KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

371 호

목차

위클리글로벌 | 371 호

2024 년 3 월 18 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
방송·영화	• [미국] 제 96 회 오스카 수상식 〈오펜하이머〉 작품상 등 7 관왕 달성 • [미국] 캘리포니아 디즈니랜드 리조트 20 억 달러 규모 확장 승인 임박 • [미국] 넷플릭스 해외 콘텐츠 스펜딩, 미국 내 제작 넘어설 것으로 전망 • [북경] 중국 방송계, AIGC 개발 및 활용 본격화 • [심천] 알리문화엔터테인먼트, 향후 5 년간 홍콩 공연·예술 분야에 50 억 홍콩달러 투자 계획 • [프랑스] 프랑스 영화 시장, 2024 년 초반 하락세 • [프랑스] 프랑스 미디어 기업 M6, to 스트리밍 플랫폼 M6+ 소개 및 수익 증대 전략 발표 • [인니] 영화 〈파묘〉, 인도네시아 개봉 2 주 만에 100 만 관객 돌파 • [베트남] 시냅스스튜디오, 한국기업들과 업무협약 체결 • [베트남] 〈쿨리 절대 울지 않아〉, 2024 년 베를린 영화제 최우수 장편 데뷔작품상 수상 • [태국] 태국 정부, 홍콩 필마트 참석해 디지털콘텐츠 산업 성장 견인 • [태국] 중국 영화 〈아나콘다〉 포스터, 〈랑종〉 포스터 모방 의혹 • [태국] BTS 슈가 앙코르 콘서트 실황 영화, 한-태 동시 개봉 • [인도] 케랄라주, 자체 OTT 플랫폼 'CSpace' 출시 • [인도] 릴라이언스-디즈니 합병 조건, 경쟁위원회 승인 위해 수정될 수도 • [인도] IMAX-BookMyShow, 혁신적 영화 관람 경험 위해 협업 • [멕시코] 넷플릭스, 멕시코산 영화 및 시리즈 제작 프로젝트 실시 • [멕시코] 굳건한 발걸음을 이어가는 멕시코 영화들
게임·융복합	• [심천] 2024 년 2 월 중국 게임업체 해외 매출액 순위 Top 30 • [심천] 2024 년 1 월 여성향 MAU 순위 Top 5 • [UAE] 아트 두바이 2024, 40 개국 60 개 도시에서 출품된 120 개의 작품들이 프리미어 아트페어에서 선보임 • [인도] 배틀그라운드 모바일, 또 다시 서비스 금지? • [멕시코] 혁명가이자 전 대통령, 알바로 오브레곤 암살 사건 소재의 비디오 게임 개발
애니·캐릭터	• [일본] 웹툰 〈이두나!〉, 7 월부터 일본 애니메이션 방영 개시

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

K-콘텐츠와 세계로 미래로

목차

위클리글로벌 | 371 호

2024 년 3 월 18 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
음악	• [프랑스] 유럽 집행위원회, 음악 스트리밍 시장 내 독점적 지위 남용한 애플에 벌금 부과 • [프랑스] 스포티파이 프리미엄, 프랑스 내 이용 요금 인상 • [멕시코] 여성 음악가 활동 단체, 음악 축제 내 아티스트 성평등을 위한 법안 제정 제안
패션	• [베트남] 널디, 베트남 시장 영향력 강화 예정 • [인도] 릴라이언스리테일, 영국 패션 브랜드 Asos 도입 추진
통합(정책 등)	• [북경] 중국 최고인민법원, 2023 년 지재권 관련 소송 판결 총 49 만 건 • [북경] 2024 중국(천진)공연박람회, 4 월 15~18 일 개최 예정 • [일본] 닌텐도, 인기 캐릭터 IP 활용한 다양한 사업 전개 · 콘텐츠 경쟁 심화 • [프랑스] 프랑스 언론 단체와 트위터 간 저작인접권 관련 법정 분쟁 • [인니] 인니 정부, 창조경제개발 프로그램 AKI 2024 시행 • [태국] 프랑스 순방 중 세타 총리, 12 개 기업과 만나 투자확대 및 소프트파워 강화 논의 • [태국] 태국 정부, '성대한 송끄란 축제 개최 통해 세계 10 대 축제로 자리매김 할 것' • [태국] 태국 소프트파워 지수, 전년대비 한 계단 상승 • [러시아] 발레리나 자하로바, 서울공연 취소에 반발 • [인도] 미디어 · 엔터테인먼트 산업 매출, 2026 년에 372 억 달러 넘을 것 • [인도] 스타트업 vs 구글 수수료 다툼에 RMG 플랫폼들 관심 • [인도] 글로벌 기술 대기업, 인도 중앙집중형 컴퓨팅 인프라 구축 주도 가능 높아 • [인도] '디지털 독점금지법, 혁신을 억제하지 않는 균형 잡힌 접근법 필요'

한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

K-콘텐츠와 세계로 미래로

방송·영화

[미국] 제 96 회 오스카 수상식 〈오펜하이머〉 작품상 등 7 관왕 달성 1)

셀린 송 감독의 〈패스트 라이브즈〉 작품상 후보 올랐지만 수상은 불발

- 현지시간 3 월 10 일 미국 로스앤젤레스 돌비 극장에서 열린 제 96 회 아카데미 시상식에서 크리스토퍼 놀란(Christopher Nolan) 감독의 〈오펜하이머〉가 작품상, 감독상을 포함한 7 개 부문을 석권했음
- 한국계 캐나다인 셀린 송(Celine Song) 감독의 〈패스트 라이브즈(Past Lives)〉가 작품상 후보에 올라 한국에서의 관심이 높았으나 아쉽게도 수상으로 이어지지 못했음
- 〈오펜하이머〉는 제 2 차 세계대전 당시 미국의 핵무기 개발을 위한 맨해튼 프로젝트를 이끈 로버트 오펜하이머(J. Robert Oppenheimer)의 삶을 그린 전기영화로 미국에서 3 억 2,929 만 달러, 해외에서 6 억 2,944 만 달러의 흥행수입을 거뒀음
- 〈오펜하이머〉에 출연한 킬리언 머피(Cillian Murph)와 로버트 다우니 주니어(Robert Downey Jr.)가 남우주연, 조연상을 각각 수상했고, 〈가여운 것들〉의 에마 스톤(Emma Stone)이 여우주연상을 수상했음
- 지난 해 세상을 떠난 영화인들을 기리는 추모 무대를 통해 〈기생충〉에 출연한 이선균 배우를 애도하는 순간도 있었음

[미국] 캘리포니아 디즈니랜드 리조트 20 억 달러 규모 확장 승인 임박 2)

〈겨울왕국〉 〈주토피아〉 테마의 몰입형 어트랙션 새롭게 설치 기대

- 10 년 가까이 지속된 캘리포니아 디즈니랜드 확장 계획이 애너하임 도시계획 위원회의 승인을 받아 시 의회 승인만을 남겨두고 있음
- 20 억 달러 규모의 디즈니랜드 확장 프로젝트가 시 의회에서 승인되면 디즈니랜드는 개장 이후 가장 크게 변화될 예정으로, 디즈니랜드 일본, 중국에서 볼 수 있는 몰입형 어트랙션 등이 설치될 것으로 기대됨. 자세한 설치계획은 발표된 바 없음
- 이 계획이 승인되면 공사 기간 동안 9 천 개의 일자리가, 운영 중에는 4,500 개 이상의 일자리가 창출될 것으로 예상. 애너하임 시 의회의 찬반 표결은 오는 4 월 진행될 예정

---

1) 출처 : https://www.yahoo.com/entertainment/oscars-2024-live-winners-list-academy-awards-oppenheimer-jimmy-kimmel-210004276.html
2) 출처 : https://www.cbs8.com/article/news/local/disneyland-expansion-plan-moves-forward/509-e8b680b0-eed4-4abf-856c-c936f70e81a8

[미국] 넷플릭스 해외 콘텐츠 스펜딩, 미국 내 제작 너머설 것으로 전망 3)

- **넷플릭스 제작비용 절반 이상 해외 콘텐츠 제작에 투입, 미국 내 제작비 향후 5 년 내 20% 감소 전망**
  - 넷플릭스의 제작 비용, 콘텐츠 스펜딩이 미국 내 제작보다는 해외 제작에 집중될 전망. 미디어 조사업체 앰프레 애널리시스에 따르면, 2024 년 넷플릭스 제작 비용 154 억 달러 중 79 억 달러가 해외 제작에 투입될 것으로 예상됐으며 동시에 미국 내 제작은 2022 년으로부터 향후 5 년 내 20% 감소할 것으로 전망됐음
  - 〈버라이어티〉는 넷플릭스의 이 같은 제작 전략 변화가 TV 전성기가 지난 미국 미디어 현황이 반영된 결과로 보고 있으며, 미국 내 제작보다 적은 비용으로 제작이 가능한 해외 제작에 대한 선호도와 미국 내 시청자들의 비영어 콘텐츠에 대한 수용도가 높아진 것도 이유로 꼽혔음
  - 또 다른 시각은 미국 내 스트리밍 산업이 성숙화되면서 구독자가 포화상태에 이르렀다는 판단으로, 미국 시장보다는 해외 시장을 겨냥한 콘텐츠 제작에 주력해 해외 구독자수를 늘리려는 전략으로 해석됨
  - 〈버라이어티〉는 이 같은 제작 전략의 바탕에는 〈오징어 게임〉의 성공이 있다며, 〈기묘한 이야기〉 시즌 4 의 10 분의 1 에 해당하는 2,100 만 달러로 제작된 〈오징어 게임〉이 거둔 넷플릭스 최고 시청 시리즈라는 성과가 있다고 덧붙임

[북경] 중국 방송계, AIGC4) 개발 및 활용 본격화

- **3 월 8 일, 중국 하남방송국(河南广播电视台) 산하 하남대상융매체그룹유한공사(河南大象融媒体集团有限公司)가 〈AIGC 응용연구실 및 산업인큐베이션센터(AIGC 应用研究室暨产业孵化中心)〉를 정식 설립함**
  - 해당 기관은 AI 응용기술 미디어 연구·AI 생태계 구축 및 개선·미디어 통합·개발을 위한 기준 마련 등을 목적으로 함
  - 지난 2 월 말, CMG(中央广播电视总台), SMG(上海广播电视台), CDRTV(成都市广播电视台)가 각각 인공지능 스튜디오를 설립하였으며, 올해 양회(两会) 관련 뉴스 제작·보도에도 AIGC 기술이 적극 활용 제작되었다고 전해짐

|그림 1| AIGC 응용연구실 및 산업인큐베이션센터

3) 출처 : https://variety.com/vip/netflix-content-spend-international-to-surpass-us-2024-1235940076
4) AIGC(AI Generated Content)는 생성형 인공지능 기술을 지칭하며, 적대적 생성 신경망(GAN)이나 대형 언어 모델(LLM)과 같은 기술을 활용하여 데이터의 학습 및 식별·적용을 통해 콘텐츠를 생성하는 기술임

[심천] 알리문화엔터테인먼트, 향후 5 년간 홍콩 공연·예술 분야에 50 억 홍콩달러 투자 계획 5)

- **'2024 년 홍콩 필마트(FILMART) 및 아시아 영화/TV 엔터테인먼트 포럼'이 홍콩에서 3 월 11 일부터 14 일까지 개최된 가운데 알리문화엔터테인먼트는 11 일 '홍콩 공연·예술 진흥 플랜(港艺振兴计划)'을 선포했고, 앞으로 5 년간 드라마, 영화, 공연, 인재 이 4 개 부문에 50 억 홍콩달러(한화 약 8,570 억)를 투자해 홍콩 공연·예술 산업의 성장을 지원하겠다고 밝힘**
  - 유쿠(优酷)는 〈신문여왕 2(新闻女王 2)〉, 〈흑색월광(黑色月光)〉, 〈가족영요지계승자(家族荣耀之继承者)〉, 〈가족영요지복구연맹(家族荣耀之复仇联盟)〉 등 다수 홍콩 드라마 제작 프로젝트를 발표함
  - 알리픽쳐스(阿里影业)는 구톈러(古天乐), 펑위옌(彭于晏) 주연의 〈수궐자(守阙者)〉, 황즈화(黄子华), 쉬관원(许冠文)이 주연을 맡은 〈파·지옥(破·地狱)〉, 류더화(刘德华)와 바이위(白宇)가 호흡을 맞춘 액션 영화 등 다수의 영화 제작 프로젝트를 발표함
  - 기자회견, 영화 투어, 세미나, 교류회 등으로 구성된 올해 필마트에는 25 개국에서 750 개 이상의 업체가 참가했으며, 중국 국내업체 중에서는 이번에 처음 참가한 알리문화엔터테인먼트와 빌리빌리를 비롯해 화처필름(华策影视), 아이치이, 상하이야오커미디어(上海耀客传媒), 텐센트 등이 참가한 것으로 알려짐. 환야(寰亚), 잉황필름(英皇电影), 안러픽쳐스(安乐影业) 등 여러 홍콩 영상 제작사들도 현장에서 내년 영화 및 계획을 발표함

[프랑스] 프랑스 영화 시장, 2024 년 초반 하락세 6)

- **프랑스 국립영화영상센터 CNC 의 조사에 따르면, 2024 년 초반 극장 관객 수는 총 2,861 만 명으로 3,284 만 명을 기록했던 23 년 1, 2 월 관객 수에 비해 12.9% 하락한 것으로 나타남**
  - 24 년 2 월에는 총 1,507 만 관객 수를 기록하며 프랑스 인기 영화 시리즈 아스테릭스가 개봉했던 23 년 2 월에 비해 극장 관객 수가 16.4% 감소한 것으로 밝혀짐. 한편, 23 년 1 월에는 1,487 만 관객 수를 기록했지만, 24 년 1 월에는 1,354 만 관객 수를 기록하며 극장 방문객 수는 전년 대비 8.6% 감소함
  - 또한, 극장 개봉작의 수도 전년 동월 대비 차이를 보임. 23 년 2 월 한 달 기준 할리우드 영화 5 편 및 프랑스 영화 34 편을 포함한 60 편의 영화가 개봉한 것에 비해 24 년 2 월에는 4 편의 할리우드 영화와 24 편의 프랑스 영화를 포함한 54 편의 영화가 극장에서 개봉함
  - 이와 같은 하락세에도 불구하고 프랑스 영화 시장 내 프랑스 작품 점유율은 39.8%로 할리우드 작품에 비해 1.3% 높은 비율을 차지하고 있음

---

5) 출처 : https://new.qq.com/rain/a/20240311A04UQE00
6) 출처 : https://the-media-leader.fr/cinema-la-frequentation-en-forte-baisse-en-fevrier

[프랑스] 프랑스 미디어 기업 M6, 새 스트리밍 플랫폼 M6+ 소개 및 수익 증대 전략 발표 7)

- **프랑스 미디어 기업 M6 는 자사 스트리밍 플랫폼인 6Play 를 대체할 M6+의 출시 소식을 전함. 또한, 온라인 콘텐츠 소비 2 배 증가 및 2028 년까지의 스트리밍 수입 3 배 증가 목표와 함께 총 4 천만 유로의 추가 투자와 연간 최대 1 억 유로의 투자 계획을 밝힘**
  - M6 그룹은 대규모 유통 전략을 통해 시청자 수를 2028 년까지 두 배로 증가시키기 위해 노력할 것이며, 이를 위해 TV 채널에 무료로 스트리밍 플랫폼 방송을 내보냄으로써 실시간 콘텐츠를 더 많이 제공할 계획임. 또한, 자사의 방송 시간과 플랫폼 수익을 크게 확대할 것을 목표로 함
  - M6+는 AI 기반 검색 엔진과 인터랙티브 엔진을 도입할 예정이며, 광고 수익을 늘리기 위한 효과적인 광고 정책 시행, 광고 분석 AI 플랫폼과의 협업을 통한 광고 경험 개선 등의 다양한 전략을 채택할 예정임. 더불어, 광고 없는 유료 구독 서비스를 제공하고 리테일 미디어와의 파트너십 체결 계획을 밝힘

[인니] 영화 〈파묘〉, 인도네시아 개봉 2 주 만에 100 만 관객 돌파 8)

- **배급사 피트픽쳐스(Feat Pictures)는 국내 영화 〈파묘〉가 지난 2 월 28 일 인도네시아에 개봉하여 2 주 만에 관객 100 만 명을 돌파한 소식을 공식을 계정을 통해 전하였음**
  - 배우 김고은 주연의 영화 〈파묘〉는 개봉 10 일 만인 금요일(8.13) 기준 관객 70 만 명을 기록하며 또 다른 흥행 영화 〈기생충〉 관객을 넘어섰음. 〈기생충〉은 지난 4 년 동안 관객 70 만 명으로 인도네시아에서 가장 많은 관객을 동원한 한국 영화였음
  - 인도네시아에 진출한 CGV Indonesia 를 비롯하여 현지 최대 상영관인 Cinema XXI 에서 까지 상영되기 시작하며 스크린 배급량이 계속하여 증가하는 추세임. 이달 13 일 배급사 피트픽쳐스는 140 만 관객을 달성하였다고 다시 발표하였음

|그림 2| 영화 〈파묘〉, 인도네시아 관객 100만 명 돌파 게시물(출처: 피트 픽쳐스 공식 SNS 계정)

---

7) 출처 : https://the-media-leader.fr/m6-veut-tripler-ses-revenus-issus-du-streaming-avec-m6
8) 출처 :
https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240310154551-220-1072766/exhuma-sukses-tembus-1-juta-penonton-di-indonesia-kurang-dari-2-minggu
https://www.kompas.com/hype/read/2024/03/10/182821266/exhuma-raih-satu-juta-penonton-jadi-film-korea-terlaris-di-indonesia

[베트남] 시냅스스튜디오, 한국기업들과 업무협약 체결 9)

- **지난 2 월 20 일 베트남 시냅스스튜디오(Synapse Studio)는 한국 기업인 원니스코리아(ONENESS KOREA), 스튜디오메타케이(Studio META-K)와 가상 인간, 생성형 AI 기반의 디지털 콘텐츠 사업을 위한 업무협약을 체결했음**
  - 이번 협약에 따라 3 개사는 각 회사의 분야별 사업 고도화, 생성형 AI 기술을 기반으로 한 가상 인간 및 콘텐츠 제작 사업, 드라마 및 영화 제작에 힘을 모으기로 했음
  - 시냅스스튜디오는 베트남에서 시각 특수효과(VFX)를 기반으로 영화와 온라인 동영상 서비스, 애니메이션, 뉴미디어 콘텐츠 사업을 진행하고 있으며 〈더 글로리 2〉, 〈택배 기사〉, 〈종이의 집: 공동경제구역〉, 〈노량〉, 〈무빙〉 등 유명한 한국 드라마, 영화의 VFX 작업에 참여한 바가 있음
  - 스튜디오메타케이 대표는 최근 베트남의 드라마, 영화, 광고, VFX 시장은 높은 기술력 대비 상대적으로 저렴한 제작비로 글로벌 드라마, 영화 제작사들이 큰 관심을 보인다고 밝혔음
  - 스튜디오메타케이 대표는 고도화 한 콘텐츠 제작 능력을 갖춘 한-베 기업 간 협약으로 앞으로 드라마, 영화, 가상 인간 콘텐츠 등을 포함한 국내 우수한 디지털 콘텐츠가 해외 시장으로 진출할 기회가 생긴다고 밝혔음

|그림 3| 3개사 업무협약 체결

[베트남] 〈쿨리 절대 울지 않아〉, 2024 년 베를린 영화제 최우수 장편 데뷔작품상 수상 10)

- **지난 2 월 24 일 2024 년 베를린 영화제에서 팜응옥란(Pham Ngoc Lan) 감독의 〈쿨리 절대 울지 않아〉(Culi Never Cries) 영화는 최우수 장편 데뷔작품상(Best First Feature Award)을 수상했음**
  - 이 영화는 올해 베를린 영화제에 참가한 유일한 베트남 영화이며 국제 평론가들이 다양하고 풍부하며 획기적인 관점을 담는다고 극찬했음

---

9) 출처 : https://vfx-+animation.vn/tin-tuc-ve-nganh/ban-tin-studio-viet-thang-2-2024-cyclo-tham-gia-du-an-phim-duc-synapse-ky-ket-hop-tac-quoc-te/?fbclid=IwAR1syB52VX-_0GQvbgCG7vbr4P4R6cx3NQVKZq0rKrdqnObmG4sWNH111t0

10) 출처 : https://kenh14.vn/phim-viet-bat-ngo-thang-giai-tai-lhp-quoc-te-berlin-2024-20240225021307088.chn?fbclid=IwAR1sY58gpBYUuutbwQJdyJXzDHOxBOIEQwJqgQY8EnAQgTMACSWN2uOXUAo

- 〈쿨리 절대 울지 않아〉는 동물원에서 근무하는 독일인 남편과 별거한 중년 여성 응우옛(Nguyet)에 대한 이야기를 그려냄. 남편이 돌아가신다는 소식을 들을 때 동물원이 해체된 후 마지막으로 남은 동물인 늘보로리스 한 마리를 비롯한 남편의 남긴 재산을 상속하기 위해 독일에 감. 또한 독일의 이야기와 마찬가지로 베트남에서도 응우옛의 순진한 손녀는 임신했고 곧 결혼식을 올릴 거라고 했기 때문에 응우옛을 당황하게 만들었음
- 1986 년생인 팜응옥란 감독은 하노이 건축 대학교를 졸업한 후 영화 제작 방향으로 바꿨으며 〈쿨리 절대 울지 않아〉 영화는 그의 첫 장편 영화임. 그 전에 팜응옥란 감독은 베를린 영화제에 여러번 참석했으며 단편영화 부문에 후보로 지명된 2016 년 〈다른 도시〉, 2019 년 〈축복 받은 땅〉 단편 영화들로 이름을 알렸음

|그림 4| 〈쿨리 절대 울지 않아〉 최우수 장편 데뷔작품상 수상

[태국] 태국 정부, 홍콩 필마트 참석해 디지털콘텐츠 산업 성장 견인 11)

- **태국 정부 3 개 부처가 협력해 '2024 홍콩 필마트(FILMART: Hong Kong International Film & TV Market)' 에 태국관(Thai Pavilion)을 조성하고 영화·콘텐츠 등을 전시 홍보**
  - 상무부·관광체육부·문화부가 협력하고 민간 총 27 개사가 참여함(영화·애니메이션 제작배급사 9 개사, TV·드라마 제작사 10 개사, 영화·영상 서비스 8 개사)
  - 행사에 참석한 품탐 태국 부총리 겸 상무부 장관은 이번 행사를 통해 최소 8 억 바트(약 304 억 원) 규모의 거래가 창출될 것을 전망하며, 태국 영화산업의 성장을 지원하고 태국 로케이션을 유치하고자 한다고 밝힘
  - 태국 유명 배우 아난다 에버링엄(Ananda Everingham)과 Y 시리즈 제작사 'B On Cloud'도 행사에 참석해 태국 영화와 콘텐츠 수출을 홍보함

11) 출처 : https://www.matichon.co.th/economy/news_4457783

- **2024 년 태국의 디지털콘텐츠 산업은 총 2,500 억 바트(약 9 조 5 천억 원) 규모로, 전년보다 15~20% 성장할 것으로 예상됨**
  - 각 부문별 예상 지표는 영화 180 억 바트(약 6,840 억 원), 애니메이션 40 억 바트(약 1,520 억 원), 캐릭터 20 억 바트(약 760 억 원), 게임 350 억 바트(약 1 조 3,300 억 원), 소프트웨어 1,910 억 바트(약 7 조 2,580 억 원) 임

[태국] 중국 영화 〈아나콘다〉 포스터, 〈랑종〉 포스터 모방 의혹 12)

- **최근 중국 영화 〈아나콘다(2024)〉 포스터가 공개되자 태국 소셜미디어 상에서는 2021 년 개봉한 한태 합작 영화 〈랑종〉의 포스터와 흡사하다며 비판이 제기됨**
  - 알리바바픽쳐스 제작 중국 영화 〈아나콘다(2024)〉는 1997 년 개봉해 전 세계적으로 흥행한 미국 영화 〈아나콘다〉를 모티브로 하고 있으며, 태국에서 촬영한 장면도 있음
  - 두 영화의 포스터는 구도와 배경, 기도하는 모습, 색감, 빗방울 까지 유사함. 포스터를 접한 태국 네티즌들은 "비슷한 게 아니라 100% 똑같다", "AI 로 만든 것이 아님?", "유령영화도 아닌데 왜 뱀에게 기도하는지?" 등과 같은 비판적 의견을 게재함

|그림 5| 〈아나콘다〉 포스터와 〈랑종〉 포스터

[태국] BTS 슈가 앙코르 콘서트 실황 영화, 한국-태국 동시 개봉 13)

- **BTS 슈가의 콘서트 실황 영화 〈슈가 어거스트 디 투어 디데이 더 무비(SUGA Agust D TOUR D-DAY THE MOVIE)〉가 한국과 동시에 개봉하며, 태국 전국 43 개 SF 시네마에서 관람할 수 있음**
  - 관객들은 대형 스크린의 4K 영상을 통해 슈가의 퍼포먼스 뿐 아니라 RM, 지민, 정국 등 다른 BTS 멤버들과 슈가의 듀엣 무대도 볼 수 있음
  - 영화는 태국 최대명절 송끄란 기간인 4 월 10 일부터 13 일까지 상영되며, 티켓 가격은 400 바트(약 15,000 원)부터 시작함

12) 출처 : https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_8128832
13) 출처 : https://entertainment.trueid.net/detail/0MnRvYjxw1zM

[인도] 케랄라주, 자체 OTT 플랫폼 ‘CSpace’ 출시 14)

저예산 독립영화에 상영 공간 제공, 콘텐츠 선택·전파 상의 불균형 해소 위해

- 케랄라 주정부는 저예산 및 독립 영화에 공간을 제공하고 콘텐츠 선택 및 전파에서 ‘성장하는 불균형’을 점검하기 위해 목요일에 인도의 첫 번째 정부 지원 OTT 플랫폼인 ‘CSpace’를 출시할 예정임
- 현지 미디어에 따르면, 처음에는 42 편의 영화가 플랫폼에서 상영될 것이며, 이는 케랄라 주 영화 개발 공사(KSFDC)가 관리할 것임
- 이에는 35 편의 피처 필름, 6 편의 다큐멘터리, 그리고 1 편의 단편영화가 포함됨. 주지사 Pinarayi Vijayan 은 목요일에 티루바난타푸람의 Kairali 극장에서 플랫폼을 출시할 예정임
- 미디어 보고서에 따르면, YouTube 를 포함한 인도의 OTT 시장은 약 25 억 달러로 평가됨. "‘CSpace’는 본질적으로 콘텐츠 선택 및 전파에 대한 OTT 부문의 성장하는 불균형과 다양한 도전에 대한 대응이다"라고 KSFDC 회장인 Shaji N Karun 이 온라인 뉴스 플랫폼을 통해 전함
- KSFDC 는 플랫폼의 콘텐츠를 선택하기 위해 특별 큐레이터 패널을 설정함. dl 에는 주의 영화 및 문화 인물들이 포함됨. 패널에 의해 콘텐츠의 예술적, 문화적, 정보 제공적 가치와 같은 주요 파라미터가 평가될 것임
- 현재의 수익 모델에 따르면, 플랫폼은 시청당 결제 방식으로 운영되며, 시청자는 각 콘텐츠에 대해 75 루피를 지불하게 될 것임. 금액의 절반은 콘텐츠 제공자의 몫이 될 것임
- CSpace 는 목요일부터 PlayStore 와 App Store 에서 다운로드할 수 있을 것임. 정보 및 방송부의 데이터에 따르면, 인도에는 인터넷을 통해 미디어 또는 비디오를 요구에 따라 스트리밍하는 OTT 제공자가 57 곳 있음

[인도] 릴라이언스-디즈니 합병 조건, 경쟁위원회 승인 위해 수정될 수도15)

시장지배력 부당 집중 방지 위해 다수 TV 채널에서 지분 처분 가능성

- 릴라이언스인더스트리의 Viacom18 과 월트디즈니의 스타 인디아의 합병 거래 조건이 인도 경쟁위원회(CCI)의 승인을 받기 위해 수정이 필요할 수 있다고 전문가들은 말했음. 합병 법인이 시장지배력의 부당한 집중을 방지하기 위한 CCI 기준을 충족시키기 위해 다수의 TV 채널에서 지분을 처분해야 할 수 있다는 것임
- 릴라이언스와 디즈니의 거래가 이뤄질 경우, 합병 법인은 많은 부문에서 CCI 의 시장 점유율 기준을 초과할 것으로 예상됨. 전문가들은 점유율이 40%를 초과하면 CCI 가 상세한 조사, 즉 2 단계 조사를 실시할 가능성이 있으며, 그 과정에서 Zee, Sony, 유통 플랫폼 운영자(DPOs) 및 채널 제공사업자 등 다양한 이해관계자들의 의견을 청취할 수 있음. 이 경우, 신청서가 제출된 후 CCI 승인까지 6∽8 개월이 걸림

---

14) 출처 : https://www.business-standard.com/india-news/kerala-s-answer-to-netflix-launch-its-own-ott-platform-called-cspace-124030601212_1.html
15) 출처 : https://www.financialexpress.com/business/brandwagon-reliance-disney-deal-may-need-major-tweaks-for-cci-nod-3420737

[인도] IMAX Corp.–BookMyShow, 혁신적 영화 관람 경험 위해 협업 16)

인도 시장서 첨단 기술, 몰입형 영화 경험 수요 증가 추세…관객 40% 프리미엄 스크린 선택

- 캐나다의 첨단 영화기술업체인 IMAX Corporation 과 인도의 최대 엔터테인먼트 예약 플랫폼 BookMyShow 는 몰입형 영화 경험 확대를 위해 협력하기로 했다고 발표함
- 이 협약에 따라, BookMyShow 는 영화 〈Dune: Part Two〉부터 자사 플랫폼에서 관객들이 쉽고 빠르게 IMAX 관람을 예약할 수 있게 하고 있으며, 향후 IMAX 작품, 상영 영화관 등의 정보를 상세하게 제공하는 전용 페이지도 제공할 수 있음
- 이에 따라 BookMyShow 에서 판매된 〈Dune: Part Two〉 전체 티켓에서 IMAX 가 차지한 비율이 31%에 달했으며, 이는 인도 시장에서 고급 사운드 시스템, 최첨단 시각 효과 기술, 거대 스크린을 이용한 몰입형 영화 경험에 대한 수요를 보여줌
- BookMyShow 가 최근 발표한 소비자 설문 조사보고서 'The CineFiles'에 따르면, 응답자의 74%가 몰입형 큰 스크린과 고품질 오디오 경험을 위해 극장에서 영화 보기를 선택했고, 40%는 거의 항상 프리미엄 스크린을 선택하며 프리미엄 영화 관람 경험에 대한 관객의 관심이 크게 증가하고 있음을 보여줌

[멕시코] 넷플릭스, 멕시코산 영화 및 시리즈 제작 프로젝트 실시 17)

이전에 멕시코 영화가 해외 배급사를 찾고, 해외 관객에게 소개되는데 종종 어려움을 겪었다면 요즘은 넷플릭스, 아마존 프라임 비디오 등의 플랫폼을 통해 더 쉽고 빠르게 전 세계 관객에게 다가가고 있음

- 넷플릭스는 2023 년부터 멕시코 제작 콘텐츠들을 선보이기 위해 '멕시코를 보여주세요' 프로젝트를 시작했고, 현지 촬영 기술로 제작된 작품들을 통해 멕시코의 문화적 다양성과 복잡성을 보여주고, 정체성을 논하고 나아갈 길을 제시하고자 함
- 이로써 넷플릭스는 유통 업체를 넘어 제작자로서 창의적 영역과 사회적 영역에 깊은 관심이 있음을 확인해주었고, 이야기에 진정성과 다양성을 담기 위해 멕시코 국내외 감독, 각본가 및 프로듀서와 협력해 옴
- 넷플릭스는 다수의 차기작 촬영을 예고하며 시청자들의 기대감을 증폭시키고 있음

16) 출처 : https://www.financialexpress.com/business/brandwagon-imax-corporation-and-bookmyshow-announce-digital-collaboration-for-entertainment-experiences-in-india-3421188
17) 출처 : https://www.procine.cdmx.gob.mx/comunicacion/nota/que-mexico-se-vea-netflix-anuncia-el-lanzamiento-de-nuevas-producciones-mexicanas-en-su-plataforma

〈2024 년 넷플릭스 개봉 멕시코 제작 영화〉
〈페드로 파라모〉(Pedro Páramo) – 멕시코 작가 후안 룰포의 소설이 원작. 네 차례 오스카에 노미네이트 된 촬영감독 로드리고 프리에토의 첫 작품 **〈새벽의 피에스타〉**(Fiesta en la madriguera) – 멕시코 작가 후안 파블로 비야로보스의 데뷔 작품을 영화화 **〈어리석은 일〉**(Fiesta en la madriguera) – 멕시코 콜롬비아계 로드리고 가르시아가 감독 **〈더 비기스트 팬〉**(The Biggest Fan) – 할리우드에서 거부당한 뒤 멕시코에서 활동하게 된 여배우의 이야기를 그린 코메디 **〈범죄자들〉**(Delincuentes) – 특권을 가진 젊은이들의 욕망과 범죄 이야기가 소재로 멕시코의 사회 현실을 반영한 작품 **〈아내와 협상 중〉**(Negociando con mi mujer) – 멕시코 최고 인질 협상가가 주인공인 액션 코미디
〈2024 년 넷플릭스 개봉 멕시코 제작 시리즈〉
〈불량배들〉(Bandidos) –아름다운 멕시코 카리브 지역을 배경으로 하는 액션 모험 장르물 **〈망자들〉**(Las muertas) – 멕시코 소설가 호르헤 이바르겐고이티아의 범죄 소설이 원작 **〈그링고 헌터스〉**(Gringo Hunters) – 멕시코로 도망치려는 미국인들을 수사하는 멕시코 정예 경찰 부대의 스릴러 이야기 **〈아무도 우리가 떠나는 것을 보지 못했다〉**(Nadie nos vio partir) – 멕시코 작가 타마라 트로트네르 소설을 원작으로 하는 미니시리즈 **〈셀 211〉**(Celda 2110) – 2022 년 멕시코 치와와 후아레스 지역의 교도소에서 발생한 폭동으로 여러 수감자가 사망한 사건을 그린 미니시리즈 **〈자매의 전쟁〉**(Las hermanas Guerra) – 배신과 조작이 난무하는 라이벌 관계의 자매가 소재

[멕시코] 굳건한 발걸음을 이어가는 멕시코 영화들 18)

- **현지 코미디영화 '당신을 제외한 모든 사람'이 50 만 명 이상의 관객을 돌파하고, 이번 주 월요일 〈세뇨라 인플루언서〉가 프라임 비디오 스트리밍에서 가장 많이 본 콘텐츠 5 위 안에 드는 등 멕시코 영화는 꾸준히 좋은 성과를 내고 있음**
  - 멕시코 대형 영화 체인 씨네폴리스의 관계자는 멕시코산 콘텐츠의 상승 추세와 관련하여 최근 질 높은 콘텐츠가 많아지며 멕시코 제작 콘텐츠에 신뢰를 주고 있고, 산업 내 협력 관계가 매우 잘 작용하고 있는 것을 요인으로 분석함
  - 이번 주 멕시코 코미디영화인 〈웨딩 나이트〉는 또한 25 만 장의 티켓 판매를 달성하여 국립 영화 산업 회의소 순위에서 〈듄: part 2〉와 〈쿵푸 팬더 4〉에 이어 3 위를 차지함
  - 씨네폴리스의 관계자는 '사람들이 찾고 있는 것은 좋은 이야기이다. 유감스럽게도 멕시코 영화는 코미디 혹은 멜로드라마만 존재한다는 오명을 갖고 있지만 다양한 장르를 위해 노력하고 있다."라고 지적함
  - 국립 영화 산업 회의소가 현재 상영 중인 자국 영화를 홍보하기 위해 선정한 5 개 작품에는 코미디 장르의 〈웨딩 나이트〉와 〈당신을 제외한 모든 사람〉, 공포영화 〈완전히 사라지다〉, 액션 장르의 〈엘 알꼰〉, 독립 영화 〈새들이 잠드는 곳〉 등이 있음

18) 출처 : https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/el-cine-mexicano-continua-con-paso-firme

게임·융복합

[심천] 2024 년 2 월 중국 게임업체 해외 매출액 순위 Top30 [19)]

- **data.ai 가 집계한 데이터에 따르면 센추리게임즈(点点互动)가 2024 년 2 월 중국 게임업체 해외 매출액 순위에서 1 위에 등극했고, 미호요가 2 위를 차지했으며, 이 두 업체는 해당 월 매출액 1 억 달러를 달성함**
  - 센추리게임즈 매출액의 대부분은 〈화이트 아웃 서바이벌(Whiteout Survival)〉에서 발생하지만, 지난 1 월 iOS 및 안드로이드 버전으로 정식 서비스를 시작한 게임 〈라이브 토피아 파티(Livetopia: Party)〉가 2 월 기준 다운로드 수 150 만 회를 기록하는 등 265%의 성장 유지하고 있음
  - 이번에 3 계단 상승해 3 위에 오른 Onefun 의 경우, 〈Last War〉가 한국, 미국, 대만에서 흥행을 지속해 매출액이 전월 대비 67% 증가함
  - 페이퍼게임즈(叠纸游戏)[20)]는 〈러브 앤 딥 스페이스(恋与深空)〉를 2024 년 현재 전 세계에서 가장 높은 유저 지출액을 기록한 오토메 게임으로 성장시켰으며, 해당 게임의 글로벌 매출 성장에 힘입어 랭킹 21 위를 기록함

排名	公司	排名变化	排名	公司	排名变化
1	点点互动	1 ▲	16	MicroFun	-
2	米哈游	1 ▲	17	心动网络	8 ▲
3	Onefun	3 ▲	18	友塔游戏	3 ▼
4	Joy Net Games	-	19	Tap4Fun	1 ▲
5	腾讯	4 ▼	20	字节跳动	1 ▼
6	三七互娱	1 ▼	21	Nikki Inc	10 ▲
7	壳木游戏	1 ▲	22	冰川网络	6 ▲
8	莉莉丝	1 ▼	23	宝通科技	5 ▼
9	悠星网络	-	24	星合互娱	3 ▼
10	网易	3 ▲	25	ONEMT	1 ▼
11	IGG	-	26	万达院线游戏	9 ▲
12	IM30	2 ▼	27	灵犀互娱	4 ▼
13	沐瞳科技	1 ▼	28	乐元素	6 ▼
14	Topwar Studio	3 ▲	29	SP-Game	3 ▼
15	Habby	1 ▼	30	智明星通	-

주: 중국 기업이 해외에서 인수한 해외기업 및 해외에서 APP 퍼블리싱 의뢰를 통해 발생한 매출은 포함되지 않으며, data.ai가 중국을 제외한 국가의 App Store 및 Google Play에서 집계한 매출액 데이터를 합산함

|그림 6| 2024년 2월 중국 게임업체 해외 매출액 순위 Top30

19) 출처 : http://www.gamelook.com.cn/2024/03/539501
20) 페이퍼게임즈는 북미에서 Nikki Inc 라고도 불리며, 최신작 〈러브 앤 딥 스페이스〉 외에 대표작으로 〈샤이닝니키(闪耀暖暖)〉, 〈인피니티 니키(无限暖暖)〉 등이 있음

[심천] 2024 년 1 월 여성향 게임 MAU 순위 Top5 21)

- **퀘스트모바일(QuestMobile)이 발표한 '2024 년 쉬코노미 인사이트 보고(2024"她经济"洞察报告)'에 따르면 2024 년 1 월 여성향 게임 중 월간활성이용자수(MAU) 순위 Top5 중에서 페이퍼게임즈의 〈러브 앤 딥 스페이스(恋与深空)〉가 MAU 678 만 1,000 명을 달성해 압도적인 선두를 달리는 것으로 나타남**
  - 2 위는 〈빛과 밤의 사랑(光与夜之恋)〉(MAU 309 만 1,000 명), 3 위는 〈미해결사건부(未定事件簿)〉(MAU 154 만 9,000 명), 4 위는 〈러브앤프로듀서(恋与制作人)〉(MAU 121 만 명), 5 위는 〈시공중적회여인(时空中的绘旅人)〉(MAU 91 만 6,000 명) 순임
  - 보고서는 Top5 안에 든 여성향 게임의 월간활성이용자수 전체를 합친 수가 전체 여성 유저의 2.2%에 불과하며, 여성 게임 유저의 증가 측면에서도 낙관적인 편은 아니라고 지적함
  - 한편, 여성 모바일 인터넷 이용자 비율이 점차 증가하고 있으며, 2024 년 1 월 기준 전체 플랫폼의 여성 활성 이용자 수는 약 6 억 1,000 만 명으로 증가한 것으로 나타남

[UAE] 아트 두바이 2024, 40 개국 60 개 도시에서 출품된 120 개의 작품들이 프리미어 아트 페어에서 선보임 22)

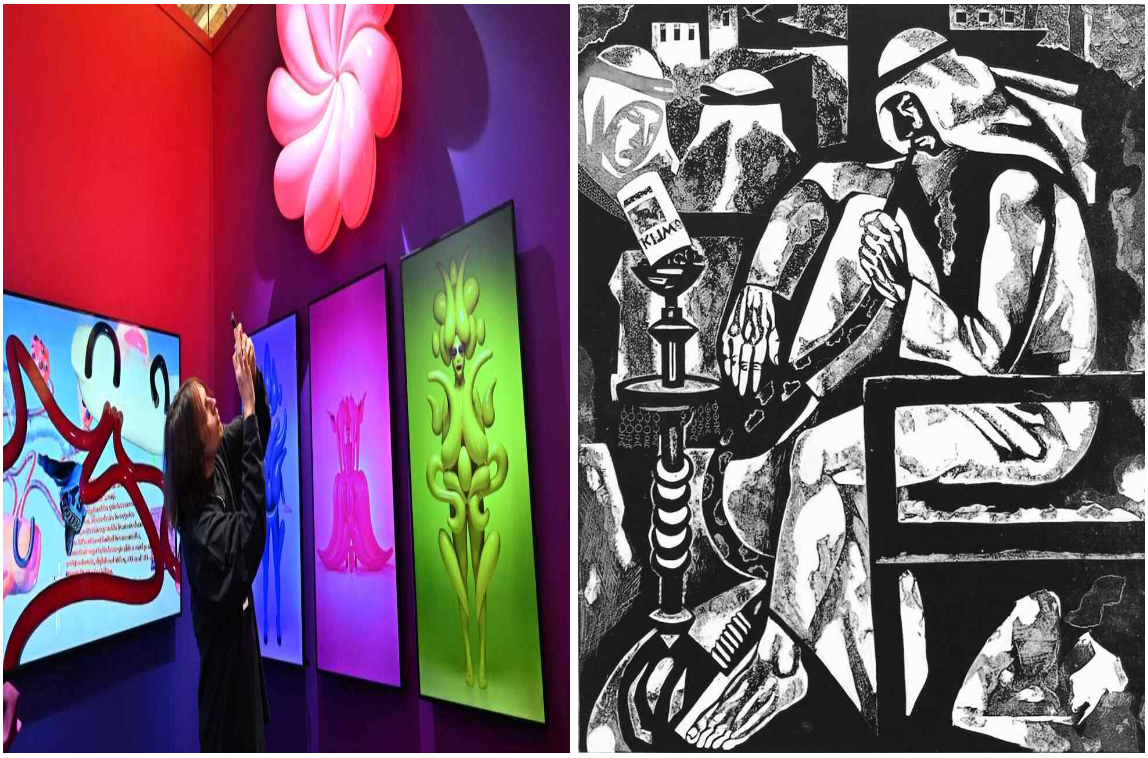
- **올해로 17 회째를 맞이하는 아트 두바이 2024(Art Dubai 2024)는 3 월 1 일부터 3 월 3 일까지 마디낫 주메이라 두바이(Madinat Jumeirah Dubai)에서 전 세계 예술 인재들을 대거 선보임**
  - 40 개국 60 개 도시에서 120 개 이상의 모던하고 디지털 프레젠테이션을 통해 최고의 아트 페어를 개최
  - 아트 두바이 컨템포러리(Art Dubai Contemporary), 아트 두바이 디지털(Art Dubai Digital), 아트 두바이 모던(Art Dubai Modern), 바와바(Bawwaba)의 4 개 섹션으로 나뉘어 진행되는 이 행사는 전 세계 예술계의 기대를 불러일으킴
  - 다양한 예술적 인식을 통해 몰입감 넘치는 여행을 기대할 수 있으며, 찬사를 받는 예술가들의 현실에 대한 개인적인 해석을 제공
  - 아티스틱 디렉터 파블로 드 발(Pablo De Val)은 아트 두바이의 예술 커뮤니티가 모이는 장소로서의 역할을 강조하며, 신흥 갤러리와 젊은 갤러리를 위한 길을 제공하고 이러한 커뮤니티의 다양성을 반영하기를 희망한다고 발표
  - 아트 두바이 모던(Art Dubai Modern)은 1960 년대 이후 소련과의 문화 교류에서 영감을 받은 예술 작품을 주제로 삼고 중동, 아프리카, 남아시아가 예술 창작에 소비에트 정신을 어떻게 차용했는지 탐구
  - 아트 두바이 컨템포러리(Art Dubai Contemporary)는 주로 남반구 출신의 예술가들에게 집중되며, 여기에 국제적인 표현이 더해졌고 아랍어로 "관문"을 의미하는 바와바(Bawwaba)라는 치유를 주제로

---

21) 출처 : http://www.gamelook.com.cn/2024/03/539197
22) 출처 : https://www.khaleejtimes.com/entertainment/art-dubai-2024-to-offer-global-artists-personal-interpretations-of-reality

엄선된 솔로 프레젠테이션을 제공

- 아트 두바이 디지털(Art Dubai Digital)은 몰입형 기술을 혁신적으로 사용하여 기존 예술 작품의 한계를 뛰어넘어 전시회를 개최
- 특히 크리스타 킴(Krista Kim)은 린다 두니아(Linda Dounia), 스튜디오 미슨(Studio Meeson)과 함께 코드를 사용하여 여성의 신체의 경험적, 육체적, 내적 차원을 포착하는 디지털 프레젠테이션을 선보이며 디지털 예술의 최전선을 보여줌
- 크리스타 킴(Krista Kim)의 또 다른 하이라이트는 아트 두바이(Art Dubai)의 특별 커미션을 받은 줄리어스 베어(Julius Baer)의 '하트 스페이스(Heart Space)'라는 제목의 LED 설치물이며, 몰입형 경험을 통해 게스트는 심장 박동의 보편적인 언어로 서로 연결할 수 있음, 각 방문객의 고유한 심장 박동은 LED 스크린을 통해 최면 패턴과 명상 모양을 통해 시각화함. 목표는 인간 실체의 하나됨을 묘사하는 것
- 리더십 회담에서는 'Whether or Not'이라는 제목의 글로벌 아트 포럼으로 예술가들이 환경 문제를 창의적으로 해결해야 할 시급한 필요성을 연구하고 인식을 높이고 해결책을 모색하는 것을 목표로 함. 또한 모던 및 컬렉터 토크와 같은 이니셔티브는 글로벌 예술 문화를 형성하는 힘과 진화하는 예술 컬렉션 환경을 연구하고 업계의 역학에 대한 귀중한 통찰력을 제공
- 교육 섹션은 고아출신 예술가 Sahil Naik 이 고안한 어린이 프로그램(A.R.M. Holding Children's Programme)의 네 번째 에디션이 진행되었고, 이 프로그램은 박람회에서 첫 선을 보인 후 100 개 이상의 학교로 확대되어 15,000 명의 학생이 참여함



|그림 7| 아트 두바이 2024

[인도] 배틀그라운드모바일 또 다시 서비스 금지? 23)

- **Battlegrounds Mobile India (BGMI)가 인도에서 계속 서비스될 수 있을 지에 대한 중요한 결정이 곧 내려질 수 있다고 인도 언론이 연방 정부의 사이버 보안 부서 고위관리를 인용해 보도함**
  - 인도의 언론매체 News18 의 보도에 따르면, 연방 정부 사이버 보안 부서의 고위 관리는 자신의 부서가 관련 범죄와 잠재적 보안 위험에 대한 우려로 인한 BGMI 의 운영 중단을 권고했다는 사실을 암시했음. 이러한 우려는 인도에서의 인도 당국자들 사이에 해당 게임의 인도 내 서비스 계속 여부에 대한 논의를 촉발했음
  - 이 보도는 당국자들 사이에 경각심을 일으켰던 BGMI 와 연관된 범죄로 인한 사건들을 강조했음. 그 중 한 사건은 외국인의 인도 불법 입국과 관련 있는 것임. 그러나 BGMI 의 전신인 PUBG Mobile 이 이 사건과 관련이 있었지만, BGMI 와 해당 사안 사이에는 직접적인 연관성이 없다는 것을 명확히 하는 것이 중요함
  - News18 이 인용한 취재원들은 BGMI 가 확보한 데이터들이 사이버 공격의 위험성을 높여 인도의 안보에 대한 우려를 높이고 있다는 점을 지적함. 취재원에 따르면, BGMI 서버는 현재 미국에 위치해 있지만, 법 집행 기관들은 데이터가 안전하며, 미국 이외의 곳에 위치한 서비스로 전송되지 않았는지 확인하고 싶어 함
  - 곧 열릴 회의에서 BGMI 의 개발자인 Krafton 은 이 게임이 인도에서 계속 운영될 수 있는지 여부를 결정하기 위해 자신의 입장을 인도 정부의 기관에 소명하게 됨
  - 이와 관련, BGMI 는 인도 정부가 3 개월의 시험적 운영 기간을 한시적으로 허락하면서 2023 년 5 월에 인도에서의 서비스 금지가 해제된 바 있음. 이 결정은 Krafton 이 인도 정부가 제기한 몇가지 현안들을 해소하면서 이루어졌음. 2021 년 6 월 IGN India 의 보도로 BGMI 가 중국 서버들과 데이터를 공유했고, 이에 따라 데이터 보안에 대한 우려가 더욱 커졌다는 점을 주목할 필요가 있음
  - 인도 게임시장은 아시아에서 가장 빠르게 성장하는 시장으로 떠오르고 있음. 2026 년까지 현실화폐게임(RMG)을 제외한 PC 및 모바일 게임의 매출은 14 억 달러에 이를 것으로 예측됨. 2023 년 인도에는 다양한 플랫폼에 걸쳐 4 억 4,400 만 명의 게이머들을 존재하며, 대부분(96.8%)은 모바일 디바이스를 이용하고 있음. BGMI 는 단독으로 1 억 이상의 다운로드를 기록했고, 게이머들의 상당수(71.8%)는 이스포츠 활동에 참여하고 있음
  - 인도 게임시장의 대표적인 서비스인 BGMI 를 중단하는 것은 인도 게임산업 생태계에 엄청난 파급효과를 가져올 수 있음. 이 게임의 막대한 인기와 이스포츠에 적극적으로 참여하고 있는 상당 수의 선수들을 고려할 때, 이 게임의 서비스를 중단하는 것은 인도 게임산업의 성장과 발전에 부정적 영향을 줄 수 있음
  - 인도에서의 BGMI 의 운명은 당국이 범죄, 데이터 보안, 그리고 이 게임이 국가 안보에 미치는 영향에 대한 우려를 고려함에 따라 불확실한 상황에 놓여 있음. 다가오는 회의는 BGMI 가 인도 게이머들에게 계속 이용 가능한지 아니면 중단될지를 결정하는 데 중요한 역할을 할 것임

23) 출처 : https://www.timesnownews.com/technology-science/bgmi-ban-coming-new-report-suggests-game-can-be-discontinued-article-108282191

[멕시코] 혁명가이자 전 대통령, 알바로 오브레곤의 암살 사건 소재의 비디오게임 개발 24)

- **멕시코 역사에 기반한 스토리텔링 게임을 개발하는 스튜디오 마쿨라 인터렉티브(Macula Interactive)는 〈멕시코 1921: 깊은 잠〉이라는 비디오게임을 개발함**
  - 게임 속에서 이용자는 대혁명 후 새로운 국가에 대한 기사를 쓰는 저널리스트가 되어 알바로 오브레곤(Álvaro Obregón) 전 대통령의 암살 사건을 추적하게 됨
  - 알바로 오브레곤은 멕시코의 혁명을 지휘했던 장군이자 1920~1924 년 동안 대통령을 역임한 중요한 역사적 실존 인물로 1928 년 한 식당에서 젊은 만화가에 의해 암살을 당함
  - 이 사건에 대한 다양한 설이 있는 가운데 마쿨라 인터렉티브는 사건이 일어나기 8 년 전으로 돌아가 암살 뒤에 있는 이야기 조각들을 맞춰보고 혁명 이후 국가의 역사가 어떻게 재구성될 것인지 스토리 창작을 게임 소재로 다룸
  - 마쿨라 인터렉티브는 동 게임을 개발하기 위한 목적으로 3 년 전 설립되었는데, 알바로 오브레곤 전 대통령의 암살 사건이 소재가 된 이유는 그가 타고난 지도자이기는 했으나, 멕시코 혁명에서 수많은 희생을 통해 달성시킨 재선 금지 헌법을 수정하고, 당시 권력 다툼으로 인한 전쟁 및 폭력 사건들과 연루되었기 때문에 멕시코의 현재와 미래의 역사를 유추하는데 탁월한 소재이기 때문이라고 함
  - 게임사 대표인 파올라 베라는 동 게임이 오늘날 멕시코인들이 가지고 있는 분노, 불만에 대해 이야기하고, 올바른 조국을 찾는 것이 얼마나 소중한 일인지, 왜 우리가 멕시코인인지 정체성의 기원을 생각하는 데 중요한 역할을 하기를 바란다고 함
  - 등장인물인 후안 아기레라는 이름의 저널리스트는 게임 속 가상 현실의 장비들을 활용하여 멕시코 구석 구석을 탐방하며, 주어진 역사적 단서들을 취재, 보도, 촬영하는 등 상호 작용하며 자신만의 이야기를 만들어 가야함
  - 사건의 숨겨진 이야기를 들을 수 있는 '염탐' 기능도 있으며, 이용자가 따로 조사를 통해 게임을 이어 나갈 수 있는 파트도 있는데 결국 이러한 활동들을 통해 등장인물이 수첩에 써 내려간 내용으로 포스트 혁명기의 멕시코의 역사가 이루어지는 게 게임의 스토리임
  - 등장인물이 저널리스트인 배경에 대해서는 당시 정치, 경제, 문화적 환경이 언론인들을 통해 기록되었고, 언론 산업이 시작되고 현대화되며 이들이 권력과 연결되기도 했지만, 동시에 반대의 목소리를 내는 세력도 등장하던 시기인 만큼 언론인을 등장인물로 다루어 흥미를 더하고자 했다고 함
  - 멕시코는 라틴아메리카 비디오 게임 시장에서 상위권에 위치하고 있지만, 게임 소비자 수를 독점하고 있는 미국이나 중국, 또는 스스로를 게이머라 칭하는 인구가 압도적인 일본과 영국에 비하면 산업 성장면에서 한참 뒤쳐져 있음
  - 마쿨라 인터렉티브의 게임 제작자들은 이와 같은 사실을 잘 알고 있다며, "멕시코에도 많은 시간을 투자하고 여러 분야의 일을 동시에 수행하는 비디오 게임 제작자들이 존재한다. Navegante, Ogre, One simple game, Hyperbeard 등 지속적으로 모바일 게임을 출시하고 있는 대규모 상업용 게임 스튜디오들과 우리

24) 출처 : https://elpais.com/mexico/2024-03-12/un-videojuego-para-resolver-el-asesinato-de-alvaro-obregon.html

같이 3 년밖에 안 된 스튜디오가 속한 독립 산업은 별개로 보는 게 좋을 것 같다."라고 강조함

- 이어 〈멕시코 1921: 깊은 잠〉을 제작하기 위해 각자 분야에서 25 년 이상의 경력을 가진 영상 제작자, 역사가, 문화기획자, 크리에이티브 디렉터, 일러스트레이터 등이 모였고, 국립간행물실, 대중예술박물관, 멕시코국립자치대 미학연구소 등의 기관의 도움을 받았다며, 이러한 작업 경험과 협력 관계는 멕시코 게임 산업의 원동력이 될 것이라고 확신함

애니·캐릭터

[일본] 웹툰 <이두나!>, 7 월부터 일본판 애니메이션 방영 개시 25)

- **작가 민송아의 웹툰 <이두나!>의 일본판 애니메이션이 7 월부터 후지 TV 의 심야 애니메이션 방송 'B8station'에서 단독 방영을 시작함**
  - 해당 작품은 네이버 웹툰에서 2019~2022 년 기간 동안 연재하였으며, 현재는 일본 라인망가에서 <下の階には澪がいる(아래층에는 미오가 있다)>라는 제목으로 연재 중임. 대학 합격 후 자취를 시작한 주인공'스기우라 요우(杉浦陽)'가, 아래층에 살고 있는 전직 아이돌 '기사라기 미오(如月澪)'와 만나며 시작되는 청춘 러브 스토리를 담고 있음
  - 중국에서는 스트리밍 플랫폼 'bilibili'를 통해 해당 웹툰의 중국판 애니메이션이 방영되었으며, 약 6,000 만의 조회수를 기록하였음. 또한 한국에서 드라마로도 제작된 해당 작품은 현재 넷플릭스에서 시청할 수 있음
  - 일본판 애니메이션 티저에는 비가 갠 후 거리를 거닐고 있는'미오'의 모습과 함께 일본 성우진도 공개됨. 많은 비밀을 감추고 있는 전직 아이돌 '미오'역을 맡은 사카모토 마아야(坂本真綾)와 미오에게 흔들리는 대학생 '요우'역을 맡은 고모토 게이스케(河本啓佑), 요우가 존경하는 선배'모모이 마코토(桃井真珠)'역으로는 오쿠보 루미(大久保瑠美)가, 요우가 미팅에서 만난 상대인'미쿠니 사라(三国紗羅)'역으로 누마쿠라 마나미(沼倉愛美)가 더빙을 진행함
  - 해당 정보는 3 월 11 일에 진행된 <후지 TV 애니메이션 라인업 발표회 2024>에서 공개되었으며, 발표회에 등장한 성우진이 작품을 직접 소개하였음

|그림 8| 라인망가 <下の階には澪がいる(원제: 이두나!)> 포스터

25) 출처 : https://natalie.mu/comic/news/564613

음악

[프랑스] 유럽 집행위원회, 음악 스트리밍 시장 내 독점적 지위 남용한 애플에 벌금 부과 [26)]

- **유럽 집행위원회는 스포티파이(Spotify)가 애플을 상대로 낸 공정 경쟁 관련 소송 결과로 애플에 18 억 4 천만 유로의 벌금을 부과함**
  - 스포티파이는 애플이 공정 경쟁 규칙을 위반하고 공정하고 자유로운 시장을 침해했다는 이유로 유럽 집행위원회에 제소한 기록이 있음. 이에 조사를 시행한 위원회는 애플이 앱스토어를 통해 10 년 동안 음악 스트리밍 시장에서 독점적 지위를 남용했다고 밝힘
  - 따라서 위원회는 경쟁 억제 및 소비자 피해 방지를 위해 애플의 경쟁 규정 위반에 따른 첫 번째 제재로 벌금을 부과했다고 주장함. 이에 대해 애플은 유럽 집행위가 경쟁적이고 빠르게 성장하는 시장의 현실을 고려하지 않았으며, 이러한 소송은 스포티파이가 애플 스토어와 자사의 기술을 무료로 이용하려는 의도라고 비난함

[프랑스] 스포티파이 프리미엄, 프랑스 내 이용 요금 인상 [27)]

- **프랑스 스포티파이 프리미엄 구독 비용이 'CNM 세금'으로 인해 인상될 예정임**
  - CNM 세금이란, 2023 년 12 월 13 일부터 적용된 세금으로 2020 년부터 예술가 지원 사업을 하는 프랑스 국립음악센터 (Centre National de la Musique)를 지원하기 위한 세금 제도임
  - 스포티파이에 따르면 해당 플랫폼의 모든 음원 수익의 약 3 분의 2 를 저작권자와 프랑스 정부에 내야 함. 이러한 추가 비용을 고려하여 해당 플랫폼은 프랑스 내 구독료를 인상하기로 하였으며, 인상된 구독료는 아직 발표되지 않음

[멕시코] 여성 음악가 활동 단체, 음악 축제 내 아티스트 성평등을 위한 법안 제정 제안 [28)]

- **지난 수년간 멕시코 엔터테인먼트 산업에서 음악 축제는 가장 매력 있는 콘텐츠로 자리매김해오며, 여성 아티스트들 또한 공연 기회가 늘어날 것이라 기대함**
  - 그러나 2022 년 유명 음악 축제 내 여성 혹은 혼성 아티스트의 공연 작품 수는 1,036 개로 22.5%에 그쳤고, 2023 년 1,138 개로 25.7%로 증가했음에도, 74.3%라는 압도적인 남성 아티스트들의 작품 수 비율과는 상당한 차이가 있음
  - 게다가 이러한 수치는 해외 공연을 제외한 자국 공연으로 한정했을 때 전체 아티스트 공연 작품 중 11%만이

---

26) 출처 : https://the-media-leader.fr/musique-en-ligne-amende-record-pour-apple-en-europe-apres-une-saisie-de-spotify
27) 출처 : https://the-media-leader.fr/taxe-streaming-spotify-va-augmenter-ses-tarifs-en-france
28) 출처 : https://www.sinembargo.mx/09-03-2024/4471056

여성 아티스트의 것으로 나타남

- 이에 활동 단체인 콜렉티바 포르티시마(Colectiva Forticssima)는 멕시코의 무대 및 대규모 축제에서의 성 평등법, 멕시코의 여성 싱어송라이터이자 사회활동가의 이름을 딴 일명 ‘암빠로 오초아(Amparo Ochoa) 법’ 제정 운동을 벌이고 있음
- 콜렉티바 포르티시마(Colectiva Forticssima)는 뮤지션, 사회학자, 문화기획자, 저널리스트 등 6 인의 여성으로 이루어진 활동 단체로 주로 여성 아티스트들의 권리를 위한 연구, 사회운동을 하고 있음
- 해당 단체 소속 활동가들은 이 법이 아티스트들에게 주어지는 작품 공연 수의 할당량이나 형평성만 다루는 것이 아니라 대규모 음악 축제 내 성평등 해결 움직임에 반대하는 풍토를 개선하고, 노동권 측면과 음악 생태계에서 더 많은 여성들이 기회를 가질 수 있도록 목소리를 내고 있다고 함

패션

[베트남] 널디, 베트남 시장 영향력 강화 예정 29)

- **지난 2 월 11 일 에이피알(APR)의 스트릿 패션 브랜드 널디(Nerdy)는 성공적인 베트남 진출을 토대로 올해 매장 확장을 비롯한 시장 영향력 강화에 주력한다고 밝혔음**
  - 널디는 지난 2023 년 1 월 베트남 호치민시에 위치한 대형 쇼핑몰 동커이 빈컴센터(Dong Khoi Vincom Center)에서 1 호 오프라인 매장을 선보인 바가 있음. 널디는 베트남 시장 진출을 위해 베트남 패션 유통 업체인 마이손 리테일 매니지먼트 인터내셔널(Myson Retail Management International – MRMI)과 협력했으며 현재는 호치민에 2 곳, 하노이에 2 곳 등 총 4 개의 매장을 운영하고 있음
  - 특히 고온 다습한 베트남 기후 특성상 반팔 셔츠와 반바지 제품 등 SS 라인업과 널디의 대표 제품인 트랙 수트가 인기를 모으고 있어 해당 제품군이 베트남 내 널디 매출을 견인하고 있음
  - 또한, 에이피알은 베트남 젊은 소비자들의 온라인 쇼핑 선호도가 높아진 것을 감안해서 MRMI 의 온라인 매장 내 널디 섹션 외에도 별도의 '틱톡샵'을 오픈할 예정임

|그림 9| 널디의 베트남 1호 매장

29) 출처 : https://www.vietnamplus.vn/thuong-hieu-thoi-trang-nerdy-cong-bo-ke-hoach-mo-rong-hoat-dong-o-viet-nam-post927557.vnp

[인도] 릴라이언스리테일, 영국 패션 브랜드 Asos 도입 추진 30)

협상 성공 시, 인도 최대 릴라이언스 온라인·오프라인 유통채널 통해 판매

- 인도 최대 기업인 릴라이언스 인더스트르의 무케시 암바니의 딸 이샤 암바니가 소유한 릴라이언스리테일이 유명 영국 온라인 패션 브랜드 Asos 의 인도 진출과 관련한 협력 사업을 위해 협상 중인 것으로 알려짐
- 협상이 성공할 경우, Asos 는 판매와 매장 수에서 인도 최대 소매업체인 릴라이언스리테일의 전자상거래 플랫폼 Ajio.com 과 오프라인 Centro 백화점 체인 등 다양한 채널을 통해 상품을 유통하게 됨
- Asos 는 트렌디 의류, 액세서리, 뷰티 제품 등 분야의 상품을 다양한 스타일과 사이즈는 물론 합리적 가격으로 제공해 세계 패셔니스타들을 충성 고객으로 확보한 영국 온라인 패스트 패션 소매업체임

30) 출처 : http://timesofindia.indiatimes.com/articleshow/108419367.cms?utm_source=contentofinterest&utm_medium=text&utm_campaign=cppst

통합(정책·기타)

[북경] 중국 최고인민법원, 2023 년 지재권 관련 소송판결 총 49 만 건

- **3 월 8 일, 제 14 회 전국인민대표대회 제 2 차 전체회의에서 최고인민법원(最高人民法院)과 최고인민검찰원(最高人民检察院)이 각각 발표한 업무보고에서 2023 년 지식재산권 관련 업무성과를 공개함**
  - 내용에 따르면, 작년 최고인민법원이 판결한 지식재산권 사건은 총 49 만 건으로 전년대비 1.8% 증가하였으며, 징벌적 손해배상을 적용한 사건은 319 건으로 117% 증가, 권리침해를 인정하고 손해를 배상하도록 판결한 전체 배상액의 합계는 11 억 6,000 만 위안(약 2,141 억 원)에 달함
  - 또한 최고인민검찰원은 작년 한 해 동안 상표권, 특허권, 저작권, 상업비밀 침해 등으로 총 1 만 8,000 여 명을 기소하였으며, 지식재산권 관련 민사·행정소송을 감독한 사건 수는 전년대비 2.7 배 증가한 2,508 건임

[북경] 2024 중국(천진)공연박람회, 4 월 15~18 일 개최 예정

- **3 월 11 일, 중국공연산업협회(中国演出行业协会)가 위챗 공식계정을 통해 발표한 내용에 따르면, 협회 주관 제 18 회 〈2024 중국(천진)공연박람회(2024 中国（天津）演出交易会)〉가 4 월 15 일에서 18 일까지 천진대례당(天津大礼堂)에서 개최될 예정임. 3 월 15 일부터 온라인으로 행사참가 신청이 시작되며, 4 월 15 일과 16 일에는 현장 신청도 가능함**
  - 해당 박람회는 중국 내에서 가장 영향력 있는 대규모 행사로 알려져 있으며, 올해는 '신시대 공연산업 발전추세'에 초점을 맞추어 공연기업과 관련 산업 간의 융합을 촉진하는데 목적을 둠. 행사는 15 일 개막식, 16 일 포럼 및 이벤트, 17 일 전시 및 쇼케이스 순으로 진행될 예정임

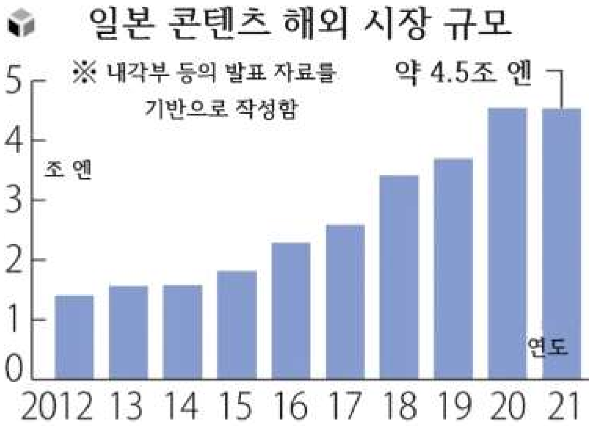
[일본] 닌텐도, 인기 캐릭터 IP 활용한 다양한 사업 전개·콘텐츠 경쟁 심화 31)

- **닌텐도는 이번 달 10 일에 인기 게임 〈슈퍼 마리오〉 시리즈의 새로운 애니메이션 영화를 2026 년 4 월 3 일에 미국 등 세계 각지에서 공개, 더불어 일본 국내에도 4 월 중으로 공개할 예정이라 밝힘. 이는 인기 캐릭터를 게임 외로 활용하는 IP 전략의 일환으로, 수익원을 다방면으로 넓히려는 계획임**
  - 작년에 개봉된 애니메이션 영화 〈슈퍼 마리오 브라더스〉의 세계 흥행수입이 13 억 달러(약 1,920 억 엔)를 돌파하며, 게임이 원작인 영화로는 역대 최고치를 기록하였음. 이번 신작도 전작과 동일하게 미국 영화 제작사 일루미네이션과 공동 제작하며, 마리오의 창시자로 알려진 닌텐도 대표이사 펠로우32) 미야모토 시게루(宮本茂)와 일루미네이션 창업자 크리스 멜러댄드리 대표가 공동으로 프로듀서를 담당함

---

31) 출처 : https://www.yomiuri.co.jp/economy/20240311-OYT1T50257
32) 닌텐도가 2015 년 새롭게 마련한 직책으로, 대표이사로서 풍부한 경험을 갖고 조직에 자문과 가이드를 제공해주는 역할을 뜻함

- 닌텐도는 작년 11 월에 인기 게임인 〈젤다의 전설〉의 실사 영화화를 발표했으며, 도쿄 · 오사카 · 교토에서 인기 캐릭터의 굿즈 등을 판매하는 직영점을 운영하고 있음. 또한 오사카의 테마파크 〈유니버설 스튜디오 재팬〉에 있는 〈슈퍼 닌텐도 월드〉의 뜨거운 인기에 힘입어 올봄에는 캐릭터 〈동키콩〉 구역을 새롭게 확장한다고 밝힘
- 닌텐도가 게임 외의 사업에 힘을 쏟는 이유는 게임기나 소프트웨어는 성패가 뚜렷하여 안정적인 수익을 올리기 어려운 반면, 〈마리오〉 같은 게임 캐릭터가 꾸준하게 세계적인 인기를 끌고 있기 때문임. 이처럼 인기 IP 를 통해 적극적으로 사업을 전개하고 있으며, 실적 향상에도 크게 기여하고 있음
- 닌텐도의 2023 년 4 월~12 월 사업별 연결 결산 매출액을 살펴보면, 닌텐도 스위치 등의 '게임 전용기' 매출액이 전년 대비 4.7% 증가에 그쳤으나, '모바일·IP 관련 수입 등' 매출액은 무려 1.9 배나 증가하여 최종 이익은 17.9% 늘어난 4,080 억 엔으로 과거 최고치를 경신하였음
- 미야자키 하야오 감독의 장편 애니메이션 〈그대들은 어떻게 살 것인가〉가 제 96 회 미국 아카데미상을 받는 등, 일본 애니메이션·게임이 세계적으로 높은 평가를 받고 있음. 일본 내각부 등이 발표한 자료에 따르면, 일본 콘텐츠 산업(애니메이션, 게임, 출판, 영화 등)의 해외 매출(2021)은 약 4.5 조 엔으로, 이 중 게임과 애니메이션이 8 할 이상을 차지하며 산업 규모가 2012 년보다 3 배 이상 증가함. 또한 철강 산업(4.1 조 엔) 규모를 상회하며 반도체 산업(4.9 조 원)규모마저 따라잡을 기세를 보이는 등, 일본 정부는 이러한 흐름에 맞추어 기업을 지원하는 방식을 통해 산업 확대에 힘을 싣고 있음
- 각국의 콘텐츠 시장 규모를 비교하면, 2021 년 기준 1 위는 미국(57.3 조 엔), 2 위는 중국(27.2 조 엔), 일본(12.9 조 엔)은 3 위를 기록했음. 일본은 2013 년에 중국보다 뒤처졌으나, 1 인당 연간 소비액은 10.3 만 엔으로 세계 1 위를 기록했음
- 한편, 넷플릭스를 비롯한 스트리밍 서비스나 온라인 게임 보급의 영향으로 콘텐츠 사업자 간의 경쟁은 세계로 확대되고 있음. 이에 일본 정부는 2024 년도 예산안에서 콘텐츠 관련 비용을 총 299 억 엔으로 결정하며, 콘텐츠 사업자의 해외 진출 지원 등에 사용할 방침임



|그림 10| 일본 콘텐츠 해외 시장 규모

[프랑스] 프랑스 언론 단체와 트위터 간 저작인접권 관련 법정 분쟁 33)

- **2019 년 유럽의회의 지침에 따라 디지털 플랫폼으로 확대된 저작인접권은 대기업들이 신문, 잡지, 통신사의 콘텐츠를 온라인에서 재사용할 때 대가를 내도록 하는 내용을 포함하고 있음**
  - 이에 대한 구체적인 규정이 제정된 후, 구글과 페이스북을 비롯한 대기업들이 프랑스 및 유럽의 다수 미디어 회사에 2021 년과 2022 년에 사용료를 지급함
  - 이 규정에 대한 적용과 관련하여 일부 출판사들은 자사 콘텐츠 사용에 대한 사용권 계약을 체결하였고, 르몽드(Le Monde), 르 피가로(Le Figaro), 레제코(Les Echos), 르 파리지앵(Le Parisien)과 같은 언론 단체들은 협상을 거부한 X 에 대해 가처분 신청을 제기함
  - 파리 사법 법원은 해당 언론 단체들과 프랑스 통신사 AFP(Agence France-Presse)가 저작인접권을 적용받기 위한 가처분 소송에 대해 판결할 예정임. X 를 상대로 한 본 소송에서 해당 회사의 변호사는 소셜 네트워크는 소셜 네트워크 자체가 아니라 사용자가 게시한 내용을 기반으로 하므로 저작인접권의 적용 대상이 아니라는 주장을 펼침

[인니] 인니 정부, 창조경제개발 프로그램 AKI 2024 시행 34)

- **인도네시아 관광창조경제부는 작년에 이어 인도네시아 전역 12 개 시·군을 상대로 창조경제개발 프로그램 AKI(Apresiasi Kreasi Inodnesia) 2024 를 시행하겠다고 발표함**
  - AKI 2024 프로그램은 요리, 공예, 패션, 애플리케이션, 음악, 영화 및 게임 등 7 개 하위 분야에서 활동하는 모든 종사자를 위한 역량 강화 프로그램으로 매년 참가자 규모가 2021 년 AKI 프로그램 참가자 수는 4,251 명, 2022 년 6,531 명, 2023 년 7,041 명으로 매년 증가하는 추세임. 올해 관광창조경제부는 참가자 10,000 명을 목표로 하였음
  - 올해 선정된 12 개 시·군은 버까시를 시작으로 세랑, 싱까왕, 마글랑, 블리따르, 덴파사르, 팔루, 토바, 트르나테, 딴중 삐낭, 라부안 바조 및 머라우케 지역이 해당됨. 작년 16 개 지역(자카르타, 까라왕, 수까부미, 시투본도, 모조케르토, 쿠두스, 푸르웨케르토, 바탐, 벵쿨루, 방카, 사마린다, 팔랑카 카야, 쿠팡, 마나도, 고론탈로)이었음
  - 산디아가 우노 관광창조경제부 장관은 AKI 2024 프로그램이 국가 발전에 도움이 되고 지역 사회를 위한 더 많은 일자리 창출 기회로 소개하며 17 세 이상, KTP 와 NPWP 를 소지하고며 인도네시아에 거주하는 인도네시아 시민에게만 자격이 주어짐. 올해 프로그램 참가 등록 기간은 2 월 12 일부터 3 월 31 일까지임

---

33) 출처 :
https://the-media-leader.fr/droits-voisins-decision-en-refere-le-14-mai-dans-laffaire-opposant-le-monde-le-figaro-les-echos-le-parisien-et-x
34) 출처 :
https://www.tribunnews.com/bisnis/2024/03/09/apresiasi-kreasi-indonesia-2024-libatkan-7-subsektor-ekraf-industri-gim-ikut-dikompetisikan
https://www.jatimpos.co/pariwisata/13760-kemenparekraf-hadirkan-inovasi-subsektor-gim-lewat-apresiasi-kreasi-indonesia-aki-2024

[태국] 세타 총리, 프랑스 순방 중 12 개 기업과 만나 투자확대 및 소프트파워 강화 논의 35)

- **3 월 6 일부터 13 일까지 프랑스·독일 순방 중인 세타 태국 총리는 민간기업 CEO 들과 만나 소프트파워 분야 투자확대를 집중 논의함**
  - 총리는 파리패션위크를 주관하는 오트쿠튀르 연맹(Federation Haute Couture)을 방문함. 연맹은 태국과 협력해 태국 학생들의 지식을 높을 수 있는 패션 연구소 설립 의사를 밝혔고, 올해 4 월 경 파리패션쇼와 유사한 패션쇼를 태국에서 개최하자고 총리에게 제안했음
  - 총리는 까르띠에·피아제 브랜드를 보유하고 있는 '리치몬트(Richemont) 그룹'을 방문해 관광 활성화 및 패션 소프트파워 강화를 위한 태국 브랜드와의 협업, 팝업스토어 설치, 공동 프로모션 등을 제안함
  - 또한 세타 총리는 '루이비통(LVMH) 그룹' 베르나드 아르노 회장을 만나 관광객 유치를 위해 태국에 추가 매장 개설을 제안하고, 고급크루즈 사업 등을 논의함
  - 이외에도 세타 총리는 글로벌 호텔체인 '아코르(ACCOR) 그룹'을 만나 태국 남부 국경지대 호텔 건설 사업 확장을 논의하고, 미쉐린가이드(Michelin guide)를 만나 태국 음식 소프트파워를 강화하기 위한 다양한 행사의 공동 조직을 제안함. 미쉐린가이드는 올해 11 월 말부터 12 월까지 치앙마이에서 세계적인 음식 축제를 개최할 예정임
  - 특히 패셔니스타로 알려진 세타 총리는 태국 사컨나컨 주의 특산품인 보라색 스카프를 착용하고 파리 거리를 활보하는 등 자국 소프트파워 홍보에 매진함

|그림 11| 태국 총리 보라색 스카프 사진

35) 출처 : https://mgronline.com/politics/detail/9670000021377

[태국] 태국 정부, '성대한 송끄란 축제 개최 통해 세계 10 대 축제로 자리매김 할 것' 36)

- **3 월 12 일, 태국 관광체육부 장관·문화부 장관·내무부 차관·태국관광청장은 합동으로 '2024 년 마하 송끄란 세계 물 축제(Maha Songkran World Water Festival 2024)' 개최를 발표**
  - 수다완 관광체육부 장관은 4 월 11 일부터 15 일까지 방콕의 라차담넌 도로와 사남루엉 지역에서 성대한 마하 송끄란 축제가 열리며, 20 개가 넘는 퍼레이드와 천 명 이상의 공연자들이 태국 전통 공연을 선보일 것임을 밝힘. 패텅탄 프어타이 당 대표 겸 국가소프트파워전략위원회 부위원장과 함께 공공·민간이 협력해 태국 문화를 반영한 독특한 퍼레이드를 조직할 예정이라고 말함
  - 썸싹 문화부 장관은 2023 미스유니버스 2 위 출신인 태국 모델 안토니아 포시우(Antonia Porsild)를 '미스 송끄란'으로 위촉하고, 태국어-영어-중국어-프랑스 4 개 언어로 송끄란 노래를 제작해 태국 전통 문화를 홍보한다고 밝힘
  - 끄리양 내무부 차관은 '안전하고 사고 없는 송끄란 축제'를 위해 CCTV 센터를 운영해 혼잡도와 사고위험을 사전에 방지하고 음주 금지 구역을 지정하며, 실롬·카오산 로드 등 방콕 41 개 구역에 추가 인력 및 소방 구조 장비 등을 배치할 것이라고 말함
  - 타빠니 태국관광청장은 방콕 이외에도 16 개 지방에서 특별한 송끄란 퍼레이드를 조직했으며, 각 행사장에는 태국음식을 판매하는 푸드 트럭, 물놀이장, 기념품가게 등을 비치할 예정임을 밝힘. 또한 CNN, BBC 및 중국 스트리밍 채널 아이치이(iQIYI)와 협력해 송끄란 콘텐츠를 세계에 배급하고 홍보할 계획이라고 함
  - 태국관광청은 올해 4 월 12 일부터 16 일까지 5 일간 총 244 억 2 천만 바트(약 9,279 억 원)의 수입이 발생할 것으로 예상하며, 이는 전년보다 49% 증가한 수치임. (내국인 429 만 9,500 명 / 156 억 6 천만 바트(약 5,950 억 원), 외국인 51 만 명 / 87 억 6 천만 바트(약 3,329 억 원))

|그림 12| 마하 송끄란 축제 개최 기자 회견

36) 출처 : https://siamrath.co.th/n/520800

[태국] 태국 소프트파워 지수, 전년대비 한 계단 상승 37)

- **영국의 글로벌 브랜드 가치 평가 컨설팅 업체인 브랜드파이낸스(Brand Finance)에 따르면, 2024 년 태국의 글로벌 소프트파워 지수는 40 위를 기록함**
  - 지난해 42.4 점을 받아 41 위를 기록한 태국은 올해 44.8 점으로 한 계단 상승해 40 위를 기록했으며, 싱가포르(22 위)–말레이시아(35 위)에 이어 아세안(ASEAN) 국가 중 3 위에 오름
  - 1 위부터 5 위는 미국, 영국, 중국, 일본, 독일 순이며, 한국은 전년과 동일하게 15 위를 기록
  - 브랜드파이낸스는 193 개국 17 만 명 이상의 응답자를 대상으로 세계 최고의 브랜드 가치를 평가하며, 4 가지 평가 지표에는 소프트파워 잠재력, 친밀감, 명성, 영향력이 있음. 또한 브랜드 강점을 평가하는 8 가지 요소에 역사와 문화, 국제관계, 굿거버넌스, 수출과 산업, 미디어 커뮤니케이션, 사람과 가치, 미래지속가능성, 교육 및 과학이 있으며, 이외에도 각 기관들을 지원할 수 있는 재정적 역량과 전략적 의사결정을 내릴 수 있는 능력도 포함됨

[러시아] 발레리나 자하로바 서울공연 취소에 반발

- **서울에서는 볼쇼이극장 스베틀라나 자하로바의 프리마 발레리나가 참여하는 공연이 취소됐다는 소식이 전해짐**
  - VIBE 에이전시에 따르면 이번 결정은 아티스트와 관객에게 위협이 될 수 있기 때문에 취소되었으나 다른 이유는 없었다고 밝힘. 러시아 무용수가 참여하는 공연은 4 월 17 일부터 21 일까지 서울에서 열릴 예정이었음. 허나 주한 우크라이나 대사관은 자하로바의 참가에 항의하게 되면서 한국은 우크라이나의 요청으로 러시아와의 문화협력을 중단할 수밖에 없었고, 유럽연합(EU) 대표들도 이를 지지함 38)
  - 자하로바는 "저의 솔로 프로그램 투어가 투어 주최측이 아닌 정부 차원, 즉 문화부 차원에서 취소되었음을 확인했습니다. 이 투어는 4 년 전에 계획되었으나 팬데믹으로 인해 연기되었고 마침내 모든 것이 잘 풀렸어야 할 때 투어가 금지되었습니다. 우리 공연에 큰 관심이 있었고 물론 오랫동안이 프로젝트의 실행을 위해 오랫동안 끈질기게 노력해 온 투어 주최자에게도 그리고 티켓을 구매한 관객들에게도, 우리에게도 모든 것이 무산된 것은 안타까운 일이었습니다."라고 밝힘 39)
  - 알렉산더 숄로호프(Alexander Sholokhov) 국가두마 문화위원회 제 1 부회장은 “이 결정은 분명히 정치적이며 소수의 사람들에 의해 내려졌다. 만약 이것이 투명하고 공개적인 행동이었다면 볼쇼이 극장의 관객과 팬들이 이에 투표했을지 매우 의심스럽다. 이는 군사 작전과 관련된 전략적 결정과 같은 더 심각한 결정을 내리는 것과 비교할 수 있다. 이 결정은 또한 소수에 의해 내려집니다. 그러므로 이 모든 것은 러시아 문화에 대한 압박으로 간주될 수 있습니다.”라고 전함 40)

---

37) 출처 : https://www.prachachat.net/d-life/news-1517922
38) 출처 : https://mostribuna.ru/all-news/v-seule-obyasnili-otmenu-spektaklya-s-rossiyskoy-primoy-balerinoy/?utm_source=yxnews&utm_medium=mobile
39) 출처 : https://ria.ru/20240315/gastroli-1933192811.html

41) 출처 : https://iz.ru/1665687/2024-03-15/v-gd-nazvali-politicheskim-resheniem-otmenu-spektaklia-v-seule-s-primoi-bolshogo

[인도] 미디어·엔터테인먼트 산업 매출, 2026 년에 372 억 달러 넘을 것 41)

인도상공회의소연맹(FICCI)-언스트&영(EY) 연간 보고서…연평균 성장률(CAGR) 10%

- 2023 년에 277 억 달러였던 인도의 미디어·엔터테인먼트 산업의 매출은 연평균 10%씩 성장하여 2026 년에 372 억 달러에 이를 것으로 인도상공회의소연맹(FICCI)와 컨설팅 회사 언스트&영(EY)의 연간 미디어· 엔터테인먼트(M&E) 보고서가 예측함
- 2023 년 텔레비전을 제외한 모든 M&E 세그먼트가 성장했음. 그러나 전통적인 미디어(텔레비전, 인쇄, 영화, 라이브 이벤트, 음악, 라디오 등)의 매출이 M&E 전체에서 차지하는 비중은 2017 년 76%에서 57%로 떨어졌음
- 새로운 미디어(디지털 및 온라인 게임)는 가장 많은 14 억 7,000 만 달러 성장함. 이에 따라 전체 M&E 성장에서의 기여도가 2019 년의 20%에서 2023 년의 38%로 늘어났음
- M&E 부문은 2024 년에 10.2% 성장하여 308 억 달러에 이를 것으로 예상됨. 텔레비전, 디지털 미디어, 영화, 애니메이션 및 VFX 는 각각 약 87 억 달러, 90 억 달러, 25 억 달러, 16 억 달러에 이를 것으로 추정됨
- 텔레비전 광고는 게임 및 D2C(직접 소비자 대상) 브랜드의 지출 감소로 인해 6.5% 하락하였음. 디지털 광고는 2023 년에 15% 성장하여 약 70 억 달러에 이르렀으며, 이는 총 광고 수익의 51%를 차지함
- 디지털 구독은 9% 성장하여 약 9 억 4,000 만 달러에 이르렀는데, 이는 2022 년 27% 성장의 3 분의 1 에 불과함. JioCinema 에서 인도 크리켓 프리미어리그(IPL)와 같은 프리미엄 크리켓 서비스를 무료로 제공했기 때문임
- 유료 비디오 구독은 2023 년에 4,300 만 가구에서 9,700 만에 이르렀음. 코로나-19 봉쇄로 인한 사용자 기반의 급증 이후 OTT 플랫폼의 유료 구독 성장이 정체되었기 때문으로 파악됨. 도시 엘리트 중 OTT 의 침투는 포화 상태에 이르렀고, 플랫폼들은 아직 타겟 오디언스의 하위 부분을 유의미하게 유인하는 전략을 마련하지 못했음
- 온라인 게임 세그먼트의 성장은 2023 년에 22%로 둔화하여 26 억 6,000 만 달러에 이르라 영화를 제치고 M&E 부문에서 네 번째로 큰 세그먼트가 되었음. 인도에는 4 억 5 천만 명 이상의 온라인 게이머가 있었으며, 이 중 약 1 억 명이 매일 게임을 했음
- 영화 세그먼트는 14% 성장하여 23 억 8,000 만 달러에 이르렀음. 2023 년에 1,796 편의 영화가 개봉되었고, 극장 수익은 사상 최고치인 14 억 5,000 만 달러에 이르렀음. 그러나 박스오피스의 상승은 주로 티켓 가격의 상승 때문에 발생했으며, 극장 방문객 수는 여전히 코로나 이전 수준보다 낮음
- 애니메이션 및 VFX 의 경우, 할리우드 작가들의 파업이 전세계적인 공급망에 영향을 미쳤고, 결과적으로 이 세그먼트는 2023 년에 단지 6% 성장했음. 잠재적인 합병과 광고 수익의 감소로 인해 인도에서 방송용으로 제작된 애니메이션 수도 줄었음

41) 출처 : https://www.livemint.com/news/indian-media-and-entertainment-sector-to-cross-3-tn-by-2026-11709625598118.html

[인도] 스타트업 vs Google 수수료 다툼에 RMG 플랫폼들 관심 42)

6 월부터 부과 예정인 15-30% 수수료 다음 타겟 가능성

- 인도의 온라인 현실화폐게임(RMG) 회사들은 서비스 수수료를 둘러싼 Google 과 스타트업들의 다툼을 주의 깊게 지켜보고 있음. 자신들이 올해 6 월부터 부과되는 15-30%의 수수료의 타겟이 될 가능성이 높기 때문임
- 이들은 30%의 서비스 수수료에 더해 RMG 에 부과되는 28%의 상품 및 서비스 세금을 감당하는 것이 이중 부담으로 작용해 사업을 지속할 수 없을 것이라고 말하며, 이에 따른 영향을 완화하기 위한 다양한 옵션을 고려하고 있음
- Google 은 플레이스토어에 몇몇 RMG 앱을 무료로 게시하는 실험을 2 년 간 진행한 뒤 플레이스토어를 모든 RMG 앱에 개방하는 대신 6 월부터 수수료를 부과하겠다고 밝혔음
- 업계는 이에 대해 5 억 6,800 만 명에 달하는 인도 모바일 게임 인구의 규모와 플레이스토어의 접근성을 고려할 때, 수수료를 내지 않으려고 이곳에서 자신들의 앱을 삭제하는 것은 쉬운 결정이 아니라며 사태를 주시하고 있음

[인도] '디지털 독점금지법, 혁신을 억제하지 않는 균형 잡힌 접근법 필요' 43)

대형 기술 업체들, 법안에 대해 엇갈린 반응…일부는 추가 연구 촉구하기도

- 인도 기업부 장관 Manoj Govil 이 이끄는 위원회의 디지털 경쟁법에 관한 제안과 관련, 전문가들은 대규모 기술 기업의 잠재적인 독점 금지 행위를 억제하는 데 도움이 될 것이지만, 혁신을 억누르거나 규정 준수를 어렵게 만드는 것을 경계해야 한다고 지적함
- Govil 위원회는 디지털 대기업들을 규제하기 위한 사전 프레임워크를 갖춘 새로운 독점금지법을 제안함. 이에 대해 애플, 구글, 메타, 아마존, 플립카트 등 다수의 대형 기술 기업들은 반대 의견을 제시했음
- 전문가들은 대형 디지털 기업이 받게 될 의무에 대한 세부 사항에 많은 것이 달려 있다고 말했고, 이에 대해 Govil 위원회는 이해관계자들과의 심의를 거쳐 하위 입법을 통해 의무 사항을 명시할 예정이라고 밝힘. 위원회는 새로운 법이 인도에서 "상당한 입지"를 갖고 있는 "시스템적으로 중요한 디지털 기업"(SSDE)에만 적용되어야 하며 소규모 기업은 그 범위에서 제외되어야 한다고 제안했음. 위반 기업에 대한 처벌은 그 기업의 전 세계 매출의 최대 10%에 이를 수 있다고 말함
- 일부 전문가는 이러한 권장 사항이 거대 기술 기업의 제품 혁신과 발전뿐만 아니라 소비자 선택에도 잠재적으로 영향을 미칠 수 있다며 "과잉 규제로 이어질 수도 있다"라고 주장함

---

42) 출처 : https://economictimes.indiatimes.com/tech/startups/google-vs-startups-game-makes-rmg-platforms-interested/articleshow/108245131.cms?utm_source=contentofinterest&utm_medium=text&utm_campaign=cppst

43) 출처 : https://economictimes.indiatimes.com/tech/technology/digital-competition-law-large-internet-firms-not-in-favour-of-ex-ante-regulations/articleshow/108466886.cms?utm_source=contentofinterest&utm_medium=text&utm_campaign=cppst

- 인도 기업들은 이 법안에 대해 엇갈린 의견을 제시하고 있음. Oyo, Zomato 및 Swiggy 와 같은 국내 기업은 사전 프레임워크에 대한 의구심을 표명했으나, Nasscom 은 이 법안에 찬성하며 프레임워크가 경쟁에 대한 피해에 초점을 맞춰야 하고 개인 정보 보호 또는 데이터 보호 관련 의무를 부과해야 한다고 말함
- 마이크로블로깅 플랫폼 X(이전 트위터)는 사전 규제를 지지했지만 시스템적으로 중요한 디지털 기업의 정의는 신중해야 한다고 말함. Apple India 는 사전 규제를 지지하지 않으며 "혁신을 촉진하는 가벼운 체제를 선호한다"고 말함. 페이스북을 소유한 메타는 "(유럽 연합의) 디지털 시장법의 변형이나 현재 고려 중인 다른 사전 프레임워크를 서둘러 채택하기 전에 추가 연구를 관찰하고 발전시켜야 한다"라고 주장했음
- Google, Apple, Meta 와 같은 일부 대형 기술 기업은 이미 공정 무역 규칙 남용 혐의로 인도 경쟁 규제 기관의 조사를 받고 있음

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

미국 비즈니스센터(LA) 박병호 센터장	+1-323-935-2070	jackone@kocca.kr
유럽 비즈니스센터(파리) 김문주 센터장	+33-1-42-93-02-84	kmj@kocca.kr
중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	+86-10-6501-9971	hjyoon8591@kocca.kr
중국 비즈니스센터(심천) 심계진 센터장	+86-755-2692-7797	sophia@kocca.kr
일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	+81-3-5363-4511	yhlee@kocca.kr
인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	+62-21-252-3151	yskim@kocca.kr
베트남 비즈니스센터(하노이) 성임경 센터장	+84-39-226-4093	imksman@kocca.kr
UAE 비즈니스센터(두바이) 박영일 센터장	+971-2-491-7227	yppy01@kocca.kr
태국 비즈니스센터(방콕) 박웅진 센터장	+66-2-853-3903	wjpark@kocca.kr
러시아 마케터(모스크바) 김시우 과장	+7-968-943-4571	cu@kocca.kr

발행인 조현래
발행처 한국콘텐츠진흥원
ISSN 2733-578X
전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)
1566-1114
www.kocca.kr

OPEN 공공누리
출처표시 상업용금지 변경금지
공공저작물 자유이용허락