

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

385 호

목차

위클리글로벌 | 385 호

2024 년 6 월 24 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 방송·영화	• [미국] <인사이드 아웃 2>, 아카데미 작품상 후보로 거론 • [심천] 더우인, 보나픽처스와 손잡고 처음으로 AIGC 스포츠 드라마 출품 • [프랑스] 프랑스, 한국 메가박스의 돌비 시네마 컨셉에 관심 집중 • [프랑스] 프랑스 언론, 넷플릭스 신작 <미스터리 수사단> 주목 • [인니] 인도네시아 방송위원회, 14 개 TV 방송사에 대한 연례 평가 실시 • [인니] 인도네시아 단편 영화 3 편, 'Europe on Screen 2024' 영화제에서 초연 • [UAE] 사우디 영화의 밤, 올 6 월 호주 시드니와 멜버른에서 개최 • [UAE] beIN 미디어 그룹, MENA 전역에 어린이를 위한 'Formula 1 Kids' 레이싱 프로그램 방영 • [태국] 김수현 팬미팅 성황리 개최 • [멕시코] 영화 <파묘>, 멕시코 상영관 개봉
 게임·유희합	• [심천] 2024 년 5 월 중국 모바일 게임 업체 글로벌 매출액 순위 Top 30 • [프랑스] 프랑스 이스포츠 산업, 한국 모델의 성공 요인 분석 및 모방 • [인도] 인디 게임이 개발자들 사이에서 창의성 붐을 일으킬 수 있을까? • [멕시코] 현지 대형 백화점, 무료 입장 가능한 게이밍 페스트 개최
 애니·캐릭터	• [일본] 도쿄국립박물관, 헬로키티 전시회 11 월 개최 • [인니] 애니메이션 <키코> 10 주년 기념 팬미팅 개최 • [인도] <Return to the Jungle>이 장편 애니메이션의 부활을 이끌 것인가?
 만화·웹툰	• [심천] 웨원그룹, '2024 년 웨원창작대회' 개최 • [러시아] 웹툰, 한류의 또 다른 현상
 음악	• [프랑스] 프랑스 언론, BTS 진의 전역과 경제적 영향에 주목 • [베트남] 템페스트, 데뷔 첫 베트남 콘서트 성료 • [UAE] 두바이 최초의 메가 뮤직 페스티벌 'Untold Dubai' 2025 년에도 개최 예정 • [태국] 한국 콘서트 티켓 구매, 사랑만으로는 충분치 않고 헌신이 필요 • [멕시코] 복합 음악 축제 '2024 코로나 캐피탈' 라인업 공개
 패션	• [프랑스] 블랙핑크 로제, 프랑스 패션 어워드 'ANDAM 2024' 심사위원으로 초청 • [베트남] 판당호양 패션 디자이너, 포보스 '아시아에서 영향력 있는 30 세 이하 30 인' 선정 • [태국] 태국 산업진흥청, 패션 소프트웨어를 빛낼 차세대 3 개 브랜드 선정 • [인도] 패스트 패션: 런웨이에서 리테일까지



2024 년 6 월 24 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 통합(정책 등)	• [미국] 넷플릭스, 2025 년에 첫 영구적인 몰입형 엔터테인먼트 장소 개장 계획 발표 • [북경] 인터넷정보판공실 등 4 개 부문, '사이버 폭력정보 단속 규정' 발표 • [북경] 광전총국, 시청프로그램 관리업무 회의 및 솜품 관리 좌담회 개최 • [북경] 2023 년 중국 온라인 공연 산업 규모 2,095 억 위안 • [일본] DNP, 이온 주식 상장 50 주년 기념 가상 박물관 구축 지원 • [태국] 방콕에서 아시아 최대 프라이드 퍼레이드 개최 • [태국] 스플래쉬 박람회 개최를 통해 태국 소프트파워 결집 • [인도] 정부 차원의 애니 · 시각효과 · 게임 · 만화 수월성센터 뭄바이에 설립 예정 • [인도] Jio Platforms, 위성통신 서비스 정부 승인 획득 • [인도] 언론 보도에 비친 한류



방송·영화



✓ [미국] <인사이드 아웃 2>, 아카데미 작품상 후보로 거론 1)

○ <인사이드 아웃 2>, 올해 북미 개봉작 중 최고 흥행 중

- ✓ <인사이드 아웃 2(Inside Out 2)>가 아카데미 최고상에 해당하는 작품상 후보에 오를 것이라는 전망이 나왔다고 밝힘. 지난 17 일 버라이어티는 ‘올해 작품성 및 흥행 면에서 큰 성공을 거둔 프랜차이즈 영화 중 일부 작품들이 미국 아카데미 수상 후보로 유력하게 거론되고 있다’라며 <인사이드 아웃 2>를 언급함
- ✓ 지난 14 일 미국과 캐나다 등 북미 시장에서 개봉한 <인사이드 아웃 2>은 사흘만에 1 억 5,500 만 달러 (약 2,153 억 원)의 수입을 올리면서 올해 북미 개봉작 중 최고의 흥행 수입을 얻음. 개봉 첫 주 동안 1 억 달러 수입을 넘긴 영화는 지난해 7 월 개봉한 <바비(Barbie)> 이후 처음임. 또한 전 세계 수입은 최소 2 억 9,500 만 달러(약 4,100 억 원)를 벌어들인 것으로 추산됨
- ✓ 2015 년 개봉했던 전편 <인사이드 아웃>은 총 8 억 580 만 달러(약 1 조 1,843 억 원)의 수익을 달성하며 아카데미 시상식에서 장편 애니메이션상을 수상한 바 있음. 기본적으로 애니메이션 영화가 작품상 후보에 오르는 경우가 드문데, 지금까지 <미녀와 야수>(1991), <업>(2009), <토이스토리 3>(2010) 총 세 편에 불과함
- ✓ 버라이어티는 “여름에 눈에 띄는 성공을 거둔다면 아카데미 내에서 상당한 호평을 받을 수 있다”라면서 “<탐건:매버릭>이 2022 년 최우수 작품상 후보에 오르며 거둔 성과를 보면 알 수 있고 <인사이드 아웃 2> 역시 가능성을 높일 수 있다”라고 밝힘. 영화비평사이트 로튼토마토에서 91%의 신선도 지수를 기록하고 있는 <인사이드 아웃 2>가 과연 전망대로 역대 4 번째로 아카데미 작품상 후보에 오를지 주목됨
- ✓ 한편, 2024 년 개봉한 최초의 애니메이션 영화인 <인사이드 아웃 2>는 13 살이 된 ‘라일리’가 사춘기를 겪으면서 전편에는 등장하지 않았던 ‘불안’, ‘부럽’, ‘당황’, ‘따분’이라는 새로운 감정이 등장하고 평화롭던 일상이 깨지면서 다시 시작된 위기와 모험을 다룬 애니메이션 영화임

✓ [심천]더우인, 보나픽처스와 손잡고 처음으로 AIGC 숏폼드라마 출품 2)

- 보나픽처스(博纳影业)가 제작을 맡고, 더우인(抖音)과 함께 공동 출품한 AIGC(인공지능 생성 콘텐츠) SF 숏폼 웹드라마 <삼성퇴: 미래계시록(三星堆：未来启示录)>이 6 월 17 일 보나픽처스 25 주년 기자간담회에서 공개됨
- ✓ 해당 드라마에는 더우인이 개발한 생성 AI 프로그램 ‘지명 AI(即梦 AI)’이 활용되었으며, AI 스크립트 창작 생성, 콘셉트 및 스토리보드 디자인, 샷 생성, ‘이미지 투 비디오’ 변환, 비디오 편집, 미디어 콘텐츠 향상 등 측면에서 총 10 개의 AI 기술이 적용됨

1) 출처 : <https://variety.com/2024/film/awards/inside-out-2-oscar-animated-best-picture-1236040122>

2) 출처 : <https://www.ithome.com/0/775/810.htm>

- ✔ 과학과 기술이 급속하게 발전한 가까운 미래를 배경으로 한 <삼성tv: 미래계시록> 시즌 1 은 총 12 부작으로 편성되어 올해 여름 더우인을 통해 방영될 예정임



[그림 1] AI 기술이 적용된 스포츠 웹드라마 <삼성tv: 미래계시록> 포스터(이미지 출처: IT之家)

✔ [프랑스] 프랑스, 한국 메가박스의 돌비 시네마 컨셉에 관심 집중 3)

- 프랑스 언론은 돌비 비전(Dolby Vision)과 돌비 아트모스(Atmos) 두 기술을 결합하여 돌비 시네마(Dolby Cinema)를 운영하는 한국 영화상영 업체 메가박스에 주목함
 - ✔ 지난 4 월 미국에서 개최된 시네마콘(CinemaCon)에서 발표된 바와 같이, '돌비 시네마'를 구현하는 몰입형 영상 및 음향 기술은 이제 모든 상영 업체가 프리미엄 극장에서 사용할 수 있게 될 예정임. 돌비 프랑스의 시네마 영업 책임자인 에르베 보자르(Hervé Baujard)는 6 월 6 일 “돌비 비전의 HDR 포맷은 2025 년 2 분기부터 돌비 시네마가 아닌 곳에서도 적용될 것”이라고 언급함
 - ✔ 돌비의 글로벌 시네마 영업 및 파트너 관리 담당 부사장인 마이클 아처(Michael Archer)는 한국 관객들은 기술 선택에 있어 매우 현명한 것으로 입증되었으며, 지난 수년간 돌비 시네마 극장을 완전히 수용해 왔다”라고 전함. 메가박스 남용석 대표는 “이번 돌비 비전+돌비 애트모스 서비스 도입을 통해 돌비와의 파트너십을 강화하는 것은 물론, 한국의 더 많은 프리미엄 스크린에서 영화 관람 경험을 향상시킬 수 있도록 노력하겠다”라고 언급함
 - ✔ 프랑스에서는 프랑스 영화 업체 파테(Pathé)의 11 개 영화관과 프랑스 남부 도시 앙티브(Antibes)의 시네플래닛(Cinéplanet)에서 돌비 시네마 컨셉을 경험할 수 있음

3) 출처 : <https://www.boxofficepro.fr/le-coreen-megabox-adopte-la-nouvelle-offre-dolby-vision-dolby-atmos>

✓ [프랑스] 프랑스 언론, 넷플릭스 신작 <미스터리 수사단> 주목 4)

- 프랑스 언론이 <데블스 플랜>으로 알려진 정종연 감독의 넷플릭스 신작 <미스터리 수사단>의 컨셉, 제작 및 출연진에 주목함
 - ✓ 해당 언론사는 초인적인 능력을 가진 특수 요원들이 6 시간이라는 제한 시간 안에 미스터리 문제를 푸는 리얼리티 프로그램의 컨셉에 주목함. 해당 시리즈는 각 에피소드마다 특수 요원들이 새로운 위협에 직면하여 시청자들에게 긴장감을 주어 특별한 경험을 선사한다고 전함
 - ✓ 해당 시리즈의 독특한 컨셉 뿐만 아니라 제작진과 출연진에도 주목함. 프랑스 언론사는 정종연 감독과 함께 <킹덤>과 <국가부도의 날>로 유명한 김성훈 감독과 김은희 작가로 구성된 제작진, 이용진, 존박, 이은지, 이혜리, 카리나, 김도훈 등 국내외 시청자들에게 잘 알려진 배우들로 구성된 출연진을 소개하며 해당 시리즈에 큰 기대를 보임

✓ [인니] 인도네시아 방송위원회, 14 개 TV 방송사에 대한 연례 평가 시행 5)

- 인도네시아 방송위원회(Komisi Penyiaran Indonesia, 이하 KPI)는 2024 년 3 월 6 일부터 5 월 6 일까지 14 개 민영 방송사에 대한 연례 평가를 시행하였음
 - ✓ 이 연례 평가는 방송 서비스 품질 개선을 위한 것으로, △제재 건수, △수상 실적, △지역 콘텐츠 방송 실적, 3 가지 부문에서 방송사들의 1 년간의 데이터를 평가하고 발표함
 - ✓ KPI 는 대표적인 방송사 Trans TV 와 Trans 7 이 2023 년 한 해 동안 받은 제재 및 민원 건수를 발표함. Trans TV 는 제재 3 건 · 민원 124 건이 발생하였고, Trans 7 은 제재 0 건 · 민원 25 건이 발생함. 이어 KPI 는 많은 대중의 불만과 지적을 받았던 프로그램들을 함께 발표하였는데, Trans TV 와 Trans 7 은 각각 3 개의 프로그램(Pagi-pagi Ambyar, Ketawa Itu Berkah, Insert Siang)과 2 개 프로그램(On The Spot, Lapor Pak)에서 개선이 필요하다는 지적을 받음
 - ✓ KPI 는 지역 콘텐츠 방송에도 주목하여 두 방송사에 모든 지역에서 전체 편성에서 10%를 지역 콘텐츠로 방송할 것을 권고함. 시청이 활발한 시간에 지역 콘텐츠 방송 시간을 배치하고, 해당 지역의 현지 언어를 사용하여 콘텐츠를 제작할 것을 덧붙였다. 아울러, 두 방송사에서 방영되는 지역 콘텐츠들이 여러 차례 재방송되는 경우가 많다고 지적하며 특히 뉴스의 경우 재방송은 정보의 현재성을 저해하므로 이를 개선할 것을 권고함
 - ✓ 마지막으로 KPI 는 모든 시청자에게 동등한 권리와 대우를 제공해야 함을 강조하며 두 방송사에 수어 통역사를 배치할 것을 요청함. 이번 평가는 방송사들이 시청자들의 다양한 요구를 충족시키기 위해 노력해야 하며, 자체적인 콘텐츠 품질 향상에 주의를 기울여야 할 필요가 있음을 확인하는 계기가 됨

4) 출처 :

<https://leclaireur.fnac.com/article/491248-agents-du-mystere-cest-quoi-cette-nouvelle-serie-coreenne-sur-netflix>

5) 출처 : <https://kpi.go.id/id/umum/38-dalam-negeri/37426-kpi-gelar-evaluasi-tahunan-14-tv-berjaringan>

✓ [인니] 인도네시아 단편 영화, 'Europe on Screen 2024' 영화제에서 초연 6)

- 작년 'Europe on Screen 2023(이하 EoS)' 영화제 단편 영화 피칭 프로젝트(Short Film Pitching Project, SFPP) 부문에서 수상한 인도네시아 단편 영화 3 편 <Tinah Buys Cigarette>, <Firman Firman>, <How to be a Man>이 이달 9 일에 개최된 'Europe on Screen 2024' 영화제에서 초연되었음
- ✓ 작년 SFPP 에 접수된 작품 총 171 개 중 7 개 작품이 결선에 진출하였음. 상을 수상한 인도네시아 단편 영화 3 편은 영화제 주최 측 Europe on Screen 과 SAE Indonesia, Kemala Home Living 으로부터 각각 약 1 억 850 만 루피아(약 918 만 원) 규모의 제작비 지원과 후반 작업 및 영화 제작 수업 등의 지원 받음

TINAH BUYS CIGARETTES

Indonesia | 2024 | Comedy | 20 Minutes | 17+ | Indonesian & Javanese With Indonesian & English Subtitles

A wife who is very tired of her toxic marriage regained her martial arts powers after being attacked by motorbike thugs.

Seorang istri yang sudah sangat lelah dengan pernikahannya mendapatkan kembali kekuatan bela dirinya setelah diserang oleh preman motor.

Director : Gugun Arief

Cast : Vonny Anggrainy, Betet Kunamsinam, Mbeno Aji Putro



© Javara Studio

[그림 2] 2023 SFPP 부문 1등 수상작 <Tinah Buys Cigarettes> (출처: Europe on Screen 홈페이지)

✓ [UAE] 사우디 영화의 밤, 올 6 월 호주 시드니와 멜버른에서 개최 7)

- 사우디 영화 위원회(Saudi Film Commission)과 호주 영화 제작사 Blacksand Pictures 의 협업으로 사우디 영화의 밤(Saudi Film Nights)이 시드니 오페라 하우스와 멜버른의 소피텔 호텔에서 개최될 예정임
- ✓ 사우디 영화의 밤(Saudi Film Nights)은 사우디에서 제작된 영화를 선보이고 현지 영화 산업 전문가들이 참가하는 영화제로 매년 사우디와 전 세계 주요 도시에서 개최함
- ✓ 오는 6 월 26 일부터 28 일까지 3 일간 시드니 오페라 하우스와 멜버른의 소피텔 호텔에서 개최되는 사우디 영화의 밤(Saudi Film Nights)에서는 2 편의 영화가 함께 상영되며 Abu Bakr Shawky 감독의 <Hajjan>과 Sara Balghonaim 감독의 단편 영화 <Me&Aydorous>나 코미디 드라마 장르의 <Alhamour H.A.>와 애니메이션 스톱 모션 단편 <Saleeg>를 관람할 수 있음
- ✓ 현지 작품 상영 외에 사우디 영화 관계자가 참여하는 질의응답 등 프로그램이 진행되며 이번 호주에서의 사우디 영화의 밤(Saudi Film Nights) 행사 개최로 양국 영화 산업 교류 확대와 국제 영화 커뮤니티 협력 관계에서의 사우디의 역할 확대가 기대됨

6) 출처 : <https://gowest.id/tiga-film-pendek-indonesia-tayang-di-festival-film-eropa>

<https://www.obsessionnews.com/go-internasional-tiga-film-pendek-indonesia-tayang-perdana-di-ajang-europe-on-screen-2024>

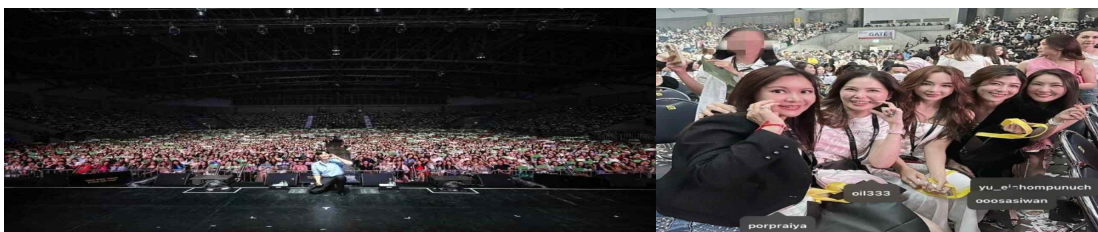
7) 출처 : <https://www.zawya.com/en/life/entertainment/saudi-film-nights-to-be-held-in-sydney-and-melbourne-sqo3oo7s>

✓ [UAE] beIN 미디어 그룹, MENA 전역에 어린이를 위한 ‘Formula1 Kids’ 레이싱 프로그램 방영 8)

- 중동 최대 스포츠 전문 TV 채널 beIN 미디어 그룹(beIN)은 자사 어린이를 위한 아랍어 TV 채널 Jeem TV 를 통해 중동 지역의 어린이들에게 세계 최고의 자동차 레이싱 대회 Formula 1 을 소개하기 위한 ‘Formula 1 Kids’ 프로그램을 개발하고 5 월 모나코 그랑프리 를 시작으로 이번 Formula 1 시즌 주요 경기를 방영 예정임
 - ✓ ‘Formula 1 Kids’는 박진감 넘치는 Formula 1 레이싱 대회를 어린이들에게 쉽고 재미있게 소개하는 것을 목표로 기획되었음
 - ✓ 아랍어로 제작되는 이 프로그램은 3D 증강 그래픽, 쉽고 간단한 기술 설명, 다양한 시각적 요소와 애니메이션을 통해 어린이 시청자들이 Formula 1 경기의 스타일과 흥미를 느낄 수 있도록 구성함
 - ✓ 지난 2023 년 7 월 헝가리 그랑프리 경기 내용을 대상으로 처음 기획된 ‘Formula 1 Kids’는 혁신적인 방송 포맷으로 중동 지역 가족 단위 시청자 모두를 사로잡으며 큰 호평을 받아 올해 Formula 1 주요 경기 생중계와 함께 방영될 예정임
 - ✓ 올해 ‘Formula 1 Kids’는 Jeem TV 의 어린이 프로그램 전문 MC 인 Iman Bakhache 의 진행으로 방영되며, 모나코 그랑프리 의 역사를 소개하고 지난 Formula 1 경기 내용의 요약과 레이스 분석 등 전문적인 내용도 포함될 예정임

✓ [태국] 김수현 팬미팅 성황리 개최 9)

- 10 년 만의 ‘2024 김수현 아시아 투어 EYES ON YOU’가 6 월 15 일 태국에서 첫 포문을 열었음
 - ✓ 대형 콘서트 홀인 므앙팅타니 썬더돔에서 열린 김수현 팬미팅은 2,500 바트(약 95,000 원)부터 6,500 바트(약 25 만원)에 달하는 전석이 매진되었음
 - ✓ 김수현은 노래와 이야기, 그리고 준비한 태국어로 팬들의 마음을 사로잡음
 - ✓ 특히, 태국의 다수 연예인들이 김수현을 보기 위해 팬미팅 앞자리에 앉아 SNS 에서 화제가 됨
 - ✓ 김수현이 출연한 드라마 <눈물의 여왕>은 태국 넷플릭스에서 3 월 첫째 주부터 5 월 마지막 주까지 13 주간 10 위권 내에 들고, 이 중 3 주간 1 위를 차지하며 큰 인기를 끌었음



[그림 3] 단체사진 / 팬미팅에 온 태국 연예인들

8) 출처 : <https://www.zawya.com/en/life/entertainment/beins-jeem-tv-to-broadcast-f1-kids-live-across-mena-komg9bnf>

9) 출처 : <https://www.dailynews.co.th/news/3545415>

✓ [멕시코] 영화 <파묘>, 멕시코 상영관 개봉 10)

- 현지 여러 매체는 영화 '파묘'의 6월 20일 상영관 개봉 소식과 함께 영화의 성과, 주목할 점 등에 대해 보도함
 - ✓ 영화가 한국서 천만 관객을 돌파하고 해외 여러 영화제에 소개되며 긍정적인 평가를 받고 있어, 멕시코 내에서도 개봉 전부터 이미 기대감이 높다고 전함
 - ✓ 또한, 장재현 감독 특유의 초자연적인 공포스릴러물을 구현하는 방식을 통해 사회문제, 역사, 전통, 종교, 미신 등을 다루며 블랙 유머를 가미한 영화라고 극찬함
 - ✓ '공포영화 팬들은 진정한 희열을 느낄 것이다', '장재현 감독과 출연진들이 달성하기 어려운 문화, 역사적 주제와 소름끼치는 공포의 결합을 쉽게 해내다', '최근 수년간의 한국 공포영화 중 최고의 영화', '공포영화의 핵심을 파고들고, 놀라운 것을 보여준다' 등 전문 평론가들의 의견을 소개하며 영화를 홍보함

10) 출처 :

<https://www.publimetro.com.mx/entretenimiento/2024/06/19/exhuma-suelta-sus-espiritus-furiosos-en-mexico-cuando-se-estrena-en-cines>

게임·융복합



☑ [심천] 2024년 5월 중국 모바일 게임업체 글로벌 매출액 순위 Top 30¹¹⁾

- 센서타워에 따르면 총 40 개의 중국 게임업체가 글로벌 모바일 게임 배급사 매출액 순위 100 위 안에 들었으며, 총 매출액 21 억 1,000 만 달러를 달성해 5 월 글로벌 모바일 게임 배급사 매출액 순위에서 100 위 안에 든 배급사 전체 매출액의 39.7%를 차지함
- ☑ 텐센트, 넷이즈, 미호요가 전월과 같이 ‘중국 모바일 게임 배급사 글로벌 매출액 순위’에서 나란히 1, 2, 3 위를 유지 중임
- ☑ 텐센트의 모바일 게임 매출액이 전월 대비 12% 증가한 가운데 <왕자영요(王者荣耀)>, <화평정영(和平精英)>, <던전앤파이터 모바일(地下城与勇士:起源)>, <TFT 모바일(金铲铲之战)>이 5 월 중국 앱스토어 모바일 게임 매출액 순위에서 상위 4 위를 휩쓸었음

2024년5월中国App Store手游收入排行榜			2024년5월中国手游发行商收入TOP30 全球 App Store + Google Play		
手游及发行商					
1	王者荣耀	腾讯	1	腾讯	-
2	和平精英	腾讯	2	网易	-
3	地下城与勇士:起源	腾讯	3	米哈游	-
4	金铲铲之战	腾讯	4	FirstFun	-
5	梦幻西游	网易	5	点点互动	-
6	崩坏:星穹铁道	米哈游	6	三七互娱	▲
7	英雄联盟手游	腾讯	7	莉莉丝	-
8	逆水寒	网易	8	Joy Net	▼
9	火影忍者	腾讯	9	壳木游戏	▲
10	三国志:战略版	灵犀互娱	10	灵犀互娱	▼
11	出发吧麦芬	心动网络	11	途游游戏	▲
12	捕鱼大作战	途游	12	柠檬微趣	▲
13	明日方舟	鹰角网络	13	悠星网络	▲
14	向僵尸开炮	鹰角网络	14	心动网络	▲
15	恋与深空	叠纸网络	15	沐瞳科技	▼
16	原神	米哈游	16	IGG	-
17	欢乐钓鱼大师	雪域科技	17	叠纸网络	▼
18	蛋仔派对	网易	18	库洛游戏	▲
19	开心消消乐®	乐元素	19	海彼游戏	▼
20	穿越火线	腾讯	20	乐元素	▼
			21	麦吉太文	▼
			22	江娱互动	▼
			23	鹰角网络	▲
			24	友塔游戏	▼
			25	盛昌网络	▲
			26	朝夕光年	▼
			27	雪境科技	▼
			28	雷霆游戏	▼
			29	Mattel163	▼
			30	星合互娱	▼

