

2023

WEEKLY GLOBAL

목차

위클리글로벌 | 327 호

2023년 5월 15일 해외교류협력팀

구분	제목
 방송·영화	• [미국] 아마존, LA 스크리닝에서 MGM 스튜디오의 콘텐츠 배급권 판매 예정 • [미국] 할리우드 작가 파업의 여파로 20억 달러 이상의 손실 예상 • [북경] <나의 아저씨> 리메이크, 웹드라마 <사사니청견야> 방영 예정 • [심천] 유쿠(优酷) 최신 예능 브랜드 '쿠쿠종(酷酷综)' 발표 • [심천] 아이치이(爱奇艺) 2023-2024년 방송 예정 예능 프로그램 공개 • [유럽] 프랑스, 메타버스가 영화 산업의 미래에 미치는 영향 조명 • [유럽] 스페인 지상파 최초 한국 드라마 <사임당, 빛의 일기> 방영 • [베트남] CGV 베트남, 제 4회 <CJ 단편 영화제작> 사업 진행 • [UAE] 디즈니+, 사우디 텔런트가 출연하는 최초의 중동 현지 제작 캠페인 시작 • [UAE] MBC 그룹의 OTT 플랫폼 샤히드, 12개월 만에 3.5배 성장 보고 • [UAE] 요르단 시리즈 <잘타: 케브라트 알-에일레>, ET Bel Arabi 투표에서 1위 • [태국] 채널 3, 인기 드라마 수출을 통해 인도 및 남아시아 시장공략
 게임·유희합	• [북경] 한국 게임 <쿠키런: 킹덤>, 중국 현지 테스트 진행 • [심천] 4월 글로벌 모바일 게임 수입 약 20억 달러 달성 • [인니] 스팀게임 <월드 오브 워십>, 최초 인니 버튜버 'Moona Hoshinova' 캡틴 출시 • [베트남] 제 32회 ESA Games, 베트남 이스포츠에서 첫 메달 획득 • [UAE] 사우디아라비아의 사비 게이밍 그룹, 이스포츠와 게임에 투자 • [태국] 모바일 게임 <갓 오브 하이스쿨> 태국어 버전 출시 임박 • [태국] 태국 이스포츠협회, 동남아시아게임에서 <어택온라인 2> 주시 • [태국] 삼성, 태국 이스포츠협회와 손잡고 국가 대항 친선경기 지원
 애니·캐릭터	• [인니] 애니메이션 제작사 'ORRO Studio', 인니 대표로 <홍콩 국제 라이선싱 박람회 2023> 참석 • [UAE] 미취학 어린이 뮤지컬 시리즈 <모이와 라나(Moi & Lana)> 자금 조달 파트너 모집
 만화·웹툰	• [유럽] 유럽, 한국의 만화 작가 유도리 소개
 음악	• [미국] 워너 뮤직, 음악 산업에 AI 기술 활용 발표 • [유럽] 한국 음악산업의 인공지능 활용과 K 팝의 미래 • [유럽] 스페인 마드리드에서 개최되는 K 팝 음악 축제 'LUX' • [유럽] K 팝 그룹 세븐틴의 미니앨범 <FML>, 음반 판매량으로 신기록 경신 • [베트남] '빌보드 베트남' 순위 공개

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나
콘텐츠로 일상을
풍요롭게



목차

위클리글로벌 | 327 호

2023 년 5 월 15 일 해외교류협력팀

구분	제목
패션	[유럽] 세계가 주목한 K-패션의 메카 '서울' [베트남] 베트남 패셔니스타 꾸인 아인 신(Quynh Anh Shyn), 서울 루이비통 패션쇼 참석 [태국] 전통의상 입고 런던 마라톤 대회 참가한 태국 의사
통합(정책 등)	[북경] 공업정보화국, 이용자 권리 침해 애플리케이션 명단 발표 [북경] 올해 노동절연휴 산업공연 티켓 판매 규모 전년대비 962% 증가 [일본] IDC 재팬, 일본 AI 시스템 시장 예측 조사 발표 [일본] Z 홀딩스, 라인-야후 10 월 1 일 합병 발표 [유럽] 독일 예술가 단체, 유럽연합에 저작권 분야의 엄격한 인공지능 규제 요구 [태국] 태국디지털위원회, 디지털 사회로 가기 위한 주요 지침 제안 [태국] 태국 TV 드라마 소프트파워에 대한 제언 [러시아] 한류에 따른 한국어 수요 급증



방송·영화



✓ [미국] 아마존, LA 스크리닝에서 MGM 스튜디오의 콘텐츠 배급권 판매 예정 1)

KOCCA

● 아마존, MGM 스튜디오의 콘텐츠들을 LA 스크리닝에서 배급권 판매 예정

- ✓ 아마존이 작년에 인수한 영화 제작·배급사인 MGM 스튜디오의 작품들을 LA 스크리닝 행사에서 배급할 예정이라고 밝힘. 배급 예정작으로는 아마존의 오리지널 작품들과 MGM 스튜디오의 4,000 여개의 영화, 17,000 개의 TV 에피소드가 포함되는데, 미국 내에서 최초로 시청이 가능하고 국제적으로 유통될 수 있는 작품들도 있음
- ✓ MGM 스튜디오는 ‘유연한 번들’에 배급의 초점을 맞출 것이라 밝히며, 구매자들이 원하는 콘텐츠를 선택적으로 제공하는 맞춤형 패키지를 만들어 개별 콘텐츠 요구를 충족시키고, 강제적인 패키지에 묶이지 않게 하여 현재의 콘텐츠 판매 방식을 깨부술 예정이라 말함. 또한, 유연성 없는 구조화된 제품을 제공하는 게 아닌, 아마존의 핵심 가치인 고객 중심적인 가치에 반하여 판매 목록을 정하고, 소비자들의 수요를 파악하여 전 세계 관객에게 최고의 콘텐츠를 제공할 것이라고 말함
- ✓ 아마존은 MGM 스튜디오와의 결합을 통해 고객들에게 큰 혜택을 가져다줄 수 있는 방식으로 비즈니스를 확장할 계획이라고 밝힘. 새로운 콘텐츠의 판매 역시 LA 스크리닝 행사에서 이루어질 예정임

✓ [미국] 할리우드 작가 파업의 여파로 20 억 달러 이상의 손실 예상 2)

KOCCA

● 할리우드 작가조합의 파업의 여파로 20 억 달러 이상의 손실이 예상됨

- ✓ 5 월 초부터 시작된 미국작가조합(WGA)의 파업으로 인한 금전적 손실은 15 년 전에 있었던 작가조합 파업보다 더 클 것으로 예상됨. 15 년 전 파업으로 인한 금전적 손실은 대략 20 억 달러로 2023 년 기준, 28 억 달러로 추산됨
- ✓ 작가조합의 파업으로 인해 방송·영화 제작이 중단되면서 관련 산업이 큰 비중을 차지하는 캘리포니아 지역 경제에도 타격을 주기 시작함. 영화 및 TV 프로듀서에 따르면 파업이 계속될 경우 영화 및 TV 산업에서 800,000 개의 직업에서 최대 20,000 명의 근로자가 일을 할 수 없게 될 것이고, 이들은 약 810 억 달러의 임금을 받을 수 없을 것이라고 전함. 특히 소품 제작 등을 하는 소규모 수공업체들과 촬영 현장에 음식과 커피 등을 공급하는 케이터링 업체 등 서비스 업종 종사자들 역시 경제적인 손실을 입게 될 것임
- ✓ 작가조합뿐 아니라 영화 및 TV 프로듀서 연합(AMPTP, Alliance of Motion Picture and Television Producers)은 보상 수준에 대한 현 입장으로 볼 때 장기화 될 것으로 전망됨. 작가 조합은 4 억 2,900 만 달러, 영화 및 TV 프로듀서 연합은 8,600 만 달러의 임금 인상을 제안했는데, 이 제안 중 절반에 해당하

1) 출처 : <https://deadline.com/2023/05/amazon-mgm-studios-distribution-la-screenings-1235356076>

2) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/writers-strike-fallout-economic-1235480877>
<https://trevordecker.com/2023/05/08/paramount-global-ceo-addresses-wga-strike-and-its-impact-on-the-company>

는 금액은 최저임금 인상으로 인한 인상액으로 보임

- ☑ 또한 스튜디오는 인공지능과 같은 기술을 대본 작성 과정에 활용하고자 하나, 작가조합은 이에 대한 보호 조치를 요구함. 또한, 스트리밍 데이터의 투명한 공개와 작품 당 최소 고용 작가 수, 최소 고용 기간 보장 등에 대한 견해차를 보이고 있음
- ☑ 스튜디오별로 입장이 다르긴 하지만, 파라마운트 글로벌 CEO 밥 바키시는 주주서한에서 파라마운트는 작가 파업에 대비하여 준비해왔고, 이미 많은 콘텐츠를 보유하고 있으며, 프리 프러덕션이 끝난 콘텐츠를 많이 보유하고 있으므로 큰 영향을 받지 않는다고 밝힌바 있음
- ☑ 본 파업의 승패는 어느 쪽의 결속력이 더 강한지에 따라 승패의 향방이 결정될 것으로 보이며, 미국 작가 조합 파업의 영향이 미치지 않는 한국의 작가, 스튜디오에게 예기치 않은 기회가 될 수 있을 것으로 보임

☑ [북경] <나의 아저씨> 리메이크, 웹드라마 <사사니청견아> 방영 예정

KOCCA

- 5 월 6 일, 한국 드라마 <나의 아저씨>의 중국판 리메이크 작품으로 알려진 <사사니청견아(谢谢你听见我)>가 공식 웨이보 계정을 통해 포스터와 주연 배우를 공개함
- ☑ 해당 작품의 주연은 조우정(赵又廷)과 장자풍(张子枫)이며, 동영상 플랫폼 유쿠(优酷)를 통해 독점 방영 될 예정임. 아직까지 방영날짜는 공개되지 않음



[그림 1] 웹드라마 <사사니청견아> 포스터

☑ [심천] 유쿠(优酷) 최신 예능 브랜드 '쿠쿠종(酷酷综)' 발표 3)

KOCCA

- 최근 유쿠(优酷)에서 최신 예능 브랜드 '쿠쿠종(酷酷综)'을 발표하였으며, 동시에 2023 년 예능 프로그램 리스트를 공개하였음. '쿠쿠종(酷酷综)'은 '쿠열애(酷热爱)', '쿠환락(酷欢乐)', '쿠성장(酷成长)', '쿠생활(酷生活)' 총 4 가지 주제로 나뉘며, 각 주제에 맞추어 예능 프로그램을 제작하여 출시함
- ☑ '쿠열애(酷热爱)'는 간판 예능 프로그램인 <저!취시가무(这!就是街舞)> 시즌 6, 일렉트로닉 뮤직 프로

3) 출처 : http://www.xhby.net/qyzx/202305/t20230506_7928959.shtml

그램 〈성전음연맹(星电音联盟)〉, OST 음악 프로그램 〈극호청적가(剧好听的歌)〉 등 무대 퍼포먼스 위주의 프로그램을 포함하고 있음

- ✔ ‘쿠환락(酷欢乐)’은 시청자들의 스트레스 해소에 맞추어 몰입도 있는 예능 프로그램을 제공하는 주제임. 이 주제에는 〈승양료소협(承让了少侠)〉, 〈무한정탐단(无限侦探团)〉, 〈화성정보국(火星情报局)〉 시즌 6 등 프로그램이 있음
- ✔ ‘쿠성장(酷成长)’는 배우들의 연기력을 성장시키는 과정을 보여주는 〈무한초월반(无限超越班)〉 시즌 2와 〈일박즉합적아문(一拍即合的我们)〉, 헤드헌터 시점에서 취업 문제를 관찰하는 직장 예능 프로그램 〈해, 성시렵인(嗨, 城市猎人)〉 등을 포함하고 있음
- ✔ ‘쿠생활(酷生活)’는 〈평연심동 20 세(怦然心动 20 岁)〉 시즌 3, 〈아문연애파(我们恋爱吧)〉 시즌 5, 〈시호붕우적주말(是好朋友周末)〉 등 가족 관계, 우정, 사랑에 초점을 둔 프로그램을 포함하고 있음

✔ [심천] 아이치이(爱奇艺) 2023-2024 년 방송 예정 예능 프로그램 공개 4)

KOCCA

○ 5 월 10 일 아이치이(爱奇艺)에서 2023-2024 년 방송할 예정인 예능 프로그램들을 공개하였음

- ✔ 음악 예능 프로그램 〈분투! 신생일반(奋斗! 新生一班)〉, 〈악대적하천(乐队的夏天)〉 시즌 3, 〈심음환유기(寻音环游记)〉, 〈최강신체(最强身体)〉, 야외 버라이어티 프로그램 〈보장렵인(宝藏猎人)〉 등 프로그램을 발표함
- ✔ 〈분투!신생일반(奋斗! 新生一班)〉은 아이치이(爱奇艺)와 와지지와 엔터테인먼트(哇唧唧哇娱乐)가 공동 제작하는 프로그램이며, 최초로 실제 학교에서 녹화를 진행하는 리얼리티 음악 경연 프로그램임. 한국 가수 정용화가 스타 멘토로 출연할 예정임
- ✔ 인기 프로그램인 〈악대적하천(乐队的夏天)〉 시즌 3 에는 30 개 음악밴드를 모아 밴드음악의 매력을 보여주는 음악 프로그램이고, 〈최강신체(最强身体)〉는 중국, 한국, 일본의 체능 강자 99 명을 모집하여 무차별 체능 대회를 진행하는 체육 주제의 프로그램임

✔ [유럽] 프랑스, 메타버스가 영화 산업의 미래에 미치는 영향 조명 5)

KOCCA

○ 메타버스는 최근 글로벌 엔터테인먼트 산업에서 미래 기술로 주목받고 있으며, 관련 업계의 투자가 이뤄짐에 따라 다양한 활동을 시도하고 있다고 전함. 영화 업계 또한 메타버스에 주목하고 있으나, IT 기술을 발 빠르게 접목하며 성장해가는 게임 산업보다는 여전히 신중한 행보를 보인다고 언급함. 그렇지만 영화 산업이 이러한 변화를 고려하지 않는다는 의미는 아니며, VR 블록버스터 영화 〈더 리밋〉과 가상 제작 플랫폼인 스테이지크래프트(StageCraft)를 사용하여 제작한 영화 〈만달로리안〉을 언급함

- ✔ 〈마블 어벤저스 : 엔드게임〉의 영화감독인 조 루소(Joe Russo)는 2025 년에는 최초로 AI 를 활용해

4) 출처 : <https://news.sina.com.cn/o/2023-05-10/doc-imythnycy8304319.shtml>

5) 출처 : 프랑스 하이테크 전문매거진, Journal du Geek, LeBigData
<https://www.journaldugeek.com/dossier/le-futur-du-cinema-est-il-dans-le-metavers>
<https://www.lebigdata.fr/films-ia-avengers>

제작된 영화가 상영될 것으로 예측하면서 영화, 드라마 및 게임 산업 부문에서 인공지능 기술을 기반으로 창작된 시나리오가 발전될 것이라고 강조함. 예를 들어 관객이 어벤저스의 주인공이 될 수 있다고 전함

- ✔ 프랑스에는 여전히 VR 극장의 수가 많지 않지만 2022 년 10 월 프랑스 영화사 'MK2'는 더 샌드박스 (블록체인 기반의 메타버스 게임 플랫폼)와 파트너십을 체결하며 메타버스가 제공하는 이점을 적극적으로 활용하겠다고 발표했다고 함. 프랑스 제작사는 기술을 활용해 자체 가상 현실 공간을 구축하여 회사가 쌓아온 필모그래피를 기리려는 뜻을 내비침

✔ [유럽] 스페인 지상파 최초 한국 드라마 <사임당, 빛의 일기> 방영 6)

KOCCA

- 미디어그룹 아트레스미디어(Atresmedia)는 새로운 작품과 콘텐츠 수입 확대를 위해 해외 시장을 적극적으로 개척하고 있으며, 최근 한국 드라마 <사임당: 빛의 일기>의 판권을 구매하여 한국 드라마 최초로 스페인 TV 의 드라마 전문 채널인 노바(NOVA)를 통해 방영된다는 소식을 전함
 - ✔ 4 월 24 일에 첫 방영 예정이며 황금시간대인 매주 평일 밤 11 시에 편성됐다고 밝힘. 장벽을 뛰어넘는 사랑 이야기로 노바 채널을 통해 드라마 시청에 익숙한 시청자를 사로잡을 것으로 전망함
 - ✔ 2017 년 SBS 를 통해 방영되었던 드라마는 총 28 부작이며 유럽식 스페인어 더빙판으로 방송된다고 밝힘
 - ✔ 한편, 아트레스미디어는 안테나 3, 노바 등 6 개 채널을 보유한 스페인 1 위의 미디어 그룹(2022 년 기준)으로 스페인 방송시장 시청점유율 27.2%를 차지해 1 위를 기록하였으며 방송 광고 시장 점유율은 24.5%의 기록을 확보하고 있다고 함

✔ [베트남] CGV 베트남, 제 4 회 <CJ 단편 영화제작> 사업 진행 7)

KOCCA

- 지난 5 월 5 일 호치민시 CGV 반하인(Van Hanh) 영화관에서는 영화계 제작자들과 최고 영화 전문가들이 참가한 <2023 CJ 단편 영화제작> 사업 발표회가 개최됨
 - ✔ 최초 개최된 이후 3 년 동안 이 사업의 일환으로 제작된 단편 영화들은 베를린 국제영화제, 칸 국제영화제, 베니스 국제영화제, 부산 국제영화제 등 50 개 이상의 세계 최고 영화제에서 수상한 바 있음. 발표회에서 CGV 베트남 고재수 법인장은 "CJ 단편 영화제작 사업의 지원을 통해 젊은 감독들이 베트남 영화를 세계에 알리는 데에 큰 도움이 될 거라고 확신한다."라고 함
 - ✔ <The Bridge to Glory: 열정 연결-국제 통합>을 주제로 하는 이번 사업은 젊은 감독들과 함께 영화제작의 꿈을 실현하는 길에 계속 동행할 예정임. 앞으로 약 15 억 동에 이르는 제작비 지원과 더불어, 촬영 장비와 후속작업 등을 지원하고 제작, 감독, 편집 등 전문 교육 과정을 개최할 계획임

6) 출처 : 스페인 언론, Prnoticias

<https://prnoticias.com/2023/04/20/nova-apuesta-por-saimdang-diario-de-luz-la-primera-serie-coreana-de-atresmedia>

7) 출처 : <https://thegioidienanh.vn/du-an-phim-ngan-cj-lan-thu-4-dua-tai-nang-dien-anh-viet-vuon-xa-70292.html>



[그림 2] CGV베트남 고재수 법인장

✔ [UAE] 디즈니+, 사우디 탤런트가 출연하는 최초의 중동 현지 제작 캠페인 시작 8) KOCCA

● 디즈니+가 중동 현지에서 개발 제작한 광고 첫공개

- ✔ 디즈니+는 유명한 사우디 탤런트가 출연하는 40 초 분량의 액션으로 가득 찬 TV 광고를 시작으로 이번 주에 첫 번째 중동지역 제작 캠페인을 시작했음
- ✔ 디즈니+가 중동 지역 현지에서 개발하고 제작한 광고를 공개하는 것은 이번이 처음으로 40 초 분량의 액션, 드라마, 모험, 엔터테인먼트를 보여주는 광고임
- ✔ 광고는 디즈니 및 Pixar 타이틀과 같은 컬트 클래식에서 최신 디즈니+ 히트작 만달로리안(The Mandalorian) 및 그레이즈아토미(Grey's Anatomy) 에 이르는 재능을 보여줌
- ✔ 광고는 영어와 아랍어로 제작되었고 AV 주도 캠페인은 디즈니+ 자체 제작되었으며 사우디아라비아와 UAE 전역에서 진행하고 있음



디즈니+ 제작 중동광고 (출처: 디즈니+)

8) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/disney-launches-first-locally-produced-campaign-starring-saudi-talent>

✓ [UAE] MBC 그룹의 OTT 플랫폼 샤히드, 12 개월 만에 3.5 배 성장 보고 9)

KOCCA

● 아랍어 스트리밍 플랫폼 샤히드는 중동 및 북아프리카(MENA) 전역의 파트너십을 통해 지난 12 개월 동안 3.5 배 성장에 대한 성공 사례 발표

- ✓ 샤히드의 성장과 확장은 특히 통신 회사, 장치 제조업체 및 은행을 포함한 산업 전반의 파트너십에 의해 주도되었음. 통신사, 장치 제조업체 및 기타 브랜드, 은행 및 항공사를 포함한 다양한 산업에 걸친 샤히드의 파트너십이 성장과 확장을 주도하는 데 핵심적인 역할을 했음
- ✓ 통신사를 시작으로 샤히드는 지금까지 지역 전역의 30 개 이상의 통신 사업자와 제휴하여 가입자에게 스마트폰하고 간편한 모바일 청구를 제공함
- ✓ 샤히드는 지금까지 12 개 이상의 파트너와 핵심 모바일 요금제와 함께 무료 샤히드 구독을 번들로 제공하는 계약을 체결했음
- ✓ 샤히드와 손을 잡은 주요 통신사는 사우디의 STC, 이집트의 보다폰, 오렌지모로코 등임
- ✓ 파트너십은 샤히드 가입자를 위한 스페셜 패키지를 제공할 뿐만 아니라 통신사 고객을 위한 독점적인 경험을 창출하는 결과를 낳았음. 예를 들어, 2022 년 11 월 이집트의 보다폰(Vodafone) RED 고객은 샤히드 시청자들을 위해 제작된 오리지널 시리즈 Room 207 의 비공개 상영에 참여할 수 있는 독점적인 기회를 제공받았음. 올 1 월에는 오렌지 모로코(Orange Morocco)가 모로코 최초의 카사 스트리트 출시를 지원했음
- ✓ 지난 12 개월 동안 샤히드는 고객에게 독점 번들 및 구독 제안을 제공하기 위해 해당 지역의 주요 장치 제조업체와 파트너십을 발표했음. 파트너십에는 삼성, LG, Elaraby, 소니 인터랙티브 엔터테인먼트의 플레이 스테이션, Hisense 및 OPPO 가 포함됨
- ✓ 샤히드는 타라бат(Talabat), 앙가미(Anghami), noon(Noon), 마스터카드, 알 리파이(AI Rifai) 및 카림(Careem)과 지역 파트너십을 형성하여 공동 브랜드 구독 캠페인 운영에 중점을 두고 있음
- ✓ 샤히드의 지속적인 성장의 중요한 요인은 다양한 지역에서 결제 옵션을 지속적으로 촉진했기 때문임. 이집트의 페이몹(Paymob)과 보다폰 캐쉬(Vodafone Cash)를 출시하며 전자 지갑을 통한 결제 수단을 확장했음
- ✓ 샤히드는 Fawry, Jarir, Virgin Megastore, Sharaf DG 및 Like4card 를 포함하여 15 개국의 100 개 이상의 소매 유통업체에서 다양한 선불 카드를 출시했으며 최근 은행 계약을 통해 Arab Bank 및 Emirates NBD Egypt 와 지역 파트너십을 체결했음
- ✓ 작년에 발표된 주요 파트너십 중 하나는 샤히드가 에미레이트 항공과 협력하여 기내 엔터테인먼트 시스템인 ICE 에서만 프리미엄 콘텐츠를 제공한 것임
- ✓ 2022 년 7 월에 발표된 샤히드-에미레이트 항공과의 협업으로 인해 에미레이트 ICE 는 스트리밍 서비스 자체의 프리미엄 구독 온라인 플랫폼을 제외하고 샤히드 오리지널을 시청할 수 있는 세계 유일의 플랫폼이 되었음

9) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/shahid-achieves-3-5x-growth-in-12-months>



[그림 3] 에미레이트 항공과 협력, 기내 엔터테인먼트 시스템 ICE에서만 샤히드 프리미엄 콘텐츠 제공

✔ [UAE] 요르단 시리즈 <잘타: 케브라트 알-에일레>, ET Bel Arabi 투표에서 1 위¹⁰⁾ KOCCA

- ET Bel Arabi 가 실시한 여론 조사에 따르면 코미디 드라마 시리즈 <잘타:케브라트 알-에일레>가 2023 년 라마단 기간 동안 최고의 요르단 TV 시리즈 수상
 - ✔ <잘타: 케브라트 알-에일레> 시리즈는 요르단 사회 문제를 풍자함
 - ✔ 100 만 명의 참가자가 ET Bel Arabi 가 실시한 여론 조사에 참여했음
 - ✔ 잘타에서 Kebrat Al-Eileh, Zuhair Alnobani 및 Amal Dabbas 가 ET Bel Arabi 투표에서 최고의 요르단 배우 및 최고의 여배우로 선정되었음
 - ✔ Ipsos 에 따르면 2022 년 라마단 기간동안 잘타가 사우디아라비아의 2000 만 조회수를 포함하여 6200 만 온라인 조회수를 달성, 가장 높은 현지 평가를 받은 바 있음
 - ✔ 이 시리즈는 크리에이티브 랩(The Creative Lab)이 각본 및 창작하고 로야 미디어 그룹(Roya Media Group)에서 운영하는 더 쇼(The Show)에서 제작했음
 - ✔ 잘타는 아랍 가족의 상황을 보여주는 드라마틱 시트콤임
 - ✔ 이 시리즈에는 Amal Dabbas, Zuhair Al Nobani, Mohammad Kheir al-Jarrah, Jenny Esber, Sharif Zoubi, Lea Mbardi, Zeina Khresat 및 Maya Saidi 가 출연함



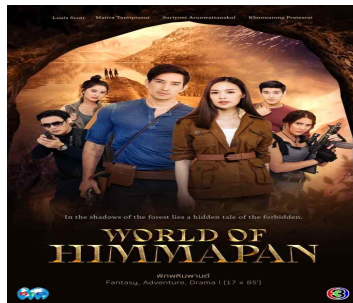
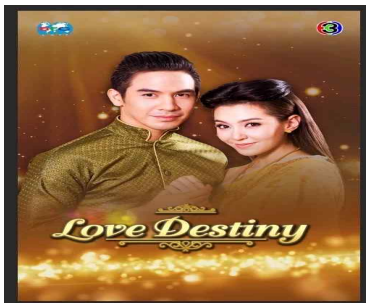
[그림 4] 요르단 시리즈 <잘타: 케브라트 알 에일레>

10) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/jordanian-series-jalta-kebrat-al-eileh-secures-top-spot-at-et-bel-arabi-poll>

✓ [태국] 채널 3, 인기 드라마 수출을 통해 인도 및 남아시아 시장공략 11)

KOCCA

- 태국 시청자 점유율 2 위 방송사 채널 3 을 운영하는 BEC 월드(BEC World)는 아시아 시장에서 성공을 경험한 후 최근 인도 상위 OTT 플랫폼 MX 플레이어(MX Player)를 통해 채널 3 인기 드라마를 200 시간 이상 판매하면서 시장을 확대함
 - ✓ BEC 월드 방송사업부 수린 끄릿따야폰판(สุรินทร์ กฤตยาพงษ์พันธุ์) 이사는 “2018 년부터 BEC 월드는 해외 시장에 지속해서 채널 3 드라마를 진출시켜 시청자 기반을 다져왔고, 이 지역 국가들은 태국과 문화와 풍습이 비슷해 시청자들의 마음을 쉽게 사로잡을 것으로 확신한다”라고 언급함
 - ✓ 이번에 공개될 채널 3 의 인기 드라마는 <천생연분(Love Destiny)>, <히마판의 세계(World of Himmapan)>, <나카의 불꽃(The Blaze of Naga)>, <여신 나키 (Nakee)>, <감히 사랑하다(Dare to Love)>, <우연한 사랑(Accidental Love)>임
 - ✓ 이 드라마들은 파키스탄, 글라데시, 네팔, 스리랑카, 몰디브, 부탄, 아프가니스탄 등 남아시아 지역에 처음 방송될 예정이고, 힌디어로 더빙된 방송이 나가기 때문에 현지인들의 접근성을 높일 수 있을 것으로 기대됨
 - ✓ MX 플레이어 측은 “태국 드라마에는 흥미로운 줄거리와 인물관계를 포함해 여러 문화가 녹아 있고 많은 나라에 알려져 인도에도 방송하게 됐다. 이번 협업을 통해 더 많은 태국 드라마 콘텐츠를 시청자들에게 공개할 수 있을 것”이라고 언급함



[그림 5] 왼쪽부터 드라마 <천생연분>, <히마판의 세계>, <감히 사랑하다> 포스터

11) 출처 : <https://www.thansettakij.com/business/marketing/564288>

게임·유통



✓ [북경] 한국 게임 <쿠키런: 킹덤>, 중국 현지 테스트 진행

KOCCA

- 5월 5일, 한국 모바일 RPG 게임 <쿠키런: 킹덤>(중국 서비스명 : 冲呀饼干人王国)이 중국 현지 출시를 앞두고 웨이보 공식계정을 통해 테스트 참가자 모집 공고를 발표함

✓ <쿠키런: 킹덤>은 지난 3월 중국에서 외자게임 판호를 발급받은 이후 공식 웨이보 계정을 생성하여 이벤트 등을 통해 꾸준한 홍보를 진행해 오고 있음

✓ [심천] 4월 글로벌 모바일 게임 수입 약 20억 달러 달성¹²⁾

KOCCA

- 센서타워에서 공개된 데이터에 따르면, 총 40개의 중국 게임 배급사가 2023년 4월 글로벌 모바일 게임 수입 TOP100에 진입함. 40개의 중국 게임 배급사 총 수입은 약 20억 달러에 달하였으며, TOP100 게임 배급사 전체 수입의 40%를 차지하였음

- ✓ 중국 모바일 게임 배급사 글로벌 수입 TOP5를 보면, 1위는 여전히 텐센트(腾讯)이며, 미호요는 최신 게임 <붕괴: 스타레일(崩坏: 星穹铁道)>과 인기 게임 <원신(原神)>의 탁월한 성적으로 다시 2위를 차지하였음. 넷이즈(网易)는 3위, Lilith Game(莉莉丝)은 4위, 영서호오(灵犀互娱)는 5위의 순으로 나타남
- ✓ 그 중에 유럽 및 북미에서 수입이 대폭 증세를 유지하고 있는 최신 전략 게임 <Call of Dragons>와 한국 및 일본에서 성공적으로 출시된 게임 <Dislyte(众神派对)>의 좋은 성적으로 Lilith Game(莉莉丝)은 1억 달러의 수입을 달성하며, 수입이 지난 3월 대비 39% 증가하였음
- ✓ 2023년 4월 중국 App Store 모바일 게임 수입 순위 TOP5는 1위 왕자영요(王者荣耀), 2위 배틀그라운드 모바일(PUBG MOBILE), 3위 원신(原神), 4위 삼국지·전략판(三国志·战略版), 5위 Egg Party(蛋仔派对)의 순으로 나타남

2023년 4월 중국 모바일 게임 배급사 수입 TOP30 | 글로벌 App Store + Google Play

1	腾讯	16	途游游戏
2	米哈游	17	诗悦网络
3	网易	18	友塔游戏
4	莉莉丝	19	完美世界
5	灵犀互娱	20	朝夕光年
6	三七互娱	21	麦吉太文
7	IM30	22	雷霆游戏
8	点点互动	23	巨人网络
9	壳木游戏	24	Tap4Fun
10	江娱互动	25	ONEMT
11	乐元素	26	4399游戏
12	IGG	27	智明星通
13	悠星网络	28	冰川网络
14	海彼游戏	29	Hortor Games
15	沐瞳科技	30	星合互娱

以上榜单来源于Sensor Tower 2023年4月全球App Store及Google Play商店之手游收入估算。

2023년 4월 중국 App Store 모바일 게임 수입 순위

모바일 게임 및 배급사	
1	王者荣耀
2	和平精英
3	原神
4	三国志·战略版
5	蛋仔派对
6	梦幻西游
7	崩坏：星穹铁道
8	长安幻想
9	合金弹头：觉醒
10	金铲铲之战
11	捕鱼大作战
12	英雄联盟手游
13	穿越火线
14	三国志·战棋版
15	原始征途
16	火影忍者
17	天龙八部2
18	咸鱼之王
19	开心消消乐®
20	JJ斗地主

以上榜单来源于Sensor Tower 2023年4月中国App Store手游收入估算，不包括第三方安卓渠道。

[그림 6] 중국 모바일 게임 배급사 수입 TOP30 순위 / 4월 중국 App Store 모바일 게임 수입 순위

12) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2023/05/516967>

✓ [인니] 스팀게임 <월드 오브 워십>, 최초 인니 버튜버 'Moona Hoshinova' 캡틴 출시 KOCCA

- 20 세기의 역사적인 전함들을 주제로 하고 있는 워게이밍의 MMO(Massively Multiplayer Online) 액션 게임인 <월드 오브 워십(World of Warships)>이 홀로라이브 프로덕션과 협업해 최초의 인니어를 구사할 수 있는 버튜버 'Moona Hoshinova'을 캡틴으로 출시함
 - ✓ 게임사 워게이밍넷(Wargaming.net)은 <월드 오브 워십> 외 <월드 오브 탱크>, <월드 오브 워플레인>, <월드 오브 탱크 블리츠> 등 월드 시리즈 게임을 출시함
 - ✓ 조셀리토 지메네즈(Joselito Jimenez) 월드 오브 워십 지역 퍼블리싱 프로듀서는 'Moona Hoshinova'가 인도네시아에서 가장 인기 많은 버튜버(VTuber) 중 한 명으로서 새롭고 다른 느낌을 줄 수 있을 거라 생각함. 따라서 자사의 게임을 통해 최애 캐릭터로부터 인도네시아어를 직접 들을 수 있는 기회를 제공했다 함
 - ✓ 아울러 워게이밍넷은 모바일 버전 인도네시아를 포함한 전 세계의 최초 모바일 게임 준비 중에 있으며 <월드 오브 워십 레전드 모바일>은 캐나다와 필리핀에서 소프트 론칭 프로세스로 출시됨. 모바일 게임은 안드로이드와 IOS 모두 지원될 예정
 - ✓ <월드 오브 워십>은 이번 3 월 인도네시아 게이머들과 교류를 위한 3 월 인도네시아 아트마자야 대학교에서 열린 <Campus Gamers Day> 행사에 참여함. 4 일간 진행된 이번 대회는 초청 인플루언서를 포함해 게이머들끼리 대결의 기회를 제공함

✓ [베트남] 제 32 회 SEA Games, 베트남 이스포츠에서 첫 메달 획득 13)

KOCCA

- 베트남 이스포츠협회(VIRESA)는 제 32 회 SEA Games 대회에서 베트남이 <배틀그라운드 모바일>(개인과 단체 시합), <리그 오브 레전드>(단체 시합), <발로란트>(단체 시합), <크로스파이어>(단체 시합), <모바일 레전드>(남녀 단체 시합) 등 5 개의 이스포츠 종목에 참가한다고 밝힘
 - ✓ 발표된 종목에는 <배틀그라운드 모바일>, <모바일 레전드>, <리그 오브 레전드>와 <발로란트> 등 베트남 VNG Games 에서 출시하는 4 개의 게임이 포함됨. 특히 지난 5 월 7 일 베트남의 <리그 오브 레전드: 와일드 리프트> 팀은 싱가포르, 인도네시아, 필리핀 국가들과 대결을 펼치며 은메달을 획득함



[그림 기] <베트남 리그 오브 레전드: 와일드 리프트> 팀

13) 출처 : <https://www.24h.com.vn/cong-nghe-thong-tin/esports-viet-nam-co-huy-chuong-dau-tien-tai-sea-games-32-c55a1464592.html>

✓ [UAE] 사우디아라비아의 사비 게이밍 그룹, 이스포츠와 게임에 투자 14)

KOCCA

- 사비 게이밍 그룹이 지난 1 월 이스포츠 토너먼트 회사인 ESL 과 Face It 을 15 억 달러에 인수하는 등 확장 경로에 있음
 - ✓ 모하메드 빈 살만 사우디 왕세자가 재단을 통해 MohFatal Fury, Metal Slug, The King of Fighters 를 제작한 일본 게임 개발사 SNK 의 지분 96%를 인수했음
 - ✓ 사비 게이밍 그룹의 거래 자금을 제공한 사우디아라비아의 공공 투자 기금은 Capcom 과 넥슨 지분을 각각 10 억 달러 이상에 5% 이상 매입한 것으로 알려졌다
 - ✓ 리야드에 본사를 둔 사비 게이밍 그룹은 게임 생태계 회사, 게임 스튜디오 및 인프라 회사를 운영하는 데 도움을 줄 핵심 임원을 고용한다고 발표하고 Activision Blizzard 의 전 스튜디오 책임자인 Brian Ward 를 사비 게이밍 그룹의 최고경영자로 임명했음

✓ [태국] 모바일 게임 <갓 오브 하이스쿨> 태국어 버전 출시 임박 15)

KOCCA

- 지난 9 일 월드씨암 무아이타이 스타디움에서 태국 게임 서비스 제공업체 젠플레이(Gen Play)와 한국 원컴즈가 <갓 오브 하이스쿨(이하 GOH)> 모바일 게임의 태국 출시를 앞두고 기자회견과 함께 다채로운 이벤트를 개최함
 - ✓ 젠플레이 아카라뎃 온언(อรรถเดช โอนอน) 시니어 매니저는 “GOH 는 인기 동명 웹툰을 원작으로 한 2D 던제 격투 모바일 게임으로 게임의 내용이나, 구성을 원작에 최대한 가깝게 구현했다. 테스트 버전을 통해 게임에 플레이어들이 만족할만한 다양한 기능들을 확인했고, 태국어 버전이 이전보다 더 완벽하게 업그레이드됐다”라고 소개함
 - ✓ 원컴즈 안대현 공동대표는 “게임을 이해하는 좋은 파트너 젠플레이는 원컴즈의 잠재력과 GOH 의 지식재산권(IP)을 신뢰하고 있으며 우리를 흥분시킬 만한 사업계획을 준비한 회사이다. GOH 태국어 버전에는 다양한 사용자인터페이스뿐만 아니라 플레이 방식이나 활동 패턴도 한국판보다 새롭고 안정적”이라고 밝힘
 - ✓ 오는 6 월 8 일 사전 등록이 가능하며, 같은 달 21 일에 출시됨. 유통과 쿼서비스 레스토랑을 운영하는 타오꺼너이(Taokaenoi)와 특별 캠페인을 펼쳐 게임에서 사용할 수 있는 아이템 코드를 배포하는 등 홍보를 강화할 예정임



[그림 8] GOH 태국어 버전 출시를 앞두고 펼쳐진 행사 모습

14) 출처 : <https://venturebeat.com/games/why-saudi-arabias-savvy-gaming-group-is-diving-into-esports-and-games>

15) 출처 : <https://mgonline.com/game/detail/9660000042906>

✓ [태국] 태국 이스포츠협회, 동남아시안게임에서 <어택온라인 2> 주시 16)

KOCCA

- 지난 6 일 시작해 15 일까지 캄보디아 프놈펜에서 열리고 있는 제 32 회 동남아시안(SEA) 게임 이스포츠 경기에서 태국은 <어택온라인 2> 개인전·단체전, 펌지모바일 개인전·단체전 등 2 종목에 출전해 총 4 개의 금메달 획득을 목표로 하고 있음
 - ✓ 태국인들이 ‘엑스샷(X-shot)’이라고 부르는 <어택온라인 2>의 주장 아카라폰 씨위셋(อักรพล ศรีวิเศษ)은 “이번 태국팀은 2014 년 챔피언에 올랐던 선수들과 신인들이 조화를 이뤄 팀워크를 다져왔고, 그동안 있었던 국제 경기에서 1~2 위를 차지했기 때문에 어떤 팀도 두렵지 않다. 하지만 2015 년 세계 챔피언을 차지한 주최국 캄보디아는 견제대상이다. 방심할 수 없지만, 금메달을 딸 자신이 있다”라고 포부를 밝힘
 - ✓ 태국이스포츠협회 싘띠 로팅(สันติ โหลทอง) 회장은 “엑스샷 게임의 경우, 태국에서 매달 경기가 개최되고 있으나 상금 규모가 작다. 이번 SEA 게임에서 태국 국가대표 선수들이 좋은 성적을 거두면 태국에 엑스샷 열풍을 일으킬 수 있다”라고 언급함
 - ✓ 그는 또 “캄보디아가 세계대회에서 우승할 당시 모든 선수가 알고 있는 바와 같이 캄보디아팀이 매크로(보조프로그램)를 사용했다는 비난이 있었기 때문에 이번 경기를 주목해주길 바란다. 경기 중에 잘못된 것을 잡아낼 수 없어 이번에도 그런 일이 발생하는지 주시해야 한다”라고 강조함

✓ [태국] 삼성, 태국 이스포츠협회와 손잡고 국가대항 친선경기 지원 17)

KOCCA

- TV 와 게이밍모니터 시장에서 세계 1 위를 차지하고 있는 삼성이 태국 이스포츠협회와 손잡고 지난달 28 일부터 30 일까지 센트럴 페스티벌 파타야 비치에서 열린 태국-사우디아라비아 대표팀 간의 이스포츠 친선경기 ‘ESPORTS SAUDI-THAI PRESIDENT CUP’에 TV 와 게이밍모니터를 지원함
 - ✓ 삼성 가전·영상·음향사업단 수원 꼬씨(สุวิน โภษะ) 단장은 “글로벌 이스포츠 산업이 크게 성장하고 있다. 혁신적인 기술이 들어간 삼성의 스마트폰과 TV 는 자신의 화면을 최대한 활용하려는 게이머들의 욕구를 반영했기 때문에 실력을 높이고, 최대 게임 잠재력을 끌어내는 데 도움이 될 것이다. 삼성은 또한 태국 이스포츠 선수들이 세계무대에서 다른 선수들과 어깨를 나란히 할 수 있도록 지원할 계획”이라고 밝힘

16) 출처 : https://www.matichon.co.th/seagames2023/news_3959647

17) 출처 : <https://www.techmoblog.com/samsung-x-tesf-esports-president-cup-pr>

애니·캐릭터



✓ [인니] 애니메이션 제작사 'ORRO Studio', 인니 대표로 <홍콩 국제 라이선싱 박람회 2023> 참석 KOCCA

- 이번 4월 19일~21일 3일간 개최된 <홍콩 국제 라이선싱 박람회 2023> 국제행사에 2020년 2월에 설립된 인도네시아 애니메이션 제작사 'ORRO Studio'가 인도네시아 대표 참석함. 이번 행사에는 약 550개의 IP 및 브랜드와 약 330개사가 참여함
 - ✓ 이번 행사에 ORRO Studio 설립자 아하마드 하피드 아로이(Ahmad Hafidz Azroi)는 자사 캐릭터 IP인 <Alto and Clu>를 소개함. Alto와 Clu가 생명을 보존하기 위해 지구 전체에 빗물을 뿌리는 임무를 맡게 된 모험 이야기를 다루고 있음
 - ✓ 이번 행사에 <Alto and Clu>가 인도네시아 대표 애니메이션 제작사로 선정되기까지 관광창조경제부의 긴 선발 과정을 거침. 인도네시아는 ORRO Studio를 포함해 총 10명의 제작사들이 인도네시아 대표단으로 행사에 참석함. 대표단들의 참여가 인도네시아 젊은 세대가 창조산업에 더욱 많은 관심 가질 수 있도록 기여함
 - ✓ 아하마드 하피드 아로이는 인도네시아가 천연자원 수출에만 의존해서는 안 된다고 언급함. IP가 인도네시아에게 경제적 가치가 있는 자산이 될 수 있으며 IP 산업을 발전시키기 위해 적절한 인적자원과 균형을 이루어야 하기 때문에 인도네시아가 IP에 대해 더 많이 인식해야 한다고 덧붙임
 - ✓ 이번 <홍콩 국제 라이선싱 박람회 2023>에 선보인 인도네시아 IP 작품은 <Tahilalats>, <Milk & Mocha Bear>, <Si Juki!>, <Gugug!>, <Funcician!>, <Oramon>, <Alto & Clu>, <Sportsbots>, <Lokapala>, <ReOn and friends> 등임



[그림 9] Alto and Clu 캐릭터 (출처: ORRO Studio 홈페이지)

✓ [UAE] 미취학 어린이 뮤지컬 시리즈 <모이 앤 라나(Moi & Lana)> 자금 조달 파트너 모집¹⁸⁾ KOCCA

- 터키의 어린이 엔터테인먼트사 Fauna 엔터테인먼트가 미취학 어린이 뮤지컬 시리즈인 <모이 앤 라나>에 대한 자체 자금을 조달했으며 2D 애니메이션 프로젝트를 완료하기 위해 추가 자금 조달 파트너 모색
 - ✓ Fauna 엔터테인먼트는 2023 년 후반 디지털 배급을 계획하고 있음
 - ✓ 52 x 2 분 분량의 이 시리즈는 주인공 모이와 라나가 전 세계에서 가장 인기 있는 현지 동요를 찾아 지구를 횡단하는 서사적인 모험 뮤지컬 모험임
 - ✓ <모이와 라나>는 2023 년 후반에 디지털로 우선 출시될 예정이며 스튜디오는 여러 선형 방송사와 사전 판매를 논의하고 있음
 - ✓ 진정성 있고 접근 가능한 사운드트랙을 만들기 위해 Fauna 는 시리즈에 등장하는 모든 국가의 현지 음악가들과 협력하여 노래를 영어와 모국어로 이중 언어 버전을 녹음할 예정임



|그림 10| 애니메이션 모이와 라나

18) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/fauna-entertainment-seeks-funding-partners-for-musical-preschool-series-moi-lana>

만화·웹툰

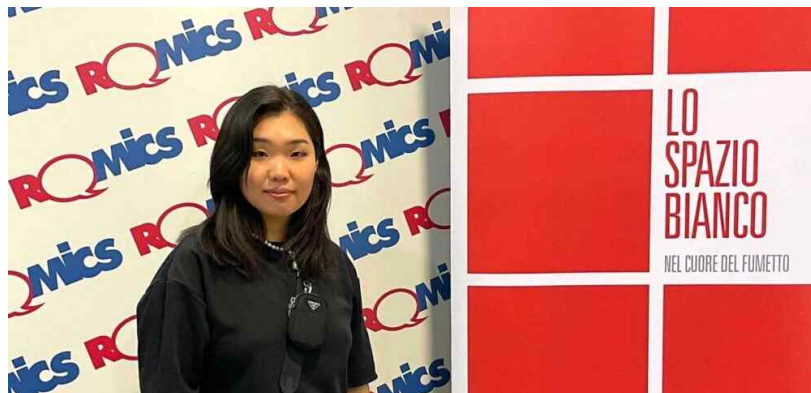


☑ [유럽] 유럽, 한국의 만화 작가 유도리 소개 19)

KOCCA

● <판도라의 선택>을 출간한 지 3년 만에 <정복의 하늘>을 발간한 한국 작가 유도리를 소개함

- ☑ 작가는 작품을 통해 여성의 역할에 대해 고찰하며 성차별, 가족 관계, 개인의 꿈, 억압에 대한 투쟁과 같은 주제를 다뤘다고 함
- ☑ 역사에 관심이 많던 작가는 뉴욕 보자르에서 학업을 마친 후, <판도라의 선택(2017)>, <아이아이아이(2017)>, <반지 형제의 기이한 사건(2018)>을 통해 한국과 영어권 독자들에게 이름을 알렸다고 함. 소셜 네트워크에서 활발히 활동하며 사랑, 성, 여성 폭력 및 인종 차별에 대한 삽화를 업로드해 인기를 얻고 있다고 전함. 2019년에 이탈리아 출판사 에디지오니(Edizioni) BD에서 웹툰 <판도라의 선택>을 번역하여 출판하였으며 2022년 프랑스에서 델쿠르(Delcourt) 출판사를 통해 첫 번째 그래픽 노블 <정복의 하늘>을 출간한 경력이 있다고 밝힘



[그림 11] 유도리 작가 (출처 : 이탈리아 언론 Lospaziobianco)

19) 출처 : 프랑스 아시아 소식 전문 매체, Asialyst, 이탈리아 언론, Lospaziobianco
<https://asialyst.com/fr/2023/04/21/bd-bande-dessinee-ciel-pour-conquete-yudori-quete-emancipation>

음악



☑ [미국] 워너 뮤직, 음악 산업에 AI 기술 활용 발표 20)

KOCCA

● 워너 뮤직, 효율성을 위해 음악 산업에 AI 기술 활용 발표

- ☑ 에드 시런, 카디 비, 브루노 마스 등 세계적인 아티스트가 속한 워너 뮤직 그룹이 AI 소프트웨어와 앱에 대한 투자를 포함한 새로운 계획을 발표함
- ☑ 워너 뮤직 그룹 CEO 로버트 킨클은 음원 제작(music publishing)분야는 지속적인 추진력을 보이고 있지만, 음반분야(recorded music) 수익은 출시일정, 환율조정, 광고 수익 감소 등의 요인으로 예상에 미치지 못했다고 밝힘
- ☑ 워너 뮤직은 창작자들의 시장 진입과 창작 비용 절감을 위해 AI 와 앱 기술을 활용하는 것에 대해 집중하겠다고 밝히며, 특히 효율성, 규모, 그리고 수익화에 초점을 맞추고 있다고 밝힘
- ☑ 킨클은 인공지능 기술이 음악 산업을 변형시키는 데 적절하게 이용될 수 있으며, 인공지능으로 생성된 음악 콘텐츠, 인디 뮤직 레이블의 증가와 경쟁하고 있는 상황에서 워너 뮤직이 이에 대한 방어와 공격 모두를 해야 한다고 강조함
- ☑ 또한, 그는 인공지능을 위협으로만 여기는 것은 옳지 않으며, 적절한 전문가들과 함께한다면 음악 산업에 있어서 훌륭한 도구가 될 것이라고 주장함
- ☑ 워너 뮤직은 음악 시장의 생산량을 증가시키고, 아티스트와 작곡가의 개인 경력과 경험을 확장시키기 위한 AI 툴을 개발하겠다고 발표함

☑ [유럽] 한국 음악산업의 인공지능 활용과 K 팝의 미래 21)

KOCCA

- 한국 음악 시장은 인공지능, 딥페이크, 아바타 구현 기술의 등장 및 발전과 함께 K 팝 아티스트를 새로운 차원으로 끌어올리고 있다고 전함. 이와 관련된 업계의 최근 소식과 인터뷰를 소개하며 인공지능이 K 팝의 미래가 될 것인지 조명함
- ☑ 2021 년, 가상 아이돌 그룹 이터니티(Eternity)의 데뷔곡 '아임 리얼(I'm Real)'의 영상이 수백만 조회수를 기록했으며, 버추얼 그룹의 수가 증가하는 추세라고 강조함. 이터니티의 제작사 펄스나인의 박지은 대표는 버추얼 아티스트를 새로운 장르로 소개하며, K 팝 스타들이 가지는 신체적 제약과 심리적 불안에 서자유롭다 전함

20) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/warner-music-ceo-on-ai-songs-1235482938>
<https://variety.com/2023/music/news/warner-music-results-q2-2023-ai-streaming-price-1235607449>
<https://www.lospaziobianco.it/yudori-dalla-corea-alla-conquista-delleuropa>

21) 출처 : 프랑스 하이테크·엔터테인먼트 전문 언론, Indigo Buzz, 프랑스 매거진, Vanity Fair
<https://indigobuzz.fr/2023/04/la-musique-generee-par-la-est-elle-lavenir-de-la-k-pop-le-president-de-hybe-bang-si-hyuk-le-pense.html>
<https://www.vanityfair.fr/article/intelligence-artificielle-eternity-k-pop>

- ☑ "인공지능 기술로 만든 음악의 보급은 불가피하다"라고 언급한 하이브 방시혁 대표의 인터뷰를 인용하여 인공지능의 활용은 하이브 운영의 핵심 원동력이자 전략이 되고 있다고 전함. 덧붙여 하이브는 기술의 활용을 지양하는 것보다 변화에 대응하고자 하며, 인공지능 규제가 지적 재산의 가치를 유지하는 것이 핵심이라고 강조했다 함
- ☑ 반면, 하이브의 자회사 위버스 컴퍼니의 최준원 대표의 인터뷰를 인용하며 위버스 애플리케이션 서비스의 핵심은 팬과 K 팝 아티스트의 진정한 소통이므로, 인공지능이 생성한 댓글이나 게시물이 팬과 가수의 상호작용을 대체할 수 없다고 밝힘

☑ [유럽] 스페인 마드리드에서 개최되는 K 팝 음악 축제 'LUX' 22)

KOCCA

- 스페인 매거진은 7 월 22 일 스페인 마드리드에 있는 경기장 '시비타스 메트로폴리타노'에서 세계 최대 규모의 K 팝 음악 축제 'LUX'가 개최된다는 소식을 전함
 - ☑ K 팝 아이돌 그룹이 글로벌 슈퍼스타로 등극하면서 글로벌 패션 잡지 표지를 장식하고 다른 음악 장르의 거장들과 협업하는 등 새로운 트렌드를 선도하고 있다고 함. 전 세계적으로 일어났던 사회 문제 동참으로 팬덤의 규모도 커져서 2 억 명 이상의 팔로워를 보유하게 됐고 그들에 관한 해시태그는 80 억 건 이상을 기록하고 있다고 밝힘. K 팝 아이돌은 페스티벌, 콘서트, 월드투어를 활발히 개최하며 유럽 각국의 팬들을 대규모로 운집하고 팬들의 소통을 기반으로 꾸준히 성장하고 있다고 밝힘

☑ [유럽] K 팝 그룹 세븐틴의 미니앨범 <FML>, 음반 판매량으로 신기록 경신 23)

KOCCA

- 세븐틴의 미니앨범 <FML>이 출시 7 일 만에 450 만 장 이상 판매되며 역사상 최다 판매된 한국 앨범으로 기록됨
 - ☑ 이는 2022 년 발매된 세븐틴의 네 번째 앨범<Face the sun>과 비교했을 때, 두 배에 가까운 판매량으로 K 팝 음반 초동 판매량 신기록을 세웠다고 강조함. 2015 년 가수 아델(Adele)이 앨범 <25>를 발매한 당일, 330 만 장의 앨범 판매를 기록한 것을 언급하며 세븐틴의 성과를 강조함 5 월 8 일 세븐틴은 '빌보드 200'에서 2 위, '빌보드 아티스트 100' 1 위에 올랐으며, 프랑스 음반협회 SNEP 의 '금주 최고 판매 앨범' 3 위에, 앨범의 첫 번째 싱글인 <손오공(Super)>은 유튜브 '인기 급상승' 4 위에 올랐음
 - ☑ 2015 년 세븐틴의 첫 번째 앨범이 2000 장도 채 되지 않는 판매량을 기록했던 과거를 주목하며 세븐틴의 발전과 성공을 조명함. 이번 기록은 새 앨범과 최고의 무대를 위해 8 년간 땀 흘리며 노력한 13 명의 멤버들이 이뤄낸 결과물이라고 강조함

22) 출처 : 스페인 언론, La Razón

https://www.larazon.es/madrid/estrellas-kpop-eligen-metropolitano-otros-planes-que-puedes-perder_20230427644a89b72a35640001e70477.html

23) 출처 : 프랑스 주간 뉴스 매거진, Paris Match

<https://www.parismatch.com/culture/musique/avec-fml-seventeen-soffre-son-reve-de-gloire-224925>

✓ [베트남] 〈빌보드 베트남〉 순위 공개

KOCCA

- 세계 최고 권위의 음악 차트인 빌보드(Billboard)는 지난 2022 년 1 월 14 일 베트남에 최초로 진입했음. 이 빌보드 베트남은 글로벌 음악을 아우르는 빌보드 베트남 핫 100(Billboard Vietnam Hot 100)과 빌보드 베트남 톱 베트남 송(Billboard Vietnam Top Vietnam Songs) 등 2 개 순위 분야로 나뉘어져 있음
 - ✓ 빌보드 순위는 베트남 음악과 아티스트를 세계에 알리는 동시에 베트남 내에서 세계 대중음악의 영향을 나타내는 지표가 될 전망이고, 노래의 순위는 Billboard.com 사이트에서 소개됨. 두 차트 모두 MRC 데이터에서 제공하는 주요 오디오, 비디오 음악 서비스의 공식 스트리밍 판매 횟수와 최대 음원 소매업체의 다운로드 판매를 종합해 결정됨
 - ✓ 〈빌보드 베트남〉의 마이크 브라운(Myke Brown) 대표는 “음악 차트는 아티스트가 팬들로부터 받을 수 있는 가장 중요한 검증 중 하나이며, 베트남 음악 문화가 현대 음악 산업의 표준화된 측정 기준에 따라 전 세계 아티스트와 교류하고 빛날 수 있게 되길 바란다.”라고 발표함
 - ✓ KOCCA 베트남은 2023 년 4 월부터 빌보드 베트남 핫 100 의 순위를 〈KOCCA 주요 차트를 한류콘텐츠 선호도〉 조사결과에 추가로 포함, 매월 말 제공하고 있음

패션



☑ [유럽] 세계가 주목한 K-패션의 메카 '서울' 24)

KOCCA

- 독특하고 전복적인 패션으로 평가되는 한국의 스트리트 패션은 한국을 대변하는 문화 코드로 자리매김하고 있다고 함
 - ☑ 한국의 패션 산업은 문화적 관점에서 지역적 특성과 국제적 트렌드가 동시에 반영된 점이 특징이라고 평함. 그 예로 DDP(동대문디자인플라자)에서 3월 15일부터 19일까지 열렸던 2023 F/W 서울패션위크를 조명함. 국내 브랜드와 연결을 희망하는 글로벌 바이어들이 파리·뉴욕·이스라엘·대만 등지에서 대거 참석했다는 소식을 함께 언급하며 한국 패션 산업의 글로벌 영향력을 강조함
 - ☑ 한국의 패션 산업이 세계적인 주목을 받게 된 근간에는 '메이드 인 코리아'의 실현에 있다고 전함. 한국 패션 산업에서는 발전을 위한 다양하고 새로운 시도들이 있었다고 함. 패션위크에서 선보였던 버질 아블로(Virgil Abloh)가 디자인한 메르세데스 마이바흐(Mercedes-Maybach) 전시, K 팝 아이돌의 럭셔리 브랜드 홍보대사 임명 등의 예시를 언급함. '메이드 인 코리아'는 하나의 브랜드로서 국제적인 수요가 증가 중이며 빠른 속도로 성장하고 있다고 함
 - ☑ 또한, 한국은 명품분야에서 가장 중요한 시장으로 손꼽힌다고 함. 회계감사원 모건 스탠리에 따르면, 한국인들의 명품 소비가 2022 년에만 24% 증가하여 168 억 달러를 소비한 것으로 나타났다고 전함. 최근 루이비통이 <오징어 게임> 황동혁 감독과 협업하여 4월 29일 잠수교에서 2023 년 프리폴(Pre-fall) 패션쇼를 연 것은 한국이 글로벌 패션 시장을 선점했다는 점에서 의미가 있다고 함. 2013 년부터 루이비통의 여성복 컬렉션 예술디렉터를 맡고 있으며 이번 잠수교 프리폴 행사를 개최한 니콜라 게스키에르(Nicolas Ghesquière)는 "서울은 모든 시선이 집중되고 있는 문화 허브로 루이비통과 함께 진취적 정신과 창조를 재발견하고 발전을 독려하려는 의지를 공유하고 있다"라고 밝힘



[그림 12] 한강 잠수교에서 열렸던 루이비통 2023 프리폴 패션쇼 런웨이 (출처 : 루이비통)

24) 출처 : 프랑스 패션 전문 언론, FashionNetwork, 프랑스 언론, Le Monde

<https://fr.fashionnetwork.com/news/Au-dela-de-la-k-pop-seoul-s-affirme-comme-une-capitale-de-la-mode,1511207.html>

https://www.lemonde.fr/m-styles/article/2023/04/29/louis-vuitton-fait-le-pont-entre-les-cultures-a-seoul_6171546_4497319.html

✔ [베트남] 베트남 패션스타 꾸인 아인 신(Quynh Anh Shyn), 서울 루이비통 패션쇼 참석²⁵⁾ KOCCA

- ✔ 꾸인 아인 신(Quynh Anh Shyn)은 루이비통(Louis Vuitton) 2023 리조트 컬렉션에 속한 금속으로 된 디테일을 갖춘 화려한 의상을 입고 <2023 프리폴(Pre-Fall) 여성 컬렉션 쇼>에 등장해 한국 언론의 주목 받았음. 이번 루이 비통 행사에는 소녀시대 태연, 세븐틴 민규, 뉴진스 헤인, 마마무 화사, 선미, 르세라핌, ITZY 예지 등 유명한 한국 아티스트도 참석함
- ✔ 꾸인 아인 신은 서울 루이비통 패션쇼에 초청을 받은 첫 베트남 패션스타임. 뿐만 아니라 꾸인 아인 신은 싱가포르 2023 겐조(Kenzo) <바시티 정글(Varsity Jungle) 컬렉션 쇼>, 북경 마크 제이콥스(Marc Jacobs) <모노그램(Monogram) 컬렉션> 등 다수의 명품 브랜드 행사에 참석한 바가 있음
- ✔ 루이비통은 <2023 프리폴 여성 컬렉션 쇼>를 개최하기 위해 서울 한강 잠수교에 무대를 설치했으며, 한국에서 처음 개최 된 행사에 세계 많은 연예인이 참석하였음.



[그림 13] 루이 비통 패션쇼에 참석한 베트남 패션스타 꾸인 아인 신

✔ [태국] 전통의상 입고 런던 마라톤 대회 참가한 태국 의사²⁶⁾

KOCCA

25) 출처 : <https://saostyle.vn/quynh-anh-shyn-sanh-vai-cac-ngoi-sao-hang-dau-chau-a-tai-louis-vuitton-tien-thu-2023>

26) 출처 : <https://thainews.prd.go.th/th/news/detail/TCATG230501204440196>

- 문화부 이티폰 쿤블름(อิทธิพล คุณปลื้ม) 장관은 짜오프라야병원 치과의사 차린야 깐짜나씨위(ชรินญา กาญจนเสวี)가 자신의 페이스북에 지난달 23 일 ‘2023 런던 마라톤’에 참가해 받은 ‘태국 전통의상을 입은 가장 빠른 마라토너(Fastest Marathon dressed in Thai Traditional Dress)’ 기네스 인증서와 함께 태국 전통의상을 입고 달리고 있는 사진을 게시한 것에 축하를 전함
 - ✔ 이티폰 장관은 소프트파워 중 하나인 태국문화를 전파하기 위해 능력과 표현력을 발휘하여 태국 의상을 세계에 알린 것과, 스포츠 및 건강을 위한 관광에 관심을 끌게 만듦을 치하함
 - ✔ 이에 차린야는 “세상 사람들이 내가 태국인이라는 것을 알 수 있도록 태국 국기를 항상 부착하고 달린다. 이번 대회를 통해 전 세계에 태국 의상을 홍보하고 싶었고, 이 정도 유행이 될 줄은 몰랐다. 태국인으로서 더 큰 자부심을 갖게 됐다”라고 소감을 밝힘

통합(정책·기타)



- ✔ [북경] 공업정보화부, 이용자 권리 침해 애플리케이션 명단 발표 27)

KOCCA

● 5월 6일, 공업정보화부(工业和信息化部)가 위챗 공식계정을 통해 이용자 권리를 침해한 앱(SDK²⁸) 포함 명단을 발표함

- ☑ 당국이 일반 이용자들이 주로 사용하는 유틸리티, 엔터테인먼트, 쇼트클립 등 모바일 앱을 대상으로 조사한 결과, <개인정보보호법(个人信息保护法)>과 <인터넷안전법(网络安全法)> 등 법률법규를 위반한 56개 앱이 이름을 올림
- ☑ 해당 앱에서는 개인정보 및 과도한 권한 수집, 플랫폼 내 앱 정보 누락 등의 문제가 발견되었으며, 관련규정에 따라 수정하지 않을 경우 처벌조치가 내려질 예정임

☑ [북경] 올해 노동절연휴 상업공연 티켓판매 규모 전년대비 962% 증가

KOCCA

● 중국공연산업협회(中国演出行业协会)가 공개한 자료에 따르면, 올해 노동절 연휴기간(4월 29일~5월 3일) 상업공연 티켓판매 규모는 15억 1,900만 위안(2,903억 1,128만 원)으로 전년 동기대비 962.2% 증가하였으며, 공연 횟수는 총 3만 1,050 회로 전년 동기대비 417.5% 증가함. 이는 코로나 19 확산되기 이전인 2019년과 비교해도 티켓판매는 18.4%, 공연횟수는 49.1% 높은 수치임

- ☑ 중국공연산업협회(中国演出行业协会)은 지난 3년간 소극장 및 신기술 도입 공연장이 꾸준히 늘어나면서 공연횟수가 증가하였고, 올해 대규모 음악 페스티벌, 콘서트, 지역 전통문화 예술공연 재개로 이같은 매출기록을 낸 것으로 분석함

☑ [일본] Z 홀딩스, 라인-야후 10월 1일 합병 발표²⁹⁾

KOCCA

● Z 홀딩스는 4월 28일, ZHD 및 자회사 라인(LINE), 야후(Yahoo!) 3사를 올해 10월 1일부로 합병한다고 발표. 합병 후 새 사명은 '라인야후'로 영문명 'LY Corporation'이며 현 ZHD 사장인 이데자와 타케시(出澤剛)가 사장으로 내정되었음

- ☑ 이번 합병은 ZHD, 라인, 야후 이외 Z Entertainment와 Z Data를 포함해 총 5사이며, 사무실을 현 ZHD 소재지인 키오이쵸(紀尾井町)에 집약해 나갈 예정임
- ☑ 야후와 라인은 2021년 3월에 경영 통합 이후에도 그룹 내 서비스 연계가 진행되지 않았고 경영 자원을 집중하여 사업 효율화를 도모하기 위해 3사가 합병한다는 방침을 올해 2월에 발표한 바 있음
- ☑ 이데자와 타케시 사장은 "합병 후 기반, 서비스, 조직 통합과 단일화를 강력히 추진하겠다"라고 발표했으며 수익력 높은 미디어와 검색엔진 사업을 재강화하는 데 주력할 것이라고 함
- ☑ 현재 Z 홀딩스는 대외적으로 경기 불황과 그룹 내 시너지 창출이 늦어져 단기적인 매출 성장이 어려운 상황으로 2023년에는 두 자릿수 성장과 내년 이후 '재성장'을 추진하겠다는 전략임

27) 공업정보화부 공식 위챗계정(工信微报) : https://mp.weixin.qq.com/s/vd_7dgo_yLAk46F74tiFpg

28) SDK : Software Development Kit 소프트웨어 개발 키트

29) 출처 : <https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2304/28/news167.html>
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2304/28/news175.html>

- ✔ 2023 년도는 사업 선택과 집중을 통해 중도채용 중지와 임원 보수 삭감, 중복조직 통합 등 고정비 지출을 줄여 투자자원을 마련하고 재성장을 위한 기반을 강화할 방침임
- ✔ 합병에 맞추어 올해 10 월에는 라인과 야후재팬의 ID 연계를 시행하고 2024 년 안에 PayPay(페이페이)와의 ID 연계도 시행함
- ✔ 이를 통해 야후 회원 5,498 만 명과 라인 회원 9,500 만 명이 제휴하게 되면 라인에서 야후로의 커머스 체험과 야후 프리미엄 회원이 라인에서 혜택을 받는 등 상승효과를 기대할 수 있음
- ✔ 또한, 11 월부터는 라인, 야후, PayPay 를 아우르는 프리미엄 회원제도도 개시할 예정임. 라인으로서는 첫 유료회원제도이며 프리미엄 대상 스탬프를 무제한 사용하거나 동영상도 앨범에 등록할 수 있게 됨. 포인트는 PayPay 포인트로 통합해 나갈 예정임
- ✔ 한편, 2023 년 3 월 결산에서는 매출액이 작년 대비 6.7% 증가한 1 조 6,723 억 엔으로 과거 최고치를 기록하였음. PayPay 사가 연결 자회사화 되어 매출수익 증가에 기여했으며 순이익은 131.3% 증가한 1,788 억 엔이었음

Z Holdings Corporation
FY2022 Full Year & Q4 Financial Results
April 28, 2023

Status of Group Reorganization	
- Group reorganization including merger with core subsidiaries to complete on October 1, 2023¹. - Offices are being sequentially consolidated to Kioicho.	
New Company Name	Companies Subject to Reorganization (Scheduled)
LY Corporation (Japanese name: LINEヤフー株式会社)	Z Holdings Corporation (Surviving company) LINE Corporation Yahoo Japan Corporation Z Entertainment Corporation Z Data Corporation

1. Scheduled date of completion of Group reorganization and change in trade name (effective date).

[그림 14] Z홀딩스 2022년도 4/4분기 결산 설명회 자료 중

✔ [일본] IDC 재팬, 일본 AI 시스템 시장 예측 조사 발표 30)

KOCCA

- IDC 재팬 주식회사는 지난 27 일, 일본 AI 시스템 시장 예측을 발표, 2022 년 일본 AI 시스템 시장은 시장 규모(소비자 지출 기준) 3,883 억 6,700 만 엔으로 전년 대비 35.5% 성장한 것으로 추산하고 있음
- ✔ 일본 AI 시장은 팔로워 층이 본격적으로 디지털 트랜스포메이션(DX)에 착수하면서 디팩토 스탠더드³¹⁾ 기술 중 하나인 AI 를 활발하게 이용하고 있으며, 지속적으로 디지털 변혁에 나서고 있는 리더층은 AI 를 활용한 디지털 비즈니스 솔루션화에 주력하고 있다고 분석함
- ✔ 이러한 시장 동향으로부터 AI 시스템은 2010 년대 후반부터 일반적으로 제 3 차 AI 붐이라 인지되고 있는 경향에서 2022 년에는 성숙기에 접어들 것으로 추측하고 있음
- ✔ 2022 년 AI 시스템 시장은 53.5%를 점유하고 있는 소프트웨어 시장이 전년 대비 29.4% 증가하여 성장

30) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/8b969628a0f9702ecd51b5c118a9ef22ac8ed154>

31) 디팩토 스탠더드(de facto standard): IT 용어의 사실 표준의 영문 표기로, 시장에서 표준으로 인정받거나, 필요에 따라 업계를 중심으로 결성된 사실 표준화 기구에서 제정되는 표준

을 이끈 주요요인이라 분석함

- ✔ AI 시스템 시장에서 28.7%를 점유하고 있는 서비스 시장은 전년 대비 44.1% 증가, 17.8%를 점유하고 있는 하드웨어 시장은 전년 대비 41.9% 증가하여 시장 전체 성장에 이바지하였음
- ✔ 한편, 2023 년 일본 AI 시스템 시장 규모는 전년 대비 27.0% 증가한 4,930 억 7,100 만 엔으로 예측함
- ✔ 리더층, 팔로워층에 따른 AI 접근성이 크게 높아져 품질관리 등 대표적 AI 활용 사례에 더해 고도한 프로세스 자동화와 콘텐츠 작성 등 기업 사무직의 생산성 향상을 목적으로 하는 활용 사례로 확대될 것으로 전망하고 있음
- ✔ 특히, 챗 GPT 등 대규모 언어모델(LLM)을 활용한 회화형 AI 와 생성 AI 제품의 시장 투입은 일본 기업에 새로운 AI 실증실험 시행, 종업원 역할 및 조직 재검토, 이용 가이드라인 책정, 비즈니스 모델 재고 등 디지털 비즈니스를 활성화하는 계기가 될 것으로 예측됨
- ✔ AI 접근의 용이성은 타 업종으로부터의 AI 시스템 시장에서의 참가 장벽을 낮추고 있으며, 이러한 움직임은 성숙기에 접어든 AI 시스템 시장에 변혁을 가져올 가능성이 있다고 분석함
- ✔ 앞으로의 동향으로 2023 년은 전년 대비 27.0% 증가하며 전년보다 성장 속도가 둔화하고는 있으나 성장은 지속될 것으로 보임. 2022 년~2027 년 평균 성장률은 23.2%로 추산, 2027 년은 1 조 1,034 억 7,700 만 엔이 될 것으로 예측함

✔ [유럽] 독일 예술가 단체, 유럽연합에 저작권 분야의 엄격한 인공지능 규제 요구 32) KOCCA

- 14 만 명의 독일 예술가와 창작자를 대표하는 42 개의 협회와 조합은 서한을 통해 생성형 인공지능 (Generative AI)이 방대한 작품 데이터베이스를 사용하여 결과물을 생성해내고, 이것이 이용되는 과정에서 저작권법의 위반이 초래될 수 있다며 우려를 표명했다고 함
- ✔ 유럽 입법자들에게 보내진 이 서한을 작성한 조직은 돌이킬 수 없는 피해가 발생하기 전에 인공지능이 생성하고 배포하는 모든 콘텐츠에 대한 책임 및 보상 문제를 해결해야 한다고 주장하며, 이를 위해 더욱 엄격한 규제를 요구하고 있음. 더불어 마이크로소프트, 알파벳, 아마존 또는 메타와 같은 대기업에도 디지털 콘텐츠를 배포하지 못하도록 요청하고 있음
- ✔ 인공지능 규제 문제는 전 세계 정부의 논의 중심에 있으며, 유럽연합은 현재 인공지능 법(AI Act)을 통해 특정 표준을 강제 적용하고자 노력하고 있음

✔ [태국] 태국디지털위원회, 디지털 사회로 가기 위한 주요 지침 제안 33) KOCCA

- 태국디지털위원회(DIGITAL COUNCIL OF THAILAND, 이하 DCT) 쉐파차이 짜이라와논(ศุภชัย เจียรวนนท์) 회장은 2023 년 태국 총선을 앞둔 마지막 기자회견에서 “세계 변화에 발맞춰 국가 발전을 위해 디지털 경제 정책을 추진하는 것은 태국기업과 태국인의 역량을 강화한다. 디지털 대전환 이슈를 정치권에 제기해 5.0 시대로

32) 출처 : 프랑스 하이테크·멀티미디어 전문 웹진, Clubic

<https://www.clubic.com/pro/technologie-et-politique/actualite-466533-chatgpt-pourquoi-l-allemande-fait-pressure-sur-l-union-europeenne.html>

33) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/tech/gadget/1066999>

나아갈 수 있도록 경제사회환경 등 모든 차원에서 디지털 부문의 추진 방향과 아이디어를 제시한다.”라고 밝힘

- ✔ 또한, “미디어와 디지털콘텐츠를 통해 디지털 사회를 만드는 것은 분명 많은 나라가 사용하는 방법으로 한국이 좋은 예임. 뉴스가 끝난 후 황금 시간에 콘텐츠에 도덕성을 담아내 소프트파워와 함께 사랑, 자비, 도덕성, 상호 간의 협력이 필요하다는 개념을 제시해야 함. 이는 도덕성과 좋은 문화를 장려하며 태국 국가 브랜드 수준을 높이는 데 도움이 될 것임”이라고 전함

✔ [태국] 태국 TV 드라마 소프트파워에 대한 제언 34)

KOCCA

● 태국언론발전재단 이사라연구소 11 기 방송 및 텔레비전 사업 중급 저널리즘 경영자 교육과정 내용 중 개인 보고서의 일부임

- ✔ 소프트파워는 지난 수십 년 동안 세계 여러 나라가 주목해 온 개념으로 특히 소프트파워를 성공적으로 활용한 아시아 국가는 만화·애니메이션 활용해 문화를 전파한 일본과 소프트파워를 잘 알고 있으며 영화와 드라마 등 엔터테인먼트 매체를 통해 강력한 문화적 파급력을 보여준 한국이 있음. 2022 년 이 두 나라는 세계에서 가장 강력한 소프트파워를 가진 국가 5 위와 12 위에 오름
- ✔ 소프트파워를 구성하는 중요 변수는 ▲타인을 설득할 수 있는 문화 ▲국내외 정치적 가치 ▲정정당한 외교정책과 도덕적 권리행사이며, 이를 연결해 기존 문화자원을 소프트파워로 만드는 3 가지 구성요소는 ▲민간의 비즈니스(B) ▲정부(G) ▲시민(C)임. 이 모든 것이 불가분의 관계에 있으며 태국의 엔터테인먼트 문화를 소프트파워로 이끌기 위해서는 소유한 자원이 소프트파워가 될 만큼 강력한지, 인정받을 수 있는지 고려해야 함
- ✔ 하지만 태국이 앞으로 나아가지 못하는 이유는 부분적으로 태국 엔터테인먼트 산업을 지원해야 할 정부가 미디어 산업을 이해하지 못해 민간이 정책이나 자금 지원을 받지 못하고 그 결과물의 품질에 영향을 미쳐 대중적 인기까지 이어짐
- ✔ TV 드라마는 50 년 이상 태국인과 함께 한 엔터테인먼트사업으로 사회에서 발생하는 다양한 맥락을 보여주는 문화의 또 다른 형태이기 때문에 태국의 소프트파워 중 하나임. 하지만 아쉽게도 영화나 음악 보다 저평가돼 정부의 지원에서 제외되는 경우가 많음
- ✔ 2022 년 브라우트 째오차(ประยุทธ์ จันทร์โอชา) 총리는 태국의 창조산업을 전 세계에 알리기 위해 ▲음식(Food) ▲영화 비디오(Film) ▲패션(Fashion) ▲무아이타이(Fighting) ▲축제(Festival)를 주축으로 5F 정책을 펼쳐나감
- ✔ 이러한 정책에도 불구하고 정부 관계자들이 일관된 전략 계획을 수립하지 못해서 사실상 5F 는 실질적인 지원을 못 받고 있음. 특히 태국 TV 드라마는 엔터테인먼트 미디어 수출 촉진 정책에 계속 채택되지 못하고 있음
- ✔ 정부가 책임지고 엔터테인먼트 미디어 제작 사업 전반을 적절히 살피고, TV 드라마 제작자에 대한 자금 지원과 함께 제작비를 줄일 수 있도록 촬영의 편의를 제공하는 역할을 추진할 수 있는 중앙 기관을 설립해 제작자와 협력해 해외시장을 연구하고, 태국인과 외국인 시청자의 요구에 맞는 태국 TV 드라마 제작을 장려해야 함

34) 출처 : <https://www.isranews.org/article/isranews-article/118252-isranews-160.html>

- ✔ 이를 분명히 보여주는 사례가 태국 Y 시리즈로 시청자그룹의 마음을 사로잡아 세계적으로 인기를 얻게 됨
- ✔ 정부와 민간이 더욱 명확하고 통합적인 소프트파워 전략을 수립해 관련자들이 일관되고 지속적인 대화를 할 수 있도록 장기적인 논의의 장을 마련해야 함. 각 부분의 중요성이 인식될 때 창조적인 엔터테인먼트 산업이 세계 어느 나라에도 뒤지지 않는 태국 경제의 또 다른 중요한 산업으로 부상하는 출발점이 될 것임. 결국 태국 TV 드라마와 소프트파워는 원대한 꿈을 꾸고 도달해야 할 목표임

✔ [러시아] 한류에 따른 한국어 수요 급증 35)

KOCCA

○ 한국어 개인교사 수요 3.2 배 성장

- ✔ Avito 플랫폼에 따르면 중국과의 교류 급증에도 중국어 수요가 2.8 배 늘어난 것에 비해 한국어 수요는 한류의 영향으로 3.2 배 늘어남
- ✔ 언어학교 강사는 “점점 더 많은 십대들이 한국 블로그를 보고, 한국 게임을 하고, 이 나라의 패션과 요리에 관심을 갖는다. 한국 문화는 한국 방문을 꿈꾸는 러시아어 소년 소녀들을 끌어들이고 있다”라고 전함

35) 출처 : <https://www.mk.ru/mosobl/2023/05/10/eksperty-obyasnili-kakie-yazyki-seychas-vmode.html>

| 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		hgyoon8591@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