

2023

WEEKLY GLOBAL

구분	제목
 방송·영화	• [북경] 2023 년 상반기 중국 영화 박스오피스: 262 억 7,100 만 위안 • [북경] 2023 년 상반기 중국 드라마의 시청자 및 작품 분포 현황 • [심천] 제 3 회 아시아 국제청년영화 페스티벌, 7 월 개최 예정 • [유럽] 한국 드라마 <사냥개들>, 넷플릭스에서 큰 인기 • [베트남] 영화 분야, 베트남과 한국 간 협력 확대 • [베트남] 베트남 가수 미우 레, KBS 가 처음 투자한 베트남 영화 출연 • [베트남] 베트남 영화 <마법의 참깨>, 부천국제판타스틱영화제에서 수상 • [UAE] 아마존 미니 TV, miniTV Imported 출시 후 스트리밍 프로그램 확장 • [UAE] Türk Telekom 과 ZTE, 차세대 TV 플랫폼 Tivibu 출시 • [UAE] Intigral, 사우디 기반 Bedaya TV 와 협력 • [UAE] UAE 등 중동 국가들, <스파이더맨: 어크로스 더 스파이더-버스> 개봉 금지 • [태국] 영화 <더 문>, 8 월 개봉 앞두고 태국어 티저 공개 • [태국] 태국 Y 시리즈 영화, 발전은 했지만 구조적 모순이 여전히 남아
 게임·융복합	• [미국] <포켓몬 고> 제작사, <포켓몬 고>의 지속을 위해 진행되던 게임 개발 중단 • [심천] 6 월 게임시장 수입: 6 개 게임 중국시장 내 월 매출 1 억 위안 돌파 • [심천] 텐센트, 7 월 중 <발로란트> 중국 서버 오픈 예정 • [인니] 인니 게임 퍼블리셔 Megaxus, 한국 RPG 게임 <그랜드체이스 클래식> 출시 • [UAE] 중동, 2,000 억 달러 규모의 수익성 높은 게임 산업 지배 • [UAE] 스포티파이, 사우디아라비아의 게임 팟캐스터 지원 • [UAE] 사우디 이스포츠 연맹, 사우디 통신사 STC 그룹과 전략적 파트너십 발표 • [태국] <레지던트 이블 빌리지>, 태국어 더빙 모드 출시
 애니·캐릭터	• [유럽] 한국의 월트 디즈니를 꿈꾸는 더핑크퐁컴퍼니 • [태국] 태국 애니메이션 부문 1 위에 오른 <엘리멘탈>
 만화·웹툰	• [유럽] 한국콘텐츠진흥원, '2023 K-Story & Comics in Europe' 개최 • [인니] '인도네시아 코믹콘(ICC) 팝 아시아 2023' 박람회 성료 • [태국] 라인웹툰의 '웹툰 브랜드데이' 성료



목차

위클리글로벌 | 335 호

2023 년 7 월 10 일 해외교류협력팀

구분	제목
 음악	• [미국] 워너 뮤직 그룹, 그래픽 디자인 플랫폼 'Canva'와 파트너십 발표 • [유럽] 프랑스 정부, 음악 스트리밍 거대 기업에 과세 도입 움직임 • [베트남] 가수 리리, 에스파 닝닝과 함께 <The Next Stage 2023> 참가 • [UAE] SRMG 와 빌보드, 아랍 아티스트를 위한 새로운 글로벌 플랫폼 출시 • [태국] RS 그룹, 유니버설뮤직그룹과 조인트벤처 설립
 패션	• [유럽] 프랑스 패션 매거진, 한국 디자이너들이 선보인 2024 S/S 파리 컬렉션 주목 • [유럽] 영국 보그, 패션계가 선호하는 K 팝 스타 소개
 통합(정책 등)	• [미국] 저작권 침해 피해를 사유로 OpenAI 상대 소송 제기한 작가들 • [일본] 생성형 AI 대응 각 부처 가이드라인 연내 통합 · 개정 • [일본] 닛센디지털, '소셜미디어(SNS)이용현황' 조사결과 발표 • [태국] 태국 디지털 경제 도약을 이끈 게임과 디지털콘텐츠산업 • [러시아] 러시아에서 상영 금지된 콘텐츠들

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나
콘텐츠로 일상을
풍요롭게



방송·영화



✓ [북경] 2023 년 상반기 중국 영화 박스오피스: 262 억 7,100 만 위안

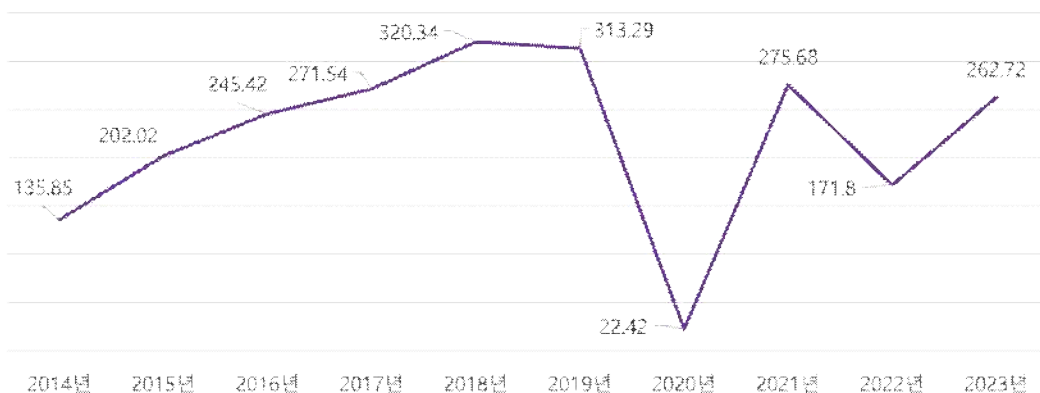
KOCCA

- 7 월 3 일, 중국 영화 박스오피스 분석 플랫폼 마오옌 전문가버전(猫眼专业版) 데이터에 따르면, 올해 상반기 중국 영화 박스오피스 규모는 262 억 7,200 만 위안(약 4 조 7,331 억 원)으로 전년 동기대비 171 억 8,000 만 위안(약 3 조 951 억 원)보다 52.92% 증가했다고 함

- 해당기간 가장 높은 흥행 순위를 기록한 영화는 지난 1 월 개봉한 장이모(张艺谋) 감독의 <만강홍(满江红)>으로 박스오피스 45 억 4,442 만 위안(약 8,180 억 원)임. 다음으로 영화 <만강홍>과 같은 날 개봉한 영화 <유랑지구 2(流浪地球 2)>가 40 억 2,905 만 위안(약 7,253 억 원)으로 2 위를 기록함

2014-2023년 상반기 중국 영화 박스오피스 규모

단위 : 억 위안



14 ~ 23 년 상반기 중국 영화 박스오피스 규모

✓ [북경] 2023 년 상반기 중국 드라마의 시청자 및 작품 분포 현황

KOCCA

- 7 월 29 일, 중국 en data(艺恩数据)가 발표한 <2023 상반기 중국산 드라마 시장 및 추세연구보고(2023H1 国产剧市场及趋势研究报告)>에 따르면, 올해 상반기 중국 드라마 시청자 성별 분포는 여성 72%, 남성 28%로 여성이 남성보다 2 배 이상 높았으며, 전체 시청자 중 18 세에서 24 세 사이의 연령대가 46.7%를 차지하는 것으로 나타남
- 또한 해당 기간 방영된 드라마 작품 수는 총 136 편으로 TV 드라마가 94 편, 웹드라마가 42 편임. 이는 전년 대비 7 편 적은 수치로 웹드라마는 전년 대비 4 편 증가하였으나 TV 드라마는 11 편 감소함. 방송사 또는 OTT 에서 독점 방영된 드라마 작품 비율은 총 83%로 전년 대비 10% 증가함

☑ [심천] 제 3 회 아시아 국제청년영화 페스티벌, 7 월 개최 예정 1)

KOCCA

● 제 3 회 아시아 국제 청년 영화 페스티벌이 오는 7 월 6 일부터 8 일까지 홍콩에서 개최될 예정임

- ☑ 총 3,500 여 편의 장편영화, 단편영화, 다큐멘터리 중 369 개의 작품이 순위권에 들었으며, 그 중 73 개의 작품이 수상 후보작으로 선정됨
- ☑ 이번 페스티벌에서 최우수 영화상을 받은 작품은 〈분모(分母)〉, 〈생사서(生死書)〉, 〈한노(寒露)〉, 〈불능 착과적지유니(不能错过的只有你)〉 등 8 개 작품이 있으며 최우수 단편영화는 〈엄방사수(严防死守)〉, 〈WISHES〉, 〈SILENTLY〉, 〈CALL ME ANNIE〉 등 7 개 작품이 선정되었음

☑ [유럽] 한국 드라마 〈사냥개들〉, 넷플릭스에서 큰 인기 2)

KOCCA

● 프랑스 공영 라디오 채널 라디오 프랑스(Radio France)는 지난 6 월 드라마 〈사냥개들〉이 한국 넷플릭스에서 시청률 1 위, 프랑스에서 2 위, 미국에서 10 위를 기록하며 성공을 거두고 있다고 전함

- ☑ 〈사냥개들〉은 사회악에 맞서 싸우기 위해 고용된 두 명의 젊은 권투선수의 이야기로, 비극적인 전개와 신랄한 유머를 겸한 액션 스릴러 복수극이라고 평함. 악역으로 등장하는 부패 정치인과 재벌은 한국 사회 현실을 반영하고 비판한다고 전하며, 주인공들은 이러한 현실에 패기 있게 맞서 싸우는 모습을 보여준다고 함

☑ [베트남] 영화 분야, 베트남과 한국 간 협력 확대 3)

KOCCA

● 지난 6 월 27 일 한국 최고의 영화 학교이자 〈기생충〉의 봉준호 감독을 배출한 영화진흥위원회(이하 영진위) 부설 한국영화아카데미(이하 KAFA)가 베트남 호찌민에서 CJ 문화재단 및 CGV 베트남과 함께 특별 교육 프로그램을 진행하기 위해 베트남-한국 영화 협력 간담회를 개최한 바가 있음

- ☑ KAFA 는 아시아 콘텐츠 신흥국으로 떠오르는 베트남에서 한국과 수교 31 주년을 맞아 신인 영화감독과 영화 산업 종사자를 대상으로 다양한 교육을 준비했음
- ☑ 베트남 CGV 호찌민 극장에서 열린 간담회에서 영화진흥위원회 박기용 위원장은 베트남 내 영화 제작자들과 한국영화의 성공적인 전략에 대해 이야기를 나눴음. 동시에, Nguyen Thi Thu Ha(응우옌 티 투 하) 베트남 문화체육관광부 영화국 부국장은 〈한국 영진위〉와 〈KAFA〉의 지식을 공유하고 지원하는 것이 베트남 젊은 영화제작자들에게 중요한 경험이라고 발표했음

1) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1770274659164561973&wfr=spider&for=pc>

2) 출처 : 프랑스 공영 라디오 채널, Radio France

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/leherpeur-en-series/leherpeur-en-series-du-vendredi-23-juin-2023-3429022>

3) 출처 : <https://antv.gov.vn/van-hoa-6/mo-rong-hop-tac-dien-anh-giua-viet-nam-han-quoc-A11554E43.html>



[그림 1] '영화 분야에서 베트남과 한국 간 협력 확대' 간담회 뉴스

☑ [베트남] 베트남 가수 미우 레, KBS 가 처음 투자한 베트남 영화 출연 4)

KOCCA

- 베트남 유명 가수 Miu Le <미우 레>는 한국 KBS 가 투자한 첫 베트남 영화 <Chiem Doat>(찌엠 두왓, 블랙 로즈)의 여주인공 역할을 맡았음
 - ☑ 영화 <Chiem Doat>는 베트남 배우 Miu Le (미우 레), Phuong Anh Dao (푸엥 아잉 다오), Lanh Thanh (라인 타잉), Karik (카릭) 등이 출연하는 심리 스릴러 영화임
 - ☑ 영화 <Chiem Doat>은 KBS 미디어가 투자한 첫 베트남 영화 프로젝트이며 영화 분야에서 세계와 베트남 간의 새로운 전환점을 만드는 데 기여한 바 있음. 이 영화는 지난 4 월 28 일 한국 제 24 회 전주국제영화제에서 첫 상영되어 많은 호평을 받았음. 이 영화는 오는 11 월 24 일 베트남에서 개봉될 예정



[그림 2] 영화 <Chiem Doat>포스터

4) 출처 : <https://muctim.tuoiitre.vn/miu-le-tai-xuat-trong-phim-viet-duoc-dai-kbs-han-quoc-dau-tu-10123062700560467.htm>

✓ [베트남] 베트남 영화 <마법의 참깨>, 부천국제판타스틱영화제에서 수상 5)

KOCCA

- 6 월 29 일부터 7 월 9 일까지 진행되는 제 27 회 부천국제판타스틱영화제에서 오스카 즈엉(Oscar Duong) 감독과 향찐(Hang Trinh) 프로듀서의 <마법의 참깨> (Than duoc, Sesame Has Its Soul) 영화는 유일하게 수상한 베트남 영화임
 - 구체적으로 <마법의 참깨>는 '아시아 판타스틱영화 제작네트워크'(NAFF, Network of Asian Fantastic Films)의 It Project 부문에서 TAICCA(대만콘텐츠진흥원) 상을 수상했음
 - 이 영화는 베트남 이주 여성을 중심으로 다룸. 미의 기준이 한국과 베트남을 포함한 세계 여성들에게 큰 부담인 가운데, 그들의 고통을 분석하는 내용을 담고 있음



[그림 3] 오스카 즈엉 감독(왼쪽), TAICCA 대표 Joyce Tang, 향찐 프로듀서(오른쪽)

✓ [UAE] 아마존 미니 TV, miniTV Imported 출시 후 스트리밍 프로그램 확장 6)

KOCCA

- 아마존 미니 TV(Amazon miniTV)가 miniTV Imported 배너 아래 한국, 터키, 만다린 및 스페인 드라마를 더빙 중
 - Amazon 쇼핑 앱과 인도의 Fire TV 에서 제공되는 무료 스트리밍 서비스인 아마존 미니 TV 는 힌디어로 더빙된 국제 콘텐츠를 프리미어로 제공할 새로운 miniTV Imported 를 출시했음
 - 로맨스, 드라마, 스릴러 등 다양한 장르에 걸쳐 있는 miniTV Imported 는 매달 한국, 터키, 만다린, 스페인 드라마를 포함한 최고의 글로벌 프로그램을 스트리밍할 예정임
 - 7 월 7 일부터 스트리밍되는 첫 번째 드라마는 모두 한국어이며 <치열업>, <흉부외과> 및 <닥터 탐정>이 포함됨

5) 출처 : <https://tuoitre.vn/du-an-phim-viet-doat-giai-o-lien-hoan-phim-quoc-te-bucheon-20230704135116046.htm>

6) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/amazon-minitv-expands-international-slate-with-minitv-imported>



[그림 4] miniTV Imported 스트리밍 드라마 (출처: Broadcastprome)

✓ [UAE] Türk Telekom 과 ZTE, 차세대 TV 플랫폼 Tivibu 출시 7)

KOCCA

● Türk Telekom 은 ZTE 및 Netaş 와 협력하여 터키에서 IPTV/OTT 플랫폼 기반 차세대 TV 플랫폼 Tivibu 를 출시했음

- ✓ Türk Telekom 은 Tivilife 라는 새로운 채널을 도입해 엔터테인먼트에서 자연, 여행지 음식, 건강에서 패션에 이르는 새로운 트렌드를 제공함
- ✓ Tivibu 의 새로운 인터페이스와 고급 기능을 통해 Tivibu 고객은 IPTV, 웹, 스마트 TV, Apple TV/Android TV, 스마트폰 또는 태블릿을 비롯한 여러 장치에서 재생 및 일시 중지된 콘텐츠 시청을 원활하게 재개할 수 있으며 장치 간 기능을 통해 사용자는 중단한 부분을 선택해 편리하게 시청을 계속할 수 있음
- ✓ Tivibu 는 ZTE 의 최첨단 IPTV 인프라를 활용하고 Netaş 의 인터페이스 및 애플리케이션 개발, 테스트 기능 및 설치 서비스로 보완했음
- ✓ ZTE 는 Türk Telekom 과 협력하여 비디오 제품 기술 발전과 비즈니스 혁신에 중점을 두고 새로운 비디오 서비스 개발을 공동 추진 예정임

✓ [UAE] Intigral, 사우디 기반 Bedaya TV 와 협력 8)

KOCCA

● Bedaya 의 라이브 채널이 STC TV 를 통해 사우디아라비아 시청자에게 제공

- ✓ Intigral 은 리얼리티 프로그램을 제작하고 현지 콘텐츠와 재능을 홍보하는 데 전념하는 사회 지향 사우디 채널인 Bedaya TV 와 전략적 파트너십을 체결했음
- ✓ Bedaya TV 와의 새로운 파트너십을 통해 Intigral 은 탐색하기 쉬운 단일 플랫폼을 통해 시청자에게 더 많은 시청 옵션을 제공하고 좋아하는 콘텐츠를 시청할 수 있는 전략을 추구함
- ✓ Intigral 은 집계 플랫폼인 STC TV 와 전략적 파트너십을 통해 각 시청자의 개별 선호도에 맞춰 시청 프로그램을 맞춤화함

7) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/turk-telekom-and-zte-launch-next-gen-tv-platform-tivibu>

8) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/intigral-collaborates-with-saudi-based-bedaya-tv>

✔ [UAE] UAE 등 중동 국가들, <스파이더맨: 어크로스 더 스파이더-버스> 개봉 금지 ⁹⁾ KOCCA

- UAE, 사우디아라비아 및 여러 중동 국가에서 지난 6 월 개봉 예정이었던 디즈니의 최신작 <스파이더맨: 어크로스 더 스파이더버스(Spider-Man: Across the Spider-Verse)>를 금지함
 - ✔ 영화가 검열 요건을 통과 못해 중동 지역에서 개봉이 취소되었음. 보고서에 따르면 금지는 영화에 잠깐 등장하는 트랜스 플래그 때문임
 - ✔ UAE 및 중동 지역에서 개봉하는 영화는 지침의 적용을 받으며 현지 가치와 관습을 준수해야 함
 - ✔ 작년에 디즈니 영화 <버즈 라이트이어(Lightyear)> 또한 UAE 에서 상영되지 않았음
 - ✔ UAE 미디어 위원회는 소셜 미디어를 통해 “ UAE 미디어 위원회(Media Council)는 UAE 에서 유통되는 미디어 콘텐츠를 모니터링하고 평가하며, UAE 의 가치와 원칙, 국가에서 시행 중인 미디어 콘텐츠의 기준에 반하는 콘텐츠의 배포 또는 게시를 허용하지 않을 것임을 확인한다”라고 성명을 발표함
 - ✔ <스파이더맨: 어크로스 더 스파이더버스>는 전 세계 박스 오피스에서 1 억 달러의 제작 예산에 대한 4 억 500 만 달러 이상의 수익을 올렸으며 이는 전작을 능가하고 2023 년 9 번째로 높은 수익을 올린 영화가 되었음
 - ✔ 세 번째 영화인 <스파이더맨: 비욘드 더 스파이더버스(Spider-Man: Beyond the Spider-Verse)>는 2024 년 3 월 29 일 개봉 예정이며 여성 중심의 스핀오프 영화인 <스파이더 우먼(Spider-Woman)>이 제작 중임

✔ [태국] 영화 <더 문>, 8 월 개봉 앞두고 태국어 티저 공개 ¹⁰⁾

KOCCA

- 영화 <신과 함께>로 유명한 김용화 감독의 새로운 블록버스터 영화 <더 문(The Moon)>의 태국어 포스터가 공개되고, 네라밋필름(Neramitnung Film)과 차이쌔앵애드벤처(ชายแสนแอด.เวนเจอร์)가 첫 번째 예고편을 발표하면서 큰 호응을 얻고 있음
 - ✔ <더 문>은 영화 <김복순>의 설경구와 <신과 함께>의 도경수, 드라마 <부부의 세계>의 김희애 이상 3 인의 슈퍼스타가 주연을 맡고 박병은, 조한철, 최병모, 홍승희 등이 출연함
 - ✔ 이 영화는 지상 38 만 4,000km 떨어진 달에서 ‘황선우’(도경수 분)가 달 탐사 임무를 수행하던 중 돌발 상황이 발생하면서 고립되고, 그를 구하기 위해 애쓰는 사람들의 이야기를 그림
 - ✔ 8 월 24 일 일반 영화관과 특별 상영관에서 동시에 개봉할 예정임

9) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/uae-and-other-middle-eastern-countries-ban-release-of-spider-man-across-the-spider-verse>

10) 출처 : <https://workpointtoday.com/the-moon-teaser>

✔ [태국] 태국 Y 시리즈 영화, 발전은 했지만 구조적 모순은 여전히 남아 11)

KOCCA

- 지난 5 년 동안 태국의 Y 시리즈가 온라인 드라마 시청 플랫폼에서 전체 콘텐츠의 절반 이상을 차지하며 10 개에서 거의 100 개로 증가했고, 태국과 해외에서 인기를 얻음
 - ✔ 라인 인사이트(Line Insight) 팀은 라인 TV 에서 Y 시리즈 시청자의 비율이 328%, 즉 3 배 이상 증가했기 때문에 이러한 흐름이 단순한 인기 상승은 아니라고 봄. 2020 년 ‘Y 이코노미’를 아시아 1 위로 끌어 올리며 태국은 최소 10 억 바트(약 370 억 원)의 가치를 창출함
 - ✔ 드라마뿐만 아니라 배우들의 이벤트나 기념품 판매도 경제적 가치 상승의 원인이 됨. Y 시리즈가 대중에게 인정받고 경제적 측면에서 성과를 거두었지만 순탄한 길을 걷고 있는 것은 아니며, 성적 다양성 문제를 해결하기 위해 풀어야 할 매듭이 있음
 - ✔ <러브 오브 시암(Love of Siam)>을 감독한 추끼얏 싹위라꾼(ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล)은 “16 년 전 성적 다양성을 내용으로 한 영화는 사회적으로 인정받지 못했다. 영화홍보도 숨어서 해야 했고, 성소수자를 다룬 영화라고 말할 수도 없었다. 영화가 개봉된 후 관객들은 호불호로 나뉘었고 관객들은 양분됐다. 부정적인 의견들은 마음에 상처가 됐다”고 소회를 밝힘
 - ✔ 추끼얏 감독은 “영화에서 성소수자 캐릭터만 보이지 않도록 하려고 노력 중이다. 주인공의 다양한 성적 취향이나 성별이 장르를 구분하는 기준이 아님에도 영화 페이지에서는 로맨스-코미디-액션 영화가 아닌 ‘Y 영화’로 표시하는 것이 현실이다. 대중의 시각이 바뀌는 데 시간이 필요하며, 이는 영화계가 의문을 품고 대화를 이어나가야 할 주제”라고 언급함
 - ✔ 전진당 탄야왓 까몬웁왓(บุญจรรย์ กมลวงศ์วัฒน์) 하원의원은 “흥미롭게도 Y 시리즈는 일본, 동아시아에서 시장이 시작됐지만, 태국에서 성장하고 꽃을 피웠다. 이슬람 국가, 라틴 아메리카 또는 동아시아 등 상대적으로 억압된 나라에서 이런 종류의 콘텐츠를 더 많이 수용한다. 전 세계 사람들의 사회 인식 구조를 개선해 나가는 데 중요한 역할을 할 수 있도록 태국이 이러한 영화 산업을 소프트파워로 끌어 올리고, 정치적 차원에서는 성적 다양성 정책을 계속 추진해야 한다”라고 주장함
 - ✔ 지난 10 년 동안 태국의 엔터테인먼트·미디어 산업에 종사하는 남성의 비율이 70%가 넘음. 남성 비율이 여성과 성소수자에 비해 높을 때 콘텐츠는 남성의 관점에서 이야기될 수 있고, 다양성에 영향을 미칠 수 있음
 - ✔ 창조노동조합의 탄야와랏 쏜밋왓따나(บุญธรรม สมบัติวัฒนา) 대표는 “부분적으로 남성성을 더 가치 있게 여기는 산업에서 직업적 폭력이 이뤄지며, 이러한 문화는 다양한 성별을 가진 사람이나 여성뿐만 아니라 남성들에게도 영향을 미쳐 건강상 문제를 야기하고 과로로 사망에 이르게도 한다. 성적 다양성이 스크린을 통해 보이는 것은 좋은 일이나 표현 방식이 실제 그들의 사회나 모습을 반영한 것인지 의문”이라는 견해를 밝힘

11) 출처 : <https://theactive.net/read/y-content-thai>

게임·융복합



❖ [미국] <포켓몬 고> 제작사, <포켓몬 고>의 지속을 위해 진행되던 게임 개발 중단 12) KOCCA

○ <포켓몬 고>의 제작사인 Niantic Labs 가 진행되던 여러 게임의 개발을 중단하고, 해고를 단행함

- ❖ 증강 현실 게임의 선구자이자 <포켓몬 고>의 제작사인 Niantic Labs 가 포켓몬 고를 최우선 사업으로 만들기 위해 <NBA All-World>와 <마블: World of Heroes> 등을 전격 취소하며 LA 스튜디오 폐쇄 및 직원 수를 25% 감축 단행한다고 발표함
- ❖ 코로나 팬데믹 이후 비용이 매출보다 더 빠르게 증가했으며, 새로운 게임 프로젝트들은 해당 투자에 비례하는 수입을 창출하지 못했다고 함. 모바일 게임의 경쟁이 격해지고 있고, 앱 스토어와 모바일 광고 환경의 변경으로 인해 대규모로 새로운 모바일 게임을 출시하기가 점점 어려워졌다고 밝힘
- ❖ 또한, Niantic Labs 의 CEO 는 AR 시장이 예상보다 더 느리게 발전하고 있다는 것과, Niantic 의 게임들이 오늘날 경쟁력 높은 모바일 게임 시장에서 요구되는 뛰어난 품질과 혁신을 달성하지 못했다는 것을 인정한다고 밝힘
- ❖ 따라서 <포켓몬 고>를 건강하게 유지하고 지속적으로 성장시키는 것에 집중하며, 개발자들이 자체적인 AR 경험을 구축하고 성장시키며 수익을 창출할 수 있도록 AR 맵과 AR 플랫폼에 계속해서 투자할 것이라 밝힘

❖ [심천] 6 월 게임시장 수입: 6 개 게임 중국시장 내 월 매출액 1 억 위안 돌파 13) KOCCA

○ 게임룩(Gamelook, 이하 게임룩)의 보도에 따르면, 6 월 중국시장 내 월 매출액이 1 억 위안을 돌파하는 게임이 6 개에 도달했지만, 중국시장의 총 매출액은 5 월 매출액에 비해 대략 7%정도 하락했다고함. 게임룩은 이를 새 게임의 출시 버프기간이 끝나서라고 추측하고 있음

- ❖ 넷이즈(网易)의 <전봉극속(巅峰极速)>과 블루포크(Bluepoch)의 <중반미래:1999(重返未来:1999)>는 대략 2.5 억 위안의 월 매출액을 올리며 가장 높은 매출액을 기록했으며, 조석광년(朝夕光年)의 <신선도 3(神仙道 3)>, 청자(青瓷)와 중수유(中手游)가 연합해서 출시한 <신선검기협전지휘검문정(新仙剑奇侠传之挥剑问情)>, Shuxin Network 의 <열혈강호-회구판(热血江湖-怀旧版)>, 자룡의 <제칠사시(第七史诗)> 모두 월 매출액 1 억 위안을 돌파하였음
- ❖ 게임룩의 예측에 따르면, 한국서버를 오픈한 영서호오(灵犀互娱)의 <삼국지환상대륙(三国志幻想大陆)>은 한국시장 6 월 매출액이 한화 약 4,000 만 원 정도라고 함

12) 출처 : <https://variety.com/2023/digital/news/niantic-layoffs-pokemon-go-shutting-down-games-1235658759>

13) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2023/07/522467>

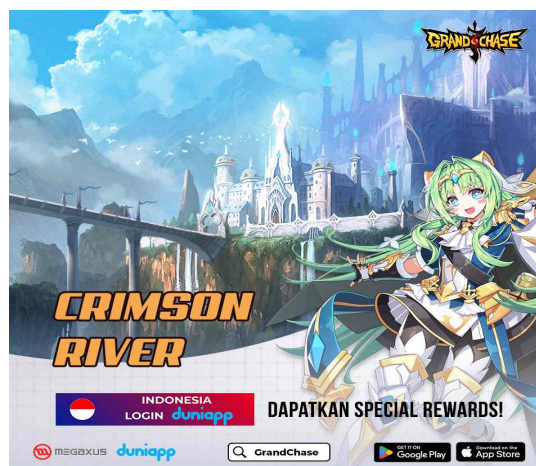
✓ [심천] 텐센트 7 월 중 <발로란트> 중국 서버 오픈예정 14)

KOCCA

- 텐센트(腾讯)는 7 월중 <무위계약(无畏契约, 발로란트 중국서버)>과 <명운방주(命运方舟, 로스트아크 중국 서버)>, 음악 연주 모바일게임 <경락환상(劲乐幻想)>을 출시할 것이라 밝혔으며, 넷이즈(网易)도 100 명이 넘는 삼국지 기반 캐릭터를 활용한 무쌍 게임 <삼국주장록(三国诛将录)>을 출시할 것이라 밝힘
- ✓ 비리비리(哔哩哔哩, 이하 비리비리) 또한 여성향 중국풍 카드 전략게임 <요광록:난세공주(摇光录:乱世公主)>의 출시를 밝혔음. 이는 비리비리의 많지 않은 자체개발 게임 중 하나이며 이미 몇 번의 테스트를 통해 어느 정도의 지명도를 확보하였음
- ✓ 세 회사를 제외하고도 총 22 개의 회사가 20 개의 게임 출시를 예고하였으며, 서산구(西山居)의 모바일과 PC 모두 플레이가 가능한 3 인칭 슈팅게임 <진백금구(尘白禁区)>는 탭탭(TapTap)에서 166 만명이 출시예약을 걸어놓았음

✓ [인니] 인니 게임 퍼블리셔 Megaxus, 한국 RPG 게임 <그랜드체이스 클래식> 출시 15) KOCCA

- 인니 게임 퍼블리셔 Megaxus 는 PC 온라인 액션 게임 <그랜드체이스 클래식> 출시를 공식 발표함. Megaxus 는 지난 6 월 12 일 국내 게임 개발사 (주)코그(KOG)와 앱스토어와 플레이스토어에 애니메이션풍의 비주얼을 가진 횡스크롤 온라인 액션 RPG 게임 <그랜드 체이스> 모바일을 출시한 바 있음
- ✓ 게임 이용을 위해서는 공식 웹사이트에 계정을 등록한 후 다운로드가 가능함. 계정을 등록한 플레이어들은 등록 선물로 게임에서 유용하게 쓰일 수 있는 다양한 보너스가 지급됨
- ✓ Megaxus Infotech 의 에바 물리아와티(Eva Muliawati) 대표는 이번 <그랜드체이스 클래식>이 인도네시아 게이머들의 요구를 충족시키기 위함도 있지만, 인도네시아 게이머들이 국내뿐만 아니라 전 세계 게이머들과 기술을 겨루는 새로운 기회로도 생각한다고 함



[그림 5] <그랜드체이스 클래식> 공식 출시 배너 (출처: GrandChase Mobile 페이스북)

14) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2023/07/522376>

15) 출처 : <https://www.medcom.id/teknologi/game/IKYvYG3N-megaxus-bawa-grandchase-classic-ke-indonesia>
<https://www.liputan6.com/teknologi/read/5334584/grandchase-classic-game-pc-online-multiplayer-yang-hadirkan-pertarungan-seru-dan-menantang>

✓ [UAE] 중동, 2,000 억 달러 규모의 수익성 높은 게임 산업 지배 16)

KOCCA

● BCG 에 따르면 게임은 이제 약 2,000 억 달러에 이를 것으로 예상되는 두 번째로 큰 미디어 부문임

- ✓ 중동은 게임과 이스포츠의 미래를 형성하기 위해 전력을 다하고 있음. 2022 년 사우디아라비아의 공공 투자 기금(PIF)은 게임 업계에 무려 30 억 달러를 투자했고 사우디 게임회사 SGG(Savvy Games Group)에 380 억 달러라는 어마어마한 금액을 투입했음
- ✓ Embracer Group, Scopely, ESL, FACEIT 및 VSPO 와 같은 유명 기업을 포함하여 게임 및 이스포츠 분야에서 여러 인수가 있었음
- ✓ UAE 아부다비의 아부다비 게이밍은 전용 게임 및 이스포츠 허브를 구축하는데 전력을 다하고 있음
- ✓ BCG 의 최신 게임 보고서에 따르면 중동은 게임 애호가 많음. 인구의 60% 이상이 게임을 즐기며 인구의 50%가 모바일 앱을 다운로드 받음. 세계 평균 다운로드 (40%) 에 비해 높은 점유율을 보임
- ✓ 사우디아라비아는 대담한 게임 및 이스포츠 전략을 발표하며 게임 잠재 역량을 발휘하고 있으며, UAE 는 글로벌 기업을 유치하기 위해 두 개의 게임 센터를 만들고 있음
- ✓ 중동에서 게임 스트리밍은 일시적인 유행이 아님. 중동은 2025 년까지 연평균 성장률(CAGR) 24.5% 로 높은 성장 기록을 경신하고 있음. 2025 년까지 중동 지역의 게임 스트리밍은 약 2 억 명의 사용자를 유지할 것으로 예상되며 현재 순위표 챔피언인 중국 성장률의 3 배에 달함
- ✓ 중동은 글로벌 게임 산업의 핵심 플레이어로 인상적인 보급률과 게임 부문에 대한 정부 투자 의지가 강하며 젊고 디지털에 정통한 인구, 특히 인구의 70%가 30 세 미만인 사우디아라비아의 인구는 더 높은 가처분 소득과 더운 날씨로 인한 실내 활동 선호도와 결합하여 중동 게임 생태계에 기여함. 또한 게임과 이스포츠는 UAE 와 사우디아라비아의 관광 부문을 활성화할 준비가 되어 있음
- ✓ 중동의 게임 산업에 영향을 미칠 4 가지 트렌드는 다음과 같음
 - 게임 산업은 Y 세대가 30 대에 진입하고 어린이와 청소년이 계속해서 성장을 주도하면서 고객층을 다양화하고 있음. 게임과 비디오 시청을 균형 있게 즐기는 것으로 알려진 Z 세대들이 게임을 좋아하고 즐기는 시간 측면에서 게임은 차세대 엔터테인먼트가 될 것으로 예상됨
 - 게임 분야에서 혁신은 소비자 커뮤니티가 주도하는 채널을 따름. Roblox 의 Squid Game 에서 영감을 받은 게임과 Epic 및 Unity 의 게임 엔진 기술 발전과 같은 예에서 볼 수 있듯이 Roblox 및 Minecraft 와 같은 플랫폼은 사용자가 게임을 만들고 혁신할 수 있도록 지원함. 퍼블리셔는 MOBA 기능을 Overwatch 와 같은 게임에 통합하는 것처럼 사용자 주도 혁신을 신속하게 채택하고 상용화함. 소비자 중심의 혁신은 특히 게임 개발과 창의성을 촉진하는 플랫폼에서 계속될 것으로 예상됨
 - 게임 산업은 주요 플레이어가 전 세계적으로 스튜디오와 게임 관련 자산을 인수하는 인수합병(M&A)이 급증하고 있음. 게임 개발 통합과 내부 기능 확장이라는 두 가지 주요 M&A 전략을 사용함. 이를 통해 게시자는 게임 내 광고 및 모션 추적과 같은 분야의 기술을 사용할 수 있어 게임 경험이 향상되고 수익원이 증가함
 - 새로운 사용 사례로 게임은 디지털 경험을 변화시키는 메타버스라는 혁신적인 개념의 최전선에 있음. 게임 엔진, 모션 트래킹 및 기타 기술의 통합은 메타버스의 기능을 향상시켜 디지털 영역 내에서 달성할 수 있는 것의 경계를 넓혔음

16) 출처 : <https://www.itp.net/gaming/middle-east-set-to-dominate-the-lucrative-200-billion-gaming-industry>

✓ [UAE] 스포티파이, 사우디아라비아의 게임 팟캐스터 지원 17)

KOCCA

- 스포티파이는 게이머스 8(Gamers8) 및 커닝 컬처스(Kerning Cultures)와 협력하여 사우디아라비아의 게임 팟캐스트 제작자 지망생을 위해 설계된 몰입형 6 주 팟캐스트 부트 캠프인 포드 캠프(Pod Camp)를 소개함
 - ✓ 팟캐스트 제작 회사인 커닝 컬처스의 지원을 받는 포드 캠프는 전문성과 현지 관련성을 활용하여 참가자들에게 업계 전문가 및 초청 연사의 멘토링을 포함한 포괄적인 프로그램을 제공함
 - ✓ 사우디아라비아 이스포츠연맹이 개최하는 게임 대회 게이머스 8 은 6 주간의 교육 프로그램을 통해 게임에 초점을 맞춘 팟캐스터 지망생을 양성함
 - ✓ 교육 프로그램은 팟캐스트를 위한 스포티파이 및 게임, 편집 프로세스, 사운드 장비 및 녹음, 오디오 편집, 음악 유통 등을 포함한 광범위한 주제를 다룸

✓ [UAE] 사우디 이스포츠 연맹, 사우디 통신사 STC 그룹과 전략적 파트너십 발표 18) KOCCA

- STC 그룹, 사우디 이스포츠 연맹의 여러 행사에 대한 기술 지원과 고속 인터넷 서비스 제공
 - ✓ 사우디 이스포츠 연맹과 통신사 STC 그룹은 이스포츠와 게임의 글로벌 허브가 되려는 사우디아라비아의 목표를 지원하는 전략적 파트너십을 발표함. 계약에 따라 STC 그룹은 올해 사우디 이스포츠 연맹의 여러 행사에 대해 기술 지원과 고속 인터넷 서비스를 제공할 예정임
 - ✓ 게임 플랫폼 STC 플레이는 게이머스 8(Gamers8)의 더 랜드 오브 히어로즈(The Land of Heroes), 사우디 e 리그(Saudi eLeague), 보이스즈 오브 사우디 이스포츠 (Voices of Saudi Esports) 및 EFC 를 포함하여 올해 주요 사우디 이스포츠연맹 행사의 후원자가 될 것이며 게이머즈 8 및 커뮤니티 토너먼트의 기본 플랫폼 역할을 할 것임
 - ✓ STC 의 InspireU 액셀러레이터 프로그램은 게임 및 이스포츠 산업의 신흥 사우디 회사와 연결하여 행사 현장에서 중요한 역할을 할 예정임

✓ [태국] <레지던트 이블 빌리지> 태국어 더빙 모드 출시 19)

KOCCA

- 다양한 게임에 태국어 모드를 작업한 개발자 늑-트랜슬레이터(NooB-Translator)는 페이스북을 통해 타누단 스튜디오(Tanudan Studio)와 협력해 일본의 게임업체 캡콤이 만든 서바이벌 호러 게임 <레지던트 이블 빌리지(Resident Evil Village)> 태국어 더빙 모드를 출시한다고 발표함
 - ✓ 메인 스토리, 부가 콘텐츠, 새도우즈 오브 로즈(Shadows of Rose), 용병 기능 모두 100% 태국 전문 성우의 참여로 제작됐고 사용자들은 무료로 다운로드 할 수 있음

17) 출처 : <https://campaignme.com/spotify-helping-gaming-podcasters-in-saudi-arabia>

18) 출처 : <https://www.arabnews.com/node/2332021/media>

19) 출처 : <https://thethaiger.com/th/news/878336>

애니·캐릭터



✓ [유럽] 한국의 월트 디즈니를 꿈꾸는 더핑크퐁컴퍼니 20)

KOCCA

- 유튜브에서 130 억 회 이상의 조회 수를 기록하며 역대 최고 시청 동영상으로 거듭난 <아기상어>가 세계적인 인기를 넘어 한국의 엔터테인먼트 제국의 시작점이 되었다고 소개함
 - ✓ 2010 년 설립되어 12 년간 520 개 이상의 모바일 게임을 출시한 더핑크퐁컴퍼니는 코코멜론과 같은 대형 유튜브 채널을 운영하며, 1~5 세 아동을 대상으로 한 동요를 4000 여 곡 생산했다고 전함
 - ✓ 해당 기업은 최근 몇 년 동안 기하급수적인 성장을 거듭하여, 10 억 달러 이상의 가치를 지닌 회사로 평가되고 있다고 밝힘. 또한, 공동창업자인 김민석 대표가 최근 웹툰 시장에 진출하여 <아기상어>를 소재로 웹툰을 제작 중이며, 지난 6 월에는 중국에서 ‘아기상어 라이브 쇼’를 개최했을 뿐 아니라, 내년 10 월 싱가포르에 테마파크를 개장할 계획이라고 전함. <아기상어>는 이제 디지털 세계를 넘어 현실 세계로 확장되고 있으며, 월트 디즈니의 미키 마우스와 같이 한국의 상징적인 캐릭터로서 입지를 다지고 있다고 강조함

✓ [태국] 태국 애니메이션 부문 1 위에 오른 <엘리멘탈> 21)

KOCCA

- 피터 손(Peter Sohn) 감독의 디즈니·픽사 애니메이션 <엘리멘탈(Elemental)>이 지난주 태국에서 가장 높은 수익을 올린 애니메이션 1 위에 오름
 - ✓ 픽사가 태국에서 4 년 만에 가장 높은 수익을 올린 이 애니메이션은 재미있고 감동적인 내용으로 남녀노소 관객들의 마음을 사로잡음
 - ✓ 이 영화는 물·불·공기·흙 4 개의 원소가 함께 사는 ‘엘리멘트’ 도시에서 열정이 넘치는 ‘엠버’가 바람에 떠다니듯 자유롭게 사는 ‘웨이드’와 친구가 돼 새로운 경험을 하며 세계관이 바뀌게 된다는 이야기임. 데니스 림(Denise Ream)이 프로듀서를 맡았으며, 레아 루이스(Leah Lewis)와 마무드 애시(Mamoudou Athie)가 각각 ‘엠버’와 ‘웨이드’ 캐릭터를 연기함

20) 출처 : 프랑스 미디어 전문언론, L'ADN

<https://www.ladn.eu/media-mutants/papa-baby-shark-disney-coreen>

21) 출처 : <https://entertainment.trueid.net/detail/4xAq42MALI3x>

만화·웹툰



✓ [유럽] 한국콘텐츠진흥원 '2023 K-Story & Comics in Europe' 개최 22)

KOCCA

- 프랑스의 만화 전문 매체는 7월 4일부터 6일까지 3일간 진행되는 한국콘텐츠진흥원의 '2023 K-Story & Comics in Europe' 행사 소식을 알림. 참가 한국기업 소개와 함께 행사의 마무리를 장식할 콘퍼런스와 네트워킹 이벤트를 소개함
 - ✓ 이와 더불어, 한국콘텐츠진흥원은 유럽에 진출하는 한국기업의 강력한 지원군 역할을 하고 있다며, 올해로 3회째 개최되는 이번 행사는 웹소설과 웹툰을 제작하는 한국 스튜디오의 해외 진출 기회를 높이고 지원을 목적으로 프랑스와 한국의 업계 전문가들이 모이는 장이 될 것이라 전함
 - ✓ 마지막으로, 6월 진행된 네이버 웹툰의 대대적인 파리 지하철 광고 캠페인과 7월에 개최될 재팬 엑스포(Japan Expo)에 참가하는 픽코마와 네이버 웹툰을 언급하며 프랑스 만화 시장에서의 한국기업의 존재감을 조명함

✓ [인니] '인도네시아 코믹콘(ICC) 팝 아시아 2023' 박람회 성료 23)

KOCCA

- <인도네시아 코믹콘(Indonesia Comic Con 2023 Pop Asia 2023, 이하 ICC)>가 지난 6월 23일부터 6월 25일 3일간 열림. 이번 인도네시아 코믹콘은 주최자 파노라마 미디어와 관광창조경제부의 협업으로 개최됨
 - ✓ 파노라마 미디어 주최 측은 올해 인도네시아 코믹콘을 동양 문화와 서양 문화 두 가지 다른 대중문화 테마로 두 번 개최할 예정임. 지난 6월에 개최된 박람회는 동양 문화 테마로 자카르타 컨벤션 센터(JCC) 홀 A와 홀 B에서 개최됨. 두 번째 박람회는 올해 11월에 열릴 예정임
 - ✓ 이벤트 홀 A와 B는 드래곤 스테이지와 피닉스 스테이지로 나눠 운영됨. 드래곤 스테이지는 메인 크리에이터 게스트와 함께하는 토크쇼, 코스프레 대회 등 <인도네시아 코믹콘 팝 아시아 2023>의 핵심 이벤트가 운영되고, 피닉스 스테이지는 해외 코스프레 선수들과의 토크쇼, 워크숍 등과 같이 다양한 소규모 이벤트 프로그램으로 구성됨
 - ✓ 이번 행사에는 개봉 예정인 영화 <닌자터틀 : 뉴트론 대소동> 배급사 파라마운트 픽처스도 영화 홍보를 위해 참가함. 이 외에 현지 브랜드 Maghfirare, Ghosty's Comic, Tahilalats, Mice Cartoon 등도 참가함

22) 출처 : 프랑스 만화 전문 매체, ActuaBD

<https://www.actuabd.com/L-evenement-Kocca-quinze-studios-coreens-de-webtoons-a-Paris>

23) 출처 : <https://indonesiacomiccon.com>

<https://nawalakarsa.id/event-rilis-pers/indonesia-comic-con-pop-asia-2023>

<https://highend-magazine.okezone.com/read/kolaborasi-untuk-akselerasi-industri-kreatif-di-indonesia-comic-con-pop-asia-2023-C8e703>

✓ [태국] 라인웹툰의 ‘웹툰 브랜드데이’ 성료 24)

KOCCA

- 지난 1 일과 2 일 씨암 디스커버리 3 층에서 세계 1 위 웹툰 플랫폼 기업 라인웹툰(Line Webtoon)의 특별한 이벤트 ‘웹툰 브랜드데이(Webtoon Brand Day)’가 5,000 명 이상의 팬들에게 재미와 만족을 선사하며 성공적으로 마무리 됨
 - ✓ 이 행사는 동남아시아 최초의 라면 팝업스토어인 ‘보글보글 코리안 라면’이 이노션(INOCEAN), 88 STUDIO 와 같은 유명 기획사와 협력해 주최한 행사로, 태국인들을 초대해 한국 길거리 음식의 분위기도 즐겨볼 수 있게 함
 - ✓ 행사에서는 AI 기술을 활용해 참가자들이 웹툰 캐릭터 중 하나로 변신하며 사진을 촬영하는 톤 필터(Toon Filter) 스마트 포토 부스, 〈악녀 완팅〉, 〈내가 남고를 다닐 때〉 등 태국 유명 웹툰의 작가들을 만날 수 있는 크리에이터와의 만남 등의 행사가 열림
 - ✓ 보글보글 코리안 라면 팝업스토어에서는 다양한 한국 라면을 맛볼 수 있었으며, 한국 라면에 흥미를 갖도록 한국의 유명한 라면 이야기를 웹툰으로 제작해 태국 내에 K 문화를 선보임



[그림 6] 라인웹툰의 ‘웹툰 브랜드데이’ 행사장 모습

24) 출처 : <https://www.ryt9.com/s/prg/3434374>

음악



✓ [미국] 워너 뮤직 그룹, 그래픽 디자인 플랫폼 'Canva'와 파트너십 발표 25)

KOCCA

● 워너 뮤직 그룹이 그래픽 디자인 플랫폼인 'Canva'와의 파트너십을 발표함

- ✓ 워너 뮤직 그룹이 프레젠테이션, 포스터, 문서 등의 시각 콘텐츠를 만들기 위해 사용되는 그래픽 디자인 플랫폼 'Canva'와의 파트너십을 발표함. 회사의 발표에 따르면, Canva 템플릿을 사용한 틱톡의 비디오 수는 지난 1 년 동안 3 배 이상 증가했으며, Canva 에서 생성된 비디오 수는 70%가 증가함
- ✓ 이 파트너십을 통해 Canva 는 다양한 플랫폼에서 공유할 수 있는 시각 콘텐츠에 음악 클립을 추가하는 첫 번째 디자인 플랫폼이 될 것임
- ✓ Canva 의 사용자들은 Canva 를 통해 만든 소셜 미디어용 동영상이나 프레젠테이션, 내부 교육 비디오, 교육 비디오 등에 좋아하는 노래를 추가할 수 있게 됨
- ✓ 워너 뮤직 그룹은 자신들의 풍부한 음악 카탈로그로 디자인을 높은 수준으로 완성시킬 수 있도록 도와줄 것이며, Canva 와 함께 시각적 커뮤니케이션의 미래를 함께 만들어 나가기를 기대한다고 밝힘. 또한, 레이블과 아티스트들은 Canva 를 이용하는 전 세계 수백만 명의 창작자들 앞에 음악을 노출시킬 수 있으며, Canva 에 사용되는 음악 클립의 저작권료를 받게 된다고 함
- ✓ Canva 에서는 창의성의 근본적인 표현이며, 많은 사람들에게 영감을 제공하는 음악이라는 콘텐츠를 활용하여 Canva 의 사용자들이 어떤 디자인을 만들어낼지 기대한다고 밝힘

✓ [유럽] 프랑스 정부, 음악 스트리밍 거대 기업에 과세 도입 움직임 26)

KOCCA

● 에마뉘엘 마크롱(Emmanuel Macron) 프랑스 대통령은 스포티파이, 애플 뮤직, 유튜브 등을 포함한 음악 스트리밍 플랫폼 기업들을 대상으로 세금을 부과하려는 계획을 발표하며, 올해 9 월까지 합의를 끌어낼 것이라고 표명함

- ✓ 프랑스 문화부 장관인 리마 압둘 말라크(Rima Abdul-Malak)는 이러한 스트리밍 플랫폼들이 프랑스에서 창출하는 수익 대비 적은 세금을 내고 있다고 지적하며, 음악 스트리밍 기업들이 프랑스 음악산업의 홍보와 지원에 더 많은 투자를 해야 한다고 강조함. 이를 위해 수입의 1.75%를 세금으로 부과할 것이라고 전하며 이는 월 구독료의 15~17%에 해당함
- ✓ 이번 조치에 대해서 일부 기업들은 이미 프랑스 내에서 적절한 세금을 내고 있다고 주장함. 온라인 음악 서비스 게시자 연합(ESML)은 이 같은 추가 과세는 스트리밍 기업의 경쟁력을 약화할 수 있으며, 음악 스트리밍, 창작자, 저작권 보유자 등에 악영향을 미칠 것이라고 우려를 나타냄. 그러나 프랑스 정부는 이러한 조치는 음악산업을 지원하고, 문화적 다양성을 보장하기 위함이라고 주장함

25) 출처 : <https://variety.com/2023/digital/news/canva-song-clips-warner-music-group-merlin-1235657782>

26) 출처 : 프랑스 경제 전문언론, Les Echos

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/musique-lelysee-veut-taxer-les-geants-du-streaming-1955113>

✓ [베트남] 베트남 가수 리리, 에스파 닝닝과 함께 <The Next Stage 2023> 참가 ²⁷⁾ KOCCA

● 베트남 가수 리리(LyLy)가 에스파 닝닝과 함께 공연하는 모습이 베트남 시청자들의 주목을 끌고 있음

- ✓ 현재 에스파 닝닝은 중국 예능 프로그램 <The Next Stage 2023>에 참가하고 있으며, 이 프로그램에서 리리와 닝닝이 함께 등장함. 또한, 배우 치푸(Chi Pu)에 이은 베트남 연예인의 외국 경연 프로그램 출연에 <The Next Stage 2023>을 향한 베트남 시청자들의 관심이 이어짐



[그림 7] 리리와 에스파 닝닝이 함께 나오는 장면

✓ [UAE] SRMG 와 빌보드, 아랍 아티스트를 위한 새로운 글로벌 플랫폼 출시 ²⁸⁾ KOCCA

● 빌보드 아라비아(Billboard Arabia)는 뮤직 어워드, 차트, 아랍 뮤직 위크, 우먼 인 뮤직 등 빌보드의 상징적인 프랜차이즈를 MENA 시장에 소개할 예정임

- ✓ 사우디 리서치 앤 미디어 그룹(SRMG)과 음악 미디어 브랜드 빌보드가 파트너십을 맺고 빌보드 아라비아를 론칭함. 새로 출시된 플랫폼은 아랍에 뿌리를 둔 아티스트의 음악을 조명하고 홍보할 예정임
- ✓ 빌보드 아라비아는 내년에 스포티파이, 애플뮤직, 유튜브 등과 같은 디지털 스트리밍 플랫폼의 데이터를 사용하여 여러 차트를 출시할 예정임
- ✓ 빌보드 아라비아 뮤직 어워드(Billboard Arabia Music Awards)는 모든 음악 장르와 업계 혁신에 영감을 주는 아티스트를 기념하기 위한 라이브 콘서트, 활동, 지역 및 국제 행사를 개최할 계획임

27) 출처 : <https://viez.vn/ly-ly-tham-gia-the-next-stage-2023-cung-ningning-aespa-IKLsZgzL7hE.html>

28) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/srmg-and-billboard-launch-new-global-platform-for-arab-artists>

✓ [태국] RS 그룹, 유니버설뮤직그룹과 조인트벤처 설립 29)

KOCCA

- 40 년간 태국 음반 업계를 지키고 있는 RS 그룹의 계열사 RS 뮤직이 최근 세계 최고의 음반사 유니버설 뮤직그룹(이하 UMG)과 손잡고 조인트벤처를 설립함
 - ✓ UMG 는 1981 년~2022 년 사이의 1 만 곡 이상의 RS 의 음악 저작권을 공동으로 관리하기 위해 16 억 바트(약 593 억 원)를 투자했고, RS 그룹은 2024 년 상장을 준비하고 있음
 - ✓ RS 그룹 수랏차이 첸타초띠삭(สุราษฎร์ธานี ซิตี้) 회장은 “RS 뮤직은 분명한 새로운 비즈니스 모델로 적절한 시기에 음악 사업을 재개한다”라고 발표하며, 세부 프로젝트를 설명함
 - ✓ RS 그룹 최고 재무책임자 위타왓 웻차붓싸꾼(วิฑูรย์ เวชบุษกร)은 “이번에 UMG 로부터 16 억 바트를 투자받아 합작회사를 설립했고, UMG 가 70%, RS 뮤직이 30%의 지분을 갖게 된다”며 다음과 같은 견해를 밝힘
 - 이번 협력은 온라인 채널 수익 확대에 도움이 될 것임. 이벤트나 콘서트 고객 마케팅 아티스트 관리는 또 다른 중요한 채널로 여기서 발생하는 수익과 합하면 RS 뮤직의 올해 목표인 7 억 바트(약 250 억 원)를 무난하게 달성할 것으로 예상함
 - 이 밖에도 더 많은 뮤직마케팅 활동을 위해 기존에 협력관계를 맺어온 파트너나 다른 파트너들과도 새로운 기회를 모색 중이며, 독립 아티스트나 다른 소속사들과 손잡고 태국 및 해외 유명 아티스트와 함께 음악을 만들 기회를 제공하려 함. 이는 음악사업의 성장을 촉진하고 다양한 채널에서 수익을 창출하게 될 것임

29) 출처 : <https://workpointtoday.com/rs-universal-music-group>

패션



✓ [유럽] 프랑스 패션 매거진, 한국 디자이너들이 선보인 2024 S/S 파리 컬렉션 주목 30) KOCCA

- 6 월 25 일 진행된 2024 S/S 파리 패션위크에 참가한 한국 디자이너 브랜드 우영미(WOORYOUNGMI), 송지오(SONGZIO), 시스템스튜디오(SYSTEM STUDIOS)의 컬렉션에 프랑스 패션계가 주목함
 - 제주 해녀와 바다에서 영감을 받은 우영미 컬렉션이 바다의 짙은 푸른색을 연상시킨다며, 전통적이면서도 정밀한 재단과 매혹적인 대조를 이룬다고 평함. 또한, 바다와 관련된 여러 요소의 조합이 현대와 전통을 아우르는 평온함을 지어냈다고 덧붙임
 - 이어, 송지오의 새로운 컬렉션 'Pure Rebel'은 정적이면서도 역동적인 움직임의 대조를 표현했다며, 브랜드의 미학적 개념인 '질서와 무질서의 공존'은 해체주의적 디자인과 동양적 우아미, 젊음의 대담함을 시각적으로 표현했다고 설명함
 - 끝으로, 시스템스튜디오의 'Purple Noon' 컬렉션은 클래식과 모던을 결합하는 과감한 시도로 트렌드가 빠르게 변하는 한국에서 독자적인 스타일을 구축했다며, K-트렌드를 초월함으로써 새로운 패션을 재정 의했다고 평함

✓ [유럽] 영국 보그, 패션계가 선호하는 K 팝 스타 소개 31) KOCCA

- 영국 패션 매거진 보그는 K 팝 스타들이 세계를 장악한다는 사실을 부정할 수 없으며, 패션산업 또한 이들에게 매료되었다고 전함. 또한, BTS 의 RM, NCT 의 태용과 스트레이키즈의 현진을 비롯한 남자 아이돌이 패션계에 선풍을 일으키며 다방면으로 브랜드 계약을 성사시키고 있다고 덧붙임
 - 이에 언론은 패션계가 가장 좋아하는 K 팝 스타 14 인을 소개함. 블랙핑크 멤버 제니의 경우 최근 미국 드라마 <디 아이돌(The Idol)>에서 백업 댄서 다이안(Dyanne) 역을 맡으며 배우로 데뷔했으며, 패션 브랜드 샤넬의 엠베서더로 머리부터 발끝까지 샤넬 의상을 자주 착용한다고 언급함
 - 더불어, 신예 그룹 뉴진스의 멤버인 하니는 작년 말 구찌의 글로벌 브랜드 엠베서더로 발탁된 이후, 해당 브랜드의 런웨이 의상인 수트 셋업을 착용하고 밀라노 패션위크와 각종 행사에 등장한다고 전함. 이어, 뉴진스의 최연소 멤버 헤인은 루이비통 브랜드 엠베서더로 선정되어 떠오르는 패션 스타로서의 입지를 굳혀 가고 있다고 설명함

30) 출처 : 프랑스 패션 매거진, Essential Homme
<https://www.essentialhomme.fr/wooyoungmi-printemps-ete-2024-paris-fashion>
<https://www.essentialhomme.fr/collection-printemps-ete-2024-songzio-paris>
<https://www.essentialhomme.fr/printemps-ete-2024-system-studios-paris>

31) 출처 : 영국 패션 매거진 Vogue
<https://www.vogue.co.uk/gallery/fashions-favourite-k-pop-stars>

통합(정책·기타)



✓ [미국] 저작권 침해 피해 사유로 OpenAI 상대 소송 제기한 작가들 32)

KOCCA

- 작가들이 수십만 편의 소설에 대한 대규모 저작권 침해 피해사례를 주장하며 OpenAI 를 상대로 소송을 제기함
 - ✓ 법원이 저작권 보호된 작품을 AI 시스템 훈련에 사용하는 것의 합법성 문제에 대해 논의하고 있는 도중, ChatGPT 가 소설의 저작권을 침해했다는 주장으로, OpenAI 에 대한 또 다른 소송이 제기됨
 - ✓ 이 집단소송은 OpenAI 가 ‘동의 없이, 크레딧 없이, 보상 없이’ 저작권으로 보호받는 작품들의 대량 수확에 의존했다고 주장함. 회사가 소설의 복사본을 불법으로 다운로드하여 AI 시스템을 훈련시킬 때 작가들의 작품을 침해했으며, ChatGPT 의 답변 역시 저작권을 침해한다고 주장함. 또한 AI 시스템은 자료에서 추출된 정보 없이는 작동할 수 없기 때문에, ChatGPT 를 구동하는 대규모 언어 모델의 소프트웨어 프로그램들은 허가 없이 제작된, 저작권법에 위반되는 파생 상품이라고 주장함
 - ✓ 한편, 작년, OpenAI 는 경쟁적인 환경과 GPT-4 와 같은 대규모 모델의 안전 문제 때문에 자료 출처에 대한 정보를 더 이상 공개하지 않는다고 밝힌 바 있음
 - ✓ 지난 5 월, AI 와 저작권법의 교차점을 검토하는 청문회에서 할리우드의 주요 관계자들은 AI 시스템을 훈련시키기 위해 그들의 작품이 무단으로 수집되는 것을 금지하는 법률을 지지함을 피력하였음
 - ✓ 생성형 AI 시스템의 도입은 창작자들에게 생계와 지속성에 대한 존재적 위협으로 인식되며, 이러한 신흥 문제에 대해 즉각적인 조치를 취하지 않으면 안 된다고 주장함
 - ✓ 또한, AI 기업들이 AI 프로그램을 훈련시킬 때 창작자들로부터 동의를 얻어야 하며, 이를 통해 AI 프로그램이 새로운 작품을 창작해내면 창작자들에게 공정한 보상을 제공해야 한다고 강조함

✓ [일본] 생성형 AI 대응 각 부처 가이드라인 연내 통합 · 개정 33)

KOCCA

- AI 에 관한 정책 방향성을 논의하는 일본 정부의 지식인회의 <AI 전략회의> 제 3 회 회합이 지난 26 일 열렸음
 - ✓ 회합에서는 현재 총무성과 경제산업성이 각각 책정한 AI 에 관한 가이드라인을 연내에 통합하고 개발자부터 이용자까지 알기 쉬운 내용으로 개정하겠다는 방침을 제시함
 - ✓ 타카이치 사나에(高市早苗) 과학기술정책담당상(장관급)은 “총무성과 경제산업성의 가이드라인을 재고하고, 가능하면 정책내용을 통합하여 AI 개발자, 제공자, 이용자가 참조하기 쉬운 형태로 개정해야 한다”라고 제언하였음. 마츠모토 타케야키(松本剛明) 총무상도 “정부로서 분업, 조정하는 형태로 추진에 임하겠다”라는 의견을 제시함
 - ✓ 현재 정부의 가이드라인은 총무성이 ‘개발’과 ‘이용/활용’, 경제산업성이 ‘거버넌스’에 관한 가이드라인

32) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/authors-sue-openai-novels-1235526462>

33) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/327f5328b489bd10bbbd139b422c9c111b772922>
<https://news.yahoo.co.jp/articles/fb69c56de63a7b880a87f06ddb7cddadb064678a>

을 작성하여 삼분화 되어 있음

- ✔ AI 전략회의는 이러한 가이드라인을 하나로 통합하고 챗 GPT 등 생성형 AI 에 대한 기재도 추가하는 방침을 확인함. 생성형 AI 에게 학습시킬 데이터 범위와 개발 시 유의사항 등을 제시할 예정임
- ✔ 또한, 생성형 AI 에 대해서는 주요 7 개국(G7)이 국제 룰을 논의하는 기구 ‘히로시마 AI 프로세스’를 창설해 연 내에 구체적인 방향성을 제시하고자 함. 일본 정부는 이에 맞춰 가이드라인도 개정하고자 한다는 방침임
- ✔ 회합에서는 문부과학성이 작성한 초중고교용 생성형 AI 관련 가이드라인안도 제시되었음. 회의는 비공개였으나 가이드라인이 7 월 초에 공표될 것이라는 전망도 보고되었음



[그림 8] <AI 전략회의> 제3회 회합 전경

✔ [일본] 닛센디지털, <소셜미디어(SNS)이용현황> 조사결과 발표 34)

KOCCA

- 닛센디지털은 ‘소셜미디어’ 이용현황에 대한 조사를 시행함. 디지털콘텐츠 시청률의 Monthly Total 리포트 를 기초로 SNS 이용자 수 등을 조사함
 - ✔ 조사에 따르면 소셜미디어 부문에서 이용자 수가 가장 많았던 것은 <LINE>으로 8,089 만 명이 이용함. 2 위는 <Twitter>로 5,989 만 명이었음. 월평균 이용횟수는 <LINE>이 859 회로 단연 높았음
 - ✔ 이용자 수 상위 5 개 매체를 합한 타겟 GRP(TARP)³⁵⁾를 성별, 연대별로 보면 남녀 모두 젊은 층일수록 높았고 어느 연대에서도 남성보다는 여성이 높은 경향을 보였음
 - ✔ 또한, 타겟 GRP(TARP)가 가장 높았던 젊은 층(18~34 세)의 이용현황을 서비스별로 보면 이용자 수는 <LINE>이 2,036 만 명으로 가장 많았고 2 위는 <Twitter>로 1,749 만 명이었음
 - ✔ 한편, 동 세대 함유율에서는 <TikTok>이 33%로 가장 높았음

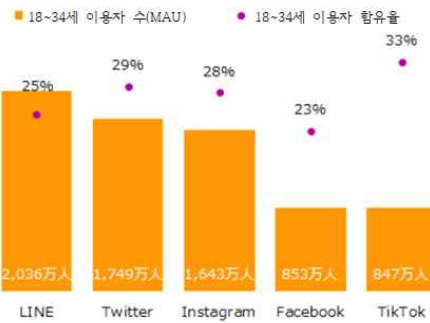
34) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/0f5fe58b54897d748e18ab8eabc7527b731be99c>

35) 총 시청률: 특정 광고 스케줄에 노출된 총접촉률 또는 중복된 시청자 수를 의미함

〈2023년 4월 Monthly Total 리포트〉 total 디지털 이용자 수 TOP 5 (소셜미디어 부문)

순위	매체명	이용자수(만 명)	리치(%)	월평균 이용횟수	GRP(%)
1	LINE	8,089	65.0	859	55,857
2	Twitter	5,989	48.1	211	10,170
3	Instagram	5,805	46.6	279	13,030
4	Facebook	3,725	29.9	41	1,227
5	TikTok	2,590	20.8	19	385

[그림 9] total 디지털 이용자 수 TOP5 (PC와 모바일 중복 제외)³⁶⁾



[그림 10] total 디지털 이용자 수 TOP5 서비스별 이용자 수와 함유율³⁷⁾

☑ [태국] 태국 디지털 경제 도약을 이끈 게임과 디지털콘텐츠산업 38)

KOCCA

- 디지털경제진흥원(depa) 치나웃 치나쁘라윌(ชินาวุฒิ ชินะประยูร) 부원장은 “코로나 19 가 회복세를 보인 이후 소셜 미디어 접속자 숫자가 비약적으로 증가하는 양상을 보이면서 태국 디지털경제는 급성장하고 있다. 특히 이스포츠 및 VR 소셜과 모바일 게임 산업의 발전은 국가 경제발전에 기여하는 역할을 하고 있다. 의사결정에 영향을 미치고 있는 콘텐츠 인플루언서라는 직업이 주목받고 있으며, 플랫폼을 기반으로 콘텐츠를 창조하는 콘텐츠 크리에이터는 거래와 서비스 성장을 촉진하고 있다”고 밝힘

☑ 치나웃 부원장은 “2022년 4분기와 2023년 1분기 디지털 경제 신뢰 지수를 조사한 결과 디지털 콘텐츠 산업군은 52.9와 58.6으로 여러 가지 요인들이 긍정적으로 작용하고 있어 신뢰가 회복됐다. 관련 사업자들은 디지털산업의 지속적인 가치 창출이 가능하다는 자신감을 보였다”라고 평가함

36) 출처: 디지털콘텐츠시청률 2023년 4월 Monthly Total 리포트(PC는 2세 이상, 스마트폰은 18세 이상 남녀/total 디지털=PC와 모바일 중복을 제외한 수치로 SNS 별 집계, 이용자수는 열람만 해도 이용에 포함)

37) 소셜미디어부문 서비스별 18~34세 이용자 수와 함유율 (단위: 만 명)

38) 출처 : <https://thainews.prd.go.th/th/news/detail/TCATG230702163209257>

✔ [러시아] 러시아에서 상영 금지된 콘텐츠들 39)

KOCCA

● 러시아에는 법률에 따라 제한되는 영상 표현과 검열이 존재함

✔ LGBT 콘텐츠 관련

- 'LGBT' 관련 콘텐츠는 2022 년 비전통적인 성적 관계 및 선호도 조장, 성전환, 소아성애, 아동과의 비전통적 관계의 선전을 금지하는 행정법이 도입됨
- 영상에서 LGBT 가 표현된다면 이에 따른 적절한 설명이 수반돼야 함
- 러시아 최대 OTT 키노포이스크(Kinopoisk)는 LGBT 자료에 대한 어린이의 접근을 제한하지 않아 백만루블의 벌금을 선고받았음. <Avengers: Endgame> 러시아 더빙에서는 두 남자 사이의 데이트에 대한 언급이 삭제되었고, <브로크백 마운틴>과 <콜 미 바이 유어 네임>은 OTT 에서 완전히 사라졌음

✔ 흡연 콘텐츠 관련

- 성인 영화에서 흡연을 금지하며 피할 수 없는 장면에는 담배의 위험성에 대한 경고가 함께 나와야 함
- 제작자들은 특정 장면에서 흡연을 대체할 수 있는지 살펴보아야 함(예시, 담배를 피우는 사람 대신 꺼진 담배꽂이를 보여줌) 그것이 아니라면 시청연령 제한을 높여야 함
- 마약 제조를 보여주는 것은 일절 금지되어 있어 <Breaking Bad>는 러시아 플랫폼에서 찾을 수 없음

✔ 욕설과 폭력

- 2014 년부터 영화에서 욕하는 것은 불법이나 지상파, 케이블, 위성 TV 상영 및 국내 국제 페스티벌에서 외국 영화 시연은 제외됨. OTT 에서는 '18+'로 표시됨
- 자연주의적이지 않은 묘사와 사고, 재난 또는 비폭력적인 죽음에 대한 설명은 시청연령 6 세 이상이며, 살인, 폭력 등에 대한 묘사는 12 세 이상임. 이러한 이유로 공포 영화에는 '18 세 이상'이라는 라벨이 붙음

✔ 기타

- 기타 극단주의 선전, 테러리즘 및 불법 행위에 대한 요구는 어떤 형태로든 금지됨
- 역사적 사실을 왜곡하는 영화는 러시아에서 환영받지 못함. 예를 들어 반 소련 선전 작품인 <번호 44>, 영국 풍자 영화 <스탈린의 죽음>등은 방영권을 잃기도 함

39) 출처 : <https://ria.ru/20230704/kino-1881935280.html>

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

 미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장	 +1-323-935-2070	 shju@kocca.kr
 유럽 비즈니스센터(파리) 유성훈 센터장	 +33-1-42-93-02-84	 yoosunghoon@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	 +86-10-6501-9971	 hjyoon8591@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장	 +86-755-2692-7797	 hmkim@kocca.kr
 일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511	 yhlee@kocca.kr
 인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-2256-2396	 yskim@kocca.kr
 베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장	 +84-39-226-4093	 hongjy84@kocca.kr
 UAE 비즈니스센터(두바이) 오현전 센터장	 +971-2-491-7227	 ho@kocca.kr
 태국 비즈니스센터(방콕) 박웅진 센터장	 +66-2-017-2856	 wjpark@kocca.kr
 러시아 마케터(모스크바) 김시우 과장	 +7-968-943-4571	 cu@kocca.kr

발행인 ————— 조현래

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr