

《DCAJ NEWSLETTER“CHINA”》 2021 年

- 1月 ◇ 中国の映画事業はコロナ禍を乗り越え、2020年映画興行収入200億元に
◇ 深センでeスポーツ事業展開 テンセント傘下 TiMi Studios 年度計画発表
◇ 日本アニメ『はたらく細胞』が中国中央テレビで放送
- 2月 ◇ 『原神』XiaomiMarketで独占ダウンロード開始 業界初の高歩合率達成
◇ 河瀬直美とジャ・ジャンクー共同プロデューサーの『再会の奈良』中国公開へ
◇ TikTokとUMGが契約締結 パートナシップのさらなる強化に向けて
◇ 売上高が4四半期連続で予想を上回る バイドゥがAI分野に本格参入
- 3月 ◇ 2月の中国映画興行収入 2051億円超 1ヶ月間の興収世界最高記録
◇ 世界初のVRグローバルギーク大会 VR技術の発展と応用の可能性拡大
◇ ByteDance社が大手ゲーム会社を買収 ゲーム事業をメイン事業に
- 4月 ◇ 清明節3連休映画興行収入 133億円超 中国映画興収史上最高の記録
◇ Perfect World社戦略発表会：30本の新ゲーム、大型IPとのコラボ発表
◇ HuaweiとピアニストLang Langの初VR音楽作品リリース、VR音楽の未来描く
- 5月 ◇ ゴールドドラゴン賞がビリビリと戦略協力 アニメ産業の影響力を高める
◇ iQIYIが「クラウドシネマ」を設立 映画発行の新モデルを提示
◇ 「快手」が2020東京オリンピック及び2022北京冬季オリンピックの放映権を取得
- 6月 ◇ 中国製アニメ映画『ウィッシュ・ドラゴン』がNetflix人気ランキング1位に
◇ 高品質映画システム「CINITY」が映画祭で初登場 高画質シアターが急増
◇ 中国の視覚効果業界が新しい業界基準白書を発表
- 7月 ◇ 「BIGC 2021」北京で記者会見 ゲーム産業の支援に注力
◇ 「Huawei Game Center」が「ChinaJoy」に初出展 人気ゲームとコラボ
◇ 「ByteDance」がバーチャルアイドルに投資
- 8月 ◇ デジタル書籍大手「閱文集団」2021年上半期収益は前年比33.2%増
◇ ハリウッド映画の中国市場興行収入減少 2021年上半期輸入は13作のみ
◇ 芒果超媒社、2021年上半期収益78億元超3年連続で30%利益増
- 9月 ◇ 2021北京国際映画祭VR部門 「イマーシブシアターシリーズ」に期待
◇ 新作スマホゲーム『Harry Potter: Magic Awakened』国内で大人気
◇ iQIYIオリジナルドラマが釜山国際映画祭で5部門にノミネート
- 10月 ◇ Volcengineで昔のアニメを復元 4K『ひょうたん童子』初公開
◇ 国家広播電視総局：技術と革新「スマートな」放送の発展を促進
◇ アリババが制作した北京冬季オリンピック聖火リレー短編映画公開
- 11月 ◇ メタバースに注目集まる 大手IT企業が参入
◇ 第5回TGDC開催 中国オンラインゲームが海外へ進出
◇ iQIYI副社長が国際エミー賞の最終審査員に就任
- 12月 ◇ テンセントとNetEaseの強者連合、スマホゲームのコラボを発表
◇ 年末年始映画シーズン、輸入コンテンツが映画館での鑑賞を促進
◇ 5G通信が北京冬季オリンピックの4K UHD放送条件を満たす

《DCAJ NEWSLETTER“KOREA”》 2021 年

- 1月 ◇ NAVER(ネイバー)、ウェブ小説プラットフォーム「Wattpad」を完全買収
◇ 2020 年上半期、コンテンツ輸出は 4.8%増加
◇ ソウル市、オンライン公演サポートのための専用スタジオをオープン予定
- 2月 ◇ Big Hit Entertainment、UMG と提携し K-POP グローバル・デビュープロジェクトへ
◇ 韓国内の OTT 業者、文化体育観光部を相手どり訴訟
◇ カカオ、大型エンターテインメント会社スタート
- 3月 ◇ 韓国コンテンツ振興院、「2021 ゲームコンテンツ制作支援事業」に 224 億ウォン
◇ 韓国貿易協会とメガボックス、映画館プラットフォーム活用スタートアップを募集
◇ Netflix、2021 年に韓国発のコンテンツに 5 億ドル投資
- 4月 ◇ 米国 DC コミックスの人気ヒーロー作品、韓国でウェブ漫画ローンチ
◇ 363 億ウォンの追加予算でコンテンツ産業関係者に 1 ヶ月 180 万ウォン支援
◇ 「ピッコマ」を運営するカカオジャパン、韓国に子会社を設立
- 5月 ◇ 文化体育観光部、OTT 部門はじめ放送映像コンテンツ 65 作品を製作支援
◇ 韓流コラボコンテンツ企画開発支援事業の CAST、オンラインプロモーション開催
◇ KOTRA、Web 漫画海外進出支援のためのオンライン説明会開催
- 6月 ◇ CJENM、海外マーケット拡大のためコンテンツ制作に大規模投資
◇ ユネスコ本部で韓流コンテンツの実感展示会開催
◇ ネイバーとカカオ、アジアウェブ漫画マーケットで激戦
- 7月 ◇ 「韓・ASEAN ICT 融合ビレッジ」、釜山市にオープン
◇ 国際コンテンツ見本市「SPP」、7 月 12 日～30 日オンライン開催
◇ 2021 年の上半期、映画館来場者数は 2002 万人、2004 年以来最低
- 8月 ◇ ネイバー・ウェブトゥーン、BTS 及び DC コミックスとウェブ小説・漫画で協業
◇ 韓国政府、「5G+融合サービス拡大戦略」を発表
◇ 文化都市プジョン、歴史ある国際コンテンツフェスティバルを連続開催
- 9月 ◇ 釜山国際映画祭、オフライン開幕式およびオール映画館上映で開催
◇ 大邱（テグ）、コンテンツ産業都市としての 3 大拠点年内に完成
◇ 大衆音楽業界の売上、コロナ禍被害の実態調査発表
- 10月 ◇ CJENM、SM エンターテインメントの買収合併の手続きに突入
◇ LG ユープラス、マレーシアに XR コンテンツ輸出
◇ Tving、LINE と提携して日本や台湾の OTT マーケットに進出
- 11月 ◇ 政府支援の撮影スタジオ「スタジオキューブ」、『イカゲーム』撮影で注目
◇ KOCCA、「2021 年度コンテンツ産業決算と 2022 年の展望セミナー」開催
◇ 韓国放送コンテンツ、インド市場向けビジネスマッチングで 100 件以上成立
- 12月 ◇ 「2021 年度上半期 コンテンツ産業動向分析報告書」発刊
◇ 韓国ゲーム市場、世界第 4 位のグローバル市場に成長
◇ LGU+、公演専門プラットフォーム「Meta Theater」と業務覚書締結