

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

386 호

2024 년 7 월 2 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 방송·영화	• [심천] 빌리빌리, 올해 스포츠 드라마 20 여 편 출시 예정 • [일본] <고질라博 in 도쿄 미드타운 히비야> 개최 결정 • [프랑스] 프랑스, 연상호 감독의 차기작 <계시록>에 알폰소 쿠아론 감독의 참여에 관심 집중 • [UAE] <나쁜 녀석들: Ride or Die>, 중동 박스오피스 신기록 경신 • [인도] 대작 영화 <Kill>, 북미에서 1,000 개 이상 스크린 확보 첫 번째 힌디 영화 • [멕시코] 블랙핑크, 콘서트 영화 <월드 투어 본 핑크> 현지 영화관 개봉 예정
 게임·유희	• [북경] 국가신문출판사, 6 월 중국산 온라인게임 판호발급 명단 발표 • [심천] 2023 년 상해시 온라인게임 매출액 1,445 억 2,800 만 위안, 12.89% 증가 • [인니] 국제 이스포츠 올림픽 '2024 월드 사이버 게임즈', 다가오는 8 월 인니에서 개최 • [베트남] 베트남 게임산업, 10 억 달러 매출 목표 • [UAE] UAE, 2025 년도 피지컬 스포츠 국제 행사 'The Game of the Future' 개최지로 선정 • [태국] 2024 타일랜드 게임쇼 공지 • [인도] nCore 의 <FAU-G: Domination>, 인도산 게임 인기의 기폭제 될까? • [인도] BGMI, 인도 대작 영화 <Kalki: 2898 AD>와 협업 • [멕시코] <한나>, 어린 시절 악몽을 상기시키는 멕시코 공포 게임
 만화·웹툰	• [심천] 콰이칸만화 주최 'KKWORLD 2024', 7 월 광저우에서 개최 • [프랑스] 프랑스 언론, 급성장하는 한국 웹툰 산업에 주목: 엔터테인먼트계 영향력 확산 • [태국] 카카오엔터테인먼트 타일랜드, 현지 제작 웹툰 <다라파나리> 공개
 음악	• [미국] 美 대형 음반사, AI 음악 스타트업에 저작권 소송 • [프랑스] 프랑스 언론, K-컬처 트레이닝 비자와 한국 관광 활성화 전략 주목 • [프랑스] 프랑스 빌뇌브다스크서 한국문화를 알리는 K 팝 마켓 개최 • [베트남] 관객에게 깊은 인상 남긴 '우리는 하나' 페스티벌 • [태국] 콘서트에서 태국 소프트파워를 홍보해 준 NCT 드림
 패션	• [태국] 자스팔 그룹, '리테일 아시아 어워즈' 수상 • [러시아] 헤지스, 러시아 진출 • [멕시코] 멕시코시티 LGBTIQ+ 프라이드 데이의 경제적 효과로 55 억 페소 초과 예상 • [멕시코] '메이드 인 멕시코' 의류와 직물의 미국 수출량 하락세



2024 년 7 월 2 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 통합(정책 등)	• [미국] 뉴욕 주지사, 미국 최초로 SNS 알고리즘 규제 법안 서명 • [북경] 공연산업협회 등, 솫폼 및 문화여행 산업 관련 보고서 발표 • [일본] NTT 도코모, 아레나 운영 전국 확대 • [프랑스] 프랑스인의 소셜 미디어 사용 시간 증가, 특히 젊은 세대에서 두드러진 변화 • [인니] 인니 스타트업, 대만 스타트업 전시관 'InnoVex 2024' 참가 • [UAE] 아부다비 경제 개발부, 7 월 1 일부터 무허가 광고 활동을 하는 소셜 미디어 인플루언서에 벌금 부과 • [UAE] UAE 경제부, 올해 1~5 월에 1,100 여 개 이상의 불법 콘텐츠 제공 웹사이트 차단 • [UAE] 3,120 만 달러 규모의 오만 영화 산업 단지 'Film City' 계획 발표 • [UAE] 사우디 키디야 아트 센터 설립 계획 발표 • [태국] 소프트파워 국제 박람회 스플래쉬 행사 내 한국공동관 • [태국] 48 명의 국내외 유명 연사들로 채워질 스플래쉬 행사 스테이지 • [인도] 온라인 게임에 대한 GST 소급 적용 면제 가능? • [인도] 정보방송부 "방송사들, TV 채널 운영 제 3 자 양도 금지" 경고 • [인도] 인도통신규제청, 모바일 기기로의 디지털 지상파 방송을 제한 • [인도] 언론에 비친 한류 단신



방송·영화



✔ [심천] 빌리빌리, 올해 슛폼 드라마 20 여 편 출시 예정 1)

- 빌리빌리는 6 월 25 일 열린 '상하이 TV 페스티벌 슛폼드라마 컨퍼런스'에서 슛폼드라마 부문의 콘텐츠 기획 및 지원 계획을 발표함

- ✔ 빌리빌리는 올해 슛폼드라마 20 편 가량을 출시할 계획을 내놓았으며, 사회, 문화, 학교, 미스터리, 코미디, 관광, 역사, 사실주의 등 다양한 주제를 슛폼드라마에 담을 예정임
- ✔ 이날 청춘의 향기가 물씬 풍기는 대학 캠퍼스를 소재로 한 〈보고도사, 아상필업(报告导师, 我想毕业)〉, 상하이 문화 풍토와 시대의 변천을 깊이감있게 연출한 〈아시우표이(我是邮票李)〉, 심리 상담을 주제로 한 〈아증재붕궈변연(我曾在崩溃边缘)〉, 남녀 주인공의 시간을 초월한 우정과 모험을 그린 〈무강소녀(武康少女)〉 등 방영을 앞둔 작품 4 편이 공개됨
- ✔ 이밖에, 빌리빌리는 이날 컨퍼런스에서 우수 작품으로 선정된 슛폼드라마 작품에 프로그램 투자, 제작지도, 운영 지원을 받을 수 있는 기회를 제공한다는 내용을 골자로 한 우수 슛폼드라마 콘텐츠 모집 및 지원계획을 발표함



[그림 1] 빌리빌리 방영 예정인 슛폼 드라마 4편 포스터(이미지 출처: 빌리빌리)

✔ [일본] 〈고질라博 in 도쿄 미드타운 히비야〉 개최 결정 2)

- 일본 대표 특촬물 영화 〈고질라〉 시리즈의 1 편 〈고질라〉가 처음 공개된 해가 1954 년이며, 70 년째가 되는 2023 년 11 월에 개봉한 〈고질라-1.0〉은 일본뿐만 아니라 북미에서도 큰 인기를 끌며 일본 국내외에서 수많은 영화제에서 수상하였음. 또한 할리우드판 5 번째 작품인 〈고질라 × 콩: 뉴 엠파이어〉는 전 세계 박스오피스 845 억 엔을 돌파하는 등 인기 상승세를 이어가고 있음

1) 출처 : <https://www.bjnews.com.cn/detail/1719303951169462.html>

2) 출처 : <https://www.oricon.co.jp/news/2333288/full>

- ☑ 이에 <고질라> 시리즈 70 주년을 기념하여 <고질라博 in 도쿄 미드타운 히비야>가 개최될 예정임. 행사장 내에는 역대 고질라의 조각상과 <고질라> 1 편의 귀중한 촬영 소품이 전시될 예정임
- ☑ 또한 '킹기도라 60주년', '메카고질라 50주년'을 기념하는 전시도 열릴 예정임. 관람객이 자신의 스마트폰 등으로 특촬물을 체험할 수 있는 <고질라-1.0>의 디오라마도 설치되어 있으며, '고질라 마켓'에서는 이벤트 한정 아이템도 다수 판매될 계획임



[그림 2] <고질라博 in 도쿄 미드타운 히비야> 이미지

☑ [프랑스] 프랑스, 연상호 감독의 차기작 <계시록>에 알폰소 쿠아론 감독의 참여에 관심 집중 3)

- 프랑스 언론은 <부산행> 연상호 감독과 <헬바운드>의 각본가이자 웹툰 작가 최규석 작가의 차기 장편 영화 <계시록>에 알폰소 쿠아론(Alfonso Cuaron) 감독이 프로듀서 겸 자문 역할로 참여하는 것에 주목함
 - ☑ 한국 콘텐츠 제작에 몰두하고 있는 넷플릭스와 연상호 감독의 차기작 <계시록>은 웹툰 작가 최규석 작가의 웹툰을 각색한 작품으로, 이번 제작에는 오스카 상을 수상한 알폰소 쿠아론 감독이 참여하게 됨
 - ☑ 이에 연상호 감독은 "<칠드런 오브 맨>(Children of men), <그래비티> (Gravity)와 같은 걸작으로 유명한 알폰소 쿠아론은 감독으로서 제 작품에 큰 영감을 주었다. 그와 영화 <계시록>을 제작하게 되어 매우 기쁘고, 이번 파트너십에 거는 기대가 크다"라고 언급함

3) 출처 : https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=1000087788.html

✓ [UAE] 〈나쁜 녀석들: Ride or Die〉, 중동 박스오피스 신기록 경신 4)

- 월 스미스와 마틴 로렌스 주연의 할리우드 영화 〈나쁜 녀석들〉의 네 번째 영화 〈나쁜 녀석들: Ride or Die〉가 개봉 첫 주말 중동 박스오피스에서 950 만 달러의 수익을 기록하며 신기록 경신
 - ✓ 〈나쁜 녀석들〉 시리즈는 마이애미 경찰서의 형사 마이크 로리(월 스미스)와 마커스 버넷(마틴 로렌스)의 이야기를 주제로 다채로운 액션과 유쾌한 줄거리로 꾸준히 사랑을 받고 있으며 지난 6 월 네 번째 시리즈가 개봉함
 - ✓ 개봉 첫 주말 전 세계적으로 1 억 500 만 달러 이상의 수익을 올리며 초기 예상치인 1 억 달러를 초과 달성함
 - ✓ 중동 전체 지역에서의 개봉 수익은 이전 편보다 78% 증가한 950 만 달러를 기록하여 중동 박스오피스 신기록을 경신하고 있으며 하였으며 특히 사우디아라비아와 UAE 에서 각각 400 만 달러와 290 만 달러의 수익을 올리며 이전 시리즈 중 가장 높은 수익을 기록하고 있음

✓ [인도] 인도 대작 영화 〈Kill〉, 북미에서 1,000 개 이상 스크린 확보 첫 번째 힌디 영화 5)

- 최근 공개 예고편 “아드레날린 넘치는 강렬한 경험 제공” 찬사…볼리우드 영화의 글로벌 진출 시발점 기대
 - ✓ 니킬 나게쉬 바트(Nikhil Nagesh Bhat)의 인도 대작 영화 〈Kill〉이 북미 전역에서 1,000 개 이상의 스크린에서 개봉하는 첫 번째 힌디 영화가 될 예정임. 볼리우드 영화의 이러한 성과는 다양한 국제 영화제, 특히 트라이베카영화제(Tribeca Film Festival)에서의 성공 덕분이라는 것이 중론임
 - ✓ 최근 공개된 〈Kill〉의 예고편은 각국 관객들로부터 “강렬하다”는 찬사를 받고 있음. 이 영화는 인도의 신인 배우 락샤야(Lakshya), 라가브 주알(Raghav Juyal), 그리고 탄야 마닉탈라(Tanya Maniktala)가 주연을 맡은 액션 스릴러로, 움직이는 기차를 배경으로 하고 있음
 - ✓ 예고편에서 묘사된 강렬한 폭력은 〈Kill〉이 “인도에서 나온 가장 폭력적인 영화가 될 것”이라는 평가와 함께 끊임없는 액션과 유혈이 난무하는 아드레날린 넘치는 경험을 제공할 것이라는 기대를 받고 있음
 - ✓ 〈Kill〉의 이야기는 여주인공(탄야 마닉탈라 분)과 재회하기 위해 기차에 오르는 특공대원(락샤야 분)을 중심으로 전개됨. 여주인공은 부모님이 다른 사람과 결혼시키기 전에 특공대원과 재회하기를 원함. 그러나 기차가 악당들에게 납치되면서 여행은 극적인 전환을 맞고, 특공대원은 그녀를 보호하기 위해 싸워야 하는 상황에 처하게 됨
 - ✓ 〈Kill〉은 Dharma Productions 와 Sikhya Entertainment 가 제작했으며, 7 월 5 일에 극장에서 개봉함

4) 출처 :

<https://www.arabianbusiness.com/industries/media/will-smith-martin-lawrence-starrer-bad-boys-ride-or-die-sets-new-9-5mn-middle-east-box-office-record>

5) 출처 :

<https://www.indiatoday.in/movies/bollywood/story/kill-set-to-become-first-hindi-film-to-release-in-over-1000-screens-in-north-america-2555752-2024-06-20>

✔ [멕시코] 블랙핑크, 콘서트 영화 ‘월드 투어 본 핑크’ 현지 영화관 개봉 예정 ⁶⁾

● 블랙핑크의 콘서트 영화 ‘월드 투어 본 핑크’가 7 월 31 일 현지 영화관에서 개봉할 예정임

- ✔ 영화는 2022 년 10 월부터 2023 년 9 월 사이 블랙핑크가 참여한 ‘본 핑크(Born Pink)’ 투어의 촬영본으로 제작됨
- ✔ 해당 투어는 총 180 만 명의 팬들이 관람했으며, 이 중 12 만 명 이상은 멕시코인으로 영화의 한 부분을 차지할 것으로 기대됨
- ✔ 러닝타임은 1 시간 32 분이며 한옥 세트장의 퍼포먼스, 서울 고척돔 공연, 해외 공연 등으로 구성되는 영화에서 멕시코 공연이 어떻게 나올지 확인하기 위해서는 영화를 볼 것이 추천됨
- ✔ 동 영화는 전 세계 110 개 이상 국가에서 상영되며 블랙핑크가 데뷔 8 주년을 맞는 7 월 31 일이 개봉 날짜로 정해짐
- ✔ 멕시코에서는 시네폴리스의 ScreenX, 4DX 및 Ultra 4DX 디스플레이를 갖춘 상영관에서 상영될 것으로 발표됨

6) 출처 :

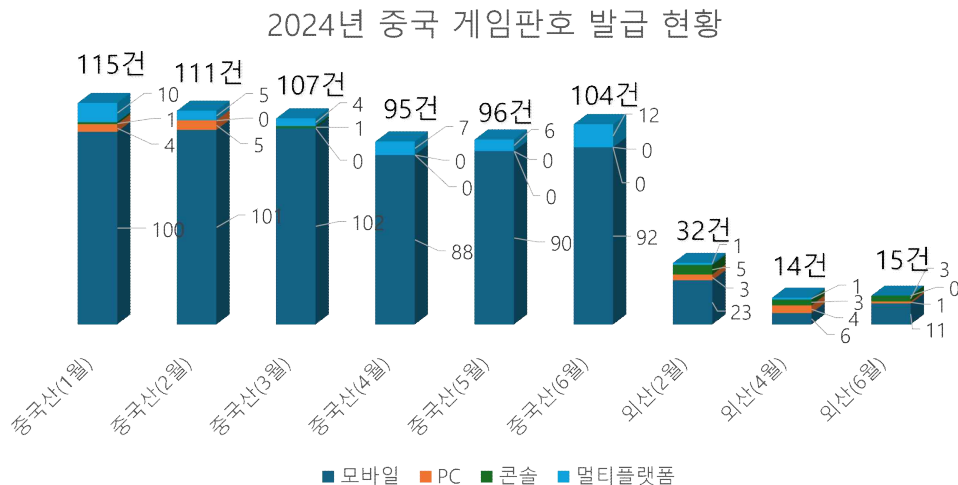
<https://www.chilango.com/cine-y-tv/peliculas/blackpink-pelicula-concierto-world-tour-born-pink-cuando-verla-cine-mexico>

게임·융복합



❏ [북경] 국가신문출판서, 6월 중국산 온라인게임 판호발급 명단 발표 7)

- ❏ 6월 25일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)가 공식 홈페이지를 통해 <2024년 6월 중국산 온라인게임 판호허가 명단(2024年6月份国产网络游戏审批信息)>을 발표함. 이번 명단에 포함된 게임은 총 104종으로 모바일 92종, 멀티플랫폼 12종(모바일·PC 11종/ 모바일·웹 1종)임 포함됨
- ✔ 이번 명단에는 텐센트(腾讯), ZQ 게임즈(中青宝), 37 게임즈(三七互娱), 지비트네트워크(吉比特), 링시게임즈(灵犀互动娱) 등 중국 대형 게임사들이 개발 또는 퍼블리싱을 맡은 게임이 다수 포함됨
- ✔ 올해 6월까지 기준 중국산 게임 총 628종, 외산 게임 총 61종이 판호를 발급받음



[그림 3] 2024년 중국 게임판호 발급 현황

❏ [북경] 2023년 상해시 온라인게임 매출액 1,445억 2,800만 위안, 12.89% 증가 8)

- ❏ 중국 게임 시장조사기관 감마데이터(伽马数据)는 6월 20일 <2023-2024년 상해시 게임출판산업 보고(2023-2024 上海游戏出版产业报告)> 및 <2023-2024년 상해시 이스포츠산업 발전평가 보고(2023-2024 上海电子竞技产业发展评估报告)>를 발표함
- ✔ 2023년 상해시 온라인게임 매출액은 1,445억 2,800만 위안으로 전년 대비 12.89% 증가했으며, 그중 중국 내수시장에서 올린 매출액은 1,190억 1,100만 위안으로 전년 대비 14.77% 증가했고, 해외시장 매출액은 36억 2,500만 달러로 전년 대비 0.09% 증가해 매출액 증가율이 전국 평균보다 낮은 것으로 나타남

7) 출처 : 국가신문출판서 공식 홈페이지(https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/gcwlyxspxx/202406/t20240625_853229.html)

8) 출처 : https://mp.weixin.qq.com/s/Af10YslPWLvL2_LCtZ8Yqw

- ✔ 2023 년 상해시 모바일게임 매출액은 923 억 6,200 만 위안, 상해시 모바일게임 시장점유율은 77.6%에 달함
- ✔ 2023 년 상해시 이스포츠 산업 부문 게임 외 매출액은 59 억 7,800 만 위안으로 중국 전체의 22.7%에 달하며, 이스포츠 생중계 매출액은 전년 대비 0.8% 증가한 37 억 위안으로 최근 4 년 중에 최고치를 기록함
- ✔ 중국 내 게임 매출액 순위에서 상위 50 위 안에 든 기업 가운데 미호요, 리리스(莉莉丝) 등 상해시 소재 기업이 24%의 비중을 차지함
- ✔ 2023 년 상해시 게임 매출액 천만 위안대를 초과하는 모바일 게임 중 MMORPG/ARPG, 카드류의 비중이 전체의 40% 이상을 차지함

✔ [인니] 국제 이스포츠 올림픽 ‘2024 월드 사이버 게임즈’, 다가오는 8 월 인니에서 개최 9)

- 세계에서 가장 큰 규모의 국제 대회 이스포츠 올림픽 ‘2024 월드 사이버 게임즈(WCG)’가 동남아시아 최대 게임 시장인 인도네시아에서 다가오는 8 월 31 일부터 9 월 1 일까지 ICE BSD 땅그랑에서 개최될 예정임
- ✔ 지난 6 월 4 일 자카르타 미드포인트 플레이스 본사에서 열린 월드 사이버 게임즈 기자회견에서 벤 최 대표는 “인도네시아가 게임 업계에서 큰 잠재력을 가지고 있어 올해 개최지로 선정됐다”, 또한 “적절한 인프라와 열정적인 게임 커뮤니티를 보유하고 있어 WCG 행사에 이상적인 장소이다”라고 소개하였음
- ✔ WCG 에는 동남아시아, 일본, 한국을 포함해 11 개 국가, 76 개 게임, 약 150 만 명의 게이머가 참여할 예정임. 동남아시아와 한국의 탑 인플루언서 100 명을 초청해 인도네시아에서 제작된 게임을 직접 체험하고 홍보할 수 있도록 초청될 것임. 인도네시아에서 개발된 게임 <로카팔라(Lokapala)>가 이번 행사의 공식 게임 중 하나로 선정되었음



[그림 4] 인도네시아 5 vs 5 MOBA 게임 <로카팔라(Lokapala)> (출처: 로카팔라 Google Play)

9) 출처 : <https://bisnistoday.co.id/world-cyber-games-2024-bakal-digelar-di-indonesia-diikuti-111-negara>
<https://www.medcom.id/teknologi/esports/nN92Bo9b-jakarta-jadi-tuan-rumah-world-cyber-games-2024-ini-rangkain-acaranya>

✓ [베트남] 베트남 게임산업, 10 억 달러 매출 목표 10)

- 베트남 게임산업 매출은 5 억 달러를 넘어섰고, 게임에 접속하는 사람이 전체 인구 중 절반 이상을 차지함. 이에 베트남은 정부 차원에서 본격적으로 게임산업 발전을 위해 팔을 걷어붙이고 나섰다
- ✓ 시장조사기관에 따르면 동남아시아 게임산업 시장 전체 규모는 2021 년 47 억 5,000 만 달러에서 2026 년에는 71 억 4,000 만 달러로 성장할 것으로 예상됨. 이 중에서도 베트남은 특히 발전 잠재력이 큰 시장으로 평가받고 있음
- ✓ 베트남 정보통신부는 2030 년까지 게임산업 매출을 현재 대비 2 배 수준인 10 억 달러로 끌어올린다는 목표를 세웠음. 현재 베트남은 5G, 블록체인, 클라우드 컴퓨팅 등 일련의 신기술과 온라인 게임 하드웨어 (PC, 스마트폰)의 눈부신 발전에 힘입어 게임 시장이 빠르게 커지고 있음
- ✓ 특히 베트남은 젊은 인구가 많다는 장점을 기반으로 주요 글로벌 게임 회사들에 매력적인 시장으로 평가 받고 있음. 베트남 정보통신부 통계에 따르면 현지에서 출시된 G1 게임(기업의 게임 서버 시스템을 통해 동시에 여러 플레이어가 상호 작용하는 비디오 게임) 중 약 85%가 외국에서 제작되었음
- ✓ 또한 베트남은 유능한 게임 개발 인력이 많아 향후 성장 가능성을 한층 높여주고 있음. 구글 베트남 광고·게임 및 앱 담당인 에밀리 응우옌(Emily Nguyen) 영업이사는 현재 베트남은 전 세계 게임 다운로드 측면에서 상위 5 위 안에 들고 3 만 5,000 명이 넘는 게임 프로그래머와 개발자를 보유하고 있다며 이 숫자는 중국과 같은 큰 나라와 비견될 수 있는 수준이라고 밝혔음
- ✓ 그러나 베트남 게임업계는 높은 잠재력에도 불구하고 과제가 산적해 있음. 우선 현재 베트남 게임업계의 매출 대비 세후 이익률은 현재 3~5%에 불과해 다른 산업군에 비해 낮은 수준임. 특히 모바일 게임 매출에서 베트남 기업들이 차지하는 비중은 22%에 불과하며 나머지는 해외 기업들이 차지하고 있음. 또한 베트남 게임산업 매출은 현재 전 세계 시장에서 0.5% 미만에 불과함
- ✓ 게임산업 발전으로 인해 베트남에서는 게임 디자인과 프로그래밍 직군에 대한 인기가 높아지고 있음. 이 직군의 평균 연봉을 보면 게임 디자이너가 약 1 억 8,700 만 동, 게임 개발자가 약 3 억 8,900 만 동 수준임. 이는 베트남 일반 국민 소득수준에 비해 매우 높은 수준임. 또한 게임산업은 마케팅, 광고, 스트리밍 등 다양한 분야로 확장하고 있음

10) 출처 :

https://cafef.vn/nganh-cong-nghiep-game-viet-nam-huong-toi-doanh-thu-1-ty-usd-18824051419595712.chn?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAR0ql0eGv-wJT1n6KsQwm-vhIfifSTXDWsFmefPsKQAEHf6KbxEpJrmLIU_aem_AzKZDODWL Nyn10pVUaFEgQ

✓ [UAE] UAE, 2025 년도 피지탈 스포츠 국제 행사 ‘The Games of the Future’ 개최지로 선정 11)

- UAE 가 매년 개최되는 피지탈 스포츠(Phygital Sports) 국제 토너먼트 행사 ‘The Games of the Future’의 2025 년도 개최지로 선정됨
 - ✓ 피지탈 스포츠(Phygital Sports)는 ‘피지컬(Physical)’과 디지털(Digital)’의 합성어로, 물리적 활동과 가상 현실, 증강 현실, 게임 등 디지털 기술이 결합한 새로운 형태의 스포츠임
 - ✓ 2025 년 ‘The Games of the Future’ 개최지 입찰 경쟁에서 UAE 를 포함한 9 개의 후보국이 참여하였으며, UAE 의 최첨단 인프라, 국제 행사 운영 경험 등의 요인과 국가 주도의 피지탈 스포츠 육성에 대한 강력한 의지와 헌신으로 UAE 가 만장일치로 2025 년 ‘The Games of the Future’ 개최지로 선정됨
- ‘The Games of the Future’는 나이, 성별, 국적에 제한 없이 참가 자격을 부여하며 2025 년 행사에 100 여 개 국에서 수천명의 운동 선수와 이스포츠(eSports) 인재들이 참여할 것으로 기대
 - ✓ 피지탈 축구, 피지탈 하키, 피지탈 스케이트보딩, 피지탈 MMA 등 다양한 종목에서 300 개 이상의 국제 팀이 참가 예정이며 피지탈 스포츠에 대한 글로벌 인기 상승에 힘입어 2025 년 성공적인 행사 개최가 기대됨
 - ✓ ‘The Games of the Future’은 피지탈 스포츠 분야에 가장 권위 있는 행사로, 미래 스포츠 환경을 재정의 하고 혁신을 촉진한다는 점에서 관련 기술 분야에서 큰 주목을 받고 있음
 - ✓ 2026 년 및 2027 년 행사에 대한 개최지 입찰 과정도 진행 중임

✓ [태국] 2024 타일랜드 게임쇼 공지 12)

- 동남아 최대 규모의 타일랜드 게임쇼(Thailand Game Show 2024)가 10 월 18 일부터 20 일까지 퀸시리 콧국립컨벤션센터(QSNCC)에서 개최를 발표하고 참가업체들의 예약을 공지함
 - ✓ 2007 년부터 개최되어 이번 19 회를 맞이하는 타일랜드 게임쇼는 태국의 통신사 트루(True) 산하 ‘온라인 스테이션(Online Station)’과 ‘쇼 노 리밋>Show No Limit)’사가 주최하는 대형 박람회임
 - ✓ 지난해 10 월에 열린 ‘타일랜드 게임쇼 2023’에는 20 만 명 이상의 방문객이 참석했으며, 세계 유수의 게임회사를 비롯해 국내 주요 게임사들도 참여한 바 있음. 행사 프로그램 중에는 태국에서 가장 큰 ‘코스프레 콘테스트(Cosplay Contest)’도 있음
 - ✓ 참가희망 업체들은 웹사이트 www.thailandgameshow.com 를 통해 부스를 예약할 수 있음

11) 출처 : <https://www.prnewswire.com/news-releases/uae-to-host-games-of-the-future-2025-302161300.html>

12) 출처 : <https://www.dailynews.co.th/news/3557715>

✓ [인도] nCore 의 <FAU-G: Domination>, 인도산 게임 인기의 기폭제 될까? 13)

- Nazara 퍼블리싱 통해 올해 말 출시 발표...“인도의 글로벌 게임 산업 주요 플레이어 자리매김 의미” 자평
 - ✓ 인도의 유명 게임 개발자 Vishal Gondal 이 대표로 있는 nCore 가 멀티플레이어 슈터 게임 <FAU-G: Domination>을 역시 인도의 Nazara Technologies 의 퍼블리싱 부문을 통해 출시할 예정이라고 최근 발표함. 인도 게임 업계는 이번 발표를 두고, 자국 게임이 인기를 끌 계기가 될지 주목하고 있음
 - ✓ <FAU-G: Domination>은 현재까지 거의 5 천만 건의 다운로드를 기록한 FAU-G 프랜차이즈의 최신 타이틀임. 이 타이틀은 Nazara Publishing 에서 마케팅 및 배급하며, 올해 말 Google Play 와 App Store 에서 사전 등록이 열릴 예정임
 - ✓ Nazara Technologies 의 창립자 Nitish Mittersain 은 “인도산 게임은 인도 게이머의 성장하는 요구를 현지에 맞춘 콘텐츠로 해결할 수 있는 큰 잠재력을 가지고 있으며, nCore 와 협력하여 <FAU-G: Domination>을 모든 플레이어에게 제공하게 되어 기쁘다”라고 말함
 - ✓ nCore 의 지원을 받는 게임 스튜디오 Dot9 Studios 에서 개발한 이 슈터 게임은 각기 다른 배경을 가진 인도 캐릭터들과 현대 군사 미학을 특징으로 함. 5 대 5 멀티플레이어 슈터 게임으로, 두 팀의 다섯 명의 플레이어가 서로 경쟁하는 슈팅 매치임
 - ✓ 이 게임은 여러 팀 모드와 1 인 군대 모드로 출시될 예정임. 다양한 환경을 반영한 여러 지도가 포함되어 있으며, 인도의 풍부한 유산을 반영하면서도 최첨단 게임플레이를 제공할 것이라고 회사는 말했음
 - ✓ nCore 의 공동 창립자 Vishal Gondal 은 “<FAU-G: Domination>은 “인도가 글로벌 게임 산업에서 주요 플레이어로 자리 잡았음을 의미한다”라고 말함
 - ✓ <FAU-G: Domination>은 Dot9 Games 에서 처음부터 다른 엔진, 게임 기술, 스토리, 멀티플레이어 옵션을 사용하여 개발되었음. FAU-G 프랜차이즈의 이전 게임은 다른 스튜디오에서 제작되었음
 - ✓ Dot9 Games 의 공동 창립자 Deepak Ail 은 “게임은 모두를 위한 것이며, <FAU-G: Domination>은 그 현실을 만들기 위한 우리의 노력”이라고 덧붙였다. Dot9 Games 는 Ail, Srinivasan Veeraraghavan, Kaiwan Yezdani, Prasad Ramdas 가 2021 년에 설립했으며, 이들은 게임 개발에 거의 20 년의 전문 지식을 보유하고 있음
 - ✓ 이 스튜디오는 Akshay Kumar 주연의 영화 Ram Setu 에서 영감을 받은 무한 러너 게임 <Ram Setu - The Run>과 Ludo, Carrom, Cricket 과 같은 클래식 게임 컬렉션을 한 곳에서 제공하는 캐주얼 게임 앱 Apna Games 를 개발했음
 - ✓ Nazara 의 퍼블리싱은 Nazara 는 인도가 글로벌 게임 허브로서의 상승 잠재력을 활용하기 위해 2023 년 10 월에 퍼블리싱 부문을 출시했음. 이 회사는 향후 12-18 개월 동안 모바일, web3, 가상 현실(VR), 개인용 컴퓨터(PC) 등 최대 20 개의 게임을 출시하고, 게임당 125,000 달러에서 375,000 달러를 투자할

13) 출처 :

<https://www.moneycontrol.com/technology/nazara-technologies-to-publish-ncores-upcoming-made-in-india-game-fau-g-domination-article-12756501.html>

계획을 밝힘

- ☑ 이 플랫폼은 게임 개발자들에게 시장 접근 및 배포, 마케팅 및 홍보, 수익화 전략, 현지화 및 문화화, 고급 분석 등의 엔드투엔드 솔루션을 제공함
- ☑ 2023년 12월, Nazara Publishing은 다양한 장르의 인도 게임 스튜디오 4곳에서 첫 번째로 5개의 게임을 공개했음. 이 회사는 또한 2023년 8월, 인도 아대륙 및 중동 지역에서 Snax Games의 게임 타이틀을 수익 공유 기반으로 독점 퍼블리싱할 권리를 획득했음

☑ [인도] BGMI, 인도 대작 영화 <Kalki: 2898 AD>와 협업¹⁴⁾

○ 독점 인게임 이벤트 및 트레일러 출시...플레이어들에게 경험 제공하는 도전과 보상도 포함

- ☑ KRAFTON India의 BATTLEGROUNDS MOBILE INDIA(BGMI)가 인도 전역에서 개봉하는 영화 <Kalki: 2898 AD>의 공식 게임 파트너로서 협업을 발표했음
- ☑ <Kalki: 2898 AD>의 공식 게임 파트너로서 BGMI는 BGMI 세계와 <Kalki: 2898 AD>의 영화적 세계가 융합된 트레일러를 출시한 것으로 알려졌다. 이 협업에는 BGMI가 주최하는 독점 인게임 이벤트도 포함되어 있으며, 플레이어들에게 도전과 보상을 제공함
- ☑ KRAFTON India의 비즈니스 개발 책임자 Siddharth Mehrotra는 “<Kalki: 2898 AD>의 공식 게임 파트너로서 BATTLEGROUNDS MOBILE INDIA가 선정돼 기쁘다”라면서 “이 협업은 플레이어들에게 경험을 제공하기 위한 우리의 헌신을 증명하기 위한 것”이라고 말함

☑ [멕시코] <한나>, 어린 시절 악몽을 상기시키는 멕시코 공포 게임¹⁵⁾

○ 멕시코산 비디오 게임이 계속해서 탄생하는 가운데, 멕시코시티에 소재한 스튜디오인 스페이스보이에서 고전적 요소를 가미한 호러 게임 <한나(Hannah)>를 개발함

- ☑ 모션 캡처, 단편 애니메이션, 특수 효과 등 영화계와 협력해 온 개발사는 첫 비디오 게임을 제작한 뒤 올해 3분기에 PC와 엑스박스에 출시를 앞두고 있음
- ☑ 동 게임은 플랫폼 게임과 퍼즐이 혼합된 형태로 어린 시절의 가장 보편적인 악몽에서 영감을 받아 제작된 세계를 배경으로 하며, 이 세계를 통과해야 하는 소녀 한나를 주인공으로 하고 있음
- ☑ <한나>는 추억과 두려움이 매혹적인 방식으로 혼재된 초현실적 복고풍 게임 속에서 기어오르고, 스윙 동작을 취하며 앞으로 나아갈 방법을 찾아야 함
- ☑ 게임 개발자들은 동 게임이 언리얼 엔진으로 개발되고, 3D 모델과 고해상도의 질감을 통해 미적 방향을

14) 출처 :

<https://www.financialexpress.com/business/brandwagon-bgmi-partners-with-kalki-2898-ad-film-launches-exclusive-in-game-events-and-trailer-3533569>

15) 출처 :

<https://www.xataka.com.mx/videojuegos/hannah-videojuego-terror-desarrollado-mexico-que-busca-recordar-peores-pesadillas-nuestra-infancia>

설정했다는 점과 공간 감각을 주는 조명, 입자 표현 및 사용자 정의 셰이더 사용 옵션이 있다는 점을 강조함



[그림 5] 출처: Steam, <https://store.steampowered.com/app/1466870/Hannah/?l=spanish>

애니·캐릭터



만화·웹툰



☑ [심천] 콰이칸만화 주최 'KKWORLD 2024', 7 월 광저우에서 개최 16)

- 콰이칸만화(快看漫画)가 매년 1 회 주최하는 2 차원(二次元) 문화 콘텐츠(애니메이션, 만화, 게임, 소설) 축제 'KKWORLD 2024'가 오는 7 월 19 일부터 22 일까지 중국 광저우에서 열리며, 올해는 웹툰/만화 IP 를 중심으로 한 중국 최초의 몰입형 인터랙티브 만화공원으로 조성될 예정임
 - ☑ 약 1 만㎡ 규모로 설치된 전시장에는 '188 보이그룹'(188 男团), <나 혼자만 레벨업>(我独自升级) 등 인기 IP 로 설정된 부스가 준비되어 있으며, 한쪽에서는 웨이치엔청(水千丞), 윈위엔(温远), Re-Vendur 를 포함해 30 여 명의 인기 웹툰/만화 작가와 성우가 팬사인회와 팬미팅을 통해 팬들과 함께 소통하는 자리가 마련될 예정임
 - ☑ 이밖에 <인어함락(人鱼陷落)>, <소마고(小蘑菇)> 등 IP 파생상품 신제품 60 여 종을 판매할 예정이며, 70 개 이상의 인터랙티브한 게임 등 즐길 거리가 마련되어 있음

☑ [프랑스] 프랑스, 급성장하는 한국 웹툰 산업에 주목: 엔터테인먼트계 영향력 확산 17)

- 프랑스 언론은 한국의 웹툰 산업이 급성장하는 데 주목하고 있음. 한국 정부 통계에 따르면, 2022 년 한국 웹툰 산업의 기업 가치는 2013 년의 1 억 9,000 만 달러에서 약 13 억 3,000 만 달러로 성장할 것으로 예상됨
 - ☑ 웹툰 엔터테인먼트는 현재 150 여 개국에서 매월 약 1 억 7 천만 명의 방문자를 유치하고 있음. 2017 년부터 2023 년까지 작가들에게 28 억 달러 이상을 지급했다고 알려짐. 김준구 웹툰 엔터테인먼트 CEO 는 "평균적인 전문 창작자의 연 수입은 4 만 8,000 달러이며, 상위 100 명은 100 만 달러를 벌고 있다"라고 밝힘
 - ☑ 프랑스 언론은 웹툰이 엔터테인먼트계의 다른 분야에도 영향을 미치고 있다는 점에 주목함. 이미 <미생> (2014), <유미의 세포들> (2021), <내 남편과 결혼해줘> (2024), 배진수 작가의 웹툰 2 편을 원작으로 한 <더 8 쇼>(2024) 등이 K-드라마 시리즈로 제작되었음. 박순태 K-드라마 시리즈 프로듀서는 AFP(Agence France-Press)와의 인터뷰에서 "배우들이 웹툰을 잘 알고 있고 배역을 연기할 준비가 되어 있다는 점이 캐스팅의 강점"이라고 전함
 - ☑ 김준구 대표는 미국 증권거래위원회(SEC)에 제출한 서한에서 온라인 독서를 통해 "독자가 페이지를 아래로 스크롤하면서 실시간으로 스토리가 전개되고 진화할 수 있다"라고 설명함. 작년에 넷플릭스가 공개한 한국 시리즈 14 개 중 최소 7 개가 웹툰에서 영감을 받아 제작되었음. 넷플릭스의 한국 콘텐츠 디렉터 키오 리(Keo Lee)는 AFP 와의 인터뷰에서 "우리의 목표 중 하나는 전 세계 웹툰 팬들과 새로운 시청자들이 공감할 수 있는 짧고 잘 알려지지 않은 이야기를 찾는 것"이라고 밝힘

16) 출처 : <https://www.myzaker.com/article/666fc54f1bc8e0934c000004>

17) 출처 : <https://www.lanouvellerepublique.fr/france-monde/en-coree-du-sud-l-irresistible-ascension-des-webtoons>

음악



✓ [미국] 美 대형 음반사, AI 음악 스타트업에 저작권 소송 18)

○ '음원 무단 도용해 AI 훈련에 이용' 의혹

- ✓ 지난 24 일(현지시간), 블룸버그 통신에 따르면 미국 레코드산업협회(RIAA)가 소니뮤직과 유니버설 뮤직, 워너 뮤직 등을 대표해 음원 저작권을 침해당했다며 AI 스타트업 업체 수노(Suno)와 유디오(Udio)을 상대로 소송을 제기함. AI 학습 데이터 분쟁에서 음악이 등장한 사례는 처음임
- ✓ 협회는 이 두 업체가 AI 모델을 훈련시키기 위해 방대한 양의 음원을 무단으로 사용했다고 주장하며 수노와 유디오의 AI 서비스가 유명 가수의 목소리를 똑같이 구현해낸 점을 문제삼음. 또한 저작권 침해 작품당 15 만 달러(약 2 억 원)의 손해배상을 요구함. 이에 블룸버그는 저작권 침해 작품 규모가 크다는 점을 고려하면 잠재적 손해배상 청구액은 수조원에 달할 수 있다고 밝힘
- ✓ RIAA 의 미치 글레이저(Mitch Glazier) CEO 는 "우리는 이미 인간의 창의성에 중점을 두는 지속 가능한 AI 도구를 개발하기 위해 책임감 있는 개발자들과 협력해오고 있다"면서도 "동이나 대가 없이 아티스트가 평생 일군 작품을 복제하고 자신의 이익을 위해 이용하는 것이 '공정하다'라고 주장하는 업체들의 서비스는 진정으로 혁신적인 모두를 위한 AI 의 약속을 저버리는 것"이라고 비판함
- ✓ 이에 수노와 유디오는 반박에 나섰는데, 수노 측은 자사 AI 가 기존의 콘텐츠를 복제하는 것이 아니라 완전히 새로운 결과물을 만들도록 설계됐다고 주장했고, 유디오 측은 인터넷에 공개된 데이터를 사용했다고 밝힘. 전직 구글 딥마인드 연구원들에 의해 만들어진 이들의 AI 는 이용자가 짧은 문장을 입력하기만 하면 단 몇 초 만에 음악을 만들어줌

✓ [프랑스] 프랑스 언론, 'K-컬처 트레이닝 비자'와 한국 관광 활성화 전략 주목 19)

- 프랑스 언론은 한국이 K 팝 팬들을 유치하기 위해 도입하는 'K-컬처 트레이닝 비자' 프로그램에 주목하고 있음. 한국 기획재정부는 이 비자를 통해 외국인들이 K 팝 스타가 되기 위한 연수를 받을 수 있도록 할 예정이라고 발표함. CNN 에 따르면 이 비자는 K 팝 댄스 또는 모델 연수를 희망하는 외국인들에게 발급될 것이며, 세부 사항은 올해 말 공개 예정임
- ✓ 해당 비자의 신청자들은 공식적인 교육 과정 등록이나 연예 기획사의 초청이 필요하지 않음. 이는 한국이 서구에서의 K 팝과 한국 드라마의 성공을 활용하기 위한 방안임. 최근 몇 년 동안 한국 문화의 확산은 수

18) 출처 :

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2024-06-24/sony-warner-universal-sue-suno-udio-for-training-ai-on-copyrighted-music>

19) 출처 :

<https://www.leparisien.fr/societe/la-coree-du-sud-lance-un-visa-k-pop-pour-les-etrangers-voulant-devenir-des-stars-du-genre-20-06-2024-K5YOPAHIBHIMV6GDNX6T7GOE.php>

많은 외국인 팬들이 한국을 방문하게 했으며, 이들은 한국어를 배우고 뮤직비디오 및 드라마 촬영지를 방문하고 있음

- ☑ 서울은 이러한 문화적 인기를 활용하여 더 많은 관광객을 유치하고자 함. 특히 동남아시아 여행객들에 대한 비자 발급 조건을 완화하여 더 많은 관광객이 한국을 방문할 수 있도록 할 계획임. 2023 년, 태국과 필리핀에서 온 여행객들은 까다로운 비자 발급 절차에도 불구하고 전체 관광객의 5 분의 1 이상을 차지함
- ☑ 해당 조치는 코로나 이전 수준의 관광객 수를 회복하기 위한 한국 기획재정부의 관광산업 활성화 계획의 일환으로, 몽골과의 항공편 증편, 인도네시아 신규 항공 노선 2 개 개설, 필리핀과의 직항편 협상 등이 포함됨. 또한, 한국에서 재택근무가 가능한 외국인을 위한 '디지털 노마드' 비자 발급 제도도 계획 중에 있으며, 크루즈 여행객들을 위한 자동화된 입국 심사대를 설치하여 그들의 여가 시간을 최대화할 예정임

☑ [프랑스] 프랑스 빌뇌브다스크서 한국문화를 알리는 K 팝 마켓 개최 20)

- 프랑스 빌뇌브다스크(Villeneuve-d'Ascq) 지역 내 그랜드 플레이그라운드(Grand Playground)에서는 2024 년 6 월 29 일부터 30 일까지 K 팝 마켓이 개최됨. 이번 행사는 K 팝과 한국 문화를 사랑하는 팬들을 위해 마련된 특별한 자리임
- ☑ 프랑스 릴(Lille)의 K 드리머스 협회와 공동으로 주최하는 해당 행사에는 약 600 m²의 공간에 20 여 개의 부스가 마련됨. 이곳에서 방문객들은 최신 패션 트렌드와 독특한 의상, 정통 한국 요리를 맛볼 수 있는 스트리트 푸드, 영감을 주는 한국의 예술 작품과 문학 작품, 한국의 스킨케어와 뷰티 제품을 체험할 수 있음
- ☑ 이틀 간 진행되는 다양한 프로그램에는 전문 댄서들과 함께하는 K 팝 댄스 워크숍 프로그램을 비롯한 DJ K.C.ARC 의 K 팝 히트곡 믹스 무대 등이 포함됨

☑ [베트남] 관객에게 깊은 인상 남긴 '우리는 하나' 페스티벌 21)

- 지난 6 월 15 일 ~ 16 일 이틀간 한국 거주 베트남인 공동체와 베트남 문화를 사랑하는 한국인들을 위한 대규모 문화 행사인 2024 년 제 6 회 '우리는 하나' 페스티벌이 개최되었음
- ☑ 올해 페스티벌은 베트남과 한국의 수교 32 주년을 기념하는 시기에 개최되어 특별한 의미를 가지며, 이번 페스티벌을 통해 베트남 문화를 사랑하는 한국인에게 베트남 문화를 소개하고 한국 거주 베트남인 교포 중 특히 한-베 다문화 가정 자녀들에게 베트남 문화를 더욱 잘 알릴 수 있는 기회가 될 것으로 보임
- ☑ 페스티벌 행사 중 가장 인기 있었던 행사 프로그램은 한국-베트남 가수 콘서트였음. 이번 콘서트에는 한국 가수 코요태, 베트남 가수 반 마이 흐영(Van Mai Huong), 에릭(Erik),짱 팜(Trang Phap), 릴리(LyLy) 등

20) 출처 :

https://actu.fr/hautes-de-france/villeneuve-d-ascq_59009/villeneuve-dascq-un-k-pop-market-debarque-ce-week-end-pour-les-fans-de-culture-coreenne_61250056.html

21) 출처 :

<https://vovworld.vn/vi-VN/van-hoa/chuong-trinh-ca-nhac-chung-ta-la-mot-de-lai-an-tuong-voi-khan-gia-1303447>,
vov#ref=https://www.google.com

최고의 가수들이 참여하였으며 한국 거주 베트남인들에게 인상적인 무대들을 선사하여 뜨거운 반응을 얻었음

- ☑ 또한 올해 페스티벌에는 한국 거주 베트남 교민 및 베트남 문화를 사랑하는 한국인들이 참여한 장기 자랑, 한-베 다문화 가정 장기 자랑, V 팝 및 K 팝 랜덤 댄스 챌린지 등 다채로운 행사 프로그램도 진행되었음



|그림 6| 베트남 가수 공연

☑ [태국] 카카오엔터테인먼트타일랜드, 현지 제작 웹툰 <다라파나리> 공개 22)

- 카카오엔터테인먼트타일랜드는 6 월 15 일 KP 코믹스스튜디오(KP Comics Studios)와 협업해 현지에서 제작한 로맨틱판타지 웹툰 <다라파나리(Girl in the Forest)>를 선보였음

- ☑ [줄거리] 왜 그 마을에는 여자들만 있고 남자는 없는지 아무도 몰랐음. 이 마을의 여성과 엮이면 저주를 받게 된다는 소문이 떠도는 가운데 마을 대표의 딸인 다우는 그녀가 함께 짝을 이루어야 할 마법의 동물이 무엇인지 모른 채 의식에 참여하게 됨. 한편 하늘은 그녀에게 두 명의 남편을 보내고 그녀는 그 중 한 명을 선택해야 하는 운명을 맞게 되는데...
- ☑ 6 월 22 일 기준 31 회 차까지 연재 중인 <다라파나리>는 60 만 조회 수를 기록하며 인기를 몰고 있음
- ☑ 카카오엔터테인먼트타일랜드는 지난해 10 월, 현지 제작 웹툰 <하늘이 나를 용서하려면 어떻게 해야 하는지>를 선보여 1,240 만 조회 수를 기록하며 흥행시킨 바 있음
- ☑ 회사는 매년 성장하고 있는 웹툰 시장에 현지 제작을 더욱 장려해 태국 IP 를 성장시키고, 태국 신인작가 발굴을 계속할 것임을 밝힘

☑ [태국] 콘서트에서 태국 소프트파워를 홍보해 준 NCT 드림 23)

- 그룹 NCT 드림은 지난 3 월 10 일~12 일 임팩트아레나에서 열린 콘서트에 이어, 6 월 22~23 일 라차망 갈라 국립경기장에서 월드투어 ‘더 드림 쇼 3: 드림 이스케이프(THE DREAM SHOW 3: DREAM SCAPE in BANGKOK)’를 성황리에 개최했음
- ☑ 32,500 석에 달하는 전석이 매진되어 이틀 간 총 65,000 명의 관객을 모았음

22) 출처 : https://www.matichon.co.th/entertainment/news_4647308

23) 출처 :

<https://www.mintmagth.com/story/nct-dream-jeno-jaemin-chang-tshirt-elephant-the-dream-show-bangkok-4>

- 2019 년 첫 콘서트 당시 6,000 석 규모의 썬더돔에서 시작했던 NCT 드림은 2024 년 3 월 11,600 석 규모의 임팩트아레나로 공연장을 옮겼으며, 이번에는 블랙핑크, 브루노 마스 등이 공연했던 태국 최대 규모 라차망갈라 국립경기장에서 콘서트를 개최하면서 현지의 인기 상승을 보여줌
- ✔ 특히 NCT 드림 6 명 멤버들은 콘서트 중 태국의 코끼리셔츠를 입고 노래를 불러 태국 팬들을 놀라게 했으며, 팬들로부터 태국 소프트파워를 홍보해주었다는 찬사를 받았음



|그림 7| 태국 코끼리셔츠를 입고 노래하는 NCT드림

패션



✓ [태국] 자스팔 그룹, '리테일 아시아 어워즈' 수상 24)

- 지난 6 월 11 일 열린 '리테일 아시아 어워즈(Retail Asia Awards 2024)'에서 태국의 자스팔(Jaspal) 그룹이 '올해의 의류 소매업체 - 태국' 상을 수상했음
 - ✓ 77 년 역사의 자스팔 그룹은 그동안 Jaspal, Lyn, CC Double O, Jelly Bunny, Lyn Around, CPS Chaps 브랜드를 운영하며, 아세안 지역에 84 개 이상의 지점을 확보하고 의류업계의 영향력을 발휘해 왔음
 - ✓ 또한 자스팔 그룹은 태국에서 Fred Perry, Asics, Melissa, Diesel, Mango, Champion, New Era 등의 브랜드를 수입 운영했고, 매장을 캄보디아-베트남-말레이시아 등으로 확장함
 - ✓ 이외에도 센트럴월드에서 Jaspal Home & Lifestyle 플래그십 스토어를 런칭하고, 매장을 9 개까지 확장하며 라이프스타일 사업으로도 진출함

✓ [러시아] 헤지스, 러시아 진출 25)

- 러시아 LR 리테일은 한국 프리미엄 브랜드 헤지스(Hazzys)를 러시아 시장에 론칭한다고 전함
 - ✓ 헤지스 첫 매장은 8 월 말 아비아파크(Aviapark) 쇼핑센터에 오픈할 예정임
 - ✓ 이외에도 Josiny, Lifework, 8 second 와 같은 한국 브랜드가 러시아에 진출했거나 검토 중에 있는 것으로 전함

✓ [멕시코] 멕시코시티 LGBTIQ+ 프라이드 데이의 경제적 효과로 55 억 페소 초과 예상 26)

- 전국상공회의소연맹은 6 월 29 일 멕시코 시티에서 열리는 LGBTIQ+ 프라이드 데이 행사에서 55 억 페소 이상의 경제적 효과가 있을 것으로 추산하고 있음
 - ✓ 동 추정치는 숙박, 교통, 레스토랑 등의 지출뿐만 아니라 참가자들이 행사에서 가장 크게 주력하는 의상 및 액세서리 항목에서의 경제적 효과도 포함하고 있음
 - ✓ 멕시코 통계지리청의 데이터에 따르면 15 세 이상 인구에서 5.1%에 해당하는 500 만 명이 LGBTIQ+ 성적 지향을 스스로 밝히는 것으로 나타나며 이는 패션 업계의 트렌드에도 영향을 주고 있음

24) 출처 : <https://www.dailynews.co.th/news/3570952>

25) 출처 : <https://www.kommersant.ru/doc/6763153>

<https://tass.ru/ekonomika/20829545>

26) 출처 :

<https://mx.fashionnetwork.com/news/El-impacto-economico-por-el-dia-del-orgullo-lgbtq-podria-rebasar-los-5500-millones-de-pesos-en-la-ciudad-de-mexico,1645152.html#ardazaei>

✓ [멕시코] ‘메이드 인 멕시코’ 의류와 직물의 미국 수출량 하락세 27)

- 멕시코는 2024 년부터 4 월 사이 총 13 억 4,400 만 달러의 직물과 의류를 미국에 수출하며 작년 같은 기간 보다 8.6% 낮은 수치를 보임
 - ✓ 이로써 미국 내 멕시코산 의류 및 직물 부문의 참여 비율이 4.4%에서 4.1%로 변동을 보임
 - ✓ 2023 년도 멕시코는 섬유 및 의류 수입에서 미국의 5 번째 무역 파트너로 선정되었으며, 5,275 백만 달러를 벌어들였지만, 이는 2022 년에 비해 4% 감소한 수치로 기록됨

27) 출처 :

<https://mx.fashionnetwork.com/news/Las-prendas-y-textiles-made-in-mexico-pierden-peso-en-estados-unidos,1643397.html#ardazaei>

통합(정책·기타)



✓ [미국] 뉴욕 주지사, 미국 최초로 SNS 알고리즘 규제 법안 서명²⁸⁾

● 부모 동의 없이 알고리즘 추천 시 벌금 부과

- ✓ 지난 20 일(현지시간) CNN 비즈니스에 따르면 캐시 호쿨(Kathy Hochul) 뉴욕 주지사는 디지털 플랫폼의 알고리즘과 어린이 데이터 사용을 단속하는 내용을 담고 있는 두 법안 '어린이를 위한 안전법'(SAFE For Kids Act)과 '어린이 데이터 보호법'(Child Data Protection Act)에 서명했다고 밝힘
- ✓ 캐시 호쿨은 "오늘 우리는 아이들을 구한다. 이 법안들로 생명을 구할 것"이라며 "해당 법안이 더 안전한 디지털 환경을 제공하고, 부모들이 더욱 안심할 수 있도록 하며, 뉴욕 전역의 청소년들에게 더 밝은 미래를 창출할 것"이라고 강조함
- ✓ '어린이를 위한 안전법'은 SNS 플랫폼이 부모의 동의를 얻지 않으면 18 세 미만 이용자에게 중독성 피드를 노출해서는 안된다는 내용으로 접속기록이나 즐겨찾는 콘텐츠에 근거해 알고리즘이 유사 콘텐츠를 자동으로 제공하는 것을 금지하겠다는 것임
- ✓ 추가로 자녀의 SNS 사용시간을 부모가 통제할 수 있도록 하고, 자정부터 오전 6 시까지는 SNS 접속을 차단할 수 있도록 하는 내용이 포함되어 부모의 동의 없이는 심야 시간에 미성년자에게 알림을 보내는 것이 금지됨
- ✓ '어린이 데이터 보호법'은 플랫폼이 부모의 사전 동의없이 18 세 미만 청소년들의 개인정보를 수집 및 공유할 수 없도록 하는 법안으로 기존의 연방개인정보보호법을 확대한 것으로 볼 수 있음
- ✓ 해당 내용을 어길 시 5,000 달러의 벌금이 부과될 예정이며, CNN 은 이를 "전례없는 조치"라고 언급하며 "미국에서 알고리즘을 직접 규제하는 것은 뉴욕주가 처음"이라고 전함. 최근 알고리즘을 둘러싼 여러 논란이 커진 가운데 뉴욕주의 이번 조치로 다른 주정부에서도 비슷한 움직임이 있을 것으로 예상됨

✓ [북경] 공연산업협회 등, 숏폼 및 문화여행 산업 관련 보고서 발표

- 6 월 25 일, 중국공연산업협회(中国演出行业协会)가 칭화대학교 문화창의발전연구원(清华大学文化创意发展研究院), 텐센트 디지털 여론부(腾讯数字舆情部)와 공동으로 <숏폼+, 차세대 문화여행 산업의 고품질 발전촉진: 위챗 채널의 탐색 사례(“短视频+”助力新时代文化和旅游产业高质量发展—以微信视频号的新探索为例)²⁹⁾>를 발표함
- ✓ 해당 보고서에 따르면 숏폼이 차세대 문화관광 산업과 연계되면서 다양한 분야에서 영향력을 넓혀가고 있다고 분석함. 위챗 채널 상위계정 1 만 개 중 문화여행 관련 계정이 10%를 차지하며, 이 중에는 풍경, 휴양지, 공원, 가이드, 여행사 등 정보가 포함된 것으로 조사됨

28) 출처 : <https://www.cnn.com/2024/06/20/tech/new-york-hochul-social-media-algorithms-children/index.html>

29) 보고서 원문 : https://perform.capa.com.cn/1719295253639_bg.pdf

✔ [일본] NTT 도코모, 아레나 운영 전국 확대 30)

- NTT 도코모는 스타디움과 아레나 시설 운영 사업을 강화해 전국으로 확대할 방침임. 정령지정도시³¹⁾를 중심으로 최신 통신 기술을 갖춘 거점을 늘려, 스포츠 및 음악 이벤트 등과 같은 엔터테인먼트사업을 새로운 수익원으로 키우려는 목적임

- ✔ NTT 도코모는 ‘아리아케아레나(도쿄도)’와 내년에 오픈하는 ‘IG 아레나(나고야시)’의 운영을 맡고 있으며, 이달에는 국립경기장(도쿄도) 민영화 우선 협상권도 획득하였음. 엔터테인먼트사업을 담당하는 사쿠라이 와카코(桜井稚子) 집행역원³²⁾은 요미우리신문과의 인터뷰에서 “국립경기장은 NTT의 쇼케이스가 될 것이며, 최첨단 기술과 고객이 감동할 수 있는 서비스를 도입할 것.”이라고 강조하며 이런 운영 시스템을 전국적으로 확대할 방침이라고 함
- ✔ 이에 국립경기장 보수 작업을 통해 VIP 룸을 15실에서 75실로 늘리고, 입장 전 선수들을 가까이서 볼 수 있는 특별석을 신설할 계획임. 연간 120여 개의 행사를 예상하고 있으며, 음악 이벤트는 4월과 8월에 집중적으로 개최할 예정임. 또한 경기장 잔디 교체 전에 이벤트를 개최함으로써 스포츠 경기에 영향을 미치지 않도록 하였음
- ✔ 기존 아레나 운영은 시설 대관을 통한 수익이 주를 이뤘으나 NTT 도코모는 이벤트 개최나 영상 중계 등으로도 최대 수익을 올리는 전략으로, 최신 영상 기술로 여러 거점을 연결한 새로운 관전 스타일도 구상하고 있으며, VR(가상현실) 이벤트 운영과 함께 콘텐츠 해외판매 등의 판권 사업도 고려하고 있음
- ✔ 또한 엔터테인먼트 분야에서 통신, VR 등 첨단 기술 활용을 위한 연구개발도 강화, 우선 ‘아리아케아레나’를 가상공간상에서 정밀하게 구현하기 위해 디지털 트윈 기술의 활용 방안을 모색하고 있음. NTT 도코모의 자회사인 ‘NTT 도코모스튜디오&라이브’는 26일 대표 영상제작사 IMAGICA GROUP과 제휴 계약을 맺고, 무대의 디지털화 및 차세대 라이브 등을 검토해 나갈 계획이라 밝힘



[그림 8] 국립경기장 이미지

30) 출처 : <https://www.yomiuri.co.jp/economy/20240625-OYT1T50214/>

31) 정령지정도시(政令指定都市): 일본 지방자치법에 따라 내각의 정령(政令)으로 지정된 일본의 시

32) 집행역원(執行役員)은 일본의 직책 중 하나로 임원을 뜻하는 역원이 붙으나 등기상 이사가 아닌 사업운영의 책임자를 뜻함

✓ [프랑스] 프랑스인의 소셜 미디어 사용 시간 증가, 특히 젊은 세대에서 두드러진 변화 33)

- 인터넷 설문 조사 기관 유고브(YouGov)의 최신 연구에 따르면, 프랑스인의 3명 중 1명이 매주 6시간에서 20시간을 소셜 미디어 사용에 소비함. 조사에 따르면 프랑스 내 가장 많이 사용되는 소셜 미디어 플랫폼은 페이스북으로, 67%의 프랑스인이 지난 한 달 동안 페이스북을 사용했다고 응답함. 인스타그램은 42%, 유튜브는 38%로 상위 3위에 오름
- ✓ Z세대(18-27세)의 절반(51%) 정도만 페이스북을 사용하고, 주로 인스타그램(67%), 유튜브(62%), 스냅챗(52%), 틱톡(41%)에서 더 활발하게 활동함. 틱톡은 젊은 층에서 인기를 끌고 있지만, 조사에 응한 프랑스인의 19%만이 지난 몇 주 간 이 플랫폼을 사용했다고 응답하여 다섯 번째로 많이 사용되는 소셜 미디어로 나타남
- ✓ 반면, 밀레니얼 세대(1981-91년생)는 72%가 페이스북을 사용하며, X세대(1965-80년생)는 70%, 베이비붐 세대(1946-64년생)는 67%가 페이스북을 사용함. 심지어 1945년 이전에 태어난 이른바 '사일런트 세대'의 사용 비율도 58%에 달하며, 구세대가 선호하는 플랫폼으로서의 페이스북의 위상을 확인할 수 있음
- ✓ 소셜 미디어 사용 시간도 페이스북이 가장 많음. Z세대, 밀레니얼 세대, X세대의 47%가 주당 최대 5시간을 페이스북에서 보내고 있음. 베이비붐 세대의 43%, 사일런트 세대의 34%도 페이스북에 최대 5시간을 소비함. Z세대는 소셜 미디어에 가장 많은 시간을 소비하는 세대로, 27%가 주 6시간에서 20시간을 인스타그램에서 보내며, 9%는 주 21시간 이상을 유튜브에서 보냄. Z세대의 41%는 작년보다 소셜 미디어에서 더 많은 시간을 보내고 있다고 응답했으며, 이는 전국 평균보다 14퍼센트 높은 수치임
- ✓ 조사에 참여한 프랑스인 중 43%는 매주 평균 5시간까지 소셜 미디어에서 시간을 보내며, 32%는 6시간에서 20시간, 8%는 21시간 이상을 소비함. 이는 프랑스인의 소셜 미디어 사용 시간이 증가하고 있음을 나타내며, 특히 젊은 세대에서 그 경향이 두드러짐

✓ [인니] 인도네시아 스타트업, 대만 스타트업 전시회 'InnoVEX 2024' 참가 34)

- 인도네시아 무역부, 정보통신부, 주타이베이인도네시아 경제무역사무소의 협력으로 이달 4일부터 7일까지 대만 타이베이 난강 전시장에서 열리는 스타트업 전시회 'InnoVEX 2024'에 12명의 인도네시아 정보통신 기술 산업 대표단이 참가하였음
- ✓ 참가한 인도네시아 정보통신기술 산업 대표단은 Quipsters, Privy, SAT Nusa, Solusi Kebutuhan

33) 출처 :

<https://the-media-leader.fr/un-francais-sur-trois-passe-entre-6-et-20-heures-par-semaine-sur-les-reseaux-sociaux>

34) 출처 :

<https://www.kemendag.go.id/berita/pojok-media/gebrak-pasar-tik-internasional-startup-indonesia-tampil-di-innovex-2024-taipei>

<https://bisnis.tempo.co/read/1879275/produk-teknologi-informasi-indonesia-bukukan-potensi-transaksi-rp-14645-miliar-di-innovex-taipei-2024>

Indonesia (Prieds), Crustea, Manpro, Run System, Swayasa Prakarsa, Gamatechno Indonesia, Prosa.ai, Kazee Digital Indonesia, 및 Qiwii 등임

- ✔ 올해 InnoVEX 에는 30 여 개국에서 400 개가 넘는 스타트업들이 참가하였고 AI, 그린 테크놀로지, 스마트 모빌리티, 반도체 응용 분야에 중점을 두었음. 나흘 동안 총 약 3 만 2 천 명의 관람객이 방문하였음
- ✔ 인도네시아 국가관은 이번 전시회에서 총 120 건의 비즈매칭을 가지며 약 890 만 달러의 잠재적 거래를 기록하였음



[그림 9] 대만 스타트업 전시회 'InnoVEX' 인도네시아 국가관 현장 (출처: 주타이베이인도네시아 경제무역사무소 웹사이트)

✔ [UAE] 아부다비 경제개발부, 7 월 1 일부터 무허가 광고 활동을 하는 소셜 미디어 인플루언서에 벌금 부과 35)

- 아부다비 경제개발부(Abu Dhabi Department of Economic Development, ADDED)는 지난 6 월 20 일 보도 자료를 통해 오는 7 월 1 일부터 소셜 미디어(SNS) 플랫폼에서 허가 없이 광고 활동 및 광고 서비스를 제공하는 인플루언서나 관련 기업에게 벌금을 부과한다고 발표
 - ✔ 관련 법령을 위반하는 개인이나 기업에 대해 벌금은 3,000 디르함(약 110 만 원)에서 최대 10,000 디르함(약 370 만 원) 에 이를 수 있으며, 영업 활동 정지등 처벌이 이뤄질 수 있음을 경고함
 - ✔ 아부다비 경제개발부(ADDED)에 따르면 UAE 에서 활동하며 소셜 미디어(SNS) 플랫폼에서 광고 활동을 하거나 광고 서비스를 제공하는 모든 인플루언서와 관련 기업들은 라이선스를 취득해야 함
 - ✔ 아부다비 경제 개발부(ADDED)의 온라인 라이선스 등록 플랫폼 Tamm 에서 광고 서비스를 포함한 비즈니스 활동 범위를 선택하고 개인 1,250 디르함, 회사 5,000 디르함의 수수료를 지불하면 라이선스를 취득 할 수 있음
 - ✔ 외국인 거주자도 UAE 거주 비자 및 에미레이츠 ID 번호로 라이선스 취득 가능

35) 출처 :

<https://www.khaleejtimes.com/uae/uae-from-july-dh10000-fine-for-unlicensed-social-media-influencers-in-abu-dhabi>

- ☑ UAE 연방미디어위원회(National Media Council)의 허가를 받은 경우에도 인플루언서의 광고 활동을 위해서는 별도로 아부다비 경제개발부(ADDED)의 허가를 취득해야 함
- ☑ 현재 543 명의 라이선스 소지자가 소셜 미디어 플랫폼에서 광고 서비스를 제공하고 있으며, 7 월 이후 라이선스 등록 인플루언서 수는 증가할 것으로 예상됨

☑ [UAE] UAE 경제부, 올해 1~5 월에 1,100 여 개 이상의 불법 콘텐츠 제공 웹사이트 차단 36)

- UAE 연방 경제부(Ministry of Economy, MoE)는 올해 1 월부터 5 월까지 불법 방송 콘텐츠 제공 웹사이트 1,100 여 개를 지적 재산권 침해 및 연방 사이버법 위반으로 차단한 것으로 발표
 - ☑ 차단된 웹사이트들은 주로 온라인에서 디지털 콘텐츠를 불법으로 송출 및 배급하였으며 특히 라마단 기간 멀티미디어 콘텐츠 수요 증가에 맞춰 특별 단속을 강화하고 불법 웹사이트들을 차단함
- UAE 는 창의성과 혁신을 증진시키며 지식 경제의 글로벌 선도국으로서의 입지를 강화하기 위한 전략의 일환으로 ‘인스타블록’ 이니셔티브를 추진하였으며 이번 불법 웹사이트 차단 조치는 ‘인스타블록’ 이니셔티브를 통해 신속하고 효과적으로 지적 재산권 침해에 대응한 것으로 평가
 - ☑ UAE 경제부는 지속적으로 실시간 온라인 방송에서의 저작권 침해에 대응하기 위한 기술적 도구와 전문 서비스들을 개발하고 있으며 UAE 가 국제적으로 인정받는 창의성과 지식 기반 경제의 중심지로 자리매김 할 수 있도록 적극적으로 이니셔티브를 추진 중
 - ☑ UAE 경제부는 지난 2 월 ‘인스타블록’ 이니셔티브와 지적 재산권 침해 웹사이트 모니터링 및 불법 사이트 차단 등 조치 계획을 발표하였으며 3 월에는 라마단 시작에 맞춰 국제적 최고 기준에 부합하는 지적 재산권 보호 매커니즘을 발표하고 모니터링을 강화함. UAE 경제부는 문학 작품부터 비디오 등 멀티미디어 콘텐츠까지 지적 재산권 침해에 대응하며, 콘텐츠 소비자들의 지적 재산권 인식 강화와 콘텐츠 제공자 및 권리 보유자들이 보호받을 수 있도록 정보와 서비스를 제공하기도 함

☑ [UAE] 3,120 만 달러 규모의 오만 영화 산업 단지 ‘Film City’ 계획 발표 37)

- 오만 체육문화청소년부(Ministry of Sports, Culture and Youth)는 3,120 만 달러(1,240 만 오만 리알)를 투자하여 영화 제작의 전 단계인 프리 프로덕션부터 영화 제작 이후 포스트 프로덕션까지 모든 단계에서 종합 서비스를 제공하는 첨단 영화 산업 단지 ‘Film City’ 계획을 발표함
 - ☑ 오만 바르카(Barka)의 카자엔(Khazaen) 지역에 설립 예정인 영화 산업 단지 ‘Film City’는 오만 최고의 영화 제작 허브로 자리매김할 것으로 기대되며 지역 경제에도 실질적인 이바지를 할 수 있을 것으로 예상
 - ☑ 프로젝트 초기 단계에서만 100 여 개 부문의 일자리 창출이 기대되며 오만 내외 영화 제작 활동을 유치하는

36) 출처 : <https://wam.ae/en/article/13sy4df-ministry-economy-new-mechanism-enhance-protection>
<https://www.khaleejtimes.com/uae/uae-blocks-more-than-1000-illegal-websites-for-violating-cyber-laws>

37) 출처 : <https://www.zawya.com/en/life/entertainment/oman-plans-for-cutting-edge-film-city-with-a-multi-million-investment-bb6fbpbm>

데 중요한 역할을 할 수 있을 것으로 기대됨

- ✔ 이는 오만 비전 2040 의 일환으로, 오만의 경제 다각화를 위해 문화 산업을 발전시키고 자국 영화 창작 기술 기반을 유지하는 데 중점을 두고 있음
- ✔ ‘Film City’는 오만의 문화 및 혁신의 랜드마크가 되어 지역 경제 발전의 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대됨
- ✔ ‘Film City’ 외에도 창의적 인프라와 경제 다각화를 촉진하기 위한 다양한 문화 프로젝트가 오만 전역에서 추진 중
 - 오만에서 추진 중인 주요 문화 프로젝트
 - 1. Ebdaa Park : 오만의 수도 무스카트 인근 문화 예술 전시 공원 개발 계획(5 천 7 백만 달러 규모)
 - 2. Yaj Project : 이탈리아 기업과의 협력을 통해 추진 중인 국제 전시 컨벤션 센터 개발 계획(2 천 9 백만 달러 규모)
 - 3. Nizwa Jewellery Design Centre : 주얼리, 장신구 제작 장인 및 디자이너 육성 프로젝트
 - 4. Suhar, Bahla, Nizwa 지역 문화 유산 및 관광 자원 개발 프로젝트
 - 5. Madinat al Irfan 가상 현실 센터 개발 계획

✔ [UAE] 사우디 키디아 아트 센터 설립 계획 발표 38)

● 사우디아라비아 수도 리야드 인근 대규모 스포츠 및 엔터테인먼트 도시 개발 프로젝트 ‘키디아 시티 (Qiddiya City)’에 아트 센터(Performing Arts Centre) 설립 계획이 발표됨

- ✔ 키디아 아트 센터는 매년 80 만 명 이상의 방문객을 유치하며 실내와 야외 공연장에서 연 260 회 이상의 예술 공연이 상연 될 예정
- ✔ 총 3,000 석 규모의 3 개의 극장에서 디지털 기술 다채로운 몰입형 경험을 제공할 계획으로 가상 현실, 증강 현실 및 인공지능 기술을 활용하여 새로운 형태의 예술 공연의 장으로 자리매김 할 예정
- ✔ 키디아 시티는 사우디 비전 2030 의 일환으로 엔터테인먼트와 게임 산업 개발을 통한 사우디 경제 다각화 계획의 중심. 360 제곱킬로미터 규모로 60 만명 이상이 거주할 것으로 계획 중인 키디아 시티는 연 32 만 개 이상의 일자리 창출, 연간 4,800 만 명의 방문객 유치 등 사우디 경제 발전에도 이바지하는 바가 클 것으로 기대됨



[그림 10] 키디아 아트 센터 디자인 전경

38) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/2024/06/24/qiddiya-performing-arts-centre-saudi-arabia>

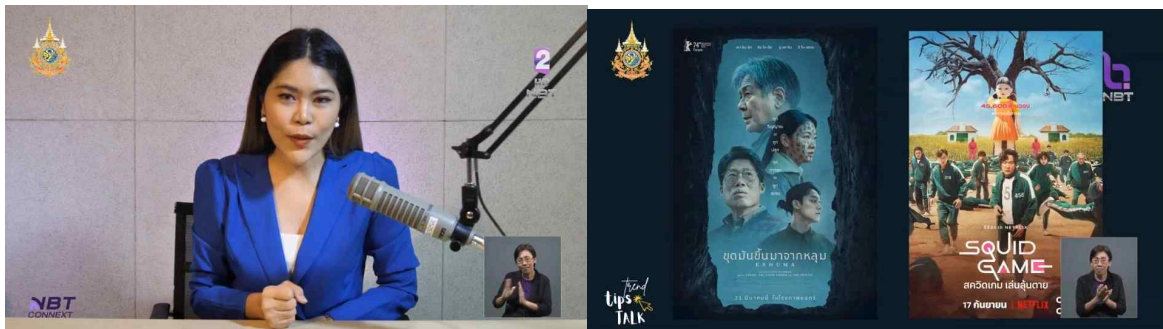
✓ [태국] 소프트파워 국제 박람회 스플래쉬 행사 내 한국공동관 39)

- 태국 국영방송 NBT(채널 11)는 6 월 22 일 저녁뉴스 방송에 한국 소프트파워의 성과와 함께 'THACCA (태국콘텐츠진흥원) 스플래쉬' 행사에 참가하는 한국공동관을 집중 보도했음
 - ✓ 6 월 28 일부터 30 일까지 'THACCA SPLASH-소프트파워 포럼 2024'이라는 대형행사가 개최됨. 쿼 시리킷국립컨벤션센터에서 열리는 이 행사에는 다양한 활동이 준비되어 있음. 그 중 하나는 한국을 좋아하는 사람들을 위한 한국공동관임
 - ✓ 엔터테인먼트 산업을 통한 한국의 소프트파워가 발전하고 현재 아시아와 전 세계에서 큰 인기를 끌고 있음. 2021 년 한국의 콘텐츠산업 수출액은 124 억 5 천만 달러에 달함. 2014 년부터 2021 년까지 13.07%의 성장을 기록했음
 - ✓ 한국의 콘텐츠 산업은 제품의 이미지와 판매증가에 영향을 미침. 연예산업의 영향을 받아 패션산업이 발전했고, 한국을 방문하는 외국인 관광객들의 증가에도 기여했으며, 식음료 기업들과 삼성 · LG 같은 기술기업들에게도 영향을 주었음
 - ✓ 또 예를 들어 영화 <기생충>은 한국의 라면 2 개를 합쳐 만든 메뉴인 짜파구리를 히트시킴. 전 세계 박스 오피스에서 US\$ 262,716,749 를 벌어들인 이 영화의 흥행과 함께 전 세계에서 이 라면 판매가 급증했음. 외국어 영화로 92 년 만에 오스카에서 작품상을 수상한 영화 <기생충>은 전 세계에서 한국영화에 대한 더욱 많은 관심을 불러 일으켰으며 한국 영화에 대한 배급과 투자를 더욱 촉진하기도 함
 - ✓ 음악 부분을 이야기하지 않을 수 없음. 2022 년 BTS 의 소속사 하이브는 13 억 6,750 억 달러의 회사가치를 발표함. 이는 2016 년과 대비해 4,943%가 성장한 것임
 - ✓ 한국 소프트파워의 성공은 한국 정부의 정책과 민간부문의 투자기술 등이 합쳐져 이루어진 것이며 한국 콘텐츠진흥원이라는 전담기관이 있음. 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠의 제작 · 기획 · 배급 · 연구 · 투자 · 개발 · 해외수출 등 전 분야에 걸쳐 중요한 역할을 담당함. 한국콘텐츠진흥원은 전 세계 주요 도시마다 비즈니스센터를 보유하고 B2C 와 B2B 를 모두 포괄하면서 한국 콘텐츠기업들의 사업과 연구 등을 돕고 있음
 - ✓ 이러한 한국 콘텐츠에 관심 있는 사람들은 THACCA SPLASH 행사를 놓치지 말기 바람. 왜냐하면 이번 행사에 웹툰·게임·캐릭터·음식·방송 등 한국을 대표하는 주요 콘텐츠 기업들이 대거 참가하기 때문임. 각각의 부스에서 이벤트가 열리는 것과 동시에 관객들을 즐겁게 해 줄 미니 스테이지도 있으며, 한국문화와 관련해 서로의 지식을 공유할 수 있는 강연도 개최됨
 - ✓ 'THACCA SPLASH-소프트파워 포럼 2024'은 국제적인 행사로 우리가 잘 알고 있는 음식 · 관광 · 축제 · 무에타이 · 예술 · 패션 · 게임 등 11 개 창조분야의 알찬 행사가 3 일간 이어짐
 - ✓ 이외에도 댄스워크숍 · 패션쇼 등 참가자들을 대상으로 많은 행사들이 열리고, 전문가들이 출연해 강연이 이어짐. 교육기회를 제공하는 스플래쉬 마스터클래스, 팀별 경연대회인 스플래쉬 해커톤도 있을 예정임

39) 출처 : <https://www.youtube.com/watch?v=LebcDVF8F5U>



[그림 11] 한국콘텐츠진흥원 소개 방송화면 및 행사 소개 방송화면



[그림 12] 앵커와 자료 화면

☑ [태국] 48 명의 국내외 유명 연사들로 채워질 스플래쉬 행사 스테이지 40)

- 태국 최초로 개최하는 국제소프트파워 박람회 스플래쉬(SPLASH) 행사 내 비전 스테이지(Vision Stage)에서는 국내 대기업 총수들과 해외연사들을 포함한 48 명의 주요 인사 강연이 진행될 예정임. 일정과 주요 참석자, 주제는 다음과 같음

☑ [6 월 28 일 금요일]

- 10:45 세타총리 개회사 및 패딩탄 국가소프트파워전략위원회 부위원장의 “태국 소프트파워 추진과 발전을 위한 정책”
- 11:30 타닌 CP 그룹 명예회장의 “식량안보와 태국의 기회”
- 14:30 피차이 지라티왓 센트럴그룹 대표의 “소비자 환경의 변화: 지속가능한 지역사회 발전을 위한 핵심 성공요인”
- 17:00 한국 S2O 페스티벌 김은성 대표 및 홍콩·대만·태국 주최자들의 “S2O 축제 해외 바이어들의 시각”

☑ [6 월 29 일 토요일]

- 11:00 김윤지 한국수출입은행 해외경제연구소 연구위원(경제학박사)의 “한류의 의미와 성공 원인”
- 11:30 타이항공 CEO 의 “타이항공의 세계를 경험”
- 13:30 유콘 태국 국가소프트파워전략위원회 영화분과 위원장의 “업계 인식과 이해 제고를 위한 영화분과 정책발표”
- 14:05 이원잔·이호원 부산축제조직위원회 및 카이트 코리아의 “음악과 공공부문: 의미 있는 목적지를 위한 협력”
- 16:00 스티치이 태국 국가소프트파워전략위원회 게임분과 위원장의 “게임 소프트파워를 통한 GDP 증대 및 지원 방법
- 17:30 피몬 태국 국가소프트파워전략위원회 체육분과 위원장, 누언판 람쌈 태국축구협회 회장, 차나팁 축구선수

40) 출처 : <https://www.prachachat.net/d-life/news-1592430>

등의 “스포츠 인프라와 생태계”

☑ [6 월 30 일 일요일]

- 11:00 김수현 유네스코방콕사무소장 및 패널의 “문화와 창조도시: 임팩트 있는 도시 브랜딩 전략”
- 16:45 수라풍 이사 및 국가소프트파워전략위원회 11 개 분과 위원장의 폐회사

☑ 이외에도 행사 내 패스웨이 스테이지(Pathway Stage)에서는 영화·게임·디자인·예술·서적 분야 43 명의 민간업계 전문가들이 강연하고 참가자들과 지식을 교류할 것임



[그림 13] 비전 스테이지 홍보 사진 / 패스웨이 스테이지 홍보 사진

☑ [인도] 인도서 온라인 게임에 대한 상품·서비스세(GST) 소급 적용 면제 가능할까⁴¹⁾

● 전문가들 “위원회 승인 조항으로 가능성 높아” 전망...“현재 시점에서 정부가 취한 훌륭한 조치” 업계도 환영

- ☑ 최근 Nirmala Sitharaman 인도 연방 재무장관 주재로 열린 상품·서비스세(GST)위원회 회의에서 온라인 게임과 베팅 게임에 소급 부과하기로 한 28%의 GST 의 소급 적용을 면제할 수 있는 조항이 승인되었음
- ☑ 이번 회의는 2023 년 10 월 7 일 위원회가 온라인 게임, 카지노 및 경마에 28%의 GST 를 부과한 뒤 열리는 첫 회의임. 이후 업계는 이에 대한 합리화를 요구해 왔음
- ☑ 한 시장조사 기관의 고위 관계자는 “GST 위원회가 소급을 면제할 수 있는 조항을 승인해 온라인 게임과 카지노도 그 시점에서 혜택을 받을 수 있을 것”이라며 “물론 최종 결정은 정부가 내려야 한다”라고 말함
- ☑ 또 다른 시장조사 기관의 고위 관계자도 “정부가 앞으로 무역 관행과 비즈니스 관행을 인식할 것이라는

41) 출처 :

<https://www.cnbctv18.com/economy/gst-council-meeting-enabling-provision-retrospective-exemption-to-online-gaming-pratik-jain-ms-mani-19432728.htm>

조항을 두는 것은 현재 시점에서 정부가 취한 훌륭한 조치”라며 “온라인 게임과 관련해서는 적용 여부에 대해 의심할 이유가 없다”라고 말함

✔ [인도] 인도 정보방송부 “방송사들, TV 채널 운영 제 3 자 양도 금지” 경고 42)

● “정책 가이드라인 위반으로 면허 취소 대상”…내무부 보안 미승인 개인의 TV 채널 운영도 금지해야

- ✔ 인도 정보방송부(Ministry of Information and Broadcasting, MIB)는 방송사들에게 사전 허가 없이 TV 채널의 핵심 운영을 그룹 내 다른 법인 등을 포함한 제 3 자에게 양도하는 것은 정책 가이드라인 위반이며, 이로 인해 면허가 취소될 수 있다고 경고했음
- ✔ TV 채널의 면허 권한을 가진 MIB 는 '2022 년 인도 위성 텔레비전 채널의 업링크 및 다운링크 가이드라인'의 제 26 조 2 항에 따라, 허가 받은 자가 콘텐츠 생성, 콘텐츠 전송 및 콘텐츠 업링크와 같은 TV 채널의 핵심 운영을 제 3 자에게 계약하는 것을 금지한다고 밝혔음
- ✔ MIB 는 최근 발표한 권고문에서 모든 허가된 방송사들에게 정책 가이드라인을 충실히 따르고 채널의 운영과 핵심 기능이 허가 받은 자에 의해 관리되도록 할 것을 지시하면서 “채널을 제 3 자, 그룹 내 다른 법인을 포함한 어떤 제 3 자에게도 사전 허가 없이 양도하는 것은 기존 정책 가이드라인에 따라 허용되지 않는다”라고 밝힘
- ✔ MIB 는 내무부(Ministry of Home Affairs, MHA)의 보안 승인이 TV 채널 면허를 받기 위한 필수 조건 중 하나임을 언급하며, 방송사들이 MHA 의 보안 승인을 받지 않은 개인이 TV 채널 운영에 관여하지 않도록 해야 한다고 말했음

✔ [인도] 인도통신규제청, 모바일 기기로의 디지털 지상파 방송을 제안 43)

● 업계선 “인터넷 없이 시청 가능해 찬성” vs “통신 서비스와 직접 충돌해 반대”

- ✔ 인도통신규제청(Telecom Regulatory Authority of India, TRAI)은 케이블 및 위성방송과 공존하는 보완 방송 기술로 제안된 디지털 지상파 방송 기술을 모바일 기기와 TV 에 사용할 것을 권고했음. 이번 권고는 2024 년 정부가 제안한 국가 방송 정책을 수립하기 위한 규제 기관의 입력 자료의 일부로 최근 발표됐음
- ✔ TRAI 는 이 기술이 주파수 영역을 잘게 잘라 5G 방송 및 직접 모바일 방송과 같은 디지털 지상파 방송 기술을 사용하여 모바일 기기에서 디지털 TV 콘텐츠를 가능하게 한다고 이번 권고의 정당성을 설명했음
- ✔ TRAI 는 인도의 3 억 이상의 가구 가운데 1 억 가구 이상이 TV 와 연결되어 있지 않다고 말했음. 또한 통계 추정에 따르면, 선형 및 양방향 TV 를 갖춘 가구 수가 2023 년 1 억 8,200 만 가구에서 2026 년 2 억

42) 출처 :

<https://economictimes.indiatimes.com/industry/media/entertainment/media/broadcasters-cannot-transfer-operations-of-tv-channels-to-third-party-warns-mib/articleshow/111264700.cms?from=mdr>

43) 출처 :

https://www.business-standard.com/industry/news/trai-recommends-digital-terrestrial-broadcasting-to-mobile-devices-124062101148_1.html

600 만 가구로 증가할 것으로 예상됨

- ☑ 규제 기관은 디지털 텔레비전 기술을 비롯한 지상파 방송이 TV 서비스를 확장하는 비용 효율적인 솔루션이 될 수 있다고 지적했음. TRAI 는 스포츠 이벤트나 뉴스 보도와 같은 원격 지역에서 방송하는 것이 5G 스펙트럼 슬라이싱과 같은 기술을 통해 비용 효율적인 방송을 보장하고 외부 방송 차량에 대한 의존도를 줄이는 데 도움이 될 수 있다는 것임
- ☑ 직접 모바일 방송은 활성 인터넷 연결 없이 모바일 기기로 디지털 TV 콘텐츠를 제공함. 이는 디지털 지상파 TV 를 모바일 기기로 전송하거나 디지털 위성을 모바일 기기로 전송하는 다양한 방법을 통해 발생할 수 있음. TRAI 는 재난 중 긴급 경보와 같은 디지털 지상파 방송의 많은 사용 사례가 있을 수 있다고 말했음
- ☑ 업계는 모바일 폰에 직접 지상파 방송을 허용하는 것에 대해 의견이 나뉘었음. 이를 지지하는 사람들은 주요 장점으로 인터넷 없이 콘텐츠를 시청할 수 있고 버퍼링이 없는 스마트폰 사용자를 도울 수 있으며, TV 가 없는 많은 사람에게 도달할 수 있고 광고를 증가시킬 수 있다고 강조했음
- ☑ 반대하는 사람들은 새로운 방송 서비스가 평등한 경쟁의 원칙에 따라 도입되어야 한다고 주장함. 그들은 직접 모바일 방송이 통신 서비스와 직접적으로 충돌하며 네트워크 혼잡을 줄이는 데 도움이 되지 않는다고 주장함. 또한 직접 모바일 방송이 대부분의 유럽 국가에서 감소하고 있으며 IPTV 나 디지털 케이블로 대체되고 있다고 말했음. 그들은 합법적인 틀 내에서 서비스를 제공하는 케이블 TV 산업이 무료 스펙트럼을 사용한 직접 모바일 서비스 제공으로 인해 피해를 입을 것이라고 말했음

☑ [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신

● K 팝, '친환경적 사고'를 하도록 권장 / Forbes India ⁴⁴⁾

- ☑ K 팝 음반에 대한 높은 수요로 인해 매년 약 1 억 장의 실물 음반이 판매되고 있는 가운데, 한국의 환경부가 문화체육관광부와 협력하고 한국음반산업협회(RLIAK)와 협의하여 음악 산업의 과도한 플라스틱 사용과 관련한 캠페인을 시작할 계획이라며 공식적인 규제가 없음에도 불구하고 'Kpop4Planet'을 비롯한 환경을 의식하는 K 팝 팬들이 기부와 청원을 통해 변화를 추진하고 있다고 보도함

● 〈원더랜드〉, 공유·배수지·박보검·최우식 등 거물급 출연에도 흥행 고전 / Times of India ⁴⁵⁾

- ☑ 한국 영화 〈원더랜드〉가 탕웨이, 수지, 박보검, 최우식, 정유미가 출연하며, 공유의 특별 출연을 통해 관객들을 사로잡으려 했지만 100 만 명 이상의 관객을 동원하지 못하며 기대에 미치지 못했다면서 올 여름 한국 영화는 흥행 부진으로 영화관 폐쇄로 이어지는 등 어려움을 겪고 있다고 보도함

44) 출처 : <https://www.forbesindia.com/article/lifes/in-south-korea-kpop-is-being-urged-to-think-green/93420/1>

45) 출처 :

<https://timesofindia.indiatimes.com/web-series/news/korean/wonderland-struggles-at-the-box-office-despite-big-names-like-gong-yoo-bae-suzy-park-bo-gum-choi-woo-shik-and-more/articleshow/111208491.cms>

- 한국, K 팝 애호가 대상 'K 컬처 Visa' 도입 / Mathrubhumi 46)

 - ☑ 한국 정부가 한국 정부가 한국 안에서 한국 음악, 댄스, 모델링 교육을 원하는 K 팝 애호가를 위한 K 컬처 트레이닝 비자를 내년 말부터 시행할 예정이라고 보도함
- 한류 열풍, 인도에서 K 푸드 트렌드 성장 가속화 / Your Story 47)

 - ☑ 인플루언서들이 K 푸드 경험을 소개하고 공유하는 SNS 플랫폼의 인기에 힘입어 한식에 대한 관심과 실험이 급증하고 있다면서 한식의 독특한 맛과 재료는 대담한 향신료와 다양한 요리 경험을 좋아하는 인도인의 입맛에 잘 맞는다고 전제한 뒤, 인도 셰프와 음식 애호가들은 한국의 요리 기술과 풍미를 인도의 식재료와 향신료와 혼합하는 실험을 통해 두 문화의 다양한 입맛을 충족시키는 혁신적인 요리를 만들어내고 있다고 보도함
- 인도의 對한국 제조업 상품 수출 6.4% 성장 / Business Standard 48)

 - ☑ 인도와 한국이 무역협정을 체결한 2011 회계연도부터 2024 회계연도까지 인도의 한국에 대한 제조업 상품 수출이 수입보다 빠르게 성장했는데, 이러한 수출 증가는 엔지니어링 상품이 주도했고 화학 및 섬유 제품이 그 뒤를 이었으며, 수입은 전자제품이 가장 빠르게 늘었다고 보도함
- 블랙핑크 리사 <ROCKSTAR> 발매 지역, 뭄바이 포함 소식에 인도 팬들 환호 / Pinkvilla 49)

 - ☑ 블랙핑크의 리사가 차기 앨범 <ROCKSTAR>의 발매 시기와 지역을 발표하면서 뭄바이를 포함시켜 인도 팬들의 환호를 이끌어냈다고 보도함

46) 출처 :

<https://english.mathrubhumi.com/features/travel/south-korea-is-launching-a-visa-just-for-k-pop-fans-1.9670654>

47) 출처 : <https://yourstory.com/2024/06/korean-culture-boosting-k-food-trend-india>

48) 출처 :

https://www.business-standard.com/economy/news/south-korea-trade-india-did-better-on-manufactured-goods-grew-at-6-4-124062400920_1.html

49) 출처 :

<https://www.pinkvilla.com/entertainment/blackpinks-lisa-announces-rockstar-release-timings-leaves-indian-fans-elated-with-mumbai-in-list-1321648>

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

	미국 비즈니스센터(LA) 박병호 센터장	 +1-323-935-2070	 jackone@kocca.kr
	유럽 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



공공누리

공공 저작물 자유이용허락