

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2020

**WEEKLY
GLOBAL**

위클리글로벌

182 호

2020년 7월 28일 한류사업팀

구분	제목
 방송/영화	<ul style="list-style-type: none"> • [미국] 넷플릭스, 미국 내 아프리카계 미국인을 지원하는 프로그램 시작 • [북경] 중국 영화관 개방재개 첫 날, 전국 박스오피스 350 만 위안 초과 • [북경] 한국 게임 <크로스파이어>를 소재로한 중국 웹드라마 방송 시작 • [인니] 국영통신사 텔콤(Telkom), 넷플릭스 접속 차단 해제 • [베트남] 액션 영화의 여왕 <응오 탄 반(Ngo Thanh Van)>, 유명 넷플릭스 영화 등장
 게임/유희	<ul style="list-style-type: none"> • [유럽] 이탈리아, 게임 산업 지원 위한 구호 기금 마련 • [심천] 차이나모바일 미구, 차이나조이 운영 업체인 순왕과기와 협력 MOU 체결 • [인니] 아가떼(Agate), 인도네시아 신화 게임 <코드 앳마(Code Atma)> 런칭
 음악	<ul style="list-style-type: none"> • [일본] 그룹 알파벳과 'K-POP 학과', 온라인 세미나 실시 • [일본] <NiziU>, 오리콘 주간 디지털 랭킹 3 부문 동시 1 위 달성 • [일본] 한국 신예 아티스트를 일본에 소개하는 <cloline M> 프로젝트
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> • [미국] 구글, 비디오 쇼핑 플랫폼 '샵룹(Shoploop)' 앱 론칭 예정 • [유럽] 프랑스, 위기 속에도 투자 유치에 성공한 인기 스타트업 TOP 10 • [북경] 광전총국, 올해 연말까지 중국 TV 방송 전면 디지털화 선언 • [북경] 인터넷정보판공실, 올해 2 분기 온라인상의 위법행위 등 조사 진행 • [북경] 국가신문출판서, Wechat 공식계정 개설 • [심천] 저난 e-스포츠 도시 운영 현황 보고 • [일본] 왜 일본의 젊은 세대는 <한국문화>에 빠지는가? • [베트남] SM Entertainment, 호치민에 첫 번째 매장 시범 오픈 • [베트남] 빈그룹, 5G 스마트폰 최초 생산



방송·영화



☑ [미국] 넷플릭스, 미국 내 아프리카계 미국인을 지원하는 프로그램 시작¹⁾

- ☑ 지난달 25 일 백인 경찰의 폭력에 의해 흑인 조지 플로이드가 사망한 이후 미국 전역에서 인종차별 반대와 흑인 인권 요구 시위가 거세게 벌어졌으며, 이는 현재 진행형임
- ☑ 넷플릭스는 미국 내 흑인사회에 1 억 달러(약 1 천 200 억 원) 규모의 펀딩 프로그램을 지원하기로 결정, “저소득층의 사회적 이동성과 번영을 촉진할 것”이라 밝힘. 우선 시작하는 3 천 500 만 달러 지원 프로그램은 ‘블랙 이코노믹 디벨롭먼트 이니셔티브(Black Economic Development Initiative)’라는 펀드로, 저소득층 흑인을 대상으로 하는 흑인 소유 금융기관을 투자 대상으로 하고 있음. 또한, 프로그램은 ‘희망 신용 조합(Hope Credit Union)’에도 지원될 예정임
- ☑ 넷플릭스의 최고경영자(CEO) 리드 헤이스팅스와 그의 아내 패티 켈린은, 이미 흑인 교육기관에 사재 1 억 2 천만 달러를 장학금으로 기부한 바 있음

☑ [북경] 중국 영화관 개방재개 첫 날, 전국 박스오피스 350 만 위안 초과

- ☑ 중국 박스오피스 사이트 마오옌(猫眼)의 데이터에 따르면, 영화관 개방이 재개된 7 월 20 일 하루 동안 전국의 박스오피스는 351 만 3,000 위안(약 6 억 원)이며 총 15.2 만 장의 표가 판매됨. 당일 최고 흥행을 기록한 작품은 중국영화 <제일차적이별(第一次的离别)>으로 146 만 9,100 위안(약 2 억 5,152 만 원)을 기록함.

☑ [북경] 한국 게임 <크로스파이어>를 소재로한 중국 웹드라마 방송 시작

- ☑ 한국 스마일게이트의 온라인게임 <크로스파이어> IP 를 소재로 중국 유허그 미디어와 텐센트 미디어가 공동 제작한 e 스포츠 웹드라마 <크로스파이어(穿越火线)>가 7 월 20 일부터 텐센트비디오에서 독점

1) 출처

- <https://media.netflix.com/en/company-blog/building-economic-opportunity-for-black-communities>
- <https://www.nytimes.com/2020/06/30/business/dealbook/netflix-black-owned-banks.html>
- <https://www.lisc.org/our-stories/story/netflix-lisc-partner-25m-black-owned-banks-communities>
- <https://www.theverge.com/2020/6/30/21308101/netflix-economic-opportunity-black-communities-pledge>
- <https://www.cnn.com/2020/06/30/netflix-makes-100-million-commitment-to-support-black-communities.html>

방송을 시작함. 해당 웹드라마는 총 36 부작으로 중국의 인기 아이돌 루한이 주연을 맡았으며, 방송 소식이 전해지자 웨이보에서는 관련 해시태그(#穿越火线开播#)가 생성되어 7월 23일 기준 3.2억 명이 넘는 구독 수를 기록함.



|그림 1| <크로스파이어> 드라마 포스터



|그림 2| <크로스파이어> 방송 화면

- ☞ 텐센트는 2016년 상하이에서 개최된 <크로스파이어 비전 서밋> 행사를 통해 크로스파이어 소재 드라마 제작 계획을 발표하였으며, 드라마는 2019년 5월부터 촬영을 시작함.

☑ [인니] 국영통신사 텔콤(Telkom), 넷플릭스 접속 차단 해제

- ☞ 2020년 7월 7일부터 인도네시아 국영통신사인 텔콤(Telkom)은 미국계 OTT사인 넷플릭스(Netflix)의 접속 차단을 해제함. 2016년 1월 27일부터 인디홈(IndiHome), 텔콤셀(Telkomsel), 와이파이닷아이디(wifi.id), 바이유(By.U) 등 텔콤(Telkom)그룹 계열의 통신사를 이용하는 사용자들은 넷플릭스 접속이 불가능했음
- ☞ 그동안 텔콤(Telkom)은 사업 미허가, 인도네시아 규정 미이행, 유해 콘텐츠 공급 등의 사유로 넷플릭스 접속을 차단했었으나, 암암리에 VPN 접속을 통한 넷플릭스 접속자들이 증가하고 많은 인도네시아 국민들이 소셜 미디어를 통해 지속적으로 불만을 토로함에 따라 지난해부터 넷플릭스와 꾸준히 협의를 해 왔음
- ☞ 이 결과, 텔콤(Telkom)은 넷플릭스와 다음과 같이 세 가지 합의점을 도출하여 접속 차단 해제를 결정함. 첫째, 넷플릭스는 인도네시아 정부가 요청하는 유해 콘텐츠 규제를 24시간 내에 처리함. 둘째, 넷플릭스는 청소년 관람 불가 콘텐츠를 청소년 가입자가 관람할 수 없도록 시청규제를 강화함. 셋째, 넷플릭스는 저작권 위반, 아동 포르노그래피 및 테러리즘 포함 등의 콘텐츠를 제공하지 않음
- ☞ 이 외에도 넷플릭스는 인도네시아 콘텐츠 시장 발전을 위해 인도네시아 영화 제작 등 인도네시아 오리지널 콘텐츠를 제작할 예정임
- ☞ 한편, 코로나 19 팬데믹 속 넷플릭스 인도네시아 가입자 수는 3개월 동안 약 1,580만 명으로 급속히 증가하였으며, 2020년 3월 말 기준 유료 가입자 수는 총 약 18,290만 명에 달함

☑ [베트남] 액션 영화의 여왕 <응오 탄 반(Ngo Thanh Van)>, 유명 넷플릭스 영화 등장



그림 3 | 할리우드 영화에 출연한 응오 탄 반(Ngo Thanh Van)

- ☑ 베트남의 유명 배우이자 가수, 모델, 프로듀서이기도 하는 <응오 탄 반(Ngo Thanh Van)>은 이번에 넷플릭스 영화 '더 올드 가드 (The Old Guard)'에 출연하며 평론가들에게 좋은 평을 받음
- ☑ '더 올드 가드'는 오랜 세월을 거쳐 세상의 어둠과 맞서온 불멸의 존재들이 세계를 수호하기 위해 또다시 힘을 합쳐 위기와 싸워나가는 이야기를 담은 넷플릭스 영화로, 개봉 전부터 전 세계 시청자들의 주목을 받았으며, 최근 베트남 넷플릭스에서 가장 많이 본 10 대 영화 중 하나임.
- ☑ 응오 탄 반은 불멸의 조직 리더 <앤디- Andy(샤를리즈 테론 - Charlize Theron)>의 친구 배역을 맡으며 단 3 분 동안만 나왔지만 깊은 인상을 주었고, 훌륭한 액션 연기로 많은 칭찬을 받음. 더 올드 가드 후속 시즌에 참여한다면 더 큰 배역을 맡을 것으로 기대되고 있음
- ☑ 응오 탄 반은 베트남 액션 영화 장르를 전문으로 연기하는 몇 안 되는 여배우 중 하나로 국내외 수많은 유명 액션 작품에 등장. 특히 2019 년 개봉된 영화 가운데 응오 탄 반이 주연한 '하이 프엉(Hai Phuong)' 영화는 가장 인상적이고 큰 반향을 불러일으켜 특히 미국 영화계를 강타했고, '푸리(Furie)'라는 이름으로 개봉된 바 있음

게임·융복합



☑ [유럽] 이탈리아, 게임 산업 지원 위한 구호 기금 마련

- ☑ 코로나 19 확산 방지를 위해 이동통제령 시행 이후 게임 사용자들이 증가하긴 했지만, 소규모 게임 제작사들은 경제적인 손해를 입어 게임 산업이 위기를 맞고 있음.
- ☑ 이탈리아 정부는 퍼스트 플레이블 펀드(First Playable Fund)의 설립을 발표하며, 4 백만 유로의 기금이 각 지역 게임 제작사들의 개발을 돕기 위해 사용될 예정임. 각 프로젝트 당 10,000 ~ 200,000 유로의 지원금을 받을 수 있으며, 이는 게임 개발 및 프로토타입 제작을 위한 비용의 50%까지 지원을 받을 수 있음.
- ☑ 게임 산업을 위한 기금은 유럽의 다른 국가들의 사례도 있음. 프랑스에서는 2008 년부터 매년 4 백만 유로를 지원, 독일은 2019 년에 5 천만 유로의 연방 컴퓨터 게임 기금 펀드인 Computerspieleförderung des Bundes 를 설립, 영국 게임 펀드 UK Games Fund 는 2015 년부터 영국에 5000 개 이상의 제작사를 지원하고 있음.

☑ [심천] 차이나모바일 미구, 차이나조이 운영 업체인 순왕과기와 협력 MOU 체결

- ☑ 7 월 16 일, 차이나모바일 미구(咪咕)는 순왕과기(顺网科技)와 전략적 MOU 를 체결하고 차이나조이 개최 기간 동안 '5G 통신 시설', '비디오 컬러링 플랫폼' 및 '5G 클라우드 게임 모바일 컴퓨팅' 관련 독점 파트너로 선정 됨.
- ☑ 향후 차이나모바일은 '5G+4K+VR+AI' 등의 신기술을 활용하여 순왕과기와 공동으로 클라우드 전시 플랫폼 구축 사업 및 새로운 패러다임 조성에 있어 심도 있게 업무 협력을 추진할 예정임. 또한 범엔터테인먼트 소비자를 대상으로 클라우드 게임, 영상, 음악, 애니메이션, 예능 프로그램, 테마뮤직페스티벌 등 다양한 분야에서 온·오프라인 서비스를 제공할 예정임.
- ☑ 올해의 경우 중국 내 5G 인프라가 급성장하고 5G 통신 관련 산업이 새로운 고속성장기에 접어들었음. 5 월 17 일 '월드 텔레콤의 날'에서 차이나모바일은 현재까지 5G 기지국 12.4 만 개를 건설하였다고 발표하였음. 또한 5G 패키지 고객이 56 개 도시 내 5,000 만 명을 돌파하며 가장 광범위하고 규모가 큰 통신 사업자가 되었음.
- ☑ 차이나모바일 소속 기업인 미구의 경우 2016 년부터 5G 클라우드 게임 사업을 추진해왔음. 2019 년 '제 1 회 차이나모바일 e-스포츠 대회'를 개최하며 글로벌 최초로 4K, 60 프레임을 지원하는 초고화질 게임을 출시하였음.
- ☑ 이번 협력을 통하여 순왕과기의 브랜드 인지도와 차이나모바일의 앞선 기술력, 사용자 규모, 클라우드 게임 운영 노하우의 결합으로 중국 클라우드 게임 산업 발전을 가속화시킬 것으로 기대됨.

☑ [인니] 아가떼(Agate), 인도네시아 신화 게임 <코드 앳마(Code Atma)> 런칭

- ☑ 2020년 6월 25일 인도네시아 현지 게임개발사인 아가떼(Agate)는 텔콤(Telkom), 멜론(Melon), 올린(Oolean) 등과 협업하여 게임 <코드 앳마(Code Atma)>를 런칭함
- ☑ 해당 게임은 RPG(Role Playing Game) 모바일 게임으로, 인도네시아 전통 신화를 기반으로 하여 꾀꿍라낙(Kuntilanak), 쟁롯(Jenglot), 보쑹(Pocong), 즐랑푹(Jelangkung), 근드루오(Genderuwo) 등 유명 귀신들이 대거 등장함. 호러를 테마로 한 게임이지만 등장 귀신은 웃기고 귀엽게 표현함
- ☑ 게임 유저가 게임 속 등장하는 40위 이상의 영혼과 결투하는 것으로, 게임 방법은 비교적 어렵지 않으며 오프라인에서도 게임이 가능함
- ☑ 아가떼(Agate) CEO 아리프 위디야사(Arief Widiyasa)는 해당 게임을 통해 유저들이 인도네시아 문화를 조금 더 이해하고 관심을 갖는 계기가 되었으면 하고, 인도네시아를 대표하는 게임으로 성장하기를 바란다 밝힘.
- ☑ 아가떼(Agate)는 반둥(Bandung)지역을 기반으로 성장하고 있는 현지 게임 개발사로, 게임 <코드 앳마(Code Atma)>는 인도네시아어 버전으로 무료로 출시되었으며, 현재는 안드로이드 사용자만 이용이 가능하지만 추후에는 IOS 사용자도 이용할 수 있도록 할 예정임

음악



☑ [일본] 그룹 <AlphaBAT>과 일본 'K-POP 학과', 온라인 세미나 실시

- ☑ 일본 니가타(新潟)현에 위치한 <국제음악 댄스 엔터테인먼트 전문학교> 와 한국의 K-POP 그룹인 <AlphaBAT>이 7 월 10 일에 온라인 회의 시스템 <ZOOM>을 이용해 세미나를 실시함.
- ☑ <국제음악 댄스 엔터테인먼트 전문학교> 학생 약 170 명이 이번 세미나에 참여함. 이 학교는 <K-POP 엔터테인먼트 학과>를 설치하고 있어 미래의 K-POP 아티스트를 꿈꾸는 학생이나 K-POP 업종에서 일하고 싶은 학생들이 다수 재적중임.
- ☑ 이번 온라인 세미나는 “코로나 19 로 어려운 상황에서도 학생들에게 더 좋은 수업을 제공하고 싶다”는 전문학교와 <AlphaBAT>의 소속사인 글로벌 달의 생각이 이어져 실시됨. 전문학교와 교류가 있는 코디네이터 요시미 씨의 도움으로 소속사와 연락이 가능했다고 함.
- ☑ <AlphaBAT> 멤버들의 댄스 무대와 함께 K-POP 아티스트를 목표로 하는 이유, 멤버들의 연습생 시절 이야기, 화려하게만 보이는 K-POP 업계 속의 어려운 점 등의 내용으로 세미나가 진행됨.
- ☑ 참가한 학생들의 대부분이 K-POP 엔터테인먼트 학과의 학생들이라는 점에서, 세미나에 대한 관심과 후기도 매우 좋은 것으로 알려짐. 학생들은 이번 세미나가 한국어와 K-POP 비즈니스 공부에 대한 의지를 더욱 강하게 만든 계기가 되었다고 함. 코로나 19 로 해외 출국이 제한되어 있어 이번 세미나와 같은 형태의 교육이 표준화 될 가능성도 높아지는 가운데, 온라인 한일 교육 협력의 성공적인 사례가 될 것으로 보임.

☑ [일본] <Nizi U> 오리콘 주간 디지털 랭킹 3 부문 동시 1 위 달성



[그림 4] NiziU(니쥬)의 미니앨범 이미지

- ☑ 소니뮤직과 한국의 JYP 엔터테인먼트의 합동 오디션 프로젝트 <Nizi Project>로 탄생한 글로벌 걸그룹

〈NiziU〉가 프리 데뷔곡 〈Make You Happy〉로 데뷔, 뮤직비디오가 공개 16 일 만에 유튜브 5000 만 뷰를 돌파, 일본 걸그룹 중에서는 이례적인 속도로 화제가 됨.

- ✔ 또한 7 월 8 일 발표된 오리콘 주간 디지털 앨범 랭킹, 주간 디지털 싱글 (단곡) 랭킹, 주간 스트리밍 랭킹의 세 부문에서 동시 1 위를 달성함. 이는 사상 두 번째이며 여성 아티스트로서는 최초임. 첫 등장에 세 부문 동시 1 위를 달성 한 것은 사상 최초임.
- ✔ 〈Nizi U〉의 화제와 함께 〈Nizi Project〉가 만든 새로운 오디션 형태도 주목을 받고 있음. 출연자들이 모두 라이벌로 경쟁하는 구도로 진행되는 일본 종래의 오디션 방송과는 달리, 이번 〈Nizi Project〉는 참가자들이 라이벌 관계가 아닌 협력 관계로, 서로 조언을 전해가면서 우정 또한 쌓아가는 오디션으로 화제를 모았음.

✔ [일본] 한국 신예 아티스트를 일본 기업에 소개하는 〈cloline M〉 프로젝트

- ✔ 〈cloline〉은 패션 영역을 중심으로 사업을 운영 중인 한국의 신예 크리에이터 브랜드를 판매하는 편집숍임. 프로젝트 〈cloline M〉은 패션 영역에 한정되지 않고, 음악, 아트, 디자인, 영화 등 여러 분야의 영역으로 사업 전개를 시도한 새로운 서비스 라인임. 한국의 신예 아티스트와 일본 기업을 연결하는 음악 사업을 이번 프로젝트의 주요 사업으로 개시함.
- ✔ 일본의 밀레니엄 세대에게 한국의 음악 시장은 아이돌에 그치고 있으나 힙합 엔터테인먼트 회사 AOMG의 힙합 사운드나 Zion-T, Crush, 혁오 밴드와 같은 밴드 음악과 같은 다양한 음악 영역에서의 한일 교류를 이끌어 내고 싶다는 것이 프로젝트의 실시 배경임.
- ✔ 주요 사업은 다양한 음악 장르에서 활동하는 한국의 젊은 아티스트들을 발견하고 일본 기업에 소개하는 것이며, 본 프로젝트의 최초 픽업 콘텐츠로서 한국의 신예 아티스트들에 의한 음악 프로젝트 〈Kyejeol Live(ケジョルライブ)〉가 7 월 이후 실시 예정임. 그 외에도 기획 행사·라이브·온라인 라이브의 기획을 주요 사업 내용으로 삼고 있음.

통합(정책·기타)



☑ [미국] 구글, 비디오 쇼핑 플랫폼 '샵룹(Shoploop)' 앱 론칭 예정²⁾

- ☑ 구글이 어플리케이션으로 운영되는 비디오 기반 쇼핑 플랫폼 샵룹(Shoploop)으로 이커머스 산업에 본격적으로 진출, 영상 기반 쇼핑의 신호탄으로 풀이됨
- ☑ 샵룹은 판매자가 90 초 이내의 짧은 비디오 영상을 업로드한 뒤 화면 하단에 상품 결제 링크를 걸어두는 방식으로, 현재 인스타그램이 활용하고 있는 쇼핑 패턴과 유사함
- ☑ 기존 소셜네트워크서비스(SNS)의 생동감 넘치는 홍보 및 후기 영상을 보고 결제가 이루어지는 패턴을 기반으로 하되, 샵룹은 문자와 사진이 최소화된 독특한 사용자 환경(UI)과 사용자 경험(UX)을 제공함
- ☑ 구매자는 즐겨찾기 및 팔로우 기능을 통하여 원하는 판매자의 상품을 검색할 수 있으며, 상품은 오직 영상을 통하여 소개됨. 샵룹이 직접 결제 기능을 제공하지는 않으나, 외부 링크를 판매자의 별도 구매 사이트로 넘어가서 거래가 완료되는 형식임
- ☑ 현재 전자, 게임, 홈데코, 뷰티 등의 카테고리에서 판매자 등록 신청을 받고 있으며, 테스트 중인 쇼핑 플랫폼이지만 사실상 정식 출범을 앞두고 있다는 점에서 업계의 주목을 받고 있음

☑ [유럽] 프랑스, 위기속에도 투자 유치에 성공한 인기 스타트업 TOP 10

- 포스트 코로나 경제 위기를 극복한 스타트업 10 개사, 6 월에 총 1.9 억 유로 유치



[그림 5] 스월의 식대 카드 이미지

2) 출처

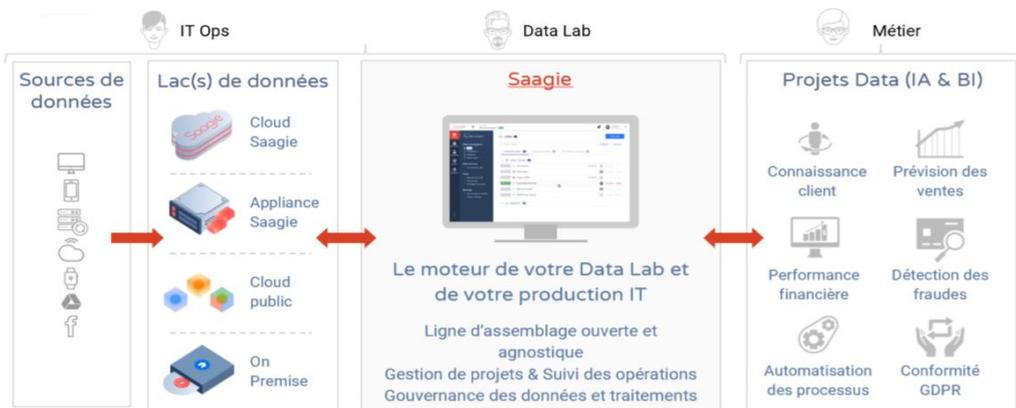
- <https://shoploop.area120.google.com/>
- <https://www.forbes.com/sites/ilkerkoksal/2020/07/18/google-rd-lab-jumps-into-mobile-video-shopping-with-shoploop/#d86e6a718c2a>
- <https://techcrunch.com/2020/07/16/googles-latest-rd-project-is-shoploop-a-mobile-video-shopping-platform/>
- <https://thenextweb.com/apps/2020/07/17/google-shoploop-influencers-platform/>
- <https://www.pocket-lint.com/apps/news/google/153023-google-has-launched-a-video-shopping-app-called-shoploop>

☑ 1. 스윌(Swile, ex-Lunchr) : 식대 티켓의 디지털화 스타트업

- 2018 년에 설립된 디지털 식대 티켓 전문 스타트업으로 현재 8,000 개의 회사에 납품중이며, 210,000 명이 이 서비스를 사용하고 있음. 동 업체는 프랑스 식대 티켓 시장의 7 %를 점유하며, 아이디인베스트 (Idinvest), 프랑스 투자은행 (Bpifrance)의 지원을 받아 총 7 천만 유로의 투자를 유치하였음. 또한 투자에 힘입어 세계 최대의 직원 혜택 시장인 브라질에 진출하였음.

☑ 2. 앙테롬(Enterome) : 바이오 제약 스타트업

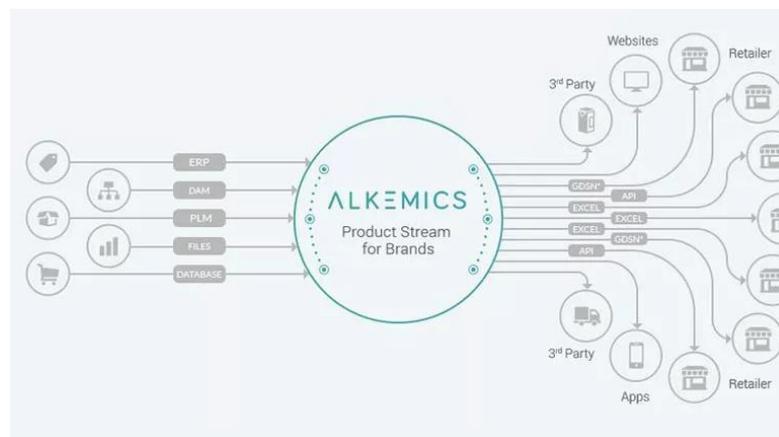
- 2012 년에 설립 된 국립 농업 연구소(INRA)에서 출시 된 이 바이오 제약 스타트업은 장내 미생물과 면역계 간의 상호 작용을 연구함. 이번 달 앙테롬(Enterome)은 미국 심비오시스(Symbiosis)와 일본 타케다(Takeda)를 포함한 투자자를 설득하여 총 3 천 5 백만 유로를 유치함. 동 스타트업은 2023 년까지 5 개의 연구 프로그램을 진행할 예정.



[그림 6] 사지(Saagie)의 서비스 프로세스 이미지

☑ 3. 사지 (Saagie) : 빅 데이터 스타트업

- 2013 년에 설립되었으며 고객의 데이터 생산, 수집 및 관리 서비스를 제공하는 스타트업. 이 빅 데이터 관리 전문업체의 기술 덕분에 고객 정보 및 관리를 3 배 빠르게 실행할 수 있음. 최근에 “프렌치 텍 120”(프랑스 정부가 선정한 유망 스타트업 120 개)에서 선정되었고, 국방부에도 서비스를 제공하고 있음. 매출의 80 %가 프랑스에서 발생하지만 앞으로 해외 진출을 계획 중이며, 현재 프랑스 후앙, 파리, 영국에 런던, 미국에 뉴욕에 사무실을 운영, 총 90 명의 직원이 근무하고 있음.



[그림 7] 알케믹스(Alkemix) 서비스 프로세스 이미지

- ☑ 4. 알케믹스(Alkemics) : 유통 업체와 공급 업체 연결 플랫폼
 - 2012 년 설립되었으며 대형 유통 업체와 공급 업체 간 데이터 공유의 효율성 높은 플랫폼 제공. 작년 기준으로 서비스를 통해 17,000 개 공급처와 프랑스 대형유통 업체 르클레르크(E.Leclerc), 인터마르쉐(Intermarché), 카지노(Casino), 영국 대형유통 업체 테스코(Tesco), 웨이트로즈(Waitrose), 세인스부리스(Sainsbury 's) 간 750 만 개의 정보 공유를 기록했음. 오랜 투자자 캐세이 이노베이션(Cathay Innovation), 인덱스 벤처(Index Ventures), 세브 얼라이언스(Seb Alliance) 및 세레나 캐피탈(Serena Capital)의 지원을 받아 2 천 1 백 만 유로의 자금을 조달 성공.
- ☑ 5. 메모뱅크(Memo Bank) : 중소기업을 위한 새로운 온라인 은행
 - 2017 년에 설립되었으며, 연간 매출액이 최소 2 백만 유로의 중소기업을 위한 온라인 은행으로 입·출금뿐만 아니라 대출까지 가능한 프랑스 최초 네오뱅크(neobank)임. 장기적으로는 2024 년까지 4,000 명의 고객을 관리할 목표를 갖고 있음.



[그림 8] 에이치포디(H4D) 진료소 캡슐 이미지

- ☑ 6. 에이치포디(H4D) : 민주화 된 원격 진료
 - 원격 진료의 선구자 인 H4D 는 지정된 장소(시청 또는 대기업 사무실 등)에 캡슐 디지털 의료 진료소를 설치하여 새로운 형식의 의료 서비스를 제공함. 공간(진료소 캡슐)의 임대료는 한 달에 3,500 유로이며, 주로 대기업 혹은 공공기관에서 의뢰함. 현재까지 약 60 개의 진료소가 설치되었으며, 환자는 진료소에 앉아 전문의와 영상통화를 통해 진단을 받음. 또한, 진료소 내부에 설치된 혈압 측정기, 체중계 등을 안내에 따라 이용함으로써 환자의 신체 정보가 의사에게 전달되어 상태 진단을 보다 정확하게 할 수 있게 함.
 - 이번이 세 번째 투자로 1 천 5 백 만 유로를 유치했으며, 자금 조달에 힘입어 현재 진출한 포르투갈, 에스토니아, 이탈리아, 미국을 더불어 해외 시장 확장을 계획하고 있음. 동 스타트업 매출액은 매해 2 배 이상으로 증가하고 있음.
- ☑ 7. 애플루엔 메디칼(Affluent Medical) : 프랑스의 혁신적인 의료 기기 회사
 - 혁신적인 의료 기기 제작을 전문으로 하는 스타트업으로, 심장, 신장 및 요로 질환 치료를 위한 초소형 보철물을 개발하였음. 6 월 말, 1 천 만 유로의 투자금을 유치하는데 성공했음.
- ☑ 8. 어블(Ubble) : 신원 확인 스타트업
 - 2018 년에 설립된 원격 신원 확인을 전문으로 하는 스타트업으로 850 만 유로의 투자 유치를 성공. 인공지능과

결합된 "라이브 비디오 스트리밍"시스템으로 얼굴과 신원을 동시에 인식하여 어블 알고리즘으로 일치함을 인증. 이 소프트웨어는 사기와 신원 도용에 예방에 효과적으로 대응할 수 있음.

☞ 9. 링크플루언서(Linkfluence) : 소셜 미디어 인공지능

- 2006년에 설립된 이 스타트업은 830만 유로를 유치함. 데이터 분석 및 구조화 전문 회사는 인공 지능에 투자를 하여 매일 2억 건의 SNS 포스팅을 자동으로 수집 및 분석할 수 있음. 이번 투자로 미국 진출을 계획하고 있으며, 에어 프랑스(Air France)와 다논(Danone)과 같은 대기업들과 협력하고 있음.

☞ 10. 미디어릿믹스(Mediarithmics) : 데이터 마케팅 전문가

- 2013년에 설립된 최초의 개방형 통합 데이터 마케팅 플랫폼으로 8백만 유로의 투자를 유치하였음. 스타트업이 제공하는 솔루션을 통해 고객 및 잠재 고객 데이터를 수집·분석하여 회사가 개인화 된 다중 채널 마케팅 캠페인을 설정할 수 있음. 코카콜라(Coca-Cola), 프랑스 텔레비전(France Télévisions), 프낙-다티(Fnac-Darty), 영국의 채널 4(Channel 4)와 같은 대기업 고객을 보유하고 있음.

☑ [북경] 광전총국, 올해 연말까지 중국 TV 방송 전면 디지털화 선언

- ☞ 7월 22일, 국가 광전총국(国家广播电视总局)은 중국 지상파 디지털 TV 커버리지를 전역으로 확대해 올해 연말까지 무선 아날로그 TV 신호 송출을 종료하고 전국 TV 방송을 전면 디지털화 하겠다고 발표함. 광전총국은 올해 6월 <지상파 아날로그 TV 전파송신 종료 계획에 따른 작업안배 관련 통지(关于按规划关停地面模拟电视有关工作安排的通知)>를 발표하여 CCTV 방송 프로그램의 아날로그 신호 송출을 8월 31일까지만 진행하고 특수한 상황이 있는 경우 광전총국의 비준을 거쳐 12월 31일 전까지 연장 하겠다고 밝힌 바 있음.
- ☞ 현재 중국 전역의 유선 TV 이용가구는 2억 1,000만 호이며, 위성 TV 이용가구는 1억 3,000만 호임

☑ [북경] 인터넷정보판공실, 올해 2분기 온라인상의 위법행위 등 조사 진행

- ☞ 올해 2분기, 국가 인터넷정보판공실(国家网信办)은 중국 전역의 소속 기관을 통해 인터넷 상의 각종 위법·위규 행위 조사를 진행함. 그 결과 사안의 경중에 따라 1,009개 홈페이지에 운영자 소환 및 면담, 1,100개 홈페이지에 경고조치, 281개 홈페이지에 운영 임시중단 및 시정조치 처분을 각각 내렸으며, 통신(电信) 주관부문과 협력해 불법 홈페이지 2,686개를 폐쇄하고, 1,226건을 사법기관으로 이송함.

☑ [북경] 국가신문출판서, Wechat 공식계정 개설

- ☞ 7월 17일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)의 위챗 공식계정이 정식으로 운영을 시작함. 해당 계정의 정식 명칭은 중국신문출판정부(中国新闻出版政务)로 국가신문출판서 관련 주요기사, 통지문건, 정책 설명, 업무현황 등의 정보를 제공함.

☑ [심천] 저난 e-스포츠 도시 운영 현황 보고

- ☑ 2019년 9월 저난 e-스포츠 도시(浙南电竞小镇)가 제 4차 성(省) 급 인큐베이팅 도시로 선정되었으며 1년간의 운영 관리를 통하여 성과를 창출하고 있음. 7월 15일 연간 운영 성과 및 향후 추진 계획을 중심으로 업무 보고를 진행하였음.
- ☑ 총면적 약 3.24 km²로 조성된 저난 e-스포츠 도시는 e-스포츠 산업 체인을 중심으로 한 디지털경제 클러스터 구축을 목표로 운영되고 있음.
- ☑ 운영 전략 : ▶차오선 e-스포츠 경기관(超神电竞赛馆) 운영 및 GL 프로그레스 리그 개최를 통한 e-스포츠 경기 대회 산업체인 조성 ▶원저우(温州) 5G 시범 센터, 저장(浙江) 최초의 e-스포츠 전문 학원, 중국 최초의 5G e-스포츠 응용연구원을 기반 한 혁신형 e-스포츠 플랫폼 구축 ▶e-스포츠 산업 빅데이터 연구, 디지털 엔터테인먼트 생태계 조성을 통한 디지털 경제 발전 추진
- ☑ 운영 성과 : 2019년 총 106,236만 위안에 달하는 고정자산 투자를 유치하였으며, 58개 기업이 도시에 입주하였음. 2020년 e-스포츠 테마파크와 e-스포츠 호텔을 정식으로 운영할 예정임. 특히 텐센트 클라우드, 알리바바, 캣츠아이엔터테인먼트 등 3대 메이저 업체와 전략적 MOU를 체결하였음.

☑ [일본] 왜 일본의 젊은 세대는 <한국문화>에 빠지는가?

- ☑ 일본의 여성 미디어 <MERY>에서 발표한 <2020 상반기 트렌드 워드 10개>중 3개가 한국에서 유래한 것으로 밝혀짐. <비즈 공예(ビーズリング)>, <소이 캔들(ソイキャンドル)>, <집콕 시간 개혁(おうち時間改革)> 등의 3개의 단어임.
- ☑ 제 3의 한류의 중심에 있는 것은 일본의 10대~20대의 젊은이들이라고 함. 특히 젊은 세대의 여성들은 한국의 음악이나 드라마뿐만 아니라 화장품이나 패션, 음식까지 여러 분야에 관심이 있다고 함.
- ☑ 젊은 여성들이 <한국>에 열광하는 배경에는 SNS나 인터넷 쇼핑물 등의 보급에 의한 한국의 정보가 쉽게 유입되는 점, 아이돌이나 드라마에 의해 그만큼 한국의 존재가 친밀해진 것, 사회적 거리 두기로 인해 집에서 머무는 시간이 증가한 것 등 3개의 이유를 대표적으로 들 수 있음.
- ☑ 종래의 한류를 이끌어온 아이돌, 드라마 영화 콘텐츠뿐만 아니라, 인기 인스타그램 사용자나 유튜버 등의 인플루언서에 의한 한국 화장품과 패션 정보 유입, SNS에서 유행하는 한국의 디저트나 먹거리 등 또한 제 3의 한류에 큰 영향을 미쳤다고 함.

☑ [베트남] SM Entertainment, 호치민에 첫 번째 매장 시범 오픈

- ☑ 지난 7월 3일, SM 타운은 베트남 호치민에 아울렛 정식 오픈에 앞서 시범으로 매장을 운영하였으며, 마케팅 활동의 일환으로 케이팝 팬 1,000명을 초청하였음.



[그림 9] 호치민 SM타운 매장

- ✔ 이곳은 SM 소속 아티스트의 앨범과 포스터 등 굿즈를 판매하는 ‘SM 타운 앤드 스토어’와 커피·디저트 등을 판매하는 ‘SM 타운 앤드 카페’ 2 개 구역으로 조성되며, 이와 같은 형태의 매장은 해외에서 베트남이 처음임.
- ✔ 베트남 현지 매체 보도에 따르면, 정식 매장은 호치민 7 군의 한국 교민 밀집 거주지역인 푸미흥(Phu My Hung)의 크레센트(Crescent) 쇼핑센터 4 층에 개설될 예정이며, 공식런칭 일정은 7~9 월로 예상됨.
- ✔ 한편, 호치민 소재 시장조사업체 Q&Me 의 지난해 5 월 조사결과에 따르면, 베트남인의 51%가 한국 대중음악을 좋아하고, 68%는 한국 TV 드라마를 좋아하는 것으로 나타났음

✔ [베트남] 빈그룹, 5G 스마트폰 최초 생산



[그림 10] Vsmart Aris 5G 모습

- ✔ 베트남 최대 시가총액을 보유하고 있는 빈그룹의 핵심계열사인 빈스마트(VinSmart)가 미국 쿨컴

- (Qualcomm)과 손잡고 베트남 최초로 5G 스마트폰 생산 및 최초 출시를 성공적으로 수행한 기업이 됨
- ☞ 'Vsmart Aris 5G'로 명명된 빈스마트의 5G 스마트폰 모델은 스냅드래곤(Snapdragon)³⁾ 765, 5G 모듈 플랫폼과 양자 보안 칩, 슈퍼 아몰레드 6.39" 디스플레이와 8GB RAM, 4000mAh 배터리가 탑재. 베트남 통신국에 따르면 테스트 결과 Sub-6 주파수를 사용하는 'Vsmart Aris 의 5G'의 속도는 기존 4G 속도보다 8 배나 빠른 것으로 나타남
 - ☞ 빈스마트는 "차세대 5G 제품을 지속적으로 연구하고 완성시킬 것"이라고 하며, "향후 Sub-6 및 mmWave 주파수를 모두 지원하는 새로운 제품을 출시할 계획이 있다"고 밝힘
 - ☞ 한편 2018 년 말 첫 스마트폰을 출시한 빈스마트는 현재 12 대의 모델을 보유하고 있으며, 이들은 모두 500 만 동(약 212 달러) 이하의 저가 시장에 주력하고 있음

3) 퀄컴(Qualcomm)에서 개발한 스마트폰, 태블릿, 스마트 북 등을 위한 모바일 SoC(System on Chip)

| 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	 gir194@kocca.kr
 중동마케터(UAE 아부다비) 오현전 차장	 +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