

**KOCCA**  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

**2020**

**WEEKLY  
GLOBAL**

위클리글로벌

200 호

2020년 12월 2일 한류사업팀

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [미국] BTS, 그래미 베스트 팝 듀오·그룹 퍼포먼스 부문 후보에 올라</li> <li>• [유럽] 스웨덴 미디어 그룹 Nent 의 OTT 플랫폼 Viaplay, 동유럽과 미국 진출 예정</li> <li>• [북경] 비리비리 제 3 분기 매출액 32.3 억 위안</li> <li>• [일본] 도쿄 주요 지하철 노선에 “넷플릭스 한국 드라마” 홍보 열차칸 운행</li> <li>• [일본] 한국 리메이크 인기 드라마 ‘시그널’ 영화판 내년 개봉</li> <li>• [인니] Net TV, 한-인니 합작 예능 &lt;좋은친구들&gt; 방영</li> <li>• [베트남] 한·베 합작 웹드라마 ‘수상한 한류 스타’, 한국에서 본격 촬영 시작</li> </ul>
 게임·융복합	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [유럽] 프랑스 e 스포츠 산업 통계, e 스포츠 직접 즐기는 인구가 780 만 명</li> <li>• [유럽] 프랑스 통신사 SFR, 11 월 20 일 프랑스 최초 5G 서비스 개시</li> <li>• [심천] 제 33 회 중국 영화 금계상(金鸡奖) 개막, 5G+XR 클라우드 응용</li> <li>• [심천] 제 16 회 중국(심천) 국제 문화산업 페어 온라인 개최</li> <li>• [인니] GTV, e 스포츠대회 시상식 첫 개최</li> <li>• [UAE] UAE, 중동지역에서 가장 큰 가상현실 기술 시장</li> <li>• [UAE] e 스포츠는 2030 년 사우디아라비아 GDP 에 800 억을 창출할 것으로 전망</li> <li>• [UAE] 중동 모바일 게임 규모 2022 년까지 44 억 달러 규모</li> <li>• [UAE] 사우디아라비아에서 비디오 게임방송을 두 배로 늘린 코로나 19</li> </ul>
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [미국] 애니메이션 '베이비샤크 빅 쇼', 12 월 11 일 미국 전역 공개</li> <li>• [일본] 라인프렌즈, 캐릭터와 함께 배우는 한국어 단어장 출시</li> </ul>
 음악	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [유럽] 프랑스 일간지 Le Parisien, BTS 새로운 앨범 « Be » 발표에 신기록 기대</li> <li>• [유럽] 프랑스 일간지 Le Monde, 케이팝 스타들을 위한 한국의 병역법 개정 화제</li> <li>• [일본] BTS &lt;일본 레코드 대상 특별 국제 음악상&gt; 수상 예정</li> <li>• [UAE] 두바이 코카콜라 아레나 재개장과 함께 돌아온 라이브 엔터테인먼트</li> </ul>
 패션	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [유럽] 파리 패션위크, 온라인 플랫폼에 23 만 명 방문</li> <li>• [UAE] 두바이 에디터들, 미니멀한 한국 패션 브랜드에 애착 보여</li> </ul>
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [북경] 광전총국, 당조회의에서 &lt;라디오·TV 법&gt; 입법 추진 요구</li> <li>• [북경] 광전총국, 라이브공연 및 라이브커머스 관리강화 관련 통지 발표</li> <li>• [일본] 데이터로 보는 일본 콘텐츠 산업 시리즈 11- 일본 만화 시장 추이</li> <li>• [베트남] 베트남 정부, 페이스북에 반정부 게시글 검열 요구</li> <li>• [베트남] 베트남 “내년 한국어 제 1 외국어 정식교과 채택 예정“</li> </ul>





☑ [미국] BTS, 그래미 베스트 팝 듀오·그룹 퍼포먼스 부문 후보에 올라<sup>1)</sup>

- ☑ ‘방탄소년단’(BTS)이 미국 최고 권위의 대중음악 시상식 ‘그래미 어워즈’(GRAMMY AWARDS) 수상 후보로 이름을 올림. K-Pop 가수로는 첫 진출이며, 수상에 성공할 경우 미국 3 대 음악상을 모두 석권하며 그랜드슬램을 달성하게 됨
- ☑ 그래미 어워즈는 24 일(현지시간) 공식 홈페이지를 통해 제 63 회 그래미 어워즈 83 개 부문 후보 명단을 발표하였음. BTS 는 지난 8 월 발매한 싱글 ‘다이너마이트’(Dynamite)로 ‘베스트 팝 듀오/그룹 퍼포먼스’(Best Pop Duo/Group Performance) 부문에 포함됨
- ☑ ‘빌보드 뮤직 어워즈’, ‘아메리칸 뮤직 어워즈’와 함께 미국 3 대 음악 시상식 중 하나로 꼽히는 그래미 어워즈는 가장 유서 깊고 권위 있는 시상식으로 평가받음. 세계적 아티스트, 작사가, 제작자, 엔지니어 등 음악 산업 전문가들로 구성된 레코딩 아카데미(Recording Academy) 회원들이 1 차 투표를 통해 후보를 선정함
- ☑ BTS 는 그래미 어워즈를 제외한 2 개 시상식에서 수상을 한 바 있는데, 빌보드 뮤직 어워즈에서는 2017 년부터 4 년 연속 ‘톱 소셜 아티스트’(Top Social Artist)를, 아메리칸 뮤직 어워즈에서는 2018 년 ‘페이보릿 소셜 아티스트’(Favorite Social Artist)를 수상함. 이듬해에는 ‘페이보릿 소셜 아티스트’와 ‘투어 오브 더 이어’(Tour of the Year), ‘팝/록(Pop/Rock) 장르 페이보릿 듀오/그룹’(Favorite Duo/Group) 부문까지 석권하였음
- ☑ 빌보드는 “그래미가 마침내 주요 문화 변화를 인식하게 된 것인가”라고 자문하며 “BTS 가 드디어 (그래미의 벽을) 돌파했다”고 찬사를 보냄

1) 출처

- <https://www.billboard.com/articles/columns/k-town/9489964/bts-talks-first-grammy-nomination-corden>
- <https://www.vibes.com/sites/byrdli/2020/11/24/bts-used-the-grammy-nominated-dynamite-as-their-trojan-horse-to-conquer-the-vestan-music-industry/?sh-fa657429bd>
- <https://www.cnn.com/2020/11/24/entertainment/bts-grammy-nomination-intl-hnk-scli/index.html>
- <https://www.latimes.com/entertainment-arts/music/story/2020-11-24/bts-grammys-nomination-dynamite>
- <https://www.theguardian.com/music/2020/nov/25/bts-become-first-k-pop-act-to-receive-a-grammy-nomination>

## ✔ [유럽] 스웨덴 미디어 그룹 Nent 의 OTT 플랫폼 Viaplay, 동유럽과 미국 진출 예정<sup>2)</sup>

- Nent(Nordic Entertainment Group) 그룹의 Viaplay 는 2021 년 일사분기 발트 삼국<sup>3)</sup>을 시작으로 8 월 에는 폴란드, 연말에는 미국 진출을 앞두고 있다고 밝힘.
  - ✔ 더불어 2022 년까지는 유럽 5 개국에 진출 계획도 가지고 있다고 밝혔으나 국가는 미정.
  - ✔ Viaplay 의 목표는 유럽 미디어 그룹으로서 가장 큰 스트리밍 서비스로 자리 잡고 미국 시장으로 진출하는 것.
  - ✔ 현재 북유럽 지역에서 약 300 만 명의 가입자를 보유한 Viaplay 는 2025 년 말까지 1,050 만 명의 가입자를 유치할 계획임. 그중 450 만 명은 새로 진출한 지역에서 가입할 것으로 전망.
  - ✔ 유럽 시장에서는 스포츠 경기를 중계하는 것으로 넷플릭스와 차별점을 두려 함.
    - 독일 축구의 1 부 리그와 2 부 리그를 폴란드에서 중계할 예정.
    - 인구가 3800 만인 폴란드는 아직 스트리밍 서비스가 대중적이지 않음.
    - 코로나 19 로 인하여 많은 스포츠 경기들이 중단되는 상황이라 월정액 요금을 내려야만 하는 등 사업 요건에 위험이 있음.
  - ✔ 미국 시장을 겨냥한 주력 콘텐츠는 북유럽 스타일의 오리지널 시리즈이며 특히 수사물에 집중. 미국 현지 의 배급사를 통해 배급하기 희망함.
  - ✔ 이번 프로젝트의 자금 마련을 위해 Nent 그룹은 3 억 4 천만 유로의 새로운 주식을 발행하고 미국 시장에 2 차 상장 예정.
  - ✔ Nent 는 코로나 19 로 인해 스톡홀름 증권 시장에서 호조를 보인 케이스. 점점 더 많은 스웨덴인들이 SVOD 서비스를 이용하게 되면서 올해 초부터 20% 이상 증가세를 보임.
    - Nent 의 선전으로 넷플릭스는 삼사분기에만 가입자 약 10 만 명을 잃었지만, 가입자를 150 만 명 수준으로 유지하며 시장의 선두를 지키고 있음.

## ✔ [북경] 비리비리 제 3 분기 매출액 32.3 억 위안

- ✔ 11 월 19 일, 비리비리(哔哩哔哩)가 발표한 2020 년 제 3 분기 재무 보고에 따르면, 해당 기간 비리비리의 매출액은 32 억 3,000 만 위안(약 5,446 억 원)으로, 전년 동기 대비 74% 증가함. 이 중 게임 분야 매출이 12 억 8,000 만 위안(약 2,158 억 원)으로 전체 매출액의 37%를 차지함. 그러나 지난 1·2 분기 동안 전체 매출액 대비 게임 분야 매출 점유 비율이었던 49%와 48%보다는 낮아져 하향세를 보임

2) 출처 : Les Échos, 프랑스 경제 전문일간지

(<https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/nent-le-suedois-qui-veut-defier-netflix-en-europe-1264769>)

3) 에스토니아, 라트비아, 리투아니아

☑ [일본] 도쿄 주요 지하철 노선에 “넷플릭스 한국 드라마” 홍보 열차칸 운행 4)



그림 1 | 도쿄 지하철 내 한국드라마 홍보 열차칸 모습

- ☑ 도쿄의 근교 가나가와(神奈川) 동부부터 도쿄 중심부를 잇는 토큐 전철사의 토요코센(東急東横線)과 덴엔초후센(田園都市線), 도쿄의 주요 지하철 노선인 긴자센(銀座線), 마루노우치센(丸ノ内線)은 11월 15일부터 15일간 넷플릭스 재팬에서 시청할 수 있는 한국 드라마를 광고하는 전용 열차칸을 운행 중임.
- ☑ 2020년 현지에서 사회현상을 일으킨 ‘사랑의 불시착’과 ‘이태원 클라쓰’를 비롯해 김수현의 드라마 복귀작인 ‘사이코지만 괜찮아’와 방영 중인 드라마 ‘스타트업’ 또한 광고되고 있음.
- ☑ 드라마의 예고편을 방영하는 데서 그치는 것이 아니라, 문장이나 영상 등 여러 형태의 기사를 자유롭게 투고할 수 있는 미디어 플랫폼 사이트 ‘note’에 게재된 시청자 리뷰를 그대로 인용한 광고를 활용함. 이처럼 실제 시청자들의 생생한 감상이 담겨있기 때문에 더욱 이목을 끌.
- ☑ 도쿄의 모든 중심부부터 교외 대도시까지를 달리는 노선에서 이루어지는 홍보이기 때문에 파급력이 더욱 기대됨.

4) 출처 : <https://note.com/info/n/n100b55d62261>

☑ [일본] 한국 리메이크 인기 드라마 ‘시그널’ 영화판 내년 개봉 5)



|그림 2| 극장판 시그널 장기 미해결사건 조사반

- ☑ 사카구치 켄타로(坂口健太郎)가 주연을 맡은 ‘극장판 시그널 장기 미해결사건 조사반’이 내년 4 월에 공개될 예정이다. 이는 2016 년 한국에서 방영된 인기 드라마 ‘시그널’의 일본 리메이크판 드라마의 후속 이야기로, 영화만의 독창적 스토리를 연출한다고 함.
- ☑ 2018 년 방영된 리메이크 드라마의 출연진과 함께 새로운 캐스팅도 공개되어 화제가 됨. 25 일 공개된 특보 영상에는 영화의 이야기 배경이 되는 2021 년과 과거의 2009 년에서 각자 사건 해결에 고군분투하는 주인공들이 등장함. 드라마가 영화화 되는 만큼, 본격적인 액션이 추가된 장면들로 팬들의 기대감을 높임.
- ☑ 2018 년 리메이크 드라마의 주제곡을 담당해 화제가 되었던 BTS 가 내년 4 월 개봉 예정인 ‘극장판 시그널 장기 미해결사건 조사반’의 주제곡도 담당함. 곡 정보는 아직 공개되지 않음.

☑ [인니] Net TV, 한-인니 합작 예능 <좋은친구들> 방영

- ☑ 2020 년 11 월 15 일부터 Net TV 는 한-인니 합작 예능 프로그램 <좋은친구들> 방영을 시작함
- ☑ SBS 와 공동제작인 해당 예능 프로그램은 한국의 예능 프로그램 <좋은친구들> 포맷을 바탕으로 한 프로그램으로, 출연진들이 한국의 아이돌과 함께 한국의 명소를 방문하여 소개함

5) 출처

-<https://mainichi.jp/articles/20201125/orc/00m/200/009000c>

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/6f02c3fdc55900f42c5a219658807c12ee355fb4>

- ☑ 한국에 사는 인도네시아인인 비안카 까르띠까(Bianca Kartika), 케빈 헤르만또(Kevin Hermanto), 라 파엘 탄(Rafael Tan)과 한국인 장한솔 및 한유라가 출연함
- ☑ 총 12 편으로 이루어진 해당 프로그램은 경기도 및 강원도 지역을 배경으로 촬영됨. 시크릿넘버, 오마이걸, 모모랜드, 크나큰 등이 특별 게스트로 참여함
- ☑ 한편, 지난해 SBS 는 예능 프로그램 <런닝맨>, <좋은친구들>, <판타스틱 듀오> 등 총 3 개 프로그램을 인도네시아판으로 제작할 계획이라고 밝힘

☑ [베트남] 한·베 합작 웹드라마 ‘수상한 한류 스타’, 한국에서 본격 촬영 시작



그림 3 | 베트남 '아이유'라 불리는 황옌찌비 가수 겸 배우

- ☑ 한국과 베트남 합작 웹드라마 '수상한 한류스타'가 본격적으로 촬영에 돌입함. 이번 웹드라마는 11 월 11 일부터 13 일까지 전주 한옥마을과 임실 옥정호, 군산 청암산 등지에서 촬영
- ☑ '수상한 한류스타'라는 제목의 이번 웹드라마는 '나혼자 산다', 주말연속극 '아이가 다섯' 등에 출연한 배우 성훈과 베트남 '아이유'라 불리는 유명 가수 겸 배우 황옌찌비(Hoàng Yến Chibi)가 주연을 맡았음. 비밀을 가진 한류스타가 연예부 기자를 만나면서 일어나는 사건을 그린 예측불허 로맨스로, 해외 한류 팬들이 동경하는 연예계 이야기를 담은 드라마임
- ☑ 해당 드라마는 전주 한옥마을 길거리를 배경으로 촬영되었으며, 임실에서는 옥정호를 배경으로 한 캠핑 장면을, 군산 청암산에서는 갈대를 배경으로 마지막 장면을 촬영함. 이 밖에도 강원도, 충청북도, 순천시, 여수시 등 4 개 지자체에서 촬영한 촬영분과 함께 15 분 분량의 5 편으로 편집 예정. 방영 일정은 오는 12 월 말쯤으로, 아리랑 TV 온·오프라인 채널, 베트남 TV, 인도네시아 메트로 TV 와 유튜브 등 온라인 매체를 통해 방영 예정
- ☑ 또한, 촬영 기간 내내 출연 배우들은 이번 드라마 촬영지와 기타 전북의 여러 관광지를 돌며 유튜브, 페이스북, 인스타그램 등 SNS 에 이미지, 브이로그 영상과 미니 뮤비 등의 형식으로 게시물을 업로드할 예정

게임·융복합



☑ [유럽] 프랑스 e 스포츠 산업 통계, e 스포츠 직접 즐기는 인구가 780 만 명<sup>6)</sup>

- 프랑스 e 스포츠 협회는 지난 11 월 19 일 그랑 페스티벌 게이밍(Grand Festival Gaming)에서 올해의 프랑스 e 스포츠 바로미터(Baromètre France Esports - Résultats de l'édition 2020)를 공개함.
  - ☑ 공개된 바로미터에 의하면, 프랑스 내에서 780 만 명이 게임을 e 스포츠로서 소비하고 있는 것으로 나타남. 2019 년 바로미터 대비 약 50 만 명 늘어난 수치임.
    - 조사에서 정의한 e 스포츠 소비자는 게임 대회를 시청하는 사람부터 프로 수준의 대회 참가자까지 모두 포함하는 개념으로서, 가능한 한 가장 넓은 범위에 적용됨.
    - 이 780 만 명은 15 세 이상 인구의 16%에 달함. 그중 9%인 450 만 명은 e 스포츠 단순 시청자이고, 4%인 200 만 명은 e 스포츠 시청자인 동시에 직접 게임을 하는 인구, 3%인 130 만 명은 e 스포츠를 시청하지는 않지만 게임을 즐기는 인구로 조사됨.
  - ☑ 150 만 명의 프랑스인들이 최소 일주일에 한 번 이상 게임 대회를 시청.
    - FIFA 와 Fortnite 가 일반인 대중들이 가장 많이 시청한 게임임. 특히 League of Legends trôn 은 게임을 직접 하는 게이머들 사이에서 시청 1 위로 나타남.
  - ☑ 바로미터는 게이머를 모든 종류의 게임을 즐기는 일반(대중), 여가로서 e 스포츠를 즐기는 취미 게이머, e 스포츠 아마추어 게이머 등 세 가지로 분류함.

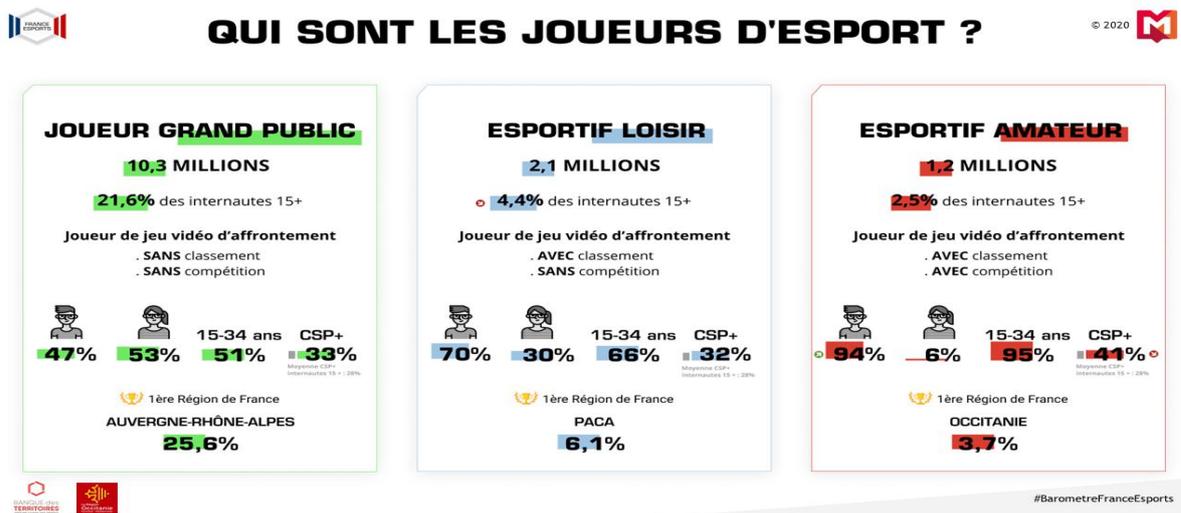


그림 4 | 프랑스 e스포츠 소비자의 세 가지 프로필

- 일반 게이머는 등급전이나 대회에 참가하지 않으며 e 스포츠 이외에도 다양한 게임을 즐기는 가장 폭넓은 일반 대중. 대략 1030 만 명에 달함. 47%가 남성, 53%가 여성으로 이루어짐. 15~34 세의 비율이 51%이고 중상류층(고소득자) 가정 기준으로 33%가 속함.

6) 출처 : Gameblog, 프랑스 게임 전문 인터넷 언론  
<http://www.gameblog.fr/news/93793-selon-le-barometre-2020-de-france-esports-il-y-a-7-8-million>  
 바로미터 원문 : <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2020>

- e 스포츠를 즐기는 취미 게이머는 등급전에는 참여하지만 대회에는 참가하지 않음. 대략 210 만 명. 70%가 남성, 30%가 여성으로 이루어짐. 15~34 세의 비율이 66%이고 중상류층(고소득자) 가정 기준으로 32%가 속함.
  - e 스포츠 준프로급의 아마추어 게이머는 등급전 및 각종 대회에도 참가함. 대략 120 만 명. 94%가 남성 6%가 여성으로 이루어짐. 15~34 세의 비율이 95%이고 중상류층(고소득자) 가정 기준으로 41%가 속함.
  - 일반 게이머는 다양한 대종을 포함하고 있지만, e 스포츠를 전문적으로 하는 분류일수록 15~34 세 남성의 비율이 두드러지는 것이 특징.
- ☞ 프랑스의 게임 산업에서는 슈팅 게임 및 배틀 로얄 게임이 꾸준히 유행하고 있음.

## ☑ [유럽] 프랑스 통신사 SFR, 11 월 20 일 프랑스 최초 5G 서비스 개시<sup>7)</sup>

### ● 프랑스 통신사 SFR 이 11 월 20 일 니스에서 프랑스 최초로 5G 서비스를 시작함.

- ☞ 니스 인구의 약 50%인 34 만 명의 거주자가 5G 서비스 지역에 속함.
- ☞ 니스에 이어 몽펠리에, 보르도, 낭트, 마르세유와 파리에서도 곧 서비스할 계획.
- ☞ 요금제는 데이터 80 기가에 40 유로부터 무제한에 95 유로까지 네 가지로 나뉨.
- ☞ 경쟁사인 브이그 텔레콤 (Bouygues Telecom)은 12 월 1 일 서비스 개시를 발표함. 또 다른 메이저 통신사인 오랑주 (Orange)와 프리 모빌 (Free Mobile)은 아직 정확한 날짜는 발표하지 않았으나 올해 안에 서비스를 개시할 것으로 보임.
- ☞ 프랑스 전국에 5G 망이 구축되는 데는 최소 10 년이 걸릴 것으로 예상됨.

## ☑ [심천] 제 33 회 중국 영화 금계상(金鸡奖) 개막, 5G+XR 클라우드 응용

- ☞ 11 월 25 일, 제 33 회 중국 영화 금계상 개막식이 개최됨. 차이나모바일 미구(中国移动咪咕)는 금계상 개최 기간 동안 전략적 합작 파트너로서 미구 동영상, 모바일 클라우드 VR 플랫폼을 통하여 개막식 장면을 5G+4K 초고화질로 생방송하였음.
- ☞ 이와 동시에 미구 5G 통신 콘텐츠 생태계 레이아웃 소개 및 사업 추진 계획을 발표하였으며 콘텐츠 개발, 마케팅 이노베이션 등과 관련된 이슈를 중심으로 업계 파트너들과 미팅을 진행하였음.
- ☞ 향후 미구는 5G 통신 기술이 점차 보편화됨에 따라 계속해서 '5G+' 혁신 사업 관련 연구를 진행하고 5G 초고화질, 5G+XR 등의 기술을 활용하여 사용자 요구에 맞는 몰입식 인터랙티브 체험을 제공할 예정임.

7) 출처 : Numerama, 프랑스 IT 디지털 전문 인터넷 언론

<https://www.numerama.com/politique/312368-deploiement-de-la-5g-quel-est-le-calendrier-defini-par-leurope.html>

<https://www.numerama.com/tech/669871-sfr-active-la-5g-a-nice-et-devoile-quatre-forfaits-5g.html>

## ☑ [심천] 제 16 회 중국(심천) 국제 문화산업 페어 온라인 개최

- ☑ 11 월 16~20 일, 제 16 회 중국(심천) 국제 문화산업 페어가 처음으로 온라인으로 개최되었음. 20 일 12 시까지 1,416 만 명의 관객이 클라우드 상에서 행사에 참가하였음.
- ☑ 이번 국제 문화산업 페어는 5G 통신, 동영상 라이브 방송, VR 등의 기술을 활용하여 온라인 전시 방식으로 진행되었음. 클라우드 개막식, 클라우드 전시장, 클라우드 투자 유치, 클라우드 계약, 클라우드 빅데이터 등 5 개 클라우드 전시 플랫폼으로 나뉘어 개최되었음.
- ☑ 또한, 오프라인 페어의 현장 구조를 온라인상에서 시뮬레이션으로 구현하였음. 문화산업 통합관, 문화관광 융합 발전관, 스마트광전관, 미디어 융합·신문출판관, 영화공업 과학기술관, 웨강아오 대만구관, 인터넷 관, 일대일로·국제관, 예술품관, 창의 디자인관, 무형문화재관, 공예미술관 등 12 대 전시관이 운영되었음.

## ☑ [인니] GTV, e 스포츠대회 시상식 첫 개최

- ☑ 2020 년 11 월 18 일 GTV 는 e 스포츠대회 시상식 <인도네시아 e 스포츠 어워즈(Indonesian eSports Awards)>를 개최함
- ☑ 올해 최초로 개최되는 이번 행사는 인도네시아 e 스포츠 프리미어 리그(Indonesia eSports Premier League, IESPL)와 협업 하에 개최됨
- ☑ 본 행사를 축하하기 위해 사크리드 리아나(Sacred Riana), 노아(Noah), 아타 할린린타르(Atta Halilintar), JKT48, 주디까(Judika), 다낭(Danang), 티아라 안디니(Tiara Andini), 디나르 캔디(Dinar Candy), 올라 람란(Olla Ramlan), 키키 사부뜨리(Kiki Saputri), 보이 윌리엄(Boy William), 세레 칼리나(Sere Kalina) 등이 참석함
- ☑ 2020 년 10 월 18 일부터 11 월 18 일 한 달간 진행된 문자 투표를 통해 선정된 총 11 개 부문 수상자는 다음과 같음

순번	수상 부문	수상자
1	최우수 인기 연예인팀	란스 이스포츠(RANS eSports)
2	최우수 인기 연예인 게이머	아릴 노아(Ariel Noah)
3	최우수 인기 e 스포츠 프로 게이머	익산 레몬(Ikhsan Lemon)
4	최우수 인기 게이밍 콘텐츠 크리에이터	프로스트다이아몬드(Frostdiamond)
5	최우수 e 스포츠 코치	루벤(Ruben)
6	최우수 인기 e 스포츠 캐스터	파스타(Pasta)
7	최우수 인기 코스플레이어	카미암(Kameaam)
8	최우수 인기 e 스포츠 프로팀	알알큐(RRQ)
9	최우수 인기 e 스포츠 게임	가레나 프리 파이어(Garena Free Fire)
10	최우수 인기 e 스포츠 대회(게임 퍼블리셔 주최)	모바일 레전드 프로페셔널 리그(Mobile Legends Professional League)
11	최우수 인기 e 스포츠 대회(게임 비 퍼블리셔 주최)	2020 인도네시아 게임즈 챔피언십(Indonesia Games Championship 2020)

- ☑ 한편, GTV는 현재 e스포츠 관련 예능 프로그램인 <e스포츠 스타 인도네시아(eSports Star Indonesia)>를 방영하고 있음

☑ [UAE] UAE, 중동지역에서 가장 큰 가상현실 기술 시장<sup>8)</sup>



|그림 5| VR 게임을 즐기고 있는 모습 (출처 : Wael Al-Lababidi)

- ☑ HTC 제품 팀장 Daniel Khayat은 UAE가 중동지역에서 가장 큰 가상현실 기술 시장을 보유하고 있다고 밝힘. 나아가 UAE 내 가상현실 기술의 확산이 가상현실 기술을 기반으로 한 새로운 사업 모델을 창출하는 데 기여하고 그 시장 규모는 글로벌 시장 규모에 달할 것으로 예상함. Goldman Sachs에 따르면 시장규모는 2025년까지 1,800억 달러가 넘을 것으로 예측함
  - UAE의 가상현실 기술 시장이 지속적으로 크게 성장할 것으로 예상함. 가상현실 기술이 디지털 전환 과정에서 공공 및 민간 부문의 많은 기업에 이익을 가져다주는 동시에 새로운 사업 모델을 만들었기 때문임. 또한 5세대 기술의 진입 및 비디오 게임의 성장과도 맥을 함께 하고 있음.
  - 개발의 독립성과 사용자 수의 증가로 교육, 설계 및 협력 프로세스 강화, 신제품 전시, 회의 개최 등의 분야에서 성장이 혁신될 것으로 예상됨
- ☑ 사용 사례
  - Khayat는 지난 몇 달 동안 가상현실 훈련을 받았음. 이 과정에서 비행기 착륙, 스포츠카 운전 방법을 배웠고, 가상현실에서 자연스러운 훈련과 교육의 이점을 얻게 됨
  - 최근 가상현실 기술을 통해 현장 조사관을 위한 최초의 교육 프로그램을 개발한 Dubai Customs와 학생들의 교육을 위해 가상현실을 통합한 Higher Colleges of Technology에서 볼 수 있는 것처럼, UAE에서는 많은 공공 및 민간 부문 기업이 가상현실을 도입하여 비즈니스를 혁신하고 있음
  - 두바이 경찰은 범죄 수사 부서의 전술 훈련에 가상현실 기술을 사용하고 있음. 이는 가상현실이 경계를 넓히고 콘텐츠 및 경험과 상호 작용하는 새로운 방법을 만들고 있음을 의미함

8) 출처 : <https://www.albayan.ae/economy/local-market/2020-08-07-1.3930828>

- 가상현실은 마치 같은 물리적 공간에 함께 있는 것처럼 원격 팀과 직원을 연결하고 참여시키는 기능을 가지고 있음. 아바타와 스테레오 사운드는 몰입감을 더해줌. 업무의 미래는 점점 더 글로벌화 되고 있음. 따라서 가상현실은 새로운 현실에서 성공하는 데 필요한 솔루션이라고 예측됨

### ✔ [UAE] e 스포츠는 2030 년 사우디아라비아 GDP 에 800 억을 창출할 것으로 전망<sup>9)</sup>

- ✔ 사우디아라비아의 전자 지식 스포츠 연맹(SAFEIS) 회장 Faisal bin Bandr 왕세자는 한 인터뷰에서 e 스포츠가 급성장하고 있는 이유를 '청소년층' 이 전 인구의 60%를 차지하며 그 중 90%가 인터넷을 사용하기 때문이라고 밝힘. 비디오 게임과 e 스포츠에 대한 투자는 아직 초기 단계에 머무르고 있지만 2030년까지 사우디아라비아 GDP 의 1%를 e 스포츠가 창출할 것으로 전망함. 이는 800 억 달러에 해당하는 수준임
- ✔ 클라우드와 5G 기술이 e 스포츠 환경을 바꿀 것이며, 경기를 공정하고 평등하게 만들 것으로 예상됨. 또한 경기장은 불필요한 요건이 될 것임
- ✔ SAFEIS 회장은 프로 선수들이 성장할 수 있도록 집중 지원할 계획임. 프로 선수 개념을 확립하고 FIFA e 스포츠컵 세계챔피언인 "Saad Al-Dossary"와 같이 초보자를 위한 롤모델을 확립해 나갈 예정이라고 발표함

### ✔ [UAE] 중동 모바일 게임 규모 2022 년까지 44 억 달러 규모<sup>10)</sup>

- ✔ 코로나 19 사회적 거리 두기 기간 동안 왓츠앱과 메신저 이용 시간 등 소셜 미디어 서비스 사용량이 크게 증가했음
- ✔ 중동지역 사람들의 의사소통 방식이 오프라인에서 온라인으로 바뀌었음. 이에 따라 이메일 계정 등록 비율이나 음성 및 화상 통화를 위한 "ZOOM"이나 "BOTIM" 같은 비디오 스트리밍 사용량이 전제적으로 20% 증가함
- ✔ 중동 및 라틴 아메리카의 AdColony 총괄 책임자 Volkan Becher 는 "모바일 게임은 중동지역에서 항상 높은 인기를 구가해 왔으며 전체 글로벌 게임 시장의 23 %를 차지해 왔다. 코로나 19 로 그 어느 때보다 많은 사람들이 엔터테인먼트로서 모바일 게임을 선택하기 시작했다"고 언급함. 3 월 말 중동 및 라틴 아메리카 지역에서 코로나 바이러스의 영향에 대해 실시한 설문 조사에 따르면, 소비자의 약 85 %가 레크리에이션을 위해 모바일 게임을 한다고 응답함. 전체적으로 응답자는 14 ~ 74 세 사이였던 반면, MENA 지역의 응답자 대부분은 25 ~ 54 세 사이였음

9) 출처 : <https://makkahnewspaper.com/article/1115378/تضخ-الرياضات-الالكترونية-80-أعمال-المحلي-الناتج-في-مليار-في-الناتج-المحلي-80-أعمال-الرياضات-الالكترونية-تضخ>

10) 출처 :

<https://amwalalghad.com/2020/05/17/%D8%AF%D8%B1%D8%A7%D8%B3%D8%A9-%D8%AD%D8%AC%D9%85-%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AD%D9%85%D9%88%D9%84-%D9%81%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D8%B4%D8%B1%D9%82-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%88%D8%B3/>

- ✔ Newzoo 보고서에 따르면, 중동지역은 세계에서 가장 활발한 게임 커뮤니티를 가지고 있음, 특히 중동의 게임 산업은 매년 25%씩 성장을 보이며 라틴 아메리카 (13.9%), 아시아 및 태평양 (9.2%), 북미 (4%) 및 서유럽 (4.8%)를 앞질렀음
- ✔ 2016년 GCC 게임 수익만 10억 5천만 달러에 달했음. 이 수치는 현재 3배로 성장, 2022년에는 44억 달러에 이를 것으로 예상됨
- ✔ 소비자들이 스트레스 해소뿐 아니라 온라인에서 다른 사람들과 교류하기 위해 사용하는 게임 유형으로는 주로 소셜, 소프트 및 무료 게임이 인기 있음
- ✔ 설문조사에 참여한 응답자 47%가 매일 스마트폰에서 모바일 게임을 한다고 응답함. 31%는 이전에 즐겼던 모바일 게임을 선호하나 32%는 새로운 게임을 다운받아 한다고 응답함
- ✔ 2020년 2월 실시한 AdColony 조사에 따르면 다운로드한 모바일 게임은 28%, 중동 소비자가 모바일 게임에 소비하는 평균 일일시간은 24% 증가한 것으로 나타남

### ✔ [UAE] 사우디아라비아에서 비디오 게임방송을 두 배로 늘린 코로나 19<sup>11)</sup>

- ✔ 중동지역에서 코로나 19로 인한 봉쇄 및 검역이 이루어진 기간 동안 아랍어 비디오 게임 분야의 인기는 기하급수적으로 증가했음. 아랍어 게임 방송의 트위치 기록은 3월과 4월에 2배 증가했음
- ✔ 걸프만 국가들의 엄격한 격리 방침으로 사람들이 집에 머무는 시간이 많아졌고, 이에 따라 게임방송 스트리밍에는 하루에 6만 2천 건 이상의 동시 접속이 이루어졌음. 3월 아랍 스트리밍과 방송은 2월에 비해 95% 증가했으며 4월에는 109.9% 증가했음. 이 수치는 비디오 게임 스트리밍에 대한 관심을 그대로 반영함
- ✔ 스트리밍 선수들은 대부분 사우디아라비아, UAE, 바레인 출신이었음
- ✔ Cheesecake Digital 분석에 따르면 중동지역 유튜브 조회수는 한 달 만에 100만 회에서 300만 회로 증가함. 이는 911,000시간을 기록한 바레인 선수의 Minecraft game 스트리밍 시청 때문인 것으로 나타남
- ✔ 퍼블리셔 텐센트와 PUBG 모바일의 보고서에 의하면 MENA 지역 모바일 게임 산업이 2019년 48억 달러에서 2021년까지 60억 달러 규모로 성장할 것이라고 전망함

11) 출처 : <https://www.alwatan.com.sa/article/1049884>

## 애니메이션·캐릭터



### ☑ [미국] 애니메이션 '베이비샤크 빅 쇼', 12월 11일 미국 전역 공개<sup>12)</sup>

- ☑ '아기상어'를 만든 스마트스터디와 글로벌 키즈 채널 니켈로디언(Nickelodeon)이 공동 제작하는 2D 애니메이션 시리즈 '베이비샤크 빅 쇼(Baby Shark's Big Show·가제)'의 크리스마스 스페셜 영상이 오는 12월 11일 미국 전역에 공개됨
- ☑ '베이비샤크 빅 쇼'는 30분 분량의 에피소드 26편으로 구성되는데, 아기상어가 단짝 친구인 물고기 윌리엄과 함께 바다 속을 여행하며 새로운 친구들을 만나고 노래 부르는 모험 이야기임
- ☑ 애니메이션 시리즈는 내년 봄부터 니켈로디언 유·아동 플랫폼에서 처음 방영되며, 이후 전 세계 니켈로디언과 닉 주니어 채널을 통해 순차 방영될 예정임
- ☑ 유튜브의 영향력을 넘어 북미 최대 유아동 채널에 콘텐츠가 공급되면서 아기상어 시리즈의 지식재산(IP) 가치가 한층 상승할 것으로 기대됨
- ☑ 공개된 성우진은 넷플릭스 인기 시리즈인 오렌지 이즈 더 뉴 블랙(Orange is the New Black)의 키미코 글렌(Kimiko Glenn), 패밀리 가이(Family Guy)의 패트릭 워버튼(Patrick Warburton), 해리포터와 마법사의 돌(Harry Potter and the Sorcerer's Stone)에 출연한 로크 영블러드(Luke Youngblood) 등임

### ☑ [일본] 라인프렌즈, 캐릭터와 함께 배우는 "한국어 단어장" 출시<sup>13)</sup>



| 그림 6 | 라인프렌즈 단어장

- ☑ 교육 관련 출판물을 제작 및 판매하는 회사인 각켄(学研ホールディングス)이 라인프렌즈 캐릭터와 협업한 한국어 단어장을 출간해 화제임. 일본에서도 많은 인기를 얻고 있는 라인프렌즈 캐릭터 중 하나인 '브라운 앤 프렌즈'가 책 곳곳에 숨어있어 라인 캐릭터 팬들의 주목을 이끌
- ☑ 캐릭터와의 협업을 통해 구입 시 라인프렌즈를 활용한 스티커와 책갈피를 받을 수 있으며 전용 앱을 이용해 원어민의 음성을 쉽게 들을 수 있다는 점도 특징 중 하나임. 앱은 '2019년 일본 e-Learning 대상 학습 앱 특별 부문 상'을 받은 퀴즈 학습 앱 '하야벤(はやべん)'을 베이스로 하고 있어 게임을 즐긴다는 느낌으로 한국어를 공부할 수 있음.
- ☑ 또한 'Gakken 한국어 단어 체크'라는 라인 공식 계정을 친구 등록하면 언제 어디서든 손쉽게 책의 예문이나 단어들을 복습할 수 있음.

12) 출처

- <https://variety.com/2020/tv/news/nickelodeon-baby-sharks-big-show-kimiko-glen-ratasha-rothwell-tv-news-roundup1234833963-1234833963/>
- <https://redtri.com/nickelodeon-baby-sharks-big-show-cast-holiday-special/>
- <https://people.com/parents/baby-shark-animated-series-holiday-special-premiere-details/>
- <https://www.moms.com/baby-shark-nickelodeon-christmas-special/>
- <https://www.spokesman.com/stories/2020/nov/19/daddy-shark-doo-doo-doo-doo-doo-doo-gonzaga-alumnu/>

13) 출처 : <https://www.sankei.com/economy/news/201119/prl2011190948-n1.html>



☑ [유럽] 프랑스 일간지 Le Parisien, BTS 새로운 앨범 « Be » 발표에 신기록 기대<sup>14)</sup>



[그림 기] BTS 새 앨범 « Be » 글로벌 기자 간담회

- ☑ BTS 의 새 앨범 « Be »의 타이틀곡 « Life Goes On »은 발매되자마자 성공을 거두고 있으며, 이에 따라 새로운 기록을 세우게 될 것이라고 평함.
- ☑ 앨범 발매일이자 기사 작성일인 11 월 20 일 오전, 타이틀곡 « Life Goes On » 의 뮤직비디오가 이미 유튜브에서 이미 1720 만 뷰를 기록했다고 발표함.
- ☑ 타이틀곡 « Life Goes On »은 코로나 19 바이러스로 지친 이들을 위로하는 메시지를 담고 있다고 소개.
- ☑ 사회적인 메시지를 담은 가사를 자주 쓰는 BTS 는 팬들과의 소통을 중요시한다며 트위터 팔로워 3770 만 명, 인스타그램 팔로워는 3340 만 명이라고 소개.
- ☑ 시카고 대학의 제나 김스 연구원이 “올해가 되기 전까지 일부 회의론자들은 사람들이 BTS 는 한시적인 유행일 뿐이며 그들의 인기는 곧 끝날 것이라고 말했다. 그러나 올해 이런 의심들은 모두 종식됐다.”고 말한 AFP 의 기사를 인용.
- ☑ BTS 가 지난 8 월 100% 한국인으로만 이루어진 그룹으로는 최초로 미국 빌보드 앨범 판매 차트 1 위에 올랐고 한국 경제에 수십억 달러의 수익을 창출했으며 지난 10 월 한국 증권 거래소에 성공적으로 상장된 것을 높게 평가함.

14) 출처 : Le Parisien, 프랑스 일간지

<https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/musique/k-pop-le-groupe-bts-revient-avec-un-nouvel-album-et-cartonne-d-eja-20-11-2020-8409412.php>

## ☑ [유럽] 프랑스 일간지 Le Monde, 케이팝 스타들을 위한 한국의 병역법 개정 화제<sup>15)</sup>

- 세계적으로 국가의 명성과 좋은 이미지에 기여하는 케이팝 스타들의 군 복무 연기가 가능할 것이라며, 국회에 발의된 병역법 개정안에 관심.
  - ☑ 11 월 20 일 국회 국방위원회에서 병역법 개정안이 통과된 것을 자세하게 다룸.
    - BTS 멤버 일곱 명은 1992 년생에서 1997 년생으로 이루어져 있으며 가장 연장자인 진은 12 월 만 28 세가 됨.
    - 병역법 개정안이 통과됨에 따라 현재 일반적인 경우 만 28 세 전에 가야 하는 21 개월 의무 복무를 만 30 세에 갈 수 있게 되었다고 보도함.
    - 이 법을 « BTS 개정안 » 이라고 부르며 이미 혜택을 받고 있는 올림픽 메달리스트 및 클래식 음악가와 더불어 남성 케이팝 스타도 혜택을 받을 것이라고 함.
  - ☑ 한국 여론과 국회의원들의 의견도 자세히 보도함.
    - 이 법안이 몇 개월 동안 한국 사회에서 큰 이슈였으며 일부의 사람들은 완전 면제를 주장하기도 했다고 함.
    - 한국은 한국전쟁 이후 여전히 휴전 중인 국가이기 때문에 병역법은 사회적으로 아주 민감한 문제이며 지난 10 월에 실시된 여론조사에 의하면 한국인의 48%가 BTS 의 완전한 군 면제는 지지하지 않았다고 함.
    - 노웅래 더불어민주당 의원이 지난 10 월 방탄소년단과 케이팝의 세계적인 성공과 경제적 영향을 언급하며 “모든 사람이 자신의 나라에 봉사하기 위해 총을 들 필요는 없다”라고 설명한 내용을 인용함.
    - “모든 형태의 예외에 반대한다”라는 김종철 정의당 대표의 발언을 인용함.
    - 방탄소년단 멤버들은 항상 국가의 부름에 대답할 준비가 되어있다고 말한 바 있음. 지난 2 월 멤버 진이 “병역은 의무라고 생각한다. 나는 언제든지 가겠다. 한국인으로서 당연한 일이다.”라고 인터뷰한 내용을 인용함.

## ☑ [일본] BTS <일본 레코드 대상 특별 국제 음악상> 수상 예정<sup>16)</sup>

- ☑ BTS 는 그래미 어워드 후보에 노미네이트 되며 일본에서도 연일 화제를 모으는 가운데 12 월 4 일 발행 주간 아사히(週刊 朝日)의 표지로 등장함. BTS 의 일본 팬들을 대상으로 한 앙케트, BTS 의 일본어 곡 40 곡 이상의 작사를 담당한 음악가 KM-MARKIT 이 BTS 와의 에피소드 등을 이야기한 독점 인터뷰 등이 담김.
- ☑ BTS 는 올해 일본 현지 활동이 전혀 불가능한 상황이었음에도 온라인 생중계를 이용해 ‘2020 FNS 가요 제 여름’과 11 월 25 일 방송되는 ‘베스트 아티스트 2020’에도 출연을 결정함. 12 월 7 일부터는 전국 13 개 지점의 기간 한정 스토어 ‘BTS POP-UP: SPACE OF BTS’도 개최할 예정이라고 함.
- ☑ 또한, 12 월 30 일 진행되는 ‘제 62 회 일본 레코드 대상’ 시상식에서 특별 국제 음악상을 수상할 예정임.

15) 출처 : Le Monde, 프랑스 일간지

[https://www.lemonde.fr/international/article/2020/11/21/en-coree-du-sud-les-stars-de-k-pop-obtiennent-un-sursis-au-service-militaire\\_6060629\\_3210.html](https://www.lemonde.fr/international/article/2020/11/21/en-coree-du-sud-les-stars-de-k-pop-obtiennent-un-sursis-au-service-militaire_6060629_3210.html)

16) 출처

[-https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001108.000004702.html](https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001108.000004702.html)

[-https://news.yahoo.co.jp/articles/958554ac2eedee7c5db24cfc3039cd76d3345d85](https://news.yahoo.co.jp/articles/958554ac2eedee7c5db24cfc3039cd76d3345d85)

[-https://news.yahoo.co.jp/articles/7372bf6589540ef9f07f3226fc3704e35ac4639d](https://news.yahoo.co.jp/articles/7372bf6589540ef9f07f3226fc3704e35ac4639d)

[-https://news.yahoo.co.jp/articles/cb6169ac1fa975158860916588b94036a7957ccf](https://news.yahoo.co.jp/articles/cb6169ac1fa975158860916588b94036a7957ccf)

☑ [UAE] 두바이 코카콜라 아레나 재개장과 함께 돌아온 라이브 엔터테인먼트<sup>17)</sup>

- 코로나 19 로 장기 중단된 라이브 콘서트, 11 월 20 일부터 다시 시작



그림 8 | 두바이 코카콜라 아레나 재개장 (출처 : Arabian Business)

- ☑ 17,000 명 규모의 두바이 라이브 엔터테인먼트의 메카 코카콜라 아레나는 코로나 19 로 폐쇄된 바 있음. 그러나 사회적 거리 두기 및 위생 절차를 준수하면서 OJ Lifestyle 팀의 라이브 공연을 개최하며 11 월 20 일 재개장함
- ☑ 2019 년 6 월 Russell Peters, Maroon 5 등의 공연을 시작으로 오픈하여 2020 년 2 월 이후 처음임
- ☑ 코카콜라 아레나의 CEO Guy Ngata 는 “코카콜라 아레나가 두바이 지자체, UAE 의 보건 및 예방부 (MoHAP), 관광 및 상업 마케팅부(DTCM) 및 국제 안전 지침과 아레나 관리 회사와 협력하여 안전을 위해 새로운 프로토콜과 절차를 개발했다”고 밝힘. 향상된 청소 절차, 대기 줄 및 좌석 사이사회적 거리 두기, 모든 입구에 손 소독제 설치를 의무화했음. 또한 열화상 카메라 등을 사용하며 체온이 37.2 도 이상 인 사람은 입장을 불허하며 몸 상태가 좋지 않으면 라이브 행사에 참석하지 않기를 요청함

17) 출처 :

<https://www.arabianbusiness.com/travel-hospitality/454717-live-entertainment-to-return-to-dubai-as-coca-cola-arena-names-re-opening-date>



✔ [유럽] 파리 패션위크, 온라인 플랫폼에 23 만 명 방문<sup>18)</sup>

- 프랑스 패션 연합회(FHCM - La Fédération de la Haute Couture et de la Mode)는 온라인으로 열린 파리 패션위크의 결과를 발표함.

  - ✔ 2021 년 봄-여름 컬렉션은 온라인으로 독점 공개되는 행사와 함께 9 월 28 일부터 10 월 6 일까지 디지털 및 현장 행사로 진행됨.
  - ✔ 총 82 개의 브랜드가 이번 시즌 공식 캘린더에 이름을 올렸음.
  - ✔ 17 개의 런웨이, 19 개의 현장 행사, 46 개의 온라인 디지털 행사가 이루어짐.
  - ✔ 이번 파리 패션위크는 프랑스 패션 연합회 FHCM 이 마케팅 및 데이터 분석 플랫폼인 런치메트릭스(Launchmetrics)와 협력하여 만든 플랫폼을 통하여 방송되었음.
  - ✔ 이 플랫폼은 전문가들뿐만 아니라 대중들에게도 공개되었으며 패션위크 동안 디지털 센터로 기능함.
  - ✔ 또한, 참가 브랜드에서 제공하는 새로운 콘텐츠를 각 브랜드의 웹 사이트나 소셜 미디어 계정을 통해 볼 수 있었음.
  - ✔ 이와 더불어 연합회는 카날 플러스(Canal+), 뉴욕타임스(The New York Times), 아사히신문(The Asahi Shinbun), 하이링크(Hylink, 중국 담당)가 FHCM 플랫폼의 역할을 보완해주었다고 밝힘.
- 프랑스 패션 연합회는 이번 2021 년 봄-여름 컬렉션의 성공을 자축함.

  - ✔ 온라인 플랫폼에 총 23 만 명이 방문했으며 60 만 6 천 건의 페이지 뷰를 기록하였음.
  - ✔ 이번 시즌 공식 캘린더에 등록된 브랜드들의 비디오 콘텐츠의 누적 시청 횟수는 1 억 5350 만 뷰에 달함 : 유튜브(YouTube)에서 1 억 3 천 5 백만 뷰, 웨이보(Weibo), 텐센트 비디오(Tencent Video), 위챗(We Chat)의 누적 조회 수 1,850 만 뷰.
  - ✔ 국제 미디어인 카날 플러스(Canal+), 뉴욕타임스(The New York Times), 아사히신문(The Asahi Shinbun)을 통해 방송된 콘텐츠 역시 150 만 페이지 뷰를 기록했음.
  - ✔ 런치메트릭스(Launchmetrics)는 이번 파리 패션위크의 “미디어 효과 가치”<sup>19)</sup>를 1 억 2300 만 달러로 평가함.

18) 출처 : Fashion united, 패션 업계 전문 언론

<https://fashionunited.fr/actualite/mode/paris-fashion-week-pe21-230-000-visiteurs-pour-la-plateforme-de-la-fhcm/2020112025266>

19) MIV® (Media Impact Value)

☑ [UAE] 두바이 에디터들, 미니멀한 한국 패션 브랜드에 애착 보여 20)



[그림 9] 로우클래식을 코디한 Rosie Huntington-Whiteley(좌측), 로우클래식 19FW (우측) (출처 : 인스타그램)

- ☑ 서울에 기반을 둔 로우클래식은 두바이 전역 패션 에디터들과 Bottega 분위기를 추구하는 Rosie Huntington-Whiteley 와 같은 국제적인 패셔니스타들이 선택하는 브랜드 중 하나임
- ☑ 세련된 패브릭, 클래식한 실루엣, 혁신적인 디테일을 활용하는 로우클래식 컬렉션은 실용적이고 기성복 디자인에 중점을 두고 있음. 매 시즌 독창적인 미디엄을 개발하여 단순하지만 평범하지 않은 자연스러운 우아함을 추구함
- ☑ 부드러운 테일러링과 차분한 톤은 누구나 쉽게 코디할 수 있으며 플리츠 팬츠, 트렌치코트, 면과 부드러운 인조 가죽으로 장식된 오버사이즈 블레이저, 카고 팬츠, 중간 길이 스커트, 버튼 업 셔츠, 특대 포켓과 탈착식 벨트 등 브랜드의 핵심 아이템을 사용하여 여러 가지 강렬한 룩을 쉽게 만들 수 있음

20) 출처 : <https://emirateswoman.com/everyone-on-instagram-is-obsessed-with-this-minimalist-korean-fashion-brand-low-classic/>

## 통합(정책·기타)



### ☑ [북경] 광전총국, 당조회의에서 <라디오·TV 법> 입법 추진 요구

- ☑ 11 월 19 일 개최된 광전총국 당조회의(广电总局党组会议)에서 라디오·TV 관련 법률규범 체계를 다듬어 <라디오·TV 법(广播电视法)> 입법 작업을 추진하도록 요구함. 해당 법은 2018 년 광전총국이 발표한 <2017 년도 법치정부건설상황 관련 보고(关于 2017 年度法治政府建设情况的报告)>에서 중국 사회주의 특유의 신문출판·저작권(판권)·TV 라디오·영화 영역의 법률규범 체계 구축을 위한 수단으로 처음 언급됨
- ☑ 또한, 광전총국은 2019 년 10 월 28 일에 발표한 <국가광전총국 2019-2028 년 입법업무계획(国家广播电视总局 2019-2028 年立法工作规划)>에서 <라디오·TV 법> 입법 절차를 위해 향후 5 년에서 10 년에 걸쳐 <라디오·TV 관리조례(广播电视管理条例)>, <유선 TV 관리임시방법(有线电视管理暂行办法)> 등의 법규 수정 및 제정 계획을 공개함

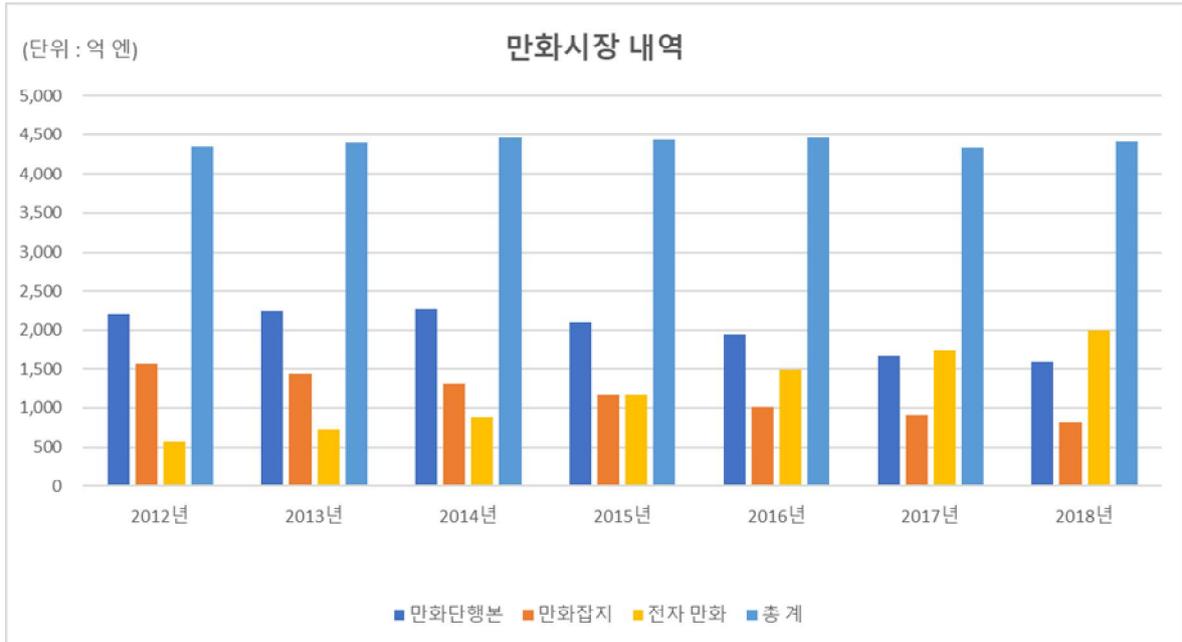
### ☑ [북경] 광전총국, 라이브공연 및 라이브커머스 관리강화 관련 통지 발표

- ☑ 11 월 23 일, 국가광전총국(国家广播电视总局)은 <온라인 라이브공연 및 라이브커머스 관리강화 관련 통지(关于加强网络秀场直播和电商直播管理的通知)>를 발표함. 통지는 라이브방송 플랫폼이 가상 방송실(直播间)과 호스트의 업무 평점 기록 제도를 만들고 프로그램 품질 및 법규위반 평점등급을 세분화시켜 플랫폼 상 추천 노출 빈도와 연결되도록 규정함. 또한 호스트를 대상으로 라이브방송 법률정책과 관련 지식에 대한 교육을 제공하도록 하는 내용이 포함됨

### ☑ [일본] 데이터로 보는 일본 콘텐츠 산업 시리즈 11- 일본 만화 시장 추이 21)

- ☑ 종이 만화의 대표적 형태인 단행본과 잡지 시장이 2012 년 3,766 억 엔 규모에서 2012 년 2,412 억 엔 규모로 대폭 감소한 것을 알 수 있음. 반면, 전자 만화 시장이 2012 년 574 억 엔 규모에서 2018 년 2,002 억 엔 규모로 약 3.5 배 가까이 확대됨. 따라서 일본 만화 시장의 총 규모는 7 년간 비슷한 규모로 유지된 것을 파악할 수 있음.

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



☑ [베트남] 베트남 정부, 페이스북에 반정부 게시글 검열 요구

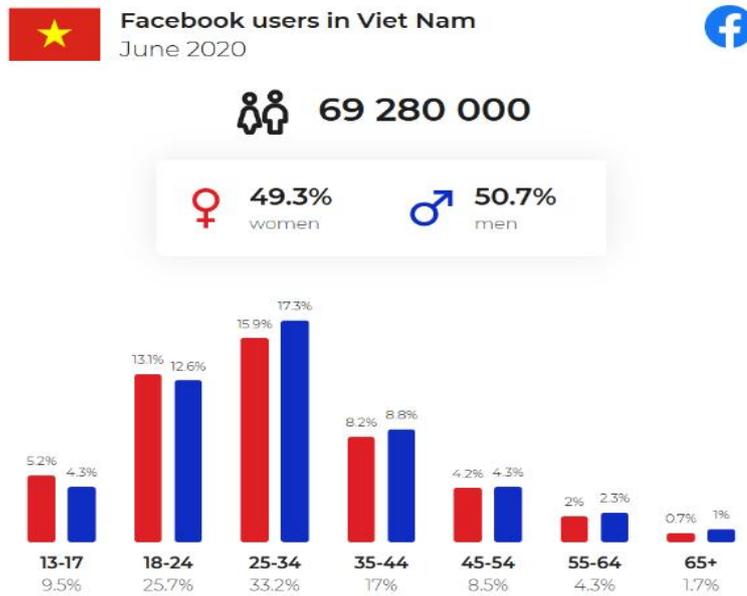


그림 10 | 2020년 7월 페이스북 사용자 통계 (출처 : NapoleonCat.com)

- ☑ 지난 20 일, 로이터통신의 보도를 통해 베트남 정부가 페이스북에 반정부 게시글 검열 확대 요구에 응하지 않을 시 접속을 차단할 수도 있다고 통보했음이 밝혀짐
- ☑ 이에 따르면 익명을 요구한 페이스북 관계자는 지난 4 월 반정부 게시글에 대한 베트남 정부의 검열 강화 요구를 수용한 바 있으며, 지난 8 월 베트남 정부가 검열 확대를 재차 요구했다고 밝힘. 페이스북 측은 베트남

정부와 합의한 4 월 합의 내용을 충실히 이행하고 있으며 베트남 정부도 합의를 준수하기 바란다고 강조함

- ☞ 페이스북 반기 투명성 보고서에 따르면, 페이스북은 올 상반기 베트남 정부의 요구에 따라 834 건의 게시물에 대한 베트남인의 접근을 제한했음. 이와 관련 베트남 외교부는 로이터통신의 확인 요구에 구체적인 답변은 하지 않고 페이스북은 베트남 국익과 관습을 해치는 정보 유포를 중단해야 한다는 기본 입장만을 밝힘
- ☞ 페이스북은 베트남에서 6 천만 명의 이용자를 확보하고 있으며 연 10 억 달러 정도의 매출을 올리는 것으로 알려짐. 베트남은 페이스북의 영향력을 줄이기 위해 여러 차례 토종 소셜미디어를 출범시켜 왔으나 별다른 성과를 거두지 못했음

☑ [베트남] 베트남 "내년 한국어 제 1 외국어 정식교과 채택 예정"



[그림 11] 2020년 베트남 세종학당 수료식 참석 현지인들

- ☞ 베트남에서 한국어가 여섯 번째 제 1 외국어로 채택될 가능성이 커지고 있음. 한국어는 베트남에서 2016 년 중등학교 시범교육 과목으로 선정됨. 그동안 시범 중· 고등학교에만 한정되었던 한국어가 이르면 내년 정식교과로 채택되면 교육 대상도 초등학교생으로 확대될 전망
- ☞ 응우옌 쩡 베트남 국가 외국어 계획 운영위원회 부위원장은 현지 시간으로 17 일 '2020 베트남 세종학당 워크숍'에 참석해서 "제 1 외국어로서의 한국어 교육 과정을 설계 중이며, 아마 내년에 한국어 교육 과정이 통과될 것"이라고 발표. 베트남은 현재 영어, 일본어, 중국어, 러시아어, 프랑스어가 제 1, 2 외국어로 지정된 상태인데, 이번에 한국어가 포함된다면 여섯 번째 외국어가 되는 셈임
- ☞ 베트남에서 제 1 외국어는 초등학교부터, 제 2 외국어는 중학교부터 선택과목으로 가르치는 외국어. 현재 베트남 전국 6 개 중· 고교는 한국어 시범 교육 기관으로 지정되어 있으며, 베트남 중· 고등학생 1,500 여 명이 한국어를 배우고 있음. 또한 전국 32 개 대학에서 한국어를 정규 과목으로 채택했고, 하노이 국립외국어대는 2018 년 한국어 석사과정을 개설한 바 있음
- ☞ 쩌 티 흐엉 하노이 국립 외국어대 한국어 및 한국 문화학부 학부장은 이날 주제발표에서 "한국어 전공 졸업생들은 거의 100% 취업할 수 있고, 급여도 높아 해마다 입학생들의 성적이 올라가고 있다"고 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) 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