

2023

WEEKLY GLOBAL

2023 년 6 월 26 일 해외교류협력팀

구분	제목
 방송·영화	• [미국] NBC 유니버설 원플랫폼, 다중 시장 광고 캠페인 간소화 서비스 개시 • [미국] 코드 커팅으로 미국 유선 TV 시장 구독 및 광고 수익 감소 • [미국] 트위치, 새로운 '파트너 플러스' 프로그램 도입 • [일본] OTT 플랫폼 TVer, 서비스 이용 호조 • [유럽] BBC, 한류 위상 조명하며 한국 스토리 콘텐츠에 주목 • [인니] 인니 영화 <A Distant Call>과 <Tiger Stripes>, 2023 칸 영화제에서 수상 • [베트남] 슈퍼주니어 희철, 베트남에서 <아는 형님> 촬영 • [베트남] <나랏말싸미 2> 합류한 개그맨 허경환, 셰프 정호영 • [태국] 태국영상자료원, 영화 통해 성적(性的) 다양성 돌아보는 전시회 개최
 게임·유통	• [북경] 국가신문출판서, 2023 년 6 월 중국산 게임 판호 발급 명단 발표 • [북경] 2022 년 상해시 온라인 게임기업 총 매출액 1,280 억 위안 기록 • [유럽] 한국 영화에서 영감 얻은 게임, <타이거 블레이드> 트레일러 공개 • [베트남] 베트남 팀, 2023 배틀그라운드 Mobile World Invitational 참가 • [UAE] 사우디아라비아와 UAE, 중동의 주요 게임 시장으로 부상
 애니·캐릭터	• [심천] 제 19 회 중국 국제 애니메이션 페스티벌에서 금후상 시상식 개최 • [인니] <Si Warik The Movie: Ladang Terakhir>, SWIFF 2023 에서 상영
 만화·웹툰	• [유럽] 네이버 웹툰의 대대적인 파리 지하철 광고 캠페인
 음악	• [심천] 넷이즈 뮤직, 소빙공사와 넷이즈 뮤직 · X studio 출시 • [유럽] BTS 10 주년 소식 전하며 K 팝이 전 세계를 사로잡은 비결 조명 • [태국] GMM 그라미, 회복세로 돌아선 음악 사업으로 높은 수익 기대 • [태국] 한국 아티스트 콘서트 티켓 사기범 고소...피해액 230 만 바트 • [러시아] 한국콘텐츠진흥원, 카자흐스탄 알마티 K 팝 공연 15 분 만에 매진
 패션	• [유럽] 서울 기반 디자인 브랜드, 앤더슨 벨의 성장 주목 • [베트남] 블랙핑크 멤버 리사, 베트남 디자이너 쵸찌 의상으로 팬미팅 출연 • [태국] 상무부 무역정책전략실, 재활용 의류 시장 주시
 통합(정책 등)	• [북경] 시장감독관리총국, 광고업계 관리감독 내실화 관련 통지 발표 • [일본] Z 총연, <2023 년 상반기 트렌드 랭킹> 결과 발표 • [유럽] 7,700 만 파운드의 국가지원 약속받은 영국 창조산업의 미래 전략 • [유럽] 프랑스 언론, 2030 부산세계박람회 유치를 위한 외교 지원 행보 주목 • [태국] 창조경제진흥원, 콘텐츠 제작자 육성을 위해 유명아 작가 초청 • [태국] 국가방송통신위원회, 태국 콘텐츠 발전 가능성 확인 • [태국] TV 보다 플랫폼을 통해 다양한 콘텐츠를 소비하는 태국인 • [태국] 관광객 입맛 사로잡은 새벽사원의 타일 모양 아이스크림



방송·영화



✓ [미국] NBC 유니버설의 원플랫폼, 다중 시장 광고 캠페인 간소화 서비스 개시 1) KOCCA

● NBC 유니버설의 원플랫폼이 컴캐스트와 협력하여 다중 시장 광고 캠페인을 간소화하는 솔루션 제공

- ✓ NBC 유니버설의 통합 광고 유통 플랫폼인 '원플랫폼(One Platform)'이 컴캐스트의 비디오 광고 플랫폼 업체인 '프리휠(FreeWheel)'과 협력해 Linear TV, 앱, Connected TV 등 다중 시장 광고 캠페인을 간소화할 것이라고 밝힘
- ✓ 이를 통해 글로벌 마케터들에게 유럽, 아시아, 호주 및 아메리카를 아우르는 190 개 이상의 국가에서 최상의 글로벌-로컬 콘텐츠에 접근할 수 있게 할 것임. 또한, 광고 기술, 데이터, 측정 및 콘텐츠 제공 등을 전략적으로 확장하여 마케터들이 Linear TV, Connected TV 등 다중 시장 광고 캠페인을 관리할 수 있게 하는 동시에, 프리휠의 기술을 활용해 마케터들이 대규모로 고급 광고 솔루션을 간소화된 방식으로 실행함으로써 투자 수익을 극대화할 수 있는 능력을 제공할 것이라고 함
- ✓ 글로벌 예산을 다각화하려는 마케터들은 이제 1,000 개 이상의 디지털 퍼블리셔, 100 개 이상의 프리미엄 방송사, 50 개 이상의 플랫폼을 아우르는 다양한 네트워크에서 브랜드 광고 인벤토리에 간편하게 접근할 수 있으며, 수백만 명의 추가 소비자에게 원활하게 도달할 수 있게 되었음
- ✓ 중앙 집중화된 프레임워크와 운영 프로세스는 또한 추가적인 수익 성장을 이끌어 낼 수 있을 것으로 예상되며, 컴캐스트의 사장은 NBC 유니버설과 컴캐스트가 프리미엄 비디오 산업과 TV 광고 구매를 간결한 방식으로 연결하는 여정에 있다고 밝힘

✓ [미국] 코드 커팅으로 미국 유선 TV 시장 구독 및 광고 수익 감소 2) KOCCA

● 지속되는 코드 커팅으로 인해 미국 유선 TV 시장의 전통적인 구독 및 광고 수익 감소 예상

- ✓ 지상파, 케이블 시청자가 가입을 해지하고 인터넷 TV 나 OTT 등 새로운 플랫폼으로 이동하는 현상인 '코드 커팅'으로 인해 2027 년까지 미국 유선 TV 시장의 전통적인 구독 및 광고 수익이 연간 300 억 달러가 감소할 것으로 예상됨
- ✓ 2022 년 3 분기에 이르러, 전통적인 TV 유료 가입자가 미국 가구 수익 절반 미만으로 떨어짐
- ✓ '글로벌 엔터테인먼트 및 미디어 전망 2023-2027' 보고서에 따르면, 2027 년까지 미국에서 수백만 가구가 더 이탈하여 전체 유료 TV 는 4,990 만 가구로 줄어들 것으로 예측됨. 이는 2016 년, 거의 1 억 가구였던 수치에서 크게 감소한 것이며, 전체 미국 가구의 단지 38%에 불과함
- ✓ 반면 OTT 시장의 구독 수익은 2022 년에는 490 억 달러였으며 올해에는 570 억 달러로 성장할 것으로

1) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/cannes-lions-nbcuniversal-comcast-advertising-buy-multi-market-1235518791-1235518791>

2) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/cord-cutting-streaming-avod-pwc-report-outlook-2027-1235517286>

예측되며, 2027년에는 755억 달러에 이를 것으로 예상됨. OTT 광고 수익은 구독 수익보다 더 빠르게 성장하며, 해당 연도에는 각각 334억 달러와 357억 달러에 도달할 것으로 예측됨

✓ [미국] 트위치, 새로운 '파트너 플러스' 프로그램 도입 3)

KOCCA

○ 트위치가 '파트너 플러스' 프로그램의 도입과 함께 새로운 수익 분배 방식을 예고함

- ✓ 아마존 소유의 스트리밍 플랫폼 트위치는 하루 평균 3,100만 명 이상의 방문자를 보유하고 있으며 매월 약 700만 명의 스트리머들이 트위치에서 라이브 방송을 진행하고 있음
- ✓ 트위치가 새로운 '파트너 플러스' 프로그램을 통해 구독 수익의 70%를 자격을 갖춘 스트리머들에게 지급할 것을 예고함
- ✓ 트위치는 기본적으로 구독 수익의 50%를 스트리머에게 분배해왔음. 작년, 구독 수익의 70%를 지급해 달라는 스트리머들의 요청을 높은 플랫폼 운영비를 이유로 들며 거절한 바 있으나, 업계의 경쟁이 치열해지면서 조건을 변경한 것으로 보임
- ✓ 2023년 10월부터 시행될 트위치의 새로운 파트너 프로그램은 자격 기준을 충족한 스트리머들에게 순 구독 수익의 70%를 지급하며, 트위치가 나머지 30%를 보유하게 될 것임
- ✓ 7월부터 9월까지, 자격 기준을 세 달간 충족한 스트리머들은 자동으로 이 프로그램에 등록되고 10월에 통지를 받게 됨
- ✓ 파트너 플러스 프로그램의 스트리머는 순 정기구독 수익의 70%를 12개월간 10만 달러까지 받을 수 있으며, 트위치 파트너들은 3개월 동안 최소 350명의 유료 정기 구독자를 유지해야 함
- ✓ 트위치는 "회사의 초점은 언제나 전 세계의 트위치 스트리머에게 영감을 주고, 성장시키며 지원하는 데 있으며, 이 새로운 프로그램이 그 의지를 보여줄 것을 기대한다."라고 밝힘

✓ [일본] OTT 플랫폼 TVer, 서비스 이용 호조 4)

KOCCA

○ 민영방송국들이 참여하는 TV 프로그램 스트리밍 서비스 OTT 플랫폼 'TVer(티버)'는 5월 월간 콘텐츠 재생수가 지난해 같은 기간보다 약 1.8배인 3억 5,877만 회, 월간 사용자 수는 2,800만 MUB(월간 유니크 브라우저수)로 과거 최고 기록을 갱신했다고 지난 15일 발표함

- ✓ 지난 3월에는 월간 콘텐츠 재생수 3억 회를 돌파했으며 2개월 만에 기록을 갱신했던 것임
- ✓ 4월 편성 드라마 재생수가 호조를 보였고 특별 프로그램을 포함한 버라이어티의 재생수도 증가하였음
- ✓ 또한, 4월 편성 드라마는 1화당 재생수 평균치가 높았으며, 1화부터 3화까지 서비스하면서 최종회까지 방송되지 않은 드라마임에도 1월 편성 드라마보다 높았음
- ✓ 드라마는 1화 재생수가 높은 경향이 있고 입소문이나 SNS에서 화제가 되면서 관심을 가지는 신규 시청

3) 출처 : <https://variety.com/2023/digital/news/twitch-partner-plus-70-percent-revenue-split-streamers-1235645488>

4) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/ec7bb43a6e115a4fa4a4fb2359f672e9baf4a61c>

자들이 3 화까지 시청하게 되면서 재생수가 늘었음

- ☑ 이밖에도 황금연휴에 맞춘 특별기획 <TVer 로 캠프>가 인기를 끌었다고 함. <TVer 로 캠프>는 전국방송을 하는 수도권 키국과 지역방송국의 캠프 관련 콘텐츠 200 편 이상을 모아서 OTT 플랫폼답게 카테고리 로 묶어 서비스 하고 있음
- ☑ 방송과 실시간 서비스 이용자 확대도 이용자 수를 끌어올리는 요인이었으며, TVer 에 참여하는 방송국도 늘어 'BS11'이 5 월 24 일, 'BS12 TwellV'가 5 월 25 일부터 TVer 를 통해 자사 프로그램 서비스를 시작하였음



[그림 1] TVer(티바) 동영상 재생수 그래프

☑ [유럽] BBC, 한류의 위상 조명하며 한국 스토리 콘텐츠에 주목 5)

KOCCA

- 넷플릭스가 한국 콘텐츠에 25 억 달러를 투자한 소식과 헤드라이너로 출연해 코첼라 무대를 장악한 블랙핑크 를 예로 들며 K 팝, 드라마, 영화 등의 한류 콘텐츠를 선두로 한국 대중문화 혁명이 본격화되고 있다고 전함
- ☑ 또한, 한국의 역사를 담아낸 한국 문학작품이 한류에 힘입어 전 세계 관객들에게 알려지고, 더욱 다채로운 한국문화를 보여주는 새로운 주역이 될지도 모른다고 소개함
- ☑ 주로 영미권을 중심으로 문학과 비문학 서적을 출간하는 영국의 출판사 펭귄 북스(Penguin Books)는 올봄 영국에서 첫 번째 한국 현대 문학 컬렉션을 출판했음. 이민진 작가의 장편 소설 <파친코>와 같은 20, 21 세기 문학작품을 '희망과 유머', '인내와 생존' 등의 테마로 소개하며, <기생충>, <파친코> 등의 영화와 드라마의 시대적 배경과 작품 속 시대상을 연결하여 설명함

5) 출처 : 영국 언론, BBC

<https://www.bbc.com/culture/article/20230613-the-korean-wave-25-stories-that-define-koreas-dramatic-history>

☑ [인니] 인니 영화 <A Distant Call>과 <Tiger Stripes>, 2023 칸 영화제에서 수상 ⁶⁾ KOCCA

- 인니 영화 <A Distant Call>와 <Tiger Stripes>가 이번 2023 칸 영화제에서 상을 수상함. 영화 <Tiger Stripes>는 비평가주간(Semaine de la Critique Cannes 2023) 부문에서 대상을 받았고 영화 <A Distant Call>은 다큐멘터리에 특화된 'Cannes Docs Marchedu Film' 시상식에서 유럽 다큐멘터리협회 상을 받음
 - ☑ 비평가주간은 프랑스 비평가협회가 주관하고 신임 감독으로서 첫 번째 또는 두 번째 작품을 소개하는 칸 영화제 프로그램임. 비평가주간에는 <Tiger Stripes>와 경쟁한 다른 6 개 국가 장편 영화는 프랑스 영화 <It's Raining in the House>, 카타르 영화 <Inshallah A Boy>, 한국 영화 <Sleep>, 프랑스 영화 <The Rapture> 그리고 브라질 영화 <Power Alley>임
 - ☑ <Tiger Stripes>는 인도네시아, 말레이시아, 대만, 싱가포르, 프랑스, 독일, 네덜란드, 카타르의 합작품임. 말레이시아의 작은 시골에 사는 12 세 소녀 Zaffan 에 대한 이야기임. 소녀는 친구들 사이에서 처음으로 사춘기를 겪으면서 몸에 대한 비밀을 깨닫게 되며 친구들에게 외면당한 Zaffan 이 친구들과 멀어지는 내용을 다루고 있음
 - ☑ 영화 <A Distant Call>은 안드레아 수위토(Andrea Suwito) 감독의 작품으로 오늘날 술라웨시섬에 존재하는 다섯 개의 다른 성별을 기념하는, 삶의 방식에 대한 다큐멘터리임

☑ [베트남] 슈퍼주니어 희철, 베트남에서 <아는 형님> 촬영 ⁷⁾

KOCCA

- 지난 6 월 12 일 슈퍼주니어 멤버 희철은 금성홍기(베트남 국기 문의) 티셔츠를 입고 호찌민 편선넛(Tan Son Nhat) 공항에 나타나 베트남 팬들의 큰 환영을 받았음. 희철은 팬들의 따뜻한 마중을 핸드폰으로 촬영하고 차를 타기 전 머리를 숙여 감사의 마음을 전함으로써 언론의 큰 호평을 받음
 - ☑ 희철의 이번 베트남 방문은 <아는 형님> 리얼리티 쇼를 촬영하기 위한 것으로, 앞서 희철은 건강 문제로 지난 3 월 말 호찌민시에서 열린 슈퍼주니어 콘서트 <슈퍼쇼 9>에 불참한 바가 있음. 베트남 한류 팬들은 희철을 포함한 <아는 형님> 출연진이 베트남을 방문하고 리얼리티 쇼를 촬영하는 것에 큰 기대감을 표현함

☑ [베트남] <나랏말싸미 2> 합류한 허경환, 정호영 ⁸⁾

KOCCA

- SBS FIL, SBS M, 라이프타임 <나랏말싸미 2> 프로그램에는 개그맨 허경환, 셰프 정호영, 가수 정다경과 백호, 프로 골퍼 박진이가 MC 로 뭉쳤음. <나랏말싸미 2>는 대한민국을 대표하는 스타와 크리에이터 등으로 구성된 특급 원정대가 한국 진출을 꿈꾸는 가수 지망생, K-LPGA 진출 지망생 등 한류 일타 쌤이 필요한 베트남

6) 출처 : <https://www.mediacomid/hibury/film/0x063K-film-koproduksi-indonesia-dan-film-dokumen-indonesia-raih-penghargaan-cannes-film-festival-2023Indonesia>, "kata Yulia <https://www.kompas.com/hype/read/2023/06/05/192646466/a-distant-call-film-dokumen-dari-indonesia-raih-penghargaan-di-cannes?page=all> <https://sampaijauh.com/film-dokumen-indonesia-menang-penghargaan-internasional-36623> <https://www.semainedelacritique.com/en/news/awarded-films-of-the-62-edition>

7) 출처 : <https://vietnamnet.vn/kim-hee-chul-nhom-super-junior-dien-ao-co-do-sao-vang-sang-viet-nam-2154365.html>

8) 출처 : <https://sports.chosun.com/news/ntype.htm?id=202306020100011140001340&servicedate=20230601>

남 현지인을 만나 각각의 사연을 듣고, 그들만을 위한 특별 수업을 진행하는 프로그램임

- ✔ 자타공인 K 푸드 대표주자 정호영 셰프는 한식 레시피부터 K 식문화의 모든 것을 전수, 베트남 요식업에 한식 바람을 불러일으킬 의욕을 갖고 있음. 한편 트롯 요정 정다경과 그룹 뉴이스트 출신 백호는 각각 트로트와 아이돌을 꿈꾸는 베트남 학생들을 만나 자신들의 경험과 오디션 합격 노하우 등을 전수할 예정임. 프로 골퍼이자 방송인으로 활약 중인 박진이는 K-LPGA 진출을 꿈꾸는 베트남의 주니어 골퍼들에게 골프 특강부터 골프장 뷰티 꿀팁 등을 공개할 예정임
- ✔ 이 <나랏말쌈 2> 프로그램은 한류를 사랑하는 베트남 사람들에게 맞춤형 강의를 진행, 한-베 간의 진정한 소통과 교감을 전할 목적으로 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 주관하는 방송영상콘텐츠제작 지원 국제공동제작 지원 사업에 선정되어 총 5 회로 제작될 예정임. <나랏말쌈 2>는 6 월 8 일부터 오후 7 시 SBS F!L, SBS M, 라이프타임에서 동시 첫 방송을 선보인 바 있음



[그림 2] <나랏말쌈2> 포스터

✔ [태국] 태국영상자료원, 영화 통해 성적(性的) 다양성 돌아보는 전시회 개최 9)

KOCCA

- 태국영상자료원(Thai Film Archives)은 성소수자들에 대한 태국 영화의 새로운 관점을 보여주고자 전시회를 개최해 1927 년부터 태국영화에서 나타나는 성적(性的) 다양성의 세계로 영화팬들을 안내함
 - ✔ 성소수자를 표현하는 캐릭터는 수십 년 전부터 있었으나, 영화인들의 대부분은 1985 년 피싼 아카라씨 라니(พิศาล อรรถเสถียร) 감독의 전설적인 영화 <마지막 노래(Last Song)>를 성적 다양성을 표현한 첫 태국 영화로 꼽음
 - ✔ 전시회에서는 태국 퀴어 영화의 시초인 30 여 편을 선보임. 성 정체성에 혼란을 겪는 주인공, 이성애자를 협박하는 악역으로 분한 주인공 등 다양한 성소수자 캐릭터를 만나볼 수 있음
 - ✔ 전시회는 6 월 13 일부터 10 월 8 일까지 태국영상자료원 2 층에서 열림

9) 출처 : <https://www.nationtv.tv/news/entertainment/378919636>

게임·융복합



✓ [북경] 국가신문출판서, 2023 년 6 월 중국산 게임 판호 발급 명단 발표 10)

KOCCA

- 6 월 21 일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)가 <2023 년 6 월 중국산 온라인게임 판호허가 명단(2023 年 1 月份国产网络游戏审批信息)>을 발표함
 - 해당 명단에 포함된 게임은 총 89 종으로 모바일게임 88 종(6 종 PC 게임 멀티지원)·PC 게임 1 종이 포함됨
 - 2023 년 상반기 판호를 발급받은 중국산 게임은 총 522 종으로 당국이 작년 한 해 동안 발급한 게임판호 수 (468 종)를 초과함. 반면 외산게임은 올해 3 월 총 27 종 발표 이후 현재까지 신규판호를 발표하지 않고 있음

✓ [북경] 2022 년 상해시 게임기업 총 매출액 1,280 억 위안 기록

KOCCA

- 6 월 19 일, 중국 게임 통계 플랫폼 감마데이터(伽马数据)가 공개한 <2022- 2023 상해시 게임출판산업 보고(2022—2023 上海游戏出版产业报告)>에 따르면, 작년 상해시 소재 게임기업의 총 매출액은 약 1,280 억 위안(약 23 조 원)으로 전년 대비 2.4% 증가
 - 또한 상해시 게임기업의 중국 내 매출액 규모는 전년대비 3.66% 증가한 약 1,036 억 위안(약 18 조 6 천억 원)이며, 해외 매출액 규모는 약 243 억 위안(4 조 4 천억 원)으로 전년대비 6.55% 감소함. 중국 내 매출액 중 모바일게임 매출은 782 억 위안(약 14 조 원)으로 약 75%를 차지함
 - 2022 년 중국 전역 게임 매출 TOP 50 기업의 지역별 분포를 살펴보면 북경시가 1 위, 광둥성과 상해시가 공동 2 위이며, 50 개 기업 중 24%가 상해시에 있음

2022년 중국 전역 게임 매출 TOP 50 기업
지역별 분포 현황



[그림 3] 2022년 중국 전역 게임 매출 TOP50 기업 지역별 분포 현황

10) 국가신문출판서 공식홈페이지 : https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/jkwlyxspxx/202303/t20230324_709706.html

✓ [유럽] 한국 영화에서 영감 얻은 게임 <타이거 블레이드> 트레일러 공개 11)

KOCCA

- 6 월 15 일, 파리에 기반을 둔 비디오 게임 개발사 이키마쇼(Ikimasho)는 한국 액션 영화에서 영감을 받은 게임인 <타이거 블레이드(Tiger Blade)>를 공개했으며, 올해 말 플레이스테이션 VR2 카탈로그에 추가될 예정이라고 전함
- 이키마쇼의 공동 창립자이자 대표인 얀 스켓(Yann Suquet)은 해당 게임을 VR 로 구현하고자 한 이유를 설명하며 "한국 네오누아르(neo-noir) 영화는 내가 가장 좋아하는 장르이다. <타이거 블레이드>는 그 영화에 보내는 나의 러브레터이다"라고 전함
- <타이거 블레이드>의 플레이어는 타이거 클랜(Tiger Clans)의 일원인 강력한 암살자를 플레이하며, 라이벌 클랜을 상대로 100 년 동안 멸종된 것으로 여겨졌던 신화 속의 동물인 새끼 호랑이를 차지하기 위한 임무를 수행함. 빠르게 진행되는 검투와 박진감 넘치는 총격전을 결합하여 플레이어가 한국의 '세운'이라는 도시의 시장, 항구, 골목과 거리를 배경으로 적진을 해치고 나아가는 액션 감 넘치는 플레이를 즐길 수 있다고 함. 또한, 키츠요지(Kitsyojii), 브루노 챔프맨(Bruno Chapman)과 같은 한국 힙합 아티스트의 곡이 포함된 사운드트랙을 함께 즐길 수 있다고 전함



[그림 4] <타이거 블레이드> 이미지 (출처: Ikimasho 공식 홈페이지)

✓ [베트남] 베트남 팀, 2023 배틀그라운드 Mobile World Invitational 참가 12)

KOCCA

- 베트남 이스포츠 대표팀 '박스 게이밍 (Box Gaming)'은 상반기 국제 대회인 '2023 배틀그라운드 모바일 월드 인비테이셔널(2023 PUBG MOBILE WORLD INVITATIONAL, 이하 2023 PMWI)' 진출권을 손에 넣음. 참가팀들은 이 권위 있는 토너먼트의 세 번째 에디션(2023.07.11.~07.16.)이 개최되는 멋진 도시인 사우디아라비아의 리야드에서 열린다고 보도함

11) 출처 : 프랑스 게임 전문 웹사이트, Gamekult

<https://www.gamekult.com/actualite/annonce-sur-ps-vr2-tiger-blade-ne-fait-pas-dans-la-dentelle-3050855945.html>

12) 출처 : <https://thethao247.vn/400-box-gaming-gianh-ve-tham-du-pubg-mobile-world-invitational-2023-d288888.html>

- ☑ 박스 게이밍(Box Gaming)은 지난해 2022 PMWI 에서 18 개 팀 중 12 위를 차지해 상금 5 만 5000 달러(약 13 억 동)를 획득한 바 있음. 특히 이 팀은 최근 제 32 회 동남아시아게임(SEA Game)에서 베트남 스포츠 대표 중 동메달을 획득했고 이스포츠의 아시안게임 입성을 알리는 아시아 지역 최초의 사전 준비 프로그램 '로드투 아시안게임 2022'에 진출권을 확보해 놓은 상태임



[그림 5] AllStars라운드에 참가할 팀

☑ [UAE] 사우디아라비아와 UAE, 중동의 주요 게임 시장으로 부상 13)

KOCCA

- 사우디아라비아와 UAE 정부는 중동에서 게임 산업을 잠재력이 큰 성장하는 시장으로 인식하고 있다고 연구 결과를 밝혔음
 - ☑ 보스턴 컨설팅 그룹(Boston Consulting Group, BCG)은 게임 체인저(Game Changer)보고서에서 중동지역 인구의 약 60%가 게임 앱 다운로드의 반을 차지하는 게임 애호가로 추정하며 이는 전 세계 평균인 40%보다 높은 수치라고 밝힘
 - ☑ BCG 는 중동이 핵심 및 캐주얼 게이머 모두에게 중요한 시장으로 간주되고 사우디아라비아는 18 억 달러 이상의 가치를 가지며 게임 분야의 약 45%를 대표한다고 언급함
 - ☑ 아랍 세계에서 경제 규모가 제일 큰 사우디아라비아의 게이머들은 시장 수익의 약 65%를 차지하는 모바일 게임에 더 관심이 있다고 언급하며 중동은 인상적인 보급률과 게임부문에 대한 정부의 강력한 투자 의지를 가진 글로벌 게임 산업의 핵심 지역이라고 밝힘

13) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/business/2023/06/16/saudi-arabia-and-uae-emerging-as-key-middle-east-gaming-markets>

- ✔ 게임은 2020 년 코로나 19 대유행 기간 동안 전 세계적으로 큰 사업이 되었으며, 새로운 시대의 기술은 많은 게이머들에게 다가갈 수 있는 기회를 제공하고 게이머들의 요구에 부응하는 새로운 게임을 개발할 수 있는 기회를 제공함
- ✔ 2022 년에 사우디아라비아는 2030 년까지 사우디아라비아를 글로벌 게임 허브로 만드는 궁극적인 목표를 가지고 국가 게임 및 이스포츠 전략의 일환으로 2030 년까지 30 개의 게임을 개발하고 약 40,000 개의 일자리를 창출할 계획이라고 발표했음
- ✔ 리야드는 산업 발전 촉진을 위해 사우디 이스포츠 연맹(Saudi Esports Federation)을 만들고 회장인 파이살 빈 반다르(Faisal bin Bandar) 왕자를 글로벌 이스포츠 연맹의 부회장으로 임명함
- ✔ 2023 년 2 월 사우디아라비아 리야드에서 열린 Leap 기술 컨퍼런스에서 사우디 이스포츠 연맹, 국가 개발 기금 및 사회 개발 은행으로부터 4 억 8,800 만 달러 상당의 새로운 자금 지원을 받았다고 발표함
- ✔ 게임 개발자를 지원하는 Nine66 의 2022 년 12 월 보고서에 따르면 사우디아라비아의 게임 스타트업 수는 인큐베이션 프로그램에 힘입어 전년도 13 개에서 2022 년 24 개로 거의 두 배 증가했음
- ✔ 아랍 세계에서 두 번째로 큰 경제 규모의 UAE 는 강력한 인센티브를 제공하는 아부다비 게이밍(Abu Dhabi Gaming)과 두바이 멀티 코모디티즈 센터(Dubai Multi Commodities Centre, CMCC)의 게이밍 센터(Gaming Centre)가 이끄는 글로벌 기업 유치 및 게임 분야의 인재 지원을 목표로 함
- ✔ DMCC 는 알라 이스포츠(Yalla Esports)와 협력하여 DMCC 게임 센터를 시작으로 게임 비즈니스에 자본 및 산업 인재에 투자함으로써 두바이의 산업 성장을 지원했음
- ✔ UAE 의 비즈니스 친화적인 환경으로 많은 국제 게임 개발업체가 UAE 에 지역 본부를 설립했음
- ✔ Assassin's Creed 게임의 퍼블리셔인 프랑스의 유비소프트(Ubisoft)는 아부다비에 기반을 두고 있으며 중국 게임 회사 텐센트(Tencent)는 두바이에 지역 본사를 설립했음
- ✔ 2022 년 2 월 아부다비에서 게임 및 이스포츠 산업 개발을 담당하는 아부다비 게이밍(AD Gaming)은 UAE 수도에서 게임 지원을 위해 게임 퍼블리싱 및 이스포츠 회사인 사와 그룹(Sawa Group)과 협력했음
- ✔ DMCC 는 미래의 동향(Future of Trade) 2023 보고서에서 MENA 지역의 게임 수익이 2027 년까지 60 억 달러에 이를 것으로 예상되며 이는 2021 년의 두 배에 달하는 수치라고 밝힘
- ✔ 아바타로 대표되는 사람들이 상호 작용하는 새로운 가상 공간인 메타버스(metaverse)도 UAE 에서 게임을 활성화할 것으로 예상됨

애니·캐릭터



✓ [심천] 제 19 회 중국 국제 애니메이션 페스티벌에서 금후상 시상식 개최 14)

KOCCA

- 6 월 20 일부터 4 일간 열리는 ‘제 19 회 중국 국제 애니메이션 페스티벌(第十九届中国国际动漫节)’에서 금후상(金猴奖)시상식을 개최하였으며, <웅사소년(雄狮少年)>, <심해(深海)>, <중국기담(中国奇谭)>, <목란사(木兰辞)> 등 34 개 작품이 수상하였음

- 이번 금후상에서는 종합상(综合奖), 잠재상(潜力奖), 홍색동만상(红色动漫奖) 총 세가지 부문으로 이루어져있음. 프랑스, 스위스, 벨기에, 불가리아, 일본, 캐나다 등 15 개 국가 및 지역에서 총 620 개 애니메이션 작품들이 출품하였으며, 그 중의 73 개 작품은 수상후보에 들었음
- 금후상(金猴奖)은 정부, 학계, 업계에서 우수한 오리지널 애니메이션을 지원하는 목적으로 만들어 낸 권위 있는 국제적 시상식이며, ‘중국애니메이션지고영예(中国动漫至高荣誉)’라고 평가 받음

✓ [인니] <Si Warik The Movie: Ladang Terakhir>, SWIFF 2023 에서 상영 15) KOCCA

- 스마랑 Dian Nuswantoro(Udinus) 대학교 애니메이션 연구학과 재학생, 졸업생 그리고 교수들이 제작한 영화 <Si Warik The Movie : Ladang Terakhir>이 이번 6 월에 개최한 온라인 SWIFF 2023 국제영화제에 상영됨
- 애니메이션 연구학과 카피즈 하스투티(Khafiih Hastuti) 학과장은 이번 애니메이션 영화<Si Warik The Movie : Ladang Terakhir> 제작에 마니몽키 스튜디오와 21 명의 재학생, 6 명의 졸업생이 교수와 함께 사전 제작부터 시작하여 2D 애니메이션 제작, 3D 애니메이션 제작 그리고 사후 제작까지 모든 과정에 참여했음을 소개함
- 상영시간 20 분인 단편 3D 애니메이션 영화는 검은 연기 생물의 방해로부터 마지막 밭을 구하려는 두 친구 와릭과 디안의 모험 이야기를 다룸. 영화는 스마랑 지역의 문화 아이콘인 ‘와락 응엔독(Warak Ngendog)’을 각색했으며, 스마랑의 독특한 지역 문화가 잘 담김
- 이 영화는 ‘교육적 메시지를 전하는 어린 와락의 모험’을 슬로건으로 삼고 있으며, 젊은 세대에 자연을 보호하자는 메시지와 과학에 대한 지식 교육이 함께 포함돼 있음

14) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1769227599507972241&wfr=spider&for=pc>

15) 출처 : <https://kumparan.com/redaksi-1666759045474479469/film-animasi-si-warik-the-movie-ladang-terakhir-diputar-di-swiff-2023-20XyeThsM6V/full>
<https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/nbw05Ejk-bangga-film-animasi-si-warik-bikin-mahasiswa-udin-bakal-diputar-di-swiff>



[그림 6] 애니메이션 영화 <Si Warik The Movie: Ladang Terakhir>포스터 (출처: medcom.id)

만화·웹툰



☑ [유럽] 네이버 웹툰의 대대적인 파리 지하철 광고 캠페인 16)

KOCCA

- 7월 13일 개최되는 재팬 엑스포(Japan Expo)를 한 달 앞두고 네이버웹툰이 파리 지하철 벽면을 웹툰 포스터로 뒤덮으며 저력을 과시하고 있다고 전함. 네이버웹툰은 디지털 광고 캠페인 기업인 미디어몽크스(Media.Monks)와 함께 오페라(Opéra)역, 생 라자르(Saint-Lazare)역 등의 프리미엄 위치에 6월 27일까지 벽면 광고 캠페인을 진행하고 있다고 알림
- ☑ 2022년 네이버 웹툰은 프랑스 독자 100만 명 이상을 기록하고 15억 4,300만 유로의 매출액을 올렸으며, 전 세계적으로는 8,560만 명의 월간 구독자(52% 해외이용자)를 보유한 한국 1위 웹툰 플랫폼으로 소개됨. 더불어, 한국시장 2위, 일본시장에서 1위를 차지하고 있으며, 2년째 재팬 엑스포의 핵심 후원자를 맡은 카카오의 픽코마를 경쟁사로 언급하며, 재팬 엑스포에 픽코마의 작품이 대거 출품될 것이라 함. 픽코마는 아시아 만화를 좋아하는 유럽 팬들을 공략하는 반면, 네이버웹툰의 이번 홍보 캠페인은 더 다양한 소비자를 탐색하기 위한 것으로 보인다고 전함
- ☑ 만화산업 동향과 관련하여, 프랑스에서 디지털 만화시장이 점점 더 중요해지고 있으며, 디즈니 그룹의 덕툰(Ducktoon)과 같이 디지털화 흐름에 합류하거나, 망가시오(Manga.io.)와 같이 디지털 시장을 포기하는 양상으로 나타나고 있다 전함. 이와 더불어, 한국 콘텐츠산업을 지원하는 KOCCA 유럽비즈니스 센터가 7월 4일부터 6일까지 파리에서 한국과 유럽의 만화산업 기업 간의 만남을 위한 행사를 준비한다는 소식을 전함



[그림 7] 파리 생 라자르(Saint-Lazare)역의 네이버웹툰 지하철 광고 모습 (출처: CBNews)

16) 출처 : 프랑스 만화 전문 매체 ActuaBD, CBNews

<https://www.actuabd.com/Marche-des-webtoons-mouvements-de-troupe-et-demonstrations-de-force>
<https://www.cbnews.fr/creation/image-webtoon-s-affiche-avec-mediamonks-paris-77238>

음악



☑ [심천] 넷이즈 뮤직, 소빙공사와 넷이즈 뮤직 · X studio 출시 17)

KOCCA

● 넷이즈 뮤직은 소빙공사(小冰公司)와 합작하여 노래 합성 소프트웨어 ‘넷이즈 뮤직 · X Studio’(이하 X Studio 라고 함)의 출시를 발표함

- ☑ X Studio 는 뮤지션과 음악 애호가들을 위한 음악 창작 보조 툴로서 팝, 일렉트로닉, 록 등 노래 장르에 상관없이 가장 어울리는 가수를 찾을 수 있음. 뮤지션은 노래의 악보와 가사만 입력하면 인공지능 가수는 바로 노래를 부를 수 있음
- ☑ X Studio 는 음의 높낮이, 힘 조절, 발음 등 많은 분야에서 조절이 가능하여 뮤지션으로 하여금 인공지능 가수의 표현력을 세밀하게 컨트롤 할 수 있게 하였으며, 복잡한 조절 없이도 자연스러운 노래 효과를 얻을 수 있음
- ☑ 넷이즈 뮤직은 지난 몇 년간 뮤지션에게 많은 창조적인 플랫폼을 제공하였음. 비트를 교환할 수 있는 플랫폼인 ‘비트소울(Beatsoul)’, 음악에 관한 지식을 제공하는 플랫폼 ‘음악인학원(音乐人学院)’ 등을 통해 뮤지션의 음악적 소양 향상을 지원함으로써 전방위적으로 학습 요구를 충족하였음

☑ [유럽] BTS 10 주년 소식 전하며 K 팝이 전 세계를 사로잡은 비결 조명 18)

KOCCA

● 그룹 방탄소년단의 10 주년을 맞아 한국에서는 10 일간의 축제가 펼쳐지고 있다고 전함

- ☑ 서울관광재단에서 기획한 이벤트인 ‘서울 방탄투어 지도(Map of the Seoul)’를 소개하며, 전 세계 팬들은 방탄소년단과 관련된 한국의 다양한 장소를 순례하기 위해 한국을 찾거나, 자국에서 10 주년을 기념하고 있다고 전함
- ☑ 2013 년에 데뷔한 방탄소년단은 전 세계적으로 K 팝을 대중화했으며, 세계 최대 규모의 공연장에서 환영받으며 대한민국의 소프트파워 열풍의 선봉에 섰다고 언급함. 그 외에도 트와이스, 블랙핑크 등의 K 팝 그룹을 소개하며 한국 아이돌 그룹의 멤버별 역할, 엄격한 훈련 시스템, 음악 산업을 넘어 패션과 정치 등에 미치는 영향과 열성적인 팬을 특징으로 소개함. 특히, K 팝 스타를 만들어내는 기획사의 트레이닝 시스템을 집중적으로 설명하며 동향과 관객의 취향을 정밀 분석한 데이터를 바탕으로 상품을 만들어내는 것은 물론, 아이돌 그룹의 성공을 위해 그들이 환경에 적응할 수 있도록 미세한 세부 사항까지 관리한다 전함

17) 출처 : <https://news.sina.com.cn/shangxunfushen/2023-06-15/detail-imyxiruq6277861.shtml>

18) 출처 : 프랑스 언론 RTL, Euronews, TV5Monde

<https://www.rtl.fr/culture/musique/bts-blackpink-twice-comment-la-k-pop-ensorcelle-le-monde-7900274799>
<https://www.euronews.com/video/2023/06/13/bts-fans-go-wild-for-special-stamp-celebrating-the-groups-10th-anniversary>
<https://information.tv5monde.com/culture/bts-change-ma-vie-des-touristes-en-pelerinage-k-pop-en-coree-2647493>

✓ [태국] GMM 그램미, 회복세로 돌아선 음악 사업으로 높은 수익 기대 19)

KOCCA

- GMM 그램미(GRAMMY) 2 분기 실적 전망은 지난해 같은 기간보다 성장했고, 2023 년 수익은 10% 이상 증가할 것으로 예상되며, 음악 사업이 회복세로 돌아서 최고 수익을 기록할 것으로 전망됨
 - ✓ GMM 그램미 그룹 투자 부문 타나꾼 마눈폰(ธนกร มนูญพล) 부사장은 올해 1 분기 음원 사업 매출이 정상화되고 정부의 각종 대책을 완화가 호재로 작용해 주력 사업인 음원 사업에서 두 자릿수 이상 수익이 증가할 것으로 예상함
 - ✓ 올해 1 분기에 회사의 총 수익은 지난해 같은 기간보다 39.3% 3 억 9,550 만 바트(약 145 억 원) 증가한 14 억 260 만 바트(약 517 억 원)였음. 코로나 19 엔데믹으로 서비스업과 마케팅 활동이 재개되면서 콘서트와 라이브 공연이 늘어나 음악 저작권 판매 수익 비중은 40%로 안정적인 수익과 지속적인 성장세를 보였고, 음악 사업 수익은 8 억 7,880 만 바트(약 324 억 원)로 75.4% 증가함. 1 분기에는 4 개 행사(5 회 공연)가 열려 쇼 비즈니스와 아티스트 매니지먼트 사업 역시 180% 성장함
 - ✓ 지난해 같은 기간보다 2 분기 성장률 전망치도 상승세가 이어지고 있고, 성수기인 것을 고려했을 때 4 분기에 가장 많은 수익을 올릴 것으로 예상됨
 - ✓ 타나꾼은 “향후 3 년간의 사업 전망에 대해 회사는 쇼 비즈니스, 콘텐츠 제작 및 아티스트 매니지먼트 사업에서 큰 성장을 기대하고 있고, 이 사업들이 회사 수익의 70% 이상을 차지해 최고치를 기록할 수 있을 것으로 본다. 코로나 이전 2019 년에 순이익이 3 억 4,200 만 바트(약 12 억 원)였다”라고 언급함

✓ [태국] 한국 아티스트 콘서트 티켓 사기범 고소…피해액 230 만 바트 20)

KOCCA

- 지난 16 일 방콕 중앙수사본부신고센터에 83 명의 피해자 단체 대표인 블라(ปลา 가명) 외 2 명이 잭슨왕, 블랙핑크, 마크 투안, 트레저, 진영 등 한국 아티스트 공연 티켓 및 기념품을 판매하는 ‘팀왕 (Teamwang)’ 페이스북 계정 소유자인 ‘플레이(พลอย)’를 고소함. 피해액 규모는 230 만 바트(약 8,400 만 원) 이상임
 - ✓ 피해자 대표 블라는 “플레이는 2022 년부터 페이스북과 트위터를 통해 공연 티켓과 상품을 판매해왔는데 여러 가지 이유로 티켓과 상품을 받지 못하는 사람들이 생겨났고, 수천에서 수십만 바트(몇 만 원에서 몇 십만 원)까지 피해자가 속출했다”라고 밝힘
 - ✓ 이밖에 태국에서 인기 있는 태국 배구리그 입장권 사기도 있었음. 이미 매진된 경기 티켓을 배구 국가대표팀 팬들을 위해 준비된 티켓이라고 속임
 - ✓ 피해자들은 환불받기 위해 시도했으나 효과가 없었고, 오히려 시간을 끌며 신고하면 돈을 돌려주지 않겠다고 협박함. 결국 더 이상의 피해자가 나오지 않도록 고소를 결정함

19) 출처 : <https://www.kaohoon.com/news/610964>

20) 출처 : <https://www.thairath.co.th/news/crime/2702354>

✓ [러시아] 콘진원, 카자흐스탄 알마티 K 팝 공연 15 분 만에 매진 21)

KOCCA

● 한국콘텐츠진흥원, 카자흐스탄 알마티에서 Korea Spotlight 콘서트 개최

- ✓ 6 월 23 일, Korea Spotlight 뮤직 페스티벌-쇼케이스가 알마티 이벤트 스페이스 포럼 콘서트장에서 개최됨. 출연 아티스트는 DPR IAN, KISU, The Solutions, MustB, W24 등이며, 특파원에 따르면 1,500 장의 콘서트 티켓이 15 분 만에 매진되었다고 함
- ✓ W24 는 구소련의 전설적인 고려인 락커 빅토르최의 노래를 커버했으며, 현지 팬에 대한 깊은 이해와 남다른 애정을 보여줌. 또한, KISU 는 인터뷰를 통해 카자흐스탄에서 영상을 촬영할 예정이라고 밝힘

21) 출처 : https://total.kz/ru/news/kultura/almati_vstrechaet_zvezd_kpop_industrii_date_2023_06_20_16_28_48?utm_source=yxnews&utm_medium=mobile
<https://www.nur.kz/showbiz/career/2025724-k-pop-zvezdy-ispolnyat-kaver-na-pesnyu-viktora-tsoya-v-almaty>
<https://www.nur.kz/showbiz/image/2025410-hochu-snyat-klip-v-almaty-k-pop-ispolnitel-kisu-priedet-v-kazakhstan>

패션



✓ [유럽] 서울 기반 디자인 브랜드 앤더슨 벨(Andersson Bell)의 성장 주목 22)

KOCCA

- 서울을 기반으로 한 디자인 브랜드 앤더슨 벨이 올해로 10 주년을 맞이했다고 전하며, 창립자이자 크리에이티브 디렉터인 김도훈과 브랜드의 글로벌 성장에 관해 인터뷰한 내용을 공개함
 - ✓ 데님과 밀리터리 컬렉션의 핵심으로 내세우며 한국의 스트리트 스타일에 스칸디나비아의 느낌을 결합한 디자인을 선보이는 앤더슨 벨은 2022 년 1,500 만 달러의 수익을 내며 눈에 띄는 성장을 보였다고 전함. 또한, 앤더슨 벨은 패션 그룹이자 인큐베이터인 투모로우(Tomorrow)의 지원을 받고 있으며, 2021 년부터 아식스(Asics)와 지속해서 협업 중이라고 소개함. 투모로우의 영업 및 비즈니스 개발 수석 이사인 켈리 시에라(Kelly Sierra)는 "앤더슨 벨은 매우 명확한 디자인 언어를 가지고 있을 뿐만 아니라 그들이 만드는 제품은 디자인, 가격, 품질 면에서 매우 우수하다"라고 전함
 - ✓ 또한, 앤더슨 벨은 지난 몇 년간 밀라노의 쇼룸을 통해 바이어들에게 독특한 디자인을 선보여 왔으며, 지난 6 월 18 일 밀라노 패션 위크(MFW) 2024 년 봄/여름 남성복에서 첫 런웨이를 선보였다고 알림. 김도훈 대표는 지금까지의 여정을 '앤더슨 벨의 준비 기간'이었다고 표현하며, 일상에서 쉽게 입을 수 있는 재미있는 패션으로 수십 년간 세계적으로 사랑받는 한국을 대표하는 브랜드를 만들고 싶다는 포부를 내비침. 또한, 앞으로 가파른 성장을 기대한다고 전함. 에디터는 한국의 소프트파워가 세계적 성공을 거두고 있는 지금, 브랜드를 확장해 나가기에 시기적으로 적절하다고 강조함

✓ [베트남] 블랙핑크 멤버 리사, 베트남 디자이너 공찌 의상으로 팬미팅 출연 23)

KOCCA

- 최근 태국에서 열린 팬미팅에서 블랙핑크 리사는 베트남 유명 디자이너 응웬 공찌(Nguyen CongTri)의 2023/FW 컬렉션 의상을 착용해 수백 명의 팬들로부터 찬사를 받음.
 - ✓ 블랙핑크 멤버 로제도 첫 솔로 신곡앨범 'R'을 발표하며 선보인 타이틀곡 '온 더그라운드(On The Ground)'와 솔로 서브타이틀곡 '곤(Gone)'의 뮤직비디오에서 공찌가 디자인한 의상을 착용한 바 있음
 - ✓ 다낭 출신의 45 세 디자이너 응웬 공찌(Nguyen Cong Tri)는 베트남에서 가장 유명한 디자이너 중 한 명으로 세계적인 명품 패션 무대와 리한나(Rihanna), 케이티 페리(Katy Perry), 재클린 페르난데스(Jacqueline Fernandez), 그웬 스테파니(Gwen Stefani)와 같은 유명인들 사이에서 이름을 떨쳤음

22) 출처 : 영국 패션 매거진, Vogue Business

<https://www.voguebusiness.com/news/anderson-bell-celebrates-10-years-in-seoul-with-a-new-collection>

23) 출처 : <https://vnexpress.net/sao-dep-nhat-hanh-tinh-dien-ao-cong-tri-4612197.html>



[그림 8] 베트남 유명 디자이너 공찌의 의상

☑ [태국] 상무부 무역정책전략실, 재활용 의류 시장 주시 24)

KOCCA

- 상무부 무역정책전략실(TPSO) 훈퐁 나야나파꾼(พูนพงษ์ หนานนาภากรณ์) 실장은 “현재 일류 의류 회사들은 환경의 중요성을 인식하고, 2050년까지 온실가스 순 배출량을 제로로 줄이기 위해 유엔 기후 변화에 관한 패션 산업 헌장에 서명했으며, 그 영향으로 재활용 소재의 의류 생산이 증가했다”라고 밝힘
 - ☑ 미국 브랜드 파타고니아(Patagonia)는 자사 제품의 70%가 재활용 소재로 제작되고 있다고 밝혔고, 스웨덴 브랜드 에이치앤엠(H&M)이나 일본 브랜드 유니클로(UNIQLO) 역시 사용한 옷을 새로운 옷의 원료로 재활용하고 있음
 - ☑ 세계 재활용 소재 의류 시장은 2022년에 580만 달러(약 747억 원)였으며, 10년 후 2032년에는 160억 달러(약 20조 원)까지 증가하거나 연간 10.7%의 성장률을 보일 것으로 예상됨
 - ☑ 태국의 경우, 2032년 재활용 소재의 의류 시장 가치는 13억 바트(약 480억 원)에 달하고, 태국 전체 의류 시장의 0.5%를 차지할 것으로 예측됨. 현재 태국의 ‘서클라(Circular)’, ‘모어룹(Moreloop)’과 같은 브랜드가 재활용 소재 의류를 생산하고 있음. 소비자들의 환경보호에 대한 인식이 높아짐에 따라 재활용 소재 의류 시장은 주목할 만한 새로운 비즈니스 기회임. 기술개발과 홍보에 주력하고 있는 기업에 대한 정부의 지원이 필요함

24) 출처 : https://www.thairath.co.th/money/economics/thailand_econ/2702254

통합(정책·기타)



☑ [북경] 시장감독관리총국, 광고업계 관리감독 내실화 관련 통지 발표 25)

KOCCA

- 6 월 19 일, 중국 시장감독관리총국(市场监管总局)이 공식 홈페이지를 통해 <광고업계에서 빈번하게 발생하는 문제 해결작업 내실화 관련 통지(关于扎实做好广告监管领域行风突出问题排查治理工作的通知)>를 발표함. 이번 통지는 각 지역 시장관리감독 부문에 인쇄 배포되는 문서로 최근 광고업계에서 빈번하게 발생하는 문제에 대한 일종의 관리감독 가이드라인임

☑ 해당 문서에는 총 10 개 방면에 대한 구체적인 요구 및 조치가 포함됨

구분	요구 및 조치사항
1	‘삼품일계 ²⁶⁾ ’ 광고 심사 서비스 규범화
2	‘삼품일계’ 광고 심사 서비스 편의화
3	‘삼품일계’ 광고 심사 서비스 표준화
4	광고 감독조사 작업 규범 정립
5	전통 미디어 광고 관리감독 강화
6	온라인 광고 관리감독 강화
7	부문간 관리감독 협력 강화
8	광고산업지역 관리 규범 정립
9	공정하고 명확한 법률 집행 추진
10	광고 관련 법률집행 효과 제고

☑ [일본] Z 총연, <2023 년 상반기 트렌드 랭킹> 결과 발표 27)

KOCCA

- Z 총연(N.D.Promotion 사)은 <2023 년 상반기 트렌드 랭킹>을 발표. N.D.Promotion 이 운영하는 씽크탱크 조직 ‘Z 총연’의 커뮤니티에 소속된 여성을 중심으로 한 Z 세대 멤버 950 명을 대상으로 설문조사를 하였으며, 일반적으로 Z 세대는 18 세~26 세 연령대를 가리킴

- 이번 조사에서는 Z 총연 멤버에게 유행어, 음식, 배우, 사물, SNS 계정, 아티스트 등을 질문하였고 중고 등학생 및 18 세~26 세 여성들이 답변하였음
- 유행어(관용구) 부문은 <글썸(それな)>, <쿠사(草 : 웃긴다는 뜻)>, <모르겠지만(知らんけど)>과 같은 비꼬는 문구가 자취를 감추고, <카와치이(かわちい : 귀엽다의 회화체적 표현)>, <우츠클루시이(うちゅくしい : 아름답다의 회화체적 표현)>, <츠키(ちゅき : 좋아하다의 회화체적 표현)> 등의 유아스러운 문구가 순위에 많이 올랐음
- 한편, 유행어 부문 1 위는 <개구리화 현상(蛙化現象)>(54.0%)이었음. 유행어 부문의 상위 10 위까지를 보면 긍정적, 부정적 프레이즈가 섞여 있는 양상을 볼 수 있음

25) 시장감독관리총국 공식홈페이지 : https://www.samr.gov.cn/xw/zj/art/2023/art_de08cf162ebc430583aede9a0b639063.html

26) 삼품일계(三品一械) : 의약품, 건강보조식품, 특수의학용도 제조식품 및 의료기계

27) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/8c3248839a7415a5c7f8d91fbc1a227bb68d2a1d>

- 1위를 차지한〈개구리화 현상〉이란 자신이 짝사랑이던 상대방이 나에게 관심을 보이면 상대방을 오히려 싫어하게 되는 현상으로, 콤플렉스로 인해 자신감이 떨어져 상대방의 호의를 받아들일 수 없기 때문이라고 하며, 이는 올해 들어 젊은 세대를 중심으로 주목받고 있는 심리로 보임
- 음식(음료) 부문에서는 〈스타벅스〉, 〈지구 젤리〉가 순위에서 자취를 감추고 새롭게 1위에 오른〈10 엔 빵〉이 61.2%로 압도적인 주목을 받았음. 〈10 엔 빵〉은 10 엔 동전 모양의 치즈 크림빵으로 SNS 감성적 이면서 실제 가격이 10 엔이 아니라는 점도 재미있다는 평가임
- 유명한 사물 부문에서는 지난 2 회 연속 1위를 차지했던 〈TikTok〉이 순위에서 제외된 것이 특징임. 〈치 이카와(만화/애니)〉가 20.7%, 〈최애의 아이(만화/애니)〉가 20.0%, 〈오빠쥬우사기(캐릭터)〉가 12.0%로 인터넷 발신 콘텐츠가 강세를 보였음
- 〈최애의 아이〉는 가수 YOASOBI(요아소비)가 부른 주제가 〈아이돌〉이 일본어 곡으로는 처음으로 빌보드차트(글로벌)에서 1위를 차지(6월 10일 자)하는 등 큰 관심을 받고 있음. ‘YOASOBI’는 아티스트 부문에서도 1위(19.1%)에 올랐음
- 그 외, 유행한 유튜브 채널 1위는 〈코무돗토(コムドット)〉가 51.2%로 지난 회에 이어 계속해서 1위에 올랐음
- 한편, 유행한 틱톡커는 〈나에나노(なえなの)〉가 10.5%로 3위로 내려갔으며 〈MINAMI〉가 21.2%, 〈사쿠라(桜)〉가 12.8%로 상위로 도약하는 등 세대교체 양상을 보임
- 유행하는 화장품은 코로나 19가 5류 감염증으로 분류 이행됨에 따라 마스크 착용이 자유로워지면서 〈마스크핏올쿠션/TIRTIR(티르티르)〉가 41.2%, 〈글래스팅 멜팅 밤/rom&nd〉가 26%, 〈립몬스터 103/KATE〉가 23.7%로 인기였음(TIRTIR, rom&nd는 한국 브랜드)



그림 9 | Z총연 〈2023년 상반기 트렌드 랭킹〉

✓ [유럽] 7,700 만 파운드의 국가지원 약속받은 영국 창조산업의 미래 전략 28)

KOCCA

- 6 월 14 일, 제레미 헌트(Jeremy Hunt) 영국 재무장관은 영화 제작과 컴퓨터 게임 개발 등의 산업 촉진 계획의 일환으로 최소 6 개의 '창의 클러스터(Creative Clusters)'를 개발하기 위해 7,700 만 파운드를 투자할 것을 약속함
 - 이와 더불어, 산업의 번영을 위해 특정 분야의 전문 지식을 갖춘 인재를 육성하는데 기업의 창의 클러스터가 중요한 역할을 할 것이라고 언급함. 나머지 자금은 비디오 게임 스튜디오, 음악 공연장, 인공지능과 가상현실을 활용한 TV와 영화 제작기술 개발, 런던 패션위크와 영화주간을 지원하는 기존 자금을 충당하는데 사용될 예정이라고 함
 - 이는 창조산업 의회(Creative Industries Council)의 공동 의장이자 영국의 텔레비전 중역인 피터 바잘 제트(Peter Bazalgette)가 작성한 창조산업 전략의 일부이며, 새로운 무역 전략을 세우고 대학에 새로운 기술 개발을 장려함으로써 창조산업의 수출 잠재력을 향상하는 것을 목표로 한다고 밝힘. 덧붙여, "영국은 1997 년에 창조산업을 산업 부문으로 인정한 최초의 국가이다. 해당 전략은 영국이 올바른 방향으로 나아가는 단계이며, 창조산업을 한층 더 성장시킬 것"이라고 전함
 - 또한, 영국 게임 산업 무역 기구인 유키(Ukie)의 공동 대표 다니엘 우드(Daniel Wood)는 이 전략이 "영국 게임 산업이 영국 전역에 양질의 일자리를 창출하는 경제 성장의 엔진 역할을 한다는 우리의 주장을 더욱 확고히 할 것"이라고 함

✓ [유럽] 프랑스 언론, 2030 부산세계박람회 유치를 위한 외교 지원 행보 주목 29)

KOCCA

- 파리를 본부로 두고 있는 국제박람회기구(BIE: Bureau International des Expositions)는 6 월 20 일, 부산, 로마, 리야드를 세계박람회 개최 후보지로 확정해 공식 발표했으며, 지난 며칠간 세 도시를 대표하는 한국의 윤석열 대통령, 이탈리아의 조르지아 멜로니 총리, 사우디아라비아의 무함마드 빈 살만 왕자가 프랑스 파리를 방문했으며, 각각 자국의 후보 도시를 지원하는 정치활동을 펼쳤다고 전함
 - 지난 금요일 에마뉘엘 마크롱(Emmanuel Macron) 프랑스 대통령과 점심을 함께한 무함마드 빈 살만은 "우리는 예전에 없던 세계박람회를 만들 수 있음을 확신한다"라고 언급했다 전함. 이탈리아의 조르지아 멜로니 총리는 "역사와 미래를 연결하는 세계박람회를 로마에서 개최할 것을 약속한다"라고 했으며, 윤석열 대통령은 "2030 부산세계박람회는 경쟁에서 연대로 넘어가는 장소로 기억될 것"이라고 전함. 또한, 박람회장은 지속 가능한 삶의 터전으로 탈바꿈한 옛 공업항 부산에 세워진 '미래세대를 위한 플랫폼'이 될 것이라 함
 - 170 년 이상의 역사를 가진 세계박람회는 5 년마다 개최되며, 주최국에 국제적 명성과 높은 경제적 이익, 도시개발과 변화를 가져오는 세계 최대규모의 행사이기에, 후보국들이 유치를 위해 외교 지원에 총력을 기울이고 있다고 보도함. 최종 개최지는 11 월에 179 개 회원국의 비밀 투표를 통해 결정될 예정임

28) 출처 : 영국 언론, Financial Times

<https://www.ft.com/content/a830051f-4a41-4496-9554-005febe95449>

29) 출처 : 프랑스 언론 France24, Franceinfo

<https://www.france24.com/fr/info-en-continu/20230620-a-paris-ballet-de-dirigeants-pour-l-exposition-universelle-2030>
https://www.francetvinfo.fr/monde/pourquoi-l-attribution-de-l-exposition-universelle-2030-provoque-t-elle-autant-de-tensions-diplomatiques_5900021.html

✓ [태국] 창조경제진흥원, 콘텐츠 제작자 육성을 위해 유명아 작가 초청 30)

KOCCA

- 창조경제진흥원(Creative Economy Agency, 이하 CEA)은 태국 콘텐츠를 세계시장에 진출시키고 콘텐츠 랩(Contents Lab) 무대를 통해 전문 인재를 양성하기 위해 세계적인 프로듀서 레이먼드 파타나위랑꾼(เรย์มอนด์ พัทธนาวิรางกูร)과 한국 유명 드라마 시나리오 작가 유명아를 초청해 경험을 공유하는 시간을 가짐
- ✓ CEA 차크릿 피차양꾼(ชาคริต พิชญางกูร) 원장은 “현재 정부는 콘텐츠산업을 주도적으로 추진하는 데 초점을 맞추고 있다. 영국 Brand Finance 에서 발표한 2023 년 글로벌 소프트파워 평가에서 태국은 121 개국 중 41 위를 차지했다. 넷플릭스 영화 <헝거(Hunger)>는 태국 콘텐츠로 전 세계 88 개국에서 1 위를 차지하며 태국 콘텐츠산업의 글로벌 파워를 보여줬다”라고 밝힘
- ✓ 이에 CEA 는 태국 콘텐츠를 세계시장으로 진출시키기 위해 많은 기관과의 협력을 포함해 인력, 기술, 마케팅, 저작권 보호 및 자금 조달 등 콘텐츠 산업의 요소 역량 개발 지침을 마련함
- ✓ 강연회에서 레이먼드 프로듀서는 “현재 태국 영화산업은 자금, 정부 지원, 소비자 행동 및 스트리밍 플랫폼(OTT)의 영향으로 많은 어려움을 겪고 있으며, 이로 인해 매년 태국 영화의 수가 매우 감소하고 있다. 2000 년 이전 매년 100~200 편씩 시장에 나오던 태국 영화는 현재 50 편에 불과하다”라고 언급함
- ✓ 유명아 작가는 “한국 콘텐츠산업의 성공은 전폭적인 정부 지원, 성장단계에 맞는 창의적 인재 배출 등 여러 요인에서 비롯됐다. CEA 의 콘텐츠랩은 한국이나 할리우드처럼 이 분야에 있어 새로운 세대들에게 비전을 제시하고 스스로 발전할 수 있는 장을 열어줄 것”이라고 언급함
- ✓ 영화 및 시리즈 (Film & Series) 그룹의 콘텐츠랩 프로젝트에는 총 30 개 팀이 참가해 지난 4 월부터 현재까지 워크숍과 교육이 진행되고 있으며, 오는 30 일 CEA 와 PTT 로부터 단편영화 제작을 지원받게 될 10~15 개 팀이 선정될 예정임. 8 월 28 일에는 콘텐츠를 제작하고 국제적인 규모로 계속 추진하기 위해 영화드라마 제작자들 앞에서 피칭이벤트가 열릴 예정임

