KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2023

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

329 호

목차

위클리글로벌 | 329 호

2023 년 5 월 30 일 해외교류협력팀

구분	제목
방송·영화	• [미국] 유튜브 광고 혁신: 건너뛸 수 없는 30 초 광고와 일시정지 광고 도입 예정 • [미국] 넷플릭스, 유료 공유 서비스(추가 회원 옵션) 도입 • [미국] 파라마운트+, 산하 케이블 방송국인 '쇼타임'과 통합될 예정 • [북경] 콰이쇼우, 2023 년 1 분기 매출액 약 252 억 위안 • [유럽] 2023 칸 국제 영화제에서 한불 영화아카데미 프로그램 발표 • [베트남] 한국 드라마, 베트남 제작팀 참여 • [UAE] AI 대본 팟캐스트 〈삼중살인〉, 로야 웨이브에서 화제 • [UAE] MENA 지역, 2027 년까지 온라인 동영상 광고 수익 23 억 달러 도달 전망 • [UAE] M 스타즈플레이 아라비아, 23 년 라마단 기간 동안 시청률 70% 증가 • [태국] 올해 칸영화제에서 주목받게 된 아시아영화연합네트워크 • [태국] 니라밋낭필름, 한국 영화 개봉 준비 • [태국] 프라임비디오, 두 편의 강렬한 한국 드라마 6 월 공개 예고
게임·융복합	• [북경] 국가신문출판서, 5 월 중국산 게임 판호 발급 명단 발표 • [북경] 넷이즈, 링시게임즈 상대 저작권 침해 1 심 소송 일부승소 • [심천] 넷이즈 게임 발표회, 11 편 중요한 신작 공개 • [심천] 미호요 〈원신(原神)〉이 위챗게임(微信游戏)과 본격적 연동 • [일본] 덴츠, 라이엇게임즈와 파트너십 체결로 이스포츠 활용 마케팅 강화 • [유럽] 제페토, 유럽시장 진출 활성화를 위해 프랑스 시장 공략 • [인니] 현지 게임 〈Hello Goodboy〉, 스팀과 닌텐도 스위치 게임으로 출시 • [베트남] 베트남 게임, iOS 매출 2 위 • [UAE] MENA 게임 산업, 2 년 안에 50 억 달러 돌파 • [UAE] 암스테르담 게임사 MY.GAMES, MENA 지역 게임 허브로 UAE 아부다비 선택 • [태국] 트루액시온인터랙티브, 일본기업과 함께 게임 출시 예정
음악	• [유럽] 프랑스 언론, 하이브의 다국어 음원 동시 발매 가능한 인공지능 기술 주목 • [베트남] 빌보드 베트남 Hot 100 Top10: K 팝 음악 3 분의 1 차지
패션	• [유럽] 유럽 언론, 경복궁에서 열린 '구찌 2024 크루즈 패션쇼' 주목 • [베트남] 가수 선뚱 M-TP(Son Tung M-TP), '구찌 2024 크루즈 패션쇼' 참가 • [태국] 2022 미스유니버스, 지속 가능한 패션 워크숍 참석
통합(정책 등)	• [일본] 엔재팬 '사회인이 중요하다고 생각하는 비즈니스 매너' 설문조사 결과 발표 • [유럽] 프랑스의 시선으로 바라본 한국 문화 산업의 성공 비결 • [인니] GOTO 그룹, Gojek 의 전용 결제 시스템 GoPay 앱 출시 • [베트남] 베트남 콘텐츠 제작 분야의 지적재산 개발 잠재력 • [태국] TPQI, KOCCA 와 시나리오 작가 개발에 관한 세미나 개최 • [러시아] 한-러 문화교류 유지에 노력

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

방송·영화

[미국] 유튜브 광고 혁신: 건너뛸 수 없는 30 초 광고와 일시정지 광고 도입 예정 [1] KOCCA

유튜브가 건너뛸 수 없는 30 초 광고와 일시정지 광고를 도입할 예정임

- 유튜브 관계자들이 유튜브 콘텐츠에 30 초간 건너뛸 수 없는 광고를 도입하겠다고 발표함. 이 광고는 수십 년간 방송 및 케이블 네트워크에서 방영된 광고와 비슷한 구성을 가질 예정임
- 유튜브는 미국의 TV 에서 가장 많이 시청되는 서비스로, 2022 년 12 월 기준 미국에서 1 억 5 천만 명 이상이 유튜브를 TV 를 통해 시청했다고 함. 유튜브는 AI 를 활용하는 능력에 대해 강조하며, 인공지능을 활용하여 광고를 타깃 관객에게 도달하게 하고, 이들의 측정방식을 개선하는데 사용하고 있다고 밝힘
- 30 초간 건너뛸 수 없는 광고는 비즈니스별 마케팅을 도와주는 유튜브 광고 플랫폼인 '유튜브 셀렉트'에서 이용이 가능하며, 이는 가장 많이 시청되는 상위 5% 콘텐츠에 적용될 예정임. 또한 유튜브는 새로운 '일시정지 광고'를 실험할 예정이며, 훌루가 4 년 전에 처음 도입한 일시 정지 광고와 유사한 방식임. 이는 시청자가 일시 정지 버튼을 누를 때 나타나는 매우 시각적인 광고로, 광고에는 QR 코드가 포함될 수 있으며, 이를 통한 관객과 브랜드의 상호 작용을 기대한다고 함

[미국] 넷플릭스, 유료 공유 서비스 시작-추가 회원 옵션 도입 [2] KOCCA

넷플릭스가 유료 공유 서비스를 시작하고 '추가 회원' 옵션을 도입함

- 넷플릭스가 가입자의 가구 외부의 사람들과 비밀번호를 공유하는 것을 제한하기 위해 일정 기간 동안 유료 공유 서비스를 결제하지 않은 회원들을 차단하기로 발표함. 넷플릭스 가입자는 가구 외부 사람과 계정을 공유하려면 새로 도입한 '추가 회원' 옵션을 이용해야하며, 이 옵션은 월 7.99 달러임.
- 이 유료 공유 서비스는 아직 모든 국가에서 시작되지는 않았으며, 현재까지는 개인 기기나 호텔이나 휴가 등의 이유로 새로운 기기에 로그인하여 서비스를 계속 이용할 수 있음
- 2023 년 2 월, 넷플릭스는 캐나다, 뉴질랜드, 포르투갈, 스페인의 네 개의 시장에서 유료 공유 서비스를 도입하며 시장반응을 관찰하였음. 넷플릭스에 따르면 유료 공유를 시작한 후, 캐나다에서의 유료 회원 수가 크게 증가했으며, 1 분기 구독자당 매출은 미국보다 캐나다에서 더 빠르게 성장했다고 함
- 넷플릭스의 공동 CEO 인 피터스에 따르면, 일부 비밀번호를 공유하는 사람들은 정상적으로 결제하는 계정과 동일한 양의 쇼를 시청하며, 이러한 사람들은 유료 공유 서비스로 전환할 가능성이 매우 높다고 함
- 이는 가격 및 회원 수의 왜곡 없이 일대일 관계를 개발하는 매우 중요한 구조적 전환이라고 말할 수 있으며, 이를 통해 회원 수와 수익 증가를 기대하고 있음

1) 출처 : https://variety.com/2023/digital/news/youtube-upfront-2023-unskippable-30-second-ads-tvs-sunday-ticket-1235616175
2) 출처 : https://variety.com/2023/digital/news/netflix-us-password-crackdown-paid-sharing-block-devices-1235607517

[미국] 파라마운트+, 산하 케이블 방송국인 '쇼타임'과 통합될 예정 3)

KOCCA

- **파라마운트+가 산하 케이블 방송국인 '쇼타임'과 통합될 예정임**
  - 파라마운트 글로벌이 파라마운트+와 파라마운트의 산하 케이블 방송국인 '쇼타임'을 통합한 새로운 서비스를 6 월에 미국에 론칭할 예정임
  - 쇼타임 앱은 2023 년 말에 종료될 예정이며, 독립적인 브랜드로서의 쇼타임 역시 종료될 예정임
  - 통합된 파라마운트+와 쇼타임의 요금제는 월 11.99 달러로, 이는 경쟁사인 워너 브라더스 디스커버리의 Max(전 HBO Max)와 넷플릭스의 광고 없는 표준 패키지보다는 낮은 가격임
  - 파라마운트는 프리미엄 유료 TV 채널의 브랜드를 재조정하여 스트리밍과 리니어 콘텐츠(편성되어 일방적으로 보여주는 형태)를 진정으로 통합한 첫 번째 프리미엄 서비스로서, 이 둘을 효율적으로 결합한 히트 오리지널 콘텐츠를 제공할 것이라고 밝힘
  - 파라마운트+와 쇼타임의 통합은 스트리밍 시장에서 경쟁이 계속 발전함에 따라 최고급 요금제를 더욱 강력하고 매력적으로 만들기 위한 것이며, 파라마운트 미디어 네트워크의 CEO 는 파라마운트+와 쇼타임의 결합을 통해 오리지널 시리즈들과 다양한 작품들을 제공함으로써 소비자들에게 만족스러운 경험을 선사하겠다고 밝힘

[북경] 콰이쇼우, 2023 년 1 분기 매출액 252 억여 위안

KOCCA

- **5 월 22 일, 콰이쇼우(快手)가 발표한 2023 년 1 분기 재무보고에 따르면, 상장 이후 처음으로 전체 사업이 모두 흑자를 달성하였으며 해당기간 콰이쇼우의 총 매출액은 시장 기대치를 상회한 252 억 1,700 만 위안(약 4 조 6,982 억 원)으로 전년 동기대비 19.7% 증가함**
  - 이 중, 온라인 마케팅 서비스(광고) 매출은 전년 동기대비 15.1% 증가한 131 억 위안(약 2 조 4,448 억 원)으로 올해 1 분기 총매출액의 51.8%를 차지하였으며, 라이브 방송 분야 매출액은 전년 동기대비 18.8% 증가한 93 억 위안(약 1 조 7,356 억 원)으로 총 매출액의 37%를 차지함
  - 올해 1 분기 콰이쇼우 일 평균 활성사용자 수는 3 억 7,430 만 명, 월 평균 활성사용자 수는 6 억 5,440 만 명으로 전년 동기대비 각각 8.3%, 9.4% 증가해 역대 최고치를 기록함

3) 출처 : https://variety.com/2023/digital/news/paramount-with-showtime-launch-us-showtime-app-shut-down-1235622045

[유럽] 2023 칸 국제 영화제에서 한불 영화아카데미 프로그램 발표 4)

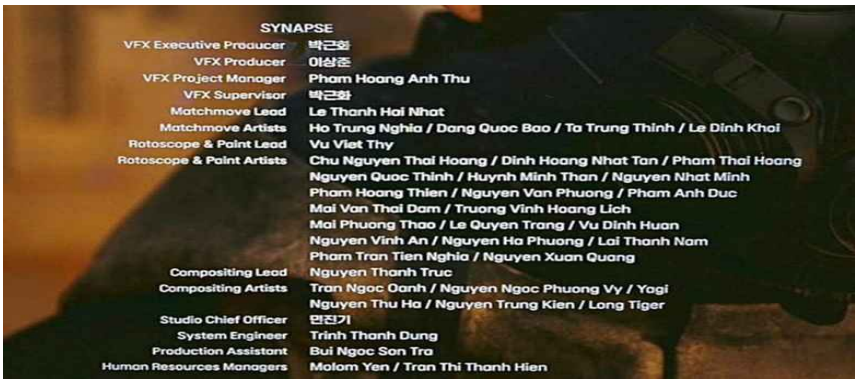
KOCCA

- **5 월 16 일부터 시작된 제 76 회 칸 영화제의 콘퍼런스에서 프랑스 국립영화진흥원(CNC)과 한국 영화진흥위원회(KOFIC)가 미래 국제 아카데미의 미션을 발표함**
  - 이와 더불어, 한불 크리에이터 8 쌍으로 이루어진 팀을 위한 트레이닝 코스를 공개함. 두 기관은 2022 년 칸 영화제에서 우호 관계를 구축했으며, 같은 해 10 월 11 일, 부산국제영화제에서 한불영화아카데미(l'académie France-Corée du cinéma) 개설을 발표한 바 있음
  - 국립영화진흥원의 도미닉 부토나(Dominique Boutannat) 회장은 "한불영화아카데미는 현대적이고 미래지향적인 새로운 종류의 아카데미"라고 소개했으며, 트레이닝 프로그램에 선발된 8 개의 그룹은 한국과 프랑스를 2 주간 방문하여 촬영장 견학, 업계 전문가와의 만남 등에 참여한다고 알림
  - 또한, 공동 작업팀을 만들어 국가 간 다른 영화 산업 법률과 리메이크 작품의 지식 재산권 및 판권 문제 등 저작권 보유자들이 직면한 공통 과제에 대해 의논하고 답을 도출하고자 함. 더불어, 각국 관련 기업 간의 지속적인 교류를 위해 네트워크를 형성하고, 한불 공동제작 프로젝트를 촉진하여 두 국가 영화의 미래를 함께 구축하는 것을 목표로 함

[베트남] 한국 드라마, 베트남인 제작팀 참여 5)

KOCCA

- **지난 5 월 12 일 공개된 넷플릭스 오리지널 한국 드라마 〈택배기사〉는 베트남 넷플릭스에서도 1 위를 달성하며 빠르게 화제가 되고 있음**
  - 특히 드라마의 배경 외에도 베트남 시청자들은 매력적인 액션 장면으로 배우 김남길의 무술 실력을 꼽으며 칭찬을 쏟아냄. 또한 〈택배기사〉 제작에 베트남 사람들이 다수 참여하며 베트남 시장에서 더욱 주목받는 계기가 됨



|그림 1| 베트남인들이 드라마〈택배기사〉의 제작팀 참여

4) 출처 : 프랑스 언론 Ecran Total, 프랑스 국립영화진흥원(CNC)
https://ecran-total.fr/2023/05/18/cannes-2023-le-cnc-et-le-kofic-presentent-le-programme-de-lacademie-france-coree-du-cinema
https://www.cnc.fr/professionnels/communiques-de-presse/le-cnc-et-le-kofic-detaillent-le-contenu-de-lacademie-france—coree-du-cinema_1956246
5) 출처 : https://kenh14.vn/phim-han-dang-dung-hang-1-duoc-khen-giong-mot-sieu-pham-oscar-ekip-con-co-nhieu-nguoi-viet-nam-20230515005632899.chn

[UAE] AI 대본 팟캐스트 〈삼중살인〉, 로야 웨이브에서 화제 6) KOCCA

- **최초의 AI 대본 팟캐스트인 삼중살인 시리즈는 2023 년 라마단 기간 동안 로야 웨이브 플랫폼에서 큰 화제와 성공을 거둠**
  - 라디오 드라마의 줄거리는 1960 년대 런던에서 발생한 일련의 미스터리한 범죄를 중심으로, 주인공인 노련한 비밀 탐정 레이몬드(Raymond)가 극악무도한 행위 뒤에 숨겨진 진실을 밝히는 내용임
  - 이 시리즈의 주요 특징 중 하나는 각각 고유한 특성과 자질을 가진 22 명의 다양한 캐릭터가 등장한다는 것이며, 사미 아바스(Sami Abbas)가 감독하고 칼리드 나피즈(Khalid Nafiz)가 각본을 맡음
  - 최첨단 3D 오디오 기술을 활용해 관객들이 시리즈의 사건에 완전히 몰입함으로써 호기심을 불러일으키며 시선을 사로잡음
  - 첫 라디오 드라마의 성공에 이어 현재 로야 팀은 올해 안에 두 개의 새로운 시리즈를 시작할 계획임

|그림 2| 삼중살인(Triple Homicide) (출처: Roya Media Group)

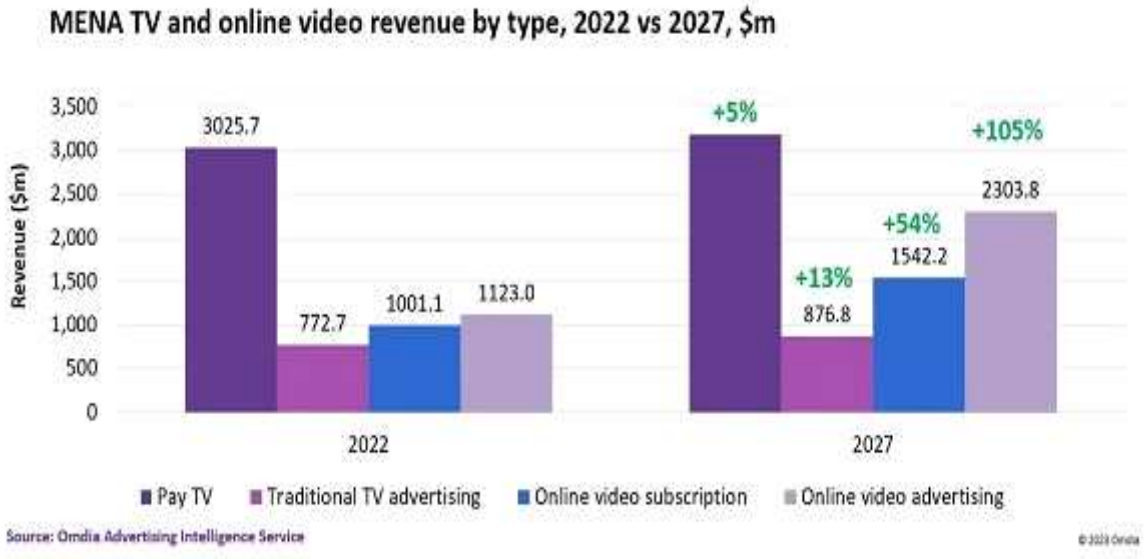
[UAE] MENA 지역, 2027 년까지 온라인 동영상 광고 수익 23 억 달러 도달 전망 7) KOCCA

- **옴디아(Omdia)보고서에 따르면 270 만 명의 가입자를 보유한 샤히드(Shahid) VIP 는 아랍 최고의 주문형 비디오 서비스임**
  - SVOD 구독은 2022 년 말에 1,110 만 명에 이르렀고 올해 200 만 명 이상의 신규 구독자가 예상됨
  - MENA 는 UAE 및 사우디아라비아와 연계된 엄청난 성장 잠재력 덕분에 온라인 광고 시장에 대한 세계적인 관심을 불러일으키고 있음
  - 티톡, 메타(Meta) 및 유튜브에서 온라인 비디오 광고 수익의 절반 이상이 예상되므로 온라인 비디오 플

6) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/ai-scripted-podcast-triple-homicide-generates-buzz-on-roya-waves
7) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/online-video-advertising-revenue-to-reach-2-3bn-by-2027-in-mena-omdia

레이어는 소셜 비디오를 비디오 전략에 통합해야 할 것임

- 이러한 성장은 무료 비디오 공간이면서, 2027 년까지 54%의 성장을 보이며 15 억 달러에 이를 것으로 예상되는 온라인 비디오 구독 시장에 악영향을 미치지는 않을 것이라는 예상됨
- 주문형 비디오 서비스 선두 업체는 아랍어 주문형 비디오 서비스인 샤히드 VIP 로 구독자 수가 270 만 명임. 근소한 2 위는 210 만 구독자를 보유한 스타즈 플레이 아라비아(StarzPlay Arabia) 이고 3 위는 넷플릭스로 200 만 미만 구독자를 기록하고 있음
- 샤히드는 Al Thaman 및 Stiletto 와 같은 인기 오리지널 시리즈와 사우디 프로 리그를 다루는 지역에서 가장 큰 아랍어 콘텐츠 카탈로그를 보유하고 있음. 또한 20 개 이상의 새로운 무료 광고 지원 텔레비전(FAST) 채널을 시작할 계획임
- 스타즈플레이 아라비아는 통신 제휴 계약으로 인해 프리미엄 축구 및 크리켓 콘텐츠 구독자 유입으로 구독자 수가 210 만 명으로 증가했음
- 넷플릭스는 중동에서 오리지널 콘텐츠에 대한 투자를 계속해 왔지만 콘텐츠의 규모와 범위는 제한적임. 두바이 블링(Dubai Bling)의 성공은 중동 지역에서 고품질의 중동 중심의 비대본 콘텐츠에 대한 더 많은 투자로 이어질 것임. 스트리밍 서비스는 걸프만과 북아프리카 국가 간의 가격 책정 전략을 수정하여 중동 지역의 저소득 국가에 더 쉽게 접근할 수 있도록 했음
- 옴디아는 SVOD 와 통신사 파트너십이 MENA 지역의 온라인 비디오 서비스 성장에 중요한 역할을 할 것으로 예측함



|그림 3| 2022년 대비 2027년 서비스 유형에 따른 MENA지역 TV 및 온라인 비디오 수익 (출처: Omdia Advertising Intelligence service)

[UAE] M 스타즈플레이 아라비아, 2023 년 라마단 기간 동안 시청률 70% 증가 [8)]

KOCCA

- **SVOD 플랫폼은 2022 년 라마단에 비해 신규 가입이 50% 이상 증가함**
  - SVOD 플랫폼의 최근 시청률 분석에 따르면 스타즈플레이는 2022 년 라마단 기간에 비해 GCC 시장에서 순 사용자가 거의 70% 증가했다고 보고했음
  - UAE 는 2022 년 라마단에 비해 2023 년에 순 사용자가 62% 증가하여 시청률이 최대로 증가했으며 나머지 GCC 국가에서는 순 사용자가 거의 60% 증가했음
  - 수년에 걸쳐 중동 및 북아프리카(MENA) 지역에서는 일반적으로 라마단 기간 동안 TV 시청이 증가하고 아랍 콘텐츠에 대한 시청률이 눈에 띄게 높았음
  - 올해 중동 지역 최고의 시청률 높은 방송 콘텐츠에 Serou Al Batea, Al Moasses Osman, Kashf Mestaagel, Bab Al Hara 및 Harb 가 포함되었고, 코미디 풍자와 요리 프로그램도 여전히 시청자들에게 인기가 있었음
  - 지난 몇 년 동안 스타즈플레이는 라마단 기간 동안 스트리밍이 크게 증가했으며 올해도 다르지 않았음. 작년에 비해 거의 70%의 시청 증가를 기록했으며 이는 MENA 지역의 비디오 스트리밍 소비 수요가 증가했음을 보여줌
  - 라마단 기간 시청률 수치는 중동 지역의 아랍어 콘텐츠에 대한 욕구를 나타냄
  - 젊은 시청자들이 구독 증가를 주도하고 있으며 스타즈플레이는 아랍어 오리지널콘텐츠 제작에 중점을 두며 다양한 고품질 콘텐츠를 제공함

|그림 4| 2023년 라마단 기간동안의 스타즈플레이 성장

8) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/starzplay-records-70-increase-in-viewership-during-ramadan-2023

[태국] 올해 칸영화제에서 주목받게 된 아시아영화연합네트워크 9)

KOCCA

- **칸영화제의 명성과 권위는 따로 설명할 필요가 없으며, 매년 보는 셀럽들의 다양한 영화 이야기와 패션 외에 올해 눈길을 끌었던 것은 아시아 여러 나라의 영화관련 단체가 국제적 협력을 통해 아시아 문화를 수출해 전 세계 영화 관객 기반을 넓힐 목적으로 설립된 '아시아영화연합네트워크(Asian Film Alliance Network, 이하 AFAN)'의 등장임**
  - AFAN 에 한국, 인도네시아, 필리핀, 말레이시아, 싱가포르, 몽골, 대만이 가입함. 이들은 영화 공동 제작, 합작 투자, 기술 교류, 훈련 및 교육뿐만 아니라 영화관련 정책을 수립해 양질의 영화 작품을 제작하고 시장 장악력을 높이려 함. 영화산업 강국인 일본은 아직 AFAN 에 가입하지 않았으나, 이 단체를 자세히 관찰하고 있으며 향후 동참할 것으로 예상됨
  - 반면 태국은 영화를 많이 수출하고 칸영화제에서 태국영화를 상영한 바가 있으나, 이번 AFAN 에 관해 태국 영화산업 대표나 관련 기관의 움직임은 없는 것으로 나타남. 여기에 가입하지 않았다고 해서 태국이 영화산업에 관심이 없다거나 미래에 참여하지 않겠다는 것을 의미하는 것이 아님. 태국의 영화산업은 세계 수준에 버금가며 국제영상자료원 연맹의 일원으로 어느 나라에도 뒤지지 않는 국제무대에서 수상할 수 있는 저력이 있음
  - 태국 영화산업을 지원하는 기관에는 '태국영상자료원'과 영화제작자협회, 태국 영화감독협회, 영화배우협회, 영화 성우협회 등 총 20 개의 영화 및 비디오 운영자 협회의 허브 역할을 담당하는 태국영화협회가 있음

[태국] 니라밋낭필름, 한국 영화 개봉 준비10)

KOCCA

- **태국의 독보적인 영화제작 배급사 니라밋낭필름(Neramitnung Film)이 한국 영화제작·배급사 쇼박스와 에이스메이커무비웍스 2 곳과 계약을 마치고, 〈피랍〉과 〈폭군〉 태국 상영을 준비 중임**
  - 1986 년 발생했던 레바논 한국 외교관 납치 사건을 바탕으로 제작된 영화 〈피랍〉은 히트작 영화 〈킹덤〉을 만든 김성훈 감독과 드라마 〈수리남〉의 하정우, 〈킹덤〉의 주지훈이 열연한 영화임. 한국인 외교관이 납치돼 사라진 지 2 년이 지난 후 젊은 외교관 '민준'(하정우)이 인질이 살아있음을 알아내고, 자신을 보호하는 일이라면 선과 악을 구분하지 않는 택시 기사 '판수'(주지훈)와 인질을 구출한다는 내용임
  - 〈피랍〉은 홍콩과 마카오: 에드코필름스(Edko Films), 대만: 무비클라우드(MovieCloud), 필리핀: 비바네트웍스(Viva Networks), 태국, 캄보디아, 라오스, 미얀마: 니라밋낭필름(Neramitnung Film), 베트남:루믹스미디어(Lumix Media)에 판매됐고, 또한 내년 태국에서 개봉될 〈폭군〉은 독일:스플랜디드(Splendid), 대만:무비클라우드(MovieCloud), 동남아시아:퍼플플랜(Purple Plan), 독립국가연합(CIS):파라다이스그룹(Paradise Group) 등 많은 나라에 판매됐다고 보도된 바 있음
  - 〈폭군〉은 〈마녀〉, 〈마녀 2〉, 〈낙원의 밤〉, 〈귀공자〉를 연출한 박훈정 감독이 메가폰을 잡고 영화〈낙원의 밤〉의 차

9) 출처 : https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1069722
10) 출처 : https://www.banmuang.co.th/news/entertain/329835
https://bangkok-today.com/เนรมิตรหนง-ฟิล์ม-คว้าสิ

승원, 드라마〈갯마을 차차차〉의 김선호, 영화〈사라진 밤〉의 김강우가 주연을 맡아 흥행몰이를 할 것으로 기대됨

[태국] 프라임비디오, 두 편의 강렬한 한국 드라마 6 월 공개 예고 11)

KOCCA

- **유명 동영상 스트리밍 서비스업체 프라임비디오(Prime Video)는 긴장감 넘치는 강렬한 새 드라마 〈마당이 있는 집〉과 〈행복배틀〉을 공개한다고 발표함**
  - 이 두 작품 모두 태국, 싱가포르, 말레이시아, 인도네시아의 프라임비디오에서 독점 스트리밍을 준비 중임. 이번 발표는 프라임비디오가 한국 콘텐츠 확대에 주력하고 있음을 보여주는 행보임
  - 이 밖에도 예능 〈서진이네〉, 판타지 드라마 〈구미호뎐 1938〉 및 〈아일랜드〉, 로맨틱 드라마 〈월화수목금토일〉 등 다양한 한국 콘텐츠가 제공되고 있음

11) 출처 : https://entertainment.trueid.net/detail/b2kyxVb08gqr

게임·융복합

[북경] 국가신문출판서, 5 월 중국산 게임 판호발급 명단 발표 12)

KOCCA

- **5 월 22 일, 국가신문출판서(国家新闻出版总署)는 공식 홈페이지를 통해 〈2023 년 5 월 중국산 게임 판호발급 명단(2023 年 5 月份国产网络游戏审批信息)〉을 발표함**
  - 이번에 판호를 발급받은 총 86 종의 게임에는 모바일 게임 79 종, 멀티 플랫폼 동시 지원 게임 5 종(모바일·PC 4 종, 모바일·PC·스위치 1 종), PC 게임 2 종이 포함됨
  - 올해 5 월까지 판호를 발급받은 중국산 게임은 총 433 종으로 이미 작년 연간 중국산 게임 판호 발급 수(468 종)의 90%를 초과함

[북경] 넷이즈, 링시게임즈 상대 저작권 침해 1 심 소송 일부승소

KOCCA

- **5 월 23 일, 넷이즈(网易)가 알리바바 산하 게임회사 링시게임즈(Lingxi Games)를 대상으로 제기한 저작권 침해 및 부정당경쟁 금지 위반 1 심 소송 결과가 발표됨. 넷이즈는 2021 년 3 월 30 일 링시게임즈가 2019 년 출시한 게임 〈삼국지·전략판(三国志 · 战略版〉이 자사가 2015 년 출시한 게임 〈솔토지빈(率土之滨)〉과 유사성이 있다며, 5,000 만 위안(약 93 억 5,650 만 원)의 손해배상 및 서비스 중단 등을 청구함**
  - 이에 1 심 법원은 세 차례 공개심리 진행 후 두 게임의 유사성이 인정된다며 넷이즈가 청구한 손해배상금 전부를 지급하도록 판결하였으나, 서비스 중단 청구는 기각하고 게임 〈솔토지빈〉과 유사한 79 개 게임규칙을 수정하도록 함
  - 링시게임즈는 이에 불복하고 항소함
  - 관련 두 게임은 모두 삼국지를 배경으로 한 전략게임으로 5 월 25 일 중국 게임 순위 사이트 17173 의 모바일 게임 순위 기준 〈삼국지 · 전략판〉은 9 위 〈솔토지빈〉은 426 위임

[심천] 넷이즈 게임 발표회, 11 편 중요한 신작 공개 13)

KOCCA

- **지난 5 월 20 일, '2023 넷이즈게임 520 발표회(2023 网易游戏 520 发布会)'가 개최되었음. 발표회 당일 넷이즈에서 40 여편의 게임을 소개하였으며, 그 중에 주목받는 11 편의 최신 게임을 포함하고 있음**
  - 최신 공개한 게임의 장르는 체육 경기, 서바이벌 슈팅, 액션, MMO, 비대칭 서바이벌, 레이싱 등 장르들을 포함하고 있으며, 게임 주제도 무협을 비롯하여 삼국시대, 중세기, 서구 판타지 등이 포함되어 매우 다양함
  - 11 편 최신 게임은 각각 〈역수한(逆水寒)〉, 〈대호 56(代号 56)〉, 〈Racing Master〉, 〈사조(射雕)〉, 〈구

12) 국가신문출판서 공식 홈페이지 : https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/320/106869.shtml
13) 출처 : http://app.myzaker.com/news/article.php?pk=646a2a8a8e9f096f4b5633f7

기: 기풍지려(九畿 : 岐风之旅)〉, 〈Badlanders〉, 〈올스타 스트리트볼 파티(全明星街球派对)〉, 〈RAID: Shadow Legends〉, 〈Mission Zero〉, 〈삼국주장록(三国诛将录)〉, 〈룡지령역(龙之灵域)〉임. 이 중에서 〈Badlanders〉, 〈Racing Master〉, 〈역수한(逆水寒)〉은 각각 6 월 8 일, 6 월 20 일, 6 월 30 일에 오픈 베타를 진행할 예정임

[심천] 미호요 〈원신(原神)〉이 위챗게임(微信游戏)과 본격적 연동 14)

KOCCA

- **최근 미호요의 게임 〈원신(原神)〉이 위챗게임(微信游戏)과 새로운 협업을 진행하였음. 위챗게임(微信游戏)에서 '원신(原神)'을 검색하면 원신의 이벤트 페이지 '휴우지행, 일동출발(携友之行 , 一起出发)'을 볼 수 있음**
  - 컬래버레이션 한정 이벤트 외에도 전속 H5 미니 게임, 크리에이터 콘텐츠 공모 등 다양한 이벤트가 있으며, 풍부한 아이템 보너스도 제공함
  - 〈원신(原神)〉이 위챗게임(微信游戏)과 협업하는 것은 처음이 아님. 〈원신(原神)〉은 해등절(海灯节) 때도 위챗게임(微信游戏)과 협업하여 유저들이 UGC 콘텐츠를 게시하도록 유인하는 인센티브 프로그램 등을 진행한 적이 있음
  - 위챗 검색 화면의 게임 카테고리에 〈원신(原神)〉의 알림 내용이 뜨도록 했다는 것은 위챗게임(微信游戏)이 유저를 유인하는데 더 이상 텐센트 산하의 게임만 활용하는 것은 아니라는 것을 의미함

[일본] 덴츠, 라이엇게임즈 파트너십 체결로 이스포츠 활용 마케팅 강화 15)

KOCCA

- **대형 광고기획사 덴츠는 5 월 18 일, 온라인 게임 〈발로란트(VALORANT)〉 등을 개발한 미국 라이엇게임즈(Riot Games)의 일본법인과 파트너십을 맺었다고 발표함**
  - 본 협약을 통해 이스포츠를 활용한 젊은 유저 대상으로 마케팅에 관심 있는 고객 · 파트너사 지원을 강화한다고 함
  - 온라인 게임 〈발로란트〉를 활용하여 아시아권 마케팅 기획 및 그에 대한 효과 측정을 추진, 신규로 이스포츠를 이용한 마케팅에 도전하는 기업의 전략 수립 등을 지원함
  - 6 월 11 일부터 라이엇게임즈가 개최하는 'VALORANT Champions Tour 2023 Masters Tokyo'가 일본에서 처음 개최되는 것에 맞추어 덴츠와 라이엇게임즈는 6 월 8 일에 〈발로란트〉를 활용한 마케팅 사례 등을 해설하는 기업용 컨퍼런스를 공동 개최할 예정임
  - 〈발로란트〉는 라이엇게임즈가 지난 2020 년 6 월에 발매한 5 대 5 캐릭터 기반 전술 슈팅 게임으로, 2022 년 6 월 사이타마 슈퍼아레나에서 개최한 대회에 이틀간 약 2 만 6,000 명이 방문하는 등 이스포츠용 타이틀로 인기를 끌고 있음

14) 출처 : https://www.youxituoluo.com/530730.html
15) 출처 : https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2305/19/news185.html
https://www.dentsu.co.jp/news/business/2023/0518-010612.html

|그림 5| 덴츠 홈페이지 보도자료 화면

[유럽] 제페토, 유럽시장 진출 활성화를 위해 프랑스 시장 공략 16)

KOCCA

- **네이버 그룹의 제페토가 유럽시장으로 서비스 범위를 확장하기 위해 프랑스를 교두보로 선택했다고 전함. 제페토는 2022 년부터 프랑스 서비스를 제공하였으며, 한류가 프랑스의 젊은 소비자들의 관심을 받는 시점에서 유럽의 10 대 스마트폰 사용자들의 이목을 끌기 위해 가능성을 모색하고 있다 전함**
  - 네이버의 제페토 유럽 책임자 맥심 당페르(Maxime d'Enfert)는 "제페토를 이용하는 유럽 소비자는 현재 260 만 명에 불과하지만, 프랑스 시장에서 먼저 성과를 낸 후, 독일과 영국으로 범위를 확장하고자 한다"고 전하며 유럽시장 진출에 대한 포부를 밝힘. 프랑스 시장 공략을 위해 15~25 세의 K 팝 여성 팬을 대상으로 하고 있으며, K 팝 공연 티켓 제공, 인플루언서와의 협업, 명품 브랜드 및 엔터테인먼트 기업과의 파트너십을 통해 홍보하고 있다 전함
  - 제페토는 아시아에서 2 천만 명 이상의 활성 사용자를 보유한 게임과 소셜 네트워크를 혼합한 애플리케이션이라고 소개되었으며, 주 이용자는 13~25 세의 젊은 여성이라고 전함

|그림 6| 제페토 홍보물 (출처: 제페토)

16) 출처 : 프랑스 언론 Le Figaro
https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/le-metavers-coreen-zepeto-part-a-la-conquete-de-la-france-20230519
https://www.lospaziobianco.it/yudori-dalla-corea-alla-conquista-delleuropa

[인니] 현지 게임 〈Hello Goodboy〉, 스팀과 닌텐도 스위치 게임으로 출시 [17] KOCCA

- **인도네시아 게임 개발사 Rolling Glory Jam 이 미국 게임 퍼블리셔 Freedom Games 와 협력으로 〈Hello Goodboy〉라는 새로운 게임을 출시함. 이번 협력은 성공적인 게임 출시와 세계 게이머들에게 널리 알리기 위해 이뤄짐. 과거 Freedom Games 는 인니 개발사 Gamecom Team 의 'Troublemaker'라는 게임 출시 또한 협력한 바 있음**
  - 개발사 Rolling Glory Jam 은 〈Rage in Peace〉, 〈Misconnect〉, 〈What Comes After〉 등 여러 가지의 게임을 개발해 왔고 게임뿐만 아니라 애플리케이션과 웹사이트도 개발 가능함
  - 이번 〈Hello Goodboy〉 게임은 스팀과 닌텐도 스위치 등 PC 와 콘솔 게임으로 출시될 예정임. 1 년 전에 베타 버전을 출시했었으며 이달 25 일 공식적으로 출시됨. 언어는 영어와 중국어가 제공되며 선택할 수 있음
  - 게임 주인공 이코(Iko)가 반려견 코코(Coco)와 함께 새로운 장소에서의 수수께끼를 풀면서 사후세계에서의 모든 비밀을 밝혀 나가는 흥미진진하고 신비한 모험을 떠나는 이야기를 담고 있음

[UAE] MENA 게임 산업, 2 년 안에 50 억 달러 돌파 [18] KOCCA

- **두바이 게임 산업은 45 억 달러 규모의 시장을 이룰 것임**
  - MENA 지역의 게임 산업은 현재 약 18 억 달러에서 2025 년까지 50 억 달러에 달하여 불과 2 년 안에 3 배 성장할 것으로 예상됨
  - 업계 전문가는 이러한 급증으로 인해 여러 분야의 기업이 게임 소비자를 확보하고 유지하기 위해 게임화를 채택하도록 촉구하고 있으며 게임 배급사와 개발사들이 중동지역으로 유입되고 있다고 언급함
  - 게임을 즐기는 여성의 수가 남성보다 빠르게 증가하면서 여성 게이머들이 중동지역의 게임 산업에서 점점 더 중요한 역할을 하고 있음
  - 모바일 게임과 게이미피케이션의 급성장으로 인해 2027 년까지 전 세계 시장이 3,144 억 달러에 달할 것으로 예측되며 업계 관계자는 증강 현실(AR), 가상 현실(VR), 혼합 현실(MR)을 이스포츠 기술과 통합하는 등 기술 발전으로 게임 경험이 확장됐다고 언급함
  - MENA 지역의 이스포츠 부문이 현재 세계에서 가장 빠른 속도로 성장하고 있으며, RIOT Games 및 Ubisoft 와 같은 주요 글로벌 퍼블리셔 외에도 게임 매장을 설립하기 위해 점점 더 많은 비디오 게임 개발사를 유치하고 있음
  - 예측에 따르면 중동 지역은 2027 년까지 전 세계 게임 시장에서 가장 크게 증가할 것으로 전망됨
  - 게임 3 대 시장인 사우디아라비아, UAE, 이집트의 게임 플레이어 수는 2025 년까지 8,600 만 명에 이를 것으로 예상됨

---

17) 출처 : https://gloryjam.notion.site/Hello-Goodboy-Presskit-d35dd07cfcf44bd2bc61138d510a7e88
https://inet.detik.com/games-news/d-6723090/game-lokal-hello-goodboy-segera-rilis-di-steam-dan-switch
https://nextren.grid.id/read/013132081/game-lokal-hello-goodboy-akan-tersedia-di-steam-ringan-menyenangkan?page=all
https://www.kotakgame.com/berita/detail/98920/Game-Indonesia-Hello-Goodboy-Akan-Segera-Hadir-di-PC-dan-Switch

18) 출처 : https://www.arabianbusiness.com/industries/technology/revealed-mena-gaming-industry-to-hit-5-billion-mark-in-two-years

[UAE] 암스테르담 게임사 MY.GAMES, MENA 지역 게임 허브로 UAE 아부다비 선택 [19] KOCCA

- **중동지역의 1 억 명 이상의 게이머가 등록되어 있는 MY.GAMES 는 개발, 연구, 현지화 및 퍼블리싱에 주력할 것**
  - 암스테르담에 본사를 둔 MY.GAMES 는 전 세계적으로 10 억 명이 넘는 등록 사용자를 보유한 모바일, PC 및 콘솔 게임의 선도적인 퍼블리셔이자 개발사로서 UAE 아부다비를 중동 지역 게임 허브로 만들려는 AD Gaming 생태계에 합류한 최신 다국적 기업이 되었음
  - MY.GAMES 는 'Think Global, Act Local' 모델로 운영되며, 중동 지역 게임 산업의 중심지인 아부다비의 위상을 활용하여 세계에서 가장 빠르게 성장하는 게임 시장을 공략할 계획임
  - MY.GAMES 는 아부다비 사무소에서 주로 게임 개발, 연구, 현지화 및 퍼블리싱에 주력할 것이며, MY.GAMES 의 투자 부문인 MGVC 는 유망한 게임 스튜디오를 발굴할 것임
  - War Robots, Rush Royale 및 Hustle Castle 과 같은 타이틀을 포함하여 회사 포트폴리오 전반에 걸쳐 70 개 이상의 게임을 작업할 것임
  - 현지 게임 제작자를 고용하고 개발하여 향후 5 년 동안 100 개 이상의 일자리를 창출할 것 계획이며 현지 파트너와 함께 인턴십 프로그램을 시작하여 차세대 게임 개발 인재를 개발할 기회를 모색할 예정임
  - MY.GAMES 는 2021 년에 5 억 9,500 만 달러의 매출을 기록했음

[태국] 트루액시온인터랙티브, 일본기업과 함께 게임출시 예정 [20] KOCCA

- **트루액시온인터랙티브(TRUE AXION INTERACTIVE COMPANY, 이하 트루액시온)은 동남아시아에서 가장 뛰어난 태국 트리플 A 게임 개발 스튜디오로 일본 애니메이션 콘텐츠 선두주자인 TV Tokyo Corporation 과 함께 태국 게임산업을 세계 수준으로 끌어올리기 위해 애니메이션 스타일의 게임 창작 및 개발 프로젝트에 협력하기로 하고 판타지 장르의 RPG 게임 레귤러스(REGULUS)를 2024 년 상반기에 출시할 예정임**
  - 이는 태국인 지식재산권(IP) 획득의 성과이며, 콘텐츠산업의 성장과 태국 게임 크리에이터들이 세계시장에 게임을 공급할 수 있도록 지원해 수출 가치를 높이고 태국 창조경제를 무제한 성장으로 이끄는 데 도움이 될 것임
  - 트루비전그룹의 전략투자 및 비즈니스 파트너 콘텐츠 부문 책임자 피라톤 까쎔씨 나 아유타야(พีรธน เกษมศรี ณ อยุธยา)는 “현재 태국과 전 세계의 게임 산업은 급성장하고 있다. 2022 년 태국 게임시장은 약 400 억 바트(약 1 조 5,220 억 원)로 2021 년 300 억 바트(약 1 조 1,410 억 원)에서 비약적인 증가세를 보였다. 트루액시온은 트루비전그룹과 캐나다 엑시온벤처의 합작회사로 태국 게임시장의 성장 기회를 노리고 있다” 라고 말함
  - TV 도쿄 해외 전략 최고 경영자 메구로 아카오(เมกุโระ อากาโอะ)는 “이번 프로젝트에서 우리는 〈나루토〉, 〈포켓몬스터〉, 〈샤먼킹〉, 〈베이블레이드〉 등 애니메이션, 게임개발 및 창작에 대한 컨설팅과 지식, 기술,

19) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/spotify-introduces-arabic-dialects-on-mobile-app
20) 출처: https://www.bangkokbiznews.com/tech/gadget/1069579

애니메이션 전문성을 포함해 글로벌 게임시장 투자 및 시장조사 컨설팅 등을 하게 될 것"이라고 밝힘

- 반면 트루액시온은 게임 제작, 개발, 시나리오 관리, 크리에이티브 디자인 및 캐릭터 효과, 사운드트랙과 게임에 등장하는 모든 비주얼을 담당함. 곧 동남아시아에서 첫 테스트를 시작하고, 이어 일본과 한국에서도 진행될 것으로 예상함
- 레귤러스는 턴베이스 전투와 판타지 RPG 액션의 특성을 가진 게임으로 아시아, 유럽, 미국 게이머들 사이에서 높은 인기를 끌고 있는 애니메이션 스타일의 그래픽이 돋보임. 또한, 악마 세계의 신비와 영혼에 관한 이야기임. 레귤러스는 태국이 세계 게임 시장에서 선두에 서고, 태국 게임산업의 새로운 표준을 만드는 데 기여할 것으로 기대함

음악

[유럽] 프랑스 언론, 하이브의 다국어 음원 동시 발매 가능한 인공지능 기술 주목 [21] KOCCA

- **하이브가 인수한 인공지능 음원 디자인 기업인 수퍼톤(Supertsone)이 개발한 소프트웨어로 아티스트의 노래를 녹음한 후 여러 주요 엔터테인먼트 시장의 언어로 제작해 앨범을 동시 발매하는 것이 가능하다고 전함**
  - 수퍼톤의 인공지능은 전 세계에서 사용되는 다양한 언어와 음성, 어조, 억양을 식별할 수 있도록 수천 개 의음성으로 훈련됐으며, 이를 바탕으로 녹음된 음성을 수정할 수 있음. 그 예로, 그룹 에이트 출신 가수 이현의 디지털 싱글 〈마스커레이드(Masquerade)〉를 소개함. 한국어, 영어, 스페인어, 일본어, 베트남어 등 6 개 언어로 녹음된 해당 곡은 수퍼톤의 프로그램을 통해 원어민의 발음과 유사하게 수정됐으며, 남성의 목소리를 여성이 부른 음악으로도 만들 수 있다고 함
  - 덧붙여, 하이브는 실존 가수 없이도 인공지능 기술과 버추얼 아티스트를 이용해 음반을 만들 수 있을 만큼 기술적 완성도를 갖췄으나, 팬의 충성도와 아티스트가 보여주고자 하는 예술성, 메시지 전달에 있어 실존아티스트와 비교하기 어렵다고 전함

[베트남] 빌보드 베트남 핫 100 톱 10: K 팝 음악 3 분의 1 차지 [22] KOCCA

- **최신 결과에 따르면, 3 개의 K 팝 노래가 계속해서 빌보드 베트남 핫 100(Billboard Vietnam Hot 100)에 올랐다고 함**
  - 구체적으로 피프티 피프티(FIFTY FIFTY)의 〈큐피드(Cupid)〉, 방탄소년단(BTS) 지민의 첫 솔로 음반 타이틀 곡인 〈라이크 크레이지(Like Crazy)〉, 지수의 〈꽃 (Flower)〉 등으로 각각 4, 5, 6 위를 차지하고 있음. 특히 이 노래들은 모두 베트남 차트에 1 위를 차지한 바 있음
  - 그중 지수의 〈꽃〉은 빌보드 베트남 핫 100 차트에 3 주 연속 상위권을 차지했고, 걸 그룹 피프티 피프티의 히트곡인 〈큐피드(Cupid)〉도 톱 10 차트에 8 주 연속 진입에 성공했음

billboard vietnam HOT 100

1	MAKING MY WAY	Sơn Tùng M-TP
2	Xin Lỗi	Thắng
3	đưa em về nhà	GREY D, Chillies
4	Cupid	FIFTY FIFTY
5	Like Crazy	Jimin
6	FLOWER	JISOO
7	Anh Đã Ổn Hơn	RPT MCK
8	Vì Anh Đâu Có Biết	Madihu ft. Vũ.
9	nếu lúc đó	tlinh, 2pillz
10	Thôi Em Đừng Đi	RPT MCK, Trung Trần

Chart dated May 18, 2023

|그림 7| 5월 18일 기준 빌보드 베트남 핫100 톱10 결과

21) 출처 : 프랑스 언론, Franceinfo
https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/tout-ce-vous-k-pop-en-cose-une-intelligence-artificielle-permet-desormais-de-modifier-la-voix-pour-adapter-des-chansons-dans-toutes-les-langues_5802321.html
22) 출처 : https://billboardvn.vn/top-10-hot-100-tuan-nay-nhac-kpop-chiem-1-3-so-con-lai-la-cac-ca-khuc-viet-quen-thuoc

패션

[유럽] 유럽 언론, 경복궁에서 열린 '구찌 2024 크루즈 패션쇼' 주목 [23]

KOCCA

- **이탈리아, 영국 등의 유럽 언론은 5 월 16 일, 서울 경복궁에서 열린 구찌의 '2024 크루즈 패션쇼(GUCCI Cruise 2024 Collection Fashion Show)' 소식을 전하며 소프트파워 강대국으로 부상한 한국과 대중문화의 수도 서울의 위상을 재확인했다고 함**
  - 1998 년, 한국에 첫 구찌 플래그십 부티크의 오픈 25 주년을 기념해 개최한 이번 쇼는 서울의 도시 숲과 고층 빌딩의 스카이라인, 밤하늘을 배경으로 조선 시대 왕실의 엘리트들의 공간이었던 장소를 현대적 다양성으로 채웠다고 전함. 구찌의 CEO 마르코 비자리(Marco Bizzarri)는 "한국과 오랜 관계를 맺어온 구찌의 중요한 순간"이라고 강조함
  - 한국의 전통의상으로부터 영감을 받은 현대적 컬렉션이 무대를 장식했으며, 부드러운 곡선 실루엣과 한국의 생동감 넘치는 에너지가 어우러졌다고 함. 또한 〈기생충〉과 〈오징어 게임〉의 정재일 음악 감독이 무대의 음향을 맡았다고 전함. 뉴진스의 하니, 비비, 이정재 등의 스타들이 참석했으며, 수백만 명의 소셜 네트워크 이용자들이 쇼를 생중계로 시청했다 알림
  - 덧붙여, 최근 한국 시장을 주목하는 명품 브랜드와 넷플릭스의 한국 콘텐츠 투자 발표를 언급하며, 문화 강국이자 럭셔리 패션 허브로 부상하고 있는 한국의 위상을 더욱 공고히 하는 계기가 되었다 전함

|그림 8| 구찌 2024 크루즈 패션쇼 모습 (출처: Joint Press Corp.)

23) 출처: 영국 언론 The Times, The Guardian, 패션 매거진 Vogue Business
https://www.thetimes.co.uk/article/gucci-cruise-2024-fashion-show-seoul-south-korea-k6ddx9qxw
https://www.theguardian.com/fashion/2023/may/16/gucci-show-seoul-capital-pop-culture-fashion-south-korea
https://www.voguebusiness.com/fashion/inside-guccis-first-major-show-in-south-korea

[베트남] 가수 선뚱 M-TP(Son Tung M-TP), '2024 구찌 크루즈 패션쇼' 참가 [24] KOCCA

- **지난 5 월 16 일 가수 선뚱 M-TP(Son Tung M-TP)는 한국 경복궁 근정전에서 열린 2024 구찌 크루즈 패션쇼(GUCCI Cruise 2024)에 참석한 바가 있는데, 이 행사에는 한국의 이정재, 임지연, 아이유, 에스파 윈터 등 인기 있는 연예인들도 많이 참석했음**
  - 선뚱 M-TP 는 구찌에 의해 베트남 시장에서 독점 '프렌드 오브 하우스(Friend of House)'로 선정된 후 처음 등장했음. 빨간 부츠와 청바지에 목둘레에 깃털이 감긴 가죽 재킷을 입은 선뚱 M-TP 의 등장은 SNS 에서 큰 화제를 불러일으킴
  - 선뚱 M-TP 는 지난 5 월 5 일 새로운 싱글 〈Making My Way〉를 발매한 후 빌보드 베트남 순위 탑 베트남 송(Top Vietnamese Songs)에서 4 위, 빌보드 베트남 핫 100(Billboard Vietnam Hot 100)에서 6 위를 차지한 바 있으며, 음악과 패션 활동을 계속해서 병행할 예정이라고 함

|그림 9| GUCCI Cruise 2024에 참석한 가수 선뚱 M-TP

[태국] 2022 미스유니버스, 지속 가능한 패션 워크숍 참석 [25] KOCCA

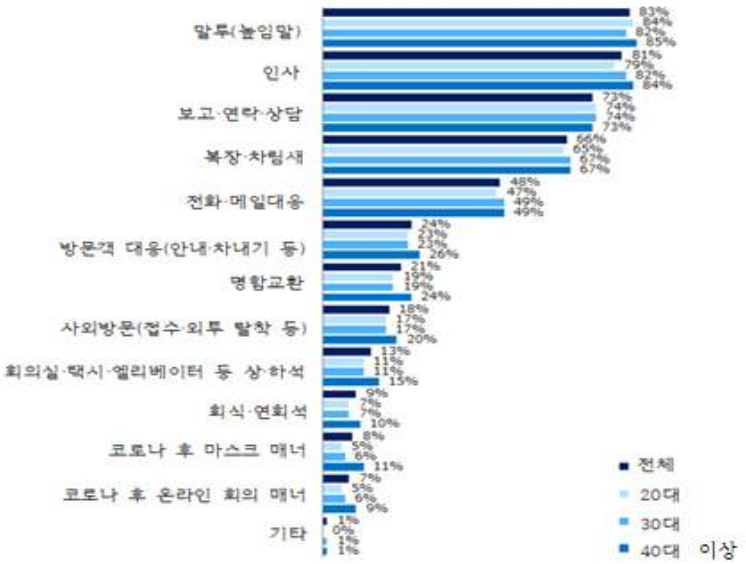
- **지난 19 일 방콕대학교에서 2022 미스유니버스이자 패션디자이너 알보니 가브리엘(R'Bonney Gabriel)이 '지속 가능한 패션디자인과 열정'이라는 주제로 워크숍을 가짐**
  - 방콕대학교 대외업무 담당 수석 부총장 쑤퐁 림타나꾼(สุพงษ์ ลิ้มธนากุล) 박사는 "패션 디자인에 관심이 있는 방콕대학교 예술학부 학생들에게 지속 가능한 패션과 디자인에 영감을 주기 위해 지식을 공유하는 자리를 마련했고, 커뮤니케이션 아트 학부 학생들에게 새롭고 창의적인 이벤트와 MICE[26] 설계·제작에 관한 경험을 제공하기 위한 행사"라고 취지를 소개함
  - 알보니는 아시아계 미국인으로 미인대회 수상자일 뿐만 아니라 패션 디자이너, 모델, 그리고 비영리 디자인하우스 Magpies & Peacocks 에서 인신매매와 가정 폭력에서 살아남은 여성들에게 지속 가능한 직업을 찾을 수 있도록 재봉 기술을 가르치는 교사로 지역사회에 선한 영향력을 끼치고 있음

24) 출처 : https://billboardvn.vn/son-tung-m-tp-xuat-hien-tren-hang-ghe-dau-ngoi-canh-cac-sao-quoc-te-tai-show-dien-thoi-trang
25) 출처 : https://www.prachachat.net/csr-hr/news-1298774
26) 기업회의(Meeting), 인센티브관광(Incentive tour), 국제회의(Convention), 전시(Exhibition)를 뜻함(편집자 주)

통합(정책·기타)

[일본] 엔재팬, '사회인이 중요하다고 생각하는 비즈니스 매너' 설문 조사 결과 발표 27) KOCCA

- **주식회사 엔재팬이'비즈니스 매너' 관련 설문 조사를 실시, 종합 구인사이트 '엔전직(転職)' 이용자 8,042명이 설문 조사에 응답하였음**
  - 먼저 업무를 원활히 진행시키는 데 있어서 비즈니스 매너가 필요하다고 생각하는지 묻는 질문에 총 98%가 '필요하다고 생각함'이라고 응답함
  - 필요하다고 응답한 사람을 대상으로 '중요하다고 생각하는 비즈니스 매너'를 묻는 질문에는 '말투(높임말)'가 83%, '인사' 81%, '보고 · 연락 · 상담'이 73%로 상위 3 개 답변인 것으로 나타남
  - 또한, 사회인 경력 3 년 차까지의 사람들에게 코로나 19 사태로 습득이 어려웠던 비즈니스 매너를 묻자 '회식 · 연회석'이 36%로 가장 많았고, 이하 '타사 방문(접수 · 외투 탈착 외)', '방문객 대응(안내 · 차내기 등)'이 뒤를 이었음
  - 비즈니스 매너 습득 방법으로는 '상사 · 선배로부터 배웠음'이 가장 많은 57%를 차지함. 한편, 20~30대에서는 '인터넷(유튜브 등)'이라 회답한 비율이 약 20% 존재해, 비즈니스 매너를 배우는 방법에 대한 세대 간 차이를 알 수 있었음



|그림 10| 비즈니스 매너 중 중요하다고 생각하는 부분 조사 결과

27) 출처 : https://news.yahoo.co.jp/articles/b9fc6de9b94e99090e538a6f0f555d963556796e

[유럽] 프랑스의 시선으로 바라본 한국 문화 산업의 성공 비결 28)

KOCCA

- **〈오징어 게임〉, 〈기생충〉, 〈더 글로리〉, 〈나 혼자만 레벨업〉, 〈배틀그라운드〉 등 한국의 영화, 드라마, K 팝, 웹툰과 게임 시장을 이끈 인기 문화 콘텐츠를 예로 제시하며 전 세계의 관심을 받는 한류의 성공 비결을 조명함. 이와 더불어, 세계 미술시장 10 위에 진입한 한국 현대미술을 대표하는 이우환, 김수자, 박서보 작가의 활약을 소개함**
  - 한국 문화의 성장 비결로 한국 정부의 문화 부흥 프로젝트를 꼽음. 1993 년 시작된 정부의 문화 산업 발전 노력을 시작으로, 문화 관련 국가기관의 설립과 예산 증가를 예로 제시함. 두 번째로, 문화에 대한 상업적 접근과 민간기업을 기반으로 하는 역동성에 주목함. 그 예로, 선발 프로그램을 통해 우수한 연습생만이 선택되는 K 팝 산업의 체계적인 훈련 시스템과 웹툰 스튜디오에서 월급과 보너스를 받으며 작업하는 웹툰 창작자의 업무환경을 제시함. 이는 개인 아틀리에서 창작 작업을 하는 프랑스의 작업환경과 매우 다르다고 언급함
  - 이와 더불어, 한국 콘텐츠는 전 세계적으로 공감을 얻을 수 있는 '생존본능'과 관련된 문제를 간접적, 상징적으로 다루며, 프랑스인들이 어려워하는 사회 문제를 과감하게 보여주는 것을 특징으로 꼽음. 마지막으로 한국 콘텐츠에는 한국인의 삶과 역사, 문화적 특징이 담겨있다고 강조함. 특히 외세의 침략, 전쟁과 분단, 치열한 경쟁, 수출에 의존해야 하는 작은 내수시장과 천연자원의 부족 등 한국이 직면한 문제를 극복하기 위해 저항하고, 노력한 한국인의 삶과 역사가 이야기되어 〈오징어 게임〉과 BTS 를 만들어낸 것이라 분석함
  - 마지막으로, 한국이 문화창조산업 강국으로 자리매김했다고 강조한 프랑스 문화원(Institut Français)의 에바 엔구엔 빈(Eva Nguyen Binh) 원장은, 프랑스 문화개발자들을 위한 'ICC Immersion 프로그램'의 시작을 알리며, 음악, 웹툰, 비디오게임, 가상 현실 분야에서 한국인의 작업 방식을 연구하고, 한국인이 문화에 접근하는 방식을 깊이 있게 이해하기 위한 프로그램이라고 소개함. 덧붙여, 앞으로 한국과 강력한 파트너십을 맺길 원한다고 전함

[인니] GOTO Group, GoJek 의 전용 결제 시스템 GoPay 앱 출시 29)

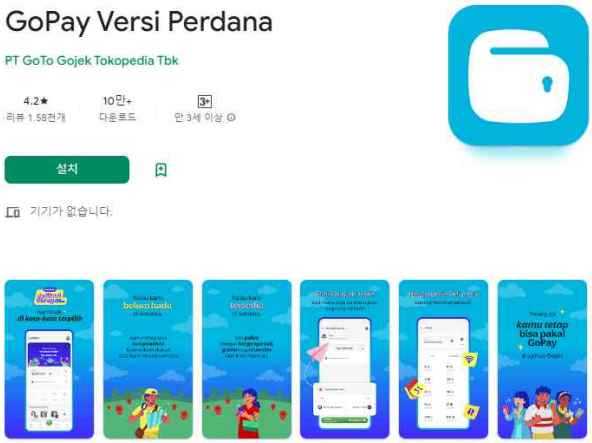
KOCCA

- **2021 년 고젝(GoJek)과 토코페디아(Tokopedia)의 합병으로 탄생한 인도네시아 최대 테크기업 고투그룹(GOTO Group)이 고페이(GoPay) 앱 출시를 발표함. 고페이는 기존 고젝 애플리케이션 안에서 제공되는 결제 시스템임**
  - 고투 파이낸셜의 책임자 오드리 페트리니(Audrey Petriny)는 고페이 결제 시스템이 별도의 앱으로 출시된다고 해서 기존 고젝 앱에서의 고페이 서비스가 중단되지 않을 것이라고 함. 이번 고페이의 개별 앱 출시는 고젝과 토코페디아 앱 사용자 이외의 사용자들을 공략하여 더 많은 고객 유치를 목적으로 함
  - 구글플레이스토어와 앱스토어에 이미 'GoPay Versi Perdana'라는 이름으로 출시됨. 아직 초기 단계로 고투 파이낸셜 부서는 자바섬 밖의 몇몇 도시를 선택해 서비스를 시작하였고 선택된 도시 외에 지역에서는 아직 앱 사용이 제한됨

---

28) 출처 : 프랑스 언론, Le Point
https://www.lepoint.fr/culture/k-pop-cinema-series-webtoons-pourquoi-la-coree-nous-fascine-t-elle-autant-10-05-2023-2519585_3.php
29) 출처 : https://money.kompas.com/read/2023/05/16/090300726/goto-bakal-rilis-aplikasi-gopay-terpisah-dari-gojek
https://kumparan.com/kumparanbisnis/ini-tujuan-goto-buat-gopay-jadi-aplikasi-tersendiri-20PLaBiUmVO/full

- 한편 선택된 도시에서는 청구서 지불, 전화요금 충전, 게임 바우처 구매, 송금 등의 다양한 서비스를 시도해볼 수 있음. 고페이 계정에서 다른 고페이 계정으로 또는 고페이 계정에서 은행 계좌로, 은행 계좌에서 다른 은행 계좌로의 송금을 최대 100 회까지 무료로 제공함
- 위의 서비스를 이용하기 위해서는 GoPay 계정을 개설해야 사용이 가능하며, 기존 고젝 앱 사용자들은 기존 계정을 이어 사용할 수 있음



|그림 11| GoPay Versi Perdana앱 (출처: 구글플레이스토어)

[베트남] 베트남 콘텐츠 제작 분야의 지적재산 개발 잠재력 30)

KOCCA

- **지난 5 월 19 일 애니메이션 제작 업체를 포함한 200 개의 디지털 플랫폼 콘텐츠 제작 기업들이 참가한 '상품 확립 전략' 워크숍이 개최되었음**
  - 베트남 대표 애니메이션 기업 Sconnect 의 따 마인 호앙(Ta Manh Hoang) CEO 는 베트남에서 애니메이션 분야는 새롭지만, 세계적으로 성공한 사업 모델인 지적재산(IP) 기반 사업을 소개했음. 이 모델의 큰 잠재력을 깨달은 Sconnect 은 세계 여러 국가에서 인기 있는 울프(Wolfoo)를 제작했으며 일정한 성과를 거두었음. 유튜브 월 20 억 뷰 이상 및 구독자 1 억 명을 돌파한 울프는 기업에 지속 가능한 가치를 가져가 다분야 사업 방향을 열어주는 역할을 함
  - 따 마인 호앙 CEO 는 베트남 기업들이 협력하면 가까운 미래 '블록버스터' 애니메이션을 완전히 제작할 수 있으며, 이를 통해 베트남 애니메이션을 촉진하여 국제 시장에서 베트남 애니메이션 브랜드를 확립할 수 있다고 밝힘

|그림 12| '상품 확립 전략' 워크숍

30) 출처 : https://vnmedia.vn/cong-nghe/202305/tiem-nang-khai-thac-tai-san-so-huu-tri-tue-nganh-san-xuat-noi-dung-da97f93

[태국] TPQI, KOCCA 와 시나리오 작가 개발에 관한 세미나 개최 31)

KOCCA

- **지난 19 일 방콕예술문화센터에서 총리실 산하 공공기관인 태국전문자격연구소(이하 TPQI)가 문화상품의 부가가치 창출과 콘텐츠산업 육성을 담당하는 대한민국 정부산하 기관인 한국콘텐츠진흥원(KOCCA), 한국산업인력관리공단(HRDK), 방콕예술문화센터(BACC)와 함께 '창조콘텐츠 산업의 가치를 높이기 위한 시나리오 작가 개발'이라는 주제로 세미나를 개최함**
  - TPQI 쑤라폰 플러이쑥(สุรพล พลอยสุข) 소장은 "이번 세미나는 콘텐츠 창작의 핵심 인재인 태국의 시나리오 작가들의 역량 향상에 중요한 역할을 할 것이며, 국제 표준으로 태국 엔터테인먼트 산업에 부가가치를 창출하고 정부의 정책과 전략에 따라 태국 소프트파워 이미지를 강화할 것이다. 또한 한국 드라마가 세계 시장에서 성공할 수 있었던 요인과 비전을 공유하며, 태국 작가들의 지식 및 대본 집필 기술 등을 개발해 효과적인 작품을 만들 수 있도록 가교역할을 하게 될 것"이라고 언급함
  - 세미나에는 KOCCA 태국비즈니스센터 박웅진 센터장과 HRDK 홍성문 차장이 참석했으며, TPQI 쭐라다 미쭌(จุลลดา มีจุล) 부소장은 콘텐츠 산업의 가치를 높이기 위해 시나리오 작가 개발의 중요성에 대한 의견을 전달함
  - 텔레비전 드라마 작가협회, 태국 감독협회, 전국 영화협회, 태국 작가협회, 문화부, 창조경제진흥원, 독립 시나리오 작가 등 각 협회의 대표가 작가들의 의견을 수렴하여 세미나에 참석함
  - 이번 세미나에 강연자로 〈빈센조〉, 〈굿닥터〉, 〈열혈사제〉, 〈김과장〉, 〈블러드〉 등 인기 드라마를 집필한 박재범 작가를 초청해 한국 드라마 작가들의 사고방식, 창작과정 및 경험을 공유하고, 태국에서 시나리오 작가 직업 표준 개발을 촉진하는 동시에 세계적으로 콘텐츠 산업을 인정받을 수 있도록 작가들의 창작기술 능력과 과정을 발전시키기 위해 마련됨
  - 참석자 대부분은 신진 작가들이 자격을 갖추고 앞으로 인정받는 시나리오 작가로서 경력을 인정받을 수 있는 출발점이 될 것으로 여김. 이는 태국 디지털콘텐츠산업을 빠르게 성장시키기 위한 원동력이 되고, 인재 양성을 통해 태국 경제 발전을 앞당기게 될 것임
  - TPQI 는 그동안 엔터테인먼트 및 디지털산업에서 발전을 이룬 한국의 여러 기관과 영화감독, 촬영기사, 애니메이션 및 게임 디자이너 등 세계변화에 맞춰 인재를 양성하기 위해 협력해 옴. 이는 특히 태국 소프트파워의 국제 표준 추진 정책에 따라 전문 인력이 부족한 시나리오 작가 양성을 유도할 수 있을 것으로 봄

[러시아] 한-러 문화교류 유지에 노력32)

KOCCA

- **경색된 외교관계에도 불구하고 양국의 교류는 이어지고 있음**
  - 주이르쿠츠크 한국총영사관은 5 월 25 일부터 6 월 2 일까지 한국문화주관을 개최함. 미술 전시, 영화

31) 출처 : https://www.tpqi.go.th/th/new2-detail/MmE0Azx5rQRWewEb3Q/nKq4otWewEb3QWewEb3Q
32) 출처 : https://www.irk.ru/news/20230523/event
https://tula.mk.ru/social/2023/05/19/komiksvebtun-o-kulikovom-pole-vyigral-v-konkurse-koreyskogo-konsulstva.html
https://khabarovsktv.ru/news/mer-koreyskogo-puchona-pozdravil-habarovchan-s-predstoyashchim-dnyom-goroda
https://rg.ru/2023/05/22/v-seule-proshla-rossijsko-korejskaia-nauchnaia-konferenciia.html

제, 요리교실, 지성게임, 국어공연 경연대회, K 팝 댄스 동아리 경연대회 등의 프로그램이 진행됨. 한성진 총영사는 “러시아 젊은이들의 관심으로 '한류'가 더 크게 확산되고 있다. 우리는 겉보기에는 다르지만 공통점이 많고 여전히 우리를 하나로 묶는 것이 있다”라고 인터뷰 함

- 주상트페테르부르크 한국총영사관은 러시아에서 아직은 생소한 웹툰을 주제로 공모전을 진행했고 러시아에 온 부산대학의 시각 장애인 고고학자의 이야기가 1 등을 차지함
- 조용익 부천시장은 러시아 하바롭스크 165 주년 행사를 축하하는 메시지를 보냄. 2002 년 자매결연을 맺은 두 도시는 20 년이 넘는 시간동안 러시아 아이들의 무료 심장수술을 비롯해서 다양한 교류를 이어오고 있음
- 또한, 한양대학교에서는 5 월 22 일 한-러 학술대회를 개최함. 주한러시아대사는 "어려운 시기에 학술대회가 열리고 있다"라고 인정하며 "러시아는 지난 30 년 이상 축적된 러-한 관계의 건설적인 노선을 일관되게 견지하고 있으며, 상호주의 아래에서 한국과의 정치적 대화, 실무 분야의 파트너십 및 인도적 교류를 이어오고 있다"라고 말함

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

미국 비즈니스센터(LA) 주성호 센터장	+1-323-935-2070	shju@kocca.kr
유럽 비즈니스센터(파리) 유성훈 센터장	+33-1-42-93-02-84	yoosunghoon@kocca.kr
중국 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	+86-10-6501-9971	hjyoon8591@kocca.kr
중국 비즈니스센터(심천) 김형민 센터장	+86-755-2692-7797	hmkim@kocca.kr
일본 비즈니스센터(동경) 이영훈 센터장	+81-3-5363-4511	yhlee@kocca.kr
인니 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	+62-21-2256-2396	yskim@kocca.kr
베트남 비즈니스센터(하노이) 홍정용 센터장	+84-39-226-4093	hongjy84@kocca.kr
UAE 비즈니스센터(두바이) 오현전 센터장	+971-2-491-7227	ho@kocca.kr
태국 마케터(방콕) 박웅진 부장	+66-2-017-2856	wjpark@kocca.kr
러시아 마케터(모스크바) 김시우 과장	+7-968-943-4571	cu@kocca.kr

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

OPEN 공공누리
출처표시 상업용금지 변경금지
공공저작물 자유이용허락