

2022

WEEKLY GLOBAL

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 파라마운트+, 쇼타임 통합 서비스 제공 • [미국] 디즈니 고객 맞춤형 멤버십 '디즈니 프라임' • [미국] 세계 두 번째 극장 체인, 씨네월드 파산신청 • [북경] 아이치이, 클라우드 영화관 수익배분을 최대 90% 적용 • [북경] 국가영화국, 중국산 영화 상영허가증 발급명단 발표 • [유럽] <이상한 변호사 우영우>, <오징어 게임>의 뒤를 잇나 • [유럽] 영국 매거진, 넷플릭스 오리지널 신작 <글리치>와 <삼식이 삼촌> 방영 발표 • [UAE] 아랍 국가, 넷플릭스에 불쾌감을 주는 콘텐츠 삭제 요청 • [UAE] 샤히드 VIP, MBC 스튜디오 판타지 스릴러 <악마의 약속> 방송 • [태국] 부산국제영화제 '지식상' 후보에 오른 영화 <식스 캐릭터> • [러시아] 한국 드라마 추천 봇물
 게임·유희복합	• [북경] 2022 년 상반기 상해 게임산업 총 매출액 약 627 억 위안 • [심천] 텐센트게임즈 첫 가상공간 <대호:스파크>, 차이나조이에서 베타버전 공개 • [심천] 게임·AI·메타버스 포럼 '메타버스 만물생' 개최 • [유럽] 프랑스 매거진, 한국 게임산업의 변화 언급 • [러시아] 한국 정부의 게임산업 지원정책
 애니·캐릭터	• [일본] 산리오, 웹 3.0 에 본격적인 캐릭터 커뮤니티 구축 • [UAE] 니켈로디언, <쥬-썸 샤크벤처> 방송
 만화·웹툰	• [심천] 중국 만화 플랫폼 유야오치 연말 서비스 중단 • [유럽] 프랑스 미디어 파티시파시옹, 웹툰 사업확장을 위해 이즈네오 인수 • [태국] 태국 웹툰의 성공, 영화 제작으로 이어지다
 음악	• [북경] 중국배우 유덕화 온라인 콘서트 누적 관객수 3.5 억 명 초과 • [유럽] 영국 매거진, 블랙핑크의 <핑크베놈> MTV VMA 에서 성공적 데뷔 • [베트남] 블랙핑크, 유튜브 구독자 수 8 천만 돌파 • [러시아] 소니뮤직 러시아 시장 완전 철수
 패션	• [인니] Jakarta Fashion&Food Festival 2022, #CulturalDiversity 를 테마로 9 월 개최
 통합(정책 등)	• [일본] <OTT 이용자 실태조사 2022>, OTT 미디어 이용률 32.1% 신장 • [인니] G20 글로벌 정상회담의행사 일환 <Digital Innovation Network>포럼 성황리에 마무리 • [베트남] 한국, 베트남의 우선적이고 장기적인 전략 파트너 • [베트남] 베트남 다낭시, 2022 년 한국-베트남 문화축제 • [태국] 소프트파워를 기반으로 한 '국가 브랜딩'으로 전 세계 소비자를 사로 잡아라 • [태국] 상무부, 디지털콘텐츠산업 허브 구축을 위해 소프트파워 본격 추진 • [태국] 창조경제진흥원 신임 원장, "태국 창조산업 역량 강화 위해 KOCCA 와 협업 모색" • [태국] 중소기업개발원, 크리에이티브 엔터테인먼트 사업자 지원 • [태국] 문화부, 청소년을 위한 영화 및 비디오 인재 양성 프로그램 신설 • [러시아] 저작권 관련 논쟁 가열



방송·영화



✓ [미국] 파라마운트+, 쇼타임 통합 서비스 제공 1)

KOCCA

● 파라마운트+와 쇼타임의 통합

- ✓ 스트리밍 앱 파라마운트+와 쇼타임이 하나의 앱으로 통합됨
- ✓ 쇼타임의 <옐로우 자켓>, <빌리언즈>와 같은 콘텐츠들이 파라마운트+앱 내에서 통합되며 기존 파라마운트+와 쇼타임 묶음 요금제로 하나의 앱에서 두 가지 서비스를 이용할 수 있음. 기존 파라마운트+만 이용하던 구독자들도 업그레이드를 통해서 쇼타임 콘텐츠 이용이 가능함
- ✓ 두 가지 서비스를 모두 이용할 수 있는 요금제의 가격은 광고 포함 요금제가 11.99 달러, 광고 미포함 요금제가 14.99 달러이며 현재 새 요금제 런칭으로 할인된 가격인 7.99 달러로 제공하고 있음
- ✓ 이러한 파라마운트+와 쇼타임의 통합은 이전 워너브라더스디스커버리의 디스커버리+와 HBO 맥스의 통합, 디즈니가 2020 년 디즈니+, ESPN+, 훌로 묶음 요금제를 출시하며 성공을 거둔 것에 영향을 받은 것으로 스트리밍 플랫폼들의 묶음 요금제 전략이 많아지고 있음
- ✓ 파라마운트+는 이번 통합을 통해 쇼타임의 시리즈, 복싱 등 스포츠 스트리밍과 같은 프로그램이 통합되며 콘텐츠 수를 늘릴 수 있었으며 통합된 서비스를 하나의 앱을 통해 고객들에게 제공할 수 있게 됨
- ✓ 파라마운트의 톰라이언 글로벌 스트리밍 사장은 “이번 통합된 서비스의 가격을 낮게 책정하여 고객들이 낮은 가격에 광범위한 엔터테인먼트를 즐기고, 다양한 콘텐츠들을 간소화된 경로로 저렴하게 이용해 고객들에게 이전에 없었던 새로운 가치를 제공하고자 했다”고 말함

✓ [미국] 디즈니 고객 맞춤형 멤버십 ‘디즈니 프라임’ 2)

KOCCA

● 고객 맞춤형 멤버십 ‘디즈니 프라임’ 출시 고려

- ✓ 디즈니에서 새롭게 계획 중인 유료 멤버십 프로그램 ‘디즈니 프라임’에 대한 내용을 발표함
- ✓ 디즈니 프라임은 테마파크, 영화, 스트리밍 등 디즈니의 모든 서비스를 아우르는 멤버십으로 할인 등 멤버십 회원 전용 혜택이 주어질 것이라 함. 자세한 가격이나 혜택 내용, 출시 날짜 등은 계획 단계라고 함
- ✓ 새로운 멤버십 프로그램을 통해 디즈니만의 맞춤형 멤버십 프로그램을 제공하고 멤버십을 통한 크루즈, 테마파크, 영화관 이용객들을 늘리고 디즈니+를 비롯한 스트리밍 플랫폼 가입자 확대, 디즈니 상품 판매량 증가를 유도하는 것이 목표라고 함
- ✓ 디즈니의 크리스티나 셰이크 커뮤니케이션 최고 책임자는 “기술의 발전이 고객들에게 더 맞춤형된 서비

1) 출처 : <https://deadline.com/2022/08/paramount-plus-showtime-bundle-streaming-service-1235104150>

2) 출처 : <https://deadline.com/2022/08/disney-program-similar-amazon-prime-may-be-in-works-wsj-reports-1235104910>
<https://variety.com/2022/digital/news/disney-prime-membership-program-discounts-1235356935>

스 경험을 제공할 수 있게 해주었다며 새로운 멤버십 프로그램을 통해 고객들에게 더 나은 경험을 제공할 수 있을 것이라며 디즈니는 소비자들의 가치 있는 경험을 위해 다양한 방법들을 연구 중이다”고 말함

- ✔ 디즈니는 최근 디즈니+에 디즈니샵을 연결해 디즈니 콘텐츠를 시청한 구독자들이 시리즈 관련 독점 상품(티셔츠, 장난감, 생활용품 등)을 구매하도록 하는 이커머스 기능 추가를 추진 중이며, 디즈니의 게임, 영화, TV 시리즈, 상품, 테마파크 등을 포함한 메타버스 개발을 위한 스토리텔링을 개발하는 등 소비자 경험을 위해 노력중임

✔ [미국] 세계 두 번째 규모 극장 체인, 씨네월드 파산신청 3)

KOCCA

○ 씨네월드 파산신청

- ✔ 미국의 극장 리갈의 모회사인 씨네월드가 현지 시각 9 월 7 일 텍사스의 미국 파산법원에 ‘챕터 11’ 파산 절차를 시작함
- ✔ ‘챕터 11’은 파산법원의 감독하에 구조조정과 같은 절차를 진행해 회생을 모색하는 제도임
- ✔ 씨네월드는 세계 두 번째로 큰 극장 체인으로 미국에서는 극장 리갈, 영국에서는 씨네월드와 픽처하우스를 운영하고 있으며, 전 세계 총 10 개 국가, 747 개의 극장과 9,139 개의 스크린을 운영하고 있음
- ✔ ‘챕터 11’을 통해서 씨네 월드는 대출 기관의 지원과 그룹의 부채를 줄일 수 있기를 기대하고 있으며, 금융 구조조정의 일환으로 미국 극장의 임대 조건을 개선하기 위한 임대주와 협력적인 논의를 하는 ‘부동산 최적화 전략’을 계획 중이라 함
- ✔ 세계 두 번째의 극장 체인이 파산신청을 한 데에는 극장들이 팬데믹으로 몇 달 동안 문을 닫아 수익을 낼 수 없었으며, 팬데믹 동안 OTT 산업이 크게 발전하면서 큰 타격을 입었고, 올해 초 관객 수를 증가시킨 블록버스터 영화가 이후 개봉하지 않으면서 지속적으로 티켓판매 실적이 부진했던 것이 이유로 작용함
- ✔ 씨네월드뿐만이 아니라 다른 극장 체인인 뷰인터네셔널도 구조조정 중으로 극장 산업 전체적으로 큰 타격을 입고 있다고 볼 수 있음
- ✔ ‘챕터 11’ 절차를 진행하는 동안 일부 극장 리갈은 운영을 계속할 수 있으며 씨네월드는 조직 개편을 실행하며 빠르면 2023 년 초 ‘챕터 11’을 벗어나는 것을 목표로 두고 있다고 전함

✔ [북경] 아이치이, 클라우드 영화관 수익배분율 최대 90% 적용

KOCCA

○ 9 월 1 일, 아이치이(爱奇艺)가 자사 플랫폼의 클라우드 영화관(云影院) 최초공개 영화를 장려하기 위해 새로운 수익배분 모델을 발표함

- ✔ 아이치이 클라우드 영화관에서 최초로 공개하는 영화작품의 유료 VOD 서비스 기간 수익배분율을 기존 60%에서 90% 수준까지로 조정하고 해당 작품이 아이치이 독점서비스 작품일 경우 관람료를 작품당 최

3) 출처 : <https://deadline.com/2022/09/regal-parent-cineworld-bankruptcy-1235110071>
<https://www.hollywoodreporter.com/business//business-news/cineworld-chapter-11-bankruptcy-filing-regal-1289208>

저 18 위안(약 3,560 원) 이상으로 상향함

- 아이치이 클라우드 영화관의 유료 VOD 수익배분 기간은 총 35 일이며, 이번에 발표한 수익배분 모델은 2 년 동안 잠정 유지될 예정임

4) [북경] 국가영화국, 중국산 영화 상영허가증 발급명단 발표

KOCCA

- 9 월 1 일, 국가영화국(国家电影局)이 중국산 영화 상영허가증(公映许可证) 발급명단을 공개함. 해당 명단에는 올해 초 개봉한 영화 <The Battle At Lake Changjin II(长津湖之水门桥)>, <Nice View(奇迹·笨小孩)> 등을 포함해 총 200 편이 포함됨
- 국가영화국은 중국산 영화 상영허가증 발급명단을 코로나 19 영향이 가장 컸던 2020 년 하반기를 제외하고 2019 년부터 한 달에 한 번씩 발표해 왔으나, 올해는 이번이 첫 발표임

5) [유럽] <이상한 변호사 우영우>, <오징어 게임>의 뒤를 잇나

KOCCA

- 프랑스의 여러 언론은 넷플릭스에서 방영되고 있는 <이상한 변호사 우영우>를 <오징어 게임>의 뒤를 잇는 드라마로 주목하고 있음
- <이상한 변호사 우영우>는 전 세계적으로 성공을 거두었으며, 넷플릭스에서 한 달 이상 가장 많이 시청된 드라마임
- 기사는 한국 문화의 인기는 멈출 줄 모른다고, <이상한 변호사 우영우>는 <오징어 게임> 신드롬의 뒤를 이을 작품으로 간주해도 무방하다고 극찬함
- 또한 본 드라마는 한국에서 자폐증에 관한 이야기이므로 몇몇 사람들에게는 초현실적인 이야기일 수 있다고 언급함. 자폐증을 앓고 있는 사람의 가족들은 <이상한 변호사 우영우>는 순수한 판타지물이라며 극중 우영우의 캐릭터를 완전히 신뢰해서는 안된다고 덧붙임
- 유인식 감독이 연출한 <이상한 변호사 우영우>는 한국뿐만이 아니라 방영권을 보유한 넷플릭스를 통해 큰 성공을 거두었음. 스트리밍 플랫폼에서 가장 많이 시청된 비영어 시리즈임. 매주 새로 업로드되는 에피소드에 따라 시청자는 계속 늘고 있으며 7 주차에는 7,743 만 시청 시간을 기록했음. 이 인기로 따라 넷플릭스는 두 번째 시즌의 방영권까지 계약을 갱신하였음. 그러나 두 번째 시즌은 2024 년에 방영될 예정임
- 기사는 K 팝 그룹 BTS 또한 드라마의 성공에 영향을 끼쳤다고 함. 극중 우영우와 가장 친한 친구의 인사법을 따라한 영상을 SNS 에 공유했기 때문이라고 함. 그러나 이 모든 것에 앞서 <이상한 변호사 우영우>는 도덕적인 교훈 없이 자폐증을 가진 사람들이 경험하는 어려움과 편견을 이해할 수 있도록 했으며, 이것이 성공의 비결이라 밝힘

4) 국가영화국 공식홈페이지 : <https://www.chinafilm.gov.cn/chinafilm/contents/168/4375.shtml>

5) 출처 : 프랑스 huffingtonpost, 르피가로 일간지

https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/extraordinary-attorney-woo-sur-netflix-une-serie-coreenne-sur-la-route-du-succes-de-squid-game_207186.html
<https://tvmag.lefigaro.fr/programme-tv/series/en-coree-du-sud-l-heroine-autiste-d-une-serie-netflix-suscite-de-nombreuses-reactions-20220901>

✔ [유럽] 영국 매거진, 넷플릭스 오리지널 신작 ‘글리치’와 ‘삼식이 삼촌’ 방영 발표⁶⁾ KOCCA

- 영국 매거진 NME 는 배우 전여빈과 나나가 주연을 맡은 한국 넷플릭스 오리지널 신작 <글리치>가 오는 10 월 7 일로 공개일이 확정되었다고 보도함
 - ✔ <글리치>는 외계인을 볼 수 있는 능력을 갖춘 지효와 외계인을 추적해온 보라가 흔적 없이 사라진 지효의 남자친구 행방을 쫓으며 미스터리를 파헤치는 이야기를 다룸
 - ✔ 특히 이 드라마는 넷플릭스 시리즈 <인간수업>을 집필한 진한새 작가가 극본을, <연애의 온도>와 <특종:량철탐인기>로 유명한 노덕 감독이 연출을 맡았다고 강조함
- 이어서, 기사는 영화 <기생충>의 스타이자 칸 영화제 남우주연상을 수상한 송강호가 데뷔 32 년 만에 처음으로 드라마 <삼식이 삼촌>에 출연한다는 소식을 전함
 - ✔ 편성 채널은 아직 결정되지 않았으며, 제작사 슬링샷 스튜디오에 따르면 10 부작 드라마 시리즈로 1960 년대 초, 격동기를 살아낸 삼식이 삼촌과 김산, 두 남자의 브로맨스를 다루는 드라마라고 소개함

✔ [UAE] 아랍 국가, 넷플릭스에 불쾌감을 주는 콘텐츠 삭제 요청 ⁷⁾ KOCCA

- GCC 위원회(Gulf Cooperation Council committee)는 일부 콘텐츠가 중동 지역의 미디어 법률에 위배된다는 우려가 있는 가운데 넷플릭스에 특정 콘텐츠의 스트리밍 중단을 요청
 - ✔ 사우디아라비아, 아랍에미리트, 바레인, 쿠웨이트, 오만 및 카타르를 포함하는 무역 및 정치 협의회 걸프 협력 위원회(Gulf Cooperation Council) 내의 전자 미디어 관리 위원회(Committee of the Electronic Media Officials)에서 성명을 발표함
 - ✔ 위원회는 넷플릭스 플랫폼이 GCC 국가의 미디어 방송 규정을 위반하고 이슬람 및 사회적 가치에 위배되는 일부 영상 콘텐츠를 최근에 방송한 사실이 적발되었다고 밝힘
 - ✔ GCC 위원회와 사우디아라비아 시청각 미디어 총위원회(General Commission for Audiovisual Media)는 공동 성명에서 넷플릭스에 저작권 침해 콘텐츠를 삭제할 것을 요구하고 규정을 준수하지 않는 경우 넷플릭스에 대해 모든 법적 조치를 취할 것이라고 경고함

6) 출처 : 영국 매거진. NME

<https://www.nme.com/news/tv/netflix-new-korean-original-drama-glitch-premiere-october-jeon-yeo-bin-nana-3303043>

7) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/arab-nations-ask-netflix-to-remove-offensive-content>

✓ [UAE] 샤히드 VIP, MBC 스튜디오 판타지 스릴러 <악마의 약속> 방송 8)

KOCCA

● 중동 MBC 그룹의 프리미엄 콘텐츠 제작사인 MBC 스튜디오가 사우디아라비아의 최신 고예산 TV 시리즈인 스릴러 판타지 <악마의 약속>의 방영 예고

- ✓ 영국 TV 시나리오 작가 토니 조던(Tony Jordan)의 <악마의 약속>은 MBC 스튜디오의 최신 제작 프로젝트로 2022년 9월 16일 MENA의 MBC 그룹 스트리밍 서비스인 Shahid VIP에서 방송될 예정임
- ✓ MENA 지역을 제외한 악마의 약속의 전 세계 배급은 MBC 스튜디오 영업 팀에서 담당함
- ✓ 이 시리즈는 희귀 난치성 뇌종양 진단을 받은 아내를 구하기 위해 영혼을 파는 남자의 이야기임



[그림 1] 악마의 약속 (출처 : Shahid)

✓ [태국] 부산국제영화제 '지석상' 후보에 오른 영화 <식스 캐릭터> 9)

KOCCA

● M 픽처스의 영화 <식스 캐릭터(Six Character), 마야피싸웁(มายาพิศวาส), 이하 식스 캐릭터> 감독을 맡은 판테와놈 테와꾼(พันธุ์เทวนพ เทวกุล)이 오는 10월 4일부터 같은 달 15일까지 열리게 될 제 27회 부산국제영화제(BIFF) '지석상' 후보에 오름

- ✓ 이는 태국 소프트웨어를 전세계에 알리고 태국 영화가 아시아 전역에서 인정받고 영향력을 미치고 있음을 보여주는 성과임
- ✓ '지석상'은 아시아 영화의 성장과 지원에 헌신했던 부산국제영화제 부집행위원장故김지석 수석프로그래머의 정신과 뜻을 기리기 위해 2017년 신설된 상으로, 그해 가장 주목할 만한 아시아 중견 감독의 신작 영화에 수여됨
- ✓ 엄선된 후보작 중 2편을 선정해 1만 달러(약 1,350만 원)의 상금을 수여함
- ✓ 판테와놈 감독은 건강상의 이유로 이번 시상식에 참여할 수 없으나, 마리오 마오러(มาริโอ้ เมาเร่อ), 캄마닛 짜미꾼(เข็มฉีกร จามิกรณ์), 나타폰 떼미락(ณฐพร เตมีรักษ์), 탁싸원 팍쑥짜른(ทศพร ภักดีสุขเจริญ) 등 주연배우들이 개막식에 참석해 관객들을 만날 예정임

8) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/shahid-vip-to-stream-mbc-studios-fantasy-thriller-the-devils-promise>

