

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

376 호

목차

위클리글로벌 | 376 호

2024년 4월 22일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 <p>방송·영화</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [미국] 박찬욱 감독의 영화 <올드보이>, TV 시리즈물로 재탄생 • [북경] 2024년 1분기 시청률 분석, 드라마 전년 동기대비 8.3% 증가 • [북경] 제 14 회 북경국제영화제 개최, 한국 영화 <파묘> 등 5편 참가 • [북경] 더우인과 과이소우, 규정 위반 미단극 퇴출 조치 • [프랑스] 프랑스 국립영화영상센터, 3월 내 프랑스 영화시장 관련 수치 바로 • [프랑스] 한류 콘텐츠 전문 스트리밍 플랫폼 코코와+, 유럽과 오세아니아에 진출 • [UAE] 스트리밍 플랫폼 Anghami와 OSN+, 합병 절차 완료 • [UAE] 필리핀 역대 최대 흥행 영화 <Rewind>, UAE 넷플릭스에서 공개 • [UAE] 중동 및 MENA 지역의 4개 영화, 제 77회 칸 영화제에 초청 • [UAE] '사우디 영화의 밤', 5개국으로 진출하며 글로벌 영화제로 자리매김 • [인도] 스트리밍 플랫폼, 시청자 유인을 위해 콘텐츠 내용 발체물 공개 늘려 • [인도] OTT 시장, 구조조정 시기 • [인도] 볼리우드, 공포 영화로 재미 쏠쏠 • [멕시코] 2024년 칸 영화제는 멕시코 영화의 가뭄의 해
 <p>게임·유희</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [심천] '2024년 모바일 게임 산업 및 핵심 그룹 인사이트' 발표 • [심천] 2024년 3월 중국 모바일 게임 해외 매출액 순위 Top 30 • [심천] 넷이즈 <나라카: 블레이드포인트> 모바일, 1차 테스트 종료 • [프랑스] 프랑스 이스포츠 시장, 가파른 성장세 • [베트남] GAM 이스포츠, 2024 VCS 스프링 결승전 우승 • [UAE] <콜 오브 듀티: 모던 워페어III>, 두바이 도심 배경의 신규 맵 선보여 • [인도] Krafton India 순현일 CEO, 인도디지털게임협회 부회장 임명 • [멕시코] 라틴 아메리카에서 개발된 비디오 게임 추천
 <p>애니·캐릭터</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [태국] 디즈니 100주년 기념 몰입형 이머시브 체험 전시 방콕 상륙
 <p>만화·웹툰</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [인도] 벙골 만화의 화려한 역사 살피는 전시회 개최
 <p>음악</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [미국] 빌보드의 집계 방식 변경은 '신뢰성'을 높이기 위한 방안 • [프랑스] 프랑스 언론사, 전세계적인 K 팝 인기 주목 • [인니] 인도네시아음악저작권협회, 라이선스 허가서 발급받아야 현지에서 한국 음반 사용 허용 • [베트남] 백현, 9년 만에 베트남 콘서트 성황리에 마무리 • [인도] 오디오 플랫폼, 무료 서비스 제한 및 새로운 가격 전략으로 유료 가입자 증가 • [멕시코] 코첼라 페스티벌을 가득 채운 멕시코 음악



구분	제목
 <p>패션</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [인도] 인도 패션의 천재, Manish Arora • [멕시코] 셰인, 멕시코 생산 공장 설립에 대한 확한 의지 보여 • [멕시코] 멕시코 의류 생산 반등 실패
 <p>통합(정책 등)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [심천] 광저우, '게임 및 이스포츠 산업의 고품질 발전 촉진을 위한 조치' 마련 • [일본] 오사카 · 간사이 만국박람회, 참가기업들 엔터테인먼트성 추구 • [일본] 등교거부 어린이들을 위한 메타버스 활용 증가 • [프랑스] 프랑스 민관 협력 Web 3.0 보안 연합'LSW3', 파리 블록체인 워크서 창설 • [인니] 인도네시아 스타트업, 저조한 투자유치 근황 • [베트남] 베트남 라디오-TV-전자정보국, 넷플릭스에 무단 게임 배포 중단 요청 • [UAE] 소프트웨어 분야 주도로 3 월 한 달간 사우디 스타트업 투자 2 억 만 달러 유치 • [UAE] 두바이 정부, 현지 사업자 등록과 관련 전면 디지털 전환 추진 • [태국] 각국 대사관, 송고란 축하 영상 제작 및 공개 • [태국] 태국인 하루 평균 113 분 동안 독서, 47%가 전자서적 선호 • [러시아] 한국 콘텐츠의 밝은 부분과 어두운 부분 • [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신



방송·영화



✓ [미국] 박찬욱 감독의 영화 <올드보이>, TV 시리즈물로 재탄생 1)

○ <올드보이> 영어 TV 시리즈물로 새롭게 제작 예정

- ✓ 박찬욱 영화감독이 미국 라이온스게이트 텔레비전(Lionsgate Television)과 함께, 2003 년 영화 <올드보이(Oldboy)>를 TV 시리즈로 제작할 예정임. 본 작품은 <올드보이> 조감독이었던 임승용 감독과 함께 작업할 것이라고 밝힘
- ✓ 영화 <올드보이>는 초치야 가론(Garon Tsuchiya)이 쓴 동명의 일본 만화를 원작으로 하고 있으며, 길에서 납치된 후 15 년간 감금되었다가 갑자기 석방된 오대수(최민식)이 주어진 5 일 동안 자신을 납치한 범인을 찾기 위해 고군분투하는 내용을 담고 있음. 이 작품은 박 감독의 복수극 3 부작 중 두 번째 타이틀로, 2004 년 칸 영화제에서 그랑프리틀 포함한 많은 포상을 받은 바 있음
- ✓ 박 감독은 “라이온스게이트 텔레비전은 <올드보이>를 텔레비전의 세계로 데려오기 위한 저의 창의적인 비전을 공유한다”라고 말하며, 독창적이고 위험을 무릅쓰는 스토리텔링을 표방하는 스튜디오와 함께 일하는 것에 대한 기대를 표함
- ✓ 라이온스게이트 TV 의 대본 개발 책임자인 스콧 허브스트(Scott Herbst)는 “박 감독은 우리 세대에서 가장 선견지명이 있는 스토리텔러 중 한 명이며, 그와 함께 그의 영화적 걸작을 텔레비전 스크린에 선보이게 되어 기쁘다”라고 언급함. “<올드보이>의 이번 시리즈 각색은 영화를 고전으로 만든 날 것의 감정, 상징적인 전투신 등 본능적인(visceral) 스타일을 특징으로 할 것”이라고 밝힘

✓ [북경] 2024 년 1 분기 시청률 분석, 드라마 전년 동기대비 8.3% 증가 2)

- 4 월 12 일, 광전총국(广电总局)의 중국시청빅데이터(中国视听大数据)가 위챗 공식계정을 통해 발표한 <2024 년 1 분기 시청률 보고서>에 따르면, 중국 위성방송에서 방영된 드라마 작품 수는 총 560 편으로 전년 동기대비 8.3% 증가함. 이 중 황금시간대(19:30-21:50)에 방영된 작품은 150 편이며, 첫 방송된 작품은 36 편임
- ✓ 기타 장르별로는 다큐멘터리가 626 편, 예능 프로그램이 130 편, 애니메이션이 365 편 방영되었으며, 사상교육 프로그램(理论节目)이 해당기간 총 713 편 방영으로 전년 동기대비 150% 증가하면서 가장 큰 증가 폭을 보임

1) 출처 : <https://deadline.com/2024/04/park-chan-wook-adapting-oldboy-tv-series-lionsgate-television-1235887751>

2) 출처 :

https://mp.weixin.qq.com/s/d_Se7iCTfApD6wy72ueuBQ?from=industrynews&version=4.1.22.6014&platform=win

☑ [북경] 제 14 회 북경국제영화제 개최, 한국 영화 <파묘> 등 5 편 참가

- 제 14 회 북경국제영화제(北京国际电影节) 행사가 4 월 18 일부터 26 일까지 북경에서 개최됨
 - ☑ 이번 영화제에는 지난 2 월 한국에서 개봉된 영화 <파묘>와 홍상수 감독의 <여행자의 필요>, 김혜영 감독의 <괜찮아 괜찮아 괜찮아>, 김용균 감독의 <소풍> 등 총 5 편의 영화가 초청됨
 - ☑ 주최 측이 위챗 공식계정을 통해 공개한 데이터에 따르면, 영화 <파묘>가 영화제 상영 영화 박스오피스 순위 5 위를 기록함. 전해지는 소식에 따르면, 영화제 공식 티켓 예매 플랫폼인 마오옌(猫眼)에서 영화 <파묘>의 티켓이 거의 예매 시작과 동시에 매진됨



[그림 1] 북경영화제 위챗 공식계정 발표 티켓 판매순위

☑ [북경] 더우인과 콰이쇼우, 규정 위반 미단극 퇴출 조치

- 최근 더우인(抖音)과 콰이쇼우(快手)가 각각 플랫폼 검열 과정에서 부부, 고부, 세대 갈등 등을 의도적으로 과장하여 불량가치관 등을 조장한 미단극(微短剧)³⁾ 작품을 발견하고 해당 콘텐츠를 삭제 조치하였다고 공지함
 - ☑ 양사의 이번 검열로 더우인에서 6 개, 콰이쇼우에서 738 개 콘텐츠가 삭제됨
 - ☑ 올해 3 월, 국가광전총국(国家广电总局) 온라인시청프로그램관리사(网络视听节目管理司) 풍승용(冯胜勇) 사장은 중국 청두(成都)에서 개최된 중국 온라인 시청대회(中国网络视听大会) 포럼 행사에서 올해 6 월부터 온라인 시청각 플랫폼, 미니 프로그램 등을 통해 서비스되는 모든 미단극은 <웹드라마 발행 허가증(网络剧片发行许可证)> 또는 방영 플랫폼의 온라인 등록번호를 보유해야 한다고 밝힌 바 있음

3) 미단극(微短剧) : 재생 시간 10 분 이내의 웹드라마

✔ [프랑스] 프랑스 국립영화영상센터, 3 월 내 프랑스 영화시장 관련 수치 발표 4)

- 프랑스 국립영화영상센터 CNC(Centre national du cinéma et de l'image animée)가 3 월 내 프랑스 극장 관객 수 및 개봉작 수 등을 포함한 프랑스 영화시장 관련 조사를 시행함
 - ✔ 2024 년 3 월 극장 관객 수는 1,500 만 입장을 기록하며 전년 대비 4.8% 하락세를 보임. 또한, 현재까지의 2024 년 누적 관객수는 총 4,374 만 명으로, 전년 대비 10% 하락한 것으로 조사됨
 - ✔ 전년 대비 개봉작 수 역시 감소 추세를 보임. 2023 년 3 월, 미국 영화 9 편, 프랑스 영화 48 편이 개봉한 것에 반해 올해는 6 편의 미국 영화 27 편의 프랑스 영화가 개봉됨
 - ✔ 3 월 내 극장 개봉 영화 순위의 경우, 미국 영화 순위 내에서는 <둔: 파트 2>(Dune: Part 2)와 <쿵푸판다 4>가 각각 1 위와 3 위를 기록하였으며, 영국 영화 <원라이프>(One Life)와 <밥 말리: 원러브>(BoB Marley: One Love)가 각각 2 위와 4 위를 기록함. 프랑스 영화 <요양원 2>(Maison de retraite 2)는 5 위를 기록하였으며, 아시아권 영화 중에는 중국 애니메이션 <심해>(Deep Sea)가 32 위를 차지함
 - ✔ 한편, 프랑스와 미국 영화가 지배적이던 프랑스 영화시장에서도 변화의 조짐이 보임. 24 년 1 분기 내 프랑스와 미국 영화의 비중은 각각 전년 대비 3.8%, 11.8% 감소한 반면, 기타 국가 영화들의 비중은 제작된 영화의 비중은 28%를 기록하며, 전년 대비 15.3% 상승한 것으로 나타남

✔ [프랑스] 한류 콘텐츠 전문 스트리밍 플랫폼 코코와+, 유럽과 오세아니아에 진출 5)

- 한류 콘텐츠 전문 스트리밍 플랫폼 코코와+(KOCOWA+)가 올해부터 유럽과 오세아니아 지역으로의 모바일 서비스 확장 계획을 밝힘
 - ✔ 국내 주요 방송 3 사 KBS, MBC, SBS 가 합작하여 만든 본 플랫폼은 2017 년부터 북미와 남미 지역에서 서비스를 시작했으며, 점차 그 범위를 넓혀가는 추세임
 - ✔ 코코와+의 가장 큰 장점 중 하나는 한국 방송 콘텐츠를 방송된 지 8 시간 만에 플랫폼 상에서 볼 수 있다는 것이며, 영어, 스페인어, 포르투갈어, 중국어 번역 서비스도 제공된다는 점임. 이외에도 코코와+는 한국 방송 콘텐츠뿐만 아니라 콘서트 혹은 음원 차트와 같은 실시간 스트리밍도 제공함

✔ [UAE] 스트리밍 플랫폼 Anghami 와 OSN+, 합병 절차 완료 6)

- 2009 년 두바이에서 설립되어 중동지역에 TV 프로그램 및 비디오 콘텐츠 스트리밍 서비스를 제공하고 있는 OSN 그룹이 5 천만 달러 규모의 투자를 통해 2012 년 설립된 레바논의 음악 스트리밍 플랫폼 Anghami 의 지분 55.45%를 인수하며 합병 절차 완료함

4) 출처 :

<https://the-media-leader.fr/la-frequentation-des-cinemas-en-baisse-au-mois-de-mars-a-15-millions-dentrees>

5) 출처 : <https://www.ladepeche.fr/2024/04/03/kocowa-le-netflix-coreen-qui-monte-11869225.php>

6) 출처 : <https://arab.news/2b7d8>

- ✔ 작년 11 월 합병이 발표된 이후 서비스 국가별 규제 승인을 받고 최종 지분 인수를 통한 합병 절차 완료함
- ✔ 이번 합병으로 탄생할 새로운 스트리밍 플랫폼은 중동 및 북아프리카(MENA)지역에서 1 억 2 천만 명의 가입자와 250 만 명의 유료 구독자를 보유해 1 억 달러 이상의 매출을 창출할 것으로 기대됨
- ✔ 중동지역 양대 스트리밍 서비스 기업의 합병으로 프리미엄 영화, TV 프로그램, 음악, 팟캐스트 등을 모두 아우르며 1 만 8 천 시간에 이르는 영상 콘텐츠와 1 억 개 이상의 노래와 팟캐스트 컬렉션을 특징으로 중동 지역 소비자를 사로잡을 것으로 예상됨
- ✔ Anghami 가 가지고 있는 최신 인프라와 AI 를 활용한 초개인화 등 첨단 기술을 선보일 것으로 예상됨

✔ [UAE] 필리핀 역대 최고 흥행 영화 <Rewind>, UAE 넷플릭스에서 공개 7)

- 8 억 8 천만 페소(약 215 억 원)의 흥행 수익을 기록한 필리핀 영화 역대 최고 흥행작 <Rewind>가 지난 3 월 말 UAE 및 중동 주요국 넷플릭스에서 공개
 - ✔ 작년 개봉한 영화는 올해 1 월 UAE 내 극장가에서 단기간 상영되기도 하였으나 중동 지역 거주 필리핀 인구를 중심으로 <Rewind> 영화에 대한 지속되는 인기와 수요로 넷플릭스 공개 결정
 - ✔ <Backy and Badette> 등 5 편 이상의 필리핀 영화가 상반기 중 UAE 넷플릭스 공개가 예정되어 있음
 - ✔ UAE 에 거주 중인 필리핀 인구는 2023 년 기준 65 만 명으로 추정되며, UAE 와 사우디를 중심으로 필리핀 해외 거주자 수가 지속 증가 추세임

✔ [UAE] 중동 및 MENA 지역의 4 개 영화, 제 77 회 칸 영화제에 초청 8)

- 이란계 감독 Ali Abbasi 의 도널드 트럼프 전 미국 대통령의 어린 시절 이야기를 다룬 영화 <The Apprentice>와 사우디 최초로 칸 영화제에 초청받은 Tawfik Alzaidi 의 데뷔작 포함 4 개 작품이 칸 영화제에서 상영 예정
 - ✔ 경쟁 부문에서 상영 예정인 이란계 감독 Ali Abbasi 의 <The Apprentice>는 도널드 트럼프 전 미국 대통령의 1970-80 년대 뉴욕의 부동산 사업가 시절의 이야기를 전기적으로 다룬 작품으로 트럼프와 그의 멘토와의 관계를 중심으로 다루며 권력과 부패에 대한 메시지를 담고 있음
 - ✔ 또 다른 경쟁 부문 상영 예정작은 영화 <Firebrand>로 2023 년 칸 영화제에 초청받았던 알제리계 감독 Karim Ainouz 의 신작 <Motel Destino>가 있음. 에로틱 스릴러 장르의 이 영화는 시스템을 거부하고 적극적으로 맞서 싸우는 젊은 남성과 가부장제에 맞서 싸우는 여인의 사랑 이야기
 - ✔ 모로코계 감독 Nabil Ayouch 의 영화 <Everybody Loves Touda>는 작은 시골 마을의 젊은 가수이자 시인으로 살던 주인공이 청각 장애가 있는 아들을 위해 모로코의 도시 카사블랑카로 가서 여러 시험과

7) 출처 :

<https://www.khaleejtimes.com/entertainment/now-in-uae-rewind-highest-grossing-filipino-film-of-all-time-out-on-netflix>

8) 출처 :

<https://www.thenationalnews.com/arts-culture/film-tv/2024/04/11/four-filmmakers-from-the-mena-region-to-show-at-cannes-festival-2024>

도전에 직면하며 살아가는 모습을 그리고 있으며 칸 프리미어 부문에서 상영 예정

- ☞ 사우디 감독 Tawfik Alzaidi 는 그의 데뷔작 <Norah>로 칸 영화제에 초청받았으며, 사우디 영화 최초로 칸 영화제에서 상영되며 큰 주목을 받고 있음. 1990년대 사우디를 배경으로 한 영화 <Norah>는 독특하고 창의적인 촬영 기법과 전통을 벗어난 이야기 전개를 선보일 예정

☑ [UAE] '사우디 영화의 밤' 5개국으로 진출하며 글로벌 영화제로 자리매김 9)

- 사우디의 단편 및 장편 영화를 선보이는 영화제 '사우디 영화의 밤(Saudi Film Nights)'은 이번 달 모로코를 시작으로 2025년 1월까지 호주, 중국, 인도, 멕시코 등 5개국으로 진출 예정
 - ☞ 사우디의 문화 발전 이니셔티브로 추진되는 영화제 '사우디 영화의 밤(Saudi Film Nights)'은 올해 제 2회를 맞이하였으며 북아프리카 모로코를 시작으로 호주, 중국, 인도, 멕시코 등 세계 각국으로 진출하여 사우디 단편 및 장편 영화를 선보일 예정
 - ☞ 20여 편의 자국 영화를 소개하고 관객과 영화 제작자, 평론가, 예술가 및 영화 분야 전문가들 간의 네트워킹 장으로 주목받고 있음
 - ☞ 제 1회 '사우디 영화의 밤(Saudi Film Nights)'은 지난해 프랑스 4개 도시로 진출하여 5편의 사우디 영화를 선보임
 - ☞ 사우디 영화 위원회(the Film Commission)의 CEO 압둘라 알 카흐타니(Eng.Abdullah Al-Qahtani)는 '이번 영화제의 글로벌 진출을 강조하며 사우디의 영화 산업 분야에서 전 세계의 인식을 높이며 영향력을 확장하고 현지 인재 육성을 목표로 한다'라고 발표함
 - ☞ 이번 이니셔티브는 사우디의 영화 제작 환경을 홍보하고 사우디 영화와 영화 제작자가 글로벌 관객들에게 다가갈 기회를 제공하며, 글로벌 영화 커뮤니티에서 전문 지식과 네트워크 교류를 촉진하는 것을 목표로 적극적으로 추진되는 국가 사업 일부임

☑ [인도] 스트리밍 플랫폼, 시청자 유인을 위해 콘텐츠 내용 발체물 공개 늘려 10)

- 작품에 대한 관심 유발 가능성 높지만 불법복제 영상물은 돈 쓸 필요성 줄이는 역효과도 우려
 - ☞ 인도 영화 프로듀서와 스트리밍 플랫폼은 선택할 수 있는 오락거리들이 많아지면서 시청시간이 줄어들자 시청자들을 유인하기 위한 새로운 전략을 채택하고 있음. 트위터, 인스타그램, 페이스북 등의 소셜미디어 채널에 작품의 주요 대화, 장면, 노래 등의 짧은 클립 또는 발체물을 점점 더 많이 공개하는 것임. 핵심 캐릭터들을 소개하는 것부터 주요 스토리라인을 공개하는 것까지, 제작사나 플랫폼의 자체 계정 채널에 유통하거나 유튜브나 연예 포털과의 협업으로 소개함

9) 출처 :

<https://www.zawya.com/en/life/entertainment/saudi-film-nights-goes-global-with-screenings-in-five-countries-hsxza96j>

10) 출처 :

<https://www.livemint.com/industry/new-films-shows-look-to-build-promotional-volume-with-social-media-snippets-11713082128267.html>

- ❖ 일부 업계 전문가들이 이를 트레일러나 전통적인 마케팅 수법이 아닌 방법으로 영화나 드라마에 대한 관심을 일으키는 방법 중 하나라고 평가하는 반면, 무료로 소셜미디어에 영화나 드라마의 상당 부분을 공개함으로써 영화관에 가거나 OTT 플랫폼에 가입할 필요성을 줄이는 역풍을 불러 올 수 있다고 말함. 한 업계 관계자는 “소셜미디어는 종종 스포일러 관련 경고가 없는 영화나 드라마 클립으로 가득 차 있다”라고 지적함
- ❖ 이러한 것은 3 가지 종류가 있음. 첫째, 영화나 드라마의 예고편을 포함한 홍보 비디오나 제작사나 OTT 플랫폼이 게시한 유명 인사 인터뷰와 노래가 그것임. 후자는 종종 콘텐츠에 대한 대본과 리뷰가 포함되어 있어, 작품의 구성이나 스토리라인을 거의 드러내지 않음
- ❖ 인기 있거나 새로 공개된 영화나 드라마에 대한 반응을 담은 소셜미디어 상의 인플루언서 주도형 콘텐츠가 있음. 여기에는 스토리라인(혹은 그 이상)에 대한 발췌가 포함되지만, 대부분 ‘스포일러 포함’이라는 경고가 붙음
- ❖ 그러나 종종 휴대전화나 다른 장비로 영화관에서 녹화된 뒤 소셜미디어와 웹사이트로 유통되기 때문에 사람들이 재빨리 다운로드 받을 수 있고 종종 복잡하게 꼬인 구성이나 결말을 포함한 전체 스토리라인이 드러나는 불법복제 비디오 클립이 있음
- ❖ 업계 관계자는 “이 중 첫 번째 범주만 제어할 수 있으며, 인플루언서 주도 콘텐츠도 어느 정도 제어할 수 있지만 제작사와의 협업 결과물은 아니다”라면서 “대부분의 인플루언서들은 스포일러 경고를 붙이거나 스토리라인 공개를 제한하기 위해 충분히 주의를 기울이기 때문에 특정 플롯 라인의 유출은 발생할 수 있지만, 대부분 긍정적으로 끝나고 홍보에 기여하는 효과가 있다”라고 말함
- ❖ 마지막 범주인 위법 또는 불법복제 콘텐츠는 제어가 완전히 불가능하며, 유료 시청 옵션에 매우 해로울 수 있어 제작사와 OTT 플랫폼 모두에 악영향을 미침. 또 다른 업계 관계자는 “옛날 영화의 경우, 소셜미디어 채널에 발췌물을 공개하는 것은 의식적 결정이며, 시청자가 OTT 플랫폼이나 YouTube 에서 전체 작품을 보도록 유인하는 마케팅 전략”이라며 “그러나 영화가 최근에 공개되었고 극장에서 상영 중인 경우, 극장에서 비밀리에 촬영된 클립이 플랫폼에 업로드되면 몇 가지 중요한 장면과 (일부) 내러티브가 다 알려질 가능성도 있다”라고 말함

❖ [인도] OTT 시장, 구조조정 시기 11)

- 2027년 70억 달러 규모로 성장 불구 시장이 특정 수의 플레이어만 수용 가능...통합 혹은 폐업 선택 기로
 - ❖ 50개 이상의 OTT 비디오 엔터테인먼트 플랫폼들이 각축을 벌이며 번창하고 있는 인도의 스트리밍 시장은 기업들이 새로운 성장 기회를 찾는 반면, 중소 규모 기업들은 생존을 위한 새로운 자금을 목 말라 하고 있다는 점에서 구조조정의 시기가 성숙했다고 업계 전문가들은 진단함
 - ❖ 대형 OTT 플랫폼들은 손실에도 불구하고 부모 회사로부터의 정기적인 자금 투입으로 운영을 지속하고 있는 반면, 소규모 경쟁업체는 콘텐츠, 마케팅, 이용자 확보를 위한 고자본 필요성으로 인해 사업을 그만둬야 할 위험에 처했다고 전문가들은 말함. 따라서 소규모 OTT 플랫폼은 두 가지 선택에 직면하고 있음. 하나는 큰

11) 출처 :

<https://economictimes.indiatimes.com/industry/media/entertainment/media/indias-ott-market-ripe-for-consolidation/articleshow/108829296.cms?from=mdr>

플랫폼에 흡수되거나 아니면 계속해서 수익이 지출을 초과해 손실이 증가함에 따라 사업을 접어야 함

- ☞ 한 대규모 엔터테인먼트 기업 최고 경영자는 시장이 특정 수의 플레이어만 수용할 수 있기 때문에 OTT 산업에서 통합은 불가피하다고 말함. Media Partners Asia 에 따르면, 2022 년에 30 억 달러를 생산한 인도의 OTT 비디오 시장은 2027 년까지 거의 70 억 달러로 두 배 이상으로 증가할 것으로 예상됨. 이와 관련 그는 “한 구독자가 평균 2.5 개의 OTT 를 구독하고 있고, 따라서 이 관점에서 통합은 일어나게 되어 있다”라면서 “이는 통합하거나 일부 플랫폼들이 사업을 접어야 한다는 뜻”이라고 말했음
- ☞ 인도에서는 화폐화 도전과 짝을 이루는 높은 콘텐츠 비용으로 인해 스트리밍은 여전히 현금 소비 사업임. 미디어 컨설팅 업체에 따르면, 인도는 7.2 달러의 가장 낮은 평균 ARPU 를 특징으로 하는 가격에 민감한 시장이며, 이로 인해 구독을 통한 화폐화는 어려운 과제임
- ☞ OTT 플랫폼들이 광고를 통한 화폐화에서 진전을 이루긴 했지만, 18 억 8,000 만 달러 규모의 디지털 비디오 광고 시장에서는 YouTube 가 여전히 주도적인 플레이어임. Star India 와 Viacom18 의 합병은 2023 년 4 분기 현재 Disney+ Hotstar 와 JioCinema 가 각각 3 억 3300 만 명과 9500 만 명의 월간 활성 사용자를 보유하고 있는 상황에서 예정된 합병 기업을 OTT 산업에서 주목할 만한 강력한 힘으로 만들 것으로 예상됨
- ☞ 반면, 남인도의 스트리밍 플랫폼 AHA 는 사업을 성장시키기 위한 투자가 필요하기 때문에 자금줄을 찾고 있음. 이 회사는 여러 당사자들과 협의를 했으나 지금까지는 진전을 보지 못하고 있음. 벵갈의 OTT 플랫폼 HoiChoi 는 강한 성장을 기록했음에도 2023 년 3 월 현재 최대 383 억 달러의 누적 손실로 순자산이 감소했음. Balaji Telefilms 소유의 ALTT 와 Eros International 소유의 Eros Now 는 치열한 경쟁 사업을 축소했음
- ☞ ZEE5 는 2024 회계년도에 9 개월에 누적 손실이 1 억 600 만 달러를 넘어섰음. Disney+ Hotstar 를 소유한 Novi Digital Entertainment 는 2023 회계연도에 9,970 만 달러의 손실을 입었음. 미디어 산업 전문가들은 통합이 더 스마트한 콘텐츠 생태계를 만들고 초대형 수익 기회를 제공하여 지속 가능한 수익 창출로 이어질 것으로 믿음
- ☞ 한 관계자는 “대부분의 OTT 플랫폼들은, 광범위한 적응과 경계 없는 소비에도 불구하고, 수익성이 없다”라면서 “스트리밍 산업은 경쟁력 있는 콘텐츠를 8~10 개 언어로 제공하기 위해 통합으로 인한 구조개편이 필요한데, 각 언어는 여러개의 새로운 콘텐츠가 더 필요하고, 이는 통합을 통해서만 이뤄질 수 있다”라고 단정함

☞ [인도] 볼리우드, 공포 영화로 재미 쏠쏠 12)

- 최근 몇 년간 100 억 달러 이상 고수익...사운드 및 시각효과 어려움, 톱스타 출연 주저 등 걸림돌도 산적
 - ☞ Ajay Devgn 의 최신 공포 영화 <Shaitaan>이 인도 박스 오피스에서만 약 156 만 달러의 매출을 달성하면서,

12) 출처 :

<https://www.livemint.com/industry/media/horror-sets-cash-registers-ringing-for-bollywood-movies-11711617950447.html>

극장 소유자들은 인도 영화산업에서 공포 장르의 잠재력이 무궁무진하다고 말하고 있음. Kartik Aaryan 의 <Bhool Bhulaiyaa 3> 개봉이 이번 디왈리에 예정돼 있어, 힌디 공포 장르에 대한 전망이 밝아질 수 있다는 분석임

- ✔ 이와 관련, 과거 2년간 많은 영화가 개봉되지 않았음에도 최근 몇년간 힌디어 공포 영화의 성적은 꽤 괜찮았음. 2022년에 개봉한 <Bhool Bhulaiyaa 2>는 인도 박스 오피스에서 약 216만 달러 이상을 벌었음. Devgn 의 <Golmaal Again>은 2017년에 개봉했을 때 약 240억 달러를 넘어섰고, Shraddha Kapoor 와 Rajkummar Rao 주연의 <Stree>는 2018년에 약 149억 달러를 벌었음
- ✔ 그러나 모든 것이 순조로운 것은 아니었음. 고예산의 할리우드 작품들과의 경쟁이 아직 치열한 한편, 현장에서의 여러 가지 도전도 있음
- ✔ 업계 한 고위 관계자는 “공포 장르는 예측 가능하고 공식화된 영화의 제작과 싸워야 한다”라면서 “가족 단위 관객들이 대부분인 영화에서 공포 장르의 경우, 심의기준에 의해 아이들은 제외되는데, 이렇게 되면 관객의 상당 부분을 잃게 되기 때문에 영화 제작자들은 이 장르로 실험하는 것을 주저한다”라고 말함
- ✔ 영화 유통업체의 한 관계자는 “공포 영화의 성공률은 상당히 높지만, 사운드와 시각 효과를 맞추는 데 많은 노력이 필요하고 톱 스타들도 선뜻 출연하려 하지 않는다”라면서 “위성방송에서도 선호하는 장르가 아니라, 이것만으로도 최소 30% 매출 손실을 깔고 들어가야 한다는 뜻”이라고 분석함
- ✔ 많은 사람들은 최근 공포 영화의 성공으로 이 장르 안에서 더욱 세부적인 뉘앙스나 미묘한 차이를 강조하는 스토리텔링으로의 이동이 예상되고, 이에 따라 영화 제작자들도 인도 문화에 뿌리를 둔 코미디와 초자연적 주제를 탐구하게 돼 공포 영화의 잠재력이 성장할 것으로 보고 있음
- ✔ 업계의 다른 관계자는 공포 코미디의 하이브리드 장르가 상업적으로 성공을 거두었고 이는 <Bhool Bhulaiyaa 2>, <Stree>, <Golmaal Again> 등 영화의 성과에서 확인할 수 있다고 지적함. 그는 “<Shaitaan>, <Bhool Bhulaiyaa>와 같은 영화가 문화적 요소와 사회적 주제를 활용하여 관객들과 공감을 이끌어 냈다”라면서 “이러한 영화는 고급 특수 효과와 사운드 디자인을 활용하여 관객들과 공감하는 몰입형 경험을 만들어 낸다”라고 덧붙였음
- ✔ 인도 공포 장르 영화의 양은 할리우드보다 적지만, <M3GAN>, <Evil Dead Rise>, <The Nun II>와 같은 할리우드 공포 영화의 박스 오피스 성공은 인도에도 공포 장르에 상당한 관객이 있다는 것을 시사함. 확실한 것은, 비록 숫자가 적고 희소하지만 역사적으로 인도 공포 영화는 인도 안에서 인상적인 업적을 보여왔음
- ✔ Ramsay 형제가 제작한 <Do Ghaz Zameen Ke Niche>(1972)나 <Purana Mandir>(1984)와 같은 영화는 익숙한 얼굴 없이도 성공을 거뒀으며, <Raaz> 영화 시리즈는 꾸준히 관심을 끌어 왔음. <1920> 시리즈의 다섯 번째 작품인 <1920: Horrors of the Heart>는 스타 배우 없이 딱딱한 예산으로 만들어 지난해 개봉됐음에도 156만 달러의 흥행수익을 냈음

✔ [멕시코] 2024 년 칸 영화제는 멕시코 영화의 가뭄의 해 13)

- 수십 년 만에 처음으로 제 77 회 칸 영화제에서 멕시코 영화뿐만 아니라 스페인어 영화들이 제외되었고, 황금종려상에 오른 19 편의 후보에는 히스패닉 영화를 찾아볼 수 없음
 - ✔ 20 년 동안 멕시코 영화가 칸 영화제에서 가장 인기 있는 영화 중 하나로 자리매김하는 모습에 자부심을 갖고 있던 영화계는 올해 존재감이 부족해졌다는 현실에 직면하게 됨
 - ✔ 칸 영화제는 기예르모 델 토로 감독이 천재성을 보여주고, 알레한드로 곤살레스 이나리투 감독이 그의 세대에서 가장 존경받는 영화 제작자로 발돋움하는 등 멕시코 영화감독들에 대한 신뢰도를 높여준 곳이기도 함
 - ✔ <크로노스(1993)>와 <아모레스 페로스(2000)>와 같은 작품들이 칸 영화제 비평가 주간에서 수상하고 당시 다른 주목받던 작품들로부터 스포트라이트를 뺏어오며 멕시코와 라틴계 감독들이 칸 영화제의 중심에 서게 됨
 - ✔ 기성 감독들의 작품들을 꾸준히 장려하면서도, 신인 감독들의 영화를 대거 발굴하려 노력하는 칸 영화제에서 멕시코가 신인 감독조차 거론되지 않은 점은 매우 우려할만한 상황임
 - ✔ 칸 영화제는 늘 깜짝 소식을 전하기도 하고, 막판에 발표되는 작품도 있기 때문에 희망은 남아 있지만 영화가 점점 사치로 전락하는 가운데 해당 산업에 적신호가 온 것은 아닌지 의문점을 갖게 함
 - ✔ 한 평론가는 영화 생산 시스템이 탄탄하지 않으면 더 큰 세계로 진출할 충분한 자원이 확보되지 않으므로 개별 영화인들의 재능에만 의지할 것이 아니라고 하며, 올해 칸 영화제에서 멕시코에 닥친 가뭄이 그저 지나갈 수 있는 일로 뿌리부터 잘못된 시작의 결과가 아니길 바란다며 현 사태를 비평함

13) 출처 :

<https://www.eluniversal.com.mx/opinion/alejandra-musi/ano-de-sequia-para-mexico-en-el-festival-de-cine-de-cannes>

게임·융복합



☑ [심천] '2024년 모바일 게임 산업 및 핵심 그룹 인사이트' 발표 14)

- 중국 시장조사 업체 퀘스트모바일(QuestMobile)에 따르면 중국 정부의 지속적인 게임 판호 발급과 함께 위챗 미니게임(위챗 미니프로그램 활용한 게임) 활성 이용자 수가 7억 5,000만 명으로 전체 트래픽의 80.3%에 달하는 등 미니게임 시장이 빠르게 성장하면서 2024년 모바일 게임 앱 활성 이용자 수가 6억 5,900만 명으로 전년 동기 대비 12% 이상 증가함
 - ☑ 미니게임은 배급, 현금화, 지속 운영 등에 힘을 쏟고 있으며, APP 게임과의 관계도 기존의 상호보완적 관계에서 직접적인 경쟁 구도로 변화하고 있음
 - ☑ 지난 몇 년 동안 슷클럽의 급속한 성장은 모바일 게임 시장에 지속적으로 영향을 미쳐왔으며, 슷클럽과 모바일 게임의 시간 점유율은 2018년 2월 각각 21.2%와 30.1%에서 2024년 2월 각각 62.9%, 15.4%로 변화하였고, 이 둘의 동시 이용자의 비율도 80%에 달함

☑ [심천] 2024년 3월 중국 모바일 게임 해외 매출액 순위 Top 30 15)

- 센서타워에 따르면, <라스트 워: 서바이벌>이 2024년 3월 중국 모바일 게임 해외 매출액 순위에서 처음으로 1위에 올랐고, <화이트아웃 서바이벌>과 <버섯커 키우기>가 각각 2위와 3위를 차지함
 - ☑ <라스트워: 서바이벌>의 인앱 결제액이 다시 40% 증가한 1억 달러를 돌파해 사상 최고치를 기록했으며, 최근 반년 동안 전체 매출액의 30%가량이 각각 한국과 미국시장에서 발생함
 - ☑ 모바일 어드벤처 RPG <버섯커 키우기>는 일본시장에서 신규 캐릭터 추가 및 현지화 이벤트를 실시해 여러 차례 일본 iOS 모바일 게임 베스트셀러 순위에서 1위에 올랐으며, 올해 3월 영어와 베트남어 버전으로 출시된 당일 미국, 프랑스, 독일, 브라질, 동남아 등 여러 시장에서 iOS 모바일 게임 다운로드 순위 1위에 오르는 등 신규 시장의 두드러진 성과로 인해 3월 해외 인앱 결제액이 전월 대비 63% 증가하였고, 중국 모바일 게임 해외 매출액 증가폭 순위에서 1위를 기록함
 - ☑ 이번에 4위에 오른 <붕괴: 스타레일>의 3월 해외 인앱 결제액은 51% 증가했으며, 그중 해외 매출액이 가장 높은 시장인 일본과 미국에서 각각 35%, 68% 증가함

14) 출처 : <https://mp.weixin.qq.com/s/99UatRtZBXTYt57dGxLVug>

15) 출처 : <https://mp.weixin.qq.com/s/tcgb-xlX112lx2fesCTWbw>

2024년 3월 중국手游收入TOP30 | 海外App Store + Google Play

手游及发行商	
1	Last War: Survival Game
2	Whiteout Survival
3	葫芦奇侠传
4	崩坏: 星穹铁道
5	PUBG MOBILE
6	原神
7	使命召唤手游
8	Puzzles & Survival
9	Age of Origins
10	Mobile Legends: Bang Bang
11	万国觉醒
12	口袋奇兵
13	Project Makeover
14	王国纪元
15	Gossip Harbor: Merge & Story
16	三国志-战略版
17	荒野行动
18	Seaside Escape: Merge & Story
19	Survivor.io
20	Top Heroes
21	偶像梦幻祭!! Music
22	马赛克英雄
23	Hero Clash
24	出发吧麦芬
25	战火与秩序
26	明日方舟
27	小小蚁国
28	MARVEL SNAP
29	恋与深空
30	黑道风云

以上榜单来源于Sensor Tower 2024年3月期间中国大陆以外App Store及Google Play商店之手游收入估算。

Sensor Tower 全球领先的手游及应用情报平台 www.sensortower-china.com

|그림 2| 2024년 3월 중국 모바일 게임 해외 매출액 순위 TOP30

☑ [심천] 넷이즈 <나라카: 블레이드포인트> 모바일, 1 차 테스트 종료 16)

- 넷이즈가 개발한 <나라카: 블레이드포인트(永劫无间)>모바일 버전의 1 차 오픈 테스트가 4 월 1 일부터 14 일간 진행되어 4 월 14 일 종료됨
 - ☑ 1 차 테스트 기간 동안 <나라카: 블레이드포인트> 모바일 버전의 예약자 수는 2,500 만 명을 넘어섰고, 그중 탭탭(TapTap)¹⁷⁾내 예약자 수는 556 만 명을 초과해 예약 순위에서 1 위를 기록했으며, 넷이즈 신규 게임 1 차 테스트 참여자 수에서 사상 최고 기록을 경신함
 - ☑ <나라카: 블레이드포인트> 모바일은 게임 조작을 크게 단순화하고, 칼싸움 게임 플레이를 유지하는 것을 목표로 함



|그림 3| <나라카: 블레이드포인트> 모바일 이미지

16) 출처 : <https://www.ithome.com/0/762/076.htm>

17) 탭탭(TapTap)은 중국 게임 유저를 위한 커뮤니티로 플랫폼 내에서 게임을 추천하거나 게임 정보를 공유하며, 오리지널 게임 및 퍼블릭 서버 게임을 구매할 수 있음

✔ [프랑스] 프랑스 이스포츠 시장, 가파른 성장세 18)

- 프랑스 이스포츠 경제연구소(Observatoire économique de l' eSport français)가 발표한 보고서에 따르면, 프랑스 이스포츠 시장은 매우 빠른 성장세를 보이고 있음
 - ✔ 조사 결과에 의하면 2019년부터 2022년까지 이스포츠 수익이 연평균 55%씩 증가하여 2022년에는 1억 4천만 유로에 이르렀으며, 2021년 대비 92%의 성장률을 보임
 - ✔ 현재 프랑스 이스포츠 시장에서는 천 명 이상의 직원이 근무하고 있으며, 230 명의 프로선수들이 등록되어 있는 것으로 조사됨. 하지만 대부분의 프로 팀은 소규모로 운영되고 있음을 밝힘

✔ [베트남] GAM 이스포츠, 2024 VCS 스프링 결승전 우승¹⁹⁾

- 지난 4월 7일 베트남 호치민시에 위치한 VCS 스튜디오에서 벌어진 VCS(Vietnam Championship Series) 스프링 결승전에서는 GAM 이스포츠가 바이킹스 이스포츠(Vikings Esports)를 3대 1로 제압하고 정상에 올랐음
 - ✔ 이번 우승으로 GAM 이스포츠는 VCS 최다인 10회 우승 기록을 세웠음. 더불어 오는 5월 중국 청두에서 벌어질 예정인 미드 시즌 인비테이셔널(Mid-Season Invitational - MSI) 플레이-인 진출에 성공했음
 - ✔ 정규시즌에서 9승 3패를 기록하며 2위로 플레이오프에 올라간 GAM 이스포츠는 VCS의 승부조작 조사로 인해 바텀 라인이 경기에 출전하지 못했음. 플레이오프 1라운드에서 바이킹스 이스포츠에 0대 2로 패한 GAM 이스포츠는 패자 1라운드에서 팀 웨일스(Team Whales)를 3대 1로 꺾었음. 패자 2라운드에서는 팀 시크릿(Team Secret)을 3대 0으로 제압한 GAM 이스포츠는 결승전에서도 승리하며 우승을 확정 지었음



[그림 4] GAM 이스포츠 2024 VCS 스프링 결승전 우승

18) 출처 : <https://the-media-leader.fr/lesport-en-forte-croissance-selon-observatoire-economique-de-lesport-francais>

19) 출처 :

https://vn.cmg.asia/2024/04/08/nha-vo-dich-vcs-mua-xuan-2024/?fbclid=IwAR3f4sVuaKlIK_MgvBwYmfJAstjRCWUNFOOnZcqpHUPQt9Npl-yDxW2vYes

✔ [UAE] <콜 오브 듀티: 모던 워페어III> 두바이 도심 배경의 신규 맵 선보여 20)

- Playstation 의 인기 콘솔게임 <콜 오브 듀티>가 모던 워페어 시즌 3 업데이트를 앞두고 두바이 도심 배경 포함 신규 맵 6 종을 선보임
 - ✔ 두바이를 배경으로 한 신규맵은 '6 Star'로, 초고층 건물 꼭대기에 있는 가상 리조트인 하디카를 배경으로 함
 - ✔ [콜 오브 듀티 팀]은 12 명의 현지 콘텐츠 제작자를 초청한 시즌 3 업데이트 발표 행사에서 두바이의 유명 랜드마크이자 세계 최고층 빌딩 부르즈 할리파를 연상시키며 초호화 인피니트 풀, 구름다리, VIP 라운지 등 다양한 구성으로 플레이어들에게 다양한 경험을 선사할 것이라고 발표
- 인기 할리우드 시리즈 영화 <미션임파서블 4: 고스트 프로토콜>(2011 년 개봉)에서 두바이의 초고층 건물 부르즈 할리파가 소개된 이후 두바이를 배경으로 한 다양한 게임 콘텐츠가 소개되어왔음
 - ✔ 닌텐도의 <007 영화> 시리즈 원작의 줄거리를 재현한 인기 게임 <골든아이 007>에서 원칙을 벗어나 영화에서 다루지 않았던 두바이를 배경으로 하는 새로운 이야기 전개를 선보이기도 함. 국제전시센터(DWTC)와 도심 요트 선착장을 배경으로 최신식 무기가 장착된 헬리콥터와 탱크를 곳곳에 배치하며 첩보 소재를 극대화 하기 위한 배경으로 두바이를 선택
 - ✔ <니드 포 스피드: 핫 퍼슈트>, <프로젝트 카즈> 등 다양한 자동차경주 게임에서도 두바이는 도심 최고의 레이싱 트랙으로 소개되기도 함
 - ✔ 두바이의 미래지향적 도시 디자인으로 장르를 가리지 않고 꾸준히 플레이어들의 사랑을 받는 것으로 평가됨



[그림 5] 콜 오브 듀티: 모던 워페어3(Playstation) / 골든아이 007(닌텐도)

✔ [인도] Krafton India 손현일 CEO, 인도디지털게임협회 부회장 임명 21)

- 이해관계자와 긴밀히 협력해 인도 게임산업의 지속성장 지원, 사회적 영향 강화
 - ✔ 인도디지털게임협회(Indian Digital Gaming Society)는 최근 배틀그라운드모바일인디아(BGMI)의 개발사인 크래프톤인디아의 손현일 최고경영자를 부회장으로 임명했음. IDGS 는 손 대표가 부회장으로

20) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/2024/04/05/call-of-duty-modern-warfare-iii-dubai-map>

21) 출처 :

<https://www.siasat.com/krafton-india-ceo-appointed-vice-president-of-indian-digital-gaming-society-3004273>

서 인도 디지털 게임의 미래를 형성하는 데 중요한 역할을 할 것이며 전문 지식을 활용하여 게임 생태계 내에서 포용성, 다양성, 우수성 등을 촉진하는 계획을 추진할 것이라고 밝힘

- ☞ 손 부회장은 언론보도문을 통해 “부회장이라는 자리는 인도 게임산업의 성장과 발전에 더욱 기여할 수 있는 엄청난 기회를 제공한다”라면서 “업계 이해관계자들과 긴밀히 협력해 혁신과 포용성을 촉진하고 인도 게임 생태계를 향상 시킬 수 있기를 기대한다”라고 말함
- ☞ IDGS Rajan Navani 회장은 “손 대표는 게임 업계에서 매우 존경받는 인물로, 탄탄한 배경과 입증된 리더십 실적을 보유하고 있다”라면서 “그의 풍부한 업계 경험과 탁월한 리더십 능력은 의심의 여지 없이 협업의 지속적인 성공의 원동력이 될 것”이라고 환영함

☑ [멕시코] 라틴 아메리카에서 개발된 비디오 게임 추천 22)

- **비디오 게임 산업에서 라틴 아메리카는 최근 소비자와 개발자 모두 가장 많이 성장한 지역 중 하나로 여겨짐**
 - ☞ 많은 개발자들이 스페인어와 포르투갈어 번역과 더빙을 사용하여 게임을 개발하고, 실제 소비 지표에서도 성장이 보이고 있음
 - ☞ 동 기사는 이러한 지역적 성장을 기념하기 위해 라틴 아메리카에서 개발된 게임을 국가별로 선정하여 소개함
 - ☞ <물라카(MULAKA)>/멕시코: 라틴 아메리카에서 가장 많은 비디오 게임을 생산하는 멕시코에서 제작한 <물라카>에서는 3 차원 모험을 하며 타라후마라 원주민 공동체의 민속과 문화를 배울 수 있음. 게임 타이틀 이기도 한 ‘물라카’는 대지를 탐험하고, 괴물을 물리치며, 세상을 구하는 게임 속 주인공인 주술사의 이름임
 - ☞ <세이버리스(Saviorless)>/쿠바: 쿠바는 비디오 게임 산업 내 신생 국가로 쿠바에서 최초로 만들어진 게임 <세이버리스>는 13,000 달러의 예산, 느린 인터넷 환경과 여러 국가 규제들에도 두 명의 제작자들이 7 년의 과정을 거쳐 완성했으며, 플랫폼 게임이지만 2-4 시간 동안 사용자에게 즐거움을 선사함
 - ☞ <니켈로디언 올스타 난투(NICKELODEON ALL STAR BRAWL)>/코스타리카: 페어 플레이 랩은 2006 년 문을 열어 다양한 브랜드와 작업해 온 코스타리카 게임 제작사임. 2015 년 <컬러 가디언스>는 코스타리카가 선보인 첫 콘솔 게임으로 사용자들로부터 좋은 반응을 얻었음. 이어 <슈퍼 스매시브라더스> 스타일의 게임인 <니켈로디언 올스타 난투>를 선보임
 - ☞ <임프 오브 더 선(IMP OF THE SUN)>/페루: 잉카 문화를 탐험할 수 있는 게임으로 불을 되찾고 영원한 일식을 멈추게 하기 위한 태양의 마지막 노력을 함께 하는 게임. 잉카인들이 사용하는 케추아어가 나오며, 게임을 하며 발견하는 유물들은 실제 잉카 유물을 기반으로 했음. 산, 아마존 정글, 사막 등 페루의 지형을 잘 표현하고 잉카 문화를 존중하여 반영했다고 평가받음
 - ☞ <클래시: 아티팩츠 오브 카오스(CLASH: ARTIFACTS OF CHAOS)>/칠레: 에이스 팀은 칠레의 대표적인 비디오 게임 제작사로 가장 유명한 게임 시리즈인 <제노 클래식(Zeno Clash)>의 세 번째 작품 <클래시: 아티팩츠 오브 카오스>는 독특한 내러티브, 배경, 주인공 외에도 작전을 바꾸며 진행되는 전투 보드게임과 결합된 지점을 갖춘 것이 매우 특징적임

22) 출처 : <https://www.reporteindigo.com/indigo-geek/mejores-videojuegos-desarrollados-en-latinoamerica>

- ✔ <매디슨(MADiSON)>/아르헨티나: 아르헨티나는 멕시코와 마찬가지로 상당수의 게임을 개발하고 있는 국가임. 아르헨티나의 개발자들은 다양한 장르의 게임 제작을 시도하는 것으로 알려져 있는데, 2022 년 블루디어스 게임즈는 흥비로운 매커니즘, 오싹한 비주얼, 아이디어로 가득찬 게임 데모 <매디슨>을 발표 했고, 많은 호러 영화나 게임에서 보여지는 단순 공포가 아닌 진정한 공포 분위기를 재현함
- ✔ <파이트 앤 레이지(Fight'N Rage)>/우루과이: 진행형 격투 게임의 황금시대를 떠올리게 하는 스타일의 <파이트 앤 레이지>는 사용자들을 과거로 데려가면서도 현대적인 재미를 보완한 게임. 사용 시간이 길지는 않지만 혼자 혹은 친구와 함께 즐기고, 추억에 잠길 수 있는 게임으로 단 한 사람이 개발했다는 점이 인상적임
- ✔ 위 게임들은 닌텐도 스위치, 플레이스테이션, 엑스박스, 컴퓨터 등에서 즐길 수 있음

애니·캐릭터



☑ [태국] 디즈니 100주년 기념 몰입형 이머시브 체험 전시 방콕 상륙 23)

- 아폴로엔터테인먼트타일랜드(Apollo Entertainment Thailand)는 4월 26일부터 6월 20일까지 방콕 엠스피어(Emsphere) 쇼핑센터 1층에서 디즈니 100주년을 기념하는 몰입형 전시를 개최한다고 발표
 - ☑ 몰입형 이머시브(immersive) 전시로 총 90분 동안 디즈니 애니메이션 <인어공주>, <주토피아>, <알라딘>, <겨울왕국>, <라이온킹> 등 45편에 나오는 장면들을 실감나게 체험할 수 있음
 - ☑ 본 전시는 그동안 애틀랜타, 보스턴 등 북미 13개 도시에서 열렸고, 아시아에서는 도쿄(2023), 동남아시아에서는 싱가포르(2023)에서 첫 선을 보였음
 - ☑ 전시는 1부 특별 입장(4월 26일~5월 5일)과 2부 일반 입장(5월 6일~6월 20일)으로 나뉘어 1부 입장료는 1,499 바트(약 57,000 원)~2,099 바트(약 80,000 원) / 2부 입장료는 699 바트(약 27,000 원)~1,599 바트(약 61,000 원)이며 타이티켓메이저(Thaiticketmajor) 또는 트립닷컴(Trip.com)을 통해 구매할 수 있음

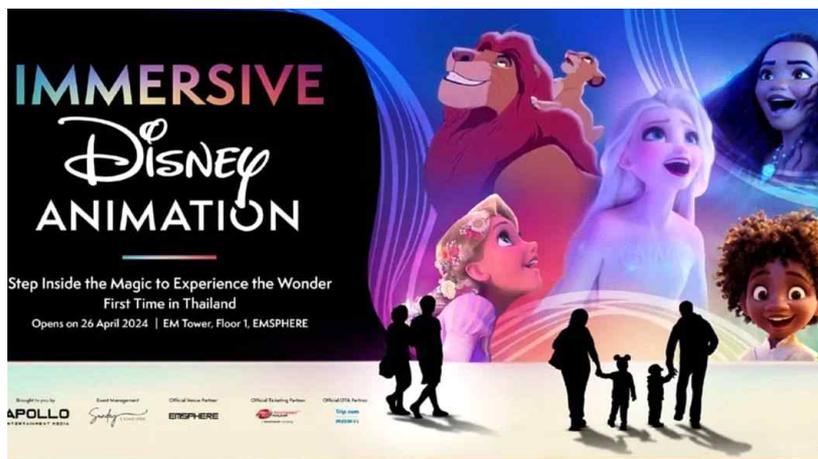


그림 6 | 디즈니 몰입형 이머시브 체험 전시 포스터

23) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/1121606>



☑ [인도] 벵골 만화의 화려한 역사 살피는 전시회 개최 24)

● ‘벵골의 만화’ 전시회, 젊은 세대의 만화 역사·정치 관련 많은 연구 독려하는 첫 사례로 의미 깊어

- ☑ 최근 만화나 애니메이션에 관련한 벵갈은 할말이 많음. 드디어 벵골 만화의 진화 과정을 살펴보려는 시도가 있었음. 만화·문화컬렉티브(Comics Culture Collective)와 콜카타창의성센터(Kolkata Center for Creativity)가 함께 1년 반의 준비과정을 거쳐 개최한 ‘벵골의 만화’라는 전시회가 그것임
- ☑ CCC의 핵심 관계자는 “벵골 만화와 관련한 아카이브를 만들려는 시도가 전혀 없었다”라면서 “이번 전시회는 젊은 세대가 벵골 만화의 역사와 정치에 대해 더 많은 연구를 할 수 있도록 만든 첫 번째 사례가 될 것”이라고 의미를 설명함. 전시회는 세계로 쉽게 나아갈 출입구를 제공하기 위해 다양한 부문으로 구성돼 있음. 전시물은 벵골 만화가 어떻게 다양한 장르 속에 파고들고 있으며, 널리 읽힌 인기 시리즈들이 어떻게 창작되었는지 보여줌
- ☑ <시작> 학자들이 벵골 만화에 대해 이야기할 때, 종종 테라코타 패널, 파타치트라(patachitra, 길게 늘어놓은 천 위에 그려진 그림) 같은 작품들을 선구자라고 봄. 예를 들어, 1874년 Basantak에서 발간된 <Kirkwood Bilaas>나 1873년의 <Harbola Bhar>와 같은 작품들은 만화와 유사한 예술 형태의 연속 이야기임. 1921년 어린이 잡지 <Sandesh>에 최초로 실린 Sukholota Rao의 시리즈 <Jemon Kormo Temni Pho>(부린대로 거두리라)가 말풍선과 같은 특징을 갖춰 벵골 최초의 만화로 인정받는 작품 중 하나라고 여겨짐
- ☑ Rao는 또한 <Ghumer Ghore>라는 작품을 창작했는데, 이는 Windsor McCay의 <Nemo in Slumberland>(슬럼버랜드의 네모)의 번역본 버전으로 간주됨. Sukumar Ray, Hemadakanta Bandopadhyay 등 다른 작가들도 주로 Sandesh 잡지에서 이와 유사한 형식으로 작업했음. Sandesh는 벵골에서 만화를 꾸준히 출간한 최초의 벵골 잡지임
- ☑ Rao는 벵골 만화의 선구자일 수 있지만, 이 장르를 혁신한 사람은 Shaila Chakraborty임. 그의 <Khurer Keramoti>가 발행된 1935년 이후, 수많은 벵골 만화가 현대적인 벵골 잡지에 나타나기 시작함
- ☑ 벵골 기근, 제2차 세계대전, 독립 등 대규모 사회적 격변의 시대인 1940년대와 50년대로 건너가면, 여러 아티스트가 정치 만화를 실험했지만, 대부분이 인기를 얻지 못했음. Prafulla Chandra Lahiri가 주도하는 일부 정치적, 환경적 작업이 있었음
- ☑ 전시회 큐레이터들을 놀라게 한 작품 중 하나는 Anandabazar Patrika에 게시된 Arabinda Datta의 것임. 이는 사람이 전혀 등장하지 않으면서 진보적 사고와 반동적 행태 사이의 갈등을 설득력 있게 보여주는 만화임

24) 출처 :

<https://scroll.in/article/1066322/an-exhibition-has-brought-to-life-the-colourful-history-of-mostly-black-and-white-comics-in-bengal>

- ☞ <유머> 당연히 재미있는 이야기가 벵골 만화의 전 시대를 지배했음. 만화 수집가인 Debasish Gupta 와 같은 사람들은 이것이 정치 만화가 번성할 수 없었던 이유 중 하나라고 믿음. 그는 “벵골 만화는 주로 청소년을 위한 것”이었다면서 “일부는 정치적 요소를 가지고 있었지만, 편집권에 대한 압력으로 정치적 색채는 묻어졌음
- ☞ 1970 년대에 매우 인기 있었던 다른 만화는 Pratul Bandopadhyay 가 창작한 <Handa Bhonda>와 Mayukh Chowdhury 가 처음으로 만든 <Nonte Fonte>임. 이 둘은 모두 나중에 Debnath 가 구매해, 성공적인 프랜차이즈를 구축했음. Pinaki De 에 따르면, 이들이 그 뒤에 창작한 작품들은 유머 측면에서 정말로 흥미로울 게 없었으며, 오직 Sujog Bandopadhyay 가 창작한 <Rappa Roy>만 언급됨
- ☞ <모험, 공상 과학, 범죄, 공포> Pratul Bandopadhyay, Tushar Chatterjee, Narayan Debnath 등 많은 만화 창작자들이 이 장르에 손을 댔지만, 그중 실제로 눈에 띄는 것은 Prasad Ray 라고 불리는 Mayukh Chowdhury 임. 이 장르에서 그의 가장 유명한 작품은 (서점에서 아직 구할 수 있는) <Agantuk>으로, 이 작품은 두 해에 걸쳐 연재됐음. 캘카타를 벗어나지 않고, 그리고 단지 한정된 가용 자원만을 가지고, 그는 당시 유럽에서 하는 것과 같은 진지한 연속 예술을 창작했음
- ☞ 그는 깊은 잉크의 그림자가 드리워져 있는 그림으로 알렉산더 대왕이 침공했던 고대 인도에 관한 이야기를 포함해 다양한 이야기를 그렸음. 그가 1970 년대에 그린 이야기 중 하나인 <Agantuk> (이방인)은 미국의 만화가들이 생각도 하기 훨씬 전에 울버린처럼 보족한 귀와 접을 수 있는 발톱을 가진 화성인 Jura 에 대한 것임. 놀랍게도 벵골에는 Juran Nath 의 <Brishchik>이라는 작품 외에 슈퍼히어로 만화는 없음. <Brishchik>은 배트맨과 매우 비슷하지만, 그의 모험은 콜카타에서 벌어짐
- ☞ Kishor Bharat 라는 잡지는 탐정 및 공포 만화를 출간하는 데 중요한 역할을 했음. Mayukh Chowdhury 부터 Ajit Gupta 와 (Nishith Roy 의 캐릭터를 만든) Tushar Chatterjee 까지 많은 예술가들이 이 장르에서 작업했음
- ☞ <역사> Kafi Kha 와 Shaila Chakraborty 가 역사 분야에서 주요 역할을 했음. Piciel 로도 불리는 Kafi Kha 는 Mahatma Gandhi, Mohammad Ali Jinnah, Subhas Chandra Bose 와 같은 유명한 정치 지도자들에 대한 만화를 만들었음. 유명한 예는 간디가 암살된 다음날 출간된 것으로, 간디 주변 여러 그룹들의 반응을 잘 잡아냈음
- ☞ Shaila Chakraborty 는 벵갈에서의 혁명적 자유 운동의 역사를 모험 이야기 형식으로 그려냈음. 그는 또한 실시간으로 1971 년 방글라데시 해방 전쟁 기반의 <Puber Akaash Laal> (동부 하늘은 붉다)이라는 이야기를 쓰고 그렸음
- ☞ <각색> 많은 인기있는 벵골 문학 작품들이 만화로 각색되었는데, 그 중 가장 큰 히트작은 모두 Bankimchandra Chattopadhyay 가 창작한 <DurgeshNandini>와 <Debi Choudhurani>였음. 이후 Harshamohan Chatteraj, Onkarnath 등의 만화가들은 Tenida, Sadashib, Feluda 및 Ghanada 와 같은 캐릭터를 주인공으로 하는 벵골 이야기를 만화로 각색하기 시작했음. 현대 각색 작품 중에서는 Sambaran Das 가 그린 Bibhutibhushan Bandyopadhyay 의 <Taranath Tantrik>가 매우 실험적임
- ☞ <전기와 신화> 이 범주의 벵골 만화는 그리 예가 많지 않음. Kafi Kha 의 <Robir Abirbhaab>라는 작품이

있는데, Rabindranath Tagore 의 탄생 100 주년 기념하기 위한 것임. Mayukh Chowdhury 의 Ishwar Chandra Vidyasagar 에 관한 전기 만화와 몇 가지 산발적 작품들이 있는데, Archana Aich 의 Indira Gandhi 전기가 눈에 뜨임

- ✔ 신화에서는 Purnachandra Chakraborty 의 <Chobite Ramayan>과 <Chobite Mahabharata>가 여전히 독자들의 관심을 끌고 있음
- ✔ <실험적 작품>이 범주에서 눈에 띄는 예는 Sarbajit Sen 의 <Carbon Kotha> (2010)로, 기후 정치학에 관한 최초의 만화로 여겨짐. 벵갈 만화 작가들의 실험적 작품들은 넓은 독자층을 확보하기 위해 그 초점을 영어로 옮기고 있음
- ✔ <번역> 많은 사람들은 Nirendranath Chakraborty 가 토티 만화를 벵골어로 번역한 것이 독자의 관심이 그 만화로 옮겨갔기 때문에 벵골 만화의 침체에 책임이 있다고 믿고 있음. <Aranyadeb> (유령)와 Asterix 가 연이어 번역되면서 벵갈 만화가 이러한 매우 인기있는 번역 작품을 따라잡기 어려워졌음

음악



✔ [미국] 빌보드의 집계 방식 변경은 '신뢰성'을 높이기 위한 방안 25)

○ CEO 마이크 반, K 팝 견제 의혹 부인

- ✔ 빌보드(Billboard) CEO 마이크 반(Mike Van)은 지난 15 일 한국에서의 기자회견을 통해, 최근 빌보드의 K 팝 차트 신설과 관련하여 입장을 밝혔음
- ✔ 지난해 K 팝 차트를 따로 신설하여 빌보드 뮤직 어워드(BBMA's)에서 시상한 것과 관련하여, K 팝을 견제한다는 지적이 있어 왔음. 이와 관련하여 마이크는 브랜드의 "신뢰성을 높이기 위한" 노력의 일부라고 답하며, "K 팝 견제는 전혀 사실이 아니다"라고 강조함
- ✔ 이어, "핫 100 이나 빌보드 200 등 기본 차트를 포함해 150 여 개 차트를 제공하고 있다"라며, "K 팝 차트만 특별하게 운영되는 것은 아니다"라고 해명하며, "음악이 가진 모든 뉘앙스를 가지기 위해 K 팝 차트를 따로 운영하는 것"이라고 밝힘
- ✔ 이전 빌보드 메인 싱글 차트인 '핫 100'에서 유효 중복 다운로드 수 규정을 1 인당 1 번으로 변경했던 것은 대규모 팬덤을 가지고 있는 K 팝 가수들을 견제하기 위한 방안이 아니냐는 의혹도 있었음. 이와 관련해 마이크는 "여러 협력사와 복잡한 관계가 있을 수는 있지만 명확히 사실이 아니다"라고 언급함
- ✔ 이어 "빌보드에서는 K 팝이 단순한 음악 장르가 아닌, 국경을 넘어 세계 엔터테인먼트 산업의 전경을 '재정의'하는 문화적인 움직임을 보여준다고 생각한다"라고 밝힘

✔ [프랑스] 프랑스 언론사, 전세계적 K 팝 인기 주목 26)

○ 프랑스 언론사 라데페시(La Dépêche)는 2023 년 음반 판매량을 통해 전세계적인 K 팝의 인기를 소개함

- ✔ 최근 몇 년간 K 팝은 세계적인 현상으로 자리매김하며 2023 년 전 세계 음반 판매 순위의 대부분을 차지하고 있음. 국제 음반 산업 협회 IFPI(International Federation of the Phonographic Industry)의 순위 조사에 따르면, 전 세계에서 가장 많이 판매된 음반 20 장 중 19 장은 K 팝으로 밝혀짐
- ✔ 세븐틴의 <FML>, 스트레이 키즈의 <5-STAR> 그리고 NCT DREAM 의 <ISTJ>가 각각 1, 2, 3 위를 차지함. 특히 세븐틴은 전세계적으로 꾸준한 사랑을 받아왔으며, 각국에 두터운 팬층을 보유하고 있는 K 팝 그룹 중 하나임
- ✔ 대표적인 그룹 BTS 는 멤버들의 연이은 군입대로 인한 잠정 활동 중단으로 작년 앨범 판매 차트 순위에 오르지 못했음에도 불구하고, 정국과 지민의 솔로 앨범 <Golden>과 <Face>는 앨범 판매 차트 내 각각

25) 출처 :

<https://koreajoongangdaily.joins.com/news/2024-04-15/entertainment/kpop/Billboard-charting-changes-are-for-credibility-Company-president-addresses-Kpop-concerns/2025668>

26) 출처 : <https://www.ladepêche.fr/2024/04/02/linteret-pour-la-k-pop-ne-faiblit-pas-dans-le-monde-11866651.php>

7 위와 18 위라는 좋은 성적을 거둠

- ☞ 이와 같은 음반 판매 차트는 K 팝이 세계에서 가장 인기 있는 음악 장르 중 하나로 자리매김했음을 보여줄 뿐만 아니라 하나의 수익 창출의 수단이 되었다는 사실도 증명함. 포브스지에 따르면 K 팝 산업은 100 억 달러의 매출을 올리는 것으로 추정되며, 이는 K 팝이 대한민국의 중요한 경제적 기반이 되기에 충분한 규모라고 밝힘

☑ [인니] 인도네시아음악저작권협회, 라이선스 허가서 발급받아야 현지에서 한국 음반 이용 허용 27)

- 이달부터 인도네시아 국내에서 한국 음반을 이용하기 위해서는 한국음악저작권협회(KOMCA)로부터 제공된 라이선스 허가서를 인도네시아저작권협회로부터 발급받아야 한다는 소식을 이달 4 일 공식 인스타그램 계정을 통해 전하였음
 - ☞ 인도네시아음악저작권협회는 음반 작곡가의 작품과 저작권을 존중하는 방법이자 오늘날 음악계에서 국경을 넘는 저작권 관리가 매우 중요하다는 것을 강조하며 음악 프로젝트나 기타 콘텐츠에 한국 음반을 사용하려는 모든 개인 또는 단체는 공식 허가를 받아야 한다고 강조함
 - ☞ 현재 인도네시아에서 음악 저작권 이용료 관리는 공동관리협회(LMK)에서 관할하였다가 2014 년 저작권법 28 호에 따라 국립공동관리협회(LMKN, Lembaga Manajemen Kolektif Nasional)로 이관되었음
 - ☞ 저작권 사용료는 음반 이용자가 저작권자 또는 저작권집권자에게 실시권 신청서를 제출하여 상업적 공공 서비스의 형태로 노래 또는 음악을 이용할 수 있으며 음악을 상업적으로 이용하는 모든 자는 국립공동관리 협회를 통해 이용료를 지불해야 함
 - ☞ 전 국립공동관리협회 위원이었던 Marulam J Hutauruk 은 2016 년 장관령에 의거하여 음식점이나 공공장소에서는 해당 장소의 좌석 수에 따라 저작권료가 부과되는 점과 노래의 출처와 관계없이 공공장소에서 음악이 재생될 경우에도 저작권료가 자동으로 부과된다는 점을 강조하였음. 그러나 인도네시아는 저작권 관리에 대한 법적 인식이 아직 부족하여 실제로 절차가 복잡하지 않다는 것을 어필함으로써 책임감있고 공정한 국내 음악 산업의 발전을 기약함

27) 출처 :

<https://ameera.republika.co.id/berita/sbtegg425/penggunaan-lagu-kpop-di-indonesia-kini-perlu-izin-apa-kata-pengamat-musik>

<https://www.jagodangdut.com/internasional/43998-wami-segera-himpun-royalti-dari-lagu-lagu-korea-selatan-yang-diputar-di-indonesia?page=2>

✔ [베트남] 백현, 9년 만에 베트남 콘서트 성황리에 마무리 28)

- 백현은 지난 4월 6일 ~ 7일 양일간 호치민에서 콘서트 ‘론스달라이트’(Lonsdaleite)를 성공적으로 진행했으며 베트남 팬들에게 잊지 못할 시간을 선물했음
 - ✔ 백현은 앙코르까지 20곡 가량의 무대를 탄탄한 라이브와 화려한 퍼포먼스로 소화하며 팬들에게 다채로운 즐거움을 선사했음. 특히 콘서트 내내 백현은 팬들에게 마음을 표현하기 위해 “보고 싶었다”, “여러분 최고”, “감사합니다”라고 베트남어로 말했음
 - ✔ 이번 콘서트는 엑소 멤버들과 2015년 뮤직뱅크 인 하노이에서 출연한 이후 9년 만에 베트남으로 돌아와 공연하는 것이어서 베트남 팬들의 뜨거운 환호를 받았음
 - ✔ 또한 베트남 팬들은 애정 가득한 응원 메시지를 모아 만든 영상을 깜짝 선물로 준비했으며, 특히 콘서트 둘째 날에는 엑소의 12주년을 축하하기 위해 팬들이 생일 축하 노래를 한국어로 함께 불러 백현을 감동시킴



[그림 7] 백현 호치민 콘서트 ‘론스달라이트’(Lonsdaleite)

✔ [인도] 오디오 플랫폼, 무료 서비스 제한 및 새로운 가격 전략으로 유료 가입자 증가 29)

- 시험 사용기간 제공, 파트너십 통한 유료 사용, 쉬운 결제수단 제공 등과 함께 독점적 프리미엄 서비스 구축
 - ✔ 인도의 오디오 스트리밍 플랫폼들이 무료 서비스를 제한하고 새로운 가격 전략을 도입하면서 유료 가입자가 유의미하게 증가하고 있음
 - ✔ 인도상공회의소연맹(FICCI)-언스트&영(EY)의 미디어·엔터테인먼트 보고서에 따르면, 약 1억 8,500만 명의 활동적 사용자 기반을 보유한 인도의 오디오 스트리밍 플랫폼은 유료 구독자 수가 2022년의 400만~500만 명에서 2023년 750만 명으로 증가했음

28) 출처 :

https://hoahoctro.tienphong.vn/khoanh-khac-kho-quen-tai-concert-baekhyun-bat-ngo-tu-fan-va-loi-hen-dac-biet-post1627057.tpo?fbclid=IwAR2tG3_gSdbxm7QvVzALeqlG2ih7joGsE9L7bGgb8dNxQbcedpj3Xlqh2Os

29) 출처 :

<https://scroll.in/article/1066322/an-exhibition-has-brought-to-life-the-colourful-history-of-mostly-black-and-white-comics-in-bengal>

- ✔ Spotify 를 비롯한 플랫폼들은 청취자가 노래를 반복해서 듣거나 앞 노래로 되돌아 가는 것을 허용하지 않는 등 리스닝 제한을 적용했고, 다른 회사들은 가족 및 듀오 가격 패키지를 도입했음. 오디오 스트리밍 플랫폼이 당면한 가장 큰 도전 중 하나는 YouTube 와 같은 플랫폼에서 무료 음악을 널리 이용할 수 있다는 점임. 그러나 지속가능한 음악 경제를 위해서는 스트리밍 플랫폼들이 유료로 전환해야 한다고 업계 전문가들은 말함
- ✔ 고객이 지불해야 스트리밍 플랫폼이 돈을 벌며, 이 돈은 음악 레이블 회사와 인도실현권협회(Indian Performing Right Society)와 공유함. IPRS 는 작곡가, 작사가, 퍼블리셔 등 자사 회원들을 대신해 음악 사용자들에게 사용권한을 발급하고 이에 대한 로열티를 거둬으로써 저작권이 있는 음악 사용을 합법화하는 일을 하는 단체임
- ✔ 한 업계 고위 관계자는 “음악 레이블이 수익을 올리면, 그들은 새로운 콘텐츠에 더 많은 돈을 투자하게 돼 (영화 음악의 경우) 영화 프로듀서나 (비영화 음악의 경우) 아티스트들이 더 많은 돈을 벌게 되며 IPRS 가 돈을 벌면, 이를 아티스트나 퍼블리셔와 나눈다”면서 “스트리밍 플랫폼들이 유료로 전환하도록 고무하기 위해 우리는 완전히 유료로 전환하는 플랫폼들에게는 미니멈 개런티를 면제하기로 합의했다”라고 말했음
- ✔ Spotify 의 대변인은 “시장에서 구독자를 확대하기 위해서는 3 가지 방법이 있다”면서 “첫째는 새로운 사용자가 프리미엄의 가치를 이해할 수 있도록 시험 사용기간을 제공하는 것이고 둘째는 시장에서 올바른 파트너십에 집중하는 것이다. 과거에는 OEM(Original Equipment Manufacturers), 전자상거래 플랫폼, 심지어 은행 브랜드 등과의 파트너십을 기반으로 성장을 했다. 셋째는 결제 게이트웨이와 기타 수단을 통해 프리미엄에 대한 더 많은 접근권을 보장하는 것”이라고 말했음
- ✔ 프리미엄 중심의 마케팅 캠페인을 운영해 온 Spotify 는 개인, 학생, 커플, 가족 등 사용자들이 선택할 수 있는 다양한 가격 플랜을 가지고 있음. 또한 앞으로 더 많은 사용자들이 구독할 수 있도록 하는 인센티브로서 프리미엄 오프라인 팬 경험과 아티스트 및 그들의 음악과의 앱 내 팬 관련 활동을 구축하려고 함
- ✔ Airtel 대변인은 스트리밍 서비스 Wynk 에 대한 유료 구독을 증가시키기 위해 (다운로드, 광고 횟수 등) 기능 제한 실험을 하고 있다고 말함. 그는 “우리는 유료 독자들만을 위한 경험을 구축하는 방안의 하나로 아티스트들을 그들의 최고 팬들에게 더욱 가까이 가도록 하고 있는데, 이를 통해 유료 사용자들은 좋아하는 아티스트들을 직접 만나거나 마스터클래스에 참여하는 일 등을 경험할 수 있다”고 덧붙임. Wynk 는 최근 Jubin Nautiyal, King, Darshan, Nani 등 인디 인도 아티스트들은 물론 Ed Sheeran, Martin Carrix 등 세계적 아티스트들과의 만남 행사를 개최했음
- ✔ JioSaavn 대변인에 따르면, 인도 오디오 OTT 플랫폼들의 무료 계층은 점점 제한된 사용자 상호작용을 갖는 서양식 모델과 유사해질 것임. 이는 곡 건너뛰기, 앞으로 또는 뒤로 가기, 셔플링, 재생 목록 만들기, 독점 콘텐츠 접근 등에 대한 제한을 포함함
- ✔ 그는 “직접 구독과 JioSaavn 번들 재충전 외에도, 우리는 자동차, 전자 상거래, QSR 체인 등에 걸쳐 파트너십을 크게 확대하고 있다”라며 “MG Motor, Hyundai 의 차량과 JioSaavn 서비스를 결합해 고객들이 차안에서 통합된 음악 소비를 즐길 수 있도록 했다”라고 말함
- ✔ 그는 또 “Times Prime, FlipKart, McDonalds 등과 협력해 고객들에게 돈을 내고 사용하겠다고 결정 하기 전에 무료 시험 사용기간을 제공하고 있다”면서 “또한, 최근 가족, 커플 플랜을 출시했는데, 고객들은

가족 구성원을 추가하여 프리미엄 서비스를 체험할 수 있다”라고 덧붙였다

- ✔ 한편, 몇몇 서비스들은 적어도 일부 콘텐츠를 무료로 샘플링할 수 있는 Freemium(Free+Premium) 모델에서 가치를 찾고 있음
- ✔ 오디오 플랫폼 Pocket FM 의 고위 관계자는 “우리는 마이크로트랜잭션 접근방식으로 수익 모델을 확립했다”라며 “사용자가 매일 공짜로 일정 수의 에피소드를 들을 수 있도록 허용하는 Freemium 모델에서 사용자들은 코인 팩을 구매해 계속해서 추가 에피소드를 소비할 수 있고 이에 따라 진입장벽을 낮출 수 있다”라고 말함. 그는 “마이크로트랜잭션 접근 방식은 구독과 달리 청취자들이 자신이 듣고자 하는 콘텐츠를 결정하고 지불하게 함으로써 더 나은 유연성과 선택의 자유를 누릴 수 있도록 한다”라고 덧붙였다
- ✔ FICCI-EY 보고서에 따르면, 인도의 음악 분야는 일부 음악 OTT 플랫폼이 유료로 전환하거나 무료 서비스를 중단 또는 축소함에 따라 2023 년 앞선 해들보다 느려진 10% 성장해 2 억 8,788 만 달러에 달했음. 영화 음악이 전체 음악 소비의 64%를 차지한 반면, 아티스트 주도의 음악은 계속 성장하여 2023 년 총 음악 소비의 27%에 이르렀음. 디지털 수익은 2023 년 9% 성장해 총 음악 세그먼트 수익의 87%를 차지했음

✔ [멕시코] 코첼라 페스티벌을 가득 채운 멕시코의 음악 30)

- 페소 플루마, 산타페 클란, 카린 레온 등 멕시코 아티스트들은 2024 코첼라 페스티벌의 무대에 올라 존재감을 드러냄
 - ✔ 라틴 아메리카의 레게톤과 멕시코 북쪽 지역의 전통 음악에서 파생된 리듬이 혼합된 신예 장르인 코리도스 벨리코스 음악으로 인기몰이를 하고 있는 페소 플루마는 지난 금요일 메인 행사에서 멕시코 문화와 멕시코 음악 장르의 우수성을 외치며 무대를 뜨겁게 달군
 - ✔ 페소 플루마가 앨범 <제네시스(Génesis)>로 그래미 최고의 멕시코 음악 앨범상을 수상하는 등 성공을 거두고 있어 당분간 미국 음악 시장에서는 스페인어가 계속해서 들릴 전망이다
 - ✔ 토요일 메인 행사에는 언더그라운드에서부터 활동하다 주류 시장에 진출한 멕시코 래퍼 산타페 클란이 무대에 올라 공연을 펼치고 ‘비바 멕시코!’를 외치며 관중을 사로잡음
 - ✔ 알리시아 키스의 오프닝 공연 가수로 유명한 R&B 아티스트 걸 울트라 또한 같은 날 오후 공연했고, 주목 받는 젊은 세대 가수 중 하나인 케빈 칼은 얼터너티브 포크 장르로 멕시코 음악의 다양성을 선보임
 - ✔ 멕시코 북부와 멕시코계 미국인들이 많이 거주하는 미국 남서부에서 듣는 리저널 멕시코 장르의 인기 가수인 카린 레온 또한 메인 무대에서 공연을 가졌고, 곧 롤링 스톤즈 콘서트의 오프닝 무대를 맡을 것이라고 발표함
 - ✔ 마찬가지로 북부 출신의 밴드 라틴 마피아는 레게톤, 트랩, 팝을 혼합한 프로젝트를 선보이며 멕시코 음악의 존재감을 알림

30) 출처 : <https://www.jornada.com.mx/2024/04/15/espectaculos/a08n1esp>



☑ [인도] 인도 패션의 천재, Manish Arora 31)

● 인도의 다채로운 이야기 그리면서 길거리 예술을 고급 패션으로 승화...설치예술, 무대의상 등으로 다양화 시도

- ☑ 인도 패션에 미친 천재가 있다면, 그것은 Manish Arora(51)임. 이점에 대해 일말의 의심이 있다면, 7년 전 그가 디자인한 밀크셰이크 유리잔 위에 딸기와 체리가 있는 모양의 지갑이나, 2016년 봄 컬렉션의 일부인 사이키델릭한 색깔의 나비 모양을 한 짧은 카프탄 형태의 드레스를 살펴보면 됨. 이들 작품은 모두 지난달 미국에서 개막해 진행되고 있는 이 디자이너의 회고전의 일부임
- ☑ Savannah College of Art and Design(SCAD) FASH 패션+영화 박물관에서 8월 18일까지 전시되는 100개가 넘는 의상과 액세서리는 하나하나 인도의 재미있고 다채로운 이야기를 그림으로 그리면서 길거리 예술을 고급 패션으로 승화시키는 사례임. 이는 아직 델리의 자동차나 시골 사진관 벽에서 볼 수 있는, 따뜻한 색을 살짝 입힌 1990년대 볼리우드 배우들의 사진이 새겨져 있는 드레스나, 곰 모양 젤리나 젤리빈 모양이 자수된 재킷 등에서 볼 수 있음
- ☑ SCAD FASH 박물관의 창작감독인 Rafael Comes가 큐레이팅한 전시회 <Manish Arora: 인생은 아름다워>의 전시품들은 디자이너의 런웨이 프레젠테이션과 협업 작품의 일부임. 다른 작품들은 일본, 중국, 유럽 및 미국에 퍼져있는 그의 고객들이 대여한 상태임
- ☑ Arora는 “카슈미르에서 행해지던 Chain-stich 자수(일련의 반쪽된 스티치가 체인 모양을 이루는 자수)를 활용한 치마가 있는데, 오직 한 사람의 장인만이 할 수 있고 수개월의 시간이 걸린다”라면서 “이를 다시 만드는 것은 불가능하다. 대부분의 작품들이 다 그렇다. 똑 같은 작품은 없다”라고 말함
- ☑ 이번 전시회는 코로나 팬데믹 와중에 모든 그의 사업이 문을 닫고 재정적 어려움 때문에 직원들에게 임금조차 지급하지 못했던 2020년 이후 4년 만에 열리는 최대 회고전임. 그는 자신만의 브랜드를 출범하고, 전세계와 인도의 유명 인사들과 공동작업하며 세계 우수 패션위크에서 작품을 선보이고 싶다는 20년 이상 된 꿈이 있음
- ☑ 1997년 델리에서 자신의 이름을 딴 레이블을 시작했을 때, 인도 패션산업은 아직도 태동 중이었음. 뭄바이 출신인 Arora는 당시 젊은 디자이너로서 환상, 빈티지 프린트를 활용한 웃음과 풍자, appliqué (한 조각의 천을 다른 조각에 꿰매어서 디자인이나 패턴을 만드는 바느질 기술)과 전통적 자수를 초기 상태인 인도 패션산업에 도입하고 싶어 했음. 현재 파리를 중심으로 활동하고 있는 그는 “(올드 델리에 있는) Kinari 시장에 가서 키치 이미지, 포스터 등을 보고 와서 옷을 만들곤 했다”라면서 “몇가지 이유 때문에 이런 것들에 매력을 느꼈는데, 빨강, 파랑, 녹색, 오렌지색, 노랑, 진홍색 이런 것들이 모두 어우러진 옷을 입고 있는 여자들을 보면 모르는 사이에 확신을 가질 수 있다. 나는 내 작업을 시작할 때부터 나의 무의식

31) 출처 :

<https://lifestyle.livemint.com/fashion/trends/manish-arora-indian-fashion-paris-fashion-week-india-embroidery-111712837754754.html>

속에 담아 갖고 있었다”라고 말함

- ☞ 핑키 디자인과 색상에 대한 Arora 의 애정은 델리의 인도 National Institute of Fashion Technology (NIFT) 동기들에게도 뚜렷한 기억으로 남아 있음. 1994 년 같은 기수였던 디자이너이자 친구인 Namrata Joshipura 는 한 수업에서 과제를 받았을 적 기억을 나눠줌. 그녀는 “그 친구가 <과테말라 무지개>라는 것을 내놓았는데, 그 옷감과 모양이 밝고 다채로웠다”라면서 “매우 인도 특색을 갖고 있으면서도 동시에 세계적이라는 느낌, 미친 애 같았지만 뛰어나다는 느낌이었다. 이것이 당시 소셜미디어나 기업의 후원이 없었음에도 그가 서구 사회에서 인정받았던 이유”라고 회고함
- ☞ Arora 는 뭄바이 인디아 패션위크 개막 행사에서 첫 쇼를 선보이고 3 년 후인 2005 년 런던 패션위크에서 데뷔했고 그 2 년 후에는 인도 디자이너로는 처음으로 파리 패션위크 catwalk show 에 초청받았음, 다른 한편으로는 스와로프스키, 리복, 스와치, MAC, 암라팔리 등 세계적 브랜드와 단독 콜라보 디자인을 진행했음
- ☞ 그 사이 그는 인도 출신 디자이너로서는 또 다른 첫 사례를 만들며 프랑스 패션업체 Paco Rabanne 의 여성복 컬렉션 크리에이티브디렉터로 1 년간 일했음. 동시에 인도와 해외에서 소매 유통망을 확장했음. 세계적 유명 인사들이 인도 디자이너들의 의상을 입는 유행이 시작되기 훨씬 전부터 Priyanka Chopra, Katy Perry 같은 패션계 주요 인사들이 그의 창작물들을 자랑스럽게 선보였음. 그는 인도 경제가 막 발전하고 고객들이 ‘세계화’의 의미를 이해하기 시작할 때 인도 패션계의 새로운 스타로 발돋움했음
- ☞ Park Hotel 의 회장이자 초기 Arora 작품 구매자인 Priya Paul 은 “그의 작품은 재밌고 색깔이 화려하기도 하지만, 시대를 초월하고 다양하게 해석할 수 있다. 예를 들어 사리(인도 전통의상)의 패턴이나 자수는 티셔츠에도 쉽게 사용할 수 있다”라면서 “요즘 그렇게 할 수 있는 디자이너들은 많지 않다”라고 강조함
- ☞ 2019 년 파리로 이사 이후, 디자이너는 설치 작품, 무대 의상(지난해 ABBA 의 Voyage 디지털 투어용 의상을 제작했음) 등 여러 방향으로 확장을 꾀하고 있음. 그는 현재 파리의 Desi Road 같은 식당에 팝업을 열고 있음
- ☞ 이에 관해 그는 “코로나 시기에 홀로 파리에 있어야 해 인도 음식을 해야 할 때 인도에 있는 어머니나 숙모에게 전화해 방법을 물어 나만의 음식을 만들었고 지금도 그렇게 하고 있다”라면서 “코로나 봉쇄가 풀리면서 몇몇 친구들을 초대했는데, 그 중 한 명이 파리에 식당을 갖고 있었고 그녀가 ‘협업을 하면 영광이겠다’라고 말했다”라고 배경을 설명함
- ☞ 2021 년에는 가족들로부터 배운 요리법을 상세하게 다룬 프랑스어 책 <We Are Family>을 출간했음. 그는 음식에만 그치지 않고 영화 제작에도 관심이 있다고 말함. 실제 구체적으로 말할 수는 없지만 한 프로젝트에 관여하고 있음
- ☞ 그는 “49 살에야 아, 나는 책임지고 부양해야 할 자식도 없으니 내가 하고 싶은 것은 할 수 있구나 하고 깨달았다”라며 “그렇다고 패션계를 떠난 것은 절대 아니다. 그저 제작에 신경쓰지 않는 협업, 즉 디자인만 하고 싶다”라고 덧붙임
- ☞ 그는 이어 “패션이란 것은 아무런 필터 없이 표현한 뒤 이것을 사람들이 없었으면 좋겠다라는 시각을 갖는 것”이라면서 “사람들이 그것을 받아들이면, 디자이너는 자신을 따르는 부족을 만들게 되는 것”이라고 말함

- ☑ Arora 가 세계 무대에서 족적을 남길 수 있는 것은 이러한 위험을 감수하는 실험정신과 특이함임. 그는 많은 디자이너들로 하여금 자신의 고유한 특성인 변덕스러운 스타일을 응용하도록 영감을 줬지만, 아무도 거리의 예술을 그와 같은 정도로 고급 패션으로 만든 사람은 없음

☑ [멕시코] 웨인, 멕시코 생산 공장 설립에 대한 확고한 의지 보여 32)

- **패스트 패션의 거대 기업인 웨인이 멕시코에 공장을 설립하고, 멕시코 시장뿐 아니라 미국 시장에도 서비스를 제공하며 고객과의 접근성을 높이겠다는 확고한 의지를 밝힘**
 - ☑ 현재 설립 시기, 방법, 장소에 대한 정보는 공개되지 않았지만, 설립을 위한 평가 단계에 있다고 함
 - ☑ 멕시코 국립섬유산업회의소는 현지 의류 시장이 수백만 달러의 손실을 입은 원인으로 웨인을 지목하며 이들과 관련된 불공정 경쟁과 불법 행위에 대해 비난함
 - ☑ 반면 웨인은 멕시코 연방 정부의 세금 혹은 어떤 규정도 준수해야 한다는 데 동의하고 있으며, 이런 규정들이 모든 기업에 동일하게 적용되고 함께 경쟁할 수 있기를 희망한다고 함
 - ☑ 웨인은 브라질에서 200 개의 협력 공장을 운영하며 시장의 입지를 다지고 있어, 해당 브라질 모델을 멕시코에 복제하겠다는 의사를 2023 년 중반부터 밝혀오고 있었음

☑ [멕시코] 멕시코 의류생산 반등 실패 33)

- **지난 4 월 11 일 발표된 가장 최근의 월간 산업활동지표(IMAI)에 따르면, 패션 산업의 생산 활동은 올해 1 분기 하락세를 보임**
 - ☑ 국립통계지리청(INEGI) 또한 올해 1, 2 월 의류 제조업이 작년 같은 기간에 비해 3.1% 감소했고, 섬유 보강재 및 마감재 제조 분야에서는 8%의 하락세를 보였다고 밝힘
 - ☑ 동 기간 가죽 제품, 모피 및 대체재료 제조 부문은 13.3% 감소율을 보이며 가장 안 좋은 실적을 기록함

32) 출처 :

<https://mx.fashionnetwork.com/news/Shein-sigue-firme-en-su-decision-de-instalar-una-planta-de-produccion-en-mexico,1623153.html>

33) 출처 : <https://mx.fashionnetwork.com/news/La-produccion-de-ropa-no-logra-repuntar-en-mexico,1623573.html>

통합(정책·기타)



☑ [심천] 광저우, '게임 및 이스포츠 산업의 고품질 발전 촉진을 위한 조치' 마련 34)

- 광저우시 황푸구는 '광저우 개발구(황푸구) 게임 및 이스포츠 산업의 고품질 발전 촉진을 위한조치(广州开发区(黄埔区)促进游戏和电竞产业高质量发展的若干措施)³⁵⁾를 4월 11일 발표함
 - ☑ 해당 정책은 플랫폼 구축, 임대료 보조금 지원, 판호 취득 시 인센티브 지급, 대회 유치, 인재 확보 등 방면에서 게임산업을 지원해 웨강아오 대만구(粤港澳大湾区)³⁶⁾ 디지털 문화 산업의 선두지역을 조성하는 것을 목표로 하며, 광저우 개발구(황푸구)³⁷⁾는 앞으로 중국 게임 산업 빅데이터 정보 서비스 플랫폼 구축과 웨강아오 대만구 게임 산업 서비스 센터 건설에 중점을 둘 것임

☑ [일본] 오사카 · 간사이 만국박람회, 참가기업들 엔터테인먼트성 추구 38)

- 2025년 개최 예정인 오사카 · 간사이 만국박람회에서 게임 및 쇼를 선보이는 기업들이 엔터테인먼트 요소를 키우고 있음
 - ☑ 만국박람회는 '본격적인 엔터테인먼트를 즐길 수 있다'라는 점을 핵심 가치 중 하나로 내세우며, 전 세계로 부터 찾아오는 2,800만 명의 고객 유치의 키포인트로 삼고 있음. 이에 참가기업은 고객에게 즐거움을 선사함과 동시에 자사의 이념 및 문화를 전달할 계획임
 - ☑ 3월 말, 닛폰생명보험 본점(오사카시 주오구(大阪市中央区))의 직원들은 "게임의 틀에서 벗어나도 색다른 장치가 있으면 즐거울 것.", "연출의 다양성을 더욱 늘려야 한다."라며 논의를 주고받음
 - ☑ 이에 닛폰생명보험은 '인생'과 오랫동안 결부되는 보험회사만의 특징을 살려, 인기 보드게임인 <인생게임>을 실제로 체험할 수 있는 어트랙션을 오사카부(大阪府)와 오사카시 등이 운영하는 파빌리온 내에 선보일 예정임
 - ☑ 전시장에는 플레이어가 직접 말이 되어 칸을 나아가는 듯한 느낌을 받을 수 있도록 대형 디스플레이로 둘러싸인 공간을 설치하고, 동 회사의 경영 이념인 '상호부조의 정신'이 자연스레 전달되도록 참가자들이 서로 협동하며 포인트를 얻는 시스템도 도입할 예정임
 - ☑ 사사키 도모히코(佐々木智彦) 담당과장은 "우리의 목표는 비디오게임도 공부도 아닌 즐거움과 '깨달음'을 얻을 수 있는 콘텐츠를 만드는 것."이라고 강조함
 - ☑ 산토리홀딩스와 다이킨공업은 행사장 내 해수면 위에 만들어진 <워터플라자>에서 분수 쇼를 매일 개최할

34) 출처 : https://www.cnr.cn/gd/guangdongyaowen/20240412/t20240412_526661140.shtml

35) 정책 출처 : https://www.hp.gov.cn/gkmlpt/content/9/9583/post_9583728.html#16150

36) 웨강아오 대만구(粤港澳大湾区)는 중국 남부에 위치한 도시군으로 광둥성의 9개 도시와 홍콩, 마카오로 구성됨

37) 광저우 개발구와 황푸구는 행정구역과 기능구역이 함께 발전하는 지역에 해당하며, 광저우 개발구는 광저우시 황푸구에 위치함

38) 출처 : <https://www.yomiuri.co.jp/expo2025/20240415-OYO1T50036>

예정이라 밝힘. 약 300 개의 분수대와 조명 및 영상기술을 통해 두 기업의 본업에 기인한 ‘물과 공기’를 주제로 한 이야기를 전개할 예정임

- ✔ 양사 담당자는 상대 기업의 기풍을 이해하고자 서로의 공장을 견학하고 의견을 주고받았으며, 산토리홀딩스의 마에나미 미유키(前波美由紀) 오사카 · 간사이 만국박람회 준비실장은“서로의 기업 문화가 비슷하다는 것을 알게 되면서 일체감이 높아졌고, 재미있는 프로그램을 함께 만들어 가고 싶다.”라고 언급함
- ✔ 과거 오사카 엑스포에서도 엔터테인먼트성은 중시되어 왔음. 1970 년 오사카 엑스포에 대형 유원지가 설치되면서, 제트코스터 <다이다라자우르스>가 엄청난 인기를 끌며 제트코스터 붐의 주역이 되었음. 2021 년~2022 년에 개최된 두바이 엑스포에서도 거대한 인공 폭포나, 높이 55m 의 전망대 <공중정원>이 시선을 끌었음
- ✔ 오사카 · 간사이 만국박람회는 장내 시설 및 광장, 행사장에서 전국 각지의 축제 및 퍼레이드 등을 선보이며 감동과 성황리 개최를 목표로 하고 있음. 9 일까지 내용이 공표된 116 개의 이벤트 중 약 30%가 라이브 콘서트나 무대, 축제 등이 점하고 있음
- ✔ 민간 파빌리온에서도 “‘과학관’ 아닌 엔터테인먼트성을 추구하고 싶다(전기사업연합회).”라는 목소리도 높아지고 있음



|그림 8| 닛폰생명보험 <인생게임> 이미지

✔ [일본] 등교거부 어린이들을 위한 메타버스 활용 증가 ³⁹⁾

- 등교거부 어린이들이 늘어나고 있는 가운데, 인터넷상 가상공간‘메타버스’를 활용한 거취 만들기가 시작되고 있음
 - ✔ 2022 년도 문부과학성 조사에 따르면, 등교거부 초등학생 수는 과거 최다인 30 만 명에 임박했음. 이에 메타버스 공간은 외출이나 대면이 어려운 학생이라도 참여하기 쉬우며, 학습 및 교류의 기회가 될 수 있어 주목을 받고 있음
 - ✔ 컴퓨터 화면 속 ‘분수 광장’에 모인 애니메이션 캐릭터나 동물 아바타들 간 인사와 안부를 묻는 채팅(대화)이

39) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/958c145304e1eadd39e9cc712fb0d1cd7703ce46>

오가면서 마치 게임 속에 들어와 있는 듯한 느낌을 줌

- ☞ 아바타들이 영어 수업 시간이 되자 교실로 이동하고 강사가 일러스트에 적합한 대화를 선택하라는 퀴즈를 내자, 다양한 의견이 채팅창을 통해 올라오기 시작함. 동아리는 게임과 그림 그리기 두 가지 부류로 나뉘고, 몇몇의 어린이들이 채팅이 아닌 음성통화로 대화를 시도하면서 활기가 돌기 시작함
- ☞ NPO 법인 <기린어린이응원단(キリンこども応援団)>(오사카부 이즈미사노시(大阪府泉佐野市))이 운영하는 온라인 프리스쿨 <클루루(clulu)>는 초등학교 4 학년~중학교 3 학년을 대상으로, 현재 12 명이 이용하고 있음. 본래 재적 중인 초중학교에 매월 학습 보고서를 보내 해당 학교 교장선생님이 인정하면 출석으로 간주 받을 수 있음
- ☞ 미즈토리 히로타카(水取博隆) 대표는 프리스쿨을 운영하면서 방에 은둔하며 가족 이외에는 접촉이 없는 어린이나 시설 입구까지 와도 입장하지 못하는 어린이들을 몇 명이나 보았다고 함. 그는“누군가와 연결 되는 것이, 현실로 나아가는 첫걸음이 된다.”라며 22 년 가을에 온라인 사업을 시작하였음
- ☞ “친구한테 안 좋은 말을 들어 슬펐고, 학교 가기가 무서워졌다.” 오이타현(大分県)의 초등학교 5 학년 남아가 학교에 가기 힘들게 된 것은 초등학교 2 학년 3 학기였다고 함. 그의 아버지는“다닐 만한 프리스쿨을 찾아봤지만, 괜찮아 보이는 곳은 차로 1 시간 거리였다.”라고 언급함
- ☞ <clulu>의 존재를 알고 나서 1 년 전부터 이용하고 있으며, 남자아이는“비슷한 경험을 겪은 친구도 있어서, 모두 상냥하게 이야기를 들어준다. 이 친구들과 함께라면 안심할 수 있다.”라고 밝게 이야기함. 학교에서는 입 밖으로 꺼내지 못한 기분을 <clulu>의 친구들에게는 말할 수 있었다고 함
- ☞ 남자아이는 “그동안 집이 방패 역할을 해주었지만, <clulu>를 통해 사람들과 얘기할 수 있는 용기가 생기고, 실제로 만나서 얘기하는 것도 기대되기 시작했다.”라고 말함. 최근에는 이웃 친구와 종종 놀기도 하며, 컴퓨터를 활용하는 일을 하고 싶다는 꿈도 생겼다고 전함. 그의 아버지는“상대방의 마음을 헤아리고 있다는 게 느껴져서, 아이가 성장함을 느꼈다. 또한 전국에 친구를 가질 수 있다는 것이 멋지다고 생각한다.”라고 전함
- ☞ 이는 민간뿐만 아니라 지자체에서의 활용도 진행되고 있음. 도쿄의 NPO 법인 <가타리바(カタリバ)>가 21 년부터 운영해 오고 있는 메타버스를 활용한 등교거부 지원 프로그램 <room - K>는, 사이타마현 도다시(埼玉県戸田市) 및 도쿄도 분쿄구(東京都文京区) 등 6 개의 지자체와 연계하여 약 230 명의 어린이를 수용하고 있음. 홍보 담당 시라이 사야카(白井さやか) 씨는“화면 너머의 상담사에게는 고민이나 곤란한 일을 상담하기 쉬운 어린이도 있다. 지자체나 학교와 정보를 면밀히 공유함으로써 실질적인 지원이 이루어지고 있다.”라고 전함
- ☞ 21 년부터 등교가 어려운 초· 중학생의 온라인 학습을 지원해 오고 있는 구마모토시(熊本市) 교육위원회는 온라인 회의 시스템을 활용한 비대면 수업서비스에 이어 23 년 1 월부터는 메타버스를 활용한 어린이들끼리 교류할 수 있는 독자적으로 <버추얼 교실>을 운영하기 시작했음
- ☞ 해당 시 교육위원회 요시자토 마키(吉里麻紀) 종합지원과장은“지금까지는 어른을 대상으로 도움을 주었기에 어린이들과의 접점이 없어 이들의 존재를 느끼기 어려웠다.”라고 설명함. 현재는 방과 후 시간에 아이돌이나 애니메이션 등의 테마로 나뉜 공간에 각자의 아바타로 접속하여 대화를 즐기고 있다고 전함
- ☞ 해당 지역의 등교거부 초· 중학생은 22 년도 2,760 명으로, 이 중 322 명이 해당 서비스 이용을 신청했음.

요시자토 종합지원과장은“학습의 즐거움을 느끼거나 사람들과의 신뢰감을 되찾음으로써 소양을 쌓을 수 있는 곳이 되면 좋겠다.”라고 전하였음



|그림 9| 온라인 프리스쿨 <clulu> 이미지

☑ [프랑스] 프랑스 민관협력 Web 3.0 보안 연합 ‘LSW3’, 파리 블록체인 워크서 창설 40)

- 지난 9일부터 11일까지 파리에서 개최된 파리 블록체인 워크에서 약 40 여개의 업체가 프랑스 블록 체인 및 암호화폐 시장에서 발생할 수 있는 사이버 위험에 대처하기 위해 Web3 보안 연합 <LSW3>를 구성함
 - ☑ 해당 연합은 세계적 암호화폐 거래소, 비낭스 프랑스(Binance France), 블록체인 분석 분야 1 위 기업, 체이널리시스(Chainalysis), 프랑스 웹 3 사이버 보안 전문 업체, 레이드 스퀘어(Raid Square) 뿐만 아니라 프랑스 다국적 미디어 그룹 비방디(Vivendi)와 내무부 사이버범죄사령부(Comcyber-MI) 등 40 여 개의 기관들로 이루어져 있음
 - ☑ 사이버범죄사령부 단장 크리스토프 후송(Christophe Husson) 장군이 명예 부회장으로 이사회를 이끌고 있는 해당 연합의 구체적인 목표는 자금 확보를 위한 Web 3.0 에 대한 투자자들의 인식 개선, 업계의 표준 통합, 모범 사례 확립, 교육 콘텐츠 제작 등으로 다양함. 현재 프랑스 전력공사 EDF(Électricité de France)의 웹 3 전담 자회사인 엑사이온(Exaion)도 협회 가입을 위한 논의 중임
 - ☑ 다만, 프랑스에는 이미 200 개의 기관이 소속된 암호화폐 전문가 연합 아단(Adan)이 존재하여 활발히 활동 중임. 이에, LSW3 는 그들의 영역을 침범하지 않고 보안을 위해 상호보완적인 파트너가 되고자 한다고 밝힘
 - ☑ 레이드 스퀘어 공동 창립자이자 LSW3 연합장 세바스티앙 마틴은 암호화폐 시장에서 발생할 수 있는 주된 세 가지 위험을 지적함. 첫째로, 블록체인의 무결성에 기초가 되는 암호화 키를 풀 수 있는 양자컴퓨팅이 있다는 점을 강조함. 둘째로, 거대 암호화폐 거래소 FTX 를 급락하게 했던 인적 요소를 언급하며 해당 부분은 기업 거버넌스를 통한 해결의 필요성을 언급함. 셋째로, 암호화폐 발행자가 토큰으로 자금을 모금 후 사라져 투자자에게 큰 손해를 입히는 러그 풀과 같은 사기 행위가 있다는 점을 지적함. 특히 해당 문제는

40) 출처 :

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/binance-vivendi-chainalysis-et-dautres-sunissent-sur-la-securite-du-web3-2087465>

암호화폐 발행자의 진실성을 평가해야 하기에 대응 방안을 찾기 어려울 것으로 분석함

☑ [인니] 인도네시아 스타트업, 저조한 투자유치 추이 41)

- Daily Social 데이터에 따르면 2023 년 인도네시아 스타트업에 대한 투자 가치는 25 억 8 천만 달러(약 3 조 5,578 억 원)로 지난 2 년 동안 감소하여 5 년 만에 최저치를 기록함
 - ☑ 전년 대비 39.4%가 감소하였고, 투자의 절반 이상이 Bytedance 가 Tokopedia 를 8 억 4 천만 달러 (약 1 조 2000 억 원)에 Tokopedia 의 지분 약 75%를 인수하면서 이루어졌음
 - ☑ 2022 년 금리 인상으로 인하여 투자자들이 더 이상 인도네시아 스타트업에 많은 투자를 하지 않는 추세 이며 AC Ventures 보고서에 따르면 투자자들이 성장보다는 수익성을 우선시하여 스타트업 평가에 더욱 신중해져 평가액 또한 이전보다 낮아지고 있다고 함
 - ☑ 더불어 AC Ventures 와 Bain and Company 의 보고서에 따르면 스타트업에 대한 인도네시아 벤처 캐피탈 투자는 지난 1 년간 70~80% 감소한 것으로 추정됨
 - ☑ 2023 년 인도네시아 스타트업 기업에 대한 투자 자금 기준으로 스타트업 마켓플레이스가 15 억 1,300 만 달러로 가장 많은 자금을 지원받았고, 핀테크(5,830 억 달러), 아쿠아텍(2,130 억 달러), EV 차량 (1,530 억 달러) 그리고 헬스테크(1,250 억 달러)가 지원받았음



[그림 10] 2017~2023 인도네시아 스타트업 투자유치 추이

41) 출처 : <https://katadata.co.id/infografik/66122ac12640e/infografik-musim-dingin-pendanaan-startup-indonesia>

✔ [베트남] 베트남 라디오-TV-전자정보국, 넷플릭스에 무단 게임 배포 중단 요청 42)

- 지난 4 월 10 일 베트남 정보통신부 라디오 - 텔레비전 - 전자정보국은 넷플릭스에 공문을 보내 온라인 게임 서비스 제공에 관한 베트남의 법적 규정을 준수할 것을 요청했음
 - ✔ 공문에 따라 방송, 라디오 - 텔레비전 - 전자정보국은 온라인 서비스 조사를 통해 넷플릭스가 베트남 사용자에게 넷플릭스 애플리케이션에서 승인을 받지 않은 온라인 게임을 광고하고 있으며, 앱스토어와 구글 플레이 스토어에서 허가를 받지 않은 여러 전자 게임을 제공하고 있다는 사실을 적발했음. 이는 인터넷 서비스 및 온라인 정보의 관리, 제공 및 사용에 관한 정부 법령 72/2013/ND-CP 제 31 조를 위반한 것임
 - ✔ 라디오-TV-전자정보국은 오는 4 월 25 일 이전 넷플릭스 애플리케이션 및 기타 앱스토어에서 모든 게임 서비스 배포 중단을 넷플릭스 측에 지시하며 이에 불응할 경우 관련 규정에 따라 엄정한 조치를 취할 것이라고 경고했음

✔ [UAE] 소프트웨어 분야 주도로 3 월 한 달간 사우디 스타트업 투자 2 억 만 달러 유치 43)

- 서비스형 소프트웨어(Software as a service, SaaS) 제공 업체 Salla 가 사전 IPO 로 1 억 3 천만 달러를 유치하고 핀테크, 전자상거래 등 사우디에서만 3 월 한달간 2 억 만 달러 규모의 스타트업 투자 25 건이 진행
 - ✔ Wamda and Digital Digest 에서 발표한 3 월 중동 및 북아프리카(MENA)지역 스타트업 투자 동향 보고서에서 UAE 는 4 천만 달러 규모의 투자를 유치하며 사우디에 이어 2 위를 차지 하였으며 3 위 이집트에는 7 백만 달러의 스타트업 투자가 이루어 진 것으로 조사
 - ✔ 3 월 한달간 중동 및 북아프리카(MENA) 지역 전체 스타트업 투자는 2 억 5 천만 달러를 기록하였으며 2024 년 1-3 월 누적 투자는 4 억 3 천만 달러 규모
 - ✔ 3 월 북아프리카(MENA) 지역 전체 스타트업 투자 분야별로는 서비스형 소프트웨어(SaaS) 분야에서 1 억 3 천만 달러, 핀테크 4 천만 달러, 전자상거래 관련 스타트업 1 천 8 백만 달러 규모의 투자 유치
 - ✔ 투자 건수로는 3 월 사우디에서 25 건, UAE 에서 12 건, 이집트에서 8 건의 스타트업 투자가 이루어 진 것으로 분석
 - ✔ 중동 및 북아프리카(MENA) 지역 스타트업의 89.7%가 남성 창업자에 의해 설립되었음

42) 출처 :

https://vtv.vn/cong-nghe/yeu-cau-netflix-dung-quang-cao-phat-hanh-game-khong-phep-tai-viet-nam-20240411012121158.htm?fbclid=IwAROXU6Ju7tkISep_CtWbh-J-T0kilXhTlpv7FYi4u5gOEIkut5NCRs9Gmvl

43) 출처 :

<https://www.zawya.com/en/wealth/alternative-investments/saudi-start-ups-raise-198mln-top-fundings-in-march-t2gnhzfy>

✔ [UAE] 두바이 정부, 현지 사업자 등록과 관련 전면 디지털 전환 추진 44)

- 두바이 통치자 셰이크 모하메드 빈 라쉬드 알막툼은 2024년 3월 신규 법령 발표를 통해 두바이 기업 설립 및 사업 규제와 관련 절차를 전면 디지털 전환한다고 발표함
 - ✔ 두바이 비즈니스 환경 개선과 경제 성장을 촉진하기 위한 목적으로 두바이 정부는 통합 디지털 플랫폼 도입을 통해 기업 설립부터 사업 승인, 근로자 비자 발급 등 기업 운영에 대한 모든 절차 간소화 및 디지털화 추진 예정임
 - ✔ 이번에 발표된 통합 디지털 플랫폼 'Invest in Dubai'의 도입으로 두바이 경제관광부, 프리존 등 관련 당국이 개별 관리하는 사업자 등록 및 경제 활동 관련 행정 절차를 간소화하고 통합 관리를 통한 현지 진출 기업들의 편의성 향상이 기대됨
 - ✔ 관련 법령은 발표 즉시 효력이 발생하였으며 추가 행정명령 등을 통해 기업 정보 등록, 사업자 등록 갱신, 수수료 납부 절차 개선, 관련 규제 표준화 등 현지 사업자 등록과 관련한 제반 사항에 새로운 디지털 플랫폼이 도입될 수 있도록 지속 보완해 가고 있음
 - ✔ 이번 발표는 두바이 디지털 전환 및 경제 발전 계획 D33에 따라 추진되었으며 두바이를 디지털 경제 허브로서의 위상을 확립하고 투자 유치 확대하기 위한 노력 중 하나로 해석됨

✔ [태국] 각국 대사관, 송끄란 축하 영상 제작 및 공개 45)

- 태국 최대 명절 송끄란을 맞아 태국 문화부의 요청에 따라 태국 주재 35개 대사관은 송끄란 영상을 제작 공개함
 - ✔ 한국대사관은 박용민 대사가 직접 색소폰, 드럼, 기타 등 악기를 직접 연주하고 직원들과 노래하고 춤추면서 즐겁게 송끄란을 축하하는 영상을 제작함
 - ✔ 미국대사관은 밥 고텍 미국대사가 12개 부처 직원들을 이끌고 송끄란을 축하하는 춤을 추며 즐거운 시간을 기원함
 - ✔ 일본대사관은 카와무라 공보관이 복고풍(레트로) 감성으로 직원들과 '람윙릉송끄란' 노래를 태국어로 함께 부르면서 수건돌리기 놀이와 춤을 추고 물놀이하는 모습을 보여줌
 - ✔ 중국대사관은 하쯔치양 대사가 꽃무늬 셔츠를 입고 직원들과 올해 태국 문화부가 새로 제작한 송끄란 노래 중국어 버전을 부름
 - ✔ 영국대사관은 송끄란 기간 동안 유용한 '오토바이를 탈 때는 모두 각자 헬멧을 착용하세요', '친구와 나갈 때는 서로 잘 살펴주세요', '외국인들은 여권과 주요 소지품을 잘 보관하세요', '음주운전은 하지 마세요' 같은 문구들을 사진과 함께 페이스북에 게시함
 - ✔ 호주대사관은 안젤라 대사와 직원들이 픽업트럭 뒤에 탄 뒤 송끄란 축제가 열리는 실롬으로 가자고 말하며,

44) 출처 : <https://mediaoffice.ae/en/news/2024/March/13-03/HHshkmohd-issue>

45) 출처 : https://www.matichon.co.th/foreign/news_4522330

경쾌한 음악과 함께 물에 흠뻑 젖는 영상을 제작함

- ✔ 한국대사관의 송끄란 영상은 유튜브, 페이스북 등 통합 조회 수 30 만 회를 달성하며 인기를 끌고 있음



[그림 11] 한국대사관 영상 / 미국대사관 영상

✔ [태국] 태국인 하루 평균 113 분 동안 독서, 47%가 전자서적 선호 46)

- 태국 출판 및 도서판매협회(PUBAT)는 쥘라롱껀 대학교와 공동으로 올해 1~2 월 태국인 2,550 명을 대상으로 진행한 독서 실태 설문조사 결과를 공개함
 - ✔ 전체 하루 평균 약 2 시간씩 독서하는 것으로 나타났으며, 12 세~19 세가 가장 많이 읽은 책은 교과서, 시험교재(72%)로 나타남
 - ✔ 20 세부터 49 세까지는 자기계발서 선호 비중이 높게 나타남
 - ✔ 20 세~29 세(52%), 30 세~39 세(57%), 40 세~49 세(51%)
- 전자서적 이용비중은 인쇄서적과 비슷하게 조사됨
 - ✔ 12 세~19 세(48%), 20 세~29 세(47%), 30 세~39 세(43%), 40 세~49 세(48%), 50 세 이상(58%)
 - ✔ 특히 50 세 이상의 응답자들은 인쇄 서적보다 글자크기를 확대할 수 있는 전자 서적을 더 선호하는 것으로 나타났음

✔ [러시아] 한국 콘텐츠의 밝은 부분과 어두운 부분 47)

- 외국 기업이 러시아 시장을 떠나자 현지 기업은 동쪽에서 새로운 파트너를 찾기 시작함
 - ✔ 2023 년 말, 출판사, 온라인 영화관, 음악 스트리밍 등 러시아 미디어 기업들은 한국과의 협력 효과를 목격함. 하지만 한국 드라마는 생각보다 큰 인기를 얻지 못했고, K 팝 아티스트의 러시아 콘서트는 요원했음
 - ✔ <웹툰> - 2022 년 한국 문화에 대한 관심이 높아지는 것을 가장 먼저 목격한 출판사들도 동양 작품을 카탈로그에 적극적으로 소개하기 시작했음. Read-City 네트워크(Eksmo-AST 제휴)에 따르면 지난해

46) 출처 : <https://thethaiger.com/th/news/1117947>

47) 출처 : <https://www.kommersant.ru/doc/6553299>

한국 만화가 2022 년에 비해 3 배 더 많이 팔렸다고 밝힘. (판매 1 위는 <악역의 엔딩은 죽음뿐>, 2 위 <나 혼자만 레벨업>, 3 위 <그녀가 공작저로 가야했던 사정>)리드시티는 만화 시장의 성장이 '한류'의 자연스러운 연속이라고 주장함. Stroki 플랫폼은 8 월에 한국만화 섹션을 개설했으며 2024 년 말까지 여기에 최소 100 개의 웹툰을 배치할 계획임. 지난 4 월 Yandex 서비스 Bookmate 는 Bubble Comics 카탈로그는 물론 Eksmo-AST, No Kidding Press, Livebook, Clever 의 만화를 포함하여 러시아의 대규모 틈새 출판사로부터 만화를 위한 특별섹션을 시작함. 리더는 이미 만화의 역사와 창작에 관한 매뉴얼을 포함하여 12,000 개 이상의 출판물을 제공하고 있음

- ☞ <드라마> - OTT 에서는 부정적 동향이 있음. OTT 플랫폼 Premier 는 한국 콘텐츠에는 러시아인에게 거의 알려지지 않은 아시아 전통과 관습이 가득하기 때문에 TV 시리즈나 영화를 보는 것이 어려울 수 있으며 자사에서 평가를 보인 유일한 프로젝트는 어린이용 애니메이션 <라바>였다고 밝힘. 하지만 그럼에도 불구하고 스트리밍 서비스는 한국 제품을 버릴 계획이 없는 이유는 한국 영화와 TV 시리즈를 좋아하는 코어 시청자가 있기 때문임. Kinopoisk Index Pro(TV 시리즈에 대한 시청자 관심도 측정)에 따르면 한국은 프로젝트에 대한 관심이 안정적이고 높은 상위 5 개 국가 중 하나임. 한국 프로젝트의 관심 비중은 일반적으로 모든 시리즈 전체 관심의 3~4% 사이에서 변동함. Kinopoisk 에서는 작년 2 분기 시청률의 약 5%가 한국 프로젝트에서 나옴
- ☞ <K 팝> - 2018 년부터 본격적으로 발전하기 시작함. 2022 년 VKontakte (러시아 최대 소셜 네트워크)의 K 팝 팬 전체 청중은 910 만 명을 넘어섰고, 주제별 커뮤니티의 수는 150 만 개가 넘었음. 1 분기 러시아 인들은 전년 동기 대비 K 팝 산업 관련 상품을 구매 빈도가 2.8 배 증가한 것으로 알려짐. 전문가에 따르면 "한국이 미국의 제재 정책을 지지하는 다른 분야와는 다르다"라고 확신함

☑ [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신

- **BTS 이야기 담은 K 드라마 <Youth>를 봐야할 10 가지 이유 / Times Now News 48)**
 - ☞ BTS 멤버들의 삶을 중심으로 감동적이고 영감을 주는 서사를 약속하는 K 드라마 <Youth>가 우정, 회복력, 개인적인 성장의 여정 등 따뜻함을 강조하며, 각 멤버의 연애 관계도 파헤쳐 서사의 깊이를 더할 것이라고 보도함
- **BTS 정국, 애완견 위한 인스타 계정 개설 / The Times of India 등 49)**
 - ☞ 군 복무 중인 BTS 정국이 그의 애완견 방의 인스타 계정을 만들어 팬들을 놀라게 했으며, 이 계정에는 하루 만에 300 만 명 이상의 팔로워가 몰렸다고 보도함

48) 출처 :

<https://english.jagran.com/entertainment/bts-kdrama-youth-10-reasons-to-watch-most-awaited-tv-series-based-on-south-korean-boy-band-v-rm-jin-jimin-jhope-suga-jungkook-10154122>

49) 출처 :

<https://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/k-pop/music/news/bts-jungkook-returns-to-instagram-through-his-dog-bams-account/articleshow/109303255.cms>

| 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

