

2026

WEEKLY GLOBAL



위클리글로벌

480 호

목차

위클리글로벌 | 480 호

2026년 5월 11일 콘텐츠수출본부






구분	제목
 방송·영화·OTT	<ul style="list-style-type: none"> • [인니] 바른손 E&A, 인도네시아 공포영화 <Zona Merah> 해외 판매 주도 • [베트남] 한-베 합작, 베트남 민족 영웅 쩌흥다오(Tran Hung Dao) 장군 역사 영화 제작 • [태국] 세계가 주목해야 할 K-좀비 • [인도] 델리 국제영화제 2026 개막, 영화·문화 교류의 장으로 주목 • [LA] 넷플릭스, <나니아> 개봉 연기... 2027년 대규모 극장 개봉 추진 • [프랑스] 틱톡 2,000만 팔로워 영상 매체 '브뤼(Brut)', 자체 TV 채널 론칭 • [캐나다] 한국계 캐나다 감독 다큐 <Our Ocean Table> 공개... 토론토 프리미어 포함 전국 론칭 • [스웨덴] 린다 무타위, '2026 유망 프로듀서' 선정 • [러시아] 키노포이스크, 시리즈 에피소드 유료 사전시청 서비스 출시 • [러시아] 키노포이스크, OTT 서비스에 게임 섹션 추가 • [러시아] 러시아 프리미어 리그, 유튜브로 챔피언십 경기 해외 중계 예정 • [러시아] 카자흐스탄 TV 시장, 2026년 1분기 안정적 실적 도출 • [뉴욕] 미국 배우노조(SAG-AFTRA)와 메이저 영화 스튜디오, 영화 계약 후 후속 조건 잠정 합의로 섰다운 우려 완화 • [뉴욕] 디즈니, 숏폼 콘텐츠 강화, IP 중심 통합 전략으로 팬 경험 확장 • [멕시코] 넷플릭스 한국 드라마 TOP10, 멕시코 내 K-드라마 소비트렌드 반영 • [폴란드] 23세 유튜버, 9일 연속 생방송으로 소아암 기부액 모금 신기록 수립 • [폴란드] 넷플릭스, 폴란드 선생님 실화 스토리 영화로 제작 계획 • [영국] 전년 대비 2% 성장한 4월 영국-아일랜드 박스오피스 • [영국] <더 셸러브리티 트레이터스> 시즌 2 출연진 확정 • [튀르키예] TV 시리즈와 영화 산업 경쟁력 강화를 위한 포괄적인 규정 준비 중 • [튀르키예] TV 시리즈 산업의 비용적 위기
 게임·융복합	<ul style="list-style-type: none"> • [심천] 퍼펙트 월드 게임즈, <이환> 글로벌 출시 첫날 26개국 TOP 10 진입 • [베트남] 문체부, 베트남에 K-게임 인력 양성 모델 <게임인재원> 수출 추진 • [사우디] 사우디 이스포츠 연맹, 인재 육성 강화를 위한 파트너십 체결 • [사우디] 제 1회 이스포츠 네이션스컵 앞두고 코치 700명 이상 선임 • [인도] 인도 이스포츠 산업, 규제 변화 속 단기 위축에도 중장기 성장 기대 • [스웨덴] 스웨덴게임산업협회 연례총회 개최 및 '2025 연례보고서' 공개 • [러시아] 게임업계, 연방의회 하원의 게임 배포 인증서 도입 방안 비판 • [뉴욕] 게임과 엔터테인먼트 산업의 융합으로 더 확장된 게이머들의 엔터테인먼트 라이프스타일 • [뉴욕] 그리핀 게이밍, 1억 달러 펀드로 인디 게임 IP의 할리우드 확장 전략 강화 • [브라질] Gamescom Latam 2026, 현장 체험 중심 주요 게임 라인업 공개 • [브라질] 브라질 게임 광고시장 성장... 해외 기업 진출 확대 • [영국] 게임 <007 퍼스트 라이트>의 비하인드 스토리 • [튀르키예] 튀르키예 대국민 의회에서 튀르키예의 새로운 "게임법" 통과



목차

위클리글로벌 | 480 호

2026년 5월 11일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 따마이 엔터테인먼트, 세계 최초 아트토이 창작자용 AI 디자인 플랫폼 출시 [심천] 비전토이즈, 인기 IP 브랜드 취합 팝업스토어 운영 [태국] 태국 CP 그룹과 일본 세가 MOU 체결 [UAE] 샤르자 애니메이션 & 코믹스 컨퍼런스 2026 연기 결정 [싱가포르] 싱가포르 애니메이션 장편 <더 바이올리니스트>, 안시 국제 애니메이션 영화제 공식 경쟁 부문 진출 [프랑스] 안시 국제 애니메이션 페스티벌, <디너>, <귀(耳)로의 여행> 단편 경쟁 부문 초청 [스웨덴] 린다 함베그 신작 <Dante>, 안시 국제애니메이션영화제 초청 [뉴욕] 한국 애니메이션, CNN 에 소개되며 글로벌 주목도 상승 [멕시코] 한국 웹툰 <나 혼자만 레벨업>, 멕시코에서 공식 온라인 읽기 가이드 확산 [영국] 라부부의 기이한 거품
 만화·웹툰·스토리	<ul style="list-style-type: none"> [사우디] 망가 프로덕션, 문화재단과 협약 체결... 창의 콘텐츠 강화 및 인재 육성 추진 [싱가포르] 말레이시아 애니메이션 스튜디오 몬스타, 2026 국가지식재산대상 4 관왕 석권
 음악	<ul style="list-style-type: none"> [UAE] 프랑스 저작권 단체 Sacem, UAE EMRA 와 저작권 협약 체결 [사우디] 사우디 오케스트라, 올 여름 로마 공연 확정... 안드레아 보첼리와 협연 [싱가포르] '말레이시아 방문의 해' 2027년까지 연장, 콘서트·공연 인센티브 확대 추진 [필리핀] 박지훈, 8월 마닐라 팬 콘서트 개최 예정 [필리핀] WOODZ, 필리핀 공연에서 'Raining in Manila' 커버 무대 선보임 [스웨덴] 자라 라르손, 'Grammis 2026'에서 2 관왕 차지 [스웨덴] 스톡홀름 뮤직 위크, 스트리밍 시대 신인 아티스트의 돌파 전략 논의 [스웨덴] Spotify, 2025년 스웨덴 아티스트에 약 20억 코로나 지급 [이탈리아] 제 35회 밀라노 음악 축제: 디지털 기술로 좁히는 예술적 원거리 [이탈리아] 이탈리아 차트를 점령한 힙합·트랩과 Z세대형 소셜 바이럴 전략 [러시아] 유명 프로듀서, 러시아 음악 산업의 단기 트렌드 전망 [러시아] 러시아의 신인 아티스트들이 경험하는 주요 어려움들 [멕시코] K 팝 데몬 헌터스 케빈 우, CCXP Mexico 2026 등장- 글로벌 투어 의지 밝혀 [멕시코] K 팝 커버댄스 그룹 Circus Showtime, CCXP Mexico 2026 무대 장악 [튀르키예] 튀르키예 음악 산업 60% 성장
 패션	<ul style="list-style-type: none"> [이탈리아] EU 재고 폐기 금지 본격화와 이탈리아 패션의 전략 수정 [러시아] <악마는 프라다를 입는다 2>, 2000년대 스타일에 대한 관심 견인
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> [인니] 미국무역대표부(USTR), 인도네시아 '우선 감시대상국' 재지정 [베트남] 한-베트남, <함께 만드는 미래> 공동 창조 파트너십 [태국] 태국콘텐츠크리에이터협회(TCCA) 출범 [인도] KOCCA India, '2026 한-인도 K-콘텐츠 비즈콘' 성료



목차

위클리글로벌 | 480 호

2026년 5월 11일 콘텐츠수출본부

구분	제목
통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none">• [호주] 호주 스크린 컨퍼런스 'Screen Forever 40' 개최... 글로벌 공동제작 논의 확대• [호주] NSW 제 2 영화 스튜디오 유치 경쟁 본격화... 포트 캠블라 지역 거점 부상• [싱가포르] 싱가포르 IMDA · 텐센트, 청소년 건전 게임 문화 조성 캠페인 공동 출범• [싱가포르] 말레이시아 통신멀티미디어위원회, 인증 · 종교 · 왕실 관련 민감 콘텐츠 유포 금지 경고• [싱가포르] 2025년 말레이시아 가구 인터넷 보급률 97.1% 달성, 유료 TV 구독은 5.1%p 급감• [LA] 테일러 스위프트, AI 대응 목소리·이미지 상표 출원• [LA] 아카데미 시상식, AI 생성 배우·각본 오스카상 수상 불가• [프랑스] M6+, 프랑스 스트리밍 업계 최초 ChatGPT 스토어 입점• [프랑스] EU '디지털 시장법' 시행 2년, 첫 중간 평가 발표• [캐나다] 콘텐츠 수출 지원 정책 5년 연장... 9,500만 달러 투자 유지• [캐나다] CMPA, 온라인 스트리밍법 관련 오해 반박... 미·캐 무역 갈등 이슈 부각• [캐나다] Sanofi, 토론토 AI 센터 확장 투자... 바이오·AI 융합 연구 강화• [러시아] 키노포이스크와 이비, 콘텐츠 목록에서 신작 드라마 삭제• [러시아] 주요 출판사 및 언론사, 인공지능 학습 관련 계약의 필요성 제기• [멕시코] 멕시코·스페인, 글로벌 시장 공략 위한 영화 공동제작 협력 강화• [멕시코] CCXP Mexico 2026 개막 - 멕시코시티 최대 팝 컬처 축제 성황• [폴란드] EU, "메타, 아동보호 의무 위반" ... 최대 매출 6% 벌금 가능• [폴란드] EU, 플랫폼 알고리즘의 동남부 유럽 콘텐츠 노출 공백 가능성 지적• [영국] 벅크시, 런던에 조각상 설치• [튀르키예] 튀르키예, 게임 및 소프트웨어 기업 성장 가속할 대규모 투자 인센티브 도입



방송·영화



☑ [인니] 바른손 E&A, 인도네시아 공포영화 <Zona Merah> 해외 판매 주도 1)

- 바른손 E&A 가 인도네시아 좀비 공포 시리즈를 원작으로 한 극장판 영화 <Zona Merah: Dead City>의 해외 판매를 맡아 2026 년 칸 영화제 마르쉐 뒤 필름(Marché du Film)에서 공개적으로 선보일 예정임
 - ☑ <Zona Merah: Dead City>는 인도네시아 주요 제작사인 Screenplay Films 가 제작하고, 엠텍 그룹 (Emtek Group) 소유의 인도네시아 대표 스트리밍 플랫폼인 Vidio 에서 오리지널 시리즈로 방영되어 폭발적인 인기를 얻은 동명 시리즈를 스크린으로 옮긴 작품임. 원작 시리즈는 Vidio 에서 3,400 만 회 이상의 조회 수를 기록하고 신규 구독자 급증을 이끌어 플랫폼 역사상 가장 큰 흥행을 기록한 콘텐츠 중 하나로 꼽힘
 - ☑ 바른손 E&A 의 최윤희 대표는 "인도네시아의 영화 시장이 변곡점에 도달해 있다. 관객들은 점점 더 대담해지고 있고, 창작자들은 경계를 밀어붙이고 있으며, 이 시장의 이야기들이 글로벌 무대에서 점점 더 큰 반향을 불러일으키고 있다. <Zona Merah>는 그 변화의 초기 신호였으며, <Zona Merah: Dead City>는 이를 한층 더 발전시킨다. 칸은 이 작품을 세계에 소개하기에 가장 적합한 무대다"라고 밝힘
 - ☑ 이번 협업은 바른손 E&A 의 동남아시아 콘텐츠 포트폴리오 확장 전략의 연장선에 있음. 바른손은 전년도에 인도네시아 공포영화의 대표적인 감독인 조코 안와르(Joko Anwar)의 제작사 컴앤씨 픽처스(Come and See Pictures)와 2 년 독점 판매 파트너십을 체결했으며, 조코 안와르의 최신작 <Ghost in the Cell>은 2026 년 베를린 국제영화제에서 첫 상영 후 인도네시아 박스오피스 1 위를 유지하며 약 200 만 명의 관객을 동원함
 - ☑ 또한, 바른손은 인도네시아의 이마지나리(Imajinari), 비시네마 픽처스(Visinema Pictures), 베이스 엔터테인먼트(Base Entertainment), 라피 필름스(Rapi Films) 등 주요 제작사들과도 긴밀히 협력 중임



[그림 1] <Zona Merah> 포스트 이미지(출처: antaranews)

1) 출처:

<https://www.antaranews.com/berita/5549224/ph-asal-korea-akan-bawa-film-horor-indonesia-ke-festival-film-cannes>

✔ [베트남] 한-베 합작, 베트남 민족 영웅 찐흥다오(Tran Hung Dao) 장군 역사 영화 제작 2)

- 베트남 민족 영웅인 찐흥다오(Tran Hung Dao) 장군을 주인공으로 한 한-베 공동 제작 영화가 공식적으로 공중들에게 소개됨. 베트남통신사 보도에 따르면, 본 영화는 총 투자비 약 300억 원(약 2,030만 달러) 규모로, 대규모 제작 단계에 본격적으로 돌입함
 - ✔ 해당 영화는 13세기 원나라의 침공을 세 차례나 물리치며 대월(Dai Viet) 국민을 이끈 베트남 역사상 가장 탁월한 명장, 찐흥다오(Tran Hung Dao)장군의 생애와 업적을 재현함. 장군은 베트남 역사에서 조국 수호의 찬란한 공적을 세운 인물로, 애국심과 독립 의지, 그리고 독보적인 군사 전략의 상징으로 추앙받음. 특히 한국 역사의 이순신 장군에 비견되는 인물로 자주 언급되며 양국 간 공감대를 형성함
 - ✔ 본 프로젝트는 양국 영화 산업의 강점을 결합한 대규모 공동 제작 영화로 큰 기대를 모으고 있음. 연출, 촬영, 제작 관리 등 전 과정에 한국과 베트남의 전문 제작진이 협업하며 국제적 수준의 완성도를 지향함
 - ✔ 제작 일정에 따르면 해당 영화는 2026년 5월 본격적인 촬영 시작할 예정임. 업계 전문가들은 한국의 제작 기술과 베트남의 역사적 서사가 만난 이번 프로젝트를 양국 협력의 대표적 성공 사례로 꼽음. 특히 향후 콘텐츠 산업 교류를 이끌어갈 상징적인 모델이 될 것으로 기대함

✔ [태국] 세계가 주목해야 할 K-좀비 3)

- 태국 스프링뉴스(Spring News)는 ‘세계가 주목해야 할 K-좀비 열풍. 할리우드도 따라올 수 없음’이라는 제목의 칼럼 기사를 게재했음. 다음은 요약문
 - ✔ 고전 영화 <살아있는 시체들의 밤> 이후, 좀비는 서양 공포 영화의 대표 이미지였음. 걸어 다니는 시체, 폐허가 된 도시, 감염된 무리, 종말 이후의 세상에서 탈출하는 생존자들. 하지만 시간이 흐르면서 이러한 공식들이 반복적으로 사용되었음. 지금 할리우드는 좀비 장르를 새롭게 부활시키고 있는 한국에 주목해야 할 것임
 - ✔ ‘K-좀비’를 차별화하는 것은 단순히 더 빠르고 포악한 좀비나 강렬한 액션 때문만은 아님. 한국 영화들은 좀비를 사회·정치·계급 그리고 인간의 위기에 대한 이야기를 풀어내는 도구로 활용하고 있음. K-좀비 영화들은 사회가 재앙에 직면했을 때, 누가 살아남는가? 누가 권력을 쥐고 있는가? 그리고 시스템의 붕괴는 평범한 사람들의 삶에 어떤 영향을 미치는가? 와 같은 질문들을 던짐
 - ✔ 영화 <부산행>의 성공은 K-좀비 영화를 전 세계에 알리는 계기가 되었음. 밀폐된 공간에서 펼쳐지는 스릴 넘치는 액션 뿐만 아니라 사회의 취약성, 인간의 이기심, 그리고 재난이 닥쳤을 때 드러나는 불평등을 성찰함으로써 전 세계에서 주목을 받았음. 또한 한국이 서양의 전유물로 여겨졌던 좀비 장르를 독창적인 스타일로 재해석하여 할리우드 영화에 버금가는 수준으로 발전시킬 수 있음을 증명했음

2) 출처:

<https://tuoitre.vn/viet-han-hop-tac-lam-phim-lich-su-ve-anh-hung-dan-toc-tran-hung-dao-20260426171127864.htm>

3) 출처: <https://www.springnews.co.th/lifestyle/movie-series/863233>

- ✔ 이후 한국 영화 제작자들은 좀비를 작은 마을, 설화, 알 수 없는 병, 심지어 왕실까지 다양한 배경과 맥락에 배치하기 시작했다. K-좀비 영화의 공통점은 단순히 공포에 그치지 않고 인간 사회의 어두운 면을 드러낸다는 것임
- ✔ 영화 <곡성>은 작은 시골의 분위기, 감염, 편집증, 미스터리를 활용해 단순한 추격 장면을 넘어선 공포를 만들어냄. 무엇이 진실인지, 누가 악당인지, 그리고 인간이 이 불가사의한 공포에 어떻게 대처할 것인지에 대한 불확실성은 한국 공포 영화를 전형적인 좀비 영화와 차별화하는 요소임
- ✔ 넷플릭스 한국 드라마 <킹덤>은 또 다른 중요한 사례임. 이 작품은 왕실 정치, 권력 투쟁, 계급 갈등, 그리고 전염병을 뒤섞어 좀비를 물리적 위협이자 권력 시스템의 붕괴를 상징하는 존재로 변모시킴
- ✔ <킹덤>의 매력은 “누가 이 재앙을 초래했는가?” 그리고 “왜 평범한 사람들이 위정자들의 탐욕을 감당해야 하는가?”라는 질문에 있음. 이러한 질문들은 K-좀비 영화에서 가장 무서운 것이 좀비 그 자체가 아니라 위기 속에서 이기적으로 권력을 휘두르는 인간일지도 모른다는 사실을 보여줌
- ✔ 한편, 영화 <#살아있다>는 전염병이 창궐하는 서울 도심의 한 아파트에 갇힌 한 젊은이의 이야기를 통해 좀비를 현대적 배경으로 다시 가져왔음. 이 영화는 전 세계 관객들이 코로나-19로 인한 격리, 고립, 정보에 대한 두려움, 그리고 타인과의 소통을 위해 기술에 의존하는 등의 비슷한 어려움을 겪던 시기에 개봉했음
- ✔ 전반적으로 K-좀비 영화가 돋보이는 이유는 ‘좀비’를 단순한 괴물이 아닌 사회적 언어로 승화시켰기 때문임. 좀비는 이야기의 맥락에 따라 전염병, 불평등, 엘리트의 탐욕, 현대인의 취약성 등 다양한 의미를 내포할 수 있음
- ✔ 그리고 K-좀비 열풍은 아직 끝나지 않았음. <부산행> 감독의 신작 <군체>가 개봉을 앞두고 있기 때문임. 이는 K-좀비 영화가 여전히 건재하며, 앞으로 인간의 어두운 면을 어떻게 탐구할지 전 세계가 주목하는 장르임을 다시 한 번 보여줄 것임
- ✔ 이것이 바로 한국이 새로운 좀비 영화의 물결을 이끌고 있는 이유임. K-좀비 영화는 단순히 더 큰 제작비나 화려한 파괴 장면으로 할리우드 영화를 능가하려 하기보다는, 좀비 장르에 새로운 의미를 부여하고 관객들에게 신선하고 생각할 거리를 제공함으로써 좀비의 본질을 되살리고 있음
- ✔ 결국 한국의 창작자들은 좀비를 통해 인간성에 대한 흥미로운 이야기를 풀어낼 수만 있다면 좀비는 결코 죽지 않았다는 것을 증명해 보였음

✔ [인도] 델리 국제영화제 2026 개막, 영화·문화 교류의 장으로 주목 4)

- 제 15 회 델리 국제영화제(DIFF 2026)는 인디라 간디 국립예술센터(IGNCA)에서 5 월 4 일 개막하여 영화, 음악, 문화 교류를 아우르는 일주일간의 행사로 진행됨
 - ✔ 아도르 고파라크리슈난 감독, 람 바하두르 라이 IGNCA 회장, 가수 우샤 우투프, 방글라데시 음악가 루나 라일라, 예술가 자틴 다스 등 주요 문화 인사들이 참석하여 행사 위상을 강화함

4) 출처:

<https://www.tribuneindia.com/news/delhi/cinema-culture-and-connection-delhi-international-film-festival-opens-at-ignca>

- ✔ 영화제가 단순한 상영 행사를 넘어 사랑, 우정, 상호 존중을 기반으로 한 문화 교류의 장으로 기능하며 영화의 평화와 공감 형성 역할을 강조함
- ✔ 개막작 'Her Story' 상영을 시작으로 국제 및 인도 영화 상영과 함께 영화·스토리텔링 관련 패널 토론 프로그램이 운영됨
- ✔ 국립예술센터(IGNCA) 제작 콘텐츠 상영 및 다양한 문화 프로그램을 통해 글로벌 시각과 공동의 인간 경험을 연결하는 플랫폼으로서의 역할을 수행할 것으로 기대됨



그림 2 | 델리 국제영화제 2026

✔ [LA] 넷플릭스, <나니아> 개봉 연기... 2027년 대규모 극장 개봉 추진 5)

○ 극장 중심 전략 강화... IMAX 선공개 후 스트리밍 공개 예정

- ✔ 넷플릭스(Netflix)가 영화 <나니아: 마법사의 조카(The Magician's Nephew)> 개봉을 다음 해로 연기하고, 글로벌 극장 개봉을 확대하겠다고 발표함
- ✔ 해당 작품은 추수감사절 IMAX 단독 상영 후 크리스마스 시즌 넷플릭스 스트리밍 공개가 예정되어 있었으나, 변경된 일정에 따라 2027년 2월 10일 IMAX 시사회를 시작으로 전 세계 극장에서 개봉되며, 약 49일간의 극장 상영 후 4월 2일 스트리밍 공개가 이루어질 예정임
- ✔ 단순한 개봉 일정 조정을 넘어, 넷플릭스가 할리우드 배급 구조를 본격적으로 도입하여 콘텐츠 사업을 확장하려는 전략으로 평가됨. 특히 IMAX 선공개와 충분한 극장 상영 기간 확보는 대형 블록버스터 수준의 흥행을 겨냥한 것으로 보임
- ✔ 넷플릭스는 최근 <기묘한 이야기 5: 피날레(Stranger Things 5: The Finale)> 스트리밍 공개와 동시에 약 600개 극장에서도 개봉하며, 기존 스트리밍 중심 전략을 벗어나 극장 중심 배급 모델을 실험하고, AMC 시어터스(AMC Theatre) 등 주요 영화관 체인과 협력 관계를 강화한 바 있음
- ✔ <나니아: 마법사의 조카>는 C.S. 루이스(C. S. Lewis)의 고전 판타지 소설 <나니아 연대기(The Chronicles of Narnia)>를 원작으로 하며 나니아 세계관의 기원을 다룰 예정임. 대니얼 크레이그

5) 출처:

<https://techcrunch.com/2026/05/02/netflix-delays-greta-gerwigs-narnia-movie-for-big-theatrical-push-in-2027>

(Daniel Craig), 메릴 스트립(Meryl Streep) 등 주요 배우와 바비(Barbie) 감독을 맡았던 그레타 거윅(Greta Gerwig)이 참여하여 기대를 모으고 있음

✔ [프랑스] 틱톡 2,000 만 팔로워 영상 매체 '브뤼(Brut)', 자체 TV 채널 론칭 6)7)

● 틱톡에서 2 천만 팔로워를 보유한 온라인 영상 매체 브뤼(Brut)가 모기업인 CMA CGM 의 지원으로 프랑스 안방의 TV 채널로 공식 진출함

- ✔ 2016 년 소셜 미디어 기반으로 출범한 영상 매체 브뤼(Brut)는 지난해 해운 기업 CMA CGM 에 인수된 이후, 대주주의 전폭적인 지원을 바탕으로 최근 통신사와 스마트 TV 를 통해 24 시간 송출되는 자체 무료 TV 채널을 공식 런칭함
- ✔ 브뤼(Brut) 채널은 프랑스 통신사인 오랑주(Orange)와 부이그 텔레콤(Bouygues Telecom), LG 스마트 TV 등에서 바로 시청 가능함. 향후 또 다른 주요 통신사인 SFR 과 삼성 TV 로도 서비스가 확대될 예정이며, 이를 통해 잠재적으로 프랑스 국민 4 명 중 3 명이 브뤼(Brut) 채널을 접할 수 있게 됨
- ✔ 브뤼(Brut)는 이미 틱톡에서 약 2 천만, 인스타그램에서 6 백만 팔로워를 보유하고 있으며, BFM 과 RMC 등을 소유한 CMA Media 는 지난 1 월 유튜브(Youtube)와 파트너십을 맺고 브뤼(Brut)의 콘텐츠를 포함해 연간 1,000 시간 분량의 콘텐츠를 제공하기로 함
- ✔ 이번 TV 채널 진출은 모바일 기기에 익숙한 젊은 층을 넘어 전통적인 TV 시청 환경인 프랑스 가정의 거실까지 영향력을 넓히려는 전략임
- ✔ 환경, 경제, 국제 뉴스 등 주요 사회 이슈 관련 폭넓은 주제를 다루며, 매달 140 시간 이상의 콘텐츠가 업데이트될 예정임

✔ [캐나다] 한국계 캐나다 감독 다큐 <Our Ocean Table> 공개... 토론토 프리미어 포함 전국 론칭 8)

● 캐나다 Victoria 출신 감독 소냐 리(Sonya Lee)가 한국계 정체성과 해양 보존을 결합한 다큐멘터리 시리즈 <Our Ocean Table>을 제작해 캐나다 전역에 공개함

- ✔ 해당 작품은 TELUS 오리지널 콘텐츠로, 2026 년 5 월 1 일부터 Optik TV 및 TELUS Stream+ 등에서 공개되며, CBC 의 CBC Gem 플랫폼을 통해서도 스트리밍 제공됨
- ✔ 총 3 부작으로 구성된 본 시리즈는 해양생물학자이자 감독인 소냐 리와 공동 진행자 Hannah Sung 이 참여해, 밴쿠버 아일랜드를 중심으로 해산물 문화, 지속가능성, 문화적 정체성을 탐구하는 내용을 담고 있음
- ✔ 프로그램은 한국 전통 해산물 문화와 해양 생태계 간의 관계를 조명하며, 음식과 문화가 세대 간 연결 및

6) 출처: <https://www.lefigaro.fr/medias/le-media-video-brut-lance-sa-chaine-tele-20260429>

7) 출처:

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/le-media-brut-lance-sa-chaine-pour-sinviter-sur-les-ecrans-de-television-2229254>

8) 출처: <https://www.ouroceantable.com>

<https://westerlynews.ca/2026/04/26/victoria-filmmaker-explores-korean-roots-ocean-conservation-in-new-series>

정체성 형성에 미치는 영향을 주요 주제로 다룸

- ✔ 촬영은 Vancouver, Nanaimo, Calgary 등에서 진행되었으며, 지역 어업 종사자, 셰프, 커뮤니티 인사들이 참여함
- ✔ 본 프로젝트는 Jugaad Sisters Inc.와 Plankton Productions 가 제작했으며, 해양 보호 단체 Ocean Wise 의 지속가능성 활동과도 연계됨
- ✔ 시리즈 공개에 앞서 지난 1 일 Toronto Glenn Gould Studio 에서 프리미어 상영 이벤트가 개최되었으며, 캐나다센터도 행사에 직접 참여해 현지 콘텐츠 관계자들과 교류를 진행함
- ✔ 해당 행사에서는 시사회와 감독·출연진 Q&A, 리셉션 프로그램이 함께 운영되었으며, 아시아 문화유산의 달(Asian Heritage Month)을 기념한 전국 공개의 시작점으로 활용됨



[그림 3] Our Ocean Table 상영회 현장사진

✔ [스웨덴] 린다 무타위, '2026 유망 프로듀서' 선정 9)

- 린다 무타위(Linda Mutawi, Linda Mutawi)가 'European Film Promotion'이 선정하는 2026 년 유망 프로듀서 프로그램(Producer on the Move)에 스웨덴 대표 프로듀서로 선정됐음
 - ✔ 'Producer on the Move'는 유럽 유망 영화 프로듀서를 선정해 국제 네트워크와 협업 기회를 제공하는 프로그램으로, 매년 칸 영화제 기간에 진행됨
 - ✔ 해당 프로그램은 신진 및 중견 프로듀서의 국제 진출을 지원하며, 과거 참가자들이 주요 영화제와 시장에서 활발히 활동하는 성과를 보여왔음
 - ✔ 무타위는 제작사 Good Company Pictures 에서 활동하며, 국제 공동제작 프로젝트와 다양한 장르의 작품을 진행해 온 프로듀서로 소개됐음
 - ✔ 그녀는 “이 프로그램에 참여하게 되어 매우 영광이며, 국제 협업과 새로운 파트너를 만날 기회를 기대하고 있다”라고 밝혔음
 - ✔ 스웨덴 영화연구소(Swedish Film Institute)는 “이번 선정을 통해 스웨덴 영화산업의 국제적 위상이

9) 출처:

<https://pressroom.filminstitutet.se/pressreleases/linda-mutawi-utsedd-till-aarets-producer-on-the-move-3445532>

강화될 것으로 기대한다”라고 말했다

- ☑ 본 프로그램은 2026년 5월 프랑스 칸에서 열리며, 선정된 프로듀서들은 네트워킹, 피칭, 산업 미팅 등에 참여하게 됨



그림 4 | 'Producer on the Move' 선정 프로듀서 린다 무타위

☑ [러시아] 키노포이스크, 시리즈 에피소드 유료 사전시청 서비스 출시 10)

- ☑ 키노포이스크(Кинопоиск/Kinopoisk) 이용자들은 추가 요금 지불 시 새로운 프로그램의 전체 에피소드를 시청할 수 있게 되었음. 이는 드라마 시리즈 <Беспринципные(Unprincipled)>의 시즌 5에 처음 적용됨
- ☑ 현재 이 콘텐츠에서 공식적으로 공개된 에피소드는 1화뿐인데, 1화의 에피소드가 종료되는 시점에 449 루블을 결제하면 나머지 에피소드들을 곧바로 시청할 수 있게 됨. 이 옵션을 거절하면 기존에 계획된 공개 일정대로 시청해야 하며, 해당 시즌의 모든 에피소드가 공개되는 시점은 6월 중순으로 계획되어 있음
- ☑ 새로운 기능을 사용하기 위한 필수조건은 안덱스 플러스(Яндекс Плюс/Yandex Plus)의 기본 구독임. 이용자들은 이 시스템을 게임 결제에서 사용되는 배틀 패스(боевых пропусков/battle passes)와 비교하고 있음. 배틀 패스에서도 독점 콘텐츠나 조기 접속 권한이 유료로 판매되고 있기 때문

☑ [러시아] 키노포이스크, OTT 서비스에 게임 섹션 추가 11)

- ☑ TV용 키노포이스크(Кинопоиск/Kinopoisk) 앱에 “이그로미르(Игромир/Gaming World)” 섹션이 추가됨. 이 섹션에서 이용자들은 스팀(STEAM)에서 구매한 게임과 인기 무료 게임을 즐길 수 있음.

10) 출처:

https://www.playground.ru/misc/news/streamingovyj_servis_kinopoisk_dobavil_funktsiyu_platnogo_rannego_dostupa_k_serialam-1842044

11) 출처: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/560056-v-prilozenii-kinopoiska-dla-televizorov-poavilis-videoigrы>

현재 이그로미르는 YaOS X 운영체제를 사용하는 스마트 TV 용 키노포이스크 앱에서 이용 가능하며 추후 YaOS 및 안드로이드 TV 기기에서도 제공될 예정

- ☞ 안덱스(Я н д е к с е /Yandex)는 스팀 계정을 이그로미르에 연결하고 게임패드를 TV 에 연결하기만 하면 된다고 설명. 또 스팀 계정을 연결하지 않고도 TV 에서 이 기술을 이용할 수 있음. 현재 <Б ы л и н а (Bylina)>와 <С е в е р н ы й п у т ь (Northern Route)>, 이 두 게임의 데모 버전은 안덱스 서비스에 로그인한 후 실행되는 이그로미르 섹션에서 이용 가능
- ☞ 현재 모든 이용자에게 TV 에서 클라우드 게임을 체험할 수 있는 60 분의 보너스 시간을 제공 중. 안덱스 TV Station 의 소유자가 가장 먼저 이 서비스를 경험해 볼 수 있음. 이후 이그로미르 섹션은 Tuvio, Dexp, Hartens 등 파트너 TV 에서 실행되는 YaOS 앱에 추가될 예정
- ☞ “TV 앱은 Xbox, PlayStation, 그리고 가장 인기 있는 PC 및 안드로이드 호환 컨트롤러를 포함한 다양한 게임을 지원한다.”라고 안덱스 측은 설명. 이그로미르의 성능은 데이터 센터와의 거리에 영향을 받으며, 예상되는 가능 서비스 범위는 러시아 중부 지역에서 약 1,000km 범위임. 러시아 중부 지역은 사마라 (С а м а р а /Samara), 카잔(К а з а н ь /Kazan), 볼고그라드(В о л г о г р а д /Volgograd), 상트페테르부르크(С а н к т - П е т е р б у р г /St. Petersburg) 등을 포함
- ☞ 안덱스에 따르면 러시아에서 판매되는 TV 5 대 중 1 대에는 YaOS 가 설치되어 있으며, 안덱스 운영체제가 탑재된 TV 판매량은 총 580 만 대를 넘어섰음. 클라우드 게임 기술을 이용하면 고성능 컴퓨터나 게임 콘솔을 구입하지 않고도 인기 게임과 최신大作 게임을 즐길 수 있음
- ☞ 안덱스는 연말까지 이그로미르가 안드로이드 TV 용 키노포이스크 앱에서도 이용 가능해질 것이라고 밝힘. 또 클라우드 게임이 OTT 서비스에 통합된 것은 이번이 처음이며, 러시아뿐 아니라 전 세계에서조차 안덱스는 덧붙임

☑ [러시아] 러시아 프리미어 리그, 유튜브로 챔피언십 경기 해외 중계 예정 12)

- ☞ 러시아 프리미어 리그(Р П Л, Российская Премьер-Лига/RPL, Russian Premier League)는 국제 방송 중계권을 유튜브를 통해 행사할 계획. 이는 러시아 프리미어 리그의 상업 이사인 파벨 수보로프(П а в е л С у в о р о в /Pavel Suvorov)가 기자들에게 밝힌 내용. 그는 “현재 이전 파트너와 분쟁 중이다. 상당히 불쾌한 상황인데, 계약이 조기에 해지됐다. 이 때문에 중계를 시작할 수조차 없었다. 그래서 유튜브 방송을 진행하기로 결정했다.”라고 언급
- ☞ 러시아 프리미어 리그의 회장인 세르게이 프랴드킨(С е р г е й П р я д к и н /Sergey Pryadkin)은 러시아 프리미어 리그가 현재 국제적 권리의 이행을 위한 제안들을 가지고 있다고 강조. 관련해 그는 “제안들이 있고, 협상 중이다. 온라인으로 경기를 중계하는 것은 프리미어 리그의 결정이 아니라 구단들이 공동으로 결정한 것이다.”라고 발언

12) 출처:

<https://bookmaker-ratings.ru/news/categories/business-gambling-gaming/rpl-budet-translirovat-matchi-chempionata-rossii-za-rubezhom-na-youtube>

- ❖ 러시아 프리미어 리그는 현재 해외 방송 계약 입찰에서 낙찰된 IMG 를 상대로 소송을 진행 중. IMG 는 이후 계약 수정을 요구하며 가격을 인하한 상태
- ❖ 관계자에 따르면 해당 소송은 로잔에 있는 스포츠 중재 재판소(CAC, Спортивный арбитражный суд/CAS, Court of Arbitration for Sport)에 제기됨. 원고는 토너먼트의 모든 미디어 중계권을 보유한 국영 스포츠 채널로 법인명은 М а т ч Т В (Match TV)이며, 러시아 프리미어 리그는 제 3 자임. 지난 시즌에 일부의 러시아 프리미어 리그 경기를 유튜브에서 시청할 수 있었지만, 이는 러시아 이외 지역의 IP 주소에서만 가능했었음

❖ [러시아] 카자흐스탄 TV 시장, 2026 년 1 분기 안정적 실적 도출 13)

- ❖ 2026 년 1 분기 카자흐스탄의 TV 시청률은 안정적인 수준을 유지했으며, 카자흐스탄어 콘텐츠 증가와 시청자 선택에 영향을 미치는 요인의 변화 등 시청 구조가 점진적으로 변화하고 있는 것으로 나타남. 이러한 결과는 카자흐스탄 ‘국립미디어협회(Национальной медиа ассоциации /National Media Association)’가 ‘K Research Central Asia’와 공동으로, 1 월부터 3 월까지의 기간을 대상으로 실시한 조사에서 제시되었음
- ❖ 연초에는 시청자들의 관심이 주요 행사와 영화 콘텐츠에 집중되었음. 특히 밀라노·코르티나담페초 동계 올림픽 중계방송이 분기 최고 시청률을 기록하며 대규모 국제 행사에 대한 높은 수요를 보여줌
- ❖ 분기 말 기준으로 ‘KTK’는 시청률 0.67%, 시장 점유율 12%로 TV 채널 중 선두 자리를 유지. ‘채널 원 유라시아(Первый канал Евразия/Channel One Eurasia)’와 ‘카자흐스탄 (Qazaqstan/Kazakhstan)’이 그 뒤를 이었음
- ❖ 텔레비전 시청에서는 콘텐츠의 공개 빈도가 핵심적 요인으로 부상. 특히 뉴스에서 이러한 경향이 두드러지는데, 채널 원 유라시아의 <Главные новости(Breaking news)>(1.42%, 98 회), 그리고 KTK 의 <Новости(News)>(1.28%, 197 회)는 꾸준한 방송 빈도 덕분에 안정적인 시청층을 확보하고 있음
- ❖ 정보 및 분석 프로그램은 시청자들의 관심을 유지하고 있지만, 아직 틈새시장에 머물러 있음. 이 부문에서의 1 위는 채널 원 유라시아의 <Аналитика (Analytics)>로 시청률 1.09%를 기록했으며, KTK 의 <Новости. Спецвыпуск(News. Special Issue)>와 <Парламент онлайн (Parliament online)>이 각각 시청률 0.96%와 0.95%로 그 뒤를 이었음
- ❖ 사회정치적 의제는 시청 패턴에 뚜렷한 영향을 미침. 국민투표와 정부 정책에 관한 프로그램들은 카자흐스탄의 사회경제적 부문에 상당한 영향을 미쳤으며, 이는 텔레비전이 시사 문제를 해석하는 핵심 채널로서의 역할을 지속하고 있음을 보여줌
- ❖ 엔터테인먼트는 여전히 TV 시청의 주요 동력 중 하나. 일일 시청률에서는 노출이 잦은 프로그램들이 선두권을 유지하고 있는데, 채널 원 유라시아의 <QosLike>(1.10%, 62 회)는 정기 토크쇼가 시청 습관에

13) 출처: <https://tribune.kz/rynok-tv-v-kazahstane-stabilnost-pokazatelej-i-rost-lokalnogo-kontenta>

어떤 영향을 미치는지 잘 보여줌. 2 위는 <X a б а р д а ғ ы(In the news)>와 <Qyzyq Prize(Interesting Prize)>(0.92%)가 차지

- ✔ 음악과 영화는 분기 최고 시청률을 기록. 그리고 채널 간 경쟁이 심화되는 가운데, TV 시리즈는 시청자를 끌어들이고 유지하는 수단으로 특히 중요한 역할을 하고 있음. 여기에서는 카자흐스탄 채널의 <Көp ші л е р (Neighbors)> 프로젝트가 선두를 차지. 장기 방영 및 정기적인 방영 시리즈는 안정적인 TV 시청 기반을 형성하고 있음
- ✔ 이번 조사에서는 텔레비전 시청률 조사 대상을 소도시와 농촌 지역까지 확대했고, 이를 통해 전국적인 텔레비전 시청 구조를 더 정확하게 반영할 수 있었음. 조사 결과는 카자흐스탄어 콘텐츠, 특히 TV 시리즈, 음악, 소셜 미디어 분야의 중요성이 점점 커지고 있음을 보여줌. 또한 조사 범위가 확대되면서 이러한 추세가 향후 시장 발전의 핵심 동력이 되리라는 근거를 발견
- ✔ 전반적으로 2026 년 1 분기 이후 카자흐스탄 텔레비전 미디어 시장은 안정적인 수요와 점진적인 시청 패턴 변화를 보일 것으로 예상되며, 특히 정규 콘텐츠, 지역적 이슈, 언어적 정체성에 대한 관심이 높아질 것으로 전망됨

✔ **[뉴욕] 미국 배우노조(SAG-AFTRA)와 메이저 영화 스튜디오, 영화 계약 후속 조건 잠정 합의 14)15)**

○ **배우노조와 영화 스튜디오 측의 합의로 인해 2023 년과 같은 제작 중단 우려 완화**

- ✔ 배우노조와 영화 및 TV 제작자 연맹(AMPTP)은 영화, 프라임타임 드라마 TV, 스트리밍 콘텐츠 및 뉴미디어를 포함하는 2023 영화 계약의 후속 계약 조건에 잠정 합의를 했다고 발표. 이 합의로 2023 년 배우노조와 작가조합(WGA) 파업과 같은 상황은 벌어지지 않을 전망
- ✔ 잠정 합의는 5 월 2 일 토요일에 발표되었으나 배우노조의 이사회 승인과 조합원 투표를 통한 비준 절차가 아직 남아 있음. 양측은 배우노조 전국 이사회가 계약안을 최종 검토하기 전까지는 합의 세부 내용을 공개하지 않을 것이라 밝힘
- ✔ 의료보험, 연금, 그리고 인공지능(AI) 관련 보호 조치가 이번 협상에서 가장 중요한 쟁점. 특히 AI 를 이용해 가상의 배우를 만들어내거나 실제 배우의 초상과 이미지를 재현하는 행위에 대한 보호 장치를 강화하는 내용과 함께 재방영 수익 배분(residuals)의 개선 방안도 포함된 것으로 알려짐
- ✔ 이번 잠정 합의는 WGA 가 지난달 AMPTP 와 4 년 계약을 합의한 데 이어 나온 것으로, WGA 는 통상적인 3 년 계약이 아닌 4 년 계약을 합의하면서 건강보험 기금에 3 억 2,100 만 달러의 추가 지원을 확보
- ✔ 배우노조와 협상이 마무리되면서 AMPTP 는 감독 조합과의 계약 협상에 나설 수 있게 됨

14) 출처: <https://www.nbclosangeles.com/news/local/sag-aftra-amptp-tentative-agreement/3884839>

15) 출처: <https://apnews.com/article/sag-aftra-actors-contract-strike-0eacebcbcafa60216b29c1a00f0d3214>

✔ [뉴욕] 디즈니, 숏폼 콘텐츠 강화, IP 중심 통합 전략으로 팬 경험 확장 16)

- 글로벌 콘텐츠 기업 디즈니(The Walt Disney Company)가 숏폼 콘텐츠 확대와 오리지널 IP 투자 강화를 중심으로 콘텐츠 전략을 재편하고 있음. 이번 전략은 스트리밍, 소셜 플랫폼, 게임을 통합해 팬 경험을 확장하는 IP 중심 운영 모델로 평가됨
 - ✔ 디즈니 CEO 조시 다마로(Josh D'Amaro)는 숏폼 콘텐츠를 핵심 성장 영역으로 제시하며, 디즈니+와 ESPN 앱에 세로형 영상 기능을 도입했다고 밝힘. 해당 기능은 초기 단계임에도 이용자 참여도 증가 효과를 보이고 있으며, 향후 확대 적용될 예정임
 - ✔ 또한 디즈니는 <프레데터>, <릴로&스티치> 등 기존 IP 를 기반으로 한 콘텐츠를 스트리밍 플랫폼에 도입하며, IP 를 소셜 및 디지털 환경에 맞게 재구성하는 전략을 추진하고 있음. 이는 특히 Z 세대 이하, 젠지세대 이용자와의 접점을 확대하기 위한 조치로 분석됨
 - ✔ 콘텐츠 투자 측면에서는 기존 프랜차이즈와 신규 IP 를 병행하는 전략이 강조됨. <주토피아>와 같은 기존 IP 확장을 지속하는 동시에, 픽사(Pixar)의 신작 <호퍼스> 등 새로운 프랜차이즈 발굴에도 적극 나설 계획임
 - ✔ 조직 구조 역시 IP 중심으로 통합되고 있음. 디즈니는 게임 사업을 스트리밍·영화·TV 부문과 통합해 콘텐츠 개발부터 유통까지 일원화된 의사결정 구조를 구축함. 이를 통해 IP 간 크로스 프로모션과 게임을 통한 스토리 확장이 가능해질 것으로 기대됨
 - ✔ 업계에서는 이번 전략을 콘텐츠 소비 환경 변화에 대응한 구조적 전환으로 평가함. 숏폼 콘텐츠와 소셜 플랫폼을 통한 팬 접점 확대, 그리고 게임을 포함한 멀티 플랫폼 IP 확장이 결합되며, 콘텐츠 기업의 경쟁력이 단일 작품이 아닌 'IP 생태계' 중심으로 이동하고 있다는 분석

✔ [멕시코] 넷플릭스 한국 드라마 TOP10 - 멕시코 내 K-드라마 소비 트렌드 반영 17)

- ✔ 멕시코에서 K 팝·한식 등 한국 문화 전반에 대한 관심이 전례 없는 성장세를 보이는 가운데, 넷플릭스가 한국 드라마 공동제작·독점 스트리밍권 확보에 공격적으로 투자하며 K-드라마가 글로벌 랭킹 상위권을 지속적으로 점유하고 있음
- ✔ 더빙·자막 지원 강화로 언어 장벽이 해소되면서 멕시코를 포함한 라틴아메리카 시청자층이 빠르게 확대되고 있음
- ✔ 현재 한국 넷플릭스 TOP 10 에는 <Hacemos lo que podemos(모두가 자신의 무가치함과 싸우고 있다)>, <Sabuesos(사냥개들)>, <Defensores de fantasmas(신이랑 법률 사무소)> 등 장르 다양성이 돋보이는 작품들이 상위권을 형성하고 있음

16) 출처: <https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/disney-short-form-content-investment-1236587767>

17) 출처:

<https://diariodelistmo.com/entretenimiento/netflix-en-corea-del-sur-top-10-k-dramas-y-shows-mas-populares-de-la-semana-20260424-0013.html>

- 리얼리티 프로그램 <Soy soltero(나는 SOLO)>도 꾸준히 상위권을 유지하며 드라마 외 한국 예능 포맷에 대한 관심도 높아지고 있음을 보여줌

✔ [폴란드] 유튜버, 9 일 연속 생방송으로 소아암 기부액 모금 신기록 수립 18)

○ 청년 유튜버 피오토르, 9 일 nonstop 라이브 중계로 약 1 천억 원 모금액 달성

- 폴란드 23 세 인플루언서 피오토르 한케(활동명 '와트보강·Łatwogang')가 9 일간의 유튜브 nonstop 생방송을 통해 약 2 억 5,100 만 즈워티(약 1,014 억 원)의 소아암 환자 지원 기부금을 모아 생중계 모금 행사 사상 최고 기록을 경신함
- 이번 행사는 2026 년 4 월 17 일 시작됐는데 와트보강은 앞서 팔로워들에게 "틱톡 영상의 '좋아요' 1 개를 1 초로 환산해 nonstop 방송을 이어가겠다"라고 공언했고, 당초 일요일 오후 4 시 종료 예정이던 방송은 두 차례 연장 끝에 4 월 26 일 오후 9 시 37 분에 막을 내림
- 생방송에는 래퍼 베도스 2115 가 소아암 환자와 함께 녹음한 신곡 공개, FC 바르셀로나 공격수 로베르트 레반도프스키의 모금 참여, 연대의 의미를 담은 인플루언서들의 삭발 장면 등 다양한 유명인들이 참여해 시청자들의 이목을 끌었음. 방송 종료 직전에는 동시 접속자 수가 140 만 명을 넘어서기도 함
- 최종 모금액 2 억 5,100 만 즈워티는 종전 생중계 모금 최고 기록인 1,950 만 달러(약 287 억 원)의 3 배를 훌쩍 뛰어넘는 수치임. 이번 기부 행렬에는 유명인뿐 아니라 폴란드 해외 이주자와 기업들까지 대거 동참했으며, 모금액 전액은 소아암 투병 재단(Cancer Fighters Foundation)에 전달될 예정임



1) 그림 51 모금 생방송 중인 피오토르 한케와 래퍼 베도스 2115 출처: Reuters

18) 출처:

<https://www.msn.com/en-us/health/other/polish-nine-day-charity-stream-breaks-records-to-support-kids-with-cancer/ar-AA21PipZ?ocid=socialshare>

✔ [폴란드] 넷플릭스, 폴란드 선생님 실화 스토리 영화로 제작 계획 발표 19)

○ 전설적인 교사 슈바르토프스의 영재 교육 실화, 장편 극영화로 제작 예정

- ✔ 넷플릭스가 폴란드 교사 리샤르트 슈바르토프스키(Ryszard Szubartowski)의 실화를 바탕으로 한 장편 극영화 제작을 공식 발표함. 그는 폴란드 전국 정보올림피아드 수상자를 126 명 배출한 전설적인 인물로, 스스로 설립한 '탈런트 협회(Stowarzyszenie Talent)'를 통해 25 년 넘게 영재 교육에 헌신함. 그의 제자 중 약 40 명은 국제 올림피아드에 폴란드 대표로 출전해 금메달 33 개를 포함, 총 60 개의 메달을 획득함
- ✔ 슈바르토프스키의 교실에서 배출된 인재들은 현재 글로벌 AI 산업의 핵심을 맡고 있음. OpenAI 수석 과학자 야쿱 파호츠키(Jakub Pachocki), GPT-4 를 포함한 GPT 시리즈 개발에 참여한 핵심 엔지니어 시몬 시도르(Szymon Sidor), 팀 프로그래밍 세계 챔피언 출신 AI 전문가 필립 볼스키(Filip Wolski)가 모두 그의 제자임. 영화 제작은 마렉 클로소비치(Marek K ł osowicz)가 프로듀서를 맡은 dFlights 사가 담당함
- ✔ 이번 발표는 넷플릭스의 폴란드 시장 투자 확대 흐름과도 맞닿아 있음. 넷플릭스는 지난 3 월 폴란드 진출 10 년간 현지 경제에 30 억 즈위티(한화 약 1 조 2,120 억 원)를 투자했다고 밝힘. 40 개 이상의 현지 제작사와 협력해 약 5 천 개의 일자리를 창출했으며, 2026년에는 바르샤바에서 엔지니어 200 명을 추가 채용할 계획임



[그림 6] 넷플릭스 관계자들과 함께한 리샤르트 슈바르토프스키(왼쪽)(출처: film.interia.pl)

✔ [영국] 전년 대비 2% 성장한 4 월 영국-아일랜드 박스오피스 20)

○ 2026 년 4 월 영국-아일랜드 박스오피스는 전년 대비 2% 증가한 수치를 기록, 코로나 19 팬데믹과 파업 이후 영화관 업계의 지속적인 회복세를 예고함

- ✔ 컴스코어(Comscore)에 따르면, 4 월 박스오피스 수익은 1 억 250 만 파운드(한화 약 2,500 억 원)로, 작년 동기 1 억 30 만 파운드(한화 약 2,060 억 원) 대비 2% 증가했으며, 2024 년 4 월 6,080 만 파운드

19) 출처:

https://www.whats-on-netflix.com/news/netflix-to-produce-polish-movie-about-the-teacher-who-mentored-the-minds-behind-openai/?utm_source=chatgpt.com

20) 출처:

<https://www.screendaily.com/news/april-sees-2-increase-at-uk-ireland-box-office-year-on-year/5216213.article>

(한화 약 1,216 억 원) 대비 68% 증가함

- ✔ 올해 누적 박스오피스 수익은 3 억 6,500 만 파운드(한화 약 7,300 억 원)로, 2025 년 대비 7% 증가함
- ✔ 유니버설 픽처스의 애니메이션 속편 <슈퍼 마리오 갤럭시>가 3,470 만 파운드(한화 약 694 억 원), 마이클 잭슨 전기 영화 <마이클>이 1,610 만 파운드(한화 약 322 억 원)의 수익을 올리면서 상승세를 주도함
- ✔ <슈퍼 마리오 갤럭시>는 940 만 파운드(한화 약 188 억 원)로 올해 최고 오프닝 기록을 세웠고, <마이클>은 840 만 파운드(한화 약 168 억 원)로 음악 전기 영화 사상 최고 오프닝 기록을 달성함
- ✔ 2025 년에는 <마인크래프트 무비>가 5,200 만 파운드(한화 약 1,040 억 원)로 월간 총수익의 절반 이상을 차지함
- ✔ <프로젝트 헤일 메리>는 3 월 20 일 개봉 이후 4 월에 1,390 만 파운드(한화 약 278 억 원)를 기록해 총 3,240 만 파운드(한화 약 648 억 원)의 누적 수익을 기록함. 이는 아마존 MGM 스튜디오 제작 영화 중 가장 높은 수익이며, 올해 총 박스오피스 2 위를 기록함
- ✔ 엔터테인먼트 필름 디스트리뷰터스(Entertainment Film Distributors)는 영화 <더 드라마>로 960 만 파운드(한화 약 192 억 원)의 수익을, <더 매직 파라어웨이 트리(The Magic Faraway Tree)>로 850 만 파운드(한화 약 170 억 원)의 수익을 올리며 4 월 차트 4 위와 5 위에 오름
- ✔ 5 월 첫 주에는 디즈니의 <악마는 프라다를 입는다 2>가 729 개 극장에서 개봉해 높은 수익을 거둠

✔ [영국] <더 셀러브리티 트레이터스> 시즌 2 출연진 확정 21)

○ 영국 인기 프로그램 <더 셀러브리티 트레이터스(The Celebrity Traitors)>의 시즌 2 출연진이 확정됨

- ✔ <더 트레이터스>가 성에서 벌어지는 살인과 배신을 다룬 게임임을 고려하면, 유명인 스펀오프 시리즈에 출연하는 배우 중 셰익스피어 희곡을 연기한 이들이 다수가 있어 최고의 기량을 보여줄 것으로 예상됨
- ✔ 오스카상 후보에 오른 리처드 E. 그랜트(Richard E Grant), 명배우 마이클 쉰(Michael Sheen), <더 라스트 오브 어스(The Last of Us)>의 벨라 램지(Bella Ramsey) 등 셰익스피어 작품 경험이 풍부한 배우들이 올해 우승을 놓고 경쟁함
- ✔ 이 외에도 드라마 <인더스트리(Industry)>의 마이할라(Myha'la), 코미디언 미란다 하트(Miranda Hart), <러브 아일랜드(Love Island)>의 진행자 마야 자마(Maya Jama)도 출연함
- ✔ 배우이자 모델이며 루퍼트 머독의 전 부인인 제리 홀(Jerry Hall), 걸그룹 리틀 믹스(Little Mix)의 리안 피녹(Leigh-Anne Pinnoch), 싱어송라이터 제임스 블런트(James Blun)도 참여함
- ✔ 클라우드 위클먼(Claudia Winkleman)이 진행하는 BBC 인기 리얼리티 게임쇼 <더 셀러브리티 트레이터스>는 유명인 21 명이 스코틀랜드의 한 성에 모여 자신이 선택한 자선 단체에 기부할 최대 10 만 파운드(한화 약 2 억 원) 상금을 놓고 경쟁함
- ✔ 게임은 참가자들이 한밤중에 다른 참가자를 살해하는 트레이터를 찾아내는 과정을 따라감

21) 출처:

<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2026/may/02/celebrity-traitors-contestants-cast-confirmed-second-series>

- ✔ 시즌 1 에서는 코미디언 앨런 카(Alan Carr)가 트레이터 역할을 맡아 우승을 차지함
- ✔ 결승전은 최고 1,540 만 명의 시청자를 끌어모음. 방영 기간 평균 1,490 만 명의 시청자를 끌어모았으며, 이는 2025 년 가장 높은 TV 시청률을 기록한 프로그램임
- ✔ 첫 시즌의 시청률 조사 결과에 따르면, 해당 시간대에 프로그램을 시청한 16 세에서 24 세 시청자 중 절반 이상이 모든 에피소드를 방송 시간에 맞춰 시청한 것으로 나타남
- ✔ <더 트레이터스>의 성공 이후, 클라우디아 윈클먼은 금요일 밤 토크쇼 <클라우디아 윈클먼 쇼(The Claudia Winkleman Show)>를 진행했으며, 3 월 13 일 첫 방송에만 150 만 명의 시청자를 모음. 이는 <그레이엄 노튼쇼(The Graham Norton Show)>의 시즌 33 마지막 방송보다 약간 높은 수치임
- ✔ <더 트레이터스>는 2022 년 첫 방송 이후 영국 TV 를 장악함. 2 시간짜리 몰입형 체험, 보드게임, 카드 게임, 브랜드 로고가 새겨진 긴 후드 망토 등도 판매됨
- ✔ 프로그램은 2027 년 런던에서 무대 공연으로도 각색될 예정임. 제작에는 TV 시리즈 제작사인 스튜디오 램버트(Studio Lambert)와 샘 멘데스(Sam Mendes)가 공동 설립자로 있는 Neal 스트리트 프로덕션(Neal Street Productions)이 참여함

✔ [튀르키예] TV 시리즈와 영화 산업 경쟁력 강화를 위한 포괄적인 규정 준비 중 22)

- 경쟁위원회(Rekabet Kurumu) 위원장 비롤 쿨레(Birol Küle)는 드라마·영화 업계의 경쟁력 강화를 위한 포괄적인 규제 개편을 준비 중임을 밝혔음
 - ✔ 경쟁위원회가 처음으로 특정 업계의 경쟁 구조를 직접 규제하는 조치에 나섰다
 - ✔ 쿨레 위원장은 기자들과의 간담회에서 TV 와 디지털 플랫폼을 아우르는 새로운 고시(tebliğ) 작성 작업 이 진행되고 있음을 공식적으로 밝혔음
 - ✔ 새 규제의 핵심 목표 중 하나는 업계의 경쟁을 저해하는 구조를 해소하는 것임
 - ✔ 긴 회차 분량과 높은 제작비가 광고 의존도를 높이고 있다고 지적됨. 이러한 구조도 변화할 수 있음이 강조됨
 - ✔ 캐스팅 에이전시와 매니지먼트의 분리가 포함됨. 쿨레 위원장은 위원회가 이전에 캐스팅 에이전시, 디지털 플랫폼, 영화 업계를 대상으로 진행한 조사를 통해 상당한 데이터를 축적했다고 밝혔음
 - ✔ 방송사들이 계속 같은 제작사와만 작업하는 것을 막기 위한 제한 조치도 도입될 수 있음이 언급됨. 이를 통해 업계에 새로운 플레이어와 다양한 콘텐츠가 유입될 수 있게 될 것임. 창의성과 경쟁 모두를 촉진하고자 함
 - ✔ 디지털 플랫폼에 대해서도 중요한 변화가 예고됨. 방송사와 제작사 역할의 분리가 계획되는 한편, 독점 계약에 대한 새로운 규제도 마련될 예정임. 이를 통해 소규모 제작사들도 업계에서 더 많은 기회를 얻을 수 있을 것으로 기대됨
 - ✔ 또한 배우 선발에 있어서도 신인 배우 선발 비율 명시를 비롯해 다양성을 높이기 위한 조치들이 부각되고 있음. 이는 새 프로젝트에서 다양한 얼굴들에게 더 많은 기회가 주어지도록 장려하고, 항상 같은 이름들과 반복되는

22) 출처: <https://www.yenicaggazetesi.com/dizi-sektorune-rekabet-ayari-yeni-donem-basliyor-1024207h.htm>

계약이 경쟁을 저해하는 것을 방지하려는 목적임

- ☞ 준비 중인 고시는 TV 채널, 영화 업계, 디지털 스트리밍 플랫폼, 캐스팅 에이전시, 매니지먼트 회사뿐만 아니라 Spotify 같은 음악 플랫폼을 비롯하여 여러 문화 산업까지 포괄할 계획임

☑ [튀르키예] TV 시리즈 산업의 비용적 위기 23)

○ 주연 배우들의 천문학적인 출연료 때문에 새 시즌을 앞둔 방송사와 제작사들이 예산 삭감을 위한 새로운 협상을 준비하고 있음

- ☞ 튀르키예 드라마가 최근 몇 년간 중동에서 유럽까지 수많은 나라에서 폭넓은 시청자층을 확보한 가운데, 업계의 경제적 균형도 다시금 화제가 되고 있음
- ☞ 특히 높은 시청률을 기록한 작품에 출연한 배우들의 회당 출연료가 수백만 리라에 달한다는 사실이 방송계에서 주목받는 이슈 중 하나가 되었음
- ☞ 악삼(Akşam)지 레셉 아슬란(Recep Aslan) 기자의 보도에 따르면, 일부 인기 배우들의 회당 출연료는 450 만 리라 수준까지 치솟았음
- ☞ 치솟는 제작비와 맞물린 이 상황은 새 시즌을 앞두고 제작사들을 압박하는 핵심 현안 중 하나가 되었음
- ☞ 방송업계에서는 배우 출연료뿐 아니라 세트 비용, 기술 스태프 인건비, 광고 예산까지 전방위적으로 크게 올랐다는 지적이 나오고 있음
- ☞ 일부 프로젝트의 경우 회당 제작비가 2,000 만~3,000 만 리라 선에 달한다는 주장도 제기됨
- ☞ 이에 방송사들이 제작사에 예산 재검토를 요구하며 배우 출연료 조정을 요청하고 있음
- ☞ 심지어 신규 시즌에 일부 드라마가 조기 종영 결정을 내릴 수 있다는 설까지 돌고 있음
- ☞ 튀르키예 드라마 업계가 신규 시즌 준비에 한창인 가운데, 제작사와 배우들 사이에 새로운 출연료 협상이 이루어질 것으로 전해짐
- ☞ 특히 광고 수익과 시청률이 드라마의 향후 방향을 결정짓는 핵심 요소가 될 것이라는 관측이 나오고 있음

23) 출처:

<https://www.gzt.com/hayat/dizi-sektorunde-maliyet-krizi-oyuncu-ucretleri-bolum-basi-45-milyon-tlye-ulasti-ekonomi-haberleri-4220536>

게임·융복합



☑ [심천] 퍼펙트 월드 게임즈, <이환> 글로벌 출시 첫날 26 개국 TOP 10 진입 24)

- 4 월 29 일, 퍼펙트 월드 게임즈 산하 게임 스튜디오 호타스튜디오(Hotta Studio)에서 개발한 오픈월드 롤 플레이 게임 <이환(중문: 异环, 영문: Neverness to Everness)>이 전세계 180 여개 국가·지역에 출시됨
 - ☑ <이환>은 해외 출시 첫날 한국·일본 iOS 무료게임 순위 1 위를 기록함. 영국 2 위, 미국 3 위, 캐나다 4 위에 올랐으며, 글로벌 26 개 국가·지역 iOS 무료게임 TOP10 에 진입함. 대만·홍콩·마카오에서도 무료게임 TOP3 를 기록함. 특히 파키스탄에서는 대규모 UA(User Acquisition) 마케팅 없이도 무료게임 순위 1 위를 달성하며 신시장 내 화제성을 입증했다는 평가 나옴
 - ☑ <이환>의 해외 마케팅은 전통적인 온라인 UA 중심 전략보다 한국·일본 등 서브컬처 핵심 시장에서의 브랜드 노출 및 오프라인 프로모션 강화에 초점을 맞춘 것으로 분석됨. 일본에서는 대표 게임 매체 패미통 표지 및 18 페이지 분량 특집 기사를 통해 콘솔 이용자층 대상 인지도 확대에 나섰음. 한국에서는 서울 홍대에서 몰입형 오프라인 이벤트를 진행하며 젊은 이용자층과의 접점을 확대함. 이와 함께 Twitch 등 해외 스트리밍 플랫폼을 활용한 인플루언서 마케팅과 커뮤니티 운영도 병행 중임. 전반적으로 대규모 광고 집행보다는 미디어·오프라인·라이브 스트리밍을 결합한 복합형 글로벌 마케팅 전략을 전개한 모습임

☑ [베트남] 문체부, 베트남에 K-게임 인력 양성 모델 <게임인재원> 수출 추진 25)

- 문화체육관광부(장관 최휘영)는 베트남 문화체육관광부 라디오·방송·전자정보국(ABEI)과 게임 산업 인력 양성을 위한 업무협약(MOU)을 체결함
 - ☑ 이번 협약은 단순 교류를 넘어 한국콘텐츠진흥원(KOCCA) <게임인재원>의 운영 노하우와 성공 사례를 베트남 현지 맞춤형으로 재구성하여 성공적으로 안착시키는 데 중점을 둠
 - ☑ KOCCA 는 교육 과정, 교육생들이 직접 개발한 포트폴리오, 우수 강사 네트워크 등 게임인재원만의 특화된 운영 경험을 포괄적으로 베트남에 공유할 예정임. 이를 통해 베트남이 역내 최고 수준의 선진 게임 교육 모델을 확보할 수 있도록 지원함
 - ☑ 문체부는 오는 5 월, 베트남 문화체육관광부 산하 국영기업인 VTC 를 방문해 구체적인 교육 협력 방안을 논의할 예정임. VTC 는 자회사 VTC 온라인을 통해 <오디션>, <크로스파이어> 등 한국 게임을 현지 매출 1 위에 올린 바 있어 한국 게임 산업에 대한 이해도가 매우 높음. 양측은 이번 방문에서 게임인재원의 커리큘럼 및 운영 방식에 대한 심도 있는 실무 회의를 진행할 계획임

24) 출처: <http://www.gamelook.com.cn/2026/04/592367>

25) 출처:

<https://www.techz.vn/223-426-1-bo-van-hoa-the-thao-va-du-lich-han-quoc-du-dinh-xuat-khau-mo-hinh-dao-tao-nhan-luc-nganh-game-sang-viet-nam-ylt689538.html>

- ☑ 문체부는 한국의 게임인재원 모델의 글로벌 위상을 높이고 파트너국의 인력 양성 협력을 지속적으로 확대할 방침임. 이를 통해 한국 게임 기업들이 해외 시장에 안정적으로 진출하고 글로벌 경쟁력을 강화하여 시장 선점을 돕고자 함

☑ [태국] 태국 CP 그룹과 일본 세가 MOU 체결 ²⁶⁾

- 올해 4 월, 태국 재계 1 위 CP 그룹 임원진들은 일본 도쿄에 위치한 세가(SEGA) 본사를 방문하고 양사 엔터테인먼트 분야 협업 모색을 위한 양해협약(MOU)을 체결했음
 - ☑ 먼저 양사는 초기 단계에서 세가의 소닉 더 헤지호그(Sonic the Hedgehog), 앵그리버드(Angry Birds) 같은 지식재산권(IP)을 활용한 사업 개발 가능성을 모색할 계획임
 - ☑ 나아가 아세안 지역을 겨냥한 신규 IP 공동 개발, 상품 라이선스 및 유통망을 활용한 사업 전개, 태국 외 지역으로의 확장까지 염두하고 폭넓은 협업 가능성을 추구해 나갈 방침임
 - ☑ 장기적으로 양사는 CP 그룹의 비즈니스 네트워크와 트루비전(TrueVisions)과 같은 미디어 유통 플랫폼을 활용해 태국·아세안 지역 및 전 세계 시장 성장을 지원하기 위해 협력 범위를 더욱 다양화할 계획임. 트루비전은 세계적 수준의 애니메이션 콘텐츠를 제공하는 데 핵심적인 역할을 하며, 아세안 지역 일본 콘텐츠 팬 커뮤니티의 허브가 되는 것을 목표로 하고 있음
 - ☑ 사토미 하루키 세가 회장은 “태국과 아시아 지역에서 탄탄한 사업 기반을 갖춘 CP 그룹과 이번 협력 계약을 체결하게 되어 매우 기쁩니다. 이번 협력을 통해 세가의 지식재산권의 글로벌 확장을 가속화하고, 아세안 지역은 물론 장기적으로는 전 세계 관객들에게 새로운 엔터테인먼트 경험을 선사할 수 있을 것입니다.”라고 밝혔음
 - ☑ 수파깃 짜야라와논 CP 그룹 회장은 “지속적으로 세계적인 인기를 누리는 지식재산권을 창출해 온 세가와 기본 협약을 체결하게 되어 매우 기쁩니다. 이번 협력을 통해 양사는 각자의 강점을 결합하여 새로운 IP 를 개발하고, 아세안의 문화와 가치를 세계에 알릴 수 있을 것입니다.”라고 말했음



|그림 71 CP-세가 양해협약식

26) 출처: <https://www.beartai.com/read/1500055>

☑ [사우디] 사우디 이스포츠 연맹, 인재 육성 강화를 위한 파트너십 체결

- ☑ 사우디 이스포츠 연맹(Saudi Esports Federation, SEF)은 SEF 아카데미를 대표해 사우디 엔터테인먼트 및 이벤트 매니지먼트 아카데미(SEEMA)와 게임 및 이벤트 운영 분야의 국내 인재 양성을 위한 협약을 체결함. 이번 협약은 라완 알부타이리(Rawan Albutairi) SEF CEO 와 에이합 아부르크바(Eihab Abourokbah) SEEMA CEO 가 서명함
- ☑ 양 기관은 이스포츠 및 관련 생태계 내 다양한 직무와 역량 개발 경로를 알리기 위해 전문 교육 과정, 워크숍, 세미나, 인턴십 기회, 인식 제고 프로그램 등을 공동으로 설계하고 운영할 계획임. 이번 파트너십은 SEF 아카데미가 국가 인재의 역량 강화와 전문 커리어 진출을 지원해 온 기존 노력의 연장선상에 있음. 해당 프로그램은 이스포츠 전문가와 이벤트 운영 전문 인력이 주도하며, 참가자들에게 기술적 역량과 실무 경험을 동시에 제공할 예정임. 또한 이번 협력은 교육기관, 산업 네트워크, 지역사회와의 연계를 강화해 참여 기회를 확대하고, 사우디아라비아를 글로벌 게임 및 디지털 스포츠 허브로 도약시키려는 국가적 목표에도 기여할 것으로 기대됨. SEF 아카데미는 2023년 8월 출범 이후 현재까지 1,100명 이상의 수료생을 배출했으며, 이번 협력을 통해 신진 인재들에게 더 많은 기회와 성장 기반을 제공할 전망임
- ☑ 알부타이리 CEO 는 이번 협약이 사우디 게임 및 이스포츠 산업의 전문성을 한 단계 끌어올리는 계기가 될 것이며, 청년들에게 실질적인 역량 개발과 경험 기회를 제공함으로써 인재와 기회 간 격차를 해소하는 것이 SEF 의 핵심 과제라고 밝힘. 아부르크바 CEO 는 SEEMA 는 중동 최초의 공인 엔터테인먼트 아카데미로, 차세대 사우디 인재 양성을 위해 설립됐다고 하며, 사우디 이스포츠 연맹과의 협력을 통해 빠르게 성장하는 이스포츠 분야로 그 사명을 확장하게 되어 뜻깊다고 말함

☑ [사우디] 제 1 회 네이션스컵 앞두고 코치 700 명 이상 선임

- ☑ 이스포츠 재단(Esports Foundation)은 2026년 11월 2일부터 29일까지 리야드에서 개최되는 국가 대항 글로벌 이스포츠 대회 '이스포츠 네이션스컵(Esports Nations Cup)'을 앞두고, 100개 이상의 국가 및 지역에서 700명 이상의 게임 코치를 선임했다고 밝힘. 이번 발표는 오는 5월 10일까지 진행되는 팀 로스터 구성의 시작을 의미하며, 코치들은 선수 발굴, 팀 전략 수립, 경쟁력 있는 라인업 구축을 담당하게 됨. 이번에 선임된 코치진은 전 세계 90개 이상의 주요 이스포츠 조직 출신으로, 세계 챔피언, 떠오르는 신예들로 구성되어 팀 운영을 최고 수준의 경쟁력과 직접 연결하는 역할을 하게 됨
- ☑ '리그 오브 레전드' 부문에서는 LEC의 대표 코치이자 G2 Esports 소속인 캐나다 출신 딜런 팔코(Dylan Falco)가 프랑스의 쿠엔틴 'Zeph' 비기(Quentin 'Zeph' Viguie), 모로코의 조나스 'Memento' 엘마르기치(Jonas 'Memento' Elmarghichi) 등 신예 코치들과 함께 경쟁함. '로켓 리그'에서는 네덜란드의 요스 'Violentpanda' 반 뮈르스(Jos 'Violentpanda' van Meurs)가 세계 챔피언 경력을 바탕으로 참가하며, 대회 최연소 코치인 22세의 사우디아라비아 압둘라흐만 사드 'd7oom-24' 빈 파예즈는 자국의 유력 팀을 이끌 예정임. 국제 코치진 구성은 국경을 넘는 협력도 포함됨. 스웨덴의 전설적인 선수 파비안 'Fabian' 할스텐(Fabian 'Fabian' Hallsten)은 미국의 '툼 클랜시의 레인보우 식스 시즈'

팀을 지도하며, 브라질의 길헤르미 'gohaN' 알프(Guilherme 'gohaN' Alf)는 인도네시아 팀을 맡음. 이번 선임에서는 여성 코치진의 확대도 주목됨. 'PUBG 모바일' 부문에서는 칠레 출신의 프로 매니저이자 분석가, 코치인 카밀라 'Mia' 로페즈(Camila 'Mia' Lopez)가 글로벌 모바일 이스포츠 경험을 바탕으로 참여하며, 니콜 'Kehayoyo' 케하요바(Nikol 'Kehayoyo' Kehayova)는 폴란드 팀을 이끌 예정임. 이외에도 독일의 사브리나 'SYA' 스타르케(Sabrina 'SYA' Starke)는 '아너 오브 킹스', 호주의 안젤라 'Kaylio' 선 저우(Angela 'Kaylio' Sun Zhou)는 '모바일 레전드:뱅뱅'을 담당하며, '발로란트'에서는 몰도바의 펠리시아 'Felly' 세르삭(Felicia 'Felly' Cersac)과 파키스탄의 사이이다 'Skel' 삼만(Syeda 'Skel' Samman)이 신흥 시장 팀을 이끌게 됨

- ☞ 랄프 라이헤르트(Ralf Reichert) 이스포츠 재단 CEO 는 이스포츠 네이션스컵은 단계적으로 구축되고 있으며, 이번 코치 선임은 그 구조에서 중요한 다음 단계라며, 팀이 대중에게 이스포츠를 직관적으로 이해시키는 요소라면, 코치는 선수와 팬 모두에게 신뢰를 부여한 핵심이라고 설명함. 코치는 각 팀에 정체성과 방향성, 기준을 제시한다고 밝히며, 100 개 이상의 국가대표 파트너 전반에 걸쳐 700 명 이상의 코치가 확보됨에 따라, 국가대항 이스포츠 경쟁이라는 개념을 누구나 쉽게 이해하고 신뢰할 수 있는 형태로 구체화하고 있다고 강조함
- ☞ 한편, 국가대표 파트너(NTP)가 없는 국가 및 지역을 포함한 나머지 코치진은 추후 발표될 예정임. 향후에는 글로벌 예선 체계를 앞두고 선수 선발 작업이 본격화될 예정이며, 개인 종목 및 일부 팀 기반 종목 참가자는 전면 공개 예선을 통해 선발될 계획임. 자세한 사항은 향후 몇 주 내 발표될 예정임

☑ [인도] 인도 이스포츠 산업, 규제 변화 속 단기 위축에도 중장기 성장 기대 27)

- 인도 정부는 신규 게임 규제를 통해 이스포츠를 확률형·현금 기반 게임과 분리하여 공식적으로 인정하고 산업에 대한 부정적 인식을 완화하며 브랜드 참여 기반을 확대하고자 함
 - ☞ 다만 주요 후원사였던 리얼머니게임 기업들의 시장 이탈로 인해 2025 년 이스포츠 산업 매출이 약 7.5% 감소하였으며 글로벌 경기 둔화에 따른 해외 스폰서 축소도 영향을 미침
 - ☞ 이러한 단기적 위축에도 불구하고 대회 수, 팀, 참여자 및 게임 타이틀이 증가하는 등 산업 전반은 성장세를 유지하고 있으며 특히 Tier-2·3 지역에서의 수요 확대가 주요 동력으로 작용함
 - ☞ 기존 스폰서 중심 구조에서 벗어나 프랜차이즈형 리그, 대회 IP, 선수 디지털 권리, 크리에이터 기반 콘텐츠 등 다양한 수익 모델이 부상하며 산업 구조 다변화가 진행 중임
 - ☞ 정부 정책 지원과 글로벌 게임 퍼블리셔 및 소비자 브랜드의 관심 증가에 힘입어 2026 년 이후 시장 회복이 예상되며 산업 규모는 2025 년 630 억 루피에서 2028 년 920 억 루피로 성장할 것으로 전망됨

27) 출처:

<https://timesofindia.indiatimes.com/city/chennai/gaming-bill-a-double-edged-sword-for-esports-offers-relief-and-sponsorship-gap/articleshow/130837982.cms>

☑ [스웨덴] 스웨덴게임산업협회 연례총회 개최 및 '2025 연례보고서' 공개 28)

- 스웨덴 게임산업협회(Dataspelsbransche)는 4 월 28 일 Spelplan-ASGD 연례총회를 열고, 지난 사업연도를 정리하며 2026 년 활동 방향을 논의했음
 - ☑ 이번 회의에는 현장 및 온라인 참석자가 함께 참여했으며, 스웨덴 의회 문화위원장 마츠 베리룬드(Mats Berglund)가 회의 의장으로 초청됐음
 - ☑ 회의에서는 2025 년 주요 성과와 게임산업을 위한 활동이 공유됐으며, 2026 년 사업계획도 함께 채택됐음
 - ☑ 또한 새 이사회가 선출됐으며 제니 훌드스키네르(Jenny Huldshiner)가 Embark Studios 소속으로 의장을 맡고, Avalanche Studios Group, Divine Robot, Creative Crowd, Embracer, Midjiwan, Roden Games, Neat corp 관계자들이 이사진에 포함됐음
 - ☑ 스웨덴 게임산업협회는 회의 개최를 지원한 King 에 감사를 전하며, 2026 년에도 스웨덴에서 게임을 만들기 위한 최적의 조건을 조성하겠다고 밝혔음
 - ☑ '2025 연례보고서'에 따르면 스웨덴 게임산업협회는 2025 년 대중과 정책결정자의 게임 이해도를 높이고, 게임의 문화적 수용성을 확대하는 데 주력했음
 - ☑ 보고서는 스웨덴 게임산업이 2025 년 말 기준 129 개 회원사를 보유하고 있으며, 이 중 정회원은 86 개였다고 설명했다
 - ☑ 또한 스웨덴 개발 게임이 스웨덴 서비스 수출의 3%를 차지하고, 9,000 명 이상을 고용하는 산업으로 성장했다고 밝혔음



[그림 8] 스웨덴 게임산업협회 Dataspelsbransche

☑ [러시아] 게임업계, 연방의회 하원의 게임 배포 인증서 도입 방안 비판 29)

- ☑ 미하일 피메노프(Михаил Пименов/Mikhail Pimenov)는 'Geltek Cyber Team'의 홍보 및 미디어 커뮤니케이션 책임자 자격으로 NSN 과 진행한 인터뷰에서 “어린이를 부적절한 콘텐츠로부터 보호하기 위해서는 연령에 맞는 게임 라벨을 붙이는 것으로 충분하며, 게임 대여에 대한 면허를 만들자는 발상은 현실성이 없다.”라고 언급

28) 출처: <https://www.dataspelsbranschen.se/nyheter/arsmote-spelplan-asgd-och-publicerad-arsberattelse>

29) 출처: <https://nsn.fm/society/v-igrovoi-industrii-raskritikovali-ideu-gosdumy-o-prokatnyh-udostovereniyah>

- ✔ 러시아 연방의회 하원은 현재의 게임에 대해 도덕적 관점에서 불쾌감을 표시하고 있음. 의원들은 게임 대여에 대한 면허증 발급까지도 제안. 타스(TACC/TASS) 통신에 따르면, 이는 시민사회발전위원회 위원장인 야나 란트라토바(Яна Лантратова/Yana Lantratova)가 제안한 것인데, 피메노프는 이 아이디어에 놀라움을 표함
- ✔ “면허 인증서가 기존의 연령 등급과 어떻게 연관될지 불분명하다. 첫째, 이 아이디어에는 기술적 근거가 없다. 둘째, 이는 개발자와 시장, 그리고 성장세가 둔화되고 정부 보조금에 의존하는 업계에 상당한 영향을 미치게 된다. 의원들에 따르면 현재 명확하게 관련된 등급이 정해진 게임은 없다. 그리고 그것들을 평가할 주체도 없다. 이는 제대로 된 시스템 없이 만들겠다는 발상이다. 수천 개의 게임이 있는 스팀(STEAM) 같은 플랫폼은 어떻게 운영을 할까? 모두에게 하나의 인증서를 발급할까? 아니면 모두를 차단하고 선착순으로 소수에게만 인증서를 발급할까? 부적절한 게임을 하고 싶은 사람들은 어차피 그렇게 한다. 결국 플레이어들은 연령 등급이 없는 불법 복제본을 다운로드하게 될 것이다.”라고 그는 지적

✔ [뉴욕] 게임과 엔터테인먼트 산업의 융합으로 더 확장된 게이머들의 엔터테인먼트 라이프스타일³⁰⁾

- 게이머들의 콘텐츠 이용은 스트리밍, 영화, 라이브이벤트, 그리고 수많은 플랫폼에서의 다양한 콘텐츠를 함께 소비하는 ‘더 확장된 엔터테인먼트 라이프스타일’로 변화
 - ✔ 게임과 스트리밍, 그리고 기타 엔터 산업의 경계가 기술의 발전으로 인해 무너지고 있음. 클라우드 게이밍은 이제 고사양 하드웨어 없이도 스마트폰이나 PC 에서 이용이 가능하며, 이에 따라 더 많은 게이머를 게임 생태계로 이끌게 되면서 이들이 기존에 즐기던 다양한 엔터 소비 습관까지 함께 유입
 - ✔ 게이머들이 새로운 콘텐츠를 발견하는 주요 통로는 소셜 미디어 플랫폼으로, 약 64%의 게이머들이 새로운 게임 타이틀을 찾거나 게임 뉴스를 접하기 위해 유튜브를 사용하고 있으며, 틱톡과 인스타그램도 많은 비중을 차지
 - ✔ 이들의 특징은 콘텐츠를 수동적으로 이용하지 않고 음악, 영화, 대중문화 전반과 게임을 서로 연결하면서 소비하는 적극적인 커뮤니티 구성원들임. 이들은 과거 게이머와 달리 훨씬 더 새로운 콘텐츠에 열려있는 태도를 가지고 있어 특정 (장르) 취향으로 분류하기 어려움
 - ✔ 소셜 미디어의 통한 정보 전달이 급부상했지만 여전히 게임 저널리즘의 영향력은 대체할 수 없는 역할을 수행하고 있음. 우수한 게임 저널리즘은 단순히 게임 신작 정보만을 전달하는데 그치지 않고, 게임 출시를 더 넓은 문화적 흐름 속에서 해석하고 독자들이 무엇이 진정으로 흥미로운 콘텐츠인지, 무엇이 단순한 소음(noise)인지를 구별할 수 있도록 안내하고 있음
 - ✔ 게이머들을 다른 콘텐츠와 연결시켜 주는 방식은 앞으로 AI 큐레이션이 될 가능성이 높는데, 생성형 AI 가 엄청난 양의 게임과 콘텐츠를 만들고 있어 진짜 가치있는 콘텐츠를 구별하기가 어려워지고 있음
 - ✔ 크로스 플랫폼 생태계 역시 게이머들에게 콘텐츠를 제공하는 방식을 바꾸고 있는데, 게임과 스트리밍, 라이브 이벤트를 하나의 구독 패키지로 묶어 제공하는 번들링 서비스들로 인해 게이머들은 여러 플랫폼을

30) 출처: https://www.cgmagonline.com/articles/gamers-entertainment-beyond-screen/?utm_source=chatgpt.com

찾아다니지 않고 통합된 플랫폼 안에서 콘텐츠를 소비하고 있음

- ☞ 게임시장 규모는 계속 증가하고 있음. BCG의 게임산업 보고서에서 글로벌 게임 시장 규모는 2026년에 3,860억 달러를 넘어설 것으로 전망. 그러나 시장의 성장보다 게임 이용의 융합(convergence) 현상을 더 중요하게 봐야 할 것

☑ [뉴욕] 그리핀 게이밍, 1억 달러 펀드로 인디 게임 IP의 할리우드 확장 전략 강화 31)

- 글로벌 게임 투자 그룹 그리핀 게이밍 파트너스(Griffin Gaming Partners)가 1억 달러 규모의 '스페셜 오퍼튜니티 펀드(Special Opportunities Fund)'를 출범하며 인디 게임 IP의 멀티미디어 확장을 본격화함. 이번 펀드는 게임을 넘어 영화, TV 등으로 확장 가능한 IP 발굴을 목표로 함
 - ☞ 해당 펀드는 기존 지분 투자 방식이 아닌 프로젝트 기반 수익 공유 구조를 채택해, 개발사들이 지분 희석 없이 자금을 확보할 수 있도록 설계됨. 이는 전통적인 벤처 투자에 부담을 느끼는 인디 스튜디오를 대상으로 한 맞춤형 금융 모델로 분석됨
 - ☞ 그리핀 게이밍은 현재 약 15억 달러 규모의 자산을 운용하고 있으며, 이번 펀드를 통해 이미 15개 프로젝트에 투자한 상태임. 투자 대상에는 전략 RPG, 생존 게임, 협동형 호러 게임 등 다양한 장르의 작품이 포함됨
 - ☞ 특히 이번 펀드는 영화 및 TV 산업과의 연결을 핵심 전략으로 설정함. 영화 제작자 딜런 클락(Dylan Clark)과 브랜드 전략가 러셀 바인더(Russell Binder) 등이 자문으로 참여하며, 게임 IP를 영상 콘텐츠로 확장하는 트랜스미디어 전략을 지원할 예정임
 - ☞ 업계에서는 인디 게임이 상대적으로 낮은 제작비로도 높은 성과를 창출할 수 있는 분야로 성장하면서, 투자 및 IP 확장 기회가 확대되고 있다고 분석함. 충성도 높은 팬 커뮤니티와 세계관 중심 구조는 영화, 드라마 등 다른 콘텐츠로의 확장에 유리한 요소로 평가됨

☑ [브라질] Gamescom Latam 2026, 현장 체험 중심 주요 게임 라인업 공개 32)

- Gamescom Latam 2026, 상파울루서 개막... 체험형 게임 행사 운영
 - ☞ Gamescom Latam 2026이 4월 30일부터 5월 3일까지 상파울루 북부 디스트리투 아넴비(Distrito Anhembi)에서 개최됨
 - ☞ 이번 행사는 게임 팬들을 대상으로 강연, 신작 공개, 현장 시연, 대전 이벤트 등을 결합한 체험형 게임 행사로 운영됨
 - ☞ 참가자들은 행사 기간 중 다양한 게임을 직접 플레이하고 현장 대전 이벤트에도 참여할 수 있음

31) 출처:

<https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/griffin-gaming-partners-sof-fund-indie-games-transmedia-1236584654>

32) 출처:

https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/gamescon-latam-2026-veja-quais-games-jogar-na-feira/#goog_rewarded

○ 미 출시작·대형 IP 중심 체험 라인업 구성

- ✔ 현장 체험작으로는 소니인터랙티브엔터테인먼트(Sony Interactive Entertainment)와 마블게임즈(Marvel Games)의 협업작 <마블 투혼 파이팅 소울즈(Marvel Tokon: Fighting Souls)>가 포함되며, 마블 주요 캐릭터 간 전투를 중심으로 한 대전 게임으로 소개됨
- ✔ 미출시 RPG <팬텀 블레이드 제로(Phantom Blade Zero)>도 시연작에 포함되며, 비밀 조직 수장 살해 누명을 쓴 암살자가 66 일 안에 진실을 밝혀야 하는 서사를 바탕으로 구성됨
- ✔ <레고 배트맨: 어 레거시 오브 더 다크 나이트(Lego Batman: O Legado do Cavaleiro das Trevas)>는 배트맨의 여러 시대를 따라가며 조커, 펭귄, 포이즌 아이비 등 주요 빌런과 맞서는 액션 게임으로 소개됨
- ✔ 프라임 비디오 동명 시리즈를 기반으로 한 대전 게임 <Invincible VS>도 체험 가능하며, 10 개 캐릭터 간 교체형 전투 시스템을 제공함

○ 기존 인기 프랜차이즈와 온라인 경쟁 게임도 함께 소개

- ✔ 드래곤 퀘스트(Dragon Quest), 라이프 이즈 스트레인지(Life is Strange) 등 잘 알려진 프랜차이즈 작품들도 행사 현장에서 체험할 수 있음
- ✔ 리그 오브 레전드(League of Legends), 전략적 팀 전투(Teamfight Tactics), 리그 오브 레전드: 와일드 리프트(Wild Rift), 투엑스케이오(2XKO) 등 온라인 경쟁 게임도 함께 소개돼 장르 다양성을 확보함
- ✔ 이에 따라 이번 행사는 콘솔 액션, RPG, 대전 게임, 온라인 경쟁 게임을 아우르는 폭넓은 시연 구성을 갖춘 것으로 평가됨

○ 현장 체험 강화... 상파울루, 중남미 게임 행사 거점 역할 확대

- ✔ Gamescom Latam 2026 은 단순 전시를 넘어 체험과 참여를 중심으로 구성되며, 브라질 게임 이용자와 글로벌 게임 브랜드 간 접점을 넓히는 행사로 주목받고 있음
- ✔ 신작과 미 출시작, 대형 프랜차이즈 체험 기회가 집중되면서 상파울루가 중남미 게임산업의 주요 오프라인 거점으로서 존재감을 이어갈 것으로 기대됨



[그림 9] Gamescom Latam 2026에서 시연 예정인 <Marvel Tokon: Fighting Souls> 공식 홍보 이미지

✔ [브라질] 브라질 게임 광고시장 성장... 해외 기업 진출 확대 33)

○ 브라질 게임 광고시장 확대... 인터랙티브 광고 분야 진입 가속

- ✔ 브라질 게임산업 성장과 함께 게임 및 인터랙티브 플랫폼 내 광고를 전문으로 하는 기업들의 현지 진출이 확대되고 있음
- ✔ 중남미 최대 게임시장인 브라질은 대규모 이용자 기반과 높은 체류 시간, 몰입도 높은 이용 환경을 바탕으로 게임 광고 분야의 전략 시장으로 부상함
- ✔ 최근 해외 애드테크 기업들이 브라질 시장을 겨냥해 현지 운영체계 구축에 나서며, 게임 내 광고와 인터랙티브 광고를 새로운 성장 영역으로 주목하는 흐름이 나타남

○ 브라질 게임시장 성장세가 광고 수요 견인

- ✔ 글로벌 게임시장 데이터·리서치 기업 뉴주(Newzoo)에 따르면, 2025년 글로벌 게임시장은 약 1,970억 달러 규모의 잠재 시장을 형성한 것으로 추정되며, 브라질은 약 26억 달러 규모 매출로 중남미 최대 시장으로 평가됨
- ✔ Pesquisa Game Brasil 2025에서는 브라질인의 82% 이상이 모바일, 콘솔, PC 등 다양한 플랫폼에서 게임을 소비하는 것으로 나타나 높은 시장 침투율을 보여줌
- ✔ 이 같은 폭넓은 이용자 기반은 게임을 단순 오락 공간이 아닌 이용자 몰입도가 높은 디지털 환경으로 전환 시키며 광고주 관심을 높이는 요인으로 작용함

○ 게임개발 생태계 확대... 광고·데이터·기술 기업 유입 증가

- ✔ 브라질에서는 게임 소비뿐 아니라 제작 부문도 성장하고 있는데, 브라질게임개발사협회(Abragames)에 따르면 현지 스튜디오 수는 최근 몇 년 사이 두 배 이상 증가한 것으로 나타남
- ✔ 보다 구조화 된 게임산업 생태계가 형성되면서 개발사뿐 아니라 광고 기술, 데이터, 디지털 마케팅 분야 기업들의 투자와 진출도 함께 늘어나는 추세임
- ✔ 이에 따라 브라질은 게임 소비시장에 머무르지 않고, 게임을 중심으로 한 광고·기술 융합 비즈니스의 실험시장으로도 주목받고 있음

○ Verben Solutions, 브라질 현지 진출... 게임 광고 전문 운영 확대

- ✔ 이러한 흐름 속에서 인터랙티브 광고 솔루션 기업 Verben Solutions는 브라질 현지 운영에 착수하며 시장 진출을 본격화함
- ✔ 이 회사는 게임, 콘솔, 모바일 환경에 특화된 디지털 광고 솔루션을 제공하며, 이용자 경험을 해치지 않는 통합형 광고 포맷에 초점을 맞추고 있음

33) 출처:

<https://sbtnews.sbt.com.br/noticia/games/mercado-de-publicidade-em-games-avanca-no-brasil-e-atrai-novas-operacoes-internacionais>

○ 게임, 광고 플랫폼으로 진화... 브랜드 경험·가상 이벤트 연계 확대

- ✔ 포트나이트(Fortnite)와 같은 대형 플랫폼 사례는 게임이 더 이상 단순한 엔터테인먼트 공간이 아니라 브랜드 경험, 가상 이벤트, 디지털 마케팅이 결합되는 환경으로 확장되고 있음을 보여줌
- ✔ 미디어 소비가 다중 플랫폼으로 분산되는 흐름 속에서 게임은 특히 젊고 디지털 친화적인 이용자를 대상으로 한 광고 전략에서 비중을 확대할 가능성이 큼
- ✔ 이에 따라 브라질 게임 광고 시장은 중단기적 유행이 아니라, 게임산업 성장과 함께 확대되는 중장기 시장으로 자리 잡을 가능성이 제기됨

✔ [영국] 게임 <007 퍼스트 라이트>의 비하인드 스토리 ³⁴⁾

○ <히트맨> 시리즈를 개발한 IO 인터랙티브(IO Interactive)는 영국 제임스 본드 시리즈의 첫 비디오 게임인 <007 퍼스트 라이트(007 First Light)>를 5월 27일 출시함

- ✔ 패트릭 깁슨(Patrick Gibson)이 연기한 <007 퍼스트 라이트>의 제임스 본드는 여러 요소가 혼합된 인물임. 얼굴의 흉터는 이언 플레밍의 원작에서 따온 것이지만, 능글맞은 매력은 피어스 브로스넌의 전형적인 모습이며, 악당을 책상에 처박는 장면은 <007 카지노 로얄>을 연상시킴
- ✔ 다재다능한 주인공으로 인해 <007 퍼스트 라이트>는 다양한 플레이를 가능케 함. 화려한 켄싱턴 기자 회견장에 들어서면 마치 <히트맨>을 플레이하는 기분이 듦. 참석자들의 대화를 엿듣고 목표물로 가는 단서를 얻을 수 있으며, 사진작가로 위장하거나 경비원을 유인할 수 있음
- ✔ 다만, <히트맨>과 달리 제임스 본드는 사회적인 동물에 가까움. 곤란한 상황에서는 본능을 발휘해 능글맞은 한마디로 이를 전환할 수 있음
- ✔ 레드카펫을 벗어나면 게임은 첨단 장비로 무장한 잠입 액션으로 전환됨. 해킹 장치로 전자 교란 장치를 작동시키거나, 화학 다트를 쏘서 경비병들을 구토하게 만들고, 근접 전투도 펼쳐짐
- ✔ 시니어 전투 디자이너 톰 마참(Tom Marcham)은 본드를 구상할 때 다니엘 크레이그가 가장 큰 영향을 미쳤다고 함. 액션 시퀀스가 최고였기 때문임. 또한, 피어스 브로스넌 시대의 광기에도 애정을 가짐. 젊고 거친 스파이의 이미지와 잘 어울린다고 생각했기 때문임
- ✔ 아트 디렉터 라스무스 폴센(Rasmus Poulsen)은 특정 시점에 감정을 전달해 스토리를 이어가고 플레이어가 앞으로 나아가는 느낌을 받을 수 있도록 하는 것이 중요했다고 밝힘. 그 대가로 대규모 작전에서 약간의 자율성이 제한되기는 함
- ✔ 폴센은 제임스 본드에 대해 시대를 초월하는 낭만적인 모험과 깔끔하고 현대적인 감각이 충돌하는 존재로 봄. 미학적 요소들이 서로 충돌하는 것처럼, 주제 또한 지속 가능한 것과 기술적 유토피아에 대한 약속 사이의 갈등이 있다고 함
- ✔ 2026년 IO 인터랙티브는 어떻게 하면 검증된 경험을 활용하면서 동시에 새로운 도전과 흥미를 불러일으킬

34) 출처:

<https://www.theguardian.com/games/2026/apr/30/you-can-be-any-bond-you-want-the-inside-story-of-007-first-light>

수 있을지를 <007 퍼스트 라이트>를 통해 살펴봄

☑ [튀르키예] 튀르키예 대국민의회에서 튀르키예의 새로운 "게임법" 통과 35)

○ 튀르키예 기술·게임계에서 수개월째 기다려온 핵심 조치가 마침내 이루어졌음

- ☑ 업계 관계자, 개발자, 그리고 수백만 명의 게이머들이 주목해 온 '게임 관련 법안'이 튀르키예 대국민 의회 (TBMM) 본회의에서 가결되어 공식적으로 법률로 확정되었음
- ☑ 튀르키예 게임 개발자 협회(TOGED)가 발표한 이 소식은 게임 생태계에 새로운 규제와 함께 역사적인 세제 혜택 신호를 동시에 가져오게 될 것이며 4,000 만 명이 넘는 게이머와 국내 게임 스튜디오에 영향을 미칠 것임
- ☑ 핵심 내용은 아래와 같음
 - 가결일: 2026 년 4 월 22 일
 - 특별소비세 인하: 콘솔 및 디지털 게임의 세금 부담 완화를 위한 큰 진전이 이루어졌음
 - 법적 명확화: 개발자, 퍼블리셔, 플랫폼 개념이 명확히 구분되었음
 - 정보 제출 의무: 플랫폼들은 BTK 가 요청하는 서류를 15 일 이내에 제출할 의무를 지게 되었음
- ☑ 먼저, 튀르키예 게임 개발자 협회(TOGED)는 게임 콘솔과 디지털 게임에 부과되는 특별소비세(ÖTV) 부담을 줄이는 문제에 대해 경제 당국과 매우 진지한 진전이 이루어졌다고 밝혔음. 이 조치들이 구체화 될 경우, 튀르키예에서 게임 콘솔 및 게임 가격이 눈에 띄게 낮아질 것으로 기대됨
- ☑ 다음으로, 글로벌 게임 대기업들(Steam, Epic Games, PlayStation Store 등)로 대표되는 해외 게임 플랫폼들은 튀르키예 내에 자연인 또는 법인 형태의 대리인을 지정하고, 해당 정보를 정보통신기술원 (BTK)에 신고하는 것이 의무화 되었음. 대리인 요건 완화를 위한 로비 활동이 계속되고 있는 가운데, 구체적인 적용 범위는 조만간 공표될 '시행령'을 통해 명확해질 예정임
- ☑ 아동 보호 관련 조항들이 업계의 요구에 맞추어 보다 현실적인 방향으로 정비되었음
 - 연령 인증 의무가 개발자에게서 플랫폼 차원으로 이전되었음
 - 플랫폼들은 적절히 등급 분류되지 않은(연령 제한 라벨 미부착 등) 콘텐츠를 BTK 의 요청에 따라 삭제할 의무를 지게 됨
 - 개발 단계에서 게임 플레이를 강제로 제한하는 시간 제한 조치 적용 조항을 삭제한 대신, 보호자 통제 도구 제공을 기본 원칙으로 채택하였음
- ☑ 튀르키예에서 게임을 개발하는 스튜디오들의 가장 큰 어려움이었던 하드웨어 및 개발 키트 수입 시의 관료주의적 장벽 해소가 마무리 단계에 접어들었음. PlayStation 5 또는 차세대 Xbox 콘솔용 게임을 개발하려는 튀르키예 스튜디오들은 통관 절차에서 훨씬 적은 행정 부담을 겪게 될 것임
- ☑ 업계 관계자들이 게임이 폭력을 유발한다는 과학적 근거 없는 주장에 맞서 대규모 학술 연구를 시작함. 게임과 폭력 사이에 연관성이 없다는 사실을 과학적 데이터로 입증하여 대중에 공개할 예정임

35) 출처: <https://www.teknoport.com/oyun/turkiyenin-yeni-oyun-yasasi-tbmmden-gecti/2871>

애니·캐릭터



✓ [심천] 따마이 엔터테인먼트, 세계 최초 아트토이 창작자용 AI 디자인 플랫폼 출시 36)

○ 따마이 엔터테인먼트(大麦娱乐)와 알리바바 그룹 산하 통이(通义) 대모델 사업부가 4월 23일 세계 최초의 아트토이(潮玩) 창작자용 AI 디자인 플랫폼 ‘묘오야(妙呀)’를 공개함

- ☞ 신규 AI 모델 Wan2.7 기술을 기반으로 일반 이용자가 손쉽게 아트토이를 디자인할 수 있도록 한 것이 특징임. 관계자는 ‘묘오야’는 아트토이 창작자를 위한 AI 디자인 플랫폼으로, 자유로운 상상력과 창의적 아이디어를 캐릭터 및 아트토이 형태로 구현할 수 있도록 지원하는 데 목적이 있다고 설명함
- ☞ 현재 ‘묘오야’는 베타 테스트를 시작했으며, 신진 아트토이 창작자 지원을 위해 모따(魔搭) 커뮤니티와 함께 ‘아트토이 IP 창작 캠프(潮玩 IP 创造营)’ 프로젝트도 시작함. 이를 통해 창작자 대상 전용 노출 채널과 체계적 인큐베이팅 지원을 제공해 신규 IP 발굴 및 육성에 나설 계획이라고 밝힘

✓ [심천] 비전토이즈, 인기 IP 브랜드 취합 팝업스토어 운영 37)

○ 대만 캐릭터 IP 라이선싱 기업 비전토이즈(중문: 睿誼國際, 영문: VISION TOYS), 5월 4일부터 17일까지 타이베이 송산 문화 창의 단지(SCCP)에서 처음으로 약 100평 규모의 IP 브랜드 취합 팝업스토어를 운영함

- ☞ 이번 팝업에는 비전토이즈 자사 리테일 브랜드 웨이투펀(중문: 樂玩多, 영문: WAYTOFUN)과 중국 유명 아트토이 브랜드 탑토이(TOP TOY)가 참여했으며, 한국 캐릭터 IP 플로피즈(PLOPPYZ), 일본 캐릭터 IP ‘스케이터 존(Skater JOHN)’과 ‘노코노코(NOKONOKO)’ 등 3개 캐릭터 IP와 협업하여 운영함
- ☞ 현장에는 오리지널 캐릭터 IP 외에도 포켓몬, 산리오, 디즈니, 짱구는 못말려 등 IP의 랜덤박스 및 굿즈 상품이 대거 전시됨. 또한 다양한 화제성 높은 콜라보 상품이 공개됐으며, 이 중 Skater JOHN × MLB Players × RYNO SPORTS 콜라보 상품은 스트리트 패션과 스포츠 요소를 결합해 소장 가치를 높였음. 이번 팝업스토어는 한정판 상품과 현장 공간 연출을 통해 단순 판매 공간을 넘어 개성과 라이프스타일을 체험할 수 있는 공간으로 구성됐다는 평가 나옴

✓ [UAE] 샤르자 애니메이션 & 코믹스 컨퍼런스 2026 연기 결정 38)

○ UAE 샤르자에서 개최 예정이던 ‘Sharjah Animation & Comics Conference 2026(SACC 2026)’가 중동 지역 안보 불안 영향으로 연기되며 콘텐츠 이벤트 산업에도 영향이 나타나는 상황임

- ☞ 당초 SACC 2026은 이전 대비 약 3배 규모로 확대된 중동 지역 대표 애니메이션·코믹스 행사로 준비되었으며,

36) 출처: <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1863345828014689433&wfr=spider&for=pc>

37) 출처: <https://tw.news.yahoo.com/人氣-ip-與潮玩大集合-vision-toys-快閃店松菸登場-082600711.html>

38) 출처: <https://bleedingcool.com/comics/sharjah-animation-comics-conference-2026-in-uae-postponed>

- 디즈니·스튜디오 지브리·Warner Bros Discovery 관계자 및 한국 웹툰 작가 등이 참여 예정이었음
- ☞ 행사에는 패널 세션, 아티스트 워크숍, 라이브 콘서트, 영화 상영, 몰입형 콘텐츠 체험 등이 포함될 예정으로, UAE 가 글로벌 애니메이션 및 IP 산업 허브로 자리매김하려는 움직임을 보여주는 사례로 평가됨
- ☞ 최근 중동 지역 긴장 고조에 따라 항공편 취소 및 사회적 불안이 확대되며 행사 일정이 연기되었으며, UAE 국방부에 따르면 최근 수주간 미사일 및 드론 공격에 따른 사회적 혼란과 공항 운영 차질 등이 이어진 상황임
- ☞ 주최 측은 이번 조치가 취소가 아닌 연기임을 강조하며, 글로벌 콘텐츠 커뮤니티와의 연결을 유지하고 향후 새로운 일정 공개를 준비 중이라고 밝힘

☑ [싱가포르] 싱가포르 애니메이션 장편 <더 바이올리니스트>, 안시 국제 애니메이션 영화제 공식 경쟁 부문 진출 39)

○ 65년 안시 역사상 싱가포르 애니메이션 최초 경쟁 부문 진출

- ☞ 싱가포르 애니메이션 스튜디오 로봇 플레이그라운드 미디어(Robot Playground Media)가 제작한 장편 애니메이션 <더 바이올리니스트(The Violinist)>가 2026년 안시 국제 애니메이션 영화제(Annecy International Animation Film Festival) 공식 경쟁 부문에 선정됐다고 IMDA가 2026년 4월 28일 발표
- ☞ '애니메이션의 칸'으로 불리는 안시 영화제는 세계 최고 권위의 애니메이션 행사로, 싱가포르 애니메이션이 65년 영화제 역사상 경쟁 부문에 진출한 것은 이번이 처음임. 동 작품은 2026년 6월 안시에서 세계 초연될 예정이며, 이후 싱가포르를 포함한 주요 지역에서의 국제 극장 개봉도 논의 중임
- ☞ <더 바이올리니스트>는 20세기 초 싱가포르와 말레이시아를 배경으로, 일제 강점기를 포함한 격동의 시대를 거치며 전쟁과 시간에 의해 갈라진 두 어린 시절 친구의 이야기를 음악을 매개로 그린 작품임. 2D 핸드 드로잉과 CG를 혼합한 기법을 사용했으며, 영어·일본어 두 개 언어로 제작됨
- ☞ 동 작품은 싱가포르의 어빈 한(Ervin Han)과 스페인의 라울 가르시아(Raul Garcia)가 공동 연출을 맡았으며, 음악은 금마장(金馬獎, Golden Horse Award)을 수상한 싱가포르 작곡가 리키 호가 담당하고 싱가포르 바이올리니스트 조이 용이 주 바이올린 연주를 맡았음
- ☞ 작품은 싱가포르·스페인·이탈리아 공식 공동 제작으로, 싱가포르 IMDA를 비롯해 스페인 ICAA·IVC·RTVE·À Punt 등 세 국가의 공공 기관과 방송사들이 제작을 지원. 스페인의 TV ON 프로덕시오네스(TV ON Producciones), 이탈리아의 알트리 오키(Altri Occhi)가 협력 제작에 참여했으며, 세계 판권 세일즈는 프랑스 TV 디스트리뷰션(France tv distribution)이 담당
- ☞ 어빈 한 감독은 언론과의 인터뷰에서 "2015년 싱가포르 건국 50주년(SG50) 기념 단편 애니메이션에서 출발해 10년 이상의 개발 기간을 거쳐 이번 장편으로 완성됐다"라며, "이번 선정은 작품에 대한 인정에

39) 출처:

<https://www.imda.gov.sg/resources/press-releases-factsheets-and-speeches/press-releases/2026/the-violinist>

그치지 않고 싱가포르에서 국가 간 협업을 통해 이뤄낸 성과"라고 밝힘. IMDA 미디어 산업 그룹 이본 탕 부처장은 "<더 바이올리니스트>의 안시 진출은 싱가포르 애니메이션 인재들의 스토리텔링 여정에서 중요한 이정표"라고 밝힘



[그림 10] 더 바이올리니스트 (출처: IMDA)

☑ [프랑스] 안시 국제 애니메이션 페스티벌, <디너>, <귀(耳)로의 여행> 단편 경쟁 부문 초청 40)41)42)

- '2026 안시 국제 애니메이션 페스티벌(Le Festival international du film d'animation d'Annecy 2026)'이 프랑스 남동부 도시 안시에서 2026년 6월 21일~27일 개최되는 가운데 2개 한국 작품이 단편 경쟁 부문 초청됨
 - ☑ 정해지 감독의 애니메이션 <디너>, 박지연 감독의 <귀(耳)로의 여행>이 안시 국제 애니메이션 페스티벌의 단편 경쟁 부문인 '미드나이트 쇼츠(Midnight Shorts)'에 초청받음
 - ☑ 전 세계적으로 장편 애니메이션 제작이 급증하는 추세 속에서, 신작 중심의 공식 선정작에 44편의 장편 영화가 포함됨
 - ☑ 프랑스가 14편의 장편 영화를 선보이며 선두를 차지했음. 그 외에도 유럽 13개국, 아시아 8개국, 그리고 아메리카 대륙 5개국이 선정작 중 최소 한 편 이상의 제작에 참여하며 총 26개국이 이름을 올렸음
 - ☑ 페스티벌 중 열리는 '안시 국제 애니메이션 필름마켓(Le Marché international du film d'animation, MIFA)'은 산업 변화에 대응하기 위해 AI 논의(Mifa IA), 민간 투자(Mifa Invest), 온라인 접근성 강화(Mifa Online) 등을 중심으로 필름마켓의 구조를 재편하기로 함
 - ☑ 또한, 이번 페스티벌에서 향후 유럽 차원의 공동 비전을 확립하기 위한 연례행사인 '안시 유럽 애니메이션 서밋(Annecy European Animation Summit)'을 창설할 예정임

40) 출처:

<https://www.animationmagazine.net/fr/2026/04/Le-festival-d%27Annecy-d%C3%A9voile-sa-s%C3%A9lection-de-longs-m%C3%A9trages-et-les-temps-forts-de-sa-programmation>.

41) 출처: <https://3dvf.com/festival-dannecy-2026-une-selection-de-courts-metrages-riche-et-variee>

42) 출처:

<https://ecran-total.fr/2026/04/28/annecy-2026-une-edition-en-phase-avec-les-evolutions-et-defis-de-lindustrie>

☑ [스웨덴] 린다 함베크 신작 <Dante>, 안시 국제애니메이션영화제 초청 43)

- 린다 함베크(Linda Hambäck)의 신작 장편 애니메이션 <Dante>가 세계 주요 애니메이션 영화제 중 하나인 안시 국제애니메이션영화제(Annecy International Animation Film Festival)의 '안시 초청 프로그램' 부문 (Annecy Presents)에 초청됐음
 - ☑ 'Annecy Presents'는 다양한 국제 장편 애니메이션을 소개하는 부문으로, 올해는 <Dante> 외에도 안나 만차리스(Anna Mantzaris)의 <Please>, 니클라스 달크비스트(Niklas Dahlqvist)의 <Best in Show>, 에드윈 이베마르크 실스트림(Edwin Ivermark Kihlström)의 <Havsanden> 등 스웨덴 단편 3 편도 함께 초청됐음
 - ☑ 린다 함베크는 “안시에서 <Dante>의 처음으로 해외 관객에게 선보이게 되어 꿈만 같다”라며, 관객의 열기와 분위기를 '록 콘서트'에 비유했음
 - ☑ 영화는 은행장이 된 헬게(Helge)가 도난 사건의 유력 용의자로 몰리며 쓰레기장에서 범죄 드라마를 좋아하는 영리한 쥐 단테(Dante)를 만나게 되는 이야기임
 - ☑ <Dante>는 프리다 닐손(Frida Nilsson)의 책 'Jag, Dante och miljonerna'를 바탕으로 예시카 얀케르트 (Jessika Jankert)와 린다 함베크가 각본을 썼음
 - ☑ 영화는 LEE Film 이 제작하고 Nørlum, Mikrofilm, Film i Väst 가 공동 제작했으며, TriArt Film 배급으로 2026년 12월 11일 스웨덴에서 개봉할 예정임
 - ☑ 안시 국제애니메이션영화제는 2026년 6월 21일부터 27일까지 열릴 예정임



[그림 11] 린다 함베크의 장편 애니메이션 <Dante> 스틸컷

43) 출처:

<https://pressroom.filminstitutet.se/pressreleases/linda-hambaecks-dante-utvald-till-prestigefestival-3445132?utm>

☑ [뉴욕] 한국 애니메이션, CNN 에 소개되며 글로벌 주목도 상승 44)

- 한국 애니메이션 산업이 글로벌 미디어 CNN 에 소개되며, 지난 수십 년간 해외 작품 하청 중심으로 성장해 온 역사와 함께 최근 오리지널 IP 기반 산업으로 전환하려는 흐름이 주요 내용으로 다루어짐
 - ☑ 그동안 한국 애니메이션 산업은 북미 인기 작품의 제작을 담당하는 하청 중심 구조로 성장해 왔음. <심슨(The Simpsons)>, <배트맨: 디 애니메이션 시리즈(Batman: The Animated Series)> 등 글로벌 히트작의 상당 부분이 한국 제작진에 의해 완성되었으나, 자체 IP 기반 오리지널 애니메이션 성과는 제한적이었다는 평가를 받아왔음
 - ☑ 이 같은 구조는 최근 변화 조짐을 보이고 있음. 넷플릭스의 한국 애니메이션 <이 별에 필요한(Lost in Starlight)>이 국제 영화제 후보에 오르고, 한국 제작 애니메이션 <킹 오브 킹스(The King of Kings)>가 글로벌 흥행 성과를 기록하는 등 오리지널 콘텐츠 경쟁력이 점진적으로 강화되고 있음
 - ☑ 또한 한국 정부가 향후 5 년간 약 10 억 달러 규모의 애니메이션 산업 지원 정책을 추진하며, 산업 규모를 약 1.9 조 원 수준으로 확대하는 것을 목표로 하고 있음이 소개됨
 - ☑ 기술 측면에서도 변화가 나타나고 있음. 국내 스튜디오들은 언리얼 엔진(Unreal Engine) 기반 가상 제작, AI 기술 도입 등을 통해 제작 효율성을 높이고 있으며, 이는 제한된 예산 환경에서도 경쟁력 있는 콘텐츠 생산을 가능하게 하는 요소임
 - ☑ 다만 투자 부족, 산업 인식 한계, 성인 대상 애니메이션 시장 미성숙 등은 여전히 과제로 지적됨. 특히 국내에서는 애니메이션이 아동용 콘텐츠로 인식되는 경향이 강해 시장 확대에 제약 요인으로 작용하고 있음
 - ☑ 동시에 오리지널 작품들이 제작 중임. 봉준호 감독이 700 억 원 규모의大作 장편 애니메이션을 <엘리> 제작 중이며 김태용 감독은 로커스 스튜디오와 협력하여 <꼭두>라는 장편 애니메이션을 제작 중임
 - ☑ 업계에서는 한국 애니메이션이 '하청 제작 중심 산업'에서 '창작 중심 IP 산업'으로 전환되는 초기 단계에 진입했다고 평가하며, OTT 플랫폼과 글로벌 공동 제작을 기반으로 성장 가능성이 높다고 분석함. 향후 한국 애니메이션이 K-콘텐츠의 차세대 핵심 분야로 자리 잡을 수 있을 것으로 전망하고 있음

☑ [멕시코] 한국 웹툰 <나 혼자만 레벨업>, 멕시코에서 공식 온라인 읽기 가이드 확산 45)

- ☑ 한국 원작 웹툰·웹소설 <나 혼자만 레벨업(Solo Leveling)>이 멕시코를 포함한 전 세계에서 만화(manhwa) 장르의 대표적 글로벌 현상으로 자리 잡음
- ☑ 인류 최약체 헌터 성진우의 각성과 성장을 그린 탄탄한 서사, 복잡한 캐릭터 구성, 뛰어난 비주얼이 수백만 독자를 사로잡았으며, 웹툰을 넘어 애니메이션·비디오게임으로까지 IP 가 확장됨
- ☑ 멕시코 미디어가 공식 플랫폼을 통한 합법적 콘텐츠 소비를 적극 안내하고 있음. WebNovel(웹소설 공식

44) 출처: <https://www.cnn.com/style/south-korea-animation-cartoons-hnk-spc>

45) 출처: <https://los40.com.mx/2026/04/25/solo-leveling-donde-ver-o-leer-el-final-de-la-serie/?outputType=amp>

플랫폼, 첫 16 화 무료·이후 유료)과 Tappytoon(고화질 만화 특화 플랫폼, 첫 4 화 무료·이후 유료) 등 두 플랫폼이 주요 합법 접근 경로로 소개되며, 전체 콘텐츠 이용 비용은 약 49.99 달러(약 1,012 멕시코 페소) 수준임

- ☑ 멕시코 미디어가 불법 사이트 대신 공식 플랫폼 이용을 독려하는 콘텐츠를 적극 발행하고 있다는 점은, 현지 팬덤의 한국 원작 콘텐츠에 대한 관심이 단순 소비를 넘어 창작자 지원 의식으로 성숙하고 있음을 보여줌

☑ [영국] 라부부의 기이한 거품 46)

○ 영국 경제지 이코노미스트(The Economist)는 라부부의 거품 현상을 분석한 기사를 온라인 게재함

- ☑ 런던의 팝마트에서는 100cm 크기의 메가 라부부(Mega Labubu)를 850 파운드(한화 약 170 만 원)에 판매함
- ☑ 이는 다른 라부부 인형과 비교하면 싼 편임. 지난 6 월, 중국의 한 경매장에서 120cm 크기의 라부부가 15 만 달러(한화 약 2 억 2,500 만 원)에 팔리면서 현시점 가장 기이한 투기 열풍을 보여줌
- ☑ 금융 시장에서 거품은 자산 가격이 펀더멘털로 설명할 수 없을 정도로 상승할 때 형성됨. 어떤 자산의 경우 이러한 거품을 정확히 파악하기 매우 어려움
- ☑ 라부부는 애초에 펀더멘털이라는 것이 존재하지 않아, 가격이 펀더멘털과 어긋났는지 판단할 수 없음
- ☑ 메가 라부부는 캐릭터 인형에 여전히 열기가 뜨겁다는 것을 보여줌
- ☑ 하지만 예전만큼 열광적인 분위기는 아님. 2025 년 7 월 이후 전 세계적으로 "라부부" 검색량은 90% 이상 감소함. 라부부를 제조하는 중국 회사 팝마트(Pop Mart)의 주가는 8 월 최고치 대비 절반 수준으로 떨어짐
- ☑ 런던의 한 매장 직원은 토요일 오전에 배송이 와도 오후면 다 팔리지만, 더 이상 사람들이 가게 앞에 줄을 서지는 않는다고 밝힘. 이는 라부부 팬이 매주 추첨에 참여하기 위해 몇 시간씩 줄을 서던 작년 여름과는 다른 모습임
- ☑ '라푸푸(Lafufu)', 즉 가짜 라부부도 등장함. 엉성하게 칠해지고 이빨 개수가 잘못된 인형임
- ☑ 2025 년 9 개월간 영국 당국은 국경에서 350 만 파운드(한화 약 70 억 원) 상당의 가짜 장난감을 압수했는데, 그중 90%가 라푸푸였음
- ☑ 라부부의 강세는 팝마트(Pop Mart)에 의해 무너지고 있음. 작년에 팝마트는 라부부를 포함한 봉제 인형 생산량을 10 배 늘려 매월 약 3 천만 개로 확대함. 그 결과, 희귀한 라부부를 사들여 높은 가격에 되파는 사람들이 주를 이루던 중고 시장은 극소수의 희귀 라부부를 제외하고는 붕괴함
- ☑ 팝마트는 진정으로 관심을 두는 2 차 시장은 자사 주식임. 라부부에 대한 과열된 투기 열풍은 매출 증가에 기여했지만, 투자자에게 지속적이고 안정적인 수익을 보장하지는 못했을 것임. 이번 거품 붕괴는 몇몇 투기꾼들이 큰 손해를 보는 것 외에는 큰 파급 효과를 가져오지 않으리라고 예상됨

46) 출처: <https://www.economist.com/culture/2026/04/24/the-staggering-strangeness-of-the-labubu-bubble>

만화·웹툰·스토리



☑ [사우디] 망가 프로덕션, 문화재단과 협약 체결... 창의 콘텐츠 강화 및 인재 육성 추진

- ☑ 망가 프로덕션(Manga Productions)은 미스크 재단(Misk Foundation) 산하 기업으로, 문화재단(Cultural House)과 창의 콘텐츠 및 인재 개발 협력 강화를 위한 협약을 체결함. 이번 파트너십은 문화 및 사회 활동을 지원하는 동시에, 기술 개발과 국가 인재 역량 강화를 위한 공간을 제공하는 데 목적이 있음. 이를 위해 인재 양성을 위한 공동 프로그램과 이니셔티브, 워크숍 및 교육 과정, 전시 및 창작 쇼케이스 등이 포함됨. 또한 이번 협력은 비디오 게임, 디자인, 만화 등 전문 분야 관련 행사도 지원하여 사우디아라비아의 문화·창의 산업 생태계를 더욱 풍부하게 만드는 데 기여할 예정임
- ☑ 망가 프로덕션의 기업 서비스 총괄 이사 이브라힘 사이라피(Ibrahim Sairafi)는 이번 협약이 국가 인재 역량 강화와 창의 콘텐츠 생태계 발전에 대한 회사의 의지를 반영한다고 밝히며, 젊은 인재에 대한 투자가 지속 가능한 산업 구축의 핵심이라고 강조함
- ☑ 문화재단 프로그램 디렉터 모아예드 알-툼(Moayed Al-Toum)는 이번 협력이 청년 창의 역량을 개발하는 프로그램을 확대하고, 지식과 창의성을 결합한 고품질 경험을 제공함으로써 지역 인재에게 새로운 기회를 열어줄 것이라고 설명함
- ☑ 양 기관의 이번 협력은 지식 교류와 공동 이니셔티브를 통해 신생 프로젝트를 지원하는 통합 환경 조성에도 기여하며, 창의 산업 및 국가 역량 강화를 목표로 하는 사우디의 Vision 2030 과 궤를 같이함

☑ [싱가포르] 말레이시아 애니메이션 스튜디오 몬스타, 2026 국가지식재산대상 4 관왕 석권 47)

- ‘보보이보이’ IP 로 저작권·상표 부문 동시 수상. 70 개국 수출 IP 경쟁력 공인
 - ☑ 말레이시아 애니메이션 스튜디오 몬스타(MONSTA)가 말레이시아 지식재산청(MyIPO) 주관의 2026 국가지식재산대상(AHIN, Anugerah Harta Intelek Negara)에서 4 개 부문을 수상했다고 2026 년 4 월 30 일 발표함
 - ☑ 수상 부문은 ▲상업적 성과 특별상(Special Award for Commercial Achievement) ▲우수 지식재산 기관(최우수 지식재산 관리) 동상 ▲〈보보이보이 갤럭시(BoBoiBoy Galaxy)〉 시즌 2 로 나디 크리에이티브 저작권상(Nadi Kreatif Award, Copyright) 금상 ▲〈보보이보이 워치(BoBoiBoy Watch)〉로 쥬아라 제나마 상표상(Juara Jenama Award, Trademark)으로, 콘텐츠 창작부터 IP 관리·상업화까지 전 영역에 걸친 성과를 인정받음
 - ☑ 몬스타 최고경영자 니잠 압둘 라작(Nizam Abd Razak)은 이번 수상이 스튜디오 작업에 대한 인정인 동시에, 창작 경제에서 점점 더 중요해지고 있는 IP 관리의 체계적 접근 방식을 인정받은 것이라고 밝힘.

47) 출처: <https://bernama.com/en/news.php//general/meta/news.php?id=2551436>

그는 "당사가 개발하는 모든 IP 에서 혁신을 추구하면서도 핵심 자산에 대한 강력한 보호를 유지하는 것이 우리의 원칙"이라고 덧붙임

- ✔ 몬스타 미디어 이사 파이즈 자이날 아비딘은 지난 10 년간 몬스타가 단순한 로컬 애니메이션 스튜디오에서 스토리텔링·기술·마케팅·커머스를 통합한 IP 인에이블러(IP Enabler)로 성장했다고 설명하며, "애니메이션은 단순한 스크린 콘텐츠가 아닌 TV·영화·소셜 미디어·완구·브랜드 협업을 아우르는 360 도 경험"이라고 밝힘
- ✔ 현재 몬스타의 IP 는 70 개국 이상에 수출되고 있으며, 이번 수상을 통해 말레이시아 IP 도 글로벌 무대에서 경쟁력을 갖출 수 있음이 입증됐다고 현지 언론은 보도



|그림 12| 보보이보이 (출처: Vidio)

음악



☑ [UAE] 프랑스 저작권 단체 Sacem, UAE EMRA 와 저작권 협약 체결 48)

- 프랑스 파리 본부의 저작권 단체 Sacem 이 UAE 기반의 Emirates Music Rights Association(EMRA)와 대표권 협약을 체결하며 UAE 음악 산업의 저작권 관리 체계 구축이 본격화되고 있음
 - ☑ EMRA 는 지난해 UAE 최초로 집단관리단체(CMO) 라이선스를 부여받은 기관으로, 이번 협약을 통해 UAE 창작자들은 음악 사용료 및 저작권료를 로컬과 글로벌 시장에서 보다 체계적으로 징수·배분 받을 수 있는 기반을 확보하게 됨
 - ☑ UAE 정부는 해당 제도가 국가 중장기 전략인 'Vision 2031'과 부합한다고 설명했으며, UAE 를 글로벌 창의 산업 허브로 육성하기 위한 법·제도 및 규제 체계 고도화를 추진 중임
 - ☑ 중동·북아프리카(MENA) 지역은 2024 년 글로벌 음반 시장에서 가장 높은 성장률(22.8%)을 기록했으며, UAE 문화·창작 산업은 GDP 의 약 3.5%를 차지하는 등 콘텐츠 산업 비중이 확대되는 양상임
 - ☑ Sacem 은 IFPI(국제 음반산업 연맹)와 영국 음악권 단체 PPL 과 협력해, 저작자 권리와 인접권을 모두 징수할 수 있는 맞춤형 프레임워크를 설계, 해당 지역 최초 사례로 평가됨

☑ [사우디] 사우디 오케스트라, 올 여름 로마 공연 확정... 안드레아 보첼라와 협연

- ☑ 사우디 음악위원회(Saudi Music Commission)이 사우디 음악 유산을 세계 무대에 알리기 위한 노력의 일환으로 '마블스 오브 사우디 오케스트라(Marvels of Saudi Orchestra)'를 이탈리아 수도 로마에서 선보임. 사우디 문화부 장관이자 음악위원회 이사회 의장인 바데르 빈 압둘라 빈 파르한 왕자(Prince Bader bin Abdullah bin Farhan)의 후원 아래, 음악위원회는 세계 투어 '마블스 오브 사우디 오케스트라'의 11 번째 공연 개최지를 오는 5 월 로마로 확정했다고 발표함. 이번 공연에는 세계적인 테너 안드레아 보첼라(Andrea Bocelli)가 참여하며, 사우디 국립 오케스트라 및 합창단의 특별 무대와 함께 공연예술 위원회(Theater and Performing Arts Commission)이 선보이는 사우디 전통 공연예술도 포함될 예정이라고 사우디 국영통신 SPA 가 보도함. 이번 발표와 관련해 사우디 음악위원회 최고 경영자 폴 퍼시피코(Paul Pacifico)는 '마블스 오브 사우디 오케스트라' 로마 공연은 단순한 투어의 이정표를 넘어, 새로운 관객들에게 사우디의 예술성을 소개하고 세계 최고 수준의 예술가들과 창의적인 교류를 나눌 수 있는 기회라고 밝힘
- ☑ 해당 월드투어는 프랑스 파리를 시작으로 멕시코 시티, 뉴욕, 런던, 도쿄 등을 거쳐 진행됐으며, 이후 리야드에서 공연을 이어갔음. 이후 투어는 시드니 오페라 하우스(Opera House), 프랑스의 샤토 드

48) 출처:

<https://www.musicbusinessworldwide.com/sacem-secures-landmark-agreement-with-uae-based-cmo-the-emirates-music-rights-association-emra>

베르사유(Chateau de Versailles), 사우디 알울라의 마라야 극장(Maraya Theater) 등 세계적인 문화 공간으로 확대됐으며, 사우디 음악 전통과 공연예술을 글로벌 관객들과 연결하는 문화 교류의 장 역할을 해

- ☑ 특히 역사와 예술, 클래식 음악의 상징적인 도시인 로마에서 공연을 개최하는 것은 이번 투어에서의 특별한 의미를 가진다고 평가됨. 유럽 대표 문화도시 가운데 하나인 로마 무대에 오름으로써, 사우디 오케스트라는 음악이 국경을 넘어 문화적 대화를 이끌고 예술을 통한 가교 역할을 할 수 있다는 점을 보여준다는 설명임
- ☑ 이번 콘서트에서는 사우디·이탈리아·국제 음악 작품들로 구성된 특별 프로그램이 선보여질 예정임. 공연은 사우디 오케스트라 및 합창단과 이탈리아 오케스트라 연주자들이 함께 참여하며, 지휘는 마에스트로 마르첼로 로타(Marcello Rota)가 맡음. 또한 세계적인 성악가 안드레아 보첼리가 무대에 올라 글로벌 관객들을 사로 잡아온 그의 음악 세계를 선보일 예정임. 아울러 공연에는 사우디 전통 공연 예술인 ‘아르다와디 알다와시르(Ardah Wadi Al-Dawasir)’, ‘알카트와(Al-Khatwa)’, ‘안바위(Yanbaawi)’ 등도 포함됨. 이들 공연은 율동과 음악, 시를 결합한 지역 전통 예술로, 서로 다른 문화적 전통을 하나의 예술적 무대 안에서 조화롭게 엮어내는 역동적인 음악 경험을 제공할 예정임

☑ [싱가포르] ‘말레이시아 방문의 해’ 2027년까지 연장, 콘서트·공연 인센티브 확대 추진 49)

○ 관련 추가 예산 내각 제출 예정. 외국인 공연자 보증금도 최대 50% 인하

- ☑ 말레이시아 정부가 ‘말레이시아 방문의 해(Visit Malaysia 2026)’ 캠페인을 2027년 말까지 연장하기로 결정한 가운데, 공연·이벤트 산업 지원책도 함께 강화되고 있음
- ☑ 파흐미 파질 통신부 장관은 현지 언론과의 인터뷰에서 말레이시아 방문의 해 연장에 따른 추가 지원 관련 안을 내각에 제출할 계획이며, 지원은 2025년 예산안에서 발표된 바 있는 말레이시아 콘서트·이벤트 인센티브 제도(CEMI, Concert and Events in Malaysia Incentive)를 통해 집행될 예정이라고 밝힘
- ☑ 말레이시아 방문의 해 연장 결정은 국제 관광 시장 회복에 더 많은 시간을 부여하기 위한 것으로, 말레이시아는 외국인 관광객 4,700만 명 유치와 관광 수입 3,290억 링깃(한화 약 122조 7,000억 원) 달성을 목표로 하고 있음
- ☑ 콘서트·이벤트 인센티브 제도는 1만 5,000명 이상 규모의 대형 콘서트·이벤트를 대상으로 연간 1,000만 링깃(한화 약 37억 3,000만 원) 규모로 운영되는 리베이트 프로그램으로, 국제 아티스트 섭외 시 총 비용의 최대 30% 또는 최대 150만 링깃(한화 약 5억 6,000만 원)을 지원함. 특히 개막 30일 전 60% 이상 티켓 판매 달성 프로젝트에는 10만 링깃(한화 약 3,730만 원)의 추가 보너스도 제공됨
- ☑ 아울러 말레이시아 수도인 쿠알라룸푸르 시청은 5월 1일부터 공연 보증금을 대폭 인하하기로 했음. 외국인 아티스트의 스테이지·문화 공연 보증금은 기존 3만 링깃(한화 약 1,119만 원)에서 8,000링깃(한화 약 298만 원)으로, 콘서트 보증금은 3만 링깃에서 1만 5,000링깃(한화 약 559만 원)으로 각각 인하됨

49) 출처:

<https://www.nst.com.my/news/nation/2026/04/1423321/fahmi-more-incentives-concerts-vm2026-extended-2027>

- ☑ 파흐미 장관은 또한 말레이시아 공연·이벤트 산업 협회(ALIFE Malaysia, 이하 알라이프 말레이시아)를 오렌지 경제 위원회⁵⁰(Orange Economy Council)의 산업계 대표로 공식 초청하겠다고 밝힘
- ☑ 알라이프 말레이시아에 따르면, 소비자의 안전한 콘서트 티켓 구매를 위한 웹사이트 '바이 티켓 세이프리 (Buy Tickets Safely, BTS)'등이 곧 출시할 예정이며, 마이크리에이티브 벤처스⁵¹(MyCreative Ventures)를 통해 아티스트·이벤트 주최사 대상 기존 대출의 상환 구조 조정 협의도 추진 중인 것으로 알려짐

☑ [필리핀] 박지훈, 8 월 마닐라 팬 콘서트 개최 예정 ⁵²

○ 한국 배우 겸 가수 박지훈이 2026 년 8 월 필리핀 마닐라에서 팬 콘서트를 개최할 예정

- ☑ 해당 기사는 K-content, Korean celebrities, Park Ji-hoon, fan meeting 을 주요 키워드로 제시하며, 필리핀 공연시장에서 한국 배우·가수의 팬미팅형 행사가 지속적으로 편성되고 있음을 시사함
- ☑ 박지훈은 한국 드라마와 음악 활동을 병행해 온 아티스트로, 이번 보도에서는 2026 년 8 월 마닐라 팬 콘서트 일정이 핵심 내용으로 다뤄짐
- ☑ 행사는 팬 콘서트 형식으로 소개되어, 필리핀 내 K-content 소비가 음악 공연뿐 아니라 배우 팬미팅·팬 콘서트로 확장되고 있음을 보여줌
- ☑ 산업적으로는 필리핀 내 한국 스타 팬덤이 단순 콘텐츠 시청층을 넘어 오프라인 티켓 구매층으로 전환되고 있는 흐름으로 분석됨

☑ [필리핀] WOODZ, 필리핀 공연에서 'Raining in Manila' 커버 무대 선보임 ⁵³

○ 한국 가수 WOODZ 가 2026 년 5 월 2 일 New Frontier Theater 에서 열린 <Archive. 1> World Tour 필리핀 공연에서 수천 명의 팬들을 만남

- ☑ WOODZ 는 필리핀 밴드 Lola Amour 의 곡 'Raining in Manila'를 커버하였으며, 한국 아티스트가 현지 음악 코드를 공연에 반영한 사례로 소개
- ☑ 공연장에서 현지 곡을 커버한 구성은 필리핀 팬덤과 한국 아티스트 간 현장형 교류 요소로 볼 수 있으며, K 팝 공연이 현지화된 무대 연출을 포함하는 방향으로 운영되고 있음
- ☑ 산업적으로는 한국 아티스트의 필리핀 공연이 단순 투어 일정이 아니라, 현지 팬덤 문화와 음악 취향을 반영하는 방식으로 고도화되고 있는 것으로 분석

50) 오렌지 경제 위원회: 영화·음악·애니메이션 등 창작 산업 전반을 관할하는 말레이시아 정부 신설 위원회

51) 마이크리에이티브 벤처스: 말레이시아 통신부 산하 창작 산업 전문 정책금융기관으로 아티스트·이벤트 주최사·콘텐츠 기업 등에 대출 및 투자 지원 정책을 담당

52) 출처:

<https://www.abs-cbn.com/entertainment/showbiz/events/2026/5/5/park-ji-hoon-heading-to-manila-in-august-for-fan-concert-1153>

53) 출처: <https://mb.com.ph/2026/05/04/woodz-charms-fans-with-raining-in-manila-cover-in-ph-show>



[그림 13] WOODZ, 필리핀 공연

✔ [스웨덴] 자라 라르손, 'Grammis 2026'에서 2 관왕 차지 54)

- 스웨덴 팝스타 자라 라르손(Zara Larsson)이 스톡홀름 Annexet 에서 열린 'Grammis 2026'에서 두 개의 상을 받으며 올해 시상식의 주요 수상자로 주목받음
 - ✔ 자라 라르손은 미국 투어 일정으로 현장에 참석하지 못했으며, 어머니 아그네타 라르손(Agnetha Larsson)이 대신 무대에 올라 수상 소감을 전했다
 - ✔ Grammis 공식 발표에 따르면 자라 라르손은 '올해의 아티스트'를 수상했으며, 앨범 'Midnight Sun'으로 '올해의 팝' 부문도 수상했음
 - ✔ 'Grammis 2026'은 스웨덴의 음악 한 해를 조명하는 시상식으로, 총 22 개 부문에서 수상자가 발표됐음
 - ✔ 같은 공식 발표에서 자라 라르손과 함께 비아그라 보이즈(Viagra Boys)가 주요 수상자로 언급됐으며, 비아그라 보이즈는 '올해의 록'과 '올해의 앨범'을 수상했음
 - ✔ 시상식은 니클라스 스트름스테트(Niklas Strömstedt)가 진행했으며, 베로니카 마지오(Veronica Maggio), 비아그라 보이즈, 미스 리(Miss Li), 넥타르(Nektar), 아담(ADAAM)과 그레카조(Greekazo)의 공연도 함께 진행됐음



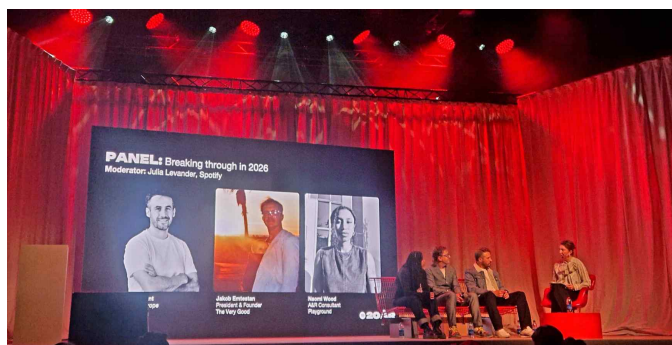
[그림 14] 자라 라르손의 'Midnight Sun: Girls Trip' 프로모션 이미지

54) 출처:

<https://www.msn.com/sv-se/noje/entertainment/zara-larsson-blev-grammisgalans-drottning/ar-AA2221vt?ocid>

☑ [스웨덴] 스톡홀름 뮤직 위크, 스트리밍 시대 신인 아티스트의 돌파 전략 논의 55)

- 스톡홀름 뮤직 위크(Stockholm Music Week)에서 Spotify 주관으로 현재 스트리밍 환경에서 신인 아티스트가 처한 조건을 다루는 세션이 진행됐음
 - ☑ 스포티파이 북유럽 음악 총괄 앤디 슬론-빈센트(Andy Sloan-Vincent)는 전날 공개된 'Loud & Clear' 보고서를 언급하며 세션을 시작했다. 이어 음악 연구자 다니엘 요한손(Daniel Johansson)의 분석 'A Decade of Discovery: Swedish artists on Spotify 2015-2025'의 주요 내용이 소개됐음
 - ☑ 해당 분석의 핵심은 신인 스웨덴 아티스트를 둘러싼 경쟁이 크게 심화됐다는 점임. 분석 기간 초반에는 신곡 중심의 '프런트라인' 발매가 96%를 차지했으나, 현재는 발매 18 개월 이상 지난 카탈로그 음악이 50%를 차지하고 있으며, 플랫폼 내 신인 아티스트 수도 두 배로 늘었음
 - ☑ 음악 데이터 분석가 줄리아 레반데르(Julia Levander)는 발표를 마치며 "너무 암울한 보고서가 아니었기를 바란다"라고 말했으며, 이어진 패널 토론은 비관보다는 변화한 환경 속 대응 방식에 초점을 맞췄음
 - ☑ 패널에는 나오미 우즈(Naomi Woods), 야코브 엠테스탐(Jakob Emtestam), 앤디 슬론-빈센 등 음악 업계 관계자들이 참여했으며, 이들은 미디어 환경과 음악 산업 구조가 크게 변화하면서 경쟁은 치열해졌지만 신인 아티스트에게 새로운 기회 역시 존재한다고 평가했음
 - ☑ 이어진 'Building a Lasting Career: Then, Now, Next' 세션에서는 가수 캐럴라인 헬트(Caroline Hjelt), 아이코나 팝(Icona Pop)의 아이노 야오(Aino Jawo), 신예 아티스트 올가 미코(Olga Myko)가 참여해 2010년대 초반과 2026년의 아티스트 활동 조건을 비교했음
 - ☑ 과거에는 완성된 곡, 사진 촬영, 라디오 홍보가 중심이었다면, 현재는 아티스트가 거의 24 시간 존재감을 유지해야 하는 환경으로 바뀌었다는 점이 강조됐음. 가수 아이노 야오는 "바이럴 순간을 얻을 수 있지만, 그 뒤 모든 것이 갑자기 끝날 수도 있다"라며 지속성과 내용의 중요성을 언급했음
 - ☑ 이번 세션은 스웨덴 음악 산업의 국제적 성과를 확인하는 동시에 신인 아티스트가 '스트리밍', '디스커버리', '팬덤', '슈퍼팬'을 어떻게 연결해 장기적 커리어를 구축할 것인가를 논의하는 자리였음



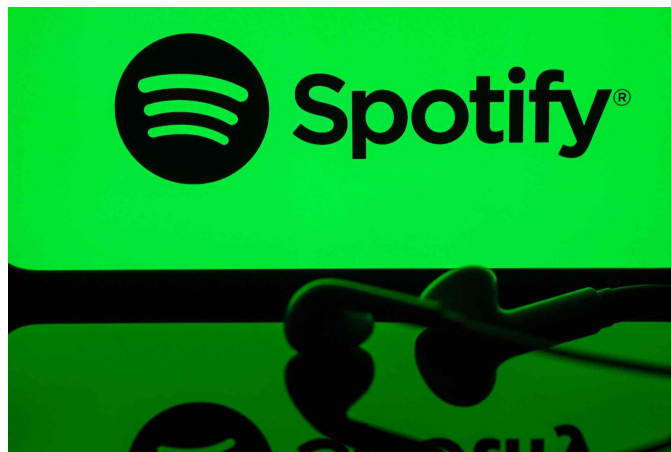
[그림 15] 스톡홀름 뮤직위크 'Streaming, Discovery & the Artist Perspective' 현장

55) 출처:

<https://www.musikindustrin.se/2026/04/28/stockholm-music-week-streaming-discovery-the-artist-perspective>

✔ [스웨덴] Spotify, 2025 년 스웨덴 아티스트에 약 20 억 크로나 지급 56)

- Spotify 의 연례 'Loud & Clear' 스웨덴 보고서에 따르면 2025 년 스웨덴 아티스트는 Spotify 에서 약 20 억 크로나의 로열티를 창출한 것으로 나타났음
 - ✔ 또한 2025 년 Spotify 에서 50 만 크로나 이상의 로열티를 창출한 스웨덴 아티스트는 557 명으로, 전년 대비 5% 증가했음
 - ✔ 스포티파이 공식 뉴스룸도 같은 내용을 발표하며, 2025 년 스웨덴 아티스트의 Spotify 로열티가 2018 년 대비 거의 두 배 수준으로 증가했다고 설명했음
 - ✔ 스포티파이 유럽 음악 부문 책임자 앤디 슬론-빈센트(Andy Sloan-Vincent)는 “10 년 전에는 이런 수준의 스트리밍 수익을 만든 스웨덴 아티스트가 소수였지만, 오늘날에는 수백 명”이라며 특히 “스웨덴 록 음악에서 큰 상승세를 보이고있다”라고 말했음
 - ✔ 2025 년 스웨덴 로열티의 47%는 독립 아티스트 또는 독립 레이블에서 발생했으며, 이는 대형 음반사 없이도 스포티파이 내에서 성과를 낼 수 있음을 보여주는 지표로 제시됐음
 - ✔ 스웨덴 아티스트 로열티의 66%는 스웨덴 외 지역 청취자에게서 발생한 해외 수익이며, 스웨덴어 음악은 2025 년 전 세계 스포티파이 플랫폼에서 5% 성장했음
 - ✔ 스포티파이는 자사 음악 관련 수익의 약 3 분의 2 를 권리자와 퍼블리셔에게 지급하며, 이후 아티스트와 작곡가는 각자의 계약에 따라 수익을 배분받는 구조라고 설명했음



|그림 16| Spotify

56) 출처: <https://www.musikindustrin.se/2026/04/27/spotify-tva-miljarder-till-svenska-akter-2025>

✔ [이탈리아] 제 35 회 밀라노 음악 축제: 디지털 기술로 좁히는 예술적 원거리 57)

- 2026년 4월 26일부터 6월 6일까지 밀라노 전역에서 개최되는 밀라노 음악 축제(Festival Milano Musica)가 AI, 비디오 아트, 전자음악을 결합한 30여 개의 공연을 통해 현대 음악의 미래 기술적 대안을 제시함
 - ✔ 2026년 밀라노 음악 축제는 창의적 원거리(Lontananze creative)라는 대주제 아래, 물리적·시간적 거리를 뛰어넘는 예술적 시도를 선보임. 이번 축제는 1926년생 동갑내기 거장 모턴 펠드먼(Morton Feldman)과 죄르지 쿠르탁(György Kurtág)의 탄생 100주년을 기념하는 동시에, 현대의 첨단 기술이 음악적 거리를 어떻게 좁힐 수 있는지에 집중함
 - ✔ 특히 밀라노의 상징인 라 스칼라 극장부터 디지털 문화 센터인 MEET, 현대 미술관 피렐리 항가비코카(Pirelli HangarBicocca)에 이르기까지 도시의 다양한 공간을 무대로 삼아 각 장소의 음향적 특성과 디지털 영상 기술을 결합한 융복합 퍼포먼스를 전개함
 - ✔ 이 축제는 총 8개의 세계 초연곡과 13개의 이탈리아 초연곡을 포함하며, 이 중 다수가 전자음악과 비디오 기술을 필수 요소로 차용함. 주목할 만한 사례로, 5월 18일 라 스칼라 극장에서 열린 RAI 국립 교향악단의 공연에서는 미래의 오케스트라를 탐구하기 위해 증강된 타악기와 실시간 음향 처리 기술이 도입됨. 또한, 프랑스 음향·음악 연구소(IRCAM)와의 협업을 통해 사운드 공간화 및 인터랙티브 미디어 기술이 적용된 공연들이 잇달아 무대에 오르며, 청중에게 단순한 청각적 경험을 넘어선 시각·공간적 몰입형 콘텐츠를 제공함
 - ✔ 이번 축제는 이탈리아의 클래식한 문화유산이 첨단 실감형 콘텐츠 기술과 결합할 수 있는 거대한 시장성을 시사함. 축제 기간 중 진행되는 참여형 콘서트와 야외 퍼포먼스는 고정된 무대를 벗어나 관객의 위치와 반응에 따라 음악이 변하는 디지털 기술의 유연성을 강조함

✔ [이탈리아] 이탈리아 차트를 점령한 힙합·트랩과 Z세대형 소셜 바이럴 전략 58)

- 2026년 5월 3일 발표된 스포티파이 이탈리아 주간 차트에서 시바(Shiva)와 스페라 에바스타(Sfera Ebbasta) 등 현지 아티스트들이 상위권을 독식하며, 소셜 미디어 기반의 강력한 Z세대 팬덤을 입증함
 - ✔ 최근 이탈리아 대중음악 시장은 힙합과 트랩 장르가 단순한 서브컬처를 넘어 완벽한 메인스트림으로 안착함. 2026년 5월 3일 기준 스포티파이(Spotify) 이탈리아 주간 차트는 지난 4월 10일 발매된 시바(Shiva)의 새 앨범 수록곡들이 차트 상위권을 장악함
 - ✔ 특히 해당 앨범은 발매 첫날에만 620만 회 이상의 스트리밍을 기록하며 이탈리아 음악 시장의 압도적인 디지털 소비 파워를 보여줌. 이탈리아 트랩의 대부로 불리는 스페라 에바스타(Sfera Ebbasta) 역시

57) 출처: <https://www.milanomusica.org/festival>

<https://www.teatroallascala.org/it/stagione/2025-2026/concerti/ospitalita-istituzioni-musicali-italiane/35-festival-milano-musica.html>

58) 출처: <https://recensiamomusica.com/spotify-chart-2026-settimana-18-shiva-sempre-primo>

지오리에(Geolier), 안나(ANNA) 등과의 활발한 협업을 통해 차트 롱런 체제를 구축하며 Z세대 음원 팬덤의 절대적인 지지를 확인시킴

- ✔ 이러한 현상의 배경에는 이탈리아 음악 산업 특유의 소셜 바이럴 마케팅과 커뮤니티 기반 서사 전략이 자리 잡고 있음. 2026년 이탈리아의 디지털 마케팅 트렌드는 단순한 조회수 추구를 넘어, 아티스트와 팬덤 사이의 지속 가능한 유대감 형성에 집중함
- ✔ 시바의 경우, 앨범 발매 전부터 틱톡(TikTok)과 인스타그램 릴스를 통해 곡의 일부를 선공개하거나 가사 속의 특정 키워드를 챌린지화하여 소비자의 자발적인 콘텐츠 재생산을 유도함. 현지 매체들은 현재 이탈리아 차트는 음악적 완성도 못지않게 아티스트의 삶의 방식(Lifestyle)이 소셜 미디어상에서 어떻게 서사화되느냐에 따라 결정된다고 분석하며, 음원 자체가 하나의 소셜 소통 도구가 되었음을 언급함



[그림 17] 래퍼 시바(Shiva) (사진: shivaofficial.it)

✔ [러시아] 유명 프로듀서, 러시아 음악 산업의 단기 트렌드 전망 59)

- ✔ 유명한 프로듀서이자 음악 평론가인 파벨 루드첸코(Павел Рудченко/Pavel Rudchenko)는 NEWS.ru와의 인터뷰에서 히트곡 리메이크와 해체되었던 밴드의 재결합이 음악 산업에서 당분간의 트렌드가 될 것이라고 전망. 그는 옛 노래를 다시 부르는 것이 확실한 성공 전략이라고 믿고 있음
- ✔ “앞으로 다양한 리메이크와 예전 협업곡들에 대한 재조명이 증가할 것이라 생각한다. 이러한 트렌드는 항상 중요한 의미를 지니는데, 듣는 이들에게 향수를 불러일으키고 공감을 얻기 때문이다. 게다가 아티스트들에게는 수익을 창출할 수 있는 좋은 방법이 될 것이다. 다만 여기서 말하는 리메이크는 히트곡이 된 성공적인 노래들을 의미한다.”라고 루드첸코는 언급
- ✔ 그는 리메이크의 성공이 커버 밴드의 인기 상승으로 입증된다고 말하며, 관객들이 잘 알려진 히트곡을 새롭게 해석한 곡들을 긍정적으로 받아들이고 있다고 덧붙임. 그는 리메이크 트렌드는 최근 행사에서 공연하는 커버 밴드의 증가세에서 드러난다고 언급. 현재 커버 밴드의 수가 급증하고 있는데, 이는 수요가 매우 높기 때문이라는 것. 그는 대중이 이미 이러한 움직임을 받아들일 준비가 되어 있기 때문에 이것이 가능하다고

59) 출처: <https://news.ru/show-business/prodyuser-nazval-novyj-trend-v-muzykalnoj-industrii>

결론지음

❖ [러시아] 러시아의 신인 아티스트들이 경험하는 주요 어려움들 60)

- ❖ 러시아 음악 산업에서는 신인 아티스트들이 경력 초기에 믿을 만한 전문가를 찾을 수 있도록 돕는 투명한 메커니즘이 부족. 이는 'ОН Лейбл а(ON Labels)'의 CEO 인 나데즈다 보이체프스키(Надежда Бойчевски/Nadezhda Boychevski)가 제시한 의견
- ❖ 현재 업계에 전문가의 전문성에 대한 확립된 기준과 평판 시스템이 부재하며, 이것이 상황을 더욱 악화시켜 러시아 음악 산업 발전에 추가적인 장벽을 만들고 있다고 보이체프스키는 지적
- ❖ 보이체프스키는 업계의 여러 구조적 문제점을 함께 언급. "러시아 음악 산업은 여전히 여러 구조적 문제에 직면해 있다. 무엇보다도 아티스트들 스스로 법률 지식이 부족하다. 많은 아티스트들이 계약서에 서명하기 전에 내용을 꼼꼼히 검토하지 않는다. 게다가 아티스트의 경력을 효과적으로 관리할 수 있는 유능한 매니저도 부족하다."
- ❖ 관련해 프로듀서, 작곡가, 교육자인 파벨 수르코프(Павел Сурков/Pavel Surkov)는 NSN 과의 인터뷰에서 젊은 음악가들이 불가항력적인 상황에 대한 책임을 지지 않도록 스스로 작업 조건을 신중하게 고려해야만 한다고 강조한 바 있음

❖ [멕시코] K 팝 데몬 헌터스 케빈 우, CCXP Mexico 2026 등장-글로벌 투어 의지 밝혀 61)

- ❖ 소니 픽처스 애니메이션의 <KPop Demon Hunters>에서 '미스터리 사자(Mystery Saja)' 역을 맡은 전 U-KISS 멤버 케빈 우(Kevin Woo)가 CCXP Mexico 2026 썬더 스테이지(Thunder Stage)에 출연해 멕시코 팬들과 뜨거운 만남을 가짐. 13 년 만의 멕시코 방문으로, U-KISS 시절 명곡 <Neverland> 일부를 라이브로 선보이고 <Soda Pop> 무대로 현장을 열기로 달굴
- ❖ 케빈 우는 U-KISS 에서 10 년간 활동한 후 미국으로 건너가 브로드웨이 뮤지컬 <KPOP>에서 가상 그룹 F8 의 멤버로 출연했으며, 이후 소니 픽처스 프로듀서의 눈에 띄어 <KPop Demon Hunters>에 합류하게 된 경위를 밝힘
- ❖ 그는 "대본을 읽자마자 소름이 돋았고, 자신이 미스터리 사자와 닮은 점이 많다고 느꼈다"라고 밝힘. 작품이 수상한 다수의 상을 언급하며 눈물을 보이기도 함
- ❖ 케빈 우는 사자 보이스(Saja Boys)와 헌터/X(HUNTER/X)와 함께하는 글로벌 투어 개최에 강한 의지를 표명하며, "멕시코에서 꼭 공연하고 싶다"라고 밝힘. 다만 최종 결정권은 제작사에 있다고 덧붙임

60) 출처: <https://kino.rambler.ru/movies/56380590-nazvany-osnovnye-problemy-nachinayuschih-artistov>

61) 출처:

https://www.tvazteca.com/azteca7/geek-otaku/kevin-woo-kpop-demon-hunters-brilla-en-la-ccxp-mexico-2026-se-vivio-su-visita/#google_vignette

✔ [멕시코] K 팝 커버댄스 그룹 Circus Showtime, CCXP Mexico 2026 무대 장악 62)

- ✔ 멕시코의 K 팝 커버댄스 그룹 Circus Showtime 이 4 월 26 일 CCXP Mexico 2026 무대에 올라 Stray Kids·Jung Kook·BLACKPINK 등 다양한 아티스트의 안무를 선보이며 현장 관객들의 열띤 호응을 이끌어 냈. 안무를 아는 관객들이 함께 참여하는 등 K 팝 팬덤 특유의 집단적 참여 문화가 대형 팝 컬처 행사장에서도 자연스럽게 구현됨
- ✔ Circus Showtime 은 2018 년 K 팝 커버댄스의 꿈을 가진 멤버들이 결성한 그룹으로, Ahn·Yank·Sun·Yuki·Susi 등 5 인으로 구성됨. 멤버 Sun 은 "K 팝은 삶의 방향을 잃었던 시기에 길을 열어준 특별한 존재"라고 밝혔으며, Yank 는 "K 팝은 하나됨이고, Circus Showtime 에서 진정한 가족을 찾았다"라고 말함
- ✔ 그룹의 공동 목표는 한국에서 개최되는 Dance Cover Festival 우승으로, 이를 위해 매일 강도 높은 훈련을 이어가고 있음. 현재 멕시코시티(CDMX)와 에도멕시코(Edomex)에 댄스 스튜디오를 운영하며 K 팝 커버댄스 강사로도 활동 중임

✔ [튀르키예] 튀르키예 음악 산업 60% 성장 63)

- 세계 지식재산권의 날을 맞아 MESAM(튀르키예 음악 저작권 협회), MSG(튀르키예 음악 저작권 협회), MÜYAP(튀르키예 음반 제작자 협회)의 기자회견이 열렸음
 - ✔ 데이터에 따르면 튀르키예는 유럽에서 가장 빠르게 성장하는 음악 시장 중 하나임. IFPI 보고서에 따르면 튀르키예는 세계 음악 시장에서 24 위로 올라서며 무려 9 계단을 뛰어올랐음
 - ✔ 2025 년 총 음반 음악 수익은 1 억 4,430 만 달러에 달했으며, 연간 성장률은 60.1%를 기록하였음. 이 수치는 세계 평균의 약 10 배에 달하는 것임. 수익의 가장 큰 부분은 디지털 플랫폼이 차지하였음
 - ✔ 튀르키예의 음악 수익 대부분은 유료 구독과 광고 기반 스트리밍 모델에서 발생하였음
 - ✔ 실물 판매에서는 LP 와 컬렉션 제품에 대한 관심이 높아지면서 129.6%의 성장을 기록하였음
 - ✔ MESAM 과 MSG 는 2025 년 저작권자들에게 21 억 리라 이상의 저작권료를 분배하였음
 - ✔ 이러한 결과는 창작 노동의 경제적 가치가 강화되고 있음을 보여줌
 - ✔ 레셉 에르굴(Recep Ergül)은 튀르키예가 지식재산 분야에서 중요한 수준에 도달했다고 밝혔고, 페르하트 괴체르(Ferhat Göçer)는 디지털 플랫폼에서 튀르키예가 보다 공정한 수익 배분을 받아야 한다고 강조하였음
 - ✔ 회의에서 특히 주목받은 주제 중 하나는 인공지능이었음
 - ✔ 업계 관계자들은 AI 로 생성된 콘텐츠가 저작권 시스템을 위협하고 있다고 지적하며, 지식 및 예술 작품 법률(Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu)의 개정을 촉구하였음

62) 출처: <https://www.adn40.mx/entretenimiento/2026-04-26/el-k-pop-llego-a-la-ccxp-mexico-y-brillo-con-fuerza>

63) 출처: <https://www.sabah.com.tr/yazarlar/gunaydin/hakan-uc/2026/04/29/turk-muzik-sektoru-yuzde-60-buyudu>

패션



☑ [이탈리아] EU 재고 폐기 금지 본격화와 이탈리아 패션의 전략 수정 64)

- 2026년 5월 4일, 유럽연합(EU)의 미판매 섬유 제품 폐기 금지 규정이 시행 단계에 진입함에 따라 이탈리아 패션 기업들이 생산량 조절과 재고 자산의 디지털 추적 시스템 도입을 서두르고 있음
 - ☑ 최근 이탈리아 패션계는 2026년 7월부터 시행될 미판매 제품 폐기 금지 법안에 발 빠르게 대응하고 있음이 확인됨. 그동안 브랜드 가치 보호와 재고 관리 비용 절감을 위해 신제품을 소각하거나 매립하던 관행이 법적으로 차단되면서, 대형 브랜드들은 기부, 재판매, 리사이클링 등 순환 경제 모델로의 전환이 불가피해진 상황임. 중소기업 또한 2030년부터 같은 규제를 적용받게 되어 이탈리아 패션산업 전체가 생산 단계부터 내구성과 수선 가능성을 고려한 설계에 집중하고 있음
 - ☑ 이러한 규제 변화와 맞물려 이탈리아 내 중고의류 시장은 밀레니얼과 Z 세대를 중심으로 폭발적인 성장세를 기록 중임. 특히 온라인 중고 거래 플랫폼인 빈티드(Vinted)의 기업 가치가 80억 유로를 돌파하며 이탈리아 내 소비 트렌드를 주도하고 있으며, 루이비통이나 구찌 같은 럭셔리 브랜드 또한 자체 중고 플랫폼을 운영하거나 수선 서비스를 강화하며 자사 제품의 생애 주기를 늘리는 전략을 취하고 있음. 2026년은 이탈리아 패션의 가치가 신상품 판매에서 제품의 지속성으로 옮겨가는 역사적 전환점이 될 것으로 전망됨

☑ [러시아] <악마는 프라다를 입는다 2>, 2000년대 스타일에 대한 관심 견인 65)

- ☑ 글로벌 상품 배송 서비스인 CDEK.Shopping은 러시아에서 영화 <악마는 프라다를 입는다 2>의 개봉을 앞두고 2000년대 스타일의 오피스룩과 액세서리에 대한 수요가 평균 100~130% 증가했다고 밝힘. 구체적으로 블랙 미니 드레스의 인기가 200% 증가. Christian Louboutin, Kazar, Michael Kors 같은 브랜드의 구두 수요는 평소 대비 180% 정도 급증
- ☑ “2000년대 스타일의 선글라스도 유행하고 있다. Saint Laurent SL 660, Gucci 블랙 프레임 선글래스, Tom Ford FT1013 모델은 모두 판매량이 150% 증가했다.”라고 CDEK.Shopping은 언급. 더불어 Prada Re-Edition, Michael Kors의 천연 가죽 제품, Zadig & Voltaire 쇼퍼백에 대한 수요 또한 140% 증가했다고 덧붙임
- ☑ 전문가들은 <악마는 프라다를 입는다 2>와 관련, ‘앤 해서웨이 드레스’, ‘오피스 스타일’, ‘2000년대

64) 출처:

<https://www.imegnatiacambiare.org/altrovestire/news/stop-distruzione-moda-invenduta#:~:text=Grazie%20al%20regolamento%20europeo%20sull,adeguare%20modelli%20produttivi%20e%20logistici>

https://www.huffingtonpost.it/dossier/terra/2026/03/03/news/moda_arriva_lo_stop_alla_distruzione_degli_invenduti-21341351

65) 출처:

https://www.gazeta.ru/style/news/2026/04/28/28354507.shtml?utm_source=rfinance&utm_medium=exchange&utm_campaign=news

스타일'에 대한 검색량 또한 급증했다고 보고

- ☞ 앞서 러시아에서는 아카데미 시상식 이후 K 팝 관련 상품에 대한 관심이 크게 증가한 것으로 나타남. 분석가들은 이러한 수요 증가의 원인으로 애니메이션 <K 팝 데몬 헌터스>의 작품상 수상을 지목한 바 있음. <악마는 프라다를 입는다 2>가 2000년대 스타일에 대한 관심을 견인하는 것에 대해, 콘텐츠에 대한 관심이 관련 상품이나 관련 분야로 확장되는 트렌드가 일관되게 나타나는 것으로 해석

통합(정책·기타)



☑ [인니] 미국무역대표부(USTR), 인도네시아 '우선 감시대상국' 재지정 ⁶⁶⁾

- 미국무역대표부(USTR)는 2026년 4월 말 「2026 Special 301 Report」를 공개했으며, 인도네시아를 칠레, 중국, 인도, 러시아, 베네수엘라와 함께 '우선 감시대상국(Priority Watch List)'으로 재지정함

 - ☑ 제이미슨 그리어(Jamieson Greer) USTR 대표는 "불공정 무역 관행에 대응하기 위한 모든 집행 수단을 활용하는 것이 최우선 과제"라며 "전 세계에서 미국 창작자들의 보호가 필요한 곳에서는 단호하게 행동할 것"이라고 밝힘
 - ☑ 인도네시아는 2018년 이후 매년 이 목록에 포함되어 있으며, 2026년 보고서에서도 위조품 유통, 온라인 저작권 침해, 국경 단속 미흡 등이 핵심 지적 사항으로 반복 제기됨. 올해 보고서에서 가장 주목할 변화는 베트남이 13년 만에 처음으로 가장 강한 제재 단계인 '우선 지정대상국(Priority Foreign Country)'으로 격상된 점으로, USTR은 인도네시아에 대해서도 이행 미비 시 WTO 분쟁 해결 절차나 무역법 제 301 조에 따른 집행 조치를 할 수 있다고 경고함
 - ☑ 보고서에 따르면, 인도네시아의 핵심 문제는 크게 세 축으로 구분됨. 첫째는 온라인 전자상거래 플랫폼을 통한 위조품 유통임. 인도네시아 대형 온라인 마켓플레이스들은 오랫동안 위조 신발·의류·전자제품·의약품 등의 유통 온상으로 지목되어 옴. 부카라팍(Bukalapak)은 다수의 브랜드 제품이 진품이 아닌 상태에서 '레플리카'로 공개적으로 표기되어 판매된다는 지적과 함께 수년간 USTR의 '악명 높은 시장(Notorious Markets List)'에 포함됐으며, 쇼피(Shopee) 역시 위조품 비중이 높고 판매자 심사 체계와 침해 신고 처리 절차가 미흡하다는 평가를 받아옴. 둘째는 온라인 저작권 침해 문제임. 불법 스트리밍, 스트림 리핑(stream-ripping), 불법 IPTV 앱 등을 통한 영화·음악·방송 콘텐츠 무단 유통이 지속적으로 심각한 수준으로 유지되고 있음. 셋째는 국경 단속 실효성 문제로, 위조품의 수출입 및 환적 과정에서 당국의 직권 압류 권한 행사가 충분하지 않다는 점이 반복적으로 지적됨
 - ☑ 인도네시아 정부와 민간 부문에서 그간 일부 개선 노력이 있었음. 디지털통신부는 2024년 10월부터 2026년 4월까지 18개월간 419만 건 이상의 불법·유해 온라인 콘텐츠를 삭제했으며, 이 중 저작권 침해 콘텐츠 9,217건이 포함됨. 주요 전자상거래 플랫폼들도 IP 침해 신고 포털을 정비하고 기계학습·이미지 인식 기술을 도입하는 등 자정 노력을 기울여옴. 그러나 USTR은 이러한 조치들의 일관성과 실효성이 여전히 부족하다고 평가하며, 반복 위반자에 대한 억제력 있는 처벌 부재, 플랫폼의 소극적 모니터링 체계, 침해 신고 처리의 지연 등을 지속적인 구조적 문제를 지적함

66) 출처:

<https://jakartaglobe.id/news/fake-shoes-music-piracy-indonesia-stays-on-us-priority-watch-list-for-ip-rights>

☑ [베트남] 한-베트남, <함께 만드는 미래> 공동 창조 파트너십 67)

- ☑ 지난 대한민국 제 21 대 이재명 대통령 내외의 4 월 21 일 ~ 4 월 24 일 베트남 국민 방문을 계기로 진행된 베트남통신사 한국 특파원과 인터뷰에서 주한 베트남대사관 부호(Vu Ho) 대사는 양국 경제 협력이 단순한 프로젝트 수 확대를 넘어 기술 협력의 '질적 전환'이 필요한 시점이라고 강조함. 특히 베트남이 반도체, 인공지능(AI) 등 고부가가치 산업의 설계 및 R&D 단계에 실질적으로 참여해야 한다고 제언함. 이를 위한 3 대 핵심 과제로 ▲부품·소재 산업 육성을 통한 현지 공급망 강화 ▲고부가가치 제품 및 가공 농산물 수출 확대를 통한 무역 구조 개선 ▲양국 경제의 근간인 중소기업(SME) 간 연결성 강화를 제시함
- ☑ 또한, 한베경제문화협회(KOVECA) 권성택 부회장은 지난 30 년이 대기업 주도의 수직적 협력이었다면, 향후 30 년은 중소기업 중심의 수평적 협력으로 전환되어야 한다고 분석함. 문화 분야에서도 한국의 스토리텔링 노하우와 베트남의 풍부한 문화 소재를 결합해 V-Pop 아티스트를 육성하는 등, 서로의 강점을 주고받는 '쌍방향 글로벌 콘텐츠 협력 모델' 구축을 제안함
- ☑ 베트남은 한국의 선진 제조 기술과 AI 전환 경험을 활용해 글로벌 공급망 내 위상을 한층 높일 것으로 기대됨. 특히 양국은 반도체, 바이오, AI 등 첨단 산업에서의 실질적인 협력을 통해, 단순한 파트너를 넘어 '지속 가능한 공동 창조 파트너십'을 구축해 나갈 것으로 전망됨

☑ [태국] 태국콘텐츠크리에이터협회(TCCA) 출범 68)

- 최근 태국 크리에이터, 인플루언서, 디지털 업계 임원들은 태국콘텐츠크리에이터협회(TCCA: Thailand Content Creator Association)라는 신규 협회를 공동 설립하고 4 월 27 일 시암파라곤 쇼핑센터 4 층 SCBX 에서 기자회견을 개최했음
 - ☑ 초대 협회장은 RAiNMaker, iCreator 커뮤니티 편집장인 카전 짜야라나이파닛 씨가 맡았음
 - ☑ 카전 회장은 지난해 태국의 콘텐츠 크리에이터 경제 규모가 약 450 억 바트(약 2 조 1,600 억 원)로 연평균 25~30%의 상당한 성장률을 보이고 있다고 말했음
 - ☑ 이어 카전 회장은 태국에 약 900 만 명의 콘텐츠 크리에이터가 있으며, 이 중 약 200 만 명이 전업인 것으로 추산하고 있다고 말했음. 이들은 디지털 경제에서 중요한 역할을 하고 있지만 아직 정식 직업으로 인정받지 못해 구조적인 제약이 있으며, 재정적인 안정성도 낮아 생태계 전반에 영향을 미치고 있다고 말했음
 - ☑ 카전 회장은 “TCCA 설립은 단순한 전문가들의 모임이 아니라 업계의 장기적인 기반을 다지는 토대를 마련하는 것입니다. 우리는 업계의 표준을 정립하고 협력의 틀을 구축하는 중심 조직으로서의 역할을 수행하기로 했습니다.”라고 밝혔음
 - ☑ TCCA 부회장인 수위차 짜란윙 텔스코어(Tellscore) CEO 는 “특히 허위정보, AI 생성, 콘텐츠 온라인 범죄 등으로 인해 대중의 신뢰가 무너지고 있는 상황에서 소비자들이 더욱 안심할 수 있도록 지원할 것입니다.”

67) 출처: <https://nld.com.vn/viet-nam-han-quoc-doi-tac-dong-sang-tao-196260421211013633.htm>

68) 출처: <https://www.bangkokpost.com/business/general/3247524/thai-content-creators-form-trade-group>

라고 말했다

- ☑ 태국 콘텐츠 크리에이터들은 주로 페이스북, 틱톡, 유튜브, 인스타그램, X 와 같은 플랫폼에서 활동하고 있으며, 레몬 8 과 같은 신규 플랫폼도 점차 주목받고 있음
- ☑ 이외에도 TCCA 는 정부·민간·디지털플랫폼과의 연계를 통해 보다 포괄적인 시스템을 구축하고 태국 콘텐츠의 해외 수출을 지원할 것임



[그림 18] 카전 TCCA 회장(왼쪽에서 4번째)

☑ [인도] KOCCA India, ‘2026 한-인도 K-콘텐츠 비즈콘’ 성료

- 한국콘텐츠진흥원 인도비즈니스센터(KOCCA India)는 5 월 5~6 일 양일간 Novotel Mumbai International Airport 에서 ‘2026 한-인도 K-콘텐츠 비즈콘’을 개최하며 K-콘텐츠의 인도 진출 및 양국 콘텐츠산업 간 B2B 교류 확대에 나섬
 - ☑ 행사에는 인도 AVGC (Animation, VFX, Gaming, Comics) 분야 협단체 및 기업 60 개 기관이 초청되었으며 총 46 개 인도 콘텐츠 기업이 참가해 IP 피칭, 1:1 수출상담회, 네트워킹 리셉션 등 다양한 비즈니스 프로그램이 운영됨
 - ☑ ▲Atoonz ▲Aurora World ▲Live K ▲SLL 등 4 개 한국 기업이 대표 콘텐츠를 소개하는 IP 피칭을 진행했으며 Funny Flux, Studio Meta-K, The Pinkfong Company 등도 인도 기업과 협력 방안을 논의하며 K-콘텐츠에 대한 현지 기대감을 높임
 - ☑ 인도 영상콘텐츠 제작사들은 Studio Meta-K 의 AI 기반 영상 제작기술과 Live K 의 문화유산 기반 실감콘텐츠 <Seoul Light Gwanghwamun>에 높은 관심을 보였으며 드라마 <히어로는 아닙니다만 (The Atypical Family)>과 글로벌 애니메이션 IP 인 <Baby Shark>, <Hello Jadoo>, <YooHoo & Friends>, <Super Wings> 등의 포맷·배급·라이선싱 비즈니스 수요가 확인됨
 - ☑ 행사 기간 동안 JioHotstar, Alliance Media & Entertainment, Star Entertainment, Broadvision, SONY Yay, Shemaroo Entertainment 등 인도 주요 방송·OTT·애니메이션·게임 기업이 참석했으며 총 94 건의 비즈매칭과 1,141 만 달러 규모의 수출 상담액을 기록함
 - ☑ 또한 이번 행사에서는 총 5 건의 IP 라이선싱 및 인프라 협력 MOU 가 체결되며 한-인도 간 콘텐츠산업 협력 확대와 실질적 비즈니스 성과 창출의 기반을 마련함
 - ☑ 5 일 개최된 네트워킹 리셉션에는 한-인도 콘텐츠 기업 40 개 사가 참석했으며 주뭄바이총영사관 유동완 총영사가 한국 대표로 참석해 K-콘텐츠 기업과의 호혜적 협력 필요성을 강조했고 인도 측에서는 인플루언서이자

작가 Rashmi Bansal 이 참석해 양국 콘텐츠 교류 확대에 대한 기대감을 표명함

- ✔ KOCCA India 는 행사 현장에서 브로슈어 및 디렉토리북 등 홍보물을 배포하고 참가기업 대상 수요조사를 실시했으며 이를 기반으로 하반기 후속 행사인 <2026 한-인도 K-콘텐츠 비즈위크> 개최를 준비 중이라고 밝힘
- ✔ 한국콘텐츠진흥원은 이번 행사를 한-인도 콘텐츠산업 협력의 신호탄으로 평가하며, 한-인도 정상회의 합의문 중 ‘문화 창조산업 분야 협력’ 후속 사업으로 추진 예정인 <2026 한-인도 K-콘텐츠 비즈위크>를 통해 지속가능한 양국 콘텐츠 비즈니스 생태계 구축에 나설 계획이라고 전함



[그림 19] 2026 한-인도 K-콘텐츠 비즈콘

✔ [호주] 호주 스크린 컨퍼런스 ‘Screen Forever 40’ 개최... 글로벌 공동제작 논의 확대 69)

- 한국콘텐츠진흥원 협업 참여... 방송·스트리밍·게임·AI 아우른 산업 교류 진행
 - ✔ 호주 스크린 산업 대표 행사인 ‘Screen Forever 40’이 4월 골드코스트에서 개최돼 방송, 영화, 스트리밍, 게임, 인터랙티브 콘텐츠 분야 관계자들이 한자리에 모여 글로벌 콘텐츠 시장 변화와 호주 스크린 산업의 미래 전략을 논의함
 - ✔ 올해 행사에는 ABC, Paramount+, Prime Video, Endemol Shine Australia 등 주요 방송·스트리밍 기업 관계자와 글로벌 제작자들이 참여했으며, 콘텐츠 개발, 글로벌 공동제작, 투자·배급, AI 기반 제작 환경 변화 등을 주제로 한 산업 세션과 네트워킹 프로그램이 운영됨
 - ✔ 특히 한국콘텐츠진흥원은 행사 주최 측인 Screen Producers Australia 와 협업해 공동제작 특화 프로그램인 ‘Global Connect’ 참가를 국내 콘텐츠 기업들에 안내했으며, 최종적으로 한국 애니메이션 업체가 공식 초청을 받아 참가해 호주 현지 제작사들과 공동제작 및 배급 협력 가능성을 논의했고, 한국콘텐츠진흥원은 현장 비즈니스 미팅을 위한 통역 지원도 함께 제공함
 - ✔ 또한 참가한 한국 업체는 호주 연방정부 스크린 지원 기관인 Screen Australia 관계자들과 별도의 질의응답 시간을 갖고, 호주 공동제작 제도와 지원 정책, 글로벌 프로젝트 협력 가능성 등에 대한 의견을 교환하는 등

69) 출처: <https://www.abc.net.au/news/2026-05-01/screen-forever-40-gold-coast-industry/106629446>

한국-호주 콘텐츠 협력 확대 가능성을 모색함



[그림 20] SCREEN FOREVER 40 참가국 소개(출처: 한국콘텐츠진흥원 호주 비즈니스센터)

☑ [호주] NSW 제 2 영화 스튜디오 유치 경쟁 본격화... 포트 캠블라 지역 거점 부상 70)

○ 글로벌 촬영 수요 확대 속 지역 제작 인프라 확대 논의... 호주 콘텐츠 산업 허브 전략 강화

- ☑ 호주 뉴사우스웨일스(NSW) 주정부가 약 1 억 호주달러(한화 약 900 억 원) 규모의 제 2 영화 스튜디오 구축 계획을 추진하는 가운데, 호주 유명 프로듀서 이안 콜리(Ian Collie)가 울런공(Wollongong) 포트 캠블라(Port Kembla)를 신규 스튜디오 후보지로 공개 지지하며 지역 기반 제작 허브 가능성이 주목받고 있음
- ☑ 이안 콜리는 포트 캠블라와 울런공 일대가 해변·숲·도심·산업지대를 모두 갖춘 다양한 촬영 환경을 제공할 수 있고 시드니와의 접근성도 높아 제작 효율성과 비용 경쟁력을 갖춘 입지라고 평가하며, 글로벌 영화·TV 제작 수요에 대응할 수 있는 경쟁력 있는 입지라고 평가함
- ☑ NSW 주정부는 민간 사업자와 협력해 시드니 반경 100km 이내에 최소 6 개의 사운드 스테이지(sound stage)를 포함한 대형 제작 시설 구축을 추진하고 있으며, 지역 단체 Screen Illawarra 와 울런공 시의회는 포트 캠블라 철강 부지 재개발 사업과 연계해 스크린·디지털 콘텐츠 산업 클러스터 조성을 제안하고 있음
- ☑ 이번 논의는 글로벌 영화·TV 제작 증가에 대응하기 위한 호주 내 제작 인프라 확대 움직임의 일환으로, 기존 시드니 중심 구조에서 벗어나 지역 기반 스튜디오와 촬영 시설 확충 필요성이 함께 제기되고 있는 사례로 평가되며, 이러한 움직임이 향후 국제 공동제작과 글로벌 프로젝트 유치 경쟁에도 영향을 미칠 것으로 전망됨



[그림 21] 아름다운 풍경과 랜드마크로 잘 알려진 울런공(Wollongong)(출처: ABC News 보도자료)

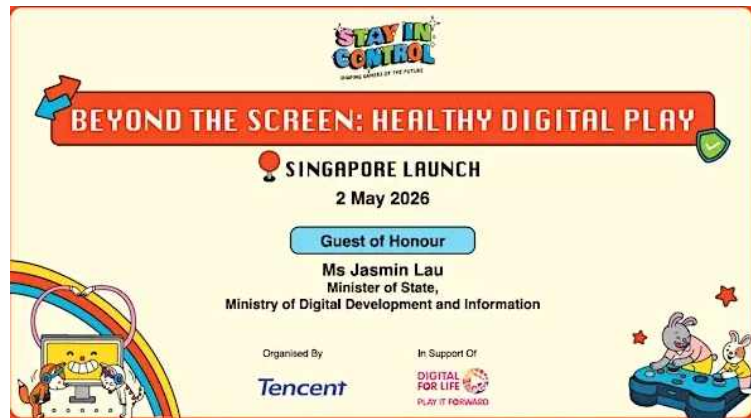
70) 출처:

<https://www.abc.net.au/news/2026-04-18/australian-producer-ian-collie-backs-port-kembla-film-studio/106491436>

☑ [싱가포르] 싱가포르 IMDA·텐센트, 청소년 건전 게임 문화 조성 캠페인 공동 출범 71)

○ 청소년 디지털 웰빙 증진을 위한 정부·게임 기업 협력 모델 제시

- ☑ 싱가포르 정보통신미디어개발청(IMDA)과 중국 IT 기업 텐센트(Tencent)가 2026년 5월 4일 '비욘드 더 스크린: 건전한 디지털 플레이(Beyond the Screen: Healthy Digital Play)' 캠페인을 공동 출범하고 디지털 웰빙 증진을 위한 협력 협약을 체결했음
- ☑ 캠페인은 게임을 단순한 여가 활동이 아닌 가족 간 소통의 매개로 재정의하는 것을 핵심 메시지로 하며, 게임을 통해 균형 잡힌 디지털 루틴과 가정 내 유대를 강화하는 것을 목표로 함. 출범 행사에는 자스민 라우 싱가포르 디지털개발정보부 정무장관이 참석했으며, 싱가포르 이외에도 말레이시아·태국·인도네시아·필리핀의 사회 서비스 기관 관계자들도 함께함
- ☑ 이번 협약에 따라 텐센트는 IMDA와 함께 청소년 및 학부모 대상 교육 콘텐츠를 공동 개발하고, 약 4,000 명이 참여하는 커뮤니티 활동을 진행할 예정임. 텐센트는 '디지털 포 라이프(Digital for Life, DfL)' 펀드에 2만 5,000 싱가포르 달러를 기부하며, 정부의 1대 1 매칭 지원을 합산하면 총 5만 싱가포르 달러(한화 약 4,900만 원)가 조성될 예정임
- ☑ 이번 캠페인은 싱가포르를 시작으로 2026년 중 동남아시아 전역으로 확산될 예정이며, 각국의 문화적 특성에 맞춰 현지화된 방식으로 운영됨. 텐센트 싱가포르 매니저 머피 자오는 "디지털 공간은 이미 젊은 세대가 배우고 놀고 소통하는 자연스러운 환경이 됐다"라며 "텐센트는 가족들이 화면을 넘어 의미 있는 디지털 습관을 형성할 수 있도록 건설적인 역할을 하고자 한다"라고 밝힘



[그림 22] 비욘드 더 스크린 캠페인 (출처: IMDA)

71) 출처:

<https://www.imda.gov.sg/resources/press-releases-factsheets-and-speeches/press-releases/2026/beyond-the-screen>

[싱가포르] 말레이시아 통신멀티미디어위원회, 인종·종교·왕실 관련 민감 콘텐츠 유포 금지

경고 72)

● 플랫폼 사업자에도 법적 책임 부과. 위반 시 최대 50 만 링깃 벌금 또는 징역 2 년

- ☑ 말레이시아 통신멀티미디어위원회(MCMC)가 2026 년 5 월 3 일 인종·종교·왕실에 관한 민감한 콘텐츠, 이른바 3R 콘텐츠의 온라인 생산 및 유포를 금지하는 공개 경고를 발표
- ☑ MCMC 는 도발적이거나 모욕적인 내용, 혐오를 조장하거나 사회적 긴장을 유발할 수 있는 콘텐츠에 대해 엄격한 기준을 적용하며, 위반자에게는 1998 년 통신멀티미디어법 제 233 조에 따라 최대 50 만 링깃 (한화 약 1 억 8,650 만 원)의 벌금 또는 최대 2 년의 징역이 부과될 수 있음
- ☑ MCMC 는 당국의 협조 요청에 응하지 않거나 플랫폼 내 콘텐츠 오용 방지 조치를 소홀히 하는 플랫폼 사업자에게도 법적 조치를 취할 수 있다고 밝히며, 왕립경찰청(PDRM) 및 관련 기관과 협력해 위반 콘텐츠 모니터링·조사·처리를 강화하겠다는 방침을 재확인
- ☑ 또한 일반 국민 이용자들에게는, 정보 공유 전 진위 여부를 반드시 확인할 것을 당부했음. 이번 경고는 말레이시아 내 허위 이미지 유포 사건이 잇따라 발생한 직후 나온 조치로, MCMC 는 2025 년 1 월부터 2026 년 1 월 사이 접수된 2,486 건의 민원을 바탕으로 3R 관련 콘텐츠 1,493 건을 삭제한 바 있음

[싱가포르] 2025 년 말레이시아 가구 인터넷 보급률 97.1% 달성. 유료 TV 구독은 5.1%p

급감 73)

● 스트리밍 중심 미디어 소비 전환 가속. 농촌 지역 인터넷 접근성도 지속 개선

- ☑ 말레이시아 통계청(DOSM)이 2026 년 4 월 23 일 발표한 2025 년 가구 ICT 현황 조사에 따르면, 말레이시아 가구의 인터넷 접근성은 97.1%로 전년(96.8%) 대비 0.3%p 상승했으며 컴퓨터 보유율도 92.6%로 0.4%p 증가한 것으로 나타남
- ☑ 모바일폰·라디오·TV 등 통신 기기 보유율은 99.5%로 전년과 동일하게 유지되었으며, 도시 지역 인터넷 접속률은 99.0%(전년 98.8%), 농촌 지역은 90.7%(전년 90.3%)로 도농 격차도 꾸준히 줄어드는 추세로 나타남. 반면 유료 TV(Pay TV) 구독 가구 비율은 62.0%로 전년(67.1%) 대비 5.1%p 급감했으며, 유선 전화 보급률도 27.6%로 소폭 하락함
- ☑ 개인 기준으로는 모바일 이용률이 99.6%, 인터넷 이용률이 98.3%로 거의 전 국민이 온라인에 접속하고 있으며, 컴퓨터 이용률은 81.5%로 전년 대비 0.8%p 증가해 가장 큰 폭의 상승을 기록하였음. 성별로는 남성 인터넷 이용률(98.7%)이 여성(97.8%)보다 0.9%p 높았으며, 격차는 전년(0.8%p)보다 소폭

72) 출처:

<https://www.nst.com.my/news/nation/2026/05/1431450/mcmc-warns-against-sharing-provocative-3r-content-online>

73) 출처:

<https://www.businesstoday.com.my/2026/04/23/malaysias-household-internet-access-reach-97-pay-tv-subscribers-decline-dosm>

확대됨

- ☑ 이번 조사 결과 발표는 말레이시아가 도농 간 디지털 격차를 줄이는 등 디지털 연결성과 기술 보급 측면에서 지속적인 진전을 이루고 있음을 보여주는 한편, 유료 TV와 유선전화 등 전통 미디어 서비스는 계속해서 입지를 잃어가고 있음을 확인시켜 줌

☑ [LA] 테일러 스위프트, AI 대응 목소리·이미지 상표 출원 74)

● 초상권 넘어 상표권으로... AI 시대 법적 보호 모델 주목

- ☑ 미국 최고의 팝가수 테일러 스위프트(Taylor Swift)가 자신의 목소리와 얼굴에 대한 상표권 등록에 나섬
- ☑ 테일러 스위프트의 자산관리 업체 TAS 라이츠 매니지먼트(TAS Rights Management)가 ‘안녕, 테일러 스위프트야 (Hey, it’s Taylor Swift)’와 ‘안녕, 테일러야 (Hey, it’s Taylor)’ 음성 파일 2 건과 상징적인 무대 의상과 포즈를 담은 사진 1 건을 미국 특허청(U.S. Patent & Trademark Office)에 제출한 것으로 밝혀짐
- ☑ 이와 유사하게 최근 배우 매튜 맥커너히(Matthew McConaughey)도 “좋아, 좋아, 좋아!(Alright, alright, alright!)”라는 자신의 유명 대사의 음성 및 영상 상표권을 확보함
- ☑ 미국 스타들의 이러한 상표권 출원은 AI 기술 발전으로 그들의 목소리와 외형이 무단으로 활용되는 위험한 상황에 대응하기 위한 조치임. 실제로 테일러 스위프트는 AI 딥페이크로 허위 음란물이 확산되고, 특정 정치인 지지로 오인되는 등 피해를 입은 바 있음
- ☑ 이처럼 상표권은 개인의 목소리나 외형을 보호하기 위한 제도는 아니었으나, 최근 AI 생성 콘텐츠 대응할 수 있는 수단으로 주목받고 있음. 전문가들은 법적 효력은 아직 검증 단계지만, 상표권 침해는 연방법 적용이 가능해 기존 초상권보다 더 강한 보호 수단이 될 수 있다고 보고 있음



[그림 23] 출원된 사진 (출처: 미국 특허청)

74) 출처: <https://variety.com/2026/music/news/taylor-swift-trademark-voice-likeness-ai-misuse-1236731401>

✔ [LA] 아카데미 시상식, AI 생성 배우·각본 오스카상 수상 불가 75)

○ 내년 시상식부터 적용... 시상 규정 '인간 창작 중심'으로 대폭 수정

- ✔ 영화 예술 과학 아카데미(Academy of Motion Picture Arts and Sciences)가 규정 개정을 통해 AI 활용에 대해 명확한 입장을 밝힘
- ✔ 먼저, 실제 인간 배우가 직접 연기하고 이에 동의한 경우만 인정됨. 최근 별세한 배우 발 킬머(Val Kilmer)가 AI 기술로 재현되어 차기 영화의 주연으로 등장할 것이라는 소식이 전해졌으나, 새 규정을 적용할 경우 해당 영화의 발 킬머는 수상 후보로 인정받을 수 없음. 각본 역시 인간이 직접 작성한 작품만 후보 자격을 가짐
- ✔ 다만, AI 사용 자체를 금지하지는 않음. 영화 제작 과정에서 연기나 각본을 제외한 부분의 AI 도구 사용은 “후보 지명 가능성에 도움이 되거나 해가 되지 않는다”라고 전함. 중요한 점은 수상작을 선정할 때 “창작 과정에 인간이 얼마나 깊이 관여했는지를 기준”으로 평가할 것이라고 밝힘
- ✔ AI 도구는 제작 과정을 더욱 빠르게 하고 비용을 절감할 수 있다는 장점이 있으나, 창작자 권리 보호, 윤리적 문제, 일자리 감소 등 다양한 우려도 함께 제기되고 있음
- ✔ 이번 새 규정은 AI 기술 활용과 인간 창작 가치의 균형을 모색하려는 할리우드 업계의 움직임으로 해석됨. 아카데미는 AI 관련 규정 외에도 수상 인원 확대, 투표 요건 강화 등 세부 규정을 조정하며, 전반적으로 시상식의 전문성과 공정성을 강화함

✔ [프랑스] M6+, 프랑스 스트리밍 업계 최초 ChatGPT 스토어 입점 76)77)

○ 프랑스 민영 방송사 M6 그룹(Groupe M6)이 Open AI 와 협력하여 ChatGPT 스토어에 M6+ 앱 출시함

- ✔ 이번 협력은 M6 그룹(Groupe M6)의 스트리밍 플랫폼 M6+가 프랑스 스트리밍 플랫폼 최초로 ChatGPT 스토어에 전용 앱을 출시한 사례임
- ✔ M6+ 는 M6 그룹(Groupe M6) 내 여러 채널(M6, W9, Gulli 등)의 콘텐츠는 물론, 시리즈, 스포츠, 영화, 어린이 콘텐츠 등 수천 시간 분량의 콘텐츠를 모아 제공함
- ✔ ChatGPT 사용자들은 인터페이스 내에서 간단한 대화를 통해 M6+의 다양한 콘텐츠를 찾을 수 있음
- ✔ 콘텐츠 공급이 과잉시대에 대응하여, M6 그룹은 이번 파트너십을 통해 자사 콘텐츠 추천 및 검색 용이성을 개선하고자 함
- ✔ M6 그룹(Groupe M6) 이사회 의장 다비드 라라멘디(David Larramendy)에 따르면 이번 협력이 ‘검색을 대화로 전환하여 사용자의 선호에 맞는 최적의 프로그램을 제공하는 혁신적인 시도이며, 그룹의 혁신

75) 출처:

<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/oscars-rules-2027-ai-actors-screenplays-international-1236581862>

76) 출처: <https://www.mntd.fr/m6-debarque-sur-le-store-chatgpt-une-premiere-pour-le-streaming-en-france>

77) 출처: <https://fr.themedialeader.com/m6-sinstalle-sur-le-store-chatgpt>

전략에도 부합한다'라고 밝힘

☑ [프랑스] EU '디지털 시장법' 시행 2년, 첫 중간 평가 발표 78)

- 유럽연합 집행위원회(la Commission européenne)는 거대 IT 기업 (Gafam)의 디지털 시장 지배력을 제한하기 위해 마련된 디지털 시장법(Digital Markets Act, DMA) 시행 2 주년을 맞아, 긍정적 평가를 담은 첫 번째 점검 보고서 발표함
 - ☑ 유럽연합 집행위원회(la Commission européenne)는 “디지털 시장법(Digital Markets Act, DMA)이 기업과 개발자들에게 새로운 기회를 열어주었을 뿐만 아니라, 사용자들이 자신의 이용 경험과 기기를 더 잘 제어할 수 있도록 했다”라고 밝힘
 - ☑ 유럽 당국은 대규모 재정적 제재를 가했는데, 음악 스트리밍 시장에서 시장 지배력을 남용한 애플(Apple)에 18 억 4 천만 유로, 데이터 불법 전송한 메타(Meta)에 12 억 유로의 과징액을 부과하며 강하게 제재함
 - ☑ 클라우드와 AI 는 규제 사각지대로, 상호운용성 의무가 이미 있지만 실제로는 잘 지켜지지 않아, 해당 분야에 법적 조항을 더 확대 적용할지 평가·논의 중임
 - ☑ 미국 주요 IT 기업들은 이 규정이 유럽 사용자들의 이용 경험을 저해하고, 거대 IT 기업 서비스를 이용하는 중소기업의 비용 부담을 가중시킨다고 주장함
 - ☑ EU 는 시장의 변화를 이끌어 낼 기회가 아직 더 많다고 보고, EU 디지털 시장에서 더 많은 기회를 창출하기 위해 법 집행을 철저히 지속할 계획임을 밝힘

☑ [캐나다] 콘텐츠 수출 지원 정책 5년 연장... 9,500 만 달러 투자 유지 79)

- 캐나다 연방정부는 문화·콘텐츠 산업의 해외 진출을 지원하는 'Creative Export Strategy(콘텐츠 수출 지원 전략)'를 5년 연장하고, 총 9,500 만 달러 규모의 예산을 추가 배정함
 - ☑ 해당 계획은 2026년 봄 경제 업데이트에 포함된 것으로, 연간 약 1,900 만 달러 규모 예산을 2026~2027년부터 2030~2031년까지 유지하는 구조임
 - ☑ Creative Export Strategy 는 Canadian Heritage 산하에서 2017년 처음 도입된 정책으로, 콘텐츠 산업의 글로벌 시장 진출 및 수출 확대를 지원하는 것을 목표로 운영됨
 - ☑ 프로그램의 핵심 구성인 'Creative Export Canada(CEC)'는 시장 진출이 가능한 프로젝트의 홍보·유통을 지원하는 'Export-Ready Stream(수출 준비 단계 지원)'과, 기업의 해외 진출 역량 강화를 지원하는 'Export Development Stream(수출 역량 개발 지원)'으로 구성됨

78) 출처:

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/des-amendes-record-et-des-nouveaux-services-leurope-dresse-un-premier-bilan-de-sa-legislation-censee-contre-la-dominance-des-gafam-2229264>

79) 출처: <https://playbackonline.ca/2026/04/29/creative-export-strategy-gets-five-year-extension>

- ✔ 해당 전략은 시청각 콘텐츠, 인터랙티브 미디어, 공연예술, 시각예술, 출판, 디자인 등 다양한 문화 산업 분야를 지원 대상으로 포함하고 있음
- ✔ 또한 Global Affairs Canada 와 협력해 해외 무역 사절단 및 국제 시장 진출 프로그램 참여를 지원하는 기능도 수행함
- ✔ 2018~2021 년 운영 결과, CEC 프로그램은 총 435 건의 신청 중 48 건(약 12%)을 선정했으며, 무역 사절단 프로그램 역시 약 32% 수준의 선정률을 보이는 등 지원 수요가 높은 것으로 나타남
- ✔ 같은 기간 시청각 및 인터랙티브 미디어 분야는 전체 지원 대상 중 각각 19%(CEC), 27%(무역 사절단)를 차지하며 주요 수혜 분야로 확인됨
- ✔ 한편, 정부는 별도로 방송·라디오 등 오디오·영상 뉴스 제작까지 포함하는 방향으로 ‘Canadian Journalism Labour Tax Credit’ 확대 여부에 대한 검토도 추진할 계획임

✔ [캐나다] CMPA, 온라인 스트리밍법 관련 오해 반박... 미·캐 무역 갈등 이슈 부각 80)

- 캐나다 콘텐츠 제작자 협회 Canadian Media Producers Association 는 ‘Online Streaming Act(온라인 스트리밍법)’에 대한 미국 정치권의 비판에 대응해 법안의 실제 내용과 취지를 설명하는 활동을 진행함
 - ✔ CMPA 는 2026 년 4 월 중순 오타와에서 여야 정치인들과 면담을 진행하며, 해당 법안이 캐나다 영화·방송 산업 보호 및 콘텐츠 투자 확대를 위한 제도임을 강조함
 - ✔ 미국 측에서는 해당 법안이 Netflix, Disney 등 자국 스트리밍 기업에 불리하게 작용한다고 주장하며, 미 하원의원 Lloyd Smucker 는 법안 조사를 촉구하는 법안을 발의하고, 무역 보복(관세 등) 가능성까지 제기함
 - ✔ 또한 미국 무역대표부(USTR) 보고서는 캐나다가 스트리밍 서비스에서 자국 콘텐츠를 ‘우선 노출 및 홍보’ 하도록 요구한다고 주장했으나, 실제로는 해당 법안에 콘텐츠 노출 의무 조항은 포함되어 있지 않은 것으로 확인됨
 - ✔ CMPA 는 해당 법안이 외국 기업을 차별하는 것이 아니라, 기존 캐나다 방송사와 동일한 수준으로 자국 콘텐츠 투자 기준을 맞추는 것이 목적이라고 설명함
 - ✔ 특히 인력 활용 기준에서도 캐나다 방송사는 ‘최대 활용’을 요구 받는 반면, 해외 스트리밍 사업자는 ‘가능한 범위 내 활용’ 기준이 적용되어 오히려 완화된 조건이 적용되고 있음
 - ✔ 다만 이러한 기준 차이로 인해 온라인 사업자에 상대적으로 낮은 기준이 적용되는 ‘이중 구조’에 대한 업계 내부 우려도 존재함
 - ✔ 해당 법안은 캐나다 콘텐츠 정의(CanCon), AI 활용, 데이터 공개 등 제도 개편을 포함하고 있으며, 현재 미·캐 무역 협상에서 주요 쟁점 중 하나로 논의되고 있음
 - ✔ 한편 캐나다 콘텐츠 제작 시장에서는 자국 콘텐츠 제작 감소와 서비스 제작 증가 간 격차가 확대되는 상황에서, 업계는 해당 법안이 투자 확대 및 제작 활성화에 기여할 것으로 기대하고 있음

80) 출처: <https://playbackonline.ca/2026/04/28/cmpa-disputes-online-streaming-act-misinformation-in-ottawa>

☑ [캐나다] Sanofi, 토론토 AI 센터 확장 투자... 바이오·AI 융합 연구 강화 81)

- 프랑스 바이오제약 기업 Sanofi 는 토론토 AI 연구 거점 확장을 위해 약 2 억 9,400 만 달러를 투자할 계획이라고 발표함
 - ☑ 이번 투자로 현재 150 명 이상이 근무 중인 ‘AI Centre of Excellence(인공지능 연구 허브)’에 추가로 약 50 개의 신규 일자리가 창출될 예정이며, AI, 머신러닝, 제약 데이터 과학 분야 인력 채용이 2028 년까지 진행됨
 - ☑ 온타리오 주정부는 투자 유치를 위해 Invest Ontario 를 통해 최대 500 만 달러 규모의 조건부 보조금을 지원함
 - ☑ 해당 AI 센터는 신약 개발 과정에서 데이터 분석 및 AI 기술을 활용해 연구개발(R&D) 효율을 높이고, 특히 임상시험 대상자 선정 과정의 속도 향상을 목표로 운영되고 있음
 - ☑ Sanofi 는 토론토를 AI 센터 입지로 선택한 배경으로 우수한 AI 인재 풀과 바이오·생명과학 산업 생태계를 주요 요인으로 언급함
 - ☑ 또한 토론토에는 대규모 백신 생산 시설도 함께 운영되고 있으며, 해당 시설은 백일해, 디프테리아, 파상풍 등 감염병 예방 백신을 생산해 연간 약 700 만 명 이상의 캐나다인을 보호하는 데 기여하고 있음
 - ☑ Sanofi 는 캐나다 전역에서 약 2,000 명 이상의 인력을 고용하고 있으며, 연구개발, 제조, 임상시험, 유통 등 다양한 분야에서 사업을 운영 중임
 - ☑ Sanofi 는 2021 년과 이후 기간 동안 총 수억 달러 규모의 바이오 생산 시설 투자를 진행해 왔으며, 연방·주·지방정부의 지원을 바탕으로 생산 역량을 지속 확대해 온 것으로 나타남

☑ [러시아] 키노포이스크와 이비, 콘텐츠 목록에서 신작 드라마 삭제 82)

- ☑ OTT 서비스인 키노포이스크(К и н о п о и с к /Kinopoisk)와 이비(И в и /IVI)는 러시아 문화부의 결정에 따른 러시아 연방통신감독청(Р о с к о м н а д з о р а /Roskomnadzor)의 명령에 따라 TV 시리즈 <М е т о д 3(Method 3)>을 콘텐츠 목록에서 삭제. 해당 시리즈는 전통적인 러시아의 정신적, 도덕적 가치를 훼손하는 내용을 포함하고 있는 것으로 판단되었음
- ☑ “러시아 연방통신감독청의 요청에 따라 키노포이스크와 이비의 서비스 목록에서 삭제되었다. 문화부는 해당 시리즈가 전통적인 러시아의 정신적, 도덕적 가치를 훼손하거나 부정을 조장하는 내용을 담고 있다고 판단하여 삭제 명령을 내렸다.”라고 키노포이스크의 홍보팀이 인터팩스(И н т е р ф а к с у /Interfax) 통신에 밝힘
- ☑ 홍보팀은 관련법에 따라 해당 서비스는 공식적인 요청을 받은 후 24 시간 이내에 콘텐츠를 삭제해야 할

81) 출처: <https://betakit.com/biopharma-giant-sanofi-to-grow-toronto-presence-with-expanded-ai-centre>

82) 출처: <https://www.interfax.ru/culture/1086541>

의무가 있다고 답변했고, 러시아 연방통신감독청 대변인은 인터팍스 통신에 영화와 관련되는 결정은 문화부에서 내린다고 안내. 관련해 문화부는 이유에 대한 자세한 내용은 해당 기관에 문의해 달라고 덧붙였음

- ☞ 앞서 제작자인 블라디미르 마슬로프(В л а д и м и р М а с л о в/Vladimir Maslov)는 자신의 텔레그램 채널을 통해 드라마 시리즈 <М е т о д 3(Method 3)>이 러시아 연방통신감독청의 요청에 따라 키노포이스크와 이비에서 배포가 중단되었다고 발표
- ☞ “우리는 어떤 구체적인 법 조항과 전통적 가치가 위반되었는지에 대한 설명을 요청했다. 플랫폼들이 지금까지 받은 문서에는 구체적인 내용이 포함되어 있지 않다. 이런 상황에서는 허용 가능한 범위의 한계를 파악할 수 없으며, 이는 곧 예측 가능하고 책임감 있는 운영이 불가능하다는 것을 의미한다.”라고 마슬로프는 언급
- ☞ 그는 해당 시리즈가 예술 작품이라는 점을 강조. “등장인물과 사건은 허구이며, 실존 범죄자를 미화하거나 낭만적으로 묘사하려는 의도가 전혀 없다. 이 영화는 18 세 이상 관람가 등급이며 악의 본질, 인간 정신의 한계, 등장인물들이 악을 막고 이해하려 애쓰는 과정에서 치르는 대가, 이러한 심도있는 주제들을 다룬다.”라고 그는 덧붙임
- ☞ 그는 또한 “근본적으로 업계가 그러한 콘텐츠를 다루는 규칙을 이해하는 것이 중요하다.”라고 언급하며 “기준이 불분명한 상태로 남아 있다면, 특정 프로젝트의 운명뿐 아니라 장르 영화의 제작 가능성 자체가 위태로워질 수 있다.”라고 결론지음

☑ [러시아] 주요 출판사 및 언론사, 인공지능 학습 관련 계약의 필요성 제기 83)

- ☞ 러시아의 주요 출판사들과 언론사들은, 인공지능의 학습에 투입하는 콘텐츠의 사용에 대해 라이선스 계약을 의무적으로 체결하도록 요구하는 방안을 추진 중. 이들은 인공지능 관련 법안 초안에 이러한 조항을 포함시켜야 한다고 주장
- ☞ 보도에 따르면 현재 디지털개발부에서 진행 중인 인공지능 법안 관련 논의 과정에서, 러시아의 시스템 개발자들은 주요 출판사 및 언론사들과 인공지능의 학습에 콘텐츠를 활용하는 절차에 대해 협의 중. 현재 논의는 자료의 저작권을 출판사 및 언론사가 직접 보유하는 방안에 초점을 맞추고 있음. 하지만 법안 초안은 인공지능 학습용 자료의 무료 제공을 규정하고 있음
- ☞ 특히, ‘Комсомольская правда(Komsomolskaya Pravda)’, ‘Московский комсомолец(Moskovsky Komsomolets)’, ‘ИД Коммерсантъ(Kommersant Publishing House)’, ‘Российская газета(Rossiyskaya Gazeta)’, ‘Shkulev Медиа(Shkulev Media)’ 등 다수의 언론 매체들은 콘텐츠에 대한 저작권 확보, 그리고 인공지능 개발자에게 콘텐츠에 대한 접근 권한을 부여하는 라이선스 계약 체결에 대한 논의에 참여하고 있는 것으로 알려지고 있음
- ☞ 앞서 언론 관계자들은 해당 법안이 러시아 저작권자의 권리를 침해하고 창조경제 발전이라는 목표의 달성을 저해할 수 있다고 지적한 바 있음. 또한 콘텐츠 제작 시 인용 규칙을 준수하고 정보의 정확성을 유지하는

83) 출처: <https://telecomdaily.ru/news/2026/05/04/besplatnyy-kontent-dlya-obucheniya-ii-mozhet-byt-ogranichen>

것이 중요하다고 강조하고 있음

- ☞ 코메르산트의 CEO 로만 우만스키(Р о м а н а У м а н с к о г о/Roman Umansky)에 따르면, 출판사 및 미디어 지주회사와 라이선스 계약을 체결하는 것이 유일하게 올바른 해결책임. 그는 “이는 저작권을 보호할 뿐만 아니라 인공지능이 진정으로 독창적이고 품질이 높은 콘텐츠들을 활용해 학습을 하도록 보장한다. 또 이러한 접근이 법적 투명성과 미래 인공지능 관련 제품들의 높은 품질을 모두 보장하는 방안이다.”라고 덧붙임
- ☞ 디지털개발부의 관계자는 해당 논의는 업계 및 관련 기관들과의 협의를 거쳐 최종 확정될 예정이며, 따라서 ‘최종 버전에 대해 논의하는 것은 시기상조’라고 언급. 디지털개발부는 기본적인 틀을 마련한 후 산업별 세부 규정을 마련하는 것이 순서라고 보고 있음

☑ [멕시코] 멕시코·스페인, 글로벌 시장 공략 위한 영화 공동제작 협력 강화 84)

- ☞ 스페인 수출투자진흥원(ICEX) 파블로 콘데 디에스 델 코랄(Pablo Conde Diez del Corral) 원장이 멕시코시티 스페인문화원(CCEMx)에서 개최된 시청각산업 포럼(Jornadas Audiovisuales)에 스페인 제작사·예술인 대표단을 이끌고 방문해, 멕시코·스페인 간 공동제작 협력 강화 필요성을 강조함. 2024년 기준 스페인 시청각 콘텐츠 산업 매출은 약 51억 달러, 멕시코는 약 81억 달러 규모로 추산됨
- ☞ 협력 강화의 배경에는 넷플릭스 등 글로벌 스트리밍 플랫폼의 전략 변화가 있음. 2024년부터 주요 OTT들이 프로젝트 100% 단독 자금 지원 방식을 폐지하고 공동제작 파트너 확보를 조건으로 하는 방식으로 전환하면서, 멕시코·스페인 양국 제작사 모두 국제 파트너십의 필요성이 높아진 상황임
- ☞ 콘데 원장은 <종이의 집(La Casa de Papel)>을 사례로 들며, 스페인 제작 콘텐츠가 라틴 스페인어 더빙 없이도 멕시코 등 중남미 시장에서 흥행에 성공한 이후 스페인어권 콘텐츠 전반에 대한 글로벌 수용성이 크게 높아졌다고 분석함. “멕시코는 스페인어권 시장 전체로의 진입 관문”이라며, 양국 협력이 최소 두 국가 시장에 동시 진출할 수 있는 구조를 만든다고 강조함
- ☞ 시청자 행동 변화도 주요 논의 주제로 다뤄짐. 스트리밍 시대 시청자들이 마라톤 시청에 익숙해지면서 극장 관람 수요가 감소하고 있으며, 이러한 변화에 대응하기 위해 양국 간 세제 혜택·공공 정책 정보 공유를 통한 제도적 기반 마련이 시급하다는 데 의견이 모임

☑ [멕시코] CCXP Mexico 2026 개막 - 멕시코시티 최대 팝 컬처 축제 성황 85)

- ☞ 세계 최대 팝 컬처 컨벤션 CCXP(Comic Con Experience)의 멕시코 에디션이 4월 24일 멕시코시티 센트로 시티바나멕스(Centro CitiBanamex)에서 공식 개막함. Omelete Company·OCESA가 공동

84) 출처:

<https://www.economista.com.mx/arteseideas/luces-camara-coproduccion-mexico-espana-quieren-competir-20260426-810622.html>

85) 출처:

<https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/ccxp-mexico-2026-inicia-con-largas-filas-y-mercancia-de-lujo-estos-son-los-horarios-del-viernes>

주최하고 Banamex 가 후원하는 이번 행사에는 Disney·HBO·Paramount·Crunchyroll 등 주요 스튜디오가 참가해 2026 년 신작 콘텐츠를 공개함

- ✔ 개막 첫날 특별 게스트로 크리스토퍼 로이드(Christopher Lloyd, <백 투 더 퓨처>), 아론 폴(Aaron Paul, <브레이킹 배드>), 독일 배우 톰 블라시나(Tom Wlaschina), 헤비메탈 밴드 Iron Maiden 의 보컬 브루스 디킨슨(Bruce Dickinson)이 참석해 사인회 및 포토 세션을 진행함. 개막 전부터 수천 명의 관람객이 장사진을 이루는 등 높은 열기를 보임
- ✔ 행사장 내 상품 부스에서는 포켓몬 카드(최고 6 만 6 천 페소), 마이클 잭슨 친필 사인(12 만 페소), 다비드 트레제게·우고 산체스 등 축구 스타 사인 유니폼(10 만~30 만 페소), <러그래츠> 의류(299~800 페소) 등 다양한 한정판 굿즈와 수집품이 판매됨
- ✔ 직전 2 회 행사 기준 7 만 1 천 명 이상 관람객, 350 개 이상 국제 미디어 취재, 20 개 스튜디오·136 개 브랜드 참가, 80 시간 이상의 콘텐츠 제공 등의 성과를 기록한 바 있으며, K-팝 커버댄스 공연(Circus Showtime)을 비롯한 다양한 팬 참여형 프로그램도 정규 프로그램으로 운영됨

✔ [폴란드] EU, “메타, 아동보호 의무 위반”... 최대 매출 6% 벌금 가능⁸⁶⁾

○ 유럽연합 집행위원회, 인스타그램·페이스북의 디지털 서비스법 위반 잠정 결론

- ✔ 유럽연합 집행위원회(EC)가 메타(Meta)의 인스타그램과 페이스북이 디지털 서비스법(DSA)을 위반했다고 잠정 결론을 내림. 메타 플랫폼스(Meta Platforms)의 페이스북과 인스타그램이 유럽연합(EU)의 핵심 기술 규정을 위반한 혐의로 수요일 기소됐으며, 13 세 미만 아동의 소셜네트워크 접근을 차단하기 위해 더 많은 조치를 취해야 한다고 EU 규제 당국이 밝힘
- ✔ 불법 및 유해 콘텐츠 대응에 대해 빅테크 기업들의 책임을 강화한 디지털서비스법(DSA)에 따른 이번 예비 조사 결과(preliminary findings)는 유럽연합 집행위원회(European Commission)가 2 년에 걸쳐 진행한 조사 끝에 나온 것임. 위원회 조사 결과, EU 전역에서 13 세 미만 아동의 약 10~12%가 인스타그램 또는 페이스북을 이용하고 있다는 것이 확인됨. 미성년자 사용을 신고하기 위해 양식에 접근하려면 최대 7 번의 클릭이 필요하고 사용자 정보도 자동으로 입력되지 않음. 미성년자로 신고되더라도 적절한 후속 조치 없이 해당 계정이 서비스를 계속 이용할 수 있다는 허점도 드러남. 위원회는 메타가 어린 아동일수록 소셜 미디어 피해에 더 취약하다는 과학적 근거를 무시했다고 지적함
- ✔ 위원회는 메타에 위험 평가 방법론 개선과 미성년자 접근 차단 조치 강화를 요구함. 메타는 서면으로 입장을 소명할 수 있으며, 최종 위반이 확정되면 전 세계 연간 매출의 최대 6%에 달하는 벌금이 부과될 수 있음. 위원회는 미성년자 보호 및 이용자의 신체적·정신적 건강과 관련한 추가 위반 사항에 대해서도 조사를 계속 이어갈 예정임

86) 출처:

<https://www.reuters.com/sustainability/boards-policy-regulation/facebook-instagram-charged-with-breaching-rules-must-do-more-protect-kids-below-2026-04-29>

<https://tpvworld.com/92987701/-metas-facebook-and-instagram-charged-under-eus-digital-service-act>

- ☑ 유럽연합 집행위원회는 두 플랫폼 모두 위험 평가 방식(risk assessment methodology)을 변경해야 하며, 미성년자의 서비스 이용을 예방·탐지·삭제하기 위한 조치를 강화해야 한다고 밝혔다. 규제 당국이 메타의 대응이 여전히 충분하지 않다고 판단할 경우 벌금을 부과할 수 있지만, 실제 제재까지는 수개월이 걸릴 가능성이 있음

☑ [폴란드] EU, 플랫폼 알고리즘의 동남부 유럽 콘텐츠 노출 공백 가능성 지적 87)

○ 키릴 문자권 국가의 문화 콘텐츠 검색 시, 라틴 문자 기반 플랫폼에서 메타데이터 오류 빈번 밝혀져

- ☑ 유럽연합 집행위원회(EC)가 의뢰한 보고서 『디지털 환경에서 유럽 문화 콘텐츠의 다양성 발견 가능성에 관한 연구(Study on the Discoverability of Diverse European Cultural Content in the Digital Environment)』가 디지털 환경에서 유럽 문화 콘텐츠의 발견 가능성을 종합 진단함. 이 보고서는 관련 정책이 확대되고 있지만 나라마다 접근 방식이 달라 실효성은 아직 불확실하다고 평가함. 특히 동남부 유럽처럼 언어·문자 환경이 다른 지역일수록 그 공백이 두드러진다고 짚음
- ☑ 보고서에 따르면 EU는 콘텐츠 노출 의무화, 알고리즘 투명성 강화, AI 생성 콘텐츠 표시 의무 등 다양한 정책 수단을 갖추고 있음. Creative Europe 프로그램과 국가별 디지털화 프로젝트도 병행됨. 그러나 정책 패러다임 자체가 '문화 다양성 보존'에서 '콘텐츠를 얼마나 잘 발견하게 하느냐'로 이동하는 과도기인 만큼, 제도가 현실을 따라잡았다고 보기는 이르다고 진단함
- ☑ 이러한 현실의 간극은 수치로 드러나는데 불가리아·세르비아·북마케도니아 등 키릴 문자권 국가들은 라틴 문자 기반 플랫폼에서 메타데이터 오류가 빈번해 전체 데이터베이스의 약 10%가 제대로 검색되지 않는 것으로 추산됨. 추천 알고리즘 역시 영어권·대형 시장 콘텐츠를 우선 노출하는 구조로, 처음부터 목록에서 누락 된 콘텐츠는 이후에도 발견되기 어려움. 이용자 조사에서도 응답자의 42%가 스트리밍 플랫폼이 다른 언어권 음악 발견에 도움이 되지 않는다고 답함
- ☑ 불가리아 음악 단체 뮤직 이퀄리티는 이를 단순한 시장 논리가 아닌 구조적 배제라고 규정하며, EU에 지원책 마련을 공식 촉구함. 영상 플랫폼과 달리 음악 분야에는 아직 이에 상응하는 규제가 없다는 점에서 이들의 요구는 제도적 공백을 정확히 겨냥한 것으로 보임

87) 출처:

<https://culture.ec.europa.eu/whats-new/news/new-study-recommends-improvements-for-the-discoverability-of-european-cultural-content-online>

<https://kultura.onet.pl/muzyka/wiadomosci/algorytmy-spotify-wymazuja-artystow-z-europy-poludniowowschodniej/zp271sm>

✔ [영국]뱅크시, 런던에 조각상 설치 88)

○ 런던 중심부에 얼굴을 깃발로 가린 남성의 모습을 한 뱅크시(Banksy)의 새로운 조각상이 세워짐

- ✔ 4월 29일(수)에 처음 발견된 조각상 받침대에는 작가의 서명이 있었음. 공개 후 익일 자신의 인스타그램에 자신의 작품임을 확인하는 글을 올림
- ✔ 이 조각상은 얼굴을 가린 커다란 깃발을 들고 받침대에서 앞으로 걸어 나오는 남자의 모습을 묘사함
- ✔ 뱅크시가 소셜 미디어에 게시한 영상에는 한밤중에 동상이 웨스트민스터로 이동하는 모습과 인근 윈스턴 처칠 동상이 함께 담김. 영상은 동상과 함께 영국 국기, 근위병, 검은색 택시를 나란히 보여줌
- ✔ 해당 동상은 웨스트민스터 세인트 제임스 지역의 워털루 플레이스에 설치돼, 에드워드 7세와 플로렌스 나이팅게일 동상, 크림 전쟁 기념비 근처에 있음
- ✔ 그래피티 작가로 알려진 뱅크시는 이전에도 조각 작품을 제작한 적이 있음. 2004년 런던 웨스트엔드의 샤프트베리 애비뉴에 설치한 '더 드러inker(The Drinker)'는 로댕의 '생각하는 사람'을 모티브로 한 작품으로, 설치 직후 철거됨
- ✔ 뱅크시의 가장 최근 작품은 지난 12월에 공개된 벽화로, 두 아이가 누워서 하늘을 바라보는 모습을 담고 있음. 아이들이 노숙자 문제의 상징으로 여겨지는 센터 포인트 타워를 가리키는 듯한 모습은 노숙자 문제에 대한 메시지를 전달하는 것으로 해석됨
- ✔ 지난 9월, 그는 왕립 법원 건물 외부에 판사가 망치로 무력한 시위자를 내리치는 모습을 그린 벽화를 그림. 당시는 많은 사람이 '팔레스타인 행동(Palestine Action)'과 관련된 표지판을 들고 있었다는 이유로 체포되던 시기임
- ✔ 해당 작품은 지워졌으며, 법원 측은 건물이 문화재로 지정되어 있어 본래 모습을 유지해야 할 법적 의무가 있다고 밝힘
- ✔ 최근 로이터 통신은 해당 예술가가 브리스톨에 거주하는 로빈 거닝엄(Robin Gunningham)이라고 보도함. 그는 이를 부인함
- ✔ 뱅크시의 변호사 마크 스티븐스(Mark Stephens)는 뱅크시가 극단적인 행동에 시달려 왔기 때문에 익명성이 매우 중요하다고 강조함

88) 출처:

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2026/apr/30/banksy-signature-london-statue-man-marching-flag-waterloo-place>

✔ [튀르키예] 튀르키예, 게임 및 소프트웨어 기업 성장 가속할 대규모 투자 인센티브 도입 89)

- 발표된 인센티브들은 게임 및 소프트웨어 기업들의 성장을 가속화하여 튀르키예를 글로벌 생산·수출 거점으로 만들 잠재력을 지니고 있음
 - ✔ <튀르키예의 세기: 강력한 투자 중심지 프로그램>의 일환으로 발표된 인센티브들은 특히 소프트웨어 및 게임 분야 기업들에게 새로운 성장 기반을 마련해 주었음
 - ✔ 소프트웨어 및 게임 분야 기업들과 관련된 인센티브 프로그램의 핵심은 서비스 수출에 대한 100% 세금 면제, 외국인 개발자 유치를 위한 규제 정비임
 - ✔ 이는 튀르키예의 글로벌 기술 투자 매력도를 높이는 것을 목표로 하고 있음
 - ✔ 금번에 제시된 세제 혜택은 튀르키예가 고부가가치 생산 분야에서 지역 기술·게임 허브로 도약한다는 목표를 위한 전략적 전환점으로 평가받고 있음
 - ✔ 업계 관계자들은 이번 조치와 함께 올바른 조치가 뒷받침된다면 스타트업의 R&D 및 스케일업 과정이 가속화될 것이며, 튀르키예가 국제 인재들의 집결지로 변모될 수 있다고 강조함. 이를 통해 튀르키예는 국내외 투자자 모두에게 매력적인 소프트웨어·게임 개발 거점이 될 수 있다는 의견이 중론임
 - ✔ 무스타파 지하트 두르무쉬(Mustafa Cihat Durmuş) 게이트 그룹(Gate Group) 이사회 의장
 - 100% 세금 면제 혜택은 스타트업이 더 많은 자원을 R&D, 제품 개발, 그리고 글로벌 시장 진출 과정에 투입할 수 있게 할 것임
 - ✔ 수하 오나이(Suha Onay) DİA 소프트웨어(DİA Yazılım) 대표이사
 - 이번 세제 혜택안은 소프트웨어 및 게임 분야에서 오랫동안 필요했던 구조적 도약의 기회를 의미함. 오늘날 소프트웨어와 게임 분야에서 가장 큰 수요 중 하나는 지속 가능한 인재 풀과 탄탄한 재원 구조이기 때문임
 - 이를 통해 국내 투자자들이 소프트웨어 및 게임 분야에 더 많은 관심을 가지게 될 것임
 - 대형 기술 기업들이 튀르키예에 더 많은 사업장을 설립하려는 의욕을 높일 수도 있음
 - 인센티브 프로그램이 올바르게 설계된다면 튀르키예가 특히 유럽, 중동, 중앙아시아를 잇는 기술 생산·수출 거점이 될 수 있음
 - ✔ 쥐네이트 데브리름(Cüneyt Devrim) 게이밍 이스탄불(Gaming İstanbul) 이사회 멤버
 - 특히 고부가가치 디지털 생산에 초점을 맞춘 이 접근법은 튀르키예를 단순히 성장하는 시장에서 벗어나 글로벌 규모의 생산·수출 거점으로 만들 잠재력을 지니고 있음
 - 이 과정에서 게임 산업의 전략적 중요성을 언급하며 데브리름은 "올바른 정책으로 뒷받침된다면 튀르키예는 단순히 국내 인재를 키우는 것에 그치지 않고 국제 개발자들을 끌어들이는 게임 허브가 될 수 있습니다. 게임은 이제 단순한 하나의 산업이 아니라, 고부가가치 수출 목표, 기술 전환, 그리고 글로벌 경쟁력의 가장 강력한 견인차 중 하나로 부상하고 있습니다."라고 밝혔음

89) 출처: <https://www.yenisafak.com/ekonomi/vergi-tesvikiyle-turkiye-level-atlayacak-4820027>

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

[미국] 비즈니스센터(LA)	+1-323-935-2070	bizcenter_la@kocca.kr
[미국] 비즈니스센터(뉴욕)	+1-201-518-6706	kocccany@kocca.kr
[프랑스] 비즈니스센터(파리)	+33-1-42-93-02-84	koccaeurope@kocca.kr
[중국] 비즈니스센터(북경)	+86-10-6501-9971	gihunkim@kocca.kr
[중국] 비즈니스센터(심천)	+86-755-2692-7797	sophia@kocca.kr
[일본] 비즈니스센터(도쿄)	+81-3-5363-4510	gracie@kocca.kr
[일본] 비즈니스센터(오사카)	+81-6-6732-8247	luciabaek@kocca.kr
[인니] 비즈니스센터(자카르타)	+62-21-252-3151	innerbus@kocca.kr
[베트남] 비즈니스센터(하노이)	+84-39-226-4093	imksman@kocca.kr
[UAE] 비즈니스센터(두바이)	+971-4-269-1566	yppy01@kocca.kr
[태국] 비즈니스센터(방콕)	+82-10-4323-4584	just@kocca.kr
[영국] 비즈니스센터	+44-7494-198601	uk@kocca.kr
[인도] 비즈니스센터(뉴델리)	+91-12440-97870	india@kocca.kr
[멕시코] 비즈니스센터(멕시코시티)	+52-55-8043-9946	mexico@kocca.kr
[아르헨티나] 비즈니스센터	+54-11-5047-2454	argentina@kocca.kr
[싱가포르] 비즈니스센터(싱가포르)	+65-8181-9739	swpark@kocca.kr
[호주] 비즈니스센터(시드니)	+61-6215-6645	yhnom@kocca.kr
[스웨덴] 비즈니스센터	+46-79-058-72-66	sweden@kocca.kr
[이탈리아] 비즈니스센터	+39-3344-565804	italy@kocca.kr
[스페인] 비즈니스센터(마드리드)	+31-634-74-88-45	spain@kocca.kr
[캐나다] 비즈니스센터	+1-437-557-0363	canada@kocca.kr
[브라질] 비즈니스센터(상파울로)	+55-11-4040-0576	brasil@kocca.kr
[튀르키예] 비즈니스센터(이스탄불)	+82-10-2812-9266	turkiye@kocca.kr
[독일] 비즈니스센터	+49-1520-2353372	germany@kocca.kr
[필리핀] 비즈니스센터	+63-2-8669-2731	koccaph@kocca.kr
[사우디] 비즈니스센터	+966-050-068-6125	supermenam@kocca.kr
[러시아] 비즈니스센터(모스크바)	+7-915-039-98-31	milleka@kocca.kr

발행인 ————— 유현석(원장직무대행)

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr

