

2023

WEEKLY GLOBAL

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 구글, 디지털 광고기술 True View 운영방식으로 광고주로부터 피소송 • [북경] 2023 년 7 월 중국 박스오피스 역대 최고기록 • [유럽] 이탈리아 언론, 한국 영화 <기생충> 재조명 • [UAE] UAE 미디어 위원회, 그레타 거윅의 <바비> 상영 승인 • [UAE] Twofour54, 아부다비에 영화 제작사 'Twofour54 Studios' 건립 • [UAE] 2023 년 개봉 예정인 가장 기대되는 K-드라마 10 선 • [태국] 이산어로 제작된 첫 번째 넷플릭스 영화 <살인자는 누구인가?> • [태국] 태국 칼럼에 등장한 K-드라마의 인기 요인
 게임·유희	• [미국] 미국 메이저 스튜디오, AI 전문가 채용 강화 • [심천] 2023 년 중국 이스포츠 산업 전체 수입 약 760 억 위안 달성 • [심천] <THRUD> 8 월 중 오픈베타 예정, 예약자 수 200 만 명 돌파 • [일본] 日, 생성형 AI 독자 개발 활발히 추진 • [유럽] 네덜란드서 K 팝 소재 PC 게임 <펄스 오브 러브> 출시 • [인니] 인도네시아 게임협회, 국내 게임 개발자들을 위해 'IDGX2023' 아카데미 개최 • [UAE] Evo2023:격투 게임 토너먼트, 강력한 중동팀 참여로 시작 • [태국] 펍지 모바일, 하반기 동남아시아 슈퍼리그 개막 • [태국] 웹툰 기반 모바일 게임 <신의 탑: 새로운 세계>, 태국 서비스 개시
 애니·캐릭터	• [심천] <장안삼만리> 누적 박스오피스 15.34 억 위안 돌파, 9 월 7 일까지 상영 연장 • [인니] 인니 전통 인형극 애니메이션 <DESA Timun>, 샌디에이고 코믹콘에서 상영
 만화·웹툰	• [유럽] 프랑스 언론, 웹툰 <나 혼자 레벨업>의 성공 비결 분석 • [UAE] 아랍인과 남아시아인의 이민자 커뮤니티를 배경으로 한 <Crestar>와 <The Knight Staillion>
 음악	• [미국] 스포티파이, 역대 최고 실사용자 달성 • [유럽] 프랑스 언론, 신인 보이그룹 라이즈(RIIZE) 주목 • [태국] 태국 양대 음반기획사 상장과 함께 성장하는 음악산업 • [러시아] BTS <Beyond the Story>, 러시아 팬 관심 집중
 패션	• [유럽] 한국 K 팝 아이돌과 명품 브랜드 기업의 만남 • [태국] 가는 곳마다 런웨이, 태국 패션을 세계에 알린 배우 간나란 • [태국] 속옷 업체 사비나, <바비>와 콜라보레이션 성공
 통합(정책 등)	• [북경] 2023 년 중국 문화산업 기업 영업매출액 전년 동기대비 7.3% 증가 • [일본] 인스타그램, 일본에서도 크리에이터 활동 지원 서브스크립션 개시 • [베트남] VTVcab-아프리카 TV, 베트남 현지 신규 플랫폼 서비스 론칭 • [베트남] 온라인 플랫폼, 베트남에서 1 억 6 천 6 백만 달러의 세금 지불 • [베트남] 스타벅스 x 블랙핑크 컬렉션, 베트남에서 한정 상품 출시 • [UAE] UAE 에서 한국 문화를 경험할 수 있는 6 곳



방송·영화



✓ [미국] 구글, 디지털광고기술 TrueView 운영방식으로 광고주로부터 피소송 1)

KOCCA

● 구글이 디지털 광고 비용을 낭비하게 했다는 이유로 광고주들에게 소송 당함

- ✓ 광고주들이 구글의 'TrueView (트루뷰)' 광고 기술이 약속된 것과 다르게 제공되어 광고비용을 낭비하게 했다는 이유로 소송함
- ✓ 구글의 온라인 광고 기술인 TrueView 는 유튜브와 수백만 앱 및 웹 전체에 서비스되는, 선택형 광고 형식으로, 광고주들은 노출수가 아닌 실제 조회 수에 대해서만 비용을 지불하게 됨. 이 광고들은 사용자들에게 동영상 5 초 후에 건너뛰지 묻는 기능이 있으며 건너뛸 수 있어야 하고, 소리가 있어야 함. 또, 동영상을 재생하는 것이 사용자 스크롤링에 의해 무조건적으로 시작되어서는 안 된다고 명시되어 있음
- ✓ 그러나 분석 업체인 Adalytics 의 보고서에 따르면, 광고주들이 이 TrueView 광고에 수십억 달러의 디지털 광고비용을 지출했다고 하는데, 이 비디오 광고 중 약 80%가 해당 기준을 위반했다고 함. 광고주에는 HBO Max, Microsoft 및 TikTok 등도 포함됨
- ✓ 광고주들은 TrueView 광고가 자동재생 또는 스크롤링으로 재생되었고 소비자가 광고를 실제로 클릭하지 않아도 광고가 자동 재생되었다고 주장함. 이는 조회 수의 가치를 하락시킨 것이며, 일부 조회 수는 의미있는 실제 조회 수가 아님을 의미함
- ✓ 해당 소송에 따르면, 서로 다른 광고주들을 위해 여러 광고들이 동시에 제공되었고, 일부 광고의 건너뛰기 버튼이 숨겨지거나 가려져 있어 광고영상을 끝까지 본 비율을 인위적으로 높였고, 그로 인해 광고주들이 지불해야하는 가격도 높인 것임. 또한 광고들이 구글이 운영하는 봇을 포함한 웹 크롤링 봇들에게 제공되었으며, 실제 잠재 고객들이 아닌 구글 봇에 의해 재생된 광고 조회 비용을 지불하도록 속였다고 함.
- ✓ 이와 반대로 구글측에서는 Adalytics 가 잘못된 분석 방식을 사용했으며 이들이 핵심 결과의 가치를 없애버렸다고 주장함

✓ [북경] 2023 년 7 월 중국 박스오피스 역대 최고기록

KOCCA

- 덩타 전문가버전(灯塔专业版)의 데이터에 따르면, 2023 년 7 월 중국 전체 박스오피스는 총 87 억 1,800 만 위안으로 역대 동월대비 최고 성적을 기록하였으며, 누적 2 억 1,200 만 명의 관객이 동원됨
- ✓ 해당기간 흥행성적 1 위를 기록한 영화는 <팔각룽중(八角笼中)>으로 19 억 2,453 만 위안(약 3,506 억 원)을 기록함, 2 위와 3 위는 <소실적타(消失的她)>와 <장안삼만리(长安三万里)>로 각각 18 억 143 만 위안(약 3,282 억 원)과 15 억 3,596 만 위안(약 2,798 억 원)을 기록함

1) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/google-lawsuit-inflating-video-ad-metrics-1235546090>

✔ [유럽] 이탈리아 언론, 한국 영화 <기생충> 재조명 2)

KOCCA

- 이탈리아 언론은 봉준호 감독이 영화 <설국열차>로 전 세계에 이름을 알렸지만, 자신만의 스타일을 선보이며 대성공을 거둔 작품은 <기생충>이라고 소개함. 이어, 본 작품은 아카데미 시상식에서 4관왕을 차지했으며, 비(非)영어권 영화 최초로 작품상을 받은 기념비적인 작품이라고 덧붙임
 - ✔ 언론은 <기생충>이 이탈리아에서 유명해진 이유는 특히 이탈리아 가수 잔니 모란디(Gianni Morandi)의 노래 <당신 앞에 무릎 꿇고(In ginocchio da te)>가 영화 삽입곡이었기 때문이라고 설명함. 본 가수는 언론 허프포스트(HUFFPOST)와의 인터뷰에서 자신의 노래가 한국 영화에 등장한다는 사실이 흥미로우며, 봉준호 감독이 해당 음악을 찾은 배경이 궁금하다고 말함
 - ✔ 이 외에도 언론은 감독이 주인공으로 과외교사를 선택한 이유는 우연이 아니라며, 봉준호 감독이 <기생충>을 통해 가난한 자와 부자가 공존하는 한국의 분열을 보여주하고자 했다고 전함. 따라서 과외교사는 양극단에 있는 두 계층의 사람들을 만나게 해주는 인물이라고 설명함

✔ [UAE] UAE 미디어 위원회, 그레타 거윅의 <바비> 상영 승인 3)

