

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

379 호

2024 년 5 월 13 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 파라만운트, 소니와 인수 협상 추진 중 • [북경] 광전총국, 2023 년 중국 방송산업 통계 발표 • [북경] 중국 노동절 연휴기간 영화 박스오피스 15 억 2,700 억 위안 • [일본] 미디어·엔터 컨퍼런스 'DIGIDAY PUBLISHING SUMMIT 2024' 개최 • [프랑스] 프랑스 언론, 넷플릭스 시리즈 <종말의 바보> 주목 • [프랑스] 무료 스트리밍 플랫폼 TF1+, 삼성과 파트너십 강화 • [베트남] 영화 <페이스오프 7: 소원>, 매출액 1,000 억 동 돌파 • [태국] 메이저시네플렉스, 얼터너티브 콘텐츠·이벤트로 사업 확장 • [태국] 한국 드라마에 나온 태국어가 화제 • [UAE] 사우디 최근 6 년간 영화 부문 수입 1 조 3 천억 원 달성 • [인도] 국내 자금 조달로 제작된 영화가 칸영화제에서 경쟁할 수 없는 이유 • [인도] 스마트 TV 의 급격한 증가에 따라 OTT 플랫폼, 콘텐츠 방향성 재고 • [인도] OTT 플랫폼들, 절반 이상 콘텐츠에 지역 언어 채택 • [인도] 극장들, 잇단 흥행 실패로 티켓 가격 인하 전략 계속 진행 중 • [인도] 한국 영화 <파묘> 개봉
 게임·유희합	• [심천] '2024 년 1~3 월 중국 게임산업 분기 보고' 발표 • [프랑스] 프랑스 언론, 한국형 인생 시뮬레이션 게임 <in ZOI> 주목 • [프랑스] 프랑스 이스포츠 클럽 '팀 바이탈리티', 한국 전상현 선수 영입 • [인니] 텔콤, 청소년 게임개발자 창의성 강화를 위한 '2024 Gamtech' 전시회 개최 • [인니] 'Ojol The Game', 인니 최애 게임으로 등극하며 한 달 만에 200 만 명 다운로드 달성 • [베트남] VTC 온라인, 고양시와 디지털 콘텐츠 산업 업무협약 체결 • [UAE] 아부다비에 2 억 8 천만 달러 규모의 세계 최초의 이스포츠 아일랜드 건설 예정 • [UAE] 제 3 회 두바이 이스포츠 및 게임 페스티벌 성황리에 개막 • [태국] 방콕 이스포츠 2024 개최 • [러시아] 한국 큐로드, 앱바자르와 계약으로 러시아 진출 • [인도] 경제범죄수사국, 콜카타에서 온라인 게임 앱 가장한 사기 단속 • [인도] 온라인 게임 규제 기관, 복잡 다기화 • [멕시코] 국립인류역사청 전문가들, 문화유산 홍보 수단으로서 비디오게임의 잠재력 인정 • [멕시코] 국립인류역사청의 문화유산 보존을 위한 게임 개발 프로그램 '미니 게임 워크 잼' 소개
 애니·캐릭터	• [인도] 영화 <Baahubali>, 애니메이션 시리즈로 재탄생
 만화·웹툰	• [심천] '제 1 회 심천코믹페스티벌' 개최



2024 년 5 월 13 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
음악	• [인니] 제 1 회 '2024 자카르타 스트리트 재즈 페스티벌' 성료 • [베트남] 김재중, 베트남 팬콘서트 성공적으로 마무리 • [UAE] CL, pH-1 등 두바이 워터밤 라인업 발표 • [러시아] 한국밴드 W24 의 러시아어 앨범 리뷰
패션	• [UAE] 사우디 홍해 패션 위크 개최 예정 • [멕시코] C&A 멕시코, 2023 년에 25 톤 이상의 의류 재활용
통합(정책 등)	• [미국] MS, 미국 정보기관을 위해 설계된 AI 모델 개발 • [북경] 2024 년 3 월 기준 AIGC 애플리케이션 활성 이용자 수 7,380 만 명 • [심천] 중국 중앙방송총국, '숏폼 웹드라마 생태계 협력 계획' 발표 • [심천] 2023 년 SF 장르 관련 산업 매출액 8 년 새 10 배가량 증가 • [심천] '2023 년 중국 인터넷문학 보고서' 발표 • [일본] 日 연예기획사 부도 전년 대비 3 배 증가 • [프랑스] 프랑스 작가, 블랙핑크 리사의 인생을 바탕으로 한 소설 <스펙타클> 집필 • [UAE] 라마단 기간 중동 지역 모바일 앱 이용 급증 • [태국] MS, 태국 최초의 데이터센터 투자 준비 • [태국] 소프트파워 경제 창출을 위한 프랑스 필름마켓 무역협상 참가 • [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신



방송·영화



✓ [미국] 파라마운트, 소니와 인수 협상 추진 중 1)

● 소니, 파라마운트에 35 조원 규모 인수 제안

- ✓ 미국 미디어·엔터테인먼트 기업 파라마운트(Paramount)가 5 일(현지시간) 미국 할리우드 영화 제작사 스카이댄스(Skydance)와 독점 협상 기간이 만료되며, 소니 픽처스 엔터테인먼트(Sony Pictures Entertainment)와의 인수 합병을 추진하기로 결정함. 뉴욕타임즈(NYT)에 따르면, 파라마운트 이사회의 특별위원회는 소니와 글로벌 사모펀드인 아폴로(Apollo)가 인수 협상에 공식적으로 서명했다고 밝힘
- ✓ 파라마운트는 CBS 방송, 케이블 채널 MTV, 영화 제작사 파라마운트픽처스, 미국프로풋볼(NFL) 중계권 등을 보유하고 있으며, 최근 케이블 TV 쇠퇴와 스트리밍 사업의 적자 누적 등 업계 전반에 걸친 역풍에 직면해 자사 매각 방안을 모색해옴
- ✓ 지난 2 일 소니와 아폴로가 공동으로 260 억 달러(약 35 조원)에 인수하겠다는 구속력 없는 의향서를 제출하였으나, 파라마운트 이사회는 스카이댄스와의 추가 협상도 추진하기로 결정함에 따라 어떤 결과가 나올지는 아직 불분명한 것으로 판단됨
- ✓ 1989 년 컬럼비아 픽처스(Columbia Pictures)를 34 억 달러에 인수한 소니가 파라마운트까지 인수 합병에 성공한다면 미국 영화시장 점유율이 기존의 2 배로 될 것으로 예상됨. 영화 집계 사이트 더 넘버스에 따르면 작년 소니 픽처스와 파라마운트 픽처스의 북미 영화 시장 점유율을 합하면 20.4%로, 유니버설 스튜디오(Universal Studio)와 같고 월트디즈니(Walt Disney)(16.3%)보다 많아짐

✓ [북경] 광전총국, 2023 년 중국 방송산업 통계 발표 2)

- 5 월 8 일, 국가광전총국(国家广播电视总局)이 발표한 <2023 년 전국 방송산업 통계 공보(2021 年全国广播电视行业统计公报)>에 따르면, 작년 중국 방송 및 인터넷 시청산업 총 매출액은 1 조 4,126 억 위안(약 267 조 3,062 억 원)으로 전년대비 13.74% 증가함
- ✓ 세부적으로 살펴보면, TV·라디오 방송과 인터넷 영상업무로 발생한 실제 매출액이 1 조 2,212 억 위안(약 231 조 998 억 원), 재정보조 수입³⁾이 998 억 5,400 만 위안(약 18 조 9,013 억 원), 기타 수입이 915 억 4,600 만 위안(약 17 조 3,287 억 원)임
- ✓ 또한 작년 12 월 말 기준 중국 전역에서 TV·라디오 방송 및 인터넷 영상관련 사업을 전개한 기구⁴⁾는 약 5 만 여 개이며, 방송업계 종사자는 약 105 만 9,100 명으로 조사됨

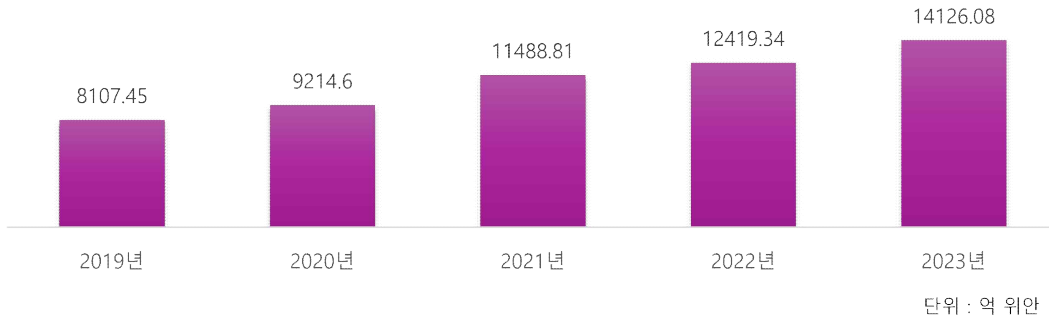
1) 출처 : <https://www.nytimes.com/2024/05/05/business/media/sony-apollo-paramount.html?searchResultPosition=2>

2) 출처 : 국가광전총국 공식홈페이지(https://www.nrta.gov.cn/art/2024/5/8/art_113_67383.html)

3) 재정보조수입(财政补助收入) : 재정부문으로부터 취득한 사업경비 혹은 특별자금

4) 기구(机构) : 공직분야인 기관과 민간부분인 기업을 통칭함

2019-2023 중국 방송 및 인터넷 시청산업 매출액 추이



[그림 1] 2019~2023 중국 방송 및 인터넷 시청산업 매출액 추이

✓ [북경] 중국 노동절 연휴기간 영화 박스오피스 15 억 2,700 만 위안

- 5 월 6 일 국가영화국(国家电影局)이 발표한 데이터에 따르면, 중국 노동절 연휴기간인 5 월 1 일부터 5 일까지 영화 박스오피스 규모는 15 억 2,700 만 위안(약 2,890 억 원)으로 전년대비 약 0.4% 증가하였으며, 해당기간 총 3,777 만 명의 관객이 극장을 찾음
- ✓ 지난 5 월 4 일 중국 누적 박스오피스는 총 200 억 위안(약 3 조 7,868 억 원)을 달성 하였으며, 이는 전년보다 3 일 이른 것으로 조사됨

✓ [일본] 미디어 · 엔터 컨퍼런스 ‘DIGIDAY PUBLISHING SUMMIT 2024’ 개최 5)

- 주식회사 Mediagene 이 운영 중인 디지털 마케팅 뉴스 매체 <DIGIDAY(일본판)>가 도쿄도 시부야구(渋谷区)에 위치한 ‘Dragon Gate’에서 마케팅 컨퍼런스 ‘DIGIDAY PUBLISHING SUMMIT 2024’을 5 월 30 일에 개최한다고 밝힘
- ✓ 미디어 사업을 통해 환경 문제 및 다양성, 포용성 등의 사회적 문제 해결에 기여하고자 하는 Mediagene 은 기업 대상 워크숍 및 행사 개최뿐만 아니라, 양질의 콘텐츠를 유통하는 퍼블리싱 업계 전반의 디지털화를 지원하고, 인터넷 광고의 건전성 및 정상화를 위한 활동도 진행하고 있음
- ✓ 이러한 활동의 일환으로서 <DIGIDAY(일본판)>에서는 미디어를 통한 정보 발신 및 업계 행사 개최 정보, 네트워킹의 장을 제공하기 위한 다양한 행사를 개최하고 있으며, 그중 하나가 이번 마케팅 컨퍼런스 <DIGIDAY PUBLISHING SUMMIT 2024>임. 매년 일본 국내외의 다양한 퍼블리셔 경영진이 모여 디지털 전환의 과제부터 신규 사업 전략에 이르기까지 미디어의 미래를 위한 다각적인 논의를 전개하고 있음
- ✓ 2024 년 컨퍼런스 주제는 ‘LIFE AFTER THE PAGEVIEWS’로, 우수한 콘텐츠를 통해 미디어의 미래를 탐구하고자 함
- ✓ AI 의 부상, 자동화 프로그램의 수익성 저하, 플랫폼의 독과점, 이용자들의 다양화, 관심 경제의 심화 등 다양한 요인들이 복합적으로 작용하면서 디지털 매체의 힘이 점차 약화되고 있다고 평가받고 있음. 그러나

5) 출처 : <https://finders.me/kqFQxAjbiGXTSDFCKQ>

스트리밍 서비스, 할리우드, 게임, SNS 등과 같은 영역에서 PV⁶⁾나 IMP⁷⁾ 순위가 아닌, 우수한 콘텐츠가 평가받고 이익을 가져다주고 있는 것처럼 이용자에게 진정으로 가치 있는 콘텐츠의 힘은 아직 건재하고 있다고 보고 있음. <DIGIDAY PUBLISHING SUMMIT 2024>에서는 다음 성장으로 발돋움할 수 있는 키포인트를 ‘콘텐츠’로 보고 콘텐츠의 매력에 대해 알아보는 세션으로 준비하고 있으며, 출연자 및 세부 내용은 공식 홈페이지를 통해 업데이트될 예정임



[그림 2] DIGIDAY[일본판] <DIGIDAY PUBLISHING SUMMIT 2024> 공지 이미지

❖ [프랑스] 프랑스 언론, 넷플릭스 시리즈 <종말의 바보> 주목 8)

- 프랑스 언론은 프랑스 뿐만 아니라 전세계 넷플릭스 드라마 시청 순위 상위 10 위에 오른 한국 시리즈 <종말의 바보>의 흥행에 주목함
 - ✔ 해당 드라마는 종말이 발생하는 사건에 초점을 맞추는 대신, 종말을 배경으로 삼아 캐릭터의 내면을 탐구하여 인간의 본성을 살펴본다는 점에서 다른 드라마들과 차이가 있음을 언급함
 - ✔ 언론은 드라마 속 캐릭터들을 통해 혼란 속에서도 삶은 여전히 살아갈 가치가 있다는 희망을 전하는 드라마라고 언급하며, 올해 주목할 만한 한국 드라마 중 하나라고 평함

❖ [프랑스] 무료 스트리밍 플랫폼 TF1+, 삼성과 파트너십 강화 9)

- 삼성과 TF1 그룹은 4 월 17 일 소비자에게 보다 더 우수한 개인 맞춤형 TV 경험을 제공하기 위한 파트너십 강화를 발표함
 - ✔ 해당 파트너십에는 삼성 스마트 TV 에서 TF1+ 스트리밍 서비스에 직접 액세스하고 TF1+를 TV 의 인터페이스에 통합하여 소비자가 선호하는 콘텐츠에 간편하게 액세스 할 수 있는 맞춤 서비스 제공이 포함됨

6) PV : Page View 의 약자로, 페이지가 노출되는 횟수를 뜻함

7) IMP : Impression 의 약자로, 광고가 노출되는 횟수를 뜻함

8) 출처 :

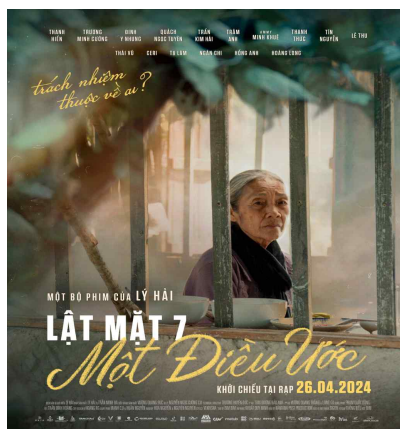
<https://www.programme-tv.net/news/series-tv/352118-goodbye-earth-netflix-la-sortie-en-catimini-cest-pourtant-la-meilleure-serie-coreenne-de-lannee>

9) 출처 : <https://ecran-total.fr/2024/04/17/tf1-pre-installe-sur-les-nouvelles-smart-tv-de-samsung>

- ☑ 이에 TF1+ 애플리케이션은 향후 2 년간 삼성의 2024 년형 TV 신제품에 사전 설치되며, 2018 년 이후 출시된 모든 모델에서는 해당 애플리케이션의 사전 다운로드가 가능함
- ☑ TF1 그룹의 B2C 활동을 담당하는 클레르 바시니(Claire Basini) 부사장은 삼성과의 독점 파트너십을 통해 더 많은 시청자에게 스트리밍 플랫폼의 접근성과 가시성을 강화할 수 있게 되어 기쁘게 생각한다 고 전함. 또한 프리미엄 독점 콘텐츠를 최대한 활용할 수 있는 TF1+의 기능을 통해 모든 프랑스인이 정보와 엔터테인먼트를 무료로 찾아볼 수 있는 곳이 되고자 한다고 언급함

☑ [베트남] 영화 <페이스오프 7: 소원>, 매출액 1,000 억 동 돌파 10)

- 베트남 박스오피스에 따르면, 4 월 29 일까지 영화 <페이스오프 7: 소원>(Lat Mat 7: Mot Dieu Uoc)은 개봉 3 일 만에 매출액 1,000 억 동(약 53 억 7,000 만원)을 돌파하며 2024 년에 개봉한 베트남 영화 중에 이 매출액을 달성한 두 번째 영화임
- ☑ 앞서 영화 <페이스오프 7: 소원>은 105,000 장의 티켓으로 베트남 영화 역사상 최고의 사전 예매 관객 수 신기록을 달성했음. 4 월 26 일부터 28 일까지 영화 <페이스오프 7: 소원>은 총 750,000 명의 관객 수를 동원했으며 4 월 30 일 ~ 5 월 1 일 베트남의 공휴일 동안 흥행에 성공했다는 평가를 받았음
- ☑ 이런 흥행으로 영화 <페이스오프 7: 소원>은 리하이(Ly Hai)의 작품 중에 매출액이 제일 높은 작품이 되었고 리하이도 쩌탄(Tran Thanh) 감독에 이어 두번째로 1 조동의 매출액을 달성한 베트남 영화감독이 될 것으로 기대됨
- ☑ 영화 <페이스오프 7: 소원>은 다섯 자녀를 혼자 키우는 미혼모 하이(Hai) 할머니의 이야기를 그려낸 가족 장르 영화임. 자녀들이 성장한 후, 그들은 생계를 유지하기 위해 하나씩 고향을 떠났고, 할머니가 집에 홀로 남겨졌음. 그러던 어느 날 하이 할머니가 자녀들에게 의지할 수 밖에 없는 사건이 발생하느라 이때 엄마를 누가 돌볼지 남매들 사이에 말다툼이 벌어지고 있음



[그림 3] 영화 <페이스오프7: 소원> 포스터

10) 출처 :

https://dantri.com.vn/van-hoa/lat-mat-7-cua-ly-hai-vuot-moc-100-ty-dong-sau-3-ngay-20240429110345030.htm?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMATAAR28xapEyMfiyiB4YHSsTR1ciBULfgfOX2DuP0yKfbp5vNdSgbiXvbDXhS8_aem_AUIK4JgWFES29TWUyglZDV4rq2ss9WnfPqJNDnU3ZC0jVJAjWPO2MP8lknWgCQ3IsI44rfTelZ46tHkVWuofJDKs9

✓ [UAE] 사우디 최근 6 년간 영화 부문 수입 1 조 3 천억 원 달성 ¹¹⁾

- 2018 년 4 월 사우디에 첫 영화 상영관이 문을 연 이후 2024 년 3 월까지 6 년간 누적 영화 부문 매출액이 37 억 사우디 리알(SAR, 약 1 조 3 천억 원 규모)에 달하며 가파른 성장세를 보임
 - ✓ 2018 년 이후 사우디 전역에 66 개의 영화관과 618 개의 스크린이 도입되었으며 활발한 상영관 확장으로 사우디 영화 산업의 성장을 뒷받침
 - ✓ 사우디 영화 협회에 따르면 지난 6 년간 사우디 제작 영화 45 편을 포함한 1,971 편의 영화가 상영되었으며 작년에만 약 19 편의 사우디 영화가 제작되었고 다양한 주제의 콘텐츠 확대로 자국 영화 산업이 성장하고 있음을 시사
 - ✓ 사우디는 국가 주도의 문화 예술 발전 이니셔티브로 현지 영화 프로젝트에 대한 재정 지원과 투자 확대를 통해 자국 영화 산업 발전을 위한 지속적인 노력 중
 - ✓ “홍해 페스티벌(Red Sea Festival)”이나 “사우디 영화제(Saudi Film Festival)”와 같은 영화제의 국내외 개최를 통해 사우디의 문화적 다양성과 창의성을 강조하며 다양한 협력과 교류의 장을 마련하기도 함

✓ [태국] 메이저시네플렉스, 얼터너티브 콘텐츠·이벤트로 사업 확장 ¹²⁾

- 태국 최대 영화사업자 메이저시네플렉스(Major Cineplex)는 올해 사업전략으로 ‘영화관 그 이상((More Than Cinema)’을 추진하고 ① 얼터너티브 콘텐츠(Alternative Content) ② 이벤트 분야 사업 확장을 통해 수익을 증대시키겠다고 발표
 - ✓ 메이저시네플렉스는 지난해 얼터너티브 콘텐츠 매출이 300% 성장했음을 밝혔으며, 한국·일본·영국·프랑스·싱가포르 등의 주요 파트너들과 협력해 아래 4 가지 분야의 극장 상영을 확대하겠다고 함
 - ① [애니메이션] <슬램덩크>, <레지던트 이블> 등 애니메이션 상영
 - ② [K 팝 및 국제 콘서트] BTS, 테일러 스위프트, 비욘세, 빌리 아일리시 등 콘서트 상영
 - ③ [라이브 스트리밍 뮤지컬 쇼] 투모로우바이투게더(TXT), 메탈리카, 보이 조지 등 해외 콘서트 라이브 중계
 - ④ [라이브 뷰잉 이벤트(Live Viewing Event)] 태국 최대 위성사업자 트루비전(True Visions)과 협업해 슈퍼볼, NBA, FA 컵, 오스카 시상식 등 생중계 진행
- 자사 인프라를 적극 활용해 더 많은 이벤트 개최
 - ✓ 메이저시네플렉스는 전국 63 개 주 184 개 지점에 위치한 856 개 영화관을 활용해 MZ 세대들의 다양한 요구를 충족할 수 있도록 세미나, 화상회의, 팬미팅, 이스포츠 대회, 신제품 출시행사 등 다양한 이벤트를 개최하겠다고 밝힘

11) 출처 :

<https://www.zawya.com/en/life/entertainment/revenues-touch-986mln-in-saudi-cinema-sector-since-2018-px5airt5>

12) 출처 : <https://www.thansettakij.com/lifestyle/travel-shopping/594990>



[그림 4] 영화관 활용 팬미팅 / 영화관 활용 신제품 출시 행사

✓ [태국] 한국 드라마에 나온 태국어가 화제 13)

- 5 월 2 일, 더네이션·콤чат·쌈·트루 ID 등 태국 주요 언론과 포털들은 드라마 <비밀은 없어>에서 주인공이 태국어 발음을 유창하게 해서 시청자들 사이에서 화제가 된 내용을 보도함
 - ✓ 드라마 <비밀은 없어>는 5 월 1 일 방영을 시작한 JTBC 드라마로 태국은 넷플릭스를 통해 방영 중
 - 사고로 인해 갑자기 입을 통제하지 못하게 된 아나운서 송기백(고경표 역)이 예능작가 은우주(강한나 역)를 만나면서 겪게 되는 내용의 코믹 멜로 드라마임
 - ✓ 5 월 1 일 방영된 1 회에서 아나운서로 나온 주인공이 방콕의 풀네임을 또렷하게 발음해 태국 시청자들에게 감동을 주고 화제가 되었음
 - 방콕 또는 그룽텡은 세계에서 가장 긴 이름을 가진 도시로서, 도시명에 ‘그룽텡 마하나컨 아몬 라따나꼬신(이하 생략)’이라는 168 개의 문자가 포함되어 기네스북에 등재되어 있음
 - 태국 네티즌들은 주인공이 현지인에 가까운 수준으로 태국어를 발음한 것에 감동받았다는 댓글을 소셜미디어에 올리며 주인공과 드라마를 칭찬함



[그림 5] 드라마 태국 장면

13) 출처 : <https://www.nationthailand.com/news/general/40037715>

✓ [인도] 국내 자금 조달로 제작된 영화가 칸영화제에서 경쟁할 수 없는 이유 ¹⁴⁾

● 정부기관, 다양성·독창성 지원 생태계 조성해야...제작, 배급, 지원 기관의 단합도 필요

- ✓ Payal Kapadia 의영화<All We Imagined as Light>가 칸 국제 영화제의 경쟁 부문에 진출했다는 것은 인도에게 자랑스러운 소식임. 특히 메인스트림 영화 산업이 아닌 신예 감독들에게 희망을 주고, 그녀가 졸업한 인도영화텔레비전연구소(IIFT)에게도 큰 영광을 안겨줌
- ✓ Kapadia 는 이 영화의 시나리를 로마의 Three Rivers Residency 에서 개발했고, International Film Festival Rotterdam 에서 Bright FutureScript Development Award 를 수상했음. 후반 제작은 Hubert Bals Fund Europe Fund (HBF+Europe)의 지원으로 이뤄졌음
- ✓ 30 년 만에 처음으로 칸 영화제 경쟁 부문에 진출한 것은 중요한 사건이지만, Kapadia 의 영화가 주로 프랑스, 룩셈부르크, 네덜란드, 이탈리아 등 네 나라에서 제작되었다는 점을 기억해야 함

● 국제 자원 조달: 기회와 도전

- ✓ 이러한 국제 협력은 인도 영화 제작자들이 자신들의 이야기를 전 세계 무대에 선보이기 위해 세계적인 기회를 활용하는 추세가 확산되고 있음을 보여줌. 지난 20 년 동안 픽션과 다큐멘터리 작품을 지원하는 기금, 피칭 포럼, 공동제작 덕분에 Nishtha Jain, Arun Karthick, Rintu Thomas, Sushmit Ghosh, Shaunak Sen, Chaitanya Tamhane, Lipika Singh Darai, Dominic Sangma 및 Sarvnik Kaur 등의 인도 제작자들이 국제적 인지도를 얻었음. 이러한 영화 제작자들은 시장을 이해하고 접근하기 위해 긴 시간을 보냈으며, 종종 인도에서의 자원 조달, 배급 경로, 지역에서 특히 부족한 멘토링 기회에 대해 불만을 표명했음
- ✓ 국제적 시장은 이들 영화 제작자들에게 무엇을 가져왔는가? 더 큰 예산, 외국인 제작자 및 스태프와의 네트워크, 작업실, 전 세계 판매와 배급의 기회, 그리고 세계적 찬사임. 그러나 이러한 기회는 대가를 치러야 함. 많은 제작자들은 인도의 사회와 정치적 현실에 대해 거의 식민지적이라 할 수 있는 서구적 시선으로 가득한, 캐릭터 주도의 스토리텔링으로 영화 형식을 단순화하는 이들 '작업실' 참여에 갈등을 느끼고 있음. 예를 들어, 2016 년 다큐멘터리 <An Insignificant Man>을 감독한 Khushboo Ranka 와 Vinay Shukla 는 해당 프로젝트의 창작 관련 정직성이 저해되고 있다고 느낀다며 프랑스 프로듀서와의 공동 제작에서 철수했음
- ✓ 이는 영화 제작자들이 자신들의 영화가 빛을 보게 하기 위해 내려야 하는 많은 어려운 결정 중 일부에 불과함. 몇 년 전 인도의 OTT 플랫폼들은 인도의 독립 영화 생태계를 활성화하는 데 도움이 될 것으로 보였음. 그러나 많은 플랫폼들은, 다소 실망스럽게도, 특히 다큐멘터리 영화에 대해 형식을 단순화하는 역할만 했을 뿐임. 즉, 현재의 정치적 상황에서 논란이 될 수 있는 내용은 피하는 반면, '진짜 범죄' 이야기에 지나치게 집착했음

14) 출처 :

<https://indianexpress.com/article/opinion/columns/why-cant-a-film-made-with-indian-funding-compete-at-cannes-9294929>

✔ [인도] 스마트 TV 의 급격한 증가에 따라 OTT 플랫폼, 콘텐츠 방향성 재고 15)

● 대담하고 트렌디한 콘텐츠에서 전 세대 아우르는 포괄적 이야기로 중심 이동

- ✔ 스마트 TV - 넷플릭스, 프라임 비디오, SonyLIV 등과 같은 스트리밍 콘텐츠를 시청할 수 있는 인터넷 연결형 TV 의 판매량이 증가하면서 OTT 플랫폼들이 가족용 콘텐츠에 대한 전략 수립을 서두르고 있음. 2024 년 FICCI-EY 미디어.엔터테인먼트 산업 보고서에 따르면, 2023 년에 판매된 TV 중 90% 이상이 스마트 TV 이며, 월간 액티브(연결된) TV 수는 2022 년의 2,500 만대에서 3,500 만 대로 늘었음
- ✔ 가족들이 이러한 TV 에서 스트리밍 콘텐츠를 함께 보는 경우가 점점 늘어나면서, 도입 초기 대담하고 시류를 반영한 콘텐츠 매체로 유명했던 OTT 플랫폼들은 전 세대를 아우르는 포괄적 이야기에 집중하기 시작했음. 여전히 범죄나 스릴러가 상당한 수의 시청자, 특히 휴대전화로 콘텐츠를 소비하는 층에게 인기가 있다는 점을 고려할 때, OTT 가 여러 취향을 충족시킬 수 있어야 하고 이들 장르를 버릴 수 없다고 지적하는 몇몇 사업자가 존재하기도 함
- ✔ 한 OTT 업체 고위 관계자는 “인도의 대부분 가정은 위성 TV 에서 스트리밍으로 전환한 ‘1 대의 TV 보유 세대’이기 때문에 전 가족이 함께 볼 수 있는 콘텐츠를 만들어야 한다”며 “많은 시청자들이 여전히 어두운 주제의 작품을 보고 싶어하지만, 그 비중은 줄어든 것”이라고 말했음
- ✔ SonyLIV 는 이미 4~5 개월에 걸쳐서 50~100 개 에피소드로 구성된 드라마를 단계적으로 공개하는 TV+ 모델을 고려하고 있으며, 이는 텔레비전처럼 매일 시청하는 패턴을 유도함. 이전에도 <Gullak>, <Scam 1992>, <Rocket Boys>와 같은 드라마가 이 같은 부류에 속했으며, 현재 볼리우드의 감독 Sooraj Barjatya 가 제작 중인 작품도 이러한 트렌드에 부합하는 것임
- ✔ 콘텐츠산업 컨설팅 회사의 한 관계자는 자사 연례 OTT 규모 측정 데이터에 따르면 2023 년 수도권 및 준수도권의 성장률이 각각 8%, 4%로 둔화되었고 이는 최상위 도시에서 포화에 이르고 있다는 것을 보여준다고 분석함
- ✔ 그는 “미래의 구독 성장은 2, 3 급 시장에 달려 있다”라면서 “연결형 TV 의 사용이 증가하고 있고 높은 시청 시간을 보여주고 있기 때문에 이러한 시장에서 가족 시청을 위한 콘텐츠로 맞춤 서비스를 하면 구독을 늘릴 수 있을 것”이라고 덧붙였다
- ✔ 이렇게 가족 중심 콘텐츠 집중 전략은 대담하거나 시류에 맞는 서사의 중요성을 반드시 줄이는 것은 아니지만, 시장을 확장하고 기존 시청자들 소비 패턴 변화에 대응하려면 적어도 우선순위는 조정해야 한다는 필요성을 시사하는 것으로 업계는 해석함
- ✔ 또 다른 OTT 업체의 고위 관계자는 몇 년 전까지만 해도 인터넷과 스마트폰의 보급이 남성 중심 현상이었지만 이제 더 많은 여성이 플랫폼을 구독하고 스스로 콘텐츠를 선택하면서 콘텐츠 톤이 변화할 것이라고 지적했음
- ✔ 연결형 TV 인터페이스에서 성인 콘텐츠를 분리하라는 소비자의 요구가 분명 더 커질 것이며, 동반 시청의

15) 출처 :

<https://www.livemint.com/industry/media/streaming-platforms-deepen-focus-on-family-dramas-as-smart-tv-penetration-grows-11714288255353.html>

정의 또한 아이들, 부모님, 파트너들 중 누구와 함께 보느냐에 따라 달라질 것임. 이 관계자는 “어떤 플랫폼 이든 가정과 TV 에 도달하고 싶다면, 모든 연령층과 성별에 맞는 콘텐츠를 만들어야 한다”라면서 “이를 위해서는 폭력, 범죄 혹은 불필요한 노출을 피해야 한다”라고 강조함

✓ [인도] OTT 플랫폼들, 절반 이상 콘텐츠에 지역 언어 채택 16)

● 번역.자막 덕분에 지역 언어 OTT 규모 확장...신규 구독 늘리고 기존 구독자 유지 위한 성공 사례

- ✓ 최신 FICCI-EY 미디어.엔터테인먼트 산업 보고서에 따르면, 지역 OTT 플랫폼들이 번역 및 자막을 등에 업고 규모를 확장함에 따라, 지역 언어 콘텐츠의 중장기적 점유율이 생산된 전체 콘텐츠의 55%까지 증가할 것임. 업계 전문가들은 현재 지역 언어 콘텐츠의 점유율은 약 30%라고 보고 있음
- ✓ 다양한 콘텐츠를 생산해야 한다는 분위기가 있지만 아직 힂디어가 아닌 오리지널 시리즈에 공격적으로 투자하는 스트리밍 플랫폼이 많지 않은 것은 사실임. 그럼에도 불구하고 지역 OTT 플랫폼들의 성장은 지역 콘텐츠 생산 비용의 증가로 이어질 수도 있음. 현재 지역 콘텐츠는 OTT 예산의 30% 미만으로 2,600 만 달러로 추정됨
- ✓ 이번 달 초, Amazon 의 무료 비디오 스트리밍 서비스인 AmazonminiTV 는 타밀어와 텔루구어로 더빙된 200 개 이상의 드라마와 영화를 출시했음. 또한, 두 지역 언어로 더빙된 한국, 터키, 중국어 콘텐츠도 제공할 예정임
- ✓ Disney+ Hotstar 는남부에서 20 개의 특집 드라마와 5 개의 오리지널을 출시했음. 이러한 시도는 신규 구독을 늘리고 기존 구독자의 충성도를 높이는 성공 사례로 꼽히고 있음. ZEE5 India 도 벵갈어, 타밀어 칸나다어 등 지역 언어 오리지널 콘텐츠를 성공적으로 선보였음

✓ [인도] 극장들, 잇단 흥행 실패로 티켓 가격 인하 전략 계속 진행 중 17)

● 작품마다 다른 요금, 원 플러스 원 혜택 등 다양한 가격 정책...기본 시설 영화관 구축도 검토

- ✓ 이전 몇달간 소규모 영화들에 대해 다양한 요금 할인 전략을 시험했던 인도 극장 주들이 최근 발표한 작품들이 잇달아 흥행에 실패하자 요금정책 자체를 재검토하고 있음
- ✓ 특히, 작은 마을에서 자리잡고 있고 가치사슬 하단에 위치하고 있어 이제 막 발표될 스타급 배우가 출연하지 않아 관심을 끌지 못하는 영화에 관객을 유치해야 하는 경우에는 더욱 그러함
- ✓ 예를 들어, Mukta A2 Cinemas 는 스포츠 드라마 <Maidaan>에 99 루피의 요금을 일괄 적용했으며, 많은 독립 극장 소유자들은 목표 관객을 유치하기 위해 일반 가격을 낮추는 것을 고려하고 있음

16) 출처 :

<https://www.livemint.com/industry/regional-language-content-ott-programming-ott-platforms-amazon-minitv-video-streaming-service-11714360851273.html>

17) 출처 :

<https://www.livemint.com/industry/media/theatres-to-continue-lower-pricing-strategies-for-small-films-mull-long-term-rate-reduction-to-woo-customers-11714461468567.html>

- ✔ 최소 시설만 갖춘 저비용 영화관을 만드는 계획도 진행 중임. 일부 극장들은 프로듀서들과 협력하여 특정 영화에 할인 혜택을 계속 제공할 계획임
- ✔ Mukta A2 Cinemas 운영사 대표는 “영화요금은 관객들 대부분과 관련된 문제”라면서 “따라서 영화관을 운영한다면 관객들은요금이 조금이라도 낮으면 기꺼이 그 극장으로 간다는 사실을 유념해야 한다”라고 말함
- ✔ 그는 “전체적인 가격 인하를 고려하고 있지는 않지만, 영화마다 다른 가격을 받는 전략은 계속적으로 고려할 것”이라면서 “〈Maidaan〉에서의 실험이 관객수가 증가하는 긍정적 결과를 낳았기 때문”이라고 설명했다
- ✔ 현재 영화 업계 전반에서 요금은 양날의 검임. 대도시 중심 지역에서는 13,000~16,000 원이 넘는 요금에도 영화를 볼 수 있는 고급 관객들이 있는 반면, 작은 시장에서는 관객 수를 대규모로 늘리는 것이 필요하기도 함
- ✔ 멀티플렉스 영화관 운영사의 고위 관계자는 가격에 민감한 대중을 끌어들이기 위해제작자들과협력해 특정 영화에 대해 요금을 낮추거나 원 플러스 원 혜택을 주는 것도 계획하고 있다고 실토했음. 그러나 멀티플렉스 운영사들은 관객들이 다른 곳에서는 느낄 수 없는 프리미엄 극장에서의 경험에 의미를 두고 있다고 믿고 있음
- ✔ 비하르 소재 극장 대표는 “1 급 시장의 최고 멀티플렉스 체인이 채택한 과도한 요금체계는 인도의 다른 지역에서 따라할 수 있는 것이 아니다”라면서 “대규모 관객을 유치하기 위한 이상적 가격은 850~1,700 원 사이라고 믿는다”라고 말함
- ✔ 그는 비하르주 전역의 작은 극장들을 인수해 여기에 좋은 영사기와 음향 및 냉방시설을 갖췄지만 프리미엄급 편안함이나 고급 음식은 없는 표준 모델을 적용하는방안을 논의하고 있음. 그는 “대중들이 갈만한 영화관이 없다. 부자들이 영화관을 다 차지했기 때문”이라고 덧붙였음
- ✔ 이전 언론보도에 따르면, 농촌이나 외딴 지역에 정부의 e-서비스를 제공하는 물리적 시설인 공동서비스 센터(Common Service Center)가 October Cinemas 라는 회사와 손잡고 향후 5 년에 걸쳐 10,000 개의 스크린을 여는 목표를 세웠음
- ✔ 실제로 October Cinemas 는 작은 마을에 75~150 석 규모의 영화관을 세우고 여기에 낮은 가격의 영사기를 제공해 영화 배급기능을 갖도록 하는 방안을 마을 단위 기업가들과 협의할 것임. 이러한 영화관은 결혼식, 생일잔치 등 다른 행사를 위한 마을회관으로도 발전할 수 있고, 850 원부터 시작하는 요금으로 가족 단위 여가를 위한 공간으로 자리잡을 수 있음
- ✔ 몇몇 영화 유통 전문가들은 터무니 없는 요금이 확실히 대중들을 영화관에서 내쫓아 전국적으로 만연한 불법적 저작권 침해행위로 내몰고 있다고 지적함
- ✔ 한 소도시 영화관 대표는 “향후 몇달간 대형 영화도 없고, 최근 개봉된 작품들의 경우, 관객들이 상영 중간에 나오는 사례도 심심찮게 일어났다”라면서 “최근 2 개 영화에 대한 관객들의 미지근한 반응을 보고 가격을 낮췄는데, 다음 몇 달도 그래야 하지 않나 고민 중”이라고 밝혔음

✓ [인도] 한국 영화 <파묘> 개봉 18)

● 5 월 3 일 전국 75 개 극장서 매일 107 회 상영...더빙 아닌 영어 자막으로 흥행 한계 있을 듯

- ✓ 한국의 오컬트 호러 영화 <파묘>가 올해 가장 높은 매출을 올린 작품 중 하나로 부상하며 한국 박스 오피스를 뜨겁게 달궜음. 박스오피스에 따르면, 이 영화의 한국 내 총 매출은 200 만 달러임. 이 영화가 예정보다 1 달 늦은 5 월 3 일 인도에서 개봉됨
- ✓ <파묘>의 인도 배급을 맡은 Impact Films 의 고위 관계자는 개봉이 예정보다 늦어진 과정에 대해 “우리는 영화를 OTT 에 바로 공개할 수 있는 권리도 갖고 있지만, 일반적으로 외국어 영화의 틈새 시장을 만들고 싶어 하고, 이 때문에 항상 영화관을 통해 개봉하려고 노력한다”라면서 “<파묘>도 마찬가지로 힌디어로 더빙까지 해서 개봉하려고 했으나 시장 상황 상 그것까지 감당할 재정적 형편이 아니었다”라고 말했음
- ✓ 그는 “이 영화가 한국어로 돼 있기 때문에 포스터를 얻고 예고편을 올리는 일부터 평론가들로 하여금 이 영화에 대해 기사를 쓰도록 하는 것까지 모든 것이 쉽지 않은 도전이었다”라고 덧붙였음
- ✓ 할리우드 작품들의 개봉 일정 변경으로 인해 <파묘>의 개봉도 영향을 받았음. 현재 상영 중인 많은 작품들 가운데 <The Fall Guy>, <Maidaan>, <Crew and Gozail x Kong: The New Empire> 등이 있음에도 <파묘>는 전국적으로 매일 100 회 이상의 상영을 확보했음
- ✓ 인도 배급사 관계자는 “영화는 4 월 첫 주부터 인증을 받았지만 이미 여러 할리우드와 할리우드 영화들이 개봉을 앞두고 있었기 때문에 적절한 날짜를 확보할 수 없었고, 더욱이 매주 개봉되는 할리우드 공포 영화도 여러 개 있었지만 몇몇 작품들이 흥행하지 못해 그나마 우리가 원했던 많은 극장에서 개봉할 기회를 얻었다”라면서 “하지만 이것도 추가 비용을 수반해 결국 75 개 극장에서 매일 107 회씩 상영하게 돼 기쁘다”라고 말했음
- ✓ 그는 이어 “Pondicherry, Aizawl, Imphal, Itanagar 등에서 개봉했지만, Dehradun, Jaipur, Lucknow, Bhubaneshwar, Jorhat, Calicut 등 소셜미디어에서 개봉 요구가 있었던 곳에서도 개봉하고 싶었다”라고 덧붙였음
- ✓ 재미있는 것은 ImpactFilms 가 몇 년 전에 아카데미상 수상 한국 영화 <기생충>을 인도에서 개봉했다는 점임. 이 회사 관계자는 “인도 시장이 한국 영화를 받아들이기 시작했다”라면서 “<기생충>은 2020 년 1 월에 개봉해 아카데미상 수상의 영향으로 코로나로 인해 영화관이 폐쇄되기 전까지 8 주간 상영되는 큰 성공을 거뒀다”라고 말했음
- ✓ 그는 이어 “2023 년에 <브로커>를 공개해 상당히 좋은 반응을 얻었고, 지난해 부산영화제에서 <파묘>의 트레일러를 보고 최민식의 연기와 영상이 매우 좋아 인도에서도 먹히겠다고 확신했다”라면서 “하지만 한국뿐 아니라 베트남, 말레이시아, 태국, 인도네시아 등 여러 아시아 국가에서도 여러 기록을 갱신하며 성공할 줄은 몰랐다”라고 덧붙였음

18) 출처 :

<https://timesofindia.indiatimes.com/web-series/news/korean/korean-film-exhuma-releases-in-india-across-75-theatres-exclusive/articleshow/109816606.cms>

게임·융복합



☑ [심천] '2024 년 1~3 월 중국 게임산업 분기 보고' 발표 19)

- 감마데이터(伽马数据)²⁰⁾가 발표한 '2024 년 1~3 월 중국 게임산업 분기 보고(2024 年 1—3 月中国游戏产业季度报告)'에 따르면, 2024 년 1 분기 중국산 게임 해외 매출액은 40 억 7,500 만 달러로 전년 동기 대비 5.08% 증가한 것으로 나타남
- ☑ <라스트 워: 서바이벌>, <화이트 아웃 서바이벌> 등 게임이 안정적인 매출 증대에 기여했으며, 해당 분기 신작 게임 <러브 앤 딥 스페이스(恋与深空)> 등이 양호한 성과를 보임
- ☑ 신작 게임 <러브 앤 딥 스페이스>, <고고 머핀(出发吧麦芬)>, <왕국지가(王国之歌)> 3 종이 주요 해외시장 게임 충전액 증가 순위 Top10 에 랭크되었으며, <라스트 워: 서바이벌>이 순위에서 1 위를 기록함

排名	中文名称	发行商
1	Last War:Survival Game	FirstFun
2	菇勇者传说	4399
3	寒霜启示录	点点互动
4	恋与深空 ^{new}	叠纸网络
5	圣斗士星矢: 正义传说	胡莱游戏
6	征服之海: 海盗荣耀	FunPlus
7	出发吧麦芬 ^{new}	心动网络
8	王国之歌 ^{new}	江娱互动
9	泰拉贝尔	龙创悦动
10	超能世界	冰川网络

주: 미국, 일본, 한국, 홍콩, 대만 등 지역 및 국가를 대상으로 집계한 수치를 기반으로 순위를 매김

[그림 6] 2024년 1~3월 주요 해외시장 게임 충전액 증가폭 순위 TOP10(사진 출처: 감마데이터)

☑ [프랑스] 프랑스 언론, 한국형 인생 시뮬레이션 게임 <inZOI> 주목 21)

- 프랑스 언론이 한국 게임 개발사인 크래프톤(Krafton)이 개발중인 한국형 인생 시뮬레이션 게임 <inZOI>의 흥미롭고 실질적인 디자인에 주목함
- ☑ 2020 년 출시된 <모여봐요 동물의 숲>이 <더 심즈>(The Sims)의 인기와 기록을 깨뜨린 이후 많은 게임 제작 스튜디오들이 해당 장르 게임 제작에 착수하고 있음

19) 출처 :

https://www.sohu.com/a/775451297_120840?scm=10001.325_13-109000.0.10140.5_32&spm=smpc.channel_248.bloc

20) 감마데이터는 중국오디오·비디오및디지털출판협회(中国音像与数字出版协会)가 관리하는 중국게임산업연구소(中国游戏产业研究院)의 전략적 파트너로서 업계에서 전문성과 공신력을 인정받음

21) 출처 : <https://leclaireur.fnac.com/article/470611-inzoi-cest-quoi-ce-jeu-coreen-qui-veut-concurrencer-les-sims>

- ✔ <inZOI>는 <GTA 5>의 코어 모드를 연상시키는 초현실적인 그래픽을 통해 차별화된 게임 디자인을 선보인다는 것이 특징적임. 이에 해당 언론사는 더 심즈의 개발사인 EA(Electronic Arts)보다 훨씬 더 높은 수준의 몰입감과 현실감을 준다고 호평함
- ✔ <inZOI>의 출시일은 미정이며, 해당 언론사는 20 년 넘게 EA 가 독보적인 위치를 지켜온 인생 시뮬레이션 게임 분야에서 새로운 아이디어의 등장은 기쁜 소식이라 전함

✔ [프랑스] 프랑스 이스포츠 클럽 ‘팀 바이탈리티’, 한국 전상현 선수 영입 22)23)

- 프랑스 이스포츠 클럽 ‘팀 바이탈리티’(Team Vitality)가 최근 격투 게임 철권의 한국 프로 선수 전상현(전땡) 선수를 영입하며 격투 게임 진출을 발표함
 - ✔ 4 월 27 일부터 29 일까지 열린 격투게임 토너먼트 대회 EVO Japan 2024 에 팀 바이탈리티 소속으로 철권 분야에 출전한 전상현 선수는 팀 바이탈리티와 함께 성장하여 훌륭한 선수가 되어 철권 8 의 새로운 타이틀을 가져오겠다는 포부를 밝힘
 - ✔ 전상현 선수를 영입함으로써 격투 게임 분야까지 진출한 팀 바이탈리티는 이번 확장을 통해 한국에서의 입지를 강화하였음. 또한 국제 무대를 장악하기 위한 새로운 이정표에 도달하였으며, 올해 여름 진행되는 이스포츠 월드컵 및 국제 대회 참가하여 해외 진출을 가속화할 계획을 밝힘

✔ [인니] 텔콤, 청소년 게임개발자 창의성 강화를 위한 ‘2024 Gametech’ 전시회 개최 24)

- 현지 멀티미디어 고등학교 게임기술 학생회 주최로 개최된 ‘2024 Gametech’ 전시회가 인도네시아 국영 통신사 텔콤(Telkom)의 스타트업 인큐베이터·엑셀러레이터 프로그램인 인디고(Indigo)와 협력 개최되었음
 - ✔ 인디고(Indigo)는 2013 년부터 17 명의 현지 게임 개발자를 포함하여 200 개 이상의 스타트업의 성장을 지원해 오며 인도네시아 게임산업의 성장을 주도하는 데 중요한 역할을 하고 있음
 - ✔ ‘2024 Gametech’ 전시회는 족자카르타에 위치한 멀티미디어 고등학교에서 4 월 20 일~21 일 이틀간 주최되었으며 2D, 3D 디지털 게임 각각 6 가지, 보드게임 10 가지, 각종 미니게임과 토너먼트 등 총 22 가지의 게임이 참여하였음

22) 출처 :

https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/franceinfo-esport/esport-et-jeux-de-combat-on-considere-le-jeu-de-combat-comme-un-esport-noble-parce-qu-on-est-face-a-soi-meme-souligne-laure-valee_6483236.html

23) 출처 : <https://vitality.gg/esports/team-vitality-arrive-sur-tekken-avec-le-joueur-sud-coreen-jeondding>

24) 출처 :

https://radarkaur.disway.id/read/652685/telkom-indigo-perkuat-kreativitas-pengembang-gim-mahasiswa-lewat-pameran-gametech-2024#google_vignette

✓ [인니] ‘Ojol The Game’, 인니 최애 게임으로 등극하며 한 달 만에 200 만 명 다운로드 기록 25)

- 현지 인디 개발자 CoxeSplore 가 개발해 2021 년에 출시된 무료 모바일 게임 ‘Ojol The Game’이 지난 3 월 인도네시아 내 최애 게임으로 급등하며 한 달 만에 200 만 명 다운로드 실적을 기록함
 - ✓ ‘Ojol The Game’은 오토바이 운전기사 시뮬레이션 게임으로 그동안 5,000 달러 이상의 수익을 올림
 - ✓ 뒤를 이어 ‘Multiplayer Motorcycle Gang’, ‘ Leftor right Magic Dress up’, ‘Yoyo Decor: Doll Dress Up’, ‘Higgs Domino Island’ 등이 이 지난 한 달 동안 100 만 건 이상의 다운로드를, ‘Happy Hospital: ASMR Game’와 ‘Brain Puzzle King’이 50 만 이상의 다운로드 기록하였음



[그림 7] ‘Ojol The Game’ 게임(출처:terongmedia.id)

✓ [베트남] VTC 온라인, 고양시와 디지털 콘텐츠 산업 업무협약 체결 26)

- 지난 4 월 18 일 베트남 최대 게임배급사 VTC 온라인이 고양시와 디지털 콘텐츠 분야 발전을 위한 업무협약을 체결했음
 - ✓ 양측은 이번 업무협약으로 디지털 콘텐츠 산업 상호 협력 방안 모색, 우수 콘텐츠 및 인재 교류 프로그램 개발을 위해 공동으로 협력하기로 했음
 - ✓ VTC 온라인은 2008 년 설립된 베트남 정보통신부 산하 국영방송사 VTC 의 자회사임. 엔터테인먼트, 디지털콘텐츠, 온라인 교육, 온라인 결제서비스까지 제공하며 베트남 최대의 온라인 게임 배급사임. 현재

25) 출처 : <https://teropongmedia.id/ojol-the-game-simulasi-seru-menjadi-ojek-online>
<https://teknologi.bisnis.com/read/20240502/564/1762246/ojol-the-game-jadi-gim-terfavorit-ri-maret-2024-2-juta-pengunduh-dalam-sebulan>

26) 출처 : https://family.vtc.vn/nguoi-vtc-3/vtc247-6/vtc-online-ky-hop-tac-voi-thanh-pho-goyang-han-quoc--33799?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAR06s5nzH_J0rN_koB2869HXsBZ5nOcdXylSk5eUcnZqyMvJ5IA1Jjtd5U_aem_AUJWpWW7KXlgdc3L7SKSGfSAKt4tHE4fqg1wu0N-zPxyW1hKoA0XWpPCV542NRc84CNylzBVeK4patG7Ovj4DqU

VTC 온라인은 베트남에서 60 여 개 게임을 배급 중인데, 카카오 등 14 개 글로벌 기업과 협력관계를 맺고 해외 10 개의 게임사업 글로벌 지사를 운영하고 있음

- ☑ 레 비엣 호아(Le Viet Hoa) VTC 온라인 대표이사는 고양특례시와의 협업으로 미디어콘텐츠, 게임, 교육 분야 사업확대 및 인재육성에 보다 많은 기회가 열릴 것으로 기대한다고 밝혔음
- ☑ 이동환 고양시장은 고양시의 우수한 콘텐츠 스타트업들이 베트남에 진출하고 베트남의 우수 인재를 고양시 기업에 추천하는 방식으로 활발한 협력 교류가 이루어지길 희망한다고 밝혔음



[그림 8] VTC온라인 고양시와 업무협약 체결

☑ [UAE] 아부다비에 2 억 8 천만 달러 규모의 세계 최초 이스포츠 아일랜드 건설 예정 27)

- 아부다비는 2 억 8 천만 달러 규모의 이스포츠 아일랜드 건설을 통해 게임 산업의 새로운 중심지로서 도약을 기대
 - ☑ 특히 코로나 대유행 이후 UAE 내 온라인 게임 인기 급증으로 아부다비는 이스포츠 산업의 성장을 적극적으로 추진하고 있으며 현지 최대 규모의 이스포츠 클럽을 운영하는 다국적 기업 True Gamers 가 아부다비 이스포츠 아일랜드 건설에 2 억 8 천만 달러 투자를 발표
 - ☑ 아부다비 시내에 건설 예정인 이스포츠 아일랜드는 최첨단 훈련 시설과 토너먼트 개최를 위한 아레나, 디지털 전시장, 대규모 콘퍼런스 시설을 비롯한 다양한 이벤트 시설, 숙박시설 등 게임 산업 생태계 조성을 위한 인프라 시설을 보유할 예정
 - ☑ 게이머뿐만 아니라 개발자, 인플루언서 등 콘텐츠 제작 전용 공간과 관련 스타트업 육성을 위한 액셀러레이터, 공용 업무공간 등 비즈니스 허브도 들어설 예정

27) 출처 : <https://www.timeoutabudhabi.com/attractions/esports-island-to-open-in-abu-dhabi>

✓ [UAE] 제 3 회 두바이 이스포츠 및 게임 페스티벌 성황리에 개막 28)

- 5 월 1 일 두바이 월드 트레이드 센터(DWTC)에서 GameExpo Summit 과 GameExpo 두 가지 주요 행사를 주축으로 한 제 3 회 두바이 이스포츠 및 게임 페스티벌(Dubai eSports and Games Festival)이 개막
 - ✓ 역대 최대 규모로 개최되는 이번 행사는 중동 지역의 게임 관련 전문가와 소비자들을 대상으로 라이브 토너먼트, 최신 게임 소개, 코딩 워크숍, 코스프레 등 다양한 프로그램으로 구성
 - ✓ 특히 GameExpo Summit 에서는 전 세계 1,800 여 명의 게임 개발자, 서비스 제공업체, 투자자 등 관련 분야 전문가들이 모여 중동 게임 산업에 대한 강연, 세미나를 진행
 - ✓ 중동 아티스트들이 자체 개발한 최신 게임을 선보이고 현지 팬들과 소통하는 프로그램 The Narrows, 가족 단위 방문객을 위한 Family Zone, 최신 게임 기기와 액세서리를 선보이는 Electric Avenue 등 전 연령대를 아우르는 게임 페스티벌로 높은 기대와 관심을 받으며 성황리에 개막
- 본 행사에 앞서 두바이 소재 대학교와 협업한 다양한 사전 행사가 개최되기도 하였으며 이번 행사를 통해 중동 지역 게임 산업 발전 잠재력에 대한 기대감이 고조
 - ✓ 지난 4 월 두바이 아메리칸 대학교(American University)는 학생들과 구글 게임 관련자들이 함께한 구글 게이밍 데이(Google Gaming Day)를 개최하였고 여러 학교에서는 4 월 26 일을 게이머의 날로 학생과 교직원들이 가장 좋아하는 게임 캐릭터로 분장하는 등 다양한 행사가 개최되기도 함

✓ [태국] 방콕 이스포츠 2024 개최 29)

- 방콕시는 이스포츠 육성을 위해 태국 이스포츠 연맹(TESF: Thailand E-Sports Federation)과 공동으로 '방콕 이스포츠 2024' 대회를 개최한다고 발표
 - ✓ 게임 종목은 총 4 개로 <아레나 오브 발러(Arena of Valor)>, <프리파이어(Free Fire)>, <FC 온라인(FC Online)>, <스트리트파이터 6(Street Fighter 6)>임
 - ✓ 총 144 개 팀까지 등록을 받으며, 예선을 거친 12 개 팀이 본선에 진출 가능함
 - ✓ 본선과 결승전은 5 월 25 일~26 일 방콕시청에서 개최하며, 총 상금은 26 만 바트(약 990 만 원)임

✓ [러시아] 한국 큐로드, 앱바자르와 계약으로 러시아 진출 30)

- 한국 큐로드는 새로운 지역에 한국 게임을 배포하기 위해 러시아 MTS 앱바자르(MTS AppBazar)와 파트너십 계약을 체결함

28) 출처 :

<https://www.thenationalnews.com/arts-culture/2024/05/01/dubai-esports-and-games-festival-expected-to-reach-next-level-as-biggest-and-best-yet>

29) 출처 : <https://www.dailynews.co.th/news/3395894>

30) 출처 : <https://www.goha.ru/krupnyj-korejskij-izdatel-qroad-podpisal-dogovor-s-rossijskim-servisom-appbazar>

- ❖ 앱바자르(러시아)의 도움으로 러시아를 포함한 글로벌 서비스를 기획하고 있는 국내 경쟁력 있는 게임사들을 러시아 플랫폼과 연결해 필요한 서비스를 제공할 수 있도록 지원할 계획임

❖ [인도] 경제범죄수사국, 콜카타에서 온라인 게임 앱으로 가장한 사기 단속 31)

○ ‘E-Nugget’이란 플랫폼으로 위장해 고수익 보장...투자하면 운영 중단해 투자금 인출 막아

- ❖ 인도 경제범죄수사국(Enforcement Directorate)는 최근 콜카타에서 ‘E-Nugget’이라는 이름의 온라인 게임 사기 의심 행위에 대한 대대적 단속을 벌였음. 게임 플랫폼처럼 보이는 이 앱은 상당한 투자 수익을 올릴 수 있는 것처럼 이용자들을 의도적으로 유인함. 수사국은 이 앱이 갑자기 운영을 중단해 이용자들이 투자금을 인출 하지 못하도록 한다고 주장함
- ❖ 수사국은 이 플랫폼이 확보한 자금의 일부가 디지털 자산에 투자된 증거를 발견하고 2022 년 수사에 착수했음. 플랫폼 운영과 관련 있는 약 2,500 개의 은행계좌가 확인됐으며, 수색 결과 약 247 만 달러가 압수되었음
- ❖ 수사국 주장에 따르면, E-Nugget 앱은 게임 플랫폼으로 위장하여 사용자들에게 상당한 투자 수익의 반환을 약속했음. 수사국은 Aamir Khan 과 그 일당이 관련된 불법 의심 행위에 관한 콜카타 경찰의 보고 이후 수사에 착수했음. Aamir Khan 과 그 일당은 E-Nuggets 앱 운영을 갑자기 중단하기 전 그 사용자들을 매력적인 수익 보장으로 기망한 혐의를 받고 있음
- ❖ 작전 과정에서 수사국은 돈세탁방지법(Prevention of Money Laundering Act)에 따라 66 개 은행계좌에서 약 33 만 달러를 압수했음. 주범으로 확인된 Aamir Khan 은 체포돼 현재 구속 상태임. 수사국은 암호화폐 거래소 Binance, ZebPay, WazirX 등과 협력해 운영과 관련된 약 1,200 만 달러 자금을 동결시켰음
- ❖ 수사국은 보도자료에서 “실제 돈을 걸도록 고안된 매력적인 게임을 잇달아 제공하고 사용자들에게 상당한 수익을 약속하면서, 해당 앱은 황금 빛 투자 기회라는 그림을 제시했다”라면서 “그러나 일단 투자가 이뤄지면 앱이 먹통이 돼 투자자들은 자신들의 자금을 회수할 방법도 모르게 되면서 사기라는 게 드러난다”라고 말했음

❖ [인도] 온라인 게임 규제 기관, 복잡 다기화 32)

○ 중앙정부, 지방정부 따로 규제 이슈 들여다 봐... 업계 “명확성, 일관성 위해 중앙부처로 통일해야”

- ❖ 지난해 4 월 전자·정보기술부(Ministry of Electronics and Information Technology)가 제안한 온라인 게임의 자율규제기구가 만들어지지 않자, 복수의 규제 기관들이 파생되고 있음
- ❖ Tamil Nadu 와 Karnakata 등 지방 정부가 온라인 실제 돈 게임을 규제하기 위해 제안한 법들이 이에

31) 출처 :

<https://timesofindia.indiatimes.com/technology/tech-news/online-gaming-app-scam-e-nugget-ed-freezes-rs-90-cro-re-in-70-accounts/articleshow/109752608.cms>

32) 출처 :

<https://economictimes.indiatimes.com/tech/technology/online-gaming-still-lacking-self-regulation/articleshow/109861220.cms?from=mdr>

해당함. 중앙 정부 차원에서는 인도방송규제기구(Telecom Regulatory Authority of India)가 지난달 온라인 게임에 대한 규제 프레임워크 관련된 문제를 포함하고 있는 ‘국가방송정책(National Broadcasting Policy) 2024’에 대한 자문기구를 발족했음

- ✔ 전자정보기술부는 2023 년 4 월 온라인 게임 분야를 규제하고 3 개의 자율규제기관(self-regulatory organizations)를 설립하기 위한 IT 규정 개정을 공지했음. 그 다음달에도 IT 부는 결국 승인되지 않았지만, 업계로부터 3 개의 제안을 받았음
- ✔ 익명을 요구한 업계 관계자는 “자율기관은 게임의 허가 여부를 결정하도록 돼 있었다”라면서 “IT 부의 목적도 이 자율기관이 다양한 주정부들의 등대 역할을 해서 허가할 만한 게임을 금지하는 일이 없도록 하는 것이었지만, 이제 공백이 생겼고 지방 정부들이 자기들만의 움직임을 가져가고 있다”라고 말했음
- ✔ 자율기관 계획이 무산되자, 중앙정부는 지난해 11 월 내무부와 재무부 장관 등 일단의 장관들로 하여금 온라인 게임을 둘러싼 규제 이슈를 살펴보도록 했음
- ✔ Tamil Nadu 주정부는 2022 년 온라인 게임과 도박을 규제하기 위한 법률을 도입했으며, 이에 따라 주 정부가 규제 기관을 설립했음. 이 법률은 온라인 실제 돈 게임을 금지하려 했지만, 지난해 11 월 Madras 고등법원은 러미, 포커 같은 카드 게임에는 이 법에 따른 금지 조항이 적용되지 않는다고 판결했음
- ✔ 업계 관계자에 따르면, 주정부는 현재 이러한 온라인 게임도 규제하기 위해 법 개정에 나섰다. 이달 초, Tamil Nadu 온라인게임당국(Online Gaming Authority)는 주 안에서 이뤄지는 이러한 온라인 게임 플랫폼들의 광고에 대해 엄격한 경고를 내렸음
- ✔ Karnataka 주정부도 내기 및 온라인 실제 돈 게임을 규제하기 위한 입법에 착수했음. 주정부 내무장관은 지난 2 월 “주 차원에서 규제를 준비하고 있지만, 제대로 규제가 작동하려면 중앙정부 차원의 포괄적 정책이 필요하다”라고 말한 바 있음
- ✔ 또 다른 게임 업계 관계자는 “처음에 IT 부는 일단 자율기구가 게임을 허가하면, 기업들은 ‘이 게임은 중앙정부가 인정한 자율기구가 허가한 것’이라면서 반대 입장을 갖고 있는 주정부의 인식을 바꾸기 위한 수단으로 이를 활용할 수 있다는 신호를 줬다”라면서 “그러나 이 기구는 작동하지 않았다”라고 말했음
- ✔ IT 부의 고위 관리자는 “자율기구는 우리 부가 가졌으면 한, 가졌으면 편안하게 느꼈을 정보도 더 높은 업계 대표성을 가졌기 때문에 승인되지 않았다”라고 말했음
- ✔ 중앙정부의 인도방송규제기구의 컨설팅 자료는 “온라인 게임 이용이 증가함에 따라 여러가지 우려가 제기됐다”라면서 “예를 들어, 기술 기반 게임과 도박 사이의 명확한 규정이 없어 이러한 게임 활동의 성격에 대한 다양한 해석과 윤리적 논란을 낳으며 규제의 모호성이 나타났다”라고 적고 있음
- ✔ 이에 대해 Dream11, Games 24x7 등 플랫폼을 대표하는 인도인터넷.모바일협회(Internet and Mobile Association of India)는 “인도 온라인 게임 산업을 효과적으로 규율, 행정, 규제하기 위해서는 개정된 IT 법이 작동하도록 해야 한다”라면서 “규제 구조에 관해 과도한 우려가 있을 경우, 즉시 이를 해결하고 규제적 모호성을 없애기 위해 즉시 필요한 수정 사항을 작용하는 것이 바람직하다”라고 응답함
- ✔ IndiaTech 라는 또 다른 기술산업 로비 단체는 인도방송규제기구에 보낸 편지에서 “규제의 명확성을 원한다면, 온라인 게임 규제는 일관성을 확보하고 혼란 가능성을 피하기 위해 이 분야 전문 부처인 IT 부가

관장해야 한다”라고 주장했다

❏ [멕시코] 국립인류역사청 전문가들, 문화유산 홍보 수단으로서 비디오게임의 잠재력 인정 33)

- 게임의 긍정적 가치를 논하는 의견들이 많아지면서 멕시코 국립인류역사청의 전문가들 또한 비디오게임이 가진 문화유산 홍보의 잠재력에 대해 주목하고 있음
 - ✔ 이들은 4 월 18 일 ‘세계 문화 유적 및 기념물의 날’을 맞아 비디오게임이 어떻게 국가 문화유산을 감상할 수 있는 매개체가 될 수 있을지 고민하는 자리를 가짐
 - ✔ 비디오게임이 폭력을 조장하고 시력에 해롭다고 간주되는 편견 너머 역사적, 고고학적, 고생물학적 유산과 관련된 상황이나 환경에 게이머들을 참여시킨다는 문화 홍보의 기능도 있음을 강조함
 - ✔ 국립인류역사청의 한 전문가는 ‘세대가 바뀌며 사람들의 인지 및 학습 과정도 다양해지고 있기 때문에, 신중한 과정을 거쳐 만들어진 비디오 게임을 잘 활용하면 학술 활동에 직접 참여하지 않는 대중들과도 접촉할 수 있는 좋은 기회가 될 것이라 생각한다.’라고 전함
 - ✔ 국립인류역사청은 ‘보존을 위한 게임 잼’이라는 게임 개발 프로그램을 통해 멕시코 문화유산을 모티브로 한 〈봉헌의 경로(La ruta de los exvotos)〉, 〈아라리의 각성(El despertar de Arari)〉, 〈하시발바(Ha’Xibalba)〉 등을 제작했고, 이미 게임 시장에 진출해 있는 〈포르자 호라이즌 5(Forza Horizon 5)〉에서도 멕시코의 다양한 모습을 볼 수 있음



[그림 9] (출처: Forza Horizon 5)

❏ [멕시코] 국립인류역사청의 문화유산 보존을 위한 게임 개발 프로그램 ‘미니 게임 워크 잼’ 소개 34)

- 멕시코 국립인류역사청은 문화유산 보존에 대한 인식을 높이기 위해 교육 및 커뮤니케이션 전략으로 2019 부터 게임 개발 프로젝트를 추진하고 있음
 - ✔ ‘보존을 위한 게임 잼, 게임을 하며 문화보존에 대해 배운다’라는 슬로건으로 진행되는 동 프로젝트에서는 ‘미니 게임 워크 잼’이라는 프로그램을 통해 참가자 팀들이 비디오게임, 보드게임, 롤플레이팅 게임 등을 개발함

33) 출처 :

<https://latam.ign.com/videojuegos/102457/news/especialistas-del-inah-en-mexico-reconocen-el-potencial-de-los-videojuegos-para-difundir-el-patrimonio>

34) 출처 : <https://www.reforma.com/ven-potencial-en-videojuegos-para-difundir-patrimonio/ar2792888>

- ✔ 올해 주제는 ‘유적 보존: 암석 그래픽’으로 6 월 30 일까지 게임콘텐츠 제작 공고가 진행될 예정임
- ✔ 게임 제작과 관련된 여러 분야의 4~5 인으로 구성된 참가팀들은 8 주간 작업을 해야 하며, 이 과정에서 문화유산 보존과 게임 개발 분야 전문가들의 조언을 받을 수 있음
- ✔ 참가 방식은 전문적인 게임 제작 과정과 유사하게 구성되어 있어, 초보 개발자들은 게임 제작 과정에 친숙해지고, 숙련된 개발자들에게는 전문적인 업무 기술을 연마하는 기회로 작용될 것임
- ✔ 제작을 마친 뒤에 각 참가팀은 제품을 발표하고, 심사 위원회로부터 게임 디자인과 교육 콘텐츠적인 측면의 피드백을 제공받음
- ✔ 비디오게임 분야에서 멕시코의 문화 유적지가 배경으로 등장하기 시작한 것은 1990 년대로 멕시코의 고고학자들 또한, 해당 주제에 관심을 가지고 디지털 매거진을 발행하는 등 현지의 비디오게임과 문화유적 보존의 협력 트렌드는 지속될 전망이다

애니·캐릭터



✓ [인도] 영화 <Baahubali>, 애니메이션 시리즈로 재탄생 35)

● <Baahubali: 피의 왕관>... 몇년전 Netflix <The Rise of Sivagami> 제작 중단 사례

- ✓ 주목할 점은 Baahubali 의 TV 스핀오프를 발표한 것이 이번이 두 번째라는 것임. 몇 년 전 Netflix 는 Baahubali 기반의 라이브 액션 시리즈<The Rise of Sivagami> 제작에 착수했음. 이 시리즈는 원래 유명 작가 Anand Neelakantan 의 소설이었음. 주연으로 Wamiqa Gabbi 가 출연할 예정이었던 이 작품의 제작은 중간에 중단되었음
- ✓ 작업 측면에서, SS Rajamouli 는 주연으로 Mahesh Babu 가 출연하고 전 세계를 무대로 한 인디아나 존스 스타일의 어드벤처 영화인<SSMB 29>를 염두에 두고 준비 중임. 또한, 그는 Nitin Kakkar 가 감독해 곧 개봉할 작품으로 인도 영화에 대한 장편 전기 영화인 <Made In India>의 프로듀서로 활동할 예정임. 이밖에 Rajamouli 는 자신의 아들 Kartikeya 의 첫 번째 영화 <Oxygen>과<Don't Trouble the Trouble>의 프로듀서로 활동할 예정임

35) 출처 :

<https://www.cinemaexpress.com/telugu/news/2024/May/01/ss-rajamouli-announces-new-animated-series-based-on-baahubali>

만화·웹툰



☑ [심천] '제 1 회 심천코믹페스티벌' 개최 36)

- 중국 웨강아오 대만구(粤港澳大湾区, 광둥, 홍콩, 마카오를 잇는 거대 경제권) 최초의 만화·웹툰 테마 축제인 '제 1 회 심천코믹페스티벌(深圳漫画节)'이 지난 5 월 1 일부터 3 일까지 심천에서 열린 가운데 MOSSPACA STUDIO(幕星社), 콰이칸만화(快看漫画), 화원티엔사(华文天下)를 비롯한 중국 주요 웹툰 에이전시와 웹툰 플랫폼들이 참여해 여러 신작을 선보임
- ☑ 이번 전시는 웨이강아오 대만구가 만화·웹툰 분야의 공백을 메우고, 지리적 이점을 활용해 업계를 선도하는 웹툰 기업과 인재를 모아 양질의 만화·웹툰 원작을 인큐베이팅하고 홍보해 만화·웹툰 산업에서 웨이강아오 대만구의 영향력을 강화하기 위해 마련됨
- ☑ 이번 전시에서는 웹툰작가 팬 사인회 및 팬미팅이 진행되었으며, AI 기술을 접목해 관람객이 AR 기기를 이용해 시공간을 초월해 IP 와 대화할 수 있고, 핸드폰을 이용해 2D 그래픽을 3D 로 변환하여 열람할 수 있도록 지원함
- ☑ 또 영화 및 TV, 아트토이, 굿즈, 웨어러블 디바이스 등으로 만화·웹툰 작품을 구현함으로써 만화·웹툰 작품이 더 많은 독자에게 다가갈 수 있도록 지원하고, 만화·웹툰의 문화적 수용력을 높임



[그림 10] 제1회 심천코믹페스티벌 현장 사진(사진 출처: 심천신문망)

36) 출처 : https://www.sznews.com/news/content/2024-05/01/content_30911893.htm

음악



✓ [인니] 제 1 회 '2024 자카르타 스트리트 재즈 페스티벌' 성료 37)

- 리버티 프로덕션(Liberty Productions)은 이달 5 일 자카르타 블록엠 팔레한에서 제 1 회 '자카르타 스트리트 재즈 페스티벌(JSJF) 2024 '을 성공적으로 개최하였음

- ✓ Candra Darusman, Andien, Tompi, Fariz RM, Rieka Roslan, Imaniar, Inang Noorsaid, Iwang Noorsaid, Yuyun George, Atiek CB, Eddy Syakroni, Kemala Ayu, Dwiki Dharmawan & Sandhy Sandoro Project, Mus Mujiono, Emerald Bex, Funk Section 등 여러 재즈 음악가들이 행사에 참여하였음
- ✓ 리버티 프로덕션 앤디 아니타 S. 서스핀 이사는 미국의 재즈 뮤지션들이 길거리와 같은 공공 장소에서 공연하는 장면에서 영감을 받아 블록엠 거리에서 개최하게 되었음을 설명함

✓ [베트남] 김재중, 베트남 팬콘서트 성공적으로 마무리 38)

- 지난 4 월 27 일 김재중의 팬콘서트 'Special J-Party Fan Concert - I'm Twenty'는 호치민에서 개최되었으며 2 시간 30 분동안 20 년 차 아이돌의 폭발적 가창력으로 많은 고품격 무대를 팬들에게 선사했음

- ✓ 콘서트 내내 One Kiss, 인사, Mine, For you, Butterfly, Good morning night 등 자신의 히트곡을 선보여 현장 분위기를 달궜음
- ✓ 그리고 이번 팬콘서트에서는 김재중이 안무에 집중하는 대신에 밴드 라이브 연주에 맞춰 유감 없이 발휘하며 라이브 역량을 선보여 팬들의 눈과 귀를 호강시켰음
- ✓ 또한, 김재중은 팬들과 같이 이야기를 나누고 팬들의 질문들에 대답하는 데에 많은 시간을 보냈음. 그리고 김재중이 간단한 베트남어도 말했고 베트남 전통 모자 논라(Non La)도 써봤으며 20 년 동안 항상 곁에 있어주고 사랑해주는 베트남팬들에게 감사의 말을 전했다

37) 출처 :

<https://www.medcom.id/hiburan/musik/RkJG65EK-para-legenda-musik-manggung-di-jalanan-dalam-jakarta-street-jazz-festival>

38) 출처 :

https://thanhvien.vn/kim-jae-joong-chay-cung-fan-viet-hiem-hoi-nhac-chuyen-dbsk-chia-cat-185240428081223445.htm?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAAR080HcnM1xhltPY3BPT0KJw7EwS9Zh41HKRDpJmsR2GIFL4XCZsLsmws8_aem_AUJ-pxsC9XV6pa_-lyRD9IRkJ5f113yPz3U9_3L7B6qt4tbFW5clMe4X7QMbnQVFJFOa-xTpTQa2O4EFiUVQEJ



[그림 11] 김재중 호치민 팬콘서트 'Special J-Party Fan Concert - I'm Twenty'

✓ [UAE] CL, pH-1 등 두바이 워터밤 라인업 발표 39)

- 매년 여름 한국에서 열리는 음악 페스티벌 '워터밤 페스티벌'이 올 6월 7일-8일 2일간 두바이에서 개최 예정이며 CL, pH-1, 빅너티 등 주요 출연진 명단 발표
 - ✓ 두바이 워터밤 라인업은 추가 발표가 예정되어 있으며 K 팝, EDM, 힙합 등 다양한 분야의 유명 아티스트들이 참가할 것으로 기대
 - ✓ K 팝 걸그룹 2NE1의 리더였던 CL, 쇼미더머니 등 프로그램 출연으로 인기를 얻은 래퍼 pH-1, 독특한 스타일로 <고등래퍼 3>에서 준우승을 차지하며 주목받은 빅너티 등 K 팝 대표 아티스트 라인업 발표로 두바이 워터밤에 대한 기대가 고조되고 있음

✓ [러시아] 한국밴드 <W24>의 러시아어 앨범 리뷰 40)

- 2023년 한국 W24 그룹은 VKontakte Fandom Fest에서 러시아어 히트곡의 트랙과 커버 버전을 공연함
 - ✓ 한국 예술가들의 공연은 페스티벌 관객들로부터 큰 호응을 얻었으며 SNS를 통해 입소문을 탔고 결국 러시아어로 미니앨범을 발매하게 됨
 - ✓ 앨범에는 다양한 시대의 러시아어 팝 트랙 5개를 리메이크함. W24는 "음악에는 경계나 시대가 없습니다. 우리는 트랙에 새로운 생명을 불어넣었습니다. 이제 이 트랙은 러시아 청취자들이 재발견할 수 있을 뿐만 아니라 한국 팬들에게도 인식될 수 있습니다. 이는 수십 년을 거쳐 계속해서 마음을 하나로 묶어주는 음악에 대한 찬사입니다."라고 전함

39) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/music-stage/2024/04/30/waterbomb-festival-dubai-cl-2ne1>

40) 출처 : <https://www.intermedia.ru/news/386712>



[그림 12] W24 앨범

패션



✓ [UAE] 사우디 홍해 패션 위크 개최 예정 41)

- 오는 5 월 16 일부터 18 일까지 사우디의 홍해 인근 세인트 레지스(St. Regis) 리조트에서 제 1 회 홍해 패션 위크(Red Sea Fashion Week)가 개최될 것이라고 현지 언론사를 통해 발표
 - ✓ 이번 행사는 사우디 패션 위원회(Saudi Fashion Commision) 주최로 개최되며 현지 디자이너뿐만 아니라 해외의 다양한 패션 디자이너, 전문가 등이 참가할 것으로 기대
 - ✓ 사우디의 전통 미학과 최첨단 현대 디자인의 융합을 주요 테마로 개최되는 제 1 회 홍해 패션 위크(Red Sea Fashion Week)에서는 사우디 패션 위원회(Saudi Fashion Commision)의 현지의 재능있는 신진 디자이너 육성을 위한 이니셔티브 사우디 100 브랜드(Saudi 100 Brands)의 참여가 주목받고 있음
 - ✓ 사우디는 지난해 10 월 처음으로 리야드 패션 위크를 개최하고 중동의 새로운 패션 중심지로 발돋움하기 위한 발판을 마련하고 있음

✓ [멕시코] C&A 멕시코, 2023 년에 25 톤 이상의 의류 재활용 42)

- 의류 브랜드인 C&A 멕시코는 3 년 연속 '지속 가능성 보고서'를 발표하며 2023 년 연간 목표의 실행 결과와 새로운 계획들에 대해 알림
 - ✓ 작년도 데님 제품 10 개 중 9 개는 '바이오 워시' 제조 과정을 거쳤다는 점을 강조하며, 의류당 80 리터의 물을 사용하는 기존 세탁 방식에 비해 60%의 물을 절약했다고 전함
 - ✓ 회사는 2018 년부터 6 억 2 천백만 리터의 물을 절약해 왔고, 2023 년에는 면, 폴리에스터, 비스코스 소재를 통합 제작하며, 생산 주기가 환경에 미치는 영향을 줄여 생산된 의류의 45%가 지속 가능성의 효과를 얻을 수 있도록 함
 - ✓ 또 하나 주목해야 할 점은 고객들도 의류의 수명을 연장시키는 기회에 참여할 수 있도록 마련한 리유틸리 C&A(ReutiliC&A) 프로그램의 성과인데, 동 프로그램은 이미 전국 매장의 94%에 해당하는 80 개 매장에서 운영되고 있으며 2023 년에는 2022 년 수집된 것보다 4 배 많은 25.3 톤의 직물을 수집함

41) 출처 : <https://www.arabnews.com/node/2503461/lifestyle>

42) 출처 :

<https://mx.fashionnetwork.com/news/C-a-mexico-reciclo-mas-de-25-toneladas-de-prendas-en-2023,1630749.html>

통합(정책·기타)



✓ [미국] MS, 미국 정보기관을 위해 설계된 AI 모델 개발 43)

● 마이크로소프트, 인터넷 없는 대형 언어 모델 구축

- ✓ 마이크로소프트(Microsoft)가 미국 정보기관을 위해 설계된 생성형 AI 모델을 구축한 것으로 알려짐. 지난 7 일(현지시간) 블룸버그(Bloomberg) 보도에 따르면 이 AI 모델은 인터넷 연결 없이 분리된 환경에서 작동할 수 있는 대형 언어 모델(LLM)이라는 점에서 인공지능 분야에서 획기적인 사건이라고 보도함
- ✓ 마이크로소프트의 전략 임무 및 기술 최고 책임자인 윌리엄 차펠(William Chappell)은 블룸버그와의 인터뷰에서 “분리된 버전은 인터넷에 연결되어 있지 않는다는 것을 의미하며 미국 정부에서만 액세스할 수 있는 특별한 네트워크에 있는 것은 이번이 처음”이라고 밝힘
- ✓ 또한, 마이크로소프트는 GPT4 기반 모델과 그를 지원하는 핵심 부분들을 인터넷과 격리된 ‘에어갭 (air-gapped)’ 환경의 클라우드에 배포했다고 설명함. 클라우드에 올라간 GPT4 모델은 정적이므로, 파일을 읽을 수는 있으나 인터넷에서 배운 내용을 적용할 수 없음. 따라서 정부는 모델을 ‘깨끗하게’ 유지할 수 있으며, 비밀 정보가 플랫폼에 흘러 들어가는 것을 방지할 수 있다고 설명함
- ✓ 이 서비스는 지난 2 일부터 시작되었으며, 정부 기관에서 이를 테스트하고 인증 절차를 진행하고 있음. 민감한 데이터를 외부 유출 없이 안전하게 사용할 수 있도록 설계되었다는 점에서 기대를 모은 가운데, 아직 미국 국가정보국과 CIA 는 논평 요청에 응답하지 않은 상태임

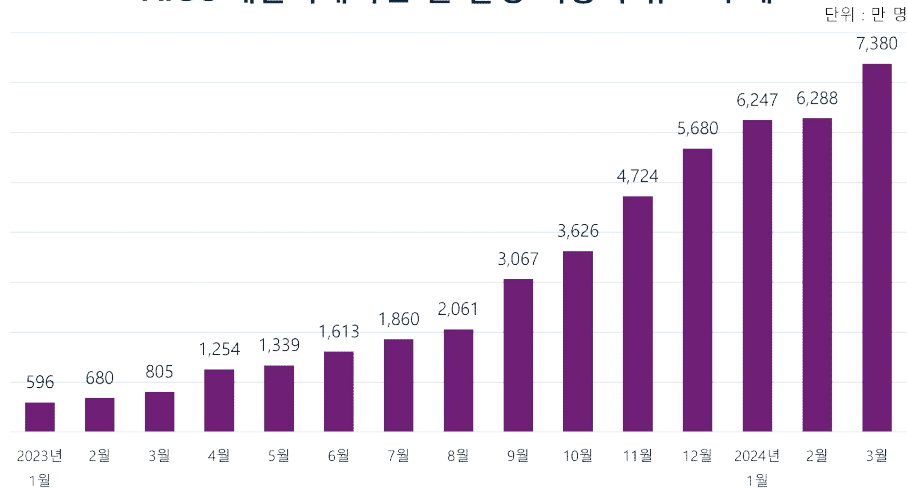
✓ [북경] 2024 년 3 월 기준 AIGC 애플리케이션 활성 이용자 수 7,380 만 명

- 5 월 7 일, 시장조사기구 QuestMobile 이 발표한 <2024 중국 모바일 인터넷 춘계보고(2024 中国移动互 联网春季大报告)에 따르면, 올해 3 월 기준 중국 모바일 인터넷 활성이용자 수는 12 억 3,200 만 명으로 전년 동기대비 2,000 만 명 증가한 것으로 조사됨
- ✓ 올해 가장 큰 성장을 이룬 산업 중의 하나로는 AIGC(Artificial Intelligence Generated Content, 생성형 AI 콘텐츠)가 있으며, 관련 애플리케이션 이용자 수는 7,380 만 명으로 전년 동기대비 816% 증가함

43) 출처 :

<https://www.pymnts.com/artificial-intelligence-2/2024/report-microsoft-develops-internet-free-ai-model-for-spy-agencies>

AIGC 애플리케이션 월 활성 이용자 규모 추세



[그림 13] AIGC 애플리케이션 월 활성 이용자 규모 추세

✓ [심천] 중국 중앙방송총국, '숏폼 웹드라마 생태계 협력 계획' 발표 44)

- 중국 중앙방송총국(中央广播电视总台, CMG)은 지난 4월 30일 '숏폼 웹드라마 생태계 협력 계획(微短剧生态合作计划)' 발표회를 열고, 국가급 주류 매체로서 숏폼 웹드라마 부문을 적극 신설하겠다고 밝힘
 - ✓ 중국 중앙방송총국 숏폼 웹드라마 부문의 첫 번째 활동에 해당하는 이번 발표회는 중국 중앙방송총국이 국가급 미디어의 주도적인 역할을 충분히 발휘하고 숏폼 웹드라마 업계의 고품질 발전을 도모하기 위한 조치의 일환으로 '숏폼 웹드라마+'라는 새로운 모델을 소개하고, 각 협력사와 협력을 개시하는 자리를 마련함
 - ✓ 중국 중앙방송총국에서 출시한 뉴미디어 플랫폼 양스핀(央视频)은 앞서 숏폼 웹드라마 <중국신화(中国神话)>, <AI로 전적을 읽다(AI看典籍)>를 선보인 바 있음

✓ [심천] 2023년 SF 장르 관련 산업 매출액 8년 새 10배가량 증가 45)

- <유랑지구 2(流浪地球 2)>, <삼체(三体)>를 비롯한 중국 SF 장르의 영화나 드라마가 대중들에게 인기를 끄는 등 SF 열풍이 일어나면서 SF 장르와 관련된 산업이 빠르게 성장하고 있음
 - ✓ 4월 27일 열린 '중국 SF 대회(中国科幻大会)'에서 발표된 '2024년 중국 SF 산업 보고서(2024中国科幻产业报告)'에 따르면 2023년 중국 SF 장르 관련 산업 연간 매출액은 1,132억 9,000만 위안으로 전년 동기 대비 29.1% 증가한 것으로 나타났으며, 중국에서 SF 장르를 하나의 산업으로 분류해 통계를 내기 시작한 2016년 연간 매출액 약 100억 위안 대비 8년 새 10배가량 증가해 SF 산업이 황금기를 맞이함
 - ✓ SF 장르의 영화·방송 산업 매출액은 전년 동기 대비 38.8% 증가한 115억 9,000만 위안으로 나타났으며, SF 장르의 웹드라마, 숏폼드라마 수가 크게 증가했고, SF 장르의 게임산업 매출액은 지난해 전년 동기

44) 출처 : https://e.gmw.cn/2024-05/01/content_37300927.htm

45) 출처 : <http://www.cinic.org.cn/hy/wh/1534723.html>

대비 15.4% 증가한 651 억 9,000 만 위안으로 집계됨

- ☞ 한편, 이번에 열린 ‘중국 SF 대회’의 개최지 베이징시 스징산구(石景山区)에는 SF 와 관련된 업무에 종사하는 기업 및 기관 200 여 개사가 밀집해 있음

☑ [심천] ‘2023 년 중국 인터넷문학 보고서’ 발표 46)

- 중국작가협회가 지난 4 월 28 일 발표한 ‘2023 년 중국 인터넷문학 보고서(2023 中国网络文学蓝皮书)’에 따르면, 2023 년 기준 중국 인터넷문학 이용자 수는 5 억 2,000 명이고, 신작 200 만 편을 포함한 전체 작품 수는 3,000 만 편을 초과한 것으로 나타났으며, 중국에서 인터넷문학의 주류화, 고품질화가 빠르게 이루어지고 있음
 - ☞ 소재별로 살펴보면 연간 현실 소재를 다룬 작품 수가 20 만 편가량 신규 제작되었으며, 총 작품 수는 160 만 편으로 작품 제작 수와 품질 측면에서 고속 성장세를 유지하고 있음. 또 연간 SF 장르 신규 작품 제작 수가 25 만 편으로 전년 동기 대비 15% 증가했고, 총 작품 수는 약 200 만 편에 이르며, 중국 전통 문화가 핫한 창작 소재로 부상함
 - ☞ 인터넷문학 작품을 영화·드라마한 작품 수가 3,000 편이 넘고, 애니메이션화한 작품 수는 5,000 여 편에 이르며, 연간 슷품 웹드라마화한 작품은 800 편가량으로 전년 대비 46% 증가함
 - ☞ 2023 년 AIGC 기술 발달에 힘입어 중국 인터넷문학의 해외 진출 효율성이 높아진 가운데 중국 인터넷문학 해외시장 규모는 40 억 위안, 중국 인터넷문학 해외 활성 이용자 수는 약 2 억 명에 달하며, 이 가운데 Z 세대가 80%를 차지하는 것으로 나타남

☑ [일본] 日 연예기획사 부도 전년 대비 3 배 증가 47)

- 데이코쿠데이터뱅크(帝国データバンク)는 2023 년 일본내 연예기획사 부도가 전년 대비 3 배에 달하는 12 건으로 집계됐다고 발표함
 - ☞ 이는 지난 5 년 중 가장 높은 수치이며, 관련하여 코로나 19 의 영향과 유튜버와 같은 개인 인플루언서의 증가 등으로 연예기획사의 강점을 살리기 어려워진 점이 원인으로 작용했다고 보고 있음
 - ☞ 데이코쿠데이터뱅크에 따르면 19~22 년의 부도 건수는 19 년도 6 건, 20 년도 5 건, 21 년도 7 건, 22 년도 4 건으로 모두 한 자릿수를 기록하였으나, 20 년부터 시작된 코로나 19 기간에는 정부 지원금 등으로 사업을 지속적으로 유지할 수 있었던 것으로 보고 있음
 - ☞ 한편 23 년에 들어와서는 이러한 정부 지원마저 축소되었고, SNS 의 보급 확대 등으로 유튜버와 개인 인플루언서들의 인기가 올라가면서 연예기획사가 주력해 온 ‘신인 발굴’이 정체되었음. 이로 인해 향후 수익을 창출할 수 있는 연예계 유망주를 찾는 것이 더욱 어려워졌음
 - ☞ 또한 방송업계 스폰서 기업의 광고홍보비 배분 대상도 기존 방송국뿐이었던 것이 인터넷 매체등의 확대

46) 출처 : <https://mp.weixin.qq.com/s/e5HmKHjMWJeJmc-iPtWj5pA>

47) 출처 : <https://www.iza.ne.jp/article/20240508-AFPZIZ23CNHSTITGH7EBZVZXV4>

등으로 다양화되면서 TV 프로그램 제작비가 감소, 이로 인해 연예인 방송출연 수입이 컸던 연예기획사의 경영도 압박받았을 가능성이 있다고 보고 있음

- ☑ 최근 연예기획사의 존재 방식을 둘러싸고 'SMILE-UP(구 자니스 사무소)'의 창업자 故 자니 기타카와 전 사장의 성추행 문제가 불거지면서 연예인에 대한 지나친 간섭은 자제해야 한다는 분위기가 강해졌고, 그 결과 소속사를 떠나 독립을 선택하는 연예인도 눈에 띄게 많아졌다고 함
- ☑ 데이코쿠데이터뱅크는 “좋은 나쁜 기획사 소속 연예인의 영향력이 감소하고 있다. 그러나 세무와 관련하여 적법한 활동을 하는 연예기획사의 강점은 여전히 건재하며, 앞으로는 그러한 법률적 관점에서 각자의 존재 의의를 높여나갈 필요가 있다고 본다.”라고 강조함



[그림 14] 데이코쿠데이터뱅크 <연예기획사 부도 건수 추이>

☑ [프랑스] 프랑스 작가, 블랙핑크 리사의 인생을 바탕으로 한 소설 <스펙타클> 집필 48)

- 안무가, 드랙퀸 등 공연 중심의 소재를 주로 다루는 프랑스 작가 줄리앙 뒤프레네-라미(Julien Dufresne-Lamy)는 신작 <스펙타클>(Spectacle)에서 블랙핑크 리사의 성장 스토리를 통해 K 팝의 이면을 깊이 탐구함
- ☑ 5월 2일 출간된 <스펙타클>은 실제 이야기를 허구화한 실화소설로 수년에 걸친 조사를 바탕으로 집필됨. 작가는 2020년 리사를 처음 보았을 때 그녀에게서 도전적이고 로맨틱한 여주인공의 모습을 보았다고 언급함. 5년 간의 긴 훈련을 통해 한국 가요계에서 중요한 아티스트 중 하나가 된 리사는 개방성, 겸허함, 그리고 인내의 모범을 보여주는 인물이라 전함
- ☑ 특히, 작가는 소설 집필을 위해 직접 한국에 3개월 동안 머물며 한국어를 배우고, 프로듀서 및 전직 아이돌들과의 만남을 통해 아이돌과 연습생의 삶을 조사함

48) 출처 :

https://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2024/05/02/julien-dufresne-lamy-part-sur-les-traces-de-la-star-des-blac-kpink-et-signe-le-roman-noir-et-rose-de-la-k-pop_6231075_4500055.html

✔ [UAE] 라마단 기간 중동 지역 모바일 앱 이용 급증 49)

- 중동 지역에서 지난 3 월 시작된 한 달간의 금식 성월 라마단 기간 모바일 앱 다운로드 및 앱 내 구매 모두 급증한 것으로 조사
 - ✔ 중동 전체 지역에서 라마단 기간 마케팅 효과에 따른 모바일 앱 다운로드가 라마단 이전보다 27% 증가하였으며 분야별로는 음식 배달 대행 앱이 169%, 금융 앱이 39%, 기타 전자상거래(eCommerce)가 27% 증가한 것으로 조사 되었고 특히 UAE 지역에서만 모바일 앱 다운로드가 164% 증가
- 라마단 기간 야외 활동보다는 주로 집에서 생활하는 중동 무슬림 인구 특성을 고려하였을 때 라마단 마케팅이 특히 중동 지역에서 효과가 있음을 시사
 - ✔ UAE 에서는 안드로이드 모바일 앱의 56.44%가 다운로드 한 달 내에 삭제되는 것으로 조사되어 모바일 앱 이용자들의 지속적인 관계 유지가 중요

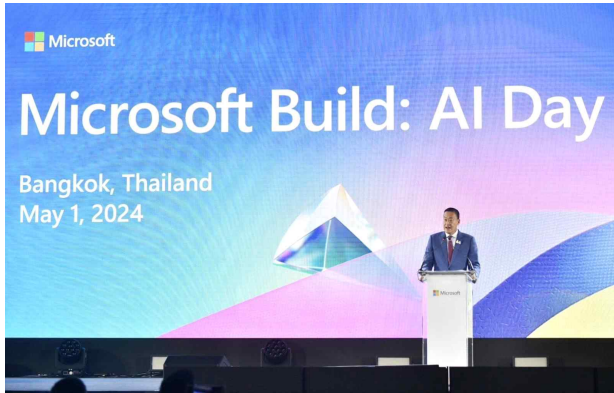
✔ [태국] 마이크로소프트, 태국 최초의 데이터센터 투자 준비 50)

- 세타 총리는 5 월 1 일 퀸시리킷국립컨벤션센터(QSNCC)에서 열린 ‘마이크로소프트 빌드 AI 데이 이벤트 (Microsoft Build AI Day Event)’에 참석해 축하함
 - ✔ 태국은 올해 2 월 ‘태국의 점화(Ignite Thailand)’ 비전을 세우고, 태국을 8 개 주요 산업(관광, 의료건강, 음식, 항공, 물류, 미래자동차, 디지털경제, 금융)의 허브로 변모시키겠다고 선포했음
 - ✔ 현재 ‘2024-2027 국가 AI 전략 및 실행 계획 2 단계’가 추진 중이며, 2040 년까지 탄소중립과 재생 에너지 사용 50% 달성을 우선순위에 두고 있다고 말함
 - ✔ 특히 AI 가 최근 10 년 간 가장 강력한 변화 중의 하나로, 지역에서 가장 강력한 인프라를 갖추고 있는 태국은 AI 산업을 전폭적으로 지원할 준비가 되어 있다고 함
- 소식통에 의하면 마이크로소프트사는 태국 최초로 동부경제회랑(EEC) 내에 10 억 달러 규모의 애저(Azure) 클라우드 데이터센터 투자를 계획하고 있는 것으로 나타남
 - ✔ 행사에 참석한 사티아 나델라 마이크로소프트 CEO 는 데이터센터 건설로 세계 최고 수준의 AI 인프라를 완전히 이용할 수 있을 것이라고 말함
 - ✔ 작년 11 월, 태국 정부는 마이크로소프트와 클라우드·AI 비전 실천을 위한 양해각서(MOU)를 체결한 바 있음

49) 출처 :

<https://www.pocketgamer.biz/data-and-research/83813/ramadan-sparks-rise-in-middle-east-mobile-app-downloads-and-purchases>

50) 출처 : <https://www.pptvhd36.com/news/%E0%B9%84%E0%B8%AD%E0%B8%97%E0%B8%B5/222890>



[그림 15] 세타 총리 연설 / 마이크로소프트 CEO 면담

✔ [태국] 소프트파워 경제 창출을 위한 프랑스 필름마켓 무역협상 참가 ⁵¹⁾

- 태국 상무부 국제무역진흥국(DITP)은 올해 3 월 참가해 성공적인 성과를 거둔 ‘2024 홍콩 필마트(FILMART 2024)’에 이어, 5 월 14 일부터 22 일까지 프랑스 칸에서 열리는 ‘마르쉐 디 필름마켓(Marche du Film)’에도 참가해 태국관을 개설하고 홍보와 무역협상에 매진하겠다고 밝힘
 - ✔ 올해로 77 회째를 맞은 ‘마르쉐 디 필름마켓’은 전 세계 600 개 이상 기업에서 14,000 명 이상이 참석하는 대형 영화 이벤트임
 - ✔ 태국 굴지의 12 개 업체들로 대표단이 구성되었으며, 태국 Y 콘텐츠진흥협회도 박람회에 참석할 예정
 - 9 개 영화 및 애니메이션 제작 배급사(Kantana / GDH / Neramitnung / Night Edge Pictures / BrandThink / Sahamongkol Film / M Pictures / Hollywood Thailand / Right Beyond)
 - 1 개 TV 콘텐츠 제작사(Halo Productions)
 - 2 개 기타 프로덕션(Benetone Films / YGGDRAZIL)
 - ✔ 태국 상무부는 이번 박람회에서 8 억 바트(약 304 억 원) 이상의 가치를 창출할 수 있을 것으로 예상

✔ [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신

- 2024 백상예술대상 김수현, 김고은, 이도현 등 수상 / Times of India ⁵²⁾
 - ✔ 한국 연예계의 다양한 분야의 예술가들에 대해 시상하는 제 60 회 백상예술대상에서 최근 선풍적인 히트작 <눈물의 여왕>으로 TV 에 복귀한 김수현이 인기상을 받는 등 한국의 호평 받은 스타들이 수상했다고 보도

51) 출처 : https://www.khaosod.co.th/around-thailand/news_8214720

52) 출처 :

<https://www.hindustantimes.com/entertainment/web-series/2024-baeksang-arts-awards-winners-kim-soo-hyun-and-ives-yujin-are-popular-choices-lee-do-hyun-crowned-best-new-actor-101715072551462.html>

- **〈대한민국 슈퍼리치〉: 개봉일, 줄거리, 출연진 등을 알아보세요 / Pinkvilla ⁵³⁾**
 - ✔ 〈대한민국 슈퍼리치〉는 한국과 한국 문화에 대한 사랑이라는 공통점을 공유하며 한국을 제 2의 고향으로 선택한 세계 각지의 슈퍼리치들의 일상 여정을 안내하는 리얼리티 쇼라고 보도
- **한국 공포 영화 〈파묘〉, 당신을 지루하게 하는 영화 / Times of Now News ⁵⁴⁾**
 - ✔ 한국 최고 흥행작으로 꼽히는장재현 감독의 한국 영화 〈파묘〉는 복잡한 문화적측면과 지나치게 과격한 연출, 제대로 작동하지 않는 신화와혼돈의 결합, 내용의 본질을잡아내는 데 방해가 되는 영어 자막 등 때문에 지루하게 느껴지기도 한다고 보도
- **BTS 지민 〈FACE〉로 빌보드 월드앨범 차트 1년 내내 유지 기록 / Sportskeeda ⁵⁵⁾**
 - ✔ 방탄소년단의 박지민이 2023년 3월 24일 발매된 그의 데뷔 솔로 음반 〈FACE〉가 2024년 5월 7일까지 52주 빌보드 월드앨범 차트에 머무르면서 1년 내내 해당 차트를 차지한 최초의 K 팝 솔로 아티스트가 됐다고 보도
- **아일릿(ILLIT), 블랙핑크,뉴진스 제치고 스포티파이 K 팝 최고 걸그룹 등극 / Times of India ⁵⁶⁾**
 - ✔ K 팝 신예 걸그룹 아일릿(ILLIT)이 스포티파이(Spotify) 걸그룹 중 월간 청취자 수 1,770만 명을 기록하며 블랙핑크, 뉴진스 등 업계 거대 기업 출신들을 제치고 1위를 차지했다고 보도

53) 출처 :

<https://www.pinkvilla.com/entertainment/super-rich-in-korea-premiere-know-release-date-plot-cast-where-to-watch-and-more-1302986>

54) 출처 :

https://www.timesnownews.com/entertainment-news/hollywood/exhuma-a-korean-horror-film-about-waking-up-the-dead-which-puts-you-to-sleep-article-109935032#google_vignette

55) 출처 :

<https://www.sportskeeda.com/us/k-pop/news-bts-jimin-s-face-becomes-1st-album-k-pop-soloist-spend-year-billboard-world-albums-chart>

56) 출처 :

<https://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/k-pop/music/news/illit-surpasses-blackpink-and-newjeans-to-reign-as-spotifys-top-k-pop-girl-group/articleshow/109967674.cms>

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

 미국 비즈니스센터(LA) 박병호 센터장	 +1-323-935-2070	 jackone@kocca.kr
 유럽 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

발행인 ————— 조현래

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr



공공누리

공공 저작물 자유이용허락