KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

391 호

위클리글로벌 | 391 호

목차

2024 년 8 월 5 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
방송·영화	• [북경] 인력자원사회보장부, 라이브 스트리머 정식 직업분류에 포함 • [북경] 2024 년 상반기 중국 방송서비스산업 총 매출액 6,683 억 위안 • [프랑스] 프랑스 공영 방송에 한국 드라마 〈파친코〉 방영 • [인니] 제 49 회 토론토국제영화제에 인도네시아 영화작품 선보여 • [UAE] 이집트계 감독 라미 유세프, 에미상 감독상 후보 지명 • [태국] 태국 영화 〈배드 지니어스〉 할리우드 리메이크 작 개봉 예정 • [인도] 유명 감독 Mukherje-노동자연맹 갈등으로 벵골 영화 산업 시끌 • [인도] 타밀나두영화제작자협회, 비용 절감 등 위해 11 월부터 모든 영화 활동 중단 • [이탈리아] 다비드 디 도나텔로 어워드 2024
게임·융복합	• [심천] 24 년 상반기 중국 게임산업 매출액 1,472 억 6,700 만 위안, 2.08% 증가 • [심천] 24 년 상반기 중국 이스포츠 산업 매출액 120 억 2,700 만 위안, 4.43% 증가 • [심천] 23 년 중국 IP 파생상품 시장 규모 40 억 6,000 만 위안, 최근 5 년간 연평균 17% 성장 • [이탈리아] 이탈리아 로마 게임 엑스포 & 컨퍼런스, 성공적 마무리
애니·캐릭터	• [인니] 인도네시아 SNS 에서 화제가 된 CGI 애니메이션 기반 광고
만화·웹툰	• [일본] 라인망가, 2024 년 상반기 랭킹 발표 • [프랑스] 한국 웹툰 〈소설 속 엑스트라〉, 프랑스서 출판
음악	• [일본] 뮤지컬 시상식 'Musical Awards TOKYO' 창설 • [프랑스] 프랑스 언론, 블랙핑크 리사 집중 탐구 • [프랑스] 프랑스, 아리아나 그란데의 위버스 합류에 관심 집중 • [인니] 2024 년 8 월, K 팝 아이돌 · 국내 정상급 배우 잇달아 인도네시아 내한 • [베트남] 슈퍼주니어, 베트남 콘서트 성공적 마무리 • [이탈리아] 라벨로 뮤직 페스티벌 2024
패션	• [프랑스] 블랙핑크 리사, 루이비통 홍보대사로 발탁
통합(정책 등)	• [미국] 안전성 우려로, '애플 인텔리전스' 출시 연기 • [미국] 미국 상원, 미성년자 보호를 위한 온라인 유해 콘텐츠 법안 통과 • [북경] 2024 년 상반기 중국 문화산업 기업 영업매출액 6 조 4,961 억 위안 • [UAE] 사우디아라비아, 69 만 달러 상금의 아랍 소설 국제 공모전 개최 • [태국] 태국 스타트업 혁신 엑스포(SITE 2024) 개최 • [태국] 방콕 디지털콘텐츠 페스티벌(BIDC) 개최 • [러시아] 러시아 유튜브 품질 저하 • [인도] 브랜드 · 영화 · 웹 콘텐츠, 소비 촉진을 위해 향수 자극 • [인도] 새로운 방송법 초안, 뉴스 인플루언서를 방송인으로 분류 • [인도] 언론에 비친 한류 단신

한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

K-콘텐츠와 세계로 미래로

방송·영화

[북경] 인력자원사회보장부, 라이브 스트리머 정식 직업분류에 포함 1)

- **7 월 30 일, 중국 인력자원사회보장부(人力资源社会保障部)가 〈생물공정기술인원 등 직업정보 관련 통지(关于发布生物工程技术人员等职业信息的通知)〉를 통해 19 종의 신종 직업 및 28 종의 신종 직무 목록을 발표함. 이 중 신종 직업에는 온라인에 영상 생중계를 하며 물건을 팔거나 후원·광고 등으로 수익을 내는 라이브 스트리머(网络主播)가 포함됨**
  - 업계에서는 당국이 지난 2021 년에 발표한 〈신종 직업 교육업무 강화 관련 통지(关于加强新职业培训工作的通知)〉 등에 따라 향후에는 라이브 스트리머도 국가 직업기능교육 보조금과 직업기능검정 보조금 등의 정책 혜택을 받을 수 있을 것으로 전망함. 지난 3 월 중국온라인시청협회(中国网络视听协会)가 발표한 〈중국 온라인 시청 발전연구보고(中国网络视听发展研究报告)〉에 따르면, 2023 년 말 기준 전업 온라인 스트리머 수는 1,508 만 명임

[북경] 2024 년 상반기 중국 방송서비스산업 총 매출액 6,683 억 위안 2)

- **8 월 1 일, 국가광전총국(国家广播电视总局)이 홈페이지를 통해 발표한 〈2024 년 상반기 방송서비스업 주요 데이터 현황(2024 年上半年广播电视服务业主要数据情况)〉에 따르면, 올해 상반기 중국 방송서비스 산업의 총 매출액은 6,683 억 5,700 만 위안(약 126 조 8,808 억 원)으로 전년 동기대비 7% 증가함**
  - 이 중 전통 방송기구[3]의 매출액은 2,784 억 4,400 만 위안(약 52 조 8,598 억 원), 온라인 시청 서비스 기구의 매출액은 3,899 억 1,300 만 위안(약 74 조 8,392 억 원)임

[프랑스] 프랑스 공영 방송에 한국 드라마 〈파친코〉 방영 4)

- **이민진 작가의 소설을 각색한 이민호 주연의 한국 드라마 〈파친코〉가 7 월 25 일부터 프랑스 공영 방송 채널 카날 플러스(Canal+) 에서 방영되고 있음**
  - 프랑스 언론은 해당 드라마가 1910 년 일제 강점기부터 1980 년대 말까지의 한국 역사를 다루며, 일본의 식민지배와 세계화, 서구적 가치에 대한 비판적 시각을 담고 있다고 언급함
  - 시리즈 제작자 '수 휴'는 〈파친코〉를 인간의 조건에 대한 연구로서 강조하며, 이민자 이야기가 가진 복잡성을

1) 인력자원사회보장부 공식홈페이지 : https://www.mohrss.gov.cn/SYrlzyhshbzb/rencairenshi/zcwj/202407/t20240730_523231.html
2) 국가광전총국 공식홈페이지 : https://www.nrta.gov.cn/art/2024/8/1/art_114_68363.html
3) 기구(机构) : 공직분야인 기관과 민간부분인 기업을 통칭함
4) 출처 :
https://www.programme-television.org/news/series/series-dramatiques/pachinko-canal-pourquoi-faut-il-absolument-voir-cette-serie-coreenne-avec-lee-min-ho-4730425

탐구함. 해당 언론사는 본 드라마를 낭만적이고 미학적으로 뛰어난 작품으로 평가하며, 진정한 걸작이라는 찬사를 보냄

[인니] 제 49 회 토론토국제영화제에 인도네시아 영화작품 선보여 5)

- **인도네시아 영화감독 티모 자잔토의 액션 영화 〈The Shadows Strays〉가 올해 '제 49 회 토론토국제영화제'에서 상영될 예정임**
  - 〈The Shadows Strays〉는 인도네시아 영화제작사 '프론티어 픽처스'에서 제작한 영화로 아디파티 돌켄, 하나 말라산, 오로라 리베로 등 인도네시아의 유명 배우들이 대거 출연함. 본 작품은 현재 제작 단계로, 넷플릭스 방영이 예정되어 있음
  - 넷플릭스는 SNS 를 통해 본 작품이 이번 토론토국제영화제의 프로그램 중 액션, 공포, 판타지 영화를 다루는 '미드나잇 매드니스'에서 상영될 예정이라고 발표함. 이번 미드나잇 매드니스 프로그램에서는 〈Dead Mail〉, 〈The Gesuidouz〉 등 전 세계 10 개 작품이 공개될 예정임
  - 토론토국제영화제는 매년 9 월 캐나다 토론토에서 개최되는 세계적인 영화제로 칸 영화제 다음으로 권위 있는 영화제로 손꼽힘. 지난 2016 년에 개최된 제 41 회 토론토국제영화제에서는 티모 자잔토 감독의 〈Headshot〉이 상영되기도 함

[UAE] 이집트계 감독 라미 유세프, 에미상 감독상 후보 지명 6)

- **이집트계 미국인 배우 겸 감독, 라미 유세프(Ramy Youssef)가 코미디 시리즈 〈The Bear〉로 에미상 (Emmy Awards) 감독상 부문 후보로 지명됨**
  - 유세프 감독이 에미상 후보로 지명된 것은 이번이 세 번째이며, 같은 작품으로 미국 감독 협회 (Director's Guild of America) 감독상 후보에도 지명되었음
  - 〈The Bear〉 시리즈는 중동 디즈니 플러스에 상영되며 현지 시청자들에게도 주목을 받는 작품
  - 유세프 감독이 참여한 에피소드 'Honeydew'는 주인공 마르쿠스가 덴마크 코펜하겐으로 여행을 떠나 제빵 기술을 연마하고 시카고의 레스토랑을 일류 레스토랑으로 변모시키려는 스토리로 구성되어 있음
  - 이 에피소드는 주인공 마르쿠스와 주변 인물, 코펜하겐과 시카고의 다채로운 볼거리, 긴장감 있는 스토리 전개로 〈The Bear〉 시즌 2 의 에피소드 중 큰 주목을 받음
  - 유세프 감독은 지난 3 월 4 개의 아카데미 상을 수상한 영화 〈Poor Things〉에서 배우로 출연하기도 했고 미국의 유명 TV 쇼 〈Saturday Night Live〉에 호스트로 출연하며 활발한 활동 중. 이스라엘-가자 전쟁의 휴전을 공개적으로 지지하며 평화에 대한 목소리를 높이며 중동 및 전세계 관계자와 시청자들에게 주목을 받고 있음

---

5) 출처 : https://www.rri.co.id/hiburan/857307/film-indonesia-the-shadows-strays-tayang-di-tiff
https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240726113644-220-1125782/the-shadow-strays-akan-tayang-di-toronto-international-film-festival
https://www.tiff.net/events/the-shadow-strays
6) 출처 : https://www.thenationalnews.com/arts-culture/film-tv/2024/07/18/ramy-youssef-the-bear-emmys

[태국] 태국 영화 〈배드 지니어스〉 할리우드 리메이크 작 개봉 예정 [7]

- **리메이크 작의 제목은 원작과 같은 〈배드 지니어스(Bad Genius)〉로 9 월 12 일 영화관에서 개봉 예정임**
  - 2017 년에 개봉한 영화 〈배드 지니어스〉는 태국의 신예감독 나타웃 푼피리야 감독의 작품으로 태국의 한 천재소녀가 대입시험 부정행위에 휘말리게 되는 내용임. 그 해 태국에서 최대 수익을 기록했고, 전 세계 박스오피스 4,460 만 달러를 달성했으며, 동명 제목의 드라마로도 제작된 바 있음
  - 할리우드 판은 2022 년 오스카 작품상을 수상한 영화 〈코다(CODA)〉 팀이 제작했으며, 영화 〈닥터 스트레인지〉의 베네딕트 웡 배우, 영국 드라마 〈텔미 에브리띵〉의 칼리나 리앙 배우 등이 출연함

|그림 1| 원작 포스터 / 할리우드 판 포스터

[인도] 유명 영화감독 Mukherjee-영화노동자연맹 갈등으로 벵골 영화 산업 시끌 [8]

- **해외촬영 시 규정 위반 감독에 기술진 반발하자 주총리 중재…위원회 구성해 규정 재검토 예정**
  - 최근 벵골 영화 산업에서는 유명 감독 Rahool Mukherjee 와 동인도 영화기술자 및 노동자 연맹(FCTWEI) 간의 갈등이 큰 이슈로 떠오르고 있음
  - 이 갈등은 Mukherjee 감독이 외국에서 촬영을 진행하면서 규정을 위반했다는 이유로 연맹으로부터 3 개월 동안 금지를 부과받으면서 시작되었음. 지난 7 월 Mukherjee 가 방글라데시에서 OTT 영화를 촬영하면서 인도가 아닌 다카 기술자들을 고용하자, 연맹은 소속 영화 기술자 및 노동자들에게 그와의 작업금지를 부과함

7) 출처 : https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1137989
8) 출처 :
https://www.indiatoday.in/india/story/west-bengal-tollywood-director-rahool-mukherjee-ban-shooting-prosenjit-chatterjee-2573022-2024-07-28
https://www.telegraphindia.com/west-bengal/kolkata/bengal-chief-minister-mamata-banerjee-helps-end-film-shooting-impasse/cid/2037478

- 이 조치에 대해 연맹 소속 단체인 감독길드는 “연맹이 조치를 취할 자격이 없다”라며 금지를 해제함. 그러나 이후 콜카타 스튜디오에서 진행된 첫 촬영에도 기술자과 노동자들은 나타나지 않았음. 이 영화에는 배우 Prosenjit Chatterjee 와 Anirban Bhattacharya 가 출연할 예정이었음
- Prosenjit Chatterjee 는 이 상황을 “촬영장에 왔는데 기술자들이 없는 건 처음 겪는 일로 굴욕적인 경험이고 불행한 일”이라며 “모두 영화산업에 왜 이렇게 복잡한 구조가 만들어졌는지 이 기회에 돌아보고 빨리 일을 시작해야 한다”라고 호소했음
- 다른 주요 배우이자 Trinamool Congress 의 국회의원인 Dev 도 기술자들의 보이콧을 비판했음. 그는 “힘이 있다고 그것을 보여주는 것은 궁극적인 해결책이 아니다”라며 ‘배우, 감독, 제작자 중 누구도 기술자들을 모욕한 적이 없다”라고 말했음
- 한편, 인도의 여당 BJP 와 연계된 배우 출신 정치인 Rudranil Ghosh 는 기술자들의 보이콧과 관련, Trinamool Congress 의 정치적 음모를 주장했음. 그는 벵골 장관 Arup Biswas 와 그의 형제 Swaroop Biswas 가 보이콧에 책임이 있다고 비난하며, 톨리우드에 정치적 신디케이트가 운영되고 있다는 의혹을 제기했음
- 이번 갈등은 주총리 Mamata Banerjee 주총리의 중재로 4 일만에 종료되었음. 갈등이 발생하자 배우 Prosenjit Chatterjee 와 Dev, 그리고 영화감독 Goutam Ghose 가 주총리를 면담했으며, 면담 이후 감독들과 배우들은 또 다른 회의를 열었고, 회의 후 벵갈 엔터테인먼트 업계의 주요 인사들이 나와서 기자회견을 열었음
- 이들은 기자회견에서 “앞으로 동인도 영화기술자 및 노동자 연맹(FCTWEI)이 누구에게도 금지나 비협조를 부과할 수 없을 것”이라며 Goutam Ghose 가 의장을 맡고 Prosenjit Chatterjee, Dev, Indranil Sen, Aroop Biswas 가 초기 구성원으로 포함되며 모든 길드가 대표가 참여하는 검토위원회를 구성할 것이라고 발표함
- 이 위원회에서는 영화, TV, OTT, 졸업 영화, 독립 영화, 광고 영화 등에서 이중 지급, 최소 기술자 수 등 모든 표준 운영 절차와 관할 구역이 검토, 수정, 개정될 것이며 최종 보고서를 제출하고 변경 사항은 11 월까지 시행될 것임

[인도] 타밀나두영화제작자협회, 비용 절감 위해 11 월부터 모든 영화 활동 중단 9)

- **대형 영화 극장 개봉 8 주 후 OTT 공개 등 제한…일일 임금 근로자, 소규모 제작자들에 큰 영향 우려**
  - 타밀나두영화제작자협회(TFPC)는 최근 첸나이에서 열린 회의에서 8 월 16 일부터 모든 새로운 영화 프로젝트의 시작을 일시 중단하고, 11 월 1 일부터는 모든 영화 관련 활동을 중단하기로 결정함. 이는 다양한 제작 단계에서 멈춰 있는 영화들의 적체를 해소하고, 배우의 보수 및 기타 비용으로 인한 제작 비용 상승을 억제하기 위한 조치임
  - 회의에는 타밀 영화제작자 협회, 타밀나두 극장소유자 협회, 타밀나두 극장 멀티플렉스소유자 협회, 타밀나두 영화배급자 협회의 임원들이 참석했음. 다음은 회의에서 통과된 결의 사항임
  - 우선, 배우와 기술자들이 선금을 받은 후 진행 중인 프로젝트를 '포기'하는 문제가 제기되었으며, 이는 제작자들에게 상당한 손실을 초래했음. 이제 선금을 받은 배우나 기술자는 새로운 프로젝트로 이동하기 전에 기존 프로젝트를 완료해야 함
  - 특히, Dhanush 가 지적되었고, 협회는 그와 새로운 프로젝트를 시작하기 전에 제작자들이 협회와 협의할 것을 요청했음. 2023 년에 Sri Thenandal Films 는 유명 영화배우 Dhanush 가 선금을 받고 촬영에 참여하지 않았다고 주장했음. 제작자들은 “Dhanush 가 여러 제작자로부터 선금을 받은 상황”이라며 “새로운 영화를 시작하기 전에 타밀 영화 제작자 협회와 상의할 것"을 요청했음
  - 또한 주요 스타가 출연하는 영화는 극장 개봉 8 주 후에만 OTT 플랫폼에서 출시될 것이라는 결의안을 만장일치로 채택했음. 이는 대규모 예산 영화의 극장 사업을 보호하고 장기적인 박스 오피스 성과를 보장하기 위함임
  - TFPC 는 이미 완성된 채 극장 개봉을 기다리는 영화들의 적체를 해소하기 위한 새로운 지침을 마련했음. 8 월 16 일부터 새로운 영화 프로젝트를 중단할 것이며, 진행 중인 프로젝트는 10 월 30 일까지 완료되어야 함. 제작자들은 이제 진행 중인 프로젝트의 세부 사항을 공식 서신을 통해 TFPC 에 공식적으로 알려야 함
  - 11 월 1 일부터 촬영을 포함한 모든 영화 관련 활동이 중단될 예정임. 협회는 배우의 급여와 기타 제작 비용과 관련된 지출을 재구조화하고 규제하여 타밀 영화 산업의 재정적 건전성을 유지하려고 함. 이를 위해 제작자, 배급자 및 극장 소유자로 구성된 공동행동위원회(JAC)가 구성될 예정임. 이 위원회는 이제 타밀

9) 출처 :
https://www.thehindu.com/news/cities/chennai/tamil-film-producers-council-calls-for-a-halt-to-film-related-activities-from-november-1/article68462573.ece
https://www.thehindu.com/news/cities/chennai/actors-producers-and-other-industry-stakeholders-react-to-tfpcs-move-to-halt-films-from-nov-1/article68469797.ece
https://www.hindustantimes.com/entertainment/tamil-cinema/tamil-film-producers-council-to-halt-film-related-work-from-november-1-calls-out-dhanush-for-not-completing-projects-101722246133201.html
https://www.indiatoday.in/movies/regional-cinema/story/no-tamil-film-shoots-from-november-1-announces-tamil-film-producers-council-2573300-2024-07-29
https://educationpost.in/news/entertainment/tamil-film-producers-council-to-stop-all-cinema-related-activity-from-nov-1-blames-actor-dhanush-for-incomplete-projects
https://www.india.com/entertainment/attention-tamil-cinema-fans-movie-shoots-halted-in-tamil-nadu-by-tfpc-from-november-1-heres-why-7123288

영화 산업이 직면한 모든 문제에 대한 해결책을 찾기 위해 노력할 것임

- 이 같은 결정에 대해 남인도예술가협회를 비롯한 이해 관계자들이 우려를 표명하며 반발하고 나섬에 따라 타밀 연화산업은 COVID-19 팬데믹으로 인한 봉쇄 이후 전례 없는 불확실성이 닥칠 것으로 보임
- 남인도예술가협회의 여러 회원, 배우 겸 재무 담당자 Karthi, 배우 겸 부회장 Poochi S. Murugan 등은 "우리는 제작자 협회가 제기한 문제를 해결하기 위한 조치를 취하고 있었다"라며 "사전 논의 없이 성명서를 발표한 것은 충격적"이라고 제작자협회를 비난했음
- 배우 Shanthanu Bhagyaraj 는 이러한 규모의 파업이 남인도영화직원연맹 수천명의 구성원과 그들의 가족들에게 큰 영향을 미칠 것이라고 말함. 그는 "고급 기술자와 톱 배우들은 촬영이 연기되더라도 관리할 수 있지만, 일일 임금 근로자들이나 캐릭터 아티스트들은 어려움을 겪을 것"이라고 말함
- 그는 또 "제작자들은 제작 자금을 조달하는 데 많은 어려움을 겪고 있다"라면서 "10 월 30 일까지 촬영을 완료하라는 요청을 어떻게 처리해야 할지 고민"이라고 우려를 제기함
- 그러나 배우 겸 제작자 J. Satish Kumar 는 상황이 너무 심각할 때 이러한 극단적인 조치가 필요하다고 주장함. 그는 "제작자는 투자에 대한 회수 보장이 없고, 많은 영화들이 극장 수익에만 의존하고 있으며 위성 및 디지털 권리는 A 급 및 B 급 스타의 영화조차도 좋은 조건의 거래를 찾지 못하고 있다"라면서 "반면에 배우의 보수가 급상승하면서 영화 제작 비용은 상한선 없이 치솟고 있다"라고 말함
- 이어 "8 월 16 일까지 새로운 프로젝트 시작을 중단하는 조치는 영화산업에 돈을 쏟아붓지 말라는 메시지"라며 "250 편 이상의 영화가 여전히 개봉을 기다리고 있는 상황에서 새로운 영화를 시작하는 것은 무슨 의미가 있느냐"라고 반문함
- Shanthanu 와 Satish 모두 스트리밍 플랫폼이 영화 사업을 지배하는 방식에 대한 규제가 필요하다는 의견이 일치함
- Satish 는 "OTT 플랫폼들은 충분한 자금을 바탕으로 모든 영화를 수익성 있는 가격으로 구매하여 제작자들에게 극장에만 의존할 필요가 없다는 희망을 주었다"라면서 "이러한 희망으로 공급이 수요를 초과하는 상황이 오자 그들은 영화를 선택적으로 구매하기 시작했다"라고 지적함
- 11 월 1 일 이후 영화 촬영 중단이 초래할 결과는 불확실하지만, 첸나이의 GK 시네마 소유주 L. Ruban Mathivanan 은 올해 말까지는 극장이나 관객에게 아무런 영향을 미치지 않을 것이라고 확신하고 있음
- 그는 "내년까지 개봉할 영화가 충분히 있으며, 모든 이해 관계자가 그때까지 해결책을 찾기를 바란다"라면서 "대형 스타 영화에 대해 8 주간의 스트리밍 출시 창을 적용하는 조치는 소규모 영화가 극장에서 성공을 거두는 데도 필요하다"라고 주장함

[이탈리아] 다비드 디 도나텔로 어워드 2024 [10]

- **2024 년 다비드 디 도나텔로 시상식(David di Donatello Awards)은 마테오 가로네(Matteo Garrone)의 〈이오 카피타노(Io Capitano)〉를 선정함**

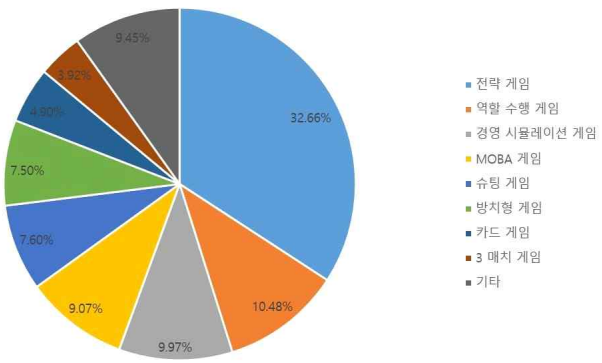
10) 출처 : https://cinemamadeinitaly.com/2024/05/05/2024-italian-film-award-winners

- 난민을 소재로한 이 영화는 최우수 작품상을 수상했을 뿐만 아니라 가로네에게 최우수 감독상도 안겨주었음. 〈이오 카피타노(Io Capitano)〉는 유럽에서 더 나은 삶을 찾기 위해 지중해를 건너는 아프리카 소년의 비참한 여정을 다룬 이야기를 담음
- David di Donatello Awards 수상을 통하여 이 영화는 오스카상 최우수 국제 영화상 출품을 포함하여 국제 영화의 강력한 경쟁자로 부상. 〈이오 카피타노〉는 관객과 비평가 모두에게 깊은 반향을 불러일으켰으며 이탈리아 영화의 지속적인 역량을 보여주었음
- 이러한 영예는 이탈리아 영화제작자들의 스토리텔링 전통의 풍부함을 강조하며, 예술적인 깊이로 개인적 주제와 정치적 주제를 모두 탐구하는 능력을 보여줌. 다비드 디 도나텔로상(David di Donatello Awards)은 계속해서 이탈리아 영화를 기념하는 중요한 플랫폼으로 자리 잡고 있음

게임·융복합

[심천] 24 년 상반기 중국 게임산업 매출액 1,472 억 6,700 만 위안, 2.08% 증가 [11)]

- **중국음악영상디지털출판협회(中国音像与数字出版协会)가 7 월 25 일 발표한 '2024 년 1~6 월 중국 게임 산업 보고서(2024 年 1-6 月中国游戏产业报告)'에 따르면 올해 상반기 중국 국내 게임시장 매출액은 1,472 억 6,700 만 위안으로 동기 대비 2.08% 증가하여 안정적 증가세를 보였고, 중국 게임 유저 수는 6 억 7,400 만 명으로 동기 대비 0.88% 증가하면서 역대 최고치를 기록함**
  - 중국 자체 개발 게임의 중국 내 시장 매출액은 1,177 억 3,600 만 위안으로 동기 대비 3.32% 감소했으며, 주요 제품 매출액이 크게 감소한 것이 주요인으로 분석됨. 중국 자체 개발 게임의 글로벌 시장 매출액은 85 억 5,400 만 달러로 동기 대비 4.42% 증가했으며, 일부 신작 게임이 폭발적인 흥행을 보여주어 전체 매출액을 견인한 것으로 나타남
  - 중국 모바일게임의 주요 해외시장은 미국 33%, 일본 15.66%에 이어 한국이 8.82%로 3 위를 차지했으며, 해외시장 매출액 기준으로 상위 100 위 안에 든 중국 자체 개발 모바일 게임 중 전략 게임(SLG 포함)이 32.66%를 차지했고, 역할 수행 게임의 경우 동기 대비 큰 폭으로 감소한 10.48%를 기록함. 이 밖에도 경영 시뮬레이션 게임 장르는 작년 5.28% 보다 증가한 9.97%, MOBA 장르는 작년 3.83% 보다 증가한 9.07%, 방치형 게임 장르는 작년 3.95% 보다 증가한 7.5%를 각각 기록함



[그림 2] 해외 시장 매출액 기준 상위 100위 안에 든 중국 자체 개발 모바일게임 장르별 매출액 비중

  - 모바일게임은 중국 국내 게임시장 매출액의 73.01%를 차지해 소폭 하락했지만, 여전히 압도적인 비중을 차지하고 있으며, PC 게임과 웹게임이 각각 22.93%, 1.59%를 기록함
    - 중국 모바일게임 시장 매출액은 1,075 억 1,700 만 위안으로 동기 대비 0.76% 증가함. PC 게임시장 매출액은 337 억 6,300 만 위안으로 동기 대비 2.49% 증가함. 웹 게임시장 매출액은 23 억 4,000 만 위안으로 동기 대비 1.88% 감소했으며, 하락세를 이어가다 하락 폭이 다소 둔화함. 콘솔 게임시장 매출액은 7 억 9,700 만 위안으로 동기 대비 6.6% 증가함

11) 출처 : https://mp.weixin.qq.com/s/wSAB2ZQNOuesgbz1g7Vgnw

- 서브컬쳐 모바일게임시장 매출액은 158 억 4,500 만 위안으로 동기 대비 5.39% 감소했으며, 기존 주요 게임의 수명주기가 끝나가고 있고, 신작의 잠재력이 아직 완전히 발휘되지 않았기 때문으로 분석됨
- 캐주얼 모바일게임 매출액은 160 억 3,000 만 위안으로 동기 대비 4.04% 감소함
- 미니프로그램(小程序) 모바일게임 매출액이 166 억 300 만 위안으로 동기 대비 60.5% 증가했으며, 인앱 구매 매출액은 90 억 9,800 만 위안으로 동기 대비 81.56% 증가했고, 인앱 광고 수익은 75 억 500 만 위안으로 동기 대비 40.74% 증가함. 미니게임 시장 매출액이 3 년 연속으로 고속 성장을 유지하고 있으며, 인앱 구매 매출 비율도 해마다 증가한 것으로 나타남

[심천] 24 년 상반기 중국 이스포츠 산업 매출액 120 억 2,700 만 위안, 4.43% 증가 12)

- **중국음악영상디지털출판협회(中国音像与数字出版协会)가 7 월 26 일 발표한 '2024 년 1~6 월 중국 이스포츠 산업 보고서(2024 年 1-6 月中国电子竞技产业报告)'에 따르면 올해 상반기 중국 이스포츠산업 매출액은 120 억 2,700 만 위안으로 동기 대비 4.43% 증가했으며, 그중 이스포츠 게임 생중계 부문이 전체 매출액 중 79.45%를 차지했고, 그다음으로 경기, 클럽 부문이 각각 8.86%, 7.35%를 차지함**
  - 중국 이스포츠 게임 매출액은 691 억 4,300 만 위안으로 동기 대비 7.24% 증가한 가운데, 주요 이스포츠 게임 매출액은 안정적인 증가세를 유지하고 있는 것으로 나타남
  - 중국 이스포츠 게임 유저 수는 4 억 9,000 만 명으로 동기 대비 0.52% 증가함
  - 주요 이스포츠 게임 제품 중 여전히 높은 비율을 차지한 장르는 슈팅, MOBA, 스포츠게임 장르로 각각 27.7%, 15.7%, 12%를 차지함
  - 이스포츠 모바일게임 중 중국 국내 시장 매출액 기준으로 〈왕자영요(王者荣耀)〉, 〈화평정영(和平精英)〉, 〈TFT 모바일(金铲铲之战)〉이 나란히 1, 2, 3 위를 기록했으며, 상위 20 위 안에 든 이스포츠 모바일게임 장르로는 슈팅, MOBA, 보드 게임, 카드 게임 등이 다양하게 분포됨. 이스포츠 PC 게임 중에서는 〈리그 오브 레전드(英雄联盟)〉, 〈크로스파이어(穿越火线)〉, 〈카운터 스트라이크: 글로벌 오펜시브(反恐精英：全球攻势)〉가 중국 국내 시장 매출 상위 3 위에 랭크됨
  - 상하이에서 개최된 오프라인 이스포츠 경기 수는 전체의 27.1%를 차지했으며, 그다음으로 청두, 충칭, 항저우가 각각 12.5%, 8.3%, 6.3% 순임
  - 올해 6 월 기준 중국 내 조회 가능한 이스포츠 클럽 수는 195 개로 소폭 증가했으며, 10 개 이상의 이스포츠 클럽을 보유한 도시는 상하이, 베이징, 광저우, 항저우임. 이스포츠 클럽의 63%는 단일 종목의 경기에만 참가한 것으로 나타남

12) 출처 : https://mp.weixin.qq.com/s/OZ-gAQGWgGjbAc0wv1r9dQ

[심천] 23 년 중국 게임 IP 파생상품 시장 규모 40 억 6,000 만 위안, 최근 5 년간 연평균 17% 성장 13)

- **감마데이터(伽马数据)가 7 월 26 일 발표한 '중국 게임 IP 파생상품 발전 현황 및 전망 연구 보고서(中国游戏 IP 衍生品发展现状及前景研究报告)'에 따르면 2023 년 게임 IP 파생상품 시장 규모는 40 억 6,000 만 위안으로 2019 년부터 2023 년까지 연평균복합성장률(CAGR) 17%를 기록했으며, 게임산업이 마이너스 성장한 2022 년에도 IP 파생상품 시장은 여전히 성장한 것으로 나타남**
  - 2019 년부터 2023 년까지 주요 모바일 게임 신작 중 절반 이상이 파생상품을 출시했으며, 게임 소비액 기준으로 200 위 안에 든 모바일게임 중에서 성숙기 제품의 비중이 해마다 증가하고 있음
  - 해당 보고서는 게임 IP 파생상품 시장이 고속 성장하는 요인으로 게임 유저의 정서적 수요, 변화한 사회 문화적 환경, 기업의 팬 충성도 고착이나 IP 인지도 향상 등 사용자 환경 수요, 기업의 경제적 가치 수요, 파생상품 산업사슬 개선 등을 꼽음
  - 파생상품을 종류별로 보면 소형/경량 컬렉션, 피규어, 의류, 일상용품이 매출액 상위 4 위를 차지했으며, 유저는 IP 컬래버나 기념판/한정판 등의 형태로 출시된 제품에 더 많은 금액을 소비할 의향이 있는 것으로 나타남
  - 특히 문화적 요소와 컬래버한 제품이 주목받고 있으며, 대표적인 게임 중에서 전통문화와 관련된 파생상품의 유저 관심도에 대한 설문조사 결과를 보면 50%가 다른 파생상품보다 문화적 요소가 가미된 파생상품에 관심을 보인 것으로 나타남

[이탈리아] 이탈리아 로마 게임 엑스포 & 컨퍼런스, 성공적 마무리 14)

- **이탈리아 게임 엑스포 컨퍼런스, 로마에서 개최된 첫 번째 행사를 성공적으로 마무리**
  - 이탈리아 게임 엑스포 & 컨퍼런스 (IGE)가 "게임의 지속 가능한 미래"라는 주제로 로마에서 첫 번째 행사를 성공적으로 개최함. 이탈리아 게임 시장을 주제로 한 이틀간의 컨퍼런스에는 12 개국 이상에서 1,200 명 이상의 참가자가 등록되었고, 주최측에 따르면 국제적인 찬사를 받음
  - 전 세계 130 명 이상의 발표자가 참여했으며 35 개 이상의 세션으로 구성된 콘텐츠가 선보였고 파트너와 전시자를 포함 50 개 이상의 회사 참여함
  - 이 행사는 합법적인 게임 세계를 움직이는 주요 주제와 혁신과 지속가능성에 접근하는 방법을 탐구. IGE 의 주요 목표 중 하나는 참가자들이 국제적 수준의 전문가, 여론 선도자, 학자들을 만나 토론하여 사업의 성장과 발전을 위한 새로운 아이디어 협의함

13) 출처 : https://mp.weixin.qq.com/s/bh75uCzT2P-KTkNQY2iBFg
14) 출처 : https://www.yogonet.com/international/news/2024/04/25/71891-italian-gaming-expo-conference

애니·캐릭터

[인니] 인도네시아 SNS 에서 화제가 된 CGI 애니메이션 기반 광고 15)

- **인도네시아 3D 애니메이션 제작사 PiX Animation 이 제작한 독특한 CGI(컴퓨터 그래픽 이미지) 애니메이션 광고 영상이 온라인에서 화제가 되고 있음**
  - PiX Animation 은 자카르타 중심지 교차로(Bundaran HI)에 설치된 기념비에 CGI 애니메이션 기술을 활용한 캐릭터를 합성하여 HiLo 사의 음료 광고 영상을 제작함. 사실적인 비주얼 덕분에 본 광고 영상을 본 많은 사람들이 CGI 가 아닌 실제로 착각하기도 함. 이렇듯 PiX Animation 은 최신 기술을 활용하여 삼성, 코카콜라 등 많은 기업들과 디지털 캠페인을 펼치고 있음
  - PiX Animation 은 CGI 기술 외에도 인도네시아에서 3D 아나몰픽(착시를 활용한 3D 미디어아트 제작 기법)의 선구자로도 알려져 있음. 앞서 협업을 진행한 바 있는 인도네시아 건강식품 제조사 뉴트리푸드의 디지털 마케팅 전문가 엘비라 푸스파사리는 "PiX Animation 이 3D 아나몰픽 영상 기술로 제작한 광고 영상으로 엄청난 마케팅 효과를 거두었다"라며 협업에 대해 만족감을 표함
  - 한편 PiX Animation 는 많은 사람들의 관심을 끌 수 있는 CGI 애니메이션 제작의 성공 비결을 공유함. 가장 중요한 것은 '사실성'으로, 음영·질감·물체의 디테일 등 모든 측면에서 원본에 최대한 가까워야 함. 만족스러운 결과물을 얻기 위해 PiX Animation 은 제작 프로세스를 시작하기 전에 심층적인 연구를 진행함. 고객의 니즈와 광고 환경을 분석함으로써 적절하고 관련성 있는 애니메이션을 제작할 수 있기 때문임
  - 앞서 언급된 HiLo 사 음료 광고는 PiX Animation 의 작업이 시각적으로 매혹적일 뿐만 아니라 혁신적이고 재미있는 방식으로 메시지를 전달한다는 점을 보여줌. 재치있는 메시지로 제품의 장점을 흥미롭고 색다른 방식으로 부각하는 데 성공하여 HiLo 사 음료 광고는 올해 SNS 에서 가장 많이 바이럴된 광고 중 하나가 됨

|그림 3| PiX Animation dlstmxkrmfoa

15) 출처 :
https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240725132557-246-1125425/animasi-cgi-pix-animation-ubah-monumen-selamat-datang-jadi-meloyot

만화·웹툰

[일본] 라인망가, 2024 년 상반기 랭킹 발표 16)

- **LINE Digital Frontier 가 운영하는 '라인망가'의 '라인망가 2024 상반기 랭킹'을 발표, 인기 웹툰 상위 20 위가 공개됨**
  - '라인망가 2024 상반기 랭킹'은 플랫폼에 연재 또는 단행본 작품의 독자 수 · 추천 수 · 구매 수 등의 지표를 바탕으로 2024 년 1 월 1 일부터 6 월 30 일까지 기간에 집계한 인기 작품을 순위화한 것임
  - 2023 년 9 월 기준 월간 판매액 1.8 억 엔을 돌파하며 작년 '라인망가 2023 연간 랭킹'에서 1 위를 차지한 라인망가 오리지널 웹툰 〈입학용병〉이 이번 랭킹에서도 1 위를 차지하였음
  - 2 위는 올 1 월부터 라인망가에서 독점 연재 중인 〈아카데미의 천재칼잡이〉가 차지하였음
  - 3 위는 2024 년 1 월 기준 월간 판매액 1.2 억 엔을 돌파, 일본에서 제작된 라인망가 작품 중 월간 판매액 1 위를 기록한 웹툰스튜디오 'Studio No.9'의 〈신혈의 구세주〉가 차지하였음
  - 이 외에도 '라인망가 여름 페스티벌'을 개최, 8 월 22 일까지 무료 회차 확대 및 보너스 이벤트가 진행 중임
  - '라인망가 여름 페스티벌'에서는 '판타지 스테이지', '드라마 스테이지' 등 장르별로 스테이지를 마련, 매일 인기 작품을 무료로 공개하는 등의 이벤트가 진행되고 있음
  - 또한 특설 페이지를 통해 이벤트 대상의 작품 1 화를 감상하면 티켓을 제공, '여름 페스티벌 가챠'를 통해 한정판 오리지널 경품이나 만화 열람용 코인을 얻을 수 있음
  - 더불어 이벤트 대상 작품 2 개를 감상하면 만화 코인과 시간 단축 아이템[17]을 얻을 수 있는 '라인망가 가챠'도 이용할 수 있음

|그림 4| 라인망가 '라인망가 2024 상반기 랭킹' 표지 이미지

16) 출처 : https://k-tai.watch.impress.co.jp/docs/news/1611577.html
17) 시간 단축 아이템(時短アイテム): 라인망가의 각 작품을 23 시간마다 1 화씩 무료로 읽을 수 있는 '매일 무료' 기능의 시간을 단축해 주는 아이템

[프랑스] 한국 웹툰 〈소설 속 엑스트라〉, 프랑스서 출판 18)

- **'한국 콘텐츠를 주로 다루는 프랑스의 출판사 케이월드(K! World)가 한국 웹툰 〈소설 속 엑스트라〉 (The Ghost Wroting Hero)를 출간할 예정임**
  - 〈소설 속 엑스트라〉는 지갑송 웹소설 작가와 캐롯 스튜디오가 제작한 웹툰으로, 2022 년 카카오 플랫폼을 통해 연재를 시작했으며 현재 100 회 이상의 에피소드로 큰 인기를 얻고 있음. 프랑스에서는 오는 9 월 26 일 첫 번째 실물 서적이 출간될 예정이며, 192 페이지로 구성된 해당 책은 9.95 유로에 판매될 계획임
  - 출판사 케이월드는 총 8 권으로 시리즈를 구성할 예정이지만, 스토리가 여러 부분으로 나뉘어져 있어 최종적인 권수는 아직 확정되지 않았음

18) 출처 : https://www.manga-news.com/index.php/actus/2024/07/24/Une-edition-physique-du-webtoon-The-Ghost-Writing-Hero-a-venir-chez-K-World

음악

[일본] 뮤지컬 시상식 'Musical Awards TOKYO' 창설 19)