KOCCA

- UAE 미디어 위원회(UAE Media Council)는 전국 영화관에서 그레타 거윅(Greta Gerwig)의 <바비>(Barbie) 상영을 공식 승인했음. 이 결정은 당국이 발표한 미디어 콘텐츠 표준 및 UAE의 연령 분류 기준에 따라 필요한 모든 절차를 완료한 데 따른 것임
 - ✔ UAE 전역의 영화관에서 2023년 8월 31일을 영화의 예상 개봉일로 발표함. 이 영화는 당초 7월 20일 UAE 영화관에서 개봉할 예정이었으나 글로벌 개봉과 함께 날짜가 재조정됨
 - ✔ 마고 로비(Margot Robbie)가 바비로, 라이언 고슬링(Ryan Gosling)이 켄으로 출연한 이 영화는 전 세계적으로 8억 달러 이상의 수익을 올리며 성공을 거두었음
 - ✔ 줄거리는 바비 랜드(Barbie Land)의 분홍색 세계에서 목가적인 삶을 사는 바비와 켄을 중심으로 전개됨. 바비는 노아 바움백(Noah Baumbach)과 함께 시나리오를 공동 집필한 거윅이 감독한 2023년 미국 판타지 코미디임
 - ✔ 마텔(Mattel)의 상징적인 바비 패션 인형에서 영감을 얻은 이 영화는 바비 프랜차이즈의 첫 번째 실사 각색으로, 컴퓨터 애니메이션, 비디오 및 스트리밍 TV 릴리스 시리즈와는 다름
 - ✔ 아메리카 페레라(America Ferrera), 케이트 맥키넨(Kate McKinnon), 잇사 레이(Issa Rae), 레아 펄만(Rhea Perlman) 및 윌 페렐(Will Ferrell)이 앙상블 지원을 위해 캐스트됨

2) 출처 : 이탈리아 일간지, Il Giornale

https://www.ilgiornale.it/news/cinema/dalloscar-gianni-morandi-tutte-curiosit-sul-fenomeno-coreano-2190444.html#google_vignette

3) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/uae-media-council-approves-screening-of-greta-gerwigs-barbie>

✓ [UAE] Twofour54, 아부다비에 영화 제작사 twofour54 Studios 건립 4)

KOCCA

- Twofour54 스튜디오는 중동지역 및 글로벌 프로덕션 환경에서 증가하는 콘텐츠 수요에 대응할 수 있는 모든 규모의 영화제작을 위한 제작 시설을 2025년까지 완공 예정
 - ✓ ADNEC 그룹의 일부인 Twofour54 아부다비는 주요 영화 스튜디오인 'twofour54 Studios'를 건립하여 영화 제작지로서 아부다비의 위상을 강화하기 위한 계획을 발표함
 - ✓ 100 에이커가 넘는 공간을 갖춘 twofour54 스튜디오는 가상 프로덕션, 메타버스 등이 가능하며 지역 및 글로벌 프로덕션의 높은 수요를 대응할 예정임
 - ✓ 400,000 제곱미터에 걸쳐 있는 twofour54 스튜디오는 11 개의 사운드 스테이지, 3,000 제곱미터의 외부 물 탱크, 영화 제작자에게 창의적인 스토리텔링을 위한 충분한 기회를 제공하는 6 개의 다용도 스탠딩 세트 포함함. 7,000 제곱미터의 사무실 공간과 포스트 프로덕션, 영구 임차 및 스크리닝 룸을 포함하는 다양한 기타 생산 시설이 추가될 것임
 - ✓ twofour54 는 <미션임파서블>, <둔>, <스타워즈>, <분노의 질주>와 같은 할리우드 프랜차이즈와 <바라트(Bharat)> 및 <타이거 진다하이(Tiger Zinda Hai)>와 같은 발리우드 히트작을 포함하여 일부 인기 블록버스터를 대형 스크린으로 가져오는 데 중요한 역할을 했음

✓ [UAE] 2023 년 개봉 예정인 가장 기대되는 K-드라마 10 선 5)

KOCCA

- 히트작의 귀환, 또는 방영을 앞둔 새 프로그램 등, 기대되는 한국 드라마 작품 10 선을 소개함
 - ✓ 올 상반기 이미 안방극장을 강타한 매력적인 한국 드라마들이 많았음. 여기에는 <더 글로리 파트 2>, <나쁜엄마>, <일타 스캔들>과 같은 타이틀이 포함됨
 - ✓ 올해가 끝나기 전에 복귀하거나 방송될 준비를 하고 있는 프로그램은 여전히 많음. 일부는 아직 공식 방송일이 확정되지 않았지만 올해 안에 방송될 것으로 예상됨. 주목해야 될 작품은 다음과 같음
 - ✓ <D.P. 시즌 2>, 넷플릭스
 - 출연 : 정해인, 구교환, 김성균
 - 스트리밍: 7 월 28 일
 - 내용: 드라마는 충격적인 죽음으로 끝난 시즌 1 의 이후부터 시작됨. DP 는 Deserter Pursuit 의 약자로 병역의 의무를 이행하지 않거나 임무를 포기한 사람들을 잡는 임무를 맡은 대한민국 헌병대 팀의 이야기를 담고 있음. 이 시리즈는 한국군 생활의 복잡성, 탈영의 이유, 관련자들이 겪는 감정적 피해를 파헤침
 - ✓ <경이로운 소문 2: 카운터 펀치>, 넷플릭스
 - 출연 : 조병규, 유준상, 김세정
 - 스트리밍: 7 월 29 일

4) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/twofour54-to-build-production-house-twofour54-studios-in-abu-dhabi>

5) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/film-tv/2023/07/10/the-10-most-anticipated-k-dramas-still-to-be-released-in-2023>

- 내용: 웹툰을 원작으로 한 이 시리즈는 부모님을 죽인 교통사고에서 살아남은 후 장애를 가진 고등학생 소문(조)을 중심으로 함. 소문은 사후 세계에서 탈출하여 인간을 잡아먹는 악령과 싸우는 악마 사냥꾼 그룹인 카운터의 일원이 되어 국수집 직원으로 변장함

☑ <무빙>, 디즈니+

- 출연 : 류승룡, 한효주, 조인성
- 스트리밍: 8 월 9 일
- 내용: 부모로부터 초능력을 물려받은 고등학생 김봉석, 장희수, 이강훈의 이야기를 그림. 학생들은 자신의 비밀을 숨기려하고 부모들은 다른 사람들이 비밀을 이용하지 못하도록 보호하기 위해 고군분투함. 강풀 작가의 동명 웹툰이 원작임

☑ <마스크 걸>, 넷플릭스

- 출연: 고현정, 안재홍, 염혜란
- 스트리밍: 2023 년 하반기
- 내용: 동명의 웹툰을 원작으로 하는 마스크 걸은 외모에 자신이 없지만 몸매를 사랑하는 평범한 회사원 김모미(고)의 이야기를 그림. 그녀는 비디오 스트리머로 활동하지만 얼굴을 가리기 위해 마스크를 착용함. 그녀의 동료 주오남(안)은 '마스크 걸'의 광팬으로, 마스크 걸의 정체성을 알게 되자 그녀에게 호감을 갖게 됨. 그러나 두 사람은 충격적인 사건에 연루되게 됨

☑ <최악의 악>, 디즈니+

- 출연 : 지창욱, 위하준, 임세미
- 스트리밍: 2023 년 하반기
- 내용: 1980 년대를 배경으로 한·중·일 간 불법 마약 거래를 주도하는 거대 범죄 조직에 잠입한 경찰의 이야기를 그린 범죄액션 드라마. 지경은 강준모 역을, 임영웅은 마약수사관 유의정 역을, 위는 범죄 조직의 두목 정기철 역을 맡았음

☑ <너의 시간 속으로>, 넷플릭스

- 출연 : 안효섭, 전여빈, 강훈
- 스트리밍: 2023 년 3 분기
- 내용: 대만 드라마 <Someday or One Day>를 각색한 드라마로 남자친구 구연준(안)이 세상을 떠난 1 년 후의 한준희(전)의 이야기를 그렸음. 한준희(전)는 구연준(안)의 죽음을 극복하는 데 어려움을 겪고 있으며 여전히 슬픔에 빠져 있음. 어느 날 그녀는 1998 년으로 시간 여행을 가 고등학생 권민주로 변신하게 되고 그곳에서 죽은 남자 친구와 닮은 동료 학생 남시현을 만나게 됨

☑ <정신병원에도 아침이 와요>, 넷플릭스

- 출연 : 박보영, 연우진, 장동윤, 이정은
- 스트리밍: 2023 년 말
- 내용: 정신 병원에서의 환자와 직원의 일상 생활과 경험을 중심으로 전개됨. 정신과에서 근무하는 간호사 정다은(박)과 그녀가 마주치는 환자들의 이야기를 그림. 이 시리즈는 다양한 정신 건강 문제를 탐구하고 정신 질환이 있는 개인과 이를 돌보는 사람들이 직면한 어려움을 조명함

☑ <경성생물>, 넷플릭스

- 출연 : 박서준, 한소희, 김수현, 김해숙, 조한철, 위하준
- 스트리밍: 2023 년 말
- 내용: 1945 년 경성(지금의 서울)을 배경으로 인간의 탐욕으로 만들어진 괴물과 싸우는 사람들의 이야기를 그림.

장태상(박)은 도시에서 가장 부유하고 인맥이 많은 사람으로 정의보다 돈을 우선시함. 하지만 일련의 실종 사건을 수사 중인 윤채옥(한)과 마주치면서 달라지게 됨

☞ 〈스위트 홈 시즌 2〉, 넷플릭스

- 출연 : 송강, 이진욱, 이시영, 고민시
- 스트리밍: 2023 년 말
- 내용: 스위트홈은 동명의 인기 웹툰을 원작으로 함. 두 번째 시즌은 주인공 현수(송)를 포함한 그린홈 아파트 단지의 생존자들이 사람들이 끔찍한 괴물로 변해가는 새로운 세계를 탐색하는 과정을 따라갈 예정임

☞ 〈닭강정〉, 넷플릭스

- 출연 : 류승룡, 안재홍, 김유정
- 스트리밍: 2023 년 말
- 내용: 박지독 작가의 웹툰 닭강정을 원작으로 한 코미디 시리즈로 최민아(김)가 의문의 기계를 이용해 피로를 풀다가 우연히 닭강정으로 변하면서 벌어지는 이야기를 그림. 최민아(김)의 아버지와 그녀를 짝사랑하는 인턴은 그녀를 인간의 모습으로 되돌리려 하지만 그 과정에서 몇 가지 어두운 비밀을 발견하게 됨

☑ [태국] 이산어로 제작된 첫 번째 넷플릭스 영화 〈살인자는 누구인가〉⁶⁾

KOCCA

- 영화 〈살인자는 누구인가(The Murder: ฆาตกรรมอิเหนา)〉는 태국 이산어(가)를 기반으로 한 첫 번째 넷플릭스 오리지널 태국영화로, 지난달 27 일부터 전 세계 190 개국에 스트리밍을 시작함. 이 영화가 표면적으로는 전형적인 태국 코미디처럼 보일 수 있지만, 깊이 파고들면 등장인물들이 던지는 풍자가 가득한 농담과 서사가 잘 짜인 영화임

- ☞ 펫타이 왕캄라오(เพชรทาย วงษ์คำเหลา), 이싸야 허썬완(อิษยา ฮอสุวรรณ), 제임스 레이버(James Laver), 쉰나리 랏차씨마(สุนารี ราชสีมา) 싸와니 우툼마(สวนีย์ อุทุมมา) 등이 출연함. 주·조연 배우들이 모두 이산 출신으로 능숙한 이산어를 구사하며 등장인물들을 표현해 시청자들에게 이산지방의 문화와 언어를 제대로 보여줌
- ☞ 위셋 싸싸나티양(วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง) 감독은“이 시나리오의 사람들의 호기심을 바탕으로 만들어졌고, 유머로 꽉 채워져 있지만, 인간의 내면과 살인사건에 대한 미디어의 선정적 보도와 같은 우리 사회의 모습도 반영한다. 우리는 미디어를 소비할 때 진실을 거의 알지 못하고 주어진 것만 보게 된다. 이 영화는 우리에게 현실이 어떤지 알게 해줄 것”이라고 소개함
- ☞ 또한 그는 “나는 독특한 단어와 유머는 말할 것도 없고 대화에 진정성과 매력을 느끼게 만드는 이산어 영화 보는 것을 좋아한다. 그래서 이산어로 제작된 영화는 코미디물이라는 틀을 깰 수 있을지 궁금했고 이러한 호기심이 범죄영화의 완벽한 결합으로 이어졌다. 시나리오는 복잡하게 얽힌 스토리텔링과 블랙코미디 톤이 압권이다. 너무 완벽해서 처음 읽고 난 후 바로 영화로 만들고 싶었다”라고 덧붙임
- ☞ 위셋 감독의 대표적인 특징은 이산 지방의 진정한 모습을 보여주는 생생한 색감을 가진 세트와 의상의 조화임. 뛰어난 시각효과 작업과 배경은 감독의 이전 작품 〈티얼스 오브 더 블랙 타이거(Tears Of The Black Tiger)〉나 〈씨티즌 독(Citizen Dog)〉을 연상시킴. 이러한 색채 효과는 상황을 자극하고 살인 영화로 끌어올리는데 핵심적인 역할을 함

6) 출처 : <https://www.bangkokpost.com/life/arts-and-entertainment/2618262/netflix-ventures-into-thailands-northeast-with-first-film-in-isan-dialect>
7) 이산(อีสาน)이라고 불리는 태국 북동부지방에서 사용하는 방언(편집자 주)



[그림 1] 영화 <살인자는 누구인가> 포스터

✓ [태국] 태국 칼럼에 등장한 K-드라마의 인기 요인 8)

KOCCA

● 「MGR Online」에 200 회 이상 연재된 사라상(ซาระ쑹)의 ‘일본 며느리 이야기’ 칼럼 내용임

- ✓ 2 년 전 좋아하는 일본 배우가 드라마 <이태원클라쓰>에 대해 호평하는 것을 보고 시청함. 흥미진진한 내용에 반전이 있어 깜짝 놀람. 이 드라마는 일본에서 <롯데기클라쓰(Roppongi Class)>로 리메이크됐으나 일본 사회의 맥락에 맞지 않는 내용에 배우들의 연기가 뛰어나지 않고 내용도 많이 줄었으며, 원작만큼 완성도 높지 않아 일본에서 혹평을 받음
- ✓ 이후 다시 한국 드라마를 볼 생각이 없었는데 일본 실력파 배우 사토 타케루(ซา토 타케루)가 드라마 <이상한 변호사 우영우>의 주연 배우 연기력을 극찬해 다시 보게 됨. 마음속에 깊은 울림이 있었음
- ✓ 요즘 한국 드라마가 아시아뿐만 아니라 전 세계적으로 주목받고 있는 주된 이유로는 수출 중심의 유연한 마케팅, 제작방식의 변화, 온라인 스트리밍의 대중화, 드라마에 대한 투자 측면이 있음

8) 출처 : <https://mgronline.com/japan/detail/9660000068344>

게임·융복합



✓ [미국] 미국 메이저 스튜디오, AI 전문가 채용 강행 9)

KOCCA

● 할리우드 파업이 계속되는 가운데, 메이저 스튜디오들이 AI 전문가 채용을 진행함

- ✓ 할리우드 파업이 계속되고 엔터테인먼트 분야에서의 AI 의 역할이 논란이 되고 있는 가운데, 넷플릭스와 디즈니를 포함한 주요 스튜디오들이 AI 전문가 채용을 강행하고 있음
- ✓ AI 기술이 할리우드에서 향후 어떻게 이용될지는 불투명하지만, 주요 스튜디오들과 스트리밍 서비스들은 이 기술에 흥미를 느끼고 있다는 것에 의문의 여지가 없음
- ✓ 특히 디즈니가 AI 기술에 큰 관심을 갖고 있는 것으로 보임. 디즈니는 생성형 AI 에 초점을 맞춘 R&D 엔지니어를 포함한, AI 와 머신러닝 등 많은 직군에 대해 미국 전역에서 구인하고 있음.
- ✓ 넷플릭스 또한 비디오 게임, R&D, 고객 경험 등의 영역의 AI 와 머신러닝 제품 관리자를, 소니는 AI 윤리 전문가를 구인 중이라고 함. 거의 모든 스튜디오들이 콘텐츠, 고객 서비스, 데이터 분석 등을 위해 AI 기술의 사용을 고려하는 것으로 보임
- ✓ 아마존과 애플 역시 AI 와 머신 러닝과 관련된 직군을 수십 개 가지고 있는데, 그 중 일부 직군은 미디어 사업에 집중되어 있음
- ✓ AI 와 관련된 직군들의 채용은 회사들의 정리해고와 동시에 이루어지고 있음. 디즈니는 약 7,000 명의 직원을 해고했으며, 파라마운트, 워너 브라더스 디스커버리, 아마존 등 다른 회사들도 최근 몇 달간 정리를 진행함
- ✓ AI 기술은 기업 미국 전체에 큰 영향을 미치고 있으며, 미디어 기업도 트렌드를 따르는 데 예외가 아닐 것으로 보임. 디즈니 CEO 밥 아이거는 기술적 발전을 멈출 수는 없으며, 디즈니는 새로운 기술을 채택하여 더 나은 이야기를 전하는 데 항상 열린 태도를 가지고 있다고 덧붙임

✓ [심천] 2023 상반기 중국 이스포츠 산업 전체 수입 약 760 억 위안 달성 10)

KOCCA

- 7 월 28 일 상해에서 개최된 <2023 글로벌 이스포츠 포럼>에서 발표된 <2023 1-6 월 중국 이스포츠 산업 보고>에 따르면 올해 상반기 중국 이스포츠 산업의 전체 수입은 약 759.93 억 위안에 달했으며, 이는 2022 년 하반기 대비 약 11.74% 증가된 수치라고 함
- ✓ 이 중 이스포츠 상품이 전체의 84.84%의 가장 높은 비율을 차지하였으며, 이스포츠 라이브 스트리밍이 12.03%로 다음 높은 비율을 차지하였음. 2023 상반기의 이스포츠 유저 수는 총 4.87 억 명으로 통계되었음

9) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/ai-jobs-studios-hire-1235545491>

10) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2023/07/524346>

✓ [심천] <THRUD> 8 월 중 오픈베타 예정, 예약자수 200 만 명 돌파 11)

KOCCA

- 비리비리(哔哩哔哩)의 자체개발게임 <THRUD>가 8 월 중 오픈베타를 시작할 예정이며, <THRUD>는 비행 요소와 슈팅게임을 결합한 게임으로 공식 홈페이지의 예약자 수가 200 만 명을 돌파하였음
 - ✓ 8 월 중 텐센트는 <모험도:풍지전설(메이플스토리:메이플의 전설)>을 비롯한 <전지무강(战地无疆)> 두 가지 게임을 출시할 예정이며, <신천용팔부(新天龙八部)>의 오픈베타를 8 월 29 일부터 실시 할 예정임. 이 중 <모험도:풍지전설>은 공식 홈페이지의 예약자수가 400 만 명을 돌파하였음. 넷이즈는 공식 NBA 선수협회가 라이선싱하고 넷이즈가 자체개발한 스트리트 배스킷볼 주제의 <전명성가구파대(全明星街球派对)>를 출시할 예정임

✓ [일본] 日, 생성형 AI 독자 개발 활발히 추진 12)

KOCCA

- 자동으로 문장과 영상 등을 만드는 생성형 AI(인공지능)를 독자적으로 개발하는 움직임이 일본 기업들 간에 활발히 이루어지고 있음
 - ✓ 범용성 높은 생성형 AI 는 미국 오픈 AI 의 ‘챗 GPT’가 있으나 일본 통신 및 IT 기업은 일본어 대응력이 높고 전문분야에 특화하는 등 해외 생성형 AI 에는 없는 기능을 추가할 계획임. 주 고객이 될 일본 기업의 업무에 맞춘 독자 서비스를 제공함으로써 해외 세력에 맞서고자 함
 - ✓ NEC 요시자키 토시후미(吉崎敏文) 최고디지털책임자(CDO)는 7 월 6 일 설명회에서 “일본 시장용으로 전문성 높은 생성형 AI 를 제공해 나가겠다”라고 전함
 - ✓ NEC 는 생성형 AI 의 기반기술인 ‘대규모 언어모델’을 독자적으로 개발하여 일본어 문장 이해력을 높였고, NEC 자사 시설 내 컴퓨터로도 가동할 수 있어서 민감한 고객 정보도 취급할 수 있음
 - ✓ 금융과 제조사 등 업계별로 특화된 서비스를 제공하고 생성형 AI 관련 매출로 향후 3 년간 500 억 엔을 예상하고 있음
 - ✓ 당초 일본 내에서는 작년 11 월에 등장한 챗 GPT 활용과 응용 서비스 개발에 주력하는 움직임이 두드러졌으나 그 후 대기업들이 생성형 AI 와 기반이 되는 대규모 언어모델의 독자 개발로 방향을 전환하였음
 - ✓ 그 배경으로는 사내 문서 작성 및 콜센터 자동응답 기능 등 기업 고유 업무 효율화에 유용하다고 판단, 향후 기업 수요가 높아질 것으로 예상하기 때문임
 - ✓ 또한, 경제산업성이 개발 비용을 지원하고자 하는 시책도 나와 자국 내 개발로 순조롭게 전환하고 있음
 - ✓ 다만, 현실적으로 거액의 자금과 대량 학습용 데이터를 기반으로 개발된 해외 생성형 AI 의 종합적인 성능에 맞서기에는 어려움이 있으므로 일본 기업 및 기관들이 주력하는 부분은 일본어 처리능력을 높이는 일임
 - ✓ NEC 대규모 언어모델은 일본어 처리 능력이 해외 제품에 비교해도 최고 수준이며, 정보통신연구기관

11) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2023/08/524372>

12) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/fa4dd77b6b9baddbb9e732aa55908ca0f288b679>

(NICT)도 챗 GPT 에서 사용된 대규모 언어모델 ‘GPT-3’에 필적하는 양을 학습한 일본어 모델을 개발 중이며, 후지츠와 사이버에이전시 등도 마찬가지로 높은 일본어 처리능력을 겨루고 있음

- ☑ 분야특화형 생성형 AI 개발에 활로를 찾는 움직임도 두드러지고 있어 NTT 는 금융 및 의료 등 전문분야에 특화한 생성형 AI 를 11 월에 발표할 예정이며, 소프트뱅크도 같은 방침으로 거래처 기업들 업무에 있어서 쉽게 도입할 수 있도록 생성형 AI 를 개발하고 있음
- ☑ 소프트뱅크의 미야카와 준이치(宮川潤一) 사장은 지난 6 월 정기주주총회에서 “현시점에서 오픈 AI 를 따라잡을 수 있다고는 생각하지 않으나, (소프트뱅크 입장에서는) 각각의 서비스에 맞는 AI 를 제공하면 된다”라고 언급함
- ☑ 세계적으로 개발 경쟁이 심화하고 있는 가운데 결과적으로 고객기업의 니즈에 부합한 독자적인 생성형 AI 를 개발하는 것이 중요시되고 있음

NEC	해외 제품과 비교해도 최고 수준의 일본어 처리능력을 가진 대규모 언어모델을 개발
정보통신연구기구(NICT)	챗 GPT 의 ‘GPT-3’에 필적하는 양을 학습한 일본어 중심 모델을 개발 중
NTT	전문분야에 특화시켜 소비전력을 줄인 생성형 AI 를 11 월에 발표 예정
소프트뱅크	금융 · 의료 등 전문분야에 특화한 생성형 AI 를 개발 중

[그림 11] 생성형 AI 독자 개발하는 주요 일본 기업(기관)

☑ [유럽] K 팝 소재 PC 게임 <펄스 오브 러브> 출시 ¹³⁾

KOCCA

- 네덜란드 인디게임 개발사 원투플레이(OneTwoPlay)와 프랑스 게임 배급사 스위트드림스(SweetDreams)가 7 월 31 일 K 팝을 소재로 한 비주얼 노벨 게임 <펄스 오브 러브(Pulse of Love)>을 출시함

- ☑ 본 게임은อบอุ่น 가정환경에서 할머니와 함께 살아가는 18 세 소녀 한벨이 K 팝 아이돌로 성장하는 과정을 다룸. 게임 속에는 아이돌 멤버와 연애하거나 꿈을 이루기 위해 진로를 고민하는 내용 등이 포함됨. <펄스 오브 러브>는 영어와 러시아어로 지원됨

☑ [인니] 인도네시아 게임협회, 국내 게임 개발자들을 위해 ‘IDGX 2023’ 아카데미 개최 ¹⁴⁾ KOCCA

- 인도네시아 게임협회(AGI)와 인니정부 정보통신부(Kemkominfo)가 협력하여 지난 5 월 ‘IDGX(Indonesia Game Developer Exchange) 2023’ 아카데미를 개최하였음. ‘IDGX 2023’는 게임 업계 종사자들을 위한 가장 큰 연례행사이며, 이를 통해 인도네시아 게임 개발자의 기술 전문성과 비즈니스 역량을 높임
- ☑ 인도네시아 게임협회(AGI) Cipto Adiguno 회장은 이번 ‘IDGX 2023’ 행사를 위해 전년도보다 더 나은 정부 지원과 더욱 다양하고 많은 국제 게임 기업들이 참여할 수 있도록 노력했다 함. 이로써 지식과 통찰

13) 출처 : 미국 게임 플랫폼, Steam

https://store.steampowered.com/app/2461550/Pulse_of_Love/

14) 출처 : <https://www.medcom.id/teknologi/news-teknologi/gNQvR7Ob-idgx-2023-kembali-digelar-akselerasi-developer-game-indonesia>
<https://ggwp.id/media/geek/game/indonesia-game-developer-exchange-2023>

력을 공유하는 게임 개발자와 비즈니스 협력 기회를 찾는 게임 출판사 등의 참석으로 인도네시아 게임산업을 더 높은 수준으로 장려함

- ☑ 'IDGX 2023' 아카데미에 참가한 총 27 곳 중 Digital Breeze Interactive, Noobzilla, Forge Fun, SATRIVER, Big Dade Studio, Extra Life Entertainment, Pendopo Creation, Pikorua Studio, Glory Jam, Clay Game Studio, MetaPals, Nightspade, Imagination Arts, Eternal Dream Studio, Dreams Studio, Mankibo, Game Changer Studio, Lion Core 등 18 곳이 고급반으로, 9 곳 Shireishi Production, Redamantine Studios, Strayflux Studio, Renala Games, GingerSun Games, Leolit Games, YSY Softworks, KhaiLabs, Aim to Mite 등이 분류되어 운영되었음

☑ [UAE] Evo 2023: 격투 게임 토너먼트, 강력한 중동팀 참여로 시작 15)

KOCCA

● 일반적으로 Evo 로 알려진 Evolution Championship Series 격투 비디오 게임 토너먼트는 세계에서 가장 큰 규모이며 중동의 이스포츠 선수를 포함하여 전 세계에서 참가함

- ☑ 9,000 명 이상의 선수들이 대회에 참가하며, 대다수는 미국과 캐나다 출신임. 올해는 71 개국이 참가하며 2022년에는 60 개국이 참가했음
- ☑ 플레이어는 Street Fighter 6 와 Mortal Kombat 11 을 포함한 8 개의 격투 게임에서 경쟁하게 됨
- ☑ 두바이 팀 Nasr 이스포츠는 요르단의 Amjad "앵그리 버드(Angrybird)" Al-Shalabi, 알제리의 Adel "빅 버드(Big Bird)" Anouche, 사우디아라비아의 Abdullatif Hisham 로 구성된 3 명이 토너먼트에 참가하게 됨
- ☑ 이스포츠의 인기로 중동에서 점점 더 많은 게이머들이 풀타임 선수로 경쟁하면서 성장했음
- ☑ <스트리트 파이터 6>의 출시로 UAE 에서 격투 게임의 인기가 높아졌음

☑ [태국] 펍지모바일 하반기 동남아시아 슈퍼리그 개막 16)17)

KOCCA

- ☑ 동남아시아에서 가장 뛰어난 팀을 선발하기 위한 펍지모바일 하반기 리그 '2023 PUBG MOBILE SUPER LEAGUE SEA FALL'이 8 월 2 일부터 27 일까지 열림. 이번 토너먼트 상위 6 개 팀은 '2023 년 PUBG Mobile Global Championship'에 참가할 자격을 얻게 됨
- ☑ 총 850 만 바트(약 3 억 2 천만 원)의 상금을 놓고 격돌하게 되는 이번 대회에 참가한 20 개 팀이 3 주 동안 경기를 펼쳐 상위 16 개 팀이 8 월 25 일부터 27 일까지 말레이시아 쿠알라룸푸르 선웨이 벨로시티 몰(Sunway Velocity Mal)에서 열리는 파이널 라운드에 진출하게 됨
- ☑ 이번 리그에 태국 대표로 최근 'PUBG Mobile World Invitational 2023'에 참가해 우승한 Vampire 와 FaZe Clan, The Infinity 타일랜드 펍지모바일 프로리그에서 좋은 성적을 거둔 XERXIA 총 4 개 팀임

15) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/2023/08/04/evo-2023-fighting-game-tournament-kicks-off-with-strong-middle-east-participation>

16) 출처 : <https://mgroonline.com/game/detail/9660000067976>

17) 출처 : <https://www.oneesports.co.th/pubg/pmsl-sea-fall-2023-thai-teams>

✓ [태국] 웹툰 기반 모바일 게임 <신의 탑: 새로운 세계> 태국 서비스 개시 18)

KOCCA

- 한국 유명 만화를 기반으로 한 <신의 탑: 새로운 세계>의 RPG 액션게임을 PC와 모바일에서 다운받을 수 있다고 발표함
 - ✓ <신의 탑>은 친구 '라헬'을 찾기 위해 다시 탑에 올라간 주인공 '25 번째 밤'의 이야기를 다룬 웹툰으로, 전 세계에서 60 억 회 이상의 조회 수를 기록하며 애니메이션으로도 제작됨. 현재 시즌 2가 제작 중임
 - ✓ 이 게임은 '25 번째 밤'과 69개 캐릭터와 모험을 떠나 3D 애니메이션으로 제작된 탑에서 전투를 벌이며 빠른 전투 메커니즘을 구현하기 위해 전력증강 슬롯 시스템을 갖춘. 캐릭터를 슬롯에 장착하기만 하면 강력한 팀 동료로 될 수 있어 새로운 캐릭터 레벨업하는 번거로움을 덜어 줌

18) 출처 : <https://mgroonline.com/game/detail/9660000067638>

애니·캐릭터



✓ [심천] <장안삼만리> 누적 박스오피스 15.34 억 위안 돌파, 9 월 7 일까지 상영 연장¹⁹⁾ KOCCA

- 7 월 초 개봉한 애니메이션 <장안삼만리(长安三万里)>의 공식 웨이보 계정에서 애니메이션 상영을 9 월 7 일까지 연장하겠다고 밝힘. <장안삼만리>는 현재까지 총 박스오피스가 15.74 억 위안을 돌파하였으며 약 3,700 만 명의 관객이 관람하였음
 - <장안삼만리>의 개봉 첫 날 박스오피스는 약 8,851 만 위안을 기록하였으며, 개봉 첫 주 총 1.79 억 위안을 기록하였음
 - <장안삼만리>는 당나라 시대를 배경으로 한 애니메이션이며, 안사지난²⁰⁾ 후 장안이 함락 위기에 처하자 당나라의 시인 고적(高适)이 이백(李白)과의 과거를 회상하는 내용임

✓ [심천] 인니 전통 인형극 애니메이션 시리즈 <Desa Timun>, 샌디에이고 코믹콘에서 상영²¹⁾ KOCCA

- 인도네시아 전통 인형극 최초로 어린이 애니메이션 시리즈로 제작된 <Desa Timun>이 지난 7 월 23 일 전 세계적인 규모의 샌디에이고 코믹콘에서 국제 어린이 영화제에 활기를 불어넣었음
 - <Desa Timun>은 2021 년부터 애니메이터 다우드 누그라하(Daud Nugraha)가 제작한 인도네시아 최초의 와양 애니메이션임. 애니메이터 다우드는 이 기법을 ‘애니와양(Aniwayang)’이라고 명명했으며 애니메이션 시리즈 제목 ‘Timun Village’를 스튜디오 이름으로도 사용함
 - 와양(Wayang)은 자바어로 그림자를 뜻하며 하얀 스크린 뒷면에 램프를 비추어 사람이 인형을 조정해 인형의 그림자로 이야기를 구술(story-telling)하는 양식의 전통 인형극임
 - 애니메이터 다우드는 인도네시아 문화를 세계에 알리기 위해 제작되었다며 인도네시아 교육문화부와 인도네시아의 생활 문화에 대한 지식과 정보를 제공하는 Indosiana TV 채널의 지원으로 제작되었다 함
 - <Desa Timun> 시리즈는 Indosiana TV 웹사이트에서 광고 없이 무료시청이 가능함. 총 13 개의 에피소드로 제작됨



[그림 2] <Desa Timun> 애니메이션 포스터 (출처 : Indosiana TV 웹사이트)

19) 출처 : <https://www.ithome.com/0/709/381.htm>

20) 당 현종(玄宗)때 안록산(安祿山)과 사사명(史思明)이 일으킨 반란.

21) 출처 : <https://movie.indozone.id/news/461812071/bangga-serial-animasi-wayang-desa-timun-diputar-di-san-diego-comic-con>
<https://desatimun.com>



[UAE] 아랍인과 남아시아인의 이민자 커뮤니티를 배경으로 한 <Crestar>와
<The Knight Staillion> 22)

KOCCA

- <Crestar>와 <The Knight Stallion>은 유머와 미국 이민자 경험을 결합한 슈퍼히어로 장르의 새로운 시도
 - ✔ 남아시아계 미국인 감독 Ajmal Zaheer Ahmad 와 공동 창작한 이라크계 미국인 코미디언 Abdallah Jasim 이 최근 발표한 만화책 시리즈인 Crestar 와 The Knight Stallion 는 미국의 아랍인과 남아시아인의 이민자 커뮤니티를 배경으로 서사적인 장면과 코미디를 결합한 슈퍼히어로 장르에 대한 독특한 해석임
 - ✔ <Crestar>와 <The Knight Stallion>은 바이럴 비디오에서 처음 탄생했음. 이라크계 미국인 알리가 주유소에서 일하고 엄격한 어머니와 함께 사는 디트로이트를 배경으로 함
 - ✔ 만화는 온라인으로 구매할 수 있고 Chaos Quill Comics 에서 발행하는 첫 번째 호에 실렸음

22) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/weekend/2023/07/28/arab-and-south-asian-superheroes-are-fighting-crime-and-breaking-stereotypes>

만화·웹툰



☑ [유럽] 프랑스 언론, 웹툰 <나 혼자만 레벨업>의 성공 비결 분석 23)

KOCCA

- 프랑스 게임 전문 언론은 <나 혼자만 레벨업>이 지난 몇 년 전부터 가장 많은 사랑을 받은 한국 만화라고 소개함. 이어, 본 작품은 애니 전문 웹사이트 마이아니메리스트(MyAnimeList)와 아니리스트(Anilist) 등에서 각각 56 위와 3 위에 올랐으며, 이는 전 세계적인 인기를 얻는 일본 작품 <베르세르크>, <원피스>, <강철의 연금술사>가 기록한 순위에서 멀지 않다고 언급함
- ☑ 언론은 <나 혼자만 레벨업>의 성공 비결로 먼저 섬세한 작화 실력과 스토리텔링을 꼽음. 본 작품은 연재 초기부터 꾸준히 독자들의 시선을 사로잡았으며, 적절한 끝맺음으로 다음 이야기를 손꼽아 기다리게 한다고 전함. 더불어, 주인공 성진우는 비범한 능력을 지니고 태어나는 타 작품 속 영웅들과 달리, 평범한 인물로 묘사되어 독자들이 성진우에게 더욱 몰입한다고 설명함
- ☑ 이외에도, 입소문 또한 본 작품이 큰 인기를 얻은 비결이라고 언급함. 독자들이 만화를 읽고 지인에게 감상평을 공유하며 작품을 소개했기 때문임. 한편, 언론은 해당 작품이 한국에서 모바일 포맷인 웹툰으로 제작되었기에, 단행본으로 발간되어온 일본 망가와는 독자들의 기대치와 취향 등의 요소에서 차이를 보인다고 전함

23) 출처 : 프랑스 게임 전문 언론, Jeux vidéo

<https://www.jeuxvideo.com/news/1777805/mais-pourquoi-le-webtoon-solo-leveling-a-t-il-autant-de-succes.htm>

음악



✓ [미국] 스포티파이, 역대 최고 실사용자 달성 24)

KOCCA

● 스포티파이의 역대 최고 실사용자 기록을 세웠음에도 불구하고 운영 비용 증가

- ✓ 스포티파이가 두 번째 분기에 36 백만 명의 사용자 추가를 통해 월간 실사용자 551 백만 명이라는 회사 역대 최고 기록을 달성함. 또한 스포티파이의 유료 구독자는 10 백만 명이 늘어 220 백만 명에 이름
- ✓ 하지만 스포티파이의 영업손실은 회사가 발표했던 전망치(가이던스)인 142 백만 달러가 아닌 273 백만 달러로 늘어남
- ✓ 스포티파이는 올해 초, 회사의 지출을 줄이고 효율성과 수익을 높이는 데 초점을 둘 것이라고 발표한 바 있음. 스포티파이는 이 비용이 업무를 최적화하고 비용을 절감하기 위한 조치들과 관련된 비용이라고 밝혔으며, 이에는 부동산 영역 축소와 팟캐스트 사업 개선이 포함됨. 이러한 비용들을 제외하면 회사의 영업손실은 124 백만 달러라고 함
- ✓ 이와 같이 운영비용이 증가하자, 스포티파이는 2 번에 걸친 8 백 명의 직원 해고, 6 월에 프린스 해리와 메건과의 독점 팟캐스팅 계약을 비롯한 몇 개의 쇼를 종료하는 등 지난 12 개월 동안 여러 비용 절감 조치를 취해왔음
- ✓ 스포티파이는 팟캐스팅의 광고 트렌드가 개선되고 있으며, 매출 역시 전년 대비 30% 이상 증가하고 있다고 보고함
- ✓ 또한 스포티파이는 월요일에 프리미엄 플랜 가격을 인상하며 월 10.99 달러로 가격을 올리기로 발표하였는데, 다음 분기의 월간 실사용자는 572 백만 명으로 예상되며 이는 이번 분기 대비 21 백만 명이 증가한 수치임. 구독자 수는 4 백만 명이 증가한 224 백만 명으로 예상됨

✓ [유럽] 프랑스 언론, 신인 보이그룹 라이즈(RIIZE) 주목 25)

KOCCA

- 프랑스 언론이 SM 엔터테인먼트의 7 인조 신인 보이그룹 라이즈(RIIZE)를 소개함. 이어, SM 엔터테인먼트는 1990 년대 중반부터 한국 음악 산업의 부흥기를 이끈 연예 기획사 중 하나로, H.O.T, S.E.S, 동방신기를 비롯한 다수의 인기 그룹을 등장시킨 바 있어 이번 신규그룹의 데뷔 또한 기대감을 고조시킨다고 언급함
- ✓ 언론은 7 월 31 일 라이즈의 공식 인스타그램 계정이 개설되었으며, 24 시간 만에 팔로워 50 만 명 이상이 모였음은 물론, 첫 번째 릴스 게시물은 이미 100 만 조회 수를 기록했다고 설명함. 또한, 해당 그룹에는 SM 엔터테인먼트 연습생으로 구성된 프리 데뷔팀 에스엠루키즈(SMROOKIES)의 멤버 은석과 승한, 그룹 NCT의 전 멤버 쇼타로와 성찬 등 실력 있는 멤버가 있어 데뷔 전부터 엄청난 팬을 보유하고 있다고 전함

24) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/spotify-hits-record-551-million-active-users-amid-growing-expenses-1235544123>

25) 출처 : 프랑스 언론, L'Eclaireur FNAC

<https://leclaireur.fnac.com/article/332691-qui-sont-les-membres-de-riize-ce-tout-nouveau-groupe-de-k-pop/>

✓ [태국] 태국 양대 음반기획사 상장과 함께 성장하는 음악산업 26)

KOCCA

- ✓ 음악산업이 전성기를 맞으며 다시 성장해 과거의 수입을 뛰어넘을 수 있다는 기대를 하게 됨. 특히 2023년 태국 음악시장 가치는 50억 바트(약 1,900억 원)로 성장세를 타고 있음
- ✓ 이전에 GMM 뮤직 파워트 찌뜨라켄(ภาวดี จิตรกร) 대표는 올해 태국 음악시장은 쇼비즈(ShowBiz) 시장의 확대에 10% 이상 성장할 것으로 내다봄. 이렇듯 음반시장이 활기를 띠면서 GMM 그라미와 RS 2개의 거대 음반기획사가 손잡고 '그라미 x RS 콘서트'를 열면서 커다란 현상을 만들
- ✓ RS 그룹이 유니버설뮤직(Universal Music)과 손을 잡고 음악 저작권을 공동 관리하는 합작회사를 설립하고, 2024년 RS 뮤직 상장을 예고하면서 최근 GMM 그라미도 GMM 뮤직을 분리해 증권시장에 상장할 준비를 하고 있음
- ✓ 유안타증권(Yuanta Securities) 투자분석부 타곤 반종락(ถกน บรรจงรักษ์) 부장은 "음반 업계가 오랜 침체 끝에 다시 일어나고 있으며, 주요 음반사의 움직임이 눈에 띈다. 이 두 회사가 주식 시장에 진출하려는 것은 장기적으로 새로운 수익 창구를 찾기 위함이며, 기존 사업을 확장하길 원하기 때문으로 본다"는 분석을 내놓음
- ✓ 주의 깊게 살펴보면 과거 두 회사가 디지털 TV 사업에 뛰어들었으나 그 시장이 포화상태가 되고, 코로나 19 이후 정상적인 생활로 돌아오면서 음악, 이벤트, 콘서트에 대한 사람들의 참여가 높아져 다시 음악 사업에 집중하게 됨
- ✓ 투자자들은 두 회사가 모두 큰 회사이며 최악의 시기를 겪은 후 음반산업이 성장하기 시작할 것이라 보고 있으나, 엔터테인먼트 산업에 국한된 음악산업은 여전히 경제 상황과 국내 구매력에 의존할 수밖에 없어 변동성과 위험 요소가 있음을 기억하고 상장 후 상황을 봐야 함
- ✓ 미디어 에이전시 겸 마케팅 커뮤니케이션 컨설턴트 회사인 MIGROUP 파왓 르엉뎃차와라차이(ภาวดี เรืองเดชวรชัย) 대표는 "두 회사의 상장이 광고업계에서는 큰 의미가 없으나 음반사가 수익을 내 향후 경쟁력을 높이려 한다는 것은 시사하는 바가 크다"라고 언급함

✓ [러시아] BTS <Beyond the Story> 러시아팬 관심집중 27)

KOCCA

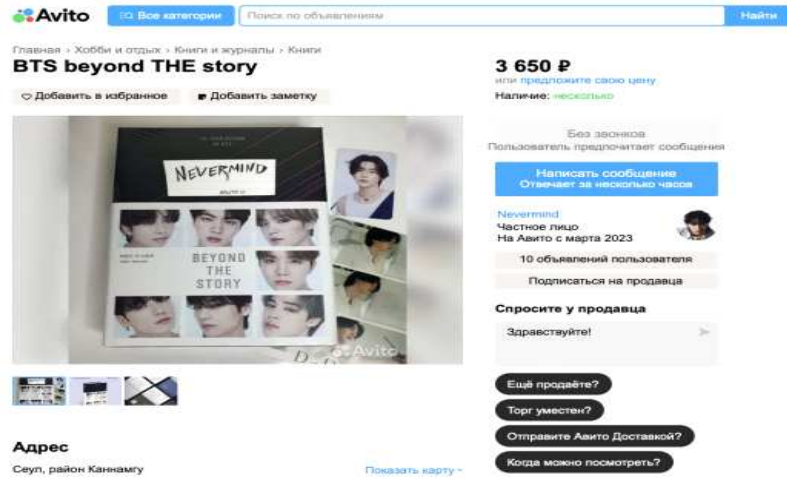
○ 러시아 팬들의 자발적인 번역부터 구입방법 공유까지

- ✓ 데뷔한지 10년이 지난 지금도 BTS의 인기, 군 입대, 솔로 활동 등 모든 것이 러시아 팬에게 큰 흥미를 주고 있음. 러시아 최대 뮤직 플랫폼인 '안텍스 뮤직'에 따르면 23년 상반기 BTS 음악의 스트리밍이 전년 동기대비 40% 증가했다고 함
- ✓ 그 동안 BTS와 관련된 책들이 여러 권 러시아에서 발간되었음. 이번에 발간된 <Beyond the Story>의 책은 아직 러시아어로 번역이 되거나 구입할 수 없음

26) 출처 : <https://thestandard.co/the-music-industry-returns-to-its-heyday-again/>

27) 출처 : <https://iz.ru/1553375/katerina-alabina/god-za-desiat-memuary-bts-vozglavili-top-muzykalnykh-biografii-amazon>

- ☑ 이에 러시아 팬들은 자발적으로 번역을 하고, 영문본이나 한국어본을 직접 구입해 러시아 중고 사이트에 업로드 하고 있음. 또는 중국 혹은 한국을 통해 구입할 수 있는 방법을 자세히 공유하는 등 커다란 관심을 보이고 있음



[그림 3] 러시아 BTS <Beyond the Story> 구매 사이트

패션



✓ [유럽] 한국 K 팝 아이돌과 명품 브랜드 기업의 만남 28)

KOCCA

- 프랑스 언론은 K 팝 가수들이 세계적인 명품 브랜드 앰배서더로 발탁되어 새로운 얼굴이 되고 있다며, 루이비통과 구찌를 비롯한 거대 기업이 서울에 주목하여 패션쇼를 개최했다고 전함. 이어, 한국의 가장 강력한 소프트 파워 중 하나는 K 팝이라며, 다수의 명품 브랜드 기업이 대중을 겨냥해 젊은 아이돌 스타와 파트너십을 맺어왔다고 덧붙임
 - ✓ 가장 많은 활약을 펼치는 그룹으로는 블랙핑크와 BTS 를 꼽음. 블랙핑크의 경우 모든 멤버가 서로 다른 명품 브랜드의 앰배서더로 활동할 뿐 아니라, 팬들이 그룹의 모든 소식에 높은 관심을 보여 마케팅 효과를 극대화 하는데 기여한다고 설명함
 - ✓ 또한, K 팝 팬들은 특정 그룹이나 멤버에 국한해 열정을 쏟지는 않는다는데, 인기 있는 앰배서더 외에도 뛰어난 재능을 가진 스타들이 많다고 덧붙임. 또한, 지금까지 알려진 대다수의 젊은 스타들은 한국의 4 대 대형 기획사 하이브, YG, SM, JYP 엔터테인먼트 소속이라고 전함
 - ✓ 이에 인기 K 팝 아이돌 앰배서더가 없는 브랜드는 미래의 잠재적 스타를 통해 마케팅 효과를 시험해볼 수 있다며, 하이브와 KOZ 엔터테인먼트가 함께 선보이는 신인 보이그룹 보이넥스트도어(BOYNEXTDOOR)가 명품 브랜드의 앰배서더 발탁을 받을 수 있을 것인지 기대함

✓ [태국] 가는 곳마다 런웨이, 태국 패션을 세계에 알린 배우 깐나란 29)

KOCCA

- 배우 깐나란 왕카쏬플라이(กัญญ์ณรัณ วงศ์ขจรไกล)가 일본 아사쿠사 지역에서 무에타이 복장과 타이실크로 만든 전통의상 등을 입고 태국 직물과 수공업품의 핫한 모습을 선보임
 - ✓ 태국국제예술공예지원센터(이하 SACIT)은 깐나란을 초청해 태국 직물로 만든 의상이 외국인들의 눈에 들도록 하는 특별 캠페인을 진행함
 - ✓ 깐나란은 천연섬유로 만든 야노핸드크라프트(Yano Handicraft) 브랜드의 불교설화에서 영감을 받은 무늬가 수놓아진 외투를 걸치고 247 스튜디오 브랜드의 스페인체리 무늬가 들어간 대나무 가방을 들고 런웨이를 펼쳐 일본인과 관광객들의 눈길을 사로잡음

28) 출처 : 프랑스 패션 전문 매거진, Fashion Network

<https://fr.fashionnetwork.com/news/K-pop-quand-les-marques-de-luxe-deviennent-fan-des-idoles-coreennes,1540953.html>

29) 출처 : <https://www.sanook.com/women/240417>

✔ [태국] 속옷 업체 사비나, <바비>와 콜라보레이션 성공 30)

KOCCA

- 속옷 전문업체 사비나(Sabina) 두엥다우 마하나와논(ดวงดาว มหะนาวานนท์) 회장은 “회사가 <바비(Barbie)>의 정체성을 확실히 보여줬다. <바비>에 푹 빠진 모든 연령대의 고객들을 만족시키기 위해 시그니처 핑크를 모든 제품에 반영했다”라고 언급함
 - ✔ 영화 <바비(Barbie)>가 개봉 첫 주 전 세계에서 110억 바트(약 4,140억 원)의 수익을 올리며 2023년 히트작에 오르면서 사비나의 ‘바비 컬렉션’이 매우 좋은 반응을 얻고 있어 회사는 3분기 판매에 도움이 될 것이라고 확신함
 - ✔ 과거 사비나는 한국계 미국인 예술가 에스더김(Esther Kim)과 협업해 한국과 아시아에서 인기 있는 캐릭터 ‘에스더버니’와 라인 캐릭터 ‘케어베어스’ 컬렉션으로 성공을 거둔 바 있음
 - ✔ 두엥다우 회장은 “이러한 캐릭터들을 좋아하는 고객들의 관심이 판매로 이어져 성공을 거두었기 때문에 앞으로 협업을 계속 진행할 것이며, 또한 제품이 마음에 들면 구매를 결정하는 소비자 특성상 특정 컬렉션 제품의 고객층이 제한돼 있지 않다는 것을 알았다”라고 강조함

30) 출처 : <https://www.prachachat.net/marketing/news-1356746>

통합(정책·기타)



✓ [북경] 2023 년 중국 문화산업 기업 영업매출액 전년 동기대비 7.3% 증가 ³¹⁾

KOCCA

- 7 월 30 일, 국가통계국(国家统计局)이 발표한 데이터에 따르면, 올해 상반기 규모이상³²⁾ 문화산업 기업 매출액은 총 5 조 9,357 억 위안(약 1,081 조 4,251 억 원)으로 전년 동기대비 7.3% 증가함. 이중 문화 뉴비즈니스의 매출액은 2 조 3,588 억 위안(약 429 조 9,749 억 원)으로 전년 동기대비 15% 증가함

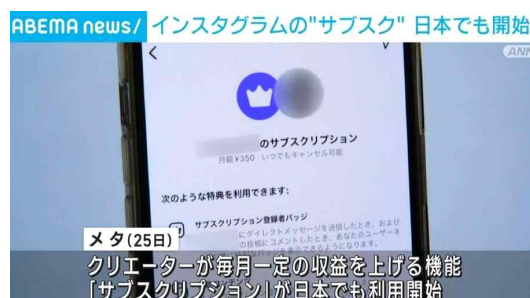
- ✓ 업종별로는 문화엔터테인먼트서비스가 전년 동기대비 76.2% 증가로 가장 높은 성장률을 기록함. 해당 기간 문화산업 기업의 이윤 총액은 전년 동기대비 35.4% 증가한 4,785 억 위안(약 87 조 1,779 억 원)으로 매출액 대비 이윤율 8.06% 수준임

✓ [일본] 인스타그램, 일본에서도 크리에이터 활동 지원 서브스크립션 개시 ³³⁾

KOCCA

- 인스타그램은 크리에이터 활동을 지원하기 위해 '서브스크립션'을 일본에서도 시작하였음

- ✓ 인스타그램을 운영하는 메타는 크리에이터가 팔로워의 지원을 통해 매월 일정 수익을 올릴 수 있는 기능 '서브스크립션'을 일본에서도 이용할 수 있게 되었다고 지난 25 일 발표함
- ✓ 인스타그램의 서브스크립션은 크리에이터가 설정한 월간 요금을 팔로워가 지불함으로써 매월 수입을 지속적으로 얻을 수 있음. 등록된 팔로워는 한정 콘텐츠를 볼 수 있는 기능 등 댓글을 단 게시물이나 메시지 옆에 보라색 배지가 표시됨
- ✓ 서브스크립션은 2022 년 11 월부터 미국 크리에이터들을 대상으로 처음 시작되었으나 향후 일본을 비롯 호주 등 10 개국에서 서브스크립션 기능을 제공한 후 전 세계로 확대할 예정임
- ✓ SNS 의 서브스크립션은 지난 4 월 트위터에도 도입되어 SNS 콘텐츠를 개발하는 크리에이터를 지원하는 움직임이 확산되고 있는 상황임



[그림 4] 인스타그램 서브스크립션 개시 뉴스 화면

31) 국가통계국 공식홈페이지 : http://www.stats.gov.cn/sj/zxfb/202307/t20230728_1941597.html

32) 규모이상은 <문화및관련산업분류 2018(文化及相關産業分類 2018)>에서 규정한 범위로 연 매출액 2,000 만 위안 이상의 공업기업, 연 매출 2,000 만 위안 이상의 도매기업 혹은 500 만 위안 이상의 소매기업, 연 매출액 1,000 만 위안 이상의 서비스기업이 포함됨. 이 중 문화 및 엔터테인먼트 업종은 연 매출액 500 만 위안 이상을 기준으로 함

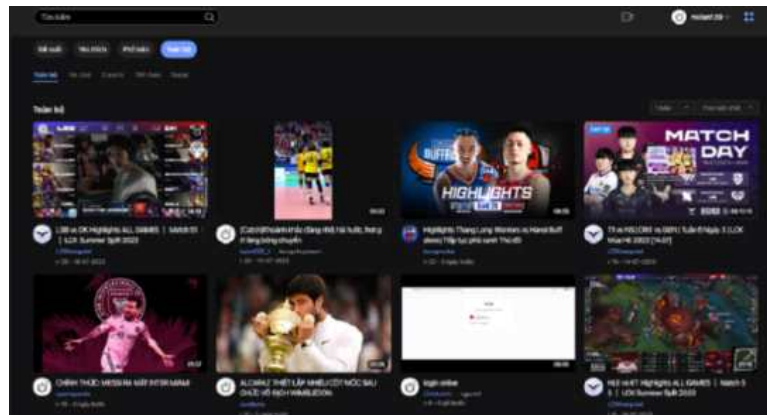
33) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/df2a77c34e9a9c41a24ee8559300b64dc4327f84>

✔ [베트남] VTVcab- 아프리카 TV, 베트남 현지 신규 플랫폼 서비스 론칭 34)

KOCCA

● 베트남 최대 국영방송사 'VTVcab'와 아프리카 TV 가 베트남 현지 신규 플랫폼 서비스 론칭을 위해 손을 맞잡았음

- ✔ 베트남 'VTVcab'과 협업해 출시한 현지 라이브 스트리밍 플랫폼 이름은 '온라이브'(OnLive)임. 양사는 베트남 현지 시장에서 큰 인기를 끌고 있는 이스포츠 분야에서도 협력, 다양한 언어의 이스포츠 생중계뿐 아니라 현지 이스포츠 리그 개최에도 협력할 계획임. 특히 OnLive 는 한국의 리그오브레전드 프로 리그인 'LCK'(League of Legends Champions Korea)를 중계할 방침으로, 그 외 다양한 이스포츠 리그를 중계할 예정임
- ✔ VTVcab 는 영화·TV 프로그램·스포츠·음악·엔터테인먼트·교육·뉴스 등 다양한 콘텐츠 리소스를 활용, OnLive 인플루언서 활동 환경을 제공할 방침. OnLive 는 베트남 최초로 독점 예능 프로그램의 방송 판권 인수 비용을 투자하고 사용자 커뮤니티 간에 무료 이용권을 공유하는 라이브 스트리밍 플랫폼임



[그림 5] OnLive는 영화·TV 프로그램·스포츠·음악·엔터테인먼트·교육·뉴스 등 다양한 콘텐츠 리소스 활용

✔ [베트남] 온라인 플랫폼, 베트남에서 1 억 6 천 1 백만 달러의 세금 지불 35)

KOCCA

● 베트남은 올해 상반기 구글, 애플, 페이스북, 넷플릭스, 틱톡 등 57 개 해외 온라인 플랫폼에서 3 조 9,400 억 동(1 억 6,650 만 달러)의 세금을 거둬들였음

- ✔ 이 중 3 조 4 천억 동은 국경을 넘나드는 대기업들이 베트남에서 세금을 더 쉽게 납부할 수 있도록 지난 3 월 설립된 일반과세부(GDT) 포털을 통해 직접 납부됨. 나머지 금액은 베트남에 있는 회사의 대표부들이 지불했음
- ✔ 세무당국은 지난해 말부터 운영 중인 전자상거래 포털을 통해 현재까지 330 여 개 전자상거래 플랫폼의 데이터를 기록하고 있음. 특히 올해 1 분기에는 6 만 4,300 명의 개인과 2 만 2,840 개의 조직이 이들 플랫폼에서 거래했으며, 거래액은 90 억 건으로 총 11 조 5 천억 동을 기록함

34) 출처 : <https://vtc.vn/vtvcab-bat-tay-ong-lon-han-quoc-ra-mat-nen-tang-streaming-tai-viet-nam-ar807498.html>

35) 출처 : <http://www.goodmorningvietnam.co.kr/news/article.html?no=65966>

✔ [베트남] 스타벅스 x 블랙핑크 컬렉션, 베트남에서 한정 상품 출시 ³⁶⁾

KOCCA

○ ‘스타벅스 x 블랙핑크’ 컬렉션의 특별 음료와 한정 상품들이 지난 7 월 25 일부터 베트남에서 출시됨

- ✔ 블랙핑크의 본 핑크 투어가 7 월 29~30 일 미딘 국립경기장(하노이)에서 개최된다는 정보가 나온 이후 베트남의 많은 브랜드, 부문, 단체 등은 이번 행사를 계기로 ‘트렌드 스윙’을 보였음. 협업 소식이 공식 게재된 지 24 시간 만에 1,500 개 이상의 좋아요와 400 개에 가까운 댓글을 받아 뜨거운 반응을 얻었음



[그림 6] ‘스타벅스x블랙핑크’ 컬렉션

✔ [UAE] UAE 에서 한국 문화를 경험할 수 있는 6 곳 ³⁷⁾

KOCCA

○ 아부다비 한국문화원과 두바이의 레스토랑, 슈퍼마켓, 한국은 현재 관광 부흥의 한가운데 있음

- ✔ K 팝 보이그룹 방탄소년단의 10 주년을 축하하기 위해 전 세계에서 약 40 만 명이 서울에 모였음
- ✔ UAE 샤르자가 주빈으로 참석한 서울국제도서전도 개최됨
- ✔ 동아시아 국가로 여행을 갈 수 없는 사람들을 위해 UAE 에서 축하하거나 문화를 경험할 수 있는 방법은 여전히 많음. 다음은 방문할 여섯 곳임
- ✔ 아부다비 한국문화원
 - 야스 섬에 있는 한국문화원은 UAE 에서 한국 문화를 경험할 수 있는 최고의 장소일 것임
 - 정기적으로 전시회, 워크숍, 콘서트 및 요리 교실과 같은 기타 활동을 개최하여 방문객에게 동아시아 국가와 문화의 다양한 측면에 대해 더 많이 배울 수 있는 기회를 제공함
 - 문화원에서는 한국어 수업을 위한 강의실, 행사와 워크숍을 위한 무대, 약 1,500 권의 도서를 소장한 도서관이 있음
- ✔ Hyu 한식당, 두바이
 - 두바이의 주메이라 레이크 타워에 있는 실속형 레스토랑은 유명한 한식 바베큐와 짬뽕(매콤한 해물 수프에 넣은 국수), 떡볶이(매콤한 소스에 볶은 떡)와 같은 요리를 제공하는 진정한 한국식 식사 경험을 제공함
 - 이 레스토랑은 두바이의 화려한 한식당 속에 숨은 보석으로, 간소한 식사 경험을 제공함

36) 출처 : <http://www.goodmorningvietnam.co.kr/news/article.html?no=65928>

37) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/lifestyle/things-to-do/2023/06/18/six-places-to-go-in-the-uae-to-experience-south-korean-culture>

✔ **먹방 쇼 레스토랑, 두바이와 아부다비**

- 필리핀인이 소유한 한국식 바비큐 레스토랑은 호스트가 시청자들과 소통하면서 다양한 양의 음식을 소비하는 한국에서 시작된 먹방에서 영감을 받았음
- 아부다비에는 알 와다 몰(AI Wahda Mall) 근처와 시티 시즌 호텔(City Seasons Hotel) 뒤에 두 곳이 있음
- 다양한 일품 요리가 제공되지만 가장 눈에 띄는 것은 와규, 안심, 등심, 립아이 스테이크를 무제한으로 제공하는 생바비큐임. 음식 외에도 레스토랑의 인테리어는 아시아 국가의 전통 의상을 전시하여 한국 문화의 다른 측면을 보여주기도 함

✔ **마당, 아부다비**

- 아부다비 공항 바로 옆에 있는 마당은 정통 요리와 한국식 바비큐를 제공할 뿐만 아니라 골프 코스가 보이는 노래방 공간도 겸비한 매력적이고 실용적인 레스토랑임
- 입구에 식사를 하고 떠나기 전에 한국 식자재를 구매할 수 있는 작은 아시아 식료품 코너가 있음

✔ **1004 고매, 두바이 및 아부다비**

- 한국 문화 애호가들은 아시아 슈퍼마켓 1004 Gourmet 을 방문하여 만두, 어묵, 요리에 들어가는 고추장 등과 같은 한국 식재료를 구매할 수 있음
- 두바이와 아부다비 전역에 4 개의 매장과 온라인 매장을 보유하고 있음. 아부다비 림 아일랜드 지점이 가장 규모가 크며 식품부터 스킨케어, 메이크업까지 수십 개의 브랜드를 판매함. 일본, 태국, 중국에서 수입된 신선한 농산물과 해산물뿐만 아니라 기타 잡화품목도 있음

✔ **패밀리 K 마트, 두바이**

- 다양한 한식 조미료부터 간식까지, 패밀리 K 마트에서는 쌀과 곡물부터 주먹밥, 만두와 같은 냉동 식품에 이르기까지 정통 한식을 다양하게 판매함
- 마트 안에는 작은 식당인 롤앤버블도 있어 보바차, 롤 등 다양한 요리를 맛볼 수 있음. 알 바샤(AI Barsha)에 위치한 패밀리 K 마트는 UAE 전역에 배송함

| 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	 hyyoon8591@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	 hongjiy84@kocca.kr
	UAE 비즈니스센터(두바이) 오현전 센터장	 +971-2-491-7227	 ho@kocca.kr
	태국 마케터(방콕) 박웅진 부장	 +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