

2026

WEEKLY GLOBAL



위클리글로벌

484 호

목차

위클리글로벌 | 484 호

2026년 6월 8일 콘텐츠수출본부







| 구분 | 제목 |
|--|---|
|  <p>방송·영화·OTT</p> | <ul style="list-style-type: none"> • [오사카] 일본 TV 홀딩스, 프로 댄스 리그 ‘D.LEAGUE’와 자본·업무 제휴… 신규 IP 창출 추진 • [베트남] 빈그룹, 브이필름 출범… 베트남 역사·문화 영화산업 장기 투자 선언 • [인도] 삼성 TV 플러스, 그린골드 애니메이션과 협력해 전용 FEST 채널 ‘Green Gold TV’ 출시 • [인도] JioStar, AI 기반 콘텐츠 제작 확대·대본·음성·제작 전 과정을 AI가 담당하는 신규 콘텐츠 포맷 도입 추진 • [싱가포르] 말레이시아 영화 <콘스피라시>, 불명확한 사유로 개봉 1주일 만에 전국 상영 중단 • [싱가포르] 보만브리지·콜 그룹, 세로형 자연사 다큐멘터리 <마포고: 사자의 왕좌> 공동 제작 • [프랑스] 디지털 미디어매체 ‘브뤼’, 2026년 칸 국제영화제서 ‘누적 14억 2천만 뷰’ 대기록 달성 • [프랑스] 디즈니플러스, 고몽의 프랑스 고전 영화 명작으로 카탈로그 강화 • [영국] 비틀즈 전기 영화에 따른 새로운 비틀즈 열풍 • [폴란드] 폴란드 드라마 <Lead Children>, 역사 해석 논쟁 속 흥행 돌풍 • [폴란드] 체코 콘텐츠, TV 시청 시간의 60% 차지… 자국 콘텐츠 강세 지속 • [폴란드] 헝가리 문화부 장관, 영상 산업 세금 환급 제도 유지 필요성 강조 • [스웨덴] 스웨덴영화연구소, 전국 영화 인재 육성 프로그램 지원 확대 • [러시아] 키노포이스크, 공개한 작품에 대해 4주간 리뷰 작성 금지 • [러시아] 오코, 러시아와 벨라루스에서 여름 영화관 개관 예정 • [멕시코] 멕시코판 K-드라마 <그녀는 예뻐다>, Canal 5 방영 예정-캐스팅 공개 • [멕시코] 삼성 TV Plus, SM 엔터테인먼트와 협력해 멕시코서 K 팝 월간 콘서트 무료 스트리밍 • [브라질] 룰라 대통령, 무료 스트리밍 플랫폼 ‘텔라 브라질(Tela Brasil)’ 출시일 발표 • [아르헨티나] 처음부터 끝까지 시청자를 사로잡는 넷플릭스의 한국 시대극 20 부작 • [아르헨티나] <21세기 대군부인> 회차 가이드, 디즈니플러스의 각 에피소드 방영 일정 • [아르헨티나] 황인엽, 웹툰 <찐한 고백> 각색 작품의 주연 가능성 |
|  <p>게임·유희복합</p> | <ul style="list-style-type: none"> • [심천] 워켓 미니게임, 월간 활성 이용자 규모 5억 명 돌파 • [심천] 텐센트, 신규 AI 게임 제작 플랫폼 ‘코드명 Craft’ 공개 • [오사카] 샤프, 대화형 AI 로봇 ‘포케토모’ 대만 출시… 첫 해외 시장 진출 • [UAE] Dubai Esports & Games Festival 2026, 일정 확대와 함께 개최 • [사우디] 이스포츠 월드컵 2026, 처음으로 리야드 떠나 파리에서 개최 • [사우디] 파리 엑스포 포트 드 베르사유, 이스포츠 월드컵 2026 개최지로 확정 • [사우디] 이스포츠 네이션스컵, 와일드카드 제도 도입, GCC 국가 대표성 확대 • [싱가포르] 싱가포르 포켓몬 트레이딩 카드 2차 시장 급성장… 행사 4시간 만에 3억 원어치 거래 성사 |



목차

위클리글로벌 | 484 호

2026년 6월 8일 콘텐츠수출본부


| 구분 | 제목 |
|--|--|
|  게임·융복합 | <ul style="list-style-type: none"> [도쿄] 아지노모도, 이스포츠 팀 REJECT 와 스폰서 계약 체결... 프로그래머 영양 관리 나서 [도쿄] 로손 영화관서 VR 고글로 아이돌 공연 관람... 신규 체험형 서비스 8월 등장 [태국] 영웅 서사의 재해석 [태국] 마음을 감사하다 [프랑스] 삼성전자, 비바테크 2026 에서 AI 기반 커넥티드 케어 비전 제시 예정 [폴란드] CD 프로젝트 레드, <더 위쳐 3> 신규 스토리 확장팩 2027년 출시 예정 [러시아] 우즈베키스탄 게임 마켓, 중앙아시아 게임 산업 주요 현황 논의 |
|  애니·캐릭터 | <ul style="list-style-type: none"> [오사카] 이토추상사, 북미 라이선스 기업 '옥터스'에 출자... 일본 캐릭터 IP 사업 확대 [인도] Anime India Delhi 2026, ASUS · Arka Mediaworks · Digitoonz 등 주요 기업 참가 확정 [캐나다] 토론토국제영화제(TIFF), 유아사 마사아키 참여 애니메이션 특별전 신설 [멕시코] 일본 애니메이션 채널 'IT's Anime', 삼성 TV 플러스 통해 멕시코 최초 론칭 [브라질] K-드라마·애니메이션, 브라질 '긱(Geek) 문화' 내 주류 콘텐츠로 부상 [아르헨티나] 크런치롤, 애니메이션 어워드 신규 진행자 확정 |
|  만화·웹툰·스토리 | <ul style="list-style-type: none"> [태국] 한국 웹툰 원작을 태국판 BL 미드폼 드라마로 제작해 방송 [영국] 게임화된 소설, 릿알피지의 인기 |
|  음악 | <ul style="list-style-type: none"> [필리핀] 한구가수 이하이, 8월 마닐라에서 단독 콘서트 확정 [프랑스] 2026 프랑스 음악 축제, 기메 박물관 'K-MUSIC' 축제의 장으로 변신 [영국] 지미 헨드릭스 수집품 전시 [스웨덴] UMG 와 Spotify, AI 기반 리믹스·커버 제작 서비스 협력 [스웨덴] 전통 술자리 노래 '헬란 고르', K 팝 그룹 NEWZ 곡으로 재탄생 [스웨덴] Tune Tracer, 누락 저작권 수익 추적 플랫폼 정식 출시 [캐나다] 캐나다음악 스트리밍 규제 확대 가능성... CRTC "오디오 서비스 관련 결정공 발표" [멕시코] JYP 스트레이 키즈, 9월 멕시코시티 공연 확정 - 티켓 판매 일정 공개 [아르헨티나] K 팝 월드 페스티벌 칠레 2026 |
|  패션 | <ul style="list-style-type: none"> [UAE] 중동 소비자, 글로벌 럭셔리보다 로컬 브랜드 선호 확대 [영국] 두아 리파의 웨딩룩 [멕시코] BTS 정국 X Calvin Klein 컬렉션 <CKJK>, 멕시코 온라인 판매 수분 만에 완판 |
|  통합(정책 등) | <ul style="list-style-type: none"> [북경] 인터넷정보판공실 등, 인터넷 정보 콘텐츠 다채널 분배 규정 발표 [북경] 북경시, 제 15 차 5 개년 계획 5 대 분야 융합 발전 추진 [심천] 다마이 엔터테인먼트, IP 파생사업 매출 21 억 위안 이상 기록 [인니] 인도네시아, 창조경제 분야 IP 기반 소상공인 대출 10 조 루피아 배정 [베트남] 베트남 문화체육관광부- 유튜브, 콘텐츠 크리에이터 육성 협력 [싱가포르] 콜 그룹, 숏폼드라마 플랫폼 플레이어플로우 중심으로 글로벌 사업 확장 |



목차

위클리글로벌 | 484 호

2026년 6월 8일 콘텐츠수출본부

| 구분 | 제목 |
|---|--|
|  통합(정책 등) | <ul style="list-style-type: none">• [필리핀] 방탄소년단, 오레오와 손잡고 호떡에서 영감을 받은 쿠키 개발• [태국] 태국 래퍼 밀리, 주태국 한국대사관 공공외교 명예 서포터로 위촉• [영국] 브렉시트로 유럽 노동력 시장에서 배제된 영국 배우들• [러시아] 출퇴근 시간 모스크바 지하철에서 주로 이용되는 콘텐츠• [캐나다] CRTC, 스트리밍 플랫폼 자막 제공 의무화... 2031년까지 전체 콘텐츠 적용 |



방송·영화



☑ [오사카] 일본 TV 홀딩스, 프로 댄스 리그 'D.LEAGUE'와 자본·업무 제휴...신규 IP 창출 추진 1)

- 지난 6 월 18 일, 일본 TV 홀딩스(日本テレビ HD, 이하 일본 TV)가 일본 최초의 프로 댄스 리그 'D.LEAGUE' 운영사와 자본·업무 제휴 체결
 - ☑ 양측은 D.LEAGUE 의 퍼포먼스 역량과 일본 TV 의 콘텐츠 제작 및 미디어 전개 역량을 결합해 방송 프로그램 제작, 라이브 이벤트 공동 개최, 댄서의 대중 활동 확대 등을 추진 예정. 또한 지상파 방송, 온라인 배급, SNS 등을 적극 활용해 정보 발신을 강화하고, 드라마·영화·예능 등 다양한 콘텐츠를 통해 댄서의 노출 기회를 확대할 방침
 - ☑ 일본에서는 중학교 체육 수업에 댄스가 필수 과목으로 도입되었으며, 2024 년 파리올림픽에서 브레이킹이 정식 종목으로 채택되는 등 댄스가 젊은 층을 중심으로 주요 문화 콘텐츠로 자리매김하고 있음
 - ☑ 일본 TV 는 이러한 시장 성장성을 바탕으로 댄스를 차세대 유망 IP 콘텐츠로 육성하고, 콘텐츠 사업 확대 및 신규 수익원 창출에 나설 예정. 이번 제휴가 일본 댄스 콘텐츠의 사업화 확대와 미디어 산업 내 IP 경쟁력 강화로 이어질지 귀추가 주목되고 있음

☑ [베트남] 빈그룹, 브이필름 출범... 베트남 역사·문화 영화산업 장기 투자 선언 2)

- 지난 5 월 27 일, 베트남 최대 기업 빈그룹(Vingroup)은 자회사 브이필름(V-Film)의 발전 전략을 발표하며 글로벌 표준에 맞춘 베트남 역사·문화 영화 제작에 대한 장기 투자 계획을 밝힘
 - ☑ 빈그룹의 문화 부문 자회사인 브이필름은 시나리오 개발부터 제작, 후반 작업, 배급에 이르기까지 전 과정에 전면 투자하여 베트남 문화의 글로벌 경쟁력 강화에 기여하는 것을 목표로 함
 - ☑ 이러한 목표를 달성하기 위해 브이필름은 국내외 창작 자원을 연결하는 통합 영화 생태계를 구축할 계획임. 본 프로젝트는 베트남 최고 수준의 역사·문화 전문가들로 구성된 자문위원회뿐만 아니라, 글로벌 경력을 갖춘 제작진 및 젊은 감독들과의 적극적인 협력을 바탕으로 진행됨. 아울러 대규모 역사·문화 영화를 중심으로 여러 시즌제 운영 및 다중 플랫폼 콘텐츠로 확장해 나갈 방침임
 - ☑ 이번 전략의 첫번째 프로젝트는 원나라의 침공을 세 차례나 막아낸 <쩐 왕조(Dynasty Tran)> 시절을 다룬 대형 시리즈물로 결정됨. 현재 시즌 1(총 10 부작) 시나리오가 완료되어 캐스팅 단계에 있으며, 오는 7 월 촬영 시작 후 2026 년 12 월 첫 시즌 개봉을 목표로 하고 있음

1) 출처: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC187D40Y6A510C2000000>

2) 출처:

<https://www.vietnam.vn/vingroup-cong-bo-chien-luoc-dien-anh-khoi-dong-dong-phim-ton-vinh-lich-su-van-hoa-viet-nam>

✔ [인도] 삼성 TV 플러스, 그린골드 애니메이션과 협력해 전용 FAST 채널 'Green Gold TV' 출시³⁾

- 삼성 TV 플러스(Samsung TV Plus)는 인도 대표 애니메이션 제작사인 Green Gold Animation 과 협력해 전용 FAST(Free Ad-Supported Streaming Television) 채널인 'Green Gold TV'를 인도 시장에 출시하며 키즈·패밀리 콘텐츠 포트폴리오를 확대함
 - ✔ Green Gold TV 는 삼성 TV 플러스의 키즈(Kids) 채널에서 제공되며 별도의 구독·회원가입·로그인 없이 무료로 시청 가능한 광고 기반 스트리밍 채널로 운영됨
 - ✔ 해당 채널은 24 시간 선형 채널(Linear Channel) 형태로 운영되며 Green Gold Animation 의 대표 IP 인 'Super Bheem', 'Mighty Raju', 'Krishna Balram', 'Krishna', 'Chorr Police', 'Luv Kushh' 등을 제공할 예정임
 - ✔ 편성 전략으로 주중에는 에피소드 중심 콘텐츠로 약 70%를 제공하고 주말에는 영화 프리미어 및 특별 프로그램을 집중 편성하는 구조로 구성됨
 - ✔ Green Gold Animation 은 이번 협력을 통해 커넥티드 TV(Connected TV) 생태계 내 입지를 강화하고 대형 스크린 기반의 가족 시청층을 대상으로 자사 콘텐츠 도달 범위를 확대할 계획임
 - ✔ 이번 채널 출시는 인도에서 FAST 서비스와 커넥티드 TV 보급이 빠르게 확대되는 시장 흐름을 반영한 것으로 무료·광고 기반 프리미엄 콘텐츠에 대한 소비자 수요 증가에 대응하기 위한 전략으로 평가됨
 - ✔ 삼성 TV 플러스는 전 세계 30 개국 이상에서 1 억 명 이상의 활성 이용자를 보유한 FAST 플랫폼으로 Green Gold Animation 은 이를 통해 자사 애니메이션 IP 의 시청자 기반을 더욱 확대할 것으로 기대됨
 - ✔ 전반적으로 이번 협력은 인도 미디어 시장에서 FAST 채널이 새로운 콘텐츠 유통 모델로 자리잡고 있음을 보여주며 애니메이션 제작사들이 광고 기반 스트리밍 플랫폼을 활용해 직접 시청자 접점을 확대하는 추세를 반영함

✔ [인도] JioStar, AI 기반 콘텐츠 제작 확대 · 대본·음성·제작 전 과정을 AI 가 담당하는 신규 콘텐츠 포맷 도입 추진⁴⁾

- 인도 최대 미디어 기업인 JioStar 가 생성형 AI(Generative AI)를 활용해 대본 작성, 음성 생성, 제작 공정까지 AI 가 수행하는 새로운 형태의 콘텐츠 개발을 추진하고 있으며 이를 차세대 콘텐츠 전략의 핵심 축으로 검토하고 있음
 - ✔ 회사는 AI 가 작성한 대본(AI-written), AI 음성(AI-voiced), AI 기반 제작(AI-produced)을 결합한

3) 출처:

<https://animationxpress.com/latest-news/samsung-tv-plus-and-green-gold-animation-launch-dedicated-green-gold-tv-channel-in-india>

4) 출처:

<https://www.businesstoday.in/technology/artificial-intelligence/story/jiostars-next-content-play-ai-written-ai-voiced-ai-produced-shows-534626-2026-06-03>

콘텐츠 포맷을 실험하고 있으며 이를 통해 제작 기간 단축과 비용 효율화, 대규모 콘텐츠 공급 확대를 목표로 하고 있음

- ✔ 이러한 전략은 단순한 제작 자동화를 넘어 개인화(Personalization)와 콘텐츠 발견(Content Discovery) 기능을 강화하려는 움직임과도 연결되어 있으며 AI 가 이용자의 취향 분석과 콘텐츠 추천 과정에서 더욱 중요한 역할을 수행할 것으로 전망됨
- ✔ JioStar 는 이미 스트리밍 플랫폼인 JioHotstar 를 중심으로 대규모 디지털 콘텐츠 생태계를 운영하고 있으며 AI 기술을 활용해 콘텐츠 기획부터 유통까지 전 과정을 고도화하려는 전략을 추진하고 있음
- ✔ 업계에서는 AI 기반 제작 방식이 스포츠 콘텐츠, 디지털 오리지널 시리즈, 지역 언어(Local Language) 콘텐츠 등 대량 제작이 필요한 분야에서 우선 활용될 가능성이 높은 것으로 보고 있으며 제작 효율성과 콘텐츠 다양성 확대에 기여할 것으로 평가하고 있음
- ✔ 다만 AI 가 콘텐츠 제작 과정에 깊이 관여할 경우 창작자 역할 변화, 저작권, 품질 관리, 윤리적 책임 등에 대한 논의도 함께 확대될 것으로 예상되는 가운데 AI 는 제작 도구로 활용되더라도 인간 창작자의 감독과 편집 역할은 여전히 중요할 것으로 전망됨
- ✔ 이번 움직임은 인도 미디어·엔터테인먼트 산업이 생성형 AI 를 콘텐츠 제작 및 운영 전반에 적극 도입하기 시작했음을 보여주는 사례로 평가되며 향후 방송·OTT 사업자들의 AI 기반 콘텐츠 경쟁이 더욱 가속화될 것으로 예상됨
- ✔ 전반적으로 JioStar 는 AI 를 단순 지원 기술이 아닌 핵심 콘텐츠 제작 인프라로 활용하려는 전략을 추진하고 있으며 이는 인도 미디어 산업이 AI 중심의 차세대 콘텐츠 생산 모델로 전환되고 있음을 보여주는 신호로 해석됨

✔ [싱가포르] 말레이시아 영화 <콘스피라시>, 불명확한 사유로 개봉 1 주일 만에 전국 상영 중단 5)

○ FINAS 의무 상영 제도 하 120 개 스크린 개봉 후 돌연 철수...싱가포르 등 해외 상영은 정상 유지

- ✔ 말레이시아 현지 영화 <콘스피라시(Konspirasi)>의 전국 극장 상영이 2026 년 5 월 28 일부로 전격 중단됨. 이에 말레이시아 영화진흥공사(FINAS)는 <콘스피라시>의 전국 상영이 제작사 요청에 따라 종료됐다고 밝힘. FINAS 는 영화배급사협회(MAFE)와 배급사 미디어 프리마(Media Prima Berhad)를 통해 해당 사실을 통보받았으며, 이번 상영 중단이 제작사의 자진 요청에 따른 것이라고 설명함. 또한 당국의 명령이나 외부 지시에 따른 조치가 아니라고 명시함
- ✔ <콘스피라시>는 말레이시아 반부패위원회(MACC) 정예팀의 부패 네트워크 해체 작전을 소재로 한 영화로, FINAS 의무 상영 프로그램(Mandatory Screening Scheme) 승인을 거쳐 2026 년 5 월 21 일 전국 120 개 스크린에서 개봉함. 영화는 MACC 가 부패 정치인과 해외 금융 거래 데이터가 담긴 브라우저 정보를 입수한 뒤 정예팀을 투입하지만, 기밀 데이터가 언론과 다크웹에 유출되면서 국가적 정치 위기로

5) 출처:

<https://animationxpress.com/latest-news/samsung-tv-plus-and-green-gold-animation-launch-dedicated-green-gold-tv-channel-in-india>

확산되는 내용을 다룸. 의무 상영 기간인 2 주를 채우지 못한 채 개봉 7 일 만에 상영 중단이 이루어짐.

- ☞ 이번 사안은 출연 배우 체 푸안 사리마 이브라힘이 소셜미디어를 통해 영화가 모든 상영관에서 즉시 상영 중단을 강요받았다고 주장하면서 공론화됨. 이에 FINAS 는 제작사에 수차례 연락을 취했으나, 제작사 측은 현재까지 구체적인 상영 중단 사유를 밝히지 않았다고 언급함. 제작사 엘렙필름 엔터테인먼트는 2026 년 5 월 31 일 공식 성명을 통해 상영 중단 결정이 현재 상황에 따른 다양한 요인을 고려하여 경영진이 내부적으로 내린 결정임을 밝힘. 제작사는 결정이 홍보 또는 마케팅 전략 목적이 아니며 어떤 외부 당사자도 결정에 영향을 미치지 않았음을 강조함.
- ☞ 현지에서는 이번 사건을 계기로 국산 영화와 외국 영화 간 상영 기간 및 배급 환경의 형평성 문제도 함께 제기되고 있음. 특히 제작사가 공개적 설명 없이 배급을 철회할 수 있는 현행 구조에 대해 업계의 문제 제기가 이어지고 있음



[그림 1] 콘스피라시 (출처 : Primeworks)

☑ [싱가포르] 보만브리지·콜 그룹, 세로형 자연사 다큐멘터리 <마포고: 사자의 왕좌> 공동 제작 6)

● 숏폼드라마 플랫폼 플레이어플로우 통해 3 분기 공개 예정. 자연사 콘텐츠로 ‘세로형 2.0’ 전략 확장

- ☞ 중국 콘텐츠 기업 콜 그룹 인터내셔널(COL Group International)과 싱가포르 소재 배급·제작사 보만브리지 미디어(Bomanbridge Media)가 세로형 자연사 다큐멘터리 시리즈 <마포고: 사자의 왕좌(Mapogo: The Lion Throne)>를 공동 제작하고, 콜 그룹 산하 숏폼드라마 플랫폼 플레이어플로우(FlareFlow)를 통해 2026 년 3 분기 공개할 예정임
- ☞ <마포고: 사자의 왕좌>는 남아프리카공화국 사비 샌즈 야생동물 보호구역(Sabi Sands Game Reserve)에서 수년에 걸쳐 촬영된 자연사 다큐멘터리로, 가장 유명하고 강력한 사자 무리 중 하나로 꼽히는 마포고 사자 무리의 부상과 몰락을 다룬 작품임
- ☞ 이번 작품은 숏폼드라마 배우 샘 마이어슨(Sam Myerson)이 내레이션을 맡음. 마이어슨은 <이런, 절친 오빠와 결혼해버렸다(Oops I Married My Bestie’s Brother)> 등 인기 숏폼드라마에 출연한 배우로,

6) 출처: <https://www.c21media.net/news/col-group-bomanbridge-prep-vertical-natural-history-series-for-flareflow>

그는 숏폼드라마의 핵심 요소인 강한 긴장감, 높은 이해관계, 변화하는 관계 구도가 자연사 다큐멘터리 속 사자들의 생존 서사와도 맞닿아 있다고 설명함

- ✔ 플레이어플로우는 현재까지 약 5,200 편의 시리즈를 공개한 숏폼드라마 플랫폼으로, 이번 프로젝트를 통해 기존 드라마 중심 포트폴리오를 자연사·다큐멘터리 영역으로 확장함
- ✔ 보만브리지 미디어 최고경영자 소니아 플렉(Sonia Fleck)은 “시청 행태와 기술 변화에 따라 사실 기반 (팩추얼) 장르도 지속적으로 진화해 왔다”라고 설명하며, 모바일 중심 시청 환경이 확산되는 가운데 프리미엄 자연사 콘텐츠를 세로형 포맷으로 확장하는 것은 아직 개척되지 않은 다큐멘터리 시장의 새로운 기회라고 강조



[그림 2] <마포고: 사자의 왕좌> (출처: C21media)

✔ [태국] 영웅 서사의 재해석 7)

- 5월 29일, 방콕포스트 타랏 분낙 기자는 ‘영웅 서사의 재해석(Reinventing the hero narrative)’이라는 제목으로 드라마 <원더풀스>에 대한 리뷰를 Elite 9면에 게재했음. 다음은 요약문
 - ✔ 아시아적 관점에서 슈퍼히어로 콘텐츠나 판타지 스토리를 접할 기회는 흔치 않음. 하지만 이러한 작품이 등장할 때면 서구 미디어와는 완전히 다른 독특한 시각을 제시하는 경우가 많음. 작년에 방영된 일본 드라마 <햏스팟: 우주인 출몰 주의!>가 대표적인 예임. 지구에 온 외계인들이 호텔 직원으로 위장 잠입하면서 벌어지는 유쾌한 이야기를 담았음
 - ✔ 이제 한국에서 고전적인 영웅 이야기에 코미디를 한층 더 가미한 새로운 드라마가 등장했음. 드라마 <원더풀스>는 매우 재미있는 작품으로 손꼽힘. 2000년대 향수를 불러일으키는 슈퍼히어로 드라마로, 순진하지만 진심이 담긴 매력적인 캐릭터들이 등장함
 - ✔ <원더풀스>는 슈퍼히어로 장르의 전형적인 클리셰를 많이 따르고 있음. 광기 어린 과학자, 초능력을 가진 아이들, 그리고 개인적인 트라우마와 우정의 힘과 같은 친숙한 주제들이 등장함. 이 때문에 이야기 전개와 스토리가 다소 정형화되고 예측 가능하게 느껴지는 부분도 있음. 하지만 놀랍게도, 이런 공식에도 불구하고 <원더풀스>는 여전히 매력적임. 화려하고 시끌벅적하며 엄청나게 재밌으면서도, 예상치 못한 감동적인 순간들을 선사하기도 함
 - ✔ 시각적인 측면에서 진정한 하이라이트는 후반부 에피소드에서 운정이 악당과 싸우는 장면임. 사실, 이

7) 출처: <https://www.bangkokpost.com/life/arts-and-entertainment/3262630/reinventing-the-hero-narrative>

드라마의 전반적인 CG 효과는 훌륭함. 할리우드급의 막대한 제작비를 들인 것은 아니지만, 제작진은 시간과 노력, 자원을 아낌없이 투자하여 상당히 실감 나는 효과를 만들어냈음

- ✔ 슈퍼히어로 드라마들이 어둡고 냉소적이며 폭력적인 방향으로 흘러가는 요즘, <원더풀스>는 신선한 변화를 가져다 줌. <더 보이즈>나 <젠 V>처럼 어두운 슈퍼히어로 스토리에 질렸다면, 이 드라마는 그야말로 신선한 바람을 선사할 것임. 게다가, 스타일과 패션 면에서 Y2K 시대를 완벽하게 재현한 프로덕션 디자인도 눈길을 사로잡았음. 전체적인 분위기는 활기차고 역동적이며, 정신없고 거침없이 유쾌함
- ✔ 악당 집단인 '분더킨더'는 이야기에 예상치 못한 무게감을 더함. 필자는 이 악당들이 이야기에 가져다주는 주제적 깊이가 인상적이라고 생각함. 그들의 이야기는 맹목적인 믿음과 사이버 종교의 사고방식에 대한 날카롭고 아이러니한 비판으로 기능하기 때문임. 이러한 사회 비판적 요소가 더해져 작품이 현실에 기반을 두고, 결코 피상적인 만화처럼 느껴지지 않도록 해줌
- ✔ 개인적으로 이 드라마의 최고 하이라이트는 박은빈의 연기라고 생각함. 처음부터 끝까지 유쾌한 그녀의 연기는 정말 최고였음. 박은빈은 은채니라는 캐릭터에 '인생은 한 번뿐'이라는 무모하고 정신없는 에너지를 불어넣으며 코믹 연기의 진수를 보여줬음
- ✔ 그녀의 연기가 빛을 발한 것은 바로 그녀의 과거에 대한 반전이 드러나며 뻔한 슬랩스틱 코미디처럼 보일 뻔했던 이야기를 깊이 있고 감동적인 인간미 넘치는 이야기로 탈바꿈시킨 것임. 이러한 활기 넘치는 혼란은 엄격한 멘토 역할을 맡은 차은우의 연기와 완벽한 균형을 이루었음. 그의 무뚝뚝하고 무표정한 태도가 어리숙하고 어리둥절한 세 사람과 부딪히면서 환상적인 코믹 대비를 만들어냈음
- ✔ 결론적으로, 드라마 <원더풀스>는 활기 넘치고, 엉뚱하고, 강렬한 레트로 감성을 담은, 박진감 넘치는 액션 어드벤처 드라마이면서도 감동을 잃지 않는 작품임



|그림 3| 방콕포스트 5월 29일자 E9면

✔ [태국] 마음을 감사하다 8)

- 5월 27일, 방콕포스트 타탕 분낙 기자는 '마음을 감사하다(Auditing the heart)'이라는 제목으로 드라마 <은밀한 감사>에 대한 칼럼을 Life 12면에 게재했음. 다음은 요약문
 - ✔ 현대 기업들의 사무실은 스프레드시트, 성과 평가, 정치적 공방이 난무하는 전쟁터임. 하지만 형광등 불빛

8) 출처: 방콕포스트 5월 27일자 Life 12면

- 아래에서 은밀한 눈빛 교환과 복도에서의 속삭임, 그리고 금지된 사랑이 피어나는 곳이기도 함
- ✔ 바로 이처럼 긴장감 넘치고 비밀이 철저한 세계를 배경으로, 전 세계 시청자를 사로잡은 최신 한국 드라마 <은밀한 감사>가 탄생했음
 - ✔ CJ ENM 과 스튜디오드래곤이 제작한 이 12 부작 직장 코미디 로맨스 드라마는 현재 HBO Max 에서 스트리밍 중이며, 일반적인 주간 방송을 넘어 전 세계적인 열풍을 일으키고 있음
 - ✔ 언뜻 보면, 드라마 <은밀한 감사>는 한국 드라마에서 흔히 볼 수 있는 고전적인 '원수에서 연인으로'라는 스토리를 따르는 듯함. 하지만 화려하고 코믹한 겉모습 아래에는 가벼운 오피스 시트콤과 긴장감 넘치는 기업 스릴러를 절묘하게 엮어낸, 장르를 넘나드는 날카로운 서사가 숨어 있음
 - ✔ 이 드라마가 전 세계적으로 폭발적인 인기를 얻은 원동력은 바로 주연 배우 신혜선과 공명의 환상적인 케미일 것임. 신혜선 배우는 회사 역사상 최연소 여성 임원인 주인아 역을 맡았음. 그리고 진솔한 인간미가 돋보이는 드라마 <은밀한 감사>는 흔한 오피스 드라마의 틀을 깨는 작품임
 - ✔ <철인왕후>, <웰컴투 삼달리>, <레이디 두아> 등 다양한 작품으로 연기력을 인정받은 신혜선 배우는 주인아 캐릭터에 깊이 있는 입체감을 불어넣었음. 자칫하면 차갑고 냉정한 회사에서의 악역으로 그려질 수도 있었던 인아에게 신혜선 배우는 특유의 개성과 숨겨진 따뜻함을 부여했음
 - ✔ 수많은 한국 로맨틱 코미디 드라마 속에서 <은밀한 감사>가 차별화되는 점이 무엇인지 묻는 질문에 신혜선 배우는 현실적이면서도 속도감 넘치는 전개를 꼽았음
 - ✔ 공명 배우도 이와 같은 의견에 동의하며, 드라마의 다양한 시점이 새로운 활력을 불어넣고 있다고 언급했음



[프랑스] 디지털 미디어 매체 '브뤼', 2026 년 칸 국제영화제서 '누적 14 억 2 천만 뷰' 대기록 달성 9)

- 프랑스의 디지털 미디어 매체 브뤼(Brut)가 올해 제 79 회 칸 국제영화제에서 누적 조회수 14 억 2,000 만 뷰를 돌파하며 영화제의 공식 디지털 미디어 파트너로서 최고의 성과를 거둠
 - ✔ 12 일간의 행사 기간 동안 거둔 14 억 2,000 만 뷰의 대기록은 2025 년 대비 95% 증가한 수치임
 - ✔ 28 년간 칸 국제영화제를 중계하던 카날플러스(Canal+)가 하차한 후, 2022 년부터 공영방송 프랑스 텔레비전(France Télévisions)과 함께 공식 파트너로 참여해 온 브뤼(Brut)는 이번에 대기록을 세움
 - ✔ 브뤼(Brut)는 틱톡을 중심으로 인스타그램, 유튜브, X, 페이스북, 스냅챗 등 전방위적인 멀티 플랫폼 전략을 전개하며 기존 TV 방송사들이 붙잡기 어려웠던 30 세 미만의 젊은 시청층을 성공적으로 사로잡음
 - ✔ 이번 성과는 브뤼(Brut)를 대표하는 크리에이터와 기자들이 주도한 다채로운 독점 인터뷰 덕분임. 이들은 페넬로페 크루즈(Penelope Cruz), 빈 디젤(Vin Diesel), 캥탱 뒤피외(Quentin Dupieux) 등 글로벌 톱스타 및 거장들과의 인터뷰를 전방위로 진행함. 특히 영화 미학을 살린 독특한 애니메이션 형태의 심층

9) 출처: <https://fr.themedialeader.com/brut-signe-un-record-daudience-au-festival-de-cannes-2026>

인터뷰와 화려한 레드카펫 슛폼 등 트렌디하고 전파력 높은 콘텐츠를 대거 양산한 효과를 봄

✔ [프랑스] 디즈니플러스, 고몽의 프랑스 고전 영화 명작으로 카탈로그 강화 10)

- 디즈니플러스(Disney+)가 6월 1일부터 프랑스 영화 제작사인 Gaumont(고몽)의 고전 영화 컬렉션을 카탈로그에 추가함
 - ✔ 이번 이니셔티브는 프랑스 영화의 명작들 제공을 통해 콘텐츠를 다각화하려는 디즈니+의 노력을 보여줌. 구독자들은 영화사에 큰 영향을 남긴 작품들을 다시 만나볼 수 있으며, 유명 감독들과 전설적인 배우들의 작품 세계를 접할 수 있게 됨
 - ✔ 공개되는 작품에는 <라탈랑트(L'Atalante)>, <도깨비불(Le Feu follet)>, <어느 사기꾼의 이야기(Le Roman d'un tricheur)> 등이 포함됨. 이들 작품은 프랑스 영화의 예술성과 독창적인 서사 구조를 보여주는 대표작으로 평가받으며, 오늘날 현대 영화에도 영향을 미치고 있음
 - ✔ 고몽(Gaumont)의 제롬 술레(Jérôme Soulet)는 이번 협력이 영화 유산 보존 및 대중화를 위한 중요한 계기가 될 것이라고 평가함. 추가로 “디즈니플러스와의 협력을 통해 흑백 영화 명작들을 최적의 편집 및 기술적 조건을 통해 선보일 수 있게 됐다”라고 설명함
 - ✔ 디즈니플러스(Disney+)의 줄리아 텐레(Julia Tenret)는 이번 컬렉션이 “오리지널 콘텐츠, 글로벌 흥행작, 영화 유산 콘텐츠를 아우르는 풍부하고 다양한 프로그램 구성이라는 플랫폼의 목표를 다시 한번 보여주는 사례”라고 설명함

✔ [영국] 비틀즈 전기 영화에 따른 새로운 비틀즈 열풍 11)

- 최근 폴 매카트니(Paul McCartney)의 20번째 솔로 앨범 ‘더 보이즈 오브 던전 레인(The Boys of Dungeon Lane)’이 발표됨
 - ✔ 잉글랜드 월드컵 대표팀 명단 발표 때는 비틀즈의 <컴 투게더(Come Together)>가 흘러나왔고, 스티븐 콜베어(Stephen Colbert)는 ‘레이트 쇼(Late Show)’의 마지막 방송에서 폴 매카트니가 부른 <헬로 굿바이(Hello Goodbye)>를 배경음악으로 사용함
 - ✔ 작가 이언 레슬리(Ian Leslie)는 영국이 1990년대 비틀즈 부흥기를 연상시키는 새로운 비틀즈 열풍에 휩싸였다고 분석함
 - ✔ 비틀즈는 영국 문화에서 독보적인 위치를 차지함. 노래는 지난 60년 동안 음악이 사용되었으며, 밴드 멤버들의 우정, 결별, 그리고 비극은 오늘날까지도 사람들을 사로잡는 드라마를 만들어냄
 - ✔ 레슬리는 최근 비틀즈에 대한 관심이 다시 높아진 것은 피터 잭슨 감독의 8시간짜리 다큐멘터리

10) 출처:

https://www.megazap.fr/Disney-enrichit-son-catalogue-avec-les-grands-classiques-du-cinema-francais-signes-Gaumont_a16452.html

11) 출처: <https://www.theguardian.com/film/2026/may/31/the-beatles-cultural-impact-four-biopics-sam-mendes>

〈비틀즈: 갯 백(Get Back)〉 덕분이라고 말함. 2028년 개봉 예정인 샘 멘데스 감독의 비틀즈 멤버 전기 영화 4편은 파급력 측면에서 〈비틀즈: 갯 백〉을 능가할 것으로 예상됨

- ✔ 밴드 멤버에게 헌정된 멘데스 감독의 영화 시리즈는 폴 메스칼(Paul Mescal)이 폴 매카트니, 해리스 디킨슨(Harris Dickinson)이 존 레논(John Lennon), 조셉 퀸(Joseph Quinn)이 조지 해리슨(George Harrison), 배리 키오건(Barry Keoghan)이 링고 스타(Ringo Starr) 역을 맡아 밴드 멤버 간의 경쟁과 협력 관계를 조명할 것으로 보임
- ✔ 크리스티안 슈보호프(Christian Schwochow) 감독의 BBC 드라마 시리즈 〈함부르크 데이즈(Hamburg Days)〉 역시 제작에 들어감
- ✔ 문화 평론가 사이먼 레이놀즈(Simon Reynolds)는 비틀즈가 문화적으로 그 규모에 비해 훨씬 큰 영향력을 행사하며 변화하는 영국을 상징한다고 말함

✔ [폴란드] 폴란드 드라마 〈Lead Children〉, 역사 해석 논쟁 속 흥행 돌풍 12)

○ 1970년대 실제 사건 배경 넷플릭스 시리즈로 큰 인기, 전 세계 37개국 톱 10 진입

- ✔ 폴란드 넷플릭스 드라마 〈Lead Children〉이 공개 직후 높은 시청 성과를 기록하며 화제를 모으고 있음. 해당 작품은 2월 11일 공개된 뒤 2월 15일까지 420만 조회수와 2,400만 시청 시간을 기록함. 같은 기간 폴란드 기대작 〈Hevelius〉의 초기 성과인 330만 조회수와 1,710만 시청 시간을 넘어섬. 현재 폴란드, 우크라이나, 슬로바키아, 체코, 헝가리 등 5개국에서 넷플릭스 1위에 올랐고, 전 세계 37개국 톱 10에도 진입함
- ✔ 〈Lead Children〉은 1970년대 실레시아 지역에서 발생한 납 중독 피해를 소재로 함. 해당 작품은 후타 쇼피에니체 제철소 인근 아동들의 집단 납 중독 사건을 바탕으로 제작됨. 극 중에서는 젊은 의사가 이를 발견하고, 공산주의 체제의 압박 속에서 피해 아동들을 구하려는 과정을 다룸. 해외 시청자와 평단에서는 HBO 드라마 〈체르노빌〉 및 넷플릭스 〈Toxic Town〉과 비교되며 관심을 얻고 있음
- ✔ 흥행과 함께 사실과 허구의 경계를 둘러싼 논쟁도 확산되고 있음. 일부 관계자들은 작품이 실존 인물과 실레시아 지역을 왜곡해 묘사했다고 비판함. 이에 대해 마치에이 피에프시차 감독은 극영화에서 역사적 진실을 전달하기 위해서는 일정한 허구적 장치가 필요하다는 입장을 밝힘. 이번 논란은 실화 기반 드라마가 흥행성과 사회적 기억, 지역 정체성 문제를 동시에 자극할 수 있음을 보여줌



[그림 4] 폴란드 넷플릭스 시리즈 〈Lead Children〉의 한 장면 (출처: bryla.pl)

12) 출처:

<https://kultura.onet.pl/telewizja/seriele-polskie/olowiane-dzieci-wyprzedzily-heweliusza-i-rozpetaly-dyskusje-najwieksza-krzywda/4pxhn1q>

✔ [폴란드] 체코 콘텐츠, TV 시청 시간의 60% 차지... 자국 콘텐츠 강세 지속 13)

○ 2025년 통계, 체코 및 슬로바키아 콘텐츠 TV 시청점유율 57% 육박. 현지 제작물 선호 경향 뚜렷

- ✔ 체코 시청자들이 전체 TV 시청 시간의 상당 부분을 자국 제작 콘텐츠에 할애하는 것으로 나타남. Atmedia 자료에 따르면 지난해 체코 및 슬로바키아 콘텐츠는 전체 TV 시청 시간의 57%를 차지함. 반면 해당 콘텐츠가 측정 대상 방송사의 전체 편성에서 차지하는 비중은 31%에 그침. 자국 콘텐츠가 편성 비중보다 높은 시청 성과를 내고 있다는 점에서 현지 제작물 선호가 뚜렷한 것으로 평가됨
- ✔ 체코 시청자들의 TV 이용률도 여전히 높은 수준을 유지하고 있음. 15세 이상 시청자는 하루 평균 3시간 30분가량 TV를 시청했으며, 전체 인구의 약 3분의 2가 매일 TV를 켜는 것으로 나타남. Atmedia 관계자는 현지 콘텐츠가 시청자들이 TV를 이용하는 주요 이유 중 하나라고 설명함. 미디어 이용 방식이 세분화되는 상황에서도 자국 제작 콘텐츠가 폭넓은 시청자층을 확보하고 있음을 보여줌
- ✔ 자국 콘텐츠 선호는 연령대 전반에서 확인됨. 15~34세 시청자의 TV 시청 시간 중 절반이 체코 콘텐츠였고, 35~54세는 55%, 55세 이상은 59%를 기록함. 또한 체코 콘텐츠의 편성 비중은 2015년 전체의 5분의 1 수준에서 지난해 31%까지 증가함. 이는 현지 방송사뿐 아니라 유료 전문 채널에서도 자국 제작 콘텐츠의 중요성이 커지고 있음을 시사함



|그림 5| 2025년 체코 TV 점유율 통계 (출처:mediaguru.cz)

✔ [폴란드] 헝가리 문화부 장관, 영상산업 세금 환급 제도 유지 필요성 강조

- ✔ 헝가리 신임 문화부 장관 졸탄 타르(Zoltán Tarr)는 해외 제작 유치를 위한 세금 환급 제도가 국가 영상산업 경쟁력 유지에 필수적이라고 강조함. 헝가리는 유럽 내 주요 촬영지 가운데 하나로, 국제 공동제작과 해외 프로젝트 유치에서 높은 경쟁력을 보여왔음. 현행 제도에 따라 헝가리에서 제작되는 영화와 TV 콘텐츠는 현지 지출액을 기준으로 30% 세금 환급을 받을 수 있음. 일부 해외 지출도 조건부로 인정돼, 실제 환급 효과는 최대 37.5% 수준까지 높아질 수 있음.
- ✔ 타르 장관은 국제 영상 제작 유치에서 세금 인센티브가 핵심적인 역할을 한다고 평가했으며, 영화산업 정책을

13) 출처: <https://www.screenvoice.cz/aktuality/ceska-tvorba-vladne-televizi-divaci-ji-venuji-temer-60-casu>

담당하는 주요 직책에는 현장 경험이 있는 전문가가 필요하다고 강조함. 앞서 2026년 5월 8일 유로시네 (EuroCine) 행사에서는 헝가리 영상산업 개편 방향이 논의된 바 있음. 당시 업계 관계자들은 국내외 영상산업의 이해를 조율하고 헝가리 영화 전문 인력의 입지를 강화하기 위한 방안을 제시함

- ☑ 이번 발언은 헝가리 정부가 해외 제작 유치 기반을 유지하면서, 영화산업 정책의 전문성을 높이려는 움직임으로 해석됨. 헝가리는 대형 스튜디오, 숙련된 현지 인력, 세금 환급 제도를 바탕으로 해외 제작사들의 주요 촬영지로 자리매김해 왔음. 다만 향후 제도 운영에서는 해외 제작 유치와 국내 창작 생태계 지원 간 균형이 주요 과제가 될 것으로 보임. 정부가 인센티브 안정성을 계속 보장할 경우, 헝가리의 국제 제작 허브로서의 입지는 당분간 유지될 전망이다



그림 6 | 발언하는 졸탄 타르 헝가리 문화부 장관 (출처:budafestreporter.com)

☑ [스웨덴] 스웨덴영화연구소, 전국 영화 인재 육성 프로그램 지원 확대 14)

- 스웨덴영화연구소(Svenska Filminstitutet)는 최근 전국 인재 개발 지원 프로그램(Talangutveckling i hela landet)의 지원 대상을 선정했으며, 이를 통해 신진 영화인들의 업계 진입과 차세대 스웨덴 영화 제작 기반 마련을 지원한다고 밝혔음
 - ☑ 올해 포뢰(Fårö)에서 열리는 '베리만 위크(Bergmanveckan)'의 개막작으로 김 슌드벡(Kim Sundbeck)의 영화 <가장 푸른 초원(Det grönaste gräset)>이 선정됐으며, 해당 작품은 스웨덴영화연구소와 SVT가 공동운영하는 신인 영화인 지원 프로그램 '무빙 스웨덴(Moving Sweden)' 지원을 받아 제작됐음
 - ☑ 포뢰에서는 전국 각지에서 선발된 25 명의 신진 영화인이 참여하는 '포뢰 인재의 날(Talangdagar på Fårö)' 프로그램도 운영되며, 참가자들은 예술 창작 역량 개발과 네트워킹, 업계 관계자와의 교류 기회를 갖게 됨
 - ☑ 스웨덴영화연구소의 리나 노르베리 요한손(Lina Norberg Johansson)은 "이 지원은 미래 스웨덴 영화를 위한 전략적 투자"라며 "미래의 굴드바게상(Guldbaggen) 수상자와 감독, 관객이 사랑하는 영화인들이 이 프로그램에서 출발하게 될 것"이라고 밝혔음
 - ☑ 그는 이어 "새로운 목소리에 대한 지원이 없다면 미래의 스웨덴 영화는 줄어들 수밖에 없다"라며 "인재 개발은 스웨덴 영화 산업의 성장 시스템 역할을 하고 있다"라고 강조했다
 - ☑ 제작자 육성 프로그램 '프로다(Prodda)', 신진 창작자 프로그램 '새로운 목소리들(Nya röster)', 다큐멘터리 프로그램 '독 아웃 웨스트(Doc Out West)', '노를란드가 불타오른다(Norrland brinner!)', '웁살라 인재의 날(Uppsala talangdagar)' 등 지역 기반 영화 인재 육성 프로그램이 올해 지원 대상으로 선정되었음

14) 출처: <https://pressroom.filminstitutet.se/pressreleases/talangstoedet-formar-svensk-film-3449117>

- ☑ 스웨덴영화연구소는 지역 영화 기관들과 협력해 전국 단위의 인재 육성 체계를 운영하고 있으며, 신진 창작자 발굴과 영화산업의 지속 가능한 성장 기반 조성을 목표로 하고 있음



그림 기 스웨덴 신진 영화인들이 참여하는 '포워 인재의 날' 현장

☑ [러시아] 키노포이스크, 공개한 작품에 대해 4 주간 리뷰 작성 금지 15)

- ☑ 키노포이스크(К и н о п о и с к/Kinopoisk) 사이트에서는 작품 공개 후 첫 4 주 동안 해당 작품에 대한 이용자 리뷰 작성이 금지되었음. 이는 2026년 5월 중순에 도입된 규칙. 키노포이스크는 이 조치의 이유로, 각 텍스트들을 직접 수동으로 검토해야 하는 담당 파트의 업무량 증가를 들음
- ☑ 키노포이스크 관계자는 최근 몇 년 동안 인공지능을 이용해 작성된 리뷰를 포함하여 사기성 이용 리뷰와 구매 리뷰가 급증했다고 밝힘. 해당 관계자는 “최근 몇 년 동안 이용자 수 증가, 영화 및 TV 시리즈에 대한 관심 증가, 그리고 인공지능을 이용해 작성된 리뷰를 포함한 허위성 리뷰의 증가로 인해 리뷰 검토자의 업무량이 증가했다. ... 점점 더 많은 리뷰들이 품질 기준을 충족하지 못하고 있으며, 때문에 모든 리뷰들은 게시 전에 검증을 거쳐야 한다. 공개가 시작된 영화에 대한 리뷰는 4 주 후에 프로젝트 페이지에 게시될 예정이다. 이 모두는 현재 내부 규정의 일부이다.”라고 설명
- ☑ 이와 함께 키노포이스크는 영화 및 TV 프로그램 리뷰에 대한 접근 방식을 개편할 것이라고 발표. 게시판의 편집진은 새로운 규칙을 발표하고 인공지능 기반 리뷰에 대한 보호 조치를 시행하겠다고 약속. 키노포이스크는 이러한 조치를 통해 기존과 동일한 형식으로 복귀할 수 있기를 기대한다고 밝힘
- ☑ 키노포이스크는 “우리는 영화 및 TV 프로그램 색인에서 리뷰에 대한 접근 방식을 재검토하고 있다. 조만간 새로운 규칙을 발표하고 인공지능이 생성한 텍스트로부터의 보호 조치를 시행하여 기존의 게시 형식으로 돌아갈 수 있도록 할 예정이다. 오류를 방지하고 이용자 및 업계 관계자 모두가 이해하기 쉽도록 규칙을 최대한 명확하게 만들 계획이다.”라고 언급

15) 출처: https://t-j.ru/news/kinopoisk-otvetil/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

✔ [러시아] 오코, 러시아와 벨라루스에서 여름 영화관 개관 예정 16)

- ✔ 2026년에는 오코(OKKO)의 여름 영화관이 대폭 확장됨. 모스크바, 상트페테르부르크, 수다크(Судак /Sudak) 등 기존의 장소 외에, 벨라루스 공화국의 수도 민스크(Минск /Minsk)에서 처음으로 여름 영화관을 운영하며, 모스크바 지역 주요 도시의 약 70 개 공원에서 여름 영화관을 운영할 예정. 오코의 여름 영화관은 집이나 일반 영화관이 아닌, 강변, 바닷가, 도시 공원, 리조트, 또는 도심 등에 설치되어 여름의 아름다움을 만끽할 수 있는 특별한 경험을 제공
- ✔ 2026년 오코의 여름 영화관은 5월 31일부터 9월 13일까지 매주 금요일, 토요일, 일요일에 운영되며, 요일마다 오후 8시와 오후 10시에 작품을 상영. 상영 시간표 확인 및 예매는 모스크바 ВДНХ (VDNKh)의 공식 웹사이트에서 가능
- ✔ 오코의 여름 영화관은 매년 5월 또는 6월에 개장하여 러시아 영화 및 세계적인 흥행 영화들을 상영하며, 업계의 유명 전문가들이 참여하는 특별 프로그램도 제공. 올해 오코의 여름 상영관에서도 다채로운 프로그램을 만나볼 수 있음. 아직 개발 중인 프로그램도 많지만, 주요 프리미어 상영작들은 이미 공개되어 있음
- ✔ 모스크바 ВДНХ (VDNKh)에 위치한 상영관은 오코의 모든 여름 상영관 중 가장 중요한 곳으로 손꼽힘. 가장 주목받는 작품들을 이곳에서 상영
- ✔ 또한 ВДНХ (VDNKh)에서는 오코의 오리지널 프로젝트에서 영감을 받은 독특한 상품 컬렉션도 만나볼 수 있음. 이번 컬렉션의 디자인 요소에는 오코의 오리지널 시리즈에서 가져온 이미지들이 함께 표시됨. 각 이미지에는 작품명, 에피소드 회차, 그리고 에피소드 내 정확한 시간을 나타내는 코드들이 포함되어 있음. 새로운 컬렉션에는 티셔츠, 물병, 휴대폰 스트랩, 모자, 컵 홀더, 엽서, 스티커, 핀, 그리고 실제 사진 촬영이 가능한 미니 키체인 카메라가 포함. 새로운 오코 컬렉션의 모든 제품은 여름 무대에 설치된 특별 자판기를 통해 구매 가능
- ✔ ВДНХ (VDNKh)의 여름 영화관은 오코가 파트너로 참여하는 국제 관광 포럼 “Travel!” 페스티벌의 프로그램 장소로도 활용되며, 6월 10일부터 14일까지 관광산업을 위한 특별 테마 상영회와 이벤트가 개최될 예정

✔ [멕시코] 멕시코판 K 드라마 <그녀는 예뻤다>, Canal 5 방영 예정 - 캐스팅 공개 17)

- ✔ 한국 K 드라마 <그녀는 예뻤다(Ella Era Bonita)>의 멕시코 현지화 버전 <Cuando Fui Bonita>가 Canal 5를 통해 방영될 예정임. 페드로 오르티스 데 피네도(Pedro Ortiz de Pinedo) 프로듀서가 제작을 맡았으며, 자기 정체성에 대한 메시지를 로맨틱 서사와 함께 담아 새로운 세대와의 공감대를 형성하는 것을 목표로 함

16) 출처: <https://www.kinobusiness.com/news/okko-otkroet-rekordnoe-chislo-letnix-kinoteatrov-v-rossii-i-belarusi>

17) 출처:

<https://www.televisa.com/canal5/elenco-de-cuando-fui-bonita-prepara-sus-increibles-looks-para-el-ansiado-k-drama-asi-lucen-actualmente>

- ✔ 주인공 커플은 헤랄딘 갈반(Geraldine Galvan)과 다니엘 가마(Daniel Gama)가 맡으며, 두 배우는 Televisa Espectaculos 와의 인터뷰에서 팬들에게 사랑받는 프로젝트에 참여하게 된 것에 대한 기대감을 밝힘
- ✔ 다니엘라 가야르도, 세르히오 마드리갈 아스페, 카르멘 무뇨스, 레나타 비엘레토 등 Televisa Univision 소속 신진·기성 배우들이 대거 합류함.
- ✔ 지난 4 월 첫 대본 리딩이 진행됐으며, 배우들은 캐릭터 파악과 함께 극 중 스타일링 방향도 구체화하기 시작함. <Cuando Fui Bonita>는 올해 가장 기대되는 멕시코산 K 드라마 중 하나로 떠오르고 있으며, 공식 일정 등 추가 정보는 Canal 5 공식 채널을 통해 순차적으로 공개될 예정임

✔ [멕시코] 삼성 TV Plus, SM 엔터테인먼트와 협력해 멕시코서 K 팝 월간 콘서트 무료 스트리밍 18)

- ✔ 삼성 TV Plus 가 SM 엔터테인먼트와의 협력을 확대해 멕시코를 포함한 호주·뉴질랜드·브라질·한국 5 개국에서 K-팝 월간 콘서트 스트리밍 시리즈를 무료 제공함. 콘텐츠는 삼성 TV Plus 내 전용 채널 SMTOWN(채널 2434) 통해 별도 구독 없이 시청 가능하며, 삼성 스마트 TV 및 호환 기기에서 이용할 수 있음
- ✔ 시리즈의 첫 공연으로 NCT Wish 의 첫 번째 투어 공연 《INTO THE WISH: Our WISH ENCORE IN SEOUL》이 5 월 30 일(토) 오후 7 시(멕시코시티 기준) 생중계됨. 이후 매주 토요일 오후 7 시 SMTOWN 채널에서 특별 프로그램·재방송·신규 월간 콘서트가 편성되며, 추가 SM 아티스트 라인업과 신규 공연은 순차적으로 발표될 예정임
- ✔ 삼성 SmartThings 앱을 통해 공연 전 알림 설정이 가능하며, 호환 삼성 기기 연동 시 음향·조명 자동 조절로 실제 콘서트에 가까운 몰입형 시청 환경을 구현할 수 있음. 삼성 TV Plus 는 현재 멕시코에서 4,000 시간 이상의 한국 드라마·음악·예능·라이브 이벤트를 무료로 제공 중이며, 30 개국 4,300 개 이상의 채널을 운영하고 있음. 멕시코 내 서비스는 삼성 스마트 TV·스마트 모니터·패밀리 허브 라인업에서 이용 가능함

✔ [브라질] 룰라 대통령, 무료 스트리밍 플랫폼 ‘텔라 브라질(Tela Brasil)’ 출시일 발표 19)20)

● 브라질 공공 스트리밍 플랫폼 ‘텔라 브라질’ 5 월 30 일 출범

- ✔ 루이스 이나시우 룰라 다 시우바(Luiz Inácio Lula da Silva) 브라질 대통령이 브라질 시청각(Audiovisual) 콘텐츠 전용 무료 스트리밍 플랫폼 ‘텔라 브라질(Tela Brasil)’의 출시일을 5 월 30 일로 공식 발표함
- ✔ 이번 발표는 리우데자네이루(Rio de Janeiro) 피오크루스(Fiocruz) 산하 보건기술개발센터(CDTS) 개관 행사에서 이뤄졌으며, 룰라 대통령은 이를 이른바 ‘브라질의 넷플릭스’에 비유함

18) 출처:

<https://news.samsung.com/mx/samsung-tv-plus-trae-una-serie-mensual-de-conciertos-de-sm-k-pop-para-que-los-fans-disfruten-desde-casa>

19) 출처: <https://www.metropoles.com/brasil/lula-estreia-streaming-gratuito>

20) 출처:

<https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/lula-anuncia-data-de-estreia-do-tela-brasil-nova-paltaforma-de-streaming-gratuita,0a791c988fdd4bb8708e14102c407fa18x0uitae.html>

- ✔ 텔라 브라질은 브라질 연방정부가 추진하는 공공 플랫폼으로, 브라질 국민의 자국 영화, 다큐멘터리, 독립 시청각 작품에 대한 문화적 접근성을 획기적으로 높이는 데 초점이 맞춰짐
- **브라질 문화부 주도 무료 플랫폼 구축… 브라질 작품 100% 편성**
 - ✔ 텔라 브라질은 브라질 현지 제작 콘텐츠만을 편성하는 전면 무료 스트리밍 플랫폼으로 운영되며, 장편 영화, 다큐멘터리, 단편 영화, 독립 작품 등 다양한 장르를 한곳에서 통합 제공할 예정임
 - ✔ 기존 상업 유통망이나 글로벌 대형 플랫폼 진입이 쉽지 않았던 독립 제작물과 영화제 및 기획전 위주로 제한적으로 유통되던 우수 작품들이 대중과 폭넓게 만나는 새로운 창구가 될 것으로 기대됨
 - ✔ 브라질 문화부는 이를 통해 브라질 영화 및 시청각 산업의 대중 접점을 넓히고, 국내 콘텐츠 소비 기반을 한층 더 단단하게 강화한다는 구상임
- **초기 콘텐츠 447 편 확보… 무료 카탈로그 단계적 확대 예정**
 - ✔ 브라질 정부는 텔라 브라질의 성공적인 출범을 위해 총 420 만 헤알(R\$ 4,2 milhões) 규모의 공공 예산을 투입하여 447 편에 달하는 시청각 작품의 라이선싱 확보를 진행함
 - ✔ 룰라 대통령은 약 500 편의 브라질 영화를 국민들에게 무료로 제공하겠다고 강조했으며, 초기 서비스 오픈 이후에도 콘텐츠 카탈로그는 단계적으로 지속 확대될 예정임
 - ✔ 이에 따라 텔라 브라질은 단발성 아카이브 공개에 그치지 않고, 정기적으로 신규 콘텐츠를 추가 업로드 하는 역동적인 공공형 스트리밍 서비스로 운영될 전망임
- **브라질 시청각 산업 지원 기반 확대… 독립영화 유통 창구 역할 기대**
 - ✔ 최근 <'I'm Still Here (Ainda Estou Aqui)>, <The Secret Agent (O Agente Secreto)> 등 국제 영화제에서 크게 주목받은 브라질 영화의 질적 성과와 맞물려, 텔라 브라질은 국내 우수 작품의 가시성과 유통 기반을 대폭 넓히는 핵심 정책 수단으로 평가됨
 - ✔ 특히 자금력이 부족한 독립 제작자 및 중소 제작사에게는 대중적 노출 기회를 크게 넓혀주는 인큐베이터 창구가 될 수 있어, 본 공공 플랫폼이 브라질 시청각 산업 생태계의 자생력을 강화하는 데 중추적인 역할을 할 것으로 기대됨
 - ✔ 결론적으로, 텔라 브라질의 공식 출범은 브라질 정부가 자국 콘텐츠 유통 주권 확보와 국민의 문화적 공공 접근성 확대를 국가 주요 문화 정책 차원에서 본격적으로 추진하고 있음을 보여주는 상징적인 사례로 해석됨



[그림 8] 무료 공공 스트리밍 플랫폼 '텔라 브라질(Tela Brasil)' 공식 홍보 이미지

✔ [아르헨티나] 처음부터 끝까지 시청자를 사로잡는 넷플릭스의 한국 시대극 20 부작 21)

● 특별한 이야기, 깊은 인상을 남기는 캐릭터로 가장 매력적인 작품 중 하나로 자리매김

- ✔ 한국 드라마가 넷플릭스에서 가장 많은 선택을 받는 콘텐츠 중 하나로 자리 잡는 가운데, <신입사관 구해령 (스페인어 타이틀: La historiadora novata Goo Hae-Ryung)>은 이 열풍을 분명히 보여주는 사례임
- ✔ 한국의 조선 왕조를 배경으로 하는 이 이야기는 당대 규범에 도전하는 한 여성에 초점을 맞추고 전통적인 틀을 깨뜨림. 주인공은 주어진 역할에서 벗어나, 남성이 지배적인 환경에서 자신의 길을 개척하기 위해 분투함. 작품은 총 20 회에 걸쳐 로맨스뿐만 아니라 진실의 가치, 독립성, 역사의 무게 등을 탐구함
- ✔ 이 작품은 명석하고 결단력 있는 젊은 여성 구해령을 따라감. 그는 역사적으로 남성의 영역이었던 왕실 사관이 되는 데 성공한 인물임. 동시에, 왕족이자 로맨스 소설가로 이중생활을 영위하는 한 왕자와 얽히게 됨. 그 만남을 계기로 사랑과 비밀, 정치적 긴장이 결합된 이야기가 전개됨
- ✔ 이 작품은 역사적 배경을 바탕으로 한 현대적 접근방식으로 한국 드라마 중에서도 돋보임. 단순한 사랑 이야기에 그치지 않고, 여성의 역할, 권력, 정사(正史) 서술에 대한 의문을 제기함. 또한, 세심한 미학, 의상, 배경 연출 등은 시청자를 또 다른 시대로 데려가며, 그 전개 과정에서 역동성과 신선함을 잃지 않음

✔ [아르헨티나] 황인엽, 웹툰 <찐한 고백> 각색 작품의 주연 가능성 22)

● 배우 황인엽, 웹툰 <찐한 고백> 원작의 K 드라마 주연을 논의 중인 것으로 알려져

- ✔ 지난 5 월 15 일(한국시간) SPOTV News 는 황인엽이 웹툰 <찐한 고백(Hearty Confession)>을 드라마화한 작품에서 주연을 맡을 것이라고 보도함. 보도에 따르면, 황인엽은 오피스 드라마인 이 신규 작품에서 카리스마 있는 팀장 백선호 역을 맡기로 수락함
- ✔ 작품은 직장에서 모든 것이 완벽히 흘러가고 있다고 믿는, 걱정 많고 소심한 신입 팀장 은영을 따라감. 어느 날, 과거 '호랑이' 같은 성격으로 은영을 겁먹게 했던 전 상사 백선호가 부드럽고 다정한 모습으로 사무실에 등장함. 수습 시절 은영을 공포에 떨게 했던 그가 이제 '여우' 같은 새로운 성격으로 은영을 놀라게 함. 이러한 태도 변화는 사무실 안에서, 그리고 은영의 마음속에 새로운 변화를 불러일으킴

21) 출처:

<https://www.minutoneuquen.com/entretenimiento/2026/5/10/la-serie-coreana-de-epoca-en-netflix-con-20-episodio-s-que-engancha-de-principio-fin-409966.html>

22) 출처:

<https://unniepop.cl/2026/05/14/hwang-in-yeop-podria-protagonizar-adaptacion-del-webtoon-hearty-confession>

☑ [아르헨티나] <21 세기 대군부인> 회차 가이드, 디즈니플러스의 각 에피소드 방영 일정 23)

○ 드라마 <21 세기 대군부인>으로 돌아온 아이유와 변우석

- ☑ 새로운 한국 드라마 <21 세기 대군부인(La corona perfecta)>이 차세대 TV 로맨스 흥행작이 될 것으로 기대됨. 이 작품은 디즈니플러스의 K 드라마로, 궁궐, 거대 재벌, 상속녀와 왕좌에 어울리지 않는 왕자의 계약 결혼 등을 다룸. 아이유와 변우석이 주연을 맡았으며, 팬들은 음모, 권력, 그리고 두 번째 기회가 얽힌 이야기를 즐길 수 있게 될 것임
- ☑ 극 중 배경은 군주제가 유지되는 현대 한국임. 여주인공은 계약 결혼을 통해 삶의 주도성을 찾으려 하고, 왕자는 궁궐과 가족의 압박 속에서 살아남기 위해 분투함. 그리고 이런 계약 관계를 바탕으로, 작품은 필요에 의해 맺은 관계가 어떻게 더 깊은 관계로 발전할 수 있는지 조명하며, 동시에 두 인물이 기업 간 경쟁, 왕위 계승 다툼, 끊임없는 대중의 관심 등에 맞서는 모습을 보여줌

23) 출처:

<https://elcomercio.pe/mag/fama/que-ver/perfect-crown-guia-de-episodios-fecha-y-hora-de-estreno-de-cada-capitulo-de-la-serie-coreana-de-disney-plus-la-corona-perfecta-nnda-nnlt-noticia>

게임·융복합



☑ [심천] 위챗 미니게임, 월간 활성 이용자 규모 5 억 명 돌파 24)

- '2026 위챗 미니게임 개발자 콘퍼런스(2026 微信小程序开发者大会)'가 5월 27일 항저우에서 개최됨
 - ☑ 콘퍼런스에서 공개된 최신 데이터에 따르면 위챗 미니게임의 월간 활성 이용자(MAU) 수는 5억 명을 돌파함. 이용자 구성은 남성 53%, 여성 47%로 나타났으며, 1·2선 도시 거주자가 전체의 45%를 차지함. 연령별로는 24~40세 이용자가 전체의 절반 수준을 차지했고, 40세 이상 이용자 비중도 40%에 달하는 것으로 나타남
 - ☑ 이용자들의 평균 사용 시간은 60분 이상으로 집계됐으며, 자발적 소셜 상호작용 횟수는 1억 회를 넘어섬. 또한 활성 이용자의 50% 이상이 위챗 내 특정한 진입 경로를 통해 직접 미니게임을 방문하는 것으로 나타나, 미니게임 이용이 일상적인 습관으로 자리 잡은 것으로 평가됨
 - ☑ 미니게임 시장 규모는 8년 연속 성장세를 이어감. 지난 1년간 일일 활성 이용자(DAU) 100만 명 이상을 기록한 위챗 미니게임은 80종을 넘어섰으며, 분기 매출 1,000만 위안 이상을 달성한 미니게임도 300종을 초과한 것으로 집계됨
 - ☑ 한편, 위챗 미니게임 개발자 수는 50만 명을 돌파했으며, 이 가운데 80% 이상이 30인 미만 규모의 중소 개발팀으로 구성된 것으로 나타남

☑ [심천] 텐센트, 신규 AI 게임 제작 플랫폼 '코드명 Craft' 공개 25)

- 5월 27일 개최된 'SPARK 2026 텐센트 게임 발표회(SPARK 2026 腾讯游戏发布会)'에서 텐센트 생태 발전부가 자체 개발한 신규 AI 게임 제작 플랫폼 '코드명 Craft(代号 Craft)'를 공개함
 - ☑ '코드명 Craft'는 AI 기반의 2D·3D 통합 게임 제작 플랫폼으로, 사용자가 자연어로 게임 아이디어를 입력하면 AI가 자동으로 게임 프로토타입을 생성해 실제 플레이 가능한 게임으로 구현해주는 것이 특징임
 - ☑ 해당 플랫폼은 2D·3D를 비롯한 다양한 장르의 게임 제작을 지원하며, 2만 개 이상의 고품질 클라우드 에셋 라이브러리와 전 과정 AIGC(AI 생성 콘텐츠) 기능을 기반으로 아이디어 구상부터 게임 구현까지 가능한 엔드투엔드(end-to-end) 제작 환경을 제공함
 - ☑ 한편, 텐센트는 '코드명 Craft'의 첫 테스트를 조만간 시작할 예정이라고 밝힘. 또한 심천 첸하이(前海) 지역과 공동으로 '개발자 선도 캠프(开发者先锋营)'를 출범해 AI 게임 창작 인재 양성을 위한 새로운 교육 모델을 모색할 계획임. 양측은 오프라인 교육 캠프를 통해 개발자들에게 AI 게임 제작 관련 학습 및 실습 기회를 제공할 예정임

24) 출처: <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1866328132392642525&wfr=spider&for=pc>

25) 출처: <https://tech.china.com/articles/20260528/202605281880894.html>

✔ [오사카] 샤프, 대화형 AI 로봇 ‘포케토모’ 대만 출시… 첫 해외 시장 진출 26)

- 샤프(シャープ)가 대화형 AI 캐릭터 ‘포케토모(ポケとも)’를 오는 7 월 1 일 대만에서 출시 예정임을 발표. 이는 2025 년 12 월 일본 출시 이후 첫 해외 시장 진출
 - ✔ 포케토모는 손바닥 크기의 로봇과 스마트폰용 앱으로 구성된 AI 캐릭터 서비스. 로봇은 약 12cm 크기, 약 194g 의 소형 사이즈로 몸짓과 동작, 무지갯빛으로 빛나는 복부 램프 등을 통해 감정 표현이 가능한 것이 특징. 일본 내에서는 올해 3 월을 기준으로 누적 8,000 대 출하
 - ✔ 대만에서도 일본과 동일한 형태로 제공. 기본 기능과 콘셉트 역시 일본판을 계승하며 중국어 대화 기능 지원 계획. 판매 가격은 약 1 만 2,990 대만달러(약 6 만 5,000 엔) 수준으로 책정 예정
 - ✔ 샤프는 이미 대만에서 스마트폰 ‘AQUOS’를 판매하며 브랜드 인지도를 확보하고 있으며, 일본 캐릭터에 대한 현지 인기를 고려해 이번 해외 출시 결정
 - ✔ 일본 기업들이 AI 기술과 캐릭터 콘텐츠를 결합한 서비스를 확대하는 가운데, 이번 포케토모의 해외 진출이 일본발 AI 캐릭터 서비스의 글로벌 시장 확대 가능성을 보여주는 사례가 될지 귀추가 주목되고 있음

✔ [UAE] Dubai Esports & Games Festival 2026, 일정 확대와 함께 개최 27)

- Dubai Esports & Games Festival 2026 이 5 월 22 일부터 6 월 7 일까지 개최되며, 게임·이스포츠·디지털 혁신을 결합한 도시형 게임 축제로 확대되어 운영됨
 - ✔ 올해 행사는 기존보다 확대된 일정으로 진행되며, 전 세계 게임 크리에이터, 게이머, 팬들이 참여하는 게임·이스포츠 중심 행사로 구성됨
 - ✔ 주요 프로그램인 GameExpo 는 6 월 5 일부터 7 일까지 Dubai World Trade Centre 에서 개최되며, 300 개 이상의 게임, 100 개 이상의 디바이스, 라이브 토너먼트, VR 체험, 다양한 게임 존이 운영될 예정임
 - ✔ 행사에는 이스포츠 대회, 코스프레 경쟁, 교육 프로그램, 팬 참여형 체험 등이 포함되며, 일반 관람객뿐 아니라 가족 단위 방문객과 게임 커뮤니티를 대상으로 다양한 콘텐츠를 제공함
 - ✔ 주최 측은 이번 행사를 통해 두바이가 게임, 이스포츠, 인터랙티브 엔터테인먼트 분야의 주요 국제 허브로 자리매김하고 있음을 강조함

26) 출처: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUF2090B0Q6A520C2000000>

27) 출처: <https://campaignme.com/dubai-esports-games-festival-reveals-new-dates-with-expanded-fan-experiences>

✔ [사우디] 이스포츠 월드컵 2026, 처음으로 리야드 떠나 파리에서 개최

- 이스포츠 재단(Esports Foundation)은 1 일(현지시간) 2026 년 이스포츠 월드컵(Esports World Cup 2026, EWC 2026)이 프랑스 파리에서 개최된다고 발표함
 - ✔ 이는 대회가 처음으로 사우디아라비아 리야드 외 지역에서 열리는 사례임. 2026 년 EWC 는 7 월 6 일부터 8 월 23 일까지 진행되며, 100 개국 이상에서 2,000 명 이상의 선수가 200 개 이상의 이스포츠 구단이 참가할 것으로 예상됨
 - ✔ 이스포츠 재단은 이번 개최지 변경이 대회의 국제적 확장을 위한 장기 전략의 일환이라고 설명함. 향후 개최 도시를 순환 방식으로 운영하면서도 리야드를 대회의 본거지로 유지하겠다는 방침임. EWC 2026 개최지를 파리로 결정하기까지 장기간의 평가 과정을 거쳤으며, 현재 지역 정세(current regional situation)를 고려한 결정이라고 밝힘. 랄프 라이히트(Ralf Reichert) 이스포츠 재단 최고 경영자는 리야드는 EWC 를 세계적인 현상으로 성장시키는 데 중요한 역할을 했으며, EWC 의 본고장이자 세계 최고의 이스포츠 허브 중 하나라고 강조함. 주최 측은 파리가 글로벌 중심지로서 높은 위상을 갖추고 있으며, 이스포츠 및 게임 행사에 대한 지역 사회의 강력한 지원이 존재한다는 점을 개최지 선정 배경으로 꼽음
 - ✔ EWC 는 사우디아라비아에서 출범한 이후 빠른 성장세를 이어가고 있음. 주최 측에 따르면 2025 년 대회는 전 세계 7 억 5 천만 명 이상의 시청자를 끌어모았음. 또한 지난해 대회는 총 3 억 5 천만 시간 이상의 시청 시간을 기록했으며, 97 개 파트너사를 통해 28 개 플랫폼에서 35 개 언어로 중계됨. 이를 통해 전 세계 140 개국 시청자들에게 대회가 전달된 것으로 집계됨
 - ✔ EWC 2026 에서는 24 개 종목, 총 25 개 토너먼트가 진행되며, 총상금 규모는 7,500 만 달러(약 1,030 억 원)를 넘어설 전망이다. 대회가 열릴 파리의 구체적인 경기장 및 행사 장소는 추후 수주 내에 추가 발표될 예정임

✔ [사우디] 파리 엑스포 포트 드 베르사유, 이스포츠 월드컵 2026 개최지로 확정

- ✔ 이스포츠 재단(Esports Foundation)이 2026 년 이스포츠 월드컵(Esports World Cup 2026, EWC 2026)의 공식 개최지로 프랑스의 '파리 엑스포 포트 드 베르사유(Paris Expo Porte de Versailles)'를 선정했다고 확정 발표함
- ✔ 세계 최대 규모의 이스포츠 및 게임 축제로 꼽히는 이번 대회는 오는 7 월 6 일 막을 올려 8 월 23 일까지 대장정을 이어감. 프랑스 파리의 중심부에 위치한 해당 전시장에는 대회 기간동안 다채로운 경기 전용 아레나를 비롯해 방송 송출 시설, 팬 이벤트 공간, 그리고 축제 체험 존 등이 전면 조성될 예정임
- ✔ 대회 주최 측은 파리 엑스포 포트 드 베르사유가 지난 2010 년부터 '파리 게임즈 위크(Paris Games Week)'를 개최해 온 곳이자, 2025 년 'TFT(전략적 팀 전투) 오픈'의 무대였으며, 2024 파리 올림픽 및 패럴림픽 당시 단일 행사장으로는 최대 규모를 자랑했던 곳이라고 설명함. 이에 따라 이번 여름 시즌 동안 전시장이 지닌 탄탄한 게임 산업적 유산과 세계적 수준의 이벤트 인프라가 완벽한 시너지를 내게 될 것이

라고 강조함

- ☞ 이번 대회에는 전 세계 100 여 개국, 200 개 이상의 구단을 대표하는 2,000 명 이상의 정상급 선수들이 총출동함. 이들은 이스포츠 역사상 역대 최대 규모인 총상금 7,500 만 달러를 두고, 업계를 선도하는 종목 통합형 클럽 챔피언십에서 치열한 경쟁을 펼칠 전망이다
- ☞ 총 7 주간 진행되는 이번 EWC 2026 에서는 리그 오브 레전드, 도타 2, 철권 8, 모바일 레전드, 배틀그라운드, 체스를 포함한 경쟁형 게임의 모든 주요 장르를 아우르는 다채로운 대회가 펼쳐질 예정임

☑ [사우디] 이스포츠 네이션스컵, 와일드카드 제도 도입, GCC 국가 대표성 확대

- 11 월 사우디아라비아 리야드에서 개최되는 초대 이스포츠 네이션스컵(Esports Nations Cup)이 글로벌 국가대항 이스포츠 대회의 참여 기회를 확대하기 위해 새로운 와일드카드 제도를 도입함
 - ☞ 이스포츠 재단(Esport Foundation)은 최근 발표를 통해 ▲연대(Solidarity) ▲개최 지역(Host Region) ▲특별 초청(Special Invite) 제도를 신설한다고 밝힘. 이번 제도는 구조적 · 기술적 · 지역적 장벽으로 인해 국제 대회 참가가 어려운 국가와 지역에 보다 명확한 진출 경로를 제공하기 위해 마련됨
 - ☞ 이스포츠 재단의 새로운 프레임워크는 전 세계 다양한 국가와 지역의 대표성을 확대하고, 명확한 기준에 기반한 참가 기회를 제공함으로써 보다 포괄적인 국가대항 이스포츠 생태계를 구축하는 것을 목표로 한다고 설명함. 특히 개최국 출전권은 국제 스포츠 대회에서 개최국의 참여와 팬덤 형성을 위해 널리 활용되는 제도임. 다만 올해 대회는 특정 국가가 아닌 개최 지역(걸프협력회의의 Gulf Cooperation Council, GCC)을 대상으로 슬롯이 배정됨. 이에 따라 GCC 회원국 가운데 기존 예선 경로를 통해 출전권을 확보하지 못한 국가 중 가장 우수한 성적을 기록한 국가가 게임 종목별 개최 지역 슬롯을 획득하게 됨. 이를 통해 사우디아라비아를 포함한 GCC 국가들의 대표성이 보장될 전망이다
 - ☞ 연대 슬롯(Solidarity Slot)은 상대적으로 이스포츠 기반이 약한 국가와 지역을 위한 특별 진출 경로임. 카운터스트라이크 2(Counter-Strike 2)를 제외한 모든 종목에 적용되며, 국제 무대 경험이 부족한 국가의 선수들이 자국을 대표해 세계 무대에 설 수 있도록 지원함. 연대 슬롯 신청은 오는 7 월 20 일부터 8 월 17 일까지 진행됨. 이미 두 개 이상의 종목 출전권을 확보하지 못한 국가 및 지역은 자국이 가장 경쟁력을 갖춘 종목에 대해 신청할 수 있음. 최종 선정은 각 종목의 예선 종료 이후 이스포츠 재단과 게임 퍼블리셔가 공동으로 진행하며, 경쟁력과 지역별 대표성 등을 고려해 결정됨. 특별 초청(Special Invite)은 일반 예선 시스템 참여가 어려운 특별 기술적 · 구조적 상황을 해결하기 위해 마련됨. 일부 종목에 한해 적용되며 성적 기반이 아닌, 게임 파트너사의 생태계와 종목별 운영 요건에 따른 자격 기준을 충족하는 경우 부여됨. 종목별 연대 슬롯 및 특별 초청 배정 규모는 ▲체스: 연대 슬롯 2 장, 특별 초청 5 장 ▲EA 스포츠 FC: 연대 슬롯 2 장, 특별 초청 5 장 ▲PUBG: 연대 슬롯 1 장, 특별 초청 4 장 ▲아너 오브 킹스: 연대 슬롯 1 장, 특별초청 1 장 ▲페이탈 퓨리: 시티 오브 더 울브스: 연대 슬롯 1 장, 특별 초청 1 장 ▲로켓리그: 연대 슬롯 2 장 ▲이외 모든 종목: 연대 슬롯 1 장
 - ☞ 파이살 빈 홈란(Faisal bin Homran) 이스포츠 재단 최고제품책임자(CPO)는 이스포츠의 성장은 전 세계 모든 지역에서 새로운 인재가 등장할 수 있는 기회를 제공하고, GCC 회원국을 위한 개최 지역 슬롯 도입을

통해 지역 대표성을 확대하고 선수들에게 국제 무대 진출의 새로운 기회를 제공하고자 한다고 밝힘. 이어 이번 제도를 통해 경쟁 수준을 높이고, 장기적인 이스포츠 발전을 촉진하며, 국가별 이스포츠 생태계를 강화하는 동시에 더 많은 선수들이 국제 무대에서 자국을 대표할 수 있도록 지원하며, 중동·북아프리카(MENA) 및 GCC 지역의 게임·이스포츠 산업 성장도 가속화할 것으로 기대한다고 강조함

- ☑ 한편, 와일드카드 슬롯을 통해 본선에 진출하는 선수와 팀에게는 항공 및 숙박 비용이 전액 지원되며, 일반 예선 통과팀과 동일한 선수 지원 프로그램이 제공됨. 초대 이스포츠 네이션스컵은 오는 11 월 2 일부터 29 일까지 사우디아라비아 리야드에서 개최될 예정임

☑ [싱가포르] 싱가포르 포켓몬 트레이딩 카드 2 차시장 급성장...행사 4 시간 만에 3 억 원어치 거래 성사 28)

● 고가 카드 거래·전자상거래 사기 증가 속 블라인드 박스 규제안 발표 예정

- ☑ 2026 년 5 월 2~3 일 싱가포르 엑스포 홀에서 열린 포켓몬 카드 트레이딩 행사 ‘교 카드 콘(Kyo Cards Con)’에 약 1 만 명이 방문함. 행사에는 90 개 이상의 부스가 운영됐으며, 개장 4 시간 만에 30 만 싱가포르 달러(한화약 3 억 원) 이상의 거래가 성사됨. 이틀간 총 거래 추정액은 100 만 싱가포르달러(한화약 10 억 원)를 넘어선 것으로 파악됨
- ☑ 같은 기간 레저파크 칼랑에서 열린 또 다른 행사에는 3 일간 약 1 만 2,000 명이 방문하는 등, 해당 기간 싱가포르에서는 3 개 이상의 트레이딩 카드 행사가 동시에 개최됨. 인도네시아, 말레이시아, 필리핀, 중국 등 동남아 각국의 구매자 및 판매자가 참여했으며, 두바이 기반 트레이더도 행사 참가를 위해 싱가포르를 방문한 것으로 알려짐
- ☑ 행사장 내 최고가 거래 사례로는 2002 년 일본판 ‘미스터리 마운틴(Mysterious Mountains)’ 홀로그램 겐가(Gengar) 초판 카드가 1 만 7,500 싱가포르달러(한화 약 1,750 만 원)에 거래된 사례가 있음. 또한 마리오 피카츄·판초 피카츄 카드 8 장 세트는 약 24 만 싱가포르달러(한화 약 2 억 4,000 만 원)의 가치를 인정받은 사례도 나옴
- ☑ 이 같은 거래 규모 확대는 싱가포르가 동남아시아 트레이딩 카드 거래 허브로 부상하고 있음을 보여줌. 시장조사기관인 스트레티크 마켓 리서치(Strategic Market Research)에 따르면 글로벌 트레이딩 카드 시장 규모는 2024 년 약 158 억 달러에서 2030 년 약 235 억 달러로 성장할 것으로 전망
- ☑ 싱가포르국립대학교(NUS) 금융경제학 교수 수밋 아가르왈(Sumit Agarwal)은 감정 등급 부여·한정 인쇄 수량·상태 등급 등 검증 가능한 희소성이 도입되면서 가격 책정이 용이해지고 투기가 자연스럽게 따라오는 구조가 형성되었음을 언급함. 난양공과대학교(NTU) 추아 여우 위(Chua Yeow Hwee) 조교수는 소셜 미디어·라이브 스트리밍·등급 감정 서비스가 가격 정보를 투명하게 공개하고 투기적 관심을 빠르게 증폭시키는 역할을 하나, 그 가치는 현금 흐름이 아닌 문화적·사회적 요인에 의해 형성되는 것임을 설명함

28) 출처:

<https://www.straitstimes.com/singapore/inside-singapores-pokemon-trading-boom-where-millions-in-cash-are-swopped-for-rare-cards>

- ☞ 한편, 싱가포르 내무부(MHA)는 2026년 중반을 목표로 미개봉 카드 팩 등 블라인드 박스 상품에 대한 규제 방안을 발표할 예정임. 해당 규제는 개봉 카드나 전문 등급 인증 카드(slab)보다 미개봉 봉인 팩을 중심으로 적용될 것으로 예상되나, 세부 기준은 아직 공개되지 않음
- ☞ 규제 논의의 배경에는 트레이딩 카드 시장의 급성장과 함께 증가한 사기 및 불법 거래 우려가 있음. 싱가포르 경찰은 2025년 말 트레이딩 카드 관련 전자상거래 사기가 수개월 사이 477건 발생했으며, 피해 규모는 95만 8,000 싱가포르달러(한화 약 9억 6,000만 원)에 달한다고 경고한 바 있음. 또한 고액 현금 거래를 통한 자금세탁 악용 가능성도 제기되고 있음. 향후 포토카드, 랜덤 피규어, 블라인드 박스 캐릭터 상품 등 확률형 IP 굿즈도 향후 규제 대상에 포함될 가능성이 있다고 밝힘

☑ [도쿄] 아지노모도, 이스포츠 팀 REJECT와 스폰서 계약 체결... 프로그래머 영양 관리 나서 29)

- 지난 4월 1일 아지노모도(味の素)가 이스포츠 프로그래머를 운영하는 리젝트(REJECT)와 후원 계약을 체결했음을 발표함
 - ☞ 이번 후원 계약은 2027년 3월 31일까지이며, 아지노모도의 냉동 도시락인 아에테(あえて,) 제공 등 영양 지원 활동을 펼칠 예정이며, 동사가 개발한 고유 기술인 아미노사이언스(アミノサイエンス)를 통해 이스포츠 분야에 기여한다는 목표를 내세움
 - ☞ 지난 2024년 기준 일본 이스포츠 팬 수는 전년 대비 13% 늘어난 967만 명을 기록했으며, 오는 2026년에는 1,500만 명에 육박할 것으로 전망되는 등 일본 국내 이스포츠 산업은 빠르게 성장하고 있음
 - ☞ 또한 나고야시(名古屋市)에서 개최되는 2026 아이치·나고야 아시안게임(第20回アジア競技大会)에서는 이스포츠가 정식 종목으로 채택되며 이스포츠의 인기가 더욱 상승할 것으로 기대를 모으고 있음
 - ☞ 아지노모도는 오랜 기간 다양한 운동 선수들을 대상으로 영양 지원 사업을 이어왔으며, 이스포츠 또한 식사와 생활 습관을 통한 몸 상태 관리가 높은 기량 유지에 중요하다고 판단하여 이번 후원을 체결했음을 밝힘
 - ☞ 동사는 이번 후원 계약을 계기로 이스포츠 선수에게 적합한 식습관을 모색하는 등의 활동을 이어나갈 방침임

☑ [도쿄] 로손 영화관서 VR 고글로 아이돌 공연 관람... 신규 체험형 서비스 8월 등장 30)

- 로손(ローソン)의 자회사로 영화관 사업을 운영하는 로손 유니티드 시네마(ローソン・ユナイテッドシネマ)가 VR(가상현실) 콘텐츠 개발 기업인 스타일리(STYLY), 통신 기업인 케이디디아이(KDDI)와 손을 잡고 영화관에서의 VR 고글을 활용한 체험 서비스를 시작한다고 발표함
 - ☞ 관객이 영화관에서 VR 고글을 착용하면 공연자의 움직임과 표정 등을 근거리에서 촬영한 영상과 함께 극장의 음향 설비를 결합하여 마치 눈앞에서 보는 것 같은 효과를 연출함
 - ☞ 케이디디아이의 통신기술을 통해 여러 관객에게 영상을 동시에 재생하는 것도 가능하며, 관객은 마치 실제

29) 출처: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC017BJ0R00C26A6000000>

30) 출처: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC257KT0V20C26A5000000>

라이브 공연장에 함께 있는 듯한 일체감도 느낄 수 있을 전망이다

- ✔ 첫 서비스로는 오는 8월 초 엘디에이치 재팬(LDH JAPAN) 소속의 남성 그룹 발리스틱 보이즈(BALLISTIK BOYZ)의 시사회를 무료로 제공할 예정임
- ✔ 시사회는 수도권 인근 영화관에서 진행되며, 관객은 발리스틱 보이즈의 팬클럽 회원을 대상으로 추첨을 통해 선정함
- ✔ 로손과 스타일리 측은 이번 시사회 제공을 통해 수요를 검증할 예정이며 관객에게 만족도 등을 묻는 한편, 극장 내 동선이나 VR 고글 준비 등과 같은 운영 방식도 함께 점검할 예정임
- ✔ 향후 VR 관람 서비스는 전국 영화관으로 확대되는 것과 동시에, 음악과 춤 공연을 중심으로 영상 개발을 추진할 예정임
- ✔ 이번 서비스의 티켓 가격은 인당 수천 엔 정도로 이루어질 것으로 보이며, 정확한 수요 등을 조사하여 결정될 전망이다

✔ [프랑스] 삼성전자, 비바테크 2026 에서 AI 기반 커넥티드 케어 비전 제시 예정 31)

- 삼성전자가 6월 17일부터 20일까지 프랑스 파리에서 열리는 ‘비바테크(VivaTech) 2026’에 참가해 AI 기반의 커넥티드 케어 비전을 선보일 예정
 - ✔ 삼성전자는 ‘더 건강한 내일을 향한 열린 초대(Open Invitation to Healthier Tomorrow)’라는 주제로 AI 기반 커넥티드 기술을 통해 일상에서 더 적극적이고 미리 건강을 관리할 수 있는 새로운 웰빙 접근법을 선보일 예정
 - ✔ 2026년에 10 회째를 맞이한 비바테크(VivaTech)는 혁신적인 솔루션을 선보이고 사회적 과제를 해결하는 것을 목표로 하는 유럽 최대 규모의 테크·스타트업 행사임. 올해는 글로벌 빅테크 기업부터 유망 스타트업에 이르기까지 4,000 개 이상의 기업이 참여해 파트너십, 투자, 협력을 모색할 것으로 예상됨
 - ✔ ‘인공지능: 환상에서 현실로(Artificial Intelligence: Impact, Not Illusion)’이라는 주제로 열리는 비바테크(VivaTech) 2026 은 본격적인 AI 시대로 전환하는 과정을 살펴볼 예정. 참가 기업들은 생산성, AI 주권과 윤리, 그린테크, 사이버 보안, 건강과 장수, 벤처투자, 콘텐츠 제작, 딥테크 등 8 가지 주제를 중심으로 AI 솔루션을 선보일 예정
 - ✔ 또한, 삼성전자는 파트너사들과 함께 ‘삼성 헬스(Samsung Health)’를 통한 통합 건강 관리를 비롯해 노화 방지 및 반려동물 건강 관리 등 다양한 서비스를 소개할 예정임

31) 출처:

https://news.samsung.com/be_fr/samsung-presente-sa-vision-des-soins-connectes-portes-par-lai-a-vivatech-2026

✔ [폴란드] CD 프로젝트 레드, <더 위쳐 3> 신규 스토리 확장팩 2027년 출시 예정 32)

○ 세 번째 확장팩 'Songs of the Past', 플레이스테이션 5, Xbox 시리즈 XiS PC 버전 제공 예정

- ✔ 폴란드 게임사 CD Projekt RED는 대표작 <더 위쳐 3: 와일드 헌트>의 세 번째 대형 스토리 확장팩 'Songs of the Past'를 2027년 출시할 계획임. 해당 확장팩은 플레이스테이션 5, Xbox Series XiS, PC 버전으로 제공될 예정임. <더 위쳐 3> 개발에 참여했던 베테랑 개발자들로 구성된 폴란드 스튜디오 Fool's Theory가 개발을 주도하고, CD Projekt RED가 공동 개발로 협력함
- ✔ 'Songs of the Past'는 <더 위쳐> 시리즈의 주인공 게롤트가 다시 등장하는 신규 모험을 다룰 예정임. CD Projekt RED는 2026년 늦여름 추가 정보를 공개할 계획이라고 밝힘. <더 위쳐 3>는 전 세계 누적 판매량 6,000만 장을 넘어선 CD Projekt의 대표 IP임. 출시 10년이 넘는 작품에 신규 확장팩이 추가된다는 점에서 기존 팬층을 다시 활성화하려는 전략으로 해석됨
- ✔ 게임 업계에서는 이번 사례가 대형 IP의 수명 연장 가능성을 보여주는 선례가 될 수 있다는 시각도 나옴. CD Projekt RED는 기존 대표작의 세계관을 계속 확장하며, 차기 <더 위쳐> 게임에 대한 관심을 이어가려는 것으로 보임. 출시 시점이 2027년으로 예정돼 있어 단기 실적보다는 중장기 브랜드 가치 제고에 초점이 맞춰진 것으로 평가됨. 게임업계에서는 신규 타이틀 개발뿐 아니라, 대형 흥행작을 장기적으로 활용하는 전략도 점차 중요해질 전망이다



[그림 9] CD Projekt RED의 <더 위쳐3: 와일드헌터> 신작 패키지 (출처: screenant.com)

✔ [러시아] 우즈베키스탄 게임 마켓, 중앙아시아 게임산업 주요 현황 논의 33)

- ✔ 중앙아시아의 게임산업은 이 지역 창조경제에서 빠르게 성장할 잠재력을 가진 분야로 여겨짐. 35세 미만의 젊은 인구가 상당 부분을 차지하고 있으며, 역사와 문화의 풍부한 유산들이 지역 게임 프로젝트의 기반이 될 수 있기 때문. 동시에, 지역 내 시장 참여자 간의 불화, 미흡한 마케팅, 그리고 게임 개발을 전형적인 스타트업으로 인식하고 개발 단계에 투자하기를 꺼리는 투자자들의 이해 부족으로 인해 게임산업 발전이 저해받고 있기도 함. 타슈켄트에서 열린 <게임 페스트 2026>에서는 이 지역의 게임개발 동향과 전망에

32) 출처:

<https://biznes.pap.pl/wiadomosci/firmy/cd-projekt-wyda-trzeci-dodatek-fabularny-do-wiedzmina-3-pt-piesni-przeszl-osci-w>

33) 출처: <https://www.gazeta.uz/ru/2026/05/26/game-dev>

대한 논의가 이루어짐. 관련된 우즈베키스탄과 카자흐스탄 전문가들의 주요 의견들은 다음과 같음

- ☞ 우즈베키스탄의 신생 퍼블리셔 Doomers Publishing 의 전무이사인 피르다브스 마마드호노프 (Фирдавс Мамадхонов/Firdavs Mamadkhonov)는, 국제 무대에 진출하려면 지역의 역사와 문화를 기반으로 한 프로젝트를 홍보하는 데 집중해야 한다는 의견. 그는 중앙아시아가 역사적으로 음악, 영화, 시각 예술과 같은 창조적인 분야에서 강세를 보여왔으며, 이제는 이러한 유산을 디지털화할 때라고 언급. “개발 비용이 상대적으로 저렴하기 때문에 우리는 전 세계 어느 곳보다 훨씬 적은 예산으로 모바일 및 PC 게임을 제작할 수 있다.”라고 그는 자신있게 발언
- ☞ 그의 회사인 Doomers Publishing 은 플레이어가 13 세기 중앙아시아의 혹독한 환경에서 살아남고, 정착지를 건설하고, 광활한 세계를 탐험해야 하는 RPG 게임 <Golden Horde: Survival>과 전통적인 솟양 싸움을 기반으로 한 <Ram Fights>를 개발 중
- ☞ 마마드호노프에 따르면, 중앙아시아 관련 주제에 대한 해외 수요에 대해 처음에는 회의적이었지만, 그는 예상과 반대되는 결과를 경험. “<Ram Fights>를 개발할 때 주요 타겟은 우즈베키스탄을 포함한 중앙아시아 국가들이었다. 그런데 <Ram Fights>는 일본에서 폭발적인 인기를 얻었다. 일본 이용자들이 이 게임의 콘셉트를 정말 좋아했다. 현재도 스팀(STEAM) 페이지 방문자의 60%가 일본인이다. 이는 우리 문화의 요소들을 전 세계에 성공적으로 판매할 수 있다는 것을 증명하는 것이다.”라고 마마드호노프는 언급
- ☞ 우즈베키스탄 애니메이션 스튜디오 Digital Garden 의 설립자 겸 대표인 자수르베크 루즈마트 (Жасурбек Рuzмат/Jasurbek Ruzmat)는 회사가 처음에는 전적으로 외주 작업을 했다고 설명. 미국, 호주, 스웨덴의 고객을 위해 책 삽화를 제작하는 것으로 시작하여 나중에는 2D 애니메이션으로 전환. “그때 우리는 중앙아시아 시장이 독창적인 지식재산(IP)에 대한 갈증이 크다는 것을 깨닫고 캐릭터 디자인 개발을 시작했다. 그런데 그 와중에 내부 프로젝트 중 하나인 <ArtBoss>에서 선보인 파라 (Фарой/Farah)라는 캐릭터가 큰 인기를 얻었고, 현재 국제적으로 홍보를 하고 있다. 또한 인도 최대 규모의 스튜디오 중 하나인 Cartoon Snacks 와 공동 프로젝트를 진행 중이다.”라고 그는 언급
- ☞ 루즈마트에 따르면, 해당 지역 내에서도 현지 콘텐츠에 대한 수요가 있음. 해외 프랜차이즈에 익숙한 관객들은 친숙한 지리적, 문화적, 사회적 배경을 바탕으로 한 작품을 보고 싶어함. 여러 국가에서 이미 주요 게임 브랜드들이 지역의 신화와 문화적 서사를 기반으로 한 프로젝트를 선보이고 있음. 예를 들어, 폴란드의 CD Projekt RED 가 출시한 <The Witcher>는 슬라브 민속 설화와 서유럽 신화의 요소를 결합했고, 중국 스튜디오 Game Science 의 <검은신화: 오공>은 중국의 고전 문학을 바탕으로 하고 있음
- ☞ 카자흐스탄 창조산업연합(АКИК, Альянса креативных индустрий Казахстана / ACIK, Alliance of Creative Industries of Kazakhstan) 회장인 데이비드 투가노프(Давида Туганова/David Tuganov)에 따르면, 이 지역은 중앙아시아와 연관된 주요 게임 브랜드를 발전시킬 잠재력을 가지고 있음. “우리는 수천 년의 역사를 가지고 있다. 실크로드, 초원, 유목 문화 등 풍부한 자원을 보유하고 있다. 필요한 것은 이러한 배경을 지능적으로 활용하는 게임 하나뿐이다. 상파울루 출신이든 도쿄 출신이든, 플레이어는 유르트(юрте/yurt)에 있는 자신을 발견하는 순간 큰 즐거움을 느낄 것이다.”라고 그는 언급
- ☞ 투가노프는 중앙아시아의 가장 큰 장점으로 젊은 인구를 꼽음. 그는 이 지역 주민의 상당 부분(최대

80%)이 35 세 미만이며, 여러 언어를 구사하고 디지털 기술을 적극적으로 활용한다고 밝힘. 그는 이러한 인재 풀에 대한 투자자, 그리고 이러한 인재들을 활용하는 해외 스튜디오의 유치가 지역 프로젝트 발전을 위한 촉매제 역할을 할 수 있다고 믿음

- ☞ 이미 수백 개의 인디 스튜디오가 이 지역에서 활동하고 있으며 수십 개의 성공적인 프로젝트가 완료되었음. 하지만 업계는 지속 가능한 내부 소통과 체계적인 교육의 부족으로 어려움을 겪고 있음. 투가노프에 따르면, 카자흐스탄 창조산업연합은 국내 최대 게임 및 애니메이션 스튜디오들과의 협력을 강화하기 위해 1 년간 협상을 진행해 왔음. 그는 의미있는 발전을 이루기 위해서는 투자자 및 정부기관과의 대화에서 통일된 입장이 필요하다고 확신하고 있음
- ☞ 루즈마트에 따르면, 지역 개발업체들이 직면한 주요 과제는 여전히 포지셔닝, 인지도 확보, 그리고 심리적 장벽의 극복임. “많은 전문가들이 인터뷰에서 진정으로 수준 높은 애니메이션은 도쿄에서만 제작될 수 있고, 인기 있는 유튜브 콘텐츠는 로스앤젤레스에서만 만들어질 수 있다고 생각한다. 하지만 이는 사실이 아니다. 핵심은 실험하고, 자신만의 틈새시장을 찾고, 다양한 형식을 시험해 보고, 자신만의 정체성을 개발하는 것이다. 이는 자신감의 문제이다. 오늘날 인터넷은 경계를 허물고 있으며, 어떤 콘텐츠든 훌륭하기만 하다면 순식간에 전 세계적으로 입소문을 탈 수 있다.”라고 그는 강조
- ☞ 우즈베키스탄 출신의 그래픽 디자이너 올가 마즈니코바(Ольга Мажникова/Olga Mazhnikova)는 중앙아시아에는 해외에 지역 프로젝트를 홍보할 수 있는 체계적인 채널이 사실상 전무하다고 지적. 그녀는 프레젠테이션, 협상, 국제 파트너십 구축은 지역 창작자들이 시행착오를 통해 스스로 익혀야 하는 고유한 기술이라고 강조. 마즈니코바는 또한 게임 개발의 폐쇄적인 특성으로 인해 신규 진입자들이 어려움을 겪는다는 문제점을 지적했는데, 그녀의 경험에 따르면 많은 신규 개발자들이 독학 단계에서 이러한 문제에 직면
- ☞ 전문가들은 자금 부족이 게임 개발에 있어 또 다른 심각한 장애물이 된다고 지적. 투가노프에 따르면, 기존의 기관과 기업들은 아직 게임산업의 특수성을 제대로 이해하지 못하고 있음. “경제에는 자금이 풍부하지만, 이를 관리하는 기관들이 창조산업을 제대로 이해하지 못하는 경우가 많다. 영화에는 투자할 의향이 있지만 게임 개발에는 소극적이다. 국내 투자자들은 게임 개발을 전형적인 스타트업으로 보고 손익분기점을 즉시 달성할 것을 요구하는 경향이 있다. 또한 해외의 벤처캐피탈 펀드는 성공작의 출시를 기대하는데, 게임 업계가 초기 단계에서 그런 성과를 내기는 어렵다. 이러한 상황이 격차를 만들어 낸다.”라고 그는 설명. 그는 투자자들의 인식을 바꾸려면 이 지역에 소위 유니콘 기업(기업 가치가 10 억 달러 이상인 기업)과 같은 성공 사례가 필요하다고 지적
- ☞ 마마드호프 역시 이러한 의견에 동의하며 게임산업과 전통적인 기술 스타트업 간의 근본적인 차이점을 강조. “개발자들은 미리 성공적인 프로젝트를 준비해 두어야 한다는 기대를 받는다. 하지만 이미 상업적으로 성공한 게임이라면 오히려 투자자가 불필요한 상황이 된다. 게임 개발에는 예측 가능한 월 매출과 같은 전통적 지표가 부족하다. 매출은 순식간에 0 에서 100 만 달러로 치솟을 수 있다. 스튜디오에는 기존의 모델을 확장하기 위한 자금이 아니라 개발 단계를 지원하는 자금이 필요하다. 게임을 성공으로 이끌 ‘비밀 병기’를 찾기 위해 수년간 투자해야 하기 때문이다.”라고 그는 설명
- ☞ 투가노프는 많은 팀이 직면한 주요 문제 중 하나로 비즈니스 측면의 가능성을 희생하면서 창의성에만 집중하는 경향을 지적. 그는 수많은 스튜디오들이 고품질의 결과물을 만들어 내지만, “나는 예술가이고

내 시각은 이렇다.”라는 논리에 따라 마케팅, 경제성, 재정 계획을 소홀히 한다고 지적. “균형을 찾아야 한다. 일에 대한 열정을 유지하면서 동시에 재정적 성공을 추구해야 한다. 단 하나의 프로젝트만 만든 스튜디오는 아직 제대로 된 게임 개발사라고 할 수 없다. 투자자들은 2 번째, 3 번째 작품을 출시할 수 있는 파이프라인의 보유 여부를 확인하고 나서야 투자를 시작한다. 순수한 열정에만 의존하는 모델에서 벗어나 상업적으로 성공하는 게임 개발 공정을 만들어야 한다. 관련해 향후 2 년 동안 액셀러레이터와 인큐베이터는 시장 진출전략 교육에 집중해야 한다. 오늘날 누구나 인공지능을 이용해 간단한 게임을 만들 수 있지만, 진정한 과제는 그것을 판매하는 것이다.”라고 그는 강조

- ☞ 마마드호노프는 초보 개발자들이 종종 자신의 실제 능력과 목표를 제대로 조율하지 못하고 곧바로 대규모 프로젝트를 시작하려 한다고 지적하며, 이로 인해 버그 수정, 현지화, 인터페이스 테스트와 같은 일상적인 작업 중에 팀이 소진되는 경우가 많다고 덧붙임. 그는 또한 현대 게임산업에서 마케팅의 역할이 변화하고 있다는 점도 언급. “예전에는 프로젝트의 성공 여부에 마케팅과 개발의 역할이 각각 50:50 이었다. 하지만 지금은 마케팅이 성공에 90% 기여하고 개발은 10% 정도 기여한다고 봐야 한다. 먼저 전 세계의 목표 고객층을 정의하고, 홍보전략을 수립하고, 가설을 검증하고, 사람들이 게임을 정말로 원하는지 확인한 후에 개발에 시간과 예산을 투자해야 한다.”라고 그는 설명
- ☞ 마마드호노프는 자신의 회사가 2D 및 3D 아트 제작과 코딩 최적화를 위해 인공지능 기술을 적극적으로 활용하고 있다고 언급. 그러나 그에 따르면, 게임 커뮤니티는 아직 인공지능 콘텐츠에 적대적인 경향이 있음. 마즈니코바는 인공지능을 유용한 도구라고 평가하면서도, 기술에 지나치게 의존하면 전문가들의 기본적인 전문 기술 수준이 저하될 수 있다는 우려를 표명. 루즈마트는 인공지능을 ‘워크플로우 향상 도구’라고 설명하며, 새로운 기술이 소규모 스튜디오에 이점을 제공한다고 언급. “인공지능 덕분에 5~6 년 전에는 대규모 팀이 1 달 동안 하던 일을 이제 소규모 스튜디오에서 1 주일 만에 해낼 수 있다. 인공지능은 시장을 신속하게 분석하고, 정보를 찾고, 초기 아이디어를 생성하는 데 필수적이다. 하지만 감성적인 스토리텔링은 여전히 인간의 몫이다. 감정, 향수를 자극하고 분위기있고 따뜻한 애니메이션을 만드는 것은 언제나 아티스트의 몫일 것이다.”라고 그는 발언
- ☞ 투가노프는 소규모 인디 스튜디오들이 과거에는 15 명의 전문가가 투입되어 완성했던 수준의 결과물을 이미 만들어낼 수 있다고 지적. 그는 세계적인 추세와 주요 국제 스튜디오에서 아티스트들이 대규모로 해고되는 사례를 언급하며 전문가 윤리의 중요성을 강조. “기술은 빠르게 발전하고 있다. 내일이면 인공지능이 단 1 장의 이미지만으로 완벽한 3D 세계를 만들어낼 수 있을 것이다. 기술 개발은 점점 더 민주화되고 있다. 물론 숙련된 전문가들이 자신의 기술이 자동화되는 것을 받아들이는 과정에는 심리적으로 고통스러운 부분이 있을 것이다. 하지만 이러한 과정은 이미 시작되었고 업계는 여기에 적응을 해야 할 것이다.”라고 그는 결론지음

애니·캐릭터



✓ [오사카] 이토추상사, 북미 라이선스 기업 ‘옥터스’에 출자... 일본 캐릭터 IP 사업 확대 34)

- 지난 5월 15일, 이토추상사(伊藤忠商事, 이하 이토추)가 북미 라이선스 관리 사업을 전개하는 미국 기업 ‘옥터스(Octas)’에 대한 출자 추진 발표. 이토추는 자회사 아이라이츠포트(アイライツポート)를 통해 옥터스 지분 40%를 취득해 지분법 적용 회사로 편입했으며, 북미 시장에서 일본 애니메이션 및 캐릭터의 상품 전개 지원 예정
 - ✓ 옥터스는 북미 내 100개 이상의 유통·제조사 네트워크를 기반으로 일본 애니메이션·캐릭터 IP의 상품화 및 판매 사업 전개. 이토추는 이번 출자를 통해 현지 유통망을 활용한 일본 IP 상품 전개를 강화할 계획
 - ✓ 이토추는 2025년 SNS 기반 캐릭터 ‘반쥬토끼(おばんちゅうさぎ)’, ‘음보차무(んぼちゃむ)’의 북미 상품화 권리를 확보했으며, 현재 옥터스를 통해 관련 상품화를 추진하고 있음
 - ✓ 북미에서는 넷플릭스 등 글로벌 스트리밍 서비스의 확산에 따라 일본 애니메이션 및 캐릭터 콘텐츠의 인지도가 나날이 높아지고 있음. 이번 출자가 일본 캐릭터 IP의 북미 시장 진출 확대와 수익화 기반 강화로 이어질지 귀추가 주목되고 있음

✓ [인도] Anime India Delhi 2026, ASUS·Arka Mediaworks·Digitoonz 등 주요 기업 참가 확정 35)

- 인도 최대 규모의 애니메이션 행사 중 하나인 ‘Anime India Delhi 2026’가 2026년 6월 6~7일 뉴델리 Yashobhoomi Convention Centre에서 개최될 예정이며 애니메이션·게임·코스프레·컬렉터블 산업 관계자와 팬들이 한자리에 모이는 대형 이벤트로 주목받고 있음
 - ✓ AnimationXpress는 최근 ASUS, Arka Mediaworks, Digitoonz가 공식 전시업체(Exhibitor)로 참가한다고 발표했으며 이를 통해 애니메이션 제작, 디지털 콘텐츠, 게임 및 기술 분야 기업들의 참여가 확대되고 있음
 - ✓ 참가 기업 중 Arka Mediaworks는 인도 대표 영화·콘텐츠 제작사이며 Digitoonz는 글로벌 애니메이션·VFX 스튜디오, ASUS는 게이밍 및 크리에이티브용 하드웨어 브랜드로서 행사 참가자들에게 자사의 콘텐츠와 기술 역량을 선보일 예정임
 - ✓ ASUS, Arka Mediaworks, Digitoonz 외에도 Vaibhav Studios, XP-Pen, Huion, Muse, Pentel, Gunpla, Maya Toys 등이 전시업체로 참가할 예정이며 콘텐츠, 라이선싱, 소비재, 엔터테인먼트 분야

34) 출처: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC153RD0V10C26A5000000>

35) 출처:

<https://animationxpress.com/latest-news/asus-arka-mediaworks-and-digitoonz-join-anime-india-delhi-2026-as-exhibitors/>

전반에 걸친 폭넓은 이해당사자의 참여가 이루어질 것으로 기대됨

- ☞ 행사에서는 전시 부스 운영 외에도 코스프레 대회, 게임 토너먼트, 라이브 공연, 팬 참여 프로그램 및 크리에이터 세션 등이 진행될 예정이며 일본 유명 성우 Kazuhiko Inoue(나루토의 카카시 역)가 특별 게스트로 참가해 팬들과 만날 예정임
- ☞ 업계는 이번 행사가 단순 팬 이벤트를 넘어 애니메이션 IP 보유 기업, 라이선싱 사업자, 게임 기업, 크리에이터 및 브랜드를 연결하는 비즈니스 플랫폼으로 발전하고 있으며 인도 애니메이션 산업의 상업적 성장과 생태계 확대를 보여주는 사례로 평가하고 있음

☑ [캐나다] 토론토국제영화제(TIFF), 유아사 마사아키 참여 애니메이션 특별전 신설 36)

- 캐나다 최대 영화제이자 북미를 대표하는 영화 행사인 Toronto International Film Festival(TIFF)가 애니메이션 프로그램 확대의 일환으로 일본 애니메이션 감독 유아사 마사아키(Masaaki Yuasa)를 객원 큐레이터로 초청한 신규 특별전 'Drawn Universes: Visions in Animation'을 개최한다고 발표함
 - ☞ 해당 프로그램은 2026년 11~12월 두 달간 토론토 소재 TIFF Lightbox에서 진행될 예정이며, 애니메이션 역사와 예술성, 혁신성을 조명하는 작품들을 선보일 계획임
 - ☞ TIFF는 이번 특별전이 일본 애니메이션을 중심으로 애니메이션 표현 방식과 서사적 가능성을 확장해 온 창작자들을 소개하는 데 초점을 맞출 예정이라고 설명함. 프로그램에는 애니메이션 역사에 영향을 미친 작품들과 현재 새로운 시각적·서사적 실험을 이어가고 있는 창작자들의 작품이 포함될 예정임
 - ☞ 유아사 감독은 "어린 시절 자신의 상상력을 자극했던 작품들과 애니메이션 장르를 정의한 창작자들, 그리고 오늘날 애니메이션의 새로운 가능성을 개척하고 있는 작가들을 중심으로 프로그램을 구성할 계획"이라고 밝힘
 - ☞ 유아사 마사아키는 <Mind Game>, <The Tatami Galaxy>, <Ping Pong the Animation>, <Devilman Crybaby>, <Inu-Oh> 등으로 국제적인 명성을 얻은 일본 애니메이션 감독으로 평가받고 있음
 - ☞ 이번 발표는 TIFF가 최근 애니메이션 분야 프로그램을 지속 확대하고 있는 흐름의 연장선으로 해석됨. TIFF는 2023년 일본 대중문화와 애니메이션을 조명하는 'Pop Japan!' 시리즈를 출범했으며, TIFF Cinematheque를 통해 애니메이션 특별 상영 프로그램도 꾸준히 운영해 오고 있음
 - ☞ 또한 TIFF는 지난해 애니메이션 단편 경쟁 부문을 신설하며 애니메이션 작품에 대한 지원을 강화한 바 있으며, 이번 특별전 역시 애니메이션 분야 육성 전략의 일환으로 추진됨
 - ☞ 한편, TIFF는 이번 발표와 함께 영화감독 Christopher Nolan의 전 작품을 상영하는 대규모 회고전도 개최할 예정이라고 밝힘

36) 출처: <https://www.cartoonbrew.com/festivals/masaaki-yuasa-toronto-film-festival-lightbox-261549.html>

✔ [멕시코] 일본 애니메이션 채널 'It's Anime', 삼성 TV 플러스 통해 멕시코 최초 론칭 37)

- 일본 애니메이션 전문 미디어 기업 REMOW 가 멕시코 시장을 겨냥한 24 시간 FAST(무료 광고 지원 스트리밍) 채널 《It's Anime》를 5 월 13 일부터 삼성 TV Plus 를 통해 공식 서비스 개시함
 - ✔ 구독료·가입 없이 스페인어 더빙·자막으로 제공되며, 〈KILL BLUE〉, 〈TOUGEN ANKI〉, 〈Ririsa, una chica en 2.5D〉, 〈BEYBLADE X〉 등이 론칭 타이틀로 편성됨
 - ✔ 삼성 TV Plus 멕시코 콘텐츠 수급·사업 개발 시니어 매니저 아론 카스테야노스(Aaron Castellanos)는 "수십 년 전부터 지상파에서 방영되던 일본 애니메이션이 이제는 바이럴 문화 현상으로 성장했다"라며, "REMOW 채널이 멕시코 팬들의 애니메이션 시청 최우선 목적지가 되길 바란다"라고 밝힘
 - ✔ 이번 론칭은 REMOW 의 글로벌 전략 중 일환으로, 무료·현지화·광범위한 접근성을 갖춘 플랫폼을 통해 일본 애니메이션의 국제 배급을 확대하는 행보임. 앞서 삼성 TV Plus 가 SM 엔터테인먼트와 K-팝 월간 콘서트 스트리밍 협력을 발표한 데 이어, 이번 애니메이션 전용 채널 추가로 삼성 TV Plus 의 한국·일본 콘텐츠 허브로서의 위상이 강화되고 있음

✔ [브라질] K-드라마·애니메이션, 브라질 '긱(Geek) 문화' 내 주류 콘텐츠로 부상 38)

- 브라질 '긱(Geek) 문화' 내 동아시아 콘텐츠 영향력 확대
 - ✔ 브라질에서는 K-드라마, 애니메이션, 일본 만화(Mangás), K 팝 등 동아시아 대중문화 콘텐츠가 '긱 문화 (Cultura Geek)' 내에서 빠르게 존재감을 키우며 완전히 주류 관심사로 부상하고 있음
 - ✔ 5 월 25 일 '긱 프라이드 데이(Dia do Orgulho Nerd)'를 맞아 현지 미디어와 업계에서는 긱 문화의 저변 확대와 함께 동아시아 콘텐츠 수용이 독보적으로 두드러지는 최근의 흐름을 집중 조명함
 - ✔ 과거 '너드(Nerd)'라는 단어가 지녔던 폐쇄적이고 부정적인 이미지가 크게 약화되고, 글로벌 스트리밍 및 소셜 미디어 확산과 콘텐츠 소비 다변화가 맞물리며 긱 문화 자체가 훨씬 넓은 대중층으로 확장되는 추세임
- CCXP 측 "K-드라마·K 팝 인기 확산, 브라질 '긱 문화' 변화 반영"
 - ✔ 남미 최대 규모의 대중문화 축제인 브라질 코믹콘(CCXP·Comic Con Experience)의 콘텐츠 부문 부사장 호베르투 파브리(Roberto Fabri)는 인터뷰를 통해 최근 브라질 긱 문화 변화의 핵심 동력으로 K-드라마와 K 팝을 비롯한 아시아 콘텐츠 전반의 압도적인 성장세를 꼽음
 - ✔ 또한, 오늘날 수많은 대중이 SF 나 판타지 장르를 즐기면서도 정작 이를 전통적인 '너드/긱 콘텐츠'로

37) 출처:

<https://multianime.com.mx/2026/05/23/remow-lanza-its-anime-en-mexico-por-primera-vez-a-traves-de-samsung-tv-plus>

38) 출처:

<https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/k-drama-anime-e-manga-cultura-oriental-se-torna-fenomeno-no-universo-geek>

인식하지 못할 만큼 관련 문화가 대중의 일상 속에 깊숙이 자리 잡았다고 평가함

- ☑ 이에 따라 K-드라마와 애니메이션, 일본 만화 등도 특정 하위문화의 전유물에 머물지 않고, 브라질 전체 대중문화 소비 지형의 거대한 한 축으로 자연스럽게 편입되고 있다는 분석이 제시됨

○ K-드라마 인기 배경… 브라질 텔레노벨라와의 친숙성 부각

- ☑ 호베르투 파브리 부사장은 넷플릭스 등 글로벌 플랫폼을 통해 공개된 한국 드라마들이 브라질 현지에서 폭발적인 관심을 얻고 있으며, 일상적인 데일리 시청 콘텐츠로 확고히 정착했다고 설명함
- ☑ 특히 그 흥행 배경으로 브라질의 전통적인 국민 일일연속극인 텔레노벨라(Telenovelas)와의 구조적 유사성을 지목하며, 한국 드라마가 가진 매력적이고 상징적인 인물 관계, 몰입감 높은 극적 전개, 비교적 친숙한 서사 구조가 브라질 시청자들에게 정서적 거부감 없이 쉽게 다가갔다고 평가함

○ K 팝·애니메이션·일본 만화 연계 소비 확대… 동아시아 문화 전반에 대한 관심 심화

- ☑ 음악시장에서도 방탄소년단(BTS), 블랙핑크(BLACKPINK), 트와이스(TWICE) 등 탑티어 K-팝 아티스트들이 충성도 높은 거대 팬덤을 형성하며 브라질 주류 음악 소비 지형에 지대한 영향을 미치고 있음
- ☑ 동아시아 콘텐츠에 대한 브라질인들의 관심은 단순히 드라마나 음악이라는 개별 장르 하나에만 머물지 않고, 애니메이션, 만화, 패션, 음식 등 문화 전반으로 유기적으로 번지는 강력한 ‘연계 소비’ 경향을 보임
- ☑ 호베르투 파브리는 한국과 일본 콘텐츠가 가진 공통된 강점으로 ‘매력적인 독자 콘텐츠를 통해 먼저 입문한 뒤, 점차 그 국가의 문화 자체에 깊이 매료되는 다층적 몰입 구조’를 언급하며, 동아시아 문화권 전체가 브라질 팬들에게 장기적이고 지속적인 탐구 대상이 되었다고 분석함

○ CCXP 2026 에서도 동아시아 콘텐츠 부각 전망… 브라질 ‘긱 문화’ 내 주류화 지속

- ☑ 동아시아 대중문화 콘텐츠가 올해 개최를 앞둔 CCXP 2026 의 가장 뜨거운 핵심 화제 중 하나가 될 것으로 전망하며, 남미 최대의긱 행사 내에서도 아시아 관련 부스 및 콘텐츠의 비중이 역대 최대로 커질 가능성을 시사함
- ☑ 이는 K-드라마, 애니메이션, 일본 만화, K 팝이 브라질긱 비즈니스 내에서 더 이상 주변부의 소수 니즈 장르가 아니라 시장을 리드하는 핵심 주류 콘텐츠로 당당히 기능하고 있음을 증명하는 지표로 해석됨
- ☑ 특히 2026 년 10 월로 예정된 BTS 의 상파울루 모룸비스(MorumBIS) 경기장 3 회 연속 단독 공연 등 초대형 메가 이벤트의 개최 소식과 맞물리면서, 동아시아 대중문화가 브라질 대중의 일상, 미디어 시장, 팬덤 경제 전반에 미치는 파급력은 앞으로도 계속해서 폭발적으로 확대될 전망이다



[그림 10] 브라질 코믹콘(CCXP) 콘텐츠 부문 부사장 호베르투 파브리(Roberto Fabri)

✔ [아르헨티나] 크런치롤, 애니메이션 어워드 신규 진행자 확정 39)

○ 애니메이션 산업에서 전 세계적으로 가장 중요한 연례 시상식인 Crunchyroll Anime Awards

- ✔ 지난 5 월 14 일 크런치롤(Crunchyroll)이 제 10 회 크런치롤 애니메이션 어워드(Crunchyroll Anime Awards)의 새로운 진행자를 발표함. 이 행사는 일본 애니메이션의 창작자와 인재를 시상하기 위해 전 세계 유명 인사들이 한 자리에 모이는 자리로, 오는 5 월 23 일 일본 도쿄에서 열릴 예정임
- ✔ 진행자 명단에는 태국 출신 K 팝 아티스트 뱀뱀(BamBam)과 텐(TEN)이 포함됨. 뱀뱀은 그룹 GOT7 멤버로, 2021 년부터 솔로로 활동하고 있음. 텐은 그룹 NCT 및 WayV 에 속해있음. 최근 그래미(GRAMMY)에 노미네이트된 푸에르토리코 출신 래퍼 영 미코(Young Miko)도 이 명단에 이름을 올렸으며, 뮤지션이자 현대 피아니스트인 에단 보트닉(Ethan Bortnick)도 참여할 예정임. 이들은 더 위켄드, RZA 등 앞서 발표된 다른 스타들에 합류할 예정임

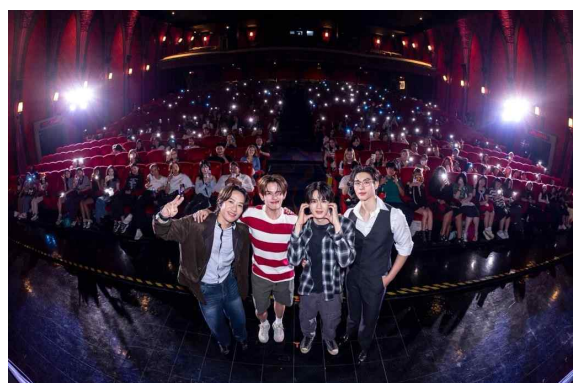
39) 출처: <https://xiahpop.com/crunchyroll-anime-awards-2026-presentadores>

만화·웹툰·스토리



☑ [태국] 한국 웹툰 원작을 태국판 BL 미드폼 드라마로 제작해 방송 40)

- 5월 29일부터 31일까지 방콕 시암파라곤 쇼핑몰 2층에서 콘진원 태국비즈니스센터 지원으로 한국 웹툰을 원작으로 한 태국 미드폼 드라마(20~30분 정도 길이의 드라마) 온에어를 홍보하는 행사가 개최되었음
 - ☑ 한국·일본·태국·미국 등에서 8개 이상의 언어로 번역되어 2,048만 뷰를 돌파하며 글로벌 히트를 끌고 있는 BL(Boys Love) 웹툰 <페이백>이 지난해 초 태국 실사 드라마화가 확정된 이후 촬영을 시작해 5월 30일부터 지상파 채널 ONE31에서 방영을 시작했음
 - ☑ <PAY BACK The Series> 라는 제목으로 각색한 태국판은 애플 앱 인터내셔널 그룹(APLAN International Group), 라쿠텐 TV(Rakuten TV), 키다리스튜디오(KidariStudio), 코퍼스재팬(Copus Japan)이 공동제작하고, 키세끼 크리에이션 산하 라이즈업 프로덕션이 프로듀싱했음
 - ☑ <페이백> 푸조킹 작화가 사인회에서 한국어판 페이백 도서와 스페셜 엽서, 포토카드 등으로 구성된 패키지를 선보였고, 이밖에도 온라인 프로모션과 경품 추첨 등 다양한 이벤트가 진행되었음
 - ☑ 또한 5월 30일에는 메이저 시네플렉스 라차요틴에서 제작 발표회 기자회견이 열렸고, 주연 배우인 텡텡(찌라깃)과 민리(타나껌)을 비롯해 많은 배우들이 참석했음
 - ☑ 주연 배우들은 팬들의 뜨거운 환호를 받으며 듀엣으로 노래를 불렀고, 이어서 드라마의 탄생 비화와 흥미로운 비하인드 스토리를 엿볼 수 있는 질의응답 시간도 진행되었음
 - ☑ 무삭제판은 태국 ONE D 애플리케이션과 한국의 헤븐리 네이버 TV, 중국 아이치이(iQIYI), 일본 라쿠텐 TV(Rakuten TV), 대만 라인 TV(Line TV)에서도 감상할 수 있음



|그림 11| 제작 발표회 기자회견

40) 출처: <https://mgroonline.com/entertainment/detail/9690000051921>

✔ [영국] 게임화된 소설, 릿알피지의 인기 41)

○ 문학적 롤플레이밍 게임으로 알려진 게임화된 소설, 릿알피지(LitRPG)이 주류로 자리잡음

- ✔ 멧 디니먼의 베스트셀러 소설 시리즈 <던전 크롤러 칼(Dungeon Crawler Carl)>은 270 만 부 이상 판매되었으며, 첫 번째 도서는 뉴욕 타임스 페이퍼백 베스트셀러 목록에 19 주째 이름을 올리고 있음. 여덟 번째 작품인 <어 퍼레이드 오브 호리블스(A Parade of Horribles)>는 5 월 12 일에 출시됨
- ✔ 소설 시리즈의 오디오북은 미국 오디오북(Audible) 베스트셀러 1 위를 차지했으며, 나머지 도서도 모두 20 위권 안에 오름. TV 시리즈와 그래픽 노블도 제작 중임
- ✔ 이 장르는 비디오게임과 보드게임의 요소를 차용하지만, 독자가 이야기의 흐름을 직접 결정하지는 않음
- ✔ 등장인물은 도전에 직면하고 성장하고 보상을 얻기 위한 퀘스트를 수행함. 소설 전반에 걸쳐 독자는 주인공의 능력치, 체력, 경험치, 특수 기술에 대한 정보를 얻게 됨
- ✔ 조연 캐릭터는 NPC, 즉 플레이할 수 없는 캐릭터라고 불림. '레벨업했다'로 많은 정보를 전달할 수 있음
- ✔ 릿알피지의 주요 독자는 이러한 요소를 좋아하는 30 대 게이머와 오디오북 애호가임. 1 인칭 시점으로 서술되기 때문에 이해하기 쉬우며, 팬들은 작가만큼이나 성우들의 연기에 열광함
- ✔ 서양 출판계는 비교적 새로운 장르지만, 아시아에서는 이미 오래전부터 해당 장르가 인기를 끄
- ✔ 중국 판타지 소설의 한 종류인 현환 소설은 2000 년대 초반에 큰 인기를 얻음. 해당 소설은 도교의 '수양'과 자기 계발 사상을 바탕으로 주인공들이 다양한 세계를 넘나들며 성장하는 이야기를 담고 있음
- ✔ 일본 만화와 애니메이션에서는 이세계(다른 세계)를 배경으로 등장인물들이 마법과 검술 대결이 펼쳐지는 비디오게임과 같은 세계로 이동하는 설정이 자주 등장함. 한국 웹툰에서도 이러한 설정이 흔히 사용됨
- ✔ 필명 액투스(Actus)로 활동 중인 안드레이 나디르(Andrei Nadir)는 이런 아이디어를 차용해 자신들만의 릿알피지를 만들어냈으며, 여러 작가는 릿알피지가 하나의 글쓰기 스타일이라고 주장함
- ✔ 출판사 에이톤(Aethon)의 대표 레트 브루노(Rhett Bruno)는 릿알피지가 20 세기 초중반 펄프 픽션의 강렬한 문체의 전통을 따른다고 함. 이 장르가 <왕좌의 게임>과 같은 장대한 판타지 서사시와 <가시와 장미의 궁정(A Court of Thorns and Roses)>과 같은 선정적인 로맨스 시리즈 사이의 공백을 메운다고 함
- ✔ 릿알피지는 재미있고, 가볍고, 신나는 액션 판타지를 제공함. 각 장은 짧고, 액션으로 가득 차 있으며, 보통 다음 장을 기대하게 만드는 반전으로 끝나, 독자에게 끊임없는 도파민을 선사함
- ✔ 릿알피지 작가는 챕터 별로 온라인에 자가 출판을 하고 다작을 함. 독자는 챕터에 댓글을 남기고, 댓글은 이야기의 방향을 결정하는 데 영향을 미침. 충성도 높은 팬들은 챕터 미리 보기를 위해 기꺼이 비용을 지불함

41) 출처: <https://www.economist.com/culture/2026/05/20/gamified-novels-known-as-litrgp-are-a-winning-format>

음악



☑ [필리핀] 한국가수 이하이, 8 월 마닐라에서 단독 콘서트 확정 42)

● 한국 싱어송라이터 이하이(Lee Hi)의 월드 투어 마닐라 콘서트 개최 확정

- ☑ 매력적인 음색과 알앤비(R&B)·소울 기반의 폭발적인 가창력으로 큰 사랑을 받고 있는 한국의 싱어송라이터 이하이(Lee Hi)가 8 월 필리핀 마닐라에서 콘서트를 개최
- ☑ 주관사 라이브 네이션 필리핀(Live Nation Philippines)의 공식 발표에 따르면, 이번 공연은 2026 년 8 월 11 일 마닐라 퀴존 시티의 뉴 프론티어 시어터(New Frontier Theater)에서 개최됨
- ☑ 독립 레이블 출범 후 첫 월드 투어인 이번 마닐라 공연은 이하이가 공동 설립한 독립 레이블의 이름을 내건 "LEEHI & 808 HI RECORDINGS WORLD TOUR"의 일환으로 진행
- ☑ 공식 티켓 가격은 아직 공개되지 않았으나, 라이브 네이션 필리핀 회원 대상 선예매는 6 월 18 일(목)에 진행되며, 일반 예매는 익일인 June 19 일(금)부터 정식 오픈
- ☑ 이번 내한은 지난 2023 년 1 월 전 소속사 AOMG 의 'Follow the Movement' 합동 투어 이후 약 3 년 7 개월 만에 펼쳐지는 필리핀 방문이자 단독 콘서트로 많은 관심 중

☑ [프랑스] 2026 프랑스 음악 축제, 기메 박물관 'K-MUSIC' 축제의 장으로 변신 43)44)

● 국립아시아예술박물관인 기메 박물관(Musée Guimet)은 오는 2026 년 6 월 21 일 프랑스 음악 축제(Fête de la musique 2026)를 맞아 한국 음악을 만끽할 수 있는 행사를 개최함

- ☑ 프랑스 음악 축제(Fête de la musique)는 매년 6 월 21 일에 열리는 음악 축제로 올해로 43 주년을 맞이함. 1982 년 당시 문화부 장관이었던 자크 랑(Jack Lang)의 주도로 시작된 이 축제는 누구나 거리에서 악기를 연주하고 노래를 부르며 즐기는 대표적인 대중 행사임
- ☑ 신인 음악가들에게는 기회의 장이 되고, 기성 아티스트들에게는 대중과 만나는 무대가 되며, 거리뿐만 아니라 콘서트홀, 박물관, 교회, 공원 등 파리 전역이 다양한 음악 장르(클래식, 재즈, 록, 랩, 팝, 일렉트로 등)로 채워짐
- ☑ 올해 기메 박물관(Musée Guimet)은 음악 축제를 통해 한국의 현대 음악을 소개하는 프로그램을 마련함

42) 출처:

<https://www.abs-cbn.com/entertainment/showbiz/events/2026/5/31/korean-singer-lee-hi-returns-to-manila-in-august-1633>

43) 출처:

<https://www.sortiraparis.com/actualites/fete-de-la-musique/articles/312688-fete-de-la-musique-2026-a-paris-la-scene-musicale-coreenne-contemporaine-s-installe-au-musee-guimet>

44) 출처:

<https://dlgaming.fr/fete-de-la-musique-2026-le-musee-guimet-en-mode-k-music-pour-une-journee-inoubliable-id-A4024.html>

- ☑ 축제날 오후에는 안무가 겸 현대무용가 이주영이 진행하는 K 팝 댄스 워크숍이 열리며, 저녁에는 박물관 루프탑에서 한국 음악계의 떠오르는 신예 DJ 들 Arexibo, HWXXNG, Pal Hwang Dan 와 함께 음악을 즐길 수 있음
- ☑ 또한 K 팝 랜덤 플레이 댄스가 펼쳐질 예정. 무작위로 나오는 유명 K 팝 음악에 맞춰 누구나 자유롭게 안무를 따라 하며 참여할 수 있는 개방형 무대로, 방문객들의 흥미와 참여를 한층 더 높일 예정임

☑ [영국] 지미 헨드릭스 수집품 전시 45)

- 지미 헨드릭스(Jimi Hendrix)의 삶과 음악에 관한 미공개 자료가 헨델 헨드릭스 하우스에서 전시될 예정임. 전시는 6 월 19 일 시작함
 - ☑ 이번 전시에서 처음 공개되는 많은 자료는 애님 레코드(Anim Records)의 기록임. 계약서부터 달력, 역사적인 공연 기록, 항공편 정보, 음악 장비 청구서 등이 포함됨
 - ☑ 1960 년대 지미 헨드릭스는 런던에 거주할 때 건물 1 층에 있는 ‘미스터 러브(Mr Love)’에서 배달을 시켜 먹은 두 달 치 영수증도 있음
 - ☑ 설립자인 마이크 제프리(Mike Jeffery)가 공식적으로 헨드릭스의 매니저였지만, 일상적인 업무는 그의 개인 비서였던 패트리샤 ‘트릭시’ 설리번(Patricia ‘Trixie’ Sullivan)이 담당함. 1966 년부터 1973 년까지 그녀는 녹음 스튜디오 예약, 투어 일정 편성, 계약 협상 등을 진행했으며, 전 세계 투어에 동행함
 - ☑ 1973 년 제프리가 사망한 후, 그녀는 런던 사무실에 남겨진 물건을 모음. 스페인에 있는 자신의 침대 밑 플라스틱 상자 네 개에 모든 물건을 보관했다가 영국으로 돌아온 손자의 창고로 옮김
 - ☑ 해당 자료는 헨델 헨드릭스 하우스에서 열리는 전시회의 영감이 됨. 이번 전시는 국립 복권 문화유산 기금의 지원을 받아 자료를 모으게 됨
 - ☑ 헨델 헨드릭스 하우스는 1723 년부터 1759 년까지 브룩 스트리트 25 번지에 살았던 조지 프리드리히 헨드릭스와 1968 년부터 1969 년까지 23 번지에 살았던 지미 헨드릭스의 실제 집을 개조한 박물관임
 - ☑ 새로운 전시품에는 편지, 취업 허가서, 줄무늬 정장과 금색 재킷을 비롯한 사이키델릭한 의상의 드라이클리닝 영수증, 수만 파운드에 달하는 전화 요금 청구서 등이 포함됨
 - ☑ 설리번이 1969 년 1 월 헨드릭스의 독일 투어 당시 작성한 일기장도 전시됨. 윈스터 공연에 대해 그는 엄청난 관중이 폭동을 일으킬 뻔했고, 의자도 많이 부수고 250 달러의 손해를 입었다고 기재함

45) 출처:

<https://www.theguardian.com/music/2026/may/25/food-orders-and-phone-bills-jimi-hendrix-memorabilia-to-go-on-display-in-london>

✔ [스웨덴] UMG 와 Spotify, AI 기반 리믹스·커버 제작 서비스 협력 46)

- Spotify 와 Universal Music Group(UMG)이 생성형 AI 를 활용한 음악 창작 서비스 도입을 위한 라이선스 계약을 체결했으며, 해당 내용은 Spotify 의 'Investor Day' 행사에서 공개됐음
 - ✔ 이번 계약은 음원에 대한 '마스터 권리'와 '출판·저작권'을 모두 포함하며, UMG 소속 아티스트와 작곡가 중 해당 서비스 참여에 동의한 창작자의 음악을 기반으로 운영될 예정임
 - ✔ 새로운 기능을 통해 이용자는 스포티파이 플랫폼 내에서 AI 를 활용해 커버곡과 리믹스를 제작할 수 있으며, 스포티파이는 이를 통해 새로운 음악 발견 방식과 추가 수익 창출 기회를 마련한다는 계획임
 - ✔ 해당 기능은 스포티파이 프리미엄 이용자를 대상으로 한 유료 부가 (add-on) 서비스 형태로 제공될 예정이며, 출시 일정과 세부 운영 방식은 아직 공개되지 않았음
 - ✔ 스포티파이 공동 CEO 알렉스 노르스트롬(Alex Norström)은 팬들이 만드는 커버곡과 리믹스가 음악산업의 다음 과제라고 설명하며, "참여 아티스트와 작곡가에 대한 인정과 보상을 기반으로 음악 생태계를 더욱 발전시키고자 한다"라고 밝혔음
 - ✔ UMG 최고경영자 루시안 그레인지(Lucian Grainge)는 "가장 가치 있는 혁신은 아티스트와 팬을 더욱 가깝게 연결하는 것"이라며 "이번 AI 기반 '슈퍼팬(superfan)' 프로젝트는 창작 활동을 지원하고 새로운 수익 기회를 창출하기 위해 설계됐다"라고 설명했음
 - ✔ 세부 운영 방식과 관련해 팬들이 생성한 음악의 유통 방식, 편집 플레이리스트 및 알고리즘 추천 반영 여부, 유료 서비스 수익 배분 구조 등은 아직 공개되지 않았음



[그림 12] Spotify와 Universal Music Group(UMG) 로고

✔ [스웨덴] 전통 술자리 노래 '헬란 고르', K 팝 그룹 NEXZ 곡으로 재탄생 47)

- 스웨덴 보로스(Borås) 출신 작곡가 휴고 안데르손(Hugo Andersson)이 스웨덴 전통 술자리 노래 '헬란 고르 (Helan går)'의 멜로디를 활용해 K 팝 그룹 NEXZ 의 곡 '하이프맨(Hypeman)'을 공동 작곡했음
 - ✔ 해당 아이디어는 약 1 년 반 전 작곡 세션에서 탄생했으며, 휴고 안데르손은 로제(Rosé)와 브루노 마스(Bruno Mars)의 <APT.>가 술 게임에서 영감을 받은 점에 착안해 스웨덴 전통 음주 문화를 K 팝에 접목하는 방안을 떠올렸다고 설명했음

46) 출처: <https://www.musikindustrin.se/2026/05/25/umg-och-spotify-i-ai-samarbete>

47) 출처: <https://www.svt.se/nyheter/lokalt/vast/sa-blev-helan-gar-en-hit-i-sydkorea-latskrivare-fran-boras>

- ✔ 휴고 안데르손은 "헬란 고르는 전통적인 스냅스송(snapsvisa)이기 때문에 맥락상 연결될 수 있다고 생각했다"라고 밝혔음
- ✔ '하이프맨'은 NEXZ 의 최신 EP 에 수록됐으며, 기사에 따르면 해당 EP 는 발매 첫 주 45 만 장 이상 판매된 것으로 나타났음
- ✔ 이번 곡 작업에는 휴고 안데르손 외에도 스웨덴 작곡가 아드리안 에네고르드(Adrian Enegård), 루드비그 린델(Ludwig Lindell)이 함께 참여했음
- ✔ 휴고 안데르손은 "K 팝은 이제 정말 거대한 시장이 됐다"라고 말하며, 최근 스웨덴 작곡가와 음악 프로듀서들이 K 팝 시장에 활발히 참여하고 있다고 설명했다
- ✔ 그는 스웨덴 음악 창작 교육기관 Musikmakarna 에서 작곡을 공부했으며, "그곳에서 처음 K 팝을 접하게 됐다"라고 밝혔음
- ✔ NEXZ 측은 곡의 원형이 스웨덴 전통 술자리 노래라는 사실을 전달받았으며, 휴고 안데르손은 "한국 사람들은 이 멜로디가 스웨덴 곡이라는 사실을 모르겠지만 스웨덴 사람들은 바로 알아챌 것"이라고 말했음
- ✔ 최근 스웨덴 작곡가와 음악 프로듀서들이 동아시아 시장, 특히 K 팝 산업으로 진출하는 사례가 늘고 있으며, 이러한 흐름이 SVT 다큐멘터리 'K-popfamiljen'에서 다뤄졌다고 소개했음



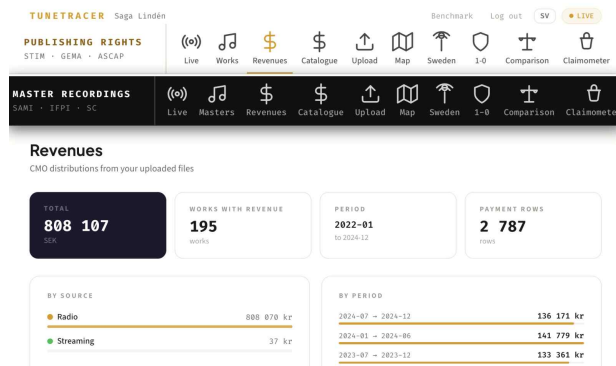
[그림 13] NEXZ의 '하이프맨(Hypeman)' 프로모션 이미지

✔ [스웨덴] TuneTracer, 누락 저작권 수익 추적 플랫폼 정식 출시 48)

- 스웨덴에서 개발된 음악 권리 관리 플랫폼 'TuneTracer'가 정식 출시됐으며, 작곡가·아티스트·음악 출판사·음원 권리자를 대상으로 저작권 수익 검증 서비스를 제공함
 - ✔ 이 서비스는 저작권 수익 지급 내역을 독립 데이터와 비교해 누락 여부를 확인할 수 있도록 지원하며, 국제 저작권 환경 변화와 EU 의 저작권 제도 검토 논의를 배경으로 등장했음
 - ✔ 이용자는 저작권 관리단체로부터 받은 정산 내역과 실제 음악 사용 기록을 작품·출처·국가·기간 단위로 대조하며 누락 수익 여부를 직접 확인할 수 있음

48) 출처: <https://www.musikindustrin.se/2026/05/26/svenska-tunetracer-lanserat>

- ✔ 또한 누락 수익과 관련된 증빙 자료가 포함된 '케이스 파일(case files)'을 다운로드해 추가 검토나 이의 제기 과정에 활용할 수 있음
- ✔ 추가로 음악 카탈로그의 과거 수익 데이터를 바탕으로 전체 카탈로그 가치를 산정하는 기능도 제공하며, 누구나 가입해 이용할 수 있음
- ✔ 개발에 참여한 우르반 킨드홀트(Urban Kindhult)는 "창작자의 음악 가치가 높아지는 시대에 독립적인 검증 기능은 기존 정보 제공 의무를 보완하는 자연스러운 장치가 될 수 있다"라고 밝혔음
- ✔ 회사 측에 따르면 해당 서비스는 전 세계 저작권 관리단체의 정산 양식을 학습한 AI 기능을 활용해 다양한 데이터를 자동 분석하며, 데이터가 축적될수록 정확도가 높아지도록 설계됐음
- ✔ 이용자가 업로드한 저작권 정산 자료와 ACR Cloud 등 국제 데이터 제공업체의 방송 데이터를 교차 분석해 실제 방송 기록은 존재하지만 수익이 지급되지 않은 사례를 식별함
- ✔ 킨드홀트는 "현재까지 분석한 글로벌 데이터를 기준으로 라디오 분야에서는 평균적으로 10~25% 수준의 누락 수익이 발견된다"라며 "일부 사례에서는 하나의 저작물에 수천 건에서 수십만 건의 누락된 방송 기록이 확인되기도 한다"라고 설명했음
- ✔ TuneTrace 는 단순한 수익 회수 도구가 아닌 음악 저작권 검증 인프라로 자리매김하는 것을 목표로 하고 있음



[그림 14] 음악 저작권 수익 분석 플랫폼 'TuneTracer'의 서비스 화면

✔ [캐나다] 캐나다 음악 스트리밍 규제 확대 가능성... CRTC “오디오 서비스 관련 결정 곧 발표” 49)

- 캐나다 방송통신 규제기관 Canadian Radio-television and Telecommunications Commission(CRTC)이 최근 영상 스트리밍 플랫폼의 캐나다 콘텐츠 기여금을 15%로 확대하는 규정을 발표한 가운데, 음악 스트리밍 서비스에 대한 별도 규제 결정도 조만간 발표될 예정이라고 밝힘
 - ✔ CRTC 는 음악 스트리밍 서비스 관련 규제 방향에 대해 “오디오 서비스 내 캐나다 콘텐츠 규정 검토 결과가 곧 공개될 예정”이라고 설명했으며, 향후 변경 사항은 별도 공개 결정을 통해 발표될 예정이라고 밝힘
 - ✔ 현재 캐나다 상업 라디오는 전체 음악의 최소 35%를 캐나다 콘텐츠(CanCon·Canadian Content)로 편성해야 하지만, Spotify, Apple Music, Amazon Music 등 음악 스트리밍 플랫폼에는 동일한 규정이

49) 출처: <https://ca.billboard.com/crtc-15-streaming-services>

적용되지 않고 있음

- ☞ 이에 따라 캐나다 음악업계와 독립 음악 단체들은 스트리밍 플랫폼에도 캐나다 음악 투자 및 노출 의무를 부과해야 한다고 지속적으로 주장해 왔으며, 관련 논의는 ‘Online Streaming Act(온라인 스트리밍법)’ 시행 과정에서 함께 진행되고 있음
- ☞ 특히 최근 CRTC 가 영상 스트리밍 플랫폼에 대해 캐나다 콘텐츠 투자 의무를 기존 5%에서 15%로 확대하면서, 음악 스트리밍 분야에도 유사한 형태의 기여금 또는 콘텐츠 노출 의무가 도입될 가능성이 제기되고 있음
- ☞ 음악산업 단체 ADISQ 는 이번 결정에 대해 "스트리밍 플랫폼이 자율적으로는 캐나다 음악의 노출을 충분히 보장하지 못하고 있다는 점이 확인됐다"라고 평가하며, 향후 음악 분야에서도 실효성 있는 콘텐츠 노출 규정 마련이 필요하다고 주장함
- ☞ 현재 CRTC 는 캐나다 음악·오디오 콘텐츠 지원 방안을 검토하기 위해 지난해 약 150 개 업계 단체 및 기업의 의견을 수렴한 바 있으며, 여기에는 Netwerk Music Group, Music Canada, CBC/Radio-Canada, Amazon Music 등이 참여함
- ☞ 한편, 캐나다의 온라인 스트리밍 규제는 최근 미국 정부와 업계의 반발을 받고 있으며, 미국 측은 해당 제도가 미국 기업에 대한 차별적 규제로 작용할 수 있다고 주장하고 있음
- ☞ 업계에서는 향후 발표될 CRTC 의 오디오 서비스 규제안이 캐나다 음악 산업 지원 체계와 글로벌 음악 스트리밍 플랫폼의 사업 운영 방식에 적지 않은 영향을 미칠 것으로 전망하고 있음

☑ **[멕시코] JYP 스트레이 키즈, 9 월 멕시코시티 공연 확정 - 티켓 판매 일정 공개 50)**

- ☞ JYP 스트레이 키즈의 《Straycity Mexico City》 공연이 2026 년 9 월 25 일 오후 6 시 멕시코시티 GNP 세구로스 스타디움(Estadio GNP Seguros)에서 개최됨. 이번 공연은 보고타(콜롬비아)·부에노스아이레스(아르헨티나)와 함께 진행되는 라틴아메리카 특별 콘서트 시리즈의 일환임
- ☞ 티켓은 5 월 29 일(금) 오후 2 시(멕시코시티 기준) Ticketmaster Mexico 를 통해 일반 판매 및 VIP 패키지 동시 판매가 시작됨. 1 인당 최대 6 매 구매 가능하며, 이름·이메일·청구지 주소·결제 카드 정보가 중복되는 주문은 취소될 수 있음
- ☞ 공연 기획사 OCESA 에 따르면 《Straycity》는 기존 콘서트 형식과 차별화된 페스티벌 포맷의 몰입형 공연으로, Stray Kids 공식 팬덤 STAY 를 위한 음악·에너지·팬 인터랙션 공간이 결합된 특별한 경험을 제공할 예정임

☑ **[아르헨티나] K 팝 월드 페스티벌 칠레 2026 51)**

● **한국 음악과 문화를 만날 수 있는 K 팝 축제**

- ☞ 칠레 K 팝 팬들과 공연자들이 한자리에 모이는 경연이 가브리엘라 미스트랄 문화센터(Centro Cultural

50) 출처: <https://www.milenio.com/espectaculos/musica/stray-kids-link-comprar-boletos-straycity-mexico-city>

51) 출처: <https://gam.cl/es/que-hacer-en-gam/actividades/k-pop-world-festival-chile-2026>

Gabriela Mistral, GAM)에서 개최됨. 라이브 공연, 안무, 현지 아티스트들의 참여를 통해 한국 음악과 문화를 만날 수 있는 하루가 될 전망이다.

- ☑ '한국 주간' 프로그램의 일환으로 선보이는 이 행사에서 관객들은 라이브 공연, 댄스 및 노래 경연, K 팝 특유의 무대 퍼포먼스가 펼쳐지는 하루를 즐길 수 있음. '한국 주간'에는 주요 경연 외에도 K 뷰티 · K 푸드 관련 활동, 이벤트, 다양한 문화 체험 등이 포함되어 있음

패션



✔ [UAE] 중동 소비자, 글로벌 럭셔리보다 로컬 브랜드 선호 확대 52)

- 중동 지역 소비자들 사이에서 글로벌 럭셔리 브랜드뿐 아니라 지역 정체성과 가치를 반영한 로컬 패션·뷰티 브랜드에 대한 관심이 확대되고 있음
 - ✔ Vogue Business 는 UAE 와 걸프협력회의(GCC) 국가를 중심으로 지역 브랜드를 지지하는 소비 흐름이 증가하고 있으며, 소비자들이 브랜드 선택 과정에서 문화적 공감대와 지역 정체성을 중요하게 고려하고 있다고 설명함
 - ✔ UAE 기반 액티브웨어 브랜드 The Giving Movement 와 Majid Al Futtaim 이 운영하는 로컬 브랜드 플랫폼 Ma'an 등을 대표 사례로 소개하며, 지역 브랜드의 성장 가능성을 조명함
 - ✔ 또한 The Edit Dubai 와 Vogue Arabia 의 「#BuyEatStayArabia」 캠페인 등은 중동 지역 디자이너와 브랜드를 소개하고 소비자 접점을 확대하는 역할을 수행하고 있음
 - ✔ 기사에서는 소비자들이 단순히 글로벌 브랜드의 인지도보다 브랜드가 전달하는 가치와 지역 사회와의 연계성을 중요하게 여기면서 로컬 브랜드에 대한 관심이 지속 확대되고 있다고 설명함

✔ [영국] 두아 리파의 웨딩룩 53)

- 5 월 31 일 팝스타 두아 리파(Dua Lipa)는 런던에서 배우 칼럼 터너(Callum Turner)와 결혼식을 올림
 - ✔ 올드 메릴본 타운홀(Old Marylebone town hall)에서 열린 결혼식에서 칼럼 터너는 네이비 정장을, 두아 리파는 비앙카 재거(Bianca Jagger)의 스타일을 연상시키는 아이보리 스커트 정장에 챙 넓은 모자를 매칭함
 - ✔ 아말 클루니(Amal Clooney)는 2014 년 베니스에서 조지 클루니(George Clooney)와 결혼식 당시 스텔라 매카트니(Stella McCartney)의 흰색 투피스 세트와 플로피 햇을 매치해 비앙카 재거를 연상시킴
 - ✔ 2025 년 멧 갈라에서 배우 젠다야(Zendaya)의 스타일리스트는 재거의 웨딩룩에서 영감을 받았다고 밝혔으며, 케리 워싱턴(Kerry Washington)과 안나 사와이(Anna Sawai) 역시 재거의 스타일에서 영감을 받은 듯함
 - ✔ 스타일리스트이자 웨딩 전문가인 로지 보이드엘-와일스(Rosie Boydell-Wiles)는 재거의 관습에 따르지 않는 태도가 매력이라고 밝힘. 최고의 웨딩룩은 신부가 유행에 상관없이 자신이 누구인지, 무엇이 자신에게 어울리는지, 그리고 자신의 개성을 어떻게 표현하고 싶은지 진정으로 고민한 결과물이라고 함
 - ✔ 70 년대에는 풍성한 소매와 바닥까지 내려오는 레이스 드레스가 유행함. 비앙카 재거의 이너 없이 '르 스모킹' 재킷과 바이어스컷 스커트, 커다란 썬햇은 로큰롤 저항 정신의 전형으로 여겨짐

52) 출처: <https://www.vogue.com/article/the-middle-east-is-shopping-local-what-does-that-mean-for-luxury>

53) 출처: <https://www.theguardian.com/fashion/2026/jun/02/dua-lipa-wedding-bridal-suit-is-back>

- ✔ 당시 드레스 대신 스커트 정장을 입는 것 자체가 파격적이었음. 생 로랑이 재킷을 선보인 지 불과 5년 된 시점이었는데, 처음에는 너무 과감하다는 이유로 고객들의 외면을 받음
- ✔ 두아 리파의 의상은 다니엘 로즈베리(Daniel Roseberry)가 디자인한 스키아파렐리 상품으로 알려짐. 블레이저에는 악마의 눈과 사자 머리 등 브랜드 특유의 초현실주의에서 영감을 받은 버튼이 달려 있었음. 또한, 연분홍색 코르셋과 힙 패드가 재킷에 통합되어 몸매를 더 돋보이게 함
- ✔ 스티븐 존스(Stephen Jones)가 디자인한 모자는 금색 언더브림이 특징이었는데, 이는 착용자의 얼굴에 윤기를 더하는 효과를 준다고 함
- ✔ 두아 리파의 액세서리 선택은 눈길을 끌. 흰색 장갑과 브릿어워드에서 착용했던 수십만 달러 상당의 불가리 세르펜티(Bulgari Serpenti) 목걸이를 착용함
- ✔ 성별의 경계를 허문 비앙카 재거의 스타일은 웨딩 패션에 새로운 시대를 열었음. 패션 브랜드 리소(Rixo)의 공동 창립자인 헨리에타 리스(Henrietta Rix)는 최근 투피스 의상을 찾는 신부들이 늘어나면서 재거의 스타일이 꾸준히 회자되고 있다고 말함
- ✔ 보이텔-와일스는 이번 웨딩룩이 무대 위의 모습이 아닌, 그녀의 진짜 모습을 더욱 확고히 해준다고 말함

✔ [멕시코] BTS 정국 X Calvin Klein 컬렉션 《CKJK》, 멕시코 온라인 판매 수분 만에 완판 54)

- ✔ BTS 정국과 Calvin Klein의 협업 컬렉션 《CKJK》가 5월 19일 오후 4시 Calvin Klein 멕시코 공식 온라인몰에서 판매를 시작한 지 수분 만에 대부분의 제품이 품절됨. 브랜드 측은 "재입고(restock)는 없다"라고 공식 발표하며, 5월 20일부터 멕시코 내 6개 오프라인 매장에서 잔여 재고를 한정 판매함. 멕시코시티 내 지정 매장은 레포르마 222(Reforma 222, Av. Paseo de la Reforma 222 L-201, 콜로니아 후아레스)이며, 안타라(Antara)·페리수르(Perisur)·사텔리테(Satellite)·안다레스(Andares)·안테아(Antea) 등 5개 쇼핑몰에서도 재고 여건에 따라 추가 판매됨
- ✔ CKJK는 Calvin Klein의 이니셜(CK)과 정국(JK)의 이니셜을 결합한 컬렉션명으로, 정국이 2023년부터 Calvin Klein 글로벌 앰배서더로 활동해 온 이후 처음으로 디자인 과정에 직접 참여한 컬렉션임. 정국은 공식 성명에서 "Calvin Klein과 함께한 수년간 브랜드 스타일을 통해 자신을 표현해 왔으며, 이번에는 보다 개인적이고 창의적인 방식으로 작업하게 되어 설레었다"라고 밝힘. 캠페인 사진은 알라스데어 맥렐란(Alasdair McLellan)이 촬영했으며, 모터사이클 미학에서 영감을 받은 영상과 빈티지 마감 스포티한 라인·CKJK 자수 모노그램 및 정국 친필 서명이 특징임
- ✔ 컬렉션은 남성·여성·유니섹스 세 라인으로 구성되며, 1990년대 실루엣을 재해석한 외투·데님·이너웨어·액세서리로 이루어짐. 컬러 팔레트는 블랙·화이트·네이비·그레이·라일락·브라운 등으로 구성됨. 가격대는 트렁크·비키니·박서 브리프 899 페소(약 52U\$)부터 레더 재킷 Rebel Racer Project Rebel 15,499 페소(약 910 U\$)까지 다양함

54) 출처:

<https://www.infobae.com/mexico/2026/05/20/coleccion-de-jungkook-de-bts-llega-a-mexico-lista-de-prendas-precios-oficiales-y-en-que-tiendas-las-venderan>

- ✔ 오프라인 판매 도시로는 멕시코시티·뉴욕·파리·서울·상파울루·도쿄 전 세계 6 개 도시가 선정됐으며, 멕시코시티가 아시아 외 라틴아메리카를 대표하는 거점 도시로 선정된 점이 주목됨

통합(정책·기타)



☑ [북경] 인터넷정보판공실 등, 인터넷 정보 콘텐츠 다채널 분배 규정 발표

- ☑ 5월 29일, 인터넷정보판공실(互联网信息办公室),公安部(公安部), 문화관광부(文化和旅游部), 시장감독관리총국(市场监督管理总局), 광전총국(广播电视总局)은 1인 미디어 및 다채널 네트워크(MCN) 기획사를 법치 궤도 내에서 규범화하기 위한 <인터넷 정보 콘텐츠 다채널 분배 서비스 관리 규정(互联网信息内容多渠道分发服务管理规定)⁵⁵⁾>을 공동 발표함. 이번 규정은 일부 기관의 허위 페르소나 설정, 트래픽 조작, 불법 유해 정보 유포 등 네트워크 질서를 교란하는 행위를 차단하고 건전한 네트워크 생태계를 조성하는 데 목적이 있음
- ☑ 내용에는 플랫폼과 다채널 분배 서비스 기관(MCN)의 정보 보안 관리 책임을 대폭 강화하고 연대 책임을 명시하였으며, MCN 기관은 경영주체 등록과 상응하는 행정 허가를 반드시 취득해야 하고 플랫폼은 계약을 체결한 인플루언서 공중 계정 메인 페이지에 소속 MCN 기관 명칭을 표시하도록 함. 또한 여론 호도, 악의적인 부정적 정보 재탕, 트래픽 조작 행위와 만 16세 미만 미성년자의 라이브 방송 진행을 원천 금지하는 내용이 포함됨
- ☑ 해당 규정은 2026년 9월 1일부터 정식 시행 될 예정임

☑ [북경] 북경시, 제 15차 5개년 계획 5대 분야 융합 발전 추진

- 5월 29일, 북경시정부 신문판공실은 기자회견을 통해 제 15차 5개년 계획 기간 동안 중국 전역의 문화 중심으로서 문화·상업·관광·체육·전시 융합 발전의 신 모델을 적용하겠다고 발표⁵⁶⁾함
- ☑ 내용에 따르면, 산업·과학기술·패션 관광 등의 융합으로 국내외 관광객들의 방문을 유도하여 문화 콘텐츠로 수도 경제 전반을 촉진하도록 하는 것을 골자로 함
- ☑ 시 당국은 소비 집적 구역 조성을 위해 동서남북 지역별 특색 인프라를 구축할 계획임. 동부 대운하 지역은 음악제 및 단오절 용선대회(龙舟大赛) 등을 통한 문화관광 활력 구역으로, 서부 지역은 생태와 과학기술을 융합한 레저 구역으로 조성함. 또한 남중축 지역은 박물관군과 예술전당 매트릭스를 연계한 문화박물관 연예 구역으로 건설하고, 북부 올림픽중심구역은 현대화와 과학기술감에 초점을 맞춘 국제 리셉션 공간으로 구축할 방침임

55) 출처: https://www.cac.gov.cn/2026-05/29/c_1781795864412597.htm

56) 출처: https://www.mct.gov.cn/whzx/qgwhxxlb/bj/202606/t20260601_966058.htm

✔ [심천] 다마이 엔터테인먼트, IP 파생사업 매출 21 억 위안 이상 기록 57)

- 알리바바 산하 다마이 엔터테인먼트(大麦娱乐)가 3월 31일 마감 기준 2025 회계연도(2025년 2분기 ~ 2026년 1분기) 실적을 발표함. 해당 기간 매출은 80억 2,400만 위안으로 전년 대비 20% 증가했으며, IP 사업을 중심으로 성장세를 이어감
 - ✔ 특히 알리바바그룹의 IP 운영 플랫폼 알리피쉬(阿里鱼)를 중심으로 한 IP 파생사업이 두드러진 성과를 기록함. IP 파생사업 매출은 21억 7,000만 위안으로 전년 대비 60% 증가했으며, 전체 매출에서 차지하는 비중도 전년도 20%에서 27%로 확대됨. 이에 따라 IP 파생사업은 영화·공연 사업에 이어 다마이 엔터테인먼트의 핵심 성장 동력으로 자리매김하고 있음
 - ✔ 현재 알리피쉬는 산리오, 치이카와, 포켓몬, 유니버설 스튜디오, 짱구는 못말려 등 글로벌 인기 IP의 라이선스 사업을 전개하고 있으며, 미니소, 팝마트, 카유(卡游) 등 브랜드와 협력해 다양한 IP 라이선스 프로젝트를 추진하고 있음. 또한 IP 팝업스토어와 오프라인 플래그십 스토어 운영 등 IP 기반 리테일 사업도 확대하고 있음
 - ✔ 한편, 다마이 엔터테인먼트는 기존 라이선스 사업을 넘어 자체 IP 개발 및 직접 운영 사업에도 본격 진출하고 있음. 지난해 베이징하오야차오완문화창의유한공사(北京好呀潮玩文化创意有限公司)를 설립한 데 이어 올해 자체 아트toy 브랜드 'LUCKY LOOP'를 출시했으며, 'PENNY', 'HOYA', 'Kooie' 등 신규 IP를 잇달아 공개함. 업계에서는 다마이 엔터테인먼트가 단순 IP 라이선스·에이전트 사업자에서 자체 IP를 보유·운영하는 종합 IP 기업으로 사업 영역을 확장하고 있는 것으로 평가하고 있음

✔ [인니] 인도네시아, 창조경제 분야 IP 기반 소상공인 대출 10 조 루피아 배정 58)

- 인도네시아 창조경제부(Kemenekrif) 장관 테우쿠 리에프키 하르샤(Teuku Riefky Harsya)는 지난 5월 19일, 정부가 지식재산권 기반 창조경제 분야 소상공인 신용 대출 한도로 2026년에 10조 루피아(약 8,600억 원)를 배정할 계획이라고 밝힘
 - ✔ 그는 재무부 장관, 경제조정부 장관과의 협의에서 중소기업 신용 대출 이외에 지식재산권 기반 창조경제 산업을 위한 소상공인 신용 대출의 필요성을 설명한 후, 재무부 장관의 승인을 받아 2026년 창작물 창업자 기준 최대 5억 루피아(약 4,300만 원)의 소상공인 신용 대출을 배정받음. 단, 현 단계에서 지식재산권 증서는 주 담보가 아닌 보조 담보로서 기능한다는 점을 강조함
 - ✔ 리에프키 장관은 IP 기반 소상공인 신용 대출이 단순히 돈을 빌려주는 대출 상품에 그치지 않는다고 강조함. 창작자들이 자신의 작품을 특허나 저작권으로 등록하도록 자연스럽게 유도하는 효과도 있다는 것임. 정부는 2026년 전체 중소기업 신용 대출 예산 295조 루피아 가운데 10조 루피어를 지식재산권 기반 창조경제

57) 출처: <https://mp.weixin.qq.com/s/5m0OGifNjorhqWbt-4c61A>

58) 출처:

<https://www.antaraneews.com/berita/5573104/menteri-ekraf-pemerintah-siapkan-kur-rp10-triliun-berbasis-hki?utm>

소상공인에게만 쓸 수 있도록 별도로 배정함. 창조경제부에 따르면 애니메이션 분야를 포함한 창조 산업 스튜디오의 85%가 자금 조달에 어려움을 겪고 있는 만큼, 정부는 이 IP 기반 금융 지원 체계를 창조 산업 전체 생태계를 살리는 핵심 정책으로 삼겠다는 방침임

- ☞ 이러한 대출 제도가 제대로 작동하려면 'IP의 가치가 얼마인지'를 전문적으로 평가할 인력이 필요함에 따라, 정부는 2026년 2월 18일 인도네시아 역사상 처음으로 64명의 지식재산권 가치 평가사(IP Valuator)를 공식 임명함. 창작물의 경제적 가치를 객관적으로 산정해 은행이 이를 담보로 인정할 수 있도록 가교역할을 하는 전문가들임. 리에프키 장관은 "이제 IP는 서류 속 법적 권리가 아니라 실제로 돈이 되는 자산"이라며, 연3~6%의 낮은 금리로 IP 기반 신용 대출을 이용할 수 있도록 금융기관과의 협력을 계속 강화해 나가겠다고 밝힘

☑ [베트남] 베트남 문화체육관광부-유튜브, 콘텐츠 크리에이터 육성 협력 59)

- 지난 5월 27일, 베트남 문화체육관광부 산하 기관들(영화국, 관광개발지원기금, 국립역사박물관, VTC)은 유튜브(YouTube)와 협력하여 <디지털 시대의 문화 스토리텔링> 교육 프로그램 및 <Touch Vietnam 2026> 영상 공모전 개최를 발표함. 본 프로젝트는 베트남 디지털 콘텐츠 생태계의 역량을 강화하기 위한 비영리 프로그램임

- ☞ 주최 측은 이번 교육을 통해 양질의 문화 콘텐츠 크리에이터 네트워크를 형성하고, 소셜 미디어 플랫폼 내에서 지식과 문화적 깊이를 갖춘 건전한 콘텐츠 생산이 확대되기를 기대하고 있음. 유튜브 측은 역시 이번 협력을 통해 베트남의 차세대 크리에이터들을 지원하고 글로벌 디지털 시장에서 베트남의 입지를 높ی겠다는 목표를 밝힘
- ☞ 연계 행사인 <Touch Vietnam 2026> 영상 공모전(주제: 전통과 현대의 접점)은 오는 6월 6일 시작되어 2026년 9월에 시상식이 진행될 예정임. 이번 공모전은 장르 제한 없이 베트남에 거주하는 외국인을 포함한 모든 크리에이터의 참여를 환영하며, 베트남에 대한 진정성 있고 아름다운 이야기를 담은 수천 개의 양질의 영상을 발굴해 글로벌 대중에게 선보이는 것을 목표로 함

☑ [싱가포르] 콜 그룹, 숏폼드라마 플랫폼 플레이어플로우 중심으로 글로벌 사업 확장 60)

- 전직 파라마운트·디즈니 임원 연이어 합류... 2026년 1분기 틱톡 협업 매출 200만 달러 초과
- ☞ 콜 그룹(COL Group)은 2026년 5월 14일 숏폼드라마 플랫폼 플레이어플로우(FlareFlow)의 최고마케팅 책임자(CMO)에 싱가포르 거점 티모시 오(Timothy Oh)를 선임하고, 글로벌 시장 확대를 위한 조직 개편에 나섬

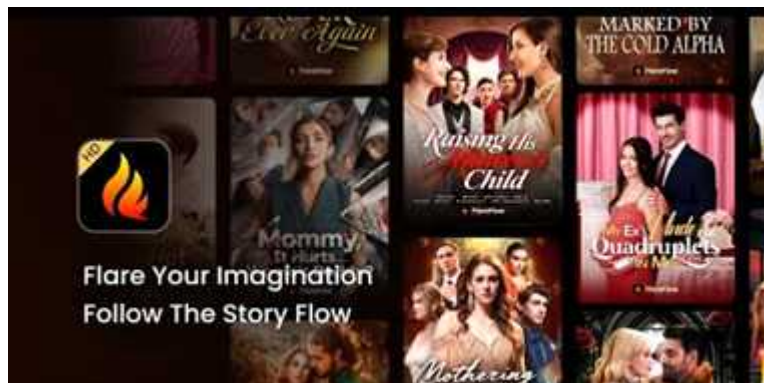
59) 출처:

https://tuoitre.vn/bo-van-hoa-the-thao-va-du-lich-cung-youtube-dao-tao-sang-tao-noi-dung-20260527202623195.htm?gidzl=wHVX1JKuWate0U0AFoQ7J-C5uWmYAzKV_m-p3NGjWHoi2xG9T2JU6_WAw0boVDvF_bti3c7l5rDmD3U2GW

60) 출처:

<https://www.marketch-apac.com/col-group-strengthens-global-leadership-as-timothy-oh-takes-on-flareflow-cmo-role>

- ☑ 티모시 오는 국제사업 총괄을 겸직하며, 플레어플로우의 글로벌 마케팅·대외 커뮤니케이션·전략적 파트너십·시청자 확대·국제 포지셔닝 업무를 총괄할 예정임. 콜그룹은 이번 선임을 통해 플레어플로우를 단순 숏폼 콘텐츠 플랫폼이 아닌, 글로벌 숏폼드라마 제작·유통 채널로 확대하려는 전략을 본격화하고 있음. 이번 인사와 함께 국제 경영진 확충도 발표하면서 미국 파트너십 총괄에 홀루·파라마운트·틱톡 출신 제이슨 앤더(Jason Ander), 아시아 파트너십·영업 총괄에 디즈니·카날+ 출신 에일린 로우(Eileen Low)가 각각 선임됨
- ☑ 콜 그룹은 중국 선전 증시에 상장된 미디어·엔터테인먼트 기업으로, 싱가포르에 국제사업 거점을 두고 있음. 플레어플로우는 현재 177 개국 이상에서 서비스되고 있으며, 틱톡 숏폼드라마 파트너로서 2026 년 1 분기 200 만 달러(한화 약 27 억 원) 이상의 매출을 기록함
- ☑ 콜 그룹은 이번 조직 개편과 함께 ‘버티컬 2.0(Vertical 2.0)’ 전략도 추진하고 있음. 해당 전략은 북미, 아시아, 동남아 시장을 대상으로 한 국제 실사 제작, 공동 제작, AI 지원 제작 워크플로우 도입 등을 핵심으로 함. 이를 통해 기존 중국발 숏폼드라마 모형을 해외 시장에 맞게 확장하고, 현지 제작사 및 IP 보유 기업과의 협업을 늘리는 전략을 추진
- ☑ 외부 콘텐츠 공급자 확보에도 나서고 있음. 싱가포르 로컬 IP <슈퍼모델미(SupermodelMe)>의 숏폼드라마 시리즈화, 유럽 및 동남아 제작사와의 파트너십 체결 등이 대표 사례. 이를 통해 플레어 플로우의 자체 제작뿐 아니라 외부 IP 와 제작사를 연결하는 글로벌 버티컬 콘텐츠 유통 플랫폼으로 기능을 확대하고 있음
- ☑ 이번 조직 개편은 싱가포르를 거점으로 한 콜 그룹의 국제사업 확대 전략을 보여주는 사례로 특히 숏폼드라마가 중국 내수형 숏폼 콘텐츠를 넘어 북미·아시아·동남아 시장에서 하나의 명확한 장르로 자리 잡고 있는 것으로 분석



[그림 15] 숏폼드라마 플랫폼 플레어플로우 (출처 : 플레어플로우)

☑ [필리핀] 방탄소년단, 오레오와 손잡고 호떡에서 영감을 받은 쿠키 개발 61)

○ 방탄소년단(BTS) x 오레오(Oreo), 한국 길거리 음식 '호떡' 맛 한정판 쿠키 출시

- ☑ 세계적인 보이그룹 방탄소년단(BTS)과 글로벌 스낵 브랜드 오레오(Oreo)가 협업하여 한국의 대표적인 길거리 음식인 '호떡'에서 영감 가득한 한정판 쿠키를 글로벌 시장에 출시

61) 출처:

<https://interaksyon.philstar.com/celebrities/2026/05/28/3141119/bts-oreo-launch-hotteok-inspired-cookie-collaboration>

- ☑ 출시 일정 (필리핀 기준): 2026년 6월 2일 쇼피(Shopee) 필리핀 페이지에서 사전 판매를 시작으로 6월 8일 일반 소매점 정식 출시하고 (재고 소진 시까지 판매), 6월 14일 BGC 인근 Market! Market!에서 공식 런칭 행사 개최 예정
- ☑ 제품 특징 (맛): 한국 전통 시장과 길거리에서 인기가 높은, 흑설탕 소를 넣은 팬케이크인 '호떡' 고유의 풍미를 재해석한 달콤한 크림을 특징으로 함
- ☑ 필리핀 언론들은 이번 협업을 단순 라이선스 상품이 아니라 "한국 문화(호떡) + BTS + 글로벌 브랜드"를 결합한 사례로 소개하고 있으며, 특히 보라색 Oreo와 호떡 맛 크림이 BTS 정체성을 잘 반영했다는 평가가 많음⁶²⁾
- ☑ 이번 협업은 멤버 전원이 군 복무를 마친 후 발매한 첫 앨범 '아리랑(Arirang)'의 월드 투어 기간 중에 진행되어 팬들의 높은 관심을 받고 있음(※ 투어 일정 중 2027년 3월 13~14일 필리핀 스포츠 스타디움 공연이 포함되어 있어 현지 열기가 더욱 뜨거움)



그림 16 | <BTS×맥도날드(2021)>과 <BTS×오레오(2026)>

☑ [태국] 태국 래퍼 밀리, 주태국 한국대사관 공공외교 명예 서포터로 위촉 63)

- 지난 5월 15일, 주태국 대한민국대사관은 태국 래퍼 밀리(MILLI: 본명 다누파 카나티라꾼)를 음악과 K-콘텐츠를 통해 한국과 태국 문화를 연결하는 데 기여한 공로를 인정하여 대사관 공공외교 명예 서포터로 위촉했음
 - ☑ 임명식은 박용민 대사 주재로 한국대사관에서 열렸으며, 15명의 공공외교 서포터즈들도 참석했음
 - ☑ 대사관은 밀리가 한국과 태국 문화를 접목한 음악 활동을 통해 양국 간 상호 이해 증진과 문화 교류 확대에 기여해 왔다고 평가하며 위촉 배경을 설명했다
 - ☑ 밀리는 한국 힙합 경연 프로그램 <쇼미더머니(Show Me the Money) 시즌 12>에 출연해 지난 4월 외국인 참가자 최초로 결승에 진출하며 주목받았음. 대사관은 밀리가 음악과 K-콘텐츠를 매개로 양국 대중 간 교류를 이끌어 온 대표적 사례라고 평가했음 64)
 - ☑ 박 대사는 “밀리가 한국 대중문화 플랫폼에 직접 도전해 양국 대중과 활발히 소통하고 서로의 문화를 알리는 데

62) 출처:

<https://www.abs-cbn.com/lifestyle/food-travel/2026/5/27/bts-oreo-team-up-for-hotteok-inspired-cookies-1210>

63) 출처: https://www.matichon.co.th/foreign/news_5737438

64) 연관내용: 위클리글로벌 478호 - [태국] 한국에서 빛났던 태국 래퍼 밀리의 무대

기여했다”라며 “앞으로도 한국에서 활발한 활동을 이어가길 기대한다”라고 말했다

- ✔ 현지 언론들은 국제적인 수준의 재능을 지닌 태국 래퍼 밀리가 팬들에게 다시 한 번 자부심을 안겨주며, 단순한 아티스트를 넘어 국가 차원에서 중요한 공식 직책을 맡게 되었다고 보도했음
- ✔ 또한 이번 위촉이 밀리가 태국 안팎의 젊은 세대에게 미치는 긍정적인 영향력과 추진력을 보여주는 증거로서, 그녀가 태국과 한국 간의 긍정적인 관계를 조성하고, 문화 교류를 증진하며, 공공 외교를 강화하는 가교 역할을 할 것이라고 덧붙였음
- ✔ 밀리의 위촉 소식 이후, 팬들과 음악계 관계자들은 소셜미디어 댓글란에 축하 메시지를 쏟아내며, 그녀가 태국 소프트파워를 대표하는 영향력 있고 적합한 인물이라고 칭찬했음



그림 17 | 위촉식 / 공공외교 서포터즈

✔ [영국] 브렉시트로 유럽 노동력 시장에서 배제된 영국 배우들 65)

- 브렉시트 이후 발생한 수많은 추가 비용과 복잡한 행정 절차는 EU 에서 일자리를 찾는 영국 배우들의 기회를 제한하고 있음
 - ✔ 유럽 대륙은 TV, 영화, 연극 작품에서 중요한 첫 이력을 쌓고, 생계를 유지하는 발판 역할을 해옴
 - ✔ 브렉시트가 음악가의 유럽 투어에 미치는 영향은 이미 잘 알려져 있으나 영화, TV, 크루즈선, 연극 투어, 광고 출연 등에서 활동하는 배우와 공연자에 미치는 영향에 대해서는 상대적으로 관심이 적음
 - ✔ 스포트라이트(Spotlight)의 매트 후드(Matt Hodd) 대표는 브렉시트로 인해 영국 공연 예술가들이 막다른 골목에 몰렸으며, 브렉시트 이후 그들의 재능을 수출할 기회가 상당히 줄어들었다고 밝힘
 - ✔ 영국 통계청(Office for National Statistics)에 따르면, 2016 년에서 2023 년 사이 유럽연합으로의 공연예술 수출은 11 억 5 천만 파운드(한화 약 2 조 3 천억 원)에서 9 억 2 천 9 백만 파운드(한화 약 1 조 8,580 억 원)로 감소함
 - ✔ 같은 기간 유럽연합 외의 국가로의 창조산업 수출은 18% 증가하여 15 억 7 천만 파운드(한화 약 3 조 1,400 억 원)에서 18 억 7 천만 파운드(한화 약 3 조 7,400 억 원)로 늘어남
 - ✔ 브렉시트 이후 비자 규정은 180 일 중 최대 90 일까지만 취업을 허용하는 것으로 바뀜. 세관은 국가별로 처리 시간과 비용이 증가했으며, 세금 및 기타 서류 절차도 늘어남
 - ✔ 스포트라이트는 영국 공연자는 사회보장세가 근무 국가에서 12~22%까지 공제되는데, 환급 절차가

65) 출처: <https://www.theguardian.com/politics/2026/jun/01/creative-industries-brexit-barriers-uk-actors-eu-jobs>

수개월이 걸리고 종종 회계사를 고용하여 환급금을 받아야 하는 경우도 있다고 함

- ❖ 영국 국립극장은 2021 년 유럽 순회공연을 중단했고, 반세기 동안 유럽 전역의 학교와 극장에 영어 공연을 제공해 온 유럽 최대 교육 순회 극단인 화이트 호스 극장(White Horse Theatre)은 작년에 브렉시트가 극단의 미래를 위협한다고 밝힘
- ❖ 스포트라이트는 유럽 TV 광고 출연 기회가 영국 공연 예술가들에게 사라졌다고 지적함. 스타 배우는 여전히 대우받지만, 일반 배우들은 배역 제안 명단에서 제외되는 경우가 빈번해졌다고 함
- ❖ 에이전트들은 배우들에게 이중 국적, 예를 들어 아일랜드 여권을 취득할 자격이 있는지 확인해 보라고 권유하고 있으며, 유럽연합의 일부 기업들은 이제 영국 여권만 소지한 사람들을 적극적으로 제외하고 있음
- ❖ 영국 젊은 공연 예술가들, 특히 노동자 계층 출신 예술가들은 브렉시트로 인해 일자리와 경험의 기회를 잃으면서 가장 큰 타격을 입음
- ❖ 비자 비용이나 유럽 본토에서 일할 때 몇 달씩 기다려야 하는 급여 지급 등의 비용을 감당할 수 있는 재정적 여유가 있는 부유한 가정 출신 배우들과 달리, 유럽연합에서 일자리를 구할 여력이 없음

❖ [러시아] 출퇴근 시간 모스크바 지하철에서 주로 이용되는 콘텐츠 66)

- ❖ 모스크바 지하철에 따르면, 평일 오전 6 시부터 10 시 사이 모스크바 시민들의 지하철 이용 건수는 하루 평균 228 만 건. 가장 혼잡한 시간대는 오전 7~9 시의 2 시간으로 이 사이에 145 만 건의 이용이 발생하며 이는 전체 아침 이용객의 2/3 정도. 가장 붐비는 시간대는 오전 8~9 시 사이로, 이 시간대에 80 만 명이 넘는 승객이 지하철을 이용
- ❖ 저녁 시간대 이용객 수는 아침 시간대보다 많아 오후 5 시부터 9 시 사이에 255 만 건의 이용이 기록됨. 다만 저녁 시간대의 이용객 수는 아침 시간대보다 비교적 고르게 분포되어 있음. 평균 지하철 이용 시간은 아침과 저녁 모두 약 24 분
- ❖ 한편, Х о л д и н г О N М е д и а (ON Media Holding)은 2025 년 4 월 15 일부터 2026 년 4 월 15 일까지의 1 년을 대상으로, 모스크바 지하철 이용객들이 아침과 저녁 시간대에 선호하는 콘텐츠들을 조사. 조사 결과, 아침에는 팝과 랩 음악을 듣고 판타지, 현대문학, 추리소설을 읽는 경향이 높았으며, 저녁에는 코미디와 스릴러의 이용이 많은 것으로 나타났음
- ❖ “출퇴근 시간은 짧지만 규칙적인 시간으로, 이 시간 동안 사람들은 음악을 듣거나 책을 읽거나 영화를 볼 수 있다. 그리고 출퇴근길의 이용 행태는 하루 중 시간대별로 크게 달라지는데, 이는 음악, 책, 영화 감상 방식에서 확연히 드러난다. 미디어 기업 입장에서는 콘텐츠와 제품 솔루션이 이러한 상황에 맞춰 유연하고, 모든 기기에서 접근 가능하며, 짧은 시간 동안 이용하기에 편리해야 한다는 점을 고려해야 한다.”라고 Х о л д и н г О N М е д и а 의 CEO 인 소피아 미트로파노바(С о ф ь я М и т р о ф а н о в а /Sofia Mitrofanova)는 언급

66) 출처:

<https://on-media.ru/news/24-minuty-v-metro-chno-moskvichi-liubiat-slushat-chitat-i-smotret-utrom-i-vecherom>

- ☞ КИОН Музыка(KION Music)의 분석에 따르면, 모스크바 시민들은 아침과 저녁에 팝, 랩, 댄스 음악을 가장 많이 청취. 지난 1년 동안 가장 인기 있었던 곡은 AY YOLA의 〈Homay〉와 인공지능 아티스트 Kersari의 〈Советский Союз(Soviet Union)〉으로, 이 2개의 곡은 아침과 저녁 모두에 가장 많이 듣는 곡임. 아침에 이용자들은 HOLLYFLAME의 〈Тону(Tonu)〉처럼 가사가 있는 곡을 상대적으로 더 많이 들었고, 저녁에는 Zivert와 ICEGERGERT의 〈БАНК(BANK)〉를 즐겨 들었음
- ☞ Ба́ста(Basta)는 가장 인기 있는 아티스트였으며, 그의 음악은 하루 중 언제든지 꾸준히 인기를 얻고 있음. Zivert와 Григо́рий Лепс(Grigory Leps)는 각각 아침 시간대 인기 순위 2위와 3위였고, 저녁에는 순위가 바뀌었음
- ☞ 도서 서비스 КИОН Строчки(KION Stroki)의 분석에 따르면, 가장 바쁜 시간대에는 판타지, 현대문학, 추리소설이 가장 인기있는 장르. 아침 시간대에 가장 인기 있는 도서들은 삶의 어려움을 헤쳐 나가는 방법을 다룬 마크 맨슨(Марка Мэнсона/Mark Manson)의 논픽션 베스트셀러 〈Тонкое искусство пофигизма(The Subtle Art of Not Giving a F*ck)〉, 미하일 불가코프(Михаила Булгакова/Mikhail Bulgakov)의 시대를 초월한 고전 〈Мастери Маргарита(The Master and Margarita)〉, 그리고 모스크바 강 아래 교통 체증에 갇힌 사람들의 이야기를 그린 야나 바그너(Яны Вагнер/Yana Wagner)의 재난소설 〈Тоннель(The Tunnel)〉 등이 있음
- ☞ 저녁 시간대에 가장 많이 읽힌 도서들은 아인 랜드(Айн Рэнд/Ayn Rand)의 디스토피아 소설 〈Атлант расправил плечи(Atlas Shrugged)〉, 미완의 갈등이 미래에 미치는 영향을 다룬 레베카 야로스(Ребекки Яррос/Rebecca Yarros)의 소설 〈Все, что мы не завершили(Everything we haven't finished)〉, 그리고 귀족의 몰락을 그린 알렉산더 오스트롭스키(Александра Островского/Alexander Ostrovsky)의 고전 희곡 〈Лес(The Forest)〉 등이었음
- ☞ 모스크바 시민들은 출근 시간과 퇴근 시간에 탐정 영화, 드라마, 스릴러, 코미디를 가장 많이 선택했음. 이용자들은 주로 장편 영화를 시청하며, OTT 서비스 키온(KION)에 따르면 오전 9시에서 10시 사이, 그리고 오후 8시에서 9시 사이에 시청률이 가장 높음
- ☞ 오전 시간대에 가장 인기있는 영화는 유라 보리소프(Юрой Борисовым/Yura Borisov) 주연의 범죄 드라마 〈Кончится лето(Summer will end)〉, 예브게니 치가노프(Евгением Цыгановым/Evgeny Tsyganov) 주연의 드라마 〈Первый номер(First number)〉, 그리고 안야 페레실드(Аней Пересильд/Anya Peresild) 주연의 판타지 영화 〈Алиса в Стране чудес(Alice in Wonderland)〉임
- ☞ 저녁에는 유리 스토야노프(Юрием Стояновым/Yuri Stoyanov) 주연의 코미디 〈На деревню дедушке(To grandfather's village)〉, 밀로스 비코비치(Милошем Биковичем/Milos Bikovic) 주연의 추리극 〈Красный шелк(Red silk)〉, 그리고 아만다 사이프리트와 시드니 스위니 주연의 스릴러 〈Горничная(Housemaid)〉를 많이 시청했음

✔ [캐나다] CRTC, 스트리밍 플랫폼 자막 제공 의무화... 2031년까지 전체 콘텐츠 적용 67)

- 캐나다 방송통신 규제기관 Canadian Radio-television and Telecommunications Commission(CRTC)이 스트리밍 플랫폼의 접근성 강화를 위해 자막 제공 의무를 확대한다고 발표함
 - ✔ 이번 조치는 기존 방송사에 적용되던 접근성 기준을 온라인 스트리밍 서비스에도 적용하기 위한 것으로, 청각장애인 및 난청인을 포함한 이용자의 콘텐츠 접근성을 높이는 데 목적이 있음
 - ✔ 새 규정에 따라 스트리밍 사업자는 2027년 5월까지 신규 오리지널 콘텐츠와 라이브 프로그램에 자막 서비스를 제공해야 하며, 기존 TV 방송 당시 자막이 제공됐던 영어·프랑스어 프로그램 역시 자막을 유지해야 함
 - ✔ 또한 콘텐츠 공급사가 자막을 제공하는 경우 제 3자 콘텐츠에도 자막을 포함해야 하며, 예고편과 단편 홍보 콘텐츠에도 자막을 제공해야 함
 - ✔ 스트리밍 플랫폼은 전체 콘텐츠 라이브러리의 80%에 대해 2030년까지 자막을 제공해야 하며, 2031년까지는 100% 자막 제공을 완료해야 함
 - ✔ 특히 사전 제작된 오리지널 프로그램의 경우 자막 정확도를 100% 수준으로 유지해야 하며, 이용자가 자막 오류를 신고할 수 있는 기능도 마련해야 함
 - ✔ CRTC는 자막이 화면 내 주요 장면이나 시각 정보를 가리지 않도록 배치하고, 음성과 최대한 일치하도록 표시하는 등 품질 기준도 함께 제시함
 - ✔ 또한 이용자가 자막 기능을 쉽게 활성화하고 개인 선호에 따라 설정을 조정할 수 있어야 한다고 강조했으며, 향후 관련 기능을 의무화할 필요가 있는지 추가 검토를 진행할 예정임
 - ✔ 이번 조치는 지난해 온라인 플랫폼에 화면 해설 및 음성 해설 의무를 확대 적용한 데 이어, 스트리밍 서비스에 대한 접근성 규제를 강화하는 후속 조치로 추진되고 있음

67) 출처: <https://mediaincanada.com/2026/05/27/crtc-pushes-streaming-caption-consistency>

| 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

