

2022

WEEKLY GLOBAL

목차

위클리글로벌 | 302 호

2022 년 11 월 21 일 해외사업지원단

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 훌루+ 라이브 TV, 채널 확대 • [미국] 넷플릭스, 스포츠 리그 중계권 검토 • [북경] 2022 년 3 분기 OTT · 쇼트 클립 플랫폼 이용자 수 Top 10 • [유럽] 독일 매거진, <작은 아씨들> 글로벌 호평 전해 • [유럽] 프랑스 매거진, <오징어 게임> 팬이라면 꼭 봐야할 K 드라마 10 편 추천 • [인니] 인니영화제작공사(PFN), 국내 영화산업 발전 협력 MOU 체결 • [베트남] 한국 영화 제작 경험에서 배우는 베트남 영화계 • [UAE] 코로나 19 에도 불구하고 중동 영화 산업은 세계에서 가장 빠르게 성장 • [UAE] 알 아라비아와 MBC 미디어솔루션, 새로운 디지털 콘텐츠 브랜드 론칭 • [태국] 태국 최초 게임쇼, <더 스트리머(The Streamer)> 시즌 1 첫 방송
 게임·유희합	• [심천] 10 월 중국 게임 제작사 해외 수입 순위 : 산치후위가 1 위 • [인니] 구글플레이 게임즈 베타, 인도네시아 공식 출시
 애니·캐릭터	• [미국] MGA 엔터테인먼트, 스튜디오 런칭 • [UAE] 망가 프로덕션, 그랜다이어 IP 라이선싱을 위해 다이내믹 플래닝과 계약 체결
 만화·웹툰	• [유럽] 영국 언론, 미래의 스토리텔링 산업 선도하는 웹툰 주목 • [UAE] 망가 아라비아, 샤르자 국제 도서전 2022 에 일본 만화책 번역 제공
 음악	• [북경] 텐센트 뮤직 3 분기 재무보고 발표, 유료 사용자 수 역대 최고기록 • [심천] 텐센트 뮤직, 'TME 디지털 소장품' 업무 중단 • [유럽] 영국 언론, 블랙핑크와 세븐틴 MTV 유럽 뮤직 어워드 2 관왕 소식 전해 • [태국] 블랙핑크 월드투어 방콕 콘서트 티켓 예매 시작
 패션	• [유럽] 영국 언론, 한국 패션의 새로운 물결 조명
 통합(정책 등)	• [북경] 인터넷정보판공실, 인터넷 댓글 관리 규정 개정판 발표 • [북경] 장시성 정부와 공업정보화부, 2022 년 세계 VR 산업대회 공동 개최 • [일본] 日 총무성, 방송국 출자규제완화 방침 발표 • [일본] 시부야 109 랩, <트렌드대상 2022> 결과 발표 • [베트남] '안녕 K 팝'으로 한국어 교육 콘텐츠 인기 있는 유튜브 채널 • [태국] 태국인들이 좋아하는 콘텐츠 - 재미, 재테크, 건강 • [태국] 대만 가요가 태국 소프트파워가 될 수 있다? • [태국] 디지털 미디어 인재 양성에 주력하는 시빠툼대학교 • [태국] 차세대 크리에이터 양성을 위한 산학 협력 프로그램 시행 • [태국] 한국콘텐츠진흥원, 태국 콘텐츠진흥기관과 업무협약 체결



방송·영화



✓ [미국] 훌루+ 라이브 TV, 채널 확대 1)

KOCCA

○ 훌루+ 라이브 TV

- ✓ 라이브 TV 스트리밍을 제공하는 훌루+ 라이브 TV 에서 라이브 채널을 확대함
- ✓ 몇 주내에 크리스마스 등 홀리데이 프로그램으로 유명한 채널과, 날씨 채널, 뮤직비디오 전문 회사 Vevo 브랜드의 음악 채널을 포함한 14 개의 채널을 추가할 계획임
- ✓ 훌루+ 라이브 TV 는 모회사인 디즈니 외에도 폭스, NBC 유니버설, 파라마운트, 워너브라더스 디스커버리 등 85 개 이상의 채널 라인업으로 440 만 명의 가입자를 보유하며 미국 유료 TV 채널 중 6 위를 차지함

✓ [미국] 넷플릭스, 스포츠 리그 중계권 검토 2)

KOCCA

○ 넷플릭스, 스포츠 리그 중계권 검토

- ✓ 미국의 데드라인의 보도에 따르면 넷플릭스가 스포츠 중계권에 대한 검토를 진행해 오고 있었다 함. 넷플릭스는 세계 서핑 리그, 테니스 투어 등과 거래가 있었지만 아직 결정된 바는 없다고 함
- ✓ 넷플릭스는 플랫폼 내 스포츠 다큐멘터리를 제작하며 스포츠 장르의 콘텐츠를 제공하기도 했었음. 여태껏 라이브 스트리밍에 대해서는 거리를 두고 있었으나, 올해 가입자 수 감소, 추가 하락 등의 어려움을 겪고, 경쟁자인 아마존 프라임이 NFL 리그 중계권을 확보하자, 스포츠 리그 중계에 대해 긍정적으로 검토하고 있다고 밝힘

○ 스포츠 리그와 스트리밍 플랫폼

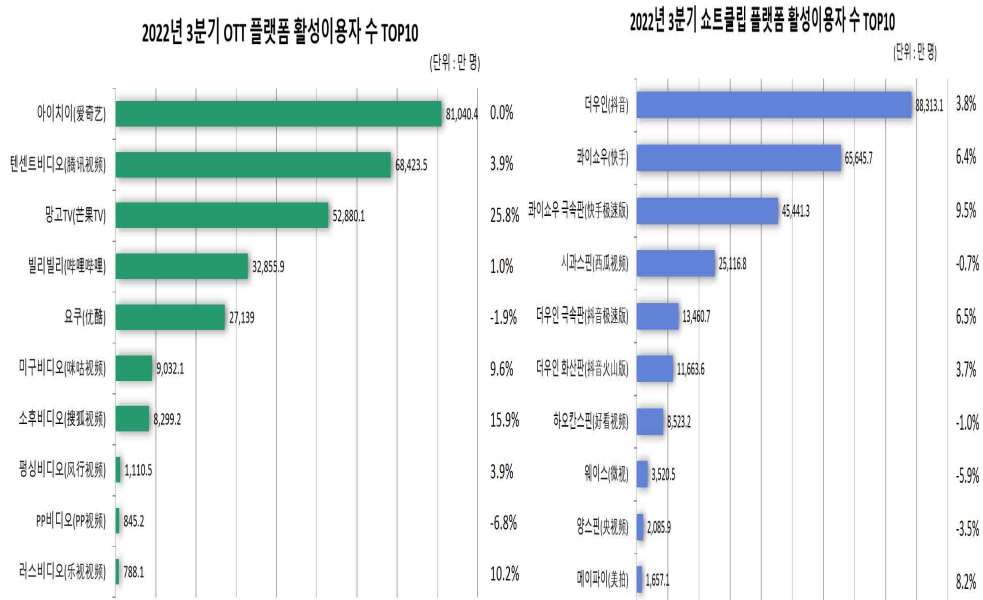
- ✓ 스트리밍 플랫폼들은 구독자 수 확보, 시청 시간 확대를 위해 스포츠 리그들과의 파트너십을 맺어 오고 있음. 아마존은 NFL(National Football League), 애플 TV+와 피코크는 지난 시즌 메이저 리그 야구 경기를 독점 중계하는 등 스트리밍 플랫폼들의 유명 스포츠 리그 중계권 경쟁이 진행되고 있음
- ✓ 아마존에서 NFL 스트리밍 당시 큰 문제없이 800 만 명에서 1,000 만 명의 동시 시청자 수를 기록하며 라이브 스트리밍을 성공적으로 마쳤으며 애플 TV+는 메이저 리그 야구에 이어 메이저 리그 축구와도 파트너십을 맺음

1) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/hulu-live-tv-hallmark-weather-channel-1235261321>
<https://deadline.com/2022/11/hulu-adds-hallmark-channel-weather-channel-pay-tv-streaming-1235171533>
 2) 출처 : <https://deadline.com/2022/11/netflix-sports-plans-rights-bidding-1235166831>

☑ [북경] 2022 년 3 분기 OTT·쇼트클립 플랫폼 이용자 수 Top 10

KOCCA

- 11 월 10 일, Analysys(易观分析)가 발표한 데이터에 따르면 올해 3 분기 아이치이(爱奇艺) 활성이용자 수는 약 8 억 1,040 만 명으로 중국 OTT 플랫폼 중 최대 규모임. 텐센트비디오(腾讯视频)에 이어 활성이용자 수 3 위를 기록한 망고 TV(芒果 TV)는 활성이용자 수 5 억 2,880 만 명으로 1·2 위와 많은 차이를 보였지만 전 분기 대비 25.8% 대폭 증가함
- 쇼트클립 플랫폼 중에서는 더우인(抖音)이 활성이용자 약 8 억 8,313 만 명으로 3 분기 1 위를 기록했으며, 콰이쇼우(快手)가 그 뒤를 이어 2 위를 차지함. 쇼트클립 플랫폼 톱 6 중 4 개가 더우인그룹(抖音集团) 산하 플랫폼으로 확인됨



[그림 1] 2022년 3분기 OTT 및 쇼트클립 플랫폼 활성 이용자 수 Top 10

☑ [유럽] 독일 매거진, <작은 아씨들> 글로벌 호평 전해 3)

KOCCA

- 독일 매거진 GQ Germany 는 <작은 아씨들>이 마지막 회차에서 반전을 전개하며 전 세계 넷플릭스 팬에게 신선한 놀라움을 선사했다고 전함. <작은 아씨들>이 비영어권 넷플릭스 시리즈 10 위권에 올라 범죄 스릴러 장르의 흥미진진한 전개와 감동적인 가족 드라마 이야기를 전한다고 함
- 기사는 <작은 아씨들>이 가난한 세 자매가 우연히 부유한 가족의 부정부패에 휘말리게 되는 내용으로, 인주 역을 맡은 김고은은 동료 화영의 미스터리한 죽음을 둘러싼 공모에 엮이게 된다고 전함. 한편 마지막 회에서 화영의 죽음에 대한 미스터리가 풀릴 뿐만 아니라 700 억 돈의 행방에 대한 비밀을 탄탄한 전개로 풀어내 큰 호평을 받았다고 전함

3) 출처 : 독일 매거진, GQ Germany

<https://www.gq-magazin.de/entertainment/artikel/little-women-kdrama-netflix-serie-suedkorea-ende-erklaert>

✓ [유럽] 프랑스 매거진, <오징어 게임> 팬이라면 꼭 봐야 할 K 드라마 10 편 추천 4) KOCCA

- 프랑스 매거진 Jeux Video 는 넷플릭스 시리즈 <오징어 게임>의 성공 이후 K-드라마가 광범위한 시청자 층을 아우른다고 전하며 <오징어 게임> 팬이라면 봐야 할 인기 K-드라마 목록을 선별함
 - ✓ <지금 우리학교는>은 영화 <부산행>과 마찬가지로 좀비 소재의 학교 드라마로, 팽팽한 긴장감이 전달되고 관객이 몰입할 수 있으며 웹툰 형식으로 찾아볼 수 있다고 전함. <지옥>은 어두운 판타지 소재의 드라마로 종교 집단이 신성한 정의를 추구하며 사후 세계를 그려나가는 드라마로 웹툰으로도 즐길 수 있음. <마이 네임>은 스릴러와 반전이 인상적인 드라마로 아버지의 죽음에 의해 삶의 의미를 잃은 여성의 복수극을 다룬 내용으로, 파워풀한 액션이 인상적이라고 소개함. 이외에도 <모범택시>, <스위트홈>, <빈센조>, <종이의 집: 공동경제구역>, <배가본드>, <루갈>, <고요의 바다>가 추천 목록에 소개됨

✓ [인니] 인니영화제작공사(PFN), 국내 영화산업 발전 협력 MOU 체결 KOCCA

- 인도네시아 영화제작공사(Perusahaan Umum Produksi Film Negara, 이하 PFN)와 민간기업 PT Media Komunika Adilaga(Mekoga)간 국내 영화산업 발전 협력 MOU 체결식이 이달 12 일에 개최됨. 체결식에는 PFN 의 드위 헤리안토(Dwi Heriyanto) 사장과 Mekoga 아이딜 마프단(Aidil Afdan) 대표가 서명함
 - ✓ 드위 헤리안토(Dwi Heriyanto) 사장은 인도네시아 영화산업이 더 높은 품질과, 경제력 및 이해관계자들에게 부가가치를 제공하는 영화 및 콘텐츠 생태계 구축 방식으로 4C(Content, Collaborate, Create, Commerce)를 소개함
 - ✓ PFN 은 산업 활성화를 위한 영화, 콘텐츠 금융지원과 창의인재 양성 및 국내 영화산업 발전을 위한 생태계 구축을 위해 지난 1945 년에 설립됨. 현재 인하우스 제작, 콘텐츠 큐레이팅, 유통 채널 신디케이션 분야에 초점을 맞춰 사업 전환을 진행 중임
 - ✓ 민간기업 PT Mekoga 는 기업 브랜드 개발, 콘텐츠 제작, 기업 컨설턴트, 소셜미디어 운영 등 다양한 서비스를 제공하는 종합 미디어 기업임. 또한, PFN 은 국영기업부 에릭 토히르(Eric Thohir) 장관의 지시에 따라 향후 영화 금융기관으로서 임무를 수행하게 될 예정임

✓ [베트남] 한국 영화 제작 경험에서 배우는 베트남 영화계 5) KOCCA

- 지난 11 월 9 일 오전, 제 6 회 하노이국제영화제를 맞아 '한국 영화 하이라이트' 세미나가 진행됨. 한국의 영화 개발 정책, 영화 제작 동향, 국제영화제에 접근 방식과 한국이 국제영화제에서 수상을 받는 것처럼 큰 수상을 받을 수 있는 방법 등에 대해 상호 의견을 교환하기 위해 개최함

4) 출처 : 프랑스 매거진, Jeux Video

<https://www.jeuxvideo.com/news/1663978/netflix-10-dramas-coreens-si-vous-avez-aime-squid-game.htm>

5) 출처 : <https://kinhtedothi.vn/dien-anh-viet-hoc-cach-lam-phim-han.html>

- ☑ 세미나에서 한국 영화 전문가들은 정책, 인적 자원 교육의 지원, 영화적 비전과 전략 기획 등의 분야에서 베트남 영화에 집중 지원하는데 여전히 제한이 많이 있다고 밝힘. 영화진흥위원회 박기용 위원장은 "한국 의 문화적인 요소로 영화를 제작하고 큰 상을 받은 것처럼 베트남 영화계가 발전하고 싶으면 먼저 세계화 에 많이 기대지 말고 베트남의 문화 또는 베트남에만 있는 특징을 소재로 먼저 영화를 제작하면 세계로 갈 수 있다"라고 말하며 베트남 영화 제작자의 의견 질문에 답변함
- ☑ 한국 대표의 의견을 경청한 후 베트남 문화체육관광부 따 쩡 동(Ta Quang Dong) 차관은 현재 베트남 영화법이 통과되고 많은 전문가가 영화법을 개선할 수 있도록 의견을 주장하고 있으며, 많은 교육 센터가 발족되었다고 주장함. 또한 이번 세미나를 통해 베트남 문화체육관광부는 베트남에 있는 롯데, CJ 등과 같은 한국 영화 기업이 베트남 영화 제작을 위한 투자 자본을 늘리고 한국과 베트남 영화 제작 단체와 협 업, 교류를 강화하고 한국 영화를 촬영하기 위해 베트남 선택하기를 제안함



[그림 2] 세미나에 참여한 한국 영화 업체의 대표

☑ [UAE] 코로나 19 에도 불구하고 중동 영화 산업은 세계에서 가장 빠르게 성장 6) KOCCA

- UAE 와 사우디아라비아가 엄청난 성장을 주도하면서 2021 년 중동지역에서 박스오피스 수익이 5 억 5,300 만 달러로 증가
 - ☑ 로벌 컨설팅 회사 옴디아(Omdia)의 연구 보고서에 따르면 사우디아라비아가 4 위, UAE 가 6 위, 쿠웨이트와 오만이 각각 8 위와 10 위를 차지함
 - ☑ 중동은 코로나 19 로 인해 2020 년 이후 전 세계 흥행 수익이 660 억 달러 감소했지만 사우디아라비아 와 UAE 에서는 막대한 투자로 지난 4 년 동안 세계에서 가장 빠르게 성장하는 영화 산업으로 떠올랐음
 - ☑ 중동의 박스오피스 수익은 2021 년에 5 억 5,800 만 달러로 회복되었지만, 2019 년에 기록된 7 억 4,300 만 달러보다 여전히 낮음. 사우디아라비아는 2021 년 2 억 3,800 만 달러의 흥행 수익을 올렸고

6) 출처 : <https://www.khaleejtimes.com/mena/middle-east-film-industry-emerges-fastest-growing-in-the-world-despite-covid-19-challenges>

UAE 가 1 억 4,000 만 달러로 그 뒤를 이었음

- ✔ 옴디아 데이터에 따르면 UAE 는 중동 지역에서 1 인당 흥행 비용이 14 달러로 가장 높음
- ✔ UAE 는 2019 년 2 억 6,200 만 달러에서 2021 년 1 억 4,000 만 달러로 코로나 19 가 발생하기 전 중동에서 가장 큰 영화 시장이었음
- ✔ 사우디아라비아는 2019 년에 1 억 1,200 만 달러였으며 2021 년에는 238 달러로 증가했는데 이러한 상승세는 2018 년 아라비아 만에서 가장 인구가 많은 사우디아라비아에서 영화 산업을 개방하여 투자자들이 사우디아라비아 전역에 영화관 단지를 건설하도록 자극했기 때문임
- ✔ 사우디아라비아의 "비전 2030"은 엔터테인먼트에 대한 가계 지출을 2.9%에서 6%로 증가시키는 것을 목표로 하고 있으며, 이는 300 억 리알(SR) 시장이 개발될 것으로 예상됨
- ✔ 인베스트 사우디(Invest Saudi)에 따르면 엔터테인먼트에 대한 현지 지출은 110 억 달러인 반면 사우디아라비아 국민의 엔터테인먼트에 대한 해외 지출은 국내 지출의 두 배가 넘는 260 억 달러임
- ✔ 글로벌 감사 회사인 프라이스워터하우스쿠퍼(PriceWaterhouseCooper(PwC))의 보고서에 따르면 중동 및 북아프리카 지역의 영화 박스오피스 수익은 2024 년까지 4% 증가한 10 억 달러가 될 것으로 예상됨
- ✔ 옴디아는 2020 년에는 300 개 미만이었던 사우디아라비아 스크린이 2024 년에는 1,400 개로 증가할 것으로 추정했음. 영화관을 규제하고 운영하는 관할 당국 중 하나인 시청각 미디어 일반 위원회(General Commission for Audiovisual Media(GCAM))는 전국에 약 350 개의 영화관과 2,500 개의 영화 상영관이 있을 것으로 예상하고 있으며, 영화산업은 2030 년까지 약 10 억 달러의 가치가 있을 것이라 밝힘
- ✔ 사우디아라비아에서 프리미엄 영화관 스크린의 점유율은 10%에 가까우며 10 개의 영화관 스크린 중 하나가 해당됨. 프리미엄 스크린은 PLF/4D/IMS 형식 중 하나의 프리미엄 범주에 속하며 소비자는 영화의 전체 시청각 효과를 즐기기 위해 훨씬 더 많은 추가 비용을 지불함
- ✔ UAE 와 쿠웨이트에서 프리미엄 화면의 점유율은 8% 이상인 반면, 전 세계 평균은 3.4%로 훨씬 낮음. 이는 아라비아 만에서 고급 영화 경험을 향한 변화하는 소비자 행동을 반영함
- ✔ 옴디아(Omdia)에 따르면 전 세계적으로 영화 산업은 코로나 19 팬데믹으로부터 회복세를 보이고 있으며 2024 년까지 성장 모드로 돌아갈 것이라 예측함
- ✔ 영화관 스크린 수는 3.4% 증가한 212,981 개이며, 박스오피스 수익은 2021 년에 208 억 달러에 도달했으며 전 세계 영화관 입장객 수는 32 억 7 천만 명에 달했음. 지난해 스튜디오 매출은 104 억 달러로 2019 년 260 억 달러보다 크게 줄었음
- ✔ 중동 13 개국은 2759 개로 터키(2.693 개)에 근접해 일부 국가에서 추가 성장 가능성을 보임
- ✔ 독립국가연합(CIS)의 9 개국은 모두 6,530 개의 스크린을 보유하고 있으며 러시아가 5,725 개로 선두를 달리고 있음. 아프리카에서는 데이터를 사용할 수 있는 41 개 국가에서 10 억 명이 넘는 사람들을 위한 1,638 개의 스크린을 사용함. 남아공의 최대 스크린 수는 658 개임
- ✔ 두바이 창조 경제 전략은 두바이의 국내 총생산(GDP)에 대한 창조 산업의 기여도를 2020 년 2.6%에서 2025 년까지 5%로 두 배로 늘리는 것을 목표로 함

- 2020년 8,300 개에서 2025년까지 15,000 개로 창의적인 회사를 늘리고, 토후국에 기반을 둔 크리에이터 수를 2020년 70,000 개에서 2025년까지 140,000 개로 두 배 이상 늘리는 것을 목표로 함

7) [UAE] 알 아라비야와 MBC 미디어솔루션, 새로운 디지털 콘텐츠 브랜드 론칭 7) KOCCA

- 알 아라비야(Al Arabiya) 뉴스 네트워크는 MBC 그룹의 상업 계열사인 MBC 미디어 솔루션(MMS)과 제휴하여 새로운 디지털 콘텐츠 브랜드 악타르(Akthar)의 출시했음

- 알 아라비야는 디지털 콘텐츠 제공을 확장하고 점점 더 디지털에 정통한 지역 미디어 소비자를 대상으로 악타르(Akthar)를 도입하여 알 아라비야를 디지털 우선 조직으로 만드는 것이 목표임
- 360 몰입형 디지털 경험의 8 개 소셜 미디어 채널은 라이프스타일, 여행, 암호 화폐, 자동차, 건강, 기술 및 정치와 같은 다양한 주제를 다루는 8 개의 서로 다른 쇼를 선보일 예정임

8) [태국] 태국 최초 게임쇼, <더 스트리머(The Streamer)> 시즌 1 첫 방송 8) KOCCA

- 태국 최초로 e 스포츠 경기장을 설립하고 아세안 최초의 종합 게이밍 부트캠프(eArena MQDC BOOTCAMP)를 출범시킨 스타트업기업 인포페드(Infod)가 최근 미디어 회사 워크포인트(Workpoint)와 함께 TV 프로그램 <더 스트리머(The Streamer)>를 제작하며 새로운 게임 스트리머를 찾아 나섬

- 버라이어티 게임쇼 형식으로 제작되는 <더 스트리머> 참가에 1,000 명 이상의 지원자가 몰려 이 중 21 명이 선발돼 100 만 바트(약 3,700 만 원) 상당의 상금을 놓고 경쟁하며, 총 8 회에 걸쳐 매주 일요일 오후 1 시에 워크포인트 채널과 페이스북, 유튜브를 통해 방송됨
- 인포페드 CEO 짜라웃 텡피핏(จิรายุทธ เทพพิพิธ)은 게임산업과 e 스포츠 산업에 대해 다음과 같은 견해를 밝힘
 - 게임과 e 스포츠 산업은 꾸준히 성장하고 있으며, 2022 년 올해 e 스포츠 커뮤니티에 600 만 명 이상이 참여해 연 평균 20% 이상 급성장할 것으로 예상됨
 - 특히 세계에서 가장 높은 성장세를 보인 아세안(ASEAN)을 주목하고 e 스포츠 사업을 대량 판매시장(mass market)으로 진출시키기 위해서는 산업 가치를 높이고 생태계를 연결하기 위해 다양한 활동을 통해 커뮤니티를 활성화해야 함
 - 기민하고 영향력 있는 커뮤니티를 만들기 위해 e 스포츠 업계 정상에 있는 사람들을 방송으로 영입해 e 스포츠 관련 직업을 홍보하고, 대중을 e 스포츠 관람객으로 연결하는 다리 역할을 하도록 해야함
 - 이에 인포페드는 최근 예능프로그램 특히 게임쇼에 있어 선두주자이며 틈새시장을 대중에게 이끈 경험이 있는 워크포인트와 협력함
 - <더 래퍼(The Rapper)>는 원래 일부 그룹에서만 인기 있었던 랩 음악을 널리 퍼뜨림. 스포츠에도 이러한 콘텐츠가 필요함
- 워크포인트 마케팅 최고 책임자 위차니 시사왓(วิชนีย์ ศรีสวัสดิ์) 박사는 “시청자 기반을 넓히기 위해 프로그램 제작에 힘쓰고 있으며, e 스포츠 분야의 새로운 직업인 게임 스토리텔러를 소개하고 시청자들이 게임을 쉽게 이해해 따라 하며 함께 즐길 수 있기를 바란다”며 프로그램 제작 의도를 밝힘. 또 “지난 6 일 첫 방송 이후 23 번 워크포인트 채널과 페이스북과 유튜브 채널 모두에서 시청자들로부터 큰 호응을 얻었

7) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/al-arabiya-and-mbc-media-solutions-launch-new-digital-content-brand>

8) 출처 : <https://deadline.com/2022/11/netflix-sports-plans-rights-bidding-1235166831>

다”며 “180 만 명의 시청자가 접속했고 방송 일주일 만에 30 만 명이 넘는 시청자가 프로그램에 참여했다. 다음 시즌은 태국뿐만 아니라 동남아시아 국가나 다른 나라에서도 제작할 가능성이 있다”고 밝힘



[그림 1] 버라이어티 게임쇼 <더 스트리머>의 한 장면

게임·유통



☑ [심천] 10 월 중국 게임 제작사 해외 수입 순위 : 산치후위가 1 위 9)

KOCCA

- data.ai 가 발표한 10 월 중국 게임 제작사들의 해외 수입 순위에 의하면, 9 월 순위에 비해 내부적 순위는 약간의 변동이 있지만 여전히 산치후위(三七互娱), 미호요(米哈游), 텐센트(腾讯), IM30, 릴리스(莉莉丝)가 상위 5 위를 차지함
- 무통커지(沐瞳科技)의 순위가 상승하면서 활약이 눈에 띈. 무통커지 산하 MOBA 액션게임 <Mobile Legends: Bang Bang>은 현재 동남아 시장에서 가장 인기 있는 게임이며, 올해 10 월 말 히트 만화 <세인트 세이아>와의 콜라보레이션 협력으로 한정판 캐릭터를 발표해 10 월 무통커지의 수입을 크게 끌어올린 것으로 보임
- 또한, data.ai 의 데이터에 의하면 10 월 중국 게임 해외 수입 순위에서 미호요의 <원신>과 텐센트의 <절지구생(绝地求生, 배틀그라운드 모바일)>이 지난 9 월 과 같은 1, 2 위를 차지함. <삼국지환상대륙(三国志幻想大陆)>의 순위가 대폭 상승하여 단숨에 3 위를 차지함

data.ai 中国游戏厂商 * 出海收入** 排行榜
iOS App Store 和 Google Play, 2022 年 10 月

排名	公司	排名变化	排名	公司	排名变化
1	三七互娱	1 ▲	16	点点互动	1 ▼
2	米哈游	1 ▼	17	ONEMT	3 ▼
3	腾讯	-	18	Tap4Fun	-
4	IM30	1 ▲	19	智明星通	-
5	莉莉丝	1 ▼	20	乐元素	-
6	Habby	-	21	星合互娱	-
7	壳木游戏	-	22	字节跳动	3 ▲
8	沐瞳科技	3 ▲	23	游族网络	4 ▲
9	网易	1 ▼	24	冰川网络	2 ▼
10	友塔游戏	1 ▼	25	心动网络	10 ▲
11	IGG	1 ▼	26	有爱互娱	3 ▼
12	灵犀互娱	5 ▲	27	Wuxi Bofon Belt	3 ▼
13	Topwar Studio	1 ▼	28	Microfun	2 ▼
14	悠星网络	2 ▲	29	爱奇艺	-
15	4399	2 ▼	30	DH Games	3 ▲

* 不包括中国公司的海外收购公司以及中国公司通过海外代理发行 App 的收入。
** “出海”指中国大陆以外的市场; “收入”仅包含应用商店内购收入。
上述数据基于 data.ai 对截至 2022 年 10 月 31 日所有时间段的当前估算数据。

[그림 3] data.ai 중국 게임 제작사 해외 수입 순위(iOS App Store 및 Google Play, 2022년 10월)

data.ai 中国游戏厂商应用 * 出海收入** 排行榜
iOS App Store 和 Google Play, 2022 年 10 月

排名	用户支出排行	排名变化	所有发行商
1	Genshin Impact	-	米哈游
2	PUBG MOBILE	-	腾讯; Krafton; Rekoo Interactive; VNG
3	Three Kingdoms Fantasy Land	50 ▲	Sialia Games; 灵犀互娱
4	Puzzles & Survival	-	三七互娱; Funtap
5	Survivor.io	2 ▼	Habby
6	Rise of Kingdoms	1 ▼	莉莉丝; Appota; Original Entertainment
7	Lords Mobile	2 ▲	IGG; Fantasy Plus
8	Age of Z Origins	-	壳木游戏
9	Mobile Legends: Bang Bang	3 ▲	沐瞳科技; VNG
10	Top War: Battle Game	3 ▼	Topwar Studio
11	Last Fortress: Underground	1 ▼	IM30
12	Rise of Empire	1 ▲	IM30
13	Last Shelter: Survival	2 ▲	IM30
14	Mafia City	-	友塔游戏
15	Three Kingdoms Tactics	4 ▼	灵犀互娱; Sialia Games
16	Ensemble Stars Music	-	乐元素
17	The Grand Mafia	1 ▲	友塔游戏
18	The Ants: Underground Kingdom	3 ▲	星合互娱; 三七互娱
19	Knives Out	1 ▼	网易; 龙邑游戏
20	War and Order	2 ▲	壳木游戏
21	Tower of Fantasy	15 ▼	腾讯; WPLAY; Perfect World
22	Blue Archive	7 ▲	悠星网络; NEXON
23	Castle in the Sky	-	三七互娱
24	AFK Arena	2 ▲	莉莉丝; Original Entertainment
25	King's Choice	-	ONEMT
26	Girls Chronicle	2 ▼	有爱互娱
27	Dragon Hunters: Heroes Legend	10 ▼	4399
28	WARPATH	1 ▼	莉莉丝; Original Entertainment
29	The Walking Dead: Survivors	1 ▼	智明星通
30	Call Me Big Boss	-	三七互娱; Sungle

* 指基于 data.ai DNA 的唯一标识应用, 其发行商公开显示总部为中国大陆。
** “出海”指中国大陆以外的市场; “收入”仅包含应用商店内购收入。
上述数据基于 data.ai 对截至 2022 年 10 月 31 日所有时间段的当前估算数据。

[그림 4] data.ai 중국 게임 제작사 APP 해외 수입 순위(iOS App Store 및 Google Play, 2022년 10월)

9) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2022/11/502774>

애니·캐릭터



✓ [미국] MGA 엔터테인먼트, 스튜디오 런칭 10)

KOCCA

○ MGA 엔터테인먼트의 콘텐츠 사업

- ✓ 미국의 완구 기업 MGA 엔터테인먼트가 콘텐츠 사업을 목표로 스튜디오를 런칭함
- ✓ MGA 는 지난 몇 년간 완구 브랜드 관련 애니메이션 시리즈를 제작해왔으며, 더 높은 품질의 콘텐츠 제작을 위해 스튜디오 운영과 함께 픽셀 주 애니메이션을 인수함
- ✓ MGA 는 유튜브 언박싱을 통해 큰 인기를 얻은 〈L.O.L. 서프라이즈!〉시리즈를 포함해 100 개의 브랜드를 가지고 있으며 완구 회사 최초로 게임회사 로블록스와 파트너십을 맺는 등 다양한 콘텐츠 사업에 관심을 가지고 있음
- ✓ MGA 는 스튜디오 운영과 함께 앞으로 영화, TV 시리즈, 이커머스, 게임 등 다양한 콘텐츠 사업에 투자할 계획이라 밝힘

✓ [UAE] 망가 프로덕션, 〈그렌다이어〉 IP 라이선싱을 위해 다이내믹 플래닝과 계약 체결 11) KOCCA

○ 망가 프로덕션은 일본 회사 다이내믹 플래닝과 전략적 파트너십을 체결하여 〈그렌다이어〉 애니메이션 시리즈에 대한 중동 전역의 모든 권리를 라이선스함

- ✓ 나가이 고(Go Nagai)가 제작한 〈그렌다이어〉는 여러 언어로 더빙 및 자막 처리되었으며 특히 중동, 프랑스 및 이탈리아에서 주목을 받고 있음
- ✓ 파트너십에는 〈그렌다이어〉 라이선스 및 활성화가 포함되며 중동 전역의 엔터테인먼트 도시, 놀이 공원 및 이벤트에서 캐릭터를 사용할 수 있음
- ✓ 나가이 고가 만든 〈그렌다이어〉는 〈마징가 Z〉, 〈그레이트 마징가〉, 〈UFO 로봇 그렌다이어〉로 구성된 마징가 3 부작의 일부임. 명목상 로봇인 〈그렌다이어〉는 듀크 프리드(Duke Freed)가 행성에서 침략자들과 싸우기 위해 사용하는 비밀 무기임
- ✓ 이 파트너십을 통해 망가 프로덕션은 이미 공동 제작물에서 3 억 회 이상의 조회 수를 달성했고 파트너와 함께 500 명 이상의 사우디 인재를 교육했기 때문에 망가 프로덕션의 비즈니스 분야에서 창의적인 콘텐츠 산업을 강화할 수 있는 위치에 있음
- ✓ 나가이 고가 만든 〈그렌다이어〉는 1975 년 10 월 5 일에 TV 에 처음 등장했으며 총 75 부작으로 제작되었음

10) 출처 : <https://variety.com/2022/digital/news/lol-surprise-mga-studios-rainbow-high-pixel-zoo-1235431233>

11) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/manga-productions-signs-deal-with-dynamic-planning-for-licensing-grendizer-ip-in-middle-east>

만화·웹툰



✓ [유럽] 영국 언론, 미래의 스토리텔링 산업 선도하는 웹툰 주목 12)

KOCCA

- 영국 언론 Telegraph 는 웹툰이 몇 년간 폭발적인 인기를 끌고 있으며 넷플릭스 시리즈, 영화, TV 각색을 통해 전 세계 스크린에 송출되고 있다고 전함
 - ✓ 학교 좀비 시리즈 <지금 우리 학교는>은 인기 넷플릭스 시리즈 <오징어 게임>에 이어 세계에서 두 번째로 많이 검색된 한국 드라마라고 소개함. 뉴욕 거대 광고판, 런던 V&A 주요 전시회에서 조명되는 웹툰은 디지털 플랫폼뿐만 아니라 출판물에서도 각광받고 있음. 웹툰은 아래로 스크롤하는 디지털 만화 및 그래픽 소설로 수익성이 높은 산업이며 코로나 팬데믹 이후 급성장하며 2020 년 총 매출 1 조 원을 넘기고 2,617 개의 새로운 시리즈가 출판되었다고 전함
 - ✓ 웹툰은 핸드폰으로 누구나 다운로드 할 수 있는 접근성이 있으며 매주 새로운 에피소드를 선보여 틱톡이나 스냅챗 등 인기 소셜미디어의 특징처럼 짧은 시간 동안 만족감과 스릴을 제공하는 장점이 있음. 웹툰 플랫폼은 코미디, SF, 슈퍼 히어로, 로맨스를 포함한 다양한 스토리텔링을 제공하며 젊은 독자는 학교, 정신건강 등 소재를 즐겨 찾음. 예로 인기 웹툰 <여신강림>은 뷰티 인플루언서를 꿈꾸는 왕따 고등학생에 대한 이야기를 그리고 있음. 또한, 웹툰은 음악과 애니메이션 효과를 이용해 더욱 다채로운 사용자 경험을 선사함. 네이버 웹툰은 유럽 법인을 설립하며 웹툰 시장을 전 세계에 확장하고 있으며, 마블, DC 코믹스와 같은 주요 출판사는 새로운 스토리텔링 수단으로 다양한 콘텐츠를 소개하는 데 웹툰을 주목하고 있음

✓ [UAE] 망가 아라비아, 샤르자 국제 도서전 2022 에 일본 만화책 번역 제공 13)

KOCCA

- 사우디 리서치 앤 미디어 그룹(Saudi Research & Media Group(SRMG)) 이니셔티브는 중동지역에 일본 삽화 소설을 개방하고 샤르자 국제 도서전 방문객에게 무료 사본 제공
 - ✓ 샤르자 도서청(Sharjah Book Authority)가 주최한 제 41 회 샤르자 국제 도서전에서 애니메이션 애호가들은 망가 아라비아 부스에서 만화 삽화 소설을 무료로 받을 수 있는 기회를 가졌음
 - ✓ SRMG 의 이니셔티브인 망가 아라비아는 인기 작품을 공식적으로 아랍어로 번역하고 중동 지역의 애호가들에게 자신의 언어로 읽을 수 있는 버전을 제공하는 최초의 회사임
 - ✓ 만화는 일본식 일러스트레이션임. 전시장을 찾은 방문객들은 그림이 그려진 엽서 뒷면에 일본어로 이름을 번역하여 적는 것도 가능함

12) 출처 : 영국 언론, The Telegraph

<https://www.telegraph.co.uk/books/what-to-read/what-webtoons-lucrative-digital-comics-taking-world-storm>

13) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/manga-arabia-brings-translations-of-japanese-comic-books-to-sibf-2022>



[그림 5] 샤르자 국제도서전의 망가 아라비아 부스

음악



☑ [북경] 텐센트 뮤직 3 분기 재무보고 발표, 유료 사용자 수 역대 최고기록

KOCCA

- 11 월 15 일, 텐센트 뮤직이 발표한 2022 년 3 분기 재무보고 발표에 따르면, 해당 기간 매출액은 73 억 7 천만 위안(약 1 조 3,830 억 원)으로 전년 동기대비 5.6% 감소하였으나 비국제재무보고기준(Non-IFRS) 순이익은 14 억 1 천만 위안(약 2,646 억 원)으로 전년 동기대비 32.7% 증가함
 - 텐센트 뮤직의 유료 사용자 수는 전년 동기대비 19.8% 증가한 8,530 만 명으로 역대 최고치를 기록하였으며, 온라인 구독 서비스 매출액은 전년 동기대비 18.3% 증가한 22 억 5 천만 위안(약 4,222 억 원)임

☑ [심천] 텐센트뮤직, 'TME 디지털 소장품' 업무 중단 14)

KOCCA

- 중국 언론사에 의하면, 텐센트뮤직은 "TME 디지털 소장품(TME 数字藏品)" 업무를 중단함. TME 디지털 소장품 사업은 2021 년 8 월 초 QQ 뮤직 응용 프로그램에서 예열되었으며, 중국 국내 최초로 NFT 를 "디지털 소장품"으로 정의한 플랫폼임
 - 2021 년 8 월 15 일, QQ 뮤직은 중국 가수 후언빈(胡彦斌)의 <허상(和尚)> 20 주년 기념 축음기 음반을 담은 첫 디지털 소장품을 199 위안의 가격으로 2001 장 한정 발매했으며, 발매 당시 약 8 만 명의 대중이 사전예약 및 추첨에 참가한 것으로 알려짐. 이후, TME 디지털 소장품은 텐센트 디지털 소장품 사업의 일부가 되었으며, 텐센트뮤직 플랫폼 자원을 바탕으로 뤼다유(罗大佑), 텡거얼(腾格尔)을 비롯한 여러 뮤지션 IP 의 디지털 소장품을 잇따라 발매함
 - 또한, 중국 언론사에서 입수한 정보에 따르면 텐센트뮤직의 디지털 소장품 업무는 독립적인 앱을 출시할 예정이었으나, 텐센트 디지털 소장품 사업이 점차 중단되면서 TME 디지털 소장품 또한 따라서 중단됨. 이 같은 소식에 대해 TME 관련 업무 담당자는 언론사에 "현재는 잠시 관망중이다"라고 전함

☑ [유럽] 영국 언론, 블랙핑크와 세븐틴 MTV 유럽뮤직어워드 2 관왕 소식 전해 15)

KOCCA

- 영국 언론 NME 는 블랙핑크와 세븐틴이 각각 2 관왕을 차지했다고 전함
 - 11 월 13 일 독일 뒤셀도르프 PSD 뱅크 돔에서 진행된 유럽 최대 음악 시상식 MTV 유럽뮤직어워드에서 블랙핑크는 7 월 열린 PUBG 모바일 인게임 콘서트 '더 버추얼(The Virtual)'로 '베스트 메타버스 퍼포먼스(Best Metaverse Performance)'를 수상했으며, "프로젝트를 재밌게 진행했고 블링크(팬덤)이 함께 즐겨줘서 감사하다"는 수상 소감을 전함. 블랙핑크 멤버 리사는 21 년 9 월 발표한 솔로 앨범 <라리

14) 출처 : <https://www.jiemian.com/article/8391694.html>

15) 출처 : 영국 언론 NME

<https://www.nme.com/news/music/mtv-emas-2022-winners-blackpink-seventeen-bts-txt-3348476>

사(LALISA))로 ‘베스트 K 팝(Best K-Pop)’을 수상함

- ☑ 세븐틴은 새롭게 주목할 만한 아티스트 부문인 ‘베스트 뉴(Best New)’와 MTV 푸시 캠페인에 선정된 아티스트 중 최고 퍼포먼스를 선보인 아티스트에게 수여하는 ‘베스트 푸시(Best Push)’를 수상해 “투어 재개 후 새로운 음악으로 전 세계 다양한 사람들을 만났고 이 상까지 추가로 받게 되어 잊지 못할 한 해가 될 것 같다”라는 소감을 전함. K 팝 밴드 BTS 는 작년에 이어 ‘최다 팬 수(Biggest Fan)’ 부문을 수상했으며 ‘Tomorrow X Together(TXT)’는 ‘베스트 아시아 액트’를 수상함

☑ [태국] 블랙핑크 월드 투어 방콕 콘서트 티켓 예매 시작 16)

KOCCA

● 현재 세계에서 가장 영향력이 있는 걸그룹 블랙핑크가 월드 투어 ‘더 본 핑크 월드투어 방콕(THE BORN PINK WORLD TOUR Bangkok)’을 발표함

- ☑ 2016 년 데뷔했고 태국인 멤버 리사(본명: 라리사 마노반)가 소속된 블랙핑크는 수많은 히트곡을 발표하고 세계 여러 차트를 휩쓸며 활약하고 있음. 최근 빌보드 200 차트 진입에 성공하며 새 앨범과 함께 컴백한 블랙핑크는 한국에서 2 차례 콘서트를 성공적으로 마치고 방콕을 포함해 전 세계 42 개 도시를 돌며 콘서트를 펼칠 예정임
- ☑ 블랙핑크 월드투어 방콕 콘서트는 2023 년 1 월 7 일부터 8 일까지 2 만석 규모의 수파찰라사이국립경기장(สนามกีฬาสุวามิวงค์)에서 개최될 예정이며, 양일간 총 4 만 명 이상의 팬들이 참석할 것으로 예상됨
- ☑ 콘서트 티켓은 2,000 바트(약 7 만 4 천 원)부터 9,600 바트(약 35 만 원)까지 무대와외 거리에 따라 9 등급으로 나뉨. 공식 티켓팅은 11 월 16 일부터 18 일까지 총 3 일 동안 진행됐으며, 블랙핑크 팬클럽인 블링크 회원들에게는 먼저 티켓을 구매할 수 있는 혜택이 주어짐

16) 출처 : <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2553475>

패션



✓ [유럽] 영국 언론, 한국 패션의 새로운 물결 조명 17)

KOCCA

○ 영국 언론 Elle UK 는 K 팝, K-드라마에 이어 K-패션이 전 세계 이목을 끌고 있다고 전함

- ✓ 한국 태생 디자이너 황록(Rok Hwang)은 2018 년 LVMH 특별상을 수상한 후 자신의 브랜드 'ROKH' 을 통해 패션계에 명성을 드러내고, 2019 년 2 월 패션위크에 클래식함과 독창적인 소재를 활용한 쇼케 이스를 선보였다고 전함
- ✓ 디자이너 박소희는 22 년 밀라노 패션위크에서 이탈리아 유명 패션 브랜드 돌체앤가바나의 지원을 받으며 전 세계 무대에 한국 패션을 선보이고 있음. 영국 패션 디자이너 어워드 수상자인 한국 디자이너 레지나 표는 메건 마클, 미셸 오바마 등 유명 인사들에게 많은 인기를 끌고 있다고 전함. 미셸 오바마는 미국 유명 토크쇼 엘렌쇼에 레지나 표의 더블데님 착장을 선보여 '가장 쿨한 여성'이라는 호평을 받은 바 있음
- ✓ 한편 유돈 초이(Eudon Choi)는 디자이너 서포트 프로그램인 '영국패션의회(BFC)/Elle Talent Launch Pad'를 지원받아 런던 유망한 신진 디자이너로 소개된 바 있으며, 현재 루이까또즈(Louis Quatorze)의 크리에이티브 디렉터를 맡고 있음. "한국은 나의 DNA 이며 한국 패션은 매우 세련되고 정 제됐다"라고 한국 패션에 대한 자부심을 전함

17) 출처 : 영국 언론, Elle UK

<https://www.elle.com/uk/fashion/a41777287/korean-fashion-designers-trends>

통합(정책·기타)



☑ [북경] 인터넷정보판공실, 인터넷 댓글 관리 규정 개정판 발표 18)

KOCCA

- 11 월 월 16 일, 국가인터넷정보판공실(国家网信办)은 <인터넷 댓글 서비스 관리 규정(互联网跟帖评论服务管理规定)> 개정판을 발표함
 - ☑ 2017 년 10 월 1 일 첫 시행 된 기존 <규정>은 인터넷 플랫폼의 댓글환경과 질서를 바로잡기 위해 제정 되었으나, 빠르게 변화하는 온라인 환경에 따라 5 년여 만에 개정하게 됨
 - ☑ 이번 <규정> 개정판은 총 16 개 조항으로 댓글 서비스 제공자에 관리 책임이 있음을 명확히 하고 이용자 준수 요구사항 등이 추가됨. <규정> 개정판은 2022 년 12 월 15 일부터 시행될 예정임

☑ [북경] 장시성 정부와 공업정보화부, 2022 년 세계 VR 산업대회 공동 개최

KOCCA

- 11 월 12 일, 장시성(江西省) 정부와 중국 공업정보화부가 공동 주최한 2022 년 세계 VR 산업대회(世界 VR 产业大会, 이하 대회)가 장시성 난창시(南昌市)에서 개최됨
 - ☑ 대회 부대 행사로 '세계 VR 산업 및 메타버스 박람회(世界 VR 产业暨元宇宙博览会)'와 '국제통신전자 산업대회 및 소비전자박람회(国际通信电子产业大会暨消费电子博览会)' 등이 개최됨
 - ☑ 이번 행사를 통해 총 716 억 6,700 만 위안(약 13 조 3,981 억 원) 규모에 달하는 107 개의 사업 계약이 체결되었으며, 이 중 VR 관련 사업이 339 억 2,400 만 위안(약 6 조 3,420 억 원), 디지털 정보 분야 사업이 377 억 4,300 만 위안(약 7 조 560 억 원)을 차지함

☑ [일본] 日 총무성, 방송국 출자규제완화 방침 발표 19)

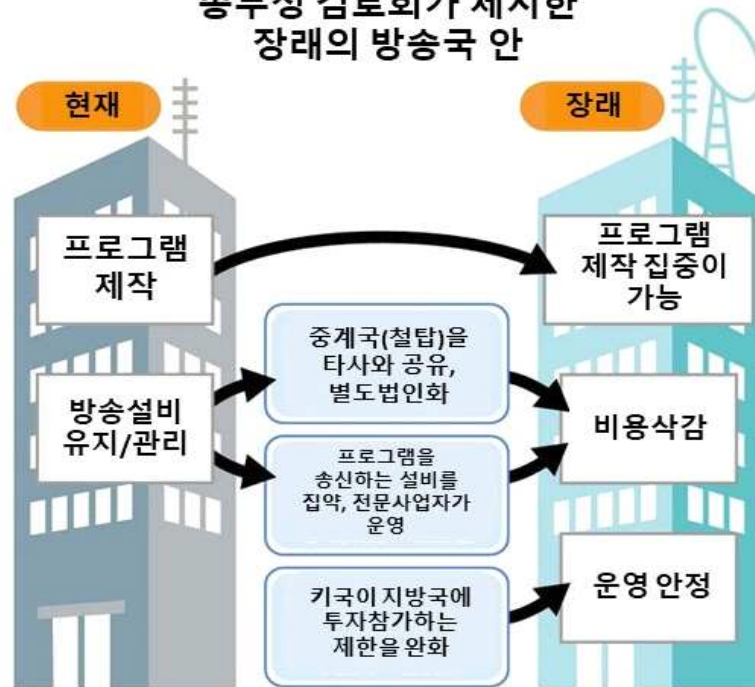
KOCCA

- 日 총무성은 11 일 방송국 출자규제를 완화하고, 특정 사업자가 이전보다 더 많은 방송국을 운영할 수 있도록 하는 방침을 발표함
 - ☑ 인구감소와 인터넷 동영상 보급으로 방송을 둘러싼 환경이 크게 바뀌어 가는 가운데 각 방송국의 경영 선택지를 늘리고자 함. 총무성의 유식자 회의에서 올여름에 보고서를 정리하고 출자 규제완화를 제언했었음
 - ☑ 방송 프로그램의 다양성을 지키기 위한 규정 '매스미디어 집중배제원칙'에서는 방송국에 출자를 제한하고 있음. 예외적으로 그룹 경영을 인정하고 있는 '인정방송지주회사'에 대해서도 방송지역을 12 개 도도 부현(都道府県·광역 지자체)까지로 하는 상한선을 없앤다는 견해임
 - ☑ 총무성은 이 원칙을 2022 년 연내에 개정한다는 방침임

18) 국가인터넷정보판공실 공식홈페이지 : http://www.cac.gov.cn/2022-11/16/c_1670253725725039.htm

19) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/822c6bcba8f9384f42397d3a231e318ef5a01360>

총무성 검토회가 제시한 장래의 방송국 안



[그림 6] 日 총무성이 제시한 방송국 장래 모습

✔ [일본] 시부야 109 랩, <트렌드대상 2022> 결과 발표 20)

KOCCA

- 젊은 층을 대상으로 한 마케팅 기관 '시부야 109 랩.'이 15 세~24 세 여성을 대상으로 2022 년 트렌드를 조사하고, 아티스트와 콘텐츠 등 지금 인기 있는 인물, 사물의 랭킹을 발표함

- ✔ 조사대상은 '시부야 109 랩.'의 자체 네트워크에 소속된 15~24 세 여성 564 명으로, 조사 부문은 카페 · 먹거리, 아티스트, 인물, 콘텐츠, 코스메틱 · 스킨케어, 패션, 체험, 오타쿠, 포즈부문과 고등학생 · 대학생이 노미네이트 한 9 부문을 조사함
- ✔ 카페 · 먹거리부문 1 위는 카페에서도 편의점에서도 살 수 있는 '카눌레', 2 위는 슈퍼와 편의점에서 쉽게 살 수 있는 스핀지 케이크에 크림과 과자를 토핑해서 즐기는 'JK 케이크', 3 위는 미국의 전통 디저트 '바나나 스플리트'가 선정되었음
- ✔ 인물 부문 1 위는 드라마 <벃파치!> 주연배우 '사노 하야토(佐野勇斗)', 2 위는 탤런트 겸 모델로 활약 중인 뮤지션 '아노(あの)', 3 위는 보디빌더 겸 코미디언 '나카야마킨니쿤(なかやまきんに君)'이 선정되었음
- ✔ 4 위에는 'らん란'으로 일본에 거주 중인 한국인 유튜버가 선정되어 일본 Z 세대에게 큰 관심을 받고 있음을 알 수 있음. 또한, 2022 년은 발체 동영상(좋아하는 장면을 발체 편집한 동영상)의 확산으로 인플루언서, 코미디언 등 여러 장르의 인물이 화제가 되는 경향도 볼 수 있었음
- ✔ 패션 부문은 1 위가 손목 주변에 볼륨감을 주는 '암커버(Arm cover)', 2 위에 스마트폰 가방 '스마호슬더(スマホショルダー)', 3 위는 한국에서 유행 중인 헤어클립 '반스 클립(バンスクリップ)'이 올랐음.

20) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/86641fa39639191d80cafd7be724785f79a442de>

- 2022 년은 Z 세대에게 2000 년의 패션스타일 'Y2K'이 트렌드였음. 컬러풀한 색감과 팔·발토시와 같은 아이템이 특징으로 5 위에는 '루즈삭스'가 랭크인 되었음
- 오타쿠 부문은 트레이딩 카드, 즉석카메라 사진을 넣을 수 있는 케이스를 스티커와 리본, 진주 등을 이용해 장식하는 '경질케이스데코(硬質ケースデコ)'가 1 위, 2 위는 인스타그램에서 사용할 수 있는 '본인 얼굴 필터', 3 위는 '응원용 부채'가 선정되었음
- 작년에는 집에서 창작활동을 하거나 한정적인 환경에서 즐기는 소비가 특징적이었으나 올해는 콘서트, 이벤트 등 외출을 동반한 소비가 부활한 것으로 보임
- 〈시부야 109 랩.〉에 따르면 Z 세대의 활동 범위는 넓어지지만 취미나 좋아하는 문화가 공통되는 사람들 간의 관계를 중시하는 코로나 19 사태 특유의 '커뮤니티가 깊고 좁아지는 경향'은 계속되는 것으로 보임



「SHIBUYA109 ラブ.」は、渋谷区に拠点を置くファッション・エンタテインメント・クリエイティブの総合的な情報発信サイトです。
「SHIBUYA109 ラブ.」は、渋谷区に拠点を置くファッション・エンタテインメント・クリエイティブの総合的な情報発信サイトです。
「SHIBUYA109 ラブ.」は、渋谷区に拠点を置くファッション・エンタテインメント・クリエイティブの総合的な情報発信サイトです。

WHY around20? 若者研究の音景 OUR SERVICE サービス内容 MEDIA & NEWS メディア掲載情報 REPORT 調査記事 PRODUCT 【無料 & 有料】調査レポート

3 気になる各部門のランキングはこちら！

ノミネートを元に、各部門についてSHIBUYA109 lab.ネットワークに所属するZ世代564名にアンケート調査を実施。各部門のトレンド大賞に選ばれたのはこちら

SHIBUYA109 lab.トレンド大賞2022

ファッション部門 カヌレ JKケーキ パナスブリット	アーティスト部門 IVE Kep1er aespa	ミュージック部門 佐野勇斗 あゆ なかやまきんに君
コンテンツ部門 SPYxFAMILY ちいかわ 明日、私は誰かのカノジョ	コスメ・スキンケア部門 純欲メイク YOLU カムナイトリベアランチャー SHEIN 唇彩つけまつげ	フィッション部門 アムカパー スマホショルダー パンスグリッパ
書籍部門 #SHEIN購入品 MBTI診断 断タイプ診断	グッズ部門 硬質ケースデコ 本人顔フィルター カンペうちわ	ダンス部門 ギャルビース 片思いハート ルタハート

©SHIBUYA109ENTERTAINMENT Corporation. ALL Rights Reserved.

[그림 7] SHIBUYA109랩. 트렌드대상 2022 발표 페이지 화면

☑ [베트남] '안녕 K 팝'으로 한국어 교육 콘텐츠 인기 있는 베트남 유튜브 채널 21) KOCCA

● 베트남에서 한류와 K 팝을 통해 한국어를 공부할 수 있는 유튜브 채널이 등장함

- 지난 9 일 유니원 커뮤니케이션즈는 베트남 10~20 대를 겨냥해 K 팝을 통해 한국어를 공부할 수 있을 뿐만 아니라 한국 문화, 한류를 접근할 수 있는 '안녕 K 팝' 유튜브 채널을 오픈했고, 이번 달 17 일부터 각주 한편씩 총 12 편의 콘텐츠 비디오를 업로드할 예정이라고 함
- 베트남에서 한국어는 다른 언어보다 인기가 많고 초등학교 3 학년부터 한국어를 선택과목으로 가르칠 수 있도록 제 1 외국어로 선택한 상태. 하지만 베트남에서 한류열풍에 힘입어 한국어 학습에 관심이 많은데 비해 여학당, 학교에서 취미삼아 한국어를 연습할 수 있는 환경이 없으므로 '안녕 K 팝' 채널은 전소미, 트레저, 불빨간 사춘기 등과 같은 한국 인기가수의 노래 가사를 통해 한국어를 공부할 수 있도록 콘텐츠를 제작할 예정

21) 출처 : <https://www.fnnews.com/news/202211091546291037>

- ☑ 경희대학교 한국어학과 박동호 교수와 인하대학교 석사 과정 '유경이야'라는 틱톡과 유튜브 채널을 하고 있는 인플루언서 레 후엔 드란(Le Huyen Tran)의 자문을 통해 '안녕 K 팝'에서 아이돌의 노래를 따라 부르면서 가사 의미를 해석할 수 있음. 유니원 커뮤니케이션즈는 베트남을 시작으로 한국 문화, 한류에 관심이 크고 한국어 배움을 원하는 다양한 국가들로 '안녕 K 팝'을 확대해나갈 계획임



[그림 8] '안녕 팝' 유튜브 채널

☑ [태국] 태국인들이 좋아하는 콘텐츠 - 재미, 재테크, 건강 22)

KOCCA

- 마케팅 테크놀로지 전문기업 인사이트에라(InsightErA) 나리랏 쎄띠여우(นาริรัตน์ แซ่เตีย) 대표는 '아이 크리에이터 2022(iCREATOR 2022)' 콘퍼런스에서 코로나 19가 시작되면서부터 2023년까지 이어질 태국인이 좋아하는 세 장르의 콘텐츠를 소개함
 - ☑ 첫 번째는 웃음을 전하는 콘텐츠로, 오라클(Oracle)이 14개국 수십만 명의 소비자를 대상으로 조사한 결과 88%의 소비자가 웃게 만드는 콘텐츠나 브랜드를 찾아본 경험이 있다고 응답한 것에서 확인할 수 있음. 또한 재미있는 콘텐츠는 특히 코미디 광고 제작에 영향을 미침. 응답자의 90%가 코믹광고가 브랜드 인지도를 높이고 특히 Z세대들에게 코믹광고가 필요하다고 답함
 - ☑ 두 번째는 재테크 콘텐츠로 마이너스 이자율로 저축만으로 인플레이션을 따라갈 수 없으므로 펀드, 투자 등으로 재정적 안정을 얻기 위한 방법을 찾기 시작함. 한국 연예인에 대한 글들이 주류를 이루었던 트위터는 하루 최소 7만 건의 투자나 금융에 관한 이야기를 나누는 공간이 됐고, 소비자 94%가 금융기관에서 내놓는 정보에 높은 관심을 보임. 금융 지식을 검색하기 위해 구글을 사용하면서 구글은 2019년 대비

22) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1037485>

44% 성장했고 유명 금융인이나 핀플루언서²³⁾는 40~70% 이상, 유튜브는 100% 성장함

- ✔ 세 번째는 건강에 관련한 콘텐츠로 사실 이 콘텐츠는 코로나 19 가 유행 이전에 생겨났지만, 코로나 19 특수를 누리며 이 분야의 인플루언서, 건강 콘텐츠, 팔로워가 200% 이상 성장함. 코로나 상황이 완화되었으나 건강 관련 콘텐츠는 여전히 인기 있음. 올해 초 유튜브를 통해 창작된 콘텐츠는 6 억 뷰를 넘어섰고, 트위터에 건강 콘텐츠에 대한 언급은 70% 이상 늘어남
- ✔ 나리랏 대표는 “소비자에게 강한 인상을 주는 콘텐츠 제작은 쉽지 않으며 공식은 없다. 트렌드를 읽어야 한다. 하지만 앞으로 콘텐츠 개발의 핵심은 짧고 간단하며 강렬한 것이어야 한다. 왜냐하면 틱톡 같은 경우에는 콘텐츠를 잘 만들어도 2 초 안에 시청자의 눈을 잡지 못하면 바로 지나가기 때문이며, 이는 메시지도 마찬가지다”라고 역설함
- ✔ 틱톡을 보고 머물러 있는 84%의 소비자를 포함해 틱톡은 매년 135% 성장률을 보이며 페이스북 다운로드 횟수를 추월했다는 것이 이를 증명함
- ✔ 짧은 텍스트와 팔로워를 통해 브랜드, 아티스트, 콘텐츠 등 모든 트렌드를 회전(回傳) 시킬 수 있는 트위터는 여전히 인기가 많음. 6 천만 명의 태국 인구가 트위터 사용량에 있어서는 세계 8 위를 기록함
- ✔ 소비자가 크리에이터가 되어 콘텐츠 제작에 참여함. 크리에이터들은 아이디어에 한계를 느낄 때 온라인에 게시물을 올리고 많은 사람이 자신의 경험이나 의견을 올리고 공유하며 아이디어를 발전시킴
- ✔ 소비자에 의한 콘텐츠 제작은 브랜드 상생 전략으로 가수 잉리 씨쭈폰(หญิงลี ศรีจุมพล)이 커피 노래 부르기 틱톡 챌린지 캠페인을 벌이면서 브랜드도 알리고 아티스트는 더 유명해지며 소비자도 즐거운 경험을 한 사례가 있음

✔ [태국] 대만 가요가 태국 소프트파워가 될 수 있다? ²⁴⁾

KOCCA

- 대만 유명 가수 겸 배우인 쇼로우(Show Lo)가 〈마이동구와(買冬瓜)〉라는 댄스곡을 발표했는데 이 중국어 노래의 제목과 가사의 발음이 태국어 ‘겍내지 마세요(마이땡꾸워:ไม่ต้องกละ)’로 들릴 뿐 아니라 의미도 전달되면서 태국인들이 따라 부르기 시작해 발표한 지 1 주일 만에 조회 수 100 만 뷰를 돌파함
- ✔ 뮤직비디오에는 태국 사원의 모습, 태국 의상, 태국을 상징하는 삼륜차 툽툽, 노점, 타이 밀크티, 코코넛 워터 등 태국 분위기를 느낄 수 있는 장면들이 나옴. 많은 태국인은 이 노래가 대만과 전 세계 사람들에게 태국을 더 잘 알릴 수 있는 소프트파워가 될 수 있다고 생각함. 어떤 사람들은 태국 관광 페이스북에 이 노래를 태그하기도 함
- ✔ 140 만 명이 넘는 팔로워를 보유한 페이스북 루이진(เพลงลูจิ้น) 페이지에는 “태국어가 세계 속으로 퍼지고 있다. 따라 부르는 것을 멈출 수 없을 정도로 중독성이 있고 좋다. 가사에 나오는 중국어 발음이 태국어로 들린다. 중국인들이 태국에 갈 때 이런 간단한 태국어를 연습해 오길 바란다”와 같은 농담이 섞인 글이 올라오기도 함
- ✔ 이에 이 아티스트는 태국어로 팬들에게 “태국을 너무 좋아하고 음식과 문화를 좋아합니다. 제 노래를 사랑해 주셔서 감사합니다”라는 댓글을 달았음

23) 금융을 뜻하는 파이낸셜(financial)과 영향력자를 뜻하는 인플루언서(influencer)의 합성어로, 유튜브 등 소셜미디어를 통해 일반 투자자들에게 주식 거래, 주택 구매 등 금융 관련 정보와 조언을 제공하는 사람들을 뜻함(출처 : 연합인포맥스(<http://news.einfomax.co.kr>))

24) 출처 : <https://www.thaipbs.or.th/news/content/321118>

✓ [태국] 디지털 미디어 인재 양성에 주력하는 시바툼대학교

KOCCA

- 태국은 2017년부터 디지털경제 시스템 진입을 본격화하기 시작함. 2021년 태국 디지털콘텐츠산업 현황 조사 결과에 따르면 태국 디지털 시장은 7% 성장해 총 가치가 420억 6,500만 바트(약 1조 5천억 원)에 달하며, 게임시장은 2020년에 비해 9% 성장한 370억 6,300만 바트(약 1,370억 원) 가치를 보이며 주요 동력으로 떠오르고 있음
- ✓ 시바툼대학교(มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 이하 SPU) 와라꾼 차이티얌웁(วรากรณ์ ไช้เทียมวงศ์) 교수는 “태국은 여전히 인력 부족의 한계를 갖고 있다. SPU는 2008년 디지털 미디어학부에 인터랙티브게임 디자인학과, 그래픽 디자인학과, 컴퓨터 애니메이션 및 비주얼이펙트학과, 디지털아트학과 이상 4개의 학과를 설립하고 수요가 많은 노동시장을 지원하기 위해 노력하고 있다”고 전함
- ✓ 특히 코로나 19 확산 이후 소비자들의 행동이 바뀌면서 노동시장에서 더 많은 디지털 기술을 필요로 하고 있음. 게다가 기술력, 숙련도, 합리적 가격 때문에 게임 생산기지가 유럽에서 태국으로 이전하면서 태국이 세계의 주요 애니메이션 하도급 수주 국가가 됨
- ✓ 해마다 점점 더 많은 젊은이가 SPU에서 디지털 교육을 받고 있음. 2022년에는 1,500여 명의 학부생이 입학함. SPU의 국제적인 성공은 오늘날 진행 중인 커리큘럼 개발 방법이 산업 문제를 해결한다는 것을 더욱 확신시켜 주었음
- ✓ SPU는 태국 젊은이들에게 기술, 지식 및 직업적 능력을 전수해왔고, 2022년 10월 9일부터 18일까지 대한민국 고양시에서 열린 제 46회 2022 국제기능올림픽특별대회(World Skills Competition 2022 Special Edition)를 위해 대학은 각 분야의 전문가를 찾아 교육생을 가르쳤고, 10명 안팎의 전문가가 심사 기준에 따라 모든 분야를 아우르는 과목을 양성함
- ✓ 미디어학부 2학년 학생으로 태국 대표로 선발돼 3D 디지털 게임아트 부문에 출전해 수상한 쩌싸다편 깐넥(เจษฎาภรณ์ แก่นนอก)은 “3D 모델과 텍스처 구현을 위해 다양한 소프트웨어 사용 기술과 능력이 필요해 꾸준히 단계를 밟아 가며 실력을 쌓고 시간을 단축하기 위한 훈련을 했다. 앞으로 3D 디지털 게임아트 강사가 되고 싶다”고 소감을 전함

✓ [태국] 차세대 크리에이터양성을 위한 산학협력 프로그램 시행 25)

KOCCA

- 지난 10일 반딧비즈니스대학교(มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 이하 DPU) 스튜디오 1에서 DPU와 워크포인트 그룹 계열사인 타이브로드캐스팅(Thai Broadcasting) 간에 진정한 소비자 욕구를 반영한 ‘사람과 작품’을 창조한다는 공동의 목표로 산학협력 서명식을 가짐
- ✓ DPU 대외관계 부총장 탄타칸 두엥랏(ทนทกานต์ ดวงรัตน์) 박사는 “현재 많은 학생이 콘텐츠 크리에이터가 되기를 희망하며 자신의 미디어를 소유하고 있다. 이 프로그램은 학생들이 관련 분야에서 일하기 위해

25) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/health/education/1037768>

기술과 경험을 배울 수 있는 출발점이 될 것”이라고 밝힘

- ✔ 또한 “콘텐츠의 트렌드가 바뀌면서 제작자 수가 증가하고 이 분야의 경쟁이 치열해져 교수진은 빅 데이터 지식을 분석해 소비자와 시청자의 행동을 더 잘 이해해 결과물을 낼 수 있도록 교육과정을 개편했다”고 배경을 설명함
- ✔ 씨안 흥쁘라윤(ศิวนาท หนึ่งประยูร) 미디어 학장은 “이 과정은 학생들에게 매우 유용할 것이다. 소비자들이 만족할만한 콘텐츠를 제작하기 위해 교실의 지식과 현장의 기술을 모두 갖출 수 있도록 준비하는 과정이 될 것이다”라고 언급함
- ✔ 타이브로드캐스팅 마케팅담당 이사 위차니 시싸왓(วิชนี ศรีสวัสดิ์) 박사는 “이 프로그램을 통해 학생들은 방퐁캠퍼스에서 새로운 콘텐츠를 제작하며 창의력을 발휘할 기회를 얻게 될 것이다. 현재 유튜브 채널 방퐁캠퍼스의 콘텐츠 랍껀(ฉบับ)’, ‘나우유씨에미(Now You C-Amy)’ 가 인기를 끌고 있다”고 언급함
- ✔ 최고의 새로운 콘텐츠 크리에이터가 되기 위해 기술을 습득 과정인 ‘비욘드 콘텐츠 크리에이터(Beyond Content Creator)’ 프로젝트는 2023 년 1 월 16 일부터 5 월 14 일까지 교육을 시행함. 제작된 작품은 다음의 채널을 통해 공개됨: <https://www.youtube.com/@BangpoonCampus>

✔ [태국] 한국콘텐츠진흥원,태국 콘텐츠진흥기관과 업무협약 체결 26)

KOCCA

- 지난 11 월 11 일 타이미디어펀드(Thai Media Fund, 이하 TMF) 타나껀 씨리쑈씨(ธนกร ศรีสุโข) 회장은 한국콘텐츠진흥원(이하 KOCCA) 본사를 방문해 조현래 원장과 안전하고 창의적인 미디어 제작 촉진을 위해 지식 교류, 제작 관리·기술 경험 공유 등에 대한 업무협약(MOU)을 체결함
- ✔ 향후 두 기관은 미디어 제작자·지역사회단체·민간단체·NGO·공공기관·정부 기관 등이 안전하고 창의적인 미디어 제작·개발을 할 수 있도록 정보를 교환하고, 성과를 홍보할 예정이며 협약기간은 2025 년까지 3 년으로 함. 또한 11 월 10 일 타나껀 TMF 회장은 서울에 있는 KOCCA 의 CKL 기업지원센터·콘텐츠인재캠퍼스를 방문해 관계자들의 안내를 받으며 시설을 둘러봄
- ✔ CKL 기업지원센터는 한국 정부의 지원을 받아 디지털콘텐츠산업 진흥을 위해 설립된 곳으로, 스타트업 기업 지원을 위한 공유사무실·회의실·편집실·공연장·연습실 등 디지털 콘텐츠 제작을 위한 시설들이 갖춰져 있으며 홈페이지 등록을 통해 무료로 이용할 수 있음
- ✔ 콘텐츠인재캠퍼스는 국내외 강사진을 통한 온·오프라인 교육을 통해 디지털콘텐츠산업 인력을 양성하고 있음. 강의실, 스튜디오, 3D 프린팅을 위한 디지털 패브리케이션(Digital Fabrication)랩 등 첨단 장비를 갖추고 있어 한국 디지털 콘텐츠 산업의 미래를 앞당길 수 있는 원동력이 되는 곳임
- ✔ KOCCA 는 한국 문화 확산과 관련된 콘텐츠를 위주로 선정하고 있으며, 사무실 임대, 스튜디오 임대, 기업 설립, 해외 진출, 법률 자문 등 여러 가지 컨설팅 서비스를 제공하고 있음
- ✔ 타나껀 회장은 “이번 방문과 업무협약 체결을 통해 현대적인 아이디어 고안 및 잠재력 있는 기관 안팎의 인재 역량개발 등에 매우 도움이 될 것”이라고 언급함

26) 출처 : <https://mgronline.com/politics/detail/9650000107975>
<https://www.springnews.co.th/news/pr-news/832123>

- ☑ 한편 같은 날 찻차이 쿤비띠락(ฉัตรชัย คุณปิติลักษณ์) 디지털경제진흥원(이하 depa) 수석부원장이 참석한 가운데 KOCCA 와 depa 는 양국 간 디지털콘텐츠산업 발전 지원을 위한 업무협약을 체결함



[그림 1] 한국콘텐츠진흥원, 타이미디어펀드 등 태국 콘텐츠진흥기관 2개 기관과 업무협약 체결

| 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		yoozung@kocca.kr
	중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장		+86-10-6501-9971		hyoon8591@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		hongjy84@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



2022 년 해외진출
기반조성 사업
서비스 만족도 조사
바로가기

발행인 ————— 조현래

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr



공공누리

공공 저작물 자유이용허락