

2023

WEEKLY GLOBAL

2023 년 9 월 18 일 해외교류협력팀

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 미국 4 위 통신사 프론티어, 유튜브 TV 에 집중 • [미국] 엔데버 그룹 홀딩스, UFC-WWE 합병 마무리 • [북경] 광전총국 등 3 개 부문 차량용 인포테인먼트 콘텐츠 관리 강화 • [유럽] K-드라마를 향한 스페인 언론의 평가 • [유럽] 2022 년 프랑스 TV 방송 프로그램 최고 수출액 경신 • [유럽] 넷플릭스, 한국 소프트파워의 성장을 돕는 우군 • [베트남] 한국 로맨틱코미디 영화 <달짝지근해>, 베트남에서 9 월 15 일 개봉 • [UAE] 로야 TV, 신규 라이브 채널 3 개 선보여 • [UAE] 디지털 미디어 허브 블링스, 중동에 공식 출시 • [UAE] OTT TV 플랫폼 'Free TV', 이스라엘 출시 • [UAE] OSN+, CleverTap 과 협력하여 시청자 참여 강화 • [UAE] 스타즈플레이와 이미지 네이션, <UAE 밀리언 달러 리스팅> 출시 • [태국] 부산국제영화제 경쟁 부문에 오른 태국 영화 2 편 • [태국] 채널 모노 29, 한국 여행 기획 제공하는 이벤트 실시
 게임·유통합	• [심천] Sensor Twoer, 8 월 중국 모바일 게임 배급사 글로벌 수입 순위 발표 • [심천] 항저우 아시안 게임 조직위, 경기 일정 공개(3.0 업데이트 버전) • [일본] 파르코, 이스포츠 사업 개시 • [인니] 게임개발사 Anantarupa Studios, 글로벌 최대 게임쇼 '게임스컴 2023' 참가
 애니·캐릭터	• [태국] 태국 최초 아트토이 페스티벌 개최 • [러시아] 러시아/CIS 한국 애니메이션 진출
 만화·웹툰	• [유럽] 넷플릭스의 새로운 히트작에 영감을 주는 웹툰
 음악	• [미국] 스포티파이, AI 를 이용한 성장 가능성과 비즈니스 접근 방식의 진화 강조 • [유럽] K 팝이 세계를 제패하는 방법 • [인니] 제 18 회 'Music Matters Live 2023' 페스티벌에서 인니 뮤지션 3 인 무대 선보여 • [베트남] 'Wow K-Music Festival', 다수의 K 팝 아이돌 참가 예정 • [UAE] 사우디아라비아 'Red Sea Labs', <영화를 위한 음악> 프로그램 소개
 패션	• [베트남] 베트남 미스 · 어린이 모델, 서울패션위크 공연 • [태국] 태국 아티스트 마리, 2024 S/S 서울패션위크 런웨이 참가
 통합(정책 등)	• [북경] 문화여유부 등, 대형 상업성 공연 관리규범 강화 통지 발표 • [심천] 텐센트 클라우드, 25 개 이상의 스타일을 지원하는 이미지 생성 AI 도구 출시 • [일본] 일본신문협회 등 세계 26 개 미디어 단체 '세계 AI 원칙' 발표 • [태국] 소프트파워에 대한 잘못된 해석이 낳은 정부 정책 • [러시아] 우크라이나 사태 이후 증가하는 불법복제 콘텐츠 선호



방송·영화



✓ [미국] 미국 4 위 통신사 프론티어, 유튜브 TV 에 집중 1)

KOCCA

● 미국 4 위 통신사인 '프론티어 커뮤니케이션', 유튜브 TV 결합상품을 통해 수익 급증

- ✓ 스펙트럼과 디즈니와의 분쟁은 스펙트럼의 CEO 가 이 분쟁을 케이블 TV 의 <존립 문제>라고 표현하기도 할 정도로 엔터테인먼트 산업 전반에 영향을 끼칠 것으로 전망되는 가운데, 미국에서 4 번째로 큰 통신사이자 인터넷 사업자인 '프론티어 커뮤니케이션'은 인터넷 가입자들을 상대로 유튜브 TV 결합상품 가입에 열을 올리고 있음
- ✓ 프론티어는 2021 년 파산위기를 겪은 이후, 케이블 사업의 미래에 대해 심각하게 고민했음. 전반적인 분석과 평가 결과 케이블 서비스를 중단하기로 결정했음. 당시 프론티어는 약 50 만 명의 TV 가입자를, 스펙트럼은 1,500 만 명 이상의 가입자를 보유하고 있었다고 함. 프론티어는 당시 시청자 규모가 적어 효율적으로 콘텐츠를 확보할 수 없었다고 함. 프론티어의 고객은 프론티어 케이블 TV 를 통해 평균 17 개의 채널을 시청하였지만 사실상 100 개 이상의 채널을 시청하는 비용을 내고 있다고 보았음
- ✓ 프론티어는 파산 위기를 벗어난 이후 전통적인 TV 비즈니스가 아닌 새로운 비디오 모델을 구축하기로 결정함. 프론티어는 가장 적절한 하나의 서비스에 집중하자고 했고, 소비자 조사를 철저히 함. 소비자들 가장 좋아하는 서비스가 유튜브 TV 였고 프론티어는 유튜브 TV 에 올인함. 그 결과 유튜브 TV 와의 협력이 탄생했으며, 이 서비스가 바로 vMVPD(가상 다채널 비디오 공급업체; 인터넷을 통해 여러 TV 채널 패키지를 제공하는 스트리밍 서비스)임
- ✓ YouTube TV 는 스페인어 패키지나 NFL Sunday Ticket 과 같은 애드온 패키지도 가지고 있어 프론티어의 마케팅에 큰 도움이 되었다고 함. 또한 프론티어는 제 3 자 서비스의 마케팅을 통해 일부 수익을 얻고 있다고 함. 최근 분기 보고서에 따르면, 프론티어는 이번 해 상반기에 전통적인 TV 비즈니스와 OTT 수익을 포함하여 2 억 2,900 만 달러의 예상 이상의 수익을 기록함. 프론티어측에서는 스펙트럼 역시 컴캐스트와의 파트너십을 맺으며 전통적인 TV 비즈니스를 뒤로 할 계획으로 보인다고 전망함

✓ [미국] 엔데버 그룹 UFC·WWE 와의 합병 마무리 2)

KOCCA

● 엔데버 그룹, UFC·WWE 와의 합병 마무리

- ✓ 미국 종합격투기 대회 UFC 의 소유주인 엔데버 그룹이 월드 레슬링 엔터테인먼트(WWE)와의 합병을 마무리함. 새로 합병된 회사 이름은 TKO 그룹 홀딩스이며, UFC 와 WWE 라는 상징적이고 상호보완적인 글로벌 스포츠 및 엔터테인먼트 브랜드로 구성되어있음. 엔데버 그룹은 이 새 회사의 지분 51%를, WWE 는 49%의 지분을 보유함

1) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/spectrum-disney-frontier-stopped-selling-tv-youtube-1235585395>

2) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/ufc-wwe-merger-close-tko-endeavor-1235579789>

- ☑ 엔데버 그룹은 2016 년 40 억 달러에 UFC 를 인수하였으며, UFC 를 통해 스포츠 이벤트를 확대해왔음. 2022 년 UFC 와 WWE 의 합산 매출은 24 억 달러이며, 2019 년 이후 10%의 연간 매출 성장률을 달성함
- ☑ 엔데버 그룹은 TKO 설립을 통해 연간 영업시너지로 5,000 만 달러에서 1 억 달러로 추정된다고 밝혔으나, 실제 심사에 들어가면 더 큰 금액일 것이라고 함
- ☑ 엔데버 그룹은 스트리밍 플랫폼의 스포츠 중계권에 대한 관심이 증가함에 따라 UFC 와 WWE 의 라이선싱에 대한 성장 역시 기대하고 있음. 또, 더 많은 콘텐츠를 생성하고 라이브 이벤트 수를 증가시키며 호텔 경영 수익을 높이고 스폰서 라이선싱을 강화할 계획이라고 함
- ☑ 또, WWE 는 강력한 청취력과 확고한 타겟 시청자 층을 가진 스포츠 및 엔터테인먼트 플랫폼이며 연중 계속되기 때문에 시장 기대에 부합하는 결과를 얻을 것이라고 함

☑ [북경] 광전총국 등 3 개 부문 차량용 인포테인먼트 콘텐츠 관리 강화 3)

KOCCA

- 9 월 14 일, 광전총국(国家广播电视总局)이 공업정보화부(工业和信息化部), 시장감독관리총국(国家市场监督管理总局)과 공동으로 <차량용 인포테인먼트 영상콘텐츠 관리강화 관련 통지(关于进一步加强车载音视频管理的通知)>를 발표함. 해당 통지에는 차량용 무선방송 수신단말기 관리, 차량용 인포테인먼트 서비스 관리, 차량용 음성·영상서비스 운영관리, 관리부문에 대한 요구사항이 포함됨
- ☑ 내용에는 차량용 온라인 음성·영상서비스 제공자가 <데이터 온라인 방송영상 프로그램 허가증(信息网络传播视听节目许可证)> 취득 및 공업정보화부 모바일 앱 등록절차를 거치도록 하는 내용이 포함되어 있으며, 차량용 인포테인먼트에는 불법 앱 설치와 사용자가 정규방송으로 오인할 수 있는 '방송국' 등의 명칭을 사용하지 못하도록 함

☑ [유럽] K-드라마를 향한 스페인 언론의 평가 4)

KOCCA

- 스페인 언론은 한국 드라마가 서구권 국가에서 믿을 수 없을 만큼 폭발적인 인기를 자랑했다며, 한국 문화가 일상에 자리 잡고 있다는 사실에는 의심의 여지가 없다고 전함
- ☑ 넷플릭스는 2017 년부터 한국 작품에 투자하면서 이러한 성공에 중요한 역할을 해왔으며, 비키(Viki), 디즈니 + 및 HBO 를 비롯한 시청각 콘텐츠 기업들이 한국 콘텐츠를 선보였다고 덧붙임. 특히, 영화 <기생충>과 <오징어 게임>과 같은 대 흥행작은 폭넓은 시청자 취향을 만족하는 이야기의 성장 가능성을 보여준 사례라고 언급함
- ☑ 한국 드라마는 16 편 이하의 짧은 에피소드로 이야기를 전개해 콘텐츠 소비 면에서 강점을 보인다고 평함. 더불어, 장르별로 다양한 작품을 선보인다고, <김비서가 왜 그럴까>와 <사랑의 불시착>은 서로 다른 사회 계층에 있는 남녀의 사랑을, <스물다섯 스물하나>는 순수했던 과거로의 향수를, <마이 네임>은 스릴러 복수를 이야기한다고 설명함

3) 광전총국 공식홈페이지 : http://www.nrta.gov.cn/art/2023/9/14/art_113_65535.html

4) 출처 : 스페인 일간지, La Voz de Galicia

https://www.lavozdegalicia.es/noticia/cultura/2023/09/01/uso-generador-de-contenido-para-transporte-aereo/0003_20230901F6991.htm

✓ [유럽] 2022 년 프랑스 TV 방송 프로그램 최고 수출액 경신 5)

KOCCA

- 프랑스 국립영상센터(CNC)와 영화기관 유니프랑스(Unifrance)에 따르면 2022 년은 프랑스 TV 프로그램의 수출이 최고 기록을 경신한 해였음. 지난해 매출과 사전 자금 조달은 7 억 6,000 만 유로에 달했으며, 이는 1 년간 12% 증가한 수치임. 이러한 성장의 배경에는 프랑스 방송의 높은 품질과 더불어, 넷플릭스를 비롯한 글로벌 스트리밍 플랫폼에 높은 가격으로 판매된 작품이 있음
 - ✓ 프랑스 TV 프로그램 중 가장 흥행을 거둔 장르는 오래전부터 애니메이션이었지만, 작년에는 픽션이 1 년 만에 증가율 41%에 해당하는 8,000 만 유로 상당의 매출을 기록하며 1 위를 차지함. 애니메이션은 2 위로 밀려났으며, 다큐멘터리는 3 위로 그 뒤를 이음. 외에도 탐사, 역사, 자연 분야의 프랑스 방송이 해외에서 긍정적인 평가를 받았음
 - ✓ 미국 스트리밍 플랫폼이 보유한 해외 콘텐츠 중 프랑스 작품은 6 번째로 많으며, 이는 유럽 국가 중 영국을 이은 두 번째에 해당함. 프랑스 픽션의 점유율은 당국 시장을 제외한 전 세계 스트리밍 플랫폼 시장에서 2.3%에 이름

✓ [유럽] 넷플릭스, 한국 소프트파워의 성장을 돕는 우군 6)

KOCCA

- 프랑스 언론은 넷플릭스가 한국 드라마에 막대한 투자를 유치하며 전 세계 관객을 사로잡는 콘텐츠를 제작하고 있다고 전함
 - ✓ 국내 방송 프로그램 스튜디오 몬스터 유니온의 김준 프로듀서 대표는 “작가와 감독 등 누구나 넷플릭스와 작품을 제작하는 꿈을 꾸다”며, “〈오징어 게임〉이 보여준 것처럼 글로벌 시상식에서의 수상을 향한 발판이기도 하지만, 가장 큰 이점은 제작비 부담이 없다는 것”이라고 말함
 - ✓ 언론은 〈피지컬: 100〉의 장호기 다큐멘터리 전문 PD 가 이를 증명한다고 전함. 본 예능 프로그램은 넷플릭스 오리지널 시리즈로 제작되어 넷플릭스 글로벌 TV 쇼 부문 정상에 오른 바 있음
 - ✓ 드라마 〈사랑의 불시착〉의 연출을 맡은 이정효 감독은 “넷플릭스 드라마와 지상파 프로그램을 비교할 때, 가장 두드러지는 차이점은 제한 없는 창작의 자유”라고 언급함. 더불어, 또 다른 차이는 속도라고 설명함. 지상파 방송의 경우, 대본이 완성되는 대로 제작이 이루어지며, 주 2 회 촬영해야 하는 경우도 발생해 시간적 제약이 있음. 그러나 넷플릭스 드라마는 한 시즌의 모든 에피소드가 촬영 전에 제작되어 작업능률을 향상하기 때문임. 한편, 한국영화감독조합에서 요구하듯, 한국 작품의 해외 방영 시 국내 영상창작자들의 로열티가 제대로 지급되지 않는다는 점에서 한계 또한 존재한다고 설명함

5) 출처 : 프랑스 언론, France info

https://www.francetvinfo.fr/culture/la-france-n-a-jamais-vendu-autant-de-programmes-audiovisuels-a-l-etranger_6044390.html

6) 출처 : 프랑스 경제 전문 주간지, Challenges

https://www.challenges.fr/high-tech/netflix-un-riche-allie-pour-le-soft-power-de-la-coree-du-sud_865893

✓ [베트남] 한국 로맨틱코미디 영화 <달짝지근해>, 베트남에서 9 월 15 일 개봉 7) KOCCA

- 코미디 블록버스터 영화 <갑자기 복권에 당첨됐다>와 <공조>의 베트남에서 얻은 흥행에 이어 오는 9 월 15 일 베트남에서 개봉 예정인 <달짝지근해> 역시 재미있는 영화를 볼 수 있는 기회가 다시 찾아옴
- ✓ <달짝지근해> 영화는 배우 김희선과 유해진의의 남다른 케미로 화제를 모으고 있는 한국 로맨틱 코미디 영화임. 이 영화는 밝고 긍정적인 색채의 작품을 전문으로 영화 제작자 이한 감독이 맡았으며, <달짝지근해>로 이한 감독은 관객들을 웃음으로 빠져들게 하고 힐링 에너지를 통해 색다른 사랑의 교향곡을 만들고 싶었다고 함



[그림 1] 한국 로맨틱코미디 영화 <달짝지근해>

✓ [UAE] 로야 TV, 신규 라이브 채널 3 개 선보여 8) KOCCA

- 새로운 채널을 시청하려면 시청자는 로야 앱을 다운로드하거나 로야의 공식 웹사이트를 방문하여 "다중 라이브 채널" 서비스 검색
- ✓ 로야 TV 가 3 개의 새로운 라이브 채널을 선보였음. 이러한 전략적 움직임은 다양한 콘텐츠를 제공하여 더 많은 시청자를 사로잡기 위함임
- ✓ 세 개의 채널인 'Haki Munawa'(다양한 스토리), 'Hawal Al-Alam'(세계 여기저기), 로야 팔레스타인 (Roya Palestine)은 전 세계 시청자에게 콘텐츠를 제공할 예정임
- ✓ 이번 확장은 시청자의 관심을 충족시키려는 로야의 노력으로 각 채널은 국경을 넘어 시청자의 공감을 불러일으키는 매력적이고 유익한 프로그램을 제공하기 위해 신중하게 선별되었음
- ✓ Haki Munawa 는 청소년을 대상으로 한 토크쇼를 통해 이라크, 이집트, 요르단의 현대 사회 경제적 문

7) 출처 : <https://vietnamnet.vn/phim-hai-nhan-duyen-tien-dinh-cua-kim-hee-sun-gay-cuoi-voi-phu-de-ba-dao-2183986.html>

8) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/roya-tv-introduces-three-new-live-channels-to-its-digital-network>

제와 디지털 트렌드를 다룸. 이 채널은 20 명의 활동가를 포함하여 〈Haki Tani〉, 〈Hajji Thani〉, 〈Haki Teens〉, 〈Haki Seyasi〉 및 〈Kalam Thani〉와 같은 프로그램을 방송함

- ✔ Hawal Al-Alam 채널은 다양한 지역의 엄선된 다큐멘터리 프로그램을 선보이며 전 세계의 다양한 문화에 대한 통찰력을 제공함. 주요 타이틀로는 〈Um Shanta〉, 〈Ala Sat'h Al-Ard〉, 〈Nokat Shaware' Min Masr〉, 〈Rahhalat Selfie〉, 〈Ibn Hatouta〉, 〈Akl wa Safar〉 및 〈Yabanji〉가 있음
- ✔ 로야 팔레스타인(Roya Palestine)은 〈Atariqat Ghaza〉, 〈Hikawatiyah〉, 〈Bayt fi Filastin〉, 〈Al-Su'al Al-Lawlabi〉 및 〈Ma Ba'd Al-Asr〉와 같은 프로그램을 선보이며 팔레스타인의 역사와 기억을 보존하는 데 전념함. 이 채널은 팔레스타인의 역사, 문명의 이정표, 주민들의 관습을 설명하는 다큐멘터리 프로그램도 제공함

✔ [UAE] 디지털 미디어 허브 블링스, 중동에 공식 출시 9)

KOCCA

- 디지털 미디어 허브는 다양하고 포용적이며 문화적으로 관련성을 높여 청중의 깊은 공감을 불러일으키는 콘텐츠를 만들기 위해 노력
 - ✔ 중동의 새로운 디지털 미디어 허브인 블링스는 중동 청소년들에게 최고의 디지털 스토리텔링과 뉴스 스토리를 제공하고 새로운 관점을 제공하며 다양한 화면, 플랫폼, 스마트 기기를 통해 Z 세대와 밀레니얼 세대를 연결하기 위해 공식 출시되었음
 - ✔ 블링스는 2023 년 3 월 브랜드명을 발표한 이후 스토리텔링 분야의 활력 넘치는 허브로 떠올랐으며 엔터테인먼트, 인포테인먼트, 뉴스, 트렌드, 조사, 비즈니스, 라이프스타일, 스포츠, 자기 개발, 기후 변화 등과 같은 수많은 장르에서 뛰어난 스토리텔링을 장려하는 강력한 디지털 미디어임
 - ✔ 블링스는 신흥 인재를 육성하고 역량을 강화하며 MENA 지역 출신의 약 150 명의 젊은 전문가로 구성된 다양한 팀과 함께 청소년의 에너지, 역동성 및 지략을 개발함
 - ✔ 두바이 미디어 시티에 있는 블링스의 본사는 최첨단 메타버스 및 확장 현실 스튜디오, VR 지원 제작 시설, AI 로 강화된 도구 및 고급 데이터와 같은 최첨단 기술을 공개하면서 크게 확장함
 - ✔ 블링스는 현지 인재 개발, 문화적으로 관련된 콘텐츠 제작, 첨단 기술 통합을 통해 제품 제공 및 서비스를 확장하는 것을 목표로 함

9) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/digital-media-hub-blinx-officially-launches-in-middle-east>

✓ [UAE] OTT TV 플랫폼 FreeTV, 이스라엘 출시 10)

KOCCA

- 스트리밍 서비스는 Redge Media CDN 을 포함하여 SDP 와 VDP 를 포괄하는 엔드투엔드(end-to-end) 로 레지 미디어(Redge Media)에 의해 구동
 - ✓ 이스라엘의 새로운 OTT TV(Over-the-Top Television) 플랫폼인 FreeTV 가 50 개 이상의 라이브 채널과 수만 개의 VoD(주문형 비디오) 광범위한 프로그램을 포함하는 서비스로 데뷔했음
 - ✓ FreeTV 는 레지 테크놀러지에서 제공하는 엔드투엔드 솔루션인 레지 미디어 플랫폼에서 작동함
 - ✓ 중부유럽 및 동부유럽(CEE) 지역에서 OTT 및 엡지 컴퓨팅 기술 분야의 저명한 플레이어인 레지 테크놀러지는 2007 년부터 시장에 진출해 왔음
 - ✓ FreeTV 는 시청자에게 포괄적인 주문형 엔터테인먼트 카탈로그와 함께 다양한 라이브 콘텐츠를 제공함
 - ✓ 인기 있는 이스라엘 방송사, 최고 수준의 스포츠 네트워크, 다양한 어린이 프로그램, 다양한 엔터테인먼트 옵션을 포함하여 50 개가 넘는 다양한 라이브 채널을 제공함
 - ✓ FreeTV 에는 멀티스크린 기능이 완비되어 있어 시청자는 모든 호환 장치를 사용하여 놓친 에피소드를 되감고, 일시 중지하고, 다시 볼 수 있음
 - ✓ 스트리밍 서비스는 서비스 전달 플랫폼(SDP)과 비디오 전달 플랫폼(VDP)을 포괄하고 레지 미디어의 콘텐츠 전달 네트워크(CDN)를 갖춘 엔드투엔드 배포를 위해 레지 미디어를 사용함
 - ✓ 레지 미디어는 방송사와 통신사에 맞춘 포괄적인 비디오 스트리밍 플랫폼을 제공함. 이 플랫폼은 DAM (디지털 자산 관리), CMS(콘텐츠 관리 시스템), 멀티스크린 애플리케이션을 포함하는 SDP(서비스 제공 플랫폼)와 트랜스코딩, 멀티 DRM 을 제공하는 VDP(비디오 제공 플랫폼)로 구성됨
 - ✓ FreeTV 는 모바일 장치와 Android TV, Samsung, LG, Hisense 모델을 포함한 다양한 연결된 TV 를 통해 시청할 수 있음
 - ✓ 플랫폼은 최첨단 사용자 인터페이스를 갖추고 있으며 오른쪽에서 왼쪽으로 쓰는 스피커의 요구 사항에 맞게 특별히 맞춤화된 현대적이고 사용자 정의 가능한 경험을 제공함
 - ✓ FreeTV 서비스는 MENA 지역에서 가장 큰 스트리밍 플랫폼 중 하나로 자리매김하는 것을 목표로 하고 있음

✓ [UAE] OSN+, CleverTap 과 협력하여 시청자 참여 강화 11)

KOCCA

- OSN 은 Think360 과 함께 아랍어로 개인화된 시청자 경험 제공
 - ✓ CleverTap 의 고급 기술과 포괄적인 솔루션을 활용하여 OSN+는 시청자에게 고도로 맞춤화된 콘텐츠를 제공함. 포괄적인 참여 플랫폼인 CleverTap 은 모든 시청자 접점에서 초개인화된 커뮤니케이션을 가능하게 하기 위해 OSN+와의 전략적 파트너십을 발표했음

10) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/ott-tv-platform-freetv-launches-in-israel>

11) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/osn-joins-forces-with-clevertap-to-enhance-customer-engagement>

- ✔ CleverTap 은 세분화된 AI 기반 세분화를 통해 OSN+는 사용자를 소규모 집단으로 그룹화할 수 있을 뿐만 아니라 사용자와 소통하기에 가장 좋은 시간과 채널, 선호하는 콘텐츠를 분석해 마케팅 활동이 간소화되고 가치가 높은 고객에게 관심을 집중시키는 데 도움이 됨

✔ [UAE] 스타즈플레이와 이미지 네이션, <UAE 밀리언 달러 리스팅> 출시¹²⁾

KOCCA

- 스타즈플레이 오리지널 이중 언어 시리즈로 시청자에게 UAE 의 유명 부동산 중개인 5 명이 개인 생활의 균형을 유지하면서 아부다비와 두바이의 부동산 환경을 탐색하는 모습을 독점적으로 보여줌
 - ✔ 이중 언어 시리즈는 UAE 에 거주하는 다양한 부동산 중개인과 밀리언 달러 리스팅을 다룸
 - ✔ 출연진에는 쇼의 총괄 프로듀서로 활동하는 베테랑 부동산 중개인 Ben Bandari, Zay Brown, Nassira Sekkay, Rami Wahood 및 Riad Gohar 5 명임

✔ [태국] 부산국제영화제 경쟁 부문에 오른 태국 영화 2 편 ¹³⁾

KOCCA

- 2023 년 10 월 4 일부터 13 일까지 열리게 될 제 28 회 부산국제영화제(BIFF)에 두 편의 태국 영화가 ‘뉴커런츠’상과 ‘지식’상 후보에 오르는 쾌거를 기록함. 이 두 작품 모두 성소수자와 태국 사회의 비주류를 대상으로 했다는 점에서 주목할 만함
 - ✔ 빠띠판 분타릭(ปัทธิพาน บุญทวีกร) 감독의 첫 장편 영화 <솔리드 바이 더 씨쇼어(Solid by the Seashore)> 는 아시아 영화의 미래를 이끌 신인 감독들에게 수여되는 ‘뉴커런츠’ 상 후보에 오름
 - ✔ 빠띠판 감독은 이전에 인도네시아 족자넷팩아시아영화제(Jogja-Netpac Asian Film Festival)에서 <바다와 나 사이의 공간(A Space between the Ocean and Me)>을 발표했고, 핀란드 주토마영화제(Joutomaa Festival)에서 송클라(สงขลา) 주(州) 싸미라 해변 방파제 설치 문제를 반영한 세미다큐멘터리 단편영화 <인어의 눈물(Mermaid's Tear)>과 <그 벽 뒤에는(Behind the Wall)>을 상영한 바 있음
 - ✔ 대본 집필 시작부터 BIFF 시사회장에 오기까지 7 년이 걸린 이 작품은 무슬림 여성을 주인공으로 하고, 주민의 약 32%가 이슬람을 믿는 태국 남부 송클라 주를 촬영지로 선택했으며, 환경 문제에 대한 반향을 불러일으킴
 - ✔ 영화는 방콕에서 미술 전시회를 위해 온 한 여성 예술가를 만난 후 혼란에 빠진 이슬람교도 여성의 이야기로 두 여인의 관계가 모래사장을 잠식하는 파도와 함께 진행됨과 동시에 내면의 신앙에 도전하는 질문도 던짐
 - ✔ <도이보이(Doi Boy)>는 BIFF 공동 창립자를 기리기 위해 만들어진 상으로 매년 뛰어난 아시아 영화에 수여되는 ‘지식’상 후보에 오름
 - ✔ 니라밋낭필름(เนรมิตหนังฟิล์ม)의 제작 아래 <BKKY>를 감독한 논타왓 남벤짜폰(นันทวัฒน์ นำเบญจพล)과 아락 아몬쑤파씨리(อารักษ์ อมรศุภศิริ)-아왓 랏따나빈타(อาวช รัตนปิ่นทนะ)-푸미팟 타원씨리(ภูมิพร ถาวรศิริ) 배우들이 관객들에게 인종 문제에 대한 고찰과 성소수자 집단의 대도시 투쟁을 보여줄 예정임

12) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/starzplay-and-image-nation-ad-launch-million-dollar-listing-uae-at-exclusive-event>

13) 출처 : https://www.thairath.co.th/entertain/movie/2722222#google_vignette

- ☑ 제 95 회 아카데미영화상 국제 장편영화 최종 후보에 올랐던 영화<리턴 투 서울(Return to Seoul)>을 만든 데이비 추(Davy Chou) 감독이 이 영화의 프로듀서를 맡음
- ☑ <도이보이(Doi Boy)>는 미얀마의 산주(Shan)에서 피난 온 전직 장교가 치앙마이에서 안마사로 일하면서 한 태국 경찰관을 알게 되기까지 살아남기 위해 필사적인 노력을 하고 이로 인해 어둠의 세계에 휘말릴 수밖에 없게 되는데 주인공의 이야기를 다룸



[그림 2] <솔리드바이더씨쇼어>(좌)와 <도이보이> 포스터

☑ [태국] 채널 모노 29, 한국 여행 기회 제공하는 이벤트 실시¹⁴⁾

KOCCA

- 태국의 대표적인 미디어 콘텐츠그룹인 모노넥스트퍼블릭리미티드(Mono Next Public Company Limited)의 디지털 지상파 방송 및 위성방송 채널 모노 29(MONO29)가 아시아 유명 영화와 드라마를 무료로 시청하고 촬영지를 여행할 기회를 제공하는 이벤트를 실시함
 - ☑ 뉴스 진행자 브리나파 깐짜나랏(ปรินภา กาญจนรัตน์)은 “이번에 가이드 역할을 자원해 서울을 방문할 준비를 하고 있다. K 팝 문화를 느껴보고 맛있는 음식을 먹으며 영화 드라마 촬영지를 찾아가게 될 이번 여행에 시청자들의 많은 참여를 부탁 한다”라고 강조함
 - ☑ 지난 9 일 채널 MONO29 에서는 최근 한국에서 방송 4 회 차 만에 시청률을 휩쓸며 사회 저변에 깔린 문제를 들춰내 호평을 받았던 로맨틱코미디 드라마 <원더우먼(One the Woman)> 시즌 1 방송을 시작함. 2006 년 미스코리아에 당선되고 2007 년 미스유니버스에서 3 위를 차지한 이하늬가 완벽히 다른 2 개의 캐릭터를 연기하고, 보이그룹 더보이즈의 영훈- 걸그룹 위키미키의 김도연- EXID 의 정화 등 아이돌이 출연해 화제가 됨
 - ☑ <원더우먼>은 뇌물 받는 것을 좋아하는 비리 검사 ‘조연주’가 비자금 세탁 사건을 조사하던 중 미술품 경매장에서 자신과 똑같이 생긴 ‘강미나’를 만나 충격을 받으며 우연히 교통사고를 당한 뒤 가족과 시택으로부터 무시당하고 사는 재벌가 며느리 강미나의 삶을 살게 되는 이야기를 다룸
 - ☑ 이 드라마는 매주 토~일 밤 10 시 50 분에 MONO29 채널 또는 MONO29 애플리케이션을 통해 시청 가능함

14) 출처 : <https://mono29.com/prnews/457756.html>
<https://www.newsplus.co.th/dramas-series/dramas-sitcoms/338666>

게임·융복합



✓ [심천] Sensor Tower, 8 월 중국 모바일 게임 배급사 글로벌 수입 순위 발표 15) KOCCA

● Sensor Tower 는 2023 년 8 월 중국 모바일 게임 배급사의 글로벌 수입 순위를 9 월 8 일 발표함

- ✓ 8 월에는 총 40 개의 중국 게임 제조업체가 글로벌 모바일 게임 배급사 TOP100 에 진입했으며, 총수입 20 억 7,000 만 달러로 글로벌 TOP100 모바일 게임 배급사 전체 수입의 39.3%를 차지함 16)
- ✓ 텐센트게임, 넷이즈게임, 미호요가 8 월 글로벌 모바일 게임 배급사 수입 순위에서 TOP3 를 차지했으며, 미호요의 8 월 모바일 게임 부문 수입은 전월 대비 16.7% 증가함
- ✓ 7 월 14 일에 출시된 대형 샌드박스형 액션 RPG 게임 <크리스탈 오브 아틀란(晶核)>의 8 월 수입은 전월 대비 35% 증가해 중국 iOS 모바일 게임 수입 순위에서 상위 5 위를 차지함
- ✓ 8 월에 가장 큰 증가폭을 보인 빌리빌리의 8 월 모바일 게임 수입은 전월 대비 285% 급증해 글로벌 모바일 게임 배급사 수입 TOP100 에서 다시 24 위로 올라섬



[그림 3] 2023년 8월 중국 APP Store 모바일 게임 수입 순위 TOP20

✓ [심천] 항저우 아시안게임 조직위, 경기 일정 공개(3.0 업데이트 버전) 17) KOCCA

● 항저우 아시안게임 조직위는 버전 3.0 으로 업데이트된 항저우 아시안게임 전체 일정을 9 월 8 일 공식 홈페이지를 통해 공개함 18)

- ✓ 업데이트된 경기 일정에 따르면, 이스포츠 7 개 종목은 9 월 24 일부터 9 일간 열리며, <몽삼국 2(梦三国 2)>, <도타 2>, <펜타스톰 아시안게임 버전>, <피파 온라인 4>, <화평정영(和平精英) 아시안게임 버전>, <스트리트 파이터 V>, <리그 오브 레전드> 등 PC 종목 5 개, 모바일 종목 2 개가 포함되었으며,

15) 출처 : <https://www.ithome.com/0/717/761.htm>

16) 배급사의 수입만 집계했으며, 중국 지역의 제3 자 안드로이드 채널은 포함하지 않음

17) 출처 : <https://www.ithome.com/0/718/249.htm>

18) 출처 : https://www.hangzhou2022.cn/xwzx/jdxw/ttxw/202309/t20230908_71280.shtml

MOBA, 스포츠 시뮬레이션 등 다양한 인기 이스포츠 카테고리를 아우름

- ☑ 중국 대표팀은 <리그 오브 레전드>, <펜타스툼 아시안게임 버전>, <화평정영 아시안게임 버전>, <도타 2>, <삼국몽 2>, <피파 온라인 4> 등 6 개 종목에 출전해 메달 레이스를 펼칠 것임

☑ [일본] 파르코, 이스포츠 사업 개시¹⁹⁾

KOCCA

- 팬션쇼핑몰 'PARCO'운영 등으로 잘 알려진 주식회사 파르코는 9 월 7 일, 신규사업으로 게임사업 개시와 함께 이스포츠팀 'SCARZ'를 운영하는 XENOS와 새로운 이스포츠 엔터테인먼트 이벤트 <Hype Up> 사업을 발표함
- ☑ 파르코는 2023 년 9 월 게임전담 사업부문(엔터테인먼트사업부 콘텐츠사업담당 게임팀)을 설치, 게임을 언어와 국경을 초월한 새로운 커뮤니케이션으로 인식하고 게임을 통한 팬덤 문화를 새로운 라이프 문화로 보고 글로벌 진출을 염두에 두고 있다고 함
- ☑ <Hype Up>은 이스포츠 산업 성장을 견인하는 힘인 게임팬들의 열정에 초점을 맞추어 '팬들의 적극적 참여를 통해 행사장 전체가 하나가 되는 흥분의 순간을 만들어 냄', '팬들과 선수가 공감하는 콘텐츠를 생성', '팬들이 마음 놓고 소리 높여 선수들을 응원할 수 있는 환경 제공'을 콘셉트로 응원문화와 오타쿠문화가 뿌리 깊은 일본 팬들과 함께 새로운 차원의 이스포츠 관전 체험을 만드는 것을 목적으로 한다고 함
- ☑ <Hype Up> 브랜드 제 1 탄 이스포츠 이벤트로 라이엇게임즈사의 전술 슈팅 게임 <발로란트 (VALORANT)>를 주제로 한 <Hype Up Tour Japan>을 개최할 예정임
- ☑ 이 대회는 <발로란트 챔피언즈 투어(VALORANT Champions Tour)> 공식 오프시즌 시리즈 <OFF//SEASON>의 이벤트로 개최되는 것으로 발로란트 프로들이 집결해, 이번 투어 한정으로 특별 팀을 편성할 예정이라고 함
- ☑ 대회 상금총액은 130 만 엔으로 도쿄, 오사카, 나고야 3 개 도시에서 열리며 대회 영상은 다큐멘터리로 제작되어 스트리밍 서비스될 예정임
- ☑ 음악과 조명으로 관객과 플레이어가 하나가 되는 스테이지를 설계하는 등 독자적인 연출로 즐길 수 있는 대회를 만들겠다고 함



[그림 4] 파르코, 이스포츠 이벤트 <Hype Up> 안내 홈페이지 화면

19) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/c18b5ed3ae5649ff1caf4d50e1874bba23920985>

✔ [인니] 게임개발사 Anantarupa Studios, 글로벌 최대 게임쇼 '게임스컴 2023' 참가 ²⁰⁾ KOCCA

- 인도네시아 관광창조경제부는 이번 '게임스컴 2023'에 Anantarupa Studios 를 포함해 총 11 개의 현지 게임개발사를 선정하여 참가시킴
 - ✔ 글로벌 게임개발사와 투자자들은 인도네시아 'Bumi Nusantara' 역사 연구 결과를 바탕으로 만들어진 Anantarupa Studios 의 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 게임 <Lokapala>의 영웅 캐릭터 Ksatriya 의 배경에 많은 관심을 보이며 중남미와 같이 다른 나라에서 비교 연구를 병행한 것에 대해 놀라움을 보임
 - ✔ Anantarupa Studios 의 이반(Ivan) 대표는 이스포츠가 활성화된 여러 글로벌 국가와 다르게 아직 모바일 게임 서비스가 많지 않은 중남미 지역을 기회삼아 <Lokapala> 서비스 국가로 확장할 것이라고 목표함. 우선 올해 동남아시아 시장 공략에 주력하고 내년에 일본, 유럽, 중동 등의 게임 시장 진출을 진행해 나갈 것이라 밝힘
 - ✔ 다만, 인도네시아는 많은 기회가 있음에도 불구하고 중앙정부와 지방정부가 게임산업 자금조달에 대한 명확한 규제와 시스템을 갖추고 있지 않아 대규모 자금 조달에 어려움이 있음. 이반(Ivan) 대표는 국가게임촉진에 관한 대통령규정을 통해 생태계가 조속히 구현되기를 바란다고 함

20) 출처 : <https://koran.bisnis.com/read/20230902/459/1690679/peluang-pengembang-gim-lokal-kian-bersina>

애니·캐릭터



✓ [태국] 태국 최초 아트토이 페스티벌 열려 21)

KOCCA

- 9 월 8 일부터 24 일까지 씨암센터(Siam Center) G 층에서 트렌디한 아이디어의 도시를 표방하는 쇼핑몰 씨암센터와 일본 종합 잡화점 로프트(Loft)가 태국에서 처음으로 '아트토이 페스트(Art Toy FEST)'를 개최함
 - 아트토이는 '디자이너 토이'라고도 불리며, 예술가들이 직접 제작해서 제한된 수량으로 생산됨. 태국 작가들이 이번 행사를 위해 만든 하나뿐인 작품 100 여 점이 전시돼 의미가 더 크며, 수집가들과 경험을 공유하는 자리도 마련되고, 일반 판매용이 아닌 작품들의 경매행사도 진행됨
 - 포린(Poriin)의 씨린야 빙수완(ศิริณญา บึงสุวรรณ) 작가의 '펜니와 친구들(Fenni and friends)'과 '나를 위해 웃어줘(Give me your smile Collection)'는 사람들이 슬퍼하는 모습 보는 것을 좋아하지 않는 꼬마 여우 펜네와 친구들이 사람들이 더 웃기를 바라고 그 누구보다 고민을 잘 들어주기 위해 우스꽝스러운 복장을 함
 - 그리니앤엘피(Greenie & Elfie)의 닛타퐁 랏따나촉씨리꾼(ณัฐพงศ์ รัตนโชคศิริกุล) 작가는 'Baby Elfie Sunshine Day'를 출품함. 의상의 아이디어는 만화 <마루코는 아홉 살>의 주인공 마루코의 흰색과 노란색 셔츠에서 얻었으며, 행사를 주최한 로프트의 색깔과도 잘 어울림
 - 무파토이 (MPa Toy)의 므엥타이 응암쌔랏(เมืองไผ่ ยามแสงรัตน) 작가는 특이하게 노란색으로 만든 첫 번째 버전 '플래미(Flamey)'를 선보임. 아티스트들의 창의력을 다양하게 모아놓은 곳인 바이 블러싱 아울 스튜디오(By Blushing Owl Studio)에는 '고고렘(GO GOLEM)'과 '씨싸(ZIXA)' 같은 작가들의 새로운 시각에서 제작한 캐릭터가 전시됨
 - 이 밖에도 상상 속의 친구를 토끼와 결합해 탄생시킨 아이 후야우(HUUYAOW)나 웃는 얼굴의 통통한 흰색 다람쥐 카로케(Karoke)가 관람객들을 행복하게 만들 것으로 기대함. 워스튜디오(Warrrrrr Studio)와 몬스터보이(MONTREE BOY)는 캐릭터 변신을 꿈꾸는 모든 사람의 동심을 표현함

✓ [러시아] 러시아/CIS 한국 애니메이션 진출 22)

KOCCA

- 우즈베키스탄과 타타르스탄에 한국 애니메이션 진출
 - 주우즈베키스탄 대한민국 대사관은 어린이 채널 '아퀼보이'에 한국 애니메이션을 무료로 공급하는 협약을 체결함
 - 한국국제방송재단은 총 7 편의 한국 애니메이션 (<도레미 달님이>, <포텐독>, <달그락 달그락 꼬마돌도도>, <버추얼 가디언즈>, <반지의 일기>, <몸바의 바디벤처>, <종알종알 똥똥이>)의 방송 권리를 제공함. 또한 러시아의 타타르스탄공화국 교육과학부는 30 만 루블(약 31 백만원)에 한국만화 <콩순이>의 번역을 위한 정부조달을 공시함

21) 출처 : <https://www.thaipr.net/life/3380705>

22) 출처 : https://uznews.uz/posts/67808?utm_source=ynews&utm_medium=mobile&utm_referer=https%3A%2F%2Fzen.ru%2Fnews%2Fsearch%3Ftext%3Dhttps%3A%2F%2Fkazanfirst.ru/news/622216

만화·웹툰



☑ [유럽] 넷플릭스의 새로운 히트작에 영감을 주는 웹툰 23)

KOCCA

- 스페인 언론은 국내 웹툰 플랫폼 네이버 웹툰이 Z 세대와 밀레니얼 세대를 휩쓸고 있다며, 웹툰만의 탄탄한 스토리텔링은 넷플릭스 신규 드라마 제작에도 영향을 준다고 전함
 - ☑ 네이버 웹툰은 작품 150 만 편 이상을 보유하고 있으며, 사용자 중 75%는 Z 세대와 밀레니얼 세대임. 사용자는 매달 100 억 페이지를 조회하며 작품을 소비함. 언론은 웹툰의 성공은 이례적이지 않다며, 카카오 웹툰과 같은 타 디지털 만화 플랫폼 또한 다양한 언어로 콘텐츠를 제작하여 해외 시장을 공략했다고 분석함
 - ☑ 이어, 이 같은 웹툰의 성공은 영화 및 드라마 각색으로도 이어졌다고 <여신강림>과 <지금 우리 학교는>의 사례를 언급함. <여신강림> 원작은 조회수 10 억 회, 구독자 수 700 만 명이라는 호실적을 기록했으며, 그 결과 2020 년 국내 방송사 tvN 에서 드라마화되어 스트리밍 플랫폼 비키에서 두 번째로 높은 시청률을 보인 작품에 등극한 바 있음. <지금 우리 학교는>의 경우, 2022 년 94 개국 넷플릭스에서 최다 시청된 드라마였으며, 동명의 원작은 조회 수 1,900 만 회, 구독자 50 만 명 이상을 기록했음
 - ☑ 끝으로, 2022 년 개봉한 스페인 영화 <스루 마이 윈도우(Through my Window)> 또한 네이버 웹툰의 콘텐츠 제작 자회사 스튜디오 N(Studio N)과 웹소설 플랫폼 왓패드(Wattpad)를 통해 각색되었다고 전함

23) 출처 : 스페인 언론, El País

<https://english.elpais.com/science-tech/2023-09-07/webtoons-digital-comics-for-smartphones-inspire-new-netflix-hits.html>

음악



✓ [미국] 스포티파이, AI 를 이용한 성장 가능성과 비즈니스 접근 방식의 진화 강조 ²⁴KOCCA

○ 스포티파이는 AI 를 이용해 팟캐스팅 비즈니스에 대한 지속적 투자 강조

- ✓ 스포티파이 CFO 폴 보겔은 자사의 가장 성공적인 서비스 중 하나로 AI DJ 를 꼽음. 이 서비스는 AI 기반의 개인화 가이드로써, 이미 50 개국에서 사용 중이며 소비자들이 이를 매우 잘 받아들였다고 평가함. 아티스트 역시 그들의 음악을 알리는데 도움이 되기 때문에 이 서비스를 좋아한다고 함. 이런 이유로 이러한 유형의 서비스에 계속 투자할 것이라고 밝힘
- ✓ 그는 무료 및 광고 지원 비즈니스와 프리미엄 구독자 비즈니스를 동시에 서비스하는 것이 도움이 되었다고 말하며, 스포티파이는 지금까지 비즈니스를 진행하며 어떤 분야에 투자해야할지를 배웠으며, 유망하지 않은 경우 철수할 수 있다는 교훈을 얻었다고 강조함. 팟캐스트를 만들고 스포티파이 오리지널을 가지고 있는 것은 좋은 전략의 일부일 것이라고 여전히 믿고 있으며, 또한 협력사와 함께 콘텐츠를 생산하는 가장 좋은 방법과 콘텐츠의 위험과 보상을 어떻게 공유할 것인가에 대해 더욱 고민할 것이라고 밝힘
- ✓ 다만, 2023 년 2 분기 마감결과 5 억 5 천만 명의 월간 활성사용자, 2 억 2 천만 명의 유료가입자 등을 기록하며 역대 최고치를 기록했으나 여전히 적자를 면치 못하고 있다고 함

✓ [유럽] K 팝이 세계를 제패하는 방법 ²⁵⁾

KOCCA

- 프랑스 언론은 체계적으로 훈련된 아이돌 그룹과 히트곡을 제작하는 한국 대형 연예 기획사들이 세계를 정복했다며, 이들만의 확고한 육성 시스템은 장기적인 관점에서 국제적으로 자리매김하게 해준다고 전함. 이어, K 팝 수익의 약 90%는 한국에서 창출된다고 하며, 일명 국내 4 대 기획사로 불리는 SM, JYP, YG, HYBE 는 글로벌 3 대 메이저 레이블인 소니 뮤직 엔터테인먼트(Sony Music Entertainment), 유니버설 뮤직 그룹(Universal Music Group), 워너 뮤직 그룹(Warner Music Group)에게 일말의 틈조차 내주지 않는다고 분석함
- ✓ 기사는 K 팝의 비즈니스 모델은 주로 콘서트를 기반으로 하며, 미국 비즈니스 컨설팅 기업 얼라이드마켓리서치(Allied Market Research)에 따르면 2031년에는 200 억 달러 규모를 벌어들일 것으로 전망되었다고 언급함
- ✓ 장윤중 카카오엔터테인먼트 글로벌 전략담당자는 "국제적으로 성공을 거두기 위해서는 한국 콘텐츠를 해외 시장에 가져오고, 현지화된 콘텐츠를 제작해야 한다"라고 말함. 해당 기업은 미국에서 힙합 레이블을 인수한 바 있으며, 현재 독일, 영국, 프랑스에서 파트너를 물색 중임. 위 관계자는 "한국 아티스트는 치열한 경쟁과 극도로 세세한 관리에 익숙하며, 이는 곧 한국의 문화이기도 하다"라고 덧붙임. 이에 언론은 1990년대 이수만 프로듀서의 '문화 기술' 시스템은 스타 캐스팅, 교육, 음악 제작 및 마케팅 등 다양한 가치 사슬을 국가 차원에서 체계적

24) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/spotify-cfo-goldman-sachs-conference-1235577988>

25) 출처 : 프랑스 경제 전문 주간지, Challenges

https://www.challenges.fr/monde/asie-pacifique/coree-du-sud-comment-la-musique-k-pop-deferle-sur-le-monde_865891

으로 관리하는 데 기여했으며, 오늘날은 소셜 네트워크와 메타버스에 집중적인 투자가 이루어진다고 설명함

- ❖ 국내 기업 SK 텔레콤의 메타버스 서비스 '이프랜드(ifland)' 또한 주목받음. 2021 년 출시된 본 플랫폼은 사용자가 선호하는 아이돌을 가상 공간에서 만날 수 있게 함. 회원 550 만 명 중 20%는 외국인으로, 해외 팬들의 소통이 활발히 이루어짐. 양행석 SKT 메타버스 부사장에 따르면 K 팝은 가상 콘서트, BGM, 상품 판매를 비롯한 유료 서비스 구상과 비즈니스 생태계 구축에 많은 도움이 된다고 말함
- ❖ 언론은 K 팝 아이돌 육성 시스템을 조명함. 데뷔에 이르기까지 오랜 연습생 생활을 이겨나가는 것 또한 이들의 임무라며, 아이돌은 방향을 잃은 한국 청년들의 본보기가 되었다고 전함. 일례로 BTS 멤버들은 인내와 끈기로 꿈을 이뤘고, 소셜 미디어에서 팬과 지속적인 소통을 이어 나간다고 덧붙임. 끝으로, 오늘날 한국 사회의 난제인 연예인의 과도한 미디어 노출과 그로 인한 부작용은 인공지능 메시지 필터링 등 첨단 기술로 극복 가능하다는 SM 엔터테인먼트 황태민 담당자의 의견에 “한국의 아이돌은 사업 모델의 급격한 변화를 반영하는 존재”라고 평함

❖ [인니] 제 18 회 'Music Matters Live 2023' 페스티벌에서 인니 뮤지션 3 인 무대 선보여²⁶⁾ KOCCA

- 이번 9 월 8 일부터 13 일까지 싱가포르에서 열리는 제 18 회 'Music Matters Live 2023' 페스티벌에 인도네시아 뮤지션 Teddy Adhitya, Paul Partohap 그리고 HNATA 가 무대를 선보임

- ❖ 올해는 인도네시아와 싱가포르를 포함해 호주, 캐나다, 홍콩, 한국, 말레이시아, 뉴질랜드, 대만, 트리니다드 토바고 등 20 개국을 대표하는 35 명의 뮤지션들이 참가해 Clarke Quay 메인 무대와 SCAPE 무대에서 두 번 공연을 하게 됨
- ❖ 3 명의 인도네시아 뮤지션은 각기 다른 개성과 독창성을 갖고 있음. Teddy Adhitya 는 주로 영어 노래를 발매하고 듣는 사람들의 마음을 안정시키는 가수로 이미 인도네시아에서 친숙한 이름으로 알려져 있음. Teddy 는 최근 <Semua, Semua>라는 제목으로 첫 번째 인도네시아어로 작곡된 앨범을 발매함
- ❖ 이어 R&B 장르 뮤지션인 Paul Partohap 은 'PS.I LOVE YOU'라는 곡으로 2022 년 인도네시아 뮤직 어워드(Anugerah Musik Indonesia) 후보에 올랐었음. 마지막으로 HNATA 는 활동명이 한국인 같다는 이유로 초기에 틱톡에서 입소문을 탔었음



[그림 5] 제18회 'Music Matters Live 2023' 페스티벌 참가한 인니 뮤지션 3인 (출처: Music Matters Live 인스타그램)

26) 출처 : <https://www.antaranews.com/berita/3712398/teddy-adhitya-hingga-hnata-wakili-indonesia-di-music-matters-live-2023>
<https://www.inside.com.id/en-musik/20230905143520-25-31830/teddy-adhitya-paul-partohap-dan-hnata-wakil-indonesia-di-music-matters-live-2023-singapore>
<https://www.instagram.com/musicmatterstome/?hl=id>

✓ [베트남] 'Wow K-Music Festival', 다수의 K 팝 아이돌 참가 예정 27)

KOCCA

- 2023 년 말 호찌민시는 많은 K 팝 아이돌이 모이는 곳이 될 예정임. 오는 10 월 21 일과 22 일 호찌민시 투득(Thu Duc)시에서 Wow K-Music Festival 이 개최될 예정이며, 주최측은 Super Junior(슈퍼주니어) 이특, 시원, 신동과 GOT7(갯세븐) 유겸 등이 참가할 것이라고 발표함. 이로써 베트남 K 팝 팬 공동체로부터 뜨거운 반응을 얻었으며 흥미진진한 공연을 선보일 것으로 기대됨
- ✓ 이외에도, 연말 호찌민시에서 또 다른 성대한 K 팝 축제가 개최될 예정으로 호찌민이 K 팝의 성지가 되는 분위기가 형성됨



[그림 6] 'Wow K-Music Festival'이 발표한 일부 라인업

✓ [UAE] 사우디아라비아 Red Sea Labs, <영화를 위한 음악> 프로그램 소개 28)

KOCCA

- 신진 작곡가들에게 음악을 시각적 단서와 동기화하고 특정 장면에 맞게 작곡하는 기술 교육
 - ✓ 레드씨랩스는 신진 작곡가들에게 힘을 실어주고 지원하기 위해 <영화를 위한 음악> 프로그램을 도입했음
 - ✓ 종합 프로그램은 세계적으로 유명하고 수상 경력이 있는 음악가와 업계 전문가가 이끄는 맞춤형 과정을 제공함. 7 일 동안 몰입감 있게 진행되는 이 프로그램은 사우디 국민과 거주자를 위해 특별히 맞춤 제작되었으며, 영화용 음악 작곡의 복잡한 예술을 배울 수 있는 기회를 제공함
 - ✓ <영화를 위한 음악> 계획의 주요 목표는 영화의 독특한 뉘앙스, 다양한 어휘, 최첨단 기술 도구, 현대 영화

27) 출처 : <https://bazaarvietaim.vn/cac-thanh-vien-exo-super-junior-got7-den-viet-nam-bieu-dien>

28) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/red-sea-labs-introduces-music-for-film-programme>

작곡가가 제작하고 전달하기 위해 보유해야 하는 다각적인 기술 세트를 포함하여 영화에 대한 심오한 이해를 전달하는 것임

- ✔ 레드씨랩스는 이론적 지식과 실습 실무 작업을 원활하게 결합하는 프로그램을 제공함으로써 이 분야의 격차 해소를 위해 노력함
- ✔ 프로그램은 작곡가와 감독 간의 협업을 촉진하여 영화 제작 과정의 촉매제 역할을 하며 창의적인 파트너십을 육성함으로써 영화의 분위기를 강화하는 데 음악이 수행하는 중추적인 역할에 대한 이해를 높일 수 있음

패션



✓ [베트남] 베트남 미스·어린이 모델, 서울패션위크 공연 29)

KOCCA

- 서울시가 진행하는 24 SS 서울패션위크(Seoul Fashion Week, SFW)가 지난 5일부터 9일까지 5일간 동대문 디자인플라자(DDP)에서 열림. 2022 미스 베트남 후인 탄 투이(Huynh Thanh Thuy)와 2022 베트남 골든 톤 모델 알미라 바오 하(Almira Bao Ha)는 9월 이 행사에서 다양한 활동에 참여했음
- ✓ 24SS SFW 곽현주 컬렉션의 매력적이면서도 독보적인 의상을 착용하고 무대에 등장한 탄 투이(Thanh Thuy)는 자신감과 전문성을 보여주었음. 2022 미스 베트남은 주최 측의 초청을 받고 디자이너 곽현주의 퍼포먼스 모델로 발탁되자 큰 설렘을 표현한 바 있음. 탄 투이(Thanh Thuy) 외에도 어린이 모델 알미라 바오 하(Almira Bao Ha)도 이번 쇼에서 눈에 띄는 모델로 평가됨



[그림 7] 24 SS 서울패션위크에 출연한 2022 미스 베트남과 어린이 모델 바오 하

✓ [태국] 태국 아티스트 마리, 2024 S/S 서울패션위크 런웨이 참가 30)

KOCCA

- 하이클라우드엔터테인먼트 소속 아티스트 마리 어제니 르레이(มารี เอจณี เลอเลย์, 예명: 쏘)는 2024 S/S 서울패션위크에서 한국인에게도 널리 알려진 예술과 패션, 그리고 새로운 컬렉션의 주제에 대해 흥미로운 이야기를 들려주는 2 개의 브랜드 '얼킨(ULKIN)'과 '피플오브더월드(PEOPLE OF THE WORLD)'의 런웨이에 합류함. 이번 행사는 이 2 개의 브랜드와 태국 아티스트 사이의 첫 번째 콜라보레이션 무대였음

29) 출처 : <https://thanhvien.vn/hoa-hau-thanh-thuy-nguoi-mau-nhi-bao-ha-trinh-dien-seoul-fashion-week-185230909100235344.htm>

30) 출처 : <https://www.naewna.com/entertain/755562>

- ✔ 또한 마리는 한국 최초의 비건 패션 전문업체 ‘비건타이거(VEGAN TIGER)’ 쇼에서 한국 아티스트 블랙핑크의 로제, 현아, 선미 등과 함께 맨 앞자리에 앉을 수 있는 프런트로 초대돼 패션 아티스트로서 인정받음
- ✔ 7 일에는 브랜드 ‘피플오브더월드’가 리복(Reebok)과 함께 ‘PEOPLE OF THE WORLD X Reebok : THE GREY’ 컬렉션을 선보임. 다양한 촉감의 회색 소재를 사용해 흑백이 아닌 ‘딱 맞는’ ‘중간지대’ 개념을 전달하고자 했고, 마리는 이 전시를 통해 자신의 균형 감각을 보여줌
- ✔ 한편 지난 5 일 브랜드 ‘얼킨’은 ‘묘지에서의 캠핑’이라는 주제로 디자이너가 자신이 군대에 있을 때 상상했던 것을 끌어다 캠핑 스타일의 옷으로 개조하고 공포영화의 한 장면을 연상시키는 분위기를 연출함. 이 브랜드는 버려지는 소재를 가치 있게 다시 만들어내는 업사이클링(Upcycling) 개념을 지키고 있음

통합(정책·기타)



☑ [북경] 문화여유부 등, 대형 상업성 공연 관리규범 강화 통지 발표 31)

KOCCA

- 9 월 13 일, 문화여유부(文化和旅游部)와公安부(公安部)가 공동으로 <대형 상업성 공연활동 규범관리 강화 및 공연시장 건전질서 발전촉진 관련 통지(关于进一步加强大型营业性演出活动规范管理促进演出市场健康有序发展的通知)>를 발표함. 이번 통지는 최근 상업성 공연이 다시 대규모로 개최되면서 발생하고 있는 암표거래, 비이성적 팬활동, 비매너 공연관람 등의 문제를 개선하기 위해 내놓은 정책임
- ☑ 해당 통지에 따르면, 관객 수 5,000 명 이상의 대형 상업성 공연에서는 1 인당 1 장의 티켓만 실명으로 구입할 수 있으며, 공연장 입장 시에는 티켓 구매 당시 등록한 신분증 제시 후 본인확인이 완료되어야만 입장이 가능함. 공연 주최 측은 공연티켓 전체 수량의 최소 85% 이상을 공개적인 방식으로 사전 판매할 수 있으며, 나머지 15%는 공연 시작 전 24 시간 이내 실명제로 판매하여야 함

☑ [심천] 텐센트 클라우드, 25 개 이상의 스타일을 지원하는 이미지 생성 AI 도구 출시 32) KOCCA

- 9 월 7 일 열린 <2023 텐센트 글로벌 디지털 에코시스템 서밋>에서 텐센트 클라우드(腾讯云)가 개발한 이미지 생성 AI 도구가 정식 출시됨
- ☑ 자체 개발한 AI 드로잉 알고리즘 모델을 기반으로 제작된 이 도구는 AI 이미지 생성 및 편집 기술에 API 를 제공하며, 사용자가 텍스트를 입력하거나 이미지 파일을 삽입하면 관련된 이미지 콘텐츠가 생성됨
- ☑ 사용자에게 중국풍(中国风), 애니메이션, 게임, 전통 회화 등 25 개의 다양한 스타일을 입힌 고정밀 이미지를 생성하거나 스타일 변환을 제공함
- ☑ 고품질 중문 이미지 및 텍스트, 데이터를 학습해 강력해진 이 도구는 중국어 이해 능력과 더 동양적인 심미감을 지닌 드로잉 창작 능력을 갖추. 예를 들면, 사용자가 '남조사백팔십사, 대소누대연우중(南朝四百八十寺, 多少楼台烟雨中)'을 입력 하고, 레트로 분위기의 애니메이션 스타일을 선택하면, 고대 사찰에 내리는 안개비를 주제로 한 그림이 생성됨
- ☑ 사용자가 한 번 호출하면 보통 약 5 초만에 1 장의 이미지를 생성하며, API 인터페이스 응답시간은 업계 평균의 절반 수준에 불과해 기업이 필요한 그림을 보다 편리하고 효율적으로 생성함

31) 문화여유부 공식홈페이지 : https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/scgl/202304/t20230426_943424.html

32) 출처 : <https://www.ithome.com/0/718/181.htm>



[그림 8] 텐센트 클라우드의 이미지 생성 AI가 제작한 '남조사백팔십사, 대소누대연우중(南朝四百八十寺, 多少楼台烟雨中)' 작품

✔ [일본] 일본신문협회 등 세계 26 개 미디어 단체 '세계 AI 원칙' 발표 33)

KOCCA

- 일반사단법인 일본신문협회 등 세계 보도·미디어 26 개 단체가 지난 6 일, 생성형 AI 기술 개발 및 규칙에 관한 생각을 정리한 <세계 AI 원칙>을 발표함
 - ✔ 지식재산 및 투명성, 설명책임, 품질과 성실성, 공정성, 안전성, 설계, 지속 가능한 개발의 8 개 분야에 걸쳐 기사와 콘텐츠의 무허가사용 방지를 촉구하는 내용을 명시하였음
 - ✔ 원칙적으로 AI 기술은 사회에 막대한 이익을 가져다줄 수 있지만, 이면에는 지식, 저널리즘, 과학에 대한 사람들의 신뢰, 민주주의의 건전성에 위험을 초래한다고 지적함
 - ✔ AI 가 보도·미디어 분야에 가져다주는 기회를 전적으로 수용하고 AI 시스템의 책임 있는 개발과 전개를 촉구한다고 하였음
 - ✔ 구체적으로는 '지식재산' 분야에서 무허가사용 방지 및 콘텐츠 가치 존중, '투명성' 분야에서 AI 개발에 어떤 저작물을 이용했는지 기록할 의무를 두는 것 등을 들었음
 - ✔ '설명책임' 분야에서는 AI 운영 측에 대해 관련성 있는 모든 정보를 제공할 것을 요구하였음
 - ✔ 한편 이번 발표에 동참하는 세계 단체로는 세계뉴스발행자협회(WAN-IFRA) 및 한국신문협회 등 각국 유력 뉴스매체 협회들이 참여하고 있음

33) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/7f1a30b45bf3bd748198acf1330d25da877104ec>

Global Principles on Artificial Intelligence (AI)

August 2023

Introduction

AI developers and regulators have a unique opportunity to establish an ethical AI framework to boost innovation and create new business opportunities, while ensuring that AI develops in a way that is responsible and sustainable. To achieve this, it is essential that AI systems are trained on content and data which is accessed lawfully, including by appropriate prior authorisations obtained for the use of copyright protected works and other subject matter, and that the content and sources used to train the systems are clearly identified. This document sets out principles that the undersigned publisher organisations believe should govern the development, deployment, and regulation of Artificial Intelligence systems and applications. These principles cover issues related to intellectual property, transparency, accountability, quality and integrity, fairness, safety, design, and sustainable development.

The proliferation of AI Systems, especially Generative Artificial Intelligence (GAI), present a sea change in how we interact with and deploy technology and creative content. While AI technologies will provide substantial benefits to the public, content creators, businesses, and society at large, they also pose risks to the sustainability of the creative industries, the public's trust in knowledge, journalism, and science, and the health of our democracies.

We, the undersigned organisations, fully embrace the opportunities AI will bring to our sector and call for the responsible development and deployment of AI systems and applications. We strongly believe that these new tools will facilitate innovative breakthroughs when developed in

|그림 9| 美 뉴스 미디어·연합 웹 사이트 화면

☑ [태국] 소프트파워에 대한 잘못된 해석이 낳은 정부 정책 34)

KOCCA

- 최근 태국에서 소프트파워가 자주 언급됨. 2022 년 태국 정부는 브라운 판오차(ประยุทธ์ จันทร์โอชา) 전 총리 지휘 하에 모든 부처 장관에게 소프트파워를 사용해 음식, 스포츠, 예술에 국한되지 않고 정부의 목표에 따라 각 부처가 네트워크를 이뤄 태국 문화 가치를 높일 수 있도록 책임을 다하라고 지시했기 때문임
 - ☑ 처음부터 첫 단추를 잘못 끼우면 두 번째 단추는 어떻게 될까? 프어타이 당이 추진했던 ‘1 지역 1 특산품 만들기(One Tambon One Product, OTOP)’ 정책의 연장선에 있는 ‘1 가구 1 소프트파워(One Family One Soft power, OFOS)’는 양의 무리에서 염소를 잡는 것에 비유할 수 있고, 소프트파워를 이해하지 못하고 정책을 홍보하는 것에 지나지 않음. 이러한 이익이 국민에게 돌아갈 수 있다는 것은 사실이나 이 정책은 소프트파워의 핵심과 아무 관련이 없는 잘못된 정책임
 - ☑ 사람을 개발해서 소프트파워를 육성하는 것은 소프트파워의 진정한 원리가 아님. 올바른 것은 국제적으로 알려진 특성을 가진 다양한 분야의 산업을 발전시키는 것임. 그래야 외국인들이 그 나라의 전통이나 문화를 더 이국적인 것으로 받아들일 수 있음
 - ☑ 한국 대중문화 K 팝은 민관이 함께 장기 계획을 통해 전 세계적으로 인기를 끌게 된 소프트파워임. 지난해 코첼라 뮤직 페스티벌에서 소녀 래퍼 밀리가 무대에서 망고찹쌀밥을 먹으며 열풍을 일으켰던 것은 거의 투자하지 않고도 소프트파워의 위력을 톡톡히 발휘한 사례라고 할 수 있음
 - ☑ 타인을 설득하는 문화를 통해 엄청난 돈이 흘러가는 이 시대는 냉전 시대보다 훨씬 더 많은 정치적 가치관과 외교 정책이 추진되면서 엔터테인먼트 산업, 음식, 관광지, 스포츠, 음악 등 다양한 문화 교류를 증가시킴

34) 출처 : <https://plus.thairath.co.th/topic/speak/103692>

✔ [러시아] 우크라이나 사태 이후 증가하는 불법복제 콘텐츠 선호 35)

KOCCA

● 러시아인의 1/3 은 불법 복제 영화와 TV 시리즈를 선호

- ✔ 러시아 15 개 지역 18 세 이상 1,521 명을 대상으로 실시한 조사에 따르면 러시아 시민의 28% 이상이 온라인 영화관에 돈을 지불하지 않고 불법 복제 사이트 에서만 영화와 TV 시리즈를 시청하는 것을 선호한다고 밝힘
- ✔ 응답자의 약 23%는 새 영화를 보기 위해 영화관 에 가는 데 비용을 지불하는 것을 거부 하고 인터넷에서 개봉작을 검색하는 것을 선택했음. 전체적으로 러시아인의 29%가 대형 스크린으로 개봉하는 영화를 보러 가고, 그 중 24%는 홈 구독을 하고 있음. 전체 응답자의 절반 미만은 라이선스가 부여된 온라인 서비스에서 신제품이 출시될 때까지 기다리는 것을 선호함
- ✔ 전문가에 따르면 정식경로로 시청할 수 있는 해외 콘텐츠의 이탈이 유료 사용자의 이탈로 이어졌다고 전함. 한편, 2022 년 조사에 따르면 러시아 게이머의 69%가 불법 복제 게임을 하나 이상 플레이 하였으며, 러시아인의 51%는 불법 복제에 더 자주 가담하기 시작함
- ✔ 응답자의 약 3 분의 1(27%)은 지난 1 년 동안 PC 에서 최대 3 개의 불법 복제 게임을 사용했다고 인정했으며, 또 다른 20%는 10 개 이상을 사용함. 동시에 설문 조사 참가자의 31%는 인터넷 불법 복제에 반대했음
- ✔ 전문가에 따르면 우크라이나 사태 이후 대부분의 외국 비디오 게임 출판사가 러시아 에서 떠난 현재 상황과 Steam 및 GOG 같은 온라인 상점이 러시아의 유료결제를 중단한 것이 불법복제의 증가의 큰 이유라고 밝힘

35) 출처 : https://www.cnews.ru/news/line/2023-09-08_pochti_tret_rossiyan_otkazyvayutsya
<https://www.gazeta.ru/tech/news/2023/07/20/20909510.shtml>

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

 미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장	 +1-323-935-2070	 shju@kocca.kr
 유럽 비즈니스센터(파리) 유성훈 센터장	 +33-1-42-93-02-84	 yoosunghoon@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	 +86-10-6501-9971	 hgyoon8591@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장	 +86-755-2692-7797	 hmkim@kocca.kr
 일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511	 yhlee@kocca.kr
 인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-252-3151	 yskim@kocca.kr
 베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장	 +84-39-226-4093	 hongjy84@kocca.kr
 UAE 비즈니스센터(두바이) 오현전 센터장	 +971-2-491-7227	 ho@kocca.kr
 태국 마케터(방콕) 박웅진 부장	 +66-2-017-2856	 wjpark@kocca.kr
 러시아 마케터(모스크바) 김시우 과장	 +7-968-943-4571	 cu@kocca.kr

발행인 _____ 조현래

발행처 _____ 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr