

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2023

**WEEKLY
GLOBAL**

위클리글로벌

337 호

구분	제목
 <p>방송·영화</p>	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 할리우드 배우조합, 작가 파업에 동참 [북경] 2023년 상반기 방영허가 획득한 중국산 TV 드라마 총 70편 [심천] 콰이쇼우, 제 19회 항저우 아시안게임 방송권 계약 [일본] 일본영상소프트협회, '2022년 영상소프트 시장규모 및 이용자 동향조사' 발표 [유럽] 프랑스 언론, 한국 넷플릭스 예능 <썸비버스> 주목 [인니] 인도네시아 오리지널 웹툰 영화 및 웹드라마 시리즈 리메이크 제작 활성화 [인니] 인니 정보통신부, 올해 8월부터 무료 TV(Free to air TV) 방송종료 발표 [UAE] 사우디아라비아 영화 부문, 2분기 28% 성장 [UAE] 넷플릭스, 암호 공유에 대한 단속 UAE로 확대 [UAE] 두바이 문화청, 알 마르문 단편 영화 경쟁부문에 영화 제작자 초대 [태국] 태국을 완벽하게 홍보한 드라마 <킹더랜드> [태국] 사회적 불평등을 이야기 한 VIPA Film Festival
 <p>게임·융복합</p>	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 미국 연방 무역위원회(FTA), 인공지능 기반 플랫폼 'Chat GPT' 조사 [심천] '2023 글로벌 이스포츠 지도자 고위층 포럼 및 텐센트 연례발표회' 개최 [UAE] 사우디아라비아 사비 게임즈 그룹, 스코폴리 인수 완료 [태국] YGG, '방콕 인터내셔널 디지털콘텐츠 페스티벌'에서 4관왕 차지 [태국] 태국 이스포츠 시장 전망
 <p>애니·캐릭터</p>	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 세계 애니메이션 게임 박람회 Ani-Expo, 8월 중 광저우에서 개최 [태국] 주태국한국문화원, 한-태 캐릭터산업 교류 전시회 개최 [러시아] RIKI 그룹 애니메이션, 한국 진출
 <p>만화·웹툰</p>	<ul style="list-style-type: none"> [미국] 미국 유명 출판사 '펜귄 랜덤하우스', 웹툰 전용 출판브랜드 '잉크로어' 론칭 [유럽] 프랑스 웹툰 플랫폼 '오노', "네이버와 카카오 잇는 3인자로 거듭나겠다." [유럽] 프랑스 웹툰 플랫폼 업계 1위를 향한 네이버 웹툰과 카카오 픽코마의 경쟁 [유럽] 일본 문화 행사 '재팬 엑스포'에서 영향력을 넓히는 한국 웹툰
 <p>음악</p>	<ul style="list-style-type: none"> [유럽] 호황을 누리는 K 팝 산업에 관한 7가지 질문 [베트남] 슈퍼주니어 D&E, 베트남 콘서트 개최 [베트남] 베트남 가수 로이 응웬(Roy Nguyen), 한국 제작팀과 협력한 뮤비로 컴백 [베트남] The Voice Kids Vietnam 준우승자, 한국 아이돌 그룹 오디션 참가 [UAE] 양가미와 사우디 뮤직 커미션, 음악가 지망생을 위한 새로운 프로그램 시작 [태국] 6명의 태국인이 K 팝 그룹에 데뷔하며 황금기를 맞은 2023년
 <p>패션</p>	<ul style="list-style-type: none"> [베트남] 미스어스 최미나 수, 베트남 방문
 <p>통합(정책 등)</p>	<ul style="list-style-type: none"> [북경] 인터넷정보판공실, 생성형 AI 서비스 관리 임시방법 발표 [일본] 야노경제연구소, '2022년 디지털 교육 콘텐츠 시장 조사' 결과 발표



방송·영화



☑ [미국] 할리우드 배우조합, 작가 파업에 동참 1)

KOCCA

● 할리우드 배우들이 작가 파업에 동참하며 스튜디오에 대한 불만을 드러냄

- ☑ 약 16 만 명의 할리우드 배우들이 작가 파업에 동참하며 스튜디오 임원들을 향한 불만과 실망감을 드러냄
- ☑ 이는 1960 년 이후 처음으로 작가조합과 배우조합이 동시에 파업하는 것이며, 63 년만의 업계 최대 규모의 동반 파업으로 인해 할리우드의 프로덕션은 전면 중단상태에 들어감
- ☑ 할리우드 배우인 프랜 드레셔는 배우들이 시위 라인에서 노출되는 것이 결국 스튜디오들의 수익에 영향을 미칠 것이라고 강조하며, 이 산업의 소비자들에게 큰 메시지를 보내고 싶다고 함. 또, 이는 많은 수입을 가져가고 유명 프랜차이즈 영화를 찍는 1%의 유명한 배우들이 아닌, 현재의 계약 하에서 생계를 유지하려는, 유명하지 않은 나머지 배우들에 관한 문제라고도 덧붙임
- ☑ 시위에 참가한 또 다른 할리우드 배우인 손 건은 현재 계약 구조 상, 스트리밍에서 아무리 큰 성과 및 수익을 내도 OTT 스튜디오들이 배우들에게 스트리밍에 비례하는 보상(로열티)을 제공하지 않는다고 말함
- ☑ 성과 기반 인센티브 문제는 2023 년 계약 협상에서 미국 배우 노조와 작가협회 양측 모두에게 항상 분쟁의 대상이었음. 하지만 그보다 더 큰 문제가 된 것은 인공지능에 관한 문제였음. 미국 배우 노조는 스튜디오가 조연 배우들의 외모를 스캔하여 이를 영원히 사용하면서, 이에 대한 보상으로 하루치의 수당을 주겠다는 제안을 받아들이지 않음
- ☑ 미국 배우 노조는 스튜디오가 합리적인 합의안을 제시해야 할 것이며, 그들이 원하는 것은 AI 를 금지시키는 것이 아니라, AI 가 배우들의 인권을 존중하는 방식으로 이뤄지는 것이라고 함

☑ [북경] 2023 년 상반기 방영허가 획득 중국산 TV 드라마 총 70 편 2)

KOCCA

● 7 월 19 일, 국가광전총국(国家广播电视总局)이 공식 홈페이지에 <2023 년 2 분기 중국산 드라마 발행 허가 현황 공고(关于 2023 年第二季度全国国产电视剧发行许可情况的通告)>를 발표함

- ☑ 이를 지난 4 월 발표한 1 분기 현황과 합산하면, 올해 상반기 중국에서 방영허가를 받은 중국산 TV 드라마 작품은 총 70 편으로 총 2,106 회임

1) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/actors-strike-picket-lines-day-one-1235536429>

2) 국가광전총국 공식홈페이지 : http://www.nrta.gov.cn/art/2023/4/25/art_113_64092.html (1 분기)

http://www.nrta.gov.cn/art/2023/7/19/art_113_64963.html (2 분기)

2023년 상반기 중국내 방영허가 발급 중국산 TV 드라마 시대배경 분류

시대 구분	작품수	비율	편수	비율
당대	57	81.43%	1,669	79.25%
현대	1	1.43%	40	1.9%
근대	6	8.57%	216	10.26%
고대	5	7.14%	145	6.89%
중대	1	1.43%	36	1.71%
총 합계	70		2,106	

* 당대(当代) : 개혁개방(1978년) 이후 / 현대(现代) : 1949년부터 개혁개방전 / 근대(近代) : 중국 신해혁명(1911년)부터 1949년 / 고대(古代) : 신해혁명 이전 / 중대(重大) : 광전총국이 중대 혁명과 역사에 대해 규정한 시기(소재)

☑ [심천] 콰이쇼우, 제 19 회 항저우 아시안게임 방송권 계약 3)

KOCCA

- 콰이쇼우(快手)는 17 일 중앙광파전시총대(中央广播电视总台, 중앙 라디오 TV 총국)과 제 19 회 항저우 아시안게임 방송권을 계약했다고 발표했다
 - ☑ 이는 2020 년 도쿄 올림픽과 2022 년 베이징 동계 올림픽 이후 콰이쇼우가 다시 한 번 계약을 체결한 국제 스포츠 대회이며, 아시안게임의 경기 방송과 쇼츠 영상, 선수 보도 등 콘텐츠를 콰이쇼우 어플리케이션에서 관람할 수 있음
 - ☑ 콰이쇼우에서 스포츠 콘텐츠 월 이용자수는 5.2 억 명을 초과하였으며, 스포츠를 메인으로 사용하는 이 사용자수는 1.2 억 명을 초과함. 콰이쇼우에서 2022 베이징 동계 올림픽 관련 동영상의 총 재생수는 1,544.8 억 번을 초과하였음

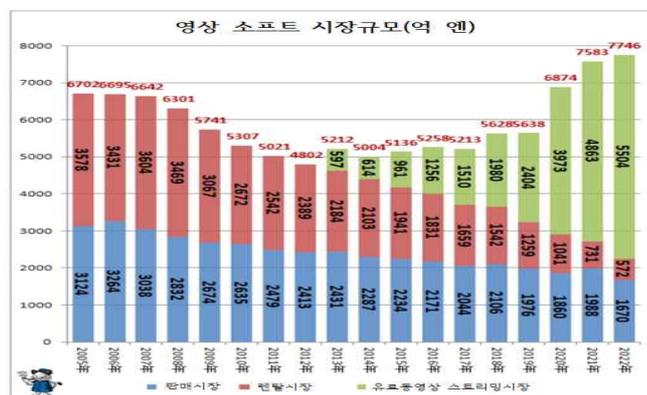
☑ [일본] 일본영상소프트협회, '2022 년 영상소프트 시장규모 및 이용자 동향조사' 발표 4) KOCCA

- 인터넷 미디어의 보급과 통신 회선의 고속화, 영상 기술의 진보 및 스트리밍 서비스가 빠르게 발달하면서 최근 엔터테인먼트 부문에서도 물리적 미디어 판매가 좋지 않다는 평가를 받고 있음
 - ☑ 그러한 양상은 음악업계와 CD·DVD 판매부문에서 가장 두드러지지만, 영상소프트분야(비디오 소프트웨어, DVD 및 BD, 유료동영상)에서도 상황은 크게 다르지 않음
 - ☑ 일반사단법인 일본영상소프트협회(JVA)는 지난 5 월 <영상소프트 시장규모 및 이용자 동향조사>를 발표, 이를 통해 일본 영상소프트 시장 추이를 확인할 수 있음
 - ☑ 영상비디오 시장규모에서 '판매'는 패키지 등 물리적 미디어 판매, '렌탈'은 패키지 등 물리적 미디어의 유료대출을 의미함. 과거 발표치와 비교하여 확인할 수 있는 2006 년 이후의 데이터를 보면 전반적으로 판매, 렌탈 모두 시장규모가 축소되는 경향에 있다는 것을 알 수 있었음

3) 출처 : http://tech.cnr.cn/techph/20230717/t20230717_526332349.shtml

4) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/byline/fuwaraiizo/20230713-00356976>

- 특히 2008 년 이후 물리적 미디어가 급락하는 양상은 음악 CD 판매 흐름과 비슷함. 미디어 환경 변화가 음악 미디어와 영상 미디어에서 같은 시기에 일어난 것으로 보임
- 한편, 이러한 양상은 미디어 자체의 변화가 시장 상황을 바꾸게 한 주요인이며 콘텐츠 자체의 종류는 크게 관계가 없다는 것을 알 수 있음
- 엔터테인먼트계열 미디어는 2007 년부터 2008 년에 거쳐 큰 전환점을 맞이했다고 볼 수 있는데, 콘텐츠의 질적인 면이나 방향성이 아닌 감상 모체·도구 등 주변 환경의 변화가 시장에 큰 영향을 미친 것으로 보임
- 유료 동영상 스트리밍 시장 추계치가 2013 년부터 추가되었으며 2012 년까지의 수치가 없는 것은 단순히 조사대상에 포함되지 않았기 때문임
- 구체적으로 ‘정액 무제한(구독형) 시청서비스’, ‘디지털 렌탈’, ‘디지털 구입’ 등이 이에 해당함. 2015 년부터 WOWOW 와 스카이퍼펙 TV! 같은 유료 방송국에 의한 자사 방송 프로그램의 재송신, 포털사이트 유료 부가 서비스, 동영상 스트리밍 서비스 유료 프리미엄 등도 해당 사항으로 간주하여 숫자에 포함되어 있음
- 2020 년 이후 유료 동영상 스트리밍 시장은 전년 대비 +65.3% 성장, 2021 년에는 전년 대비 +22.4% 로 크게 성장하였음
- 2022 년은 +13.2% 성장으로 진정세를 보였으나 여전히 두 자릿수 성장을 기록했으며 유료동영상 스트리밍 시장은 영상 소프트 시장 전체의 70% 이상을 차지하고 있음
- 영상 소프트 시장 중 물리적 미디어 시장은 판매, 렌탈 합계로 보아도 축소 일로를 걷고 있으며 이용자 중 적지 않은 수가 유료 동영상 스트리밍으로 이동한 것으로 보여 시장 전체도 축소되는 영향이 있었음
- 한편, 2014 년 이후에는 유료 동영상 스트리밍 시장이 전체를 크게 보완하며 약진으로 돌아서고 있음. 특히 2020 년 이후 유료동영상 스트리밍 시장은 물리적 미디어 시장을 넘어섰으며 주목을 받고 있음
- 유료 동영상 스트리밍 시장은 최근 2022 년 5,504 억 엔을 기록하고 있으나, 이 중 어느 정도가 ‘당초 렌탈이나 판매에 관심이 없었던 사람들이 이용한 신규 수요’인지 ‘판매와 렌탈 시장으로부터 이동한 인원’인지 판단하는 것은 어려우나 후자의 경우 해당 인원이 동일해도 시장에 투여되는 금액은 상당수 축소됨
- 현 상태로서는 영상 소프트를 즐기는 관점에서는 판매나 렌탈 이상으로 유료 동영상 스트리밍에 대한 진입 문턱이 낮은 것으로 보임



|그림 1| 일본 영상소프트 시장규모

☑ [유럽] 프랑스 언론, 한국 넷플릭스 예능 <좀비버스> 주목 5)

KOCCA

- 프랑스 언론이 좀비 아포칼립스 리얼리티 프로그램 <좀비버스>를 조명하며, 드라마 <오징어 게임>과 <워킹 데드(Walking Dead)>를 결합한 새로운 예능이라고 소개함
 - ☑ 이어, 최근 한국 넷플릭스 드라마 <택배기사>와 <더 글로리>의 흥행이 입증하듯, 한국 작품이 스트리밍 플랫폼에서 상승세를 보인다고 언급함. 또한, 넷플릭스가 아시아 콘텐츠에 막대한 투자를 하고 있으며, 한국은 이에 상응하듯 훌륭한 콘텐츠를 선보인다고 설명함
 - ☑ 해당 예능은 오는 8월 8일 넷플릭스에서 공개됨. 언론은 서울 일대에서 좀비 떼를 피해 생존 경쟁을 펼치는 프로그램의 콘셉트가 참가자와 시청자 모두를 공포에 떨게 한다고 전함. 또한, 예고편에 등장하는 좀비의 범퍼카 추격 장면은 더더욱 흥미를 자아낸다고 하며, 2009년 개봉한 미국의 좀비 코미디 영화 <좀비 랜드>를 다시 보는 것 같다고 평함

☑ [인니] 인도네시아 오리지널 웹툰 영화 및 웹드라마 시리즈 리메이크 제작 활성화 6)KOCCA

- 2019년부터 지난 약 5년간 인도네시아 오리지널 웹툰 8개가 영화 또는 웹드라마 시리즈로 각색되었음. 각색된 작품은 다음과 같음
 - ☑ Egnoid(에그노이드) - 작가 Archie The RedCat (2015)
 - 2019년도에 영화로 개봉한 에그노이드(Egnoid)는 미래에서 온 알이 주인공 란(Ran)의 집 지붕에 떨어지면서 이야기가 시작됨. 알에서 잘생긴 청년으로 깨어나고, 란은 그 청년의 이름을 에기(Eggy) 지어줌. 우정으로 시작된 에기와 란의 관계가 사랑으로 발전하는 판타지 로맨스 장르임
 - ☑ Terlalu Tampan(너무 잘생겨서) - 작가 Mas Okis and S.M.S, (2017)
 - 부모님으로부터 뛰어난 유전자를 물려받아 잘생긴 외모를 가진 마스 클린(Mas Kulin)의 인생 이야기임. 그의 뛰어난 외모로 인해 학교 시절에 겪은 다사다난한 이야기들을 다룸. 이 웹툰은 2019년에 각색되어 영화로 개봉됨
 - ☑ Sri Ashi(스리 아시) - 작가 Archie The Red Cat, Devita Krisanti (2020)
 - 스리 아시는 Jagat Sinema Bumi Langit 의 웹툰을 각색하여 제작된 영화임. 스리 아시는 만화가 R.A. Kosasih 가 인도네시아 전래동화인 <Ramayana dan Mahabharata>를 소재 삼아 탄생한 작품임. 2022년 11월에 영화로 개봉됨
 - ☑ 이 외에 작가 Nikki Dibya Wardhana, Bryan Arfiandy 의 작품 <Code Helix(코드 헬릭스)>, 작가 Annisa Nisfinhani 의 웹툰 <Virgo and The Sparkings(피르고와 스파클링스)>와 <Pasutri Gaje(파스트리 가제)>가 시리즈 드라마와 영화로 각각 2022년, 2023년에 개봉됨

5) 출처 : 프랑스 언론, L'Éclairer Fnac

<https://leclairer.fnac.com/article/323408-cest-quoi-zombieverse-ce-melange-de-squid-game-et-walking-dead-sur-netflix>

6) 출처 : <https://www.merdeka.com/gaya/8-webtoon-indonesia-yang-diadaptasi-jadi-film-dan-web-series-3246-mvk.html>

✔ [인니] 인니 정보통신부, 올해 8월부터 무료 TV(Free to air TV)방송 종료 발표 7) KOCCA

- 인니 정보통신부(Kominfo)는 올해 8월 17일부로 인도네시아 전역에서 아날로그 TV 방송인 무료 TV(Free to air) 방송을 완전히 종료시키는 것을 목표로함. 아날로그 TV 를 디지털 또는 아날로그 스위치 오프 (Analog Switch Off, ASO)로 전환하는 과정은 인니 정부에 의해 지속 진행되고 있음
 - ✔ 정보통신부에 따르면 현재 인도네시아 전역 685 개 아날로그 방송기업 중 653 개가 디지털로 전환됐고 32 개는 아직 전환되는 과정에 있는 것으로 파악됨. 이에 따라 인니정부는 아날로그 TV 가 디지털 TV 신호를 수신할 수 있도록 돕는 셋톱박스(set-top box)의 구입을 호소함
 - ✔ 현지 민간기업이 유통하는 물량은 430 만 STB 로 매우 낮은 편이지만 정부가 130 만 STB 를 지원함. 지난 6월 15일 님슨 인도네시아 조사 자료에 따르면 인도네시아 전국 11 개 대도시의 디지털 TV 사용률은 약 95%(약 1억 2천만 명)라 함
 - ✔ 또한 정보통신부는 전국 아날로그 스위치 오프(Analog Switch Off, ASO)가 고속 인터넷 분배, 신호 프로그램(휴대전화 시각지대 해결), 새로운 비즈니스 및 일자리 개방, 세금 및 비과세 증가 잠재력 및 디지털 경제 성장에 영향을 미칠 것이라 전망함

✔ [UAE] 사우디아라비아 영화 부문, 2 분기에 28% 성장 8)

KOCCA

- 최근 몇 년 동안 사우디아라비아의 영화 산업은 놀라운 발전을 이루었으며 사우디아라비아 영화가 수많은 국제 영화제에서 세계적으로 인정을 받았음
 - ✔ 사우디 상무부(Ministry of Commerce)의 최근 보고서에 따르면 사우디아라비아의 영화 부문은 2023년 2분기 동안 28%의 성장을 보였음
 - ✔ 보고서에 따르면 사우디아라비아는 영화, 예술 및 엔터테인먼트 부문에서 급속한 성장을 보이고 있음
 - ✔ 2분기 비즈니스 부문에서 영화 제작 부문의 광고 기록이 2022년 2분기 말까지 1,300 개 이상의 광고 기록과 비교하여 올해 2분기에서는 1,700 개 이상을 넘었음
 - ✔ 도시별로는 리야드(Riyadh)가 953 개의 광고가 등록되었고 마카(Makkah)가 501 개, 동부 지역이 155 개, 마디나(Madinah)가 51 개, 카셈(Qassim)이 22 개의 광고를 등록했음

7) 출처 : <https://inet.detik.com/law-and-policy/d-6791232/kominfo-ungkap-siaran-tv-analog-mati-sepenuhnya-di-17-agustus-2023>
<https://www.detik.com/sumut/berita/d-6791891/catat-siaran-analog-disuntik-mati-sepenuhnya-17-agustus-2023>

8) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/saudi-arabias-cinema-sector-witnesses-28-growth-during-q2>

✔ [UAE] 넷플릭스, 암호 공유에 대한 단속 UAE 로 확대 9)

KOCCA

○ 넷플릭스, 유료 구독자 2 억 명 돌파

- ✔ 구독자는 구독 요금제 외에 추가 요금으로 추가 계정 구성원을 포함할 수 있음
- ✔ 칼리지 타임즈(Khaleej Times)에 따르면 스트리밍 서비스가 비밀번호 공유를 단속하는 조치를 제정함에 따라 UAE 거주자는 가정 밖에서 넷플릭스 비밀번호를 공유하는 데 제한을 받게 됨
- ✔ 넷플릭스의 고객 서비스 담당자는 “이제 같은 집에 사는 구성원만 비밀번호를 공유하고 같은 계정을 사용할 수 있음. 예를 들어 길 건너 집에서는 사용할 수 없다”라고 제한 사항의 시행을 확인해줌
- ✔ 넷플릭스 단속은 2023 년 1 월에 처음 추측 및 발표되었으며 넷플릭스 비밀번호 공유 단속은 100 개 이상의 국가에서 시행됨
- ✔ 비밀번호 공유를 감지하고 제한하는 메커니즘에 대한 질문에 담당자는 넷플릭스가 플랫폼에서 사용되는 장치의 WiFi 네트워크 및 IP 주소에 주목하고 있다고 밝힘
- ✔ 넷플릭스는 이제 유료 고객이 가족 외 추가 구성원을 추가할 수 있도록 허용하지만 매월 추가 비용이 발생하게 되며 회원은 시청 기록 및 개인화된 추천을 유지하면서 개인의 프로필을 쉽게 전송할 수 있음
- ✔ 넷플릭스의 가입자 수는 5 월 100 개 이상의 국가에서 비밀번호 공유에 대한 단속으로 인해 2 분기에 590 만 명으로 증가했음

✔ [UAE] 두바이 문화청, 알 마르문 단편 영화 경쟁부문에 영화 제작자 초대 10)

KOCCA

○ 두바이 문화청은 재능 있는 영화 제작자와 아마추어를 초청하여 '알 마르문: 사막의 영화' 축제의 세 번째 에디션의 일환으로 영화작품을 제출하고 전 세계 관객에게 선보일 알 마르문 단편 영화 경쟁을 시작함

- ✔ 경쟁부문은 재능 있는 영화 제작자를 유치하고 기술을 개발할 수 있는 플랫폼을 제공하는 것을 목표로 함
- ✔ 두바이 문화청은 경치 좋은 알 마르문 사막 보호구역(Al Marmoom Desert Conservation Reserve)에서 열리는 영화제에 전 세계 영화 제작자와 창작자들을 초대하여 현지, 중동지역 및 국제적인 재능을 한자리에 모을 예정임
- ✔ 신청 마감은 2023 년 10 월 1 일까지이며 모든 신청서와 영화는 감독, 영화 제작자 및 전문가로 구성된 전담 위원회에서 검토 평가하게 됨
- ✔ 경쟁부문은 쇼, 워크숍 및 패널 세션 프로그램을 통해 영화 산업의 지속 가능성과 협력을 촉진하고자 하며 목표는 전문가들이 경험을 공유하고, 새로운 인재에게 영감을 주고, 대중에게 문화 경험을 제공할 수 있는 포괄적인 환경을 만드는 것임
- ✔ 신진 지역 및 지역 영화 제작자를 지원하여 창의성을 보여주고 기술을 연마하며 전문적으로 성장할 수 있

9) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/netflix-expands-crackdown-on-password-sharing-to-uae>

10) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/dubai-culture-invites-filmmakers-for-al-marmoom-short-film-competition>

는 플랫폼을 제공하는 것을 목표로 함

- ✔️ 페스티벌의 경쟁부문에는 실사 영화, 애니메이션 및 다큐멘터리가 포함됨
- ✔️ 우승 프로젝트는 영화의 우수성에 따라 선정되며 1 등 수상자는 30,000 디르함(\$8167.68)의 상금과 각 부문에서 명예 상패를 받게 됨
- ✔️ 작년에 개최된 두 번째 영화제에서는 80 편의 영화가 상영되었으며, 업계 전문가가 주최한 26 개의 토크 및 패널이 포함된 3 일간의 프로그램을 선보였음



[그림 2] 제2회 알 마르뭉 사막 영화제 (출처: BroadcastME)

✔️ [태국] 태국을 완벽하게 홍보한 드라마 <킹더랜드> 11)

KOCCA

- 지난 6 월 초 유명 아이돌 2PM 의 이준호와 소녀시대의 임윤아가 주연한 한국 드라마 <킹더랜드> 티저에 새 벽사원과 아이콘싸얌 등 태국의 유명한 관광지의 모습이 등장해 기대감을 모음
 - ✔️ 지난 16 일 방송된 10 회는 주인공과 친구들이 태국으로 여행을 와 방콕과 주변의 유명 관광지를 방문한다는 내용으로 아침부터 저녁까지 즐길거리 뿐만 아니라 태국 길거리 음식에서 고급 식당의 음식까지 완벽하게 태국 여행을 홍보한 에피소드였음
 - ✔️ 짜오프라야강을 가로지르는 다리-민주기념탑-쑤탓텡워라람사원(วัดสุทัศนเทพวราราม)-싸오칭차(เสาชิงช้า)-싸남루엥(สนามหลวง)-꺼랏따나꼬씬(เกาะรัตนโกสินทร์) 등 높은 곳에서 내려다본 방콕의 모습을 담은 영상을 시작으로 태국 삼륜차 뚝뚝을 타고 방콕의 이곳저곳을 둘러본 후 멋진 숙소로 들어가는 모습을 보여줌
 - ✔️ 음식은 프라아트로드의 꾸워이짱유언(ก๋วยจั๊บญวน, 베트남식 전분기 많은 끈적한 국수-편집자 주)으로 유명한 가게 쿤땡(คุณแดง)이 나왔는데 드라마 속 조연이 “방콕에 오면 무조건 끈적국수를 먹어야 한다”라고 말하기도 함. 그 후 옹양클렁 보행자도로(ถนนคนเดินคลองโอ่งอ่าง)로 장소를 옮김. 이곳은 2023 년 초 도로와 주변 정비를 마친 후 촬영이 이뤄짐. 등장인물들이 공연을 보고 태국이 먹거리 천국이라며 한가득 음식을 차려놓고 즐겁게 먹는 모습이 나옴

11) 출처 : <https://mgronline.com/travel/detail/9660000064518>

- ☞ 다음 날 아침에는 새벽사원을 방문함. 이곳은 태국 전통의상을 입고 사진을 찍기 위해 방문하는 외국인 관광객들이 많은 명소임. 저녁에는 유람선을 타고 짜오프라야강 주변의 야경을 둘러보고 아이콘 씨암의 화려한 조명과 함께 펼쳐진 분수 쇼를 보여줌
- ☞ 또한 남녀 주인공이 (우리나라의 민속촌과 같은) 므엉보란(เมืองโบราณ)에 가서 사진을 찍으며 데이트를 시작함. 다시 뚝뚝을 타고 랏따나꼬씬 섬 주변의 야경을 감상하고 짜오프라야 강변의 고급 식당에서 식사한 뒤 랏차낫다람위랴위한(วัดราชชนิตดารามวรวิหาร) 사원에서 보름달을 보며 소원을 빌고 반얀트리 호텔 루프탑에서 방콕의 야경을 보여주며 마무리함
- ☞ 이 드라마는 맛있는 음식을 맛보고 싶은 외국인의 시선으로 태국의 랜드마크를 돌아보며 여행하는 모습을 보여줌. 많은 네티즌은 태국 당국이 이런 재미있는 태국 관광 홍보 영상을 만들어줬으면 좋겠다고 입을 모음

☑ [태국] 사회적 불평등을 이야기한 VIPA Film Festival 12)

KOCCA

● 태국 공영방송 타이 PBS 는 다큐멘터리를 사랑하는 사람들의 모임인 다큐멘터리 클럽(Documentary Club)과 함께 7 월 21 일부터 23 일까지 VIPA 필름 페스티벌을 개최함

- ☞ 사회적 불평등을 다룬 3 편의 세계적인 다큐멘터리 영화를 타이 PBS 플랫폼 VIPA 애플리케이션을 통해 발표하고, 전문가를 초청해 현대 세계에서 일하는 사람들, 엄마의 역할, 대도시 생활 세 가지 주제로 삶에 대해 질문을 던지고 분석하는 토론의 시간을 가짐
- ☞ 타이 PBS 가독편 브라싯폰(กนกพร ประสิทธิ์ผล) 디지털미디어국장은 “VIPA 는 태국 콘텐츠 제작자가 창작한 작품을 관객에게 선보일 기회를 제공하기 위한 목적으로 고품질의 스트리밍 시스템을 통해 보기 어려운 좋은 다큐멘터리 콘텐츠를 제공하는 공간을 마련했다. 모든 시청자가 이용할 수 있도록 시각 장애인들을 위한 오디오 설명(Audio Description), 청각 장애인들을 위해 폐쇄 자막(Closed Caption) 및 대형 수어 화면 서비스를 준비했다”라고 밝힘
- ☞ 이번에 선보일 3 편의 영화와 관련된 토론회는 다음과 같음
 - <애프터 워크(After Work)>: 스웨덴-이탈리아 혼혈 감독 에릭 간디니(Erik Gandini)가 연출한 장편 다큐멘터리로 테크놀로지와 AI 가 사람의 일자리를 대신하게 될 때 어떻게 살아갈 것인가에 관한 주제를 다룸. 타이 PBS 정책위원회 아누손 탐짜이(อนุสรณ์ ธรรมใจ) 박사와 노동조합 대표 찻차이 품푸엥(ฉัตรชัย พุ่มพวง)이 ‘자본주의사회에서 일하는 사람들’이라는 주제의 토론회를 진행함
 - <엄마를 그만뒀도 될까요?(May I Quit Being a Mom?)>: 자살한 어머니에 대한 기억에서 벗어나 자신을 치유하면서 산후우울증과 경제적 어려움을 극복하는 초보 엄마들의 이야기. 쫄라롱컨대학교 심리학과 낫수다 떼판(ณัฐตา เต๋พนธ์) 교수와 태국건강증진재단 낫타야 분야팍디(ณฐยา บุญภาคี) 어린이-청소년-가족건강지원 국장이 ‘자녀를 위해 필사적으로 투쟁하는 엄마의 방식’을 주제로 의견을 나눔
 - <푸시(Push)>: 유엔 주거권 특별 보고관 릴라니 파하(Leilani Farha)가 왜 대도시가 주거에 적합하지 않게 됐는지와 모든 나라에서 주택 가격이 치솟고 있어 일부 사람들이 도시에서 쫓겨나게 된 원인을 찾기 위해 전 세계를 돌아보며 평등과 정의를 위한 복지 국가 네트워크(We Fair)의 니띠랏 싹쌌분(นิติรัตน์ ทรัพย์สมบูรณ์)과 브라팟 뽀뽀땡(ประภาส ปิ่นตบแต่ง) 부교수가 ‘대도시 주택 접근성 저하’를 주제로 토론함

12) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1078172>



☑ [미국] 미국 연방 무역위원회(FTA), 인공지능 기반 플랫폼 'Chat GPT' 조사 13) KOCCA

○ 미국 연방 무역위원회(FTA)가 ChatGPT 를 조사함

- ☑ 미국 연방 무역위원회(FTA)가 인공지능 기반 플랫폼인 OpenAI 의 ChatGPT 를 조사하고 있음. 이는 ChatGPT 가 거짓 정보를 게시함으로써 사람들에게 피해를 입힐 수 있는지를 확인하기 위한 것임
- ☑ 워싱턴포스트가 공개한 서신에 따르면, FTA 는 AI 모델과 관련된 위험 처리 방법에 대한 기록을 요구함. FTC 는 이미 여러 포럼에서 챗봇이 기존의 소비자 보호법과 어떻게 일치하는지를 주시하겠다고 경고한 바 있으며, 이 새로운 AI 플랫폼은 기존의 소비자 보호법에서 면제되지 않는다고 분명히 밝혔음
- ☑ 서신에서는 회사의 대형 언어 모델 제품이 개인에 대한 거짓, 오도하는 또는 비방적인 주장을 생성한 사례를 어느 정도 모니터링, 감지, 조사 또는 대응했는지에 대한 상세한 설명을 요구하고 있음
- ☑ 또한, 개인이 회사가 개인 정보를 수집, 보유, 활용, 전송하거나 접근하는 것을 거부할 수 있는 조치가 있는지에 대해 묻고 있음. 조사의 초점은 OpenAI 가 소비자에게 피해를 입힐 위험과 관련하여 부당한 사례가 있는지, 특히 평판적인 피해와 관련하여 법을 위반했는지 여부임
- ☑ ChatGPT 와 기타 AI 기업들이 엄청난 양의 데이터를 제공받고 있지만 어떤 유형의 데이터가 삽입되고 있는지 확인할 수 없으며, 이 데이터에는 민감하고 비방적이며 명예를 훼손하는 정보들이 포함되었다고 함

☑ [심천] '2023 글로벌 이스포츠 지도자 고위층 포럼 및 텐센트 연례발표회' 개최 14) KOCCA

○ '2023 글로벌 이스포츠 지도자 고위층 포럼 및 텐센트 연례발표회'가 7 월 14 일부터 15 일까지 심천에서 개최되었음

- ☑ 고위층 포럼에서는 이스포츠 콘텐츠의 창작 발전, 이스포츠 시장 주체 양성, 이스포츠 경기 및 사업 시스템 구축, 이스포츠 산업 발전매체 보완 등 여섯 가지 주제로 이스포츠 산업을 발전시키고 글로벌 이스포츠 도시를 건설하는 방법을 제시하였음
- ☑ 발표회에서는 '2023 아시아 이스포츠 산업 발전 보고'를 발표하였으며, 2023 년까지 글로벌 이스포츠 관중의 수는 5.74 억 명에 도달할 것이며, 글로벌 이스포츠 영업 수입은 18 억 달러에 근접할 것이라고 예측하였음

13) 출처 : <https://deadline.com/2023/07/ftc-probe-openai-chatgpt-false-information-harm-consumers-1235436981>

14) 출처 : <https://new.qq.com/rain/a/20230714A09GF300>

✔ [UAE] 사우디아라비아 사비 게임즈 그룹, 스코플리 인수 완료 15)

KOCCA

○ 2030년까지 사우디아라비아의 게임 수익이 68억 달러에 이를 것

- ✔ 사우디아라비아의 공공 투자 기금이 전액 출자한 사비 게임즈 그룹(Savvy Games Group)은 캘리포니아에 본사를 둔 게임 개발사이자 퍼블리셔인 스코플리(Scopely)를 49억 달러에 인수했음
- ✔ 2023년 4월에 합의된 인수는 필수 규제 승인을 받은 후 완료되었음
- ✔ 무료 플레이 프랜차이즈의 스코플리 포트폴리오에는 Star Trek Fleet Command, Stumble Guys, Scrabble GO, Yahtzee With Buddies 등이 포함됨
- ✔ 스코플리는 사비 산하 자율 사업 단위로 사비에 합류하여 사비의 장기 투자를 통해 기존 프랜차이즈를 성장 및 심화하고, 새로운 플레이어 잠재 고객을 확보하고, 전략적 파트너십 및 인수를 통해 업계 최고의 인재 및 스튜디오와 협력하기 위한 전략을 이행함으로써 이익을 얻을 계획임
- ✔ 이번 인수를 통해 스코플리는 크로스 플랫폼 접근 방식을 기반으로 라이브 서비스 전문 지식을 PC, 콘솔 및 기타 게임 플레이 장르와 같은 새로운 부문으로 확장할 수 있게 됨
- ✔ 이번 인수로 스코플리의 개발 역량, 퍼블리싱 인프라, 차별화된 독점 기술 플랫폼이 재능 있는 게임 제작자의 글로벌 입지와 함께 사비 생태계에 제공되게 됨
- ✔ 사비는 투자를 통해 파트너 회사가 플레이어 커뮤니티를 위한 라이브 서비스를 제공하는 데 집중하는 동시에 게임 커뮤니티 전반에 걸쳐 참여 및 발전 기회를 창출할 수 있도록 할 것임

✔ [태국] YGG, '방콕 인터내셔널 디지털콘텐츠 페스티벌'에서 4관왕 차지 16)

KOCCA

○ 태국 그래픽 전문기업이자 게임 개발사인 익드라질그룹(Yggdrasil Group, 이하 YGG)이 세계 수준에 버금가는 '2023 방콕 인터내셔널 디지털콘텐츠 페스티벌(BIDC 2023)'에서 주요 부문 4개의 상을 받음. 한편 YGG는 최근 새로운 게임들을 출시할 준비를 하고 있어 전 세계 게이머들의 주목을 받을 것으로 예상됨

- ✔ YGG 싸룻 탐라이(ศรัทธา ทاملอย) 회장은 "회사가 디지털콘텐츠의 개발과 품질에 전념하고 있어 글로벌 작품을 지속해서 출시했고, 작품성을 인정받아 TV 광고 부문 최우수 VFX 상, 베스트 게임 디자인상('홈스윙홈 온라인' 게임), 개발자들이 뽑은 상, 올해의 게임상을 받게 됐다. 앞으로 더 큰 성공을 위해 나아가라는 격려로 알고 열심히 하겠다. 정부와 협회 관련 기관이 이렇게 좋은 행사를 마련해 준 것에 감사한다"라고 수상소감을 전함
- ✔ 그리고 "특히 3관왕을 차지한 '홈스윙홈 온라인'은 YGG의 게임 개발 성공사례로 꼽을 수 있다. 올해 자체 개발한 새로운 게임을 출시를 준비 중이다. 이전에 GOI 게임 시험을 통해 좋은 반응을 얻었기 때문에 GOI 게임은 전 세계 게이머들로부터 좋은 반응을 얻을 것으로 확신한다. 새로운 게임 플랫폼과 스트리밍

15) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/savvy-games-group-completes-acquisition-of-scopely>

16) 출처 : <https://siamrath.co.th/n/461481>

플랫폼을 통해 게이머 그룹이 확대될 것”이라고 덧붙임

- ☞ BIDC 는 상무부 소속 국제무역진흥국(DITP), 컨벤션전시국(TCEB), 총리실 산하 창조경제진흥원(CEA), 디지털경제사회부 산하 디지털경제진흥원(depa)이 태국 5 개 산업부문 디지털콘텐츠협회와 함께 디지털콘텐츠산업을 지원하기 위해 정부와 민간이 함께 매년 개최하는 행사임
- ☞ BIDC 에서는 태국과 외국인 기업가들 간의 비즈니스 매칭도 진행하고, 애니메이션과 VFX 개발자를 격려하기 위해 태국 기업가들에게 TV 광고, 영화, 드라마 부문 최우수 VFX 상, 최우수 단편 애니메이션상, 베스트 모션디자인상, 최우수 애니메이션콘텐츠상을 수여함

☑ [태국] 태국 이스포츠 시장 전망 17)

KOCCA

- 태국 상무부 산하 무역정책전략사무소(Trade Policy and Strategy Office) 훈퐁 나이야나파껌(ขุนพงษ์พันธ์ นฤวินนาภรณ์) 소장은 “2021 년 전 세계 이스포츠 시장은 1,900 억 달러(약 240 조 원)라는 눈부신 성장을 보여 디지털콘텐츠 산업을 주목해야 한다”라고 밝힘
 - ☞ 훈퐁 소장은 “성장의 주된 요인은 스마트폰 게임이 다른 기기와 비교해도 손색이 없을 정도로 발전해 소비자들의 호응을 얻고 있기 때문으로, 2021 년 980 만 명이었던 사용자는 스마트폰 사용과 스마트폰 게임을 즐기는 사람들이 늘어나면서 연평균 11.4% 증가해 2027 년 사용자는 1,870 만 명이 될 것으로 예상된다. 또한 2022 년 태국 이스포츠 시장은 376 억 바트(약 1 조 3,900 억 원)에 달하며, 연평균 20% 성장한 것으로 보인다”라고 설명함
 - ☞ 아울러 “태국 이스포츠 시장은 매년 꾸준히 성장하고 있으며, 젊은 세대들에게 인기가 많아 관련 시장도 크고 사업 기회도 많다. 전자기기 접근성이 더욱 쉬워져 사업뿐만 아니라 인프라와 시설 투자 등 여러 가지 루트로 시장에 들어갈 수 있을 것이다. 따라서 많은 투자가 필요하다”라고 강조함

17) 출처 : https://www.thairath.co.th/money/economics/thailand_econ/2710045

애니·캐릭터



☑ [심천] 세계 애니메이션 게임 박람회 Ani-Expo, 8 월 중 광저우에서 개최 18)

KOCCA

○ 세계 애니메이션 게임 박람회 Ani-Expo 가 8 월 12 일부터 15 일까지 광저우에서 개최 예정임

- ☑ 이번 박람회에서는 세계적으로 유명한 애니메이션 및 게임 IP 에이전트와 기업, 협력사에서 <리그 오브 레전드>, 마블, 디즈니, <트랜스포머>, 하츠네 미쿠 및 여러 모바일게임의 협력 IP 파생제품들이 전시 될 예정임
- ☑ 본 박람회는 전시회 이외에도 코스플레이 대회, 애니메이션 음악회, 팬미팅, 사인회, 밴드 공연 등의 이벤트를 개최할 예정이라고 함

☑ [태국] 주태국한국문화원, 한-태 캐릭터산업 교류전 개최 19)

KOCCA

○ 지난 17 일 주태국한국문화원에서 열린 ‘2023 한-태 캐릭터 교류전’에 주태국대한민국대사관 전조영 대사 대리, 한국애니메이션제작자협회(KAPA) 신창환 회장, 토리아트 운영철 대표, 태국디지털캐릭터협회(DCAT) 쉘릿 씨마꾼(สุมิตร สีมักุล) 회장, 한국콘텐츠진흥원(KOCCA) 박웅진 태국비즈니스센터장 등이 참석함

- ☑ 이 전시회는 한국 캐릭터 <신비아파트>, <몬스터클럽>, <토리양>, <로빈슨>, <토몬카>, <월벤져스>와 태국 캐릭터 <슈습(Sheew Sheep)>, <캣컴퍼니(Cat Company)>의 홍보와 교류를 위해 마련됐고, 한국 업체 스튜디오게일, 토리아트, 엑소플레이와 태국업체 호렌(Holen), 리포랩(Liffolab), 스위트머(Sweet Summer) 등 6 개 업체가 7 월 17 일부터 8 월 25 일까지 캐릭터와 제품을 전시함
- ☑ 전조영 대사 대리는 개막사에서 “한국과 태국의 문화콘텐츠의 교류와 발전을 보여주는 이번 전시회를 통해 새로운 캐릭터를 창조하는 방법을 모색할 수 있을 것”이라고 언급함
- ☑ KAPA 신창환 회장은 “양국의 캐릭터 산업 발전에 기여할 수 있도록 전시회를 주최해주신 주태국한국문화원에 감사드립니다. 캐릭터가 한국과 태국의 지식재산권(IP) 산업의 핵심이 되기를 바란다”라고 전함
- ☑ DCAT 쉘릿 씨마꾼(สุมิตร สีมักุล) 회장은 “캐릭터산업에서 캐릭터들은 모든 것을 할 수 있어 사람들의 꿈을 실현할 수 있다. 이번 전시회를 통해 양국 캐릭터 산업 관계자들이 서로를 알아가고 자신들의 캐릭터를 강화해 나가기를 바란다”라고 축하 메시지를 전함
- ☑ 개막식 후 참석자들은 전시회를 둘러봤고 한국문화원이 카카오웹툰타일랜드와 함께 한국전쟁 태국참전 용사를 기념하기 위해 만든 웹툰 ‘깜왜라따맘하멘(ข้ามเวลาตามหาแมน)’의 캐릭터를 소개함
- ☑ 주태국한국문화원 조재일 원장은 “한국문화원은 캐릭터산업이 웹툰, 게임 등 다양한 분야로 진출해 성장함에 따라 다양한 한국과 태국의 캐릭터를 알리기 위해 이번 전시회를 마련했다. 흥미로운 점은 웹툰과 게임, 예를 들어 <신비아파트>, <몬스터클럽>, <호렌>과 같이 신화에서 파생된 캐릭터가 있다는 점에서

18) 출처 : <http://cn.chinadaily.com.cn/a/202307/17/WS64b4fb89a3109d7585e453d8.html>

19) 출처 : <https://www.komchadluek.net/news/pr/553817>

두 나라의 캐릭터 산업이 공통점을 갖고 있다. 이번 전시회를 통해 양국의 캐릭터산업이 함께 교류하고 발전하기를 기대한다”라고 개최 소감을 전함



[그림 3] 한-태 캐릭터산업 교류전 포스터²⁰⁾

☑ [러시아] RIKI 그룹 애니메이션, 한국 진출 21)

KOCCA

○ 러시아 애니메이션 기업 RIKI 의 Fixes 와 Tim and Tom 이 한국기업 Blink 와 손잡고 한국시장 진출

- ☑ <Tim and Tom>은 대교놀이 Q 채널에 방영되어 해외 프로그램 베스트 10 에 진입하는 성과를 거두었으며 <Fixes>는 EBS 를 통해 방영된 바 있음. RIKI 그룹의 애니메이션은 중국, 미국, 중남미, 프랑스, 헝가리, 싱가포르 등 전세계에서 주목할 만한 성과를 거둔 러시아의 대표적인 애니메이션 기업임
- ☑ RIKI 그룹은 한국 브랜딩 기업인 Blink 와 계약하여 한국 시장에 본격적으로 진출할 예정임



[그림 4] <Fixes> 포스터

20) 출처 : <https://www.nationthailand.com/lifestyle/art-culture/40029436>

21) 출처 : https://rg.ru/2023/07/11/fiksiki-zavoeyvyauiut-korejskij-rynok-edy-i-igrushek.html?utm_source=yxnews&utm_medium=mobile

만화·웹툰



✓ [미국] 미국 유명 출판사 '펍킨 랜덤하우스', 웹툰 전용 출판브랜드 '잉크로어' 론칭 22) KOCCA

○ 미국의 출판사 '펍킨 랜덤하우스'가 웹툰 전용 출판브랜드 '잉크로어'를 론칭계획을 발표함

- ✓ 미국의 유명 출판사인 '펍킨 랜덤하우스'가 여러 만화와 웹툰 전용인, 글로벌 팝-코믹스 출판 브랜드 '잉크로어'를 론칭계획을 발표함
- ✓ 잉크로어는 2024년 초에 출시되어, 일본, 한국, 중국 등 여러 나라의 만화 및 웹코믹스 각색작, 웹소설 등 다양한 작품을 선보일 예정임
- ✓ 2021년 12월, 펍킨 랜덤하우스는 독립 브랜드 '델 레이 북스'를 통해 네이버웹툰의 '로어 올림푸스'를 북미 시장에 출간, 뉴욕타임즈 월간베스트셀러 '그래픽 만화' 부문 1위에 등극하기도 했음
- ✓ 펍킨 랜덤하우스는 잉크로어를 '팬들에게 사랑받는, 인기 있는 팝 코믹스 출판 브랜드'라고 설명하며, 로맨스, 판타지, 공상과학, 공포 등 여러 장르에 초점을 맞춘 새롭고 현대적인 측면의 만화라고 함
- ✓ 잉크로어는 미국을 비롯해 전 세계에 유통하기 위한 다양한 작품들을 확보하고, 크리에이티브 풀을 확장하기 위해 펍킨 랜덤하우스 북 아시아와 협력할 것이라고 함
- ✓ 펍킨 랜덤하우스의 하위 브랜드로서 잉크로어는 창작자들에게 굉장한 수익 기회를 제공하며, 전 세계의 관객들과 연결될 수 있을 것이라고 밝힘

✓ [유럽] 프랑스 웹툰 플랫폼 '오노', "네이버와 카카오 잇는 3인자로 거듭나겠다." 23) KOCCA

○ 프랑스 대형 출판기업 미디어파티시파시옹(Media-Participations)의 웹툰 플랫폼 '오노(Ono)'를 이끄는 아이나라 이파스(Ainara Ipas) 대표가 네이버 웹툰과 카카오 픽코마를 이어 단기적으로는 프랑스 3위, 장기적으로는 유럽 3위에 오르고 싶다는 포부를 밝힘. 더불어, 오노가 해당 분야에서 프랑스의 기준점으로 성장하고자 한다고 밝힘

- ✓ 본 플랫폼은 출시 4개월 만에 다운로드 12만 5천 건을 기록했으며, 향후 3년 이내에 100만 건을 달성하고자 함. 하지만, 이는 이미 활성 사용자 200만 명을 보유한 네이버 웹툰과 가입자 100만 명을 기록한 픽코마의 성과에 비해 상당히 낮은 수치임. 이에 위 대표는 장기적 전략을 세우며 도약을 이루고자 희망함
- ✓ 현재 오노는 웹툰 시리즈 150편을 제공하고 있으며, 장기적으로는 챕터 단위로 판매되는 망가를 추가할 계획임. 이와 함께, 콘텐츠 개발 부문에서는 웹툰 배급 플랫폼을 넘어 독자적인 작품 창작사로 성장하고자 하며, 글레나(Glénat) 및 델쿠르(Delcourt) 등 타 출판사와의 콘텐츠 통합을 목표로함. 오노는 약 1,500만 유로의 투자금을 보유하며 앞으로의 성장을 준비 중임

22) 출처 : <https://www.comicsbeat.com/prh-launches-new-manga-webtoon-imprint-inklore>

23) 출처 : 프랑스 언론, Les Echos

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/ono-le-francais-qui-veut-devenir-le-numero-trois-europeen-du-webtoon-1961542>

☑ [유럽] 프랑스 웹툰 플랫폼 업계 1 위를 향한 네이버 웹툰과 카카오 픽코마의 경쟁 24) KOCCA

- 프랑스 언론은 한국의 대기업 네이버와 카카오가 프랑스 시장을 공략하기 위해 치열한 경쟁을 벌이고 있다고 전함. 당국 웹툰 출판사 델쿠르(Delcourt) 소유 웹툰 유통 플랫폼 베리툰(Verytoon) 전(前) 대표 티에리 로드리게즈(Thierry Rodriguez) “독자의 80%가 웹툰과 만가를 모두 읽어 둘 사이에는 공통분모가 있다.”고 말함
 - ☑ 언론은 2019 년 말 프랑스 시장을 선점한 네이버가 경쟁에서 유리하다고 언급함. 카카오 픽코마는 구독자 100 만 명을 보유하고 있으며, 네이버 웹툰은 1 년 이상 안정적인 수준으로 월간 활성 사용자 200 만 명을 유지하고 있기 때문임. 네이버 웹툰 프랑스 지사의 에밀리 쿠드라(Emilie Coudrat) 웹툰 개발 책임자는 자사가 약간의 정체기에 도달했다며, 잠재고객에게 다가가 현 기록을 뛰어넘는 것을 과제로 삼고 있다고 강조함. 이어, “K-드라마 및 로맨스 판타지 장르의 작품이 많아 여성 이용자의 애플리케이션 유입이 빨랐다”며, “〈입학용병〉과 같은 액션 중심 콘텐츠 비중을 늘려가며 남성 이용자 수를 늘리고자 한다”라고 말함
 - ☑ 네이버 웹툰은 프랑스 출판사 미셸 라퐁(Michel Lafon)과 웹툰 인쇄 출판 파트너십을 체결하며 단행본 소비자에게 더더욱 가까이 다가가고자 한 바 있음. 또한, 작품의 다음 에피소드를 미리 볼 수 있게 하는 ‘패스트 패스(Fast Pass)’ 서비스를 제공하거나 광고 시청을 유도하며 수익을 창출하기도 함
 - ☑ 한편, 카카오 픽코마의 경우 자체 콘텐츠 및 프랑스 출판사와의 파트너십을 통해 제공 작품 수를 늘림. 픽코마 유럽 법인 김형래 대표는 “1 년 전에는 200 편에 불과했던 자사의 보유 작품이 현재는 1,000 편에 이른다”며, “글레나(Glénat)와 키운(Ki-oon)을 비롯한 다양한 프랑스 출판사와 협업하고 있다”라고 말함. 픽코마는 웹툰 30%와 만가 70%의 비율로 작품을 보유 중임
 - ☑ 네이버와 카카오의 경쟁 구도에 관해 프랑스 웹툰 플랫폼 델리툰(Deltoon)의 디디에 보르그(Didier Borg) 대표는 “양사가 다양한 작품을 선보이며 공격적인 마케팅 전략을 펼치지만, 새로운 콘텐츠에 적응 중인 프랑스 독자들에게는 시기상조”라고 말함. 업계 전문가는 다수의 현지 출판사가 웹툰이 새로운 만가로 거듭날 수 있다고 생각하여 서두르지만, 이들이 만가 단행본 유통의 연결 고리인 경우엔 웹툰 단행본이 핵심 사업이 아니기에 큰 차이가 있다”라고 경고함. 더불어, 네이버의 웹툰과 카카오의 픽코마는 출판사가 아닌 모바일 전용 플랫폼이기에, 프랑스 웹툰 시장에 진출하지 않은 일본 출판사와는 전혀 다른 접근 방식을 취한다고 설명함

24) 출처 : 프랑스 언론, Les Echos

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/webtoon-la-guerre-des-geants-de-coree-sexporte-en-france-1961751>

✔ [유럽] 일본 문화 행사 ‘재팬 엑스포’에서 영향력을 넓히는 한국 웹툰 25)

KOCCA

- 프랑스 일간지 Le Figaro 는 7 월 13 일부터 16 일까지 프랑스 파리 근교 빌팡트(Villepinte)에서 개최된 일본 문화 축제 ‘재팬 엑스포(Japan Expo)’가 한국에 손을 뻗었다고 보도함. 또한, 한국은 K 팝 열풍과 웹툰의 선풍적인 인기 사이에서 점점 더 많은 팬을 끌어모은다고 전함
 - ✔ K 팝, 영화, 드라마에 이어 세계적인 성공을 거둔 한국 콘텐츠의 차기 주자는 웹툰이라며, 웹툰은 만가와 경쟁 구도에 있지만, 독자들은 일반적으로 만가와 웹툰 모두 소비한다고 설명함. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 프랑스 내 웹툰 독자는 200 만 명 이상으로 집계됨
 - ✔ 이어, 한국은 일본 외 아시아 국가 문화를 소개하는 자매행사 어메이징(Amazing)에서 존재감을 증명했다고 언급함. 일례로 네이버 웹툰은 ‘디지털 만화 플랫폼의 세계적인 리더’임을 강조하며 대형 부스를 선보였음. 언론은 만가가 자리잡고 있는 서점에서 네이버 웹툰이 성공을 거둘 수 있음을 보여주어야 한다고 평함
 - ✔ 일간지 20 minutes 은 웹툰이 최근 프랑스에서 주요한 현상으로 거듭났으며, 디지털 시대에 최적화된 콘텐츠라고 소개함. 웹툰은 오늘날 일종의 오락 도구로 발달한 스마트폰의 대중화와 상하 스크롤 읽기 방식에서만 표현할 수 있는 애니메이션 및 음향 효과로 큰 인기를 얻을 수 있었기 때문임. 더불어, 웹툰은 신세대를 겨냥해 참신한 이야기를 제공할 뿐 아니라, 독자가 다음 에피소드를 기다리게 하는 짜릿한 결말을 선보인다고 덧붙임
 - ✔ 프랑스 출판사 델쿠르(Delcourt)의 웹툰 단행본 컬렉션 케이박스(Kbooks)를 담당하는 파스칼 라핀(Pascal Lafine) 본부장에 따르면 <나 혼자만 레벨업>은 가장 큰 인기를 얻은 작품으로, 당국에서 발간 6 개월 만에 20 만 부가 판매된 바 있음. 해당 관계자는 웹툰이 이야기를 전개하는 방식에서 참신함을 보여준 것은 물론, 현대 사회의 소셜 미디어 등을 작품에서 표현함으로써 시대상을 반영한다고 말함. 또한, 프랑스는 종이책을 통해 타문화를 받아들이는 독특한 시장이라고 언급함
 - ✔ 현재 케이박스 컬렉션은 15 권 가량의 웹툰 단행본을 제공하며, <나 혼자만 레벨업> 발간 이후 점점 더 많은 단행본 출판사가 웹툰 사업에 착수함. 일례로 카카오 픽코마의 <이태원 클라쓰>는 프랑스 출판사 코툰(Kotoon)과 손잡고 단행본 발간을 준비 중임. 본 작품은 총 8 권으로 구성되며 한 권당 14.95 유로에 판매될 예정임

25) 출처 : 프랑스 일간지 Le Figaro, 20 minutes, 프랑스 언론 Franceinfo
<https://www.lefigaro.fr/culture/a-japan-expo-la-culture-japonaise-invite-la-coreenne-20230713>
<https://www.20minutes.fr/arts-stars/culture/4044372-20230714-japan-expo-2023-comment-webtoon-bd-numerique-venue-coree-impose-france>
https://www.francetvinfo.fr/culture/bd/mangas/japan-expo-2023-du-numerique-au-papier-les-webtoons-s-installent-en-librairie_5948528.html

음악



☑ [유럽] 호황을 누리는 K 팝 산업에 관한 7 가지 질문 26)

KOCCA

- 프랑스 언론은 K 팝이 불과 몇 년 만에 세계적인 음악 현상이 되었다며, 수많은 K 팝 스타가 한국의 뮤즈로 거듭나 엄청난 수입을 창출한다고 전함. 이에 K 팝의 정의, K 팝의 성공 비결, K 팝 산업의 매출액, 주요 연예 기획사, K 팝 스타가 명품 패션 브랜드에 미치는 파급력 등을 설명함
 - ☑ 언론은 K 팝이 힙합, 록, 알앤비를 비롯한 다양한 음악 장르를 혼합한 한국 음악이라고 소개함. 이어, K 팝이 국제 무대에서 폭발적인 인기를 얻은 데에는 2012 년 가수 싸이의 노래 <강남스타일>의 활약이 컸다며, 해당 음원의 뮤직비디오는 불과 며칠 만에 유튜브 조회 수 10 억 회를 기록하며 세계 신기록을 달성했다고 언급함. 파리 시테 대학교 (Université Paris Cité) 빈센조 시첼리(Vincenzo Ciccheli) 교수는 “오늘날 K 팝은 음악 장르 그 이상”이라며, “K 팝만의 독자적인 방식으로 글로벌 문화의 주류가 되었다”라고 말함
 - ☑ 이어, 언론은 K 팝의 성공이 영화, 드라마, 패션 등 다른 분야에도 영향을 미쳐 한국 문화산업의 부흥을 이끌었다고 언급함. 오늘날 가장 높은 경제 효과를 창출하는 그룹은 BTS 로, 앨범 판매, 스트리밍, 콘서트, 광고로 2021 년 한 해 36 억 달러에 달하는 매출을 기록했다고 전함. 이외에도, K 팝 아이돌 그룹은 전 세계 최다 판매 앨범 순위에 이름을 올리며 K 팝의 성공을 입증했다고 덧붙임. 2022 년도 국제음반산업협회(IFPI) 발표에 따르면 상위 10 개 앨범 중 4 개가 K 팝 가수의 앨범이기 때문임. BTS 는 <Proof>로 4 위, 스트레이 키즈의 <MAXIDENT>, 세븐틴의 <Face the Sun>, 블랙핑크의 <Born Pink>가 10 위에 오른 바 있음
 - ☑ 끝으로, K 팝 가수들은 명품 패션 브랜드 산업에서 매우 중요한 위치에 있다며, 다수의 패션 기업이 아이돌 그룹 멤버를 앰배서더로 선정하고자 치열한 경쟁을 펼친다고 설명함

☑ [베트남] 슈퍼주니어 D&E, 베트남 콘서트 개최 27)

KOCCA

- 한국 그룹 슈퍼주니어의 멤버 동해·은혁은 오는 9 월 2 일 호치민에서 콘서트 겸 팬 미팅을 개최할 예정임
 - ☑ 슈퍼주니어 D&E 는 지난 6 월부터 팬 콘서트 투어 ‘DElight Party’(덜라이트 파티)를 시작한 것의 일환으로 개최함
 - ☑ 특히 슈퍼주니어 D&E 는 서울 공연 이후 7 월 타이베이, 8 월 방콕·자카르타, 9 월 호치민·쿠알라룸푸르·마닐라 등 6 개 지역에서 글로벌 팬들과의 즐거운 만남을 이어갈 예정이어서 뜨거운 호응이 기대됨

26) 출처 : 프랑스 경제 전문 언론, Les Echos

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/sept-questions-sur-la-florissante-economie-de-la-k-pop-1960443>

27) 출처 : <https://tuoitre.vn/sau-blackpink-hai-thanh-vien-super-junior-to-chuc-dem-nhac-o-viet-nam-20230714083514088.htm>



|그림 5| 슈퍼주니어 D&E의 멤버 동해·은혁 이미지

✔ [베트남] 베트남 가수 로이 응웬(Roy Nguyen) 한국 제작팀과 협력한 뮤비로 컴백 28) KOCCA

- 로이 응웬(Roy Nguyen)은 아시아 음악 영재 발굴 대회에 참가해 2019 년 한국에서 다국적 보이 그룹인 지 보이즈(Z-Boys) 멤버로 데뷔한 바가 있음. 그러나 그룹이 해체되어 베트남으로 돌아왔던 로이 응웬(Roy Nguyen)는 베트남 최대 종합엔터테인먼트 회사 SB 엔터테인먼트에 들어가 첫 솔로 앨범을 발표했음
- ✔ 이번에 공개되는 음원 <내가 신경 안 써요, Anh khong ban tam>은 한국과 베트남에서 활발한 음악 프로듀싱을 하고 있는 주영성 프로듀서가 맡았음. 특히 가수 로이 응웬(Roy Nguyen)의 신곡 뮤직비디오가 한국에서 촬영되어 베트남 시청자들의 큰 기대가 모이고 있음



|그림 6| 가수 로이 응웬 <Anh khong ban tam> 뮤직비디오

✔ [베트남] The Voice Kids Vietnam 준우승, 한국 아이돌 그룹 오디션 참가 29) KOCCA

- ✔ <The Voice Kids Vietnam 2019> 준우승 '부 린 단'(Vu Linh Dan, 16 세)은 한국의 글로벌 걸그룹 오디션 <유니버스 티켓>에 등장할 예정임
- ✔ 지난 7 월 15 일 오전 린 단은 제작사로부터 통보를 받았으며, SBS 가 제작한 <유니버스 티켓>에 등장할 유일한 베트남 연습생이 됐음. 린 단은 2 달 전 서류를 제출했고 온라인 면접과 대면 면접 일주일 이후 합격 통보를 받았고, 또한, 린 단은 7 월 중순부터 촬영 활동이 시작하며 11 월 프로그램이 방송될 것이라고 밝힘

28) 출처 : <https://muctim.tuotire.vn/roy-nguyen-comeback-voi-san-pham-duoc-quay-tai-han-quoc-10123071501163491.htm>

29) 출처 : <https://vnexpress.net/a-quan-giong-hat-viet-nhi-thi-tuyen-vao-nhom-nhac-han-4629593.html>

- ☑ <유니버스 티켓>은 <보이즈 플래닛>, <알유넥스트> 등의 포맷처럼 개최되며 새로운 걸그룹을 구성하기 위한 프로그램임. 8 명의 우승 연습생들은 약 2 년 반 동안 F&F 엔터테인먼트의 관리 하에 K-pop 아이돌 그룹으로 활동할 것임



[그림 7] SBS가 공개한 부 린 단 연습생 사진

☑ [UAE] 양가미와 사우디 뮤직 커미션, 음악가 지망생을 위한 새로운 프로그램 시작 30) KOCCA

- 중동 음악 스트리밍 플랫폼 양가미와 사우디 뮤직 커미션이 협력하여 모자(Moja) 프로그램을 시작하여 음악 세계에서 새로운 차원으로 떠오르는 인재를 지원
 - ☑ "This is Your Time"이라는 슬로건 아래 사우디아라비아의 음악 커뮤니티를 활성화하고 사우디의 음악을 글로벌 음악 현장으로 끌어올리는 것을 목표로 함
 - ☑ 모자 프로그램은 엘리트 트레이너와 업계 전문가가 제공하는 일련의 엄선된 워크숍을 통해 음악전공 졸업생과 아티스트에게 음악 경력을 시작하는 데 필수적인 기술을 제공함
 - ☑ 이 프로그램은 노래와 음악의 다양한 측면에서 탁월한 잠재성을 가진 100 명의 졸업생을 배출하는 것을 목표로 함
 - ☑ 참가자들은 작사, 작곡, 프로듀싱, 편곡 및 믹싱의 예술을 탐구하게 되며 숙련된 프로듀서, 사운드 엔지니어, 가수 및 작곡가의 감독 아래 워크숍을 통한 전문성을 배양하고 예술 기량을 연마하게 됨



[그림 8] 모자 프로그램 (출처: BroadcastME)

30) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/anghami-and-saudi-music-commission-launch-moja-programme-for-musical-talents>

☑ [태국] 6 명의 태국인이 K 팝 그룹에 데뷔하며 황금기를 맞은 2023 년 31)

- 현재 K 팝 산업은 계속해서 수익을 내며 전 세계적으로 인기를 얻고 있음. 한국 음반사들은 해외 팬층을 확대할 필요가 있다고 판단해 영어를 잘하는 외국인을 계속해서 영입하고 있고, 태국인을 포함해 중국인과 일본인이 주요 대상임

- ☑ K 팝 업계에서 한국인 아티스트와 함께 ‘태국라인’이라 불리면서 10 여 년 동안 활발한 활동을 이어옴. K 팝 문화가 아시아 전역에 퍼지기 시작한 2 세대 아이돌 시기부터 2PM 멤버 닉쿤(본명: 니차쿤 허러윗차꾼 นิชคุณ ھرเวทกุล)은 ‘태국 왕자’라는 별명을 얻을 정도로 유명세가 대단했음. 그 후 갓세븐의 뱀뱀, NCT의 텐, (여자)아이들의 민니, 그리고 블랙핑크의 리사와 같이 많은 태국인이 업계의 톱아티스트로 성장함

- ☑ 올해 K 팝 아티스트 라인업에 이름을 올린 6 명의 아티스트는 다음과 같음

- 헌터(본명: 빠팡껀 룻끼얏담롱, ปังกร เลิศเกียรติดำรงค์)는 헌터는 10 인조로 구성된 사이커스(xikers) 멤버 중 한 사람으로 발탁됐고, 3 월 30 일까지 밴드의 댄서이자 보컬로 활동하며 데뷔앨범 ‘HOUSE OF TRICKY : Doorbell Ringing’의 메인 싱글 ‘도깨비집’을 발표함. 15 만 4,981 장 이상의 판매량을 올린 것은 신인에게 의미 있는 숫자임. 올 8 월 2 일 컴백을 앞둔 사이커스에 팬들은 기대를 모으고 있음
- 타나틴 르영수완(ธนัทธ ھرองสุวรรณ)은 위드어스엔터테인먼트의 7 명으로 구성된 첫 번째 보이밴드 더윈드(The Wind)에 합류함. 계절에 상관없이 매 순간 우리 곁에 함께 하는 바람처럼 많은 사람에게 편안함을 주고 싶다는 의미로 밴드명을 정했고, 5 월 데뷔 이후 미니앨범 ‘Beginning : The Wind Page’를 통해 요즘 보이밴드에서는 찾아보기 힘든 밝고 듣기 편한 노래 ‘아일랜드’를 발표함
- 안판(본명: 안야뽀 푸와셋타왓 ัณญญัณญญ ภาวศรขรรฐวัณณ)은 13 세에 데뷔한 가장 어린 태국 소녀로, 나이에 비해 뛰어난 춤과 노래 재능으로 초 코 2 팀의 리더로 뽑힘. 데뷔에 앞서 안판과 ChoCo1&2 멤버들은 6 월 1 일 디지털 앨범 ‘초코 테이크스 할리우드 맥스(ChoCo Takes Hollywood (MAX))’을 내고 ‘푸루티 룽스(Fruity Loops)’를 발표함
- 나띠(본명: 아낏차야 쑤푼티퐁, อาณัชญญา สุพพทธิพงค์)은 2 차례 소속사를 옮기고, 7 월 5 일 걸그룹 ‘키스오브라이프(Kiss of Life)’의 멤버로 다시 데뷔함. 그룹 데뷔곡 ‘쑤’가 공개되기 전 멤버들은 각자의 솔로곡을 발표해 자신의 개성을 팬들에게 알림. 나띠는 솔로곡 ‘슈가코트(Sugarcoat)’로 팬들의 찬사를 받음
- YG 엔터테인먼트는 블랙핑크의 뒤를 이을 7 명으로 구성된 새로운 걸그룹 베이비몬스터를 만들었고, 이 중 2 명의 태국인 멤버 파리따(본명: 파리따 차이콩, ภาริตา ไชยคง)와 치키타(본명: 리라차 펀데차피팟, ธิรชา พรเดชาพิพัฒ)가 합류함. 베이비몬스터는 멤버 전원을 공개하고 ‘드림(Dream)’이라는 곡을 발표함. 전 세계 팬들이 열심히 지지를 보낼 준비를 하고 있으나 소속사에서는 공식적인 데뷔 일자를 발표하지 않고 있음

31) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1077065>

패션



☑ [베트남] 미스어스 최미나 수, 베트남 방문 32)

KOCCA

- 지난 7 월 16 일 미스어스 최미나 수는 호치민시 떤선녓(Tan Son Nhat) 공항에 도착했고, 미스어스를 마중하기 위해 배우 쩌엥 응옥 아인(Truong Ngoc Anh)과 <미스어스 베트남 2023> 주최 측은 직접 공항으로 마중을 나감
- ☑ 미스어스 최미나 수는 떤선녓(Tan Son Nhat) 공항에서 아름다운 흑백 의상으로 등장. 향후 계획에 따라 미스어스 최미나 수는 오는 7 월 19 일 베트남에서 개최되는 <미스어스 베트남 2023>에 대한 기자회견에 참석하고 공동 행사와 <미스어스 베트남 2023> 홍보 활동 등에 참가할 예정임



|그림 9| 떤선녓에서 등장한 미스어스 최미나 수

32) 출처 : <https://thanhvien.vn/duong-kim-hoa-hau-trai-dat-den-viet-nam-185230717122508203.htm>

통합(정책·기타)



☑ [북경] 인터넷정보판공실, 생성형 AI 서비스 관리 임시방법 발표

KOCCA

- 7월 13일, 국가 인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)이 공식 홈페이지를 통해 <생성형 AI 서비스 관리 임시방법(生成式人工智能服务管理暂行办法)>을 공개함
 - ☑ 해당 <방법>은 지난 5월 23일 당국의 제 12차 회의 심의에 통과하였으며, 국가발전개혁위원회(国家发展和改革委员会), 교육부(教育部), 광전총국(国家广播电视总局) 등 6개 부문의 동의를 받음
 - ☑ 해당 <방법>의 적용 대상은 중국 내 대중에게 제공되는 생성형 AI 기술로 생산된 글, 이미지, 음성, 동영상 등의 콘텐츠이며, 생성형 AI 기술이 각 산업 및 영역과 융합되어 건강하고 우수한 콘텐츠 생산과 관련 응용 시스템 구축을 장려하도록 함. 이 밖에도 데이터 태그, 정보학습, 최적화 등과 관련된 요구사항이 포함됨

☑ [일본] 야노경제연구소, '2022년 디지털 교육 콘텐츠 시장 조사' 결과 발표 33)

KOCCA

- 주식회사 야노경제연구소는 2022년 일본 디지털 교육 콘텐츠 시장에 대한 조사를 실시, 분야별 시장 동향, 참가 기업 동향, 장래 전망에 대한 보고서를 발표함
 - ☑ 2022년 디지털 교육 콘텐츠 시장규모(영상 수업, 디지털교재, 수업·학습지원 도구의 3분야 합계)는 사업자 매출액 기준 전년 대비 11.1% 증가한 632억 엔이었음
 - ☑ 조사대상 3분야 중, '영상 수업'은 전년 수준을 밑돌았으나 나머지 2분야는 경제산업성의 'EdTech 도입보조금'으로 콘텐츠 도입 문턱을 낮추는 데 성공하여 시장 확대라는 결과로 이어졌음
 - ☑ 2020년 전후부터 학원과 영어 회화 등 메타버스를 이용한 학습 서비스가 등장하였고 2022~2023년에 걸쳐 관련 서비스의 출시가 활발해진 것이 보고되었음
 - ☑ 이와 같은 학습 서비스는 온라인상에서도 대면으로 학습지도와 동등한 커뮤니케이션을 실현하기 위한 목적으로 제공하는 경우가 많았음
 - ☑ 또한, 등교 거부하는 학생도 참가하기 쉽고, 대면으로 질문하기 어려워하는 학생도 쉽게 커뮤니케이션할 수 있는 점, 해외 방문이나 위험한 과학 실험 등 직접 체험하기 어려운 학습을 체험할 수 있다는 것도 특징으로 꼽았음
 - ☑ 야노경제연구소는 2023년 디지털 교육 콘텐츠 시장의 성장률이 둔화하는 경향에 있다고 보고 있으며, 2023년 디지털 교육 콘텐츠 시장규모는 전년 대비 0.5% 늘어난 635억 엔으로 예측하였음
 - ☑ 그 이유로 'EdTech 도입보조금'을 받지 못하고, 예산을 마련할 수 없는 지자체·학교에서는 학습용 소프트웨어의 도입을 제한하는 방향으로 진행하고 있고, 민간 교육기관에서는 대학입시 변용에 따른 일반 선발에 대응하는 학습수요에 정체가 보이고 있으며, 코로나를 기점으로 활발해진 디지털교재 도입에도 진정세가 나타나고 있는 점 등이 거론되고 있음

33) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/341420e8a06056607dc085e90a9a19528d564812>



[그림 10] 디지털 교육 콘텐츠 시장규모 추이

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

발행인 _____ 조현래

발행처 _____ 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr

