

2021

WEEKLY GLOBAL

2021년 3월 24일 한류사업팀

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 미국 아카데미상 후보 발표 • [미국] 영화 '아바타', 세계 영화 1위 탈환 • [일본] TV 아사히, VR 관련 방송 다수 편성 • [일본] 전통극 '가부키', 디지털 신기술 접목 및 온라인 상영 선보여 • [유럽] 프랑스 넷플릭스 성공 전략의 비밀 • [유럽] 한국영화 미나리, 영국 영화 아카데미(BAFTA)에 6개 부문 후보에 이름 올려 • [베트남] 베트남 내 인기 한국 영화 리메이크 리스트
 게임·융복합	• [심천] 중국 <2021년 2월 모바일 게임 보고서> 발표 • [심천] 차이나모바일 하이난 지사에서 5G+8K VR 수중 생중계 실현 • [유럽] 2020년, 프랑스에서 가장 잘 팔린 비디오 게임 TOP 20 • [인니] 2020년 인도네시아 인기 게임 앱 순위 • [베트남] 웹젠 '뮤 아크 엔젤', 2분기 동남아 출시. 베트남 성공 잇나 • [UAE] GCC 게이머의 수는 약 1억 이상으로 추정
 애니·캐릭터	• [일본] 인기 게임 '바이오하자드' 3D CG 애니메이션, 넷플릭스 독점 공개 예정 • [유럽] 제 23회 'Cartoon Movie'에 850명 이상 참가자 모여
 음악	• [미국] 제 63회 그래미 어워드 시상식 개최 • [미국] 방탄소년단, 다수의 순위권 차지 • [일본] BTS, <일본골든디스크대상> 사상 최초 8관왕 달성 • [일본] YG 신인그룹 '트레저', 닌텐도 인기 게임 <모여봐요 동물의 숲>과 협업 • [유럽] 왜 K-Pop 가수들은 스포티파이에서 제외되었나
 패션	• [심천] 中 패션 브랜드 한두이서(韩都衣舍) 韓 디자이너 최범석 '디지털미학' 컬렉션 판매
 통합(정책 등)	• [미국] 넷플릭스 계정 공유 단속 • [북경] 중국 정부, 국민경제와 사회발전 14차 5개년 계획 발표 • [북경] 광전총국, <방송법> 의견 수렴을 위한 초안 발표 • [북경] 시장감독관리총국, <온라인거래 감독관리 방법> 발표 • [유럽] 구글(Google), 프랑스 언론사 상대로 저작권접권 저작권료 일부 내기로 협의 • [인니] 인니 관세청, 디지털세 징수 • [베트남] 코로나 19 뉴노멀 시대, '2020 한-아세안 통계집' 눈에 띄네 • [베트남] 2020년 베트남 인기 브랜드 TOP 10
별첨	• KOCCA 해외권역별 주요 인기차트를 통한 한류콘텐츠 선호도 동향 ('21.02)



방송·영화



✓ [미국] 미국 아카데미시상식 후보 발표 1)

- ✓ 지난 15 일(현지 시간), 미국 영화예술과학아카데미는 제 93 회 아카데미 시상식 후보를 발표함.
- ✓ 영화 ‘미나리’의 경우, 총 6 개의 부문에 오름. 작품상, 감독상, 각본상, 음악상, 여우조연상(윤여정), 남우주연상(스티븐 연) 후보로 선정됨.
- ✓ 여우조연상 후보에 오른 것은 한국 최초이며, 아시아계 배우 중 여섯 번째임. 남우주연상 후보 스티븐 연 또한 아시아계 미국인 최초임. 다른 남우주연상 후보 리즈 아메드(Riz Ahmed)는 무슬림 최초 후보로 파키스탄계 영국인임. 남우주연상 후보에 유색인종 2 명이 오른 것은 처음임.
- ✓ 한국에서 제작된 단편 애니메이션 ‘오페라’도 후보에 오름. 감독 에릭 오(Eric Oh)는 픽사에서 애니메이터로 ‘도리를 찾아서’와 ‘인사이드아웃’ 등 참여함.
- ✓ 미국 유명 연예매체 주간지 ‘더 할리우드 리포터(The Hollywood Reporter)’는 후보 발표 전 날, 윤여정 배우의 후보 지명 가능성을 예측하며 해당 배우의 필모그래피와 함께 집중 보도함.
- ✓ 최근 영화진흥위원회는 한국 배우 200 명을 세계 영화계에 소개하고자 글로벌 홍보 캠페인 ‘코리안 액터스(Korean Actors) 200’을 진행함. 웹사이트와 책자를 통해 선보일 것이라고 밝힘.

✓ [미국] 영화 ‘아바타’, 세계 영화 1 위 탈환 2)

- ✓ 지난 12 일 제임스 캐머런 감독 영화 ‘아바타’가 11 년 만에 중국에서 재개봉을 하며 글로벌 역대 흥행 1 위를 탈환함.
- ✓ 현재(2021.03.13. 기준)까지 ‘아바타’의 누적 박스오피스는 28 억 달러를 넘김. 이전의 1 위였던 ‘어벤져스: 엔드게임’은 27 억 9 천 700 만 달러의 박스오피스 기록을 보유함. ‘아바타’는 2010 년 개봉하여 ‘타이타닉’을 제치고 글로벌 박스오피스 1 위를 차지했었음.

1) 출처

- <https://www.hollywoodreporter.com/news/minari-star-youn-yuh-jung-nonchalant-about-new-fame-outside-south-korea>
- <https://www.hollywoodreporter.com/news/oscar-nominations-list-nominees-1234928711/>
- <https://variety.com/2021/film/news/2021-oscar-nominations-list-nominees-1234928711/>
- <https://variety.com/2021/artisans/awards/erick-oh-opera-animated-short-1234925525/>
- <https://variety.com/2021/film/news/oscar-diversity-steven-yeun-riz-ahmed-1234928862/>
- <https://deadline.com/2021/03/minari-lee-isaac-chung-oscar-nominations-reaction-steven-yeun-youn-yuh-jung-academy-awards-1234714676/>

2) 출처

- <https://www.hollywoodreporter.com/news/avatar-expected-to-increase-lead-considerably-over-avengers-endgame>
- <https://deadline.com/2021/03/marvel-congratulates-avatar-global-box-office-record-avengers-endgame-james-cameron-disney-1234713840/>
- <https://www.cnn.com/2021/03/13/avatar-once-again-highest-grossing-film-of-all-time-at-the-box-office.html>

- ✔ 또한, 미국 유명 연예매체 할리우드 리포터에 따르면, 중국은 ‘어벤저스’ 전편, ‘인터스텔라’, ‘인셉션’, ‘해리포터’ 시리즈 등을 재개봉할 예정임.
- ✔ 아바타는 개봉 당시 21 세기 폭스사가 제작과 배급을 맡았으나, 2019 년 디즈니가 인수하고 향후 10 년 동안 아바타 5 편까지 제작할 것이라고 밝힘. 해당 시리즈의 첫 번째 영화는 2022 년 공개될 예정임. 역대 최고 흥행 영화 5 편 모두 디즈니가 판권을 소유하고 있음.



[그림 1] ‘어벤저스’ 엔드게임을 연출한 루소 형제가 ‘아바타’의 탈환을 축하하며 올린 이미지 (출처: 루소 형제 트위터)

✔ [일본] TV 아사히, VR 관련 방송 다수 편성 3)

- ✔ 일본 대표 민영방송국인 TV 아사히(テレビ朝日)는 4 월 프로그램 개편과 관련해 온라인으로 설명회를 개최. VTuber(Virtual youtuber, 가상 유튜버)와 VR 등 인터넷 문화와 관련된 프로그램이 시간대가 변경되거나 새롭게 다수 편성되어 화제가 됨.
- ✔ 3 월 말 새롭게 시작되는 VR ‘도시조성 건설 버라이어티’ 방송 <성우파크 건설 계획 VR 부(声優パーク 建設計画 VR 部)>는 ‘VR’과 ‘성우’가 주제인 프로그램으로 인기 성우와 코미디언을 MC 로 캐스팅해 “VR 로 롯폰기 거리 조성”을 테마로 대형 VR 콘텐츠 프로젝트를 진행한다고 함.
- ✔ TV 아사히 관계자는 이번 프로그램 개편 주제는 ‘다양한 도전’이라며 가족단위 시청자를 불러 모으기 위한 프로그램을 황금시간대에 편성하는 등 예능 프로그램 개편이 중심이 되었다고 밝힘.

3) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/fa0d95b3516772d2b764a486abc53a872857a602>

✓ [일본] 전통극 ‘가부키’, 디지털 신기술 접목 및 온라인 상영 선보여 4)

- ✓ 전통과 격식을 중요시하는 가부키(歌舞伎, 일본 전통극) 계에서 왕성하게 활동하는 유명 배우들을 중심으로 신기술을 접목한 작품을 공개하거나 온라인 상영회를 여는 등 새로운 시도를 선보이고 있음.
- ✓ 가부키 공연이 주로 열리는 국립극장(国立劇場)에서 지난달 열린 공연에는 프로젝션맵핑 등 의 디지털 기술이 접목되어 무대 양옆에 벚꽃 또는 눈이 흩날리는 영상을 투영시킴. <츄신구라(忠臣蔵)> 등 유명 가부키 공연을 온라인으로 상연하는 시도도 선보임.
- ✓ 가부키 전용 극장은 객석 수를 절반으로 줄여 공연을 지속하고 있으나 적자를 피하지 못하는 상황이며 이러한 시도는 가부키 계에서 새로운 시도를 통한 타개책을 모색하려는 움직임이라 할 수 있음.

✓ [유럽] 프랑스 넷플릭스 성공 전략의 비밀 5)

- ✓ 프랑스 경제 주간지 챌린지스지에 따르면 프랑스 넷플릭스 성공의 비결은 TF1 민영방송사의 프로그램 지원 및 투자, 방송 송출에 Orange 와 같은 통신 사업자와 TV 프로덕션 업체가 함께 한 협업의 결과라고 밝힘.
- ✓ 프랑스 Netflix 개발 책임자인 Damien Bernet 에 따르면 미국 스트리밍 플랫폼이 프랑스에 잘 정착할 수 있었던 원인에는 방송 제작사와 유능한 관계자들의 파트너십이 성공비결에 이바지 한 것이라고 밝힘.
- ✓ 프랑스 넷플릭스 오리지널 드라마 ‘Lupin’ 또한 위에 언급한 플랫폼 전략이 통했다는 것을 증명한다고 함. 드라마 Lupin 은 프랑스 현지 제작사 Gaumont 에서 제작하고 본래 프랑스 국민을 대상으로 제작한 것이 현재는 전 세계에서 인기리에 방영중임을 사례로 듦.
- ✓ 그는 프랑스 넷플릭스 문화의 3 가지의 핵심 요소로 현지화 전략, 빠른 제작 실행 속도 및 위험을 감수한 결정을 듦.



(출처: TRUE IMAGES/ALAMY/HÉMIS.FR)

4) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/795af4d46021ab7c360a35cfb1f6e10cfdac2993>

5) 출처: Challenges, 프랑스 경제 주간지

- https://www.challenges.fr/media/audiovisuel/les-secrets-de-la-strategie-victorieuse-de-netflix-en-france_752832

✓ [유럽] 한국영화 미나리, 영국 영화 아카데미(BAFTA)에 6 개 부문 후보에 이름 올려 6)

- ✓ 한국 영화 '미나리'가 영국영화 TV 예술아카데미(BAFTA)상에서도 감독상, 외국어영화상, 여우조연상(윤여정), 남우조연상(앨런 김), 음악상, 캐스팅상 총 6 개 부문에 후보로 오름.
- ✓ BAFTA 는 9 일(현지시간) 50 개 후보작을 발표했으며, 4 월 11 일 로열 앨버트홀에서 관객 없이 '2021 BAFTA 시상식'을 개최할 예정임.



[그림 2] 출처: 미나리 공식 포스터

✓ [베트남] 베트남 내 인기 한국 영화 리메이크 리스트

- ✓ 베트남에서 최근 한국 영화 리메이크 바람이 계속 불고 있음. 특히 베트남에서는 한국 영화·드라마가 한국과 거의 동시에 출시될 만큼 한국문화를 선호하고 익숙함.
- ✓ 이는 대체로 베트남 자국 작가나 오리지널 스토리가 부족하기 때문에 한국 콘텐츠 리메이크가 활발한 것인데, 이와 같은 베트남에서의 리메이크는 해외에 판권만 판매하던 종전과는 달리 한국 측에서 제작에 적극 참여하는 방식으로 전환.
- ✓ 얼마 전 한국의 '완벽한 타인'을 리메이크한 베트남 영화 '블러디 문 페스트'(Teic trang mau)가 베트남 로컬 영화 역대 관객 수 1 위를 기록한 바 있음. 한국의 '완벽한 타인'도 이탈리아 원작(Perfect Strager)이 있지만, 원작보다는 베트남 정서에 적합한 '완벽한 타인'을 리메이크하면서 이재규 감독과 배세영 작가 등 한국 제작진이 자문 역할을 함.

6) 출처: Marseille News, 프랑스 미디어 전문 언론

- <https://www.marseillenews.net/les-british-bafta-2021-awards-visent-la-diversite-voici-la-liste-de-toutes-les-nominations/>

☑ 베트남 내 인기 한국 영화 리메이크 작품 리스트



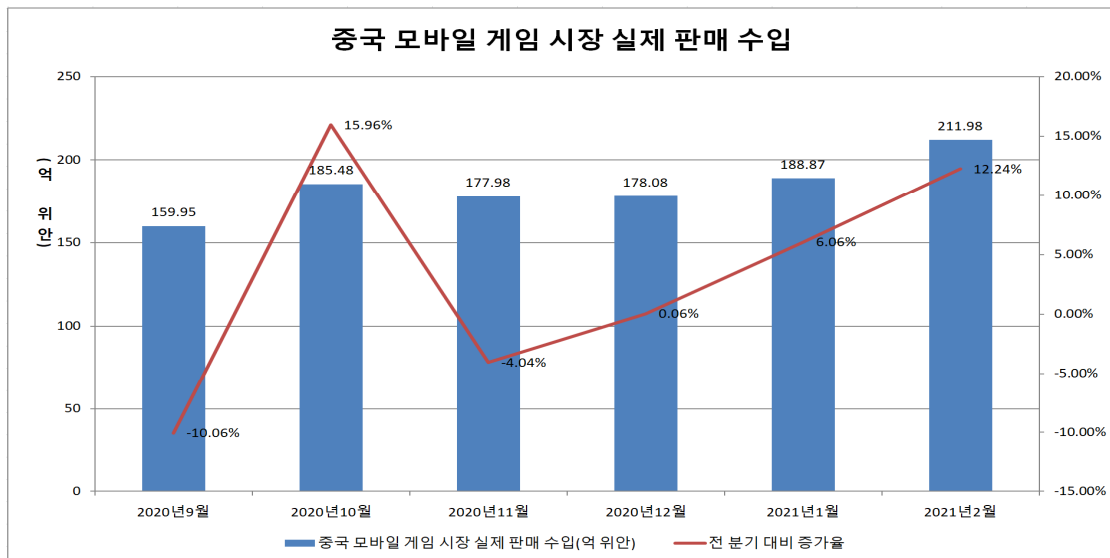
[그림 3] 베트남 내 인기 한국 영화 리메이크 작품
(출처 : LAYON 엔터테인먼트사 자료)

게임·융복합

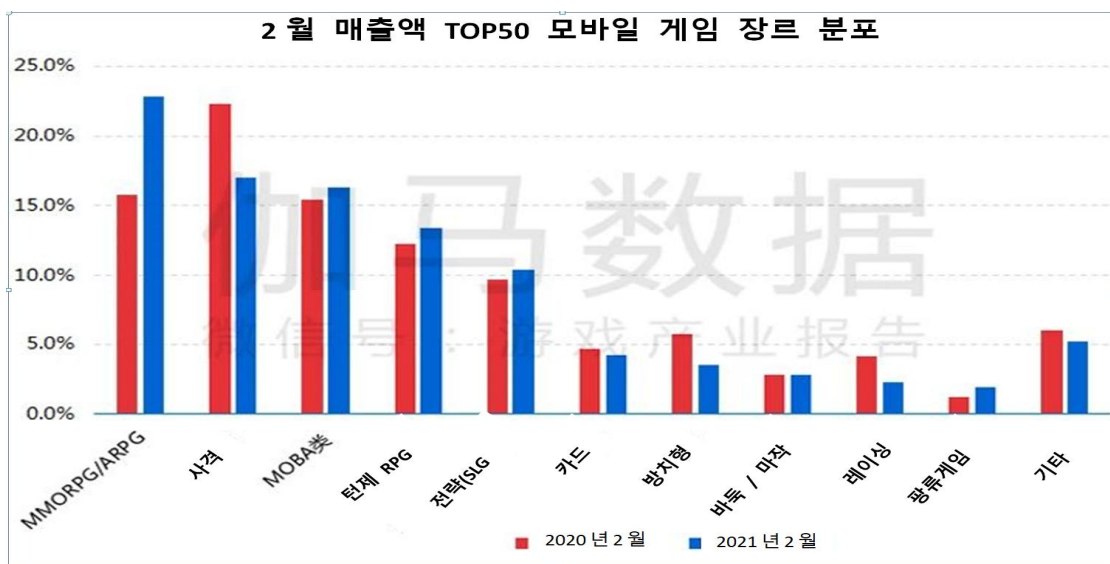


☑ [심천] 중국 <2021 년 2 월 모바일 게임 보고서> 발표

- ☑ 시장 조사 업체인 감마데이터(伽马数据)에서 <2021 년 2 월 모바일 게임 보고서>를 발표함.
- ☑ 데이터에 의하면, 2021 년 2 월, 중국 모바일 게임 시장의 실제 판매 수익은 211 억 9800 만 위안(약 3 조 7 천억 원)이며, 전 분기 대비 12.24% 증가함.



[그림 4] 중국 모바일 게임 시장 실제 판매 수입
(출처:감마데이터(CNG))



[그림 5] 2월 매출액 TOP50 모바일 게임 장르 분포
(출처:감마데이터(CNG))

- ✔ 2021 년 2 월, 텐센트의 ‘왕자영요(王者荣耀)’와 ‘화평정영(和平精英)’이 게임 매출 1, 2 위를 차지했으며, 3 위는 넷이즈의 ‘몽환서유’, 4 위는 알리게임즈의 ‘삼국지 전략판’가 차지함.
- ✔ 장르별 매출액의 경우, MMORPG/ARPG 의 비중이 가장 높은 것으로 드러남. ‘〈천애명월도(天涯明月刀)〉’같은 MMORPG 가 최근 중국에서 좋은 성과를 거두었음. 이에 비해, 건슈팅 게임의 매출액은 장르별 매출액 중 2 위를 차지했으나, 작년 동기 대비 좀 아쉬운 성적을 보임.
- ✔ 지난달, 다수의 중국 내륙 기업에서 배급한 게임이 중국 홍콩 마카오 타이완에서 좋은 성적을 거두었음. 2021 년 2 월, 중국 홍콩 마카오 타이완 지역 모바일 게임 매출 예상 랭킹 TOP10 중, 3 개의 게임이 2021 년에 출시된 새로운 게임이며, 이중 1 위는 카드게임 ‘신사조군협전 철혈단심(新射雕群侠传之铁血丹心)’으로 예상됨. 이 게임은 중국 내륙시장에서 2020 년 8 월에 출시되었으며, 홍콩 마카오 타이완 지역은 무협문화 기반이 있기에, 2021 년에 출시된 후, 좋은 성적을 거두었음.
- ✔ 감마데이터는 하이퍼 캐주얼 게임의 성장세에도 주목함. 바이트댄스 산하 게임 브랜드 조석광년(朝夕光年)에서 배급한 게임이 좋은 성과를 거두고 있음. 감마데이터는 “중국의 하이퍼 캐주얼 게임 시장의 경쟁이 앞으로 굉장히 치열해질 것으로 보인다”라고 밝힘.

✔ [심천] 차이나모바일 하이난 지사에서 5G+8K VR 수중 생중계 실현

- ✔ 중국 차이나모바일(中国移动) 하이난 지사와 하이난광전국제전파융합미디어센터(海南广电国际传播融媒体中心)가 협력하여 해양목장 삼아 오지주도(海洋牧场三亚蜈支洲岛)에서 중국 최초의 5G+8K VR 수중 생중계를 성공적으로 진행함.
- ✔ 생중계 효과를 위해, 차이나모바일 하이난 지사에서는 세분화된 솔루션 및 계획을 수립하였으며, 총 12 명의 인원을 투입하여 이틀에 걸쳐 바다에서 작업 준비를 하였음.
- ✔ 이번 8K VR 생중계는 오지주도 근해 수심 300m 에서 진행됨. 생중계 지역은 5G 에 대한 요구가 높으며, 차이나모바일 하이난 지사는 기술적인 측면에서 생중계 영상 안정화를 보장함. 차이나모바일 하이난 지사는 이번 생중계 과정 중 안정적인 네트워크 및 영상을 선보임.

✔ [유럽] 2020 년, 프랑스에서 가장 잘 팔린 비디오 게임 TOP 20 7)

- ✔ 프랑스 게임프로그램제작협회(SELL : Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs)는 지난 3 월 3 일, 2020 년도 비디오 게임의 매출액이 전년도 보다 11.3% 상승하여 530 억 유로에 달했다고 밝힘. (매출 총액에 포함되는 내용은 콘솔, PC 게임, 디지털 다운로드 게임, 구독 또는 추가 콘텐츠 구매를 포함함.)

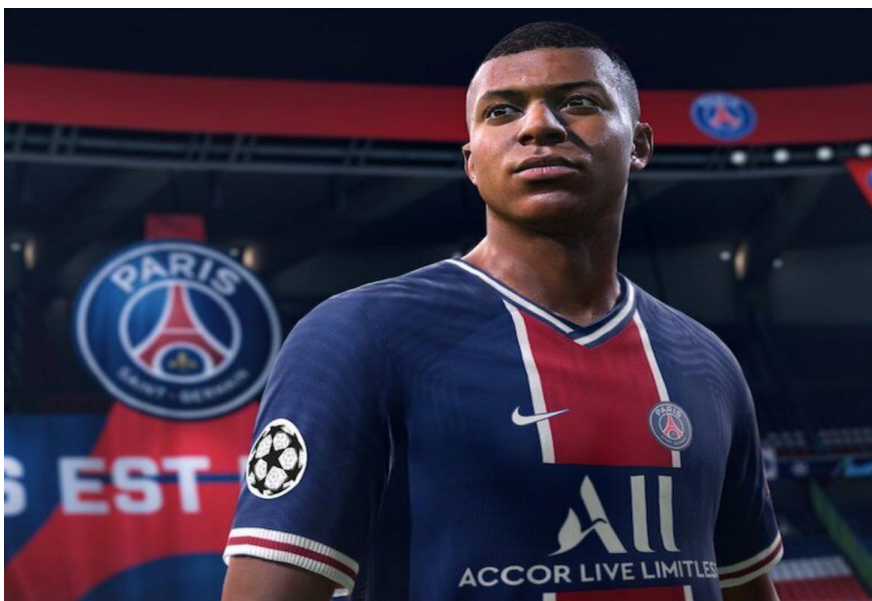
7) 출처: Business Insider FRANCE, 미국 경제, 테크, 과학 전문지 프랑스 지사

- <https://www.businessinsider.fr/les-20-jeux-video-les-plus-vendus-en-france-en-2020-186773#2-animal-crossing-new-horizons-1-079-290>

- 프랑스 게임프로그램제작협회(SELL) 관계자에 따르면, 2019 년 성장률이 2.7% 하락 중이던 게임 시장 이 다시 회복 중이며, 지난해 플레이스테이션 5 와 엑스박스 시리즈 X/S 가 출시된 영향이 있다고 분석함.
- SELL 대표 Julie Chalmette 는 "디지털 다운로드 게임 판매는 두 번의 프랑스 국내 격리 기간 동안 (2020 년 3 월-5 월, 11 월) 79% 이상 폭발하였으며, 반면에 콘솔 게임류 매출은 매장 폐쇄로 인해 3.2% 하락했다고 밝힘.
- 2020 년 프랑스에서 가장 잘 팔린 비디오 게임 Top20: 순위에 있는 게임은 콘솔 온라인 게임 및 오프라 인 구매 게임으로 집계

* 순서 : 게임명, 게임 발매일, 판매수(*표기된 게임은 오프라인 판매수만 집계) (단위 : 개)

- 20위 : The Legend of Zelda: Breath of the Wild, 2017/3/3, 205 976*
- 19위 : Dragon Ball Z: Kakarot, 2020/01/17, 206 697
- 18위 : Super Mario Party, 2018/10/05, 212 211*
- 17위 : New Super Mario Bros. U Deluxe, 2019/01/11, 228 955*
- 16위 : Ghost of Tsushima, 2020/07/17, 236 560
- 15위 : Luigi's Mansion 3, 2019/10/31, 243 722
- 14위 : 51 Worldwide Games, 2020/06/05, 257 545*
- 13위 : Ring Fit Adventure, 2019/10/18, 216 432*
- 12위 : NBA 2K20, 2019/09/06, 269 607
- 11위 : Minecraft: Nintendo Switch Edition, 2017/05/12, 302 999
- 10위 : Super Mario 3D All-Stars, 2020/09/18, 323 792*
- 9위 : Call of Duty: Modern Warfare, 2019/10/25, 385 214
- 8위 : The Last of Us Part II, 2020/06/19, 434 486
- 7위 : FIFA 20, 2019/09/27, 537 097
- 6위 : Mario Kart 8 Deluxe, 2017/04/28, 553 789*
- 5위 : Assassin's Creed Valhalla, 2020/11/10, 565 925
- 4위 : Grand Theft Auto V, 2014/11/18, 602 423
- 3위 : Call of Duty: Black Ops Cold War, 2020/11/13, 664 792
- 2위 : Animal Crossing: New Horizons, 2020/03/20, 1 079 290*
- 1위 : FIFA21, 2020/10/09, 1 324 565



[그림 6] FIFA21 (출처: Electronic Arts)

✓ [인니] 2020 년 인도네시아 인기 게임앱 순위

- ☞ 2021 년 2 월 18 일 영국의 미디어 분석업체 위아소셜(We Are Social)은 보고서 <2021 디지털: 인도네시아(Digital 2021: Indonesia)>를 발간.
- ☞ 보고서에 따르면, 인도네시아 국민 60.2%(1 억 950 만 명)는 스마트폰을 통해 게임을 이용하는 것으로 조사됨.
- ☞ 다음은 월간 게임 이용현황으로 게임 이용자 수, 다운로드 수, 인앱결제 등 3 개 기준에 따라 각각 10 대 인기 게임앱이 선정.

	월간 게임 이용자 수 기준	다운로드 수 기준	인앱결제량 기준
1 위	Free Fire	Wormszone.io	Mobile Legends: Bang Bang
2 위	Mobile Legends: Bang Bang	Mobile Legends: Bang Bang	Wormszone.io
3 위	Rise of Kingdoms	Brain Out	PUBG Mobile
4 위	PUBG Mobile	Free Fire	Among USI
5 위	Higgs Domino Island	Higgs Domino Island	HAGO
6 위	Lords Mobile	Hago	Free Fire
7 위	Clash of Clans	Among USI	Call of Duty Mobile
8 위	HAGO	Ludo King	Minecraft Pocket Edition
9 위	State of Survival	Subway Surfers	Clash of Clans
10 위	ROBOX	Title Hop EDM Rush	Candy Crush Saga

✓ [베트남] 웹젠 '뮤 아크 엔젤', 2 분기 동남아 출시. 베트남 성공 잇나

- ☞ 웹젠의 모바일 MMORPG '뮤 아크 엔젤(Mu Archangel)'이 2 분기 중 동남아 시장에 출시될 예정. 전초전이었던 베트남 시장에서 이미 좋은 성적을 올린만큼 큰 흥행 기대감을 키우고 있음.
- ☞ 웹젠은 동남아 서비스 출시 이전 지난해 12 월 23 일 베트남 시장에 먼저 '뮤 아크 엔젤'을 출시했고, 출시 당시부터 높은 흥행 가능성이 점쳐졌고, 결국 예상을 뛰어넘는 반응을 얻음. 뮤 아크 엔젤은 베트남 출시 직후 양대 마켓 1 위를 기록하는 등 성공적인 행보를 계속 보이고 있음.
- ☞ 이런 분위기에 힘입어 뮤 아크 엔젤 동남아 서비스의 성공 가능성도 높게 점쳐지고 있음. 무엇보다 동남아 시장도 베트남과 같이 원작 IP 인 '뮤'가 2000 년대 초반 큰 인기를 끌었던 시장이기 때문. 동남아에서도 베트남처럼 게임 자체에 대한 인지도나 친숙함이 높은 상황이고, 또 지난해 원작 '뮤 온라인'의 동남아 서비스가 15 년 만에 재개되면서 이미 기반을 닦아둔 상황.
- ☞ 한편, 뮤 아크 엔젤 동남아 서비스는 iOS 와 안드로이드 양대 플랫폼에 동시에 출시될 예정이며, 과거 웹젠의 성장을 이끌었던 대표 IP '뮤'의 모바일 버전으로, 기존 PC 버전 '뮤'의 느낌을 살리면서 그래픽, 효과, 게임 플레이 방식 등을 현시대 유저들에게 맞추어 발전시켰음.



[그림 기 뮤 아크 엔젤(Mu Archangel) 포스터

✔ [UAE] GCC 게이머의 수는 약 1 억 이상으로 추정 8)

- ✔ Frost & Sullivan 의 최근 보고서에 따르면 MENA 지역의 게임은 45 억 달러의 가치가 있는 것으로 추정됨.
- ✔ GCC 지역은 2025 년까지 세계 게임 시장 수익의 약 1.5 %를 차지할 것으로 예측되며 사우디아라비아는 2019 년 게임 수익에서 8 억 3700 만 달러로 전 세계 19 위를 차지했음. 게임 부문은 2019-2025 년 동안 CAGR 22.5 %로 성장할 것으로 예상됨.
- ✔ UAE 는 2019 년 기준 매출 기준으로 세계에서 35 번째로 큰 게임 시장임. UAE 의 게이머들은 모바일 게임에 하루 평균 30 분을 소비함.
- ✔ 글로벌 게임 산업의 매출은 전세계 박스 오피스, 음악 스트리밍 및 앨범 판매를 합친 것보다 더 큰 것으로 추정됨.
- ✔ 사우디아라비아에서는 5 천억 달러 규모의 첨단 기술 도시인 NEOM 의 개발사가 SAFEIS(사우디아라비아 전자 및 지적 스포츠 연맹)와 양해각서를 체결하고 게임, e 스포츠 시설 개발에 전념하고 있음.
- ✔ 두바이에 TECOM 그룹은 전용 e 스포츠 경기장인 Dubai X-Stadium 을 건립, UAE 를 게임 이벤트 개최를 위한 중동지역 및 글로벌 허브로 만들 계획임. 경기장에 대한 기술적 세부 사항은 공개되지 않았지만 거대한 뒤집힌 형태의 원뿔 모양의 미래형 경기장으로 상상됨. 2020 년 9 월, 'The Arcade by Hub Zero'가 두바이의 Al Khawaneej 지역에 문을 열었고 인공 지능, 가상현실 및 모션 캡처 장르에 걸친 약 50 개 이상의 다양한 게임을 제공함. 또한 Justice League, Batman 및 Mario Kart 와 같이 대중적으로 인기있는 비디오 게임을 제공하며 Pacman 및 Space Invaders 와 같은 레트로 클래식도 제공됨.

8) 출처

- <https://gulfbusiness.com/what-does-the-future-hold-for-the-gccs-gaming-industry/>

- ✔ 아부다비의 미디어 및 엔터테인먼트 허브 twofour54 는 게임 퍼블리셔 Unity Technologies 와 협력하여 지역 스타트업과 학생들이 게임 업계에서 성공하는 데 필요한 기술을 배울 수 있는 게임 '우수 센터'를 개발하고 있음. twofour54 의 성명에 따르면 게임 개발자를 위한 보조금 패키지가 함께 제공되며 Unity 에서 제공하는 기술 및 비즈니스 지원 서비스의 혜택을 누릴 수 있음.
- ✔ 아부다비 Al Qana 에 게임 단지 Pixe 은 차세대 UAE e 스포츠 스타를 양성하기 위한 e 스포츠 아카데미와 토너먼트 및 게임 아케이드를 개최할 수 있는 이벤트 공간을 개발했고 베이루트 기반의 Robocom VR 에게 Pixel 용 콘텐츠와 기술을 제공하고 있음.
- ✔ Pixel 은 엔터테인먼트뿐만 아니라 게임 커뮤니티가 경쟁적인 VR 리그 참여를 목표로 함. 또한 콘텐츠 제작자, 게임 스트리머, 국제 대회에 참가하는 전문 e 스포츠 선수들이 재능을 연마 할 수 있는 시설을 제공할 예정임.
- ✔ Yas F1 서킷을 관리하는 ADMM(Abu Dhabi Motorsport Management)은 2020 년 초 Yas Heat e 스포츠 팀을 출범시켰음. Yas Heat 는 Global Racing 시리즈의 일부인 V10 R-League 첫 시즌에 참가했으며 Williams Esports, BWT Racing Point Esports Team, Ford (Fordzilla) 및 Jaesa Team Suzuki 와 같은 모터 스포츠들과 경쟁했음.
- ✔ TV 가 스포츠에 혁명을 일으킨 것과 마찬가지로 스트리밍은 게임과 e 스포츠의 주요 원동력으로 부상하고 있음. 전 세계적으로 Twitch 와 같은 스트리밍 플랫폼은 최근 몇 년간 인기가 폭발했음. 평가 기관인 Decision Data 에 따르면 Twitch 는 2020 년 5 월 미국에서 황금 시간대에 평균 740 만 명의 순 시청자를 보유했으며 이는 The Bachelor 또는 American Idol 과 같은 TV 히트 프로그램보다 많은 수임.
- ✔ 중동 지역에서도 게임 스트리밍이 많은 인기를 얻고 있음. StarzPlay Arabia 는 V10 R-League 에 대한 방송 권한을 확보했으며 이전에는 e 스포츠를 한 번도 방송하지 않았었음.

애니·캐릭터



☑ [일본] 인기 게임 ‘바이오하자드’ 3D CG 애니메이션, 넷플릭스 독점 공개 예정 9)



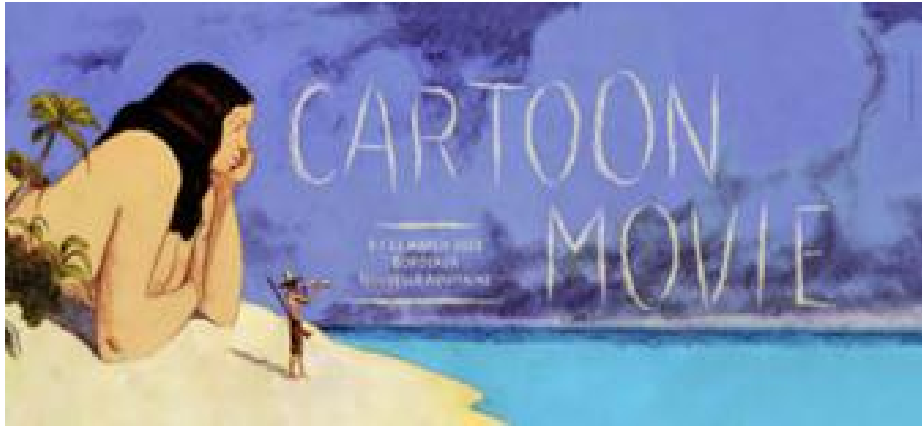
2021 년 넷플릭스 방영 예정인 <바이오하자드: 무한의 어둠>

- ☑ <스트리트 파이터> 개발사로 유명한 일본의 대형 게임사 캡콤의 인기 게임 <바이오하자드>의 3D CG 애니메이션 <바이오하자드: 무한의 어둠>이 넷플릭스에서 전 세계에 독점 공개될 예정임. 현지에서는 두 번째 티저 공개와 함께 일본어 더빙 성우가 공개되어 화제임.
- ☑ <나루토> 및 <귀멸의 칼날> 등 인기 애니메이션과 <파이널 판타지> 등 게임 더빙 경력을 가진 모리카와 토시유키(森川智之)와 애니메이션 및 한국 드라마 등 폭넓은 분야의 더빙 경력을 가진 카이다 유코(甲斐田裕子)가 두 주인공의 목소리를 연기함. <바이오하자드: 무한의 어둠>은 백악관을 무대로 한 이야기로 인기 캐릭터 레온 케네디와 클레어 레드필드가 주연으로 출연함.
- ☑ 바이오하자드의 IP 를 활용한 영화와 애니메이션 등은 다수 제작된 바 있으나 연속 시리즈의 3D CG 애니메이션으로 제작되는 것은 이번이 처음이라고 함.

9) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/1ff956c6f7e5b4bf66af1b0ebf791bb6db8bcfc6>

✓ [유럽] 제 23 회 'Cartoon Movie'에 850 명 이상 참가자 모여 10)



[그림 8] Cartoon movie

- ✓ 유럽 애니메이션 영화 협회인 카툰 무비(Cartoon Movie)는 3 월 9 일(화)에 열리는 23 회 행사에서 약 290 명의 구매자와 투자자를 포함한 850 명 이상의 전문가들이 모일 것이라고 발표함. 또한, 팬데믹으로 인해 3 월 11 일까지 온라인 방송에서 진행 예정이며, 467 개 기업(작년대비 20.3% 증가)이 참여할 것이라고 함.
- ✓ 카툰 무비(Cartoon Movie)는 유럽 애니메이션의 가장 중요한 공동 제작 전문 포럼으로 여겨짐.
- ✓ 매년 보르도에서 열리는 이 행사는 올해 코로나 팬데믹으로 인하여 온라인으로 진행되었음에도 불구하고, 성공적인 포럼이라고 평가 받음.

음악



✓ [미국] 제 63 회 그라미 어워드 시상식 개최 11)

- ✓ 지난 14 일(현지 시간) 제 63 회 그라미 어워드가 L.A. 일대에서 비대면으로 개최됨.
- ✓ 방탄소년단은 '베스트 팝 듀오/그룹 퍼포먼스(Best Pop Duo/Group Performance)' 부문 후보로 오르며 아시아 가수 최초로 기록하였으나 아쉽게 수상하지 못함. 해당 부문 수상은 레이디 가가와 아리아나 그란데의 '레인 온 미(Rain On Me)'가 차지함.

10) 출처: 에크랑 토탈, 프랑스 미디어 전문 언론

- <https://ecran-total.fr/2021/03/08/le-23e-cartoon-movie-reunit-plus-de-850-participants/>

11) 출처

- <https://www.billboard.com/articles/news/awards/9540574/bts-dynamite-2021-grammys/>

- <https://variety.com/2021/music/news/beyonce-grammys-record-most-awarded-woman-1234930195/>

- <https://www.grammy.com/grammys/artists/richard-oneill/11351>

- <https://www.grammy.com/grammys/news/lady-gaga-ariana-grande-best-pop-duogroup-performance-single-2021-grammy-awards-show-winner>

- ☞ 이날 방탄소년단은 작년 8 월에 발매한 디지털 싱글 ‘다이너마이트(Dynamite)’로 단독 무대를 선보임. 최초 디스크 축음기이자 그래미 어워드의 상징인 그라모폰과 서울을 배경으로 무대를 꾸밈.
- ☞ 해당 시상식의 ‘베스트 클래식 인스트루멘탈 솔로(Best Classical Instrumental Solo)’ 부문은 한국계 미국인 비올리스트 ‘리처드 용재 오닐(Richard O’Neill)’이 수상함. 데이비드 앨런 밀러의 지휘로 알바니 심포니 오케스트라와 함께한 테오파니디스의 ‘비올라와 체임버 오케스트라를 위한 협주곡’으로 수상함.
- ☞ 가수 비욘세(Beyonce)는 ‘최우수 알앤비 퍼포먼스’, ‘최우수 뮤직 비디오’, ‘최우수 랩 퍼포먼스’, ‘최우수 랩 노래’ 총 4 개의 부문에서 수상하며 통산 28 관왕을 기록함. 그래미 어워드 역대 최다 수상 여성 아티스트로 등극함. 올해 9 개 부문의 후보로 올랐음에도 축하 공연 요청을 거부함. 또한, 빌보드 200 에서 4 주 연속 1 위와 핫 100 에서 최장기간 1 위를 차지한 위켄드(The Weeknd), 영국 출신 팝스타 제인(ZAYN), 저스틴 비버(Justin Bieber)는 공개적으로 그래미 보이콧을 선언함.

☑ [유럽] 왜 K-Pop 가수들은 스포티파이에서 제외 되었나 12)

- ☞ 세계 최대 음원 스트리밍 업체 스포티파이가 한국의 최초의 음원 스트리밍 플랫폼인 한국의 배급사 카카오 엔터테인먼트(구 카카오 M)와 한 달간의 협상 끝에, 해외에서 카카오 엔터테인먼트가 보유하고 있는 음원 서비스를 모두 중단하면서 200 여명의 K-Pop 가수들을 대규모로 철수시켜 팬들의 분노를 일으킴.
- ☞ 에픽하이 타블로는 자신의 트위터에 "기업 비즈니스에 왜 항상 피해는 아티스트와 팬이 받아야 하는가?" 라고 비판함.
- ☞ 스포티파이 측은 "K-Pop 아티스트들의 음악을 전 세계 팬들에게 지속적으로 제공할 수 있도록 노력해 왔으나 카카오 엔터테인먼트와 합의에 이르지 못했다"고 공식 입장을 밝힘.
- ☞ 카카오 엔터테인먼트 측은 "스포티파이가 제시한 정책에 합의하지 못해 해외 서비스마저 중단된 것"이라 설명함.
- ☞ 그리고 마침내 11 일, 카카오엔터테인먼트와 스포티파이가 한국을 포함한 글로벌 라이선싱 계약에 대한 협의를 마침.
- ☞ 카카오엔터테인먼트는 "스포티파이 측과 음원 유통을 위한 계약 협의를 마치고, 한국을 포함한 글로벌 서비스에 음원 공급을 재개하기로 했다"고 밝힘. 이어 "다양한 국내외 파트너들은 물론 이번 스포티파이와의 협업을 통해 더 많은 전세계 음악팬들이 우리의 아티스트를 만나고, K-Pop 을 즐길 수 있는 기회가 될 것으로 기대한다"며, 앞으로도 카카오엔터테인먼트는 창작자의 권리를 보호하고, 대한민국 음악산업의 성장과 안정적인 창작 생태계 조성을 위해 최선을 다하겠다고 덧붙임.

12) 출처: Numéro, 프랑스 패션 매거진, Grit Daily, 미국 일간지

- <https://www.numero.com/fr/musique/retrait-kpop-spotify-kakaom-melon-accords-commerciaux>

- <https://gritdaily.com/spotify-and-kakao-entertainment-reached-an-agreement-to-settle-their-dispute-and-return-hundreds-of-k-pop-songs/>

- ☑ 스포티파이 측 역시 동 협의에 대해 "기쁘다"고 전하며, "아티스트들을 전 세계의 팬들과 이어주고 이용자에게는 전 세계의 모든 음악을 선보이고자 하는 스포티파이의 미션에 따라, 청취자에게도 전 세계의 모든 플레이리스트를 제공할 수 있게 되어 기쁘게 생각한다"며 "앞으로도 아티스트, 레이블 및 권리자 단체와의 협업을 통해 한국의 음원 스트리밍 생태계에 긍정적인 영향을 가져올 수 있도록 지속적으로 노력해나갈 것"이라고 설명함.

☑ [미국] 방탄소년단, 다수의 순위권 차지 13)

- ☑ 최근 방탄소년단은 국제음반산업협회(IFPI)가 발표한 ‘글로벌 올 포맷 차트(Global Album All Format Chart 2020)’와 ‘글로벌 앨범 세일즈 차트(Global Album Sales Chart 2020)’에서 1 위를 차지함.
- ☑ ‘글로벌 올 포맷 차트’는 앨범 판매량부터 디지털 음원 다운로드, 스트리밍 수치까지 반영하여 매년 가장 많이 팔린 앨범의 순위임. 방탄소년단의 정규 4 집 ‘Map of the soul : 7’이 1 위, ‘BE’가 4 위를 차지함.
- ☑ ‘글로벌 앨범 세일즈 차트’는 앨범 판매량과 디지털 음원 다운로드를 고려한 순위임. 해당 차트의 1 위, 2 위, 8 위가 방탄소년단의 앨범임. ‘2020 글로벌 디지털 싱글 차트(Global Digital Single Chart 2020)’의 10 위가 ‘Dynamite’로 기록됨.
- ☑ 또한, 방탄소년단은 미국 엔터테인먼트 채널 니켈로디언(Nickelodeon)에서 진행하는 ‘2021 키즈 초이스 어워드(Kids Choice Awards)’에서 3 관왕을 기록함.
- ☑ 또한, 16 일(현지 시간) 기네스북 발표에 따르면, 방탄소년단의 ‘Dynamite’ 뮤직비디오가 ‘동시 시청자가 가장 많은 뮤직비디오’로 선정됨. 해당 영상이 유튜브에 공개될 당시, 300 만 명 이상이 시청함.

☑ [일본] BTS, 〈일본 골든 디스크 대상〉 사상 최초 8 관왕 달성 14)

- ☑ K-POP 아이돌 그룹 BTS 가 3 월 15 일 발표된 ‘제 35 회 일본골든디스크대상’에서 해외 아티스트로서는 처음으로 8 관왕을 달성해 화제임.
- ☑ 일본 골든 디스크 대상은 CD 와 유료 음악 스트리밍의 매출 실적 등 객관적인 데이터를 기본으로 한 해의 레코드 산업의 발전에 공헌한 아티스트 및 작품을 선정하는 수상식임.

13) 출처

- <https://variety.com/2021/music/news/bts-map-of-the-soul-7-wins-ifpis-global-album-chart-award-1234927226/>
 - <https://www.billboard.com/articles/news/9538406/bts-top-ifpi-global-album-sales-chart-2020/>
 - <https://www.billboard.com/articles/news/international/9542104/bts-dynamite-sets-guinness-world-record/>
 - <https://www.hollywoodreporter.com/news/kids-choice-awards-bts-tops-winners-kamala-harris-speaks>

14) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/b7fa298f4b764ffd60ca9dd46abddb79a7227483>

- ✔ BTS 는 3 년 연속 ‘베스트 아시안 아티스트’ 상을 받았으며, 작년 7 월 발매한 일본 앨범 〈MAP OF THE SOUL : 7 ~ THE JOURNEY ~〉로 ‘올해의 앨범’상과 ‘베스트 3 앨범(아시아)’상을 받음. 또 영상작품인 〈BTS WORLD TOUR ‘LOVE YOURSELF: SPEAK YOURSELF’ – JAPAN EDITION〉으로 ‘올해의 뮤직비디오’, 〈Dynamite〉가 ‘올해의 노래(다운로드 부문/아시아)’, ‘올해의 노래(스트리밍 부문/아시아)’, ‘베스트 5 송(스트리밍 부문)’ 등을 수상해 8 관왕을 달성함.
- ✔ 또한 스트레이키즈가 ‘베스트 3 뉴 아티스트’를 수상하였으며 TXT 가 첫 수상과 동시에 2 관왕, 세븐틴 이 ‘베스트 3 앨범’을 수상하는 등 K-POP 아이돌들의 활약이 돋보임. 한편 JYP 엔터테인먼트에서 프로듀싱을 맡은 글로벌 걸그룹 NiziU(니쥬)도 3 부문에서 상을 수상하였음.



‘2021 일본골든디스크대상’

✔ [일본] YG 신인 그룹 '트레저', 닌텐도 인기 게임 〈모여봐요 동물의 숲〉과 협업¹⁵⁾

- ✔ 일본 출신 멤버 4 명이 포함된 YG 엔터테인먼트의 신인 보이그룹 트레저(TREASURE)가 3 월 31 일 일본 데뷔앨범 〈THE FIRST STEP : TREASURE EFFECT〉의 공개를 기념해 전 세계적으로 인기를 끌고 있는 닌텐도의 콘솔 게임기 닌텐도 스위치와 협업해 화제임.
- ✔ 닌텐도 스위치용 소프트 게임 〈모여봐요 동물의 숲(あつまれ どうぶつの森)〉에 그룹 이름을 딴 ‘트레저 섬(トレジャー島)’을 기간 한정으로 오픈함. 트레저 섬에서는 이번 데뷔앨범의 뮤직비디오 세트나 생방송 무대 등이 재현되어있으며 4 주간에 걸쳐 여러 이벤트 기획이 공개될 예정임. 또한 트레저 멤버 3 명이 직접 디자인한 티셔츠가 매주 공개될 예정이며, 트레저 섬을 방문한 유저들은 모두 다운로드 받을 수 있다고 함.
- ✔ 한편 트레저는 3 월 12 일부터 일본 데뷔를 기념해 도쿄 중심지 시부야에 위치한 쇼핑센터 109 와 협업 중임. 트레저 일본 데뷔 기념 상품 판매 및 옥외 광고가 진행된다고 함.

15) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/7df07d88a373c92465e32e084e9c768b9a3e962a>



시부야109 옥외 광고에 등장한 '트레저(TREASURE)'

패션



☑ [심천] 中 패션 브랜드 한두이서(韩都衣舍) 韓 디자이너 최범석 '디지털미학' 컬렉션 판매

- ☑ 한두이서 영패션디자인원(年轻时尚设计院)은 중국 패션 브랜드가 최초 아시아 패션의 중심 서울에 설립한 연구소이며, 최범석, 홍은주, 최철용, 이건만 등 한국 디자인 전문가 7 명을 첫 초빙 지도교수단으로 구성함. 영패션디자인원은 한국의 우수한 패션 전문가들을 통해 한국 젊은이들의 패션 트렌드를 탐구 및 선도함으로써, 중국 소비자들에게 보다 창의적이고 선도적인 패션 컨셉을 전달하고 젊은 여성들에게는 패션에 대해 더 많은 선택의 기회를 제공함. 한편으로 새로운 인재를 발굴하여 패션 산업의 전문가를 양성하는 사명감도 있음.
- ☑ 이번 한두이서 영패션디자인원의 최범석 디자이너가 론칭한 "디지털미학" 컬렉션은 과학 기술 감각이 묻어나는 패션 디자인임. 디자인에는 제품 디지털화의 예술적 표현 방식과 과학 기능성 원단을 융합하여 아방가르드와 스포티한 감각이 묻어나는 테크놀로지 패션 스타일을 만들어 내며, 신세대 예술 스타일의 젊은 패션에 더욱 부합함. 최범석 디자이너가 디자인한 '디지털미학' 컬렉션은 2 월 26 일 한두이서에서 정식 발매함.
- ☑ 2020 년 한국 가수 아이유 및 배우 전지현이 한두이서의 모델로 선정됨. 이를 통해 5000 만 중국 젊은 여성 팬들의 마음을 사로잡은 한두이서 패션의 힘을 확인할 수 있음.

통합(정책·기타)



☑ [미국] 넷플릭스 계정 공유 단속 16)

- ☑ 넷플릭스는 콘텐츠 무단 시청을 금지하기 위해 본인 계정 확인 기능을 테스트 중임을 발표함.
- ☑ 가족이 아닌 개인 간의 공유가 의심될 경우, 계정 소유자의 문자 또는 이메일로 인증 코드를 발송하여 본인 확인이 필요함. 이러한 인증 절차는 하나의 계정에 여러 명이 접속함으로써 개인정보 노출과 해킹에 취약해짐을 예방하고자 함.
- ☑ 넷플릭스의 구독료는 동시 접속 가능 기기 수에 따라 다르게 제공됨. 한 대의 베이직 플랜은 8.99 달러, 두 대의 스탠더드 플랜은 13.99 달러, 네 대의 프리미엄 플랜은 17.99 달러임.
- ☑ CNBC 는 시장조사업체 ‘매지드(Magid)’의 조사 결과를 인용하며, 현재 넷플릭스 계정을 공유하는 비율은 전체 사용자의 약 33%임을 밝힘.
- ☑ 한국 앱 분석 서비스 와이즈앱·와이즈리테일에 따르면 지난 2 월 국내 넷플릭스 결제 금액은 725 억 원으로 추산됨. 2020 년 2 월 대비 결제 금액은 222%, 결제자는 501 만 명으로 199% 증가함. 이는 통신사 및 아이튠즈를 통한 결제는 제외된 결과임.

☑ [북경] 중국 정부, 국민경제와 사회발전 14 차 5 개년 계획 발표

- ☑ 3 월 11 일, 중국 정부의 장기계획인 <국민경제와 사회발전 제 14 차 5 개년 계획과 2035 년 장기비전 목표 요강(国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要)>이 13 차 전국인민대표(全国人民代表大会) 4 차회의에서 표결 통과됨. 계획 전문 중 콘텐츠 관련 분야는 다음 내용이 포함됨.

제 10 편 사회주의 선진문화발전 / 국가문화 소프트파워 향상

제 36 장 현대문화산업체계 정비

사회적 효익을 우선으로 하며, 사회적 효익과 경제적 효익을 서로 합치시킨다. 현대문화산업 체계와 시장체계를 정비한다.

제 1 절 양질의 문화산업 공급 확대

문화산업 디지털화 전략을 실행하고 신형(新型) 문화기업·문화업무 경영 방식·문화 소비모델·디지털 창작 보안·인터넷 영상·디지털 출판·디지털 게임·온라인 공연 등의 산업 발전을 가속화 한다. 고화질 TV 프로그램 제작방송 능력 향상과 TV 채널의 고화질화 개선, 실감영상 및 클라우드 방송 등을 추진한다. 영향력·대표성이 있는 브랜드를 만드는 문화 브랜드 전략을 실시한다. 주요 문화기업 육성, 문화산업 지구 발전 규범화, 지역문화 산업체인 건설을 추진한다. 대외문화무역을 적극 발전시키고 해외 문화시장을 개척하며, 우수전통문화상품과 영상콘텐츠 및 게임 등 디지털 문화상품의 수출 장려를 추진하여 국가문화 수출기지 건설을 강화한다.

16) 출처

- <https://www.cnn.com/2021/03/11/netflix-password-sharing-crackdown-being-tested.html>
- <https://deadline.com/2021/03/netflix-password-crackdown-may-be-net-positive-analyst-says-1234713865/>
- <https://www.nytimes.com/2021/03/14/business/media/netflix-password-sharing.html>
- <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2021/03/16/why-netflixs-password-sharing-crackdown-makes-sense-in-todays-streaming-world/>

✔ [북경] 광전총국, <방송법> 의견 수렴을 위한 초안 발표

- ✔ 3월 16일, 광전총국(国家广播电视总局)은 <중화인민공화국 방송법(中华人民共和国广播电视法)> 의견 수렴을 위한 초안을 발표함. 해당 초안에는 종합방송기구는 미성년자 전용 주파수 채널 설립 · 미성년자를 위한 시간대 편성 · 미성년자 전용 프로그램 · 미성년자 모드 등의 조치를 해야하고 미성년자 보호를 위한 담당자 배치와 관련 평가위원회를 설립하여 미성년자 프로그램의 상업화 · 성인화 · 과도한 오락화를 방지하도록 해야한다는 내용이 포함됨.

✔ [북경] 시장감독관리총국, <온라인거래 감독관리 방법> 발표

- ✔ 3월 15일, 시장감독관리총국(国家市场监督管理总局)이 온라인 거래활동을 규범하는 <온라인 거래 감독관리방법(网络交易监督管理办法)>을 발표함. 해당 <방법>에는 라이브방송 서비스사는 온라인 거래가 진행되는 라이브방송 영상을 방송일부터 3년 이상 보존해야 한다는 내용이 포함됨. 이 <법안>은 2021년 5월 1일부터 시행되며, 동시에 국가 공상행정관리총국(工商行政管理总局)이 2014년 1월 26일 발표한 <온라인거래 관리방법(网络交易管理办法)>은 폐지됨.

✔ [유럽] Google, 프랑스 언론사 상대로 저작권접권 저작권료 일부 내기로 합의 17)

- ✔ 구글과 프랑스 언론사가 오랜 기간 논쟁 끝에 합의를 도출함. 프랑스 정부는 구글이 인터넷 검색을 통해 뉴스 미리보기와 같은 서비스를 제공할 경우 언론사의 저작권접권에 대한 저작권료를 지급하도록 명령하였으나 구글은 해당 비용을 지급할 수 없다는 입장이었음.
- ✔ 이에 대해 프랑스 신문협회 APIG는 1월 21일(현지시간) 발표한 성명에서 구글이 인터넷 검색 결과에 뉴스 콘텐츠를 포함하는 대가를 지불하기로 했다고 밝힘.
- ✔ 프랑스는 유럽연합(EU)의 온라인 플랫폼에서의 작가와 예술가, 언론 등에 대한 보호 및 보상 강화 지침을 국내법으로 전환하면서 직접적인 창작가 외에도 창작과 출판 등 저작물에 기여한 출판사, 신문사 등의 저작권인 '저작권접권'이 인정되게 됨.

17) 출처: Challenges, 프랑스 경제 주간지

- https://www.challenges.fr/media/digital/google-va-remunerer-une-partie-de-la-presse-francaise_747096

☑ [인니] 인니 관세청, 디지털세 징수

- ☑ 인도네시아 재무부 산하 관세청은 2021 년 2 월 말까지 외국계 온라인 전자상거래 기업 53 개사로부터 약 1.3 조 루피아(약 1,020 억 원)상당의 디지털세를 징수하였다고 발표.
- ☑ 앞서 수아하실 나자라(Suahasil Nazara) 재무부 차관은 “이번 디지털 조세 징수는 인도네시아 내에서 수익을 창출하는 온라인 기업들 대상, 조세 납부 형평성을 맞추기 위함이다. 그동안 전통 기업들만 부가가치세(PPN)를 납부했지만 이제는 온라인 전자상거래 기업들도 의무적으로 세금을 납부해야 한다.”라고 밝힘.

☑ 해당 기업

	기업명		기업명
1	Netflix International B.V	28	Novi Digital Entertainment Private Limited
2	Spotify AB	29	Alibaba Cloud(Singapore) Private Limited
3	Google LLC	30	GitHub, Inc.
4	Google Ireland Limited	31	Microsoft Corporation
5	Google Asia Pacific Pte.Ltd.	32	Microsoft Regional Sales Pte.Ltd.
6	Amazon Web Services, Inc.	33	UCWeb Singapore Pte.Ltd.
7	Facebook Ireland Limited	34	Coda Payments Pte.Ltd.
8	Facebook Payments International Limited	35	To The New Private Limited
9	Facebook Technologies International Limited	36	Nexmo Inc
10	Amazon.com Services LLC	37	Cleverbridge AG Corporation
11	Alexa Internet	38	Hewlett-Packard Enterprise USA
12	Audible Limited	39	Softlayer Dutch Holdings B.V.
13	Audible, Inc.	40	PT.Ecart Webportal Indonesia
14	Apple Distribution International Limited	41	PT.Bukalapak.com
15	Tiktok Pte. Ltd.	42	Valve Corporation
16	The Walt Disney Company(Southeast Asia)	43	PT.Tokopedia
17	PCWW Vuclip(Singapore) Pte.Ltd	44	PT.Global Digital Niaga
18	Skye Communications Sarl	45	BeIN Sports Asia Pte Limited
19	Mojang AB	46	Etsy Ireland Unlimited Company
20	LinkedIn Singapore Pte.Ltd.	47	Proxima Beta Pte.Ltd.
21	Microsoft Ireland Operations Limited	48	Tencent Mobility Limited
22	Twitter Asia Pacific Pte.Ltd.	49	Tencent Mobile International Limited
23	Twitter International Company	50	Snap Group Limited
24	Zoom Video Communications, Inc.	51	Netflix Pte.Ltd.
25	McAfee Ireland Ltd.	52	Nordvpn S.A
26	PT.Jingdong Indonesia Pertama	53	eBay Marketplace GmbH
27	PT.Shopee International Indonesia		

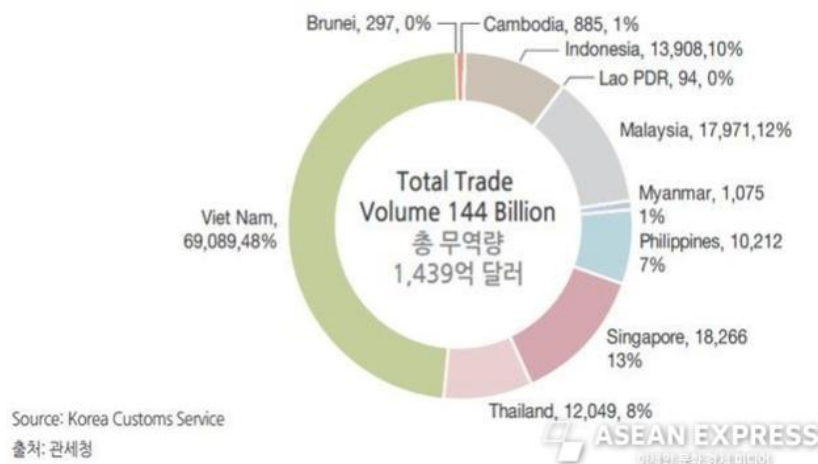
☑ [베트남] “코로나 19 뉴노멀 시대 ‘2020 한-아세안 통계집’ 눈에 띄네”

- ☑ 한-아세안센터는 2020 년 아세안 10 개국 및 한-아세안 관계 현황과 발전상을 보여주는 ‘2020 한-아세안 통계집’을 3 월 15 일 발간함. 통계에 따르면, 한-아세안 전체 교역의 48%는 베트남과 이루어지고 있으며, 이어 싱가포르(13%), 말레이시아(12%), 인도네시아(10%) 순임.

- 2020년 11월 말 기준 한국에 체류하는 아세안 국민은 약 55만 8,060명이며, 국내 체류 아세안 국민은 2019년(64만 7,460명) 대비 14% 감소한 수치이고, 이중 약 80%는 필리핀, 태국, 베트남인으로 구성되었음.
- 2019년 대비 국내 아세안 국민 중 유학생, 결혼이민자 수는 증가함. 유학생은 베트남, 미얀마 출신 유학생이 전년 대비 각각 1%, 8%씩 증가했고, 국내 아세안 결혼이민자는 매년 1,000명씩 증가하고 있으며, 최근 3년간 아세안 회원국 중 베트남 결혼이민자 수가 가장 많았음. 국내 아세안 근로자 수는 2019년 대비 11% 감소한 17만 8,570명으로 베트남, 캄보디아, 인도네시아 출신 근로자가 약 60%를 차지함.
- 2019년 한국의 대 아세안 ODA(개발 협력)는 약 4억 7,276만 달러(유/무상)이며, 이중 교육 분야가 가장 큰 비중을 차지. 대 베트남 ODA가 1억 853만 달러로 아세안 회원국 중 가장 큰 비중을 차지했으며, 이어 미얀마, 캄보디아, 필리핀 순으로 이어짐.

[2020년 한국과 아세안 회원국의 무역]

(US\$ Million, 백만 달러, %)



[그림 9] 2020년 한국과 아세안 회원국의 무역 통계표

☑ [베트남] 2020년 베트남 인기 브랜드 TOP 10

- 베트남에는 수년에 걸쳐 베트남 시장뿐만 아니라 해외 시장에서도 널리 알려진 가치가 높은 브랜드가 많이 있음. 그 기업 브랜드 중 Viettel, Vinamilk 및 VNPT는 가장 선도적인 브랜드로, 이중 Viettel의 2020년 브랜드 가치는 약 29억 달러 이상임.

순위	브랜드	개요	이미지
1	Viettel	2020 년 Viettel 은 Vinamilk 를 넘어 브랜드 가치 1 위를 차지. Forbes 는 Viettel 의 브랜드 가치를 최소 29 억 달러 이상으로 평가함. 베트남에서 Viettel 은 41.8 %의 시장 점유율로 베트남 최대의 광대역 유선 서비스 제공 업체	
2	Vinamilk	Vinamilk 브랜드는 약 24 억 달러 이상의 가치로 평가. 2019 년 Vinamilk 는 약 22 억 달러의 브랜드 가치로 1 위를 차지했고, 1 년 후 Vinamilk 의 브랜드 가치는 약 2 억 달러 증가함. Vinamilk 는 현재 농장 수 측면에서 아시아 최대의 국제 표준 낙농 시스템을 보유하고 있는 기업	
3	VNPT	VNPT 는 베트남의 선도적인 통신 및 정보 기술 기업. 2020 년 베트남에서 가장 가치 있는 브랜드 중 3 위를 차지한 VNPT Group 의 가치는 약 5 억 980 만 달러. 2018 년 4 억 1,100 만 달러와 비교해서 2020 년 VNPT 의 브랜드 가치는 123%까지 증가	
4	Sabeco	식음료 부문 브랜드에 속하는 SABECO(Saigon Beer-Alcohol-Beverage Corporation)는 브랜드 가치가 약 4 억 7 천 7 백만 달러 이상. 2020 년 순 매출은 약 23 조 8 천억 동으로, 전년 대비 37% 감소	
5	Vinhomes	2019 년 대비 2 백만 달러 증가한 4 억 1,300 만 달러의 브랜드 가치를 지닌 Vinhomes 는 2020 년 Forbes Vietnam 이 선정한 베트남 상위 5 대 브랜드 중 유일한 부동산 기업. 전국 26 개의 아파트와 빌라 프로젝트 관리 및 운영을 하고 있음	
6	Mobifone	2020 년 MobiFone 브랜드 가치는 약 3 억 9,780 만 달러로, 2019 년 3 억 9,300 만 달러에 비해 크게 증가함. 최근 MobiFone 은 5G 물결에 맞춰 인상적인 다운로드 속도와 1.7Gbps 이상의 최고 기록을 갖춘 호치민 시에서 상용 5G 시대를 열고 있음	
7	Masan Consumer	7 위는 식음료 분야 브랜드로 약 3 억 2,370 만 달러 이상의 브랜드 가치를 지닌 마산 무역산업. 모회사인 마산 그룹이 소유한 계열사 중 하나로, 식품을 위한 복합 필름 포장의 생산과 식품 가공을 중심으로 활동하고 있음	
8	Vietcombank	순위권에 처음 올라온 Vietcombank 는 약 2 억 5,110 만 달러 이상의 브랜드 가치로 8 위를 차지. 베트남 대외 무역을 담당하는 은행으로, 2020 년 6 월 말까지 Vietcombank 는 커뮤니티 활동에 1,960 억 베트남 동을 지출했으며, 이 중 400 억 동 이상은 코로나 전염병 대응지원을 위해 사용함	
9	FPT	FPT 는 약 2 억 1,760 만 달러 이상의 브랜드 가치로 9 위를 차지. FPT 는 정보 기술 관련 서비스를 전문으로 제공하는 대형 정보 기술 서비스 회사. 자사 운용 노력으로 작년 매출 목표치는 약 32 조 4,500 억 동으로 같은 기간 보다 17.1% 증가했으며, 세전 수익은 5 조 510 억 동으로 18.1% 증가함	
10	Vincom Retail	2020 년 Vincom Retail 은 베트남의 소매 부동산 부문에서 선두를 계속 차지. 시장의 변동에도 불구하고 Vincom Retail Forbes 가 2019 년 1,320 만 달러로 평가된 것에 비해 2020 년 1 억 6,880 만 달러에 도달하여 브랜드 가치를 상승시킴	

※출처 : (주)푸르모 디티(하노이 사무소)

KOCCA 해외권역별 주요 인기차트를 통한 한류콘텐츠 선호도 동향 ('21.02 월)

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
북미	미국	- o 빌보드 Hot 100 - (43 위) BTS(Dynamite) - o 빌보드 200 - (59 위) 블랙핑크(The Album) - (66 위) BTS(BE) - (136 위) BTS(MAP OF THE SOUL : 7) - o 스포티파이 Top200 - (69 위) BTS(Dynamite) - o 스포티파이 Viral 50 - (23 위) KAI(Mmmh)	- o Google - (7 위) 기생충 - o Netflix - (5 위) 승리호 - o Amazon - (2 위) 미나리 - o iTunes - (4 위) 미나리 - o Fandango - (4 위) 미나리	- o 애플앱스토어 : 순위 없음 - o 구글플레이 : 순위 없음	
		- o QQ 뮤직 상승차트 TOP10 (2.25) - (4 위) 선미 (꼬리) - (5 위) G-DRAGON (무제) - (6 위) 제니 (SOLO) - (8 위) G-DRAGON (삐딱하게) - o QQ 뮤직 MV 차트 TOP10 (2.22-2.28) - (5 위) 현아 (I'm Not Cool) - (7 위) SHINee (Don't Call Me)		- o 17173 PC 게임 인기(2.25) - (1 위) 던전앤파이터 - (8 위) 블레이드 앤 소울 - (12 위) MU Online - (13 위) 크로스파이어 - o 17173 모바일게임 인기(2.25) - (2 위) 블레이드 앤 소울 모바일 - (8 위) 라그나로크 온라인 - (9 위) 메이플스토리 모바일 - (12 위) CF MOBILE FPS - (17 위) 드레곤네스트 모바일	- o 카이칸웹툰(2.25) - (2 위) 나 혼자만 레벨업 - (3 위) 어느 날 공주가 되어버렸다 - (10 위) 끝이 아닌 시작
동북아	일본	- o 오리콘차트(2 월 3 주) 1) 주간 디지털싱글 랭킹 - (4 위) NiziU(Poppin' Shakin') 2) 주간 디지털앨범 랭킹 - (7 위) NCT 127(LOVEHOLIC) 3) 주간 스트리밍 랭킹 - (4 위) BTS(Dynamite) - o 오리콘차트(2 월) 1) 월간 앨범 랭킹 - (1 위) NCT 127(LOVEHOLIC) - (2 위) BTS(BE)	- o 넷플릭스 TV 프로그램(2 월) - (2 위) 사랑의 불시착 - (7 위) 상속자들 - (10 위) 런온 - o 오리콘 드라마 DVD 판매 순위(월) - (5 위) 남자친구	- o 온라인게이머, 인기순위('21. 2. 25.) - (2 위) 로스트아크 - (4 위) 검은사막 - (5 위) 라그나로크온라인 - (8 위) 마비노기	- o 라인망가('21. 2. 25.) - (2 위) 여신강림 - (4 위) 외모지상주의 - (5 위) 재혼황후 - (6 위) 싸움독학 - o 픽코마('21. 2. 25.) - (1 위) 나 혼자만 레벨업 - (2 위) 외과의사 엘리트 - (3 위) 악녀는 두 번 산다 - (4 위) 악당의 아빠를 꼬셔라 - (5 위) 이게 검왕 생존기 - (6 위) 두 번 사는 뎡커 - (7 위) 쌍둥이 남매의 뉴 라이프 - (9 위) 템빨

동남아	인도네시아	o 스포티파이(2 월 4 주) : 순위 없음	o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 (2.28) - (1 위) 시지프스: The Myth - (2 위) 스타트업 - (5 위) 컴법 남녀 - (7 위) 18 어게인 - (9 위) 태양의 후예 - (10 위) 사랑의 불시착	o 온라인게임(스마트빌링, PC 방, 2 월) : 순위 없음 o 애플앱스토어(2.28) - (2 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 o 구글플레이(2.28) : 순위 없음	o 라인웹툰(2 월 4 주) - (1 위) 여신강림 - (5 위) 청춘 브라썸 - (8 위) 참교육 - (9 위) 하루만 네가 되고 싶어 - (10 위) 살인스타그램
	베트남	o 베트남 스포티파이 탑 50 (2 월 4 주) - (18 위) BTS (Dynamite) - (31 위) BTS (Life Goes On) o Zing 차트 - Kpop 차트(2 월 4 주) - (1 위) Blackpink (Lovesick Girls) - (2 위) Bobby (U MAD) - (3 위) AKMU (어떻게 아별까지사랑하겠어, 널 사랑하는 거지) - (4 위) Chungha (Bicycle) - (5 위) Kang Daniel (PARANOIA)	o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 (2.26) - (1 위) VINCENZO - (3 위) SISYPHUS - (8 위) 18 어게인 - (9 위) 경이로운 소문	o 애플앱스토어(2.26) : 순위 없음 o 구글플레이(2.26) : 순위 없음	
유럽	영국	o 빌보드 차트 (2 월 마지막 주) - (45 위) BTS : Dynamite ※ 빌보드 차트는 이하 모든 국가 동일 o 스포티파이 차트 (2 월 마지막 주) - (139 위) BTS : Dynamite	o 주요 차트 순위권 내 없음	o 애플앱스토어(2.31) : 순위 없음 o 구글플레이(2.31) : 순위 없음	
	프랑스	o 스포티파이 차트 (2 월 마지막 주) - (159 위) BTS : Dynamite	o 주요 차트 순위권 내 없음	o 애플앱스토어(2.31) : 순위 없음 o 구글플레이(2.31) : 순위 없음	
	독일	o 스포티파이 차트 (2 월 마지막 주) - (130 위) BTS : Dynamite	o 주요 차트 순위권 내 없음	o 애플앱스토어(2.31) : 순위 없음 o 구글플레이(2.31) : 순위 없음	
	이태리	o 스포티파이 차트 (2 월 마지막 주) - (111 위) BTS : Dynamite	o 주요 차트 순위권 내 없음	o 애플앱스토어(2.31) : 순위 없음 o 구글플레이(2.31) : 순위 없음	
중동	UAE	o 양가미 차트(2.28) - 순위 없음	o 넷플릭스 오늘의 TOP 10(2.28) - 순위 없음	o 애플앱스토어(UAE, 2.28) - (1 위) 배틀그라운드 o 애플앱스토어(사우디, 2.28) - (1 위) 배틀그라운드 o 애플앱스토어(오만, 2.28) - (1 위) 배틀그라운드 o 애플앱스토어(이집트, 2.28) - (1 위) 배틀그라운드	

※ 주요 국가별 한류콘텐츠 인기 동향은 현지에서 공개되는 주요 차트 순위를 한국콘텐츠진흥원 해외거점에서 수시 모니터링을 통해 국가별, 분야별 차트 유무, 발표 시점 및 주기 등을 종합적으로 고려·집계하여 월간 단위로 정리한 것입니다.

※ 본 자료 작성 취지는 현지에서 인기를 얻는 특정 콘텐츠, 아티스트의 정확한 순위 보다는 전반적인 한류콘텐츠의 인기유지 및 점유 정도 등에 대한 **경향성**을 보기 위함으로 **참고용**으로만 활용하시기 바랍니다.

	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