[그림 4] 2024년 5월 중국 모바일 게임업체 글로벌 매출액 순위 TOP30(앱스토어+구글플레이)(좌), 2024년 5월 중국 모바일 게임 글로벌 매출액 순위 TOP20(앱스토어)(우)(이미지 출처: 센서타워)

11) 출처 : <https://www.ithome.com/0/775/654.htm>

✓ [프랑스] 프랑스 이스포츠 산업, 한국 모델의 성공 요인 분석 및 모방 12)

- 프랑스 언론은 이스포츠 산업에서 롤(LoL) 뿐만 아니라 스타크래프트, 배틀그라운드, 발로란트, 오버워치, 피파등 다양한 장르의 게임에서 뛰어난 선수들을 배출하며, 이스포츠 생태계에서 독보적인 국가로 자리 잡은 한국의 이스포츠 산업에 주목함
 - ✓ T1의 전 애널리스트 현선은 인터뷰를 통해 이스포츠 산업에서 한국이 눈에 띄는 강점을 보이는 여러 가지 이유 중 역사적인 이유에 대해 설명함. 해당 애널리스트는 1998년 전략 비디오 게임 스타크래프트가 출시되었을 때 한국은 금융위기로 큰 타격을 입었고 회사의 파산으로 은퇴를 강요당한 회사원들 중 일부가 PC 방을 개업하였다고 밝힘. 이후 PC 방은 젊은 세대가 주로 이용하는 장소가 되었고, 이러한 사회적 현상이 이스포츠 산업을 발전시켰다고 해당 언론은 전함
 - ✓ 또한, 한국 게임 유저들의 반복적인 게임 플레이도 하나의 이유로 꼽힘. 현재 한국문화원에서 진행 중인 '한국의 놀이', 특별 기획전의 김유민 전시 책임자는 "한국의 젊은 세대들은 매일 밤낮으로 게임을 즐긴다"라고 언급함. 프랑스 롤 챔피언십 1부 리그의 전 감독이자 현재 한국의 3부 리그 팀 감독인 그레고아 비간졸리(Grégoire Biganzoli)는 "한국인들은 반복해서 플레이하는 문화를 갖고 있기 때문에 게임 메커니즘이나 드래프트(캐릭터 선택 단계) 이해와 같은 특정 측면에서 더 뛰어난 기량을 보인다"라고 전함
 - ✓ 이스포츠 산업이 성장할 수 있도록 네트워크 인프라를 최초로 구축한 것도 해당 산업에서 강점을 보이는 이유 중 하나임. 2000년에는 문화체육관광부 산하에 국내 이스포츠의 진흥과 한국이 전 세계 주요 경쟁 우위를 점할 수 있도록 지원하는 한국 이스포츠협회가 설립되었으며, 이스포츠 전문 채널이 등장함. 또한, 삼성과 LG와 같은 대기업이 후원하는 클럽을 만들어 해당 산업의 성장을 촉진시킴
 - ✓ 이러한 한국의 이스포츠 산업의 선전에 북미 및 유럽 팀들은 한국의 산업 모델 및 게임 전략을 모방하고 있으며, 해외 프로 팀들은 한국 선수들을 영입하고 있음

✓ [인도] 인디 게임이 인도 개발자들 사이에서 창의성 불을 일으킬 수 있을까? 13)

- 스토리 중심 작품들, 창의성·투자의 새로운 물결 조성 가능성...해외 기업들의 관심 집중
 - ✓ 인도가 비디오 게임과 관련해 처음 떠오르는 나라는 아닐 수도 있지만, 인도는 세계에서 가장 빠르게 성장하는 시장 중 하나임. 분석가들은 올해 말까지 5억 명 이상의 플레이어에 있을 것으로 예상하고 있음. 이들은 대부분 휴대전화와 태블릿에서 게임을 하고 있으며, 도박과 과몰입에 대한 우려에도 불구하고, 게임은 거대 산업임
 - ✓ Game 24X7, Dream11, Mobile Premier League 등 인도의 3대 비디오 게임 스타트업들은 모두 어떤 형태로든 판타지 스포츠 경험을 제공하며, 각각 10억 달러 이상의 기업가치가 있음. 또한 전 세계적으로 큰

12) 출처 :

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2024/06/02/pourquoi-la-coree-du-sud-reste-le-centre-nevralgique-de-l-e-sport-mondial_6236926_4408996.html

13) 출처 : <https://www.bbc.com/news/articles/c8vv58ry8q2o>

반향을 일으키고 있는 스토리 중심의 게임들이 창의성과 투자의 새로운 물결을 일으킬 수 있다는 희망이 있음

- ✔ 최근 로스앤젤레스에서 개최된 연례 신작 타이틀쇼케이스인 Summer Game Fest (SGF)에서는 풍부한 스토리를 자랑하는 많은 남아시아 게임 타이틀이 소개되었음. 그 중 하나는 Gujarat 에 기반을 둔 Masala Games 의 <Detective Dotson>으로, 실패한 Bollywood 배우가 탐정이 되는 이야기임
- ✔ 이 게임의 뒤에는 업계 베테랑인 Shalin Shodhan 이 있음. 그는 “독특한 이야기에 초점을 맞추는 것이 인도 게임산업의 트렌드를 역행하는 것일 수도 있다”라면서 “비디오 게임을 쌍방향 문화상품으로 만들고 싶지만, 새로운 지식재산을 창출하는 것은 어렵다”라고 말했음
- ✔ 그는 “인도 영화에 얼마나 많은 지식재산이 있는지 생각해 보면, 게임에서는 독창적인 엔터테인먼트 재산이 정말 아무것도 없다”라면서 “인도의 게임 플레이어들은 ‘그냥 우리가 외국 게임을 하면 되는 구나’라고 받아들일 것 같다”라고 말했음
- ✔ SGF 에서 소개된 또 다른 게임은 <The Palace on the Hill>로 인도 농촌을 배경으로 한 ‘slice-of-life’ 농사 시뮬레이션 게임임. NikuGames 의 개발자인 Mala Sen 은 “우리는 인도의 많은 사람들이 캐릭터와 배경이 그들에게 친숙한 게임을 원한다는 것을 알고 있다”라면서 “이 게임은 정말 인도가 필요로 했던 것” 이라고 말했음
- ✔ 해외에 기반을 둔 남아시아 팀이 개발한 게임들은최근 몇 년 동안 비평가의 찬사와 상업적 성공을 거두고 있음. 요리 시뮬레이션 게임 <Venba>는 이민자 가족이 음식을 통해 유산과 다시 연결되는 이야기를 담아 올해 Bafta 게임 어워드를 수상한 최초의 게임이 되었음. 캐나다에 기반을 둔 Visai Games 가 이 타이틀을 개발했으며, 이 회사는<Among Us>의 개발자인 Innersloth 가 설립한 새로운 펀드의 첫 번째 수혜자 중 하나로 선정되었음. 이는 고대 타밀 전설을 기반으로 한 그들의 새로운 프로젝트에 사용할 예정임
- ✔ 이 펀드에서 자금을 지원받은 또 다른 타이틀은 Outerloop 의 <Project Dosa>로, 플레이어가 거대한 로봇을 조종하고 인도 음식을 요리하고 변호사와 싸우는 게임임. Outerloop 의 이전 게임인 <Thirsty Suitors>도 높은 찬사를 받았고 올해 Bafta 어워드 후보에 올랐음
- ✔ 인도 게임 업계 전문가들은 이러한 게임들이 전 세계 플레이어들의 공감을 이끌어내는 것은 인도 게임산업에 대한 세계적 인식을 개선할 것으로 기대함
- ✔ 인도의 한 게임 기업 관계자는 “마침내 사람들이 우리가 단순히 외주 작업을 하는 곳이 아니라는 것을 보기 시작했다”라면서 “이런 종류의 게임을 만들 수 있는 사람들은 항상 존재했지만, 이제는 이러한 창의적 비전을 실현할 수 있는 자금과 자원 기회가 제공되면서 인도가 기술 공간에서 창의의 중심으로 이동하고 있다”라고 말했음
- ✔ 주요 기업들도 주목하고 있음. 지난해 Sony 는 멘토링과 자금을 통해“인도의 가장 전망 있는 게임 개발 인재의 발굴과 지원”을 목표로 ‘India Hero Project’를 시작했음. 첫 번째 그룹의 게임은 <Fishbowl>, 박물관 탐험 게임 <Mukti>, 신화적인 인도 이야기에 영감을 받은 리듬 액션 게임 <Suri: the Seventh Note> 등임. 프랑스 출판 대기업 Ubisoft 의 Indie Series 는 Thousand Star Studios 가 Bollywood 에서 영감을 받은 판타지 롤플레이밍 게임 <Aikyam>을 만드는 것을 지원했으며, 올해 출시될 예정임

✓ [멕시코] 현지 대형 백화점, 무료 입장 가능한 게이밍 페스트 개최 14)

- 멕시코 대표 백화점 체인인 리버풀은 8 월 16~18 일에 멕시코시티 시티바나멕스 컨벤션 센터에서 게이밍 페스트를 개최할 것을 밝힘
 - ✓ 주최측은 동 행사가 현지의 주요 게이밍 페스티벌로 자리 잡고, 비디오 게임 팬들에게 잊지 못할 경험을 선사하는 것을 목표로 작년부터 무료로 추진하고 있음
 - ✓ 새로운 차원의 행사 기획을 위해 20 년 이상의 게임 축제 경력을 가진 Entertainment Gaming Show 게임 문화 축제를 이번 게이밍 페스트에 통합시켰고, 시너지 효과가 있을 것으로 기대하고 있음
 - ✓ 작년 첫 회 행사의 예상 방문 인원은 5 천 명이었으나, 1 만 2 천 명이 방문하며 성공적으로 마무리됐고, 올해는 4 만 명의 관람객이 참여할 것으로 예상되고 있음
 - ✓ 또한, 전년도에 두 배 규모인 1 만㎡ 공간에서 개최되며, 다양한 행사 공간과 프로그램으로 구성될 예정임
 - ✓ 가장 주목할 만한 공간은 '프리 투 플레이' 존으로 방문자들은 다양한 플랫폼의 게임들을 무료로 즐길 수 있음
 - ✓ 또 다른 주요 프로그램은 리버풀 배 XP 챌린지로 사전 등록을 하지 못 한 방문객들도 현장에서 참여 신청 하여 경쟁을 즐길 수 있음
 - ✓ 이 외에도 코스프레 콘테스트, 신규 게임 장비 체험, 몰입형 게임 콘텐츠 체험 등의 프로그램이 준비될 예정임
 - ✓ 행사 기획자는 <라스트 오브 어스>와 <오징어 게임>과 같은 시리즈가 게임이 대중문화에 미치는 영향을 보여줬다고 하며, 리버풀 백화점은 주얼리, 의류, 학용품, 콘솔 등에 게임 트렌드를 반영한 라이선스 제품을 제공할 것임을 알림
 - ✓ 또한, 게임 제품 판매 영역에서 모든 아이템에 접근하기 쉬운 전문 업체가 되기 위해 게임 관련 서비스 개선 및 확장에 대한 의지를 나타냄

14) 출처 : <https://tecnoempresa.mx/anuncian-gaming-fest-2024-by-liverpool-de-la-mano-de-egs>

애니·캐릭터



✓ [일본] 도쿄국립박물관, 헬로키티 전시회 11 월 개최 15)

● 헬로키티의 생일인 11 월 1 일부터 내년 2 월 24 일까지 도쿄국립박물관 효케이관(表慶館)에서 〈헬로키티전-내가 변하면 키티도 변한다-(Hello Kitty 展-わたしが変わるとキティも変わる-)〉가 열림

- ✓ 올해로 탄생 50 주년을 맞이하는 헬로키티는 현재 130 개 이상의 국가와 지역에서 캐릭터 상품을 판매하고 있는 명실상부한 글로벌 캐릭터임. 〈헬로키티전-내가 변하면 키티도 변한다〉는 ‘키티와 나’의 50 년을 테마로 헬로키티만의 독특한 매력을 조명하는 전시가 될 예정임
- ✓ 행사장에는 다양한 테마의 전시 코너와 역대 최대 규모의 캐릭터 상품 전시가 펼쳐질 예정임. 또한 개성 넘치는 아티스트와의 콜라보레이션 작품이나 오리지널 영상 콘텐츠, 포토존 등도 함께 선보일 계획임
- ✓ 더불어 도쿄국립박물관 효케이관에서는 지난 2022 년부터 2023 년까지 사상 첫 공모전을 통해 개인 또는 기업으로부터 미래의 국보 후보를 전시하는 〈150 년 후의 국보전-나의 보물, 미래의 보물(150 年後の国宝展-ワタシの宝物、ミライの宝物)〉 전시회를 개최하였는데, 해당 전시에서 헬로키티도 전시된 바 있음



[그림 5] ‘헬로키티전-내가 변하면 키티도 변한다’ 이미지

✓ [인니] 애니메이션 〈키코〉 10 주년 기념 팬미팅 개최 16)

● 애니메이션 〈키코(KIKO)〉가 개봉 10 주년을 맞아 2024 년 6 월 5 일부터 16 일까지 The Park Sawangan 몰에서 팬들과의 만남을 가짐

- ✓ 〈키코(KIKO)〉는 MNC Animation 과 MNC Licensing 이 제작한 애니메이션 시리즈로, 2014 년부터 주말 오전 2 개 방송사(RCTI, MNCTV)에서 성공적으로 방영되고 있음

15) 출처 : <https://bijutsutecho.com/magazine/news/exhibition/29096>

16) 출처 :

<https://www.inews.id/travel/destinasi/ayakan-ulang-tahun-ke-10-kiko-and-friends-sapa-penggemar-di-the-park-sawangan>

<https://lifestyle.sindonews.com/read/1392507/166/kiko-and-friends-ayakan-satu-dekade-bersama-penggemar-di-the-park-sawangan-1717841164>

- ❖ 이 시리즈는 금붕어의 돌연변이인 키코가 친구들과 함께 수중 도시에 살면서 벌어지는 장난스러운 이야기들을 다룬. 재미있는 액션과 흥미진진한 스토리뿐만 아니라 우정, 가족애 등 교훈적인 메시지도 담고 있어 인도네시아에서 많은 사랑을 받고 있음
- ❖ 현재까지 이 시리즈는 애니메이션 부문에서 5 개의 국제상을 수상하였으며, 미국, 영국, 중국, 한국을 비롯한 동남아시아 11 개국, 중남미 25 개국, 아프리카 10 개국, 중동 14 개국 등 64 개국에서 넷플릭스, 디즈니 XD 과 같은 다양한 채널을 통해 방영되고 있음
- ❖ 제작사 MNC Licensing 의 마케팅 담당자는 "〈키코(KIKO)〉가 대중에게 더 많이 알려져 인도네시아 IP 산업의 성공을 이끌 수 있기를 바란다"며 "인도네시아 어린이들을 위한 다양하고 흥미로운 이벤트를 지속적으로 선보일 예정"이라고 전함



[그림 6] 〈키코(KIKO)〉 방영 공식 포스터 / 10주년 기념 팬미팅 현장 (출처: MNC Animation, SINDOnews)

❖ [인니] 〈Return of the Jungle〉이 인도 장편 애니메이션의 부활을 이끌 것인가? 17)

❖ 〈Hanuman〉 성공이후 이야기 전개, 배급방식 관객 사로잡기 실패...중요한 건 스토리텔링

- ❖ 인도는 외주 애니메이션과 시각효과 분야에서 유명한 허브이지만, 정작 자체 제작한 장편 애니메이션 영화는 하늘의 해성만큼이나 드물. 그래도 손에 꼽아 보자면 VG Samant 의〈Hanuman〉(2005)이 있으며, 이는 텔레비전이 아닌 극장에서 개봉된 최초의 장편 인도 애니메이션이었음. Hanuman 이전에는 인도와 일본이 합작한 〈Ramayana: The Legend of Prince Rama〉가 있음. 이 작품은 Koichi Sasaki, Yugo Sako, Ram Mohan 등에 의해 제작되어 1997 년 일부 극장에서 개봉되었음
- ❖ 최근 작품으로는 Arnab Chaudhuri 의 〈Arjun: The Warrior Prince〉 (2012), Harry Baweja 의 〈Chaar Sahibzaade〉 (2014), Shilpa Ranade 의 〈Goopi Gawaiya Bagha Bajaiya〉 (2019), Gitanjali Rao 의 〈Bombay Rose〉 (2019), 인기 시리즈 〈Chhota Bheem〉의 영화 스펠오프 등이 있음
- ❖ 또 하나, 인도의 주요 애니메이션 제작자 중 한 사람인 Vaibhav Kumaresh 의 104 분짜리 〈Return of the Jungle〉이 극장 상영을 기다리고 있음

17) 출처 : <https://scroll.in/reel/1069361/will-return-of-the-jungle-mark-a-comeback-for-indian-animated-movies>

- ✔ 이 힌디어 장편 애니메이션 영화의 이야기는 다양한 인종의 Kendriya Vidyalaya 학생들과 그들의 모험을 중심으로 전개됨. 이들의 멘토 Thata 는 아이들이 장벽에 부딪혀 낙심할 때마다 Panchatantra 와 같은 우화를 인용하며 격려함. 교활한 자칼, 곤경에 처한 동물들을 위한 도움센터를 운영하는 쥐 등 말하는 동물들도 출연함
- ✔ 이 작품을 기획, 감독한 Kumaresh 는 Kumaresh 는 Mysore 의 Chamarajendra Academy of VisualArts 에서 순수 미술을 전공한 뒤 Ahmedabad 의 National Institute of Design 에서 애니메이션을 공부했음. 49 세의 이 신예 애니메이션 감독의 크레딧에는 국제에미상 후보에 오른 인도의 텔레비전 쇼 〈Lamput〉도 포함됨. 그는 자신의 회사 Vaibhav Studios 와 함께 최소 15 년 동안 〈Return of the Jungle〉을 제작해 왔음
- ✔ 인도 애니메이션 업계에서는 이 작품이 인도인들이 장편 애니메이션 영화를 만들 수 있는지, 나아가 그러한 영화가 박스 오피스에서 성공할 수 있을지를 가르는 시금석이 될 것으로 평가함

만화·웹툰



✓ [심천] 웨원그룹, '2024 년 웨원창작대회' 개최 ¹⁸⁾

- 호우샤오난(侯晓楠) 웨원그룹 CEO 는 6 월 12 일 안후이성(安徽省) 황산시(黄山)에서 열린 '2024 년 웨원 창작대회(阅文创作大会)'에서 10 억 위안 규모의 '생태계 지원 기금'을 설립해 향후 IP 인큐베이팅, IP 시각화 개발, 멀티 모달리티 인프라에 대한 투자를 늘려 IP 의 전 단계를 체계적으로 추진하고, 창작자가 제작한 콘텐츠의 가치를 확대하는데 지원할 방침이라고 밝힘
- ✓ 이날 행사에 유명 인터넷문학 작가, 웹툰 작가, 오디오 콘텐츠/애니메이션/숏폼 웹드라마 작가, 영상업계, 게임업계 관계자 300 여 명이 참석함
- ✓ 최근 인터넷문학, 웹툰으로 대표되는 콘텐츠 소스가 새로운 변화를 겪고 있는 가운데 웨원그룹 관계자는 창작자의 성장을 위한 방안으로 스토리의 통합 구현(스토리가 텍스트, 사운드, 시각 측면에서 통합된 방식으로 구현), IP 영상제작 인큐베이팅, AIGC 기술 지원을 새로운 기회로 꼽음

✓ [러시아] 웹툰, 한류의 또 다른 현상 ¹⁹⁾

- 한류는 세계를 휩쓸고 있음. K 팝이나 드라마는 아는 사람이 많은 반면, 러시아에서는 웹툰을 들어본 사람이 거의 없음. 그러나 웹툰은 한국에서 뿐만 아니라 해외에서도 매우 인기가 많음
- ✓ 21 세기 초, 국내는 물론 전 세계적으로 디지털 기술이 발전하기 시작함. 사람들은 컴퓨터에 익숙해졌고, 휴대폰, 태블릿이 뒤따랐음. 종이 매체 문제에 대한 임시 해결책이지만 그다지 성공적이지는 않았음. 그리고 2000 년대 초, 1 년의 차이를 두고 한국 최대 디지털 플레이어인 “다음”과 “네이버”가 웹툰으로 자체 서비스를 시작함
- ✓ 각 챗터마다 독자들은 댓글을 달고, 자신의 의견을 공유하고, 읽은 내용을 다른 팬들과 토론할 수 있음. 무엇보다도 댓글은 웹툰의 인기에 영향을 미치고 주간 상위권에 진입하는 데 도움이 됨. 이제 저자의 지리가 더 이상 한국에만 국한되지 않는다는 점은 주목할 가치가 있음. 예를 들어, 수년간 네이버의 가장 인기 있는 프로젝트 중 하나는 뉴질랜드 예술가 Rachel Smythe 의 <Lore Olympus> 작품이었음
- ✓ 웹툰은 책보다 휴대폰을 가지고 다니기가 훨씬 편한 형식 때문에 새로운 관객을 끌어 모았음. 둘째, 알려지지 않은 작가들이 마침내 자신을 알릴 수 있게 되었음. 그리고 웹툰이 인기를 얻으면 작가는 주로 광고를 통해 돈을 받기 시작함. 사이트가 초보 작가들 사이에서 경쟁을 벌이고 그들의 노력을 장려한다는 점은 주목할 가치가 있음. 게다가 웹툰이 처음 등장했을 때, 그들은 성인 관객을 대상으로 한 이야기를 쓰고자 하는 이들의 손을 자유롭게 해주었고 덕분에 18+ 장르의 프로젝트가 출시되기 시작함

18) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1801639287861361856&wfr=spider&for=pc>

19) 출처 : <https://kudago.com/all/news/chto-takoe-webtoon>

- ✔ 우리나라에서는 아시아 콘텐츠의 틈새 시장이 여전히 매니아들의 어깨에 달려 있음. 웹툰은 물론, 드라마도 러시아어로 더빙되기 시작한 것은 얼마 전부터임. 인터넷에서는 다양한 프로젝트를 번역하는 사이트를 찾을 수 있음. 완전히 무료로 읽을 수 있지만 광고가 너무 많아서 읽기가 매우 어려울 수 있음. 가장 접근하기 쉬운 법적 옵션은 네이버웹툰 앱임. 여기에 있는 모든 웹툰은 영어로 읽을 수 있으며(기본 지식이면 충분함) 일부 웹툰은 팬들의 배려에 의해 러시아어로 번역되기도 함
- ✔ 한국에서는 훨씬 더 엄격하게 규제되는 저작권 개념으로 인해 웹툰이 아직 우리나라에 공식적으로 들어 오지 않았다는 의견이 있음

음악



✓ [프랑스] 프랑스 언론, BTS 진의 전역과 경제적 영향에 주목 20)

- 프랑스 언론이 방탄소년단 멤버 중 한 명인 진의 전역 소식에 주목하며, 리딩투자증권 유성만 애널리스트와의 인터뷰를 통해 해당 소식이 주식 시장에 미칠 영향에 대해 소개함
 - ✓ 진은 전역 후 지난 13 일, 추첨을 통해 무작위로 선정된 1,000 명의 팬과 포옹하는 허그톤을 개최하였으며, 이후 2 년 만의 첫 콘서트를 개최함
 - ✓ 진의 전역은 비즈니스에 긍정적인 영향을 끼침. 유성만 리딩투자증권 애널리스트는 프랑스 언론사 AFP(Agence France-Press)와의 인터뷰에서 "남자 케이팝 아이돌에게 군 복무는 커리어에 있어 가장 큰 장애물이기 때문에 진이 문제없이 군 복무를 마쳤다는 것은 중요하다"고 강조함. 그는 "진의 제대는 엔터테인먼트 분야의 주가에 긍정적인 신호이며 진이 솔로 활동을 재개하면 주가 상승으로 이어질 것"이라고 인터뷰를 통해 밝힘
 - ✓ 실제로 하이브 주가는 수요일 장 초반 2% 상승하였으며, 유성만 애널리스트는 "하이브 수익의 상당 부분을 방탄소년단이 차지하고 있기 때문에 방탄소년단 멤버들의 군 복무가 시작됐다는 것은 매우 고무적"이라고 평가함

✓ [베트남] 템페스트, 데뷔 첫 베트남 콘서트 성료²¹⁾

- 지난 6 월 15 일 템페스트는 호치민에 위치한 푸터(Phu Tho) 실내스포츠 경기장에서 콘서트 '타-아워: 템페스트 보야지(T-OUR: TEMPEST Voyage)'를 성공적으로 개최했음
 - ✓ 3 시간 동안 템페스트는 라이트하우스(LIGHTHOUSE), 드래곤(Dragon), 브룸 브룸(Vroom Vroom)을 시작으로 Young & Wild(영 앤 와일드), START UP(스타트 업), Dive(다이브), B.O.K(비.오.케이), There(데어), 난장, Bad News(배드 뉴스)까지 선보여 다채로운 매력을 분명하게 드러내며 팬들의 뜨거운 환호를 받았음
 - ✓ 콘서트 내내 템페스트는 베트남 장난감을 활용한 게임과 댄스 챌린지 등의 코너를 통해 팬들에게 웃음을 선사했고, 무대 중간 중간 팬들과 함께 스포츠 촬영을 하며 특별한 순간을 기록했음
 - ✓ 특히 템페스트는 베트남 팬들을 위해 베트남 가수 카잉프엉(Khanh Phuong)의 '따뜻한 바람 스카프

20) 출처 :

https://www.francetvinfo.fr/culture/musique/coree-du-sud-jin-premier-membre-de-bts-libere-de-son-service-militaire_6599787.html

21) 출처 :

https://vtv.vn/van-hoa-giai-tri/nhom-nhac-than-tuong-kpop-hat-tieng-viet-trong-live-concert-dau-tien-20240616065733652.htm?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAAR3XB2JsmPdr7A31cdwSZx1XdOCtBLAeQ3y3L3jOpVXRBhB585T6nAUjrg_aem_ZmFrZWRR1bW15MTZieXRlcw

(Chiec Khan Gio Am)' 커버 무대를 펼치며 팬들과 깊이 교감했음

- ☑ 앙코르곡으로 러빙 넘버(Loving Number)를 선보인 템페스트는 베트남에서 하는 첫 단독 콘서트라 정말 잘하고 싶다는 부담감이 있었는데 팬분들이 좋아하는 모습 보니까 그동안 흘린 땀과 노력이 헛되지 않은 것 같아서 너무 행복하다며 팬분들이 보내준 사랑을 꼭 잊지 않고 좋은 음악과 무대로 보답하겠다고 소감을 전했다



|그림 71 템페스트 베트남 콘서트

☑ [UAE] 두바이 최초의 메가 뮤직 페스티벌 'Untold Dubai' 2025 년에도 개최 예정 ²²⁾

- 지난 2 월 개최되어 전 세계 18 만 5 천 명의 음악 팬들을 사로잡은 두바이 최초의 메가 뮤직 페스티벌 'Untold Dubai'가 2025 년에도 개최할 예정
 - ☑ 2024 년 에디션에는 우리나라 가수 싸이를 포함 Tiesto, Hardwell, G-Easy 등 팝, 힙합, 일렉트로닉 등 다양한 장르의 세계적인 아티스트들과 DJ 가 참여하였음
 - ☑ 특히 싸이의 역동적인 댄스 무대와 화려한 불꽃놀이가 주목받았으며, 일부 아티스트들은 'Untold Dubai'에서 신곡을 선보이기도 함
 - ☑ 2025 년 2 월 15 일부터 18 일까지 3 일간 개최될 'Untold Dubai' 2025 년 에디션은 2024 년의 성공을 바탕으로 더욱 화려한 라인업과 풍성한 무대로 다시 돌아올 것으로 기대됨

22) 출처 : <https://www.zawya.com/en/life/entertainment/dubais-first-ever-mega-music-festival-to-return-lkpnweci>

✔ [태국] 한국 콘서트 티켓 구매, 사랑만으로는 충분치 않고 헌신이 필요 23)

- 태국 일간지 타이랏(Thairath)의 낫나리 편집자는 6 월 15 일, ‘한국 콘서트 티켓 구매, 사랑만으로는 충분하지 않고 헌신이 필요’라는 제목의 칼럼을 게재함. 다음은 주요 내용
 - ✔ K 팝 팬 중 한 명인 필자는 콘서트 티켓을 구하기가 어렵다는 것에 공감하고 있으며, 판매가 시작되자마자 순식간에 자리가 사라지는 것을 목격함. 콘서트 티켓이 이 시대의 희귀 아이템처럼 자리 잡고 있음
 - ✔ K 팝 콘서트 티켓 구하기가 점점 더 어려워지고 있고, 구매를 위해서는 치열한 경쟁이 필요함. 그 이유 중 하나는 가짜 티켓을 팔아 사기를 치거나, 원래 가격보다 높게 팔거나, 예매봇을 이용해 티켓을 선점하는 업체 등 콘서트 티켓 판매를 통해 이익을 추구하는 사람들의 수가 증가하고 있기 때문임
 - ✔ 인터뷰 한 태국인 엄 양(20 세)은 과거 워너원 콘서트를 가기 위해 트위터를 통해 7,500 바트(약 28 만 원)짜리 티켓을 8,000 바트(약 30 만 원)~9,000 바트(약 34 만 원)의 웃돈을 주고 다른 사람을 통해 구매하려고 했으나 사기를 당했던 경험을 공유했음
 - ✔ 또 다른 태국인 화이 양(25 세)은 최근 티켓 구매 대행업체들이 생겨나고 서비스를 이용한 사람들로부터 좋은 리뷰를 받고 있다고 함. 일반적으로 500 바트 (약 19,000 원)이상의 수수료를 붙이지만 좋은 자리에 앉을 수 있기 때문에 기꺼이 지불하는 사람들이 있다고 말했음
 - ✔ 팬들의 헌신은 모두 사랑으로 이루어졌음. 하지만 앞으로는 사랑만 있으면 부족할 것임. 많은 사람들에게 행복과 격려를 선사하는 콘서트가 남을 이용하려는 사람들에게 무대가 되고 있기 때문임
 - ✔ 팬들의 헌신이 이제는 눈물과 무대 위의 상처로 가득 차 있기 때문에 이 문제를 해결하고 모든 당사자들의 정의를 위해, 그리고 사회에서 더 이상 피해자들이 발생하지 않기 위해 규제가 필요할 것임

✔ [멕시코] 복합 음악축제 ‘2024 코로나 캐피탈’ 라인업 공개 24)

- 2010 년 소박하게 시작하여 현재 라틴 아메리카는 물론 전 세계에서 가장 기대되는 음악 축제 중 하나로 자리매김한 ‘코로나 캐피탈’의 라인업이 공개됨
 - ✔ 수년에 걸쳐 인디 음악과 록부터 팝과 일렉트로닉에 이르기까지 인상적이고 다양한 음악 장르의 공연과 함께 축제가 성공을 거두며 The Strokes, Björk, Queens of the Stone Age 등 저명한 아티스트들이 다녀감
 - ✔ 올해 축제 또한 Paul McCartney, Iggy Pop, Toto, Greenday 등 장르와 세대를 불문하는 화려한 출연진으로 벌써부터 관심을 받고 있음
 - ✔ 11 월 15~17 일에 멕시코시티의 모터스포츠 경주장인 아우토드로모 에르마노스 로드리게스에서 펼쳐질 예정이며, 일반 티켓은 사전 예매가 4,490 페소(약 34 만원), VIP 티켓은 사전 예매가 9,780 페소

23) 출처 : <https://plus.thairath.co.th/topic/subculture/104514>

24) 출처 : <https://elpais.com/mexico/2024-06-20/corona-capital-2024-cartel-fechas-y-boletos.html>

(약 74 만 원)에서 시작하며 여행 패키지를 포함한 티켓은 39,155 페소부터(약 296 만 원) 판매함

- ☑ 예년과 마찬가지로 축제는 티켓을 구매하지 못한 대중을 위해 3 일간의 생방송을 제공하여 트위치와 유튜브 공식 채널을 통해 시청할 수 있음



|그림 8| 코로나 캐피탈 공식 포스터

패션



✓ [프랑스] 블랙핑크 로제, 프랑스 패션 어워드 'ANDAM 2024' 심사위원으로 초청 25)26)

- 6 월 27 일 개최 예정인 프랑스국립패션예술진흥협회(ANDAM)가 주최하는 안담 패션 어워드 2024 의 심사위원으로 블랙핑크 로제가 초청됨
 - ✓ 해당 어워드에는 LVMH, 케링(Kering), 리치몬드(Richemont), 샤넬(Chanel), 에르메스(Hermès)뿐만 아니라 메타(Meta), 갤러리 라파예트(Galleries Lafayette) 등 주요 럭셔리 기업과 프랑스 문화부가 참여함
 - ✓ 2021 년부터 안담은 기존 22 명의 일반 심사위원에 매년 선정된 브랜드가 게스트 심사위원단을 추가로 초청함. 올해의 브랜드로는 생로랑이 선정되었으며, 이에 생로랑의 예술감독이자 심사위원장 안토니 바카렐로(Athony Vaccarello)가 13 명의 유명 인사들을 초청하였고, 이들 중 블랙핑크 로제가 포함됨
 - ✓ 초청된 심사위원들은 신인 디자이너에게 상을 수여하는 안담 어워드의 결선작 심사위원으로 참여함

✓ [베트남] 판당호앙 패션 디자이너, 포브스 '아시아에서 영향력 있는 30 세 이하 30 인' 선정 27)

- 23 세의 판당호앙(Phan Dang Hoang)은 올해 포브스 '아시아에서 영향력 있는 30 세 이하 30 인' 리스트의 예술 부문에 포함된 유일한 베트남인임
 - ✓ 판당호앙은 2022 년 밀라노의 누오바 아카데미아 디 벨 아르티(Nouva Accademia Di Belle Arti - NABA)를 졸업한 베트남 패션 디자이너임. 베트남에 돌아온 후, 판당호앙은 밀라노 패션 위크에서 선보인 자신의 이름으로 패션 브랜드를 출시했음
 - ✓ 올해 초, 판당호앙은 밀라노 패션 위크에서 베트남 화가 르티루(Le Thi Luu)의 비단 그림에서 영감을 받은 자신의 컬렉션 '손더'(Sonder)를 소개했음. 판당호앙의 패션 스타일은 오랫동안 아시아와 서양의 영향을 결합시켜 왔으며, 판당호앙은 독특한 스타일로 회복력 있고 용감한 베트남 여성의 이미지를 전달하는 것을 목표로 함. 판당호앙의 많은 디자인들이 국제 잡지에 실렸고, 컬러 플레이는 그의 강점 중 하나임
 - ✓ 판당호앙은 NABA 에서 재능 장학금을 받았고 우수한 성적으로 졸업했음. 비즈니스 오브 패션(Business of Fashion)에 따르면, NABA 는 세계에서 가장 명망 있는 20 개의 패션 디자인 학교 중 하나임. 판당호앙은 어린이 민속놀이에서 영감을 받은 'A Dose of Joy', 'Quintessence', 'La Peinture (The Painting)' 등 여러 컬렉션을 선보인 바가 있음

25) 출처 :

https://www.lemonde.fr/m-styles/article/2024/06/17/saint-laurent-a-l-assaut-de-l-association-nationale-pour-le-developpement-des-arts-de-la-mode_6240872_4497319.html

26) 출처 : <https://www.vogue.fr/article/jury-invites-andam-35-edition-2024>

27) 출처 :

https://vnexpress.net/nha-thiet-ke-viet-la-guong-mat-tre-noi-bat-chau-a-4746794.html?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAAR0bKc_IfoYwIKxr3fLnL-UysER-Ss0QT0UXUeQ_EkY6w--G2djm0hgwkG4_aem_ZmFrZWw1bW15MTZieXRlcw



|그림 9| 판당호양 패션 디자이너

✓ [태국] 태국 산업진흥청, 패션 소프트파워를 빛낼 차세대 3 개 브랜드 선정 28)

- 최근 태국 산업부 산업진흥청(DIPROM)은 ‘디자이너 개발 프로그램(2024 DIPROM Thai Designer Lab)’을 개최하고, 24 명의 준비된 중소기업 태국 디자이너들을 대상으로 패션 소프트파워 역량을 강화했음
 - ✓ 산업진흥청 정책인 ‘미래를 바꾸다(Reshape the Future)’에 맞춰 다음과 같은 활동이 이루어짐
 - 패션 마케팅과 브랜드 신뢰 구축 과정 교육
 - 짐통슨하우스 박물관(Jim Thompson House Museum), 반크루아(Ban Krua) 실크직조공장, 튜브갤러리(Tube Gallery) 스터디 투어
 - 디자인 캠프 활동을 통한 전문 디자이너의 심층 지도와 아이디어 배양
 - 시장의 요구를 충족하며 브랜드 고유성을 유지할 수 있는 프로토타입 제품 제작
 - ✓ 이어 태국 산업진흥청은 Fashion 과 Universe 가 합쳐진 단어인 Fashioniverse 대회를 조직하고 국제적인 성장을 위한 차세대 브랜드 3 개 ① 케이에이치 에디션스(KH EDITIONS) ② 홈락(HOMRAK) ③ 차니끄란(Chanikran)을 선정했음

✓ [인도] 패스트 패션: 런웨이에서 리테일까지 29)

- 가성비 무기로 스타일 ‘민주화’에 기여…환경, 사회, 소비자 복지에 상당한 비용 초래해 문제
 - ✓ 끊임없이 진화하는 인도 패션 세계에서 패스트 패션은 소비자들이 최신 유행 의류에 접근하는 방식을 혁신적으로 변화시키며 지배적인 사업모델로 떠올랐음. 패스트 패션은 런웨이 스타일과 유명인들로부터 영감을 받은 룩을 짧은 시간 안에 싸면서도 스타일리시한 복제품으로 변환하여 거의 즉시 소매점에서

28) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/economic/1131699>

29) 출처 : <https://www.thestatesman.com/lifestyle/fast-fashion-from-runway-to-retail-1503309325.html>

제공하는 데 중점을 둬. H&M, Zara, Forever 21, Uniqlo 와 같은 브랜드가 선두 주자임

- ☞ 〈패스트 패션의 매력〉 패스트 패션의 매력은 최신 유행을 지갑에 부담이 되지 않는 가격에 제공함으로써 스타일을 ‘민주화’하는 데 있음. 이러한 브랜드는 세련된 의류를 대량 생산하여 패션 애호가들이 가격에 부담을 느끼지 않으면서 자주 옷장을 업데이트할 수 있도록 함. 이러한 구매력 증가는 소비자들이 끊임없이 변화하는 패션 트렌드를 따르게 만듦
- ☞ 〈패스트 패션의 어두운 면〉 인기에도 불구하고 패스트 패션은 지속 가능한 패션 운동의 원칙과 극명히 대조됨. 이 산업은 빠른 생산과 저비용 재료에 의존하기 때문에 환경, 사회, 전반적인 소비자 복지에 상당한 비용을 초래함
 - 환경적영향: 패스트 패션의 비즈니스 모델은 환경 파괴로 이어짐. 이 산업은 저렴한 합성 염료와 직물을 사용하여 몇 번 착용 후 쓰레기장에 버려지는 경우가 많음. 이 과소비의 순환은 폐기물 관리와 오염 문제를 악화시킴
 - 노동착취: 비용 효율성을 추구하는 과정에서 패스트 패션 브랜드는 노동력이 저렴하고 규제가 느슨한 해외 제조로 눈을 돌림. 이러한 공장에서 일하는 노동자들은 열악한 조건, 낮은 임금, 기본 권리의 결여를 겪으며 심각한 윤리적 문제를 드러냄
 - 소비자 심리: 패스트 패션은 소비자들이 의류를 일회용으로 보도록 조장하는 "던져 버리는" 문화를 조장함. 이 사고방식은 지출 증가뿐만 아니라 쇼핑객들이 끊임없이 다음 유행을 찾도록 하여 영구적인 불만족을 조성함
 - 지식재산권 침해: 패스트 패션의 빠른 디자인 전환은 지식 재산권 도용 혐의로 이어질 수 있음. 많은 디자이너들이 자신들의 독창적인 창작물이 패스트 패션 브랜드에 의해 복제되고 판매되는 것을 목격하여 창의적 독창성에 대한 존중에 대한 의문을 제기함
- ☞ 〈패스트 패션 브랜드 식별하기〉 패스트 패션 브랜드를 인식하는 것은 다음과 같은 특정 징후를 찾는 것임
 - 빈번한 신제품 출시: 이러한 브랜드는 매주 또는 매달 새로운 컬렉션을 출시함
 - 투명성 부족: 공급망과 생산 과정을 모호하게 함
 - 저렴한 재료 사용: 빠르게 분해되는 폴리에스터와 같은 직물을 자주 사용함
 - 긴급 전술: 한정된 수량의 각 품목은 재고가 소진되기 전에 구매하도록 소비자에게 긴급함을 느끼게 함
- ☞ 〈지속가능성을 향한 움직임〉 패스트 패션이 저렴한 스타일의 매력을 제공하지만, 장기적으로는 소비자들이 더 많은 지출을 하도록 유도함. 이 산업의 부정적인 영향을 상쇄하기 위해, 쇼핑객들은 지속가능한 패션 관행을 지원하도록 권장됨. 품질을 양보다 우선시하고 지원하는 브랜드에 주의를 기울임으로써, 소비자들은 더 윤리적이고 환경 친화적인 패션 생태계에 기여할 수 있음
- ☞ 결론적으로, 패스트 패션 산업은 예산을 중시하는 트렌드세터에게 해결책처럼 보일 수 있지만, 환경, 윤리, 심리적 문제를 숨기고 있음. 지속 가능한 패션 선택으로 전환함으로써 과소비의 순환을 깨고 더 건강한 지구와 사회를 지원할 수 있음

통합(정책·기타)



✓ [미국] 넷플릭스, 2025 년에 첫 영구적인 몰입형 엔터테인먼트 장소 개장 계획 발표 30)

● 2025 년 두 도시에 '넷플릭스 하우스' 열린다

- ✓ 지난 18 일(현지시간) 미국 매체 데드라인(Deadline)에 따르면 넷플릭스(Netflix)가 2025 년 두 도시에 걸쳐 대규모 엔터테인먼트, 다이닝, 쇼핑 복합시설을 오픈할 계획을 발표함. 새로운 체험 장소인 '넷플릭스 하우스'는 첫 번째로 펜실베이니아주 킹 오브 프러시아(King of Prussia)에서 오픈할 예정이며 순차적으로 텍사스 댈러스(Dallas) 지역에도 개장할 예정이라고 밝힘
- ✓ 넷플릭스 측은 정확히 말하면 테마파크는 아니지만 '넷플릭스 하우스'에서 <브리저튼>, <기묘한 이야기>, <오징어 게임> 등을 기반으로 다양한 쇼핑 아울렛, 음식점 및 체험 활동을 제공할 예정이라고 밝힘. 각 장소는 100,000 평 방 피트(약 2,810 평) 이상의 면적을 가진 장소에 설치될 것이며 "넷플릭스 스토리와 캐릭터를 화면 너머에서 계속 탐구할 수 있는 잊지 못할 장소를 제공하고자 한다"라고 강조함
- ✓ 넷플릭스의 최고 마케팅 책임자인 마리안 리(Marian Lee)는 "넷플릭스 하우스에서, 여러분은 정기적으로 업데이트되는 몰입감 있는 경험을 즐길 수 있고, 소매 요법에 빠져들 수 있으며, 독특한 음식과 음료 제공을 통해 여러분이 가장 좋아하는 넷플릭스 시리즈와 영화를 글자 그대로 맛볼 수 있다"라고 언급하였음
- ✓ 추가로 "여러분의 파트너와 함께 브리저튼 세트에서 테일러 스위프트 노래의 관현악 커버에 맞춰 왈츠를 추고, 구석을 돌아다니며 오징어 게임에서 유리 다리 도전에 참가한다고 상상해보세요"라고 강조하며 방문객들이 "세계의 넷플릭스 쇼에서 영감을 받은" 식당에서 음식을 먹을 수 있다"라며 기대감을 모음

✓ [북경] 인터넷정보판공실 등 4 개 부문, '사이버 폭력정보 단속 규정' 발표 31)

- 6 월 14 일, 국가인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)이公安部(公安部)·문화여유부(文化和旅游部)·광전총국(国家广播电视总局)과 공동으로 <사이버 폭력정보 단속 규정(网络暴力信息治理规定)>을 발표함. 해당 <규정>은 2023 년 12 월 25 일 제 28 차 실무회의 심의에 통과됨
- ✓ 이번 <규정>은 사이버 폭력정보 관리와 양호한 인터넷 환경 조성 등을 위해 제정됨. 이 중에는 어떠한 조직이나 개인도 사이버 폭력과 관련된 불법정보를 제작, 복제, 배포할 수 없으며, 관련된 사건의 화제성을 이용하여 홍보나 마케팅 등의 행위를 금지한다는 등의 내용이 포함됨
- ✓ 해당 <규정>은 올해 8 월 1 일부터 정식 시행될 예정임

30) 출처 : <https://deadline.com/2024/06/netflix-permanent-immersive-entertainment-venues-2025-1235977187>

31) 출처 : 국가인터넷정보판공실 공식 홈페이지(https://www.cac.gov.cn/2024-06/14/c_1720043894161555.htm)

✓ [북경] 광전총국, 시청프로그램 관리업무 회의 및 숏폼 관리 좌담회 개최

● 6 월 13 일, 국가광전총국(国家广播电视总局) 주최로 중국 온라인 시청 프로그램 관리업무 회의 및 숏폼 관리좌담회(全国网络视听节目管理工作会议暨短视频管理座谈会)가 개최됨

- ☑ 당일 회의에서는 작년부터 전개된 숏폼 관리업무 현황이 발표되었으며, 광서(广西)·북경(北京)·상해(上海)·광둥(广东)·사천(四川) 5 개 지역 광전국(广播电视局)과 텐센트(腾讯), 콰이쇼우(快手), 샤오홍슈(小红书), 더우인(抖音), 비리비리(哔哩哔哩) 5 개 플랫폼 간의 교류 회의가 진행됨
- ☑ 또한 회의에서는 중국 내 숏폼 시청자 수가 10 억 5,300 만 명으로 등록된 계정만 15 억 5,000 개가 넘고, 1 인당 일 평균 이용 시간이 150 시간을 초과하여 이미 ‘국민급 프로그램(国民级应用)’이 되었음을 강조하면서 관련 부문과 플랫폼에 다방면으로의 업무과제가 제안됨

6 가지 업무과제

- ▶ 주요 플랫폼의 주체책임 강화
- ▶ 우수 콘텐츠 제공 및 여론형성 수준 제고
- ▶ 유해정보 단속 및 온라인 시청공간 정화
- ▶ 신분 인증을 통한 미성년자 중독방지 강화
- ▶ 청소년 이용모드 업그레이드로 미성년자 보호조치 개선
- ▶ 시스템 구축을 통한 장기 관리능력 개선

✓ [북경] 2023 년 중국 온라인 공연 산업 규모 2,095 억 위안

● 6 월 19 일, 중국 하얼빈(哈尔滨)에서 2024 중국 온라인 공연(라이브 및 숏폼) 산업 연회(2024 中国网络表演(直播与短视频)行业年会)가 개최됨

- ☑ 당일 행사에서 발표된 <중국 온라인 공연(라이브방송 및 숏폼) 산업 발전보고(中国网络表演(直播与短视频)行业发展报告(2023-2024))>에 따르면, 2023 년 중국 온라인 공연(라이브방송) 산업 시장 매출액 규모는 2,095 억 위안(약 39 조 8,489 억 원)으로 전년대비 5.15% 증가함
- ☑ 올해 3 월 기준, 중국 내 MCN 기업 수는 2 만 6,800 만 개로 전년대비 2,800 개가 증가함. 또한 올해 5 월 기준 중국 내 가입된 온라인 공연 산업 스트리머 계정은 누적 1 억 8,000 개(플랫폼별 중복계정 미제외)인 것으로 조사됨

✓ [일본] DNP, 이온 주식 상장 50 주년 기념 가상 박물관 구축 지원 32)

- DNP(대일본인쇄 주식회사)는 일본 최대 식품유통회사 이온(AEON)의 주식 상장 50 주년을 기념해 공개된 가상 박물관 ‘이온 메타버스관’의 구축 및 운용을 지원했다고 발표
 - ✓ 이온 메타버스관은 DNP 의 감상 시스템 ‘DNP 콘텐츠 인터랙티브 시스템 미도코로³³⁾ 갤러리 XR 형’을 활용하였음. 사용자는 PC 나 스마트폰으로 공간을 돌아다니며 첫 유통매장명인 JUSCO(저스코)에서 AEON(이온)으로의 변화가 담긴 50 년의 역사를 깊이 이해할 수 있음
 - ✓ 이온 메타버스관에는 참가자들이 이온의 다양한 프로그램을 이해하고 미래를 함께 만들어 갈 수 있는 콘텐츠가 마련되어 있음. 행사장에는 일상생활에 도움이 되는 라이프 플랜과 금융 지식을 주제로 한 세미나를 진행하는 등 주주 또는 주주 후보자를 위한 정보를 제공하고 있으며, 아바타끼리 교류할 수 있는 참여형 이벤트나 다양한 소비자에게 친근하게 다가갈 수 있는 퀴즈 및 만화, 유명 강사의 라이브 세미나 등도 계획 중이라 밝힘
 - ✓ DNP 는 새로운 체험 가치와 경제권을 창출하는 ‘XR 커뮤니케이션 사업’을 통해 축적해 온 커뮤니케이션 기술 등을 활용하여 이온 메타버스관 공개 기간(2025 년 2 월) 동안 다양한 관계자들이 이온의 발자취와 매력을 경험할 수 있도록 여러 콘텐츠와 이벤트를 선보일 예정이라 밝힘



[그림 10] 이온 메타버스관 이미지

✓ [태국] 방콕에서 아시아 최대 프라이드 퍼레이드 개최 34)

- 태국은 6 월 30 일 16 시~18 시 30 분, 국가소프트파워전략위원회·내무부·상무부·관광체육부·사회발전인간안전 부문화부·방콕시·태국관광청·태국체육청과 100 여개 민간부문·단체가 협업해 6 월 프라이드의 달을 마무리하는 대형 퍼레이드 행사인 ‘러브 프라이드 퍼레이드 2024(LOVE PRIDE ♡ PARADE 2024)’를 개최한다고 밝힘³⁵⁾

32) 출처 : <https://japan.zdnet.com/article/35220215>

33) 미도코로(みどころ)란, 특정 장소나 작품, 이벤트 등에서 특히 주목할 만한 부분이나 흥미로운 장면을 의미

34) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1131154>

35) 연관내용: 위클리글로벌 382 호 - [태국] 역대 최대 규모의 ‘방콕 프라이드 페스티벌’

- ✔ 퍼레이드는 수파찰라사이 국립경기장에서 세타총리의 개막으로 시작해 방콕의 중심인 시암(Siam)-라차쁘라송(Ratchaprasong)-플런쭈(Ploenchit)-아속(Asoke)을 관통하며 길이는 6km 에 달함
- ✔ 18 시 30 분, 수쿰빗 벤짜시리 공원(Benjasiri park)에서 콘서트가 열리면서 퍼레이드는 마무리됨
- ✔ 이번 행사에 협업하는 태국 주요 기업은 아래와 같음
 - [쇼핑센터] 더몰(The Mall), 시암피왓(Siam Piwat), 센트럴월드(Central World) 등
 - [패션] H&M, 자스팔(JASPAL) 등
 - [엔터테인먼트] 메이저시네플렉스(Major Cineplex), SF 시네마(SF Corporation), 티파니쇼 파타야(Tiffany Show), TPN Global 등
 - [관광] 일본항공(Air Japan), 수꼬손호텔(Sukosol), 두짓타니호텔(Dusit Thani), 아난타라 호텔(Anantara), 아노마호텔(Anoma) 등
 - [금융] 방콕은행, 시암커머셜은행, 까시껀은행, UOB, Thanachart, 비자(VISA), 마스터카드(Mastercard) 등
 - [에너지·건설] CH Karnchang, 시노타이 엔지니어링(Sino-Thai), P.Overseas Steel, 시암시멘트, Kama Joint Venture 등
 - [기타] 타이베버리지(Thai Bev), 분룻트레이딩(Boonrawd Trading), 더블 A, 레인우드베버리지(Rainwood Bev.), D'ARK 등
- ✔ 관련해서 패딩탄 태국 국가소프트파워전략위원회 부위원장은 6 월 12 일 엠쿼티어 쇼핑센터에서 기자회견을 열고 이번 행사가 아시아에서 가장 규모가 크고 긴 프라이드 퍼레이드가 될 것이라고 밝히며, 사회적 다양성이 열려있는 태국에서 '월드 프라이드 2030(World Pride 2030)'를 유치해 관광산업과 경제발전에 기여하겠다고 말함
- ✔ 이번 행사는 내외국인이 함께 참여해 100 억 바트(약 3,800 억 원) 이상의 경제효과를 창출하고 100 만 명 이상이 모일 것으로 예상됨
- ✔ 6 월 18 일, 태국은 아시아에서 세 번째로 동성결혼을 허용하는 '결혼평등법'을 상하원의 압도적인 의결로 통과시켰으며, 올해 말경 법안이 발효될 것으로 예상됨



[그림 11] 행사 포스터

☑ [태국] 스플래쉬 박람회 개최를 통해 태국 소프트파워 결집 36)

- 패팅탄 태국 국가소프트파워전략위원회 부위원장은 6 월 11 일 기자회견을 갖고 6 월 28~30 일 퀸시리킷 국립컨벤션센터에서 태국 최초의 소프트파워박람회를 개최해 창조경제 선두국가가 되기 위한 중요한 기반을 만들 11 개 태국 소프트파워 기둥을 선보일 예정이라고 밝힘³⁷⁾
 - ☑ 이번 박람회는 태국 11 개 창조경제 산업(도서·예술·패션·디자인·음악·축제·관광·스포츠·영화(드라마)·게임·음식)을 홍보하기 위한 THACCA(태국콘텐츠진흥원)의 첫 번째 구체적인 단계임
 - ☑ 패팅탄 부위원장은 이번 행사가 태국 전역과 전 세계의 소프트파워의 모든 차원을 하나로 모으는 태국 최초의 국제포럼이 될 것이라고 말했으며 20 만 명의 방문을 기대함
 - ☑ 박람회 개최 목적으로 ① 소프트파워에 대한 인지도를 높이고 방향성을 이해하며 국제무대에서 그 중요성을 인식하고 ② 정부·민간·학계 등 협력을 통해 소프트파워 기업가 육성과 경쟁력 제고를 도모하며 ③ 정부·민간·개발기관들 간의 협력과 동남아시아 국가 및 국제동맹들 간의 소프트파워 이니셔티브를 장려하는 것이라고 말함
 - ☑ 패팅탄 부위원장은 전시구역 이외에도 참가자들의 창의성을 높이고 프로젝트를 개선하기 위한 다양한 활동이 이루어질 예정이라고 발표했음
 - [스플래쉬 마스터클래스] 게임·관광 등 관계자들에게 재교육 및 기술향상 강의 제공
 - [해커톤(Hackathon)] 대학생들이 정해진 시간 내에 팀을 이루어 주제에 맞는 결과물을 만들어 내는 대회
 - [스플래쉬 활동라운지] 비즈니스 네트워킹 진행
 - ☑ 이외에도 한국·대만·홍콩에서 S20 행사 주최자자들이 참석해 태국 송끄란 축제를 다른 국가로 확대할 가능성에 대해 논의할 것이라고 덧붙였음



[그림 12] 기자회견장 / 패팅탄 부위원장

36) 출처 : <https://www.nationthailand.com/news/general/40038749>

37) 연관내용: 위클리글로벌 382 호 - [태국] 태국 최초 국제 소프트파워 박람회 '스플래쉬' 개최

✓ [인도] 정부 차원의 애니·시각효과·게임·만화 수월성센터 뭄바이에 설립 예정 38)

● 정책 안내, 교육 프레임 구축, 국제협력 등 담당...10 억 달러 이상 소요, 민간과 공동 진행

- ✓ 인도 정부는 애니메이션, 시각효과, 게임 및 만화(AVGC)와 확장 현실(XR)을 위한 국립수월성센터(National Center of Excellence)를 뭄바이에 설립할 계획이며, 동시에 이 신흥 산업의 성장을 촉진하고 잠재력을 최대한 발휘하기 위한 정책도 수립 중임
- ✓ 수월성센터는 Mumbai Film City 에 건설될 예정이며, Maharashtra 주정부는 이 프로젝트에 4 만 평방미터의 부지를 할당했음.한 관계자는 “10 억 달러 이상의 예산이 소요되는 프로젝트로, 인도상공회의소연맹(FCCI)와 인도산업연합(CII)가 주도권을 잡을 것”이라며 “정부는 48%의 지분을 보유하고, FICCI 와 CII 가 나머지 52%를 동등하게 나눌 것”이라고 말했음
- ✓ 이 관계자는 “목표는 IIT 와 IIM 과 유사한'앵커 기관'을 설립하는 것”이라며 “이것은 인도에서 최초로 설립되는 것이며, 정부는 IT 가 그러했던 것처럼 AVGC 분야에서 성장 기회를 놓치지 않도록 이러한 센터를 설립하는 데 최선을 다할 것”이라고 덧붙였다
- ✓ 2022 년 AVGC 촉진 태스크포스 보고서에 따르면, 이 산업의 역동적인 성격은 산업 주도 기관을 설립하여 정책을 안내하고, 인도의 AVGC 교육을 위한 프레임워크를 구축하며, 산업 및 국제 AVGC 기관과 적극적으로 협력하고, 인도 AVGC 산업의 글로벌 위치를 강화할 필요가 있음
- ✓ 이 태스크포스는 보고서에서 국립수월성센터가 AVGC 부문의 기술 개발, 교육, 산업 발전 및 연구, 혁신에 대한 임무를 수행해야 한다고 말했음
- ✓ 인도 정부는 수월성센터의 설립 외에도 AVGC 정책을 제안했으며, 이 두 가지 계획은 현재 내각 승인을 기다리고 있음. AVGC 정책이 마련되면 주별로 고유한 AVGC 정책이 마련되어 있더라도 이 분야에 방향성을 제공할 수 있을 것임
- ✓ 태스크포스 보고서에 따르면, 전 세계 AVGC 부문의 시장 규모는 약 8,000 억 달러로 추정됨. 보고서는 적절한 개입이 있다면 인도가 2025 년까지 글로벌 시장의 5%인 약 400 억 달러를 차지할 잠재력이 있으며, 연간 25~30%의 성장률로 매년 16 만 개 이상의 일자리를 창출할 수 있다고 밝혔음

✓ [인도] Jio Platforms, 위성통신 서비스 정부 승인 획득39)

● Starlink,Project Kuiper 보다 이른 서비스 예상...주파수 할당 규칙 미제정으로 개시 시기 미정

- ✓ 인도 대기업 Jio Group 산하 Jio Platforms 가 국립우주진흥·허가센터(IN-SPACe)의 최종 승인을 받아 인도에서 위성통신(satcom) 서비스를 시작할 수 있게 되었음. 또 다른 인도 기업 Bharti Enterprises 가

38) 출처 :

https://economictimes.indiatimes.com/tech/technology/mumbai-in-line-to-house-govts-animation-centre-of-excellence/articleshow/110973951.cms?utm_source=contentofinterest&utm_medium=text&utm_campaign=cppst

39) 출처 :

<https://www.financialexpress.com/business/industry-jio-gets-green-signal-tonbsplaunch-satcom-services-3524429>

지원하는 EutelsatOneWeb 도 이미 필요한 모든 승인을 받은 바 있음

- ✔ 글로벌이동개인통신위성(GMPCS) 및 인터넷서비스제공자(ISP) 라이선스를 포함하여 우주 통신과 관련된 모든 활동은 IN-SPACe 의 승인을 받아야 함. 이 승인은 위성 발사, 운영, 통신 구축, 우주 수송 시스템 등 다양한 활동에 필요함
- ✔ 이에 따라 Jio Platforms 는 인도 서비스 승인을 기다리고 있는 ElonMusk 소유의 Starlink, Amazon 의 Project Kuiper 등 글로벌 대기업들에 앞서 위성통신 서비스를 제공할 수 있을 것으로 예상됨
- ✔ 정부의 주파수 할당이 완료되면, Jio Platforms 는 룩셈부르크 기반의 위성통신 회사 SES 와의 합작 투자 파트너십을 통해 위성 인터넷 서비스를 제공할 예정임
- ✔ 한편, OneWeb India, Nelco, Hughes 등 주요 위성통신 회사들도 인도우주협회(India Space Association)를 통해 전기통신부(DoT)에 주파수 할당 과정을 신속하게 처리해 줄 것을 촉구했음. 전기통신법은 행정적 경로를 통해 위성 통신 서비스에 주파수를 할당할 수 있는 길을 열었음. 그러나 이를 규율하는 규칙이 아직 제정되지 않아 할당이 이루어지지 않고 있음. 규칙을 제정하기 위해 DoT 는 인도전기통신규제당국(Trai)과 협의할 예정임

✔ [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신

● K 팝부터 K 드라마까지, 8 가지 타임라인 보는 한류의 역사 / Elle India⁴⁰⁾

- ✔ 한국 문화는 중독성 있는 음악, 상징적인 영화, 유행을 이끄는 패션 및 뷰티 제품을 통해 세계적인 명성을 얻었음. 한국이 귀중한 문화적 자산을 공유할 수 있었던 90 년대의 세계화를 시작으로 전 세계적으로 문화의 물결을 일으켰음. 2012 년 <강남스타일>은 전 세계 관객을 사로잡으며 K 팝의 국제적 도약의 발판을 마련한 전환점이 됨. BTS 는 진심 어린 음악과 영향력 있는 자선 활동, 그래미상 후보 지명, 한국에 대한 막대한 경제적 기여를 통해 K 팝의 글로벌 지배력을 공고히 했음. 한편, 블랙핑크와 트와이스 같은 걸그룹은 퍼포먼스와 스타일로 전 세계 패션 트렌드를 재편함. <부산행>과 봉준호 감독의 영화 <기생충>으로 대표되는 한국 영화도 큰 반향을 일으킴. 팬데믹 기간 내내 한국 엔터테인먼트는 계속해서 전 세계 관객을 사로잡으며 다양한 문화 영역에서 한국의 영향력을 더욱 공고히 했다고 보도함

● 우정을 돈독히 하는 한국의 비밀: 계모임 / Times of India⁴¹⁾

- ✔ 한국에서 '계모임'은 동호회 회비를 내는 것처럼 회원들이 미래의 지출을 위해 돈을 모으는 재무 계획 그룹을 의미한다면서 한국의 사회적 규범과 강한 신뢰 문화 덕분에 이러한 관행이 번성하고 있어 카카오톡과 같은 은행에서 단체 저축을 위한 모임 통장을 개설해 회원들이 경제적 부담 없이 관계를 유지할 수 있도록 지원할 정도로 계모임은 널리 퍼져 있다고 보도함

40) 출처 : <https://elle.in/k-pop-to-k-dramas-cultural-wave>

41) 출처 :

<https://timesofindia.indiatimes.com/world/rest-of-world/a-korean-secret-to-keeping-friendships-strong-savings-groups/articleshow/111121160.cms>

- 〈'다음 BTS 찾기': 군복무 부재 속'논란'의 K-콘텐츠 전략으로 비난받는 한국 정부 / Hindustran Times⁴²⁾〉
 - ✔ 한국 정부가 2027년까지 콘텐츠 수출을 250억 달러로 늘리고 차세대 문화 아이콘을 발굴하기 위한 전략을 발표하면서 '제2의 BTS' 발굴이라는 표현을 쓴 것을 두고, "팬(아미)들이 방탄소년단의 성공 수준에 미치지 못하는 K팝 가수들에게 비현실적인 기준을 제시했다."라며 불쾌감을 드러냈다고 보도

42) 출처 :

<https://www.hindustantimes.com/entertainment/music/finding-next-bts-korean-gov-official-under-fire-for-controversial-k-content-strategy-amid-military-absence-101718850060016.html>

KOCCA 해외권역별 주요 인기차트를 통한 한류콘텐츠 선호도 동향('24.5 월)

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
북미	미국	- o 빌보드 Hot 100 - (91 위) Stray Kids Featuring Charlie Puth (Lose My Breath) - o 빌보드 200 - (5 위) SEVENTEEN (SEVENTEEN Best Album '17 Is Right Here') - (151 위) TOMORROW X TOGETHER (minisode 3: TOMORROW) - o 스포티파이 Weekly Top Songs USA - (91 위) Jimin (Like Crazy) - (141 위) ILLIT (Magnetic) - o 스포티파이 Weekly Top Albums USA - (117 위) RM (Right Place, Wrong Person) - (183 위) Jung Kook (GOLDEN)		- o Google Play - (1 위) Death Crow : dc idle RPG (무지개토끼) - (3 위) Merge Three Kingdoms Idle RPG (무지개토끼)	

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
동북아	중국	o QQ 뮤직 MV 차트 TOP10 - (1 위) Armageddon (aespa) - (2 위) Supernova (aespa) - (7 위) MAESTRO (SEVENTEEN) - (8 위) KING KONG (TREASURE) - (9 위) Long Chat(#♥) (aespa) - (10 위) How Sweet (NewJeans)		o 17173 PC 게임 인기 - (1 위) 던전앤파이터 - (6 위) 리니지 - (13 위) 크로스파이어 - (16 위) Aion - (17 위) 운명방주 - (19 위) MU Online o 17173 모바일게임 인기 - (1 위) 전투파검령(블레이드 앤 소울 모바일) - (6 위) 메이플스토리 모바일 - (9 위) 검은사막 모바일 - (11 위) 크로스파이어 모바일	o 콰이칸웹툰 - (7 위) 나 혼자만 레벨업
	일본	o 오리콘차트(5 월) 1) 주간 합산싱글랭킹 - (7 위) NewJeans(NewJeans 'How Sweet') 2) 주간 합산앨범랭킹 - (6 위) aespa (Armageddon) - (8 위) ZEROBASEONE (You had me at HELLO) 3) 월간 앨범 랭킹 - (2 위) SEVENTEEN (SEVENTEEN BEST ALBUM「17 IS RIGHT HERE」) - (3 위) ZEROBASEONE (You had me at HELLO) - (4 위) Kep1er (<Kep1going>) - (10 위) IVE (IVE SWITCH)	o 넷플릭스 TV 인기 랭킹 - (6 위) 히어로는 아닙니다만 - (8 위) 눈물의 여왕	o 온라인게이머, 인기순위 - (1 위) 검은사막 - (6 위) 라그나로크 온라인 - (7 위) 승리의 여신: 니케	o 라인망가 - (1 위) 나 혼자 만렙 뉴비 - (2 위) 아카데미의 천재칼잡이 - (3 위) 입학용병 - (4 위) 나 혼자만 레벨업 - (5 위) 저주받은 공작가의 안주인이 되어 버렸다 - (9 위) 피페물 남주의 엄마가 되었다 - (10 위) 약탈 신부 o 픽코마 스마툰 - (1 위) 템빨 - (2 위) 나 혼자만 레벨업 - (3 위) 구미호를 잘못 키웠다 - (6 위) 남주가 흑역사를 책임지라고 합니다 - (7 위) 샤크 - (8 위) 검술명가 막내아들 - (9 위) 여보, 나 파업 할게요 - (10 위) 가짜 성녀인데 신들이 집착한다

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
동남아	인도네시아	o 유튜브 뮤직 - (5 위) 베이비몬스터 (Sheesh) - (8 위) aespa (Armageddon) - (23 위) aespa (Supernova) - (34 위) 이클립스 (소나기) - (43 위) 지코 (SPOT!) (feat. 제니 블랙핑크) o 스포티파이 - (25 위) 베이비몬스터 (Sheesh) - (39 위) aespa (Supernova)	o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 - TV - (1 위) 히어로는 아닙니다만 - (3 위) 더 에이트 쇼 - (5 위) 눈물의 여왕 - (6 위) 비밀은 없어 o 아마존 프라임의 TOP 10 - TV - (2 위) 내 남편과 결혼해줘 - (3 위) 웨딩 임파서블 - (5 위) 아는 와이프 - (7 위) 월수금화목토 - (10 위) 이제, 곧 죽습니다 o 아마존 프라임의 TOP 10 - 영화 - (7 위) 외계+인 2 부 o Viu(뷰)의 TOP 10 - (1 위) 선재 업고 튀어 - (2 위) 졸업 - (3 위) 세자라 사라졌다 - (4 위) 런닝맨 - (7 위) 연애남매 - (8 위) 우리, 집 - (10 위) 꽃 피면 달 생각하고	o 구글플레이스토어 - (6 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (14 위) 나 혼자만 레벨업 : Arise - (37 위) 나이트 크로우 o 애플앱스토어 - (7 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (8 위) 나 혼자만 레벨업 : Arise - (20 위) 라그나로크 오리진 글로벌 - (30 위) 세븐나이츠 키우기 - (35 위) 썸 M - (42 위) 나이트 크로우 - (49 위) 서머너즈 워	o 라인웹툰 - (1 위) 세레나 - (2 위) 피페물 남주의 엄마가 되었다 - (3 위) 바스티안 - (5 위) 흔한 병의물인 줄 알았다 - (6 위) 이섭의 연애 - (7 위) 참교육 - (6 위) 소녀의 세계 - (9 위) 날 닮은 아이 - (10 위) 외모지상주의
	베트남	o 베트남 스포티파이 탑 50 - (1 위) RM, BTS (LOST!) - (2 위) Jung Kook, BTS (Standing Next to You) - (3 위) JungKook, BTS (Seven) - (4 위) Jimin (Like Crazy) - (5 위) V, BTS (Love Me Again) - (7 위) V, BTS (FRI(END)S) - (16 위) RM (Come back to me) - (18 위) NewJeans (How Sweet) - (29 위) ILLIT (Magnetic) - (33 위) aespa (Supernova)	o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 - (1 위) The 8 Show - (4 위) 히어로 아닙니다만 - (6 위) 눈물의 여왕 - (7 위) 기생수 더 그레이 - (9 위) 비밀은 없어		

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
	태국	o Zing 차트 - Kpop 차트 - (1 위) aespa (Supernova) - (2 위) ZICO, JENNIE (SPOT!) - (3 위) IVE (해야 (HEYA)) - (4 위) ILLIT (Magnetic) - (5 위) QWER (T.B.H)			
		o 태국 스포티파이 탑 100 - (1 위) RM (LOST!) - (2 위) V (Love Me Again) - (3 위) TEN (Nightwalker) - (5 위) Jimin (Like Crazy) - (7 위) Jung Kook (Standing Next to You) - (9 위) aespa (Armageddon) - (11 위) LISA (LALISA) - (13 위) LISA (MONEY) - (15 위) aespa (Supernova) - (17 위) Jung Kook (Seven) - (19 위) TAEYONG (TAP) - (27 위) ZICO, JENNIE (SPOT!) - (29 위) Jimin (Set Me Free Pt.2) - (31 위) Jung Kook (3D) - (33 위) V (FRI(END)S) - (51 위) Agust D (Haegeum) - (75 위) NewJeans (How Sweet) - (87 위) BLACKPINK (Pink Venom)	o 넷플릭스 TV 탑 10 - (1 위) The 8 Show - (5 위) 히어로는 아닙니다만 - (8 위) 눈물의 여왕		o 라인웹툰 탑 10 - (1 위) 남주의 엄마가 되어버렸다 - (2 위) 흔한 빙의물인 줄 알았다 - (3 위) 언니, 이번 생엔 내가 왕비야 - (4 위) 참교육 - (5 위) 소꿉친구 콤플렉스 - (6 위) 외모지상주의 - (8 위) 시한부인 줄 알았어요! - (9 위) 날 닮은 아이 - (10 위) 역대급 영지 설계사

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
유럽	프랑스	o 유튜브 음악차트 100 - (99 위) Stray Kids Featuring Charlie Puth (Lose My Breath)	o 넷플릭스 : 5 월 3 주차 : - (2 위) The 8 Show o 아마존 프라임 : 5 월 1 주차 : - (6 위) : 이재, 곧 죽습니다 5 월 2 주차 : - (7 위) : 이재, 곧 죽습니다 5 월 3 주차 : - (10 위) : 내 남편과 결혼해줘 5 월 4 주차 : - (10 위) : 내 남편과 결혼해줘	o 애플앱스토어 매출 - (11 위) 나 혼자만 레벨업 : 어라이즈 - (23 위) 서머너스 워 : 천공의 아레나 o 구글플레이 매출 - (8 위) 나 혼자만 레벨업 : 어라이즈 - (18 위) 서머너스 워 : 천공의 아레나 - (78 위) 에픽세븐	o 네이버 프랑스 웹툰 TOP 5 - (1 위) 악마의 소원 - (2 위) 흔한 빙의물인 줄 알았다 - (3 위) 약탈신부 - (4 위) 작전명 순정 - (5 위) 그저 여명일 뿐 o 프랑스 델리툰(delitoun) TOP 5 - (1 위) 악녀의 정의 - (2 위) 백작가의 망나니가 되었다 - (3 위) 자스만을 봐 주세요! - (4 위) 《妃为九卿》-神医小娇妃 (중국) - (5 위) 신데렐라는 내가 아니었다
		o 스포티파이 Daily Top Songs - (5 위) V (Love Me Again) - (11 위) V (FRI(END)S) - (14 위) Jung Kook (Seven) - (34 위) Jung Kook (Standing Next to You) - (53 위) Jung Kook (Never Let Go) - (68 위) ILLIT (Magnetic) - (73 위) Jung Kook (3D)	o 넷플릭스 UAE TOP 10 - (6 위) The 8 Show - (7 위) 히어로는 아닙니다만	o 애플앱스토어 - (1 위) 배틀그라운드 - (12 위) 나 혼자만 레벨업: 어라이즈 o 구글플레이 - (2 위) 배틀그라운드 - (12 위) 나 혼자만 레벨업: 어라이즈	
중동	UAE				

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
	사우디	o 스포티파이 Daily Top Songs - (5 위) Jung Kook (Seven) - (6 위) Jimin (Like Crazy) - (9 위) Jung Kook (Never Let Go) - (11 위) V (Love Me Again) - (15 위) Jung Kook (Standing Next to You) - (17 위) Jung Kook (3D) - (23 위) V (Love Me Again) - (33 위) V (FRI(END)S) - (42 위) ILLIT (Magnetic) - (87 위) LE SSERAFIM (Smart)	o 넷플릭스 사우디 TOP 10 - (2 위) The 8 Show - (3 위) 히어로는 아닙니다만	o 애플앱스토어 - (1 위) 배틀그라운드 o 구글플레이 - (1 위) 배틀그라운드 - (25 위) 나 혼자만 레벨업: 어라이즈	
	카타르		o 넷플릭스 카타르 TOP 10 - (5 위) The 8 Show - (6 위) 히어로는 아닙니다만	o 애플앱스토어 - (2 위) 배틀그라운드 - (24 위) 나 혼자만 레벨업: 어라이즈 o 구글플레이 - (1 위) 배틀그라운드 - (2 위) 리니지 W	
	이집트		o 넷플릭스 이집트 TOP 10 - (3 위) The 8 Show	o 애플앱스토어 - (8 위) 배틀그라운드 - (14 위) 나 혼자만 레벨업: 어라이즈 o 구글플레이 - (8 위) 배틀그라운드 - (9 위) 쿠키런 - (14 위) 아스트라 Knights of Veda - (20 위) 기적의검	

※ 주요 국가별 한류콘텐츠 인기 동향은 현지에서 공개되는 주요 차트 순위를 한국콘텐츠진흥원 해외거점에서 수시 모니터링을 통해 국가별, 분야별 차트 유무, 발표 시점 및 주기 등을 종합적으로 고려 · 집계하여 월간 단위로 정리한 것입니다.

※ 본 자료 작성 취지는 현지에서 인기를 얻는 특정 콘텐츠, 아티스트의 정확한 순위 보다는 전반적인 한류콘텐츠의 인기유지 및 점유 정도 등에 대한 **경향성**을 보기 위함이므로 **참고용**으로만 활용하시기 바랍니다.

| 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