

2022

WEEKLY GLOBAL

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 투데이틱스, 몰입형 엔터테인먼트 회사 시크릿시네마 인수 • [미국] 플루토 TV, 캐나다 진출 • [북경] 한국 웹툰원작 영화 <독행월구>, 올해 3 분기 관객만족도조사 1 위 • [유럽] 영국 매거진, 10 월 방영 기대되는 K-드라마 7 편 소개 • [인니] 인도네시아 대표 커피사탕 브랜드 <코피코> 간접광고, 한국 드라마에 성공적 데뷔 • [베트남] 영화 <육사오>, 베트남에서 신기록 • [베트남] <만남과 창의>를 주제로 한 베트남·한국 영화 주간 • [UAE] 유료 TV 가입자 2027 년까지 10 억 3,000 만 명 전망 • [태국] 태국 콘텐츠의 잠재력을 보여주는 <Y 시리즈> • [러시아] 박찬욱 감독 <헤어질 결심>, 러시아 개봉으로 관객들에게 영상 메시지 • [러시아] 한국콘텐츠진흥원의 'BCWW'를 통해 러시아 콘텐츠 아시아 진출 • [러시아] 2022 년 새로운 한국 드라마 2 편을 봐야하는 이유
 게임·융복합	• [미국] 넷플릭스, 헬싱키에 넷플릭스 게임즈 스튜디오 설립 • [심천] 5 년 후 중국 디지털 소장품 매출 280 억 위안 예상 • [심천] 메타버스 소셜 콘텐츠 <The Place>, 서구 Z 세대 겨냥 • [유럽] 프랑스 매거진, BTS 와 <쿠키런> 콜라보레이션 소식 전해 • [인니] 인도네시아 게임개발사 10 개사, <도쿄 게임쇼 2022>에 참가 • [베트남] 베트남 플레이어를 위한 <VALORANT 캠퍼스> 개최
 애니·캐릭터	• [일본] 라쿠텐, IP 비즈니스 본격화 추진
 만화·웹툰	• [유럽] 프랑스 매거진, <외모지상주의> 애니메이션 티저 예고편 소개
 음악	• [북경] 문화여유부, 온라인 공연 경영활동 관련 규범 초안 발표 • [심천] 왕이원음악의 첫 음악 소셜 앱 MUS 발표 • [유럽] 프랑스 매거진, 블랙핑크의 글로벌 인기 소식 전해 • [유럽] 프랑스 툴루즈, 한류와 K 팝 소개하는 '우리 페스티벌' 개최 • [태국] 태국 음악산업 생태계를 구축하고 있는 GMM Grammy
 패션	• [유럽] 영국 매거진, 전통과 현대를 잇는 K-패션 문화 조명 • [태국] <2022 시암 파라곤 방콕국제패션위크> 성료
 통합(정책 등)	• [북경] 2021 년 중국 NFT 시장규모 2 억 8 천만 위안 • [일본] 메타버스 시장 동향조사 결과 발표, 2026 년 1 조엔 넘을 전망 • [UAE] Twofour54, 크리에이티브 및 스타트업을 위한 '커뮤니티 허브' 공개 • [태국] 태국 국제예술공예지원센터, 블랙핑크 리사의 도움이 필요 • [태국] 태국 디지털경제진흥원, 태국 디지털콘텐츠산업 현황조사 및 평가결과 발표 • [태국] K-엔터테인먼트, 태국에 '금 쇼핑' 현상을 일으키다



방송·영화



✓ [미국] 투데이틱스, 몰입형 엔터테인먼트회사 시크릿시네마 인수 1)

KOCCA

○ 투데이틱스의 시크릿시네마 인수

- ✓ 런던의 몰입형 엔터테인먼트 회사 '시크릿 시네마'가 미국의 디지털 티켓팅 플랫폼 '투데이틱스'에 인수 됨. 투데이틱스는 이번 인수를 통해 시크릿 시네마에 기술, 고객 인사이트, 전문가 조언 등의 지원을 통해 글로벌 진출과 콘텐츠 발전을 진행할 예정이라 전함
- ✓ 시크릿 시네마는 2007 년 설립되어 50 개가 넘는 작업을 해왔으며 백만 장 이상의 티켓 판매 기록을 세움. 시크릿 시네마는 작품의 스토리라인, 음악, 무대세트 등을 이용해 관객들에게 몰입형 콘텐츠를 제작함. 지난 10 년간 디즈니, 마블, 소니, 넷플릭스 등의 엔터테인먼트 회사들과의 협업을 통해 <카지노 로얄>, <기묘한 이야기>, <스타워즈>, <아케인> 등 작품들의 몰입형 이벤트를 진행해오며 빠른 성장을 보여줌
- ✓ 투데이틱스는 이번 인수로 2023 년 5 월 미국의 상징적인 영화들로 미국 전국 투어를 시작하고 LA 에 상설 이벤트 시설을 마련할 예정임. 앞으로 더 짧은 퍼포먼스 시간으로 런던에도 상설시설을 지을 예정이라 발표함

✓ [미국] 플루토 TV, 캐나다 진출 2)

KOCCA

○ 플루토 TV 의 캐나다 진출

- ✓ 파라마운트 글로벌의 광고 지원형 무료 스트리밍 TV 서비스 '플루토 TV'가 올해 12 월 1 일 캐나다 출시와 함께 100 여 개의 TV 채널과 20,000 시간이 넘는 콘텐츠를 시청자들에게 제공할 것이라고 전함
- ✓ 플루토 TV 는 이미 북유럽 시장을 비롯한 유럽시장에 진출해있으며, 이번 캐나다 진출과 함께 캐나다의 로컬 회사인 코러스 엔터테인먼트와 파트너십을 맺어 현지의 광고 사업을 진행하고 미국의 스트리밍 플랫폼에 대한 라이선싱 계약을 진행할 수 있게 됨
- ✓ 플루토 TV 의 올리비아 졸렛 부사장은 새로 진출하는 캐나다 시청자들의 취향을 충족시키기 위해 로컬 회사와의 파트너십을 통한 콘텐츠를 제공하고 글로벌 콘텐츠와 결합을 시도하고 있다고 전함
- ✓ 플루토 TV 는 이번 캐나다 출시가 미국의 광고 지원형 무료 스트리밍 TV 서비스의 첫 캐나다 진출로 SVOD 채널의 요금제에 부담을 느끼고 있는 캐나다 시청자들에게 좋은 선택지가 될 것이라 기대하고 있음

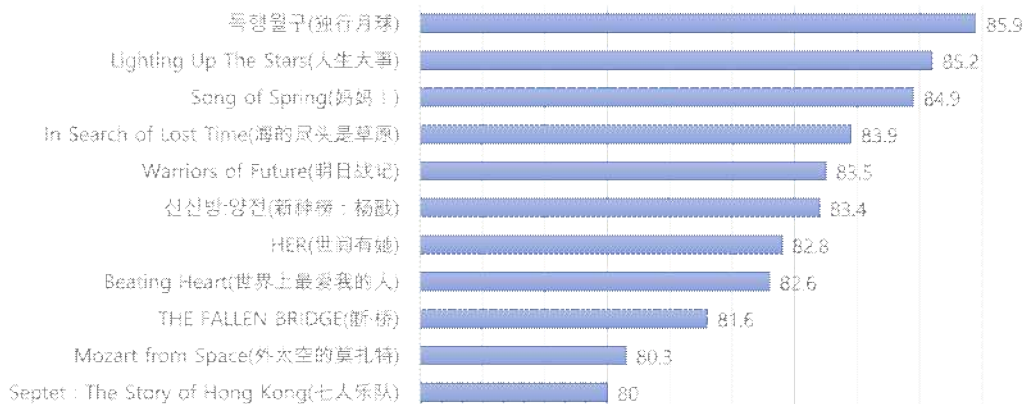
1) 출처 : <https://deadline.com/2022/09/secret-cinema-todaytix-stranger-things-guardians-of-the-galaxy-1235124658>
<https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/secret-cinema-todaytix-deal-100-million-1235225362>
 2) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/paramounts-pluto-tv-sets-launch-date-for-canada-1235224771>

❖ [북경] 한국 웹툰원작 영화 <독행월구>, 올해 3 분기 관객만족도조사 1 위

KOCCA

- 중국영화예술연구센터(中国电影艺术研究中心)와 en 데이터(艺恩数据)가 공동 진행한 <중국 영화관객 만족도조사(中国电影观众满意度调查)>에 따르면, 6 월 15 일부터 9 월 15 일까지 상영된 주요 조사대상 영화작품 13 편 중 11 편이 만족 구간(만족도 80 점 이상)에 진입하였으며, 이 중 1 위는 한국 웹툰 원작 <문유>를 영화화한 <독행월구>가 차지함
- ❖ 해당 만족도 조사는 현장 무작위 조사와 온라인 조사, 빅데이터 분석 등의 자료를 통해 진행하였으며, 1~4 선 도시 보통관객과 전문가관객을 조사대상으로 함

만족도 80점 이상 11개 영화작품별 점수



|그림 1| 중국 영화관객 만족도 조사

❖ [유럽] 영국 매거진, 10 월 방영 기대되는 K-드라마 7 편 소개 3)

KOCCA

- 영국 매거진 NME 는 10 월 방영 예정인 다양한 장르의 K-드라마 7 편을 소개함
- ❖ 인기 K 팝 아이돌 출신 배우의 스크린 복귀 소식에 주목하여 도경수는 법정 드라마 <진검승부>에 검사 역할을 맡고, 이해리는 로맨스 판타지 <일당백집사>에 장례지도사 역으로 출연 예정이라고 전함. 또한, 큰 인기를 끈 넷플릭스 드라마 <소녀심판>의 김혜수가 블랙코미디 사극 <슈룹>으로, <빈센조>에서 열연을 펼친 전여빈은 넷플릭스에서 가장 기대되는 SF 드라마 <글리치>에 복귀 소식을 전함
- ❖ 또한 기사는 티빙 오리지널 드라마 <온더>는 2040 년 배경 SF 드라마로, 미지의 세계 ‘온더’에서 재회하는 재현과 이후의 로맨스를 그린다고 전함. 신하균은 죽은 아내로부터 새로운 세계로 초대 받은 기자 재현 역을, 한지민은 병으로 떠나 미지의 세계 ‘온더’에 간 이후 역을 맡음
- ❖ 더불어 청춘 드라마 <치얼업>에서 한지현이 도혜리 역을 맡아 어려운 가정환경으로 인해 학업보다 일에

3) 출처 : 영국 매거진 NME

https://www.nme.com/en_asia/features/tv-features/best-kdramas-to-watch-october-2022-upcoming-look-forward-netflix-3314927
<https://www.nme.com/news/tv/watch-ecerie-preview-new-sci-fi-k-drama-glitch-3316284>

전념하지만, 대학 응원단에 합류하면서 캠퍼스의 낭만을 경험하는 청춘의 이야기를 그린다고 전함. 또 다른 로맨틱 코미디 드라마 <얼어죽을 연애타위>에서 이다희는 연애 리얼리티 PD 로, 인기 K 팝 스타 최시원은 성형외과 폐이닥터로 연기하며 친구이자 연인 사이를 그릴 예정임

✓ [인니] 인도네시아 대표 커피사탕 브랜드 <코피코> 간접광고, 한국 드라마에 성공적 데뷔 KOCCA

- 인도네시아의 대표 커피사탕 브랜드 ‘코피코(Kopiko)’가 한국 드라마에 다수 노출됨으로써 이미 한국 드라마(Drakor, Drama Korea)에 대해 높은 팬심을 가지고 있는 인도네시아 시청자들의 애정도를 높이고 국내 시청자들에게도 브랜드 이미지 형성에 기여
 - ✓ ‘코피코(Kopiko)’는 인도네시아 식음료 대기업 마요라(Mayora Group)의 주력 제품으로 2021 년에 국내외 팬들에게 큰 사랑을 받은 드라마 <빈센조>, <갯마을 차차차>, <유미의 세포들>, <마인> 등에서 간접 광고로 긍정적인 반응을 얻음
 - ✓ 이에 힘입어 ‘코피코(Kopiko)’는 최근에 종영된 <오늘의 웹툰>과 <아다마스> 및 배우 김고은이 여주인공으로 등장하며 개봉한 지 한 달도 되지 않아 넷플릭스 탑 10 TV 부문에서 1 위를 기록 중인 <작은 아씨들>에도 등장
 - ✓ 이때까지 ‘코피코(Kopiko)’의 행보는 모두 성공적이었고 이로 인해 시청자들은 다음 행보에 큰 기대와 관심을 기울이고 있음. 올해 ‘코피코(Kopiko)’는 15 개의 한국 드라마 출연을 목표로 하고 있으며 코피코의 제작지원 받은 드라마는 모두 OTT 플랫폼을 통해 글로벌 방영될 예정
 - ✓ 한국 드라마에 대한 코피코의 투자 가치는 방송 회당 50 억 루피아(약 4.7 억 원)로 추산되는 것으로 나타남

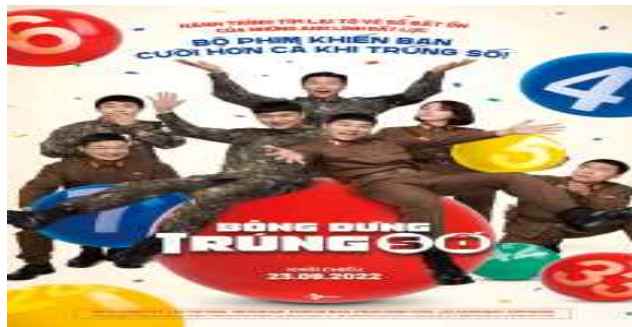


[그림 2] tvN 드라마 <빈센조> 간접광고 노출 장면

✔ [베트남] 영화 <육사오>, 베트남에서 신기록 4)

KOCCA

- 지난 9 월 26 일 CGV 는 영화 <육사오>가 베트남에서 9 월 23 일 개봉한 이후 270 억 VDN (한화 약 16 억 2,270 만 원) 수익을 돌파하여 2020 년 개봉한 <반도>를 앞질러 베트남 박스오피스 사상 최고 오프닝 수익 한국 영화가 되었다고 발표함
- ✔ 특히, 지난 25 일에만 140 억 VND (한화약 8 억 3,860 만 원)의 수익을 기록했으며 새로운 붐을 일으키고 있다고 함. 추가로, 지금과 같은 추세라면 역대 베트남 개봉 한국 영화 최고 흥행작 등극도 어렵지 않을 것으로 전망함
- ✔ 영화<육사오>는 바람을 타고 군사분계선을 넘어가버린 57 억 1 등 로또를 둘러싼 남북 군인들 간의 코믹 접선극을 그림. 재미있는 내용일 뿐만 아니라 배우들도 역할을 잘 표현하여 베트남 관객들의 뜨거운 반응을 얻고 있음



[그림 3] <육사오> 베트남 버전 포스터

✔ [베트남] '만남과 창익'을 주제로 한 베트남·한국 영화 주간 5)

KOCCA

- 호찌민시 국립대학 인문사회과학대학교 한국어학과 및 문학학과는 세종학당의 지원으로 '만남과 창익'을 주제로 한 베트남-한국 영화 주간을 개최함
- ✔ 해당 프로그램은 베-한 문화와 영화를 사랑하는 사람들에게 양국의 대표적인 영화를 다시 볼 수 있는 기회이며 베-한 문화, 언어, 사람을 사랑하는 젊은이들이 인상적인 영화를 감상하고 영화 제작자, 영화 전문가와 함께 토론할 수 있는 기회를 가짐
- ✔ <브로커>, <롬(Ròm)>, <우물 바닥에 비친 달빛(Trăng nơi đáy giếng)>, <담보>, <헤어질 결심>, <찬란한 세월(Tháng năm rực rỡ)> 등 6 개 작품들이 상영됨. 또한 행사에서 응우옌 빈 썬(Nguyễn Vinh Sơn), 응우옌 광 중(Nguyễn Quang Dũng), 에런 토론토, 레 빈 장(Lê Bình Giang), 마이 부(Mai Vũ), 장승진 감독과 나우옌(Nhã Uyên) 작가 겸 배우, 쩌 투이 마이(Trần Thùy Mai) 작가 등이 참석함
- ✔ 베트남-한국 영화 주간 행사는 9 월 23~25 일까지 투득시 대학생문화원 Cinestar 에서 개최됨

4) 출처 : <https://nld.com.vn/giai-tri/phim-han-quoc-bong-dung-trung-so-lap-ky-luc-tai-viet-nam-2022092616011941.htm>

5) 출처 : <https://thanhvien.vn/giao-luu-voi-nhieu-dao-dien-noi-tieng-tai-tuan-phim-van-hoa-viet-han-post1500168.html>

✓ [UAE] 유료 TV 가입자는 2027년까지 10억 3000만 명 전망 6)

KOCCA

- 디지털 TV 리서치에 따르면 2027년까지 3억 6,700만 명의 케이블 TV 가입자가 있을 것으로 예상했는데 이는 2021년에 기록된 4억 2,220만 명보다 5,600만 명 정도 낮은 수치
 - ✓ 디지털 TV 보고서에 따르면 개발 도상국에서 유료 TV가 계속 성장함에 따라 138개국의 유료 TV 가입자 수는 2027년까지 10억 3,000만 명이 될 것이라 전망
 - ✓ 이 합계는 2018년 61%의 정점에서 감소한 57%의 TV 가구를 나타냄
 - ✓ 가구들이 고속 광대역을 제공하는 플랫폼으로 전환함에 따라 유료 위성 TV는 2021년에서 2027년 사이에 1,200만 가입자를 잃을 것으로 예측
 - ✓ 2027년까지 케이블 TV 가입자 수는 3억 6,700만 명으로 2021년 기록된 4억 2,200만 명보다 5,600만 명 줄어든 수치임
 - ✓ 2021년에 아날로그 케이블 TV 가입자가 2,200만 명에 이르며 2027년까지 0으로 떨어질 것임

✓ [태국] 태국 콘텐츠의 잠재력을 보여주는 <Y 시리즈> 7)

KOCCA

- 지난 2~3년간 태국 기업들은 인기 있는 <Y 시리즈>나 보이즈 러브(Boy's Love) 장르로 이미 시장을 개척해왔고, 태국과 아시아 해외시장에서 성장할 수 있었음
 - ✓ 2020년 시청자 층이 확대되며 전년 대비 328% 이상 늘어난 1,900만 명의 시청자를 보유하고 있으며, <Y 시리즈> 콘텐츠만으로 전 세계에서 최소 10억 바트(약 377억 원)의 시장 가치를 창출할 수 있게 됨. 핵심 시청자들은 18~24세 이상의 여성임
 - ✓ 2021년 태국은 <Y 시리즈>를 27편이나 제작해 다양한 플랫폼에서 방영함. 이는 한국의 3배로 태국이 최고의 <Y 시리즈> 콘텐츠 제작국으로 부상하며 꾸준한 인기를 얻고 있음
 - ✓ 최근 많은 태국 <Y 시리즈>가 아시아 및 글로벌 트위터 플랫폼에서 1위를 차지함. 이것은 태국이 해외에서 인기를 얻을만한 콘텐츠를 제작할 수 있는 경쟁력과 인재를 갖추고 있음을 반영하는 것임

ภาพที่ 4 : จำนวนซีรีส์วายที่ผลิตในประเทศไทยและต่างประเทศ เพื่อฉายในแพลตฟอร์มต่างๆ



[그림 4] 태국과 해외의 Y 시리즈 제작 편수(2016년~2021년, 태국, 타이완, 일본, 한국 순)

6) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/pay-tv-subscribers-to-reach-1-03bn-by-2027-digital-tv-research>

7) 출처 : <https://isranews.org/article/isranews-article/112220-media-4.html>

✓ [러시아] 박찬욱 감독 <헤어질 결심>, 러시아 개봉으로 관객들에게 영상 메시지 KOCCA

○ 9 월 29 일 박찬욱 감독의 <헤어질 결심>이 러시아에서 개봉함

- ✓ 박찬욱 감독은 러시아 관객들을 위한 특별 영상메시지 전달 8)
- ✓ 박찬욱 감독은 러시아 문화, 특히 안드레이 타르코프스키 감독, 스토포르스키, 작곡가 드미트리 쇼스타코비치의 작품을 높이 평가하며, 따라서 그의 새로운 작품이 러시아에서 상영되는 것이 특히 중요하다고 밝힘 9)
- ✓ 또한 Lenta.ru 와 그의 작품세계와 이번 작품에 대한 인터뷰를 진행함 10)
- ✓ 이번 작품은 칸 영화제 수상작이자 ‘네오 느와르의 개혁’이라 불리우며 높은 평가를 받고 있음 11)

✓ [러시아] 한국콘텐츠진흥원의 ‘BCWW’를 통해 러시아 콘텐츠 아시아 진출 KOCCA

○ ROSKINO(러시아 영화진흥원)는 지난 9 월 한국콘텐츠진흥원 주관으로 개최된 아시아 최대 규모의 국제방송영상마켓인 ‘BCWW(BroadCastWorldWide)2022’를 통해 러시아 콘텐츠를 선보였고, 많은 아시아 국가의 관심을 받았다고 밝힘 12)

- ✓ 총 34 개 160 개의 러시아 콘텐츠를 온라인으로 공개했으며 한국을 비롯한 말레이시아, 인도, 중국, 몽골, 스페인, 인도네시아 등지에서 많은 관심과 계약을 이끌어 냄
- ✓ 한국에서 러시아 애니메이션 회사인 RIKI Group 의 <Fixies>는 EBS 를 통해 방영된 바 있으며 <Tim and Tom>은 대교 NoriQ 채널을 통해 방영될 예정 13)
- ✓ ROSKINO 의 CEO INNA Shalyto 는 “한국 시장에서 인도와 일본 바이어의 뜨거운 관심을 확인했다. 이들 국가의 차기 시장에서 아시아 바이어들과 소통하기 위해 현재 일본 콘텐츠 시장과 인도 필름 바자회 참여를 적극 모색하고 있다”고 전함

✓ [러시아] 2022 년 새로운 한국드라마 2 편을 봐야하는 이유 KOCCA

○ 2022 년 신작 한국 드라마 <닥터 로이어>와<왜 오수재인가>를 봐야하는 이유

- ✓ 소지섭의 신작 [닥터 로이어]를 봐야하는 7 가지 이유: 장르의 혼합, 극적인 플롯, 러브라인, 소지섭의 귀환, 카리스마 넘치는 3 인조, 스캔들과 라이벌, 사운드 트랙 (EXO 첸의 OST 뮤직비디오 공개) 14)
- ✓ 서현진의 신작 [왜 오수재인가]를 봐야 하는 4 가지 이유: 안티 히로인, 터프한 여자 주인공과 자상한 남

8) 출처 : <https://kino-punk.ru/news/rezhissyor-pak-chhan-uk-obratilsya-k-rossiyanam/index.html>

9) 출처 : https://www.kinonews.ru/news_110074

10) 출처 : <https://lenta.ru/articles/2022/09/27/parkchanwookinterview>

11) 출처 : <https://www.kommersant.ru/doc/5560415>

12) 출처 : https://www.kino-teatr.ru/kino/news/2022/9/21/2244/?utm_source=news&utm_medium=article&utm_referrer=https%3A%2F%2Fkino.ru%2Fnews%2Fcard%2F%3D%3D

13) 출처 : <https://artmoskovia.ru/v-azii-zainteresovany-v-remejkah-rossijskih-serialov.html>

14) 출처 : <https://www.kp.ru/putevoditel/serialy/interesno/dorama-vrach-advokat>

자 주인공 커플, 화려한 캐스팅, 탐정과 멜로의 결합 15)

게임·융복합



☑ [미국] 넷플릭스, 헬싱키에 넷플릭스 게임즈 스튜디오 설립 16)

KOCCA

● 넷플릭스 게임즈 스튜디오 설립

- ☑ 지난해 말부터 넷플릭스 게임즈를 통해 게임을 제공하고 있는 넷플릭스가 새롭게 게임 스튜디오를 설립하겠다고 발표함. 새로운 게임스튜디오는 유명 모바일 게임사들이 있는 핀란드의 헬싱키에 지어질 예정임
- ☑ 게임 스튜디오를 통해 오리지널 게임을 제작해 나갈 예정이며, 다양한 넷플릭스 오리지널 IP 를 새롭게 수익화하고 구독자들에게 오리지널 게임으로 끊임없는 즐거움을 제공하고자 한다고 함
- ☑ 넷플릭스 게임즈는 현재 3 천만 번 이상의 다운로드 횟수를 기록한 게임 총 32 개를 보유하고 있으며, 올해 말까지 50 개의 게임 제작을 목표로 두고 있음
- ☑ 넷플릭스 게임즈는 지난해부터 나이트 스쿨 스튜디오, 보스파이트 엔터테인먼트, 넥스트게임즈와 같이 지속적으로 게임스튜디오를 인수하면서 게임 산업을 진행해왔지만, 새로운 고유 스튜디오 설립을 통해 스튜디오 각각의 강점을 살려 다양한 장르의 게임을 제작할 것이라고 함
- ☑ 현재 게임 분야에서 눈에 띄는 큰 성과를 거두고 있지 못하지만, 넷플릭스는 게임 분야를 장기적으로 보고 있다며 그 기반이 될 게임 스튜디오 설립이 중요하다고 말함

☑ [심천] 5 년 후 중국 디지털 소장품 매출 280 억 위안 예상 17)

KOCCA

- 9 월 21 일, 아이리서치(艾瑞咨询)는 <2022 년 중국 디지털 소장품 산업 연구 보고서(2022 年中国数字藏品行业研究报告)>를 발표함. 보고서에 따르면, 전 세계 NFT 산업은 200 배의 폭증을 달성하였고, 메타버스 산업의 급격한 증가에 따라 2021 년 중국 디지털 소장품 시장규모는 2 억 8 천만 위안에 달할 것 이라고 예상함
- ☑ 조사에 따르면, 이용자의 48.6%는 거래 플랫폼에서 제품을 2 차 판매하는 형식에 가장 관심을 가지고 있음. 그러나 현재 중국 내 디지털 소장품 시장은 2 차 거래 시장을 아직 완전히 개방하지 않았으며, 앞으로 사용자 수용가 심화됨에 따라 디지털 소장품 중고시장의 개방도 머지않았다고 예상됨
- ☑ 향후 중고시장이 개방되지 않아도 디지털 소장품 산업은 전반적으로 안정적 성장을 이룰 것으로 보이나, 산업 관련 정책이 시행되고 중고시장이 열린다면, 산업은 대폭 성장하여 5 년 후에는 디지털 소장품 매출이 280 억 위안(약 1 조 7,000 억 원)에 이를 것으로 예측함

15) 출처 : <https://www.kp.ru/putevoditel/serialy/interesno/4-prichiny-posmotret-doramu-pochemu-ona>

16) 출처 : <https://variety.com/2022/digital/news/netflix-internal-games-studio-lastikka-marko-1235383728>
<https://www.cnn.com/2022/09/27/tech/netflix-games-studio-helsinki/index.html>

17) 출처 : <https://finance.eastmoney.com/a/202209232516881314.html>

✓ [심천] 메타버스 소셜 콘텐츠 <The Place>, 서구 Z 세대 겨냥 18)

KOCCA

- 중국 모바일 라이브 방송 플랫폼 잉커즈보(映客直播)의 운영사 잉커오락그룹(映客互娱集团)은 메타버스 시장 진출을 위해 2022 년 6 월에 영우주그룹(映宇宙集团, Inkeverse)으로 이름을 변경하였고, 최근 영우주 그룹은 해외 메타버스 소셜 콘텐츠인 <The Place>를 출시함
 - ✓ <The Place>는 서구 Z 세대 사용자를 위한 3D 가상 소셜 플랫폼으로, 디테일한 가상 장면과 이미지, 실시간 오디오 인터랙션 기능을 통해 몰입감 있는 소셜 경험을 사용자에게 제공하는 것으로 알려짐
 - ✓ <The Place>는 더욱 사교적인 속성을 가지고, 다양하고 풍부한 엔터테인먼트 장면을 설정함. 주 이용자층이 서구 Z 세대라는 점을 감안해 <The Place>는 클럽, 음악방, 비디오방 등 Z 세대의 취향에 더 잘 맞는 장면을 추가함
 - ✓ 영우주그룹 web3 프로젝트 책임자 류즈창(刘志强)은 “양질의 해외 콘텐츠 제작의 요점은 뛰어난 현지화 운영 능력이며 다양한 국가와 지역의 사람들을 상대하려면 현지인의 문화 습관, 대중적 요소, 선호도, 요구 사항 등을 빠르고 정확하게 이해해야 한다”고 전함. “또한, 이러한 문제를 해결하기 위해, 영우주그룹은 해외 프로젝트를 담당했던 인력과 해외 유학 경험이 있는 멤버를 이번 <The Place> 담당팀에 영입했다”고 밝힘



[그림 5] 메타버스 소셜 콘텐츠 <The Place>

✓ [유럽] 프랑스 매거진, BTS 와 <쿠키런> 콜라베이션 소식 전해 19)

KOCCA

- 프랑스 게임전문 언론은 데브시스터즈 스튜디오의 인기 RPG 게임 <쿠키런: 킹덤>의 세계적 K 팝 밴드 BTS 와 콜라베이션 소식을 전함
 - ✓ <쿠키런>은 쿠키로만 이루어진 세계에서 롤플레이밍 게임을 하는 형식으로, 전 세계적으로 2 억 명 이상의 플레이어가 참여하는 인기 모바일 게임임
 - ✓ 기사는 <쿠키런>과 BTS 의 콜라베이션은 “Braver Together”이라는 슬로건의 의미를 담아 BTS 가

18) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1744576417781851170&wfr=spider&for=pc>

19) 출처 : 프랑스 게임 전문 언론, JeuxVideo

<https://www.jeuxvideo.com/news/1641017/bts-et-cookie-run-une-collaboration-avec-un-jeu-de-rol-auquel-vous-ne-vous-attendez-pas.htm>

게임에서 실제 콘서트를 개최할 예정이라고 전함. 또한, 사전등록자 300 만 명을 목표로 참가자 전원에게 다양한 콜라베이션 아이템을 추첨으로 제공할 예정임. 9 월 말까지 BTS 멤버 전원의 티저가 차례로 공개되며, ‘쿠키런:킹덤’ 공식 SNS 에서 포토카드와 영상을 확인할 수 있다고 전함

✓ [인니] 인도네시아 게임개발사 10 개사, <도쿄 게임쇼 2022> 참가

KOCCA

- 세계 3 대 게임쇼로 꼽히며 아시아 최대 규모의 게임쇼인 ‘도쿄 게임쇼 2022 (이하 TGS 2022)’가 코로나 19 이후 3 년만에 온/오프라인으로 올해 9 월 15 일 ~ 9 월 18 일, 나흘간 개최됨
 - ✓ 올해 참가사 규모는 일본 대표기업 캡콤(Capcom), 코나미(Konami), 세가(Seга) 등 299 개사, 해외 기업 166 개사로 총 465 개사가 참가함. 인도네시아 게임개발사 Agate, Big Fire Studio, Devata Games Production, Digital Happiness, GameChanger Studio, IOTA Studio, Megaxus Infotech, Melon Indonesia, Niji Games 및 Vertwo 등 총 10 개사도 포함됨
 - ✓ 국내 대형 게임사 넥슨과 함께 인디 게임사들과 한국콘텐츠진흥원의 한국공동관도 참가함. 한국공동관에 참가한 기업은 페퍼스톤즈, 무모스튜디오, 스카이워크, 로드스타즈, 슈퍼플레닛, 라이크잇게임즈, 스튜디오두달, 자라나는 씨앗, 위버액티브, 엔초게임즈, 투핸즈인터랙티브, 눈치, 지원플레이그라운드, EOAG 등 15 개임
 - ✓ 이번 도쿄 게임쇼 2022 는 약 1,900 개의 부스가 B2B 와 B2C 로 구분되어 운영됨. B2B 부스는 비즈니스 솔루션, 뉴 스타즈, 비즈니스 미팅 등이 있고 B2C 는 일반전시, 모바일게임, e-스포츠, 인디게임, VR/AR, 굿즈 판매코너 등을 제공함
 - ✓ 인니 관광창조경제부 산디아가 우노 장관은 “향후 인도네시아 산업 성장과 발전을 위해 정보통신부와 무역부를 포함하여 주인니일본대사관, 인도네시아 무역진흥센터(ITPC), 인도네시아 게임산업협회(AGI) 등과의 협력을 촉진할 것”이라 밝힘



|그림 6| 도쿄게임쇼 메인 이미지

✔ [베트남] 플레이어들을 위한 <VALORANT 캠퍼스> 개최 20)

KOCCA

- 지난 9월 24~25일 VNG (게임 발행사)는 호찌민 시의 청소년 문화관에서 베트남의 VALORANT 플레이어 커뮤니티를 위한 VALORANT 캠퍼스를 개최함
 - ✔ VALORANT는 리그 오브 레전드와 같은 발행사인 Riot Games의 PC용 5:5 전술 FPS 슈팅 게임이며 베트남에서는 VNG에 의해 공식적으로 출시되고 있음. VALORANT에서 성공 또는 실패는 플레이어와 팀원의 기술 및 전술에 따라 결정됨
 - ✔ 이번 캠퍼스 이벤트는 VALORANT 첨단 컴퓨터 PC방 체험, 기념품 출석 프로그램, 게임과 관련된 지식을 통합하며 유명한 게이머의 눈길을 사로잡는 경기를 관람하는 데 도움이 되는 VALORANT 수업 및 팀 대회 등 주요 4 활동이 있음. 추가로, 베트남 e 스포츠 커뮤니티에서 인기가 많은 게이머, 스트리머가 참여함으로 관람객들로부터 많은 관심이 끌게 됨



[그림 7] VALORANT 캠퍼스 관람객

20) 출처 : <https://gamek.vn/valorant-campus-dai-tiec-hoanh-trang-cua-cong-dong-nguoi-choi-tai-viet-nam-178220926093442858.chn>

애니·캐릭터



☑ [일본] 라쿠텐, IP 비즈니스 본격화 추진 21)

KOCCA

- 라쿠텐(楽天)그룹은 지난 9 월 26 일, 국내외 IP 를 총괄 제작하는 콘텐츠 레이블 ‘라쿠텐 콘텐츠 센트럴 (Rakuten Content Central)’을 설립하였다고 발표함
 - ☑ 라쿠텐 콘텐츠 센트럴은 1 억 명 이상의 라쿠텐 회원을 중심으로 라쿠텐그룹의 70 개 이상 서비스를 연결하는 ‘라쿠텐에코시스템(경제권)’을 활용하여 IP 개발부터 콘텐츠 제작까지 활동 영역을 넓힌다고 함
 - ☑ 라쿠텐 콘텐츠 센트럴 설립 후 첫 번째 사업으로 일본대형출판사 슈에이사(集英社)의 만화잡지 ‘주간 소년점프(週刊少年ジャンプ)’에 연재 중인 <나와 로보코(僕とロボコ)>의 TV 애니메이션 (TV 도쿄계열, 12 월 4 일 방송개시)을 제작함
 - ☑ 라쿠텐은 올해 TV 애니메이션 <에스타브 라이프 그레이트 이스케이프(エスタブライフ グレイとエスケープ)>의 제작위원회에 출자하고, ‘Rakuten NFT’에서 NFT 를 판매하였으며, 만화 <벽부스 동인작가 네코야시키 군은 인정욕구를 앓고 있다(壁サー同人作家の猫屋敷くんは承認欲求をこじらせている)>의 드라마 제작을 개시, 웹툰 시장 진출도 발표하였음. 앞으로는 이러한 사업 일부분도 ‘라쿠텐 콘텐츠 센트럴’에서 대응해 나갈 것이라 밝힘
 - ☑ 만화 <나와 로보코>는 2020 년 7 월 연재를 시작하였으며 내용은 미소녀 메이드 로봇인 오더 메이드 (OM)가 한 집안에 1 대씩 보급되는 20XX 년을 무대로 펼쳐지는 일상을 그린 작품임. 이 작품은 초등학교 5 학년 소년인 타이라 본도(平凡人)의 집에 찾아온 특이한 오더 메이드 로보코와 본도 그리고 그의 친구들과의 일상을 코믹하게 그려내고 기존 혹은 현재 소년점프에 연재 중인 인기작을 패러디한 내용도 가미해 화제가 되었으며 폭넓은 연령층의 지지를 받고 있는 인기 작품임



[그림 8] 출처: TV 애니메이션 <나와 로보코> 공식 사이트

21) 출처 : <https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2209/26/news162.html>

만화·웹툰



✓ [유럽] 프랑스 매거진, 〈외모지상주의〉 애니메이션 티저 예고편 소개 22)

KOCCA

- 프랑스 매거진은 넷플릭스가 한국 인기 웹툰 〈외모지상주의〉의 애니메이션 티저 예고편 공개했다고 전함
 - ✓ 애니메이션 제작사 스튜디오 미르가 제작을 맡았으며 11 월 넷플릭스에 선보일 예정임. 기사는 웹툰 〈외모지상주의〉가 전 세계적으로 80 억 건 이상의 조회수를 기록하며 큰 인기를 끌었으며, 2019 년 중국 제작사에 의해 38 편의 웹드라마 시리즈로 리메이크 방영된 적이 있다고 전함
 - ✓ 넷플릭스 유튜브 채널에 첫 번째 애니메이션 트레일러가 공개됐으며, K 팝 보이밴드 에이티즈(ATEEZ)가 오프닝 곡에 참여함

22) 출처 : 프랑스 매거진, Fredzone
<https://www.fredzone.org/lookism-obtient-son-adaptation-400234>

음악



☑ [북경] 문화여유부, 온라인 공연 경영활동 관련 규범 초안 발표

KOCCA

- 9 월 23 일, 문화여유부(文化和旅游部)가 <온라인 공연 프로그램 경영활동 관련 규범 및 질서 건전 발전 추진(文化和旅游部关于规范网络演出剧(节)目经营活动 推动行业健康有序发展的通知)> 의견수렴을 위한 초안을 발표함²³⁾
 - ☑ 해당 초안은 온라인 공연 프로그램 경영기업이 콘텐츠 관리제도를 구축하여 댓글이나 탄막²⁴⁾ 등 이용자가 생산한 콘텐츠에 대한 관리를 강화하도록 함
 - ☑ 또한 라이브 방송을 진행하는 경우 송출시간을 지연하고, 문제 발생 시 담당자가 즉각 대응하도록 하며, 온라인 콘서트 등을 개최하는 경우 관련 허가증을 먼저 취득하도록 하는 내용이 포함됨. 의견수렴은 올해 10 월 10 일까지 진행될 예정임

☑ [심천] 왕이원음악의 첫 음악 소셜 앱 'MUS' 발표²⁵⁾

KOCCA

- 9 월 27 일, 왕이원음악(网易云音乐)은 음악 취향이 비슷한 이용자를 매칭 시켜줄 수 있는 음악 소셜 앱 MUS 를 정식으로 출시함
 - ☑ MUS 는 왕이원음악에서 처음으로 선보인 음악 소셜 앱이며, 올해 3 월 말부터 반년 동안 CBT 단계를 거쳐 현재 공식적으로 이용자에게 오픈함. MUS 의 핵심은 이용자의 음악 청취 데이터를 통해 성격과 선호도를 분석하여 취향이 비슷한 이용자와 매칭 시켜주고, 음악을 통해 소울메이트를 만날 수 있도록 돕는 것이라 소개함
 - ☑ 온라인 음악 플랫폼인 왕이원음악은 최근 몇 년간 지속적으로 새로운 소셜 형식을 모색해왔으며, 음악으로 친구를 사귀고, 함께 듣고, 인연을 찾는 독특한 소셜 방식을 선보여 사용자들의 호평을 받고 있음. 음악 소셜 앱 MUS 의 출시는 왕이원음악의 사용자에게 더욱 직접적이고 효율적인 인터랙티브 교류 공간을 제공하고 음악의 혁신적인 소셜 경험을 향상시켜 줌



[그림 9] 왕이원음악 소셜 앱 MUS 매칭 콘텐츠

23) 문화여유부 공식 홈페이지 : https://zwgk.mct.gov.cn/zfxgkml/scgl/202209/t20220923_936134.html

24) 탄막(弹幕) : 동영상 댓글 자막. 영상 내에 글을 남기는 소통 방식

25) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1745089989298429510&wfr=spider&for=pc>

✓ [유럽] 프랑스 매거진, 블랙핑크의 글로벌 인기 소식 전해 26)

KOCCA

- 프랑스 매거진은 블랙핑크가 BTS 를 이어 한국 소프트 파워를 상징하는 K 팝 걸그룹이며, 최신 앨범 <Born Pink>로 전 세계 음악 순위 정상을 석권했다고 전함
 - ✓ 블랙핑크의 <Born Pink>가 빌보드 200 랭킹 상위권을 차지하고, 영국 공식 앨범차트에 1 위로 자리매김해 BTS 가 <맵 오브 더 소울:7>과 <맵 오브 더 소울: 페르소나>로 영국 음원차트 정상에 오른 BTS 이후 K 팝의 새로운 역사를 만들고 있다고 전함
 - ✓ 또한 기사는 블랙핑크가 전 세계 57 개 지역에서 아이튠즈 차트 1 위를 차지했고, K 팝 걸그룹 최초로 첫 26 주 동안 빌보드 200 에 오른 바 있다고 전함. 블랙핑크의 인기는 각 멤버들의 높은 SNS 팔로워 수에서도 확인되며, 셀린, 샤넬, 생로랑, 티파니 등 각종 패션과 럭셔리 브랜드의 앰배서더를 맡아 전 세계적인 패션 분야에서도 큰 영향력을 미치고 있다고 함
 - ✓ 끝으로 기사는 블랙핑크가 대규모의 월드투어를 북미, 유럽에서 진행할 예정이며, 넷플릭스의 다큐멘터리 영화 <블랙핑크: 세상을 밝혀라(Black Pink: Light Up the Sky)>에서 세계적 K 팝 걸그룹의 앨범 및 콘서트 준비 과정을 볼 수 있다고 소개함

✓ [유럽] 프랑스 툴루즈, 한류와 K 팝 소개하는 ‘우리 페스티벌’ 개최 27)

KOCCA

- 프랑스 언론 Actu Toulouse 는 툴루즈 장 메르모즈 홀(Jean Mermoz hall)에서 ‘툴루즈한불교류협회(AFCT)’가 주최하는 한국 문화 및 K 팝 행사 ‘우리 페스티벌’이 9 월 24 일과 25 일 이틀 동안 개최됐다고 전함
 - ✓ K 팝 서바이벌 프로그램 프로듀스 101 에 참가해 인기를 끈 떠오르는 K 팝 스타 최수환이 무대에 올라 큰 주목을 받았으며, 이번 축제를 통해 전 세계적으로 큰 인기를 끌고 있는 한국 문화를 툴루즈 현지 관객들에게 알리는 기회였다고 전함
 - ✓ 한편 다양한 한국 콘텐츠를 소개하는 현지 게스트인 ‘Sam 과 드라마’, ‘K-커피타임’ 등이 행사에 참여했으며, 전통 한국 무용단 ‘한동업 무용단’이 무대에 올랐다고 전함

✓ [태국] 태국 음악산업 생태계를 구축하고 있는 ‘GMM Grammy’ 28)

KOCCA

- 태국 음반사업 1 위 기업인 GMM 그램미(GMM Grammy, 이하 그램미)는 태국 음악산업을 세계 음악시장으로 진입시켜 태국에 수익을 가져다줄 소프트파워로 부가가치를 창출하기 위해 태국 음악산업을 떠받치고 성장시킬 수 있는 생태계 구축 계획을 추진하고 있음

26) 출처 : 프랑스 매거진, La Depeche

<https://www.ladepeche.fr/2022/09/26/connaissez-vous-blackpink-le-girls-band-de-k-pop-qui-bat-tous-les-records-10685104.php>

27) 출처 : 프랑스 언론, Actu Toulouse

https://actu.fr/codiane/toulouse_3155/toulouse-une-etole-montante-de-la-k-pop-annoncee-pour-ce-festival-de-la-culture-coreenne_52530642.html

28) 출처 : <https://mgronline.com/business/detail/9650000091566>

- ✔ 코로나 19 가 완화된 후 세계 음악 시장은 회복세로 돌아서며 다시 성장하기 시작했고, K 팝 열풍은 여전히 뜨거움. 또한 사람들이 옛날 노래를 다시 듣기 시작했고, 틱톡(Tiktok)은 짧은 영상을 통해 음악을 홍보하는 데 큰 도움을 주고 있으며, 콘서트도 재개됨. 이 모든 것이 음악산업에 있어 청신호임
- ✔ GMM 뮤직마케팅 부문 나라몬 추침차이(นารามัน ชูชีพชัย) 이사는 “태국인의 78%가 태국 음악을 즐겨듣는다. 22%는 외국 음악이고, 태국 음악의 48%가 태국 트로트 음악인 룽통(ลุงตุง)이며, 34%가 팝, 록, 복고풍 음악이고, 나머지 18%가 아이돌, 힙합, 인디 뮤직 같은 새로운 장르의 음악”이라고 전함
- ✔ 이어 그는 “태국 음악 시장에서 그래미는 50% 이상의 시장을 점유하고 있고, 특히 룽통 음악은 91% 이상을 팝, 복고풍 음악, 옛날 음악과 같은 장르들은 58%, 룽통은 63%를 점유하고 있다. 이는 그래미의 음악 사업이 꾸준히 성장할 수 있다는 것을 보여주는 지표로 다음과 같은 음악 시장 생태계를 구축하기로 했다”고 언급함
 - 모집: 재능 있는 젊은 세대 모집해 연습생으로 발탁
 - 개발: 글로벌 표준인 GMM 아카데미에서 다양한 분야의 기술 개발
 - 작품 창작: 아티스트의 잠재력과 캐릭터를 끌어내 세계 시장에 진출
- ✔ 그래미는 음악적 다양성을 지원하기 위해 추가로 음반사를 설립할 계획임. ‘타이돌 뮤직(Thaidol Music)’은 최근 태국 동북부 이산 지방에 붙고 있는 새로운 룽통(ลุงตุง) 열풍을 지원하고 10 대 젊은 팬층을 공략할 목적으로 설립될 예정임
- ✔ 그래미는 태국 아티스트들이 전 세계에 모습을 드러낼 기회를 제공하고, 국가의 중요 소프트파워로서 태국 음악산업이 꾸준한 수익을 창출할 수 있도록 아티스트들을 발전시킬 것임

패션



✓ [유럽] 영국 매거진, 전통과 현대를 잇는 K-패션 문화 조명 29)

KOCCA

- 영국 매거진은 빅토리아&앨버트 뮤지엄(V&A)에서 성공적으로 개최 중인 블록버스터 전시 <한류! 더 코리안 웨이브>를 통해 전 세계를 휩쓰는 한국 패션 문화를 분석함
 - ✓ 한국의 홍대, 강남, 성수동 등 젊은 세대가 밀집한 지역에서 한국 패션은 스쿨 유니폼부터 90년대 스타일까지 다양한 스타일을 추구하고 있다고 기사는 전함. 영화와 방송에서 보여지는 한국의 패션 문화는 다양한 장르와 시대를 오고가는 한류의 연결성이 돋보이는 한편, 빠르게 움직이는 현대사회의 변화를 잘 포착하고 있다고 전함
 - ✓ 기사는 한국의 패션 문화가 1990년 이후 급부상한 K-드라마와 K-팝의 인기와 긴밀히 연결된다고 주목하며, 특히 많은 디자이너가 한국 전통 의상인 한복의 기본적인 스타일링과 전통 색조인 ‘오방색’을 두루 활용한다고 전함. 예시로 전통 한복을 재해석한 차이킴(Tchai Kim)의 모던 한복은 블랙핑크와 BTS가 직접 착용하여 인기를 끌어 모았다고 전함. 또한, 인기 사극 드라마인 <미스터 선샤인>, <구르미 그린 달빛> 등에서도 한국의 전통의상의 매력이 현실 드라마에 잘 드러난다고 전함

✓ [태국] <2022 시암 파라곤 방콕국제패션위크> 성료 30)

KOCCA

- 9월 21일~25일 태국 패션계는 <2022 시암 파라곤 방콕국제패션위크(Siam Paragon Bangkok International Fashion Week 2022, 이하 BIFW2022)>로 뜨거웠음
 - ✓ 시암 파라곤은 세계적인 패션위크에 비견할만한 15명의 태국 최고의 디자이너와 신진 디자이너의 작품들로 5일간 총 15회의 컬렉션을 개최함. 이번 행사는 현실과 가상세계를 매끄럽게 연결해 전 세계 어디에서나 가장 앞줄에서 관람할 수 있었음
 - ✓ 또한 전 세계 사람들의 행동과 라이프 스타일이 변화하고 있는 지금 BIFW2022는 ‘원시암슈퍼앱(ONEIAM Super App)’과 BIFW 온라인 팝업 스토어를 통해 패션쇼에서 선보였던 유명 브랜드 작품들을 업데이트하고, 런웨이에서 보았던 아이템들을 쉽게 예약하는 동시에 패션에 관심이 있는 전 세계 사람들이 동시에 BIFW2022를 관람할 수 있게 함
 - ✓ 메타버스 세계에서 시암 파라곤은 싱가포르의 디지털 패션 위크(Digital Fashion Week)와 NXT 인터랙티브(NXTinteractive)와의 협업을 통해 가상공간인 메타주피터(Metajupiter)에서 라이브 스트리밍으로 런웨이를 관람하고 아바타를 만들어 패션 세계를 여행하기도 함
 - ✓ 태국의 대표 유통업체로 시암 파라곤, 시암 디스커버리, 시암 센터를 운영하는 원시암(ONESIAM)은 전

29) 출처 : 영국 패션전문언론 AnOther, wallpaper*

<https://www.anothermag.com/fashion-beauty/14380/how-korean-fashion-and-culture-took-over-the-world-hallyu-the-korean-wave>
<https://www.wallpaper.com/art/hallyu-the-korean-wave-v-and-a-london>

30) 출처 : <https://www.naewna.com/lady/682335>

세계 3 억 명 이상의 글로벌 사용자를 보유한 AR 아바타 기반 메타버스 플랫폼의 선두주자인 한국 제페토(ZEPETO)와 함께 패션 디자인 작품을 선정해 실물로 제작해서 BIFW2022 런웨이에서 선보였고, 업솔루트 시암(Absolute Siam)에서 패션아이템도 고를 수 있게 함. 또한 아바타를 통해 제페토 플랫폼에서 인기 스타들의 아바타와 만나는 행사도 있었음

통합(정책·기타)

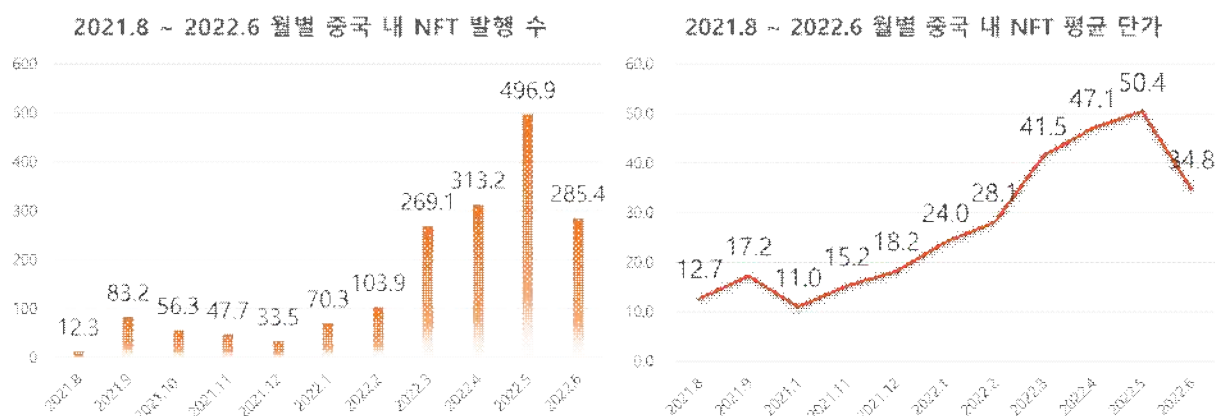


☑ [북경] 2021 년 중국 NFT 시장규모 2 억 8 천만 위안

KOCCA

- 9 월 22 일, 중국 iResearch(艾瑞咨询)가 발표한 <2022 년 중국 NFT 산업연구 보고(2022 年中国数字藏品行业研究报告)>에 따르면, 작년 중국 NFT 시장규모는 2 억 8 천만 위안(약 565 억 원)임

- ☑ NFT 발행 수는 올해 2 월부터 100 만 건을 초과했고, NFT 판매 평균단가가 50 위안(약 1 만 원) 대로 제일 높았던 2022 년 5 월 발행 수가 496 만 건을 넘긴 것으로 조사됨



[그림 10] 2022년 중국 NFT 산업연구 보고

☑ [일본] 메타버스 시장 동향조사 결과발표, 2026 년 1 조엔 넘을 전망 31)

KOCCA

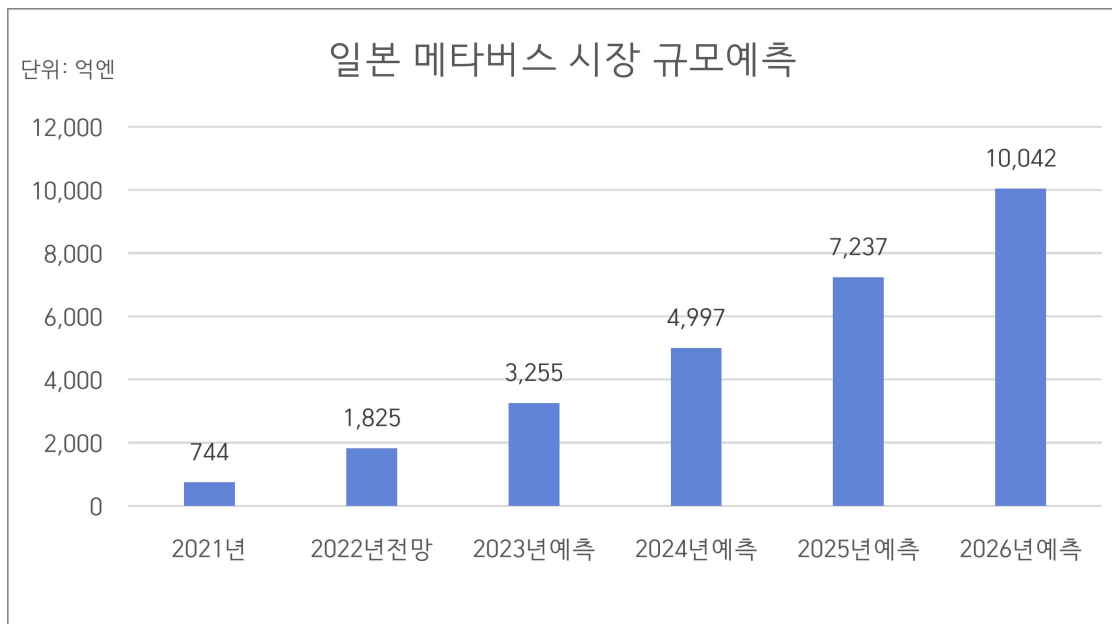
- 야노경제연구소는 지난 21 일, 일본 메타버스 시장 동향조사 결과를 발표함. 본 조사는 메타버스를 가상과 현실을 융합한 인터넷상에서 구축된 3 차원 가상공간 안에서 사용자들이 자신의 아바타를 가지고 교류하거나 다양한 서비스 및 콘텐츠 이용을 할 수 있는 환경이라 정의하고 게임전용 서비스는 대상에서 제외하였음

- ☑ 메타버스 시장규모는 사업자 매출기준으로 메타버스 플랫폼, 콘텐츠·인프라, XR(VR·AR·MR)기기 합산치로 산출함. 2021 년도 일본 메타버스 시장규모는 774 억 엔으로 추정하고, 2022 년은 전년 대비 245.2%인 1,825 억 엔까지 크게 성장할 것으로 전망함
- ☑ 코로나 19 확산의 영향으로 가상공간으로 대체하는 서비스 수요가 증대하였고 코로나 장기화로 인해 버추얼 관련 서비스 수요는 지속될 것으로 전망하고 있음
- ☑ 일본 메타버스 시장을 견인하고 있는 것은 법인전용으로, 우선 비즈니스용 메타버스 서비스가 보급되고 이후 소비자용 시장으로 침투해 나갈 것으로 예측함. 2020~2022 년에 복수의 메타버스 플랫폼이 설립되었고 대기업들도 메타버스 시장에 속속히 참여하면서 사업자간의 협업과 업무제휴를 통해 실질적 검증

31) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/712c70e37bab904411acabf5c90a747398869dc6>

을 거치는 단계로 앞으로의 사업화를 목표로 하고 있는 상황임

- ☑ 메타버스 플랫폼은 크게 B2B·B2B2C 와 B2C 모델로 분류할 수 있으나 현재 일본 내 주요 플랫폼은 전자라 볼 수 있음. 현시점에서 소비자용으로는 아직 수익화 단계에 있지 않은 플랫폼 사업자가 많다는 견해임
- ☑ 현재 메타버스 시장의 주요 플레이어는 플랫폼 사업자와 서비스·콘텐츠 제공사업자임. 플랫폼 사업자는 서비스·콘텐츠 제공사업자에 대한 가상공간을 제공하고 매월 시스템 이용료, 개발비용, 콘텐츠 판매 및 제품 판매를 통한 수수료 등으로 수익화하고 있음. 또한, 현재 메타버스 시장은 여명기이기 때문에 각 사업자가 비즈니스 모델을 다각화하면서 대응해 나가는 상황이라고도 볼 수 있음
- ☑ 앞으로도 메타버스 사업에 진출하는 기업은 늘어날 것으로 보이며 다양한 산업 분야에서 활용이 확대되고 여기에 하드웨어와 기술이 진보함에 따라 소비자용 시장에도 널리 보급될 것으로 전망해 2026년에는 시장 규모가 1 조 엔을 넘어설 것으로 예상함



[그림 11] 일본 메타버스 시장 규모 예측(야노경제연구소 조사)

☑ [UAE] Twofour54, 크리에이티브 및 스타트업을 위한 '커뮤니티 허브' 공개 32) KOCCA

- 커뮤니티 허브는 개별 회의실과 라운지에서 상영실, 브레인스토밍 공간에 이르기까지 다양한 공간 제공
 - ☑ 아부다비에 기반을 둔 미디어, 엔터테인먼트, 게임 프리존 Twofour54 는 야스 크리에이티브 허브(Yas Creative Hub)의 새로운 본사에서 커뮤니티 허브(The Community Hub)를 공개했음
 - ☑ Community Hub 는 영화 제작자, 스토리텔러, 애니메이터, 프리랜서, 신생 기업, SME 콘텐츠 제작자 및 게이머를 한자리에 모아 네트워크, 협업, 허브 시설 사용 및 프로젝트의 결실을 맺는 것을 목표로 하는 공동 창작 공간임. 커뮤니티 허브는 회원을 Twofour54 의 기존 파트너와 연결하는 플랫폼 역할을 하여 비즈니스 및 네트워킹 기회를 제공함

32) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/twofour54-launches-the-community-hub-for-creatives-and-startups>

☑ [태국] 태국 국제예술공예지원센터, 블랙핑크 리사의 도움이 필요 33)

KOCCA

- 태국 국제예술공예지원센터(The SUPPORT Arts and Crafts International Centre of Thailand (Public Organization, 이하 SACIT) 센터장 대행 파위 포이(ภาวี โพธิ์)는 “2023년에는 국가의 경제와 사회를 이끄는 역할을 하며 영향력을 가진 Y세대(25세~40세) 젊은 유명 인사들의 도움을 받아 태국 예술 문화를 발전시킬 계획”이라고 밝힘
 - ☑ 또한 연예인, 배우, 가수를 ‘SACIT 친구’로 만들어 본인은 물론 젊은 세대들이 더 많이 관심을 갖고 사용할 수 있도록 홍보할 계획이며 틱톡, 페이스북, 인스타그램 등 소셜미디어를 활용해 젊은 세대들이 태국 예술·공예에 대해 긍정적인 견해와 자부심을 가질 수 있게 할 것임
 - ☑ 이는 국가 정체성의 토대가 되며, 문화와 가치가 사람들에게 전달돼 커다란 네트워크를 형성하게 되면 태국 소프트파워로 국가 경제에 기반이 될 수 있음
 - ☑ SACIT 이미지 커뮤니케이션 및 예술 문화관리 책임자 시린팁 씨마이(ศิริทรัพย์ ศรีหมื่น) 박사는 “작년 배우 라니 캄벤(ราณี แคมเปน), 나타운 데미락(ณฐพร เตมีรักษ์), 나팟 씨양솜분(ณพาส เสียงสมบูรณ์)을 ‘SACIT 친구’로 위촉했다. 사람들은 이들이 어떤 옷을 입고, 어떤 가방을 드는지 관심이 많았고, 따라 하고 싶어 하며, 젊은이들에게 공예예술을 더 많이 알릴 수 있게 됐다”고 성공 사례를 전함
 - ☑ 지난해에 이어 2023년에는 블랙핑크의 리사와 인기 래퍼 밀리(Milli)를 ‘SACIT 친구’로 선발해 사람들의 관심을 유도하고 함께 사용할 것을 권유하고 싶지만 예산이 많지 않아 정부의 적극적인 지원을 희망함
 - ☑ 틱톡이 젊은 세대뿐만 아니라 모든 세대와 소통할 수 있는 통로이기 때문에 태국 실�크를 홍보하기 위해 1만~10만 팔로워를 보유한 마이크로 인플루언서로서 지방에 거주하며 태국 전통의상을 즐겨 입고 많은 사람의 관심을 끌고 있는 교사들을 초청할 계획임

☑ [태국] 태국 디지털경제진흥원, 태국 디지털콘텐츠산업 현황조사 및 평가결과 발표 34) KOCCA

- 태국 디지털경제진흥원(Digital Economy Promotion Agency, 이하 depa) 전략관리 부원장 까시띠턴 푸파라다이(กษิตีธร ภูพานิช)는 “depa가 태국디지털콘텐츠협회(DCAT), 태국애니메이션컴퓨터 그래픽기업협회(TACGA), 태국게임 소프트웨어산업 협회(TGA), ACM 시그래프뱅크(Bangkok ACM SIGGRAPH), 앳와이즈컨설팅(Atwise Consulting)과 함께 2021년 디지털콘텐츠산업 현황조사 및 평가를 실시해 향후 3년간의 추이를 예측했다”고 발표함
 - ☑ 조사에 따르면 2021년 태국 디지털콘텐츠산업은 꾸준한 성장세를 이어가고 있는 게임산업과 해외로부터 아웃소싱 수주 계약을 통해 회복세로 돌아선 애니메이션 산업의 호재로 총가치가 평균 7% 증가한 420억 6,500만 바트(약 1조 5,800억 원)에 달함
 - ☑ 까시띠턴 depa 부원장은 “게임산업은 2019년부터 평균 16%의 성장률을 보였고, 2020년 35%, 2021년 8% 성장했으며, 총 가치는 370억 6,300만 바트(약 1조 3,900억 원)를 기록했고, 이 중 60%인 222억 3천 7백만 바트(약 8,390억 원)는 iOS와 Android를 포함한 모바일 플랫폼 게임 사

33) 출처: <https://www.thansettakij.com/economy/trade/541712>

34) 출처: <https://www.infoquest.co.th/2022/236444>

업자들이 성장했기 때문”이라고 밝힘

- ✔ 지난해 depa 는 민간과 손잡고 게임 온라인 아카데미와 게임 액셀러레이터 프로그램을 통해 게임 개발자의 역량을 발전시켜 게임산업을 육성하고 또한 일반인을 대상으로 e 스포츠 인 스쿨(e-sports in School), e 스포츠 온라인 아카데미(e-sports Online Academy), e 스포츠 내셔널 토너먼트(e-sports National Tournament), e 스포츠 액셀러레이터 프로그램(e-sports Accelerator Program)을 추진함
- ✔ 이는 세계 최고의 게임 개발국들이 선점한 시장을 공략하고 점유율을 차지하기 위해 게임 개발자에 초점을 맞춘 것으로 게임 이용 촉진과 함께 게임에 대한 긍정적인 견해를 형성함
- ✔ 애니메이션산업의 경우 평균 11%의 성장률을 보였고, 총 가치는 33 억 9,900 만 바트 (약 1,280 억 원)였음. 2019 년 코로나 19 확산으로 새로운 플랫폼이 생겨났고, 관객들의 행동이 양적인 면이나 속도 면에서 완전히 바뀌었으며, 해외로부터 아웃소싱 수주도 증가함
- ✔ 바트화의 약세는 작년 애니메이션 산업의 가치가 회복되기 시작한 또 다른 요인임. 애니메이션 제작 용역은 16% 증가했으며, 총 가치는 28 억 6,400 만 바트 (약 1,080 억 원)임
- ✔ 코로나 19 사태로 캐릭터산업의 주요 대상인 관광객 수가 급감하면서 캐릭터산업은 평균 18% 감소한 16 억 300 만 바트 (약 604 억 원)였음. 이로 인해 저작권 구매 및 대여는 직접적인 영향을 받게 돼 2018 년 14 억 2,500 만 바트 (약 537 억 원), 2019 년 14 억 2 천 2 백만 바트 (약 536 억 원)에서 평균 50% 감소한 4 억 8,600 만 바트 (약 183 억 원)를 기록함
- ✔ depa 는 태국 디지털콘텐츠산업이 앞으로 3 년 동안 계속 성장할 것으로 보고, 2022 년 469 억 6,100 만 바트 (약 1 조 7,700 억 원), 2023 년 537 억 2,900 만 바트 (약 2 조 267 억 원), 2024 년 624 억 3,500 만 바트 (약 2 조 3,550 억 원)까지 증가할 것으로 예상함

✔ [태국] K-엔터테인먼트, 태국에 ‘금 쇼핑’ 붐을 일으키다 35)

KOCCA

- 태국 대형 할인매장 로터스(Lotus's)는 골드숍(Gold Shop) 체인과 제휴를 맺고 한국 드라마 팬클럽을 겨냥해 김수현 팬 미팅과 연결해 ‘금 쇼핑’ 붐을 일으킴
 - ✔ 8 월 26 일부터 9 월 25 일까지 5,000 바트 (약 19 만 원) 상당의 금 장신구를 구매하거나 다른 매장에서 1,500 바트 (약 5 만 7 천 원) 이상의 상품을 구매한 고객을 대상으로 상위 3,800 명의 고객에게 10 월 2 일 므앙타니 썬더돔에서 열리게 될 김수현 팬 미팅 티켓을 증정함. 상위 100 명의 VVIP 팬들에게는 1 열 좌석, 커플 사진 촬영, 사인, 기념품 등이 제공됨
 - ✔ 10 년만에 열리는 팬 미팅 소식에 티켓 가격이 치솟고 있으며, 탑스펜더(Top Spender)가 되기 위한 팬들의 경쟁이 치열함
 - ✔ 응모기간이 마감된 후 최대 누적 구매자가 공개됐는데 1 위 470 만 바트(약 1 억 7,700 만 원), 2 위는 240 만 바트(약 9,000 만 원), 10 위에는 100 만 바트(약 3,700 만 원) 이상을 구매한 팬들이 있었음 36)
 - ✔ 로터스 임대매장 최고 책임자 벤짜완 영씨(เบญจวรรณ อ่องศรี) 이사는 “금은 세계적인 저축·투자 자산이며,

35) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1022502>

36) 출처 : <https://women.kapook.com/view260401.html>

- 요즘 젊은 세대가 투자에 관심이 많다는 것을 알게 돼 행사를 기획하게 됐다”며 행사 기획 의도를 밝힘
- ☑ 벤자완 이사는 “한국 드라마에 출연했던 최고의 배우가 로터스 고객들만을 위한 감동적인 모멘텀을 만들 것이다. 이번 행사는 고객들의 엔터테인먼트 라이프스타일을 충족시키고 새로운 고객층인 젊은 세대들 사이에서 대규모 쇼핑이 일어나게 될 첫 번째 행사”라고 설명함



[그림 12] 김수현 팬 미팅 개최를 예고하는 포스터(좌) 로터스 트위터에 공개된 구매 금액 순위(우)

| 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  hyyoon8591@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장	 +86-755-2692-7797  momo@kocca.kr
 일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511  yhlee@kocca.kr
 인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-2256-2396  yskim@kocca.kr
 베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장	 +84-39-226-4093  hongjiy84@kocca.kr
 UAE 비즈니스센터(두바이) 오현전 센터장	 +971-2-491-7227  ho@kocca.kr
 태국 마케터(방콕) 박웅진 부장	 +66-2-017-2856  wjpark@kocca.kr
 러시아 마케터(모스크바) 김시우 과장	 +7-968-943-4571  cu@kocca.kr

발행인 ————— 조현래

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr