

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

372 호

구분	제목
 방송·영화	• [미국] <둔: 파트 2>, 개봉 10 일 만에 전편 흥행기록 넘어서 • [미국] '가자전쟁' 비판, 오스카 수상소감에 할리우드의 유대계 반발 • [북경] 중국 내 방영 예정 인기 IP 원작 사극 드라마 공개 • [심천] 중국 스포츠 드라마 앱 릴샷, 글로벌시장에 진출한 동종업체의 선두주자로 자리매김 • [심천] 빌리빌리, '2024 년 크리에이터 지원 계획' 발표 • [프랑스] 프랑스 문화부 장관, 독자적 민관협력기관 설립 계획 • [프랑스] 프랑스 미디어, TV 광고 규제 완화에 대한 반대 입장 표명 • [베트남] CGV 베트남, 현지영화 덕분에 2023 년 영업 이익 급증 • [태국] 한국에서 촬영한 태국 드라마 <Close Friend 3 폭탄주> 방영 • [태국] 워크포인트-M 스튜디오, 영화 투자배급사 '카멘라인' 공동 설립 • [러시아] 한국 드라마 26 편 구입 • [인도] Reliance, Viacom18 에 대한 Paramount 지분 13%를 5 억 달러에 매입 • [인도] 정부, '음란물' 스트리밍 플랫폼 18 개 단속 • [멕시코] 드라마 <그녀는 예뻤다>, 멕시코 지상파 채널 방영 • [멕시코] 국가 대법원, 영화발전투자기금 폐지는 위헌이라 판결
 게임·유희합	• [심천] 퍼펙트월드 게임즈, 엔비디아와 손잡고 게임에 AI 활용 모색 • [UAE] 아부다비 문화 서밋 개최 • [인도] 메타의 인도 게임 소비자 조사 결과가 알려주는 것
 만화·웹툰	• [일본] 만화 <진격의 거인>, 55 억 엔 규모의 지방 경제효과 창출 • [태국] 지식재산국, 웹툰 전문 워크숍 개최 • [멕시코] 28 주년 맞은 멕시코 코믹 페스티벌 'La Mole Convention 2024' 성료
 음악	• [프랑스] 프랑스 내 음원 스트리밍 플랫폼 구독률 저조 • [인니] 인니 밴드 'LAIR', 'Reality Club', 국제 페스티벌 SXSW 2024 와 WOMEX 참가 • [베트남] 선동 엠티피, <미래의 우리> 12 개국의 유튜브 뮤직 트렌딩 차트 진입 • [베트남] 태민, '어메이징 빈딘 페스티벌' 행사 출연 확정
 패션	• [인니] 인니 패션 디자이너기업협회, 패션쇼 'Janardana' 개최 • [태국] 태국 패션라이프스타일 박람회, '스타일 방콕 2024' 개최 • [태국] 태국에서 인기 있는 한국 패션 가방 브랜드 10 선 • [태국] 태국 패션 브랜드 피팟치라, 네슬레와 협업해 재활용으로 만든 컬렉션 개봉



2024 년 3 월 25 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 통합(정책 등)	• [북경] 인터넷판공실, 2024 년 ‘청량운동’ 10 대 과제 시행 발표 • [북경] 최고인민법원 등, 이면계약 체결을 탈세수단으로 최초 명시 • [일본] 일본 ‘오시’문화, 상품 전략의 다양화 · 사회 공헌 활동으로 확장 • [프랑스] 프랑스인의 리테일 미디어 활용 현황 • [프랑스] 프랑스 인공지능 위원회, 프랑스 정부에 인공지능 분야 투자 확대 촉구 • [태국] 도서 분과 소프트파워 발전을 위한 국립도서관 설립 • [인도] Apple 의 앱스토어 외 앱 다운로드 허용, 빅테크 규제에 선례가 될까? • [인도] 케랄라주 정부, 신규 콘텐츠 지원정책 승인 • [인도] 콘텐츠 기업 대표들, 정보·방송부에 업계 우려 표명 • [인도] Google, 공정가격책정 규칙 위반으로 CCI 와 또 다시 갈등 • [인도] Big Tech 기업의 지식재산권(IPR)을 존중하는 디지털경쟁법 • [인도] 언론에 비친 한류 단신



방송·영화



✓ [미국] <둔: 파트 2>, 개봉 10 일 만에 전편 흥행기록 넘어서 1)

● 2024 년 최고 흥행작 <둔: 파트 2>, 전세계 흥행수입 5 억 달러 돌파

- ✓ 드니 빌뇌브(Denis Villeneuve) 감독의 SF <둔: 파트 2>의 전 세계 흥행 수익이 개봉 10 일 차에 4 억 9,470 만 달러를 기록했음. 이는 북미 흥행수입 2 억 8 백만 달러와 해외 흥행수입 2 억 8,940 만 달러가 합산된 결과로, 2024 년 최고 흥행작으로 단숨에 올라섬
- ✓ 이 기록은 또한 전편의 총 흥행 수입 4 억 3,300 만 달러를 넘어서는 수치로, 전편이 팬데믹 중 개봉하여 오프라인 극장과 온라인(HBO 맥스)에서 하이브리드로 동시에 공개됐다는 점을 고려하여도 이를 능가하는 성적임
- ✓ <둔: 파트 2>는 중국, 영국, 독일, 프랑스, 호주 등 미국 외 지역에서도 차트 상위권에 오르는 등 좋은 성적을 거두고 있음
- ✓ 영화에 대한 호평이 입소문으로 퍼지고 아이맥스 포맷이라는 VIP 관람 경험이 티켓 판매를 이끄는 견인차 역할을 하고 있다고 분석. 개봉 10 일 차에 아이맥스 전용관 수입도 1 억 달러 실적을 달성했음

✓ [미국] ‘가자전쟁 비판’, 오스카 수상소감에 할리우드의 유대계 반발 2)

● 제 96 회 오스카 시상식 국제영화상 수상한 <존 오브 인터레스트>의 조너선 글레이저 감독 수상소감 비난

- ✓ 아우슈비츠 수용소를 감독하는 독일군 장교와 그 가족의 평온한 일상과 수용소의 상황을 극명하게 대비 시킨 영화 <존 오브 인터레스트>로 제 96 회 오스카 시상식 국제영화상을 수상한 조너선 글레이저(Jonathan Glazer) 감독의 수상소감이 논란으로 떠올랐음
- ✓ 3 월 10 일 오스카 시상식에서 조너선 글레이저 감독이 수상 소감을 말한 뒤로부터 이틀 뒤인 3 월 12 일, 미국 홀로코스트 생존자 재단(HSF)은 이 수상 소감을 비난하는 공개서한을 발표했다. 이 서한은 할리우드의 유대계 인사 450 명의 서명도 포함하고 있어 파장이 쉽게 사라지지 않을 전망
- ✓ HSF 의 데이비드 샤펙터(David Schaecter) 회장의 이름으로 작성된 이 서한은, 글레이저 감독이 “우리는 지금 그들의 유대인성(Jewishness)과 홀로코스트가 수많은 무고한 사람을 분쟁으로 이끈 점령에 이용 되는 것을 반대하는 사람들로서 이 자리에 섰다”라고 한 소감에 대해 “이스라엘의 정당한 방어와 홀로코스트는 아무런 관련이 없다”라고 반박하며, 홀로코스트 영화로 아카데미상을 받았으면서 개인의 의견이 희생당한 유대인 전체를 대변하는 것처럼 주장하는 것은 수치스럽다고 비판함

1) 출처 :

<https://www.forbes.com/sites/markhughes/2024/03/22/dune-part-two-tops-300-million-international-heading-to-565-million-worldwide/?sh=1f14b5fa516d>

2) 출처 :

<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/jonathan-glazer-oscars-speech-condemned-holocaust-survivors-foundation-1235850275>

✓ [북경] 중국 내 방영예정 인기 IP 원작 사극 드라마 공개

- 3 월 13 일, 중국 CMNC(传媒内参)가 위챗 공식계정을 통해 중국 내 방영예정인 인기 IP 원작 사극 드라마 리스트를 발표함
 - 3 월 18 일 호남위성 TV, 텐센트, 망고 TV 에서 동시 방영을 시작한 드라마 <여봉행(与凤行)>를 포함해 총 10 편 이상의 작품이 방영될 예정임

중국 내 방영예정 인기 IP 원작 사극 드라마 10 편

순위	작품명	감독	원작	플랫폼/방영예정시기	제작사
1	여봉행(与凤行)	등과(邓科)	소설	텐센트 등 / 3.18	텐센트 등
2	경여년 2(庆余年 2)	손호(孙皓)	소설	텐센트 / 2024.06	텐센트 등
3	장상사 시즌 2 (长相思第二季)	양환(杨欢)	소설	텐센트 / 2024 년	펑권 픽처스
4	국색방화(国色芳华)	정재광(丁梓光)	소설	망고 TV / 2025 년	화처 미디어
5	호요소홍랑·죽업편 (狐妖小红娘·竹业篇)	두림(杜林)	만화	아이치이 / 2024 년	아이치이 등
6	호요소홍랑·왕권편 (狐妖小红娘·王权篇)	두림(杜林)	만화	아이치이 / 2024 년	아이치이
7	대봉타경인(大奉打更人)	등과(邓科)	웹소설	텐센트 / 2024 년	신리미디어 등
8	범인수선전(凡人修仙传)	양양(杨阳)	소설	요우쿠 / 2024 년	요우쿠
9	백월범성(白月梵星)	주예빈(朱锐斌)	소설	아이치이 / 2024 년	아이치이
10	영야성하(永夜星河)	조일룡(赵一龙)	소설	텐센트 / 2024 년	텐센트 등

✓ [심천] 중국 숏폼 드라마 앱 릴샷, 글로벌시장에 진출한 동종업체의 선두주자로 자리매김 3)

- 센서타워가 발표한 보고서에 따르면, 2023 년 숏폼 드라마가 중국 국내외 시장에서 급속하게 성장하고 있는 가운데 릴샷이 해외시장에서 높은 인기를 끌면서 인터넷문학 분야에서 글로벌사업을 추진하는 주요 업체들도 숏폼 드라마 분야의 글로벌시장에 속속 뛰어들고 있음
 - 숏폼 드라마에 대한 관심과 인기가 글로벌시장에서 최근 6 개월 사이에 급격하게 높아져 2024 년 2 월 인앱 구매 수익 및 다운로드 수가 2023 년 9 월 대비 각각 280%, 220% 증가함
 - 2024 년 2 월 말 기준으로 글로벌시장 진출을 시도한 40 개 이상의 숏폼 드라마 앱의 누적 다운로드 수와 인앱 구매 수익은 각각 5,500 만 회, 1 억 7,000 만 달러에 달하며, 그 중 릴샷이 숏폼 드라마 해외 진출 분야에서 각각 52%의 다운로드 수와 48%의 수익을 기여함
 - 릴샷이 글로벌 숏폼 드라마 앱 중에서 여전히 선두를 달리고 있으나 업체간 경쟁이 더욱더 치열해지고 있는 가운데 2024 년 2 월 덴중커지(点众科技)가 서비스하고 있는 드라마박스(DramaBox)의 미국 시장 매출액이 82% 증가했고, 또 릴샷의 월 매출액의 72%에 달해 글로벌 숏폼 드라마 앱 인앱 구매 수익 순위 1 위인 릴샷과의 격차가 점차 좁혀지고 있음

3) 출처 : <https://www.zhitongcaijing.com/content/detail/1086841.html>

1		ReelShort Only Video Studio	2022年8月
2		DramaBox STORYMART	2023年4月
3		GoodShort SINGAPORE NEW READING	2023年6月
4		FlexTV TIGER	2022年10月
5		ShortTV SHORTTV	2023年9月
6		MoboReels CHANGING TECHNOLOGY	2023年7月
7		Kalos TV KALOS TV	2023年9月
8		TopShort JAPANESE	2023年6月
9		SnackShort KING OF CULTURE	2023年6月
10		DreameShort CHANGING	2023年11月

[그림 1] 2024년 2월 글로벌 숏폼 드라마 앱 인앱 구매 수익 순위 Top10 (이미지 출처: SensorTower)

✓ [심천] 빌리빌리, '2024 년 크리에이터 지원 계획' 발표 4)

- 빌리빌리는 크리에이터의 콘텐츠 창작 초기 단계 지원에 초점을 맞춘 '2024 년 동영상 창작 인센티브 연례 계획(视频创作激励计划)'을 3 월 18 일 발표함
 - ✓ 당사는 올해부터 연간 단위로 '동영상 창작 인센티브 계획'을 내놓을 것이라고 밝혔으며, 올해는 고품질 오리지널 콘텐츠 제작을 장려하는 내용을 골자로 하며, 현재 수익화 능력이 없는 개인 크리에이터(UP主)를 인센티브 지급 대상으로 삼아 이들의 초기 창작 단계를 돕고 성장을 지원할 방침임
 - ✓ 구체적으로 월평균 플랫폼 소득이 5,000 위안 미만인 개인 크리에이터를 대상으로 하며, 인센티브 지급 조건을 충족하는 크리에이터는 콘텐츠의 품질, 유저와의 인터랙티브, 업데이트 횟수 등에 따라 매월 최대 2,000 위안의 인센티브를 지급받게 됨

✓ [프랑스] 프랑스 문화부 장관, 독자적 민관협력기관 설립 계획 5)

- 프랑스 문화부 장관 라시다 다티(Rachida Dati)는 2023 년 6 월 프랑스 텔레비지옹(France Télévisions)과 라디오 프랑스(Radio France)를 운영할 통합 지주회사를 설립하기로 의결한 상원의 결정을 바탕으로 개혁을 추진할 계획임
 - ✓ 라시다 다티는 더 강력하고 효과적인 공영방송을 위해 여러 차례 통합을 주장했으며, 이를 위한 독자적인 민관협력기구의 필요성을 언급함. 해당 기구는 민관협력의 변화와 공영방송의 재정 문제에 대한 장기적인 대응을 목표로 할 것임을 밝힘

4) 출처 : <https://www.ithome.com/0/756/382.htm>

5) 출처 : <https://the-media-leader.fr/audiovisuel-public-rachida-dati-veut-une-gouvernance-unique-des-cette-annee>

- ❖ 이와 관련하여 지난 3 월 7 일 국회에서 열린 지상파 텔레비전 주파수 할당에 관한 조사위원회에서 프랑스 텔레비지옹 경영자 델핀 에르노트 쿤시(Delphine Ernotte Cunci)는 두 공영 방송사의 합병에 동의한 반면, 시빌 베일(Sibylle Veil) 라디오 프랑스 사장은 이에 반대하는 의견을 보임

❖ [프랑스] 프랑스 미디어, TV 광고 규제 완화에 대한 반대 입장 표명 6)

- 프랑스 라디오, 신문사 및 옥외 광고사들이 프랑스 문화부 장관 라시다 다티(Rachida Dati)가 도입한 TV 광고 규제 완화로 인해 광고 시장에서의 점유율을 잃을 우려를 표하고 있음
 - ❖ 광고 연구 기관 프랑스 펍(France Pub)의 연구에 따르면, 연이은 규제 완화로 인해 TV 방송사는 매출 약 12% 상승 등의 상당한 수익을 얻을 것으로 예상됨. 또한, 프랑스 TV 광고 조합 SNPTV (Syndicat National de la Publicité Télévisée) 앙투안 간느(Antoine Ganne) 대표는 TV 광고 규제 완화로 인해 약 1 억 5 천만 유로의 매출이 발생할 것이며, 광고 규제가 없는 스트리밍 플랫폼과 동등한 조건으로 경쟁 할 수 있게 되었음을 밝힘
 - ❖ 반면, 라디오, 신문사, 옥외광고사는 약 1 억 6,300 만 유로의 손해를 볼 것으로 예측되어 TV 유통 활성화를 위한 광고 개방 가능성에 대해 경계 태세를 보이며, 미디어 다원주의에 돌이킬 수 없는 결과를 초래할 것 이라는 경고의 목소리를 높임

❖ [베트남] CGV 베트남, 현지영화 덕분에 2023 년 영업이익 급증 7)

- CJ CGV 가 최근 공시한 2023 년 4 분기 영업실적 보고서에 따르면, 작년 베트남사업 매출은 1850 억원으로 (약 3 조 4000 억 동) 전년 대비 23% 늘었고, 영업이익은 140 억원으로(약 2600 억 동) 38% 증가했음. 일평균으로 환산하면 CGV 베트남의 매출은 하루에 5 억원(약 9 십억동)을 넘어선 셈임
 - ❖ CGV 베트남 응웬 호앙 하이(Nguyen Hoang Hai) 콘텐츠디렉터는 지난해 극장 개봉작이 전년에 비해 다소 줄었는데도 실적은 전반적으로 크게 개선됐다고 밝혔음
 - ❖ 베트남 문화체육관광부가 전국문화산업발전회의에서 발표한 자료에 따르면 지난해 개봉된 현지영화 25 편의 합산 매출은 1 조 5630 억동(약 842 억원)에 이른 것으로 집계되었음. 특히 작년의 경우 사상최초로 현지영화가 전체 영화시장의 42%를 차지했던 해로 기록되기도 했음
 - ❖ 작년 매출은 코로나 19 이전 수준을 되찾았고 영업이익은 여전히 이전의 30% 정도 회복에 그쳤으나 이 또한 지난 2015~2018 년에 비해서는 훨씬 높은 수준임. 실적이 온전히 회복되지는 않았으나 베트남은 CJ CGV 자회사 CGV 포디플렉스를 제외하고 국내외를 포함해 여전히 가장 수익성이 높은 시장으로 지난해

6) 출처 :

<https://the-media-leader.fr/presse-radio-et-afficheurs-vent-debout-contre-la-publicite-de-promotion-de-la-grande-distribution>

7) 출처 :

<https://vnexpress.net/loi-nhuan-chuoi-rap-phim-cgv-tang-manh-nho-phim-noi-dia-4716052.html?fbclid=IwAR3MDyNYL7G4UYLub8HU6UOW6cGek2K2PoAtWICKQas-rQmHniqxoKOPMk>

영업이익 112 억원을 기록한 인도네시아와 함께 CJ CGV 가 4 년 만에 흑자전환하는데 크게 기여했음

- ☑️ 응웬 호앙 하이 디렉터는 앞으로도 베트남 문화를 대표할 수있는 영화들을 통해 현지의 우수한 작품들을 알리는 한편, 현재 극장 개설이 예정된 메콩델타 박리에우성(Bac Lieu)과 호치민시 빈홈그랜드파크(Vinhomes Grand Park) 등을 비롯해 지속적으로 극장망을 확대해나갈 계획이라고 밝혔음
- ☑️ 작년말 기준 CGV 베트남은 30 여개 성·시에 82 개 극장, 477 개 상영관을 운영중이며 극장시장 점유율은 49%로 여전히 베트남 최대 영화체인 자리를 유지했음

☑️ [태국] 한국에서 촬영한 태국 드라마 <Close Friend 3 폭탄주> 방영 8)

○ OTT 플랫폼 '뷰 타일랜드(Viu Thailand)'는 6 부작 드라마 <Close Friend 3 폭탄주>를 제작, 공개함

- ☑️ <Close Friend 3 폭탄주>는 BL · 코미디 장르로 태국 배우뿐 아니라 한국 배우 지수연 등도 출연함
- ☑️ <Close Friend 3 폭탄주>는 한국 아이돌을 꿈꾸며 함께 힘들게 훈련을 받던 태국인 연습생 5 명(어스, 베스트, 당, 윈, 우)은 서울 한복판의 연예기획사로부터 버림받게 됨. 상심한 이들은 술을 마시고 한국인 누나 예리(배우 지수연)를 만나 함께 술을 하며 밤을 보냄. 이후 만취한 상태로 부산에서 깨어난 5 명은 여권과 가방이 모두 사라지고 리더인 어스의 전화기만 남았다는 사실을 알게 되며 태국으로 돌아가기 전 여권을 찾기 위한 여정을 그림
- ☑️ 드라마는 3 월 13 일부터 매주 수요일 Viu 어플리케이션 또는 웹사이트(www.viu.com)을 통해 방영됨



[그림 2] 드라마 포스터와 장면

8) 출처 : <https://mgonline.com/entertainment/detail/9670000022126>

✓ [태국] 워크포인트-M 스튜디오, 영화 투자배급사 카멘라인 공동 설립 9)

- 태국 지상파 방송 워크포인트(Workpoint/채널 7)는 메이저 엔터테인먼트(Major Entertainment) 산하 엠 스튜디오(M Studio)와 손잡고 영화 투자배급사 카멘라인(Karman Line)을 공동 설립함
 - ✓ 차라켄 워크포인트 디지털부문 CEO 는 회사가 지난 4~5 년간 영화제작을 중단했다가 최근 영화산업의 성장추세에 맞춰 다시 투자를 결정했다고 말함
 - ✓ 카멘라인은 자본금 1 억 1 천만 바트(약 42 억 원)로 설립, 연간 매출 1 억 5 천만 바트(약 57 억 원) ~ 3 억 바트(약 114 억 원) 목표로 운영할 계획임
 - ✓ 신규 투자배급사 카멘라인은 장까 스튜디오(Jungka Studio)와 협업해 3 년 내 태국 영화 8 편을 제작 하겠다고 밝힘
 - ✓ 장까 스튜디오는 그동안 드라마 <The Deadline> (2018), <그녀의 이름은 난노(Girls from Nowhere)> (2018/2021), <아날로그 스쿼드>(Analog Squad(2023)) 등을 제작해 넷플릭스에 방영했으며 시청자들로부터 좋은 반응을 보인 바 있음
 - ✓ 올해 카멘라인과 장까 스튜디오는 로맨틱 코미디·호러영화 <아농(My Boo)>의 5 월 1 일 개봉을 앞두고 있으며 이외에도 올해 3 편의 영화를 선보일 예정임

✓ [러시아] 한국 드라마 26 편 구입 10)

- 한국 기업 MBS, SBS, KBS, SLL, KT Genie, Lian, Young & Contents, 38c, Carry Soft, Grafizix 는 2024 년 3 월 개최된 월드콘텐츠마켓(World Content Market 2024)에서 러시아 기업에 26 개 프로젝트를 120 만 달러에 구매함
 - ✓ 우크라이나 전쟁이 발발하자 소니, 유니버설, 디즈니, 워너 등 해외 대형 제작사들의 이탈로 러시아 배급사와 스트리밍 서비스사들은 한국 콘텐츠 구매를 시작함. RBC 는 지난 1 월 온라인 영화관 관계자를 인용해 이러한 프로젝트가 대중적인 시청자들 사이에서 큰 수요가 없다는 것을 보여줬다고 밝힘. 그러나 온라인 영화관 사용자의 만족도는 외국 콘텐츠를 포함한 다양한 콘텐츠로 측정되기 때문에 한국 콘텐츠 획득 및 현지화에 대한 요청이 확실히 존재함
 - ✓ Netflix 및 Disney+와 같은 글로벌 OTT 서비스는 2022 년에 콘텐츠를 러시아어로 현지화하는 것을 거부했으며 얼마 전까지만 해도 현재 러시아에서 사용할 수 있는 Apple TV+는 새로운 콘텐츠를 러시아어 프로젝트로 현지화하는 것을 중단함. 이전에 번역된 타이틀인 전문가 노트는 Netflix 및 Apple TV+에서 여전히 러시아어로 제공되며 Disney+는 서비스에서 러시아어 자막과 더빙을 제거함
 - ✓ KOCCA 러시아의 김시우 마케터는 “러시아 OTT(온라인 동영상) 플랫폼들이 한국 기업에 러시아어 현지화 독점권을 요청하기 시작했다”라고 덧붙임

9) 출처 : <https://www.amarintv.com/news/detail/209683>

10) 출처 : <https://www.kommersant.ru/doc/6578513?tg>

✓ [인도] Reliance, Viacom18 에 대한 Paramount 지분 13%를 5 억 달러에 매입 11)

○ 완전 회식 기준 지분을 57.5%에서 70.5%로 상승...Paramount 콘텐츠는 계속 이용 가능

- ✓ Reliance Industries 는 Disney 의 Star India 와의 합병에 대한 인도 당국의 승인을 앞두고, 지배주주로 있는 Viacom 18 Media 에 대한 Paramount Global 의 지분 13.01% 전체를 약 5 억 1,732 만 달러에 매입하기로 합의했음. 이번 거래가 완료되면 Reliance 의 Viacom18 에 대한 지분은 완전 회식 기준으로 57.48%에서 70.49%로 늘어남
- ✓ Viacom18 은 Comedy Central, Nickelodeon, MTV 등 인기 브랜드를 포함하는 40 개 TV 채널 네트워크를 운영하고 있음. Paramount 는 거래 완료 후에도 Viacom18 에 콘텐츠를 계속 제공할 것이라고 약속함. Paramount 의 콘텐츠는 현재 Reliance 의 JioCinema 플랫폼에서 스트리밍되고 있음
- ✓ Reliance 는 Star, Zee, Sony 등 경쟁사에 비해 Viacom18 의 규모가 작다는 점을 오랫동안 약점으로 보고 지난 2020 년 Sony Pictures Entertainment 인도 사업부와 합의 합병을 통해 규모 확대를 모색했으나 지분 보유 및 가치 평가에 대한 이견으로 합병을 취소했음
- ✓ 이후 다시 Viacom18 과 Zee 의 합병을 추진했고, Zee 의 최대 주주였던 Invesco 가 이를 지지하고 나섬에 따라 Zee 이사회 의 변경을 진행했지만, Zee 의 발기인이 Reliance 의 제안을 거부하고 Sony 와의 거래를 추진해 이마저 무산됐음. 그러나 Zee 와 Sony 의 거래 역시 2 년간의 협상 끝에 지난 1 월 실패했음
- ✓ 인도 미디어 시장의 2 대 및 3 대 플레이어와의 거래에 실패했던 Reliance 는 시장 리더인 Star India 를 인수함으로써 세 번째 시도에서 성공을 거두었음. 2 월 28 일에 마무리된 Star 와 Viacom18 의 합병으로 탄생할 법인은 TV 와 디지털 부문 모두에서 지배적인 입지를 확보하면서 85 억 달러 규모의 미디어 거인이 될 것임

✓ [인도] 정부, '음란물' 스트리밍 플랫폼 18 개 단속 12)

○ 외설적이고 저속한 포르노 콘텐츠 대상, 정보기술법 조항에 따라 관련 전문가 협의 거쳐 조치

- ✓ 인도 정보·방송부는 OTT 스트리밍 플랫폼에 대한 대대적인 단속을 실시해 최대 18 개 플랫폼에 대해 외설적이고 저속하며, 일부의 경우 '포르노 콘텐츠'의 게시를 금지했음. 이에 따라 이들 플랫폼과 관련된 웹사이트 19 개, 앱 10 개, 소셜미디어 계정 57 개에 대한 접속이 불가능함. 금지된 앱 10 개 가운데 7 개는 Google Play 스토어, 3 개는 Apple App Store 에서 등록된 것임

11) 출처 :

<https://economictimes.indiatimes.com/industry/media/entertainment/media/reliance-to-buy-13-01-of-paramounts-stake-in-viacom18-for-rs-4286-crore/articleshow/108477572.cms?from=mdr>

12) 출처 :

https://www.business-standard.com/india-news/govt-cracks-down-on-18-streaming-platforms-for-obscene-content-list-out-124031400395_1.html

- ☑ 정보·방송부는 보도자료를 통해 “최근 결정은 인도 정부의 다른 부처, 미디어·엔터테인먼트 및 여성·아동 권리 분야 전문가들과의 협의를 통해 정보기술법 조항에 따라 내려졌다”라고 밝혔음. 이러한 콘텐츠를 방송하는 것은 IT 법 67 조 및 67A 조, IPC 292 조, 1986 년 여성음란대리(금지)법 4 조를 위반하는 것임
- ☑ 보도자료에 따르면 이들 플랫폼에 호스팅된 콘텐츠는 외설적이고 저속하며 여성을 비하하는 방식으로 묘사했음. 또 성적인 풍자가 포함되어 있으며 경우에 따라 주제나 사회적 관련성이 전혀 없는 음란물과 성적으로 노골적인 장면이 길게 이어지는 경우도 있었음

☑ [멕시코] 드라마 〈그녀는 예뻐다〉, 멕시코 지상파 채널 방영 13)

- 멕시코 지상파 방송 채널인 카날 5(Canal 5)는 페이스북 공식 페이지를 통해 4 월 1 일부터 한국 드라마 〈그녀는 예뻐다〉의 방영 소식을 알렸고, 현재 페이지 전면에 드라마 포스터를 내거는 등 본격적으로 홍보하고 있음
 - ☑ 카날 5 는 멕시코에서 가장 중요한 방송사인 텔레비사(Televisa) 그룹이 운영하는 지상파 채널로 드라마 홍보 게시글은 현재 ‘좋아요’ 수 1 만 9 천여 개, ‘댓글’ 수 2 천 8 백여 개, ‘공유’ 수 6 천 7 백여 개를 기록하며 뜨거운 반응을 얻고 있음
 - ☑ 이용자들은 ‘한국 시리즈의 방영은 성공으로 이어질 것이다’, ‘마침내 색다르고 좋은 콘텐츠가 왔다’, ‘카날 5 채널이 한 일 중 최고의 일이다. 한국 시리즈로 채널은 큰 성공을 거둘 것이다’ 등의 댓글을 남겼고, 이러한 댓글들은 많게는 수백 개의 좋아요 반응을 얻고 있음
 - ☑ 현지 매체인 Radio Formula(3.19. 보도)도 〈그녀는 예뻐다〉의 방영 소식을 알리며 멕시코 주요 방송사가 새로운 시청자를 유치하기 위한 전략을 취했다는 의견을 보탬

☑ [멕시코] 국가 대법원, 영화발전투자기금 폐지는 위헌이라 판결 14)

- 멕시코 대법원은 행정부가 명령한 2020 년 영화발전투자기금(FIDECINE)의 폐지는 위헌이라고 판결하면서 멕시코 영화계에 새로운 지지를 보냄
 - ☑ 영화발전투자기금은 20 년 동안 230 편의 장편 영화 제작을 지원했고, 이 중 159 편은 데뷔 감독들의 작품으로 4 년 전까지만 해도 2,400 만 페소의 투자액에 대비하여 8,300 만 페소를 연방 금고에 반환함
 - ☑ 그러나 팬데믹으로 인한 보건 위기에 대처하기 위해 대통령령으로 2020 년 11 월 소멸된 109 개의 기금 중 하나가 되었고, 기금이 사라짐에 따라 2022 년 신설된 멕시코 영화 진흥 예산 프로그램은 영화발전투자기금에 할당되던 것보다 68% 적은 금액인 1 억 1 천만 페소로 만들어짐

13) 출처 :

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=943883217093903&set=a.803924524423107>

<https://www.radioformula.com.mx/espectaculos/2024/3/19/televisa-apostara-por-un-genero-distinto-para-atraer-audienicia-toma-una-medida-radical-806921.html>

14) 출처 :

<https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/scjn-ratifica-desaparicion-del-fidecine-como-inconstitucional-gobierno-federal-no-puede-dar-menos-apoyo-al-cine-nacional>

<https://fundar.org.mx/que-paso-con-el-fidecine>

- ✔ 같은 해 현지 제작사인 스프링올 픽처스(Springall Pictures)는 영화발전투자기금의 소멸이 문화권, 특히 헌법 4 조에 대한 퇴행적 조치라며 맞섬
- ✔ 멕시코 대법원은 대통령령으로 영화발전투자기금을 해체하는 것은 ‘법은 모든 문화적 표현에 대한 접근 및 참여를 위한 시스템을 확립할 것’이라고 명시한 헌법 4 조를 위반했고, 이에 영화산업에 대한 접근과 참여를 보장하는 유일한 시스템이었던 영화발전투자기금 폐지는 문화권의 증진과 보호를 침해하는 것이라 판결을 내림

게임·융복합



✓ [심천] 퍼펙트월드 게임즈, 엔비디아와 손잡고 게임에 AI 활용 모색 15)

- 미국 캘리포니아주 산호세에서 열린 엔비디아 주최의 AI 콘퍼런스 'NVIDIA GTC 2024'에서 중국 퍼펙트월드 게임즈(完美世界)의 언리얼 엔진 5 기반 선택풍 MMORPG 클라이언트 게임 <주선세계(诛仙世界)>에 엔비디아 '오디오투페이스(Audio2Face)' 기술이 적용됐다고 공개됨
- ✓ 이번 'NVIDIA GTC 2024'에서 공개된 게임의 영상은 엔비디아 '오디오투페이스' 기술이 적용된 것으로 생성 AI 를 통해 손쉽게 음성을 얼굴 애니메이션(Facial Animation)으로 구현해 캐릭터의 자연스러운 얼굴 표정과 더 생동감 넘치는 감정 표현을 보여주었고, 개발 효율성을 크게 향상시켜 실감 나고 스마트한 게임 경험을 선사함
- ✓ 한편, 퍼펙트월드 게임즈는 2021 년 엔비디아의 RTX 및 DLSS 기술을 <주선세계>에 적용한 바 있으며, 양사는 앞으로도 AI 기술 및 응용 분야에서 적극적으로 협력할 계획임



[그림 3] <주선세계> 장면 이미지

✓ [UAE] 아부다비 문화 서밋 개최 16)

- 지난 3 월 5 일 아부다비 문화 서밋에 모인 업계 리더들에 따르면 중동이 이스포츠에서 전 세계적으로 경쟁력을 갖추려면 게임 인프라를 대폭 개선해야 한다고 함
- ✓ UAE 이스포츠 단체인 Nasr Esports 의 설립자 Lalit Vase 는 '이 지역에 더 많은 정부 투자가 있어야 인프라 품질이 향상될 수 있으며, 진행이 가속화 될 수 있다'라고 전함
- ✓ Pajamas Group 의 Ninjas CEO 이자 창립자인 Hicham Chahine 과 Team Nigma Galaxy 의 공동 창립자인 Christoph Timm 등이 참여한 토론에서 이들은 UAE 및 중동 지역 이스포츠의 다음 단계는 무엇인가라는 제목의 토론을 진행함

15) 출처 : <https://china.qianlong.com/2024/0319/8224897.shtml>

16) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/2024/03/05/esports-middle-east-culture-summit-abu-dhabi>

- ✔ 또한 국제대회에서 우수한 성적을 거둔 이스포츠 플레이어들도 초대됨
- ✔ Nasr Esport 소속 선수 Amjad Al Shalabi 는 지난 8 월 격투 게임 토너먼트인 Evo 에서 스트리트 파이터 6 토너먼트 우승을 기록, Adel Anouche 역시 또 다른 권위 있는 게임 대회인 Red Bull Kumite 토너먼트에서 우승을 기록했음
- ✔ Team Nigma Galaxy 의 특이점은 불가리아 선수 한명을 제외하고 거의 모든 선수가 중동 출신으로 구성된 팀이라는 것임
- ✔ 선수들은 이스포츠 성장의 가장 큰 장애물 중 하나가 부모에게 직업 선택으로서의 생존 가능성을 설득하는 것이었다고 함
- ✔ Nasr Esports 의 Vase 대표는 ‘이스포츠에는 큰 잠재력이 있지만 이를 실제로 보는 사람이 없기에 이 역할을 정부가 해야 한다’라고 함
- ✔ AD Gaming 의 Al Riyami 대표 역시 ‘자녀가 하루 종일 게임하는 모습을 보고 싶어하는 사람은 없지만, 이스포츠 행사를 마치고 집에 돌아온 자녀가 주택담보대출을 갚았을 때 부모가 불평하는 것을 본 적이 없다’라며 덧붙임
- ✔ 패널로 참여한 이스포츠 단체 대표들은 ‘이 지역 이스포츠의 엄청난 잠재력은 매우 낙관적이며 소속팀에서는 선수들의 전적인 서포트를 하고 있다’라고 함



[그림 4] 아부다비 문화 서밋 행사

✔ [인도] 메타의 게임 소비자 조사 결과가 알려주는 것 17)

● 스마트폰 게이머 10 명 중 6 명 매일 게임...릴·비디오광고·인플루언서, 게임 열풍 주도

- ✔ 인도의 스마트폰 게이머 10 명 중 6 명이 매일 게임을 즐기고 있으며, 이러한 인기의 급증세는 캐주얼 게임 이용자의 50% 이상과 실제현금게임(RMG) 이용자의 43%가 거주하는 비수도권 지역에서 특히 두드러지는 것으로 Meta 가 의뢰해 소비자조사기관인 GWI 가 실시한 최근 연구 결과 나타났음

17) 출처 : <https://indianexpress.com/article/technology/gaming/social-media-reels-influencers-mobile-game-discovery-india-9213751>

- ✔ 연구에 따르면, 소셜미디어 플랫폼에서의 릴, 비디오 광고, 인플루언서 간의 협업이 이러한 게임 열풍을 부채질하는 데 중추적인 역할을 하고 있음. 캐주얼 및 실제현금게이머 가운데 4분의 3 이상이 소셜미디어를 통해 새로운 게임을 발견하고 구매함
- ✔ 또한, 주요 스포츠 행사와 축제 시즌이 게임 선호도에 큰 영향을 미치고 있음. 무려 88%의 소비자가 인디언 프리미어 리그(IPL), 월드컵 등 주요 스포츠 이벤트 기간 동안 실제현금게임에서 판타지 스포츠 게임으로 전환하려는 더 큰 경향을 나타냈음
- ✔ 기술 발전도 인도 게이머들의 상상력을 사로잡았음. 인공지능(AI), 가상현실(VR), 증강현실(AR)이 인도 캐주얼 게이머들의 관심을 끄는 3 대 게임 기술로 떠오르고 있음
- ✔ 인도의 게임 다운로드 수는 중국에 이어 세계 2 위인 150 억 건 이상이며, 게이머는 세계에서 가장 빠르게 성장해 약 6 억 4,100 만 명에 이를 것으로 예상됨. 또한 약 25 만 개의 일자리를 창출할 것으로 예측됨

만화·웹툰



☑ [일본] 만화 <진격의 거인>, 55 억 엔 규모의 지방 경제효과 창출¹⁸⁾

- 오이타현(大分県)의 히타시(日田市)는 지난 5 일 동 지역 출신 만화가 이사야마 하지메(諫山 創)의 인기 만화 시리즈 <진격의 거인>을 활용한 상품 개발, 캐릭터 동상 설치 등 관광 PR 의 따른 경제효과가, 21 년 20 억 5,000 만 엔, 22 년 18 억 5,000 만엔, 23 년 16 억 엔으로 누계 총 55 억 엔에 달했다고 발표함
 - ☑ 이는 2021 년 3 월 동 지역의 오야마초(大山町)에 개관한 <진격의 거인 in HITA 뮤지엄> 방문자 설문조사를 바탕으로 방문자 수와 관광객(숙박유무별)이 히타시에서 사용한 평균 금액 등을 포함, 히타시가 올 2 월 산출한 결과임. 그러나 작년 8 월, 삿포로맥주 큐슈히타공장 부지내에 추가 오픈한 동 뮤지엄 별관과 11 월에 오야마초에서 개최된 <진격의 거인> 애니메이션 방송 10 주년 기념행사는 산출 값에 반영되지 않았기에 실제 경제효과 추산액은 더 많을 것으로 예상함
 - ☑ 동 뮤지엄의 방문자 수는 올 3 월에 30 만 명을 돌파, 일본 국내뿐만 아니라 한국이나 대만 등 해외에서 '성지순례' 차원으로 방문하는 팬들도 많음
 - ☑ 히타시는 2021 년에 오이타현 및 지역 기업 등과 <진격의 히타 지역활성화협의회>를 설립하여, 해당 지역 외에서 개최되는 애니메이션 이벤트 참가나 해당 지역 기업이 <진격의 거인> 관련 상품을 개발할 시 판권 이용에 따른 저작권료 지원 등을 실행, 2020~2022 년 기간 히타시가 지원한 19 개사의 상품 및 서비스 매출은 약 4,400 억 엔이었음
 - ☑ 히타시는 신년도¹⁹⁾ 예산안에 <진격의 거인>을 활용한 고객유치 촉진 사업'의 예산을 총 974 만 엔을 반영, 이를 시의회 정례회에 제안하고 있음



[그림 5] <진격의 거인 in HITA 뮤지엄> 별관 이미지

18) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/fe76d15a04a098212b595fa3992bbe1e8d1b017d>

19) 일본의 회계상 연도 기준은 전년도 4 월에서 금년도 3 월까지를 동 연도로 보고 있음(예: 2023.4.~2024.3.(2023 년도))

✔ [태국] 지식재산국, 웹툰 전문 워크숍 개최 20)

- 태국 상무부 지식재산국은 KP 코믹스 스튜디오, 카카오엔터테인먼트(타일랜드)와 협업해 태국 웹툰 작가들을 대상으로 3월 15일부터 17일까지 쏘라롱껀 대학교에서 웹툰 전문 워크숍을 개최했음
 - ✔ 우티끄라이 지식재산국장은 태국 웹툰 작가들의 창의성과 잠재력을 개발하고 실제 웹툰으로 출간할 수 있는 능력을 배양하기 위해 ‘스토리 창작자’라는 주제로 이번 워크숍을 개최했다고 밝힘
 - ✔ 워크숍은 3일 동안 뜨거운 관심과 인기를 끌었으며 참가자들은 창작물과 저작권에 대한 지식도 습득할 수 있었음. 우티끄라이 국장은 이를 계기로 태국 웹툰의 품질이 향상되고 국제무대 진출이 활발해 지기를 기대한다고 말함
 - ✔ 이어 우티끄라이 국장은 4월 19일까지 KP 코믹스 스튜디오, 카카오엔터테인먼트(타일랜드)와 협업해 ‘태국 웹툰 대본 경연대회(T-TOON Script Contest 2024)’²¹⁾도 진행 중임을 알리며 수상자 전원에게 한국 연수기회가 제공되니 많은 작가들의 참여를 독려한다고 전함



|그림 6| 웹툰 워크숍 모습

✔ [멕시코] 28주년 맞은 멕시코 코믹 페스티벌 ‘La Mole Convention 2024’ 성료 22)

- 코믹, 비디오 게임, 영화, 시리즈물의 팬들이 한데 모이는 페스티벌 ‘La Mole Convention 2024’가 지난 3월 15~17일 동안 멕시코시티 세계무역센터에서 성황리에 개최됨
 - ✔ 행사 내 국내외 유명 시리즈 배우들과 성우들의 토크쇼, 게임 대회, 전시, 코스플레이 등 다양한 프로그램들이 진행됨. <스타워즈>, <편코>, <데몬 슬레이어>, <포켓몬> 등 클래식한 시리즈부터 다양한 작품들의 피규어 전시는 관람객들의 눈길을 사로잡음
 - ✔ 또한, <스타워즈> 시리즈에서 C-3PO 역을 맡은 배우 앤서니 대니얼스, 70년대 TV 시리즈 <헐크>의 주인공 루 페리그노, <닌자 거북이>의 만화가인 케빈 이스트먼, 마블 코믹스의 작업을 한 일본 만화가 피치 모모코

20) 출처 : <https://www.thailandplus.tv/archives/803565>

21) 연관내용: 위클리글로벌 368 호 - [태국] 2024 태국 웹툰(T-TOON) 대본 경연대회 개최

22) 출처 :

<https://regeneracion.mx/culta-pop-y-comics-reunidos-en-la-mole-2024>

<https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/solo-leveling-lucha-con-fuerza-interior>

등을 초청하여 특별 행사를 진행함

- ✔ 〈나 혼자만 레벨업〉의 성우를 맡은 페르난도 목테수마, 소피아 우에르타도, 브란돈 몬토르 등도 관객과 소통하는 자리를 가지며, 동 한국 웹툰이 전하는 메시지에 대해 깊은 대화를 나눔
- ✔ 동 행사는 1996 년 한 코믹 팬이 같은 취미를 가진 사람들끼리 만나는 모임을 시작한 것이 발전한 것으로 현재 매년 2~3 만 명의 방문객이 함께 하고 있음

음악



❏ [프랑스] 프랑스 내 음원 스트리밍 플랫폼 구독률 저조 23)

- ❏ 프랑스 음반 협회의 조사에 따르면, 프랑스의 유료 구독률은 미국, 영국, 독일에 비해 상대적으로 저조한 수준을 보이고 있음. 이러한 추세는 앞으로 더욱 뚜렷해질 것으로 전망됨
 - ❏ 프랑스 음악 시장의 저조한 성적은 비교적 낮은 프랑스인들의 기술 수용력 및 장기간 지속되어 온 라디오 선호로 인한 음원 스트리밍 시장에 대한 낮은 접근성 등의 다양한 이유로 설명됨
 - ❏ 프랑스의 음원 산업은 향후 발전을 위해 다양한 과제를 안겨주고 있음. 특히, 55 세 이상의 타깃을 공략하는데 있어 교육적인 노력이 필요하며, 프랑스 음악 시장은 젊은 층에만 의존하는 것이 아닌 모든 연령층을 고려한 다양한 전략을 채택해야 할 것으로 평가됨
 - ❏ 더불어, 프랑스의 스트리밍 세금 문제도 함께 주목받고 있음. 일부 관계자들은 해당 세금이 플랫폼 산업 투자를 감소시키고 있다고 주장하며, 프랑스의 음원 플랫폼을 지원하기 위한 새로운 제도나 정책이 필요하다고 주장함

❏ [인니] 인니 밴드 'LAIR', 'Reality Club', 국제 페스티벌 SXSW 2024 와 WOMEX 참가 24)

- ❏ 인도네시아 서부자바 지역 마자렐카 출신 인니 밴드 'LAIR'가 이달에 열린 미국 텍사스 오스틴에서 열린 국제 음악 페스티벌 SXSW 2024 와 국제 음악 엑스포 WOMEX 에 참가하였음
 - ❏ SXSW 는 매년 3 월 미국 텍사스 주에서 개최되며 영화, 음악, 문화, 기술, 교육 등 다양한 분야의 융합 콘텐츠를 선보이는 세계 최대 콘텐츠 페스티벌로 꼽히며 대중들에게도 잘 알려져 있음. 올해 페스티벌 기간은 3 월 11 일부터 16 일까지였음
 - ❏ 이번 페스티벌에 참가하는 인니 밴드는 'LAIR' 외에도 현지 팝 음악 밴드 'Reality Club' 또한 참가하여 지난 14 일, 15 일 <Friends: Forever>라는 노래로 무대를 선보였음

23) 출처 :

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/pourquoi-la-france-reste-en-retard-dans-ladoption-du-streaming-musical-payant-2082231>

24) 출처 :

<https://lifestyle.bisnis.com/read/20240315/254/1749561/band-indonesia-reality-club-batal-tampil-di-festival-musik-texas-bersponsor-pendukung-genosida>

<https://www.antaranews.com/berita/4007154/grup-musik-indonesia-ramaikan-festival-sxsw-di-texas-as>



[그림 7] 인니 밴드 'LAIR' 멤버(출처 : Antaranews.com)

✔ [베트남] 선통 엠티피, <미래의 우리> 12 개국의 유튜브 뮤직 트렌딩 차트 진입 25)

- 베트남 유튜브에 따르면 선통 엠티피(Son Tung MTP)의 새 뮤직 비디오 <미래의 우리>가 공개된 이후 2 시간 57 분 만에 베트남 뮤직 트렌딩 1 위에 이름을 올렸음

- ✔ 지난 3 월 8 일 0 시에 공개된 선통 엠티피의 <미래의 우리> 새 뮤직 비디오는 공개 14 시간만에 조회수 480 만 및 좋아요 수 48 만 5 천을 돌파해 선통 엠티피의 폭발적 인기를 보여주고 있음
- ✔ 게다가 <미래의 우리> 뮤직 비디오는 베트남 유튜브 뮤직 트렌딩 1 위를 차지했을 뿐만 아니라 싱가포르와 호주 6 위, 대만 11 위, 캐나다 12 위, 핀란드 15 위에도 이름을 올렸음
- ✔ 공식 페이스북을 통해 선통 엠티피는 <미래의 우리>가 기록을 세우게 만들어준 분들께 감사하며 <미래의 우리>가 여성분들을 위해 오랫동안 준비한 국제 여성의 날(3 월 8 일)의 특별한 선물이라고 했다면서 모든 여성분들께 좋은 일만 가득하시고 매일은 최고의 날이 되시기를 기원하겠다고 감사 인사를 전달했음



[그림 8] <미래의 우리> 베트남 유튜브 뮤직 트렌딩 1위 차지

25) 출처 :

https://vtv.vn/van-hoa-giai-tri/chung-ta-cua-tuong-lai-cua-son-tung-m-tp-lot-top-trending-music-12-quoc-gia-2024030814484313.htm?fbclid=IwAR1B7ApjWwCI985_R53U7KoxCIJM-fG2k0Kc1FRU-kPD-avJc-s4GPZdSSQ

✓ [베트남] 태민, ‘어메이징 빈딘 페스티벌’ 행사 출연 확정 26)

● ‘어메이징 빈딘 페스티벌’(Amazing Binh Dinh Festival)은 오는 3 월 22 일 ~ 31 일까지 다양한 활동으로 진행할 예정임

- ✓ 이번 행사의 하이라이트는 반마이호영(Van Mai Huong), 호아민지(Hoa Mizy), 당주이단(Tang Duy Tan), 릴리(Lyly), 저스타티(Justatee) 등 베트남 정상급 가수들이 출연할 국제 음악 공연임. 특히, 이 공연에는 케이팝 슈퍼스타 태민(샤이니)도 출연할 예정임
- ✓ 국제 음악 공연뿐만 아니라 올해 행사에서는 지역 관광 산업을 홍보하기 위한 문화 활동, 음식 축제 등도 열리며 특히 티나이(Thi Nai) 석호에서 개최되는 2024 빈딘 국제 전문 모터보트 경주 토너먼트 그랑프리 모터보트 경주 UIM-F1H20 과 수상 오토바이 경주 UIM-ABP Aquabike 두 부문을 포함해 70 명 이상의 선수가 참가할 것으로 예상됨
- ✓ 주최 측은 이번 행사를 통해 베트남 전통문화부터 현대문화까지 다양한 문화체험 기회를 제공하며 전세계 관광객들과 연결할 수 있게 문화 공간을 만들고자 한다고 밝혔다



[그림 9] ‘어메이징 빈딘 페스티벌’ 포스터

26) 출처 :

https://vnexpress.net/taemin-bieu-dien-tai-amazing-binh-dinh-fest-cuoi-thang-3-4719726.html?fbclid=IwAR0lihCOpJxA50t-LbdEqXW2Wpzgi7B721A78Z_UIOwyv27SbKhkUo80cwA

패션



✓ [인니] 인니 패션 디자이너기업협회, 패션쇼 'Janardana' 개최 27)

- 2 년간의 공백 끝에 발리 인도네시아 패션 디자이너기업협회(APPMI)가 지난 토요일(16 일) 리버사이드 컨벤션 센터에서 'Janardana' 패션쇼를 개최하였음
- ✓ 이번 패션쇼에 Mas Malika, Tjok Abi, Dika Saskara, Shima, Andika Pagi Motley, Aam Hamada, Ayu Dewi, Anggarsari, Inggi Kendran 등 9 명의 디자이너 작품과 초청 디자이너 Lenny Hartono 와 Basundhari Hardy 의 작품까지 함께 선보여짐
- ✓ 발리지역공예위원회(Dekranasda, Dewan Kerajinan Nasional Daerah)의 Ida Mahendra Jaya 회장과 덴파사르시공예위원회의 Antari Jaya Negara 회장 등이 초청되었음
- ✓ 패션쇼 주제인 'Janaradana'는 "숨겨진 부"라는 의미로 과거 발리에서 Janardana 섬유 소재가 부의 상징이었음



[그림 10] 패션쇼 'Janardana' 현장 단체사진 (출처: Balitribune.co.id)

✓ [태국] 태국 패션 · 라이프스타일 박람회 '스타일 방콕 2024' 개최 28)

- 태국 무역진흥국(DITP)은 3 월 20 일부터 24 일까지 퀸시리킷국립컨벤션센터(QSNCC)에서 '제 7 회 스타일 방콕(STYLE BANGKOK) 2024'를 개최함
- ✓ 행사에는 500 여개 업체가 820 개 부스로 참가해 태국산 패션·특산품·공예품·가구·가정용품 등 다양한 제품을 선보이며 많은 국제 바이어들도 방문해 태국의 숨겨진 제품들을 발굴해 갈 예정임

27) 출처 :

https://balitribune.co.id/content/appmi-gelar-fashion-show-janardana#google_vignette

<https://updatebali.com/fashion-show-janardana-memukau-penonton-di-riverside-convention-center>

28) 출처 :

<https://www.bangkokpost.com/life/social-and-lifestyle/2761019/eco-friendly-products-in-focus-at-style-bangkok-2024>

- ✔ 개막식에 참석한 세타총리는 이번 행사 기간 동안 3 만여 명이 방문해 16 억 바트(약 608 억 원) 이상의 수입을 창출할 것으로 예상하며, 올해 태국의 라이프스타일 · 패션 부문 수출이 2% 증가해 3,233 억 60 만 바트(약 12 조 2,850 억 원)에 이를 것으로 전망한다고 밝힘
- ✔ ‘Chic Nature(세련된 자연)’이라는 주제로 열리는 이번 박람회는 환경에 대한 관심과 세련된 트렌드를 혼합해 태국 정체성을 담은 제품들을 선보일 것임
- ✔ 올해 하이라이트는 태국의 의류 및 섬유를 글로벌 시장에 홍보하기 위해 지역개발국과 협업해 제작한 ‘태국 옷을 입는 것은 재미있음(파 타이 싸이 하이 싸눅)’ 전시관임. 이 전시관은 마하 짜끄리 시린돈 공주의 아이디어에 따라 태국 수공예품의 해외 시장 진출을 촉진함
- ✔ 이외에도 행사에서는 태국 디자이너들을 세계 시장에 알리기 위한 지원 서비스를 제공하는 크리에이티브 스튜디오, 패션쇼 등이 마련됨
- ✔ 또한 AR 을 최초로 도입해 방문객들은 QR 코드 스캔을 통해 3D 모델을 검색할 수 있음
- ✔ 행사는 3 월 20 일~22 일 B2B, 3 월 23 일~24 일 B2C 로 진행함

✔ [태국] 태국에서 인기 있는 한국 패션 가방 브랜드 10 선 29)

- 태국 인터넷 포털사이트 까북(KAPOOK)은 태국 젊은 층에 인기 있는 한국 패션가방 브랜드 10 개를 추천함
 - ✔ 칼린(Carlynn) - 태국 여성들이 가장 좋아하는 브랜드 중 하나임. 구름 모양의 패딩백이 인기가 많고 아름답고 내구성이 뛰어나며 색상도 다양함. 가격은 2,000 바트(약 76,000 원) ~ 4,000 바트(약 152,000 원)로 저렴함
 - ✔ 메이저리그(MLB) - 스포츠패션브랜드이지만 다양한 여성용 패션 가방도 있음. 내구성이 뛰어나며 가격은 3,000 바트(약 114,000 원) ~ 5,000 바트(약 19 만 원)임
 - ✔ 스탠드오일(Stand Oil) - 가죽 솔더·크로스백이 유명하며 태국에 대리점이 있어 구매가 쉬움. 가격은 2,000 바트(약 76,000 원) ~ 5,000 바트(약 19 만 원)임
 - ✔ 마르헨제이(MARHEN.J) - 최근 몇 년간 주목을 받고 있는 신규 브랜드로 어떤 패션에도 잘 어울림. 가격은 2,000 바트(약 76,000 원) ~ 10,000 바트(약 38 만 원)임
 - ✔ 파인드카푸어(Find Kapoor) - 많은 연예인들이 들고 다니는 가방으로 가격은 3,000 바트(약 114,000 원) ~ 5,000 바트(약 19 만원)임
 - ✔ 드파운드(Depound) - 시크하고 미니멀한 디자인에 유행에 뒤처지지 않음. 가격은 500 바트(약 19,000 원) ~ 7,000 바트(약 266,000 원)임
 - ✔ 마틴김(Martin Kim) - 10 년이 넘는 브랜드이지만 남성·여성 모두에게 많은 인기를 받고 있음. 가격은 1,000 바트(약 38,000 원) ~ 7,500 바트(약 285,000 원)임
 - ✔ 세이모온도(SAMO ONDOH) - 여성가방 전문브랜드로 취향에 맞게 선택할 수 있음. 가격은 2,000 바트

29) 출처 : <https://women.kapook.com/view278945.html>

(약 76,000 원) ~ 3,500 바트(약 133,000 원)임

- ✔ 페넥(Fennec) - 2011 년 설립해 한국에서 지속적으로 시장 점유율을 차지하고 있는 가방 및 액세서리 브랜드임. 가격은 1,000 바트(약 38,000 원) ~ 4,500 바트(약 171,000 원)임
- ✔ 미닛뮤트(Minitmute) - 2015 년 창업 브랜드로 클래식하고 유행을 타지 않음. 가격은 3,000 바트(약 114,000 원) ~ 13,000 바트(약 494,000 원)임
- ✔ 편집자는 한국 패션 가방 가격이 그리 비싸지 않고 태국에도 수입이 많이 되어 젊은 여성들에게 특히 인기 있다고 게시함

✔ [태국] 태국 패션 브랜드 피팟차라, 네슬레와 협업해 재활용으로 만든 컬렉션 개봉 30)

- 태국 고급 패션 브랜드 피팟차라(PIPATCHARA)는 세계 1 위 식품기업 네슬레(Nestlé)와 협업해 플라스틱 병뚜껑 등 100% 재활용 소재로 만든 ‘네슬레 x 피팟차라’ 특별 컬렉션을 공개함
- ✔ 피팟차라는 네스카페 캔, 네슬레 생수병 등을 활용해 7 개 디자인의 쇼핑백과 팔찌를 디자인함
- ✔ 네슬레 태일랜드의 제니카 매니저는 이번 협업이 소비자와 지구에 이로운 것을 제공하려는 회사의 이념과도 일치한다고 말함
- ✔ 피팟차라 브랜드 창립자는 재활용품을 활용한 이번 협업을 통해 지속가능하고 환경 친화적인 브랜드로 나아가려 한다고 밝힘
- ✔ ‘네슬레 x 피팟차라’ 컬렉션은 4 월 28 일까지 전국 쇼핑몰 내 피팟차라 매장을 통해 구매 가능함



[그림 11] ‘네슬레 x 피팟차라’ 컬렉션

30) 출처 : <https://mgronline.com/celebonline/detail/9670000023026>

통합(정책·기타)



☑ [북경] 인터넷판공실, 2024 년 ‘청량운동’ 10 대 과제 시행 발표 ³¹⁾

- 3 월 15 일, 국가인터넷정보판공실(网络安全和信息化委员会办公室)은 공식 홈페이지를 통해 2024 년 ‘청량운동’ 특별조치 관련 10 대 과제를 발표함
 - ☑ ‘청량운동’은 인터넷 환경 개선 및 정화 운동 시리즈의 일환으로 올해는 인터넷 생태계가 직면한 새로운 문제와 위험을 연구하고 해결하는 데 중점을 둘 예정임
 - ☑ 10 대 과제에는 2024 년 춘절 네트워크 환경 개선, 비즈니스 네트워크 환경 최적화, 불법 정보의 외부 링크 단속, 1 인 미디어의 무분별한 트래픽 추구 행태 시정, 인터넷 생방송 분야에서의 허위 정보 및 저속한 콘텐츠 시정, 합성 콘텐츠 식별 표준화, 2024 년 여름 미성년자 네트워크 환경 개선, 인터넷 언어 및 문자 사용 표준화, 불법 인터넷 뉴스 정보 서비스 및 지역 정보 콘텐츠 문제 시정 등이 포함됨

☑ [북경] 최고인민법원 등, 이면계약 체결을 탈세수단으로 최초 명시 ³²⁾

- 지난 3 월 18 일, 최고인민법원(最高人民法院)과 최고인민검찰원(最高人民检察院)이 공동으로 <세금 징수 및 관리를 위협하는 형사 사건 처리법 적용에 관한 몇 가지 문제에 대한 해석(关于办理危害税收征管刑事案件适用法律若干问题的解释)>을 발표하고 최초로 ‘이면계약 ’ 체결을 탈세 수단으로 명시함
 - ☑ 두 기관은 이번 <해석>을 통해 세금 징수 및 관리를 위협하는 각종 범죄의 유죄 판결 및 양형 기준을 명확히 함. 형법 제 3 장 제 6 절에 규정된 14 개 범죄에 대한 유죄 판결 및 양형 기준을 규정하고 있으며, 특히 조세포탈죄에 대한 유죄 판결 및 양형 기준을 상향 조정하는 등 기존 조세 관련 법령해석에 규정된 3 개 범죄에 대한 양형 기준이 적절히 조정됨
 - ☑ 이번 <해석>은 최근 몇 년간 연예계에서 ‘이면계약 ’ 체결 등을 통해 소득이나 재산을 은닉하거나 타인 명의로 분산시키는 등의 탈세 수법으로 사회에 큰 파장을 일으킨 사례가 빈번하게 발생하고 있는 점을 겨냥한 것으로, ‘ 이면계약 ’ 체결을 탈세수단 중 하나로 명확히 규정하여 향후 사법 당국이 이 같은 사건을 처리할 수 있는 정확한 근거를 제공하게 됨
 - ☑ 해당 해석은 3 월 20 일부터 적용됨

31) 국가인터넷정보판공실 공식홈페이지 : https://www.cac.gov.cn/2024-03/15/c_1712088026696264.htm

32) 최고인민법원 공식홈페이지 : <https://www.court.gov.cn/fabu/xiangqing/428482.html>

✔ [일본] 일본 ‘오시’³³⁾문화, 상품 전략의 다양화 · 사회 공헌 활동으로 확장 ³⁴⁾

- 좋아하는 캐릭터나 아이돌 등을 응원하는 ‘덕질활동(오시카츠(推し活))’의 상품 및 서비스가 다양해지면서 시장의 규모 또한 커지고 있음
 - ✔ 상품 구매 등 소비 증가가 지속되면서 최근에는 덕질활동이 방재활동 등 사회공헌 활동으로도 증가하는 추세임
 - ✔ 조사연구기관인 야노경제연구소는 일본의 2023 년도 캐릭터 비즈니스 시장 규모를 전년 대비 1.4% 증가한 2 조 6,508 억 엔으로 추정하였음. 조사 대상은 라이선스 계약에 따른 캐릭터의 상품화나 영화, 만화 등 2 차 상품으로 활용도 포함되어 있어, 관련 산업도 포함한 시장 규모를 엿볼 수 있음
 - ✔ 덕질활동은 방재 분야로도 확장되며, 올해 3 월 9 일~10 일 도쿄도 고토구에서 열린 애니메이션 <아이돌 마스터>와 협업한 방재 이벤트 <아이돌 마스터 밀리언 라이브!>에 약 3 만 3,000 명이 방문하였음. 참가 기업과 단체별로 담당 캐릭터를 선정하여, 방재 관련 체험을 통해 해당 캐릭터의 브로마이드를 배포하는 이벤트였음
 - ✔ 콘텐츠 권리업체인 반다이남코엔터테인먼트의 사업 담당자는 “반응은 예상 이상이었다.”라고 언급함. 응급구조사이자 이벤트 발기인 혼마 요스케(本間洋輔)씨는 “<좋아하는 마음>에는 어떤 사물을 움직이는 힘이 있다.”라며 “캐릭터와의 협업을 통해 방재활동이 알려지게 되었다.”라고 강조함
 - ✔ 이와 관련된 소비 활동 또한 활발하게 이루어지고 있음. 이번 달에는 덕질활동을 위한 상품 전시회가 도쿄 빅사이트에서 개최되었으며, B2B 용 행사로는 처음 열리는 행사로 3 일동안 약 2 만 명이 방문하였음. 전시품으로 콘서트용 부채부터 굿즈 장식용 수납장, 인형 수납 외출용 가방 등 다양한 상품이 출품되었음
 - ✔ 이 밖에도, 올 2 월 도시는바는 전자영수증 앱 <스마트 영수증>을 활용하여 <재팬 럭비 리그 원³⁵⁾>에 참가하고 있는 <도시바 브레이브루퍼스도쿄> 소속 선수의 메시지가 들어간 전자영수증을 경기장에서 발행하는 등 앞으로의 사업도 모색하고 있음
 - ✔ 대형 게임회사 세가(SEGA)에 따르면 코로나 이전에 비해 젊은 여성의 게임센터 이용자 구성 비율이 4% 안팎으로 증가하고 있다고 함. 이를 덕질활동의 효과로 보고 아티스트 및 애니메이션과 협업한 스티커 사진 <프리큐라>와 인형뽑기 기계 경품을 추가하는 등 관련 협업을 늘리고 있음. 또한 체험소비³⁶⁾를 강화하고자 4 월에는 새로운 관련 회사를 설립할 예정이라 밝힘

33) ‘오시’는 추천하다 라는 뜻으로, SNS 에서 아이돌, 취미, 음식 등 광범위한 영역에서 자신이 좋아하는 제품 또는 인물, 콘텐츠를 추천하면서 소통하고 소비하는 일본 MZ 세대의 활동

34) 출처 : <https://www.jiji.com/jc/article?k=2024031801017&g=eco>

35) 일본의 세미 프로 럭비 유니언 리그

36) 상품이나 서비스 구입을 결정할 시 체험, 경험의 가치를 중시하는 소비행동



[그림 12] 애니메이션 〈아이돌 마스터 밀리언 라이브!〉 방재 협업 이벤트 홈페이지

✓ [프랑스] 프랑스인의 리테일 미디어 활용 현황 37)

- 프랑스 조사기관 일리고(ILIGO)의 조사에 따르면 리테일 미디어는 프랑스인의 일상에 있어 필수적인 요소로 자리하고 있음
 - ✓ 2024 년 1 월 16 일부터 3 일간 18 세에서 69 세 사이의 프랑스인 629 명을 대상으로 한 리테일 미디어 이용 실태 조사는 프랑스인의 75%가 주 1 회 이상 리테일 미디어를 이용한다고 밝힘
 - ✓ 리테일 미디어의 주요 타겟은 여성과 35 세 이하의 프랑스인으로, 해당 미디어 노출이 가장 많은 곳은 아마존과 같은 온라인 이커머스 플랫폼임. 대부분의 이용자는 원하는 상품을 구매하기 위해 리테일 미디어를 이용한다고 응답함
 - ✓ 또한, 프랑스인은 리테일 미디어를 긍정적으로 인식하는 경향이 있음. 66% 이상의 프랑스인이 쇼핑 공간에서의 리테일 미디어는 합법적이며, 온라인 및 오프라인에서 가장 시선을 끄는 미디어라는 의견을 내보임

✓ [프랑스] 프랑스 인공지능 위원회, 프랑스 정부에 인공지능 분야 투자 확대 촉구 38)

- 프랑스 정부에 보고된 인공지능 위원회의 보고서는 인공지능 분야의 정부와 기업의 대규모 투자를 권장하며, 이를 통해 1%의 성장 수익이 기대된다고 밝힘
 - ✓ 해당 자료는 인공지능 분야에서 미국 또는 중국과의 차이가 심화되는 것을 예방하기 위한 대규모 투자의 필요성을 강조하며, 프랑스의 AI 산업 가속화를 촉구하고 있음

37) 출처 :

<https://the-media-leader.fr/75-des-francais-ont-au-moins-un-contact-hebdomadaire-avec-le-retail-media-selon-iligo>

38) 출처 :

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/intelligence-artificielle/la-france-appelle-a-tripler-ses-investissements-dans-lintelligence-artificielle-2082464>

- ✔ 또한, 현재까지 프랑스는 8 년 동안 30 억 유로의 공공 자금을 투자했으나 인공지능의 혜택을 누리기 위해서는 더 많은 투자가 필요하다는 사실을 강조함. 위원회 공동의장인 앤 부베로 (Anne Bouverot)는 미국의 연기금처럼 저축의 일부를 AI 분야에 할당할 수 있는 전용 펀드를 제안함

✔ [태국] 도서 분과 소프트파워 발전을 위한 국립도서관 설립 39)

- **짜란 소프트파워전략위원회 도서 분과 위원장은 타이 PBS 방송과의 인터뷰를 통해 도서 분과에 배정된 6,900 만 바트(약 26 억 원)의 예산이 결코 적은 액수가 아니며, 정부에 국립도서관 설립, 도서관 지원, 도서관 발전 3 가지 프로젝트를 제안했다고 밝힘**
 - ✔ [국립도서관 설립] 짜란 위원장은 국립도서관(National Book Institute) 설립이 법안에 포함되어 현재 진행 중이라고 말함. 국립도서관은 도서 시스템 전체에 대한 지식관리를 담당하며 각 서적들이 국가의 가치를 창출하는 데에도 도움이 될 것이라고 밝힘
 - ✔ [도서관 지원] 정부가 도서의 중요성을 인식하고 참가했던 2024 타이베이 국제도서전(TIBE 2024)에서의 반응은 좋았으나 많은 작가들이 영어 번역에 자금상 어려움을 겪는 현실적인 문제가 있었음
 - ✔ [도서관 발전] 1 년 내에 현 방콕시립도서관을 방콕의 랜드마크 도서관으로 발전시키는 것이 목표임. 이 도서관을 모델로 활용해 나아가 각 지방에 1 개의 도서관 개발로 확대할 계획임

✔ [인도] Apple 의 앱스토어 외 앱 다운로드 허용, 빅테크 규제에 선례가 될까? 40)

- **개방적 인터넷 경제 촉진 사례로 의미 있어...빅테크도 비즈니스 모델 구축해 수익 창출 권리 있다는 반론도**
 - ✔ Apple 은 최근 유럽연합(EU) 지역에 한하여 자사 독점 애플리케이션 마켓플레이스 ‘앱스토어’에 최소 2 년 동안 등록돼 있었고 100 만 건 이상의 다운로드가 이뤄진 앱 개발자에 대해 웹 브라우저를 통해 접근할 수 있는 대체 마켓플레이스에서 앱을 유통할 수 있도록 허용한다고 발표함. 그러나 앱스토어에서의 앱 다운로드에 대해서는 개발자로부터 수수료를 계속 청구할 예정임. 이에 따라 개발자는 자신의 앱에 한해 이를 다운로드 받을 수 있는 웹페이지를 만들 수 있음
 - ✔ 이에 대해 인도의 업계 관계자들과 전문가들은 비록 이 조치가 필터링된 앱 그룹에만 적용되지만 향후 인도를 포함한 전 세계에서 기술 대기업의 반독점 및 디지털 시장 규제와 관련한 중요한 선례가 될 수 있을 것이라고 예상함
 - ✔ 이들은 이번 조치가 인도에서 스타트업들과 규제기관이 지배적인 기술 대기업들의 요구에 대항해 어떤 실효적인 대안을 내놓을 수 있을 것인가와 관련해 합법적인 선례가 된다는 점에서 의미가 있다고 지적함. 또 EU 의 움직임은 제 3 자 앱 마켓플레이스를 만들고 이를 활용해 보다 개방적이고 유연한 인터넷 경제를 촉진하겠다는 인도의

39) 출처 : <https://www.thaipbs.or.th/news/content/338139>

40) 출처 :

<https://www.livemint.com/companies/apple-allowing-third-party-app-downloads-in-eu-may-help-india-too-11710335752967.html>

행보에도 확실히 힘을 실어 줄 것이라고 주장함

- ❖ 이 같은 주장은 인도의 스타트업들이 수수료를 내지 않았다는 이유로 자사 앱 마켓플레이스인 플레이스토어에서 인도 앱을 삭제한 구글의 조치에 항의하며 인도 전자정보기술부에 서한을 제출한 직후에 나왔음
- ❖ 그러나 이러한 선례를 바탕으로 애플이나 구글에 제 3 자 앱 마켓플레이스를 만들도록 강제하는 조치는 그리 쉽지 않을 수 있다는 반론도 만만찮음. 이들 기술 대기업들도 자신들의 비즈니스 모델을 구축해 자신들이 선호하는 수수료를 부과할 권리를 갖는다는 점은 명백하고 이는 EU 의 규제기관도 이에 대해서는 반대하지 않고 있다는 점을 이유로 들고 있음

❖ [인도] 케랄라주 정부, 신규 콘텐츠 지원정책 승인 41)

- 214 만 달러 기금으로 일반 학교부터 대학교 단계까지 지원해 2029 년까지 50,000 개의 일자리 창출 계획
 - ❖ 인도의 인도 케랄라주 정부는 애니메이션, 시각효과, 게임, 만화 및 확장현실(XR) 분야에서 일반 학교부터 대학교 단계까지 지원함으로써 2029 년까지 해당 분야에서 50,000 개의 일자리를 만들기 위한 새로운 지원 정책을 승인했음
 - ❖ 주 정부는 케랄라스타트업미션(Kerala Startup Mission), 케랄라주립산업발 공사(KSIDC), 케랄라 주립영화개발공사(KSFC), 이미징기술개발센터(C-DIT), 케랄라광섬유네트워크(K-FON), 케랄라개발 및혁신전략협의회(K-DISC) 등의 기관을 활용해 해당 부문을 성장시킨다는 방침임
 - ❖ 또한 해당 부문에 대한 리더십, 모범 사례, 연구, 지원, 강사 교육 및 기술 교육을 제공하기 위해 CoE(Center of Excellence)를 설립할 예정임. 시각 효과, 이스포츠, 게임 디자인, 편집, 품질 테스트, 사운드 디자인 및 엔지니어링, 가상현실, 증강현실, 마케팅 등의 분야 과정을 진행하며, 해당 분야의 전문가들을 센터의 '실무교수'로 채용하게 될 것임
 - ❖ 이를 위해 약 241 만 달러의 촉진기금이 조성될 것이며, 약 60 만 달러의 연구 기금을 향후 5 년 동안 사용할 것임

❖ [인도] 콘텐츠 기업 대표들, 정보·방송부에 업계 우려 표명 42)

- 13 억 달러 규모 India AI Mission 결과물...6 월부터 부과 예정인 15-30% 수수료 다음 타겟 가능성
 - ❖ 인도의 애니메이션·시각 효과·게임·만화(AVGC) 산업은 인지도 부족, 높은 진입 장벽, 쓸만한 콘텐츠의 부족 등 문제에 직면해 있다고 업계 대표들이 지난 3 월 초 뭄바이의 인도상공회의소연맹(FICCI) 행사 기간 중 열린 비공개 회의에서 정보·방송부 관계자들에게 말했음
 - ❖ 인도 AVAG 산업은 25 억~30 억 달러 규모에 이르며, 인도 정부는 향후 10 년 간 14~16% 성장이 예상되는

41) 출처 : <https://indianexpress.com/article/technology/science/kerala-cabinet-avgc-xr-9212505>

42) 출처 :

<https://www.moneycontrol.com/news/technology/animation-gaming-industry-raise-concerns-mib-to-take-up-suggestions-under-avgc-mission-12449181.html>

이 분야에 큰 기대를 걸고 있음. 특히, 185 만 명을 고용하고 있으며 2030 년까지 약 200 만 명을 추가로 고용할 것으로 평가하고 있음. 인도 정부는 지난 2020 년 자국의 인재, 상품, 문화 및 콘텐츠를 홍보하고 세계 무대에 선보이기 위한 정책 초안을 공개한 바 있음

- ✔ AVGC 업계 관계자들이 성장을 저해하고 있는 문제점들은 다음과 같음:
- ✔ '인센티브를 보이라' - 회의에 참석한 한 게임 회사 임원은 글로벌 개발자들이 인도에 스튜디오를 설립 하도록 장려하기 위한 프레임워크를 만들 필요가 있다고 말했음
- ✔ 많은 글로벌 게임사들이 인도의 성장하는 게임 시장에 주목하고 있음. 인도의 온라인 게이머 수는 2022 년 4 억 2,100 만 명에서 지난해 4 억 5,500 만 명으로 8% 증가했음. 이에 따라, 싱가포르 게임 회사 Ampverse 는 작년 인도에 게임 스튜디오 설립 계획을 발표했음. 대만의 거대 게임 회사인 Softstar Entertainment 는 인도에서 자사의 인기 타이틀을 판매하기 위한 자회사를 시작했음. 2023 년 5 월, 인기 게임 Battlegrounds Mobile India(BGMI)가 2 년 넘게 금지된 후 다시 출시되었음. 이후 인도 앱 스토어 다운로드 순위 1 위를 기록했으며 누적 플레이어 수는 약 1 억 명에 이름
- ✔ 그는 "우리는 게임 서비스를 제공해 많은 성공을 거두었지만, 전국 단위로 제공되고 알려진 작품을 만들 어야 이 산업을 주도할 수 있다"며 "우리는 글로벌 개발사들이 인도에 와서 스튜디오를 설립하도록 장려 하기 위해 무엇을 시도해야 하는지 살펴봐야 한다"고 말했음
- ✔ '일감 부족' - 인도 방송사에 콘텐츠를 제공하는 애니메이션 회사의 창업자는 프로젝트 부족 문제를 강조 했음. 인도에는 <Chhota Bheem>(Green Gold Animation)과 같은 인기 애니메이션 작품이 있지만, 많은 제작사들은 가장 큰 수익원이 되는 방송사 일감을 충분히 확보하지 못하고 있음
- ✔ 한 참석자는 "대부분의 애니메이션 제작사가 일감 부족으로 문을 닫을 위기에 처해 있다"면서 "지난 2 년 간 업체들이 적게는 3~4 개, 많게는 5~6 개의 작품을 제작했는데, 현재는 방송사들이 발주를 줄여 대부 분 1 개의 작품만 작업하고 있는게 현실"이라고 말했음. 그는 방송사들이 작품 발주를 줄이는 이유로 TV 시청률 하락을 들고 있다며 시청자인 학생들이 TV 대신 YouTube 나 OTT 플랫폼으로 애니메이션을 시 청하고 있다"라고 덧붙였음
- ✔ FICCI 의 AVGC-XR 포럼 의장인 Ashish Kulkarni 는 "지난 20 년간 방송사가 콘텐츠를 구매하는 양 은 전혀 늘지 않았다"면서 "해외에서 일감을 얻어오는 기업은 생존할 수 있지만 인도 방송사에 의존하는 기업은 어려움에 직면하고 있다"고 지적했음
- ✔ 실제, BBC 의 <Doctor Who> 시리즈, Disney 의 <Rise Up>, <Sing Out> 등 해외 프로젝트를 진행하 는 Digitoonz 와 같은 기업은 큰 어려움을 겪지 않고 있는 것으로 알려져 있음
- ✔ '국내 콘텐츠 및 교육에 집중' - 또 다른 게임업체 임원은 "다른 나라의 경우, 자국 내 콘텐츠 제작을 위해 AVGC 상버에 상당한 보조금을 지급하고 있다"면서 인도 내에서 제작된 콘텐츠에 대한 면세 혜택들 제안 했음. 또한 미디어·엔터테인먼트 산업에 관한 교육과 고용 기회를 홍보하는 플랫폼을 하나로 통합하고, 애니메이션 및 VFX 분야의 직업에 대해 학생들이 잘 알 수 있도록 공격적인 홍보를 해야 하며, 학생들을 위한 창업 및 인턴십 기회를 늘려야 한다는 의견도 제시됐음

- ☑ ‘인도에서 만들기’ - 지식재산권(IP)의 창작과 이의 해외 판매에 초점을 맞추는 방안도 논의됐음. 한 참석자는 “IP 혁신은 AVGC 산업의 판도를 바꿀 것이지만 인도는 정작 IP 판매에 약점이 있다”면서 “‘Create in India’는 인도에서의 소비를 위한 창작뿐 아니라 세계 시장을 대상으로 창작해야 한다는 전략이어야 한다”고 강조했다. 또한 “현재 인도에는 AVGC 산업을 위한 소프트웨어가 없으며 이를 진흥하기 위한 정부 인센티브가 있어야 한다”면서 “애니메이션, VFX 및 게임 산업에서 우리의 핵심 자산은 기계가 아니라 우리가 지속적으로 생산하는 IP”라고 덧붙였다
- ☑ 회의에 참석한 정보·방송부 관계자는 “AVGC 부문이 국제 콘텐츠에 의존하는 것은 사실”이라며 “정부는 국내 콘텐츠 소비를 촉진하는 동시에 인도 소프트웨어 및 하드웨어 제품 개발도 지원하겠다”라고 말했다

☑ [인도] Google, 공정가격책정 규칙 위반으로 경쟁위원회(CCI)와 또 다시 갈등 43)

○ 대형 기술 업체들, 법안에 대해 엇갈린 반응...일부는 추가 연구 촉구

- ☑ 인도의 반독점 감시기관인 경쟁위원회(Competition Committee of India, CCI)가 Google 의 가격 정책이 “차별적”이라며 이에 대해 60 일 이내에 조사를 할 것이라고 발표했다
- ☑ CCI 는 결정문을 통해 Google 의 정책은 자사 앱 마켓플레이스인 Google Play 상의 앱이 제공하는 물리적 서비스와 디지털 서비스를 차별하고 있다고 밝혔다. Google 은 음식 배달·차량 호출·전자상거래 등의 서비스를 제공하는 앱에 대해서는 수수료를 청구하지 않지만, 데이트·음악 스트리밍 플랫폼 등 디지털 서비스에 대해서는 11~30%의 수수료를 부과함. CCI 는 이러한 차별이 Google 의 “자의적 구별”에 근거하고 있다고 주장하며 인도 시민단체가 Google 을 상대로 제기한 이의 제기를 청취한 바 있음
- ☑ CCI 는 결정문에서 “이번 사안에서, 앱 개발자들은 Google 에 비해 미미한 협상력을 가진 것으로 보이며, 합법적인 경쟁을 방해하고 운영 비용을 증가시키는 조건의 수락을 강요받고 있다”면서 “앱 개발자들은 구글이 일방적으로 결정한 이용 약관에 동의할 수밖에 없으며, 그렇지 않으면 인도의 방대한 잠재 안드로이드 사용자 풀에 접근할 수 없게 된다”라고 지적했다. 또한 구글이 서비스 수수료를 지불하지 않는 플랫폼의 ‘무료’ 앱에서도 광고 수익의 일부를 가져가고 있다고 강조했다
- ☑ Google 이 여러 문서와 보고서를 통해 Play Store 에 있는 모든 앱 중 거의 97%가 수수료를 지불하지 않는다고 주장한 데 대해 CCI 는 개발자들은 Play Store 를 통해 앱을 유통하기 위해 수익의 20%를 광고·마케팅 비용으로 지출해야 하고 이는 “생태계에 잠재적인 불균형이 있음을 시사하며 디지털 마켓플레이스 내의 공정한 경쟁과 개발자들에 대한 공평한 대우를 확보하기 위한 철저한 조사가 필요하다는 점을 보여준다”라고 반박함
- ☑ CCI 는 Google 이 Play Store 에 있는 앱들에게 제공하는 클라우드 및 기타 기술 서비스와 관련, 이들 서비스가 손익분기점에 도달하기 위해 요구할 수 있는 매출 지분은 앱 수익의 6%라고 밝히고 ‘이 기준으로 볼 때, Google 은 앱 개발자들에게 비용의 3~4 배를 더 청구하고 있다. 이는 일견 앱 개발자들에게 제공

43) 출처 :

<https://www.livemint.com/companies/news/google-in-trouble-with-cci-again-this-time-for-violating-fair-pricing-rule-s-11710513587686.html>

되는 서비스의 경제적 가치와 불균형하며 지배적 지위를 남용한 것'이라고 비판함

- ❖ CCI 는 2022 년 10 월에도 Google 이 Android 모바일 운영체제와 Play Store 를 통해 반경쟁적 시장 관행에 관여했다고 밝힌 두 가지 별도 명령을 발동했었음. 당시 CCI 는 Google 에 대해 2 억 7,400 만 달러의 벌금을 부과했으며, Google 은 이에 대해 이의를 제기했음. CCI 의 2022 년 명령을 Google 이 준수했는지 여부에 대한 두 번째 조사는 곧 완료될 예정임

❖ [인도] Big Tech 기업의 지식재산권(IPR)을 존중하는 디지털경쟁법 44)

● 대형 기술 업체들, 법안에 대해 엇갈린 반응...일부는 추가 연구 촉구

- ❖ 새로운 시대 경제에서 페어플레이를 보장하기 위해 인도 정부가 준비하고 있는 새로운 디지털경쟁법은 혁신을 보호하기 위한 기술 대기업들의 지식재산권(IPR) 행사를 존중할 것으로 보인다고 업계 전문가들이 밝힘
- ❖ 관련 논의에 정통한 한 전문가는 “시스템적으로 중요한 디지털 경제 기업들(Systematically Significant Digital Enterprises)”이 자사 지식재산권의 보호가 디지털경쟁법에 따라 자신들에게 부과된 의무와 배치 될 경우, 그 의무는 해당 기업들에 작용되지 않을 것이라고 말함. 그는 “지식재산권의 활용은 규정 준수 의무에 대한 방어 수단으로 허용된다”면서 “디지털경쟁법이 대기업을 규제하기 위한 것이 아니라 경쟁에 잠재적인 해를 끼치지 않도록 사전에 규제하는 데 그치고 대기업에 불리한 것은 아무 것도 없다”라고 덧붙였다
- ❖ 사전 접근 방식은 시스템적으로 중요한 기업으로 지정된 대기업이 따라야 하는 행동 강령을 설정함. 이 법안은 인도경쟁위원회(CCI)가 해야 할 일과 하지 말아야 할 일을 작성하도록 규정하고 있지만 기업은 특허 등록된 혁신으로 인해 시장에서 우위를 누리고 있음을 보여야 함
- ❖ 경쟁법은 시장에서의 경쟁을 보장하여 소비자가 최상의 상품과 서비스를 최적의 가격으로 선택할 수 있도록 하는 동시에, 특허와 같은 지식재산권은 새로운 기술과 제품의 연구개발에 집중 투자한 인센티브로서 기업에 대해 일정 기간 동안 제한된 독점권을 부여하게 됨
- ❖ 디지털경쟁법안 초안은 CCI 가 영업의 지속가능성, 사기 방지, 사이버 보안, 시행 중인 다른 법률의 요구 사항, 기업이 새로운 법에 따라 달리 규정된 의무를 이행할 수 없는 경우 유효한 방어 수단으로 규제 기관이 규정한 다른 요소 등을 수용할 수 있도록 하는 조항을 둬으로써 지식재산권을 존중하려고 함
- ❖ 또 다른 전문가는 이 법안 초안의 제 7 장을 인용하면서 CCI 는 디지털 대기업들의 행동강령을 규정할 때 이 강령을 준수하는 데 방해가 될 수 있는 기존의 지식재산권을 고려할 필요가 있다고 말함. 그는 “CCI 가 기술 대기업의 지식재산권이 침해되지 않는 방식으로 행동강령을 정할 수 있는 선택권을 가지고 있다”면서 “시스템적으로 중요한 디지털 기업들이 자신의 지식재산권을 침해받는 경우, 행동강령에 이의를 제기하고 이에 대한 검토를 요청할 기회를 제공해야 한다”라고 덧붙였다
- ❖ 다른 전문가는 “이 법안이 CCI 가 규제 프레임을 짤 때 디지털 기업들의 강령 준수를 방해하는 요소들을 제외할 수 있는 권한을 부여하고 있다”면서 “따라서 이 법안은 거대 기술 기업의 혁신을 방해할 가능성이

44) 출처 :

<https://www.livemint.com/news/india/digital-competition-law-to-honour-iprs-of-big-tech-firms-11710510541175.html>

없다”라고 말함

- ☑ 2002 년 발효된 기존 경쟁법은 특허, 저작권, 디자인, 지리적 표시 등 지식재산권을 반경쟁 계약 혐의에 대한 방어수단으로 사용할 수 있도록 허용하고 있으나, 지배력 남용에 대해서는 유연성을 제공하지 않음

☑ [인도] 언론에 비친 한류 단신

○ 한소희-류준열의 떠들썩한 로맨스 45)

- ☑ The Times of India 는 한국의 배우 류준열과 걸그룹 멤버인 한소희의 하와이 여행과 따로 귀국한 일 등 열애 소식을 보도함

○ BABYMONSTER, 팬미팅 투어 도시 발표...아현 컴백과 함께 미니 앨범 발매 예고 46)

- ☑ YG 엔터테인먼트 베이비몬스터(BABYMONSTER)가 도쿄·자카르타·싱가포르 등 흥미진진한 팬미팅 투어를 진행할 도시를 공개함. 아현의 복귀로 그룹의 4 월 컴백에 대한 기대감이 더해짐. BABYMONSTER 미니앨범은 4 월 1 일 자정(KST) 발매됨

○ 인도에서 서울, 뷰티로 가는 길: 인도 진출한 10 개 한국 브랜드 47)

- ☑ 스킨케어, 헤어케어, 패션 액세서리 등 한국 뷰티 브랜드들이 최근 뉴델리와 뭄바이에서 열린 '로드 투 서울 -뷰티 인 인디아' 행사를 통해 인도에 진출했음. 이들 브랜드는 BNH COSMETICS, SMHAEL, Studio Flakt, Allchada, DEVOTE, UniqueMi, BISCOS, ZAOL, BE-PRESENCE, Benesent 등이며, 인도 시장에서 인지도를 높였음. 이 행사에는 성공적인 한국 기업가들이 참여하여 인도에서의 성공 스토리와 성공 팁을 공유

○ 한국문화원 홀리(Holi) 기념 영상, 온라인에서 인기 48)

- ☑ 한국인들은 종종 인도의 관습과 전통에 매료됨. 색의 축제인 홀리(Holi)가 다가오면서 인도 곳곳에서는 이미 축하행사가 시작됐음. 델리 인도한국문화원에서도 모두가 축제를 즐기는 모습. 한국인들이 색을 즐기는 모습을 담은 영상이 SNS 를 통해 급속도로 입소문이 나고 있음. 영상에서 한국인들이 인도 음악에 맞춰 전통 의상을 입고 춤을 추는 모습을 볼 수 있음. 그들의 얼굴에 떠오른 미소가 모든 것을 말해 줌

45) 출처 :

<https://timesofindia.indiatimes.com/web-series/news/korean/han-so-hee-and-ryu-jun-yeols-tense-date-in-hawaii-a-closer-look-at-their-rumored-romance/articleshow/108573434.cms>

46) 출처 :

<https://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/k-pop/music/news/babymonster-announces-fanmeet-tour-cities-and-teases-mini-album-release-with-ahyeons-comeback/articleshow/108576386.cms>

47) 출처 :

<https://www.asiancommunitynews.com/road-to-seoul-beauty-in-india-ten-k-beauty-and-fashion-accessory-brands-to-make-foray-into-india>

48) 출처 :

<https://www.lokmattimes.com/national/korean-cultural-center-in-delhi-celebrates-holi-video-goes-viral-watch-a510>

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

 미국 비즈니스센터(LA) 박병호 센터장	 +1-323-935-2070  jackone@kocca.kr
 유럽 비즈니스센터(파리) 김문주 센터장	 +33-1-42-93-02-84  kmj@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	 +86-10-6501-9971  hgyoon8591@kocca.kr
 중국 비즈니스센터(심천) 심계진 센터장	 +86-755-2692-7797  sophia@kocca.kr
 일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	 +81-3-5363-4511  yhlee@kocca.kr
 인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	 +62-21-252-3151  yskim@kocca.kr
 베트남 비즈니스센터(하노이) 성임경 센터장	 +84-39-226-4093  imksman@kocca.kr
 UAE 비즈니스센터(두바이) 박영일 센터장	 +971-2-491-7227  yppy01@kocca.kr
 태국 비즈니스센터(방콕) 박웅진 센터장	 +66-2-853-3903  wjpark@kocca.kr
 러시아 마케터(모스크바) 김시우 과장	 +7-968-943-4571  cu@kocca.kr

발행인 ————— 조현래

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr



공공누리

공공 저작물 자유이용허락