

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

384 호

2024 년 6 월 17 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 방송·영화	• [북경] 2024 년 중국 단오절 연휴기간 박스오피스 3 억 7,800 위안 돌파 • [프랑스] 스트리밍 플랫폼 Max, 차별화된 전략으로 프랑스 시장 공략 • [프랑스] 프랑스 언론, K 팝 소재 해외 시리즈 <강남 프로젝트> 판매 발표 주목 • [UAE] 워너브라더스, 사우디 남부 수다지역의 자연과 문화를 담은 다큐멘터리 시리즈 제작 예정 • [태국] 태국 문화부, 대표단 이끌고 상하이국제영화제 참가 • [태국] 메이저시네플렉스, 네이밍 스폰서 전략으로 파트너 사들과 윈윈 모색 • [인도] 행사 소개: Mumbai International Film Festival 2024' • [인도] 영화 제작자들, 지식재산권 · 수익 배분 등 둘러싸고 충돌 • [인도] 힌디 영화 <Hamare Baarah> 상영 금지를 둘러싼 논란 • [멕시코] 라티 아메리카 영화 홍보의 장, 제 39 회 과달라하라 국제 영화제 개최
 게임·윙복합	• [심천] 2024 년 중국 게임산업 안정적 회복세 • [심천] 中 5 월 모바일게임 글로벌 예상매출액 현황 • [심천] <명조: 워더링 웨이브(鸣潮)>, '2024 WWDC'에 등장 • [인니] 국영 통신사 텔콤, 현지 게임 개발사 GDM 과 인디 게임을 위한 행사 'Playtest' 개최 • [베트남] 한화생명이스포츠, 베트남 팬미팅 성황리 마무리 • [UAE] <Black Ops 6>에 대한 UAE 현지 게이머들의 기대감 고조 • [멕시코] 게이머지 2024 를 통해 게임의 메카가 되는 멕시코
 만화·웹툰	• [프랑스] 프랑스 웹툰 아카데미, 올해 9 월에 앙굴렘에 설립 예정 • [태국] 태국 지식재산청, 2024 태국 웹툰 대본 경연대회 시상식 개최
 음악	• [북경] 2023 년 중국 음악산업 규모 총 4,695 억 위안, 전년대비 10% 증가 • [프랑스] 세븐틴, 유네스코 친선 대사 선정 • [인니] 스포티파이, 현지인들이 K 팝을 가장 많이 이용하는 음원 스트리밍 플랫폼 • [베트남] 시우민, '원더 아일랜드 뮤직 페스티벌' 출연 • [태국] T 팝의 역사 • [러시아] K 팝 가이드, 음악 현상으로 한국에 연간 100 억 달러의 수익 창출 • [인도] 시론: 음악 창작자들이 직면한 문제 드러낸 Ilaiyaraaja 저작권 분쟁 • [멕시코] 미국 민주당과 공화당 의원, 2024 년 5 월을 '라틴 음악 감상의 달'로 지정
 패션	• [UAE] 아부다비 돌체앤가바나 디자인 어워드 패션 · 주얼리 부문 수상자 인터뷰 • [멕시코] 멕시코시티서 제 30 회 주얼리 엑스포 개최



2024 년 6 월 17 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 통합(정책 등)	• [미국] 애플, 오픈 AI 와 협력한 새로운 AI ‘애플 인텔리전스’ 발표 • [미국] 인종차별 논란 있던 디즈니 놀이기구, 테마 변경하여 재개장 • [북경] 인터넷정보판공실, 제 6 차 심층합성 서비스 알고리즘 등록정보 공개 • [일본] 덴쓰, 메타버스 효과 측정 지표 ‘브랜드 이머시브 타임’ 개발 • [일본] 총무성, ‘통신이용동향조사’ 결과 발표 • [프랑스] 프랑스 극우정당 RN 의 선거 승리로 공영방송통합 법안 무효화 전망 • [UAE] 통신사 보다폰, 현지 모바일 네트워크에 에릭슨의 트리플 밴드 라디오 기술 도입 • [인도] 디지털경쟁법, 구글 검색 방식에 영향 줄 수도 • [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신



방송·영화



✓ [북경] 2024 년 중국 단오절 연휴기간 박스오피스 3 억 7,800 위안 돌파

- 마오옌 전문가버전(猫眼专业版)의 데이터에 따르면, 올해 중국 단오절 연휴기간(6 월 8~10 일) 총 박스오피스는 3 억 7,800 만 위안(714 억 6,468 만 원), 총 상영 횟수는 138 만 2,000 회로 중국 영화 역사상 단오절 연휴기간 총 상영 횟수 기록을 경신했다

- ✓ 이번 연휴 기간 최고 흥행성적을 기록한 작품은 <아재불요화니주붕우니(我才不要和你做朋友呢)>로 박스오피스 7,054 만 6,000 위안(약 133 억 원)을 기록했으며, 영화 <소흑·결부방기(扫黑·决不放弃)>와 <가필드 더 무비(加菲猫家族)>가 각각 2 위와 3 위를 차지함

✓ [프랑스] 스트리밍 플랫폼 Max, 차별화된 전략으로 프랑스 시장 공략 1)

- 워너 브라더스 디스커버리(Warner Bros Discovery)의 스트리밍 플랫폼 맥스(Max)가 6 월 11 일 프랑스 서비스를 시작함. 프랑스 언론은 포화 상태인 프랑스 스트리밍 시장에서 성과를 내기 위해 경쟁사들의 전략과는 차별화된 전략을 사용하는 해당 플랫폼에 주목함

- ✓ 맥스는 광고 모드(월 5.99 유로), 표준 모드(월 9.99 유로), 프리미엄 모드(월 13.99 유로) 총 세 가지 구독 패키지를 선보임
- ✓ 경쟁사들과의 차별화를 위해 해당 플랫폼은 자체 제작 콘텐츠 뿐만 아니라 다양한 유명 콘텐츠에 집중하고 있음. 미국 유료 TV 채널인 HBO 의 시리즈와 <해리포터>, <둔>, <배트맨>과 같은 글로벌 인기 콘텐츠, 넷플릭스 인기 시리즈 <프렌즈>, 6 월 17 일 개봉한 <하우스 오브 드래곤 시즌 2> (House of The Dragon : Season 2)와 같은 다양한 유명 콘텐츠를 선보임. 이러한 스트리밍 서비스와 함께 어린이용 서비스인 부메랑 (Boomerang)과 CNN International, Discover 같은 선형 채널도 결합하여 서비스 중임. 워너 브라더스 디스커버리의 서유럽 및 아프리카 디렉터 클레망 슈웨비히(Clément Schwebig)는 “주목 받을 만한 양질의 콘텐츠를 제공하는 것을 목표로 한다”라고 언급함
- ✓ 디지털 미디어 변환 전문 컨설팅 회사인 NPA Conseil 의 공동 창립자이자 회장인 필립 바이이(Philippe Bailly)는 맥스의 또 다른 특징인 프랑스에서 지난 10 년 간 사용되지 않았던 ‘대규모 유통 전략 (Hyperdistribution)’에 대해 언급함. 맥스는 서비스 시작과 동시에 TV 및 스마트폰 등 모든 단말기와 카날플러스(Canal+), 프라임비디오(Prime Video) 및 프랑스 통신사에서 이용할 수 있게끔 유통망을 구성함
- ✓ 또한, 넷플릭스 등 다른 플랫폼은 플랫폼 출시 후 스포츠 중계권을 획득함으로써 콘텐츠 다양화한 반면, 맥스는 출시 초부터 스포츠 시장에 진출하여, 월 5 유로 추가 구독 옵션으로 스포츠 콘텐츠를 제공함

1) 출처 :

<https://www.strategies.fr/actualites/medias/LQ3300490C/comment-max-veut-faire-la-difference-en-france.html>

- ✔ 맥스는 광고 포함 서비스에서 사회인구학적 기준으로 분석된 방법을 사용하여 평균 시간당 3 분의 광고를 노출하고 있음. 이는 맥스의 기존 사용자 데이터를 기반으로 한 전략으로, 넷플릭스가 광고 포함 서비스 출시 초기 겪었던 타겟팅 문제를 겪지 않기 위함임
- ✔ 그 외에도, 맥스는 유럽 내 인지도를 높이고자 보유 콘텐츠 관련 행사, 시사회, 광고 캠페인 등 치밀한 출시 전략을 펼치고 있음. 필립 베일리는 “스트리밍 시장 경쟁은 디즈니+(Disney+)나 파라마운트+(Paramount+)와의 대결보다는, 전체적으로 SVOD 와 무료 플랫폼 간의 대결이 될 것”이라고 예측함

✔ [프랑스] 프랑스 언론, K 팝 소재 해외 시리즈 <강남 프로젝트> 판매 주목 2)

- 프랑스 언론은 프랑스 파리와 미국 LA 에 본사를 둔 페더레이션 스튜디오(Federation Studios)의 어린이 전용인 페더레이션 키즈 앤 패밀리(Federation Kids & Family)가 캐나다 어린이 전문 채널 CBC 키즈(CBC Kids)와 영국 어린이 전문 채널 CBBC 를 위해 필랑고 프로덕션(Pillango Productions)과 에어크래프트 픽처스(Aircraft Pictures)가 함께 제작한 오리지널 시리즈인 <강남 프로젝트>(Gangnam Project)의 판권 판매 발표를 주목함
- ✔ 10 대 시청자를 겨냥한 해당 시리즈는 케이팝 스타가 되어 한국인의 정체성을 되찾고 싶어 하는 한국계 캐나다인 10 대 소녀 한나 신(Hannah Shin)의 이야기를 그린 드라마임
- ✔ 해당 시리즈는 캐나다에 거주하는 한국 이민 1 세대로서 서로 다른 두 나라와 문화를 오가는 제작자 사라 하스(Sarah Haasz)의 개인적인 경험에서 영감을 받았으며, 있는 그대로의 자신을 사랑하고 받아들여야 한다는 매우 보편적인 주제를 다루고 있음. 사운드트랙은 방탄소년단, 저스틴 비버, 세븐틴, 원 디렉션 등의 음악을 담당한 작곡가 어거스트 리고(August Rigo)가 제작함
- ✔ 캐나다와 영국에서 성공적으로 방영된 이 드라마는 프랑스, 노르웨이 핀란드, 호주 등으로 수출됨. 페더레이션 키즈 앤 패밀리의 공동 배급 책임자인 모니카 레비(Monica Levy)는 <강남 프로젝트>를 10 대 이슈와 K 팝을 성공적으로 결합한 흥미로운 시리즈라고 언급함

✔ [UAE] 워너 브라더스, 사우디 남부 수다 지역의 자연과 문화를 담은 다큐멘터리 시리즈 제작 예정 3)

- 사우디 남부 수다(Soudah) 지역 개발 프로젝트 전담 기관 Soudah Development 는 워너 브라더스(Warner Bros. Discovery International, WBD)와 총 3 편의 다큐멘터리 시리즈 제작을 위한 1 년간의 파트너십 계약을 체결했다고 보도 자료를 통해 발표함
- ✔ Soudah Development 는 사우디 국부펀드 PIF 산하 기관으로 사우디 남서부 해발 3,015m 의 산악지대

2) 출처 :

<https://ecran-total.fr/2024/06/06/federation-kids-family-annonce-les-ventes-de-la-serie-gangnam-project/?swpmtx=eb0f8dc4da6f6404d88460ffe52193df&swpmtxnonce=8f5b5777ce>

3) 출처 :

<https://www.zawya.com/en/business/travel-and-tourism/soudah-development-seals-major-partnership-deal-with-warner-bros-wv9gqo68>

수다(Soudah)와 리잘 알마(Rijal Almaa) 지역의 인프라 개발과 문화 유적 보존 등 관광 자원 개발 프로젝트를 전담함

- ✔ 워너 브라더스는 이번 파트너십 계약을 통해 수다(Soudah)와 리잘 알마(Rijal Almaa) 지역의 독특한 자연, 문화유산, 전통문화, 건축 양식 등 다양한 모습을 담은 총 3 편의 다큐멘터리 시리즈를 제작 예정
- ✔ 다큐멘터리 시리즈는 올여름 유럽, 미국, 중동, 아프리카, 인도, 일본, 중국 등 워너 브라더스 TV 채널과 유튜브 등 소셜 미디어 채널을 통해 전 세계에 방영 예정
- ✔ Soudah Development 의 CEO 인 Saleh Aloraini 는 이번 파트너십 계약으로 수다(Soudah) 지역 일대와 산악 관광지구를 홍보하고, 전 세계에 사우디 남부 산악지대의 독특한 자연환경과 독자적인 농업 기술을 소개할 수 있을 것으로 기대한다고 언급함

✔ [태국] 태국 문화부, 대표단 이끌고 상하이국제영화제 참가 4)

- 지난 5 월 프랑스 칸에서 열린 ‘마르셰 디 필름마켓(Marche du Film)’에 태국관을 개설하고 14 억 6,900 바트(약 558 억 2,200 만원) 규모의 상담 성과를 달성한 태국 정부는⁵⁾, 이어서 6 월 16~18 일 ‘제 26 회 상하이국제영화제’에 참가해 태국 영화의 중국시장 진출을 모색할 예정임
- ✔ 이번 박람회 참가는 태국 상무부가 아닌 문화부와 관광체육부가 협업해 진행함
- ✔ 6 개 영화애니메이션 제작 배급사 및 프로덕션 GMM TV / Star Hunter Entertainment / YGGDRAZIL / BrandThink / Retina Film Production / Light Beyond 이 참가함
- ✔ 6 월 15 일, 주상하이 태국영사관에서 비즈니스 네트워킹 활동도 병행할 것임
- ✔ 수다완 태국 문화부장관은 다양한 콘텐츠 협회 및 관련기관들과 준비해 이번 상하이국제영화제 참가를 준비했으며, 이번 계기를 통해 태국 영상물의 중국시장 배급 기회를 확대할 것이라고 말함

✔ [태국] 메이저시네플렉스, 네이밍 스폰서 전략으로 파트너 사들과 윈윈 모색 6)

- 태국 최대 영화 사업자 메이저시네플렉스(Major Cineplex)는 올해 1 분기 전년대비 8% 증가한 매출 17 억 1,900 만 바트(약 653 억 2,200 만원)와 100% 증가한 이익 1 억 4,000 만 바트(약 53 억 2,000 만원) 실적을 발표했다
- ✔ 메이저시네플렉스는 기업들의 마케팅에 영화관을 활용하는 ‘네이밍 스폰서(Naming Sponsor)’ 전략을 더욱 강화해 지속적인 매출 성장을 꾀할 것임을 밝힘
- ✔ 올해 진행 중인 메이저시네플렉스의 네이밍 스폰서는 아래와 같음
- ✔ 그룽스리(Krung Sri) 은행: ‘매일 매일의 삶을 쉽게’라는 콘셉트로 메이저 방콕 라차요틴 지점 3 층에

4) 출처 : <https://www.thaigov.go.th/news/contents/details/83996>

5) 연관내용: 위클리글로벌 379 호 - [태국] 소프트파워 경제 창출을 위한 프랑스 필름마켓 무역협상 참가

6) 출처: <https://www.thansettakij.com/pr-news/social-biz/597862>

600 m² 크기로 'Krungsri Co-Life Space'를 조성

- ✔ 그룽타이-엑사 (Krungthai-AXA) 보험회사: 시암파라곤 쇼핑몰 6 층에 세계적인 수준의 럭셔리 영화관을 개관하고 레이저 프로젝션을 이용한 고품질의 영화를 상영하고 있음. 또한 장소를 활용해 국내외 아티스트들의 콘서트나 팬미팅 행사 등을 진행함
- ✔ 비엠펙(Vietjet) 항공사: 시암파라곤 쇼핑몰 5 층에 '비엠펙 VIP 시네마(Vietjet VIP Cinema)' 3 개관을 설치하고 고객들에게 럭셔리 경험을 선사함
- ✔ 프라미(Pramy) 애완동물사료회사: 매주 주말 아침 센트럴웨스트빌(Central Westville) 3 층에서 반려견 · 반려묘들과 함께 영화를 관람할 수 있는 '프라미 펫 시네마(Pramy Pet Cinema)'를 선보임
- ✔ LG: 메가방나 쇼핑몰 2 층에 'LG 미라클래스 LED 시네마'를 개관하고 태국 최대 규모인 가로 14m x 세로 7m 의 4K LED 스크린을 설치, 관객들에게 탁월한 현장감과 몰입감 있는 화면을 구현함 7)
- ✔ Real Asset 부동산회사: 메가방나 쇼핑몰 2 층에 'Real Asset Ultimate Cinema'를 개관하고 지역 부동산 프로젝트를 홍보함



[그림 1] Krungsri Co - Life Space / LG 미라클래스 LED 시네마

✔ [인도] 인도 행사 소개: Mumbai International Film Festival 2024 8)

○ 정부 지원 격년제 행사...애니·다큐 중심으로 마스터클래스, 경쟁 부문 등 다양한 프로그램

- ✔ 제 18 회 Mumbai International Film Festival (MIFF)은 다큐멘터리 제작 시장과 애니메이션 축제로 6 월 15 일에 시작됨. 일주일 동안 진행되는 이 정부 지원 행사는 다큐멘터리, 단편 영화 및 애니메이션 작품을 포함하며, DOC Film Bazaar 와 전설적인 체코 감독 Jiri Trnka 의 애니메이션 영화들을 선보일 예정임
- ✔ Trnka 에 대한 집중 조명은 프랑스, 슬로베니아, 아르헨티나, 그리스의 애니메이션 영화들로 보완될 예정임. 경쟁 섹션에는 뭄바이 기반 감독 Vaibhav Kumaresh 의 첫 장편 영화 <Return of the Jungle>이 포함됨
- ✔ 마스터클래스 중 하나는 미국 애니메이터 Rahul Babu Kannikara 가 진행하는 세션과 Kumaresh, Charuvi Agarwal, Ketan Mehta 와 함께 애니메이션 영화 제작 과정에 대한 토론이 있음. 또한 스위스

7) 연관내용 : 위클리글로벌 370 호 - [태국] 메이저시네플렉스, 'LG 미라클래스 LED 시네마' 개관

8) 출처 :

<https://scroll.in/reel/1069101/mumbai-international-film-festival-2024-focus-on-animation-documentary-production-market>

애니메이션 감독 Georges Schwizgebel 의 프레젠테이션과 프랑스 영화 제작자 Olivier Catherin 이 Jiri Trnka 의 인형 사용에 대한 논의가 포함됨

- ❖ 국제 다큐멘터리 경쟁에는 두 명의 어부가 뭍바에서 생존을 위해 고군분투하는 이야기를 담은 Sarvnik Kaur 의 <Against the Tide>와 콜카타의 남아 있는 황마 공장을 탐구한 Nishtha Jain 의 <The Golden Thread>이 포함됨. 최근 칸 영화제에서 La Cined 상을 수상한 Film and Television Institute of India 의 학생 Chidanand S Naik 의 <Sunflowers Were the First Ones to Know>도 상영될 예정임
- ❖ 영화제는 뭍바의 Films Division-National Film Development Corporation 단지에서 개최되며, 첸나이, 콜카타, 푸네, 델리에서 병행 행사로 진행됨. MIFF 는 1990 년 Films Division 이 정보방송부 산하 별도 기관으로 시작한 격년제 행사임. 2022 년 Films Division 은 National Film Archive of India 와 Children's Film Society of India 와 함께 NFDC 로 통합됐음
- ❖ MIFF 는 영국 영화 제작자 Charlie Hamilton-James 의 <Billy & Molly, an Otter Love Story>로 개막하며, 이 영화는 야생 수달과 구조자 사이의 관계를 다룸. 행사는 6 월 21 일에 최고의 다큐멘터리에 수여되는 Golden Conch 상을 수상한 다큐멘터리 상영으로 마무리될 예정임
- ❖ 심사위원에는 리투아니아의 Audrius Stonys, 독일의 Anna Henckel-Donnersmarck, 인도의 Bharat Bala, Bobby Sarma Baruah, Apoorva Bakshi 가 포함됨. 마스터클래스 목록에는 Audrius Stonys 와 오스카 후보 편집자 Ollie Huddleston (Dunkirk, Rough Aunties, The Liberace of Baghdad)의 발표가 포함됨. 촬영 감독이자 영화 제작자인 Santosh Sivan 과의 대화, RV Ramani 와 Sunny Joseph 간의 토론도 있을 예정임

❖ [인도] 인도 영화 제작자들, 지식재산권·수익 배분 등 둘러싸고 충돌 9)

● 부실·구두 계약이 모호성, 분쟁 가능성 초래...출시 지연, 상영·배급 제한으로 자본 묶이는 손해 발생

- ❖ 최근 인도 영화 제작자들 사이에서 지식재산권(IP) 최종 소유권, 상업적 의견 차이, 수익 배분 계약 위반 등으로 인해 법적 분쟁이 발생하고 있음. 이러한 분쟁 중 다수는 부실하게 작성된 공동제작 계약서나 서면으로 기록되지 않은 상업적 합의에서 비롯되며, 이는 종종 모호성과 분쟁의 가능성을 초래함
- ❖ 올해 초, 인도 제작사 T-Series 라고도 알려진 Super Cassettes Industries Pvt. Ltd (SCIPL)는 영화 <Amar Singh Chamkila>의 Netflix 스트리밍을 중단시키려 했는데, 자사가 이 영화의 제작사인 Reliance Entertainment 와 체결한 대출 계약을 체결했으므로 영화에 대한 수익 배분 권리가 있다고 주장했다. 그 이전에는 T-Series 의 자체 영화 <Animal>의 OTT 출시가 수익 분배 및 지식재산권을 주장하는 Cine 1 Studios 와 충돌했음. Ranbir Kapoor 주연의 다가오는 영화 <Ramayana>의 제작자들도 저작권 침해 분쟁에 휘말려 있음
- ❖ 인도의 한 미디어 산업 관련 전문 변호사는 “최근 인도 영화 산업에서 공동 제작자들 간의 법적 분쟁은 주로

9) 출처 :

<https://www.livemint.com/industry/coproducers-of-films-spar-over-profit-distribution-intellectual-property-rights-11717910620858.html>

특정 지식재산권, 상업적 의견 차이, 배급 권리 및 창작적 차이와 관련이 있다”라면서 “이러한 문제는 부실하게 작성되었거나 구체성이 결여된 계약 때문에 발생하며, 이러한 계약이 체결되는 동안 종합적인 법적 지침이 부족해 회색 영역과 후속 갈등이 자주 발생한다”라고 말함

- ✔ 또 다른 미디어 전문 변호사는 “과거에는 개봉 하루나 이틀 전에 법적 절차가 시작되어, 지연으로 인한 막대한 재정적 손실 때문에 합의를 위한 압박 전술로 사용된 사례가 있었다”라면서 “대부분의 사건이 저작권 침해나 명예 훼손을 주장하며 제기된다”라고 말함
- ✔ 공동 제작자 간의 법적 분쟁은 주로 로열티를 둘러싼 이견 형태를 띠며, 이는 적법한 허락이나 다른 상대방에 의한 원작자 인정 없이 지식재산을 오용하는 경우에 발생함
- ✔ 한 영화제작사 소속 변호사는 “불공정한 신용 분쟁은 충분히 인정받지 못한 느낌, 대금 지급, 로열티 등에 대한 의견 차이로 발생한다”라면서 “의도적이든 비의도적이든 기한, 결과물, 작업 범위 등을 이유로 발생하는 계약 위반이 가장 일반적”이라고 말함
- ✔ 그는 “이런 분쟁의 전형적인 결과는 출시 지연 또는 해당 콘텐츠의 상영 및 배급 제한 등”이라며 “장기간의 법적 싸움으로 이어지면 제작자와 투자자의 자본이 장기간 반환 없이 묶이는 결과를 초래한다”라고 덧붙임

✔ [인도] 힌디 영화 <Hamare Baarah> 상영 금지를 둘러싼 논란 10)

○ 카르나타카 정부, 종교 갈등 우려로 2 주간 금지...’표현의 자유 침해’ vs ‘특징 집단 고정화’ 대립

- ✔ 인도 카르나타카 주정부는 최근 볼리우드 영화 <Hamare Baarah>의 상영과 방송을 최소 2 주 동안 금지했음. 정부는 이 영화가 종교 간 갈등을 촉발할 수 있다고 판단하여, 1964 년 카르나타카 영화법에 따라 이 결정을 내렸음. 여러 소수민족 단체와 대표단의 요청도 고려한 결과임
- ✔ <Hamare Baarah>는 Annu Kapoor, Manoj Joshi, Paritosh Tripathi, Parth Samthaa 등의 배우가 출연하며, 인도 영화에서 드물게 다루어지는 인구 과잉 문제를 대담하게 보여줌. 영화의 서사와 주제는 대중의 상상력을 사로잡아 많은 논의의 주제가 되었음
- ✔ 이 영화는 원래 <Hum Do Humare Baraah>라는 제목으로 제작되었으나, 중앙영화인증위원회의 지시에 따라 <Hamare Baarah>로 제목이 변경되었음. 이와 관련해 제작진이 성명을 발표하기도 했음
- ✔ 이에 앞서 봄베이고등법원은 개봉 2 일을 앞두고 상영을 중단시켰다가 영화의 개봉 금지 명령을 해제한 바 있음. 당시 법원은 최소 한 명의 무슬림 위원을 포함한 3 인으로 구성된 위원회를 구성하여 영화를 관람하고 보고서를 제출할 것을 지시했음. 법원은 위원회가 영화의 주제와 청원서에서 제기된 주장에만 초점을 맞출 필요가 있다고 강조했다
- ✔ 카르나타카 정부의 영화 상영 중단 결정은 질서 유지를 명목으로 표현의 자유를 침해한 것이라는 비판을

10) 출처 :

<https://www.hindustantimes.com/india-news/karnataka-bans-release-of-hamare-baarah-film-citing-potential-communal-tension-101717728674489.html>

<https://www.thehindu.com/opinion/editorial/facts-in-fiction-on-stopping-the-release-of-the-hindi-film-hamare-baarah/article68277635.ece>

받고 있음. 작품의 장단점과 관계없이 영화 상영 금지는 민주사회에 어울리지 않으며, 표현의 자유는 시위나 행진, 폭력 위협 때문에 억압될 수 없다는 것이 인도의 대법원의 입장임

- ✔ 한 평론가는 “표현의 자유를 강조한다고 해서 불쾌하거나 혐오스러운 내용이나 악의적인 선전을 담은 영화를 지지해야 한다는 의미는 아니다”라면서 “이 영화의 포스터와 시놉시스는 무슬림 공동체가 인구 증가의 책임이 있다는 종파적 주장에 기반을 두고 있으며, 남성들이 여성들에게 건강과 복지에 대한 고려 없이 많은 아이를 낳게 강요한다고 암시하고 있다”라고 말함
- ✔ 또 다른 평론가도 “영화 제작자들은 인구 조절에 대한 인식을 높이기 위한 것이라고 주장할 수 있지만, 현대 영화 제작이 무슬림 공동체를 고정관념화하는 경향이 있다는 것을 부인할 수 없다”라면서 “공동체 구성원이 더 많은 자녀를 낳는다는 주장을 강조하는 영화는 종파적 세력과 이를 장려하는 정치적 집단을 대상으로 한 것일 수 있다”라고 지적함

✔ [멕시코] 라틴 아메리카 영화 홍보의 장, 제 39 회 과달라하라 국제 영화제 개최 11)

- 올해 제 39 회를 맞은 과달라하라 국제 영화제는 멕시코와 이베로 아메리카 영화의 감상, 홍보 및 배급을 위한 라틴 아메리카에서 가장 탄탄한 영화 문화 행사 중 하나임
 - ✔ 이번 회차에서는 마드리드 영화들을 주요 테마로 선정하여 문화적, 영화적 다양성을 강조하고, 이를 통해 참여 영화들에게 국제 영화제 경험과 독특한 비전을 제공하고 글로벌 파노라마를 확장시키는 역할을 함
 - ✔ 또한, 국제 영화 전문가 및 비평가, 이베로 아메리카 영화 전공생들 간의 교육 및 창의적 교류의 장이기도 함
 - ✔ 멕시코 제 2 의 도시인 과달라하라 시의 다양한 문화 공간에서 6 월 7 일부터 15 일간 개최되며, 9 개의 프로그램으로 구성된 공식 경쟁 부문과 2023 년과 2024 년에 제작된 영화들이 참여하는 비경쟁 부문을 선보임
 - ✔ 최우수 멕시코 영화상, 이베로 아메리카 장단편 영화상, 이베로 아메리카 다큐멘터리상, 퀴어 영화상, 국제 애니메이션 장편 영화상 등이 경쟁 부문의 9 개 시상 분야임

11) 출처 :

<https://procine.cdmx.gob.mx/eventos/evento/preparate-el-festival-internacional-de-cine-en-guadalajara-celebrara-su-39-edicion>

게임·융복합



✓ [심천] 2024 년 중국 게임산업 안정적 회복세 12)

- 업계 전문가에 따르면 2024 년 중국 게임업계가 안정적인 회복세를 보이는 가운데 매출액이 전년 대비 소폭 증가했으며, 주요 게임사들이 여름시즌을 앞두고 신규 게임 출시를 서두르고 있음
 - ✓ 하반기에 주요 게임이 출시되면 업황 개선과 함께 매출액 증가 속도가 빨라질 것으로 전망됨
- 텐엔차 프로버전(天眼查专业版)에 따르면 중국에서 게임 관련업을 영위하는 기업은 현재 기준으로 54 만 1,000 여 개사이며, 그중 2024 년 1 월부터 5 월까지 5 만 4,000 여 개가 신규 등록된 기업인 것으로 나타남
 - ✓ 성(省)별 기준으로는 광둥성(广东), 하이난성(海南), 장수성(江苏)이 중국에서 게임 관련업 기업이 가장 많은 지역으로, 이 3 개의 성(省) 내 게임 관련업 기업은 각각 10 만 6,000 여 개, 4 만 7,000 여 개, 3 만 8,000 여 개에 달하며, 그다음으로 산둥성(山东), 후베이성(湖北) 순임
 - ✓ 설립 년수 기준으로는 전체의 48.2%가 설립된 지 1 년 이상 5 년 미만이고, 전체의 23.2%가 설립된 지 1 년 미만인 것으로 집계됨

✓ [심천] 中 5 월 모바일게임 글로벌 예상매출액 현황 13)

- 5 월에는 총 13 개의 모바일 게임이 처음으로 월 예상매출액 3,000 만 위안(한화 약 54 억)을 돌파한 것으로 보이며, 그중 6 개가 중국업체가 제작하거나 배급을 맡은 게임인 것으로 나타남
 - ✓ 〈던전앤파이터 모바일(DNF 手游)〉, 〈나 혼자만 레벨업: 어라이즈(我独自升级)〉, 〈명조: 워더링 웨이브(鸣潮)〉가 가장 높은 실적을 올린 게임으로 꼽힌 가운데 〈던전앤파이터 모바일〉은 출시 11 일 만에 예상 매출액 20 억 위안을 초과했고, 〈나 혼자만 레벨업:어라이즈〉의 경우 전체 플랫폼에서 글로벌 예상매출액 8~10 억 위안 사이를 달성했으며, 〈명조: 워더링 웨이브〉는 전체 플랫폼에서 대략 6 억 위안의 예상매출액을 발생시킴 14)
 - ✓ 이외 신동네트워크(心动网络)의 〈출발파맥분(出发吧麦芬)〉이 기대치를 크게 상회하는 실적을 거두었고, 창여우(畅游)의 〈서유: 필회서행(西游: 笔绘西行)〉이 좋은 성과를 거두었으며, 이 둘의 예상매출액은 각각 3 억 위안, 2 억 위안에 달하는 것으로 나타남
 - ✓ 한편, 처음으로 월 예상매출액 3,000 만 위안을 돌파한 7 개 외국산 게임은 〈학원 아이돌마스터(学園アイドルマスター)〉, 〈스쿼드 버스터즈〉, 〈아스달연대기: 세 개의 세력〉, 〈Screw Jam〉, 〈NYT Games: Word Games & Sudoku〉, 〈Zombie.io〉, 〈헌팅 스나이퍼〉임

12) 출처 : https://tech.cnr.cn/techph/20240605/t20240605_526730947.shtml

13) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2024/06/545939>

14) 중국 전문 게임 매체 게임룩(GameLook)이 여러 플랫폼이 집계한 데이터를 근거로 작성한 기사를 그대로 번역하였으며, 게임룩은 각 게임의 예상매출액에 대해 참고용으로 활용할 것을 표기함

2024年5月全球预估流水首破3000万元的手游产品						
序号	游戏	类型	厂商	上线时间	地区	预估流水
1	DNF手游	格斗动作	腾讯	5月21日	国服	20亿+
2	我独自升级	二次元MMO	Netmarble	5月8日	全平台	8-10亿
3	鸣潮	二次元开放世界	库洛游戏	5月23日	全平台	6亿
4	出发吧麦芬	休闲MMO	心动网络	5月16日	国服	3亿+
5	西游：笔绘西行	国潮卡牌	畅游	5月16日	国服	2亿左右
6	学园偶像大师	二次元养成	万代南梦宫	5月10日	日本	1亿+
7	少年西游记2	国潮卡牌	游族网络	4月30日	国服	7000万+
8	爆裂小队	动作竞技	Supercell	5月29日	海外	4000万+
9	阿斯达年代记：三强争霸	MMO	Netmarble	4月24日	全球	4000万+
10	Screw Jam	休闲	Rollic Games	2023年12月	全球	4000万+
11	NYT Games: Word Game	字谜	纽约时报	2009年	全球	3500万+
12	Zombie.io	io	4399	4月底	欧美	3000万+
13	Hunting Sniper	休闲射击	Sparks Info	2023年3月	全球	3000万+

预估流水仅供参考，不代表真实收入，不构成投资建议
制图：GameLook

[그림 2] 2024년 5월 처음으로 월 예상매출액 3,000만 위안을 돌파한 모바일 게임(출처: GameLook)

☑ [심천] <명조: 워더링 웨이브(鸣潮)>, '2024 WWDC'에 등장 15)

- <명조: 워더링 웨이브(鸣潮)>가 애플이 개최한 '2024 세계개발자회의(WWDC)'의 macOS 용 게임 전시 섹션에서 중국산 게임 가운데 유일하게 등장했으며, 이외 <명조: 워더링 웨이브>와 함께 출시 7년 차 명작게임 <스나이퍼 엘리트 4>, 아직 출시되지 않은 <프로스트펍크 2>, <어쌔신 크리드 새도우우스> 등이 올해 macOS에 탑재될 게임에 포함됨
- ☑ <명조: 워더링 웨이브>는 지난 6월 6일 1.0 버전의 후속 내용을 조기 오픈한 이후 6개 국가의 베스트셀러 차트에서 1위에 올랐고, 29개 국가의 베스트셀러 차트에서 상위 10위 안에 진입했으며, 쿠로게임즈가 6월 12일 공개한 자료에 따르면 글로벌 다운로드 수는 이미 3,000만 회를 돌파함
- ☑ <명조: 워더링 웨이브>는 5월 23일 오픈베타 시작 이후 6월 둘째 주 기준으로 글로벌 전체 플랫폼에서 매출액 8억 위안을 돌파한 것으로 알려짐



[그림 3] '2024 WWDC'에 등장한 <명조: 워더링 웨이브>(출처: GameLook)

15) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2024/06/546348>

✓ [인니] 국영 통신사 텔콤, 현지 게임 개발사 GDM 과 인디 게임을 위한 행사 ‘Playtest’ 개최 16)

- 지난 5 월 8 일 국영 통신사 텔콤 인도네시아는 인디 게임을 위해 현지 게임개발사 Game Developer Malang(GDM)과 협력하여 말랑 지역에 위치한 Indigo Space 에서 ‘Playtest’를 개최하였음

- ✓ ‘Playtest’의 주요 목적은 전문가들이 참가하는 개발자들의 다양한 인디 게임을 테스트해 보고 그래픽, 난이도 또는 개인 의견 등의 피드백을 주고받을 수 있도록 자리를 마련하였음. 총 12 개 인디 게임과 50 명 이상의 게임 마니아가 참석하였음
- ✓ 12 개의 게임 중 참가자들이 가장 많이 플레이한 게임은 〈The Gallery at Nightwatch〉, 〈Interconnected〉, 〈Mocchi Mitten〉 등이며 〈Mocchi Mitten〉 같은 경우 2024 글로벌 게임잼 말랑(GGJM)에서 수상한 바 있음
- ✓ 텔콤 인도네시아는 2013 년부터 Indigo 프로그램(<https://indigo.id/>)을 통해 인도네시아 디지털 스타트업 생태계의 중요한 기둥 역할을 해오고 있음. 인디고 프로그램은 지역 스타트업을 지원했으며 다양한 분야의 200 개 이상의 스타트업을 인큐베이팅하고 엑셀러레이팅하여 그 효과를 입증하였음



[그림 4] ‘Playtest’ 행사 포스터(출처 : indiekras 페이스북)

✓ [베트남] 한화생명이스포츠, 베트남 팬미팅 성황리 마무리 17)

- 지난 6 월 1 일 한화생명이스포츠가 호찌민 시에 위치한 제 7 회 군사지역체육관에서 팬미팅을 성공적으로 개최했음
- ✓ 베트남 유명 게임 크리에이터 호앙 루안(Hoang Luan)이 사회를 맡은 이번 팬미팅은 1,500 여 명의 베트남 이스포츠 팬들이 운집해 행사장을 가득 메웠음. 특히 참가 접수 게시 이틀 만에 1 만여 명 이상의

16) 출처 :

<https://analisisnews.co.id/index.php/2024/06/01/telkom-indonesia-dan-game-developer-malang-sukses-gelar-playtest-12-game-indie-raih-antusiasme-tinggi>

<https://www.katakabar.com/berita/baca/total-12-game-indie-raih-antusiasme-tinggi-buah-kesuksesan-playtest-malang>

17) 출처 :

https://www.gosugamers.vn/lol/news/71584-fan-viet-bat-ngo-truoc-do-chiu-chi-toi-noc-cua-hle-tai-global-fanfest?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAR2JEZwgAaZ-fN4YJMrGCSbVev3jFQdMhXznDxOGM0qdhdgK1Ogq6cBChk_aem_AZCFpoj9D8P18NqMaahEiMPxao3Saokl2ZZ7HBjdZLy0niYITxyRn7xv6v1QkNSMbWhLZrRcCikr3a9cm5ov162W

팬들이 참여하며 베트남에서 한화생명이스포츠에 대한 높은 관심과 인기를 방증했음

- ☑ 팬미팅은 총 3 부로 나누어 진행됐음. 1 부에서는 선수단이 팬들에게 인사를 나누었고 2 부에서는 선수단 Q&A 와 퀴즈 프로그램 등 소통의 시간을 가졌음. 특히 사전 이벤트 '1:1 문도게임'에서 선발된 3 명의 팬과 한화생명이스포츠 선수가 직접 1:1 대결을 펼치는 이벤트 매치가 눈길을 끌었음. 마지막 3 부에서는 단체사진 촬영과 퀴즈 프로그램으로 당첨된 팬 70 명을 대상으로 한 팬 사인회가 진행됐음
- ☑ 한화생명이스포츠는 이번 팬미팅을 통해 이스포츠를 사랑하는 베트남 팬들의 열기를 충분히 확인할 수 있었다며, 보여주시는 응원과 성원에 힘입어 다가오는 LCK 서머 스플릿에서도 좋은 성적을 거둘 수 있도록 최선을 다하겠다고 밝혔음



[그림 5] 한화생명이스포츠 팬미팅

☑ [UAE] <Black Ops 6>에 대한 UAE 현지 게이머들의 기대감 고조 18)

- 오는 10 월 25 일로 출시가 확정된 <콜 오브 듀티(Call of Duty)> 게임 시리즈의 신작 <Black Ops 6>에 대한 관심이 뜨거운 가운데 현지 일간지 Khaleej Times 는 UAE 및 중동 지역의 현지 게이머들과의 인터뷰를 통한 기대 요소 분석
 - ☑ 두바이에 거주하는 UAE 게이머 Saeed 는 게임 디자인과 메커니즘의 개선을 기대한다고 인터뷰를 하였고 걸프 전쟁으로 설정된 컨셉에도 큰 기대를 가지고 있어 최고의 <콜 오브 듀티(Call of Duty)> 게임 시리즈가 될 것이라고 언급
 - ☑ 신작 <Black Ops 6>는 1990 년대 초 냉전이 끝나고 미국이 단일 패권국으로 입지를 강화하던 중 발생한 걸프 전쟁을 배경으로 설정되어 특히 중동 지역 게이머들에게 뜨거운 관심을 받고 있는 것으로 분석
 - ☑ 시대적 배경과 더불어 많은 사랑을 받은 Frank Woods 등 옛 캐릭터들이 다시 시리즈에 등장 하는 것도 인기 요인의 하나로 언급되었음
 - ☑ 사우디, UAE 등의 게임 콘텐츠 크리에이터들도 이번 <콜 오브 듀티(Call of Duty)> 게임 시리즈의 신작 <Black Ops 6> 발표를 실시간으로 중계하며 게임의 컨셉, 캐릭터 등 언급된 흥미 요소 외 새로운 기능과 멀티플레이 모드 등 다양한 관점에서 분석하기도 함

18) 출처 : <https://www.khaleejtimes.com/entertainment/gaming/black-ops-6-has-got-uae-gamers-buzzing>

- ✔ 더불어 그래픽 등 기존 시리즈에서 개선이 필요한 부분이나 좀비 모드 등 다양한 편의 기능의 도입 필요성을 언급하는 등 적극적으로 새로운 <콜 오브 듀티(Call of Duty)> 게임 시리즈에 대한 기대를 보이고 있음

✔ [멕시코] 게이머지 2024 를 통해 게임의 메카가 되는 멕시코 19)

- 수천 명의 게이머들이 최고의 게임, 대규모 토너먼트, 워크샵 및 쇼케이스 등을 위해 모이는 텔셀 게이머지 (Telcel Gamergy)가 오는 8 월 23~25 일 동안 엑스포 산타페에서 제 3 회 행사 개최를 알림
 - ✔ 작년 제 2 회 행사는 13 만 5 천 명이 방문하며 성료했고, 올해는 지난 2 년간의 개최 경험을 통해 더 발전된 모습을 보일 것이라는 포부를 밝힘
 - ✔ 행사장 내에는 멕시코와 라틴 아메리카 이스포츠의 현재와 미래를 볼 수 있는 대규모 대회장, 국내외 인사들과의 만남의 공간, 콘서트장, 스트리머, 관객과의 교류 공간, 가족 테마 공간 등이 마련될 예정임
 - ✔ 메인 행사로는 리그 오브 레전드의 라틴 아메리카 프로 리그가 있으며, 올해 두 번째 스플릿의 파이널 경기가 펼쳐질 예정임.
 - ✔ 게이머지 2024 는 프로그램들을 통해 게임의 엔터테인먼트 측면뿐만 아니라 교육적 측면에서의 중요성을 강조할 것이라 밝힘
 - ✔ 행사는 멕시코시티, 몬테레이, 과달라하라와 아직 공개되지 않은 한 개의 도시에서 개최될 예정이며 2025 년에는 5 개의 도시에서 개최될 것을 약속함

19) 출처 : <https://www.cronica.com.mx/escenario/gamergy-2024-mexico-convierte-epicentro-gaming.html>

만화·웹툰



✓ [프랑스] 프랑스 웹툰 아카데미, 올해 9 월 앙굴렘에 설립 예정 ²⁰⁾

- 프랑스 미디어 그룹 미디어 파티시파시옹(Média-Participations)의 자회사 엘립스 애니메이션(Ellipse Animation)의 애니메이션 및 웹툰 제작 스튜디오, 엘립스 스튜디오(Ellipse Studio)와 웹툰 플랫폼 오노(ONO)가 한국의 주요 웹툰 제작 회사인 케나즈(Kenaz)와 파트너십을 맺고 앙굴렘에 웹툰 아카데미를 설립함. 해당 아카데미는 웹툰, 만화, 애니메이션 분야의 프랑스어권 인재들을 위한 무료 교육 프로그램을 운영할 예정임
 - ✓ 웹툰 아카데미 사업은 5 년 전 한국 서울에서 케나즈가 시작한 무료 교육 프로그램으로, 올해 9 월 프랑스 앙굴렘의 엘립스 스튜디오에서 13 주간의 전문 교육 과정 시작될 예정임. 해당 프로그램의 목표는 자신만의 프로젝트를 가지고 있는 인재들이 웹툰 연재에 도전할 수 있도록 지원하는 것임
 - ✓ 또한 해당 아카데미는 매년 12 명의 아티스트를 교육하여 본인만의 시리즈 첫 에피소드를 완성하도록 교육할 계획이며, 수료 후 심사를 거쳐 엘립스 애니메이션의 앙굴렘 스튜디오에서 웹툰 시리즈를 제작하고 ONO 에서 연재할 기회를 제공할 예정임
 - ✓ 줄리앙 파플리에(Julien Papelier), 미디어 파티시파시옹의 총괄 이사는 “앙굴렘의 웹툰 아카데미는 프랑스어권 작가들이 해당 플랫폼을 통해 성장하고 교육받을 수 있도록 독려할 것”이라고 언급하며, 케나즈와의 협업에 큰 기대감을 표명함

✓ [태국] 태국 지식재산청, 2024 태국 웹툰 대본 경연대회 시상식 개최 ²¹⁾

- 6 월 8 일, 태국 상무부 지식재산청(DIP)은 방콕 시암스퀘어 리도커넥트시네마에서 KP 코믹스 스튜디오, 카카오엔터테인먼트(타일랜드)와 협업해 진행한 태국 웹툰 대본 경연대회(T-TOON Script Contest 2024)²²⁾의 시상식을 개최했음
 - ✓ 폭발적인 반응으로 총 300 개 이상의 작품이 출품되었으며, 10 개 팀이 본선에 진출해 최종 순위가 결정됨
 - ✓ 1 위는 수왓 작가의 <랑갸 게임>, 2 위는 팡프레 작가의 <꼬라혼몬 죽음>, 3 위는 나타빠칸 작가의 <툇사칸 형을 용감한 집사가 되도록 훈련시키는 방법>이 차지했음
 - ✓ 수상자들에게는 총 30 만 바트(약 1,140 만원) 이상의 상금과 함께 한국 연수 기회가 제공됨
 - ✓ 시상식에 참석한 까닛타 지식재산청 부국장은 “디지털콘텐츠 소프트파워 추진을 위해 태국 지식재산청 이 민간과 협업해 적극행정을 펼치고 있다”라고 말함

20) 출처 :

<https://ecran-total.fr/2024/06/05/la-webtoon-academy-ouvre-a-angouleme-en-septembre/?swpmtx=eb0f8dc4da6f6404d88460ffe52193df&swpmtxnonce=8f5b5777ce>

21) 출처 : https://www.matichon.co.th/economy/news_4617508

22) 연관내용 : 위클리글로벌 368 호 - [태국] 태국 웹툰(T-TOON) 대본 경연대회 개최

- ☑ 까넷타 부국장은 “태국의 월간 웹툰 구독자 수가 300 만 명 이상이며, 2025 년 태국 디지털콘텐츠산업 이 440 억 바트(약 1 조 6,720 억 원) 규모를 넘길 것으로 예상한다”라고 말함
- ☑ 신세대 능력을 육성해 국가경쟁력을 높이고, 현대적인 소프트파워가 더 알려지고 받아들여지도록 추진 하고 있다고 덧붙임



[그림 6] 시상식 단체사진

음악



✓ [북경] 2023 년 중국 음악산업 규모 총 4,695 억 위안, 전년대비 10% 증가

● 6 월 6 일, 중국전매대학(中国传媒大学)이 주관한 <제 9 회 음악산업고위포럼(第九届音乐产业高端论坛)>에서 <2024 중국 음악산업 발전 종합 보고서(2024 中国音乐产业发展总报告)>가 발표됨

- ✓ 보고서에 따르면, 2023 년 중국 음악산업 규모는 총 4,695 억 6,200 만 위안(약 88 조 7,566 억 원)으로 전년 대비 10.75% 증가했으며, 이 중 영화와 드라마, 게임, 애니메이션 음악의 총생산액 규모는 약 10 억 3,400 만 위안(1,954 억 4,668 만 원)으로 전년 대비 40.03% 증가한 것으로 조사됨
- ✓ 영화 및 드라마 음악산업의 총생산액은 약 2 억 9,600 만 위안(559 억 4,400 만 원)으로 전년 동기대비 27% 증가했으며, 게임 음악 매출액은 약 3 억 4,300 만 위안(648 억 2,700 만 원)으로 동기 대비 38.8% 증가함. 애니메이션 음악 매출액은 약 3 억 9,500 만 위안(746 억 5,500 만 원)으로 동기 대비 50.9% 증가함

✓ [프랑스] 세븐틴, 유네스코 친선 대사 선정 23)

● 프랑스 언론이 6 월 11 일 유엔 교육과학문화기구가 발표한 한국 아이돌 그룹 세븐틴의 유네스코 '친선 대사' 선정 소식에 주목함

- ✓ 프랑스의 오드리 아줄레이(Audrey Azoulay) 유네스코 사무총장은 “세븐틴과 유네스코는 젊은이들이 변화를 주도하고 우리 세기의 도전에 맞설 수 있도록 힘을 실어주려는 공통된 목표를 공유하며, 세븐틴은 음악과 긍정적인 에너지를 통해 전 세계 젊은이들에게 영감을 준다.”라고 언급함
- ✓ 세븐틴은 6 월 26 일 파리 유네스코 본부에서 열리는 청년 대사 임명식에 참석하여 본인들의 재능과 목소리를 유네스코의 가치와 임무에 봉사하기 위해 사용할 것을 선언할 예정임. 또한, 친선 대사 활동 기간 해당 그룹은 유네스코의 프로그램을 통해 젊은 세대들이 직면한 문제를 마주하고 구체적인 변화의 기회를 창출할 수 있는 로드맵을 제시할 계획임

23) 출처 :

<https://www.20minutes.fr/arts-stars/culture/musique/4095702-20240611-k-pop-groupe-superstar-seventeen-va-devenir-ambassadeur-bonne-volonte-unesco>

✔ [인니] 스포티파이, 현지인들이 K 팝을 가장 많이 이용하는 음원 스트리밍 플랫폼 24)

- 스포티파이의 ‘라우드 앤 클리어(Loud & Clear) 2024’ 보고서에 따르면 작년 한 해 동안 스포티파이(Spotify) 음원 스트리밍 플랫폼에서 한국 음원을 가장 많이 청취한 10 개 국가로 1 위 미국, 2 위 인도네시아, 3 위 필리핀이 기록하였고 그 뒤를 이어 일본, 멕시코, 브라질, 인도, 태국, 한국, 캐나다 순으로 발표됨
 - ✔ 지난 10 년 동안 인도네시아에서 늘어난 한국 음악 팬, 특히 K 팝 팬들의 규모를 생각하면 인도네시아가 상위 10 위권에 진입한 것은 사실 놀라운 일은 아님. 지난 4 월 말 ICE BSD 에서 이틀 동안 개최된 가수 아이유의 월드투어 ‘H.E.R’의 콘서트가 전석 매진되고, 5 월 글로라 봉 카르노 경기장에서 열린 NCT 드림 콘서트에도 약 4 만 명의 팬들이 함께하는 등 빅스타들의 연속된 콘서트가 이를 입증함
 - ✔ 아이유 월드투어 ‘H.E.R’의 자카르타 콘서트 예매는 동시접속이 63 만을 기록하였다 함

✔ [베트남] 시우민, ‘원더 아일랜드 뮤직 페스티벌’ 출연 25)

- 지난 6 월 1 일 시우민은 하이퐁 시 빈홈즈 로얄 아일랜드(Vinhomes Royal Island)에서 열린 ‘원더 아일랜드 뮤직 페스티벌’(Wonder Island Music Festival)에 출연했음
 - ✔ 시우민이 솔로 가수로서 베트남에서 공연하는 것은 이번이 두 번째임. 이른 아침부터 수많은 팬들이 공연장에 모여들어 시우민의 공연을 기다렸음. 시우민이 무대에 등장하자마자 팬들의 폭발적인 반응을 끌어내며 뜨거운 환호성을 받았음
 - ✔ 시우민은 Brand New, Feedback, Serenity, Beyond 등 자신의 히트 곡을 선보이며 열정적인 라이브와 에너지 넘치는 퍼포먼스로 팬들의 마음을 사로잡고 현장 분위기를 달궜음
 - ✔ 공연을 마친 시우민은 감사 인사를 전하며 베트남에서 콘서트를 개최하고 싶다고 소감을 밝혔고, 베트남 팬들을 절대 잊지 않겠다고 약속했음



|그림 기 시우민 공연

24) 출처 : <https://www.detik.com/pop/korean-wave/d-7359496/indonesia-pendengar-musik-korea-terbanyak-di-spotify-2023>
<https://loudandclear.byspotify.com/#introduction>
https://sports.khan.co.kr/entertainment/sk_index.html?art_id=202405210251003&sec_id=540301&pt=nv

25) 출처 : https://kenh14.vn/nam-than-exo-xiumin-quay-tung-trong-lan-tro-lai-viet-nam-mot-minh-an-tuong-khoanh-khac-phao-hoa-qu-a-hoanh-trang-20240602081216432.chn?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAAR3b5v6PRyH6HFkH-4ypuFj-QhhGSDplFICWwu8-BAVUBUy3Dqtdgzr6jBk_aem_AZDotSzLMEDwm9PgaZBV2aSAwcfi-6lPUbjRlqaBenyXdNUapiGbETpX_jaqbPWTx-f0fBZ6Mg82IZIShiYChwo

✓ [태국] T 팝의 역사 26)

● 영문온라인일간지 더네이션(Nation)은 풍부한 역사와 진화를 거친 태국 T 팝을 시대 순으로 망라해서 정리한 기사를 게재함

✓ T 팝의 개척시대(1970~80년대)

- LP에서 카세트테이프로 전환하면서 RS(1976년), GMM Grammy(1983년) 등 수많은 음반사들이 등장하고 T 팝이 처음으로 번영을 누리게 됨. 이 시기 대다수 태국인들은 록통(태국 트로트)과 같은 전통장르를 주로 즐겼지만, 서양의 팝과 록에서 영향을 받아 새로운 음악에 대한 관심이 커지게 됨
- 태국 국민가수 버드 통차이가 1986년 첫 앨범을 발매했음. 이외에도 The Impossible, Grand EX, Sao Sao Sao, Rockestra, Keereeboon, Nantida, Micro, Asanee-Wasan, Nuvo 등이 활발하게 활동함

✓ T 팝의 전성시대(1990년대)

- 카세트테이프의 황금시대로 불리는 1990년대는 서양의 영향을 받은 음악에 태국적 사운드가 완벽하게 혼합되었음
- 로소(Loso)를 비롯해 타타 영(Tata Young), Patiparn Patavekarn, Stone Metal Fire, Modern Dog, UHT, Raptor, Ruangsak Loychusak 등 많은 가수가 배출됨

✓ 첨단개발시대(2000~2010년대)

- CD, DVD의 시대가 열리면서 앨범 판매가 급증함. 2002년 발매한 버드 통차이의 초랍캅(Choot Rub Kaek)은 3주 만에 100만장이 팔리고 500만장 이상이 팔리며 역대 베스트셀러 앨범 중 하나가 됨
- 록밴드들의 전성시대로 포테이토(Potato), 바디슬램(Bodyslam), Big Ass, Silly Fools, Kala, D2B, Clash 등이 이 시기에 데뷔함

✓ 디지털르네상스(2010년~현재)

- 스트리밍시대로 접어들면서 태국 음악계는 더욱 역동적으로 변화함. 소비자들은 Spotify, Apple Music, Joox 같은 플랫폼을 이용해 음악을 들으며, 한편으로 라이브 축제가 업계의 중요한 축을 차지함
- 뮤지션들은 페이스북, 인스타그램, X, 틱톡을 통해 자신을 홍보하고 팬들과 소통할 수 있기에 더 이상 유명 음반사에 소속되지 않고도 명성을 얻을 수 있는 기회도 가짐
- 또한 두 대형 음반사인 GMM과 RS의 파트너십은 경쟁에서 협력으로의 중요한 시대적 전환을 보여줌

✓ 오늘날 태국 최고의 가수

- 그룹 갓세븐(GOT7)의 태국인 멤버 뱀뱀은 태국에서 솔로아티스트로도 성공하며 다재다능한 음악적 역량을 보여주고 있음
- 블랙핑크(Blackpink)의 리사는 노래·랩·댄스로 국제적인 호평을 받으며 전 세계 팬들을 사로잡음
- 밀리는 과감한 가사와 독특한 스타일로 스타로 등극했음
- 일본 AKB48을 모델로 한 BNK48은 대규모 아이돌이 출연해 중독성 있는 곡으로 관객들의 인기를 얻음
- 보이밴드 트리니티(TRINITY)는 세련된 퍼포먼스와 다양한 음악 스타일로 눈길을 끌고 있음
- 이외에도 Getsunova, Phum Viphurit, LABANOON, Mild, Twopee Southside, Stamp Apiwat, Billkin, Earth Patavee, Gunn Junhvat 등이 T 팝의 다양성과 혁신을 보여주고 있음

26) 출처 : <https://www.nationthailand.com/blogs/life/art-culture/40038519>

✔ T 팝을 경험할 수 있는 최고의 무대들

- 빅마운틴뮤직페스티벌(Big Mountain Music Festival)
- 원더프루트페스티벌(Wonderfruit Festival)
- S20 송고란뮤직페스티벌
- 마호라쑥페스티벌(Maho Rasop Festival): 국제인디음악축제로 인디음악을 육성
- 방콕뮤직시티페스티벌(Bangkok Music City Festival): 태국음악의 미래를 발전

✔ 채널 3,7,타이 PBS 같은 TV 채널과 Hot Wave, Cool93 Fahrenheit, Green Wave 같은 라디오채널은 T 팝 홍보에 중요한 역할을 함. 또한 타일랜드뮤직카운트다운 같은 프로그램은 시청자들에게 최신 T 팝에 대한 정보를 제공해 현장에 지속적으로 참여할 수 있게 함

✔ 이같이 T 팝은 1970년대부터 오늘날의 디지털시대에 이르기까지 많은 변화를 겪으며 글로벌 음악 산업에서 역동적인 힘을 만들어 냈음

✔ [러시아] K 팝 가이드, 음악 현상으로 한국에 연간 100 억 달러의 수익창출 27)

✔ 한국 당국은 K 팝 대중화에 관심을 갖고 있음. 2018 년 말 기준으로 BTS 만 국내에 연간 36 억 달러를 벌어들인데, 이는 26 개 중소기업의 수익과 비슷함. 방탄소년단 때문에 한국에 오는 사람이 약 80 만 명에 달하는 것으로 추산됨. 이는 전체 관광객의 7%가 넘는 수치이며 케이팝 산업이 연간 100 억 달러를 창출하는 것으로 추정하고 있음

✔ K 팝은 지난 5 년 동안 활발하게 논의되었지만 20 년 넘게 존재해 왔음. 다른 산업과 마찬가지로 사회적으로도 새로운 트렌드에 초점을 맞춰 변화하고 있음. 한국 예술가들은 매년 국제 무대에서 점점 더 인기를 얻고 있으며, 자국 밖에서도 작품을 구하고 있음. 예를 들어, 블랙핑크의 제니는 위켄드와 릴리 로즈 뎀도 주연을 맡은 HBO 의 새 프로젝트 <아이돌>에 출연했음

✔ 이는 한국 엔터테인먼트 산업의 주요 성과와 근본적으로 새로운 방향의 발전이 아직 남아 있음을 의미함. 러시아, 카자흐스탄 등 다른 나라들이 K 팝 형식을 따라하고 있는 가운데, K 팝 자체도 다른 시장을 겨냥한 특화된 프로젝트를 펼치고 있음

✔ [인도] 시론: 음악 창작자들이 직면한 문제 드러낸 Ilaiyaraaja 저작권 분쟁 28)

● Arul George Scaria, National Law School of India University, Bengaluru 부교수

✔ 저명한 음악가 Ilaiyaraaja 가 최근 발송한 두 건의 법적 통지가 영화에 동기화된 음악 구성의 권리 소유에 대한 논쟁을 재점화했음

✔ 첫 번째 통지는 Ilaiyaraaja 가 1983 년 영화 <Thanga Magan>을 위해 작곡한 <Va Va Pakkam Va>

27) 출처 : <https://www.rbc.ru/life/news/62f24ac09a79474abfcde73e>

28) 출처 :

<https://thewire.in/law/the-ilaiyaraaja-copyright-dispute-must-draw-our-attention-to-issues-lyricists-music-composers-face>

노래를 다가오는 영화 <Coolie>의 티저에서 그의 허락 없이 사용한 Sun Pictures 에게 보내졌음. 두 번째 통지는 Ilaiyaraaja 가 작곡한 <Kanmani Anbodu Kadhalan> 음악을 허가 없이 사용한 말라얄람어 블록버스터 <Manjummel Boys>의 제작자들에게 보내졌음. 이 곡은 원래 1991 년 영화 <Guna>에 동기화되었음

- ☞ 증거에 따르면 이 노래의 사용은 Manjummel Boys 의 성공에 크게 기여했지만, Ilaiyaraaja 에게는 아무런 대가가 지불되지 않았음. 제작자들은 음악의 권리를 소유한 음악 녹음 회사에 돈이 지급되었다고 주장함. 인도의 많은 주류 언론은 이해 상충(많은 언론기관이 음악 녹음 또는 영화 제작 회사를 소유하고 있음)이나 지역적 동정을 유발하기 위해 Ilaiyaraaja 를 영화 회사, 녹음 회사, 가수들의 정당한 사용을 방해하는 탐욕스러운 음악가로 묘사하고 있음
- ☞ 그러나 이러한 논란을 자세히 살펴보면 Ilaiyaraaja 가 인도에서 작사가와 음악 작곡가들이 40 년 넘게 직면해온 더 넓은 문제를 지적하고 있을 수 있음
- ☞ <음악 저작권> 노래를 다양한 종류의 저작권이 공존하는 복합 작품으로 보는 것이 중요함. 예를 들어, 가사는 작사가가 저작권의 저자이자 최초 소유자로 인정받는 독립적인 저작권을 가짐. 마찬가지로, 음악 구성도 음악 작곡가가 저작권의 저자이자 최초 소유자로 인정받는 독립적인 저작권을 가짐. 가수들도 공연자로서 저작권법 하에서 특정 권리를 가짐. 또한, 예술가들을 모아 녹음한 음반 회사는 자신들이 제작한 녹음물에 대한 보호를 누림. 음반 제작자는 해당 녹음물의 저자이자 최초 소유자로 간주됨
- ☞ 노래의 권리 또는 권리 침해 문제에 관해서는 관련된 모든 저작권을 신중하게 매핑해야 함. 예를 들어, 노래 녹음이 온라인으로 스트리밍되거나 레스토랑에서 재생될 때, 관련된 모든 저작권 소유자의 권리가 포함됨. 반면, 누군가가 동일한 음악을 자신의 악기와 예술가들을 사용하여 공연할 경우, 원본 음반을 사용하지 않는 한, 가사와 음악 작곡가의 권리만 침해됨. 저작권법은 다양한 조항을 통해 이러한 권리의 독립적 존재를 명시적으로 인정했으며, 이러한 기본 원칙을 현재의 논란을 분석할 때 염두에 두는 것이 필요함
- ☞ <저작권 시정> 최근 Calcutta 고등법원의 판결에서, 통신 회사들이 음악을 사용하는 문제와 관련하여, 법원은 음반에 포함된 문학 및 음악 작품의 저자가 로열티를 받을 권리가 있음을 명확히 했음. 이는 불의 시정의 희망이지만, Coolie 와 Manjummel Boys 논란이 나타내듯이, 인도의 작사가와 작곡가는 저작권법 하에서 최소한의 권리를 행사하려 할 때 종종 주류 언론을 포함한 여러 방면에서 반발을 겪음
- ☞ Ilaiyaraaja 와 같은 유명한 작곡가조차도 자신의 작품 사용에 대한 인정과 금전적 보상을 받기 어려운 상황이라면, 국가의 대다수 신예 예술가들의 상황은 짐작할 수 있을 것임. 인도의 법원과 정책 입안자들이 1977 년 대법원 판결에서 비롯된 저작권 문제를 시정하기 위한 더 구체적인 조치를 취할 때가 되었음

☑ [멕시코] 미국 민주당과 공화당 의원, 2024 년 5 월을 '라틴 음악 감상의 달'로 지정 29)

- 이번 주 미국 국회의원들이 승인한 초당적 결의안은 '미국의 음악 유산 내 히스패닉계와 라틴 아메리카계 아티스트들의 프로듀싱, 작사, 연주하는 음악의 중요성'을 인정하고 있음

29) 출처 :

<https://www.ejecentral.com.mx/category/nuestro-eje/senadores-de-eu-reconocen-valor-de-musicos-mexicanos>

- ✔ 벤 레이 상원의원과 마르코 루비오 상원의원이 후원한 결의안에는 ‘아티스트, 작곡가, 뮤지션들의 기여가 과소 평가되어 왔음’을 인정하고, ‘히스패닉계와 라틴계 예술가들이 만든 음악을 기념하고 고양하는 것은 이들이 미국의 역사와 예술에 기여한 공헌을 이해하는 데 중요하다’라고 강조함
- ✔ 결의안은 멕시코 음악가뿐만 아니라 카리브해, 중남미 출신 음악가의 예술을 소중히 여길 것을 요구함
- ✔ 멕시코 밴드 로스 티그레스 델 노르테(Los Tigres del Norte)는 미국내 이민자들의 사회문제의 초상을 노래하며 1968 년부터 현재까지 활약했고, 비센테 페르난데스(Vicente Fernandez) 또한 5 천 장 이상의 앨범 판매, 그래미상을 다수 수상했다며 미국 내 멕시코 음악을 알린 여러 뮤지션들도 함께 소개함

패션



✓ [UAE] 아부다비 돌체앤가바나 디자인 어워드 패션 · 주얼리 부문 수상자 인터뷰 30)

- 아부다비 음악 예술 재단(Abu Dhabi Music Art Foundation, ADMAF)와 이탈리아 명품 패션 주얼리 브랜드 돌체앤가바나가 공동 주최한 2024 디자인 어워드에서 UAE 국적의 Sarah Al-Mansoori 와 Azza Al-Tawila 가 각각 주얼리와 패션 부문에서 1 위 수상
 - ✓ 수상자들은 이탈리아 돌체앤가바나 본사에서 6 개월간 유급 인턴을 거치며 2025 년 아부다비 페스티벌에서 각자 최종 작품을 선보이게 될 예정
 - ✓ 주얼리 부문 1 위 수상자 Sarah Al-Mansoori 는 이탈리아의 마이크로 모자이크 기법과 금속 세공 기술을 배우며 기술적인 역량 향상과 패션 및 주얼리 업계의 네트워크 확대를 기대한다고 인터뷰 함
 - ✓ 2025 년 아부다비 페스티벌에서는 진주를 활용한 UAE 전통문화 유산을 담은 주얼리를 선보일 계획이라고 언급하며 전통과 현대의 조화를 작품으로 선보일 것이라고 강조하기도 함
 - ✓ 패션 부문 1 위 수상자 Azza Al-Tawila 는 자신의 패션 철학이 UAE 전통 의상에서 영감을 받고 동기 부여받아 왔음을 강조하며 인턴십 기간 경험으로 독자적인 UAE 패션 문화를 재구성 해 볼 계획이라고 언급함

✓ [멕시코] 멕시코시티서 제 30 회 주얼리 엑스포 개최 31)

- 제 30 회 주얼리 멕시코가 6 월 11~13 일 3 일간 멕시코시티 세계무역센터에서 개최되어 푸에블라, 멕시코 시티, 게레로, 키타나루, 베라크루스 등의 지역에서 모인 6 천 명의 도소매업자가 방문함
 - ✓ 주얼리 엑스포에는 100 개 이상의 멕시코 보석 제조 및 마케팅 회사가 참여했고, 이 중 55%가 금과 다이아몬드 전시관, 45%는 은, 모조 보석, 패션 액세서리 등의 전시관으로 구성됨
 - ✓ 라틴 아메리카 주얼리 분야에서 중요한 입지를 가지고 있는 동 엑스포에서는 멕시코 주얼리 연간매출의 30%가 거래됨

30) 출처 : <https://www.arabnews.com/node/2526196/lifestyle>

31) 출처 :

<https://mx.fashionnetwork.com/news/Expo-joya-celebra-su-edicion-numero-30-en-la-ciudad-de-mexico,1640866.html>

통합(정책·기타)



☑ [미국] 애플, 오픈 AI 와 협력한 새로운 AI ‘애플 인텔리전스’ 발표 32)

● 애플의 음성비서 시리에서 ‘챗 GPT’ 사용 예정

- ☑ 지난 10 일(현지시간), 애플(Apple)은 ‘세계 개발자대회 2024(WWDC 2024)’에서 오픈 AI(OpenAI)의 챗봇인 챗 GPT 를 통합한 ‘애플 인텔리전스(Apple Intelligence)’를 선보임. 올 하반기 애플의 기기들은 추가 비용 없이 생성형 AI 가 탑재돼 성능이 향상된 디지털 비서 ‘시리(Siri)’를 통해 챗 GPT 에 접속할 수 있게 될 예정임
- ☑ 크레이그 페데리치(Craig Federighi) 부사장은 기조연설을 통해 애플 인텔리전스가 “문서 요약, 원본 이미지 생성, 필요할 때 가장 관련성 높은 데이터를 찾는 데 도움이 될 것”이라며 “아이폰, 아이패드, 맥 기본 소프트웨어(OS)의 새로운 버전으로 제공한다.”라고 전함
- ☑ 또한 애플은 개인 맞춤형 AI 라는 점을 강조하며, 고객의 ‘개인적 맥락(Personal Context)’를 이해해서 이에 맞는 도움을 개인에게 준다고 언급함. 예를 들어 시리에게 ‘비행기 도착 시간을 알려줘’라고 물어보면 이메일에 있는 항공편 정보를 통해 시리가 정확한 시간을 알려주는 것임
- ☑ 추가로 애플은 개인정보 보호를 강조했는데, 주요 AI 기능을 온 디바이스로 처리하기 때문에 외부로 개인 정보가 유출될 위험이 적다고 설명함. 또한 ‘프라이빗 클라우드 컴퓨팅’이라는 시스템을 통해 사용자 정보가 데이터 센터로 전송될 때 안전성을 확보할 수 있다고 밝힘
- ☑ 이에 애플 CEO 팀 쿡(Tim Cook)은 “애플 인텔리전스는 이미 우리 삶에서 필수적인 역할을 하고 있는 애플 제품에 없어서는 안 될 존재가 될 것”이며 “출시와 동시에 게임 체인저”가 될 것이라는 기대감을 밝힘. 또한 “개인적인 상황과 맥락에 결합해 실제로 유용한 AI 기능을 제공할 것”이며 “개인정보 보호와 보안에 만전을 기하고 있다”라고 자신함

☑ [미국] 인종차별 논란 있던 디즈니 놀이기구, 테마 변경하여 재개장 33)

● 논란 있던 <남부의 노래> 테마에서 <공주와 개구리>로 탈바꿈

- ☑ 지난 10 일(현지시간) 미국 방송국 CNN 에 따르면, 지난해 개보수 작업으로 인해 운영을 멈췄던 플로리다주 올랜드 디즈니월드의 놀이기구 ‘스플래시 마운틴(The Original Splash Mountain Tide)’이 ‘흑인공주’ 테마로 탈바꿈해 일부 직원 등을 상대로 시범운영 중에 있다고 밝힘

32) 출처 :

<https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/apple-intelligence0generative-ai-image-text-tools-chat-gpt-1235918871>

33) 출처 :

<https://www.msn.com/en-us/news/other/a-new-disney-ride-opens-soon-splashing-right-out-of-the-culture-wars/a-r-BB1nXaDP?ocid=BingNewsSearch>

- ❖ ‘스플래시 마운틴’은 통나무 모양의 배를 타고 물길을 가르다 급경사가 내려가는 놀이기구로, 애니메이션 <남부의 노래(Song of the South)>를 테마로 하여 1992 년 디즈니월드에 설치된 후 30 년간 큰 인기를 끌었음. 그러나 1946 년 개봉한 <남부의 노래>에 인종차별적 요소가 포함되었다는 점이 논란을 일으킴
- ❖ 이 영화는 남북전쟁 이후 조지아주 농장을 배경으로 백인과 흑인의 우정을 그렸는데, 흑인을 인종차별적으로 묘사하고 당시 노예들의 농장 생활을 미화했다는 지적이 나오면서 오랫동안 비판 받아옴. 여기에 2020 년 조지 플로이드 사망 사건을 기점으로 비판이 더욱 거세지자 디즈니는 놀이기구를 철거하기로 발표함
- ❖ 디즈니는 대신하여 디즈니 역사상 최초의 흑인 공주가 나오는 <공주와 개구리(The Princess and the Frog)>로 테마를 바꾸겠다고 발표하였고, 4 년 만에 ‘티아나의 늪지대 모험(Tiana's Bayou Adventure)’이라는 이름으로 재탄생해 이번 달 28 일 정식 운영을 앞두고 있음
- ❖ 이를 두고 사람들의 엇갈린 반응이 화제가 되고 있는데, 국제 청원 사이트 ‘체인지(change.org)’에 올라온 한 게시물은 ‘놀이기구를 수정한다고 역사가 바뀌지 않는다’며 ‘추억의 놀이기구를 바꾸는 건 터무니 없다’라는 주장이 나온 한편, 최근 디즈니는 오래된 작품의 차별적 요소를 바로잡는 시도를 계속하고 있음

❖ [북경] 인터넷정보판공실, 제 6 차 심층합성 서비스 알고리즘 등록정보 공개 ³⁴⁾

- 6 월 12 일, 국가인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)이 공식 홈페이지를 통해 인터넷 정보서비스 심층합성 관리규정(互联网信息服务深度合成管理规定)에 따른 <제 6 차 심층합성 서비스 알고리즘 등록정보(第六批深度合成服务算法备案信息)> 명단을 공개함
- ❖ 해당 규정의 제 19 조는 여론 속성 또는 사회적 동원 능력을 갖춘 심층합성 서비스 제공자가 <인터넷 정보 서비스 알고리즘 추천 관리 규정(互联网信息服务算法推荐管理规定)>에 따라 등록 및 변경, 말소 절차를 이행해야 한다고 규정하고 있음
- ❖ 당국은 2023 년 1 월부터 시행된 해당 규정에 따라 작년 6 월부터 등록정보 명단을 공시하고 있으며, 이번 등록정보 명단에는 총 492 개 알고리즘이 포함됨

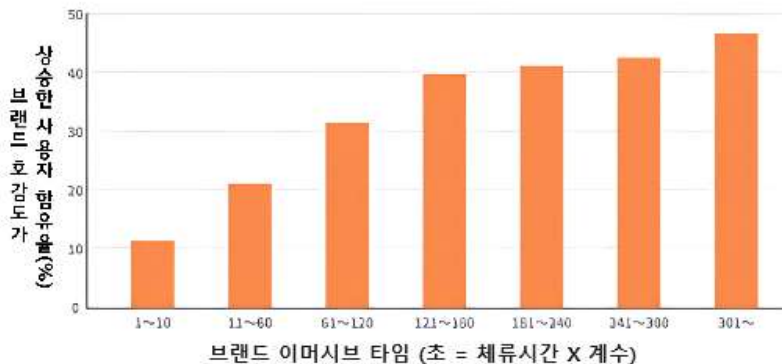
❖ [일본] 덴쓰, 메타버스 효과 측정 지표 ‘브랜드 이머시브 타임’ 개발 ³⁵⁾

- 덴쓰그룹은 메타버스 등 3D 공간 미디어와 몰입형 미디어의 마케팅 효과를 측정하는 지표인 ‘브랜드 이머시브 타임’을 개발하여 고객사 활용을 위한 검증을 시작했다고 밝힘
- ❖ 메타버스 시장 규모는 전 세계적으로 2030 년 124 조 엔, 일본은 2026 년 1 조 엔 규모로 확대될 것으로 보고 있으며, 메타버스에서의 상품 구매, 가상 전시회, 고객 응대 및 교육 등에 관한 관심이 높아지고 있음
- ❖ 한편, 3D 공간 미디어는 사용자의 경험과 행동이 복잡해 그동안 기업이 메타버스 공간에서 어떤 기준으로 어떤 광고 등의 시책을 시행해야 하는지 판단할 수 있는 기준이 없었음. 이번에 선보이는 ‘브랜드 이머시브 타임’은 3D 공간 미디어에서 하나의 기준으로, 더욱 효과적인 체험 구성과 마케팅 기획을 가능케 함

34) 국가인터넷정보판공실 공식 홈페이지(https://www.cac.gov.cn/2024-06/12/c_1719783421546747.htm)

35) 출처 : <https://www.watch.impress.co.jp/docs/news/1598698.html>

- ☑ 덴쓰는 <도쿄게임쇼 VR 2023> 전시회에서 메타버스 공간에서의 '행동 데이터'와 '설문 조사 데이터'를 통합한 조사 및 분석을 실시. 메타버스 플랫폼 'xambr'을 통해 사용자 단위로 비교할 수 있는 분석 환경을 구축하여 조사한 결과, 메타버스 공간 내에 상품 및 브랜드 전시 부스를 설치할 경우 '채팅 이용', '아바타 착용', '이모티콘 사용' 등 10 개 항목 중 '부스 체류시간'이 상품 및 브랜드의 '호감도'와 '구매 의향' 향상에 가장 크게 기여하는 요소로 나타났다고 밝힘
- ☑ 덴쓰그룹은 이 체류시간(초)에 몰입도를 좌우하는 디바이스별 계수(VR 1.0, PC 0.7, 스마트폰 0.4)를 곱한 것을 <브랜드 이머시브 타임>으로 정의, 앞으로 다양한 3D 공간 미디어에서 효과 측정 지표의 검증 및 측정을 실시할 예정임
- ☑ 또한 '브랜드 이머시브 타임'을 기준으로 '체류시간'을 연장시킬 수 있는 콘텐츠와 연출을 개발하는 등 보다 효과적인 체험을 설계할 것이라 밝힘



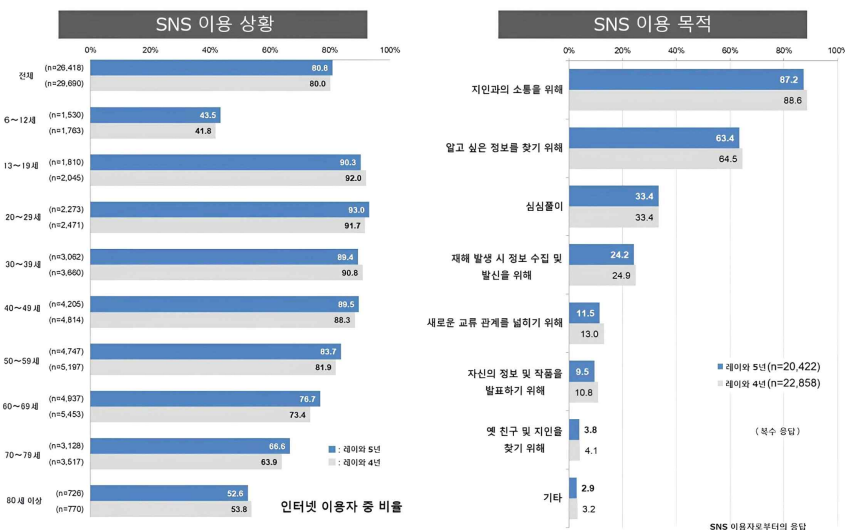
[그림 8] '브랜드 이머시브 타임' 수치 이미지

☑ [일본] 총무성, '통신이용동향조사' 결과 발표 36)

- 총무성이 6 월 7 일에 발표한 <통신이용동향조사>에 따르면, 인터넷을 이용하는 목적으로 'SNS 이용'이 가장 많았으며, 인터넷 이용자 중 SNS 이용자 비율이 80%를 넘은 것으로 집계됨
- ☑ 해당 조사는 가구 조사와 기업 조사 두 가지로 진행되었으며, 가구 조사는 전국 약 4 만 가구를 대상으로 (유효 응답수 1 만 4,059 가구), 기업 조사는 약 6,000 개 기업을 대상으로 (유효 응답수 2,640 개 기업) 실시하였음
- ☑ 가구 조사 결과에 따르면, 모바일 기기 보유 비율은 86.2%로, 그중 스마트폰 보유 비율은 78.9%이며, 인터넷 이용자 비율은 86.2%에 달하였음. 단말기별로 보면, 스마트폰이 PC 를 25.5% 앞서고 있음
- ☑ 인터넷 이용자 대상 이용 목적에 대한 설문 결과, 'SNS(무료 통화 기능 포함) 이용'(80.8%)이 가장 많았고, '이메일 송수신'(76.0%), '정보 검색'(74.7%)이 그 뒤를 이었음. 연령대별로 살펴보면, 'SNS 이용', '이메일 송수신'은 거의 모든 연령대에서 높게 나타난 반면, 'e 러닝', '온라인 게임 이용', '디지털 콘텐츠 구매 및 거래'는 연령대별로 편차를 보였음

36) 출처 : <https://www.tsuhannews.jp/shopblogs/detail/73410>

- ☑ 인터넷 이용자 중 SNS 이용자 비율은 80.8%로 지난 조사보다 0.8% 상승함. 이용 목적에 대해서는 ‘지인과의 소통을 위해’(87.2%)가 가장 많았고, ‘알고 싶은 정보를 찾기 위해’(63.4%)가 그 뒤를 이었음
- ☑ 다음으로 기업 조사 결과에 따르면, 원격 근무를 도입한 기업의 비율은 49.9%로 지난 조사 대비 1.8% 감소함. ‘도입하지 않았지만 향후 도입 계획이 있다.’라고 응답한 기업은 3.0%로 감소 추세를 보임
- ☑ 원격 근무 형태로는 ‘재택근무’가 90.0%로 가장 많았음. 도입 목적에 대한 효과는 ‘매우 효과적’과 ‘어느 정도 효과적’을 합산하여 83.8%에 달하였음
- ☑ 클라우드 서비스를 조금이라도 이용하고 있는 기업의 비율은 77.7%로 나타남. 이용 서비스로는 ‘파일 저장 및 데이터 공유’(68.8%)가 가장 많았고, ‘사내 정보 공유 및 포털’(55.8%), ‘이메일’(55.1%)이 그 뒤를 이었음
- ☑ 클라우드 서비스를 이용하는 이유로는 ‘장소와 장비에 상관없이 이용할 수 있어서’(49.5%), ‘자산과 유지보수 체계를 사내에 둘 필요가 없어서’(43.9%)가 많았음. 이에 대한 효과를 묻는 질문에 ‘매우 효과적’ 또는 ‘어느 정도 효과적’이라는 응답이 88.4%에 달하였음



[그림 9] 총무성 ‘통신이용동향조사’ 결과치 그래프

☑ [프랑스] 프랑스 극우정당 RN의 선거 승리로 공영방송통합 법안 무효화 전망 37)

- 유럽 선거 이후 극우정당 RN이 선거에 승리하면서 에마뉘엘 마크롱(Emmanuel Macron) 대통령이 현 국회 해산 발표를 함. 이에 모든 국회 절차가 중단되어 진행 중이던 공영방송 통합 법안과 같은 법안들이 무효로 간주될 것으로 전망됨
- ☑ 6월 9일 일요일, 31.5%의 득표율을 기록한 RN은 6월 30일과 다음 달 7일에 있을 2차 입법 선거에서 의회 과반 의석을 차지하여 동거정부(cohabitation)를 구성할 수 있을 것으로 전망됨
- ☑ 이에 문화부 장관 라치다 다티(Rachida Dati)가 제안한 공영방송통합 법안은 다시 원점으로 돌아갈

37) 출처 :

<https://the-media-leader.fr/audiovisuel-public-indecision-et-privatisation-queelles-consequences>

것으로 예상됨. 국회를 차지한 RN 은 공영방송 민영화를 추진하려고 하여 RN 정당의 대변인 세바스티앙 슈누(Sébastien Chenu)는 “공공 지출을 줄이기 위해 공영방송 민영화에 찬성한다”라고 밝힘

- ✔ 공영방송이 민영화되면 오후 8 시 이후 광고가 다시 허가될 것이며, 전반적인 수신료가 하락할 것으로 보임

✔ [UAE] 보다폰, 현지 모바일 네트워크에 에릭슨의 트리플 밴드 라디오 기술 도입 38)

- 이집트 보다폰(Vodafone Egypt)는 현지 모바일 네트워크 성능 향상과 에너지 소비 절감을 통한 지속 가능한 모바일 네트워크 구축을 목표로 에릭슨(Ericsson)의 트리플 밴드 라디오 기술 ‘Radio 4466’을 도입한다고 발표함

- ✔ 에릭슨의 ‘Radio 4466’은 1,800MHz, 2,100MHz, 2,600MHz 주파수에 적용되며 2G, 3G, 4G, 5G 모바일 네트워크 환경을 지원함
- ✔ 에릭슨에서 선보이는 첫 트리플 밴드 라디오 기술이 적용된 ‘Radio 4466’의 도입으로 이집트 모바일 네트워크 성능 향상과 네트워크 최적화를 기대 중임
- ✔ 특히 ‘Radio 4466’ 도입으로 네트워크 에너지 소비를 최대 15%까지 절감할 수 있을 것으로 기대되며, 에너지 효율성과 지속 가능한 네트워크 환경 구축에도 이바지할 것으로 예상됨

✔ [인도] 인도 디지털경쟁법, 구글 검색 방식에 영향 줄 수도 39)

- 검색 결과에서 다른 사이트 이동 시 동의 필요...”사용자 경험, 제품 유용성 저해 우려”

- ✔ 인도에서는 조만간 구글 검색 결과에서 호텔 웹사이트로 이동해 예약을 하거나 구글 맵스를 통해 원하는 장소를 찾는 일이 어려워질 수 있음. 산업 전문가들에 따르면, 구글 검색 결과 페이지에서 바로 구글 맵스나 호텔 웹사이트로 이동하는 것은 디지털경쟁법안 초안의 원칙에 반함. 이 법안은 반경쟁적 행동을 방지하기 위해 사용자 동의 없이 개인 또는 비즈니스 사용자 데이터를 다른 제품이나 서비스 간에 섞어 사용하거나 교차 사용하는 것을 금지하려고 함
- ✔ 구글과 다른 검색 엔진은 검색 결과에 제품과 서비스의 스폰서 링크를 표시하는 것을 중단해야 할 수도 있음. 이 법안은 '자기 편애'를 금지하는 것을 제안하고 있음. 이는 디지털 플랫폼의 자체 제품이나 서비스, 관련 당사자의 제품이나 서비스, 또는 협약을 맺은 제 3 자의 제품이나 서비스에 우선권을 부여하는 것을 포괄적으로 정의함
- ✔ 익명을 요구한 한 산업 관계자는 "디지털경쟁법안의 아이디어는 디지털 시장의 경쟁력을 보장하는 것이며, 이는 궁극적으로 사용자와 소비자에게 이익이 될 수도 있다"라면서 “그러나 많은 대형 기술 기업과 인도

38) 출처 :

<https://www.zawya.com/en/business/technology-and-telecom/vodafone-egypt-to-deploy-ericssons-first-triple-band-radio-tech-yqobb0eg>

39) 출처 :

<https://www.livemint.com/companies/digital-competition-bill-has-good-intentions-but-it-might-affect-how-you-google-11717675731589.html>

디지털 기업들은 시장의 경쟁력을 보장하려는 과정에서 법안이 궁극적인 목표, 즉 더 나은 제품과 서비스를 잊지 않도록 주의해야 한다고 우려하고 있다"라고 말함. 또 "법안 초안의 광범위한 금지 조항 중 일부는 사용자 경험과 제품 유용성을 잠재적으로 저하시킬 수 있다"라고 덧붙임

- ✔ 구글이 개인 또는 비즈니스 데이터를 사용하는 것을 허용하지 않으려는 사용자는 기술 대기업의 플랫폼에서의 경험이 크게 저하될 수 있음. 한 산업 전문가에 따르면, 구글 검색에서 주소를 찾고 구글 맵스로 이동하는 데 여러 단계를 거쳐야 할 수 있음. 사용자는 결과 페이지에서 주소를 복사하여 구글 맵스에 붙여넣어 경로를 찾아야 한다고 설명함
- ✔ 디지털 경쟁 법안 초안은 좋은 의도를 가지고 있으며, 시장에서 경쟁을 보호하고, 현상 유지 효과와 진입 장벽을 방지하려고 함. 현상 유지 효과는 검색 엔진, 전자 상거래 플랫폼 또는 디지털 내비게이션 도구와 같은 제품이나 서비스가 더 많은 사용자가 참여함에 따라 점점 더 정확하고 예측 가능해지는 것을 의미함. 이는 더 많은 사용자를 끌어들이어 시장 역학을 그쪽으로 이동시킬 수 있음
- ✔ 산업 전문가들은 디지털 경쟁 법안의 잠재적인 의도하지 않은 결과가 효율성, 혁신 및 사용자 경험을 저해할 수 있다고 우려하고 있음. 디지털 플랫폼이 생태계 내의 개별 서비스에 대해 사용자 동의를 얻는 것은 동의 피로를 초래할 수 있다는 것임. 예를 들어, 온라인 여행 회사는 항공권, 호텔 및 택시 예약에 대해 별도로 동의를 구해야 함
- ✔ 또한, 제안된 사전 규제는 양날의 검으로, 다국적 대형 기술 기업뿐만 아니라 현재 엄청난 가능성을 보이고 있는 인도 디지털 경제 기업에도 적용됨. 규제는 비용을 수반하며, 시장 솔루션이 시장 문제를 해결하지 못할 때만 채택되어야 한다고 전문가들은 지적함. 인도는 유럽연합이 도입한 것과 같은 "사전" 경쟁 규제에 대한 강제성을 겪고 있지 않음
- ✔ 유럽에서는 구글이 3월에 발효된 디지털시장법(DMA)에 따라 검색 결과에 적어도 20가지 변경을 시행해야 했음. 여기에는 쇼핑, 항공 및 호텔 예약 분야가 포함됨. 구글은 다양한 구글 제품을 연결하기 위해 동의 배너를 도입해야 했음. 구글은 또한 소비자가 비즈니스를 찾는 데 도움이 되는 일부 기능을 결과 페이지에서 제거했음. 예를 들어, 온라인 항공편 예약 검색 서비스인 구글 플라이트 단위 등이 있음
- ✔ 인도의 디지털경쟁법 초안은 DMA에서 많은 부분을 차용했음. 구글은 유럽에서 검색 결과에 다른 변경을 해야 했으며, 그 결과 대형 중개업체와 집계업체로 더 많은 트래픽이 전송되고 호텔, 항공사, 상인 및 레스토랑과 같은 직접 공급업체로의 트래픽이 줄어들었음
- ✔ FIRST India(Forum for Internet, Retailers, Sellers and Traders), India SME Forum의 한 부서와 US India Partnership Forum, 독립 기관은 법안 초안에 대한 우려를 인도 당국에 전달했음
- ✔ 앞서 언급한 기술 전문가는 유럽에서 구글 검색 변경이 인터넷 트래픽에 의존하는 비즈니스 사용자들에게 "냉각 효과"를 가져왔다고 말함. 그는 "인도 정책 입안자들이 이 법안을 서두를 필요가 없다"라면서 "그들은 3월에 발효된 DMA에서 일어나는 일을 관찰하고 시간을 두고, 특히 인도의 경쟁위원회가 시장에서 관찰하는 반경쟁적 행위를 계속 추구할 수 있는 기존 법률이 있을 때, 시간을 두고 관찰할 기회가 있다"라고 지적함

✓ [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신

● 데뷔 11 주년 맞은 BTS, 진의 군 제대부터 BTS 페스타 2024 까지 / Indian Express 등 다수 40)

- ✓ 다수의 인도 언론들은 BTS 가 2013 년 데뷔 이후 주로 한국어로 노래하면서도 25 개의 기네스 세계기록을 깼고, 비틀즈(Beatles) 이후 어떤 그룹보다 빠르게 4 개의 1 위 앨범을 차트에 올렸고, 10 년 동안 한국을 위해 약 326 억 달러를 벌어들였고, 매년 80 만 명의 외국인 방문객을 끌어들이고, 한국의 수출을 5 조 원 증가시키면서 막강한 소셜미디어 영향력과 충성스런 글로벌 팬 층을 가진 세계적인 팝 센세이션이 되었으며 이는 수년간의 노력과 헌신의 결과라고 집중 조명하면서 이 K 팝 그룹의 데뷔 11 주년 기념행사 BTS 페스타 2024 에서 18 개월 군 복무를 마치고 복귀한 멤버 진이 '프리 허그' 행사를 진행했고 다른 모든 멤버들과 재회했다고 보도함

● 덴마크, 감당하기 어려운 매운 맛 한국 라면 리콜 / Firstpost 등 다수 41)

- ✓ 덴마크 정부가 한국의 라면 제품의 캡사이신 수치가 급성 중독의 위험이 있을 정도로 높다고 평가해 이들 제품을 리콜하기로 했으며 캡사이신의 다량 섭취는 메스꺼움, 구토, 복통, 설사 등 심각한 건강 문제를 일으킬 수 있다고 관심 있게 보도 함

● <하이여라키>, 급조된 각본, 공허한 캐릭터의 전형적 고등학교 드라마 / The Hindu 42)

- ✓ 상류 명문 고등학교 학생들 사이의 사회적 계급질서를 다룬 K-드라마 <하이여라키>는 부유한 인물들을 거의 접근할 수 없는 존재로 묘사하는 데 너무 많은 시간을 쏟아 이야기의 깊이를 더할 기회를 놓치고 있다면서 혁신적이지 않고 캐릭터에 대한 발전이 없는 전형적인 고등학교 드라마라고 보도함

40) 출처 : <https://elle.in/11-years-of-bts-how-the-group-became-bigger-than-k-pop>
<https://indianexpress.com/article/entertainment/music/bts-festa-2024-jins-homecoming-to-kpop-icons-reuniting-wh-at-to-expect-from-bands-anniversary-bash-9385008>
<https://www.sportskeeda.com/us/k-pop/news-bts-jin-delight-fans-first-live-performance-18-months-debuts-new-version-super-tuna-11th-anniversary-event>

41) 출처 : <https://www.firstpost.com/world/denmark-korean-noodles-south-korean-company-13781573.html>
<https://indianexpress.com/article/lifestyle/food-wine/budlak-korean-noodle-ramen-recall-denmark-9389532>
<https://www.hindustantimes.com/trending/denmark-issues-warning-against-south-korean-noodles-for-being-too-spicy-can-cause-acute-poisoning-101718274635678.html>

42) 출처 : <https://www.thehindu.com/entertainment/movies/heirarchy-k-drama-review-rushed-writing-hollow-characters-bring-down-the-show/article68282143.ece>

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

 미국 비즈니스센터(LA) 박병호 센터장	 +1-323-935-2070  jackone@kocca.kr
 유럽 비즈니스센터(파리) 김문주 센터장	 +33-1-42-93-02-84  kmj@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	 +86-10-6501-9971  hgyoon8591@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(심천) 심계진 센터장	 +86-755-2692-7797  sophia@kocca.kr
 일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511  yhlee@kocca.kr
 인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-252-3151  yskim@kocca.kr
 베트남 비즈니스센터(하노이) 성임경 센터장	 +84-39-226-4093  imksman@kocca.kr
 UAE 비즈니스센터(두바이) 박영일 센터장	 +971-2-491-7227  yppy01@kocca.kr
 태국 비즈니스센터(방콕) 박웅진 센터장	 +66-2-853-3903  wjpark@kocca.kr
 러시아 마케터(모스크바) 김시우 과장	 +7-968-943-4571  cu@kocca.kr

발행인 ————— 조현래

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr



공공누리

공공 저작물 자유이용허락