✓ [태국] 국가방송통신위원회, 태국 콘텐츠 발전 가능성 확인 31)

KOCCA

- 지난 20 일~21 일 양일간 아시아비디오산업협회(AVIA) 주최로 2023 아시아비디오서밋(Asian Video Summit 2023)이 홍콩 특별 행정구 케리 호텔에서 열림. 이날 행사에는 22 개국에서 온 TV·비디오·게임·광고 등 관련 기업 대표와 전문가, 아시아 및 글로벌 규제를 담당하는 정부 기관 관계자 180 여 명이 참석한 가운데 한류 성공 배경, 중국 연예매체의 미래, 시청각 매체 수익, 미디어 산업에서의 AI 역할 등 관심 있는 다양한 주제로 세미나가 열림
- ✓ 참석자를 대상으로 ‘향후 몇 년 안에 어느 나라가 지역 콘텐츠산업에서 한국과 같은 성공을 거둘 가능성이 큰가?’에 대한 설문조사를 실시한 결과 투표자 중 40%가 태국이라고 답했고, 중국은 16%로 2 위, 인도네시아는 13%로 3 위에 올름. 그 밖에 홍콩과 필리핀이 7%, 대만은 6%를 기록하며 뒤를 이음

30) 출처 : <https://www.naewna.com/lady/737820>

31) 출처 : <https://www.infoquest.co.th/2023/311286>

- ❖ 국가방송통신위원회(이하 NBTC) 피롱령 람삿(พิรงรอง รามสูต) 이사는 태국을 대표해 ‘태국의 시간 (Thailand’s Time)’이라는 주제로 무대에 올라 “해외 영상산업 관계자들은 콘텐츠의 세계적 발전이라는 점에서 태국을 한국처럼 여기고 칭찬하고 있다. 하지만 투자와 전략적 지원을 해야 한다. 또한 자유로운 콘텐츠 창작과 혁신이 일어날 수 있도록 과도한 규제를 통제하는 것이 필요하다. 국내외 사업자들이 표준을 정해 자율 규제를 촉진할 수 있도록 장려하고, NBCT 와 정부 기관은 필요한 자원을 지원할 것이다”라고 발표함
- ❖ 트루(True)코퍼레이션 최고 콘텐츠 전략 투자 및 파트너십 책임자 피라톤 까셈씨 나 아유타야(พีรธณ เกษมศรี ณ อยุธยา)는 “태국의 콘텐츠는 아름다운 자연환경은 말할 것도 없고 유구한 역사와 문화를 갖고 있고, 세계적인 미의 기준에 부합한 뛰어난 연기력을 갖춘 배우들과 창의력이 넘치는 창작자들이 제작 능력을 갖추고 있어 세계무대로 나아갈 준비가 돼 있다”라고 언급함

❖ [태국] TV 보다 플랫폼을 통해 다양한 콘텐츠를 소비하는 태국인 32)

KOCCA

- 요즘 TV 를 보는 사람이 줄어들면서 과거처럼 TV 화면에 매달리지 않고 모바일 플랫폼을 통해 콘텐츠를 더 많이 소비하는 것을 부인할 수 없음
 - ❖ 특히 동영상 스트리밍 플랫폼 유튜브는 뉴스, 음악, 엔터테인먼트 등 다양한 콘텐츠와 채널들이 있어 태국인의 마음에서 1 위를 차지하며 이미 많은 사람의 일상이 됨
 - ❖ 2022 년 자료에 따르면 크리에이터뿐만 아니라 창의적인 다양한 콘텐츠가 있는 강력한 생태계가 조성돼 유튜브 콘텐츠 창작이 50% 이상 증가했고, 구독자 100 만 명을 돌파한 유튜브 채널은 750 개로 1964 년 대비 20% 성장률을 기록함. 이에 거대 TV 채널뿐만 아니라 TV 프로덕션 음반사 아티스트들도 유튜브 시청자를 기반으로 삼아 수익 창출 채널로 활용함
 - ❖ 물론 매일 새로 업로드 되는 콘텐츠들에 대해 유튜브는 보안을 강화하고 플랫폼이 모두를 위한 안전한 공간이 될 수 있도록 투자하고 노력해야 함
 - ❖ 업로드된 콘텐츠가 증오, 학대, 성별, 폭력, 스팸 및 사기 등 커뮤니티 가이드라인에 어긋나지 않은 내용이어야 하며, 그것을 판단할 기준이 되는 표준을 설정해야 함. 특히 어린이와 청소년에게 적합하지 않은 일부 콘텐츠가 있으므로 콘텐츠 접근성에 우려를 가질 필요가 있음

❖ [태국] 관광객 입맛 사로잡은 새벽사원의 타일 모양 아이스크림 33)

KOCCA

- 소셜 미디어에서 열풍이 불면서 새벽사원(왓아룬: วัดอรุณฯ)에 있는 꽃무늬 타일 모양의 아이스크림이 태국인뿐만 아니라 외국인 관광객의 입맛을 사로잡으며 매일 2 시간 만에 완판 되고 있음. 부가가치를 높이고 관광객을 끌어 들일 수 있는 좋은 아이디어로 현재 타이티(Thai Tea) 맛과 태국 전통 향기를 입힌 코코넛밀크 맛 두 종류가 있음
 - ❖ 이 상품을 개발한 젊은 사업가 남판 씨린야(น้ำตาล ศิริบุญญา)는 “더 많은 관광객이 아름다운 새벽사원을 방

32) 출처 : <https://www.dailynews.co.th/news/2447670/>

33) 출처 : <https://www.thaibps.or.th/news/content/328828>

문화길이라며, 특히 소셜 미디어를 통해 Z 세대의 방문을 끌어낼 수 있어서 기쁘다. 태국 문화 예술을 좋아하고 아이스크림을 좋아해 개발하게 됐고, 열대기후의 나라인 태국에서 아이스크림은 고객들에게 광범위하고 손쉽게 다가갈 수 있는 상품이라 생각한다. 지역 및 주변 커뮤니티의 잠재력을 촉진하여 더 많은 수입을 창출할 수 있을 것으로 기대한다”라고 소감을 밝힘. 또한 “태국 문화 예술은 세계 어느 나라에도 뒤지지 않으며, 다른 태국인들도 같은 생각일 것이라고 믿는다.”며 강한 자부심을 보임

- ☑ 한편 판매수익금의 일부는 승려들의 의료복지와 교육을 위해 기부될 예정임



[그림 10] 태국의 상징인 새벽사원 타일 모양을 본떠 만든 아이스크림³⁴⁾

34) 출처 : <https://www.prachachat.net/d-life/news-1324368>

KOCCA 해외권역별 주요 인기차트를 통한 한류콘텐츠 선호도 동향('23.5 월)

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
북미	미국	- o 빌보드 Hot 100 - (17 위) FIFTY FIFTY (Cupid) - (97 위) Jimin (Like Crazy) - o 빌보드 200 - (2 위) FIFTY FIFTY (Cupid) - (2 위) SEVENTEEN (FML (EP)) - (6 위) LE SSERAFIM (Unforgiven) - (26 위) Jimin (Like Crazy) - (27 위) IVE (I Am) - (28 위) JISOO (Flower) - (37 위) SEVENTEEN (Super) - (38 위) (G)I-DLE (Queencard) - (53 위) NewJeans (OMG) - (62 위) BTS (The Planet) - (70 위) Jimin (FACE (EP)) - (70 위) aespa (Spicy) - (99 위) IVE (Kitsch) - (102 위) NewJeans (Ditto) - (134 위) TOMORROW X TOGETHER (The Name Chapter: Temptation (EP)) - (143 위) TAEYANG Featuring LISA Of BLACKPINK (Shoong!) - (155 위) TWICE (Ready To Be: 12th Mini Album (EP)) - (169 위) BLACKPINK (Pink Venom) - (173 위) BLACKPINK (Shut Down) - o 스포티파이 Weekly Top Songs USA - (7 위) FIFTY FIFTY (Cupid)			
		- o App Store - (27 위) PUBG MOBILE: Aftermath			

		- (176 위) NewJeans (OMG) o 스포티파이 Weekly Top Albums USA - (119 위) BTS (Proof)			
동북아	중국	o QQ 뮤직 MV 차트 TOP10 - (1 위) (G)I-DLE(Queencard) - (3 위) ENHYPEN(Bite Me) - (5 위) SEVENTEEN(손오공) - (7 위) JISOO (Flower) - (8 위) SEVENTEEN(F*ck My Life) - (10 위) (G)I-DLE(Allergy)	o 텐센트, 유쿠, 아이치이 플랫폼 - 순위권 내 한국콘텐츠 없음	o 17173 PC 게임 인기 - (1 위) 던전앤파이터 - (12 위) MU Online - (13 위) Aion - (15 위) 리니지 - (17 위) 블레이드 앤 소울 - (19 위) 메이플스토리 o 17173 모바일게임 인기 - (4 위) 전투파검령(블레이드 앤 소울 모바일) - (8 위) 메이플스토리 모바일 - (11 위) 검은사막 모바일	o 콰이칸웹툰 - (4 위) 나 혼자만 레벨업
	일본	o 오리콘차트 1) 주간 합산싱글랭킹 - (7 위) TWICE(Hare Hare) 2) 주간 합산앨범랭킹 - (1 위) IVE(WAVE) - (6 위) ENHYPEN(DARK BLOOD) - (8 위) LE SSERAFIM(UNFORGIVEN) 3) 월간 앨범 랭킹 - (2 위) ENHYPEN(DARK BLOOD) - (3 위) LE SSERAFIM(UNFORGIVEN) - (5 위) SEVENTEEN(SEVENTEEN 10th Mini Album「FML」) - (7 위) aespa(MY WORLD) o 유튜브차트/인기아티스트 - (7 위) BTS(방탄소년단) - (10 위) TWICE(트와이스)	o 넷플릭스 TV 월간 인기 랭킹 - (1 위) 신사와 아가씨 - (2 위) 우아한 가 - (6 위) 컨메이커 - (7 위) 닥터 차정숙 - (9 위) 더 글로리 - (10 위) 나쁜엄마 o Disney+ TV 월간 인기 랭킹 - (1 위) 낭만닥터 김사부 3 - (6 위) 패밀리	o 온라인게이머,인기순위 - (3 위) 라그나로크온라인 - (10 위) 메이플스토리	o 라인망가 - (1 위) 작전명 순정내 남편과 결혼해줘 - (2 위) 참교육 - (3 위) 싸움독학 - (4 위) 재혼 황후 - (5 위) 나 혼자 만렙 뉴비 - (6 위) 입학용병 - (7 위) 내 남편과 결혼해줘 - (8 위) 외모지상주의 - (9 위) 결혼 장사 - (10 위) 반드시 해피엔딩 o 픽코마 스마툰 - (1 위) 갓 오브 블랙필드 - (2 위) 오늘부터 공작가는 내가 접수한다 - (3 위) 당신의 이해를 돕기 위하여 - (4 위) 만렙 영웅님께서 귀환하십니다! - (5 위) 쉬고 싶은 레이디

					- (6 위) 여주인공이 나를 새언니로 점찍었다 - (7 위) 나 혼자만 레벨업 - (8 위) 황제의 아이를 숨기는 방법 - (9 위) 픽 미 업! - (10 위) 시한부라서 파업했는데
동남아	인도네시아	- o 스포티파이 - (5 위) FIFTY FIFTY (Cupid) - (45 위) JISOO (Flower) - (48 위) BLACKPINK (Tally)	- o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 - TV - (1 위) 닥터 차정숙 - (2 위) 나쁜 엄마 - (5 위) 낭만닥터 김사부 - (8 위) 구미호던 - (9 위) 택배기사 - o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 - 영화 - (9 위) 7 번방의 선물	- o 구글플레이스토어 - (6 위) 라그나로크 오리진 - (8 위) 썰엠 Seal M - (15 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (39 위) 리니지 W - (40 위) 라그나로크 M: Eternal Love - o 애플앱스토어 - (1 위) 라그나로크 오리진 - (3 위) 썰엠 Seal M - (22 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (34 위) 리니지 W	- o 라인웜 - (1 위) 어느 날 아버지가 나타났다 - (2 위) 재혼왕후 - (3 위) 물어보는 사이 - (4 위) 약의 등교 - (5 위) 외모지상주의 - (7 위) 작전명 순정 - (8 위) 반드시 해피엔딩 - (9 위) 존잘주의 - (10 위) 황후를 훔친 이는 누구인가
	베트남	- o 베트남 스포티파이 탑 50 - (1 위) Jimin, BTS (Like Crazy) - (3 위) Jung Kook, BTS (Left and Right) - (5 위) Jung Kook, BTS (Dreamers) - (12 위) Agust D, BTS (Haegeum) - (18 위) FIFTY FIFTY (Cupid - Twin Ver) - (20 위) JISOO, BLACKPINK (FLOWER) - (26 위) BTS (The Planet) - (45 위) Jimin, BTS (Like Crazy, English Version) - (46 위) V, BTS (Christmas Tree) - o Zing 차트 - Kpop 차트 - (1 위) IVE (I AM) - (2 위) LE SSERAFIM (Unforgiven) - (3 위) aespa (Spicy) - (4 위) IVE (Kitsch) - (5 위) (G)I-DLE (Queencard)	- o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 - (1 위) 닥터 차정숙 - (2 위) 나쁜 엄마 - (6 위) 택배기사 - (8 위) 구미호던 - (9 위) 모범택시 - (10 위) 더 글로리	- o 애플앱스토어 - 무료 : (1 위) 플레이투게더 VNG - 유료 : 순위 없음 - o 구글플레이 - 무료 : (5 위) 플레이투게더 VNG - 유료 : 순위 없음	

★ 빌보드 베트남 핫 100

* 2023 년 4 월부터 신규 추가 제공

- (4 위) FIFTY FIFTY (Cupid)
- (7 위) Jimin, BTS (Like Crazy)
- (10 위) JISOO, BLAKCPINK (FLOWER)
- (19 위) Jung Kook, BTS (Left and Right)
- (23 위) BTS (The Planet)
- (32 위) Agust D, BTS (Haegeum)
- (35 위) aespa (Spicy)
- (57 위) (G)I-DLE (Queencard)
- (64 위) Jung Kook, BTS (Dreamers)
- (67 위) IVE (I AM)
- (73 위) Jimin, BTS (Angel Pt.2)
- (76 위) LE SSERAFIM (Unforgiven)
- (91 위) BLACKPINK (Shut Down)
- (94 위) SEVENTEEN (Super)
- (95 위) BLACKPINK (Pink Venom)

o 태국 스포티파이 탑 100 (5 월 4 째주)

- (2 위) LISA (MONEY)
- (3 위) BTS (The Planet)
- (4 위) TREASURE (DARARI)
- (5 위) TAEYANG (Shoong! (w/ LISA))
- (10 위) JISOO (FLOWER)
- (13 위) Jimin (Like Crazy)
- (18 위) ENHYPEN (Bite Me)
- (21 위) LISA (LALISA)
- (30 위) NewJeans (OMG)
- (33 위) BLACKPINK (Shut Down)
- (39 위) aespa (Spicy)
- (44 위) Agust D (Haegeum)
- (46 위) NewJeans (Ditto)
- (52 위) BLACKPINK (Pink Venom)
- (68 위) NewJeans (Hype Boy)
- (74 위) (G)I-DLE (Queencard)

태국

o 넷플릭스 TV 탑 10 (5 월)

- (2 위) 닥터 차정숙
- (3 위) 나쁜엄마
- (4 위) 택배기사
- (6 위) 쿤메이커
- (7 위) 낭만닥터 김사부
- (9 위) 이상한 변호사 우영우

o 라인웹툰 탑 10 (5.31)

- (1 위) 언니, 이번 생엔 내가 왕비야
- (4 위) 약탈신부
- (6 위) 내 남편과 결혼해줘
- (7 위) 작전명 순정
- (8 위) 버림받은 왕녀의 은밀한 침실
- (10 위) 버려진 나의 최애를 위하여

	- (78 위) IVE (I AM) - (84 위) LE SSERAFIM (UNFORGIVEN) - (87 위) ENHYPEN (Polaroid Love) - (97 위) BTS (FAKE LOVE)			
영국	- o 유튜브 음악차트 100 - (4 위) FIFTY FIFTY (Cupid) - (57 위) (G)I-DLE (Queencard) - (71 위) JISOO (FLOWER) - o 유튜브 인기 아티스트 100 - (76 위) FIFTY FIFTY - o Spotify 50 - (15 위) FIFTY FIFTY (Cupid)	- o 넷플릭스 : - (9 위) 성난사람들 - o 디즈니+ : 순위 없음 - o 아마존 : 순위 없음 - o 구글플레이 : 순위 없음	- o 애플앱스토어 매출 - 순위 없음 - o 구글플레이 매출 - 순위 없음	- o 네이버 영국 웹툰 TOP 10 - (3 위) 내 남편과 결혼해줘 - (4 위) 재혼황후 - (6 위) 폭군님은 착하게 살고 싶어 - (7 위) 시월드가 내게 집착한다 - (8 위) 언니, 이번 생엔 내가 왕비야
유럽	- o 유튜브 음악차트 100 -(50 위) FIFTY FIFTY (Cupid) -(53 위) JISOO (FLOWER) - o 유튜브 인기 아티스트 100 -(94 위) BLACKPINK - o Spotify 50 - 순위 없음	- o 넷플릭스 : 순위 없음 - o 디즈니+ : 순위 없음 - o 아마존 : 순위 없음 - o 구글플레이 : 순위 없음	- o 애플앱스토어 매출 - 순위 없음 - o 구글플레이 매출 - 순위 없음	- o 네이버 프랑스 웹툰 TOP 5 - (1 위) 내 남편과 결혼해줘 - (2 위) 약탈신부 - (3 위) 재혼황후 - (4 위) 입학용병 - (5 위) 전지적 독자시점 - o 프랑스 베리툰(verytoon) TOP 3 - (1 위) 나 혼자만 레벨업 - (2 위) 버림받은 황비 - (3 위) 날것: 공작가의 하녀로 빙의했습니다 - o 프랑스 델리툰(delitoun) TOP 5 - (1 위) 다정한 그대를 지키는 방법 - (2 위) 백작가의 사생아가 결혼하면 - (3 위) 묘한 인생 - (4 위) 쌍둥이 언니는 믿지 않아요 - (5 위) 악역의 엔딩은 죽음뿐
독일	- o 유튜브 음악차트 100 -(19 위) FIFTY FIFTY (Cupid)	o 넷플릭스 : (6 위) Black Knight	- o 애플앱스토어 매출 - 순위 없음	- o 네이버 독일 웹툰 TOP 3 - (1 위) 내 남편과 결혼해줘

		-(37 위) JISOO (FLOWER) -(54 위) (G)I-DLE (Queencard) o 유튜브 인기 아티스트 100 -(66 위) BTS -(67 위) BLACKPINK o Spotify 50 - 순위 없음	o 디즈니+ : 순위 없음 o 아마존 : 순위 없음 o 구글플레이 : 순위 없음	o 구글플레이 매출 - 순위 없음	- (2 위) 키스 식스 센스 - (3 위) 다크 문: 달의 제단
중동	UAE	o 앵가미 차트 - 순위없음	o 넷플릭스 UAE TOP 10 - (2 위) 닥터 차정숙 - (6 위) 나쁜 엄마 - (7 위) 여신강림 o 넷플릭스 사우디 TOP 10 - (2 위) 닥터 차정숙 - (4 위) 나쁜 엄마 - (10 위) 여신강림 o 넷플릭스 이집트 TOP 10 - 순위없음 o 넷플릭스 오만 TOP 10 - (3 위) 닥터 차정숙 - (5 위) 나쁜 엄마 - (8 위) 여신강림	o 애플앱스토어 (UAE) - (1 위) 배틀그라운드 o 애플앱스토어 (사우디) - (2 위) 배틀그라운드 o 애플앱스토어 (오만) - (1 위) 배틀그라운드 o 애플앱스토어 (이집트) - (3 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	 yoosunghoon@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	 +86-10-6501-9971	 hgyoon8591@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	 +62-21-2256-2396	 yskim@kocca.kr
 베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장	 +84-39-226-4093	 hongjy84@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