

**KOCCA**  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

**2023**

**WEEKLY  
GLOBAL**

위클리글로벌

319호

구분	제목
 방송·영화	<ul style="list-style-type: none"> <li>[미국] CJ ENM · A24 공동제작 영화 &lt;페스트 라이브즈&gt;, 베를린 영화제에서 호평</li> <li>[미국] CJ ENM 미국 및 글로벌 영화시장 진출 확대</li> <li>[미국] 유니버설 스튜디오의 친환경제작 ‘그린라이트 프로그램’</li> <li>[유럽] &lt;더 글로리&gt; 시즌 2, 프랑스 언론 인기 주목</li> <li>[UAE] &lt;코르파칸&gt;, 이탈리아에서 최우수 장편영화상과 최우수 감독상 수상</li> </ul>
 게임·유희복합	<ul style="list-style-type: none"> <li>[미국] &lt;레이드: 그림자의 전설&gt;, 애니메이션 시리즈 발표</li> <li>[인니] 게임개발사 RGMS, 위성방송국 Transvision 와 미디어 파트너 공식화</li> <li>[베트남] 베트남인 10명 중 2명이 즐기는 이스포츠 게임</li> <li>[태국] 크래프톤, 2023 펍지 타일랜드 토너먼트 로드맵 발표</li> </ul>
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> <li>[유럽] 웹툰 &lt;테러맨&gt;, 애니메이션으로 재탄생</li> </ul>
 만화·웹툰	<ul style="list-style-type: none"> <li>[일본] 아마존재팬, ‘아마존 플립툰’ 서비스 개시 발표</li> </ul>
 음악	<ul style="list-style-type: none"> <li>[유럽] 팬에서 스탠으로 진화한 K 팝 팬덤 문화 분석</li> <li>[유럽] 카카오, 하이브와 손잡고 K 팝 문화 새 지평 연다</li> <li>[베트남] 슈퍼주니어, 호찌민시 콘서트에서 &lt;See Tinh&gt; 커버 댄스</li> <li>[UAE] 한국이 탄생시킨 4인조 가상 걸그룹의 세계적 도약</li> <li>[태국] 지식재산국, 죽스타일랜드와 오디션 프로그램 개최</li> <li>[태국] GMM 뮤직, “음악축제 개최를 통해 관광산업을 주도해 나갈 것”</li> <li>[태국] NCT DREAM, 태국 콘서트 개최</li> <li>[러시아] TNT Music 채널, K 팝 전문 프로그램 론칭</li> </ul>
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> <li>[북경] 문화여유부, 국외 영리성 공연 접수 및 심사 재개</li> <li>[북경] 인터넷정보판공실, 1인 미디어 관련 청량운동 시행 발표</li> <li>[북경] 바이두, AI 챗봇 ‘원신이엔’ 베타테스트 개시</li> <li>[일본] 日정부, 저작권법개정안 각의</li> <li>[유럽] 유럽, 디지털 시장법(Digital Markets Act) 규제 강화</li> <li>[인니] 인도네시아 2,400개 스타트업 보유로 세계 6위 기록</li> <li>[베트남] 베트남에서 가장 많이 사용되는 메시징 앱, 잘로(Zalo)</li> <li>[UAE] 월드 아트 두바이, 주빈국으로 선정한 한국의 예술품 전시</li> <li>[태국] 태국의 소프트파워를 주제로 세미나 개최</li> </ul>



방송·영화



☑ [미국] CJ ENM · A24 공동제작 영화 <페스트 라이브즈>, 베를린 영화제에서 호평 1) KOCCA

○ CJ ENM 과 A24 의 공동제작 영화

- ☑ CJ ENM 과 미국의 영화 제작 및 배급사 A24 가 공동 투자·제작한 <페스트 라이브즈>가 선댄스 영화제와 베를린 국제 영화제에 초청되어 호평을 받음
- ☑ A24 는 올해 아카데미 시상식에서 작품상 등 7 개 부문을 석권한 <에브리씽 에브리웨어 올 앳 원스>, 다양성 영화로 알려진 <미나리>, <문라이트> 등 여러 작품에 참여한 미국 영화 제작사 겸 배급사임
- ☑ CJ ENM 은 미국 내 웰메이드 다양성 영화 제작사로 잘 알려진 A24 와의 이번 공동제작을 통해 큰 시너지를 발휘할 것이며, A24 가 제작·배급에 참여한 작품 <미나리>, <에브리씽 에브리웨어 올 앳 원스> 등 다문화 가정의 스토리와도 관련이 있어 파트너십을 진행했다고 전함
- ☑ 이번 <페스트 라이브즈>의 배급은 CJ ENM 이 한국, 터키, 인도네시아, 베트남을 맡고 이 외의 나라들은 A24 가 맡기로 했다고 전해짐

☑ [미국] CJ ENM, 미국 및 글로벌 영화시장 진출 확대 2) KOCCA

○ CJ ENM 의 미국진출과 글로벌 시장 확장

- ☑ CJ ENM 은 과거 2013 년 <설국열차> 제작부터, 엔데버 미디어 인수, 스카이댄스 투자 등 미국 시장에서 활발한 활동을 이어오고 있음. 특히 <극한직업>, <써니> 리메이크와 <페스트 라이브즈> 공동제작에 참여하며, 단순 투자에 그치지 않고 영어권 콘텐츠 제작에도 의욕을 보이며 매년 2~3 개의 영어권 콘텐츠를 제작할 것이라고 밝힘
- ☑ CJ ENM 은 글로벌 시장 확장의 일환으로 아시아 로컬지역 영화제작을 시작함. 기존 동남아시아 지역에서는 한국 IP 를 리메이크 하는 방식이 대부분이었으나, 최근 베트남에서 제작한 로컬 코미디 영화 <더 하우스 오브 노매>가 베트남 로컬 영화사상 최고기록을 세움
- ☑ 또한 동남아시아의 영화 IP 를 할리우드에 가져와 리메이크하는 새로운 경로를 파악해 베트남 호러영화 <더 하우스메이드>를 영어로 각색한 <그레이브 힐>과 그 외 동남아시아 영화의 미국 리메이크 작품 제작을 진행 중이라고 함

1) 출처 : [deadline.com/2023/03/cj-enm-jerry-ko-a24-past-lives-house-of-no-name-1235284559](https://deadline.com/2023/03/cj-enm-jerry-ko-a24-past-lives-house-of-no-name-1235284559)

2) 출처 : [deadline.com/2023/03/cj-enm-jerry-ko-a24-past-lives-house-of-no-name-1235284559](https://deadline.com/2023/03/cj-enm-jerry-ko-a24-past-lives-house-of-no-name-1235284559)

✔ [미국] 유니버설 스튜디오의 친환경 영화제작 ‘그린라이트 프로그램’ 3)

KOCCA

- 유니버설 필름 엔터테인먼트 그룹(UFEG)이 지속가능성을 고려한 친환경 영화 제작 계획인 ‘그린라이트 프로그램’을 발표함. 유니버설 필름 엔터테인먼트 그룹(UFEG)이 지속가능성을 고려한 친환경 영화 제작 계획인 ‘그린라이트 프로그램’을 발표함
  - ✔ 지난 10년간 환경 친화적 영화산업에 힘써온 유니버설 스튜디오가 새로운 친환경 계획 ‘그린라이트 프로그램’을 실시함. 장소 섭외를 포함한 대본 개발부터 배급 단계까지 모든 영화 제작 과정에 환경을 고려한 의사결정이 이뤄질 것이며, 앞으로는 이 프로그램이 적용된 영화들이 제작될 예정이라고 함
  - ✔ ‘그린라이트 프로그램’은 NBC 유니버설 지속가능성 부서와의 협력을 통해 개발되었다고 함. 에너지 효율, 연료 사용, 세트장 부속품, 재료 및 음식 기부 등과 같은 세부적 계획이 세워져 있으며, 앞으로 업계 내의 지속가능성에 대한 변화를 이끌 수 있도록 할 것이라고 함
  - ✔ 같은 엔터테인먼트 경쟁자인 아마존 스튜디오의 경우 환경 친화적인 기업에 투자하고, 또 오염도가 높은 장비 사용을 중단한 바 있으며, 넷플릭스는 자동차 회사 제너럴 모터와 협력하여 전기차 소켓이스를 진행하는 등 지속가능성을 고려한 움직임을 보이고 있음

✔ [유럽] <더 글로리> 시즌 2, 프랑스 언론 인기 주목 4)

KOCCA

- 넷플릭스 <오징어 게임>이 유례없는 흥행에 성공하면서 지난 3년간 글로벌 플랫폼을 통해 방영된 한국 콘텐츠들이 괄목할 만한 성장세로 주목받고 있다고 전함
  - ✔ 김은숙 작가의 <더 글로리> 시즌 1 또한 흥행에 성공하였으며, 시즌 2가 3월 10일에 공개되자마자 누적 시청시간 8,240만을 기록함. 프랑스 언론은 현재 화제 물이 중인 <더 글로리> 시즌 2를 집중적으로 조명하며, 넷플릭스 글로벌 TOP 1 위 소식을 전함
  - ✔ <더 글로리>는 계급 사회 한국의 축소판인 학교를 배경으로 학교폭력의 피해자가 가해자들을 응징하기 위해 치밀한 복수를 펼쳐나가는 내용의 드라마라 소개함. 참고로 <더 글로리> 시즌 1은 3월 2주차 기준, 프랑스 TOP5를 기록했으며, 글로벌 비영어권 시리즈 1위를 기록함

3) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/universal-filmed-entertainment-greenerlight-sustainability-program-1235346745>

4) 출처 : 프랑스 언론, Netflix France, Crumpe, MCE TV

<https://www.netflix-revs.com/articles/programmes/157313-the-glory-saison-2-que-vaut-le-fird-de-ek-dana-venir-selon-les-donnees-10-03-2023>

<https://www.crumpe.com/2023/03/guide-des-acteurs-et-des-personnages-de-the-glory>

<https://mestv.ouest-france.fr/mon-mag-culture/mon-mag-serie-tv/netflix-cette-serie-pour-adultes-revient-enfin-pour-une-saison-2-10032023>

☑ [UAE] <코르파칸>, 이탈리아에서 최우수 장편영화상과 최우수 감독상 수상 5) KOCCA

- UAE 샤르자 방송국의 첫 제작 영화인 <코르파칸 (Khorfakkan)>이 이탈리아에서 열린 ‘제 8 회 비전 영화제’에서 다수의 국제 영화와 경쟁한 끝에 최우수 장편 영화상과 최우수 감독상을 수상함
  - ☑ 영화 <코르파칸>은 샤르자의 최고 통치자인 셰이크 술탄 빈 무함마드 알 카시미 (Sheikh Dr Sultan bin Muhammad Al Qasimi) 박사가 집필한 책의 내용을 기반으로 제작됨
  - ☑ 500 년 전 포르투갈 침략 당시 코르파칸 지역 주민들의 불굴의 정신과 투항을 그린 이 영화는 UAE 와 중 동 내 유명 배우들이 출연하였으며 역사 영화 전문 제작팀을 통해 탄생함
  - ☑ 현재 <코르파칸>은 샤르자 방송국의 디지털 플랫폼인 미라야(Miraya) 외에도 다수의 국영 및 걸프 항공사에서 기내 엔터테인먼트의 일부로 상영 중임



그림 1 | 영화 <코르파칸> 포스터 (출처: IMDb)

5) 출처 : <https://www.broadcastprome.com/news/sba-production-khorfakkan-bags-award-at-italys-vision-film-festival>

게임·융복합



☑ [미국] 게임 <레이드: 그림자의 전설>, 애니메이션 시리즈 발표 6)

KOCCA

● 인기 PC 게임 <레이드: 그림자의 전설>의 첫 애니메이션 시리즈가 발표됨

- ☑ <레이드: 그림자의 전설>의 캐릭터들을 주인공으로 한 애니메이션이 총 10 개의 에피소드로 제작될 예정이며, 5 월 18 일부터 매주 유튜브 공식 채널을 통해 한화씩 공개된다고 함
- ☑ 애니메이션은 <레이드: 콜 오브 더 아르비터>로 마블의 TV 쇼와 애니메이션을 담당 한 에릭 롤만과 마블과 DC 코믹스에서 12 편의 애니메이션들을 담당해온 제이 올리비아가 협력해 3 년간 제작을 진행해왔다고 함
- ☑ 애니메이션의 공개채널로 유튜브를 선택한 데에는 미국 내로만 한정되는 다른 채널과 달리 전 세계 이용자들이 이용할 수 있다는 이점이 있기 때문인 것으로 전해짐. 추후 시즌 2 계획과 함께 채널 확장을 기대하고 있다고 밝힘

☑ [인니] 게임개발사 RGMS, 위성방송국 Transvision 와 미디어 파트너 공식화

KOCCA

● 네이버 웹툰에서 2021 년 완결된 <가루다 일레븐(Garuda Eleven)>을 각색한 ‘웹 3.0 기반 어린이용 축구 게임’ <가루다 일레븐 메타리그(Garuda Eleven Metaleague)>의 개발사 RGMS(Royal Garuda Meta)와 인니 위성방송국 Transvision 이 미디어 파트너 관계를 공식화함

- ☑ RGMS 는 인도네시아의 블록체인 기술을 기반으로 한 게임에 초점 둔 게임개발사이며, Transvision 은 작년에 출시한 웹 3.0 기반 NFT 플랫폼 TRINVI 를 출시함. 지난 2 월 24 일 가루다 일레븐 메타리그 베타 버전이 출시되었고 한 달 동안 약 54,000 명의 플레이어 ID 가 사전 등록됨
- ☑ RGMS 의 M. Febri 대표는 “단순히 인도네시아의 축구 애호가 커뮤니티와 게이머들에게 <가루다 일레븐 메타리그>게임을 소개하는 것뿐만 아니라, 인도네시아 게이머를 상대로 웹 3.0 게임 유형의 예시를 소개해 주기 위함”이라고 전함. 따라서 이번 게임 출시가 인도네시아에서 성장하고 있는 웹 3.0 시장을 선도하는 게임이 될 수 있기를 기대함
- ☑ 가루다 일레븐 공식 페이지(<https://garudaeleven.com/>)에 접속하면 게이머들은 자신의 위치에 따라 캐릭터를 설정할 수 있으며 강한 팀을 구성하기 위해 경쟁하는 구도임. 안드로이드 및 IOS 플레이스토어 에도 출시할 예정이며 향후 3D 영화 제작 또한 계획 중이라 알림
- ☑ 한편 축구게임은 인도네시아에서 가장 인기 있는 스포츠 게임 중 하나임. 약 2,200 만 명이 게임을 즐기며, 1 억 5 천만 명 이상의 팔로워를 보유하고 있음. FIFA 모바일과 eFootball Mobile 이 인도네시아 축구 팬들 사이에서 가장 인기 있는 모바일 게임임

6) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/raid-shadow-legends-mobile-game-animated-series-1235351290>



그림 2 | 가루다 일레븐 공식 홈페이지 전면 (출처: 가루다 공식 홈페이지)

☑ [베트남] 베트남인 10 명 중 2 명은 e 스포츠 게임 즐겨 7)

KOCCA

● 베트남 e 스포츠 협회(VIRESA)가 발표한 ‘2021 년 베트남 e 스포츠 백서’에 따르면, 지난해 베트남의 e 스포츠 선수 수는 약 1,800 만 명으로 증가했다고 발표

☑ 한편 Asian Post 에 따르면, 베트남은 28%의 성장률로 동남아시아 지역에서 가장 큰 6 대 e 스포츠 개발 국가 중 하나이기 때문에 e 스포츠 산업에 매력적인 시장이 되고 있다고 함. 또한 베트남이 곧 e 스포츠 산업에 선두 국가가 될 것으로 전망함. 또한, Sea Games 31(2022 년)에서는 금메달 4 개와 은메달 3 개로 베트남 e 스포츠의 성공적인 해가 됨. 2023 년 5 월 캄보디아에서 개최되는 Sea Games 32 에 서도 베트남 e 스포츠 대표단은 7 개 종목에 참가할 예정임



그림 3 | 동남아시아와 베트남에 강력한 e스포츠 개발

7) 출처 : <https://thethaovanhoa.vn/cu-10-nguoi-viet-thi-co-2-nguoi-choi-game-esports-20230311120150109.htm>

☑ [태국] 크래프톤, 2023 펍지 타일랜드 토너먼트 로드맵 발표 8)

KOCCA

- 2022 년 프리 투 플레이(free-to-play) 시스템을 도입해 세계적으로 인기를 끌며 신규 IP 사용자 4,500 만 명을 돌파한 펍지(PUBG) 배틀로얄 게임 제작사 크래프톤(KRAFTON)이 2023 펍지(PUBG) 타일랜드 토너먼트를 계획을 발표함
  - ☑ 동남아시아지역 최고 책임자 타나폰 콩릿(ธนพล คงฤทธิ์) 박사는 “2022 년 태국에서 10 차례의 펍지 공식 e 스포츠 대회를 포함해 비즈니스 파트너가 주최한 대회까지 총 31 차례의 대회가 열렸다. 또한 태국은 펍지 토너먼트 시청률 세계 3 위에 올라있으며, 2022 년 최고 시청자 수가 67 만 명이 넘었다. 또한 태국 대표팀은 두바이에서 열린 ‘펍지 글로벌 챔피언십 2022(PGC 2022)’에 참가해 10 위에 올랐다”라고 밝힘
  - ☑ 타나폰 박사는 “2023 년은 태국 e 스포츠 업계의 기반이 되는 중요한 해가 될 것으로 확신한다. 상금을 1,000 만 바트(약 3 억 7 천만 원)로 상향조정하고, ‘펍지 아시아 슈퍼컵(PUBG ASIA SUPER CUP)’을 새롭게 추가한 것은 태국 e 스포츠 생태계를 지탱하는 토대를 만들고, 세계 수준의 프로선수와 팀을 양성하기 위함이다”라고 강조함
  - ☑ 2023 년 ‘펍지 타일랜드 시리즈(PUBG Thailand Series; PTS)’는 2 차례 진행되며, 상금은 400 만 바트(약 1 억 5 천만 원)임. 첫 번째 토너먼트 상위 2 개 팀은 바로 ‘펍지 글로벌 시리즈(PUBG Global Series; PGS)’에 참가할 수 있는 자격이 주어지며, 두 번의 토너먼트를 통해 가장 높은 포인트를 획득한 또 다른 팀이 태국 대표의 자격을 갖게 됨
  - ☑ 또한 올해 신설된 600 만 바트(약 2 억 2 천만 원)의 상금을 놓고 동남아시아, 일본, 오세아니아에서 출전한 팀이 격돌하게 될 ‘펍지 아시아 슈퍼컵’ 대회는 PTS 1 위부터 5 위까지 5 개 팀은 자동 출전권을 갖게 되며, 이 대회에 참가할 나머지 2 팀을 선정하기 위해 팬들이 참여할 수 있는 특별한 행사가 마련돼 있음

8) 출처 : [https://www.khaosod.co.th/sports/news\\_7537959](https://www.khaosod.co.th/sports/news_7537959)

애니·캐릭터



☑ [유럽] 웹툰 <테러맨>, 애니메이션으로 재탄생 9)

KOCCA

- 프랑스 미디어는 스토리 고진호, 작화 한동우 작가가 공동집필한 웹툰 <테러맨>의 애니메이션화 소식을 전함
  - ☑ 웹툰 제작사 와이랩 스튜디오에서 제작된 <테러맨>은 한국의 'DR 무비'와 CJ ENM 산하 애니 제작사인 '스튜디오 바주카'에서 애니메이션 제작을 맡았다고 밝힘. 웹툰 사이트에서 발행된 <테러맨>은 200 개의 챕터로 구성되어 있다고 함
  - ☑ <테러맨>은 불행을 미리 볼 수 있는 초능력을 지닌 주인공이 미래를 막기 위해 고군분투하는 히어로의 액션과 함께 어두운 이야기가 마니아들을 사로잡는 요소라고 설명함. <테러맨> 이외에도 <신의 탑>, <노블레스>, <외과의사 엘리제>, <나 혼자만 레벨업> 등 여러 국내 웹툰이 애니메이션화 되면서 웹툰과 애니메이션을 아우르는 문화 콘텐츠 산업 발전이 두드러지는 추세라고 전함



[그림 4] 티빙 오리지널 애니메이션 <테러맨> 티저 영상 스틸컷 (출처: 티빙)

9) 출처 : 프랑스 언론, Tech Tribune France  
<https://fr.techtribune.net/anime/lanime-terror-man-annonce/619942>

만화·웹툰



☑ [일본] 아마존재팬, ‘아마존 플립툰’ 서비스 개시 발표 10)

KOCCA

● 아마존재팬은 3월 7일, 웹툰 서비스 ‘아마존 플립툰(Amazon Fliptoon)’을 개시함

- ☑ 전용 애플리케이션이나 다운로드의 필요하지 않으며 스마트폰과 태블릿 단말기 등의 웹 브라우저에서 관람할 수 있음. 아마존재팬은 서비스 개시 시점에 웹툰 수백 여 편의 타이틀, 1만 화 이상을 준비하고 있으며 그중 수천 화를 무료로 제공함
- ☑ 웹툰은 기존 만화와 달리 스마트폰과 태블릿 단말기 등으로 읽기에 특화된 제작방식으로 만들어짐. 단말기 화면 전체에 들어가도록 최적화돼 확대나 축소할 필요 없이 세로 스크롤로 읽을 수 있고 풀컬러(Full Color)로 이루어져 있어 현장감 있는 독서 체험을 즐길 수 있음
- ☑ 아마존 플립툰에서는 로맨스, 액션, 판타지, 드라마 등 웹툰 인기 장르를 망라한 타이틀을 다양하게 준비하고 있음. 일부 작품은 무료이고 ‘기다리면 무료’라 표시된 화는 전 화 관람 후 일정 시간(통상 23시간) 경과 후에 다음 화를 무료로 관람할 수 있음. 일정 시간대기 없이 다음 화를 구매하는 것도 가능함
- ☑ 서비스 개시와 동시에 ‘락킨코리아(Rockin’KOREA)’가 제공하는 인기 웹툰을 아마존 재팬 독점 스트리밍 타이틀로 여러 편 준비하였음. 작품은 <나의 어준>, <이계전환 수호대 버스터즈>, <달고나일기> 등을 라인업하고 있음. 또한, 락킨코리아 이외 여러 출판사가 제공하는 인기 작품도 다수 보유하고 있으며 앞으로 일본 내외 인기 타이틀을 순차적으로 늘려갈 계획임
- ☑ 아마존 플립툰 내 웹툰은 킨들북스토어(Kindle) 내 ‘킨들망가(Kindleマンガ)’카테고리 혹은 ‘킨들망가(전자서적)’스토어 내 ‘플립툰(Fliptoon)’탭에서 관람 가능함



[그림 5] 아마존 플립툰 홈페이지 화면

10) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/d91296c11626900597cfd2d15c27cb363d23e96a>

음악



☑ [유럽] 팬에서 스탠<sup>11)</sup>으로 진화한 K 팝 팬덤 문화 분석<sup>12)</sup>

KOCCA

- 벨기에 브뤼셀 컨벤션센터에서 3월 3일부터 5일까지 개최됐던 ‘The Made in Asia Festival’을 맞이하여 K 팝 팬덤 문화를 분석함. 특히 K 팝을 소비하는 팬덤이 확대되면서 소셜미디어에서 가장 강력한 세력의 하나로 자리 잡은 팬덤 문화를 조명함
  - ☑ 팬들은 자신의 아이돌을 홍보하기 위해 인터넷 공간을 마케팅 커뮤니케이션의 수단으로 활용함. 높은 누적 스트리밍 시간을 기록하고 앨범을 구매하는 등 소셜미디어를 통하여 아이돌을 홍보하기 위해 적극적인 활동으로 아이돌의 성장에 일조함
  - ☑ 조지 플로이드(George Floyd)의 죽음으로 불거진 사회 운동 흑인차별금지시위(Black Lives Matter)를 아이돌의 이름으로 지지하며 팬들은 사회문제에도 참여하고 있다고 함. ‘메이드 인 아시아’ 인터넷 방송에 초청된 벨기에 대사관 대표 Haetal Chung는 “BTS와 팬들이 직접 소통하며 상호 관계를 확립한다고 언급하면서 K 팝은 더 이상 음악에만 국한돼 있는 현상이 아니라 ‘팬 결집력’을 통하여 사회적 영향력을 행사한다”라고 전함
  - ☑ 한편 브뤼셀 전시 센터(palais des expositions de Bruxelles)에서 열렸던 메이드 인 아시아 축제는 만화 팬을 위한 코스튬 플레이어가 마련된 ‘아시아 팝 문화’ 활성화를 위한 축제라고 밝힘

☑ [유럽] 카카오, 하이브와 손잡고 K 팝 문화 새 지평 연다<sup>13)</sup>

KOCCA

- SM 엔터테인먼트 경영권을 놓고 인수전을 벌이던 카카오와 하이브가 양사의 플랫폼 협력을 하는 방향으로 협상 타결됐다는 소식을 전함
  - ☑ 덧붙여 주식시장에서 콘텐츠 제작 분야의 가치는 올해 초 14%가 상승할 정도로 강세를 보였고, SM 엔터테인먼트가 K 팝 업계에 창출하는 높은 재정 이익으로 인해 두 기업의 인수 경쟁은 한층 더 뜨거웠다고 전함. BTS 그룹 소속사 하이브는 2월에 지분 최대 25% 확보를 목표로했지만, 카카오는 40% 확보를 위한 주식 공개 매수에 나섰다 밝힘
  - ☑ 카카오 측은 협력 관계에 대해 시너지를 창출해 글로벌 음악 시장에서 K 팝 경쟁력을 강화하겠다고 밝힘. 한편 카카오 엔터테인먼트는 2021년부터 SM 경영권 인수를 추진하며 312억 원을 투자해 서울시와 함께 첫 K 팝 공연장 ‘서울 아레나’ 공연장 설립과 운영에도 참여함
  - ☑ 미국 음악 시장에서 현지 음악을 대상으로 한 스트리밍 청구율은 32%밖에 미치지 않은 데 비해서 K 팝은

11) ‘Stan’이라는 말은 극성팬을 지칭할 때 사용함.

12) 출처 : 벨기에 방송, RTBF

<https://www.rtbef.be/article/stan-culture-et-k-pop-ces-fans-sans-limite-sur-internet-11161508>

13) 출처 : 프랑스 언론, Le Monde

[https://www.broadwayworld.com/article/2023/03/12/en-cce-d-s-d-k-a-o-i-t-a-d-r-w-b-c-b-c-s-a-n-i-m-o-d-s-e-t-d-e-a-a-c-q-u-i-r-e-p-a-p-i-e-d-l-a-k-p-p-6165197\\_3234.html](https://www.broadwayworld.com/article/2023/03/12/en-cce-d-s-d-k-a-o-i-t-a-d-r-w-b-c-b-c-s-a-n-i-m-o-d-s-e-t-d-e-a-a-c-q-u-i-r-e-p-a-p-i-e-d-l-a-k-p-p-6165197_3234.html)

2019 년과 2021 년 사이에 스트리밍 청취율이 51%가 오를 정도로 “ 한국 음악 산업은 빠르게 상승세를 달리고 있다”라고 평가함. K 팝 산업은 웹툰 및 한국 영화의 성공 가도와 함께 빠르게 발전하고 있다고 전하며 카카오 엔터테인먼트의 앞으로의 행보에 주목함

✔ [베트남] 슈퍼주니어, 호찌민시 콘서트에서 <See Tinh> 커버 댄스 14)

KOCCA

- 지난 3 월 11 일 저녁 호찌민시 꾸언꾸 7(Quan Khu 7) 경기장에서 개최된 <슈퍼쇼 9> 콘서트에서 슈퍼주니어 멤버 이특, 동해, 시원, 예성은 베트남 트렌드 춤 <See Tinh>의 커버 댄스를 추며 팬들의 뜨거운 반응을 받았음. 특히, 멤버 예성은 콘서트에서 <See Tinh> 춤을 추는 영상과 베트남어 멘트를 SNS 에 올리며 많은 팬들로부터의 호평을 받았음
- ✔ 이전 2011 년 슈퍼주니어는 빈증성 고다우(Go Dau) 경기장에서 <슈퍼쇼 3> 콘서트를 개최한 바가 있음. 이번 <슈퍼쇼 9 : 로드>는 슈퍼주니어의 6 번째 월드투어로서, 정규 11 집 <더 로드> 앨범을 홍보하기 위한 투어임



|그림 6| 호찌민시 <슈퍼쇼9>의 슈퍼주니어

✔ [UAE] 한국이 탄생시킨 4 인조 가상 걸그룹의 세계적 도약 15)

KOCCA

- UAE 걸프뉴스는 가상 걸그룹 MAVE:가 데뷔한지 두 달도 채 되지 않아 유튜브 조회수 2 천만 뷰를 기록하며 세계적인 성공가도에 올랐다고 소개함
  - ✔ 한국은 이미 오래전부터 가상 아티스트라는 새로운 분야를 개발했으며 지난 1998 년에는 가수 아담이 있었고 2018 년에는 리그오브레전드로부터 영감을 받아 데뷔한 K 팝 걸그룹 K/DA 가 있었다고 소개함
  - ✔ 현재 한국의 가상 캐릭터 개발 기술은 그로부터 더욱 발전하였으며 MAVE:의 경우 최신 프로그램과 AI 기술을 활용하여 표정과, 머리카락 등의 작은 부분까지 자연스럽게 표현하였다는 평가를 받고 있음
  - ✔ 코로나 바이러스 확산의 여파로 K 팝 관련 업체들이 온라인 콘텐츠에 집중하면서 가상 캐릭터 기술이 더욱 발전하게 된 것으로 예상되며 메타버스 시장의 지속적인 발전에 기대를 보임

14) 출처 : <https://vtc.vn/nhom-nhac-super-junior-bat-ngo-nhay-see-tinh-trong-concert-o-tp-hcm-ar747578.html>

15) 출처 : <https://gulfnews.com/entertainment/music/are-they-for-real-south-korean-girl-band-offers-glimpse-into-metaverse-1.1678783850467>



|그림 71 신인 걸그룹MAVE: (출처: 공식 웹사이트)

☑ [태국] 지식재산국, 죽스타일랜드와 오디션 프로그램 개최 16)

KOCCA

- 지식재산국(DIP) 윗티끄라이 리위라판(วุฒิไกร ลีวีระพนธ์) 국장은 태국에서 가장 높은 시장점유율을 차지하고 있는 음원 스트리밍 플랫폼 죽스타일랜드(JOOX Thailand)와 함께 ‘DIP x JOOX Original Voice Audition 2023’ 오디션 프로그램을 개최한다고 밝히며 “이 프로그램은 국내외에 태국인의 능력을 알리고, 태국 음원 산업에 지식 재산을 도입하며 장기적으로 태국 음악계의 인재를 지원하기 위해 시작했다”라고 언급함
  - ☑ 이번 오디션에는 유명 프로듀서, 창작자, 최고의 온라인 플랫폼 스태프가 함께하며 참가자들에게 노래 실력을 발휘할 기회를 제공할 뿐만 아니라 이 업계의 유명한 아티스트가 국내외에서 인정받을 제작하는 만드는 방법을 전수함
  - ☑ DIP 와 죽스타일랜드는 오디션 우승자에게 뮤직비디오 제작을 공동 지원하고, 이 뮤직비디오는 약 2 억 5 천만 명에 달하는 국내외 시청자들에게 유튜브, 웹사이트 Sanook.com, 애플리케이션 WeTV, WeComics 등 온라인 매체를 통해 공개될 예정임

☑ [태국] GMM 뮤직, “음악 축제 개최를 통해 관광산업 주도해 나갈 것” 17)

KOCCA

- 코로나 19 위기에 직면했던 시기에 대형 엔터테인먼트 기업 GMM 그레미는 연간 7,000 여 회 열렸던 콘서트나 아티스트들의 라이브 공연이 열리지 못해 큰 타격을 입었으나 상황이 호전되면서 음원 사업은 다시 성장세로 돌아섬
  - ☑ GMM 뮤직 파윗 찢뜨라껀(ภาวิต จิตธรรม) 대표는 GMM 뮤직 사업 전반에 대해 다음과 같이 밝힘
    - GMM 뮤직은 2023 년 음악사업에 박차를 가해 목표 매출을 25% 올려 38 억 바트(약 1,430 억 원)로 잡고, 빅 데이터보다 플랫폼에 더 많이 투자하되 아티스트가 얼마나 많은 팬 층을 가졌는지, 상품 구매 여부 및 방법, 브랜드, 미디어 관리, 각종 공연의 정확한 매출 예상까지 국내 엔터테인먼트 관련 빅데이터를 확장해 개인화된 마케팅을 추진할 것임
    - 태국 음악시장을 강화하기 위해 노래 500 곡, 앨범 32 개, 싱글 160 개, 플레이리스트 5,000 개 등 음악 제작 능력을 확대하고, 신세대 아티스트를 발굴하며 공연 분야에서의 왕좌 자리를 지켜나갈 것임

16) 출처: <https://www.thairath.co.th/entertain/news/2652993>

17) 출처: <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1056641>

- 특히 앞으로 다양한 지역에 더 큰 규모로 음악축제를 개최해 지역과 함께 성장하며 관광산업을 주도해 나갈 것임. 북부와 남부의 음악축제 ‘치앙마이페스티벌’, 중부지방의 ‘빅마운틴 뮤직 페스티벌’이 주요 도시에서 열려 최소 50 만 명 이상의 관람객들이 모일 것으로 예측함
- 태국의 가장 큰 명절인 송고란을 맞아 새롭게 기획된 ‘워터워(Water War)’ 축제는 치앙마이에서 처음 개최되며, 성공한다면 전국으로 확대할 계획임. 인지도가 높은 할로윈 축제 ‘스크린(Screen)’과 같은 축제를 통해 연간 5 억 바트(약 180 억 원) 이상의 수익을 창출할 수 있음. 또한 아시아 축제로 업그레이드될 쿼터 축제 ‘스펙트라(Spectra)’가 열릴 예정임
- 한국 아티스트들의 공연도 확대해 나갈 것임. 첫 번째 행사로 올해 박진영 팬콘서트 ‘2023 Park Jin Young Fanconcert ‘Rendezvous’ in Bangkok’를 주최할 예정임. 이는 회사가 행사 운영 및 조직, 그룹 목표에 대한 이해, 팀 구성 등 노하우를 배울 좋은 기회가 될 것임

📌 [태국] NCT DREAM, 태국 콘서트 개최 18)

KOCCA

- 지난 11 일, 7 인조 다국적 보이그룹 NCT DREAM 의 2 번째 태국 콘서트 드림투어 방콕 콘서트 ‘THE DREAM SHOW2 : In A DREAM’ in BANGKOK’를 알리는 기자회견장에 마크, 런쥘, 재민, 제노, 해찬, 천러, 지성 이상 모든 멤버가 완전체로 참석해 분위기가 뜨거워짐

- ☑ 이달 10 일부터 12 일까지 3 일간 방콕 임팩트아레나 므영텡타니에서 열린 NCT DREAM TOUR 콘서트는 매진 사례를 기록했으며, 콘서트 사회를 맡은 유명 배우이자 방송인인 타나왓 브라싯솜펀(ธนวัฒน์ นิสิตวิศิษฏ์พงษ์)은 멤버들에게 태국어 인사말과 송고란 노래를 부탁해 팬들의 환호를 끌어냄

📌 [러시아] TNT Muisc 채널, K 팝 전문 프로그램 론칭 19)

KOCCA

- 러시아는 지금 K 팝 시대

- ☑ 러시아 TNT 채널이 <K-П O П T A й M((K-POP TIME))> 프로그램을 론칭함. 진행자인 블로거 ‘리사’는 매주 한국의 인기 뮤직비디오 5 편과 스타들의 바이럴 영상을 소개함
- ☑ TNT 채널은 러시아에서 손꼽히는 전국 방송채널이며 TNT Music 은 그 산하 채널임. 현재(3 월 16 일)까지 총 4 회 방송되었으며 TNT Music 유튜브 채널에 업로드 된 영상들은 총 104 만 조회 수를 기록하였고, 8,241 개의 댓글이 달림

18) 출처 : <https://www.sanook.com/music/2458273>

19) 출처 : <https://popcake.tv/k-pop/v-seme-blogera-lerchek-proizoshla-tragediya>

<https://www.youtube.com/watch?v=C0Fad0wgz5c&list=PLdFILUjyFmd3Um9tSvdQuB2yedktSpHrs&index=1>

## 통합(정책·기타)



### ☑ [북경] 문화여유부, 국외 영리성 공연 접수 및 심사 재개 20)

KOCCA

- 3월 16일, 문화여유부(文化和旅游部)가 <국외 영리성 공연 관리정책 개선 관련 통지(关于优化涉外营业性演出管理政策的通知)>를 발표함
  - ☑ 이번 통지는 경제·사회 발전 및 공연시장 회복 가속화를 위해 올해 3월 20일부터 각 지역 문화여유부에 국외 영리성 공연의 접수 및 심사를 재개한다고 함
  - ☑ 또한, 지속적인 영리성 공연에 대한 심사통제 강화와 공연 주최자의 감염병 예방통제 조치 준수 등을 요구함

### ☑ [북경] 인터넷정보판공실, 1인 미디어 관련 청량운동 시행 발표 21)

KOCCA

- 3월 12일, 중국 국가인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)은 공식 홈페이지를 통해 <1인 미디어 집중 단속 청량운동 특별조치 관련 통지(关于开展“清朗·从严整治‘自媒体’乱象”专项行动的通知)>를 발표함
  - ☑ ‘청량운동’은 인터넷 환경 개선 및 정화 운동 시리즈의 일환으로, 이번 조치는 올해 3월부터 4월까지 무분별한 1인 미디어 활동을 대상으로 전개될 예정임
  - ☑ 또한, SNS, 쇼트클립, 라이브 방송 관련 주요 플랫폼에서 1인 미디어의 악성루머 유포, 특정기관·인물 사칭, 불법 영리 행위 등이 있었는지 여부를 집중으로 조사한다고 전함

### ☑ [북경] 바이두, AI 챗봇 ‘원신이엔’ 베타테스트 개시

KOCCA

- 3월 16일, 검색엔진 바이두(百度)가 AI 챗봇 ‘원신이엔(文心一言, ERNIE Bot)’ 베타버전 서비스를 시작함
  - ☑ 바이두 CEO 리엔홍(李彦宏)은 서비스 발표회에서 현재 버전의 ‘원신이엔’은 아직 개발이 완료된 버전은 아니며, 최근 AI 챗봇에 대한 시장 수요가 높아져 원 계획보다 일찍 공개하게 되었다고 밝힘
  - ☑ 당일 바이두가 공개한 해당 서비스의 주요 5대 기능은 문학 창작·상업문구 제작·수리 연산·중국어 이해·멀티모달 생성으로 기존 Open AI가 공개한 대화 전문 인공지능 챗봇 ChatGPT와 유사함

20) 문화여유부 홈페이지 : [https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/scgl/202303/t20230316\\_940722.html](https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/scgl/202303/t20230316_940722.html)

21) 중국 국가인터넷정보판공실 : [http://www.cac.gov.cn/2023-03/12/c\\_1680256771482498.htm](http://www.cac.gov.cn/2023-03/12/c_1680256771482498.htm)

☑ [일본] 日정부, 저작권법개정안 각의 22)

KOCCA

- 日 정부는 지난 10 일, 과거 방송된 프로그램과 아마추어 음악, 일러스트 등 이차이용에 대해 권리자의 의사 여부를 확인할 수 없는 저작물 이용을 용이하게 하는 저작물법 개정안을 각의(閣議·국무회의) 결정하였음
  - ☑ 저작물법 개정안은 日 문화청장의 등록 혹은 지정을 받은 창구조직에 이용료 상당액의 보상금을 지불하면 권리자의 허락을 받지 않고도 일시적인 이용이 가능한 ‘미관리저작물재정(未管理著作物裁定)’ 제도를 신설한다는 내용을 골자로 함. 日 문화청은 앞으로도 다양한 분야의 권리자 정보를 크로스 검색할 수 있는 시스템 정비를 위해 계속해서 검토를 진행할 예정임
  - ☑ 창구조직은 저작물 이용 희망자의 문의를 받고 검색 시스템을 사용해 분야별로 집중 관리단체가 권리를 관리하는지 등을 조사함. 권리자가 불분명하고 의사 여부 확인이 어려운 경우, 창구조직에 보상금을 지불하면 2 차이용을 할 수 있게 되며, 권리자가 저작권이 이용되었다는 사실을 알았을 경우, 신청을 통해 보상금을 받고 저작권 이용에 대해 협상할 수 있음
  - ☑ 개정법안에는 불법 사이트 피해 구제를 위해서 저작권 침해에 대한 손해배상 청구 시 고액의 배상액을 받을 수 있도록 산정방법을 바꾸는 내용도 포함되어 있음



[그림 8] 권리자 불명 저작물 2차 이용관련 신제도 이미지

☑ [유럽] 유럽, 디지털 시장법(Digital Markets Act) 규제 강화 23)

KOCCA

- 유럽연합(EU)이 한층 더 강화된 디지털 시장법(Digital Markets Act, DMA) 법안을 추진하고 있다고 전함
  - ☑ 디지털 시장법과 디지털 서비스법(Digital Services Act, DSA)은 공정한 시장 질서 확립 및 산업 혁신 생태계 조성을 목표로 유럽연합이 고안한 콘텐츠 및 디지털 시장에 대한 법안임. DMA 는 디지털 투명성 보장 및 온라인 보안에 관한 법률이고 디지털 시장법은 경쟁 및 반독점 규제에 관한 법안임

22) 출처 : <https://news.yahoo.co.jp/articles/6d050aba4a6a803e3d06ec9c90ca76711a197956>

23) 출처 : 프랑스 언론, Developpez.com

<https://developpez.com/323/legislation-qui-rendra-plus-facile-d'utiliser-les-oeuvres-culturelles-qui-ne-sont-plus-sous-droit-de-propriet%C3%A9-intellectuelle/>

- ☑ DMA 는 2022 년 11 월에 공표하였으며 2023 년 5 월 2 일부터 적용될 예정이라고 전함. DSA 는 내년 가을에 발효되며 2023 년부터 대형 온라인 플랫폼과 대형 온라인 검색 엔진에 적용될 것이라고 밝힘
- ☑ 두 법안은 기본적으로 소비자 권리를 보호하기 위해 거대 플랫폼 사업자의 데이터 독점 문제와 불공정거래행위에 관한 규율 문제를 해결하기 위해 제정된 법안이라고 전함. 따라서 사용자의 데이터 보호 및 사용권에 중점을 두고 대중들이 디지털 거대 테크 기업들의 시장 독점화로부터 개인 데이터에 대한 통제권을 행사할 수 있도록 이바지하는 법안임. 대기업이 자유 시장을 억압하지 않고 모든 유럽 시민이 출신과 관계없이 동일하게 미디어에 접근하고 데이터로부터 혜택을 받으며 공정한 디지털 시장을 만드는 것을 목표로 한다고 함

## ☑ [인니] 인도네시아 2,400 개 스타트업 보유로 세계 6 위 기록

KOCCA

- 인도네시아 예르랑가 하르타르토(Airlangga Hartarto) 경제조정부 장관은 “국내에 총 2,400 개의 스타트업이 운영되고 있다며 스타트업 보유 수가 가장 많은 세계 6 위를 기록했다” 발표
  - ☑ 예르랑가 하르타르토 장관은 “ASEAN 국가 디지털 총 거래의 40%가 인도네시아에서 발생하여 2022 년 ASEAN 디지털의 주역으로 등극하면서 인도네시아 디지털 경제의 잠재력이 크다는 것을 증명했다”라고 함. 아울러 장관은 향후 2025 년 인도네시아의 디지털 경제가치가 1,300 억 달러, 2030 년에는 3,000 억 달러 정도로 지속 증가할 것을 전망함
  - ☑ 인도네시아 청년기업가협회(HIPMI) 앙가위라(Anggawira) 사무총장은 “인도네시아의 지역 브랜드를 탄생시킬 가능성이 있는 스타트업을 위한 롤모델을 세울 것”이라며 발언 함. 지난 수개월간 크고 작은 여러 스타트업 기업들이 폐업한 이유로 인적자원 개발에 대한 혁신과 투자가 부족한 점을 지적함
  - ☑ 앙가위라 사무총장에 따른 스타트업의 가치평가를 높여 투자자들에게 판매하는 현상은 스타트업에 해로울 뿐만 아니라 스타트업 브랜드의 소유권을 다른 투자자들에게 빼앗기는 결과에 이르게 되는데 이러한 문제들은 정부뿐만 아니라 기업과 협회 단체도 해결해나가야 할 별개 과제라고 언급
  - ☑ 인도네시아 정부는 2024 년까지 스타트업 500 개사 창출을 목표하는 2022 년 대통령령 2 호 규정을 제정한 만큼 인도네시아는 생산적 기업가 발굴에 각별한 관심을 보이고 있음

## ☑ [베트남] 베트남에서 가장 많이 사용되는 메시징 앱, 잘로(Zalo) 24)

KOCCA

- MMA Vietnam 과 Decision Lab 이 발행한 “연결된 소비자 Q4 2022”보고서에 따르면, 잘로는 2022 년에도 베트남에서 가장 많이 사용된 메시징 어플로 나타남
  - ☑ 베트남에서 실시간 주요 메시징 플랫폼 중 2022 년 4 분기 말까지 잘로는 87%의 사용률로 선두를 달리고 있으며, Facebook 72%, 메신저(Messenger) 58%, 인스타그램(Instagram) 15%로 그 뒤를 잇고 있음
  - ☑ 잘로의 사용량은 페이스북(Facebook)에 비해 빠르게 4% 증가하여 자국 앱이 베트남에서 가장 많이 사

24) 출처 : <https://hanoitimes.vn/zalo-remains-vietnams-most-used-messaging-app-323120.html>

용된 소셜 플랫폼이 되는 데 한 걸음 더 가까워짐. 또한 이 보고서에서는 잘로가 2년 연속(2021~2022년) 앱 스토어에서 가장 인기 있는 상위 20개 앱에 포함되었다고 언급함

- ☑ 잘로는 현재 약 7,300만 명 이상의 사용자를 보유하고 있으며, 매일 약 20억 개의 메시지가 교환되고 있음



그림 31 베트남 1위 메시징 앱인 잘로(Zalo)

☑ [UAE] 월드 아트 두바이, 주빈국으로 선정된 한국의 예술품 전시 25)

KOCCA

- 전 세계 유명 예술작품이 전시되는 대형 박람회 ‘제 9 회 월드 아트 두바이 (World Art Dubai)’에서 대한민국이 주빈국으로 초빙되어 한국의 풍성한 예술과 문화를 소개함
  - ☑ 이번 월드 아트 두바이는 60개국으로부터 모인 300개 이상의 미술관이 참석하였으며 4,000점의 예술작품이 전시됨. 한국은 주빈국으로서 전통 한복 패션쇼, 전통차 시음식 및 기타 문화 공연을 선보였을 뿐만 아니라 100개의 예술 작품을 소개하여 행사의 중심이 됨
  - ☑ 특히 유진구 작가는 작품에 자개를 사용함으로써 한국의 전통적인 기법과 재료를 통해 현대적인 예술품을 탄생시켰다는 평을 받으며 주목 받음



그림 91 월드 아트 두바이 내 한복 전시관

25) 출처 : <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/art-design/2023/03/10/world-art-dubai-returns-for-its-ninth-event-with-a-spotlight-on-south-korea>

☑ [태국] 태국의 소프트파워를 주제로 세미나 개최 26)

KOCCA

- 이달 14 일 방콕 풀만킹파워호텔에서 네이션그룹의 스프링뉴스와 콤차트뉴스가 공동 주최한 ‘태국의 미래: 국가를 이끄는 소프트파워’라는 주제로 열린 세미나에서 정부, 민간, 정당에서 참석한 연사들은 태국 경제의 가치를 높이기 위해 소프트파워를 추진하겠다는 비전을 보여줌
  - ☑ 현재 태국의 소프트파워 지수는 120 개국 중 35 위이며 아시아에서 6 위, 아세안(ASEAN)에서 2 위를 기록함
  - ☑ 관광체육부 피팟 랏차깃쁘라칸(พิพัฒน์ รัชกิจประการ) 장관은 “‘소프트파워, 태국은 세계 어디쯤 있는가?’라는 주제로 관광산업 촉진을 위해 소프트파워를 발전시키는 것은 관광 차원의 소프트파워가 강력한 경제적 가치를 창출할 수 있도록 명확한 방향성을 제시 한다”라고 언급함. 다음은 피팟 장관의 주요 발표내용 요약
    - 강력한 소프트파워가 가진 5 가지 주요 요소는 ‘강요나 저항 없이 사람과 사회에서 나오는 문화와 가치를 통해 자연스럽게 분출되는 힘’, ‘고유하고 개성 있는 진품’, ‘세계적으로 가치를 인정받을 수 있는 것’, ‘분명한 목표와 전략을 포함하고 있는 것’, ‘상중하를 막론하고 모든 경제단위에서 부가가치 창출이 가능하게 만드는 전략적 사고’ 임
    - 최근 태국을 방문하는 한국-중국대만 관광객들 사이에서 태국 교복을 입고 관광지를 방문하는 흥미로운 트렌드가 나타나고 있음. 우리는 이러한 유행을 어떻게 강력한 소프트파워로 전환해 나갈지 생각해야 함
    - 소프트파워를 관광으로 연결하는 전략을 추진하기 위해서는 강력한 소프트파워를 선택해 새롭게 만들어 발전시키고 확대해 나가는 작업부터 시작해야 함. 예를 들어 세계에서 가장 맛있는 무알코올 음료 7 위에 선정된 태국의 차타이(ชาไทย, 태국 밀크티 - 편집자 주)를 호텔이나 식당에서 웰컴 드링크로 제공하거나 해외의 태국 식당에서 캠페인을 벌여 무료로 제공함으로써 전 세계 커뮤니티에 홍보할 수 있음
    - 태국은 외국인 관광객들이 선호하는 관광지이기 때문에 그 자체로 중요한 소프트파워임. 코로나 19 이전에 태국은 세계 4 위의 관광국이었고, 천혜의 자연환경과 전통문화, 미소가 아름다운 태국인은 외국인들을 방문하고 싶게 만드는 강력하고 가치 있는 소프트파워임
    - 2023 년 태국을 방문하는 외국인 관광객이 3 천만 명에 육박하고 2024 년에는 4 천만 명이 될 것으로 확신함. 향후 5 년 내 현재 GDP 의 18%를 차지하고 있는 관광 수입의 비중을 25%까지 높일 수 있기를 희망함. 태국은 소프트파워를 추진해 외국인 관광객을 유치하고 경제를 활성화하고 안전하고 품격이 있는 관광지로 발전시키고 관광객들에게 의미 있는 경험을 제공해야 할 것임

26) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1057819>

| 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