- **일본의 뮤지컬 작품과 이와 관련된 다양한 분야의 크리에이터, 배우, 스태프들의 업적을 표창하여 일본 뮤지컬 발전을 도모하는 일본 뮤지컬 어워즈 'Musical Awards TOKYO'가 올가을에 창설됨. 일본 뮤지컬이 글로벌 시장에서 오랫동안 활약할 수 있는 발판을 마련하고, 특히 향후에는 신인 크리에이터 발굴과 지원 환경 구축에 주력할 것이라 밝힘**
  - 운영 단체인 'Musical Awards TOKYO 준비실'은 기업 간의 장벽을 넘어 다양한 뮤지컬 관련 무대 예술 관계자들(제작자, 크리에이터, 주최사, 소속사, 극장 운영사)로 구성됨. '만들다, 보다, 넓히다(創る、観る、広める)'를 활성화하기 위해 기존의 시상 방식에 얽매이지 않고 다양한 업계의 이해관계자가 참여할 수 있는 시상을 적극적으로 고안할 계획임
  - 어워즈의 선정위원은 현재 일본 뮤지컬계를 선도하고 있는 극작가 9 명과 관객선정위원 50 명을 서류심사를 통해 선발함. 관객선정위원의 투표 점수는 작가선정위원 1 명의 점수와 동일하며, 최종적으로 10 명의 선정위원이 심사를 진행함. 후보작 선정은 작가선정위원들에 의해서만 진행되며, 관객은 후보작에 투표할 수 있음. 단, 관객상은 관객선정위원들의 심사만을 통해 별도로 선정될 예정임
  - 수상 부문은 객석 수와 오리지널 언어로 구분되며, 주요 수상 부문은 '대상', '작품상(500 석 초과/500 석 이하)', '주연상', '조연상', '신인상', '앙상블상', '연출상', '각본상(작사 포함)', '작곡상', '편곡상 · 음악감독상', '안무상', '무대예술상(미술, 조명, 음향, 영상, 의상, 분장, 무대 기술)', '번역상', '리메이크상', '관객상'으로 구성되며 각 수상 항목에 대하여 평가 합계점수의 평균점이 가장 높은 작품, 인물을 각 부문의 최고 수상 대상이 됨. 수상 발표는 매년 11 월 말까지 막을 올린 작품을 대상으로 이듬해 2 월 6 일에 개최될 예정임
  - 해당 시상식은 아시아권으로의 확장을 고려하여 견본시 개최 및 후원사 모집을 통해 더 많은 일본 뮤지컬 작가와 작곡가 발굴에 주력할 것임을 밝힘. 또한 일본어로 창작된 오리지널 신작을 발굴하기 위해 지방 뮤지컬 작품과의 협력도 모색하여 일본 뮤지컬계의 더 큰 발전을 이끄는 것을 목적으로 하고 있음
  - 설립에 앞서 8 월부터 작가 선정위원을 모집하며, 11 월부터는 관객 선정위원을 모집할 예정임. 또한 뮤지컬 팬 및 업계 관계자를 대상으로 해당 시상식의 'MAT 서포터'도 모집함. 이에 관한 자세한 내용은 공식 사이트를 통해 확인할 수 있음

19) 출처 : https://spice.eplus.jp/articles/330685

[프랑스] 프랑스 언론, 블랙핑크 리사 집중 탐구 20)

- **프랑스 언론은 블랙핑크의 리사를 동서양 젊은이들 사이에서 가장 주목받는 글로벌 아이콘으로 조명하고 있음. 리사는 다양한 패션 및 명품 브랜드의 주목을 받으며, 태국 출신으로서 국가 이미지를 재창조하는 중요한 역할을 하고 있음**
  - 리사는 태국의 작은 마을에서 태어나 방콕으로 이주했으며, 어머니의 권유로 라리사(Lalisa)로 개명 후 춤과 음악에 열정을 키움. 그녀는 YG 엔터테인먼트의 오디션에서 유일하게 선발된 태국 출신 연습생으로, 현재 블랙핑크의 멤버로서 글로벌 무대에서 활약 중임
  - 블랙핑크는 특히 미국과 유럽에서 인기를 끌며, 리사는 셀린느(Céline), 불가리(Bulgari), MAC 등의 글로벌 홍보대사로 활동 중임. 그녀는 최근 루이비통(Louis Vuitton)의 홍보대사로도 임명됨. 태국 정부는 리사의 성공을 자랑스러워하며, 그녀의 이미지를 활용해 국가 이미지를 개선하려 하고 있음
  - 중국 노팅엄 닝보(Nottingham Ningbo)대학교의 메리 제인 아인슬리(Mary Jane Ainslie) 교수는 "리사 자신이 태국 출신이라는 점을 스타덤의 아우라에 상당 부분 녹여냈으며, 이는 당국과의 공생 관계를 설명해준다"라고 언급함. 또한 리사가 "젊고 국제적이며 글로벌 의식이 강한 팬들에게 새로운 태국의 이미지를 전달하고 있다"라고 분석함
  - 리사의 다채로운 활동은 태국의 국제적 이미지를 개선하는 데 크게 기여하고 있으며, 그녀의 소프트 파워는 태국 관광과 문화 홍보에도 긍정적인 영향을 미치고 있음. 미국 민영 채널 HBO 의 시리즈 〈화이트 로터스〉(The White Lotus)의 세 번째 시즌에서 주연으로 출연할 예정인 리사는 앞으로도 글로벌 스타로서의 행보를 이어갈 예정임

[프랑스] 프랑스, 아리아나 그란데의 위버스 합류에 관심 집중 21)

- **프랑스 언론이 최근 위버스(Weverse)의 주목할 만한 발전을 보도하고 있음. 지난 월요일, 미국 가수 아리아나 그란데(Ariana Grande)가 한국 플랫폼 위버스에 공식 합류함. 해당 플랫폼은 아티스트와 팬 간의 직접적인 소통을 지원하며, 1 억 1 천만 건 이상의 다운로드를 기록함. '슈퍼 팬' 시장을 겨냥한 위버스의 중요성이 부각되고 있음**
  - 위버스는 2019 년 방탄소년단(BTS)의 레이블 하이브(Hybe)가 만든 소셜 네트워크 앱으로 사용자들은 좋아하는 그룹의 커뮤니티를 구독하고 메시지, 사진, 비디오를 액세스할 수 있음. 일부 콘텐츠는 유료로 제공되며, 한정판 상품도 판매됨
  - 현재 위버스에는 K 팝 가수들을 중심으로 약 150 명의 아티스트가 활동하고 있음. 최근에는 미국 아티스트들에게도 개방되어, 하이브는 유니버설 뮤직 그룹(Universal Music Group) 과의 파트너십을 통해 서양

20) 출처 : https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/lisa-licone-thaie-venue-de-la-k-pop-2110547
21) 출처 : https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/musique-quest-ce-que-weverse-lappli-qui-vise-le-juteux-marche-des-super-fans-2110744

아티스트들을 유치하고 있음. 아리아나 그란데의 합류는 위버스의 중요한 전환점이 될 것으로 보임

- 위버스는 높은 참여율을 보이는 '슈퍼 팬'을 주요 타겟으로 하고 있으며, 방탄소년단 팬들은 2,500 만 명 이상 구독 중임. 2023 년 말까지 위버스는 245 개국에서 월간 활성 사용자 수 1,000 만 명, 총 다운로드 수 1 억 3,100 만 건을 기록함. '슈퍼 팬' 시장은 골드만삭스(Goldman Sachs) 보고서에 따르면 45 억 달러의 잠재적 시장 가치를 갖고 있으며, 다양한 플랫폼들이 이 시장을 겨냥해 서비스를 개발하고 있음

[인니] 2024 년 8 월, K 팝 아이돌·국내 정상급 배우 잇달아 인도네시아 내한 22)

2024 년 8 월, 인도네시아에 콘서트부터 팬미팅까지 K 팝 아이돌과 국내 정상급 배우들의 이벤트가 줄을 잇고 있음. 다음은 2024 년 8 월에 개최 확정된 이벤트들의 목록임

연번	행사명	아티스트	일정	장소
1	Bang Yedam 1st Fan Meeting 'Be Your D..' in Jakarta	방예담	2024. 8. 3.(토)	Jakarta International Velodrome
2	2024 SUHO Concert 〈Welcome to SU:HOME〉 in Jakarta	수호	2024. 8. 10.(토)	Tennis Indoor Senayan
3	Running Man "RUN 2 U" in Jakarta	런닝맨 출연진	2024. 8. 10.(토)	Indonesia Arena
4	ENHYPEN World Tour "FATE PLUS" in Jakarta	엔하이픈	2024. 8. 17.(토) - 18.(일)	ICE BSD City Hall 1-2
5	2024 aespa Live Tour - SYNK: PARALLEL LINE in Jakarta	에스파	2024. 8. 24.(토)	Beach City International Stadium
6	DEPT Live in Jakarta	뎁트	2024. 8. 24.(토)	Balai Sarbini
7	IVE The 1st World Tour 〈Show What i Have〉	아이브	2024. 8. 24.(토)	ICE BSD City Hall 5-6
8	LaLaLa Festival 2024	10cm, SO!YOON!	2024. 8. 23.(금) - 24.(토)	Jakarta International Expo (JIEXPO)
9	THE BOYZ World Tour : ZENERATION II in Jakarta	더보이즈	2024. 8. 24.(토)	Tennis Indoor Senayan
10	Seo In Guk 1st Asia Fan Meeting Tour in Jakarta	서인국	2024. 8. 30.(금)	Ciputra Artpreneur
11	2024 RIIZE Fan-Con Tour 'RIIZING DAY' in Jakarta	라이즈	2024. 8. 31.(토)	ICE BSD City Hall 5
12	2024 Kim Ji Won 1st Asia Fan Meeting Tour [BE MY ONE] in Jakarta	김지원	2024. 8. 31.(토)	Jakarta International Expo (JIEXPO) Theatre

22) 출처 :
https://www.kapanlagi.com/korea/daftar-konser-k-pop-dan-fan-meeting-agustus-2024-di-jakarta-indonesia-a31e6d.html?page=9

|그림 5| 런닝맨 공식 인스타그램 / 공연기획사 mecimapro 인스타그램 / 김지원 소속사 홈페이지

[베트남] 슈퍼주니어, 베트남 콘서트 성공적 마무리 23)

- **지난 7 월 28 일 슈퍼주니어는 〈슈퍼쇼 스핀오프: 하프타임〉 콘서트를 호치민에 위치한 푸터(Phu Tho) 실내스포츠 경기장에서 개최했음**
  - 2023 년 초에 개최된 〈슈퍼쇼 9〉 이후 슈퍼주니어 멤버 전원이 베트남에서 콘서트를 진행한 것은 이번이 두 번째임. 최근 2 년간 슈퍼주니어는 단체 콘서트, 유닛 콘서트, 솔로 활동 등 한국 아티스트 중 베트남 내 최다 공연 참여 아티스트임
  - 이번 콘서트에 슈퍼주니어는 최신 발매 곡부터 인기 히트곡까지, 19 년 차 아이돌의 변함없는 열정을 선사했으며 베트남 팬들을 열광시켰음
  - 2 시간 동안 진행된 콘서트에서 슈퍼주니어는 다채로운 음악과 강렬한 퍼포먼스를 선보였을 뿐만 아니라 특유의 유머 감각을 곁들인 팬과의 소통을 통해 팬들에게 끊이지 않는 웃음을 선사했음. 특히, 슈퍼주니어는 베트남어로 감정을 표현하여 베트남어도 열심히 배우는 모습을 보여주어 팬들의 폭발적인 반응을 얻었음

|그림 6| 슈퍼주니어 베트남 콘서트

23) 출처 :
https://kenh14.vn/mot-thanh-vien-super-junior-muon-lay-vo-viet-nam-idol-19-nam-chung-minh-thuc-luc-trong-concert-day-cam-xuc-215240729103529519.chn?fbclid=IwY2xjawEWgHZleHRuA2FlbQIxMAABHa37FHrVg2IkIsCwDzQsYCgRkpG3MuasGrP8KqEGhRVp156LFYV-P8ptKQ_aem_ylDEyMavJOn7aLM2Mus3dg

[이탈리아] 라벨로 뮤직 이탈리아 페스티벌 2024 [24)]

- **올해로 72 주년 라벨로 뮤직 페스티벌(Ravello Music Festival)**
  - 이탈리아에서 가장 권위 있고 오랜 역사를 지닌 심포니 음악 축제 중 하나인 라벨로 뮤직 페스티벌(Ravello Music Festival)이 올해로 72 주년을 맞이함
  - 2024 년 7 월 7 일부터 8 월 말까지 열리는 이 축제는 아름다운 전망과 풍부한 문화 역사로 유명한 아말피 해안의 마을인 라벨로의 아름다운 환경에서 개최됨
  - 올해 축제에는 오케스트라 콘서트, 독주회, 클래식 음악의 위대한 작곡가들을 기념하는 특별 이벤트로 펼쳐짐
  - 페스티벌의 메인 공연장인 벨베데레 디 빌라 루폴로(Belvedere di Villa Rufolo)는 지중해가 내려다보이는 절벽에 자리해 음악 공연을 더욱 돋보이게 하는 마법 같은 분위기를 조성해 콘서트 관람객들에게 독특한 경험을 선사함
  - 라벨로 페스티벌은 바그너를 주제로 한 프로그램에 중점을 두는 오랜 전통을 가지고 있으며, 이는 독일 작곡가와 긴밀한 연관이 있었던 1950 년대 이탈리아 전통음악의 정서를 유지함
  - 이 페스티벌은 이탈리아의 문화적 하이라이트일 뿐만 아니라 전 세계의 지휘자와 오케스트라가 참여하는 국제적 주요 행사임

24) 출처 : https://www.italybyevents.com/en/events/campania/ravello-music-festival

패션

[프랑스] 블랙핑크 리사, 루이비통 홍보대사로 발탁 25)

- **방탄소년단(BTS)의 제이홉(J-Hope)에 이어 리사(LISA)가 루이 비통(Louis Vuitton)의 새로운 홍보대사로 발탁됨. 프랑스 언론은 리사가 국제 음악계에서 큰 영향력을 행사하고 있다고 언급함**
  - 리사는 셀린느(Céline) 패션쇼에서의 성공 이후, 루이 비통의 2024 가을/겨울 여성 컬렉션에 등장하며 새로운 패션 아이콘으로 자리매김함. 루이 비통의 아티스틱 디렉터 니콜라 제스키에르(Nicolas Ghesquière)는 리사의 독창성과 강렬한 카리스마가 브랜드에 큰 기여를 할 것이라 평가함
  - K 팝 스타들은 여전히 패션계에서 큰 영향력을 발휘하며, 블랙핑크의 로제(Rosé), 지수(Jisoo), 제니(Jennie), 방탄소년단(BTS)의 RM 등은 세계적인 브랜드의 얼굴로 활발히 활동하고 있음. 리사의 루이 비통 홍보대사 발탁은 K 팝의 패션계에서의 강력한 존재감을 더욱 부각시키고 있음

25) 출처 :
https://www.stylist.fr/en-nommant-lisa-des-blackpink-ambassadrice-louis-vuitton-prouve-que-les-stars-de-la-k-pop-sont-celles-qui-font-le-buzz,321566.asp

통합(정책·기타)

[미국] 안전성 우려로, '애플 인텔리전스' 출시 연기 [26]

- **애플의 첫 AI 시스템 '애플 인텔리전스', 10 월 출시 예정**
  - 29 일(현지시간) 블룸버그에 따르면 애플(Apple)의 첫 AI(인공지능) 시스템 '애플 인텔리전스(Apple Intelligence)'의 출시가 10 월 달로 연기됐다고 보도함. 오는 9 월 아이폰 16 과 함께 출시될 iOS 18 이 아닌 10 월경 업데이트 예정인 iOS 18.1 부터 애플 인텔리전스를 적용할 것으로 보임
  - 애플은 지난 6 월 세계개발자회의(WWDC)에서 iOS 18 과 애플 인텔리전스를 공개하면서 아이폰 16 과 함께 출시할 것이라고 발표함. 하지만 애플 인텔리전스의 기능 안정성에 대한 우려와 함께 개발자들이 충분한 테스트 시간을 가져야 한다는 필요성이 제기되면서 공식 출시 시점이 미뤄지는 것으로 보임
  - 애플 인텔리전스는 개선된 음성비서 시리(Siri), 이메일 및 이미지 자동 생성 등의 기능을 포함하고 있으며 글쓰기 교정, 맞춤형 이모지 생성, 전화 통화 녹음 및 요약 등이 대표적인 기능임
  - 하지만 오는 10 월 애플 인텔리전스가 출시된다 하더라도 세계개발자회의(WWDC)에서 공개한 AI 기능을 다 사용하지 못할 전망임. iOS 18.1 에서는 애플 인텔리전스가 베타 버전으로 공개돼 일부 기능은 빠질 가능성이 큼. 시리 개편을 비롯한 기능을 모두 쓸 수 있는 업데이트는 내년 상반기에나 출시될 것으로 예상되고 있음
  - 추가로 애플은 29 일(현지 시간) iOS 18.1 베타 버전을 출시하여 소프트웨어 개발자들에게 초기 테스트 기회를 제공하고, 이를 통해 애플의 인텔리전스를 체험할 수 있도록 하였음. 이처럼 애플이 새 소프트웨어 공식 출시 전에 개발자들에게 미리 공개하는것은 이례적인 조치로, 소비자에게 선보이기 전에 더 광범위하게 테스트하고 문제를 해결할 수 있도록 개발자들의 지원을 받으려는 것으로 분석됨

[미국] 미국 상원, 미성년자 보호를 위한 온라인 유해 콘텐츠 법안 통과 [27]

- **SNS 회사, 법적 책임진다**
  - 지난 30 일(현지시간) 미국 상원에서 미성년자들이 페이스북, X, 유튜브 등 SNS 를 이용할 때 유해 콘텐츠에 노출되지 않게 기업들이 이들을 보호하고, 이를 어길 시 법적 책임을 묻도록 하는 법안이 미국 상원을 통과함. 이는 '어린이와 10 대 온라인 프라이버시 보호법안'과 '어린이 온라인 안전법안'에 관한 법안으로 찬성 91 명, 반대 3 명으로 통과됨

---

26) 출처 : https://www.bloomberg.com/news/articles/2024-07-28/apple-intelligence-to-miss-initial-release-of-upcoming-ios-18-ipados-overhauls
27) 출처 : https://www.msn.com/en-us/news/politics/senate-passes-bill-to-protect-kids-online-and-make-tech-companies-accountable-for-harmful-content/ar-BB1qRhKA?ocid=BingNewsVerp

- 해당 법안은 온라인 플랫폼의 정신 건강 장애, 학대, 성적 착취 등으로부터 미성년자를 보호하도록 강제하는 '주의 의무(duty of care)'를 부과하고, 무한 반복되는 자동 재생, 개인의 관심을 묶어두기 위한 알고리즘 등 중독을 유발한다고 알려진 기능들을 사용자가 거부하게 하는 법안이 포함됨. 따라서 SNS 회사들은 악영향을 줄 수 있는 콘텐츠를 걸러내지 못하거나 제한하지 않을 경우 법적 책임을 지게 될 수 있음
- 조 바이든 대통령(Joe Biden)은 성명을 내고 "소셜 미디어가 청소년 정신 건강 문제를 유발한다는 것은 부인할 수 없고 (소셜미디어 때문에) 우리 아이들은 온라인 무법천지에 노출돼 있다. 사익을 위해 아이들을 대상으로 '전국적 실험'을 하고 있는 빅테크 업체에 책임을 묻기 위해 의회 차원의 조치가 필요하다"라고 밝힘
- 이는 SNS 이용으로부터 청소년들의 정신건강을 보호하는데 중점을 둔 이번 법안은, 수년간의 논의를 거쳐 추진된 기술 규제라는 점에서 의미가 있으나 하원을 통과해야 하고, 실제 규제 적용 시 모호한 부분들이 많아 적잖은 논란이 제기될 전망임

[북경] 2024 년 상반기 중국 문화산업 기업 영업매출액 6 조 4,961 억 위안 [28]

7 월 30 일, 국가통계국(国家统计局)이 발표한 데이터에 따르면, 올해 상반기 규모이상[29] 문화산업 기업 매출액은 총 6 조 4,961 억 위안(약 1,234 조 1,290 억 원)으로 전년 동기대비 7.5% 증가함. 이 중 문화 뉴비즈니스[30]의 매출액은 2 조 7,024 억 위안(약 513 조 3,749 억 원)으로 전년 동기대비 11.2% 증가함

- 업종별로 보면 문화설비생산이 전년 동기대비 10.4% 증가로 가장 높은 성장률을 기록함. 해당 기간 문화산업 기업의 이윤 총액은 전년 동기대비 8.9% 증가한 5,250 억 위안(약 99 조 6,975 억 원)으로 매출액 대비 이윤율 8.08% 수준임

구분	매출액 (억 위안)	전년 동기대비 성장률(%)	비율(%)
1. 영업 매출액	**64,961**	**7.5**	**100.0**
문화 뉴비즈니스(합계에 포함)	27,024	11.2	41.6
산업유형별			
문화제조업	19,221	5.4	29.6
문화도소매업	11,031	6.3	17.0
문화서비스업	34,709	9.0	53.4
영역별			
문화핵심영역	43,311	8.3	66.7
문화관련영역	21,650	5.7	33.3
업종별			
뉴스정보서비스	8,768	9.8	13.5
콘텐츠창작생산	14,628	10.2	22.5
디자인설계서비스	10,958	6.7	16.9

28) 국가통계국 공식홈페이지 : https://www.stats.gov.cn/sj/zxfb/202407/t20240730_1955888.html
29) 규모이상은 〈문화및관련산업분류 2018(文化及相关产业分类 2018)〉에서 규정한 범위로 연 매출액 2,000 만 위안 이상의 공업기업, 연 매출 2,000 만 위안 이상의 도매기업 혹은 500 만 위안 이상의 소매기업, 연 매출액 1,000 만 위안 이상의 서비스기업이 포함됨. 이 중 문화 및 엔터테인먼트 업종은 연 매출액 500 만 위안 이상을 기준으로 함
30) 문화 뉴비즈니스에 포함되는 대표적인 16 개 분야 : TV·라디오 통합 방송 및 제어, 인터넷 검색 서비스, 인터넷 기타 정보 서비스, 디지털 출판, 기타 문화예술 산업, 애니메이션 및 게임 디지털 콘텐츠 서비스, 인터넷 게임 서비스, 멀티미디어, 게임 애니메이션 및 디지털 출판 소프트웨어 개발, 부가 전자통신 문화 서비스, 기타 문화 디지털 콘텐츠 서비스, 인터넷 광고 서비스, 인터넷 문화 엔터테인먼트 플랫폼, 저작권 및 문화 소프트웨어 서비스. 오락용 스마트 드론 제조, 웨어러블 스마트 문화 장비 제조, 기타 스마트 문화 소비 장비 제조

문화전파채널	7,818	6.1	12.0
문화투자운영	319	6.1	0.5
문화엔터테인먼트서비스	819	5.8	1.3
문화보조생산 및 중개서비스	7,589	7.0	11.7
문화설비생산	3,007	10.4	4.6
문화소비클라이언트 생산	11,054	3.7	17.0
지역별			
동부지역	51,680	8.1	79.6
중부지역	7,371	6.6	11.3
서부지역	5,365	3.5	8.3
동북지역	545	2.4	0.8
2. 이윤총액	**5,250**	**8.9**	-
3. 자산 총계(반기 말 기준)	**201,411**	**6.8**	-

[UAE] 사우디아라비아, 69 만 달러 상금의 아랍 소설 국제 공모전 개최 31)

- **사우디아라비아에서 아랍어 소설 및 문학 작품에 대한 국제 공모전 '골든 펜 어워드(The Golden Pen Award)'를 개최 예정이며 총 상금은 69 만 달러 규모**
  - 아랍어 소설 부문에서는 심사를 통해 우승자에게 10 만 달러, 2 위에게 5 만 달러, 3 위에게 3 만 달러를 상금으로 지급하며 수상작은 영화로 제작 될 수 있는 기회가 주어질 예정임
  - '소설 트랙스(The Novel Tracks)' 부문에서는 특히 로맨스, 판타지, 역사 등 다양한 장르의 최고 소설을 선정하고 각 2 만 5 천 달러의 상금을 수여함
  - 문학 작품을 원작으로 한 최우수 각본과 최우수 번역 소설 부문에서도 심사를 통해 상금을 지급하며 전자 투표 시스템을 도입해 관객도 심사에 참여 하도록 함
  - 주요 심사위원회는 아랍어권 소설가 3 명, 각본가 3 명, 프로듀서 3 명으로 구성되며 초기 심사 단계에서는 각 분야 전문가를 포함한 위원회가 구성될 예정임
  - 수상자는 TV 및 다양한 온라인 플랫폼에서 공개되며, 공모전 참가 방법과 조건 등 자세한 내용은 추후 발표 예정임
  - '골든 펜 어워드(The Golden Pen Award)' 는 아부다비 문화부가 후원하고 런던 부커상 재단(Booker Prize Foundation in London)이 개최하는 '국제 아랍 소설 공모전(International Prize for Arabic Fiction)'으로 옥스퍼드 대학교 출판부에서 후원하고 에미레이트 문학 재단이 매년 개최하는 UAE 및 GCC 학생들을 위한 단편 소설 공모전과 함께 아랍어권 문학 공모전으로 주목을 받고 있음
  - 사우디 엔터테인먼트청(GEA, General Entertainment Authority) 회장 Truki Al Sheikh 는 X(구 트위터)에서 이번 공모전을 발표하며 아랍 소설가와 지역 영화 산업의 발전을 기대한다고 언급하기도 함

31) 출처 : https://www.thenationalnews.com/arts-culture/books/2024/07/22/arabic-fiction-literary-prize-saudi-arabia

[태국] 태국 스타트업 혁신 엑스포(SITE 2024) 개최 32)

- **태국 국가혁신진흥원(NIA: National Innovation Agency)은 7 월 26 일부터 28 일까지 퀸시리킷국립컨벤션 센터에서 태국 최대의 스타트업 네트워크 및 혁신박람회인 'Startup x Innovation Thailand Expo 2024(SITE)'를 개최했음**
  - 태국 고등교육과학연구혁신부 산하 기관인 국가혁신진흥원은 이번 행사를 ① 포럼, ② 마켓플레이스, ③ 비즈니스 매칭, ④ 국무총리상, ⑤ 스타트업 타일랜드 리그 2024 의 5 가지 분야로 조직했음
  - 300 여명의 혁신 기업가들이 제품과 서비스를 선보였고, 한국 · 일본 · 중국의 혁신적인 제품들도 전시됐음
  - 또한 '소셜 비즈니스와 혁신을 주도하는 역할' 을 주제로 젊은 세대들을 대상으로 한 다양한 토론과 특강이 진행되었음
  - 태국 디지털기술기업가무역협회(DTE: Digital Technology Entrepreneur Trade Association), 태국 프로그래머협회(TPA: Thai Programmer Association)의 '녹색경제와 지속가능성'에 대한 특별 강연도 있었음
  - 이번 행사에는 올해 초 NIA 와 업무협약(MOU)을 체결한 바 있는 한국 액셀러레이터 기업 와이앤아처도 참가해 한국형 창업육성 프로그램 모델을 전파했음
  - NIA 와 와이앤아처는 양국 스타트업 기업들이 함께 생태계를 발전시켜 역량을 강화하고 기회를 창출할 수 있는 방안을 지속 모색해나갈 계획임

|그림 7| SITE 2024 박람회 모습

[태국] 방콕 디지털콘텐츠 페스티벌(BIDC) 개최 33)

- **올해로 11 회를 맞은 방콕 디지털콘텐츠 페스티벌(BIDC: Bangkok International Digital Content Festival)이 7 월 24 일부터 8 월 8 일까지 방콕 각 지역에서 개최됨**
  - 이번 행사는 태국 상무부 국제무역진흥국(DITP), 전시컨벤션뷰로(TCEB), 디지털경제진흥원(depa), 창조경제진흥원(CEA)이 지원하고 태국 애니메이션 · 컴퓨터그래픽협회(TACGA), e-러닝협회(E-LAT),

32) 출처 : https://www.thansettakij.com/business/economy/602632
33) 출처 : https://www.naewna.com/business/818694

디지털콘텐츠협회(DCAT), 방콕 ACM 시그라프협회(BASA), 게임소프트웨어산업협회(TGA)가 공동 주관하는 디지털 콘텐츠 종합 행사임

- 푸씻 DITP 국장은 8 월 5 일부터 7 월까지 방콕 매리어트마르퀴스퀸즈파크호텔에서 열리는 비즈니스 매칭에 태국 기업 73 개 및 한국 · 일본 · 중국 · 싱가포르 · 홍콩 · 대만 · 말레이시아 · 인도 등 10 개국 42 개 기업이 참가해 사상 최대 규모를 기록할 예정이며, 이를 통해 8 억 바트(약 304 억 원) 이상의 가치를 창출할 것으로 예상한다고 말함
- 찻차이 디지털경제진흥원 부원장은 태국의 디지털콘텐츠산업이 지속적으로 성장해 내년까지 규모가 449 억 8,300 만 바트(약 1 조 7 천억 원)로 확대될 예정이며, 특히 올해 게임과 이스포츠를 육성하는 정책을 추진해 미래 산업의 원동력이 될 것이 분명하다고 말함
- 주요행사로 온-오프라인 세미나와 디지털콘텐츠 29 개 부문 시상식 및 외국 기업가들의 태국 스튜디오 방문 등이 있을 예정임

[러시아] 러시아 유튜브 품질 저하 [34]

러시아에서 유튜브의 전송속도가 현저히 느려져 소비자의 불만이 가중되고 있음

- 전문가에 따르면 구글은 우크라이나 전쟁 이후 러시아의 서버 등 인프라를 업데이트하지 않았기 때문이라고 밝혔지만 일부에서는 러시아 정부기관인 로스콤나조르(Roskimnadzor)에서 의도적으로 속도를 저하시킨 것이라고 추정하고 있음
- 러시아 국회(State Duma)는 유튜브의 로딩 속도가 데스크톱 컴퓨터에서 최대 70%까지 감소할 것이라고 말했으며 외무부는 러시아인에게 러시아 국산 비디오 플랫폼을 사용할 것을 장려하며 YouTube 를 완전히 포기할 것을 촉구함. Alexey Didenko 의원은 유튜브 뿐만 아니라 구글과 안드로이드, IOS 모두 차단해야 한다고 주장했음

[인도] 인도 브랜드 · 영화 · 웹 콘텐츠, 소비 촉진을 위해 향수 자극 [35]

90 년대 배경 콘텐츠, 옛날 히트작 속편 제작 인기…팬데믹 이후 과거에서 위안 찾는 트렌드 지속

- 사람들은 과거를 살아가는 것을 좋아함. 작가, 영화 제작자 및 극작가는 종종 향수라는 강력한 감정을 활용하여 창작 작품을 통해 관객을 느리고 평온한 옛 시대로 이동시킴. 인도 콘텐츠 제작자들은 1990 년대를 배경으로 한 웹 쇼를 제작하고, 두 세대 전에 출시된 인기 영화의 속편을 만들고 있으며, 밀레니얼 세대와 Z 세대 관객이 자라면서 본 광고와 TV 쇼에 중점을 둔 소셜 미디어 페이지를 설정하고 있음

34) 출처 : https://www.kommersant.ru/doc/6852073
https://express-vesti.ru/2024/08/03/v-gosdume-zajavili-chto-rossijane-mogut-lishitsja-ne-tolko-youtube-no-takzhe-google-android-i-ios
35) 출처 :
https://www.indiatoday.in/india/karnataka/story/karnataka-government-tax-movie-tickets-ott-subscription-fees-cinema-and-cultural-artists-welfare-2569522-2024-07-20

- 브랜드는 그들의 매력을 강화하기 위해 옛날 유명 인사들을 끌어들이고 있음. 팬데믹의 비극적인 영향으로 삶의 취약성이 강화되었고, 많은 사람들이 과거에서 위안을 찾게 되었음. 그 결과, 팬데믹이 끝난 후 출시된 옛날 히트작의 속편은 블록버스터가 되었음. 〈Gadar 2〉와 〈Bhool Bhulaiyaa 2〉 같은 속편은 박스 오피스를 휩쓸었음
- 미디어 컨설팅 회사 Ormax 에 따르면, 시청자들에게 더 단순한 시절을 상기시키는 Gullak(저금통)이나 Yeh Meri Family 같은 웹 쇼는 Ormax 파워 등급(OPR)에서 좋은 성적을 거두었음. OPR 은 0 에서 100 까지의 척도로, 쇼의 콘텐츠 강도와 추천 가능성을 나타냄. 한편, 가수들은 클래식이나 훅 라인을 재부팅하고 있으며 브랜드는 1990 년대 얼굴을 소환하고 있음
- Only Much Louder 의 CEO 인 Gunjan Arya 는 "영화, 텔레비전, 소셜 미디어 및 마케팅에서 향수는 관객을 잡기 위한 큰 올가미"면서 "IP(지식재산)를 이미 확립된 소비자의 기호를 참조해 리부트, 리믹스, 각색, 시대극 또는 속편 등으로 활용하면 새로운 팬 기반을 구축하는 노력보다 더 나은 결과를 가져올 것"이라고 말함
- 극장 측면에서는 몇 달 전, Yash Raj Films 는 옛날 타이틀을 재개봉하여 향수 영화제를 시작했으며, Nykaa 는 Pooja Bedi(Jo Jeeta Wohi Sikandar)와 Amrita Rao 및 Zayed Khan(Main Hoon Na)을 데려와 영화에서의 역할을 다시 맡게 했음
- 핀테크 회사 Cred 는 Rahul Dravid, Karisma Kapoor, Jackie Shroff 와 같은 이름을 내세운 광고를 통해 90 년대의 매력을 되살리고 있음. 디지털 마케팅 에이전시 BC Web Wise 의 성장 참여 이사인 Aashna Iyer 는 Sanam 의 힌디어 노래 커버, Titanic 의 고전 밈인 Rose 또는 리믹스된 옛 노래가 최근 리얼에서 90 년대 부흥이 전체적인 주제가 되었다고 말했음
- 전문가들은 모든 시대가 부흥을 겪고 있다고 지적함. 2000 년대 초반과 2010 년대에는 70 년대와 80 년대의 부흥이 있었으며, 팝 문화에 넘쳐나는 노래 리믹스가 있었음

[인도] 인도의 새로운 방송법 초안, 뉴스 인플루언서를 방송인으로 분류 36)

소셜미디어 활동도 디지털 뉴스 방송으로 간주 등 새로운 규정 도입…발효 위해 연방 내각 승인 필요

- 인도 정부가 이해 관계자들에게 공유한 방송법 초안에 따르면, 소셜 미디어에 영상을 자주 업로드하거나 팟캐스트를 만들거나 온라인에서 시사 문제에 대해 글을 쓰는 개인들이 디지털 뉴스 방송인으로 분류될 수 있음. 이 법안은 모든 뉴스 및 뉴스 관련 온라인 콘텐츠, 즉 소셜미디어, 웹사이트, 뉴스레터, 팟캐스트에 대한 비디오 및 논평을 포함함
- 이번 초안은 2024 년 방송서비스(규제)법의 두 번째 버전으로, 1995 년 케이블 텔레비전 네트워크 법을 대체하기 위한 것임. 이 법안은 2023 년 11 월에 처음 공개되어 모든 방송 규제를 하나의 법으로 통합하려 했음. 이 법안은 공개 이후 기존 미디어나 등록된 디지털 미디어와 관련이 없는 온라인 뉴스 콘텐츠 제작자가

36) 출처 :
https://www.hindustantimes.com/india-news/new-draft-of-broadcasting-bill-news-influencers-may-be-classified-as-broadcasters-101721961764666.html

스트리밍 플랫폼('OTT 방송 서비스')에 부과되는 의무를 수용해야 하는지에 대한 우려가 제기되었음. 2024 년 버전은 디지털 뉴스 방송인이라는 새로운 범주를 도입하여 그들을 법의 적용 대상에 포함시키려 함

- 이 초안은 "전문가"를 직업이나 직무에 종사하는 사람으로 정의하고, "체계적 활동"을 계획, 방법, 지속성 또는 계속성을 포함하는 모든 구조적 또는 조직적 활동으로 정의하여 이 측면에서 첫 번째 초안이 만든 모호성을 해결하려 함
- 새 버전은 또한 "뉴스 및 시사 프로그램"을 기존의 "오디오, 비디오 또는 오디오 비주얼 콘텐츠, 신호, 표지, 글, 이미지" 외에 "텍스트"를 포함하도록 정의함. '프로그램'과 '방송'의 정의도 각각 "텍스트"와 "텍스트 프로그램"을 포함하도록 수정되었음. 요컨대, 소셜 미디어, 웹사이트, 뉴스레터, 팟캐스트에서의 비디오 및 논평을 포함한 모든 뉴스 및 뉴스 관련 온라인 콘텐츠가 이 법안에 포함됨
- 이 법안은 여전히 공공 피드백 단계에 있으며, 모든 변경 사항은 의회에 상정되기 전에 연방 내각을 거쳐야 함
- 이 제안된 규정은 스트리밍 서비스 및 디지털 뉴스 방송인과 관련된 중개자 및 소셜 미디어 중개자에 대한 새로운 의무를 도입하고, 2023 년 버전과는 달리 온라인 광고를 대상으로 한 규정을 포함하는 더 광범위한 접근 방식의 일환임
- 스트리밍 서비스의 맥락에서 OTT 방송 서비스는 더 이상 '인터넷 방송 서비스' 정의의 일부가 아님. OTT 방송 서비스의 정의도 수정되어, Netflix 및 Amazon Prime Video 뿐만 아니라 소셜 미디어에 정기적으로 콘텐츠를 업로드하는 콘텐츠 제작자도 OTT 방송 서비스로 간주될 수 있음
- 예를 들어, YouTube 및 Instagram 에 IT 신고 방법에 대한 비디오를 게시하는 공인 회계사는 이 법안에 따라 '전문가'이며 팔로워/구독자가 충분하면 이 법안의 규정을 받을 수 있음. 정기적으로 트윗을 올리는 기자도 포함됨
- **〈중개자에 대한 주의 의무〉** 새 법안에서 '중개자'의 정의는 소셜 미디어 중개자, 광고 중개자, 인터넷 서비스 제공자, 온라인 검색 엔진 및 온라인 마켓플레이스를 포함함. 또 정부가 소셜 미디어 플랫폼 및 온라인 광고 중개자에 대한 다른 주의 의무 지침을 규정할 수 있도록 하고, 모든 중개자가 "OTT 방송인 및 디지털 뉴스 방송인에 대한 적절한 정보, 포함하여 정보를 중앙 정부에 제공하여 법 준수를 보장"하도록 요구함
- 중개자가 정부의 지침을 준수하지 않으면 안전 항구(제 3 자 콘텐츠에 대한 책임 면제)를 상실하고 2023 년 인도 형사법에 따른 처벌 규정을 받을 수 있음. 법안은 소셜 미디어 플랫폼 사용자인 OTT 방송 서비스나 디지털 뉴스 방송인이 법을 준수할 책임이 있는지 소셜 미디어 회사가 책임이 있는지 명확히 함
- **〈온라인 광고 규제〉** 중요한 변경 사항은 '광고 중개자' 범주를 생성하여 온라인 광고를 규제하는 조항에 관한 것임. '광고 중개자'는 "인터넷에서 광고 공간의 구매 또는 판매를 주로 활성화하거나 온라인 플랫폼에서 광고를 배치하는 중개자"를 의미하며, 자체적으로 광고를 보증하지 않음
- 모든 광고는 광고 코드에 부합해야 함. 이를 준수할 책임이 광고 작성자인지 광고 공간의 판매를 가능하게 하는 중개자인지 또는 최종적으로 이를 사용자에게 표시하는 중개자인지는 명확하지 않음. 인플루언서의 스폰서 게시물도 이 법안에 포함되는지는 명확하지 않음. 2023 년 7 월, '온라인 광고' 규제를 MIB 에 할당하도록 사업 규칙이 개정됨

- **〈모든 방송인 및 네트워크 운영자에 대한 일반 의무〉** 방송인 및 네트워크 운영자에 대한 일반 의무는 재해 및 자연 재해 중 정부의 외국인 직접 투자 정책 및 표준 운영 절차 준수를 포함함
- **〈일부 완화된 규정 제공〉** 새 법안은 정부에 도달했음을 알리지 못한 OTT 및 디지털 뉴스 방송인에 대한 형사 처벌에서 면제함. 새 법안에 따르면 OTT 및 디지털 뉴스 방송인이 구독자 또는 시청자의 규정된 임계값을 충족하지 않으면, 그들은 이를 제공한 것으로 간주됨
- 2023 년 법안에서는 구독자 또는 활성 사용자 규정 임계값을 충족하지 못하는 경우 법의 규정에서 OTT 방송인을 면제할 수 있도록 정부에 권한을 부여함. 2024 년 법안에서는 "이 법의 어떤 규정에도 포함된 요구 사항을 완화"할 수 있음
- 인증 또는 심사를 요구하지 않는 콘텐츠 목록이 업데이트된 초안에 포함됨. 여기에는 CBFC 에서 인증된 영화와 같은 공공 시청을 위해 인도에서 인증된 프로그램, 뉴스 및 시사 프로그램, 교육 프로그램, 라이브 이벤트 및 어린이를 위한 애니메이션이 포함됨
- 방송사들은 더 이상 CEC 구성원의 이름과 자격을 공개할 필요가 없음. 그들은 중앙 정부에만 이를 알리면 됨
- 새 법안은 IT 규칙 2021 에 따라 중앙 정부에 등록된 스트리밍 플랫폼 및 디지털 뉴스 방송인을 위한 자율 규제 조직이 방송법에 따라 등록된 것으로 간주됨
- 장비 압수 및 몰수 권한은 이제 케이블 방송 네트워크, 라디오 방송 네트워크 및 공보에 고지된 기타 방송 네트워크 또는 서비스로 제한됨. 방송인을 위한 통신 권리 섹션도 크게 단축됨
- **〈반복적 재방송 규정〉** 2024 년 법안은 반복적 재방송 규정을 포함하고 있으며, 다른 사람의 저작권을 침해하는 프로그램을 금지함. 법안은 중앙 정부에 "해적 행위를 조사하고 방지하기 위한 전담 태스크 포스 또는 단위"를 설립할 권한을 부여함
- **〈새로운 방송 기술을 테스트하기 위한 규제 샌드박스〉** 새 법안에 따라 중앙 정부는 "방송에서 혁신 및 기술 개발을 촉진하기 위해 규제 샌드박스"를 만들 수 있음. 규제 샌드박스는 "새로운 제품, 서비스, 프로세스 및 비즈니스 모델"을 제한된 사용자 집합에 대해 특정 기간 동안 법의 조항에서 완화된 상태로 배포할 수 있는 '라이브 테스트 환경'을 의미함

[인도] 언론 보도에 비친 한류 단신

〈오징어게임〉 시즌 2, 12 월 26 일 공개, 크리스마스가 잔인해질 것 / News 18 [37)]

- 〈오징어게임〉 시즌 2 의 새로운 티저 공개와 함께 공개일이 오는 12 월 26 일로 확정돼 올해 크리스마스가 잔인해 질 것이라며 제작진은 세 번째이자 마지막 시즌도 제작할 예정이라고 밝혔다고 보도함

37) 출처 :
https://www.news18.com/movies/squid-game-season-2-release-date-teaser-christmas-will-be-brutal-courtesy-hit-korean-drama-series-8985935.html

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

미국 비즈니스센터(LA) 박병호 센터장	+1-323-935-2070	jackone@kocca.kr
프랑스 비즈니스센터(파리) 김문주 센터장	+33-1-42-93-02-84	kmj@kocca.kr
중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	+86-10-6501-9971	hjyoon8591@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

OPEN 공공누리 출처표시 상업용금지 변경금지 공공저작물 자유이용허락