

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

374 호

구분	제목
 방송·영화	• [LA] <고질라 X 콩: 뉴 엠파이어>, 개봉 첫 주말 박스오피스 1 위 기록 • [북경] 2024 년 1 분기 중국 영화 박스오피스 164 억 8,500 만 위안 • [북경] CCBN 2024, 4 월 24~26 일 개최 예정 • [심천] 1 분기 중국 드라마 1 편당 재생량 25.5% 증가 • [프랑스] 스트리밍 플랫폼 Max, 프랑스 및 유럽 서비스 출시 예정 • [프랑스] 프랑스 영화 제작 시장, 자국 방송사의 투자 증가에 따른 성장 • [베트남] 드라마 <눈물의 여왕>, 베트남 넷플릭스 3 주 연속 1 위 차지 • [베트남] 영화 <연약한 꽃>, 국제 영화제들 7 관왕 달성 • [태국] 영화 <파묘>, 태국 박스오피스 1 위 달성 • [태국] '한국 모델을 따라 나커라차시마 주를 세계적인 촬영지로 발전시킬 것' • [태국] 제 9 회 아세안 영화제 개최 • [태국] 네이션 TV, 태국 최초 AI 리포터 뉴스 프로그램 진행 • [인도] 정보 · 방송부의 언론정보국 산하에 팩트체크단위 설치 • [인도] 크리켓 IPL 중계 광고주 확보전 벌이는 JioCinema 와 Star Sports • [인도] 스트리밍 전쟁, 소규모 지역언어 영화에서 생존 전략 찾는 틈새 OTT 들 • [인도] 유튜브 TV 남아시아 콘텐츠 채널로 미국 시장 노리는 Zee 엔터테인먼트 • [인도] 3 대 위성방송 Dish TV 주주들, 이사회를 쫓아내다
 게임·유희합	• [북경] 국가신문출판서, 3 월 중국산 온라인 게임 판호 발급명단 발표 • [심천] 4 월, 출시를 앞두고 있거나 준비중인 모바일 게임 • [인니] 인니 게임개발사 Mojiken Studio, 'GDC 2024'에서 소셜 임팩트상 수상 • [UAE] 아부다비 투자진흥청, 자국 게임 산업 생태계 조성 노력 • [태국] 온라인 골프게임 <팡야>, 19 년만에 태국 서비스 종료 • [인도] 샌프란시스코 게임개발자회의에 사상 첫 인도 공동관 구축 • [멕시코] 비디오 게임 이용자 증가에 따른 게임 내 광고 관심 증대
 만화·웹툰	• [일본] NTT 도코모, 생성형 AI 활용 학습 만화 사업 독립화 • [인도] 어린이 전유물 벗어난 독립 만화
 음악	• [심천] '2023 년 대형 콘서트 연간 인사이트' 발표 • [베트남] 빅프엉, 2 년 만에 신곡 <Nang Chen Tieu Sau>로 컴백 • [멕시코] 하이브 라틴 아메리카, 멕시코 계획 관련 총책임자 인터뷰 • [멕시코] 북부 최대 음악 축제 '2024 팔 노르테' 30 만 명 방문하며 성료
 패션	• [프랑스] '모드 앳 파리 2024', 프랑스서 성료 • [인니] '인도네시아 패션위크 2024' 성료, 300 명의 디자이너 컬렉션 선보여 • [멕시코] 패션 산업의 성장 속에서 공정한 노동을 요구 • [멕시코] 패션 산업의 수입 · 수출액 모두 전년도 대비 증가



2024 년 4 월 8 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 통합(정책 등)	• [LA] AI 안정성을 위한 미-영의 세계 최초 협약 • [일본] KDDI · 모리빌딩, 도라노몬 힐즈 디지털 트윈 홀 공개 • [프랑스] 프랑스 광고 회사, AI 활용 '맞춤형 광고 기술' 출시 • [프랑스] 프랑스 AI 기업, 악성 봇 대응 프로그램 출시 • [UAE] 제 30 회 중동 국제 방송통신 전시회 'CABSAT 2024' 5 월 두바이 개최 예정 • [태국] 태국 지식재산국, 소프트파워 육성을 위한 지적재산권 관리 강조 • [태국] '섬머토닉 페스티벌' 태국 개최로 관람객 35 만 명 유치 • [태국] K 팝 산업의 성공에는 AI 가 있음 • [인도] 엔비디아 CEO 젠슨 황, AI 개발 계획에 강한 참여 의지 표명 • [인도] 글로벌 엔터테인먼트 기업들이 델리 고등법원으로 간 이유는? • [인도] 정보 · 방송부, 온라인 베팅 · 도박 플랫폼 광고 관련 인플루언서들에게 경고



방송·영화



✓ [LA] <고질라 X 콩: 뉴 엠파이어>, 개봉 첫 주말 박스오피스 1 위 기록 ¹⁾

● 북미 박스오피스 1 위 기록

- ✓ 워너 브라더스(Warner Bros.)와 레전더리 엔터테인먼트(Legendary Entertainment)의 몬스터 영화 <고질라 X 콩: 뉴 엠파이어>가 개봉 첫 주 64 개 국가에서 총 1 억 1,400 만 달러의 글로벌 수익을 기록함
- ✓ 북미에서는 지난 3 월 29 일 개봉, 불과 3 일 만인 지난 주말 3,861 개 관에서 8,000 만 달러의 오픈닝 주말 스코어를 기록하며 박스오피스 1 위를 차지함
- ✓ 영화는 지구를 초토화시키는 타이탄들의 공격 속에서 '고질라'와 '콩'이 사상 처음으로 한 팀을 이뤄 반격에 나서는 이야기로, <고질라(Godzilla, 2014)>, <'콩:스컬 아일랜드(Kong: Skull Island, 2017)>, <고질라 VS. 콩(Godzilla: King of the Monsters, 2021)>으로 이어지는 이른바 '몬스터버스(MonsterVerse) 시리즈'의 네 번째 영화임
- ✓ 이 수익 성적은 경쟁작 <들편: Part 2 (Dune: Part Two, 개봉 5 주 후 6 억 2,600 만 달러)>와 <쿵푸팬더 4 (Kung Fu Panda 4, 개봉 4 주 후 3 억 4,700 만 달러)>에 이어 올해 세 번째로 높은 기록임

✓ [북경] 2024 년 1 분기 중국 영화 박스오피스 164 억 8,500 만 위안

- 중국 영화 박스오피스 분석 플랫폼 마오옌 전문가버전(猫眼专业版) 데이터에 따르면, 올해 1 분기 중국 영화 박스오피스 규모는 164 억 8,500 만 위안(약 3 조 652 억 원)으로 전년 동기대비 약 4% 증가함
- ✓ 해당기간 동원된 관람객 수는 전년 동기대비 8.9% 증가한 3 억 6,600 만 명이며, 중국 내 평균 영화 티켓판매 금액은 전년 동기대비 4.6% 감소한 45 위안(약 8,367 원) 수준으로 나타남
- ✓ 올해 1 분기 가장 높은 흥행성적을 거둔 작품은 지난 2 월 10 일 개봉한 <열랄곤탕(热辣滚烫)>으로 박스오피스 34 억 5,900 만 위안(약 6,431 억 원)을 기록했으며, 영화 <비치인생 2(飞驰人生 2)>와 <제이십조(第二十条)>가 각각 2 위와 3 위를 차지함



[그림 1] 2024년 1분기 중국 영화 박스오피스 1위 영화 <열랄곤탕> 포스터

1) 출처 :

<https://variety.com/2024/film/box-office/box-office-godzilla-kong-beats-expectations-opening-weekend-1235956468>

✓ [북경] CCBN 2024, 4 월 24~26 일 개최 예정

- 4 월 2 일, 주최측이 기자회견을 통해 발표한 내용에 따르면, 제 30 회 중국 국제 방송정보 네트워크 박람회(中国国际广播电视信息网络展览会·CCBN2024)가 ‘더 나은 시청각 경험(广播电视听更美好)’을 주제로 오는 4 월 24 일부터 26 일까지 베이징수강전시센터(北京首钢会展中心)에서 개최될 예정임
- ✓ 초고화질 및 생성형 인공지능 등을 포괄하는 과학기술 혁신에 중점을 둔 이번 전시회는 중국과 해외의 600 여 개 방송관련 기업이 참가할 예정이며, 행사기간 동안 30 개 이상의 포럼이 개최될 예정임
- ✓ 또한, 이번 박람회에서 시청각 방송 기술 산업의 트렌드 외에도 작년년부터 광전총국(国家广电总局) 등 다수 기관이 제기해 왔던 TV 시청료 중복부과 및 복잡한 조작방법 등 문제의 해결 성과가 공개될 예정임



[그림 2] 4월 2일, CCBN2024 개최 관련 기자회견

✓ [심천] 1 분기 중국 드라마 1 편당 재생량 25.5% 증가²⁾

- 덩타프로버전(灯塔专业版)³⁾이 4 월 1 일 발표한 '2024 년 1 분기 드라마시장 보고(2024Q1 剧集市场报告)'에 따르면 올해 1 분기 중국 드라마 시장이 고품질화 추세를 보이는 가운데, 온라인 드라마 방송 플랫폼에서 방영된 드라마 본편 재생량은 전년 동기 대비 10.1% 하락한 256 억 8,300 만 회, 드라마 1 편당 평균 재생량은 전년 동기 대비 25.5% 증가한 2 억 8,200 만 회로 집계됨
- ✓ 인기를 끈 드라마의 장르 가운데 로맨스 장르가 여전히 가장 높은 비중을 차지했으며, 해당 장르의 드라마 수는 전년 동기 대비 15.46% 증가함
- ✓ 유쿠(优酷), 아이치이(爱奇艺), 텐센트비디오(腾讯视频), 망과(芒果)TV 가 단독으로 스트리밍하는 드라마 본편의 총 재생량과 전체 편수는 각각 전년 동기 대비 11.88% 하락한 155 억 6,300 만 회로 전년 동기 대비 25 편 감소한 74 편으로 나타남

2) 출처 : <https://news.cnstock.com/news,bwxx-202404-5213526.htm>

3) 덩타프로버전은 중국의 영화, 공연, 인터넷방송 등 엔터테인먼트 관련 데이터 분석 플랫폼임

✔ [프랑스] 스트리밍 플랫폼 Max, 프랑스 및 유럽 서비스 출시 예정 4)

- 워너브라더스 디스커버리(Warner Bros Discovery)의 클레망 슈베비그(Clément Schwebig) 서유럽 및 아프리카 지역 대표는 자사 스트리밍 플랫폼 막스(Max)의 유럽 서비스 계획을 밝힘
 - ✔ 현재 막스는 TV 프로그램을 방송을 위해 프랑스 방송통신위원회(ARCOM)에 TV 채널 등록 절차를 밟고 있으며, 구독 서비스에 올림픽 방송을 포함시켜 다른 방송사나 플랫폼과는 달리 추가요금을 따로 받지 않을 예정임
 - ✔ 요금제는 시장 평균과 같은 수준으로 책정될 예정이며, 프랑스 현지 독점 콘텐츠를 제작하여 프랑스 시장을 겨냥할 계획임. 현재 막스는 카날 플러스(Canal +)와 프랑스 공영방송사(France Télévisions) 소속의 광고회사와 파트너십을 확정 지으며, 입찰을 통해 플랫폼 출시 홍보를 위한 미디어 랩사를 물색 중임

✔ [프랑스] 프랑스 영화 제작 시장, 자국 방송사의 투자 증가에 따른 성장 5)

- 프랑스 내 영화 제작 투자 및 프랑스 애니메이션의 성공으로 프랑스 영화 제작 시장이 팬데믹 이전 수준으로 회복함
 - ✔ 프랑스 국립영화영상센터(CNC)는 2023 년 총 298 편의 영화가 승인되어, 팬데믹 이전 평균 300 편의 영화 제작 수준을 회복했음을 밝힘
 - ✔ 2023 년 영화 제작 투자 총금액은 13 억 4 천만 유로로 2022 년 대비 13.6% 증가했으며, 이에 대한 상당 부분은 프랑스 방송사의 투자가 차지함. 카날 플러스(Canal +)는 3 억 2 천만 유로를 투자했으며, 공영 방송인 프랑스 2(France 2)와 프랑스 3(France 3)는 각각 4 천 8 백만 유로와 2 천 2 백만 유로를 투자함
 - ✔ 또한, 해외 플랫폼은 2023 년 총 39 편의 영화에 4 천 8 백만 유로를 투자하여 2022 년 대비 두 배 이상의 투자를 한 것으로 조사됨

✔ [베트남] 드라마 <눈물의 여왕>, 베트남 넷플릭스 3 주 연속 1 위 차지 6)

- <눈물의 여왕>은 지난 3 월 11 일 넷플릭스에서 첫 방송이며 방송된 이후 2 일 만에 베트남을 비롯해 한국, 홍콩, 일본, 인도네시아, 말레이시아, 태국, 대만, 싱가포르 등 10 개국의 1 위에 이름을 올렸음
 - ✔ 특히, 베트남에서 지금까지 계속 1 위를 유지하고 있으며 주연배우 김수현과 김지원의 케미스트리와 흡인력이 있는 연기력 덕분에 <눈물의 여왕>이 큰 인기를 얻고 있음

4) 출처 : <https://the-media-leader.fr/la-plateforme-max-va-faire-appel-a-une-regie-publicitaire-externe-en-france>

5) 출처 : <https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/forte-hausse-de-linvestissement-dans-la-production-de-cinema-en-france-2084887>

6) 출처 : https://www.saostar.vn/dien-anh/phim-moi-cua-kim-soo-hyun-xep-hang-1-tren-netflix-tai-10-quoc-gia-202403121543032472.html?fbclid=IwAR2F8G5zzfkMFLxdWa5chG4Zuj33JKRAIOXngG_u0kTMRKrd3v7Wru780E_aem_Ae0_OIGhfK mZEIsWS6Uqe2T8PS01L3ZuqiSoCYI-PPgrKXPMzkEnxISf4myne6ZLNsrbt7wddH17AmgLSWL95nA3

- ☑ 게다가, 베트남 Skyfall VFX Studio 는 <눈물의 여왕>의 VFX 작업에 참여해서 큰 호응을 받았음
- ☑ <눈물의 여왕>은 퀸즈 그룹 재벌 3 세이자 백화점의 여왕 홍해인(김지원)과 용두리 이장 아들이자 슈퍼마켓 왕자 백현우(김수현), 3 년 차 부부의 아찔한 위기와 기적처럼 다시 시작되는 사랑 이야기를 담은 드라마임



[그림 3] <눈물의 여왕> 베트남 넷플릭스 1위 차지

☑ [베트남] 영화 <연약한 꽃>, 국제 영화제들 7 관왕 달성 7)

- 지난 2 월말부터 베트남 영화 <연약한 꽃>(A Fragile Flower)은 여러가지 국제 영화제에 참석하여 수상하게 되었음
 - ☑ 그 중 ‘월드 필름 페스티벌 인 칸’(World Film Festival in Cannes)에서 감독 마이 투 후옌(Mai Thu Huyen)은 최우수 여성 감독 장편영화상(Best Female Director Feature Film)을 수상했음
 - ☑ 특히 지난 3 월 4 일 플로리다에서 개최된 플로우 영화제(FLOW Film Festival)에서 영화 <연약한 꽃>은 최우수 작품상, 음악상, 여우 주연상, 여우 조연상, 제작자상, 최우수 데뷔 영화 제작자상 등 총 6 개의 상을 수상했음
 - ☑ 영화 <연약한 꽃>은 100% 해외에서 촬영되었고 유명 여가수의 일상과 그녀의 연애 이야기들을 그려낸 로맨틱 영화이며 풍부한 음악으로 미국에서 활동하는 베트남 가수뿐만 아니라 미국에서 성공한 베트남인들의 이야기를 보여줌
 - ☑ 감독 마이 투 후옌은 오래전부터 해외에 사는 베트남인들을 주제로 영화를 개발할 생각이 들었으며 본인이 만든 영화들을 많은 나라에서 상영하고 싶고 이를 통해 베트남 문화뿐만 아니라 베트남 영화도 홍보하고 전세계에 보여주고 싶다는 꿈이 있다고 밝혔음. 그리고 이 꿈을 이루길 수 있는 유일한 방법은 국제 영화제에

7) 출처

https://kinhtedothi.vn/doa-hoa-mong-manh-cung-mai-thu-huyen-gat-hai-giai-thuong-quoc-te.html?fbclid=IwAR3oLrbBweNs4RNIGfbaWhhIpuuRV9hIhSquDIAZB93vpVfacPERVF-pc_aem_Ae0qllES8XGCKgDMNG5msruVIBxZTnGNbbum14ubxr3FVpmJnyFK4lc6E8I_I3Qgy_XL9dt-9Svd4B7TJ-XsRE7h

참석하는 것이라고 생각했음

- ☑ 그래서 정식 개봉 전에 국제 영화제들에서 수상하게 된 것은 의미가 깊고 너무 행복하다고 소감을 전했음.
영화 <연약한 꽃>은 3 월 29 일 미국, 4 월 18 일 베트남, 5 월 31 일 인도에서 개봉 예정임



[그림 4] 감독 마이 투 후옌 최우수 여성 감독 장편영화상 수상

☑ [UAE] 아부다비 투자진흥청, 자국 게임 산업 생태계 조성 노력 8)

- 아부다비 투자진흥청(Abu Dhabi Investment Office, 이하 ADIO)은 자국 게임 산업 생태계 조성을 목표로 요르단의 아랍어 기반 게임 및 콘텐츠 제작 업체 Tamatem Games 와 투자 협약 체결
 - ☑ Tamatem Games 는 아랍어 기반 모바일 게임 50 여 개를 보유한 역내 유망 게임 콘텐츠 개발 기업으로 이번 투자 유치로 본사를 아부다비로 이전 예정
 - ☑ ADIO 는 그동안 글로벌 PC 게임 제작사 Ubisoft 등 다국적기업을 포함하여 70 여 개의 콘텐츠 제작 업체를 아부다비에 유치하고 적극적으로 게임 제작 관련 산업 생태계 조성 노력해왔음. 이번 투자 역시 급성장하는 중동 게임 및 콘텐츠 시장에서 아부다비가 선두 자리를 선점하는 데 큰 역할을 할 것으로 기대
 - ☑ 2027 년까지 중동·북아프리카(MENA) 지역 게임시장은 60 억 달러 규모로 성장할 것으로 예상

8) 출처 :

<https://www.arabianbusiness.com/lifestyle/arts/abu-dhabi-eyes-6bn-mena-gaming-revenues-as-it-supports-tamate-m-games>

✔ [태국] 영화 <파묘>, 태국 박스오피스 1 위 달성 9)

- 영화 <파묘(Exhuma)>가 개봉 첫 주(3월 21일~27일) 태국 주간 박스오피스 1위를 달성하며, 역대 태국 개봉작 <반도>, <부산행>에 이어 흥행 중
 - ✔ 역대 태국 개봉 한국 영화 매출은 <반도>(2020년) 7,720만 바트(약 29억 3천만 원), <부산행>(2016년) 7,380만 바트(약 28억 원)로 기록됨
 - ✔ 3월 28일 할리우드 영화 <고질라 X 콩>의 개봉으로 다음 주 박스오피스 순위에서는 2위로 밀려났지만, 영화 <파묘>는 상영 11일간 3월 31일 기준 4,220만 바트(약 16억 원)를 달성하며, 계속해서 기록을 이어가고 있음
- 영화배급사인 차이썬 애드벤처(Shinesaeng AD.Venture)의 차이왓 대표는 한국에서 영화 개봉 전부터 저작권자와 가격을 협상하며 판권을 획득한 후일담을 전함
 - ✔ 차이왓 대표는 대부분의 한국영화가 일본영화나 중국영화처럼 흥행에 한계가 있고, 태국 영화 또는 할리우드 영화에 비해 극장 관람객 수가 적은 것이 사실이라고 말함
 - ✔ <기생충>과 같이 인지도가 있고 해외에서 상을 받은 작품이나 <부산행>, <반도> 같은 좀비영화의 경우에는 시장진입이 쉽지만, 이번 영화의 경우 쉽지 않음을 저작권자에게 알리고, 한국 개봉 전부터 한 달여 기간에 걸쳐 저작권자와 협상했다고 함
 - ✔ 이후 로드맵과 광고예산을 짜고 개봉날짜를 정했으며, 결국 국내 및 해외에서의 입소문과 태국 팬들의 뜨거운 성원에 힘입어 1위를 차지할 수 있었다고 밝힘

✔ [태국] '한국 모델을 따라 나컨라차시마 주를 세계적인 촬영지로 발전시킬 것' 10)

- 3월 30일, 태국 동북부 지방의 관문도시인 나컨라차시마를 방문한 패딩탄 국가소프트파워전략위원회 부위원장은 이 지역에 소프트파워 소위원회 지방분과를 설립, 시범 운영하고 세계적인 촬영장소로 발전시키겠다고 밝힘
 - ✔ 패딩탄 부위원장과 동행한 수라퐁 이사는 나컨라차시마 주가 카오야이 국립공원이나 피마이 역사공원 등이 위치한 준비된 지역으로서, 소프트파워 발전을 위해 영화 로케이션을 가장 추천하고 있다고 말함
 - ✔ 소위원회 지방분과 설립을 이정표로 삼아 소프트파워 육성을 추진하고, 태국 관광체육부 장관이 지원해 줄 것임을 밝힘
 - ✔ 나컨라차시마 주 관광산업협의회 왓차리 회장은 제주도를 영화 촬영지로 육성한 한국의 모델을 따라 세계적인 촬영지로 나아가야 한다고 말함
 - ✔ 제주도에서 촬영한 드라마 <대장금>을 통해 관광 뿐 만 아니라 한국의 한복·음식 등의 문화가 전 세계에 알려졌으며, 제주도처럼 나컨라차시마 주 일대를 세트장으로 활용할 계획이 있음

9) 출처 : <https://www.sanook.com/movie/166903>

10) 출처 : https://www.matichon.co.th/local/news_4502202

- ☑ 홍보 및 해외 로케이션 유치를 위한 정부의 전 방위적인 지원이 필요하며, 관광·숙박 문제도 원활하게 처리해 나콘라차시마 주를 영화 촬영의 원스톱서비스센터로 자리매김 하고자 함

☑ [태국] 제 9 회 아세안 영화제 개최 11)

- 태국 문화부는 3 월 28 일부터 31 일까지 나흘간 방콕 센트럴월드 SF 월드시네마에서 제 9 회 아세안 영화제를 개최하고 24 편의 영화를 무료 상영함
 - ☑ 하이라이트 작품은 폐막작인 푸티퐁 아룬팽 감독의 태국-프랑스 합작 영화 <모리슨(Morrison)>이었음
 - ☑ 영화제 중 단편영화 공모전 시상식, 동남아시아 프로젝트 피치(South East Asia Project Pitch) 대회도 함께 열림
 - ☑ 썸삭 문화부 장관은 아세안 영화제가 정부의 소프트파워 진흥 정책에 따라 2015 년부터 9 년째 계속되고 있으며, 아세안 국가들과 협력해 영화산업과 잠재력을 세계무대에서 강화하는 자리라고 밝힘

☑ [태국] 네이션 TV, 태국 최초 AI 리포터 뉴스 프로그램 진행 12)

- 태국 주요 미디어그룹 네이션 TV(채널 22)는 4 월 1 일부터 AI 기술을 활용한 뉴스 리포터를 일부 시간대에 배치한다고 밝힘
 - ☑ AI 여성 리포터 닛차(Natcha)와 남성 리포터 닛찬(Nitchan)이 매일 오후 2 시 5 분과 2 시 55 분에 방송하는 <News Alert> 프로그램을 진행할 예정임
 - ☑ 이외에도 두 AI 리포터는 네이션 TV 홍보대사로 선정되어 인플루언서, 이벤트 진행, 가상 컨퍼런스 등 다양한 활동에도 참여함
 - ☑ 아피라위 네이션 TV 대표는 언어의 한계를 극복한 AI 앵커를 적극 활용해 시청자들에게 새로운 경험을 선사하고, 기자와 편집자들에게는 뉴스 작성시간을 절감해 정보수집과 검증에 보다 도움이 될 수 있도록 하겠다고 밝힘



[그림 5] AI 뉴스앵커 닛차

11) 출처 : https://www.khaosod.co.th/pr-news/news_8163672

12) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1119734>

✓ [인도] 정보·방송부의 언론정보국 산하에 팩트체크단위 설치 13)

● 소셜미디어, 클라우드 서비스, 웹 호스트 등 플랫폼 사업 콘텐츠의 거짓·오도 여부 모니터링

- ✓ 인도 중앙정부는 '2021 년 정보기술(IT) 규칙'에 의거 정보·방송부의 언론정보국(Press Information Bureau) 산하에 소셜미디어 콘텐츠 모니터링을 주 목적으로 하는 팩트체크단위(Fact-Checking Unit)를 설치한다고 최근에 고지함
- ✓ 연방정부는 2023 년 4 월 6 일 정보기술(중계업자 지침 및 디지털미디어 윤리규정) 규칙을 변경한 바 있는데, 이 가운데 하나가 잘못된 콘텐츠를 식별하기 위한 팩트체크단위(FCU) 관련 조항의 도입이었음
- ✓ 최근 봄베이 고등법원은 다른 판사가 팩트체크 개정안의 위헌 여부에 대한 의견을 제출할 때까지 정부의 FCU 설립을 막지 않겠다고 결정한 바 있음
- ✓ 이 결정은 스탠드업 코미디언 Kunal Kamra 외 다수가 제기한 진정(陳情) 안에 포함된 몇가지 임시 신청에 대해 이뤄진 것임. 이들은 팩트체크 개정안에 대한 자신들의 청구가 완결될 때까지 FCU 설립의 중단을 요구했음
- ✓ 진정인들은 고등법원의 결정에 대해 상고를 제기했으며, 대법원은 곧 이 문제에 대한 청문을 시작할 예정임. 진정인들은 중계업자들에게 제 3 자 콘텐츠에 대한 책임을 지우는 것은 그들로 하여금 법적 분쟁을 피하기 위해 콘텐츠를 검열하도록 강요하는 것이라고 주장했음. 또한, 정부가 자기와 관련된 콘텐츠를 팩트 체크 하도록 허용하는 것은 이해관계의 충돌을 초래할 것이라 주장했음
- ✓ 규정은 중계업자들(소셜미디어 사이트, 클라우드 서비스, 도메인 등록기관, 웹 호스트, 인터넷 서비스 제공사업자 등 다양한 플랫폼 사업자를 포함함) 이 FCU 가 콘텐츠를 거짓 또는 오도하는 것으로 판정내릴 때 어떤 조치를 해야 하는지에 대해서는 구체적으로 규정하고 있지 않음. 봄베이 고등법원과 IT 부에서 논의된 방안에는 콘텐츠에 가짜 또는 오도하는 것이라는 표식을 붙이고 이를 아예 삭제하는 것도 포함돼 있음

✓ [인도] 크리켓 IPL 광고주 확보전 벌이는 JioCinema 와 Star Sports 14)

● 올해 광고 수익 최대 6 억 6 천만 달러 예상...처음으로 디지털 전송이 TV 방송권보다 수익 높을 듯

- ✓ 인도크리켓프리미어리그(IPL) 2024 시즌 중계에 광고를 내기 위해 Reliance 의 JioCinema 와 Disney 소유의 Star Sports 앞에 광고주들이 줄을 서고 있음
- ✓ 1 부 리그(T20) 토너먼트는 Chennai 에 위치한 MA Chidambaram Stadium 에서 진행되는 Chennai Super Kings 와 Royal Challengers Bengaluru 간의 개막전과 함께 4 월 5 일 시작됨

13) 출처 :

<https://www.timesnownews.com/india/centre-notifies-fact-check-unit-under-pib-of-ministry-of-information-and-broadcasting-article-108653538>

14) 출처 :

<https://www.financialexpress.com/business/brandwagon-jiocinema-star-sports-line-up-advertisers-for-last-ipl-as-rivals-3433539>

- ✔ 디지털 전송권을 보유한 JioCinema 와 TV 방송권을 갖고 있는 Star Sports 두 네트워크는 올해 마지막으로 라이벌로서 IPL 을 시작함. 두 회사는 올해 말 혹은 내년 초까지 85 억 달러 규모의 Reliance-Disney 합병 법인의 일부로 다시 태어나게 됨
- ✔ 업계 전문가들은 올해 IPL 에는 지난해의 약 4 억 6,500 만~5 억 3,300 만 달러보다 14% 늘어난 약 5 억 3,300 만 달러~6 억 6,000 만 달러의 광고 수익이 발생할 것으로 예상하고 있음
- ✔ 지난해에 이어 2 년 연속으로 IPL 경기를 무료로 중계하게 될 JioCinema 는 Tata Motors, Britannia, Pepsi, Parle Products 등 18 개 광고주들과 제휴를 맺었음. 반면 방송계에 따르면, Star Sports 는 Asian Paints, Amul, Dettol, Charged by Thums Up, Dream11, Vimal, Joy Personal Care 등의 업체를 TV 광고주로 확보했음. 작년 광고주가 13 개였던 Star Sports 가 올해에는 7 개의 광고주를 보유하고 있으며, 현재 작년 광고주였던 Airtel, Mondelez, LIC 등 몇몇 업체와도 협상 중인 것으로 알려졌다
- ✔ 한 미디어 컨설팅 전문가는 “올해 IPL 광고수익은 JioCinema 의 무료 스트리밍 계획 덕분에 처음으로 디지털 전송 쪽이 TV 방송을 능가해 작년의 51~52%보다 더 높은 약 55% 정도가 될 가능성이 있다”라면서 “이에 따라 TV 광고 수익의 점유율은 지난해 약 48~49%에서 약 45%로 줄어든 것”으로 예측했음
- ✔ Disney 와의 합병 주체인 Reliance 의 Viacom18 관계자는 “인도인들이 모바일 기기와 연결된 TV 에서 IPL 시청을 선호함에 따라 광고주들은 디지털의 힘을 보고 있다”면서 “광고주들은 소비자가 있는 곳에 돈을 쓰기 마련”이라고 말했음
- ✔ Viacom18 은 작년과 비슷한 광고 효율을 책정한 반면, Star Sports 는 표준화질(SD) 및 고화질(HD) 채널의 결합 요금 기준 광고 효율을 작년 10 초당 약 2,129 달러에서 올해에는 약 2,174 달러로 인상했음

✔ [인도] 스트리밍 전쟁, 소규모 지역언어 영화에서 생존 전략 찾는 틈새 OTT 들 15)

○ 고향 언어로 된 콘텐츠 찾는 고객에 서비스 제공함으로써 이익 창출

- ✔ 주류 OTT 서비스가 더 폭넓은 시청자를 끌어들이기 위해 주로 힌디어, 타밀어, 텔루구어로 된 영화에 우선순위를 두는 전략을 펴며 따라, 틈새 지역 언어 플랫폼들은 방글라데시어, 구자라트어, 마라티어와 같은 소규모 지역 영화산업이 디지털 스트리밍 분야에서 설자리를 찾을 수 있도록 도와주고 있음
- ✔ 업계 전문가들에 따르면, 볼리우드와 남부의 두 주요 영화 산업이 대부분의 스트리밍 서비스에서 시청 순위의 상위를 차지하고 있으며, 이로 인해 더 작은 지역언어 영화들이 전국적인 주목을 노리고 있음. 이러한 추세는 더 작은 OTT 플랫폼들이 이런 영화들의 일부를 낮은 가격에 구매해 독특한 틈새 장르를 만들어내는 기회로 활용하도록 자극함
- ✔ 한 틈새 OTT 업체 관계자는 “상위 3~4 개 플랫폼은 남부 언어를 제외하고 지역 콘텐츠는 거들떠도 보지 않는다”라면서 “이런 상황에서 일부 플랫폼에게 이러한 주류 언어가 아닌 언어로 제작된 콘텐츠를 보여주는 것은 차별화 수단으로 활용된다”라고 말함

15) 출처 :

<https://www.livemint.com/industry/streaming-wars-niche-platforms-champion-regional-flicks-11711013239388.html>

- ✔ 주요 플레이어들은 특정 언어 OTT 플랫폼과 직접 경쟁하는 것을 피하고, 이러한 틈새 플랫폼들은 고품질 언어로 된 콘텐츠를 찾는 고객들에게 서비스를 제공함으로써 이익을 얻는다는 것임
- ✔ 실제 Netflix, Amazon Prime Video 등 주요 플랫폼들은 힌디어, 타밀어, 텔루구어로 제작된 대형 예산 영화에 우선순위를 두고 있음

✔ [인도] 유튜브 TV 남아시아 콘텐츠 채널로 미국 시장 노리는 Zee 엔터테인먼트 16)

● 힌디, 텔구르, 타밀, 칸나다, 마라티 언어 사용 미국 거주 인도인 대상 18 개 프리미엄 채널 제공

- ✔ 유튜브 TV 를 통해 미국 전역에서 남아시아 프로그램을 볼 수 있는 새로운 비디오 패키지가 출시됐음. 'Zee Family'로 명명된 이 패키지는 미국 전역의 남아시아 커뮤니티에 소구하는 Zee 엔터테인먼트의 18 개 프리미엄 채널을 제공함
- ✔ Zee 엔터테인먼트와 Asia TV USA 및 YouTube TV 의 전략적 파트너십으로 탄생한 'Zee Family'는 2020 년 미국 인구 조사 데이터에 따라 힌디어 뿐 아니라 텔루구어, 타밀어, 칸나다어, 마라티어 등 지역 언어 사용자를 포함한 미국의 남아시아 인구의 다양한 요구를 충족하게 될 것이라는 평가임
- ✔ Zee 엔터테인먼트 관계자는 "이번 협력으로 전략적으로 중요한 미국 시장 진출의 교두보를 놓았다"라면서 "이번 패키지 출시는 미국에서의 성장 목표를 달성하는 데 큰 역할을 할 것"이라고 말함

✔ [인도] 3 대 위성방송 Dish TV 주주들, 이사회를 쫓아내다 17)

● 최대주주-경영진 다툼에 소액주주 이익 침해...분쟁 원인 제공자는 대출금 상환 미뤄

- ✔ 인도 3 대 위성방송사인 Dish TV 의 주주들과 새로운 이사진을 구성하려는 프로모터들과의 장기 교착상태가 계속되는 가운데, 이 회사의 주주들은 최근 독립 이사 3 명의 후보자들의 지명을 또 다시 거부하며, 수개월 마다 이사회가 재편되는 사태가 빚어졌음
- ✔ Dish TV 는 화가 난 투자자들이 회사의 프로모터들에 대한 불만을 이사진 지명에 투표로 반대함에 따라 지난 2021 년 9 월 이후 16 명의 이사가 퇴출되었음. 최근 열린 특별 주총에서도 Sunil Khanna, Bhushan Puri, Sonal Bankim Parekh 를 회사 이사회 구성원으로 임명하는 것에 대해 80% 이상의 반대투표가 이뤄졌음
- ✔ 그 결과, Shubhash Chandra 가계가 주축이 된 이 회사는 이사회 구성원이 법적 최소 인원인 3 명 미만으로 떨어지는 즉시 Ritu Kaura 를 독립 이사로 지명했음. 이 회사의 이사회는 현재 각각 최고경영자와 집행 이사인 Kaura 와 Manoj Dobhai 로 구성돼 있음
- ✔ Kaura 의 이사 임명은 방송사 이사 및 고위 경영진 임명을 위한 요구조건인 정보·방송부 장관의 승인을

16) 출처 :

<https://brandequity.economictimes.indiatimes.com/news/media/zee-elevates-south-asian-entertainment-with-nation-wide-access-on-youtube-tv/108681003>

17) 출처 :

<https://www.livemint.com/news/india/unhappy-shareholders-boot-out-dish-tv-board-again-11711118353274.html>

아직 받지 못한 상태임. 그러나 이사회에 단 한 명의 이사만 존재하게 됨에 따라, Dish TV 는 주식거래소에 제출한 서류에서 Kaura 의 임명이 2024 년 3 월 21 일부로 즉시 유효하게 되었다“라고 말했다

- ✔ 이는 이 회사에게 너무 익숙한 패턴임. 주주들이 전체 이사진을 내쫓음에 따라 부처 승인 없이 즉시 이사진을 임명한 3 개월 전에도 비슷한 상황에 처했기 때문. Kaura 와 Dobhal 은 특별 주총을 앞두고 최근 회사 이사회에 의해 이사로 임명됐음. Dobhal 의 임명은 그가 회사 최고경영자로 임명될 당시 정부의 승인을 이미 받았기 때문에 즉시 효력을 발휘했으나, Kaura 의 임명은 부처 승인을 기다리고 있음
- ✔ 인도에서 상장 회사의 이사회는 이사를 임명할 수 있지만, 이사 임명은 3 개월 이내에 주주들의 승인을 받아야 함. Dish TV 는 Kaura 와 Dobhal 의 임명에 대해 3 개월 이내에 주주 승인을 얻어야 함
- ✔ Dish TV 주주들과 프로모터 사잉의 교착은, 이 회사의 최대주주인 Yes Bank 가 이사회를 압박해 특별 주총을 소집한 2021 년 9 월로 거슬러 올라감. 그들은 회사의 운영 방식에 불만을 표명하여 Dish TV 의 이사회를 재구성하라고 요구했음
- ✔ Dish TV 지분의 4.04%를 소유하고 있는 Jawahar Goel 은 기업 지배구조에 불만을 가진 주주들로부터 환영받지 못했고, 주주들은 다른 문제들보다 특히 회사의 OTT 플랫폼 Watcho 에 대한 투자와 이사진 구성에 우려를 제기했음
- ✔ InGovern Research Service 는 “문제는 양 측이 모두 회사를 위한 결정적이면서도 강력한 방향을 제시하지 않고 있다는 점이어서 양측의 교착상태가 계속되는 한 해결책은 없어 보인다”라면서 “누군가 앞에 나서 해결책을 찾을 때까지 다른 소액 주주들의 이익은 위험에 처할 것”이라고 말했음
- ✔ Goel 의 형이자 Essel Group 의 의장인 Subhashi Chandra 는 2016 년 Yes Bank 로부터 10 억 달러 이상의 돈을 빌렸으나 상환할 능력이 없어짐에 따라 은행 측은 보증금으로 약속한 약 25%의 주식을 담보로 잡았음. 2022 년 12 월 은행은 주식을 JC Flowers Asset Restruction 으로 이전시켰고, 이 회사는 Dish TV 의 주식 24.19%를 보유하게 되었음
- ✔ 지난 33 개월 동안 Dish TV 는 특별 주주회의 소집을 거부했으며, 그 사이 소액 주주들은 전 최고경영자 anil Dua, 회장 Jawahar Goel 등 16 명의 이사들을 쫓아냈음
- ✔ 지난해 Chandra 는 JC Flowers 에 10 억 달러 부채 중 2 억 3,100 만 달러를 상환하기로 합의했으나, 아직도 전액 상환은 이뤄지지 않았고, 이로 인해 최대 주주가 계속해서 이사 임명에 반대표를 던지고 있는 실정임

게임·융복합



✓ [북경] 국가신문출판서, 3 월 중국산 온라인 게임 판호 발급명단 발표 18)

- 3 월 29 일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)가 공식 홈페이지를 통해 <2024 년 3 월 중국산 온라인게임 판호 허가 명단(2024 年 3 月份国产网络游戏审批信息)>을 발표함
 - ✓ 해당 명단에 포함된 게임은 총 107 종으로, 이 중 모바일 102 종, 콘솔 1 종, 멀티플랫폼 4 종(콘솔·PC 1 종/ 모바일·PC 3 종) 등이 포함된 것으로 나타남
 - ✓ 이번 명단에는 37 게임즈(三七互娱), 자이언트네트워크(巨人网络), 지비트네트워크(吉比特), ZQ 게임즈(中青宝), 미구인터랙티브엔터테인먼트(咪咕互娱) 등의 게임이 포함됨
 - ✓ 현재까지 중국산 게임 판호 발급 건수는 4 개월 연속 100 건을 넘어서

✓ [심천] 4 월, 출시를 앞두고 있거나 준비중인 모바일 게임 19)

- 장르별로 살펴보면, SLG 를 비롯해 서브컬처, 트레이딩 카드, 경영 시뮬레이션, 중소형 시뮬레이션 장르의 모바일 신작 게임이 4 월 출시를 앞두고 있거나 출시를 준비중인 것으로 알려짐
 - ✓ 서브컬처 게임, 국산 게임, IP 리메이크 게임 수가 전월 대비 크게 늘어났으며, 게임사들이 대작이 집중적으로 출시되는 5~6 월을 피하기 위해 4 월에 신작 게임을 출시하는 경향을 보임
 - ✓ 해외 시장에서 대성공을 거뒀던 SLG 블록버스터 게임이 점차 국내 시장으로 복귀하는 모습을 보이며, MMO 장르의 신작 게임 출시 움직임도 보임
 - ✓ 위챗 미니게임에서 서비스하고 있는 여러 시뮬레이션 게임이 좋은 성과를 거두면서 시뮬레이션 게임 플레이 방식의 신작 게임이 점점 더 많아지고 있음

✓ [인니] 인니 게임개발사 Mojiken Studio, 'GDC 2024'에서 소셜 임팩트 상 수상 20)

- 지난 3 월 18 일부터 22 일까지 미국 캘리포니아주 샌프란시스코에서 개최된 게임 개발자 컨퍼런스(GDC 2024)에 인도네시아 게임개발사 Agate, Arsanesia, Own Games, Fat Racoon, Mythic Protocol, Gudang Voucher 등 6 곳이 참가하였음
 - ✓ 인도네시아 게임협회 Cipto Adiguno 협회장은 인도네시아에서 매년 게임 개발자 컨퍼런스(GDC)를 참가한다며 적극성을 알리며, 올해 2 월 12 일 '국가 게임산업 발전 가속화'에 대한 대통령령(2024 년 제 19 호)의

18) 국가신문출판서 공식 홈페이지 : https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/gcwlyxspxx/202403/t20240329_840576.html

19) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2024/04/541038>

20) 출처 : <https://www.inilah.com/enam-pengembang-game-indonesia-hadiri-konferensi-dunia-gdc-di-san-francisco-as>
<https://gokepri.com/raih-penghargaan-studio-game-indonesia-pikat-investor-di-gdc-2024>

통과를 기점으로 앞으로 인도네시아 게임산업 발전을 위해 정부 지원이 더욱 강화될 것을 표명하였음

- ☑ 이번 GDC 2024 행사에서 인도네시아 수라바야 지역의 개발사 Mojiken Studio 의 '묶이지 않은 자들을 위한 우주(A Space for The Unbound)'가 '게임 개발자 초이스 어워드(GDCA)' 시상식에서 소셜 임팩트 상(Social Impact Award)을 수상하였음
- ☑ 이번 성과는 '어쌔신 크리드 마리지'와 '발더스 게이트 3' 등 대표 게임들과 어깨를 나란히 하며 인도네시아 게임이 글로벌 커뮤니티에서 인정받음을 알 수 있음



[그림 6] GDC 2024에 참가한 인도네시아 게임개발사 6곳(출처: GoKepri.com)

☑ [인니] 온라인 골프게임 <팡야>, 19 년 만에 태국 서비스 종료 21)

- 한국 엔트리브소프트(엔씨소프트 자회사)에서 2004 년 공개한 온라인 골프게임 <팡야>의 태국 서비스가 4 월 30 일부로 종료됨
 - ☑ 게임 <팡야>는 출시 후 2005 년 '이니 3 디지털'(Ini3 Digital)로부터 태국에 수입되어 큰 인기를 끌었으며, 2012 년 '제 2 회 팡야 월드 챔피언십'이 태국 방콕에서 개최된 바도 있음. 당시 태국 선수들은 단체전 2 위를 기록했음
 - ☑ 한국과 유럽은 2016 년, 일본은 2017 년에 서비스를 종료하였으며, 유일하게 서비스 중이던 태국이 올해 종료하면서 19 년의 역사를 마무리 함
 - ☑ 페이스북 공식계정 '팡야(시암)(Pangya(Siam))'에는 많은 팬들이 좋아요 10,000 개, 공유 7,000 개 이상을 누르며 댓글로 아쉬움과 고마움을 표함
 - ☑ 태국 유저들은 "19 년 동안 감사했습니다. 모두가 함께한 추억으로 행복하시길 바랍니다.", "고등학교 시절부터 게임을 해서 지금 34 살이 되었는데 아직도 가끔 하고 있습니다. 좋은 추억으로 간직하겠습니다.", "인생의 절반 정도를 한 게임인데 없어진다니 아쉽습니다. 영원히 기억 속에 간직하겠습니다.", "학교도

21) 출처 : https://www.matichon.co.th/social/news_4499239

빠먹고 이들 동안 게임 했던 기억이 있습니다. 게임에 삽입된 노래도 좋았습니다. 행운을 빕니다.” 등의 댓글을 게시함



[그림 7] 게임 화면과 서비스 종료 공지문

☑ [인도] 샌프란시스코 게임개발자회의에 사상 첫 인도 공동관 구축 22)

● 인도-미국 관계의 새로운 국면 반영한 것...인도 게임시장, 23 년 31 억 달러서 28 년 60 억 달러로 성장

- ☑ 샌프란시스코에서 최근 개최된 게임개발자회의(Game Developers Conference)에 역사상 처음으로 인도 공동관이 구축됐으며, 이는 인도와 미국 양자 관계의 새로운 국면을 반영한 것이라는 분석
- ☑ 인도 공동관 구축과 함께 ‘인도 게임시장 보고서’도 발표됨. 이 보고서는 미-인 전략 및 동반자 포럼(US India Strategic and Partnership Forum)과 그 회원인 WinZo 의 협력으로 완성됨
- ☑ 보고서에 따르면, 인도 게임 시장은 2023 년 31 억 달러에서 2028 년 60 억 달러로 성장이 기대됨. 또한 인도의 게임 산업은 현재 10 만 명의 전문가를 고용하고 있으며, 향후 10 년 간 25 만 개의 일자리를 창출할 것으로 예상됨. 2023 년 8 억 8,100 만 명이었던 인도의 인터넷 사용자 수는 2028 년에는 12 억 명으로 증가할 것으로 보임. 따라서 2023 년 5 억 6,800 만 명이었던 온라인 게이머 수도 2028 년에 8 억 9,300 만 명으로 증가할 것으로 기대됨
- ☑ 인도의 글로벌 게임시장 점유율은 1.1%이며, 2015 년에 25 개였던 인도의 게임 기업 수는 2023 년 1,400 개로 늘었음. 또한 인도는 17%라는 수치로 세계 모바일 게임 앱 다운로드에서 가장 높은 점유율을 차지하고 있음

22) 출처 :

<https://www.hindustantimes.com/world-news/first-ever-india-pavilion-inaugurated-at-game-developers-conference-in-san-francisco-101710979466230.html>

✓ [인도] 비디오 게임 이용자 증가에 따른 게임 내 광고 관심 증대 23)

- 멕시코의 비디오 게임 이용자가 증가함에 따라 제품 내 광고를 통해 노출되고자 하는 기업들의 관심이 높아지고 있음
 - ✓ Statista 의 멕시코내 모바일 게임 이용자 조사에 따르면 멕시코인들은 휴대폰을 이용한 비디오 게임에서 최대 72%의 선호도를 보였으며, 2023 년 4,800 만 명의 사용자가 있는 것으로 집계되었고, 이 수치는 2027 년 5,800 만 명 이상으로 늘어날 것으로 전망됨
 - ✓ 신규 이용자들이 콘솔을 구입하도록 장려하는 것 중에는 ESport 대회가 있는데, 관련 산업 또한 증가 추세를 보이고 있음
 - ✓ 비디오 게임 개발 회사들은 게임 사용자의 범위를 넓히는 것뿐만 아니라 기업들에게 게임 내 광고 공간을 제공하는 것에도 주력하고 있으므로 멕시코 게임 산업의 성장은 곧 광고 산업의 확장으로 이어질 것임

23) 출처 : <https://www.merca20.com/incrementan-videojugadores-en-mexico>

만화·웹툰



✓ [일본] NTT 도코모, 생성형 AI 활용 학습 만화 사업 독립화 24)

- NTT 도코모는 지난 4 월 1 일, NTT 도코모 그룹의 신규사업 창출 프로그램 <docomo STARTUP>에서 사내 프로젝트로 운용된 학습 만화 서비스 <LearningToon>를 독립화 시킨다고 발표함
 - ✓ <LearningToon>을 운영하는 SUPERNOVA 대표이사사장에는 프로젝트를 제안했던 NTT 도코모 직원 기모토 도켄(木本東賢)씨가 4 월 1 일자로 대표이사로 취임, SUPERNOVA 로의 출자는 NTT 도코모를 비롯 벤처캐피털 ANOBAKA 가 운영하는 ANOBAKA GAI 1 호, 컨설팅펌 CINCA 가 참여하고 있음
 - ✓ 해당 서비스는 일본에서는 처음으로 스마트폰에 최적화된 풀컬러 세로 스크롤(웹툰) 형식을 도입한 학습 만화 서비스로, 비즈니스 스킬, 금융, 정치 등 사회인으로서 필요한 지식을 오리지널 만화를 통해 제공하고 있음
 - ✓ 본 서비스는 기존 학습만화처럼 단순히 캐릭터가 설명하는 것이 아닌, 스토리에 중점을 두고 있어 일반 스토리 만화를 읽는 느낌으로 즐기면서 해당 지식을 얻을 수 있음
 - ✓ 인적자본경영이 중요시되고 있는 와중에 직원 교육 및 역량 강화가 중요해지고 있는 가운데, <직원교육 수강률 저조>, <직원교육에 대한 긍정적인 인식 변화의 어려움> 등 기업으로서는 여러 과제가 존재함. 하지만 <LearningToon>은 만화를 통해 즐기면서 지식을 얻을 수 있어 연수 효과를 높일 수 있는 장점이 있음
 - ✓ 해당 서비스의 앱·웹 버전은 2024 년 여름에 출시할 예정이며 먼저 법인 대상으로 사원 연수 콘텐츠를 출시한 후, 순차적으로 개인 소비자 대상으로 콘텐츠를 확충해 나갈 예정임
 - ✓ SUPERNOVA 에서는 Stability AI 가 제공하는 생성형 AI <Stable Diffusion>와 크리에이터(작가)의 제작방법을 혼합한 새로운 제작 공정을 구축하여 오리지널 만화를 제작하고 있으며, 생성형 AI <Stable Diffusion>을 활용한 풀컬러 캐릭터 일러스트 등의 제작을 통해 만화 제작 시간을 단축하고자 함
 - ✓ SUPUERNOVA 는 만화 제작 시 다수의 크리에이터들과의 공동 창작을 통해 작품의 질을 높이고, 새로운 가치를 제공함으로써 크리에이터 고용 창출에도 공헌해 나갈 것이라 밝힘



[그림 8] <LearningToon> 이미지

24) <https://japan.cnet.com/article/35217186>

✔ [인도] 어린이 전유물을 벗어난 독립 만화 25)

● 10 대와 어른들에 동시 사랑받는 작가들 많아져...어두운 유머, 사회정치적 풍자, 신화 등 다양한 소재 다뤄

- ✔ 최근 뭄바이에서 열린 Kala Ghoda Festival 의 일환으로 Kitabkhana 서점과 Chhatrapati Shivaji Maharaj Vastu Sangrahalaya 에서는 어린이 문학 축제가 진행됐음. 특히 주목을 끈 것은 독립 창작자들의 만화책과 그래픽 소설 관련 분야였음. 10 대와 젊은 성인들이 만화관을 가득 채웠음
- ✔ 기성 세대들은 보통 만화 잡지를 보면서 만화에 대한 사랑을 시작했지만, 요즘 세대의 독자들은 더 다양한 취향을 가지고 성장했음. 인도의 10 대들은 일본 망가의 열렬한 팬임. 그러나 이미 충성스런 팬층을 확보한 Unbearable Comics, Holy Cow Entertainment, Meta Desi Comics 등 독립 인도 만화책 제작사들의 작품에 대해서도 동일한 매력을 느낌
- ✔ 귀신 사냥을 주제로한 액션 어드벤처 연속물인 Unbearable Comics 의 첫 번째 작품 <Eyes 'n' Daggers>는 2022 년 Comic-Con Bengaluru 에서 완판을 기록했음. Bajro Narayan Dutta, Prathamesh Gandhi, Vignesh Ramesh 등 작가들은 작품을 발간하기 위해 IndiePress 와 협력했음. Ramesh 는 “자체 출판 플랫폼 덕분에 자유롭게 우리 자신의 이야기 형식을 실험할 수 있었다”라고 말함
- ✔ Abhijeet Kini 는 인도에서 가장 영향력 있는 만화 작가 중 한 명으로 일러스트레이터 겸 애니메이터로도 활약하며 뭄바이에 자신의 이름을 딴 제작사를 갖고 있음. 그는 <Angry Maushi> 만화 시리즈의 작가로 “인도에는 10 대들과 어른들 모두에게 사랑을 받은 독특한 스타일을 가진 많은 독립 만화책 출판사와 창작자들이 존재한다”라고 믿고 있음
- ✔ 그는 “만화책에는 이제 단순한 플롯과 어린이용 유머가 아닌 성숙한 유머와 복잡한 구성이 존재한다”라면서 “오늘날 인도의 만화책은 어두운 유머, 사회정치적 풍자, 신화에 뿌리를 둔 토착적 슈퍼히어로, 그리고 공포를 다루고 있다”라고 말함
- ✔ Hamza Sayed 는 2022 년에 개장했고 인도 최초의 만화 전용 서점으로 알려진 뭄바이의 Comic Book Store 창립자임. Kini 와 마찬가지로 젊은 독자들과 성인 독자들 모두 독립 만화를 더 요구한다는 점에 있어서 괄목할만한 증가세가 있다고 믿고 있음. 그는 “자체 출판한 만화책을 유통하는 IndiePress 같은 다양한 플랫폼이 있고 대형 출판사들도 독립 만화 작가들을 위한 인쇄물을 갖고 있다”라면서 “오늘날 만화책은 잘 연출된 영화를 닮아 몰입감 있고 실제로 보는 듯한 매력 있는 스토리텔링 경험을 준다”라고 말했음
- ✔ 이와 같은 변화는 아마도 이 장르의 인구통계학적 대상층이 달라졌기 때문임. 만화책은 이제 더 이상 어린이들만을 위한 것이 아님. 인도의 작가와 일러스트레이터들은 청소년과 젊은 성인들에게 매력적인 콘텐츠를 만들고 있음. 이런 책의 사례로 Nikhil Gulati 와 Mark Kenoyer 의 <People Of Indus>(2022)가 있는데, 이 책은 고대 인더스 문명의 이야기를 통해 역사를 이해할 수 있도록 해줌. 실제로 만화책과 그래픽 소설은 청소년들이 역사, 정체성, 그리고 다른 의견을 탐구하는 좋은 방법이 되었음

25) 출처 :

<https://www.livemint.com/specials/indie-comic-books-are-no-longer-just-kids-stuff-11711185656687.html>

- 이전에 만화책 출판사들은 자체 연재 에디션을 출시했으나 오늘날 인기 출판사들은 독립 만화책 작가들과의 협력을 위해 노력하고 있음. 지난 몇 년간 인도에서 가장 인기 있는 만화책 중 하나는 C.G. Salamander 가 쓰고 Rajiv Eipe 가 그린 〈Maithili And The Minotaur: Web of Woe〉(2021)임. 펭귄랜덤출판사가 출간한 이 책은 활기차면서도 기이한 등장인물들, 믿을 수 없는 환상의 비행, 어둡고 사악한 유머로 가득함. 두 작가는 시리즈물로 이 작품을 창작했고, 궁극적으로 두 권으로 책으로 묶여 출간됐으며, 3 권은 올해 5 월에 출판될 예정이다. Salamander 는 “산문을 쓸 때, 나는 주제에 최대한 몰두한다. 그러나 만화책의 경우, 이런 규칙은 창밖으로 날아가 버린다”라고 말함

음악



✓ [심천] '2023 년 대형 콘서트 연간 인사이트' 발표 26)

- 중국연출업협회(中国演出行业协会), 다마이(大麦), 웨이보(微博), 덩타프로버전(灯塔专业版)이 3 월 21 일 공동 발표한 '2023 년 공연시장 대형콘서트 연간 인사이트(2023 演出市场大型演唱会年度洞察)'에 따르면 관람 인원 5,000 명 이상을 기록한 대형 콘서트의 2023 년 연간 매출액이 146 억 위안으로 사상 최고 기록을 경신했으며, 연간 공연 횟수는 2,400 회 이상, 누적 관객 수는 2,000 만 명을 초과한 것으로 나타남
 - ✓ 2023 년에는 콘서트 규모가 크고, 공연 개최 횟수가 많은 특징을 보였고, 관람 인원 10,000 명 이상을 기록한 콘서트 수가 2019 년 대비 3 배 증가했으며, 한 지역에서 여러 차례 공연하는 콘서트 수도 2019 년 대비 17% 증가함
 - ✓ 장강삼각주(长三角), 주강삼각주(珠三角), 징진지(京津冀), 쓰촨, 충칭 지역은 여전히 인기 있는 콘서트 개최지로 2023 년 전체 콘서트의 60% 이상이 이곳에서 열렸으며, 3~5 선 도시에서 콘서트를 개최하는 추세가 두드러짐
 - ✓ 콘서트를 2 회 이상 관람한 티켓 구매자 수는 전체의 20% 이상을 차지했으며, 성비로 보면 여성 관람객이 60% 이상의 분포를 보였고, 광저우, 시안, 베이징, 충칭, 상하이, 우한, 선전, 청두, 난징, 정저우는 관람객들이 가장 기대하는 콘서트 개최 도시로 꼽힘

✓ [베트남] 빅프엉, 2 년 만에 신곡 <Nang Chen Tieu Sau>로 컴백 27)

- 지난 3 월 8 일 0 시에 2 년 만에 빅프엉(Bich Phuong)은 신곡 <Nang Chen Tieu Sau>로 컴백했음
 - ✓ 공개된 이후 24 시간 만에 <Nang Chen Tieu Sau> 뮤직비디오는 조회수 300 만 및 좋아요 수 20 만을 돌파했으며 베트남 유튜브 뮤직 트렌딩 2 위뿐만 아니라 호주 5 위, 싱가포르 12 위, 캐나다 19 위, 대만 29 위를 차지했음. 특히, 유튜브에서 24 시간 내 가장 많이 본 동영상으로 전세계 13 위에도 이름을 올렸음
 - ✓ 게다가, 징차트 (Zing Chart) 1 위, 케그차트(Keeng Chart) 1 위, 베트남 아이튠즈(iTunes) 2 위, 애플 뮤직(Apple Music) 2 위 등 국내 음원 차트에서 <Nang Chen Tieu Sau>가 상위권을 차지했음
 - ✓ 당주이단(Tang Duy Tan)과 드럼 7(DRUM7)이 <Nang Chen Tieu Sau>의 작곡에 참여했고 감독 프엉부(Phuong Vu)가 뮤직비디오를 연출했음. 중독성이 있는 멜로디 외에도 인상적인 이번 뮤직비디오에는 이미 끝난 관계에서 벗어나는 여성의 여정이 담겨 있는 것으로 관심과 호응을 얻었음

26) 출처 : http://www.ce.cn/xwzx/gnsz/gdxw/202403/21/t20240321_38943447.shtml

27) 출처 :

https://kenh14.vn/giai-ma-loat-hinh-anh-an-du-doi-lap-trong-mv-nang-chen-tieu-sau-giup-bich-phuong-leo-bxh-tr-ending-the-gioi-20240313191242249.chn?fbclid=IwAR2DhKhYTowkKfIW6jWc5j78texhEIXbsTw7FzdtKC7CvTbpqkrSkHvXFfA_aem_Ae2AFXAiYKt0G-5JSqCkZ0Q76G4q5kt4XsLwxCPo66HQQN7bsZVqelLOEhD9T_2KsCc3Yh3lnDpn8KBHqPYlhXaD



[그림 9] 〈Nang Chen Tieu Sau〉 뮤직비디오

✓ [멕시코] 하이브 라틴 아메리카, 멕시코 계획 관련 총책임자 인터뷰 28)

- 하이브는 3 월 초 라틴 아메리카에 진출 계획을 알렸고, 현지 총책임자로 페르난도 그레디아가를 임명함
 - ✓ 하이브 소속 아이돌들의 활동 영역을 넓히고, 재능있는 현지인들을 발굴할 목적으로 동 사업에 착수했으며, 방시혁 대표는 대규모 콘서트를 계획하고 있고, 총책임자인 페르난도 또한 직접 진행할 프로젝트를 기획하고 있음
 - ✓ 페르난도는 현지 매체와의 인터뷰를 통해 하이브 라틴 아메리카의 계획에 대해 알림
 - ✓ 멕시코에서의 현재 사업 단계에 대해 하이브는 멕시코를 시작으로 라틴 아메리카 진출에 나설 예정인데, 현재 인력 고용부터 시작해야 하는 아주 기본적인 단계에 있다고 함
 - ✓ 멕시코가 라틴 아메리카 진출의 기점이 된 것은 멕시코 음악이 세계적 수준에 머무르고 있다는 것을 입증한 중요한 포인트라고 덧붙임
 - ✓ 또한, 이제 막 시작한 큰 도전이지만 하이브이기 때문에 맨땅에서 시작하는 것은 아니며, K 팝이 전 세계를 석권하고 있음에도 현재 일본 아티스트들도 멕시코 진출을 꾀하는 등 여러 상황을 고려한다면 어떤 프로젝트를 실시할 지 계획하는 것이 매우 중요하다고 전함
 - ✓ 멕시코 팝밴드 결성에 대한 질문에는 기본적으로는 모든 장르에 집중하면서도 현지 프로젝트를 통해 K 팝의 공식을 재현할 목표가 있기 때문에 올해 말 현지 오디션을 기획하고 있으며 K-Pop 의 기본 원칙을 적용하며 어떤 결과가 나올지 지켜볼 것이라고 답함

28) 출처 :

<https://www.publimetro.com.mx/entretenimiento/2024/04/01/hybe-latinoamerica-seventeen-y-bts-ya-estan-en-la-mira-para-dar-conciertos-en-mexico>

- ☑ 방시혁 대표와의 인연에 대해 두 달 전 방 대표가 멕시코를 방문했을 때 만났고, 방 대표의 일하는 방식, 지식, 커리어에 감명 받았으며, 음악적으로 많은 공헌을 한 프로듀서로서의 그의 작업을 존경한다고 언급함
- ☑ 양국 아티스트들 간의 협업은 주요 전략이 될 것이며 이는 멕시코 아티스트들의 아시아 시장으로 진출의 길을 열어줄 수도 있을 것이라 기대감을 내비침
- ☑ 페르난도는 음악 시장에서 23 년 이상의 경력을 가진 인물로, 알레한드로 페르난데스, 몰로토브, 루이스 폰시, 카페 타쿠바, 벨라노바, 소에, RBD, 몬 라페르테 등의 독보적인 현지 아티스트들과 작업해왔음
- ☑ 그는 방대한 지식과 경험, 전략적 비전을 활용하여 라틴 아메리카에서 하이브가 입지를 다지고 성장할 수 있도록 이끌 예정임

☑ [멕시코] 북부 최대 음악 축제 ‘2024 팔 노르테’ 30 만 명 방문하며 성료 29)

- 멕시코 북부 지역의 최대 음악 축제인 ‘2024 팔 노르테(Pa’L Norte)’가 지난 3 월 29~31 일 3 일간 30 만 명 이상의 관중을 열광시키며 막을 내림
 - ☑ 2012 년 시작된 동 행사는 멕시코의 최대 공업 도시 중 하나인 몬테레이 시에서 개최되고 있으며, 35 도의 고온에도 불구하고 관중들은 팝, 록, 펑크, 코리도스 톰바도스, 레게톤 등 현지 인기 장르의 음악 공연을 즐김
 - ☑ 그레미 멕시코 음악 최고 앨범상을 수상하고 현재 멕시코 음악 씬에서 가장 선두를 달리고 있는 ‘페소 플루마(Peso Pluma)’의 무대는 올해 축제의 인기 요인 중 하나로 꼽히고 있음
 - ☑ 그 외에도 마나, 킨, 봄바 에스트레오, 이매진 드래곤스 등 멕시코를 비롯한 영국, 콜롬비아, 미국의 대형 아티스트들이 출연하여 화제를 낳음
 - ☑ 몬테레이 공대 경영학 센터가 실시한 팔 노르테 공연 내 관중 통계 조사에 따르면 53%가 25 세 이상, 47%가 18~24 세 사이의 연령대로 집계됨
 - ☑ 69%는 개최 도시 주민이고, 31%는 외부에서 유입된 관광객으로 나타났으며, 이들은 지인의 집, 호텔, 에어비엔비에서 머물렀음
 - ☑ 또한, 참석자 중 65%가 하루 1,000 페소(약 8.1 만원)에 근접하거나 미만의 금액을 지출했다고 함
 - ☑ 입장권은 3,970 페소(약 32.3 만원)에서 12,470 페소(101.5 만원) 사이로 올해 관중 중 50% 이상은 내년에도 확실히 참석할 것이고, 27%는 재방문을 고려할 것이라고 답함

29) 출처 :

<https://www.nmas.com.mx/entretenimiento/musica-e-intenso-calor-enmarcan-festival-de-musica-pal-norte-2024-en-monterrey/> (Nmas, 240401)

<https://www.elfinanciero.com.mx/entretenimiento/2024/04/02/festival-tecate-pal-norte-2024-cual-fue-el-gasto-pro-medio-de-los-asistentes-por-dia>

패션



✓ [프랑스] ‘모드 앳 파리 2024’, 프랑스서 성료 ³⁰⁾

- 프랑스 기술 및 게임 전문 언론은 지난 22 일 제페토(ZEPETO)와 한국콘텐츠진흥원이 협력하여 파리에서 개최한 모드 앳 파리 2024 가 성황리에 마쳤다고 전함
 - ✓ 해당 행사는 패션 산업 전반의 전환점이 되는 중요한 순간이라 언급하며, 패션과 문화를 위한 새로운 채널로서 메타버스의 잠재력을 보여줄 것이라 밝힘
 - ✓ 또한, 다양한 분야의 인플루언서 250 명이 참석한 이 행사를 통해 사용자층을 확보한 제페토는 프랑스에서 입지를 강화해 한국 브랜드의 해외 시장 진출에 도움이 될 것이라고 언급함

✓ [인니] ‘인도네시아 패션위크 2024’ 성료, 300 명의 디자이너 컬렉션 선보여 ³¹⁾

- 인도네시아 최대 패션위크인 ‘인도네시아 패션위크(IFW) 2024 가 지난 3 월 27 일부터 31 일까지 자카르타 컨벤션센터(JCC)에서 개최되었음
 - ✓ 인도네시아 패션디자이너기업협회(APPMI)는 “Langgam Jakarta Woven”이라는 주제로 현대 미술과 패션을 결합해 이번 패션위크에서 브타위(Betawi) 문화의 다양성을 강조하자 하였음
 - ✓ APPMI 협회장이자 IFW 회장 Poppy Dharsono 에 따르면 일부 말레이시아와 태국 등 해외 디자이너를 포함하여 총 300 명 이상의 디자이너들이 참여하여 컬렉션을 선보이며, 400 개 이상의 패션기업이 다양한 지역의 패션 및 공예품을 전시하며 행사의 활기를 띄었다고 함



[그림 10] 인도네시아 패션위크 2024 런웨이 현장(출처: kemendag.go.id)

30) 출처 : <https://www.realite-virtuelle.com/zepeto-kocca-mode-at-paris-2024>

31) 출처 :

<https://www.metrotvnews.com/play/bw6Cogrd-300-desainer-pamerkan-koleksi-teranyar-di-indonesia-fashion-week-2024>

<https://www.kemendag.go.id/berita/foto/mendag-hadiri-pembukaan-indonesia-fashion-week-2024>

✓ [멕시코] 패션 산업의 성장 속에서 공정한 노동을 요구 32)

- 패션 레볼루션 멕시코는 멕시코 패션 산업의 성장이 산업 종사자들의 공정한 근무 조건을 동반해야 한다는 목소리를 내고 있음
 - ✓ 패션 레볼루션은 방글라데시 라나 플라자 참사 이후 패션 산업의 노동권과 환경권을 옹호하기 위해 10 년 전 영국에서 탄생한 단체로 멕시코 또한 자국 내 패션 산업 노동자들의 요구사항들을 고려하여 지부를 결성했음
 - ✓ 1985 년 멕시코시티 대지진 때 의류 노동자 수백 명이 붕괴된 건물에서 목숨을 잃는 사건이 있었고, 당시 생존자들이 주도하여 의류 산업의 노동권에 대한 운동이 시작됨
 - ✓ 여기에 더해 멕시코 전통 옷의 디자인을 도용하는 사례가 늘어남에 따라 치아파스, 와하카, 푸에블라 등 전통 옷의 주요 원산지를 중심으로 노동권 운동이 활발히 전개됨
 - ✓ 멕시코 국립의류산업회의소(CANAIVE)에 따르면 2024 년 1 월까지 의류 산업에 고용된 근로자는 279,000 명 이상이었음
 - ✓ 그러나 2023 년 1 월과 비교하면 16,097 명의 근로자가 감소했으며, 2023 년 말 의류업계 연간 국내 총생산(GDP) 또한 -9.6%대 감소세를 보임
 - ✓ 이러한 결과는 우선 2022 년 포스트 팬데믹 시기 회복을 시도하면서도 1 분기 수출 증가율이 낮아져 겪은 정체에서 비롯된 것으로 보임
 - ✓ 4 월 중순에는 패션 업계의 다양한 업무 방법을 제시하고, 동 분야의 노동권을 장려하는 연례 행사인 '2024 패션 레볼루션 위크'가 개최될 예정임
 - ✓ 행사는 '소비자들 또한 직원을 배려하는 브랜드를 중요하게 생각한다'는 메시지와 함께 노동 윤리를 강조하며 패션 산업의 지속 가능성을 논하는 자리가 될 것임

✓ [멕시코] 패션 산업의 수입·수출액 모두 전년도 대비 증가 33)

- 국립통계지리연구소(INEGI)가 발표한 최근 상품 무역 수지에 따르면 올해 1 월 멕시코의 섬유, 의류, 가죽 부문으로 구성된 패션 산업의 수입액이 최대 15 억 1,050 만 달러에 달함
 - ✓ 이는 전년도 같은 시기 발생한 12 억 8,070 만 달러 대비 17.9%가 증가한 수치임
 - ✓ 멕시코 패션 수출액 또한 작년 1 월에는 7 억 2,540 만 달러를 기록한 반면, 올해 1 월에는 7 억 7,530 만 달러를 수출하여 'Made in Mexico' 섬유, 의류 및 가죽 제품 출하량이 6.9% 증가했음을 보여줌

32) 출처 :

<https://www.eleconomista.com.mx/capitalhumano/Exigen-justicia-laboral-en-medio-del-crecimiento-de-industria-de-la-moda-en-Mexico-20240325-0128.html>

33) 출처 :

<https://mx.fashionnetwork.com/news/Avanza-a-doble-digito-la-importacion-de-moda-en-mexico,1619221.html>

통합(정책·기타)



✓ [LA] AI 안전성을 위한 미-영의 세계 최초 협약 34)

● 인공지능 모델의 안전 위험을 감시하기 위한 협약 체결

- ✓ 지난 1 일, 미국과 영국이 AI 모델의 안전성을 점검하기 위한 양해각서(MOU)를 맺음. 이는 세계 최초의 AI 안전에 관한 양자 간 협약으로 각국 정부가 AI 신기술이 사이버 공격이나 생화학적 무기 설계에 악용될 수 있는 위험을 규제하기 위함임
- ✓ 양국은 AI 모델을 사용하는 데에 있어 안전이 최우선 관심사라고 언급하며, 두 AI 안전 연구소가 협력해 대규모 언어 모델(LLM)의 안전성을 점검하는 프레임워크(Framework)을 마련할 예정이라고 밝힘
- ✓ 위 협정을 통해 양국은 기술 연구 협력, 인사 교류 탐색, 정보 공유 등을 통해 협력하고, 적어도 한 번의 공동 안전 테스트를 할 예정이라고 강조함
- ✓ 지나 러몬도(Gina Raimondo) 미 상무장관은 “영국과 미국은 AI 의 안전한 개발 보장이나 전 세계의 공동 과제라는 점을 항상 분명히 해 왔다”라면서 “양국은 이번 협력으로 국가안보와 사회 전반에 걸친 AI 위험에 대한 연구와 관련 기관의 작업을 가속화 할 것”이라고 전함

✓ [일본] KDDI · 모리빌딩, 도라노몬힐즈 디지털 트윈 홀 공개 35)

● KDDI 와 모리빌딩은 새로운 도시 체험과 콘텐츠를 창출하는 <TOKYO NODE LAB>의 공동 프로젝트인 <TOKYO NODE DIGITAL TWIN HALL -RESPECT YOU, au>를 개발하여 3 월 28 일에 운영을 시작했다고 발표함

- ✓ <TOKYO NODE DIGITAL TWIN HALL -RESPECT YOU, au>는 도라노몬힐즈(虎ノ門ヒルズ) 스테이션타워의 정보 발신 거점인 <TOKYO NODE>의 중심에 있는 메인 홀 <TOKYO NODE HALL>의 실제 공간을 디지털 공간에 재현한 것으로, 디지털 고유의 부가 가치를 더한 상설 전시 공간임
- ✓ 디지털과 현실 두 곳에서의 영상, 음향, 조명 등 공간 연출을 동기화하고, 각 스크린에 서로의 영상을 비추어 360 도에 유사한 객석을 만들어 하나의 공간으로 창출함. 이를 통해 디지털에서는 현실에 있는 듯한 느낌을, 현실에서는 디지털 특유의 연출을 경험함으로써 양쪽의 열기를 동시에 전달할 수 있음
- ✓ 코로나 19 를 겪으며 아티스트와 관객이 함께 즐기는 라이브 콘서트나 팬 미팅 등의 가치가 재평가되고 있는 반면, 여전히 일반 행사장은 수용 인원의 제한, 이동 시간, 교통수단 같은 장벽이 존재함
- ✓ 한편, 최근에는 현실 공간에 디지털 레이어를 접목한 XR 기술을 통해 새로운 연출이나 콘텐츠들이 다수 제작되고 있음. 이는 현실 공간과 물체를 디지털로 정밀하게 재현할 수 있으며, 행사장 수용 정원도 확장할 수 있음. 또한 원거리에서 해당 이벤트에 참여하거나 현실 행사장에서 물리적으로 실현할 수 없는 연출도

34) 출처 : <https://www.theverge.com/2024/4/2/24119130/ai-us-uk-agreement-model-testing>

35) 출처 : <https://japan.cnet.com/article/35217058>

가능케 할 수 있음

- ☑ 스기야마 오(杉山央) 모리빌딩 신영역사업부 <TOKYO NODE> 운영실 겸 <TOKYO NODE LAB> 총괄 프로듀서는“현실과 디지털을 융합하여 여태껏 본 적 없는 새로운 체험 · 엔터테인먼트가 여기서 탄생하고, 더욱 많은 사람들과 소통하는 세계를 만들 수 있게 되었다.”라고 전함
- ☑ 주만 카즈히코(中馬和彦) KDDI 사업창조본부 부분부장은“실제 도라노몬에 모인 300 명뿐만 아니라, 디지털 행사장으로 세계 곳곳에서 모인 1 만 명이 넘는 사람들과 고도로 융합된 새로운 공간 체험을 만들어 가고 싶다.”라며 “현실 체험은 여전히 훌륭하며 오감으로 현장감을 체험할 수 있지만, 오늘날 디지털은 보는 것을 넘어 시공간적 제약에서 완전히 벗어난 세계를 체험할 수 있는 공간이 되었다. 현실과 디지털 각각을 우리는 추구해 가고 있지만 융합된 하나의 공간에서 만들어지는 새로운 체험을 디지털 트윈 홀에서 도전해 가고 싶다”라고 설명했다
- ☑ 양사는 이 하나의 공간을 새로운 공유 체험 무대로 활용하여 여러 아티스트와의 협업을 촉진하고, 디지털과 현실이 융합한 새로운 엔터테인먼트 요소를 제공하며 두 행사장에 대한 관심을 촉구할 계획임. 또한 <디지털 트윈>과 <TOKYO NODE LAB>을 통해 기존 영역과 장르를 불문하고, 다양한 분야의 기업 및 크리에이터와 협업을 진행할 것이라 밝힘
- ☑ 덧붙여 스기야마 총괄 프로듀서는“현실 행사장 300 명에 <디지털 트윈>으로 1 만 명을 더 수용할 수 있어 새로운 사업 가능성을 기대하고 있다.”라며, 주만 부분부장은 “SNS 나 동영상 등 인터넷은 기본적으로 검색해서 시청하는 행위에 지나지 않으나, 메타버스나 <디지털 트윈>과 같은 3D 공간 · 환경에서는 체험이 가능하다. ‘시청하는 인터넷’에서‘체험하는 인터넷’으로의 발전은 이미 시작되었으며, 우리는 Web3 세계의 기준을 만들어 갈 것.”이라고 강조함



[그림 11] <TOKYO NODE DIGITAL TWIN HALL -RESPECT YOU, au> 이미지

✔ [프랑스] 프랑스 광고 회사, AI 활용 ‘맞춤형 광고 기술’ 출시 36)

- 네덜란드 그룹 아제리온(Azerion)의 프랑스 광고 플랫폼 호크(Hawk)는 광고주와 언론 대행사를 위한 맞춤형 광고 기술을 소개함
 - ✔ 온라인 사기 및 악성 봇에 대응하기 위해 AI 를 사용하는 해당 기업은 마케팅 예산을 효과적으로 지출하고 실제 잠재 고객에게 도달하는 것을 목표로 함
 - ✔ 본 프로그램은 첫 번째 클릭부터 부정 트래픽을 감지하여 불필요한 광고 지출을 없애고, 구매자 지표와 프로그램의 정확성을 활용하여 정보에 기반한 결정을 내릴 수 있음. 이를 활용하여, 마케터의 투자 수익을 개선하고 사기성 클릭을 방지할 수 있어 마케팅 예산을 최적화할 뿐만 아니라 디지털 광고의 전반적인 효과를 향상할 수 있음

✔ [프랑스] 프랑스 AI 기업, 악성 봇 대응 프로그램 출시 37)

- 프랑스 AI 기업 데이터돔(DataDome)은 광고 캠페인에 영향을 미치는 사기성 트래픽을 방지하기 위해 설계된 데이터돔 애드 프로텍트(DataDome Ad Protect)를 출시했다고 발표함
 - ✔ 온라인 사기 및 악성 봇에 대응하기 위해 AI 를 사용하는 해당 기업은 마케팅 예산을 효과적으로 지출하고 실제 잠재 고객에게 도달하는 것을 목표로 함
 - ✔ 본 프로그램은 첫 번째 클릭부터 부정 트래픽을 감지하여 불필요한 광고 지출을 없애고, 구매자 지표와 프로그램의 정확성을 활용하여 정보에 기반한 결정을 내릴 수 있음. 이를 활용하여 마케터의 투자 수익을 개선하고 사기성 클릭을 방지할 수 있어 마케팅 예산을 최적화할 뿐만 아니라 디지털광고의 전반적인 효과를 향상시킬 수 있음

✔ [UAE] 제 30 회 중동 국제 방송통신 전시회 ‘CABSAT 2024’ 5 월 두바이 개최 예정 38)

- 제 30 회 중동 최대 방송통신 전시회 ‘CABSAT 2024’가 오는 5 월 두바이에서 개최 예정이며 427 억 달러 규모의 역내 미디어 및 엔터테인먼트 시장의 미래를 선보일 예정
 - ✔ CABSAT 은 중동, 아프리카 및 남아시아(MEASA) 지역의 최대 방송콘텐츠, 위성, 미디어및 엔터테인먼트 전시회로 역내 최신 트렌드와 기술 시연 및 지식공유 등 다양한 프로그램으로 구성됨
 - ✔ 올해 30 회를 맞이 하는 이번 전시회에는 120 개국 이상의 교육, 미디어, 엔터테인먼트, 호스피탈리티, 소매 및 통신 부문의 다양한 기술기업들이 참여 예정. 중동이 콘텐츠 소비 시장을 넘어 콘텐츠 생성 허브로서의 성장 가능성과 전 세계 콘텐츠 제작자, 유통업체, 투자자들에게 지속 가능한 미래를 보여 줄 것으로 기대 중

36) 출처 :

<https://the-media-leader.fr/audio-azerion-lance-une-technologie-via-lia-afin-de-personnaliser-les-spots-des-marques>

37) 출처 : <https://the-media-leader.fr/le-francais-datadome-sattque-aux-bots-malveillants>

38) 출처 : <https://wam.ae/article/b2ddwx3-cabsat-celebrates-30th-anniversary-returns-dubai>

- ✔ 2024 년 중동의 미디어 및 엔터테인먼트 시장은 427 억 달러에 이를 것으로 예상되며 2029 년까지 670 억 달러 규모로 성장이 전망되어 국가 주도의 방송 및 위성·항공우주 산업 발전을 기반으로 글로벌 콘텐츠 소비 시장에서 중동의 입지가 강화되어 가고 있음
- ✔ 이번 전시회와 함께 중동 Audio Visual(AV) 산업 및 미디어 기술 커뮤니티 포럼 Integrate Middle East 도 개최될 예정이며 특히 중동, 아프리카 및 남아시아(MEASA) 지역의 디지털 사이니지 보급 확대, e 러닝 수요 증가에 따른 pro AV 시장 전망이 주목받을 것으로 예상

✔ [태국] 태국 지식재산국, 소프트파워 육성 위한 지적재산권 관리 강조 39)

○ 우티카이 태국 지식재산국장은 브라차차투락깃 지와 인터뷰함

- ✔ 우티카이 국장은 지적재산권의 범주를 4+1 로서 창조(Creation) · 상용화(Commercialization) · 보호(Protection) · 집행(Enforcement)의 4 가지와 지리적 표시(GI: Geographical Indication)로 보고 있다고 말함
- ✔ [창조] 현재 지식재산국은 국가소프트파워전략위원회 11 개 각 분과마다 전략 자문을 맡고 있으며, 과거에도 100 여명의 기업가들에게 지적재산권 상담을 지원해 8 억 바트(약 304 억 원) 이상의 가치를 창출했다고 밝힘
 - 올해로 개소 3 년이 넘는 지식재산권상담센터(IPAC: Intellectual Property Advisory Center)를 통해 중소기업 등의 기업가들에게 정보를 제공하고, 지적 재산을 통한 수익 창출을 계속해서 지원할 것임
- ✔ [상용화] 올해 지식재산국은 211 개 제품의 GI(지리적 표시) 등록을 추진해 640 억 바트(약 2 조 4,320 억 원) 이상의 가치 창출을 지원할 목표임
 - 예를 들어 태국의 더이창(Doichang) 커피, 더이퉁(Doitung) 커피, 일본의 타지마규 소고기, 가고시마 소고기 등이 GI 에 서로 등록되어 있음
 - 또한 태국 기업가들이 한국, 일본, 중국, EU 등에 지적재산권 등록할 수 있도록 장려하고, 해외에서 지적재산권 침해에 당했을 때 도움을 줄 수 있는 기금을 조성하고자 함
- ✔ [보호] 지식재산국은 특허 신청·등록 소요기간을 단축하고 온라인 서비스를 제공해 편의를 제공할 것임
 - 등록 후 4 개월 이내 상표권(Trademark), 6 개월 이내 소특허(Petty Patent), 1 년 이내 특허(Patent)를 획득할 수 있도록 Fast Track 을 구축할 것임
 - 또한 지식재산국은 태국의 저작권료를 징수하는 대형 민간업체 포노라이트(Phonoright)와 협력해 천만 곡 이상의 태국 저작권 음악을 3 개월간 무료 사용하게 하고, 그 후 1 년간 50~55%까지 사용료를 할인해 주는 정책을 진행할 예정임
- ✔ [집행] 태국 경찰, 특별수사국(DSI), 관세국 등과 협력해 엄격한 집행에 노력하고 있으며, 향후 2 년 이내에 태국이 미국 무역대표부(USTR) 감시대상국(Watch List)에서 제외될 것으로 예상함
 - 지난해 오프라인·온라인을 합쳐 1,700 건 이상의 지적재산권 침해에 대응했으며, 12 억 4 천만 바트(약 471 억 원) 상당의 220 만 개 품목을 압수했음

39) 출처 : <https://www.prachachat.net/economy/news-1529685>

✓ [태국] ‘섬머소닉 페스티벌’ 태국 개최로 관람객 35 만 명 유치 40)

- 태국 정부는 8 월 24 일~25 일 ‘섬머소닉 방콕 2024(Summer Sonic Bangkok 2024)’ 개최를 발표함
 - ✓ 2000 년부터 시작해 매년 일본에서 개최하는 대형 음악축제 ‘섬머소닉 페스티벌’은 올해 도쿄 및 오사카 일대에서 8 월 17 일~18 일 개최하고, 이어서 태국에서 개최할 예정임
 - ✓ 세타 총리는 ‘섬머소닉 페스티벌’이 일본 외의 지역에서 열리는 것은 최초이며, 35 만 명의 관람객이 방문해 태국의 관광산업을 발전시키고 세계적인 축제 장소로 거듭날 것이라고 말함
 - ✓ 패딩탄 국가소프트파워전략위원회 부위원장은 정부와 민간이 협업해 본 행사의 태국 개최를 추진했으며, 많은 태국 신진아티스트들에게 무대를 제공하고 축제-음악부문의 소프트파워를 발전시킬 수 있는 기회가 될 것이라고 말함

✓ [태국] K 팝 산업의 성공에는 AI 가 있음 41)

- 3 월 22 일, 방콕에서 열린 ‘AI 혁명 2024: 태국 경제의 탈바꿈’ 세미나에서 태국 전문가들은 K 팝 산업의 성공에는 AI 와 기술이 있으며, 이는 태국 소프트파워 발전의 열쇠라고 연설함
 - ✓ 워라워쉴 임팩트마인드 AI(ImpactMind AI) 및 인사이더리 AI(Insiderly AI) 공동창업자는 ‘국가 AI 전략 및 추진계획(2022~2027)’에 따라 태국은 동남아시아에서 AI 허브를 목표로 하고 있지만 한국에 한참 뒤쳐져 있다고 말함
 - ✓ 워라워쉴 공동창업자는 광고제작을 통해 입증된 태국인들의 창의성을 AI 가 대신할 수는 없듯이 AI 가 인간의 직업을 뺏을까봐 두려워할 필요는 없다고 말함
 - ✓ 토우차폰 아미티 솔루션스(Amity Solutions) 기술책임자는 태국 AI 기술 개발을 위해 정부 지원과 시간이 필요하다고 말함

✓ [인도] 엔비디아 CEO 젠슨 황, 인도의 AI 개발 계획에 강한 참여 의지 표명 42)

- 신규 GPU ‘Blackwell’에 대한 공공 부문 수요 확보해 성장과 기업가치 유지 노리는 듯
 - ✓ 엔비디아의 최고경영자 젠슨 황은 최근 독자적 인공지능(AI) 컴퓨팅 능력을 갖추기 위해 1 만 개의 그래픽처리장치(GPU)로 이뤄진 집적단지를 구축하려는 인도의 야심찬 계획에 참여하고 싶다는 강한 의지를 표명했음

40) 출처: <https://www.prachachat.net/politics/news-1530604>

41) 출처: <https://www.nationthailand.com/business/tech/40036924>

42) 출처 :

<https://www.livemint.com/companies/news/indias-ai-development-crucial-for-global-markets-nvidia-ceo-huang-11710930319089.html>

- ✔ 젠슨 황 CEO 는 이번 계획이 빠르게 성장하는 인도 시장에 지출할 기회를 엔비디아에 제공할 뿐 아니라 인도의 기술수준을 한 단계 발전시키려는 인도 정부의 의지를 잘 보여준다고 말함
- ✔ 그는 “AI 는 공학, 마케팅, 판매, 재무, 비즈니스 운영, 전략 등 모든 분야에 걸쳐 사용되며, 이를 Front Office 라고 한다”라며 “인도는 이제 이 Front Office 의 일부가 되려고 하고 있다”라고 말했음. 그의 이러한 발언은 전 세계적으로 증가하고 있는 AI 처리 수요에 대응하기 위해 고안된 최신 그래픽 처리 유닛인 Blackwell 을 공개한 후 기자들과 만난 자리에서 이뤄졌음
- ✔ 인도 정부는 GPU 공급 부족에 대응하고 가파르게 상승하는 구매 비용을 완화하기 위해 지난 3 월 7 일 ‘도메인특화(domain-specific) 인공지능 모델 개발, 인도의 22 개의 공식 언어를 다루는 오픈소스 데이터셋의 구축 및 유지 등 몇가지 주요 계획을 위해 12 억 달러의 예산 할당 안을 승인했음
- ✔ 인도 정부는 국내 연구진, 학계, 기업 및 스타트업에 1 만 개의 GPU 에 대한 접근을 허용하는 인공지능 컴퓨팅을 위한 공공-민간 파트너십 (PPP)의 구축도 계획하고 있음
- ✔ 이와 관련, Huang 은 “AI 개발이 올바르게 이루어질 경우, 인도는 전 세계 기술 무대에서 존재감을 높일 수 있을 것”이라며 “모디 총리도 내게 인도는 밀가루를 수출해 빵을 수입하지 않아야 한다고 했는데, 이는 정말 일리 있는 말이다. 왜 부가가치 상품을 수입하기 위해 원자재를 수출해야 하는가? 왜 AI 를 수입하기 위해 인도의 데이터를 수출해야 하는가”라고 말했음
- ✔ 많은 사람들이 현대 세계의 화폐로 간주하는 데이터는 GPU 가 인프라에서 필수적 역할을 하듯이, AI 모델을 훈련시킬 때 중추적 기능을 담당함. 인도가 세계적으로 중요한 시장으로 부상하는 것도 상당한 데이터 보유량 때문임
- ✔ 인도통신규제국(Telecom Regulatory Authority of India (Trai)의 최근 가입자 보고서에 따르면, 인도는 9 억 명 이상의 브로드밴드 사용자를 보유하고 있으며, 이는 세계의 AI 수요를 촉발할 수 있는 거대한 데이터 저수지와 같은 것임
- ✔ 2023 년 4 월 인도 언론은 자체 개발한 AI 모델에 의존하고 있는 최고 공학 연구소들의 응용 연구 프로젝트들이 AI 컴퓨팅 인프라의 부족과 추가 GPU 구매 자금의 부족으로 전면적 도전에 직면했다고 보도한 바 있음
- ✔ 엔비디아의 회사가치는 1 년 사이 300% 이상 치솟아 지난 2 월 23 일 2 조 달러를 넘어섰음. 현재 엔비디아의 GPU 에 대한 전 세계적 수요가 급증하면서 회사 가치는 세계에서 세 번째로 높아졌음
- ✔ 인도에서도 이미 여러 기업이 엔비디아와 협력하여 AI 특화 GPU 를 활용하고 있음. 뭄바이에 본사를 둔 타타통신은 AI 서비스를 위한 클라우드 플랫폼 구축을 위해 협력하고 있음. Hiranandani Group 의 데이터센터 공급업체인 Yotta Infrastructure 는 약 10 억 달러 상당의 GPU 칩 주문을 받았음. 이 회사의 최고경영자 Sunil Gupta 는 이번 주문에 10 월까지 새로운 Blackwell 칩을 확보하는 것도 포함된다고 확인함
- ✔ 엔비디아의 최신 GPU 의 영향이 오랜 기간에 걸쳐 서서히 드러날 것이라는 분석도 있음
- ✔ “엔비디아의 최신 GPU 발표는 대형 혹은 초대형 데이터 센터 제공 업체에 영향을 줄 것이고 이와 같은 몇몇 제공 업체는 인도에서 서비스를 신속히 확장하고 있지만, 큰 투자는 아직 이루어지지 않았다”라면서 “GPU 를 구매하겠다는 발표는 올해 초 한 번 보았다”라고 Gartner 그룹의 신기술분석 이사인 Anushree Verma 가 전함

- ☑ 따라서 민간 기업들이 AI 인프라에 대한 투자 대비 수익률을 평가하는 동안, 인도 중앙정부의 AI 계획은 엔비디아에게 GPU에 대한 즉시 사용 가능한 수요를 제공하여 그 수익을 실현할 수 있는 기회를 제공할 수 있음
- ☑ 인도 언론들도 중앙정부의 AI GPU 인프라에 대한 투자가 엔비디아를 포함한 글로벌 기술 대기업들에게 전략적 이점을 제공할 수 있다고 보도한 바 있음. 엔비디아가 지속적 수요를 확보해 성장과 시장가치를 유지하는 데 중요할 것이기 때문임

☑ [인도] 글로벌 엔터테인먼트 기업들이 델리 고등법원으로 간 이유는? 43)

● 저작권 침해 ‘악의적’ 영상 공유 플랫폼에 영구 금지 소송 제기…콘텐츠 제거 및 수익 공개 명령

- ☑ Netflix, Warner Brothers, Paramount Pictures 등 8 대 주요 글로벌 엔터테인먼트 기업들이 허락 없이 자사 콘텐츠를 게시한 3 개의 ‘악의적 사이버락커 웹사이트’에 저작권 침해를 이유로 영구 금지 명령을 요청하기 위해 델리 고등법원에 소송을 제기했음
- ☑ 이에 따라 Anish Dayal 판사는 영상 공유 플랫폼인 Doodstream 과 다른 유사 사이트들에 대해 침해 콘텐츠를 제거하고 제거 명령 이후에도 침해 콘텐츠를 재업로드할 수 있는 기능을 비활성화하라고 지시했음. 또한 이 사이트들이 운영을 시작한 시점부터 발생한 수익은 물론 콘텐츠 삭제 요청을 받은 횟수를 공개하라고 명령했음
- ☑ 공동소송을 제기한 이들 기업의 법률대리인들은 이들 악성 사이버락커 웹사이트들이 Doodstream 을 비롯한 유사 도메인을 통해 불법 콘텐츠를 호스팅, 업로드, 저장, 공유, 스트리밍 및 다운로드할 수 있는 인프라를 제공했다고 주장했다
- ☑ 변호인들은 또 이들 플랫폼은 사용자들이 성인 및 비성인 자료를 포함한 ‘콘텐츠 라이브러리’를 작성하고, 이를 전 세계적으로 검색을 통해 접근할 수 있도록 했다고 설명했다. 이와 함께 이러한 플랫폼들은 폐쇄돼도 즉시 ‘히드라’처럼 즉시 새로운 링크를 생성한다는 점을 지적했음
- ☑ 법원은 이를 막기 위해 피해 기업들의 중간 신청을 받아들여, 그들이 침해 리스트를 모니터링할 수 있도록 허용하기로 결정했음

☑ [인도] 정보·방송부, 온라인 베팅·도박 플랫폼 광고 관련 인플루언서들에게 경고 44)

● 권고 따르지 않을 경우, 게시물 혹은 계정의 삭제·비활성화와 처벌 가능성 경고

- ☑ 정보방송부는 최근 모든 소셜미디어 옹호자와 영향력 있는 인플루언서들에게 해외 온라인 베팅 및 도박 플랫폼의 홍보나 광고를 자제하라고 권고함. 정보방송부는 이들 광고가 온라인 베팅 및 도박의 재정적, 사회경제적 중대한 의미와 관련해 소비자들, 특히 청소년들에 대해 중대한 의미를 갖는다고 말함
- ☑ 정보방송부는 또 온라인 광고 중개업체에게는 이러한 홍보 콘텐츠를 인도 대중을 대상으로 배포하지 말 것,

43) 출처 : <https://www.barandbench.com/news/why-8-leading-entertainment-companies-approached-delhi-high-court>

44) 출처 : <https://pib.gov.in/PressReleasePage.aspx?PRID=2015952>

소셜미디어 중개업체에게는 사용자들에 대한 인식 제고 노력을 실시하라고 권고함

- ✔ 정보방송부는 이 권고를 따르지 않을 경우, 소비자보호법 등에 따른 절차와 소셜미디어 게시물이나 계정의 삭제 또는 비활성화, 그리고 법령에 따른 처벌이 있을 수 있다고 경고함
- ✔ 정보방송부는 정보기술법에 중개업체가 활용할 수 있게 하거나 게시한 제 3 자 정보, 데이터 혹은 통신 링크에 대해 중개업체의 책임을 면제할 수 있도록 한 조항이 있지만, 이 조항의 부속서는 중개업체가 자신이 통제하는 컴퓨터 리소스에 저장돼 있거나 접속된 어떤 정보, 데이터 혹은 통신 링크가 불법행위를 저지르는 데 사용됐다는 사실을 실제로 알거나 정부 혹은 그 대리기관으로부터 통지를 받자마자 그 중개기관이 그 컴퓨터 리소스 상의 그 정보, 데이터 혹은 통신 링크를 즉각 제거하거나 접근하지 못하도록 하지 않을 경우에는 이러한 면책이 적용되지 않는다고 규정하고 있다고 강조함
- ✔ 정보방송부는 또한 유명인들과 인플루언서들이 자신들의 베팅 활동을 홍보하고 장려하기 위해 베팅·도박 플랫폼을 보증하는 행위에 대해 우려를 표명하며, 그러한 직접적 또는 간접적 광고나 보증은 엄격한 검증 대상이 될 것이라는 점을 경고한 2024 년 3 월 6 일 자 중앙소비자보호기관의 권고사항을 상기시킴

| 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