KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2023

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

328호

위클리글로벌 | 328 호

목차

2023 년 5 월 22 일 해외교류협력팀

구분	제목
방송·영화	• [미국] 스타트업 기업 '텔리', TV 무료 제공 발표 • [미국] 디즈니+, 훌루와의 결합 플랫폼 출시 예정 • [심천] 단편 드라마 앱 출시한 더우인과 단편 드라마 유료 시청 모드 추진하는 콰이쇼우 • [유럽] 할리우드 영화 산업이 당면한 문제가 유럽에 미치는 영향 • [인니] 인도네시아 방송위원회(KPI), 방송국 경영허가를 위한 평가 시행 • [UAE] OTTera 와 SAWA, MENA 지역에서 FAST 전용 플랫폼 출시 • [UAE] OSN, 영국 ITV Studios 와 파트너십 확대 • [UAE] MBC 샤히드, 페이몹과 협력하여 이집트 VOD 디지털 결제 지원 • [태국] 칸영화제에서 티저와 포스터 공개한 영화 〈맨쑤엉〉 • [태국] 회복세로 돌아선 태국 영화관 사업
게임·융복합	• [미국] 아마존, 〈반지의 제왕〉 게임 제작 진행 중 • [북경] 2022 년 중국 문화엔터 IP 시장규모 4,656 억 위안 • [북경] 텐센트 게임, 신작 쇼케이스 중 한국산 게임 4 종 출시 예고 • [심천] SPARK 2023 텐센트 게임 발표회 개최, 4 개 분야 30 여 편의 게임 공개 • [유럽] 엔씨소프트의 〈쓰론 앤 리버티〉, 유럽시장 겨냥해 베타 테스트 진행 • [유럽] 프랑스, 50 대의 게임 이용률 높은 것으로 나타나 • [베트남] 베트남 이스포츠 대표팀, '동남아시안게임(SEA Games)' 우승 • [베트남] 〈모바일 아레나 오브 발러〉, VTV 에 등장 • [UAE] 대량의 블록체인 채택을 주도하는 중앙은행 디지털 통화 및 게임 • [태국] 태국 이스포츠팀, '동남아시안 게임(SEA Games)' 금메달 획득 실패
만화·웹툰	• [일본] 만화미디어 Alu, 소년 점프 플러스 편집부 감수 AI 챗봇 서비스 'ComicCopilot' 공개 • [인니] 인니 최초 국제만화전시회 'MACCA Cartoon International Exhibition 2023' 개최
음악	• [북경] 텐센트 뮤직, HYBE 엔터테인먼트와 전략적 협력 체결 • [유럽] 루마니아 언론, K 팝이 세계적인 인기를 얻는 이유 주목 • [유럽] K 팝 열풍 속 한류를 알리는 프랑스 팬 • [유럽]스포티파이, 생성형 인공지능이 만든 음원 퇴출하며 단속 강화 • [베트남] 한국 언론, 베트남 래퍼 댄(Den), Suboi, MCK, 린(tlinh) 극찬 • [베트남] 베트남 가수 호앙 중(Hoang Dung) HYBE 루키 데뷔곡 작사 • [UAE] 스포티파이, 모바일 앱에 아랍어 지원 도입 • [UAE] 사우디 XP 뮤직 퓨처, 유튜브와 파트너십 체결 • [태국] 레드벨벳 태국 콘서트 무기한 연기에도 팬들 기대감 여전 • [러시아] K 팝 관련 제품, 러시아에서 크게 성장

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

목차

위클리글로벌 | 328 호

2023 년 5 월 22 일 해외교류협력팀

구분	제목
패션	• [유럽] 한국 시장을 향하는 명품 산업의 미래 • [태국] 외국인 눈 사로잡은 태국 전통섬유 파카오마 • [태국] DITP, 태국 디자이너 군단 이끌고 밀라노 디자인위크 참가
통합(정책 등)	• [일본] 일반사단법인 일본딥러닝협회(JDLA) '생성형 AI 이용 가이드라인' 공개 • [태국] 문화부, 소프트파워로 올해 500 억 바트 유치 전망 • [태국] 인간의 생로병사를 체험할 수 있는 특별한 전시회 • [러시아] 한국과 러시아의 지속적인 문화 교류

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나
콘텐츠로 일상을
풍요롭게

방송·영화

[미국] 스타트업 기업 '텔리', TV 무료 제공 발표 1)

KOCCA

- **'텔리'가 광고와 데이터 수집을 대가로 TV 를 무료로 제공할 예정이라 밝힘**
  - 플루토 TV 의 공동창업자가 세운 하드웨어 스타트업 기업인 '텔리'가 55 인치 4K TV 를 무료로 나눠줄 예정이며, 이를 기반으로 지속가능한 광고 비즈니스 구축을 기대한다고 밝힘
  - 텔리의 설립자는 회사들은 광고로 수십억을 벌지만 소비자들은 TV 와 콘텐츠 비용 모두를 지불해야 하므로 공정한 가치 교환이 아니라고 말함
  - '광고와 데이터를 통해 무료로 지원되는 TV'라는 개념은 예전부터 많은 마케터들이 불가피한 것으로 예측해왔으며, 실제로 이미 Roku, Amazon Fire, Google Chromecast 와 같은 스마트 TV 장치들은 광고와 데이터를 통해 가격을 거의 무료에 가깝게 인하하며 수익을 창출하고 있음
  - TV 의 가격 역시 기기 제조업체들이 시청자들의 데이터를 판매하고 자체 운영 체제로 광고를 제공함으로써 꾸준히 하락해옴
  - 텔리는 사용자가 원하는 어떤 운영 체제든 사용할 수 있도록 지원하며, Roku, Fire TV 또는 옛날 방송 수신기나 안테나와 같은 기기도 사용할 수 있도록 함
  - 소비자가 무엇을 시청하든 하단 화면에는 항상 광고가 지원될 것이며, 이는 수집된 고객의 데이터를 분석한 정확한 일대일 맞춤 광고일 것임. 이는 소비자들이 기기를 구매하기 전에 개인의 인구통계 및 심리통계를 텔리에 제공하므로, 시청자의 기본 정보, 사는 지역, 좋아하는 브랜드와 스포츠 팀, 소득 등 모든 데이터가 수집되기 때문임
  - 텔리는 TV 광고 시장의 포화와, 스마트 TV 와의 상호작용을 원하는 소비자들의 욕구를 활용하여 큰 도약을 이룬 것이라 말함

[미국] 디즈니 플러스, 훌루와의 결합 플랫폼 출시 예정 2)

KOCCA

- **'하나의 앱 경험' 디즈니+, 훌루 결합 플랫폼 출시 예정**
  - 디즈니 CEO 밥 아이거는 곧 미국에서 '하나의 앱 경험 (one-app experience)'을 시작할 것이라 밝히며, 훌루의 콘텐츠를 디즈니 플러스에 포함시킬 것이라 발표함. 이 발표는 디즈니가 훌루의 소유권을 보유하려는 의지를 나타내는 것으로 보임
  - 이 새로운 통합 옵션은 2023 년 말 출시될 예정이며 두 스트리밍 서비스에 가입한 고객들에게 제공될 것

1) 출처 : https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/pluto-tv-founder-iyla-pozin-telly-free-tv-sets-giveaway-1235486364
2) 출처 : https://variety.com/2023/digital/news/disney-hulu-one-app-experience-later-in-2023-1235609003
https://variety.com/2023/digital/news/comcast-sale-hulu-disney-likely-brian-roberts-1235614392

임. 디즈니 플러스, 훌루, ESPN 플러스를 독립적인 옵션으로 계속 제공하는 동시에 번들 서비스를 함께 제공할 예정임. 이를 통해 고객들에게 제공하는 서비스 옵션을 확장하고, 광고주들에게 더 큰 기회를 제공하며, 번들 구독자들이 보다 강력하고 효율적인 콘텐츠에 접근하는 것을 기대한다고 함

- 밥 아이거는 디즈니의 콘텐츠와 일반 엔터테인먼트 콘텐츠의 결합은 소비자들에게 매우 강력한 제안이 될 것이며, 디즈니 플러스가 목표로 하고 있는 것이라고 말함
- 디즈니 플러스는 2023 년 1 분기 동안 400 만 명의 구독자를 잃어 총 1 억 5,780 만 명의 구독자를 보유 중이며, 훌루는 신규 구독자 20 만 명을 확보하여 4,820 만 명의 구독자를 보유 중임
- 밥 아이거는 3 개월간 400 만 명의 구독자를 잃은 것은 비교적 작은 손실이었고 가격 탄력성을 믿는다고 말함. 또한, 스트리밍 콘텐츠의 생산량을 줄이고 수익성을 향상시키기 위해 특정 콘텐츠를 스트리밍 서비스에서 제거할 것이라고 덧붙임

[심천] 단편 드라마 앱 출시한 더우인과 단편 드라마 유료 시청 모드 추진하는 콰이쇼우 3) KOCCA

최근, 더우인(抖音) 그룹에서 처음으로 단편 드라마 애플리케이션인 '홍과면비단극(红果免费短剧)'을 개발하여 출시하였음

- 더우인(抖音) 그룹은 더우인(抖音) 애플리케이션 내에 단편 드라마 유료 시청 모드를 시행한 적이 있지만, 이번에 출시하는 '홍과면비단극(红果免费短剧)'은 단편 드라마를 위주로 하며, 독서와 오디오북을 포함하는 콘텐츠 내용을 무료로 유저에게 제공하는 독립적인 애플리케이션임
- 홍과면비단극(红果免费短剧)'을 보면 애플리케이션 내에 '홍과소극장(红果小剧场)', '순위차트'등 코너가 설치되어 있으며, 대부분의 영상 콘텐츠 내용은 숏클립 애플리케이션 더우인(抖音)에서 나오는 내용임
- 반면, 숏클립 애플리케이션인 콰이쇼우(快手)는 단편 드라마 유료 시청 모드를 추진하고 있음. 콰이쇼우(快手)에서 공개한 자료에 따르면, 2022 년 콰이쇼우(快手) 단편 드라마 분야의 일일 활성 유저 수는 이미 2 억 6,000 만 명에 달하고 있음. 콰이쇼우(快手)는 콰이쇼우(快手) 애플리케이션과 PC 버전 외에 콰이쇼우(快手) 위챗 미니프로그램에도 '단편 드라마'코너를 설치하였음

[유럽] 할리우드 영화 산업이 당면한 문제가 유럽에 미치는 영향 4) KOCCA

엔터테인먼트업계 종사 작가들을 위한 단체인 미국작가조합(WGA) 소속의 11,500 명의 영화, TV 시리즈 등의 시나리오 작가들이 임금인상, 안정적인 고용을 위한 최소한의 보장, 스트리밍 수익의 더 많은 배분을 요구하면서 5 월 1 일 파업에 돌입했다고 전함. 미국 작가들과 연대하고 있다고 밝힌 유럽 시나리오 작가들 또한 상황을 지켜보고 있다고 언급함

- 벨기에의 시청각비디오 시나리오 작가 협회(ASA)의 회장인 오렐리 위난츠(Aurélie Wijnants)는 이러

3) 출처 : http://k.sina.com.cn/article_2177386743_81c848f7001018092.html
4) 출처 : 벨기에 언론, L'Echo
https://www.lecho.be/entreprises/divertissement/que-cache-la-bouderie-des-scenaristes-de-l-usine-a-reves/10465897.html

한 배경에는 스트리밍 플랫폼 시장의 성장으로 인해 경쟁이 치열해진 상황에서 제작자들이 비용이 많이 드는 긴 제작 기간의 위험을 감수하려는 시도가 줄어든 것에 있다고 함. 또한, 이번 파업의 협상 타결이 어려울 것으로 보이며, 파업의 결과는 유럽 작가들에게도 영향을 미칠 수밖에 없다고 언급함

- 오렐리는 시나리오 작가들이 당면한 또 다른 문제로 시나리오 작성에 인공지능이 활용되는 경우라고 덧붙임. 작가에게 아이디어를 제공하는 도구로써 인공지능 기술이 활용되는 것은 문제가 없으나, 기존의 각본에 기반을 두고 새로운 에피소드를 만들어낼 수 있기에 충분히 우려되는 사안이라 강조함

[인니] 인도네시아 방송위원회(KPI), 방송국 경영허가를 위한 평가시행 KOCCA

인도네시아 방송위원회(Komisi Penyiaran Indonesia, KPI)는 지난 202 년 1 월부터 12 월동안 방송국 대상으로 연례 평가를 실행함

- 이번 연례 평가는 방송국 6 개사 대상으로 그 평가 상세사항은 다음과 같음
  - TRANS 7 : 선거 연도에 접어들면서 인도네시아 방송위원회(KPI)는 대중들이 내년 2024 년 선거에 많이 참여하도록 Trans 7 방송 프로그램을 구성하고 개편하여 선거 사회화에 참여할 것을 요구함. 작년 Trans 7 은 아동보호 및 사생활 존중 위반으로 심의경고 1 회 받았었으나 방송위원회가 주최한 'Anugerah KPI 2022' 행사에서 10 개 프로그램 중 7 개를 수상한 Trans 7 의 2022 년 방송실적 기록에 따르면 많이 개선됨
  - NET TV : 2021 년부터 방송위원회는 NET TV 가 보유하고 있는 시스템(Sistem Stasiun Jaringan)에 대한 우려를 표출해왔음. 이미 방영된 프로그램을 계속 재방송할 것이 아니라 로컬 콘텐츠를 개발해야 한다고 지적함. 방송위원회는 내년 선거 관련 프로그램 방영을 적시 적소에 하는 것 외에도 버라이어티 쇼에서 집단 따돌림으로 보일 수 있는 소재 사용에 주의하고, 작품 인용 시 저작권에 대한 주의와 아동보호 등 기준지침 준수를 재정함
  - Indosiar : 방송위원회는 젊은 세대를 위한 재능 이벤트와 관련해 새로운 프로그램을 꾸준히 제작하는 Indosiar 의 노력에 감사를 표함. Indosiar 는 'Anugerah KPI 2022' 행사에서 5 개 프로그램이 후보에 올랐으며 1 개 프로그램이 상을 수여함. 그러나 대중들로부터 방송위원회에 105 개의 민원이 접수되었으며 모두 방송 위반 건이라 밝힘
  - ANTV : 현재 ANTV 에서 방영되는 해외 방송 프로그램은 52% 달하며 방송위원회는 규정상 외국 방송 프로그램 방영률은 최대 30%임을 상기시킴. 향후 국내 방송 개편 증가를 요청함. 작년 ANTV 는 총 4 번의 서면 경고받은 바 있음
  - Kompas TV – 방송위원회는 청각 장애인을 위해 뉴스 프로그램에 수화 통역사를 제공한 Kompas TV 의 노력을 높이 평가하며 감사를 표함. 'Anugerah KPI 2022' 행사에서 3 개의 프로그램이 상을 수상함. 반면 Kompas TV 의 시청자들로부터 26 개의 민원이 접수되었고 언론 프로그램 내 언어폭력, 신체적 폭력, 미성년자 범죄자의 신분 위장 규정 위반 등이 포함됨. 이에 관련해 작년 서면 경고를 받은 바 있음

[UAE] OTTera 와 SAWA, MENA 지역에서 에서 FAST 전용 플랫폼 출시 [5] KOCCA

FAST 전용 플랫폼에서 모든 연령대를 대상으로 하는 다양한 장르의 채널을 시청 가능

- OTTera Inc 와 SAWA Rights Management 의 합작 투자사인 OTTera MENA 는 모든 CTV 와 모바일에서 생중계될 MENA 지역 최초의 FAST 전용 플랫폼인 TarfeehTV 를 출시했음
- TarfeehTV 서비스에는 영어, 아랍어, 힌디어, 우르두어 및 중동 인구 통계를 반영하는 기타 지역 언어로

5) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/ottera-and-sawa-launch-fast-dedicated-platform-in-mena

된 선형 FAST 스트리밍 TV 채널이 포함됨

- 두바이에 기반을 둔 OTT 및 FAST 채널 제공업체인 OTTera 와 채널 집계 및 배포 회사인 SAWA Rights Management 는 서비스를 강화하고 다양한 방송사와 지역 미디어 회사에서 제공하는 모든 채널 인벤토리를 독점적으로 수익화할 전망임

[UAE] OSN, 영국 ITV Studios 와 파트너십 확대 6)

KOCCA

OSN 과 ITV Studios 는 150 시간 분량의 독점 콘텐츠와 시리즈를 중동 시청자에게 선보일 예정

- OSN 은 영국에 기반을 둔 상업 방송사인 ITV PLC 의 제작 및 배급 부문인 ITV Studios 와의 계약을 연장했음. 파트너십으로 ITV 스튜디오는 OSN+ 및 OSN TV 전용으로 대본 및 비대본 프로그래밍의 광범위한 라인업을 제공할 것임
- 계약에 따라 OSN 구독자는 호평을 받은 시리즈와 수상 경력에 빛나는 프로덕션을 포함하여 150 시간 이상의 콘텐츠를 시청할 수 있음
- 협업의 일환으로 OSN 은 프로그램 라인업에 리얼리티 쇼인 〈The Voice US〉도 포함할 예정임
- 제공받는 프로그램으로 OSN 은 〈Vigil 시즌 1〉, 한정 시리즈 〈Litvinenko〉, 〈John and Lisa's Weekend Kitchen〉, 〈Gino's Italian Express〉, 〈Tom Kerridge Barbecues〉, 〈George Clark's Flipping〉과 같은 엄선된 요리 시리즈 등 다양한 프로그램을 선보일 예정임

[UAE] MBC 샤히드, 페이몹과 협력하여 이집트 VOD 디지털 결제 지원 7)

KOCCA

OTT 스트리밍 플랫폼 구독자는 페이몹(Paymob)에서 제공하는 전자 지갑을 통해 구독료 지불 가능

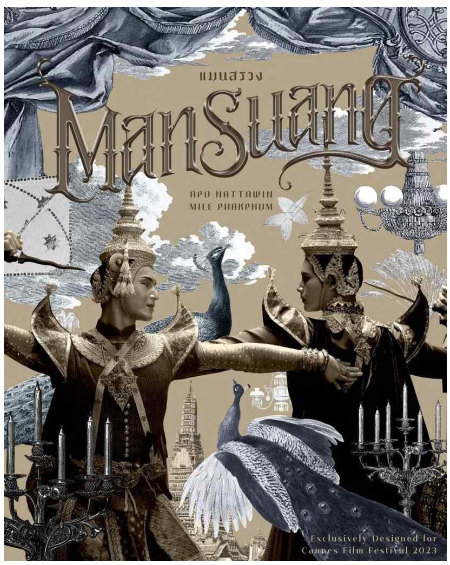
- 사우디 MBC 의 스트리밍 플랫폼 샤히드는 중동, 북아프리카 및 파키스탄(MENAP)의 주요 금융 서비스 제공업체인 페이몹과 계약을 체결함
- 파트너십을 통해 이집트의 샤히드 구독자들이 페이몹을 통해 결제되는 전자 지갑을 통해 구독료를 지불할 수 있게 되었음. 샤히드는 파트너십 전에는 이집트 내 신용 카드 결제만 허용했으나, 가입자에게 전자 지갑 결제 옵션을 제공함으로써 최초이자 유일한 SVOD(주문형 비디오 구독)서비스가 됨
- API 통합을 통해 샤히드 가입자는 모든 현지 전자 지갑을 사용하여 구독료를 안전하게 지불할 수 있게 됨
- 이집트에서 약 2,500 만 명의 전자지갑 사용자가 있는 페이몹과의 파트너십은 사히드의 잠재 고객 기반을 확장시킬 것으로 예상됨. 전자 지갑은 소비자에게 빠르고 쉽고 원활한 결제를 제공하며 이집트의 전자 지갑 거래량의 87%를 페이몹이 처리하고 있음

6) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/osn-expands-partnership-with-itv-studios
7) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/shahid-partners-with-paymob-to-enable-vod-digital-payment-in-egypt

[태국] 칸영화제에서 티저와 포스터 공개한 영화 〈맨쑤엉〉 8)

KOCCA

- **오는 8 월 개봉을 앞두고 2023 칸영화제에서 티저와 특별판 포스터가 공개된 영화 〈맨쑤엉(แมนสรวง)〉은 올해 주목할 만 한 비온클라우드(Be On Cloud)의 작품임**
  - 공개된 티저와 포스터에는 태국 콘텐츠업계에서는 흔히 접할 수 없었던 랏따나꼬씬 시대의 모습과 흥미로운 요소가 포함돼 있음. '맨쑤엉'이라는 장소가 자막과 함께 일부 공개돼 기대를 높임
  - 드라마 〈킨포르쉐더시리즈(KinnPorsche The Series)〉에서 조직에 가담해 총을 들었던 두 남자배우 팍품 롬싸이텅(ภาคภูมิ ร่มไทรทอง)과 낫타윈 왓따나끼띠판(ณฐวิญญ์ วฒนกิติพฒน์)이 이 영화의 주연을 맡아 북을 연주하고 춤을 추며 상상력을 바탕으로 매혹적인 춤사위 속에 정치적 계략이 가득했던 초기 랏따나꼬씬 시대의 이야기를 들려줌
  - 비온클라우드의 대표 끄릿싸다 위타야카쫀뎃(กฤษดา วิทยาขจรเดช)은 "맨쑤엉은 아편을 피우는 곳이라는 뜻으로 라마 3 세 통치 기간에 관료들이 협상할 때 자주 이용했던 귀족들의 파티 장소이며, 이 영화의 주요 콘셉트가 됐다"라고 설명함
  - 이번 칸영화제를 통해 태국의 정체성과 이미지를 알리는 기회를 얻게 된 것은 태국 영화계에 상당히 놀랍고 기대되는 행보로 여겨짐



|그림 1| 2023 칸영화제에서 공개된 태국 영화 〈맨쑤엉〉의 포스터 (출처:Be On Cloud)

8) 출처 : https://thestandard.co/man-suang-teaser-cannes-2023

[태국] 회복세로 돌아선 태국 영화관 사업 9)

KOCCA

- **SF 코퍼레이션(SF CORPORATION PUBLIC COMPANY LIMITED, 이하 SF) 쑤윗 텅롬포(สุวิทย์ ทองร่มโพธิ์) 마케팅 최고 책임자는 "영화관 사업이 코로나 19 가 발생하기 이전만큼 회복되지 않을 수 있으나 시장 전망은 훨씬 나아졌으며, 특히 블록버스터 영화가 흥행을 노리며 개봉을 기다리고 있다"라고 언급함**
  - 올해 1 분기에는 태국 영화와 할리우드의 블록버스터 영화가 커다란 수익을 냄. 특히 작년 말 개봉했던 〈아바타 2(Avatar)〉는 긍정적인 모멘텀을 만들어내고 역대 개봉작 흥행 순위 3 위를 기록함
  - 2 분기의 경우, 특히 5 월에 〈가디언즈 오브 갤럭시 Volume 3(Guardians of the Galaxy Volume 3)〉, 〈분노의 질주: 라이드 오어 다이(Fast X)〉, 〈인어공주〉, 〈트랜스포머 7: 라이즈 오브 비스트〉 등 2023 년 기대작들이 라인업에 올라있음
  - 이 밖에도 회사는 제휴를 맺어 네이밍 스폰서(Naming Sponsor) 전략을 통해 브랜드를 구축하는 등 수익을 올리기 위해 노력하고 있음. 최근에는 생수 브랜드 C2 를 출시했으며, 태국 전체 8 곳에 있는 디지털 4K 레이저 기술과 돌비 ATMOS 사운드 시스템을 통해 대형 스크린으로 최고의 화질을 제공하는 미래형 영화관 지그마스타디움(ZIGMA Stadium)을 비롯한 전국 66 개 SF 시네마 극장에서 판매함
  - 또한 SF 는 NT First Class Cinema, Mastercard Cinema, Omazz by Bed Cinema 와 협업을 통해 4 개의 브랜드를 만듦
  - 쑤윗 대표는 "영화관에서 네이밍 스폰서 전략으로 브랜드마케팅을 하는 것은 고객들이 다른 경험을 할 수 있게 한다. 침대업체와의 협업으로 고객들은 60 만 바트~100 만바트(약 2,300 만 원~ 3,900 만 원)에 달하는 오마즈 매트리스를 경험할 수 있다. 국영 통신 회사 NT 는 고객 서비스 애플리케이션을 개발해 영화관을 통해 브랜드 인지도를 구축한다"라고 설명함
  - 이어 그는 "영화관의 전체적인 상황은 나아졌으나, 전기사용료 상승이라는 어려움에 직면해있다. 이로 인해 회사는 연간 1 억 바트(약 39 억 원)의 전기요금에 매년 10% 인상분을 부담해야 한다"라고 고충을 토로함

9) 출처 : https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1067628

게임·융복합

[미국] 아마존, 〈반지의 제왕〉 게임 제작 발표 10)

KOCCA

- **아마존이 〈반지의 제왕〉 온라인 게임의 제작을 발표함**
  - 아마존이 JRR 톨킨의 판타지 소설 〈반지의 제왕〉을 배경으로 한 온라인 게임을 제작할 것이라 발표함. 아마존 게임즈는 톨킨의 작품에 대한 라이선스를 담당하는 '미들어스 엔터테인먼트'와의 새로운 계약을 체결했으며, 이는 〈반지의 제왕〉을 배경으로 한 게임을 만들기 위한 두 번째 시도임
  - 게임 제작은 아직 초기 단계이며, 원작 소설에 등장하는 가상의 지역인 '중간계'를 배경으로 하는 멀티플레이어 오픈월드 게임이 될 것이라 발표함. 아마존은 PC 와 콘솔, 모두 플레이할 수 있는 게임을 만들 것이라 밝혔지만, 어떤 특정 콘솔에서 플레이할 수 있는지는 아직 발표하지 않음
  - 아마존 게임즈는 플레이어들에게 오리지널 IP 나 반지의 제왕 같은 사랑받는 작품들을 통해 고품질의 게임을 제공하는데 전념할 것이라 밝힘
  - 이와 별개로, 아마존 스튜디오는 오리지널 드라마 시리즈인 〈반지의 제왕: 힘의 반지〉를 제작한 바 있음

[북경] 2022 년 중국 문화엔터 IP 시장규모 4,656 억 위안

KOCCA

- **5 월 17 일, 중국 데이터 연구기관 CNG(伽马数据)가 발표한 〈2022-2023 모바일게임 IP 시장 발전보고(2022-2023 移动游戏 IP 市场发展报告)〉에 따르면, 2022 년 중국 문화엔터(文娱) IP 시장규모는 4,656 억 2,000 만 위안(약 88 조 4,398 억 원)으로 전년 동기대비 5.7% 감소함. 이 중, 게임이 전체 매출의 37.2%를 차지하였으며 영상이 27.4%, 완구가 8.8%을 각각 차지함**
  - 또한 작년 한 해 동안 중국에서 IP 를 활용해 제작한 모바일게임 매출액 규모는 1,035 억 6,000 만 위안(약 19 조 5,345 억 원)이며, 중국 모바일게임 IP 의 파생상품 시장 모는 35 억 위안(약 6,637 억 원)임

|그림 2| 2020-2022년 중국 문화엔터 IP 시장규모 / 2022년 중국 문화엔터 IP 시장매출 분포

10) 출처 : https://variety.com/2023/digital/news/lord-of-the-rings-mmo-game-amazon-1235611055

[북경] 텐센트 게임, 신작 쇼케이스 중 한국산 게임 4 종 출시 예고 KOCCA

- **5 월 15 일, 텐센트 게임즈(腾讯游戏)가 온라인으로 개최한 〈SPARK 2023 텐센트게임 쇼케이스(SPARK 2023 腾讯游戏发布会)〉에서 신작게임 18 종을 포함한 총 40 여 종의 상품 및 콘텐츠를 공개함. 이 중에는 작년 12 월과 올해 3 월 판호를 발급받은 한국산 게임 4 종이 포함됨**

2023 년 텐센트 출시 예정 한국산 게임 목록

구분	게임명(중문명)	플랫폼	출판번호	판호 발급일	출시예정시기
1	로스트 아크 (命运方舟)	PC	ISBN 978-7-498-09852-8	2022/12/28	올 여름
2	제 2 의 나라 (二之国：交错世界)	모바일	ISBN 978-7-498-09862-7	2022/12/28	6 월 중
3	메이플스토리 M (冒险岛：枫之传说)	모바일	ISBN 978-7-498-09868-9	2022/12/28	올 가을
4	쿠키런：킹덤 (冲呀！饼干人：王国)	모바일	ISBN 978-7-498-12110-3	2023/03/21	올 여름

[심천] SPARK 2023 텐센트 게임 발표회 개최, 4 개 분야 30 여 편의 게임 공개 [11] KOCCA

- **지난 5 월 15 일, 'SPARK 2023 텐센트 게임 발표회'가 개최되었음. 발표회에서 텐센트게임(腾讯游戏)은 '동방기경(东方奇境)', '차원상상(次元想象)', '평행시공(平行时空)', '경핵열혈(硬核热血)' 4 개 분야로 나누어 총 30 여 편의 게임을 공개하였으며, 그 중에는 최신 게임 18 편을 포함하고 있음**
  - '동방기경(东方奇境)'에는 〈왕자영요(王者荣耀)〉를 비롯하여 〈코드네임: 파효(代号：破晓)〉, 〈천애명월도(天涯明月刀)〉, 〈전지무강(战地无疆)〉, 〈신천룡팔부(新天龙八部)〉 총 5 개 모바일 게임이 포함됨
  - '차원상상(次元想象)'에는 6 개의 게임이 있으며, 각각 〈백야극광(白夜极光)〉, 〈제 2 의 나라: CROSS WORLDS(二之国：交错世界)〉, 〈메이플스토리 M(冒险岛：枫之传说)〉, 〈일곱 개의 대죄: GRAND CROSS(七人传奇：光与暗之交战)〉, 〈쿠키런: 킹덤(冲呀！饼干人：王国)〉, 〈백경회랑(白荆回廊)〉임
  - '평행시공(平行时空)'에는 〈화평정영(和平精英)〉, 〈EA SPORTS FC〉, 〈무동극광(舞动极光)〉, 〈대항해시대: 해상패주(大航海时代：海上霸主)〉, 〈경락환상(劲乐幻想)〉, 〈LOSTARK(命运方舟)〉 등 게임이 포함됨
  - '경핵열혈(硬核热血)'에는 가장 많은 게임 작품이 있으며, 유명한 IP 〈리그 오브 레전드〉의 파생 게임 〈금삽전투(金铲铲之战)〉, 〈LoL e 스포츠 매니저(英雄联盟电竞经理)〉가 있으며, 〈크로스파이어(穿越火线)〉, 〈SYNCED: Off-Planet(重生边缘)〉, 〈Code Name: Daybreak(晨昏线)〉, 〈톰 클랜시의 더 디비전 2(全境封锁 2)〉, 〈타리스랜드(塔瑞斯世界)〉, 〈암구돌위(暗区突围)〉, 〈발로란트(无畏契约)〉 등 게임이 포함되어 있음

11) 출처 : hhttp://k.sina.com.cn/article_1893278624_70d923a0020014dia.html

[유럽] 엔씨소프트의 〈쓰론 앤 리버티〉, 유럽시장 겨냥해 베타 테스트 진행 12) KOCCA

- **최근 몇 년 동안 국내 시장에 집중해왔던 엔씨소프트가 유럽시장을 중심으로 가능성을 타진하고 있다고 전함**
  - 엔씨소프트는 5 월 24 일부터 30 일까지 〈쓰론 앤 리버티〉의 한국 베타 테스트를 진행할 예정이며, 유럽 서버 베타 테스트를 위해 글로벌 퍼블리셔인 아마존 게임즈(Amazon Games)와 조율 중이라고 전함. 한국과 유럽시장 버전 모두 비슷한 경제 모델을 적용했으며, 게임의 콘텐츠가 전 세계 플레이어들에게 어필할 수 있도록 설계되었다고 강조함
  - 엔씨소프트의 경영진은 "2021 년, 〈뉴 월드〉, 〈로스트아크〉 같은 MMORPG 게임의 유럽권에서의 흥행을 시장이 확대되고 있다는 의미로 받아들이고 있으며, 〈리니지 W〉 등 엔씨소프트의 게임이 유럽을 겨냥해 출시 날짜를 기다리고 있다"라고 밝힘. 덧붙여, 유럽시장에서 최고 성과를 내는 것을 목표로 하고 있다고 전함

[유럽] 프랑스, 50 대의 게임 이용률 높은 것으로 나타나 13) KOCCA

- **2022 년, 글로벌 게임 연구의 일환으로 발표된 메디아메트리(Médiamétrie) 연구 결과에 따르면, PC, 콘솔, 스마트폰으로 '매일 게임을 즐기는' 프랑스인은 전체 인구의 4 분의 1 이상인 것으로 조사되었으며, 그 수는 1,700 만 명에 이름. 그중 25%를 차지한 것은 50 대로, 게임 이용률이 1 위를 차지함. 15~25 세 사용자는 23%로 조사되며 2 위에 머무름**
  - 비디오 게임은 프랑스 최대의 문화 산업으로, 3,800 만 명 이상의 플레이어와 60 억 유로의 매출을 기록하며, 영화와 음악 산업을 합친 것보다 앞서 있음

[베트남] 베트남 이스포츠 대표팀, '동남아시안게임(SEA Games)' 우승 14) KOCCA

- **지난 5 월 9 일 베트남 크로스파이어(CrossFire) 대표팀은 인도네시아에 3-0 으로 확실한 승리를 거두면서 베트남은 제 32 회 동남아시아 게임(SEAGames 32)에서 성공적으로 금메달을 획득했음**
  - 또한 5 월 14 일 개최된 배틀그라운드 모바일 (PUBG Mobile) 종목 결승전에서는 베트남 게이머들이 좋은 결과를 이뤄 은메달과 동메달을 획득함. 이를 통해 베트남 이스포츠 팀들이 제 32 회 동남아시아 게임에 참가는 물론 베트남 전체 성적에 기여함으로써 이스포츠 분야의 가치를 높인 것을 확인할 수 있음

12) 출처 : 프랑스 게임전문 저널 JDG
https://www.jeuxonline.info/actualite/62813/beta-occidentale-throne-and-liberty
13) 출처 : 프랑스 게임전문 저널 JDG, 프랑스 언론 Franceinfo
https://www.journaldugeek.com/2023/04/26/en-france-le-jeu-video-plait-surtout-aux-seniors
https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/dans-la-peau-de-l-info/dans-la-peau-de-l-info-ce-qu-l-faut-savoir-des-gamers-francais-de-plus-en-plus-ages_5767472.html
14) 출처 : https://tuoitre.vn/sea-games-trong-mat-toi-dang-sau-hcv-cua-esport-viet-nam-20230510170907047.htm

|그림 3| 베트남 〈크로스파이어〉 대표팀, 제32회 동남아시안 게임 우승 차지

[베트남] 〈모바일 아레나 오브 발러〉, VTV 에 등장 15)

KOCCA

- **〈모바일 아레나 오브 발러〉는 베트남 국영방송(VTV) 뉴스에 등장하는 빈도가 점점 증가함에 따라 '베트남 이스포츠(Esports)'의 팬들에게 흥미를 주고 있음**
  - 〈모바일 아레나 오브 발러〉는 방송사들로부터 특별한 관심을 받을 뿐만 아니라 스포츠 해설자 쯔엉 아인 응옥(Truong Anh Ngoc)의 호평도 받았는데, 베트남 국영방송(VTV)의 인터뷰에서 해설자 쯔엉 아인 응옥은 이 게임이 전통 스포츠와 현대 스포츠의 교차 기회가 된다고 평가했음
  - 〈모바일 아레나 오브 발러〉는 SNS 플랫폼에서 많이 검색될 뿐만 아니라 〈아레나 오브 발러〉 대회들은 기록적인 시청률 덕분에 유튜브 트렌딩에 지속 오르고 있는 중. 최근 〈2022 겨울 명예의 전당〉 결승전은 사이공 팬텀(Saigon Phantom)의 우승과 함께 644,383 명의 조회 수를 기록하기도 함

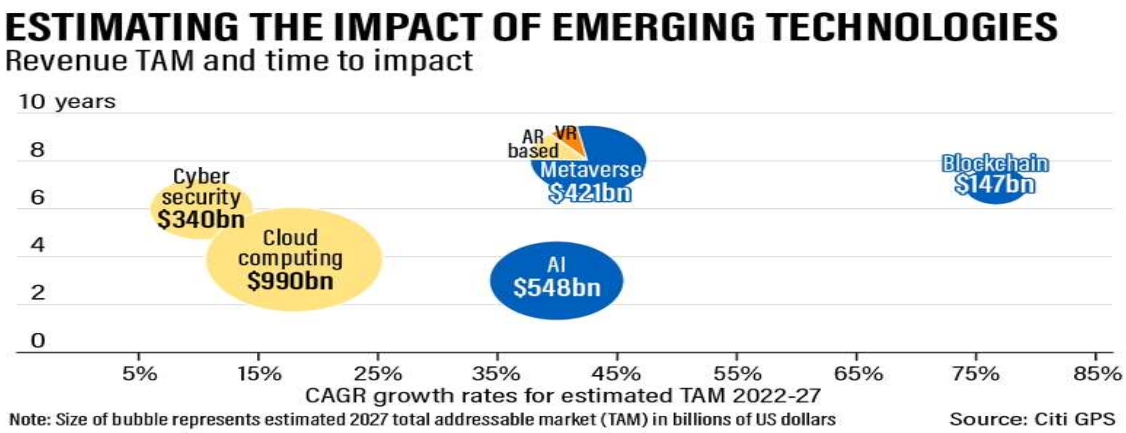
|그림 4| VTV3에 등장한 모바일 아레나 오브발러

15) 출처 : https://gamek.vn/lien-quan-mobile-xuat-hien-tren-vtv-tbv-truong-anh-ngoc-het-loi-khen-ngoi-day-la-su-ket-hop-giua-the-thao-truyen-thong-va-the-thao-hien-dai-17823051411570252.chn

[UAE] 대량의 블록체인 채택을 주도하는 중앙은행 디지털 통화 및 게임 16)

KOCCA

- **약 20 억 명의 사람들이 디지털 통화를 경험할 수 있으며 2030 년까지 최대 5 조 달러가 중앙은행 디지털 통화로 이동할 수 있다고 시티(Citi)보고서가 밝힘**
  - 시티 글로벌 퍼스펙티브 앤 솔루션(Citi Global Perspectives and Solutions)의 새로운 보고서에 따르면 블록체인의 대량 소비자 채택이 중앙은행 디지털 통화(CBDC)와 게임 및 소셜 미디어 결제에서 토큰화된 자산의 사용에 의해 주도될 가능성이 높음
  - 보고서에 따르면 2030 년까지 최대 5 조 달러가 CBDC 및 스테이블 코인과 같은 새로운 디지털 화폐 형식으로 이동할 수 있으며 이 중 약 절반이 분산 원장 기술 또는 블록체인과 연결될 수 있다고 함
  - 블록체인은 빠르고 효율적인 방식으로 거래를 기록하는 공개 원장을 생성하는 암호화(보안 통신 메커니즘)를 사용하여 서로 연결되어 확장되는 디지털 거래 체인임. 이 데이터베이스 기술은 비트코인과 같은 암호화폐의 배후에 있으며 금융 거래 내역을 기록하기 위한 실시간 아카이브로 작동할 수 있음
  - UAE 는 2018 년 에미레이트 블록체인 전략 2021 을 발표했고 3 년 안에 정부 거래의 거의 50%를 블록체인으로 전환하는 것을 목표로 했음
  - 정부에 따르면 UAE 는 블록체인을 채택함으로써 연간 7700 만 작업 시간, 거래 비용 및 일반 문서 처리에서 110 억 디르함(29 억 9000 만 달러), 연간 3 억 9800 만 개의 인쇄 문서를 절약할 것으로 예상됨
  - 지난 11 월 아부다비는 블록체인 및 암호화폐 개발을 촉진하기 위해 에미레이트의 금융 중심지인 아부다비 글로벌 마켓(Abu Dhabi Global Market)의 지원을 받는 중동, 아프리카 및 아시아 암호화 및 블록체인 협회를 출범했음
  - 업계 참여자들을 모아 전략을 논의하고 업계가 직면한 가장 큰 문제를 해결하는 동시에 디지털 자산을 주요 경제 부문에 통합하는 것을 목표로 함



|그림 5| 신기술의 영향 추정 (출처 : Citi GPS)

16) 출처 : https://www.thenationalnews.com/business/money/2023/03/31/central-bank-digital-currencies-and-gaming-to-drive-mass-blockchain-adoption

[태국] 태국 이스포츠팀, '동남아시안 게임(SEA Games)' 금메달 획득 실패 17) KOCCA

- **15 일 캄보디아 프놈펜에서 제 32 회 '동남아시안 게임(SEA Games)' 게임 이스포츠 경기 〈펍지모바일〉 개인전이 열린 가운데 태국 국가대표 선수 나타팟 찟프럼멧따(ณัฐภาส จิตพร้อมเมตตา)는 총 8 라운드 경기에서 78 점을 득점하며 5 위로 경기를 마침**
  - 캄보디아, 인도네시아, 베트남 선수가 금·은·동메달을 획득했고, 태국은 이번 대회 〈펍지모바일〉 개인전과 단체전 모두 메달 획득에 실패함
  - 하지만 태국 대표팀은 엑스샷(X-shot) 개인전과 단체전에서 2 개의 동메달을 따냄. 2019 년부터 SEA 경기에서 태국 팀은 RoV 와 철권에서 2 개의 금메달을 획득한 바 있으며, 2021 년 베트남 대회에서는 〈FIFA Online 4〉와 〈RoV〉에서 2 개의 금메달을 획득함. 하지만 이번 대회에 이 종목들은 채택되지 못했고, 태국은 처음으로 금메달을 따지 못함

17) 출처 : https://www.khaosod.co.th/sports/news_7666205

만화·웹툰

[일본] 만화미디어 Alu, 소년점프플러스 편집부 감수 AI 챗봇 서비스 'ComicCopilot' 공개 18) KOCCA

- **Alu 주식회사는 지난 11 일, 만화제작을 지원하는 AI 챗봇 서비스 '코믹파일럿(ComicCopilot, 약칭 코미코파)'을 공개함**
  - 코미코파는 챗 GPT API(애플리케이션 프로그래밍 인터페이스)를 활용하고, 주식회사 슈에이샤의 '소년 점프플러스' 편집부의 감수를 거쳐 개발됨
  - AI 챗봇은 이름 관련 아이디어를 제안하고, 대사 수정을 지원하며 만화가를 격려하는 기능을 갖춤
  - 또한, 작품 테마와 타이틀, 등장인물의 이름, 필살기명 등 아이디어 제안뿐만 아니라 대사 수정 및 교정 등 구체적인 작업지원 기능을 탑재하고 있음
  - 작품 평가와 감상, 가상 독자로부터 피드백을 생성하는 기능과 만화가를 격려하는 기능도 갖추고 있음
  - 단, AI 가 생성하는 어드바이스와 아이디어 중에는 다른 작품 내용이 포함될 가능성이 있어 AI 가 출력한 내용을 이용자들이 정밀히 조사하여 권리침해 등에 저촉되지 않는지 확인 후 사용하도록 안내하고 있음
  - 또한, 역사 데이터 등 반드시 정확한 정보가 출력되는 것은 아니라는 점에도 주의가 필요하다고 함
  - 송신된 데이터는 챗 GPT API 를 제공하는 미국 Open AI 측에 악용 방지 차원에서 일시적으로 보관되나 챗 GPT 학습에는 사용되지 않음. Alu 와 슈에이샤도 송신된 자료를 수집하지는 않는다고 전함

|그림 6| 〈코믹파일럿(ComicCopilot)〉 AI 챗봇 서비스 화면

[인니] 인니 최초 국제만화전시회 'MACCA Cartoon International Exhibition 2023' 개최 KOCCA

- **인도네시아 최초 국제만화전시회 〈MACCA Cartoon International Exhibition 2023〉가 이달 15 일 마카사르에 있는 무하마디야 대학교(Muhaamdiyah University, 이하 Unismuh) 컨벤션 홀에서 개최됨**
  - 이번 행사는 전 세계의 아티스트와 팬들이 만화 작품을 선보일 수 있는 기회의 장으로 문호 교류와 예술적 대

18) 출처 : https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2305/11/news192.html

화를 촉진하기 위한 목적으로 개최됨. 이번 전시회에 50 개국에서 300 개의 뛰어난 작품 컬렉션들이 참가함

- 참가자들 중에는 폴란드의 이자벨 코왈스카(Izabel Kowalska), 벨기에의 라드 칼릴(Raed Khalil), 터키의 무사 구스무스(Musa Gusmus)와 메흐메드 제베르(Mehmed Zeber), 우즈베키스탄의 마흐무드존 에혼쿨로프(Makhmudjon Eshonkulov), 알제리의 타부체 브라힘(Tabouche Brahim), 사우디아라비아의 아민 알하바라(Ameen Alhabarah), 인도네시아의 에디 다르만(Edi Dharman)과 막문 아몽(Makmun Amoeng) 등 저명한 만화가들이 참석함
- 이번 전시회에는 전문 만화가도 참석하였지만, 대학교와의 협업 행사로 인해 학생 만화가도 참석함. 전문 만화가에게는 '지구 온난화', 학생 만화가에게는 '디지털 시대의 교육과 정치교육이라는 주제가 제시됨

|그림 7| 'MACCA Cartoon International Exhibition 2023' 전시회 포스터 (출처: 무하마디야 대학교 사이트)

음악

[북경] 텐센트 뮤직, HYBE 엔터테인먼트와 전략적 협력 체결 KOCCA

- **5 월 16 일, 텐센트뮤직(腾讯音乐娱乐集团)이 한국의 HYBE 와 전략적 협력관계를 맺음**
  - 텐센트는 이번 협력을 통해 산하의 QQ 뮤직(QQ 音乐), 쿠거우(酷狗音乐), 쿠워(酷我音乐), 췐민 K 거(全民 K 歌) 등의 플랫폼에서 HYBE 소속 아티스트들의 음원을 서비스할 수 있게 되었으며, 향후 출시될 신곡들도 각 플랫폼에서 동시 서비스될 예정임
  - 이번 전략적 협력을 통해 양사는 음원 및 아티스트 홍보도 협력할 예정임

[유럽] 루마니아 언론, K 팝이 세계적인 인기를 얻는 이유 주목 [19] KOCCA

- **1990 년대 서태지와 아이들을 시작으로 BTS 가 '빌보드 100'에 이름을 올리기까지의 K 팝의 역사와 K 팝이 세계적인 인기를 얻고 있는 이유에 주목함**
  - 한국의 음악 산업은 매우 효율적으로 조직되고 홍보되며, 정교한 안무와 화려한 의상이 결합된 완벽한 군무는 K 팝 장르의 전 세계적 인기를 높이는 데 일조한다 언급함. 더불어 K 팝 아티스트는 라이브 방송과 브이로그 등 소셜 플랫폼을 통해 팬과 활발히 교류하며 아티스트와 팬 간의 정서적 연결을 만든다고 함
  - K 팝 인기의 또 다른 이유로 팝 장르의 세계화를 꼽으며, 최근 몇 년간 K 팝 아티스트들이 미국 힙합이나 라틴 음악 등 다양한 음악의 요소를 도입한 팝을 만들어 전 세계 음악 팬의 관심을 끌었음을 예로 제시함
  - 마지막으로, 한국어와 영어가 혼합된 음악 제작과 외국인 아티스트를 멤버로 포함하는 K 팝의 특징이 글로벌 관객들에게 독특한 경험을 선사하며 동시에 전 세계적으로 K 팝 팬 기반을 확장할 수 있었던 이유라고 함. 이를 통해 팬들은 언어의 장벽을 초월하여 음악을 즐기고, 감정을 표현하며, 좋아하는 아티스트와 소통할 수 있다고 강조함

[유럽] K 팝 열풍 속 한류 알리는 프랑스 팬 [20] KOCCA

- **프랑스에서 K 팝에 대한 인기와 관심이 점차 확대되면서 주로 영어권 국가 출신 가수들이 주를 이루던 해외 인기 가수의 자리를 한국의 K 팝 아이돌이 차지하고 있다고 전함. 또한, 한국 음악 산업의 뛰어난 마케팅 전략이 열정적인 팬을 만들고, 팬에 의해서 다시 K 팝이 전파되고 있다며 팬들의 활동을 소개함**
  - 그 예로, 유튜브에 공개되는 K 팝 그룹의 안무 영상을 통해 안무를 배우고 댄스 클럽을 운영하는 사례와

19) 출처 : 루마니아 언론, Libertatea
https://www.libertatea.ro/lifestyle/k-pop-cum-a-devenit-fenomen-global-4527278
20) 출처 : 프랑스 언론, TF1
https://www.tf1.fr/tf1/sept-a-huit/videos/fans-et-business-la-vague-k-pop-77234704.html

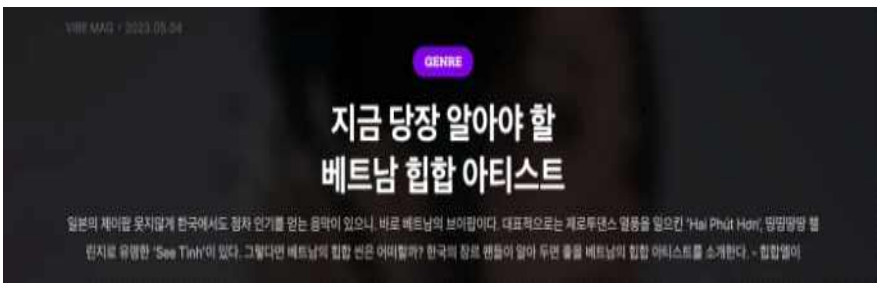
에펠탑 등 유명한 장소에서 K 팝 커버 댄스 영상을 촬영하고 공유하는 댄스 그룹의 사례, 마지막으로 K 팝을 주제로 팬들을 위한 교류의 장을 제공하고 마케팅 전략 컨설팅 에이전시의 역할도 겸하고 있는 파리의 킥 카페(Kick Café)를 소개하며 K 팝 팬이 적극적으로 K 팝을 마케팅한다고 강조함

[유럽] 스포티파이(Spotify), 생성형 인공지능이 만든 음원 퇴출하며 단속 강화 21) KOCCA

- **최근 음악 산업 내에서 인공지능 생성 음원의 증가, 시스템 조작과 저작권법 문제가 지속해서 언급되며 논란이 계속되는 가운데, 오디오 스트리밍 기업인 스포티파이가 생성형 인공지능의 음원 단속을 강화하고 있음**
  - 몇 주 전, 유니버설뮤직(Universal Music)이 인공지능 음원 제작 서비스인 부미(Boomy)가 특정 노래의 청취자 수를 조작해 스트리밍 수를 부풀리는 '인위적 스트리밍'을 하는 것으로 의심된다고 지목했고, 스포티파이는 부미의 트랙 중 7%에 해당하는 곡을 제거함. 이는 수 만곡에 달하는 것으로 알려짐
  - 2 년 전 출시된 스타트업 부미는 사용자가 원하는 스타일의 곡을 텍스트로 입력하면 그에 맞는 곡을 생성해주는 서비스로, 이용자는 이를 스트리밍 플랫폼에 업로드하여 로열티를 받을 수 있음. 부미는 해당 이슈와 관련하여 “모든 유형의 조작이나 인위적인 스트리밍에 반대하며, 문제를 해결하기 위해 업계 파트너와 협력하고 있다"라고 밝힘. 또한, 콘텐츠 배포를 재개하기 위해 스포티파이와 협상 중이라고 전함

[베트남] 한국 언론, 베트남 래퍼 댄(Den), Suboi, MCK, 린(tlinh) 극찬 22) KOCCA

- **힙합엘이(HiphopLE)는 음악을 기반으로 다양한 콘텐츠를 제작하는 미디어이자 커뮤니티를 운영하는 흑인 음악 플랫폼임. 최근에는 Naver VIBE 잡지를 통해 힙합엘이〈HiphopLE〉가 한국 시청자들을 위해 가장 주목할 만한 7 명의 베트남 힙합 아티스트들과 그들의 탁월한 작품을 소개한바 있음**
  - 힙합엘이는 일본의 제이팝(J-pop)과 같이 한국에서도 점차 인기를 얻는 베트남 브이팝(Vpop)을 소개함. 대표적으로는 제로투 댄스 열풍을 일으킨 'Hai Phut Hon', 띵띵땅땅 챌린지로 유명한 'See Tinh'이라는 두 작품이 있음. 또한, MCK, 린(tlinh), Wxrdie 또는 Binh Gold 와 같은 젊은 아티스트 외에도 Suboi, 댄(Den) 과 Andree Right Hand 등 다수의 래퍼 또한 한국 팬들이 알아 두면 좋을 베트남 힙합 아티스트로 소개됨



|그림 8| 힙합엘이의 기사에서 〈Hai phut hon〉와 〈See Tinh〉를 포함한 두 개의 세계적인 히트곡이 언급됨

21) 출처 : 영국 언론, Financial Times
https://www.ft.com/content/b6802c8f-50e7-4df8-8682-cca794881e30
22) 출처 : https://billboardvn.vn/truyen-thong-han-khen-ngoi-danh-loi-co-canh-cho-den-suboi-mck-va-tlinh

[베트남] 베트남 가수 호앙 중(Hoang Dung) HYBE 루키 데뷔곡 작사 [23)]

KOCCA

- **베트남 가수 호앙 중(Hoang Dung)은 HYBE 루키 미드낫(MIDNATT)의 데뷔곡 6 개 중 1 개를 작사함. 지난 5 월 15 일 HYBE(하이브)와 Big Hit Music(빅히트 뮤직)은 음악과 기술을 결합한 사업인 '미드낫'이라는 새로운 아티스트를 발표함. 또는 같은 날, 미드낫의 데뷔곡 〈마스커레이드(Masquerade)〉도 공개되었으며, 6 개 언어 버전으로 제작될 예정임. 특히, 베트남어 버전은 가수 호앙 중이 작사한 것임**
  - 이 특별한 컬래버레이션에 대해 호앙 중은 "한국 대형 엔터테인먼트 회사와 협력할 수 있어 매우 기쁘고 영광이다. 또한, 엔터테인먼트 분야에서 세계 최고 국가인 한국의 작곡가들이 베트남 아티스트를 주목하고, 협력하는 것이 더욱 기쁘다."라는 감정을 전함

|그림 9| HYPE의 미드낫의 데뷔곡 작사에 참여한 베트남 가수 호앙 중

[UAE] 스포티파이, 모바일 앱에 아랍어 지원 도입 [24)]

KOCCA

- **스포티파이 아랍어 사용 가능**
  - 오디오 스트리밍 플랫폼 스포티파이(Spotify)는 모바일 플랫폼에 11 개의 새로운 언어를 추가하여 전 세계 74 개 언어로 언어 지원을 확장한다고 발표했음
  - 스포티파이의 모바일 앱에서 새로 지원되는 언어에는 아랍어 방언(모로코 아랍어, 이집트 아랍어 및 사우디아라비아 아랍어), 스페인어(아르헨티나 및 멕시코), 중국어 번체(홍콩), 바스크어, 보스니아어, 영어 UK, 갈리시아어 및 마케도니아어가 포함됨
  - 언어지원을 통해 스포티파이 사용자는 이제 모국어로 스포티파이를 이용할 수 있어 향상된 현지화 경험을 제공함

23) 출처 : https://billboardvn.vn/hoang-dung-viet-loi-cho-ca-khuc-debut-cua-nghe-si-hybe
24) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/spotify-introduces-arabic-dialects-on-mobile-app

[UAE] 사우디 XP 뮤직 퓨처, 유튜브와 파트너십 체결 25)

KOCCA

- **XP 뮤직 퓨처(XP Music Futures)와 유튜브간 협력으로 사우디 음악가 지망생들의 재능을 선보이고 중동 지역 및 전 세계 청중과 소통할 수 있는 기회 제공**
  - 사우디아라비아 음악 축제 MDLBeast 의 주력 행사 중 하나인 XP 뮤직 퓨처가 유튜브와 사우디아라비아의 음악 산업과 중동의 신흥 아티스트를 지원하기 위해 파트너십을 체결했음
  - 파트너십을 통해 유튜브는 중동의 떠오르는 음악 재능을 발견하고 육성하는 것을 목표로 하는 XPERFORM 이니셔티브를 후원하게 됨
  - 유튜브는 아티스트가 유튜브의 다양한 형식을 사용하여 더 많은 잠재고객에게 다가갈 수 있도록 부트캠프를 운영할 예정임
  - XP 뮤직 퓨처는 사우디아라비아 리야드에서 2022 년부터 보컬리스트를 위한 음악 대회 XPERFORM 을 시작했음. 지원자는 중동지역 및 국제 아티스트의 음악을 제작 배포하는 MDLBeast 레코드와 함께 보컬 재능과 음악 경력을 성장시킬 수 있는 기회를 제공받게 됨
  - 유튜브는 사우디아라비아 전역의 신진 아티스트가 장편, 단편 또는 실시간 스트림을 비롯한 다양한 형식을 사용하여 자신의 보컬 재능을 전 세계와 공유할 수 있는 플랫폼을 제공함
  - XPERFORM 지원자 중 상위 25 명의 지원자는 6 월 25 일 리야드에 있는 음악 교육 센터 Music Hub 에서 열리는 Music Commission 라이브 오디션에 초대되고 선발된 참가자는 5 명은 XPERFORM 심사위원 앞에서 아카펠라 또는 악기로 보컬 오디션을 받게 됨. 오디션에서 심사위원단은 상위 10 명의 참가자를 선정함. 선정된 인원은 단·장편, 실시간 스트리밍 형식을 비롯해 유튜브 일대일 코칭이 포함된 독점 부트 캠프에 참여하게 됨
  - 10 명의 결선 진출자는 유튜브 단편에서 인기 콘테스트를 거쳐 시청자가 가장 좋아하는 참가자에게 투표할 수 있으며 심사위원들은 시청자 투표 결과를 참고해서 XP 뮤직 퓨처에서 공연할 상위 5 명의 참가자를 선정함

[태국] 레드벨벳 태국 콘서트 무기한 연기에도 팬들 기대감 여전 26)

KOCCA

- **SM 엔터테인먼트가 태국 콘서트를 며칠 앞두고 레드벨벳의 멤버 조이와 웬디가 건강상 이유로 활동을 중단을 발표한 후, SM 트루타일랜드(SM True Thailand, 이하 SM 트루)는 소셜미디어를 통해 태국어와 영어로 레드벨벳 콘서트 무기한 연기를 발표함**
  - SM 트루는 공지를 통해 “5 월 13 일과 14 일 이틀 간 므엉텅타니 썬더돔에서 열릴 예정이었던 레드벨벳 ‘4th Concert : R to V' in BANGKOK’ 콘서트 연기 소식을 전하게 돼 매우 유감이다. 한국의 코로나 19 방역지침과 아티스트의 건강 상태 및 다른 여러 요인과 일정들을 고려했을 때 콘서트 연기가 불가피하다. 무엇보다 회사는 아티스트, 관객, 스태프의 건강과 안전을 최우선으로 하고 있으니 많은 분들의 이해를

25) 출처 : https://www.broadcastprome.com/news/xp-music-futures-and-youtube-partner-to-support-music-industry-of-saudi-arabia
26) 출처 : https://www.komchadluek.net/entertainment/foreign-entertainment/548733

바란다. 티켓 환불 절차에 대한 자세한 사항은 신속하게 알리겠다"라고 밝힘

- 레드벨벳 팬들은 이것은 콘서트 취소가 아닌 아티스트가 건강을 회복할 때까지 연기하는 것뿐이라며 기대를 접지 않고 있음

[러시아] K 팝 관련 제품, 러시아에서 크게 성장 27)

KOCCA

K 팝 관련 제품이 러시아 소비자에게 한 발 더 다가감

- 러시아 음악 스트리밍 및 상품 네트워크에서 한국 대중문화 상품에 대한 관심이 눈에 띄게 증가함. 또한 K 팝 앨범, 관련 굿즈 및 한국어 교과서를 구입하고 있음
- Avito (개인간 상품거래 플랫폼)의 데이터에 따르면 1 분기 러시아인들이 K 팝 관련 상품을 구매할 가능성이 2.8 배 더 높은 것으로 나타났다고 함. 또한, Ozon(인터넷 쇼핑 플랫폼)에 따르면 K 팝 장르 전반에 걸쳐 판매량을 비교했을 때, 4 월 판매량이 전년 동기 대비 25.5 배 증가했다고 함
- 2022 년 VKontakte 의 총 K 팝 팬 수는 910 만 명을 넘어섰고 주제별 커뮤니티의 수는 150 만 명 이상이며 MTS Music 은 "K 팝에 대한 관심이 증가하고 있다"라고 말하며"2023 년 1 분기에는 전년 동기 대비 15~20%의 플레이 횟수가 증가했다"라고 전함. Yandex Music 은 1 분기에 서비스 사용자의 15%가 적어도 하나의 K 팝 트랙을 들었으며 해당 장르의 청취 횟수가 전년 대비 3 배 증가했다고 보고함
- Chitai-Gorod 는 1 월부터 5 월까지 음악 서적 카테고리의 매출이 전년 대비 114% 증가했으며 K 팝에 관한 책이 가장 빠른 성장을 보이고 있다고 밝힘. 베스트셀러 10 위권에는 K 팝 그룹 블랙핑크와 방탄소년단에 관련된 책이 4 권이나 있는데 1 분기 가장 큰 매출 성장세를 보였음. 또한 Avito 는 4 월 한국어 교재와 자습서 판매량이 전년 동기 대비 32% 증가했다고 밝힘

27) 출처 : https://www.kommersant.ru/doc/5987807

패션

[유럽] 한국 시장을 향하는 명품 산업의 미래 28)

KOCCA

- **최근 한국은 명품 산업에서 주목받는 시장으로 부상하고 있음. 특히 K 팝과 K-드라마는 한국에서 활동하는 럭셔리 브랜드에 대한 소비자의 관심을 높이는 데 일조하며 전 세계 패션 및 뷰티 업계에 큰 영향을 미치고 있다고 함**
  - 유로모니터 인터내셔널(Euromonitor International)의 보고서에 따르면 한국의 명품 시장은 2020 년부터 2025 년까지 연평균 6.2% 성장할 것으로 예측됨. 투자은행인 모건 스탠리(Morgan Stanley)는 2022 년 한국의 명품 지출이 24% 증가할 것으로 전망함. 그 규모는 168 억 달러(1,520 만 유로)로, 국민 1 인당 약 325 달러(약 300 유로)에 달할 것으로 예상함. 또한, 한국 시장의 대표적인 유럽 명품 브랜드인 루이비통, 에르메스, 샤넬은 2022 년 전년 대비 22% 증가하며 약 4 조 원(약 30 억 유로)의 매출을 달성했다고 함
  - 이처럼 한국은 강력한 문화적 영향력과 경제적 역동성을 보여주며 유럽연합과의 자유무역협정을 체결하는 등 상당한 투자를 유치해내고 있음. 지난주 한국관광공사, 서울시와의 파트너십 체결을 통해 진행된 루이비통의 잠수교 프리폴(pre-fall) 패션쇼가 명품 업계에서 한국을 주요 시장으로 주목하고 있음을 증명한다고 함

[태국] 외국인들의 눈을 사로잡은 태국 전통 섬유 파카오마 29)

KOCCA

- **문화부 산하 문화진흥국은 "지난 6 일 인도네시아 자카르타에서 열린 '월드댄스데이 2023(World Dance Day 2023)30)'에서 태국 소프트파워 전통 섬유 '파카오마(ผ้าขาวม้า)가 관객들의 많은 관심을 받았다"라고 밝힘**
  - 파카오마는 60~80cm, 세로 120~180cm 의 독특한 격자무늬가 있는 치양쌘 시대부터 사용된 천으로, 지역에 따라 다른 패턴과 색상을 지녔고 일상생활에서 의식에까지 다용도로 활용됨
  - 6 일 오전 자카르타 구도심에서 말레이시아, 브루나이, 중국, 인도네시아, 태국 등 6 개국의 퍼레이드가 있었고, 태국 공연팀은 기념촬영을 요청하는 외국인들에게 많은 관심을 받음. 이후 현지인과 관광객들로 붐비는 코타투아(Kota Tua)의 파타힐라박물관 무대에서 인도네시아 관광창조경제부 장관 산디아가 우노(Sandiaga Uno)가 주재한 폐막식에서 각국의 공연이 이어짐
  - 태국은 청소년예술협회에 소속된 17 명의 연기자가 문화진흥국이 선정한 2 개의 공연 키얀카마나리(เคียนขะม้านารี)와 픈타이(ผืนไท)를 15 분 동안 보여줌
  - 키얀카마나리(เคียนขะม้านารี)는 파카오마가 태국인들의 일상생활에서부터 태국의 상징이 될 때까지의 내용을 춤으로 구성함. 2018 년 태국 전통극 콘(โขน), 2019 년 타이마사지, 2021 년 남부 전통극 노라(โนรา)에 이어 파카오마는 유네스코 무형 인류 유산 등재를 기다리고 있음

28) 출처 : 프랑스 패션 전문 플랫폼, Fashion United
https://fashionunited.fr/actualite/mode/la-coree-du-sud-est-elle-l-avenir-du-luxe/2023050532050
29) 출처 : https://mgronline.com/travel/detail/9660000043037
30) 월드댄스데이는 젊은이들이 각국의 문화예술을 공유는 자리로 전 세계 도시를 순회하며 매년 개최되는 행사(편집자 주)

- 왕의 보살핌 속에 평화롭게 공존하고 있는 태국인을 표현한 픈타이(ฝืนไท)는 태국 전역의 전통의상과 춤으로 구성됐으며, 공연이 끝난 후에 감동한 관객들의 박수갈채가 이어짐

|그림 10| '월드댄스데이2023'에서 파카오마 천으로 공연을 펼치고 있는 태국 공연팀 (출처: 문화진흥국 페이스북)

[태국] DITP, 태국 디자이너 군단 이끌고 밀라노 디자인위크 참가 31)

KOCCA

- **'상무부 국제무역진흥국(DITP)은 지난 4 월 이탈리아 밀라노에서 열린 '밀라노 디자인위크 2023'에서 BCG 경제 개념과 환경을 중시하는 세계 디자인 트렌드에 맞춰 지속 가능한 소재를 사용한 태국 디자이너들의 뛰어난 작품 33 점을 선보이는 '슬로우 핸드 디자인(Slow Hnd Design)' 전시회를 개최함**
  - DITP 푸씻 랏따나꾼 세리렁릿(ภูสิต รัตนกุล เสรีเริงฤทธิ์) 국장은 "DITP 는 이 행사에 태국의 제품들을 계속해서 참여시켰고, 세계적인 디자인 무대에서 태국 제품에 대한 인지도와 잠재력을 높이기 위해 무역 혁신 촉진 및 부가가치 창출 사무소의 주도로 이번에 11 번째 참가하게 됐다"라고 밝힘
  - 2011~2016 년 전시회에서는 지혜를 바탕으로 부가가치를 창출하는 정교한 전통 수공예품을 알리는 데 초점을 맞췄고, 2017 년부터 태국 제품의 잠재력과 인지도를 높이기 위해 혁신적이고 친환경적인 제품, BCG 개념의 제품, 지속 가능한 개발을 지향하는 디자인 콘셉트의 제품에 중점을 두고 있음
  - 또한 해외시장 진출을 위해 태국 제품의 브랜드 이미지를 홍보하기 위해 '우수 디자인상(DEmark)' 'PM 상(총리상)'을 수상한 작품과 태국 디자이너가 시장에서 경쟁력 있는 젊은 사업가로 도약할 수 있도록 지원하는 프로젝트'Designers' Room & Talent Thai'를 통해 선정된 신진 디자이너의 작품을 전시함
  - 이 전시회는 '새롭게 만들어진 원료가 아닌 글로벌 환경을 유지하기 위해 태국의 혁신적인 디자인을 통한 원료'라는 개념으로 구성됐고, 모든 제품이 재활용과 업사이클링 재료로 제작돼 참석자들로부터 많은 관심을 받음

31) 출처 : https://www.naewna.com/lady/730158

통합(정책·기타)

[일본] 일본사단법인 일본딥러닝협회(JDLA), '생성형 AI 이용 가이드라인' 공개 32)KOCCA

- **일반사단법인 일본딥러닝협회(JDLA)는 지난 5 월 1 일 〈생성형 AI 이용 가이드라인〉을 공개함. Open AI 사가 제공하는 챗 GPT 와 같은 생성형 AI 를 조직에 도입할 시 이용방법을 구체적으로 정할 수 있도록 만들어진 양식임**
  - 요약하면 저작권, 프라이버시, 보안의 세 측면에서 챗 GPT 등에 대해 '해도 되는 것'과 '해서는 안 되는 것'을 조직 내 규칙으로 정하기 위한 내용임
  - 그 내용은 '데이터 입력 시 주의할 사항'과 '생성형 이용 시 주의 사항'의 두 가지 구성으로 되어 있음
  - 1. 데이터 입력 시 주의 사항
    - 제삼자가 저작권을 소유하고 있는 데이터 (타인이 작성한 문장 등) : 단순히 생성형 AI 에 타인의 저작물을 입력하는 행위 자체가 저작권 침해에 해당하지 않음. 생성된 데이터가 입력한 데이터와 기존 데이터(저작물)가 동일 혹은 유의한 경우 해당 생성물 이용이 저작권 침해에 해당할 가능성이 있으므로 주의를 요함
    - 상표등록·의장(로고 및 디자인) : 상표와 의장으로 등록된 로고 및 디자인 등을 생성형 AI 에 입력하는 것은 상표권과 의장권 침해에 해당하지 않음. 고의 혹은 우연히 타인의 등록상표·의장과 생성물이 동일 혹은 유의한 상표·의장을 상용 이용하는 행위는 상표권·의장권 침해에 해당함.
    - 저명인 얼굴 사진과 이름 : 저명인의 얼굴 사진과 이름을 생성형 AI 에 입력하는 행위는 해당 저명인 보유하는 퍼블리시티권 침해에 해당하지 않음. 단, 생성형 AI 를 이용하여 생성물로 나온 저명인의 이름, 초상 등에 대하여 상용 이용하는 행위는 퍼블리시티권 침해에 해당하므로 주의가 필요함
    - 개인정보 : 챗 GPT 에 입력한 데이터가 Open AI 사의 학습 모델에 이용되므로 챗 GPT 에 개인정보를 입력하는 경우 해당 개인정보로부터 특정되는 개인의 동의를 얻을 필요가 있음. 동의를 얻는 것은 현실적이지 못하므로 개인정보를 입력하지 않는 것이 바람직함
    - 타사로부터 비밀유지 의무가 부과된 공개 비밀 정보 : 외부사업자가 제공하는 생성형 AI 에 타사와의 비밀유지계약(NDA) 등을 체결하여 얻은 비밀 정보를 입력하는 행위는 생성형 AI 제공자인 '제삼자'에게 비밀 정보를 공개하는 것이 되므로 NDA 위반 가능성이 있음
    - 자기 조직 기밀정보 : 자기 조직 기밀정보(노하우 등)를 생성형 AI 에 입력하는 것은 법령을 위반하는 것은 아니나 생성형 AI 처리내용 및 규약 내용에 따라서는 해당 기밀정보가 법률상 보호받지 못하거나 특허출원이 되지 않을 수 있는 리스크가 있으므로 입력하지 않는 것이 바람직함
  - 2. 생성물 이용 시 주의 사항
    - 생성물 내용에 위조가 포함되어 있을 가능성 : 대규모 언어모델(LLM) 원리는 어떤 단어 다음에 사용될 가능성이 확률적으로 가장 높은 단어를 출력함으로써 문장을 작성해 나가는 것으로 내용에 허위가 포함될 가능성이 있음
    - 생성물 이용 행위가 누군가의 기존 권리를 침해할 가능성 : 특허권 침해, 상표권·의장권 침해, 허위 개인정보·명예훼손 등에 해당할 가능성이 있으므로 조사를 할 필요가 있음
    - 생성물에 대한 저작권이 발생하지 않을 가능성 : 생성물에 저작권이 없다면 해당 생성물은 기본적으로 제삼자가 모방할 수 있으므로 자신의 창작물로서 권리 보호가 필요한 개인이나 조직에는 문제가 될 수 있음. 생성물을 그대로

32) 출처 : https://www.jdla.org/news/20230501001
https://news.yahoo.co.jp/articles/f59fbd472f54c21883d4644b3123fdd99be6bc60

이용하는 것을 피하고 가능한 한 수정하여 사용하도록 해야 함

- 생성물 상용이용이 어려울 가능성 : 생성형 AI 로 생성된 생성물을 비즈니스에서 이용할 경우, 해당 생성물을 상용이용이 가능할지가 문제가 됨. 챗 GPT 의 경우 생성물 이용에 제한이 없다는 것이 이용규약에 명기되어 있으므로 문제 되지 않음
- 생성형 AI 정책상 제한에 주의 : 서비스 정책상 독자적인 제한을 두고 있는 예도 있으므로 주의를 필요로 함

|그림 11| 일본딥러닝협회(JDLA) 홈페이지 내 '생성형 AI 이용 가이드라인' 자료

[태국] 문화부, 소프트파워로 올해 500 억 바트 유치 전망 33) KOCCA

지난 18 일 프랑스 칸영화제에서 문화부 이티폰 쿤쁠름(อิทธิพล คุณปลื้ม) 장관은 문화부 유파 타위왓따나낏부언(ยุพา ทวีวัฒนะกิจบวร) 차관보, 관광체육부 아란 분차이 (อารญ บุญชย) 차관 등 정부 관계자들이 참석한 가운데 태국 전시관 개막식을 주재함

- 문화부 관계자는 태국 영화산업을 육성해 태국 영화시장을 국제적으로 확장하고, 특히 5F 문화산업인 음식(Food), 영화(Film), 패션(Fashion), 무아이타이(Fighting), 축제 (Festival)에서 소프트파워를 추진해 경제적 가치를 높여 국가 수익과 이미지 창출하기 위한 정책을 시행하고 있음. 영화·비디오 산업 육성을 위해 민간기업과 함께 콘텐츠 타일랜드(Contents Thailand) 기조 아래 칸영화제에서의 홍보를 시작으로 예술문화 행사를 해외로 전파하고자 동참할 것이라고 밝힘
- 문화부는 또 Benetone Films, BrandThink, Film Frame Productions, GDH559, Halo Productions, Kantana Motion Pictures, M Pictures, Right Beyond, Sahamongkolfilm International, Yggdrazil Group, Neramitnung Film, 왤라 필름(เวลา ฟิล์ม)과 함께 영화 거래 및 태국 무역박람회(Thailand Pavilion)의 다양한 행사에서도 협력함
- 이번 행사의 하이라이트는 '타이필름피칭프로젝트 2023(Thai Film Pitching Project 2023)'으로 아팃 앗싸랏(อาทิตย์ อสสรตน์) 감독의 〈텅러키즈(ทองหล่อคิดส)〉와 엠아이 폰피탁(เอมอยย์ พลพิทกษ์) 감독의 〈4 번째 행성에서 가장 슬픈 공주(Saddest Princess on Planet No. 4)〉 2 편의 합작영화가 소개된 것임. 또한 태국 음식도 함께 제공돼 사업가, 관광객, 투자자들은 태국의 다양한 맛도 경험할 수 있었음
- 문화부는 20 개년 국가전략목표에 따라 태국이 세계 소프트파워의 선두주자로서 해외 관광객을 유치하

33) 출처 : https://www.matichon.co.th/education/news_3987640

고, 국제관계도 증진할 수 있으며, 지속 가능한 소득과 긍정적 이미지 창출에 도움이 될 것으로 기대함

- 이티폰 장관은 “올해는 정부가 영화산업을 장려하기 위해 태국에서 촬영하는 해외 영화사에 투자금액의 최대 20% 1 억 5,000 만 바트(약 56 억 원)까지 환급받을 수 있는 정책을 편다. 또한 2023 년부터 2027 년까지 5 년 동안 외국인 배우에게 세금 면제 혜택을 제공하며, 이를 통해 해외 영화사들의 태국 촬영과 고용이 늘어나며, 관광산업을 촉진하는 결과를 가져올 것이다. 문화부는 올해 5F 추진을 통해 500 억 바트(약 1 조 9,000 억 원)가 태국에 들어올 것으로 기대하고 있다”라고 밝힘
- 한편 관광체육부 아란 차관은 “2022 년 통계에 따르면 유럽 영화제작자들이 태국을 방문해 95 편의 영화를 촬영해 8 억 2,800 만 바트(약 320 억 원)의 수익을 올렸다. 프랑스는 19 편의 영화를 태국에서 촬영해 1 억 9,300 만 바트(약 74 억 원)의 수익을 올리며 2022 년 영화 촬영을 통해 가장 많은 수익을 올린 국가 6 위에 올랐다”며 “관광체육부는 이번 행사에 750 명이 태국 전시관을 찾고 최소 12 억 바트(약 460 억 원)의 수익을 올려 전체 태국 영화산업에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대한다. 이는 업계 사업자와 종사자들에게 고용과 수입을 가져다 줄 뿐만 아니라 이들의 전문성과 서비스 품질을 세계적인 수준으로 향상시킬 수 있는 좋은 기회가 될 것”이라고 덧붙임

[태국] 인간의 생로병사를 체험할 수 있는 특별한 전시회 34) KOCCA

- 지난 12 일 위라낫 롯짜나쁘라파(วีรณัฐ โรจนประภา) 박사는 사회 문제 해결을 위해 죽음을 기념하는 연구를 발표하고, 관람객들이 생로병사의 경험을 통해 삶의 가치를 깨닫기를 바란다며 특별한 전시회를 개최함. 전시회는 모두 4 개의 방으로 구성됨
  - 생(生): 자신을 태어나게 해준 어머니를 기억하고, 인간으로 태어나기가 쉽지 않다는 것을 알게 해줌
  - 노(老): 시각, 청각, 움직임에 어려움을 겪게 되는 노인의 입장이 되어 봄. 관람객은 무거운 옷을 입고 발목에 무거운 것을 찬 뒤에 흐릿한 안경을 쓰고 계단을 오르내리는 체험을 함. 나이가 들어가면서 겪어야 할 신체 퇴행을 경험하면서 노인을 이해하게 됨
  - 병(病): 중환자실로 관람객은 환자복을 입고 병상에 누워 정상적인 생활이나 좋아하는 것을 할 수 없는 자신을 상상해봄. 동시에 눈앞에 놓인 짐을 바라보며, 오늘이 삶의 마지막 날이라 생각하고 사랑하는 사람들에게 할 말을 기록함
  - 사(死): 관에 누워봄으로써 체험이 끝남. 관람객들이 죽음을 생각할 수 있도록 불경 소리가 들림. 인생은 짧고 태어나는 것은 알 수 있으나 죽음이 언제 닥칠지 모르기 때문에 서둘러 선행을 실천해야 한다는 것을 깨닫게 함
- 전시실 내부의 카페에는 각 전시실을 떠올리게 하는 음료와 우울, 불안, 분노에서 잠시 벗어날 수 있게 하는 상징적인 음식들이 마련되어 있음

34) 출처 : https://www.prachachat.net/d-life/news-1290010

[러시아] 한국과 러시아의 지속적인 문화 교류 35)

KOCCA

- **대한민국 정부는 앞으로도 한국 문화의 러시아 내 확산과 국가 간 문화교류를 지속적으로 추진해 나갈 것**
  - 문화체육관광부는 "국제사회에 기여하기 위해 한국 콘텐츠의 역할을 확대하고, 양국 간 문화교류를 통해 문화다양성을 증진할 계획입니다. 문화교류의 기회를 지속적으로 창출하고 러시아와 한국 간 상호이해를 강화해 나가겠다"라고 전함
  - 한국국제교류재단의 연구에 따르면 "러시아가 '한류'팬 수에서 세계 5 위를 차지하였으며, 2022 년 러시아에는 한국 음악, 시리즈, 영화 관련 소셜 네트워크 그룹의 회원과 구독자가 약 790 만 명에 달했다"라고 전함

35) 출처 : https://tass.ru/kultura/17775859

KOCCA 해외권역별 주요 인기차트를 통한 한류콘텐츠 선호도 동향('23.4 월)

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
북미	미국	o 빌보드 Hot 100 - (1 위) Jimin (Like Crazy) - (50 위) FIFTY FIFTY (Cupid) o 빌보드 200 - (2 위) Jimin (Like Crazy) - (2 위) Jimin (FACE (EP)) - (2 위) JISOO (Flower) - (8 위) Jimin (Set Me Free,Pt.2) - (9 위) FIFTY FIFTY (Cupid) - (11 위) TWICE (Ready To Be: 12th Mini Album (EP)) - (21 위) IVE (I Am) - (29 위) NewJeans (OMG) - (52 위) NewJeans (Ditto) - (59 위) IVE (Kitsch) - (78 위) JISOO (All Eyes On Me) - (137 위) NewJeans (Hype Boy) - (173 위) BLACKPINK (Shut Down) - (185 위) BLACKPINK (Pink Venom) o 스포티파이 Weekly Top Songs USA - (18 위) FIFTY FIFTY (Cupid) - (83 위) Jimin (Like Crazy (English Version)) - (108 위) NewJeans (OMG) - (138 위) Jimin (Like Crazy) - (192 위) JISOO (FLOWER) o 스포티파이 Weekly Top Albums USA - (105 위) BTS (Proof)		o App Store - (23 위) PUBG MOBILE: Aftermath	

<table>
<tr><td rowspan="2">동북아</td><td>중국</td><td>o QQ 뮤직 MV 차트 TOP10
- (2 위) SEVENTEEN (손오공)
- (4 위) JISOO (Flower)
- (8 위) IVE (I AM)
- (10 위) TAEYANG (나의 마음에)</td><td>o 텐센트, 유쿠, 아이치이
- 순위권 내 한국콘텐츠 없음</td><td>o 17173 PC 게임 인기
- (1 위) 던전앤파이터
- (12 위) Aion
- (13 위) MU Online
- (17 위) 블레이드 앤 소울
- (18 위) 메이플스토리
o 17173 모바일게임 인기
- (4 위) 전투파검령(블레이드 앤 소울 모바일)
- (8 위) 메이플스토리 모바일
- (11 위) 검은사막 모바일</td><td>o 콰이칸웹툰
- (3 위) 나 혼자만 레벨업
- (7 위) 재앙급 영웅님이 귀환하셨다
- (8 위)어웨이크닝 : 회귀플레이어</td></tr>
<tr><td>일본</td><td>o 오리콘차트(4 월)
1) 주간 합산싱글랭킹(4 월 4 주)
- (7 위) NewJeans (OMG)
- (10 위) IVE (I AM)
2) 주간 합산앨범랭킹(4 월 4 주)
- (1 위) LE SSERAFIM (UNFORGIVEN UNFORGIVEN)
- (2 위) SEVENTEEN (SEVENTEEN 10th Mini Album「FML」)
- (5 위) Stray Kids (THE SOUND)
- (6 위) NCT DOJAEJUNG (Perfume:1st Mini Album)
- (7 위) IVE (IVE-Vol.1 I've IVE)
3) 월간 앨범 랭킹(4 월)
- (2 위) SEVENTEEN(SEVENTEEN 10th Mini Album「FML」)
- (3 위) Agust D ('D-DAY')
- (5 위) IVE (IVE-Vol.1 I've IVE)
- (10 위) Stray Kids (THE SOUND)

o 유튜브차트/인기아티스트
- (7 위) TWICE (트와이스)
- (10 위) BTS (방탄소년단)</td><td>o 넷플릭스 TV 월간 인기 랭킹
- (1 위) 더 글로리
- (2 위) 간 떨어지는 동거
- (3 위) 신성한, 이혼
- (4 위) 지금, 헤어지는 중입니다
- (5 위) 괴물

o Disney+ TV 월간 인기 랭킹
- (4 위) 사랑이라 말해요</td><td>o 온라인게이머,인기순위
- (7 위) 라그나로크온라인</td><td>o 라인망가
- (2 위) 내 남편과 결혼해줘
- (3 위) 여신강림
- (4 위) 입학용병
- (5 위) 싸움독학
- (7 위) 나 혼자 만렙 뉴비
- (8 위) 외모지상주의
- (9 위) 반드시 해피엔딩
- (10 위) 결혼 장사

o 픽코마 스마툰
- (1 위) 정체를 숨긴 서브남주에게 잘못 걸렸다
- (2 위) 남편을 내편으로 만드는 방법
- (3 위) 황제의 아이를 숨기는 방법
- (4 위) 다정한 그대를 지키는 방법
- (5 위) 갓 오브 블랙필드
- (6 위) 당신의 이해를 돕기 위하여
- (7 위) 여보, 나 파업할게요
- (9 위) 두 번 사는 랭커
- (10 위) 나 혼자만 레벨업</td></tr>
</table>

동남아	인도네시아	**o 스포티파이** - (4 위) FIFTY FIFTY (Cupid) - (18 위) JISOO (Flower) - (21 위) BLACKPINK (Tally) - (31 위) NewJeans (OMG) - (41 위) NewJeans (Ditto)	**o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 – TV** - (1 위) 퀸메이커 - (2 위) 닥터 차정숙 - (3 위) 나쁜 엄마 - (5 위) 모범택시 - (6 위) 더 글로리 - (7 위) 여신강림 - (8 위) 낭만닥터 김사부 - (10 위) 철인왕후 **o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 – 영화** - (7 위) 길복순	**o 구글플레이스토어** - (6 위) 라그나로크 오리진 - (11 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (36 위) 리니지 W - (43 위) 가디안 테일즈 **o 애플앱스토어** - (3 위) 라그나로크 오리진 - (31 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (45 위) 서머너즈 워: 크로니클	**o 라인웹툰** - (1 위) 재혼왕후 - (2 위) 물어보는 사이 - (4 위) 외모지상주의 - (5 위) 작전명 순정 - (6 위) 내 남편과 결혼해줘 - (7 위) 존잘주의 - (8 위) 소녀의 세계 - (9 위) 여신강림 - (10 위) 약한 영웅
	태국	**o 태국 스포티파이 탑 100** - (1 위) Agust D (Haegeum) - (2 위) LISA (MONEY) - (3 위) Agust D (People Pt.2 (w/ IU)) - (4 위) TAEYANG (Shoong! (w/ LISA)) - (5 위) Jimin (Like Crazy) - (6 위) JISOO (FLOWER) - (12 위) BLACKPINK (Shut Down) - (16 위) LISA (LALISA) - (20 위) NewJeans (OMG) - (22 위) Agust D (HUH?! (w/ j-hope)) - (23 위) NCT DOJAEJUNG (Perfume) - (26 위) BLACKPINK (Pink Venom) - (28 위) NewJeans (Ditto) - (34 위) JISOO (All Eyes On Me) - (36 위) Jimin (Set Me Free Pt.2) - (45 위) IVE (I AM) - (54 위) JENNIE (SOLO) - (56 위) NewJeans (Hype Boy) - (61 위) Agust D (D-Day) - (64 위) Agust D (AMYGDALA) - (69 위) Agust D (Snooze(w/Ryuichi Sakamoto & WOOSUNG)) - (70 위) Agust D (Life Goes On)	**o 넷플릭스 TV 탑 10** - (2 위) 더 글로리 - (3 위) 퀸메이커 - (5 위) 여신강림 - (7 위) 환혼 - (9 위) 사랑의 불시착		**o 라인웹툰 탑 10** - (1 위) 내 남편과 결혼해줘 - (4 위) 외모지상주의 - (7 위) 버려진 나의 최애를 위하여 - (8 위) 악녀는 백치가면을 쓴다 - (9 위) 참교육 - (10 위) 버림받은 왕녀의 은밀한 침실

		- (71 위) Agust D (SDL) - (75 위) Agust D (Polar Night) - (79 위) Agust D (Interlude : Dawn) - (82 위) ROSÉ (On The Ground) - (84 위) BLACKPINK (Tally)		
	베트남	**o 베트남 스포티파이 탑 50** - (1 위) Agust D, BTS (Haegeum) - (2 위) Jimin, BTS (Like Crazy) - (3 위) Agust D, BTS, IU (People Pt.2) - (7 위) JISOO, BLACKPINK (FLOWER) - (8 위) FIFTY FIFTY (Cupid – Twin Ver) - (9 위) Jimin, BTS (Like Crazy, English Version) - (14 위) Agust D, j-hope (HUH?!) - (18 위) Agust D, BTS (Life Goes On) - (20 위) Agust D, BTS (AMYGDALA) - (22 위) SEVENTEEN (Super) - (29 위) Agust D, BTS (D-Day) - (33 위) Jung Kook, BTS (Dreamers) - (41 위) Agust D, BTS, Ryuichi Sakamoto, WOOSUNG (Snooze) - (48 위) FIFTY FIFTY (Cupid) - (50 위) Jimin, BTS (Set Me Free Pt.2) **o Zing 차트 – Kpop 차트 (4 월 4 주)** - (1 위) IVE (I AM) - (2 위) IVE (Kitsch) - (3 위) JISOO (FLOWER) - (4 위) NewJeans (Ditto) - (5 위) NewJeans (Hype Boy) **★ 빌보드 베트남 핫 100 (4 월 20 일)** *** 2023 년 4 월부터 신규 추가 제공** - (1 위) JISOO, BLAKCPINK (FLOWER) - (2 위) Jimin, BTS (Like Crazy) - (3 위) FIFTY FIFTY (Cupid) - (6 위) Agust D, BTS, IU (People Pt.2) - (19 위) IVE (I AM)	**o 넷플릭스 오늘의 TOP 10** - (1 위) 퀸메이커 - (2 위) 모범택시 - (3 위) 닥터 차정숙 - (6 위) 더 글로리 - (7 위) 한 번 다녀왔습니다 - (9 위) 철인왕후	**o 애플앱스토어** - 무료: 순위 없음 - 유료 : 순위 없음 **o 구글플레이** - 무료: 순위 없음 - 유료 : 순위 없음

		- (24 위) JISOO (All Eyes On Me) - (40 위) aespa (Hold On Tight) - (46 위) NewJeans (OMG) - (51 위) IVE (Kitsch) - (53 위) BLACKPINK (Shut Down) - (56 위) Pinkfong (Baby Shark) - (65 위) Jimin, BTS (Set Me Free Pt.2) - (67 위) BLACKPINK (Pink Venom) - (71 위) NewJeans (Ditto)			
유럽	영국	**o 유튜브 음악차트 100** - (15 위) FIFTY FIFTY (Cupid) - (52 위) JISOO (FLOWER) - (59 위) IVE (I AM) **o 유튜브 인기 아티스트 100** - 순위 없음 **o Spotify 50** - 순위 없음	**o 넷플릭스 :** 순위 없음 **o 디즈니+ :** 순위 없음 **o 아마존 :** 순위 없음 **o 구글플레이 :** 순위 없음	**o 애플앱스토어** - 순위 없음 **o 구글플레이** - 순위 없음	**o 네이버 영국 웹툰 TOP 10** - (2 위) 내 남편과 결혼해줘 - (4 위) 어쩌다보니 천생연분 - (5 위) 작전명 순정 - (7 위) 시월드가 내게 집착한다
	프랑스	**o 유튜브 음악차트 100** - (39 위) JISOO (FLOWER) - (96 위) FIFTY FIFTY (Cupid) **o 유튜브 인기 아티스트 100** - (75 위) BLACKPINK **o Spotify 50** - 순위 없음	**o 넷플릭스 :** 순위 없음 **o 디즈니+ :** 순위 없음 **o 아마존 :** 순위 없음 **o 구글플레이 :** 순위 없음	**o 애플앱스토어** - 순위 없음 **o 구글플레이** - 순위 없음	**o 네이버 프랑스 웹툰 TOP 5** - (1 위) 내 남편과 결혼해줘 - (2 위) THE 런웨이 - (4 위) 전지적 독자 시점 - (5 위) 입학용병 **o 프랑스 베리툰(verytoon) TOP 3** - (1 위) 나 혼자만 레벨업 - (2 위) 겨울 지나 벚꽃 - (3 위) 버림 받은 황비 **o 프랑스 델리툰(delitoon) TOP 5** - (1 위) 다정한 그대를 지키는 방법 - (2 위) 백작가의 사생아가 결혼하면 - (3 위) 묘한 인생 - (4 위) 쌍둥이 언니는 믿지 않아요 - (5 위) 악역의 엔딩은 죽음뿐

	독일	o **유튜브 음악차트 100** - (27 위) JISOO (FLOWER) - (47 위) FIFTY FIFTY (Cupid) o **유튜브 인기 아티스트 100** - (70 위) BTS - (54 위) BLACKPINK o **Spotify 50** - 순위 없음	o **넷플릭스** : 순위 없음 o **디즈니+** : 순위 없음 o **아마존** : 순위 없음 o **구글플레이** : 순위 없음	o **애플앱스토어** - 순위 없음 o **구글플레이** - 순위 없음	o **네이버 독일 웹툰 TOP 3** - (1 위) 내 남편과 결혼해줘 - (2 위) 키스 식스 센스 - (3 위) 나 혼자 만렙 뉴비
중동	UAE	o **앙가미 차트** - 순위없음	o **넷플릭스 UAE TOP 10** - (4 위) 더 글로리 - (6 위) 퀸메이커 - (7 위) 여신강림 o **넷플릭스 사우디 TOP 10** - (2 위) 더 글로리 - (4 위) 여신강림 - (9 위) 퀸메이커 o **넷플릭스 이집트 TOP 10** - 순위없음 o **넷플릭스 오만 TOP 10** - (3 위) 더 글로리 - (4 위) 여신강림 - (8 위) 퀸메이커	o **애플앱스토어 (UAE)** - (1 위) 배틀그라운드 o **애플앱스토어 (사우디)** - (2 위) 배틀그라운드 o **애플앱스토어 (오만)** - (1 위) 배틀그라운드 o **애플앱스토어 (이집트)** - (2 위) 배틀그라운드	

※ 주요 국가별 한류콘텐츠 인기 동향은 현지에서 공개되는 주요 차트 순위를 한국콘텐츠진흥원 해외거점에서 수시 모니터링을 통해 국가별, 분야별 차트 유무, 발표 시점 및 주기 등을 종합적으로 고려ㆍ집계하여 월간 단위로 정리한 것입니다.

※ 본 자료 작성 취지는 현지에서 인기를 얻는 특정 콘텐츠, 아티스트의 정확한 순위 보다는 전반적인 한류콘텐츠의 인기유지 및 점유 정도 등에 대한 **경향성**을 보기 위함이므로 참고용으로만 활용하시기 바랍니다.

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

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

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

OPEN 공공누리 출처표시 상업용금지 변경금지 공공저작물 자유이용허락