

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2022

**WEEKLY
GLOBAL**

위클리글로벌

289 호

2022 년 8 월 22 일 해외사업지원단

| 구분 | 제목 |
|---|---|
|  방송·영화 | <ul style="list-style-type: none"> • [일본] ABEMA, 〈하트시그널 재팬〉 8 월 24 일부터 방송 • [베트남] 베트남, 온라인 영화배급센터 구축 • [미국] 〈투비〉, 라틴아메리카 5 개 국가에 출시 • [미국] 파라마운트+ , 이탈리아 출시 • [러시아] 러시아에서 한국영화의 시대 • [북경] 한국 웹툰 원작, 영화 〈아요화니재일기〉 9 월 9 일 개봉 • [북경] 뮤지컬 〈시데레우스〉의 중국판 〈성제신사〉, 8 월 13 일 상해에서 초연 • [심천] 중국 유쿠 예능 〈저! 취시가무 시즌 5〉 방영 점유율 45% 달성 • [유럽] 〈이상한 변호사 우영우〉, 프랑스 성공 전망 긍정적 • [태국] 뮤지컬 〈번지점프를 하다〉 라이브 상영 • [태국] 다양한 역할을 맡으며 변신을 거듭해온 배우 박은빈의 대표작 • [인니] 지상파 방송사 TRANS7, 3 년 연속 최우수 채널상 수상 • [UAE] OSN+, 게이머스 8 축제에서 드론 쇼로 〈하우스 오브 드래곤〉 기념 • [UAE] 넷플릭스, 사드(Sard)와 협력하여 이집트에서 대본 쓰기 프로그램 출시 • [UAE] 〈키라 월 진〉(Kira wal Gin), 이집트 영화 중 최고 수입 기록 • [UAE] 아프리카의 SVOD 구독, 2027 년까지 3 배 증가 • [UAE] 스타즈플레이, 쿠웨이트에서 버진 모바일(Virgin Mobile)과 협력 |
|  게임·융복합 | <ul style="list-style-type: none"> • [베트남] 스마일게이트, 'CFS 씬머 챔피언십 2022 베트남' 개막 • [심천] 제 6 회 텐센트 게임 디벨로퍼 컨퍼런스(TGDC) 개최 • [심천] 유니티 합작회사 '유니티차이나' 설립 • [유럽] 엔씨소프트, 〈쓰론 앤 리버티〉 유럽 진출 논의 중 • [태국] 태국 2 위 방송통신기업 투루, e 스포츠 대회 개최 • [인니] AGI(인도네시아게임협회), RansVerse 와 협력 발표 • [UAE] 세계 최대 e 스포츠 이벤트 게이머스 8 이 사우디아라비아 리야드에서 개최 • [UAE] 마스터카드, 게임산업 진흥을 위해 사우디 e 스포츠 연맹과 제휴 |
|  애니·캐릭터 | <ul style="list-style-type: none"> • [일본] 애니메이션 제작업계 시장(2021 년 기준) 동향조사 발표 • [유럽] 프랑스 언론, 〈도타: 용의 피〉 시즌 3 출시 보도 |
|  만화·웹툰 | <ul style="list-style-type: none"> • [유럽] 프랑스 언론, 웹툰 여름 추천작 10 편에 한국 작품 포함 |



| | |
|--|--|
|  <p>음악</p> | <ul style="list-style-type: none"> • [미국] 스포티파이, 티켓 판매 서비스 테스트 • [유럽] 프랑스 언론, JYP 엔터 CD 판매 중단 보도 • [유럽] 프랑스 언론, 프랑스 내 K 팝 그룹의 인기 이유 보도 • [유럽] 영국 매거진, 제이홉 인터뷰 보도 • [태국] 블랙핑크 월드투어, 방콕 콘서트는 어디서 하게 될까? • [태국] K 팝에서 주목해야 할 뮤지션 비아이(B.I) • [UAE] <앙가미>, 2022 년 상반기 매출 29% 증가 보고 |
|  <p>패션</p> | <ul style="list-style-type: none"> • [태국] 디자이너 우영미가 이끄는 K-패션 |
|  <p>통합(정책 등)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • [베트남] 애플 팀쿱 CEO “베트남, 성장 잠재력 큰 4 대 신흥시장” • [북경] 중공중앙 및 국무원, ‘십사오’ 문화발전계획 발표 • [북경] 국가영화국, 10 월까지 영화 시장 회복 위한 소비 쿠폰 발급 • [북경] <2022 왕이 콘텐츠 이용자 마케팅 추세 백피서> 발표 • [태국] 세계적으로 태국 콘텐츠 인지도가 높아지고 있다 |



방송·영화



☑ [일본] ABEMA, <하트시그널 재팬> 8월 24일부터 방송 1)

- 日OTT ABEMA는 오는 8월 24일 오후 10시부터 한국 연애 프로그램 리메이크 방송 <하트시그널 재팬>을 방송한다고 발표함
 - ☑ 방송에 앞서 열린 인터뷰에서는 진행자인 코미디언 콤비 EXIT 린타로(りんたろー), 배우 아오이 와카나(葵わかな), 탤런트 마루야마 레이(丸山礼)가 한복을 입고 등장하여 프로그램의 볼거리를 전했다
 - ☑ <하트시그널 재팬>은 젊은 층을 중심으로 인기를 얻은 한국 채널 A에서 방송하였던 연애 프로그램을 리메이크하여 한일 공동제작 프로그램으로 새롭게 시작함. 한국 남자와 일본 여자가 한국에서 세어하우스를 하며 연애로 발전해 나가는 모습을 보여줌. 마음을 전할 수 있는 것은 관심 있는 상대에 보내는 익명의 메시지 '러브라인' 뿐으로 누가 누구에게 호감이 있는지 추리하면서 마치 한국 드라마를 보는 것과 같은 로맨틱한 연애의 전개, 밀당을 볼 수 있음
 - ☑ 녹화를 마친 진행자 3명은 한복을 입고 기자회견에 등장하여 린타로는 전에 찍은 촬영분이 한국 현지촬영이었기에 해외에 나갈 기회가 적은 요즘 해외여행을 한 기분이 든다며 매력을 전했다, 아오이 와카나는 일본에서도 한국 드라마나 문화가 인기가 있으며 이문화에서 오는 매력을 느낀다고 감상을 전함
 - ☑ 한편, 진행자 중 마루야마 레이는 한국 남성의 신사적인 모습을 동경해왔다고 전하며 10년 전부터 K 팝의 팬이었다고 전하기도 했음



[그림 1] 한복 입은 진행자 인터뷰 사진

1) 출처 : <https://www.oricon.co.jp/news/2245945/full>

✔ [베트남] 베트남, 온라인 영화배급센터 구축 2)

- 베트남 문화체육관광부는 베트남 영화 산업화를 촉진하기 위해 온라인 영화배급센터 설립에 관한 계획을 수립하고 현재 이를 보완하고 있음
 - ✔ 해당 센터는 베트남 영화 및 외국 영화들을 보급, 판매, 저장하며 전국 각 성시 문화영화센터와의 연계를 지원하고, 베트남 영화들을 베트남 해외동포들과 국제 사회에 소개하는 공식 채널의 역할을 담당하는 등 여러 임무를 수행할 것임
 - ✔ 또한 센터는 드라마, 다큐멘터리, 애니메이션 등 여러 장르의 베트남 작품들을 보급하는 대중화된 국영 센터로서 정치적 임무를 수행하기 위해 각 지역 문화영화센터에 국가가 투자한 영화 작품들을 공급하는 채널 역할도 수행함. 여기에는 베트남 영화 명작, 여러 시대 영화, 국내외 영화 수상작, 흥행작 등도 포함 될 것임

✔ [미국] <투비>, 라틴아메리카 5 개 국가에 출시 3)

- 투비, 라틴아메리카 시장 확장
 - ✔ 폭스 엔터테인먼트의 무료 스트리밍 플랫폼 <투비>가 라틴아메리카의 5 개 국가에서 이달 말 출시됨
 - ✔ <투비>는 광고 지원형 무료 스트리밍 서비스를 코스타리카, 에콰도르, 엘살바도르, 과테말라, 파나마에 출시할 예정이며 이전에는 멕시코에서 서비스를 제공하고 있었음
 - ✔ <투비>는 스페인어 콘텐츠를 제공할 예정으로 <더 그린 호넷>, <헬보이>, <소셜네트워크>, <아메리칸 사이코> 등을 포함한 영화들과 TV 시리즈들이 있으며 추가적으로 <투비>의 라틴아메리카 지역 시리즈 또한 제공할 예정임
 - ✔ 멕시코 내에서 <투비>의 시청시간은 60% 증가했으며 시청자 수는 일 년 사이 40% 증가함. <투비>의 콘텐츠 책임자 아담 르윈슨은 짧은 시간 큰 성장을 보인 멕시코 <투비>의 성공 이후 더 많은 라틴아메리카 국가로 확장하고자 했다며 라틴아메리카 이용자들에게 할리우드 작품, 현지 제작 콘텐츠 등의 스페인어 서비스를 제공할 수 있어 기쁘다고 전함
 - ✔ 미국에서 <투비>는 현재 4 만개 이상의 영화, TV 쇼를 무료로 제공하고 있으며 150 개 이상의 라이브 뉴스, 스포츠, 엔터테인먼트 채널을 제공하고 있음

✔ [미국] 파라마운트+ 이탈리아 출시 4)

- 파라마운트+ 이탈리아에서 출시
 - ✔ 파라마운트+가 9 월 15 일 새롭게 이탈리아에 서비스를 출시하겠다고 발표함. 이탈리아 서비스에서 파라마운트+는 <헤일로>, <툰사 킹>, <엘로스톤> 등과 같은 오리지널 시리즈를 포함해 8,000 시간이 넘는 콘텐츠

2) 출처 : <https://vovworld.vn/ko-KR/뉴스/베트남-온라인-영화배급센터-구축-1125176.vov>

3) 출처 : <https://variety.com/2022/digital/news/tubi-latin-america-free-streaming-1235338979>

4) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/paramount-plus-italian-launch-date-european-rollout-1235197063>

츠를 제공할 것이며 추가적으로 유럽의 로컬 오리지널 작품들도 포함할 예정임

- ☞ 이탈리아 오리지널로 파라마운트+는 1970년대 이탈리아를 배경으로 한 <키캐로> 외에도 <14 데이즈>, <코포 리베로> 등을 제작할 예정이며 유럽 현지 제작회사 라이픽션, All3 미디어, 이터내셔널 리미티드 등과 협력하여 로컬 오리지널을 제작할 예정임
- ☞ 이번에 출시될 이탈리아 파라마운트+의 요금제 가격은 1달 8.25달러(7.99유로), 1년 82.50달러(79.99유로)로 책정됨
- ☞ 파라마운트+는 영국 진출 이후 이탈리아 출시로 본격적으로 유럽지역에 진출하며 파라마운트+의 마르코 노빌리 부사장은 앞으로 몇 달 안에 독일과 프랑스에 출시할 예정이며 빠르면 올해 말 유럽의 주요 지역에 진출을 마칠 것이라고 발표함

☑ [러시아] 러시아에서 한국영화의 시대 5)

○ 러시아의 한 언론은 한국영화의 세계적인 열풍과 그 이유를 분석하고 러시아 관객을 위한 작품 5개를 추천함

- ☞ “한국영화는 냉혈한 액션영화이자 호러영화일 뿐만 아니라 진정한 예술작품이라고 자신있게 말할 수 있다. 이 나라의 촬영법은 구체적이고 때로는 우울하며 러시아 영화와 유사하지 않다. 우리는 그들이 곧 동등해지기를 희망하며, 아마도 미래에 공동 프로젝트를 보게 될 것이다. 어떤 식으로든 이제 전 세계적으로 한국 영화와 TV 프로그램의 팬이 더 많아졌다.”라고 소개하며 러시아 관객을 위해 5개의 한국 작품을 상세하게 분석했음
- ☞ <오징어 게임>은 넷플릭스의 최고 시리즈이며 마치 <해리포터>처럼 팬들을 녹색의상을 입게 만들. 감독은 현대 영화 촬영의 아이디어를 완전히 바꿨다. <오징어 게임>의 성공은 한국 시장의 잠재력이 무궁무진하다는 것을 증명함
- ☞ <스윗홈>은 엄청난 액션, 다양한 몬스터, 매혹적인 즐거이까지 이 모든 것이 영화를 완벽하게 설명함
- ☞ <기생충>은 귀여운 소년, 사랑에 관한 영화에 질렸고 독특하고 새로운 것을 찾는 사람을 위한 완벽한 목록임. 몇 년간 인정받은 한국 영화계의 거장들은 자신들의 예술을 새로운 차원으로 끌어올리기 위해 온갖 노력을 다했고, 이 영화는 관객들의 호응을 얻었을 뿐만 아니라 칸영화제 황금종려상까지 수상했음
- ☞ <부산생>은 놀랍도록 감동적이고 화제가 되며 동시에 소름이 돋는 영화이며 확실히 최고의 아시아 좀비 영화임. 이 영화는 전 세계적으로 한국 영화의 대중화에 기여함
- ☞ <지금 우리 학교는> 감독이 대중 장르를 이해하는 방법을 보여주는 좀비에 대한 또 다른 작품임. 폭탄이 터지는 듯한 효과를 연출하며 관객들의 사랑을 받으며 스스로 버틸 수 없는 조용하고 짓밟힌 남자들이 지옥을 살아가는 교육기관의 현실을 반영함
- ☞ 한편, 러시아 주요 OTT인 <Kinopoisk>는 새 영화뿐만 아니라 기존 작품의 라이선스를 갱신하지 못해 <프렌즈>, <인터스텔라>, <반지의 제왕> 등이 목록에서 사라졌으며, 이는 전체 OTT 시장의 치명적인 감소로 이루어질 수 있다고 우려함 6)

5) 출처 : https://cinema.pravda.ru/1736019-koreiskoe_kino

6) 출처 : https://www.kommersant.ru/doc/5514877?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop

☑ [북경] 한국 웹툰 원작, 영화 <아요화니재일기> 9 월 9 일 개봉

- 8 월 16 일, 한국 웹툰 <마녀>를 원작으로 하는 영화 <아요화니재일기(我要和你在一起)>가 공식 포스터를 공개함
 - ☑ 영화의 원작인 웹툰 <마녀>는 한국의 유명 작가인 강풀의 작품이며, 이공대 졸업생인 남자 주인공이 초능력이라는 장애물을 뛰어넘어 여자 주인공과 사랑에 빠진다는 내용임. 웹툰 <마녀>는 2013 년에 한국에서 연재를 시작하여 2015 년 중국에서 출판되었으며, 2017 년 중국 웹툰 플랫폼인 콰이칸(快看)에서 연재됨
 - ☑ 해당 영화는 올해 7 월 개봉한 <독행월구(独行月球)> 이후 한국 웹툰이 중국에서 영화로 제작되는 두 번째 사례로, 한국 영화 <수상한 그녀>의 중국판인 <20 세여 다시 한 번(重返 20 岁)>의 제작진이 참여하여 기대를 모으고 있음. 영화는 올해 9 월 9 일에 개봉 예정임



|그림 2| 영화 <아요화니재일기> 포스터



|그림 3| 웹툰 <마녀> 단행본 표지

☑ [북경] 뮤지컬 <시데레우스>의 중국판 <성제신사>, 8 월 13 일 상해에서 초연

- 8 월 13 일, 한국 창작 뮤지컬 <시데레우스>의 중국판인 <성제신사(星际信使)>가 상해 상극장(上剧场)에서 초연됨
 - ☑ 뮤지컬 <시데레우스>는 천문학자 갈릴레오 갈릴레이와 그가 주장한 지동설에 관한 작품으로, 2019 년 4 월에 한국에서 초연됨. <성제신사>는 원작을 중국어로 번역하는 형식으로 진행되며, 중국 현지 배우들이 출연함
 - ☑ 뮤지컬 <성제신사>는 8 월 16 일 기준 공연 예매 플랫폼 <대맥(大麦)>에서 평점 8.9, 뮤지컬 평점 랭킹 5 위를 차지함. 본 공연은 8 월 13 일부터 21 일까지 진행되며, 2022 년 상해국제뮤지컬페스티벌(演艺大世界-2022 上海国际音乐节)의 공식 폐막작이기도 함



|그림 4| 뮤지컬 <성제신사> 포스터

☑ [심천] 중국 유쿠 예능 <저! 취시가무 시즌 5> 방영 점유율 45% 달성 7)

- 유쿠의(优酷) <저! 취시가무(这! 就是街舞) 시즌 5>는 8월 13일 첫 방송 당일 밤 47개의 웨이보 실시간 검색어(微博热搜)를 기록함. 또한, 등탑프로버전(灯塔专业版)에 따르면, <저! 취시가무 시즌 5>가 방영 1시간 만에 실시간 전체 웹사이트 예능 본편 방영 점유율 45.28%를 달성함
 - ☑ 이번 시즌의 <저! 취시가무>는 중국 비보이 신세대에 포커스를 맞추고 “청년 댄서 훈련캠프”로 포지셔닝함. 유쿠 부총재 겸 <저! 취시가무>의 총감독인 린즈창(蔣志强)은 “새롭게 선보이는 역량에 포커스를 맞추고, 젊은 친구들에게 성장의 무대를 만들어주는 것이 인터넷 시청 플랫폼의 문화적 책임과 사회적 책임이다”라고 밝힘
 - ☑ <저! 취시가무> 프로그램은 해외에서도 엄청난 인기를 끌고 있음. 유쿠 국제판 APP에는 영어, 태국어, 인도네시아어, 베트남어, 스페인어, 중국어 등 6개 언어의 자막 버전이 업로드 되었으며, 프로그램 관련 화제는 태국, 베트남 등 다양한 지역 트위터 트렌드 순위에도 올랐음



[그림 5] <저! 취시가무 시즌5> 방송 화면

☑ [유럽] <이상한 변호사 우영우>, 프랑스 성공 전망 긍정적 8)

KOCCA

- 프랑스 온라인매체 Pure Break 는 <이상한 변호사 우영우>가 넷플릭스 드라마 <샌드맨>의 기록을 곧 넘을지 모른다고 관련 내용을 보도함
 - ☑ 기사에 의하면 <샌드맨>은 공개 첫 주에 약 6,950만 시간의 시청 시간을 기록하여 넷플릭스 1위를 차지하였음. 한편, <이상한 변호사 우영우>는 누적 시청 6,700만 시간을 돌파했음. 하지만 일주일 만에 전체 에피소드가 공개되어 시청자 대다수가 짧은 시간에 이미 많이 시청한 <샌드맨>과 달리 <이상한 변호사 우영우>는 일주일마다 새로운 에피소드가 공개됨. 따라서 시청 시간 기록을 매주 늘려줄 드라마 시청자를 확보해두었으며, 에피소드 수 역시 <샌드맨>보다 많기에 기록을 넘기기 유리함

7) 출처 : <https://app.myzaker.com/article/62fa12058e9f0977fb196664>

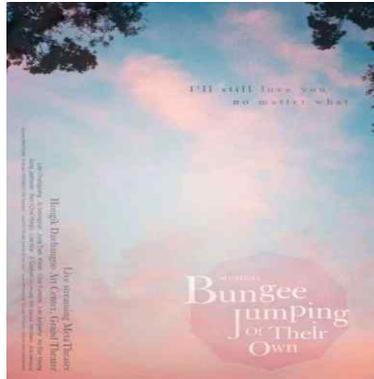
8) 출처 : PureBreak, 프랑스 팝컬처 전문 온라인매체

<https://www.purebreak.com/news/netflix-cette-serie-a-encore-plus-de-succes-dans-le-monde-que-sandman-mais-chez-nous-pas-elle-ne-la-regarde/233862>

- ☑ 또한, 장르물인 <샌드맨>과 비교해 <이상한 변호사 우영우>는 좀 더 가볍고, 재미있으며 흥미로운 주제를 다루기에 여름 히트작이 될 모든 요소를 갖추었다고 평가함. 기사는 프랑스와 루마니아에서 이제 막 Top 10 드라마에 진입했기에 드라마의 성공은 시작에 불과하다고 덧붙임

☑ [태국] 뮤지컬 <번지점프를 하다> 라이브 상영 9)

- 태국 최대 영화사업자인 메이저시네플렉스그룹(Major Cineplex Group)의 파라곤 시네플렉스에서 지난 21 일 한국 뮤지컬 <번지점프를 하다>를 단 1 회 라이브 스트리밍으로 공연함
 - ☑ 영원한 사랑 이야기를 담은 영화 <번지점프를 하다>는 2019 년 태국 영화 <듀(Dew)>¹⁰⁾로 각색된 바 있으며, 이번 뮤지컬을 통해 관객들은 화면 가득 아름다운 영상과 음악을 라이브 스트리밍으로 생생하게 즐길 수 있었음
 - ☑ 티켓가격은 1,600 바트(약 6 만 원)으로 책정됨



[그림 6] 뮤지컬 <번지점프를 하다> 태국 홍보 포스터

☑ [태국] 다양한 역할을 맡으며 변신을 거듭해온 배우 박은빈의 대표작 11)

- 박은빈은 6 살 때부터 연예계에 발을 들여놓은 나무엑터스 소속의 한국 배우로 <백야 3.98>, <명성황후>, <부활>, <천추태후>, <계백>, <선덕여왕> 등 많은 작품에 출연함
 - ☑ 2012 년 <프로포즈 대작전>으로 주연을 맡기 시작해 지난해 <연모>에서 왕의 역할을 맡아 극적인 반전을 보여주며 시상식을 휩쓸었던 그녀는 2022 년 <이상한 변호사 우영우>로 각종 차트의 1 위에 오르는 쾌거를 거둬
 - ☑ 본지에서는 박은빈의 다양한 캐릭터를 돌아볼 수 있는 11 개의 작품을 선정함
 - <프로포즈 대작전>(2012), <비밀의 문>(2014), <아버님 제가 모실게요>(2016), <청춘시대>(2016-2017), <이판사판>(2017), <오늘의 탐정>(2018), <스토브 리그>(2019), <브람스를 좋아하세요>(2020), <연모>(2021), 영화 <마녀(魔女) 파트 2. 디 아더 원(마녀 Part2. The Other One)>(2022), <이상한 변호사 우영우>(2022)

9) 출처 : <https://www.springnews.co.th/news/pr-news/828602>

10) 태국어 제목은 <듀 바이두워이간나(ดู ไปด้วยกัน)>로 90 년대 동성애가 죄악시되던 시기에 고등학생이었던 '폼'과 '듀'는 서로 사랑하는 사이이지만 사회는 그들을 처벌했고 수년이 지나 여성과 결혼한 '폼'이 고향을 여행하며 슬픈 사랑을 떠올린다는 이야기임(편집자 주)

11) 출처 : <https://thestandard.co/park-eunbin-performance>



그림 기 「더스탠다드」가 선정한 배우 박은빈의 대표작 11개

☑ [인니] 지상파 방송사 TRANS7, 3년 연속 최우수 채널상 수상

- 이달 13일 인도네시아 방송위원회(KPI), 자카르타 LPP RRI 대강당에서 ‘자랑스러운 인도네시아 문화’를 주제로 한 <아동 친화적 방송(APRA, Anugerah Penyiaran Ramah Anak) 2022> 수상자 발표
 - ☑ 총 10개의 지상파 방송사로부터 102개의 어린이 방송 프로그램 및 인도네시아 전역의 554개의 라디오 방송사로부터 54개의 프로그램이 접수됨
 - ☑ 인도네시아 지상파 방송사 TRANS7은 이번 <APRA 2022> 행사에서 최우수 채널상을 수상했으며, 동시에 애니메이션 <Treasure Trekkers>로 최우수 해외 애니메이션 프로그램 부문, TV 프로그램(Si Otan)으로 장편 다큐멘터리 프로그램 부문 및 TV 프로그램(Si Bolang)으로 특별상까지 총 3관왕을 기록
 - ☑ TRANS7은 2020년부터 3년 연속 최우수 채널상 수상. <APRA>는 인도네시아 방송위원회(KPI)가 주관하는 연례 어린이 프로그램 경연 행사로 매년 7월 23일 인도네시아 어린이날을 기념하며 개최됨
 - ☑ 올해 <APRA 2022>는 국내 어린이 애니메이션 프로그램, 국외 어린이 애니메이션 프로그램, 장편 & 다큐멘터리 프로그램, 어린이 버라이어티쇼/리얼리티쇼 프로그램, 교육 프로그램, 가족 프로그램, 어린이 라디오 프로그램 등 총 8개 부문에 걸쳐 수상함

☑ [UAE] OSN+, 게이머스 8 축제에서 드론 쇼로 <하우스 오브 드래곤> 기념 12)

- 8월 18일 게이머스(Gamers)8 축제 기간 동안 OSN+가 왕좌의 게임 전편인 <하우스 오브 드래곤>(House of Dragon)의 시사회를 축하하며 사우디아라비아 리야드 블르바드(Boulevard)를 밝힐 물입형 드론 쇼를 선보임
 - ☑ 게임 축제에서 왕좌의 게임 프리퀼의 첫 번째 에피소드의 초연을 축하하는 1,000대의 드론이 선보이는 공중 조명 쇼 외에도 게이머스 8의 대형화면과 함께 불꽃놀이가 특별 축하 행사에 포함될 예정임
 - ☑ OSN+에서만 볼 수 있는 10개의 에피소드로 구성된 HBO 오리지널 드라마 시리즈는 조지 R.R.마틴의 파이어 앤 블러드를 기반으로 하며 왕좌의 게임의 사건이 발생하기 200년 전을 배경으로 하며 용의 집의

12) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/osn-to-celebrate-house-of-the-dragon-with-drone-show-at-gamers8-festival>

이야기를 전함. 프리퀀은 미국 초연과 동시에 8월 22일 OSN+에서만 독점 방영될 예정이며 플랫폼에서 매주 새로운 에피소드가 공개됨



[그림 8] 리야드에서 개최된 게이머스8 축제 (출처 : OSN+)

✔ [UAE] 넷플릭스, 사드(Sard)와 협력하여 이집트에서 대본쓰기 프로그램 출시 13)

○ 참가자들은 스토리텔링 수업, 창의적 표현 세션 및 패널 토론에 참여

- ✔ 넷플릭스는 중동의 대본 작가 전용 허브인 사드(Sard)와 협력하여 창작 프로그램을 통해 여성의 창작물을 교육하고 스토리텔링 및 창작 표현 기술을 개발할 예정임
- ✔ 프로그램은 카이로 외부에서 온 20 명의 여성을 인큐베이션하고 미개척 재능을 창의적 도구와 업계 통찰력에 노출 시켜 창의적이고 전문적인 개발을 진행함
- ✔ 글쓰기 프로그램은 엔터테인먼트 산업에서 대표성이 부족한 커뮤니티를 위한 새로운 기회를 창출하는 것을 목표로 하는 크리에이티브 에퀴티(Creative Equity)를 위한 넷플릭스 기금의 교육 및 기술 향상 이니셔티브임
- ✔ 사드는 2016년 작가 마리엄 나움(Mariam Naoum)이 시나리오 작가 지망생의 글쓰기 능력을 향상시키고 창의적 잠재력을 발휘할 수 있는 공간을 위해 설립했음
- ✔ 5 일간의 프로그램은 카이로에서 개최되며, 스토리텔링 수업, 창의적인 표현 세션, 엔터테인먼트 전문가의 토론 및 대화를 포함하여 여성들에게 협업 방법을 가르치고 호기심을 탐색할 수 있도록 도와줌

✔ [UAE] <키라 월 진>(Kira wal Gin), 이집트 영화 중 최고 수입 기록 14)

○ 이집트 영화 키라 월 진, 4 일 만에 7,700 만 달러 기록

- ✔ 영화 <키라 월 진>의 각본을 쓴 아흐메드 무라드(Ahmed Murad)의 1919년 소설을 각색한 것임
- ✔ 이집트 영화 <키라 월 진>이 지금까지 1억 500만 LE(548만 달러)를 벌어들여 이집트 영화 역사상 가

13) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/netflix-collaborates-with-sard-to-launch-writing-programme-in-egypt>

14) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/kira-wal-gin-becomes-highest-earning-egyptian-film>

장 높은 수익을 올린 영화가 되었음

- ☑ 1919 년 혁명부터 1924 년까지 영국의 점령에 맞서 독립을 위해 투쟁하고 희생한 이집트 저항군들의 이야기임



그림 9 | 영화 키라 율 진 (출처 : Broadcast Pro)

☑ [UAE] 아프리카의 SVOD 구독, 2027 년까지 3 배 증가 15)

- 디지털 TV 리서치 보고서에 따르면 넷플릭스는 2027 년까지 641 만명의 가입자를 확보해 이 지역 시장의 선두주자가 될 것
 - ☑ 디지털 TV 리서치(Digital TV Research)의 아프리카 VOD 예측 보고서에 따르면 아프리카는 작년 말 490 만에서 2027 년까지 1,364 만 SVOD 유료 구독을 갖게 될 것으로 전망함
 - ☑ 가입자 수가 증가함에 따라 SVOD 가구 보급률이 증가할 것이지만, 유럽과 같은 성숙한 시장에 비해 그 수치는 여전히 낮음
 - ☑ TV 가구의 약 6.6%가 2021 년 말 3.9%에서 2027 년까지 하나 이상의 구독료를 지불할 것임
 - ☑ 넷플릭스는 2027 년까지 641 만 명의 가입자를 확보하여 SVOD 시장의 리더로 남을 것이며 이는 아프리카 지역 전체의 48%임
 - ☑ 제한된 롤아웃을 감안 할 때 디즈니+는 2027 년까지 100 만 명의 구독만 갖게 될 것임
 - ☑ 아마존은 2 위가 될 것이며 2023 년에 나이지리아와 남아프리카 공화국으로 확장함에 따라 현재 총 구독 수를 549,000 명에서 2,630,000 명으로 빠르게 늘어날 것임
 - ☑ 최근 넷플릭스를 추월한 디즈니는 2027 년까지 디즈니+를 아프리카로 확대하고 103 만 구독자를 달성하게 될 것임
 - ☑ 디즈니+는 남아프리카와 나이지리아에서만 출시되며 파라마운트+는 남아프리카 공화국에서만 시작될 가능성이 높을 것으로 예측됨

15) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/svod-subscriptions-in-africa-to-triple-by-2027-digital-tv-research>

Africa: SVOD subscriptions by platform (000)



[그림 10] 아프리카 플랫폼별 SVOD 구독자 (출처 : Digital TV Research)

☑ [UAE] 스타즈플레이, 쿠웨이트에서 버진 모바일(Virgin Mobile)과 협력 16)



[그림 11] 버진 모바일 & 스타즈플레이 (출처 : 스타즈플레이)

- 버진 모바일 고객은 서양 콘텐츠 외에도 아랍어 쇼, 터키 드라마, 애니메이션 및 라이브 스포츠 시청 가능
 - ☑ 스타즈플레이는 다양한 프로그래밍 시청을 제공하기 위해 쿠웨이트의 버진 모바일과 파트너 관계를 맺음
 - ☑ 파트너십의 일환으로 7KWD(\$22.81)에서 19KWD(\$61.92) 범위의 월간, 6 개월 및 연간 요금제를 선택하는 버진 모바일 사용자는 무료 스타즈플레이 구독을 할 수 있음
 - ☑ MENA 지역의 가입자가 스타즈플레이 콘텐츠를 쉽게 시청할 수 있도록 하고 쿠웨이트 통신업체와 협력하여 새로운 고객에 다가갈 수 있는 좋은 기회임

16) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/starzplay-collaborates-with-virgin-mobile-in-kuwait>

게임·융복합



☑ [베트남] 스마일게이트, 'CFS 썸머 챔피언십 2022 베트남' 개막 17)

- 스마일게이트 베트남 VTC 온라인(대표 르비엣호아, Le Viet Hoa)이 엔터테인먼트(대표 장인아)와 함께 개최하는 크로스파이어 신규 이스포츠의 대회 'CFS 썸머 챔피언십 2022 베트남'(CFS Summer Championship 2022 Vietnam)이 지난 12 일 개막함
 - ☑ 이 대회는 8 월 12 일부터 14 일까지 사흘간 베트남 하노이 미딘(My Dinh) 실내체육관에서 개최되는 CFS 썸머 챔피언십 2022 로 베트남, 중국, 브라질, 필리핀, 이집트 등 5 개 권역별 인비테이션얼(Invitational)과 프로리그인 CFPL 및 CFEL 우승팀 등 총 6 팀이 참가함. 이번 대회 총 상금은 10 만 USD(약 1 억 3 천만원)이며 온라인으로 시청 가능함
 - ☑ 이번에 처음으로 개최되는 'CFS 썸머 챔피언십'은 크로스파이어 대회 로드맵 중 최상단에 위치한 CFS 에 새로 추가되는 대회로, 매 연말 국가별 그해 최고의 크로스파이어 팀들이 모이는 CFS 를 여름에도 즐길 수 있게 됨. 뿐만 아니라 3 년 만에 개최되는 관중 대회라는 점에서 팬들의 관심이 집중되고 있음
 - ☑ 한편, 3 년 만의 오프라인 대회를 기념해 CFS 썸머 챔피언십을 방문한 현장 관람객에게는 티셔츠, 마우스 패드 등 다양한 CFS 관련 굿즈를 지급. 또한, 대회기간 동안 발생한 아이템 판매 수익금의 일부를 우승팀에게 지급할 예정임



[그림 12] CFS 썸머 챔피언십 베트남 2022 개막

☑ [심천] 제 6 회 텐센트 게임 디벨로퍼 컨퍼런스(TGDC) 개최 18)

- 텐센트게임학당(腾讯游戏学堂)이 개최한 제 6 회 텐센트 게임 디벨로퍼 컨퍼런스(TGDC)가 14 일 성공적으로 개막함
 - ☑ 중국시간 오전 10 시부터 저녁 10 시 반까지 10 여 시간 동안 충칭신파스아커찌(重庆新帕斯亚科技), 망원성당(网元圣唐), 텐센트게임즈 등의 유명 게임 업체와 '화평정영(和平精英)', 'PIUBGM', 'CoDM', 'Apex Legends Mobile' 등 인기 콘텐츠 프로젝트의 대가들은 인디게임 개발, 게임 해외시장 진출, 이용자 네트워크 등 첨단 경험 및 산업화 생산, AI, 클라우드 게임 등 미래 방향을 토론함

17) 출처 : <https://kinhtedouong.vn/khai-mac-giai-dau-the-thao-dien-tu-cfs-summer-championship-2022-91596.html>

18) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2022/08/493261>

- ✔ 13 개의 3A 급 프로젝트에 참여했던 전임 유비소프트(UBISOFT) 미술 감독 료준호(廖俊豪), 전임 헤일로 인 피니트(Halo Infinite) 예술 감독 니콜라스 스파스 부비에(Nicolas Sparth Bouvier)를 포함한 총 60 여 명의 중국 국내외 거물급 게스트가 이번 컨퍼런스에 참여함. 또한, 이번 TGDC 는 많은 3A 급 베테랑들이 텐센트에 합류한 후의 첫 공개적인 발표회로, 텐센트 게임 개발 능력을 나타내는 자리라고도 볼 수 있음
- ✔ TGDC 를 주최한 텐센트게임학당은 보다 열린 자세로 TGDC 를 게임 산업 발전의 “촉매”, 종사자의 “커넥터”, 좋은 작품의 “확대경”으로 이끌기 위해 노력하고 있음. 이외에 텐센트게임학당은 그동안 게임 전문 인력 양성에 주력해왔음. 대학 산학협력(高校产学研合作) 방면에서 텐센트게임학당은 칭화대학교 선전국제대학원(清华大学深圳国际研究生院)과 공동으로 중국 국내 최초의 게임프로듀서 양성을 목표로 하는 석사 전공인 칭화-텐센트 인터랙티브 미디어 디자인 및 기술 센터(IMDT)를 설립하였으며, 이미 9 년째 전국 각 대학에서 ‘텐센트 고교 게임 공개 수업’을 개최하여 게임의 꿈을 가진 더 많은 학생들에게 전문적인 게임 제작 학습 플랫폼을 제공하고 있음

✔ [심천] 유니티 합작회사 ‘유니티차이나’ 설립 19)

- 8 월 9 일, 유니티(Unity)는 몇몇 협력 파트너와 새로운 지역성 합작법인 ‘유니티차이나(Unity 中国)’ 설립 관련 협의를 달성했다고 공식 발표함
 - ✔ 유니티차이나는 현지 기업과의 협력을 촉진 시켜 새로운 발전 기회를 모색하고, 연구개발에 대한 투자를 늘려 중국 창작자 커뮤니티의 수요를 더욱더 충족시킬 예정임
 - ✔ 유니티는 중국 내 솔루션 구축 및 게임 서비스 업무를 새로운 합작법인인 유니티차이나에 투입할 예정이며 현지 협업 파트너로는 알리바바(阿里巴巴), 차이나모바일(中国移动), 지빗(吉比特), 미하요(米哈游), 오포(OPPO), 가두테크놀로지(佳都科技), 더우인그룹(抖音集团) 등이 유니티차이나 투자에 참여할 예정임
 - ✔ 유니티차이나는 주력 제품인 유니티에디터의 중국 버전을 포함해 게임 개발자들을 위한 핵심 제품의 현지 맞춤형 버전을 구축할 계획이며 유니티 글로벌 제품 및 서비스의 중국 내 독점 판매자가 되어 모든 고객 및 크리에이터 커뮤니티가 현재 친숙하고 선호하는 유니티를 방문하여 사용할 수 있도록 할 것이라 밝힘. 유니티차이나는 이달 말 현지 고객과 크리에이터를 위한 정식 서비스를 시작할 예정임

✔ [유럽] 엔씨소프트, <쓰론 앤 리버티> 유럽 진출 논의 중 20)

KOCCA

- 프랑스 게임 전문언론 Jeux Online 에 의하면 엔씨소프트는 아마존게임스와 <쓰론 앤 리버티>의 북미·유럽 시장 진출을 의논 중임
 - ✔ 기사는 엔씨소프트가 한국에서 MMORPG 게임 <쓰론 앤 리버티>를 공개하고, 북미와 유럽에서는 아마존 게임스로 게임을 아웃소싱하고자 논의 중이라고 보도함. 만약 파트너십이 성사되면 2023 년 말에 출시될 예정임
 - ✔ 기사에 의하면 엔씨소프트는 오래전부터 북미·유럽에 인프라를 구축해왔으나, 주로 내수시장에 집중하

19) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2022/08/492844>

20) 출처 : Jeux Online, 프랑스 게임 전문언론

<https://www.jeuxonline.info/actualite/61586/amazon-games-discussion-ncsoft-distribuer-mmorpg-throne-and-liberty-occident>

고 있음. 아마존게임스는 한국 스튜디오 스마일게이트의 <로스트아크>를 퍼블리싱하여 이름을 알린 바 있으며, 퍼블리셔 및 유통사로서의 활동반경을 넓히고자 애써옴. 따라서 아웃소싱을 통한 유럽 시장을 진출을 선호하는 엔씨소프트와 유럽에서 AAA 급 MMORPG 의 주요 유통사로 자리매김하고자 하는 아마존게임스 모두에게 유익한 작업이 될 수 있다고 보도함

☑ [태국] 태국 2 위 방송통신기업 트루, e 스포츠 대회 개최 21)

○ 트루코퍼레이션(True Corporation, 이하 트루) 공동 이사 티라뎃 담롱플라싯(ธีรเดช ดำรงค์พลาสีทิฐิ)박사는 15 일 트루 디지털 파크에서 ‘트루 5G 영 마스터(True 5G Young Master)’와 ‘2022 트루 5G 태국 마스터(True 5G Thailand Master 2022)’ 대회 개최에 관한 기자회견을 주재함

- ☑ 티라뎃 이사는 “현재 태국은 동남아에서 가장 중요한 게임시장 중 하나로 빠르게 성장하고 있다. e 스포츠 시장조사기관인 ‘뉴 주(NEW ZOO)’의 통계에 따르면 (태국 내) 게이머가 빠르게 증가하는 추세로 3,200 만 명 정도 되고 이 중 1,600 만 명이 e 스포츠 생태계에 속해 있다”고 현황을 설명함
- ☑ 또한 그는 “트루는 기술 중심의 회사로 디지털콘텐츠 기술을 도입하여 태국에 국제 수준의 e 스포츠 생태계를 개발하고 태국 e 스포츠를 지속성장 가능한 산업으로 끌어올리며 국내 게이머를 육성하기 위해 그들이 기술을 연마할 수 있는 공간을 제공하고 전문가로서 도약하는 발판을 마련하기 위해 2 개 대회를 개최한다”고 발표함
- ☑ 트루 코퍼레이션 5G 전략위원 겸 최고 운영 책임자인 피룬 파이리파이릿(พิรุณ ไพรีพ่ายฤทธิ์) 이사는 “‘트루 5G 영 마스터’ 대회를 온라인 및 오프라인으로 개최하고 각 지방의 우승자는 전국 대회 출전 자격을 획득하게 되며 ‘2022 트루 5G 마스터’ 대회는 온사이트 형식으로 개최되고 총상금 260 만 바트(약 9,700 만 원)를 놓고 격돌을 벌일 예정이다. 전국에서 121 개 행사가 26 주 동안 진행되며 이미 많은 지방에서 시작됐다”고 대회 진행 상황을 설명함
- ☑ 태국 대표 종합 엔터테인먼트 회사인 칸타나그룹(Kantana Group)의 마케팅 책임자인 짜랏 깐짜락(จิราจ กล้วยจากร) 이사는 “트루와 협력해 e 스포츠 산업에 뛰어들 지 5 년째 접어들고 있다. 새로운 게이머를 발굴해 프 로게이머로 성장시키는 TV 리얼리티 쇼 <킹 오브 게이머(King of Gamer)>를 제작했고 e 스포츠 프로팀 창단, 이벤트 사업, 게임과 e 스포츠와 관련된 경쟁 및 콘텐츠 제작 등 다른 사업으로 확장했다”고 밝힘
- ☑ 또한 그는 “다른 시도로 영화를 게임과 실생활로 연결하기 위해 ‘업랭크팩(Up Rank Pack)’을 제작했고 이는 세계 최초로 전 세계 100 만 명의 게이머들에게 생명을 주는 유일한 패키지”라고 강조하며 “게이머들에게 특 권을 주고 새로운 경험을 제공하기 위해 프로 허브(Pro Hub) 게이머 커뮤니티를 구축했다”고 덧붙임
- ☑ 마지막으로 짜랏 이사는 “트루와의 협력을 통해서 각 분야의 전문 지식을 결합해 e 스포츠 산업의 요구를 충족시킬 수 있다”고 자신감을 피력함

21) 출처 : https://www.matichon.co.th/sport-slide/news_3507968

✔ [인니] AGI(인도네시아게임협회), RansVerse 와 협력 발표

- 인도네시아 대적인 엔터테인먼트 그룹 RANS Entertainment 가 Web 3 소셜커머스 플랫폼의 선구자인 VCGamers 와 협업하여 올해 상반기에 메타버스 랜스버스(RansVerse)를 론칭
 - ✔ 인도네시아게임협회(AGI)는 Web 3 에서의 인도네시아 게이머 커뮤니티 개발을 위해 최근 랜스버스와 협력 계획을 발표
 - ✔ VCGamers 는 블록체인 기술로 구동되는 자체 암호화폐인 \$VCG 를 출시. 바이낸스(Binance) 거래소에서 실행되며 게임과 플랫폼에 구매받지 않은 소셜커머스 네트워크위에 구축됨. 이와 연결된 모든 게임이나 메타버스는 토큰 스테이킹과 NFT 마켓을 포함한 VCGamers 의 기존 인프라, 커뮤니티 및 기능 접근이 가능
 - ✔ AGI(인도네시아게임협회)는 이번 협력을 통해 랜스버스에 가상 토지 확보, 확보된 공간을 활용해 e 스포츠 토너먼트 시청, 프로 플레이어들과의 만남 또는 e 스포츠 선수 배출 플랫폼 등 다양한 활동을 계획 중. 이에 따른 현지 게임기업 인지도 제고를 통해 세계적인 규모로 선수들이 활동할 수 있기를 기대함

✔ [UAE] 세계 최대 e 스포츠 이벤트 게이머스(Gamers)8 이 사우디아라비아 리야드에서 개최 22)

- 게임 축제는 7 월 14 일 목요일부터 9 월 8 일 목요일까지 사우디아라비아 리야드 부르바드 (Boulevard)에서 1,500 만 달러의 상금 풀로 개최
 - ✔ 게임팀은 <도타 2>, <포트나이트>, <로켓리그>, <톰 클랜스>의 <레인보우 식스 시즈> 및 PUBG 모바일에서 경쟁하게 됨
 - ✔ 사우디 e 스포츠 연맹이 주최하는 게이머스 8 에는 국제팀과 사우디아라비아의 팀 팔콘스(Falcons)와 북미의 클랜(Clan) 및 로그(Rogue)가 포함됨
 - ✔ 게이머스 8 토너먼트는 8 개 이상의 다른 언어로 이벤트 채널에서 방송됨

✔ [UAE] 마스터카드, 게임산업 진흥을 위해 사우디 e 스포츠 연맹과 제휴 23)

- 파트너십 통해 사우디아라비아와 더 넓은 지역의 게이머에게 새로운 제품, 서비스 및 솔루션이 제공될 것
 - ✔ 마스터카드는 게임 및 이스포츠 행사인 게이머스 8 의 공식 후원사로 사우디 이스포츠연맹과 3 년 계약을 체결했음. 사우디아라비아의 게임 커뮤니티에 맞춰 마스터카드는 게이머들을 위한 다양한 일일 토너먼트 및 행사를 후원할 것이라고 발표함
 - ✔ 마스터카드와 SEF 는 메타버스 및 증강 현실(AR) 활성화, NFT, 게이머 및 팬 충성도 솔루션, 게임용 가상 마스터 카드에 대해 협력할 것임
 - ✔ 보스턴 컨설팅 그룹(Boston Consulting Group)의 최근 보고서에 따르면 사우디아라비아의 게임 및 이스포츠 소비는 2030 년까지 약 68 억 달러에 이를 것으로 예상됨

22) 출처 : <https://www.timeoutriyadh.com/gaming-tech/gamers8-riyadh-saudi-arabia>

23) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/mastercard-ties-with-saudi-esports-federation-to-promote-gaming-industry>

애니·캐릭터



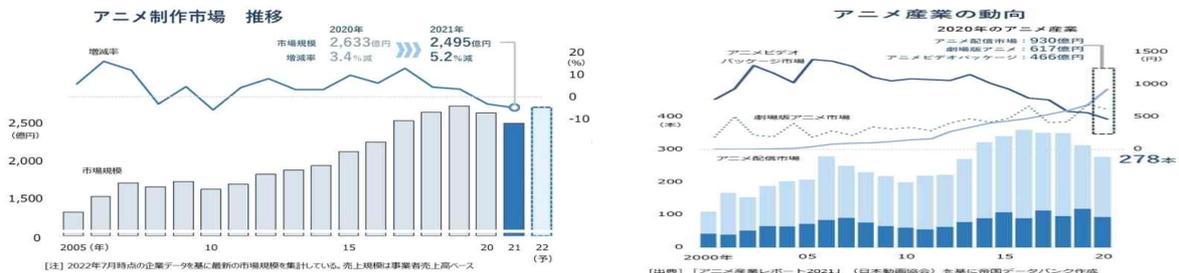
☑ [일본] 애니메이션 제작업계 시장(2021년 기준) 동향조사 발표 24)

- 2021년(1~12월 결산) 기준 일본 애니메이션 제작업계 시장 규모(사업자 매출액 기준)는 전년(2,633억엔)보다 5.2% 낮은 2,495억 8,200만 엔을 기록했다. 역대 최고였던 2019년부터 2020년에 이어 2년 연속 시장이 축소되었음. 2년 연속 감소세를 보인 것은 데이터 집계를 시작한 2000년 이후 처음임
 - ☑ 애니메이션 시장은 2011년 이후 제작 원청을 중심으로 제작 편수 증대 및 방송료 등 라이선스 수입 증가로 2019년까지 9년 연속 확대되었으나 2020년 코로나 19의 영향으로 10년만에 감소세로 돌아서게 되었음
 - ☑ 2021년 TV 애니메이션 방영, 극장 개봉 일정 지연에 따른 납품 이월의 영향을 받았으며 이밖에 방영 작품이 감소하면서 많은 제작기업의 수입도 감소하며 전년 수준의 매출에 그친 경우가 많이 발생함
 - ☑ 최근에는 코로나 19의 여파가 완화되면서 2022년 시장은 수입이 증가할 것으로 보이지만 코로나 19로 제작 지연된 작품들이 상당수 포함되는 데다 역대 최고치였던 19년 수준에는 미치지 못할 전망으로 애니메이션 제작 시장은 포화 국면에 접어들었다고 볼 수 있음
 - ☑ 2021년 제작기업 1사당 평균 매출액은 8억 1,800만 엔으로 2017년 이래 19년까지 증가세였으나 20년부터 감소세로 돌아서 21년에는 감소폭이 확대되었음. 소폭 감소로 머문 원청, 하청기업과 비교하면 전문 스튜디오의 감소폭이 컸으며 전체로 볼 때 '수입증가'가 31.8%, '감소'가 36.1%로 계속해서 감소가 웃도는 수치를 보임. 손익 면에서는 적자가 39.8%에 달해 전년(38.9%)을 넘어 사상 최고치를 경신함
 - ☑ 하청업체로 애니메이션 제작에 관여하는 '전문 스튜디오'는 2021년 평균 매출액이 2억 8,700만 엔으로 전년(3억 5,600만엔) 대비 대폭 감소하였음. 평균 매출액이 3억엔 이하를 기록한 것은 과거 20년간 처음으로 적자 폭(42.6%)이 과거 2번째로 높았으며 2년 연속으로 40%를 넘는 것은 처음임
 - ☑ 일본동화협회에 따르면 2020년 TV 애니메이션 제작 편수는 278편으로 4년 연속 감소했으며 7년 만에 300편을 밑도는 수치였음. 여유가 없는 애니메이션 제작 현황, 코로나 19로 인한 제작 일정 지연 등의 요인 겹치면서 2010년대 애니메이션 열풍 초기 수준까지 수치가 떨어졌음
 - ☑ 한편, 극장판 애니메이션 시장은 2020년 10월에 개봉한 <귀멸의 칼날: 무한열차편>의 폭발적인 인기에 힘입어 코로나 19 상황 속에서도 선전하였으며, 그 가운데에서도 가장 급성장한 애니메이션 OTT 시장은 과거 최고 930억 엔을 기록하였음. 이는 넷플릭스 등 정액제 OTT 서비스의 보급이 성장의 주요 요인으로 보임
 - ☑ 2021년 TV 애니메이션은 20년의 <귀멸의 칼날>급의 메가 히트 작품은 없었지만 각 장르에서 안정적인 인기를 얻은 애니메이션 작품이 많았음. 2022년에도 <스파이 패밀리>, <파티피플 공명> 등 인기작을 배출하고 있음
 - ☑ 2021년은 애니메이션 제작업계가 코로나 19의 영향을 크게 받았으나 자사 콘텐츠를 가지고 있는 대형제작업체나 원청 제작업체는 라이선스 수입 등 안정적인 수익을 확보할 수 있었음. 하지만, 자사 콘텐츠를 가지고 있지

24) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/68e13b0fb1b5cb70030cec1c2b0cee9f32e71808?page=1>

많은 중소 애니메이션 제작, 전문 스튜디오들은 수입이 줄고 적자 폭이 과거 최고 수준으로 커지는 등 경영이 규모와 제작 공정에 따라 양극화되는 현상이 확대되었음

- ☞ 일본 TV 애니메이션을 보면 2022년에 방영을 시작하는 시리즈 최신작 <러브 라이브! 슈퍼스타!!>를 시작으로 화제작이 많아 '일본 애니메이션'이라는 브랜드 우위성을 배경으로 킬러 콘텐츠로서의 지위를 확보할 수 있을 것으로 보이나 포화 국면에 접어든 제작 시장에서 퀄리티 유지를 위한 최신설비 도입 및 투자, 특히 젊은 애니메이터 부족에 따른 인건비, 외주 비용 증가가 계속되어 수익은 해마다 저하되고 있음. 최근에는 중소 애니메이션 제작업체도 인재 육성을 위한 제도 만들기에 주력하는 모습이 보이는 하지만 경영 사정 및 노동면, 생산성 개선이라는 과제가 많이 남아 있어 근본적인 해결 방책이 불투명한 상황임
- ☞ 한편, 해외 그중에서도 특히 중국 애니메이션 기업은 애니메이션 원작의 공급력, 제작 능력이 일본과 견줄 만큼 성장하여 일본 애니메이션 제작업계 전체가 인적, 질적으로 제작 능력을 유지하지 않으면 빠르면 10년 이내에 일본 애니메이션 자체가 침몰할 가능성도 있는 상황임
- ☞ 해외 OTT 플랫폼에서 고액의 제작비를 투자하며 장기에 걸친 공동제작, 애니메이터 육성 지원 등의 움직임도 있어, 인적·자금 면에서 일본 애니메이션 제작 회사와의 공존을 노리는 움직임도 있음. 높은 퀄리티를 보장해 오며 일본 애니메이션 산업 발전을 지지해온 '제작위원회방식'의 장점을 살리면서 애니메이션 제작회사의 퀄리티 유지와 차기작 투자를 가능하게 하는 히트작 수익 환원과 같은 구조 조성이 시급한 설정임



[그림 13] 애니메이션 제작 시장 추이 및 산업동향

☑ [유럽] 프랑스 언론, <도타: 용의 피> 시즌 3 출시 보도 25)

KOCCA

- 프랑스 게임 전문언론 Jeux Video 는 한국 스튜디오 미르가 제작한 애니메이션 <도타: 용의 피> 시즌 3 관련 정보를 보도함
 - ☞ 2021년 처음 공개된 애니메이션 시리즈 <도타: 용의 피>는 시즌 1과 2 모두 큰 인기를 끌었음. 시즌 3은 8월 11일 넷플릭스에서 공개되고, 8개의 에피소드를 동시에 볼 수 있을 예정임
 - ☞ 애니메이션 <도타: 용의 피>는 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 게임 <도타 2>를 원작으로 각색되었으며, 판타지 세계를 배경으로 한 용기사 다비온과 미라나 공주의 모험을 담고 있음

25) 출처 : Jeux Video, 프랑스 게임 전문언론

<https://www.jeuxvideo.com/news/1617198/dota-dragon-s-blood-date-de-sortie-histoire-les-infos-essentielles-sur-la-saison-3.htm>



☑ [유럽] 프랑스 언론 웹툰 여름 추천작 10 편에 한국 작품 포함 26)

KOCCA

- 휴가철을 맞아 프랑스 만화 전문언론 ActuaBD 가 추천한 웹툰 10 개 중 <적화소>, <무당>, <지옥>, <안나라수마나라>, <THE 런웨이> 그리고 <당신의 이해를 돕기 위하여> 등 한국 작품 총 여섯 작품이 꼽힘
 - ☑ 웹툰은 여행 중 책을 가방에 넣고 다니지 않고도 스마트폰이나 태블릿 PC 로 쉽게 읽을 수 있기에 휴가철에 적합하다고 언급함. 또한, 한국에서 시작된 웹툰 현상이 전 세계로 퍼지고 있다고 보도함
 - ☑ <적화소>는 다큐멘터리, 로맨스, 유머를 아우르는 매력적인 웹툰으로 소개됨. <무당>은 공연 밴드를 보호하는 임무를 맡은 특수부대 요원의 이야기임. 넷플릭스 드라마와 만화책으로도 각색된 <지옥>은 스릴 넘치며, 마치 한국 영화의 우수한 스릴러와 판타지를 연상케 함. <안나라수마나라>는 다른 작품에서 보기 힘든 시각적, 내러티브가 돋보이는 웹툰이며, <THE 런웨이>는 최근 높은 순위를 차지하는 필수 로맨스 작품으로 언급됨. <당신의 이해를 돕기 위하여>는 권력을 배경으로 한 또 다른 로맨스 작품으로 소개됨

26) 출처 : ActuaBD, 프랑스 만화 전문언론

<https://www.actuabd.com/Les-10-webtoons-qui-vous-feront-aimer-les-webtoons>



✔ [미국] 스포티파이, 티켓 판매 서비스 테스트 27)

○ 스포티파이 티켓 판매

- ✔ 글로벌 음악 스트리밍 기업 스포티파이가 이번에 티켓 판매 서비스를 테스트함
- ✔ 현재 스포티파이는 앱 내에서 티켓마스터, 이벤트 브라이트와 같은 티켓 판매 업체들의 정보를 제공하고 있으며, 팬 퍼스트 마케팅으로 좋아하는 아티스트의 티켓 정보를 직접 제공하는 마케팅도 진행 중임
- ✔ 현지 시각 8 월 10 일 스포티파이는 웹사이트(tickets.spotify.com)를 오픈해 7 명의 아티스트 공연 티켓을 팬들에게 직접 판매하는 서비스 테스트를 진행함
- ✔ 최근 라이브 이벤트와 아티스트의 투어가 본격적으로 증가하기 시작하면서 티켓 판매 시장의 수익이 커지고 있음. 라이브네이션은 8 월 4 일 올해 1 억 장의 티켓을 판매했고 2019 년 보다 많은 판매수를 기록했다며 앞으로의 글로벌 투어와 이벤트로 더 많은 티켓 판매 수익을 기대하고 있다고 발표함
- ✔ 스포티파이는 아티스트를 위한 수익 흐름을 찾아내고 이용자의 지출을 늘릴 수 있는 최선의 방법을 찾아내어 스트리밍 로열티 외에도 아티스트가 스포티파이를 통해 수익을 얻을 수 있도록 하겠다고 하며 늘 이용자들에게 더 나은 환경을 제공하고 경험을 제공하기 위해 정기적으로 신제품과 아이디어를 테스트하고 있다고 발표함

✔ [유럽] 프랑스 언론, JYP 엔터 CD 판매 중단 보도 28)

KOCCA

- 프랑스 문화 전문언론 뉴스탱크컬처는 한국 음악계의 선두주자 중 하나인 JYP 엔터테인먼트가 CD 제조 중단을 발표했다며 관련 내용을 보도함
 - ✔ 기사에 의하면 JYP 엔터테인먼트는 환경을 생각해 CD 제조를 중단하는 대신 다양한 형식의 디지털 앨범을 출시할 예정임. 또한, 파생 상품도 동일하게 생분해성 플라스틱이나 재활용 제품과 같은 환경 친화적인 재료를 사용해 제작할 계획임. JYP 엔터는 환경과 공존할 수 있는 엔터테인먼트 산업 문화를 만들고, 환경 캠페인도 진행할 예정이라고 답변함. 기사는 JYP 는 YG, SM 엔터테인먼트와 함께 한국과 일본 연예계를 장악하고 있는 대형 3 대 소속사 중 하나로 소개함
 - ✔ 한편, 2022 년 3 월 국제음반산업협회(IFPI)에서 발간한 보고서에 따르면 2021 년 CD 와 LP 음반은 전 세계 매출의 19.2%를 차지했으며 이 중 한국은 총 매출의 32.4%를 기록함

27) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/spotify-tests-out-selling-concert-tickets-directly-1235200248>

28) 출처 : 뉴스탱크컬처, 프랑스 미디어 전문언론

<https://culture.newstank.fr/article/view/260975/coree-sud-arret-vente-cd-jyp-etre-plus-respectueux-environnement.html>

✔ [유럽] 프랑스 언론, 프랑스 내 K 팝 그룹의 인기 이유 보도 29)

KOCCA

- 프랑스 언론 K-Sélection 은 프랑스 내 K 팝 연구가 많진 않지만, 앨범 판매 및 굿즈, 트위터나 유튜브 데이터를 통해 그 인기를 가늠할 수 있다며, 프랑스에서 큰 인기를 끌고 있는 그룹 8 개와 그 이유를 보도함. 소개된 그룹으로는 방탄소년단, 블랙핑크, 엑소, 트와이스, 스트레이키즈, 마마무, 에이티즈, 그리고 투모로우바이투게더가 있음
 - ✔ 방탄소년단은 <맵 오브 더 소울: 페르소나> 앨범 5 만 장을 판매해 프랑스음반협회 ‘골드’ 인증을 받았음. 희망찬 가사, 청춘들에게 전하는 메시지, 여러 중요한 주제를 다루는 노래로 전 세계를 매료시켰으며, 춤, 영어, 음악도 끊임없이 발전해옴
 - ✔ 블랙핑크는 프랑스에서 가장 인기 있는 여성 K 팝 그룹임. 가사는 K 팝을 듣지 않는 사람도 블랙핑크를 들어봤을 것이라며, 이는 <불장난>, <킬 디스 러브>, <뚜두뚜두> 등 역동적인 곡 덕분이라고 보도함. 엑소는 그룹 노래뿐만 아니라 한국 드라마 OST 덕분에 프랑스에서 큰 인기를 얻고 있음. 방탄소년단의 일종의 라이벌로도 알려져 인기도 함께 높아졌다고 언급됨
 - ✔ 트와이스의 노래는 종일 머릿속을 맴돌며, 시각적으로도 다채로워서 프랑스의 음악과 차별화됨. 또한, 스트레이키즈는 다양한 스타일을 시도하며, 가장 잔잔한 노래조차 리드미컬하기에 프랑스에서 큰 인기를 끌고 있음. 마마무는 다이내믹한 <힙>부터 잔잔하고 부드러운 <별이 빛나는 밤>까지 다양한 느낌의 곡들로 두각을 나타내고 있으며, 특히 화사의 인기 덕분에 인지도가 늘어남. 에이티즈는 특히 프랑스에서 인기가 있으며, 힘이 넘치는 음악적 특징을 가지고 있는 그룹으로 소개됨. 마지막으로 투모로우바이투게더는 해리포터와 같은 유럽 문화를 활용하며 더 많은 팬을 끌어들이겠다고 언급됨

✔ [유럽] 영국 매거진, 제이홉 인터뷰 보도 30)

KOCCA

- 영국 음악 전문 매거진 NME 는 롤라팔루자 피날레를 장식한 제이홉과의 백스테이지 인터뷰 내용을 보도함. 제이홉은 롤라팔루자 무대에 서게 된 소감, 팬들에 대한 감사, 그리고 방탄소년단의 향후 계획에 대해 나눔
 - ✔ 제이홉은 한국 최초 미국 주요 축제 헤드라이너가 된 소감에 대해 “매우 의미 있는 순간이며, 음악적으로 중요한 여정이기에 열심히 준비했다”고 답변함. 또한, 차트 진입 등 좋은 결과를 얻은 첫 솔로 앨범 <잭 인더 박스>를 두고 자신의 음악과 진솔한 이야기에 반응해주셔서 감사하며, 앞으로의 다양한 시도를 위한 큰 자극을 얻었다고 얘기함. 제이홉은 이번 솔로 활동을 통해 많이 배웠으며 앞으로도 성장해 더 좋은 음악을 보여주고 싶다고 덧붙임. 끝으로 제이홉은 10 월 부산에서 열릴 방탄소년단의 콘서트 계획을 언급하며, 이를 위해 열심히 준비 중이라고 답함

29) 출처 : K-Sélection, 프랑스 한국문화 전문언론

<https://altselection.com/pourquoi-ces-groupes-de-kpop-populaires-en-france>

30) 출처 : NME, 영국 음악 전문 매거진

<https://www.nme.com/news/music/j-hope-on-jack-in-the-box-headlining-lollapalooza-and-whats-next-for-bts-3287364>

📌 [태국] 블랙핑크 월드투어 방콕 콘서트는 어디서 하게 될까? 31)

- 세계 최고의 걸그룹 블랙핑크의 월드투어 콘서트 일정이 발표됨. 태국에서는 2023년 1월 7일~8일에 두 차례 공연할 예정임
 - ✔ 주최 측이 스탠드를 제외한 약 19,793명을 수용할 수 있는 수파찰라사이경기장(สนามศุภชลาศัย)을 주목하고 있다는 소식이 나오면서 블랙핑크 팬클럽은 너무 협소한 것이 아니냐는 우려를 나타냈고 더 많은 관객을 수용할 수 있는 라자망칼라주경기장(ราชชมรมคาลากีฬาสถาน)으로 해야 하지 않겠냐며 수파찰라사이는 안된다는 해시태그(#บั้งไม่เอาศุภชลาศัย)가 등장하며 8월 9일 트위터를 뜨겁게 달궜
 - ✔ 이에 「방콕비즈니스」는 방콕 인기 공연장을 둘러보기로 함. 스탠드를 제외한 전체 좌석을 기준으로 하며 무대와 좌석 배치에 따라 수용 가능 인원은 달라질 수 있음
 - ✔ 라자망칼라주경기장은 태국 후어막경기장 내의 주경기장으로 태국에서 가장 규모가 크고 51,552석을 보유함
 - 태국 국가대표팀 축구 경기 및 태국 프로축구팀과 해외 프로축구팀의 친선경기에 활용됨. 지난 7월 12일 영국 프로축구팀 맨체스터 유나이티드와 리버풀의 친선경기인 ‘2022 더 매치 방콕 센추리(THE MATCH Bangkok Century Cup 2022)’가 열렸고 이때 갓세븐(GOT7)의 잭슨이 경기 시작 전 콘서트에 참여함
 - 또한 카라바우(คาราบาว), 바디슬램(Bodyslam), 아사니와신(อัสนี-วสันต์), 섹로소(เสก โลโซ), 레이디 가가(Lady Gaga), 원디렉션(One Direction), 콜드플레이(Cold Play), 방탄소년단(BTS), 에드 시러(Ed Sheeran) 등 많은 유명 태국 아티스트와 글로벌 아티스트의 콘서트 장소로 사용됨
 - 11월 6일 저스틴 비버(Justin Bieber)와 12월 10일 마룬 5(Maroon 5)의 월드투어 콘서트가 개최될 예정임
 - ✔ 수파찰라사이경기장은 국립육상경기장으로 잘 알려진 곳으로 주요 스포츠 경기가 많이 열리는 지붕이 있는 타원형 경기장으로 19,793석을 보유함. 1993년 8월 24일과 27일 팝의 황제 마이클 잭슨의 ‘데인저러스 월드투어(Dangerous World Tour)’가 열린 바 있음
 - ✔ 임팩트 아레나 므엥텡타니는 태국에서 가장 크고 인기 있는 공연장으로 실내 12,000개의 관람석이 있어서 콘서트, 스포츠 경기, 미인대회 등 다양한 종류의 행사가 가능함
 - 1998년 개장 이후 태국과 해외 아티스트의 공연장소로 계속 활용됨. 2019년 블랙핑크 월드투어 ‘인 유어 에리어 방콕([IN YOUR AREA] BANGKOK)’ 세 차례 공연과 세 차례 앙코르공연 등 총 6회의 공연이 열린 바 있음
 - ✔ 후어막실내경기장은 6,000석 규모로 권투, 농구, 풋살, 배구 등 다양한 국제 경기를 치를 수 있으며 한국 아티스트 김재중을 비롯해 태국 아티스트의 콘서트장으로 사용됨
 - ✔ 로열 파라곤 홀은 5,200석 규모로 시내 중심부에 자리 잡고 있어 교통이 편리하며 4,000대 이상의 차량을 주차할 수 있는 공간이 있음. 주로 태국 아티스트의 콘서트가 열림
 - ✔ 유니언 몰은 5,000석 규모로 태국 지상철과 지하철 모두 이용이 가능한 장점이 있어 공연장으로 많이 이용되며 특히 한국 아티스트와 태국 Y 시리즈 배우들의 팬 미팅과 콘서트를 위해 사용됨
 - ✔ 므엥텡타니 썬더돔은 4,000석 규모의 다목적 공연장으로 임팩트 아레나 므엥텡타니와 가까운 곳에 있음. 한국 보이밴드 더보이즈(The Boyz), 에이비식스(AB6IX), 싱어송라이터 우즈(WOODZ), 걸그룹 여

31) 출처 : https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/lifestyle_entertainment/1020251

자아이들((G)-dle) 등 여러 가수의 콘서트 장소로 이용됨

- ✔ Show DC 홀은 4,000 석 규모로 콘서트 외에도 다양한 마이스(MICE) 비즈니스가 이루어지는 곳으로 한국과 중국 아티스트들의 팬 미팅 장소로 이용되고 있음. 태국 가수 잉파 와라하(อิงฟ้า วรรณหะ), 한국 2PM 의 멤버 준케이, 미국 포스트메탈밴드 데프헤븐(Deafheaven)의 공연이 이어질 예정임
- ✔ 센트럴 핑와타나 홀은 4,000 석 규모로 2015 년부터 한국 연예인들의 팬 미팅 장소로 이용되고 있음. 올해 계획됐던 빅뱅의 태양과 태국 아티스트 티띠폼 떼차아파이쿤(ฐิติภูมิ เตชะอภัยคุณ)이 코로나 19 로 여러 차례 연기 돼 아쉬움을 남겼으나 다음 달 한국 배우 황인엽의 첫 번째 팬 미팅이 예정되어 있어 기대를 모으고 있음
- ✔ 더몰 방까삐 MCC 홀은 크지도 작지도 않은 약 2,000 석 규모로 한국 아티스트들의 팬 미팅 장소로 가장 많이 사용되는 장소임. 최근 드라마 <사내맞선>에서 ‘차비서’ 역할을 맡으며 인기몰이를 했던 배우 김민 규가 팬 미팅을 열었고 이달 한국 신인 보이밴드 이펙스(EPEX)의 팬 미팅이 개최될 예정임
- ✔ GMM 라이브하우스는 국제표준 시스템의 고품질 음향시스템을 갖춘 라이브에 가장 적합한 완벽한 콘서트 장소임. 시내 중심부 센트럴 월드 8 층에 위치하며 2,000 석 규모로 최대 3,000 명까지 수용 가능함. 코로나 19 이전 다양한 콘서트 장소로 활용되었으나 현재 이곳에서 이루어지는 콘서트는 없는 상태임
- ✔ 보시다시피 많은 관람객을 수용할 수 있는 라자망칼라주경기장임을 알 수 있음. 블랙핑크 팬클럽인 블링크는 리사의 고향인 부리람에 있는 32,600 석 규모의 창아레나경기장을 거론하고 있기도 하지만 교통이 불편하다는 점도 지적됨. 주최 측이 3 년 만에 열리는 블랙핑크 콘서트 장소를 어디로 결정할지 귀추가 주목됨

✔ [UAE] <앙가미>, 2022 년 상반기 매출 29% 증가 보고 32)



그림 14 | 앙가미 (출처 : 앙가미)

○ <앙가미>, 2021 년 상반기 MENA 전역에서 6 개의 새로운 통신 파트너십 발표

- ✔ 월간 유료 가입자는 128 만 명으로 전년 동기 대비 41% 증가했음
- ✔ 음악 스트리밍 플랫폼 <앙가미>는 2022 년 상반기 총 매출이 전년 대비 29% 증가한 2,110 만 달러를 기록했다고 보고했음
- ✔ 이러한 성장은 주로 광고 지원 사용자에서 유료 가입자로의 전환율이 더 높았고 활성 사용자 수가 증가하

32) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/anghami-reports-29-increase-in-revenue-for-h1-2022>

여 전년 대비 46% 증가한 1,950 만 사용자로 인해 광고 및 구독 수익이 증가했기 때문임

- ✔ <앙가미>는 350 만 달러의 수익으로 부정적인 외화 효과를 기록했다. 이러한 외화 효과를 제외하고 전년 대비 일정한 환율을 적용하면 매출이 전년 대비 50% 이상 증가할 것임
- ✔ 아랍어 콘텐츠는 <앙가미>의 미래 성장의 핵심으로 <앙가미>는 MENA 지역에서 아랍어 디지털 콘텐츠 및 디지털 엔터테인먼트의 선두 제공업체로서의 입지를 강화하기 위해 여러 파트너십과 이니셔티브를 발표했다
- ✔ 암르 디아브(Amr Diab)의 독점 콘텐츠, 로타나(Rotana)의 방대한 아랍 콘텐츠 레퍼토리, 와지즈(Wajeez)의 아랍어 가청 도서 라이브러리를 포함한 아랍 콘텐츠에 대한 <앙가미>의 전략적 투자에 힘입어 플랫폼의 총 음악 스트리밍 수는 2022 년 상반기에 사상 최고치를 기록했다
- ✔ 아랍어 음악 스트리밍이 현재 전체 음악 스트리밍의 약 60%를 차지하며 전년 대비 20% 증가했음



☑ [태국] 디자이너 우영미가 이끄는 K-패션 33)

- 우영미 또는 마담 우라고 불리는 그녀는 한국에서 가장 성공한 패션 디자이너 중 한 사람으로 '솔리드 옴므 (Solid Homme)'와 '우영미(Wooyoungmi)' 브랜드를 소유한 솔리드코퍼레이션의 대표임
 - ☑ 우영미의 의상은 영화<오징어 게임>의 이정재, <기생충>의 최우식, BTS 멤버들이 착용하고 있음. 우영미가 2002 년국 제무대에 데뷔했을 때만 해도, 전쟁의 역사를 겪은 한국에서 이런 고급 패션이 나올 것이라고 예상한 사람은 거의 없었음
 - ☑ 그녀는 2011 년 한국인 최초로 프랑스 패션 협회(French Federation of Fashion)의 회원이 되었고, 그녀의 브랜드는 르봉마르쉐(Le Bon Marché), 셀프리자스(Selfridges), 센스(SENSE)와 같은 럭셔리 백화점에 당당히 입점함
 - ☑ 우영미는 한국이 세계 문화의 거물로 부상하는 데 가장 앞장선 사람임. 그녀는 자신의 경력 전반에 걸쳐 한류에 기여했고 또 수혜자였다고 전함
 - ☑ 1959 년생인 그녀는 전쟁이 끝난 후 한국이 급속한 경제발전을 이루던 시기에 서울에서 성장했으며, 그녀가 디자이너가 되는데 가장 큰 영감을 준 것은 가족들이었음. 미술 교사였던 어머니는 예술을 자연스럽게 받아들일 수 있도록 손수 옷을 만들어 입혔고, 건축가였던 아버지는 창의적이고 자신의 외모를 꾸미는데 열정을 바쳤던 멋진 사람이었으며, 그녀의 여동생은 그녀에게 항상 용기를 주던 사람이었다고 회상함
 - ☑ 1983 년 오사카 패션 컬렉션 경쟁 부문에 초청된 후부터 비로소 큰 꿈을 꾸기 시작함
 - ☑ 우영미는 '솔리드 옴므'를 이상적인 남성 기성복이라고 설명하고 모든 여자가 결혼하고 싶은 매력적인 도시 남자의 옷으로 묘사함. 또한 1988 년 서울 올림픽을 앞두고 많은 외국인 관광객들이 한국을 찾았으며, 한국인들이 이 외모에 관심을 두게 되던 적절한 시기에 상품이 시장에 출시되었다고 말함. 그녀의 옷은 '강남 오렌지족'들의 시선을 사로잡았으며 이문세·이승철·윤상 같은 당대의 유명 가수들이 입어 입소문을 타기도 함
 - ☑ 배우 이정재, 송강, 가수 에릭남의 스타일리스트인 황지아나(한국명: 황금남) 씨는 "남성복 회사가 부드러우면서도 아름다운 룩을 완성하기 쉽지 않은데 우영미의 옷들은 이 두 가지를 모두 갖고 있고 요즘 유행에 맞게 약간 크면서도 전체적으로 스타일이 훌륭하다"고 호평함
 - ☑ 우영미는 첫 번째 브랜드를 성공에 올린 뒤 한국에서의 성공만으로 충분하지 않다고 생각하고 보다 세련되고 섬세한 남성들을 위한 럭셔리 브랜드를 세계 패션의 중심지인 파리에서 론칭해야겠다고 결심함. 지인들의 만류에도 불구하고 험난한 여정을 뚫고 그녀는 마침내 파리에서 데뷔했고 프랑스 일간지 「르피가로」로부터 긍정적인 평가를 받음
 - ☑ 우영미는 현재 아시아, 유럽, 북미, 호주에 44 개의 매장을 운영하고 있으며 주얼리, 액세서리, 여성복으로 영역을 확장하고 작년에 삼성과 협력해 한정판 '우영미' 아이템을 선보임. 금융감독원 자료에 따르면 솔리드의 2020 년 영업이익은 5,480 억 원으로 2 년 전보다 20% 성장함
 - ☑ 유명 패션잡지 센스의 한국 수석편집장 남현지 씨는 "우영미는 한국 패션이 해외에서도 가능하다는 것을

33) 출처 : <https://www.bangkokpost.com/world/2368148/madame-woo-rides-the-k-wave>

보여주면서 인지도를 높였다. 한국 디자이너가 파리 패션위크를 주도할 수 있으며 한국 브랜드를 명품 백화점에서 판매할 수 있게 됐다”고 그녀를 높이 평가함

통합(정책·기타)



☑ [베트남] 애플 팀쿡 CEO "베트남, 성장 잠재력 큰 4 대 신흥시장 34)

- 애플의 지난 2 분기 재무 보고서에 따르면 약 830 억 달러의 매출을 기록했으며, 이는 작년 동기 대비 2% 증가한 것으로 나타남
 - ☑ 애플 팀쿡 CEO 는 “우리는 미주, 유럽, 및 기타 아시아 태평양 지역에서 높은 매출을 기록했는데, 특히 브라질, 인도네시아, 베트남에서 두 자릿수 성장률을 기록했다”라고 밝힘. 애플은 구체적인 지역별 성장률을 밝히지는 않았지만, 베트남에서 아이폰이 애플의 매출 증대에 기여 했을 것이라고 업계는 진단하고 있음
 - ☑ 추가로, 애플 CEO 인 팀쿡은 잠재력이 큰 4 대 신흥시장으로 베트남을 꼽음

☑ [북경] 중공중앙 및 국무원, '십사오'문화발전계획 발표 35)

- 8 월 16 일, 중공중앙 판공청(中共中央办公厅)과 국무원 판공청(国务院办公厅)이 '십사오(14 차 5 개년) 문화발전계획("十四五"文化发展规划)을 인쇄·배포함
 - ☑ 해당 계획은 작년 3 월 발표된 <국민경제와 사회발전 제 14 차 5 개년 계획과 2035 년 장기비전 목표 요강(国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要)>에 근거하여, 십사오 기간을 문화강국으로 거듭나기 위한 중요시기로 보고 전면적인 문화발전을 추진하기 위해 작성됨
 - ☑ 해당 계획에는 문화 영역의 관리 시스템 보완, 더 많은 우수작품 출시, 인터넷 문학 창작 지원, 판권 보호 및 개발 강화, 문화산업의 디지털화 가속화, 현대적 문화산업 시스템 건설, 높은 수준의 시장 시스템 구축, 과학기술과 융합된 새로운 시스템 건설 등이 포함됨

☑ [북경] 국가영화국, 10 월까지 영화 시장 회복 위한 소비쿠폰 발급 36)

- 8 월 11 일, 국가영화국(国家电影局)이 공식 홈페이지를 통해 <2022 년 영화 소비 시즌에 관한 통지(关于开展 2022 年电影惠民消费季的通知)>를 발표함
 - ☑ 이번 활동은 코로나 19 로 인해 움츠러든 영화 소비 촉진과 영화 시장 회복을 목표로 8 월부터 10 월까지 진행됨. 8 월 11 일, 국가영화국(国家电影局)이 공식 홈페이지를 통해 <2022 년 영화 소비 시즌에 관한 통지(关于开展 2022 年电影惠民消费季的通知)>를 발표함. 이번 활동은 코로나 19 로 인해 움츠러든 영화 소비 촉진과 영화 시장 회복을 목표로 8 월부터 10 월까지 진행됨

34) 출처 : <https://vnexpress.net/tim-cook-danh-gia-cao-thi-truong-viet-nam-4496480.html>

35) 출처 : 중공중앙판공청 공식홈페이지 (http://www.gov.cn/zhengce/2022-08/16/content_5705612.htm)

36) 출처 : 국가영화국 공식홈페이지 (<https://www.chinafilm.gov.cn/chinafilm/contents/153/4356.shtml>)

📌 [북경] <2022 왕이 콘텐츠 이용자 마케팅 추세 백피서> 발표

- 8 월 15 일, 중국 주요 인터넷 기업인 왕이(网易传媒)가 Zhimeng Consulting(知萌咨询)과 공동으로 발표한 <2022 왕이 콘텐츠 이용자 마케팅 추세 백피서(2022 网易内容玩家营销趋势白皮书)>에 따르면, 85.2%의 소비자가 IP 관련 상품 및 콘텐츠를 소비한 경험이 있으며, 구체적인 소비 동기를 확인한 결과, '개인의 즐거움'이라고 응답한 비율이 48.7%로 가장 높았고, '개성 표현'이 42.6%, 'IP 에 대한 애정과 지지 표현'이 42.3%로 뒤를 이음
- 전통문화 요소를 담은 아이스크림과 같은 문학창작(文创)상품이 소비자들의 지지를 얻고 있는데, 조사결과에 따르면 선호하는 문학창작 IP 를 지지하는 방식에 'IP 합작 상품 구매'와 'IP 피규어 등 굿즈 구매'라고 응답한 비율이 각각 45.3%, 'IP 오프라인 활동 참여'라고 응답한 비율이 40.3%임

| 소비자의 IP 소비 원인 (출처: 왕이 콘텐츠 이용자 마케팅 추세 백피서) | | 소비자가 문학창작상품 IP를 지지하는 방식 (출처: 왕이 콘텐츠 이용자 마케팅 추세 백피서) | |
|--|-------|--|-------|
| 개인의 즐거움 | 48.7% | 합작 상품 구매 | 45.3% |
| 개성 표현 | 42.6% | 피규어 등 굿즈 구매 | 45.3% |
| IP 에 대한 애정과 지지 표현 | 42.3% | 오프라인 활동 참여 | 40.3% |
| 소속감 획득 | 41.2% | 콘텐츠 유료 결제 | 37.0% |
| 타인과의 교류 촉진 | 37.7% | 팬 관리 조직 결성 | 32.1% |
| 구매 과정의 즐거움 | 36.0% | 응원 활동 참여 및 조직 | 31.5% |
| 상품의 질 신뢰 가능 | 34.5% | 온라인 투표 | 30.7% |
| 개인의 신분과 캐릭터에 부합 | 33.6% | IP 관련 크라우드펀딩 참여 | 27.0% |
| 상품의 실용성 | 33.1% | 심리적인 지지 | 26.3% |

📌 [태국] 세계적으로 태국 콘텐츠 인지도가 높아져 37)

- 태국 정부는 디지털콘텐츠 산업을 홍보 산업 중 하나로 선정해 태국을 아세안(ASEAN) 디지털콘텐츠 허브로 만들겠다는 뜻을 밝힘
- 2017년 처음 출시된 호러 어드벤처 비디오게임 '홈스위트홈'이 세계적으로 인기를 얻었으며 2021년 시즌 3에서 사용자들에게 지속적으로 도전적인 공포체험을 제공함. 고래, 가오리, 해마와 상어의 우정을 그린 어린이 애니메이션 '사랑의 바다'가 넷플릭스에서 스트리밍 되고 있음. 태국, 베트남, 필리핀 넷플릭스 차트에서 1위를 차지하면서 세계적으로 히트한 미스터리 스릴러 시리즈 <그녀의 이름은 난노 시즌 2>는 브라질에서도 10위권 안에 들었음
- 이 세 작품은 모두 태국 창작물로 전 세계 디지털콘텐츠 시장에서 태국의 존재감이 급상승하고 있음
- 현재 태국의 디지털콘텐츠 시장 가치는 20억 달러(약 2조 6천억 원)로 평가되며 비디오 게임이 14억 6천만 달러(약 1조 9천억 원)로 가장 큰 점유율을 차지하고 있음
- 오래전부터 태국의 디지털콘텐츠 제작자들은 기술을 인정받아왔고 국제적인 프로젝트를 위탁받아 제작

37) 출처 : <https://www.nationthailand.com/life/entertainment/40018697>

하는 아웃소싱 서비스 주요 공급자였음

- ✔ 태국 디지털콘텐츠 산업의 핵심 경쟁력은 디지털 아티스트의 기술과 숙련된 서비스 마인드, 높은 비용 효율성, 문화적으로 축적된 지식과 풍부한 창의력에 있음
- ✔ ‘홈 스위트홈’ 비디오 게임은 태국의 익드라질그룹(Yggdrasil Group)이 개발하였고 태국 민속에서 끌어낸 공포 요소를 특징으로 함. 게임 전문 포털사이트 COG 커넥티브의 한 게임 평론가는 “이 게임의 강점은 태국의 문화, 신화, 믿음에 있다”고 함. 이 게임은 영어, 독일어, 중국어, 일본어 등 9개 언어로 제공됨
- ✔ 한편 태국 애니메이션 산업은 더 오랜 역사를 갖고 있고 지역 문화유산에 뿌리를 두고 있음. 태국 애니메이션 캐릭터들은 풍부하고 밝은 자연 색상을 통해 태국의 모습을 보여줌
- ✔ 칸타나 스튜디오(Kantana Group)가 제작한 태국 최초의 3D 애니메이션 장편 영화 <간골루어이(ก้านกล้วย กล้วย, Blue Elephant)>가 2006년 개봉돼 흥행에 성공하면서 태국이 수준 높은 애니메이션 제작기지로 국제적인 관심을 불러일으킴
- ✔ 몽크스튜디오(Monk Studio)가 제작한 미취학어린이 대상 애니메이션 <사랑의 바다>는 태국 최초의 넷플릭스 어린이 시리즈로 태국 창작자들이 디자인하고 제작한 오리지널 콘텐츠를 세계시장에 내놓겠다는 제작사의 목표를 달성한 작품임
- ✔ 지난 10년간 태국 드라마는 스트리밍 플랫폼 시장이 성장하면서 다른 아시아 국가와 그 이상으로 퍼져나감
- ✔ 해외에서 히트한 태국 드라마는 <러브 데스티니(Love Destiny)>, <마이 허즈번드 인 로(My Husband in Law)>, <그녀의 이름은 난노 시즌 2(Girl from Nowhere s2)>가 있으며 이중 <그녀의 이름은 난노 시즌 2>는 2021년 부산 아시아 콘텐츠 어워즈에서 베스트 아시안 TV 시리즈 상을 받음
- ✔ 평론가들은 매력적인 캐릭터, 스토리 라인, 지역 문화를 반영하고 있는 태국 드라마의 인기는 앞으로도 계속 높아질 것으로 기대함

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

| | | |
|---|---|--|
|  미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장 |  +1-323-935-2070 |  shju@kocca.kr |
|  유럽 비즈니스센터(파리) 유성훈 센터장 |  +33-1-42-93-02-84 |  yoosunghoon@kocca.kr |
|  중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장 |  +86-10-6501-9971 |  hjyoon8591@kocca.kr |
|  중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장 |  +86-755-2692-7797 |  momo@kocca.kr |
|  일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장 |  +81-3-5363-4511 |  yhlee@kocca.kr |
|  인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장 |  +62-21-2256-2396 |  yskim@kocca.kr |
|  베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장 |  +84-39-226-4093 |  hongjiy84@kocca.kr |
|  UAE 비즈니스센터(두바이) 오현전 센터장 |  +971-2-491-7227 |  ho@kocca.kr |
|  태국 마케터(방콕) 박웅진 부장 |  +66-2-017-2856 |  wjpark@kocca.kr |
|  러시아 마케터(모스크바) 김시우 과장 |  +7-968-943-4571 |  cu@kocca.kr |

발행인 _____ 조현래

발행처 _____ 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr

