

2023

WEEKLY GLOBAL

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 내년도 디지털 미디어 광고 시장은 성장, 전통 미디어는 지속적인 하향 전망 • [북경] 요쿠, 온라인 영화 수익배분 적용방안 발표 • [일본] 소년점프플러스, 월드메이커, 도호가 단편영화 콘테스트 개최 결정 • [유럽] 프랑스 언론, 한국 드라마가 서구권 국가를 강타한 비결 분석 • [유럽] 스페인 매거진, 국내 신규 드라마 <이 연애는 불가항력> 조명 • [유럽] 스페인에서 한국 드라마가 사랑받는 이유 • [베트남] 영화 강국으로 발전하고 있는 베트남 • [UAE] 사우디아라비아, 93 주년 국경일에 새로운 채널 개설 • [UAE] MBC 그룹, 최초의 아랍어 뮤지컬 영화 수카르(Sukkar) 발표 • [UAE] 스타즈플레이(StarzPlay), 2023 년 사우디아라비아 시청률 동향 발표 • [태국] 방콕시장, 영화촬영코디네이션센터 설립 지침 발표 • [태국] 소프트파워 추진 위해 시나리오 작가 육성 프로젝트 실시
 게임·유희	• [심천] 미호요 <붕괴: 스타레일(崩坏：星穹铁道)> PS5 예고편 공개 • [심천] Sensor Tower, 8 월 글로벌 인기 모바일 게임 수입 TOP 10 발표 • [심천] 2023 년 상반기 중국 VR 기기 출하량 전년 동기대비 53.32% 감소 • [UAE] UAE, 국가 복권 및 상업용 게임 규제기관 설립 • [러시아] 러시아 게임업계와 한국콘텐츠진흥원의 파트너십
 애니·캐릭터	• [일본] 세계 최대급 이벤트 'AnimeJapan 2024' 내년 3 월 23,24 일 개최 결정 • [베트남] '2023 한-베 캐릭터 라이선싱 페스티벌' 빈증성에서 첫 개최 • [UAE] 프론트 로우 필름즈 엔터테인먼트, <그대는 어떻게 살 것인가> MENA 배급 계약 체결
 만화·웹툰	• [유럽] 프랑스, 웹툰 플랫폼의 코인 결제 방식 관련 견해 표명
 음악	• [유럽] 스페인에 퍼지는 한류의 영향력 • [태국] 태국 배우 용썬, 한국 보이그룹 '파우' 데뷔로 꿈을 이룬다
 패션	• [태국] 역대 수입 올리는 태국 패션 브랜드 3 개
 통합(정책 등)	• [미국] 스타트업 크리에이터 플랫폼 Lockervers, CAA 와 제휴 • [북경] 온라인 저작권 침해정보 신고업무 강화 지도 의견 발표 • [인니] 한국-인니, 지적재산권 시스템 강화를 위한 양해각서 체결 • [인니] 인니 정보통신부와 Nexticom, 'HUB.ID Summit X Nexticorn 2023' 개최 • [베트남] 캐릭터 디지털화 기술, 베트남 영화가 세계로 뻗어나갈 기회 • [UAE] 셰이크 칼레드 빈 모하메드 빈 자이드, 아부다비 미디어 네트워크의 새로운 비전 발표 • [UAE] 삼성전자, MENA 지역 가구당 멀티 TV 판매 급증 • [태국] 한국콘텐츠진흥원을 모델로 삼아 태국콘텐츠진흥원 설립 • [태국] 태국콘텐츠진흥원 통해 예술과 문화에 새로운 희망을 불어넣는 태국 • [태국] 2025 년 태국 디지털콘텐츠산업 규모 445 억 바트 달할 것 • [러시아] 지적재산권에 대한 인식변화



방송·영화



✓ [미국] 내년도 디지털 미디어 광고 시장은 성장, 전통 미디어는 지속적인 하향 전망 1) KOCCA

● 미국 광고시장 전망 보고: 전통 미디어는 여전히 어려움을 겪으며 광고매출 성장을 하향 전망

- ✓ 미디어 투자 회사인 Magna 의 2023-2024 년 미국 광고 시장 전망 보고서에 따르면, 디지털 미디어가 마침내 어려움에서 회복 중이며 여러 정황에 의거해 연간 광고 수익 예상치를 상향 조정했다고 함. 검색-소셜-비디오 등 디지털 미디어는 성장할 것으로 예상되었지만, TV 를 포함한 전통적 미디어의 광고 매출 기대치가 하향될 것이 예상된다고 밝힘
- ✓ 이는 디지털 광고 지출은 회복되었지만 전통적 미디어는 여전히 어려움을 겪고 있다는 것을 시사함
- ✓ 또, 디지털 미디어 소유자인 Alphabet/Google, Meta/Facebook 및 Amazon 을 포함한 2023 년 수익 성장률은 상향 예상했으나 TV 광고 수익은 2023 년 -3.9%, 2024 년은 -3.2%로 하향 예상함
- ✓ 2024 년 역시 전통 미디어 소유자의 광고 수익은 디지털 광고 매출의 계속된 성장에도 불구하고 계속해서 정체되거나 감소할 것이며, 전미 TV 네트워크에서는 비주기적 광고 매출이 거의 7% 감소할 것이지만, AVOD 광고 매출의 지속적인 상승(+11%)과 파리 올림픽 주변에서 발생하는 8 억 달러의 추가 수익으로 완화될 것이라고 언급함

✓ [북경] 요쿠, 온라인 영화 수익배분 적용방안 발표 2) KOCCA

● 최근, 요쿠(优酷)가 콘텐츠개방플랫폼(内容开放平台)을 통해 <2023 년 요쿠 온라인 영화 협력방안 변경안(2023 年优酷网络电影合作模式)>을 공개함. 내용에 따르면, 요쿠는 온라인 영화의 등급별 수익배분 제도를 폐지하고 모든 작품에 동일한 단가기준을 적용하기로 함

- ✓ 단가기준은 유효시청 횟수당 독점방영 작품 5 위안, 2 개 플랫폼 방영 작품 3.5 위안, 다수 플랫폼 방영 작품 2.5 위안이며, 수익배분 기간은 180 일임. 변경된 방안은 올해 10 월 1 일부터 적용될 예정임

변경 전				변경 후		
등급	방영방식	단가(위안)	수익배분기간	방영방식	단가(위안)	수익배분기간
S	독점	4.5	180 일	독점	5	180 일
A+	독점	4		멀티방영(2 개플랫폼)	3.5	
A	독점	3		멀티방영(다수플랫폼)	2.5	
B	독점/비독점	1	90 일			

[그림 1] 온라인 영화 수익배분 방안 변경안

1) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/us-advertising-forecast-2023-2024-magna-tv-1235591526>
 2) 요쿠 콘텐츠개방플랫폼 : <https://om.youku.com/school/course?courseid=88>

✓ [일본] 소년점프플러스, 월드메이커, 도호가 단편영화 콘테스트 개최 결정 3)

KOCCA

● 소년점프플러스 제공 애플리케이션 서비스 월드메이커와 도호(東宝)가 <도호 X 월드메이커 단편영화 콘테스트>를 개최하기로 결정함

- ✓ '월드메이커'는 소년점프플러스 편집부가 7 월 12 일부터 제공 개시한 애플리케이션 서비스로 만화네임, 애니메이션, 영화, 드라마, CM 등 다양한 영상 콘텐츠의 콘티를 만들 수 있는 서비스로 애플리케이션 제공 개시 후 두 달 만에 약 3 만여 편의 작품이 제작되었음
- ✓ <도호 X 월드메이커 단편영화 콘테스트>는 작품 테마는 어느 것이든 괜찮으며 그림을 그리지 못한다 해도 월드메이커에서 만든 영상 콘티를 공개하는 것만으로 응모할 수 있음
- ✓ 응모 기간은 9 월 13 일 10 시부터 11 월 12 일 23 시 59 분까지로 심사위원은 영화 <공:스컬아일랜드> 등을 작업한 조던 보트로버츠 감독이 역임할 예정임. 응모작 중 최종 심사를 통과한 대상 작품은 도호에서 실사 영화화하며 대상 수상자에게는 50 만 엔의 상금을 증정함
- ✓ 조던 보트로버츠 감독은 미국 출신 영화감독, 각본가, 프로듀서로 수많은 단편영화에 이어 첫 장편영화인 청춘스토리 <킹오브썸머>가 선댄스 영화제에서 프리미어 상영되었음
- ✓ FX TV 에서 절찬 방송된 드라마 <YOU'RE THE WORST>의 파일럿판을 감독한 뒤 세계적으로 큰 히트를 기록한 <공:스컬아일랜드>를 감독하였음. 또한, 레전더리픽처스와 반다이남코필름웍스가 공동 제작한 <기동전사건담>의 실사판 영화에서도 메가폰을 잡고 있음
- ✓ 조던 보트로버츠 감독은 “콘티는 그 자체로 예술이고 영화제작 과정 중에서도 특별한 존재다. 카메라 뒤에 서기 전에 스토리를 시각적으로 전달할 기회이기 때문이다”라며 “촬영장의 카오스 에너지에 밀려나기 전에 콘티를 그려 놓음으로써 감독은 차분히 자신의 비전에 몰두하고 납득할 때까지 아이디어를 다시 짜낼 수 있다. 이번 기회에 참가하게 되어 영광으로 생각하고 매우 기대된다”라고 전함



[그림 2] <도호X 월드메이커 단편영화 콘테스트> 안내 화면

3) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/6060d11c14d2721cb4ca93aef04f85c56026daf>

KOCCA

위 교수는 드라마 <오징어 게임>의 사례를 들며, 주제가 극도로 어둡고 현실적이라는 이유로 국내에서의 제작에 어려움을 겪었지만, 넷플릭스의 도움으로 빛을 보았으며, 나아가 한국적인 주제를 다룸에도 세계 시청자를 사로잡는 글로벌 콘텐츠가 되었다고 말함

연론은 한국 드라마 대부분이 20년 전부터 필리핀, 베트남, 캄보디아 등 동아시아 국가 시청자의 50%를 확보해왔다고 전함. 이 같은 인기의 시작은 90년대 일본에서 흥행한 국내 드라마 〈겨울연가〉라며, 극중 남 주인공이 사회적 갈등과 대립하는 연모의 감정을 표현하며, 일본에서는 있을 수 없는 사랑 이야기를 상기시킨 점이 매력 요인으로 작용했다고 언급함. 한국 드라마 제작진은 이러한 열광에 힘입어 비현실적인 꽃미남 캐릭터를 등장시키는 전략을 취해왔으며, 윤희와 환생 등 동양적인 개념을 이야기 소재로 삼아 인도를 비롯한 아시아 국가 시청자에게 큰 호응을 얻었다고 설명함.

해당 교수는 한국 드라마가 한국 사회에서 느끼는 억압을 표출하는 수단이라고 말함. 유교 문화권 국가에서는 개인의 감정을 내면화하는 경향이 있기에, 드라마는 내면을 자유롭게 표현할 수 있는 매개체 역할을 하기 때문임. 이어, 한국은 미국보다 더 자본주의적이지만, 여전히 전통을 보존하고자 하는 신전통주의적인 국가라는 소견을 보임

☞ 더불어, 한국 드라마는 인간관계에 초점을 맞춘 주제를 다룬다는 점에서 특이점을 가진다며, 가족을 중시하고, 개인의 이익보다는 집단의 이익을 우선시하는 유교적 특성에 걸맞게 이러한 주제는 한국 드라마의 단골 소재였다고 설명함. 또 다른 특징으로는 한 시즌에서 마무리되는 짧은 분량과 향수를 불러일으키는 로맨스 이야기를 꼽음

KOCCA

☞ 언론은 본 작품이 전형적인 한국 로맨스, 운명, 시간 여행, 마법 등 흥행에 필요한 모든 요소를 갖추고 있다고 소개함. 이어, 극 중 과거 회상과 감동적인 순간은 운명적인 사랑이 삶에 미치는 영향을 보여준다면, 시청자를 사로잡을 파격적인 로맨스물이라고 호평함

<https://www.fairinfo.org/es/about/index.php?id=informacion-de-privacidad-y-proteccion-de-datos-personales-sus-comentarios-quien-hayamos-encontrado>

<https://www.hda.com.translate.googleusercontent.com/actualidad/20230917238412/un-amor-predestinado-netflix-serie-coreana/?xtrsl=auto&xtrtl=co&xtrhl=co&xtrpt=wapp>

✓ [유럽] 스페인에서 한국 드라마가 사랑받는 이유 6)

KOCCA

- 스페인 언론은 2018 년부터 2022 년까지 불과 4 년 만에 넷플릭스에서 K-드라마 조회 수가 3 배 증가했다며, K-드라마는 당국에서도 큰 인기를 끌고 있다고 전함. 카탈루냐 오픈 대학교(Universitat Oberta de Catalunya) 엘레나 네이라(Elena Neira) 교수는 “연구에 따르면 코로나 19 의 여파로 심리적 위안을 주는 이야기 시청자의 마음을 사로잡았다”라고 말함
 - ✓ 언론은 K-드라마는 한국의 로맨스 드라마를 주로 일컫는 용어이자, 한국 문화를 향한 관심을 불러일으키는 콘텐츠라고 소개함. 이어, K-드라마에는 수백만 팔로워를 보유한 K 팝 스타가 출연하거나 OST 를 작곡하는 등 제작에 참여하여 다수의 K 팝 팬을 끌어 모은다고 덧붙임. 또한, SNS 를 비롯한 온라인 커뮤니티는 한류와 K-드라마의 확산에도 결정적인 역할을 해왔다고 설명함
 - ✓ 언론은 <오징어 게임>의 흥행이 불러온 영향력에 주목함. 조사에 의하면 극 중 등장인물이 착용한 운동화와 비슷한 디자인의 반스(Vans) 운동화의 판매는 약 8,000% 상승하며 폭발적인 인기를 누린 바 있음
 - ✓ 네이라 교수는 한국 콘텐츠를 향한 넷플릭스의 투자 계획에는 향후 몇 년간 변화가 없을 것이라며, “한국 드라마는 흡입을 데 없는 시각효과, 간결하면서도 탄탄한 줄거리와 보편적인 주제를 다루어 시청자의 흥미를 끌기에 적합하다”라고 호평함

✓ [베트남] 영화 강국으로 발전하고 있는 베트남 7)

KOCCA

- 베트남 영화는 영화 개봉 빈도, 매출, 글로벌 수상 등이 최근 급증하면서 동남아시아에서 가장 활발한 영화 시장이 되어가고 있음
 - ✓ 최근 베트남 영화계는 하 레 지엠(Ha Le Diem) 감독의 <안개 속의 아이들, Nhung dua tre trong suong> 작품이 2023 오스카 우수 다큐멘터리 TOP15 에 든 첫 베트남 다큐멘터리가 된 것과, 팜 티엔 언(Pham Thien An) 감독이 2023 제 76 회 칸 영화제에서 <인사이드 더 옐로 코쿤 셀, Ben trong vo ken vang> 영화로 황금 카메라상을 수상한 것 등 다양한 성과를 거둠
 - ✓ 또한 2023 년 첫 7 개월간 베트남 영화 매출은 약 9,260 만 달러로 작년 동기 대비 58.2%로 증가했음. 특히, 이 매출 대부분은 <냐바느, Nha Ba Nu>와 <페이스 오프: 운명의 티켓>, <Lat mat 6: Tam ve dinh menh> 등 베트남 국내 제작 영화들로부터 얻은 성과임
 - ✓ 2010 년부터 현재까지 CJ ENM, 롯데 엔터테인먼트 등 한국 영화기업의 투자에 덕분에 베트남 영화 매출은 매년 약 10%로 긍정적인 성장을 기록하고 있음. 다만, 검열은 국내외 영화 모두에 어려운 장벽으로 남아 있고, 사실 베트남 영화법도 엄격함. 따라서 베트남 영화가 세계로 뻗어나가고 국내 상영 영화를 다양화하기 위해 검열에 대한 지원 정책과 정부의 지원은 필수 부분임

6) 출처 : 스페인 언론, El Español

https://www.elespanol.com/vivir/20230906/explicacion-gusten-telenovelas-turcas-ahora-coreanas/792170994_0.html

7) 출처 : <https://viez.vn/viet-nam-dang-vuon-len-tro-thanh-cuong-quoc-dien-anh-pkzeAqtt2qoA.html>



[그림 3] 베트남 영화 매출 최고 영화 〈나바누(Nha Ba Nu)〉

☑ [UAE] 사우디아라비아, 93 주년 국경일에 새로운 채널 개설 8)

KOCCA

● 사우디 방송청 산하의 새로운 채널이 사우디아라비아의 공식 행사와 엔터테인먼트 활동을 방송하는 공식 플랫폼 역할을 할 것

- ☑ 사우디아라비아가 오는 9 월 23 일 제 93 주년 국경일을 기념해 사우디알란(Saudia Alaan'(Saudia Now))이라는 새로운 채널을 개설한다고 사우디 가제트(Saudi Gazette)가 보도했음
- ☑ 미디어부 장관이자 사우디 방송청(SBA) 이사회 의장인 Salman Al-Dosari 가 채널 개설을 공식 발표했음
- ☑ 사우디 알란은 모든 공식 행사와 엔터테인먼트 활동, 프로그램을 방송하는 사우디 공식 플랫폼이 될 예정임
- ☑ 사우디아 알란의 주요 설립 목적은 사우디아라비아가 현재 겪고 있는 성장과 급속한 발전과 미래의 야심 찬 비전 2030 목표 달성을 위한 경쟁에서 사우디아라비아가 조직하고 있는 대규모 행사를 조명하는 것임. 행사는 정치, 경제, 교육 및 엔터테인먼트 영역을 포괄함
- ☑ 채널의 설립은 사우디아라비아에서 주최하는 행사, 전시회 및 콘퍼런스 수가 증가함에 따라 사우디아라비아의 모든 지역에 행사, 활동, 전시회 및 콘퍼런스를 보도하려는 수요가 급증한 결과임
- ☑ 2022 년 한 해 동안 총 5,650 건의 행사 라이선스가 발급되었으며, 이는 2021 년 대비 367% 증가한 수치임

☑ [UAE] MBC 그룹, 최초의 아랍어 뮤지컬 영화 〈수카르(Sukkar)〉 발표 9)

KOCCA

● 헤바 마샤리 하마다(Heba Mashari Hamada)가 테이머 마흐디(Tamer Mahdy)가 감독한 뮤지컬의 원곡을 작곡했음

- ☑ 중동 MBC 그룹은 최초의 아랍어 뮤지컬 제작물인 〈수카르(Sukkar)〉를 개봉한다고 발표했다. 하마다 마샤리가 만든 MENA 최초의 수카르는 고아원에 살고 있는 수카르와 친구들의 여정을 따라가며, 그들의 삶을 더욱 의미 있고 다채로운 삶으로 변화시키려는 희망을 보여주며 비열한 고아원의 원장인 라티바(Ratiba)가 아이들의 삶을 더욱 힘들게 만든다는 내용을 담음

8) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/saudi-arabia-to-launch-new-channel-on-93rd-national-day>

9) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/mbc-group-announces-first-ever-arabic-language-musical-production-sukkar>

- ✔ 오리지널 노래를 선보이는 〈수카르〉는 미국 작가 진 웹스터(Jean Webster)가 저술한 유명한 서간체 소설인 〈키다리 아저씨〉에서 영감을 얻었음
- ✔ 〈수카르〉는 GCC 와 중동 전역에서 인기 있는 신흥 예술가들의 앙상블과 함께 할라 투르크(Hala Turk)가 주연으로 출연함
- ✔ MENA 지역 전역에서 2023 년 10 월 12 일 개봉 예정인 〈수카르〉는 엠파이어 엔터테인먼트(Empire Entertainment)를 통해 배포됨
- ✔ 영화 제작을 주도한 사람은 MBC 그룹 제작 그룹 이사인 사마르 아크루크(Samar Akrouk)와 MBC 총괄 프로듀서 라라 가잘 나시프(Lara Ghazal Nassif), MBC 프로듀서 알라 아와다(Alaa Awada)임
- ✔ 아로마 프로덕션(Aroma Productions)의 총괄 프로듀서 테이머 모르타다(Tamer Mortada)와 프로듀서 모스타파 알 아와디(Mostafa Al Awadi)는 MBC 스튜디오의 감독 하에 영화 제작을 관리했음
- ✔ 뮤지컬의 원곡은 헤바 마샤리 하마다(Heba Mashari Hamada)가 작곡했으며, 에합 압델 와히드(Ehab Abdel Wahed)가 사운드트랙을 작곡하고, 아흐메드 타렉 예히야(Ahmed Tareq Yehya) 편곡, 조이 뮤직 프로덕션(Joy Music Production)이 제작을 감독했고 유명한 이집트 가수 아흐메드 사드(Ahmed Saad)가 목소리로 출연했음
- ✔ 영화에 등장하는 모든 촬영 장소에는 고아원, 프루토 궁전, 도시 풍경, 쓰레기 수거통 등을 대표하는 세트 를 포함하여 프로젝트를 위해 새롭게 제작되었음



[그림 4] 수카르 (출처: MBC)

✔ [UAE] 스타즈플레이(StarzPlay), 2023 년 사우디아라비아 시청률 동향 발표 ¹⁰⁾ KOCCA

- 연구에 따르면 축구, 스타즈플레이 오리지널 및 터키 최고의 타이틀은 사우디아라비아에서 가장 많이 시청되는 프로그램 중 하나임
- ✔ SVOD 플랫폼 스타즈플레이는 2023 년 사우디아라비아의 시청률 동향에 초점을 맞춘 종합적인 연구를 발표했음. 연구에 따르면 StarzPlay 엔터테인먼트 시청자의 거의 45%가 사우디아라비아 출신이며 사우디 시청자는 플랫폼 스포츠 시청자의 30%를 차지함

10) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/starzplay-reveals-viewership-trends-in-saudi-arabia-in-2023>

- ✔ 축구는 사우디 스포츠 시청자의 60%를 차지하며 사우디 시청자가 가장 좋아하는 스포츠로 떠올랐음
- ✔ 크리켓은 축구에 이어 사우디아라비아 스타즈플레이 스포츠 가입자의 40%가 시청하며 UFC와 럭비도 사우디아라비아에서 가장 많이 시청하는 스포츠 중 하나임
- ✔ 엔터테인먼트 장르 측면에서 스타즈플레이 오리지널, 코미디, 아랍어 및 터키어 드라마는 사우디아라비아에서 수요가 높음
- ✔ 사우디아라비아는 스타즈플레이의 시청자 점유율의 50%를 차지함. 서구 및 아랍어 콘텐츠 모두 사우디아라비아에서 인기를 얻었으며, 〈Million Dollar Listing UAE〉와 〈PowerBook IV Force〉 및 〈PowerBook II Ghost〉, 〈Harley〉, 〈Big Lie〉, 〈Kaboos〉 및 〈The Chamber〉를 포함한 〈PowerBook〉 시리즈가 사우디 구독자들 사이에서 큰 인기를 얻었음
- ✔ Watch IT 콘텐츠와 아랍어 원본 타이틀을 콘텐츠 라이브러리에 추가한 이후 스타즈플레이는 2023년 2월부터 아랍어 콘텐츠를 시청하는 사우디 시청자 수가 증가했음
- ✔ 사우디 시청자들은 새로운 할리우드 영화, 특히 스릴러와 영화에 대한 선호를 가지고 있고 액션 장르. 〈Infinite〉, 〈Memory〉, 〈Last Seen Alive〉, 〈Corrective Measures〉, 〈Thirteen Minutes〉, 〈Hidden Strike〉 및 〈Blackout〉과 같은 타이틀이 사우디 시청자들 사이에서 상당한 인기를 얻었음
- ✔ 연구에 따르면 대부분의 사우디 소비자는 TV 스트리밍이나 휴대폰을 통해 스타즈플레이에서 자신이 좋아하는 프로그램과 스포츠를 시청하는 것을 선호하며 안드로이드 휴대폰에 비해 iOS 기기를 사용하는 시청자가 3배 더 많은 것으로 나타났음

✔ [태국] 방콕시장, 방콕 영화촬영코디네이션센터 설립 지침 발표 11)

KOCCA

- 지난 18일 찻찻 씨티판(ชาติ สิริวิทยพันธุ์) 방콕시장은 “방콕에 영화촬영코디네이션센터(BANGKOK FILM-MAKING COORDINATION CENTER, BFMCC) 설립된다. 내외국인 모두에게 원스톱 서비스(One Stop Service)를 제공할 것이며, 방콕 문화관광국장이 센터장을 맡는다. 솜뎃프라빈까오대교 주변에 있는 관광청 건물(관광안내소)을 사용할 계획”이라고 설명함
- ✔ 찻찻 시장은 “정부 정책에 따라 소프트파워 지원을 위해 설립하게 됐다. 영화를 통해 태국과 방콕을 홍보해 더 많은 외국인 관광객을 유치할 수 있을 것이다. 외국인의 경우 영화 촬영을 위해 관광국에 먼저 허가를 받고 센터에 연락해 대중들의 편의와 교통에 방해가 되지 않는 범위에서 방콕 내 전체 기관을 포함해 방콕 내 촬영장소를 조정하면 된다. 오는 10월 3일 ‘방콕 노천영화제’ 개막식에서 경찰청과 함께 국가 고속도로 사용에 관한 공식 기자회견이 있을 것”이라고 밝힘
- ✔ 방콕 공원 지역 내에서 미디어 촬영할 경우, 최소 촬영 7일 전에 신청해야 하며, 허가를 받은 후 딘뎃(ดินแดง)에 위치한 방콕시청 환경사무소에 비용을 지급해야 한다는 허가 지침을 준수해야함

11) 출처 : <https://siamrath.co.th/n/478199>

✓ [태국] 소프트파워 추진 위해 시나리오작가 육성 프로젝트 실시 ¹²⁾

KOCCA

- 새 정부는 소프트파워 정책을 아직 구체화하지 않음. 태국 영화산업이 발전하기를 바라는 기관이나 종사자들이 지금 정부의 동정을 보면서 무엇을 이야기하고 싶어 하는지 들어봄
 - ✓ 영화의 핵심은 시나리오임. 엄청난 이익을 거둔 할리우드 영화나 한국 영화의 성공 사례를 통해 소프트파워에 영향을 주는 건 잘 짜인 시나리오라고 할 수 있음
 - ✓ 태국 영화계를 돌아보면 종종 시나리오 탄탄하지 못해 영화가 성공으로 이어지지 않는다는 지적이 있었음. 이에 영화학자들이 시나리오작가 인력 개발 프로젝트를 실시하고, 전국의 시나리오 작가 30 명을 선발해 이달 초에 7 일간의 워크숍을 진행함
 - ✓ 태국 고등교육과학연구혁신부 산하 인력·기관 개발연구혁신 프로그램관리기구(PMU-B)의 지원을 받아 역만장자 감독 브랏야 빈깨우(ปราชญา ปิ่นแก้ว)와 2 명의 이산영화 감독 그리고 니옴 왕퐁캄(วงศ์พงษ์คำ) 부교수와 브리차 싸컨(ปรีชา สาคร) 조교수가 함께 기획함
 - ✓ 태국 소프트파워 문제를 해결하기 위해 시나리오 작가를 육성하는 것이 PMU-C 의 일이며, 좋은 해결책을 내기 위해 전문가-학계-관련 기관 종사자들이 함께 연구자료를 지원해야 하기 때문임 제대로 된 길을 찾았다고 봄. 이 프로젝트를 통해 30 편의 영화 중 3 개의 시나리오를 선정할 계획임
 - ✓ 연구비 지원기관인 PMU-C(Program Management Unit for Competitiveness) 브리북 핏쑤완(ปรีบท พิศสุวรรณ) 부원장은 “태국이 좋은 영화를 세계 시장에 내놓을 기회가 있다고 본다. 하지만 능력이 있는 작가들이 부족해서 경험이 풍부하고 숙련된 시나리오작가들이 필요하다”라고 언급함
 - ✓ 이는 태국 소프트파워를 연결하고 세계 시장에 수출하는 가치를 높이는 새로운 유형의 시나리오작가를 육성하는 첫 단계라고 볼 수 있고, 영화 수익뿐만 아니라 관광에도 도움이 됨. 새 정부는 이에 답을 해야 할 것임

12) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/health/education/1088542>

게임·융복합



✓ [심천] 미호요 <붕괴: 스타레일(崩坏：星穹铁道)> PS5 예고편 공개 13)

KOCCA

- 소니는 9 월 15 일 '스테이트 오브 플레이(State of Play)' 행사에서 <붕괴: 스타레일> PS5 버전이 10 월 11 일 출시될 것이라는 소식을 알림
 - ✓ 이번 행사에서 공개된 <붕괴: 스타레일> 예고편 엔딩크레딧에 '이 게임은 일정 기간 동안 PS5 에서만 독점 제공될 것'이라는 문구가 표기된 것으로 보아 지난 4 월 PC 와 모바일에서 선보인 <붕괴: 스타레일>이 향후 PS5 외 다른 콘솔 플랫폼에서도 출시될 가능성이 있다는 것을 암시함
 - ✓ 미호요 <원신>은 기능 관련 이슈로 인해 PC, PS5, 모바일에서만 발매됐고, 닌텐도 스위치 버전은 결국 미출시된 바 있음. <붕괴: 스타레일>은 향후 MS 의 Xbox 플랫폼에 출시될 가능성이 크며, 닌텐도의 차세대 스위치 버전에서 출시될 가능성도 배제할 수 없음

✓ [심천] Sensor Tower, 8 월 글로벌 인기 모바일 게임 수입 TOP 10 발표 14)

KOCCA

- Sensor Tower 에 따르면 2023 년 8 월 텐센트 <왕자영요>와 <PUBG Mobile>, 미호요 <붕괴: 스타레일>가 글로벌 App Store 와 Google Play 에서의 글로벌 인기 모바일 게임 수입 순위에서 차례로 1 부터 3 위까지 차지함
 - ✓ 글로벌 App Store 와 Google Play 에서 2 억 3,800 만 달러의 수입을 올려 글로벌 모바일 게임 베스트셀러 순위 1 위를 차지한 텐센트 <왕자영요>는 8 월 초 <샤르왕상(夏日妄想)> 시리즈 이벤트와 새로운 스킨 1 종을 출시해 게임 플레이어에게 지속적인 관심을 받았으며, 8 월 18 일에는 중국 발렌타인데이 한정 스킨과 8 월 22 일 헬로키티 테마 스킨 출시 등을 통해 8 월 내내 게임에 대한 인기를 이어 나감
 - ✓ 텐센트의 <PUBG Mobile>의 수입¹⁵⁾은 1 억 4,000 만 달러로 2 위에 올랐으며, 수입의 50%는 중국 iOS 시장에서 발생했으며, 미국과 인도 시장이 전체 수입에서 차지하는 비중은 10.4%, 7.1%로 나타남
 - ✓ 미호요의 <붕괴: 스타레일>이 3 위에 오른 가운데, 수입의 41.1%가 중국 iOS 시장에서 발생했으며, 일본과 미국시장이 전체 수입에서 차지하는 비중은 25.1%, 11.9%임
 - ✓ 한편, 넥슨이 개발하고 텐센트가 배급한 MMORPG 모바일 게임 <메이플스토리 M>이 8 월 중순 중국내 출시 당일 중국 아이폰 모바일 게임 베스트셀러와 다운로드 순위에서 각각 5 위와 1 위에 오름

13) 출처 : <https://www.ithome.com/0/719/854.htm>

14) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2023/09/528029>

15) <화평정영(和平精英)> 수입과 합산한 금액임

2023年8月全球热门移动游戏收入TOP10



Sensor Tower 全球领先的手游及应用情报平台

www.sensortower.cn

[그림 5] 2023년 8월 글로벌 인기 모바일 게임 수입 순위 TOP10(글로벌 APP Store + Google Play)

☑ [심천] 2023 년 상반기 중국 VR 기기 출하량 전년 동기대비 53.32% 감소 16) KOCCA

- 중국 VR 시장은 내년에 팬케이크 광학기술과 OLED 마이크로 디스플레이가 적용된 소비자용 신제품이 출시되기 전까지 신제품 공백기가 지속될 것이고, 중국 시장에서 VR 기기 출하량은 빠르게 증가하기 어려울 것으로 보임
 - ☑ 2023 년 상반기 중국 VR 기기 출하량은 26 만대로 전년 동기대비 53.32% 감소함
 - ☑ 일체형 기기 출하량은 선두 제조업체의 원가 절감 및 효율성 증대 전략 조정과 일부 제조업체의 자금난으로 인해 전년 동기대비 60.3% 감소한 20 만대로 전체 시장의 76.9%를 차지함
 - ☑ 분리형 기기 출하량은 6 만대로 전체 시장의 23.1%를 차지했으며, 1 분기에 Sony 플레이스테이션 VR2 출시 이후 출하량이 증가한 것으로 나타남

☑ [UAE] UAE, 국가 복권 및 상업용 게임 규제기관 설립 17) KOCCA

- UAE 는 상업용 게임과 국가 복권을 관리하기 위한 새로운 연방 권한을 발표했다
 - ☑ 국영 WAM 통신사는 일반 상업 게임 규제 기관(General Commercial Gaming Regulatory Authority) 설립을 발표를 했지만 그 구조나 운영에 대한 자세한 내용은 제공하지 않았음
 - ☑ 미국 주의 리버보트 카지노를 감독하는 미주리 게임위원회의 전무이사로 재직했던 Kevin Mullally 를 CEO 로 임명했고 카지노도 운영하는 MGM 리조트 인터내셔널(MGM Resorts International)의 전 회장 겸 CEO 인 Jim Murren 를 이사회 의장으로 지명함
 - ☑ WAM 은 “모든 참가사가 엄격한 지침을 준수하고 가장 높은 기준을 준수하도록 보장하여 사회적으로 책임 있고 잘 규제된 게임 환경을 만들 것”이라고 언급하며 “규제 활동을 조정하고, 전국적으로 라이선스를

16) 출처 : <https://www.163.com/dy/article/IETJIANG0514810F.html>

17) 출처 : <https://abcnews.go.com/Business/wireStory/uae-creates-federal-authority-commercial-gaming-casino-giants-102901573>

관리하며, 책임감 있게 상업용 게임의 경제적 잠재력을 실현하는 것을 촉진할 것”이라고 덧붙임

- ✔ 카지노는 UAE 에서 돈을 모으고 관광 산업을 활성화하는 방법으로 생각된다는 소문이 두바이를 중심으로 오랫동안 돌았고 최근 몇 년 동안 카지노에 대한 소문이 계속해서 커지고 있었음
- ✔ 영국의 유명한 선박인 퀸 엘리자베스 2 호(Queen Elizabeth 2)는 1 억 달러가 넘는 수리비용을 들여 2018 년 두바이에 호텔로 문을 열었으며 아직 비활성화된 슬롯머신이 탑재되어 있고 Caesars 도 2018 년에 문을 열었음. 카지노 회사 MGM, Bellagio 및 Aria 를 위한 프로젝트와 관련된 건설 작업이 진행 중임
- ✔ 2022 년 UAE 최북단 토후국 라스 알카이마(Ras al-Khaimah)는 라스베이거스에 본사를 둔 카지노 거대 기업인 윈 리조트(Wynn Resorts)와 수십억 달러 규모의 계약을 발표했음. 윈 리조트 CEO 크레이그 빌링스(Craig Billings)는 라스 알 카이마 리조트의 비용을 39 억 달러로 예상하고 2027 년에 개장할 것이라고 말함. 윈은 게임 수익에 대한 세금이 최대 12%에 달할 것으로 추정함
- ✔ 블룸버그(Bloomberg)는 UAE 가 연간 66 억 달러의 게임 수익을 창출하여 잠재적으로 싱가포르를 능가할 것으로 추정함
- ✔ 연방 기관의 창설은 UAE 국가의 수도인 아부다비가 국내 카지노의 잠재적 운영을 감독하게 될 것임을 암시했음. 7 개 왕국으로 구성된 이 연합은 특히 사회적 문제에 대해 7 개 토후국의 지역 통치자에게 절대적인 권력을 부여함

✔ [러시아] 러시아 게임업계와 한국콘텐츠진흥원의 파트너십 18)

KOCCA

● 러시아 게임업계가 한국으로 방향을 전환했음

- ✔ 제재 및 기타 제한에도 불구하고 일부 산업은 러시아 연방 기업이 공식적으로 ‘비우호적’인 시장에서 전략적 입지를 유지하고 심지어 발전시키기도 함. 한국 게임은 이미 러시아에 널리 서비스 되고 있으며, 러시아 게임도 한국에 서비스 하고 있음. 앞으로 양 당사자는 공동 교육 프로그램을 시작하고 산업 발전의 경험을 교환하기 위해 관계자들과 네트워크를 구축하기 희망하고 있음
- ✔ KOCCA 러시아 김시우 마케터는 러시아 게임 스튜디오와의 협력을 고려하고 있다고 전함. 비자 없이 한국 기업과 대학에서 60 일 동안 공부할 수 있는 인턴십 프로그램 출시와 게임 공급 지원 등을 논의하고 있으며, 김시우 마케터는 Kommersant 에 “러시아 기업인 레스타 게임즈와 이노바는 이미 많은 한국 게임 퍼블리싱에 관한 계약을 체결했으며, 11 월 부산 ‘지스타’에서 새로운 계약을 체결할 수 있다”라고 설명했음
- ✔ 또한, 마케터는 러시아 게임을 한국에 현지화하기로 합의했다고 언급함. 러시아 게임사 1C 의 온라인 슈팅 게임 <Caliber> 한국 서비스를 위해 ‘한국의 주요 퍼블리셔’와 협상 중이라고 전함
- ✔ 러시아 게임 관계자는 “<Lineage 2>, <Archeage>, <Aion>, <Black Desert> 온라인 프로젝트는 수년 동안 러시아 연방에서 진행되어 왔다”라며 “우크라이나에서 적대 행위가 발생한 후 한국인 중 누구도 시장을 떠나지 않았다. 이는 그들과 함께 새로운 프로젝트를 시작할 수 있다는 것을 의미한다”라고 밝혔음
- ✔ 또 다른 관계자는 “한국의 게임 시장은 이제 가장 큰 시장 중 하나로 간주되며 파트너십에 관심이 있습니다

18) 출처 : <https://kommersant-ru.turbopages.org/kommersant.ru/s/doc/6225289>

다." 라고 말했으며 "러시아 개발자와 유통업체가 한국 관련 공무원 및 협회의 경험을 연구하는 데 관심이 있다"라고 덧붙였음. 또한 "한국은 게임 시장을 규제하고 지원하는 탁월한 시스템을 갖추고 있다. 우리는 그들에게서 많은 것을 배울 수 있다"라고 전함

애니·캐릭터



✓ [일본] 세계 최대급 이벤트 'AnimeJapan 2024' 내년 3월 23, 24일 개최 결정 19) KOCCA

- 세계 최대급 애니메이션 이벤트 'AnimeJapan 2024'가 2024년 3월 23일, 24일 도쿄 빅사이트에서 개최될 예정임
 - ✓ 작년 이벤트보다 회장 규모를 넓히고 약 4년 만에 패밀리용 시책, 크리에이터 중심 시책이 부활한다고 함
 - ✓ 이벤트 실행위원회는 “'AnimeJapan'이 10주년이었던 작년 이벤트에서 10만 명을 넘는 관람객이 방문해 준 결과, 코로나 19로부터 완전 부활과 동시에 하나의 집대성을 맞이했다”라며 “앞으로 새로운 10년을 더욱 진화한 세계 최대급 애니메이션 축제로서 전해드릴 수 있도록 'AnimeJapan 2024'에서는 지금까지 쌓아온 매력에 새로운 즐거움과 창조를 더 해 출발하고자 한다”라고 코멘트를 발표함
 - ✓ AnimeJapan은 도쿄도 청소년 건강 육성 조례개정을 둘러싸고 분열됐던 '도쿄국제애니메이션페어(TAF)'와 '애니메이션 콘텐츠 엑스포(ACE)'가 재집결하여 2014년부터 개최하고 있음
 - ✓ 올해 3월에 개최되었던 'AnimeJapan 2023'은 이틀간 약 10만 명이 방문하였음



[그림 6] 'AnimeJapan 2024' 개최 알림 화면

✓ [베트남] '2023 한-베 캐릭터 라이선싱 페스티벌' 빈증성에서 첫 개최 20) KOCCA

- 지난 9월 14일부터 16일까지 빈증성 빈증무역센터전시장(WTC EXPO)에서는 '2023 빈증 한-베 캐릭터 라이선싱 페스티벌'이 최초로 또한 성공적으로 개최됨
 - ✓ 이는 빈증신도시국제무역센터, Becamex IDC, 한국콘텐츠진흥원 베트남센터가 협력하여 개최하는 창의적인 행사로 한국캐릭터 진출 특화거점을 만들어 향후 안정적 진출 및 동남아 인접국까지 끌어들이는 아시아 대표 캐릭터 마켓으로 성장하고자 하는 첫 발걸음이라는 점에서 의의가 큼
 - ✓ '2023 빈증 한-베 캐릭터 라이선싱 페스티벌'은 '2023 Learn and play' 축제, 마스크드 공연, K 팝 경연대회, 한국 콘텐츠 퀴즈 쇼, 한복 체험 등 다양한 활동이 펼쳐지며 많은 관람객을 유치했고, 큰 호응과 성원을 받음

19) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/ede748c430f99333ae39ad16d4ecd3bbff26f7a0>

20) 출처 : <https://nhandan.vn/tuan-le-van-hoa-va-nhan-vat-bieu-tuong-quoc-te-viet-nam-2023-tai-binh-duong-post772305.html>



[그림 7] '2023 빈증 한-베 캐릭터 라이선싱 페스티벌' 개막식

✔ [UAE] 프론트 로우 필름드 엔터테인먼트, <그대는 어떻게 살 것인가> MENA 배급 계약 체결²¹⁾ KOCCA

● UAE는 상업용 게임과 국가 복권을 관리하기 위한 새로운 연방 권한을 발표했다

- ✔ MENA 지역 배급사 프론트 로우 필름드 엔터테인먼트는 스튜디오 지브리(Studio Ghibli) 영화 <The Boy and The Heron>의 배급 계약을 Goodfellas와 체결했음
- ✔ 일본 애니메이터이자 영화 제작자인 미야자키 하야오가 감독한 이 영화는 토론토 국제 영화제에서 세계 초연되었으며 2023년 12월 14일 MENA 지역 전역에서 개봉될 예정임
- ✔ Goodfellas 팀과 스튜디오 지브리와 함께한 프론트 로우의 역사는 20년이 넘었으며 MENA 지역에서 모든 스튜디오 지브리 애니메이션을 배급했음
- ✔ 배급 라이브러리에는 <센과 치히로의 행방불명>, <하울의 움직이는 성>, <포노>와 같은 고전 작품이 포함되어 있으며 특히 <어떻게 살 것인가> 개봉은 2018년 영화관 재개장 이후 사우디아라비아에서 처음으로 상영되는 미야자키 하야오 영화임
- ✔ 프론트 로우는 연극 및 홈 비디오 형식 모두에 지브리 스튜디오의 라이브러리를 도입하고 MENA 박스오피스를 장악한 <드래곤볼(Dragonball)>과 <원피스: 레드(One Piece: Red)>를 포함하는 매우 성공적인 영화 및 TV 시리즈를 도입하여 MENA 전역의 애니메이션 분야를 개척한 것으로 알려짐
- ✔ 작년 미야자키 하야오가 감독한 <어떻게 살 것인가>는 지난 7월 일본에서 처음 개봉하여 5,300만 달러의 수익을 올렸음. 애니메이션은 일본에서 예고편이나 마케팅 프로모션 없이 개봉되었음
- ✔ <어떻게 살 것인가>는 소년과 왜가리의 우정에 경의를 표하는 동시에 삶, 죽음, 창조라는 주제를 탐구하는 반자전적 판타지임. 애니메이션은 어머니를 그리워하며 산자와 죽은자의 경계가 모호해지는 세계로 특별한 모험을 떠나는 마히토라는 어린 소년의 여정을 따라감

21) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/front-row-filmed-entertainment-secures-mena-distribution-deal-for-the-boy-and-the-heron>

만화·웹툰



☑ [유럽] 프랑스, 웹툰 플랫폼의 코인 결제 방식 관련 견해 표명 22)

KOCCA

- 작년 4 월 카카오 픽코마와 네이버 웹툰의 '코인'으로 결제되는 플랫폼 운영 방식이 프랑스 도서정가제를 위반했다는 논란을 빚은 이후, 9 월 14 일 프랑스 정부가 이와 관련한 견해를 밝힘
 - ☑ 양 기업은 첫 에피소드 1 회만 무료로 제공하고 이후에는 일종의 가상 화폐인 '코인'을 이용해 다음 에피소드를 읽는 '프리미엄(Freemium)' 방식을 채택함. 사용자는 일정 금액 지불 및 웹툰과 관련된 SNS 게시물 게재 등의 방식으로 코인을 얻을 수 있으며, 충전 금액에 따라 할인을 적용받거나 일정 기간 무료로 받기도 함
 - ☑ 당국 도서 가격 중재 담당자 장 필립 모송(Jean-Philippe Mochon)은 “플랫폼이 작품 감상에 필요한 코인 개수를 결정하는 기준을 투명하게 공개할 필요가 있다”라고 말함. 코인이 무료로 지급되는 경우 출판사는 도서 가격 책정 권한을 상실하며, 독자는 매회 지불하는 금액을 정확히 알 수 없기 때문임. 위 담당자는 코인 결제 방식이 경쟁 업체를 배제하려는 기업의 가격 공세로 이어질 위험을 일으키므로 강력한 규제가 필요하다고 주장함
 - ☑ 끝으로, 특정 플랫폼이 작품에 대한 독점권을 행사하는 것 또한 금지되어야 한다면, 프랑스에서 설립된 모든 출판사는 모든 플랫폼에서 연재하는 디지털 도서를 단행본으로 판매해야 한다고 덧붙임

22) 출처 : 프랑스 경제 전문 언론, Les Echos

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/médias/manga-webtoon-le-mediateur-du-livre-ne-ferme-pas-la-porte-aux-jetons-numeriques-1978109>

음악



☑ [유럽] 스페인에 퍼지는 한류의 영향력 23)

KOCCA

- 스페인 언론은 한류의 영향력이 커짐에 따라 당국에서도 한국 문화와 관련된 기업과 사업 매출이 증가했다고 보도함. 박상훈 주스페인 대사는 본 언론과의 인터뷰에서 “정부 지원, 보편적이면서도 창의적인 한국 콘텐츠, 소셜 네트워크를 통한 한국 문화 소비가 한류의 확산을 견인한다”라고 말함
 - ☑ 위 언론은 조사에 따르면 K 팝이 연간 93 억 2,000 만 유로 이상의 매출을 기록하며, 2031년에는 186 억 4,000 만 유로를 넘어설 것으로 전망된다고 전함. 이를 뒷받침하는 사례로는 50% 증가한 하이브 2분기 총영업이익을 꼽으며, 이는 1분기 실적과 비교했을 때 최대 7,500 만 유로 증가한 수치라고 덧붙임
 - ☑ 이어, K 팝 아이돌의 저력은 스페인에서도 눈에 띄기 시작했다고 언급함. 2022 년 바르셀로나 팔라우 산 조르디(Palau Sant Jordi)에서 개최된 블랙핑크 콘서트에서는 티켓 18,000 장이 매진되었으며, 7 월 마드리드에서 개최된 세계 최대 규모의 K 팝 페스티벌 케이팝 룩스(KPop LUX)에는 관객 33,000 명이 참석하여 한류의 인기를 입증한 바 있음

☑ [태국] 태국 배우 용썬, 한국 보이그룹 ‘파우’ 데뷔로 꿈을 이루다 24)

KOCCA

- 태국 배우 용썬 웡파닛따(ยงศิณี วงศ์พนิตนันท์)이 지난 7 월 초 비아이(BI)의 새 레이블 그리드엔터테인먼트 소속 아티스트로 데뷔한 사진을 올려 팬들을 열광시킴. 용썬은 보이그룹 파우(POW)의 멤버로, 요치라는 예명을 쓰며 현빈, 정빈, 동연, 홍과 함께 함
 - ☑ 지난 12 일 태국시간 밤 11 시에 소속사 측은 파우의 뮤직비디오 페이보릿(Favorite) 뮤직비디오를 선 공개하고 다음 날 프리데뷔를 언론에 발표함. 뮤직비디오는 팬들의 큰 호응을 얻음
 - ☑ 어려서부터 드라마에 출연하며 태국 연예계에서 명성을 쌓아 온 요치는 2013 년 드라마 <팅느어까오(ทองเนื้อเก้า)>에서 주인공의 아역을 맡아 그해 각종 연예계 시상식에서 상을 휩쓸었고, 많은 광고에 출연한 바 있음
 - ☑ 과거 그는 빅히트의 트레이니 A 의 멤버로 데뷔를 준비하고 있었는데 팀이 해체돼 태국으로 돌아와 한동안 요치엔터테인먼트라는 회사를 차리고 <세븐(Seven)>이라는 노래를 발표하며 솔로 가수로 활동하기도 함
 - ☑ 그가 K 팝 아티스트의 길로 돌아오게 된 것은 소속사 대표 BI 의 2023 ASIA TOUR [L.O.L THE HIDDEN STAGE] IN BANGKOK 콘서트에 특별 게스트로 초대돼 무대에 서기 시작하면서부터임
 - ☑ 요치는 “한 때 희망이 없어 K 팝 아티스트로 가는 길을 쉬고 싶었던 때도 있었으나 그리드엔터테인먼트의 설득에 마음이 바뀌었다. 멤버들과도 합이 잘 맞는다. 최선을 다하겠다”라고 소감을 밝힘

23) 출처 : 스페인 뉴스 통신사, EFE

<https://efe.com/economia/2023-09-19/industria-coreana-k-pop>

24) 출처 : <https://www.pptvhd36.com/news/ข่าวบันเทิง/205610>

패션



✓ [태국] 역대 수입 올리는 태국 패션 브랜드 3 개 25)

KOCCA

- 소셜미디어의 성장으로 태국 패션 브랜드가 다양한 모습으로 재탄생하는 동시에 경쟁자도 증가하게 됨. 카니발(Carnival)-젠틀우먼(Gentle Woman)-보이(boy) 3 개의 태국 브랜드가 단단한 팬층을 확보하며 뛰어난 실적을 올림
 - ✓ ‘카니발’은 유명 브랜드 및 캐릭터와 함께 콜라베이션 전략을 펼치면서 희소성 있는 제품을 높은 가격에 재판매하는 리셀(Resell)을 도입함. 일본 애니메이션 캐릭터 나루토-외식 브랜드로 유명한 KFC-태국 브랜드 바비큐플라자와 함께 한 제품이 완판된 바 있음
 - ✓ 또한 운동화 외에 다른 브랜드 제품을 추가해 클래식 및 한정판 제품 등 멀티 브랜드 매장을 구성해 의류-가방-신발 세척제부터 선반까지 관련 제품으로 확대하고 브랜드 이름도 ‘카니발’로 교체함. 2022 년 매출은 3 억 7,100 만 바트(약 137 억 원) 순수익 833 만 바트(약 3 억 8 백만 원)을 올림
 - ✓ 설립된 지 5 년밖에 안 된 ‘젠틀우먼’은 브랜딩과 영업실적 면에서 모두 성장함. 태국은 외국처럼 가을과 겨울이 확실히 나뉘어 있지 않고 일년 내내 덥다는 점과 마음에 드는 상품이 있어도 크기가 맞지 않는 등 외국 브랜드와 태국인의 선호도 사이의 빈틈이 있다는 것을 확인하고 기회를 포착함
 - ✓ 다른 브랜드 제품은 계절에 따라 3 개월에 1 번 새로운 컬렉션을 출시하는 반면 ‘젠틀우먼’은 매주 새로운 컬렉션 출시에 중점을 둬. 각 컬렉션을 1 인이 담당하는 시스템을 도입함. 각 단계가 완료되면 다른 컬렉션으로 전환되는 훈련이 돼 있음. 2022 년 매출 5 억 9,400 만 바트(약 220 억 원) 순이익 1 억 8,300 만 바트(약 68 억 원)을 기록함
 - ✓ ‘보이’는 처음 태국에 제품을 출시할 생각을 하지 않음. 그 당시 태국에는 럭셔리브랜드가 없었고 대부분이 글로벌 명품에 사용을 선호했기 때문임. 게이슨 빌리지(Gayson Village)에 멀티 브랜드 시범매장을 오픈함. 제품은 연이어 매진됐으며 고객은 새로운 컬렉션을 요청함. 브랜드 대표는 코펜하겐의 커피숍에서 쇼핑백을 보자마자 영감이 떠올라 가방으로 제작해 유명한 컬렉션이 됐고, 2022 년 기준 6 억 5,360 만 바트(약 240 억 원) 매출과 7,800 만 바트(약 29 억 원) 수익을 올림

25) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1088246>

통합(정책·기타)



✓ [미국] 스타트업 크리에이터 플랫폼 Lockerverse, CAA 와 제휴 26)

KOCCA

- 스포츠 크리에이터 팬덤 플랫폼 Lockerverse 가 미국 최대 규모 엔터테인먼트 에이전시 CAA 와 제휴함
 - ✓ Lockerverse(라커버스)는 대학 및 프로 스포츠 선수, 크리에이터, 아티스트가 자신들의 팬덤 대상으로 굿즈, 상품판매를 통해 수익화하는 플랫폼임. 이 스타트업 기업과 미국 최대 규모의 엔터테인먼트 에이전시인 CAA 와 제휴했음
 - ✓ 이 회사는 작년에 설립하여, 지난 7 월 디즈니의 스타트업 액셀러레이터(스타트업에 초기 자금과 멘토링 등을 제공) 프로그램의 일부로서 NFT 및 메타버스 공간을 주로 다루는 서비스로 런칭되었음. 스포츠 선수들이 팬 베이스를 비즈니스로서 활용하는 방법을 제공하고 디지털 콜렉터블 및 상품을 판매함으로써 이를 독점적으로 제공할 수 있도록 함. 농구 스타 르브론 제임스의 부인이 공동창립자로 참여하기도 함
 - ✓ 또한 ESPN 이 이 플랫폼의 큰 후원자가 되었음. 스포츠 팬들에게 더 나은 서비스를 제공하기 위해 고민하고 있는 ESPN 에게, 소비자들에게 매력적인 서비스를 제공하는 Lockerverse 가 흥미롭게 다가왔다고 함
 - ✓ 이미 많은 스포츠 스타들이 Lockerverse 와 제휴했으며, Lockerverse 는 스포츠 팬들이 NFT 및 다양한 콘텐츠에 접근할 수 있고, 그들이 좋아하는 스타 선수들 혹은 엔터테이너들이 무대나 경기장에서 벗어나 무엇을 하는지 볼 수 있는 플랫폼이 될 수 있기를 희망하고 있음

✓ [북경] 온라인 저작권 침해정보 신고업무 강화 지도 의견 발표 27)

KOCCA

- 9 월 15 일, 국가인터넷정보판공실(中央网络安全和信息化委员会办公室)은 지난 8 월 말 각 지역 산하기관에 인쇄 배포한 <인터넷 권리침해정보 신고업무 강화 관련 지도 의견(关于进一步加强网络侵权信息举报工作的指导意见)>을 공식 홈페이지를 통해 공개함
 - ✓ 해당 의견은 온·오프라인 신고 플랫폼 다원화, 시스템 기술 구축, 신고 접수 및 처리제도 규범 보완 등 업무 제반 환경을 강화하도록 하고 개인·기업의 합법적 보호 범위 등을 명문화함. 이 중에는 개인을 대상으로 행해지는 악플·인터넷 마녀사냥 등 악의적 인터넷 폭력 신고가 접수되는 즉시 신속 처리될 수 있도록 신고 시스템을 구축하라는 요구가 포함됨

28) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/lockerverse-caa-1235587581>

27) 인터넷정보판공실 공식 홈페이지 : http://www.cac.gov.cn/2023-09/15/c_1696347685563097.htm

☑ [인니] 한국-인니, 지적재산권 시스템 강화를 위한 양해각서 체결²⁸⁾

KOCCA

- 한국 특허청(KIPO)과 인도네시아 법무인권부(Kemenkumham) 산하 지식재산청(DJKI)은 지적재산권 시스템 강화를 위한 협력을 위해 자카르타 중심부 Mulia Building Oemar Seno Adji Hall 에서 두 당사자 간의 양해각서 2 건을 서명함
 - ☑ 인도네시아 지적재산청장 Min Usihen 은 KIPO 와 DJKI 간에 2 건의 양해각서 체결이 이루어졌음을 밝힘. 첫 번째 내용은 지적재산권 분야에 대한 포괄적 협력에 관한 것이며, 두 번째 내용은 우선심사협력 (PPH, Patent Prosecution Highway)에 관한 내용임. 우선심사협력이란 양국 특허청 간 정보를 공유 하여 신속한 특허(저작권) 심사절차를 제공하는 제도임
 - ☑ 이번 양해각서가 권리의 창출, 보호, 효과적인 활용 과정에 대한 확실한 정보를 제공할 수 있기를 기대하고 있음. Min Usihen 은 협력 내용으로 지적재산권 역량 강화, 체제, 보호, 조사, 활용 및 기타 활동을 이야기함
 - ☑ 또한, Min Usihen 은 한국 특허청과의 협력을 전략적 단계로 간주하며, 특히 한국 특허청은 세계 지적 재산권 기구(WIPO) 기준 상위 6 위로 정교한 특허 관리 시스템을 보유하고 있음을 설명함. 이에 따라 국가 지적 재산권 전략 수립 및 구현, 지적 재산권 위반 극복, 거래, 이전, 투자 및 자금 조달과 같은 지적 재산권의 상업적 사용 경험에 대한 정보 및 경험 교환 등이 이루어질 것으로 예상됨
 - ☑ 이번 협력을 통해 지적 재산권 보호의 중요성에 대한 대중의 인식을 높이는 방법 뿐 아니라 특히 특허 검사 부서 직원 역량을 높이기 위한 노력에 관한 정보 교환 또한 이루어짐. 우선심사협력 양해각서(MOU) 체결 배경은 국제적으로 제출되는 특허(저작권) 출원의 증가에 따라 강력한 국가 및 글로벌 경제 촉진, 경제 부문에 대한 투자 및 기술 혁신을 촉진하는데 있어 세계적으로 특허(저작권) 보호의 중요성이 높아지고 있으므로 양국간 협력 강화를 위함임
 - ☑ Min Usihen 은 이 인식 특허청장 영상을 통해 양국간 합의된 협약과 더불어 양국 간 IP 아카데미 발전을 위한 협력이 성공적으로 진행되기를 진심으로 희망한다고 강조하며 공개적으로 답변함

☑ [인니] 인니 정보통신부와 Nexticorn, 'HUB.ID Summit X Nexticorn 2023' 개최²⁹⁾ KOCCA

- 인도네시아 정보통신부(Kemenkominfo RI)와 Nexticorn 의 협력으로 2023 년 9 월 15~16 일 누사두아 (발리)에서 '산업 재조정: 인도네시아의 기술 투자 전진'을 주제로 하여 국제 컨퍼런스 'HUB.ID Summit X Nexticorn 2023'가 공식 개최됨
 - ☑ 130 개 인도네시아 스타트업 기업과 전 세계 130 명의 투자자가 참석한 이번 컨퍼런스에서는 기술 산업 전략 재조정, 인공지능(AI), 미래 기술에 대해 논의함

28) 출처 : <https://news.detik.com/berita/d-6921134/ri-korea-kerja-sama-perkuat-sistem-kekayaan-intelektual-ini-cakupannya>
<https://www.medcom.id/nasional/hukum/ybJm2ejN-indonesia-korsel-jalin-kerja-sama-saling-kuatkan-sistem-kekayaan-intelektual>

29) 출처 : <https://www.nexticorn.id>
<https://wartaeconomy.co.id/read514272/hubid-summit-x-nexticorn-2023-resmi-dibuka-startup-investor-navigasi-tantangan-sektor-teknologi>
<https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/6502a596b0f60/ratusan-investor-dunia-berburu-startup-indonesia-di-bali-besok>

- ❖ 이번 컨퍼런스에서는 끊임없이 변화하는 기술 환경으로 인해 발생하는 다양한 과제를 풀기 위하여 기술 산업 전략의 재조정을 다룸. 공식 서명 파트너인 Privy, Victoria State Government Australia, Google, CloudMile, TVM Capital Healthcare, Living Lab Ventures, GOTO, Everywhere.id 및 AMVESINDO 가 지원하는 패널 토론 세션 비롯하여 비즈니스 매치메이킹 세션을 통해 초기 단계부터 후기 단계까지 인도네시아 스타트업과 글로벌 투자자를 연결함
- ❖ 인도네시아 정보통신부 디지털 경제 국장 Nyoman Adhiarna 는 지난 몇 년 동안 인도네시아 스타트업 환경이 전자상거래, 핀테크, 교육기술, 의료기술 및 농업기술 분야를 시작으로 빠르게 발전해왔으며, 현재는 운송, 여행, 건강, 물류, SaaS(Software as a Service) 등의 분야로 넓어지고 있다고 함. 이번 컨퍼런스를 통해 자금 조달 접근 또한 가능하여 보다 발전된 지원이 가능하게 되며, 이는 인도네시아 디지털 스타트업에 대한 투자 잠재력이 긍정적임을 보여줌
- ❖ 또한, Nyoman Adhiarna 는 이번 컨퍼런스에서 1,500 건 이상의 비즈니스 미팅이 예정되어 있다고 밝힘. 이는 인도네시아 디지털 스타트업에 대한 투자 잠재력이 긍정적인 추세임을 보여줌. Nexticorn 의 Rudiantara 회장은 인도네시아와 동남아시아의 기술 및 투자 부문에서 혁신과 지속 가능한 성장을 장려하는 데 전념하고 있다고 설명함
- ❖ 뿐만 아니라, Rudiantara 회장은 이번 컨퍼런스는 현재 인도네시아 스타트업 및 벤처캐피탈 부문이 직면한 문제에 대한 해결책을 제시하기 위한 토론 포럼도 마련되어 있으며, 네트워킹 행사는 최근 ASEAN 경제 공동체 협의회 회의에서 디지털 경제 프레임워크 협정(DEFA) 협상 개시로 인해 발생한 모멘텀을 고려할 때, 동남아시아 기술 환경을 빠르게 발전하도록 하는 매우 중요한 역할을 강조함
- ❖ HUB.ID Summit x Nexticorn 2023 은 글로벌 투자자에게 초기 단계와 성장 단계에 있는 인도네시아 스타트업의 프로필과 정보를 제공함으로써 인도네시아 스타트업에 대한 투자 지원을 가속화 할 것으로 예상
- ❖ 2018 년부터 진행된 이 컨퍼런스는 인도네시아 스타트업 기업 생태계의 발전과 기회에 대한 최신 정보를 제공하고 업계 참가자들이 디지털 시대에 적응하고 혁신할 수 있도록 격려하는 것을 목표로 하고 있음

❖ [베트남] 캐릭터 디지털화 기술, 베트남 영화가 세계로 뿔어나갈 기회 30)

KOCCA

- 그동안 베트남 내 영화 산업의 기술은 크게 발전하여 영화 애호가에게 인상적인 작품을 선보였음. 특히, 캐릭터 디지털화(Digitalize Character) 기술은 위험한 폭발 장면에서 배우를 재구성하거나 영화계의 3D 적용에도 응용됨. 이 기술은 영화를 제작하는 데에 유연성을 높이고 비용을 줄임
- ❖ 캐릭터 디지털화 기술은 향후 영화 제작사와 감독의 새로운 방향을 열어줄 것으로 기대됨. 이는 가상 캐릭터 기술과 가상 현장이 영화 성공의 70~80% 차지할 때 액션, 공상 과학, 사극, 판타지 등 영화에 나오는 어려운 장면을 해결하기 위해 인간과 똑같은 가상 캐릭터를 조성할 수 있는 중요한 기술임
- ❖ 베트남 제작자에 따르면, 베트남 영화 산업은 잠재적이고 강국의 영화 기술을 따라잡을 수 있다고 함

30) 출처 : <https://vtv.vn/cong-nghe/cong-nghe-so-hoa-nhan-vat-co-hoi-cho-phim-viet-vuon-tam-quoc-te-20230814190831936.htm>



[그림 8] 캐릭터 디지털화, 미래의 영화 기술

✔ [UAE] 셰이크 칼레드 빈 모하메드 빈 자이드, 아부다비 미디어 네트워크의 새로운 비전 발표³¹⁾ KOCCA

- 새로운 통합 미디어 조직은 향상된 콘텐츠를 통해 국가 정체성과 가치를 강조하여 다양한 플랫폼을 통해 지역 사회를 풍요롭게 할 것임
 - ✔ 아부다비 집행위원회 의장인 셰이크 칼레드 빈 모하메드 빈 자예드 알 나흐얀(Sheikh Khaled bin Mohamed bin Zayed Al Nahyan) 왕세자는 아부다비 국립극장에서 열린 출범식에서 아부다비 미디어 네트워크를 위한 야심찬 새로운 비전과 전략을 공식적으로 발표했음
 - ✔ 행사에서 공공 미디어의 환경을 개선하고, 커뮤니티의 모든 부문에 맞는 매력적인 교육 및 정보 콘텐츠를 개발하며, 방송, 디지털 및 인재를 포함한 모든 미디어 플랫폼에서 지식 경제의 성장을 가속화하도록 설계하는 핵심 공공 서비스 분야를 크게 강조하는 비전과 전략에 대한 포괄적인 개요를 발표했음
 - ✔ 새로운 전략에 따라 아부다비 미디어 네트워크는 아랍에미리트의 정체성을 반영하고 국가의 진보, 성과, 주요 부문의 발전을 강조하는 미디어 콘텐츠를 향상시키는 것을 목표로 일련의 전략적 분야를 바탕으로 운영될 것임. 이 계획은 아부다비의 지역적, 국제적 입지를 강화하는 것을 목표로 함
 - ✔ 전략의 핵심은 네트워크의 다양한 뉴스 플랫폼 전반에 걸쳐 통합 미디어 허브 역할을 할 알 이티하드 뉴스 센터의 설립임
 - ✔ 설립되는 뉴스 센터는 여러 언어로 지역, 지역 및 글로벌 개발에 대한 전문적이고 정확한 내용을 제공하며 최고 수준의 미디어 보도에 맞춰 금융, 비즈니스, 경제, 스포츠 등을 다루는 전문적인 24 시간 뉴스 게시판을 활성화할 것임
 - ✔ 전략의 일환으로 알 이티하드(Al Ittihad)신문은 아랍어와 영어 버전을 모두 제공하도록 개편되어 가장 높은 국제 미디어 표준을 준수하는 뉴스 보도를 제공할 것임
 - ✔ 전략에는 UAE 커뮤니티의 열망을 반영하는 다양한 미디어 콘텐츠 개발이 포함되며 콘텐츠는 네트워크의 제휴 채널 및 언론 매체를 통해 방송됨
 - ✔ 여성과 가족과 관련된 콘텐츠에 중점을 두고 있으며 아랍어와 영어로 제공되는 자흐라트 알 칼리즈

31) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/sheikh-khaled-bin-mohamed-bin-zayed-announces-new-vision-for-abu-dhabi-media-network>

(Zahrat Al Khaleej)잡지는 UAE 와 아랍 세계에서 성공한 여성들의 여정과 업적은 물론 개인적, 사회적, 국가적 성취도 선보일 예정임

- ✔ 아랍어와 영어로 제공되는 풍부하고 다양하며 영향력 있는 어린이 콘텐츠 제작에 우선순위를 두고 있음. 마지드(Majid) 잡지와 마지드 키즈 TV(Majid Kids TV)는 UAE 가치에 기반을 둔 대화형 게임과 스마트폰 애플리케이션을 통해 어린이들의 과학에 대한 관심을 키우는 동시에 학습, 탐험, 연구에 대한 호기심을 키우는 것을 목표로 함
- ✔ 네트워크의 방송, 디지털 및 소셜 플랫폼 전반에 걸쳐 향상된 콘텐츠를 배포하려는 계획에 따라 전략에는 라디오 네트워크의 현대화가 포함되며 뉴스, 스포츠, 아랍에미리트 문제, 엔터테인먼트, 교육, 지식, 어린이 프로그램 등 6 개 분야에 걸쳐 광범위한 프로그램을 선보일 예정임
- ✔ 이러한 서비스는 아랍어, 영어 및 힌디어로 제공됨
- ✔ 칼레드 빈 모하메드(Khaled bin Mohamed) 대통령은 지난 50 년 동안 국가의 발전과 번영을 지원하는 데 있어 UAE 리더십의 적극적인 역할을 강조하면서 미디어 부문에 대한 UAE 지도부의 의지를 강조했다. 새로운 아부다비 미디어 네트워크의 출범이 이러한 비전과 일치한다고 강조하고, 장기 전략 목표, 국가 우선순위, 지속 가능한 개발 추세에 맞춰 포괄적이고 통합된 국가 미디어 생태계를 구축하기 위해 국가 인재를 양성하는 것이 중요하다고 강조했다
- ✔ 지역사회 인식을 높이는 데 있어 미디어 부문의 중요한 역할과 인공지능을 포함한 미디어 부문의 기술 발전에 보조를 맞추면서 미래를 위한 강력한 기반을 구축하는 것이 중요하다고 강조하며 셰이크 칼레드(Sheikh Khaled)는 또한 이 분야를 더욱 성장시키기 위해 고도로 숙련되고 영감을 주는 UAE 미디어 전문가에 투자하는 것이 중요하다고 강조했다

✔ [UAE] 삼성전자, MENA 지역 가구당 멀티 TV 판매 급증 32)

KOCCA

- 삼성전자 MENA 에서는 지난 3 년 동안 가구당 여러 대의 TV 판매가 급증했다고 보고했는데, 이는 개인화된 TV 엔터테인먼트 경험에 대한 선호도가 높아지고 있음을 뒷받침하며 삼성은 17 년 연속 세계 주요 TV 제조업체로서의 입지를 더욱 공고히 했음
- ✔ MENA 지역에서 가정 내 다중 TV 사용이 증가하는 추세는 다양한 소비자 선호도와 진화하는 시청 습관을 비롯한 여러 요인에 기인함
- ✔ TV 는 가족과 친구들이 함께 좋아하는 시리즈와 스포츠 이벤트를 즐길 수 있는 중심 역할을 하며 또한 StarzPlay, Shahid, OSN, Disney+, YouTube, Xbox 및 Anghami 와 같은 점점 더 많은 중동 지역 및 글로벌 파트너를 엔터테인먼트 생태계에 포함시키는 것에서도 강조되며, 이들 모두가 삼성과 협력하여 콘텐츠를 선보임
- ✔ 많은 중동 가정에서 삼성 TV 는 변화하는 라이프스타일 요구에 맞춰 엔터테인먼트 경험의 중심이 되었음
- ✔ 삼성의 SmartThings 홈 자동화 기술은 TV 를 모든 방의 지능형 허브로 자리매김하면서 이러한 변화에

32) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/samsung-electronics-records-surge-in-multi-televvisions-sales-per-household-in-mena>

중추적인 역할을 함

- ☑ 스마트 하우스 오브 엔터테인먼트(Smart House of Entertainment)의 개념은 삼성이 각 가족 구성원에게 개인화된 엔터테인먼트 경험을 제공하기 위해 사용자 친화적인 고급 기술을 제공하는 방법을 보여줌. 다양한 기기와 가전제품을 연결하는 삼성의 상호 연결된 제품 생태계를 통해 사용자는 자신의 취향에 맞는 스마트한 라이프스타일을 디자인할 수 있음

☑ [태국] 한국콘텐츠진흥원을 모델로 삼아 태국콘텐츠진흥원 설립 33)

KOCCA

- 태국 집권당인 프어타이당은 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)을 모델로 태국콘텐츠진흥원(Thailand Creative Content Agency, THACCA)을 설립하고, 각 기관의 기금을 모아 소프트파워 펀드 형태로 조성해 재원을 조달하고 모든 단계에서 관련 부처와 함께 소프트파워 업무를 추진할 것이라고 밝힘
- ☑ 내각은 국가소프트파워전략위원회를 구성하고 쉿타 타위썬(เศรษฐา ทวีสิน) 총리가 위원장을, 전 태국 총리 탁썬 친나왓의 딸 패팅탄 친나왓(แพทองธาร ชินวัตร)에게 부위원장을 맡김. 고문에는 판삭 윈야랏(พันศักดิ์ วิทยรัตน์)이 썬라퐁 씬윙리(สุรพงษ์ สืบวงศ์ลี) 전 부총리가 이사직을 수행함
- ☑ 프어타이당은 문화부, 관광체육부, 디지털경제사회부, 외교부, 상무부 컨벤션전시국(TCEB), 관광청, 창조경제진흥원(CEA) 등 소프트파워와 관련된 부처의 모든 단계를 관리함
- ☑ 태국콘텐츠진흥원의 역할은 다음과 같음
 - 하나의 기관에서 전체를 관리할 수 있도록 통합
 - 각 분야에 분산된 소프트파워 펀드를 통합하고 중소기업에 세제 혜택 제공
 - 인프라에 투자해 전 지역에 태국창조디자인센터(TCDC)를 확장하고 공동작업공간과 편의시설을 구축
 - 영화·미술·도서·음식·음악·축제·관광·체육·패션 등 9 개 산업 육성에 박차를 가함
 - 1 가구 1 소프트파워 정책을 펼쳐 근로자들이 노동과 학업을 병행할 수 있도록 무료교육 지원. 노동조합 설립과 복지를 지원. 인재들이 산업현장에 진출할 수 있도록 지원함
 - 승인-허가 등 법률적 절차를 간소화하고 주류를 포함 각종 규제를 폐지
 - 표현의 자유를 억압하는 검열을 중단하고 창의성이 발현될 수 있는 표현의 공간 확보

☑ [태국] 태국콘텐츠진흥원 통해 예술과 문화에 새로운 희망 불어넣는 태국 34)

KOCCA

- 최근 탁썬 친나왓(ทักษิณ ชินวัตร) 전 총리가 15 년 만에 태국으로 귀국하고 같은 날 쉿타 타위썬(เศรษฐา ทวีสิน)이 제 30 대 태국 총리로 선출돼 정치와 문화가 극적인 흥분에 휩싸여 펼쳐지고 있음
- ☑ 하지만 안타깝게도 정부 사업의 중복-예산 배분-부처 간 통합에 대해서는 어떠한 시도도 이뤄지지 않고 있음. 탁신 정부가 태국창조디자인센터(TCDC)-TK 파크-씨암뮤지엄 등을 통해 창조경제를 활성화한다며, 지식경영관리사무소의 걸만 번지르르했던 계획을 떠올리게 함. 이전에 주로 방콕에 국한된 예술 및

33) 출처 : <https://www.thansettakij.com/politics/575996>

34) 출처 : <https://www.bangkokpost.com/life/social-and-lifestyle/2650027/very-soft-thai-power-in-the-making>

디자인 분야의 이해관계자 사이에서 선발된 그룹에 대한 자금지원이 남아 있고 지방의 TCDC 및 TK 파크 지사는 성공하지 못함

- ✔ 집권당인 프어타이당은 한국콘텐츠진흥원을 따라 태국콘텐츠진흥원(THACCA) 설립을 발표함. 한류에 영감을 받아 GDP 를 늘리기 위한 목적으로 브라우전 정부가 5F(음식·패션·영화·축제·무에타이)로 명명한 정책에 도서, 관광, 체육을 추가해 추진할 것임
- ✔ THACCA 에 새로운 아이디어와 비전이 부족하다는 것은 명백함. 이 정부는 예술과 디자인 생태계의 구조조정과 예술 행사 활성화를 위해 예산을 배분하는 대신 여전히 구태의연한 포퓰리즘 정책에 의존하고 있음. 가계수입 창출과 경제 활성화를 위해 1 지역 1TCDC 나 1 가구 1 소프트파워와 같은 과시적인 정책 대신 THACCA 는 예술기관-독립적인 예술센터-예술가가 운영하는 공간을 지원해야 함
- ✔ 방콕예술문화센터, 현대미술관, 짐통슨(Jim Thompson) 아트센터, 마이이암(MAIAM) 현대미술관, 마이이리(MAIELIE) 컨겐(ขอนแก่น), 빠따니(ปัตตานี) 아트스페이스, 드라페(De' Lapae) 아트스페이스 나 라티왓, 난림(Nan Rim) 아트갤러리는 제한된 예산으로 정부가 운영하는 미술관이나 예술센터보다 훨씬 더 많은 것을 기여함. 정부는 이러한 예술센터와 비영리 예술단체에 대한 예산지원을 진지하게 고려해야 함
- ✔ THACCA 가 KOCCA 의 성공 사례를 본받기 위해서는 창의적인 사고와 예술적 발전을 위해 구시대의 권력구조에 맞서야 함. 소프트파워를 통해 국가 수입을 늘리고 극도로 보수적인 공무원들의 사고방식을 바꾸며 업무 그룹을 재편성해야 함
- ✔ 예를 들어, 태국 영화와 다른 콘텐츠의 홍보는 구조조정이 시급함. 문화부-상무부-관광체육부가 기금마련-홍보-검열-촬영장소 등 각자 다른 업무를 맡아 다른 방향으로 진행하고 있음. 이러한 부분은 창조경제진흥원(CEA)-현대예술지원기금(OCAC)-타이미디어펀드(Thai Media Fund)가 맡아 업무중복 없이 효율성을 높이고 원스톱 서비스로 진행해야 함
- ✔ 방콕국립박물관이 소장한 유물과 유산은 태국 소프트파워의 본질이며, 국가 전략 일부로 이곳은 소프트파워 홍보의 주요 명소가 돼야 함. 야간 개장이나 갈라 등의 이벤트를 위해 씨암뮤지엄과 민간 부문과의 네트워킹도 필요함
- ✔ 올해로 15 주년을 맞이한 방콕예술문화센터(BACC)는 가장 활발하고 활기찬 예술 공간으로 정부로부터 더 많은 자금지원을 받을 자격이 있음
- ✔ 반면 라차다 타이컬처센터에 있는 국립아트갤러리는 탁신 총리 시절 아세안(ASEAN) 문화 관문으로 삼을 예정이었으나 잘못된 계획과 관리로 중단됐고 현재도 비전-계획-관리-인적자원 없이 혼란에 빠진 상태임. 완공된 지 2 년이 지났고 건축비용만 10 억 바트(약 380 억 원)가 들어갔으나 일반인에게 공개되지 못하고 있음. 문화부 산하 랏차담넌 현대미술센터도 상황은 마찬가지임. 두 곳 모두 태국 근현대 미술의 역사를 보여주는 상설 전시장 구성에 실패함
- ✔ 최근 문화부는 전 문화부 장관 이티폰 쿤블름(อิทธิพล คุณปลื้ม)이 파타야 시장 재임 기간 중 에 콘도 개발과 관련해 부패 혐의가 드러나 체포영장이 발부되면서 암운이 감돌고 있음. 현재 캄보디아 프놈펜으로 도피한 상태임. 다행히도 썸삭 풍파닛(เสริมศักดิ์ พงษ์พานิช) 신임 장관은 환대 속에 업무를 시작함. 그는 1 가구 1 소프트파워 정책을 추진하고 새로운 소프트파워센터 건립에 자신감을 보임

✓ [태국] 2025 년 태국 디지털콘텐츠산업 규모 445 억 바트 달할 것 35)

KOCCA

- 태국 디지털경제진흥원(depa)은 태국디지털콘텐츠협회(DCAT), 태국애니메이션컴퓨터그래픽협회(TACGA), 태국게임소프트웨어산업협회(TGA), 시그래프방콕지부(Bangkok ACM SIGGRAPH), 앳와이즈컨설팅(Atwise Consulting)과 협력해 태국 디지털콘텐츠 산업의 현황에 대한 조사와 평가 및 향후 3 년 후 전망을 발표함. 이 에 공공기관은 태국 디지털콘텐츠 개발에 전문화된 인력 양성에 박차를 가해야 함
- ✓ depa 전략 및 안보그룹 까씨띠턴 푸파라다이(กษัตริย์ ภูพานาลัย) 부원장은 “2022 년 태국 디지털콘텐츠산 업 현황은 2020 년에서 2021 년 사이 코로나 19 로 총 405 억 1,800 만 바트(약 1 조 5,000 억 원)로 비약적인 성장을 하며 전체 85%를 차지했던 디지털콘텐츠산업의 핵심인 게임산업이 주춤하면서 성장 률이 4% 감소했다. 하지만 이 산업은 계속 성장하며 2025 년 449 억 8,300 만 바트 (약 1 조 6,500 억 원)에 달할 것으로 예상한다”라고 밝힘
- ✓ 2022 년 게임산업의 규모는 345 억 5,600 만 바트(약 1 조 2,600 억 원)로 사람들이 완전한 일상으로 돌아오면서 게임에 소비하는 시간과 사용자 숫자가 줄었기 때문에 성장률이 7% 감소함. 하지만 새로운 게임이 개발되고 있으며, 투자하면서 수익을 창출할 수 있는 게임파이(GameFi) 또는 게임 NFT(GameNFT)이 개발됐기 때문에 여전히 성장 가능성이 있음. 이는 게임산업에 더 많은 사용자와 다 른 산업 종사자들을 끌어들이는 또 다른 요소가 됨
- ✓ 한편 게임산업은 단순한 오락에서 직업으로 그 가치가 바뀌고 공공 및 민간의 지원이 더해져 고무되고 있으 나 신기술 개발이나 사업자가 자본 접근에 어려움을 겪는 것은 여전히 산업을 위축시키는 장애물로 나타남
- ✓ 애니메이션 산업의 경제적 가치는 39 억 3,600 만 바트(약 1,440 억 원)로, 평균 15% 성장률을 보임. 특히 지난해 중국-일본-한국-유럽-미국-홍콩-싱가포르-베트남-캄보디아 등 해외 기업이 태국을 프 로덕션 허브로 여기며 수출액이 26 억 1,000 만 바트(약 967 억 원)에 달함. 태국의 애니메이션과 컴퓨 터그래픽/시각효과는 높은 전문 기술과 창의성을 바탕으로 한 합리적인 가격이 강점으로 작용하고 있음
- ✓ 캐릭터산업은 20 억 2,500 만 바트(약 750 억 원)로 26%의 성장률을 기록함. 주요 요인은 관광객 유입 이 증가하면서 캐릭터 상품 판매가 늘어나 태국 사업자들이 더 많은 제품생산을 위해 캐릭터 저작권료를 지급했기 때문임. 향후 3 년 동안 6%의 성장률을 보이며 코로나 19 영향에서 회복될 것으로 예상함. ‘토 이(Toy)’와 ‘호비(Hobby)’ 그룹의 제품이 꾸준히 인기를 얻고 있지만, 지식재산권에 대한 인식 부족이 문제로 지적됨
- ✓ 전자책 산업은 총 37 억 1,200 만 바트(약 1,376 억 원)의 가치를 지니고 있으며, 웹소설-웹툰-e 북-e 코믹 등 언제 어디서나 원하는 콘텐츠를 읽을 수 있는 온라인 플랫폼이 포함됨. 향후 3 년간 이 산업은 4%의 성장이 유지될 것으로 예상됨

35) 출처 : <https://www.thansettakij.com/technology/technology/575924>

✓ [러시아] 지적재산권에 대한 의식변화 36)

KOCCA

- 러시아인의 절반 이상(52%)이 러시아의 생활수준과 소득 수준이 온라인으로 영화, 음악, 책을 보고 다운로드하는 데 비용을 지불해야 할 만큼 높지 않다고 생각하고 있음
 - ✓ 영화, 음악, 서적이 물질적 상품과 동일한 상품이라는 데 동의하는 응답자의 비율은 2018 년 19%에서 34%로 증가했음. 응답자의 39%는 지적 저작물이 출판된 후 대중이 이를 무료로 교환할 권리가 있다고 믿고 있음. 그러나 응답자의 41%는 지적 제품의 저작자가 법으로 보호되어야 한다는 데 동의함
 - ✓ 품질이 좋지 않은 무료 영화를 보는 것보다 좋은 품질의 영화를 보기 위해 비용을 지불하는 것을 선호하는 사람들의 비율도 감소함(34%에서 16%). 고품질의 불법 복제물이 출시되기를 기다릴 가능성이 더 높은 사람들의 비율은 16%에서 36%로 증가했음
 - ✓ 인터넷 불법 복제 방지 조치에 대한 러시아인의 태도가 지난 5 년 동안 사실상 변함이 없었다고 볼 수 있음. 응답자의 23%만이 규제 강화가 효과적이라고 믿고 있으며, 63%는 가격이 낮게 유지되면 사람들이 온라인으로 영화와 음악에 대해 더 자주 지불할 것이라고 대답함
 - ✓ 본 조사는 전 러시아 전화 조사 'VTsIOM-Sputnik'이 2023 년 9 월 10 일에 실시함. 18 세 이상 러시아인 1,600 명이 참가했으며. 95% 확률의 최대 오류는 2.5%를 초과하지 않는다고 전함 37)

36) 출처 : https://www.vedomosti.ru/media/news/2023/09/21/936369-v-rossii-snizilas-dolja-ne-gotovih-platit-za-filmi?utm_source=yxnews&utm_medium=mobile

37) 출처 : <https://tass.ru/obschestvo/18804957>

KOCCA 해외권역별 주요 인기차트를 통한 한류콘텐츠 선호도 동향('23.8 월)

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
북미	미국	- o 빌보드 Hot 100 - (9 위) Jung Kook (Seven) - (29 위) Fifty Fifty (Cupid) - (48 위) New Jeans (Super Shy) - (81 위) New Jeans (ETA) - (93 위) New Jeans (Cool With You) - o 빌보드 200 - (6 위) NewJeans (2nd EP 'Get Up') - (6 위) j-hope (Jack In The Box) - (14 위) JIHYO (Zone (The 1st Mini Album)(EP)) - (28 위) NCT DREAM (ISTJ: The 3rd Album) - (51 위) Stray Kids (5-Star: The 3rd Album) - (54 위) TOMORROW X TOGETHER (Sweet) - (180 위) ENHYPEN (Dark Blood (EP)) - (196 위) iTZY (Kill My Doubt (EP)) - o 스포티파이 Weekly Top Songs USA - (15 위) Jung Kook (Seven (Explicit Ver.)) - (22 위) NewJeans (Super Shy) - (66 위) Fifty Fifty (Cupid - Twin ver.) - (163 위) NewJeans (New Jeans) - (195 위) NewJeans (ETA) - o 스포티파이 Weekly Top Albums USA - (140 위) BTS (Proof)			

동북아	중국	○ QQ 뮤직 MV 차트 TOP10 - (3 위) BLACKPINK(GIRLS) - (4 위) Jung Kook (Seven) - (5 위) ITZY(CAKE) - (10 위) RIIZE(Memories)	○ 텐센트, 유쿠, 아이치이 플랫폼 - 순위권 내 한국콘텐츠 없음	○ 17173 PC 게임 인기 - (1 위) 던전앤파이터 - (9 위) 리니지 - (15 위) MU Online - (16 위) Aion - (18 위) 메이플스토리 - (19 위) 블레이드 앤 소울 - (20 위) 크로스파이어 ○ 17173 모바일게임 인기 - (3 위) 전투파검령(블레이드 앤 소울 모바일) - (8 위) 메이플스토리 모바일 - (11 위) 검은사막 모바일 - (18 위) 크로스파이어 모바일	○ 콰이칸웹툰 - (3 위) 나 혼자만 레벨업 - (7 위) 아래자유희
	일본	○ 오리콘차트(8 월) 1) 주간 합산싱글랭킹 - (4 위) LE SSERAFIM(UNFORGIVEN) - (6 위) Jung Kook (Seven) 2) 주간 합산앨범랭킹 - (2 위) SEVENTEEN (SEVENTEEN JAPAN BEST ALBUM「ALWAYS YOURS」) - (8 위) TREASURE(REBOOT) - (10 위) NCT (Golden Age) 3) 월간 앨범 랭킹 - (2 위) SEVENTEEN (SEVENTEEN JAPAN BEST ALBUM「ALWAYS YOURS」) - (4 위) TREASURE(REBOOT) - (5 위) NCT DREAM(ISTJ) - (6 위) Stray Kids(★★★★★ (5-STAR)) - (7 위) MISAMO(Masterpiece) - (10 위) j-hope(Jack In The Box) ○ 유튜브차트/인기아티스트 - (6 위) TWICE(트와이스) - (8 위) NewJeans - (10 위) BTS(방탄소년단)	○ 넷플릭스 TV 월간 인기 랭킹 - (5 위) 킹더랜드 - (8 위) 경이로운 소문 2: 카운터 펀치 ○ Disney+ TV 월간 인기 랭킹 - (3 위) 낭만닥터 김사부 3 - (7 위) 무빙	○ 온라인게이머,인기순위 - (6 위) 검은 사막 - (7 위) 라그나로크온라인 - (9 위) 메이플스토리	○ 라인망가 - (1 위) 나 혼자 만렙 뉴비 - (2 위) 참교육 - (3 위) 입학용병 - (4 위) 황후를 훔친 이는 누구인가 - (5 위) 재혼 황후 - (6 위) 맞바람을 핀다는 건 - (9 위) 약탈신부 - (10 위) 싸움독학 ○ 픽코마 스마툰 - (1 위) 남편을 내 편으로 만드는 방법 - (2 위) 나는 EX 급 헌터다 - (3 위) 황제의 아이를 숨기는 방법 - (4 위) 남주님, 취향 존중해드릴게요 - (6 위) 갓 오브 블랙필드 - (7 위) 두 번 사는 랭커 - (8 위) 악당의 아빠를 꼬셔라 - (9 위) 사랑받는 언니가 사라진 세계 - (10 위) 엄마가 좋아, 아빠가 좋아?

동남아	인도네시아	o 스포티파이 - (7 위) Jung Kook (Seven) - (26 위) NewJeans (Super Shy) - (44 위) Fifty Fifty (Cupid - Twin ver.)	o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 - TV - (1 위) 이 연애는 불가항력 - (2 위) 마스크걸 - (4 위) 힙하게 - (5 위) 경이로운 소문 2: 카운터 펀치 - (6 위) 킹더랜드 - (9 위) 셀러브리티	o 구글 플레이스토어 - (16 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (21 위) 리니지 W - (22 위) 씬엠 Seal M - (34 위) 라그나로크 오리진 글로벌 - (49 위) 그랜드크로스: 에이지오브타이탄 o 애플 앱스토어 - (6 위) 씬엠 Seal M - (8 위) 라그나로크 오리진 글로벌 - (17 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (28 위) 서머너즈 워	o 라인웹툰 - (1 위) 거짓말의 뉘앙스 - (2 위) 재혼왕후 - (4 위) 꿈에서 자유로 - (5 위) 흔한 빙의물인 줄 알았다 - (6 위) 사생돌 - (7 위) 언니, 이번 생엔 내가 왕비야 - (8 위) 시한부인 줄 알았어요! - (9 위) 참교윤 - (10 위) 흑화한 노예남을 길들였다
	베트남	o 베트남 스포티파이 탑 50 (8 월 5 주) - (1 위) Jung Kook (Seven) - (2 위) Jimin (Like Crazy) - (3 위) V, (Love Me Again) - (4 위) V, (Rainy Days) - (25 위) BLACKPINK (THE GIRLS) - (28 위) LISA, BLACKPINK (MONEY) - (40 위) August D, BTS, IU (People Pt.2) - (45 위) ROSÉ, BLACKPINK (Gone) - (46 위) j-hope, BTS (MORE) o Zing 차트 - Kpop 차트 (8 월 3 주) - (1 위) NewJeans (Super Shy) - (2 위) NewJeans (ETA) - (3 위) Jung Kook, BTS, Latto (Seven) - (4 위) (G)I-DLE (Queencard) - (5 위) IVE (I AM) o 빌보드 베트남 핫 100 - 현재 해당 웹사이트 업데이트 중으로 관련자료 없음	o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 - (1 위) 마스크걸 - (2 위) 경이로운 소문 2: 카운터 펀치 - (4 위) 이 연애는 불가항력 - (5 위) 힙하게 - (8 위) 킹더랜드 - (10 위) 셀러브리티	o 애플 앱스토어 - 무료: 순위 없음 - 유료: 순위 없음 o 구글플레이 - 무료: (10 위) 플레이투게더 VNG - 유료: 순위 없음	

	태국 ○ 태국 스포티파이 탑 100 - (1 위) Jung Kook (Seven) - (2 위) LISA (MONEY) - (3 위) BLACKPINK (THE GIRLS) - (4 위) V (Rainy Days) - (6 위) Jimin (Like Crazy) - (7 위) LISA (LALISA) - (8 위) j-hope (MORE) - (11 위) JISOO (FLOWER) - (15 위) TAEYANG (Shoong!) - (16 위) BLACKPINK (How You Like That) - (18 위) NewJeans (Super Shy) - (19 위) aespa (Better Things) - (41 위) BLACKPINK (Shut Down) - (46 위) JAEHYUN (Horizon) - (54 위) TAEYONG (SHALALA) - (59 위) Fifty Fifty (Cupid) - (61 위) NewJeans (OMG) - (63 위) TREASURE (BONA BONA) - (67 위) Agust D (Haegeum) - (86 위) BLACKPINK (Pink Venom) - (88 위) JIN (The Astronaut) - (100 위) NewJeans (Ditto)	○ 넷플릭스 TV 탑 10 - (3 위) 경이로운 소문 2: 카운터 펀치 - (4 위) 킹더랜드 - (5 위) 힘하게 - (6 위) 마스크걸		○ 라인웹툰 탑 10 - (1 위) 언니, 이번 생엔 내가 왕비야 - (2 위) 재혼황후 - (4 위) 외모지상주의 - (5 위) 참교육 - (6 위) 낮에 뜨는 별 - (8 위) 흔한 병의물인 줄 알았다 - (9 위) 약탈 신부 - (10 위) 작전명 순정
유럽	영국 ○ 유튜브 음악차트 100 - (28 위) 페기 구, (It Goes Like) Nanana - (34 위) Fifty Fifty (Cupid) - (44 위) Jung Kook (Seven) - (96 위) 지효, (Killin' Me Good) ○ 유튜브 인기 아티스트 100 - 순위 없음 ○ Spotify 50 - (7 위) 페기 구, (It Goes Like) Nanana - (47 위) Jung Kook (Seven)	○ 넷플릭스 : 순위 없음 ○ 디즈니+ : 순위 없음 ○ 아마존 : 순위 없음 ○ 구글플레이 : 순위 없음	○ 애플앱스토어 매출 - 순위 없음 ○ 구글플레이 매출 - 순위 없음	○ 네이버 영국 웹툰 TOP 5 - (1 위) 내 남편과 결혼해줘 - (2 위) 재혼 황후 - (3 위) 약탈 신부 - (4 위) 작전명 순정 - (5 위) 어쩌다보니 천생연분

중 동	프랑스	- o 유튜브 음악차트 100 - (59 위) Jung Kook (Seven) - o 유튜브 인기 아티스트 100 - (85 위) BLACKPINK - o Spotify 50 - (23 위) 페기 구, (It Goes Like) Nanana	- o 넷플릭스 - (12 위) 마스크걸 - (27 위) 좀비버스 - o 디즈니+ : 순위 없음 - o 아마존 : 순위 없음 - o 구글플레이 : 순위 없음	- o 애플앱스토어 매출 - (27 위) 서머너즈 워 천공의 아레나 - (74 위) 일곱 개의 대죄: GRAND CROSS - (92 위) 신의 탑: 새로운 세계 - o 구글플레이 매출 - (53 위) 신의 탑: 새로운 세계 - (63 위) 일곱 개의 대죄: GRAND CROSS	- o 네이버 프랑스 웹툰 TOP 5 - (1 위) 새빨간 유혹 - (2 위) 성스러운 작가생활 - (3 위) 후궁계약 - (4 위) 못난이 영애의 시크릿 파우치 - (5 위) 베이비 폭군 - o 프랑스 델리툰(delitoun) TOP 5 - (2 위) 나의 아저씨 - (3 위) 빛과 그림자 - (4 위) 황제의 아이를 숨기는 방법 - (5 위) 어차피 우리팀은 꼴찌야
	독일	- o 유튜브 음악차트 100 - (43 위) Jung Kook (Seven) - (88 위) (G)I-DLE (Queencard) - o 유튜브 인기 아티스트 100 - (79 위) BLACKPINK - (90 위) BTS	- o 넷플릭스 - (16 위) 마스크걸 - o 디즈니+ : 순위 없음 - o 아마존 : 순위 없음 - o 구글플레이 : 순위 없음	- o 애플앱스토어 매출 - (29 위) 서머너즈 워 천공의 아레나 - o 구글플레이 매출 - (37 위) 서머너즈 워 천공의 아레나	- o 네이버 독일 웹툰 TOP 5 - (1 위) 내 남편과 결혼해줘 - (2 위) 나혼자 만렙 뉴비 - (3 위) 희란국연가 - (4 위) DARK MOON: 달의 제단
	UAE	- o 앙가미 차트 - (2 위) 페기 구 (It Goes Like) Nanana(Edit)	- o 넷플릭스 UAE TOP 10 - (1 위) 경이로운 소문 2: 카운터 펀치 - (7 위) 킹더랜드 - (9 위) 마스크 걸 - o 넷플릭스 사우디 TOP 10 - (1 위) 경이로운 소문 2: 카운터 펀치 - (5 위) 마스크 걸 - (9 위) 힙하게 - o 넷플릭스 이집트 TOP 10 - (7 위) 경이로운 소문 2: 카운터 펀치 - (8 위) 마스크 걸 - o 넷플릭스 오만 TOP 10 - (2 위) 경이로운 소문 2: 카운터 펀치 - (8 위) 마스크 걸 - (9 위) 힙하게	- o 애플앱스토어 UAE - (1 위) 배틀그라운드 - o 애플앱스토어 사우디 - (2 위) 배틀그라운드 - o 애플앱스토어 오만 - (1 위) 배틀그라운드 - o 애플앱스토어 이집트 - (2 위) 배틀그라운드	

※ 주요 국가별 한류콘텐츠 인기 동향은 현지에서 공개되는 주요 차트 순위를 한국콘텐츠진흥원 해외거점에서 수시 모니터링을 통해 국가별, 분야별 차트 유무, 발표 시점 및 주기 등을 종합적으로 고려 · 집계하여 월간 단위로 정리한 것입니다.

※ 본 자료 작성 취지는 현지에서 인기를 얻는 특정 콘텐츠, 아티스트의 정확한 순위 보다는 전반적인 한류콘텐츠의 인기유지 및 점유 정도 등에 대한 **경향성**을 보기 위함으로 **참고용**으로만 활용하시기 바랍니다.

| 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	 yooosunghoon@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	 +86-10-6501-9971	 hyyoon8591@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장	 +86-755-2692-7797	 hmkim@kocca.kr
 일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511	 yhlee@kocca.kr
 인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-252-3151	 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