

# 2024

## WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

397 호

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [프랑스] 알로 씨네, 넷플릭스 방영 &lt;빈센조&gt; 최고의 한국 시리즈로 소개</li> <li>• [UAE] 사우디 박스오피스 티켓 판매 2024 년 상반기 850 만 장 기록</li> <li>• [태국] 기대를 모으고 있는 제 32 회 수판나훙 영화제</li> <li>• [태국] 영화 &lt;셔터&gt;, 20 년 만에 리마스터링 버전으로 재개봉</li> <li>• [태국] 콘텐츠 크리에이터 시장 성장을 준비</li> <li>• [인도] 고전 TV 쇼, OTT 플랫폼에서 세대를 초월한 인기</li> <li>• [인도] Tollywood 제작자들, OTT '락 기간' 8 주로 연장 고려</li> <li>• [인도] JioCinema-Disney+ Hotstar 합병에 콘텐츠 제작자들 불안감 표시</li> <li>• [아르헨티나] 미우미우, 아르헨티나 영화감독 라우라 시타렐라와 협력</li> <li>• [아르헨티나] 하비에르 밀레이 대통령, 취임을 다룬 시리즈 공개를 발표</li> <li>• [아르헨티나] 노라 코르티냐스의 삶과 투쟁, 다큐멘터리로 태어나다</li> <li>• [이탈리아] 베니스 국제 영화제 채수웅 감독 &lt;아파트: 리플리의 세계에서&gt; 후속 기사</li> <li>• [스웨덴] TV 프로그램 제작 환경의 안전 문제 제기</li> </ul>
 게임·유희합	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [심천] 삼체 IP 를 활용한 첫 VR 작품 &lt;삼체: 원정&gt; 출시</li> <li>• [심천] &lt;검은 신화: 오공&gt; 심포니 콘서트, 첫 공연 성료</li> <li>• [심천] &lt;아너 오브 킹즈: 월드&gt;, 9 월 10 일 열린 애플 신제품 발표회에 등장</li> <li>• [일본] 인디 게임 정보 스트리밍 이벤트 &lt;INDIE Live Expo&gt; 개최</li> <li>• [베트남] 울프 앰파이어, 'CFAS 서머 챔피언십 2024' 우승</li> <li>• [태국] 메타버스 게임을 통해 뽐암공 홍보</li> <li>• [인도] '타밀나두 어린이 20%', 온라인 게임 과몰입' 설문조사</li> <li>• [인도] 온라인 게임 과세 수익, 412% 급증한 8 억 3,000 만 달러 달성: 재무장관</li> <li>• [아르헨티나] 게임분야의 성별 격차를 줄이기 위한 프로그램 진행</li> </ul>
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [인니] KOREA 360 서 '보로로 &amp; 타요 놀이터' 행사 개최, 3 일간 1 만여 명 방문</li> <li>• [러시아] 한러 양국 애니메이션 협회 MOU 체결</li> <li>• [이탈리아] 밀라노 라이선싱 데이 2024</li> </ul>
 만화·웹툰	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [프랑스] 웹툰 플랫폼 WEBTOON®, 9 월 신규 13 개 작품 공개</li> <li>• [인니] 웹툰 &lt;지금 우리 학교는&gt; 주동근 작가 인니 방문, 한 달간 특별전 개최</li> </ul>
 음악	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [미국] MTV VMA 에서 세븐틴 · 리사 · 르세라핌 수상</li> <li>• [프랑스] NRJ, K 팝 전문 라디오쇼 'Nuit K-Pop' 1 주년 예정</li> </ul>
 패션	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [아르헨티나] 패션 산업 진흥을 위한 이니셔티브, 'BA esta de moda'</li> <li>• [이탈리아] 2025 밀라노 패션 위크</li> </ul>



구분	제목
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"><li>• [미국] 애플과 구글, '과징금 소송'에 패소</li><li>• [일본] 日 정부, 콘텐츠산업 강화를 위한 '콘텐츠산업민관협의회' 설치</li><li>• [인니] 문체부, 인니 6 개 도시에 '콘텐츠 전문인력 양성센터' 개소</li><li>• [UAE] 한국 콘텐츠 홍보관 'KOREA 360' 두바이 페스티벌시티에 오픈 예정</li><li>• [태국] 지난해 태국 디지털콘텐츠산업, 전년대비 0.01% 성장</li><li>• [태국] 콘텐츠랩 프로젝트를 통해 영화 · 드라마 · 애니메이션 업계 전문성 강화</li><li>• [태국] 태국의 전자책 트렌드를 이끌고 있는 빈또 이북</li><li>• [인도] OTT 콘텐츠 규제 위한 자율 기구 설립 요구 청원 대법원에 제출</li><li>• [인도] 언론에 비친 한류 단신</li><li>• [이탈리아] 이탈리아 문화 산업을 위한 경제정책의 선회</li></ul>



## 방송·영화



### ✔ [프랑스] 알로 씨네, 넷플릭스 방영 <빈센조> 최고의 한국 드라마로 소개 1)

- 프랑스 영상 전문매체 알로 씨네는 넷플릭스 프랑스에서 방영 중인 드라마 <빈센조>를 잘 알려지지 않았지만, 관객들을 사로잡는 최고의 한국 드라마 중 하나로 소개함
  - ✔ 드라마 <빈센조> 이탈리아 마피아와 드라마틱한 법정 싸움을 결합한 독창적인 액션 스릴러로 약간의 코미디도 포함되어 있음. 주인공 빈센조(송중기)가 8 세에 이탈리아로 입양되어 성장 후 성공한 변호사이자 마피아의 조연자로 활동하다가 마피아 내부의 전쟁으로 인해 한국으로 돌아와 변호사 훗차 영(전여빈)과 함께 부패한 그룹 Babel 에 맞서 싸우는 이야기임
  - ✔ 1 개 시즌 총 21 개의 에피소드로 구성되어 있으며 부패 폭로 과정에서 펼쳐지는 흥미진진한 음모, 로맨스, 한국식 유머가 잘 어우러져 있음. 2021 년 방영 이후 큰 인기를 끌었으며 영화, 드라마 평가 사이트 IMDb 에서 8.4/10, AlloCiné 에서 4.3/5 의 높은 평가를 받음. 주연배우인 송중기와 전여빈의 뛰어난 연기도 많은 호평을 받고 있음

### ✔ [UAE] 사우디 박스오피스 티켓 판매 2024 년 상반기 850 만 장 기록 2)

- 사우디아라비아 영화 산업의 급격한 성장으로 2024 년 상반기 사우디 박스오피스 티켓 판매는 850 만장, 약 1 억 1,241 만 달러의 수익을 기록
  - ✔ 사우디는 2018 년 35 년간 지속되었던 영화 상영 금지 조치를 해제하고 영화 산업의 성장을 지원하고 있으며 현재 22 개 도시에서 66 개의 극장이 운영 중임
  - ✔ 2023 년 연간 사우디 박스오피스 수익은 9 억 1,900 만 달러로 2022 년 대비 25% 증가함
  - ✔ 특히 가장 인기 있었던 영화 상위 3 위 중 2 편이 사우디 제작 영화로 소개
  - ✔ 사우디 영화 <Night Courier>는 2024 년 초 개봉 이후 큰 인기를 끌고 있음. 불법으로 주류를 판매하는 야간 배달원의 이야기임
  - ✔ 가족 코미디 영화 <사타르>는 프리스타일 레슬링 챔피언이 되려는 남자의 이야기를 다루며 개봉 후 12 일 동안 220 만 달러를 벌어들여 사우디 영화 중 가장 높은 수익을 기록함

1) 출처 : [https://www.allocine.fr/article/fichearticle\\_gen\\_carticle=1000099651.html](https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=1000099651.html)

2) 출처 : <https://www.arabnews.com/node/2570911/lifestyle>

☑ [태국] 기대를 모으고 있는 제 32 회 수판나훙 영화제 3)

- 태국 문화부와 태국영화협회는 9 월 29 일 시암파라곤 쇼핑센터 6 층 시암파와라이 극장에서 태국 최고 권위를 자랑하는 ‘제 32 회 수판나훙(황금백조) 영화제’를 개최한다고 발표했음
  - ☑ 2023 년은 54 편의 태국 영화가 극장에서 개봉했고, 4 편의 태국 영화가 1 억 바트(약 39 억 원) 이상의 수익을 올렸던 ‘태국 영화 황금의 해’로 불렸음
  - ☑ 태국 정부의 소프트파워 추진 노력과도 맞물려, 올해 수판나훙 영화제는 그 어느 해보다도 기대를 모으고 있음
- 9 월 5 일 센트럴월드 8 층 SF 시네마에서 열린 기자 간담회에서 총 17 개 부문의 후보들이 공개되었음
  - ☑ 최우수 작품상 후보로 ① <쌘러(The Undertaker)> ② <프안(마이)스닛(Not Friends)> ③ <유앤미앤미 (You & Me & Me)>, ④ <롱 리브 러브!(Long Live Love!)> ⑤ <솔리드 바이 더 씨(Solids by the Seashore)> 5 개 작품이 선정되었음
  - ☑ 지난해 대성공을 거둔 <티웃(Death Whisperer)>, <4Kings2>, <Khun Pan 3> 등의 영화들도 각 분야 후보에 포함되었음
  - ☑ 이외에도 명예공로상, 최우수문화진흥영화상, 2023 년 최고 인기 태국영화상, 2023 년 가장 높은 수익을 올린 영화상 부문이 신설되었음. 2023 년 가장 높은 수익을 올렸던 영화는 1,000 만 바트(약 3 억 9 천 만 원)의 예산으로 7 억 2,960 만 바트(약 285 억 원) 매출을 달성한 <쌘러(The Undertaker)>임



[그림 1] 제32회 수판나훙 영화제 최우수 작품상 후보

3) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1143828>

✔ [태국] 영화 <셔터>, 20년 만에 리마스터링 버전으로 재개봉 4)

- 태국 호러영화의 거장 반종 피산다나쿤 감독과 팍퐁 왕퐁 감독이 제작해 2004년 9월 9일 개봉한 영화 <셔터 (Shutter: Press the Spirit)>가 20년 만인 2024년 9월 9일, 고화질 리마스터링 버전으로 극장에서 재개봉했음
  - ✔ 영화 <셔터>는 반종 감독과 태국을 공포영화로 유명하게 만든 작품으로 당시 한국을 포함 30여 개국에서 개봉했으며, 방콕·수도권·치앙마이에서만 1억 998만 바트(약 42억 9천만 원)의 수입을 달성했음
  - ✔ GDH는 화질과 음향을 개선, 디지털시네마 4K 버전으로 제작해 SF 시네마와 메이저시네플렉스에 배급했음
- 9월 9일 센트럴월드 SF 월드시네마 지그마시네스타디움에서 열린 ‘감독과의 대화’에서 반종 감독은 한국의 나홍진 감독과 협업해 제작한 영화 <랑종>을 언급했음
  - ✔ 유명이나 죽은 사람의 복수에서 벗어나, 영화 <랑종>은 공포와 문화탐구를 혼합해 공포영화의 경계를 넓히고자 하는 그의 열망을 보여주었다고 말함
  - ✔ 이어 반종 감독은 비록 영화 <랑종>이 엇갈린 평가를 받았지만 공포영화는 진화해야 한다고 굳게 믿고 있으며, 오랜 틀에서 벗어나 새로운 것을 선보여야만 가치 있을 것이라고 덧붙임



|그림 2| 감독과의 대화

✔ [태국] 콘텐츠 크리에이터 시장 성장을 준비 5)

- 태국 인플루언서·마케팅 에이전시인 텔스코어(Tellscore)사의 수위따 회장은 10월 18일 더몰 라이프스타일 방카피에서 ‘2024 태국 인플루언서 시상식(Thai Influencer Awards 2024)’을 개최한다고 발표하면서 콘텐츠 크리에이터 시장의 미래를 전망함
  - ✔ 태국에는 전체 인구의 12.86%에 해당되는 900만 명의 콘텐츠 크리에이터가 있으며, 이 중 정규직은 약 200만 명임

4) 출처 : <https://workpointtoday.com/shutter-remastered-in-4k-740551-2>

5) 출처 : [https://www.thairath.co.th/money/business\\_marketing/marketing/2812356](https://www.thairath.co.th/money/business_marketing/marketing/2812356)

- ✔ 태국 콘텐츠 크리에이터 전체 시장 가치는 450 억 바트(약 1 조 7,550 억 원)로 추산되며, 연간 성장률은 25~30%에 달하고 있음
- ✔ 최근에는 뉴스, 과학, 교육, 가족 콘텐츠가 급증하고 있음
- 순위파 회장은 올해 경기가 부진하지만 공공·민간부문에서 많은 마케팅 캠페인이 진행되고 있기에 기회가 증가하고 있으며, 전통적으로 필요하지 않다고 생각되던 B2B 시장에서도 활용될 수 있을 것이라고 함
  - ✔ 올해 콘텐츠 크리에이터 채용에 가장 많은 투자를 원하는 업종은 라이프스타일(뷰티·관광·미식 등) - 금융 순이며, 자동차와 부동산업은 경기침체로 둔화되고 있다고 함
  - ✔ 현재 태국의 인플루언서는 콘텐츠 당 약 4,000 바트(약 16 만원)~5,000 바트(약 20 만원) / 팔로워 10 만 명 이상은 콘텐츠 당 10,000 바트(약 39 만원) 이상 / 25 만 명 이상은 100,000 바트(약 390 만 원) 이상의 수입을 창출할 수 있다고 말함

### ✔ [인도] 고전 TV 쇼, 인도 OTT 플랫폼에서 세대를 초월한 인기 6)

- 젊은 시청자들, 부모 세대 추천으로 시청 시작하며 이야기 스타일의 매력 발견
  - ✔ 1980년대부터 2000년대 초반까지 방영되었던 인도 및 외국의 고전 TV 쇼들이 여전히 OTT 플랫폼에서 다양한 연령층의 시청자를 끌어들이고 있음. 익살스러운 매력, 일상적인 고난, 그리고 다양한 소망을 다루었던 이 쇼들은 세대를 초월하여 새로운 시청자층을 끌어들이고 있음
  - ✔ 〈프렌즈(Friends)〉와 〈자인펠트(Seinfeld)〉 등 외국 쇼뿐만 아니라 인도의 고전 프로그램들은 주로 원작을 익히 알고 있는 중장년층이 주 시청층이지만, 젊은 시청자들 또한 점차 이러한 컬트 클래식 매력을 발견하고 있음
  - ✔ 이러한 고전 TV 드라마와 시트콤들은 영화 히트작처럼 시청자들 사이에서 향수를 불러일으키며, 시청자와의 감정적 연결을 통해 시청률을 높이는 중요한 자산으로 작용하고 있음. 그 결과, 2023년 〈Pavitra Rishta〉, 〈Hum Paanch〉, 역사 드라마 시리즈 〈Jodha Akbar〉 등 고전 작품들이 ZEE5에서 1억 7,000만 분 이상의 누적 시청 시간을 기록했음
  - ✔ 미디어 전문가 Nina Elavia Jaipuria는 “신화 장르가 인도 시청자들 사이에서 가장 긴 수명을 가진 콘텐츠”라며 “부모 세대들이 항상 이러한 가치를 자녀에게 전수하고 싶어 할 뿐만 아니라 이러한 쇼들은 화려하고 뛰어난 시각 효과를 가지고 있어 시청자들의 인기를 끌고 있다”라고 말함
  - ✔ Ultra Media & Entertainment Group의 최고운영책임자인 Rajat Agrawal은 젊은 세대 역시 과거 TV 드라마가 어떤지 알고 싶어해 OTT에서 이를 시청하고 있다고 말함
  - ✔ 그는 “이러한 쇼들은 가족 내 세대를 연결하는 독특한 능력을 가지고 있다”라면서 “나이 든 구성원들이 이 쇼들에 대한 좋은 추억을 가지고 있어 재방영될 때 향수를 느끼고, 젊은 구성원들은 이러한 쇼를 처음

6) 출처 :

<https://www.livemint.com/industry/classic-tv-shows-audiences-streaming-platforms-ott-series-movies-entertainment-11725780023641.html>

접하면서 문화적 중요성과 이야기 스타일에 흥미를 가지게 돼 새로운 세대와 기존 세대 모두가 이러한 쇼를 재발견하고, 가족 간의 유대감을 강화하는 공동 시청 경험을 만들게 된다”라고 설명함

## ☑ [인도] Tollywood 제작자들, OTT '락 기간' 8 주로 연장 고려 7)

### ○ OTT 업체들의 블록버스터급 영화 외 판권 계약 축소 따라 중소형 영화들 수익성 저하

- ☑ COVID-19 이후, 인도의 OTT 플랫폼은 Telugu 영화 판권에 거액을 투자했으며, 그 결과 많은 제작자들이 OTT 판권으로 상당한 수익을 올렸음. OTT 판권은 빠르게 위성방송 판권을 넘어섰고, 비극장 수익의 주요 원천으로 자리잡았음
- ☑ 1년 전까지만 해도 제작자들은 OTT 판권으로 큰 이익을 얻었음. 하지만 최근 스트리밍 업체들은 지출을 줄였음. 블록버스터급 대형 영화가 아닌 이상, 소형 및 중형 예산 영화들이 수익성 있는 계약을 체결하기 어려워졌음
- ☑ 또한, 관객들은 영화에 대한 긍정적인 평가가 없으면 극장에 발걸음을 하지 않음. 심지어 대형 예산 영화들도 개봉 후 첫 4일 동안만 많은 관객을 동원하며, 그 이후에는 극장 점유율이 30%조차 되지 않음
- ☑ 이에 따라 Telugu 제작자들은 영화를 OTT에서 스트리밍하기 전에 최소 8주간 극장 상영 기간을 보장하는 방안을 고려 중임. 순조롭게 진행된다면, 제작자들은 극장 개봉 후 두 달 이내에 스트리밍 서비스를 허용하지 않을 것임. 그러나 이 새로운 제안에 얼마나 많은 제작자가 동의할지는 미지수임
- ☑ 현재 대부분의 영화는 3~4주의 개봉 후 스트리밍으로 전환되고 있음. 영화가 극장에서 실패할 경우, OTT 업체들은 4주간의 락 기간이 지나기도 전에 스트리밍을 시작함
- ☑ <Pushpa 2>와 같은 영화가 2억 US 달러에 달하는 기록적인 거래를 성사시켰음에도 불구하고, 전체적으로 상황은 밝지 않음. OTT 회사들은 일부 중급 스타들을 블랙리스트에 올렸음. 이 회사들은 이러한 배우가 출연한 영화가 충분한 반응을 얻지 못한다고 판단했음. 최근 한 인기 스타의 영화는 겨우 170만 US 달러에 OTT 판권이 판매되었음

## ☑ [인도] JioCinema-Disney+ Hotstar 합병에 콘텐츠 제작자들 불안감 표시 8)

### ○ 제작 기회 감소, 콘텐츠 다양성 감소 우려...광고 가격 및 전략 변동 가능성도

- ☑ Disney가 인도 자산을 Mukesh Ambani의 Reliance Industries에 매각함에 따라 JioCinema와 Disney+ Hotstar의 합병 가능성이 콘텐츠 제작자들과 프로듀서들에게 불안감을 주고 있음. 현재 Hotstar는 새로운 오리지널 쇼와 영화 제작 속도를 늦추고 있으며, 이 합병이 진행될 경우 창작자들이 새로운 아이디어를 제안할 기회가 더욱 줄어들 수 있음

7) 출처 : <https://telugucinema.com/features/tollywood-producers-to-reset-the-ott-lock-period>

8) 출처 :

<https://www.m9.news/what-to-watch-on-ott/jiocinema-and-disney-hotstar-biggest-ott-merger-content-creators-in-panic>

- ✔ 합병된 회사는 대규모 관객을 끌어들이 수 있는 콘텐츠에만 집중할 가능성이 높아 다양한 프로그램이나 틈새 콘텐츠가 설 자리가 없어질 수 있음. 창작자들은 새로운 플랫폼이 YouTube 처럼 단순히 창작자들이 작품을 업로드하고 수익을 공유하는 공간으로 전락할 것을 우려하고 있음. 이 경우 새로운 프로그램 제작 기회가 줄어들고 독창적인 아이디어에 대한 지원이 감소할 것임
- ✔ 이 합병의 가치는 약 85 억 US 달러에 달하며, 새로운 회사는 스트리밍 시장의 40% 이상을 장악하게 될 것임. 이는 경쟁이 줄어들어 콘텐츠의 다양성과 품질에 부정적인 영향을 미칠 수 있음
- ✔ 이제 Netflix 와 Prime Video 같은 몇몇 대형 플랫폼만이 경쟁자로 남아있게 되어, 콘텐츠가 다양하지 않게 될 우려가 있음. 배우 Imran Khan 은 Disney+ Hotstar 와 함께 개발 중이던 스파이 시리즈가 합병으로 인해 무산되었다고 언급했음
- ✔ 그러나 일부 전문가들은 합병이 긍정적인 측면도 있다고 보고 있음. 두 회사의 자원을 결합해 더 다양한 콘텐츠를 제공하고 더 넓은 관객층에 다가갈 수 있는 기회를 만들 수 있을 것임
- ✔ 합병된 회사는 Disney 소속 70 개 채널과 Viacom18 의 나머지 채널을 포함한 약 100 개의 TV 채널을 관리하게 될 것임. 또한 Reliance 는 Marvel 과 Lucasfilm 을 포함한 Disney 의 방대한 영어 콘텐츠 라이브러리에 접근할 수 있게 될 것임
- ✔ 그럼에도 불구하고 광고주와 미디어 에이전시들에게는 가격 책정과 전략이 변동될 수 있어 문제를 야기할 수 있음
- ✔ 종합적으로, 이 합병은 콘텐츠 전달을 더 효율적으로 만들 수 있지만, 창작자들의 기회 감소와 시장 내 경쟁 부족에 대한 우려를 불러일으키고 있음

### ✔ [아르헨티나] 미우미우, 아르헨티나 영화감독 라우라 시타렐라와 협력 9)

- **미우미우, 자체 영화 시리즈의 새 에피소드를 위해 라우라 시타렐라(Laura Citarella)와 협력**
  - ✔ 이탈리아의 유명 브랜드 미우미우(Miu Miu)가 자체 영화 시리즈 <미우미우 우먼스 테일(Miu Miu Women's Tales)>의 28 번째 에피소드를 공개함. 새로운 에피소드의 제목은 'El Affaire Miu Miu'로, 아르헨티나의 라우라 시타렐라(Laura Citarella)가 감독을 맡음
  - ✔ 이 영화는 2024 년 8 월 31 일 베니스 영화제의 권위 있는 섹션인 Giornate degli Autori 에서 공개됨. 미우미우 우먼스 테일은 여성의 크리에이티브에 중점을 두며 신진·기성 여성 감독이 미우미우 특유의 스타일을 통해 참신한 서사를 탐구할 수 있는 무대를 제공함
  - ✔ 라우라 시타렐라는 1981 년 아르헨티나의 도시 라 플라타(La Plata)에서 태어났으며, 아르헨티나 독립 영화의 중심인물임. 2005 년부터 20 년간 미학과 영화 제작 및 유통 모델에 혁신을 일으킨 엘 팜페로 씨네 (El Pampero Cine)의 일원으로 활동함

9) 출처 :

<https://pe.fashionnetwork.com/news/Miu-miu-se-une-a-la-directora-argentina-de-cine-laura-citarella-para-un-nuevo-capitulo-de-su-serie-de-peliculas,1658223.html>

- ☑ 그는 진정성 있고 시적인 시선으로 복잡한 주제를 탐구한 영화 <Trenque Lauquen(2022)>, <La mujer de los perros(2015)>, <Ostende (2011)> 등의 작품으로 국제적인 명성을 얻음
- ☑ 시타렐라 감독은 이번 프로젝트를 통해 허구와 현실의 경계를 탐구하는 여정을 이어 나가며, 전통적인 이야기 전달 방식에 의문을 제기하는 접근방식을 취할 것임. 이 영화는 미우미우 우먼스 테일의 전작들처럼 시각적으로 흥미로우며, 새로운 관점으로 패션, 영화 및 예술을 융합할 것임

## ☑ [아르헨티나] 하비에르 밀레이 대통령, 취임을 다룬 시리즈 공개를 발표 10)

### ○ 밀레이 대통령, SNS 에 트레일러 공유해

- ☑ 지난 화요일 하비에르 밀레이 대통령의 정치 인생 및 선거 캠페인 비하인드 스토리에 대한 시리즈가 공개된다는 소식에 소셜 미디어가 들썩임. 밀레이 대통령이 직접 트위터에 트레일러를 공개함
- ☑ 작품을 만든 것은 영화감독이자 자유지상주의 성향의 관료인 산티아고 오리아(Santiago Oriá)임. 시리즈는 공직에 나오기 전부터 대통령이 되기까지의 밀레이 대통령의 삶을 다룸. 대통령궁은 "하비에르 밀레이 대통령이 어떻게 맨손으로 시작해 아르헨티나 공화국의 대통령이 되었는지, 그 놀라운 이야기를 들려줄 것"이라고 밝힘
- ☑ 작품은 원칙적으로 약 30 분 분량의 6 개 에피소드로 구성됨. 밀레이 대통령이 가장 선호하며 유일하게 직접 관리하는 X 계정 @Milei-Serie 에서 볼 수 있음. 정확한 공개일은 정해지지 않았으나, 첫 번째 에피소드는 9 월 중에 공개될 예정임. "공개할 준비가 되는 대로 시청할 수 있을 것"이라고 밝힌 바 있음
- ☑ 예고편은 1 분 40 초 분량으로, 시리즈에서 다룬 내용을 엿볼 수 있음. 가장 상징적인 순간 중 하나인, 대통령 지휘봉을 넘겨주는 장면에 이어 대통령궁 발코니에서 집권을 축하하기 위해 모여든 군중에게 첫 인사를 건네는 장면으로 시작함. 예고편 초반에 "전 세계의 이목을 사로잡은 현상"이라는 메시지가 등장하며, 밀레이 대통령의 연설 발췌본이 영상 전체에 걸쳐 흘러나옴. 또한, 매체에 처음 등장했을 때부터 2021 년 하원의원 후보로 선거 캠페인에 나섰을 때까지 그가 걸어온 공적 삶의 여러 단계를 살펴봄. 마지막으로, 대통령이 되기까지 지난 1 년간 그가 걸어온 궤적을 돌아봄
- ☑ 첫 번째 에피소드에서는 밀레이가 어떻게 "파괴적인 스타일과 자유주의 사상을 옹호하는 무적의 토론 능력, 마우리시오 마크리(Mauricio Macri) 정부 시절 아르헨티나 경제 상황을 정확하게 진단하는 것으로 유명해지면서 폭발적인 TV 경력을 통해 무명에서 미디어 스타가 되어가는지" 보여줄 예정임
- ☑ 오리아는 몇 주 전 "역사상 가장 대단한 캠페인에 대한 시리즈"라며 "0 에서 출발해 대통령이 된 밀레이의 서사시를 담은, 100% 아카이브 다큐멘터리 시리즈를 만들기 위해 연초부터 여가 시간을 이용해 작업하고 있다"라고 말한 바 있음. 그는 지난 5 월 23 일 아르헨티나 공화국 대통령실의 시청각 제작 책임자로 임명됨

10) 출처 : [https://www.clarin.com/politica/javier-milei-anuncio-lanzamiento-serie-vida-politica\\_0\\_sxyxkfL9dV.html](https://www.clarin.com/politica/javier-milei-anuncio-lanzamiento-serie-vida-politica_0_sxyxkfL9dV.html)



[그림 3] Milei-La Serie의 포스터

### ☑ [아르헨티나] 노라 코르티냐스의 삶과 투쟁, 다큐멘터리로 태어나다 11)

#### ○ 부에노스아이레스 주 국제영화제에서 9 월 7 일 공개될 예정

- ☑ 인권 옹호자이자 5 월 광장 어머니회(Madres de Plaza de Mayo)의 공동 창립자인 노라 코르티냐스(Nora Cortiñas, 1930~2024)의 삶을 그린 다큐멘터리 <노리타(Norita)>가 아르헨티나 부에노스아이레스 주 국제영화제에서 9 월 7 일 공개될 예정임
- ☑ 작품은 아르헨티나의 마지막 군부 독재 시절(1976~1983) 실종된 그의 아들 구스타보 코르티냐스(Gustavo Cortiñas)를 찾기 위한 여정을 다룬. 코르티냐스의 개인적인 비극은 자녀의 행방을 찾으려는 다른 어머니들의 비극과 한 몸을 이루었고, 이 과정에서 아르헨티나 최초의 여성 인권 단체인 5 월 광장 어머니회가 설립됨
- ☑ 코르티냐스는 1980 년부터 여성 운동의 상징 그 이상이었으며, 2020 년 낙태 합법화 투표의 중심인물이었음
- ☑ 이 영화는 지난 6 월 20 일 로스엔젤레스의 Dance with Films 연례 영화제에서 처음 공개되었음. 작품은 아르헨티나 정부의 공포정치에서 살아남은 생존자는 물론 코르티냐스 및 그의 실종된 아들과 가까웠던 사람들의 증언을 다룬
- ☑ 호주 출신 제이슨 맥나마라(Jayson McNamara) 및 아르헨티나 출신 안드레아 토르토네세(Andrea Tortonese)가 작품의 각본을 쓰고 감독했으며, 제인 폰다(Jane Fonda), 나오미 클레인(Naomi Klein), 구스타보 산타오라야(Gustavo Santaolalla) 등이 제작자로 참여함
- ☑ 감독들은 코르티냐스를 깊게 알게 된 덕분에 인권에 대한 그의 헌신뿐만 아니라 그의 삶과 투쟁에서 잘 알려지지 않은 세부 정보들 또한 다룰 수 있었음. 토르토네세는 5 월 광장 어머니회의 아카이브 및 커뮤니케이션

11) 출처 :

[https://www.eldiarioar.com/cultura/vida-lucha-nora-cortinas-cofundadora-madres-plaza-mayo-retratada-documental\\_1\\_11616022.html](https://www.eldiarioar.com/cultura/vida-lucha-nora-cortinas-cofundadora-madres-plaza-mayo-retratada-documental_1_11616022.html)

부문에서 일하면서 그에게 "깊은 영향을 남긴" 다양한 활동을 코르티냐스와 함께했고, 그 덕분에 이 다큐멘터리를 만들게 되었다고 밝힘. 제이슨 맥나마라는 코르티냐스와 아르헨티나의 LGBTI 시위에서 만난 다음 그의 삶을 기록하기 시작했고, 부에노스아이레스 헤럴드의 기자로 7년 동안 일하면서 그를 가까이서 지켜봄

- ✔ 코르티냐스는 올해 6월 30일에 94세의 나이로 세상을 떠남. 그는 40년 넘게 투쟁을 멈추지 않았지만 끝내 아들의 행방을 알아내지 못했으며, 독재정권의 모든 기록을 다 공개하지도 못했음. 그가 마지막으로 길에 나섰던 것은 올 5월 초였음



그림 4 | 노라 코르티냐스, 다큐멘터리 노리타(Norita)의 한 장면

## ✔ [이탈리아] 채수응 감독 <아파트:리플리의 세계에서> 후속 기사 12)

### ○ 제 81 회 베니스 국제 영화제 이머시브 채수응 감독 <아파트:리플리의 세계에서> 후속 기사

- ✔ 채수응 감독과 채은정 감독의 한국형 VR 프로젝트 <아파트: 리플리의 영역에서>가 베니스 국제 영화제 베니스 이머시브 2024 섹션에서 큰 주목을 받았음
- ✔ 대화형 가상 현실의 방식으로 스릴러 장르를 구현하여 관객은 어린 소년의 기억을 재구성한 가상 세계로 들어가 음성 상호 작용과 AI 기반 캐릭터를 통해 미스터리를 밝혀내고 "진실"을 선택해야 함
- ✔ 영화의 중심 주제는 정체성, 기억, 진실을 중심으로 전개됨. 프로젝트의 상호작용적 특성은 관객이 탐정 역할을 하도록 유도하여 조각난 기억을 하나로 모으고 이야기가 어떤 길을 택할지 결정하게 함
- ✔ AI 를 사용하여 캐릭터의 실시간 반응을 시뮬레이션하면 또 다른 몰입도가 추가되어 영화가 기존 VR 네러티브와 크게 차별화됨
- ✔ 영화제 이후에도 이 작품은 AI 배우와 인터랙티브 시네마를 활용하여 몰입형 스토리텔링 방식에 계속해서 영향을 미칠 것으로 예상
- ✔ 인공 지능과 몰입형 사용자 중심 경험을 결합하는 이러한 추세는 점차 확대되고 있으며 "In the Realm of Ripley"는 미래 대화형 프로젝트의 선례를 남겼음

12) 출처 : <https://xrmust.com/xrmagazine/liz-rosenthal-venice-immersive-2024>  
<https://www.labiennale.org/en/cinema/2024/venice-immersive/realm-ripley?ref=uploadvr.com>

○ <아파트: 리플리의 세계에서> Venice Immersive 2024 리셉션 반응

- ✔ 베니스 영화제에서 <아파트: 리플리의 영역에서(In the Realm of Ripley)>의 세계 초연은 상당한 주목을 받았음. 비평가들은 AI 와 대화형 스토리텔링 메커니즘의 혁신적인 사용은 물론 내러티브의 심리적 깊이를 높이 평가함
- ✔ 이 프로젝트는 베니스 이머시브(Venice Immersive) 섹션이 채수웅 감독과 같은 아방가르드 창작자들을 위한 플랫폼으로 점차 자리매김하면서 글로벌 영화제에서 몰입형 미디어의 역할이 커지고 있음을 보여주는 대표적인 사례로 손꼽힘
- ✔ 베니스 이머시브 섹션의 큐레이터인 리즈 로젠탈(Liz Rosenthal)은 <리플리의 세계에서 (In the Realm of Ripley)>와 같은 VR 프로젝트가 매체를 발전시키고 몰입형 스토리텔링의 거대한 잠재력을 보여주는 강점을 언급함. 특히 이 작품은 기술과 감정적, 심리적 스토리텔링을 매끄럽게 통합한 점이 매우 뛰어나다고 극찬함



|그림 5| <아파트: 리플리의 세계에서>

✔ [스웨덴] TV 프로그램 제작 환경의 안전 문제 제기 13)

- 산악 리얼리티 프로그램 <Berget>의 한 참가자가 프로그램 촬영 중 사망했으며, 이 사건을 시작으로 TV 프로그램 제작 환경의 안전 문제가 제기되고 있음
  - ✔ 무대 및 영화 노동조합(Fackförbundet Scen och film)은 TV 프로그램 제작 환경의 안전 문제에 대해 반복적으로 경고해 왔음
  - ✔ 다수 방송 관계자들은 스웨덴 TV 채널 SVT, TV4, Viaplay Group, Warner Bros.의 총책임자들에게 보내는 공개서한을 발표함
  - ✔ 공개서한은 다수의 프리랜서들로 구성된 TV 산업에서 자주 열악한 근무 조건에 노출되는 방송 관계자들이

13) 출처 : <https://www.svt.se/kultur/facket-bara-en-tidsfraga-innan-nagon-mer-dor>  
<https://www.aftonbladet.se/nojesbladet/a/69Bqq3/oppet-brev-till-kanalcheferna-i-tv-branschen>

안전하게 일할 수 있는 지속가능한 근무 환경을 갖추기를 요구하고 있음

☑ 공개서한 내 요구 내용은 다음과 같음

- 스웨덴 시장을 위한 프로그램을 제작하는 스웨덴 제작사는 EU 외부에서도 약 11 시간의 휴식 시간을 보장하는 EU 근로시간법을 준수할 것
- 프로그램 녹화 중 익명의 내부 고발을 접수할 수 있는 프로그램 담당자를 지정할 것
- 프로그램 제작자에게 큰 위험을 초래하는 작업을 방지하도록 충분한 업무 시간을 확보하며, 안전이 최우선이 될 수 있도록 사전에 작업 계획을 철저하게 세울 것
- 열악한 근무 조건의 임무에 내몰리기 쉬운 무급 인턴 등 무급 고용을 폐지하고 전문적 임무에는 전문 인력을 고용해 투입할 것

게임·융복합



☑ [심천] 삼체 IP 를 활용한 첫 VR 작품 <삼체: 원정> 출시 14)

- 삼체(三体) IP 를 기반으로 한 첫 VR 작품 <삼체: 원정(三体 : 远征)>이 최근 출시되어 <삼체> 팬은 원작 소설 속 주인공처럼 헤드셋을 착용하고 '삼체 게임' 속으로 들어가 삼체 세계의 무궁한 신비를 몰입감 있게 체험할 수 있게 됨
  - ☑ 제작진은 <삼체: 원정(三体 : 远征)>에 파노라마 기술을 적용해 3 차원 입체 공간의 몰입감을 높이고, 전체 프로세스를 언리얼 엔진으로 제작해 미술 디자인, 모델링/렌더링, 스타일링 설정 등 부분에서 모두 최적화된 솔루션을 적용함. 뿐만 아니라 중국 국내의 첨단 모션 캡처 및 인터랙티브 기술을 적용해 모든 동작 하나 하나가 실시간으로 정확하게 가상 세계에 반영될 수 있도록 구현함
  - ☑ 제작진은 원작 소설이 담고 있는 의미를 충분히 탐구한 후, 2 년에 걸쳐 대본을 공들여 다듬고 여기에 새로운 장면과 콘텐츠 생태계를 더해 헤비팬들에게 원작이 주는 감정을 게임에서도 충분히 느낄 수 있도록 하였으며, 일반 대중은 <삼체> 스토리의 매력을 깨닫고 SF 문학에 대한 관심을 느낄 수 있도록 하는 것에 심혈을 기울였다고 밝힘



[그림 6] <삼체: 원정(三体 : 远征)> 포스터(이미지 출처: 上观新闻)

☑ [심천] <검은 신화: 오공> 심포니 콘서트, 첫 공연 성료 15)

- 중국 국산 게임 중 최초의 AAA 급 게임 대작 <검은 신화: 오공(黑神话 : 悟空)>이 중국 심천을 시작으로 상하이, 베이징, 항저우, 충칭 등 도시에서 심포니 콘서트 순회 공연을 펼친다고 밝힌 가운데 9 월 8 일 첫 공연이 성황리에 막을 내림
  - ☑ <검은 신화: 오공> IP 는 심천에서 2 차례 열리는 콘서트 티켓이 예매 오픈 2 분 만에 매진될 정도로 중국에서 티켓 파워를 가지고 있는 슈퍼 IP 임

14) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1809591945697860040&wfr=spider&for=pc>

15) 출처 : <https://www.163.com/dy/article/JBLRH84105129QAF.html>

- ✔ 게임 <검은 신화: 오공>의 테마곡을 비롯해 총 19 개의 곡으로 구성된 이번 공연은 교향악단의 금관, 현악과 더불어 중국 민속악 연주가 한데 어우러져 '검은 신화 오공의 유니버스'에 투영된 중국 문화 서사시를 재현해 관객들의 뜨거운 박수와 호평을 받음



[그림 7] 9월 8일, <검은 신화: 오공(黑神话: 悟空)> 심포니 콘서트 첫 공연(이미지 출처: 网易)

### ✔ [심천] <아너 오브 킹즈: 월드>, 9월 10일 열린 애플 신제품 발표회에 등장 16)

- 애플은 지난 9월 9일(현지시간) 개최한 자사 신제품 발표회에서 텐센트의 <아너 오브 킹즈: 월드(王者荣耀: 世界)>를 아이폰 16으로 시연하면서 내년 아이폰에 해당 게임을 제공할 것이라고 밝힘
  - ✔ 텐센트의 <아너 오브 킹즈: 월드>는 언리얼 5로 제작된 오픈월드 RPG 게임으로 모바일 플랫폼뿐만 아니라 PC와 콘솔 플랫폼으로 글로벌 시장에 출시할 예정인 가운데 텐센트는 엔비디아와 공식 협업을 통해 해당 게임이 엔비디아의 광선 추적 및 DLSS3 기술을 지원받을 것이라고 밝힘
  - ✔ 한편, 아이폰 16에는 기존의 아이폰 15 프로에만 출시되었던 <바이오하자드 7 레지던트 이블>, <어쌔신 크리드 미라지> 등 AAA급 게임을 지원할 것으로 알려짐



[그림 8] 9월 9일(미국 현지시간) 열린 애플 신제품 발표회 중 <아너 오브 킹즈: 월드(王者荣耀: 世界)> 소개 장면 이미지 (이미지 출처: IT之家)

16) 출처 : <https://www.ithome.com/0/794/642.htm>

✓ [일본] 인디 게임 정보 스트리밍 이벤트 'INDIE Live Expo' 개최 17)

- 'INDIE Live Expo 실행위원회'는 아시아 최대 규모의 인디 게임을 소개하는 이벤트 'INDIE Live Expo 2024.12.7.'을 2024년 12월 7일에 개최한다고 밝힘
  - ✓ 이와 함께 후원사 모집을 시작했으며, 위시리스트 등 행사의 홍보 효과를 소개하는 후원사 대상 영상을 공개함
  - ✓ 'INDIE Live Expo'는 '게임에 대한 기여'를 주제로 일본어, 중국어, 영어, 한국어로 유튜브 등의 동영상 플랫폼을 통한 전 세계 동시 스트리밍 서비스를 예정하고 있음
  - ✓ 올해 5월 25일에 개최된 'INDIE Live Expo2024.5.25.'는 전체 언어 합산 740만 조회수를 돌파했으며, 현재까지 누적 1억 회 이상의 조회수를 기록함. 더불어 소개 타이틀은 총 2,750개를 넘어섰음
  - ✓ 또한 'INDIE Live Expo2024.12.7.'에서는 인디 게임 소개뿐만 아니라 다양한 시점에서 인디 게임을 표창하는 'INDIE Live Expo Awards' 개최도 예정되어 있음
  - ✓ 행사 무료 참가 신청은 9월 중순에 모집을 시작할 예정이며, 참가 희망자는 15초 분량의 게임 소개 동영상을 준비해야 함



[그림 9] 인디 게임 정보 스트리밍 이벤트 <INDIE Live Expo> 로고 이미지

✓ [베트남] 울프 엠파이어, 'CFS 썸머 챔피언십 2024' 우승 18)

- 베트남의 울프 엠파이어(WOLF EMPIRE)가 지난 9월 1일 열린 'CFS 썸머 챔피언십 2024'에서 우승을 차지했음. 베트남 팀이 크로스파이어 이스포츠 국제 대회에서 우승한 것은 이번이 처음임
  - ✓ 'CFS 썸머 챔피언십 2024'는 지난 8월 25일부터 9월 1일까지 8일간 베트남 하노이에서 개최되었음. 이번 대회에는 베트남, 중국, EUMENA, 필리핀, 브라질 등 5개 권역 정규 리그 상위 10개 팀이 참가했음
  - ✓ 'CFS 썸머 챔피언십 2024'의 결승전에는 크로스파이어 이스포츠 강국 청두 올 게이머스(CHENGDU ALL GAMERS)와 최근 몇 년 동안 성장세를 보이는 중인 베트남의 울프 엠파이어(WOLF EMPIRE)가

17) 출처 : <https://gamebiz.jp/news/392025>

18) 출처 :

[https://www.gosugamers.vn/entertainment/news/72930-wolf-empire-ha-guc-doi-thu-manh-nhat-doc-chiem-chuc-vo-dich-cfs-summer-championship-2024?fbclid=IwY2xjawFLQrJleHRuA2FibQlxMAABHQ3omquGYffLAvjOt\\_GbuJ7qeVzq653uto5niuJAjwLLaDqClweZdnD0Bg\\_aem\\_SaOX2odAxWZht\\_zXfvP4KQ](https://www.gosugamers.vn/entertainment/news/72930-wolf-empire-ha-guc-doi-thu-manh-nhat-doc-chiem-chuc-vo-dich-cfs-summer-championship-2024?fbclid=IwY2xjawFLQrJleHRuA2FibQlxMAABHQ3omquGYffLAvjOt_GbuJ7qeVzq653uto5niuJAjwLLaDqClweZdnD0Bg_aem_SaOX2odAxWZht_zXfvP4KQ)

올랐음. 홈그라운드인 이점을 살리며 놀라운 집중력을 보인 울프 엠파이어는 'CFS 썸머 챔피언십 2024'의 최종 승자가 되었음

- ✔ 베트남 팀의 첫 국제 대회 우승으로 베트남 크로스파이어 팬들은 축제 분위기에 휩싸였음. 플레이오프가 치러진 하노이 테이호(Tay Ho) 체육관에는 관중이 지난해보다 2 배 이상 방문했음. 대회 시청률 역시 증가, VTC 온라인이 베트남에서 크로스파이어를 서비스한 이래 최고 수치인 동시 시청자 수를 기록했음



[그림 10] 울프 엠파이어 'CFS 서머 챔피언십 2024' 우승

### ✔ [태국] 메타버스 게임을 통해 뽀얍콩 홍보 19)

- 태국 상무부 국제무역진흥국(DITP)은 데바바이칸따나(Dev:A by Kantana)와 협력해 <뽀얍 행성: 정통 풍미의 비밀(Tom Yum Planet: The Secrets of Authentic Flavor)> 게임을 개발하고 메타버스 플랫폼 '더 샌드박스'에 런칭했다고 밝힘
  - ✔ 게임에서 플레이어들은 뽀얍콩의 재료를 구하기 위해 경쟁하고 요리의 과정을 탐구함
  - ✔ 또한 게임에는 상무부가 진흥하는 정통 태국음식 · 레스토랑 인증마크 '타이셀렉트(Thai Select)'도 노출되어 홍보됨
  - ✔ 푸시 국제무역진흥국장은 모든 성별과 연령층에서 플레이할 수 있는 게임을 통해 유저들에게 태국 음식 소프트파워와 타이셀렉트 로고를 친숙하게 홍보하고 국가 경제에 이바지할 것이라고 말함
  - ✔ 게임 <뽀얍 행성>은 9 월 8 일부터 [www.sandbox.game](http://www.sandbox.game) 을 통해 플레이할 수 있음



[그림 11] 게임 <뽀얍 행성>

19) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/economic/1143582>

✔ [인도] '타밀나두 어린이 20%, 온라인 게임 과몰입' 설문조사 20)

○ 20 만 명 학생 대상 직접 조사...지난 5 년 동안 급증, 특히 코로나 19 이후 증가

- ✔ 인도 타밀나두온라인게임관리국(TNOGA)은 타밀나두 학생들의 약 20%가 온라인 게임에 과몰입된 것으로 보인다는 예비 분석 결과를 최근 발표했다. 이 조사는 온라인 게임 중독 문제를 조사하기 위해 TNOGA 에서 진행한 설문조사의 일환으로 실시되었음
- ✔ 온라인 게임과 도박의 부작용에 대한 인식 캠페인을 시작하는 행사에서 TNOGA 는 이번 예비 분석 결과가 Justice K Chandru 위원회에서 보고된 내용보다 더 심각한 온라인 게임 과몰입 문제가 있을 수 있음을 보여주고 있다고 주장했다
- ✔ 관리국은 이번 조사가 완료되면 학생들의 온라인 게임 과몰입 정도에 대한 더 명확한 그림이 그려질 것이라고 밝혔다. 이번 설문조사에서는 약 20 만 명의 학생들의 직접적인 응답이 집계되었으며, 학교 교육 및 고등 교육부와 협력하여 진행되었음

✔ [인도] 온라인 게임 과세 수익, 412% 급증한 8 억 3,000 만 달러 달성: 재무장관 21)

○ 지난해 10 월 1 일부터 기술 · 운 기반 게임에 28% 세율 적용...게임 대회 상금에도 30% 세율

- ✔ 인도 정부 Nirmala Sitharaman 재무장관은 최근 온라인 게임 부문의 세금 인상으로 인해 6 개월 동안 온라인 게임 과세 수익이 412% 급증하여 약 8 억 3,000 만 US 달러)에 달했다고 발표했다
- ✔ 제 54 차 GST 위원회 회의 후 열린 기자회견에서 재무장관은 카지노의 수익도 6 개월 동안 30%인 약 2,600 만 달러 증가해 했다고 말했다
- ✔ 지난해 7 월 50 차 GST 회의에서, 기술 기반 게임과 운 기반 게임 모두가 28% GST 세율 범위에 포함 되었으며, 이 조치는 2023 년 10 월 1 일부터 발효되었음
- ✔ 이전에 기술 기반 게임은 18%의 세율이 적용되었으며, 이는 다양한 게임 대회에서의 상금에 대한 세금 외에도 부과되는 것임. 소득세법에 따르면, 이러한 상금은 온라인 게임 수익으로 간주되며, '기타 소득' 항목에서 30% 세율로 과세됨
- ✔ GST 세율 합리화를 위한 장관위원회(GoM)는 9 월 23 일에 회의를 개최할 예정이라고 Sitharaman 장관은 밝혔다

20) 출처 :

<https://www.newindianexpress.com/states/tamil-nadu/2024/Sep/12/survey-20-per-cent-of-tamil-nadu-kids-addicted-to-online-games>

21) 출처 :

<https://www.ap7am.com/index.php/en/86334/revenues-from-online-gaming-surged-412-pc-at-rs-6909-crore-fm-sitharaman>

## ☑ [아르헨티나] 게임 분야의 성별 격차를 줄이기 위한 프로그램 진행 22)

### ○ 9월 13일~16일 'Game Jam'을 개최할 예정

- ☑ 코르도바 주 정부는 코르도바 문화청(Agencia Córdoba Cultura) 및 폴로 아우디오비주얼(Polo Audiovisual)을 통해 '여성 개발자: 게임 세계의 격차, 일과 교육' 프로그램에 참여하고 있음. 아르헨티나 문화정보 시스템에 따르면 코르도바는 게임 개발 스튜디오의 수에 있어 2위를 차지하는 주임
- ☑ 올해 처음 개최되는 이 프로그램은 아르헨티나 지역 출신 여성 개발자에 대한 글로벌 시장의 고용을 장려함으로써 성별 격차를 줄이는 것을 돕는 데 그 목적이 있음. 이를 위해 기술 및 소프트 역량 교육 활동 및 국제 게임 페스티벌 참가 등을 기획함. 또한, 프로그램의 첫 번째 활동으로서 여러 팀이 제한 시간 내에 사전 지식의 유무에 상관없이 게임 개발에 도전하는 'Game Jam' 행사를 개최할 것임
- ☑ 'Game Jam'은 Mujeres en Tecnología 본부에서 9월 13~16일에 걸쳐 대면으로 진행될 것이며, 주말에는 비대면으로 개최됨. 행사는 WIGAr(Women in Games Argentina)가 주최하며 MET(Mujeres en Tecnología)의 지원을 받음. 13일에는 게임 디자인, 구성 및 아트에 대한 대면 워크숍이 진행되고, 14일과 15일에는 16일 같은 장소에서 오프라인으로 공개할 게임 프로젝트 작업을 팀별로 온라인을 통해 진행함. 활동은 제한된 정원을 대상으로 무료로 진행되며 여성과 다양성을 우선시함
- ☑ '여성 개발자: 게임 세계의 격차, 일과 교육' 프로그램은 CFI - UNESCO, 기술기업 Globant, 아르헨티나 게임 개발자 협회(la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina, ADVA) 등의 지원을 받고 있으며, 투쿠만(Tucumán) 주 정부 또한 참여함
- ☑ 게임 업계는 문화산업에서 가장 크게 성장하는 분야 중 하나임. 수출 잠재력이 높고 다양한 영역에서 노동력 수요가 높은 역동적인 분야임. 또한, 남성이 비중이 아주 높은 영역이기도 함. 2022년 아르헨티나에서 게임업계 회사 직원 전체의 23%만이 여성이었으며, 업계 전체에서 임원 또는 관리직 중 여성은 27%에 불과함. 그러나, 자격을 갖춘 인력에 대한 수요가 존재하며, 이는 공공 정책을 통해 더 많은 여성이 보수가 더 좋은 양질의 일자리에 진출하도록 장려하는 기회로 작용함

22) 출처 :

<https://prensa.cba.gov.ar/informacion-general/esta-en-marcha-el-programa-provincial-para-reducir-la-brecha-de-genero-en-el-sector-de-los-videojuegos>

## 애니·캐릭터



### ✔ [인니] KOREA 360 서 '보로로 & 타요 놀이터' 행사 개최, 3일간 1만여 명 방문 23)

- 인기 애니메이션 <보롱보롱 보로로(이하 보로로)>와 <꼬마버스 타요(이하 타요)>가 자카르타에 위치한 한류 종합 상설전시관 'KOREA 360'에서 지난 8월 30일부터 9월 1일까지 '보로로 & 타요 놀이터' 행사를 개최함
  - ✔ 이번 행사는 KOREA 360에 보로로 & 타요 스토어 입점을 축하하는 자리로, 3일간 1만여 명의 방문객이 찾아와 인산인해를 이룸. 행사에 참여한 어린이들은 3일 동안 보로로와 타요 장난감을 가지고 놀거나 색칠놀이를 하는 등 다양한 무료 체험활동을 즐김. KOREA 360은 부모님을 위해 보로로와 타요 완구 제품 124종을 선보이며 최대 40%까지 할인행사를 진행함. 구매 시 캐릭터 키링 등 특별 선물이 함께 제공되어 더욱 즐거운 쇼핑 경험을 선사함
  - ✔ 8월 31일에는 보로로 캐릭터들과 만남의 시간도 마련되어 더욱 특별한 행사가 됨. 어린이들은 열정적으로 질문에 답하고 보로로 테마 간식과 굿즈 선물을 받음. 특히 보로로 캐릭터와 함께 인기곡 세 곡에 맞춰 율동을 하는 댄스 세션으로 행사의 열기가 더욱 고조됨

### ✔ [러시아] 한러 양국 애니메이션 협회 MOU 체결 24)

- 지난 9월 5일, 제 9회 모스크바 라이선싱 서밋 개막식의 일환으로 러시아애니메이션영화협회와 한국애니메이션산업협회(KAIA) 간 양해각서 체결식이 열림
  - ✔ 이번 양국 산업협회 간 양해각서 체결은 러시아 애니메이션영화협회와 한국콘텐츠진흥원(KOCCA) 간의 장기적인 협력의 결과임
  - ✔ 주러시아 한국문화원에서 열린 Moscow Licensing Summit 2024에는 한국 기업 10개 (SANGSANG, HOZOWA Co., Ltd., GRAFIZIX Co., Ltd., AURORA, Studio W.BABA, CARRIESOFT, 38°C, Pixtrend Inc., TOYTRON 및 LOCUS) 등이 참석함

23) 출처 : <https://swa.co.id/read/449799/plaza-indonesia-mens-fashion-week-pimfw-2024>

24) 출처 :

<https://artmoskovia.ru/assocziacziya-animaczionnogo-kino-rossii-i-assocziacziya-industrii-animaczionnogo-kino-korei-podpisali-memorandum.html>

[https://licensingrussia.ru/article/13961-200-brendov-i-litsenzionnykh-novinok-9-i-moskovskii-litsenzionnyi-sammit-pridet-5-sentiabria-v-koreiskom-kulturnom-tsentre/?utm\\_source=yxnews&utm\\_medium=mobile&utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fdzen.ru%2Fnews%2Fsearch%3Ftext%3D](https://licensingrussia.ru/article/13961-200-brendov-i-litsenzionnykh-novinok-9-i-moskovskii-litsenzionnyi-sammit-pridet-5-sentiabria-v-koreiskom-kulturnom-tsentre/?utm_source=yxnews&utm_medium=mobile&utm_referrer=https%3A%2F%2Fdzen.ru%2Fnews%2Fsearch%3Ftext%3D)



|그림 12| MOU 체결식

## ☑ [이탈리아] 밀라노 라이선싱 데이 2024 25)

### ○ 밀라노 라이선싱 데이 2024. DeAPlaneta, 이탈리아를 위한 새로운 기회를 제시

- ☑ 국제 소비자 제품 디렉터 안토넬라 체라소(Antonella Ceraso)와 이탈리아 및 국제 장난감 부문 책임자 지안루카 페라라(Gianluca Ferrara)는 DeAPlaneta Entertainment 의 최신 라이선싱 기회와 혁신적인 아이디어를 소개하며, 이탈리아 시장에서의 비전을 공유할 예정임
- ☑ DeAPlaneta Entertainment 는 2024 년 9 월 12 일 밀라노에서 열리는 밀라노 라이선싱 데이에 참가할 예정임
- ☑ 이번 행사는 18 회째를 맞이하며, 이탈리아 및 국제적인 라이선싱 업계 주요 인사들이 한자리에 모이는 중요한 네트워킹 이벤트임
- ☑ 이번 라이선싱 데이는 브랜드 소유자, 에이전트, 마케팅 전문가들이 모여 최신 트렌드와 비즈니스 기회를 논의하는 장이 될것임
- ☑ 주요 발표에서는 안토넬라 체라소와 지안루카 페라라가 DeAPlaneta 의 핵심 콘텐츠를 중점적으로 소개할 예정. 이들 콘텐츠에는 "Milo", "Miraculous", "Hero Inside", "Classics: Maya & Heidi", "Godzilla" 등의 대형 프랜차이즈가 포함되어 있으며, 이러한 캐릭터와 콘텐츠가 이탈리아뿐만 아니라 국제 시장에서도 어떻게 전개되고 있는지에 대해 설명할 계획임
- ☑ 특히 "Miraculous"는 전 세계적으로 인기 있는 애니메이션 시리즈로 다양한 장난감과 의류, 게임, 영화로 확장되고 있는 대표적인 프랜차이즈 중 하나임
- ☑ 체라소와 페라라는 DeAPlaneta 의 다양한 라이선싱 기회를 통해 이탈리아 시장에 대한 구체적인 계획을 제시하고, 캐릭터 라이선싱 및 브랜드 협력에 있어서 어떻게 장기적인 비전을 설정하고 있는지 설명할 예정임
- ☑ 특히, DeAPlaneta 는 단순히 기존의 캐릭터와 콘텐츠를 확장하는 데 그치지 않고, 새로운 디지털 플랫폼

25) 출처 :

<https://senalnews.com/en/events/milano-licensing-day-2024-deaplaneta-to-present-new-opportunities-for-italy>

및 메타버스와 같은 최신 기술을 접목해 미래 지향적인 캐릭터 경험을 제공하는 데 주력하고 있음

- ✔ 밀라노 라이선싱 데이는 단순한 비즈니스 이벤트를 넘어, 라이선싱 업계의 트렌드를 이해하고 새로운 파트너십을 모색할 수 있는 중요한 기회로 자리매김했음
- ✔ 이탈리아는 창조적인 콘텐츠와 캐릭터 라이선싱에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있으며, 이번 행사에는 많은 이탈리아 기업들이 자사의 라이선싱 전략을 소개하고 전 세계 라이선싱 업계 리더들과 협력할 기회를 가질 것으로 기대함

만화·웹툰



☑ [프랑스] 웹툰 플랫폼 WEBTOON®, 9 월 신규 13 개 작품 공개 26)

- 웹툰 플랫폼 WEBTOON®은 2024 년 가을시즌을 맞아 한국 작가의 <악녀는 조용히 살고 싶을 뿐인데> 등 새로운 13 개의 시리즈를 선보이고 있음
  - ☑ WEBTOON®은 한국의 네이버가 소유한 세계 최대의 웹툰 플랫폼으로 프랑스에서 백만 명 이상의 독자를 확보하고 있음. 특히, <약탈 신부>는 Michel Lafon 출판사에서 9 월 26 일 단행본으로 출시 예정임
  - ☑ 현재 공개 중인 <약탈 신부(프랑스 제목 : La Mariée du roi dragon 용왕의 신부)>는 한국의 로맨스 판타지 소설 전문 작가인 강희 자매 원작으로 전 세계적으로 큰 인기를 끌며 WEBTOON 전체 장르 중 1 위를 차지한 바 있음. 주인공 루시나가 무자비한 용왕과 강제로 결혼하게 되면서 생존을 위해 싸우며 자신의 운명을 개척하는 이야기임
  - ☑ 9 월 출시되거나 예정인 작품들은 <악녀는 조용히 살고 싶을 뿐인데! (The Villainess Just Wants To Live In Peace)> 이하린 작가(9 월 1 일 출시), <흑막의 독 감별사가 되겠습니다(I Will Become The Villain's Poison Taster)> 네모라밍 작가 (9 월 8 일 출시), <사형집행관 (The Executioner)> 이제환, 박범진 작가 (9 월 13 일 출시) 등 한국 작가들의 작품을 포함한 13 개 신규 시리즈임

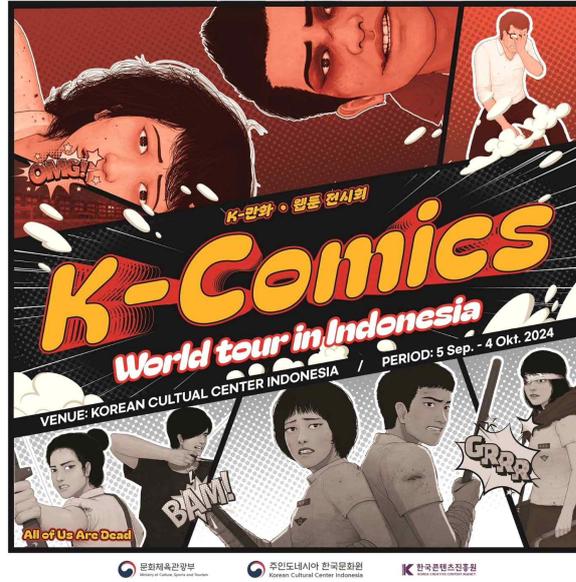
☑ [인니] 웹툰 <지금 우리 학교는> 주동근 작가 인니 방문, 한 달간 특별전 개최 27)

- 지난 9 월 5 일, 한국 인기 웹툰 <지금 우리 학교는>의 주동근 작가가 자카르타에 방문해 인도네시아 팬들과 만남을 가짐. <지금 우리 학교는>은 작가가 미국 좀비 영화에서 영감을 받아 공포, 스릴러, 학원물 테마를 결합해 만든 작품으로, 넷플릭스 오리지널 시리즈로도 제작되어 전 세계적으로 많은 인기를 얻음
  - ☑ 주인도네시아 한국문화원은 9 월 5 일부터 10 월 4 일까지 주동근 작가의 작품들을 주제로 한 전시회를 개최함. 주동근 작가는 "인도네시아에 직접 와서 팬들과 직접 만나 소통하고, 인도네시아 국민들에게 웹툰을 소개할 수 있어 정말 행복하다"라고 소감을 밝힘. 이어 "최근 웹툰 작품들이 드라마 시리즈로도 제작되면서 더 많은 웹툰 작가들이 해외 진출의 기회를 갖게 된 것 같아 기쁘다"라고 전함
  - ☑ <이태원 클라쓰>, <방과 후 전쟁활동>, <내 아이디는 강남미인> 등 웹툰을 원작으로 한 드라마 시리즈들이 연이어 성공하면서 웹툰은 한국 드라마의 흥행보증수표가 됨. 이로써 웹툰은 단순한 읽을거리를 넘어 전 세계 독자들의 관심을 끌 수 있는 문화 콘텐츠의 한 형태로 자리 잡음

26) 출처 : <https://www.actuabd.com/Une-rentree-2024-abondante-pour-la-plateforme-WEBTOON-R>

27) 출처 : <https://www.rri.co.id/bisnis/921810/asia-fashion-show-2024-jembatani-kolaborasi-global>

<https://garuda.tv/asia-fashion-show-dibuka-kolaborasi-fashion-china-indonesia-harapan-baru-industri-fashion>



[그림 13] <지금 우리 학교는> 특별전

음악



☑ [미국] MTV VMA 에서 세븐틴·리사·르세라핌 수상 28)

● 북미 4 대 음악 시상식에서 K 팝 아티스트 대거 수상

- ☑ 지난 11 일(현지시간) 미국 4 대 음악 시상식으로 꼽히는 ‘2024 MTV 비디오 뮤직 어워드’(MTV VMA)에서 세븐틴(SVT), 블랙핑크 리사(LISA), 르세라핌(LE SSERAFIM)이 수상의 영광을 안았음
- ☑ 세븐틴은 쟁쟁한 뮤지션들을 제치고 ‘베스트 그룹’ 부문을 수상함. 시상식에 직접 참석하지 못한 세븐틴은 SNS 계정을 통해 “2024 VMAs 에서 베스트 그룹상을 수상하게 되어 정말 영광”이라며 “많은 사랑과 성원을 보내주신 캐럿들(공식 팬덤명)에게 감사드린다”라고 소감을 밝혔음
- ☑ 블랙핑크 리사는 ‘최고의 안무’, ‘최고의 아트 디렉션’, ‘최고의 에디팅’, ‘베스트 K 팝’ 4 개 부문에 후보로 올라 베스트 K 팝 부문에서 수상함. ‘베스트 K 팝’ 후보였던 방탄소년단 정국, 스트레이 키즈, 뉴진스 등과 경쟁해 상을 탄 리사는 “개인적으로 의미있는 컴백인 <록스타>로 상을 받아 특별하게 느껴진다”라며 팬들에게 감사를 표함. 또한 공연자로 출연해 ‘록스타’와 ‘뉴 우먼’의 무대를 선보여 큰 호응을 얻음
- ☑ 추가로 르세라핌은 ‘이지’로 ‘올해의 푸시 퍼포먼스’ 부문을 수상했음. ‘올해의 푸시 퍼포먼스’는 MTV 가 매달 아티스트를 선정해 퍼포먼스 영상 등을 선보이는 ‘MTV 푸시캠페인’에 출연한 이들 중 한 팀에게 돌아가는 상임. 이날 르세라핌은 ‘2024 MTV 비디오 뮤직 어워드’에서 신곡 ‘크레이지’와 ‘1-800-핫-엔-핀’ 퍼포먼스를 선보임
- ☑ 한편 ‘MTV VMA’는 그래미 어워즈, 빌보드 뮤직 어워즈, 아메리칸 뮤직 어워즈와 더불어 미국 4 대 대중 음악 시상식 중 하나로 꼽힘. 1984 년부터 시작돼 40 여 년의 역사를 자랑하며 약 24 개 부문에서 상을 수여함. 이날 시상식은 미국 뉴욕 UBS 아레나에서 생중계로 진행되었음

☑ [프랑스] NRJ, K 팝 전문 라디오쇼 'Nuit K-Pop' 1 주년 예정 29)

- 프랑스 라디오 방송국 NRJ 의 K 팝 음악 전문 프로그램 "Nuit K-Pop"이 곧 런칭 1 주년을 맞이할 예정임.
- ☑ 2023 년 9 월 27 일 시작된 이 프로그램은 매주 수요일 자정부터 새벽 4 시까지 4 시간 동안 방송되며 BTS, EXO, RIIZE, BLACKPINK 등 인기 있는 K 팝 아티스트들과 Eric Nam, Jaechan, Hwasa 같은 솔로 아티스트들의 노래를 소개해 왔음
- ☑ K 팝의 다양한 음악 장르와 매력적인 아티스트들을 만나볼 수 있는 이 프로그램은 전 세계적으로 사랑받고 있는 K 팝 문화를 더욱 널리 알리기 위해 기획됨
- ☑ NRJ(Nouvelle Radio Jeune)는 프랑스의 주요 라디오 방송국 중 하나로, 주로 최신 팝 음악과 히트곡을

28) 출처 : <https://variety.com/2024/awards/news/2024-vmas-winners-list-mtv-1236141425>

29) 출처 : <https://www.nrj.fr/actus/evenements-nrj/la-nuit-k-pop-cest-tous-les-mercredis-soirs-sur-nrj-71360312>

중심으로 다양한 장르의 음악을 방송하고 있음. 1981년에 설립되었고 주로 젊은 청취자층을 대상의 프로그램을 운영하며, 프랑스와 해외 여러 국가에서 방송됨. K 팝을 비롯해 최신 음악 트렌드를 반영한 프로그램을 제공하며, NRJ Music Awards 와 같은 음악 시상식을 주최하고 있음

패션



☑ [아르헨티나] 패션 산업 진흥을 위한 이니셔티브, 'BA está de moda'<sup>30)</sup>

- 부에노스 아이레스 시, 창의성, 주요 브랜드, 음악 및 예술을 융합하는 첫 번째 패션 행사의 주 무대가 될 것
  - ☑ 8월 21일부터 9월 7일까지 'BA está de moda'가 부에노스아이레스 시에서 개최될 것임. 주민들은 팔레르모(Palermo), 레콜레타(Recoleta), 알토 팔레르모(Alto Palermo), 아바스토(Abasto), 레콜레타 몰(Recoleta Mall) 및 디스트리토 아르코스(Distrito Arcos) 등의 명소에서 특별한 문화의 밤, 라이브 음악, 유명 디자이너 아가사 루이즈 데 라 프라다(Agatha Ruiz de la Prada) 방문, '재순환 페스티벌' 등 다양한 활동에 참여할 수 있음
  - ☑ 부에노스아이레스 시 정부가 경제개발부 창의산업총국을 통해 추진한 이번 행사는 열정적이고, 활기차며 세련된 도시의 특성을 강조하며 부에노스아이레스 시를 라틴아메리카의 창의 수도로 자리매김케 하는 것이 그 목표임. 또한, 도시 내에서 10 만개가 넘는 일자리를 창출하는 패션 산업을 장려하고자 함
  - ☑ 호르헤 마크리(Jorge Macri) 부에노스아이레스 시장은 부에노스아이레스의 창의적인 인재 및 기업가 정신의 중요성을 강조하며, "패션 산업과 디자인을 지원하기 위한 노력을 계속할 것"이라고 밝힘
  - ☑ 이 행사는 디자이너, 브랜드, 대학 및 중소기업을 한데 모아 다양한 활동을 통해 이들을 연결함으로써 해당 영역을 강화하고 전 세계에 아르헨티나의 창의성을 선보일 것임. 진행 프로그램으로는 패션의 밤(8월 23일), 부에노스아이레스의 아가사 루이즈 데 라 프라다(8월 28일~9월 15일), '재순환' 패션 페스티벌(9월 6~7일) 등이 있음. 또한, 부에노스아이레스 패션 위크 및 아르헨티나 패션 위크 또한 이 행사의 일부로서, 부에노스아이레스를 역대 패션과 디자인의 핵심으로 자리매김하게 할 것임



[그림 14] BA está de moda, 출처: 인스타그램

30) 출처 :

<https://www.perfil.com/noticias/actualidad/de-que-se-trata-ba-esta-de-moda-la-iniciativa-que-busca-promover-la-industria-de-la-moda-local.phtml>

## ☑ [이탈리아] 2025 밀라노 패션 위크 31)

### ○ 2025 년 봄/여름 밀라노 패션위크

- ☑ 2024 년 밀라노 패션위크는 세계 패션 산업에서 가장 중요한 행사 중 하나임. 이번 패션위크는 주요 브랜드와 신진 디자이너들이 2025 년 봄/여름 컬렉션을 선보이는 자리로, 카메라 나치오날레 델라 모다 이탈리아나 (CNMI)와 국제 패션 기관들이 협력하여 일정이 하루 연장되었음
- ☑ 밀라노 패션위크는 런던과 파리 패션위크와의 일정을 조정하여, 더욱 풍성한 행사로 자리 잡을 것으로 기대됨
- ☑ 일정 : 2024 년 9 월 17 일~23 일
- ☑ 장소 : 밀라노 전역. 주요 장소로는 팔라초 레알레, 팔라초 치테리오, 트리엔날레 밀라노 등이 있으며, 일부 브랜드는 자체 공간에서 프라이빗 쇼를 개최할 예정
- ☑ 밀라노 패션위크는 Fendi 의 오프닝 쇼로 시작되며, Prada, Gucci, Dolce & Gabbana, Versace 와 같은 이탈리아 럭셔리 브랜드들이 참여해 각자의 혁신적이고 독창적인 봄/여름 컬렉션을 선보일 예정임
- ☑ Max Mara 는 Lorenzo Posocco 와의 협업을 통해 특별한 컬렉션을 발표할 것이며, Iceberg 는 50 주년을 맞아 기념 행사를 준비하고 있음
  - Gucci: Sabato De Sarno 가 이끄는 구찌는 미니멀리즘을 중심으로 한 더욱 착용 가능한 디자인을 선보일 예정
  - Prada: 미우치아 프라다와 라프 시몬스의 공동 작업은 미래적이고 실험적인 요소들을 클래식한 이탈리아 디자인과 결합하는 방식으로 진행될 예정. 이번 컬렉션에서는 전통적인 의상에 현대적인 소재와 디자인을 적용하여 독특한 룩을 선보일 예정
  - Dolce & Gabbana: 도메니코 돌체와 스테파노 가바나는 화려하고 대담한 패턴과 자수를 강조한 바로크 스타일을 현대적으로 재해석하여 선보일 것으로 기대됨
  - Fendi: 김 존스가 이끄는 펜디는 브랜드의 전통적인 가죽 제품과 모피를 기반으로 한 고급 아우터웨어를 선보일 예정

### ○ 주요 트렌트와 테마

- ☑ 지속 가능성과 혁신
- ☑ 지속 가능한 패션은 계속해서 패션위크의 주요 화두로 자리 잡고 있음
- ☑ 디자이너들은 재활용 소재, 친환경적인 가죽, 오가닉 직물 등을 이용한 제품들을 선보일 예정.
- ☑ 특히, 일부 브랜드는 타임리스 디자인을 통해 오래 입을 수 있는 옷을 제작함으로써 패션의 지속 가능성을 강화하려는 노력을 이어가고 있음

### ○ 디지털 패션과 AR/VR 통합

- ☑ 이번 밀라노 패션위크에서는 증강 현실(AR) 및 가상 현실(VR)을 활용한 디지털 패션쇼가 일부 브랜드에서 선보일 예정

31) 출처 :

<https://www.perfil.com/noticias/actualidad/de-que-se-trata-ba-esta-de-moda-la-iniciativa-que-busca-promover-la-industria-de-la-moda-local.phtml>

- ✔️ 관객들이 몰입형 경험을 통해 더욱 생동감 있게 패션을 감상할 수 있도록 할 것임
- ✔️ NFT(대체 불가능한 토큰)를 이용해 디지털 의류를 판매하거나, 컬렉션을 디지털화하는 사례도 증가할 것으로 예상됨
- 포용성과 다양성
  - ✔️ 이번 시즌에도 포용성과 다양성이 중심 주제가 될 것임
  - ✔️ 패션위크에서 다양한 인종, 성별, 체형을 아우르는 모델들이 등장할 예정이며, 특히 전통적인 미의 기준을 넘어서 포용적 패션을 선보이는 것이 기대됨
- 럭셔리와 기능성의 결합
  - ✔️ 이번 봄/여름 컬렉션은 럭셔리하면서도 실용적인 디자인을 강조할 것임
  - ✔️ 특히, 고급스러운 소재로 제작된 아우터웨어, 기능성을 겸비한 캐주얼 룩, 스포츠웨어 영감을 받은 디자인들이 등장할 예정임



[그림 15] 2025 밀라노 패션 위크

## 통합(정책·기타)



### ☑ [미국] 애플과 구글, EU '과징금 소송'에 패소 32)

#### ● 천문학적 액수의 과징금 물어야한다

- ☑ 지난 10 일(현지시간) EU 최고 법원인 유럽사법재판소(ECJ)는 애플과 구글이 각각 제기한 소송에서 모두 패소했다고 판결함. 이로써 두 기업은 EU 가 부과한 과징금을 납부해야 하는 상황에 놓임. 애플은 아일랜드 정부로부터 불공정한 조세 혜택을 받았다고 판단된 사건에서, 구글은 자사 쇼핑 서비스에 대한 우대 조치와 관련된 반독점법 위반 판결에 대해 불복한 소송에서 패소하였음
- ☑ 애플의 경우, EU 집행위원회는 2016 년 아일랜드 정부가 애플에 대해 부여한 불공정한 조세 혜택이 EU 의 정부 보조금 규정에 위배된다고 결정하고, 130 억 유로(약 19 조 2 천억 원)의 과징금을 부과함. 이는 애플이 아일랜드 정부로부터 불법적 법인세 혜택을 받았다고 인정한 것으로 애플이 낸 세금은 수익의 0.005% 수준으로 알려졌음
- ☑ 하지만 이에 애플은 미국에 법인세를 내고 있어 '이중과세'라고 반발했고, 낮은 세율을 내세워 다국적 기업 투자를 유치해온 아일랜드 정부와 손을 잡고 소송을 냈지만 이번에 패소한 것임. 집행위는 애플에 아일랜드에 체납 세금 130 억 유로와 이자를 포함해 143 억유로를 징수하라고 명령했음
- ☑ 구글 역시 이날 ECJ 의 판결에서 패소하였는데, 2017 년 EU 집행위원회는 구글이 자사 쇼핑 서비스를 검색 결과에서 우대함으로써 경쟁을 방해했다고 보고 24 억 2 천만 유로(약 3 조 6 천억 원)의 과징금을 부과함. 구글은 판결에 불복하여 항소했으나, ECJ 는 원심 판결을 유지하며 항소를 기각하였음
- ☑ 마르그레테 베스타게르(Margrethe Vestager) EU 경쟁담당 집행위원은 "이번 소송은 가장 힘센 기술 기업들조차도 책임을 져야 한다는 것을 보여준 상징적인 소송"이라며 "누구도 법위에 있지 않다"라고 강조하였음. 이는 애플과 구글이 법의 테두리 안에서 책임을 지는 것이 얼마나 중요한지를 보여주는 사례라고 할 수 있음

### ☑ [일본] 日 정부, 콘텐츠산업 강화를 위한 '콘텐츠산업민관협의회' 설치 33)

- 일본 정부는 지난 9 일, 영화나 애니메이션, 게임 등 콘텐츠산업 강화를 위한 '콘텐츠산업민관협의회'를 설치하였다고 발표함. 부처를 아우르는 정부의 사령탑으로서 의장은 내각관방부장관이 맡으며 민간과 협력하며 크리에이터 지원 및 노동 환경 개선 등에 나설 예정임
  - ☑ 콘텐츠산업을 총괄하는 민관 합동 조직 설치하는 처음있는 일로, 우선 협의회 산하에 '영화전략기획위원회'를 두고, 영화 업계의 장시간 노동문제, 조직 내 갑질 문제, 최저임금 문제 등을 해결하고 크리에이터의 해외

32) 출처 :

<https://apnews.com/article/google-european-union-antitrust-shopping-court-a281e4e4722efa816e929a52a9939d86>

33) 출처 : <https://www.asahi.com/articles/ASS992TRRS99UCVL03RM.html>

진출을 지원할 계획임

- ☞ 일본 내각부에 따르면 2022 년도 콘텐츠산업의 세계 시장 규모는 135.6 조 엔으로, 석유화학산업 (89.9 조 엔)과 반도체산업(77 조엔)을 뛰어넘는 수치임. 일본은 애니메이션, 게임, 영화가 세계적으로 인정받고 있으며 세계 3 위라는 거대한 시장을 가지고 있음. 반면 해외에 비해 노동환경이 열악하며 젊은 인재육성 등이 과제로 대두되고 있음
- ☞ 9 월 9 일 양 조직의 첫 합동회의가 개최되었으며, 영화감독의 고레에다 히로카즈(是枝裕和)와 야마자키 다카시(山崎貴), 배우 오사와 다카오(大沢たかお) 등이 참석함. 기시다 후미오(岸田文雄) 총리는 “일관 되고 강력한 지원 체제를 구축하기 위해 시책을 대폭 강화해 나가겠다.”라고 언급함
- ☞ 양 조직에서 위원을 맡게 된 고레에다 감독은 회의 후 민관 협력에 대한 새로운 활동에 기대를 드러내며 “‘지원은 하되, 내용에는 개입하지 않겠다’는 자세를 유지하는 것이 가장 중요하다.”라고 언급함

☑ [인니] 문체부, 인니 6 개 도시에 ‘콘텐츠 전문인력 양성센터’ 개소 34)

○ 문화체육관광부가 인도네시아 교육문화연구기술부와 협력하여 인도네시아 현지에 ‘콘텐츠 전문인력 양성센터 (이하 양성센터)’를 개소함

- ☞ 문체부는 현지의 애니메이션 기획 및 제작인력을 육성하고자 공적개발원조(ODA)의 일환으로 '인도네시아 콘텐츠 산업 전문인력 양성사업'을 추진하고 있으며, 2027 년까지 자카르타, 발리 등 6 개 도시에 최신 장비를 갖춘 양성센터를 구축할 예정임
- ☞ 양성센터 프로그램은 6 개 도시에서 청년 콘텐츠 제작자들을 선발하여 애니메이션, 다큐멘터리, 모바일 콘텐츠 등 각 지역의 특성과 수요를 반영한 교육 프로그램을 제공함. 모든 교육은 한국과 인도네시아 콘텐츠 전문가가 참여하며, 초급과 중급 2 개의 그룹으로 나뉘어 진행됨
- ☞ 지난 9 월 6 일 개최된 자카르타 양성센터 개소식에 참석한 교육문화연구기술부 힐마르 파리드 문화국장은 "인도네시아의 문화콘텐츠는 무한한 자산이며, 인도네시아의 콘텐츠 제작자들의 잠재력은 무궁무진하다" 라고 하면서 "인도네시아의 문화콘텐츠를 세계 무대에서 볼 수 있도록 교육 참여자들이 역량 개발에 힘써 주시길 바란다"라고 뜻을 밝힘



[그림 16] 자카르타 양성센터 개소식

34) 출처 :

<https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2024/08/27/dari-memasak-makanan-warisan-budaya-hingga-menjadi-gim-populer>

✔ [UAE] 한국 콘텐츠 홍보관 'KOREA 360' 두바이 페스티벌시티에 개관 예정 35)

- 중동 최초의 플래그십 한국 문화 체험센터 및 홍보관 'KOREA360'이 두바이 페스티벌시티몰에 개관 예정임
  - ✔ 'KOREA360'은 한국의 문화, 기술, 라이프스타일, 엔터테인먼트를 360도 몰입형으로 체험할 수 있는 공간으로, 방문객들에게 다양한 한국의 문화 콘텐츠 요소를 선보일 예정임
  - ✔ 한국콘텐츠진흥원 UAE 비즈니스센터가 기획한 'KOREA360'은 K 팝, 드라마, 푸드부터 한복 등 전통 문화까지 한국의 다양한 문화와 최신 콘텐츠를 소개하고 한국의 문화를 알리는데 중점을 두고 있음
  - ✔ 두바이 페스티벌시티몰은 연간 2천 3백만 명 이상의 방문객이 찾는 두바이의 쇼핑 및 라이프스타일 랜드마크 중 하나로 다양한 고객층을 유치하고 있음. 패션, 뷰티, 인테리어, F&B 등 다양한 인프라를 갖추고 있어 'KOREA360' 홍보관 입점에 적합한 장소로 평가됨
  - ✔ 'KOREA360'은 인도네시아 자카르타에 처음 개관했으며 두바이는 세계 두 번째 오픈임. 중동 전역에서 점점 커져 가는 한국에 대한 관심을 반영하여 한국의 유망 수출 품목도 방문객들에게 선보일 계획임
  - ✔ 홍보관 입구에 K 팝 스타들의 핸드프린팅과 앨범을 전시하여 방문객들이 한국 문화를 즉각적으로 체험할 수 있도록 하고, 매장 내부에는 K-콘텐츠 프로모션 공간, 라이프스타일 상품 판매, K-뷰티 매장 등을 마련하는 한편 라이브 커머스와 한국 셰프 초청 요리 교실 등 다양한 체험 프로그램도 운영 될 예정임
  - ✔ 'KOREA360'은 문화, 쇼핑, 체험이 결합된 복합 공간으로, 한국 주요 브랜드 상품 상설 전시관과 함께 K 팝 공연, 팬미팅 및 팬사인회 등 다양한 K-테마 이벤트도 개최될 예정임

✔ [태국] 지난해 태국 디지털콘텐츠산업, 전년대비 0.01% 성장 36)

- 태국 디지털경제진흥원(depa)은 태국디지털콘텐츠협회(DCAT), 태국애니메이션컴퓨터그래픽협회(TACGA), 태국게임소프트웨어산업협회(TGA), 방콕 ACM 시그라프 협회 및 IMC 아웃소싱사와 함께 2023년 태국 디지털콘텐츠산업현황을 발표했음
  - ✔ 보고서에는 게임 산업의 2년 연속 부진으로 인해 전체 디지털콘텐츠산업 규모가 0.01% 성장한 총 442억 3,600만 바트(약 1조 7,252억 원)로 나타났음
  - ✔ 한편 정부의 지원과 민간 협력으로 애니메이션, 캐릭터, 전자책 산업이 성장해 2026년에는 506억 9,400만 바트(약 1조 9,770억 원)까지 증가할 수 있을 것으로 예상함
- 게임, 애니메이션 산업 위축
  - ✔ 네년 태국게임소프트웨어산업협회장은 2023년 게임 산업이 모바일 플랫폼 사용자 감소로 인해 0.78% 감소한 342억 8,800만 바트(약 1조 3,372억 원)를 기록했다고 밝힘

35) 출처 :

<https://www.zawya.com/en/press-release/companies-news/after-jakarta-korea-360-set-to-open-its-flagship-cultural-experience-center-at-dubai-festival-city-mall-fzhh8fpu>

36) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/tech/gadget/1143457>

- ☑️ 신포스 태국애니메이션컴퓨터그래픽협회장은 2023년 애니메이션 산업이 10% 감소한 35억 3,200만 바트(약 1,377억 원)의 가치를 기록했다고 함. 주요 원인으로 바트화 강세와 가격경쟁으로 인한 컴퓨터 그래픽/특수효과(CG/VFX) 해외수주 작업이 감소하면서 매출이 12% 가량 감소해 3억 9,700만 바트(약 155억 원)를 기록했다고 함

### ○ 캐릭터, 전자책 산업 성장

- ☑️ 수밋 태국디지털콘텐츠협회 회장은 주요 구매자인 관광객들의 증가로 2023년 캐릭터 산업 규모가 24억 4,500만 바트(약 954억 원)로 21% 성장했다고 밝힘. 특히 캐릭터 머천다이징(Character Merchandising: 캐릭터 활용 판매)이 62% 급성장해 3억 8,500만 바트(약 150억 원)에 달했다고 함
- ☑️ 까위따 전자책 업계 대표는 2023년 전자책 산업 규모가 39억 7,100만 바트(약 1,549억 원)로 평균 7%씩 성장하고 있으며 중국·한국·일본의 콘텐츠 수입이 크게 증가했다고 밝힘
- ☑️ 한편 depa는 정부의 지원과 민간 협력을 바탕으로 2026년에는 디지털콘텐츠산업 총 규모가 506억 9,400만 바트(약 1조 9,770억 원)까지 증가할 수 있을 것으로 전망함

### ☑️ [태국] 콘텐츠랩 프로젝트를 통해 영화·드라마·애니메이션 업계 전문성 강화 37)

#### ○ 태국 창조경제진흥원(CEA)은 지난해 최초 시작한 ‘콘텐츠랩 프로젝트’를 통해 창조경제 분야 인재들의 역량과 전문성이 강화되고 있다고 발표함

- ☑️ 현재 신인, 중급, 고급 각본, 애니메이션, 비즈니스 프로그램의 5개 과정으로 진행하고 있는 ‘콘텐츠랩 프로젝트’ 참가자들은 오는 10월 24~25일 트루디지털파크 6층에서 개최할 ‘콘텐츠 프로젝트 마켓’에서 실제 업계 투자자 50여명과 함께 비즈니스 협상에 참여하고 작품을 선보일 수 있는 기회가 주어질 것임
- ☑️ 현재 진행 중인 콘텐츠랩 5개 과정의 향후 계획은 다음과 같음
  - 콘텐츠랩 신인(Content Lab Newcomers): 차세대 영화인 양성 프로젝트로 동북부·중부·북부 3개 지역으로 나누어 신인 영화 제작자·창작가를 선발하고, 선발된 사람들은 멘토 및 자금 지원과 함께 8일간의 인큐베이션 활동에 참여하게 함
  - 콘텐츠랩 중급(Content Lab Mid-career): 중견 영화·드라마 전문가(제작자·감독·작가 등) 양성 과정으로, 현재 10개 팀이 최종 선정되었으며 올해 10월 개최 예정인 ‘콘텐츠 프로젝트 마켓(Content Project Market)’ 행사에서 파일럿 영상과 피치를 투자자들에게 선보일 예정임
  - 콘텐츠랩 고급 각본(Content Lab Advanced Scriptwriting): 최근 발표된 본선 진출자들은 한국의 김효민, 최란 등 시나리오 작가를 만나 경험을 경청하고 시나리오에 대한 영감을 얻으며 사업적 기술을 교육받을 것임
  - 콘텐츠랩 애니메이션(Content Lab Animation): 태국 애니메이션컴퓨터그래픽협회(TACGA: Thailand Animation Computer Graphic Association)와 함께 진행한 교육과정을 통과한 10팀이 선정되었고, 올해 11월 말레이시아 크레아티프(Kre8tif!) 행사, 대만 문화콘텐츠페스티벌(TCCF), 아시안 애니메이션 서밋(AAS) 경쟁부문에 출전할 예정임
  - 콘텐츠랩 비즈니스 프로그램(Content Project Market): 상업제작 가능성이 있는 20개의 작품들이 ‘콘텐츠 프로젝트 마켓’에 출품될 예정임

37) 출처 : <https://workpointtoday.com/pr-news-740624-2>

- ☑ 한국콘텐츠진흥원은 지난해 11 월 CEA 와 업무협약(MOU)을 체결하고 양국 콘텐츠산업 전문성 강화와 교류 · 협업을 추진하고 있음



[그림 17] 2024 콘텐츠랩 과정

☑ [태국] 태국의 전자책 트렌드를 이끌고 있는 빈또 이북 38)

- 온라인 콘텐츠 플랫폼 스토리로그(Storylog) 그룹의 빈또 이북(PINTO E-Book)은 출시 2 주년을 맞은 ‘빈또 이북 현재와 내일(PINTO E-Book Now & Tomorrow’ 행사에서 태국 내 유명 출판 플랫폼인 옥비(Ookbee)와 협업해 플랫폼과 서비스를 보다 업그레이드 할 것이라고 발표함
  - ☑ 스토리로그(Storylog) 그룹의 까위따 대표는 태국 독자들의 독서 습관이 종이책에서 전자책으로 빠르게 이동하면서 42% 높은 비율을 보이고 있다고 말함
  - ☑ 지난해 태국의 도서시장은 150 억 바트(약 5,850 억 원), 올해는 170 억 바트(약 6,630 억 원)를 기록할 것으로 예상됨
  - ☑ 한편 태국의 전자책 시장은 2017 년 29 억 6 천만 바트(약 1,154 억 원)에서 2021 년 37 억 5,300 만 바트(약 1,464 억 원)를 기록하며 전자책 시장은 연평균 7~8%씩 성장하고 있음
- 빈또 이북은 현재 만 명 이상의 독립작가와 수십만 권의 전자책 라이브러리를 보유하고 있으며, 사용자 수는 2 년 전보다 40 배 증가하고 매출은 100% 이상 증가했다고 함
  - ☑ 태국 독자들에게 인기가 높은 전자책은 ① BL(Boys Love) 소설 ② 로맨틱 소설 ③ 액션만화 ④ 로맨틱 만화 ⑤ 심리학 및 자기계발서 순임
  - ☑ 특히 최근 중국 고전 웹소설의 매출이 전체의 15%를 차지할 정도로 레트로 콘텐츠(Retro Content)의 인기를 보여주고 있음

38) 출처 : <https://workpointtoday.com/pinto-ebook-trend>



[그림 18] 빈도 이북 2주년 기념 행사

### ☑ [인도] OTT 콘텐츠 규제 위한 자율 기구 설립 요구 청원 대법원에 제출 39)

#### ○ “영화와 달리 인증 과정 거치지 않아 유해 콘텐츠 증가…다양한 전문가들의 관리, 규제 필요”

- ☑ OTT 및 스트리밍 플랫폼의 콘텐츠를 관리하고 규제하기 위한 자율 감독 기구를 설립해달라는 새로운 청원이 최근 인도 대법원에 제출되었음. 청원자 Shashank Shekhar Jha 와 Apurva Arhatia 변호사는 이 청원에서 영화와 TV 콘텐츠처럼 OTT 콘텐츠에도 체크 앤 밸런스 시스템이 필요하다고 주장했음
- ☑ 청원서는 "극장에서 상영되는 영화와 달리, OTT 콘텐츠는 출시 전에 인증 과정을 거치지 않아, 적절한 경고 없이 노골적인 장면, 폭력, 약물 남용 등의 유해한 콘텐츠가 증가하고 있다"라고 지적했음. 또한 온라인 플랫폼이 논란의 소지가 있는 콘텐츠를 검열 없이 게시할 수 있도록 허용하는 법적 허점을 악용하고 있으며, 이는 국가 안보에 영향을 미치고 도박과 마약 등의 문제를 조장할 수 있다고 주장했음
- ☑ 청원서는 이에 따라 인도 내 시청자들을 위한 다양한 플랫폼의 온라인 비디오 콘텐츠를 모니터링하고 필터링하며 규제할 자율 기구의 설립이 필요하다고 말했음. “이 기구는 인도행정서비스(IAS) 장관급 비서관이 이끌어야 하며, 영화, 미디어, 국방, 법률, 교육 분야 등 다양한 분야의 전문가들이 구성원으로 포함되어야 한다”라고 청원서는 덧붙였다

### ☑ [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신

#### ○ 한국 인디 록밴드 Wave to Earth, Lollapalooza India 2025 통해 인도 진출 / Pinkvilla<sup>40)</sup>

- ☑ 한국의 인디 록밴드 ‘Wave to Earth’가 내년 3 월에 뭄바이에서 열리는 Lollapalooza India 2025 에 Green Day, 손 멘데스 등과 공연을 위해 인도를 방문할 예정이라고 보도함

39) 출처 :

<https://www.indiatoday.in/law/story/plea-in-supreme-court-seeks-formation-of-autonomous-body-to-regulate-content-on-ott-platforms-2597231-2024-09-10>

40) 출처 :

<https://www.pinkvilla.com/entertainment/lollapalooza-india-2025-korean-indie-rock-band-wave-to-earth-confirmed-to-perform-at-music-festivals-third-edition-in-mumbai-1346935>

○ K 팝 그룹 슈퍼엠의 루카스, 실롱 벚꽃 축제에 메인 아티스트로 등장 / Hindustan Times 등 41)

- ☑ 한국 SM 엔터테인먼트 소속 K 팝 그룹 SuperM 의 멤버로 래퍼이자 가수인 루카스가 오는 11 월 메갈라야 주 정부의 지원을 받아 열리는 실롱 벚꽃 축제의 메인 아티스트로 나선다며 인도 K 팝 팬들은 그의 공연을 간절히 기다리고 있다고 다수의 언론이 보도함

○ 한국인의 맑고 젊은 피부는 포괄적 라이프스타일 덕분 / Times Now News 42)

- ☑ 한국인의 맑고 젊은 피부는 그들의 문화에 깊이 내재된 아름다움에 대한 총체적인 접근법의 결과로 첨단 스킨케어 제품 외에도 세심한 식습관, 규칙적인 신체 활동, 전통 의학 및 문화적 휴식 관행이 뒷받침하고 있다며 “아름다움은 피부 그 이상”이라는 개념을 반영하고 균형 잡힌 마음가짐으로 생활하는 포괄적인 라이프스타일 덕분이라고 보도함

☑ [이탈리아] 문화산업을 위한 경제정책의 선회 43)

○ 이탈리아 문화, 예술 자산의 경제적 효과 반등을 위한 제언

- ☑ 이탈리아는 막대한 예술적, 문화적 유산을 보유하고 있지만 그 활용도는 낮은 편임. 특히 관광 산업에 주로 연관되어 그 가치가 관광부문에만 국한되는 경향이 있음.
- ☑ 따라서 이탈리아 전체 경제 활동과 통합된 교육 및 새로운 기술 투자로 이탈리아 문화 예술 자산의 경제적 효과를 극대화 시켜야함. 근본적인 질문은 문화적 유산의 경제적 가치를 판단하는 기준임
- ☑ 유산이 이탈리아의 수많은 도시들의 미적 가치만을 높이고 여가 시간을 채우는데 그치는지 아니면 문화 상품과 서비스 생산에 직접적으로 연관시킬수 있는지 고민해야함
- ☑ 현재 이탈리아의 문화 산업은 기념물의 보존과 복원, 텔레비전에서부터 라이브 공연의 실현에 이르기까지 유무형 문화유산을 기초로한 다양한 활동의 경제적 기여가 있다고 판단됨
- ☑ 국제 기구 (OECD, UNESCO, UNCTAD, EU 위원회 등)와 국내 정부부처(ISTAT, Symbola-Unioncamere)의 "문화 및 창조(작성자: 한국에서 규정하는 문화콘텐츠 분류의 거의 흡사한 개념)"의 경제적 범위에 따르면 창출된 고용과 부가가치는 전체의 1%에서 4% 사이임
- ☑ 보통의 경우 이 부문은 코로나 19 로 인한 급격한 둔화 이후 성장 추세를 보이고 있으며 이러한 성장에는 다양한 플랫폼이 가지는 경제적 비중과 플랫폼 내에서 콘텐츠가 수행하는 역할의 확장 때문임
- ☑ 이러한 상황에서도 이탈리아의 문화 및 레크리에이션 부문에서의 경제적 기여는 여전히 기대 이하로

41) 출처 :

<https://www.hindustantimes.com/entertainment/music/akon-superms-lucas-boney-m-to-headline-shillong-cherry-blossom-festival-check-dates-ticket-prices-101726035985437.html>

42) 출처 :

<https://www.timesnownews.com/lifestyle/beauty/these-korean-habits-will-keep-you-looking-young-and-naturally-glowing-article-113285210>

43) 출처 :

<https://www.agenziacult.it/lettere-lente/politiche-per-la-cultura/una-politica-economica-per-lindustria-culturale>

평가됨. 다양한 이유가 있겠지만 그 중에서도 낮은 혁신률과 생산성으로 특징되는 이탈리아의 전체 경제 상황 때문임. 따라서 공공 정책이 문화의 경제적 향상을 위한 전략을 개발할 때 직접적으로 고려해야 하는 것이 필요함

○ 이탈리아 "문화 및 창조 부문"의 경제적 성공을 위한 문제점과 극복 방안

- ✔ 첫 번째는 문화 및 창조 부문에 대한 지식이 여전히 부족하여 명확한 경제 정책 조치가 부족하다는 점임. 두 번째는 여전히 이탈리아의 경우 문화-관광 결합에 너무 초점을 맞추고 있으며, 의료 체인 등 다른 부문 간 새로운 협력 개발을 충분히 장려하지 않는 정책과 관련이 있음. 세 번째는 기술 인증 및 향상을 지원하는 방법과 관련이 있음. 특히 교육에 투자하거나 필요한 기술을 습득하는 데 어려움을 겪는 소규모의 문화 산업 운영자를 지원하는데 국한되지 않는 폭넓은 정책이 필요함
- ✔ Eurostat 데이터에 따르면 유럽의 문화는 고용에 기여하는 비율이 2019 년(3.7%)보다 3.8% 증가했음
- ✔ 최근 몇 년 동안 문화 부문의 고용 증가는 일부 북유럽 국가(스웨덴, 노르웨이)에서 주도되었지만 특히 키 프로스, 아일랜드 및 룩셈부르크에서 주도되었음
- ✔ 이탈리아에서는 문화 산업에서의 고용이 이들 국가보다 낮은 비율로 증가하고 있지만 독일과 프랑스와는 유사한 상황임
- ✔ 2023 년 12 월 27 일에 승인된 Made in Italy 홍보법에 문화 및 창조 기업에 대한 규제가 처음으로 포함 되었음. 같은 법에 따라 '중소 창의 기업 기금'이 설립되었음. 이러한 법적인 조치로 인해 문화산업은 장려 되는 듯 보이지만 현실적으로는 어려움이 많음. 일반적으로 문화 및 창조 분야(기존의 콘텐츠 산업을 포함하여 패션에 이르기까지)에 포함되는 생산 활동과 생산자의 다양성(예: 영리 및 비영리)을 고려할 때 이 문화 창조 분야 모두를 포함시키는 것은 쉽지 않은 일임
- ✔ 영리 기업, 자원 봉사 단체, 재단, 공공 기관등 기술 변화를 포함하여 생산부문에서 문화가 차지하는 역할이 점점 더 중요해지고 있음. 문화 및 창조 기업을 구성하는 요소에 대한 명확한 정의가 부족한 문제를 일시적으로 해결하기 위해 법은 "핵심" 활동(예: 문화 제품 및 서비스의 창작, 생산, 제공)에 종사하는 회사와 "서포트" 하는(관리, 유통 서비스) 회사를 구별하는 것임
- ✔ 이탈리아 문화부는 최근 이러한 인식의 차이를 메우기 위해 ISTAT(통계청)의 지원을 받아 2024 년과 2025 년에 점진적으로 결과를 발표할 예정임. 문화와 창조 부문에 관한 문화부의 방향이 잘 정돈되지 않는다면 위와 같은 법적인 조치들은 무분별한 자금 지원의 위험에 처할수도 있음
- ✔ 이탈리아에는 여전히 문화를 단순한 관광으로 생각하는 경향이 있음. 문화 관광의 경제적 이익은 너무나 명백한 나머지 문화 경제를 관광 경제와 거의 동일시하면서 한편으로는 관광 산업에 필요한 환경적, 사회적 비용을 간과하였음. 관광은 문화가 경제에 기여할 수 있는 가장 직접적인 부분이지만 지속 가능하고 질적인 성장에 기여하는 것은 아님. 실제로 이는 여전히 저부가가치 활동으로 남아있음. 임금과 근로조건에 반영된 상황을 보면 2021 년 EU 수준에서 관광 관련 평균 급여는 직원당 약 20,000 유로였음(Eurostat)
- ✔ 관광지 방문객의 총 숙박일 수 측면에서 프랑스와 독일을 능가했지만 생산된 부가가치 측면에서는 3 위에 불과함(세계 여행 및 관광 협회, 2023). 예술과 유산을 관광 산업이 주도한다면 그 자체로 취약한 것이며 문화 산업의 부흥을 일으키기는 어려울 것으로 판단됨

| 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	 hgyoon8591@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(심천) 심계진 센터장	 +86-755-2692-7797	 sophia@kocca.kr
 일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511	 yhlee@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

발행처

한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr

