

2022

WEEKLY GLOBAL

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 스트리밍 플랫폼들의 묶음 상품 경쟁 • [미국] 파라마운트+, 이탈리아 출시로 유럽시장 확장 • [북경] 중추절 연휴기간 중국 박스오피스 3 억 7 천만 위안으로 감소 • [유럽] 유럽 언론, <오징어 게임> 에미상 수상 조명 • [베트남] 베트남 영화, 2022 부산 국제영화제 '뉴 커런츠상' 후보 • [UAE] APAC, 2027 년까지 7 억 4,600 만 SVOD 구독 달성 전망 • [UAE] 사우디아라비아네옴(Neom), 사운드 스테이지 공식개장 및 40% 현금 리베이트 발표 • [러시아] 러시아에서 한국 드라마가 인기 있는 이유
 게임·유희복합	• [미국] 넷플릭스, 게임회사 유비소프트와의 파트너십 체결 • [북경] 국가신문출판서, 9 월 중국산 게임 판호발급 중단 발표 • [심천] MLBB, 제 32 회 동남아시아 경기 대회 e 스포츠 종목 선정 • [심천] 메타버스 별장 호접난장원 오픈 베타 시작 • [심천] 중국 소셜앱 성공적인 해외 진출 • [UAE] 10 월, MENA '게임즈 포 체인지 서밋' 아부다비에서 개최 • [UAE] 사우디아라비아에 몰입형 VR 경험 엔터테인먼트 센터 개장 • [태국] 2022 년 타일랜드 e 스포츠 챔피언십 성료 • [태국] 태국 공포게임 <흙 스위트 흙>, 태국 CG 의 열등감을 극복하다 • [러시아] <검은사막> 유저 5 천만 명 돌파
 애니·캐릭터	• [일본] 대일본인쇄(DNP), 애니메이션 제작에 효율적인 서비스 '라이트아니메' 개발 • [인니] 집단 따돌림 문제를 다룬 인니 애니메이션 <Jumbo> 개봉 예정
 만화·웹툰	• [유럽] 프랑스 만화 전문 언론, 픽코마 <나혼자 레벨업> 선풍적 인기 조명
 음악	• [유럽] 유럽 언론, BTS 콘서트 실황 영화 디즈니+ 상륙 소식 전해 • [유럽] 영국 매거진, K 팝 밴드 에이비식스 신예 팝가수 라일리리 앨범 협업 소식 전해
 패션	• [유럽] 프랑스 브랜드 메종키츠네, 한국 일러스트레이터 '나무 13'과 협업



위클리글로벌 | 293 호

2022 년 9 월 19 일 해외사업지원단

구분	제목
 통합(정책 등)	• [북경] 인터넷정보판공실, 인터넷 팝업창 푸시알림 서비스 관리규정 발표 • [일본] Meta, 일본에 차세대 XR 크리에이터 교육 프로그램 기관 신설 • [유럽] 유럽, 시청각 콘텐츠 스트리밍 서비스 투자 상승세 • [인니] 창조경제관광부, 넷플릭스와 인니 영화 콘텐츠 및 관광 진흥 강화 협력 계약 체결 • [베트남] 하노이시, 베트남-한국 문화교류 행사 개최 • [태국] 태국 소프트파워는 왜 주목 받지 못할까? • [태국] 게임·디지털 콘텐츠 투자유치, 소프트파워에 힘 불어넣는다 • [태국] 교육부, 디지털 기술 교육 프로그램 신설 • [태국] 태국 디지털 밸리 조성을 위한 마지막 퍼즐 두 조각



방송·영화



✓ [미국] 스트리밍 플랫폼들의 묶음 상품 경쟁 1)

KOCCA

○ 스트리밍 플랫폼의 묶음 상품

- ✓ 스트리밍 서비스 산업이 커지면서 많은 스트리밍 플랫폼들이 파트너십이나 묶음 상품들을 통해 구독자 수 증가를 유도하거나 플랫폼 내 콘텐츠 증가를 이루고 있음
- ✓ 파트너십과 묶음 상품을 적극적으로 사용하고 있는 디즈니는 버라이즌과 파트너십을 맺으며 통신사 고객들에게 1년 스트리밍 서비스를 제공했고, 수십만 명이 넘는 신규가입자를 확보했다고 알려짐
- ✓ 디즈니는 디즈니+와 내셔널 지오그래픽과의 제휴로 묶음 상품을 출시했으며, 우버와도 파트너십을 통해 디즈니+ 2개월 무료 서비스를 제공하기로 했다고 함
- ✓ 디즈니는 전용 묶음 상품으로 훌루, ESPN+, 디즈니+ 세 가지 서비스 요금제를 출시해 많은 가입자 수를 유도하며 22년 3분기 총 2억 2,111만 구독자 수를 기록했다. 이는 현재 넷플릭스가 발표한 글로벌 구독자 수 2억 2,067만 보다 높은 수치임

○ 스트리밍 플랫폼 묶음 상품 현황

- ✓ 애플과 아마존은 각각 전용 상품인 애플 원과 아마존 프라임을 제공하고 있음. 애플 원에는 음악, 뉴스, 게임, TV 시리즈 등을 같이 이용할 수 있는 서비스 내용이 포함되어 있으며, 아마존 프라임은 아마존 프라임 비디오와 무료 배송서비스를 함께 제공하고 있음
- ✓ 가장 최근에 이루어진 파라마운트+와 월마트의 파트너십은 기존 무료 배송, 로컬배송, 할인 등의 혜택을 제공하고 있는 월마트+ 상품에 추가 요금 없이 파라마운트+를 이용할 수 있는 혜택 내용을 포함하면서 파라마운트는 잠재 고객들을 유도하고 있음
- ✓ 스트리밍 플랫폼이 많아지면서 묶음 상품 개발과 다른 구독 서비스들과의 파트너십을 맺는 등 비즈니스 환경이 바뀌고 있는 것을 확인할 수 있음

✓ [미국] 파라마운트+, 이탈리아 출시로 유럽시장 진출 2)

KOCCA

○ 파라마운트+ 이탈리아 진출

- ✓ 파라마운트+가 현지시각 9월 8일 이탈리아에 출시됨
- ✓ 파라마운트+의 마르코 노빌리 국제 총괄 매니저는 이탈리아는 스트리밍 서비스에 매우 수용적인 국가이며 지난 3년간 플랫폼 소비가 국내에서 두 배로 증가했다고 함

1) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/streamings-battle-of-the-bundles-era-begins-1235210535>

2) 출처 : <https://www.paramount.com/press/paramount-arrives-in-italy-with-ubiquitous-offering-combining-strong-slate-of-italian-series-and-movies-with-exclusive-global-originals>
<https://variety.com/2022/digital/global/paramount-plus-italy-shows-1235372177>

- ✔ 파라마운트+ 는 이탈리아의 스카이 플랫폼 내에서 출시 될 것이며, 비용은 한 달 7.99 달러, 일 년 79.99 달러로 책정되었으며 기존 스카이 가입자들은 비용 없이 파라마운트+의 콘텐츠를 이용할 수 있음
- ✔ 파라마운트+는 이탈리아 출시와 함께 총 8,000 시간이 넘는 프로그램을 제공할 예정이며 <답건: 매버릭>, <스타트렉>, <톨사킹>, <엘로스톤> 과 같은 파라마운트 오리지널 시리즈, 영화와 함께 영국, 프랑스, 독일 오리지널 시리즈들이 포함되어 있음
- ✔ 지난 6 월 한국, 영국, 아일랜드에 이어 이탈리아는 파라마운트+의 유럽시장에 확장 진출하는 주요 시장으로 다음 달에는 독일, 스위스, 오스트리아, 프랑스 등으로 확대 진출할 예정이며, 올 연말까지 45 개의 시장에 출시될 예정임

✔ [북경] 중추절 연휴기간 중국 박스오피스 3 억 7 천만 위안

KOCCA

- 중국 박스오피스 사이트 마오옌(猫眼)의 데이터에 따르면, 올해 중국 중추절 연휴기간인 9 월 10 일부터 12 일까지 중국 박스오피스 규모는 총 3 억 7,826 만 위안(약 756 억 원)으로 전년 동기대비 약 24% 감소함. 해당 기간 최고 흥행 성적을 거둔 영화는 <Give Me Five(哥, 你好)>로 1 억 4,381 만 위안(약 287 억 원)을 기록함
- ✔ 중국 중추절 연휴기간 박스오피스는 2019 년까지 매년 전년대비 증가추세를 보였으나, 코로나 19 확산이 시작된 2020 년부터 감소세로 전환됨



电影	档期票房 (万)	档期占比	平均票价	场均人次
哥, 你好	14381.36	38.0%	41.7	11.0
新神榜: 杨戬	4362.14	11.5%	42.4	12.0
独行月球	3933.93	10.4%	41.7	11.0
暗杀	3030.60	8.0%	40.6	8.0
世间有她	2074.06	7.6%	40.9	5.0
还是觉得你最好	2168.43	5.7%	32.8	12.0
海的尽头是草原	1937.14	5.1%	38.3	9.0
小美人鱼	1717.26	4.5%	34.5	11.0

[그림 1] 마오옌 플랫폼 데이터



[그림 2] 영화 <Give Me Five> 포스터

✓ [유럽] 유럽 언론, <오징어 게임> 에미상 수상 조명 3)

KOCCA

○ 유럽의 여러 언론은 <오징어 게임>의 에미상(E Emmy Awards) 수상 소식을 전함

- ✓ 프랑스 일간지 르몽드는 <오징어 게임>이 비영어권 드라마 최초로 ‘최고 드라마’ 부문 수상 후보에 선정되어 역사적인 획을 그었다고 기대감을 전한 바 있음
- ✓ 프랑스 공영방송매체 TF1 와 프랑스 일간지 르피가로는 이정재가 남우주연상 수상의 영예를 얻었다고 전함
- ✓ 영국 일간지 더 가디언은 비영어권 드라마의 남우주연상 후보 선정은 물론, 수상이 최초라며 이정재의 수상에 놀라움을 전함. 또한 <오징어 게임> 감독 황동혁이 비영어권 드라마 최초로 감독상을 수상했다고 화제를 전하며, 통역가 없이 무대에 올라 완벽한 영어 수상 소감을 구사했다고 언급함

✓ [베트남] 베트남 영화, 2022 부산 국제영화제 뉴 커런츠상 후보 4)

KOCCA

○ 영화 <메멘토 모리: 땅(Memento Mori: Earth)>은 2022 부산 국제영화제 ‘뉴 커런츠상’ 후보로 오른 유일한 베트남 작품으로, 마커스 부 마인 끄엥(Marcus Vu Manh Cuong) 감독의 이 영화는 싱가포르, 태국, 독일, 말레이시아의 9 개 작품과 경쟁

- ✓ <메멘토 모리: 땅>은 생명과 죽음에 대한 내용을 특별한 시선으로 전달하여 조직위원회로부터 높은 평가를 받음. 현실, 기억 그리고 꿈 사이에서 헤매다가 죽어가는 젊은 어머니가 딸에게 남기고 싶은 메시지와 어머니의 장기기증에 대한 희망을 보여주는 이야기로, 9 월 7 일부터 10 일까지 베트남 전국 영화관에서 상영됨
- ✓ ‘뉴 커런츠상’은 아시아 영화에서 재능있는 신인 감독들의 첫 번째 또는 두 번째 장편 영화를 선정하는 상임. 이전 베트남 영화로는 2021 년 <기억의 땅>도 후보작으로 선정되었고, 특히 2019 년 영화 <롬(Rom)>은 ‘뉴 커런츠상’을 수상한 바 있음. 2022 년 부산 국제영화제는 오는 10 월 5 일부터 14 일까지 개최될 예정이며 70 개 국가의 223 개 작품이 소개될 예정임



[그림 1] “메멘토 모리: 땅” 영화의 한 장면

3) 출처 : 프랑스 일간지 르몽드, 공영방송매체 TF1info, 일간지 르피가로, 영국 일간지 더 가디언

https://www.lemonde.fr/television-radio/article/2022/09/12/emmy-awards-2022-la-serie-squid-game-en-bonne-vie-pour-marquer-histoire_6141283_1655027.html

<https://www.tf1info.fr/culture/emmy-awards-2022-pamars-squid-game-succession-zendaya-qui-sont-les-grands-gagnants-2232121.html>

<https://www.lefigaro.fr/fash-actu/emmy-awards-le-sud-coreen-be-jung-jae-elu-milleur-acteur-dans-une-serie-dramatique-pour-squid-game-20220913>

<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/live/2022/sep/13/emmys-2022-live-succession-squid-game-and-more-go-head-to-head-at-awards-ceremony>

4) 출처 : <https://vnexpress.net/phim-viet-tranh-giai-tai-lien-hoan-phim-busan-4507076.html>

✓ [UAE] APAC, 2027년까지 7억 4,600만 SVOD 구독 달성 전망 5)

KOCCA

- 디지털 TV 리서치의 아시아 태평양 SVOD 전망 보고서에 따르면 아시아 태평양 지역은 2021년 5억 4천 1백만에서 2027년까지 7억 4천 6백만 SVOD에 도달할 것으로 예상
 - ✓ 중국은 2027년에 3억 6,400만 SVOD 구독을 갖게 될 것이며 이는 지역 전체의 49%에 해당하며 인도는 2027년에 92만 명을 추가하여 176만 명에 이를 것임
 - ✓ 디지털 TV 리서치 보고서에 따르면 미국 소재 6개의 주요 플랫폼 넷플릭스, 디즈니+, 파라마운트+, HBO 맥스, 아마존 프라임 비디오, 애플 TV+의 2027년까지의 아시아 태평양 지역의 SVOD 구독 수는 다른 지역보다 훨씬 낮을 것으로 예측함. 이는 6개의 주요 플랫폼이 중국에 접근할 수 없으며 인도에는 많은 현지 플랫폼이 있기 때문으로 분석함

✓ [UAE] 사우디아라비아 네옴(Neom), 사운드스테이지 공식 개장 및 40% 현금 리베이트 발표 6) KOCCA

- 미래 지향적이고 지속 가능한 지역으로 불리는 네옴은 사우디아라비아에서 가장 큰 사운드 스테이지와 영화 제작 지원 시설로 구성된 네옴 미디어 빌리지와 바즈다 데저트 스튜디오(Bajdah Desert Studios)의 정식 운영 개장을 발표
 - ✓ 3개의 첫 사운드 스테이지는 현재 첫 번째 단계의 일부로 작동 중이며 하이테크 용적 생산 스테이지를 포함한 추가 7개가 2023년 1분기에 출시될 예정임
 - ✓ 네옴은 장편 영화, TV(드라마, 리얼리티, 다큐멘터리) 및 광고에 대한 40% 이상의 현금 리베이트 제작 인센티브 제도를 공식적으로 발표했으며 제작자는 산업 발전 기여도에 따라 더 높은 비율을 확보할 수 있음
 - ✓ 네옴은 사우디아라비아와 독립적으로 운영되기 때문에 이 인센티브는 네옴의 시설을 사용하는 사람들에게만 해당됨
 - ✓ 네옴 미디어 빌리지는 현재 2,400㎡의 최첨단 사운드 스테이지 1개와 메이크업 룸, 그린 룸, 프로덕션 사무실로 구성된 백 오브 하우스 시설을 갖추고 있으며 3개의 스테이지가 추가로 건설 중임
 - ✓ 바즈다 데저트 스튜디오(Bajdah Desert Studios)에는 2개의 3,000㎡ 사운드 스테이지가 있으며 2022년 말까지 4개가 추가로 운영될 예정임
 - ✓ 임시 시설에서는 현재까지 중동 지역 최대 TV 프로그램인 판타지 어드벤처 라이즈 오브 위치스(Rise of Witches)와 올해 7월에 촬영을 마친 새로운 리얼리티 TV 서바이벌 프로그램인 밀리언 달러 아일랜드(Million Dollar Island)를 비롯한 몇 가지 제작이 이미 진행 중으로 네옴의 첫 드라마 시리즈는 이달부터 제작에 들어갈 예정임

5) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/apac-to-reach-746m-svod-subscriptions-by-2027-digital-tv-research>

6) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/neom-announces-formal-opening-of-sound-stages-and-40-cash-rebate>

✔ [러시아] 러시아에서 한국 드라마가 인기 있는 이유

KOCCA

● 〈오징어 게임〉 뿐만 아니라 러시아에서 한국 드라마가 인기 있는 이유 7)

- ✔ 한국 영화산업은 최근 몇 년 동안 진정으로 글로벌화 되었고, 문화와 거리가 먼 사람들도 한국의 영화, 예술, 음악에 대해 들어본 적이 있을 것임. 한국 드라마는 독특하고 다양한 장르와 더불어 보편적인 구성을 하고 있음
- ✔ 2000년대 아시아 국가를 대상으로 인기가 급상승 하자 한국 정부는 미디어 산업 발전을 위해 수천만 달러를 할당하여 부산국제영화제, 신규 TV 채널 등을 열었고, 그 결과 2006년 중국에서 한국 드라마의 점유율은 미국을 포함한 모든 외국 프로그램을 합친 것보다 높았음
- ✔ 러시아 OTT 〈프리미어〉는 “한국 콘텐츠는 아직 틈새 시장이지만 시청자의 반응을 면밀히 모니터링하고 있다. 오늘은 틈새라도 내일은 대량 수요로 발전할 수 있다”고 전함

● 주말에 볼 만한 한국 미니 드라마 7 8)

- ✔ 시간을 많이 할애하지 않으면서도 재미있는 한국 미니드라마 7개 추천
- ✔ 〈페이지터너〉, 〈반지의 여왕〉, 〈발칙하게 고고〉, 〈우주의 별이〉, 〈란제리 소녀시대〉, 〈고호의 별이 빛나는 밤에〉, 〈풍당풍당 LOVE〉는 러시아 OTT 〈Кинопоиске〉를 통해서 볼 수 있음

7) 출처 : https://ria.ru/20220915/doramy-1816725075.html?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop

8) 출처 : <https://www.kp.ru/putevoditel/serialy/vihodnie/7-mini-doram-dlya-prosmotra-na-vyhodnyh>

게임·융복합



✓ [미국] 넷플릭스, 게임 회사 유비소프트와의 파트너십 체결 9)

KOCCA

○ 넷플릭스 유비소프트 파트너십

- ✓ 유명 게임 회사 유비소프트는 넷플릭스와 함께 2023 년까지 총 세 개의 새로운 모바일 게임을 출시하겠다고 밝힘. 출시 될 모바일 게임들은 모바일을 통해서 독점적으로 공개되며 넷플릭스 멤버들은 추가 구매나 광고시청 없이 게임을 즐길 수 있음
- ✓ 유비소프트가 다수의 상을 수상한 게임 <발리언트 하트: 더 그레이트 워> 의 세계관을 담은 후속 게임, 비평가들의 호평을 받은 <마이티 퀘스트>의 새로운 버전, 세계적으로 사랑받으며 실사화 시리즈도 준비 중인 <어쌔신 크리드>의 넷플릭스 전용 게임이 출시될 예정임
- ✓ 넷플릭스는 게임사들을 인수하면서 현재 20 개가 넘는 모바일 게임을 출시했으며 올해 말 50 개의 게임을 출시할 예정이라고 함. 현재 게임 서비스 이용자는 구독자 수의 1%도 되지 않는 미미한 수준이지만 꾸준히 게임 사업에 투자하며 기회를 노리고 있음

✓ [북경] 국가신문출판서, 9 월 중국산 게임 판호발급 명단 발표 10)

KOCCA

○ 9 월 13 일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)가 공식 홈페이지를 통해 올해 다섯 번째 중국산 게임 판호발급 명단을 공개함

- ✓ 당국은 올해 4 월 판호발급 재개 이후 5 월을 제외하고 매달 명단을 발표해오고 있으며, 이번 9 월 명단에는 총 73 종의 게임이 포함됨. 이 중 모바일게임이 69 종으로 대부분을 차지하며 나머지 4 종은 PC 게임(1 종 콘솔게임 멀티지원)임. 또한 중국 내 외국산 게임은 작년 6 월 28 일 총 76 종이 판호 허가를 받은 이후 올해 현재까지 단 1 종도 허가를 받지 못함

✓ [심천] MLBB, 제 32 회 동남아시아 경기 대회 e 스포츠 종목 선정 11)

KOCCA

○ 2022 년 9 월 8 일, 무통커지(沐瞳科技)가 자체 개발한 <Mobile Legends: Bang Bang(이하 MLBB)>이 제 32 회 동남아시아 경기 대회 e 스포츠 종목으로 선정되었다고 정식 발표되었으며, 이번을 포함해 MLBB는 총 3 회 동남아시아 경기 대회 e 스포츠 종목으로 선정됨

- ✓ 공식 정보에 따르면, 2023 년 5 월 캄보디아에서 열리는 제 32 회 동남아시아 경기 대회에서 처음으로

9) 출처 : <https://www.cnet.com/tech/gaming/netflix-to-get-exclusive-assassins-creed-game-ubisoft-says>
<https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/streamings-battle-of-the-bundles-era-begins-1235210535>
 10) 출처 : 국가신문출판서 공식홈페이지 : <https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/320/104947.shtml>
 11) 출처 : https://www.cqcb.com/zhongbangxinwen/2022-09-13/5020408_pc.html

MLBB 종목 남녀 단체전이 진행될 예정임

- ☑ 올해 5 월 베트남 하노이에서 막을 내린 제 31 회 동남아시아 경기 대회에서 MLBB 경기는 동시접속자 221 만 명, 총 관람시간 1,785 만 시간을 기록하였으며, 해당 데이터는 동남아시아 경기 대회 e 스포츠 종목에서 모두 1 위 차지함
- ☑ 무통커지는 해외 프로 e 스포츠 경기를 구축하는 중국 선두적인 업체로서, 2017 년부터 전문적인 글로벌 프로 e 스포츠 경기 시스템을 구축함. 제 3 데이터 플랫폼에 따르면, 2021 년 MLBB 관련 경기는 총 시청 시간 3 억 8,600 만 시간으로 전 세계 모바일 e 스포츠에서 1 위를 기록했으며, 해외에서 가장 인기 있는 프로 e 스포츠 경기 중 하나임

☑ [심천] 메타버스 별장 호접난장원 오픈 베타 시작 12)

KOCCA

- 9 월 9 일 오전 9 시 9 분(중국시간), 수창중귀(数藏中国)는 Real World 메타버스와 협력하여 출시한 메타버스 별장 호접난장원(蝴蝶兰庄园)의 오픈 베타를 시작하겠다고 정식 발표함
- ☑ 지난 8 월 18 일, Real World 메타버스의 첫 별장 디지털 소장품(数字藏品, NFT) 호접난장원이 NFT 전자상거래 플랫폼 수창중귀에서 발매됨. Real World 는 중국 국내 최초의 오픈 메타버스이며, 이번 오픈 베타에 참여한 호접난장원의 소유자들은 Real World 메타버스는 물론, 중국 오픈 메타버스의 최초 주민이라고 볼 수 있음. 호접난장원의 유저들은 메타버스 세계에서 자신만의 '영지(领地)'를 보유하게 되고 구매한 디지털 소장품 또한 자신의 '장원'에서 전시할 수 있음



[그림 3] 메타버스 별장 호접난장원

12) 출처 : <http://ex.chinadaily.com.cn/exchange/partners/82/rss/channel/cn/columns/snl9a7/stories/WS632026b0a310817f312edcb4.html>

✓ [심천] 중국 소셜앱 성공적인 해외 진출 13)

KOCCA

- 최근 런민일보(人民日报) 해외판의 <앱 해외 진출, 디지털 ‘중국풍’분다>라는 기사에서는 “중국에서 출시된 모바일 애플리케이션(APP)이 전 세계 네티즌의 일상생활에 필수적인 부분이 되고 있다”며 초쯔청커지(赤子城科技)의 음성 동영상 소셜앱 등, 해외를 휩쓸고 있는 중국 앱을 소개함
 - ✓ 글로벌 디지털 시장에서 중국 모바일 앱이 대거 출시되고 있는 가운데 해외 시장에 주력하는 모바일 앱 기업들이 다른 중국 기업의 해외시장 진출에 새로운 힘이 되고 있고, 그 중 소셜 유형의 앱들이 좋은 성적을 기록한 것으로 나타남. 중국 최대 소셜커머스 해외 진출 기업인 초쯔청커지 관계자는 런민일보와의 인터뷰에서 회사는 오랜 기간 글로벌 오픈 소셜에 초점을 맞춰 왔으며 현재는 오픈 소셜 플랫폼 미코(MICO), 음성 소셜 앱 요호(YoHo), 동영상 소셜앱 유미(Yumy) 등 대표 제품을 보유하고 있다고 소개함. 유미, 미코, 요호는 각각 50 개, 100 개, 40 개가 넘는 국가 및 지역에서 소셜앱 인기 순위 10 위안에 들은 기록이 있음
 - ✓ 초쯔청커지는 해외 시장에 전념한지 10 년이 되어가고, 회사는 글로벌 유저의 다양한 니즈에 맞춰 글로벌 시장에 중국식 솔루션을 제공하는데 주력하고 있음. 초쯔청커지는 전 세계 누적 200 여개 국가 및 지역의 13 억 명이 넘는 유저들에게 서비스를 제공함. 초쯔청커지는 점점 보완되고 있는 시스템과 오랜 기간 축적된 현지화 능력으로 우수한 중국 제품을 지속적으로 전 세계 더 많은 시장으로 이끌어가는 효과적인 경로를 모색하고 있음



[그림 4] 동영상소셜앱 유미, 오픈소셜플랫폼 미코, 음성소셜앱 요호

✓ [UAE] 10 월, MENA ‘게임즈 포 체인지 서밋’ 아부다비에서 개최 14)

KOCCA

- 게임즈 포 체인지(G4C)와 AD Gaming 은 최초의 중동 및 북아프리카(MENA) 지역의 게임 서밋이 2022 년 10 월 11~12 일 아부다비에서 개최될 것이라 발표
 - ✓ UAE 의 twofour54 와 미국 게임 사절단이 협력하여 게임 서밋 개최, 게임 산업을 주도하는 비즈니스 트렌드를 탐구함
 - ✓ AD Gaming 이니셔티브에 따라 아부다비는 중동 지역 비디오 게임 산업의 수도로 부상했으며 빠르게 글로벌 게임 허브로 부상하고 있음
 - ✓ UAE 의 게임 산업은 2022 년에 2 억 8,800 만 달러의 매출에 도달할 것으로 예상됨. 이 수치는 현재 UAE 인구의 34%를 차지하는 성장하는 청소년 부문에 힘입어 계속 증가하고 있음

13) 출처 : <http://ex.chinadaily.com.cn/exchange/partners/82/rss/channel/cn/columns/sz8srm/stories/WS6320497ea310817f312edd83.html>

14) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/abu-dhabi-to-host-mena-games-for-change-summit-in-october>

✓ [UAE] 사우디아라비아에 몰입형 VR 경험 엔터테인먼트 센터 개장 15)

KOCCA

○ 강력한 스토리텔링과 최첨단 기술이 결합된 드림스케이프는 현실과 상상의 경계를 허무는 미래의 모험 제공함

- ✓ 마지드 알 푸타임과 몰입형 가상 현실 엔터테인먼트 회사인 드림스케이프는 지역 파트너십의 일환으로 사우디아라비아의 첫 번째 가상 현실 경험 센터를 리야드 파크 몰(Riyadh Park Mall)에 개장, 사우디아라비아의 비전(Vision) 2030 의 삶의 질 프로그램(Quality of Life Program)을 후원하고 지역 일자리 창출을 지원함
- ✓ 사우디아라비아 센터는 드림스케이프가 UAE 두바이 몰 오브 에미레이트에서 중동에 첫 센터를 개장한지 3 년 만임
- ✓ 드림스케이프 사우디아라비아는 마지드 알 푸타임의 엔터테인먼트 컨셉인 보스 시네마(Vox Cinemas), 알라 (Yalla!) 볼링과 매직 플래닛과 같이 설계된 4 가지 자유 로밍 및 자유 비행 가상현실 경험을 제공함
- ✓ 2017 년에 설립된 몰입형 VR 센터는 21 세기 폭스, 워너미디어, 비아콤, 스티븐 스피버그, 한스 짐머를 비롯한 할리우드에서 가장 성공적인 스튜디오의 지원을 받고 있음
- ✓ 드림스케이프는 두바이, 리야드, 제네바, 로스앤젤레스, 달라스, 오하이오 및 뉴저지에 소재함



[그림 5] 사우디아라비아 드림스케이프 (출처 : 드림스케이프 사우디아라비아)

✓ [태국] 2022 타일랜드 e 스포츠 챔피언십 성료 16)

KOCCA

○ 지난 8 일~11 일 태국 남부 송클라 핫야이 센트럴 페스티벌에서 '2022 타일랜드 e 스포츠 챔피언십 (THAILAND E SPORTS CHAMPIONSHIP 2022)' 대회가 1,083 명의 선수와 10,000 여 명 이상의 관람객이 모인 가운데 성황리에 종료됨

- ✓ 총 60 만 바트 (약 2,300 만 원)의 상금이 걸린 이번 대회 종목은 가레나(Garena)의 모바일 히트 게임 'ROV'와 '프리파이어(FREE FIRE)', 그리고 올해 말 인도네시아 발리에서 열릴 '2022 로드 투 14th 월드 e 스포츠 챔피언십 발리(Road to 14th World Esports Championship BALI 2022)'의 태국 국가 대표 선수 선발을 위해 E 풋볼(E FOOTBALL)과 철권 7 (Tekken 7)이 채택됨

15) 출처 : <https://www.broadcasprome.com/news/majid-al-futtaim-and-dreamscape-open-immersive-vr-experience-in-saudi-arabia>

16) 출처 : https://www.khaosod.co.th/sports/news_7260431

<https://www.dailynews.co.th/news/1459842>

<https://www.dailynews.co.th/news/1463093>

- ☑️ 관광체육부 장관 피팟 랏차깃쁘라칸(พิพัฒน์ รัชกิจประการ)은 대회에 방문해 참가한 선수들을 격려하며 “이번 행사는 단순한 이벤트가 아닌 송클라를 남부 e 스포츠의 중심지로 발전시키기 위한 출발점이 돼야 한다. 또한 태국 e 스포츠협회와 프로팀과의 네트워크를 견고하게 하며 전폭적인 지원을 할 준비가 됐다”고 밝힘. 이어 “태국 청소년들이 세계 e 스포츠 산업에서 성공할 것이라고 확신한다. 게임에 빠진 아이들은 약물에 중독된 것과 같지 않고, 부모님들은 자녀들을 이해하고 함께 규율을 만들고 공감대를 형성해야 한다”고 덧붙임
- ☑️ 태국 e 스포츠협회 회장 싘띠 로팅(สนธิ โหลทอง)은 “이 행사는 지역 관광과 경제를 활성화하는 동시에 젊은이들에게 게임과 e 스포츠를 알릴 좋은 기회다. 앞으로 이런 큰 대회가 다시 열릴 것으로 확신하며 언제 어디서 열릴지 함께 지켜보자”고 말함
- ☑️ 또한 송클라 스포츠협회 회장 브라송 버리락(ประสงค์ บริรักษ์)은 “정부 정책에 따라 관광체육부로부터 스포츠 활동을 통해 관광산업을 활성화하고 태국스포츠개발기금으로부터 2022 년 남부 스포츠관광 축제인 ‘에어 씨 랜드(AIR SEA LAND)’ 프로젝트를 수행하도록 위임받았다”고 밝힘



[그림 6] 참가자들과 함께 기념사진을 찍고 있는 피팟 관광체육부 장관(좌측 끝)

☑️ [태국] 태국 공포게임 ‘홈 스위트 홈’, 태국 CG 의 열등감을 극복하다 17)

KOCCA

- 태국 컴퓨터그래픽(CG) 전문회사가 공포게임 ‘홈 스위트 홈(Home Sweet Home)’을 제작해 세계 시장에 당당히 입성함. 가상의 세계에서 유명이 된 학생이 느린 태국 음악에 맞춰 추는 춤은 게이머들의 감정선을 자극하고 소름 돋게 함

- ☑️ 이 게임은 스팀(Steam)과 같은 세계적인 게임 유통 플랫폼에서 발매하기 전에 온라인상에서부터 큰 파장을 일으킴. 인터넷 매체 MGR 라이브는 태국 유명게임 ‘홈 스위트 홈’의 프로젝트 책임자인 익드라질 그룹(Yggdrasil Group)의 싘룻 탐라이(ศรัทธา ทนาลัย) 회장과 전 세계를 휩쓴 태국 유명게임의 탄생 배경에 관해 인터뷰를 진행함. 다음은 주요 내용 요약
 - 국가에 도움이 되는 게임을 만들고 싶었음. 그래야 일이 잘 진행되어 태국인들에게 게임에 대한 믿음을 더 많이 줄 수 있고 게임업계가 추진력을 얻을 수 있겠다고 판단함. 왜냐하면 과거 태국인들은 CG(를 예쁘게 하는 것으로만 여기고 태국에서 게임 CG 를 할 수 있다고 믿지 않았기 때문임
 - 태국인의 정체성을 보여줘야 했음. 태국적인 것을 골라야겠다고 생각했고, 태국적인 것이 무엇이며, 어떤 것이 태국적인 것처럼 보일까에 대해 많이 고민함. 외국 게임에서 나타난 태국의 전형적인 모습인 사원이나 문양 같은

17) 출처 : <https://mgronline.com/live/detail/9650000086866>

것은 태국적인 것이 아닐 수도 있다고 생각해 태국의 뿌리를 찾기 시작함

- 태국 문화는 종교적인 믿음에서 출발하고, 종교는 알지 못하는 것에 대한 두려움에서 시작됨. 태국인이란 태국 귀신 영화나 귀신 게임에서 벗어날 수 없다고 생각했고, 게임에서 태국 귀신들이 노는 것을 상상함
- 태국 영화중에 할리우드에서 성공한 영화 <다 아이(The Eye)>, <셔터(Shutter, จitters ฆาตกรรม วิญญาณ)>에서 영감을 얻었음
- 복잡하게 얽힌 미스터리, 미신, 태국 문화예술이 태국인과 외국인의 눈에서 사라지지 않기를 바램. 태국은 한때 외국 문화에 폭 빠져있었음. 아마 할리우드나 한류 소프트파워 영향을 오래 받았기 때문일 것임. K 팝이나 외국 노래들도 좋은 것이 있고 그렇지 못한 것이 있듯이 태국에도 좋은 노래가 많음. 홍보 부족, 좋은 마케팅 기법, 다방면으로 지원해줄 후원자가 없어서 태국은 미국과 일본에 대항할 수 없다고 생각함
- 그래서 국내 산업에도 도움이 되는 ‘홈 스위트 홈’ 프로젝트를 시작하게 됨. 태국에는 우리가 생각하는 것보다 좋은 것이 많고, 우리의 이야기에는 집과 가족이 있다는 점에 착안해 게임 제목을 만들었음. 하지만 유령게임이 ‘홈 스위트 홈’이라니... 그 자체가 모순인데 이것을 일종의 기믹(gimmick)¹⁸⁾으로 간주해 판매 전략 포인트로 삼았음. 게임을 통해 세계인들에게 태국 문화를 전할 수 있게 돼 기쁘고 이제 우리도 할 수 있다고 인식했으면 좋겠음

✓ [러시아] 게임 <검은사막> 유저 5 천만 명 돌파

KOCCA

● 펠어비스 <검은사막> 사용자 5 천만 명 돌파 기념 일주일간 <Steam>에서 무료¹⁹⁾

- ✓ <검은사막>은 러시아어로 완전히 번역되어 있으며 러시아 플레이어에겐 무료로 배포되고 있음²⁰⁾
- ✓ <검은사막>은 2014 년 한국에서 출시되어 2016 년 글로벌 런칭하였고 현재 150 개국에서 PC, 콘솔, 모바일로 플레이할 수 있음

18) 관심을 끌기 위한 홍보용 술책(출처: 네이버 사전)

19) 출처 : <https://gamerbay.ru/games/black-desert-budet-besplatnoj-celuju-nedelju>

20) 출처 : https://www.igromania.ru/news/119195/V_Black_Desert_zaregistrovano_50_millionov_igrokov.html

애니·캐릭터



☑ [일본] 대일본인쇄(DNP), 애니메이션 제작에 효율적인 서비스 ‘라이트 애니메’ 개발 ²¹⁾ KOCCA

- 대일본인쇄 주식회사(이하 DNP)는 애니메이션 제작에 걸리는 시간과 비용을 종래의 방법에 비해 대폭 줄일 수 있는 새로운 툴을 개발했음
 - ☑ 보다 부담 없이 빠르고 다양한 애니메이션 작품을 즐기고 싶은 독자들의 요구에 맞추어 저비용으로 시기적절하게 애니메이션을 제공하고 싶다는 생각에서 ‘라이트 애니메’라는 이름으로 올해 8 월에 서비스를 개시하게 되었음
 - ☑ 일본동화협회 ‘애니메이션 산업 리포트 2021’에 따르면, 일본 애니메이션의 글로벌 소비자 시장 규모는 2020 년 기준 2 조 4,261 억 엔으로 일본 내수시장은 코로나 19 의 영향을 받았지만, 해외시장은 순조롭게 성장세를 보이고 있어 앞으로도 추가 성장이 기대되는 상황임
 - ☑ 한편, 일부 인기 만화 작품만이 애니메이션화가 진행되고 제작 기간과 방대한 비용을 이유로, 코어팬을 보유하면서도 애니메이션화가 되지 못하는 많은 우수 만화 작품도 존재함
 - ☑ 또한, SNS 나 OTT 서비스의 보급으로 부담 없이 콘텐츠를 ‘배속시청’ 하거나 ‘다른 일을 하면서 시청’ 하는 층도 늘어 새롭고 다양한 애니메이션을 시기적절하게 즐기고 싶어 하는 요구에 대해 제작 과부하 및 인재부족에 따른 제작현장의 노동환경 악화 등이 과제로 남아 있음
 - ☑ 이러한 과제를 해결하기 위해 DNP 가 콘텐츠 가공기술을 응용 발전시킨 독자적인 애니메이션 제작 툴 ‘라이트 애니메’를 개발하였고 새로운 제작 과정을 축으로 세계 시장을 겨냥한 애니메이션 관련 엔터테인먼트 사업을 전개할 예정임
 - ☑ 현재 만화 업계는 디지털 기술을 활용한 세로 스크롤화 및 다언어화 등의 전개가 가속화되고 있지만 DNP 가 이러한 움직임을 선도하는 동시에 향후 ‘라이트 애니메’를 통해 국내외 콘텐츠 팬들에게 애니메이션 작품을 적시에 전달하는 구조 만들기를 실현해 나가려고 함



[그림 7] ‘라이트 애니메’로 제작한 작품 〈그게 그거(どっちもどっち)〉 이미지

21) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/30466b9f6fa390a21a97c298bd3083b3f347a71b>

✓ [인니] 집단 따돌림 문제를 다룬 인니 애니메이션 <Jumbo> 개봉 예정

KOCCA

● 현지 제작사 Visinema Pictures 는 2023 년 초 애니메이션 영화 <Jumbo> 개봉 소식을 발표함

- ✓ <Jumbo>는 돈(Don)이라는 10 살짜리 소년에 대한 영화로 매일 밤 어머니와 아버지가 들려주는 동화 이야기를 영상화하여 제작된 애니메이션임
- ✓ 애니메이터이자 감독인 라이언 아드리안디(Ryan Adriandhy)는 어린이들 사이에서 일어나는 괴롭힘이 신체적, 정신적으로 상당한 피해를 줄 수 있다는 것을 <Jumbo>를 통해 알리고자 함. 이를 통해 집단 따돌림의 심각성과 대처방안 등을 인도네시아 아이들과 부모님들에게 간접 교훈을 주고자 기획됨
- ✓ 아울러 애니메이션을 통해 아이들이 약속과 우정의 소중함과 모든 사람은 사랑받을 권리가 있다는 것이 교육되길 희망함
- ✓ Visinema Pictures 의 앙기아 카리스마(Anggia Kharisma) 회장은 영화 <Jumbo>와 주인공 돈(Don)을 포함해 자사에서 제작한 작품이 인도네시아 어린이 & 가족 콘텐츠의 새로운 아이콘이 될 수 있도록 고품질 교육 콘텐츠를 제공할 것을 약속함



[그림 8] <Jumbo> 티저 이미지

만화·웹툰



✓ [유럽] 프랑스 만화 전문 언론, 픽코마 <나 혼자만 레벨업> 선풍적 인기 조명 ²²⁾

KOCCA

- 프랑스 만화 전문 언론 ActuaBD 는 웹툰 플랫폼 픽코마(Piccoma)가 프랑스에 최근 상륙했지만 매우 강력한 플랫폼이 되었다고 전함
 - ✓ 픽코마는 인기 웹툰 시리즈 <나 혼자만 레벨업>의 일본어 각색 추가 계획을 밝혀 유럽 팬들의 기대를 모음
 - ✓ 프랑스에서 <나 혼자만 레벨업>은 만화 전문 출판사 델쿠르(Delcourt Group)의 케이북스(Kbooks)를 통해 단행본으로 40 만부 이상이 판매되어 큰 성공을 거두었음. 이는 웹툰의 형식이 큰 호기심을 불러일으키기에 가능했다고 분석함
 - ✓ 한편 <나 혼자만 레벨업>은 2023 년 크런치롤(Crunchyroll) 플랫폼을 통해 애니메이션으로 각색될 예정임

²²⁾ 출처 : 프랑스 만화 전문 언론, ActuaBD

<https://www.actuabd.com/Piccoma-s-offre-Solo-Leveling-pour-son-deploiement-en-Europe>

음악



✓ [유럽] 유럽 언론, BTS 콘서트 실황 영화 디즈니+ 상륙 소식 전해 23)

KOCCA

- 영국 매거진 메트로(Metro)는 BTS 의 지난해 LA 공연 실황을 담은 영화 'BTS: 퍼미션 투 댄스 온 스테이지-LA'가 9 월 8 일 디즈니 플러스에 상륙한다는 소식을 전함
 - ✓ 해당 공연은 BTS 와 팬덤인 아미(Army)의 완벽한 단합이었다고 언급하며, 콘서트 영화에 대한 팬클럽 아미의 생생한 반응을 전달함
 - ✓ 프랑스 주간지 파리 매치(Paris Match)는 BTS 콘서트 영화가 전 세계에 송출되고 있으며, 그래미 어워즈 수상 후보에 2 회 오르고 MTV 비디오 뮤직 어워즈의 수상을 기록한 그룹의 위력을 알게 될 기회라고 언급함. BTS 의 LA 콘서트는 총 4 회 진행되어 21 만 명 이상 관중이 모여들고 3,300 만 달러 이상의 수익을 기록했으며, 코로나 19 이후 LA 최대 규모 공연장인 소파이(Sofi) 스타디움이 재개장한 이래로 가장 높은 수익을 올린 공연이었다고 언급함

✓ [유럽] 영국 매거진, K 팝 밴드 AB6IX 와 신예 팝가수 라일리 앨범 협업 소식 전해 24) KOCCA

- 영국 매거진 NME 는 K 팝 밴드 에이비식스(AB6IX)가 신예 팝가수 라일리(Reiley)와 앨범 협업 소식을 전함
 - ✓ 유명 틱톡커이기도 한 라일리가 소셜 미디어 계정에 영상을 공개하며 콜라보레이션 소식을 알림. 협업곡 'Moonlight' 은 AB6IX 의 첫 공식 영어 싱글 앨범으로 지난 달 발매된 '체인지(Change)' 앨범에 이어 9 월 15 일 공개됨
 - ✓ 에이비식스와 라일리의 새로운 콜라보 소식은 미국 유명 팝가수 리조(Lizzo), 보이밴드 와이돈위(Why Don't We)에 이은 세 번째 협업임

23) 출처 : 영국 매거진 Metro, 프랑스 주간지 파리 매치

<https://metro.co.uk/2022/09/08/bts-concert-film-arrives-on-disney-plus-and-the-army-are-excited-17322924>

<https://www.parismatch.com/culture/bts-sur-scene-le-concert-de-tous-les-records-diffuse-sur-disney-215911>

24) 출처 : 영국 매거진 NME

<https://www.nme.com/news/music/ab6ix-collaboration-single-moonlight-reiley-music-video-teaser-release-date-3306376>

패션



✓ [유럽] 프랑스 브랜드 메종키츠네, 한국 일러스트레이터 나무 13 과 협업 25)

KOCCA

- 프랑스 인기 브랜드 메종키츠네(Maison Kitsuné)가 파리-서울을 잇는 프로젝트로 80-90년대 패션 스타일을 주로 그리는 일러스트레이터 '나무 13(Tree13)'과 협업을 함
 - ✓ 팝업 스토어는 9월 29일부터 10월 2일까지 파리에서 선보일 예정임. 또한 루브르 미술관에 위치한 카페 키츠네에서 한국인 셰프가 직접 선보이는 한국 디저트를 소개하며 한국과 프랑스의 문화적 교류를 소개할 예정임
 - ✓ 한편 메종키츠네는 22/23년 가을-겨울 컬렉션을 위해 한국 아티스트와도 협업 소식을 전함

✓ [유럽] 영국 여왕 추모 물결로 럭셔리 브랜드 행사 취소, 런던패션위크는 개최 예정 26)

KOCCA

- 영국 엘리자베스 2세 여왕의 서거를 기리며 영국 패션 업계는 각종 행사를 취소하고 있는 한편, 영국패션협회(BFC)는 런던패션위크를 9월 16일~20일에 예정대로 개최할 것이라고 밝힘
 - ✓ 다만 여왕의 장례식이 진행될 19일에는 행사를 전면 취소할 방침을 전하며, 불필요한 오프닝 행사 및 파티는 연기하거나 취소할 것을 권고함. 이에 따라 한국 패션 브랜드 비뮈이트(Bmuete)와 엘리자베스 2세 여왕에게 직접 영국 디자인상을 수상한 친환경 패션디자이너 브랜드 리차드퀸(Richard Quinn)의 쇼는 20일로 연기됨
 - ✓ 한편 영국의 대표 럭셔리 브랜드 버버리는 추모를 위해 런던패션위크 기간 동안 쇼 진행을 취소하고, 9월 26일로 행사를 연기함

25) 출처 : 영국 패션 매거진 The Industry, 보그 비즈니스, WWD

<https://www.theindustry.fashion/london-fashion-week-shows-to-be-rescheduled/>

<https://www.voguebusiness.com/fashion/london-fashion-week-most-shows-can-go-ahead-but-parties-cancelled-in-light-of-queens-death>

<https://wwd.com/fashion-news/fashion-features/london-fashion-week-new-schedule-cancellation-funeral-day-arrangement-1235322354>

통합(정책·기타)



☑ [북경] 인터넷정보판공실, 인터넷 팝업창 푸시알림 서비스 관리규정 발표 27)

KOCCA

- 9 월 9 일, 인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)이 공업과정보화부(工业和信息化部), 국가시장감독관리총국(国家市场监督管理总局)과 공동으로 <인터넷 팝업정보 푸시서비스 관리규정(互联网弹窗信息推送服务管理规定)>을 발표함
 - ☑ 이는 당국이 지난 3 월 해당 규정의 의견수렴을 위한 초안을 발표한 이후 약 6 개월 만에 내놓은 정식 문건임
 - ☑ 이번 규정에 따르면, 온라인에서 연예계나 사회 스캔들, 재물 과시, 사치 등의 내용을 푸시알림 형식으로 서비스할 수 없으며, 관련 기관의 서비스 자격을 취득하지 않고 뉴스정보를 제공하는 것이 금지됨. 해당 규정은 9 월 30 일에 정식으로 시행될 예정임

☑ [일본] Meta, 일본에 차세대 XR 크리에이터 교육 프로그램 기관 신설 28)

KOCCA



[그림 9] 메타 교육 프로그램 기관 일본에 신설

- 미국 메타(구, 페이스북)는 AR(증강현실)과 VR(가상현실)을 아우르는 XR(확장현실) 분야의 차세대 크리에이터를 위한 교육 프로그램 ‘Immersive Learning Academy’를 일본에 신설한다고 9 월 9 일에 발표함
 - ☑ 초보자부터 프로까지 모든 XR 크리에이터가 최첨단 스킬을 익힐 기회를 제공하고 학교법인 카도카와드왕고학원(角川ドワンゴ学園)과 연계하여 AR 및 VR 관련 교육 프로그램을 전개할 예정임
 - ☑ 페이스북과 인스타그램에 공개할 수 있는 AR 이펙트인 ‘Spark AR’ 과정을 메타 무료 온라인 학습 프로그램 ‘Meta Blueprint’ 사이트 내에서 제공하고 AR 체험을 구축하는 방법을 배울 수 있음
 - ☑ 일본 크리에이터와 연계하여 기본적인 AR 이펙트 작성법을 배울 수 있는 1.5 시간용 퀵스타트 코스와 더욱 고도한 내용을 배울 수 있는 AR 기초·AR 프로 온라인과정 일본어판도 순차적으로 공개한다고 함
 - ☑ 카도카와드왕고학원과 연계하여 앞으로 1 년간 N 고등학교·S 고등학교의 고교생을 포함한 1,200 명

27) 출처 : 중국정부망 공식홈페이지 : http://www.cac.gov.cn/2022-09/08/c_1664260384702890.htm

28) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/6e29c4e4ce4d008e5936a15d0208b135f9a80c68>

이상의 학생을 대상으로 AR 과 VR 관련 온라인 워크숍과 이벤트도 전개할 예정임

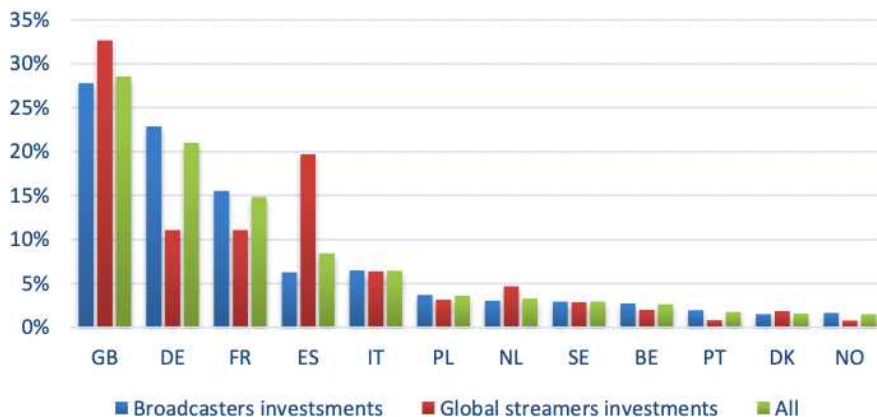
- ☑ 크리에이터와 전문가를 초빙해 AR 및 VR 을 활용한 크리에이티브 스킬과 앞으로의 경력을 고려한 온라인 이벤트도 실시함. 또한, 스파크 AR 온라인과정을 활용한 학생들을 위한 AR·VR 콘텐츠 제작 워크숍과 아이디어톤도 개최할 예정임

☑ [유럽] 유럽, 시청각 콘텐츠 스트리밍 서비스 투자 상승세 ²⁹⁾

KOCCA

- 유럽시청각관측소(EAO)에 따르면 유럽(27 개 회원국, 영국, 노르웨이)에서 시청각 콘텐츠 제작에 대한 투자가 급증해 2021 년 174 억 유로에 달한다고 전함
 - ☑ 2020 년 전체 투자액의 9.8%에 그쳤던 스트리밍 플랫폼은 2021 년 28 억 유로로 16.1%를 넘어섬. 2015 년 이후 연평균 4.7%씩 증가한 수치임
 - ☑ 이중 넷플릭스는 2021 년 시장점유율의 절반 이상을 차지하며 유럽 내 스트리밍 서비스의 선두주자로서 중요한 위치를 점하고 있음. 한편 영국에서 스트리밍 서비스 투자의 높은 시장점유율을 보여주고 있음

Market share of the top 10 countries for broadcasters and global streamers investments (2021)



Source: EAO analysis of Ampere Analysis data.

[그림 10] 유럽 10개국 내 방송 및 글로벌 스트리밍 투자 시장점유율

☑ [인니] 관광창조경제부, 넷플릭스와 인니 영화 콘텐츠 및 관광 진흥 강화 협력 계약체결 KOCCA

- 2022 년 9 월 6 일 자카르타에 위치한 리츠칼튼호텔에서 창조경제관광부와 넷플릭스가 인도네시아 관광 활성화를 위한 '원더풀 인도네시아'라는 캠페인으로 1 년간 넷플릭스와 각종 콘텐츠 제작 협력 계약을 체결함
 - ☑ 이날 관광창조경제부 산디아가 우노(Sandiaga Uno) 장관은 인도네시아 콘텐츠가 활성화될 수 있게 기회를 줘야 한다며 한국드라마(Drakor, Drama Korea)만 볼 것이 아니라 순다족 드라마(Drasun,

29) 출처 : 프랑스 미디어 전문 언론, 에크랑 토탈

<https://ecran-total.fr/2022/09/08/les-streamers-portent-les-investissements-dans-les-contenus-europeens>

Drama Sunda) 또는 발리 드라마(Drabal, Drama Bali) 등 자국 드라마 시청을 권장함

- ☑ 현재 넷플릭스 인도네시아에서 Top 10 안에 드는 작품으로는 한국 드라마 <작은 아씨들>이 1 위, <신사와 아가씨>가 2 위, <이상한 변호사 우영우>가 3 위이며 6 위까지 한국 드라마가 줄줄이 순위를 차지함. 나머지는 미국 드라마가 2 개, 태국 드라마 1 개로 인도네시아 드라마는 순위권에 들지 못함
- ☑ 산디아가 우노 장관은 <Klub Kecanduan Mantan>, <Komedia Kacau>, <Gadis Kretek>, <Nightmares and Daydreams> 등 4 개의 자국 시리즈 드라마 작품이 올해를 시작으로 2024 년까지 순차적으로 넷플릭스에 방영될 것을 알리며 많은 시청을 독려함
- ☑ 김영수 한국콘텐츠진흥원 인도네시아비즈니스센터장은 “한국 콘텐츠의 인기가 많다보니 현지 제작사가 한국 IP 를 가져와 현지화 시도를 많이 한다”며 한국 콘텐츠 기획 및 제작법을 전파하기 위해 정부 차원에서 협력을 추진 중이라 밝힘

☑ [베트남] 하노이시, 베트남-한국 문화교류 행사 개최 30)

KOCCA

- 2022 년 9 월 16 일부터 18 일까지 2022 년 베트남-한국 문화교류행사의 일환으로 하노이시 서호군-찐 쑹 선 (Trịnh Công Sơn) 도보거리 문화·음식 축제가 개최됨

- ☑ 이는 베트남-한국 수교 30 주년을 맞이해 양국 간 우호 관계를 강화하고 한국인을 대상으로 베트남의 문화를 알리는 행사임. 방문객들은 베트남 녹차 맛보기, 도자기 조각 예술 등을 체험하고 K-팝 무대, 한복 체험, 베트남 민속놀이 체험도 할 수 있음
- ☑ 또한 베트남에서 최초로 100 여 명의 예술가로 이루어진 한국 오페라 무대가 개막식에 진행되고, 50 개 이상의 베트남과 한국 기업들도 행사에 참가할 예정임. 이는 국내외 기업들이 교류를 촉진하면서 투자 기회를 확대할 수 있을 것으로 기대함



[그림 1] 찐쑹선 도보거리

☑ [태국] 태국 소프트파워는 왜 주목 받지 못할까? 31)

KOCCA

- 2022 글로벌 소프트파워 지수 발표 후, 엄청난 문화적 자산을 가진 태국이 20 위 안에도 들지 못했는가 하

30) 출처 : <https://vtv.vn/xa-hoi/giao-luu-van-hoa-viet-han-tai-pho-di-bo-trinh-cong-son-2022090714581154.htm>

31) 출처 : <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2495990>

는 문제가 제기됨

- ✔ 전 유명 해외영화 구매 담당 임원이었던 영화제작자 파누 아리(ปานุ อารี)는 그 이유에 대해 다음과 같이 언급함
- ✔ 태국 소프트파워가 주목받지 못하는 이유는 부분적이지만 태국 문화를 수출하려면 태국을 대표하는 것이 있어야 한다고 태국 정부가 기존의 틀에 갇혀 사고하기 때문임
- ✔ 성공한 소프트파워는 미국 영화를 본 뒤 사람들이 배우들의 옷차림을 흉내 내는 것처럼 누구의 강요에 의해서가 아닌 다른 문화를 자연스럽게 받아들이고 행동을 바꿀 수 있어야 함. 요즘 한국 패션, 외모, 헤어스타일이 전 세계에 퍼진 것과 다르지 않음
- ✔ 하지만 일부 태국인들은 청소년들과 젊은이들이 외국 문화의 영향을 받아 정체성을 잃지 않을까 우려하기도 함. 하지만 소프트파워 경쟁은 정체성이 아닌 창의성으로 측정함
- ✔ 태국 의상을 입고 태국 전통 무용을 하는 것이 아무리 아름답다고 해도 세계인이 BTS 나 블랙핑크같이 느끼지 않음. 미국에서 한국 음악이 성공한 것은 한복을 입고 전통 무용을 공연했기 때문이 아니라 시대의 흐름에 맞춰 더 뛰어난 창의력을 발휘해 다른 나라의 대중문화를 정복했기 때문임
- ✔ 태국은 소프트파워를 만들 생태계가 조성돼 있지 않다는 단점이 있음. 세계적으로 유명한 블랙핑크 멤버 리사가 자신의 재능을 보여줄 수 있는 공간이 있는 한국으로 갔다는 것을 기억해야 함. 요점은 태국에 재능을 가진 많은 이들이 소프트파워를 발전시킬 수 있는 생태계가 조성된 한국 일본과 같은 세계 여러 나라로 진출하고 있다는 것임
- ✔ 세계가 하나로 이어진 지금은 영화를 만들기 전에 전 세계 사람들이 무엇에 관심을 두고 있고 공감하는지 알아낸 후 그것을 팔아야 함. 예를 들면 사회적 불평등, 여성의 권리, 성별 다양성의 권리, 그리고 환경문제와 같은 것임
- ✔ 소프트파워는 국가 의제로 정해 문화부 하나가 아닌 모든 부처가 함께 고민하고 정책으로 추진해야 함
- ✔ 파누 아리는 소프트파워 생태계를 조성하기 위한 조건으로 다음 세 가지를 언급함
 - 표현의 자유 : 교육제도부터 바꿔 어렸을 때부터 자유롭게 사고하고 표현할 수 있게 해야 함
 - 재정지원 : 좋은 아이디어를 갖고 있더라도 자금을 접근할 기회를 얻지 못하는 예술가들이 있음. 따라서 손실이 있더라도 적어도 성과를 낼 수 있는 인재를 양성하기 위해 정부가 자금을 지원해야 함
 - 플랫폼 구축 : 현재 한국이 진행하고 있는 것처럼 여러 가지 플랫폼 구축에 민간이 참여하는 것임

✔ [태국] 게임·디지털 콘텐츠 투자 유치, 소프트파워에 힘 불어넣는다 32)

KOCCA

- 디지털산업은 앞으로 태국 성장 동력에 핵심이 될 12 개 목표 산업 중 하나로, 잠재적 발전 가능성이 큰 분야는 콘텐츠 소유권자로 도약할 수 있는 창작 미디어와 글로벌 기업과의 협작이 가능한 애니메이션임
 - ✔ 정부는 태국의 창조경제를 경제적 가치를 창출하고 세계무대로 나아가기 위해 국가 이미지 증진 정책 위원회(이하 위원회)를 통해 디지털산업에서 태국 소프트파워를 이끌어 나갈 다양한 방안을 추진하고 있음
 - ✔ 위원회 수장에는 쉰파타나폰 판미차오(สุพรรณพงษ์ พันธุ์มิชาว) 부총리 겸 자원부 장관이 임명되었으며, 부위원장을 맡은 문화부 장관을 비롯해 관계 부처의 차관과 여러 기관 대표들로 구성됨

32) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/1025435>

- ☑ 쑈파타나퐁 위원장은 “해외에서 관심과 호응을 얻고 있는 음악, 예술, 영화 촬영, 문화 활동 등 소프트파워와 관련된 활동에 모든 사람이 참여한다면 국가 경제적 가치를 높일 수 있으므로 위원회 설립을 적극적으로 찬성 한다”고 밝힘
- ☑ 위원회는 초기에 소프트파워를 추진하기 위해 창조경제진흥원(CEA)과 협력해 디지털콘텐츠, 도서 제작 등 다양한 활동을 했음. 목표 그룹을 설정해 우선순위를 매겨 문제를 해결해 나감. 이 방법은 태국에 온 해외 촬영 로케이션팀의 문제를 성공적으로 해결했던 것과 같은 접근법임
- ☑ 또 다른 부분은 정부는 민간에서 겪고 있는 문제를 경청한 뒤, 민간과 함께 공동 해결방안을 마련해 더 많은 소득과 국민의 편익을 창출하기 위해 정부는 문제를 해결하고 민간은 투자를 촉진해야 함. 그래서 더 많은 부가가치 창출을 위한 논의가 필요함
- ☑ 쑈파타나퐁 위원장은 “태국의 창조산업 중 시급한 분야는 게임산업이다. 현재 방나(บางนา)지역에 민간주도로 글로벌 게임대회를 개최할 수 있는 경기장 건설을 앞두고 해외 대규모 자본 투자 유치를 위해 노력하고 있다”고 강조함
- ☑ 태국 무역대표부 수장인 차요딧 끄릿다건(ชโยติต กฤตดาเจน)은 “적극적인 투자 유치를 위해 게임회사 지분을 보유하고 대기업에서 게임이벤트를 개최하는 사우디아라비아와 같은 협상국과 이 문제를 논의하기 위해 총력을 기울이고 있다”고 밝힘

☑ [태국] 교육부, 디지털 기술 교육 프로그램 신설 33)

KOCCA

- 교육부는 글로벌 게임사인 가레나 온라인 타일랜드(Garena Online Thailand, 이하 가레나)와 손잡고 향후 3~5 년을 목표로 태국인이 해외에 판매할 수 있는 플랫폼을 개발할 수 있도록 태국 어린이들이 디지털 기술을 익힐 수 있는 ‘게이머 투 코더(Gamer to Coder)’ 프로그램을 도입함
- ☑ 최근 교육부 차관 쿤잉깔랴야 소폰파닛(คุณหญิงกตยา สภณพนิช) 박사는 가레나, 차관보 쏘짜이 위셋탁신(สมใจ วิเศษทักษิณ), 장관 고문 겸 전략정책기획위원회 위원장 푸미싼 세니윙 나 아유타야(ภูมิสรรค์ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา), 교육부 차관 대변인 다루나완 찬피팟나차이(ตรุณวรรณ ชานพิพัฒน์ชัย), 교육부 간부, 글로벌 소비자 인터넷 기업 Sea 타일랜드 이사 싸룻 와니차판(ศุภรุต วานิชพันธุ์) 박사가 참석한 가운데 공동기자회견을 열었음
- ☑ 이 자리에서 쿤잉깔랴야 차관은 “특히 온라인 게임산업에 대한 지식과 관심이 많고 디지털 기술에 익숙한 청소년들이 체계적으로 디지털 기술을 습득하고 발전시켜 효과적으로 경력을 쌓을 수 있도록 디지털 기술을 체계적으로 발전시키는 것을 목표로 한다”고 프로그램 도입 취지를 설명함
- ☑ 이어 그는 “그동안 교육부는 학생들이 빠져들 수 있는 교육과정 개발의 중요성을 인식했다. 특히 디지털 시대에 성장하고 있는 청소년들이 디지털 지식을 개발하고 전파하는 모든 산업의 다양한 분야에서 일하는 것이 필요하므로 신기술 개발의 핵심 중 하나인 코딩(CODING) 교육이 더욱 중요하다”고 강조함

☑ [태국] 태국 디지털 밸리 조성을 위한 마지막 퍼즐 두 조각 34)

KOCCA

- 태국 춘부리 시라차 동부 특별 개발 지구(EEC)에 30 라이 규모(48,000 m²)의 국가 주요 디지털 생태계 개발 프로젝트인 태국 디지털 밸리(Thailand Digital Valley) 조성이 진행 중임

33) 출처 : <https://www.komchadluek.net/news/education/529387>

34) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/economic/1025742>

- ✔ 태국 디지털경제진흥원(Digital Economy Promotion Agency; depa)은 5 개 동을 배정받아 두 번째 건물인 4,500 m² 규모에 디지털 스타트업 지식교환센터(Digital Startup Knowledge Exchange Center)와 세 번째 40,000 m² 규모의 디지털 혁신센터(Digital Innovation Center)를 건설 중임. 남은 디지털 에듀테인먼트 콤플렉스(Digital Edutainment Complex)와 디지털 고 글로벌센터(Digital Go Global Center)는 각각 20,000 m²의 규모로 예산안 심의 의결을 거쳐 공사를 시작해 2024 년까지 마칠 계획임
- ✔ 이곳은 태국이 아세안(ASEAN) 디지털 허브 국가로서 첨단 디지털 기술 및 혁신 중심지로 도약할 수 있는 기반이 될 것임
- ✔ 디지털 에듀테인먼트 콤플렉스는 디지털 혁신 실험 공간으로 설계돼 태국 e 스포츠 산업과 게임산업을 이끄는 생태계가 될 것임. 또한 지능형 로봇 개발 센터와 지능형 로봇 경기장이 갖춰져 설계와 경쟁 모든 부분에서 새로운 형태의 교육이 이뤄질 것임 또한 교통, 농업 등 여타 산업 분야에서 무인 이동체를 도입해 탐사 및 구조에 활용할 수 있도록 교육하는 무인 이동체(드론) 혁신 개발 센터가 설립될 것임
- ✔ 디지털 에듀테인먼트 콤플렉스는 태국 디지털 밸리에 들어 온 혁신자들을 유치하고 연결해 스포츠, 엔터테인먼트 이용량을 증가시킬 것이며, 무인 이동체를 포함해 지능형 로봇 기술 경진대회가 생중계될 예정임
- ✔ 디지털 고 글로벌센터는 샌드박스 빌딩에서 고 글로벌(Go Global)이라는 이름으로 글로벌 진출을 계획 중인 태국의 디지털스타트업 공간으로 설계돼 국내 최고 전문가들의 집결지가 될 것임. 동시에 디지털 스타트업이 해외 시장에 진출하기 전에 제품 설계, 개발 및 제작을 위해 시장 확대, 법률 및 각종 규제에 관한 심층 컨설팅 서비스를 제공할 예정임
- ✔ 또한 디지털 고 글로벌센터는 싱가포르와 같은 주변국과의 경쟁하기 위해 잠재력이 높은 외국인들이 장기체류할 수 있도록 정부의 승인을 받은 투자와 경기부양책을 수용하는 공간이 될 것임
- ✔ 모든 시설이 완공되면 태국 디지털 밸리 프로젝트는 다른 지원시스템(enabling)이 구축되기 전에 기업하기 쉬운 환경 구축, 시장 활성화, 사업 기회 창출, 국내 사업자의 역량 강화, 기술 그룹 투자 유치 등과 같은 조치들이 완전하고 효율적으로 추진될 것임

| 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