

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2021

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

222 호

2021년 5월 4일 한류사업팀

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 배우 윤여정, 한국 최초 오스카 연기상 수상 [북경] 중국 박스오피스 연도별 100억 위안 단위 달성일 비교 [일본] <극장판 귀멸의 칼날: 무한열차편>, 미국 개봉 첫 주 해외 영화역대 1위 흥행 기록 [유럽] 'Show Me Your Voice' : 실력자와 음치가 함께 하는 M6의 새 프로그램 [유럽] 프랑스, 영화관 재개관 시 혼잡 예상돼 [베트남] CJ CGV, 베트남 젊은 영화인 위해 제작비 지원 [UAE] Shahid, 스트리밍 플랫폼 용 최초의 어린이용 오리지널 출시
 게임·유희합	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 제4회 GGAC 글로벌게임아트콘테스트(GLOBAL GAME ART CONTEST) 개최 [인니] 인니 정보통신부, <2020 인도네시아 게임산업동향> 발표 [베트남] 롤드컵 불참했던 베트남 리그, 2021 MSI 도 불참
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 2021 'GOLDEN MONKEY KING AWARDS' 글로벌오리지널애니메이션공모사업 [유럽] 안시 국제 애니메이션 영화제: 가상현실에 기반한 9개의 작품 선정
 음악	<ul style="list-style-type: none"> [일본] BTS 'Dynamite', 외국 가수 최초로 오리콘 스트리밍 최단 누적 3억회 돌파
 패션	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 2021년 제1회 한중 오리지널 디자이너 브랜드 페어 5월 8일 개막 [유럽] 방탄소년단(BTS), 루이비통옴므(Louis Vuitton Homme)의 새 앰버서더로 발탁돼
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 유튜브 2021년 1분기 결과 발표 [미국] 미국 스트리밍 플랫폼 '로쿠', 유튜브의 불공정 계약 조건 공개 [미국] 페이스북과 스포티파이 협업 [북경] 국가영화국, 쇼트클립 내 영화 저작권 침해에 대한 단속 강화 [북경] 인터넷정보판공실 등 7개 부문, <라이브스트리밍 마케팅 관리방법> 발표 [심천] 위챗 <2020년 위챗 지적재산권 보호 데이터 보고서> 발표 [일본] 주요 도시 3번째 긴급사태선언, 현지 엔터테인먼트 업계 동향 [일본] 일본음악저작권협회(JASRAC), 2020년 저작권사용료 분배금액과거 최대 1,206억엔 [일본] '여중고생 유행어대상' 2017년 이후 꾸준히 랭크인 되는 K-콘텐츠 [인니] 유니콘기업 <부까라팍(Bukalapak)>, 시리즈 G 투자 유치 [베트남] 베트남 디지털 전환의 열망 실현



방송·영화



☑ [미국] 배우 윤여정, 한국 최초 오스카 연기상 수상 1)

- ☑ 지난 25 일(현지 시간), 미국 로스앤젤레스에서 개최된 2021 제 93 회 아카데미 시상식에서 영화 ‘미나리(Minari)’의 순자 역을 맡은 윤여정 배우가 여우조연상을 수상함.
- ☑ 수상과 함께 배우의 소감, 인터뷰, 패션 등에 대해 외신의 관심이 집중됨.
- ☑ 한국에서는 수상을 축하하고자 윤여정 배우의 데뷔 작품인 영화 ‘화녀’를 50 년 만에 재개봉할 예정임. 또한, 영화 ‘미나리’가 지난 26 일 이탈리아에서 개봉함과 동시에 현지 박스오피스 순위 1 위를 기록함.
- ☑ 아카데미 시상식 연기상에서 한국 영화 배우로서는 최초이자 1957 년 일본 배우 이후 두 번째 아시아 배우임.
- ☑ 이번 아카데미 시상식의 감독상과 작품상은 영화 ‘노매드랜드(Nomadland)’이 수상함. 감독상의 경우, 최초의 아시아 여성 감독임.
- ☑ 해당 시상식에서 남우주연상을 수상한 배우 안토니 홉킨스(Anthony Hopkins)는 영화 ‘더 파더(The Father)’의 안토니(Anthony)역으로 수상함. 그는 1992 년 영화 ‘양들의 침묵’으로 동일한 부문에서 수상한 바 있음.

☑ [북경] 중국 박스오피스 연도별 100 억 위안 단위 달성일 비교

년도	100 억	200 억	300 억	400 억	500 억	600 억	합계
2017 년	2 월 23 일	5 월 6 일	7 월 21 일	9 월 3 일	11 월 20 일	-	558.8 억
2018 년	2 월 19 일	3 월 31 일	6 월 16 일	8 월 5 일	10 월 4 일	12 월 30 일	606.8 억
2019 년	2 월 11 일	4 월 13 일	6 월 23 일	8 월 9 일	10 월 3 일	12 월 6 일	641 억
2021 년	2 월 16 일	4 월 18 일	-	-	-	-	-

* 2020년은 코로나19 확산 기간으로 비교데이터에서 제외 / (단위 : 위안)

*출처 : yingshidajia(影视大家)

1) 출처

- <https://deadline.com/2021/04/yuh-jung-youn-wins-2021-oscars-best-supporting-actress-minari-1234743162/>
- <https://variety.com/2021/film/news/yuh-jung-youn-oscar-best-supporting-actress-minari-1234957087/>
- <https://variety.com/2021/film/news/italy-cinemas-2021-reopening-1234960543/>
- <https://www.hollywoodreporter.com/news/yuh-jung-youn-wins-oscars-best-supporting-actress-minari>
- <https://www.nbcnews.com/news/asian-america/k-grandma-youn-yuh-jung-just-not-hollywood-n1265530>

☑ [일본] <극장판 귀멸의 칼날: 무한 열차 편>, 미국 개봉 첫 주 해외 영화 역대 1 위 흥행 기록 2)



그림 11 <극장판 귀멸의 칼날:무한 열차 편> 포스터

- ☑ 미국 현지 시각으로 4 월 23 일 일본의 애니메이션 영화 <극장판 귀멸의 칼날: 무한 열차 편>이 4 DX·IMAX 를 포함한 약 1,600 개 스크린에서 상영을 시작함. 개봉 후 첫 주말 흥행 수익은 약 2,100 만 달러(약 233 억 원)를 기록하며 미국 내 개봉한 해외 영화 역대 흥행 성적 1 위를 차지함.
- ☑ 일본에서는 2021 년 4 월 25 일 기준 관람객 총 2,880 만 명, 흥행수입은 397 억 8 천만 엔(약 4,056 억 원)을 기록 중이며 역대 흥행 1 위에 올라섬. 영화의 인기가 일본과 북미뿐만 아니라 아시아·오세아니아 등 전 세계로 확산 중이며 대만에서는 ‘애니메이션 영화 부문 역대 최고 흥행수입’인 약 29 억 엔(약 295 억 원)을 기록하였으며 한국에서도 흥행 수익 약 17 억 엔(약 173 억 원)을 기록함. 총 19 개 국가에서 상영된 해외지역 총 흥행수입은 현재 약 81 억 엔(826 억 원)이 넘고 누적 관람객은 약 878 만 명에 달함. 향후 중남미, 유럽, 중동에서도 개봉할 예정이라고 함.

☑ [유럽] ‘Show Me Your Voice’ : 실력자와 음치가 함께 하는 M6 의 새 프로그램 3)

- ☑ 4 월 22 일, 프랑스 방송 채널 M6 에서 ‘Show Me Your Voice (원작: 너의 목소리가 보여)’ 첫 방송을 했음.
- ☑ ‘Show Me Your Voice’는 한국 프로그램 ‘너의 목소리가 보여’ 리메이크판으로 제작되었으며, 진행은 예정대로 프랑스 배우 Issa Doumbia(이사 둠비아)가 맡았음.
- ☑ 기존의 ‘너의 목소리가 보여’는 영어 제목 ‘I Can See Your Voice’이지만, 프랑스 영상 제작사 Warner Bros Productions TV France 의 프로그램 감독인 Renaud Rahard 는, “우리는 제목을 단순화하되, 영어 제목을 기반으로 좀 더 발전시키고 싶었다. Show Me Your Voice 가 더 기억하기 쉽다고 생각한다.”라고 전함.
- ☑ Renaud Rahard 는 “한국판에서는 2 만 유로의 상금을 두 명의 참가자들이 수령하는 방식이 존재하지 않는다. 이 프로그램의 지향점은 ”좀 더 즐거운 놀이로 만드는 것”이라고 하면서, “패널로 선정된 연예인

2) 출처

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/bcfb724af7701d25e8541767f6b9855b9c23d348>

3) 출처: 20minutes, 프랑스 일간지

-<https://www.20minutes.fr/arts-stars/television/3025347-20210422-show-your-voice-nouveau-jeu-m6-melange-boys-chanteurs-imposteurs>

들은 추리에 도움을 주기 위해 방송에 임하지만, 편안한 방식으로 참여한다. 굉장히 즐거운 분위기다.”라고 전함.

☑ 채널 프로그램 총감독 Guillaume Charles 는 “M6 는 이 프로그램을 통해 예능 프로그램에 복귀했으며, Show me your voice 는 가족과 함께 즐길 수 있는 프로그램”이라고 전함.

☑ 프랑스판 진행 방식

- 두 명의 참가자가 연예인 패널들의 조언과 도움을 받아, 무대 위 9 명 중 누가 노래 실력자인지, 실력자처럼 둔갑한 자인지 추리하는 방식임. 최후 상금으로 2 만 유로가 지급됨. 이러한 방식은 한국 원작의 방식과는 차이가 있음.
- 첫 방송의 경우, 추리에 도움을 주는 연예인 패널 5 명(Hélène Ségara, Eric Antoine, Philippe Lellouche, Elodie Frégé et Claudio Capéo)이 출연함.
- 무대에 서는 9 명의 사람은 각각 다양한 나이대와 직업을 가지고 있음. 그중 일부는 실제로 보컬 스킬을 가지고 있지만, 일부는 음치이지만 노래 실력이 있는 듯한 연기를 해야 함.
- 마지막 라운드까지 남아있는 출연자가 만약 음치가 아니라면, 두 명의 참가자가 승리하는 것이며, 상금을 받는 방식임.
- 탈락한 출연자들 또한 각각 댄서들과 함께 무대를 연출할 자격이 주어짐.



[그림 2] 'Show Me Your Voice' 첫 방송 장면 (출처: NICOLAS GOUHIER, M6)

☑ [유럽] 프랑스, 영화관 재개관 시 혼잡 예상돼 4)

- 코로나 19 로 인해 영화관 재개관이 불확실한 가운데, 현재 450 여편의 영화가 상영 대기 중임. 따라서 현재 촬영 중인 영화는 빠르면 2022 년에 개봉될 예정임.
- ☑ 영화관은 6 개월 동안 폐관했지만, 그동안 예술 영화 제작은 지속되었음.

4) franceinfo, 프랑스 라디오 방송사

-https://www.francetvinfo.fr/culture/cinema/cinema-des-embouteillages-a-prevoir-a-la-reouverture-des-salles-obscures_4386047.html

- 프랑스 정부의 약속대로 이동제한령 해제 후 5월 17일에 재개관이 이루어진다면, 봉쇄 조치 이전에 상영되었던 영화는 제외하고 450편의 영화가 개봉될 것임.
- 4월 25일 오스카상 최우수 외국 영화로 선정된 덴마크 영화 '드링크(Drunk)', 또는 마이웬 감독의 'DNA'가 상영될 예정임.
 - ✔ 그러나 많은 영화가 동시에 개봉되는 점과 영화관 내 관람객 인원 제한이 시행되는 점을 보았을 때, 영화관에 극심한 정체 현상이 예상됨.
 - ✔ 블록버스터 영화보다 예술 영화가 상대적으로 가려질 위험이 있음. 전문가들은 상영 일정 및 작품 배치에 신경을 쓸 것이지만, 관람객들의 선택과 관객 수 감소를 고려했을 때 우려가 되는 상황임.

✔ [베트남] CJ CGV, 베트남 젊은 영화인 위해 제작비 지원

- ✔ CJ CGV는 베트남 영화인 육성을 위한 단편영화 프로젝트를 진행, 5개 작품을 선정, 제작비를 지원하는 등 매력적인 조건을 내걸었음. 이는 현지 영화문화 발전을 촉진시켜 사업영역 확대로 연결한다는 전략. 2018년부터 시작된 이 프로젝트는 약 500편에 달하는 출품작을 배출했음.
- ✔ 4월 20일, 베트남 호치민 진행 단편영화 프로젝트 'CJ 시즌 3'에서 CJ CGV는 재능있는 젊은 영화인을 육성하는 것을 목표로 이 프로젝트를 진행. 특히 올해 평가위원으로는 베트남 유명 감독들을 대거 초청해 눈길을 끌고 있음. CJ CGV는 제작비 총 15억 VND (한화 약 7,275만 원)을 투입, 총 5편의 베스트 작품을 선정해 각 3억 VND (약 1,455만 원)씩 지원할 방침임. 선정된 작품들은 향후 국제 영화제에도 출품될 예정.
- ✔ CJ CGV는 앞으로도 해당 프로젝트를 꾸준히 진행한다는 계획으로, 이를 통해 베트남 영화 산업에서 입지가 점차 확대될 것으로 기대하고 있음. 업계 관계자는 "향후 프로젝트 지원자 중에서 유명 감독이 배출될 경우 브랜드 인지도 제고와 더불어 독보적인 입지를 확보할 수 있을 것"이라며 "CJ CGV의 장기적인 안목을 엿볼 수 있는 프로젝트"라고 설명함.
- ✔ 한편, CJ CGV는 지난해 신종 코로나바이러스(코로나 19)로 줄어든 관객 수를 조금씩 회복하고 있는 것으로 전해졌음. 참고로 작년 말 기준 베트남 내 스크린 수는 474개임.



그림 3 | 단편영화 프로젝트 심사위원과 CGV 베트남 법인장(맨 오른쪽, 고재수)

☑ [UAE] Shahid, 스트리밍 플랫폼 용 최초의 어린이용 오리지널 출시 5)



[그림 4] Shahid 키즈 오리지널 시리즈 Toota Toota
(출처 : Broadcast Pro)

- ☑ Shahid의 프리미엄 구독 기반 서비스인 Shahid VIP가 최초의 Shahid 키즈 오리지널 시리즈인 Toota Toota 출시를 발표함.
- ☑ 이번 라마단 시즌 초에 데뷔 한 Toota Toota는 미취학 아동을 대상으로 10 분도 채 안되는 길이의 짧은 취침 이야기를 제공함.
- ☑ Toota Toota는 어머니와 할머니가 취침 전에 자녀에게 이야기하는 데 일반적으로 사용되는 이야기와 관련된 용어로 '이야기'로 번역되는 아랍어 단어 'hatoota'에서 영감을 받음. 이 시리즈는 어린이가 독서에 대한 사랑을 키우는 동

시에 요즘 많은 콘텐츠가 전자 화면을 통해 디지털 방식으로 소비된다는 점을 고려했음.

- ☑ 이 시리즈는 Disney, Nickelodeon 등의 프로그램과 영화가 포함 된 Shahid VIP의 라이브러리에 이미 존재하는 많은 콘텐츠 중 하나임.

● 게임·융복합



☑ [심천] 제 4 회 GGAC 글로벌게임아트콘테스트(GLOBAL GAME ART CONTEST) 개최 6)



[그림 5] 2021 제4회 GGAC



[그림 6] 제4회 GGAC 포스터

5) 출처

-<https://www.broadcastprome.com/news/shahid-launches-first-kids-original-for-streaming-platform/>

6) 출처

-<http://www.gamelook.com.cn/2021/04/438722>

- ☑ 4월 22일 20시(중국시간), 제 4회 글로벌게임아트콘테스트(Global Game Art Contest, 이하 GGAC)발표회가 열렸으며, 이를 시작으로 대회가 정식 개최됨.
- ☑ GGAC는 2018년에 설립된 글로벌 전문 CG 아트 콘테스트로, CG 분야의 “오스카”로 불리며, 가장 권위적이며 영향력 있는 전문 CG 아트 경연 대회 중 하나임.
- ☑ 제 4회 GGAC 대회는 중국영화미술학회(中国电影美术学会), 베이징국제디자인위크조직위원회사무국(北京国际设计周组委会办公室), 중국항공과기그룹유한회사 지적재산센터(中国航天科技集团有限公司知识产权中心), CG 예술창작공유플랫폼(www.ggac.com)에서 공동 주최하며, 국내외 CG 예술가, 업계 내 전문가 100여 명을 초청하여 심사위원회를 구성함.
- ☑ 매년 100여 개국 또는 지역에서 온 게임 애니메이션 영상 기업과 수만 명의 예술 학교 전문 참가자들이 이 대회에 참가함. GGAC의 취지는 CG 예술 창작과 기술 혁신을 촉진시키는 것이며, 게임 애니메이션 업계의 예술 인재를 양성하기 위한 환경 조성을 목표로 하고 있고 대회를 계기로 디지털 엔터테인먼트 산업을 위한 전문적인 글로벌 교류 및 협력 플랫폼을 구축할 전망이다.
- ☑ 제 4회 GGAC 대회 홈페이지 : www.ggac.com
 - <공모 일정>



☑ [인니] 인니 정보통신부, <2020 인도네시아 게임산업동향> 발표

- ☑ 2021년 4월 22일 인도네시아 정보통신부(KEMKOMINFO)는 보고서 <2020 인도네시아 게임산업동향(Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2020)>을 발표.
- ☑ 해당 보고서는 인도네시아 정보통신부가 인도네시아 과학연구소(Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, LIPI) 및 인도네시아 게임협회(Asosiasi Game Indonesia, AGI)와 공동으로 2020년 중반부터 추진된 건임.
- ☑ 보고서에 따르면 인도네시아 게임산업 성장 가능성을 높게 진단하면서 국내 게임시장이 약 60조 루피아(약 4조 6,140억 원) 규모인 가운데 자국 개발 게임 비중은 0.4%에 불과.
- ☑ 인도네시아 게임산업 종사자 약 80명을 대상으로 진행된 조사 결과에 따르면, 전체 게임산업 종사자는 약 1,300여명으로 이 중 약 85%(약 1,100여명)는 법인에서 종사하고 나머지는 비법인에서 종사함.
- ☑ 2015년 기준 비디오 게임 시장은 약 4,280만 명의 유저로 약 3억 2,100만 달러(약 3,569억 원) 상당의 시장 규모였으나 2020년 기준 350%가 증가한 약 11억 달러(약 1조 2,229억 원) 규모로 시장이 성장함.

- ☞ 특히, 인도네시아 비디오게임 시장 규모는 동남아 시장에서 가장 큰 규모로 손꼽히며 전 세계 16 위 시장 규모를 기록하였는데 이러한 인도네시아 비디오게임 시장의 성장은 2000년대 초 PC 방이 등장하면서 PC 기반의 온라인 게임이 활성화되면서 시장규모가 확장됨.
- ☞ 꾸준한 성장세에도 불구하고 인도네시아 게임시장은 전체 시장규모에 비해 매우 낮은 자국 게임 점유율, 지적재산권 보호장치 미흡, 인프라 부족, 전문교육기관 부족, 투자금 유치의 어려움 등 다양한 이슈에 직면해 있음.
- ☞ 한편, 코로나 19 팬데믹 속 비디오 게임업체 중 31%는 매출액이 감소한 반면, 일부는 매출액이 평균 70.5%가량 증가한 추세를 기록.

☑ [베트남] 롤드컵 불참했던 베트남 리그, 2021 MSI 도 불참

- ☞ 코로나 19 여파는 해가 바뀐 2021년도 여전해서 지난해 ‘LOL 월드 챔피언십(이하 롤드컵)’에 불참했던 ‘베트남 챔피언십 시리즈(이하 VCS)’는 오는 5월 아이슬란드 레이카비크에서 열리는 ‘미드 시즌 인비테이셔널(이하 MSI)’의 불참도 선언함.
- ☞ 매년 롤드컵을 주최하는 라이엇게임즈(Riot Games)는 20일 12개 지역의 스프링 우승팀 가운데 베트남 지역(VCS) 팀이 MSI에 참가하지 못한다는 소식을 발표함. 그 이유는 VCS 지역의 우승팀 GAM eSports가 베트남 정부의 코로나 19 관련 여행 제한 조치로 인해 MSI에 참가하지 못한다는 것.
- ☞ 사전에 진행된 조 추첨 결과 VCS는 LPL(중국)의 로얄 네버 기브업(RNG), LCL(독립 국가 연합)의 유니콘스 오브 러브, LCO(오세아니아)의 펜타넷 지지와 함께 A조에 편성된 바 있음.
- ☞ VCS의 불참으로 인해 A조는 RNG와 UOL, PGG 등 세 팀이 경쟁을 펼쳐 2개 팀이 다음 스테이지에 진출하기로 결정, B조와 C조에는 영향을 미치지 않음. 자국 사정으로 인해 MSI 무대에서 경쟁하지는 못하지만 참가할 예정이었던 VCS 우승팀에게는 대회 상금 가운데 일부를 전달할 예정임.



그림 기 2021년 MSI 그룹 편성표

애니·캐릭터



☑ [심천] 2021 'GOLDEN MONKEY KING AWARDS' 글로벌 오리지널 애니메이션 공모 시작 7)



|그림 8| 'Golden Monkey King Awards' 포스터

- ☑ 중국국제애니메이션페스티벌(中国国际动漫节)의 'GOLDEN MONKEY KING AWARDS'는 애니메이션과 만화 분야에서 높은 평가를 받고 있는 세계적인 전문 행사임. 'GOLDEN MONKEY KING AWARDS'를 통해서 수많은 우수한 작품들이 탄생하였음.
- ☑ 'GOLDEN MONKEY KING AWARDS'는 China Media Group(中央广播电视总台)에서 주최하며, 중국국제애니메이션페스티벌(中国国际动漫节)의 중요한 브랜드 행사로 2006년부터 12회를 성공적으로 개최하였음. 'GOLDEN MONKEY KING AWARDS'는 현재 중국 내에서 전문적이고 권위 및 영향력 있는 애니메이션 대회인 하나임.
- ☑ 이번 공모는 중국을 비롯한 전 세계의 우수 애니메이션 작품을 대상으로 하며 모집 기간은 4월 29일부터 7월 25일까지임.
- ☑ 대회 홈페이지 : <https://jhj.cicaf.com/en>

☑ [유럽] 안시 국제 애니메이션 영화제: 가상현실에 기반한 9개의 작품 선정 8)

- 오는 6월 14일~19일, 안시 국제 애니메이션 영화제에서 가상현실에 기반한 작품들을 직접 접할 수 있음.
- 안시 국제 애니메이션 영화제 내 가상현실(VR) 부문
 - ☑ 2016년부터 일반 대중과 전문가 모두가 접할 수 있는 새로운 가상현실 프로젝트를 위한 플랫폼을 제공하면서, 안시 국제 애니메이션 영화제에서 점점 더 중요한 부분이 되었음.
 - ☑ 가상 현실 작품의 수요가 증가함에 따라, 2019년부터 안시 국제영화제 경쟁 카테고리에 가상현실 부문이 새롭게 추가되었으며, 최신 기술을 갖춘 혁신적인 프로젝트를 선보이기 시작함.
 - ☑ 가상현실 부문이 경쟁 카테고리에 도입된 후, 매년 각국의 약 75~100개의 프로젝트가 등록됨.

7) 출처

-<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1698187792012911694&wfr=spider&for=pc>

8) 출처: 에크랑 토탈,

-<https://ecran-total.fr/2021/04/26/le-festival-dannecy-selectionne-neuf-oeuvres-en-realite-virtuelle/>

AWN, 안시 국제 애니메이션 영화제 <https://www.awn.com/news/annecy-festival-announces-changes-2019-edition>,

-<https://www.awn.com/news/annecy-festival-announces-2018-virtual-reality-selections>



그림 9 | 안시 국제 애니메이션 영화제 VR 포스터 (출처: 안시 국제 애니메이션 영화제)

28 개 프로젝트 포함) 중 선정된 9 개의 작품은 다음과 같음.

1. 4 Feet High VR / 감독: Maria Belen Poncio, Rosario Perazolo Masjoan, Damian Turkieh
2. Biolum / 감독: Abel Kohen
3. Dislokacije / 감독: Veljko Popovic, Milivoj Popovic
4. Madrid Noir / 감독: James A. Castillo
5. Paper Birds / 감독: Federico Carlini, German Heller
6. Recoding Entropia / 감독: François Vautier
7. Replacements (Penggantian) / 감독: Jonathan Hagard
8. Strands of Mind / 감독: Adrian Meyer
9. The Hangman at Home / 감독: Michelle Kranot, Uri Kranot

- ✔ 2017~2019년까지 영화제 참석자는 행사장 Salle de Creation 에서 VR 프로젝트를 경험할 수 있었음.
- ✔ 2019년, 일반인을 대상으로 한 가상현실 전용 공간 'VR 돔'이 처음으로 공개되었으며, 영화제 참석자(전문가 또는 언론인 등)뿐만 아니라 대중들에게도 체험의 기회가 주어짐.
- 안시 국제 애니메이션 영화제는 가상현실 전용 세션으로 9 개의 작품을 선정함.
- ✔ * 등록된 75 개 프로젝트 (여성이 감독한

- 한편, 애니메이션 영화제와 Mifa(6월 15일~18일 개최)는 현장 및 디지털 방식으로 개최될 예정임. 2020년의 경우, 온라인으로만 이루어졌으나 올해 VR 선정작품은 현장에서만 체험할 수 있음.

음악



☑ [일본] BTS 〈Dynamite〉, 외국 가수 최초로 오리콘 스트리밍 최단 누적 3억 회 돌파 9)



그림 10 | BTS 싱글 〈Dynamite〉 이미지

- ☑ BTS 의 〈Dynamite〉가 주간 재생 횟수 약 669.5 만 회를 기록하며 4 월 28 발표된 최신 ‘오리콘 주간 스트리밍 랭킹’에서 4 위를 기록. 이로써 싱글 공개 후 총 누적 재생수가 3 억 회 를 돌파함. 또한 2020 년 8 월 31 일 공개 이후 동 랭킹의 TOP10 순위 안에 36 주째 연속 순위에 들고 있음.
- ☑ 2018 년부터 시작된 동 랭킹에서 스트리밍 수가 누적 3 억 회를 돌파한 곡은 〈Dynamite〉 외에 일본 자 국 가수의 곡이 두 곡 있으며 외국 가수로서는 첫 번째 기록임. 또한 다른 두 곡이 각각 94 주와 50 주째 에 3 억 회를 돌파한 것과 비교해 〈Dynamite〉는 사상 최단 시간인 36 주 만에 돌파해 더욱 화제가 됨.
- ☑ 한편 4 월 28 일 발표된 ‘오리콘 주간 앨범 랭킹’에서는 2020 년 11 월 20 일에 발표된 앨범 〈BE〉가 주간 매출 2.2 만 장을 기록하여 지난주 순위였던 32 위에서 급상승해 21 주 만에 1 위에 등극한 것이 돋보임.

패션



☑ [심천] 2021 년 제 1 회 한중 오리지널 디자이너 브랜드 페어 5 월 8 일 개막 10)

- ☑ 2021 년 5 월 8-10 일 칭다오 동방패션센터(青岛东方时尚中心)에서 '2021 년 제 1 회 한중 오리지널 디자이너 브랜드 페어(2021 中韩原创设计师品牌交易会)'가 열릴 예정이며, 중국 100 여 개의 바이어 들이 참석할 예정임.
- ☑ 이번 페어는 칭다오(青岛) 중방적역련패션산업투자그룹(中纺亿联时尚产业投资集团)과 중국방직공업연합회(中国纺织工业联合会), ‘섬유 및 의류 주간(纺织服装周刊)’ 잡지사 및 한국의 패션기관들이 함께 만든 '끝나지 않는(永不落幕)' 패션 전시회로, 한·중 제품을 매주 업데이트할 예정임. 이번 박람회의

9) 출처

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/6f028be26455b44694b0e743cc80053230275551>

10) 출처

-<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1698199997682964632&wfr=spider&for=pc>

가장 큰 볼거리 중 하나는 현장에 전시된 1,000 여개 제품 중 60% 이상이 한국 오리지널 디자이너의 첫 번째 릴리스가 될 것이며, 일부 우수 계약 디자이너 상품은 런칭쇼를 함께 진행함.

- ☑ 이번 페어는 한국의 많은 디자이너 리소스를 선정하여 총 50 개 이상의 패션 브랜드를 모았으며, 이 중 2021 년 봄여름 현물 위주로 한 여성복 제품과 샤오홍슈(小红书) 어플을 활용해 한국에서 인기가 있는 중소기업 화장품 브랜드(小众品牌)를 이번 페어의 중점 추천 품목으로 선정함.

☑ [유럽] 방탄소년단(BTS), 루이비통 옴므(Louis Vuitton Homme)의 새 앰버서더로 발탁돼 11)

- 4 월 23 일, 세계적인 명품 브랜드 루이비통이 방탄소년단(BTS)을 새로운 앰버서더로 발탁함. 루이비통 아트 디렉터이자 디자이너인 버질 아블로(Virgil Abloh)는 BTS 멤버 전원을 루이비통 남성 컬렉션의 새 얼굴로 선정함.
 - ☑ K-pop 이 전세계적으로 뿔어나간 가운데, BTS 는 루이비통 이미지에 더욱 활력을 불어넣을 것으로 예상됨.
 - ☑ 마리 끌레르 프랑스는 “BTS 의 이미지는 매우 깔끔하며, 각 멤버들이 자신의 스타일과 개성을 가지고 있다.”고 말하면서, “BTS 가 스포츠웨어 브랜드 FILA 와 여러 차례의 콜라보레이션을 진행했으며, 패션 브랜드들의 관심을 불러 일으키는 것도 이 때문이다. 또한 그들은 이미 2019 년에 UNIQLO 와의 콜라보레이션에 공동 서명했으며, 현재는 Louis Vuitton 앰버서더로 임명된 것은 당연하다.”고 덧붙임.

통합(정책·기타)



☑ [미국] 유튜브 2021 년 1 분기 결과 발표 12)

- ☑ 구글 모회사 알파벳은 2020 년 1 분기 유튜브 광고 매출을 발표함. 발표에 따르면, 당사의 성장률은 매년 약 50%의 성장률을 보이며, 1 분기 광고 수익은 60 억 1000 만 달러임.
- ☑ 매출 성장률은 넷플릭스의 2 배에 달함. 유튜브의 경우 1 분기 광고 수익이 전년 동기 대비 50%인 반면, 넷플릭스는 1 분기 매출이 24% 증가함.
- ☑ CNBC 는 유튜브 올해 매출을 290 억~300 억 달러를 예상하고, 월가 애널리스트는 넷플릭스 올해 매출을 297 억 달러로 예상함.

11) 출처: 마리끌레르 프랑스, 패션 전문 매거진

-<https://www.marieclaire.fr/bts-ambassadeurs-louis-vuitton-homme,1374614.asp>

12) 출처

-<https://www.hollywoodreporter.com/news/youtube-ad-revenue-6-billion-q1-2021>

-<https://variety.com/2021/music/news/spotify-hybe-clubhouse-time-100-1234961281/>

-<https://www.billboard.com/articles/columns/k-town/9564351/blackpink-as-if-its-your-last-video-billion-views/>

-<https://www.cnn.com/2021/04/27/youtube-could-soon-equal-netflix-in-revenue.html>

- ✔ 27 일, K-POP 걸그룹 블랙핑크의 ‘마지막처럼’ 뮤직비디오가 유튜브 조회 수 10 억 회를 돌파함. 블랙 핑크의 뮤직비디오 중 4 개가 조회 수 10 억 회를 넘기며, 구독자 수는 미국의 유명 인기 가수 저스틴 비버(Justin Bieber) 구독자 수에 근접한 6,050 만 명임.
- ✔ 27 일, 미국 타임즈에서 발표한 ‘세계에서 가장 영향력 있는 100 대 기업’에는 유튜브, 하이브, 삼성, 애플, 화이자 등이 포함됨.

✔ [미국] 미국 스트리밍 플랫폼 ‘로쿠,’ 유튜브의 불공정 계약 조건 공개 13)

- ✔ 지난 26 일(현지 시간), 로쿠(Roku) 보도 자료에 따르면 유튜브(Youtube)는 당사의 독점적 지위를 이용하여 소비자들에게 차별적이고 불공정한 계약 조건을 제시함.
- ✔ 해당 내용은 유튜브를 로쿠에 탑재를 유지하는 조건으로 유튜브 전용 검색 결과란을 생성하고 이를 더욱 눈에 띄게 배치하는 것과 구글이 설정한 하드웨어 사양에 동의하는 것임.
- ✔ 로쿠는 미국 시청 시간 1 위를 차지하는 대형 스트리밍 플랫폼(스마트 TV 운영체제)으로 TV 를 통해 넷플릭스, 디즈니 플러스, 애플티비 등 24 개의 OTT 서비스를 제공하는 기업임. 현재 북미와 유럽의 10 여개국에서 약 1 억 가구의 사용자를 보유함. 지난해 기준 미국에서만 5,100 만 명의 사용자가 있음.
- ✔ 로쿠는 지난 1 월 쇼트폼 스트리밍 서비스 ‘퀴비(Quibi)’의 인수하고 콘텐츠 팀을 구축하는 등 자체 콘텐츠에도 관심을 가지고 있음.
- ✔ 지난 2 월 로쿠에서 ‘핑크퐁 아기상어’와 ‘K-Pop’ 전용 채널을 신설한 바 있음.

✔ [미국] 페이스북과 스포티파이 협업 14)

- ✔ 두 회사의 ‘붐박스 프로젝트(Project Boombox)’를 통해 스포티파이 유료 가입자는 외부로 연결하지 않고 페이스북 앱 내에서 스포티파이 음악과 팟캐스트를 스트리밍할 수 있게 됨.
- ✔ 미국을 시작으로 27 여개국에서 서비스를 확대할 것이라고 밝힘. 스트리밍뿐만 아니라, 30 초 분량의 음원을 페이스북과 인스타그램 스토리로 공유할 수 있음.

13) 출처

-<https://variety.com/2021/digital/news/roku-youtube-tv-google-dispute-1234960563/>
 -<https://deadline.com/2021/04/roku-youtube-tv-service-could-go-dark-google-predatory-monopoly-1234743821/>
 -<https://deadline.com/2021/04/quibi-roku-originals-new-streaming-banner-originals-1234740853/>
 -<https://www.hollywoodreporter.com/news/roku-youtubetv-google-fight>
 -<https://www.forbes.com/sites/dbloom/2021/01/26/youtube-roku-smart-tvs-still-dominating-pandemic-video-streaming-trends/?sh=5219a2537539>

14) 출처

-<https://deadline.com/2021/04/facebook-spotify-expand-deal-full-music-streaming-app-1234744145/>
 -<https://deadline.com/2021/04/spotify-monthly-active-users-maus-podcast-subscribers-1234745607/>
 -<https://variety.com/2021/digital/news/facebook-spotify-podcasts-audio-messaging-1234954848/>
 -<https://variety.com/2021/digital/news/spotify-q1-2021-results-user-growth-podcast-1234962083/>

- ✔ 1억 7000만 명 이상의 페이스북 사용자 중 이미 약 3500만 명이 팟캐스트 중심의 팬그룹 회원임을 밝힘.
- ✔ 페이스북과 스포티파이 두 기업 모두 팟캐스트와 오디오 공간에 대해 주목하고 있으며 이를 통한 새로운 포럼을 만들고 클럽하우스와 유사한 소셜 오디오 플랫폼에 대한 '대안'을 준비하고 있음을 밝힘. 페이스북의 경우, 현재 개발 진행 중인 페이스북 그룹 라이브 오디오룸은 이번 여름에 공개될 예정임.
- ✔ 애플 또한 오디오에 집중하여 '구독 팟캐스트'를 도입하여 새로운 쇼와 콘텐츠를 선보임.
- ✔ 28일(현지 시간), 스포티파이의 2021년 1분기 실적 보고에 따르면, 팟캐스트 청취율이 최고치를 기록함과 동시에 광고 매출이 46% 증가한 25억 9000만 달러임. 총 사용자는 3억 6400만 명이며, 프리미엄 가입자는 21% 증가하여 1억 5800만 명임.
- ✔ 총 사용자 증가율이 가장 높은 국가는 미국, 멕시코, 러시아, 인도였으며, 최근 출범한 한국 시장의 신규 고객이 '가장 큰 원동력'임을 강조함.

✔ [북경] 국가영화국, 쇼트클립 내 영화 저작권 침해에 대한 단속 강화

- ✔ 4월 28일, 국가영화국(国家电影局)이 공식 홈페이지에 공지한 내용에 따르면, 최근 쇼트클립 플랫폼에 업로드 되고 있는 'xx분 내로 영화보기' 등 쇼트클립 콘텐츠의 영화 저작권 침해에 대해 국가판권국(国家版权局)과 협력하여 단속수위를 높이고 저작권자의 권리 보호를 강화하겠다고 함.
- ✔ 지난 4월 9일, 중국 TV 예술교류협회(中国电视艺术交流协会) 및 중국드라마제작산업협회(中国电视剧制作产业协会) 등은 중국내 70여 개 영상미디어 기업(단위)들과 연합하여 쇼트클립에서 이루어지는 온라인 저작권 침해현상에 대한 규탄성명을 발표하였고, 23일에는 권리보호를 위한 구체적인 내용이 담긴 제의서를 발표함.

✔ [북경] 인터넷정보판공실 등 7개 부문, <라이브스트리밍 마케팅 관리방법> 발표

- ✔ 4월 23일, 국가 인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室) ·公安部(公安部) ·상무부(商务部) 등 7개 부문이 연합하여 <라이브스트리밍 마케팅 관리방법 시행(网络直播营销管理办法(试行))>을 발표함. 해당 <방법>에서는 적용대상을 라이브스트리밍 마케팅 플랫폼 · 채널 운영자 · 방송 마케터로 분류하고 각 주체별 자격과 책임 등에 대해 명시함.
- ✔ 내용에 따르면, 채널 운영자와 방송 마케터의 연령 조건을 만 16세 이상으로 제한하고 미성년자는 보호자의 동의를 받도록 함. 또, 플랫폼은 적극적으로 소비자의 권리를 적극적으로 보호해야 하며, 문제 발생 시 필요한 증거 등을 제공해야 함. 이 <방법>은 오는 5월 25일부터 시행될 예정임.

☑ [심천] 위챗 <2020 년 위챗 지적재산권 보호 데이터 보고서> 발표 15)



- ☑ 4 월 26 일, 위챗(Wechat)은 <2020 년 위챗 지적재산권 보호 데이터 보고서>를 발표함.
- ☑ 보고서에 의하면, 2020 년 위챗 스펀하오(视频号, 영상 채널)에서 33,000 개 이상의 지적재산권을 침해한 숏클립이 처리되었으며, 스펀하오즈보(视频号直播, 영상 채널 내 라이브 방송 기능)는 1,000 여개에 가까운 주요 영상물에 대해 동적 보호를 실시함. 위챗 브랜드 권익 보호 플랫폼에서는 규정 위반으로 65,000 개 이상의 개인 계정을 처리하였으며, 브랜드 권리를 보유한 사람들에게 410,000 개 이상의 제보 단서를 전달함. 또한, 위챗 공식계정 및 미니 프로그램에서는 지적재산권을 침해한 정보 110,000 개를 처리하였고 위챗은 5,000 개가 넘는 지적재산권 침해 미니 게임을 차단함.
- ☑ 그 밖에도, 위챗 공식계정 플랫폼에 수록된 64,000 개가 넘는 키워드 중 30,000 개 이상의 키워드가 상표 관련 키워드이며, 보호된 키워드를 무단 사용하여 명명하는 행위를 차단하는 횟수는 일평균 12,000 회에 달함.

☑ [일본] 주요 도시 3 번째 긴급사태선언, 현지 엔터테인먼트 업계 동향 16)

- ☑ 일본의 '골든위크(황금연휴)'로 불리는 연휴 기간(4.29~5.5) 중 코로나 감염 확산을 방지하고자 수도 도쿄(東京)를 포함한 주요 대도시 오사카(大阪), 효고(兵庫), 교토(京都)지역을 중심으로 세 번째 긴급사태 선언이 발령됨. 이번 긴급사태 선언으로 엔터테인먼트 업계에서는 라이브 이벤트 취소와 영화관 휴관 등을 발표함.
- ☑ 'TOHO 시네마'와 '이온시네마', '109 시네마' 등 대표적 대형 영화관들은 긴급사태 선언이 내려진 4 개

15) 출처

-<https://www.chinaxwcb.com/info/571505>

16) 출처

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/b1e63367b2367f9e9d0a2185143caa086c25b10c>

-<https://news.yahoo.co.jp/articles/5845cc3fbc3535aa04451e5b7532b39c792a27cd?page=1>

지자체에 운영 중인 영화관의 영업 중지를 발표함.

- ❖ 일본 뮤지컬 업계 중 가장 큰 규모의 극단인 ‘극단 사계(劇団四季)’는 4 월 28 일부터 5 월 11 일까지 도쿄, 오사카, 교토에서 예정되어있던 모든 공연의 중지를 발표함. 또한 창단 100 년이 넘는 전통을 가지고 있는 여성 뮤지컬 극단 ‘다카라즈카 가극단(宝塚歌劇団)’은 26 일부터 5 월 11 일까지 모든 공연 중지를 결정함. ‘도호(東宝)’극단은 4 월 28 일부터 5 월 11 일까지 공연 중지를 발표하였으며 직전인 25 일~27 일 ‘모차르트!’ 공연은 감염 예방 대책 실시 후 공연을 예정대로 시행함.
- ❖ 일본 전통 연극인 ‘가부키(歌舞伎)’ 전용 극장 ‘가부키자(歌舞伎座)’와 ‘국립극장(国立劇場)’에서도 예정되어있던 공연을 25 일부터 중지함. 가부키자는 5 월 신규 공연에 대해서 11 일까지 중지를 발표하였으며 12 일 이후 공연에 대해서는 상황에 따라 판단한다 밝힘.
- ❖ 도쿄 아키하바라(東京 秋葉原)에 위치한 여성 아이돌 그룹 AKB48 전용 극장 ‘AKB48 극장(A K B 4 8 劇場)’도 휴관을 발표하는 등 연휴 기간의 대목을 앞두고 매출 등 큰 타격을 받게 됨.

❖ [일본] 일본음악저작권협회(JASRAC), 2020 년 저작권사용료 분배 금액 과거 최대 1,206 억 엔 17)

- ❖ 일본음악저작권협회(JASRAC)가 작가, 음악 출판사 등의 권리자에게 2021 년도 1 분기 저작권사용료를 분배하였으며 금액은 전년 동기 대비 1.7% 증가한 약 335 억 3 천만 엔(약 3,425 억 원) 임.
- ❖ 2020 년도 연간 분배액(2020 년 2~4 분기, 2021 년 1 분기 기간 합산)은 총 약 1,206 억 3 천만 엔(1 조 2,328 억 원)으로 전년 대비 3.1% 증가해 역대 최고치였던 2019 년도 연간 분배액 기록을 갱신함.
- ❖ 이용 분야별 내역을 살펴보면 구독형 서비스나 동영상 스트리밍 서비스가 포함된 ‘인터랙티브 스트리밍’ 부문이 호조세를 보여 저작권료 분배액이 전년도 대비 64.7% 증가함. 코로나 19 영향으로 인해 연주회 등과 관련한 저작권 분배액은 전년도의 65.9% 수준에 그침. 영상 소프트(DVD, Blu-ray 등)는 전년도 대비 6.4% 증가한 것으로 발표함.
- ❖ 2020 년도 연간 분배 대상 곡수는 277 만 8,889 곡, 저작권 권리자 수는 7 만 6,278 명, 음악 출판사는 2,888 사, 이밖에 126 개 외국 단체를 통해 37 만 9,850 명의 권리자와 5 만 258 개 음악 출판사에 사용료가 분배될 예정임. 분배 대상 수 또한 2019 년도의 실적을 웃돌았음.

❖ [일본] ‘여중고생 유행어대상’ 2017 년 이후 꾸준히 랭크인 되는 K-콘텐츠 18)

- ❖ 최신 젊은 여성 세대들의 트렌드를 알 수 있는 지표인 ‘여중·고생 유행어 대상(JCJK 流行語大賞)’은 2017 년부터 시작된 유행어 대상이며 ‘인물’, ‘화제’, ‘앱’, ‘말’의 네 부문으로 이루어져 있음. ‘제 1 회 여중고생

17) 출처

-https://www.jasrac.or.jp/release/21/03_2.html

18) 출처

-https://www.jasrac.or.jp/release/21/03_2.html



그림 11 | 2020년도 상반기 '여중고생 유행어대상' TOP5 순위

먼트의 합작 오디션 방송인 '니지 프로젝트(Niji project)'와 '달고나 커피', '사랑의 불시착'이 포함되었으며 2020년도 전체 통합 순위 '인물' 부문 1 위에는 니지 프로젝트에서 탄생한 글로벌 걸그룹 '니쥬(NijiU)'가 선정됨.

유행어 대상'에서는 '인물' 부문에서 '트와이스'가 1위를, '화제' 부문에서 '치즈 닭갈비'가 1위를 차지함.

- 2018년에는 '화제' 부문에서 '치즈 핫도그'가 3위를, '프로듀스 48'이 4위를 차지하였으며 '앱' 부문에서는 네이버의 'ZEPETO'가 4위를 차지함. 2019년도 순위에도 '인물' 부문에 '(IZ*ONE)아이즈원'이 2위를 차지하였으며 '앱' 부문에서 한국의 사진 앱인 'SODA'와 'V LIVE'가 각각 1위와 5위를 차지했음.
- 2020년도 상반기 순위에도 K-콘텐츠가 눈에 띄. '화제' 부문에는 JYP 엔터테인먼트와 일본의 소니 엔터테인먼트의

☑ [인니] 유니콘 기업 <부까라팍(Bukalapak)>, 시리즈 G 투자 유치

- 2021년 4월 15일 인도네시아 대표 유니콘 기업이자 e 커머스 스타트업 기업인 부까라팍(Bukalapak)은 약 2억 3,400만 달러(약 2,603억 원) 상당의 시리즈 G 투자유치를 발표.
- 이번 건은 미국 마이크로소프트, 싱가포르 GIC 등 외국 기업 외에도 인도네시아 국내 기업인 엠텍(EMTEK), BRI 벤처스(BRI Ventures), 만다리 캐피탈 인도네시아(Mandiri Capital Indonesia)에서 투자금을 유치.
- BRI 벤처스 관계자는 중소기업인 1,350만 명을 지원하는 플랫폼인 부까라팍(Bukalapak)에 총 1,000만 달러(약 111억 원) 이상의 전략적 투자를 하며 부까라팍 플랫폼의 중소기업인 대상 BRI 은행의 금융상품을 판매할 예정이라고 밝힘.
- 이에 앞서 부까라팍은 지난 2021년 1월 SC 벤처스(SC Ventures), 스탠다드 차티드(Standard Chartered), 네이버 등에서 투자를 유치한 바 있으며 2020년 10월 고젝(Gojek), 토포페디아(Tokopedia), 트레블로카(Traveloka), 오보(OVO)에 이어 회사 가치 평가액 약 25억 달러(약 2조 7,660억 원)로 인도네시아 스타트업 상위 5위를 차지하며 향후 인도네시아 주식 상장 계획을 밝힘.

☑ [베트남] 베트남 디지털 전환의 열망 실현

- ☑ 2020 년은 베트남이 디지털 전환이라는 국가목표를 가동한 첫 해였음. 베트남이 이전에는 단순히 데이터와 작업 공정을 디지털화했다면, 이제는 디지털 전환에 따라 모든 활동을 네트워크 공간으로 옮길 수 있게 됨. 이 전환은 빠른 속도로 이루어졌으며 디지털 정부, 디지털 경제, 디지털 사회 등 국가발전의 세 가지 축에 큰 영향을 끼쳤음.
- ☑ 베트남은 또한 2020 년 통신기반시설지수에서 전년 대비 31 위나 상승해 세계 69 위를 차지했으며, 인력지수에서도 3 위 상승해 117 위를 차지했음. 현재 베트남은 약 4 만 5,500 개의 정보통신기술기업(ICT 기업)이 있는데, 해당 기업들의 총 매출은 약 1,260 억 달러로 집계되었으며, 여기에는 FDI 기업의 기여분도 포함됨. 정보통신-미디어 수출 비중은 국가수출액의 30%를, ICT 수출 비중은 전 세계의 ICT 수출의 3%를 차지하고 있어, 이는 베트남의 ICT 분야의 돋보이는 점들이라고 할 수 있음.
- ☑ 정보통신부는 앞으로 계속해서 인터넷 접근성 확대, 전 국민 인터넷 보급 등의 커다란 계획을 실현할 예정이라고 밝힘. 또 한 사람이 한 개의 스마트폰을 소유하고 모든 가구가 고속 인터넷으로 연결되는 것이 국가의 디지털 전환 사업의 목표라고 밝힘.
- ☑ 베트남에서 디지털 전환 과정의 중요한 시점 중 하나는 2020 년 6 월 3 일, 총리 749 호 결정 발표를 통해 “2030 년 비전 2030 년 목표 국가 디지털 전환 사업” 계획을 승인한 것임. 총리가 승인한 디지털 전환 사업으로 베트남은 세계와 동남아시아에서 디지털 전환에 대한 전문 프로그램을 갖는 선도적 국가 중 하나가 되었음. 베트남 디지털 전환 사업은 시작한 지 얼마 되지 않았으나 국가가 보다 발전하고, 사회가 보다 안정적이며, 삶의 질이 향상되고, 국민이 주인으로서의 권리를 발휘하는 데에 기여할 것으로 기대.

	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