

# 2023

## WEEKLY GLOBAL

| 구분                                                                                                     | 제목                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>방송·영화</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>[미국] 키오스크 DVD 대여업체 '레드박스', 틱톡과 계약 체결</li> <li>[일본] 민영방송국 사업 다각화 추진</li> <li>[유럽] 유럽 시청각 기구, 2023 유럽 시청각 미디어 서비스 보고서 발표</li> <li>[인니] 인니 드라마 제작 및 배급사 PT Tripar Multivision Plus, 지난 5 월 주식 상장</li> <li>[UAE] 이라크 VOD 플랫폼 '1001', 3 주 만에 100 만 명 돌파</li> <li>[UAE] 스타즈플레이, TVOD 서비스 '스타즈플레이 스토어' 출시</li> <li>[UAE] UAE 에서 &lt;바비(Barbie)&gt; 개봉일 연기</li> <li>[UAE] 터키에서 리메이크된 이스라엘 드라마 &lt;슈티셀&gt;, 터키에서 1 위 차지</li> <li>[태국] 영화 &lt;Long Live Love&gt;, 전국적으로 5,000 만 바트 수익 올려</li> <li>[러시아] 러시아 최대 영화체인 Karo, 전국에서 한국영화 축제 개최</li> </ul> |
| <br><b>게임·유통</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>[미국] 미 연방거래위원회(FTC), 마이크로소프트의 블리자드 인수 승인</li> <li>[미국] MLB, 가상 구장 공개</li> <li>[심천] 6 월 글로벌 모바일 배급사 수입조사: TOP100 총 수입의 38.6% 차지</li> <li>[심천] 넥슨 &lt;블루 아카이브&gt;, 8 월 초 중국 오픈베타 실시</li> <li>[인니] '자카르타 게임 엑스포 2023', 6 월 29 일부터 7 월 2 일까지 4 일간 개최</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <br><b>애니·캐릭터</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>[유럽] 캐릭터 몰랑이, 유튜브로 데뷔</li> <li>[태국] '곰' 캐릭터를 매개로 한-태 아티스트 공동 전시회 개최</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <br><b>만화·웹툰</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>[유럽] 한·불 웹툰 산업 선두주자들 한자리에 모인 K-Story&amp;Comics in Europe</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <br><b>음악</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>[유럽] 프랑스 젊은 세대가 K 팝을 좋아하는 이유</li> <li>[베트남] 한국 기타리스트 정성하, 베트남에서 6 번째 투어 개최</li> <li>[베트남] 가수 선니 하링(Suni Ha Linh), 한국 제작진과 협력</li> <li>[태국] 소니뮤직, 동남아시아 음악산업 중심지로 태국 선택</li> <li>[태국] 쏘라롱컨대학교, 타이미디어펀드와 함께 '시대를 넘어선 록통 프로젝트' 착수</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <br><b>패션</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>[유럽] 의류산업, 2022 년 프랑스 전자상거래 시장의 56% 차지</li> <li>[유럽] 프랑스 패션 매거진, 한국 패션 브랜드 8 개사 조명</li> <li>[태국] 산업진흥부, '태국섬유품질인증' 받은 제품 통해 내외국인 공략</li> <li>[태국] 한국 스타일의 프로필 사진 촬영, 트렌드가 되다</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <br><b>통합(정책 등)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>[북경] 국가신문출판서, 정기간행물 경영협력활동 관련 통지 발표</li> <li>[북경] 사법부 등, '미성년자인터넷보호조례' 입법추진 가속화</li> <li>[일본] 라인리서치, 'TV · 미디어 시청실태' 관련 조사 결과 발표</li> <li>[베트남] 블랙핑크 투어로 베트남 관광 수혜, 하노이 호텔 객실 10 배 증가</li> <li>[베트남] 부산관광공사 글로벌 마케팅팀장, '베트남은 세계 엔터테인먼트 산업의 새로운 열풍'</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                              |



방송·영화



✓ [미국] 키오스크 DVD 대여업체 '레드박스', 틱톡과 계약 체결 1)

KOCCA

● 키오스크 DVD 대여업체 '레드박스', 틱톡과 계약 체결

- ✓ 자판기 형태의 키오스크를 통해 DVD 를 대여해주는 사업을 하고 있는 '레드박스'가 틱톡과 계약을 체결함
- ✓ 레드박스는 비디오 스트리밍 혁명 이전인 2002 년에 설립되어 2008 년경에 선풍적인 인기를 끌었던 서비스이지만, 현재는 스트리밍이라는 기술혁명에 밀려 미국 전역에 약 31,000 개의 키오스크를 통해 DVD 를 렌탈해주고 있는 서비스임
- ✓ 이 파트너십은 쇠락한 서비스인 레드박스에 대한 주목과 관심을 다시 증가시키고, 수입을 늘리는 것이 목적인. 이 계약에 따라 틱톡은 광고 콘텐츠를 레드박스에 제공할 것이며, 이 콘텐츠는 미국 전역의 레드박스 키오스크에 설치된 3,000 개 이상의 비디오 스크린에 나타날 것이라고 함
- ✓ 또, 레드박스에 나타날 이 광고 브랜드들은 틱톡 콘텐츠와 함께 운영되는 광고를 구매할 수 있는 기회를 갖게 될 것임
- ✓ 이 새로운 파트너십을 통해 광고주들은 레드박스를 이용하는 새로운 관객들에게 광고를 도달하게 할 수 있고, 참여를 촉진할 수 있는 독특한 기회를 제공할 것이라고 함
- ✓ 또, 틱톡의 광고효과를 레드박스 키오스크의 접근성과 결합시켜 광고에 대한 효과적이고 신선한 접근 방식을 만들어내기를 기대한다고 밝힘

✓ [일본] 민영방송국들 사업 다각화 추진 2)

KOCCA

- 젊은 세대를 중심으로 TV 이탈이 가속화되는 가운데 지상파 TBS 는 게임사업에 본격적으로 진출한다고 발표. 또한, 교육사업 회사를 연결 자회사화 하고 교육 분야에도 진출한다고 함
- ✓ TV-TOKYO 는 AI 캐릭터 비즈니스를 시작할 계획에 있으며 지금까지 쌓아 온 콘텐츠 제작 능력을 활용하여 새로운 수익원으로 삼고자 구상 중이라고 함
- ✓ TBS 는 7 월 5 일, 게임사업에 본격적으로 진출한다고 발표하면서 프로모션용 사이트 'TBS GAME'을 공개하였음. 'TBS GAME' 사이트에서는 <풍운! 타케시성(風雲! たけし城)>, <동물기상천외!(動物奇想天外)>등, 지금까지 게임화한 TBS 프로그램 타이틀 등을 소개하고 있음
- ✓ 협력회사와 프로그램 IP 를 사용한 게임 개발을 진행함과 동시에, 장래에는 유명 게임 캐릭터와 같은 전 세계에서 사랑받는 오리지널 IP 를 만들고자 함
- ✓ 발표일과 같은 날에 열린 정례회견에서 류호 마사미네(龍宝正峰) 이사는 게임사업에 '인지도 높은 IP 를

1) 출처 : <https://variety.com/2023/digital/news/redbox-tiktok-videos-ads-dvd-kiosks-1235667133>

2) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/b6e7cb836531a41cdc1bea44d497210ed2fc1631>

가지고 사업 추진할 것을 생각하면 매우 가능성이 커 보인다'라고 기대감을 나타냄

- ☑ 한편, TBS 는 지난 6 월 개인지도 특화 학원 등을 운영하는 '아루키스위치그룹홀딩스'를 연결 자회사화 하였음. 영상제작기술을 활용한 새로운 영상교재 만들기 및 미디어로서 전파력을 살려 회원 수 확대를 추진할 예정임. 또한, TV-TOKYO 는 6 월 싱가포르 기업과 공동으로 AI 가 대화창을 만들어 말하는 캐릭터 'AI VTuber'를 개발한다고 발표함. IP 육성을 위해 올여름 사업을 개시하였음
- ☑ TV 아사히도 인터넷 가상공간 '메타버스' 전문부서를 작년에 설립하는 등 신규영역 개척을 추진하고 있음. 이러한 각 민영 방송국들이 경영 다각화를 서두르는 배경에는 TV 미디어의 지지 하락을 들 수 있음
- ☑ 日총무성이 매년 실시하고 있는 <정보통신 미디어 이용시간과 정보 행동 관련 조사>에 따르면 작년 평일 1 일당 TV 실시간 시청시간은 135.5 분으로 175.2 분이었던 인터넷 이용시간을 3 년 연속 밀돌았고 그 차이는 해를 거듭할수록 확대되고 있음
- ☑ 이러한 상황을 반영하듯 TV 미디어의 수익원인 광고비도 인터넷에 역전당하고 있음



[그림 1] 지상파 TBS 게임사업 본격 진출

### ☑ [유럽] 유럽 시청각 기구, 2023 유럽 시청각 미디어 서비스 보고서 발표 3)

KOCCA

- 유럽 시청각 기구(European Audiovisual Observatory)에 따르면 유럽 내 총 12,664 개에 이르는 시청각 미디어 서비스가 제공되고 있으며, 그중 VOD 는 3,315 개로 26%, 지상파는 9,349 개로 74%를 차지함. 가장 인기 있는 방송 유형은 영화 및 픽션(12%), 연예 오락(9%), 스포츠(8%)임. 전체 TV 채널의 83%는 자국 시장에서 서비스를 제공하며, 현지 및 지역 방송은 3,975 개에 이르고, 전체 유럽 내 TV 채널 수의 43%를 차지함
- ☑ 본 조사는 미국 TV 채널 그룹이 유럽 TV 채널의 5 분의 1(18%), 어린이 방송 채널의 2 분의 1(48%)을 소유하며 유럽 시청각 시장에서 주도권을 쥐고 있음에 주목함. 미국 소유 TV 채널 사의 61%가 네덜란드(21%, 231 개 사), 영국(15%, 167 개 사), 스페인(13%, 148 개 사), 독일(12%, 135 개 사)에 기반을 두고 있음. 미국 채널의 3 분의 2 는 서비스를 제공하는 국가에 소재하며, 3 분의 1 은 여러 국가에서 활동하거나 범유럽 수준에서 운영됨
- ☑ 미국 TV 채널은 특히 다큐멘터리, 어린이, 연예 오락, 영화 및 픽션, 라이프스타일, 스포츠 프로그램에 집

3) 출처 : 유럽 시청각 기구, European Audiovisual Observatory

<https://rm.coe.int/audiovisual-media-services-in-europe-2023-edition-a-schneeberger/1680abc9bc>



중되어 있음. 유럽 내 TV 채널 상위 10 개 사는 다음과 같으며, 이 중 5 개 사가 미국 소유임

- 1. 워너 브라더스 디스커버리(Warner Bros. Discovery) - 미국
  - 2. 파라마운트(Paramount) - 미국
  - 3. 컴캐스트(Comcast) - 미국
  - 4. 월트 디즈니 컴퍼니(The Walt Disney Company) - 미국
  - 5. 유나이티드 그룹 (United Group) - 체코
  - 6. 카날 플러스(Groupe Canal Plus) - 프랑스
  - 7. AMC 네트워크(AMC Networks Inc) - 미국
  - 8. 텔레콤 세르비아(Telekom Srbija) - 세르비아
  - 9. BBC - 영국
  - 10. 핑크 미디어 그룹(Pink Media Group) - 세르비아
- ☑ 월트디즈니는 유럽 44 개국 TV 시장에서, 넷플릭스와 아마존은 각각 40 개국과 39 개국 VOD 시장에서 활동 중임

#### ☑ [인니] 인니 드라마 제작 및 배급사 PT Tripar Multivision Plus, 지난 5 월 주식 상장 4) KOCCA

- PT Tripar Multivision Plus(이하 RAAM)은 1990 년 라암 훈자비(Raam Punjabi)에 의해 설립된 인도네시아 드라마 제작 및 배급사임. 2004 년 첫 인도에 첫 해외 지사 개소를 시작으로 할리우드를 포함한 다양한 외국기업들과 인수합병을 통해 말레이시아, 베트남, 싱가포르, 동티모르, 캄보디아, 필리핀, 태국, 홍콩, 대만, 태국 그리고 라오스 등 여러 국가로 확장됨. 지금까지 RAAM 은 6,050 개 이상의 영화와 15,000 시간 이상의 TV 시리즈를 방영함
- ☑ 지난 5 월 8 일 주식 시장에 공식적으로 상장했고 이후 6 월 22 일 기준 주가가 153.42% 급등함. 자사의 매출은 연간 54% 증가한 3,210 억 루피아(약 276 억 원)를 기록하며 2021 년 기록했던 순이익률 12.8%에서 27.1%를 달성함. 그 결과 순이익이 225% 증가한 872 억 루피아(약 74.7 억)를 기록함. 이번 실적 달성에 드라마 판매 증가가 성장의 뒷받침이 되었으며 무려 약 63% 기여도를 차지함. 그 외 영화, 영화표, 디지털 및 음식이 뒤를 이음
- ☑ RAAM 의 연례 보고서에 따르면 2024 년까지 OTT 서비스에 진출할 계획임. The Trade Desk 의 정보에 따르면 현재 인도네시아에서는 3 명 중 1 명은 월 평균 41.4 시간을 OTT 콘텐츠 소비에 할애하고 있음
- ☑ 현재 자사는 소도시에서 플래티넘 시네플렉스(Platinum Cineplex) 라는 영화관을 운영하고 있으며, 다양한 콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 제한된 도시에서는 영화관에 대한 갈망이 상당히 높아 시장을 장악할 수 있게 됨

4) 출처 : <https://www.cnbcindonesia.com/research/20230624144630-128-448928/ipo-melekat-raam-agresif-kembangkan-ott-dan-bioskop>  
<https://investor.id/market/334325/multivision-plus-raam-jajaki-kerja-sama-dengan-produser-film-terkemuka-di-estonia/2>  
<https://investor.id/market/333917/kinerja-multivision-plus-raam-lampaui-target>

✓ [UAE] 이라크 VOD 플랫폼 '1001', 3 주 만에 100 만 명 돌파 <sup>5)</sup>

KOCCA

- 이라크의 미디어 및 텔레비전 그룹인 Al Sharqiya 가 지원하는 아랍어 주문형 비디오(VOD) 플랫폼 1001 이 출시된 지 3 주가 채 안 되어 사용자가 100 만 명을 넘어섰음
  - ✓ 아랍 시청자들에게 다양하고 매력적인 콘텐츠를 제공하기 위해 개발된 1001 는 인기 TV 시리즈와 시청자의 독특한 선호도와 관심에 부응하도록 설계된 중동지역 독점 콘텐츠를 포함한 포괄적인 라이브러리를 보유함
  - ✓ 1001 의 주요 하이라이트는 Raid, New Baghdad, Silencer, Princess' Street 및 Crazy Sarah 와 같은 1001 오리지널 방송물임
  - ✓ 1001 은 맞춤형 콘텐츠와 언어 옵션으로 특히 이라크에서 특히 강한 반응을 보였음
  - ✓ 플랫폼은 중동 및 북아프리카(MENA) 지역, 북미 및 유럽의 시청자들에게 특히 중점을 두고 아랍어와 영어로 제공됨



[그림 2] VOD플랫폼 '1001' (출처: Broadcastprome)

✓ [UAE] 스타즈플레이, TVOD 서비스 '스타즈플레이 스토어' 출시 <sup>6)</sup>

KOCCA

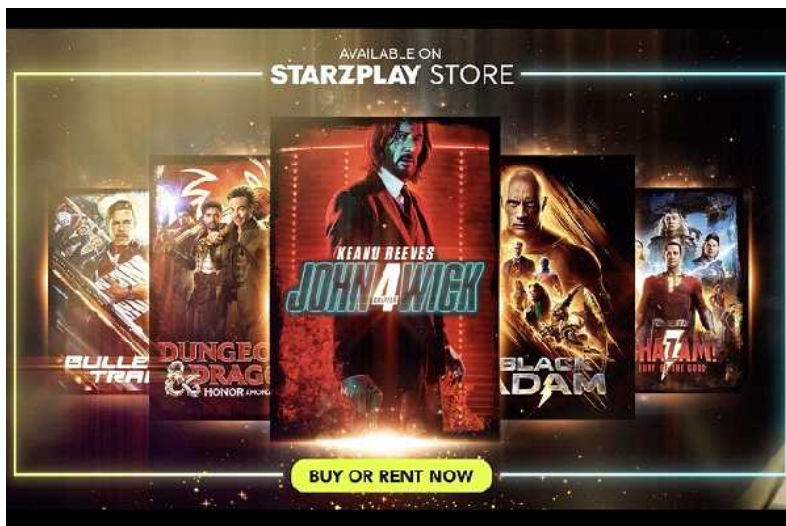
- SVOD 플랫폼 스타즈플레이는 극장 개봉 직후 박스오피스 영화를 무료로 시청할 수 있는 스타즈 플레이 스토어(StarzPlay Store)를 출시함
  - ✓ 스타즈플레이 스토어는 시청자가 최신 흥행 영화를 대여 또는 구매할 수 있는 주문형 구매 비디오 서비스 (일반적으로 "보기 당 지불" 서비스)임
  - ✓ 시청자들은 인기 있는 극장 개봉작들을 편리하게 시청할 수 있게 됨. John Wick 4 및 Shazam 과 같은

5) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/vod-platform-1001-surpasses-1m-users-in-three-weeks>

6) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/starzplay-launches-tvod-service-starzplay-store>

차트 토퍼를 즐길 수 있고 Fury of the Gods 는 현재 처음으로 상영 중임

- ✔ 스타즈플레이 애플리케이션이 장착된 모든 장치에서 사용할 수 있는 스타즈플레이 스토어는 스마트 TV 검색 및 구매를 위한 맞춤형 개선 사항을 제공하여 사용 편의성에 중점을 두었음
- ✔ 향상된 기능에는 QR 코드 모바일 결제가 포함되어 있어 사용자가 간단한 스캔을 통해 핸드폰에서 결제를 할 수 있음



[그림 3] 스타즈플레이 스토어 (출처: 스타즈플레이)

#### ✔ [UAE] UAE 에서 <바비(Barbie)> 개봉일 연기 7)

KOCCA

- Noah Baumbach 와 함께 각본을 쓴 여배우이자 영화감독인 Greta Gerwig 가 감독한 판타지 코미디 영화인 <바비>의 영화 개봉이 7 월에 상영 예정이었으나 8 월로 개봉이 연기됨
  - ✔ 마텔의 바비 패션 인형을 기반으로 한 이 영화는 많은 컴퓨터 애니메이션 다이렉트 투 비디오 (Direct-to-Video) 및 스트리밍 TV 영화 이후 최초의 실사 바비 영화임
  - ✔ 영화는 America Ferrera, Kate McKinnon, Issa Rae, Rhea Perlman 및 Will Ferrell 을 포함해서 바비역에 Margot Robbie 와 켄 역에 Ryan Gosling 이 주연임
  - ✔ 이 영화는 2009 년 9 월 유니버설 픽처스에서 로렌스 마크가 제작 발표를 했지만 소니 픽처스가 영화 판권을 획득한 2014 년 4 월부터 제작되기 시작함

#### ✔ [UAE] 터키에서 리메이크된 이스라엘 드라마 <슈티셀>, 터키에서 1 위 차지 8)

KOCCA

- OGM 가 터키 방송사 스타 TV 방송을 위한 첫 번째 시즌의 21 개 에피소드를 제작
  - ✔ 도리 미디어 그룹(Dori Media Group)의 이스라엘 시리즈 슈티셀을 터키에서 각색한 작품이 현지 네트워크인 스타 TV 의 평균 점유율을 두 배로 넘어섰고 꾸준히 시청률 1 위를 기록했음

7) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/barbie-release-date-postponed-in-uae>

8) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/turkish-remake-of-israeli-series-shtisel-secures-top-ranking-in-turkey>

- ✔ OGM 은 드라마의 국제 라이선스를 갖고있는도리아 미디어 그룹에서 리메이크 권한을 인수함
- ✔ 터키 OGM 픽처스 에서 제작하고 Cem Karci 가 감독을 맡은 외메르(Ömer)는 기존의 슈티셀의 러브 스토리 내러티브를 비틀어 황금 시간대의 시청률을 끌어올림
- ✔ 외메르는 이스라엘의 슈티셀의 기본 플롯을 무슬림의 문화 및 전통과 조화롭게 각색함
- ✔ 시즌 1 은 파일럿 이후 꾸준히 시청률이 상승하면서 큰 성공을 거두었음. 1 월 초 4.46% 안팎에서 시작한 시청률은 2 월 말 14.81%까지 올라 2 월 말부터 1 위를 함
- ✔ OGM 픽처스는 2023 년 9 월에 외메르의 다음 시즌을 공개할 예정임

✔ [태국] 영화 <Long Live Love>, 전국적으로 5,000 만 바트 수익 올려 9)

KOCCA

- M 픽처스(M PICTURES)가 베야칸 붓쁘라쉴(ปิยะกานต์ บุตรประเสริฐ) 감독의 엠와하하주식회사(บริษัท เอ็ม ว่างะฮฮา จำกัด)와 함께 만든 영화 <롱 리브 러브(Long Live Love)>가 관객몰이를 하고 있음. 입소문을 타고 평일에도 관객들이 몰리며, 전국적으로 5,000 만 바트(약 18 억 원)를 벌어들임. 해외에서도 인기가 높아 라오스, 베트남, 싱가포르, 캄보디아, 미얀마 등에서도 개봉 예정임
- ✔ “나는 항상 태국 영화를 생각한다. 이 영화가 입에서 입으로 전해져 평일에도 많은 관객이 많아 너무 기쁘다. 영화가 끝난 뒤 자신들의 삶에 투영해보고 감상평을 적어놓은 것을 읽었다. 어떤 분은 영화를 보며 생각할 거리를 찾기도 한다. 나도 틱톡을 보고 좋아하는 영화는 오랫동안 마음속에 기억하는 사람이다. 관객들을 울려야 할 내가 촬영하다 울고 관객들이 실제 삶과 연결 짓고 눈물을 흘리는 것을 보면서 울었다”고 소감을 밝힌 베야칸 감독은 배우, 제작진, 관객들에게 감사를 전하며, 아직 상영 중이니 더 많이 보러와 달라고 당부함
- ✔ <롱 리브 러브>는 과거와 현재의 자신과 싸우고 있는 남편은 다시 가족의 사랑을 얻을 수 있을까, 평생 용서라고는 해본 적 없는 아내는 다시 시작할 수 있을까, 사랑하는 사람을 미워하던 사람도 사랑할 수 있을까라는 질문을 관객들에게 던지는 영화임

✔ [러시아] 러시아 최대 영화제인 Karo, 전국에서 한국영화 축제 개최 10)

KOCCA

- 러시아 최대 영화제인인 Karo 는 전국 극장에서 6 편의 한국영화 개봉과 함께 한국문화를 소개하는 프로그램을 개최함
- ✔ <특송>, <협상>, <옥수역 귀신>, <봉이 김선달>, <유령>, <그것만이 내 세상> 등 6 편의 한국영화가 처음으로 러시아에 선보일 예정임
- ✔ Karo 는 “선택된 각 영화는 국제적인 상을 수상한 작품, 독특한 출연진 및 새로운 이야기임. 이번 페스티벌은 영화 상영에 그치지 않고 한국의 역사와 문화, 영화계의 저명한 연사들과 함께 관객을 위한 주제별

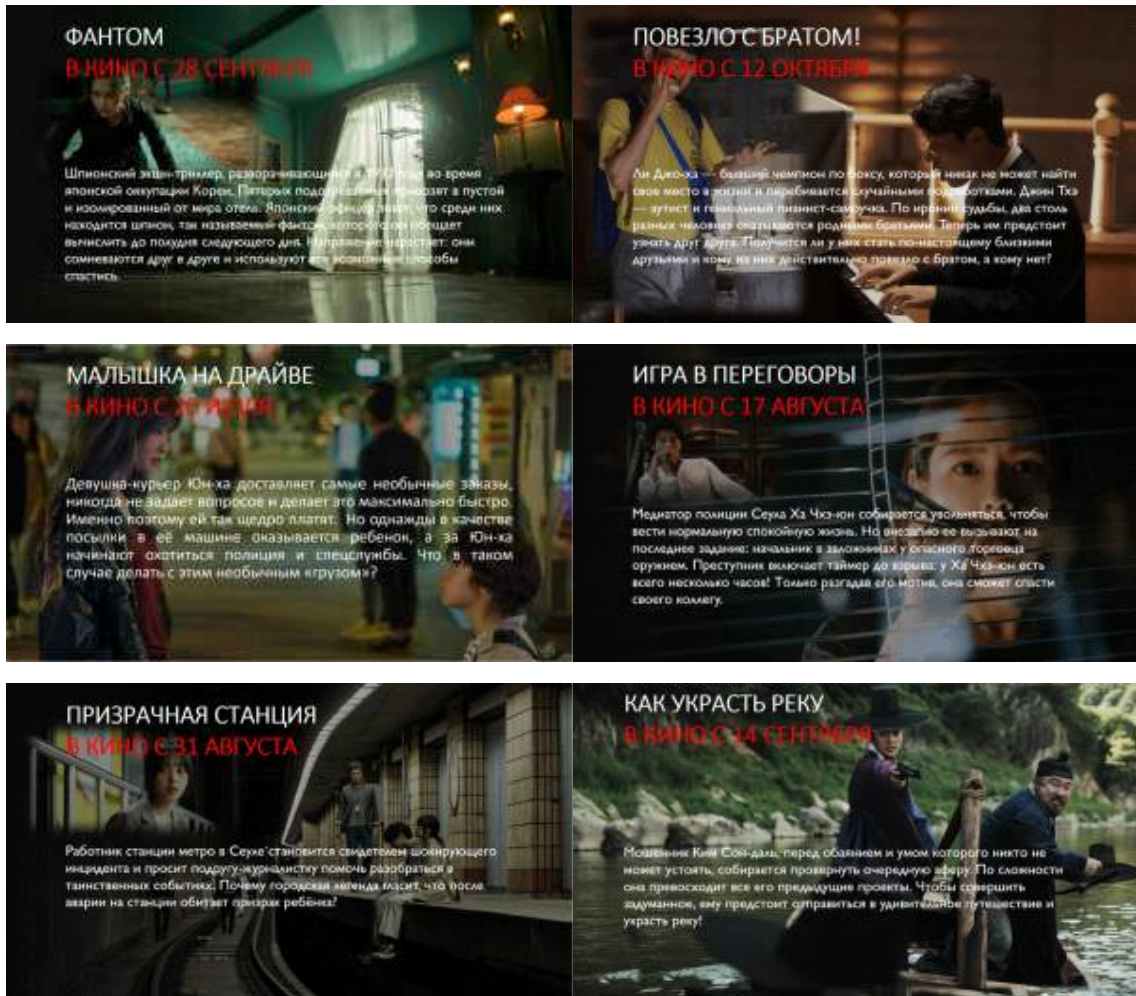
9) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1077779>

10) 출처 : <https://kinoartpro.ru>

<https://lenta.ru/news/2023/07/12/kino>



강연을 펼칠 예정”이라고 말함



|그림 4| 러시아 최대 영화체인 Karo에서 상영하는 한국영화

## 게임·유통



### ✓ [미국] 미 연방거래위원회(FTC), 마이크로소프트의 블리자드 인수 승인 11)

KOCCA

#### ○ 미 연방거래위원회(FTC)가 마이크로소프트의 액티비전 블리자드 인수를 승인함

- ✓ 마이크로소프트는 올해 초 <콜 오브 듀티>, <월드 오브 워크래프트> 등 인기 게임을 보유한 글로벌 게임 개발사 '액티비전 블리자드'를 687 억 달러에 인수하게 되었다고 발표함
- ✓ 미 연방거래위원회(FTC)는 지난 달 마이크로소프트가 글로벌 게임 개발사인 '액티비전 블리자드'를 인수하는 것을 막아달라고 가처분 신청을 했으나, 캘리포니아 연방 법원이 이를 기각함
- ✓ 마이크로소프트는 블리자드의 인수를 7 월 안에 성사시키기로 의사를 밝혔으며, 이는 게임 업계에서 가장 큰 거래가 될 것임
- ✓ FTC 는 마이크로소프트가 블리자드를 인수할 경우, 자사 콘솔인 엑스박스의 경쟁 제품인 플레이스테이션, 닌텐도 스위치 등에 블리자드의 인기 게임인 <콜 오브 듀티> 등을 제공하지 않음으로써 게임 시장의 경쟁이 크게 약화될 수 있으며 또한 마이크로소프트가 블리자드를 통제함으로써 게임 품질이나 플레이어 경험을 저하시키거나, 콘텐츠 접근에 대한 조건과 시기를 변경하는 등 소비자에게 피해를 입힐 수 있다고 주장하며 인수를 반대했음
- ✓ 하지만 법원 판결에서 판사는 마이크로소프트가 <콜 오브 듀티>를 10 년 동안 플레이스테이션에 제공하고, 닌텐도 스위치에서도 이를 플레이할 수 있도록 할 것이라고 약속한 것을 언급하며 가처분 신청을 기각함. 다만 미국과 EU 의 규제 당국 승인은 받았지만, 거래가 완전히 성사되려면 영국 규제 기관의 승인이 추가로 필요한 상황임. 블리자드는 영국 규제 기관과 협력하여 남은 우려 사항을 해결하고, 합병을 신속하게 마무리할 준비를 하고 있다고 밝힘

### ✓ [미국] MLB, 가상 구장 공개 12)

KOCCA

#### ○ 미국의 프로야구 리그인 MLB 가 가상 구장을 공개함

- ✓ 미국의 프로야구 리그인 MLB 가 프로 스포츠 리그로는 처음으로 팬들이 서로 상호작용하고, MLB 올스타 셀럽 소프트볼 경기를 시청할 수 있는 가상 구장을 선보임
- ✓ MLB 는 소비자와 브랜드를 연결하기 위해 가상 공간을 개발하는 기술 회사인 Improbable 와 협력하여 가상 구장을 개발하였는데, 이 가상 구장은 수백 달러의 티켓 가격을 지불하지 않고도 경기장을 직접 방문하는 것과 같은 경험을 제공한다고 함
- ✓ MLB 올스타 셀럽 소프트볼 게임의 라이브 스트림 중에, 가상 구장에 있는 팬들은 실제 이벤트가 진행되

11) 출처 : <https://variety.com/2023/digital/news/microsoft-activision-blizzard-deal-ruling-rejecting-ftc-block-1235666707>

12) 출처 : <https://variety.com/2023/digital/news/mlb-virtual-ballpark-celeb-softball-game-jojo-siwa-adam-devine-1235661587>

는 경기장 내에서 발생하는 실시간 미니 이벤트에 참여할 수 있으며 팬들은 자신이 좋아하는 팀의 저지를 아바타에 맞게 커스터 마이징할 수 있으며, NFT 플랫폼인 Candy Digital 이 제작한 기념 디지털 티켓도 받게 된다고 밝힘

- MLB 측은 혁신적인 기술을 통해 팬 경험을 개선하고 우선시함에 따라 이 새로운 가상 구장은 리그와 전 세계 팬들에게 훌륭한 시험대가 될 것이라고 밝히며, 야구팬들이 사랑하는 독특한 구장 경험을 가상 세계와 연결시켜, 인터넷이 연결되는 어디에서나 이 기회를 제공할 것이라고 함

☑ [심천] 6 월 글로벌 모바일 배급사 수입조사: TOP100 총 수입의 38.6% 차지<sup>13)</sup> KOCCA

- 센서타워 스토어 정보 플랫폼에 의하면, 2023 년 6 월에는 총 39 개의 중국 배급사가 글로벌 모바일 게임 배급사 수입 순위 TOP100 에 진입하였으며, 총수입 약 18.9 억 달러를 달성하여 6 월 글로벌 모바일 게임 배급사 TOP100 전체 수입의 38.6%를 차지하였음

- 넷이즈(网易)가 6 월 20 일 출시한 레이싱 모바일 게임 <전봉극속(巅峰极速)>은 출시 이후 빠르게 iPhone 모바일 게임 베스트셀러 순위 TOP3 에 들었으며, 넷이즈가 6 월 30 일 출시한 <역수한(逆水寒)> 또한 iPhone 모바일 게임 베스트셀러 TOP3 에 진입함으로 6 월 넷이즈의 모바일 게임 수입은 5 월 대비 12.4% 증가하였음
- <심란호동(深蓝互动, Bluepoch, 이하 심란호동)>은 5 월 말 출시한 이차원 카드 전략게임 <중반미래:1999(重返未来:1999)>을 통해 6 월 모바일 게임 수입이 전월 대비 503% 증가하였으며, 글로벌 모바일 게임 배급사 수입 순위 80 위에 안착함



[그림 5] 2023년 6월 중국 모바일 게임 배급사 수입 TOP30(글로벌App Store+ Google Play), 출처 : 센서타워

13) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2023/07/522765>

✔ [심천] 넥슨 <블루 아카이브>, 8 월 초 중국 오픈베타 실시 <sup>14)</sup>

KOCCA

- 탭탭(TapTap) 발표회에서 넥슨의 이차원 모바일 게임 <블루 아카이브>가 8 월 3 일 중국에 오픈베타를 실시할 것 이라 발표됨
  - ✔ <블루 아카이브>는 3 월 중국에서 게임 판호를 발급받은 이후 시장에서 많은 기대를 받아왔으며 빌리빌리(哔哩哔哩)에 업로드 된 오픈베타 예고 영상의 재생량은 백만 회를 넘겼고, 공식 홈페이지에서의 예약자 수가 330 만 명을 넘었음
  - ✔ <블루 아카이브> 는 올해 중국 시장에 출시되는 두 번째 한국 이차원 모바일 게임이며, 첫 번째로 출시됐던 한국의 이차원 게임인 스마일게이트(Smilegate)의 <에픽세븐(제칠사시, 第七史诗)>은 6 월 20 일 출시 이후 10 일간의 매출액이 1 억 위안을 넘겼다고 게임룩은 예상하고 있음

✔ [인니] ‘자카르타 게임 엑스포 2023’, 6 월 29 일부터 7 월 2 일까지 4 일간 개최 <sup>15)</sup>KOCCA

- 인도네시아 정보통신기술기업가협회(APTIKANS)가 지원하는 <자카르타 게임엑스포 2023>이 지난 6 월 29 일부터 7 월 2 일까지 자카르타 망가두아 스퀘어 쇼핑몰에서 개최되었음
  - ✔ 행사 주관은 디지털라이프(Digitalife) 사장이자 APTIKANS 자카르타 본부의 파니티아 핸드리 안드리고(Panitia Hendri Andriago) 회장으로 이번 행사가 게임 제작사와 퍼블리셔의 독점 전시회로 가장 기다려온 행사 중 하나라고 자평함
  - ✔ 이번 행사에는 일반 게임뿐만 아니라 메타버스 게임과 같이 최첨단 기술이 도입된 최신 게임도 다양하게 체험해 볼 수 있는 기회가 주어졌음
  - ✔ <자카르타 게임엑스포 2023>의 부대행사로 게이머들의 재능을 보여줄 수 있는 토너먼트와 코스프레 콘테스트 ‘Cosplay Walk(이하 Coswalk)’가 있었음. 토너먼트의 경우 <Valorant>, <Audition AyoDance>, <CSGO (Counter Strike: Global Offensive)>, <Mobile Legends>, <Get Rich>, <Free Fire> 그리고 <PUBG Mobile> 등 총 7 가지 게임 분야로 진행되었고 게임별 총상금은 5,000,000 루피아(약 43 만 원)임
  - ✔ 인도네시아의 인터넷 이용자 수가 급증하면서 게임산업에서 더 큰 시장 점유율을 창출하고 있으며, 개인용 컴퓨터나 콘솔게임을 구매하는 사람들이 늘어나면서 게임에 대한 수요도 증가해 게임 산업에 긍정적인 영향을 미치고 있음

14) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2023/07/522915>

15) 출처 : <https://www.digitalife.co.id/jakarta-game-expo-2023>

<https://www.kotakgame.com/berita/detail/99548/JAKARTA-GAME-EXPO-2023-Resmi-Digelar-Yuk-Intip-Keseruannya>

<https://esports.id/other/news/2023/07/4b4984066015df12cf4e8f6d0b7147/jakarta-game-expo-2023-wadahi-kebutuhan-gamers-industri-game>

<https://duniagames.co.id/discover/article/daftar-lomba-jakarta-game-expo-2023-dari-esports-sampai-cosplay>

<https://nadariau.com/2023/06/30/jakarta-game-expo-2023-ajang-spektakuler-gamer-indonesia>



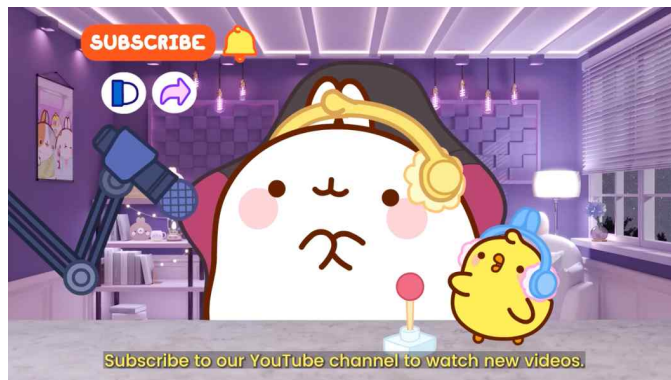
## 애니·캐릭터



### ✓ [유럽] 캐릭터 몰랑이, 유튜버로 데뷔 16)

KOCCA

- 프랑스 애니메이션 스튜디오 밀리마쥬(Millimage)가 캐릭터 몰랑이를 유튜버로 선보이며 게임, ASMR, 챗린지, 리액션, 대결 영상 등 다방면으로 팬들과 소통할 예정임. 본 프로젝트는 몰랑이 캐릭터와 브랜드를 소셜 미디어 영역으로 확장하는 것을 목표로 함
- 2023년 6월 개설된 몰랑이 유튜브 채널은 영상 'Poppy Playtime'만으로 조회 수 200만 회를 달성했으며, 2주 만에 구독자 5만 명 이상, 조회 수 400만 회 이상이라는 기록을 세움. 해당 채널은 매주 금요일 10분 분량의 영상을 6개월간 공개할 계획이며, 에피소드는 총 26부작으로 구성됨. 해당 프로젝트는 밀리마쥬의 개발 전략의 일환이며, 기존의 제작사 역할과 제작사의 디지털 지향성을 위해 진행하는 사업이기도 하다고 전함
- 밀리마쥬의 케빈 망트로(Kévin Maintrot) 디지털 콘텐츠 전략 책임자에 따르면 애니메이션 〈몰랑(Molang)〉 시청자의 78%를 차지하는 밀레니얼과 Z세대를 대상으로 한 SNS 콘텐츠 전략을 구상함에 따라 최근 3년간 구독자 수가 비약적으로 증가하였으며, 1년 만에 120만 이상의 구독자를 보유함. 이처럼, '유튜버 몰랑'이라는 새로운 콘셉트는 소비자에게 한층 더 가까이 다가감과 동시에, 무궁무진한 비즈니스 기회를 제공할 수 있음을 보여줌



[그림 6] 유튜브 채널 'Molang'의 영상 이미지 (출처: 몰랑 공식 유튜브 채널)

### ✓ [태국] '곰' 캐릭터를 매개로 한-태 아티스트 공동 전시회 개최 17)

KOCCA

- 7월 8일부터 8월 8일까지 JWD 아트스페이스에서 태국 작가 브리야윳 닐줄라까(ปริญญ์ นิลจุลกะ, 예명: 팜 인스팅트)와 한국 작가 구연모가 '곰'이라는 캐릭터를 매개로 재미와 도전을 더하고, 독특한 방식으로 작품에 감정을 담아 한국과 태국의 문화를 연결한 전시회 '만쥬베어(มันส์ ขงแปร์, 정말 재미있는 곰)'가 열림

16) 출처: 프랑스 미디어 전문 언론, Ecran Total

<https://ecran-total.fr/2023/07/05/le-heros-de-molang-devient-youtuber>

17) 출처: <https://www.mitihoon.com/2023/07/05/391274>

- ✔ 이 전시는 예술작품을 보며 소통할 수 있고 필요에 따라 조정할 수 있는 프라이빗 뷰잉 룸에서 열리는 첫 전시회로, ‘더 아트 오브 리빙(The Art of Living)’ 콘셉트와 융합된 창의적인 팝업 전시와 함께 엄선된 현대미술 작품을 즐길 수 있음
- ✔ 관람객들은 이 전시회를 통해 두 작가의 정체성이 담겨있고 의미 있는 캐릭터 ‘곰’을 즐기고 해석해보는 즐거운 경험을 하게 될 것임. 죽음을 두려워하는 마음을 치유하기 위해 예술작품을 통해 죽음에 관한 이야기를 전달하는 곰 캐릭터 ‘밥(Bob)’을 만든 가수나 작곡가가 아닌 화가 브리야윳의 또 다른 모습을 볼 수 있고, 유행하는 청바지에 티셔츠를 입고 조롱하는 듯 한 표정을 짓고 있는 ‘시니컬 베어’는 태국과 사랑에 빠진 구연모 작가가 현대 사회에 대해 느끼는 감정이나 삶의 관점과 작은 행복을 투영한 캐릭터임



[그림 기 한-태 작가가 함께 만든 전시회 ‘만종베어’ 홍보 포스터

만화·웹툰



✓ [유럽] 한·불 웹툰 산업 선두주자들 한자리에 모인 K-Story & Comics in Europe 18) KOCCA

- 7월 4일부터 3일간 진행된 한국콘텐츠진흥원 주최의 ‘K-Story & Comics in Europe’ 소식을 전하며, 한국과 프랑스의 주요 웹툰 기업과 디지털 콘텐츠 전문가들을 한 자리에 모은 행사였다고 함. 특히, 유럽 만화 산업 선두 기업의 전문가 4인의 연설을 다룬 콘퍼런스를 주목하며 주요 내용을 다룸
- ✓ 프랑스 대형 출판그룹인 미디어 파티시파시옹(Média-Participations)의 디지털 플랫폼 오노(ONO)의 대표 아이나라 이파스(Ainara Ibas)는 ‘유럽 디지털 콘텐츠 산업 현황’을 주제로 해당 산업이 직면한 다섯 가지 과제를 설명함. 첫 번째로, 세계 무대에서의 한국 웹툰의 성공 이후 애플, 아마존과 같은 세계적 기업이 웹툰 사업에 뛰어들고자 한다면, GAFA(구글, 애플, 페이스북, 아마존)와 넷플릭스의 잠재적 위협에 관해 이야기함. 두 번째로, 프랑스의 높은 만화 소비 인구 비율과 디지털 기기 사용률을 언급하며, 웹툰의 프랑스 시장 공략이 충분히 가능하다는 것을 강조함. 그 예로, 프랑스는 전체 인구 6,600만 명 중 650만 명이 만화를 소비하며(전체 인구 10명 중 1명), 2021년에는 3억 3천만 유로 이상의 매출을 올렸음을 언급함. 또한, 전체 인구 중 107%가 스마트폰을 사용하며, 이 중 93%가 인터넷을 이용하며, 80%는 매일 소셜 네트워크를 이용하고, 이미 200만 명의 인구가 웹툰을 소비하고 있다고 전함
- ✓ 이와 더불어, 프랑스의 애플리케이션 사용과 관련하여, 페이스북 73%, 왓츠앱(WhatsApp) 59%, 인스타그램이 58%를 차지하고 있으며, 틱톡이 지난 12개월 동안 700만 명의 사용자를 확보하고, 이용자 한 명 당 21시간의 월 이용 시간을 기록하며, 페이스북(12시간), 유튜브(11시간) 등을 크게 압도했다 함. 또 다른 경향으로 인플루언서의 영상 시청률이 작년 대비 7% 증가했다 함
- ✓ 마지막으로, 프랑스와 한국 만화 시장의 접근 방식을 설명하며, 콘텐츠를 영화, 소설, 게임, 영화 등으로 발전시키는 데 있어 유럽 작가는 ‘출판물’에 집중하는 반면, 한국은 ‘지식재산권(IP)’에 집중하는 경향이 있다고 함

18) 출처 : 프랑스 만화 전문 언론, Actua BD

<https://www.actuabd.com/Cinq-choses-que-nous-avons-apprises-lors-de-la-derniere-rencontre-entre-acteurs>

음악



✓ [유럽] 프랑스 젊은 세대가 K 팝을 좋아하는 이유 19)

KOCCA

- 프랑스 건강 전문 매거진은 K 팝이 전 세계 젊은이의 마음을 사로잡은 음악 장르라고 소개함. 이어, 음악은 물론, 춤, 패션, TV 방송, 소셜 미디어 등 다양한 분야에 등장해 영향을 미치는 K 팝의 특징을 젊은 소비자들이 매력적으로 느끼며, 한국 대중문화가 발산하는 생동감과 에너지에 이끌린다고 함
- ✓ 더불어, K 팝이 신세대 문화에 영향을 주는 요인으로 퍼포먼스를 비롯한 화려한 시각적 효과와 각기 다른 그룹이 보유한 정체성, 팬들과의 활발한 SNS 소통을 통한 유대감 형성, 대담함과 창의성을 보여주는 패션을 언급함. 더불어, K 팝은 다국적 멤버를 영입함으로써 다양성을 포용하고 전 세계 팬을 한데 모으며, 젊은 세대가 공감할 만한 사랑 및 우정 등을 표현한 노래 가사로 감정을 자아내어 젊은이들에게 아이돌 스타를 동경하게 한다고 설명함

✓ [베트남] 한국 기타리스트 정성하, 베트남에서 6 번째 투어 개최 20)

KOCCA

- 한국의 정성하 기타리스트는 5 년 만에 베트남에서 <Sungha Jung Live in Vietnam 2023> 투어를 개최할 예정임. 이 투어는 오는 7 월 14 일 하노이 청년(Tuoi tre) 극장, 7 월 15 일 호치민시 VOH Music One 극장, 7 월 16 일 응우옌 히엔 진(Nguyen Hien Dinh) 극장 등에서 개최될 예정임
- ✓ 이번 투어는 음악을 사랑하는 대중에게 문화 예술 행사이며, 올해 베트남 핑거스타일(fingerstyle) 기타 공동체의 주목을 끌 것으로 기대됨. 또한, 정성하는 베트남에서 공연하는 첫 외국인 핑거스타일 기타리스트임



[그림 8] 기타리스트 정성하

19) 출처 : 프랑스 건강 전문 매거진, Santé Cool, créateur de bien-être

<https://santecool.net/pourquoi-les-jeunes-sont-fans-de-k-pop>

20) 출처 : <https://www.anninhthudo.vn/tour-luu-dien-viet-nam-lan-thu-6-cua-nghe-si-guitar-han-quoc-sungha-jung-post544869.antd>



✓ [베트남] 가수 선니 하링(Suni Ha Linh), 한국 제작진과 협력 21)

KOCCA

- 가수 선니 하링(Suni Ha Linh)이 베트남어, 영어, 중국어, 한국어, 일본어, 태국어 등 6 국어가 담긴 독특한 뮤직비디오 티저를 공개해 베트남 SNS 에 시청자들의 뜨거운 반응을 얻고 있음
  - 가수 선니 하링의 〈Su map mo, 모호〉 뮤직비디오는 BTS, F.T. Island, KARD 등 수많은 K-pop 아티스트의 뮤직비디오를 제작한 한국에서 온 주영정 감독과 보위스튜디오(Bowiestudios)가 담당함. 특히 이는 Suni Ha Linh 의 4 년 전 히트곡 〈Khong sao ma em day roi, 괜찮아 나 여기 있어〉를 성공적으로 제작한 한국 제작진이기도 함



|그림 9| 가수 선니 하링의 〈모호〉 뮤직비디오 티저 이미지

✓ [태국] 소니뮤직, 동남아시아 음악산업 중심지로 태국 선택 22)

KOCCA

- 엔터테인먼트는 인간의 삶에 필요한 5 가지 기본 요소 중 하나로 코로나 19 가 많은 산업에 부정적인 영향을 끼쳤으나 음악 산업에서만큼은 아님. 코로나 19 격리기간에 대중들은 엔터테인먼트 콘텐츠를 시청했고, 스트리밍 회사는 엄청난 효과를 거둠. 특히 태국은 온라인 플랫폼으로 콘텐츠를 시청하는 전 세계 국가 중 상위그룹에 속해있음
  - 국제음반산업협회(IFPI)의 자료에 따르면 아시아 지역 음악산업 총수입은 전 세계 음반시장의 22.9%를 차지함. 특히 태국 음악산업은 2022 년 처음으로 35 억 2,500 만 바트(약 1,300 억 원)을 벌어들였고, 수입의 90% 이상이 세계 20 대 스트리밍 회사에서 창출됨. 또한 물리적(CD, 음반, 테이프)으로도 크게 성장함
  - 태국 음악산업은 3 년 연속 두 자릿수로 성장했으며, 15.4%로 전 세계 성장률보다 높은 수치를 보임. 스트리밍 플랫폼 성장의 결과로 태국 음악시장은 동남아시아에서 1 위를 차지했으며, 아시아에서는 일본-한국-중국-인도에 이어 세계에서 23 위를 차지함

21) 출처 : <https://thanhvien.vn/suni-ha-linh-tiep-tuc-bat-tay-voi-e-kip-han-quoc-trong-mv-moi-185230709210249046.htm>

22) 출처 : <https://marketeeronline.co/archives/312806>

- ☑ 소니뮤직엔터테인먼트타일랜드 총책임자 카네손 품삐(คณิศร์ เพ็ญทรัพย์)은 현재 음악시장 상황과 동 남 아시아 공략을 위해 태국이 선택된 이유에 대해 다음과 같이 설명함
  - 휴대전화에 다양한 스트리밍 플랫폼이 탑재돼 있고, 태국시장을 공략하고 있음. 또한 좋아하는 아티스트를 지지하기 위해 스트리밍 이용에 대한 팬클럽의 인식변화와 함께 구독자가 훨씬 더 많아졌음. 이것이 스트리밍과 함께 태국 음악산업이 성장할 수 있었던 중요한 요인임
  - 세계 음악산업은 스트리밍에 의존하고 있음. 세계 음반산업 1 위는 세계적인 톱가수가 많은 미국이 차지했고, 세계 최대 엔터테인먼트 수출국인 일본과 영국-한국-독일-이탈리아-프랑스가 뒤를 이음
  - 플랫폼은 소비자 구매 능력에 따라 지역별로 가격을 다르게 제시하고 있고, 유럽이 태국이나 아시아보다 훨씬 높은 사용료를 받고 있어서 스트리밍 판매에 유리하며 시장규모가 큼. 전 세계 음악 산업의 회복은 스포티파이(Spotify), 애플(Apple), 유튜브 뮤직(YouTube Music)이 주도하고 있으며, 코로나의 영향으로 스트리밍이 라이브 공연을 대체하기 시작함
  - 디지털 시대에 소니뮤직은 디지털 스트리밍, 음악 저작권, 새로운 사업 그룹(소니픽처스 영화 촬영 광고)로부터 이익을 얻고 있음. 소니뮤직의 주요 수익은 월간 구독료로 무료 시청 계정보다 많음
  - 소니뮤직엔터테인먼트는 미얀마, 라오스, 캄보디아 등 다른 동남아시아 여러 국가에서 공연을 진행하려고 하며, 태국이 창의적 콘텐츠-태국 정체성-아시안 외모-음악 시장의 확대 등 잠재력이 있어서 태국을 주요 사무실로 하고 태국 신인들 발굴에 초점을 맞추고 있음
  - 지금은 초기 단계이지만 T 팝은 우수하고 멀리 갈 수 있음. 태국 음악이 지금 잘 되고 있어서 음악산업 종사자들이 태국 아티스트와 노래를 수출하기 위해 꾸준히 협력한다면 가능함

☑ [태국] 쥘라롱컨대학교, 타이미디어펀드와 함께 ‘시대를 넘어선 록통 프로젝트’ 착수 23) KOCCA

- 지난 5 일 쥘라롱컨대학교 커뮤니케이션아트 학부는 기자회견을 열고 타이미디어펀드(Thai Media Fund, 이하 TMF)과 함께 태국 록통 84 주년을 기념해 태국 문화예술의 힘을 알리기 위해 ‘시대를 넘어 선 록통(태국 트롯트) 프로젝트’에 착수했다고 발표함
  - ☑ 문화부 차관보 티낫 쏘밋씨리(ฐิติณฐ สมบัติศิริ)는 “문화부는 정부 부처로 소프트파워 정책을 추진할 책임이 있다. 이번 록통 프로젝트는 태국 고유의 문화를 국제적인 수준으로 이끌기 때문에 모든 연령대의 사람들에게 전달됐으면 하는 중요한 프로젝트 중 하나다. 젊은 세대나 일반 대중이 록통 산업에 다가가 알고 보존하고 창조할 수 있도록 네트워크 확장을 위해 문화부가 일부 역할을 맡기로 했다”고 언급함
  - ☑ TMF 타나껀 씨쑈씨(ธนกร ศรีสุขใส) 회장은 “이 프로젝트는 소프트파워의 가치 창출 문제에 대한 전략적 투자 프로그램 중 하나이며, 지난 8 년간 TMF 는 여기에 많은 지원을 했다. 우리는 이 프로젝트가 대중의 참여를 유도하고, 태국의 문화, 생활 방식, 사회상(相), 이상을 반영한 노래인 록통을 통해 문화계승에 대한 인식을 높이는 데 도움이 될 것으로 본다”고 견해를 밝힘
  - ☑ 앞으로 열리게 될 주요 활동은 태국 4 개 지역 록통에 관한 세미나, 항크르엉(หางเครื่อง) 경진대회, 단편 다큐멘터리 제작, 태국 록통 84 주년 기념 책자 발행 및 기념 콘서트 개최 등이 있음. 록통 84 주년 기념 콘서트는 2024 년 7 월 14 일 태국문화센터 대강당에서 개최될 예정임
  - ☑ 브리다 아카라짠타족(ปรีดา อัครจันทโชติ) 학장은 “록통 음악을 기반으로 한 문화혁신 연구를 위해 록통 창

23) 출처 : <https://www.naewna.com/relation/741794>

작에 참여한 모든 가수와 음악 선생님들의 입을 통해 자료를 수집하고 기록할 것이다. 록통은 세계적인 음악으로 발전할 수 있는 태국 소프트파워이자 국가 경제 수익을 창출할 힘을 갖고 있다”고 강조함

- ☑ 부학장 겸 조교수 쉰간야 쏘파이분(สุนญญา สัมไพบุลย์) 박사는 “커뮤니케이션아트 학부는 앞으로 1 년 이상 프로젝트를 진행할 준비가 됐다. 이 프로젝트를 통해 교사, 가수, 녹음실, 항크르엉, 배급사 등 태국 사람들이 좋아하는 록통 제작을 위한 모든 부분에 대한 정보를 수집하게 될 것이다. 공연에 참석할 60 명 이상의 가수와 교사들에게 많은 분의 관심과 응원이 필요하다”라고 밝힘

패션



✓ [유럽] 의류산업, 2022 년 프랑스 전자상거래 시장의 56% 차지 24)

KOCCA

○ 프랑스 전자상거래 및 원격 판매 연맹(La Fédération de l'e-commerce et de la vente à distance)에 따르면 2022 년, 프랑스에서 인터넷으로 거래된 상품 중 56%는 의류인 것으로 조사 됨

- ✓ 의류는 인터넷 거래 상품 중 인터넷 거래 비율 1 위(56%) 품목으로, 신발과 가방은 각각 41%와 13%를 기록함. 더불어, 소비자 동향과 관련하여 프랑스인의 92%가 인터넷 구매로 시간을 절약한다고 답했으며, 마음에 드는 패션 상품을 인터넷에서 구매하는 것을 선호한다고 함. 또한, 많은 소비자가 환경 문제를 고려하여 중고 제품을 구매하는 경향이 있음. 그 예로, 프랑스 전자상거래 및 원격 판매 연맹에 의하면 인터넷 소비자 52%가 리퍼비시(refurbish, 재정비 제품)와 중고 제품을 구매한 것으로 조사 됨. 의류 및 잡화는 중고 상품 내에서도 판매율 45%를 보이며 1 위를 기록함
- ✓ 반면, 2023 년 일사분기 패션 및 의류 분야 매출은 작년 동기간 대비 3% 감소하며 인플레이션의 영향으로 내림세를 보임

✓ 프랑스 패션 매거진, 한국 패션 브랜드 8 개사 조명 25)

KOCCA

○ 파리 패션위크가 아시아 패션 브랜드에 주목하며, 한국 시장에 특별히 관심을 가진다고 전함. 트라노이(Tranoi), 맨(Man), 웰컴 에디션(Welcome Edition)을 비롯한 프랑스 쇼들이 최첨단 기술을 접목한 창의적인 스타일을 선보이는 다수의 한국브랜드를 조명했다고 언급함. 그 예로, 슬링스톤(Sling Stone), 비온드클로젯(Beyond Closet), 얼킨(UI:Kin)이 서울 패션위크 후원 아래 6 월 24 일 트라노이 전시에서 연합 패션 쇼를 열었다고 설명함. 이에 파리 남성 패션위크 마지막 주를 맞아 한국 브랜드 8 개사를 조명함

- ✓ 슬링스톤을 한국 패션위크의 강자라고 소개하며, 색채의 절제미를 보여주는 흑백의 조화, 검정 가죽 코트와 같은 아이템과 시스루를 활용해 젠더플루이드(Genderfluid, 유동적인 성 정체성) 스타일을 선보인다고 평함. 이번 시즌은 각각의 실루엣이 인상적인 검정 꽃과 깃털 장식으로 돋보였다고 덧붙임
- ✓ 이어, 비온드클로젯은 서울 패션의 대명사로 2008 년부터 패션을 재해석해오고 있다고 소개함. 이니셜 NA 가 수놓아진 이번 'N 아카이브' 컬렉션은 지난 'NAVY' 컬렉션 라인의 비전인 '소중한 나날들로 이뤄진 새로운 아카이브'를 상기시킨다고 설명함
- ✓ 끝으로, 얼킨은 업사이클링에 특화되었으며, 다양한 소재를 사용하여 유니섹스 패션을 선보인다고 평함. 또한, 매드 맥스 스타일의 카고바지와 네트 드레스의 조합 등 수 많은 유행을 다루며 브랜드의 매력을 끌

24) 출처 : 프랑스 패션 전문 매거진, Fashion United

<https://fashionunited.fr/actualite/business/e-commerce-la-mode-represente-56-pour-cent-des-achats-en-ligne-en-2022/2023070632543>

25) 출처 : 프랑스 패션 전문 매거진, Fashion Network

<https://fr.fashionnetwork.com/news/Zoom-sur-les-labels-coreens-presents-a-paris-durant-la-derniere-semaine-de-l-homme,1532103.html>

어내고 있다고 언급함



[그림 10] 2024 S/S Seoul Fashion Week X Paris TRANOI 이미지 (출처: 서울패션위크 페이스북)

## ✓ [태국] 산업진흥부, '태국섬유품질인증' 받은 제품 통해 내외국인 공략

KOCCA

- 산업진흥부(DIPROM)은 태국 섬유산업의 성장을 촉진하고 세계시장에서 경쟁력을 높이기 위해 이달 11일부터 14일까지 방콕 경제중심지 실롬 탄야 쇼핑센터 G 층에서 직장인과 외국인 관광객을 대상으로 '타일랜드 텍스타일 태그(Thailand Textiles Tag)'를 알리고, 품질 좋은 제품을 특별한 가격에 판매하는 행사를 개최함
  - ✓ DIPROM 바이너이 수완나차뜨리(ไบน้อย สุวรรณชาตรี) 국장은 "상업 및 경제중심지이며, 구매력 있는 태국 직장인과 외국인 관광객으로 북적이는 실롬에서 품질 인증을 받은 패션의류, 가정 생활용품 등 20개 업체가 전시 판매행사를 연다. 특별 프로모션이 진행되는 깜짝 세일 시간에는 3,000여 명이 넘게 모일 것으로 예상된다. 이러한 활동을 통해 신뢰를 구축하고 사업자들은 새로운 고객 기반을 구축할 수 있을 것으로 본다"라고 설명함
  - ✓ 한편 DIPROM은 2023년에 섬유 제품의 품질을 향상하기 위한 활동으로 잔류 화학 물질-원료 및 공정의 품질-색 내구성-안전성에 초점을 맞추고 국제 기준에 따라 제품의 원산지를 검토함. 또한 소비자들이
  - ✓ 태국 섬유 제품을 신뢰할 수 있도록 캠페인을 벌여 해외 원재료 및 의류 섬유 제품의 수입을 줄이고 국내 섬유 생산자를 장려하고 지원해 태국 섬유 산업을 강력하게 이끌어 나갈 것임
  - ✓ 이번 행사 중 태국 섬유 제품 품질에 대한 세미나가 개최됨. 태국 섬유인증 신청 과정에서 온라인 마케팅에 대한 지식 제공, 뉴스 및 홍보뿐만 아니라 다양한 지역에서 소비자 신뢰 높이고 온-오프라인을 통해 섬유 제품의 유통함. 91명의 사업자가 태국 섬유 제품의 품질 라벨을 신청하기 위해 프로젝트에 참여했고, 25명 사업자, 44개 제품이 기준을 통과함. 동시에 [www.thailandtextilestag.com](http://www.thailandtextilestag.com) 디지털 플랫폼 시스템을 개발해 지속해서 품질 인증을 받은 태국 섬유 제품을 찾고 다른 관련 플랫폼과 연계될 수 있도록 함
  - ✓ 지난 4년 동안 DIPROM은 섬유 제품의 품질을 산업 표준으로 발전시키기 위한 활동을 수행했고, 129개 업체 237개 제품이 인증을 받을 때까지 태국 섬유제품 및 사업자들의 잠재력을 높일 수 있었음. 또한 DIPROM은 태국 섬유 제품의 신뢰도를 높이기 위해 소프트파워를 활용하고, 품질 좋은 섬유 제품의 시장 확대와 함께 태국 섬유산업 성장 가속화를 목표로 하고 있음





[그림 11] 타일랜드텍스타일태그 <sup>26)</sup>

## ✓ [태국] 한국 스타일의 프로필 사진 촬영, 트렌드가 되다

KOCCA

### ● 온라인상에서 한국적 아름다움은 세계 곳곳에 스며들어 뷰티 트렌드를 이끌고 있음

- ✓ 2023 년을 강타한 프로필 사진은 한국적인 독특함을 보여줌. 때로는 지나치게 꾸민다는 비판을 받기도 하지만, 스타일리시한 프로필 촬영장소로 인기를 끌고 있음
- ✓ 프로필 사진 촬영은 Y2K 열풍이 전 세계를 강타한 1, 2 년 전으로 거슬러 올라가야 함. 스티커 사진기계와 다양한 사진 촬영장소가 다시 인기를 끌었음. 물론 Y2K 에서 발전해 새로움이 더해지고 시크하면서도 흐릿한 느낌을 사진에 넣기 시작함. 프로필 사진의 의미도 바뀜. 완벽하게 꾸미고 똑같은 포즈로 고화질 카메라를 이용해 사진을 찍는 것이 아닌 멋지게 꾸며진 스튜디오에서 콘셉트에 따라 찍은 사진을 의미함
- ✓ 한국 카드 사진이 왜 그렇게 인기를 끌었는가에 대한 답은 사용자가 스튜디오에 들어가 트렌드에 맞게 자신이 원하는 것을 충분히 선택할 수 있었기 때문임. 전형적인 흰 배경부터 말괄량이 학생증 콘셉트까지 한국 스튜디오에는 머리부터 발끝까지 꾸밀 수 있는 다양한 소품들이 완벽하게 준비돼 있음. 또한 일부 스튜디오는 카메라와 프로그램이 연결돼 실시간으로 결과물을 확인할 수 있는 시스템을 갖추고 있음
- ✓ 현재 태국에도 이러한 서비스를 하는 곳이 많음. 예를 들어 스컬쳐 방콕(Sculpture Bangkok)은 방콕의 모든 지점에 사진 부스를 설치함. 사용자들은 재미있는 테마를 이용해 자유롭게 연출할 수 있어 인기가 높음

26) 출처 : <https://www.thaipr.net/manufacturing/3207964>

## 통합(정책·기타)



### ☑ [북경] 국가신문출판서, 정기간행물 경영협력활동 관련 통지 발표

KOCCA

- 7월 6일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)가 공식 홈페이지를 통해 <정기 간행물 경영협력활동규범 개선 관련 통지(关于进一步规范期刊经营合作活动的通知)>를 발표함. 해당 통지는 <출판관리조례(出版管理条例)>, 국무원 <비공공자본 문화 산업유입 관련 약간 결정(关于非公有资本进入文化产业的若干决定)>, <정기 간행물 출판관리 규정(期刊出版管理规定)> 등 관련 법규문서에 근거하여 작성됨
- ☑ 해당 통지는 각 지역 신문출판국, 중앙 및 국가기관 산하 위원회, 인민단체 출판단위 주관부문 등에 하달 되는 문서로 총 8가지 지침이 포함됨

#### 주요 내용

1. 정기간행물 출판권 양도 금지
2. 정기간행물 출판기관 원고의뢰 및 투고 위탁 금지
3. 정기간행물 및 뉴미디어 콘텐츠의 1·2·3차 심사 모두 출판기관 직접 집행
4. 간부인사관리권한 및 절차에 따른 정기 간행물 출판기관 책임자 임명
5. 정기간행물 출판기관 취재편집과 경영의 분리
6. 정기간행물 출판기관에 제2편집부, 사무처, 업무연락소 등의 방식으로 영업파트너 측의 편집 업무 개입 금지
7. 출판 경영활동 관리시스템 강화
8. 정기간행물에 대한 정기점검, 감사 등을 통한 관리감독 강화

### ☑ [북경] 사법부 등, <미성년자인터넷보호조례> 입법추진 가속화

KOCCA

- 7월 11일, 사법부(司法部)와 국가인터넷정보판공실(国家网信办)이 공동으로 <미성년자인터넷보호조례(未成年人网络保护条例)> 초안에 대한 연구심의를 마쳤으며, 관련 입법추진 작업이 가속화 될 예정임
- ☑ 미성년자의 심신건강과 온라인 공간에서의 합법적 권익을 위해 제정추진 된 해당 조례는 2014년 국무원 입법계획에 포함된 이후 국가인터넷정보판공실에 의해 작성되었으며, 2016년, 2017년, 2022년 공개 의견수렴 절차를 거침

✓ [일본] 라인리서치, <TV · 미디어 시청실태> 관련 조사 결과 발표 27)

KOCCA

- 라인리서치는 전국 12 세~59 세 남녀를 대상으로 <TV · 미디어 시청실태> 관련 조사를 시행, 평소 이용 중인 OTT 서비스와 그 이유에 대하여 설문조사 실시함
  - ✓ 평소 이용하는 OTT 서비스 질문에는 '유튜브'가 78.6%로 1 위, 2 위는 '아마존프라임비디오'로 40.4%, 3 위는 민방공동 플랫폼 'TVer'가 39.5%로, 2 위와 3 위는 비슷한 수준을 보였음
  - ✓ 남녀 성별로 보면 양쪽 모두 1 위는 '유튜브'였으나, 여성은 'TVer'가 '아마존프라임비디오'를 제치고 2 위에 올랐음. 'TVer'는 여성이 남성과 비교하여 15 포인트 이상 높았음
  - ✓ 해당 OTT 서비스를 이용하는 이유에 대해서는 '보고 싶을 때 볼 수 있어서', '내가 보고 싶은 동영상이 있어서'등이 상위에 올랐음
  - ✓ 또한, OTT 서비스를 볼 때 자주 이용하는 단말기에 대한 질문에는, 전반적으로 '스마트폰', 'TV'의 순으로 나타남. 연령별로는 20 대의 'TV' 이용률이 현저하게 낮은 점이 눈에 띄었고 'PC'로 보는 사람이 다른 연령대에 비해 높은 경향을 알 수 있었음

✓ [베트남] 블랙핑크 투어로 베트남 관광 수혜, 하노이 호텔 객실 10 배 증가 28)

KOCCA

- 블랙핑크의 하노이 공연 관련 뉴스가 베트남 SNS 에서 뜨거운 반응을 끌고 있음, 세계적인 걸그룹 K 팝 걸 그룹 블랙핑크가 오는 7 월 말 콘서트 투어를 하노이에서 개최 확정했으며 하노이 관광 산업의 호황을 크게 받을 것이라고 예상됨
  - ✓ 이에 따라 온라인 여행 예약 플랫폼 아고다(Agoda)의 통계에 따르면, 지난주 하노이 호텔 객실 검색이 전주 대비 10 배 급증했으며 해외에서의 검색도 2.5 배 증가했고, 특히 중국 본토, 캄보디아, 홍콩, 대만, 필리핀 등의 시장에서 증가한 것으로 나타났음
  - ✓ 플라밍고 레드투어(Flamingo Redtours)의 응우옌 쑹 호안(Nguyen Cong Hoan) 총책임자는 블랙핑크의 공연이 해외 관광객들에게 좋은 홍보 기회가 될 것이라고 말했음



[그림 12] 블랙핑크의 하노이 공연 관련 뉴스가 베트남 SNS를 연일 달구고 있음

27) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/5b1ed01e37a63f127bd7bb3b0f24960d4559c0ff>

28) 출처 : <https://thuonghieugongluan.com.vn/blackpink-va-co-hoi-vang-de-quang-ba-van-hoa-du-lich-viet-a196614.html>

✓ [베트남] 부산관광공사 글로벌마케팅팀장, '베트남은 세계 엔터테인먼트 산업의 새로운 열풍' <sup>29)</sup> KOCCA

- 부산관광공사 문영배 글로벌마케팅팀장에 따르면, 베트남은 문화 산업을 개발하고 특히 7 월 말 블랙핑크가 하노이에서 콘서트를 개최하는 정보는 세계에서 베트남의 브랜드를 확립하는 데에 도움이 됨
  - ✓ 문영배 팀장은 베트남이 최근 많이 알려지고 있고 잠재적인 국가라고 밝힘. 베트남 문화와 음악은 〈시띵, See tinh〉, 〈2 분 넘어, 2 phut hon〉 등을 통해 인기 있으며 한국을 포함한 세계 젊은이들의 관심을 받고 있다고 전했음. 따라서 베트남은 음악과 엔터테인먼트 산업을 더욱 발전시킬 수 있다고 덧붙였음



[그림 13] 부산관광공사 글로벌마케팅팀 문영배 팀장

29) 출처 : <https://www.vietnamplus.vn/viet-nam-se-la-lan-gio-moi-trong-nganh-cong-nghiep-giai-tri-the-gioi/872104.vnp>

## | 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  |  hyyoon8591@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 |  hongjiy84@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