KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

# 2023

# WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

324 호

# 목차

## 위클리글로벌 | 324 호

2023 년 4 월 24 일 해외교류협력팀


| 구분 | 제목 |
|---|---|
| 방송·영화 | • [미국] 넷플릭스, 잠재적인 작가 파업 대비<br>• [미국] 넷플릭스, 계정 공유 유료화 계획<br>• [북경] 다수 플랫폼, 웹드라마 미니 프로그램 삭제 조치<br>• [유럽] 배두나 주연 〈다음 소희〉 ‘랭스 폴라 영화제’(Reims Polar) 심사위원상 수상<br>• [유럽] 방송영상콘텐츠마켓 ‘밉티비(MIPTV)’ 개최 소식 알려<br>• [유럽] 외계인 침공 다룬 첫 한국 드라마 〈방과 후 전쟁활동(Duty After School)〉, 본격적 시작 알려<br>• [베트남] 베트남 배우 Hong Dao, 넷플릭스 글로벌 인기 드라마 〈성난 사람들〉 출연<br>• [베트남] 〈누의 가족〉, 베트남 역대 최고 흥행작 등극<br>• [UAE] OSN, NBC 유니버설 글로벌 디스트리뷰션과 라이선스 계약 확대<br>• [UAE] 스타즈플레이, 이드 알 피트르에 오리지널 영화 〈왈라 갈타〉 공개<br>• [태국] 태국 Y-시리즈 성공의 바탕이 된 K 팝 |
| 게임·융복합 | • [일본] 세가, 〈앵그리 버드〉 시리즈 제작사 로비오엔터테인먼트 인수<br>• [일본] 〈슈퍼마리오〉 테마곡, 미국 의회도서관에 영구 보존 등록 발표<br>• [베트남] 잠재력을 인정받은 베트남 게임 산업<br>• [UAE] 사우디아라비아 사비 게임즈, 중국 이스포츠 스타트업에 2 억 6,500 만 달러 투자<br>• [태국] AIS, 이스포츠 산업 발전 위해 블리자드와 협력<br>• [태국] 태국 주류 콘텐츠가 된 이스포츠 |
| 애니·캐릭터 | • [심천] 4 월, 총 36 편 중국 제작 애니메이션 방영 예정<br>• [유럽] 런던 ‘스타워즈 셀러브레이션’ 행사, 한국 애니메이션 회사 ‘스튜디오 미르’ 참여<br>• [UAE] 에픽 스토리 미디어, 비다야 미디어와 만수르 시리즈 제작 계약 |
| 만화·웹툰 | • [유럽] 네이버 웹툰, 유비소프트와 협력 〈어쌔신 크리드 : 잊혀진 사원〉 글로벌 연재<br>• [러시아] 한국 판타지 웹툰 〈귀환자의 마법은 특별해야 합니다〉 출판 |
| 음악 | • [미국] 스포티파이, 음악 퀴즈 앱 ‘허들’ 서비스 종료<br>• [유럽] 유니버설뮤직그룹, 스트리밍 서비스 내 AI 로 생성된 음악 단속 촉구<br>• [인니] 인도네시아, 디지털 플랫폼에서 ‘음악’을 최애 엔터테인먼트 콘텐츠로 선정<br>• [베트남] 블랙핑크 지수, BTS 지민, FIFTY FIFTY 빌보드 베트남 핫 100 차트인<br>• [태국] 태국 래퍼 양옴이 태국 정부에 던지는 질문 |
| 패션 | • [인니] 하퍼스 바자 인도네시아, 〈ANFA 2022/2023〉 그랜드 파이널 개최<br>• [태국] 태국 직물의 세계시장 진출 지원에 나선 상무부 |
| 통합(정책 등) | • [북경] 문화여유부, 스크립트킬 등 산업관련 관리규정 초안 발표<br>• [북경] 중국 GPT 산업연맹 정식 설립<br>• [심천] 2022 년 중국 공연 시장 약 244 억 위안 달성, 전년 대비 약 31% 하락<br>• [유럽] 프랑스 CNC, 환경 지속가능성에 대한 지원정책 수립<br>• [태국] 태국 음식, 경제회복의 열쇠가 될 소프트파워 |

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

## 방송·영화

### [미국] 넷플릭스, 잠재적인 작가 파업 대비 1)

KOCCA

**넷플릭스의 잠재적인 할리우드 작가 파업 대비**

- 17 일, 그동안 미디어환경이 OTT 를 중심으로 변화했음에도 산업변화에 대해 작가들의 요구조건이 반영되지 않아 불만을 가져왔던 미국작가조합(WGA)이 내달 1 일까지 임금 인상 협약이 이루어지지 않으면 파업에 돌입하겠다고 결의함
- 미국작가조합과 스튜디오, 스트리머들을 대표하는 영화 및 TV 프로듀서 연합(AMPTP) 간의 계약 협상은 3 월 20 일부터 진행되어 왔으며, 작가 협회는 투표에 참가한 조합원의 98%가 파업을 승인했다고 발표하면서 참여율 측면에서도 예기치 않은 전례를 남김
- 넷플릭스의 현 최고 콘텐츠 책임자인 테드 사란도스는 “우리는 협상하고 있으며, 파업이 없도록 공정한 해결책을 찾으려고 노력할 것”이라고 명확히 밝힘
- 테드 사란도스는 “미국 작가 협회의 2007-2008 년 파업을 파괴적인 것으로 규정하며 이 파업이 실제로 일어날 경우 넷플릭스가 다른 스트리밍 서비스들보다 이를 잘 견딜 수 있을 것”이라고 말함
- 넷플릭스는 전 세계 시청자들이 기다리는 다양한 쇼와 영화의 대규모 기반을 갖고 있으며, 파업이라는 최악의 경우를 대비할 수 있는 지속적이고 안정적인 서비스가 가능한 슬레이트를 보유하고 있다고 함
- 임금 인상 협약의 결과가 불투명하기 때문에 그 동안 넷플릭스는 스크립트를 비축하고, 작가조합에 얽매이지 않는 비대면 콘텐츠를 모으려는 노력을 기울이고 있다고 함. 또한, 넷플릭스는 프로그램의 출시일보다 훨씬 앞서 작업을 하고 있기 때문에 2020 년 코로나 19 가 업계를 강타했을 때처럼 위기상황에 충분히 대응할 수 있다고 밝힘

### [미국] 넷플릭스, 계정 공유 유료화 계획 2)

KOCCA

**넷플릭스의 계정 공유 유료화 계획**

- 넷플릭스가 올해 2 분기에 미국에서 유료 공유 서비스를 시작할 예정이라 밝힘. 지난 1 월, 넷플릭스는 라틴 아메리카에서의 시험 운영 후 계정 공유에 대한 규제를 더 확대하겠다고 선언함
- 규제는 2 월초부터 캐나다, 뉴질랜드, 스페인, 포르투갈에서 유료 공유 요금제를 도입함으로써 본격적으로 시작됨
- 이 요금제에 따라 주 계정 사용자는 자신 외에 두 명의 사람을 추가로 초대할 수 있었는데, 이에 대한 추가 비용은 캐나다에서는 월 7.99 CAD, 뉴질랜드에서는 7.99 NZD, 포르투갈에서는 3.99 유로, 스페인에서는 5.99 유로였음
- 넷플릭스는 지금까지 "결과에 만족하고 있다"라고 밝혔지만, 초기 시장에서의 경험을 바탕으로 더 확대

1) 출처 : https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/ted-sarandos-potential-wga-strike-netflix-1235391609

적인 서비스 시작 시기를 조정하기로 결정함

- 넷플릭스는 1 분기 실적 보고서에 따르면, 미국 시장에 대한 신뢰성 있는 예측이라고 여겨지는 캐나다에서는 유료 멤버십에 가입자 수가 유료 공유 서비스 도입 전보다 더 크게 늘어났으며, 수익도 미국보다 더 빠르게 성장하고 있다고 함. 하지만 공동 CEO 인 그렉 피터스는 이것이 계정 공유를 하고 있던 1 억 가구 이상의 소비자들의 넷플릭스 사용에 악영향을 미칠 것이며, 단기적으로 일부 구독자들이 넷플릭스 서비스를 해지할 것이라 경고함
- 넷플릭스의 임원들은 유료 공유 옵션과 함께 새로운 '광고 지원 요금제' 옵션을 출시하여 가입자들에게 더 다양한 가격의 옵션을 제공함으로써 일부 소비자들의 서비스 해지를 상쇄할 것이며, 두 옵션이 상호보완적으로 작동할 것이라 기대하고 있음

## [북경] 다수 플랫폼, 웹드라마 미니 프로그램 삭제 조치 3)

KOCCA

- **4 월 17 일, 중국 온라인 시청프로그램 서비스협회(中国网络视听节目服务协会) 발표에 따르면, 작년 12 월 광전총국(广电总局)이 발표한 〈웹드라마 관리강화 및 창작 장려계획 업무실시 관련 통지(关于进一步加强网络微短剧管理实施创作提升计划有关工作的通知)〉 요구에 따라 위챗(微信), 더우인(抖音), 콰이쇼우(快手) 등 플랫폼이 최근 '미니 프로그램(小程序)' 형태의 웹드라마를 대대적으로 정리함**
  - 위챗, 더우인, 콰이쇼우가 각각 발표한 내용에 따르면, 각 플랫폼은 폭력적이거나 저속한 내용 등이 포함된 웹드라마 미니프로그램을 삭제 하였으며,그 수는 위챗이 1,956 개, 더우인이 300 여 개, 콰이쇼우가 82 개임. 이 외에 위챗은 관련 부문(部门)의 지도에 따라 139 개 웹드라마 미니 프로그램 운영자 정식 등록을 마쳤으며, 추후 지속적으로 집중 관리할 예정임

## [유럽] 배두나 주연 〈다음 소희〉 '랭스 폴라 영화제'(Reims Polar) 심사위원상 수상 4)

KOCCA

- **올해로 3 회째를 맞이한 '랭스 폴라 영화제'(Reims Polar)가 총 6 일간의 여정을 마치고 4 월 9 일 폐막했다는 소식을 전함**
  - 랭스 폴라 영화제는 범죄 장르를 발전시키며 장려한다는 취지로 설립됐다고 밝힘. 이번 영화제는 재산 약탈, 부조리한 사회 제도에 착취당하는 개인과 같이 다양한 주제를 다루며 자본주의 사회 문제에 대한 각성을 촉구하는 영화 작품들을 선보였다고 함
  - 올해의 수상작 중 아딜칸 에르자노프(Kazakh Adilkhan Yerzhanov) 감독의 골리앗(Goliath)과 정주리 감독의 '다음 소희'가 공동으로 심사위원상 수상의 영예를 안았다고 함. 한편, '다음 소희'는 현재 프랑스 영화관에서 상영 중이라고 덧붙임

---

3) 광전총국 공식홈페이지 : http://www.nrta.gov.cn/art/2022/12/27/art_113_63062.html
4) 출처 : 프랑스 라디오, France Bleu, 프랑스 언론, L'Obs, L'Eclaireur Fnac
https://www.francebleu.fr/infos/culture-loisirs/limbo-remporte-le-grand-prix-de-reims-polar-decouvrez-le-palmares-complet-6236697
https://www.nouvelobs.com/cinema/20230410.OBS71987/limbo-epoustouflant-film-de-serial-killer-chinois-triomphe-a-reims-polar.html
https://leclaireur.fnac.com/article/275586-reims-polar-cest-fini-retour-sur-une-edition-sanglante

## [유럽] 방송영상콘텐츠마켓 '밉티비(MIPTV)' 개최 소식 알려 5)

KOCCA

- **올해로 60 회를 맞이하는 '밉티비(MIPTV)'는 4 월 17 일부터 19 일까지 개최됐으며 매년 프랑스 칸에서 열리는 글로벌 방송영상콘텐츠 마켓이라고 함**
  - 이번 밉티비 마켓에는 530 개 이상의 참가 기업, 80 개 국가에서 온 약 1,600 명의 바이어가 참여했다고 전함. 방송 포맷 피칭을 선보이는 '밉포맷(MIPFormats)'과 다큐멘터리 피칭 및 스크리닝 마켓 '밉독(MIPDocs)', 드라마 전시회 '밉드라마(MIPDrama)' 행사가 진행된다고 함. 한국 드라마 '몸값'이 경쟁 부문 후보에 오른 '칸 국제 시리즈 페스티벌(Canneséries)'도 선보였다고 밝힘
  - 더불어, 처음으로 FAST Channel Summit 인 FAST & GlobalTV 를 개최하여 세계적으로 열풍이 번지고 있는 광고 기반 무료 스트리밍 서비스 FAST(Free Ad-Supported Streaming TV) 시장의 현황을 살펴봤다고 함. 소비자들은 너무 많은 선택 옵션과 유료 구독에 부담을 느끼면서 좀 더 단순하게 접근할 수 있는 광고 기반 무료 스트리밍 서비스인 FAST TV 에 주목하기 시작했다고 함. 1,500 개 이상의 스트리밍 채널이 Roku, Pluto TV, 삼성 TV 등 11 개의 서비스를 통해 제공되면서 시장 규모가 빠르게 성장함과 동시에 경쟁 구도가 형성되고 있다고 함. 이미 미국을 선두로 독일, 스페인, 프랑스, 이탈리아, 영국을 중심으로 확산하고 있다고 전함. 이러한 현상은 2027 년까지 향후 5 년간 더 증가할 것으로 전망함
  - 스트리밍 시장이 확장되는 가운데 전 세계적인 인플레이션, 이자율 상승으로 인하여 워너브라더스 디스커버리 같은 경우 비용 절감과 막대한 제작비 등의 이유로 드라마 제작 취소를 결정했다고 함. 따라서 제작사는 예산이 상대적으로 적게 드는 리얼리티 프로그램 제작에 눈을 돌리고 있다고 함
  - 이번 해 '밉티비' 행사 또한 수익을 창출할 수 있는 리얼리티 프로그램에 주목했다고 밝힘. 한편, 이러한 상황 속에서 다큐멘터리 시장은 명맥을 유지하고 있다고 함. OTT 플랫폼 사는 새로운 대안으로 독립 제작사를 대상으로 콘텐츠를 수급한다고 언급함

## [유럽] 외계인 침공 다룬 첫 한국 드라마 〈방과 후 전쟁활동〉, 본격적 시작 알려 6)

KOCCA

- **고등학생들이 외계인의 위협에 직면하는 이야기를 담은 드라마 〈방과 후 전쟁활동〉이 3 월 31 일부터 글로벌 TV 플랫폼 Viki 에 공개되었음을 알림. 〈방과 후 전쟁활동〉은 프랑스 드라마 축제 '시리즈 마니아(Séries Mania)'에 초청된 작품으로 첫 두 편의 에피소드를 공개한 바 있음**
  - 하일권 작가의 동명 웹툰을 원작으로 한 〈방과 후 전쟁활동〉은 스타 출연자를 강조하지 않고 전적으로 주제가 가지는 독창성을 살린 작품으로, 학원물에 밀리터리 SF(Military science fiction)를 더한 신선한 장르, 잘 만들어진 캐릭터와 뛰어난 특수효과, 숨 막히는 액션 연출이 인상적이라고 강조함

---

5) 출처 : 프랑스 언론, Crumpe, Ecran Total
https://www.crumpe.com/2023/04/miptv-hot-list-le-marche-propose-des-tarifs-haut-de-gamme-en-provenance-de-coree-du-sud-israel-et-de-norvege
https://ecran-total.fr/2023/04/12/mip-tv-2023-tous-les-genres-et-les-fast-au-programme
https://ecran-total.fr/2023/04/13/mip-tv-2023-la-fureur-fast

6) 출처 : 프랑스 언론, StellarSisters
https://www.stellarsisters.com/duty-after-school-episodes-1-et-2-le-premier-drama-dinvasion-alien-commence-fort

## [베트남] 베트남 배우 Hong Dao, 넷플릭스 글로벌 인기 드라마 〈성난 사람들〉 출연 7) KOCCA

- **베트남 여배우 홍 다오(Hong Dao)는 A24 제작팀이 넷플릭스를 통해 방영한 드라마 〈성난 사람들(비프)〉 8 회에 깜짝 등장해 베트남 시청자들의 주목을 끌고 있음**
  - 이 드라마는 지난 4 월 6 일 개봉한 이후 2023 년 15 주 차(4 월 10 일~16 일) 기준 넷플릭스 가장 인기 있는 드라마 순위에서 2 위를 차지하고 있음
  - 배우 홍 다오는 에이미 라우(Amy Lau, 배우 앨리 윙(Ali Wong) 역)의 어머니 역을 맡았으며, 엔딩 크레딧에 따르면 홍 다오의 역 이름은 브루스 라우(Bruce Lau, 배우 케빈 한 예(Kevin Han Yee) 역)의 아내 항 찡 라우(Hang Trinh Lau)임. 홍 다오의 캐릭터는 사투리를 섞인 영어를 사용하며, 짧은 분량에만 등장했음에도 불구하고 베트남 시청자들에게 큰 즐거움 줌

|그림 1| 드라마 〈성난 사람들〉에 등장한 베트남 배우 Hong Dao

## [베트남] 〈누의 가족〉, 베트남 역대 최고 흥행작 등극 8) KOCCA

- **CJ ENM 이 투자한 베트남 영화 〈누의 가족〉(원작 〈Nha Ba Nu 〉)이 개봉된 지 3 개월 만에 4,750 억 동을 기록하며 베트남 박스오피스 역대 흥행작에 올랐음**
  - 〈누의 가족〉은 베트남 영화 최고 흥행, 최고 개봉일 매출, 최고 예매율 등 인상적인 기록을 달성했음. 이 영화가 이룬 성과들은 베트남 영화의 매출 잠재력이 매우 크다는 것을 보여준 것임

7) 출처 : https://www.vietnamplus.vn/dien-vien-viet-xuat-hien-trong-loat-phim-netflix-an-khach-toan-cau/856680.vnp
8) 출처 : https://viez.vn/tran-thanh-lap-ky-tich-voi-nha-ba-nu-5-8-trieu-ve-doanh-thu-475-ty-dUfrnxsCEHN8.html

|그림 2| 베트남 영화 〈누의 가족〉

## [UAE] OSN, NBC 유니버설 글로벌 디스트리뷰션과 라이선스 계약 확대 9)

KOCCA

- **OSN 은 스카이 스튜디오(Sky Studios)와 유니버설 스튜디오 그룹(Universal Studio Group)의 방송물을 포함하여 중동에서 NBC 유니버설의 초연 콘텐츠를 독점적으로 스트리밍할 예정**
  - OSN 은 NBC 유니버설 글로벌 디스트리뷰션(NBCUniversal Global Distribution)과 라이선스 계약을 확대하여 중동 및 아랍어를 사용하는 북아프리카 전역의 시청자에게 훨씬 더 많은 프리미엄 콘텐츠를 제공한다고 발표했음
  - 이번 계약으로 OSN 시청자는 블록버스터 영화, 인기 TV 쇼, 어린이 애니메이션 시리즈 및 예능을 포함하는 첫 번째 콘텐츠를 시청할 수 있게 됨
  - OSN 은 스카이 스튜디오(Sky Studios)와 유니버설 스튜디오 그룹(Universal Studio Group)의 콘텐츠를 포함해 NBC 유니버설이 중동에서 처음으로 방송하는 콘텐츠의 독점적인 플랫폼이 되어 중동 시청자에게 더 많은 세계적 수준의 엔터테인먼트를 제공하게 될 것임
  - Nielsen 에 따르면 확장된 계약의 일환으로 OSN 시청자는 2020 년에 가장 많이 스트리밍된 시트콤 〈오피스(The Office)〉뿐만 아니라 다양한 새 시리즈를 보게 될 것임
  - 영화 및 인기 시리즈 외에도 시청자는 다양한 NBC 유니버설 뉴스 및 시사 프로그램을 시청할 수 있으며 NBC Nightly News, Meet the Press, TODAY, Weekend TODAY, MSNBC News Feed 가 모두 이번 계약에 포함되어 중동 시청자에게 세계에서 가장 신뢰할 수 있는 뉴스 소스를 제공함

9) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/osn-expands-licensing-deal-with-nbcuniversal-global-distribution

## [UAE] 스타즈플레이, 이드 알 피트르에 오리지널 영화 〈왈라 갈타〉 공개[10)] KOCCA

- **이드(Eid)기간 동안 스타즈플레이는 레 바그다드(Les Baghdad), 웰다드 리즈크('Welad Rizk), 아델 이맘(Adel Imam)의 고전을 포함한 TV 프로그램 및 영화 라인업을 스트리밍함**
  - 스타즈플레이는 이집트 코미디 〈해시태그 가웨즈니〉(Hashtag Gawezni)와 오리지널 드라마 〈왈라 갈타〉를 이드 기간 동안 초연함
  - 사우디 알 마룩(Said Al Marook)이 감독한 〈왈라 갈타〉는 헌신에 대한 두려움을 치료하기 위해 새로운 심리 치료를 시도하는 유명 패션 디자이너 죠세프의 삶을 보여줌
  - 〈해시태그 가웨즈니〉는 에삼 나사르(Essam Nassar)가 연출을 맡았고, 결혼을 원하는 사람들을 모으는 소셜 미디어 페이지인 결혼 익스프레스(Marriage Express)라는 사업을 운영하는 유명 DJ 죠세프의 이야기를 따라감. 이 영화는 영화관 상영 종료 후 바로 스타즈플레이에 독점적으로 제공됨

## [태국] 태국 Y-시리즈 성공의 바탕이 된 K 팝 [11)] KOCCA

- **현재 태국 Y-시리즈는 전 세계적으로 팬층을 확대하며 꾸준한 인기를 얻고 있음. 나라윗 티티짜른락(นรวิชญ์ ฐิติเจริญรักษ์) 낫타왓 찌롯티꾼(ณฐวรรธน์ จิโรชน์ธิกุล)이 주연한 최신 Y-시리즈 〈제 여자친구는 학생회장입니다(แฟนผมเป็นประธานนักเรียน)〉가 방송 때마다 트위터 실시간 검색 1 위에 오르고 태국뿐만 아니라 동남아시아와 남미 국가에서도 1 위를 차지하며 인기몰이를 하고 있음**
  - 수년간 쌓아온 성과로 봤을 때 전 세계가 태국을 Y-시리즈 제작에 선도적인 역할을 하고 있다고 보는 것은 이상한 일이 아님. 이코노미스트, 닛케이와 같은 세계적인 경제 매체들은 태국 Y-시리즈가 K 팝만큼 성장할 수 있을지 주목하고 있음
  - 올해 Y-시리즈가 다양해져 학창 시절 청소년들의 사랑 이야기만을 담은 로맨틱 코미디에서 벗어나 판타지 액션 및 강렬한 드라마까지 소재의 범위를 넓히고 있음. 또 가족이나 사회로부터의 소외, 동성 간의 결혼에 대한 사회 저변에 깔린 고정관념과 정치·사회적 이슈 등 실제 삶에서 직면하는 문제에 관해 이야기함
  - Y -시리즈가 성공하면서 유명 배우들의 팬클럽과 팔로워들이 세계 곳곳에서 그들을 응원함. 기획자들은 콘서트나 팬 미팅을 개최해 팬들과 만날 기회를 만듦. 드라마의 인기가 높을수록 해외 행사가 많아졌으며, 기획자는 배우들의 이미지가 들어간 각종 굿즈(상품)를 제작함
  - 태국 Y-시리즈의 대표작을 꼽으라면 많은 사람이 드라마 〈투게더(2gether)〉를 떠올림. 로맨틱 코미디 드라마의 정석으로 불리는 이 작품은 쉽고 재미있게 볼 수 있으며, 와치라윗 치와아리(วชิรวิชญ์ ชีวอารี) 메타윈 오팟이얌카쫀(เมธวิน โอภาสเอี่ยมขจร) 두 주인공의 매력을 한껏 느낄 수 있음
  - 태국 Y-시리즈 산업은 J 팝 문화와 K 팝 비즈니스 모델이 혼합된 형태로, 이는 태국 Y-시리즈를 더욱 발전시키는데 중요한 요인이 됨

10) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/starzplay-to-drop-original-movie-wala-ghalta-on-eid-al-fitr/
11) 출처: https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1062305

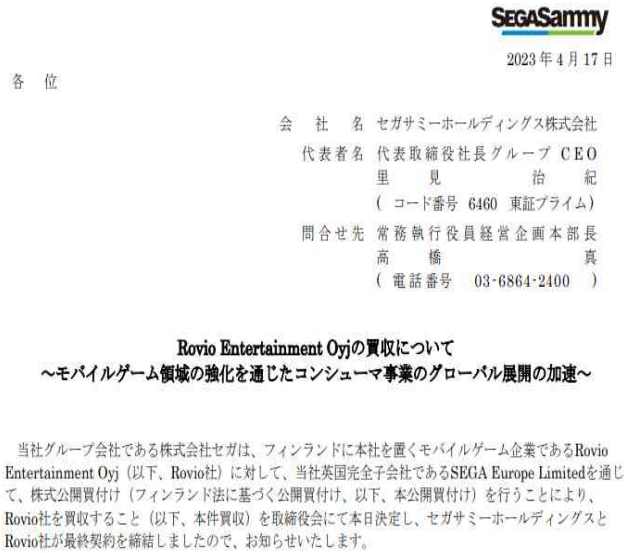
- K 팝 문화를 받아들인 경험이 있는 팬들은 아티스트에 대한 충성도와 구매력이 높아서 소속사는 아티스트들을 더 유명하게 만들기 위한 방법을 찾기 위해 K 팝 비즈니스 모델을 사용하기 시작함. 팬클럽 이름짓기 출판물 및 다양한 기념품 K 팝을 상징하며 콘서트나 팬 미팅에서 사용되는 응원봉을 제작해 아티스트들을 마음껏 응원할 수 있게 했고, Y-시리즈 배우들은 팬 미팅을 위해 연기 외에도 춤과 노래 실력까지 갖추기 위한 노력을 함
- 그리고 팬들은 Y-시리즈 아티스트에게 K 팝 문화를 적용해 지지하는 연예인들에게 '푸드 트럭'을 보내기도 하고, 팬클럽의 거점이자 아티스트와 관련된 정보를 제공하는 팬 사이트도 개설함
- 상무부는 2021 년 6 월 29 일~30 일  일본에서 Y 콘텐츠 시리즈 제작자를 육성하는 프로그램을 개최했고, 10 명의 태국 Y 콘텐츠 사업자가 참여해 3 억 6,000 만 바트(약 139 억 원)의 수익을 올림
- 총리실 자료에 따르면 Y-시리즈는 중국, 일본, 대만, 필리핀, 인도네시아 및 라틴 아메리카와 같은 해외시장에서 큰 관심을 받고 있으며, 총 시장 가치는 10 억 바트(약 380 억 원) 이상임. 태국은 Y-시리즈 제작을 선도하는 국가 중 한 곳으로 아시아 1 위이며, 2020 년에는 다양한 온라인 플랫폼을 통해 328% 이상의 시청률을 기록함

## 게임·융복합

### [일본] 세가, 〈앵그리 버드〉 시리즈 제작사 로비오엔터테인먼트 인수 12)

KOCCA

- **세가사미홀딩스(Sega Sammy Holdings, 이하 세가)는 17 일 모바일 게임 〈앵그리 버드〉개발사인 핀란드의 로비오엔터테인먼트(ROVIO Entertainment, 이하 로비오)를 약 1,037 억 엔에 인수하는 내용을 이사회에서 결의하고 로비오와 최종 계약을 맺는다고 발표함**
  - 세가는 로비오의 주식 공개매수를 실시해 주식과 스톡옵션 총수를 주당 9.25 유로, 스톡 옵션당 1.48 유로에 인수함
  - 5 월 8 일 전후로 공개 매수를 개시하고 7 월 3 일경 종료한다고 하며, 로비오 발행주식 총수와 의결권 비율의 90% 이상 취득한 경우 완전 자회사화 절차를 실행하게 됨
  - 세가는 이번 인수의 목적을 운영형 모바일 게임 개발력 및 강력한 글로벌 IP 획득에 따른 기존 사업기반과의 시너지효과를 창출하여 글로벌 게임 시장에서의 성장을 가속화시키기 위함이라고 설명함
  - 또한, 이번 인수는 우호적으로 로비오의 이사회에서도 찬동한다는 의사를 표명했다고 밝혔으며, 로비오 의결권 49.1%를 보유하고 있는 주주들로부터 공개 매수 응모에 동의를 얻은 것으로 알려짐
  - 세가에 의한 로비오 인수 관련해서 미국 월스트리트저널이 정식 발표 전 두 회사가 합의에 근접했다고 선보도를 하였으며 매수금액을 10 억 달러(약 1,340 억 엔)라고 보도하였음


SEGASammy

2023年4月17日

各　位

会　社　名　セガサミーホールディングス株式会社
代表者名　代表取締役社長グループ CEO
里　見　治　紀
（コード番号 6460 東証プライム）
問合せ先　常務執行役員経営企画本部長
高　橋　真
（電話番号　03-6864-2400　）

**Rovio Entertainment Oyjの買収について**
**～モバイルゲーム領域の強化を通じたコンシューマ事業のグローバル展開の加速～**

当社グループ会社である株式会社セガは、フィンランドに本社を置くモバイルゲーム企業であるRovio Entertainment Oyj（以下、Rovio社）に対して、当社英国完全子会社であるSEGA Europe Limitedを通じて、株式公開買付け（フィンランド法に基づく公開買付け、以下、本公開買付け）を行うことにより、Rovio社を買収すること（以下、本件買収）を取締役会にて本日決定し、セガサミーホールディングスとRovio社が最終契約を締結しましたので、お知らせいたします。

|그림 3| 세가 홈페이지 보도자료 및 〈앵그리 버드〉 이미지

12) 출처 : https://news.yahoo.co.jp/articles/0b49bbcaa9d00d2716c9486f3613927c09b8dabf

## [일본] 〈슈퍼 마리오〉 테마곡 미국 의회도서관에 영구 보존 등록 발표 13)

KOCCA

- **세계 최대 도서관인 미국 의회도서관은 12 일(현지시각) 게임 〈슈퍼 마리오 브라더스〉(1985 년 발매)의 테마곡을 영구보존자료로 등록했다고 발표함**
  - 미국 의회도서관은'전미녹음자료등록부'에 등록할 문화적·역사적으로 가치를 지니며, 영구보존 대상이라고 판단한 녹음·음악을 매년 선정하고 있음
  - 이 리스트는 2002 년부터 선정하기 시작했으며 이번까지 총 625 점이 등록된 가운데 게임 음악이 등록되는 것은 처음임. 테마곡 작곡가 닌텐도의 콘도 코지(近藤浩治)는 "이 음악이 다른 명곡들과 함께 보존되는 것은 큰 영광이다"라고 소감을 밝혔음
  - 〈슈퍼 마리오 브라더스〉는 주인공 마리오가 육해공 등 다양한 스테이지에서 활약하는 인기 게임으로 이번에 등록된 테마곡은 지상전 배경용 BGM 에 해당함
  - 지금까지 의회도서관에는 발명왕 에디슨이 축음기에 녹음한 육성과 마틴 루터 킹 목사의 '나에게는 꿈이 있습니다' 연설, 아폴로 11 호 닐 암스트롱 선장이 달 착륙 시 녹음했던 음성 등이 등록되어 있음
  - 2023 년도는 존 레논의 〈Imagine〉, 레드 제플린의 〈Stairway To Heaven〉, 마돈나의 〈Like A Virgin〉, 머라이어 캐리의 〈All I Want For Christmas Is You〉 등이 새롭게 등록되었음
  - 〈마리오〉의 음악이 선정된 이유에 대해 의회도서관 공식 사이트에서는 '쾌활하면서 라틴의 영향을 받은 멜로디는 캐릭터의 움직임에 걸맞고 게임사에 남을 전설적인 작품이며 전 세계적으로 알려져 있기 때문'이라고 높이 평가함
  - 〈슈퍼 마리오 브라더스〉는 세계에서 약 4,000 만 장 이상 판매되었고 최근에는 할리우드 영화 및 테마파크에도 등장하여 테마곡도 세계인에게 널리 알려져 있음
  - 테마곡 작곡가 콘도 코지는 현재 상영 중인 미국 애니메이션 영화 〈슈퍼 마리오 브라더스(The Super Mario Bros. Movie)〉의 음악 작업에도 참여하였으며, 북미에서는 4 월 5 일 개봉 이후 5 일간 흥행 수입이 2 억 500 만 달러로 쾌조를 보이고 있음
  - 프랑스와 중국 등을 더하면 세계 흥행 수입 500 억 엔으로 북미를 비롯한 전 세계에서도 애니메이션 영화 부문에서 2019 년 〈겨울왕국 2〉를 넘어선 역사상 최고 오프닝 기록을 세우고 있음

|그림 4| 미국 의회도서관 홈페이지 인용

13) 출처 : https://news.yahoo.co.jp/articles/0b9e3d4516d626c5842f6ee6a67d7a0b97827033

## [베트남] 잠재력 인정받은 베트남 게임 산업 14) KOCCA

- **베트남 게임은 그동안 세계 시장에서 어느 정도 성과가 있었지만, 더 발전하기 위해서는 추진력이 필요한 단계임. 이전에 베트남 게임 산업이 국내 시장에서 주로 외국 게임을 출시했다면, 최근 몇 년간 베트남 게임 제작은 국내를 넘어 전 세계적으로 강력한 발전을 이루었음**
  - 앱 애니(App Annie) 2020 은 베트남이 다운로드 게임 수에서 7 위, 동남아 2 위를 차지했다고 밝힘. 게다가 베트남은 상위 10 개 지역 게임 앱 제작업체 중 3 위를 차지했으며,다운로드된 25 개 게임마다 베트남 스튜디오에서 한 게임이 제조되었다고 함. 특히 미국과 일본, 심지어 게임 1 위 국가로 손꼽히는 중국에서도 베트남 제작 게임이 앱스토어 1 위를 차지하고 있다는 사실 또한 그 잠재력을 인정받은 것임

|그림 5| 베트남 게임 제작 기업 중

## [UAE] 사우디아라비아 사비 게임즈, 중국 이스포츠 스타트업에 2 억 6,500 만 달러 투자 15) KOCCA

- **사우디아라비아의 공공 투자 기금(PIF)이 전액 출자한 사비 게임즈 그룹의 투자는 VSPO 가 글로벌 전략을 계속 수행하는 데 발판이 될 것임. 특히, 사우디아라비아에 중점을 둔 모바일 이스포츠 성장 가속화에도 도움이 될 것임**
  - 사우디아라비아에 본사를 둔 게임 및 이스포츠 회사인 사비 게임즈 그룹은 토너먼트, 이스포츠 경기장 및 게임제작을 전문으로 하는 중국 이스포츠 스타트업 VSPO 에 2 억 6,500 만 달러를 투자했음
  - 이번 계약은 세계 최대 이스포츠 시장인 중국과 게임 및 이스포츠의 선도적인 글로벌 허브가 되기 위한 비전 2030 을 구현하는 사우디아라비아 사이의 랜드마크적인 상업 파트너십을 상징함
  - 사우디아라비아의 공공 투자 기금이 소유한 사비는 이제 VSPO 의 단일 최대 주주가 됨. 계약은 이스포츠 회사에서 이루어진 가장 큰 현금 투자라고 함

14) 출처 ; https://vietnamnet.vn/game-la-nganh-can-duoc-nuoi-duong-de-phat-trien-2125228.html
15) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/savvy-games-invests-265m-in-chinese-esports-startup/

## [태국] AIS, 이스포츠 산업 발전 위해 블리자드와 협력 16)

KOCCA

- **태국 최대 이동통신사 AIS 는 게임산업 및 이스포츠산업 발전을 위해 파트너와의 협력을 통한 국가의 디지털 경제 성장을 견인하는 임무를 강조함. AIS 는 블리자드 엔터테인먼트와 같은 글로벌 게임 개발자들과 지속적인 협력으로 게이머들에게 커뮤니티를 제공함. 또한, 글로벌 경쟁 무대로 역량을 발휘할 수 있는 공간을 마련함**
  - 〈오버워치 2〉의 4 번째 시즌에 37 번째 최초의 태국 출신 영웅 라이프위버 니란 프륵싸마니(นิรนดร์ พฤกษามณี)가 등장해 게임업계를 다시 뒤흔들 수 있는 중요한 현상을 만들어냄. AIS 고객은 시즌 4 내내 최고의 아이템을 획득하고 특별한 경험을 하게 될 것임
  - AIS 엔터테인먼트 및 콘텐츠 사업 파트너의 룽팁 짜루씨리피팟(รุ่งทิพย์ จารุศิริพิพฒน์) 전무이사는 "지난해 블리자드 엔터테인먼트와 손잡고 'AIS eSports OPEN: Overwatch 2 Thailand Community' 대회를 주최했다. 그 후에 276 개 이상의 게이머들로부터 피드백을 받아 PC 게임, 〈오버워치 2〉 등 게임 트렌드를 확인할 수 있었다. 〈오버워치 2〉는 지난해 말 출시 후 첫 달 3,500 만 명이 넘는 플레이어를 기록하며 전 세계 게이머들의 인기를 끌고 있다"라고 언급함
  - 이어 "올해 블리자드 엔터테인먼트와 함께 게임과  이스포츠 산업을 디지털 경제 성장에 중요한 부분으로 육성하는데 협력해 나갈 것이며, 세계무대에서 경쟁할 수 있는 국가대표 선수 선발을 위해 이스포츠 대회를 계속 개최할 것"이라고 강조함
  - 한편 지속적인 이벤트를 통해 온라인과 온그라운드에서 〈오버워치 2〉 팬들이 유명 인플루언서와 함께 게임을 겨룰 수 있는 ''라이프웨이버데이(Lifeweaver Day)'와 같은 게이머 커뮤니티를 제공함. 오는 22 일 샴얀밋타운 AIS eSport Studio 에서는 청소년부터 프로 게이머까지 참여할 수 있는 〈오버워치 2〉 이스포츠 대회가 개최될 예정임
  - 블리자드 국제 무역 전략 개발 책임자인 폴 첸(พอล เฉิน)은 "태국 게이머들에게 엄청난 인기를 얻고 있는 〈오버워치〉 외에도 〈콜오브듀티〉와 〈디아블로〉와 같은 좋은 반응을 얻고 있는 다른 게임들도 있다"라고 덧붙임

## [태국] 태국 주류 콘텐츠가 된 이스포츠 17)

KOCCA

- **최근 몇 년 동안 태국 게임업계는 게이머들이 온라인 플랫폼을 통해 게임을 하면서 눈에 띄게 성장함. 게임 데이터 분석 업체 Newzoo 의 자료에 따르면 태국 전체인구 7,000 만 명 중 게임을 즐기는 인구는 약 3,200 만 명으로 나타남. 한편 2022 년 태국의 게임시장 규모가 430 억 바트(약 1 조 6,500 억 원)을 넘어서며 동남아시아에서 가장 큰 게임시장이 됨**
  - 하드웨어와 소프트웨어의 지속적인 발전으로 태국과 전 세계의 게임산업 생태계가 확대되고, 이스포츠 게임 플레이어의 수가 증가함. 클라우드 게임의 출현과 현실세계와 가상세계 사이의 경계가 낮아지면서 게임산업의 미래에 대한 기대가 높아짐

16) 출처: https://www.iphone-droid.net/ais-x-blizzard-entertainment-overwatch-2-hero/
17) 출처: https://mgronline.com/cyberbiz/detail/9660000035393

- 이스포츠가 주류로 떠오르며, 모든 연령대의 선수들이 PC, 콘솔, 스마트폰과 같은 모든 종류의 기기를 사용하는 등 지속적인 성장세를 보이면서 게임산업의 기반을 뒤바꿀 수 있는 역할을 함
- 태국 정부는 이스포츠를 프로 스포츠로 공식 발표했으며, 태국 이스포츠의 수익은 세계 17 위임. 태국 이스포츠 선수들은 〈카운터 스트라이크: 글로벌 오펜시브〉, 〈펍지 배틀그라운드〉 〈도타 2〉와 같은 각종 게임대회에서 거액의 상금을 획득했고, 그 결과 이스포츠는 태국 젊은이들이 선망하는 직업군으로 떠오름
- PC 접속의 비율이 증가하고 PC 메인스트림 사용이 증가하면서 게이머들이 더 많이 참여함. 한편 멀티플레이어 온라인 배틀아레나(MOBA)와 배틀로얄 게임도 아시아 이스포츠 업계를 장악하고 있음
- 최근 그래픽처리장치(GPU)에는 '레이 트레이싱' 기술과 같은 진보된 기능이 탑재돼 실시간으로 충돌하는 빛과 그림자의 물리적 특성을 시뮬레이션하기 때문에 더욱더 현실적이고 아름답고 실감나게 게임을 즐길 수 있음

## 애니·캐릭터

### [심천] 4 월, 총 36 편 중국 제작 애니메이션 방영 예정 18) KOCCA

- **최근 유쿠(优酷), 텐센트 비디오(腾讯视频), 빌리빌리(哔哩哔哩) 3 개 OTT 플랫폼에서 각각 4 월에 방영할 예정인 중국 제작 애니메이션 목록을 공개하였음. 빌리빌리(哔哩哔哩)에서는 17 편, 텐센트 비디오(腾讯视频)는 4 편, 유쿠(优酷)는 11 편의 중국 제작 애니메이션을 방영할 예정이며, 소설과 만화를 애니메이션으로 각색한 작품이 대다수를 차지함**
  - 빌리빌리(哔哩哔哩)에서 공개한 17 편의 중국 제작 애니메이션 중에서 만화를 각색한 애니메이션은 총 10 편, 소설을 각색한 애니메이션은 3 편이며, 오리지널 애니메이션은 4 편임. 이 중에서 인기가 가장 많은 애니메이션은 만화 〈묘지명(猫之茗)〉을 각색한 동명 애니메이션 〈묘지명(猫之茗)〉 시즌 2 이며, 구독자 수는 213 만 5,000 명에 달함
  - 텐센트 비디오(腾讯视频)에서는 4 월에 9 편의 중국 제작 애니메이션을 방영할 예정임. 그 중에서 소설을 애니메이션으로 각색한 작품과 만화를 애니메이션으로 각색한 작품은 각 4 편이고, 오리지널 작품은 단 한편임. 인기 1 순위인 〈전직법사(全职法师)〉 시즌 6 도 웹소설을 애니메이션으로 각색한 작품임
  - 유쿠(优酷)에서 공개한 4 월 방영 예정인 중국 제작 애니메이션은 총 11 편이며, 소설을 애니메이션으로 각색한 작품은 7 편, 오리지널 작품은 3 편이며, 애니메이션 스타일은 모두 판타지 모험물이 대다수를 차지하고 있음

### [유럽] 런던 '스타워즈 셀러브레이션' 행사, 한국 애니메이션 회사 스튜디오 미르 참여 19) KOCCA

- **〈스타워즈〉 팬들을 위한 컨벤션 행사가 지난 7 일 영국 런던 엑셀센터에서 진행됐다고 전함**
  - 〈스타워즈〉 시리즈를 만든 영화 제작사 루카스필름은 이번 행사에서 9 개의 다른 국가에서 〈스타워즈: 테일즈 오브 더 제다이〉 애니메이션 제작에 참여했던 애니메이션 제작사를 소개함. 한국의 '스튜디오 미르(애니메이션 〈외모지상주의〉 제작사)'를 포함하여 스페인의 'El Guiri', 아일랜드의 'Cartoon Saloon', 칠레의 'Punkrobot', 영국의'Aardman', 프랑스의 'Studio La Cachette'이 루카스필름과 협업을 했다고 밝힘

18) 출처 : https://36kr.com/p/2221057585234051
19) 출처 : 프랑스 언론, Newsroom The Walt Disney Company France, Les numeriques tv, BFM TV
https://newsroom.disney.fr/actualites/lanimation-lucasfilm-etait-a-la-fete-lors-de-la-star-wars-celebration-45e0-dc71f.html
https://www.lesnumeriques.com/cine-svod/la-serie-animee-star-wars-visions-devoile-la-bande-annonce-de-son-volume-2-n208817.html
https://www.bfmtv.com/people/series/visions-une-bande-annonce-et-une-date-de-sortie-pour-la-saison-2-de-la-serie-animee-star-wars_AN-202304100321.html

|그림 6| 〈스타워즈: 비전 (Star Wars: Visions)〉 시즌2 예고편 유튜브 영상 캡처 [출처 : 디즈니 플러스 공식 유튜브]

## [UAE] 에픽 스토리 미디어, 비다야 미디어와 〈만수르 시리즈〉 제작 계약 20)

KOCCA

- **비다야 미디어(Bidaya Media)는 2D 애니메이션 〈만수르의 모험〉의 리부트된 새로운 시리즈 제작을 위해 콘텐츠 및 라이선스 에이전트로 독립 IP 크리에이터이자 키즈 프랜차이즈 회사인 에픽 스토리 미디어(Epic Story Media Inc.(ESM))를 위촉했음**
  - 〈만수르 시리즈〉는 프랑스 칸에서 열리는 MIPTV 행사에서 ESM 의 프랜차이즈 포트폴리오에 합류 예정이며, 다가오는 라이선싱 및 콘텐츠 디스트리뷰션 포럼에서 소개될 예정임
  - 비다야의 글로벌 프로모션 노력의 일환으로 ESM 은 방송 및 스트리밍 플랫폼에서 방송 권한을 확보하기 위해 MENA 및 중국 지역 제외한 글로벌 마켓에서 새로운 시리즈 〈만수르의 모험 : AI 시대(The Adventures of Mansour: Age of AI)〉를 배급할 것임
  - 리부트된 시리즈는 현재 유튜브에서 20 억 이상의 조회 수와 2,500 만 명 이상의 시청자를 보유한 오리지널 〈만수르 시리즈〉의 성공을 기반으로 함
  - 비다야가 영어와 아랍어로 개발하고 제작한 액션/어드벤처 시리즈는 보편적인 문제와 주제를 다루며, 전 세계 현 세대의 어린이들에게 교훈을 전함
  - 애니메이션은 인공 지능의 이점과 과제, 기술에 대한 유용성과 과도한 의존 사이의 균형, 기후 변화 문제 및 디지털 시대의 사회적 상호 작용의 복잡성을 위트있게 다룸
  - 비다야는 AI 시대의 4 개 시즌을 제작할 계획이며, 첫 번째 26 개 에피소드는 2023 년 3 분기에 준비될 예정임. 이전 시리즈에서는 93 개 이상의 에피소드가 제작되었으며 원래 아랍어를 사용하는 6-12 세 어린이를 대상으로 했음

20) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/epic-story-media-and-bidaya-media-sign-deal-for-mansour-series

|그림 7| 애니메이션 이미지

## 만화·웹툰

### [유럽] 네이버 웹툰, 유비소프트와 협력 〈어쌔신 크리드 : 잊혀진 사원〉 글로벌 연재 21) KOCCA

- **네이버 웹툰과 프랑스의 게임 기업 '유비소프트(Ubisoft)'가 첫 글로벌 콘텐츠 협업을 공식 발표하며 〈어쌔신 크리드 : 잊혀진 사원〉의 연재 소식을 전함**
  - 〈전지적 독자 시점〉, 〈나 혼자만 레벨업〉 등을 제작한 '레드아이스 스튜디오(REDICE STUDIO)'에서 웹툰화를 맡았으며 원작의 후속 시리즈를 다룬다고 함. 네이버 웹툰에서만 독점 공개되며 24 일부터 첫 6 편의 에피소드가 업데이트된다고 함. 매주 새로운 에피소드를 순차적으로 만나볼 수 있고 웹툰은 3 개의 시즌, 총 150 개의 에피소드로 구성되어 있다고 함
  - 아울러, 마블코믹스는 네이버 웹툰을 통해 작품을 단독으로 연재하고, DC 코믹스는 네이버 웹툰과 〈레드후드: 아웃로즈〉 스토리를 새로 기획 및 제작을 진행했었다고 함. 그 외에도 아치 코믹스(Archie Comics), 라이엇 게임즈(Riot Games)의 〈발로란트(VALORANT)〉, 크래프톤(KRAFTON)의 대표 게임인 〈PUBG: 배틀그라운드(이하 배틀그라운드)〉가 네이버 웹툰에서 연재하며 마케팅의 수단으로 적극적으로 활용하고 있다고 함. 이처럼 네이버 웹툰은 파트너십을 강화해 자사 플랫폼상에서 파트너사의 오리지널 웹툰을 연재하고 지식재산권(IP)을 확보하여 전 세계로 확장하고 있다고 전함

|그림 8| 유비소프트 엔터테인먼트 공식 홈페이지의 〈어쌔신 크리드〉 웹툰 이미지 [출처 : 유비소프트 엔터테인먼트 공식 홈페이지]

21) 출처 : 프랑스 문화 전문 언론, Vonguru, 프랑스 언론, L'actualité, 프랑스 게임 전문 언론, MGG (Millenium), Gameblog.fr
https://vonguru.fr/2023/04/12/webtoon-et-ubisoft-annoncent-leur-collaboration
https://actualitte.com/article/111134/acteurs-numeriques/webtoon-et-ubisoft-annoncent-assassin-s-creed-forgotten-temple
https://www.millenium.org/news/402055.html
https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/news/assassins-creed-surprise-suite-black-flag-arrive-tres-bientot-422285

## [러시아] 한국 판타지 웹툰 〈귀환자의 마법은 특별해야 합니다〉 출판 22)

KOCCA

### 동양의 〈해리포터〉로 불리는, 〈귀환자의 마법은 특별해야 합니다〉 출판

- 러시아 MIF 출판사는 유소난 작가 원작인 〈귀환자의 마법은 특별해야 합니다〉 1,2 권을 출판함. DC 코믹스와 마블 스튜디오가 떠난 러시아 시장에서 아시아 만화가 대안으로 주목받고 있음
- 카카오페이지에서 800 만회 이상 읽힌 이 만화는 〈해리포터〉의 설정과 유사하지만 동양적 배경이라는 점에서 차이를 보임

|그림 9| 웹툰 〈귀환자의 마법은 특별해야 합니다〉 표지

22) 출처 : https://www.sarukuru.com/ [illegible]

## 음악

### [미국] 스포티파이, 음악 퀴즈 앱 '허들' 서비스 종료 23)

KOCCA

- **스포티파이의 '허들' 서비스 종료 발표**
  - 세계 최대의 음원 스트리밍 서비스인 스포티파이가 음악의 몇 소절을 들은 후 노래의 제목을 맞추는 게임인 '허들'의 서비스 종료를 공식 발표함
  - '허들'은 뉴욕타임스가 인수한 낱말 맞추기 게임 '워들'이 선풍적인 인기를 얻자 등장한 서비스로, 스포티파이가 작년 7 월에 인수하였고, 인수 당시 스포티파이는 허들이 또 다른 음악을 발견할 수 있는 도구로 사용될 것이며 전 세계적으로 이용 가능해질 것이라고 발표함
  - 허들은 지난해 3 월 월간 방문자 수는 6 천 900 만 명을 기록했으나, 스포티파이가 인수하기 직전 4 천 100 만 명으로 떨어짐
  - 스포티파이는 비용 절감을 위해, 또 다른 음악 검색 기능에 초점을 맞추기 위해 허들 서비스를 종료하겠다고 밝힘
  - 지난 1 월, 스포티파이는 직원 수 약 6%인 약 600 명을 해고하고 최고 콘텐츠 및 광고 사업 책임자였던 도운 오스트로프가 떠나는 등의 변화를 겪음
  - 스포티파이의 CEO 인 다니엘 에크는 2022 년 스포티파이의 운영 비용이 수익 성장보다 2 배 빨리 증가했다고 밝히며, 비즈니스가 진화하고 성장함에 따라 핵심 가치를 유지하면서 일하는 방식도 변해야 한다고 말함

### [유럽] 유니버설뮤직그룹, 스트리밍 서비스 내 AI 로 생성된 음악 단속 촉구 24)

KOCCA

- **전 세계 음악 시장의 3 분의 1 을 차지하고 있는 음악 레이블 유니버설뮤직그룹(이하 UMG: Universal Music Group)이 스포티파이(Spotify)와 애플을 포함한 스트리밍 플랫폼에 AI 를 사용하여 만든 노래의 개시 중단 및 AI 개발자들의 음악 카탈로그 접근 차단 요청을 보냄**
  - UMG 는 자사 음악 콘텐츠의 멜로디와 가사가 동의 및 보상 지급 없이 AI 를 훈련하는 데 사용되고 있는 것이 확인되었으며, 창작자와 제작자의 권리 보호를 위해 조치를 취하는 것을 주저하지 않을 것이라고 전함. 덧붙여, 플랫폼 파트너사의 서비스가 아티스트에게 피해를 주는 방식으로 운영되지 않기를 원한다고 강조함
  - 업계 관계자는 기존의 데이터를 기반으로 고유의 새로운 데이터를 생성하는 인공지능 '제너레이티브(generative) AI'가 음악 시장에 중대한 문제를 제기하는 기술이라고 언급하며 우려를 표함. 그 예로, 제너레이티브 AI 는 인기 아티스트의 지적 재산권(IP) 정보를 수집하여 훈련을 받기 때문에 테일러 스위프트(Taylor Swift) 스타일의 가사와 브루노 마스(Bruno Mars) 풍의 보컬, 해리 스타일스(Harry Styles)의 테마를 가진 결과물을 생산해낼 수 있다고 함. 또한, 올해 2 월 Google 은 텍스트를 음악으로 변환하

12) 출처 : https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/spotify-heardle-music-game-to-shut-down-1235375321
24) 출처 : 영국 비즈니스 언론, Financial Times
https://www-ft-com.ezp.lib.cam.ac.uk/content/aec1679b-5a34-4dad-9fc9-f4d8cdd124b9

는 인공지능 'MusicLM'을 공개하기도 함. 그러나 MusicLM 이 1%의 확률로 저작권이 있는 음악을 그대로 복제하는 오류의 문제가 있었고, "창작 콘텐츠의 오용 위험"을 이유로 제품을 공개한 이후 출시하지 않음. 이런 위험을 줄이기 위해 더 많은 연구가 필요함을 강조함

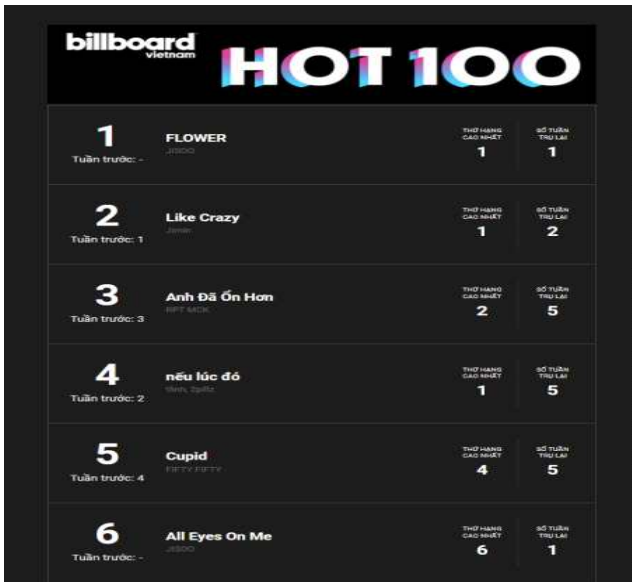
## [인니] 인도네시아, 디지털 플랫폼에서 '음악'을 최애 엔터테인먼트 콘텐츠로 선정 KOCCA

- **인도네시아 인터넷 서비스 공급자 협회(Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, APJII) 데이터에 따르면 2022 년 인도네시아 인터넷 사용자는 전년도보다 약 3 천 5 백만 명이 증가한 2 억 1 천만 명에 달한 것으로 파악됨. 또한 인도네시아 정보통신부는 인구의 약 89%가 일상 활동을 활용하기 위해 스마트폰을 사용한다고 언급함**
  - 인도네시아 사람들은 음악 감상을 매우 좋아해 음악으로 하루의 피로를 푸는 것이 그들의 일상이 됨. 디지털 기술의 발전으로 엔터테인먼트가 필요한 인도네시아인들이 음악 콘텐츠에 더 쉽게 접할 수 있게 됨
  - 인도네시아 디지털 리서치 회사 포퓨릭스(Populix)가 이번 3 월에 1,772 명의 만 17~55 세 남녀 대상으로 실시한 설문 조사결과에 따르면 지난 1 개월 동안 인도네시아인의 89%가 '브라우징(82%)', '채팅(79%)', '이메일 확인(77%)', '음악 스트리밍(76%)', 드라마/영화 시청(75%)' 등의 활동으로 인터넷에 접속했다고 함
  - 이번 조사에 참여한 1,772 명의 응답자 중 86%가 디지털 플랫폼을 통해 음악을 자주 접한다고 답함. 음악 다음으로 최신 영화가 2 위를 차지했으며 그 뒤로는 시리즈 영화, 팟캐스트, 먹방 비디오 및 브이로그 등이 있음

## [베트남] 블랙핑크 지수 · BTS 지민 · FIFTY FIFTY, 빌보드 베트남 핫 100 차트인 [25] KOCCA

- **빌보드 베트남은 2020 년 1 월 14 일 베트남 핫 100 과 탑 베트남 송이라는 두 개의 음악 차트를 출시했음. 이는 빌보드 베트남 핫 100 이 전 세계 모든 장르의 음악을 포함하는 것이며, 빌보드 탑 베트남 송은 가장 인기 있는 현지 작품임**
  - 두 음원 차트의 발표결과는 음악 서비스에서 정식 발매된 곡의 스트리밍 수뿐만 아니라 베트남 인기 음원 유통 플랫폼에서의 유료 다운로드 수를 포함한 점수 공식을 기준으로 결정됨. 빌보드 베트남의 두 음악 차트에 대한 모든 데이터는 빌보드의 주간 미국 차트의 계산을 데이터를 제공하는 정보 수집 시스템인 MRC 데이터에 의해 수집됨
  - 지난 4 월 2 주 차 기준 빌보드 베트남 핫 100 순위에서 블랙핑크 지수의 〈꽃(Flower)〉은 1 위, 〈All Eyes On Me〉는 6 위, BTS 지민의 〈Like Crazy〉는 2 위, FIFTY FIFTY 의 〈Cupid〉는 5 위를 차지함

25) 출처 : https://billboardvn.vn/bang-xep-hang




|그림 10| 4월 2주차 기준 빌보드 베트남 핫 100순위

## [태국] 태국 래퍼 양옴이 태국 정부에 던지는 질문 26)

KOCCA

- **현재 태국 연예인들은 물론 일반인들까지 래퍼 양옴(ยังโอม)의 노래 〈탓텅싸운드(ธาตุทองซาวด์)〉와 뮤직비디오 속 여주인공의 패션을 따라하며 뜨거운 열기를 보이고 있음**
  - 게다가 양옴이 자신의 페이스북을 통해 "〈탓텅싸운드(ธาตุทองซาวด์)〉 뮤직비디오 제작에 120 만 바트(약 4,600 만 원)을 들였고, 내 생애에 가장 많은 돈을 투자했다. 그 이유는 태국 사람들이 멋지다는 것을 세상에 알리고 싶었다. 태국인들은 진심으로 무엇이든 할 수 있고 능력이 있으며, 뛰어난 아티스트들이 많다는 것을 이야기하고 싶었다. 나는 내 능력으로 했지만 정말로 태국인들이 국가나 다른 곳으로부터 지원을 받는다면 어디까지 해낼 수 있을지, 태국을 어디로 이끌 수 있을지 궁금하다. 5 일 동안 뮤직비디오 1 천만 뷰를 달성하게 해주신 여러분께 감사한다."라고 글을 게재한 후 더욱 화제가 됨
  - 양옴의 글을 통해 태국 음악이 세계로 뻗어나가길 바라는 마음을 읽을 수 있고, 이를 위해서는 부분적으로 정부의 지원이 필요하다는 것을 알 수 있음
  - 한-태 양국 문화체육관광부와 문화부의 비전을 비교해보면 차이점이 확연히 드러남. 한국은 음악, 아티스트, 드라마, 영화 등 K 콘텐츠가 한국 수출구조를 변화시키며 예술은 차세대 K 컬쳐의 원동력이라는 점을 강조하고 있음. 반면 태국의 메시지는 다소 관료적이며 다른 나라와의 문화적 관계를 발전시키고, 세계무대에서 태국의 문화적 역할을 촉진하는 데 초점을 맞추고 있음. 정부는 태국 전통 무용, 콘 가면극, 무아이타이 등 해외에서 온 손님들을 맞이하거나 태국 전통생활 방식을 보존하기 위해 지원함
  - 창조경제진흥원(CEA)의 자료에 따르면, 2020 년 문화부는 음악산업 지원에 85 억 650 만 바트(약 3,280 억 원)의 예산을 집행했고, 그 다음은 64 억 3,690 만 바트(약 2,480 억 원)의 관광산업이 뒤를

26) 출처: https://brandinside.asia/thai-culture-has-a-budget-of-9-billion-baht-year-but-thai-songs-are-not-pushed-artists-must-go-international-on-their-own/

이었으나 코로나 19 로 몇 년간 관광산업은 큰 타격을 입었음

- 음악, 영화, 게임산업의 태국 인재들은 세계적인 성공을 거둘 수 있는 잠재력을 지니고 있음. 블랙핑크의 리사, NBA 골든 스테이트 워리어스(Golden State Warriors)팀의 글로벌 홍보대사로 하프타임에 공연을 한 뱀뱀, 〈러버보이(Lover Boy)〉로 세계적인 인기를 끌었던 품 위푸릿(ภูมิ วิภูริศ)은 세계를 돌며 공연을 함. 이러한 점을 정부가 중시한다면 간접적으로 경제를 촉진하는 전략이 될 수 있음

## 패션

### [인니] 하퍼스 바자 인도네시아, 〈ANFA 2022/2023〉 그랜드 파이널 개최 KOCCA

- **하퍼스 바자 인도네시아는 이달 4 일 인도네시아 자카르타 플라자 인도네시아 쇼핑몰에 위치한 La Moda 에서 동남아시아 국가(태국, 인도네시아, 싱가포르, 말레이시아)를 대상으로 〈Asia NewGen Fashion Award 2022/2023(이하 ANFA)〉 그랜드 파이널을 개최함**
  - 올해 ANFA 결선에는 총 12 명의 진출자가 선발되었고, 각 지원자는 총 5 가지 룩의 디자인 컬렉션을 준비해 패션쇼를 선보임
  - ANFA 인도네시아는 Peggy Hartanto 와 Sheila Agatha Wijaya(2013), Cynthia Fransisca 와 Audrey Chairunissa(2015), William Utama 와 Wilsen Willim(2016), Michelle Kristiani Tjong 및 Alifia Maqnuum(2017), Andandika Surasetja 및 Frederika Cynthia Dewi(2018), Kelly Vallerie 및 Dea Yuliana(2019) 등 패션 산업의 여러 큰 이름을 낳음
  - 이번 ANFA 2022/2023 의 수상자는 Daciadhia Phoebeana 와 Geralda Almira Pribadi 가 1,2 위를 차지하며 상금 플라자 인도네시아 쇼핑몰 상품권 1 천만 루피아와 5 백만 루피아와 3 주간의 이탈리아 밀라노 마랑고니 패션 수업 및 하퍼스 바자 인도네시아의 홍보 및 출판의 기회를 얻음. 이 외에 플라자 인도네시아 측에서 선택한 또 다른 수상자 Maysa Mojahed Ali Naji 또한 5 백만 루피아 상당의 플라자 인도네시아 쇼핑몰 상품권을 수상함
  - 본 행사는 장인정신의 저통과 최첨단 친환경 기술이 결합된 드라이클리닝 및 세탁 서비스 업체 지브스(Jeeves)의 후원으로 진행됨
  - 하퍼스 바자(Haper's Bazaar)은 1867 년 11 월에 미국 뉴욕에서 처음 출판된 패션 매거진임. 현재 이 잡지는 37 개국과 지역에서 발행되고 있으며 하퍼스 바자 인도네시아는 200 년 6 월부터 PT Meda Insani Abadi 법인을 통해 발행되어 오고 있음

### [태국] 상무부, 태국 직물의 세계시장 진출 지원 나선다 27) KOCCA

- **상무부 차관보 씨닛 릇끄라이(สินิตย์ เลิศไกร)는 "현재 국내외에서 태국 직물의 인기가 꾸준히 증가하고 있다. 지난해 전체 수출 통계에 따르면 태국 공예품 수출액은 3,490 억 3,457 만 바트(약 13 조 4,500 억 원)로 증가세를 보였고, 이 중 전년 같은 기간 대비 337.32% 성장을 기록한 스카프가 단연 돋보인다. 또한 면 의류 수출이 11.15% 성장하며 수출액은 215 억 5,717 만 바트(약 8,300 억 원)를 기록했다"라고 밝힘**
  - 태국 국제예술공예지원센터(The SUPPORT Arts and Crafts International Centre of Thailand (Public Organization, 이하 SACICT) 파위 포이(ภาวี โพธิ์ยี) 센터장 대행은 " 2007 년부터 현재까지 추진되고 있는

27) 출처: https://www.innnews.co.th/news/economy/news_535785/

'오늘날 생활에서의 공예품(Today Life's Craft)' 전략에 따라 소비자의 요구에 부응하기 위해 태국 직물 제품의 디자인을 홍보하고 개발함으로써 인기가 한층 높아지고 있다. 또한 태국 공예품들이 더 많은 수요를 충족시키고 구매자의 마음을 사로잡을 수 있게 제작자의 역량과 디지털 마케팅을 강화할 것"이라고 전함

- 파위 대행은 "현재 태국에는 3,580 만 명이 사용하고 있는 인스타그램이나 틱톡과 같은 온라인 플랫폼에서 인플루언서들을 통해 태국 공예품의 이미지를 현대화하고 태국 공예품에 대한 인식을 넓혀 태국과 외국인 소비자 모두에게 태국 공예품을 접할 기회를 제공하고 구매까지 이뤄질 수 있도록 할 계획"이라고 덧붙임

## 통합(정책·기타)

### [북경] 문화여유부, 스크립트킬 등 산업관련 관리규정 초안 발표 KOCCA

- **4 월 13 일, 문화여유부(文化和旅游部)가 공식 홈페이지를 통해 〈극본 엔터테인먼트 관리 임시규정(剧本娱乐管理暂行规定)〉 의견수렴을 위한 초안을 발표함**
  - 해당 규정은 스크립트킬, 방탈출 등 영리성 목적으로 경영자가 현장에서 소비자의 역할을 나누거나 특정 배경을 두고 문제를 해결해 나가도록 하는 형식의 문화 활동을 대상으로 함
  - 이번 규정은 총칙, 콘텐츠 관리 및 미성년자 보호, 극본 및 장소등록, 관리감독, 법률책임 등 총 6 장 35 개 조항으로 구성됨. 의견수렴은 5 월 13 일까지 진행될 예정임

**주요 내용**

- **10 대 금지콘텐츠(内容十不准)** : 국가 기본원칙·국가안보 위협(위반)하는 내용, 민족 간 갈등 조장 및 민족단결을 위해하는 내용, 국가 종교정책 위반하는 내용, 미성년자의 심신건강을 해칠 수 있는 내용, 도박 마약 등 불법적 행동을 전수하는 내용 등
- **장려 콘텐츠** : 미성년자의 건강한 성장에 유익한 내용, 전통문화 보존과 계승에 대한 내용, 사회주의 핵심가치관 선양 등
- **적정 이용연령 표시** : 적정 이용연령 설정 및 표시
- **미성년자 이용 제한** : 국가 법정공휴일 및 주말, 방학기간 외 미성년자 이용 금지, 만 14 세 미만의 아동은 부모 또는 보호자 동반 필요 등
- **영업장소 제한** : 거주지 건물 또는 건축물 지하 2 층 이하 영업장 설립 불가
- **콘텐츠 심사** : 극본 창작자 및 경영자 자체심사 제도 마련 등
- **종사자 관리제도** : 경영자는 진행자, 연기자 등의 인원에 대한 도덕교육 및 업무교육 등 내부 제도 마련 필요
- **극본등록** : 극본명, 작가, 줄거리, 저작권 성명, 적정 이용연령 등 정보 등록 가능

### [북경] 중국 GPT 산업연맹 정식 설립 KOCCA

- **4 월 18 일, 베이징에서 개최된 2023 글로벌 메타버스 회의(2023 全球元宇宙大会)에서 중국 GPT 산업연맹(GPT 产业联盟)이 정식으로 설립됨**
  - 해당 연맹은 중국이동통신연합회(中国移动通信联合会), 차이나텔레콤(中国电信), 차이나모바일(中国移动), 차이나유니콤(中国联通), 차이나브로드넷(中国广电) 등의 기업이 공동으로 설립함
  - GPT 산업연맹은 글로벌 AI 연구기관, 기업, 정부 및 비정부 조직 등이 다방면에서 상호 협력하여 AI 기술 혁신 및 발전의 공동추진을 목적으로 함

## [심천] 2022 년 중국 공연 시장 약 244 억 위안 달성, 전년 대비 약 31% 하락 [28] KOCCA

- **최근, 중국공연예술협회(中国演出行业协会)에서 〈2022 년중국공연시장연도보고서(2022 年中国演出市场年度报告)〉를 발표하였음**
  - 보고서에 따르면, 2022 년 중국 공연 시장 전체 경제 규모가 243 억 6,000 만 위안에 달하며, 2021 년 대비 31.33% 하락하였음. 총 17 만 3,300 만 회의 영업성 공연(오락 장소 공연 및 공익성 공연 포함되지 않음)이 개최되었음
  - 그 중에서 전문적인 극장에서 개최된 공연은 약 3 만 회이며, 박스 오피스는 34 억 2,600 위안임. 공연 횟수와 박스 오피스는 동기 대비 각각 32.77%와 29.11% 감소하였음
  - 소형 극장, 신형 공연장에서 개최된 공연은 6 만 8,000 회로 동기 대비 4.19% 하락하였음. 박스 오피스는 6 억 7,600 위안에 달하였으며, 전년 대비 49.41% 감소하였음
  - 콘서트, 음악 페스티벌(라이브하우스 공연 포함)은 총 5,100 회이며 박스 오피스는 16 억 6,300 위안에 달하였음. 그 중에서 대형 콘서트와 음악 페스티벌 공연의 공연 횟수는 전년 대비 52% 하락하였고 박스 오피스는 2021 년 대비 60.86% 하락하였음

## [유럽] 프랑스 CNC, 환경 지속가능성에 대한 지원정책 수립 [29] KOCCA

- **프랑스 국립영화 영상센터(CNC)는 시청각 산업 부문에 있어서 3 월 31 일부터 다큐멘터리, 영화 및 드라마 제작자에게 탄소 중립 이행을 위한 탄소배출량 보고서 제출에 관한 프로그램을 준수하기 시작했다고 전함**
  - 탄소배출량을 감소하는 것을 목적으로 업계 전반에 대하여 탄소배출량 산정 표준을 적용한다고 함. 콘텐츠 제작 지속 가능한 환경을 확보하기 위한 장기적인 계획 수립의 일환이라고 밝힘
  - 방송영상제작 분야의 종사자들은 CNC 로부터 자금 지원을 받기 위하여 탄소배출량 보고서 제출 과정을 거쳐야 한다고 전함. Ecoprod 에 따르면 동영상 스트리밍을 비롯하여 프랑스에서는 매년 170 만 톤의 탄소를 배출한다고 지적함. 영상콘텐츠 제작과정에서 발생하는 온실가스를 정확히 측정하는 방안으로 Ecoprod 에서 개발한 '탄소 계산기(Carbon'clap)'를 이용한다고 함. 이동 킬로미터, 교통수단, 전력사용량, 폐기물로부터 배출된 온실가스를 탄소 계산기를 사용하여 산정한 배출량에 대한 보고서를 제출해야 한다고 언급함

28) 출처 : https://www.capa.com.cn/#/index/NewsDetail?activeName=%E9%80%9A%E7%9F%A5%E5%85%AC%E5%91%8A&id=1645261405070340098
29) 출처 : 프랑스 언론, France 24, 프랑스 잡지, Evenement.com
https://www.france24.com/fr/plan%C3%A8te/20230331-transition-%C3%A9cologique-dans-l-audiovisuel-notre-exposition-nous-concerne-un-r%C3%B4le-particulier
https://www.evenement.com/guides-professionnels/etudes-dossiers/audiovisuel-transition-ecologique

## [태국] 태국 음식, 경제회복의 열쇠가 될 소프트파워 30)

KOCCA

- **문화적으로 독특한 대륙인 아시아에서 '음식'은 소프트파워로 사용될 수 있는 인기 품목 중 하나임. 특히, 태국 음식 창의 산업의 가치는 전체 창의 산업 가치 대비 18.3%로 15 개 창의 산업 그룹 중 두 번째로 높음**
  - 세계의 주요 요리와 식당 등을 소개하는 테이스트 아틀라스(Taste Atlas)의 2022 년 세계 최고의 수프에 카우써이(ข้าวซอย, 튀긴 밀면을 코코넛밀크를 비롯한 향신료가 들어간 국물에 넣어 먹는 요리 – 편집자 주)가 선정됐고, 2023 아시아 50 대 레스토랑에 태국이 1 위를 차지하였듯 태국 음식은 외국인의 입맛을 끌어당기는 힘을 갖고 있음
  - 최근 미슐랭 가이드를 보면 1 위에 오른 태국 레스토랑 르두(Le Du)의 메뉴 가격 경쟁력이 2 위를 한 일본의 세잔(Sezanne) 레스토랑보다 절반 가까이 저렴함
  - 태국은 세계 15 위의 주요 식품 수출국으로 국내 농산물의 원자재에서 우위를 점하고 있음. 2022 년 태국 식품 수출액은 약 1 조 4 천 억 바트(약 53 조 9,500 억 원)였으며, 조미료를 포함해 태국 음식 관련 제품의 수출액만 약 1,611 억 바트(약 6 조 2,000 억 원)로 전체 태국 수출의 11.5%를 차지함
  - 최근 외국인 관광객의 태국 음식에 대한 지출이 증가하는 경향도 나타남. 2019 년 외국인 관광객의 식음료 지출 비중은 전체 관광객 지출의 21.2%인 4,050 억 바트(약 152 조 6,000 억 원)로 2014 년 전체 관광객 지출의 20.9%인 3,570 억 바트(약 137 조 6,000 억 원)보다 증가함. 한편 숙박 및 상품구매에 대한 지출은 감소한 것으로 조사됨
  - 정부와 민간이 협력해  태국 음식을 소프트파워로 계속 추진한다면 2024 년부터 2030 년까지 조미료 등 식품 관련 원자재 수출이 전체 수출의 5.4%인 758 억 바트(약 2 조 9,000 억 원)를 차지하며 태국 경제의 누적 부가가치는 약 2,818 억 바트(약 10 조 8,600 억 원)에 달할 것으로 보이며, 관광 부문은 전체 외국인 관광객 수입의 약 17.2% 약 2,060 억 바트(약 7 조 9,000 억 원)의 부가가치를 창출하게 될 것으로 기대됨
  - 관련 기관들은 태국 음식을 소프트파워로 끌어올리는데 지속적으로 협력하고, 정부는 다양한 채널(특히 신세대 관광객이 선호하는 소셜미디어)을 통해 음식산업을 관광으로 이끌 수 있도록 중요한 역할을 해야 함
  - 또한 음식 · 관광 · 건강 및 웰니스 관광을 지원하며, 요식업 사업가들은 각 지역의 독특한 재료를 이용한 특색 있는 식당을 만들고 태국 요리 레시피 개발 및 음식 표준화해 발전시켜야 함. 이 분야는 성장 가능성이 큰 시장으로 고부가가치 상품을 만들 수 있음

30) 출처 : https://www.prachachat.net/columns/news-1262456

## | 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

| | | |
|---|---|---|
| 미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장 | +1-323-935-2070 | shju@kocca.kr |
| 유럽 비즈니스센터(파리) 유성훈 센터장 | +33-1-42-93-02-84 | yoosunghoon@kocca.kr |
| 중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장 | +86-10-6501-9971 | hjyoon8591@kocca.kr |
| 중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장 | +86-755-2692-7797 | 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

OPEN 공공누리
출처표시 상업용금지 변경금지
공공저작물 자유이용허락