

2020

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

199 호

2020년 11월 25일 한류사업팀

구분	제목
 방송/영화	• [유럽] 영국 최대 통신사 버진 미디어, 새로운 유료 IPTV 서비스 출범 • [유럽] CJ ENM 소유 에코라이츠, 영국 본와일드 프로덕션과 계약 체결 • [북경] 영화 <금강천(金剛川)> 박스오피스 10억 위안 초과 • [북경] 바이트댄스, '더우인 이커머스' 신규상표 등록 신청 • [북경] 아이치이, 3분기 매출액 72억 위안 • [심천] 바이두, 환취그룹(欢聚时代) 산하 생방송 플랫폼인 YY 생방송 100% 인수 • [일본] NiziU, 데뷔 전임에도 불구하고 홍백가합전 첫 출연 발표 • [일본] 한국 드라마 열풍을 이용한 한식 요리책 화제 • [베트남] 베트남 핫 예능 프로그램 'Rap Viet' 유튜브 실시간 시청자 1백만 명 기록
 게임/융복합	• [유럽] 프랑스, 2020년 비디오 게임 이용자 실태 보고서 발간 • [심천] 텐센트 e-스포츠, 2021년 PEL 경기 발전을 위해 2억 위안 투자 • [인니] <i360 on Gaming> 개최 • [UAE] BIGOFUN, MENA 지역에서 첫 e 스포츠 챔피언십 시작
 만화/웹툰	• [유럽] 서유럽 4개국 모바일 만화 애플리케이션 순위
 음악	• [일본] 트와이스, 잡지 'MORE' 사상 첫 연속 표지 모델 장식 • [인니] 죽스(JOOX), 창립 5주년 기념 특별행사 개최
 패션	• [유럽] 프랑스 정부, 봉쇄조치로 인한 의류업계 지원 계획 발표 • [일본] '미샤'와 '월트 디즈니 재팬' 협업, 한정 화장품 출시 • [일본] BTS 콜라보 메디힐 마스크 팩, 매출 "63배" 증가 • [UAE] 이집트, 한국드라마에서 영감을 받은 패션 스타일 제안
 통합(정책 등)	• [미국] 페이스북, 유해 콘텐츠 및 가짜뉴스 차단에 AI 활용 강화 • [유럽] 유럽 연합, Creative Europe 프로젝트 예산 50% 증액 • [북경] 인터넷정보판공실, 라이브커머스 서비스 관리규정 초안 발표 • [심천] <2020 온라인 문학 해외 진출 백서> 발표 • [일본] 데이터로 보는 일본 콘텐츠 산업 시리즈 10- 일본 애니메이션 시장 추이 • [베트남] 베트남 스타트업, 미국 모바일 테스트 플랫폼 인수 • [베트남] 바이든 행정부가 베트남 경제에 미칠 잠재적 영향



방송·영화



✓ [유럽] 영국 최대 통신사 버진 미디어, 새로운 유료 IPTV 서비스 출범¹⁾

● 영국 버진 미디어가 내년 초 새로운 유료 IPTV 서비스인 '버진티비 360(Virgin TV 360)'을 출시한다고 발표.

- ✓ 이는 경쟁사이자 유럽에서 가장 많은 가입자를 보유한 유료 티비 업체 스카이(Sky)사의 'Sky Q(2016 년 출시)'를 직접 겨냥한 상품으로 보임.
- ✓ 'Sky Q'에는 없는 기능인 '사용자 프로필 추가'를 활용할 수 있음. 이를 통해 넷플릭스, 유튜브와 같은 구독 기반 인터넷 스트리밍 서비스처럼 가입자가 선호하는 프로그램과 채널을 설정할 수 있으며, 시청 데이터를 통한 추천 기능이 제공된다고 밝힘.
- ✓ '버진티비 360'은 셋톱박스과 모바일 애플리케이션을 통해 티비와 인터넷 스트리밍 모두에서 콘텐츠를 시청할 수 있도록 설계되어 있음
- ✓ 대부분의 영국 티비 채널들과 Netflix, Amazon Prime Video 및 BBC iPlayer 와 같은 스트리밍 플랫폼을 포함함.
- ✓ 또한, 현재는 Disney + 채널이 서비스에 포함되어있지 않으나, 언론에 따르면 내년 런칭을 목표로 협상 중인 것으로 알려짐.

✓ [유럽] CJ ENM 소유 에코라이츠, 영국 본와일드 프로덕션과 계약 체결²⁾

● CJ ENM 소유 북유럽 최대 방송배급사 에코라이츠(Eccho Rights)와 영국 기반의 영상 제작사 본와일드(Born Wild)가 국제 배급을 위한 드라마 시리즈를 개발하기 위한 계약을 체결함.

- ✓ 에코라이츠는 스웨덴 스톡홀름에 위치한 배급사로서, 전 세계 만 오천 시간 분량의 방송배급권을 보유한 북유럽 최대 규모임. 지난 2018 년 CJ ENM 이 인수합병 한 이래로 한국 방송콘텐츠를 포함, 로컬 콘텐츠의 국제 배급을 위한 네트워크를 확장하고 있음.
- ✓ 두 기업은 이미 국제 공동제작 파트너십을 기반으로 한 프로젝트를 진행 중인 것으로 알려졌으며, 이는 유럽 시장을 공략하기 위함으로 보임.
 - 여기에는 포르투갈 국영 방송 RTP 의 지원을 받은 블랙 코미디 The Crystal Isle 및 이탈리아, 스페인, 핀란드 등 유럽 국가들을 배경으로 한 드라마 시리즈의 공동제작이 포함됨.

1) 출처: 인디펜던트지 (<https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/virgin-tv-360-media-sky-q-b1720352.html>)
TBI, 엔터테인먼트 전문 언론 (<https://tbivision.com/2020/11/11/virgin-media-launches-tv-360-platform/>)
2) 출처: C21 Media (<https://www.c21media.net/eccho-signs-output-deal-with-born-wild/>)

✓ [북경] 영화 <금강천(金剛川)> 박스오피스 10 억 위안 초과

- ☞ 중국 박스오피스 사이트 마오옌(猫眼)의 데이터에 따르면, 한국전쟁 참전 70 주년 기념 영화 <금강천(金剛川)>이 11 월 17 일, 상영 26 일 만에 박스오피스 10 억 위안(약 1,696 억 원)을 초과함. 이로써 해당 영화는 올해 <팔백(八百)>, <나와 나의 고향(我和我的家乡)>, <강자야(姜子牙)>에 이어 박스오피스 10 억 위안을 초과한 네 번째 영화로 등극하였으며, 이는 중국 역대 영화 역사상 78 번째임

✓ [북경] 바이트댄스, '더우인 이커머스' 신규상표 등록 신청

- ☞ 중국 기업정보 플랫폼 텐엔차(天眼查)의 데이터에 따르면, 11 월 12 일 바이트댄스(字节跳动)는 더우인 이커머스(抖音电商)라는 명칭의 신규상표를 신청함. 올해 6 월 바이트댄스는 e 커머스 전담부서를 신설하여 더우인(抖音), TOUTIAO (今日头条), 시과영상(西瓜视频) 등의 콘텐츠 플랫폼에서 e 커머스 업무를 수행해 왔음

✓ [북경] 아이치이, 3 분기 매출액 72 억 위안

- ☞ 11 월 17 일, 아이치이가 발표한 2020 년 제 3 분기 재무보고에 따르면, 해당 기간 아이치이의 매출액은 72 억 위안(약 1 조 2,216 억 원)임. 이 중 회원 서비스 매출이 40 억 위안(약 6,787 억 원)으로 전년 동기 대비 7% 증가하였음. 온라인 광고매출은 18 억 위안(약 3,054 억 원), 콘텐츠 배급이 3 억 9,230 만 위안(약 665 억 원)임. 3 분기 말 기준 아이치이의 유료회원 규모는 1 억 480 만 명에 달함

✓ [심천] 바이두, 환취그룹(欢聚时代) 산하 생방송 플랫폼인 YY 생방송 100% 인수

- ☞ 11 월 17 일, 환취그룹은 2020 년 3 분기 재무보고를 통하여 바이두와 동영상 엔터테인먼트 생방송 플랫폼인 YY 생방송(YY 直播)을 100% 인수하기 위한 계약을 체결한다고 발표하였음. 총 거래 금액은 약 36 억 달러로, 2021 년 상반기에 거래가 완료될 것으로 예상된다고 밝혔음.
- ☞ 꾸준히 '생방송+쇼트클립' 융복합을 추진해 온 결과, 환취그룹의 영업총액은 2020 년 3 분기 기준 62 억 8,640 만 위안으로, 전년 동기 대비 36.1% 증가하였음. YY 생방송의 경우 2020 년 3 분기까지 모바일 MAU(Monthly Active User)는 4,130 만 명에 달하며, 생방송 생태계, 생방송 기술, 콘텐츠 운영, 사업 운영, 인재 육성 등의 분야에서 체계적인 프로세스 구축과 경험을 보유하고 있음.
- ☞ 환취그룹 수석 재무관인 김빙(金秉)은 "이번 거래를 통하여 신흥시장 투자 확대와 신규 사업 추진에 더욱 더 박차를 가할 것"이라고 언급함.

✓ [일본] NiziU, 데뷔 전임에도 불구하고 홍백가합전 첫 출연 발표 3)



[그림 1] 16일 발표된 2020년 홍백가합전 첫 출연자 단체 사진

- ✓ 2020년 12월 31일 밤부터 2021년 1월 1일 새해까지 이어지는 일본의 대표 국민 방송 ‘제 71 회 NHK 홍백가합전’의 출연 가수가 16일 발표됨.
- ✓ NiziU는 JYP 엔터테인먼트와 일본의 소니 엔터테인먼트의 합작 오디션 방송 ‘Nizi Project’에서 최종 순위 9위 안에 든 멤버들로 결성된 글로벌 걸그룹임. NiziU는 12월 2일 CD 데뷔를 앞둔 상태에서 홍백가합전 출연을 결정짓게 되었고, 이러한 이례적인 결정으로 주목을 받음.
- ✓ 한편, NiziU는 프리 데뷔곡 ‘MAKE YOU HAPPY’를 통해 여성 아티스트 최초로 오리콘 ‘주간 디지털 랭킹 3 부문 동시 1위’를 기록했음. 뮤직비디오의 유튜브 조회 수가 1억 6000만 회를 돌파하며 한 해의 화제어와 유행어를 선정하는 ‘2020 유캔 신어/유행어 대상’에도 후보로 지명되는 등 현지에서 이른바 ‘괴물 신인’으로 불리며 화제를 모으고 있음.

✓ [일본] 한국 드라마 열풍을 이용한 한식 요리책 화제4)

- ✓ 올해 ‘사랑의 불시착’과 ‘이태원 클라쓰’로 인해 ‘제 4차 한류 붐’이 일어남. 한국 드라마 장면에 나오는 ‘한식’에 대한 관심 역시 증가하고 있음. 그러한 관심을 마케팅 방법으로 활용한 한식 요리책 ‘한국드라마 식당 - 그 장면을 먹어보자-’가 12월 발매 예정임.
- ✓ ‘사랑의 불시착’에서 ‘정혁(현빈)’이 ‘세리(손예진)’에게 만들어주었던 옥수수면의 레시피는 ‘정혁의 특제 옥수수면’이라는 이름으로 드라마 장면 삽화와 함께 제시되어 있음. ‘사랑의 불시착’ 뿐만 아니라 ‘이태원 클라쓰’의 ‘단밤 명물 해산물 순두부’, ‘마현이(이태원 클라쓰 등장인물)의 눈물의 오징어 짬뽕’ 등

3) 출처

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/c4b25f0e3f8442baa933d7d7a12a6b63fca92335>

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/3340715dd9b792bdd83c60fdb8a34ae820362be8>

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

드라마에 나온 한식 레시피가 담겨있어 한류드라마 팬들의 호평을 받을 것으로 기대됨.



[그림 2] 옥수수면의 레시피가 담겨있는 한식책

- ☑ 그 외에도 '동백꽃 필 무렵', '도깨비', '기름진 멜로' 등 일본에서도 OTT 서비스를 이용해 스트리밍이 가능한 작품의 한식 레시피 또한 다수 실려있기 때문에 상호 시너지 효과도 기대됨.

☑ [베트남] 베트남 핫 예능 프로그램 'Rap Viet' 유튜브 실시간 시청자 1 백만 명 기록



[그림 3] Vie Channel의 세계기록 축하 포스터

- ☑ 지난 14 일, 베트남 인기 랩 예능 프로그램 'Rap Viet' 결승전이 유튜브 실시간 스트리밍을 통해 방송됨. 당시 실시간 스트리밍 시청자 수는 1 백만 명을 넘어 세계 기록을 세움

- ✔ 'Rap Viet'은 'Nguoi Ay La Ai?(그 사람은 누구?)', 'Sieu Tri Tue Viet Nam(베트남 슈퍼 지능)' 등 인기 예능 프로그램을 제작한 'Vie Chanel'이 제작한 프로그램으로, 태국의 핫(Hot) 프로그램 'The Rapper'로부터 판권을 구입, 매주 토요일 'Vie Chanel-HTV2' 방송 채널, 'Vie Chanel' 어플, 유튜브 등에서 생방송됨
- ✔ 'Rap Viet'은 첫 방영일부터 베트남 유튜브 트렌딩 탑(Top Trending)을 차지함. 1 회부터 16 회(결승전)까지의 유튜브 누적 조회 수는 매 회 천백만을 넘어섬. 특히 첫 회 조회 수는 2 천 8 백만 회를 기록함. 지난 14 일, 래퍼들의 뜨거운 경쟁을 통해 'Rap Viet' 우승자를 가렸는데, 챔피언을 선정하는 'Rap Viet' 16 회(결승전) 실시간 시청자 수는 1,121,000 명에 달함. 결과적으로 'Rap Viet'은 전 세계 유튜브 실시간 스트리밍 실적에서 가장 좋은 성과를 거둔 예능 프로그램이 됨

게임·융복합



✓ [유럽] 프랑스, 2020 년 비디오 게임 이용 실태 보고서 발간⁵⁾

● 프랑스 미디어 조사 전문기관 메디아메트리(Médiamétrie)가 "프랑스인과 비디오 게임(Les français et le jeu vidéo)" 제하 연례 보고서를 발간함.

✓ 해당 보고서는 프랑스의 게임 인구의 프로필, 이용 및 소비 관행 분석을 담고 있음. 특히 코로나 사태에 따라 새롭게 떠오른 비디오 게임을 통한 사회적 교류 행태를 중점적으로 다루고 있음.

✓ 주요 통계

- 2020년에는 프랑스인의 71%가 최소한 가끔(최소 일 년에 한 번), 52%는 정기적으로(최소 주 1 회) 게임을 한다고 응답함. 이는 작년에 비해 3% 증가한 수치임.
- 게임 인구의 성비는 남성 53%, 여성 47%임. 평균 연령은 39 세로, 2019 년 통계 결과로 나타난 40 세와 비슷하나 조금 낮음.
- 평균적으로 2.1 개의 게임기를 사용함. 가장 많이 사용되는 기기는 스마트폰(53%)과 가정용 또는 휴대용 게임 콘솔(51%) 순임.
- 캐주얼 모바일 게임, 플랫폼 게임 및 롤플레이 게임이 프랑스에서 가장 선호하는 게임 유형인 것으로 밝혀짐.
- 구독기반 비디오 게임이 가장 두드러지는 성장세를 보임. 비디오 게임 이용자의 16%가 게임 플랫폼을 구독하는 것으로 밝혀짐 (2019 년 13%). 비구독자 중 10%는 구독을 고려하고 있다고 답함.

✓ 게임 이용 관행에 따른 프랑스 게임 이용자 프로필 구분

- 본 보고서는 게임 이용 관행에 따라 프랑스 게임 이용자를 4 가지 프로필로 구분하고 있음
 1. 일상적 게이머(33%) - 주로 여성으로, 정기적으로 게임을 하며 봉쇄 기간에도 관행을 유지한 그룹임. 모바일 캐주얼 게임을 선호함.
 2. 관계형 게이머(29%) - 멀티플레이 게임을 선호하며 주 1~2 회 게임을 함. 이들 중 1/3 은 봉쇄 기간 중 게임 이용시간이 평소보다 많았음.
 3. 사회참여형 게이머(19%) - 남성이 여성보다 많으며 게임에 열정적임. 하루에 한 번 이상 콘솔 또는 피스로 롤플레이 및 어드벤처 게임을 즐겨함. 게임을 통해 커뮤니티 소속감을 느낀다고 답함.
 4. 게임 애호가(19%) - 대다수가 젊은 층으로, 게임 애호가이며 매일 지인들과 게임을 함. 최신 게임에 도전해 보는 것을 좋아함. 최대 4 개의 플랫폼을 통해 게임을 이용함. 봉쇄 기간 동안 게임을 가족, 지인과의 연결 수단으로 삼았다고 답함.

✓ 봉쇄조치에 따른 새로운 사회적 형태로서의 게임 관행

- 게임 이용자 3 명 중 1 명은 봉쇄 기간 중 비디오 게임을 통해 가족 및 친구들과의 관계를 유지할 수 있었다고 답함. 52%의 게임 이용자는 비디오 게임을 통해 사회적 유대를 형성할 수 있었다고 응답함.
- 게임 이용자 37%가 온라인을 통해 다른 사람들과 함께 플레이한다고 답함. 그 중에서도 10~17 세가 60%를

5) 출처: 프랑스게임진흥원 (https://www.afjv.com/news/10392_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm),

※ 본 연구는 2020 년 9 월 1 일부터 24 일까지 10 세 이상의 프랑스인 4,072 명을 대상으로 온라인 실시됨.

차지함.

- 게이머 5명 중 1명은 게임을 통해 커뮤니티 소속감을 느낀다고 답했으며, 이러한 경향은 10~17세 그룹에서 두드러짐(40%)
- 32%가 봉쇄 기간 중 더 많은 시간을 게임에 할애했다고 답함. 10~24세 그룹이 동 기간 중 가장 많은 시간을 게임에 사용함. 전체 응답자 중 2%는 봉쇄 기간을 통해 처음으로 게임을 하게 되었다고 밝힘.

✔ 가족 구성원 간 교류 공간으로서의 게임

- 프랑스 가정에서 디지털 환경이 중요한 가족 유대 수단으로 자리 잡고 있음.
- 프랑스인의 72%가 비디오 게임을 온 가족이 공유하는 취미로서 간주하는 것으로 밝혀짐.
- 응답자 중 부모의 66%는 자녀와 비디오 게임을 함께 해 보았다고 밝힘. 68%는 자녀가 이용하는 비디오 게임에 대해 인식하고 주의를 기울이고 있다고 답함.

✔ [심천] 텐센트 e-스포츠, 2021년 PEL 경기 발전을 위해 2억 위안 투자

- ✔ 11월 17일, 텐센트 인터랙티브 엔터테인먼트 그룹 마케팅 총감이며 PEL(Peacekeeper Elite league) 연맹위원장인 룽간(廖侃)은 '2020 화평정영(和平精英) 국제 챔피언십컵(PEC)'에서 2021년 PEL 경기 육성 및 영향력 확대를 추진하기 위하여 텐센트 e-스포츠가 2억 위안을 투입할 예정이라고 발표하였음. 이번 투자를 통하여 텐센트는 e-스포츠 클럽 역량 강화 및 클럽 운영을 지속적으로 발전시킬 수 있도록 지원할 예정임.
- ✔ 또한 향후 PEL를 비롯한 글로벌 대회를 지속적으로 개최하여 중국 내외 게임 산업 자원을 더욱더 확보하고 e-스포츠 비즈니스 가치를 높이는 데 힘을 쓸 예정임.

✔ [인니] <i360 on Gaming> 개최

- ✔ 2020년 11월 6일 게임 행사인 <i360 on Gaming>이 온라인으로 개최됨.
- ✔ 이번 행사는 이노베이션 팩토리(Innovation Factory)가 주최하고 인도네시아 국영 통신사인 텔콤셀(Tekomsel), 두니아 게임즈(Dunia Games)가 후원함
- ✔ 올해로 개최 3회를 맞는 이번 행사는 웨비나 및 데모데이로 구성됨
 - 웨비나의 연사로 인도네시아 게임협회장 찰리 아디구노(Cipto Adiguno), 가레나 인도네시아(Garena Indonesia) 대표 한스 살레(Hans Saleh), 아가떼(Agate) CEO 아리프 위디야사(Arief Widhiyasa) CEO, EVOS 대표 하트만 해리스(Hartman Harris) 등이 참석함. 이들은 향후 인도네시아 게임산업 시장에 대해 토론함
- ✔ 한편, 이번 행사 주최사인 이노베이션 팩토리(Innovation Factory)는 인도네시아 대기업 살림그룹(Salim Group)의 자회사로, 블록 71 자카르타(Block71 Jakarta)를 운영하며 기술 분야의 스타트업을 지원함

☑ [UAE] BIGOFUN, MENA 지역에서 첫 e 스포츠 챔피언십 시작⁶⁾



[그림 4] BIGOFUN 챌린지 이미지

- ☑ 소셜 미디어 라이브 방송 플랫폼인 BIGOFUN 은 최근 MENA 지역에서 BIGOFUN e 스포츠 토너먼트를 개최함. 첫 시즌은 2020 년 10 월 16 일 “PUBG Mobile Challenge Heroes”라는 제목으로 개최됨.
- ☑ BIGOFUN 라이브 사용자는 애플리케이션에서 라이브 방송실에 참여하여 대회를 실시간으로 시청할 수 있음
- ☑ BIGOFUN 은 MENA 지역에서 사업을 시작한 이래 BIGOFUN 플랫폼에서 비디오 게임 및 e 스포츠 인기가 크게 증가했다고 밝힘
- ☑ Ibn Surya, Mustafa and Aleena, MALIK HIMO 등 많은 MENA 의 유명 YouTube 게이머들도 BIGOFUN 의 e 스포츠 챔피언십에 참가함. 아마추어부터 프로에 이르기까지 2 천명 이상이 매 시즌 참가할 것으로 전망함
- ☑ BIGOFUN 는 2020 년 하반기 동안 MENA 지역의 월간 활성 사용자 수는 30 % 이상으로 증가했으며, 이러한 성장이 개인이 라이브 방송과 관련된 잠재력과 미래 기회를 탐색하려는 수요가 증가함에 따라 계속될 것으로 예상됨

6) 출처 :

<https://www.youm7.com/story/2020/5/28/%D8%A8%D8%B5%D9%8A%D8%B1%D8%A9-%D9%85%D8%B3%D9%84%D8%B3%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%AE%D8%AA%D9%8A%D8%A7%D8%B1-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%B9%D9%84%D9%89-%D9%85%D8%B4%D8%A7%D9%87%D8%AF%D8%A9-%D9%81%D9%8A-%D8%B1%D9%85%D8%B6%D8%A7%D9%86-%D9%88%D8%A7%D9%84%D9%86%D9%87%D8%A7%D9%8A%D8%A9-%D9%81%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B1%D9%83%D8%B2/4795434>

만화·웹툰



☑ [유럽] 서유럽 4 개국 모바일 만화 애플리케이션 순위*

● 프랑스, 독일, 영국, 스페인 및 이탈리아 서유럽 5 개국의 모바일 만화 감상 애플리케이션 1~5 위 최신 통계 (2020 년 11 월 13 일 기준, 안드로이드)

- ☑ 작년 초 유럽에 진출한 네이버 웹툰이 프랑스, 독일, 영국, 3 개국에서 1 위를, 스페인, 이탈리아 2 개국에서 2 위를 기록하며 선전하고 있음.
- ☑ 또한, 타파스미디어의 ‘타파스 코믹스 앤 노블’ 애플리케이션도 독일 인기 만화 애플리케이션 5 위에 오름.

	프랑스		독일		영국		스페인		이탈리아	
	앱 이름	개발자	앱 이름	개발자	앱 이름	개발자	앱 이름	개발자	앱 이름	개발자
1	WEBTOON	NAVER WEBTOON	WEBTOON	NAVER WEBTOON	WEBTOON	NAVER WEBTOON	Manga Dogs – discuss manga online	comic lover	buongiorno , buon pomeriggio , buonasera, buonanotte	Go.To IT
2	WebComics	WEBCOMICS HOLDINGS HK LIMITED	WebComics	WEBCOMICS HOLDINGS HK LIMITED	Manga Shelf – Manga Reader	xun rujun	WEBTOON	NAVER WEBTOON	WEBTOON	NAVER WEBTOON
3	buongiorno , buon pomeriggio , buonasera, buonanotte	Go.To IT	NET TRUYEN TRANH	PhungTran	Netflix Tips for 2020: Streaming Movies and Series	Retro Rewind	Izicomics (CBR, CBZ, PDF)	Izicomics	Buongiorno e Buona Domenica Gif	appmobb
4	Buenos Días, Tardes, Noches	Go.To IT	Challenger Comics Viewer	The Challenger	Anime online – Watch anime tv free	Gene Sarah	Buenos Días, Tardes, Noches	Go.To IT	Forest Animals Racing – Wild Animal Battle 2019	Gaming Orchard
5	Manga Universe – Free manga reader	Jungle developers	Tapas – Comics and Novels	Tapas Media, Inc.	AnimeHd – Watch Anime Tv Online	Jonathan Riley	Manga World	Manga World Team	Manga Dogs – discuss manga online	comic lover

| 표 1 | 프랑스, 영국, 독일, 스페인, 이탈리아 5 개국 모바일 만화 애플리케이션 순위

7) 출처 : SimiliarWeb (<https://www.similarweb.com/fr/apps/top/google/app-index/it/comics/top-free/>)

음악



☑ [일본] 트와이스, 잡지 'MORE' 사상 첫 연속 표지 모델 장식⁸⁾



[그림 5] 두 달 연속 잡지 'MORE'의 표지모델로 선정된 트와이스

- ☑ 9 인조 걸그룹 트와이스가 여성 패션 잡지 'MORE'의 2021 년 1 월호와 2021 년 2 월호의 표지 모델로 선정됨. 두 달 연속 표지 모델을 장식한 것은 'MORE' 사상 최초라고 함.
- ☑ 코로나 19 확산 방지를 위해 해외 활동이 제한되는 가운데, 트와이스를 표지 모델로 섭외하기 위해 'MORE' 는 사상 첫 원격 표지 촬영을 진행함.
- ☑ 2021 년 새해 표지 모델로 트와이스를 기용한 이유에 대해 'MORE' 는 '위드 코로나 생활에 대해 20 대 사회인 여성 1000 명을 대상으로 한 조사' 결과에서 '더욱 긍정적으로 살아가고 싶다'라는 마음을 가진 여성들이 제일 많았다고 밝히며, '트와이스'를 모델로 선정해 독자들을 응원하려는 의도라고 밝힘.

8) 출처 : <https://www.hokkaido-np.co.jp/article/478796>

✓ [인니] 죽스(JOOX), 창립 5주년 기념 특별행사 개최

- ✓ 2020년 10월 12일부터 28일까지 음악 스트리밍 서비스인 죽스(JOOX)는 창립 5주년 기념 특별 행사 <파라드 죽스 리마(Parade JOOX Lima)>를 개최함
- ✓ 이번 행사는 I-Pop, 힙합, K-Pop, 트로트 등 다양한 장르별 콘서트와 토크쇼로 아래와 같이 구성됨

순번	개최일	테마	참여 아티스트
1	2020.10.12	오프닝	실비아 아지자(Silvia Azizah), 마헨(Mahen), 라라 리다(Rara LIDA)
2	2020.10.14	I-Pop	엔드메쉬(Andmesh), 마할리니(Mahalini), 누까(Nuca)
3	2020.10.16	금요일 노래방	일반 참가자
4	2020.10.18	힙합	이와 케이(Iwa K), 라멘겔(Ramengvrl)
5	2020.10.20	고인이 된 전설의 가수	[전설의 가수 : 크리스예(Chrisye), 글렌 프레들리(Glenn Fredly), 디디 콧(Didi Kempot)] 디마시브(D'Masiv), 은다르보이 갱(Ndarboy Genk), 더 바꾸짜 까르(The Bakuucakar), 유라 유니따(Yura Yunita), 무띠아 아유(Mutia Ayu)
6	2020.10.24	토크쇼	옴레오(Oomleo), 키키 우쭈ם(Kiki Ucup), 다닐라(Danilla)
7	2020.10.28	트로트	레스티(Lesty), 타샤 로스말라(Tasya Rosmala), 헨드라 쿼바라(Hendra Kumbara)

- ✓ 이 외에도 11월 3일부터 13일까지 최신 K-Pop 커버송/커버댄스 경연대회(K-Pop Quick Sing Challenge)가 개최됨
- ✓ 한편, 2015년 설립된 죽스(JOOX)는 그동안 현지 아티스트들을 꾸준히 지원해 옴. 현재 인기차트 80%가 I-Pop으로, 이는 2016년 대비 4배 가량 증가한 결과임

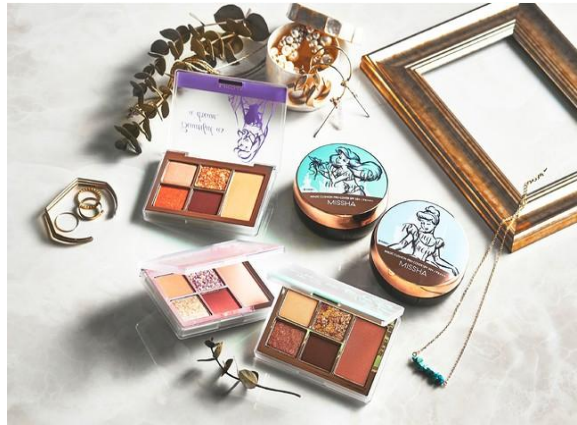
패션



✓ [유럽] 프랑스 정부, 봉쇄조치로 인한 의류업계 지원 계획 발표⁹⁾

- 지난 10 월 30 일부터 시행 중인 2 차 봉쇄조치로 프랑스에서는 비필수 사업장의 폐쇄 조치가 이어지고 있음. 이러한 상황에서 프랑스 재경부(장관: 브뤼노 르메르)가 의류업계 불만을 잠재우기 위한 몇 가지 계획을 발표함.
 - ✓ 우선, 봉쇄 기간 중 해당 사업장의 재개장은 고려되지 않고 있는 것으로 알려짐.
 - ✓ 지원 정책 첫 번째: 2021 년 1 월부터 사업자에 전자상거래 서비스 구축 지원금 지급(약 500 유로)
 - ✓ 두 번째: 지난 시즌 재고품 처리를 위한 특별지원 정책 승인 예정. 자세한 사항은 추후 공지 예정임.
 - ✓ 재고율이 사상 최고를 기록할 것으로 예상되는 가운데, 언론은 재고품 처리 관련 특별지원 정책은 1. 현금 대출, 2. 재고 일부 또는 전부에 대한 지원금 지급 등 양방향으로 이루어질 것으로 예상함.

✓ [일본] ‘미샤’와 ‘월트 디즈니 재팬’ 협업, 한정 화장품 출시¹⁰⁾



[그림 6] ‘미샤’와 ‘월트 디즈니 재팬’이 공동 기획한 화장품

- ✓ 월트 디즈니 재팬 주식회사는 디즈니 스토어와 한국 화장품 브랜드 ‘미샤’가 공동 기획한 상품을 일본 전국 디즈니 스토어 점포와 SHOP 디즈니에서만 11 월 20 일부터 발매할 예정이라고 함.
- ✓ 일본에서도 품질이 뛰어난 K-화장품으로 인정받는 브랜드 ‘미샤’의 대표 인기 제품을 비롯해 디즈니 재팬 스토어 한정 컬러를 포함한 특별 제품도 함께 발매된다고 하여 화제가 됨. ‘미샤’와 디즈니 재팬의 공동 기획 제품은 모두 디즈니 프린세스를 모티브로 한 패키지로, 화장품뿐만 아니라 메이크업 도구나 파우치 등도 함께 발매됨.

9) 출처: Fashionunited (<https://fashionunited.fr/actualite/business/bruno-le-maire-pret-a-envisager-une-aide-face-aux-stocks-invendus/2020111125190>)

10) 출처 : <https://www.hokkaido-np.co.jp/article/478796>

✓ [일본] BTS 콜라보 메디힐 마스크 팩, 매출 “63 배 ” 증가 11)



[그림 7] BTS와 협업한 메디힐의 마스크팩

- ✓ 주식회사 세키도는 ‘BTS’ 협업한 상품인 메디힐 마스크 팩이 11 월 5 일부터 보름 동안 올린 매출이 상반기에 비해 63 배로 증가했다고 발표함. 10 월의 매출 속도와 비교해도 2.6 배 증가했다고 밝힘.
- ✓ 싱글 앨범 ‘Dynamite’ 가 올해 미국 빌보드 차트 ‘HOT 100’ 차트에서 1 위를 달성하며 세계적으로 화제가 된 점, 영화 ‘BREAK THE SILENCE: THE MOVIE’가 일본에서 전국 동시 개봉되고 영화관에서 라이브 뷰잉 이벤트가 진행됨으로써 현지 인기가 급상승한 점 등이 매출 속도가 급증한 배경이 됨.
- ✓ 이에 따라 주식회사 세키도는 한국의 메디힐 본사로부터 상품을 긴급 보충한 바 있으며, 거래사들로부터의 문의도 끊이지 않는다고 하며 BTS 콜라보 상품뿐만 아니라 드라마 ‘사랑의 불시착’의 주인공 현빈이 모델을 맡은 제품 등의 매출 급증도 기대된다고 밝힘.

11) 출처

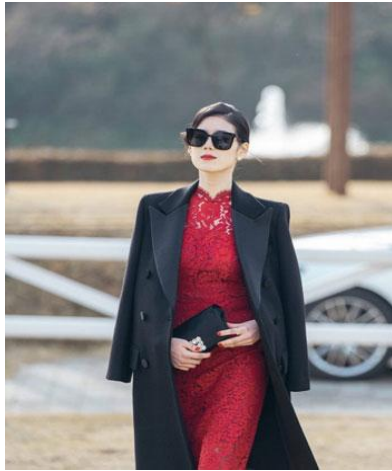
-<https://news.yahoo.co.jp/articles/1034d64bf02747932fddd908cc709e851bf6e4ac>

-<https://www.tokyo-np.co.jp/article/65397>

-<http://www.mtvjapan.com/news/sfi87k/201022-02>

✓ [UAE] 이집트, 한국드라마에서 영감을 받은 패션 스타일 제안 12)

- 코로나 19 로 인한 재택근무를 끝내고 서서히 일상생활로 돌아가 정상 출근을 하게 되면, 더 이상 파자마 위에 출근 복장을 걸치고 온라인 콘퍼런스에 참여할 수 없게 됨. 이집트 “Her world” 사이트는 한국 드라마에서 영감을 받아 일할 때 입을 수 있는 옷을 제안함



|그림 8| 드레스와 자켓
(출처 : 더킹 영원한 군주)

블랙 코트 안에 빨간 레이스 드레스, 빨간 립스틱을 추가하고 같은 색상의 매니큐어와 거대한 블랙 선글라스, 작은 핸드백으로 우아하고 매력적인 모습을 얻을 수 있음



|그림 9| 클래식 블라우스
(출처 : 이태원 클라쓰)

하얀색과 검은색이 섞인 클래식한 블라우스에 검은색 치마를 착용함. 심플한 화장에 샌들을 신고, 치마 대신 검은색 바지를 입을 수 있음



|그림 10| 허리 벨트와 재킷 (출처 : 호텔 델루나)

허리 벨트를 한 재킷 안에 레이스 셔츠를 입고 간단한 화장과 함께 작은 가방과 목걸이, 우아한 손목 시계로 코디함. 비슷한 원단이나 색상의 바지 또는 스커트를 착용하면 우아한 스타일을 연출할 수 있음. 공식 비즈니스 회의에 참석하거나 비즈니스 정장을 입어야 할 경우 유용함

12) 출처 : <https://www.youm7.com/story/2020/7/16/5-الكلابسيكية-والكاجوال-بين-الكلابسيكية-والكاجوال-4856839>



[그림 11] 의상 색상 조합 (출처 : 사랑의 불시착)

갈색 재킷에 청바지와 갈색 셔츠를 코디해서 입을 수 있음. 검은 색 또는 갈색 가죽 신발과 함께 적절한 화장을 하면 출근용 우아한 스타일을 만들 수 있음



[그림 12] 레이스 셔츠와 재킷
(출처 : 검색어를 입력하세요 WWW)

핑크색 재킷이나 원하는 색상의 재킷 안에 레이스로 장식된 V 자 셔츠를 입고 반지나 보석이 박힌 가죽 시계와 같은 간단한 액세서리로 코디할 수 있음

통합(정책·기타)



✓ [미국] 페이스북, 유해 콘텐츠 및 가짜뉴스 차단에 AI 활용 강화¹³⁾

- ✓ 페이스북은 현지 시각 17 일, 아시아태평양 지역 국가 취재진을 대상으로 온라인 기자간담회를 열고 'AI 를 통한 커뮤니티 규정 집행 업데이트 사항'을 공유하였음
- ✓ 이 간담회를 통하여 페이스북은 최근 유해 콘텐츠 및 가짜뉴스 차단 등 콘텐츠 관리 절차 강화를 위해 인공지능(AI) 활용을 확대하고 있다고 밝힘
- ✓ 이들에 따르면 페이스북은 과거 서비스 초창기에는 이용자 신고에 의존하여 유해 콘텐츠를 관리하는 등 수동적으로 대응함. 이는 이용자가 불편한 콘텐츠를 신고하면 리뷰 인력이 페이스북 자체 커뮤니티 규정을 위반하는지 확인해 삭제 여부 등 대응 수위를 검토하는 방식으로, 오랜 시간이 소요되었음
- ✓ 이에 페이스북은 AI 머신러닝 기술을 도입하여 이용자 신고가 없어도 자체적으로 유해 콘텐츠를 가려내 리뷰 요원에게 넘기기 시작함. 그 결과 올해 2 분기 기준, 스팸 콘텐츠나 가짜 계정, 아동 나체 사진 및 아동 성 착취 이미지, 테러리즘 위험 게시물 등은 99%가 넘는 비율로 사전에 감지됨
- ✓ 페이스북 측은 "AI 는 아직 완벽하지는 않다. 놓치고 누락하는 부분이 있기 마련"이라면서도, "50 개 이상의 언어를 구사하는 1 만 5 천 명의 리뷰 인력이 주요 국가별로 배치돼 있다"고 강조하였음

✓ [유럽] 유럽 연합, Creative Europe 프로젝트 예산 50% 증액¹⁴⁾

- 지난 11 월 10 일 유럽 위원회는 'Creative Europe 프로젝트'의 2021-2027 년도 예산을 22 억 유로로 통과시킴. 이는 2014-2020 예산 14 억 6 천만 유로에서 50% 증액한 수준임.
- ✓ 'Creative Europe 프로젝트'는 2014 년부터 시행된 유럽위원회의 유럽 문화창작 및 영상산업 지원에 관련된 다년 계획임.
- ✓ 이 프로젝트는 특히 1) 유럽 문화 및 언어 다양성을 보호하고 개발하며 유럽의 문화유산을 보호하고자 하며, 2) 지속 가능하고 포용적인 성장 촉진을 위해 유럽의 문화창작 부문, 특히 시청각 부문의 경쟁력을 강화하고자 함.
- ✓ 이번 예산 증액은 특히 코로나 19 로 인한 유럽의 문화 및 영상 분야가 입은 타격을 극복하기 위한 것으로 해석됨.

13) 출처

- <https://techxplore.com/news/2020-11-facebook-ai-stem-dangerous-false.html>
- <https://www.theverge.com/2020/11/13/21562596/facebook-ai-moderation>
- <https://www.deccanherald.com/business/technology/facebook-using-artificial-intelligence-to-prioritise-reported-content-916657.html>
- <https://www.theburnin.com/lifestyle/facebook-using-ai-speed-up-content-moderation-2020-11-13/>
- <https://www.morningbrew.com/emerging-tech/stories/2020/11/18/facebook-shifts-moderation-queue-machine-learning-systems>

14) 출처: Cineuropa (<https://www.cineuropa.org/fr/newsdetail/394849>)

☑ [북경] 인터넷정보판공실, 라이브커머스 서비스 관리규정 초안 발표

- ☑ 11 월 13 일, 국가 인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)은 <인터넷 라이브커머스 정보콘텐츠 서비스 관리규정 의견수렴 초안(互联网直播营销信息内容服务管理规定(征求意见稿))>을 발표함. 해당 초안은 플랫폼에서 블랙리스트 제도를 도입하여 법규를 위반한 판매자 또는 범죄를 저질렀거나 공공 질서 등을 지키지 않아 사회에 악영향을 끼친 이들의 사용을 제한하도록 함
- ☑ 또한 라이브방송 운영자가 허위 또는 사용자들의 오해를 유도하는 정보를 유포할 수 없도록 금지하는 내용, 미성년자 보호 시스템을 구축하여 미성년자가 시청하기에 적합하지 않은 판매 정보 콘텐츠가 노출되기 전 알람을 띄우도록 하는 등의 내용이 포함됨. 해당 초안에 대해 11 월 28 일까지 의견을 수렴할 예정임

☑ [심천] <2020 온라인 문학 해외 진출 백서> 발표

- ☑ 11 월 16 일, <2020 온라인 문학 해외 진출 백서>(이하 '백서')가 상하이국제온라인문학주간에서 발표되었음. 백서 내용에 따르면 2019 년까지 1 만여 편의 중국 온라인 문학 작품이 해외로 수출되었으며 주로 '일대일로(一帶一路)' 사업 관련 주변 국가 40 여 개 지역에 진출하였음. 진출 패턴을 보면 작품 번역이 72%로 여전히 압도적인 비율을 차지하고 있음.
- ☑ 이밖에 웨원그룹 산하 해외 웹소설 플랫폼인 Webnovel 내 중국 웹소설의 영문 번역판이 업로드되는 횟수가 지속적으로 증가함. 이러한 번역 소설이 1,700 편을 넘어섰다고 밝힘.
- ☑ 특히 중국과 웹소설 관련 비즈니스 협력 국가를 살펴보면, 한국, 일본 지역 및 태국, 베트남 등 동남아시아 여러 국가와 미국, 영국, 프랑스, 터키 등의 지역을 중심으로 디지털 출판과 오프라인 도서 출판, 라이선싱 등과 관련된 사업이 추진되고 있음.

✓ [일본] 데이터로 보는 일본 콘텐츠 산업 시리즈 10- 일본 애니메이션 시장 추이 15)



- ✓ 일본 애니메이션 시장 규모는 2012 년 2,691 억 엔 규모에서 2018 년 2,752 억 엔 규모로 비슷한 수준을 유지하고 있음. 그러나 영상 소프트의 시장 규모가 2012 년 1,059 억 엔 에서 2018 년 587 억 엔으로 절반 정도로 축소했음. 반면 온라인 스트리밍 시장은 2012 년 272 억엔 규모에서 595 억 엔으로 증가함

✓ [베트남] 베트남 스타트업, 미국 모바일 테스트 플랫폼 인수



그림 13| 코비톤(Kobiton) 호치민 사무실 개발자들의 근무 모습

- ✓ 베트남 기술 스타트업 코비톤(Kobiton)은 1,400 만 달러를 모금해 미국계 모바일 테스트 플랫폼인 모바일 랩스(Mobile Labs)를 인수함

15) 출처 : 휴먼미디어사 일본과 세계의 미디어콘텐츠시장 데이터베이스 2019, 오리콘 조사, 일본디지털콘텐츠백서, 모바일콘텐츠포럼,

- ☑ 앱 개발자들이 제품을 테스트할 수 있는 플랫폼을 제공하는 코비톤은 이번 인수를 통해 고객이 인공지능을 활용해 고품질의 앱을 더 빨리 사용하는 데 도움을 줄 수 있을 것이라고 밝힘. 이번 인수는 미국계 투자펀드 BIP 캐피털(BIP Capital)과 풀크럼 에쿼티 파트너스(Fulcrum Equity Partners.)가 자금을 지원함
- ☑ 베트남 코비톤 이사 하 응옥 빈 즈(Ha Ngoc Vinh Du)는 이번 인수를 통해 글로벌 기술업계가 베트남 기술 엔지니어들의 재능을 확인할 수 있었고, 따라서 베트남 기술업계에도 긍정적인 소식이었다고 전함. 풀크럼 에쿼티 파트너스 이사 짐 더글래스(Jim Douglass)는 기업들이 수익 향상을 위해 모바일 채널에 점점 더 의존하고 있으며, 좋은 품질을 위해 실제 기기에서 애플리케이션을 테스트할 수 있는 새로운 방법이 필요하다고 언급함

☑ [베트남] 바이든 행정부가 베트남 경제에 미칠 잠재적 영향¹⁶⁾



[그림 14] 조 바이든 전 부통령이 델라웨어주 월밍턴에서 지지자들에게 연설하는 모습

- ☑ 미국과 베트남의 관계는 지난 25 년 동안 정치, 외교 정책, 경제, 무역에 이르기까지 여러 분야에서 꾸준히 발전해 왔음. 베트남은 인구 9 천만 명 이상의 많은 인구를 보유하고 있으며 아시아 태평양 지역의 전략적 입지를 차지하고 있음. 이를 고려할 때 미국을 포함한 초강대국 정책에 있어 베트남은 항상 고려 대상 국가 중 하나임
- ☑ 자오 쯔 난(Dao TranNhan) 전 주미베트남대사관 상업상담관은 현지 언론과의 인터뷰에서 누가 차기 대통령이 되던 베트남은 미국 외교 정책에서 일정 역할을 담당할 것이라고 언급함. 그는 공화당이든 민주당이든 항상 우선순위가 베트남과의 경제 및 외교 관계를 증진시키는 데 있었다며 여러 미국 행정부에 걸친 미-베트남 관계의 불변성을 지적함

16) 출처 : 코참데일리 제 571 호 (2020.11.11.)

- ☑ 경제학자 응우옌 득 타잉(Nguyen Duc Thanh)은 정책 수행을 위한 접근법 외에는 다른 나라와 미국의 경제 관계 측면에서 민주당과 공화당의 큰 차이는 없다고 언급. 인디애나대 당 황 하이 아잉(Dang Hoang Hai Anh) 교수는 바이든 대통령 임기 동안 미국과 동남아 무역 관계가 전적으로 상호 이익의 관점에서 발전해 나가겠지만, 별도로 아세안 국가에 제공되는 특혜가 있을 것으로 기대된다고 밝힘

| 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) 황선희 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