9) 출처 : <https://www.komchadluek.net/entertainment/thai-entertainment/528290>

- ☑ <식스 캐릭터>는 영화촬영장에서 6 명의 출연자가 작가를 찾아가 그들의 비참한 삶이 이어지지 않게 하려고 필사적인 노력을 기울이는 예측 불가능한 미스터리로 가득 찬 영화로, 9 월 15 일 태국 개봉을 앞두고 있음



[그림 2] 부산국제영화제 후보에 오른 것을 알리는 영화 <식스 캐릭터> 개봉 홍보 포스터

☑ [러시아] 한국 드라마 추천 봇물

KOCCA

● 한국 신작 드라마 소개

- ☑ 러시아에서 “드라마(드라마)”란 한국 TV 방송을 뜻하며, 일반적으로는 “시리즈(сериалы)”가 TV 방송 드라마 장르를 의미함. <호텔 델루나>와 <로보이 아니야>를 방영했던 러시아 TV 채널 <Суббота!>에서 <구미호전>을 일요일 신규 편성 10)
- ☑ <작은 아씨들>, <법대로 사랑하라>, <월화수목금토>, <천원짜리 변호사>, <금수저> 와 같은 2022 년 9 월 신작 한국 드라마 소개 11)

● 지난 10 년 간 최고의 한국 드라마 및 터키에서 리메이크 한 한국 드라마 추천

- ☑ 러시아 주요 OTT 중 하나인 키노포이스크(Кинопоиск)에서 지난 10 년간 최고의 한국 드라마로 <응답하라 1988>, <도깨비>, <태양의 후예>, <시그널>, <별에서 온 그대>, <비밀의 숲>, <괴물>을 평점과 함께 소개 12)
- 한국 드라마 팬이라면 꼭 봐야 할 한국 드라마를 리메이크한 터키 드라마 추천 <비밀 - Мерьям>, <부부의 세계 - Неверный>, <신사의 품격 - Вишневый сезон>, <위대한 유산 - Неотпускной мою руку> 13)
- ☑ 한편, 박찬욱 감독의 영화 <헤어질 결심>은 모스크바 국제 영화제(MIFF)의 폐막작으로 선정되었으며 9 월 29 일 러시아에서 개봉 예정 14)

10) 출처 : <https://www.ellegirl.ru/articles/telekanal-cubbota-pokazhet-doramu-istoriya-devyatikhvostogo-lisa>

11) 출처 : <https://www.ellegirl.ru/articles/chto-smotret-v-sentyabre-2022-samye-ozhidaemye-filmy-serialy-i-doramy>

12) 출처 : <https://www.kp.ru/putevoditel/serialy/vihodnie/7-luchshih-doraprophlogo-desyatiletia>

13) 출처 : <https://www.ellegirl.ru/articles/chto-posmotret-tureckie-remeiki-koreiskikh-doram>

14) 출처 : <https://rg.ru/2022/09/01/bogatyrskaya-nasha-sila.html>

게임·융복합



✓ [북경] 2022 년 상반기 상해 게임산업 총 매출액 약 627 억 위안

KOCCA

- 9 월 6 일, 중국 게임시장 데이터 플랫폼 감마데이터(CNG, 伽马数据)가 ‘2022 년 상해 게임 정영포럼 및 상해 게임출판 산업보고 발표회(2022 年上海游戏精英峰会暨上海游戏出版产业报告发布会)’에서 발표한 <2021-2022 상해 게임출판 산업보고(上海游戏出版产业报告)>에 따르면, 2022 년 상반기 상해 온라인 게임산업의 총매출액은 627 억 9,000 만 위안(약 12 조 4,663 억 원) 규모임
- 이 중, 동기간 모바일 게임산업의 매출액은 383 억 위안(약 7 조 6,040 억 원)으로 전체 매출의 절반 이상을 차지하였으며, PC 게임이 92 억 7,000 만 위안(약 1 조 8,404 억 원), 웹게임이 22 억 4,000 만 위안(약 4,447 억 원)을 각각 기록함

✓ [심천] 텐센트게임즈 첫 가상공간 <대호:스파크>, 차이나조이에서 베타버전 공개¹⁵⁾ KOCCA

- 8 월 27 일, 텐센트게임즈(腾讯游戏)는 브랜드 로고를 따서 명명한 가상공간 <대호: 스파크(代号 : Spark)>를 이번 차이나조이 온라인 전시회에서 선보임
- 텐센트게임즈는 ‘스파크 인피니티(Spark 无限)’를 모델로 하고, ‘∞(무제한 부호)’를 가상공간의 외형 디자인에 접목시켜 브랜드 슬로건 ‘스파크 모어(Spark More)’와 호응 되게 하였으며, 이를 통해 게임 콘텐츠가 엔터테인먼트 영역 외에서의 무한한 가능성과 가치를 탐구하는 프로젝트 성과를 보여줌
- 가상공간에는 모험계정(冒险启程), 과기기우(科技奇遇), 문화탐비(文化探秘), 온난계비(温暖揭秘) 등 4 개의 전시 코너가 마련돼 문화, 과학기술, 사회적 책임 등 분야에서 텐센트게임즈의 주요 성과를 선정해 전시하고, 사회, 교육, 공익, 문화, 과학기술 등 분야에 대한 게임 콘텐츠의 기능과 가치를 전시 속에 담아 관람객들이 몰입형 체험을 할 수 있도록 함
- 텐센트게임즈가 이번 차이나조이 온라인 게임 전시회에서 선보인 것은 <대호: 스파크> 가상공간 1.0 버전이며, 향후 텐센트게임즈는 가상공간을 지속적으로 보완하고 인터랙티브성과 스토리성이 더욱 풍부해진 새로운 버전을 출시해 게임기술의 혁신적인 응용을 선보여 게이머들에게 더욱 완전한 인터랙티브 경험을 제공할 계획임

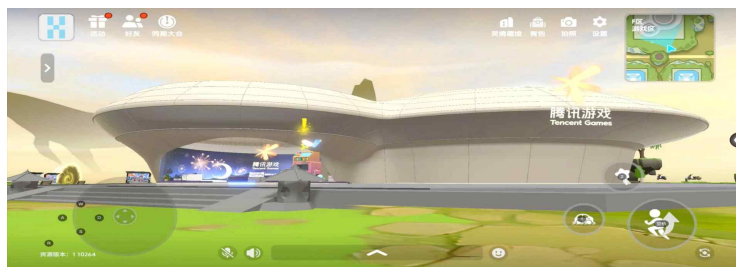


그림 31 '대호 : 스파크' 자료화면

15) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2022/09/496298>

☑ [심천] 게임·AI·메타버스 포럼 '메타버스 만물생' 개최 16)

KOCCA

- 2022 세계 인공지능(AI) 콘퍼런스 '메타버스 만물생(元宇宙万物生)'에서 게임·AI·메타버스 업계 선두주자들의 포럼이 9월 2일 오후 상하이 서안미술관(上海西岸美术馆)에서 개최됨. 이번 포럼에는 정부, 산업 및 교육 과학기술 분야의 선두자를 대거 초청해 메타버스 현황 및 미래, 메타버스와 인공지능, 게임기술 융합발전 등 이슈에 대해 심도 있는 토론을 진행함
 - ☑ 업계에서는 현재 인공지능, 증강현실, 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터, 사물인터넷 등 기술이 상호간의 융합 발전을 촉진시키고 메타버스 생태계 구축을 위해 상상의 기반을 제공했으며, 게임은 메타버스로 향하는 중요한 진입구라고 생각함. 상하이 쉬후이(徐汇区)구 상무위원인 자오이(赵懿) 홍보부장, 중국음향디지털출판협회 상무부이사장 아오란(敖然), 상하이미하유왕뤄커지주식유한공사(上海米哈游网络科技有限公司) 창업자 류웨이(刘伟), 감마데이터(伽马数据) 총경리 텡화(滕华) 등을 포함한 이번 포럼의 기조연설자들은 산업 트렌드, 기술 발전, 응용 시나리오 등 다양한 측면에서 토론을 진행함
 - ☑ 이번 포럼은 2022 세계 인공지능 콘퍼런스의 주요 프로그램인 것으로 알려짐. 중국 국가발전개혁위원회(国家发改委), 공신부(工信部), 과기부(科技部), 중앙인터넷정보판공실(中央网信办), 중국과학원(中科院), 공정원(工程院), 중국과학협회(中国科协), 상하이시 인민정부(上海市人民政府)에서 공동 주최하는 세계 인공지능 콘퍼런스는 글로벌 업계의 선두자들을 모셔서 인공지능 분야의 가속화 돌파를 돕고, 2018년부터 현재까지 총 5회 개최됨

☑ [유럽] 프랑스 매거진, 한국 게임산업의 변화 언급

KOCCA

- 프랑스 매거진에서 한국은 온라인 게임, RPG, 모바일 게임을 유명하며, 최근 몇 년 동안 업계는 더욱 성장했다 소개함
 - ☑ 2010년대 중반부터 한국의 많은 게임회사가 게임 내 아이템 구매를 유도하는 모바일 게임을 출시하며 괄목할 만한 성장을 이루어냈으나 원하는 아이템이 거의 나오지 않는 추첨제 게임 아이템을 판매했다는 비판이 거세짐. 따라서 유저들은 다른 유저들보다 우위에 있기 위해서는 부당한 금액을 지출해야 한다고 설명함
 - ☑ 애널리스트와 업계 관계자들에 따르면 넥슨, 크래프톤, 라인게임즈, 네오위즈 등 한국 게임회사들은 유저들이 게임 내 아이템을 덜 구매하도록 강요하는 게임을 출시함으로써 비즈니스 전략을 바꾸고 있다고 밝힘
 - ☑ 점점 더 많은 돈을 지불하게 하는 시스템에 대한 유저들의 반발에 업계는 모바일 외 플랫폼으로 눈을 돌리거나 다양한 장르의 게임을 개발하는 중임
 - ☑ 김소혜 한화투자증권 애널리스트는 “독일에서 열린 게임스컴에서 한 가지 주목할 만한 점은 한국 게임사들이 내놓은 신작 중 롤플레이팅 게임이 없었다는 점”이라 함
 - ☑ 한 전문가는 “물론 게임스컴에서 선보인 게임들은 출시 후 기대에 못미치는 경우가 많았지만, 올해 게임스컴은 국내 게임사들이 PC와 콘솔 시장의 발전을 통해 플랫폼, 장르, 비즈니스 모델을 다변화하는 능력을 보여준 점에서 의미가 크다.”고 전함

16) 출처 : <https://news.pedaily.cn/20220905/41480.shtml>

- ✔ 송두헌 용인예술대학교 컴퓨터게임과 교수는 “게임 내에서 남들보다 강해지기 위해 더 많은 돈을 쓰게 만드는 기존의 비즈니스 모델은 플레이어들이 피할 것”이라 전함

✔ [러시아] 한국 정부의 게임산업 지원정책

KOCCA

● 한국정보는 게임을 예술로 바라보며 게임 개발자를 지원

- ✔ 한국의 문화체육관광부는 법개정을 통해 기존 문화 예술의 정의에 포함되지 않았던 게임을 포함하여 게임의 부정적인 인식을 제고하고 게임업계에 대한 지지를 높임 ¹⁷⁾
- ✔ 한국 정부는 2023 년 게임 개발자에게 4,660 만 달러를 지원할 예정 ¹⁸⁾

17) 출처 : <https://rossaprimavera.ru/news/efc16557>

18) 출처 : <https://rossaprimavera.ru/news/42cd81f5>

애니·캐릭터



☑ [일본] 산리오, 웹 3.0 에 본격적인 캐릭터 커뮤니티 구축

KOCCA

- 주식회사 산리오(Sanrio)는 지난 8 월 31 일, 블록 체인사업을 전개하는 벤처기업 가우디(Gaudiy)와 협업을 체결하고 산리오 캐릭터를 활용한 글로벌 커뮤니티 서비스를 2023 년 전반기에 출시한다고 발표함
 - ☑ 산리오는 1960 년 창업 이래 ‘헬로키티(Hello Kitty)’를 필두로 450 종류 이상의 오리지널 IP 를 중심으로 소매업, 엔터테인먼트, 라이선스 사업을 해오고 있음. ‘모두 사이좋게’라는 기업이념을 모토로 ‘One World, Connecting Smiles(한사람이라도 더 미소 짓게 하여 온 세상에 행복의 고리를 넓혀간다)’라는 비전을 들어 글로벌 엔터테인먼트 사업을 추진하고 있음
 - ☑ 한편, 가우디는 ‘팬과 함께 시대를 이끌어간다’라는 미션으로 블록체인을 중심으로 한 디지털 기술을 활용해 다양한 협력 기업과 연계해 나가면서 종합 엔터테인먼트 영역의 DX 를 추진해 오고 있음
 - ☑ 산리오는 NFT 및 분산형 ID 등을 보유하고 있는 가우디의 플랫폼 ‘Gaudiy Fanlink’와의 연계 및 가우디가 신규 개발하는 메타버스 사업과의 연계도 진행할 계획임. 웹(Web) 3.0 시대의 엔터테인먼트 방향성을 ‘기업으로부터 일방통행식으로 제공된 콘텐츠를 즐기는 방법에 더해 팬과 기업이 하나가 되어 커뮤니티를 활성화해 나가면서 지금까지보다 즐길 수 있는 범위가 넓어지게 될 것’이라 예상함
 - ☑ 이번 협업으로 산리오가 보유한 캐릭터 자산에 대해 가우디의 블록체인 기술을 활용하고 캐릭터를 통해 새로운 팬 체험과 생태계 구축을 이어나갈 전망이다



[그림 4] 산리오 홈페이지 보도자료

✓ [UAE] 니켈로디언, 〈조-썸 샤크벤처〉 방송 19)

KOCCA

- 니켈로디언은 완전히 새로운 〈버블 구피 x 베이비 샤크(Bubble Guppies x Baby Shark)〉의 크로스오버 에피소드 〈조-썸 샤크벤처〉의 시사회를 발표했으며, 이 에피소드는 OSN Plus 에서만 독점 제공
 - ✓ 미취학 어린이 대상 9 월 17 일과 18 일 사우디아라비아 및 UAE 에서 방송될 예정
 - ✓ 미취학 어린이들은 애니메이션에서 노래, 춤, 웃음을 통해 과학, 수학, 문장력 등을 배울 수 있으며 버블 구피가 공룡에서 치과 의사, 로큰롤에서 재할용에 이르기까지 다양한 주제로 아이들을 가르치고 이러한 주제를 통해 수학, 과학 등에 대해 배울 수 있음
 - ✓ 크로스오버 에피소드는 〈버블 구피(Bubble Guppies)〉 시즌 6 의 일부로 구성함



[그림 5] 버블 구피 x 베이비 샤크 (출처 : Broadcasting Pro)

19) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/nickelodeon-to-premiere-the-jaw-some-sharkventure>

만화·웹툰



☑ [심천] 중국 만화 플랫폼 유야오치 연말 서비스 중단 20)

KOCCA

- 중국 최대의 오리지널 만화 플랫폼 유야오치는 12 월 31 일에 정식으로 서비스를 중단할 것이라 발표하였으며, 향후에는 빌리빌리 만화와 합병되어 사용자에게 서비스를 제공할 것이라고 밝힘
 - ☑ 중국 최초의 인터넷 오리지널 만화 플랫폼 중 하나인 유야오치는 2006 년에 설립되었으며 2012 년에는 12 억 뷰가 넘는 인터넷 애니메이션 <십만 개의 냉소적 유머(十万个冷笑话)>를 출시함. 유야오치 부총재 장지(張志)가 제 7 회 중국 웹게임 및 모바일 게임 피크 포럼에 참석할 당시 유야오치 만화의 시장점유율이 60%를 넘었고 플랫폼에는 8,000 여 개의 만화 IP 판권을 보유하고 있다고 밝힘
 - ☑ 유야오치 플랫폼의 보유사 베이징사월성공망낙기술유한공사(北京四月星空网网络技术有限公司)가 2015 년 8 월 아오페이워러(奥飞娱乐)에 인수되었지만 그 후 유야오치는 부진한 성적을 보였으며 2021 년에 또 다시 빌리빌리에 인수된 것으로 알려짐

☑ [유럽] 프랑스 미디어 파티시파시옹, 웹툰 사업 확장을 위해 이즈네오 인수 21)

KOCCA

- 프랑스 매거진은 미디어 파티시파시옹(Média Participations)이 웹툰 사업 확장을 위해 프낙(Fnac)의 디지털 만화 플랫폼 이즈네오(IZNEO)를 인수했다 소식을 전함
 - ☑ 오디블 스튜디오 전(前) 프랑스 대표 Ainara Ipas 가 미디어 파티시파시옹(Média Participations) 그룹에 합류하여 이즈네오 대표직을 맡음
 - ☑ 미디어 파티시파시옹의 부사장 줄리앙 파플리에(Julien Papelier)는 “모든 관점에서 고려했을 때 작품을 둘러싼 공동 창작에 초점을 맞추어 고민했다.”며 “우리는 스마트폰 콘텐츠와 직결되는 고객의 경험을 더욱 다채롭게 하기 위해 노하우, 기술 등을 개발하고자 한다. 미디어 파티시파시옹이 이즈네오를 통해 디지털 독서에 대한 비전을 확장할 수 있는 기회라고 생각했다.”라고 밝힘
 - ☑ 미디어 파티시파시옹의 대표 뱅상 몽타뉴(Vincent Mongtagne)는 출판계에 거대 한국 회사의 등장 그리고 그중에서도 특히 한국이 서비스하는 웹툰 작품들에 대해, “한국 회사들이 우리의 시장을 점유하도록 내버려 두어선 안된다”고 전함. 미디어 파티시파시옹의 자사 출판사 뒤피(DUPUIS)는 2019 년 1 월 웹툰 팩토리(webtoon factory)와 함께 서비스를 시작했음을 덧붙이며, “이즈네오는 독창적인 창작물을 개발하고, 아시아의 작품들이 현지에서 서비스 될 수 있도록 인큐베이터 역할을 할 것이다.”라 밝힘
 - ☑ 2018 년 이후 이즈네오는 적자의 연속이었음. 이에 대해 미디어 파티시파시옹의 부사장 줄리앙 파플리에 “프랑스-벨기에 만화의 디지털 버전에 주력하는 것은 옳지 못한 전략이다”며 “프랑스-벨기에 만화

20) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2022/09/496165>

21) 출처 : 프랑스 매거진, L'actualitte

<https://actualitte.com/article/107667/economie/media-participations-rachete-izneo-a-fnac-pour-plus-de-webtoon>

의 독자들은 종이책을 선호하기 때문이다'라 덧붙임

- ✔ 여론조사기관 GFK의 보고서에 따르면, 2020년에서 2021년까지 8,500만 부가 팔렸으며 8억 9,000만 유로의 수익이 발생했음. 이는 전년도 대비 각각 50%, 60% 증가한 수치임. 만화는 프랑스 시장에서 4권 중 1권 격으로 팔리고 있으며, 이는 어린이 도서를 능가하는 수치라고 설명함
- ✔ 이에 줄리앙 파플리에 부사장은 "1년여 전부터 새로운 전략을 수립하는 중이며 오는 10월에 공개될 것이다. 보다 구체적이고 새로운 정체성 구축을 위해 이즈네오 팀이 앞장서 담당하게 될 것이다"라 밝힘

✔ [태국] 태국 웹툰의 성공, 영화 제작으로 이어지다 22)

KOCCA

○ 태국에서 가장 많은 구독자와 만화 창작자를 보유하고 있는 커뮤니티 앱 위코믹스(WeComics)는 텐센트(Tencent) 타일랜드의 자회사로 학교 괴담을 테마로 한 웹툰 8편의 성공을 이끌어냄

- ✔ 학교 안의 무시무시한 유령에 대해 8개의 주제로 이야기하며, 넷플릭스는 1,000만 조회 수를 기록한 태국 신세대 창작자들의 웹툰을 원작으로 한 영화 <학교 괴담: 더 시리즈(School Tales), 이하 스쿨 테일즈>를 제작함
- ✔ 다국적 기술 및 엔터테인먼트 기업인 텐센트 타일랜드의 마케팅·판매 최고 책임자인 까녹편 브라차야셋(กนกพร ปรัชญาเศรษฐ) 이사는 "오늘날 소비자들은 대부분 웹툰으로 눈을 돌리고 있다. 태국의 Y세대와 Z세대 그룹에 속한 독자들은 다양한 장르의 만화를 좋아하고 태국을 포함해 전 세계 크리에이터들의 만화를 즐긴다. 이는 태국의 신세대 창작자들에게 창작 동기를 유발하는 좋은 계기가 됐다. 그래서 우리는 커뮤니티 앱에 창작자들이 비용을 들이지 않고 작품을 선보일 수 있고, 만화창작 경연대회에 참가할 수 있는 공간을 열어 좋은 반응을 얻었다"고 설명함
- ✔ 웹툰 <스쿨 테일즈>의 인기를 통계로 살펴보면, <7AM(찜몽차오안따라이: 7โมงเช้าอันตราย) 편> 1,000만 뷰, <저주 상자(แรง쌈챙: แร่งสาปแช่ง) 편> 300만 뷰, <목 없는 선생님(후어크루와이완: หวครูยววรรณ) 편>과 <시체들의 책(니탄이솜: นิทานอีศัพ) 편>은 각 200만 뷰, <한밤의 학교(어 워크 인 스쿨: A Walk in School) 편>, <아름다움의 비결(수위이: สวย) 편>, <점심(런치: Lunch) 편>, <축복의 저주(컬스: 편명쌈, CURSE: พรต้องสาป) 편>은 각 100만 뷰 이상의 조회 수를 기록함. 이 8편의 에피소드 뿐만 아니라 다른 59편의 에피소드들도 다음의 링크를 통해 즐길 수 있음: <https://wecomics.in.th/comics/collection/45>
- ✔ 또한 위코믹스의 플랫폼에서 강세를 보이는 한국, 중국, 크리에이터들의 공포 스릴러 웹툰 라인업도 공개됨. 플랫폼 조이라다(Joylada)에서 100억 뷰를 기록한 비밀에 싸인 친구 죽음에 대한 수수께끼를 풀어 나가는 인기 채팅 소설 <덕마이라뜨리(ตอกไม้รักตรี)>와 미스터리를 담은 중국 유명소설 <나티라톡(นาทีระทิ)>, 한국에서 인기 있었던 수많은 미스터리 사건을 겪으며 인생이 바뀐 젊은 만화가의 이야기 <홀>(태국명: 수위이 아마ฮิต(สวยอำมหิต))이 있음
- ✔ 위코믹스에는 태국어로 번역된 한국, 중국, 인도네시아의 인기 만화 외에 다양한 장르의 웹툰이 10,000여 편 이상 준비돼 있음
- ✔ 까녹편 이사는 "중국 Wetv의 e 스포츠 시리즈인 <더 킹스 아바타(The King's Avatar)>와 Y 시리즈인

22) 출처: <https://www.appsisus.com/did-you-know-the-series-is-trending-now-school-tes-is-based-on-8-spooky-school-webcomics-from-the-wecomics-app>

〈디 언테임드(The Untamed)〉를 태국어 웹툰으로 제작했다. 앞으로 우리는 태국 작가들의 작품을 더 많이 볼 수 있게 될 것이며, 태국 콘텐츠 발전을 위해 크리에이터들과 독자들에게 지원과 홍보를 아끼지 않을 것”이라며 앞으로의 계획을 밝힘



[그림 6] 웹툰 〈스쿨 테일즈〉 중 1,000만 조회 수를 기록한 에피소드 ‘7AM’ 편(좌), 넷플릭스에 공개된 영화 〈스쿨 테일즈〉

음악



✓ [북경] 중국 배우 유덕화 온라인 콘서트 누적 관객수 3.5 억 명 초과

KOCCA

- 9 월 3 일, 중국 영화배우 유덕화(刘德华)가 더우인(抖音) 플랫폼에서 온라인 라이브 콘서트 <나를 너에게 불러줄게(把我唱给你听)>를 개최함
 - 2 시간 이상 진행된 이 콘서트는 라이브 공연 시작 5 분 만에 누적 관객 수 5 천만 명을 넘기고 종료 전까지 총 누적 관객 수 3 억 5 천여 명을 기록함



[그림 7] [유덕화 콘서트 방송화면]

✓ [유럽] 영국 매거진, 블랙핑크 <핑크 베놈> MTV VMA 성공적 데뷔 언급 23)

KOCCA

- 영국 매거진 NME 는 8 월 28 일 미국 뉴저지주에서 열린 미국 MTV VMAs(비디오 뮤직 어워드)에 출연하여 성공적 데뷔를 마쳤다고 보도함
 - 블랙핑크는 분홍색 안개가 깔린 무대에서 등장함으로써 열기를 최고조로 끌어올렸다고 소개함. 또한 본 시상식 전 배틀그라운드 모바일(PUBG Mobile) 인게임 콘서트인 버추얼(The Virtual)에서 베스트 메타버스 퍼포먼스 상을 받기도 함. 특히 멤버 리사는 VMAs 시상식에서 솔로곡 <라리사>로 베스트 K 팝 상을 거머쥔
 - 블랙핑크의 정규 2 집 <본 핑크>는 오는 9 월 16 일 공개될 것이며, 2022 년 말부터 2023 년 중반까지 북미, 유럽 등 본핑크 투어를 개최할 예정이라 전함

23) 출처 : 영국 매거진, NME

<https://www.nme.com/news/watch-blackpink-debut-mtv-vmas-2022-pink-venom-3299385>

✓ [베트남] 블랙핑크, 유튜브 구독자 수 8 천만 명 돌파 ²⁴⁾

KOCCA

● 걸 그룹 블랙핑크의 유튜브 구독자가 8,000 만 명을 돌파함

- ✓ 오는 16 일 정규 2 집 발매를 앞두고 있는 만큼 또 다른 신기록 경신에도 더욱 탄력이 붙을 것으로 기대됨
- ✓ 지난 5 일 소속사 YG 엔터테인먼트에 따르면, 블랙핑크의 공식 유튜브 채널 구독자 수는 이날 오전 4 시 38 분경 8,000 만 명을 넘어섬. 이는 채널이 개설된 지 약 6 년 3 개월 만의 기록으로 전 세계 아티스트 중 최초이자 최고 수치임
- ✓ 정규 2 집 선 공개 곡 〈핑크 베놈(Pink Venom)〉 뮤직비디오 발표일 전후로 이들의 유튜브 구독자 수가 단숨에 300 만 명 가까이 늘어남. 블랙핑크의 컴백을 향한 전 세계 팬들의 남다른 기대를 엿볼 수 있는 순간임
- ✓ 한편 블랙핑크는 오는 16 일 정규 2 집 〈본 핑크(BORN PINK)〉를 발매한 뒤 내달 15 일과 16 일 서울 콘서트를 개최하고, 북미·유럽·아시아·오세아니아 등 월드 투어에 나설 계획임

✓ [러시아] 소니뮤직 러시아 시장 완전 철수

KOCCA

● 소니뮤직이 러시아 시장을 완전히 떠나면서 소니뮤직이 권리를 가진 해외 아티스트의 음악을 러시아에서 더 이상 스트리밍할 수 없게 됨 ²⁵⁾

- ✓ 소니뮤직은 러시아를 완전히 떠난 최초의 메이저 음반사임. 소니뮤직이 권리를 소유한 비온세, 마이클 잭슨, 아델 등의 노래는 이제 더 이상 러시아에서 서비스할 수 없음
- ✓ 유니버설뮤직, 워너뮤직 등은 현지 사업을 중지했지만 완전한 철수를 하지는 않았음

24) 출처 : http://world.kbs.co.kr/service/news_view.htm?lang=v&Seq_Code=55735

25) 출처 : <https://www.gazeta.ru/culture/news/2022/09/08/18517297.shtml?updated>

패션



✓ [인니] Jakarta Fashion&Food Festival 2022, #CulturalDiversity 를 테마로 9 월 개최 KOCCA

- 인도네시아 최대 패션 페스티벌 중 하나인 Jakarta Fashion & Food Festival(이하 'JF3')가 2022 년 9 월 1 일~11 일까지 자카르타 주정부, 자카르타 관광문화사무소, 인도네시아 관광창조경제부의 협력하에 Summarecon Mall Kelapa Gading 에서 개최
 - ✓ JF3 의 Soegiarto Nagaria 회장은 2 년만에 개최된 오프라인 축제에 감사를 표하며 "이번 축제의 첫 번째 테마인 '지속가능성' 제고를 위한 패션운동을 통해 사회와 환경을 보존하고, 두 번째 테마인 '문화다양성'을 실현하기 위해 이번 JF3 런웨이와 패션빌리지 전시회에 문화가 반영된 비전있는 작품을 선보인 패션디자이너, 브랜드, 중소기업들을 초대하였다. 이번 축제의 주요행사는 패션 페스티벌, JF3 모델 발굴 및 인큐베이팅 창구, 패션 빌리지 전시 세 가지로 구성된다."고 전함
 - ✓ 이번 JF3 에서는 모델 발굴을 위해 메단, 수라바야, 자카르타 3 개의 도시에서 오디션을 진행하였고, 올해 새로운 행사인 Pintu Incubator(인큐베이팅 창구)를 통해 7 개의 신규 브랜드를 선발하여 멘토링 프로그램을 진행하고, 현지 패션 브랜드 개발을 장려함
 - ✓ 유명 패션디자이너 Tities Sapetra, Wilsen Willim, Didi Budiardjo, Danny Satriadi, Ivan Gunawan, Mel Ahyar 부터 인도네시아 패션샵 LAKON Store, Danjyo Hiyoji 의 60 여 개 지역 브랜드, 인도네시아 패션관련 협회들과의 컬래버레이션을 통해 다양한 작품을 선보임. Pintu incubator(인큐베이팅 창구)에서 선정된 7 개의 브랜드 (Maria Adiputri, Miss Rona, Oemah Etnik, Rizkya Batik, Tailor Moon, Tepa Selira, WGB)의 작품도 JF3 패션 페스티벌 런웨이로 구성

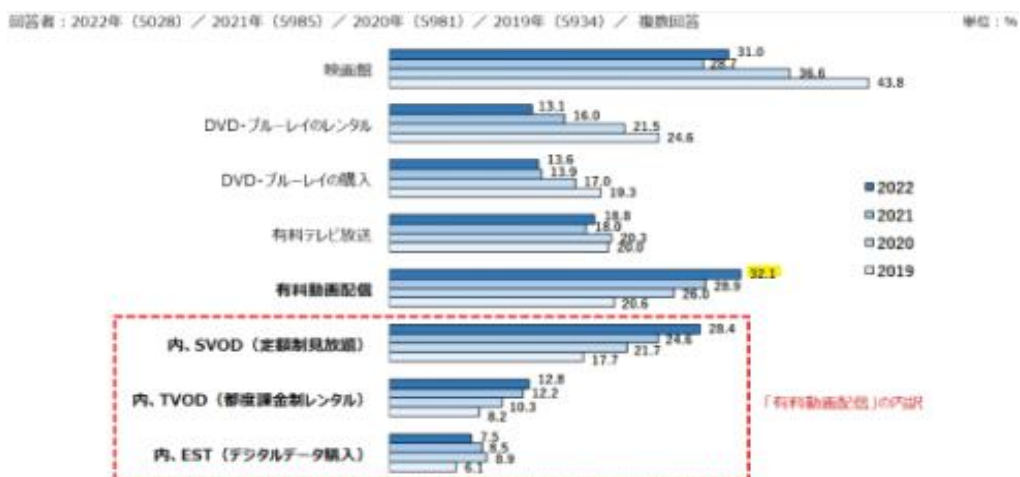
통합(정책·기타)



☑ [일본] <OTT 이용자 실태조사 2022> OTT 미디어 이용률 32.1% 신장 ²⁶⁾

KOCCA

- 유료 OTT 서비스 이용자가 꾸준히 늘고 있는 가운데 영상 콘텐츠 마케팅 사업을 종합적으로 다루는 필드웍스(フィールドワークス)와 영상 미디어 종합 연구소는 전국 5,000 명 규모(이 중 유료 OTT 서비스 이용자 1600 명 초과)의 인터넷 양케이트 조사를 시행하고 월정액 가입형 주문형 비디오(SVOD), 건별 주문형 비디오(TVOD), 디지털 데이터 구매(EST)의 3 가지 유료 OTT 서비스에 대한 이용 동향을 분석한 리포트를 지난 9 월 1 일 발행함
- ☑ 조사는 전국 13~69 세 남녀를 대상으로 6 월 24~29 일에 이루어졌으며 집계 표본 수는 5,028 명이었음
- ☑ 유료 OTT 서비스 이용률은 전년보다 3.2 포인트 증가한 32.1%로 나타남. 그중 SVOD 가 전년보다 3.8 포인트 증가하여 유료 OTT 서비스 이용 확대를 견인했음. 그 밖의 영상 미디어에서는 코로나로 2 년 연속 이용이 크게 줄었던 ‘영화관’ 이용률이 전년보다 2.3 포인트 증가하여 회복세로 나타났음. ‘DVD · 블루레이 대여’는 전년 대비 2.9 포인트 감소, DVD · 블루레이 구매’는 전년 대비 0.3 포인트 감소로 패키지 미디어 이용률은 줄어드는 추세에 있음
- ☑ 각 서비스 브랜드 인지도는 1 위인 아마존 프라임 비디오가 전년 수준인 약 60%에 머물렀고 뒤이어 넷플릭스, 훌루(Hulu), 유넥스트(U-NEXT)까지 상위 4 개 서비스가 제자리걸음 수준인 것으로 나타났음
- ☑ 이에 반해 디즈니 플러스, 스카파(スカパー!)가 6 포인트 이상 인지도를 높여 이용률(회답자 전체에 해당하는 각 서비스 이용자 할당)은 아마존 프라임 비디오가 전년보다 5.8 포인트 증가해 20%에 도달함. 이어 넷플릭스도 2.1 포인트 증가해 상위 2 개 유료 OTT 서비스가 미디어 전체 이용률을 견인하는 상태가 지속되고 있음



[그림 8] 유료 OTT 서비스 이용률이 32.1% 신장

26) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/d6cbad59e9a3fef827478b15c7b0ba4cec07d9dc>

☑ [인니] G20 글로벌 정상회담의 행사 일환, 〈Digital Innovation Network〉 포럼 성황리에 마무리 KOCCA

- 2022년 11월 인도네시아 발리에서 개최되는 G20 글로벌 정상회담의 행사 일환으로 9월 2일부터 4일까지 'Digital Innovation Network(이하 DIN)' 포럼이 52개 스타트업과 42개 벤처캐피탈사의 참여하에 성황리에 마무리됨
 - ☑ 이번 포럼은 코로나 이후의 회복과 글로벌 도전 과제 해결을 위해 스타트업, 벤처캐피탈, 기업들이 모여 교류하는 장이 마련된 것으로 헬스케어, 그린&신재생에너지, 교육기술, 포용금융, 공급망 등 5개 핵심 분야에서 가장 혁신적인 스타트업과 글로벌 기업이 참여함
 - ☑ 인도네시아 정보통신부 Samuel Abrijani Pangerapan 국장은 DIN G20 포럼에서 코로나 이후 도래할 글로벌 문제에 대한 혁신적인 디지털 솔루션을 제공한 참가사들에 감사의 인사를 전하며 참석한 기업들 간의 지속적인 상생협력과 동반성장을 기대한다고 전함
 - ☑ 각 분야별 수상기업은 아래와 같음
 - 〈심사위원상〉
 - - 헬스케어 : UCARE.AI(싱가포르), Neurobots(브라질)
 - - 공급망 : MOOVA(아르헨티나), Sinbad(인도네시아)
 - - 그린&신재생 에너지 : Xurya(인도네시아), Uali(아르헨티나)
 - - 교육기술 : Edubuk(인도), Accredify(싱가포르)
 - - 포용금융 : WireBarley(한국), Lendo(사우디아라비아)
 - 〈관객상〉
 - - 헬스케어 : NUSANTIC(인도네시아), Qapsula(러시아)
 - - 공급망 : Eunimart(인도), FairSupply(호주)
 - - 그린&신재생 에너지 : EINHUNDERT Energie(독일), MVL Labs(싱가포르)
 - - 교육기술 : Cakap(인도네시아), Sarente Gameon(터키)
 - - 포용금융 : Communal(인도네시아), Lendo(사우디아라비아)

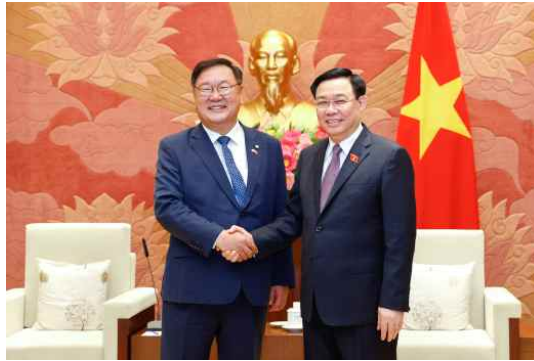
☑ [베트남] 한국, 베트남의 우선적이고 장기적인 전략 파트너 27)

KOCCA

- 지난 8월 국회의원사당에서 브영 딘 후에(Vuong Dinh Hue) 국회의장은 업무 차 베트남을 방문한 김태년 한-베 친선의원협회장을 접견함
 - ☑ 브영 딘 후에 국회의장은 베트남이 한국과의 관계를 매우 중요하게 생각하며 한국을 동북아는 물론 세계에서 높은 신뢰를 가진 중요하고 장기적인 전략적 파트너로 여긴다고 전함
 - ☑ 베트남 정부는 베트남에서 활동하는 투자자들과 특히 금융 분야 투자자들에게 유리한 조건을 마련하고 있음. 브영 딘 후에 국회의장은 양국 의회 관계와 관련해 베트남-한국과 한국-베트남 친선의원들이 계속해서 여러 실질적인 교류 활동을 강화해 양국 우호 협력관계에 증진해 나가기를 믿음

27) 출처 : <https://quochoi.vn/ct-vuong-dinh-hue/pages/qua-trinh-cong-tac.aspx?ItemID=67769>

- ☑ 김태년 협회장은 지난 수년간 경제, 무역, 문화 분야에서 양국 관계가 좋은 성과들을 거두어 왔으며 앞으로 양국이 많은 기회를 활용해 계속해서 더 강력한 발전을 이룰 수 있기를 희망함
- ☑ 또한 한국 정부가 2030 년 세계 엑스포(EXPO)를 항구도시인 부산에서 개최하기 위해 노력하고 있으며, 이에 베트남이 관심을 가지고 한국을 지원해달라고 요청함



[그림 9] 브영 딘 후에 베트남 국회의장 및 김태년 한-베 친선의원협회장

☑ [베트남] 베트남 다낭시, 2022 년 한국-베트남 문화축제 28)

KOCCA

- 지난 9 월 1 일부터 4 일까지 베트남 다낭시에서 다낭 외무처가 한국 총영사관과 협력하여 한국-베트남 문화축제를 개최함
 - ☑ 이번 베트남 독립기념일에 맞춰 열린 한국-베트남 문화축제는 양국 수교 30 주년을 기념하는 중요하고 의미 있는 외교적 문화적 행사임
 - ☑ 해당 행사는 다양한 활동 및 많은 분야에서 교류를 통한 인식과 협력을 촉진하고 다낭 및 한국 각 지방 간의 우호 관계를 강화할 것임. 행사에는 한국 및 국내 기관과 단체들이 40 개 부스를 통해 음식, 생활필수품, 문화, 교육 등을 소개함
 - ☑ 축제의 일환으로 베트남의 전통 고전극, 전통 드럼 무용, 합창, 현대무용, 미술, 'Viet Nam - Korea Talent' 대회, 태권도 공연, 한복 체험, '한국 음악의 밤' 등 양국의 독특한 문화와 예술을 소개하는 예술 공연들도 진행됨



[그림 10] 부채춤 무대

28) 출처 : <https://www.vietnamplus.vn/dac-sac-le-hoi-viet-namhan-quoc-nam-2022-tai-thanh-pho-da-nang/814206.vnp>

☑ [태국] 소프트파워를 기반으로 한 ‘국가 브랜딩’으로 전 세계 소비자를 사로 잡아라 29) KOCCA

- 마히돈대학교(CMMU) 경영대학에서는 베이비붐세대를 비롯해 X, Y, Z 세대로 불리는 18 세 이상의 남녀 태국인 1,000 여 명을 대상으로 마케팅 차원에서뿐만 아니라 공공부문까지 확대해 조사를 시행함
 - ☑ 이번 연구에서 팀장을 맡은 끼릿 씨리몽곤(กีรติ ศรีมงคล) 마히돈대학교 경영학과 석사과정 학생은 “소프트 파워는 수백 년간 존재해왔고, 태국의 통치자 라마 5 세가 유럽을 방문한 후 태국을 위협하는 국가들에 대해 이해하면서 분쟁을 해결하고 국가 안보를 위해 동맹국을 찾았다”고 설명함
 - ☑ 그는 “심지어 브라우ýt 짬오차(ประยุทธ์ จันทร์โอชา) 총리³⁰⁾도 소프트파워를 누구와도 싸우지 않는 균형외교로 정의했다”며 “차차 씨티판(ชัชชาติ สิทธิพันธุ์) 방콕 시장의 온라인 미디어를 통한 활동을 포함해 정치, 문화, 전통, 스포츠, 음식 등과도 관련이 있다”고 언급함
 - ☑ 소프트파워는 무의식적으로 사람들에게 스며들기 때문에 중요하고, 오늘날 미디어와 엔터테인먼트 산업이 매우 강력한 영향력을 발휘하고 있음. 이미 전 세계 많은 나라들이 소비자들의 지갑을 차지하기 위해 경쟁하고 있음
 - ☑ 태국 소비자들의 관점에서 세계에서 가장 강력한 소프트파워를 가진 국가들을 순위별로 보면 ▲1 위 미국(45%) ▲2 위 중국(27%) ▲3 위 한국(13%) ▲4 위 일본(8%) ▲5 위 영국(6%)으로 나타났으며, 이러한 힘은 경제, 미디어, 정치, 엔터테인먼트로부터 시작된다고 봄
 - ☑ 한편 태국인들은 분야마다 소프트파워의 영향력이 다르다고 응답함. 문화 부문에서는 한국-중국-일본, 예술·문화 부문에서는 일본-중국-한국, 패션·라이프스타일 부문에서는 한국-미국-일본 순으로 나타남
 - ☑ 음악 부문에서 베이비붐 세대 소비자들은 아티스트와 관련된 상품을 구입하고 싶어 하며, X, Y, Z 세대는 언어와 문화를 배우고 싶어 함
 - ☑ 영화와 드라마는 한국, 미국, 중국의 콘텐츠가 태국인들의 마음을 사로잡음. 베이비붐세대와 Z 세대는 드라마나 영화가 끝나고 그곳을 따라 여행하기를 바라며, X, Y 세대는 드라마에 나온 음식을 맛보고 싶어 함
 - ☑ 또한 태국인들은 태국의 소프트파워 잠재력을 믿으며, 성장 가능성이 있는 태국 소프트파워로 음식, 서비스, 미소 그리고 블랙핑크 리사의 뮤직비디오 <라리사>에 나오는 머리 장신구(랏꼴라오: รัตเกล้า)를 꼽았음
 - ☑ 이번 연구를 진행한 마히돈대학교 경영대학에서는 소프트파워가 시장에서 힘을 발휘할 수 있도록 만드는 브랜드 전략으로 다음 4 가지를 제시함: ▲흡수: 소비자들의 실생활이나 좋아하는 것에 파고들어 애착 관계를 형성함 ▲특별함: 특별하고 흥미로운 콘텐츠로 고객을 사로잡음 ▲민첩함: 흐름과 상황을 따라가며 소비자들의 변화하는 행동에 빠르게 대처해야 함 ▲지속성: 한 방향으로 끊임없이 나아감

29) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1025521>

30) 현재는 태국 헌법재판소에 의해 총리 직위가 정지된 상태(편집자 주)

✓ [태국] 상무부, 디지털콘텐츠산업 허브 구축을 위해 소프트파워 본격 추진 31)

KOCCA

- 전 상무부 장관 자문위원이었던 말리카 분미뜨라꾼 마하쑈(มัลลิกา บุญมีตระกูล มหาสุข) 민주당 하원의원은 “정부가 아시아 디지털콘텐츠 허브 구축을 추진하며 ‘주린 소프트파워 정책’을 통해 지속적인 국가 수입을 창출하고 예술가들을 지원할 수 있는 3 가지 방법을 제시했다”고 밝힘
 - ✓ 말리카 의원은 “소프트파워에 관한 일부 책들의 경우, 정부가 젊은이들과 예술인들을 지원하지 않아 다른 기회를 찾고 있다고 비판하는 내용이 있다”며 “이 저자들은 정부 정책을 따르지 않았을 것으로 보이고, 사실관계가 확실하지 않은 내용이 소셜미디어를 통해 확산되어 오해를 불러올 수 있다”고 지적함
 - ✓ 지난 8 월 1 일 세계시장 공략 정책에 따라 부총리 겸 상무부 장관인 주린 락싸나위쑈(จุรินทร์ ลักษณวิศิษฐ์)은 태국 소프트파워를 아시아 디지털콘텐츠산업의 허브로 만들기 위해 <2022 멀티미디어 온라인 가상 전시회(2022 Multimedia Online Virtual Exhibition)>를 개최함. 이 날 행사에서 태국과 외국인 사업자들 간의 비즈니스 매칭이 성사돼 영화산업 부문에서 당초 목표했던 5 억 바트 (약 189 억 원) 를 넘어선 6 억 4 백만 바트 (약 229 억 원) 를 달성함
 - ✓ 지난 3 년간 소프트파워 콘텐츠에 대한 인식이 활발해지고, 2019 년부터 시작된 태국 디지털콘텐츠 사업자와 해외 바이어 간의 무역 협상 프로젝트는 3 년째 이어지고 있음
 - ✓ 말리카 의원은 “상무부는 영화산업에서 73 억 2,100 만 바트 (약 2,770 억 원), 애니메이션 산업에서 35 억 1,700 만 바트(약 1,330 억 원), 게임에서 7 억 600 만 바트 (약 267 억 원), e 러닝 9,000 만 바트(약 34 억 원) 등 총 116 억 3,400 만 바트 (약 4,400 억 원)의 국내외 디지털콘텐츠산업 무역 가치를 창출했다. 이것은 정부의 성과다”라고 언급함
 - ✓ 이어 그는 “2020 년 조사 결과에 의하면 태국 디지털콘텐츠산업 가치는 2,000 억 바트 (약 7 조 5,700 억 원)로, 영화와 TV 부문 1,530 억 바트 (약 5 조 8,000 억 원), 온라인 영화시청 산업 부문 360 억 바트 (약 1 조 3,600 억 원)에 달한다”고 덧붙임
 - ✓ 상무부의 주요 활동 두 가지는 다음과 같음: 첫째, 넷플릭스를 포함해 40~50 건의 태국과 해외 사업자들 간의 온라인 비즈니스 매칭을 성사시켰고, 두 번째는 5 개의 태국 회사가 외국기업과 협상 및 거래를 할 수 있도록 결과물을 제시하는 피칭(pitching)행사를 진행함
 - ✓ 이밖에도 (디지털콘텐츠산업 진흥을 위해) 3 개 부처에서 다음과 같은 지원계획을 발표함
 - 문화부: 창조 미디어 기금을 통해 제작비 지원
 - 산업부: 산업정책 지원
 - 상무부: 무역 및 무역 상담을 장려해 어느 쪽에서든 조정이 필요할 경우 창구의 기능을 할 수 있도록 지원

31) 출처 : <https://www.thaipost.net/politics-news/214029/>

☑ [태국] 창조경제진흥원 신임 원장, “태국 창조산업 역량 강화위해 KOCCA와 협업 모색” 32) KOCCA

- 창조경제진흥원(Creative Economy Agency, 이하 CEA) 신임 원장 차크릿 피차양꾼(ชาคริต พิชญางกูร) 박사는 태국 공영방송사 PBS의 온라인 영어 뉴스 채널인 PBS World와의 인터뷰에서 “CEA는 새로운 비전 계획을 기반으로 ‘아웃사이드 인(Outside In)’ 전략³³⁾을 통해 세계시장에서 창조경제를 이끌어 갈 것을 목표로 한다. CEA는 인재, 사업, 지역 등 주요 이해관계자들을 다루기 위해 더 민첩하고 창의적인 조직으로 거듭나야한다”고 강조함. 아래는 차크릿 원장의 인터뷰 주요 내용 요약

☑ CEA는 창조경제를 강화하기 위해 세 가지 운영과정을 설계함

- 첫째, 국가 역량을 가장 잘 보여줄 수 있는 드러낼 정체성을 발굴해 문화재와 창조도시에 힘을 실어 창조도시의 홍보를 추진해 나가는 것임. 이를 위해 유네스코 창의 도시 네트워크가 인정한 기존 5개 도시 방콕(디자인 창의 도시), 푸켓과 펫차부리(미식 창의 도시), 치앙마이와 수코타이(공예 및 민속예술 창의 도시)의 장점을 확대해 나갈 것임. 또 전국 33개 지방에 33개 창조지역을 추진할 계획임. 방콕, 치앙마이, 칸깐에 지역사무소를 설립한 뒤 2024년 송클라에 남부사무소를 개설할 계획임
- 둘째, 창조산업의 경쟁력을 구축하는 것으로, CEA는 기업가들과 긴밀히 협력하고 창작물에 대한 권리 보호를 위해 지식재산권(IP) 적용에 역점을 둘 것임. 또한 태국 창조산업에 적합한 다양한 재정지원과 중소기업을 지원하는 방안을 검토 중임
- 셋째, CEA는 세계시장에 태국 창조산업, 특히 영화와 방송을 포함한 콘텐츠 산업을 홍보하고 세계적인 소비자들에 대한 이해와 연구가 충분한 대기업과 함께 제품을 개발할 예정임
- ☑ CEA는 2023 회계연도(2022년 10월~2023년 9월)에 시행될 20개 이상의 사업에서 태국 국영 석유·가스회사인 PTT 및 테로엔터테인먼트(Tero Entertainment)와 제휴해 창조산업 인재 육성 프로그램으로 콘텐츠 랩(Content Lab)을 신설함. 태국 콘텐츠 산업 전반에 역량을 갖춘 제작자 및 시나리오 작가가 부족한 것으로 나타났기 때문임
- ☑ 메타버스 생태계 실험실(Metaverse Ecosystem Lab)은 디지털 세계에서 창의적인 사람들을 배출하기 위한 또 다른 새로운 계획으로, CEA는 기술이 급변하는 시대에 신기술을 받아들일 역량을 가진 크리에이티브 육성의 필요성을 잘 알고 있음. 가상제작은 실체가 아닌 블루스크린으로 영화를 제작하기 때문에 전통적인 영화 촬영방식에 영향을 줄 것이며, 이는 메타버스를 포함한 새로운 기술을 창출할 것임. 2023년 중반에 문을 열게 될 이곳은 관심 있는 사람들이 기술을 배우고 실험해볼 수 있는 샌드박스 형태로, 이 프로젝트는 게임, 애니메이션, 그리고 e스포츠 산업을 장려하는 정부의 정책과도 일치함
- ☑ CEA는 ‘디자인 사고’³⁴⁾보다는 창의적인 방법론에 중점을 두고 있으며, 소비자의 충족되지 않은 요구를 만족시키기 위한 제품과 서비스를 개발하기 위해 공동창작 과정을 촉진할 것임
- ☑ CEA는 새로운 지식과 노하우를 배우기 위해 국제기구뿐 아니라 공공 및 민간단체, 교육기관과의 파트너십을 확대해 나가고, 특히 세계적인 대학들과 한국 콘텐츠산업의 발전을 위해 지원하는 정부 공공기관

32) 출처: <https://www.thaipbsworld.com/creative-economy-agency-empowers-thai-creative-business-on-the-global-stage>

33) 고객이 원하는 것이 아닌 필요로 하는 것이 무엇인지 주목해 고객 가치를 실현하는 전략(편집자 주)

34) 디자인 사고(Design Thinking)는 말 그대로 디자이너처럼 사고하는 방식으로써 일상생활에서 나타나는 사람의 행동 뒤에 욕구와 동기를 이해하고 공감하면서 문제를 해결하려는 사고를 뜻함(출처: 한국강사신문(<http://www.lecturernews.com>))

인 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)과의 협업을 모색하고 있음

- ☞ 한편 태국의 창조산업은 2020 년 국내총생산(GDP)의 7.58%를 차지하는 1 조 1,900 억 바트 (약 45 조 원)으로 평가됐으며, 2012~2020 년 연평균 1.23%의 성장률을 보이며 90 만 개의 일자리를 창출함

☑ [태국] 중소기업개발원, 크리에이티브 엔터테인먼트 사업자 지원 35)

KOCCA

- 중소기업개발원(Institute for Small and Medium Enterprises Development, 이하 ISMED)의 나라윳 빠오 인(นราวิทย์ เปาอินทร์) 이사는 태국 엔터테인먼트크리에이터네트워크협회(Thailand Entertainment Creators Network Association, 이하 TECNA)의 안타폰 차이탓(อรรถพล ชัยพิสุทธิ์) 회장과 주식회사 픽셀매직방콕의 썬타 위라탐마넨(ศรุตฐา วีระธรรมานนท์) 제작 총책임자와 함께 크리에이티브 엔터테인먼트 사업자들의 통합 작업을 가속화 하고, 글로벌 소프트파워를 지원하는 다양한 프로젝트를 공동으로 수행하기 위한 업무협약(MOU)을 체결함
- ☞ 지난 3 년간 코로나 19 의 확산으로 전 세계 미디어 · 엔터테인먼트산업의 다양한 비즈니스 성장모델이 등장 함. 전 세계 소비자들은 점점 더 많은 시간과 관심을 디지털 방식의 미디어와 엔터테인먼트에 쏟고 있음. 또한 앞으로의 미디어와 엔터테인먼트 산업은 다양한 방법으로 소비할 수 있는 자유와 선택권을 가진 신세대 소비자를 끌어들이기 위해 디지털화에 가속이 붙게 될 것이고 메타버스 기술 흐름 역시 마찬가지임
- ☞ 세계적인 경영컨설팅 회사인 PwC(PricewaterhouseCoopers Company)가 최근 '2022~2026 글로벌 엔터테인먼트 & 미디어 아웃룩' 보고서를 통해 태국을 포함한 전 세계 52 개국과 지역의 미디어 및 엔터테인먼트 소비자 지출을 조사한 결과, 2022 년에는 전년 대비 7.3% 증가한 89 조 바트 (약 3,370 조 원)에 이를 것으로 예측됨. 10.4%의 성장률을 기록한 2021 년에 이어 올해도 사람들이 코로나 19 로 미디어와 오락에 여전히 많은 시간과 관심을 쏟고 소비한 결과임. PwC 는 전 세계 미디어 · 엔터테인먼트산업이 향후 5 년 간 연평균 4.6% 성장해 2026 년(CAGR)에는 104 조 바트 (약 3,940 조 원)에 이를 것으로 전망함
- ☞ 한편 영화, 비디오산업진흥에 대한 태국 문화부의 보고서에 따르면, 해외 촬영팀이 태국에서 영화를 촬영할 수 있도록 정부가 영화, 텔레비전, 광고 촬영장에 관한 규제를 완화함
- ☞ 2021 년 7 월 1 일부터 현재(2022 년 3 월 16 일 기준)까지 총 196 편의 해외영화 제작진이 태국에서 촬영해 63 억 8,400 만 바트(약 2,400 억 원) 이상의 수입을 올림. 이 중 33 개국에서 온 해외 로케이션 팀이 86 편의 작품을 촬영하면서 태국은 42 억 2,500 만 바트 (약 1,600 억 원)의 수익을 올림
- ☞ 이번 업무협약을 통해 500 개 이상의 일자리를 지원하고 상당한 경제적 가치를 창출해 태국 기업인에게 도움을 줄 수 있을 것으로 기대됨

35) 출처: <https://www.naewna.com/lady/677400>

✓ [태국] 문화부, 청소년을 위한 영화 및 비디오 인재 양성 프로그램 신설 36)

KOCCA

- 이티폰 쿤בל름(อิทธิพล คุณปลื้ม) 문화부 장관은 “소프트파워를 활용하여 태국의 창조경제를 국내외에 알리고 태국 내 일자리를 창출하며, 특히 국가영상위원회의 감독 하에 제 3 기 영화·비디오산업 육성 전략을 통해 지속적으로 전문 인력을 양성해 왔다”며 “특히 최근 문화부는 단편영화 제작을 통해 지역의 젊은이들이 재능과 창의력을 발휘할 수 있도록 영화·비디오 인재 양성 프로그램(Content Thailand Academy)을 신설했다”고 밝힘
- ✓ 또 그는 “이 프로그램을 통해 영화·비디오 산업에 대한 지식 습득과 이해를 돕기 위해 영화 제작과정, 시나리오 작성, 감독 기술 및 포스트 프로덕션 절차에 대해 교육하고 있다. (교육을 받은) 청소년들이 태국 문화 및 관광과 관련된 영화, TV 드라마, 비디오를 제작해 온라인 미디어를 활용해 태국의 정체성을 전파하고 경제적·사회적 부가가치를 만들어 낼 것”이라고 덧붙임
- ✓ 나컨씨탐마랏, 봉간, 촌부리 도에 거주하는 14 세~18 세 사이의 청소년을 대상으로 운영되는 이 프로그램을 통해 2022 년 8 월부터 9 월까지 최소 15 편의 영화와 비디오가 제작될 것으로 예상됨
- ✓ 이티폰 장관은 “단편영화 제작에 관한 태국 젊은이들의 관심이 증가하고 있다. 기술의 변화와 함께 소셜 미디어를 통해 단편영화, 비디오 클립, 뉴스와 같은 빠르고 다양한 형태의 콘텐츠 제작이 가능해졌다. 하지만 콘텐츠 대부분은 사회에 대한 흥미를 유발하거나 사회적 영향을 끼칠만한 내용이 부족하고 표현 방법도 부적절하다. 따라서 이 프로그램을 통해 청소년들이 가치가 있다고 믿는 것을 사회에 알리고 문화 예술을 전파하는 매체로 영화와 비디오의 중요성을 인식하게 하며, 태국 청소년들의 교육 의지를 향상시켜 영화, 비디오산업에 지속해서 진출할 수 있도록 도울 것”이라고 강조함

✓ [러시아] 저작권 관련 논쟁 가열

KOCCA

- 러시아 영화관은 서방의 영화들을 정식으로 수입할 수 없게 되자 ‘강제수입(저작권자의 허락 없이 사용)’을 주장하고 있으며, 이와 관련하여 OTT 관계자들은 러시아 창작산업 전체를 파괴할 것이라며 반대하고 있음 37)
- ✓ 우크라이나 사태 이후, 러시아에 서비스되고 있는 서방 콘텐츠의 저작권 갱신 및 신규 계약이 이루어지지 않고 있음. 또한 러시아 국회에는 비우호적 국가의 영화, 컴퓨터 프로그램, 음원, 문학 등의 저작권 보유자의 허가 없이 사용할 수 있는 법안이 제출됨
- ✓ 러시아 영화소유자협회와 출판업계는 이에 찬성하고 있으나 OTT 협회는 이를 국제협정위반임과 동시에 러시아 창조산업에 대한 장기적인 파괴를 야기할 것이라며 강력히 반대
- 러시아의 병행수입으로 러시아에서 금지된 저작권을 활용한 제품 논란 38)
- ✓ 러시아 법에 따르면 여러 상표가 포함된 상품을 수입할 때 상표가 등록된 이름의 각 권리자의 동의를 받아야 한다고 명시함. 예를 들어, 레고 제품 자체는 병행수입으로 러시아에 합법적으로 수입될 수 있으나, 디즈니 저작권을

36) 출처: <https://www.banmuang.co.th/news/education/294516>

37) 출처: https://www.kommersant.ru/doc/5548733?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop

38) 출처: https://tzu/138625/egnia-patce/lego-i-repinut-dm-v-rf-kdial-wait-to-day-dsey-pis-dochmu-importu?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop

활용한 레고 제품의 경우(디즈니가 러시아를 떠나 승인을 받을 수 없음) 저작권의 문제가 발생할 수 있음

- ☑ 병행수입은 권리자의 동의 없이 수입 가능한 것이므로 지적재산권도 포함되어야 한다는 의견도 있음

| 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