

2021

WEEKLY GLOBAL

2021 년 2 월 17 일 한류사업팀

구분	제목
 방송·영화	• [미국] '미국배우조합상' 후보 및 일정 발표 • [미국] 영화 '승리호' 넷플릭스 공개 후 전 세계 인기 • [북경] '중국공연산업협회', <연예인 자율관리방법> 발표 • [북경] 춘절연휴 영화관 관객 좌석점유율 50% 이하로 제한 • [심천] 중국 2020 년 영화 시장 데이터 보고서 발표 • [심천] 제 2 회 '한중 청년 및 유학생 디지털 홍보 마케팅 경진대회(쇼트클립 대회)' 개최 • [일본] '넷플릭스재팬', 요금 인상을 통해 일본발 콘텐츠 강화 • [일본] 소프트뱅크, 자사 플랫폼에서 프로듀스 101 재팬 시즌 2' 공개 • [일본] 2021 년도 1 월 렌탈 DVD 랭킹 : 아시아 TV 드라마 부문 • [유럽] 유럽 의회, 영상 부문 활성화 계획에 22 억 유로 예산 승인 • [인니] '또꼬페디아(Tokopedia)', 브랜드 모델로 BTS 및 블랙핑크 발탁 • [베트남] 영화 '승리호', '넷플릭스베트남' 1 위 차지
 게임·유희합	• [유럽] 스웨덴 게임 기업 'Embracer', 인수합병 전략으로 유럽서 업계 2 위 등극 • [베트남] 전 세계 게임 '문명 VI', <베트남 및 쿠빌라이칸 팩> 출시 • [UAE] 2020 년은 중동 게임 사상 가장 큰 해
 애니·캐릭터	• [인니] '인도네시아 코믹콘' 온라인 개최
 만화·웹툰	• [유럽] 프랑스 언론 '르파리지앵', 유럽 내 웹툰 열풍과 전망 분석
 음악	• [북경] 'XIAMI MUSIC', 2 월 5 일부로 음악 스트리밍 서비스 정식 중단
 패션	• [유럽] 영국 패션업계, 브렉시트 영향 평가와 전망
 통합(정책 등)	• [일본] 기업 중 '현금'이 가장 많은 기업은 '닌텐도' • [일본] NTT 컨소시엄, 해외거점 일본 기업을 위한 프라이빗 5G 솔루션 제공 • [유럽] 독일 정부, 문화 분야 재활성화 계획에 10 억 유로 추가 할당 • [베트남] '인텔', 베트남 4 억 7 천 5 백만 달러 투자 결정 • [UAE] AI 에 대한 UAE 의 추진



방송·영화



✓ [미국] '미국배우조합상' 후보 발표 1)

- ✓ 지난 4 일(현지 시간), 제 27 회 '미국배우조합상(Screen Actors Guild Awards)'은 각 부문의 후보를 발표함. 영화 '미나리'는 영화 부문 '앙상블상(Film Ensemble)'에 오르고, 해당 영화에 출연한 윤여정 배우가 여우조연상, 스티븐 연 배우가 남우주연상에 노미네이트됨.
- ✓ '미국배우조합상'은 미국 배우 조합이 주최하며 미국 내 배우들이 동료들을 대상으로 시상하는 상으로, 지난해 '기생충'이 외국어 영화 최초로 '앙상블상'을 수상함.
- ✓ '미국배우조합상(Screen Actors Guild Awards)'은 현지 시간으로 4 월 4 일 오후 6 시에 TNT 와 TBS 를 통해 생중계될 예정임.
- ✓ 4 일(현지 시간) 1989 년부터 미국영화배우조합 회원으로 활동한 트럼프 전 대통령은 의회 난입 사태에 관련한 징계 청문회 전 서한을 통해 스스로 탈퇴를 선언함. 이에 조합 회장 카테리스는 "도널드 트럼프는 우리 노조가 가장 신성시하는 가치인 민주주의, 진실, 모든 인종과 신앙의 동료인 미국인에 대한 존중, 자유 언론의 신성함 등을 공격했다"고 표현함.

✓ [미국] 영화 '승리호' 넷플릭스 공개 후 전 세계 인기 2)

- ✓ 지난 5 일(현지 시간), 넷플릭스에서 공개된 한국 최초 우주 SF 영화 '승리호(Space Sweepers)'가 8 일 넷플릭스미국 인기 순위 8 위를 차지함.
- ✓ 지난 7 일 넷플릭스에서 가장 많이 스트리밍된 영화 1 위에 오름. 공개 후, 프랑스, 핀란드, 홍콩, 칠레 등 28 개국에서 1 위를 차지하고, 일본에서는 3 위, 미국 영화 부문 순위 5 위에 오르며 전 세계적으로 주목을 받음.
- ✓ 해당 영화는 코로나로 인해, 국내 극장 개봉이 두 차례 미뤄지며 넷플릭스행을 선택함.
- ✓ 해당 영화를 웹툰으로 그린 '승리호'는 카카오페이지와 다음웹툰의 <슈퍼웹툰 프로젝트>의 일환으로 한

1) 출처

- <https://www.hollywoodreporter.com/lists/sag-awards-weighing-the-odds-in-the-film-and-tv-categories>
- <https://variety.com/2021/tv/news/golden-globes-sag-awards-nominations-diversity-1234901769/>
- <https://www.nytimes.com/2021/02/04/movies/sag-award-nominations.html>
- <https://abcnews.go.com/Entertainment/wireStory/ma-rainey-minari-boseman-lead-sag-nominations-75685339>
- <https://variety.com/2021/film/news/sagafta-bans-donald-trump-future-readmission-1234902707/>

2) 출처

- <https://www.hollywoodreporter.com/lists/netflix-february-2021-new-releases-movies-tv>
- <https://variety.com/2021/film/asia/korea-box-office-soul-and-demon-train-repeat-weekend-wins-space-sweepers-1234903069/>
- <https://flickpatrol.com/top10/netflix/united-states/2021-02-08>
- <https://slate.com/culture/2021/02/space-sweepers-netflix-review-korea-movie-trans-robot.html>

국, 일본, 인도네시아, 북미, 프랑스에 동시 공개될 예정임을 밝힘. 웹툰 작가 ‘홍작가’가 그린 ‘승리호’는 5월에 공개되며 현재까지 550만 조회 수를 기록함. ‘홍작가’는 지난 2015년 디즈니의 요청으로 ‘스타워즈: 깨어난 포스’ 한국 개봉에 따라 SF 웹툰을 그려 주목을 받았음.



(출처: 넷플릭스)

☑ [북경] ‘중국공연산업협회’, 〈연예인 자율관리방법〉 발표

- ☑ 2월 5일, ‘중국공연산업협회(中国演出行业协会)’가 〈공연산업 연예인 종사자 자율관리방법(演出行业演艺人员从业自律管理办法)〉을 발표함. 내용에 따르면, 중국 내 음악·연극·무용·곡예·기예 등 현장 공연 활동 종사자는 해당 〈방법〉이 규정한 규범을 준수하여야 하며, 이를 위반하는 경우 일정 기간 동안 공연산업회원 단체들에 의해 활동을 제한받음.
- ☑ 해당 〈방법〉은 음란·도박·폭력·음주운전·무면허운전·뺑소니 등 공공질서를 어지럽히는 행위를 한 경우를 비롯하여 민족문화에 악영향을 끼쳤거나 영리성 공연 중 립싱크를 하여 대중을 기만하는 행위 등을 금지함. 규범을 위반한 자는 경중에 따라 짧게는 1년에서 길게는 영구적으로 활동을 제한한다고 함. 〈방법〉은 2021년 3월 1일부터 시행될 예정임.

✓ [북경] 춘절연휴 영화관 관객 좌석점유율 50% 이하로 제한

- ☞ 소식에 따르면, 북경시 감염병방역통제센터(北京市疫情防控)의 요구에 따라 중국 춘절연휴 기간인 2월 11일부터 17일까지 북경시 전체 영화관의 관객 좌석점유율을 50% 이하로 제한한다고 함. 각 영화관들은 요구에 따라 티켓 수를 조정하여 판매 중이지만 정식 문건은 배포되지 않음.
- ☞ 작년 중국 내 코로나 19 상황이 안정기에 접어든 7월 관객 좌석점유율을 30%로 제한하여 전국의 영화관 영업 재개를 재개하였으며, 그 이후 감염병 추세에 따라 8월 14일부터 50%로, 9월 25일부터는 75%로 완화하였음.

✓ [심천] 중국 2020년 영화 시장 데이터 보고서 발표

- ☞ 최근, '중국국가영화기금위원회(国家电影专资办)'에서 <2020년 중국 영화 시장 데이터 보고서>를 발표함. 데이터에 따르면, 2020년 중국 영화 전체 관람 수입의 경우 코로나 19의 영향으로 전년 대비 68.23% 줄었으나, 204억 1,700만 위안으로 글로벌 시장 내에서 최초로 수입 1위를 달성함. 이중, 중국 국산 영화 관람 수입은 170억 9,300만 위안으로, 전체 관람 수입의 83.72%를 차지함.
- ☞ 2020년 월별 영화 관람 수입 중, 10월 수입이 63억 6,200만 위안으로 월별 최고 수입을 기록하였으며, 전체 수입의 30%를 차지함. 지역별 수입의 경우, 광둥성이 25억 9,300만 위안으로 1위를 차지하였으며, 상하이, 북경 역시 각각 11억 6,400만, 10억 3,300만 위안으로 좋은 성적을 거두었음. 영화관 수익의 경우, 광둥성은 1,407개, 강소성은 1,011개의 영화관을 보유하고 있음.
- ☞ 중국 내 영화관 사업 등 업계 1위는 '완다(万达)'가 차지하였으며, 7,800만 명의 영화 관람객, 31억 4,900만 위안의 영화 관람 수입을 기록함.

✓ [심천] 제 2 회 ‘한중 청년 및 유학생 디지털 홍보 마케팅 경진대회(쇼트클립 대회)’ 개최

- ✓ ‘KIC 중국(在华韩国创新中心)’은 1 월 18 일부터 2 월 6 일까지 ‘제 2 회 한중 청년 및 유학생 디지털 홍보 마케팅 경진대회’를 개최함. 이번 행사는 콰이쇼우(快手), 중국국제청소년교류중심(中国国际青年交流中心), 텐센트 위스페이스(腾讯 WeSpace)에서 공동 개최하였으며, 모든 행사는 온라인으로 진행되었고, 한중 청년으로 구성된 64 개 팀 189 명이 경연에 참가함.
- ✓ 이번 대회는 콰이쇼우 및 KIC 중국 멘토를 통해 경연에 참가한 팀들에게 쇼트클립(短视频) 창작에 대한 교육을 진행하였으며, 참가자들은 온라인 플랫폼을 활용한 쇼트클립 제작 능력을 키워 온라인 마케팅 운영방법에 대한 경험을 얻음. 또한, ‘KIC 중국’은 이번 대회를 통해 한중 청년간의 교류 및 협력을 강화하고, 참가자들이 영상 창작을 통해 한중 역사, 문화, 예술 등의 지식을 얻기를 희망함.
- ✓ 대회는 한중 청년 및 유학생 사이에서 열렬한 호응을 받음. 참가팀은 대회에 참여한 기업 또는 관련 제품에 관한 쇼트클립 콘텐츠를 제작하여 콰이쇼우 플랫폼에 업로드하고, 이를 통한 모의 마케팅을 추진하였음.
- ✓ 참가 팀원은 1 월 19 일, 1 월 21 일, 1 월 22 일에 콰이쇼우 플랫폼에서 쇼트클립 제작 방법, 편집 비결 등의 관한 내용에 대하여 라이브 수업을 통해 교육 받음.

✓ [일본] ‘넷플릭스재팬’, 요금 인상을 통해 일본발 콘텐츠 강화 3)

- ✓ 넷플릭스는 2 월 5 일 일본에서 OTT 서비스를 개시한 이래 두 번째 요금제 개정을 실시한다고 발표. 화질과 제공 서비스에 따라 세 종류로 나누어져 있는 요금제 중 베이식 요금과 스탠다드 요금을 각각 110 엔, 170 엔씩 인상해 각각 990 엔과 1,490 엔으로 발표함.
- ✓ 넷플릭스 측은 2018 년에도 일본에 한정하여 요금을 인상한 적이 있으며, 거듭된 요금 인상에 대해 넷플릭스는 “더 나은 양질의 콘텐츠를 제공하기 위하여 플랫폼을 강화하고, 영화나 드라마, 애니메이션 등 작품도 더욱 증가시켜 나가기 위해서”라고 함.
- ✓ 특히, 기존 일본의 인기 콘텐츠인 애니메이션뿐만 아니라 실사영화나 드라마 제작에 더 투자함과 더불어 작품 라인업을 다양화하는 것을 목표로 일본 콘텐츠를 더욱 강화해 나갈 것이라고 함. 한편, 넷플릭스는 2021 년 25 개 이상의 일본 콘텐츠를 공개할 예정이며, 이 중 신규 프로젝트로 8 개의 실사 작품 콘텐츠를 제작할 계획이라고 함.

3) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/2dd51e954b8fe7294ddb7289e81bda4959c49361>

✓ [일본] 소프트뱅크, 자사 플랫폼에서 ‘프로듀스 101 재팬 시즌 2’ 공개 4)



- ✓ 소프트뱅크는 자사 통신 서비스 이용자 한정으로 제공되는 동영상 스트리밍 앱 '5G LAB'에서 'AR SQUARE', 'VR SQUARE', 'FR SQUARE'라는 콘텐츠를 공개할 예정임. AR 기술을 접목해 좋아하는 탤런트나 캐릭터와 함께 사진을 촬영할 수 있는 기능이나 좋아하는 가수의 무대를 여러 각도에서 볼 수 있는 등의 최신 기술을 활용한 자체 OTT 실감콘텐츠 서비스임.
- ✓ 올해 4월 시작하는 서바이벌 오디션 '프로듀스 101 재팬 시즌 2'가 본 서비스에서도 공개될 예정임. 또한, 2020년 인기 개그 이벤트 'YOSHIMOTO presents DAIBAKUSHOW 2020'의 엄선된 짧은 개그 동영상도 서비스를 시작했음. 올해 1월 개막한 프로 댄스 리그 <D.LEAGUE (ディーリーグ)>의 시즌 전 12라운드도 'VR'과 'AR' 기술을 활용한 실시간 방송 형태로 공개할 예정이라고 함.

4) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/225193fca55172e8c1445cc745ddbc2f41f8d0b5>

✓ [일본] 2021 년도 1 월 렌탈 DVD 랭킹 : 아시아 TV 드라마 부문 5)

2021. 1. 1. ~ 1. 31.

순위	작품명	한국 방송연도	일본 배급사	장르	순위	작품명	한국 방송연도	일본 배급사	장르
1	대명 풍화	2019- 2020	TC Entertainment	중국 드라마	6	간택	2019- 2020	TC Entertainment	한국 드라마
2	조선로코- 녹두전	2019	NBC Universal Entertainment Japan	한국 드라마	7	자백	2019	PLAN K Entertainment	한국 드라마
3	터치	2020	NBC Universal Entertainment Japan	한국 드라마	8	복수가 돌아왔다	2018- 2019	Happinet	한국 드라마
4	녹두꽃	2019	Happinet	한국 드라마	9	풍운전국	2019	MAXAM	중국 드라마
5	맹의첩처	2020	Broadway	중국 드라마	10	위대한 쇼	2019	Happinet	한국 드라마

(출처: <https://movie-tsutaya.tsite.jp/netdvd/dvd/hotrankingGenreMonthly.do?genreID=00013&pT=0>)

✓ [유럽] 유럽 의회, 영상 부문 활성화 계획에 22 억 유로 예산 승인 6)

- 유럽 의회가 2021~2027 년 유럽 시청각 부문 재활성화 및 지속 가능성 강화 프로젝트인 'Creative Europe Media'의 예산 22 억 유로를 표결을 통해 승인함.
- 이에 대해 유럽 연합 각국 해당 분야 14 개 관련 기관 및 단체가 환영 및 예산 사용 방향 제안 성명을 발표함.
 - ✓ 올해로 30 주년을 맞은 유럽 의회 'Creative Europe MEDIA' 프로그램은 유럽 차원의 영상 미디어 프로젝트 지원 공모, 워크숍 및 네트워킹, 교육 프로그램 운영을 통해 유럽 내 시청각 부문 개발, 배포 및 홍보에 대한 재정적 지원을 제공함.
 - ✓ 해당 프로그램을 통해 유럽 공동의 프로젝트 개발을 장려하고 신기술 도입 촉진에 중점을 두고, 유럽산 영화 및 시청각 콘텐츠, 특히 장편 영화, TV 시리즈, 다큐멘터리 및 뉴미디어와 같은 유럽 및 국제 시장 진출을 도모하는 지원 정책을 주관함.
 - ✓ 'Creative Europe Media' 프로그램의 2021~2027 년 예산 22 억 유로가 오랜 협상 끝에 승인되었다는 발표에 따라, 유럽 영화산업계가 유럽 영화 및 시청각 부문의 회복과 지속 가능성 모두에 중점을 둔 예산 사용을 요구하는 성명을 발표함.
 - ✓ 14 개의 유럽 연합 회원국의 영화, TV 제작자, 영화 제작사 및 배급사, 감독, 작가, 시나리오 작가, 판매 대리점, 영화관 운영자 및 VOD 플랫폼을 대표하는 유럽 영화 산업 관련 기관 및 조직들은 우선 예산 증가에 대한 환영 의사 및 아래와 같은 요구 사항을 발표함.

5) 출처

- <https://movie-tsutaya.tsite.jp/netdvd/dvd/hotrankingGenreMonthly.do?genreID=00013&pT=0>

6) 출처: Écran Total, 프랑스 방송 전문 언론

<https://ecran-total.fr/2021/02/02/quatorze-organismes-europeens-saluent-l'augmentation-du-budget-pour-creative-europe-media/>

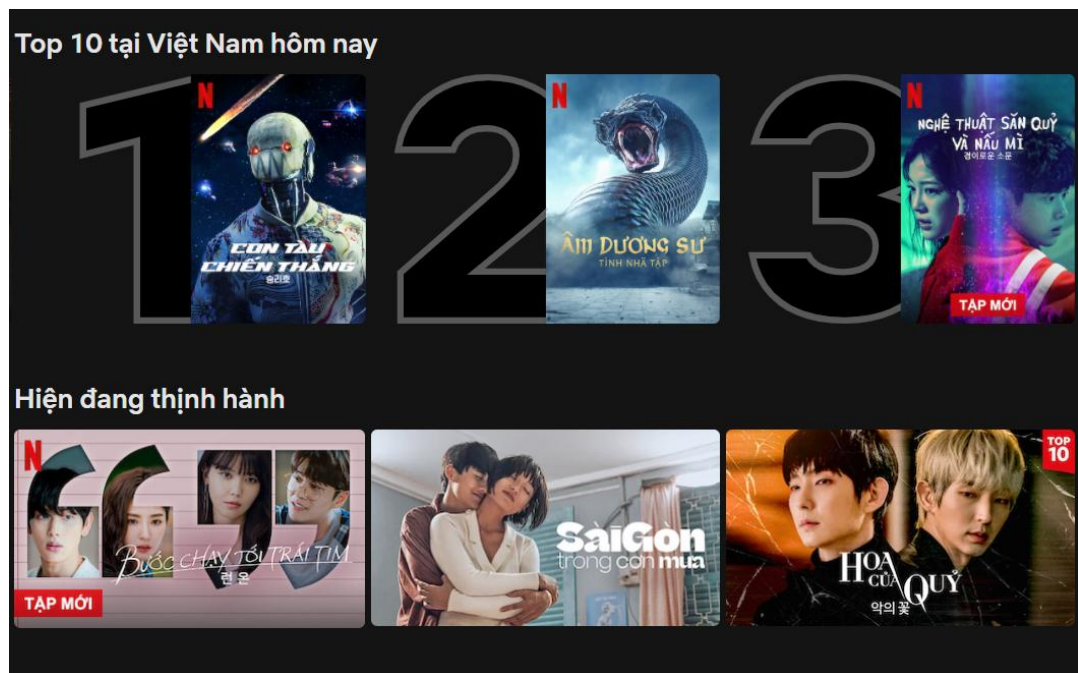
- ☑ “우리 업계는 코로나바이러스 확산의 가장 큰 피해를 입은 분야 중 하나이다. 막대한 비즈니스 및 고용 불확실성으로 인해 상당한 수익 손실이 발생했고, 시설 폐쇄로 인해 제작 및 상영 활동이 중단되어 온라인 활동을 장려하면서 오랜 기간 수익 감소를 겪어왔다. 그럼에도 각국 정부의 관련 조치를 철저히 따랐다. 따라서 ‘Creative Europe MEDIA’ 프로그램이 영화 및 시청각 부문 재활성화 지원 체계를 갖추어 유럽 영상 부문의 생존, 지속 가능성, 더 나아가 유럽 경제 회복, 문화적 다양성과 정체성 확립을 통해 작가, 배우, 기업, 종사자, 대중 및 유럽 시민의 이익을 도모할 것을 요청한다.”

☑ [인니] ‘또꼬페디아(Tokopedia)’, 브랜드 모델로 BTS 및 블랙핑크 발탁

- ☑ 2021 년 1 월 25 일 ‘또꼬페디아(Tokopedia)’는 ‘인도네시아 쇼핑타임(Waktu Indonesia Belanja, WIB)’ TV 쇼를 개최함.
- ☑ K-Pop 대표 스타인 BTS 와 블랙핑크가 참여한 이번 행사는 ‘또꼬페디아’ 공식 유튜브 채널을 비롯하여 NET TV, SCTV, Tokopedia Play 등에 실시간 방영함.
- ☑ 이와케이(Iwa K), 네오(NEO), 세이코지(Saykoji), 티아라 안디니(Tiara Andini), 데니 짝난(Denny Caknan) 등 현지 유명 아티스트들도 참여함.
- ☑ 이번 행사에 앞서 2021 년 1 월 ‘또꼬페디아’는 BTS 와 블랙핑크를 2021 년 브랜드 모델로 발탁함.
- ☑ 한편, ‘또꼬페디아’는 2019 년 10 월부터 BTS 와 협업을 시작하였으며, 2020 년 11 월부터는 블랙핑크와 협업 시작함.

✓ [베트남] 영화 '승리호', '넷플릭스베트남' 1 위 차지

- ✓ 한국 최초의 우주 SF 영화 '승리호'가 '넷플릭스베트남' 영화 순위 1 위에 오름. '승리호'는 2092 년 우주 쓰레기 청소선으로, 승리호 선원들이 대량 살상 무기로 알려진 인간형 로봇 도시를 발견한 후 위험한 거래에 뛰어들게 되는 이야기로, 송중기, 김태리, 진선규, 유해진 등이 출연.
- ✓ 지난해 극장 개봉 기대작으로 관심을 받았으나 코로나 19 여파로 극장 개봉을 하지 못하고, 지난 5 일 넷플릭스를 통해 전 세계 동시 공개됨. 넷플릭스를 통해 전 세계 190 개국 안방에 공개된 '승리호'는 국내뿐만 아니라 전 세계 관객에게도 화제작으로 떠오름. '승리호'는 지난 5 일 베트남 넷플릭스에 공개된 지 이틀 만에 1 위에 올라 정상 자리를 지키고 있음.
- ✓ 한편, 8 일 기준 베트남 넷플릭스 인기 콘텐츠 Top 10 내 5 개 이상은 한국 영화, 드라마. 이중 승리호(1 위), 경이로운 소문(3 위), 18 어게인(4 위), 도시 남녀의 사랑법(7 위), 악의 꽃(10 위) 등이 있음.



[그림 1] 베트남 인기 콘텐츠 Top10 (2.8 기준)

게임·유통



✔ [유럽] 스웨덴 게임 기업 'Embracer', 인수합병 전략으로 유럽서 업계 2 위 등극 7)

- THQ 노르딕, 딥 실버 등을 소유하고 있는 스웨덴 게임 기업 'Embracer(이하 임브레이서)' 그룹이 최근 '보더랜드' 시리즈로 유명한 기어박스 엔터테인먼트와의 합병을 발표함. 그 결과, 시장 점유율 13%, 자본금 95 억 유로⁸⁾로 유럽을 대표하는 두 개의 대형 게임사인 Ubisoft (자본금 103 억 유로)와 CD Projekt(대표 게임: Cyberpunk 2077, The Witcher, 자본금 6 억 유로) 사이에 안착, 유럽 내 업계 2 위에 오름.
- '임브레이서' 그룹은 지난 몇 년간 꾸준히 인수합병을 통한 규모 확장 전략을 펴고 있음. 프랑스 경제 전문 언론 레제코는 이와 관련, '임브레이서'의 전략과 현황을 분석함.
 - ✔ 스웨덴 상장 기업인 '임브레이서'는 현재 45 개국에 58 개 게임 개발 스튜디오, 총 5,700 명의 직원을 보유한 지주회사임.
 - ✔ 최근 연달아 3 개 게임 개발사의 인수합병을 완료함.
 - ✔ 첫 번째는 최대 13 억 7800 만 달러에 달하는 금액에 인수된 기어박스임.⁹⁾
 - ✔ 두 번째는 모바일 로직 게임 (직소 퍼즐 등)을 전문으로 하는 개발사 'Easybrain'임. 기어박스와 동일한 인수 조건에 따라 금액은 7 억 6,500 만 달러에 이를 수 있음.
 - ✔ 세 번째는 'Aspyr Media'이며, 인수액은 (동일 조건으로) 최대 4 억 5 천만 유로임. 이 회사는 게임 포팅에 중점을 두고 있으며 PC 게임은 Mac OS 환경에 특화되어 있음.
 - ✔ 따라서 이 세 개 인수합병의 거래 금액은 총 26 억 달러에 달함. 지난 4 년 동안 '임브레이서' 그룹은 이미 인수합병에 12 억을 지출한 바 있음. 2020 년에만 5 억 2,500 만 달러에 Saber(World War Z 및 SnowRunner)를 인수하는 등 그 외 20 개의 새로운 스튜디오를 인수함.
 - ✔ 언론은 "지난 수년간 '임브레이서' 그룹은 금융 시장의 눈길을 끄는 자유로운 확장 정책을 추구해 왔으며 특히 산하 개발사에 상당 부분의 자율성을 부여하기 때문에 거대한 비디오 게임 투자 펀드와 같다"고 평가함. 현재 '임브레이서' 그룹 산하 개발사에서 개발 중인 게임은 193 개에 달함.

7) 출처: Frandroid, 프랑스 테크 전문 언론

https://www.frandroid.com/produits-android/console/837045_jeu-video-le-geant-europeen-embracer-avale-ge-arbox-borderlands-quantic-dream-ouvre-un-studio-et-tencent-investi-dans-dontnod

Les Échos, 프랑스 경제전문 일간지

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/jeux-video-les-emplettes-a-26-milliards-de-dollars-du-geant-europeen-embracer-1287113>

8) 2016 년 말 주식 시장에 상장 당시 자본금은 2 억 달러 미만

9) 여기에는 "수익"조항과 함께 향후 몇 년 동안 달성할 성과에 따라 다양한 재정적 보너스가 포함됨

☑ [베트남] 전 세계 게임 '문명 VI', <베트남 및 쿠빌라이칸 팩> 출시

- ☑ 미국 게임 회사 '2K'와 '파이락시스 게임즈(Firaxis Games)'는 '문명(Civilization) VI - 뉴 프론티어 패스(New Frontier Pass)'의 다섯 번째 DLC¹⁰⁾인 <베트남 및 쿠빌라이칸 팩(pack)>을 출시한다고 발표함. 이번 신규 콘텐츠 팩에서는 지도자인 자오 부인이 이끄는 베트남 문명 및 중국과 몽골의 새로운 지도자인 쿠빌라이칸을 플레이할 수 있음.
- ☑ 특히 베트남 유명 역사적 인물 '바 찌우(Bà Triệu)'¹¹⁾를 콘셉트로 베트남 문명 지도자로 만들었고, 베트남 문명은 구룡 삼각주라는 특유 능력에 따라 모든 육지 건설물은 열대우림, 습지, 숲 타일에만 건설할 수 있지만, 이들 지형에 건설된 건물을 통해 과학 기술, 생산력 또는 문화 등을 추가로 얻을 수 있음. 특히 구룡 삼각주 능력을 통해 숲에 중세 시장 사회 제도를 배치할 수도 있음.
- ☑ 원래 문명게임은 보드게임이었으나, 미국의 게임 프로그래머가 컴퓨터로 즐길 수 있도록 전략 게임으로 제작한 시리즈 게임. '문명 VI'는 여섯 번째 시리즈 작품이며, 베트남 팩이 '문명 VI'에 나오는 것이 베트남 게이머 커뮤니티에서 큰 화제가 되고 있음.



[그림 2] 문명 VI, 베트남 문명 'Bà Triệu' 이미지

10) DLC (Downloadable content) : 다운로드 가능 콘텐츠

11) 바 찌우(Bà Triệu) : 서기 200년대 초 우 왕국의 베트남 북부 점령에 맞서 싸운 영웅으로, 그녀는 밝은 황금색 갑옷을 입고 양손에 검을 들고 다니는 동안 독특한 유니폼과 전장에서의 월등한 기량으로 “황금 로브를 입은 여군 주 장군” 칭호를 얻음

✓ [UAE] 2020 년은 중동 게임 사상 가장 큰 해 12)

- ✓ 2020 년 중동 게임시장은 25% 성장하여 가장 빠르게 성장하는 시장 중 하나로 부상하는 등 중동 지역 게임 산업에 큰 해였음. 게임은 메나(MENA) 지역에서 기하급수적으로 성장하고 있으며 새로운 트렌드를 만들고 대량 마케팅 기회를 열었음.
- ✓ 메나(MENA) 지역은 글로벌 게임 산업에서 가장 새로운 신흥 시장일 수 있지만 2020 년은 많은 형태의 게임이 주류 엔터테인먼트 형식으로 간주되면서 엄청난 견인력을 얻었음. 비디오 게임이나 모바일 게임을 즐기는 게임 인구가 증가하여 중동의 게임 수익은 2020 년에 전년 대비 25% 증가했음.
- ✓ 중동 게이머들은 2020 년 리그 오브 레전드의 16 억 달러 매출에 상당히 기여했고 캔디크러쉬사가(Candy Crush Saga)도 영국과 미국의 도시에서와 같이 중동지역 어디에서나 즐기는 것을 볼 수 있었음.
- ✓ 에픽게임즈(Epic Games)와 슈퍼셀(Supercell)의 포트나이트(Fortnite)와 클래시 오브 클랜(Clash of Clans)게임에 아랍어 옵션을 도입했고 최근 중동지역에서 가장 큰 게임 시장을 형성하는 사우디아라비아에서 특히 인기 있었음.
- ✓ 주요 콘솔 타이틀과 같이 다양한 게임과 플랫폼을 포함 리얼 머니 포커 사이트에 이르기까지 서양 게임에서 가장 지배적인 트렌드와 달리 UAE 에서는 가상현실 게임 영역이 크게 증가했음.
- ✓ 두바이 물에 이미 세계에서 가장 큰 VR 공원이 들어와 VR 위치 기반 엔터테인먼트의 트렌드를 만들어가고 있으며, 아부다비에는 최초의 VR 기반 e 스포츠 아카데미가 설립될 것임.
- ✓ 로보컴 VR 은 글로벌 게임 브랜드 해즈브로(Hasbro)와 파트너십으로 중동 지역 전용 트랜스포머 VR 게임을 제작했음.
- ✓ 전 세계적으로 지배적인 트렌드이며 중동에서도 큰 영향을 미친 것은 인 모바일 게임으로 2014 년에서 2019 년 사이에 메나(MENA) 지역에서의 스마트 폰 사용이 두 배로 증가했으며 아직 최종 통계를 확인할 수 없지만 2020 년에도 스마트폰 보급률이 증가했을 것으로 추측됨.
- ✓ ITP Gaming 의 디지털 책임자인 Habib Chams 에 따르면 “중동의 모바일 게임 시장은 연간 40 억 달러의 가치가 있으며 향후 몇 년 동안 두 배가 될 가능성이 있다고 언급함.”
- ✓ 중동지역이 아직은 게임의 신흥 시장이고 게임에 대한 부정적 인식도 있지만 증가하는 모바일 게임과 사용 가능한 몰입형 VR 게임 경험이 부정적인 인식을 바꾸는 데 큰 영향을 미치고 있음.

12) 출처

- <https://www.albawaba.com/business/how-does-gaming-scene-look-middle-east-1395441>

애니·캐릭터



✓ [인니] ‘인도네시아 코믹콘’ 온라인 개최

- ✓ 2021 년 1 월 30 일부터 1 월 31 일까지 ‘인도네시아 코믹콘(Indonesia Comic Con(ICC))’이 온라인으로 개최함.
- ✓ ‘인도네시아 코믹콘’은 2015 년부터 매년 개최되고 있는 인도네시아 최대 팝컬처 행사임.
- ✓ 올해 5 회째인 이번 행사는 지난 2020 년 10 월 오프라인으로 개최될 계획이었으나 코로나 19 로 인해 취소되어 온라인 행사로 대체함.
- ✓ ‘인도네시아 코믹콘’ 공식 유튜브 채널에서 실시간 방영된 이번 행사는 14 개 토크쇼 및 2 개 경연대회(모바일 레전드 e 스포츠 게임 및 코스플레이)로 구성된 가운데 약 25,000 여 명이 시청함.
- ✓ 토크쇼에는 하르베이 토리바오(Harvey Tolibao), 켈웅(Kael Ngu), 유료 팬미팅에는 사토우 켄타(Satou Kenta), 와카맛수 토시히데(Wakamatsu Toshihide), 료우스케 카이주(Ryousuke Kaizu) 등 해외 아티스트들이 참여함.

● 〈인도네시아 코믹콘 경연대회 우승자〉

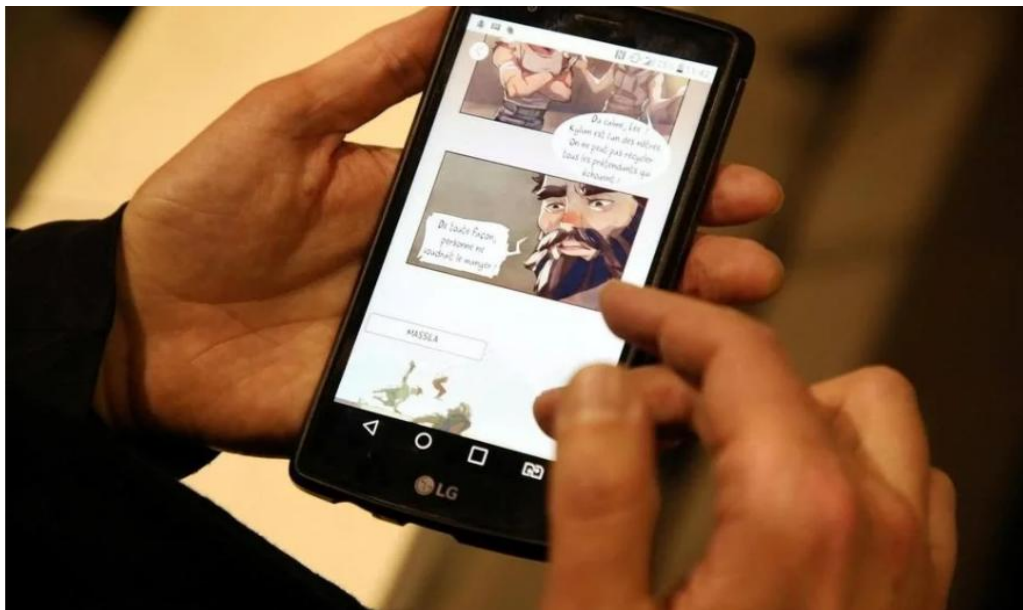
모바일 레전드 e 스포츠 대회			코스플레이 대회		
순위	우승자	상금	순위	우승자	상금
1 등	Plat H	3,000,000 루피아 (약 240,000 원)	1 등	Cleon Armando	3,000,000 루피아 (약 240,000 원)
2 등	Balmung	1,500,000 루피아 (약 120,000 원)	2 등	Evil Z Slayer	1,500,000 루피아 (약 120,000 원)
3 등	HOHO	500,000 루피아 (약 40,000 원)	3 등	RAF Mircale	500,000 루피아 (약 40,000 원)

만화·웹툰



☑ [유럽] 프랑스 언론 ‘르파리지앵,’ 유럽 내 웹툰 열풍과 전망 분석 13)

- 프랑스 유력 언론 ‘르파리지앵’이 프랑스에서 시작되고 있는 웹툰에 대한 관심과 향후 전망을 분석한 기사를 게재함.



[그림 3] ‘스마트폰 만화가 지하철을 정복하다’ 기사 일부 (출처: 르 파리지앵)

- ☑ 해당 언론은 ‘스마트폰 만화가 지하철을 정복하다’ 제하 기사를 통해, 프랑스 최초의 웹툰 서비스인 ‘Delitoon,’ 프랑스-벨기에 출판사 ‘Dupuis’의 웹툰 플랫폼인 ‘웹툰팩토리,’ 최근 출시된 웹툰 플랫폼 ‘Verytoon(프랑스 출판사 ‘Delcourt’ 출시)’ 등을 소개하며 프랑스 내 웹툰의 유입과 현황, 전망을 분석함.
- ☑ ‘르파리지앵’은 “이 만화는 스마트폰용으로 고안되었으며, 대중교통 안에서 이용하기에 이상적이다. 웹툰은 위에서 아래로 스크롤 되어 쉽게 읽을 수 있다”며 웹툰이 아직 보편화 되지 않은 프랑스 독자를 대상으로 웹툰의 기본적인 개념을 설명하기도 함.
- ☑ 기사에 따르면 프랑스에서 서비스되는 웹툰은 대개 무료 콘텐츠이며 현재 주요 독자층은 십대 청소년들로, 대중교통에서 가장 많이 소비하는 것으로 파악됨.

13) 출처 : 르파리지앵, 프랑스 일간지

<https://www.leparisien-fr.cdn.ampproject.org/c/s/www.leparisien.fr/amp/culture-loisirs/livres/la-bd-sur-smartphone-a-la-conquete-du-metro-06-02-2021-8423592.php>

● 웹툰, 한국이 낳은 글로벌 콘텐츠

- 기사는 또한 ‘이 아이디어는 2000년대 한국에서 탄생했으며 그 이후로 웹툰은 한국에서 인쇄만화와 비슷한 수준으로 시장의 50%를 점유하고 있다. 매년 매출이 증가하고 일본과 미국에 진출, 점유율을 높여가고 있다. ‘한국의 구글’인 네이버가 운영하는 메인 플랫폼 ‘웹툰 라인’은 매월 전 세계 6천만 독자를 불러모으고 있다’며 웹툰이 한국에서 유래되어 전 세계적으로 소비되고 있는 새로운 형태의 콘텐츠 포맷임을 명시함.

● 프랑스 내 웹툰 현황

- 기사에 따르면 프랑스에서도 주요 플랫폼을 중심으로 점차 웹툰의 보급과 소비가 증가하고 있음.
- ‘델리툰’, 유럽 최초의 웹툰 서비스
 - 프랑스 최초의 웹툰 서비스는 2011년 출범한 ‘Delitoon’으로, 주로 한국 및 일본 만화로 구성된 수백 개 타이틀을 제공하고 있으며 현재 월간 방문자 60만 명을 유치함.
- ‘웹툰팩토리’, 출판 업계의 웹툰 시장 진출
 - 유서 깊은 프랑스-벨기에 출판사인 ‘Dupuis’는 2020년 초에 출범한 웹툰 애플리케이션 ‘Webtoon Factory’를 통해 유럽 고유의 만화 작화와 스토리에 한국 웹툰의 형식을 차용한 형식으로 업계에 진출함.
 - ‘Dupuis’의 디지털 디렉터인 Cédric Robert는 ‘현재 상황은 다소 고무적이다. 마케팅 없이 구독자 수는 18,000명에 이르렀고, 월간 다운로드 횟수는 3만 5천~4만 회에 달한다. 출범 시 3~5년을 개발과 시험 운영 기간으로 상정했으며 현재로서는 연말까지 10만 회 다운로드에 도달하는 것이 목표이다. 또한, 웹툰의 독자층으로 15~27세 그룹이 큰 잠재력이 있다고 보고 있다’고 밝힘.
- ‘베리툰’, K-콘텐츠로 승부
 - 지난 1월 말 출범한 베리툰의 초기 전략은 한국 웹툰 ‘나 혼자만 레벨업(추공 작, 현지 제목 ‘Solo Leveling’), ‘김비서가 왜 그럴까(정경윤, 김명미 작, 현지 제목 ‘Qu'est-ce qui cloche avec la secrétaire Kim?)’ 등 이미 한국에서 성공이 입증된 콘텐츠로 승부하는 것임.
 - 대표인 기 델쿠르(Guy Delcourt)는 “2019년 6월 한국 방문에서 웹툰 현상을 눈여겨보았다. 웹툰의 장점은 작품 구상에서 배포까지 전 과정이 100% 디지털로 이루어진다는 점이다. 그리고 K-pop 그룹과 같이 한국에서 오는 모든 것에 대한 프랑스 젊은이들의 수요가 존재한다는 점이다”라고 프랑스에서의 웹툰의 경쟁력을 평가함.

● 웹툰의 프랑스 시장 성공 전략 분석: 인쇄만화 업계와의 경쟁이 아니라 모바일 시장 공략으로 전혀 새로운 시장을 개척할 것.

- 기사는 ‘한국의 웹툰이 프랑스에서 얼마나 승산이 있을지는 아직 밝혀지지 않았다. 특히 네이버가 2020년 초에 프랑스어 버전을 출시했는데, 프랑스 출판계는 이에 대해 유보적인 입장을 취한다’고 밝힘.
- 한국이나 일본과 달리 프랑스에는 여전히 종이책을 선호하는 문화가 있음. 이에 대해 ‘웹툰팩토리’ Cédric Robert 디렉터는 ‘프랑스에서 웹툰이 인쇄만화를 대체한다거나 경쟁하기를 원하지 않으며, 한국 웹툰의 부분적인 수용이 경쟁력 있을 것’이라고 평함.
- ‘베리툰’의 Guy Delcourt 대표는 “프랑스에서 웹툰은 아직 실험 단계에 있다. 우리의 시작은 고무적이다. 1월 말 출시 직후 이미 35,000회의 방문을 기록했다. 우리는 손익분기점을 넘기는 데 3년이 걸릴 것으로 보고 있으며, 인쇄만화 시장에 비해 그 수익성이 높을 것”이라고 전망.

음악



❖ [북경] 'XIAMI MUSIC', 2 월 5 일부로 음악 스트리밍 서비스 정식 중단

- ❖ 알리바바 산하의 'XIAMI MUSIC'이 2 월 5 일 0 시부터 정식으로 음악 스트리밍 서비스를 중단함. 'XIAMI MUSIC'은 1 월 5 일 공고를 통해 한 달 뒤 서비스 중단 계획을 밝힌 바 있음. 3 월 5 일부터는 웹 페이지 기반의 음악인 라이선싱 서비스인 Conch Music 을 제외하고 모든 서버 운영이 중지될 예정임.
- ❖ 2007 년 서비스를 시작한 중국 1 세대 디지털 음악 플랫폼인 'XIAMI MUSIC'은 2013 년 '알리바바'에 인수되었으며, 2009 년부터 시작된 중국 시장 음악 저작권 확보 경쟁에서 QQ 뮤직, 왕이원뮤직 등에서 서히 밀려나 작년 11 월 최초 시장 철수 소식이 돌았음.

패션



❖ [유럽] 영국 패션업계, 브렉시트 영향 평가와 전망 14)

- ❖ 영국 패션업계 협의회 'Fashion Roundtable(이하 패션 라운드테이블)'이 최근 보리스 존슨 총리와 문화부, 산업부 및 내무부 장관에 전달하는 공개서한을 발표함.
 - ❖ 공개된 내용에 따르면, 영국 패션업계는 '영국의 패션 및 섬유 산업은 영국 GDP 에 350 억 유로의 경제 효과 및 100 만 명가량의 고용 창출에 기여하고 있다. 이는 영국의 어업, 음악, 영화 및 자동차 산업을 합친 것보다 크다. 그러나 브렉시트로 인해 영국 패션업계 경제 규모가 10 분의 1 수준으로 위축될 위험이 있다'고 정부에 경고하고 있음.
 - ❖ '영국 파이낸셜 타임즈'에 따르면, 이 공개서한에 서명한 업계 대표 400 여 명은 브렉시트 이후 유럽 연합과 영국 간 새로 체결된 협정은 "패션 및 섬유 부문을 포함한 모든 종사자들, 상품과 서비스의 자유로운 이동이 가능토록 여지를 남긴다"고 평가함.
 - ❖ 이는 정부의 재협상 및 자유 교류 가능성 타진을 촉구하는 것으로 분석됨. 브렉시트 협정에 따르면 패션, 음악 및 기타 여러 부문은 EU 와 영국 간의 자유로운 이동이 종료됨에 따라 이동 시 개별 비자를 취득해야 하며 이에 따른 시간과 비용 증가가 불가피한 상황임.
 - ❖ 또한 공개서한은 '유럽 연합은 영국 패션/섬유 산업의 가장 주요한 파트너'라는 점을 강조하면서, 정부의 늦은 대응과 불합리한 행정절차를 비난하고 지원 조치와 세금 감면을 요구함.

14) 출처 : Fashion United, 패션 산업 전문 언론

<https://fashionunited.fr/actualite/business/la-mode-britannique-menacee-d-etre-decimee-par-le-brexit/2021020225824>

통합(정책·기타)



☑ [일본] 기업 중 '현금'이 가장 많은 기업은 '닌텐도' 15)

- ☑ 일본 내 기업의 자산 중 예금에서 단기 및 장기 차입금, 사채, 1 년 이내 상환 사채, 할인어음을 공제한 순수 현금 자산(Net Cash)을 비교한 결과 가장 현금이 많은 기업은 '닌텐도(Net Cash 9926 억 엔)'로 알려졌다.
- ☑ 그다음으로는 '신에츠화학공업(信越化学工業)' 8029 억 엔, 'SMC' 5761 억 엔, '키엔스(キーエンス)' 4878 억 엔, '세콤(セコム)' 4136 억 엔이 뒤를 잇고 있음. 주로 전자부품, 디바이스, 전자 회로 제조업 등 각 분야의 제조업체가 상위 순위에 랭크인 하였으며 상위 20 사 중 총 13 사가 제조업에 해당함.
- ☑ 지난 순위와 비교하여, 지난번 25 위였던 '니토리홀딩스(ニトリホールディングス)'는 11 위로 상승하였고, 26 위였던 '도쿄 일렉트론(東京エレクトロン)'은 이번 조사에서 16 위로 대폭 상승하였음. 두 회사 모두 좋은 실적을 배경으로 높은 수준의 영업활동 현금흐름을 확보해 현 예금을 저축해 순 현금자산이 증가하는 것이 이유라고 함.
- ☑ 조사 대상 전체에서 순 현금 자산 증가 기업의 비율이 30%였던 반면 상위 기업에서는 2 배 수준인 60%가 되고 있음. 최근 계속되는 일본 기업의 체감경기 악화와 향후 경기를 고려해 경영 안정성을 높이기 위한 전략으로 상위 기업에서는 순 현금 자산을 축적하는 추세라고 함.

☑ [일본] NTT 컨소시엄, 해외거점 일본기업에 프라이빗 5G 솔루션 제공 16)

- ☑ ACTIVIO, AGC, Advanced Wireless Network, EXEO ASIA, 후지쯔, Loxley Public Company, Mobile Innovation, NEC, NEC 넷츠에스아이, NTT 커뮤니케이션, NTT 데이터 경영연구소, NTT 도코모, NTT Limited 등 13 개 기업이 참여하는 컨소시엄의 설립을 발표. 설립 목적은 해외에 거점을 둔 일본 법인 고객에게 로컬 5G(특정 지역용 5 세대 이동통신 시스템) 등 프라이빗 망을 통한 5G 솔루션을 제공하기 위함임.
- ☑ DX(디지털 변혁) 추진은 특히 글로벌 활약을 원하는 기업들에 시급한 사안임. 이번 컨소시엄 설립은 참가 기업의 네트워크 기술과 판매망 등의 강점을 연계해 해외 거점 기업이 더욱 독립적이고 유연한 프라이빗 망을 구축할 수 있게 도와주기 위함임.

15) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/674d351b0b2e4ec4c2553a31855ebeb2400376140>

16) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/674d351b0b2e4ec4c2553a31855ebeb2400376140>

- ☑ 이 서비스는 솔루션 제안, 시스템 도입, 관리 서비스까지 일괄 제공할 뿐만 아니라 NTT 도코모가 지금까지 개발해온 O-RAN(개방 무선 접속 네트워크)의 오픈 인터페이스 등의 이점을 활용해 국가별 주파수에 대한 대응 및 다양한 기기 간의 접속도 가능하다고 함.
- ☑ 우선 제조업 및 건설업 관련 기업들의 거점을 두고 있는 태국에서 실증실험 및 상용서비스 개시를 목표로 함. 이후 DX 수요가 있는 제조업이 많은 아시아 태평양 지역을 중심으로 대응 지역을 확대해 나갈 예정임.

☑ [유럽] 독일 정부, 문화 분야 재활성화 계획에 10 억 유로 추가 할당 17)

- 지난 2 월 4 일 독일 문화부가 10 억 유로 규모의 문화 분야 재활성화 계획 'Neustart Kultur'에 10 억 유로를 추가로 할당한다고 발표함.



- ☑ 독일 연방 정부는 앞서 2020 년 11 월, 2021 년 문화 및 미디어 부문 210 억 유로 예산안을 발표한 바 있음. 이는 2020 년 대비 1 억 5,500 만 유로 증가한 것임.
- ☑ 이 중 10 억 유로는 문화 분야 재활성화 계획인 "Neustart Kultur"의 원조 프로그램에 부여되었으며, 이로써 해당 프로그램 총예산은 20 억 유로가 됨.
- ☑ "Neustart Kultur" 계획은 해당 분야의 관련 협회 및 기관과 협의하에 개발된 5 개 부문 60 개 하위 프로그램으로 구성됨.
- ☑ 예산은 공연장, 페스티벌 등의 문화 행사 시설 개선 및 공중보건 수준 재고 프로젝트에 가장 큰 부분이 할당될 예정이며, 문화 부문 디지털 솔루션 개발 지원, 소규모 지역 방송국, 개별 예술가 및 문화 프로젝트에 사용될 것으로 전망.

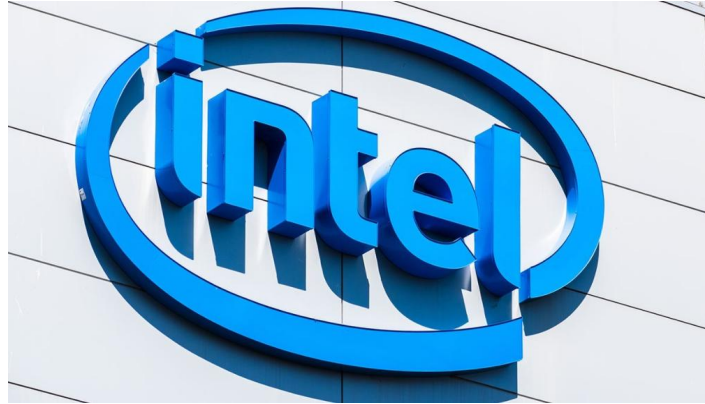
17) 출처 : News Tank Culture, 프랑스 문화 전문 언론

<https://culture.newstank.fr/fr/article/view/207516/allemaigne-programme-aide-neustart-kultur-dote-milliard-euros-supplementaire.html>

Mixmag, 음악 전문 월간지

<https://mixmag.fr/read/lallemagne-annonce-un-budget-de-2-1-milliards-deuros-pour-la-culture-et-levenementiel-pour-2021-news>

✔ [베트남] ‘인텔’, 베트남 4 억 7 천 5 백만 달러 투자 결정



|그림 4| 실리콘 밸리 캠퍼스 인텔 로고

- ✔ 글로벌 반도체 생산기업 ‘인텔’이 베트남에 4 억 7 천 5 백만 달러의 투자를 결정함. 인텔사는 이번 투자 결정 발표에서 “사이공 하이테크 파크에 위치한 칩 공장의 기술 개선, 5G 제품과 코어 프로세서 생산을 늘리고 설비 증설 등을 위해 투자를 결정했다”고 밝힘.
- ✔ 이어 ‘인텔’은 “이번 투자는 더 고도화된 기술을 채택하고 비즈니스의 중심에 있는 중앙처리장치를 넘어 제품을 집중적으로 연구하고 사업을 다각화하는 데 도움이 될 것”이라고 밝힘. ‘인텔’은 이번 투자로 총 15 억 달러가 베트남에 투자됐으며, 특히 ‘인텔’의 전 세계 10 대 제조 공장 중 하나인 IPV 공장은 2,700 명 이상의 직원이 근무하는 최대 조립 및 테스트 제조 시설로 알려져 있음.
- ✔ 한편, 베트남으로 많은 글로벌 전자산업 대기업들이 공급망 다변화를 모색하고 있는 가운데 신년 들어서도 새로운 투자가 계속하여 이루어지고 있음. 첫 포문은 애플 최대 협력기업 폭스콘이며, 폭스콘은 연초 발표를 통해 연간 8 백만 대의 노트북과 태블릿을 생산을 위해 2 억 7 천만 달러 규모의 공장 건설을 당국으로부터 허가받았다 전함.
- ✔ 또한, 폭스콘은 인텔과 마찬가지로 베트남 진출 후, 지난해 말 기준 15 억 달러를 투자함. 이어 일본 파나소닉도 태국 내 세탁기·냉장고 생산을 중단하고 베트남 내 통합 가전 조립시설로 옮기기로 결정한 바 있음.

✔ [UAE] AI 에 대한 UAE 의 추진 18)

- ✔ UAE 는 2031 년까지 AI 분야의 글로벌 리더로 포지셔닝하는 것을 목표로 국가 인공 지능 전략 2031 을 초안한 세계 최초의 국가 중 하나임.
- ✔ UAE 정부가 생산성과 효율성을 개선하는 데 도움이 되는 AI 기반 도구, 기술 및 기술을 개발하기 위한 주요 허브가 되고자 하는 야심찬 계획을 가지고 있음.
- ✔ AI 를 위한 UAE 의 추진 목표는 UAE 경제를 투명하게 하고 종이 없는 자동화 상태로 전환하는 것으로 AI Strategy 2031 은 물류, 의료, 교육 등과 같은 주요 부문에 AI 를 전개해야 하는 필요성을 설명함. 정부는 또한 시민의 삶을 개선하고 AI 애플리케이션을 통해 시민과 기업에 혜택을 제공하는 데 초점을 맞춰 여러 계획을 추진하고 있음.

✔ UAE 의 AI 성장에 영향을 미치는 요인

- UAE 의 AI 대학 출범 : 획기적인 움직임으로 UAE 는 Mohamed Bin Zayed University of Artificial Intelligence(MBZUAI)라는 세계 최초의 AI 대학을 출범했음. UAE 는 전 세계의 인재를 유치함으로써 지식 허브로 자리매김하고 AI 애플리케이션을 개발할 아이디어가 있는 사람을 초청함.
- 5G 가 AI 의 부상을 주도 : AI 는 5G 출시로 큰 혜택을 받을 것으로 예상됨. 그 과정에는 방대한 양의 데이터가 빠르게 필요한 학습, 추론 및 자기 교정이 포함되기 때문임. AI 의 응용 프로그램은 데이터 분석, 의료, 물류 등을 포함한 다양한 분야에서 쉽고 복잡한 작업을 크게 향상시킬 수 있음. 5G 를 사용하면 특정 데이터 관련 작업의 성능과 같은 인공 지능 응용 프로그램이 훨씬 더 효율적이고 빠르게 수행되므로 다른 기술의 자동화 및 응용 프로그램이 향상됨.
- AI 스타트업 지원 : UAE 는 모든 분야의 스타트업이 아이디어를 실현하는 창업가들의 용광로지만 AI 는 정부가 특별하게 초점을 맞춘 영역임. UAE 는 AI 잠재력을 인식하고 많은 스타트업을 지원하고 있으며 최근 아부다비 보건부는 인공 지능 기업인 Saal.ai 와 AI 헬스 케어 솔루션 개발을 위한 양해 각서를 체결했음. 2020 년에 헬스 케어 액셀러레이터를 출시하기 위해 플러그 앤 플레이와 손을 잡았음.
- 세계 최초의 AI 서밋이 UAE 에서 개최됨. AI Everything 행사에 세계 최고의 AI 전문가들이 모였고 UAE 가 AI 혁신을 위한 글로벌 테스트 베드로 자리잡음.

✔ 성장치

- PwC 는 2030 년 중동 경제에 AI 가 GDP 의 11 %에 해당하는 3,200 억 달러를 차지할 것으로 예상함.
- PwC 는 UAE 가 AI 로부터 가장 큰 이익을 볼 수 있으며 2030 년까지 GDP 의 최대 13.6 %에 기여할 것으로 시사함.
- Microsoft 와 EY 가 실시한 MENA 지역의 AI 성숙도 보고서에 따르면 UAE 는 지난 10 년 동안 21 억 5 천만 달러를 투자한 두 번째로 큰 AI 투자자임.

18) 출처

- <https://www.sme10x.com/technology/uaes-push-for-ai>

	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) 김형민 센터장	 +86-755-2692-7797	 momo@kocca.kr
	일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511	 yhlee@kocca.kr
	인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-2256-2396	 splyskim@kocca.kr
	베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장	 +84-39-226-4093	 hongjy@kocca.kr
	중동마케터(UAE 아부다비) 오현전 부장	 +971-2-491-7227	 oh@kocca.kr

발행인 _____ 김영준

발행처 _____ 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr