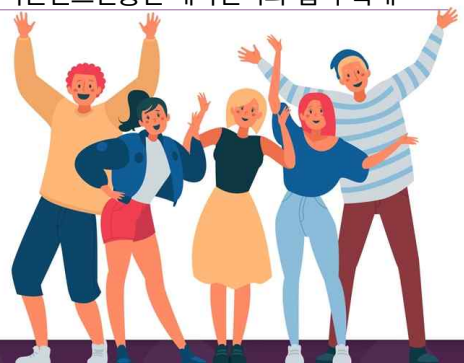


2023

WEEKLY GLOBAL

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 넷플릭스, 요식업 비즈니스 테스트를 위한 팝업 레스토랑 운영 • [미국] 광고기반형 스트리밍 서비스 '프리비', 새로운 FAST 채널 론칭 예정 • [북경] 2022 년 북경시 방송 · 온라인 시청각 산업 매출액 약 4,738 억 위안 • [유럽] 박찬욱 감독, 넷플릭스 한국 사극 <전,란> 제작 • [베트남] 베트남 영화 매출 1 조 동 돌파 • [베트남] CJ CGV 베트남과 CJ 문화재단, 베트남 단편영화 프로젝트의 우수작 14 편 공개 • [베트남] 배우 이이경, 베트남 인기 감독 찐탄(Tran Thanh)과 협력 • [UAE] 복스 시네마, 리야드에서 제 2 회 유럽 영화제 개최 • [UAE] 스타즈플레이, 다섯 번째 오리지널 작품 <체임버(The Chamber)> 방송 • [태국] 텐센트타일랜드, 연예인 매니지먼트 사업 시작 • [태국] 메이저시네플렉스, 태국 최초 반려동물과 함께하는 영화관 개장 • [러시아] 러시아 OTT 보유 콘텐츠 수, 한국이 할리우드 제쳐
 게임·유통	• [심천] 중국 모바일 게임 배급사, 5 월 글로벌 TOP100 수입의 42% 차지 • [베트남] <Legendary Hoplite: Ajax's Trial>, 베트남 인디 게임 스팀에 1 위 차지 • [UAE] 게임산업을 강화하는 샤르자의 연구 단지 • [UAE] 비디오 게임을 각색한 영화와 영화를 각색한 비디오 게임 • [태국] 디지털경제진흥원, '이스포츠 특화 교실' 운영 프로젝트 승인 • [태국] 방콕은행, 텐센트타일랜드와 <펍지 모바일> 게임 전국대회 개최
 애니·캐릭터	• [심천] 홍콩 M+극장에서 한국 애니메이션 <홍길동> 상영 예정 • [태국] 영화 <트랜스포머>로 활기 되찾은 50 억 바트 태국 완구 시장
 만화·웹툰	• [유럽] 프랑스 만화시장의 뚜렷한 '웹툰 진출' 흐름에 대형 출판사도 합류 • [유럽] 픽코마를 통해 보는 프랑스 웹툰 이용자와 만화시장 동향
 음악	• [북경] 2022 년 중국어 신규음원 101.9 만여 곡, 전년대비 11% 감소 • [북경] 올해 5 월까지 상업공연 티켓 판매 매출액 110 억 위안 • [심천] 텐센트 뮤직 엔터테인먼트 어워드(TMEA) 마카오에서 개최 예정 • [일본] 일본음악저작권협회(JASRAC), 플랫폼 'GDSDX' 개시 • [유럽] 음악 시장의 '글로벌라이제이션(Glocalisation)' • [유럽] 유럽 언론, 데뷔 10 주년 맞이한 BTS 의 업적 조명 • [UAE] <강남스타일>부터 <아기상어>까지 유튜브 30 억 뷰 이상 뮤직비디오 7 편
 패션	• [인니] 인도네시아 10 개 패션 브랜드, 뉴욕 'First Stage' 패션쇼 런웨이 참가 • [UAE] 사우디 패션 위원회, 새로운 디지털 패션 디자인 프로그램 시작
 통합(정책 등)	• [미국] 블록버스터, 피규어 판매사인 '편코'와 파트너십 • [일본] 디지털재산전략본부, '지적재산추진계획 2023' 원안에 생성형 AI 의 저작권침해 우려 명기 • [인니] Nexcle 과 Hisa Games, 'NextDev Summit 2023'에서 우수 스타트업 상 수상 • [UAE] 미디어 생태계를 강화하기 위해 네옴과 SRMG 협력 • [태국] 태국 고등교육과학연구혁신부, 한국콘텐츠진흥원 태국센터와 협력 확대



방송·영화



✓ [미국] 넷플릭스, 요식업 비즈니스 테스트를 위한 팝업 레스토랑 운영 1)

KOCCA

● 넷플릭스가 로스앤젤레스에서 7 일 간 팝업 레스토랑을 운영해 체험형 이벤트 및 요식업 비즈니스를 테스트할 예정임

- ✓ 넷플릭스가 6 월 30 일, 로스앤젤레스에 새로운 사업영역으로의 진출을 테스트하기 위해 팝업 레스토랑을 오픈할 예정임을 발표함
- ✓ '넷플릭스 바이츠'라는 이름의 이 레스토랑은 다양한 넷플릭스 쇼 <Iron Chef>에 출연한 셰프들을 중심으로 구성될 것이며, 고품격 식사 경험을 선사할 것임
- ✓ '넷플릭스 바이츠'는 넷플릭스의 쇼에 출연한 셰프들의 음식을 선보이며, 방문객들이 새로운 방식으로 넷플릭스를 즐길 수 있게 할 예정임
- ✓ 또한 넷플릭스 바이츠를 통해 쇼의 에피소드에 나오는 음식을 직접 먹어봄으로써, 팬들에게 음식 쇼에 몰입할 수 있는 직접적인 경험을 선사함
- ✓ 이 팝업 레스토랑은 넷플릭스 콘텐츠의 체험 확장의 일환으로, 과거에도 '브리저튼'과 '기묘한 이야기'와 같은 IP 를 기반으로 성공적인 결과를 내었음. 넷플릭스는 자사 앱을 통해 게임서비스도 제공하고 있으나 반응은 크지 않았음. 넷플릭스의 새로운 시도가 어떤 결과로 이어질지 귀추가 주목됨

✓ [미국] 광고기반형 스트리밍 서비스 '프리비', 새로운 FAST 채널 론칭 예정 2)

KOCCA

● 아마존이 소유한 광고기반형 스트리밍 서비스 '프리비'가 새로운 FAST 채널을 론칭할 예정임

- ✓ 아마존이 소유한 광고기반형 서비스인 '프리비 (Freevee)'가 워너 브라더스 디스커버리, MGM 과 계약을 맺고 33 개의 새로운 광고 기반 무료 스트리밍 (FAST) 채널을 론칭할 예정임
- ✓ 아마존은 작년에 MGM 스튜디오를 인수한바 있음
- ✓ 이 거래에는 12 개의 MGM 브랜드 채널이 포함되어 있으며, 영화와 쇼를 위한 전용 채널뿐만 아니라 'MGM Presents: Action'과 'MGM Presents: Sci Fi'와 같은 MGM 브랜드 채널도 포함될 예정임
- ✓ 동시에 디스커버리와 워너 브라더스 스튜디오 콘텐츠를 활용한 11 개의 채널도 론칭할 예정이며, 이 서비스는 대본이 없는 형식의 프로그램에 중점을 둘 예정임
- ✓ 프리비는 자체 오리지널 콘텐츠를 활용하고, 최근에는 Prime Video 콘텐츠를 서비스에 추가할 계획을 발표하는 등 새로운 채널을 론칭하는데 적극적인 움직임을 보이고 있음

1) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/netflix-restaurant-los-angeles-curtis-stone-1235514246>

2) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/amazon-freevee-launch-fast-channels-warner-bros-discovery-mgm-1235513531>

✓ [북경] 2022 년 북경시 방송·온라인 시청각 산업 매출액 약 4,738 억 위안 ³⁾

KOCCA

- 6 월 13 일, 북경시광전국(北京市广播电视局)이 위챗 공식계정(首都广电)을 통해 발표한 <2022 년 북경시 방송 및 온라인 시청각 산업 통계 공보(2022 年北京市广播电视和网络视听行业统计公报)>에 따르면, 작년 북경시 방송 및 온라인 시청각 산업의 총 매출액은 4,738 억 4,700 만 위안(약 84 조 4,537 억 원)으로 전년대비 6.51% 증가함
- 2022 년 북경시의 공공 주파수 및 채널은 총 45 개이며, 이 중 라디오 주파수가 19 개, TV 채널이 27 개임. 또, 북경시 방송업계 종사자는 11 만 8,300 명으로 전년대비 6.04% 감소함

✓ [유럽] 박찬욱 감독, 넷플릭스 한국 사극 <전, 란> 제작 ⁴⁾

KOCCA

- 박찬욱 감독이 한국 사극 영화 <전, 란>의 제작을 맡으며 프로듀서로서 넷플릭스와 손을 잡았다 전함
- 모호 필름 제작의 <전, 란>은 임진왜란으로 혼란한 16 세기를 배경으로 소꿉친구에서 적이 된 두 사람의 이야기를 그린 작품이라고 소개함. <심야의 FM>의 김상만 감독이 연출을 맡았으며, 주인공役に 강동원, 박정민, 차승원이 출연함. 박찬욱 감독은 제작뿐 아니라 신철 작가와 함께 공동집필로 시나리오를 완성했다고 함
- 덧붙여 박찬욱 감독의 다음 프로젝트는 2024 년 방영 예정인 로버트 다우니 주니어(Robert Downey Jr.) 주연의 HBO 미니시리즈 <동조자(The Sympathizer)>라고 전함

✓ [베트남] 베트남 영화 매출 1 조 동 돌파 ⁵⁾

KOCCA

- 영화분석업체 <박스 오피스 베트남(Box Office Vietnam)>에 따르면, 지난 5 월까지 베트남 영화 매출은 1 조 800 억 동(약 4,600 만 달러)으로 작년 동기 대비 3 배 증가했으며, 베트남 영화 매출이 1 조 억 동을 돌파한 것은 이번에 처음이라고 밝힘
- 그동안 베트남 영화산업은 대표적인 흥행작 <느의 가족, Nha Ba Nu>과, <외면 6, Lat Mat 6> 등 베트남 영화 2 편으로 상승의 계기를 마련함. 지난 1 월 개봉한 <느의 가족>은 개봉 한 달 만에 관객 500 만 명, 매출 4,580 억 동을 달성하면서 베트남 영화사상 최대 흥행작으로 기록됨. 영화감독 찰리 응웬(Charlie Nguyen)은 <느의 가족>의 흥행으로 여전히 많은 베트남 관객들이 가족 장르를 선호한다는 것을 보여주었다고 평가함
- 또한 지난 4 월 개봉한 <외면 6>은 개봉 3 주 만에 2,500 억 동의 매출을 기록하면서 베트남 영화사상 3 번째 흥행작의 이름을 올렸음. 틱톡에서 <외면 6>의 해시태그 게시물이 조회 수 13 억 회를 넘어서는 등 뜨거운 관심이 계속 이어지고 있음

3) 북경시 광전국 위챗 공식계정 : https://mp.weixin.qq.com/s/sDwoqSEPQetvv91j_xEY_Q

4) 출처 : 스페인 영화 전문 온라인 플랫폼, Decine21
<https://decine21.com/noticias/125834-corea-park-chan-wook-netflix>

5) 출처 : <https://reps.vn/da-nh-viet-kh-luoc-1-00-ty-dong-46340-mi-li-d-a-2022-12-27>



[그림 1] <느의 가족>의 쩐 타인(Tran Thanh) 감독, <외면 6>의 리 하이(Ly Hai) 감독

✔ [베트남] CJ CGV 베트남과 CJ 문화재단, 베트남 단편영화 프로젝트의 우수작 14 편 공개⁶⁾ KOCCA

- 지난 6 월 10 일 CGV 베트남에 따르면, 베트남 단편영화 지원 사업 관련 우수 프로젝트 14 건을 발표함
 - ✔ CJ 단편영화 상영회 프로젝트는 2018 년 이후 5 년 연속 개최되었는데, CJ 그룹은 영화 제작에 대한 열망을 가지고 있는 청년들을 발굴, 지원을 지속한다는 방침이라고 보도함
 - ✔ CJ 그룹의 지원을 받은 베트남 로컬 영화가 베를린 영화제·싱가포르 국제영화제 등 글로벌 행사에서 수상하는 영광도 누림. 가장 최근의 사례로는 CJ 단편영화 상영회 프로젝트 첫 번째 시즌에서 지원을 받았던 Pham Thien An(팜 티엔 언)이 <인사이드 더 옐로 코쿤 셀> 영화로 황금 카메라상을 수상함
 - ✔ 특히 CJ 단편영화 상영회 프로젝트는 우수 프로젝트 14 건 중 5 건에 15 억 동을 지원할 뿐만 아니라 장비, 후기 지원을 확대하고 제작과 감독 능력을 전문적으로 양성하는 과정도 개설할 예정임



[그림 2] CJ 단편영화 상영회 프로젝트 소개 세션

6) 출처 : <https://antv.gov.vn/van-hoa-6/nhung-don-bay-ho-tro-nha-lam-phim-tre-viet-nam-0437CF2CC.html>

✔ [베트남] 배우 이이경, 베트남 인기 감독 쩌탄(Tran Thanh)과 협력 7)

KOCCA

- 한국 배우 이이경은 지난 6 월 3 일 베트남에서 열린 축제에 참여해 팬 사인회와 팬들과의 사진 촬영 시간을 가진 바 있음
 - ✔ 또한 배우 이이경은 베트남 인기배우 쩌탄(Tran Thanh)과 영화 협력 프로젝트를 진행하기 위해 많은 회의를 했고, 베트남 연예계에 진출하여 쩌탄과 같이 협력할 기회를 기대한다고 밝혔음. 이이경은 영화 <육사오>로 베트남에서 큰 인기를 끌었고, 본 프로젝트에 많은 지원을 받을 것으로 기대하고 있음



[그림 3] 배우 이이경, 팬 사인회 참여

✔ [UAE] 복스 시네마, 리야드에서 제 2 회 유럽 영화제 개최 8)

KOCCA

- 복스 시네마는 5 년 동안 25 편의 아랍 영화를 제작할 계획
 - ✔ 제 2 회 사우디아라비아 유럽 영화제가 리야드의 복스 시네마 사하라 몰(Sahara Mall)에서 열리며 유럽 국가에서 온 16 편의 영화가 6 월 14 일까지 상영됨
 - ✔ 라인업에는 오스트리아, 키프로스, 덴마크, 에스토니아, 프랑스, 독일, 아일랜드, 이탈리아, 라트비아, 리투아니아, 몰타, 네덜란드, 포르투갈, 슬로베니아, 스페인, 스웨덴의 영화가 포함됨
 - ✔ 영화제는 다양한 EU 회원국의 대사관과 사우디아라비아에 기반을 둔 미디어 및 엔터테인먼트 회사인 아라비아 픽처스 엔터테인먼트(Arabia Pictures Entertainment)와 협력하여 개최됨
 - ✔ 영화제는 아랍 관객에게 영화 홍보뿐만 아니라, 국제 시장에서의 현지 재능을 강조함. 또한, 유럽과 사우디 영화 제작자가 연결할 수 있는 플랫폼을 제공함
 - ✔ 아일랜드 감독 Colm Bairéad 의 The Quiet Girl, 스웨덴 감독 Jens Sjogren 의 I Am Zlatan 그리고 Sébastien Tulard 의 Sugar and Stars 가 아랍 초연작으로 선정됨

7) 출처 : <https://vnexpress.net/sao-bong-dung-trung-so-sap-hop-tac-tran-thanh-4613236.html>

8) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/vox-cinemas-hosts-second-edition-of-european-film-festival-in-riyadh>

✓ [UAE] 스타즈플레이, 다섯 번째 오리지널 작품 <체임버(The Chamber)> 방송 9) KOCCA

- 13 부작 심리 스릴러물 <체임버>에는 Mohammed Al Ahmad, Wissam Fares, Reem Khoury, Nour Aly 를 포함한 범아랍계 출연진이 출연
 - ✓ 스타즈플레이는 곧 출시될 오리지널 아랍어 시리즈 <체임버>의 핵심 아트웍과 첫 모습을 공개했음
 - ✓ 6 월 22 일부터 매주 목요일 2 개의 에피소드로 시작되는 심리 스릴러 <체임버>는 스타즈플레이에서 독점적으로 스트리밍됨
 - ✓ <체임버>는 유명한 레바논 감독 Fadi Wafai 가 감독하고 Zuhair Ramy 가 각본을 쓰고 Raed Senan 이 'Falcon Films' 프로덕션과 공동으로 제작했음
 - ✓ 심리 드라마의 구성은 13 개의 에피소드 각각에서 선과 악 사이의 영원한 투쟁, 복잡한 가족 역할 및 해리성 정체성 장애 등 인간들의 무한 갈등을 이끌어냄

✓ [태국] 텐센트타일랜드, 연예인 매니지먼트 사업 시작 10)

KOCCA

- 텐센트타일랜드(เทนเซ็นต์ ประเทศไทย)는 연예인 통합 관리·개발 회사 헤드라이너타일랜드(HEADLINER THAILAND)를 공개하고, 유명 콘텐츠 제작사 경탑프로덕션(กองทัพอรรถพันธ์)과 공동으로 WeTV 에서 방영할 Y 시리즈 <12 번째 밤(12th Night)>에 출연할 신인배우 발굴 프로젝트를 시작하며, 앞으로 다양한 파트너와 협력을 확대해 나갈 준비가 됐다고 발표함
 - ✓ 헤드라이너타일랜드 아티스트 개발 책임자인 브라파 쏘뽀삐얌(ปรภาว สบต๊ะเปี่ยม)은 “현재 태국 연예인들은 태국과 해외에서 모두 인정받고 있으며, 다양한 작품을 통해 태국을 알리는 소프트파워의 역할을 하고 있다”라고 언급함
 - ✓ 또한 “태국 팬들의 연예인에 대한 응원은 그들을 국내외 시장으로 끌어올릴 수 있는 강력한 힘이 되고, 태국 엔터테인먼트산업의 기반을 만드는 원동력이 된다. 회사는 앞으로 태국 연예계를 이끌 모든 면에서 뛰어난 잠재력과 능력을 갖춘 젊은 세대 발굴에 주력할 것이고, 모기업인 텐센트타일랜드의 강점을 활용해 그들에게 충분한 성장 기회를 제공할 것”이라고 강조함

✓ [태국] 메이저시네플렉스, 태국 최초 반려동물과 함께하는 영화관 개장 11)

KOCCA

- 지난 10 일 태국 최대 영화관 사업자 메이저시네플렉스(Major Cineplex) 그룹 나룻 짜안싸닝(นรุฒม์ เจียรสนอน) 마케팅 담당 부사장은 “우리는 반려동물 사료 생산업체 아이테일코퍼레이션(i-Tail Corporation)과 함께 태국에서 처음으로 개와 고양이를 사랑하는 사람들을 위해 반려동물 친화적인 영화관 ‘아이테일펫씨네마

9) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/starzplay-to-drop-fifth-original-production-the-chamber-on-june-22>

10) 출처 : <https://www.sanook.com/hitech/1581699/>

11) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/economic/1070951>

‘(i-Tail PET CINEMA)’를 열었다”라고 밝힘

- ✔ 1인 가구가 증가하고 자녀를 양육하는 대신 반려동물을 키우기로 한 젊은 세대들이 늘어나면서 현대 사회에서 반려동물은 가족 구성원의 일부로 받아들이고 돌봐야 하는 존재로 자리 잡음. 반려동물을 데리고 여행을 떠나거나 야외 활동에 기꺼이 비용을 내겠다는 트렌드가 확산됨
- ✔ 반려동물 사료 생산업체 아이테일코퍼레이션 피치차이 웡삐야(พิชิตชัย วงศ์ปิยะ) 대표는 “반려동물 시장은 100억 바트(약 3,600억 원)를 돌파하며 비약적인 성장을 보였고, 1인당 연간 반려동물에 지출하는 비용이 1만 바트~2만 바트(약 36만 원~72만 원)에 달하면서 관련 산업이 함께 성장했다. 이에 회사는 반려동물과 함께 시간을 보내고 싶은 가족들의 라이프스타일에 대응하기로 했다”라고 양사가 협업하게 된 배경을 설명함
- ✔ 반려동물과 함께하는 영화관은 방콕의 3개 지점에서 매주 토요일과 일요일 첫 회에만 열림. 또한, 강아지와 고양이는 4개월 이상 된 15kg 이하여야 하며, 백신접종을 완료해야만 입장 가능함. 상영시간 동안 반려동물들은 좌석 옆에 비치된 별도의 케이지에 있어야 함



[그림 4] 메이저시네플렉스 메가방나지점에서 반려견과 함께 영화를 감상하는 모습¹²⁾

✔ [러시아] 러시아 OTT 보유 콘텐츠 수, 한국이 할리우드 제치 13)

KOCCA

○ 러시아 OTT 보유 콘텐츠 수에서 한국과 터키가 할리우드를 추월함

- ✔ TelecomDaily는 2023년 5월 말 러시아 주요 OTT 라이브러리의 국적을 파악하였고, 한국 콘텐츠 수는 다음과 같음
- ✔ Kinopoisk (276개), IVI(239개), Wink(227개), Okko (221개), Kion(194개)
- ✔ 또한 조사에 따르면 2023년 1~4월에 Okko에서 한국 콘텐츠를 시청하는 시간은 2022년 같은 기간에 비해 거의 140% 증가하였으며, 한국 드라마 가장 많이 본 3대 프로그램은 <여신강림>, <구미호전> 그리고 <라바(애니메이션)>으로 드러남

12) 출처 : <https://www.bangkokpost.com/life/arts-and-entertainment/2589185/paws-and-popco>

13) 출처 : https://www.rbc.ru/technology_and_media/09/06/2023/6481a98c9a79474ab4a0d7df

게임·유통



☑ [심천] 중국 모바일 게임 배급사, 5 월 글로벌 TOP100 수입의 42% 차지 14)

KOCCA

- 센서타워 스토어 정보 플랫폼에 의하면, 2023 년 5 월에는 총 43 개의 중국 게임 배급사가 글로벌 모바일 게임 배급사 수입 순위 TOP100 에 진입하였으며, 총 수입은 약 21 억 달러를 달성하여 5 월 글로벌 모바일 게임 배급사 TOP100 전체 수입의 42%를 차지하였음

- ☑ 자료에 따르면, 새로운 카드 경원(景元)의 출시에 따라 <붕괴: 스타레일(崩坏：星穹铁道)>의 당일의 매출액이 출시 이후 두 번째 최고치에 도달하였으며, 5 월의 수입이 4 월 수입의 3.4 배라고 밝힘. 이로 인해 <붕괴: 스타레일(崩坏：星穹铁道)>은 미호야에서 수입이 가장 높은 게임이 되었음

2023年5月中国手游发行商收入TOP30 | 全球 App Store + Google Play

1	腾讯	-	16	友塔游戏	▲
2	米哈游	-	17	诗悦网络	-
3	网易	-	18	沐瞳科技	▼
4	莉莉丝	-	19	麦吉太文	▲
5	三七互娱	▲	20	朝夕光年	-
6	灵犀互娱	▼	21	冰川网络	▲
7	IM30	-	22	完美世界	▼
8	点点互动	-	23	雷霆游戏	▼
9	悠星网络	▲	24	Hortor Games	▲
10	壳木游戏	▼	25	鹰角网络	▲
11	IGG	▲	26	Tap4Fun	▼
12	途游游戏	▲	27	巨人网络	▼
13	江娱互动	▼	28	智明星通	▼
14	乐元素	▼	29	ONEMT	▼
15	海彼游戏	▼	30	心动网络	▲

以上榜单来源于Sensor Tower 2023年5月全球App Store及Google Play商店之手游收入估算。



SensorTower 全球领先的手游及应用情报平台

www.sensortower-china.com

[그림 1] 2023 년 5 월 중국 모바일 게임 배급사 수입 TOP30(글로벌 App Store + Google Play), 출처 : 센서타워

☑ [베트남] <Legendary Hoplite: Ajax's Trial>, 베트남 인디 게임 스팀에 1 위 차지 15) KOCCA

- 출시 하루 만에 베트남 게임 <Legendary Hoplite: Ajax's Trial>는 스팀의 'New & Trending' 코너에서 1 위에 오름
- ☑ <Legendary Hoplite>는 PC 및 콘솔 플랫폼에 중점을 둔 베트남 게임 스튜디오인 '트리플 브릭스 게임즈(TripleBricksGames)'에서 출시했음
- ☑ '트리플 브릭스 게임즈'에 따르면, 이 게임은 2023 년 5 월 28 일 기준으로 스팀 게이머들로부터 92%의

14) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2023/06/520357>

15) 출처 : <https://vietgame.asia/legendary-hoplite-game-indie-viet-bat-ngo-dung-top-1-tren-steam-tin-game>

긍정적인 반응을 얻었는데, 이 게임은 다양한 장르 간 결합 덕분에 베트남 게이머들뿐만 아니라 세계의 많은 게이머들의 관심을 끌었다는 평가를 받음

✓ [UAE] 게임 산업을 강화하는 샤르자(Sharjah)의 연구 단지 16)

KOCCA

- 샤르자 연구 기술 및 혁신 공원(STRIIP)은 코딩, 게임 및 디지털화에 중점을 둔 신생 기업, 기술 회사 및 교육 기관의 허브로 코딩, 게임 및 디지털화 생태계를 주도해 급성장하고 있음
 - ✓ STRIP은 최첨단 시설, 인큐베이션 프로그램, 첨단 기술을 제공하여 재능 있는 개인과 기업 모두를 유치, 기업이 정신 및 기술발전을 촉진하고 있음
 - ✓ 디지털화 생태계의 주요 동인 중 하나는 코딩 교육임. STRIP은 교육 기관과 협력하여 코딩 및 컴퓨터 과학에 대한 교육 프로그램, 워크숍 및 과정을 제공함
 - ✓ 이러한 이니셔티브는 인력이 디지털 시대에 성공하는 데 필요한 기술을 갖추도록 하는 것을 목표로 함
 - ✓ 또한 코딩 대회와 해커톤을 개최하여 프로그래머 지망생들 사이에서 혁신과 건전한 경쟁 문화를 조성함
 - ✓ 게임 산업은 STRIP에서 상당한 추진력을 얻고 있음. 현지 지역 게임 개발 스튜디오에서 몰입감 있는 게임 경험을 제공하며 국제 파트너와 협력하고 STRIP의 리소스를 활용하여 제품을 개발하고 출시함
 - ✓ STRIP의 지원 환경은 기업이 정신을 장려하고 멘토, 투자자 및 잠재적 비즈니스 기회에 대한 접근을 제공함. 디지털화는 산업 전반에 걸쳐 디지털 혁신을 주도하는 것을 목표로 하는 다양한 이니셔티브와 함께 STRIP의 핵심임
 - ✓ STRIP의 코딩, 게임 및 디지털화 생태계의 성공은 샤르자 토후국이 수행한 비전 있는 리더십과 전략적 이니셔티브에 기인함. 혁신을 촉진하고 기술 중심 부문을 위한 지원 환경을 제공하려는 UAE의 노력은 UAE를 코딩, 게임 및 디지털화를 위한 지역 허브로 자리 잡게 했음
 - ✓ 생태계가 계속 발전함에 따라 STRIP은 인재 양성, 신생 기업 지원, 코딩, 게임 및 디지털화에 대한 투자 유치에 전념하고 있음



[그림 5] 샤르자 연구 기술 및 혁신 공원의 게임 허브 (출처: Sharjah's research park)

16) 출처 : <https://english.alarabiya.net/News/gulf/2023/06/08/Sharjah-s-research-park-powers-up-the-gaming-industry>

✓ [UAE] 비디오 게임을 각색한 영화와 영화를 각색한 비디오 게임 17)

KOCCA

- 비디오 게임을 각색한 영화와 TV 프로그램이 증가하고 있으며, 올해 <슈퍼 마리오 브라더스 무비>의 블록버스터 성공과 텔레비전 각색판 <라스트 오브 어스>가 찬사를 받았음
 - ✓ 반대로 영화를 기반으로 한 게임이 출시되고 있으나, 반응은 미미함. 지난달 평균 이하의 리뷰로 출시된 <반지의 제왕(The Lord of the Rings: Gollum)>에 대해 사람들은 게임이 망가졌다고 평하기도 하고 척척하고 밋밋해 보인다고 평함



[그림 6] <Wayne's World>, <골든아이 007>, <슈퍼맨 64> (출처: Capstone Software, Nintendo, Titus Interactive)

✓ [태국] 디지털경제진흥원, '이스포츠 특화 교실' 운영 프로젝트 승인 18)

KOCCA

- 디지털경제진흥원(이하 depa) 나타폰 님만팟차린(ณัฐพล นิธิมานะพรินทร์) 원장은 “depa 는 게임 활동을 장려하고 학부모 교사 일반 대중에게 국내외 경제 및 사회 부문에 게임산업이 미치는 영향력이 커지고 있음을 알려 게임에 대한 올바른 사회적 인식을 심어주고, 디지털콘텐츠의 창조적 적용을 촉진하는 동시에 이스포츠와 관련된 직업을 포함해 게임을 통해 태국 청소년들에게 새로운 직업을 선택할 수 있도록 영감을 주는 임무를 수행한다”라고 밝힘
 - ✓ 2019~2023 년 태국 디지털콘텐츠산업 현황 및 평가 조사 결과에 따르면 게임산업이 지속해서 성장하고 있음을 보여줌. 2021 년 게임산업 가치는 37 억 6,300 만 바트(약 1 조 3,600 억 원)으로 이스포츠 선수 숫자가 증가하고 게이머들이 게임을 좋아하고 즐겨 이스포츠가 폭발적으로 성장하면서 게임으로 수익을 창출할 수 있게 된 것이 주요 성장동력이 됨
 - ✓ depa 는 게임을 좋아하는 태국 어린이와 청소년들이 이스포츠 선수가 되거나 관련 직업에 종사할 수 있도록 하는 것이 중요하다는 것을 간파했고 이는 민간 파트너와의 협력으로 이루어진 최근의 프로젝트에서도 볼 수 있음
 - ✓ 그리고 최근 depa 의 게임 산업 추진 및 지원 심의 소위원회 회의에서 공공 및 민간 6 개 기관에서 디지털

17) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/2023/06/10/video-games-adapted-from-movies-including-goldeneye-triumph-and-street-fighter-flop>

18) 출처 : <https://www.mcot.net/view/oeDLk0Dy>

인프라 펀드의 지원을 받아 이스포츠 산업 발전에 기여하는 생태계를 조성하기 위해 각종 훈련 장비와 전문 교육과정을 갖춘 '이스포츠 특화 교실'을 통해 대안 학습을 촉진하고 올바른 사회적 이해를 높이기 위한 상담센터로 발전시키는 프로젝트를 승인함

- ☑ depa 는 소위원회의 승인을 거친 다양한 프로젝트가 37,400 명 이상의 태국 국민에게 이스포츠 또는 관련 직업의 전문성 향상에 도움이 될 것으로 기대함

☑ [태국] 방콕은행, 텐센트타일랜드와 <펍지 모바일> 게임 전국대회 개최 19)

KOCCA

- 태국 최대 자산을 보유하고 있는 방콕은행(Bangkok Bank) 쉐야니 푸리판야와닛(สุญญาณี ฟูริพันธุ์วานิช) 부은행장은 “방콕은행이 <펍지(PUBG) 모바일> 게임 서비스 제공업체인 텐센트타일랜드(Tencent Thailand)와 손잡고 슈퍼 게이머들이 대거 참가하는 전국 이스포츠 리그 ‘<PUBG MOBILE> Pro League Thailand 2023’을 후원한다”라고 밝힘
 - ☑ 200 만 바트(약 7,300 만 원) 상금을 놓고 격돌을 벌이게 될 이번 대회를 앞두고 방콕은행은 8 월 31 일 까지 '방콕은행 모바일뱅킹' 신규 가입 고객 선착순 1 만 명에게 400 바트(약 1 만 5 천 원) 상당의 게임에서 사용할 수 있는 다양하고 특별한 아이템을 무료로 제공하는 이벤트를 실시함
 - ☑ 텐센트타일랜드 게이밍 오퍼레이션의 앤드류 크리스토퍼 마누그리안(Andrews Christopher Manugrian) 수석 부사장은 “텐센트타일랜드는 100 명의 플레이어가 동시에 경기할 수 있는 세계에서 가장 인기 있는 <펍지 모바일> 게임을 포함해 뉴스, 음악, 영화, 클라우드 기술 솔루션을 포괄하는 태국의 선도적인 플랫폼 기업이다. 이번 협업을 통해 게이머들은 더 안전한 새로운 금융 솔루션을 경험하고, 방콕은행의 다양한 활동과 프로모션을 통해 재미를 얻을 수 있을 것으로 믿는다”라고 언급함

19) 출처 : <https://mgonline.com/game/detail/9660000052576>

애니·캐릭터



✓ [심천] 홍콩 M+극장에서 한국 애니메이션 <홍길동> 상영 예정 20)

KOCCA

- 홍콩 서구문화구(西九文化区)에 위치한 아시아 최초 글로벌 당대 시각문화박물관 M+는 M+극장이 여름 프로그램으로 홍콩, 중국 본토, 일본, 한국과 태국 등 1960년대부터 1990년대까지의 이정표적 의미를 가진 아시아 애니메이션 작품들을 상영할 예정이라고 전하였음
 - ✓ 아시아동화선구(亚洲动画先驱)는 손으로 그린 애니메이션(Hand-drawn Animation)을 제외하고도 스톱모션, 퍼펫(puppets), 전지(剪纸), 모래, 수묵 등 방법을 사용한 애니메이션 작품들을 상영할 것으로 알려졌으며, 상영 리스트에는 소설원작을 기반으로 촬영된 신동훈 감독의 한국 역사상 첫 장편 애니메이션 <홍길동>이 포함되어 있음

✓ [태국] 영화 <트랜스포머>로 활기 되찾은 50억 바트 태국 완구 시장 21)

KOCCA

- 인도네시아 PT Mitra Adiperkasa Tbk의 자회사로 태국 37개 도시에 240개 이상의 매장을 두고 있는 맵 액티브아디퍼카사(MAP Active Adiperkasa Ltd.) 디팍 토마(ดีพак โทมาร์) 태국 총괄 매니저는 “코로나 19 사태가 일단락되면서 태국 완구 시장 상황은 2020년에 비해 80~90% 회복된 50억 바트(약 1,800억 원) 이상으로 좋은 성장세를 보이고 있으며, 올해 4분기에는 외국인이 관광객이 더 많이 유입돼 더 큰 성장을 불러올 것”이라고 예측함
 - ✓ 2023년 회사는 3년 만에 대대적인 시장공략에 나서며 영화 <트랜스포머> 캐릭터 저작권을 가진 미국의 주요 완구 제조업체 하스브로(Hasbro)로부터 캐릭터 사용 허가를 받아 2023년부터 2027년까지 태국 독점 판매에 나섬
 - ✓ 만화 캐릭터를 좋아하는 어린이 고객과 피규어를 선호하는 성인 고객층을 확대하기 위해 지난 7일 <트랜스포머: 비스트의 서막>의 태국 개봉과 동시에 시암 파라곤 백화점에서 변신 로봇 출시 행사를 개최함. 영화가 상영되는 동안 관련 캐릭터 시장은 100% 이상 성장할 것이고, 고객 비율은 어린이 80% 성인 20%가 될 것으로 전망되며, 목표 매출을 처음 3~6개월 동안 500만~800만 바트(약 1억 8천만 원~2억 9천만 원) 연간 총 1,500만 바트(약 5억 5천만 원)로 잡음

20) 출처 : <https://www.mplus.org.hk/sc/press/mplus-cinema-summer-edition-programme-2023>

21) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1072521>

만화·웹툰



✓ [유럽] 프랑스 만화시장의 뚜렷한 '웹툰 진출' 흐름에 대형 출판사도 합류 22)

KOCCA

- 최근 프리랜서 작가들과 소규모 출판사들이 웹툰 형식을 채택한 후, 뒤피(Dupuis)나 델쿠르(Delcourt)와 같은 대형 출판사들도 웹툰 진출에 합류하고 있음. 파리의 디즈니 브랜드 잡지 출판사인 유니크 에리타지 에디션(Unique Heritage Editions)도 디즈니 웹툰 애플리케이션인 덕툰(Ducktoon) 출시 소식을 전함
 - ✓ 웹툰을 2000년대 중반 한국에서 시작된 디지털 만화로 소개하며, 웹툰이 근 몇 년간 전 세계로 퍼져나가고 있다고 강조함. 웹툰의 특징으로 세로 스크롤의 레이아웃 방식과 장소에 구애받지 않고 즐길 수 있다는 점, 매주 새로운 에피소드를 제공하는 것을 꼽음
 - ✓ 디즈니 만화 잡지인 픽수 매거진(Picsou Magazine)의 편집장 장밥티스트 루(Jean-Baptiste Roux)는 디즈니 캐릭터를 주인공으로 한 이야기를 새로운 방식으로 읽을 수 있다고 전하며, 독자들은 웹툰을 통해 뛰어난 화질, 선명한 색감, 높은 품질의 만화를 재발견할 수 있을 것이라 전함. 또한, 웹툰은 디즈니 잡지 독자를 대상으로 한 콘텐츠의 '연장선'일 뿐만 아니라, 화면으로만 콘텐츠를 접하는 소비자에게 향수를 느끼게 할 수도 있다고 함. 반면 디지털 서비스가 필수적인 것인지는 단언할 수 없지만 '필요한 것'이라고 언급함
 - ✓ 마지막으로, 한국 문화 전문 저널리스트인 콜라스 트랑(Colas Tran)은 만화산업에 많은 변화를 가져온 웹툰이 만화의 미래가 될 것인지에 대해 많은 이들이 궁금증을 품고 있다고 함

✓ [유럽] 픽코마를 통해 보는 프랑스 웹툰 이용자와 만화시장 동향 23)

KOCCA

- 웹툰 플랫폼인 픽코마가 만화시장에서 매우 긍정적인 결과를 보인다고 전함
 - ✓ 2022년 3월 프랑스에서 공식 출시된 이후 픽코마는 인력을 두 배로 늘리고, 쿠로카와(Kurokawa), 피카(Pika), 글레나(Glénat) 등과 같은 출판사와 긴밀히 협력하고 있음. 픽코마의 김형래 대표는 새로운 시리즈인 <시한부 엑스트라의 시간(Karina's Last Days)>를 예로 들며, 많은 신작이 더욱 높은 출시 기대치를 보이며, 앞으로도 계속해서 성장할 계획이라고 전함
 - ✓ 현재 픽코마는 100만 명 이상의 충성도 높은 독자를 보유하고 있으며, 주요 이용자는 18세에서 35세 사이의 젊은 소비자로서 여성 독자층이 우세함. 평균적인 애플리케이션 이용 시간은 15~20분으로 확인됨. 또한, 검색을 위해 주로 작품명, 작가명, 장르를 키워드로 사용하는 것으로 나타났으며, 이러한 카테고리를 중심으로 자발적으로 커뮤니티가 형성되었고, 매우 건전한 분위기를 유지하고 있다고 함. 픽코마는 이러한 데이터를 기반으로 편집팀을 지원하고, 독자들의 수요에 맞추어 더 많은 소녀물과 여성향 작품을 포함하려고 노력하고 있다 전함. 덧붙여, 만화시장 전반의 소비자 특징을 설명하며 "만화 독자와 웹툰 독자 사이에는 큰

22) 출처 : 프랑스 공영 라디오 방송국, Radiofrance

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/avec-ducktoon-disney-se-lance-dans-le-webtoon-la-bd-sur-smartphone-4406695>

23) 출처 : 프랑스 뉴스 플랫폼, Linternaute

<https://www.linternaute.com/le/mangas/2978339-hyung-ae-kim-les-buteurs-de-mangas-et-de-smartoon-restent-pour-l'instant-dans-leurs-univers>

차이가 없으며, 스마툰이나 웹툰, 망가 독자들은 각자의 세계에 머무르고 있다”라고 강조함

- ✔ 픽코마가 직면한 어려움으로는 불법 복제의 영향을 꼽으며, 이는 일본, 한국, 미국 등 디지털 시장이 발전한 국가에서 모두 나타나는 치명적인 문제라 설명함. 마지막으로 김형래 대표는 “프랑스는 디지털 소비 습관에서 뒤처지고 있으나 오히려 이를 기회로 보고 있다. 픽코마는 아직 초기 시장에 있지만, 개발 지표는 녹색이다”라고 전함

음악



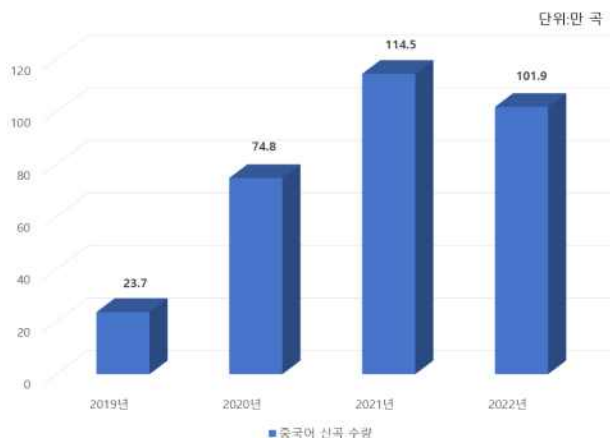
☑ [북경] 2022 년 중국어 신규음원 101.9 만여 곡, 전년대비 11% 감소

KOCCA

- 6 월 13 일, 텐센트뮤직(腾讯音乐娱乐集团) 산하의 텐센트음악연구원(腾讯音乐研究院)이 발표한 <2022 년 중국어 디지털음악 백피서(2022 华语数字音乐年度白皮书)>에 따르면, 2022 년 발표된 중국어 음원은 101 만 9 천여 곡으로, 전년대비 약 11% 감소함

- 2022 년 음악 재생 수는 발표된 지 2 년 이상 된 곡이 전체 중 53.4%로 40%대를 기록한 지난 2 년보다 증가함. 해당 보고서는 이에 대해 신곡 홍보비용의 증가와 일부 엔터테인먼트 사들이 유행 지난 음악을 리메이크 하는 경우가 늘어나 재 인기를 얻은 것으로 분석함

2022 년 중국어 신규음원 수



중국어 신·구곡 재생수 비율



[그림 7] 2022년 중국어 신규 음원 수 및 신·구곡 재생 수 비율

☑ [북경] 올해 5 월까지 상업공연 티켓 판매 매출액 110 억 위안 24)

KOCCA

- 6 월 12 일, 중국공연산업협회(中国演出行业协会)가 공식 홈페이지를 통해 공개한 데이터에 따르면, 올해 1 월부터 5 월 말까지 총 9 만 회에 가까운 상업공연이 개최되었으며, 총 2,500 여만 명의 관객이 동원됨
- 올해 5 월까지의 티켓 판매 매출액은 총 110 억 위안(약 1 조 9,600 억 원) 이상으로 작년 연간 티켓 판매 매출액 89 억 8,800 만 위안(약 1 조 6,022 억 원)을 초과함
- 동기간, 대형 콘서트 및 음악 페스티벌의 티켓 판매 매출액은 12 억 위안(약 2,147 억 원)이상으로 총 250 여만 명의 관객 수를 기록하였고, 노동절 연휴 기간(4 월 29 일 ~ 5 월 3 일) 공연 관람객의 50% 이상이 거주 지역 외 도시의 공연을 관람한 것으로 나타남

24) 중국공연산업협회 공식홈페이지 : <https://www.cpacm.cn/#/index/NewsDetail?newsId=16868283654001>

☑ [심천] 텐센트 뮤직 엔터테인먼트 어워드(TMEA) 마카오에서 개최 예정 ²⁵⁾

KOCCA

- 텐센트 뮤직 엔터테인먼트(TME)는 7 월에 마카오에서 텐센트 뮤직 엔터테인먼트 어워드(TMEA)를 개최하기로 함
 - ☑ 이번 어워드는 <저일차 위쾌락이가(这一次 为快乐而歌) Music For Fun>를 테마로 하고 있으며, 음악 애호가들로 하여금 한껏 방출하고, 무한히 만족하며, 통쾌하게 스트레스를 푸는 페스티벌이 될 것으로 기대함
 - ☑ 이번 어워드는 이틀간 개최될 예정이며, 어워드 이외에도 뮤직 페스티벌을 같이 개최하기로 하였음. 뮤직 어워드에는 채서곤(蔡徐坤), 채의림(蔡依林), 황관중(黄贯中) 등 중국 유명 가수들이 참가할 예정임

☑ [일본] 일본음악저작권협회(JASRAC), 플랫폼 'GDSDX' 개시 ²⁶⁾

KOCCA

- 일본음악저작권협회(JASRAC)는 지난 9 일, 글로벌 동영상, 음악 스트리밍 서비스 콘텐츠 정보와 저작권관리 단체가 관리하는 악곡 정보를 공유, 교환하는 플랫폼 서비스 'GDSDX'를 5 월 31 일자로 개시하였다고 발표함
 - ☑ 'GDSDX'는 디지털 음악 스트리밍 사업자(DSP)가 저작권관리단체에 보고하는 정보 중, 각 DSP 가 스트리밍하는 콘텐츠 별로 작성하는 유니크 코드와 ISRC(International Standard Recording Code: 국제 표준 녹음 코드)를 매개로 각 저작권관리단체 관리 악곡 정보를 연관시킨 데이터베이스에 해당함
 - ☑ 각 DSP 로부터 국가나 지역 저작권관리단체에 DSP 마다 세계 공통으로 사용하고 있는 스트리밍 악곡 ID 를 보고하기 위해 각 국가별로 악곡명이 현지 표기로 변환되어도 'GDSDX'를 통해 정확하게 악곡을 특정할 수 있음
 - ☑ 또한, 저작권협회국제연합(CISAC) 내에서 공유하고 있는 ISWC(International Standard Musical Work Code: 국제 표준 음반 작업 코드)및 작품등록(권리자로부터 저작권관리단체에 전달되는 자료) 데이터와도 연관 지어지기 때문에 각 단체가 시행하는 저작권료 분배까지의 작업 효율을 높일 수 있다고 밝힘
 - ☑ 이번 발표에는 글로벌 스트리밍 서비스 중 유튜브를 대상으로 JASRAC 이 관리하는 악곡 정보 43 만 건과 다른 프로젝트 참가 4 단체의 악곡을 합한 총 140 만 건의 악곡 정보를 수록하고 있고, 앞으로도 Apple, Spotify, TikTok 등 유튜브 이외의 인터넷 스트리밍 서비스로도 확대할 예정이라고 함
 - ☑ JASRAC 은 연주, 방송, 스트리밍, 복제 등 많은 분야에서 음악 이용자로부터 악곡 이용 보고를 받아 이를 바탕으로 관리 악곡을 특정함. 위탁자가 신고한 권리관계(분배비율 등)에 근거하여 각 권리자에게 사용료를 분배하고 있다고 함
 - ☑ 최근 스트리밍 분야 사용료 수입이 확대되면서 2022 년도 연간보고 수는 총 32.4 억 건으로 스트리밍 분야가 전체의 93.5%(30.3 억 건)를 차지하고 있음. 또한, 총 수입액(1,290.1 억 엔)에서 차지하는 스트리밍 이용분 비율은 2022 년도 실적의 34.6%(446.6 억 엔)로 글로벌 음악 서비스스크립션과 동영상 스트리밍 서비스에서 발생하는 저작권 사용료를 확실히 징수하는 것이 음악관계자에게 중요한 과제, 관심

25) 출처 : <https://new.qq.com/rain/a/20230612A0AR2K00?no-redirect=1>

26) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/9111e3090814393b8873c0a8a8b21d810afe6399>
(참고자료)https://www.jasrac.or.jp/release/23/06_1.html

사가 되고 있다고 함

- ☑ 또한, DSP 는 각 국가나 지역별로 음악저작권 관리단체와 협약을 맺고 저작권 사용료를 지불하고 있는데, JASRAC 이 관리하는 악곡을 해외에서 이용할 경우, 각 관리단체가 DSP 로부터 사용료를 받아 사용료를 JASRAC 에 송금한 후 JASRAC 이 일본 국내 크리에이터·저작권자에 사용료를 배분하고 있으며, 해외에서 JASRAC 에 송금한 사용료는 2022 년도 기준 18.9 억 엔으로, 이는 코로나 이전인 2019 년과 비교하면 약 3 배에 해당하는 금액임
- ☑ 한편, 음악 서브스크립션과 동영상 스트리밍 서비스는 방대한 악곡 이용을 위해 사용료 배분 시 악곡을 특정하는 것이 과제임
- ☑ 스트리밍에서는 보고된 ISRC 와 타이틀, 작가명, 아티스트명 등 악곡 정보를 바탕으로 시스템상에서 악곡을 특정함. 특정하기 어려울 시에는 전문 스태프가 특정 작업을 실시하나 JASRAC 이 시행하는 악곡 특정률은 음악 서브스크립션에서 95.3%(2022 년도)을 기록함
- ☑ 일본에서는 음악 서브스크립션 등 대규모 스트리밍 사업자를 중심으로 CDC(저작권정보집중처리기구)를 활용하여 효율적인 보고 데이터를 작성함
- ☑ 한 번 악곡을 특정한 경우에는 보고 데이터에 악곡 식별자(작품 코드)를 부여해 스트리밍사업자에게 피드백하고 스트리밍사업자가 그 후 데이터 작성 시 작품 코드를 넣어 작성함으로써 정확성도 확보할 수 있게 됨
- ☑ 그러나 새로이 서비스 되는 악곡 수가 많아 아직 특정되지 않은 건(4.7%)은 요청횟수 약 95 억 회(PD 나 비관리 악곡 포함)에 해당한다고 함. 서비스 이용에 있어서 이러한 악곡 특정 작업은 일본에서도 과제로 남아 있음
- ☑ 악곡 특정 관련 과제는 특히 자국의 악곡이 해외에서 이용될 경우, 현지 ISRC 에 연관되는 악곡 정보가 없는 경우가 많고 타이틀이 현지 표기로 변환되는 일도 있어 특정하기 곤란한 면이 있다고 함
- ☑ 이를 해결하기 위해 CISAC 아시아태평양위원회에 소속인 필리핀 ‘FILSCAP’, 한국 ‘KOMCA’, 대만 ‘MÜST’, 인도네시아 ‘WAMI’와 연계해 <GDSDX> 프로젝트를 시작했다고 함

GDSDX 개념도



[그림 8] 플랫폼 GDSDX 개념도

✔ [유럽] 음악 시장의 '글로벌라이제이션(Glocalisation)' 27)

KOCCA

- 최근 음악 산업은 스트리밍 시대를 맞아 자국어로 노래하는 아티스트들이 자국 음악 차트에서 점점 우위를 점하고 있다고 전하며, '글로벌라이제이션'을 경험하고 있다고 설명함. 글로벌라이제이션은 글로벌라이제이션(globalisation)과 로컬라이제이션(localisation)을 결합한 표현으로, 1995년 사회학자 롤랜드 로버트슨(Roland Robertson)이 대중화한 용어임
 - ✔ 과거에는 '세계화'가 강대국의 브랜드와 영미권 가수들의 음반이 세계 곳곳의 시장을 선점하고 자리를 잡으며 점점 획일화되는 것을 말했다면, 현재는 오히려 세계를 지역적 특성으로 변화시키고 있다고 함. 예를 들어, 음악 산업에서는 '아티스트의 현지화'와 '장르의 세계화'가 이루어지고 있다고 강조함. 작년 영국 차트를 지배한 것은 영국 아티스트지만, 독일, 프랑스, 이탈리아 등 다른 나라에서는 해당 국가의 아티스트들이 자국 시장을 지배했다고 전함
 - ✔ 이처럼, 글로벌라이제이션은 음악 시장에서도 강력한 영향력을 행사하고 있을 뿐 아니라 오디오북, 텔레비전, 영화 등 다양한 분야에서 진정한 글로벌 성공을 거두기 위해 중요한 요소로 떠올랐다고 강조함. 또한, 영국, 미국, 스웨덴, 그리고 최근 부상한 한국을 세계 음악 수출 강대국으로 꼽으며, 영미권 국가의 영어 콘텐츠가 백 년 넘게 창조산업에서 상대적 우위를 차지했던 시대는 끝났으며, 새로운 추세에 적응해야 한다 강조함

✔ [유럽] 유럽 언론, 데뷔 10주년 맞이한 BTS의 업적 조명 28)

KOCCA

- 유럽의 주요 언론은 음악 산업에 큰 업적을 남긴 방탄소년단의 10주년을 기념하기 위해 한국 전역이 그룹의 상징색인 보라빛으로 물들고 있다고 보도함. 뉴스와 전광판에 관련 내용이 다루어지고, 시청과 남산타워, 월드컵대교 등에 불이 밝혀진다고 하며, 다른 어떤 음악 그룹도 방탄소년단과 같은 영예를 누린 적이 없다고 강조함. 또한, 방탄소년단의 탄생과 한국 역사에 남은 그들의 업적을 소개함
 - ✔ 데뷔 초 아웃사이드로 비쳤던 BTS가 K팝을 미국의 대중문화로 진입시켰으며, 각종 음악 차트의 정상을 차지하고, 그래미 어워드에 후보로 오르고 아메리칸 뮤직 어워드에서 올해의 아티스트상을 수상함으로써 음악 시장의 고정 관념과 비판을 깨부순 것이라 전함. 또한, 더 큰 시장 진입을 위해 시각, 관점 또는 언어를 바꾸지 않고 K팝 뮤지션으로 자신들을 완전히 보여줌으로써 성공을 이루었다 전함. 또한, 방탄소년단 이전에는 K팝이 국제 문화와 분리된 단순한 현상으로 간주하였던 것에 반해, 그들의 세계적인 인기는 한국을 인식하는 세계의 시선을 바꾸었다고 설명함
 - ✔ 또한, 방탄소년단은 한국 가수 최초로 모든 음악 관련 기록을 경신했다 함. 예를 들어, <다이너마이트>로 미국 '톱 가수 100' 1위를 차지하였고, 이후 발표된 모든 곡이 세계 음악 차트 상위권에 오름. 더불어, 방탄소년단은

27) 출처 : 영국 언론, Financial Times

<https://www.ft.com/content/308407e3-26a2-4ae8-a64e-3e4cb7eee9ab>

28) 출처 : 프랑스 언론 Paris Match, Liberation Champagne, 독일 언론 WDR1

<https://www.parismatch.com/culture/musique/bts-fete-ses-10-ans-de-carriere-10-moments-qui-ont-ecrit-lhistoire-du-groupe-226186>

<https://www.liberation-champagne.fr/id493108/article/2023-06-12/bts-sept-artistes-dix-ans-et-cinq-choses-savoir>

<https://www1.wdr.de/kultur/kulturnachrichten/pop-suedkorea-bts-100.html>

지난 10 년간 전 세계적으로 4,491 만 장의 앨범을 판매하였으며, 세계 유명 스타디움에서 개최된 콘서트에는 329 만 명의 관객이 동원되었다 전함. 그들은 기네스북에도 끊임없이 새로운 기록을 남기고 있다고 함

- ☑ 방탄소년단은 음악 이외에도 아시아인에 대한 인종 차별 반대 등 정치외교 이슈에도 세계적인 영향을 미쳤다고 언급하며, 2021년에는 문재인 전 대통령으로부터 외교관으로 임명되었고 K 팝 아티스트로서 최초로 문화훈장을 수여 받았으며, 유엔에서 연설하고 백악관을 방문한 예를 제시함

☑ [UAE] <강남스타일>부터 <아기상어>까지 유튜브 30 억 뷰 이상 뮤직비디오 7 편 ²⁹⁾ KOCCA

● 한국의 가수이자 프로듀서인 싸이의 강남 스타일은 여전히 유튜브에서 가장 많이 시청된 노래 중 하나임

- ☑ Linkin Park 의 2003 년 트랙 Numb 은 20 억 회 이상의 조회수를 기록했으며 No Doubt 의 히트작인 1995 년의 Don't Speak 도 10 억 회를 기록했음
- ☑ K 팝 거물인 방탄소년단과 블랙핑크, 팝스타 리한나와 비욘세를 포함해 100 개 이상의 뮤직비디오가 10 억뷰에 합류했음
- ☑ 현재 40 억뷰 이상 공식 뮤직비디오는 총 7 편으로, 이 중 50 억뷰 뮤직비디오는 4 편, 50 억뷰를 돌파한 뮤직비디오는 3 편, 100 억뷰를 돌파는 비디오는 단 1 편뿐임
- ☑ 유튜브에서 40 억 회 이상의 조회수를 기록한 7 개의 뮤직 비디오를 소개함
 - 핑크퐁 <아기상어댄스> (129.2 억)
 - Luis Fonsi (Feat. Daddy Yankee) <Despacito> (81 억 7 천만)
 - Ed Sheeran <Shape of You> (60 억)
 - Wiz Khalifa (Feat.Charlie Puth) <See You Again> (59.1 억)
 - Bruno Mars 가 참여한 Mark Ronson <Uptown Funk>(49 억 3 천만)
 - 싸이 <강남스타일> (48.1 억)
 - El Chombo<Dame Tu Cosita>(43 억 6 천만)



[그림 9] 싸이 (출처: AFP)

29) 출처 : <https://www.thetransaction.com/arts-culture/music/2023/06/09/20-music-videos-on-youtube-with-more-than-three-billion-views-from-hello-to-shape-of-you>

패션



✓ [인니] 인도네시아 10 개 패션 브랜드, 뉴욕 'First Stage' 패션쇼 런웨이 참가 30) KOCCA

- 지난 5 월 19 일부터 24 일까지 미국 뉴욕 브룸 스트리트에서 에서 개최된 <First Stage> 패션쇼에 인도네시아 패션 브랜드 10 종이 런웨이 무대를 선보임
 - ✓ 이번 행사에 참가한 인도네시아 브랜드는 <Kusuma by Hengki Kawilarang>, <CC by Coreta Louise>, <Verkoop by Arya Saloka>, <Tanimbar Weaving by Widya Murad>, <Enni Jo>, <Sasha bee Bag>, <Vielga's Kebaya House>, <Ria Anjelina 의 Aqilla>, <Sherly Wenas 의 Kanakilla>, <Batik Coreta Indonesia>임
 - ✓ <First Stage>는 단순히 런웨이만 선보이는 패션쇼가 아니라 행사기간 동안 팝업 스토어를 운영해 방문객들에게 다양한 컬렉션을 직접 체험할 수 있는 경험 또한 제공함
 - ✓ 주최자 디나 에스키 파티마((Dina Eski Fatimah)는 인도네시아 문화와 패션을 국제무대로 초대하게 돼 기쁘고, 이번 행사가 미국 시장 진출의 첫 발걸음이 되어 앞으로 인도네시아 패션 브랜드가 활약할 수 있기를 기대해본다고 전함



[그림 10] 뉴욕 'First Stage' 패션쇼 인도네시아 브랜드 런웨이 (출처: Kompas)

30) 출처 : <https://lifestyle.kompas.com/read/2023/06/04/220000720/10-desainer-indonesia-tampilkan-kreasinya-di-first-stage-new-york?page=all>
<https://www.fimela.com/fashion/read/5303175/10-desainer-dan-brand-lokal-mengekspos-budaya-indonesia-di-first-stage-new-york>
<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5296076/mempromosikan-budaya-dan-fesyen-indonesia-lewat-first-stage-new-york>
<https://www.tangerangaya.id/urban/1958897008/boh-dekat-dengan-ria-anjelina-desainer-indonesia-yang-mengangkat-westa-minang-di-new-york?page=2>

✔ [UAE] 사우디 패션 위원회, 새로운 디지털 패션 디자인 프로그램 시작 ³¹⁾

KOCCA

- 사우디 패션 위원회(Saudi Fashion Commission)는 저명한 Istituto Marangoni 와 협력하여 새로운 디지털 패션 디자인 프로그램을 시작한다고 발표
 - ✔ 자금이 전액 지원되는 가상 프로그램은 100 명의 사우디 패션 디자이너에게 열려 있으며 오늘날의 패션 산업에서 성공하는 데 필요한 디지털 기술을 갖추는 것을 목표로 함
 - ✔ 5 개월 프로그램은 디자이너에게 CLO 3D 디지털 패션 디자인 소프트웨어를 사용하는 방법을 가르치는 데 중점을 두고 가상에서 실제와 같은 의류 및 액세서리를 만들 수 있음
 - ✔ 소프트웨어는 디자이너가 3D 아바타를 조정할 수 있도록 하여 직물 낭비를 줄이고 한때 시간 소모적이었던 디자인 프로세스의 속도를 높일 수 있음
 - ✔ Istituto Marangoni 의 전문적이고 국제적인 교수진이 가르치는 프로그램이 진행되며, 과정이 끝나면 디자이너는 판매 및 커뮤니케이션 목적으로 3D 모델링, 고화질 렌더링, 모션 이미지 및 애니메이션 비디오 사용을 마스터하게 됨



[그림 11] 새로운 디지털 패션 디자인 프로그램 시작 (출처: Saudi Fashion Commission)

31) 출처 : <https://english.alarabiya.net/life-style/fashion-and-beauty/2023/01/12/Saudi-Fashion-Commission-launches-new-digital-fashion-design-program>

통합(정책·기타)



✓ [미국] 블록버스터, 피규어 중심 IP 기업 ‘펀코’와 파트너십 32)

KOCCA

○ 블록버스터가 피규어 판매사인 ‘펀코’와 파트너십을 맺어 향수 마케팅을 진행함

- ✓ 2000 년 5 천만 달러에 넷플릭스를 살 기회를 거절한 것으로 유명한 블록버스터는 2011 년 Dish 네트워크에 3 억 2 천만 달러에 인수되었음. 디지털 시대의 흐름을 타지 못하고 인수된 지 3 년 만에 DVD-비디오 대여서비스 블록버스터는 폐업했지만 피규어 중심 IP 기업인 펀코와 레트로 마케팅을 진행한다고 밝힘
- ✓ 펀코가 블록버스터와의 파트너십을 발표하며 블록버스터에서 영감을 받아 만든 레트로 엔터테인먼트 제품 라인인 ‘Rewind’를 선보임
- ✓ 이 제품들은 블록버스터의 아이코닉한 디자인을 따라 제작된 컬렉터 아이템과 포장으로 구성되어 있으며, 각각 새롭게 디자인된 컬렉터 피규어는 VHS 형식의 포장에 담겨 있음
- ✓ 펀코에 따르면 이 라인의 제품들은 2000 년대 이전, VHS 가 군림하던 시대를 회상시키는 특징을 가지고 있으며, 블록버스터의 유명한 멤버십 카드를 생각나게 하는 카드와 함께 제공될 것임. 또한 일반적인 펀코의 피규어들과는 다른 디자인으로 구성되어 있으며, 80 년대부터 2000 년대의 향수와 창의성을 기념하기 위해 고안됨
- ✓ 엔터테인먼트 분야에서 가장 잘 알려진 소매 체인 중 하나였던 블록버스터와의 파트너십은 팬들에게 빈티지 팝 컬처와 엔터테인먼트의 선봉에 서 있는 기회를 주며, 펀코만이 가지고 있는 독특한 방식으로 한 세대를 정의한 팝 컬처에 접근할 수 있는 새로운 방법을 제공하는 것임

✓ [일본] 日 지적재산전략본부, ‘지적재산추진계획 2023’ 원안에 생성형 AI 의 저작권침해 우려 명기 33)

KOCCA

○ 日 지적재산전략본부(본부장: 기시다 총리)가 조만간 정리할 <지적재산추진계획 2023>의 원안이 판명되었음

- ✓ 인터넷상의 데이터를 사용한 문장과 화상을 만드는 생성형 AI 를 둘러싼 저작권침해 사례가 다발하고 있는 점에 대한 우려를 나타내고 AI 에 의한 저작물 학습이 권리침해에 해당하는 경우 등 논점을 정리해 필요한 방안을 검토한다고 명기함
- ✓ 이 계획은 지식재산 전반 보호 및 활용 등에 대해 정부 시책 방향성을 제시하는 것으로 매해 책정되고 있음. 올해는 독립 항목으로 생성형 AI 를 들었으며 앞으로의 과제 등을 정리함
- ✓ 원안에는 생성형 AI 와 지식재산 관계에 대해 급속한 기술발전과 보급에 따라 ‘재검토할 필요가 있다’라고 지적하고 있음. 또한, 생성형 AI 개발·제공·이용을 촉진하기 위해서도 우려되는 점과 리스크에 대한

32) 출처 : <https://variety.com/2023/digital/news/blockbuster-funko-retro-collectibles-1235642569>

33) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/078d5c83beb75ba9fdaeaf210a8093854d5fc0d8>

(참고자료)<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/230609/siryou1.pdf>

적절한 대응이 중요하다고 함

- ✔ 저작권법상에서의 과제로는 ‘오리지널(원작)과 비슷한 저작물이 생성되는 등 저작물 침해가 대량으로 발생하여 개개인의 권리자가 분쟁 해결 대응에 어려움을 겪을 우려’를 언급함
- ✔ 이를 바탕으로 <1> AI 생성물을 이용·공표할 때 저작물 침해의 가능성 <2> 학습용 데이터로서 저작물을 적절히 이용 등의 논점에 관하여 구체적인 사례를 들어 ‘생각의 명확화를 도모하는 것이 바람직하다’라고 강조함
- ✔ 정책의 방향성으로는 ‘AI 기술 진보와 크리에이터 권리 보호 관점에 유의하면서 필요한 정책을 검토한다’라고 하며, 향후 구체적인 정책 내용 등은 기술되지 않았음
- ✔ 현행 저작권법은 2018 년에 개정된 30 조 4 항에서, AI 에 따른 저작물 학습에는 원칙적으로 저작권자의 허가가 필요 없다고 정하고 있음
- ✔ 예외로 ‘저작권자의 이익에 해를 가하는 경우’는 사용할 수 없다는 규정이 있으나 문화청은 기존 해당 사례를 한정적으로만 제시하고 있음. 원안에서는 예외규정에 근거해 저작권 침해에 해당하는 경우의 사고 방식을 명확히 할 것을 요구했음
- ✔ 생성형 AI 를 활용한 발명 특허 심사에 대해서는 ‘AI 에 의한 자율적인 발명 취급에 관하여 여러 나라의 상황을 근거로 정리·검토한다’라고 설명하며, 특허청의 AI 심사지원팀을 강화하고 심사 사례를 적극적으로 공표해 나가기로 함
- ✔ 이밖에도 생성형 AI 이외 항목에서는 대학과 대기업이 공동 보유한 특허에 대해 대학 판단으로 이용 허락할 수 있는 환경 정비가 포함됨.
- ✔ 이는 특허 기술이 경쟁사에 사용되지 않도록 대기업이 허락을 거부해 스타트업 등에 의한 활용이 진행되지 않는 현 상황을 타개하려는 목적임

✔ [인니] Nuxcle 과 Hisa Games, ‘NextDev Summit 2023’에서 우수 스타트업 상 수상³⁴⁾ KOCCA

- 게임 및 플랫폼 스타트업 ‘Hisa Games’과 전기 스케이트보드, 전기 자전거, 전기 스쿠터와 전기차량 개발 스타트업 ‘Nuxcle’이 이번 국영통신사 텔콤(Telkom)이 개최하는 <NextDev Summit 2023>에서 우수 스타트업 상을 수상함
 - ✔ <NextDev Summit 2023>은 텔콤이 지난 8 년간 운영해 온 프로그램으로 인도네시아 디지털 스타트업의 비즈니스 기반과 영향을 강화하는 데 있어 인큐베이터 역할을 하는 CSR(Corporate Social Responsibility) 프로그램의 일부임
 - ✔ 스타트업 ‘Hisa Games’는 특히 인도네시아 게임 개발 부문에서 제품의 품질 개선과 양을 늘리는 목적

34) 출처 : <https://tekno.kompas.com/read/2023/06/09/19260057/nuxcle-startup-pembuat-kendaraan-listrik-juarai-nextdev-2023?page=all>
<https://www.telkomsel.com/about-us/news/telkomsel-nobatkan-startup-nuxcle-sebagai-best-best-program-nextdev-tahun-ke-8>
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230608230824-37-444371/top-ini-4-startup-terbaik-di-program-nextdev-2023-telkomsel>
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230608220841-37-444368/sah-nuxcle-raih-best-of-the-best-startup-nextdev-2023>
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230606111322-37-443328/hisa-games-finalis-nextdev-kembangkan-industri-gim-tanah-air>
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230609171816-37-444665/perjalanan-nextdev-2023-hingga-penobatan-startup-terbaik>

으로 2027 년에 설립된 디지털 스타트업임

- ☑ 이번에 수상한 스타트업 2 개사에게는 향후 스타트업 육성 프로그램 <Tinc>을 통해 텔콤과 TMI(Telkomsel Innovation Partners)으로부터 투자받아 스타트업 생태계 Indigo(Indonesia Digital Ecosystem)에 합류할 기회가 주어짐
- ☑ 2015 년부터 매년 <NextDev>가 개최되어 왔으며, 인도네시아 전역에서 5,000 여 개 이상의 디지털 스타트업이 참여하였음. 올해 <NextDev>는 2022 년 9 월부터 2023 년 6 월까지 인도네시아 전역의 233 개 잠재적 디지털 스타트업이 #Sustain Beyond Expectation 이라는 주제로 선발 과정을 통해 40 개 스타트업이 선정됨. 그 중 상위 12 개 스타트업이 3 개월 동안 <NexDev Academy> 육성 프로그램에 참가할 자격을 얻음

☑ [UAE] 미디어 생태계를 강화하기 위해 네옴(Neom)과 SRMG 협력 35)

KOCCA

- 네옴은 SRMG 의 미디어 전문성, 광범위한 포트폴리오 및 확립된 파트너십을 활용하여 사우디아라비아에서 콘텐츠 제작을 확장할 것이라 밝힘
 - ☑ 사우디 연구 및 미디어 그룹(SRMG)은 네옴 지역의 네옴 지역의 미디어 생태계를 강화하고, 미디어 기술 개발과 콘텐츠 제작을 하기 위해 네옴 미디어 인더스트리와 양해각서를 체결함
 - ☑ 네옴 미디어 인더스트리는 SRMG 의 미디어 전문성, 광범위한 포트폴리오 및 확립된 파트너십을 활용하여 사우디아라비아에서 콘텐츠 제작을 늘릴 것임
 - ☑ 인프라에 대한 투자와 인재의 숙련도 향상을 기반으로 네옴을 세계적인 수준의 콘텐츠 제작 허브로 만들 계획임. SRMG 의 기존 및 신규 파트너는 네옴의 제작 시설을 이용할 수 있음
 - ☑ 콘텐츠 제작 외에도 SRMG 와 네옴 미디어 인더스트리는 공동 인재 개발 및 업계 교육 프로그램을 설계하여 저널리스트, 각본가 및 제작자를 포함한 미디어 인재 풀의 폭과 깊이를 향상시킬 예정임
 - ☑ 네옴 미디어 인더스트리는 방송제작, 게임 및 디지털 퍼블리싱을 제공하는 데 중점을 둔 새로운 세계적인 수준의 미디어 허브를 네옴에 구축하고자함

☑ [태국] 태국 고등교육과학연구혁신부, 콘진원 태국센터와 협력 확대 36)

KOCCA

- 태국 고등교육과학연구혁신부 아넥 라오탐마탓(เอก เหล้าธรรมทัศน์) 장관은 사무차관 씨리룩 송씨위라이(ศิริฤกษ์ ทองศิริไล), 인적자원프로그램관리 및 개발연구혁신부서(이하 PMU-B) 위라폰 패쑤완(วีระพงษ์ แพสุวรรณ) 의장, 쏘땡 클라이닝쓰루엥(สมปอง คล้ายหนองสรวง) 교수 등과 함께 한국을 방문해 한국 최대 엔터테인먼트 기업 CJ 엔터테인먼트와 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)이 설립한 공공 제작 인프라 ‘스튜디오 큐브’를 방문해 창조경제에 대한 전략적 제휴와 창의적 콘텐츠 크리에이터 육성 방안을 논의함

35) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/neom-and-srmg-partner-to-enhance-regional-media-ecosystem>

36) 출처 : <https://www.dailynews.co.th/news/2431196>

- ✔ 아넵 장관은 “이번 협력 논의가 태국에 기회를 열어줄 것이며, CJ 엔터테인먼트와 태국 고등교육과학연구혁신부 및 산하 기관들이 태국 콘텐츠 크리에이터 역량개발 프로젝트 ‘즐거운 태국(Delight Thai)’을 진행할 것이다. 이는 지역-역사-문화적 맥락에서 태국인의 정체성을 국제적으로 보여주고 영화, 패션, 축제 등 디지털 콘텐츠 창작에 대한 전문성을 교환하는 한편 한국콘텐츠진흥원 태국비즈니스센터를 통해 콘진원과의 지속적인 협력관계를 구축할 예정”이라고 밝힘
- ✔ 또한 “태국 고등교육과학연구혁신부는 K-콘텐츠로 세계를 선도하는 한국과 콘텐츠 크리에이터를 양성하겠다는 분명한 목표를 갖고 있으며, 문화적 다양성과 유구한 역사를 지닌 태국 정체성을 T-콘텐츠로 만들어 K-콘텐츠와 융합시켜 아시아 콘텐츠로 발전시키고 양국의 협력을 통해 전 세계적으로 새로운 콘텐츠 경제를 창출할 것”이라고 강조함
- ✔ 한편 쏜땡 교수는 “지정학적으로 태국은 TMS(태국, 말레이시아, 싱가포르)뿐만 아니라 CLMV(캄보디아, 라오스, 미얀마, 베트남)로 진출하기 위한 관문이자 중심이므로 PMU-B가 이번 한국 방문을 통해 인적 개발에 명확한 목표를 갖고 한국과 상호 이익을 공유하는 전략적 파트너가 됐다. 앞으로 공유가치 창출(Co-creation) 전략으로 다양한 정보를 공유하고 태국에 지속 가능한 경제를 추진하는 생태계를 만들기 위해 계속해서 두 기관과 긴밀히 협력할 것”이라고 언급함
- ✔ CJ 엔터테인먼트 글로벌 비즈니스 부문 셴 조(Sen Cho) 수석부회장은 “CJ 엔터테인먼트가 고등교육과학연구혁신부와 협력해 창조경제를 위한 전략과 관리, 콘텐츠 공동제작 인력 역량 강화 등 아시아 콘텐츠를 세계인의 눈높이에 맞춰 지속해서 수출할 수 있도록 적극적으로 협력할 것”이라고 밝힘

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

 미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장	 +1-323-935-2070  shju@kocca.kr
 유럽 비즈니스센터(파리) 유성훈 센터장	 +33-1-42-93-02-84  yoosunghoon@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	 +86-10-6501-9971  hgyoon8591@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장	 +86-755-2692-7797  hmkim@kocca.kr
 일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511  yhlee@kocca.kr
 인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-2256-2396  yskim@kocca.kr
 베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장	 +84-39-226-4093  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