

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2021

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

217 호

2021년 3월 31일 한류사업팀

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 영화 '미나리', 2021 제작자 조합상 수상 불발 [일본] Mnet 보이그룹 서바이벌 '킹덤', 한일 동시 공개 [유럽] 프랑스와 벨기에, 한국 음악프로그램 '너의 목소리가 보여' 리메이크작 선보일 것 [유럽] 프랑스인 78%, 일주일에 적어도 한 번 스트리밍 서비스 이용해 [베트남] 코로나 19로 인한 베트남 영화 저작권 동향 [베트남] 2020년 베트남 인기 영화 TOP 10 [베트남] 베트남 영화 'Bố Già', 베트남 사상 최단 시간 수익 돌파 [UAE] 사우디아라비아 시청자의 87%가 휴대폰에서 더 많은 비디오 시청
 게임·유희합	<ul style="list-style-type: none"> [유럽] Minecraft, Candy Crush, Valheim: 스웨덴은 게임산업에서 어떻게 자리 잡았는가 [인니] 인니 게임협회, 산학협력 프로그램 런칭 [심천] 바이트댄스 누버스(朝夕光年), 게임 개발자 지원 펀드 설립
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> [일본] 넷플릭스, 일본에서 실사 제작 강화를 위한 TOHO STUDIOS와 장기임대 계약 [UAE] 두바이 채널 Spacetoon, Moonbug 엔터테인먼트 쇼 6개를 MENA 지역에 제공 [UAE] Image Nation, UAE 애니메이션 영화 Catsaway 공동 제작
 만화·웹툰	<ul style="list-style-type: none"> [일본] 코로나 '집콕'으로 일본 만화시장 역대 최대 규모 성장 [유럽] 프랑스에 부는 웹툰 열풍 현상
 음악	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 블랙핑크 로제, 글로벌 차트 장악 [일본] 소니 '360 리얼리티 오디오' 특화 신개념 스튜디오 론칭 [유럽] 녹음 음악: 2020년 프랑스 시장 매출 781M € (+0.1%), 스트리밍 +20.6% [심천] 콰이쇼우(快手) 음악저작권생태발표회(音乐版权生态大会) 개최
 패션	<ul style="list-style-type: none"> [인니] '틱톡 월간 패션쇼' 개최
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> [미국] IFPI, 2020년 음반 시장 보고서 발표 [미국] 비아콤 CBS, 스트리밍 콘텐츠 대규모 투자 [북경] 2020년 중국산 드라마 총 202개 작품 방영허가 발급 [북경] 위예원그룹과 콰이쇼우, 2020년 재무보고 발표 [북경] 중국 웹소설 이용자 규모 4.67억 명, 인터넷 이용자의 47.2% [베트남] 한국어, 베트남 고교졸업시험 과목에 포함. 1 외국어 7개로 늘어 [심천] Tmall(天猫)에서 IP 라이선싱 거래 플랫폼 IPmart 출시



방송·영화



❖ [미국] 영화 '미나리', 2021 제작자 조합상 수상 불발 1)

- ❖ 지난 24 일(현지 시간), 2021 미국 제작자 조합상(Producers Guild Awards 2021) 시상식이 개최됨. PGA 는 지난 31 년간 아카데미 후보와 작품상 수상작이 대부분 동일함.
- ❖ 영화 '미나리'는 작품상(Darryl F. Zanuck Award for Outstanding Producer of Theatrical Motion Pictures)의 후보에 올랐으나, 클로이 자오 감독의 '노마드랜드(Nomadland)'가 수상함.
- ❖ 영화 '노마드랜드'는 지난해 베네치아 국제영화제 황금사자상, 골든글로브 작품상과 감독상 등 현재까지 약 200 개의 수상이력이 있음.
- ❖ PGA 는 감독조합상(Directors Guild of America Awards), 배우조합상(Screen Actors Guild Awards), 작가조합상(Writers Guild Awards)과 미국 4 대 조합상 중 하나임. 지난 해, 영화 '기생충'도 PGA 작품상 후보에 올랐으나 수상이 불발된 후 아카데미에서 작품상을 수상함
- ❖ 영화 '미나리'는 감독조합상의 감독상, 배우조합상의 앙상블상, 남우주연상(스티븐 연), 여우주연상(윤여정)의 후보로 지명됨.

❖ [일본] Mnet 보이그룹 서바이벌 '킹덤', 한일 동시 공개 2)

- ❖ 국내 대형 연예기획사에 소속된 보이그룹 6 팀의 퍼포먼스 대결을 볼 수 있는 새 프로그램 <KINGDOM : LEGENDARY WAR>가 4 월 1 일부터 일본 동영상 서비스 플랫폼인 ABEMA 를 통해 일본어 자막과 함께 한일 동시 공개될 예정임. 이미 데뷔해 한국뿐 아니라 세계적으로 인기를 얻고 있는 6 팀이 개성 넘치는 파워풀한 퍼포먼스로 진검승부를 펼치는 프로그램임.
- ❖ 2016 년 '제 58 회 일본레코드대상'에서 최우수 신인상을 수상한 YG 엔터테인먼트 소속 그룹 아이콘을 비롯해 BTOB, SF9, THE BOYZ, Stray Kids, ATEEZ 등 일본에서도 여러 수상 경력이나 오리콘 차트 1 위 기록을 가진 그룹들이 다수 등장함.
- ❖ 더욱이 본 프로그램의 MC 에는 동방신기가 결정되어 팬들의 기대를 모으고 있음.

1) 출처

- <https://www.hollywoodreporter.com/news/pga-awards-winners-list-updating-live>
- <https://deadline.com/2021/03/pga-nomadland-best-picture-oscar-1234721408/>
- <https://variety.com/2021/awards/news/producers-guild-awards-winners-2021-1234937556/>
- <https://www.hollywoodreporter.com/news/2021-pga-awards-feature-film-director-nominees-list-the-directors-guild-of-america-spike-award-nominees-2021-03-19-1234937556/>
- <https://variety.com/video/sag-awards-best-film-ensemble-stunt/>

2) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/06ded4c96c7ebcd95956ddb892c3aa30050207a8>



[그림 1] 보이그룹 서바이벌 '킹덤'의 그룹별 포스터

☑ [유럽] 프랑스와 벨기에, 한국 음악프로그램 '너의 목소리가 보여' 리메이크작 선보일 것 3)

- 프랑스 방송사 M6 과 벨기에 방송국 VTM 은, 우리나라 음악프로그램 '너의 목소리가 보여' (이하 너목보) 리메이크판을 제작하겠다고 밝힘.



[그림 2] 너의 목소리가 보여 7 방송 장면 (출처: genie 영상 캡처)

- ☑ 둘 다 Warner Bros International Television 에서 제작되며, 프랑스에서는 'Show Me Your Voice'라는 제목으로 프랑스 전국 채널 M6 에서 방송 예정임. 사회자는 코미디언이자 배우인 Issa Doumbia 가 맡을 예정임.
- ☑ 벨기에에서는 네덜란드어권 지역 방송국인 VTM(DPG)에서 방영될 예정이며, 올해 7 부작으로 프로그램 녹화가 진행될 예정임.

3) 출처: c21media, 미디어 전문 언론 <https://www.c21media.net/news/m6-and-vtm-get-south-koreas-voice/tbivision>, 방송 산업 전문 언론 <https://tbivision.com/2021/03/23/i-can-see-your-voice-format-for-french-and-dutch-speaking-belgium-adaptations/>

- ✔ 올해, 이 포맷은 Fox, 영국의 BBC One, 퀘벡의 캐나다-프랑스어 채널 Noovo, 독일의 RTL 및 네덜란드의 RTL4 에 대한 수수료를 포함, 최근 각색되어 전 세계 18 개국에 방송되었음.
- ✔ 다이앤 민 CJ ENM 포맷영업본부장은, “I Can See Your Voice 는 독창성과 오랜 리메이크 역사를 자랑하는 프로그램이다. 프랑스와 벨기에 현지 버전을 제작함으로써 관객들이 다른 음악 쇼를 만날 수 있게 되어 매우 기쁘다.”라고 전함.

✔ [유럽] 프랑스인 78%, 일주일에 적어도 한 번 스트리밍 서비스 이용해 4)

- 광고 플랫폼 Magnite 와 여론 조사 회사인 Harris Interactive 는 ‘CTV : 미래 예측’이라는 제목의 보고서를 게시함.
 - ✔ 연구가 수행된 유럽 5 개국 내 18~64 세의 2,100 명에게 스트리밍 TV 사용에 대해 설문조사를 시행함. 응답에서 프랑스 내 스트리밍 이용 행태 변화를 알 수 있음.
 - ✔ 이 연구는 스마트 TV 채택이 TV 콘텐츠 소비 행태의 급진적 변화와 선형 TV 의 분열 증가라는 두 가지 현상에 의해 주도된다는 사실을 강조함.
 - CTV(Connected TV)는 스마트 TV, 게임 콘솔 (Xbox, Playstation), 스트리밍 장치 (Apple TV), 통신 박스 또는 HDMI 키 (Fire TV, Chromecast)를 통해 인터넷에 연결된 모든 TV 를 말함. 스마트 TV 시청자는 일반적으로 앱을 사용하여 프리미엄 콘텐츠, 영화, 시리즈 및 다큐멘터리를 시청하는 개인을 포함함. 이를 OTT (over the top)’이라고 하며, ISP 또는 유료 TV 가입 없이 비디오를 소비할 수 있음.
 - ✔ 프랑스에서 CTV 는 "가정집에서 가장 크고 영향력 있는 화면"이라 할 수 있으며, 오늘날 많은 가정은 주요 구독자라고 할 수 있음. 따라서 광고주에게 CTV 는 디지털과 TV 사이의 두 가지 장점을 함께 제공함. 즉, 프리미엄 와이드 스크린 환경에서의 정확한 표적화를 제공함.
 - ✔ 이 연구는 이러한 새로운 사용이 모든 유럽 가정, 특히 프랑스에서 얼마나 피할 수 없는 현상인지 보여줌. CTV 의 도달 범위는 선형 TV 의 도달 범위에 필적함. 소비자의 78%는 적어도 일주일에 한 번 스트리밍 서비스를 사용하고, 46%는 매일 사용하는 것으로 나타남. 스트리밍은 주간 TV 시청의 40%를 차지함.

4) 출처: 에크랑 토탈, 프랑스 미디어 전문 언론

<https://ecran-total.fr/2021/03/17/78-des-francais-utilisent-un-service-de-streaming-au-moins-une-fois-par-semaine/>

☑ [베트남] 코로나 19 로 인한 베트남 영화 저작권 동향

- ☑ 코로나 19 2 차 재확산에도 불구하고 베트남 영화관은 영업을 계속할 수 있었으나, 코로나 조치 준수로 인한 베트남 영화들의 개봉 연기로 인한 타격은 불가피.
- ☑ 베트남 최대 명절 설(땃, Tet) 연휴 기간은 전통적으로 베트남 극장의 대목으로 인식, 베트남 영화계는 이 기간을 2020 년 코로나 19 로 인한 타격을 회복할 기회로 기대하였음. 그러나 지난 1 월 28 일 코로나 19 2 차 재확산으로 설 연휴 동안에도 일부 성(省)간 이동이 차단되었으며 베트남 로컬 영화 개봉도 대거 연기되었음.
- ☑ ‘Trạng Tí Phiêu Lưu Ký’, ‘Gái Già Lắm Chiêu V: Những Cuộc Đời Vương Giả’, ‘Lật Mặt: 48H’, ‘Bố Già’ 총 4 편의 베트남 로컬 영화가 2 월 12 일 개봉 예정이었으나 갑작스러운 코로나 19 재확산으로 4 편 모두 개봉이 연기됨. 특히 ‘Trạng Tí Phiêu Lưu Ký’의 경우, 원작 만화 저작권자와의 분쟁 등으로 인해 일부 베트남 네티즌으로부터의 보이콧 움직임도 있었음.
- ☑ ‘Trạng Tí Phiêu Lưu Ký’ 430 억 동, ‘Gái Già Lắm Chiêu V: Những Cuộc Đời Vương Giả’ 460 억 동, ‘Bố Già’ 230 억 동 등, 상기 작품들이 베트남 기준으로 투자 규모가 큰 영화들이라는 점을 고려하면 개봉 연기로 인한 베트남 영화산업의 타격은 매우 클 것으로 예측.



그림 3 | 2021년 베트남 인기 로컬 영화 포스터

☑ [베트남] 2020 년 베트남 인기 영화 TOP 10

- ☑ 베트남은 현재 영화산업에서 뛰어난 인프라와 잠재력을 보유하고 있어 아시아 지역 중 특히 베트남 영화 환경에 대해 많은 외국 영화 제작자와 국제 투자자들의 뜨거운 관심을 보이고 있음. 이러한 성과에 힘입어 2020 년은 전년에 이어 다양하고 참신한 영화 작품으로 흥행에 성공한 한해로 평가.

📌 2020 년 베트남 인기 영화 TOP 10 리스트

순위	영화	개요	이미지
1	Tiệc Trăng Máu (Blood Moon Party) 매출액 : 1,750 억동	한국 영화 '완벽한 타인'을 리메이크한 베트남 "Blood Moon Party"는 1,750 억 동 의 엄청난 매출을 올려 'Cua Lại Vợ Bầu'와 'Hai Phuong'에 이어 역대 최고 수익 베트남 영화 3 위 에 오름. 관객, 전문가, 엔터테인먼트, 아카데미 또는 수익 면 등 모든 요소를 충족시킨 2020 년 가장 성공적인 영화가 될 자격	
2	Gái Già Lắm Chiêu 3 (Royal Bride) 매출액 : 1,650 억동	'Gai Gia Lam Chieu 1&2' 의 성공에 힘입어 제작 프로듀서는 세 번째 시리즈 작품. 개봉 2 주 후 이 영화는 1,650 억 동 의 매출로 설 연휴 개봉 다른 두 영화에 비해 엄청난 수익을 올렸으며, 이는 가장 높은 수익을 올린 베트남 작품 5 위 에 오름. 하지만 몇 달 후 개봉된 위 'Blood Moon Party' 에게 밀려 상위 6 위 로 밀림	
3	Đôi Mắt Âm Dương (음양의 눈) 매출액 : 673.6 억동	2020 년 설날 1 월 25 일 개봉한 '음양의 눈' 은 공포 영화 장르에 속했기 때문에 관객들에게는 다소 생소한 영화로 여겨짐. 개봉 2 주 후, 이 영화는 677 억 6 천만 동 의 수익을 올렸는데, 그다지 인상적이지는 않았지만, 올해 베트남 최고 수익 TOP 3 에 속하기에는 충분한 영화로 평가	
4	Ròm (룸) 매출액 : 581.3 억동	이 영화는 Rom 이라는 어린 소년의 복권 브로커로서의 이야기와 주변 가난한 사람들의 삶을 바꾸고자 하는 열망에 대한 이야기를 담고 있음. 이 영화는 부산 국제 영화제에서 최우수상을 받았고, 영화가 끝날 무렵, 최종적으로 약 581.3 억 동 을 벌어들임	
5	30 Chua Phai Tết (30 일이 아직 설날이 아니야) 매출액 : 563.2 억동	많은 사람의 기대와는 달리 광 후이 감독의 타임 루프 장르 활용이 매끄럽지 않아 영화가 길고 지루해 보인 작품. 영화 상영이 끝날 때까지 많은 사람이 주인공 배우들에 대한 높은 기대를 보였지만, 이와는 달리 영화는 563 억 2 천만 동 의 매출을 올리는 것에 만족해야 했음	
6	Chị Mười Ba : 3 Ngày Sinh Tử (13 번째 언니 : 생과 사의 3 일) 매출액 : 390 억동	많은 관객이 기다렸던 열 세 번째 누나 파트 1 의 성공에 이어 나온 파트 2 작품. 극장 개봉 5 일 만에 영화는 복잡한 코로나 상황 이 지속된 상황이지만, 올해 베트남 영화 수익 순위 6 위 에 오르는 놀랄만한 기록을 세움	
7	Nắng 3: Lời Hứa Của Cha (Sunny 3 - 아버지의 약속) 매출액 : 324 억동	이전에 개봉된 2 편까지는 좋은 평판을 얻었던 세 번째 영화는 완전히 새로운 구성을 보여주었고 여전히 잠재력 있는 것으로 평가됨. 그러나 이 영화 또한 코로나 시기에 개봉하여 전염병으로 인해 극장이 폐쇄, 상영을 중단되고 말았음	
8	Sắc Đẹp Dối Trá (거짓 미모) 매출액 : 254.5 억동	개봉 당시 인기 스타이던 Huong Giang 이 처음으로 연기를 했기에 극장가에서는 매우 인기가 좋을 것이라 생각했지만, 결과는 상당히 실망스러웠음. 이 영화가 '코로나 시기에 개봉했다'는 불행은 말할 것도 없고, 트랜스젠더 이야기를 약용할 가능성에도 불구하고 영화 내용과 품질에서도 많은 '암초'를 만나 한계	
9	Trái Tim Quái Vật (몬스터의 심장) 매출액 : 126.7 억동	'몬스터의 심장' 은 큰 기대를 모은 작품이었고 소름 끼치는 로맨틱 스릴러 장르로 극장에 상영될 때쯤 집중적인 홍보 덕분에 큰 관심을 받았지만, 결과는 '용두 사미'가 되었다는 평가를 받음. 그 후 추가적인 홍보 효과가 높지 않아 큰 반응을 이끌어 내지는 못함	
10	Băng Chưng Vô Hình (보이지 않는 증거) 매출액 : 76.9 억동	스릴러 장르에 충실하게 제작되어 관객들에게 좋은 베트남 영화 중 하나로 평가되었지만, 많은 사람이 예상했던 것만큼 좋은 성적을 내지는 못함. 대본, 각색 등 영화의 완성도는 어느 정도 보장되었으나 출연진의 '티켓 파워'가 없었고, 코로나로 인해 관객들의 관심도 잃음	

※ 출처 : (주)푸르모 디티(하노이 사무소)

☑ [베트남] 베트남 영화 'Bố Già', 베트남 사상 최단 시간 수익 돌파

- ☑ 베트남 영화 사상 최단 시간 2 천억 동(VND), 미화로 약 9 백만 달러의 수익을 낸 베트남 토종 영화가 나옴. 영화 배급사 갤럭시에 따르면 영화 'Bố Già'는 지난 5 일 베트남 전국 극장에서 상영을 시작했는데 불과 9 일 만에 베트남 영화 사상 최단 시간 2 천억 동을 깨고, 현재도 흥행이 이어지고 있다고 밝힘
- ☑ 현재 상영관을 4,000 개 이상으로 늘린 베트남 최고의 흥행작 영화 'Bố Già'는 지난 2019 년 1,920 억 동(VND)을 벌어들인 베트남 영화 "Cua Lại Vợ Bầu" (Win My Baby Back)의 기록을 가볍게 깬음
- ☑ 웹드라마를 영화로 각색해 제작된 이 영화 제목 'Bố Già'는 한국어로 '늙은 아버지(Old Father)'라는 뜻으로, 영화 내용은 홀아버지와 자식의 사랑 이야기. 주인공은 코미디언이자 TV 진행자인 쩐 탄(Tran T hanh)이 출연했으며, 지난해 유튜브를 통해 5 회에 걸쳐 총 9 천만 건 이상의 조회 수를 기록하며 베트남에서 가장 많은 유튜브 조회 수를 기록한 영상 중 하나로 기록됐음



|그림 4| Bố Già 영화 포스터

☑ [UAE] 사우디아라비아 시청자의 87%가 휴대폰에서 더 많은 비디오 시청 5)

- ☑ 코로나 19 로 인해 TV 시청 보다 모바일 동영상 시청 시간이 두 배로 늘어나는 등의 모바일 트렌드가 가속화되고 있음.
- ☑ Snap Inc 의 보고서에 따르면 사우디아라비아 시청자의 약 87 %가 전년도보다 스마트폰으로 더 많은 동영상을 시청하며, 소비자의 90 %가 동영상 전 시리즈 시청에 몰입하지 못한다고 밝힘. 설문 조사에 참여한 응답자의 96 %는 화면을 세로로 채우는 영상이 더 개인적으로 느껴진다고 응답했고 94 %는 더 몰입감이 있다고 답함.

5) 출처

- <https://www.broadcastprome.com/news/87-of-ksa-consumers-watch-more-video-on-phones-than-previous-year-snapchat/>

- ✔ Snap Inc.의 보고서는 시청자들이 엔터테인먼트를 위해 모바일 기기에서 4시간 5분을 소비하는 반면 TV는 1시간 58분에 불과하다고 주장함. Z세대 및 밀레니얼 세대 소비자의 94%는 모바일 영상이 코로나 19로 인한 새로운 불안감에 대처할 수 있고 물리적으로 떨어져있는 사랑하는 사람들과 연락을 유지하는 데 도움이 되었다고 밝힘.
- ✔ 시청자들은 자신들의 일정과 시간 약속에 맞춰 짧은 형식의 영상 시청으로 전환하고 있음. Z세대의 94%와 밀레니얼 세대의 96%는 짧은 형식의 프리미엄 콘텐츠가 그들 세대에 잘 어울린다고 생각하며 92%가 동의함.
- ✔ 코로나 대유행 이후 미디어 소비가 증가했으며 TV를 시청할 때 보다 모바일 동영상을 시청하는 시간이 두 배, 데스크톱, 노트북 또는 태블릿보다 45분 더 많이 소비하며 모바일 시청이 계속 될 것으로 예상됨.

게임·융복합



✔ [심천] 바이트댄스 누버스(朝夕光年), 게임 개발자 지원 펀드 설립

- ✔ 누버스에서 우수한 게임 개발자에게 자금 및 맞춤형 서비스를 제공하기 위해 누버스 인스퍼레이션 펀드 (Nuverse Inspiration Fund. 이하 NIF)를 설립했다고 정식 발표함.
- ✔ 누버스는 바이트댄스 산하 게임 R&D 및 배급 회사로서, 글로벌 플레이어들에게 다양한 게임 체험을 제공하기 위해 힘쓰고 있음. 누버스가 공식 홈페이지 및 위챗 공식계정에 NIF를 통해 창의력이 넘치는 우수한 게임 개발자와 장기적인 파트너십을 맺는 것을 원한다고 밝힘.
- ✔ 누버스 담당자는 “NIF는 자금 투자뿐만 아니라, 협력 파트너를 위해 인적 자원 서비스, 시장 조사 지원, R&D 및 배급 업무 지원 등 사후 지원 서비스도 제공할 것이다”라고 설명함.
- ✔ 담당자는 “새로운 사물의 탄생에는 언제나 용기와 상상이 동반하며, 이러한 것들이 미지의 세계를 개척하는 것이다. NIF는 우수한 창업자들과 함께 게임 세계의 눈부신 미래를 모색하고, 기발한 상상력으로 가득 찬 개발팀에게 창작의 활기를 불어넣을 것이다”라고 밝힘.

6) [유럽] Minecraft, Candy Crush, Valheim: 스웨덴은 게임 산업에서 어떻게 자리 잡았는가 6)

- 스웨덴은 세계적 브랜드 ABBA, Ikea, Volvo 뿐만 아니라 게임 개발 강국이라 할 수 있음. Candy Crush, Minecraft, Valheim 과 같은 게임의 세계적인 성공 덕분에, 스웨덴 게임 부문은 문화 수출 분야에서 첫 번째로 자리 잡음.



그림 5 | 캔디크러쉬사가 (출처: 킹닷컴)



그림 6 | 마인크래프트 (출처: 마인크래프트)



그림 7 | 발heim (출처: Coffee Stain Publishing)

- 미국과 일본 기업이 글로벌 게임 시장의 선두를 차지하고 있지만, 인구가 천만 명이 조금 넘는 북유럽 국가에서는 이 산업의 성장이 인상적이라 할 수 있음.
- 스웨덴게임산업협회(Swedish Games Industry) 연례 보고서에 따르면, 게임 제작자들은 2019 년에 23 억 유로 이상의 연간 매출을 달성했으며, 이는 10 년 전보다 20 배 증가하는 수치임. 이 부문에 속한 스웨덴 기업의 수는 2014 년 이후 두 배로 증가하여, 2019 년에는 435 개에 이르며 9,000 명 이상을 고용하고 있음. 이러한 추세는 Covid-19 에 의해 더욱 강화됨.
- Massive Entertainment 또는 Embark 와 같은 많은 스웨덴 게임 스튜디오는, 현재 할리우드 영화에 준하는 수천만 달러의 예산으로 소위 'AAA'급 게임을 개발하고 있음. 그러나 그들 중 몇몇은 소규모 팀이나 독립 스튜디오의 놀라운 성공 덕분에 큰 업적을 거둠. 스웨덴 헬싱보리(Helsingbor)에 기반을 둔 Frictional Games 는, 인기 게임 'Amnesia : The Dark Descent'가 출시될 당시(2010 년) 직원이 소수에 불과했음.
 - 이 게임은 공포 이미지에 대한 무서운 반응 덕분에, 세계에서 가장 유명해진 스웨덴 YouTube 사용자 PewDiePie 의 인지도를 높이는 데 도움이 되었음. Minecraft 초기버전은 Notch 라고 알려진 Markus Person 이 혼자 만들었음. 국제적으로 인기를 끈 이 게임은 2014 년 Mojang 회사와 함께 25 억 달러에 Microsoft 에 판매되었음. 개발자 Iron Gate 는 2 월 초, 5 백만 번의 다운로드를 기록한 게임 Valheim 을 출시했을 때 단 5 명으로 구성된 팀이었음.

6) 출처: 프렌치 웹, 디지털 산업 전문 매거진

<https://www.frenchweb.fr/minecraft-candy-crush-valheim-comment-la-suede-sest-imposee-dans-lindustrie-du-jeu-video/417553>

☑ [인니] 인니 게임협회, 산학협력 프로그램 런칭

- ☑ 2021년 3월 10일 인도네시아 게임협회(AGI)는 아가떼 아카데미(Agate Academy)와 협업하여 산학협력 프로그램 <게임 탠런트 인도네시아(Game Talent Indonesia)>를 런칭.
- ☑ 아가떼 아카데미(Agate Academy)는 2009년 설립된 비영리 단체로 현지 게임 개발자를 육성하는 교육 기관임.
- ☑ 해당 프로그램은 웨비나(Webinar), 토론회, 온라인 강의, 인턴십 등 세부 프로그램으로 구성되어 관련 학과 졸업생 대상 산업 실무교육을 온라인으로 진행.
- ☑ 현재 참가자 모집 중으로 게임 탠런트 인도네시아 공식 홈페이지(www.gametalent.id/)를 통해 참가 등록 가능
- ☑ 한편, 인도네시아 게임협회(AGI) 찹또 아디구노(Cipto Adiguno) 회장은 “본 프로그램을 통해 게임 개발자, 게임 아티스트 등 인도네시아 게임산업 종사자들의 역량이 강화되어 상향 평준화가 되길 바란다.”고 밝힘

애니·캐릭터



☑ [일본] 넷플릭스, 일본에서 실사 제작 강화를 위한 TOHO STUDIOS 와 장기 임대 계약 7)

- ☑ 넷플릭스가 일본에서 실사 콘텐츠 제작을 가속화할 예정임. TOHO STUDIOS 주식회사와 연계 토호스튜디오의 시설을 2021년 4월 1일부터 수년간 장기 임대해 일본 국내 제작 거점을 설치한다고 발표. 넷플릭스는 이미 여러 나라에서 자사 오리지널 콘텐츠 제작시 스튜디오를 임대하고 있는데 일본 내 장기 거점 설치의 이번이 최초임.
- ☑ 토호스튜디오는 일본 최대 규모 촬영 스튜디오로 ‘7인의 사무라이’, ‘고질라’ 등의 유명 작품을 제작한 회사임. 넷플릭스는 토호스튜디오 내 제 7 스테이지, 제 10 스테이지 등 관련 시설을 임대해 ‘유유백서(幽☆遊☆白書)’, ‘Sanctuary(サンクトゥアリー-聖域-)’ 등의 대형 실사 작품 제작을 진행할 예정임. 실사 작품 강화와 동시에 장편 영화, 드라마, 리얼리티 쇼 관련 오리지널 작품 제작도 속도를 낼 예정이라고 함.
- ☑ 한편, 넷플릭스는 작년 일본에서 회원 수 500만 명을 돌파했으며 올해 가격 인상에도 불구하고 유저 수 감소 등의 타격은 없었다고 함.
- ☑ 제작 체제 강화와 더불어 ‘데스노트’ 등의 CG 제작을 맡은 바 있는 VFX(시각효과) 기술 관련 현지 유명 업체 디지털프린티어와 4년간 업무위탁 계약도 맺음. 관련 콘텐츠 <아리스 인 보더랜드>와 같은 VFX 기술을 활용한 작품 제작이 증가할 것으로 보임.

7) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/dcf9707df69ad2cedaebecbec8401589d558089b>



그림 8 | 넷플릭스, 토호스튜디오 임대 계약

☑ [UAE] 두바이 채널 Spacetoon, 코코멜론 등의 Moonbug 엔터테인먼트 쇼 6 개를 MENA 지역에 제공 8)

- ☑ Spacetoon 은 Moonbug 엔터테인먼트와 전략적 파트너십을 체결하고 애니메이션 6 개를 Spacetoon Go 에 선보임. 이 중에는 최근 YouTube 구독자 1 억 명을 돌파하고 미국 Netflix 의 Top 10 차트에서 130 일 넘게 지킨 5 개의 Moonbug 타이틀과 함께 글 CoComelon 이 포함됨. 모든 애니메이션은 현지화되어 아랍어로 더빙됨.
- ☑ 스페이스툰은 MENA 지역에서 CoComelon 브랜드의 마스터 라이선스로 선정되었고 애니메이션 인기 캐릭터에서 영감을 얻은 어린이 상품 및 소비재 라인을 새로 개발하기 시작함.



그림 9 | moonbug 엔터테인먼트 이미지 (출처 : digitalstudio)

8) 출처

- <https://www.digitalstudio.me.com/broadcast/broadcast-business/36375-spacetoon-to-bring-six-moonbug-entertainment-shows-to-mena-including-cocomelon>

☑ [UAE] Image Nation, UAE 애니메이션 영화 Catsaway 공동 제작 9)



그림 10 | Catsaway 감독 Fadel Saeed Al Muhairi (출처 : digitalstudio)

- ☑ Image Nation 은 2020 년 초 부터 Tent Pictures Productions 과 함께 Catsaway 애니메이션 영화의 공동 제작사로 제작에 참여함. 사전 제작 과정을 거친 Catsaway 는 아부다비의 미디어 허브 two-four54 입주 제작 시설에서 음성 녹음이 진행되고 있음.
- ☑ 세기가 시작되기 직전에 설정된 Catsaway 는 다문화 도시가 주변으로 진화함에 따라 아부다비에 집을 짓기 위해 노력하는 고양이 그룹에 관한 것입니다. 관객들은 고전적인 2D 애니메이션 스타일에 대한 향수를 느끼며 초기 아부다비로 돌아갈 것입니다.
- ☑ Catsaway 는 아부다비에서 제작 된 최초의 완전 애니메이션 영화로 Image Nation 이 애니메이션 장편 영화에 처음으로 진출해 제작한 애니메이션이기도 함.
- ☑ Catsaway 의 감독 Fadel Saeed Al Muhairi 는 “고전적인 2D 애니메이션은 중동지역의 시청자들에게 향수와 상쾌한 경험을 선사할 것임. 최근 몇 년간 UAE 전역에서 점점 더 많은 영화 제작자들이 뛰어난 스토리를 전 세계에 알리면서 영화 및 애니메이션 재능을 보여주고 있다”고 언급함.
- ☑ 아부다비에 소재한 Image Nation 는 최근에 사우디아라비아 전역의 영화관에서 상영 된 사우디 감독 Shahad Ameen 의 Scales 와 MBC 의 Shahid VIP 플랫폼에서 스트리밍중인 Rami Yasin 의 Bloodline, 두 개의 장편 영화를 개봉했음.

9) 출처

- <https://www.digitalstudiome.com/production/content-business/36053-image-nation-joins-first-fully-animated-film-produced-in-abu-dhabi-catsaway>

만화·웹툰



☑ [일본] 코로나 '집콕'으로 일본 만화시장 역대 최대 규모 성장 10)

- ☑ 일본 (사)전국출판협회 출판과학연구소는 2020 년 일본 만화시장 규모를 발표. 출판만화와 전자만화를 합친 만화 시장 규모는 6,126 억 엔(약 6 조 3,711 억 원) 규모로 통계 집계 이래 최고 규모를 달성했으며 이는 일본 만화 시장의 최고 전성기였던 1995 년의 규모를 넘어섬.
- ☑ 판매 시장 규모가 확대된 데에는 코로나 감염 확대에 따른 '집콕' 이 원인으로 꼽히며 '집콕'생활의 장기화로 인해 전자 서적의 판매량이 급증한 점과 더불어 일본 박스오피스 사상 역대 1 위를 기록한 <귀멸의 칼날>의 원작 만화의 인기 등도 원인이라고 함.
- ☑ 2020 년 만화 시장의 특징은 만화잡지 판매가 줄어든 반면 단행본 및 전자만화 판매가 증가했다는 점임. 일본 전국출판협회 추정에 따르면 만화잡지 추정 판매금액은 627 억 엔으로 전년보다 13.2% 줄어든 반면 단행본은 전년보다 23.9% 늘어난 2,079 억 엔으로 추정됨. 전자만화는 전년 대비 무려 31.9% 증가한 3,420 억엔 규모임.
- ☑ 통계 집계 이래 출판만화 단행본이 증가한 것은 <귀멸의 칼날>을 포함 히트작이 많이 출판되었던 2019 년과 2020 년뿐이며 전자만화는 2014 년 이후 계속 성장하고 있음.

☑ [유럽] 프랑스에 부는 웹툰 열풍 현상 11)

- ☑ 벨기에 프랑코 만화 뉴스 전문 언론인 ActuaBD 에 따르면, 델코트(Delcourt) 그룹의 베리 툰 플랫폼 출시를 계기로, 델리 툰(2016), 웹툰 팩토리(2018), 웹툰즈(일본, 미국, 프랑스 내 네이버-라인 웹툰), 투믹스(2020)에 이어, 웹툰은 그들에게 새로운 시장이라고 밝힘. 또한 “웹툰은 매우 현지화된 제작물임에도 불구하고, 외국 작품에도 매우 개방적이다.”라고 말함.
- ☑ ActuaBD 는 이어서 “우리는 항상 디지털 현상과 스크린(영화, TV, 게임 등)을 통한 만화 이용에 관심이 있었지만, 지금까지는 이것이 우리의 주요 초점이 아니었다. 하지만 상황을 완전히 바꾸는 현상이 바로 웹툰”이라고 전함. 만화가 디지털 형식 플랫폼을 만나 그 장점을 잘 활용하고 있으며, 기존 종이에 그림을 그려 넣는 전통 방식의 한계를 넘어 매우 유용하다고 밝힘.

10) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/df109150d32261c50b5d709d4c8d80b659b8b72d>

11) 출처: ActuaBD, 벨기에 프랑코 만화 전문 언론

- <https://www.actuabd.com/Le-phenomene-webtoon-s-installe-en-France>

- ☑ 또한, 이들은 웹툰이 '새로운 상업 기준'이라 칭하며, 네이버의 글로벌 웹툰 플랫폼 라인 웹툰을 언급함. 라인 웹툰은 영문 번역으로 시작해, 현재는 중국어 (홍콩을 포함한 중국, 대만), 프랑스어 (2019년부터 서울사무소에서 직접 관리), 스페인어, 인도네시아어와 태국어 등을 제공한다 고 전함. 특히, 라인 웹툰은 일본 코미코, 한국 투믹스, 레진코믹스, 카카오를 앞서고 있다고 언급함.
- ☑ 이와 더불어, 웹툰은 '최적화된 경제 모델'이라 강조하며, 웹툰은 비즈니스 모델을 경제적으로 수익성 있게 만드는 데 성공했다고 언급함. 서양 출판사들은 웹툰 산업이 새롭고 매력적인 경제 모델이 되어주고 있으며, 2020년 프랑스 만화산업의 매출 규모는 5억 9천 1백만 유로(+6%)로 조사됨.
- ☑ 검색 엔진 데이터에 따르면 '웹툰' 검색으로 인한 웹툰 현상이 세계적으로 점점 퍼지고 있다고 함. 프랑스에서는 2020년 12월부터 '웹툰'이라는 단어를 구글링한 것이 전년 대비 10배 증가했다고 밝힘.



|그림 11| 웹툰 여신강림(True Beauty) (출처: 네이버 웹툰 여신강림)

음악



☑ [미국] 블랙핑크 로제, 글로벌 차트 장악 12)

- ☑ 지난 12 일, 블랙핑크 멤버 로제는 솔로 앨범 ‘R’을 발매함.
- ☑ 지난 22 일(현지 시간), 빌보드는 3 월 12 일부터 18 일까지 한 주간의 순위를 발표함. 미국 빌보드 메인 싱글 차트 인 ‘핫 100(Hot 100)’의 70 위로 오름. 한국 여자 솔로 아티스트 두 번째이자 최고 순위임.
- ☑ ‘On The Ground’는 K-POP 솔로 아티스트 최초로 , 전 세계 200 개 이상의 지역의 자료를 기반으로 선정된 ‘빌보드 글로벌 200’과 ‘빌보드 글로벌 200(미국 제외)’에서 모두 1 위를 차지함.
- ☑ 앨범의 수록곡 ‘Gone’ 또한 빌보드 글로벌 차트에 각각 29 위, 17 위를 기록함.
- ☑ 24 일(현지 시간), 로제는 빌보드 차트와 앨범 및 음원 판매량 등 음악 소비를 바탕으로 매주 선정하는 ‘빌보드 이머징 아티스트 차트(Billboard Emerging Artists Chart)’의 2 위로 선정됨.
- ☑ 앨범 ‘R’의 타이틀곡인 ‘On The Ground’는 발매 당일 미국을 비롯한 51 개국 아이튠즈(iTunes) 차트와 글로벌 유튜브 송 차트, 유튜브 뮤직비디오 차트에서 1 위를 차지함.
- ☑ 타이틀곡의 뮤직비디오의 경우, 한국 여성 솔로 아티스트 뮤직비디오 중 최단 기간에 1 억 조회 수를 달성함.
- ☑ 지난 16 일(현지 시간), 미국 인기 토크쇼인 ‘지미 팰런쇼(The Tonight Show Starring Jimmy Fallon)’에 등장하여 ‘On The Ground’의 무대를 선보임. 이 또한, K-POP 솔로 아티스트 최초임.

☑ [심천] 콰이쇼우(快手) 음악저작권생태발표회(音乐版权生态大会) 개최

- ☑ 3 월 22 일, 중국 유명 쇼트클립 플랫폼인 콰이쇼우(快手)가 ‘춘성—2021 콰이쇼우 음악저작권생태발표회(春声—2021 快手音乐版权生态大会)’를 개최하였으며, 중국저작권협회 부이사장 손웨(孙悦), 콰이쇼우 음악 부분 담당자 원술(袁帅) 및 50 여개의 저작권 회사의 대표가 이번 발표회에 참석함.
- ☑ 이번 발표회에서 콰이쇼우는 라이브 방송에 대한 음악 저작권 정산 기준을 명확히 하였으며, 기존 정산 기준에 작사, 작곡 저작권의 별도 정산 및 독립음악가 정산 채널을 추가함.

12) 출처

- <https://www.billboard.com/articles/news/9544420/rose-on-the-ground-debuts-number-one-global-charts/>
- <https://www.billboard.com/articles/news/9542059/blackpink-on-the-ground/>
- <https://www.billboard.com/articles/business/chart-beat/9545392/black-pumas-top-emerging-artists-chart>
- https://www.nme.com/en_asia/news/music/blackpink-rose-billboard-hot-100-global-200-chart-record-top-2906121
- https://www.nme.com/en_asia/news/music/blackpink-rose-on-the-ground-tops-youtube-global-song-chart-2905284

- ☑️ 콰이쇼우는 2020 년에 ‘억 위안 격려 계획(亿元激励计划)’¹³⁾을 통해 음악 사용량에 따라 저작권자와 정산하는 방식을 실행해 왔음. 이번 2021 년에는 라이브 방송에 대한 정산 및 작사, 작곡 저작권 정산 방식을 추가하여 음악 저작권 보호를 강화할 예정임.
- ☑️ 콰이쇼우는 2021 년 내로 모든 저작권자 및 뮤지션들을 대상으로 음악 콘텐츠의 사용 데이터를 확인할 수 있는 플랫폼을 출시할 예정임.

☑️ [일본] 소니 ‘360 리얼리티 오디오’ 특화 신개념 스튜디오 론칭 ¹⁴⁾

- ☑️ 일본 음악제작회사 LADER PRODUCTION 이 소니의 공간 오디오 기술을 활용한 ‘360 리얼리티 오디오’에 특화된 전용 스튜디오 ‘산로쿠마루(山麓丸) 스튜디오(スタジオ)’를 6 월에 론칭할 예정임. 이 스튜디오는 소니의 홈 엔터테인먼트&사운드 등 관련 업계 여러 회사의 기술 협업을 통해 만들어진 신개념 스튜디오임.
- ☑️ 360 Reality Audio 는 소니의 물체 기반 360 도 입체 음향 기술을 사용한 새로운 음악 체험임. 보컬이나 악기 등 음원 하나하나에 위치 정보를 붙여 가상의 공간에 배치하는 것으로 마치 공연장에 와서 직접 듣고 있는 듯한 입체적인 음향을 경험할 수 있다고 함.
- ☑️ 이 스튜디오에서는 360 도 입체 음향 공간의 스피커 환경을 실현해주는 것과 동시에 일반 스튜디오에서는 불가능한 고도의 입체 음향 콘텐츠 제작이 가능함. 3D 음향 사운드 디자인 제작사와 협업해 입체 음향 음원 믹스나 입체 음향 콘텐츠 제작 업무 등을 진행해 나갈 예정이라고 함.



[그림 12] 소니의 ‘360 리얼리티 오디오’ 이미지

13) 억 위안 격려 계획 : 텐센트뮤지션 등 플랫폼에 음악 독점 라이선싱 계약을 하는 개인 뮤지션에게 격려금을 지급하는 프로그램, 2020 년 1 월 1 일부터 실행됨.

14) 출처

- <https://news.yahoo.co.jp/articles/d5fcc8f0f7796f1feac559e0d63876791c2dbffd>

✔ [유럽] 녹음 음악 : 2020 년 프랑스 시장 매출 781M € (+ 0.1 %), 스트리밍 + 20.6 % ¹⁵⁾

● 3 월 16 일 프랑스음반협회(SNEP)의 발표에 따르면, 2020 년 프랑스 음반 시장의 총매출액은 781M 유로로, 2019 년 (780M €)에 비해 0.1 % 증가했음.

- ✔ 저작권접권 및 동기화를 제외한 매출액은 6 억 8,830 만 유로로, 1 년 만에 4.1 % 증가 (2019 년 6 억 3,210 만 유로)함. 이는 2008 년과 비슷한 수준임.
- ✔ 노조가 제시한 매출액에는, 처음으로 ‘페이스북과 같은 소셜 네트워크와 체결한 특정 국제 거래’의 디지털 수익이 포함됨.
- ✔ 노조 총괄 책임자인 Alexandre Lasch 는, “2020 년 시장은 안정적이다. 매우 악화된 경제 상황에서, 특히 문화 부문에서 이것은 이미 위업이다. 그러나 이러한 안정성은 저작권접권과 CD 판매의 현저한 감소와 구독 스트리밍의 지속적인 진행 사이의 매우 대조적인 상황을 가리고 있다.”라고 밝힘.
- ✔ 스트리밍은 총매출 4 억 5,350 만 유로를 기록했으며, 1 년 만에 20.6% 증가했음 (2019 년: 3 억 7,590 만 유로). 프랑스는 작년 말, 스트리밍 서비스에 대한 유료구독 870 만 건을 기록함. 이 중, 총 1,200 만 명의 프리미엄 사용자를 포함함.
- ✔ 프랑스의 총 오디오 스트리밍 사용자 수(무료 사용 포함)는 약 2,000 만 명으로 추정됨. 노조에 따르면, 전체적으로 ‘프랑스 인구의 30%’는 오디오 스트리밍을 사용함.
- ✔ 실제 수익은 2019 년 (2 억 3 천만 유로)에 비해 19.9 % 감소한 1 억 8,420 만 유로를 기록했음. 이러한 감소는 CD 판매량의 감소로 인한 것이며, 매출은 2019 년 대비 27.1% 감소한 1 억 2,690 만 유로를 기록함. SNEP 은, “특히 견고하고 다각화된 유통 네트워크에도 불구하고, 3 개월간의 매장 폐쇄와 문화 상품 부문의 예외적 맥락으로 인해 미디어가 심각한 영향을 받았다.”라고 밝힘.
- ✔ Alexandre Lasch 는, “주목할 만한 업적은 LP 판매량이며, 2020 년에 450 만 개 판매를 기록하는 등 계속 성장 중이다. 매출액은 10% 증가하여 3 년 만에 두 배 이상 증가한 실제 판매량의 28%를 차지한다. 매출 5 천 1 백만 유로를 기록한 LP 는 작년과 마찬가지로 비디오 스트리밍보다 더 많은 수익을 창출했다.”라고 덧붙임.

15) 출처: 뉴스탱크컬처, 프랑스 문화 산업 전문 언론

- <https://culture.newstank.fr/article/view/211465/musique-enregistree-781-marche-francais-2020-0-1-streaming-20-6.html>

패션



☑ [인니] '틱톡 월간 패션쇼' 개최

- ☑ 2021년 3월 1일부터 28일까지 글로벌 동영상 공유 플랫폼인 틱톡(TikTok)은 <틱톡 월간 패션쇼(TikTok Fashion Month)>를 개최.
- ☑ 이번 행사는 파리패션위크조직위원회(Paris Fashion Week), 영국패션위원회(British Fashion Council), IMG(International Management Group), La Federation de la Haute Courte et de la Mode(FHCM) 등과 협업하여 패션 전후 변화, 틱톡 패션 스타일, 틱톡 메이크업 스타일, 메이크업 트렌드 전후 비교 등 다채로운 세부 프로그램으로 구성되어 운영.
- ☑ 특히, 인도네시아에서는 2020년 8월에 작고한 인도네시아 유명 패션디자이너인 바르리 아스마라(Barli Asmara)의 브랜드사와 협업하여 고인의 생일을 기념하기 위해 2021년 3월 3일 '밤의 시간(Nocturnal Hours)'라는 주제로 온라인 가상 패션쇼를 특별 개최.
- ☑ 이 외에도 현지 뷰티 브랜드 <디어미뷰티(Dear Me Beauty)>, 가수 라흐마니아 아스타리니(Rahmania Astarini) 등과 협업하여 패션과 뷰티가 결합된 프로그램을 운영.

통합(정책·기타)



☑ [미국] IFPI, 2020년 음반 시장 보고서 발표 16)

- ☑ 23일(현지 시간), 국제음반산업협회(IFPI)는 2020년 전 세계 음반 시장에 관련한 '글로벌 음악 보고서 2021(Global Music Report 2021)'을 발표함.
- ☑ 해당 보고서에 따르면, 코로나 19의 영향으로 각종 스트리밍 서비스의 유료 구독자 4억 4천 3백만 명을 통한 수입이 20% 증가하여 134억 달러를 기록함.
- ☑ 2020년 전 세계 음악 판매량은 6년 연속 증가하고 있으며, 총 수입은 216억 달러임. 이는 지난해 대비 7.4% 증가함. 이러한 추이는 스트리밍 서비스 구독 매출 약 20% 증가한 134억 달러의 영향이 매우 크며, 전체 음반 판매의 62%를 차지한다고 밝힘.

16) 출처

- <https://www.billboard.com/articles/business/9544722/ifpi-global-report-2021-music-streaming-sales-revenue-pandemic/>

- <https://www.ifpi.org/ifpi-issues-annual-global-music-report-2021/>

- <https://www.billboard.com/amp/articles/business/9544722/ifpi-global-report-2021-music-streaming-sales-revenue-pandemic>

- <https://variety.com/2021/music/news/bts-streaming-nearly-20-growth-and-other-takeaways-from-the-ifpi-global-report-1234936526/>

- ✔ 스트리밍을 제외한 디지털 매출 중 다운로드 매출이 약 12 억 달러를 기록하며 지난 해 대비 15.7% 감소하며 전체 음반 판매의 6% 미만에 해당됨.
- ✔ CD 와 LP 는 약 19.5%를 차지하며 전년 대비 11.9%감소함. 하지만, LP 의 경우, 2019 년 6.1%의 성장률의 4 배를 기록하며 지속적으로 증가함.
- ✔ 전 세계 스트리밍 매출 중 미국이 13%로 1 위를 차지하며, 그 뒤로 일본, 영국, 독일이 차지함. 10 위권에 속하는 국가는 프랑스, 한국, 중국, 캐나다, 호주, 브라질이 자리함.
- ✔ 6 년 연속 라틴 아메리카의 스트리밍 매출이 가장 큰 성장세를 보이며 전년 대비 30% 증가함. 아시아의 경우, 디지털 매출이 50%를 차지하며 9.5% 성장률을 보임.
- ✔ 해당 보고서는 ‘The Power of K-POP’이라는 소제목으로 한국 음반 시장과 방탄소년단에 대해 직접적으로 언급함. 한국은 전년 대비 44.8%의 성장세를 보이며, 상위 10 개의 국가 중 가장 빠른 속도임을 강조함. 머지않아 세계 음악 시장에서 한 단계 상승한 5 위를 차지할 것이라고 발표함.

✔ [미국] 비아콤 CBS, 스트리밍 콘텐츠 대규모 투자 17)

- ✔ 비아콤 CBS 는 ‘파라마운트 플러스(Paramount Plus)’ 스트리밍 서비스 사업을 확장하고자 30 일(현지 시간)에 30 억 달러의 주식을 팔 계획이라고 발표함. 매각 후 자금을 스트리밍 서비스에 사용할 계획이라고 밝힘.
- ✔ 지난해 당사는 TV 와 스트리밍 플랫폼, 스포츠 경기 등을 포함한 콘텐츠에 150 억 달러를 투자하였으며, 향후 5 년간 스트리밍 콘텐츠에 약 50 억 달러를 지출할 것이라 밝힘.
- ✔ ‘파라마운트 플러스’는 3 월 4 일 북미와 중남미에서 출시되었고, 곧 북유럽에 서비스가 제공될 예정임. 한국과 호주는 하반기로 예상함. 오리지널 시리즈를 비롯한 바이콤 CBS 소유 채널의 시리즈와 영화를 포함하고 있음.
- ✔ 최근 비아콤 CBS 인터내셔널 스튜디오(Viacom CBS International Studio)은 한국 글로벌 콘텐츠 제작유통 사업사 ‘썸씽스페셜(Something Special)’과 콘텐츠 공급 계약을 체결함.

17) 출처

- <https://variety.com/2021/tv/news/viacomcbs-3-billion-stock-streaming-content-1234936065/>
- <https://deadline.com/2021/03/viacomcbs-stock-offering-streaming-paramount-1234719491/>
- <https://www.hollywoodreporter.com/news/viacomcbs-raising-3b-in-stock-sale-to-bolster-streaming-push>
- <https://www.cnbc.com/2021/03/23/viacomcbs-stock-closes-down-9percent-company-says-itll-raise-3-billion.html>

☑ [북경] 2020 년 중국산 드라마 총 202 개 작품 방영허가 발급

- ☑ 3 월 27 일, 광전총국(广电总局)이 <2020 년 4 분기 및 연간 전국 국산드라마 발행 허가현황 공고(关于 2020 年第四季度暨全年全国国产电视剧发行许可情况的通告)>를 발표함. 해당 공고에 따르면, 2020 년 중국에서 방영허가를 받은 중국산 드라마 작품은 총 202 개로 편수로는 총 7,450 회에 달함.

2020 년 중국내 방영허가 발급 중국산 드라마 시대배경 분류

시대 구분	작품수	비율	편수	비율
당대	138	68.32%	4,871	65.38%
현대	6	2.97%	156	2.09%
근대	27	13.37%	1,072	14.39%
고대	25	12.38%	1,075	14.43%
중대	6	2.97%	276	3.7%
총 합계	202		7,450	

* 당대(当代): 개혁개방(1978년) 이후 / 현대(现代): 1949년부터 개혁개방전 / 근대(近代): 중국 신해혁명(1911년)부터 1949년 / 고대(古代): 신해혁명 이전 / 중대(重大): 광전총국이 중대 혁명과 역사에 대해 규정한 시기(소재)

☑ [북경] 위예원그룹과 콰이쇼우, 2020 년 재무보고 발표

- ☑ 3 월 23 일, 위예원그룹(阅文集团)이 발표한 2020 년 영업실적 보고에 따르면, 작년 위예원그룹의 총 매출액은 85 억 3,000 만 위안(약 1 조 4,769 억 원)이며, 이 중 하반기 매출액이 52 억 7,000 만 위안(약 9,125 억 원)으로 상반기보다 61.5% 증가함. Non-IFRS 기준 모회사 순이익은 9 억 1,700 만 위안(약 1,587 억 원)으로 이 중 8 억 9,500 만 위안(약 1,549 억 원)이 하반기에 발생함
- ☑ 같은 날, 콰이쇼우(快手)가 발표한 재무보고에 따르면, 2020 년 콰이쇼우의 매출액은 587 억 8,000 만 위안이며, 1,166 억 위안의 손실을 기록함. 작년 콰이쇼우 일 평균 및 월 평균 활성이용자 수는 각각 2 억 6,460 만 명, 4 억 8,110 만 명이며, 콰이쇼우 라이브방송 월 평균 유료사용자 수는 5,760 만 명으로 전년대비 17.8% 증가함.

☑ [북경] 중국 웹소설 이용자 규모 4.67 억 명, 인터넷 이용자의 47.2%

- ☑ 3 월 18 일, 중국사회과학원 문학연구소(中国社会科学院文学研究所)가 발표한 <2020 년도 중국 온라인문학 발전보고(2020 年度中国网络文学发展报告)>에 따르면, 중국 웹소설 이용자 규모는 4 억 6,700 만 명으로 전체 인터넷 이용자 수의 47.2%를 차지함.

☑ [심천] Tmall(天貓)에서 IP 라이선싱 거래 플랫폼 IPmart 출시

- ☑ Tmall 에서 IP 저작권자, 디자이너, 일러스트레이터, 브랜드 측을 위한 새로운 플랫폼 IPmart 를 출시함. IPmart 는 IP 라이선싱 센터, IP 계약 센터, IP 생태 연맹(IP 生态联盟) 및 IP 운영 센터로 구성되어 있음. IPmart 에는 유명 글로벌 IP 뿐만 아니라, 중국 현지 IP 저작권자, 디자이너, 일러스트레이터 등이 입주할 예정임.
- ☑ Tmall 패션 IP 업무 담당자는 “젊은 신세대 창작자들은 이곳에서 비즈니스 기회를 창출하여 더 큰 꿈을 실현할 수 있을 것이다”라고 밝힘. Tmall 에서 발표한 <2021 Tmall 패션 백피서(2021 天貓服饰白皮书)>에 의하면, 2020 년 Tmall 패션 IP 콜라보 제품 증가율은 60%에 달하였음.
- ☑ 통계에 따르면, 중국 IP 라이선싱 시장은 2019 년에 992 억 위안에 도달했으며, 2020 년에는 1,000 억 위안을 넘을 것으로 예상됨.

☑ [베트남] 한국어, 베트남 고교졸업시험 과목에 포함. 1 외국어 7 개로 늘어

- ☑ 한류의 영향으로 베트남에서는 다양한 한류 문화콘텐츠뿐 아니라 한국어에도 관심이 커짐. 지난 18 일 베트남 교육훈련부에 따르면, 가을에 시작하는 2021 학년도 고교졸업시험 1 외국어(1 개 필수선택) 영역에 한국어와 독일어를 추가했다고 발표.
- ☑ 이에 따라 현재 12 학년(고 3) 학생들은 기존 외국어 영역 선택과목인 영어, 러시아어, 프랑스어, 중국어, 일본어 외 한국어와 독일어 등 7 개 1 외국어 가운데 하나를 선택해 응시하면 됨. 각 대학은 졸업시험 응시자들의 한국어 시험 성적을 반영할 전공학부 지정과 함께 입학일 기준 최소 15 일 이전에 학교 홈페이지에 이를 게시해야 함.
- ☑ 일반적으로 고교졸업시험은 수학, 문학, 외국어, 자연과학(물리, 화학, 생물), 사회과학(역사, 지리, 공민 교육) 등 5 개 영역으로 이루어져 있음. 대학별로 3 개 영역 또는 4 개(자연 또는 사회) 영역 성적을 반영. 이중 외국어 영역 응시생들은 대부분 영어를 선택함.
- ☑ 앞서 2 월 초 교육훈련부는 한국어와 독일어를 일반교육과정 1 외국어로 편입해 3 학년부터 12 학년 학생들을 대상으로 시범적으로 운영한다고 발표함. 이에 따라 각 학교는 해당연도 학생들에게 7 개 1 외국어 중 하나를 선택해 가르칠 수 있음.

 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