

2023

WEEKLY GLOBAL

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 시네마크, 박스 오피스 회복으로 1억 2천만 달러의 분기별 이익 기록 • [미국] OTT 서비스 '맥스', 실시간 방송콘텐츠의 핵심인 뉴스와 스포츠 추가 예정 • [북경] 광전총국, 웹 영상콘텐츠 심사규범강화 관련 통지 배포 • [북경] 올해 상반기 중국 OTT 플랫폼 업로드 웹영화 총 126편 • [심천] 2023 상반기 중국 방송 서비스산업 총수입 약 6,246억 위안 달성 • [유럽] 프랑스 언론, 한국 영화와 드라마가 흥행하는 이유 주목 • [유럽] 올여름 선풍을 일으킬 웹툰 원작 드라마 <마스크걸> • [유럽] 프랑스 매거진, 드라마 <사냥개들>의 주연 배우 우도환 조명 • [베트남] <경이로운 소문 2: 카운터 펀치>, 베트남 넷플릭스 1위 차지 • [UAE] 사우디 필름 커미션, 10월에 새로운 산업계 행사 선보여 • [UAE] ZAP, Dizi 출시를 위해 SPI 인터내셔널과 계약 확대 • [UAE] 쿠웨이트와 레바논에서 상영 금지된 <바비> • [UAE] 한국 배우 이종석, UAE 첫 팬미팅 개최 • [태국] 태국 최초 8K 다큐멘터리 <The Hues of Faith> 공개 • [태국] Y-시리즈 배우군단 총출동, <마이 유니버스 더 시리즈> 이달 발송 예정 • [러시아] ROSKINO, 로케이션투어 한국 영화전문가 참여
 게임·유품합	• [미국] 아마존, 다양한 사업에서 생성형 AI 프로젝트 진행 중 • [심천] 7월 글로벌 모바일 배급사 수입조사: TOP100 수입의 38.1% 차지 • [UAE] 글로벌 게임 시장, 모바일 성장으로 2026년까지 2,120억 달러 매출 달성 • [태국] YGG, 새로운 게임 출시 맞춰 관광청과 홍보 캠페인 진행
 애니·캐릭터	• [심천] <왕자영요>, 첫 애니메이션 2024년 봄 출시 예정 • [일본] 극장판 애니 <슈퍼 마리오 브라더스>, 게임 원작 작품으로 역대 흥행 수입 1위 • [UAE] 망가 프로덕션과 다이내믹 플래닝, 애니메이션 시리즈 <그랜드아저 U> 티저 공개
 만화·웹툰	• [UAE] 아부다비 문화재단의 Comic Craze Vol 3, 아랍 만화 전시회 개최
 음악	• [유럽] 르몽드, K 팝 산업을 흔드는 인공지능(AI) 가상 아이돌 등장에 주목 • [인니] 걸그룹 '스타비', KOFICE 주관 '2023 동반성장 디딤돌' 사업 연수 대상자로 선정 • [베트남] 블랙핑크 하노이 콘서트 '대성황', 논라(Non la) 착용, <See Tinh> 커버 댄스 • [태국] 방콕에서 열리는 BTS 데뷔 10주년 기념 전시회 • [태국] 보이밴드 '더 보이즈', 태국을 끝으로 두 번째 월드투어 종료
 패션	• [태국] 국제무역진흥국, 태국 라이프스타일 제품 뉴욕 소호에 입성
 통합(정책 등)	• [일본] 日문화청, 불법 사이트 대책 정보 포털사이트에 2022년판 핸드북 업데이트 • [유럽] K-콘텐츠의 세계적 인기, 프랑스에 한국어 학습 열풍 일으켜 • [인니] 조코위 대통령, 약 16,500명 수용 가능한 아레나 경기장 개장 공식 발표 • [베트남] 하노이 인민위원장, 블랙핑크에게 감사 인사 • [태국] 국가 발전의 열쇠, 연구 개발



방송·영화



✓ [미국] 시네마크, 박스 오피스 회복으로 1 억 2 천만 달러의 분기별 이익 기록 1) KOCCA

● 박스 오피스 수익이 회복되며 시네마크가 1 억 2 천만 달러의 분기별 이익을 기록함

- ✓ 박스 오피스 수익이 지속적으로 회복되는 가운데, 미국의 영화관 멀티플렉스 체인 시네마크의 주가가 5.3% 상승하여 18.25 달러에 이름
- ✓ 시네마크는 2 분기 매출 942 백만 달러, 이익 120.4 백만 달러를 기록하며 전년도 2 분기의 매출 744.1 백만 달러, 손실 73.4 백만 달러와 비교하면 양호한 결과를 보임. 또한 2 분기동안 미국 내 3,880 만 명의 관객 수는 전년도 2 분기 3,400 만 명과 비교하여 증가한 수치임
- ✓ 평균 티켓 가격은 작년 동분기의 9.11 달러에서 9.62 달러로 상승했으며 이 3 개월 동안 입장 수익은 478 백만 달러로 25.3% 증가하였으며, 매점 매출은 373 백만 달러로 30.6% 증가함
- ✓ 시네마크의 CEO 는 할리우드 배우와 작가들의 파업에 대해, 영화가 많이 개봉되어야 매출이 늘어나는 시네마테크 입장에서는 이 파업이 영화제작을 지연시키고 예정된 개봉 일정을 변경할 수 있다는 점에서 우려된다고 경고함. 그는 시네마크가 팬데믹에서 벗어난 후 개선된 재정 및 운영을 기반으로 지속적인 내용의 변동에 대응할 수 있는 잘 준비된 상태에 있다고 덧붙임
- ✓ 또한, 애플과 아마존이 주요 스튜디오들과 비슷한 규모의 극장 영화 제작에 뛰어든 의향을 표명하고 있다고 전함

✓ [미국] OTT 서비스 ‘맥스’, 실시간 방송콘텐츠의 핵심인 뉴스와 스포츠 추가 예정 2) KOCCA

● OTT 서비스 ‘맥스’가 스트리밍 서비스에 뉴스와 스포츠 카테고리 추가 예정

- ✓ 워너브라더스 디스커버리의 CEO 데이빗 자스라브에 따르면, 맥스에 곧 뉴스와 스포츠 카테고리가 추가될 예정이라고 함
- ✓ 뉴스와 스포츠 카테고리는 중요한 차별 요소이며, 플랫폼을 더욱 더 활기차게 만들 것이라고 함
- ✓ 맥스는 지난 5 월 HBO Max 에서 브랜드명을 변경하고 디스커버리+의 많은 프로그램을 통합한 바 있음. 회사는 스포츠 콘텐츠의 디지털 권리를 가지고 있지만, TNT 나 CNN 등 유료 방송의 네트워크 비용을 생각 하면 편성형에서 스트리밍으로의 전환은 어려운 과정이 될 것이라고 전망함
- ✓ 워너브라더스 디스커버리는 현재 NBA 와 2025 년까지의 계약을 맺고 있으며, NBA 에 대한 권리 갱신 여부에 대해 결정을 내려야 하는 상황임. 워너브라더스 디스커버리는 NBA 외에도 NHL(내셔널 하키 리그), 미국 프로야구 메이저리그, NCAA(남자 대학 농구) 등을 보유하고 있음
- ✓ 한편, CNN 의 모회사인 워너미디어를 인수하면서 550 억 달러의 빚도 함께 떠안은 디스커버리는 시청자

1) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/cinemark-second-quarter-earnings-box-office-recovery-1235550953>

2) 출처 : <https://deadline.com/2023/08/max-streaming-news-and-sports-warner-bros-discovery-ceo-david-zaslav-1235453927>

들의 부진한 반응이 이어지자 한 달 만에 CNN+ 스트리밍 서비스를 종료한 바 있음. 워너브라더스 디스커버리는 뉴스 네트워크에 있어 최적의 전략을 찾기 위해 노력하고 있음

- ☞ 워너브라더스 디스커버리는 언제 뉴스와 스포츠 카테고리가 맥스에 추가될지 정확한 일정을 제시하지는 않았으며, 프로그램 믹스를 개선하고 뉴스와 스포츠 카테고리를 잘 통합하기 위해 노력하고 있다고 언급함

☑ [북경] 광전총국, 웹 영상콘텐츠 심사규범강화 관련 통지 배포

KOCCA

- 국가광전총국(国家广播电视总局)이 지난 7 월 29 일 인쇄배포한 <드라마, 웹드라마, 웹영화 기획등록 및 콘텐츠심사 등 규범강화 관련 통지(关于进一步规范电视剧、网络剧、网络电影规划备案和内容审查等有关事项的通知)>가 최근 공개됨

- ☞ 내용에 따르면, 드라마 및 웹드라마 등록공시 신청 과정에서 제작사는 극본 완성본 제출하는 대신 1 만 자 분량의 극본 대강 및 설명을 제출해야 함
- ☞ 또한 성급(省级) 광전행정 부문은 1 차 심사를 거쳐 광전총국에 공시된 드라마, 웹드라마, 웹영화에 대해 200 자 이상의 심사의견을 작성해야 하며, 의견에는 작품의 특징과 수정 필요사항, 콘텐츠 안전에 대한 분석평가가 포함될 예정임. 이 밖에, 규정에서 허용한 금액 이상의 연기자 출연료 지급을 제한하기 위해 작품 완성본 심사 시 제작비 항목별 비율과 배우 출연료 계약서 복사본 확인 절차가 추가됨

☑ [북경] 올해 상반기 중국 OTT 플랫폼 업로드 웹 영화 총 126 편

KOCCA

- 8 월 8 일, 중국 시청률 조사기업 CSM(中国广视索福瑞媒介研究)이 공개한 데이터에 따르면, 올해 상반기 중국 OTT 플랫폼에 업로드 된 웹 영화는 총 126 편이며, 해당 영화의 러닝타임 합계는 176 시간, 시청자 재생시간 합계는 10.5 억 시간인 것으로 조사됨
- ☞ 해당 126 편의 영화 중 시청률 1% 이상을 기록한 웹영화는 17 편이며, 이 중 9 편이 액션장르임. 해당기간 최고 시청률을 기록한 작품은 <동북구왕(东北球王)>이 4.036%로, 2 위를 기록한 <입관(入棺)>의 1.76%와 2 배 이상 차이를 보임

2023 년 상반기 웹영화 TOP5

순위	작품명	시청률(%)
1	동북구왕(东北球王)	4.036
2	입관(入棺)	1.760
3	원고거수 : 랑석수(远古巨兽 : 狼蜥兽)	1.738
4	의무반고(义无反顾)	1.730
5	추룡번외편지용쟁호투(追龙番外篇之龙争虎斗)	1.495

☑ [심천] 2023 상반기 중국 방송 서비스산업 총수입 약 6,246 억 위안 달성 3)

KOCCA

- 2023 년 상반기에 중국 방송 서비스산업은 총 6,246 억 5,200 만 위안의 수입을 달성하였으며, 이는 전년도 상반기 대비 10.89% 증가한 수치이며, 방송 산업은 총 5,525 억 3,200 만 위안의 수입에 도달하였음
 - ☑ 광고 수입은 총 1,622 억 8,000 만 위안에 도달하였으며, 라디오 광고와 텔레비전 광고가 각각 30 억 1,400 만 위안과 236 억 4,500 만 위안의 수입을 올렸지만 이는 전년도 상반기 대비 하락한 수치이며, 인터넷 미디어 광고가 1,283 억 900 만 위안의 수입에 도달하였음

☑ [유럽] 프랑스 언론, 한국 영화와 드라마가 흥행하는 이유 주목 4)

KOCCA

- 프랑스 매거진은 미국인 슈퍼히어로가 세계를 보호하는 할리우드 작품이 스트리밍 플랫폼과 영화계에 즐비하지만, 이제 대중은 이러한 미국 중심주의에 지쳤다고 전함
 - ☑ 이에 스트리밍 플랫폼에 등장한 한국 콘텐츠의 부상은 참신한 이야기를 제공하며 시청자의 눈길을 끈다고 언급함. 이를 보여주는 사례로 전 세계적으로 흥행한 드라마 <오징어 게임> 시즌 1 을 꼽으며, 본 작품이 누적 시청 시간 16 억 5,000 만 시간을 기록하며 2022 년 넷플릭스에서 가장 많이 본 드라마 순위 1 위에 올랐다고 설명함
 - ☑ 언론은 이 같은 성공이 한국 콘텐츠를 더욱 가시화할 뿐 아니라, 한국 영화의 대중화를 이끄는 데에도 기여한다고 분석함. 더불어, 넷플릭스는 현재 한국 콘텐츠 300 여 개를 보유 중이며, 앞으로도 더 많은 한국 작품을 제공할 것이라고 전함
 - ☑ 프랑스 파리 사회과학고등연구원(EHESS) 벤자민 조아노(Benjamin Joinau) 한국학 전문 연구원은 한국 드라마 및 영화가 미국 작품의 영향을 받아 더욱 혁신적으로 변화하고 있다고 말함. 또한, 미국의 세계화와 유사한 수준으로 장르적 다양성을 확보한다며, 이는 국내외 관객 모두를 대상으로 제작된다고 덧붙임
 - ☑ 한편, 과거에는 드라마 <겨울연가>로 대표되는 로맨스물이 한국을 상징하는 콘텐츠였다면, 오늘날은 이와 반대로 폭력물 <오징어 게임>과 <지옥>이 새로운 다양성을 보여주며 K-드라마의 명성을 높였다고 평함. 이어, 현재 넷플릭스에서 방영하는 한국 드라마는 로맨스에 치중한 과거의 오랜 편견을 깨고 해외 시청자를 겨냥해 제작되었다며, 시나리오와 연출 면에서도 자유도가 높아 글로벌 시장에서 빛을 보았다고 언급함
 - ☑ 해당 연구원은 K 팝의 성공이 K-드라마의 흥행에 영향을 미친다며, 둘 사이의 상관관계 또한 조명함. 인기 K 팝 스타의 영화·드라마 카메오 출연과 OST 제작은 곧 팬들의 작품 소비로 이어지기 때문임. 이외에도, K-드라마는 신분 차이를 극복한 사랑 이야기를 비롯한 보편적인 주제를 다룸으로써 전 세계인의 공감을 끌어낸다고 설명함
 - ☑ 끝으로, 한국 영화 및 드라마는 자살, 계급 불평등, 괴롭힘 등 사회적 현실을 작품에 반영한다며, 일례로 드라마 <더 글로리>를 꼽음. 본 작품은 실제 사건을 모티브로 하여 학교 폭력 근절에 대한 인식을 제고한 바 있음. 이에 위 연구원은 해당 작품이 흥미로운 허구적 이야기를 통해 시청자에게 잔혹한 사회 현실을 직·간접적

3) 출처 : http://www.nrta.gov.cn/art/2023/8/9/art_114_65133.html

4) 출처 : 프랑스 패션 전문 매거진, L'Officiel

<https://www.lofficiel.com/pop-culture/squid-game-the-glory-my-name-pourquoi-les-films-et-series-coreennes-cartonnent-autant>

으로 알림과 동시에, 신선한 재미 또한 제공한다고 말함

✓ [유럽] 올여름 선풍을 일으킬 웹툰 원작 드라마 <마스크걸> 5)

KOCCA

- 프랑스 언론은 동명의 웹툰을 각색한 한국 넷플릭스 드라마 <마스크걸>의 8월 18일 방영 소식을 알림. 본 작품은 외모 콤플렉스를 가진 주인공 김모미가 낮에는 직장인, 밤에는 마스크로 얼굴을 가린 인터넷 스타로 활동하던 중, 인생을 송두리째 바꿔버리는 사건에 휘말리는 이야기를 그림
- 이어, 언론은 미국 할리우드 소식 전문 일간지 버라이어티(Variety)에 따르면 한국 콘텐츠가 넷플릭스 아시아 시장에서 최다 시청률을 자랑한다며, 이는 영어권 작품의 인기를 훨씬 앞선다고 전함. 또한, 올해 초 한국 작품 3개가 넷플릭스 TOP 10 비(非)영어권 TV 부문에 올랐으며, 넷플릭스는 이러한 성공에 힘입어 한국 콘텐츠에 향후 4년간 25억 달러 투자 계획을 발표했다고 설명함

✓ [유럽] 프랑스 매거진, 드라마 <사냥개들>의 주연 배우 우도환 조명 6)

KOCCA

- 프랑스 언론은 한국 드라마의 인기가 상승세를 기록한다며, 2021년 세계적으로 흥행한 <오징어 게임> 이후, 한국 콘텐츠가 점점 더 많은 시청자를 끌어 모은다고 전함
- 이어, 이러한 현상을 보여주는 사례로 드라마 <사냥개들>을 꼽았음. 본 작품은 프랑스 넷플릭스 TOP10에 이름을 올리며 화제를 모았으며, 특히 주인공 김건우 역을 맡은 배우 우도환은 많은 시청자의 주목을 받았다고 설명함
- 언론은 본 배우가 2011년 드라마 <왔어 왔어 제대로 왔어>로 데뷔 후, <닥치고 꽃미남 밴드>, <드라마월드>, <인천상륙작전> 등 다수의 드라마와 영화에 출연하여 인지도를 높였다고 소개함. 더불어, 이러한 경력은 <사냥개들>의 흥행 이후에도 해당 배우에게 지속적인 성공을 안겨줄 것이라고 호평함

✓ [UAE] 사우디 필름 커미션, 10월에 새로운 산업계 행사 선보여 7)

KOCCA

- 산업 콘퍼런스는 중동 지역 및 국제 산업 참여자들을 연결하고 새로운 기술과 기술을 개발하기 위한 플랫폼 역할을 할 것임
- 사우디 필름 커미션(Saudi Film Commission)은 올해 말 리야드에서 새로운 산업 행사인 사우디 필름 콘페스(Saudi Film Confex)를 선보일 예정임
- 10월 1일부터 4일까지 대규모 BLVD 엑스포에서 열릴 예정인 이 4일간의 콘퍼런스 및 전시회는 급증하는 사우디아라비아 영화계의 초석이 될 것임
- 사우디 필름 콘페스는 사우디아라비아의 영화 진흥을 강화하고 확대하기 위해 전략적으로 개최됨

5) 출처 : 프랑스 게임 전문 언론, Jeux vidéo

<https://www.jeuxvideo.com/news/1785043/netflix-cette-nouvelle-adaptation-de-webtoon-ula-dark-sera-la-sensation-de-l'ete-apres-la-serie-the-guy.htm>

6) 출처 : 프랑스 매거진, Voici

<https://www.voici.fr/tele/la-traque-dans-le-sang-netflix-qui-est-woo-do-hwan-l-acteur-principal-de-la-serie-sud-coreenne-759242>

7) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/saudi-film-commission-to-debut-new-industry-event-in-october>

- ✔ 영화 산업의 영향력을 강화하고 경제적 중요성을 육성한다는 목표에 부리를 둔 이 행사는 산업 발전을 위해 세심하게 설계될 것임. 몰입형 경험은 사우디아라비아의 영화 부문인 급성장하는 경제력을 총체적으로 강조하는 선별된 워크숍과 다양한 대화형 구역을 포함할 것임
- ✔ 40,000 제곱미터의 전시 공간을 차지하는 BLVD 엑스포는 100 개 이상의 전시 참가사와 50 명의 저명한 기조 연설자를 초청할 예정임
- ✔ 사우디 필름 콘페스 프레임워크 내에서 산업 동향, 글로벌 모범 사례, 영화 제작 기술에 내재된 다양한 도전과 기회라는 세 가지 중요한 주제가 중심 무대를 차지할 것임. 3 일에 걸쳐 진행되는 전문가 주도 워크숍은 실용적인 통찰력을 제공하여 영화 가치 사슬 전반에 걸쳐 인재를 양성할 예정임



[그림 1] 사우디 필름 콘페스 (출처: sela)

✔ [UAE] ZAP, Dizi 출시를 위해 SPI 인터내셔널과 계약 확대 8)

KOCCA

- 두 회사는 2 년 전에 ZAP 의 위성 플랫폼에서 FilmBox Arthouse, Gametoon, FightBox, Fast&FunBox, FashionBox 및 360 TuneBox 를 출시하기로 합의
 - ✔ SPI 인터내셔널은 앙골라, 모잠비크 및 카보베르데의 시청자에게 서비스를 제공하는 선도적인 디지털 위성 TV 제공업체인 ZAP 와 협력했음
 - ✔ 이 파트너십을 통해 터키 드라마 채널인 Dizi 가 이 지역에 도입되었음
 - ✔ 다양한 글로벌 시장에서 인기를 얻고 있는 Dizi 는 호평을 받고 있는 터키 드라마 시리즈를 선별하여 선보임. 이 협력으로 인해 상당한 발전을 이룬 ZAP 의 Mini+ 패키지 가입자는 이제 포르투갈어 자막이 포함된 Dizi 의 콘텐츠를 시청할 수 있음
 - ✔ Dizi 는 4 월에 스타 타임즈(StarTimes)와의 계약을 통해 아프리카에서 범위를 확장했음

8) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/zap-expands-deal-with-spi-international-to-launch-dizi>

✓ [UAE] 쿠웨이트와 레바논에서 상영 금지된 <바비> 9)

KOCCA

○ <바비>는 8 월 사우디아라비아와 아랍에미리트에서 개봉됨

- ✓ 쿠웨이트와 레바논은 동성애 조장과 종교적 가치에 대한 인지된 모순에 대한 우려를 이유로 3 주 이내에 10 억 달러 이상의 글로벌 흥행 성공을 거둔 <바비> 영화의 상영을 금지했음
- ✓ 이 영화는 미국과 국제 시장에서 좋은 성적을 거두고 있으며, 거윅(Gerwig)이 단독 감독으로서 10 억 달러 기준을 넘어선 최초의 여성이 되었음
- ✓ 레바논의 문화부 장관인 모하마드 모르타다는 워너 브라더스 영화가 “동성애와 젠더 전환을 조장하고 신앙과 윤리의 가치에 위배된다.”라고 언급함
- ✓ 로이터의 보도에 따르면 이 영화는 가족 단위의 중요성을 감소시킨다는 비판을 받았음
- ✓ 영화 검열을 담당하는 규제 기관은 영화를 평가하고 권장 사항을 제공하라는 요청을 받았고 이에 따라 해당 영화는 공식 상영 금지 조치를 받을 것으로 예상되었음
- ✓ 쿠웨이트 정보부 대변인은 공식 KUNA 뉴스 에이전시가 보도한 바와 같이 워너 브라더스 프로덕션이 "쿠웨이트 사회와 공공질서에 이질적인 개념과 신념을 소개한다"라고 언급함
- ✓ <바비> 영화는 레바논과 쿠웨이트의 극장에서는 볼 수 없지만 사우디아라비아와 아랍에미리트에서는 개봉 함. 그러나 검열관이 요청한 편집이 구현되었는지 여부는 여전히 불확실함
- ✓ 마고 로비(Margot Robbie)와 라이언 고슬링(Ryan Gosling)이 각각 바비(Barbie)와 켄(Ken)으로 등장하는 이 영화는 마텔사의 상징적인 인형을 따라 현실 세계로의 모험 여행을 떠나는 내용임

✓ [UAE] 한국 배우 이종석, UAE 첫 팬미팅 개최 10)

KOCCA

○ 2022 년 TV 드라마 <빅마우스>에 출연한 한국 배우 이종석이 두바이 디에이전시에서 첫 UAE 팬미팅을 개최하며 화제가 됨

- ✓ 이종석은 한국 문화를 가미해 남성 팬들에게 종이에 싸인 동전을 공중에 최대한 오래 띄우기 위해 발을 사용하는 제기차기 게임에 도전했고 수상자에게는 이종석의 수집용 포토 카드가 상품으로 전달되었음
- ✓ 팬미팅을 마무리하며 팬들에게 보내는 이별 선물로 K 팝 보이그룹 엑소(EXO)멤버 디오(D.O)의 <괜찮아(괜찮아)>를 감동적으로 부름

9) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/barbie-banned-in-kuwait-and-lebanon>

10) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/2023/08/06/south-korean-actor-lee-jong-suk-mesmerised-by-dubai-in-first-uae-fan-meeting>

✓ [베트남] <경이로운 소문 2: 카운터 펀치>, 베트남 넷플릭스 1 위 차지 ¹¹⁾

KOCCA

- 이 프로그램은 방송 첫 주부터 넷플릭스 글로벌 톱 10 진입, 넷플릭스 9 개국 1 위를 기록하며 글로벌 흥행의 신호탄을 쏘음
 - <D.P.2>과 <킹더랜드>를 넘어 드라마 <경이로운 소문 2: 카운터 펀치>는 베트남 넷플릭스에서 시청률 1 위 자리를 굳건히 지키고 있음
 - 더욱 완벽해진 카운터즈 케미와 팀플레이, 새로운 능력과 신입 멤버 영입으로 더 강해진 악귀 사냥꾼 '카운터', 악해진 악귀 등 다양한 요소로 베트남 시청자들의 큰 호응을 이끌어냈음
 - 특히 베트남뿐만 아니라 tvN 토/일 드라마 <경이로운 소문 2: 카운터 펀치>는 한국을 비롯해 8 월 1 일 기준 인도네시아, 말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 대만 등 9 개국에서 1 위를 달리고 있음



[그림 2] <경이로운 소문 2: 카운터 펀치>, 베트남 넷플릭스 1위 기록

✓ [태국] 태국 최초 8K 다큐멘터리 <The Hues of Faith> 공개 ¹²⁾

KOCCA

- 델타 일렉트로닉스 타일랜드(Delta Electronics Thailand, 이하 델타)가 태국 엔터테인먼트 크리에이터 네트워크 협회(TECNA), 픽셀 매직(PIXEL MAGIC)과 함께 제작한 태국의 첫 번째 8K 다큐멘터리 <믿음의 색조(The Hues of Faith)>를 제작함
 - 15 분 길이의 이 다큐멘터리는 세계적인 디지털 프로젝션 및 디스플레이 혁신 기술과 태국 문화와 자연을 알리려는 델타의 설립자 겸 명예회장 브루스 청(Bruce Cheng)의 열정에서 시작됨
 - 델타는 2019 년부터 전 세계 8K 영화 제작자들과 협력해왔고, 물 보존의 중요성을 일깨우기 위해 NHK 엔터프라이즈와 함께 세계 최초의 8K 화질 환경 다큐멘터리 <생명이 깃든 물(Water with Life)>을 제작해 수상한 바 있음
 - 이 다큐멘터리는 왓반덴(วัดบ้านเด่น), 왓빠다라피롬(วัดป่าดาราภิรมย์), 왓프라싱(วัดพระสิงห์) 등 유명 사원, 치앙마이의 상징적인 고산지역 더이루엥치앙다우(ดอยหลวงเชียงดาว), 고대 란나 왕국의 문화 등이 초현실적인 시각으로 촬영돼 시청자들의 몰입감을 높임
 - 4K 버전 영상은 델타 공식 유튜브 채널 <https://www.youtube.com/watch?v=knjb0TvmCt4&t=3s>을 통해 시청 가능함

11) 출처 : <https://ksh14.vn/lat-tha-hich-khung-ua-phim-tan-dung-hang-1-viet-nam-hien-tai-bo-xe-rang-phan-1-to-top-dau-rang-quoc-gia-20230804163039408dm>

12) 출처 : <https://www.posttoday.com/lifestyle/697961>

✓ [태국] Y-시리즈 배우군단 총출동 <마이 유니버스 더 시리즈> 이달 방송 예정 ¹³⁾ KOCCA

- 드라마 및 영화 제작기업 티아파이브원(TIA51)은 Y-시리즈 배우들을 대거 합류시킨 드라마 <마이 유니버스 더 시리즈(My Universe The Series)>를 방송한다고 밝힘
 - ✓ 이번 드라마는 Y-시리즈 중 가장 큰 프로젝트로, 11 쌍의 커플이 등장하는 12 편의 이야기가 6 개월간 총 24 편으로 제작됨. 이달 20 일에 아마린 TV 채널 34 와 아이치이(iQIYI) 애플리케이션을 통해 전 세계 190 개 이상의 국가에서 동시에 공개될 예정임

✓ [러시아] ROSKINO, 로케이션투어 한국 영화전문가 참여 ¹⁴⁾ KOCCA

- 상트페테르부르크 지역의 영화 협업을 위한 한국 영화전문가 투어를 진행함
 - ✓ 러시아 문화부의 지원을 받은 ROSKINO(러시아 영화 진흥기구)가 진행하는 ‘러시아 지역 영화 촬영지로 홍보’ 프로젝트의 일환으로 한국 영화인들이 지역의 촬영 장소를 방문함
 - ✓ 이번 투어에는 ‘Vyborg Film Festival’의 프로그램에 참여하여 한국과 러시아의 공동 제작 가능성 대해 논의하였음

13) 출처 : <https://www.dailynews.co.th/news/2592083>

14) 출처 : <https://spbvedomosti.ru/news/gorod/s-3-po-8-avgusta-v-peterburge-i-leningradskoy-oblasti-prokhodit-tur-dlya-kinematografistov-yuzhnoy-k>
<https://vyborg.tv/obshchestvo/na-kinofestivale-vyborg-rossijskie-i-korejskie-kinematografisty-obsudili-perspektivy-sotrudnichestva>

게임·융복합



✓ [미국] 아마존, 다양한 사업에서 생성형 AI 프로젝트 진행 중 15)

KOCCA

● 아마존이 다양한 사업에서 생성형 AI 프로젝트를 진행 중이라고 함

- ✓ 아마존은 생성형 AI 가 아마존이 하는 일의 핵심이 될 것이라고 말하며, 비용을 절감하고 새로운 사용자 경험을 창출할 수 있으며, 다양한 사업 영역에서의 운영을 더 효율적이게 만들고, 각종 고객 경험의 핵심을 포함한다고 밝힘
- ✓ 생성형 AI 란 대규모 데이터를 기반으로 새로운 텍스트, 이미지, 비디오 또는 합성 데이터를 생성할 수 있는 인공지능 기술을 말함
- ✓ 특히 아마존은 엔터테인먼트 사업을 중심으로, 회사 내 모든 팀이 AI 분야에서 여러 프로젝트를 진행하고 있으며 AWS(아마존 웹 서비스), 광고 사업 그리고 디바이스 사업 등도 포함된다고 함
- ✓ 대부분의 사람들은 생성형 AI 를 ChatGPT 같은 어플리케이션 분야에서 경험하지만, 이뿐만 아니라 생성형 AI 는 백엔드 개발 영역에서도 응용될 수 있을 것이며 개발의 생산성에 있어 큰 도움이 될 것이라고 함. 예를 들어, 개발자가 코드를 작성하는 동안 코드를 추천하는 코딩 도우미로 응용할 수 있음
- ✓ AWS(아마존 웹 서비스)는 고객을 위한 대용량 데이터 저장장치, 데이터베이스, 데이터의 분석 및 관리 서비스를 갖추고 있을 뿐 아니라 가장 많은 고객과 데이터 저장소를 보유하고 있음
- ✓ 따라서 아마존은 많은 생성형 AI 애플리케이션이 AWS 을 기반으로 하여 개발될 것이라고 낙관하고 있음

✓ [심천] 7 월 글로벌 모바일 배급사 수입조사: TOP100 수입의 38.1% 차지 16)

KOCCA

● 센서타워 스토어 정보 플랫폼에 따르면, 7 월에는 총 37 개의 중국 모바일게임 배급사가 글로벌 수입 TOP100 에 진입하였으며, 총수입 약 20 억 달러를 달성하여 7 월 글로벌 모바일 게임 배급사 TOP100 전체 수입의 38.1%를 차지하였음

- ✓ 6 월 30 일 오픈베타를 시작한 넷이즈의 모바일게임 <역수한(逆水寒)>은 출시 후 첫 한 달간 중국 내 iPhone App Store 베스트셀러 차트 TOP3 에 위치하였으며, 7 월 글로벌 iPhone App Store 베스트셀러 2 위에 위치하였음. 레이싱게임 <전봉극속(巅峰极速)>의 7 월 수입은 6 월에 비해 141% 증가하였으며, 중국 iPhone App Store 베스트셀러 차트 9 위에 위치하였음. 넷이즈는 상술한 게임들로 인해 모바일게임 수입이 전달 대비 69% 증가하였으며 중국 모바일게임 배급사 글로벌 수입 차트 2 위로 복귀할 수 있었음

15) 출처 : <https://variety.com/2023/digital/news/amazon-entertainment-generative-ai-1235687895>

16) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2023/08/525088>

2023년 7월 중국手游发行商收入TOP30 | 全球 App Store + Google Play

1	腾讯	-	16	江娱互动	▼
2	网易	▲	17	友塔游戏	-
3	米哈游	▼	18	乐元素	▼
4	三七互娱	-	19	麦吉太文	-
5	莉莉丝	-	20	雷霆游戏	-
6	灵犀互娱	-	21	Tap4Fun	-
7	点点互动	-	22	星合互娱	▲
8	朝夕光年	▲	23	鹿游网络	★
9	IM30	▼	24	冰川网络	▼
10	壳木游戏	-	25	Hortor Games	▼
11	悠星网络	▲	26	紫龙游戏	▼
12	IGG	-	27	柠檬微趣	-
13	途游游戏	▼	28	ONEMT	▲
14	海彼游戏	-	29	智明星通	▼
15	沐瞳科技	▲	30	游卡网络	★

以上榜单来源于Sensor Tower 2023年7月全球App Store及Google Play商店之手游收入估算。



SensorTower 全球领先的手游及应用情报平台

www.sensortower-china.com

[그림 3] 2023년 7월 중국 모바일 게임 배급사 수입 TOP30(글로벌App Store + Google Play), 출처 : 센서타워

☑ [UAE] 글로벌 게임 시장, 모바일 성장으로 2026년까지 2,120 억 달러 매출 달성 17) KOCCA

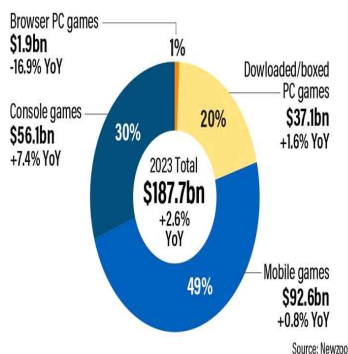
○ ‘콘솔 게임은 2023년에 게임 시장 전체의 30%인 561 억 달러의 매출을 기록할 것으로 예상된다’라고 뉴주(Newzoo) 보고서가 밝힘

- ☑ 글로벌 게임 시장의 매출은 2026년까지 2,124 억 달러에 달할 것으로 예상되며 모바일 플랫폼이 계속해서 성장을 주도할 것으로 새로운 연구 결과가 나옴
- ☑ 시장 데이터 플랫폼 뉴주는 8월 시장에서 게임이 ‘이제 완전히 주류에 포함되어 있기 때문에 2022년보다 2.6% 증가한 2023년 약 1,877 억 달러에서 13% 이상 증가할 것’이라고 언급함
- ☑ 모바일 게임은 올해 0.8%의 소폭 성장과 전체 수익의 거의 절반인 926 억 달러를 차지할 것으로 보이며 게임 수익 급증은 모바일 게임이 주도할 것이라고 밝힘
- ☑ 콘솔 게임은 총 수익의 30%인 561 억 달러로 2위를 차지할 것이며 7.4%의 가장 큰 연간 증가율을 기록할 것으로 예상됨
- ☑ 그 뒤를 이어 전년 대비 1.6% 증가한 371 억 달러(20%)의 PC 게임이 뒤따를 것이며 브라우저 기반 PC 게임은 19 억 달러(매출의 1%)를 축적할 것으로 보임. 또한 거의 17%의 가장 큰 연간 감소를 기록할 것으로 예상됨

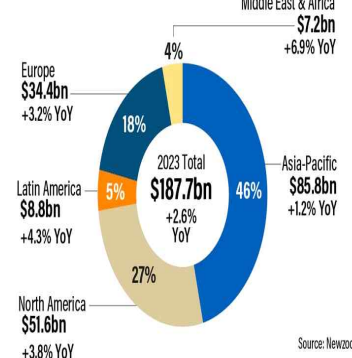
17) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/business/technology/2023/08/10/global-gaming-market-to-reap-212bn-in-revenue-by-2026-on-growth-of-mobile>

- ☑ 게임은 전 세계적으로 큰 사업이 되었으며, 신기술로 더 많은 대중에게 다가갈 수 있는 기회를 제공하고 게임 소비자 요구에 맞는 새로운 타이틀을 개발할 수 있는 기회를 제공함
- ☑ 지역적으로는 아시아 태평양 지역이 2023 년에 46%의 시장 점유율로 약 858 억 달러의 수익 창출을 계속 주도할 것이며, 북미가 27%, 유럽이 18%, 라틴 아메리카가 그 뒤를 따르고 미국은 88 억 달러(5%)임
- ☑ 중동 및 아프리카 지역은 올해 72 억 달러와 4%의 시장 점유율을 지속할 것으로 예상되지만 거의 7%로 가장 큰 수익 증가를 기록할 것으로 보임. 앞서 언급한 4 개 지역은 각각 1.2%, 3.8%, 3.2%, 4.3%의 성장률을 기록할 예정임
- ☑ 매출 성장은 전년 대비 6.3% 증가하고 2023 년에는 33 억 8,100 만 게임 플레이어에 이를 것으로 예상되는 게이머 인구 증가에 의해 뒷받침될 것이라고 뉴주가 언급함
- ☑ 아시아 태평양은 시장의 절반 이상인 17 억 8,900 만 명으로 다시 한 번 가장 큰 점유율을 차지할 것이며 연간 5.7% 증가할 것임
- ☑ 중동 및 아프리카는 17%의 점유율과 12.3% 증가한 5 억 7,400 만 명으로 2 위로 뛰어올랐음
- ☑ 유럽은 4 억 4700 만 명으로 3 위로 13%의 시장 점유율을 기록할 것이며, 라틴 아메리카가 3 억 3500 만 명(10%), 북미가 2 억 3700 만 명(7%)를 차지할 것임
- ☑ 몇몇 서비스에 의해 지배되고 있지만 대부분의 유료 사용자를 차지하는 성장하는 시장인 클라우드 게임의 인기는 2023 년 말까지 4,310 만 명의 유료 사용자를 끌어들이 잠재력이 있으며 2025 년까지 8,040 만 명으로 증가할 것이라고 뉴주가 밝힘
- ☑ 뉴주는 연간 증가율이 가장 높을 것으로 예상되는 중동과 아프리카, 라틴 아메리카 두 지역이 더 나은 인터넷 인프라가 가능하고 저렴한 인터넷, 중산층의 증가에 의해 주도될 것이라고 말함
- ☑ 무료 플레이 모델과 스마트폰 사용자 인구 증가 덕분에 저렴한 레크리에이션 활동으로 게임을 즐길 수 있는 것도 요인이 될 것이라고 봄

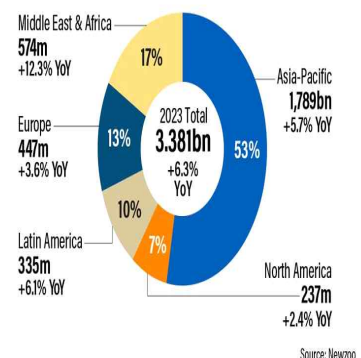
GLOBAL GAMING REVENUE PER SEGMENT



GLOBAL GAMING REVENUE PER REGION



GLOBAL GAMER NUMBERS TO GROW IN 2023



[그림 4] 부분별 글로벌 게임 수익 (출처: 뉴주) / 지역별 게임수익 (출처: 뉴주) / 2023년 지역별 게이머 증가 (출처: 뉴주)

✔ [태국] YGG, 새로운 게임 출시 맞춰 관광청과 홍보 캠페인 진행 18)

KOCCA

- 태국 그래픽 전문기업이자 게임 개발사 익드라질그룹(Yggdrasil Group, 이하 YGG)은 태국 관광청(이하 TAT)과 함께 태국 소프트파워 관광 문화 게임을 세계무대로 끌어올리기 위해 ‘홈 스위트 홈 온라인게임(이하 HSHO)’을 통해 ‘더 헌트 포 어메이징 컬처(The Hunt for Amazing Cultures)’ 캠페인을 진행함
 - ✔ YGG 싸룻 탐라이(ศรุต พลอย) 회장은 “게임을 통한 현대 디지털 기술로 태국의 주요 관광지를 홍보하는데 참여하게 돼 기쁘다”라고 출시 소감을 밝힘
 - ✔ 10 일 공개된 HSHO 게임의 새로운 버전에는 태국 주요 관광지가 등장함. HSHO 는 전 세계 게이머들의 관심을 받고 있으며, 특히 미국, 중국, 한국에서 인기가 높아 태국의 관광지가 알려지고 전 세계의 주목을 받을 것으로 기대됨
 - ✔ 한편, 현재 태국과 해외에 약 20 만 명의 HSHO 사용자들이 있음. HSHO 풀버전이 공개되고 TAT 와 협업을 하게 되면 최소 50 만 명의 사용자가 게임을 즐길 것으로 예상됨

18) 출처 : <https://www.pptvhd36.com/news/ประชาสัมพันธ์/202791>

애니·캐릭터



✓ [심천] <왕자영요>, 첫 애니메이션 2024 년 봄 출시 예정 19)

KOCCA

- 8 월 8 일 개최된 텐센트시빈(腾讯视频) 애니메이션 대상에서 텐센트시빈은 텐센트 산하 게임 <왕자영요(王者荣耀)>의 첫 애니메이션을 2024 년 봄에 출시 할 예정이라고 밝혔음
 - ✓ <왕자영요> 애니메이션은 텐센트시빈과 티미 스튜디오(天美工作室)가 연합하여 제작할 예정이며, 이는 <왕자영요>가 애니메이션 제작을 발표한지 3 년만임
 - ✓ 텐센트가 2022 년 11 월에 공개한 자료에 따르면 텐센트시빈 애니메이션의 18 세~29 세 유저 수는 약 1 억 3 천만 명에 달했으며, 전체 유저는 1 억 2 천만 명의 남성 유저와 8 천만 명의 여성 유저로 이루어져 있음. 또한, 텐센트시빈 애니메이션 사용자의 회원권 연장율은 75%에 달했음

✓ [일본] 극장판 애니 <슈퍼 마리오 브라더스>, 게임 원작 작품으로 역대 흥행 수입 1 위 20) KOCCA

- 닌텐도는 8 월 3 일, 극장판 애니메이션 <슈퍼 마리오 브라더스>의 세계 흥행 수입이 게임 원작 작품으로는 처음으로 역대 1 위, 극장판 애니메이션으로서는 역대 2 위에 올랐다고 발표, 총수입은 7 월 말 시점 누계 13 억 4,900 만 달러를 기록하고 있음
 - ✓ 닌텐도의 2023 년 4 월~6 월(회계연도 1/4 분기) 결산에서는 극장판 애니메이션이 세계적인 히트를 거두며 영상 콘텐츠 수입으로 계상돼 IP 관련 수입이 동기 전년 대비 190% 증가한 318 억 엔으로 나타났음
 - ✓ 1 분기 총 매출은 4,613 억 엔(지난해 같은 기간보다 50.0% 증가), 영업이익은 1,854 억 엔(82.4% 증가)이며 순이익은 1,810 억 엔 (52.1% 증가)으로 1 분기 과거 최대치를 갱신, 이는 극장판 애니메이션의 인기와 더불어 올 5 월에 출시한 신작 게임 <젤다의 전설>의 흥행 영향도 있었음
 - ✓ 극장판 애니메이션 <슈퍼 마리오 브라더스>는 지난 4 월부터 전 세계 개봉, 누계 1 억 6,810 만 명의 관객들이 감상한 것으로 발표되었음
 - ✓ 닌텐도는 자사 콘솔 게임 비즈니스가 활성화 되어 있는 일본, 북미, 유럽, 호주뿐만 아니라 비교적 게임 비즈니스가 둔화되어 있는 남미와 아시아에서도 폭넓은 연령층이 시청했다고 전했다
 - ✓ 또한, <슈퍼 마리오 브라더스>에 대한 관심이 높아지고 마리오 관련 타이틀의 판매가 늘어나 애플리케이션이나 관련 굿즈 판매 등 폭넓은 분야에서 긍정적인 효과가 이루어졌다고 판단하며 전 세계적으로 <슈퍼 마리오>라는 IP 에 애착을 가질 수 있는 기반 조성이 되었다고 함
 - ✓ 결과적으로 영화 흥행사업의 호조가 본업인 게임 사업에도 영향을 끼친 것으로 보이며, 앞으로 게임 이외에도 닌텐도 IP 에 접할 기회를 창출하여 사업 전체로의 활성화로 이어질 수 있도록 영상 관련 비즈니스

19) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1773668016580537098&wfr=spider&for=pc>

20) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/02f7494e93e13beaf86ed47f88216362e0277e4a>

대응에도 주력할 뜻을 내비침



[그림 5] 극장판 애니메이션 <슈퍼 마리오 브라더스> 한 장면

✓ [UAE] 망가 프로덕션과 다이내믹 플래닝, 애니메이션 시리즈 <그랜드아이저 U> 티저 공개²¹⁾ KOCCA

● 애니메이션 시리즈 <그랜드아이저 U>는 내년에 개봉될 예정

- ✓ 아랍뉴스(Arab News)에 따르면 망가 프로덕션과 다이내믹 플래닝이 도쿄에서 열리는 아키바다이스키 페스티벌(AkibaDaisuki Festival)에서 곧 출시될 애니메이션 시리즈인 <그랜드아이저 U>의 공식 티저를 공개했다고 전함. 애니메이션 시리즈는 주인공을 위한 새로운 로고와 기능으로 컴백 예정임
- ✓ 작년에 망가 프로덕션은 <그랜드아이저> 시리즈의 제품 및 캐릭터에 대한 라이선스 권한을 부여한 다이내믹 플래닝과 전략적 파트너십을 체결했음. 라이선스 권한은 중동 전역의 엔터테인먼트 시설과 도시를 대상으로 한 것임
- ✓ <그랜드아이저>는 1975 년에 출시된 로봇으로 시리즈는 아랍 세계, 프랑스, 이탈리아에서 가장 많은 조회 수를 기록했으며 애니메이션과 만화의 세계에서 아이콘이 되었음

21) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/manga-productions-and-dynamic-planning-unveil-teaser-for-anime-series-grendizer-u>

만화·웹툰



☑ [UAE] 아부다비 문화재단의 Comic Craze Vol 3, 아랍 만화 전시회 개최 22)

KOCCA

- 대중문화에서 서양의 만화와 극동의 애니메이션이 지배적이거나 아부다비 전시회는 아랍 만화의 놀라운 역사를 기념함
 - ☑ 아부다비 문화재단의 Comic Craze Vol 3 가 UAE 의 49 명의 아티스트 아랍 만화 전시를 개최함
 - ☑ 이 전시회는 중동 지역 만화의 역사와 일본 애니메이션, 특히 1980 년대에 아랍어로 더빙되어 방송된 애니메이션의 영향을 탐구하는 것을 목표로 함
 - ☑ 19 세기 후반부터 오늘날까지 중동 지역 전역에서 출판된 다양한 아랍어 출판물을 대중에게 알림
 - ☑ 큐레이터 Sumayya Al Suwaidi 는 "우리가 만화에 대해 이야기할 때 서양 만화에 대해서는 알지만 아랍 만화에 대해서는 아무것도 모릅니다. 우리가 조사를 했을 때, 최초의 아랍 만화 예술이 실제로 이집트에서 왔고 첫 삽화가 1899 년에 출판되었다는 것을 발견했습니다. 그래서 저는 만화 분야에서 아랍 세계의 많은 이정표를 강조하고 싶다"라고 언급함
 - ☑ 압둘라 알 만수리(Abdulla Al Mansoori), 아나스 누메르(Anas Numair), 마리암 알 비날리(Mariam Al Binali), 마이타 알 만수리(Matha Al Mansoori)의 작품이 전시됨
 - ☑ 작품에는 1923 년 이집트에서 처음 발행된 원본 아랍 만화 잡지인 <Al-Awlaad>, 1955 년 레바논 최초의 만화 잡지 <The World of Events>, <미키 마우스>를 아랍 세계에 소개한 1958 년 이집트의 <Miki Magazine>이 있음
 - ☑ 이러한 역사적으로 중요한 출판물의 재해석과 그 맥락 및 내용에 관한 정보가 예술 작품과 함께 제공되며 1956 년 레바논 월간지인 <Little Lulu>, 1979 년에 창간된 UAE 의 <Majid> 잡지, 최근에는 UAE 만화가 Ali Khammas 와 Saeed Al Hebsi 가 공동 제작한 <Azzam the Nature Knight>가 있음
 - ☑ 전시회에 등장하는 일본 애니메이션은 인터랙티브 요소를 추가함. 작은 화면에서는 1980 년대에 이 지역에서 방영된 다양한 아랍어 더빙 프로그램의 클립이나 타이틀곡을 재생함
 - ☑ 여기에는 천일야화(Tales of 1001 Nights)의 아랍 선원을 기반으로 한 52 개 에피소드 시리즈인 <신밧드의 모험>(The Adventures of Sinbad)>, 과학과 기술을 탐구하는 교육 시리즈 <아스크 라비바>(Ask Labiba)>, 정글의 사자의 모험 TV 시리즈로 제작된 인기 만화 <백사자 킴바>(Kimba the White Lion)>가 포함됨



[그림 6] 아부다비 문화재단 Comic Craze Vol 3의 전시회 (출처: Victor Besa / The National)

22) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/art-design/2023/08/12/abu-dhabi-comics-exhibition>

음악



✓ [유럽] 르몽드, K 팝 산업을 흔드는 인공지능(AI) 가상 아이돌 등장에 주목 23)

KOCCA

- 프랑스 언론 르몽드는 한국에서 인공지능(AI) 기술을 활용한 가상 아이돌 그룹 제작 산업이 부흥했다며, 이는 한국의 경제와 문화 분야에 놀라움을 안겨주었다고 전함
 - ✓ 이어, 이 같은 가상 캐릭터는 K 팝 업계에서 인공지능으로 제작된 가상 아이돌 멤버와 그룹 개발을 위한 수단임에도 유연한 사용이 가능하며, 무엇보다 경제적으로나 예술적으로도 높은 부가가치를 창출할 가능성이 있다고 설명함
 - ✓ 이에 현존하는 가상 걸그룹 이터니티(Eternity)와 메이브(Mave:), 보이그룹 플레이브(Plave) 등을 언급하며, 이러한 혁신은 K-컬처 및 엔터테인먼트 시장을 크게 변화시키고 있다고 언급함

✓ [인니] 걸그룹 '스타비', KOFICE 주관 '2023 동반성장 디딤돌' 사업 연수 대상으로 선정 24) KOCCA

- 인도네시아 4 인조 걸그룹 스타비(StarBe)가 한국국제문화교류진흥원이 주관하는 '2023 동반성장 디딤돌 (Grow Twogether)' 사업 연수 대상으로 선정돼 지난 8 월 2 일 K 팝 연수를 받기 위해 출국함
 - ✓ 스타비는 인도네시아 연예기획사 Pro M 소속으로 2019 년 12 월 <Aku Lengkap Denganmu(I'm Complete With You)>로 데뷔한 여성 보컬 그룹임. 스타비의 대표곡은 유튜브 뮤직비디오 조회 수 400 만 이상을 보유한 <Time to Fly>로, 2021 년 인도네시아 음악 시상식에서 최우수 댄스 아티스트를 수상함
 - ✓ 2021 년부터 시작해 올해 3 년째 운영되고 있는 '동반성장 디딤돌'은 대중문화산업 기반의 국제 문화교류 프로그램으로 매년 대상국의 라이징 아티스트를 한국으로 초대해 연수 기회를 제공하는 사업임. 2021 년 베트남 남자 아이돌그룹 '슈퍼비(Super V)'와 2022 년 태국의 여자 아이돌그룹 '로즈베리(Roseberry)'에 이어 올해는 인도네시아가 선정됨
 - ✓ 스타비는 4 개월의 연수 기간 동안 K 팝 연수, K 팝 프로듀싱 작업 음원 및 뮤직비디오 발표, 한국문화체험, '2023 아시아송 페스티벌' 공연과 한국 인플루언서 협업 콘텐츠 제작 등에 참여하게 됨. 앞서 스타비는 인도네시아의 '블랙핑크'로 거듭나겠다고 당찬 포부를 밝힌 바 있음

23) 출처 : 프랑스 언론, Le Monde

https://www.lemonde.fr/economie/article/2023/08/06/en-coree-du-sud-l-industrie-de-la-k-pop-bouleversée-par-l-intelligence-artificielle_6184600_3234.html

24) 출처 : <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230731183020-227-980113/girl-group-indonesia-starbe-bakal-jalani-training-dan-debut-di-korsel>
<https://hypeabis.id/read/26505/profil-starbe-girlgroup-asal-bandung-yang-bakal-debut-di-korea-selatan>
<https://www.intipseleb.com/korea/77849-starbe-siap-jadi-trainee-idol-kpop-akan-kerja-sama-bareng-artis-korea-selatan>

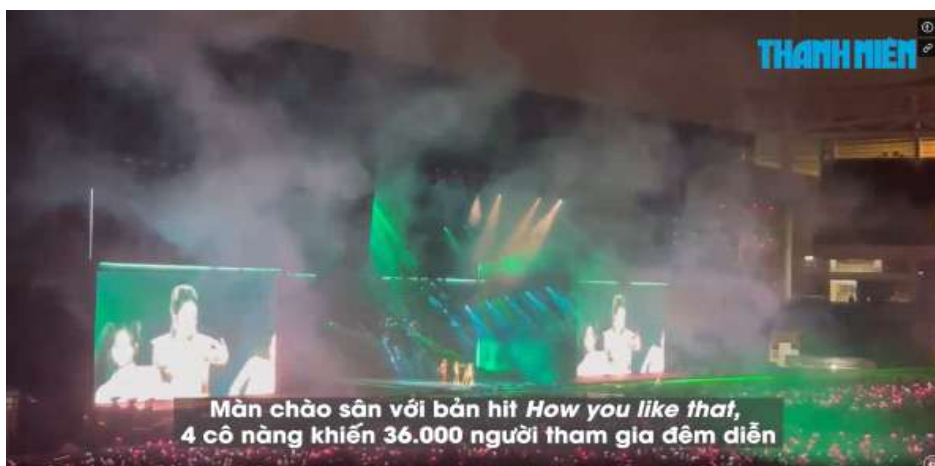


|그림 7| 스타비(StarBe) 멤버 (출처 : Intipseleb)

✓ [베트남] 블랙핑크 하노이 콘서트 '대성황', 논라(Non la) 착용, 〈See Tinh〉커버 댄스 25) KOCCA

- 지난 7월 29~30일 하노이에서 첫 월드투어 콘서트를 개최한 한국 걸 그룹 블랙핑크는 베트남어로 6만 명의 팬들에게 인사를 건넸으며, 히트곡을 선보여 베트남 관객들의 큰 호응을 받았음

- ✓ 콘서트 첫날인 29일에는 공연을 앞두고 굵직한 장대비가 쏟아졌는데도 무대에 오른 블랙핑크 멤버들은 전 세계 음악 팬들의 폭발적인 사랑을 받았던 〈How You Like That〉, 〈휘파람〉, 〈Kill This Love〉, 〈Pink Venom〉등의 메가 히트곡 무대를 연달아 펼쳤음
- ✓ 이틀간의 공연에서 멤버들은 논라(Non La, 베트남 전통모자)를 착용하고 핫한 틱톡 노래 'See Tinh(시 띠)'에 맞춰 춤을 추는 등 관객들과 끝까지 호흡하는 모습으로 깊은 몰입감과 감동을 선사했음. 특히 멤버들은 콘서트 중간에 베트남어로 '헛 렌 디' (Het len di, 소리 질러), '밍 이에우 깍 반' (Minh yeu cac ban, 사랑한다) 등을 외치며 팬들의 참여를 북돋웠음



|그림 8| 하노이 미딩경기장, 블랙핑크가 베트남 팬들에게 인사를 건네는 장면

25) 출처 : <https://thanhvien.vn/blackpink-nhay-see-tinh-doi-non-la-giao-luu-voi-khan-gia-viet-nam-185230729224711026.htm>

☑ [태국] 방콕에서 열리는 BTS 데뷔 10주년 기념 전시회 ²⁶⁾

KOCCA

- 하이브와 빅히트뮤직은 홍콩 엔터테인먼트 홍보회사 ELF 아시아와 함께 동남아시아에서는 처음으로 8월 3일부터 9월 3일까지 방콕 아이콘씨암(ICON Siam)에서 방탄소년단(이하 BTS) 데뷔 10주년을 기념한 전시회 'BTS EXHIBITION: PROOF'를 개최함
 - ☑ 2013년 6월 데뷔한 BTS는 음악과 라이브 퍼포먼스에서 탁월한 능력을 보여줄 뿐만 아니라 팬들과 긴밀한 소통을 하며 아미(ARMY)라고 불리는 수백만 명의 팬덤을 확보하고 있어 21세기 가장 인기 있는 보이밴드로 인정받고 있음. 또한 2020년 이후 '빌보드 핫 100'에 6곡을 올림
 - ☑ 미국 시사주간지 「TIME」이 2020 올해의 아티스트로 선정했고, 2021년 '빌보드 뮤직 어워드'와 '아메리칸 뮤직 어워드'에서 올해의 아티스트상을 받았으며, MTV 비디오 뮤직 어워드도 수상함
 - ☑ 태국인들은 드라마, K 팝, 음식, 패션 등 한국 연예 문화에 열광함. 특히 K 팝 아티스트 중 BTS는 태국에서 가장 끈끈한 팬덤을 가진 그룹 중 하나이기 때문에 이번에 방콕이 동남아시아 첫 개최지로 선정된 것은 놀랄 일이 아님
 - ☑ BTS 10주년 기념 전시회는 서울, 부산, 도쿄 및 홍콩에서 성공적으로 개최된 바 있고, 이제 태국 아미들이 BTS가 세계적인 밴드가 되기 전부터의 이야기를 담은 사진, 비디오, 가상 전시장 등 특색 있는 전시회를 경험할 차례가 됨
 - ☑ 이 전시회의 하이라이트는 다른 국가에서 전시된 공간보다 더 많은 6개의 전시 공간이 마련되며, 방콕에서만 공개되는 새로운 구역에서 사진 촬영을 할 수 있어 팬들에게 깊은 감동을 선사할 것으로 기대됨
 - ☑ 전시장에는 BTS가 공연 때 사용했던 음악, 사진, 소파, 피아노와 메모 등이 전시되며, 이는 편견과 어려움을 이겨내고 성장을 통해 자신들을 증명해내며 대성공을 거둔 그들의 모든 순간을 떠올리게 할 것임



[그림 9] 방콕에서 열리는 BTS 10주년 기념 전시회 포스터 ²⁷⁾

26) 출처 : <https://www.prachachat.net/d-life/news-1361892>

27) 출처 : <https://iconsiam.com/th/events&activities/bts-exhibition-proof>

✔ [태국] 보이밴드 더보이즈, 태국을 끝으로 두 번째 월드투어 종료 ²⁸⁾

KOCCA

- 지난 6 일~7 일 므엥텡타니 썬더돔에서 보이그룹 더보이즈가 2 번째 월드투어 ‘더보이즈 세컨드 월드투어: 제너레이션(THE BOYZ 2ND WORLD TOUR: ZENERATION)’를 성공적으로 마칩. 11 명의 멤버들이 무대를 꽉 채우며 신나는 무대를 펼쳐 공연장은 함성으로 가득함
- ✔ 〈에고(Ego)〉와 대중들에게 널리 알리는 데 큰 역할을 한 〈리빌(Reveal)〉을 시작으로 6 년간의 활동을 망라한 다양한 곡들을 불렀고, 팬들은 떼창으로 화답함. 많은 무대에서 최고의 퍼포먼스 상 을 받은 그룹답게 긴장감 넘치는 강한 무대를 선보이며 팬들의 기대에 부응함

28) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1082404>

패션



✓ [태국] 국제무역진흥국, 태국 라이프스타일 제품 뉴욕 소호에 입성 29)

KOCCA

- 태국 상무부 산하 국제무역진흥국(DITP) 아라다 프엉팅(อารดา เฟื่องทอง) 부국장은 “최근 태국 무역 대표단을 이끌고 미국 뉴욕을 방문했다. 신세대 디자이너들의 홈데코, 패션, 장신구 등 태국 라이프스타일 제품 판매를 위해 세계 무역과 패션의 중심지 소호(SOHO) 지역의 스프링로드(Spring Road)에 ‘더트레저(The Treasure)’ 팝업 스토어를 열었다”라고 밝힘
 - ✓ 사업가들의 높은 관심 속에 70 개 이상의 브랜드가 참가했으며, 전문가가 선정한 45 개 브랜드 디자이너가 이곳에 제품을 전시함. 하이패션 및 백화점 구매 네트워크와 수입업자에 기반을 두고 전자상거래 채널 및 많은 인플루언서들이 참석해 수출에 도움이 될 것으로 기대함
 - ✓ 사전 행사 평가 결과, 많은 미국인과 관광객들이 몰려들었으며, 매장 판매와 1 년 이내 주문이 1,500 만 바트(약 5 억 7 천만 원)가 될 것으로 예상함. 또한 국제무역진흥국은 구매자 및 수입업자와 추가 협의를 통해 태국 제품 수출을 확대하고 품질과 디자인에서 신뢰를 구축함

29) 출처 : https://www.thairath.co.th/money/economics/thailand_econ/2715254

통합(정책·기타)



☑ [일본] 日 문화청, 불법 사이트 대책 정보 포털사이트에 2022 년 판 핸드북 업데이트 30) KOCCA

● <인터넷상 저작권침해(해적판) 대책 핸드북 -총론편-> 2022 년 판이 日 문화청 홈페이지 불법 사이트 대책 정보 페이지에 공개되었음

- ☑ 이전 2020 년판 내용이 업데이트되면서 불법 사이트(해적판) 정의 항목에 만화 등 스포일러 사이트나 영화 압축판 영상에 대해서도 ‘저작권을 침해하고 있을 가능성이 크다’라는 문구를 새롭게 추가하였음
- ☑ 이 핸드북의 검토위원 중 한 명인 나카지마 히로유키(中島博之) 변호사는 스포일러 사이트와 영화 압축판이 핸드북에 기재된 것에 대해서 ‘문화청 자료에 위법성이 명시된 의의가 크다’라고 평함
- ☑ 문화청이 제작한 핸드북은 지금까지 불법 사이트 대책 경험이 전무한 사람이라도 활용할 수 있도록 하는 것이 목표로, 불법 사이트 대책 전문가와 지식인들로부터 청취한 노하우와 지식을 집약한 핸드북임
- ☑ 2022 년 판은 2023 년 3 월 시점의 정보를 바탕으로 작성되어 2021 년 3 월까지의 정보를 집약한 2020 년 판부터 2 년 만의 업데이트 자료임. 기존 총 36 페이지였던 핸드북은 2022 년판이 152 페이지로 대폭 늘었음
- ☑ 만화 스포일러 사이트는 만화 업계에서도 지난 몇 년간 적극 대책에 나섰던 문제 중 하나로 만화 대사나 스토리를 그대로 추출하여 처음부터 끝까지 내용을 복사한 사이트를 가리킴
- ☑ 영화 압축판은 영화 영상을 무단으로 이용하여 결말까지 알 수 있도록 내용을 요약한 다이제스트 영상을 말함
- ☑ 나카지마 변호사는 “저작권 법제 개정으로 일본 국내에서 만화를 그대로 불법 업로드하는 해적판 사이트나 리치 사이트를 운영하는 사례는 거의 없어졌으며, 영화 전체를 업로드하는 것과 같은 사례도 마찬가지로 감소 경향에 있음. 이러한 경향은 단속을 통해 위법성이 주지되었기 때문이라 보인다”라고 전함
- ☑ 한편, ‘만화와 영화를 전부 업로드하지 않으면 문제없는 것이 아닌가, 일부 편집하면 안 걸리지 않는가?’처럼 저작권 침해 방법도 교묘해지면서 영화 압축판은 피해액이 약 950 억 엔 이상으로 추정되는 결과를 낳았음
- ☑ 스포일러 사이트도 비슷한 상황으로 2022 년까지 클라우드 소싱 사이트 등에서 당당히 작가를 모집하는 등 비즈니스로서 저작권침해가 이루어지고 있었다고 설명하며, 향후를 위해서도 위법성을 주지하는 것이 중요하다고 전함
- ☑ <인터넷상 저작권침해(해적판) 대책 핸드북 -총론편->의 2022 년 판 1 장 ‘기본정보’에는 ‘저작물이란’, ‘해적판이란’, ‘인터넷을 이용한 저작권침해 양상’, ‘저작권침해에 관한 법령’과 같은 어떤 콘텐츠가 저작물로 보호받는지, 반대로 어떤 콘텐츠가 해적판에 해당하는지와 같은 해적판 대책을 위한 전제 정보를 해설함
- ☑ 2 장 ‘인터넷상 해적판 콘텐츠 대응(삭제요청)’에서는 해적판 조사방법을 기재, 나아가 유튜브, 틱톡, 트위터, 인스타그램 등 주요 플랫폼에서의 삭제요청 순서 등 실질적인 대응을 설명하고 있음
- ☑ 3 장 ‘삭제요청 이외의 권리행사 방법 등’은 경고장 송부 및 민사소송 등 법적 조치부터 계발(啓發)과 자

30) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/1b85695e2529b6f2d7f00d0463a61bbc5b3d01c7>

금원을 봉쇄하는 방법 등 최신 사례를 바탕으로 해설하고 있음

- ☑ 해적판 대책에 어려움을 겪을 시 연락 가능한 상담창구나 관련업계 단체 리스트, 전략 입안 포인트 등에 관해서도 소개하고 있음
- ☑ 또한, 저작권자의 대응사례로 ‘망가뱅크’ 등 최신 불법 사이트 단속 사례도 추가하고 있음



[그림 10] 日 문화청 관련 홈페이지 메인 화면

☑ [유럽] K-콘텐츠의 세계적 인기, 프랑스에 한국어 학습 열풍 일으켜 31)

KOCCA

- 프랑스 언론은 한국어 드라마, 음악, 영화, 음식 등 다양한 문화 요소로 프랑스인을 매료시킨다며, 부정할 수 없는 성공을 이뤘다고 전함. 일례로 보르도 몽테뉴 대학교(Université Bordeaux Montaigne) 2021-2022 학기 한국어 강의에는 40명 수강인원 제한에 1,400명이 지원함. 더불어, 파리 소재 국제 마케팅 전문 대학교 ISMAC은 올해 여름 한국어 집중 코스를 개설함
- ☑ 한 교사는 인터뷰에서 “프랑스인의 시선이 많이 변화했다”라며, “한국어를 배우는 사람 대부분은 한국 문화에 관심이 많다”라고 말함. 이에 언론은 이러한 열광이 젊은 층을 중심으로 이루어지며, 넷플릭스 드라마 <오징어 게임>과 K 팝 아이돌 그룹 BTS의 활약 등 글로벌 시장에서 화제를 모은 한국 콘텐츠의 성공 사례가 한국어 열풍을 촉진했다고 설명함
- ☑ 한 학생은 “최근 유튜브 영상을 통해 한국 드라마와 K 팝을 비롯한 한류 콘텐츠를 접했다”고 답함. 이어, 청소년을 비롯한 모든 연령대의 사람이 K 팝 팬이라며, 자신 또한 중년층임에도 K 팝을 좋아한다고 밝힘. 또한, “한국은 70~80년대 세계 문화의 중심을 이끌었던 미국을 보는 듯하다”며, “한국 문화의 유행은 장기간 지속될 것”이라고 말함

31) 출처 : 프랑스 라디오 채널, Europe 1

<https://www.europe1.fr/societe/ca-va-devenir-tres-tendance-les-francais-se-bousculent-pour-apprendre-le-coreen-4197038>

✓ [인니] 조코위 대통령, 약 16,500 명 수용 가능한 아레나 경기장 개장 공식 발표 ³²⁾ KOCCA

- 지난 8 월 7 일 조코위 대통령은 실내 다목적 경기장(Indoor Multifunction Stadium, IMS) 인도네시아 아레나 경기장 개장을 공식 발표하였음. 경기장은 올해 6 월 완공되어 GBK(Gelora Bung Karno) 스포츠 단지 안에 위치함
 - ✓ 올해 8 월부터 9 월에 개최되는 제 19 회 <2023 FIBA 농구 월드컵> 개최국으로 필리핀, 일본, 인도네시아가 선정되었으며, 인도네시아에서의 경기는 인도네시아 아레나 경기장에서 이뤄질 예정임
 - ✓ 조코위 대통령에 따르면 인도네시아 아레나 경기장(50,398m²) 건설에 18 개월 동안 약 6,400 억 루피아 규모의 국가 예산이 투입된 것으로 파악됨. 경기장 디자인은 국내 건축회사 Aboday 와 Alien Design Consultant 그리고 Svein Studio 에서 수행되었음
 - ✓ 아울러 조코위 대통령은 경기장을 배드민턴, 배구, 풋살, 농구 외에 다른 스포츠 경기 공간으로 활용되는 것과 더불어 음악 공연에도 사용될 수 있다며 다목적 공간임을 어필함



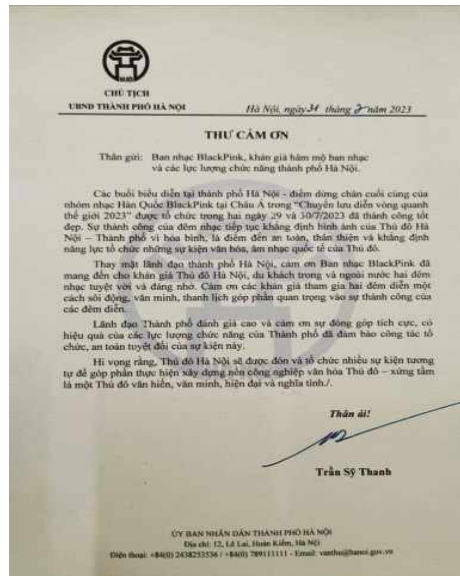
[그림 11] IMS 인도네시아 아레나 경기장 내부 (출처 : Indonesia.go.id)

✓ [베트남] 하노이 인민위원장, 블랙핑크에게 감사 인사 ³³⁾ KOCCA

- 하노이 인민위원회 쩌 시 타인(Tran Sy Thanh) 인민위원장은 성공적인 콘서트를 마친 후 K 팝 걸그룹 블랙핑크에게 감사 편지를 보냈음
 - ✓ 지난 7 월 31 일 발송된 편지에서, 하노이 타인 인민위원장은 7 월 29 ~30 일 미딘(My Dinh) 국립경기장에서 약 6 만 명을 유치한 콘서트를 열어준 블랙핑크, 팬들, 국내외 관광객, 그리고 하노이 유관기관에 감사를 표했음. 콘서트의 성공이 평화의 도시, 안전하고 우호적인 목적지로서 하노이의 이미지를 계속해서 확인시켜줬을 뿐만 아니라 국제적인 문화 및 음악 행사를 조직할 수 있는 수도 하노이의 능력을 확인했다고 전했음

32) 출처 : <https://www.jawapos.com/nasional/012434873/telan-biaya-rp-640-miliar-jokowi-resmikan-indonesia-arena>
<https://www.kompas.id/baca/english/2023/08/07/en-indonesia-arena-diresmikan-presiden-joko-widodo>
<https://www.kompas.tv/olahraga/432572/mengenal-indonesia-arena-stadion-indoor-multifungsi-yang-buat-fiba-terkagum-kagum?page=all>
 33) 출처 : <https://tuoitre.vn/chu-tich-ha-noi-gui-thu-cam-on-nhom-nhac-blackpink-20230731204108661.htm>

- 하노이 지도자들을 대표해 타인 위원장은 블랙핑크에게 이틀간의 기억에 남는 밤을 감사했으며, 행사를 성공적으로 만들어 준 하노이시 유관기관과 관계자에 감사를 전함



[그림 12] 인민위원회 전 시 타인(Tran Sy Thanh) 인민위원장의 감사 편지

☑ [태국] 국가 발전의 열쇠, 연구개발 34)

KOCCA

- 7일부터 11일까지 5일간 센타라그랜드호텔에서 성공적인 태국 개발을 위한 연구 박람회 'Thailand Research Expo 2023'이 열려 정부, 민간, 대학에서 제출한 1,000 개 이상의 연구 성과가 전시, 토론, 회의를 통해 발표됨
 - 지난해 연구예산을 가장 많이 지출한 5 개국은 미국 6,660 억 달러(약 867 조 원)-중국 5,560 억 달러(약 730 조 원)-일본 1,940 억 달러(약 254 조 원)-독일 1,480 억 달러(약 194 조 원)-한국 1,050 억 달러(약 138 조 원)였음. 이 국가들의 발전 수준은 설명할 필요가 없음
 - 일반적으로 학자들이 연구예산을 분석할 때, 주로 국내총생산(GDP) 대비 연구 개발 투자 비용을 보는데 이러한 관점에서 본다면 연구에 가장 많은 투자를 하는 국가는 한국 (5%)-일본 (3.4%)-독일 (3.3%)-중국 (3.1%)-미국(2.6%) 순임
 - 한국은 60 년 전 세계은행과 파트너십을 맺고 태국과 함께 첫 번째 경제개발계획을 세움. 한국이 놀라운 성장을 이룬 바탕에는 근면하고 성실한 국민 사이에 자연스럽게 경쟁이 이뤄졌고, 가장 중요한 것은 최근 많은 예산을 연구 개발에 투자했기 때문임
 - 최근 몇 년 동안, 한국의 민간 부문 연구예산 규모는 세계 5 위임. 하지만 GDP 대비 연구예산 규모는 세계 1 위로 출발이 같았던 태국과 한국은 상당히 멀리 떨어져 있음
 - 지난해 태국 연구예산은 134 억 달러(약 17 조 원)로, GDP 의 약 1.3%를 차지함. 한국에 비해 미미한 수준이나 여러 관계자의 말을 빌리면 이 수치도 많이 나아진 것이며, 더 많이 투자하고 연구해 GDP 대비 2%에 도달하는 것이 목표라고 함

34) 출처 : <https://www.thairath.co.th/news/local/2714103>

| 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		yooosunghoon@kocca.kr
	중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장		+86-10-6501-9971		hgyoon8591@kocca.kr
	중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장		+86-755-2692-7797		hmkim@kocca.kr
	일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장		+81-3-5363-4511		yhlee@kocca.kr
	인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장		+62-21-2256-2396		yskim@kocca.kr
	베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장		+84-39-226-4093		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