오른 바 있는 그리디어스(박윤희), 분더캄머(신혜영), 비뮈에트(서병문·엄지나), 유저(이무열), 티백(조은애)임.
- 현재 해당 사이트에서 상기 브랜드 의류 및 잡화 50 점이 판매 중임.

16) Fashion United, 패션산업 전문언론
(https://fashionunited.fr/presse/business/la-creation-coreenne-a-l-honneur-et-en-exclusivite-chez-leclaireur/2020100924932?itemid=)
레클레뢰르 온라인 쇼핑몰 해당 상품페이지 (https://leclaireur.com/collections/push-korean-designers)

통합(정책·기타)

[유럽] 프랑스에서 유튜브가 일으키는 경제효과는?[17)]

- 유튜브 프랑스 법인이 유튜브가 2019 년 프랑스의 GDP 에 5 억 5,100 만 유로를 가져다주었으며 15,000 명의 직간접 정규직 고용 창출에 기여했다는 연구 결과를 발표함.
  - 유튜브 측은 "이 중 크리에이터의 수입과 음반사에 지불하는 저작권료가 가장 큰 부분을 차지하며, 이러한 추정치에 유튜브 자체 활동의 경제적 기여와 광고를 통한 매출 증가로 인한 회사의 이익은 포함하지 않는다"고 덧붙임. 유튜브 프랑스 법인은 총매출액은 공개하지 않음.
  - 유튜브는 또한 콘텐츠 수익 창출을 수락하는 유튜브 사용자에게 광고 수익의 '절반 이상'을 지불한다고 밝힘. 참고로 이 연구는 플랫폼 외부 경제라고 할 수 있는 크리에이터들에 대한 브랜드 협찬 또한 계산에 넣은 것임.
- 프랑스 미디어산업 전문언론 Stratégie 는 '2005 년 프랑스 진출 이후 유튜브는 프랑스 영상제작 분야 네트워크 형성 및 특정 파생 상품(책, 의류 라인 등) 시장 성장에 기여한 바 있다'고 평가함.
- 프랑스 미디어시장 조사기관 메디아메트리(Médiamétrie)에 따르면, 약 4 천만 명의 프랑스인 (18~34 세의 92% 포함)이 7 월에 최소 한 번 이상 유튜브에서 동영상을 시청했으며, 하루 평균 시청시간은 23 분, 34 세 미만의 경우 50 분인 것으로 밝혀짐.
- 2019 년 유튜브 전 세계 수익은 38 억 유로에 달하며, 모회사인 구글은 같은 해 프랑스에서 세금 분쟁을 해결하기 위해 10 억 유로를 지불하기로 합의한 바 있음.

[북경] 인터넷정보판공실, 인터넷 사용자 공식 계정 정보 관련 의견 수렴 초안 발표

- 10 월 15 일, 중국 국가인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)은 〈인터넷 사용자 공식계정 정보 서비스 관리 규정 수정 의견 수렴 초안(互联网用户公众账号信息服务管理规定（修订草案征求意见稿))〉을 발표함. 해당 초안은 공식 계정 서비스 플랫폼, 공식 계정 운영자, 관리 감독 등에 적용되는 규범으로, 의견수렴은 10 월 30 일 마감될 예정임.

[심천] 〈광동성 전략형 신흥 디지털 창의 산업 육성 기획〉 발표

- 광동성 공업 및 정보화청 등 관련 정부 기관들은 5G·인공지능·클라우드 컴퓨팅 등 새로운 인프라 구축, 디지털 기술과 문화 창의 산업의 융복합 발전, 신흥 디지털 창의 산업 육성, 글로벌 시장 진출 촉진 등을 위하여 〈광동성 전략형 신흥 디지털 창의 산업 육성 기획〉을 발표하였음.

---

17) Stratégies, 프랑스 미디어산업 전문언론
(https://www.strategies.fr/actualites/medias/4050843W/youtube-dit-contribuer-a-515-millions-d-euros-au-pib-francais.html)

- 광동성은 디지털 창의 산업 규모와 발전 수준에서 중국 내 선두권을 차지하고 있으며, 게임, 애니메이션, e-스포츠, 디지털 음원 서비스 등에서 전국 1 위를 차지하고 있음. 이밖에 라이브 방송, 쇼트클립 등의 산업에서 역시 급속도로 발전하고 있음. 하지만 콘텐츠 창작 기술력이 미흡하고 글로벌화를 위한 영향력 있는 오리지널 콘텐츠 IP 가 부족한 현실임. 또한 디지털 모델링, 후반기 특수 효과 시스템 등과 관련된 프로그램 개발 기술력이 부족함. 이밖에도 창작형/복합형 인재 도입, 평가 및 격려 시스템이 활성화되지 않고 있다는 몇 가지 문제점을 안고 있음. 이에 광동성은 본 기획을 발표하며 아래와 같은 발전 전략을 언급하였음.
- 디지털 기술 응용 시스템 구축 : 디지털 창의 관련 연구센터, 기술센터, 혁신센터 등의 혁신적인 플랫폼을 구축하고 산업/학술/연구 융복합 디지털 기술혁신 체계를 마련함. 5G 통신 기술의 저지연성, 초고속 서비스 등과 관련된 기술을 기반으로 클라우드 게임의 발전을 촉진함. 가상현실, 휴먼커뮤니케이션, 3D 디스플레이 등의 디지털 기술을 기반으로 게임, 동영상, 전시회, 관광 등과 관련된 분야와의 융복합 응용을 확대함.
- 게임&애니메이션 산업 발전 촉진 : 창작 콘텐츠 보호 역량 강화, 모바일 게임, 클라이언트 게임, 어린이 애니메이션, 게임 장비 제조 등의 산업 발전 전략을 모색함. 교육적 기능을 갖춘 게임&애니메이션 콘텐츠 개발을 대대적으로 확대함.
- e-스포츠, 라이브 방송 등 동영상 산업의 혁신 발전 촉진 : 'e-스포츠+' 전략을 실시하여 e-스포츠 산업의 융복합 콘텐츠 개발 및 이노베이션을 가속화함. 혁신적인 e-스포츠 생태계를 조성함. 이밖에 웹소설, 오디오북 등과 관련된 콘텐츠 창작을 위한 투자 확대로 유관 산업 수준을 향상시킴.

[일본] 시부야 109 와 '비비고'가 협업, 본격 한국 음식 페어 개최 18)

|그림 11| 비비고와 콜라보한 '먹방 스테이션'

- 일본 10 대들의 성지라고도 불리는 시부야 109 엔터테인먼트가 운영하는 사업으로, '아직(일본어로 이마다, 未だ)' 세상에 나오지 않은 시부야 오리지널 푸드를 연구하는 사업인 '이마다 키친'이 여덟 번째 기

18) 출처
-https://www.sankei.com/economy/news/201007/prl2010070503-n1.html
-https://news.yahoo.co.jp/articles/8dd3f046ec059ca35afbf484b47c666937ec9c0c

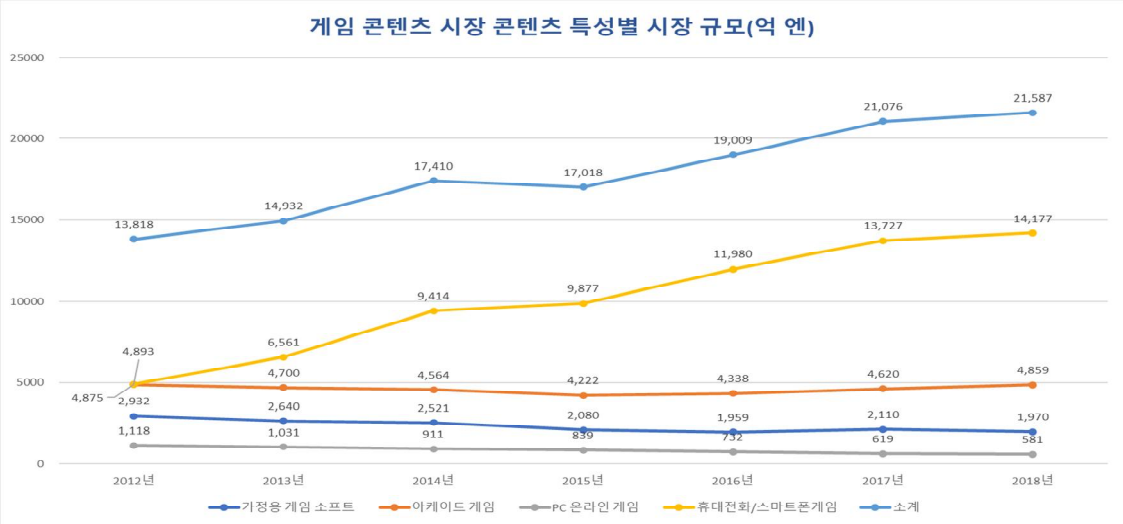
획으로 한식 브랜드 '비비고'와 협업함.

- 한국 여행이 불가능한 시국에 일본 현지 한류 팬들에게 한국 여행의 기분을 낼 수 있는 음식 페어 '비비고 먹방 스테이션'을 2020 년 10 월 15 일부터 2021 년 1 월 15 일까지 3 개월에 걸쳐 개최됨.
- '먹방'은 한국의 젊은 세대 사이에서 인기인 '음식을 즐기는 모습을 찍은 동영상'을 의미하는 '먹는 방송'을 줄여 만든 신조어임. '동영상 찍을 맛이 나는 한국 음식'을 주제로, 고객들이 무의식적으로 '먹방'에 관심을 기울이도록 할 메뉴들을 준비했다고 함.

[일본] 라인 최신 경향 조사, '사랑의 불시착' 및 '이태원 클라쓰'가 순위권 19)

- 라인은 자사 플랫폼인 스마트폰 전용 조사 플랫폼 '라인 리서치'를 이용해 일본 전국 15 세~24 세의 남녀를 대상으로 4 분기마다 실시하고 있는 '최신 유행 경향'에 관한 9 월 조사 결과를 10 월 6 일 발표함.
- 이번 조사에서는 일본의 소니 엔터테인먼트와 한국의 JYP 엔터테인먼트의 협업으로 기획된 글로벌 걸그룹 '니쥬'가 종합 1 위를 차지함. '코로나바이러스'가 2 위를, 저번 조사에서 7 위였던 '틱톡'이 이번 조사에서는 3 위를 차지함. 남녀별 순위 결과로는 15~18 세 남성 순위에서는 '게임'이 1 위를, 19~24 세 여성 순위에서는 종합 1 위였던 '니쥬'가 마찬가지로 1 위를 차지함.
- 19 세~24 세 여성을 대상으로 한 '화제가 된 방송 프로그램 조사'에서는 '니지 프로젝트'가 1 위를 차지함. 한국 드라마 '사랑의 불시착'과 '이태원 클라쓰'가 각각 2 위, 3 위로 그 뒤를 이음.

[일본] 데이터로 보는 일본 콘텐츠 산업 시리즈 4-게임 콘텐츠 시장 콘텐츠 특성별 시장 규모 20)



|그림 12| 게임 콘텐츠 시장 콘텐츠 특성별 시장 규모

19) 출처 : https://news.yahoo.co.jp/articles/5841e0e6a10f8c39de32bb10e29635d44646c82e
20) 출처 : 휴먼미디어사 일본과 세계의 미디어콘텐츠시장 데이터베이스 2019, 오리콘 조사, 일본디지털콘텐츠백서, 모바일콘텐츠포럼

- 2012 년과 비교해 보면, 2018 년도 휴대전화와 스마트폰용 게임 시장이 약 3 배 규모로 확장한 것을 알 수 있음. 그에 반해, PC 온라인 게임과 가정용 게임 소프트 시장은 축소되었음. 아케이드 게임의 시장 규모는 2012 년부터 2018 년까지 4,000 억 엔 대로 변화가 적음.
- 가정용 게임 소프트, 아케이드 게임, PC 온라인 게임, 휴대전화와 스마트폰 게임 시장을 모두 합친 합계는 2012 년부터 계속 상승세를 보임. 휴대전화와 스마트폰 게임 시장의 확장이 근본적인 이유로 보임.

[베트남] 전문가들, "하노이 여전히 매력적인 투자처"

|그림 13| 지난해 12월, 응웬쑤언 푹 총리와 대표단들의 기업지원방안 논의

- 현재 하노이는 재계가 새로운 성장 기회를 잡을 수 있도록 여러 금융 및 무역 조치를 취하고 있음. 경제학자 응우옌 민 퐁(Nguyễn Minh Phong)은 베트남의 수도 하노이시는 경제 환경 개선과 현지 기업 지원을 위해 노력을 기울일 것이며 베트남 내외 투자자들에게 매력적인 투자처로 남을 수 있도록 계속해서 도울 것이라고 언급
- 지난 몇 년간 USAID 가 지원하는 CPI(지역경쟁력지수)에서 꾸준히 순위가 상승한 하노이는 지난 몇 년간 베트남 최고의 기업 친화적인 도시로 알려짐. 2016~2020 년 동안 하노이의 총 사회적 투자 자본은 1,740 조 VND 로 추정됨. 이는 2011~2015 년 기록의 1.65 배이며 하노이 지역 국내 총생산율(GRDP)의 43.9%에 해당됨
- 퐁 교수는 하노이의 2011~2020 년 행정 개혁에 기존 병목 현상을 없애겠다는 의지를 표명하면서 상당한 성과가 있었다고 평가함. 2020 년 4 월 기준 하노이시에서 운영되는 기업은 28 만 6,096 개로, 베트남 전역의 75 만 8,610 개 기업 중 3 분의 1 을 차지하고 있음

[UAE] UAE 의 스타트업 생태계의 현재 상태는?[21)]

Startegi Advisors 회장 Mana Al Suwaidi 에게 COVID-19 위기에도 불구하고 지금이 UAE 에서 사업을 시작하기에 적기인 이유를 묻다

- COVID-19 유행은 UAE 의 스타트업 생태계에 어떤 영향을 미쳤는가?
  - 더 많은 혁신가와 기업가들의 새로운 비즈니스를 육성하고 성장시키기 위해 정부의 다양한 정부 자금과 인센티브가 장려됐음. UAE 정부는 기업가가 COVID-19 이후 환경과 새로운 비즈니스 기회에 대한 계획을 세우는 데 도움이 되는 스타트 업 생태계를 위한 특별 부양 패키지를 발표했음
- 과거에 UAE 기업가들이 직면한 가장 큰 어려움이 자금이었음. 최근 몇 년 동안 이러한 현상에 변화가 있었는가?
  - 변화가 있었음. 성공적으로 자금을 확보하고 세계 무대에서 주목받는 최고의 혁신가들을 배출했음. 코로나 대유행 이후, 샤르자 기업가 정신 센터(Sheraa), 두바이 미래 재단, 아부다비 집행위원회, 사우디의 InspireU 및 사회 개발 은행과 같은 더 많은 현지 및 중동지역 단체가 기업가를 돕기 위한 패키지를 제공하기 시작함
- 현재 스타트업이 직면한 주요 장애물은 무엇인가?
  - 소비자가 혁신가가 내놓은 새로운 제품과 서비스를 시도하는 것을 주저하기 때문에 대유행 기간 동안의 성장 전망은 어려울 수 있음. 코로나로 직업을 잃고 벤처를 설립하려는 사람들과의 혁신적인 아이디어 경쟁과 R & D 자금 확보 경쟁이 늘어나며 상황은 더 어려워질 것임
- 시장이 성숙해지면서 스타트업들의 실패와 관련된 오명도 줄어들었는가?
  - 과거에는 투자자들이 새로운 아이디어에 지원하는 것을 주저했지만 스타트업이 상품 없이도 기술을 사용하여 소비자와 기업 모두에게 편리함을 제공하고 수백만 달러의 파워회사가 되었음. 따라서 시장은 그 어느 때보다 새로운 중소기업과 신생 기업을 더 환영하고 있음
- 시장 스타트업에게 가장 많은 기회가 있는 부문은 무엇인가? 지금은 UAE 에서 사업을 시작하기에 좋은 시기인가?
  - 직장을 잃었거나 자신의 회사를 만들고 싶었던 사람들에게 이보다 더 좋은 시기는 없음. 이 기간 동안 사업 허가료가 저렴해지고 임대료가 내려가고 인력 확보가 쉬워짐. 지금 설립하고 시작하는 것이 비용 면에서 저렴함
- 미래 전망은 어떠한가? UAE 의 스타트업 생태계가 어떻게 진화할 것으로 예상하는가?
  - COVID-9 와 같은 예상치 못한 영향으로 인해 혼란에 직면한 비즈니스를 더욱 혁신적인 기술을 통해 지원하는 스타트업의 수가 급증할 것임

21) 출처 : https://gulfbusiness.com/what-is-the-current-state-of-the-uaes-startup-ecosystem/

[UAE] 포스트 코로나 19 기술 붐 활용 120 개의 MENA 스타트업에 투자할 새로운 6,000 만 달러 VC 펀드[22)]

- 바레인에 본사를 둔 +VC 는 사우디아라비아, 이집트 및 UAE 에 사무실을 두고 있음

|그림 14| 벤처 캐피탈 회사 500 Startups의 MENA부서 관리 파트너 Sharif El Badawi(좌)와 Hasan Haider(우) (출처 : +VC)

- 바레인에 새로 유치된 6 천만 달러 규모의 벤처 캐피탈 펀드는 향후 3 년 동안 MENA 지역의 120 개 초기 스타트업에 투자되어 코로나 바이러스로 인한 기술 붐을 활용하게 될 예정임
- +VC(Plus Venture Capital)라고 명명된 해당 펀드는 이전에 벤처 캐피탈 회사 500 Startups 의 MENA 부서에서 관리 파트너였던 Sharif El Badawi 와 Hasan Haider 가 이끎
- +VC 는 기술 기반의 초기 단계 스타트 업에 초점을 맞춰 물류, 콘텐츠 및 전자 상거래 외에도 핀테크, 헬스 테크 및 에듀 테크 부문에 집중할 예정
- 초기 투자의 평균 규모는 200,000 달러이며, 자본의 절반은 가장 성공적인 포트폴리오를 가진 회사의 다음 단계들을 위해 최대 2000 만 달러까지 예약됨. Hasan Haider 는 이러한 할당이 최종 펀드 규모에 따라 70 %까지 증가될 수 있다고밝힘
- 작년에 Uber 가 30 억 달러에 Careem 을 인수하고 2017 년에 Amazon 이 5 억 8 천만 달러에 현지 전자 상거래 사이트 Souq 를 인수하는 등 MENA 지역은 몇 가지 주요 스타트업 생태계로 부상하고 있음
- 데이터 플랫폼 Magnitt 에 따르면 코로나 19 관련 문제에도 불구하고 MENA 지역 신생 기업은 2020 년 상반기에 6 억 5,500 만 달러의 자금을 확보했음. 이는 작년에 비해 35 % 증가한 수치임
- UAE 는 여러 후기 단계의 투자 거래로 가장 많은 자금을 조달함. 이집트는 거래 건수 면에서 1 위를 차지

22) 출처 : https://www.thenationalnews.com/business/technology/new-60m-vc-fund-to-invest-in-120-mena-start-ups-to-tap-into-post-covid-tech-boom-1.1091902

하여 지역 전체의 25 %를 차지했음

- 1990 년대 중반부터 Silicon 에서 여러 기술 회사와 함께 일해 온 Sharif El Badawi 는“우리 팀이 수년 동안 많은 신생 기업에 투자해 왔기 때문에 우리가 투자하는 스타트업 창립자에게 숙련된 실무자뿐 아니라 운영자, 멘토 및 투자자로 구성된 네트워크 및 적절한 수준의 지원을 제공해 줄 수 있다”고 밝힘
- Badawi 와 Haider 는 함께 200 건 이상의 거래를 완료했다고 발표함

| 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
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