

# 2024

## WEEKLY GLOBAL

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [미국] 디즈니, D23 에서 신작 대거 공개</li> <li>• [북경] 영화 &lt;유랑지구 2&gt;, 3D 버전 및 다큐멘터리 올해 9 월 상영 예정</li> <li>• [북경] 미단극 &lt;중반 1990&gt; 시리즈, 모든 플랫폼에서 삭제</li> <li>• [프랑스] &lt;외계+인 2&gt;, 프라임비디오 및 프랑스 극장 상영 소식</li> <li>• [프랑스] 알로 씨네, 김 수 감독의 다큐멘터리 &lt;마지막 해녀들&gt; 소개</li> <li>• [프랑스] &lt;오징어 게임 시즌 2&gt; 방영일자 공개 및 시즌 3 예정 소식</li> <li>• [UAE] 삼성 자체 OTT 플랫폼 '삼성 TV 플러스' UAE 에 출시</li> <li>• [태국] 유네스코 영화창의도시를 목표로 하는 파타야 시</li> <li>• [태국] 한때 배우들이 출연하는 BL 드라마 &lt;방콕보이시리즈&gt;</li> <li>• [인도] Reliance 와 Disney, 합병 위한 반독점 승인 획득용 양보안 제시</li> <li>• [인도] OTT 플랫폼들, 오리지널 콘텐츠 고갈에 따라 구독자 유치 시험대</li> <li>• [멕시코] 특별 상영, 영화계 거장 헌정 행사와 함께 2024 멕시코 영화의 날 기념</li> <li>• [아르헨티나] 2024 겨울방학, 영화관 매출이 15 년 만에 가장 저조</li> <li>• [아르헨티나] 디에고 레르만, 산세바스티안 영화제에서 경쟁할 예정</li> <li>• [아르헨티나] 아르헨티나 정부, '관객 없는' 영화에 보조금 지급 중단</li> <li>• [아르헨티나] 아리아나 하비츠의 첫 소설을 각색한 영화 촬영 시작</li> <li>• [이탈리아] 지난 주 박스오피스: &lt;데드풀 &amp; 울버린&gt; 흥행가도</li> </ul>
 게임·유희복합	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [심천] 2024 년 상반기 홍콩 · 마카오 · 대만 모바일 게임 시장 현황</li> <li>• [일본] 마루한, Z 세대를 겨냥한 어뮤즈먼트 시설 'ME TOKYO IKEBUKURO' 오픈</li> <li>• [프랑스] 크래프톤, 탱고 게임웍스 인수로 &lt;하이파이 러시&gt; 판권 확보</li> <li>• [베트남] 우정통신기술대학, 한국게임학회와 게임 교육 관련 업무협약 체결</li> <li>• [태국] 발로란트 챔피언스 2024 태국 뷰잉 파티 개최</li> <li>• [태국] 마이크로소프트, 태국 시장 확장을 위한 행사 개최</li> <li>• [인도] 온라인 게임 업체들, 사용자 확보 · 유지 위해 치열한 전쟁 중</li> <li>• [인도] 게임이 청소년 엔터테인먼트의 미래를 이끌어가는 방법</li> <li>• [멕시코] 성장하는 멕시코 비디오 게임 산업과 게임 스튜디오</li> <li>• [아르헨티나] 아르헨티나 정부, 관광 진흥 수단으로 포트나이트 활용 예정</li> </ul>
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [일본] 산리오, 크리에이터 지원을 위한 창작 플랫폼 'Charaforio' 개설</li> </ul>
 만화·웹툰	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [프랑스] &lt;신의 탑&gt; 시즌 3 가능성에 대한 프랑스 팬들의 관심 집중</li> </ul>



구분	제목
 <p>음악</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [북경] 텐센트뮤직, 유료 스트리밍 서비스 이용자 수 1 억 1,700 만 명</li> <li>• [프랑스] K 팝의 세계적인 영향력에 기여하는 10 개 그룹 조명</li> <li>• [인니] 국내 최대 뮤직 페스티벌 ‘워터밤’, 월드투어 첫 개최지로 자카르타 찾아</li> <li>• [인니] 숲 한가운데서 펼쳐지는 오케스트라 공연, ‘포레스트라 2024’의 친환경 행보</li> <li>• [UAE] 빌보드 아라비아: 중동 지역별 음악 차트 출시</li> <li>• [멕시코] 24 년 8 월부터 11 월까지 ‘멕시코 커넥션: 음악을 모바일화 시켜라’ 개최</li> <li>• [아르헨티나] 지민, 아르헨티나 아이튠즈에서 K 팝 TOP 10 을 장악</li> </ul>
 <p>패션</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [프랑스] 톰그레이하운드, 갤러리 라파예트 진출 1 주년</li> <li>• [인니] 66 명의 디자이너가 참여하는 인도네시아 최대 패션 축제</li> <li>• [아르헨티나] 아르헨티나 직물 및 섬유 제품 중소기업 수출, 상반기 537% 성장</li> </ul>
 <p>통합(정책 등)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [미국] 구글, 음성 AI 비서 ‘제미나이’ 정식 출시</li> <li>• [심천] 웨원그룹, 2024 년 상반기 실적 발표</li> <li>• [심천] ‘2024 년 중국 디지털 엔터테인먼트 컨퍼런스’ 개최</li> <li>• [태국] 차세대를 일깨우고 경제를 선도할 IP 박람회 개최</li> <li>• [러시아] 한국 힐링 소설에 주목</li> <li>• [인도] 정보방송부, 비판 직면해 새로운 방송 법안 초안 철회</li> <li>• [인도] 언론에 비친 한류 단신</li> <li>• [이탈리아] 공공부채 해결을 위한 문화유산 매각</li> </ul>



방송·영화



✓ [미국] 디즈니, D23 에서 신작 대거 공개 1)

○ 영화, 스트리밍, 테마파크, 크루즈 등의 신규 프로젝트 발표

- ✓ 지난 9일부터 11일까지 디즈니(Disney)는 애너하임에서 열린 'D23 엑스포'에서 마블 스튜디오, 루카스필름 등 디즈니 산하 스튜디오에서 향후 개봉할 신작을 발표하고 일부 작품들의 예고편을 공개함. 'D23 엑스포'는 2년마다 열리는 행사로 디즈니가 팬을 위해 개최하는 대규모 행사로 이날 영화뿐만 아니라 스트리밍, 테마파크, 크루즈 라인, 게임 등 다양한 사업 분야에 걸친 다양한 신규 프로젝트를 발표함
- ✓ 월트디즈니 애니메이션 스튜디오는 <모아나 2>, <주토피아 2>, <겨울왕국 3> 등의 개봉 소식을 알리며 팬들의 기대를 모음. 또한 <무파사: 라이온킹>, <백설공주>, <릴로 앤 스티치> 등 실사 영화 소식도 전함. 픽사 애니메이션 스튜디오는 <토이스토리 5>, <인크레더블 3> 등을 소개하며 레전드 애니메이션의 귀환을 알림
- ✓ 추가로 2009년 개봉 후 많은 사랑을 받았던 <아바타 3>의 제목이 <아바타: 불과 재>임을 공개하며 내년 개봉 예정이라고 밝혀 관심을 집중시킴. 마블 스튜디오는 <캡틴 아메리카: 브레이브 뉴 월드> 등의 개봉 소식과 디즈니플러스 공개작 <전부 애거사 짓이야>, <데어데블: 본 어게인> 등을 발표함
- ✓ 발표된 신규 프로젝트 중에는 2027년부터 2031년까지 추가되는 4개의 디즈니 크루즈십과 <아바타>, <라이온킹>, <코코> 및 디즈니 빌런 캐릭터 등 다양한 테마로 전 세계 디즈니 테마파크 및 리조트에 새롭게 선보이는 총 6개의 테마와 14개의 어트랙션 등이 포함됐음
- ✓ 월트디즈니 컴퍼니 밥 아이거(Bob Iger) 대표는 "디즈니가 지난 100여년간 팬들과 쌓은 유대감은 그 어느 때보다 강하다"라며 "디즈니의 사업 부문들은 각각 다른 영역처럼 보이지만, 디즈니 고유의 시너지 효과를 통해 팬들에게 독창적인 스토리를 가장 현대적이면서도 매력적인 방식으로 전달하고자 하는 공동의 목표를 가진다"라고 강조함

✓ [북경] 영화 <유랑지구 2>, 3D 버전 및 다큐멘터리 올해 9월 상영 예정

- 8월 12일, 영화 <유랑지구(流浪地球)>의 공식 웨이보 계정에 따르면, 영화 <유랑지구 2> 3D 버전과 다큐멘터리 <유랑지구 2 : 재차모험(再次冒險)>이 올해 중국 중추절 연휴인 9월 15일 동시 개봉될 예정임
- ✓ 새로 제작된 다큐멘터리는 해당 영화의 제작 과정에서의 비하인드 스토리와 세계관 등의 내용이 포함됨
- ✓ 영화 <유랑지구>와 <유랑지구 2>는 각각 46억 8,700만 위안(약 8,954억 원)과 40억 2,900만 위안(약 7,697억 원)의 박스오피스 규모로 역대 중국 영화 박스오피스 순위 5위와 10위를 기록함. 후속편인 <유랑지구 3(流浪地球 3)>은 2027년 2월 상영될 예정임

1) 출처 :

<https://www.cnet.com/tech/services-and-software/disneys-d23-here-are-all-the-trailers-first-looks-and-announcements>



그림 1 | <유랑지구 2> 3D 홍보 포스터 / <유랑지구2: 재차모험> 포스터

### ☑ [북경] 미단극<sup>2)</sup> <중반 1990> 시리즈, 모든 플랫폼에서 삭제

- 8월 13일, 중국 온라인 시청 프로그램 서비스협회(中国网络视听节目服务协会)가 위챗 공식 계정에 게시한 내용에 따르면, 최근 모니터링을 통해 미단극 <중반 1990 지수부인생(重返 1990 之首富人生)>, <중반 1990 지패도인생(重返 1990 之霸道人生)> 등 작품에 저속한 내용, 올바르지 못한 가치전파 등 관련 규정 위반 사실을 발견하고 해당 미단극을 전체 플랫폼에서 삭제함
  - ☑ 또한 해당 미단극 영상 및 편명을 게시한 계정, 미니프로그램 등도 함께 삭제됨. 협회의 발표 다음 날인 14일, 더우인과 콰이쇼우, 웨이보 등 숏폼 플랫폼도 연이어 해당 작품의 규정위반 사실 및 삭제 소식을 공지함

### ☑ [프랑스] <외계+인 2>, 프라임비디오 및 프랑스 극장 상영 소식<sup>3)</sup>

- 프랑스 언론이 최동훈 감독의 SF 영화 <외계+인>에 주목하며, 해당 작품이 <블레이드 러너>(Blade Runner)와 <엣지 오브 투모로우> 연상시키는 영화라고 평가함
  - ☑ 해당 언론은 대한민국은 사극, 공상 과학, 판타지 장르에 있어서 특출난 면모를 보인다고 언급하며, 그 예로 <킹덤>과 <경성 크리처>를 들었음
  - ☑ 한국에서 2022년 개봉한 <외계+인> 1부는 2024년 2월 28일 프랑스에서 극장 개봉하였으며, 2부는 현재 프랑스에서 아마존 프라임으로 서비스 중이며 8월 28일 극장 개봉할 예정임

2) 미단극(微短剧) : 재생시간 10분 이내의 웹드라마

3) 출처 :

<https://www.jeuxvideo.com/news/1912644/aliens-voilage-dans-le-temps-robots-et-arts-martiaux-ce-film-est-un-pur-trip-de-sf-il-est-disponible-sur-amazon-prime-video.htm>

## ✔ [프랑스] 알로 씨네, 김 수 감독의 다큐멘터리 <마지막 해녀들> 소개 4)

- 프랑스 영화 전문 매체 알로 씨네에서 재미교포 2 세인 김 수(Sue KIM) 감독의 다큐멘터리 영화 <마지막 해녀들>(The Last of the Sea Women)을 소개함
  - ✔ 본 영화는 노년 여성들로 이루어진 제주도 해녀의 삶을 다루며, 오늘날 고령화로 인해 전통과 삶의 방식이 위협받고 있는 상황에서 바다를 지키고자 하는 해녀들의 단호하고 유쾌한 모습을 집중 조명함
  - ✔ 해당 매체는 본 영화가 해녀들을 움직이게 하는 동력과 우정, 독립심, 그리고 그들에게서 느껴지는 해방감을 자연스럽게 보여준다고 평함
  - ✔ Apple TV+에서 2024 년 10 월 11 일 방영예정임

## ✔ [프랑스] <오징어 게임 시즌 2> 방영일자 공개 및 시즌 3 예정 소식 5)

- 프랑스 뉴스 전문 매체 BFM TV 에서 <오징어 시즌 2>가 2023 년 12 월 26 일 넷플릭스에서 공개되고, 시즌 3 은 2026 년 방영 예정이라고 보도함
  - ✔ 해당 매체는 시즌 2 에서 첫 번째 시즌에서 생존한 캐릭터들이 다시 등장하며, 주인공 기훈(이정재)은 여전히 456 번을 달고 게임에 참가해 456 억 원의 상금을 두고 생존을 위해 싸운다고 전함
  - ✔ 넷플릭스가 공개한 30 초 분량의 티저 영상에는 기훈이 붉은 머리로 등장해, 새로운 도전에 임하는 모습을 보여주며, 시즌 2 는 더욱 어두운 분위기와 새로운 캐릭터가 함께 이야기가 전개될 것으로 소개함
  - ✔ 시즌 3 은 2025 년 중 방영될 예정으로, 시리즈의 마지막임

## ✔ [UAE] 삼성 자체 OTT 플랫폼 '삼성 TV 플러스' UAE 에 출시 6)

- 삼성전자의 스마트 TV 전용 자체 OTT 플랫폼 '삼성 TV 플러스'가 UAE 에 출시 발표
  - ✔ 2015 년 출시되어 2016 년부터 삼성 스마트 TV 에 설치되어 글로벌 서비스를 시작한 '삼성 TV 플러스'는 뉴스, 스포츠, 엔터테인먼트를 포함한 다양한 장르의 라이브 채널과 콘텐츠를 제공하는 삼성전자의 자체 OTT 플랫폼으로 이번에 UAE 에도 진출함
  - ✔ UAE 에서 2022~2024 년에 출시된 삼성 스마트 TV 모델에 먼저 적용되며 곧 2020 년 이후 모델로 확장 예정임
  - ✔ UAE 의 삼성 TV 사용자들은 다양한 엔터테인먼트, 드라마, 라이프스타일 등 20 여 개의 채널을 무료로 이용할 수 있으며 향후 더 많은 채널 확장이 계획되어 있음

4) 출처 : [https://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=1000008872.html](https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=1000008872.html)

5) 출처 :

[https://www.bfmtv.com/people/series/squid-game-netflix-devoile-de-nouvelles-images-de-la-saison-2\\_AN-202408130486.html](https://www.bfmtv.com/people/series/squid-game-netflix-devoile-de-nouvelles-images-de-la-saison-2_AN-202408130486.html)

6) 출처 : <https://www.zawya.com/en/press-release/companies-news/samsung-tv-plus-launches-in-the-uae-ebiy1ec0>

- ✔ 중동 지역 삼성전자 비주얼 디스플레이 부문 책임자 니콜라 악센티예비치(Nikola Aksentijevic)는 언론 인터뷰를 통해 UAE 를 시작으로 중동 걸프 지역으로의 서비스 확장을 언급하며 중동 지역 시청자들의 취향과 선호를 반영한 다양한 콘텐츠를 제공할 것이라고 발표함
- ✔ 12 개의 아랍어 채널, 4 개의 영어 채널, 4 개의 아랍어 자막이 포함된 영어 채널 등 다양한 현지 및 글로벌 콘텐츠를 제공하며 MBC 그룹의 Shaid, Zee Entertainment, BBC Studios 등 현지 유력 미디어 기업들과의 협력을 통해 중동 지역 시청자들에 맞춘 다양하고 특화된 콘텐츠가 제공될 예정임
- ✔ 아랍어 사용자들을 위한 오른쪽에서 왼쪽으로 진행되는 사용자 인터페이스, 선호 채널 즐겨찾기 기능 등 중동 지역 시청자들을 위한 맞춤형 편의 기능이 적용되었으며 Tizen 운영 체제와 인공지능(AI) 모션 기술, 8K 초고화질 영상 및 사운드 최적화 등 시청자 경험을 위한 새로운 기술들을 선보일 예정임

### ✔ [태국] 유네스코 영화창의도시를 목표로 하는 파타야 시 7)

- 최근 파타야 시는 문화부 사무차관실, 동부특구위원회 사무국, 관광체육부 관광국, 전시컨벤션뷰로(TCEB), 창조경제진흥원(CEA), 영화박물관, 탐마사대, 부라파대, 태국국립영화·콘텐츠협회연합 등을 포함한 12 개 기관·협회·민간·학계와 양해협약(MOU)을 체결하고 2027 년까지 유네스코 영화창의도시를 목표로 한다고 밝혔음
  - ✔ 브라마렛 파타야 시장은 내각결의에 따라 2027 년까지 방콕에 이어 관광객들이 두 번째로 많이 찾는 도시인 파타야시를 유네스코 영화창의도시로 만들기 위해 교통·촬영지 등 인프라 작업을 진행 중이라고 밝혔음
  - ✔ 또한 브라마렛 시장은 10,000 명 이상의 학생이 있는 파타야 소재 학교들과도 협력해 영화교육 커리큘럼을 개발하는 프로젝트를 시작했다고 밝힘
  - ✔ 그 일환으로 파타야 시는 8 월 21 일부터 25 일까지 '제 2 회 2024 파타야 영화제'를 개최하고 영화산업 발전을 위한 네트워크를 지원할 예정임
  - ✔ 행사 기간 동안 파타야 시내 영화관과 야외에서 24 편 이상의 전 세계에서 엄선된 영화가 무료로 상영되고, 태국 다큐멘터리 제작 지원을 위한 선발대회인 '다큐멘터리 피치', 촬영지를 둘러보는 '필름 트립(Film Trip)' 등의 행사가 진행될 예정임
  - ✔ 하이라이트인 시상식 국제경쟁 부문에는 한국 윤은경 감독이 연출한 영화 <세입자(The Tenants)>를 비롯해 중국, 싱가포르, 덴마크, 필리핀, 부탄의 총 6 개 작품이 올라와 있음
  - ✔ 파노라마 섹션에서는 한국 영화 <다음 소희(Next Sohee)>를 비롯해 태국, 일본, 프랑스 등의 현대 및 고전 영화가 포함되어 있음
  - ✔ 이외에도 청소년과 어린이들의 학습 플랫폼 장도 마련해 미래 인력을 양성하고, 신세대 영화제작자들의 잠재력을 개발할 것임

7) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/1139700>

<https://www.bangkokpost.com/life/arts-and-entertainment/2846792/pattaya-film-festival-returns-with-an-international-programme>



|그림 2| 행사 포스터

☑ [태국] 한태 배우들이 출연하는 BL 드라마 <방콕보이시리즈> 8)

- 태국의 맨워크미디어필름컴퍼니(Manwork Media Film Company)는 올해 10 월 크랭크인을 앞둔 드라마 <방콕보이시리즈>의 성공을 기원하는 종교의식을 치렀음
  - ☑ <방콕보이시리즈>는 태국의 갱단과 한국의 갱단이 갈등을 겪는 이야기의 BL(Boys Love) 드라마로 한국 배우(와 태국 배우가 주인공을 맡았고, 이외에도 많은 한국의 신인배우들이 출연함
  - ☑ 맨워크미디어필름컴퍼니는 배우 캐스팅에 1 년이 걸렸으며, 이 드라마가 한국과 태국문화를 보는 새로운 시각을 열어줄 것이라고 밝힘



|그림 3| 주연배우들

8) 출처 : <https://www.thaipost.net/entertainment-news/636968>

## ✓ [인도] Reliance 와 Disney, 합병 위한 반독점 승인 획득용 양보안 제시 9)

### ○ 일부 TV 채널 매각 의사 있으나 크리켓 방송권 변경은 반대...광고시장 막대한 영향력 행사 가능성

- ✓ Reliance 와 Walt Disney 는 인도 미디어 자산 합병에 대한 반독점 승인을 신속하게 얻기 위해 일부 TV 채널을 매각할 의향을 밝혔으나, 자신들이 보유한 크리켓 방송권에 대한 변경은 거부하고 있음
- ✓ 이 합병은 85 억 달러 규모로 진행되고 있으며, 이를 통해 인도에서 가장 큰 엔터테인먼트 기업이 탄생하게 될 것임. 이로 인해 Sony, Zee Entertainment, Netflix, Amazon 등과 치열한 경쟁이 예상됨
- ✓ Mukesh Ambani 의 Reliance 가 대주주로 자리하게 될 이 합병 회사는 120 개의 TV 채널과 두 개의 스트리밍 서비스를 보유하게 되며, 수십억 달러 규모의 크리켓 방송권을 소유하게 됨으로써 광고주들에 대한 가격 결정력에 대한 우려를 불러일으키고 있음
- ✓ 인도경쟁위원회(CCI)는 합병과 관련하여 Reliance 와 Disney 에 약 100 개의 질문을 비공개로 전달했으며, 이에 따라 양사는 시장 지배력에 대한 우려를 해소하고 조기 승인을 받기 위해 10 개 미만의 TV 채널을 매각할 의향이 있다고 답변함. 일부 양보안은 두 회사가 주도적인 위치를 점하고 있는 인도의 지역 언어 채널과 관련이 있음
- ✓ 크리켓 방송권은 이 합병 과정에서 주요 논쟁거리로 떠오름. 크리켓은 인도에서 열광적인 팬층을 보유한 스포츠로, 광고주들에게도 매우 선호되는 콘텐츠임. Reliance 와 Disney 는 인도프리미어리그(IPL)를 포함한 주요 크리켓 리그의 디지털 및 TV 방송권을 소유하게 될 예정임
- ✓ 전 CCI 합병 부서장인 K.K Sharma 는 “Disney 와 Reliance 가 함께하면 크리켓에 남는 것이 거의 없을 것”이라며 “이는 단순한 지배가 아니라 거의 절대적인 통제가 될 것”이라고 언급했음. 그러나 양사는 크리켓 방송권이 2027 년과 2028 년에 만료되므로 현재로서는 판매가 불가능하며, 인도 크리켓 위원회의 사전 승인이 필요하다고 주장하고 있음

## ✓ [인도] 인도 OTT 플랫폼들, 오리지널 콘텐츠 고갈에 따라 구독자 유치 시험대 올라 10)

### ○ 콘텐츠 제작 줄며 지속 가능성에 의문 제기돼...수익성 압박과 데이터 분석의 영향으로 보여

- ✓ 인도의 스트리밍 시장은 한때 급성장했으나, 최근 피로감을 보이고 있음. 팬데믹 동안 오리지널 콘텐츠의 폭발적인 성장 이후, 플랫폼들은 점차 콘텐츠 제작을 줄이고 있으며, 이는 인도 스트리밍 모델의 지속 가능성에 대한 의문을 제기하고 있음
- ✓ Media Partners Asia(MPA) 보고서에 따르면, 인도의 오리지널 타이틀 수는 2021 년 225 편에서

9) 출처 :

[https://www.business-standard.com/companies/news/reliance-disney-to-offer-concessions-to-win-antitrust-nod-for-merger-124081301411\\_1.html](https://www.business-standard.com/companies/news/reliance-disney-to-offer-concessions-to-win-antitrust-nod-for-merger-124081301411_1.html)

10) 출처 :

<https://www.livemint.com/industry/media/ott-platforms-originals-ott-content-online-video-content-investment-subscribers-streaming-services-theatres-11723528569236.html>

2022년 199편으로 줄어들었고, 2023년에는 약간 증가해 206편에 그쳤음. 이러한 감소는 수익성 압박과 콘텐츠에 대한 데이터 분석이 정교해지면서 발생한 결과로 보임. 극장 개봉이 다시 늘어남에 따라, OTT 플랫폼의 새로운 타이틀 출시 빈도가 줄어들어 구독자 유지와 참여에 어려움을 겪을 수 있다는 경고가 나옴

- ☑ Ultra Media & Entertainment Group의 콘텐츠 배급 책임자인 Rajat Agrawal은 “플랫폼은 정기적으로 새롭고 매력적인 콘텐츠를 제공해야 하며, 이를 통해 구독자들이 플랫폼에 계속 머물 가치가 있다고 느낄 수 있어야 한다”라면서 “그러나 일부 플랫폼들이 신규 콘텐츠 출시를 줄였으며, 반복되는 콘텐츠 스트리밍이 시청자 피로감을 유발해 신규 구독자 유치에 방해가 된다”라고 지적했음

### ☑ [멕시코] 특별 상영, 영화계 거장 헌정 행사와 함께 2024 멕시코 영화의 날 기념 11)

- 8월 15일 멕시코 영화의 날을 맞아 현지 문화부와 영화진흥원은 멕시코 영화의 다양성과 풍부함을 볼 수 있는 특별 상영, 베르타 나바로, 부시 코르테스 등 영화계 거장 감독전을 선보임
  - ☑ 멕시코 영화의 날은 멕시코 문화에 있어서 영화 산업이 기여하는 바를 인정하고, 영화의 발전을 장려하기 위해 2017년 연방 상원 LXIII 입법부에서 제정됨
  - ☑ 올해 행사에는 멕시코 영화계의 재능과 다양한 목소리를 대변하는 24편의 단편 영화와 23편의 장편 영화 작품이 선정되었고, 전국 23주 54개 영화관, 문화부 TV 채널인 카날 22, 멕시코 국립자치대 필름보관소, 디지털 플랫폼 등에서 관람 가능함
  - ☑ 멕시코 영화 통계 연감에 따르면 2023년에는 234개의 장편 영화가 제작되었으며 그 중 44%가 국가 지원을 받았고, 808개의 단편 영화와 87개의 시리즈가 제작됨

### ☑ [아르헨티나] 2024년 겨울방학, 영화관 매출이 15년 만에 가장 저조 12)

- 2023년과 비교해 관객수 33% 감소, <슈퍼배드 4>, <인사이드아웃 2>, <데드풀&울버린>이 티켓 판매량의 87% 차지
  - ☑ 2024년 겨울방학은 지난 7월 13일부터 7월 28일까지 3,667,718명의 관객을 기록함. 역대 최고 기록을 세웠던 작년 동일 기간과 비교하면 33.35%가 감소한 수치임. 2023년에는 거의 200만 장의 입장권이 더 판매됨
  - ☑ 영화관이 회복 중이었던 2021년과 팬데믹으로 영화관이 문을 닫았던 2020년을 제외하면 2009년부터 아르헨티나 영화관에서는 관객이 400만 명을 넘지 않았던 적이 없음. 2024년은 지난 15년 간의 겨울 방학 기간 중 가장 낮은 수치를 기록한 해임

11) 출처 :

<https://larevistadelsureste.com/celebra-el-dia-del-cine-mexicano-2024-con-funciones-especiales-y-homenajes-a-grandes-cineastas>

12) 출처 :

<https://web.ultracine.com/2024/07/30/vacaciones-de-invierno-2024-los-cines-argentinos-registraron-las-ventas-mas-bajas-de-los-ultimos-15-anos>

- ☑ 이번 겨울방학 동안 가장 많이 관람한 영화는 3 편(〈슈퍼배드 4〉, 〈인사이드아웃 2〉, 〈데드풀&울버린〉)이었으며, 이는 아르헨티나 영화관 티켓 판매의 87%를 차지함



[그림 4] 〈데드풀&울버린〉, 〈슈퍼배드 4〉, 〈인사이드아웃 2〉

☑ [아르헨티나] 디에고 레르만, 산세바스티안 영화제에서 경쟁할 예정 13)

○ 디에고 레르만, 영화 〈비행접시를 사랑한 남자〉 산세바스티안 영화제에 출품

- ☑ 영화 〈비행접시를 사랑한 남자(El hombre que amaba los platos voladores)〉는 1986 년경 코르도바 산맥에 외계인이 방문했다는 뉴스로 유명세를 얻으며 Canal 9 에서 명성을 얻은 TV 기자 호세 드 세르(José de Zer)에 대한 픽션임
- ☑ 아르헨티나의 디에고 레르만(Diego Lerman) 감독은 9 월 20 일부터 28 일까지 개최되는 스페인 산세바스티안 영화제의 공식 부문에서 영화 〈비행접시를 사랑한 남자〉로 경쟁할 예정임. 그의 전작은 〈기간제 교사(EI suplente, 영문 타이틀: The Substitute)〉임. 이번 작품은 1986 년경 Canal 9 에서 명성을 얻었던 TV 기자 호세 드 세르(José de Zer)에 대한 이야기임. 호세 드 세르는 '창고(Chango)'라는 별명을 가진 카메라맨과 함께 코르도바 주의 한 장소에서 이상하게 불에 탄 초지를 발견했고, 이후 외계인이 그 지역을 방문했다는 뉴스로 화제가 됨. 호세 드 세르 역의 레오나르도 스바라글리아(Leonardo Sbaraglia), 창고 역의 세르히오 프리나(Sergio Prina) 등이 출연함
- ☑ “〈비행접시를 사랑한 남자〉는 몇 주에 걸친 로케이션, 수많은 엑스트라, 시대적 배경 등의 이유로 제작비가 높아 오랫동안 제쳐두었던 대본이었다”라고 레르만은 버라이어티(Variety)와의 인터뷰에서 말함. 그는 “넷플릭스의 자금 지원 덕분에 적절한 조건에서 작품을 만들 수 있었으며, 그들은 완전한 자유를 주었고 수년간 함께 일했던 기술팀을 데려오고 캐스팅에 개입하지 않는 데 동의했다”라고 덧붙임
- ☑ 버라이어티는 “중요 기관이었던 국립영화영상위원회(INCAA)에 대한 자금 조달을 중단하면서 하비에르 밀레이 새 아르헨티나 대통령의 새로운 정책이 현지 영화 산업을 파괴하기 시작한 상황에서 스트리밍

13) 출처 : <https://www.pagina12.com.ar/756265-diego-lerman-competira-en-san-sebastian>

플랫폼이 구원투수로 나섰다"라고 말함. 이에 대해 레르만은 "정말 이해하지 못할 일이고 슬픈 일이지만, 플랫폼, 협동조합 또는 독립 프로덕션을 통해 영화를 계속 만드는 방법을 찾겠다고 다짐했다"라며 "굳건히 버티면서 국립영화영상위원회에 계속 자금을 지원해야 한다고 주장해야 하며, 이는 영화인들을 위한 일이며 우리 사회와 국내 영화의 보존을 위한 일"이라고 덧붙임



[그림 5] 호세 드 세르 역의 레오나르도 스바라글리아

#### ☑ [아르헨티나] 아르헨티나 정부, '관객 없는' 영화에 보조금 지급 중단 14)

- 아르헨티나 영화에 가해진 또 다른 타격, '관객 없는' 영화에 보조금을 지급하지 않을 것이라는 아르헨티나 정부
  - ☑ 자유전진당(La Libertad Avanza)이 도입한 조치 중 하나로, 이제부터 '보조금을 희망하는' 작품은 프로젝트의 최소 50%를 자체 자금조달로 해결해야함
  - ☑ 아르헨티나 규제철폐 및 혁신부(Ministerio de Desregulación y Transformación del Estado)는 성명을 통해 '관객 없는' 영화에 더 이상 보조금을 지급하지 않을 것이라고 발표함. 이로 인해 며칠 전 국내 작품에 대한 스크린쿼터를 폐지하는 하비에르 밀레이 정부의 법령을 비난했던 영화계가 다시 한번 긴장함
  - ☑ 지난 토요일에 공개된 이 문서에 따르면 "정부는 사실상 관객의 관심을 끌지 못한 영화에 자금을 지원하지 않기로 결정함." 페데리코 스투르제네게르(Federico Sturzenegger)가 이끄는 규제철폐 및 혁신부는 "2023년 수치에 따르면 국립영화영상위원회(INCAA)가 관객 수가 1,000명 미만인 영화를 100편 넘게 지원했다"라는 것을 이러한 결정의 이유로 밝힘. 해당 부처 외에도 문화부 사무국, INCAA 등이 새로운 규제 마련에 함께 참여함
  - ☑ 이와 관련해 정부는 지난 한 해 동안 "납세자의 돈으로" "100명 미만의 관객이 관람한 12여개 영화"에 자금을 지원했다고 설명했으며, "단 4~5장의 티켓만 판매한 작품도 있다"라고 강조함. 그러나 어떤 장편 영화인지 밝히거나 수치를 제시하지는 않음

14) 출처 : <https://www.pagina12.com.ar/757490-otro-golpe-al-incaa-el-gobierno-no-subsidiara-mas-peliculas>

- ☑ 또한, 규제철폐 및 혁신부는 이러한 100 편의 영화가 "2023 년에 자금을 지원받은 236 개 프로젝트의 거의 50%"이며 이러한 이유로 "납세자와 관객의 이익을 극대화"하기 위해 "보조금 할당 프로세스"를 수정하게 됐다고 밝힘
- ☑ 정부는 "법령 662/24 을 통해 아르헨티나 영화를 진흥하는 동시에 영화계에 대한 국가 지출을 살피고 감독하기 위해 보조금의 분배를 수정했다"라고 밝힘. 또한, 이러한 영화 프로젝트가 매년 국가 지원을 받는 소수가 아니라 해당 분야의 참여자들에게 폭넓게 닿을 수 있도록, 각 작품의 자금지원에 대한 최대한도를 규정함
- ☑ 한편 정부는 이제 보조금을 신청한 프로덕션은 "프로젝트가 종료되면 다음 해에는 공공 자원을 다시 요청 할 수 없다"라고 밝힘. 정부는 경제적 자원을 지출하는 방식을 통제할 것이며, 이제부터 경상비, 구조비, 운영비 지출은 조직 수입의 20%를 초과할 수 없음



[그림 6] 국립영화영상위원회(INCAA)

### ☑ [아르헨티나] 아리아나 하비츠의 첫 소설을 각색한 영화 촬영 시작 15)

- 아리아나 하비츠의 첫 소설을 각색한 영화를 마틴 스콜세지 감독이 제작하고 제니퍼 로렌스와 로버트 패틴슨이 주연 맡음
  - ☑ 할리우드 스타 제니퍼 로렌스(Jennifer Lawrence)와 로버트 패틴슨(Robert Pattinson)이 아리아나 하비츠(Ariana Harwicz)의 첫 번째 소설인 <마타테, 아모르(Matate, amor, 영어 타이틀: Die, My Love)>를 영화화한 작품에서 주연을 맡음. 두 사람은 각각 <헝거게임>과 <트와일라잇>이라는 청소년 소설 원작의 영화 스타로 이름을 알림. 이번 작품에서는 위기의 부부를 연기하게 됨. 제니퍼 로렌스는 이 영화를 미국 작가 실비아 플라스(Sylvia Plath)의 작품과 비교하며, "특히 출산 후 미쳐가는 여성의 이야기이기 때문"이라고 강조함

15) 출처 :

<https://www.lanacion.com.ar/cultura/jennifer-lawrence-y-robert-pattinson-protagonizan-matate-amor-el-gran-salto-a-la-pantalla-de-una-nid05082024>

- ☑ 촬영은 이번 달 12 일 캐나다에서 시작될 것임. <케빈에 대하여>, <너는 여기에 없었다> 등의 영화를 맡았던 스코틀랜드 감독 린 램지(Lynne Ramsay)가 아일랜드 극작가이자 시나리오 작가인 에드나 월시(Edna Walsh)와 함께 각본을 공동 집필함
- ☑ 아르헨티나 작가의 소설이 할리우드 제작자를 유혹한 적은 거의 없음. 선례로는 마누엘 푸익(Manuel Puig)의 동명 소설이 원작인 헥토르 바벤코(Héctor Babenco)의 영화 <거미 여인의 키스(EI beso de la mujer araña)>와 (에두아르도 사에리(Eduardo Sacheri)의 소설 <그의 눈 속의 의문(La pregunta de sus ojos)>)이 원작인 후안 호세 캄파넬라(Juan José Campanella)의 2010 년 오스카 최우수 외국 영화상 수상작에 기반한 <시크릿 인 데어 아이즈(Secret in Their Eyes)> 등이 있음
- ☑ 영화 <마타테, 아모르>는 내년 개봉 예정이며, 감독은 칸 영화제 출품을 확인함. 마틴 스킨세지(Martin Scorsese) 감독, 안드레아 칼더웰(Andrea Calderwell), 저스틴 시아로치(Justine Ciarrocchi) 및 제니퍼 로렌스가 제작에 참여함. 하비츠가 창작한 이 "국내 스릴러"의 촬영은 10 월에 종료될 예정임. 번역가 사라 모세(Sarah Moses)와 캐롤리나 올로프(Carolina Orloff)의 영어판을 읽은 마틴 스킨세지 감독이 영화화를 위한 판권 구입을 결정함
- ☑ 작가 하비츠는 라 나시온(LA NACIÓN)측에 영화에 "매우 신랄한 블랙 유머"가 있을 것이라고 예상함. 그리고 배우 에리카 리바스(Érica Rivas)와 감독 마릴루 마리니(Marilú Marini)가 남편, 아들과 함께 시골에 정착한 '가정주부'에 대한 혼란스러운 우화를 연극화했을 때 달성했던 "희비극적인 톤"을 영화에서 발견하기를 희망한다고 밝힘. 또한, 자신의 새 소설(<Perder el juicio(국: 이성을 잃다)>)이 영화와 연극으로 각색될 것이라고 밝힘. 그는 "최근 계약을 마무리하고 있으며 두 프로젝트 모두 구체적이고 명확"하다고 밝힘. 이 소설에서는 법원 명령으로 아이들과 헤어진 한 어머니가 시댁에 불을 지르고 아이들을 납치한 후, 전 남편을 따돌리고 도주를 시작하는 이야기가 펼쳐짐



[그림 7] 할리우드 스타(제니퍼 로렌스, 로버트 패틴슨)가 <마타테, 아모르>의 주연 예정

✔ [이탈리아] 지난주 이탈리아 박스오피스 소식 16)

○ 〈데드풀 & 울버린 (Deadpool & Wolverine)〉 흥행가도

- ✔ 영화 〈데드풀 & 울버린〉은 전작 대비 매출이 56% 감소 했음에도 불구하고 2024 년 8 월 11 일 주말 이탈리아 박스오피스에서 계속해서 강세를 보였음. 약 16 억 7 천만 원의 수익을 올려 총수익이 약 201 억 2 천만 원을 넘었음
- ✔ 이탈리아 박스오피스 분석: 주말 전체 박스 오피스 수익은 약 40 억으로, 〈바비〉가 개봉했던 2023 년 같은 기간에 비해 9.3% 감소함
- ✔ 이는 이번 여름 〈인사이드 아웃 2〉, 〈Me Contro Te〉의 흥행과 함께 올여름 이탈리아 박스오피스에서 돋보이는 성과를 낸 것. 다만 일반적으로 이탈리아는 8 월 대부분 휴가 시즌으로 7 월이나 9 월에 비해 영화수익이 낮은 편임
- ✔ 여름 시즌 박스오피스: 24 년 여름은 이탈리아 박스오피스 사상 가장 높은 수익을 예상. 8 월 21 일까지 총수익은 € 84.5 백만 유로(약 1,260 억 원)로 예상됨. 이는 2011 년과 2023 년 여름 수익을 넘어설 것으로 예상됨

16) 출처 :

<https://cineguru.screenweek.it/2024/08/deadpool-wolverine-punta-ai-15m-dopo-il-weekend-08-11-08-2024-43389>

게임·융복합



[심천] 2024년 상반기 홍콩·마카오·대만 모바일 게임 시장 현황 17)

○ 텐데데이터(点点数据)에 따르면 올해 상반기 홍콩, 마카오, 대만의 모바일 게임의 애플·구글 인앱결제 수익<sup>18)</sup>은 16억 9,000만 달러에 달하며, 애플과 구글 인앱결제 수익은 각각 11억 4,000만 달러(전체의 67%), 5억 5,000만 달러(전체의 33%)를 기록함

☞ 지역별로 보면 홍콩 모바일 게임 인앱 결제 수익은 4억 2,700만 달러로 동기 대비 12.97% 증가함. 애플과 구글 인앱 결제 수익이 모두 증가했으며, 그중 애플에서 18.45% 증가함. 홍콩 모바일 게임 인앱 결제 수익 순위에서 <라스트 워: 서바이벌(Last War:Survival Game)>, <출발파맥분(出发吧麦芬)>, <화이트 아웃 서바이벌(寒霜启示录)>이 나란히 1·2·3위를 차지했으며, 장르별로는 캐주얼, 서브컬처, SLG, 바둑/마작(棋牌), FPS, MMORPG 등 장르가 고른 분포를 보임

1	Last War: Survival Game 元趣娱乐	8	Monster Hunter Now Niantic
2	出发吧麦芬 心动网络	9	糖果传奇 King
3	寒霜启示录 点点互动	10	原神 米哈游
4	Coin Master Moon Active	11	Roblox Roblox Corporation
5	崩壞：星穹鐵道 米哈游	12	崩峰極速 LongE Corporation
6	菇勇者傳說 Joy Net Games	13	勝利女神：妮姬 燕酷科技
7	三國志-戰略版 <港澳版> 灵犀互娱	14	怪物彈珠 XFLAG

[그림 8] 2024년 상반기 홍콩 모바일 게임 인앱 결제 수익 Top14 게임(자료: 点点数据)

☞ 대만의 경우 모바일 게임 인앱 결제 수익은 12억 3,400만 달러로 동기 대비 2%가량 증가했으며, 애플에서 발생한 인앱 결제 수익이 구글에 비해 2배 가량 높은 것으로 예상됨. 대만 모바일게임 인앱 결제 수익 1위에 <성성 온라인(星城 Online)>이 랭크되었으며, 14위 안에 든 게임을 장르별로 보면 사행성, 캐주얼, MOBA, MMORPG, 레이싱, 서브컬처 등 다양한 장르의 게임이 분포해 있는 것으로 나타남

1	星城Online 網遊國際	8	麻將明星3缺一 International Games System
2	出发吧麦芬 心动网络	9	天堂M Gamania Digital Entertainment
3	Last War: Survival Game 元趣娱乐	10	崩壞：星穹鐵道 米哈游
4	菇勇者傳說 Joy Net Games	11	寒霜启示录 点点互动
5	Garena 傳說對決 Garena Games Online	12	原神 米哈游
6	天堂W NCSOFT	13	包你發娛樂城 罪樂科技
7	崩峰極速 LongE Corporation	14	神魔之塔 Mad Head Limited

[그림 9] 2024년 상반기 대만 모바일 게임 인앱 결제 수익 Top14 게임(자료: 点点数据)

17) 출처: <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1806083667148235034&wfr=spider&for=pc>

18) 해당 데이터에는 제3자 결제 시스템을 통한 인앱 결제 수익이 포함되지 않았으며, 홍콩과 대만 시장에서는 제3자 결제 방식이 전체의 30% 가량 차지함

- 마카오 모바일 게임 애플·구글 인앱 결제 수익은 2,500 만 달러로 2023 년 상반기 대비 3% 감소함. 마카오 모바일 게임 인앱 결제 수익 순위 중 <라스트 워: 서바이벌>, <출발파맥분>이 1 위와 2 위를 차지함

1	Last War: Survival Game 元趣娱乐	8	寒霜徵示錄 点点互动
2	出發吧麥芬 心动网络	9	Roblox Roblox Corporation
3	三國志·戰略版 (港澳版) 灵犀互娱	10	勝利女神: 妮姬 熱酷科技
4	Monster Hunter Now Niantic	11	菇勇者傳說 Joy Net Games
5	崩壞: 星穹鐵道 米哈游	12	夢幻花園 (Gardenscapes) Playrix
6	原神 米哈游	13	巔峰極速 LongE Corporation
7	金猴爺老虎機 International Games System	14	大福Online SpinX Games

그림 10 | 2024년 상반기 마카오 모바일 게임 인앱 결제 수익 Top14 게임(자료: 点点数据)

### ☑ [일본] 마루한, Z 세대를 겨냥한 어뮤즈먼트 시설 'ME TOKYO IKEBUKURO' 오픈 19)

- 파칭코와 어뮤즈먼트 시설로 유명한 주식회사 마루한(マルハン)이 도쿄도 도시마구에 어뮤즈먼트 시설 'ME TOKYO IKEBUKURO'를 2024 년 8 월 8 일에 오픈하였음
  - 'ME TOKYO'는 'MOVE EMOTION-감정해방구'를 콘셉트로 '이머시브 5D 이모션 룸'을 일본 최초로 도입함. 미리 세팅된 이미지를 통한 몰입형 체험 영상을 촬영할 수 있으며, 본인 스마트폰의 저장된 사진이나 동영상을 활용하여 '자신만의 취향을 다각도에서 느낄 수 있는 공간'을 자유롭게 만들 수 있는 시설로 2 번째로 오픈되는 시설임
  - 이케부쿠로점에는 Z 세대를 겨냥한 'EMOTION LOUNGE'를 선보이고 있는데, 해당 공간에서는 최신 미용기기를 활용한 럭셔리 메이크업 체험과 코스프레 체험을 통해 평소보다 한 단계 업그레이드된 자신을 만날 수 있음. 또한 일본 최초 5D LEDROOM 에서 영상을 촬영하거나 고속 스트리밍 스튜디오에서 영상 스트리밍도 가능함
  - 유료 시설 이용자는 종일 무제한으로 음료수와 소프트 아이스크림을 이용할 수 있으며, 무료로 이용 가능한 휴게 공간도 마련되어 있음. 'EMOTION LOUNGE'는 트렌드 발신기로서 새로운 엔터테인먼트 경험을 제공하는 것을 목표로 하고 있음
  - 시설 내 스튜디오는 Z 세대 크리에이터와 인플루언서를 타겟으로 고속 인터넷 환경과 스트리밍 및 영상 촬영에 최적화된 시설을 갖추며 콘텐츠를 제작할 수 있는 환경을 제공하고 있음
  - 또한 Z 세대를 위한 최첨단 '뷰티 라운지(Beauty LOUNGE)'에서는 최신 미용기기를 제공하며, 헤어케어부터

19) 출처 : <https://news.mynavi.jp/article/20240807-3001160>

스킨케어까지 전문적인 케어를 집안처럼 편안하게 즐길 수 있으며 코스프레 코너도 완비되어 있어 다양한 의상과 메이크업 용품이 구비하여 이케부쿠로라는 상업지에서 놀기 전 완벽한 스타일링을 원하는 사람과 코스프레를 좋아하는 사람, 새로운 자신을 발견하고 싶은 사람에게는 이상적인 공간임

- ✔ ME TOKYO IKEBUKURO 는 Z 세대를 위한 새로운 교류 거점이자 프리 스페이스, 최신 트렌드 정보 제공을 넘어 자유롭게 휴식을 취할 수 있는 공간으로 조성. 이케부쿠로 지역을 중심으로 커뮤니티를 형성하고 최신 정보를 얻을 수 있는 Z 세대를 위한 정보 발신 기지로서 한 단계 도약하는 것을 목표로 하고 있으며, 다양한 기업들과 협업 기회를 넓히고 새로운 아이디어를 창출할 수 있는 장소로 활용될 것임
- ✔ 'ME TOKYO'의 콘셉트에 맞게끔 유료 라운지뿐만 아니라 화장실에도 헤어 기기를 완비하여 성별에 관계없이 누구나 넓은 공간에서 여유롭게 메이크업을 수정하거나 헤어 세팅을 할 수 있는 환경을 제공하므로, 중요 이벤트를 앞두고도 활용할 수 있음
- ✔ 1 층부터 3 층까지 총 221 대의 크레인 게임이 설치되어 있으며, 그 중에서도 1 층은 일본 최대 규모의 미니 크레인 게임 코너로 106 대의 미니 크레인 게임이 배치되어 있어 개개인의 취향에 맞는 즐거움을 제공할 뿐만 아니라 상품을 고르고 찾는 재미도 느낄 수 있다고 함



[그림 11] 어뮤즈먼트 시설 'ME TOKYO IKEBUKURO' 건물 외관 이미지

### ✔ [프랑스] 크래프톤, 탱고 게임웍스 인수로 <하이파이 러시> 판권 확보 20)

- 프랑스 언론은 한국의 게임 회사 크래프톤(Krafton)이 2021년 마이크로소프트에 인수된 일본의 게임 스튜디오 '탱고 게임웍스'(Tango Gameworks)를 인수하고, 인기 리듬 액션 게임 <하이파이 러시>(Hi-Fi Rush)의 판권을 확보한 소식에 주목함
  - ✔ 2021년 출시된 <하이파이 러시>는 미래를 배경으로 한 리듬 액션 게임으로 다수의 히트곡과 2백만 명 이상의 유저들을 보유한 유명 게임임
  - ✔ 올해 4월, 마이크로소프트는 다른 비디오 게임과 투자에 집중하기 위하여 탱고 게임웍스를 포함한 3개의

20) 출처 :

[https://www.lemonde.fr/pixels/article/2024/08/12/krafton-rachete-le-studio-tango-gameworks-deux-mois-apres-sa-fermeture-par-microsoft\\_6277944\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2024/08/12/krafton-rachete-le-studio-tango-gameworks-deux-mois-apres-sa-fermeture-par-microsoft_6277944_4408996.html)

게임 제작 스튜디오의 사업을 정리하였으며, 탱고 게임웍스는 지난 6 월 사업을 종료함. 종료 2 개월 후, 크래프톤이 탱고 게임웍스를 인수하면서 <하이파이 러시>의 판권도 확보하게 됨

☑ [베트남] 우정통신기술대학, 한국게임학회와 게임 교육 관련 업무협약 체결 21)

- 지난 8 월 2 일 위정현 학회장과 당 화이 박(Dang Hoai Bac) 우정통신기술대학(PTIT) 총장이 게임교육을 위한 업무협약을 체결했음
  - ☑ 협약에 따라 게임학회와 PTIT 는 게임 관련 교육·연구·정보·공유·컨퍼런스 등 연구와 교육 전반에서 긴밀한 교육 협력체계를 구축하고 상호협력하게 됨
  - ☑ 이번 협약의 배경에는 베트남 정부의 인식 변화가 깔려 있다는 것이 한국게임학회의 설명임. 베트남 정부는 게임을 규제대상이 아닌 미래 산업으로 인식 전환해 베트남 게임산업의 글로벌 경쟁력을 키울 인재 교육과 혁신을 도모하는 정책을 추진 중이며, PTIT 도 이런 인식전환을 바탕으로 오는 9 월 중앙대와 공동으로 베트남 국립대학 최초로 가상융합대학을 신설하고 그 안에 게임학과를 설치함
  - ☑ 위정현 한국게임학회장은 이번 PTIT 와의 업무협약 체결이 교육과 연구에서 한국게임학회의 글로벌 역량을 확대하는 중요한 이정표가 될 것으로 기대한다며 향후 베트남뿐만 아니라 아시아 등 글로벌 전반으로 학회의 글로벌 교육과 연구 협력을 강화할 예정이라고 밝혔음



[그림 12] 우정통신대학 한국게임학회와 업무협약 체결

☑ [태국] 발로란트 챔피언스 2024 태국 뷰잉 파티 개최 22)

- 라이엇게임즈타일랜드는 8 월 1 일부터 25 일까지 서울에서 진행되는 이스포츠 대회인 ‘2024 발로란트 챔피언스’ 결승전에 맞춰, 8 월 25 일 ‘발로란트 챔피언스 2024 태국 뷰잉 파티(VALORANT Champions 2024 Thailand Viewing Party)’ 행사를 진행한다고 밝힘
  - ☑ 경기 결과를 맞추고 특별 아이템을 획득하거나, 소셜미디어 활동을 통해 ‘발로란트 챔피언스 2024 태국 뷰잉 파티’ 티켓을 획득할 수 있는 다양한 사전행사가 진행됨

21) 출처 :

[https://portal.ptit.edu.vn/hoc-vien-cong-nghe-buu-chinh-vien-thong-va-hiep-hoi-game-han-quoc-ky-ket-bien-ban-ghi-nho-hop-tac-toan-cau-ve-dao-tao-game/?fbclid=IwY2xjawEnnfBleHRuA2FibQIxMAABHSF86bwiHhQrWx5RRLs00ksJtXasnC9BfwepKShd9Z0F4-jSj5lvnArx3AA\\_aem\\_ZQkhYDD2TaKwBIGZO2Rg9g](https://portal.ptit.edu.vn/hoc-vien-cong-nghe-buu-chinh-vien-thong-va-hiep-hoi-game-han-quoc-ky-ket-bien-ban-ghi-nho-hop-tac-toan-cau-ve-dao-tao-game/?fbclid=IwY2xjawEnnfBleHRuA2FibQIxMAABHSF86bwiHhQrWx5RRLs00ksJtXasnC9BfwepKShd9Z0F4-jSj5lvnArx3AA_aem_ZQkhYDD2TaKwBIGZO2Rg9g)

22) 출처 : <https://www.brandbuffet.in.th/2024/08/riot-games-create-valorant-champions-tour-2024>

- ✔ 또한 학생들을 대상으로 한 ‘발로란트 라이징 스타 캠퍼스 컵(VALORANT Rising Stars Campus Cup)’을 개최해 최종 8개 팀을 선발하고 6만 바트(약 230만 원) 이상의 상금과 파티 참여 티켓을 증정함
- ✔ 므엥타이 라차달라이 시어터에서 개최되는 본 행사에서는 결승전 생중계를 비롯해 유명 태국 이스포츠 선수들과의 만남, 한정 아이템 획득 등의 이벤트가 함께 진행될 예정임



|그림 13| 행사 포스터

✔ [태국] 마이크로소프트, 태국 시장 확장을 위한 행사 개최 23)

- 마이크로소프트사는 7월 18일 그랜드하얏트에라완 호텔에서 방콕 최초로 자체 게임업계 행사인 ‘엑스박스 디스커버리 데이(Xbox Discovery Day)’를 개최했음
  - ✔ 마이크로소프트는 동남아 시장 확대 정책의 일환으로 태국을 방문해 120여명의 태국 게임 개발자 및 업계 관계자들을 모아 행사를 개최하고 태국 시장의 게임 마케팅과 관련해서도 논의했음
  - ✔ 마이크로소프트는 태국 디지털경제진흥원(depa), 디지털혁신디자인기술센터(DIDTC), 태국게임소프트웨어산업협회(TGA) 등과도 만나 태국 게임 개발과 정책에 대한 의견을 경청했음



|그림 14| Xbox Discovery Day

23) 출처 : <https://www.online-station.net/pc-console-game/837486>

✔ [인도] 인도 온라인 게임 업체들, 사용자 확보 · 유지 위해 치열한 전쟁 중 24)

○ 인플루언서 파트너십 활용 사용자 확보에 주력, 개인화된 경험 · 게임화로 사용자 지속적 참여 유도

- ✔ 인도 온라인 게임 세계는 현재 매우 치열한 경쟁의 장으로 여겨지고 있음. 플랫폼이 새로운 플레이어를 유치하고 이들을 지속적으로 참여시키는 것은 생존을 위한 중요한 과제로 인식되고 있음. 2023 년, 글로벌 온라인 게임 시장은 약 261 억 4,000 만 달러의 수익을 기록하며 이 산업의 광범위한 영향을 보여주었음. 이러한 환경 속에서 게임 개발자와 퍼블리셔들은 새로운 사용자를 확보하는 것뿐만 아니라 기존 플레이어 기반을 유지하기 위해 끊임없이 노력하고 있음
- ✔ <게임 시장의 확장> - 온라인 게임 시장은 전 세계 미디어 및 엔터테인먼트 부문에서 중요한 위치를 차지하고 있음. 2023 년, 이 산업은 261 억 4,000 만 달러의 수익을 올렸으며, 이는 전년도 대비 9.8% 성장한 수치임
- ✔ 인도에서도 이 산업은 영화 엔터테인먼트를 제치고 미디어 및 엔터테인먼트 산업에서 네 번째로 큰 부문으로 자리잡았음. FICCI-EY 보고서에 따르면, 이 부문은 2026 년까지 약 32 억 2,000 만 달러 규모에 이를 것으로 예상됨
- ✔ 그러나 이러한 성장은 치열한 경쟁을 동반하고 있음. 인도에는 수천 명의 게임 개발자가 활동 중이며, 사용자 확보와 유지의 전쟁은 광고 및 마케팅 캠페인, 혁신적인 게임 플레이 기능, 데이터 기반 전략을 포함하는 다면적인 전쟁으로 전개되고 있음
- ✔ <사용자 확보: 단순한 클릭 이상의 도전> - 수많은 사용자들 사이에서 새로운 사용자를 확보하는 일은 쉽지 않음. 게임 회사들은 인플루언서 파트너십, 타겟 광고, 바이럴 마케팅을 활용하여 새로운 사용자를 유치하고 있음
- ✔ 예를 들어, Dream11 과 My11Circle 같은 실제 돈 게임은 크리켓 스타들과 협력하고, 다른 온라인 게임들은 소셜 미디어 인플루언서와 파트너십을 맺어 새로운 사용자를 끌어들이고 있음. 이러한 접근 방식은 Free Fire 와 BGMI 같은 게임이 인도에서 수익화 측면에서 상위 순위를 차지하는 데 중요한 역할을 했음
- ✔ <유지: 플레이어의 지속적인 참여 유도> - 사용자를 플랫폼에 유치한 후, 진짜 도전은 이들을 지속적으로 참여시키는 것임. 개인화된 경험과 지속적인 참여는 효과적인 유지 전략의 핵심 요소로 여겨짐
- ✔ <클래시 오브 클랜>, <포트나이트>와 같은 게임은 정기적으로 새로운 콘텐츠와 보상을 도입하여 플레이어의 관심을 유지하고 있음. 이러한 게임화 요소들은 플레이어의 지속적인 참여를 유도하며, 게임의 수명과 수익 창출에 기여하고 있음

24) 출처 :

<https://www.financialexpress.com/business/brandwagon/the-battle-for-user-acquisition-and-retention-inside-the-high-stakes-world-of-online-gaming/3581661>

✔ [인도] 인도 게임이 청소년 엔터테인먼트의 미래를 이끌어가는 방법 25)

○ 2027년 게이머 6억 명 이상 예상...게임·이스포츠, 디지털에 익숙한 Z세대 취향에 부합

- ✔ 오늘날 디지털 시대에서 모든 것이 온라인으로 전환되고 있음. 외식은 음식 배달 앱으로 대체되고, 영화 감상은 스트리밍 서비스가 지배하며, 결제는 UPI 를 통해 관리되고, 소셜 미디어는 주요 상호작용 플랫폼으로 자리 잡았음. 인도통신규제국(TRAI)에 따르면, 2023년 말 현재 인도의 인터넷 가입자는 9억 3,616만 명임
- ✔ 지난 10년간 엔터테인먼트 소비 역시 극적으로 변화했음. 스마트폰, 고속 인터넷, 다양한 디지털 플랫폼과 함께 자란 오늘날의 청소년들은 이전 세대와는 크게 다른 엔터테인먼트 선호도를 가지고 있음. 이 디지털에 익숙한 세대는 전통적인 미디어보다는 상호작용성, 커뮤니티 참여, 몰입형 경험을 더 중요하게 여김
- ✔ 이와 같은 인터넷 사용의 급증은 저렴한 스마트폰 덕분에 인도에서 게임 산업의 성장에도 기여했음. Niko Partners 에 따르면, 인도에서 모든 플랫폼을 아우르는 게이머 수는 2027년까지 6억 4,120만 명에 이를 것으로 예상됨
- ✔ 전통적인 미디어와 달리, 게임은 상호작용 경험, 실시간 참여, 글로벌 커뮤니티 참여를 제공하며, 이는 기술에 능숙한 Z세대의 완벽한 취향에 부합함. 대규모 인터넷 사용자 기반과 18세에서 34세 사이의 게이머 비중이 큰 만큼, 게임과 이스포츠의 역동적이고 몰입적인 특성은 현대 엔터테인먼트의 선도적인 힘으로 자리 잡고 있음
- ✔ <산업 전반에 걸친 게이미피케이션의 힘> - 한때 신기하던 개념이었던 게이미피케이션은 이제 다양한 산업에 스며들어 기업이 사용자와 소통하는 방식을 혁신하고 있음. Facebook 은 수백만 명을 매료시킨 Farmville 과 같은 게임을 소개하며 이 분야에서 선구자가 되었음
- ✔ YouTube 도 Playables 를 통해 게임 분야에 진출하여 프리미엄 사용자에게 추가 다운로드 없이 여러 기기에서 30개 이상의 미니 게임을 즐길 수 있는 기회를 제공했음. 마찬가지로 Netflix 와 Amazon 과 같은 스트리밍 플랫폼도 게임을 도입했고, Google Pay 와 같은 UPI 결제 앱 및 LinkedIn 조차 게이미피케이션 전략을 채택했음
- ✔ 음악 축제에서도 게이미피케이션이 채택되고 있음. 예를 들어, NH7 Weekender 는 새로운 페스티벌 장소의 복제본에 사용자가 들어가 코인을 모아 아티스트 라인업을 공개하는 인터랙티브 게임을 통해 라인업을 발표했음
- ✔ 이러한 트렌드는 게임의 원칙이 다양한 산업 전반에서 엔터테인먼트 트렌드를 어떻게 영향을 미치는지를 강조함
- ✔ <대중문화에 미치는 게임의 영향> - 게임의 영향력은 단순한 상호작용 경험을 넘어 청소년과 대중문화의 핵심 요소로 자리 잡았음. 이 변화는 특히 Covid-19 팬데믹 기간 동안 Travis Scott 이 게임 <Fortnite> 내에서 획기적인 콘서트를 개최했을 때 분명히 드러났음

25) 출처 :

<https://www.financialexpress.com/business/brandwagon-how-gaming-is-leading-the-way-as-the-future-of-youth-entertainment-3578950>

- ✔ 2,770 만 명 이상의 고유 플레이어가 참여하고, 다섯 번의 이벤트 동안 4,580 만 번의 인게임 상호작용이 있었으며, 이는 게임이 단순한 엔터테인먼트 소스가 아니라 사회적 참여와 문화적 순간을 위한 허브로 기능함을 보여줌
- ✔ 게다가, <Pokémon>, <The Last of Us>, <Sonic the Hedgehog>, <Resident Evil>, <The Angry Birds>와 같은 비디오 게임의 영화 및 TV 프로그램으로의 각색은 게임이 현대 엔터테인먼트에서 중요한 역할을 하고 있음을 강조함. 이러한 각색은 비디오 게임의 풍부한 스토리텔링, 복잡한 캐릭터, 그리고 매력적인 서사가 기존 팬과 새로운 관객 모두를 끌어들이고 있음을 나타냄
- ✔ 심지어 이스포츠도 대중문화와 손을 맞잡았음. 인도의 주요 토너먼트 중 하나인 'Valorant Conquerors Championship (VCC)'은 남아시아의 인기 Valorant 플레이어를 선보인 힙합 아티스트 Seedhe Maut 와 음악 프로듀서 Sez On The Beat 가 만든 축하 송 <NHK>를 선보였음
- ✔ Comic Con 과 같은 행사에서도 게임과 이스포츠는 중심적인 특징이 되었음. 참석자들은 코스프레, 만화책, 영화, TV 프로그램을 즐기는 것 외에도 경쟁적인 게임 토너먼트에 참여하며 이스포츠와 대중문화가 어떻게 원활하게 통합되는지를 보여줌
- ✔ 또한 <League of Legends>, <Counter-Strike: Global Offensive (CS)>, <DOTA 2>와 같은 타이틀에 초점을 맞춘 이스포츠 다큐멘터리와 시리즈가 등장하며, 이스포츠의 문화적 중요성과 엔터테인먼트 풍경에서의 증가하는 두각을 더욱 부각시키고 있음
- ✔ <인플루언서: 새로운 시대의 셀러브리티> - 엔터테인먼트 산업에서 게임 크리에이터와 스트리머는 전통적인 Bollywood 스타나 스포츠 인물과 맞먹는 인기를 자랑하며 현대 셀러브리티로 부상했음. 'YouGov' 조사에 따르면, 전 세계 성인 인구의 40% 이상이 다양한 관심사를 가진 소셜 미디어 인플루언서를 팔로우하고 있음
- ✔ 특히, 전 세계 소비자의 거의 10%가 게임 인플루언서를 팔로우하고 있으며, 18-34 세 인구에서는 이 수치가 17%로 증가함
- ✔ 또한 조사 결과의 또 다른 부분은 인도에서 게임 인플루언서가 브랜드 추천과 조언에 대해 다른 인플루언서보다 더 많은 신뢰를 받고 있음을 보여줌. 그들의 팔로워 중 91%가 그들을 신뢰하는 반면, 다른 인플루언서의 경우 80%임
- ✔ 게임 인플루언서의 중요성은 그들이 인도에서 성장하는 게임 산업에 대해 Narendra Modi 총리와 만났을 때 더욱 강조됨. 이 고위층과의 만남은 게임에 대한 인식이 높아지고 있을 뿐만 아니라 이들 크리에이터가 인도에서 중요한 역할을 하고 있음을 보여줌
- ✔ 그들의 성공은 상호작용적이고 공감할 수 있는 콘텐츠를 통해 개인적으로 관객과 소통하는 능력에서 비롯됨. 이 진정성과 실시간 상호작용은 셀러브리티 문화를 재편하고 있으며, 스트리밍 및 소셜 미디어 플랫폼에서 이들 인플루언서와 그들의 콘텐츠가 엔터테인먼트 현장에서 중심 역할을 하게 만들었음
- ✔ <주류 텔레비전과 권위 있는 토너먼트에서의 이스포츠> - 이스포츠는 'Battlegrounds Mobile India Masters Series (BGMS)'와 같은 토너먼트가 Star Sports 와 같은 주요 스포츠 네트워크를 통해 전국 텔레비전에서 방송됨으로써 주류 미디어에 큰 진전을 이루었음. 이는 비디오 게임의 도달 범위를 넓히는 데 도움이 되었음. 첫 두 시즌 동안 BGMS 는 선형 및 디지털 플랫폼을 통해 1 억 명 이상의 도달 범위를 기록함

- ✔ 2023년 인도에서 경쟁 게임 콘텐츠의 전체 방송 시간과 평균 시청자 수는 6,500 방송 시간과 5,000 만 명에 이르렀으며, FICCI-EY 보고서에 따르면 이 트렌드는 2024 년에도 계속될 것으로 예상됨. 8,000 시간의 방송 시간과 함께, 이는 관심과 투자의 증가를 반영함
- ✔ 또한 이스포츠는 아시안 게임, 코먼웰스 게임, 아시안 인도어 및 무술 경기대회 (AIMAG), 올림픽 이스포츠 게임과 같은 권위 있는 이벤트에서도 등장하며, 높은 프로필 플랫폼에서 이스포츠의 인식과 시청률을 높이고 있으며, 이는 젊은 관객을 효과적으로 참여시키는 능력을 강조함
- ✔ <미래 전망> - 특히 인공지능(AI) 및 증강현실(AR)과 같은 기술 발전은 게임 경험을 변화시킬 준비가 되어 있음. 예를 들어, AR 스포츠인 <HADO>는 에너지 볼과 방패와 같은 가상 요소와 결합된 실제 코트를 통해 물리적 놀이와 디지털 놀이의 독특한 융합을 창출함
- ✔ Nazara Technologies 와 같은 저명한 기업의 재정적 투자는 인도의 게임 및 이스포츠 산업 성장에 중요한 역할을 했음. Nazara Technologies 는 어린이 디지털 학습 앱 <Kiddopia>의 제작사 Paper Boat Apps, 어린이 IP 'Animal Jam'의 제작사 Wildworks, 모바일 크리켓 게임 프랜차이즈 <World Cricket Championship>의 제작사 Nextwave Multimedia 등 다양한 게임 분야에서 전략적 인수를 통해 그 영향력을 넓혔음
- ✔ Nazara 는 NODWIN Gaming 을 통해 인도의 첫 번째 게임 배경 리얼리티 쇼인 <Playground>의 제작사 Rusk Media 에도 투자했음. 게다가, Nikhil Kamath 같은 인물들도 이 분야에 기여하고 있으며, 최근 WTF Gaming Fund 를 출시했음
- ✔ 또한, Bollywood 셀러브리티, 전통적인 스포츠 팀 및 운동선수들도 이 산업에 투자하거나 파트너십을 맺어, 인도 엔터테인먼트 풍경에서 주요 플레이어로서의 영향력을 더욱 공고히 했음. 앞으로도 게임과 엔터테인먼트 전반에 걸쳐 투자와 관심이 증가할 것으로 예상됨
- ✔ 더 나아가, 음악과 영화와 같은 다른 엔터테인먼트 부문과의 게임 융합은 새로운 길을 열고 있음. 가상 게임 세계에서 열리는 콘서트, 브랜드가 새로운 제품을 출시하는 협업, 게임 엔진이 주도하는 영화 경험 등이 흥미로운 융합의 시작에 불과함
- ✔ 결론적으로, 청소년들 사이에서 게임의 매력 증가와 지속적인 혁신 및 변화하는 소비 습관이 결합되어 게임을 엔터테인먼트 부문의 지배적인 힘으로 자리 잡게 할 것임. 그 미래에 대한 가능성은 무한함

## ✔ [멕시코] 성장하는 멕시코 비디오 게임 산업과 게임 스튜디오 26)

- 멕시코의 비디오 게임 산업은 2024년까지 17억 달러의 매출을 달성할 것으로 예상되고, 고품질 비디오 게임을 제작하는 현지 스튜디오가 점점 더 많아지면서 호황을 누리고 있다고 평가됨
  - ✔ 스페이스 보이도 이러한 현지 스튜디오 중 하나이며, 2015년 광고 전문가 6명이 모여 비디오 게임 출시라는 목표를 가지고 현재 다양한 크리에이티브 분야의 전문가 40명 이상의 팀으로 성장함
  - ✔ 동 스튜디오는 비디오 게임에서 가장 중요한 기술과 창의성을 바탕으로 전문성을 확보해오며, 올해 10월

26) 출처 : <https://businessinsider.mx/spaceboy-estudio-mexico-creatividad-tecnologia-videojuegos>

첫 3D 비디오 게임이자 심리 스릴러 장르 게임인 <한나(Hannah)>의 출시를 앞두고 있음

- ✔ Statista 의 리서치 결과에 따르면 비디오 게임은 이미 멕시코 인구의 77%에 달하는 최소 1 억 410 만 명의 멕시코인의 표준 여가 활동으로 자리 잡음
- ✔ 멕시코의 비디오 게임 산업은 라틴 아메리카에서 두 번째로 많은 사용자와 가장 높은 게임 보급률을 기록하며, 2022 년에 11 억 달러의 수익을 창출했고 이는 2024 년에 17 억 달러에 이를 것으로 추산됨
- ✔ 멕시코 게임 스튜디오들은 개발 시 가장 처음 직면한 과제를 자금 확보라 꼽으며, 이외에도 비디오 게임의 스토리 전개 방식, 게임 산업에 뛰어들기 위해 필요한 지식 전반 등 전문적인 영역의 애로사항들을 언급함

### ✔ [아르헨티나] 아르헨티나 정부, 관광 진흥 수단으로 포트나이트 활용 예정 27)

#### ○ 카리나 밀레이, “아르헨티나는 포트나이트를 관광 홍보 플랫폼으로 활용하는 최초의 국가”

- ✔ 카리나 밀레이(Karina Milei) 대통령 비서실장은 지난 목요일 아르헨티나 관광을 장려할 새로운 방법으로 게임 포트나이트(Fortnite)를 소개함. 자신의 SNS 에서 이 소식을 강조하며 "아르헨티나는 포트나이트를 관광 홍보 플랫폼으로 활용하는 최초의 국가이며, 이는 아르헨티나를 기술 발전의 허브로 발돋움하게 하려는 정치적 목표의 연장선상에 있다"라고 밝힘
- ✔ 홍보 영상에는 이과수 폭포, 부에노스아이레스 자치시의 오벨리스크, 페리토 모레노 빙하 등 다양한 아르헨티나 명소가 등장함
- ✔ 또한, 밀레이는 게임 개발사 StadioPlus 를 인용해 “오늘 우리는 @marcapaisar 와 함께 놀라운 일을 시작한다”라며 “@FortniteGame 의 새로운 프로젝트는 아르헨티나의 아름다움과 문화적 다양성을 강조하며 아르헨티나를 관광지로 홍보하기 위해 마련되었다”라고 밝힘. 아르헨티나를 테마로 한 신규 맵을 즐기도록 게임 유저들을 초대함
- ✔ 포트나이트는 2017 년에 출시된 게임으로, 에픽게임즈(Epic Games)가 개발함. 플레이어는 오픈 월드 환경에서 생존을 위해 협력하고, 게임 자체 캐릭터 또는 다른 플레이어의 캐릭터와 맞붙게 됨. 포트나이트의 가장 인기 있는 모드는 무료 독립형 멀티플레이어 플랫폼인 배틀로얄(Battle Royale)임. 최대 100 명의 플레이어가 온라인 매치에 참여, 개인 또는 최대 4 명인 스쿼드의 일원으로서 점점 작아지는 배틀 아레나에서 최후의 1 인이 되기 위해 경쟁함. 또한 포트나이트는 이용자에게 유명인과 팝스타의 라이브(및 가상) 공연 시청 기회를 제공하는 등 다른 형태의 엔터테인먼트로 다변화를 꾀함
- ✔ 아르헨티나 정부가 발표한 콘텐츠를 즐기기 위해서는 게임 내에서 섬처럼 보이는 아르헨티나 서버를 찾아야 함. 접속을 위해서는 코드 2667-5881-4517 을 입력해야 함

27) 출처 :

<https://www.ambito.com/politica/el-gobierno-usara-el-popular-videojuego-fortnite-como-medio-promocion-turistica-n6042635>



[그림 15] 유저는 게임 Fortnite에서 아르헨티나를 방문할 수 있음

## 애니·캐릭터



### ✔ [일본] 산리오, 크리에이터 지원을 위한 창작 플랫폼 'Charaforio' 개설 28)

#### ○ 산리오는 지난 8 월 7 일 크리에이터 지원을 위한 신규 사업으로 공식(IP 홀더)과 팬을 이어주는 창작 플랫폼 'Charaforio'를 개발하였다고 발표함

- ✔ 창작 플랫폼이란 일러스트, 소설, 만화 등의 창작물을 게시하고 열람할 수 있는 서비스로, Charaforio 는 크리에이터들이 가이드라인을 따라 기업과 개인이 IP 로 등록된 시리즈 작품을 기반으로 팬 창작 활동을 통해 함께 IP 성장을 도모하는 공간임
- ✔ 기업과 개인은 IP 제공자로서 Charaforio 내 개별 IP 페이지를 만들어 창작 활동에 관한 가이드라인을 제시할 수 있음. 이번 플랫폼 론칭과 함께 <P 마루사마(P丸様.)>, <이케멘 시리즈(イケメンシリーズ)>, <VEE>, 산리오의 <SHOW BY ROCK!!>, <냥타지아!(にゃんたじあ!)> 등의 IP 들이 참가함
- ✔ 한편 크리에이터들은 가이드라인을 참고하여 창작 활동을 할 수 있으며, IP 페이지에는 가이드라인을 준수한 작품만이 게재되기에 크리에이터와 팬들이 안심하고 이용할 수 있다는 장점이 있음
- ✔ 또한 크리에이터 유저 페이지에는 프로필과 작품 목록, 작품 제작 의뢰 조건 등을 기재할 수 있기에 자신의 포트폴리오로도 활용할 수 있으며, 메시지 기능을 통해 IP 홀더가 작품 제작을 의뢰하거나 크리에이터 간 협업도 기획할 수 있음. Charaforio 는 향후 정기적으로 창작 이벤트 등도 개최할 계획이라 밝힘
- ✔ IP 홀더는 기업과 개인을 불문하고, 창작 활동을 허용하는 IP 별로 관련 페이지를 만들 수 있음. IP 페이지에는 IP 의 세계관과 설정, 창작 활동 가이드라인을 게재할 수 있으며, 가이드라인에 따라 창작된 작품들이 해당 페이지에 게시됨
- ✔ IP 홀더와 크리에이터를 위한 '언젠가 콜라보하고 싶음 버튼' 서비스도 제공하여, IP 홀더가 크리에이터와 협업을 원하거나 크리에이터들 간 협업을 원하는 경우 의사를 표현할 수 있음. IP 홀더가 크리에이터에게 연락하거나, 상호 간 '언젠가 콜라보하고 싶음 버튼'을 누른 경우에는 메시지 기능도 사용할 수 있음



[그림 16] 창작플랫폼 'Charaforio' 공식 이미지

28) 출처 : <https://news.mynavi.jp/techplus/article/20240807-3000680>

만화·웹툰



☑ [프랑스] <신의 탑> 시즌 3 가능성에 대한 프랑스 팬들의 관심 집중 29)

- 프랑스에서 한국 웹툰 원작 애니메이션 <신의 탑> 시즌 2 가 지난 7 월부터 방영 중이며, 벌써부터 팬들은 시즌 3 의 출시 가능성에 대해 높은 관심을 보이고 있음
  - ☑ <신의 탑>은 <나 혼자만 레벨업> 이후 일본, 프랑스 등 전 세계로 수출된 인기 만화 중 하나임. 애니메이션 시즌 1 은 일본의 '텔레콤 애니메이션 필름'(Telecom Animation Film)에서 제작되었으나, 시즌 2 는 다른 일본 스튜디오인 '더 앤서 스튜디오'(The Answer Studio)에서 제작하게 되어, 시즌 2 가 공개되기 까지 4 년이란 시간이 소요됨
  - ☑ 현재 <신의 탑> 애니메이션 시즌 3 의 공식 제작 일정은 발표되지 않았으며, 2026 년이 언급되기도 하지만, 스튜디오나 크런치를 측에서는 아직 확인된 바가 없음. 이는 두 번째 시즌의 시청률에 따라 결정될 가능성이 있음
  - ☑ 해당 애니메이션의 첫 시즌은 화려한 액션과 개성 있는 캐릭터, 그리고 원작에 충실한 스토리로 많은 시청자를 사로잡았음. 따라서 안정성 측면에서 시즌 2 제작사의 변경은 <신의 탑> 시리즈에 중요한 영향을 미칠 수 있음

29) 출처 :

[https://gaming.gentside.com/culture-geek/mangas-animes/tower-of-god-saison-3-date-de-sortie-crunchyroll-episode-trailer-tout-savoir\\_art41516.html](https://gaming.gentside.com/culture-geek/mangas-animes/tower-of-god-saison-3-date-de-sortie-crunchyroll-episode-trailer-tout-savoir_art41516.html)

음악



☑ [북경] 텐센트뮤직, 유료 스트리밍 서비스 이용자 수 1 억 1,700 만 명

- 8 월 13 일, 텐센트뮤직 엔터테인먼트그룹(腾讯音乐娱乐集团)이 발표한 2024 년 2 분기 재무보고에 따르면, 해당기간 매출액은 71 억 6,000 만 위안(약 1 조 3,629 억 원)으로 전년 동기대비 1.7% 감소하였으나, 순이익은 17 억 9,000 만 위안(약 3,407 억 2,650 만 원)으로 전년 동기대비 33.1% 상승함

- ☑ 텐센트뮤직의 유료 스트리밍 서비스 이용자 수는 전년 동기대비 17.7% 증가한 1 억 1,700 만 명으로 역대 최고치를 기록하였으며, 온라인 구독 서비스 매출액은 전년 동기대비 29.4% 증가한 37 억 4,000 만 위안(약 7,119 억 900 만 원)임

☑ [프랑스] K 팝의 세계적 영향력에 기여하는 10 개 그룹 조명 30)

- 문화 산업 전문 매거진 <바니티 페어>(Vanity Fair)에서 BTS, 블랙핑크, 세븐틴, 트와이스, 스트레이 키즈 등 필수적으로 알아야 할 10 개의 한국 아이돌 그룹을 선정하고, K 팝 현상에 대해 심층적으로 다룸
  - ☑ 해당 매체는 한류의 세계적 확산에 큰 영향을 미친 문화 현상으로 K 팝을 주목하며, 2010 년 빅뱅과 소녀 시대가 SNS 를 통해 인기를 얻은 것을 시작으로, 2012 년 싸이의 '강남스타일'과 2013 년 BTS 의 성공으로 그 인기가 더욱 확산하였다고 평가함
  - ☑ 팝, 록, 일렉트로닉, 힙합, 재즈, 전통 악기, 영어 가사가 혼합된 K 팝은 다양한 음악 스타일이 결합한 장르로, 2012 년 타임지(Times)에서 "한국에서 가장 수익성이 높은 수출품"이라는 찬사를 받은 바 있음
  - ☑ 최근 몇 년 동안 K 팝은 세계에서 가장 인기 있는 음악 장르 중 하나로 자리 잡으며, 글로벌 문화 현상으로 발전. 이 흐름을 이해하고 따라가고자 하는 이들을 위해 해당 언론은 10 개의 한국 아이돌 그룹을 선정해 소개함

☑ [인니] 국내 최대 뮤직 페스티벌 '워터밤', 월드투어 첫 개최지로 자카르타 찾아 31)

- 한국 최대 규모의 뮤직 페스티벌 '워터밤'이 첫 번째 월드투어 도시로 자카르타를 선정함. '워터밤 월드투어 2024'는 당초 발리에서 개최될 예정이었으나 취소된 후 자카르타에서 개최가 결정됨
  - ☑ '워터밤 월드투어 2024' 자카르타 개최 확정 소식은 워터밤의 공식 인스타그램 계정을 통해 발표됨. 하지만 이번 페스티벌의 장소, 시간, 라인업 등 자세한 정보는 아직 공개되지 않음. 워터밤 측은 인스타그램 댓글을 통해 라인업에 대한 대중들의 의견을 구함. 박재범, 화사, 제시, 청하, 이하이, 이영지 등 한국의 인기 K 팝

30) 출처 : <https://www.vanityfair.fr/article/les-groupes-de-k-pop-a-connaître-absolument>

31) 출처 : [https://www.instagram.com/waterbomb\\_official\\_jakarta](https://www.instagram.com/waterbomb_official_jakarta)

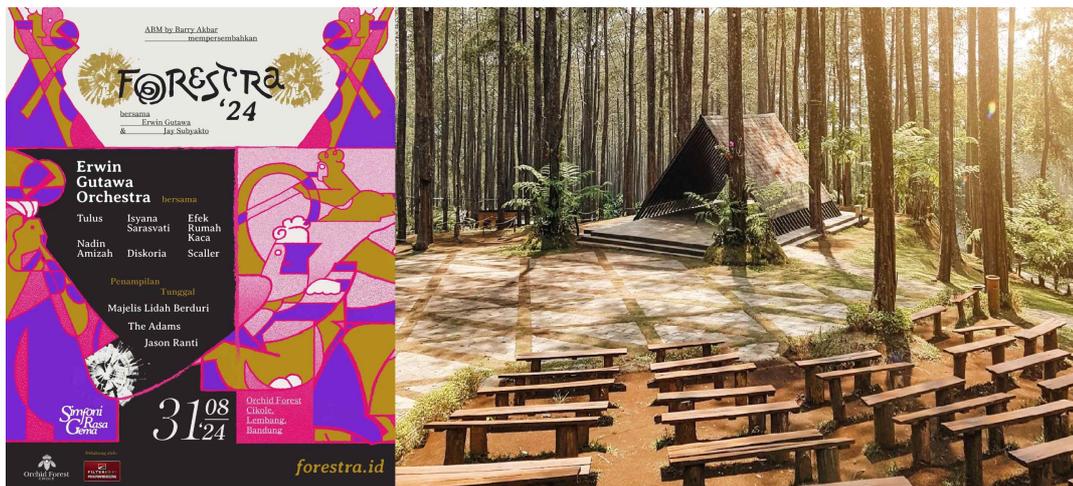
<https://voi.id/musik/405576/waterbomb-jakarta-resmi-diumumkan-siapa-yang-jadi-lineup>

뮤지션들이 많은 추천을 받음

- ☑ 워터밤은 매년 여름 한국의 다양한 도시에서 열리는 행사로, 관객과 아티스트가 팀을 이루어 대규모 물싸움을 하는 독특한 컨셉의 뮤직 페스티벌임. 관객들은 물싸움 외에 음악, 댄스를 포함한 다양한 공연들을 즐길 수 있으며, 활기찬 축제 분위기와 함께 한국의 무더운 여름을 즐길 수 있는 행사로 유명함. 이에 자카르타에서 개최되는 '워터밤 월드투어 2024'에 대한 인도네시아 대중들의 기대감이 커지고 있음

☑ [인니] 숲 한가운데서 펼쳐지는 오케스트라 공연, '포레스트라 2024'의 친환경 행보 32)

- 인도네시아 유일의 야외 오케스트라 음악 공연인 '포레스트라 2024'가 반둥 Orchid Forest Cikole 의 아름다운 자연 속에서 개최됨. 2024 년 8 월 31 일에 열리는 이번 행사에서는 Erwin Gutawa Orchestra 와 인도네시아의 유명 뮤지션들이 특별한 콜라보레이션을 선보일 예정임
  - ☑ 포레스트라 2024 는 소나무 숲 한가운데서 음악과 자연의 아름다움이 어우러진 특별한 경험을 선사하며, 관객들은 나무로 만든 오케스트라 악기들의 하모니를 즐기며 자연과 다시 연결되는 경험을 하게 될 예정임. 포레스트라 2024 의 예술감독 제이 수약토는 "숲은 이번 공연의 매우 중요한 요소이며, 행사 기간 동안 어떠한 환경 파괴도 발생하지 않도록 노력할 것"이라고 전함
  - ☑ 포레스트라는 환경, 특히 인도네시아의 숲을 보호하는 데에도 최선을 다하고 있음. 올해 행사는 '그린피스 인도네시아'와 협력하여 진행되며, 티켓 판매 수익금은 그린피스 인도네시아의 화재 예방 프로그램에 기부되어 남수마트라 팔렘방 지역의 산불 예방을 지원하는 데에 사용됨
  - ☑ 또한, 포레스트라 2024 에서는 음악 공연 뿐만 아니라 인도네시아의 산불과 환경 보호 문제에 관해 토론하는 세션도 있으며, 행사장에는 태양열 충전소도 마련되어 있음. 이렇듯 포레스트라 2024 와 그린피스 인도네시아는 다양한 방식으로 방문객에게 '지속 가능성'에 대한 메시지를 전달할 예정임



[그림 17] 포레스타라 2024 포스터 및 공연장

32) 출처 :

<https://www.brilio.net/musik/satu-satunya-pertunjukan-orkestra-di-tengah-hutan-forestra-2024-umumkan-lineup-240808w.html>

✔ [UAE] 빌보드 아라비아: 중동 지역별 음악 차트 출시 33)

- 아랍어 음악 차트 빌보드 아라비아(Billboard Arabia)가 걸프(Khaleeji), 이집트(Egyptian), 레반트(Levantine), 마그레브(Magharebi) 차트로 세분화하여 지역별 아랍어의 다양성을 반영한 중동 현지 음악 차트로 출시
  - ✔ 사우디, UAE 등 걸프 지역과 레바논, 시리아 등 레반트 지역, 모로코, 알제리, 튀니지 등 북아프리카의 마그레브 지역, 그리고 이집트 4 개 지역으로 구분되는 빌보드 아라비아 차트는 지역별 방언이 발달한 아랍어의 다양성을 반영함
  - ✔ 2023 년 12 월 출시된 빌보드 아라비아는 매주 빌보드 아라비아 100 과 빌보드 아라비아 핫 100 차트를 공개해 왔으며 현지 아티스트들의 영향력과 인기를 가늠하는 데이터베이스이자 지표로 활용되었음
  - ✔ 이번에 출시하는 4 개의 지역별 음악 차트로 다양한 아랍어권 국가들의 아티스트들에게 더 많은 기회를 제공할 것으로 기대됨
  - ✔ 빌보드 아라비아의 책임자는 “아랍어는 전 세계적으로 4 억 명 이상이 사용하는 풍부하고 다양한 언어이자 각 지역의 독특한 문화, 유산, 가치를 반영하는 20 개 이상의 방언으로 구성되어 있다. 지역별 특성을 반영한 빌보드 아라비아가 더 많은 아티스트들에게 음악 차트에 오를 기회를 제공하고, 청중들에게 새로운 아티스트를 발견할 수 있도록 할 것”이라고 기대감을 표현하기도 함
  - ✔ 새로운 음악 차트는 매주 목요일 빌보드 아라비아 웹사이트(billboardarabia.com)를 통해 공개되며 올해 연말까지 아랍 힙합, 아랍 인디 등 네 개의 음악 차트를 추가로 도입할 예정임
  - ✔ 더불어 여성 아티스트들을 위한 Women in Music, 아랍 음악 축제 Sounds of the Land, Jalsat Billboard Arabia 등 다양한 음악 활동으로 전 세계 아랍 아티스트들을 지원하고 청중에게 더욱 적극적으로 다가갈 예정임

✔ [멕시코] 24 년 8 월부터 11 월까지 ‘멕시코 커넥션: 음악을 모바일화 시켜라’ 개최 34)

- 멕시코 아티스트, 매니저, 기자, 마케팅 및 저작권 전문가 등이 모여 음악 산업의 지식과 경험을 공유하는 ‘멕시코 커넥션: 음악을 모바일화 시켜라(Conexión México: Moviliza tu Música)’가 올해 8 월부터 11 월까지 멕시코 7 개 지역에서 개최될 예정임
  - ✔ 동 행사는 작년 과달라하라 국제 음악 페스티벌이 스포티파이와의 제휴를 통해 멕시코 음악 산업 내 다양한 분야의 접점과 미팅 포인트를 마련한다는 독특한 컨셉으로 기획됨
  - ✔ 음악 산업 전문종사자로 구성된 50 명의 연사들은 티후아나, 할라파, 마사틀란, 과달라하라, 몬테레이, 에르모시오 및 멕시코시티에서 800 명 이상의 음악 산업 애호가들과 만날 예정임

33) 출처 :

<https://www.zawya.com/en/press-release/companies-news/billboard-arabia-launches-four-new-dialect-charts-celebrating-arab-musical-diversity-m32ufymj>

34) 출처 : <https://www.gaceta.udg.mx/la-segunda-edicion-de-conexion-mexico-esta-aqui>

- ☑ 이번 행사에서 논의될 주제들은 수익 창출, 저작권, 디지털 도구 활용 및 마케팅, 축제 운영, 투어 조직 등으로 많은 중요한 이야기가 오갈 것으로 기대됨

### ☑ [아르헨티나] 지민, 아르헨티나 아이튠즈에서 K 팝 TOP 10 을 장악 35)

#### ○ 지민, 새 히트작으로 아르헨티나 아이튠즈에서 K 팝 TOP 10 을 장악함

- ☑ K 팝의 공식적인 시작은 1992 년 인기그룹 서태지와 아이들의 데뷔였으며, 랩, 힙합, 락, 재즈, 일렉트로니카 및 테크노와 같은 스타일이 접목됨
- ☑ 2012 년은 K 팝 음악의 기념비적인 해였음. 싸이가 중독성 있는 강남스타일로 전 세계적인 성공을 거둔 덕분에 한국은 서구에서 존재감을 얻었으며, 음악산업의 다른 아티스트들에게도 길이 열림. 슈퍼주니어, 소녀시대, 원더걸스, 동방신기, 빅뱅 등 여러 그룹과 보아 등 솔로가수도 이미 한류를 사랑하는 대중에게 잘 알려져 있었지만, 싸이가 거둔 업적이야말로 아시아에서 가장 주목받는 산업이 서구 시장에 진출할 가능성을 분명히 보여줌
- ☑ 이러한 터닝포인트 이후, 케이팝이라는 단어는 SNS, TV 프로그램, 스트리밍 플랫폼, 주요 잡지, 다양한 브랜드의 광고, 심지어 빌보드나 그래미 등의 시상식에서도 더 자주 들리기 시작함. 이러한 맥락에서 iTunes 의 '인기 K 팝 노래 차트(Top K-pop Songs Charts)' 등 다양한 플랫폼에서 한국 대표 음악에 자리를 내어주며, 멕시코, 페루, 콜롬비아, 아르헨티나 등 다양한 국가에서 이를 이용 가능한 것은 당연한 일임



[그림 18] K팝 팬들이 가장 사랑하는 아티스트 중 한 명인 BTS 지민

35) 출처 :

<https://www.infobae.com/noticias/2024/07/28/k-pop-los-10-hits-que-no-paran-de-sonar-en-itunes-argentina>

패션



❖ [프랑스] 톰 그레이하운드, 갤러리 라파예트 진출 1 주년 36)

- ❖ 한국 여성 의류 브랜드 톰그레이하운드(Tom Greyhound)가 파리 갤러리 라파예트 백화점에서 첫 매장을 오픈한 지 1 주년을 맞이함
  - ❖ 파리 매장 오픈 후, 톰 그레이하운드는 갤러리 라파예트에서도 존재감을 드러내고 있음. 일주일 동안 쇼윈도를 장식하고, 패션 위크를 맞아 1 층에 숍인숍을 오픈함 해당 공간은 4 월 초까지 운영될 예정이나, 영구적인 매장으로 전환될 가능성도 있음
  - ❖ 해당 공간에서는 타임(Time), 데크(Décke), 시스템(System), SJSJ, 4 개의 한국 브랜드와 더불어 아크네 스튜디오(Acne Studios), 알렉산더 왕(Alexander Wang), 질 샌더 네이비(Jil Sander Navy) 등 다양한 브랜드를 만나볼 수 있음. 톰그레이하운드 CEO 데이비드 강은 "매우 국제적인 장소이자 우리의 콘셉트를 홍보할 좋은 기회입니다."라고 언급함
  - ❖ 본 프로젝트는 한섬 코퍼레이션의 첫 해외 리테일 프로젝트로, 톰 그레이하운드는 뉴욕과 런던에도 추가 매장을 계획 중임

❖ [인니] 66 명의 디자이너가 참여하는 인도네시아 최대 패션 축제 37)

- ❖ 인도네시아에서 가장 큰 패션 축제인 <자카르타 패션 앤 푸드 페스티벌(이하 JF3)>가 '20 년간의 공헌'이라는 주제로 자카르타와 땅그랑 지역에 위치한 Summarecon Mall 에서 2024 년 7 월 25 일부터 8 월 4 일까지 개최됨
  - ❖ JF3 는 인도네시아의 부동산개발사 'Summarecon Agung'가 패션 디자이너들이 보다 전문적으로 자신의 작품을 선보일 수 있도록 지원하고자 20 년 전 처음 개최한 행사임. 지난 20 년간 JF3 는 경제 위기, 팬데믹 등 다양한 문제들을 직면했음에도 불구하고 지속적으로 개최되어 옴. 이러한 인도네시아 패션 업계에 대한 Summarecon Agung 의 공헌에 감사하는 의미로 이번 'JF3 2024'가 개최됨
  - ❖ JF3 2024 는 인도네시아의 '스트리트 패션'을 주제로 진행되었으며, 유명 디자이너 'Albert Yanuar', 'Andreas Odang'을 포함한 총 66 명의 디자이너가 참여함. 또한 'Danjyo Hiyoji', 'Eyez On Me', 'LAKON Indonesia' 등 현지 브랜드도 행사에 참여하여 활기를 불어넣음. 이번 행사에는 총 100 개 이상의 패션 브랜드와 550 명 이상의 모델, 안무가, 아티스트 등 다양한 업계 관계자가 참석함

36) 출처 : <https://fr.fashionnetwork.com/news/Tom-greyhound-fete-ses-un-an-aux-galleries-lafayette,469616.html>

37) 출처 :

<https://www.popmama.com/life/fashion-and-beauty/tia-kamilla/jf3-2024-perayaan-festival-mode-indonesia-bersama-66-desainer-ternama?page=all>

<https://www.grid.id/read/044130272/jf3-2024-turut-hadirkan-3-desainer-dari-asean-dorong-industri-mode-ke-tingkat-internasional>

- ☞ JF3 2024 의 메인 행사 중 하나는 'ESMOD 자카르타 네오 디자이너 쇼케이스'임. ESMOD 는 1841 년 파리에 설립되어 패션 교육의 선구자로 알려진 국제 패션 학교로, 1996 년 자카르타에도 설립되어 수십 년간 훌륭한 디자이너를 배출해옴. JF3 2024 에서 ESMOD 자카르타를 졸업하는 신진 디자이너들의 작품들이 선보여질 예정임. ESMOD 자카르타의 대표이사 마야는 "이론과 실무 교육을 함께 진행하는 것은 매우 중요하다"라며 "20 년 가까이 ESMOD 자카르타와 협력해 온 JF3 에 깊은 감사를 표한다"라고 전함
- ☞ 이어 JF3 2024 는 '아세안 패션 디자이너 쇼케이스' 행사를 통해 동남아시아 출신 디자이너 3 명, Rita Dzung(베트남), Dave Ocampo(필리핀), Terry Yeo(싱가포르)를 소개함. 인도네시아 패션 산업은 여전히 큰 문제들에 직면해 있으며, 그 중 하나가 '글로벌 시장 진출'임. 해외 디자이너들과의 협력은 글로벌 시장 진출을 위한 새로운 기회를 창출할 것으로 기대됨
- ☞ JF3 의 수기안토 나가리아 회장은 JF3 를 "단순한 행사가 아닌 패션 업계 관계자들을 지원하는 성숙하고 완전한 생태계"라고 표현하며, "프랑스 및 동남아시아 패션 업계와 협력을 강화하여 업계 관계자들 간의 협업을 촉진하기 위해 노력하고 있다"라고 전함

### ☑ [아르헨티나] 아르헨티나 직물 및 섬유 제품 중소기업 수출, 상반기 537% 성장<sup>38)</sup>

- 아르헨티나의 직물 및 섬유제품 부문의 중소기업 수출액이 올해 상반기에 8,610 만 달러를 기록해 전년 대비 136% 증가
  - ☞ 규모 측면에서는 55,281 톤이 수출되어 전년 동기 대비 537% 증가함. 중소기업은 해당 부문 수출의 2%를 차지함
  - ☞ 이러한 데이터는 아르헨티나 중소기업의 수출을 측정하는 아르헨티나 중견기업연합회(CAME)에 의해 작성된 중소기업 수출 모니터(MEP)에서 나온 것임
  - ☞ 반면 신발 및 신발 부속품 부문의 경우 올해 1 월부터 7 월까지의 상황이 그만큼 긍정적이지 않음. 총 260 만 달러의 수출을 기록해 전년 대비 14.9% 감소함. 수출량도 감소하여 전년보다 26.5% 감소한 110 톤을 기록함. 이러한 데이터는 섬유 부문의 긍정적인 성과와 대조되는 해당 영역의 어려운 상황을 반영함
  - ☞ 전반적으로 아르헨티나 중소기업의 수출은 2024 년 상반기에 11% 증가하여 총 44 억 1,500 만 달러에 달했으며 이는 1 월~6 월 동안 국내 총 수출의 11.5 %에 달함
  - ☞ 규모 측면에서는 390 만 톤이 수출되어 2023 년 동 기간에 비해 15.6% 증가함. 이러한 달러 및 규모 증가의 유사성은 올해 상반기 중소기업 수출이 톤당 평균 1,124 달러로 실질적으로 성장했음을 나타냄
  - ☞ 상반기의 수출 기업 3,193 곳 중 2,230 개 기업이 중소기업으로, 전체 사업자의 69.8%를 차지함

38) 출처 :

<https://pe.fashionnetwork.com/news/Las-exportaciones-pymes-de-telas-y-manufacturas-textiles-en-argentina-crece-n-un-537-en-el-primer-semester-del-ano,1655639.html#the-royal-danish-academy>

## 통합(정책·기타)



### ☑ [미국] 구글, 음성 AI 비서 '제미나이' 정식 출시 <sup>39)</sup>

#### ● 애플보다 먼저 AI 시장 선점하려는 전략

- ☑ 지난 13 일(현지시간) 구글은 신제품 공개 행사 '메이드 바이 구글 2024'를 열고 자사의 최신 스마트폰 픽셀 9 시리즈와 함께 자유롭게 대화할 수 있는 인공지능(AI) 비서 '제미나이 라이브(Gemini Live)'를 정식으로 출시함
- ☑ 구글은 통상적으로 새로운 스마트폰을 10 월에 공개해 왔으나, 올해는 이례적으로 애플의 아이폰 16 출시를 의식하여 신제품 출시를 두 달 앞당겼음. 미 경제 매체 CNBC 방송은 "구글의 제미나이 AI 비서 도입은 애플보다 먼저 AI 를 탑재하겠다는 구글의 의지를 보여주는 것"이라고 분석함
- ☑ '제미나이 라이브'는 구글이 지난 5 월 연례 개발자 회의에서 공개한 이용자와 대화가 가능한 인공지능(AI)로, 글자를 입력할 필요없이 이용자가 음성으로 지시하면 이를 수행할 수 있는, 일명 '핸즈프리' 서비스임. 이는 오픈 AI 가 선보인 GPT-4o 와 같은 기능이지만 정식 출시는 구글이 처음임
- ☑ '제미나이'는 안드로이드 '제미나이 어드밴스드' 이용자 대상으로 영어로 우선 출시되며, 이후 iOS 환경은 물론 한국어를 포함한 기타 언어로도 출시될 예정임. 아마르 수브라마냐(Amar Subramanya) 제미나이 엔지니어링 부사장(VP)은 14 일 브리핑에서 "제미나이는 단순한 AI 챗봇 이상의 역할을 할 것"이라며 "더 똑똑해졌을뿐 아니라 구글 앱 및 서비스와 결합돼 아주 유용한 개인 AI 비서가 될 것"이라 강조함

### ☑ [심천] 웨원그룹, 2024 년 상반기 실적 발표 <sup>40)</sup>

#### ● 웨원그룹(阅文集团)<sup>41)</sup>은 지난 8 월 12 일 2024 년 상반기 재무보고서를 발표함

- ☑ 보고서에 따르면 올해 상반기 매출액은 41 억 9,000 만 위안으로 지난 해 상반기 대비 27.7% 증가했으며, 특히 IP 관련 부문 매출액이 22 억 5,000 만 위안으로 73.3% 증가해 3 년 만에 최대 증가폭을 보임. 같은 기간 비국제회계기준(Non-IFRS) 지배주주 순이익은 7 억 위안으로 지난 해 상반기 대비 16.4% 증가함
- ☑ 부문별로 보면 IP 라이선스 및 IP 풀 밸류체인 개발 분야에서 꾸준히 성장해 나가고 있으며, 특히 IP 영상화 및 사업화 영역에서 획기적인 진전이 있었음. <맵고 뜨겁게(热辣滚烫)>, <여봉행(与凤行)>, <경여년 시즌 2(庆余年第二季)>, <매괴적고사(玫瑰的故事)> 이 4 편의 영화 및 드라마가 크게 흥행하였고, 수집용 카드 굿즈, 숏폼드라마 부문도 새로운 성장단계에 들어섬

39) 출처 :

<https://www.cnbc.com/2024/08/14/google-live-gemini-demo-lifts-pressure-on-apple-as-ai-hits-smartphones.html>

40) 출처 : <https://www.163.com/dy/article/J9FL146L05564OM1.html>

41) 웨원그룹은 2015 년 중국 상하이에 설립되어 디지털 독서를 기반으로 IP 육성 및 개발에 중점을 둔 문화기업으로 산하에 QQ 열독(QQ 阅读), 치텐독서(起点读书), 신리미디어(新丽传媒), 텐센트애니메이션(腾讯动漫) 등의 브랜드를 두고 있음

- ☑ 애니메이션 부문에서도 약진하는 모습이 두드러졌는데, 데이터에 따르면 올해 상반기 온라인 플랫폼 애니메이션 방영 순위에서 상위 20 위 안에 든 작품 중 15 편이 웨원그룹이 보유한 IP 를 각색한 것으로 나타남. <일인지하(一人之下)>, <호요소홍랑(狐妖小红娘)> 등 주요 중국산 애니메이션 IP 를 보유한 텐센트애니메이션(腾讯动漫)을 인수해 영상화를 위한 IP 라인업을 다각화하였고, 슈퍼 IP 의 영상화에 매진함
- ☑ 글로벌 사업 부문에서는 디즈니, 소니 픽처스 등 글로벌 배급 채널을 통해 자사의 인기 영화/드라마를 방영해 글로벌 영향력을 더욱 확대해나가고 있음

### ☑ [심천] '2024 년 중국 디지털 엔터테인먼트 컨퍼런스' 개최 42)

- 중국문화엔터테인먼트산업협회(中国文化艺术行业协会)와 광저우시 텐허구(广州市天河区) 인민정부가 공동 주최한 <2024 년 중국 디지털 엔터테인먼트 컨퍼런스(2024 年中国数字文娱大会)>가 지난 8 월 2 일 중국 광저우에서 개최됨
  - ☑ 컨퍼런스 현장에서 발표된 <중국 엔터테인먼트 산업 인공지능 산업 응용 발전 보고서(中国文娱产业人工智能行业应用发展报告)>에 따르면 2023 년 디지털 엔터테인먼트 시장 규모는 1 조 2,100 억 위안에 이르며, 인공지능이 해당 산업 분야에서 심도있게 활용되고 있는 추세를 보임
  - ☑ 아울러 컨퍼런스 주최측은 행사 기간 동안 관람객을 대상으로 디지털 엔터테인먼트 기술 및 응용 전시실 내에서 메타버스로 구현된 '사이버어항', 3D 프린팅으로 제작된 사탕, VR 바이크 등 최신 기술이 반영된 연구 성과를 선보여 많은 관람객의 참여를 유도함

### ☑ [태국] 차세대를 일깨우고 경제를 선도할 IP 박람회 개최 43)

- 태국 상무부 지식재산청(DIP)은 8 월 16 일부터 18 일까지 방콕 삼안밋타운 G 층과 5 층에서 'IP 박람회 2024'를 개최했음
  - ☑ 깃띠왓 지식재산청 부청장은 지적재산권의 상업적 사용이 무역우위를 창출하는 중요한 메커니즘이며, 지속가능한 국가경제 견인을 위해 강력한 IP 파트너 네트워크 구축이 필요하다고 밝힘
  - ☑ 'The X Power'라는 제목의 이번 박람회는 7 개의 'X' 콘셉트로 나누어 진행되었음
    - Extravaganza(화려함): 드론 등 신제품 쇼케이스
    - Exciting(흥분): 크라이베이비(Crybaby)와 같은 유명 Trendy Gallery 소속 8 명 디자이너의 16 개 작품 및 Designer Toy 소속 11 명 디자이너의 작품들을 선보이고, 미니콘서트 · 랜덤댄스 공연 등을 개최
    - Experience(경험): IP 전문가들과 기업인들이 세미나를 통해 경험을 공유
    - Exotic(색다름): 21 개 이상의 전국 GI(지리적 표시) 등록 상품을 소개하고 관련 워크숍을 진행
    - Excellent(탁월함): IP 를 뛰어나게 활용한 태국 기업가들에게 수상

42) 출처 : [https://www.gd.gov.cn/gdywdt/zwzt/jfqyhl/cyyhsj/content/post\\_4468945.html](https://www.gd.gov.cn/gdywdt/zwzt/jfqyhl/cyyhsj/content/post_4468945.html)

43) 출처 : <https://www.dailynews.co.th/news/3735430>

- Expert(전문): 지식재산청 전문가의 맞춤형 컨설팅 진행
- Exchange(교류): IP 비즈니스 매칭을 통해 무역 기회를 확대

### ❖ [러시아] 한국 힐링 소설에 주목 44)

#### ○ 힐링 소설은 현대문학의 새로운 경향임. 전 세계에 K 팝과 K 드라마를 선사한 한국의 또 다른 현상인 한국 소설이 러시아에 자리 잡음

- ❖ 힐링 소설을 휘게라고 부르는데 휘게는 북유럽 사람들의 가정의 편안함에 대한 개념을 통합한 스칸디나비아 용어임. 현대 사회에서 가장 흔한 문제는 바로 만성 스트레스임. 가족과 직장에서의 사건, 사회적 요인이 얽혀 삶을 매우 어렵게 만듦. 한국, 일본에 이어 러시아도 이 책에 푹빠진 것은 놀라운 일이 아님. 읽으면 마음이 편안해지고, 좋아하는 캐릭터를 걱정하면서 감정의 동요도 배제됨
- ❖ 현재는 번역의 질적 향상이 이뤄지며 한국문학의 인기가 상승함
- ❖ <어서 오세요. 휴남동 서점입니다>, <망원동 브라더스>, <달려구트 꿈 백화점>, <연남동 빙글빙글 빨래방>, <보테로 가족의 사랑 약국>이 러시아에 출간되어 많은 주목을 받고 있음



[그림 19] <어서 오세요. 휴남동 서점입니다>, <망원동 브라더스>, <달려구트 꿈 백화점>, <연남동 빙글빙글 빨래방>, <보테로 가족의 사랑 약국>

### ❖ [인도] 인도 정보방송부, 비판 직면해 새로운 방송 법안 초안 철회 45)

#### ○ “온라인 콘텐츠, 소셜미디어에 대한 통제 강화” 업계 비판, 내부서도 적용범위 의견차

- ❖ 인도 정보방송부(MIB)가 온라인 콘텐츠에 대한 정부의 통제력을 강화하려 한다는 우려 속에서, 논란이 일었던 2024년 방송 서비스(규제) 법안의 새로운 초안을 철회한 것으로 알려졌다. 이 초안 법안은 표현의 자유와 정부의 규제 권한에 대한 다양한 문제를 제기했음
- ❖ 정보방송부는 지난달 일부 이해관계자들과 새로운 초안 법안을 공유하며 그들의 의견을 요청했음. 이 법안은 1995년에 제정된 케이블 텔레비전 네트워크(규제) 법을 대체하려고 했으며, 텔레비전 방송을 포함하여

44) 출처 : <https://rv-ryazan.ru/tonkij-uyut-s-vostoka>

45) 출처 :

<https://indianexpress.com/article/explained/broadcast-bill-controversy-freedom-of-speech-code-of-ethics-it-act-violation-9510443>

OTT 콘텐츠와 디지털 뉴스 및 시사 프로그램으로 그 범위를 확대하려는 시도를 포함하고 있었음

- ☞ 그러나 최근 공개된 초안 법안은 이전의 초점에서 크게 변경되었음. 이 새로운 법안은 OTT 콘텐츠와 디지털 뉴스뿐만 아니라 소셜 미디어 계정과 온라인 비디오 제작자까지 포함하는 내용으로 확장되었으며, 독립 콘텐츠 제작자를 포함하는 "디지털 뉴스 방송사"를 정의하고, 이들에 대한 사전 등록을 요구하는 조항을 제안했음. 이로 인해 독립 콘텐츠 제작자들과 주요 IT 기업들 사이에서 정부의 과도한 개입에 대한 우려가 커졌음
- ☞ 인도 언론에 따르면, 정보방송부 내부에서도 이 법안이 비뉴스 온라인 콘텐츠 제작자들에게도 적용되어야 하는지에 대해 의견 차이가 있었음. 이러한 배경 속에서 정부는 법안의 내용을 재검토하고자 하는 이유 중 하나로 이를 꼽았음

### ☑ [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신 46)

#### ● PUBG 개발사 Krafton, Xbox 로부터 Tango Gameworks 인수 / Newsbyteapp 47)

- ☞ Krafton 이 Microsoft 가 비용 절감 차원에서 자사의 유일한 일본 게임 스튜디오인 Tango Gameworks 를 폐쇄하기로 하자 이 회사와 이 회사가 제작한 히트 게임 <Hi-Fi Rush>의 권리를 인수하기로 했다며 이번 전략적 인수는 2010 년 설립 후 <Ghostwire: Tokyo>, <The Evil Within> 등 혁신적인 게임을 개발해 온 Tango Gameworks 를 폐쇄 위기에서 구하는 동시에 Krafton 이 일본 비디오 게임 시장에 대규모로 투자한 첫 사례로 기록되었다고 보도함

#### ● <가라 가라>부터 <두랑가> 까지 한국 드라마서 영감 받은 힌디어 콘텐츠/ India Times 48)

- ☞ 인도에서 K-드라마의 인기가 높아지면서 이에 영감을 받아 제작한 힌디어 콘텐츠가 늘어나고 있다면서 5 편의 힌디어 웹 시리즈와 영화를 소개함
  - <가라 가라>: 한국 드라마 <시그널>을 인도에서 리메이크한 판타지 스릴러 시리즈
  - <두랑가>: 인기 한국 드라마 <악의 꽃>의 인도판
  - <리걸 어페어>: 한국 드라마 <수상한 파트너>의 공식 리메이크작
  - <다마카>: 한국 영화 <더 테러 라이브>(2013)를 리메이크한 인도 스릴러 영화
  - <블라인드>: 한국 영화 <블라인드>(2011)를 리메이크한 영화

#### ● 인도에서 인기 있는 K-뷰티 제품 Top 10 / Financial Express 49)

- ☞ 독특하고 효과적인 성분으로 유명한 K-뷰티 제품은 스킨케어뿐만 아니라 메이크업까지 다양한 솔루션을

46) 출처 :

<https://indianexpress.com/article/explained/broadcast-bill-controversy-freedom-of-speech-code-of-ethics-it-act-violation-9510443>

47) 출처 :

<https://www.newsbytesapp.com/news/science/krafton-acquires-tango-gameworks-hi-fi-rush-rights-from-xbox/story>

48) 출처 :

<https://www.indiatimes.com/entertainment/binge/gyaarah-gyaarah-duranga-5-hindi-web-series-inspired-by-korean-dramas-639723.html>

49) 출처 : <https://www.financialexpress.com/life/top-10-most-popular-k-beauty-products-trending-in-india-3580661>

제공한다면서 인도에서 큰 인기를 끌고 있는 10 개 K-뷰티 제품으로 엑시스 와이 다크 스팟 코렉팅 글로우 세럼, 코스알엑스 어드밴스드 스네일 96 뮤신 파워 에센스, 라네즈 크림 스킨 세라뿔타이드 리파이너, Dr. Jart+의 시카페어 타이거 그레이스 슬리핑 인텐시브 마스크, 라네즈 워터 슬리핑 마스크, 땡큐 파머 선 프로젝트 라이트 선 에센스, 이니스프리 벚꽃 젤리 크림, 조선미녀의 글로우 세럼, 에뛰드하우스 순정 2 배 배리어 집중 크림, Peach & Lily 유리알 스킨 리파이닝 세럼 등을 소개함

## ✔ [이탈리아] 공공부채 감축을 위한 문화 유적 매각 50)

### ○ 부채 감축을 위해 카푸아성 등 유명 문화유적 매각

- ✔ 이탈리아 정부가 부채 감축을 위해 카푸아성 등 유명 문화유적을 매각할 예정임
- ✔ 지난해 이탈리아의 국내총생산(GDP) 대비 정부 부채 비율은 137.3%로 유로존 국가 중 그리스 (160.3%)에 이어 두 번째로 높은 상태. 지난해 이탈리아의 재정 적자는 GDP 대비 7.4%로 27 개 유럽 연합(EU) 회원국 가운데 가장 높았음
- ✔ 일간지 코리에레델라세라에 따르면 이탈리아 정부는 남부 도시 나폴리 인근의 카푸아성을 오는 11 월 경매에 넘기기로 했음. 감정 평가액은 2 억 4,000 만 유로 (약 3,579 억 원)임. 카푸아성은 16 세기 신성 로마제국 황제 카를 5 세를 위해 건립되었음
- ✔ 나폴리 근처에 위치한 이 성은 이탈리아 국방부가 관리하는 33 개 유적지 목록의 일부. 이탈리아 정부는 관광 및 숙박 목적으로 이러한 부동산을 재개발할 투자자 유치를 원하고 있음
- ✔ 이탈리아 환경 및 문화유산 단체인 FAI (Fondo Ambiente Italiano)를 포함한 비평가들은 이 성을 이탈리아 문화유산의 일부로 보호하고 보존해야 한다고 주장함. 유네스코 세계문화유산으로 지정하여 미래 세대를 위해 보존해줄 것을 요구함



[그림 20] 나폴리 소재 카푸아성 / 사진 출처: Telegraph

50) 출처 : <https://www.telegraph.co.uk/world-news/2024/08/10/italy-auctions-off-holy-roman-emperors-castle>  
<https://www.munhwa.com/news/view.html?no=2024081201039910226001>

**| 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	 hgyoon8591@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(심천) 심계진 센터장	 +86-755-2692-7797	 sophia@kocca.kr
 일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511	 yhlee@kocca.kr
 인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-252-3151	 yskim@kocca.kr
 베트남 비즈니스센터(하노이) 성임경 센터장	 +84-39-226-4093	 imksman@kocca.kr
 UAE 비즈니스센터(두바이) 박영일 센터장	 +971-2-491-7227	 yppy01@kocca.kr
 태국 비즈니스센터(방콕) 박웅진 센터장	 +66-2-853-3903	 wjpark@kocca.kr
 러시아 마케터(모스크바) 김시우 과장	 +7-968-943-4571	 cu@kocca.kr

발행인 ————— 조현래

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr