

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

403 호

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> • [LA] 디즈니+, 1년 만에 두 번째 가격 인상 • [인도] OTT 서비스, 성장 위해 TV 전략 차용 • [인도] 재무부, 2021년 10월 이전 영화 배급에 적용되는 GST 관련 지침 발표 • [인도] CCI, 85억 달러 규모 Reliance-Disney 합병 승인...세부 조건은? • [인도] 엔터테인먼트 산업, 지난해 불법복제로 224억 달러 손실: 보고서 • [아르헨티나] 송중기의 한국 드라마, 고전이 되다 • [아르헨티나] 넷플릭스, 한국 영화에 베팅-플랫폼을 휩쓸고 있는 전쟁 영화 • [스웨덴] 헬싱보리에서 영화계 청년 네트워킹 행사 개최 • [태국] 태국 로케이션 인센티브, 기존 20%에서 30%까지 상향 예정 • [오사카] 총무성, '방송 콘텐츠 제작 거래 적정화 가이드라인' 개정판 발표 • [오사카] 2024년 9월 텔레비전 출하량 5% 증가, 가정에서 즐기는 대형 화면 • [영국] 영국 영화산업 세액 공제로 일자리 창출과 성장 동력 촉진 기대
 게임·유희합	<ul style="list-style-type: none"> • [LA] 로블록스, 아동 안전 강화를 위한 새로운 기능 도입 • [도쿄] 일본 최대 규모 아날로그 게임 행사 '게임마켓 2024 가을' 11월 개최 • [러시아] 한러 게임 교류 행사 개최 • [태국] 한국콘텐츠진흥원, 타일랜드게임쇼 2024 한국공동관 참가 • [싱가포르] MIPCOM 2024에서 다양한 콘텐츠를 선보인 싱가포르 기업들 • [프랑스] T1페이커, 파리 리그 오브 레전드 월드 챔피언십 4강 진출
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> • [심천] IPX, 상하이에서 '2024 IPX Summit' 개최 • [심천] 팜마트, '2024 PTS 상하이 국제 아트토이전' 개최 • [인니] 지역 기반 애니메이션 스튜디오, 교육용 콘텐츠 <베이비 주> 공개 • [인도] 온라인 게임산업 생태계, 둔세탁 문제로 골머리 • [인도] 비디오 게임 치팅 시장 급성장: 80개 사이트 연간 최대 7,320만 달러 벌어들임 • [인도] 게임 속 여성 캐릭터, 성적 고정관념 넘어 다양성·성숙함 향해 발전 • [오사카] 일본 애니메이션, 할리우드 접수하나? '도호 x 소니 투톱 체제' • [오사카] 10대 최애 캐릭터 '판추토끼' 아시아 진출 본격화
 만화·웹툰	<ul style="list-style-type: none"> • [오사카] 일본 최대 전자책 기업 사장이 말하는 서점의 미래 • [영국] <지금 우리 학교는> 원작자가 말하는 웹툰산업, 시즌 2, 영상화 과정



구분	제목
음악	<ul style="list-style-type: none"> [도쿄] 'MUSIC AWARDS JAPAN' 신설, 내년 5 월 도쿄서 개최 [베트남] 2024 젠페스트, 가수 싸이, 화사, 로꼬 출연 확정 [UAE] 아부다비, 첨단 엔터테인먼트 공연 시설, '스피어' 유치 계획 발표 [아르헨티나] 제니의 <만트라>, 발매 후 주요 음원 차트를 휩쓸어 [스웨덴] 스톡홀름 재즈 페스티벌 개최 [태국] 주태국한국문화원, K 팝 글로벌 컬처 토크쇼 개최 [말레이시아] 2025 년, 말레이시아에서 국제 라이브 콘서트 전망 [오사카] 지브리 음악의 거장 히사이시 조, 일본 센추리 교향악단 음악 감독으로 [영국] '원디렉션' 리엄 페인의 사망으로 촉발된 음악산업의 돌봄 의무 [영국] 업계를 바꾸려는 K 팝 그룹 '르세라핌' [스페인] '2024 뮤직뱅크 인 마드리드' 공연장 변경과 악천우에도 개최
통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> [북경] 중국 AI 개발자 중 39.7%가 AI 플랫폼과 툴 개발에 종사 [북경] 2024 북경국제문예소비박람회, 11 월 1 ~ 3 일 개최 예정 [심천] 웨원그룹, 로컬 트레이딩 카드 게임사 Hitcard 10% 지분 획득 예정 [UAE] 오만 '24 년 상반기 프리존 및 특별 경제구역 투자 전년 대비 20% 성장 [인도] 정부, OTT 플랫폼 규제 위한 새로운 방송정책 수립 중 [인도] 대법원, OTT 플랫폼 규제 위원회 설립 청원 기각 [스웨덴] 작가 연합, 하이브리드 출판사 'Lava'에 경고 [스웨덴] 정부, 임기 후반 문화부 계획안 발표 [태국] 제 29 회 태국 도서전, 성황리에 마무리 [태국] 국가소프트파워위원회 명단 일부 개정 [싱가포르] GovTech, 대화형 인터페이스 Sense 출시 [오사카] 반다이 남코 어뮤즈먼트, 새로운 가족형 엔터테인먼트 예고 [오사카] 2025 오사카 · 간사이 엑스포, '운영 스태프 900 명 대규모 채용 나서' [오사카] 2025 오사카 · 간사이 엑스포 앞두고 민박 열풍, 호텔가격 상승 속 새로운 숙박 선택지 [스페인] 문화강국 대한민국: 한강 노벨 문학상 수상과 한류의 영향력 [스페인] 단순한 유행을 넘어 지속 가능한 문화적 영향력으로



방송·영화



✓ [LA] 디즈니+, 1 년만에 두 번째 가격 인상 1)

○ 수익성 개선을 위한 조치로 해석

- ✓ 지난 17 일(현지시간) 폰아레나(Phonearena)에 따르면 글로벌 OTT(온라인동영상서비스) 디즈니+가 미국 구독자들을 대상으로 가격 인상을 진행했다고 보도함. 이번 스트리밍 서비스의 가격 인상은 지난 23 년 10 월 이후 1 년만에 두 번째로, 수익성을 강화하려는 의도로 해석함
- ✓ 미국에서 광고 포함 요금제는 월 7.99 달러에서 월 9.99 달러로 인상됐으며, 광고 없는 요금제는 월 13.99 달러에서 월 15.99 달러로 각각 2 달러씩 인상되었음. 디즈니의 또 다른 스트리밍 플랫폼 훌루의 광고 포함 요금제는 월 7.99 달러에서 월 9.99 달러로, 훌루의 광고 없는 요금제는 월 17.99 달러에서 월 18.99 달러로 각각 올랐음
- ✓ 추가로 디즈니+는 미국과 유럽, 아시아태평양 등 여러 지역에서 계정 공유 제한 정책도 시행하여, 지난 달 말부터 가족 외에 계정 공유 사용자를 늘릴 경우 추가 비용을 받고 있음. 사용자 1 명 추가 시 광고를 포함한 요금제는 월 6.99 달러, 프리미엄 요금제는 월 9.99 달러를 지불해야함
- ✓ 이를 두고 OT 전문매체 더버지는 “스트리밍 서비스에서 수익성을 높이고자 하는 디즈니의 계획”이라며 “구독자들이 기뻐하지 않을 새로운 가격 인상의 물결”이라고 해석함. 한편 디즈니+는 지속적인 스트리밍 적자를 겪다가 올해 3 분기 스트리밍 부문에서 첫 흑자 전환에 성공하였음. 이를 두고 업계는 올해 연간 기준으로 흑자 전환에 성공할 수 있을지 주목하고 있음

✓ [인도] OTT 서비스, 성장 위해 TV 전략 차용 2)

○ 에피소드 주간 단위 공개, 광고 기반 구독 모델 도입 등...소비자들도 광고 시청에 익숙

- ✓ 인도의 OTT(Over-The-Top) 스트리밍 서비스들이 성장 전략으로 TV 방식을 차용하고 있음. 미니 시리즈 드라마의 주간 에피소드 공개, 가족 친화적 콘텐츠 확대, 광고가 포함된 유료 구독 플랜 도입 등이 그 예임
- ✓ Amazon 은 최근 2025 년부터 인도에서 Prime Video 미니 시리즈 드라마와 영화에 제한된 광고를 포함할 계획이라고 발표했음. “우리는 기존 TV 와 다른 스트리밍 서비스보다 광고를 의미 있게 줄일 것이며, 광고 없는 옵션도 새로 제공할 예정”이라고 밝혔음
- ✓ Prime Video 는 유료 서비스로 운영되고 있으며, 2021 년 무료 광고 지원형 서비스 miniTV 를 시작한 후, Times Internet 에서 MX Player 를 인수하면서 해당 서비스를 Amazon MX Player 로 이름을 바꿨음

1) 출처 : https://www.phonearena.com/news/disney-plus-hulu-espn-plus-price-hikes_id163923

2) 출처 :

<https://www.hindustantimes.com/cities/mumbai-news/streaming-services-adopt-tv-strategies-for-growth-101729797618426.html>

- ☞ Ormax Media 의 Keerat Grewal 에 따르면, 현재 스트리밍 서비스는 SVoD(구독 기반 비디오)나 AVoD(광고 기반 비디오)로 분류되지만, Amazon 이 새롭게 도입할 유료 광고형 서비스는 아직 정의되지 않았다고 설명함
- ☞ <인도 스트리밍 시장과 광고의 중요성> - Ormax 의 8 월 보고서에 따르면 인도에는 약 5 억 4,700 만 명의 OTT 사용자가 있지만, 유료 구독은 지난 2 년 동안 1 억 명에 머물러 있는 상태임. OTT 사용자 수의 성장은 주로 소도시와 농촌 지역에서 무료 콘텐츠를 시청하는 AVoD 사용자에게 의해 이루어지고 있음
- ☞ 구독 수익이 늘지 않으면서 OTT 플랫폼들은 광고 수익에 점점 더 의존할 것으로 예상됨. 그러나 플랫폼들은 유저 경험을 고려해 TV 처럼 방해가 되는 광고 대신 유저 친화적인 광고 방식을 채택할 것으로 보임
- ☞ <TV 와 같은 콘텐츠 전략의 변화> - 스트리밍 콘텐츠 또한 점차 가족 관람을 고려한 청정한 엔터테인먼트로 변화하고 있음
- ☞ 전 TV 업계 임원인 Anuj Gandhi 는 OTT 콘텐츠의 경우, 날카로운 부분이 사라지고, 가족들이 인터넷 연결 스마트 TV(CTV)로 함께 시청할 수 있는 깨끗한 콘텐츠로 변화하고 있다고 설명함. 인도에서는 분기마다 백만 가구씩 CTV 보유 가구가 늘어나고 있음. 이는 광고주를 위한 더 넓은 시청자층을 확보하려는 OTT 플랫폼들에게 유리한 환경임
- ☞ Zenith India 의 Jai Lala CEO 는 OTT 플랫폼이 구독 수익만으로는 콘텐츠 비용을 충당하기에 부족하기 때문에 광고 수익을 통해 수익성을 확보해야 한다고 강조함. 또 인도의 전통적인 미디어는 다른 글로벌 시장에 비해 광고 의존도가 높아 소비자들도 광고 시청에 익숙함. 이와 함께, 인도 디지털 광고 성장률이 TV 를 뛰어넘으면서 점점 더 많은 브랜드들이 OTT 를 비롯한 디지털 매체에 주목하고 있음

☑ [인도] 재무부, 2021 년 10 월 이전 영화 배급에 적용되는 GST 관련 명확한 지침 발표 3)

○ Producers Guild 의 4 년 간 노력의 결실...불확실성 제거로 영화산업 성장, 투자 촉진 기대

- ☞ 인도 재무부가 2021 년 10 월 이전의 영화 배급에 적용되는 상품 및 서비스세(GST)에 대한 명확한 지침을 발표하며, 자국 영화산업에 큰 혜택들 제공했음
- ☞ 이번 발표는 영화제작사, 배급사 및 기타 주요 이해관계자들이 수년간 직면해온 불확실성을 해소함. 특히, 영화 산업 관련 많은 업체들은 지난 한 해 동안 GST 관련 소명 사전통지를 받아 큰 불안을 호소해 왔음
- ☞ 인도 Producers Guild 는 이 문제 해결에 중요한 역할을 수행했으며, 지난 4 년간 Ernst & Young(EY)과 협력해 중앙 및 주 정부 주요 인사들과 활발한 논의를 이어 갔음. 이 과정에서 GST 요율의 모호성이 영화 산업에 미치는 부정적 영향을 강조하는 상세한 보고서를 제출했음
- ☞ Producers Guild 와 EY 의 꾸준한 노력은 최근 GST 위원회 회의에서 긍정적 결실을 맺어, 재무부가 필요한 명확성을 제공함으로써 과거 GST 요율에 관한 문제를 해결하게 됐음. 이번 결정은 2021 년 10 월 이전 영화 배급에 대한 과거 GST 요율을 명확히 규정하며, 많은 업계 관계자들이 걱정하던 미납 세금과

3) 출처 :

<https://www.caclubindia.com/news/gst-clarity-for-film-industry-producers-guilds-four-year-efforts-yield-victory-24036.asp>

재정적 패널티의 부담을 해소함

- Producers Guild 는 이번 명확화가 영화 제작 및 배급의 안정성과 재정적 확실성을 강화하여 영화 산업의 투자와 창의성을 지속적으로 촉진할 수 있을 것으로 기대함

☑ [인도] CCI, 85 억 달러 규모 Reliance-Disney 합병 승인...세부 조건은? 4)

○ 7 개 TV 채널 매각, 크리켓 방송권 광고의 번들링 제한, 광고 효율의 합리적 수준 인상 금지 등

- 인도경쟁위원회(CCI)가 최근 48 페이지에 달하는 세부 명령을 통해 Reliance Industries 와 Walt Disney 의 거대 미디어 자산 합병을 승인함. 이 합병에는 여러 조건이 부여되었으며, 그중 하나로 7 개의 TV 채널을 매각해야 함
- 또한 규제 당국의 승인을 얻기 위해, 양사는 IPL, ICC, BCCI 크리켓 방송권에 대한 TV 광고 슬롯을 번들링하지 않기로 자발적으로 합의했음. 해당 합병 계약의 일환으로, Hungama 와 Super Hungama 를 포함한 7 개 채널이 매각될 예정임
- CCI 의 승인은 IPL, ICC, BCCI 방송권과 관련한 TV 및 OTT 광고 슬롯의 번들 판매를 제한하는 조건을 포함하고 있음. 광고 효율 역시 합리적인 수준 이상으로 인상하지 않기로 양사는 약속했음. 또한, 인도 정보방송부는 Viacom18 Media Pvt Ltd 가 보유한 채널을 Star India Pvt Ltd 에 이전하는 라이선스 이전을 지난달 승인했음
- 올해 8 월 28 일, CCI 는 Mukesh Ambani 가 이끄는 Reliance Industries 와 Walt Disney Co 의 미디어 자산 합병을 조건부 승인했으며, 이 합병으로 인도 최대의 미디어 제국이 탄생할 예정임. 이번 합병은 Reliance 가 미디어 시장에서 주도권을 강화하고 IPL 과 같은 크리켓 방송권을 대규모로 보유하게 되는 계기가 되었음
- 합병 후 Reliance 는 새로운 통합 기업에서 60% 이상의 지분을 확보하게 되고, Disney 는 나머지 37%를 보유하게 됨. 이로써 두 개의 스트리밍 서비스와 120 개 TV 채널을 운영하는 거대한 미디어 기업이 탄생하게 됨

☑ [인도] 엔터테인먼트 산업, 지난해 불법복제로 224 억 달러 손실: 보고서 5)

○ OTT 플랫폼, 불법 콘텐츠 주요 원천...높은 구독료, 구독 관리 번거로움이 불법 행동의 원인

- 시장조사기관 Earnst & Young(EY)와 인도인터넷모바일협회(Internet and Mobile Association of India, IMAI)가 발표한 보고서에 따르면, 인도 엔터테인먼트 산업은 2023 년에 불법 복제로 인해 약 224 억 달러의 손실을 입었음

4) 출처 :

<https://www.livemint.com/companies/news/reliancedisney-merger-cci-approves-8-5-billion-deal-in-detailed-order-tv-ad-slots-for-cricket-to-not-be-bundled-11729606755779.html>

5) 출처:

<https://www.newsbytesapp.com/news/business/indian-entertainment-content-worth-rs-22-400cr-pirated-last-year/story>

- ✔ 보고서에 따르면, 인도의 미디어 소비자 중 절반 이상이 불법 콘텐츠를 이용하며, 이 중 OTT 플랫폼이 불법 콘텐츠의 63%를 차지함
- ✔ <재정적 영향> - 보고서에 따르면, 영화관에서 제공되는 콘텐츠의 불법 복제에서 약 137 억 달러가 발생했으며, OTT 플랫폼에서의 불법 콘텐츠 복제로 인해 약 87 억 달러가 추가 손실을 보았음. 이러한 불법 행위는 또한 43 억 달러에 달하는 상품 및 서비스세(GST) 손실로 이어져, 인도의 엔터테인먼트 산업에 큰 재정적 타격을 주었음
- ✔ <산업 대응> - IAMA 디지털 엔터테인먼트 위원회 회장 로hit 자인(Rohit Jain)은 불법 복제에 대한 공동 대응의 필요성을 강조했으며, 인도 디지털 엔터테인먼트 시장이 2026년까지 146 억 달러에 이를 것으로 전망되지만, 불법 복제로 인해 이러한 기회가 위협받고 있다고 언급함. 자인은 정부 기관, 업계 관계자, 소비자들이 불법 복제에 맞서 협력할 것을 촉구했음
- ✔ <소비자 행동 및 요인> - 높은 구독료, 원하는 콘텐츠의 부재, 여러 구독 관리의 번거로움 등이 소비자들이 불법 복제를 선호하는 주요 이유로 나타났음. 특히 19~34 세의 젊은 층에서 불법 콘텐츠 소비가 높았으며, 여성은 주로 OTT 쇼를, 남성은 고전 영화를 선호함
- ✔ 흥미로운 것은, 불법 콘텐츠 이용자의 64%는 광고가 삽입된 무료 서비스가 제공된다면 합법적인 경로로 전환할 의향이 있다고 답했음. 이는 콘텐츠 제공자들이 가격 모델과 접근성 전략을 재고해야 할 필요성을 시사함

✔ [아르헨티나] 송중기의 한국 드라마, 고전이 되다 6)

○ 빼어난 출연진을 자랑하는 한국 드라마

- ✔ 송중기는 주요 방송 프로그램에 출연한 세계적으로 유명한 한국 드라마 배우임. 덕분에 그는 장르의 고전으로 자리매김했으며 경력에 획을 그은 캐릭터들을 만들어 낼 수 있었음
- ✔ 그중 하나는 한국에서 태어나 유럽에서 자란 이탈리아 마피아의 일원, 빈센조 까사노(Vincenzo Cassano)를 연기한 <빈센조>에서의 역할임. 이 작품에서는 송중기의 이탈리아어 연기를 볼 수 있음. 돋보이는 코미디 장면 또한 이 드라마의 특징임
- ✔ 송중기가 연기한 인물은 패밀리의 사업을 위해 한국에 도착했으며, 철거하려는 건물에 있는 개성 넘치는 상인들과 공존해야 함. 그는 자신의 진짜 의도나 전과를 들키지 않고 이들 모두를 내보낼 수 있는 창의적인 방법을 찾아야 함
- ✔ 그 와중에 그는 각 세입자의 이야기에 공감하고 몇몇 사람들과 우정을 나누며 그들의 문제를 도와줌. <빈센조>는 장르의 고전으로 등극할 만큼 재미있는 장면이 많으며, 촬영이 진행됐던 건물은 현재 K 드라마에 관심 있는 이들을 위한 관광 명소가 됨. 올해 송중기는 한국 드라마 <눈물의 여왕>에 특별 출연하는 등 부정기적인 연예 활동을 함

6) 출처:

<https://www.minutoneuquen.com/entretenimiento/2024/10/14/netflix-la-serie-coreana-de-song-joong-ki-que-se-convirtio-en-un-clasico-363791.html>

✔ [아르헨티나] 넷플릭스, 한국 영화에 베팅 - 플랫폼을 휩쓸고 있는 전쟁 영화 7)

○ 액션, 드라마 및 감동을 한데 모아 전시의 우정, 충절, 생존 이야기를 그린 역사적 서사시

- ✔ 넷플릭스는 최근 플랫폼을 강타하며 관객들의 큰 호평을 끌어내는 영화를 공개하는 등 한국 작품에 지속적으로 베팅하고 있음. 이 영화는 우리를 16세기 조선 왕조로 데려가는 한국 액션 사극 영화 <전란 (Invasion, insurreccion)>임. 사회정치적 격변의 시기를 배경으로 일본의 침입이 낳은 결과와 그 충격이 두 친구의 삶에 미친 영향에 초점을 맞춘 이야기임
- ✔ 영화는 어린 시절부터 깊은 우정으로 연결된 두 남자, 천영과 종려의 이야기를 다룸. 서로 다른 신분에도 불구하고 그들의 연은 끊어지지 않음. 그러나, 일본의 침략이 두 사람을 갈라놓고 그들은 서로 다른 편에서 대립하게 됨
- ✔ 전쟁 후 그들은 혼란 속에서 살아남아 재회하지만, 서로 적이 됨. 천영은 전문 검객이 되었으며 종려는 군대에서 출세함. 두 사람의 행보는 반란 한가운데서 다시 교차하고, 그들은 과거와 충절, 우정의 본질에 직면하게 됨



|그림 1| 영화 <전란> / 출처: 넷플릭스

✔ [스웨덴] 헬싱보리에서 영화계 청년 네트워킹 행사 개최 8)

- 헬싱보리(Helsingborg)의 청소년·청년 단체 ‘프리스후셋(Fryshuset)’이 넷플릭스의 지원을 받아 더 많은 청년들이 영화계에 진출하도록 돕기 위한 네트워킹 행사 “Your way in”을 개최함
- ✔ 해당 행사는 청년들이 영화 산업 진출 문턱을 낮추는 것을 목표로 하며, 1:1 로테이션 대화 방식으로 실제 영화 업계 종사자들을 만나 네트워킹을 구축할 기회를 제공함
- ✔ 이번 프로젝트에 참여한 실제 영화 업계 종사자의 예로는 스웨덴 공영 방송사 SVT의 시리즈 <Tunna

7) 출처 :

<https://www.canal26.com/espectaculos/netflix-apuesta-a-las-peliculas-coreanas-cual-es-el-filme-de-guerra-que-arrasa-en-la-plataforma--395694>

8) 출처 :

<https://www.svt.se/nyheter/lokalt/helsingborg/speeddating-i-helsingborg-ska-hjalpa-fler-unga-in-i-filmbranschen>

Blå linjen(얇은 파란 선))을 제작한 Olof Spaak 감독이 있으며, 그는 젊은 영화 제작자들을 만나 영화 산업에 진출하는 여러 경로를 설명했고, “영화계 새로운 인재를 유치해 영화 산업이 더 성장하기를 바란다.” 라고 밝힘

- ☑ 행사를 개최한 프리스후셋(Fryshuset)의 Karl Champ Molosi Bjurman 은 많은 청년들이 영화 산업에 약 130 개가 넘는 직업이 있다는 사실을 모른다는 점을 언급하며 청년들이 이번 기회를 통해 영화 제작 과정에 더 잘 알게 되기를 바란다고 전함

☑ [태국] 태국 로케이션 인센티브, 기존 20%에서 30%까지 상향 예정 9)

- **씨라왕 태국 관광체육부장관은 연간 평균 400~500 편의 로케이션을 유치해 국가수입을 창출하기 위해 인센티브 상향 안을 내각에 건의할 것이라고 밝혔음**
 - ☑ 변경안은 5 천만 바트(약 19 억 5 천만 원) 이하 투자 시 15% 환급, 5 천만 바트(약 19 억 5 천만 원)~1 억 바트(약 39 억 원) 투자 시 2% 환급, 1 억 바트(약 39 억 원)~1 억 5 천만 바트(약 58 억 5 천만 원) 투자 시 25% 환급을 기본으로 하며, 2 선 도시 촬영 또는 태국인 고용비용 등을 평가해 3~5%의 추가 인센티브를 지급할 수 있음
 - ☑ 이외에도 인센티브 지급 조건을 완화해 태국 현지 촬영 비중(일수)을 기존 50% 이상에서 20% 이상으로 조정할 계획임
- **지난해 66 억 바트(약 2,640 억 원)의 로케이션 매출을 달성한 태국은 올해 70 억 바트(약 2,730 억 원) 이상의 매출을 거둘 수 있을 것으로 예상함**
 - ☑ 태국영화사무국(TFO)에 따르면 2024 년 1 월 1 일부터 10 월 24 일까지 외국 제작사들이 태국에서 총 369 편을 촬영해 50 억 5,300 만 바트(약 1,971 억 원)의 매출을 기록했음
 - ☑ 총 38 개 국가에서 6,767 명의 외국인과 21,905 명의 태국인이 태국 로케이션에 참여했음
 - ☑ 국가별 촬영 작품 수 순위는 ①일본(47 편), ②인도(41 편), ③한국(31 편), ④중국(31 편), ⑤미국(26 편)임
 - ☑ 태국 관광체육부는 태국에서 로케이션하고 블랙핑크 리사가 출연한 HBO 드라마 <화이트로터스 시즌 3>를 비롯해 영화 <쥬라기 월드 4>, <에이리언> 시리즈 등의 촬영지를 찾는 관광객들의 방문이 최소 10% 이상 증가할 것으로 기대하고 있음

9) 출처 : <https://www.thansettakij.com/business/tourism/610038>

✔ [오사카] 총무성, "방송 콘텐츠 제작 거래 적정화 가이드라인" 개정판 발표 10)

- 일본 총무성은 방송 콘텐츠 제작 거래의 공정성과 투명성을 강화하기 위해 개정된 "방송 콘텐츠 제작 거래 적정화에 관한 가이드라인" 개정판을 발표함. 이 가이드라인은 방송 프로그램 제작사와 방송사 간의 거래에서 발생할 수 있는 문제점을 개선하고, 적절한 거래 관행을 유지하기 위해 개정됨
 - ✔ 이번 개정판에서는 특히 '저작권 귀속 문제', '거래 가격 결정 방식', '제작 내용 변경 및 재작업에 관한 절차' 등에 대한 세부 가이드라인이 추가됨. 가이드라인은 방송 콘텐츠의 질을 향상시키고, 제작사와 방송사의 공정한 거래를 장려하며, 양측 간의 파트너십을 강화하는 것을 목표로 함
 - ✔ 개정된 가이드라인은 프리랜서 및 중소기업과의 거래 보호, 거래 계약서 교부 및 서면 계약 절차의 투명화 등을 강조하고 있음. 특히 프리랜서와의 부당한 거래를 방지하기 위해 법적 규제도 함께 포함됨. 또한, 장시간 노동과 갑질 방지에 대한 새로운 규정도 포함되어, 방송 콘텐츠 제작 환경의 개선을 도모하고 있음
 - ✔ 이번 개정은 2024년 8월 20일부터 9월 18일까지 실시된 의견 수렴을 반영한 결과임. 총무성은 공정 거래위원회 및 중소기업청과 협력하여 방송 콘텐츠 산업 전반의 공정한 거래를 촉진하고, 이번 가이드라인을 통해 방송 콘텐츠 제작 거래가 더욱 투명하고 공정하게 이루어질 수 있도록 지속적으로 노력할 계획임

✔ [오사카] 2024년 9월 텔레비전 출하량 5% 증가. 가정에서 즐기는 대형 화면 11)

- 일본의 전자정보기술산업협회(JEITA)는 2024년 9월의 국내 텔레비전 출하 대수가 전년 동기 대비 5.2% 증가했다고 발표함
 - ✔ 이는 3개월 연속으로 전년을 웃도는 수치를 기록한 것임. 가정에서 영화와 같은 엔터테인먼트를 즐기려는 수요가 증가하고, 대형 고화질 텔레비전이 많이 출시된 것이 이 수치 증가의 원인으로 분석됨
 - ✔ 인치별로는 50인치 이상이 전체 출하 대수의 약 40%를 차지하며, 그 대수는 14만 2천 대로 전년 동기 대비 3.2% 증가했음. 40~49 인치는 10.7% 증가한 9만 7천 대를 기록했음
 - ✔ 2024년 4월부터 9월까지 일본 국내의 초박형 텔레비전 출하 대수는 전년 동기 대비 3.2% 증가하여 총 206만 9천 대였고, 출하 금액은 3.6% 증가한 2,026억 엔(약 1조 8천억원)이었음. 여름 보너스 증가와 2024 파리 올림픽이 큰 영향을 미쳤을 것으로 예상됨
 - ✔ 하지만 9월 가전제품 전체 출하 금액은 전년 동기 대비 7.7% 감소하여 831억 엔(약 7천 6백억 원)에 그쳤음. 신차 생산이 한풀 꺾여, 자동차 내비게이션의 출하 대수가 21.4% 감소하여 24만 8천 대로 하락한 것이 원인으로 분석됨

10) 출처 : https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu04_02000227.html

11) 출처 : 닛케이 속보 뉴스(2024.10.21.), 9월 TV 출하 대수 5% 증가, 3개월 연속 플러스 대형 견인

✔ [영국] 영국 영화산업 세액 공제 통해 일자리 창출과 성장 동력 촉진 기대 12)

- 영국 문화부 독립영화 세액 공제 혜택 발표, 영화산업 성장 동력 촉진할 것으로 기대
 - ✔ 영국 문화부 장관 리사 낸디(Lisa Nandy)는 영화산업의 성장을 촉진하기 위해 독립영화에 새로운 세액 공제를 도입하는 법안을 의회에 제출, 10 월 30 일부터 해당 혜택이 적용될 예정임
 - ✔ 세액 공제는 제작비가 1,500 만 파운드(한화 약 260 억 원) 미만인 독립영화에 대해 53%까지의 공제 혜택을, 제작비 2,350 만 파운드(한화 약 420 억 원)까지의 영화도 축소된 수준의 공제 혜택을 제공할 예정임
 - ✔ 이는 영국 영화제작자들의 독립영화 제작을 활성화하고 다른 나라와의 공동제작을 유치하는데 이바지하여 영국의 일자리 창출과 경제 성장, 투자 유치를 촉진할 것으로 기대함
 - ✔ 이와 더불어 장관은 근로자 교육을 총괄하는 기관인 '스킬스 잉글랜드'(Skills England)와 협력하여 25,000 개의 창조산업 일자리 공백을 채우기 위해 노력하겠다 함
 - ✔ 세액 공제에 따라, 영국의 파인우드 스튜디오(Pinewood Studio)는 영국 버킹엄셔(Buckinghamshire)에 새로운 영국 독립제작 허브(Indie Production Hub)를 설립하여 독립영화 제작자에 세금 공제 지원 서비스와 사운드 스테이지, 워크숍 공간을 제공할 예정임

12) 출처 :

<https://www.gov.uk/government/news/uks-world-class-film-sector-handed-major-jobs-and-growth-boost-by-tax-reliefs>

<https://www.gov.uk/government/news/culture-secretary-sets-out-plans-to-turbocharge-the-economic-impact-of-british-filmmaking>

게임·융복합



✓ [LA] 로블록스, 아동 안전 강화를 위한 새로운 기능 도입 13)

○ 그동안 제기됐던 아동 보호 논란에 대한 안전 정책 강화

- ✓ 지나 24 일(현지시간) 인기 게임 플랫폼 로블록스는 아동 보호를 위한 새로운 기능을 추가할 것이라고 발표함. 로블록스가 이용자들에게 보낸 이메일에 따르면 앞으로 13 세 미만 아동의 접근 권한이 더 많이 제한되고, 부모가 자녀에 대한 더 많은 통제권을 가지게 된다고 전함
- ✓ 로블록스는 자녀의 온라인 계정 연결을 감독할 수 있는 부모 계정이 신설될 예정이라고 밝힘. 앞으로 부모가 자신의 기기에서 자녀의 보호 기능을 확인하고 업데이트할 수 있으며, 하루 사용시간과 친구 목록과 같은 정보에도 접근할 수 있게 됨
- ✓ 또한 13 세 미만 이용자는 '특정 채팅 기능'을 이용할 때 부모의 동의가 있어야 하며, 9 세 미만 이용자도 '일정 수준의 폭력 및 저속한 유머'가 포함될 수 있는 '적당(moderate)' 등급의 '콘텐츠 성숙도'를 가진 콘텐츠를 이용할 때 부모의 동의가 필요함. 콘텐츠 성숙도는 연령 기준이 아닌 콘텐츠가 제공하는 경험 종류를 기준으로 한 새로운 등급제도로, 부모는 자녀가 접근할 수 있는 콘텐츠 수준을 제한할 수 있음
- ✓ 이와 같은 기능은 다음 달부터 적용될 예정으로, 그동안 꾸준히 발생한 아동 보호 문제가 원인으로 분석됨. 소니는 로블록스가 아이들에게 부적절한 성적 콘텐츠를 노출시키는 것에 대한 우려로 호스팅하는 것을 거부한 바 있으며, 이달 초 미국 행동주의 투자 회사 '힌덴버그리서치' 등으로부터 아동 안전을 외면한다는 비판을 받았음
- ✓ 로블록스측은 "회사는 제품 설계 단계에서 안전성을 강화하기 위해 노력하고 있다"라며 "부모들이 자녀를 보호하는데 유용하게 사용할 수 있는 다양한 방법을 계속해서 모색하겠다"라고 강조하며 "플랫폼 내에서 기준을 준수하지 않는 모든 콘텐츠와 행동을 심각하게 받아들이고, 안전을 매우 중요하게 생각하고 있다"라고 밝힘

✓ [도쿄] 일본 최대 규모 아날로그 게임 행사 '게임마켓 2024 가을' 11 월 개최 14)

○ 주식회사 Arclight 는 일본 최대 규모의 아날로그 게임 행사인 '게임마켓 2024 가을(ゲームマーケット 2024 秋)'을 11 월 16 일부터 17 일까지 마쿠하리멧세 4~7 홀에서 개최한다고 밝힘

- ✓ 아날로그 게임이란 보드게임, 카드게임, 테이블게임, TRPG(Table-talk Role Playing Game), TCG(Trading Card Game), 머더 미스터리 게임 등 전원을 사용하지 않는 게임을 칭함. 이들 게임 자체의

13) 출처 :

<https://www.msn.com/en-us/news/technology/roblox-is-making-changes-for-pre-teen-users-after-reports-that-it-ailed-to-protect-children/ar-AA1sOdkY?ocid=BingNewsVerp>

14) 출처 : <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000057.000041113.html>

재미도 있지만, 디지털화가 가속화되는 오늘날의 ‘대면 커뮤니케이션 툴’로도 주목받고 있음

- ✔ 게임마켓은 남녀노소 모두 아날로그 게임을 즐길 수 있는 대형 이벤트로, 2000년 첫 개최 이후 20년이 넘는 역사를 자랑하며, 매년 규모가 확대되어 현재는 약 2만 명의 관람객이 찾아오는 행사로 성장함
- ✔ 또한 “게임마켓을 더 즐기고 싶다.”, “이틀 기간만으로는 아쉽다.”라는 요청에 따라 참여형 부대 행사인 ‘게임마켓 플레이워크(ゲームプレワーク)’가 11월 4일부터 개최되며, 사전 보드게임 체험이벤트인 ‘포어슈필(フォアシュピール)’과 ‘초신작체험회(超新作体験会)’ 같은 인기 이벤트와의 연계나 출판자 교류회 등도 예정되어 있음
- ✔ 16일 행사 종료 후 구매한 게임을 밤까지 즐길 수 있는 ‘게임마켓 나이트(ゲームマーケットナイト)’의 좌석을 400석으로 대폭 늘리고, 또한 17일에는 게임마켓 2024 가을에 출품된 게임을 니코니코 스트리머들이 소개하는 특설 부스도 마련될 예정임
- ✔ 이번에는 기존과 달리 지바현(千葉県)에 위치한 마쿠하리멧세에서 개최하며, 운영 시간도 하루 6시간에서 코로나 이전의 7시간으로 확대하여 시행할 계획임



[그림 2] '게임 마켓 2024 가을' 행사 이미지

✔ [러시아] 한콘진, 한러 게임 교류 행사 개최 15)

○ 한국 · 러시아 게임 교류 행사 개최

- ✔ 해당 행사에는 한국게임개발자협회장과 원스토어를 비롯한 16개 기업이 참가하였으며 러시아 측은 Yandex, Lesta, Innova, Astrum 과 같은 대표 기업과 러시아 연방정부 전략 이니셔티브 기관, 최근 설립된 게임 산업 협회, RuStore 가 참여함
- ✔ 한국콘텐츠진흥원 러시아 김시우 마케터는 “2022년부터 러시아 Android 애플리케이션의 수익화 및 광고를 중단했다. 해외 앱이나 모바일 게임은 러시아에서 수익을 낼 수 없다. Yandex 는 러시아에서 Google 을 대체하는 것을 논의할 것이다. 즉, 한국 애플리케이션은 Yandex 의 광고 메커니즘을 사용하여 러시아에서 수익을 얻을 수 있을 것이다”라고 밝힘
- ✔ 한편 VK 는 “한국게임은 세계에서 가장 인기 있는 게임 중 하나이며 수익 측면에서 중국, 미국, 일본에 이어 4위를 차지했다. 우리는 한국 퍼블리셔들에게 수백만 달러의 잠재고객을 제공할 뿐만 아니라 애플리

15) 출처 :

<https://www.forbes.ru/tekhnologii/523417-igry-v-zaroslavh-bambuka-andeks-vk-i-gejming-rossii-i-korei-obsudat-partnerstvo>

케이션과 게임 모두에 대한 청구 및 수익화 기회를 제공할 준비가 되어 있다. 지난 한 해 동안 RuStore 에 있는 외국 퍼블리셔의 애플리케이션 수가 4 배로 늘어났다. Yandex 는 한국게임의 수익화 도구를 제공하는 유일한 회사가 아니다. RuStore 와 VK Play 는 파트너와 적극적인 청중잉 있는 사이트에 배치하는 것뿐만 아니라 러시아에서 게임을 홍보하고 이를 통해 수익을 창출할 수 있는 기회에 대해서도 논의할 것”이라고 밝힘

✔ [인도] 온라인 게임산업 생태계, 돈세탁 문제로 골머리 16)

○ 암호화폐, 해외 베팅 플랫폼 등 통한 불법 활동 증가...자금세탁방지 시스템 등 방지책 권고

- ✔ 5 억 6,800 만 명에 이르는 게이머들이 열심히 발전시키고 있는 인도 온라인 게임 산업 생태계가 돈 세탁 문제로 큰 위협을 받고 있음. 특히 인게임 통화, 암호화폐, 해외 베팅 플랫폼 등이 불법 활동에 점점 더 많이 이용되고 있음
- ✔ 디지털인디아재단(Digital India Foundation)의 ‘온라인 게임 생태계에서의 돈세탁 방지(Combating Money Laundering in Online Gaming Ecosystem)’ 보고서에 따르면 Bitcoin 이나 Ether 와 같은 디지털 화폐가 게임 내 결제 수단으로 증가하고 있는 추세임. 게임 자산을 암호화 자산으로 전환하거나 이를 전송할 수 있게 되면서, 온라인 게임 플랫폼에서의 돈세탁 및 사기가 늘어났음
- ✔ 보고서는 금융기관, 특히 은행들이 게임 플랫폼에서 흔히 사용되는 ‘대포 계정’을 방지하기 위해 AML (자금세탁방지) 시스템을 강화할 필요가 있다고 권고함. 인도 불법 도박 및 베팅 시장은 연간 약 100 억 달러 이상의 예치금을 받고 있으며, 이 시장은 2012 년부터 2018 년까지 연평균 성장률 7%를 기록했고, 앞으로도 연 30%의 성장률을 보일 것으로 예상됨
- ✔ 보고서에서는 Real Money Games(RMG)에 대해서도 다루고 있음. RMG 는 사용자가 현금이나 물건을 예치해 수익을 기대하는 온라인 스킬 게임을 의미함. 이 섹터는 전체 온라인 게임 산업 수익의 83~84%를 차지하며, 약 9,000 만 명이 유료 게임을 이용하고, 약 1 억 명이 매일 온라인 게임을 즐김. 이 분야는 현재 400 개 이상의 인도 스타트업들로 구성되어 있음
- ✔ 흥미로운 점은 5 억 명 이상의 온라인 사용자가 주로 캐주얼 게임(Candy Crush, Temple Run 등)에 참여하고 있다는 것임. 이전에는 플랫폼 수수료에 대해 18%의 세금이 부과되었으나, 이후 예치금에 대한 28% 세금으로 대체됨
- ✔ 인도 온라인 게임 시장은 RMG 외에도 캐주얼 및 하이퍼 캐주얼 게임, 미드코어 및 하드코어 게임, 그리고 이스포츠를 포함함
- ✔ Digital India Foundation 의 책임자이자 공동 설립자인 Arvind Gupta 는 현재 약 10 만 명의 직간접 고용을 창출하고 있으며, 2025 년까지 약 25 만 개의 일자리 창출이 가능한 온라인 게임 산업에 악영향을 미치는 돈세탁 문제를 해결하기 위해 즉각적인 조치가 필요하다고 강조했다

16) 출처 :

<https://www.newindianexpress.com/business/2024/Oct/24/money-laundering-in-online-gaming-cryptos-offshore-betting-platforms-used-for-illicit-activities>

- ☑ Gupta 는 “불법 운영자를 억제하기 위한 규제가 계속되고 있음에도 불구하고, 많은 플랫폼들이 미러 사이트, 불법 브랜드, 과도한 보상을 약속하며 규제를 회피하고 있다”라고 지적하며 더 강력한 감시와 집행의 필요성을 강조함

☑ [인도] 비디오 게임 치팅 시장 급성장: 80 개 웹사이트 연간 최대 7,320 만 달러 벌어 17)

○ Windows 커널 보호 우회, 온라인 멀티플레이어 게임에서 불공정한 이점 제공 인기

- ☑ 게임을 하는 동안 Microsoft 의 Windows 커널 방어 메커니즘을 우회하도록 도와주는 게임 치팅 솔루션이 온라인 상에서 쉽게 거래돼 수백만 달러 규모의 산업을 이루고 있는 것으로 나타났음
- ☑ 영국 버밍엄 대학교가 3 개월 동안 게임 치트와 안티-치트 기술의 작동 방식을 기술적으로 분석하고 유럽과 북미 지역의 80 개 치트 판매 웹사이트를 조사한 결과, “완벽한 안티-치트 시스템은 존재하지 않는다”라는 점이 밝혀졌음
- ☑ 또한 대부분의 지역에서 치트 판매가 불법이 아니며, PUBG, Counter-Strike 2, Apex Legends 등의 온라인 멀티플레이어 게임에서 불공정한 이점을 제공하는 치트들이 세계적으로 인기를 끌고 있음
- ☑ 치팅 솔루션은 월 구독 방식으로 제공되며, 한 달 구독료는 약 10 달러에서 240 달러까지 다양함. 연구진은 80 개 웹사이트에서 발생하는 연간 수익이 최소 1,280 만 달러에서 최대 7,320 만 달러에 이른다고 추정했으며, 매달 3 만에서 17 만 4,000 명이 이 치트를 구매하는 것으로 나타남
- ☑ 안티-치트 시스템은 게임 코드의 변조를 감지하는 메커니즘으로, Windows 커널에서 작동하여 권한이 높고, 치팅 소프트웨어가 감지되면 비디오 게임을 종료할 수 있음. 그러나 치팅 도구는 서드파티 드라이버로 Windows 커널 보호를 우회하는 사례가 흔함
- ☑ 연구진은 Valorant 와 Fortnite 의 안티-치트 시스템이 강력한 반면, Counter-Strike 2 와 Battlefield 1 이 상대적으로 취약한 것으로 밝혀졌으며, 게임별 치트 비용에도 영향을 미침
- ☑ 이와 같은 현상에 대해 연구자 Dr. Marius Meunch 는 "게임 치팅 소프트웨어가 Windows 커널 보호를 우회하는 것은 사이버 보안 커뮤니티에서 거의 다루어지지 않는 문제"라고 말했음
- ☑ 일반 사이버 공격과 달리, 치트는 사용자가 시스템에 대한 완전한 접근 권한을 가지며 공격을 성공시키기 위해 사용된다는 점에서 MATE(Man-At-The-End) 공격 유형으로 간주됨

17) 출처 :

<https://indianexpress.com/article/technology/tech-news-technology/game-cheating-software-bypass-windows-protection-hackers-9634969>

✔ [인도] 비게임 속 여성 캐릭터, 성적 고정관념 넘어 다양성·성숙함 향해 발전 18)

○ 일부 소셜 미디어, 플랫폼의 변화 비하·반대 목소리에 논란 이어져

- ✔ 게임 ‘Metroid’의 은하계 현상금 사냥꾼은 세련된 헬멧과 붉고 주황색의 갑옷, 강력한 팔 대포로 무장했음. 하지만 1980년대 후반의 분위기를 대표하는 건 이 캐릭터의 정체였음
- ✔ 게임을 1시간 이내에 완료하면 주인공 Samus Aran의 갑옷이 사라지며 핑크색 비키니를 입은 금발 여성이 등장했음. 이후 1990년대까지 게임 산업은 Lara Croft나 Morrigan Aensland와 같은 캐릭터를 통해 여성에 대한 과도한 성적 표현을 이어 갔음
- ✔ 지난 20년 동안 게임의 소비층이 다양해지면서, 개발자들은 20세기 성적 고정관념을 넘어서는 다양한 여성 캐릭터를 표현하기 위해 노력해 왔음
- ✔ 그러나 Jeremy Hambly와 같은 인플루언서는 이러한 변화에 대해 “깨어 있는 콘텐츠가 게임을 망친다”라는 제목의 영상을 올리며 이를 반대해 왔음. 일부 온라인 유저는 현대 여성 캐릭터를 비하하는 발언을 일삼으며 과거의 곡선미 넘치는 캐릭터를 그리워하고 있음
- ✔ 2022년, ‘Horizon’ 시리즈의 캐릭터 Aloy의 얼굴에 자연스러운 털이 표현되자 이에 불만을 제기하는 사람들도 있었음. ‘Fable’ 게임의 여성 영웅이 발표되었을 때는 여성의 “추한 외모”가 문제라는 반응이 있었음
- ✔ 이러한 불만은 소셜 미디어를 통해 더욱 확대되었고, 일부 개발자와 관계자들은 이러한 표현을 개선하려는 노력으로 인해 괴롭힘을 당하고 있음. 이는 2014년 시작된 Gamergate 사건의 여파로 해석되고 있음
- ✔ 1990년대 후반부터 일부 여성 캐릭터가 변화하기 시작했음. 예를 들어, 2000년대 초반 ‘Half-Life 2’의 Alyx Vance는 과도한 성적 묘사를 벗어나 여성 저항군 전사로 등장했음. ‘Beyond Good & Evil’의 Jade는 현실적인 기자와 영웅으로 등장했으며, ‘Life Is Strange’에서는 쿼어 캐릭터들이 등장함. ‘Assassin’s Creed’의 Aveline de Grandpré와 ‘The Last of Us’의 Ellie 등 현실적이고 복잡한 여성 캐릭터들은 게임에서 더욱 다양성을 나타내고 있음
- ✔ UC Santa Cruz의 Soraya Murray 교수는 여성 캐릭터의 묘사에 대한 논의는 새로운 것이 아니지만, 소셜 미디어로 인해 더욱 강조되었다고 말했음
- ✔ 그녀는 “게임이 이제 특정 사용자만을 위한 것이 아니라는 점에 대해 분노하는 사람들이 목소리를 높이는 플랫폼이 많아지고 있다”라면서 “LGBTQ+ 캐릭터나 흑인 주인공 등장 시 나오는 역사적 정확성에 대한 비판 역시 이러한 현상의 일환으로 보인다”라고 분석했음

18) 출처 : <https://www.deccanherald.com/games/gamings-uneven-progress-toward-diverse-female-figures-3239688>

☑ [태국] 한국콘텐츠진흥원, 타일랜드게임쇼 2024 한국공동관 참가 19)

- 한국콘텐츠진흥원은 한국공동관으로 참가해 PC 게임부터 콘솔, 모바일, XR 등 우수 국내 게임 10 종을 소개했음
 - ☑ 한국공동관에서는 다양한 B2C 프로그램과 이벤트를 운영해 현지인들의 많은 관심을 모았음
 - ☑ 이외에도 콘진원은 현지 및 해외 바이어들과의 비즈니스 매칭을 지원하고 홍보했음
- 타일랜드게임쇼 2024 를 방문한 브라썬 부총리 겸 디지털경제사회부 장관은 정부가 급성장하는 게임산업 인력역량 계발을 위해 주요 게임 기업들과 협력하고 지원과 발전에 속도를 낼 것이라고 말했음
 - ☑ 브라썬 부총리는 나타폰 태국 디지털경제진흥원장(depa) 등과 함께 행사장을 방문해 한국게임개발자협회(KGDA) 및 닌텐도, 코나미 그룹 등과 게임산업 육성 협력 방안을 논의했음
 - ☑ 브라썬 부총리는 KGDA 가 자국을 비롯한 세계 각지의 게임산업 인력 양성을 위한 태국 내 게임개발 기술센터 설립에 관심이 있으며 depa 가 자세한 내용을 협의할 것이라고 말했음
 - ☑ 현재 태국은 2 만 제곱미터 규모의 촌부리 주 시라차 군 타일랜드디지털밸리 내에 디지털에듀테인먼트복합 단지 건설을 추진하고 있음



[그림 3] 게임쇼를 둘러보는 부총리 일행 / 행사장 모습

☑ [싱가포르] MIPCOM 2024 에서 다양한 콘텐츠를 선보인 싱가포르 기업들

- 싱가포르 미디어 기업들, MIPCOM 2024 에서 다양한 콘텐츠 선보여
 - ☑ 싱가포르는 2024 년 세계 최대 엔터테인먼트 분야 마켓인 MIPCOM 에서 30 개 이상의 미디어 기업과 100 개 이상의 트랜스 미디어 콘텐츠를 선보일 예정. 이 행사에서 TV 프로그램, 뉴미디어 콘텐츠, Roblox 게임 등이 포함되어 다양한 장르의 콘텐츠를 전시함
 - ☑ 정보통신미디어개발청(IMDA)이 주도하는 싱가포르 대표단은 글로벌 시장에 판매된 어린이 콘텐츠, 특히 Omens Studio 의 애니메이션 시리즈 'Leo the Wildlife Ranger'와 '123 Number Squad'를 Roblox 게임으로 제작하여 글로벌 어린이들에게 제공할 예정임
 - ☑ IMDA 는 MIPCOM 에서 협업 및 공동 제작 계약을 체결하여 싱가포르의 미디어 콘텐츠를 세계에 소개하고

19) 출처 : <https://www.adslthailand.com/post/18867>

국제적인 영향력을 확대하는 것을 목표로 하고 있음

- ☑ 싱가포르는 이번 행사에서 자국 미디어 산업의 경쟁력을 증명하며, 특히 아시아 시장에서 싱가포르 콘텐츠의 입지를 강화하려는 전략을 추구함

☑ [프랑스] T1 페이커, 파리 리그 오브 레전드 월드 챔피언십 4 강 진출 20)

- 파리에서 개최된 리그 오브 레전드(League of Legend, LOL) 월드 챔피언십에서 페이커가 이끄는 한국 팀 T1 이 4 강 진출을 확정함
 - ☑ 프랑스 파리 아디다스 아레나(Adidas Arena)에서 10 월 17 일(목)부터 20 일(일)까지 리그 오브 레전드 (LOL) 경기가 펼쳐짐. 현 월드 챔피언 타이틀을 보유한 T1 은 19 일(토)에 열린 ‘리그 오브 레전드’ 월드 챔피언십 8 강전에서 중국을 꺾고, 4 강에 진출함
 - ☑ T1 은 한국 이스포츠의 슈퍼스타 페이커(Faker)가 이끄는 팀으로, 뛰어난 스피드와 완벽한 경기 운영 전략으로 중국의 Top Esports 팀을 상대로 3:0 으로 압도적인 승리를 거두었음. 이번 경기는 대회 역사상 가장 높은 동시 시청자 수(360 만 명 추정) 기록했음
 - ☑ 10 월 27 일(일) 4 강전에서 T1 은 같은 한국팀인 Gen.G 와 경기를 펼치고, 또 다른 준결승 경기는 26 일 토요일 중국팀 ‘Weibo Gaming’과 ‘Bilibili Gaming’이 맞붙을 예정임

20) 출처 :

<https://www.20min.ch/fr/story/e-sport-impeccable-t1-file-en-demie-aux-worlds-de-league-of-legends-103205995>

애니·캐릭터



☑ [심천] IPX, 상하이에서 '2024 IPX Summit' 개최 21)

- IPX(Impressive Present Experience, 구 라인프렌즈)는 최근 상하이에서 '제 6 회 IPX SUMMIT'을 개최함
 - ☑ 금번 써밋은 '함께 더 멀리(FURTHER TOGETHER)'라는 주제로 안타스포츠(安踏), 알리페이(支付宝), 왓슨스(屈臣氏) 등 약 400 명의 동종업계 종사자와 협업 파트너가 참석한 가운데 라인프렌즈의 마켓 실적, 중국 현지에서의 성장 구조, 향후 중화권 내 사업 운영 계획을 밝히고 IP 라인업 확장, IP 엔터테인먼트화 운영, 크로스오버 협업과 공동 제작 등 브랜드가 지닌 역량과 향후 비전을 공유하는 자리였음
 - ☑ 향후 사업의 핵심은 중국 내에서 범 엔터테인먼트²²⁾ IP 생태계 구축, IP 라인업 확대, 클래식 IP 의 리뉴얼에 중점을 둔 브랜드의 탄탄한 기반 확보와 중국 사업 영역 확장에 있음
 - ☑ IPX 는 2025 년에 ACG 분야에서 중국의 우수한 오리지널 서브컬처 IP 를 발굴하고 오리지널 웹툰을 리메이크하거나 라이선스 소유자와 콜라버 등 방식을 통해 서브컬처 상업화를 지원할 것이라고 밝힘. 앞으로 텐센트비디오와 애니메이션 <투라대륙(斗罗大陆)> IP 를 대상으로 전략적 파트너십을 맺고, 라인프렌즈의 2D 디자인 언어로 오리지널 3D 캐릭터를 새롭게 바꿔 완전히 새로운 캐릭터 IP 시리즈를 구축하고, 상업화와 라이선스 활동을 공동 진행할 것이며, 빌리빌리²³⁾와도 전략적 파트너십을 통해 만화(웹툰) IP 에 초점을 두고 IP 시장 개척에 나설 것이라고 밝힘
 - ☑ IPX 는 글로벌 콘텐츠 IP 발굴 및 도입에 집중하고 있으며, 중국 공식 소셜미디어 운영, 굿즈 상품 개발 및 판매, 브랜드 라이선스 및 IP 소재의 로컬라이제이션 재창작 등 운영 방식을 통해 글로벌 콘텐츠 IP 를 현지화시키는 데 성공해 중국 소비자의 관심을 받고 있음

☑ [심천] 팝마트, '2024 PTS 상하이 국제 아트토이전' 개최 23)

- 팝마트(泡泡玛特)는 10 월 18 일부터 20 일까지 상하이에서 '2024 PTS 상하이 국제 아트토이전(2024 PTS 上海国际潮玩具展)'을 개최함
 - ☑ 전 세계에서 온 수백 명의 유명 아티스트가 이번 전시회에 참석해 인기 IP 를 선보였으며, MOLLY, SKULLPANDA, THE MONSTERS, DIMOO, HIRONO 등 아트토이 업계에서 내로라하는 IP 를 탄생시킨 아티스트들이 전시회 현장에서 팬사인회를 통해 팬들과 소통함
 - ☑ 올해는 처음으로 브랜드 부스 전체를 '스트리트' 콘셉트로 구성해 개별 부스에도 통일된 스트리트의 분위기를 조성하고 트렌디한 예술 라이프 섹션을 추가함. 현장에는 아트토이 개러지키트, IP 특색 먹거리가

21) 출처 : <https://ent.cri.cn/20241017/db2f81a5-31a8-a94c-2605-bf83a76ee739.html>

22) 범 엔터테인먼트(泛娱乐)란 인터넷과 모바일에 기초해 IP 를 핵심으로 하는 팬덤 경제로 여러 분야에 공생하며 슈퍼 IP 를 만들. 슈퍼 IP 는 하나의 이야기가 될 수도 있고, 극 중 역할이 될 수도 있고, 다수의 유저에게 사랑 받는 모든 것이 될 수 있음(출처: 바이두 지식백과)

23) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1813336007825541656&wfr=spider&for=pc>

마련되었고, 이외에 블록 대회, 가수 공연, 여러 엔터테인먼트 공연이 펼쳐짐. 관람객은 유명 아티스트를 찾아가 아트토이에 관한 스토리를 듣거나 POP BLOCKS 신제품 조립 대회에 참여함. PTS 공방 섹션에서는 전시회 한정판 파생상품을 만들어 보는 체험이 마련됨

- ☑ 이밖에 전시회에서는 SKULLPANDA 시리즈, ZIMOMO FUZZY-MOSS 개러지키트, THE MONSTERS 전시 개러지 키트 등 신제품이 공개됨



그림 4 | '2024 PTS 상하이 국제 아트토이전' 현장 이미지(출처: 中外玩具网)

☑ [인니] 지역 기반 애니메이션 스튜디오, 교육용 콘텐츠 <베이비 주> 공개 24)

- 인도네시아 동부 자바 '말랑' 지역에 위치한 애니메이션 스튜디오 '모카 스튜디오'가 공식 유튜브 채널에 어린이 애니메이션 <베이비 주(Baby Zu)>를 공개함
 - ☑ 이 작품에는 어린이들과 함께 놀고, 배우고, 노래하는 등 다양한 놀이 활동을 하는 동물 캐릭터들이 등장함. 원숭이 모모, 토끼 시치, 강아지 블루, 거북이 쿠로 등 여덟 마리의 동물 캐릭터들이 함께 베이비 주 학교를 다니며 벌어지는 에피소드를 다루고 있음. 부엉이 리스마와 호랑이 마오는 여덟 마리의 동물들과 함께 놀며 그들이 사는 세상에 대해 배울 수 있도록 돌보아주는 역할을 함
 - ☑ 모카 스튜디오는 성장과 발달을 방해하는 자극적인 콘텐츠들에 자녀들이 노출되어 있다고 느끼는 부모들을 위해 본 작품을 제작했다고 밝힘. 디지털 시대에 어린이들이 콘텐츠의 홍수를 피하기 어려움. 따라서 오늘날 부모들의 관심은 자녀의 디지털 콘텐츠 노출 여부가 아니라 어떻게 하면 디지털 콘텐츠가 단점보다 장점을 더 많이 가져다줄 수 있는지에 맞춰져 있음. 모카 스튜디오는 <베이비 주>를 "부모와 자녀의 상호작용 및 유대감을 형성해주는 매력적인 작품"이라고 밝힘
 - ☑ 모카 스튜디오는 제작에 앞서 유아 교육 전문가들의 자문을 구함. <베이비 주>는 동물 학교가 직면한 문제를 해결하기 위해 캐릭터들이 함께 협력하는 에피소드들로 구성되어 있는데, 충분한 연구를 통해 각 캐릭터를 디자인하여 다양한 연령대의 어린이들이 교육적인 내용들을 배울 수 있도록 설계함

24) 출처 : <https://tugumalang.id/mocca-studio-malang-luncurkan-serial-animasi>
<https://swa.co.id/read/452063/studio-animasi-dari-malang-mocca-studio-rilis-film-animasi-baby-zu-di-youtube>

- ☑ 아울러 본 작품에는 어린이들이 쉽게 따라 부를 수 있는 약 80 곡 이상의 오리지널 노래와 인도네시아의 고전 동요가 담겨 있음. 말랑 지역에 기반을 둔 독립 뮤지션 모노히어로의 도움을 받아 단계적으로 80 곡 이상의 동요를 제작함. 곡 작업을 위해 약 150 명의 아티스트와 200 대의 컴퓨터가 동원되기도 함. 뿐만 아니라, 대본, 더빙, 애니메이션 작화 등 베이비 주의 모든 콘텐츠는 말랑 지역에서 제작되는 등 지역 기반의 콘텐츠 창작자들과 협력하여 만들어짐

☑ [오사카] 일본 애니메이션, 할리우드 접수하나? 도호 x 소니 '투톱 체제' 25)

- 북미 애니메이션 시장에서 일본 기업들의 영향력이 커지고 있음. 도호(東宝)가 북미 애니메이션 배급사 'GKIDS (지키즈)'를 인수하기로 결정했음. GKIDS 는 스튜디오 지브리 작품 등을 극장 상영하며 북미 애니메이션 붐을 일으킨 주역임. 할리우드 영화관계자는 'GKIDS 는 북미 애니메이션 팬들의 보물과도 같은 존재'라고도 언급함
 - ☑ GKIDS 는 2008 년 뉴욕에서 어린이 영화제를 개최하던 에릭 베크만 CEO 가 설립한 회사임. 이 회사는 성인층까지 애니메이션의 시청층을 확대시키는 데에 크게 기여했으며, 30 명 규모의 독립 배급사임에도 13 개 작품이 아카데미상 장편 애니메이션 부문에 노미네이트되는 성과를 거둠
 - ☑ 특히 GKIDS 는 지브리 작품의 북미 배급권을 디즈니로부터 이어받아 매년 약 800 개 극장에서 '스튜디오 지브리 페스트(Studio Ghibli Fest)'를 개최하고 있음. 이러한 노력으로 2024 년 3 월 미야자키 하야오 감독의 신작 <그대들은 어떻게 살 것인가>가 아카데미상을 수상하는 데에도 기여함
 - ☑ 한편, 소니(SONY) 그룹은 2021 년 동영상 스트리밍 서비스 'Crunchyroll(크런치롤)'을 11 억 7,500 만 달러(당시 환율로 약 1 조 3 천억원)에 인수하여 구독 회원 수를 500 만 명에서 1,500 만 명으로 늘리는 데에 성공함
 - ☑ 일본무역진흥기구(JETRO)는 2030 년 북미 애니메이션 시장이 99 억 4 천만 달러(2024 년 10 월 환율로 약 13 조 7 천억 원)로 현재의 3 배 규모로 성장할 것으로 전망함
 - ☑ 또한, 도호의 마츠오카 히로야스(松岡宏泰) 사장과 소니 그룹의 요시다 겐이치로(吉田憲一郎) 회장은 친분이 있는 것으로 알려져 있어, 할리우드 관계자들은 두 회사의 향후 협업 가능성에 대해 주목하고 있음

☑ [오사카] 10 대 최애 캐릭터 '판추토끼' 아시아 진출 본격화. 이토추상사가 독점 계약 26)

- 이토추상사(伊藤忠商事)는 인기 캐릭터 '판추토끼(おぱんちゅうさぎ)'의 일본과 한국을 제외한 아시아 지역 독점적 상품화 권리를 취득함
 - ☑ 아시아 태평양 지역의 애니메이션과 캐릭터 상품화 라이선스 시장이 매년 큰 폭으로 성장하고 있으며, 애니메이션·캐릭터 IP 시장의 연평균 성장률은 6.1%로 전망되어 2029 년까지 1,474 억 달러(약 210 조 원) 규모로 확대될 것으로 예상됨

25) 니혼게이지자신문(2024.10.19.), 애니메이션 인기 북미의 일등공신 토호가 미배급 GKIDS 소니 G 에 이어 존재감을 키운다 일본세 조간 13 쪽

26) 닛케이속보뉴스(2024.10.21.), 이토추상사, 인기캐릭터 '판추토끼'의 아시아 지역 독점 상품화에 관한 권리 취득

- ✔ 최근에는 SNS 로부터 많은 캐릭터들이 창출되어 Z 세대를 중심으로 강한 지지를 얻고 있음. 사용자들이 손쉽게 콘텐츠를 공유함으로써 단기간에 인지도가 확대되는 특징이 있어, 중장기적인 콘텐츠 육성 및 확대를 위해 해외 진출 수요가 높아지고 있음
- ✔ '판추토끼'는 크리에이터 '가와이소우니!(可哀想に!, @kawaiisooooou)'씨가 처음 제작했으며, 국내외에서 높은 인기를 자랑하는 SNS 발 캐릭터임. 귀여운 디자인과 독특한 캐릭터 설정이 특징이며, 특히 젊은층 뿐만 아니라 다양한 연령층에서 선호도가 높음. 또한, 2024 년 10 대 여성 인기 캐릭터 랭킹에서 '판추토끼'가 1 위를 차지하였음
- ✔ 이토추상사는 앞으로 글로벌 네트워크를 활용하여 상품 기획을 확충하고 대형 소매점에서의 전개를 확대하는 등, 아시아 지역에서 '판추토끼'의 브랜드력 향상을 위해 노력할 것이라고 언급함

만화·웹툰



✔ [오사카] 일본 최대 전자책 기업 사장이 말하는 서점의 미래 27)

- '주식회사 미디어두(株式会社メディアドゥ)'는 "더 많은 콘텐츠를, 더 많은 사람에게 전달하기 위해"라는 슬로건을 가지고, 일본 내 전자책 유통 중개 사업에서 최대 점유율을 보유하고 있음. 공정한 이용 환경에서 저작물을 널리 보급하고 창작자에게 수익을 환원하는 것을 큰 목표로 설정하고 있음
 - ✔ 이 회사는 하루에 한 곳씩 사라지는 서점들 속에서 새로운 해결책을 모색하고 있음. 전자출판 중개 서비스를 제공하는 미디어두의 후지타 야스시(藤田恭嗣) 사장은 전자책과 서점이 경쟁 관계가 아닌 상호 보완적 관계가 될 수 있다고 강조함
 - ✔ 미디어두는 다른 기업들과 협력하여 NFT 전자책이 포함된 도서를 제공하고 있음. 이로 인해, 구매 이력을 파악할 수 있어 NFT 를 중고책처럼 판매할 때 수익이 서점에 돌아가는 모델을 구상 중임
 - ✔ 후지타 사장은 "모든 책에 NFT 전자책을 포함시키는 것이 서점의 지속 가능한 경영을 위한 하나의 방법이 될 수 있다고 보고 있음. 다만 기업의 개별적 노력만으로는 한계가 있어 업계 전체의 논의가 필요하다고 생각한다"라고 언급함. 또한, 자신의 고향인 도쿠시마현에서 40 년 전 서점이 사라진 경험을 언급하며 "많은 사람이 아직 근처에 서점이 있다는 것의 소중함을 깨닫지 못하고 있는 것 같다"라고 우려를 표함
 - ✔ 서점이 생존하기 위해서는 상품 구성을 재검토해야 하며, 복합 엔터테인먼트 거점이나 특정 장르에 특화된 매장으로 변모해야 한다고 제안함. 또한 "고객을 모으고 종이책을 지키기 위해서는 서점 자체가 콘텐츠화 되는 것도 중요하다"라고 언급함

✔ [영국] <지금 우리 학교는> 원작자가 말하는 웹툰산업, 시즌 2, 영상화 과정 28)

- 주동근 작가, 주영한국문화원 '한국문화의 달'(Korean Culture Month)에 작가와의 대담 진행
 - ✔ 주동근 작가는 영국 포일스(Foyles) 서점에서 진행된 해당 행사 후, 미국의 유명 엔터테인먼트 잡지 '데드라인'(DEADLINE)의 국제부문 담당 기자와의 인터뷰 진행함
 - ✔ 주 작가는 2011 년 네이버에 <지금 우리 학교는>을 연재할 때만 해도 드라마로 제작되기까지 11 년이 걸릴 것이라 예상하지 못했다고 함, 해당 기간에 영화 <부산행>과 드라마 <킹덤>의 성공으로 한국 제작자들이 한국 좀비 IP 의 재정적, 예술적 잠재력을 확인했으며, 웹툰 각색이 온라인 스트리밍사의 성공 사례가 된 것을 확인했다 함
 - ✔ 2011 년 웹툰 출간했을 때 10 개 이상의 제작사에서 영화화 저작권 문의를 받았으나, 당시에는 제작사들이 어떻게 영상화할지나 투자자에 판매할지를 잘 알지 못하는 것을 보고 언젠가 좋은 회사에 판매할 수 있을

27) 출처 : 니혼게이지아이신문(2024.10.21.). 종이책과 전자책은 공존할 수 있다. 미디어두 사장 후지타 야스시. 조간 13 페이지

28) 출처 : <https://deadline.com/2024/10/all-of-us-are-dead-webtoon-netflix-korea-series-1236117406>

거라 믿음

- ☑ 영화 <역린>, 드라마 <베토벤 바이러스>를 연출한 이재규 감독이 2015년 드라마화를 제안함, 넷플릭스에 첫 제안 시 웹툰 <신의 나라> 원작인 드라마 <킹덤>이 제작되고 있어 거절했으나 몇 년 후에 다시 제안하여 받아들여졌다고 말함, 주 작가는 적절한 시기를 기다린 것이 최고의 선택이었다 밝힘
- ☑ 최근 한국 웹툰 작가 중에는 연재 중 영상화 계약을 맺는 일도 있고, 웹소설이 성공하면 이를 웹툰으로 만들거나 영상화로 이어지기도 한다고 함, 주 작가는 웹툰의 영상화는 제작사와 웹툰 작가에게 모두 이롭다고 생각함
- ☑ 주 작가는 <지금 우리 학교는>의 뮤지컬 제작 계약을 체결했으며, 에버랜드에 테마파크 조성 계획도 진행 중이라고 밝힘, '지금 우리 학교는'은 현재 스페인어, 이탈리아어, 프랑스어, 일본어 번역 작업이 진행 중임

음악



☑ [도쿄] 'MUSIC AWARDS JAPAN' 신설, 내년 5 월 교토서 개최 29)

- 아티스트를 비롯한 음악 관계자 5,000 명 이상이 투표에 참여하는 국제음악상 'MUSIC AWARDS JAPAN'을 신설, 내년 5 월 22 일 교토에서 주요 6 개 부문을 비롯한 60 여 개 부문에 대한 시상식이 열릴 예정임
 - ☑ 최근 스트리밍 서비스의 확산으로 음악 산업이 국경을 넘어 글로벌로 확장되고 있는 가운데, 일본을 비롯한 아시아 음악을 세계에 널리 알리며, 특히 환태평양 지역을 중심으로 글로벌 네트워크를 구축할 계획임. 이번 국제음악상 발족을 통해 일본 음악을 세계적인 문화로 만들고, 해외 아티스트들의 일본 시장 진출을 촉진하고자 함
 - ☑ 이러한 배경과 목적을 바탕으로 일본 음악업계의 주요 5 개 단체(일본레코드협회, 일본음악사업자협회, 일본음악제작자연맹, 일본음악출판사협회, 콘서트프로모터스협회)가 협력하여 세계 음악업계와 손을 잡음으로써, "세계와 연결되어 음악 미래를 밝힌다."라는 콘셉트로 이번 어워즈를 신설하기에 이르렀음
 - ☑ 해당 어워즈에서는 다양한 아티스트들의 공연뿐만 아니라 일본 국내외 음악업계 관계자들이 참여하는 세미나와 쇼케이스 등도 예정되어 있음



[그림 5] 'MUSIC AWARDS JAPAN 2025 KYOTO' 행사 이미지

☑ [베트남] 2024 젠페스트, 가수 싸이 - 화사 - 로꼬 출연 확정 30)

- 2023 젠페스트(GENfest)의 성공적인 개최에 이어 2024 젠페스트는 "시티 인 더 시티: 거리 안의 거리"라는 주제로 오는 11 월 23~24 일 호치민 더글로벌시티(The Global City)에서 개최 예정임
 - ☑ 2023 젠페스트에는 한국 가수 이효리, 현아, 지코, 자이언티가 출연했으며, 올해 젠페스트에는 싸이, 화사, 로꼬가 무대에 오를 예정임. 한국 가수 외에 치푸(Chi Pu), 수보이(Suboi), 카릭(Karik), 폭두(Phuc Du), 렌 에반스(Wren Evans), 티린(tlinh), 모노(MONO) 등 최근 베트남 내 인지도가 높은 가수들도

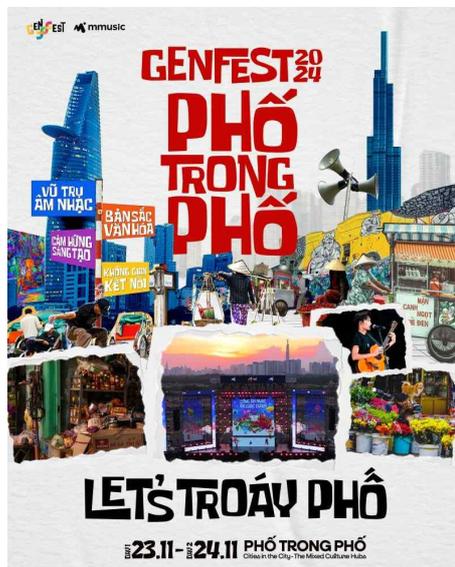
29) 출처 : <https://mdpr.jp/news/4406504>

30) 출처 :

https://dep.com.vn/chinh-thuc-psy-hwas-a-loco-xac-nhan-trinh-dien-tai-genfest-2024-cung-cac-nghe-si-viet/?fbclid=IwY2xjawGB5q9leHRuA2FibQ1xMAABHY8Q7dMHImECgpmMi6WaTiNX9PsbTZOq0YsJNmqow40Mg0LSA6uweVldSg_aem_jBnen2QZAcC3dpwC8CuPOw

출연 확정함

- ✔ "2024 젠페스트 - 도시 속의 도시: 거리 안의 거리"는 도심 한복판에서 펼쳐지는 "작은 우주"를 탐험하는 여정에 관한 이야기를 담고 있음. 거리마다 각기 다른 고유한 이야기와 개성이 스며들어 있음. 젠페스트는 단순한 음악 축제가 아닌, 매력적인 체험 공간으로 연결되는 문으로, 이곳에서 관객들은 자신만의 '거리'를 찾을 수 있음
- ✔ 한국 가수 3명 및 베트남 가수 15명이 참여하는 2024 젠페스트의 2일 간의 일정은 다양한 매력적인 퍼포먼스를 선보일 예정임. 가수마다 각각 평균 45분씩 공연을 진행하며, 이를 위해 가수, 최정상급 음악 프로듀서, 무대 연출가 간 협력을 통해 멋진 무대를 기획 중임
- ✔ 또한, 2024 젠페스트는 다른 음악 축제와 달리, 베트남 기업인 MMUSIC 이 주관하여 개최되는 음악 축제로, 활기찬 베트남 거리 문화 및 고유 전통까지 담고 있으며, 그와 동시에 현대적이고 창의적인 매력까지 발산할 예정임



|그림 6| 2024 젠페스트 포스터

✔ [UAE] 아부다비, 첨단 콘서트홀 ‘스피어’ 유치 계획 발표 31)

- 아부다비 문화관광부(DCT Abu Dhabi) 미국 라스베이거스 기반 유명 엔터테인먼트 공연장 ‘스피어(Sphere)’ 유치 계획 발표
 - ✔ 아부다비 스피어는 20,000 명을 수용할 수 있는 거대한 구형 구조물로 외부와 내부에 LED 스크린 기술을 사용한 디자인이 특징이며 16K 해상도의 스크린으로 몰입형 공연을 제공하는 것으로 유명함
 - ✔ 아부다비 스피어의 구체적인 추진 일정 및 위치는 발표되지 않았지만, 라스베이거스 스피어의 주요 특징을 그대로 유지하면서 다양한 콘서트와 이벤트를 개최할 수 있는 공간으로 설계될 예정임
 - ✔ 아부다비 문화관광부(DCT Abu Dhabi)의 무함마드 칼리파 알 무바라크(Mohamed Khalifa Al Mubarak)

31) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/music-stage/2024/10/15/sphere-abu-dhabi-las-vegas>

회장은 스피어 아부다비가 최첨단 기술과 매력적인 스토리텔링을 결합해 잊지 못할 경험을 선사할 것이라고 언급함

- ✔ 특히 이번 프로젝트는 아부다비의 ‘관광 전략 2030’의 일부로 아부다비를 문화와 혁신의 중심지로 자리 매김하는 데 이바지할 것이라고 강조하기도 함
- ✔ 스피어 엔터테인먼트의 제임스 L. 돌란(James L. Dolan) CEO 는 이번 아부다비 확장이 그룹의 첫 번째 글로벌 협력이라는 점을 강조하며 전 세계 진출을 계획하고 있다고 언급
- ✔ 라스베이거스의 스피어는 개장 이후 글로벌 아티스트들의 몰입형 콘서트를 성공적으로 개최해 왔으며, 23 억 달러의 건설 비용을 들여 라스베이거스에서 가장 비싼 공연장으로 알려져 있음



[그림 7] 아부다비 스피어스 조감도 / 출처: The National

✔ [아르헨티나] 제니의 <만트라>, 발매 후 주요 음원 차트를 휩쓸어 32)

○ 블랙핑크의 제니, 가장 크고 경쟁이 치열한 음악 시장에서 존재감을 과시해

- ✔ 블랙핑크의 멤버 제니는 컬럼비아 레코드(Columbia Records)와 손잡고 자체 레이블 ODDATELIER 로 정식 데뷔해 열풍을 일으키고 있음. 제니는 솔로 앨범에 수록될 싱글 <만트라(MANTRA)>를 발표하고 주요 음원 차트 다수에서 1 위를 휩쓸고 있음
- ✔ 만트라는 매혹적이고 귀에 쏙 들어오는 사운드, 자기 자신을 믿고 사랑하고 즐기며 서로를 응원하라고 힘을 실어주는 가사, 이미 입소문을 탄 안무, 제니의 압도적인 존재감 등 모든 요소를 갖추고 있음. 이를 통해 팬과 대중 모두를 사로잡았고, 업계에서 가장 영향력 있고 중요한 시장인 미국과 중국에서 새로운 기록을 세움. 발매 몇 시간 만에 제니의 만트라는 아시아 아티스트의 곡으로는 최초로 2024 년 미국 아이튠즈 1 위를 차지함
- ✔ 제니의 새 싱글은 11 일 오전 9 시(한국시간) 여러 음원 사이트에서 전 세계적으로 동시에 발매되었으며, 한국의 주요 음악 사이트인 벅스의 실시간 차트와 미국 차트에 오름. 브라질, 아르헨티나, 싱가포르, 필리핀 및 멕시코 등 47 개 국가/지역의 아이튠즈 'Top Song' 차트에서 1 위를 차지함. 특히 제니는 만트라로 올해

32) 출처 :

<https://exitoina.perfil.com/noticias/musica/mantra-jennie-arrasa-listas-importantes-musica-china-estados-unidos-corra-del-sur-tras-lanzamiento.phtml>

미국 아이튠즈 'Top Song' 차트에서 1 위를 차지한 첫 번째 여성 K 팝 솔로 아티스트가 됨

- ✔ 만트라 뮤직비디오는 한국과 미국에서 유튜브 인기 1 순위, 전 세계 유튜브 인기(Trending) 1 위에 오르는 등 놀라운 영향력을 보여주며, 제니의 솔로 컴백을 기다려온 대중의 높은 기대감을 반영함
- ✔ 가수, 래퍼, 작곡가, 댄서, 배우, 모델, 사업가인 제니가 이번 앨범 발매를 통해 달성한 주목할 만한 성과는 엄격한 정책과 복잡한 국내 물류로 외국 아티스트에게는 까다롭기로 악명높은 환경의 중국 시장에서 부정할 수 없는 성공을 거둔 것임
- ✔ 만트라는 중국의 3 대 주요 음악 플랫폼인 QQ 뮤직, 넷이즈뮤직(NetEase Music), 쿠거우(KuGou)의 가장 많이 판매된 싱글 일간 차트에서 1 위를 차지함. 곡 발매 후 단 몇 시간 만에 이러한 기록을 달성하며, '트리플 히트'를 통해 치열한 경쟁이 벌어지는 거대 음악 시장에서 제니의 입지를 다짐. 빌보드, NME 등 주요 외신에서도 제니의 컴백에 집중함



|그림 8| 제니 / 출처: ODDATELIER

✔ [스웨덴] 스톡홀름 재즈 페스티벌 개최 33)

○ 올해 13 주년을 맞은 스톡홀름 재즈 페스티벌이 10 월 11 일부터 20 일까지 개최되었음

- ✔ 스톡홀름 전역의 콘서트홀과 극장, 지하실과 선술집, 클럽과 펍, 축제의 중심인 재즈 클럽 'Fasching' 등 72 개 무대에서 269 개의 공연이 진행됐음
- ✔ 올해 축제는 작년보다 1,200 여 명의 관객이 증가했으며, 개최된 콘서트의 3 분의 1 이 매진되었고, 콘서트의 절반 이상이 70% 이상의 관객 점유율을 기록해 축제 방문율이 꾸준히 증가하고 있음



|그림 9| 스톡홀름 재즈 페스티벌

33) 출처 : <https://stockholmjazz.se/press>

☑ [태국] 주태국한국문화원, K 팝 글로벌 컬처 토크쇼 개최 34)

- 주태국한국문화원은 10 월 17 일 18 시 문화원에서 주태국페루대사관과 공동으로 'K 팝 글로벌 컬처 토크쇼' 행사를 개최했음
 - ☑ 호원대학교 케이팝학과 윤영삼 교수와 문체부 2022 동반성장 디딤돌 사업 한국 연수를 다녀온 T 팝 걸그룹 베리베리, 그리고 Q'팝 또는 케추아팝의 창시자로 알려진 페루의 레닌 타마요 가수가 토크쇼에 참가해 T 팝과 Q'팝 사례를 바탕으로 다양한 K 팝 사례들과 영향, 작품 활동 등에 대해 이야기를 나눴음
 - ☑ 또한 세실리아 갈라레타 주태국 페루대사와 박용민 주태국 한국대사를 비롯한 각국 대사, 외교단들과 사전 신청 현지인 100 여 명이 행사에 참석했음
 - ☑ 박 대사는 격려사에서 올해 APEC 의장국 페루와 내년 의장국 자리를 이어받는 한국의 각별한 인연을 방콕에서 기념하는 의미를 기념하며, 한국의 K 팝이 더 이상 한국만의 것이 아닌 전 세계 하위문화를 끌어안고 연계할 수 있는 플랫폼의 역할을 한다고 덧붙였음
 - ☑ 세실리아 대사는 K 팝이라는 세계적 현상에서 영감을 얻고 있는 Q'팝과 T 팝 등이 함께 장벽을 허물고 세계와 목소리를 공유하기 기대한다고 말했음
 - ☑ 토크쇼가 끝난 뒤 T 팝과 Q'팝 가수들은 본인들의 노래와 더불어 K 팝 노래 공연을 선보였음
- 레닌 타마요 가수의 태국 방문과 공연은 현지 언론에서도 많은 관심을 보였음
 - ☑ 방콕포스트 지는 10 월 15 일 자 '문화 융합'이라는 레닌 가수와의 인터뷰 기사를 게재하고, K 팝으로부터 영향을 받은 그의 음악과 의미에 대해 조명했음
 - ☑ 타이랏 지는 10 월 23 일 자 '팝 문화를 함께 창조'라는 칼럼을 통해 이번 행사를 조명하며, K 팝이 한국의 전통문화에 얽매이지 않고 각 나라의 영향을 받아 적응하고 독창성을 창조해 왔기 때문에 전 세계적인 인기를 끌 수 있었다고 게재했음



[그림 10] 단체사진 / 토크쇼 모습

34) 출처 : <https://www.thairath.co.th/news/foreign/2821282>

✔ [말레이시아] 2025 년, 말레이시아에서 국제 라이브 콘서트 전망 35)

○ 2025 년, 말레이시아에서 국제 라이브 콘서트의 큰 해가 될 것인가?

- ✔ 2024 년 말레이시아는 Bruno Mars, Imagine Dragons, Dua Lipa 등 여러 명의 유명 아티스트들의 콘서트를 성공적으로 개최한 바 있으며, 2025 년에는 더 많은 국제 아티스트들이 말레이시아를 찾을 것으로 전망됨
- ✔ Hello Universe CEO Adam Ashraf 에 따르면, Linkin Park, Paramore, 30 Seconds to Mars 와 같은 대형 밴드가 아시아 투어에 나설 예정이며, 2025 년 말레이시아 공연을 고려 중이라고 함
- ✔ Maroon 5 와 Green Day 는 이미 2025 년 1 월과 2 월 공연이 예정되어 있어 말레이시아에서의 콘서트 열풍을 예고하고 있음
- ✔ Hitman Solutions 의 창립자 Rohit Rampal 은 말레이시아가 라이브 콘서트 개최에 있어 규제 문제로 어려움을 겪고 있으나, 최근 정부 기관과의 협력이 증가하면서 절차가 원활해지고 있다고 전함

✔ [오사카] 지브리 음악의 거장, 히사이시 조, 일본 센추리 교향악단 음악 감독으로 36)

○ 스튜디오 지브리의 영화 음악으로 잘 알려진 작곡가이자 지휘자인 '히사이시 조'가 일본 센추리 교향악단(日本センチュリー交響楽団)의 음악 감독으로 취임할 예정임

- ✔ 그는 2024 년 10 월 20 일, 오사카에서 열린 기자회견에서 "클래식 콘서트는 고전 작품들만 다루는 경향이 있으나, 현대 작품들도 함께 소개하며, 고전을 새롭게 재해석하고 재창조하는 오케스트라로 만들고 싶다" 라고 포부를 밝힘
- ✔ '히사이시 조'는 스튜디오 지브리 영화에서 수많은 명곡을 작곡하며 대중적인 인기를 얻었음. 그가 상임 오케스트라 음악 감독으로 취임하는 것은 처음이며, 2021 년부터 일본 센추리 교향악단의 수석 객원 지휘자로 활동해 왔음. 2025 년 4 월부터 3 년 동안 정식으로 음악 감독직을 맡을 예정임
- ✔ 또한, 그는 오케스트라에 대해 "소규모 편성의 실내 오케스트라임이 중요한 특징"이라 말하며, "일본에서는 오케스트라가 독일식 대규모 구성으로만 여겨지지만, 세계적으로는 더 빠르고 날카로운 음악이 요구되고 있다. 이를 갖고 닦아 세계 무대에서 통할 수 있도록 만들고 싶다."라고 강조함
- ✔ 히사이시 조는 이미 정기 공연 프로그램 구성에도 착수했음. 베토벤의 교향곡과 같은 고전 작품을 중심으로, 20 세기 이후의 현대 작품과 자신이 작곡한 곡을 포함시킬 계획임. "과거의 틀에 얽매이지 않는 자신이기 때문에 가능한 일이라고 생각한다."라고 자신감을 드러내었음

35) 출처 :

<https://www.malaymail.com/news/showbiz/2024/10/16/will-2025-be-a-big-year-for-international-live-concerts-in-malaysia-start-saving-up-local-organisers-say-yes/151672>

36) 니혼게이지신문(2024.10.21.). 히사이시 조 음악감독 포부. 고전을 재창조 교향악단. 오사카 주간 사회면 16 페이지

☑ [영국] ‘원디렉션’ 리엄 페인의 사망으로 촉발된 음악산업의 돌봄 의무 37)

○ ‘원디렉션’의 리엄 페인의 사망, 음악산업의 아티스트 및 어린이 돌봄(care) 의무 / BBC

- ☑ ‘원디렉션’(One Direction)의 리엄 페인(Liam Payne)이 지난 16 일 아르헨티나의 한 호텔에서 추락해 31 세의 나이로 사망함, 이후 25,000 명 이상의 사람이 엔터테인먼트 업계에 책임을 묻고 소속 아티스트 복지에 책임을 지도록 하는 청원에 서명함
- ☑ ‘원디렉션’이 전 세계적인 성공을 거둔 후, 페인은 갑작스러운 유명세를 대처하기 위해 술에 의존했다는 것을 밝힌 바 있음
- ☑ 미국의 브루스 스프링스틴(Bruce Springsteen)은 최근 유명세의 압박이 미치는 부정적인 영향에 대해 말하며, 젊은이들은 성공과 명성에 따라오는 부정적인 것들로부터 자신을 보호할 수 있는 내면을 가지고 있지 않아 마약이나 술 등에 빠져들 수 있다고 밝힘
- ☑ 작곡가 가이 챔버즈(Guy Chambers)는 음악 업계가 18 세 미만의 공연자와 일하는 것을 자제해야 한다고 주장함, 음반사의 중역이자 아티스트 매니저로 활동한 매트 토마스(Matt Thomas)는 챔버즈의 주장을 지지하며 예술가에 대한 돌봄 의무와 어린이에 대한 돌봄 의무는 큰 차이가 있으며, 어린이에 대한 돌봄 의무는 별개로 다루어져야 한다고 말함
- ☑ 영국 음반산업협회(BPI)는 음반사들이 아티스트 복지에 적극적인 역할을 하며 광범위한 지원을 매니저와 기관 차원에서도 제공한다고 밝힘, 음악계는 더 많은 돌봄을 제공할 방법을 고민하고 있다고 전함

☑ [영국] 업계를 바꾸려는 K 팝 그룹 ‘르세라핌’ 38)

○ 영국 공영방송 BBC 온라인 기사에 ‘르세라핌’ 인터뷰 소개 / BBC

- ☑ 영국 공영방송 BBC 가 ‘르세라핌’의 인터뷰를 온라인 기사로 소개하며 그들의 K 팝 업계를 바꾸려는 시도를 보도함
- ☑ 기사는 저항과 끈기로 주목을 받았던 르세라핌은 MTV 어워드 후보에 올랐으며, 나일 로저스(Nile Rodgers), 핑크팬서리스(PinkPantheress) 등과 협업했다고 소개함
- ☑ 르세라핌은 업계가 여성에 부여하는 비현실적인 기준에 대해 이례적으로 솔직하게 말해왔다고 밝힘, 그 예로 <이브, 프시케 그리고 푸른 수염의 아내>와 <굿 본즈>의 가사를 인용함
- ☑ 이에 대해 허윤진은 그룹으로서 강하면서도 취약하다는 이중성을 보여주려고 노력했다고 설명하며 서로가 있어 회복할 수 있다고 함
- ☑ 기사는 르세라핌이 본인들의 투쟁을 공개함으로써 완벽함을 요구하는 현재의 시스템에 의도적으로 도전했다고 함, 윤진은 항상 완벽할 필요는 없다고 말하고 싶다고 덧붙였으며, 채용은 누구나 어려움에 직면하며

37) 출처 : <https://www.vagabond.se/nyhet/reseinspiration-sydkoreansk-kulturfestival-i-stockholm>

38) 출처 : <https://www.svt.se/nyheter/utrikes/studyfluencers-pluggar-14-timmar-om-dagen-galet>

우리의 메시지는 어려움을 함께 극복하자는 것이라고 함

- ☑ 르세라핌은 피상적인 산업에서 자신의 불안전함을 강점으로 삼는다고 하며, 팀명도 'I'm fearless'라는 문구를 애너그램(anagram)한 형태라고 밝힘

☑ [스페인] '2024 뮤직뱅크 인 마드리드' 공연장 변경과 악천우에도 개최 39)

○ 2024 년 뮤직뱅크 인 마드리드가 갑작스러운 장소 변경과 우천에도 성공적으로 개최됨

- ☑ 원래 예정되었던 공연장은 레알 마드리드의 홈구장인 산티아고 베르나베우 스타디움(Santiago Bernabeu Stadium)으로, 레알 마드리드측이 공식 홈페이지를 통해 '주변 주민들의 지속적인 소음 문제 제기로 인해 2025 년 3 월까지 예정된 모든 음악 공연을 취소한다'는 일방적인 대관 취소에 어려움이 있었으나, 3 만여 K 팝 관객들과의 약속을 지키기 위해 리바스 시에 있는 오디토리오 미겔 리오(Auditorio Miguel Rios)에서 개최함
- ☑ 리바스 시의회는 많은 사람이 행사장으로 쉽게 이동할 수 있도록 마드리드 지역 교통 컨소시엄(CRTM)에 대중교통을 강화해줄 것을 요청함
- ☑ 이에 따라 마드리드 지역 교통 컨소시엄(CRTM)은 지하철 9B 호선과 리바스와 마드리드를 운행하는 시외버스 332 번을 보강함
- ☑ 에스파, 엔하이픈, 마마무 등의 케이팝 아티스트들이 화려한 퍼포먼스를 선보였으며, 3 만여 명의 스페인과 글로벌 관객을 열광시킴
- ☑ 진행자 박보검의 원만한 사회로 팬들과의 유대감이 더욱 강조되었으며, 스페인 내 케이팝의 성장과 문화적 영향력을 보여주는 중요한 사례로 자리잡음
- ☑ 10 월 12 일 스페인 마드리드에서 펼쳐진 공연 실황은 10 월 26 일(토) 밤 KBS 2TV 통해 방영함

39) 출처 :

<https://www.lavanguardia.com/crabeo/cultura/20241015/10022655/kpop-rie-adversidades-triunfa-music-bank-madrid-2024-mm-n-cmen.html>

<https://www.rivasciudad.es/noticias/transporte-y-movilidad/2024/10/11/refuerzo-del-transporte-publico-con-madrid-por-la-celebracion-en-rivas-del-music-bank-in-madrid/862600238017>

통합(정책·기타)



☑ [북경] 중국 AI 개발자 중 39.7%가 AI 플랫폼과 툴 개발에 종사

- 10 월 25 일, Analysys(易观分析)가 발표한 <중국 AI 개발자 프로그램 생태조사 연구보고(中国 AI 开发者应用生态调研报告)>에 따르면, 2024 년 하반기 중국 내 AI 개발자들 중에서 39.7%가 AI 플랫폼과 툴 개발에 종사하고 있는 것으로 조사됨. 다음으로는 AI 기초설비 분야가 28.1%, 산업 솔루션이 21%를 차지함
- 또한 중국 AI 개발자들의 연령 분포는 20 세 이하가 14.5%, 21~30 세가 47.9%로 30 세 이하가 전체 중 62.4%를 차지했으며, 지역별 분포는 북경 거주자가 32.2%로 가장 많았고, 상해 거주자는 17.3%, 광둥 거주자는 15.2%인 것으로 나타남



[그림 11] 중국 내 AI 개발자 종사 분야

☑ [북경] 2024 북경국제문여소비박람회, 11 월 1 ~ 3 일 개최 예정

- 북경시 문화여유국(北京市文化和旅游局)이 주최하는 제 2 회 북경국제문화여행소비박람회(北京国际文旅消费博览会)가 11 월 1 일부터 3 일까지 북경전람관(北京展览馆)에서 개최될 예정임
- 올해는 ‘문화여행의 신소비를 이끄는 새로운 품질 생산력’을 주제로 문화, 여행, 스포츠, 과학기술, 금융 등 소비 분야의 글로벌 사업 통합을 통한 문화여행 관련 산업 융합발전 촉진을 목적으로 함
- 이번 행사는 실내외 약 2.5 만 평방미터 규모의 전시장을 활용하여 문화여행 이미지·자원·창작·융합 4 가지 구역으로 운영될 예정임. 작년 1 회 행사에는 전 세계 18 개국과 중국 20 개 성(省)·시(市)·자치구(自治区)에서 총 350 여 개 기관 및 기업이 참가하였으며, 3 일 동안 약 6 만 6,700 명이 참관한 것으로 집계됨



[그림 12] 홍보포스터

✔ [심천] 웨원그룹, 로컬 트레이딩 카드 게임사 Hitcard 10% 지분 획득 예정 40)

○ 웨원그룹(阅文)은 트레이딩 카드 게임사 Hitcard⁴¹⁾의 지분 10%를 획득할 예정이라고 밝힘

- ✔ 웨원그룹은 자사가 론칭한 파생상품 브랜드 웨원하오우(阅文好物)의 상업화에 속도를 내기 위해 Hitcard 에 투자한 것으로 알려짐. 향후에 Hitcard 와 협업을 강화해 IP 상업화를 위한 협업 범위 확대하고, 컬래버 IP 수를 늘릴 것이며, 다양한 카드 게임 플레이 개발을 추진할 예정임
- ✔ 웨원하오우는 올해 상반기에 Hitcard 와 손잡고 <경여년(庆余年)>, <전직고수(全职高手)> 카드를 개발했고, 올해 4 분기에는 <일인지하(一人之下)>, <투파창궁: 돌아온 소년(斗破苍穹)> 카드와 <전직고수(全职高手)> 확장팩을 선보일 예정이며, 중국과 해외 동시 발행 계획도 갖고 있는 것으로 알려짐

✔ [UAE] 오만 '24 년 상반기 프리존 및 특별 경제구역 투자 전년 대비 20% 성장 42)

○ 2024 년 상반기 기준 오만의 프리존 및 특별 경제구역 투자가 전년 동기 대비 20% 성장

- ✔ 오만 공공 경제 및 자유구역(OPAZ: Oman Public Authority for Special Economic Zones)의 보고서에 따르면 2024 년 상반기 프리존 및 특별 경제구역 투자는 201 억 오만 리얄로 지난해 같은 기간보다 34 억 오만 리얄 증가한 것으로 발표함
- ✔ 두쿰 특별 경제구역(SEZAD: Special Economic Zone at Duqm)은 2024 년 상반기 동안 21 억 오만 리얄의 신규 투자를 유치하여 전년 대비 55% 성장하며 가장 높은 성장률을 기록함
- ✔ 오만 내 산업 도시의 총 투자는 75 억 오만 리얄에 달했으며, 살랄라(Salalah) 자유구역은 46 억 오만 리얄, 소하르(Sohar) 자유구역은 13 억 오만 리얄, 알 마지우나(Al Mazyunah) 자유구역은 1 억 3,900 만 오만

40) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1812855442525248514&wfr=spider&for=pc>

41) Hitcard 는 상하이 치싱네트웍과기유한공사(上海骑形网络科技有限公司)가 2021 년 설립한 아토틀리 IP 카드 브랜드로 성인용 소장 카드 및 파생상품 개발에 주력함

42) 출처 :

<https://www.zawya.com/en/economy/gcc/oman-records-20-annual-growth-in-investment-in-economic-and-free-zones-ovuy6qbb>

리얄의 투자를 기록함

- ✔ 카자엔 경제도시(Khazaen Economic City)에서의 누적 투자액은 4 억 5,950 만 오만 리얄(RO) 예상됨
- ✔ 보고서에 따르면, 2024 년 상반기 동안 OPAZ 가 감독하는 지역에서 1,885 건의 신규 사업자 등록이 이루어졌으며, 735 건의 공공 서비스 허가, 740 건의 활동 허가, 156 건의 건축 허가가 발급됨
- ✔ 2024 년 상반기 기준 오만의 프리존 및 특별 경제구역 종사자는 71 ,684 만 명이며 자국민 고용 비중 (Omanisation)은 35%에 달하는 것으로 조사됨
- ✔ OPAZ 산하에는 총 23 개의 프리존 및 특별 경제구역이 있으며 소하르(Sohar), 살랄라(Salalah), 알 마지우나(AI Mazyunah)의 3 개의 프리존을 포함한 15 개의 경제, 산업 지구가 운영 중이고 이브리 (Ibri)의 통합 경제구역, 알 라우다(AI Rawda)의 경제구역, 무스카트 국제공항 프리존 등 8 개 지구가 개발 진행 중임

✔ [인도] 정부, OTT 플랫폼 규제 위한 새로운 방송정책 수립 중 43)

○ 자율 등급 분류 관행 미 준수 따라 규제 의견 수렴 중...최종 검토 후 의회 제출 예정

- ✔ 인도 연방정부는 Over-The-Top(OTT) 플랫폼이 자율규제 관행을 제대로 준수하지 않고 있다는 불만을 접수하고, 새로운 방송정책을 수립 중임
- ✔ 인도 정보방송부 L. Murugan 장관은 최근 OTT 플랫폼이 연령에 따른 콘텐츠 등급을 제공하도록 자율 규제를 도입했으나, 이에 대한 미준수 사례가 보고되고 있어, 이를 규제할 새로운 방송정책을 수립하고 있다고 밝힘. 이 정책은 현재 공공 및 이해관계자들의 의견을 수렴하는 과정에 있으며, 최종 검토 후 의회에 제출될 예정임
- ✔ Murugan 장관은 “일반적으로 OTT에서는 ‘18 세 이상 관람가,’ ‘폭력 장면 포함’ 등의 고지를 포함해 영화에 대한 자율 등급 분류를 시행하고 있으나, 이러한 자율규제 관행이 지켜지지 않고 있다는 불만이 접수됐다”라고 지적했음
- ✔ 그는 이어 “OTT 콘텐츠를 보다 엄격하게 규제하기 위해 현재 새로운 방송정책에 대한 공공 의견 수렴을 진행 중에 있다”라면서 “업계와 시청자로부터 받은 의견을 반영해 향후 이를 국회에 상정할 예정”이라고 밝혔음
- ✔ Murugan 장관은 정부가 All India Radio 의 뉴스 방송에 추가하여 민간 FM 라디오 채널에서도 뉴스 방송이 가능하도록 하기 위해 다양한 이해관계자들과 상세한 논의를 진행 중이라고 덧붙였음
- ✔ 그는 민간 FM 라디오 채널 운영을 위해 인도 전역 234 개 도시에서 새로운 라이선스 경매를 실시할 계획이며, 신청비는 약 \$600 로 책정됐다고 밝혔음
- ✔ 이와 관련, Tamil Nadu 주에서는 Coonoor, Tiruvannamalai, Thanjavur, Kanniyakumari 등 11 개

43) 출처 :

<https://www.moneycontrol.com/news/business/govt-formulating-new-broadcast-policy-to-regulate-ott-platforms-minister-12849291.html>

도시가 선정되어 각 도시에서 3 개의 FM 라디오 채널 운영 라이선스를 발급받을 수 있음. 입찰 전 회의는 10 월 28 일 뉴델리의 Shastri Bhavan 에서 개최될 예정이며, 본 경매는 내년 1 월 10 일경에 시작될 예정임

✔ [인도] 대법원, OTT 플랫폼 규제 위원회 설립 청원 기각 44)

- “‘IC 814: The Kandahar Hijack’ 시리즈 역사 왜곡, 테러리즘 미화해 규제 필요” 주장하며 소송 제기
 - ✔ 인도 대법원이 최근 OTT 및 스트리밍 플랫폼을 관리하는 규제 위원회 설립을 요구하는 공익소송(PIL)을 기각했음
 - ✔ 해당 청원은 OTT 플랫폼들이 기존 영화 및 TV 와 같은 전통 미디어가 따라야 하는 규제를 따르지 않는다면 문제를 제기했음. 이번 청원은 올해 9 월 Netflix 의 시리즈 ‘IC 814: The Kandahar Hijack’을 언급하며 규제 메커니즘의 필요성을 강조했다음
 - ✔ 청원을 제기한 변호사 샤상크 세카르 자와 아푸르바 아라티아는 해당 시리즈가 역사적 사실을 왜곡하고, 실제 하이재커들의 테러를 미화하는 내용을 담아 힌두 사회를 악의적으로 비하한다고 주장했다음. 청원인은 정부가 독립적 규제 기관인 ‘온라인 비디오 콘텐츠 규제 및 모니터링 중앙위원회’를 설립하여 인도 내 OTT 플랫폼의 콘텐츠를 감시하고 필터링할 것을 요구했음
 - ✔ 이 청원에는 정보방송부, 보건복지부, 여성아동개발부, 국방부, 인도전기통신규제청을 피청구인으로 포함했음. 또한, 청원인들은 해당 위원회가 국무장관급 IAS 공무원이 이끌며 영화, 촬영, 미디어, 국방, 법률, 학계 전문가들이 참여해야 한다고 제안했음

✔ [스웨덴] 작가 연합, 하이브리드 출판사 ‘Lava’에 경고 45)

- 작가 연합(Författarförbundet)은 하이브리드 출판사 ‘Lava’에 불공정한 계약 조건, 불합리한 기밀 유지 계약, 실제로 판매되는 제품에 대한 명확성 부족을 이유로 경고장을 보냄
 - ✔ 도서 출판사 ‘Lava’는 저자가 도서 출판 비용의 전부 또는 일부를 직접 부담하는 이른바 하이브리드 출판사로, ‘Lava’가 속한 Bookea Vulkan Group 은 2023 년 매출 6,190 만 크로나, 수익 1,230 만 크로나를 기록했으며, 2023 년 수익은 2022 년 대비 두 배 가까이 증가했음
 - ✔ 스웨덴 공영 언론사 SVT 에서 인터뷰한 26 명 중 4 명만이 하이브리드 책 출판으로 이익을 얻었다고 밝혔으며, 출판과 판매 측면에서 최대 규모의 도서 출판사인 ‘Lava’는 계약서에 광범위한 기밀 조항을 포함했다는 비판도 받고 있음
 - ✔ 이전에도 SVT 는 많은 작가들이 자신의 책을 출판하기 위해 하이브리드 출판사에 최대 175,000 크로나에

44) 출처 :

<https://economictimes.indiatimes.com/news/india/sc-junks-plea-for-regulatory-board-over-ott-platforms-citing-concerns-on-content-control/articleshow/114340575.cms?from=mdr>

45) 출처 : <https://www.svt.se/kultur/efter-svts-granskning-forfattarforbundet-varnar-for-hybridforlaget-lava>

달하는 거액을 지불한 후 사기를 당했다고 보도한 적이 있음

- ✔ 작가 연합이 마지막으로 이전에 출판사에 경고장을 보낸 것은 2022 년으로, 작가와 번역가에게 보상을 지급하지 않은 혐의로 도서 출판사 ‘Modernista’가 기소된 적이 있음
- ✔ 2019 년부터 2023 년까지 5 년 동안 최대 하이브리드 출판사에서 출판한 도서 수가 232 권에서 854 권으로 늘어났으며, 가장 큰 규모인 ‘Lava’는 2019 년 46 개, 2023 년 486 개의 도서를 출간했음
- ✔ 작가 연합 회장인 Anja Gatu 는 “이러한 문제가 점점 더 늘어나고 있음을 알 수 있어 사람들에게 출판사 ‘Lava’와 계약을 체결하지 않도록 경고하는 것 외에는 다른 방법이 없다.”며, 경고를 보내기 전 Lava 와 대화를 시도했지만 아무런 답을 듣지 못했다고 밝힘
- ✔ ‘Lava’의 CEO 인 Peter Norrman 은 언론사 Dagens Nyheter 를 통해 “작가 연합의 비판에 정당성이 없다고 생각한다.”, “우리는 어느 누구에게도 유명 작가가 되거나 돈을 벌겠다고 약속하지 않는다.”라고 밝힘

✔ [스웨덴] 정부, 임기 후반 문화부 계획안 발표 46)

○ 문화 창조 산업 기업을 위한 새로운 전략

- ✔ 정부는 2024 년부터 2033 년까지 10 년 동안 적용할 문화 및 창조 산업 기업을 위한 전략을 수립했으며, 전략은 무엇보다도 성장, 고용, 혁신 및 수출을 위한 문화 및 창조 기업의 잠재력을 발휘하는데 기여하는 것을 목표로 함
- ✔ 2033 년까지의 비전은 스웨덴이 문화 및 창조 산업의 선도 국가로서의 입지를 강화하는 것이며, 정부는 현재 스웨덴의 문화 및 창조 산업은 좋은 성장세를 보이고 있으며, 스웨덴 경제와 전국의 역동적인 비즈니스 생활, 수출 증가 및 해외 스웨덴에 대한 긍정적인 이미지에 기여한다고 밝힘
- ✔ 정부는 문화 및 창조 산업에 종사하는 기업은 전국적으로 다양한 문화적 표현과 문화 경험에 기여한다는 점을 강조하며 2025 년 예산 법안에서 문화생활의 국제화, 문화 수출 및 EU 프로그램 ‘Creative Europe’에 스웨덴의 참여를 촉진하기 위해 2025~2027 년 연간 500 만 크로나를 투자할 것을 제안함

○ 창의 학교(Skapande skola)

- ✔ 2025 년 예산안에서 정부는 2025 년부터 2027 년까지 매년 5 천만 크로나를 투자해 창의학교 (Skapande skola)를 강화할 것을 제안함
- ✔ 해당 정부 예산은 아동과 청소년 모두가 문화에 접근할 수 있도록 하고 전문적인 문화 창작자가 예술성을 바탕으로 생계를 꾸릴 수 있는 조건을 조성하기 위함으로, 해당 법안은 스웨덴 아동·청소년 세 명 중 두 명에게 영향을 미칠 것으로 예상됨

46) 출처 :

<https://www.regeringen.se/artiklar/2024/10/andra-halvlek-i-mandatperioden--satsningar-inom-kulturdepartementets-omraden>

✔ [태국] 제 29 회 태국 도서전, 성황리에 마무리 47)

- 수윗 PUBAT 회장은 10 월 10 일부터 20 일까지 퀴시리킷국립컨벤션센터(QSNCC)에서 진행한 11 일간의 행사 동안 140 만 명의 방문객을 기록해 최고 기록을 경신했다고 밝혔음⁴⁸⁾
 - ✔ 특히 10 월 19 일 토요일 하루에만 총 236,686 명이 방문해 과거 일일 최고 기록 162,135 명을 경신했음
 - ✔ 매출 목표 4 억 4,800 만 바트(약 175 억 원)를 초과한 4 억 8 천만 바트(187 억 원)의 매출을 달성했음
 - ✔ 연령별로는 12 세~35 세가 총 방문객의 69%로 지난해 49%에 비해 늘어났음
 - ✔ 판매 도서별로는 만화 40%, 소설 30%, 자기계발 20%, 학습·아동·경제·건강 도서가 10%를 차지했음
 - ✔ 방문객들은 도서 구매로 평균 600 바트(약 23,400 원)를 지출했음
- 수윗 PUBAT 회장은 이번 행사의 성공 원인을 ① ‘다음 세계까지 책을 읽어라’라는 주최 측의 독특한 주제 ② 12 세~35 세의 방문이 증가 ③ 출판사들의 혁신적인 프로모션으로 평가했음
 - ✔ 수윗 회장은 독자들의 인기를 반영해 다음 태국 도서전에서는 행사장 공간을 25,000 제곱미터로 늘릴 계획임을 밝히며 앞으로도 THACCA(태국창의문화진흥원)의 지원을 받아 도서 소프트파워를 더욱 적극적으로 추진해 나가겠다고 밝혔음



|그림 13| 행사장 모습

✔ [태국] 국가소프트파워위원회 명단 일부 개정 49)

- 10 월 16 일, 패팅탄 총리는 이전 세타 총리가 임명했던 국가소프트파워위원회 명단을 일부 조정해 일명 ‘슈퍼 보드(Super Board)’라고 불리는 국가소프트파워전략위원회와 국가소프트파워발전위원회 명단을 공표했음
 - ✔ 소프트파워 전략 전반을 수립해 내각 승인을 위해 제출할 국가소프트파워전략위원회는 총리가 위원장을 맡고 부위원장직은 없었음
 - ✔ 총 인원은 29 명에서 40 명으로 변동되었음
 - [국무위원·협회장 등 위원에 추가] 총리실·재무부·공중보건부·산업부 장관, 태국 상공회의소회장,

47) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1150115>

48) 연관내용 : 위클리글로벌 400 호 - [태국] 제 29 회 태국 도서전 개최

49) 출처 : https://www.matichon.co.th/politics/news_4850084

산업회의소 회장

- [민간위원 추가] 춤차다 굿리뷰 브랜딩 전문가, 프리드라핀 포씨리 패션디자이너, 티라팻 짤른쑉 작가, 피켓 꼬란촌 현대무용가, 앓차라 암퓏 더물그룹 부회장
- [민간위원 직에서 해임] 까문낫 웡완디 패션디자이너, 짜란 험티안텡 언론인, 두영릿 분낙 건축가

○ **각 분과별 정보를 수집하고 정책을 기획·관리해 국가소프트파워전략위원회를 지원할 국가소프트파워발전위원회의 위원장은 수라퓏 총리 정책자문위원회 부위원장이 맡았음**

- ✔ 총 인원은 49 명에서 63 명으로 변동되었음
- ✔ 국가소프트파워발전위원회 위원들은 장관이 아닌 각 부서 사무차관·국장·과장급으로 편성되고 민간 위원들은 국가소프트파워전략위원회와 동일함

✔ **[싱가포르] GovTech, 대화형 인터페이스 Sense 출시 50)**

○ **싱가포르 GovTech, 데이터 접근을 쉽게 하는 대화형 인터페이스 Sense 출시**

- ✔ 싱가포르 정부의 스마트네이션 정책을 선도하는 기관 GovTech 가 공공 부문 공무원들이 정부 데이터베이스에서 데이터를 쉽게 조회할 수 있도록 돕는 대화형 인터페이스 Sense 를 출시했음
- ✔ 첫 번째 적용 기관은 보건부로, 헬스케어 재정 부서에서 이 애플리케이션을 사용해 데이터 조회 절차를 간소화하고 정책 검토를 지원할 예정임
- ✔ 기존 데이터 조회 과정에서 데이터 분석가의 승인을 거쳐야 했던 절차를 단순화하여, 공무원들이 데이터베이스에 직접 질의할 수 있도록 설계함
- ✔ GovTech 는 향후 매달 하나의 기관에 이 시스템을 확대 적용할 계획이며, 이는 정책검토와 데이터 기반 의사결정에 있어 효율성을 크게 향상시킬 것으로 기대됨

✔ **[오사카] 반다이 남코 어뮤즈먼트, 새로운 가족형 엔터테인먼트 예고 51)**

○ **반다이 남코 어뮤즈먼트(バンダイナムコアミューズメント)와 플레저캐스트(プレジャーキャスト)가 2025 년 4 월 1 일부로 합병하기로 결정했음**

- ✔ 반다이 남코 어뮤즈먼트는 2018 년 주식회사 '남코'와 '반다이 남코 엔터테인먼트'의 업무용 게임사업부문이 통합되어 탄생한 회사로 오락실 게임기의 기획 개발 및 시설 운영을 담당하고 있음
- ✔ 플레저캐스트는 2003 년 반다이의 자회사로 설립된 이래 가족 중심의 오락 시설과 캐릭터 테마 시설을 운영해 왔으며, 특히 영유아 및 미취학 아동을 위한 실내 놀이터 시설의 기획 개발과 운영을 전문으로 하고 있음
- ✔ 이번 합병은 양사의 강점을 결합하여 영유아 및 미취학 아동을 대상으로 하는 사업을 반다이 남코 그룹의

50) 출처 : <https://www.techinasia.com/news/sg-govtech-launches-chat-interface-easier-data-access>

51) 출처 : 닛케이속보뉴스(2024.10.21.). 반다이남코 어뮤즈먼트와 플레저캐스트, 합병하기로 결정

새로운 사업 축으로 성장시키는 것이 목적임. 반다이 남코 어뮤즈먼트가 가지고 있는 기기 개발 및 설비 운영 자원, 그리고 그 콘텐츠와 플레저캐스트가 가지고 있는 가족 엔터테인먼트 노하우를 결합하여 새로운 발상의 시설과 서비스를 창출할 계획임

- ☑ 합병은 반다이 남코 어뮤즈먼트를 존속회사로 하고, 완전 자회사인 플레저캐스트를 소멸회사로 하는 '흡수합병 형태'로 진행될 예정임. 합병 이후 플레저캐스트가 운영하던 시설과 사업은 반다이 남코 어뮤즈먼트가 계승하여 지속적으로 운영할 것이며, 고객 계약 및 채권·채무 관계도 모두 승계될 예정임

☑ [오사카] 2025 오사카·간사이 엑스포, '운영 스태프 900 명 대규모 채용 나서' 52)

○ 오사카 노동국이 2025 년 국제박람회(오사카·간사이 엑스포) 현장에서 근무할 스태프를 모집하는 기업 합동 설명회를 오사카 시내에서 개최했음

- ☑ 10 월 21 일부터 22 일까지 이틀간 총 25 개 기업이 참가하며, 채용 예정 인원은 약 900 명에 달함. 대부분의 기업이 현장에서 면접도 진행할 예정임. 각 기업은 '회장 내 식음료 및 물품 판매', '경비원', '환경미화원', '파빌리온(가설·부속 건물) 안내 및 운영 담당자' 등 다양한 분야에서 인력을 모집하고 있음
- ☑ 첫날에는 약 150 명이 설명회에 참석했으며, 시급은 1,500~2,200 엔(약 13,700 원~20,100 원) 수준의 일자리가 많음. 수당과 승급 기회가 있거나 정규직으로 채용하는 기업도 있음. 노동국 관계자에 따르면 이번 엑스포 관련 기업 합동 설명회 및 면접회는 이번이 처음임. 담당자는 "하루에 여러 기업의 설명을 듣고 면접도 볼 수 있다는 장점이 있어 실제로 여러 기업에 지원하는 구직자가 많았다"라고 언급함. 전국의 헬로워크(공공직업안내소)에도 중계되어 전국 각지에서 모집할 계획임

☑ [오사카] 2025 오사카·간사이 엑스포 앞두고 민박 열풍, 호텔 가격 상승 속 새로운 숙박 선택지 53)

○ 최근 호텔 가격 상승으로 인해 오사카에서 민박 이용이 2023 년도와 비교해 2024 년에 30% 증가함

- ☑ LDK 프로젝트(집합 주택이나 단독 주택, 별장을 민박으로 운영하기 위한 시설 운영 대행 서비스를 제공하는 회사)의 대표는 "2023 년부터 2024 년 상반기까지는 경쟁이 적어 수익이 양호했지만, 최근 6 개월 동안 예약이 들어오는 민박과 그렇지 않은 민박 간의 차이가 뚜렷해지고 있다"고 밝힘. 관광청에 따르면, 오사카시에는 2024 년 7 월 기준 1,710 건의 민박 등록된 주택이 있으며, 이는 도쿄 외 지역에서 가장 많은 수치라고 함. 2025 년 오사카·간사이 엑스포를 대비해 신규 사업자가 잇따라 진입하면서 경쟁이 심화되고 있음
- ☑ 민박은 2015 년 무렵부터 외국인 관광객을 위한 숙소 확보와 빈집 활용 방안으로 주목받기 시작했으나, 2020 년 코로나 팬데믹으로 숙박객이 급감하면서 사업자들이 철수하게 되었음. 그러나 팬데믹 이후 급속도로 유입되는 외국인 관광객으로 숙박 수요가 회복되고 민박의 인기도 나날이 높아지고 있음. 2024 년 10 월 현재 일본 전국에 민박으로 등록된 주택 수는 25,000 건을 넘었으며 2024 년 4 월과 5 월 동안의

52) 출처 : 닛케이속보뉴스(2024.10.21.). 25 개사 900 명 모집, 오사카 엑스포 운영진 합동으로 설명회

53) 출처 : 닛케이속보뉴스(2024.10.22.). 호텔 가격 급등으로 민박이용 30% 증가 '여행지의 선택지로'

민박 숙박자 수는 약 325,000 명으로, 전년 동기 대비 약 1.3 배 증가함

- 2025 년도에는 오사카 · 간사이 엑스포가 개최될 예정이기 때문에, 민박 사업자들은 관광객 유입으로 인한 숙박 수요 증가를 기대하고 있으며, 이러한 상황에서 경쟁이 더욱 치열해질 것으로 보임. 민박 사업자들은 가격을 저렴하게 설정하여 관광객을 유치하고 있으며, 장기 체류를 선호하는 외국인 관광객의 수요에 맞춰 시설을 확장하는 등 다양한 전략을 모색하고 있음. 향후 민박이 오사카 내 숙박 시설의 한 형태로 자리 잡을 수 있을지가 중요한 과제로 남아 있음

☑ [스페인] 문화강국 대한민국: 한강 노벨 문학상 수상과 한류의 영향력 54)

○ 한강의 노벨문학상 수상과 한국 문학의 위상

- 수십 년 동안 한국은 문화와 엔터테인먼트 분야에서 주목할 만한 위상에 도달함
- 최근 한국 작가 한강이 노벨 문학상을 수상하면서 한국 문화가 전 세계에서 인정받는 또 하나의 성과를 거둠
- 한강의 노벨 문학상 수상은 한국 문학이 국제적 위상을 높이는 데 큰 기여를 했으며, 한강의 대표작 <채식주의자>는 2017 년 맨부커상을 수상한 바 있음
- 한강은 한국 문학의 전통을 잇는 동시에 현대적인 감각을 결합해 역사적 고통과 사회적 이슈를 작품에 담아냄
- 한강 외에도 김초엽, 조남주 등 다양한 작가들이 여성, 성 평등, 사회적 불평등 등 현대적인 주제를 다루며 글로벌 독자층을 현성 중임

○ 영화 <기생충>과 한국 영화의 도약

- 영화 <기생충>은 2020 년 오스카 최우수 작품상을 수상하며 한국 영화의 국제적 성공을 알렸으며, 봉준호 감독의 작품은 한국 영화계의 도약을 상징함
- 박찬욱, 이창동, 홍상수 등 한국 감독들은 이미 여러 국제 영화제에서 수상하며 한국 영화의 예술적 가치를 인정받고 있음

○ <오징어 게임>과 한국 드라마의 세계적 인기

- <오징어 게임>은 넷플릭스에서 한국어로 제작되었음에도 불구하고 전 세계적인 인기를 끌며 넷플릭스 역사상 가장 많이 시청된 드라마로 기록됨
- 한국 드라마는 현재 세계 주요 콘텐츠로 자리 잡았으며, <킹덤>, <스위트홈>, <마이네임> 등 다른 작품들도 큰 성공을 거두는 중임

○ 한류의 지속적 성장과 한국 정부의 문화 정책

- 한국 정부는 1996 년 한국 문화번역원을 설립해 한국 문학을 해외에 번역 및 홍보하고, 다양한 문화 산업을 지원하면서 한류 확산에 중요한 역할을 함

54) 출처 : <https://www.elmundo.es/cultura/literatura/2024/10/10/6707db93fc6c83bd0a8b4585.html>
https://elpais.com/cultura/2024-10-10/la-cultura-coreana-han-kang-en-la-cima-de-una-ola-que-no-para.html?event_log=oklogin

- ✔ 한강의 노벨문학상 수상은 한국 문화가 얼마나 강력한 소프트파워로 자리 잡았는지를 상징적으로 보여주는 사례임
- ✔ 한류는 문학, 음악, 영화, 드라마 등 여러 분야에서 지속적으로 성장하고 있음

✔ [스페인] 단순한 유행을 넘어 지속 가능한 문화적 영향력으로 55)

○ 마드리드는 현재 한국 문화 열풍

- ✔ 스페인 마드리드 전역에 100 개 이상의 한식당이 생겨났으며, 한류가 문화, 미용, 음악 등 여러 방면에서 인기를 끌고 있음
- ✔ 기존 K-문화콘텐츠 외에도 한국식 카페, 한국 음악 콘서트, 한국을 주제로 한 전시회 등 다양한 한국식 콘텐츠에 대한 관심과 수요가 증가함
- ✔ 한국 화장품 수출은 2022 년부터 엄청난 성장세를 보이고 있으며, 2022년에는 전년 대비 48%를 증가한 2,200 만 유로를 기록함
- ✔ 마드리드 한국 관광객 수가 매해 무섭게 증가하고 있음. 2024년 기준으로 10,926 명의 한국 관광객이 마드리드를 방문했으며, 이는 전년 대비 66% 증가한 수치임

○ 마드리드와 한국 간의 문화 사업 분야 관계 강화

- ✔ 2024년 10월 1일 마드리드 주지사 이사벨 디아스 아유소(Isabel Diaz Ayuso)와 임수석 대사의 만남이 이뤄짐
- ✔ 본 만남에서는 한국과 마드리드 지역 간의 문화 사업 분야에서 전략적 관계를 더욱 심화시키기 위한 방안을 탐색함
- ✔ 한국의 비즈니스 환경, 마드리드 지역의 투자 기회, 한국 기업의 스페인 시장 진출에 대한 다양한 가능성을 논의함
- ✔ 현재 마드리드 지역 내 거주하는 약 1,500 명의 한국 시민이 마드리드 지역 사회에 다양한 문화적 기여를 하고 있으며 이를 통해 한국과 스페인 간의 문화적 관계가 앞으로 계속 지속 및 성장할 것으로 보임

55) 출처 : https://www.elconfidencial.com/espana/madrid/2024-10-12/corea-del-sur-conquista-madrid_3981189
<https://www.eldiariodemadrid.es/articulo/actualidad/embajador-republica-corea-visita-diaz-ayuso/20241001135111079799.html>

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

[미국] 비즈니스센터(LA) 박병호 센터장	+1-323-935-2070	jackone@kocca.kr
[프랑스] 비즈니스센터(파리) 김문주 센터장	+33-1-42-93-02-84	kmj@kocca.kr
[중국] 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	+86-10-6501-9971	hijoon8591@kocca.kr
[중국] 비즈니스센터(심천) 심계진 센터장	+86-755-2692-7797	sophia@kocca.kr
[일본] 비즈니스센터(도쿄) 이영훈 센터장	+81-3-5363-4511	yhlee@kocca.kr
[일본] 비즈니스센터(오사카) 백승혁 센터장	+82-10-6377-3938	luciabaek@kocca.kr
[인니] 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	+62-21-252-3151	yskim@kocca.kr
[베트남] 비즈니스센터(하노이) 성임경 센터장	+84-39-226-4093	imksman@kocca.kr
[UAE] 비즈니스센터(두바이) 박영일 센터장	+971-2-491-7227	yppy01@kocca.kr
[태국] 비즈니스센터(방콕) 박웅진 센터장	+66-2-853-3903	wjpark@kocca.kr
[러시아] 마케터(모스크바) 김시우 과장	+7-968-943-4571	cu@kocca.kr
[인도] 비즈니스센터(뉴델리) 박승룡 센터장	+91-11-4334-5045	dragon_park@kocca.kr
[멕시코] 비즈니스센터(멕시코시티) 김일 센터장	+52-55-8043-9946	excel@kocca.kr
[아르헨티나] 비즈니스센터 박승준 센터장	+82-061-900-6032	psjun@kocca.kr
[싱가포르] 비즈니스센터(싱가포르) 박상욱 센터장	+65-8181-9739	swpark@kocca.kr
[스웨덴] 비즈니스센터 천소현 센터장	+82-061-900-6031	shc@kocca.kr
[이탈리아] 비즈니스센터 서희선 센터장	+82-061-900-6459	dionia@kocca.kr

발행인 ————— 조현래

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr

