

2026

WEEKLY GLOBAL



위클리글로벌

482 호

목차

위클리글로벌 | 482 호

2026년 5월 26일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 방송·영화·OTT	<ul style="list-style-type: none"> • [북경] 2026년 1분기 중국 주요 영상 미디어 상장기업 재무보고 현황 • [심천] AI 숏폼드라마 확산 속 실사 작품 <ENEMY> 8억 조회수 돌파 • [도쿄] NHK, 넷플릭스 콘텐츠 공급 재개… 광고 없는 요금제서 제공 • [인니] 넷플릭스, 2027년 인도네시아에 광고 요금제 도입 확정 • [사우디] 사우디, 영화 산업 육성 위해 제작 인센티브 대폭 강화 • [태국] 넷플릭스, 태국 콘텐츠 제작자 지원 확대 발표 • [태국] 엠스튜디오, 한·태·일 합작으로 공포영화 공동제작 공개 • [호주] 호주 지역 방송시장 축소 지속… 일부 지역서 Network 10 무료 방송 종료 • [호주] <부산행> 연상호 감독 신작 좀비 영화 <Colony(군체)> 호주 개봉 • [필리핀] <The Silent Noise>, 부산 Global OTT Awards 2026 후보 지명 • [필리핀] 서인국 주연 K-드라마 <내일도 출근!>, 6월 22일 Prime Video 공개 • [프랑스] 박찬욱 감독, 프랑스 코망되르 훈장 수훈… "프랑스에서 영화 제작이 꿈" • [프랑스] 나홍진 감독 신작 <호프>, 프랑스·유럽 배급권 계약 발표함 • [뉴욕] 디스커버리 채널, <K 팝 데몬 헌터스> 세계관 활용한 샤크위크 특집 공개 • [러시아] 미국 TV 시리즈에 대한 러시아 내 관심, 지속 상승 • [멕시코] 넷플릭스 신작 K-스릴러 <기리고>, 현지 호평 속 멕시코 시청자 공략 • [스웨덴] UMG Kids & Entertainment Nordic, 아동 대상 유튜브 채널 네트워크 출범 • [캐나다] 토론토서 AI 기반 영화제 'Cinema Shift Festival' 개최… AI 영화 부문 수상작 발표 • [영국] 컴패니언 팟캐스트의 유행 • [영국] HBO <해리포터> 드라마 시즌 2 제작 확정 발표 • [스페인] 한국 영화 <Hope>, 칸 영화제 화제작으로 주목: 한국 영화 산업 글로벌 경쟁력 재조명 • [튀르키예] 튀르키예 TV 시리즈의 국제 판매량이 절반으로 감소
 게임·융복합	<ul style="list-style-type: none"> • [심천] 4월 중국 모바일 게임 배급사 글로벌 매출 순위 TOP30 발표 • [심천] 중국 이스포츠 산업 성장 지속, 이용자 4억 9,500만 명 돌파 • [베트남] 베트남 라디오·방송·전자정보국 레꽁뜨조 국장, "베트남 게임 산업, <백 년의 기회> 맞이한다" • [베트남] VTC 모바일-스마일게이트 맞손… <에픽세븐> 베트남 출시 확정 • [UAE] Sony, PS5 게임 가격 유동화 테스트, 개인화 기반 게임 소비 전략 확대 • [사우디] 이슬람 사무·선교·지도부, 도하 북페어에서 혁신 기술 공개 • [인도] 배틀그라운드 모바일 인디아 유료 이용자 증가, 인도 게이머 소비 확대 추세 주목 • [인도] 릴라이언스 지오·굿 게임 그룹, 인도 최초 글로벌 게이밍 리얼리티 쇼 공동 추진 • [러시아] 게임 개발자를 위한 비즈니스 커뮤니티 출범 • [러시아] 코나미, 러시아와 벨라루스 시장 철수 공식 발표 • [스웨덴] 노르딕 게임 2026, 투자·인디게임 지원 프로그램 강화 • [이탈리아] 이탈리아 남부 지역 축제까지 뻗어 나가는 K 팝의 열기




목차

위클리글로벌 | 482 호

2026년 5월 26일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 게임·유통	<ul style="list-style-type: none"> • [캐나다] 캐나다 노동조합, 사우디 주도 EA 인수안 조사 촉구… 게임 산업·국가안보 우려 제기 • [캐나다] Asus, 캐나다 최대 게임 행사 ‘Game Con Canada’서 북미 이스포츠 대회 개최 • [폴란드] 폴란드 게임 업계, 생성형 AI 사용 관련 논쟁 확산 • [튀르키예] 한국 투자자, 튀르키예 기술 기업을 ‘지역 시장을 개척할 기회’로 인식 • [튀르키예] 보아지치 벤처스와 한국콘텐츠진흥원, 게임 포럼 공동 주최 • [브라질] 닌텐도, 브라질 게임 가격 책정 방식 공개… 현지 시장 대응 강화
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> • [인니] 인도네시아 애니메이션 산업, 10년간 3.3 배 성장 • [싱가포르] 말레이시아 영화진흥원 FINAS, 일본 애니메이션 업계와 협력 확대 • [싱가포르] 말레이시아 정부, 영화진흥원 내 애니메이션 전담 부서 신설 필요성 제기 • [싱가포르] 기대적인 국제 공동제작 애니메이션 <플릭(Fleak)>, 말레이시아 개봉 예정 • [싱가포르] 가든스 바이 더 베이, 디즈니 테마 가족 체험 프로그램 2 종 공개 • [러시아] <마사와 곰> 극장판 장편 애니메이션 제작 중 • [러시아] 소유즈멀트필름, 창립 90주년 기념행사 개최 예고
 만화·웹툰·스토리	<ul style="list-style-type: none"> • [도쿄] 가도카와, 출판 부진에 실적 급감… 장르 편중 탈피 등 구조개편 착수 • [영국] <마이 프렌드 메이지> 시즌 2 발표 • [스페인] KOCCA, ‘Comic Barcelona 2026’ 참가 통해 한국 웹툰 및 K-콘텐츠 홍보 확대 • [스페인] Naver Webtoon·Kakao Entertainment, 스페인 불법 웹툰 사이트 폐쇄 지원 • [스페인] 한국 웹소설 원작 애니메이션 <나 혼자만 레벨업(Solo Leveling)>, 스페인 시장 내 인기 확대 및 실물 패키지 출시
 음악	<ul style="list-style-type: none"> • [호주] NSW 라이브 음악 산업 활성화 논의… 교통·비용 문제 핵심 과제로 부상 • [뉴욕] FIFA 월드컵, 사상 첫 하프타임 쇼 도입… 마돈나·샤키라·BTS 선정 • [러시아] 인공지능 훈련에 대한 음악 창작자 대상 보상의 필요성 제기 • [멕시코] 멕시코 K 팝 팬덤 산업의 성장과 오프라인 전문 매장의 진화 • [스웨덴] Sony Music Publishing, Sound Pollution Songs 음악 카탈로그 인수 • [폴란드] 다라, 불가리아 가수 최초로 2026 유로비전 송 콘테스트 우승 • [영국] 비틀즈의 애플 코퍼레이션, 이전 본사 건물을 관광 명소로 만들 예정 • [튀르키예] <제 54 회 이스탄불 음악제>에서 신동훈 작곡가의 신작, 세계 초연 • [브라질] 상파울루 문화 행사 ‘Virada Cultural’, 사상 첫 K 팝 공연 개최… 유니버스(IVERSE) 브라질 데뷔 무대
 패션	<ul style="list-style-type: none"> • [사우디] 제다 행사, 패션의 미래·AI 역할·인재 육성 조명 • [태국] 유네스코와 협력해 태국 전통의상 등 발전 모색 • [호주] 멜버른 패션 디자이너, 정신건강 주제 단편영화 선보여… 런웨이 스토리텔링 주목 • [멕시코] 블랙핑크(BLACKPINK), K 팝 걸그룹 최초 전 멤버 ‘멧 갈라 2026’ 동반 참석 • [이탈리아] 5월 이탈리아의 패션 키워드: 여름·지속가능성·협업·장인정신 • [영국] 스와치, 시계 출시 행사 후 매장 폐쇄



구분	제목
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> • [도쿄] 日 정부, 상업 시설 배경음악 사용료 가수·음반사에도 배분 추진 • [베트남] 배우 이제훈, 데뷔 20주년 팬미팅 투어로 베트남 호치민 방문 확정 • [UAE] AI·디지털 조작 콘텐츠 확산 관련 정부 규제 강화 • [사우디] 사우디 엔터테인먼트 산업, 10년 혁신 속 방문객 3억 2천만 명 돌파 • [태국] 2026 코리아시즌의 포문을 열다 • [태국] 방콕 중심부에서 열린 KDAY 한류행사 • [싱가포르] 싱가포르관광청·유니버설뮤직싱가포르, 글로벌 관광 홍보 MOU 체결 • [프랑스] 프라임 비디오, 프랑스 콘텐츠 제작에 투자 두 배 확대 • [프랑스] 프랑스 비방디, 2026년 1분기 매출 1.3% 성장. 프랑스 비방디, '게임' 선전 속 '프리미엄 매거진' 인수 • [뉴욕] 스포티파이, AI 기반 '개인 맞춤형 팟캐스트' 기능 공개 • [러시아] 디즈니, 러시아 OTT에서 완전 철수 계획 • [러시아] 모스크바시 법원, 에픽 게임즈에 벌금 200만 루블 부과 • [러시아] 스마트 TV에서 안드로이드를 대체할 자체 운영체제 개발 • [멕시코] 한국인 크리에이터 '친구 아미가(Chingu Amiga)', 멕시코 전통 약혼 및 현지 정착 화제 • [캐나다] CMF, 산업 육성 프로그램 통해 125만 달러 지원... 시장 진출·역량 강화 프로젝트 선정 • [폴란드] 폴란드, 디지털 신원 지갑·학교 규제 및 미디어 교육 강화 계획 • [폴란드] 폴란드 유통 기업 문제 제기... EU, 관세 부과 등 온라인 수입 규정 강화 • [스페인] 한국 콘텐츠 산업, 기술 혁신과 글로벌 전략 통해 유럽 시장 영향력 확대



방송·영화



☑ [북경] 2026 년 1 분기 중국 영상 미디어 상장기업 재무보고 현황

- 최근, 중국 주요 상장 영상 미디어 기업이 올해 1 분기 재무보고서를 발표함. 조사 대상 17 개사 중 순이익 흑자를 기록한 기업은 총 9 개사이며, 이 가운데 3 개사는 순이익 5 천만 위안 이상을 달성함
 - ☑ 전년 동기대비 매출액이 증가한 기업은 백나천성(百纳千成)과 CTV(中视传媒) 2 개사에 불과함. 반면, 츠원미디어(慈文传媒)는 전년 동기대비 98.69%, 광선미디어(光线传媒)는 93.59% 감소하여 영상 드라마 제작을 주 업무로 하는 기업의 실적이 전반적으로 부진하였으며, 업계 전반의 실적 회복세 역시 제한적인 것으로 분석됨

2026 년 1 분기 중국 주요 영상미디어기업 재무보고 현황

단위 : 위안

기업명	총 매출액 (전년 동기대비)	연결 기준 순이익 (전년 동기대비)
루이시네마(儒意电影)	29.98 억(-36.33%)	8,721 만(-89.54%)
차이나필름(中国电影)	8.52 억(-14.30%)	-1.17 억(-0.67%)
알파그룹(奥飞娱乐)	6.54 억(-0.54%)	5,693 만(+17.39%)
HG Entertainment(横店影视)	5.82 억(-50.36%)	4,012 만(-87.67%)
Jetsen(捷成股份)	5.70 억(-19.83%)	1.13 억(-12.36%)
백나천성(百纳千成)	5.04 억(+635.28%)	1,370 만(+227.76%)
화처미디어(华策影视)	3.93 억(-32.94%)	8,360 만(-14.81%)
보나필름(博纳影业)	2.77 억(-47.20%)	-4,406 만(+95.39%)
진이시네마(金逸影视)	2.45 억(-51.46%)	-2,201 만(-120.63%)
광선미디어(光线传媒)	1.91 억(-93.59%)	2,392 만(-98.32%)
상하이필름(上海电影)	1.75 억(-29.17%)	1,918 만(-73.07%)
Omnijoi(幸福蓝海)	1.72 억(-48.22%)	-406.75 만(-105.60%)
CTV(中视传媒)	1.10 억(+24.11%)	48.07 만(+104.72%)
H&R CENTURY(欢瑞世纪)	8,018 만(-6.27%)	-3996.65 만(-874.51%)
화이브라더스(华谊兄弟)	6,262 만(-40.88%)	-2,965.52 만(-265.21%)
베이징컬처(北京文化)	4,964 만(-49.34%)	-2,061.41 만(+90.54%)
츠원미디어(慈文传媒)	247.50 만(-98.69%)	-1,322.20 만(-755.60%)

출처 : 百度股市通

✓ [심천] AI 숏폼드라마 확산 속 실사 작품 <ENEMY> 8억 조회수 돌파 1)

- 5월, 중국에서 실사 숏폼드라마 <ENEMY> 민국(民国)편(《리위안쌍성(梨园双星)》)이 별도 홍보 없이도 더우인에서 8억 회 이상의 조회수와 단일 에피소드 좋아요 1,000만 건 이상을 기록하며 업계의 주목을 받고 있음
 - ☞ 최근 중국 숏폼드라마 시장은 AI 기술 발전을 기반으로 빠른 제작·소비 구조 중심으로 성장하고 있음. AI를 활용한 대본 생성, 가상 캐릭터 제작, 자동 편집 등 제작 전 과정의 효율화가 빠르게 진행되면서, 관련 통계에 따르면 2026년 1분기 기준 AI 기반 숏폼드라마 비중은 전체의 95%를 넘어선 것으로 나타남. 형뎨(横店)에서 제작·촬영한 실사 드라마 건수는 75% 감소했으며, 업계는 기존 ‘실사 중심’ 구조에서 ‘AI 기반 가상 실사 중심’ 구조로 빠르게 전환되는 추세임
 - ☞ 이러한 흐름 속에서 <ENEMY>의 흥행은 실사 숏폼드라마의 차별화 가능성을 보여준 사례로 평가받고 있음. 작품은 일반적인 숏폼드라마의 자극적 전개와 공식화된 서사 대신, 1937년 난징 함락 시기를 배경으로 경극(京劇) 배우들이 30명의 무고한 시민을 지키기 위해 무대 위에서 목숨을 바치는 비극적인 이야기를 담았음. 또한 약 3개월간 역사 자료를 고증하며 의상 문양, 전통극 동작, 민국 시대 공연 무대 구성까지 세밀하게 재현하는 등 작품 완성도를 높였음
 - ☞ 중국전매대학(中国传媒大学) 연극영화방송학과의 연구에 따르면, AI가 콘텐츠 제작 구조를 재편하는 것은 필연적인 흐름이지만 기술은 효율성 향상에 집중될 뿐, 인간적인 표현과 감정적 공감까지 대체하기는 어렵다고 분석함. 이어 이러한 점이 실사 숏폼드라마가 완전히 대체될 수 없는 핵심 경쟁력으로 평가되고 있음

✓ [도쿄] NHK, 넷플릭스 콘텐츠 공급 재개… 광고 없는 요금제서 제공 2)

- 일본의 공영방송 NHK(일본방송협회)가 온라인 동영상 스트리밍 서비스인 넷플릭스(Netflix)에 영상 콘텐츠 공급 재개를 발표함
 - ☞ 오는 6월 드라마를 시작으로 장르와 작품 수를 순차적으로 확대할 계획이며, 이번 공급을 통해 해외 시청자와의 접점을 넓히고 새로운 수익원으로 키워나갈 방침임
 - ☞ 현재 NHK는 아마존닷컴(Amazon.com)의 프라임 비디오(Amazon Prime Video)에도 일부 콘텐츠를 공급하고 있음
 - ☞ 처음으로 공급될 작품은 아침드라마 <만푸쿠(まんぷく)>와 대하 드라마 <군사 칸베에(軍師官兵衛)> 등 드라마 작품이며, NHK는 이후 작품을 순차적으로 늘려 2027년 1월 경에는 모두 20개 작품을 제공하는 방안을 검토 중임
 - ☞ NHK는 방송법에 따라 광고 방송이 불가능한 탓에 유료 스트리밍 사업자 등에 콘텐츠를 제공하는 때도 특정 상품이나 서비스를 권장하거나 광고로 오인될 우려가 있는 경우에는 서비스를 제공하지 않는다는 기준을 두고 있음

1) 출처: <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1865659698180004679&wfr=spider&for=pc>

2) 출처: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC074HX0X00C26A5000000>

- ☞ 따라서 이번 콘텐츠 공급 재개를 통해 넷플릭스에 제공되는 작품 또한 광고가 붙지 않는 요금제에서만 시청이 가능할 전망이다
- ☞ NHK 는 과거 넷플릭스에 콘텐츠를 제공했으나 지난 2022 년 넷플릭스가 광고가 포함된 저가 요금제를 도입하며 NHK 콘텐츠 재생 시 광고가 노출되자 콘텐츠 공급을 중단한 바 있음
- ☞ 한편, NHK 의 2025 년도 수신료 수입은 5,800 억 엔으로 예상되며, 이는 2021 년도보다 약 1,000 억 엔 줄어든 규모로, NHK 가 향후 계속되는 수신료 감소에 어떻게 대응할지가 최대 경영 과제로 떠오름

☞ [인니] 넷플릭스, 2027 년 인도네시아에 광고 요금제 도입 확정 3)

- ☞ 넷플릭스(Netflix)가 2027 년부터 인도네시아에 광고 포함 구독 요금제(이하 '광고 요금제')를 도입한다고 2026 년 5 월 14 일 공식 발표함. 이번 광고 요금제 도입 확대는 인도네시아를 포함해 총 15 개 국가 (오스트리아, 벨기에, 콜롬비아, 덴마크, 태국, 아일랜드, 네덜란드, 뉴질랜드, 노르웨이, 페루, 필리핀, 폴란드, 스웨덴, 스위스)를 대상으로 함. 이로써 넷플릭스의 광고 요금제 지원 국가는 기존 12 개국에서 총 27 개국으로 늘어나게 됨
- ☞ 인도네시아는 2 억 8,000 만 명 이상의 인구와 빠른 스마트폰 보급률을 바탕으로 넷플릭스가 동남아시아에서 가장 전략적으로 주목하는 신흥 OTT 시장임. 광고 요금제 도입은 현재 인도네시아에서 가격 부담으로 넷플릭스 구독을 망설이는 잠재 이용자층을 대거 흡수할 기회로 분석됨. 넷플릭스는 광고 요금제가 기존 요금제와 동일한 콘텐츠를 제공하되 시청 중간에 광고가 삽입되는 방식으로 운영되며, 이용자에게는 더 저렴한 가격 선택지를, 광고주에게는 넷플릭스의 광대한 이용자층에 접근하는 새로운 마케팅 채널을 제공한다고 밝힘. 인도네시아 등 신규 시장의 구체적인 요금제 가격 및 상세 옵션은 수개월 내 별도로 발표될 예정임
- ☞ 넷플릭스의 광고 사업은 이미 빠른 성장 궤도에 올라 있음. 광고 요금제는 2022 년 말 처음으로 12 개국에 출시한 이후, 전 세계 월간 활성 이용자 수가 2 억 5,000 만 명(광고 시청 기준 집계)을 돌파했으며, 광고 요금제 구독자의 80% 이상이 매주 콘텐츠를 시청하는 등 높은 이용 충성도를 보임. 2026 년 1 분기에는 전체 신규 구독자의 60% 이상이 광고 요금제를 선택함. 현재 넷플릭스의 글로벌 광고주 수는 4,000 개 이상으로 전년 대비 70% 증가했으며, 2026 년 광고 수익은 약 30 억 달러(약 4 조 1,400 억 원)에 달할 것으로 전망되는데, 이는 2025 년 실적의 두 배 수준임
- ☞ 넷플릭스는 광고 요금제 확대를 위해 인공지능(AI)과 머신러닝 기술을 광고 운영 전반에 적극적으로 도입하고 있음. 새로운 AI 기반 도구를 통해 브랜드가 미디어 플랜 수립과 광고 구매를 더욱 효율적으로 진행할 수 있도록 지원하며, '넷플릭스 광고 스위트(Netflix Ads Suite)'를 통해 캠페인 측정과 프로그래매틱 구매 역량도 강화하고 있음. 인도네시아 OTT 시장에서 비디오(Vidio), 디즈니 플러스(Disney+) 등 글로벌 및 로컬 플랫폼과 치열한 구독자 경쟁을 벌이고 있는 넷플릭스가 저가 광고 요금제 도입을 통해 가격 접근성을 높일 경우, 인도네시아 OTT 시장의 구독자 지형 변화와 함께 현지 광고 생태계에도 상당한 파급 효과가 예상됨

3) 출처:

<https://www.antaraneews.com/berita/5567647/netflix-ekspansi-paket-beriklan-ke-15-negara-indonesia-masuk-daftar>

☑ [사우디] 사우디, 영화 산업 육성 위해 제작 인센티브 대폭 강화

- ☑ 사우디아라비아가 자국 내 영화 제작 활성화를 위해 영화 제작 인센티브를 최대 60%까지 확대함. 사우디 영화위원회(Saudi Film Commission)는 영화 산업 성장 지원과 우수 프로젝트 유치, 그리고 사우디를 글로벌 영화 제작 허브로 육성하기 위한 노력의 일환으로 현금 환급(cash rebate) 프로그램 개편안을 발표했다고 사우디 국영 SPA 통신이 보도함
- ☑ 이번 개편안에는 적격 지출 비용의 최대 60%까지 인센티브를 제공하는 내용이 포함됐으며, 영화 프로젝트의 지속 가능한 가치를 확보하기 위한 강화된 운영 메커니즘도 함께 도입됨. 해당 발표는 세계 각국의 영화 감독과 제작자, 투자자들이 한자리에 모이는 제 79 회 칸 영화제가 진행 중인 가운데 공개됨. 새롭게 개편된 현금 환급 프로그램은 명확한 절차와 간소화된 운영 체계, 경쟁력 있는 재정 지원을 통해 영화 제작의 전 과정을 지원하는 다양한 실질적 지원책을 포함하고 있음. 특히 제작사들의 자금 흐름 효율성을 높이기 위해 인센티브 지급 절차를 개선·가속화했으며, 제작 일정에 맞춘 프로젝트 운영 환경을 안정적으로 조성하는 데 초점을 맞췄음. 이는 영화 인프라 구축과 제작 서비스 확대, 자국 인재 육성 등을 포함한 통합 제작 생태계 조성을 위한 영화위원회의 지속적인 노력의 일환임. 또한 창조 산업 육성과 영화 산업의 경제·문화적 효과 극대화를 목표로 하는 'Vision 2030' 정책과도 맞닿아 있음
- ☑ 영화위원회는 강화된 지원 생태계 구축을 위해 문화개발기금(Culture Development Fund) 등 여러 국가 기관과 협력해 인센티브 운영 및 지급 시스템 고도화에도 나서고 있음. 이를 통해 지원 대상자의 이용 경험을 개선하고 운영 효율성과 심사 속도를 높이는 한편, 영화 프로젝트를 위한 통합 금융 솔루션도 제공할 계획임. 압둘라 알카타니(Abdullah Al-Qahtani) 사우디 영화위원회 CEO 는 이번 발표는 협력과 역량 강화를 기반으로 지속 가능한 영화 산업을 구축하려는 왕국의 비전을 반영하였고, 그동안 재정 감사 및 지급 절차 가이드라인 도입 등 인센티브 프로그램의 제도·운영 측면을 개선해왔으며, 이를 통해 영화 제작자들에게 높은 실행 효율성과 명확성을 제공하고자 했다고 설명함. 또한 영화 제작자들이 안정적으로 활동할 수 있는 통합 생태계를 구축하고, 민간 부문의 참여 확대와 양질의 투자 유치를 통해 현지 인재들에게 전문성과 노하우가 이전될 수 있도록 하는 데 집중하고 있다고 덧붙임
- ☑ 마제드 알후가일(Majed Al-Hugail) 문화개발기금 CEO 역시 인센티브 지급 시스템 개선은 문화 프로젝트의 지속 가능성을 지원하기 위한 보다 광범위한 문화 산업 전략의 일부라고 설명함. 이어 오늘날 글로벌 영화 산업에서는 절차의 신속성과 투명성이 제작 및 투자 결정의 핵심 요소가 되고 있다며 이번 프로그램을 통해 다양한 단계의 프로젝트 수요를 충족할 수 있는 더욱 효율적이고 유연한 환경을 제공하고, 국제 공동 제작에서 사우디의 신뢰도 높은 파트너 이미지를 강화할 것이라고 말함

4) [태국] 넷플릭스, 태국 콘텐츠 제작자 지원 확대 발표 4)

- 최근 넷플릭스는 태국 콘텐츠 제작자들에 대한 지원 확대를 포함해 태국 창조경제에 대한 투자 확대를 발표했음
 - ☑ 말로비카 바네르지 넷플릭스 동남아시아 콘텐츠 수석 이사는 태국이 전 세계 시청자들의 공감을 얻을 수 있는 뛰어난 창의적 인재와 스토리텔링 능력을 보유하고 있으며, 현지 크리에이터와 고품질 콘텐츠 제작에 대한 투자를 지속할 계획이라고 밝혔음
 - ☑ 이는 OTT 플랫폼들이 국경을 넘어 어필할 수 있는 현지 언어 콘텐츠를 점점 더 많이 제작하고 있는 추세 속에서, 글로벌 엔터테인먼트 및 스트리밍 산업에서 태국의 역할이 커지고 있음을 보여주고 있음
 - ☑ 넷플릭스가 5 월 13 일 발표한 ‘넷플릭스 이펙트’ 보고서에 따르면 넷플릭스는 2021 년부터 2024 년까지 태국 콘텐츠 제작에 2 억 달러 이상을 투자했으며, 20 편 이상의 태국 오리지널 영화·드라마를 제작했고 13,500 명 이상의 현지 배우와 제작진 일자리를 창출한 것으로 나타났음
 - ☑ 보고서에 따르면 2026 년 1 월 기준, 넷플릭스의 전 세계 비영어권 콘텐츠 TOP 10 에 34 개의 태국 작품이 진입했으며, 전 세계적으로 7 억 5 천만 시간 이상의 시청 시간을 기록했음
 - ☑ 영화 <헝거(Hunger)>, <레드 라인(The Red Line)>, 드라마 <마스터 오브 더 하우스(Master of the House)>, <집에 오지 마(Don't Come Home)>, <테러 화요일: 익스트림(Terror Tuesday: Extreme)> 등의 태국 작품들이 세계적으로 인기를 끌며 주목받았음
 - ☑ 보고서에서 넷플릭스는 제작비 투자 외에도 태국과의 협력을 통해 관광 진흥과 인력 개발에 기여했다고 밝혔음. 예를 들어 태국 콘텐츠 제작자인 북부 치앙라이, 동북부 نگ카이·나컨랏차시마, 중부 수판부리, 동부 촌부리 등의 지역이 관광지로 유명해졌음

5) [태국] 엠스튜디오, 한·태·일 합작으로 공포영화 공동제작 공개 5)

- 최근 태국을 대표하는 영화 투자·배급사 엠스튜디오(M Studio)는 한국의 쇼박스(SHOWBOX), 일본 도에이(Toei)와 합작해 일본 공포만화 작가로 유명한 이토 준지의 단편만화 <지붕 밑의 머리카락(The Long Hair in the Attic)>을 영화로 제작한다고 공개했음
 - ☑ 지난해 엠스튜디오는 쇼박스와 공동 제작·투자·배급 등 전략적 파트너십을 구축하는 양해협약(MOU)을 체결한 바 있음. 이번 협업은 아시아 영화계에서 주목할 만한 초국경 협력 사례 중 하나로 평가받고 있으며, 아시아 산업이 지역 공동 제작 모델로 나아가는 새로운 방향을 제시하고 있음 6)
 - ☑ 넷플릭스 태국영화 <헝거(Hunger)>와 <레드 라인(The Red Line)>을 연출한 태국의 싯티시리 몽콘시리 감독이 메가폰을 잡았음
 - ☑ 수라첻 앗싸와르영아난 엠스튜디오 CEO 는 “이번 작품은 태국 영화의 국제적 위상을 넓히는 데 있어 또

4) 출처: <https://www.bangkokpost.com/business/general/3254773/netflix-touts-funding-for-thai-content-creators>

5) 출처: <https://www.naewna.com/entertain/965233>

6) 연관내용: 위클리글로벌 462 호 - [태국] 쇼박스-엠스튜디오 양해협약 체결

하나의 중요한 발걸음입니다. 글로벌 파트너인 토에이와 쇼박스와의 협력을 통해 고품질의 IP 를 활용하여 아시아 및 전 세계 시장을 아우르는 제작 및 배급을 진행할 수 있게 되었습니다. <지붕 밑의 머리카락>은 현재 개발 단계에 있으며, 올해 촬영을 시작해 아시아 최대 공포 블록버스터 영화를 목표로 하고 있습니다.”라고 말했다

- ☑ 쇼박스 안정원 팀장은 “이 프로젝트의 강점은 세계적인 IP 와 다양한 전문성을 가진 파트너들의 완벽한 결합에 있습니다. 도에이, 엠스튜디오와의 협업은 창의적 측면과 전략적 측면 모두를 향상시켜 국제 영화 시장에 부응할 수 있도록 합니다. 우리는 이 프로젝트가 아시아 스튜디오 간 협업의 대표적인 사례로서, 각자의 강점을 결합하여 진정으로 세계적인 경쟁력을 갖춘 작품을 만들어낼 수 있음을 보여준다고 생각합니다.”라고 말했다
- ☑ 도에이 시오리 타카타 씨는 "이 프로젝트는 준지 이토의 세계적인 IP 를 진정한 국경을 넘는 협업을 통해 활용할 수 있는 중요한 기회입니다. 도에이는 태국이 아시아 시장 진출의 중요한 출발점이 될 것이라는 확신을 가지고 엠스튜디오와 파트너십을 맺었습니다. 창의적인 비전과 시장 전문성을 모두 갖춘 엠스튜디오 및 쇼박스와의 협력을 통해 현지 상황과 글로벌 시장 포지셔닝을 모두 고려하여 프로젝트를 종합적으로 개발할 수 있을 것입니다."라고 말했다



그림 11 영화 사전 홍보물

☑ [호주] 호주 지역 방송시장 축소 지속… 일부 지역서 Network 10 무료 방송 종료 7)

● 스트리밍 중심 전환 속 지역 방송 수익성 악화… 고령층·비도시권 시청자 접근성 우려

- ☑ 호주 지역 방송사 WIN Network 는 오는 6 월 말부로 남호주 리버랜드(Riverland)·마운트갬비어(Mount Gambier)와 뉴사우스웨일스 리비에라(Riverina) 지역에서 Network 10 계열 채널 송출을 종료한다고 발표했으며, 이에 따라 해당 지역 시청자들은 무료 지상파를 통해 Channel 10 계열 방송을 시청할 수 없게 될 예정임
- ☑ 이번 조치는 호주 민영 지상파 방송 네트워크인 Network 10 과 지역 방송사 WIN Network 간 프로그램 공급 계약 종료에 따른 것으로, 최근 지역 상업방송 시장이 광고 감소와 운영 비용 부담 등으로 어려움

7) 출처:

<https://www.abc.net.au/news/2026-05-19/network-10-win-television-mount-gambier-riverland-riverina/106695502>

을 겪는 가운데 지역 방송 시장의 수익성 악화로 기존 방송 계약 유지에도 부담이 커지고 있는 상황이 이번 결정의 배경 중 하나로 거론되고 있음

- ✔ 또한 이번 송출 중단으로 인터넷 환경이 제한적이거나 스트리밍 서비스 이용이 익숙하지 않은 지역 시청자들이 영향을 받을 수 있다는 우려도 제기되고 있으며, 특히 지역 거주 고령층을 중심으로 무료 지상파 방송 접근성 감소와 콘텐츠 이용 불편 가능성이 함께 언급되고 있음
- ✔ 호주 방송업계에서는 최근 지역 방송사의 운영 부담 증가와 광고시장 변화 속에서 콘텐츠 소비가 무료 지상파 방송 중심에서 스트리밍 플랫폼 중심으로 이동하는 흐름이 나타나고 있으며, 이번 사례 역시 지역 미디어 서비스 구조 변화와 디지털 전환 흐름을 보여주는 사례 중 하나로 언급되고 있음



[그림 2] 호주 방송사 Network 10(출처: ABC News 보도자료)

✔ [호주] <부산행> 연상호 감독 신작 좀비 영화 <Colony(군체)> 호주 개봉 8)

○ 한국형 장르영화 해외 상영 확대... 호주 영화제·현지 관객 관심 이어져

- ✔ 영화 <부산행(Train to Busan)> 연상호 감독의 신작 좀비 스릴러 영화 <Colony(군체)>가 호주에서 개봉 예정인 가운데, 해당 작품은 호주 내 한국 영화 팬들과 장르영화 관객들 사이에서도 기대를 모으고 있으며, 연 감독 특유의 재난·사회 스릴러 장르 연출에 대한 관심도 이어지고 있는 것으로 소개됨
- ✔ <Colony>는 배우 전지현, 구교환, 지창욱, 김신록 등이 출연하는 작품으로, 변이 바이러스가 퍼진 건물 안에 고립된 생존자들의 이야기를 다룬 좀비 스릴러 영화이며, 연상호 감독이 기존 <부산행> 시리즈에 이어 다시 한번 한국형 재난·좀비 장르를 선보이는 작품으로 소개됨
- ✔ 해당 작품은 2026 칸 국제영화제 미드나잇 스크리닝 부문에 초청된 데 이어, 호주 시드니영화제(Sydney Film Festival) 상영 프로그램에도 포함돼 현지 관객들에게 공개될 예정이며, 호주 국제영화제를 통한 한국 장르영화 소개 사례로도 관심을 모으고 있음
- ✔ 최근 호주 시장에서는 넷플릭스 시리즈 <오징어 게임(Squid Game)>에 이어 K 팝 기반 애니메이션 <KPop Demon Hunters> 등 한국 영화·드라마·OTT 기반 K-콘텐츠에 대한 관심이 이어지고 있는 가운데, 연상호 감독의 신작 <Colony(군체)> 역시 호주 개봉과 시드니영화제 상영을 계기로 현지 관객들의 관심이 이어질 것으로 기대됨

8) 출처: <https://www.sff.org.au/program/event/colony>
<https://www.sbs.com.au/language/korean/ko/podcast-episode/k-art-yeon-sang-ho-new-zombie-film-colony-australia-release/sbtiykg6l>



[그림 3] 연상호 감독 신작 <Colony(군체)> 포스터(출처: SBS Korean 보도자료)

☑ [필리핀] <The Silent Noise>, 부산 Global OTT Awards 2026 후보 지명 9)

- 필리핀 여배우 앤젤리카 팡가니반(Angelica Panganiban)과 ABS-CBN 의 Prime Video 시리즈 <The Silent Noise>가 Global OTT Awards 2026 후보에 올랐다고 보도
 - ☑ 시상식은 2026 년 6 월 20 일 토요일 한국 부산 Busan Cinema Center 에서 열릴 예정이며, 앤젤리카 팡가니반은 Best Lead Actor Female 부문, <The Silent Noise>는 Best Asian Contents 부문 후보에 오름
 - ☑ <The Silent Noise>는 ABS-CBN 과 Prime Video 가 관련된 10 부작 미스터리 스릴러 리미티드 시리즈로 2026 년 3 월 공개 이후 Prime Video Philippines 에서 많이 시청된 시리즈 중 하나로 필리핀, 호주, 캐나다, 영국, 뉴질랜드, 미국을 포함한 240 개 이상 국가와 지역에서 Prime Video 를 통해 제공됨
 - ☑ Global OTT Awards 는 드라마, 예능, 음악 등 스트리밍 미디어 시대의 플랫폼·크리에이터·콘텐츠를 조명하는 시상식으로 필리핀에서 제작된 OTT 콘텐츠가 국내 플랫폼 소비를 넘어 국제 OTT 시상식과 글로벌 유통 성과를 함께 확보하는 사례로 분석됨



[그림 4] <The Silent Noise>

9) 출처:

<https://corporate.abs-cbn.com/newsroom/news-releases/2026/5/13/angelica-panganiban-the-silent-noise-bag-international-nominations-at-global-ott-awards-2026>

✔ [필리핀] 서인국 주연 K-드라마 <내일도 출근!>, 6 월 22 일 Prime Video 공개 10)

- 가수 겸 배우 서인국은 필리핀에서 높은 인기를 구가하며, 2025 년 2 월 필리핀 관광 홍보대사로 위촉(필리핀 관광부(DOT))될 정도로 현지에서의 영향력이 매우 큼
 - ✔ 한국 배우 서인국과 박지현이 출연하는 오피스 로맨스 K-드라마 <See You at Work Tomorrow!(내일도 출근)>가 2026 년 6 월 22 일 Prime Video 에서 공개
 - ✔ 카카오 웹툰을 원작으로 한 본 드라마는 제품 기획자 차지윤과 냉정하기로 유명한 상사 강시우의 업무 관계가 점차 로맨스로 발전하는 이야기를 전개
 - ✔ 기사에서는 작품을 Prime Video 공개 예정 K-드라마로 소개하고, 서인국·박지현·강미나 등 주요 출연진을 언급
 - ✔ 드라마 <응답하라 1997>로 필리핀 내에서 인기를 얻은 서인국은 2025 년 2 월 필리핀 관광 홍보대사로 위촉되어 필리핀의 다양한 여행 매력을 적극 알리고 있으며 SNS 를 통해 여행 경험을 공유하는 등 활발한 홍보 활동 중
 - ✔ Prime Video 는 필리핀 시장에서도 한국 드라마를 주요 콘텐츠 축으로 활용하고 있으며, K-드라마는 필리핀 시청자 대상 엔터테인먼트 뉴스에서 계속 주요 OTT 콘텐츠로 다뤄지고 있음

✔ [프랑스] 박찬욱 감독, 프랑스 코망되르 훈장 수훈… "프랑스에서 영화 제작이 꿈" 11)12)

- 2026 년 제 79 회 칸 국제영화제(Festival de Cannes)의 심사위원장인 박찬욱 감독이 프랑스 정부로부터 문화예술공로훈장(L'ordre des Arts et Lettres) 최고 등급인 코망되르(Commandeur) 수훈
 - ✔ 박찬욱 감독은 문화예술공로훈장(코망되르) 수여식에서 프랑스 배우들과 함께 프랑스에서 영화를 촬영하는 것이 자신의 궁극적인 소원임을 밝힘
 - ✔ 수여식에서 문화부 장관 카트린 페가르(Catherine Pégar)가 훈장을 전달함
 - ✔ 박찬욱 감독은 젊은 시절 줄리앙 뒤비비에(Julien Duvivier) 감독의 1955 년 작 영화 <내 청춘의 마리안느(Marianne de ma jeunesse)>를 보고 깊은 감명을 받았다고 언급함
 - ✔ 박찬욱 감독은 2004 년 칸 국제영화제에서 <올드보이>의 심사위원대상 수상을 시작으로 이번의 심사위원장까지 칸과의 지속적으로 이어진 인연을 강조했다

10) 출처:

<https://www.abs-cbn.com/entertainment/showbiz/movies-series/2026/5/13/seo-in-guk-park-ji-hyun-s-office-romance-k-drama-premieres-june-22-on-prime-video-1610>

11) 출처:

<https://www.france24.com/fr/info-en-continu/20260517-cannes-le-pr%C3%A9sident-du-jury-park-chan-wook-r%C3%AAve-de-faire-un-film-en-france-avec-des-acteurs-fran%C3%A7ais>

12) 출처:

https://www.bfmtv.com/culture/cinema-series/festival-de-cannes/le-sud-coreen-park-chan-wook-president-du-jury-du-festival-de-cannes-reve-de-faire-un-film-en-france-avec-des-acteurs-francais_AD-202605170270.html

✔ [프랑스] 나홍진 감독 신작 <호프>, 프랑스·유럽 독점 배급권 계약 발표함 13)

- 나홍진 감독의 신작 <호프>가 칸 국제영화제(Festival de Cannes)에서 공식 상영된 가운데, 글로벌 배급사들과 프랑스 등 해외 지역 독점 배급 계약을 성사시킴
 - ✔ 포커스 피처스(Focus Features)와 유니버설 픽처스 인터내셔널(Universal Pictures International)이 나홍진 감독의 신작 SF 스릴러 <호프>의 프랑스, 베네룩스, 남아프리카공화국 지역 독점 배급권을 확보함
 - ✔ <호프>는 제 79 회 칸 국제영화제(Festival de Cannes) 경쟁 부문에 초청되어 5 월 17 일에 나홍진 감독과 마이클 패스벤더(Michael Fassbender), 알리시아 비칸테르(Alicia Vikander) 등 주요 배우들이 참석한 가운데 공식 상영됨
 - ✔ 배급사들은 아직 프랑스 개봉일을 공개하지 않았으나, 머지않아 공개될 것으로 보임
 - ✔ 나홍진 감독의 발표에 따르면 <호프>는 3 부작 중 첫 번째 편에 해당하나, 향후 계획이 완전히 확정된 것은 아님

✔ [뉴욕] 디스커버리 채널, <K 팝 데몬 헌터스> 세계관 활용한 샤크위크 특집 공개 14)

- 디스커버리 채널(Discovery Channel)이 글로벌 흥행작 <K 팝 데몬 헌터스>와 연계한 신규 샤크위크 특집 프로그램 <K 팝 샤크 히어로즈(KPop Shark Heroes)>를 공개하며, K 팝 기반 IP 의 장르 확장과 브랜드 협업 사례를 선보임
 - ✔ 해당 프로그램은 7 월 말 진행되는 샤크위크(Shark Week) 기간 중 방영될 예정으로, 최근 한반도 인근 해역에서 발생한 상어 관련 이슈 이후 상어에 대한 부정적 인식을 완화하는 것을 주요 콘셉트로 설정함. 프로그램은 한국계 미국인 배우 켄 정(Ken Jeong)과 가수 레이 아미(Rei Ami)가 출연해 K 팝을 활용한 공공 인식 개선 캠페인을 진행하는 형식으로 구성됨
 - ✔ 켄 정은 원작 애니메이션에서 ‘바비(Bobby)’ 캐릭터를 연기했으며, 레이 아미는 극 중 캐릭터 조이(Zoe)의 노래 파트를 담당한 아티스트임. 제작진은 이번 프로그램이 상어에 대한 교육과 인식 개선, 그리고 대중적 접근성을 동시에 목표로 한다고 설명함
 - ✔ 특히 이번 프로젝트는 <K 팝 데몬 헌터스>가 단순 애니메이션을 넘어 글로벌 엔터테인먼트 IP 로 확장되고 있음을 보여주는 사례로 분석됨. 작품은 공개 이후 넷플릭스 역대 최고 시청 기록 중 하나를 달성했으며, OST 흥행과 함께 글로벌 음악 차트에서도 성과를 기록함. 이후 아카데미 시상식과 그래미 수상까지 이어지며 K 팝 기반 애니메이션 IP 의 상업성과 문화적 영향력을 입증한 사례로 평가받음
 - ✔ 현재 넷플릭스와 소니 애니메이션은 공식 후속편 개발을 진행 중이며, 감독 매기 강(Maggie Kang)과 크리스 아펠한스(Chris Appelhans)와 다년 계약을 체결한 상태임. 업계에서는 이번 샤크위크 협업 역시

13) 출처:

<https://ecran-total.fr/2026/05/18/focus-features-et-universal-pictures-international-acquierent-les-droits-de-distribution-de-hope>

14) 출처:

<https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/discovery-channel-kpop-shark-heroes-ken-jeong-rei-ami-1236594809>

후속편 공개 전까지 브랜드 관심도를 유지하고, IP 세계관을 다양한 플랫폼으로 확장하기 위한 전략적 프로젝트로 해석하고 있음

- ✔ 또한 K 팝과 비전통 콘텐츠 장르 간 협업 사례가 확대되는 흐름도 주목받고 있음. 과거 엔하이픈 (Enhypen)이 'Baby Shark's Big Movie'와 협업한 사례처럼, 글로벌 음악 팬덤과 가족·교육·다큐멘터리 콘텐츠를 연결하는 크로스오버 전략이 지속적으로 증가하는 추세임
- ✔ <K 팝 데몬 헌터스>가 음악, 애니메이션, 스트리밍, 방송 콘텐츠를 연결하는 대표적인 멀티플랫폼 IP 사례로 자리 잡고 있으며, 향후 글로벌 브랜드 협업과 파생 콘텐츠 확장이 더욱 활발해질 가능성이 높음

✔ [러시아] 미국 TV 시리즈에 대한 러시아 내 관심, 지속 상승 15)

- ✔ 키노포이스크(К и н о п о и с к /Kinopoisk) 프로 인덱스 공개 이후 처음으로 2026년 4월 기준, 미국 드라마가 전체 시청률의 34%를 차지한 것으로 나타남. 2026년 4월에 러시아 드라마는 36%의 시청률을 기록하며 선두 자리를 유지
- ✔ 드라마 <유포리아(Э й ф о р и я /Euphoria)>, <더 보이즈(П а ц а н ы /The Boys)>의 새 시즌과 애니메이션 영화 <인빈서블(Н е п о б е д и м ы й /Invincible)>이 차트에서 상위권을 차지. 이 세 작품은 4월 키노포이스크 프로 지수에서 전체의 10%를 점유
- ✔ 4월에 가장 인기가 있었던 러시아 작품은 <У н и в е р . 1 5 л е т с п у с т я (University. 15 Years Later)>, <М о л о д е ж к а . Н о в а я с м е н а (Youth. New Shift)>, <П а п и н ы д о ч к и . Н о в ы е (Daddy's Daughters. New)>의 새 시즌이었음. 4월 인기 시리즈 TOP 20에는 총 8개의 러시아 시리즈가 진입했는데, 그중 TV 채널과 무관한 오리지널 플랫폼 프로젝트는 키온 (KION/К и о н)의 형사 시리즈 <О т п е ч а т к и (Prints)> 하나 뿐이었음
- ✔ 2026년 4월 기준, 국가별 TV 시리즈에 대한 러시아 이용자들의 관심도 순위와 비중은 다음과 같음
 - 1위: 러시아, 36%
 - 2위: 미국, 34%
 - 3위: 일본, 10%
 - 4위: 대한민국, 5%
 - 5위: 터키, 4%
 - 이외 11%

15) 출처:

<https://cyber.sports.ru/cinema/1117168217-interes-k-serialam-iz-ssha-v-aprele-2026-goda-stal-samym-bolshim-za-is.html>

✔ [멕시코] 넷플릭스 신작 K-스릴러 <기리고>, 현지 호평 속 멕시코 시청자 공략 16)

- ✔ 넷플릭스가 초자연적 공포, 심리 스릴러, 하이틴 드라마를 결합한 새로운 한국 시리즈 <기리고(Si los deseos mataran)>을 공개하며 아시아 콘텐츠 흥행을 이어가고 있음. 매체는 이 작품을 두고 "단 한 장면도 버릴 것이 없는 한국 영상물의 보석 같은 복수극"이라고 극찬함
- ✔ 극은 서린 고등학교에 재학 중인 5 명의 학생이 소원을 들어주는 미스터리한 애플리케이션 '기리고(Girigo)'를 발견하면서 시작됨. 소원이 이루어지는 대가로 사용자를 필연적인 죽음으로 몰아넣는 카운트다운이 작동하며, 주인공들이 끔찍한 진실과 자신의 선택이 부른 결과에 맞서 사투를 벌이는 긴장감 넘치는 서사를 전개함
- ✔ 박윤서 감독이 연출한 이 시리즈는 단순한 공포물을 넘어 10 대들의 불안, 사회적 압박감, 소속감에 대한 강렬한 욕구를 심도 있게 탐구함. 수용, 성공, 사랑, 복수 등 각 캐릭터가 가진 일상적이고 보편적인 욕망이 어떻게 현실의 끔찍한 위협으로 변모하는지를 섬세하게 그려내어 시청자들과의 강력한 공감대를 형성함
- ✔ 이러한 흡인력 있는 K-드라마의 성공이 결코 우연이 아님. <사냥개들(Bloodhounds)>, <신이랑 법률사무소(Phantom Lawyer)>, <오징어 게임(Squid Game)>, <폭삭 속았수다(When Life Gives You Tangerines)> 등 다수의 한국 시리즈가 넷플릭스 내에서 지속적인 화제를 모으며 전 세계적인 관객을 사로잡는 탁월한 능력을 증명해 왔음
- ✔ 이러한 한국 콘텐츠의 강력한 서사 구축 능력이 영화 산업에서부터 비롯되었음. <부산행(Train to Busan)>, <옥자(Okja)>, <마더(Mother)> 등 한국 영화들이 비평가들의 호평을 받으며 글로벌 시장을 휩쓸었던 선례가 있으며, 한국 영상 산업은 대중의 뇌리에 깊이 남는 웰메이드 스토리를 만들어내는 데 세계적인 수준의 역량을 갖추고 있다고 강조

✔ [스웨덴] UMG Kids & Entertainment Nordic, 아동 대상 유튜브 채널 네트워크 출범 17)

- 유니버설 뮤직 그룹 북유럽 지역의 아동·가족 콘텐츠 전담 사업부(Universal Music Group UMG Kids & Entertainment Nordic)가 북유럽 최대 규모의 아동 대상 유튜브(YouTube) 채널 네트워크를 새롭게 출범했음
 - ✔ 이번 네트워크는 0~8 세 아동 대상 고품질, 안전성, 참여성을 갖춘 콘텐츠 플랫폼 구축을 목표로 하며 음악, 학습, 스토리텔링 중심의 콘텐츠를 핵심으로 하고 있음
 - ✔ Babblarna, Bamse, Pippi Långstrump, Lilla Spöket Laban, Dolly Style 등이 참여하며, Pukkins, Lekis-TV, UMG 자체 플랫폼 Barngalaxen(UMG Kids) 등 디지털 콘텐츠 채널도 포함됨
 - ✔ 네트워크 내 모든 콘텐츠는 아동 콘텐츠 관련 국제 기준에 맞춰 제작 및 배포될 예정임. 특히 아동 온라인 개인정보 보호법 (COPPA)과 유튜브의 'Made for Kids' 지침을 준수하며 안전성, 교육적 가치, 긍정적 학습 경험에 중점을 둘 계획이라고 밝혔음

16) 출처: <https://www.sensacine.com.mx/noticias/noticia-1000202282>

17) 출처: <https://www.musikindustrin.se/2026/05/08/umg-kids-entertainment-nordic-lanserar-youtube-natverk-for-barn>

- ✔ UMG Kids & Entertainment Nordic 부사장 로버트 올라우손(Robert Olausson)은 유튜브가 다음 세대와 관계를 구축하는 핵심 플랫폼이라고 말했다
- ✔ 또한 UMG 가 북유럽의 대표 아동 브랜드와 콘텐츠 창작자를 한데 모아 아동 콘텐츠 기반을 강화하고, 이를 바탕으로 북유럽은 물론 해외 시장에서도 영향력을 확대할 수 있다고 밝혔다
- ✔ UMG 는 창작자와 파트너가 참여하는 워크숍, 전략 세션, 업계 행사를 통해 사업 협력 기반을 넓혀가며 유튜브와 기타 플랫폼에 적합한 콘텐츠 포맷과 성장 전략을 함께 개발해 나갈 계획임
- ✔ 이번 채널 네트워크는 유튜브를 주요 기반으로 삼아 아동 콘텐츠 브랜드를 글로벌 시장으로 확장하기 위한 전략적 시도로 볼 수 있음. 로버트 올라우손 부사장은 유튜브를 발견과 관계 형성의 엔진이라고 설명하며, 향후 스트리밍, 출판, 앱, 게임, 라이선싱 등으로 확장될 가능성을 제시했음



|그림 5| Universal Music Group의 아동 콘텐츠 브랜드 'UMG Kids'

✔ [캐나다] 토론토서 AI 기반 영화제 'Cinema Shift Festival' 개최... AI 영화 부문 수상작 발표 18)

- 토론토에서 AI 기반 영화 제작과 스크린 산업 내 생성형 AI 활용을 주제로 한 신규 영화제 'Cinema Shift Festival'이 오는 6월 5일 개최될 예정인 가운데, 영화제 측이 첫 AI 영화상 부문 최종 후보작을 공개함
 - ✔ 행사는 Hot Docs Ted Rogers Cinema 에서 열리며, 영화·기술 업계 간 AI 활용 논의를 확대하는 것을 목표로 하고 있음
 - ✔ 영화제는 영화 및 기술 분야 경력을 가진 Boris Licina 와 Ruza V. Licina 부부가 공동 설립했으며, 생성형 AI(gen AI)를 활용한 영화 제작 사례와 산업 내 다양한 시각을 소개하는 데 초점을 맞추고 있음
 - ✔ 시상 부문은 생성형 AI 를 핵심 제작 과정에 활용한 'Best AI Narrative Film', 전통 영화 제작과 AI 기술을 결합한 'Best Hybrid Film', 캐나다 제작 AI 영화 대상 'Best Canadian AI Narrative Film' 등으로 구성됨
 - ✔ 캐나다 부문 최종 후보에는 Ryan Patterson 감독의 <Legend>, Richard Murray 의 <Soar>, Gary Thomas 의 <When I Became Me>가 선정됨
 - ✔ 국제 부문에는 영국·브라질·독일 작품들이 포함됐으며, 하이브리드 부문에는 캐나다 작품 <Loop and Gavel>을 포함해 독일·스웨덴 작품이 후보에 이름을 올림

18) 출처: <https://playbackonline.ca/2026/05/15/cinema-shift-festival-sets-finalists-for-inaugural-ai-awards>

- ✔ 영화제 측은 총 28 개국에서 출품작을 접수했으며, 출품자의 약 85%가 기존 영화업계 종사자였다고 설명함. 또한 다수 작품이 상실감, 기억, 향수 등을 주요 서사 주제로 다뤘다고 밝힘
- ✔ 심사는 AI 기술 자체보다는 스토리텔링과 창작성에 중점을 두고 진행됐으며, 생성형 AI 를 “창작 도구”로 접근하고 있다고 설명함
- ✔ 행사에서는 AI 단편영화 상영 외에도 시각효과 기업 Rodeo FX 관계자, 지식재산(IP) 전문 변호사, 영화감독 등이 참여하는 패널 및 토론 프로그램도 운영될 예정임
- ✔ 영화제 측은 현재 AI 기술이 이미 영화 제작 워크플로우에 도입되고 있는 만큼, 업계가 보다 의도적이고 책임감 있는 방식으로 AI 활용 방향을 논의할 필요가 있다고 강조함

✔ [영국] 컴패니언 팟캐스트의 유행 19)

- 영국 시사지 이코노미스트(The Economist)는 드라마의 뒷이야기를 다룬 컴패니언 팟캐스트(companion podcast)의 유행을 다룬 기사를 온라인 게재함
 - ✔ 드라마 <성난 사람들>, <더 피트> 등의 에피소드가 인기를 끌었으며, 이달에는 HBO 가 <해리포터> 시리즈의 팟캐스트가 공개될 예정임
 - ✔ 올해 약 17 개의 컴패니언 팟캐스트가 공개됨. 드라마의 출연진과 제작진이 촬영 현장에서의 에피소드 등을 이야기함
 - ✔ HBO 의 팟캐스트 담당 이사인 베키 로(Becky Rho)는 팟캐스트 형식이 정보화 시대에 매력적인 포맷이라고 말함. 청취자는 스텐트 방식, 캐릭터 구성, 스토리 전개 등에 대해 궁금해함
 - ✔ <피키 블라인더스> 팟캐스트를 제작한 다비 도라스(Darby Dorras)는 몰입감 있고 통찰력 있는 내용을 제공해야 한다고 강조함
 - ✔ 일부 팟캐스트는 해당 분야 전문가를 초빙하여 권위와 분석을 더하기도 함. <더 피트>는 소아과 의사가 의학 관련 스토리를 분석함. <삼체>는 우주 과학자가 출연해 천체 물리학적 설명을 제공함
 - ✔ 이런 콘텐츠는 오래전부터 존재함. 예전에는 DVD 박스 세트에 특별 영상과 인터뷰가 포함되어 있었음
 - ✔ 스트리밍 서비스에 이런 영상이 부재하자 프로그램을 분석하는 비공식 팟캐스트가 공백을 메웠음. 2010 년대에는 두 코미디언이 드라마 <길모어 걸스>에 대한 애정 어린 헌정 팟캐스트 <길모어 가이즈(Gilmore Guys)>가 큰 성공을 거둠
 - ✔ 방송사 입장에서 컴패니언 팟캐스트는 당연한 선택임. 제작비가 비교적 저렴하고, 시청자 유지율을 높이며, 어디서든 즐길 수 있기 때문임
 - ✔ 시장조사기관인 암페어 애널리시스(Ampere Analysis)의 맷 트리켓(Matt Trickett)은 이동 중에도 소비할 수 있는 콘텐츠를 제공하기 위해 팟캐스트 형식이 제작되었다고 설명함
 - ✔ 시간이 지나면 포화 상태에 이를 것이 분명하지만 컴패니언 팟캐스트는 현재 성장세임

19) 출처: <https://www.economist.com/culture/2026/05/14/companion-podcasts-are-the-latest-hit-format>

✔ [영국] HBO <해리포터> 드라마 시즌 2 제작 확정 발표 20)

- HBO 는 <해리포터> 드라마 시즌 2 제작을 확정하고 올가을 촬영에 들어갈 예정이라고 발표함
 - ✔ <해리포터> 시즌 1 은 올해 크리스마스에 HBO 맥스(HBO Max)에서 공개될 예정임
 - ✔ 시즌 1 의 존 브라운(Jon Brown)와 프란체스카 가디너(Francesca Gardiner)가 총괄 책임을 맡을 예정임
 - ✔ 가디너는 시즌 1 이 마무리됨에 따라 제작 일정이 겹치도록 올가을 시즌 2 촬영을 재개할 예정이라 밝힘
 - ✔ <해리포터> 시즌 1 은 해리가 호그와트에서 보내는 첫해를 다루며, 새로운 마법 세계에 적응하고 마법사로서의 정체성을 찾아가는 과정을 그림
 - ✔ 3 월에 공개된 드라마의 첫 번째 예고편에는 원작 소설에서 사랑받던 장면과 상징적인 배경, 주요 등장인물들의 모습이 담겨 있었음
 - ✔ 해리 포터 역의 도미닉 맥러플린(Dominic McLaughlin), 헤르미온느 그레이저 역의 아라벨라 스탠튼(Arabella Stanton), 론 위즐리 역의 알레스테어 스타우트(Alastair Stout)는 3 만 명이 넘는 아역 배우들이 참여한 공개 오디션을 거쳐 최종 캐스팅됨
 - ✔ 해리의 숙적 볼드모트 경 역은 아직 캐스팅 발표 전이지만, 킬리언 머피와 앤디 서키스가 유력한 후보로 거론되고 있음
 - ✔ 시즌 1 은 2025 년 7 월부터 촬영을 시작함. HBO 회장 케이스 블로이스(Casey Bloys)는 지난 11 월, 시즌 1 제작과 동시에 시즌 2 각본 작업이 이미 시작되었다고 밝힘

✔ [스페인] 한국 영화 <Hope>, 칸 영화제 화제작으로 주목- 한국 영화 산업 글로벌 경쟁력 재조명 21)

- 한국 영화감독 나홍진의 신작 영화 <Hope>가 2026 칸 영화제(Cannes Film Festival)에서 공개되며 국제 영화계의 주목을 받고 있음
 - ✔ 현지 영화 전문 매체들은 <Hope>를 한국 영화 역사상 가장 높은 제작비가 투입된 작품 중 하나로 소개하며, 스릴러·SF·액션·서바이벌 장르가 결합 된 대형 프로젝트로 평가함
 - ✔ 특히 공개된 첫 트레일러는 칸 영화제 현지에서 큰 화제를 모으며 관객과 업계 관계자들의 높은 기대를 이끌어냄
 - ✔ <Hope>는 <추격자>, <황해>, <곡성> 등을 연출한 나홍진 감독의 신작으로, 총 160 분 분량의 작품임
 - ✔ 영화는 산불로 인해 외부와 단절된 마을에서 벌어지는 사건을 중심으로 전개되며, 인간 갈등과 미지의 존재에 대한 공포가 결합된 복합 장르 서사를 특징으로 함
 - ✔ 현지 매체들은 작품을 “장르 영화의 새로운 사례”로 평가하며, 일부에서는 <매드맥스: 분노의 도로(Mad Max: <\/li><\/ul><\/li><\/ul><\/div>

20) 출처: <https://www.bbc.co.uk/news/articles/cyv2em4r3mno>

21) 출처:

<https://www.espinof.com/trailers/director-mejores-peliculas-terror-siglo-pone-patas-arriba-cannes-su-ultima-locura-su-trailer-tiene-pinta-espectacular>

한국콘텐츠진흥원 | Korea Creative Content Agency

19

Fury Road))와 비교하기도 함

- ✔ 영화에는 황정민, 조인성, 정호연 등 한국 배우들이 주요 출연진으로 참여하였으며, 마이클 패스벤더 (Michael Fassbender), 알리시아 비칸데르(Alicia Vikander), 테일러 러셀(Taylor Russell) 등 글로벌 배우들도 함께 출연함
- ✔ 특히 <오징어 게임> 이후 글로벌 인지도를 확보한 배우 정호연의 차기작이라는 점에서도 관심이 집중되고 있음
- ✔ 작품의 줄거리는 산불 진압을 위해 지원 인력이 이동하면서 외부와의 통신이 단절된 지역을 배경으로 함
- ✔ 경찰서장 범석과 경찰 성애는 노인들이 거주하는 마을을 지키기 위해 고군분투하고, 산속에서는 주민들과 수색대가 정체불명의 존재로부터 위협을 받게 됨
- ✔ 작품은 인간의 공포와 갈등이 점차 비극적 상황으로 확대되는 과정을 중심으로 전개됨
- ✔ 또한 <Hope>는 글로벌 콘텐츠 플랫폼 MUBI 가 스페인을 포함한 유럽 일부 지역 배급권을 확보한 것으로 알려졌다, 향후 유럽 극장 개봉 가능성도 높게 점쳐지고 있음
- ✔ 현지에서는 영화가 스페인 시체스 영화제(Festival de Sitges) 등 주요 장르 영화제를 통해 소개될 가능성도 제기되고 있음
- ✔ 이번 <Hope>에 대한 관심은 최근 글로벌 시장에서 확대되고 있는 한국 영화 산업의 영향력을 다시 한번 보여주는 사례로 평가됨
- ✔ 특히 한국 영화는 장르적 다양성과 높은 제작 역량, 독창적인 서사를 기반으로 국제 영화제와 글로벌 OTT 플랫폼을 중심으로 지속적인 경쟁력을 확보하고 있으며, 칸 영화제를 비롯한 주요 국제 영화제에서도 꾸준히 주목받고 있음

✔ [튀르키예] 튀르키예 TV 시리즈의 국제 판매량이 절반으로 감소 22)

- 튀르키예 드라마의 해외 판매량이 전년 대비 약 50% 감소하였으며, 국내 제작 편수 역시 30% 줄어든 것으로 나타남
 - ✔ 과거 연간 수출 에피소드 수가 최대 1,200 편에 달했으나, 올해는 500~600 편 수준으로 급감한 것으로 업계에서 추산되고 있음
 - ✔ 인터르메디아(Inter Medya) 대표이사 아흐멧 지알라르(Ahmet Ziyalar)는 해외 판매 부진의 배경으로 경제적 요인, 정치적 장벽, 중동 전쟁이라는 세 가지 복합 요인을 지목하며 다음과 같은 의견을 제시함
 - 업계에서 통용되어 온 '드라마 수출 세계 2 위국'이라는 수식어는 근거를 확신할 수 없는 관행적 표현이라 생각됨
 - 드라마 수출은 세관 신고 대상이 아니어서 정확한 통계 집계 자체가 불가능하며, 업계에서는 에피소드 수보다 연간 해외 판매 총매출액을 기준으로 삼는 편임. 이 금액은 약 6 억 달러로 추산됨
 - 튀르키예와 정치적 갈등 관계에 있는 그리스는 더 이상 드라마를 수입하지 않고, 대신 리메이크 판권을 구입하여 자국 내에서 제작하는 방식으로 전환함. '이야기'를 판매하는 형국임. 최근 Show TV 방영작인 <시야흐 칼프(Siyah

22) 출처:

<https://www.karar.com/kultur-sanat-haberleri/dunya-ikinciligi-tahtimiz-sarsildi-turk-dizilerinin-yurt-disi-2048582>

Kalp))의 리메이크 판권을 그리스 측에 양도한 것이 그 사례임. 멕시코와도 유사한 방식의 거래가 이루어지고 있음

- 해외 판매 부진의 근본 원인은 국내 제작 위축에 있음. TV 광고 수익 감소로 방송사들이 재원을 충분히 확보하지 못하면서 신규 제작 편수가 줄었고, 수출 가능한 콘텐츠 물량 자체가 감소하게 됨. 높은 제작비 역시 시장의 주요 장애물로, 신규 시즌에도 드라마 편수 감소 요인으로 작용할 전망이다
 - 중동 시장의 경우, 전쟁 발발 이전까지 다수의 사전 계약을 체결하며 기대가 컸으나 전쟁 발발로 협상이 전면 중단됨
 - 해외 시장 진출을 위해서는 최소 26 편, 대형 바이어의 경우 52 편 이상 방영 실적이 요구되나, 최근 수년간 높은 제작비와 광고 수익 감소로 인해 다수의 드라마가 이 기준에 미치지 못한 채 조기 종영되고 있음
 - 광고 수익이 TV 에서 디지털로 이동하면서 Disney, Amazon, Netflix 등 글로벌 플랫폼이 시장의 주요 플레이어로 부상하였으며, 전통적 방송사들은 재정적 한계에 직면하게 됨. 산업의 지속 가능성 확보를 위한 정부 지원의 필요성이 부각되고 있는 것임
 - 문화관광부가 2026 년 2 월 튀르키예 홍보 및 관광 기여 드라마에 대해 에피소드당 10 만 달러 지원을 약속한 바 있으나, 현재 준비 단계에 머물러 있음. 지원이 실현될 경우 26 편·52 편 기준 총족이 용이해지고 해외 시장 진출 가능성이 높아질 것으로 기대됨
 - 지원 정책의 실효성을 높이기 위해서는 문화관광부뿐 아니라 경제부, 재무부 등 관계 부처 전반이 공동으로 참여하는 통합적 지원 체계 구축이 필요하다는 의견이 업계 내에서 제기되고 있음
- ☞ 박스오피스 튀르키예(Box Office Türkiye) 창립자 톨가 아크즈(Tolga Akıncı)는 드라마 시장이 전년 대비 30% 축소되었으며, 내수 위축이 해외 판매 하락으로 직결되고 있다고 진단함
- 통상 시즌 피날레가 6 월 말경에 집중되던 관행과 달리, 올해는 드라마들이 일찍이 조기 종영 또는 시즌 피날레를 발표하는 추세임. 광고주들이 2026 FIFA 월드컵 중계 기간에 예산을 집중 배분하면서 드라마 광고 편성이 후순위로 밀린 것이 주된 원인으로 분석됨
 - 시장 위축 국면에 대응하여, 다음 시즌에는 세계 시장 판매가 약간 부진해질지언정 폭력적인 장면이 포함되어 있는 드라마 장르 제작보다 가족 친화적인 코미디 드라마 장르로 제작 기조가 변동할 것으로 보임
 - Netflix, Disney 등 글로벌 플랫폼 납품작의 경우, 해당 플랫폼이 다수 국가에서 직접 서비스되는 구조상 자연스럽게 해외 판매 구도에 변화를 가져오게 됨
 - 아크즈는 마지막으로 문화관광부가 에피소드당 판매되는 드라마에 제공될 지원의 중요성을 강조하며, 이 같은 위축 국면에서 해당 지원의 확대가 긴급하다고 역설함



그림 6 | 튀르키예 드라마 이미지

게임·융복합



☑ [심천] 4월 중국 모바일 게임 배급사 글로벌 매출 순위 TOP30 발표 23)

- 센서타워(Sensor Tower)에 따르면 2026년 4월 기준 총 37개 중국 모바일게임 배급사가 <글로벌 모바일 게임 배급사 매출 순위 TOP100>에 진입했으며, 이들 배급사의 합산 매출은 22억 5,000만 달러로 전체 TOP100 배급사 매출의 43.4%를 차지함
 - ☑ 이와 함께 센서타워는 <4월 중국 모바일게임 배급사 글로벌 매출 순위 TOP30>를 발표함. 매출 순위 1~7위는 전월과 동일했으며, 텐센트, 센추리게임즈(点点互动), 마이크로펀(柠檬微趣)이 각각 1·2·3위를 유지함
 - ☑ 텐센트는 <왕자영요(王者荣耀)>, <화평정영(和平精英)>, <델타포스(三角洲行动)> 등 주요 타이틀의 성과에 힘입어 글로벌 모바일게임 배급사 매출 1위를 유지함. 특히 <왕자영요>는 영화 <너자 2>와의 콜라보레이션 및 이벤트 효과로 4월 매출이 전월 대비 11% 증가했으며, <델타포스>는 신규 시즌 업데이트 이후 매출이 전월 대비 44% 급증함
 - ☑ 센추리게임즈는 <화이트아웃 서바이벌(Whiteout Survival, 无尽冬日)>과 <킹샷(Kingshot)>의 안정적인 흥행에 힘입어 글로벌 매출 2위를 유지함. 이 가운데 <킹샷>은 해외 매출이 <화이트아웃 서바이벌>을 넘어섰으며, 누적 매출 12억 달러를 돌파함
 - ☑ 이 밖에도 요스타(悠星网络)는 <명일방주(明日方舟)>와 <작혼: 리치 마작(雀魂)>의 일본 시장 이벤트 및 IP 콜라보레이션 효과로 4월 매출이 전월 대비 약 170% 증가하며 9위를 기록함

2026년 4월 중국手游发行业收入TOP30 | 全球 App Store + Google Play

1	腾讯	-	16	途游游戏	▲
2	点点互动	-	17	心动网络	▼
3	柠檬微趣	-	18	鹰角网络	▼
4	网易	-	19	壳木游戏	▼
5	米哈游	-	20	海彼游戏	▲
6	Omnilojo	-	21	哔哩哔哩	▲
7	三七互娱	-	22	IGG	▼
8	叠纸网络	-	23	麦吉太文	▼
9	悠星网络	▲	24	Oakever Games	★
10	莉莉丝游戏	▼	25	露珠游戏	▼
11	江娱互动	-	26	库洛游戏	▼
12	灵犀互娱	▲	27	游族盛世	▼
13	乐元素	▼	28	波克城市	▲
14	沐瞳科技	▼	29	冰川网络	▼
15	Happibits	-	30	麟贝互娱	▼

以上榜单来源于Sensor Tower 2026年4月全球App Store及Google Play商店之手游收入估算。

© Sensor Tower 全球领先的手游及应用情报平台

www.sensortower-china.com

[그림 기] 2026년 4월 중국 모바일 게임 배급사 글로벌 매출 TOP30(출처: 센서타워)

23) 출처: <http://www.gamelook.com.cn/2026/05/593415>

✔ [심천] 중국 이스포츠 산업 성장 지속, 이용자 4억 9,500만 명 돌파 24)

- 지난 5월 14일, 상하이시전자경기운동협회(上海市电子竞技运动协会)에서 <중국 이스포츠 산업 직업 발전 보고서(2025)(中国电竞行业职业发展报告(2025))>를 발표함
 - ✔ 보고서에 따르면 현재 중국 이스포츠 이용자 규모는 4억 9,500만 명에 달하며, 전체 인구의 35% 이상을 차지하는 것으로 나타남. 특히 중국 청년층의 약 60%가 이스포츠를 이용하는 것으로 집계됐으며, 중국의 인구 증가율 둔화에도 불구하고 이스포츠 이용자 수와 이용자 침투율은 지속적인 증가세를 유지하고 있는 것으로 분석됨
 - ✔ 또한 2025년 중국 이스포츠 산업의 실제 매출은 293억 3,100만 위안으로 전년 대비 6.40% 증가했으며, 이는 같은 기간 이용자 증가율의 약 6배 수준인 것으로 나타남. 이에 대해 보고서는 중국 이스포츠 산업이 단순 이용자 규모 확대 중심 단계에서 벗어나, 개별 이용자의 상업적 가치와 수익성을 심화하는 방향으로 발전하고 있다고 평가했으며, 산업 전반의 비즈니스 모델 역시 점차 성숙 단계에 접어들고 있다고 분석함

✔ [베트남] 베트남 라디오·방송·전자정보국 레 광 투 조 국장: "베트남 게임 산업, <백 년의 기회> 맞다" 25)

- ✔ 지난 5월 8일 <2026 베트남 게임버스>(Vietnam GameVerse 2026)가 개막한 가운데, 입장 시작한 시간 만에 3,000명 이상의 관람객이 몰리며 뜨거운 열기를 증명함. 베트남 라디오·방송·전자정보국(ABEI) 레 광 투 조(Le Quang Tu Do) 국장은 현재 베트남 게임 산업이 6대 핵심 문화 산업 중 하나로 선정된 만큼, 지금 발전을 위한 최적의 시기인 <천시·지리·인화>(天時·地利·人和)의 때라고 평가함. 특히 역사 및 문화 관련 게임에 투자하는 기업에 대한 세금 감면 혜택을 강조하며, 이러한 정책적 지원이 베트남 게임 산업의 글로벌 도약을 이끄는 '견인차 역할'을 할 것이라고 확신함
- ✔ 시장 내 긍정적인 지표와 관련하여 부 민 한(Vu Minh Hanh) 게임긱(GameGeek) CEO는 2025년 베트남의 모바일 게임 다운로드 수가 49억 건에 달해 세계 2위를 기록했으며, 현재 베트남 내 210개의 게임 스튜디오가 활발히 운영 중이라고 밝힘. 동시에 구글 플레이 Giuseppe Stasolla 이사는 퍼블리셔 매출이 전년 대비 69% 급증한 점을 언급하며, 베트남 게임 시장이 양적 성장을 넘어 질적 가치를 창출하는 성숙기에 진입해 약 50만 개의 일자리를 창출하고 있다고 분석함
- ✔ 이러한 전망에 대해 다오 광 두안(Dao Quang Tuan) 펀탭 게임즈(Funtap Games) CEO는 풍부한 문화 자산과 자본 유입 등 6대 성장 원동력을 바탕으로 "베트남이 글로벌 게임 강국으로 도약할 것"이라며 강한 자신감을 드러냄. 그는 지금의 <백 년의 기회>를 잡기 위해 모든 관계 기관이 긴밀히 협력해야 하며, 내수 중심의 생산에서 벗어나 독자적인 IP 창출과 문화 수출로 나아가야 한다고 제언함

24) 출처: https://t.10jqka.com.cn/pid_626890519.shtml

25) 출처:

<https://vnexpress.net/nha-lam-game-viet-ban-chuyen-khai-pha-noi-luc-tan-dung-ngoai-luc-5071171-tong-thuat.html>

✔ [베트남] VTC 모바일-스마일게이트 맞손... <에픽세븐> 베트남 출시 확정 26)

- ✔ 지난 5 월 8 일부터 9 일까지 열린 <베트남 게임버스 2026>(Vietnam GameVerse 2026)에서 베트남 VTC 모바일과 한국 게임사 스마일게이트가 글로벌 인기 RPG 게임(롤플레이잉 게임: 참가자가 주어진 세계관 또는 시스템에 맞추어 배정된 역할에서 요구되는 행동을 수행하면서, 협동 또는 경쟁하여 과제를 해결하는 게임) <에픽세븐>(Epic Seven)의 베트남 퍼블리싱을 위한 업무 협약을 체결함. 본 프로젝트는 오는 6 월 커뮤니티 체험 활동을 시작으로, 2026 년 4 분기 중 정식 출시를 목표로 하고 있음. 베트남 우수 퍼블리셔와 한국 대형 게임사 간의 이번 협업은 현지 애니메이션 RPG 시장의 새로운 이정표가 될 것으로 전망됨
- ✔ 이번에 출시될 베트남 버전 <에픽세븐>은 멀티 플랫폼(PC 및 모바일)을 지원하여 기기 간 전환이 자유로운 플레이 환경을 제공할 예정임. 특히 베트남 유저들이 출시 초기부터 글로벌 유저들과 직접 경쟁하고 교류할 수 있도록 글로벌 서버 통합 시스템을 적용한 점이 특징임. VTC 모바일은 유저 경험을 최적화하기 위해 베트남어 번역 지원 및 현지 결제 시스템 구축 등 철저한 현지화 전략을 추진하고 있음
- ✔ VTC 모바일은 <에픽세븐>을 단순한 게임 서비스를 넘어 지속 가능한 커뮤니티 생태계로 확장해 나갈 방침임. 이를 위해 이스포츠 대회 개최, 정기적인 오프라인 행사 및 코스프레 이벤트 등 유저 결속력을 높이기 위한 장기적인 투자를 계획 중임. 스마일게이트 측은 VTC 모바일이 국영 기업으로서 갖는 높은 신뢰도는 물론, 현지 시장에서의 풍부한 서비스 노하우와 커뮤니티 구축 역량을 높이 평가하여 이번 협력을 결정했다고 밝힘

✔ [UAE] Sony, PS5 게임 가격 유동화 테스트, 개인화 기반 게임 소비 전략 확대 27)

- Sony 가 PlayStation Store 를 통해 일부 PS5 게임 가격을 사용자별로 다르게 제공하는 동적 가격(Dynamic Pricing) 실험을 진행하며 게임 플랫폼 기반 소비 전략 변화가 나타나고 있음
 - ✔ 이번 테스트는 UAE 를 포함한 약 70 개 국가에서 진행 중이며, Spider-Man 2, God of War Ragnarök, Helldivers 2 등 주요 타이틀을 대상으로 최대 17.6% 수준의 개인화 할인 적용 사례가 확인됨
 - ✔ Sony 는 사용자들을 테스트 그룹과 일반 그룹으로 구분해 수요 탄력성과 구매 패턴을 분석 중이며, 이를 통해 글로벌 시장에서 최적 가격 정책과 매출 구조를 실험하는 것으로 분석됨
 - ✔ 특히 이번 전략은 기존 일괄 할인 방식에서 벗어나 사용자별 구매 이력과 가격 민감도에 따라 다른 가격을 제공하는 형태로, 게임 플랫폼이 데이터 기반 소비 분석 구조로 전환되고 있음을 보여주는 사례로 평가됨
 - ✔ 업계에서는 향후 게임 플랫폼 기업들이 AI·데이터 분석 기술을 활용해 개인화된 가격 전략과 사용자 맞춤형 콘텐츠 소비 구조를 확대할 가능성이 높다고 전망하고 있음

26) 출처: <https://vnexpress.net/vtc-hop-tac-smilegate-phat-hanh-epic-seven-tai-viet-nam-5073281.html>

27) 출처: <https://tbreak.com/ps5-dynamic-pricing-uae-sony-tests>

☑ [사우디] 이슬람 사무·선교·지도부, 도하 북페어에서 혁신 기술 공개

- ☑ 이슬람 사무·선교·지도부(Ministry of Islamic Affairs, Dawah and Guidance)가 도하 국제 북페어(Doha International Book Fair) 내 사우디아라비아관에 참가해 관람객들의 큰 관심을 받음. 제 35 회 도하 국제 북페어는 오늘 5 월 23 일까지 진행되며, 36 개국에서 515 개 이상의 출판사 및 기관이 참여하고 있음
- ☑ 관람객들은 이슬람부가 선보인 교육·기술 콘텐츠를 체험하며, 이슬람과 무슬림을 위한 사우디아라비아의 다양한 노력과 비전을 확인함. 특히 가상현실(VR) 기술을 활용해 마스지드 알-하람(Masjid al-Haram)과 알-마스지드 안-나바위(Al-Masjid an-Nabawi), 그리고 성지들의 모습을 몰입형 시뮬레이션으로 체험할 수 있도록 해 큰 주목을 받음
- ☑ 이슬람부는 하지(Hajj)와 움라(Umrah) 의식을 쉽고 흥미롭게 이해할 수 있는 시각 가이드도 제공해 모든 연령층의 관람객들에게 호응을 얻음. 다국어 기반의 인식 제고 및 교육 콘텐츠를 제공하는 최신 디지털 도구와 어플리케이션도 공개됨. 아울러 킹 파드 쿠란 인쇄단지(King Fahd Complex for the Printing of the Holy Qur'an)에서 제작한 성 쿠란 판본과 다양한 종교 서적, 다와(Dawah) 출판물도 함께 전시됨

☑ [인도] 배틀그라운드 모바일 인디아 유료 이용자 증가, 인도 게이머 소비 확대 추세 주목 28)

- 크래프톤 (KRAFTON)의 대표 모바일 게임 배틀그라운드 모바일 인디아 (BGMI)의 유료 이용자 수가 2026 년 1 분기 기준 전년 동기 대비 17% 증가한 것으로 나타남. 이는 인도 게임 시장 내 이용자 소비 성향 변화와 게임 내 결제 활성화를 보여주는 사례로 평가됨
 - ☑ 이번 발표는 글로벌 게임사가 인도 시장의 유료 이용자 성장 데이터를 공개한 첫 사례 중 하나로 인도 게임산업 내 수익구조 변화에 대한 관심이 높아지고 있음
 - ☑ 크래프톤은 신규 유료 이용자 유입뿐 아니라 기존 이용자들의 반복 결제 비율도 증가하고 있다고 설명했으며 저가형 배틀패스 상품부터 프리미엄 코스튬·아이템 구매까지 다양한 소비층이 확대되고 있다고 밝힘
 - ☑ 특히 애니메이션, 인도 프리미어리그 (IPL) 구단, 인도 현지 크리에이터와의 협업 콘텐츠가 게임 내 소비 증가를 견인한 주요 요인으로 분석됨. BGMI 는 주술회전, 드래곤볼 Z 등 일본 애니메이션 IP 와 첸나이 슈퍼 킹스 (Chennai Super Kings), 콜카타 나이트 라이더스 (Kolkata Knight Riders) 등 IPL 팀과의 협업을 진행한 바 있음
 - ☑ 크래프톤 인도 측은 게임 소비가 단순 경쟁 요소보다 디지털 아이덴티티, 팬덤, 크리에이터 문화 중심으로 변화하고 있다고 설명했으며 게임이 하나의 주류 엔터테인먼트 플랫폼으로 자리잡고 있다고 평가함
 - ☑ 업계에서는 인도 게임시장이 기존의 '높은 이용률·낮은 수익성' 구조에서 점차 벗어나고 있다고 분석함.

28) 출처:

https://www.business-standard.com/amp/industry/news/bgmi-paying-users-climb-17-amid-rise-in-india-s-in-game-spending-trends-126051301137_1.html

인앱결제 (IAP), 디지털 아이템, 프리미엄 콘텐츠 구매가 빠르게 증가하고 있으며 이용자당 평균 결제액도 지속 확대되는 추세임

- ☞ 특히 통합결제인터페이스 (UPI) 기반 간편결제 확산과 비수도권 (Tier-2·Tier-3) 지역 게이머 증가가 시장 성장의 핵심 요인으로 꼽히고 있음. 업계 관계자들은 인도 게임시장이 모바일 중심 소비 문화를 기반으로 글로벌 주요 게임시장으로 성장할 가능성이 높다고 전망함

☑ [인도] 릴라이언스 지오·굿 게임 그룹, 인도 최초 글로벌 게이밍 리얼리티 쇼 공동 추진 29)

- 인도 통신·디지털 플랫폼 기업 릴라이언스 지오 (Reliance Jio)가 자사 게임·디지털 엔터테인먼트 플랫폼인 지오게임즈 (JioGames)를 통해 글로벌 게임 콘텐츠 기업인 굿 게임 그룹 (Good Game Group INC)과 협력해 인도 최초의 글로벌 게이밍 리얼리티 쇼 ‘굿 게임 인디아 (Good Game India)’를 공동 추진한다고 발표함
 - ☞ 해당 프로그램은 2026년 7월 공식 론칭 예정이며 인도 전역 약 5억 명 이상의 젊은 시청자층을 대상으로 서비스될 계획임. 시청자들은 지오핫스타 (JioHotstar), 지오 TV (JioTV), 지오게임즈 (JioGames) 웹사이트 및 앱 등을 통해 독점 콘텐츠와 비하인드 영상을 시청할 수 있음
 - ☞ 이번 프로젝트는 단순 이스포츠 대회를 넘어 게임·엔터테인먼트·크리에이터 콘텐츠를 결합한 새로운 형태의 디지털 리얼리티 쇼로 기획됐으며 참가자들은 게임 실력뿐 아니라 콘텐츠 제작 능력, 소셜 영향력, 커뮤니티 구축 역량 등을 종합적으로 평가받게 됨
 - ☞ 프로그램에는 배우 사만다 루스 프라부 (Samantha Ruth Prabhu), 크리켓 선수 리샤브 판트 (Rishabh Pant), 유명 게이밍 크리에이터 우즈왈 차우라시아 (Ujjwal Chaurasia) 등이 글로벌 홍보대사 및 심사 위원으로 참여할 예정임
 - ☞ 우승자에게는 상금과 함께 글로벌 무대에서 인도를 대표할 수 있는 기회가 제공될 예정이며 차세대 글로벌 게이밍·콘텐츠 크리에이터로 성장할 수 있는 발판이 마련될 것으로 기대됨
 - ☞ 굿 게임 인디아 (Good Game India)는 게임 챌린지, 크리에이터 기반 콘텐츠, 팬 투표 및 실시간 인터랙션, 상시 운영형 디지털 커뮤니티 기능 등을 결합한 형태로 운영될 예정이며 게임 산업과 콘텐츠·커머스 시장 간 융합 모델로 주목받고 있음
 - ☞ 업계에서는 인도 게임시장이 모바일 게임·클라우드 게임·스트리밍 콘텐츠 중심으로 빠르게 성장하는 가운데 이번 프로젝트가 게임과 대중 엔터테인먼트를 결합한 신규 포맷 사례로 자리잡을 가능성이 높다고 평가함. 특히 지오 (Jio)의 디지털 플랫폼 생태계와 인도 내 대규모 사용자 기반이 콘텐츠 확산에 중요한 역할을 할 것으로 전망됨
 - ☞ 이번 협력은 인도 게임산업이 단순 플레이 중심 시장에서 크리에이터·팬덤·라이브 콘텐츠 중심의 엔터테인먼트 산업으로 확장되고 있음을 보여주는 사례로 평가되며 향후 글로벌 게임 지식재산권(IP) 및 K-콘텐츠 기반 게임·예능 협업 가능성 확대에도 긍정적 영향을 미칠 것으로 전망됨

29) 출처:

https://www.business-standard.com/amp/industry/news/bgmi-paying-users-climb-17-amid-rise-in-india-s-in-game-spending-trends-126051301137_1.html

✔ [러시아] 게임 개발자를 위한 비즈니스 커뮤니티 출범 30)

○ 게임 제작자를 위한 업계 커뮤니티 “PEAKTOP(REACTOR)”가 러시아에서 공식 출범함

- ✔ 이 새로운 조직의 목표는 개발자들을 대상으로, 초기의 전문성 개발부터 완성품 출시까지 국제 시장 진출을 체계적으로 지원하는 것
- ✔ 참가자들은 PEAKTOP(REACTOR)를 통해 주요 게임 기업의 전문가들로부터 상담을 받고, 정부의 지원 정책에 대한 정보를 얻으며, 게임 사업 운영에 대한 실질적인 조언을 받을 수 있음. PEAKTOP(REACTOR)의 ‘1차 전문가 그룹’에는 “Леста Игры(Lesta Games)”, “Astrum Entertainment”, “1C Game Studios”, “Game Art Pioneers”, “Hobby World”, “Яндекс Игры(Yandex Games)”, “Ростелекома(Rostelecom)”, 관련 개발자 커뮤니티, 관련 정부 기관 및 교육 기관의 대표자들이 포함되어 있음
- ✔ 러시아 게임 산업은 뛰어난 창의적 인재를 보유하고 있지만, 이 분야에 특화된 경영자, 마케터, 변호사, 금융 전문가 등은 부족한 실정. 관련해 PEAKTOP(REACTOR)의 수장인 글렘 카도체프(Глеб Кадоцев/Gleb Kadomtsev)는 다음과 같이 언급 “많은 재능 있는 개발자들이 전 세계 이용자들의 요구보다는 개인적인 취향에 따라 게임을 개발하는 경우가 많아, 유망한 팀의 프로젝트가 상업적 성공을 거두지 못하는 사례가 발생한다. PEAKTOP(REACTOR)는 이러한 상황을 체계적으로 바꾸기 위해 설립되었다. 기업, 정부, 그리고 전문가 집단의 자원을 결집하여 개발자들을 지원하는 데 집중하는 것이 PEAKTOP(REACTOR)의 목표이다.”
- ✔ 이 커뮤니티는 전문가와 함께하는 월별 실습 모임, 복잡한 개발 문제에 대한 심층적인 토론을 위한 비공개 전문 클럽, 마케팅 방법론, 그리고 모스크바시 게임 클러스터 입주 자격 및 전문 보조금 획득을 포함한 정부 지원 정책 활용에 대한 지원 등을 제공할 계획
- ✔ PEAKTOP(REACTOR)를 설립하기로 한 결정은 2025년 8월에 개최되어 22,000명 이상의 참가자를 모은 동명의 게임 산업 축제 이후에 이루어졌음. 이 축제에서 기업 임원과 정부 관계자들은 업계의 주요 과제를 논의하고 교육 및 글로벌 시장 진출에 중점을 둔 전문적이고 비즈니스 지향적인 커뮤니티의 필요성을 확인한 바 있음

✔ [러시아] 코나미, 러시아와 벨라루스 시장 철수 공식 발표 31)

○ 일본 게임 개발사 “코나미(KONAMI)”는 러시아와 벨라루스 지역 이용자들에게 서비스 제공을 중단하기로 결정함

- ✔ 이와 관련한 공지가 공식 웹사이트에 게시됨. 해당 퍼블리셔의 최종 시장 철수일은 2026년 6월 15일로 정해짐. 이러한 결정의 이유는 공개되지 않았음

30) 출처: <https://www.computerra.ru/344854/v-rossii-zapustili-biznes-soobshhestvo-razrabotchikov-igr-reaktor>

31) 출처:

<https://club.dns-shop.ru/amp/digest/173524-konami-ofitsialno-obyavila-ob-uhode-s-ryinkov-rossii-i-belorussii>

- ☑ “코나미 ID 를 이용해 주셔서 대단히 감사합니다. 2026 년 6 월 15 일 월요일 오전 6 시를 기점으로 러시아와 벨라루스에서 코나미 서비스가 종료될 예정입니다. 본 공지는 러시아와 벨라루스 지역의 서비스 종료에만 적용되며, 다른 지역에서는 변동 사항이 없습니다.”라고 코나미는 밝힘
- ☑ 이로 인해 러시아와 벨라루스 이용자는 더 이상 코나미 ID 를 사용할 수 없음. 코나미 ID 가 없으면 코나미의 게임 서버에 접속할 수 없게 되고, 코나미가 서비스하는 게임들의 온라인 모드를 플레이할 수 없게 됨. 업계는 일부 이용자들이 게임 진행 데이터를 보존하기 위해, VPN 을 통해 다른 지역으로 계정을 이전하기 시작한 것으로 추정하고 있음

☑ [스웨덴] 노르딕 게임 2026, 투자·인디게임 지원 프로그램 강화 32)

- Nordic Game 2026 은 5 월 26 일부터 29 일까지 스웨덴 말뫼 Slagthuset 에서 열리는 유럽 주요 게임 산업 행사로, 올해는 창작 쇼케이스와 투자 중심 비즈니스 프로그램을 한층 더 강화할 예정임
 - ☑ 또한 ‘AI Track’이 새롭게 강조되며, 절차적 월드 빌딩, 적응형 NPC 행동 등 게임 산업의 AI 활용과 관련된 쟁점을 다룰 예정임
 - ☑ 본 행사는 독립 게임 스튜디오가 투자 유치와 시장 노출을 확대할 수 있도록 지원하는 데 초점을 맞추고 있으며, 마스터클래스, 피칭 행사, 비즈니스 네트워킹 등을 포함함
 - ☑ 게임 디자인, 프로그래밍, 기술, AI, 모바일, 아트, 오디오, 비즈니스 분야의 다양한 발표와 패널토론이 예정되어 있으며, 주요 세션으로는 Embark Studios 의 슈팅 게임 ‘ARC Raiders’ 제작진이 참여하는 키노트 대담이 있음
 - ☑ 디자인 디렉터 버질 왓킨스(Virgil Watkins), 제품 디렉터 헤라르도 바수르토(Gerardo Basurto), UX 리서처 모아 네스(Moa Naess)가 대규모 게임 개발 과정과 플레이어 경험 설계에 대해 논의할 예정임
 - ☑ 그 외에도 성장 자금을 찾는 스튜디오와 게임 분야 투자자를 직접 연결하는 ‘Games Capital Summit’, 인디게임 노출 확대를 위한 Steam 연계 쇼케이스 등 다양한 프로그램이 마련되어있음
 - ☑ 특히 ‘Nordic Showcase on Steam’은 오프라인 행사를 디지털 플랫폼으로 확장해 인디게임의 발견 가능성을 높이는 장치로, 지난해 120 만 회 노출과 4 만 5,000 건 이상의 고유 조회를 기록했으며 올해는 이를 넘어서는 성과를 목표로 하고 있음
 - ☑ ‘Nordic Game of the Year’ 후보에는 스웨덴의 ‘Battlefield 6’, ‘ARC Raiders’, ‘Split Fiction’, 노르웨이의 ‘Dune: Awakening’, 핀란드의 ‘My Winter Car’ 등이 이름을 올렸으며, 수상 결과는 5 월 28 일 ‘Nordic Game Awards 2026’ 시상식에서 발표될 예정임

32) 출처:

<https://www.eventsforgamers.com/nordic-game-2026-spring-announcements-reveal-new-opportunities-and-reinforcing-strengths>



[그림 8] 북유럽 대표 게임 산업 행사 'Nordic Game'

☑ [이탈리아] 이탈리아 남부 지역 축제까지 뻗어 나가는 K 팝의 열기 33)

- 2026년 5월 15~17일 칼라브리아 렌데에서 열린 Cosenza Comics and Games 2026에 K 팝 트리뷰트 쇼와 지역 댄서 대상 콘테스트 편성
 - ☑ 이탈리아 남부 칼라브리아주 렌데(Rende)에서 5월 15일부터 17일까지 개최된 Cosenza Comics and Games 2026에서 K 팝 관련 프로그램이 주요 무대에 편성되며, 한류 콘텐츠의 지역 확산세를 보여줌
 - ☑ 현지 매체 StrettoWeb에 따르면 동 행사는 코센차 지역 최대 규모의 너드 문화 축제로 만화, 애니메이션, 게임, 코스프레, 대중문화 창작 콘텐츠를 아우르는 남부 이탈리아의 주요 테마 행사 중 하나임. 올해 행사는 Rende의 Parco Acquatico Santa Chiara에서 열렸으며, 애니메이션, 포켓몬, 이탈리아 성우, 디즈니 음악 공연 등 다양한 대중문화 프로그램과 함께 K 팝 무대가 포함됨
 - ☑ 특히 마지막 날인 5월 17일에는 메인 스테이지에서 「K 팝 데몬 헌터스」 트리뷰트 쇼가 진행되고, 이어 현지 지역 댄서들이 참여할 수 있는 K 팝 콘테스트가 열림. 이는 K 팝이 단순히 온라인 팬덤이나 대도시 공연장 중심의 소비에 그치지 않고, 지역 청소년·댄스 커뮤니티가 직접 참여하는 오프라인 문화 프로그램으로 확장되고 있음을 보여주는 사례임. 또한 K 팝 무대가 코스프레 대회, 애니메이션 음악 공연, 게임·만화 관련 부스와 함께 배치된 점은 한류 콘텐츠가 이탈리아 현지의 복합 대중문화 행사 안에서 자연스럽게 수용되고 있음을 시사함
 - ☑ 주목할 점은 이번 사례가 밀라노, 토리노 등 북부 대도시가 아니라 상대적으로 보수적 성향이 강한 남부 칼라브리아 지역 행사에서 확인되었다는 점임. 이탈리아 내 K 팝 소비가 북부의 대형 공연장이나 국제도시 중심 팬덤에 한정되지 않고, 남부 지역의 가족형·청소년형 문화 행사까지 확산되고 있다는 점에서 의미가 있음
 - ☑ 현지 댄서를 대상으로 한 K 팝 콘테스트 편성은 K 팝이 관람형 콘텐츠를 넘어 직접 따라 하고 재해석하는 참여형 콘텐츠로 자리 잡고 있음을 보여줌. 이를 통해 한류 열풍이 이탈리아 전역의 지역 문화 행사 속으로 스며들고 있으며, K 팝이 만화·애니메이션·게임·코스프레와 결합해 이탈리아 곳곳에서 젊은 세대의 대중문화 언어로 기능하고 있음을 실감할 수 있음

33) 출처: <https://www.cosenzacomicsandgames.it/edizione-2026>

<https://www.strettoweb.com/2026/05/al-via-cosenza-comics-and-games-2026-programma-attivita-e-orari/2086002>

☑ [캐나다] 캐나다 노동조합, 사우디 주도 EA 인수안 조사 촉구... 게임 산업·국가안보 우려 제기 34)

- 캐나다 노동조합 CWA Canada 가 캐나다 정부에 글로벌 게임사 Electronic Arts(EA)의 인수 추진과 관련한 국가안보 및 산업 영향 조사를 촉구함
 - ☑ 노조는 Mélanie Joly 산업부 장관에게 전달한 서한에서, 약 550 억 달러 규모로 추진 중인 이번 인수가 캐나다 게임 산업과 노동시장에 부정적 영향을 미칠 가능성이 있다고 주장함
 - ☑ 해당 인수안에는 사우디아라비아 국부펀드(PIF·Public Investment Fund)와 미국 Jared Kushner 가 운영하는 투자사 Affinity Partners 가 참여 중인 것으로 알려짐
 - ☑ EA 는 현재 Vancouver EA Vancouver (‘EA Sports FC’, ‘NHL’), Edmonton BioWare (‘Mass Effect’, ‘Dragon Age’), Montreal Motive Studio (‘Dead Space’, ‘Battlefield’), Toronto Glu Toronto 등 캐나다 주요 지역에 대형 개발 스튜디오를 운영하고 있음
 - ☑ CWA Canada 는 사우디 측이 자국 게임 산업 확대를 추진하는 과정에서 캐나다 내 EA 사업 규모 축소와 구조조정 가능성이 있으며, 이로 인해 일자리 감소와 임금 압박 등이 발생할 수 있다고 우려를 제기함
 - ☑ 또한 캐나다 이용자 데이터와 게임 기술 자산이 외국 정부 영향권에 놓일 수 있다는 점도 문제로 지적했으며, 캐나다의 외국인 투자 심사 제도인 ‘Investment Canada Act(외국인투자심사법)’에 따른 검토 필요성을 강조함
 - ☑ 노조는 이번 인수가 북미 게임 노동조합 조직화 움직임에도 영향을 줄 수 있다고 주장했으며, 미국·캐나다 게임업계 종사자 약 1 만 명이 인수 반대 청원에 참여했다고 설명함
 - ☑ 한편 이번 인수안은 지난해 9 월 발표됐으며, 현재 2026 년 6 월 완료를 목표로 절차가 진행 중인 것으로 알려짐

☑ [캐나다] Asus, 캐나다 최대 게임 행사 ‘Game Con Canada’서 북미 이스포츠 대회 개최 35)

- 글로벌 PC·게이밍 브랜드 ASUS 가 북미 지역 대상 이스포츠 대회 ‘ROG Masters North America 2026’를 개최한다고 발표함
 - ☑ 이번 대회는 온라인 예선을 거쳐 최종 결선을 캐나다 최대 게임 행사인 ‘Game Con Canada’ 현장에서 진행하는 방식으로 운영되며, 미국·캐나다 게이머들이 참가할 예정임
 - ☑ 종목은 Valorant 와 Street Fighter 62 개 부문으로 구성되며, 온라인 예선은 5 월 30~31 일 진행됨
 - ☑ 이후 상위 4 개 Valorant 팀과 상위 8 명의 Street Fighter 6 선수가 오는 6 월 21 일 Edmonton 내 Edmonton EXPO Centre 에서 열리는 Game Con Canada 현장 결선에 진출하게 되며 총상금은 약 1 만 달러 규모로, 두 종목에 동일하게 배분될 예정임

34) 출처: <https://mobilesyrup.com/2026/05/07/cwa-canada-saudi-arabia-acquisition-ea>

35) 출처: <https://mobilesyrup.com/2026/05/13/asus-big-esports-competition-game-con-canada>

- ✔ Game Con Canada 는 6 월 19~21 일 개최되며, 게임 시연·보드게임·테이블탑 게임·코스프레·게스트 프로그램 등을 포함한 캐나다 최대 규모 게임 행사로 운영될 예정임
- ✔ 주최 측에 따르면 2025 년 행사에는 약 4 만 명 이상의 방문객이 행사를 찾은 것으로 나타났으며, 올해 행사 역시 규모 확대가 예상되고 있음
- ✔ 올해 행사에는 배우 Deborah Ann Woll 과 캐나다 게임 시리즈 Mass Effect 성우 Mark Meer 등 엔터테인먼트 분야 게스트도 참여 예정임
- ✔ 또한 행사 기간 중 북미 게임 산업 컨퍼런스 ‘NAGIS(North American Games Industry Summit)’도 함께 개최되며, Nolan Bushnell 등 글로벌 게임업계 관계자들이 연사로 참여할 예정임
- ✔ Game Con Canada 측은 최근 캐나다 게임 산업 및 이스포츠 시장 성장과 함께 일반 소비자 행사와 산업 네트워킹 기능을 결합한 형태로 행사 규모를 확대하고 있음

✔ [폴란드] 폴란드 게임 업계, 생성형 AI 사용 관련 논쟁 확산 36)

○ 게임 제작 시 생성형 AI 활용이 브랜드 이미지, 소비자 신뢰에 영향... 사용 여부 두고 논쟁 지속될 듯

- ✔ 폴란드 게임 산업 내에서 생성형 AI 활용을 둘러싼 논쟁이 확산되고 있음. 업계 일각에서는 AI 기술이 개발 효율성을 높일 수 있다는 기대가 나오고 있으나, 동시에 창작 노동을 대체하고 게임 산업 종사자들의 일자리를 위협할 수 있다는 우려의 목소리도 큼. 특히 일부 글로벌 게임 기업들이 AI 기반 이미지·대사 생성 기술을 도입하면서 게임 이용자와 개발자 커뮤니티 내 반발 사례가 이어지고 있음
- ✔ 이 같은 분위기 속에서 폴란드 게임사 레벨 볼브스(Rebel Wolves)의 공동 창립자인 콘라드 토마슈키에비치(Konrad Tomaszewicz)가 자사 신작 게임 <The Blood of Dawnwalker>와 관련해 생성형 AI 미사용 방침을 공개적으로 강조함. 그는 “게임 내 어떤 콘텐츠도 생성형 AI 로 제작되지 않았다”라고 밝히며, 인간 개발자와 아티스트 중심으로 게임을 개발했다고 설명함. 콘라드 토마슈키에비치는 글로벌 흥행작 <위쳐 3>의 디렉터 출신으로도 잘 알려져 있어 이번 발언이 업계의 주목을 받고 있음
- ✔ 한편, 레벨 볼브스는 최근 <The Blood of Dawnwalker>의 공식 출시일을 2026 년 9 월 3 일로 확정 발표했음. 업계에서는 이번 사례가 생성형 AI 활용 여부 자체가 게임사의 브랜드 이미지와 소비자 신뢰에 영향을 미치는 요소로 부상하고 있음을 보여준다고 평가함. 특히 폴란드 게임 산업은 CD 프로젝트 레드(CD Projekt RED) 사 등을 중심으로 세계적 인지도를 확보하고 있는 만큼, 향후 AI 활용 기준과 윤리 논의도 더욱 활발해질 가능성이 제기됨

36) 출처:

<https://www.gry-online.pl/newsroom/the-blood-of-dawnwalker-nareszcie-ma-date-premiery-wspoltworcy-wi/z030bc8>



[그림 9] 폴란드 게임 <The Blood of Dawnwalker> (출처: namicomi.com)

☑ [튀르키예] 한국 투자자, 튀르키예 기술 기업을 ‘지역 시장을 개척할 기회’로 인식 37)

- 튀르키예의 기술·스타트업 생태계, 특히 게임과 AI 분야의 글로벌 성과가 한국 투자자들의 지속적인 관심을 받고 있음
 - ☑ 튀르키예 스타트업들의 제한된 자원에도 불구하고 높은 수익성을 창출하는 역량이 글로벌 시장에서의 경쟁 우위 요소로 부각되고 있음
 - ☑ 보아지치 벤처스(Boğaziçi Ventures)는 한국 IT 쇼(Korea IT Show)에 튀르키예를 대표하는 유일한 투자 그룹으로 참가하여 3 개 스타트업을 대동하였고, 현지 투자자 관심을 구체적 협력으로 연결하는 것을 목표로 하였음
 - ☑ 바르시 외즈이스텍(Barış Özistek) 보아지치 벤처스(Boğaziçi Ventures) 대표이사는 해당 활동에 관하여 다음과 같이 부연하였음
 - 튀르키예 스타트업 생태계 내 소비자 대상 AI 모바일 앱, 기업용 소프트웨어 솔루션, 디지털 게임 분야에서 유럽·미국 시장의 넓은 고객층을 확보한 기업 수가 꾸준히 증가하고 있음
 - 디지털 분야 글로벌 시장의 50% 이상을 아시아가 차지하는 만큼 튀르키예 스타트업들이 경쟁에서 뒤쳐진 부분이 있으나, 이들의 기술의 상업화와 지역 사용자를 위한 현지화 및 판매 역량은 뛰어난
 - 한국 투자자들의 튀르키예에 대한 시각은 매우 긍정적임. 지난 6 개월간 대통령실 투자금융사무소(Cumhurbaşkanlığı Yatırım ve Finans Ofisi)와 공동으로 진행한 행사에서 높은 관심을 확인한 바 있음
 - "한국은 튀르키예를 유럽·중동·아프리카 지역으로 진출하는 관문으로 보고 있으며, 이는 매우 타당한 시각입니다. 이 전 지역에서 근면성, 규율, 역량 면에서 한국과 가장 유사한 생태계가 바로 튀르키예입니다. 한국 기업들은 튀르키예 기업을 파트너십을 통해 지역 시장에 진출할 잠재적 기회로 보고 있습니다. 이들은 튀르키예가 광범위한 지역에 걸쳐 영향력을 행사하고 있다는 점, 그리고 게임·핀테크·방산 등 주요 분야에서 뛰어난 기업들을 배출해 왔다는 점을 면밀히 주시하며 투자 포지션을 확보하고자 합니다."
 - 게임 분야의 경우, 한국이 캐주얼 게임에서 강점을 보이지 못하는 반면 튀르키예는 두각을 나타내고 있어 직접적인 투자 관심으로 이어지고 있음. 방산, 산업 기술, AI 응용 분야에서도 유사한 상호보완적 이해관계가 형성되고 있음.

37) 출처:

<https://aa.com.tr/tr/ekonomi/guney-koreli-yatirimcilar-turk-teknoloji-sirketlerini-bolgesel-pazarlara-acilan-firsat-olarak-goruyor/3930312>

"한국이 보유하지 못한 역량을 튀르키예에서 발굴하려 한다"고 표현할 수 있음

- AI 전환을 신속하게 추진한 포트폴리오 기업들이 가장 빠른 성장세를 보이고 있으며, AI 기반 모바일 앱 분야에서는 튀르키예 기업들이 글로벌 선두권에 올라 있음. Codeway, HubX 등이 글로벌 시장에서 압도적 선두를 달리며 경쟁 중임
- 자금 부족이라는 생태계의 구조적 제약이 역설적으로 경쟁력의 원천이 되고 있음. 제한된 자원 속에서 빠르게 수익 구조를 갖추고 성장하는 방식이 글로벌 투자자들의 주목을 받는 강점으로 자리잡았음
- ☞ 보아지치 벤처스는 "BV Growth 2-응용 레이어 AI(BV Growth 2-Uygulama Katman 1 Yapay Zeka)" 펀드를 통해 튀르키예·한국 기반 기업에 투자하고 있으며, 해당 펀드의 첫 투자처로 에듀테크 기업 루시다(Lucida)를 선정함

☞ [튀르키예] 보아지치 벤처스와 한국콘텐츠진흥원, 디지털 게임 포럼 공동 주최 38)

- 글로벌 게임 산업의 미래를 형성하는 AI 기술 및 차세대 투자 전략을 주제로 논의가 이루어졌으며, 튀르키예 모바일 게임 생태계와 한국 게임 생태계 간 교류 강화 및 공동 투자 기회 모색을 목표로 함
 - ☞ 보아지치 벤처스와 한국콘텐츠진흥원(KOCCA) 간 협력하에 이스탄불에서 <2026 튀르키예-한국 게임 포럼>이 개최됨
 - ☞ 글로벌 게임 산업의 미래를 형성하는 AI 기술 및 차세대 투자 전략을 주제로 논의가 이루어졌음
 - ☞ 튀르키예 모바일 게임 생태계와 한국 게임 생태계 간 교류 강화 및 공동 투자 기회 모색을 목표로 하였음
 - ☞ 주요 참석자는 다음과 같음
 - KOCCA 튀르키예 지사장 황영성(Young-sung Hwang)
 - 보아지치 벤처스 대표이사 바르시 외즈이스텍(Barış Özistek)
 - 게이밍 인 튀르키예(Gaming in Türkiye) 대표이사 오잔 아이데미르(Ozan Aydemir)
 - ESA 이스포츠(ESA Esports) 대표이사 라레 에르긴(Lale Ergin)
 - 게이밍 이스탄불(Gaming İstanbul) 이사회 멤버 쥐네이트 데브림(Cüneyt Devrim)
 - 대통령실 투자금융청 프로젝트 디렉터 아흐멧 딜레르(Ahmet Diler)
 - ☞ 동 포럼의 한국어판은 KOCCA 를 통해 한국에서도 별도 공개될 예정임
 - ☞ 보아지치 벤처스(Boğaziçi Ventures) 대표이사 바르시 외즈이스텍(Barış Özistek)는 인터뷰에서 다음과 같이 부연하였음
 - 튀르키예 스타트업들이 아시아 국가들과 협력할 수 있다는 점에 집중하고 있으며, 한국이 현재 전략적 파트너임
 - 신규 AI 펀드 운용의 일환으로 한국의 주요 스타트업 액셀러레이터와 파트너십을 체결함. "한국에서 튀르키예로 스타트업과 투자자를 유치하는 동시에, 튀르키예에서 한국으로도 연결하고 있습니다. 양방향 협력의 가교 역할을 하고 있습니다."
 - 디지털 경제의 50% 이상이 아시아 시장에서 발생하는 만큼, AI·핀테크·리테일 테크·게임 분야 기업들과 함께 양국 간 교류 가속화에 기여하고자 함

38) 출처:

<https://www.aa.com.tr/tr/bilim-teknoloji/bogazici-ventures-ve-kocca-ismirligiyle-dijital-oyun-forumu-duzenlendi/3938044>

- KOCCA 가 튀르키예의 창작 콘텐츠에 적극적으로 관심을 가지고 있으며, 최근 몇 년간 튀르키예에는 특히 모바일 게임 분야에서 세계적인 생태계 중 하나가 되었다고 강조함
- “튀르키예와 한국 게임사를 연결하는 것은 매우 중요합니다. 튀르키예 게임의 아시아 진출, 한국 게임의 튀르키예·중동 진출 등 다양한 방식으로 구현될 수 있습니다. 창의 콘텐츠는 게임에 국한되지 않으며, K-팝, 미디어, 영화, 드라마도 포함됩니다. 이 분야들은 양국 모두가 강점을 지닌 영역입니다.”
- ☞ 오잔 아이데미르(Ozan Aydemir) 게이밍 인 튀르키예(Gaming in Türkiye) 대표이사의 인터뷰 내용은 다음과 같음
 - 현재 튀르키예의 게임 산업 상황과 한국과의 전략적 협력의 중요성과 함께 튀르키예가 디지털화 되었다는 점을 언급함
 - 튀르키예 인구 약 4,500 만~5,000 만 명이 디지털 게임을 즐기고 있으며, 약 90%가 인터넷에 접속하고 6,500 만 명이 소셜 미디어를 이용하고 있음. 관련 시장 규모는 10 억 달러를 상회하며, 대부분 모바일에서 창출됨
 - 튀르키예는 생산의 측면에서도 강력한 국가임. 현재 1,300 개 이상의 로컬 게임사가 모바일, PC, 하이브리드 분야에서 활동 중임
 - KOCCA 와의 행사가 튀르키예 개발자들에게 제공할 기회에 주목하며, 아이데미르는 다음과 같은 평가를 내렸음. “한국은 기술·생산 측면에서 게임 산업의 중심지 중 하나입니다. 양측 간 지식 공유가 확대될수록 글로벌 시장에 진출하는 튀르키예 기업 수도 늘어날 것이며, 양국 간 고용 창출 기회도 생겨날 것입니다.”
- ☞ KOCCA 튀르키예를 이끌고 있는 황영성(Youngsung Hwang) 센터장은 인터뷰를 통해 다음과 같은 설명을 덧붙였음
 - 황영성 센터장은 튀르키예-한국 게임 포럼 행사를 양국 게임 산업의 현 상황, 미래 및 공동 협력 기회를 논의하는 중요한 플랫폼으로 보고 있음을 강조하며, 튀르키예의 선도 투자사, 게임기업들과 협력하게 되어 기쁘다고 발언함
 - 오는 6 월 2 일~4 일 <2026 튀르키예 K-콘텐츠 IP 비즈니스 위크(2026 Türkiye K-Content IP Biz Week)>행사를 개최할 예정임. 한국 콘텐츠 기업 16 개사가 참가하며, 다수의 튀르키예 콘텐츠 기업들의 참여도 기대되고 있음
 - 이번 행사가 양국 콘텐츠 기업들에게 새로운 협력 및 문화교류 기회를 창출할 것으로 기대함
 - 앞으로 튀르키예와 한국 간 콘텐츠 산업 협력과 문화 교류를 더욱 확대해 나가고자 함

☑ [브라질] 닌텐도, 브라질 게임 가격 책정 방식 공개... 현지 시장 대응 강화 39)

○ 닌텐도, 브라질 가격정책 공개... 환율·현지 법규 반영해 가격 조정

- ☞ 닌텐도(Nintendo)는 gamescom latam 2026 현장에서 브라질 내 게임 가격 책정 방식(Precificação de Jogos)과 현지 시장 운영 전략을 공개했으며, 환율 변동과 현지 법규 및 세금 체계를 핵심 변수로 반영하고 있다고 설명함
- ☞ 닌텐도 라틴아메리카 마케팅 디렉터 로미나 휘틀록(Romina Whitlock)은 닌텐도 브라질 e 숍(eShop Brasil) 가격이 미국 등 다른 시장과 동일할 필요는 없으며, 각국의 제도와 시장 여건에 맞춰 유연하게 조정한다고 밝힘
- ☞ 이에 따라 닌텐도는 브라질 시장에서 약 6 개월 주기로 가격 균형을 점검하며, 현지 소비자에게 보다 접근 가능하고 합리적인 가격을 제시하는 방향으로 운영하고 있다고 설명함

○ 디지털·실물 패키지 가격 차별화... 세금 구조가 주요 배경

39) 출처: <https://canaltech.com.br/games/nintendo-revela-como-precifica-jogos-no-brasil-e-promete-novidades>

- ✔ 닌텐도는 2020년 9월 브라질 e-숍 공식 복귀 및 진출 이후 지속적인 가격 조정을 이어왔으며, 최근에는 디지털 게임 가격이 실물 패키지보다 다소 낮게 책정되는 구조를 적용하고 있다고 밝힘
 - ✔ 이는 브라질 현지에서 실물 카트리지 수입 및 유통에 부과되는 과도한 세금과 물류 부담이 디지털 유통보다 높기 때문으로, 닌텐도는 이러한 구조적 비용 차이가 현지 최종 판매가에 직접적으로 반영된다고 설명함
 - ✔ 결과적으로 브라질 시장에서는 동일한 게임 타이틀이라도 유통 방식에 따라 뚜렷한 가격 차이가 발생하는 구조가 정착되고 있는 것으로 분석됨
- **특전판·주변기기 도입은 제한적… 물류 부담 속 단계적 확대 추진**
- ✔ 닌텐도는 브라질 시장에서 한정판/특전판, amiibo(amiibo), 일부 전용 액세서리 등 상품군 확대에 여전히 현실적인 어려움이 있다고 설명했으며, 이는 장기화된 고질적인 물류 부담과 유통 제약에 따른 것이라고 밝힘
 - ✔ 현재는 슈퍼 마리오(Super Mario), 포켓몬(Pokémon) 등 대중성이 높은 주요 IP 중심의 하드웨어 번들 상품(Bundles)을 우선적으로 공급하고 있으며, 향후 시장 수요가 검증된 품목부터 단계적으로 카탈로그를 넓혀갈 계획이라고 언급함
 - ✔ 공식 닌텐도 스토어(Nintendo Store) 오프라인 매장의 부재 역시 브라질 단일 국가만의 문제가 아닌 중남미 전반의 공통 과제로 제시되었으며, 회사는 무리한 사업 확장보다는 안정적인 현지 정착을 최우선으로 하는 보수적인 전략을 유지하고 있다고 설명함
- **브라질 현지화 확대… 포르투갈어 지원·브라질 게임사 협력 강화**
- ✔ 닌텐도는 브라질 포르투갈어 현지화를 지속적으로 확대하고 있으며, 자사 주요 타이틀의 텍스트 번역과 현지화 적용 범위를 점차 넓혀가고 있다고 밝힘
 - ✔ 또한, 닌텐도는 이미 약 30종 이상의 퍼스트파티(First-Party) 게임에 브라질 포르투갈어를 공식 지원하고 있으며, 일부 기대 신작에는 현지 브라질 성우 더빙도 적극 도입할 예정이라고 설명함
 - ✔ 아울러 CCXP, BGS(Brasil Game Show), gamescom latam 등 브라질의 대형 오프라인 게임 행사에 지속적으로 참여함으로써 현지 인디 개발사들과의 사업 논의를 확대하고, 우수한 브라질산 게임의 스위치 플랫폼 진입 기회를 적극적으로 넓히겠다는 방침을 드러냄



[그림 10] 닌텐도 라틴아메리카 마케팅 디렉터 로미나 휘틀록(Romina Whitlock)

애니·캐릭터



✓ [인니] 인도네시아 애니메이션 산업, 10년간 3.3배 성장 40)

- 테우쿠 리에프키 하르샤(Teuku Riefky Harsya) 인도네시아 창조경제부 장관은 2026년 5월 19일 자카르타에서 열린 「인도네시아 애니메이션 리포트 2026(Indonesia Animation Report 2026)」 발표 기자회견에서, 애니메이션 산업이 지난 10년간 3.3배 이상 성장했다고 밝힘
 - ☞ 그는 "인도네시아 애니메이션 경제 규모가 2015년 약 2,400억 루피아에서 2025년 8,000억 루피아(약 680억 원)로 성장했으며, 이는 연평균 13%의 성장률"이라고 밝힘. 또한, 2025년 기준 애니메이션 지식재산권(IP) 부문 수익이 10년 전 대비 280% 증가했다며, "이번 성과는 인도네시아 애니메이션 산업이 과거 해외 IP를 위한 단순 서비스 공급자에서 탈피해 자국 오리지널 IP를 직접 창출하는 구조로 변화하고 있음을 입증한다"라고 강조함. 창조경제부는 이번 보고서를 인도네시아 애니메이션 산업의 현황, 잠재력, 과제를 종합적으로 분석한 데이터 기반 정책 수립의 근거로 활용한다는 방침임
 - ☞ 리에프키 장관은 인도네시아 애니메이션 산업협회(AINAKI) 회원사들이 현재 총 299개의 로컬 캐릭터 IP를 보유하고 있다고 밝힘. 그는 비시네마 픽처스(Visinema Pictures)가 제작한 애니메이션 영화 <점보(Jumbo)>가 극장 관객 1,000만 명을 돌파한 사례를 들며 "우리 애니메이터들의 작품 품질이 이미 매우 경쟁력 있는 수준에 도달해 있으며, 경제적으로도 자립할 준비가 되어 있음을 입증했다"라고 평가함. <점보>는 420명 이상의 현지 크리에이터(애니메이터, 작가, 음악가, 비주얼 아티스트 등 포함)가 5년간 제작에 참여한 대규모 프로젝트로, 동남아시아 역대 최고 흥행 애니메이션으로 기록됨
 - ☞ 한편, 인도네시아 정부는 IP 기반 창조경제 금융 지원을 대폭 확대하고 있음. 리에프키 장관은 2026년 지식재산권 기반 창조경제 분야를 위한 특별 소상공인 대출 한도로 10조 루피아(약 8,600억 원)를 배정하고, 창작자 1인당 최대 5억 루피아(약 4,300만 원)까지 지원받을 수 있도록 했다고 밝힘. 또한, 기존에는 지식재산권 증서를 은행 대출 담보로 활용하기 어려웠으나, 이제는 보조 담보로 인정받을 수 있게 되었다고 덧붙임

✓ [싱가포르] 말레이시아 영화진흥원 FINAS, 일본 애니메이션 업계와 협력 확대 41)

- 일본 극장용 애니메이션 프로젝트 협의 막바지. 인센티브 정책 활용
 - ☞ 말레이시아 영화진흥원(FINAS)이 일본 애니메이션 스튜디오와 현지 애니메이션 제작사를 연결하는 아웃소싱 협력 프로젝트를 추진 중이라고 밝힘

40) 출처:

https://www.antaranews.com/berita/5572999/menekraf-industri-animasi-ri-tumbuh-33-kali-lipat-dalam-10-tahun?utm_campaign=latest_home&utm_medium=mobile&utm_source=antaranews

41) 출처: <https://bernama.com/en/news.php/news.php?id=2555993>

- ☑ FINAS 최고경영자 아즈미르 사이푸딘 무탈리브(Azmir Saifuddin Mutalib)는 2026년 5월 12일 통신부 월례 행사에서 일본 애니메이션 스튜디오와의 협력이 막바지 단계에 있으며, 해당 프로젝트에는 말레이시아 현지 애니메이션 제작사가 참여할 예정이라고 설명함
- ☑ 아즈미르 CEO에 따르면 일본 측은 이미 협력 대상이 될 말레이시아 기업을 선정한 상태임. 그는 일본 애니메이션 업계가 해외 아웃소싱을 거의 하지 않는다는 점을 언급하며, 이번 프로젝트는 말레이시아 영화 촬영 인센티브 제도(FIMI, Film In Malaysia Incentive)를 통해 유치되는 극장 개봉용 애니메이션 프로젝트라고 밝힘
- ☑ 그는 “말레이시아의 3D 애니메이션 제작 역량이 국제적 수준에 도달했으며, 일본 측이 말레이시아 기업을 선정한 배경도 이와 관련이 있다”라고 설명. 다만 적합한 제작사를 선정하는 과정에 시간이 소요됐으며, 현재는 성사에 근접한 단계라고 덧붙임. 프로젝트명과 세부 내용은 아직 공개되지 않았음
- ☑ 이번 협력은 일본 스튜디오와 말레이시아 제작사 간의 긴밀한 협의를 바탕으로 진행되고 있으며, 양국의 제작 인센티브 활용 방안도 논의 중임. 일본 측은 자국 정부의 리베이트를, 말레이시아 측은 FINAS 인센티브를 활용하는 방식으로 추진되고 있는 것으로 알려짐

☑ [싱가포르] 말레이시아 정부, 영화진흥원 내 애니메이션 전담 부서 신설 필요성 제기 42)

○ 애니메이션 산업 일자리 부족 문제 대응. RTM(국영방송) 애니메이션 편성 확대 검토 지시

- ☑ 말레이시아 파흐미 파질(Fahmi Fadzil) 통신부 장관이 말레이시아 영화진흥원(FINAS) 내 애니메이션 전담 부서 신설이 필요하다고 밝힘
- ☑ 파흐미 장관은 2026년 5월 12일 통신부 월례 행사에서 말레이시아 애니메이션 산업이 높은 성장 잠재력을 보유한 분야라고 설명함. 그는 과거 해외 스튜디오들이 애니메이션 콘텐츠 제작을 위해 말레이시아 애니메이터들과 협업해 왔으며, 애니메이션 산업이 국가 창작경제에 기여할 수 있는 여지가 크다고 언급
- ☑ 또한 애니메이션 산업의 경제적 기여는 이미 확인되고 있으며, 대표 사례로 인도네시아에서 높은 인기를 얻은 말레이시아 애니메이션 〈우핀 & 이핀(Upin & Ipin)〉을 언급. 이어 “〈우핀 & 이핀〉 외에도 더 많은 현지 창작자의 지식재산(IP)이 해외 시장으로 진출할 수 있도록 지원 방안을 마련해야 한다”고 강조함
- ☑ 장관은 애니메이션이 디지털 콘텐츠에 해당하지만, 극장 상영을 위해서는 FINAS의 인증 절차를 거쳐야 하는 만큼 FINAS의 역할이 애니메이션 업계에서 매우 중요하며, 이에 따라 FINAS 내부에 애니메이션 분야를 전담하는 조직을 마련할 필요가 있다고 밝힘
- ☑ 파흐미 장관은 말레이시아 국영방송 RTM(Radio Televisyen Malaysia)의 아슈와드 이스마일(Ashwad Ismail) 사장에게도, 애니메이션 분야 일자리 확대 등 애니메이션 업계 현안 해소를 위해 애니메이션 편성작 수를 늘리는 방안을 검토할 것을 지시했다고 밝힘

42) 출처: <https://bernama.com/en/region/news.php?id=2556089>

☑ [싱가포르] 기대작인 국제 공동제작 애니메이션 <플릭(Fleak)>, 말레이시아 개봉 예정 43)

○ 핀란드·프랑스·폴란드·말레이시아 공동제작. 말레이시아 Anima Vitae Point 제작 참여

- ☑ 국제 공동제작 애니메이션 <플릭(FLEAK)>이 말레이시아 개봉을 앞두고 있음. 동 작품은 핀란드·프랑스·폴란드·말레이시아가 참여한 3D 컴퓨터 애니메이션 장편으로, 말레이시아에서는 애니마 비태 포인트 (Anima Vitae Point)가 공동 제작사로 참여함
- ☑ 플릭은 사고로 걷는 능력을 잃은 11 세 소년 토마스가 다른 차원에서 온 털복숭이 생명체 플릭을 만나며 벌어지는 이야기를 다룬 작품임. 플릭은 토마스를 판타지 모험으로 이끌고, 토마스는 그 과정에서 다시 걷는 방법을 찾는 한편 자신의 그림자가 만들어낸 괴물과 마주하게 됨. 가족 관객을 대상으로 한 84 분 내외의 애니메이션으로, 우정과 장애, 두려움의 극복, 가족 간 유대 등을 주요 소재로 다룸. 작품은 아이의 시점에서 상상력과 감정적 회복 과정을 그리는 방식으로 전개됨
- ☑ 동 작품은 옌스 뮐러(Jens Moller) 감독이 연출했으며, 그는 <레고 스타워즈 LEGO Star Wars>, <레고 닌자고 LEGO Ninjago: Masters of Spinjitzu> 등 애니메이션 프로젝트에 참여한 이력이 있음. 제작은 핀란드가 주도하고, 말레이시아 애니마 비태 포인트, 폴란드 애니문(Animoon), 프랑스 고도 필름 (Godo Films)이 공동 제작사로 참여하는 구조로 진행됨
- ☑ 해외 세일즈는 올라이츠 엔터테인먼트(All Rights Entertainment)가 담당하고 있으며, 동 작품은 발트 3 국, 베네룩스, 불가리아, 프랑스, 이스라엘, 북유럽, 폴란드, 포르투갈, 스페인, 튀르키예 등 여러 지역에 판매된 것으로 알려짐
- ☑ 플릭은 말레이시아의 현지 애니메이션 인력이 국제 장편 애니메이션 제작에 참여한 사례로 주목받고 있음. 애니마 비태 포인트는 말레이시아를 기반으로 한 제작사로, 이번 프로젝트를 통해 핀란드·프랑스·폴란드 제작진과 함께 장편 애니메이션 제작에 참여하였음



[그림 11] 플릭 Fleak (출처: Malay Mail)

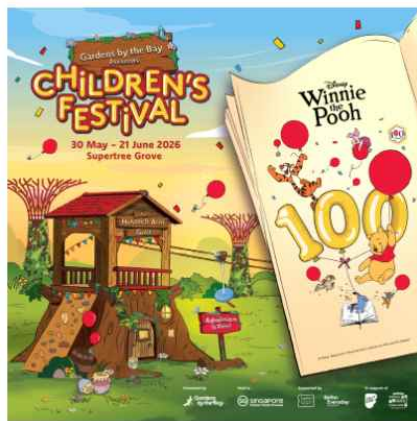
43) 출처:

<https://www.malaymail.com/news/showbiz/2026/05/16/inside-fleak-the-ambitious-international-animation-with-malaysian-roots-and-a-surprisingly-emotional-core-video/220126>

☑ [싱가포르] 가든스 바이 더 베이, 디즈니 테마 가족 체험 프로그램 2 종 공개 44)

○ 디즈니 캐릭터 토피어리 전시와 ‘위니 더 푸’ 어린이 축제 운영. 싱가포르관광청 지원

- ☑ 싱가포르 가든스 바이 더 베이(Gardens by the Bay)가 2026 년 6 월 가족 관람객을 대상으로 한 디즈니 테마 체험 프로그램 2 종을 선보인다고 발표
- ☑ 이번 프로그램은 싱가포르관광청(STB)의 지원을 받아 진행되며, 플로럴 판타지(Floral Fantasy)에서는 ‘디즈니 가든 오브 원더(Disney Garden of Wonder)’가 재개장하고, 슈퍼트리 그로브(Supertree Grove)에서는 ‘어린이 축제 2026: 디즈니 위니 더 푸(Children’s Festival 2026 featuring Disney’s Winnie the Pooh)’가 개최
- ☑ ‘디즈니 가든 오브 원더’는 2024 년 첫 선을 보인 이후 다시 운영되는 전시로, 디즈니 및 픽사 캐릭터를 활용한 토피어리와 디오라마로 구성됨. 2026 년 전시에서는 라푼젤, 벨, 자스민 등 디즈니 프린세스 캐릭터가 처음으로 소개되며, <겨울왕국(Frozen)>의 안나와 엘사 토피어리도 눈 내린 풍경을 배경으로 전시될 예정임
- ☑ 전시에는 총 6 개 테마 구역에 걸쳐 23 개의 캐릭터 토피어리가 마련됨. 주요 캐릭터로는 마법사의 제자 미키, 디즈니·픽사 <토이 스토리 5(Toy Story 5)>의 우디·제시·버즈 라이트이어, <위니 더 푸>의 푸·이요르·피글렛·티거 등이 포함됨. 전시 마지막 구간에는 락사(laksa), 테 타릭(teh tarik) 등 싱가포르 현지 음식을 배경으로 디즈니 캐릭터를 재해석한 포토존도 구성됨
- ☑ 가든스 바이 더 베이는 이번 프로그램 외에도 디즈니 테마 리테일 팝업과 카니발 게임 등을 함께 운영할 예정임. 한편 가든스 바이 더 베이는 트립어드바이저 ‘트래블러스 초이스 베스트 오브 더 베스트 2026’에서 세계 3 위 명소로 선정된 바 있음



[그림 12] 가든스 바이 더 베이 디즈니 테마 체험 프로그램 2종 (출처: Media OutReach)

44) 출처:

<https://www.media-outreach.com/news/singapore/2026/05/18/463143/singapores-gardens-by-the-bay-unveils-two-new-disney-themed-experiences-for-families>

✔ [러시아] <마샤와 곰> 극장판 장편 애니메이션 제작 중 45)

- 인기 애니메이션 시리즈 <마샤와 곰(Маша и Медведь/Masha and the Bear)>의 캐릭터들을 주인공으로 한 장편 애니메이션 영화가 개봉될 예정
 - ✔ 이 프로젝트의 제작자인 올레그 쿠조프코프(Олег Кузовков/Oleg Kuzovkov)는 최근 자신의 캐릭터들에 대한 창작 권한을 되찾았음. 쿠조프코프가 <마샤와 곰> 애니메이션 시리즈를 제작한 “Animaccord” 스튜디오와 체결했던 라이선스 계약이 만료된 것
 - ✔ 쿠조프코프는 로스앤젤레스와 모스크바에 기반을 둔 독립 제작사 “Studio MiM”을 설립. 이 새로운 회사는 <마샤와 곰>의 첫 번째 장편 애니메이션 영화와 그 속편들을 제작할 예정
 - ✔ Studio MiM 은 제작진이 이번 <마샤와 곰> 장편 애니메이션을 통해 전 세계의 관객들에게 새롭고 신선한 모습의 캐릭터들을 선보일 예정이며, 캐릭터들은 특유의 유쾌하고 코믹한 스타일로 새로운 모험을 펼칠 것이라고 발표. 스튜디오는 2028년 말까지 애니메이션 영화 제작을 완료할 계획
 - ✔ 애니메이션 시리즈 <마샤와 곰>은 2009년 첫 방영 이후 전 세계적으로 큰 인기를 얻었음. 개봉될 극장판 영화는 일종의 리부트 작품이 될 것으로 추정됨

✔ [러시아] 소유즈멀트필름, 창립 90주년 기념행사 개최 예고 46)

- ✔ “로스키노(РОСКИНО/ROSKINO)”와 “소유즈멀트필름(Союзмультфильм/Soyuzmultfilm)”은 특별 국제 상영회 시리즈를 개최하기 위한 협약을 체결. 이번 상영회는 유서 깊은 애니메이션 제작사 소유즈멀트필름의 90주년을 기념하는 계획. 이번 프로젝트는 러시아 문화부가 후원
- ✔ 로스키노의 CEO인 엘사 안토노바(Эльза Антонова/Elsa Antonova)는 프로젝트와 관련해 다음과 같이 언급. “러시아 애니메이션은 전 세계 관객들의 마음을 사로잡으며 꾸준히 성장하고 있다. 소유즈멀트필름 창립 90주년을 기념하는 이번 국제 상영회는 어린이와 어른 모두에게 풍부하고 다채로운 러시아 애니메이션의 매력을 선보일 수 있는 좋은 기회이다. 러시아 애니메이션이 해외에서 높은 인기를 얻고 있다는 사실이 기쁘며, 이번 상영회를 통해 러시아 애니메이션이 새로운 지평을 열고, 국제 무대에서 더욱 발전하고 입지를 강화할 수 있기를 기대한다.”
- ✔ 2026년 국제 상영회의 첫 번째 개최국은 세르비아로, 러시아 애니메이션에 대한 선호도가 높은 지역. 주최 측은 차차 개최 지역을 확대할 계획이라고 밝힘. 행사에서는 애니메이션 마스터 클래스도 진행될 예정. 이를 통해 관객들에게 애니메이션이 어떻게 탄생하는지 직접 보고 배우는 경험을 제공할 계획
- ✔ 소유즈멀트필름 영화 스튜디오 이사회 의장인 율리야나 슬라셰바(Юлиана Слашева/Yuliana Slasheva)는 다음과 같이 덧붙임. “국제 상영 프로그램은 기념 행사의 중요한 부분이며,

45) 출처:

<https://kg-portal.ru/comments/133271-v-rabote-nahoditsja-pervyj-polnometrazhnyj-multfilm-masha-i-medved-ot-no-voj-studio-mim>

46) 출처: <https://artmoskovia.ru/umka-i-krokodil-gena-pokoryayut-mir-soyuzmultfilmu-90.html>

로스키노와의 공동 프로그램은 러시아에서 가장 오래된 영화 스튜디오의 전설적인 과거와 현재를 국제 관객들에게 알릴 수 있는 훌륭한 기회이다. 관객들은 예전의 명작뿐만 아니라 최근의 훌륭한 작품들도 감상할 수 있다.”

- ☑ 상영회의 순서 중 하나로, 일부 상영관에서는 관객들이 제작진과의 라이브 대담에 참여할 수 있음. 라이브 대담에서는 줄거리의 탄생, 캐릭터의 생명력, 그리고 수천 개의 연필 선에서 하나의 세계가 어떻게 구축되는지 등을 애니메이션 제작진이 설명할 예정

☑ [영국] <마이 프렌드 메이지> 시즌 2 발표 47)

- BBC 스튜디오(BBC Studios)와 트러스트브리지 엔터테인먼트(Trustbridge Entertainment)는 <마이 프렌드 메이지(My Friend Maisy)> 시즌 2 제작을 확정하고 올해 하반기부터 촬영에 들어갈 예정임
 - ☑ BBC 스튜디오는 중화권을 제외한 전 세계 브랜드 및 라이선스 권한을 받아 글로벌 프랜차이즈 확장을 주도할 예정임. 트러스트브리지 엔터테인먼트는 중화권 내 권리를 유지함
 - ☑ 스카이 키즈(Sky Kids)와 나우 TV(Now TV)에서 스트리밍할 수 있는 애니메이션 TV 시리즈 <마이 프렌드 메이지>는 메이지와 친구들의 따뜻하고 즐거운 모험 이야기를 그림. 메이지는 자동차를 고치거나, 로켓을 타고 달에 가거나, 스파게티를 먹다가 꿈결 같은 세상으로 빠져들면서 즐거운 모험을 이어감
 - ☑ 지난 2 월 스카이 키즈 첫 방영 후, <마이 프렌드 메이지>는 높은 시청률과 브랜드 인지도를 기록하며 첫 주에 채널 최고 인기 프로그램에 등극함
 - ☑ BBC 스튜디오의 유튜브 채널 <마이 프렌드 메이지>는 현재까지 90 만 회 이상의 조회수를 기록하며 디지털 플랫폼에서도 꾸준히 인기를 얻고 있음
 - ☑ BBC 스튜디오는 <블루이(Bluey)>, <닥터 후(Doctor Who)> 등 인기 프로그램을 보유하고 있음. 이번 프로젝트로 콘텐츠, 소비자 제품, 라이선싱 등 다양한 분야에서 메이지 브랜드를 전 세계적으로 더욱 발전시키고 확장할 기회를 만들 예정임

47) 출처:

<https://www.bbc.co.uk/mediacentre/bbcstudios/2026/bbc-studios-and-trustbridge-entertainment-greenlight-series-two-of-my-friend-maisy->

만화·웹툰·스토리



☑ [도쿄] 가도카와, 출판 부진에 실적 급감... 장르 편중 탈피 등 구조개편 착수 48)

- 지난 14 일, 가도카와(KADOKAWA)가 발표한 지난해 회계연도 실적에 따르면 영업이익은 전년 89 억 엔에서 40 억 엔으로 반 토막 났으며, 특히 핵심 사업인 출판사업은 전년 32 억 엔 흑자에서 10 억 엔 적자로 돌아섬
 - ☑ 가도카와는 수익성 악화의 배경으로 웹 소설 원작 판타지와 이세계를 배경으로 한 작품 등 특정 장르에 지나치게 의존한 점을 꼽음
 - ☑ 검증된 성공 공식에 따른 작품이 대거 출간되면서 해당 장르 시장이 포화 상태에 이르렀고, 유사한 기획이 늘어나며 참신한 시도가 줄었다고 가도카와 측은 설명함
 - ☑ 가도카와는 편집자를 적극적으로 채용하며 작품 간행 수를 늘렸지만, 완성도와 참신함이 부족한 작품 또한 늘어나며 흥행작 발굴로 이어지지 못했고 그 결과 작품 편당 판매 부수감소로 이어짐
 - ☑ 이에 더해 늘어난 작품 수에 대해 홍보와 판촉 자원을 나눠 투입한 방식이 비용 부담으로 작용했으며 제작비와 물류비의 상승을 가격에 충분히 반영하지 못한 점 또한 실적 악화로 이어짐
 - ☑ 이와 같은 문제에 대응하기 위해 가도카와는 지난해 11 월 편집·영업·홍보·제작 부문의 의사 결정권자들이 부서 장벽을 넘어 참여하는 출판 부문 전략위원회(出版ステアリングコミッティ)를 신설하고 출판사업의 구조개편을 추진할 수 있도록 지원함
 - ☑ 더불어 올해 1 월과 4 월 두 차례에 걸쳐 출판사업 조직을 개편하고 장르 구분을 정비해 의사결정의 속도를 높이는 등 현장 운영 체계 또한 손보고 있음
 - ☑ 동사는 최근 만화대상 2026(マンガ大賞 2026)을 수상한 <책이라면 팔 만큼(本なら売るほど)>과 나오키 산주고상(直木三十五賞)을 수상한 바 있는 사토 쇼고(佐藤正午)의 소설 <열시(熱柿)> 등 이세계물 유행과는 거리를 둔 작품의 출판으로 장르 편중에서 벗어나겠다는 방향성을 보여줌
 - ☑ 한편, 애니메이션과 실사 영상 사업도 스튜디오 투자 확대와 제작 체계 확충에 따른 비용 증가로 수익성이 악화되며 4 억 6500 만 엔의 영업 손실을 기록하며 적자로 돌아섬
 - ☑ 전년도 실적을 끌어올렸던 <최애의 아이(推しの子)>와 같은 흥행작이 부족했던 점 또한 실적 부진에 영향을 미침
 - ☑ 가도카와는 향후 애니메이션 사업에서 기존 인기 시리즈를 이어가는 것과 동시에 지난해 제작한 애니메이션의 후속 작품을 적극적으로 제작하며 라인업을 강화할 방침임
 - ☑ 또한 자체 애니메이션 스튜디오의 제작 역량을 키우고, 그룹 내에서의 협업 체제도 더욱 강화할 방침임
 - ☑ 실사 영상 사업에서는 대형 프로젝트를 꾸준히 준비하면서도 자사 원작을 바탕으로 한 실사 영화 등 극장용 작품 전략을 재정비하는 데 우선순위를 두기로 함

48) 출처: <https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2605/15/news107.html>

☑ 이를 통해 실사 영상 산업을 안정적인 흑자 사업으로 전환하는 것에 속도를 낼 방침임

☑ [스페인] KOCCA, 'Comic Barcelona 2026' 참가 통해 한국 웹툰 및 K-콘텐츠 홍보 확대 49)

○ 스페인 최대 규모 만화·팝컬처 행사인 'Comic Barcelona 2026'이 5월 15일부터 바르셀로나 Fira Montjuïc에서 개최됨

- ☑ 올해로 44회를 맞이한 이번 행사는 아시아 대중 문화에 대한 관심 확대를 중심으로 운영되었으며, 한국과 홍콩 등 아시아 국가들의 참여가 주요 특징으로 소개됨
- ☑ 특히 올해 행사는 기존 행사장 공사로 인해 새로운 공간인 Fira Barcelona 8번 파빌리온으로 장소를 옮겨 진행되었으며, 총 108명의 작가와 208개의 전시 부스가 참여하는 등 국제적인 규모로 운영됨
- ☑ 이번 행사에는 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)이 공식 참가하여 한국 출판사들과 함께 한국 웹툰 산업을 소개하는 'Webtoon Academy' 프로그램을 운영함
- ☑ 이를 통해 한국 웹툰 제작 시스템과 디지털 콘텐츠 산업의 특징을 현지 관람객과 산업 관계자들에게 소개하였으며, 유럽 시장 내 한국 웹툰 및 디지털 스토리텔링 콘텐츠에 대한 관심을 확대하는 계기를 마련함
- ☑ 또한 행사 기간 중에는 국제 출판사 및 콘텐츠 관계자들과 한국 출판사 간의 비즈니스 미팅(B2B)도 함께 진행되며, 한국 웹툰 및 출판 콘텐츠의 해외 진출 가능성과 유럽 시장 내 협력 확대 방안에 대한 논의가 이루어짐
- ☑ 이와 함께 Comic Universe 내 'KOCCA Insight' 프로그램에서는 'Globalization of Webtoon and IP Expansion Strategy'를 주제로 발표가 진행되었으며, 한국 웹툰 IP의 글로벌 확장 가능성과 다양한 콘텐츠 산업과의 연계 전략이 소개됨
- ☑ 또한 행사 기간 중에는 주스페인한국문화원이 주관하는 K 팝 콘테스트도 함께 진행됨
- ☑ 해당 콘테스트에서는 스페인 내 참가팀 선발이 이루어졌으며, 선정된 팀은 향후 국가 결선 및 국제 대회에도 참가할 예정임
- ☑ 이를 통해 Comic Barcelona는 단순 만화·출판 행사에서 나아가 웹툰, 음악, 일러스트레이션 등 다양한 한국 대중문화를 함께 경험할 수 있는 복합 문화 행사로 운영됨
- ☑ 행사에는 한국뿐 아니라 다양한 아시아 및 국제 작가들도 참가함
- ☑ 홍콩의 Pen So, 한국의 Wooh Nayoung, 일본의 Shintaro Kago 및 Ken Niimura 등이 참여해 아시아 문화 콘텐츠에 대한 관심을 높였으며, 미국·이탈리아·스페인 출신 작가들도 함께 참여하여 국제 교류 성격을 강화함
- ☑ 특히 한국 작가 Wooh Nayoung은 서구 캐릭터를 한국적 감성으로 재해석한 작업으로 소개되며 현지 관람객들의 관심을 받음

49) 출처:

<https://www.infobae.com/espana/agencias/2026/05/15/comic-barcelona-abre-las-puertas-de-su-edicion-mas-internacional-en-fira-montjuic>

- ☑ 이 외에도 행사에서는 <반지의 제왕> 특별전, 스페인 유명 만화가 전시 등 다양한 전시 프로그램이 함께 운영되었으며, 주최 측은 지난해 약 11 만 명의 관람객이 행사장을 방문했다고 밝힘
- ☑ 이번 Comic Barcelona 2026 에서의 KOCCA 참가 및 한국 콘텐츠 프로그램 운영은 스페인 내 한국 웹툰과 K-콘텐츠에 대한 관심 확대 흐름을 보여주는 사례로 평가됨
- ☑ 특히 웹툰, K 팝, 일러스트레이션 등 다양한 콘텐츠 분야가 함께 소개되며 한국 문화 콘텐츠의 현지 확산 가능성을 확인하는 계기가 됨



[그림 13] Comic Barcelona 2026 내 KOCCA Insight 프로그램 운영 현장

☑ [스페인] Naver Webtoon·Kakao Entertainment, 스페인 불법 웹툰 사이트 폐쇄 지원 50)

- Naver Webtoon 과 Kakao Entertainment 가 스페인어권 대형 불법 웹툰·만화 사이트 폐쇄 과정에 참여하며 한국 웹툰 산업의 해외 저작권 보호 활동이 주목받고 있음
 - ☑ Naver Webtoon 과 Kakao Entertainment 가 스페인어권 대형 불법 웹툰·만화 사이트 폐쇄 과정에 참여하며 한국 웹툰 산업의 해외 저작권 보호 활동이 주목받고 있음
 - ☑ 양사는 해외저작권보호협회(COA, Copyright Overseas Promotion Association)와 협력하여 스페인어 불법 웹툰 플랫폼 'TuMangaOnline' 및 관련 사이트들의 운영 중단을 지원한 것으로 알려짐
 - ☑ 해외저작권보호협회(COA)는 한국 문화체육관광부의 지원을 받아 해외 내 한국 콘텐츠 저작권 침해 대응 업무를 수행하는 기관임
 - ☑ 이번 사례에서는 한국 웹툰 플랫폼 기업들이 스페인 거주 운영자들의 정보를 추적하였으며, COA 가 현지 수사기관 및 사법당국과 협력하여 사이트 폐쇄 절차를 진행함
 - ☑ 특히 한국 기업과 해외 공공기관 간 협력을 통해 불법 콘텐츠 유통 플랫폼 운영자에 대한 추적과 법적 대응이 이루어졌다는 점에서 의미가 있는 사례로 평가됨
 - ☑ 'TuMangaOnline'는 스페인과 중남미 지역에서 높은 이용률을 기록해온 대표적인 스페인어권 불법

50) 출처: <https://sp.yna.co.kr/view/ASP20260427002700883>

웹툰·만화 플랫폼으로 알려져 있음

- ✔ 해당 사이트는 한국 웹툰뿐 아니라 일본 만화 및 다양한 디지털 만화 콘텐츠를 무단 배포해 왔으며, 스페인어권 이용자들 사이에서 높은 인지도를 확보해 온 것으로 나타남
- ✔ 보도에 따르면 지난해 3 월 기준 약 8,600 만 명 규모의 방문자를 기록하였으며, 스페인과 라틴아메리카 지역을 중심으로 대규모 이용층을 형성해 온 것으로 알려짐
- ✔ 한국 웹툰 업계는 해당 사이트를 통한 불법 유통으로 인해 발생한 누적 피해 규모가 수천억 원대에 이를 것으로 추산하고 있음
- ✔ 특히 최근 글로벌 시장에서 한국 웹툰 IP 의 가치가 확대되고 있는 상황 속에서, 불법 번역 및 무단 배포 문제는 한국 콘텐츠 산업의 주요 과제로 지적되고 있음
- ✔ 웹툰 산업은 드라마, 영화, 애니메이션, 게임 등 다양한 분야로 IP 확장이 활발히 이루어지고 있는 만큼, 원천 콘텐츠 보호와 해외 저작권 대응 중요성도 함께 커지고 있음
- ✔ 이번 사례에서는 한국 웹툰 플랫폼 기업들이 직접 불법 사이트 운영자 추적 과정에 참여하였다는 점도 주목받고 있음
- ✔ Naver Webtoon 과 Kakao Entertainment 는 불법 유통 플랫폼의 운영 구조와 이용 현황 등을 분석하였으며, 이를 바탕으로 스페인 현지 수사기관과의 협력 과정이 이루어진 것으로 알려짐
- ✔ 특히 스페인 내에서 공식 형사 재판 절차가 진행될 예정이라는 점에서, 향후 유럽 내 한국 콘텐츠 저작권 보호 사례로도 의미가 있을 것으로 보임
- ✔ 최근 한국 웹툰 산업은 글로벌 플랫폼 확장과 함께 유럽 및 중남미 시장에서도 빠르게 성장하고 있음
- ✔ 스페인어권 시장은 웹툰 소비 증가와 함께 한국 디지털 콘텐츠에 대한 관심이 지속적으로 확대되고 있는 지역으로 평가됨
- ✔ 이에 따라 한국 콘텐츠 기업들은 현지 언어 서비스 확대와 함께 불법 유통 대응, 저작권 보호 체계 구축에도 적극적으로 나서고 있음
- ✔ 또한 이번 사례는 글로벌 콘텐츠 산업 내에서 저작권 보호가 단순 법적 문제를 넘어 산업 경쟁력과 직결되는 요소로 인식되고 있음을 보여줌
- ✔ 특히 웹툰 산업은 디지털 기반 콘텐츠 특성상 해외 불법 복제 및 비공식 번역 유통이 빠르게 이루어질 수 있는 구조를 가지고 있어, 플랫폼 기업과 공공기관 간 국제 공조 체계의 중요성이 더욱 커지고 있음
- ✔ 한국 콘텐츠 산업은 최근 글로벌 OTT, 웹툰 플랫폼, 디지털 출판 시장 확대와 함께 해외 저작권 대응 역량 역시 강화해 나가고 있으며, 이번 사례는 이러한 흐름을 보여주는 대표적 사례 중 하나로 평가됨

☑ [스페인] 한국 웹소설 원작 애니메이션 <나 혼자만 레벨업(Solo Leveling)>, 스페인 시장 내 인기 확대 및 실물 패키지 출시 51)

- 한국 웹소설 원작 애니메이션 <나 혼자만 레벨업(Solo Leveling)>이 스페인 내에서 높은 인기를 이어가며 실물 패키지 출시까지 이어지고 있음
 - ☑ 스페인 게임·엔터테인먼트 전문 매체들은 <귀멸의 칼날(Kimetsu no Yaiba)>, <체인소 맨(Chainsaw Man)>, <주술회전(Jujutsu Kaisen)> 등 글로벌 인기 일본 애니메이션과 함께 <나 혼자만 레벨업(Solo Leveling)>을 최근 가장 주목받는 애니메이션 콘텐츠 중 하나로 소개함
 - ☑ <나 혼자만 레벨업(Solo Leveling)>은 한국 웹소설 작가 추공(Chugong)의 작품을 원작으로 하는 콘텐츠로, 웹소설과 웹툰을 거쳐 애니메이션으로 제작되며 글로벌 시장에서 빠르게 팬층을 확대하고 있음
 - ☑ 작품은 현실 세계와 다른 차원을 연결하는 포털이 등장한 이후 초능력을 얻게 된 ‘헌터’들의 이야기를 중심으로 전개됨
 - ☑ 주인공 성진우(Sung Jin-woo)는 최약체 E 급 헌터로 등장하지만, 이후 성장 과정을 통해 강력한 존재로 변화하게 되는 서사를 담고 있음
 - ☑ 특히 <나 혼자만 레벨업(Solo Leveling)>은 최근 Anime Awards 2025 에서 총 9 개 부문 수상을 기록하며 글로벌 애니메이션 시장 내 높은 인지도를 입증함
 - ☑ 작품은 ‘올해의 애니메이션(Anime of the Year)’을 포함한 주요 부문을 수상하며 일본 애니메이션 중심 시장 내에서 한국 원작 기반 콘텐츠의 경쟁력을 보여주는 사례로 평가되고 있음
 - ☑ 스페인에서는 콘텐츠 배급사 Selecta Visión 이 <나 혼자만 레벨업(Solo Leveling)>의 실물 패키지 발매를 추진하고 있는 것으로 알려짐
 - ☑ 이는 스트리밍 중심 소비를 넘어 한국 원작 콘텐츠가 현지 팬덤 기반 수집형 콘텐츠 시장까지 확대되고 있음을 보여주는 사례로 분석됨
 - ☑ 특히 스페인 내 애니메이션 및 만화 팬층에서는 블루레이·DVD·한정판 패키지 등 실물 콘텐츠 소비문화가 여전히 활발하게 유지되고 있어, 한국 원작 애니메이션의 현지 시장 확장 가능성도 높게 평가되고 있음
 - ☑ <나 혼자만 레벨업(Solo Leveling)>의 인기는 최근 글로벌 콘텐츠 산업 내 웹소설·웹툰 기반 IP 확장 흐름과도 연결됨
 - ☑ 한국 콘텐츠 산업은 웹소설과 웹툰을 중심으로 드라마, 영화, 애니메이션, 게임 등 다양한 분야로 IP 를 확장하는 전략을 적극적으로 추진하고 있으며, <나 혼자만 레벨업(Solo Leveling)>은 이러한 IP 확장 성공 사례 중 하나로 평가받고 있음
 - ☑ 특히 디지털 플랫폼 기반으로 성장한 한국 원작 콘텐츠가 글로벌 애니메이션 시장에서도 경쟁력을 확보하고

51) 출처:

<https://www.msn.com/es-es/entretenimiento/juegos/solo-leveling-una-de-las-series-anime-del-momento-presenta-su-primera-edici%C3%B3n-en-formato-f%C3%ADsico-en-espa%C3%B1a/ar-AA1Q5auf?apiversion=v2&domshim=1&noservercache=1&noservertelemetry=1&batchservertelemetry=1&renderwebcomponents=1&wcseo=1>

있다는 점에서 의미가 큼

- ✔ 또한 스페인 및 유럽 시장에서는 최근 한국 웹툰·웹소설 기반 콘텐츠에 대한 관심이 지속적으로 증가하고 있음
- ✔ Netflix, Crunchyroll 등 글로벌 플랫폼을 통한 한국 원작 콘텐츠 유통 확대와 함께, 현지 팬덤 역시 빠르게 성장하고 있으며, 이는 향후 한국 콘텐츠 IP의 유럽 시장 내 영향력 확대 가능성을 보여주는 사례로 분석됨

음악



☑ [호주] NSW 라이브 음악 산업 활성화 논의... 교통·비용 문제 핵심 과제로 부상 52)

● 야간 대중교통·공연 접근성 개선 요구 확대... 젊은층 소비 변화도 영향

- ☑ 호주 뉴사우스웨일스(NSW) 주정부의 라이브 음악 산업 관련 의회 조사에서는 시드니 및 광역권 라이브 공연 시장 활성화를 위해 야간 대중교통 확대와 공연 접근성 개선이 필요하다는 의견이 제기됐으며, 업계 관계자들은 교통·보험·운영 비용 증가가 공연 산업 지속가능성에 영향을 주고 있다고 설명함
- ☑ 조사 과정에서는 특히 시드니 외곽 지역 거주 청년층이 심야 대중교통 부족으로 공연 관람 후 귀가에 어려움을 겪고 있다는 의견이 제기됐으며, 일부 업계 관계자들은 목~일요일 저녁 시간대 대중교통 무료화와 심야 운행 확대가 라이브 음악 산업 활성화에도 도움이 될 수 있다고 주장함
- ☑ NSW 정부는 최근 라이브 음악 및 야간경제 활성화를 위해 Sound NSW 설립과 ‘Vibrancy Reforms’ 정책 등을 추진하고 있으나, 업계에서는 공연장 운영비와 보험료 상승, 소규모 공연장 감소, 관객 수 회복 지연 등이 여전히 산업 전반의 부담 요인으로 작용하고 있다고 설명함
- ☑ 또한 조사에서는 젊은 세대의 음주 문화 변화와 외식·공연 소비 감소 등이 라이브 음악 시장에도 영향을 미치고 있다는 의견이 제기됐으며, 업계에서는 공연 산업 활성화를 위해 교통·도시정책·야간경제 정책을 연계한 장기적인 접근이 필요하다고 강조함



[그림 14] NSW 라이브 음악 산업 활성화 관련 공청회 현장(출처: ABC News 보도자료)

52) 출처:

<https://www.abc.net.au/news/2026-05-18/industry-witnesses-address-nsw-inquiry-state-live-music-scene/106693388>

✔ [뉴욕] FIFA 월드컵, 사상 첫 하프타임 쇼 도입... 마돈나·샤키라·BTS 선정 53)54)

- 국제축구연맹(FIFA)이 2026 FIFA 월드컵 결승전에서 사상 최초로 하프타임 쇼를 도입하며, 마돈나(Madonna), 샤키라(Shakira), BTS 를 공동 헤드라이너로 발표함. 월드컵이 스포츠 이벤트를 넘어 글로벌 엔터테인먼트 플랫폼으로 확장되는 흐름으로 분석됨
 - ✔ 하프타임 쇼는 2026 년 7 월 19 일 미국 뉴저지 메트라이프 스타디움(MetLife Stadium)에서 열리는 월드컵 결승전에서 진행될 예정이며, 공연 시간은 약 11 분 규모로 알려짐. FIFA 는 콜드플레이(Coldplay)의 크리스 마틴(Chris Martin)과 국제시민단체 글로벌 시티즌(Global Citizen)이 공동 기획에 참여한다고 밝힘
 - ✔ 이번 발표는 크리스 마틴과 세서미 스트리트 캐릭터들이 등장하는 티저 영상을 통해 공개됐으며, BTS 와의 영상 통화 연출 등 대중문화 요소를 적극 활용해 글로벌 팬층을 겨냥한 프로모션 전략을 선보임
 - ✔ 특히 BTS 는 군 복무 이후 발표한 정규 6 집 <ARIRANG>으로 빌보드 200 3 주 연속 1 위를 기록하며 글로벌 활동을 재개한 상태로, 이번 무대는 복귀 이후 가장 큰 글로벌 스포츠 이벤트 참여 사례 중 하나로 평가됨. 현재 BTS 는 월드 투어를 진행 중이며, 월드컵 무대를 통해 글로벌 팬 접점을 더욱 확대할 전망이다
 - ✔ 샤키라는 2010 남아공 월드컵 공식곡 <Waka Waka> 이후 두 번째 FIFA 공식 프로젝트에 참여하게 됨. 최근 버나 보이(Burna Boy)와 함께 2026 월드컵 공식곡 <Dai Dai>를 공개했으며, 북미 투어 일정 역시 월드컵 일정과 연계되는 구조로 운영되고 있음
 - ✔ 마돈나 역시 신보 <Confessions II> 발매를 앞두고 있어, 월드컵 무대가 신작 프로모션과 글로벌 브랜드 확장 효과를 동시에 가져올 것으로 예상됨. 업계에서는 FIFA 가 음악 산업과의 협업을 통해 슈퍼볼 하프타임 쇼와 유사한 글로벌 문화 이벤트 모델 구축에 나선 것으로 분석함
 - ✔ FIFA 는 이번 공연 수익 일부를 FIFA Global Citizen Education Fund 에 기부할 예정이라고 밝힘. 해당 펀드는 전 세계 아동 대상 교육 및 축구 접근성 확대를 목표로 하며, 현재까지 3 천만 달러 이상을 조성한 상태임
 - ✔ 이번 하프타임 쇼 도입이 스포츠·음악·디지털 팬덤이 결합된 초대형 글로벌 엔터테인먼트 전략의 일환. 특히 BTS 를 포함한 글로벌 팬덤 기반 아티스트 기용은 북미·남미·아시아 시장을 동시에 겨냥한 플랫폼 확장 전략으로 해석되고 있음

53) 출처: <https://www.billboard.com/music/music-news/world-cup-half-time-bts-madonna-shakira-1236247959>

54) 출처: <https://variety.com/2026/music/news/madonna-shakira-bts-fifa-world-cup-final-half-time-show-1236748242>

✔ [러시아] 인공지능 훈련에 대한 음악 창작자 대상 보상의 필요성 제기 55)

- 음악 산업 종사자들 중 상당수는 곡을 완성하는 데에 얼마나 많은 노력이 필요한지 잘 알고 있고, 불투명한 작업 환경을 허용하지 않으려 한다고 음악 진흥기관인 음악혁신연구소(ИМИ, Института музыкальных инициатив/IMI, Institute of Music Initiatives)의 상무이사인 아르템 아타네시안(Арте́м Ата́несья́н/Artem Atanesyan) 소장이 언급
 - ✔ 그는 인공지능 훈련에 이용되는 음악을 창작한 사람들에 대한 보상 문제가 매우 중요하며, 여기에는 불공정의 위험성이 있다고 경고. 그는 타스(TACC/TASS) 통신과의 인터뷰에서 음악혁신연구소의 설문조사 결과를 언급하며, 많은 업계 관계자들이 인공지능 분야의 불투명한 작업 환경과 저작권료 미지급을 받아들이지 못하고 있다고 지적. 더불어 “창작자의 허거나 보상 없이 음악을 이용해 인공지능을 훈련시키는 문제가 특히 심각하다.”고 언급
 - ✔ 타스 통신이 입수한 출처에 따르면 러시아는 아직 저작권이 있는 저작물을 이용하여 인공지능 학습을 허용하는 구체적인 법률을 가지고 있지 않은 상태. 출처의 저자에 의하면, 현재의 인공지능 법안 초안에는 ‘저작권이나 특허가 있는 정보를 인공지능 학습에 이용하는 것이 해당 권리를 침해하는 것으로 간주 되지 않는다.’라는 조항이 포함되어 있음

✔ [멕시코] 멕시코 K 팝 팬덤 산업의 성장과 오프라인 전문 매장의 진화 56)

- ✔ 과거 멕시코 내에서 구하기 힘들었던 K 팝 굿즈 시장이 급격히 팽창하며, 현재는 음악 장르를 넘어 멕시코 대중문화의 핵심 축으로 자리 잡음. 멕시코는 세계에서 한국 콘텐츠 소비량이 가장 높은 국가 중 하나로, 과거 소규모 팬클럽 모임에서 시작된 팬덤 문화가 이제는 대형 스타디움과 아레나를 매진시키는 거대 산업으로 진화함
- ✔ 멕시코 K 팝 팬들의 소비 패턴이 단순한 음원 스트리밍을 넘어 앨범, 고가의 포토카드(Photocards), 콘서트용 공식 응원봉(Lightsticks) 등 유형의 실물 굿즈를 소유하는 형태로 확장됨. 매체는 이러한 실물 수집 문화가 팬 경험을 완성하는 필수 요소로 작용하고 있다고 분석함
- ✔ '팝서울(PopSeoul)', '이치고 스토어(Ichigo Store)', '동송(Dong Song)', '몽키스크 K 팝 스토어(Monkisk Kpop Store)' 등 현지 주요 K 팝 전문 매장들은 단순한 판매처를 넘어 팬덤의 문화적 거점으로 진화함. 이들 매장은 포토카드 교환 이벤트, 아이돌 생일 파티 등을 개최하며 팬들 간의 강력한 커뮤니티 공간 역할을 수행하고 있음
- ✔ 주요 전문 매장들은 한국과의 직접 제휴를 통해 한국 발매일과 거의 동일한 시기에 신보를 유통하고 있으며, 독점 예약 구매 혜택(POB)을 제공하는 등 유통 시스템의 고도화를 이룸. 또한 카탈로그에 없는 구형 굿즈나 콘서트 기념 배너 등을 자체 조달하며 현지 팬들의 구체적인 니즈를 충족시키고 있음

55) 출처: <https://tass.ru/obschestvo/27437475>

56) 출처: <https://www.excelsior.com.mx/estilo-de-vida/tiendas-k-pop-mexico-mejor-merch-bandas-favoritas>

- ☑ 전문 매장 외에도 대형 백화점 체인들이 K 팝 전용 섹션을 신설하며 주류 유통망에 합류함. 동시에 팬들이 직접 디자인한 굿즈를 판매하는 주말 로컬 바자회와 SNS(인스타그램, 틱톡 등) 기반의 소규모 공동 구매 네트워크가 활성화되는 등, 멕시코 내 K 팝 굿즈 유통 채널이 대형 상업망부터 팬 주도의 마이크로 마켓까지 다양하게 파편화되고 있음

☑ [스웨덴] Sony Music Publishing, Sound Pollution Songs 음악 카탈로그 인수 57)

● Sony Music Publishing Scandinavia 가 스웨덴 독립 음악 출판사 Sound Pollution Songs 의 기존 음악 카탈로그 약 5,000 곡에 대한 권리를 인수했음

- ☑ 음악 카탈로그는 단순한 곡 목록이 아니라, 해당 곡들에서 발생하는 로열티, 라이선스, 사용 허가 등 수익 권리를 포함함
- ☑ 이번 거래는 최근 수년간 스웨덴 인디 음악 출판사 카탈로그 매각 가운데 가장 큰 사례 중 하나이며, 양사는 앞으로 새로 제작되는 곡에 대한 장기적인 권리 관리 계약도 함께 체결했음
- ☑ Sound Pollution 창립자 요한 하르게뷔(Johan Hargeby)는 “Sony Music Publishing 이 오랫동안 자사 권리 카탈로그 구축에 중요한 역할을 해왔다”라고 설명하며, 이번 거래를 “자연스러운 다음 단계”라고 밝혔음
- ☑ 그는 기존 곡의 저작권은 Sony Music Publishing 이 인수하고 앞으로 제작되는 신곡에 대해서는 양사가 공동으로 권리 관리를 맡게 되지만, Sound Pollution Songs 는 앞으로도 독립적으로 운영되며 기존 브랜드 역시 그대로 유지된다고 설명했음
- ☑ 또한 카탈로그에 대한 경제적 이해관계를 일부 유지하면서, 아티스트와 창작자에게는 향후 더 큰 자원과 더 나은 조건을 제공할 수 있다고 밝혔음
- ☑ 특히 하드록, 펑크, 메탈 장르에서는 아티스트와 창작자가 같은 경우가 많기 때문에 기존 협업 관계를 대부분 유지하면서 새로운 투자와 사업 개발을 추진할 수 있다고 설명했음
- ☑ Sony Music Publishing 대표 조니 테난데르(Johnny Tennander)는 양측이 오랜 기간 긴밀히 협력해 왔다고 밝혔음. 그는 “Sound Pollution 이 스웨덴 음악 산업에서 독자적 역사와 의미를 가진 회사라며, 그들이 만든 기반을 이어가는 것을 큰 영광으로 본다”라고 말했음



[그림 15] Sound Pollution Songs와 Sony Music Publishing Scandinavia 주요 관계자

57) 출처:

<https://www.musikindustrin.se/2026/05/05/sony-music-publishing-forvarvar-sound-pollution-songs-lat-katalog-och-in-gar-administrationsavtal>

✔ [폴란드] 다라, 불가리아 가수 최초로 2026 유로비전 송 콘테스트 우승 58)

○ 제 70 회 유로비전 송 콘테스트에서 <Bangaranga> 불러 1 위

- ✔ 2026 유로비전 송 콘테스트가 오스트리아 비엔나에서 개최된 가운데, 불가리아 대표 가수 다라가 <Bangaranga>로 최종 우승을 차지했음. 다라는 결승에서 총 516 점을 획득하며 경쟁국 가수들을 제치고 정상에 올랐으며, 이번 우승은 불가리아 역사상 첫 유로비전 송 콘테스트 우승 기록으로 남음. 현지 언론은 다라의 강렬한 무대 연출과 대중성 높은 퍼포먼스가 높은 평가를 받았다고 전했다
- ✔ 유로비전 송 콘테스트는 유럽 최대 규모의 음악 경연 행사로 정치·문화적 상징성이 큰 행사로 평가받고 있음. 올해 대회는 제 70 회를 맞아 오스트리아 비엔나에서 열렸으며, 유럽 각국 대표들이 참가해 경쟁을 펼쳤음. 결승에서는 대중 투표와 전문가 심사 점수를 합산해 최종 순위가 결정됐으며 다라는 양쪽에서 고르게 높은 점수를 확보하여 우승을 차지함
- ✔ 다라의 이번 우승으로 불가리아는 차기 유로비전 개최국 자격을 얻음. 이에 따라 불가리아 정부와 문화산업계는 향후 대회 개최 준비와 관광·문화 홍보 효과에 대한 기대감을 나타내고 있음. 유로비전 개최는 대규모 관광객 유입과 국제적 관심 확대 효과가 커 개최국 경제와 도시 브랜드 제고에도 긍정적 영향을 미치는 행사로 평가받고 있음



[그림 16] 제70회 유로비전 송 콘테스트 우승자 불가리아 출신 가수 다라 (출처: dziendobry.tvn.pl)

✔ [영국] 비틀즈의 애플 코퍼레이션, 이전 본사 건물을 관광 명소로 만들 예정 59)

- ✔ 영국 3 새빌 로우(3 Savile Row)는 비틀즈의 음반 레이블인 애플 코퍼레이션(Apple Corps)의 본사였고, 1969 년 비틀즈가 마지막 공개 공연을 펼쳤던 옥상이었음
- ✔ 애플 코퍼레이션은 런던 중심부 메이페어에 위치한 이 건물을 다시 인수하여 2027 년 새로운 관광 명소로 공개할 계획임

58) 출처: <https://www.theguardian.com/world/2026/may/17/bulgaria-wins-70th-eurovision-contest-dara-bangaranga>
<https://dziendobry.tvn.pl/gwiazdy/bulgaria-wygrala-eurowizje-2026-piosenka-bangaranga-kim-jest-dara-st9051903>

59) 출처:

<https://www.theguardian.com/music/2026/may/11/beatles-apple-corps-former-london-base-seven-storey-visitor-attraction>

- ✔ 7 개 층에 걸쳐 조성될 '더 비틀즈 앳 3 새빌 로우(The Beatles at 3 Savile Row)'는 애플 코프 아카이브 소장품들을 전시하고, 전시와 기념품 가게를 운영할 예정임. 마지막 앨범 <렛 잇 비(Let It Be)>를 녹음한 스튜디오를 재현한 공간과 마지막 공연장이었던 옥상도 공개할 예정임
- ✔ 최근 해당 저택을 방문한 폴 매카트니는 많은 특별한 추억이 담긴 곳이라며, 복원팀이 정말 멋진 계획을 세웠고, 완공되면 사람들이 볼 수 있기를 기대한다고 밝힘. 링고 스타는 마치 고향에 온 것 같은 기분이라고 표현함
- ✔ 사디크 칸 런던 시장은 해당 계획이 런던 시민뿐 아니라 전 세계 관광객들을 사로잡을 것이라고 밝힘
- ✔ 2021 년 디즈니는 <갯 백>을 공개함. <반지의 제왕> 감독 피터 잭슨이 연출한 3 부작 다큐멘터리는 약 8 시간에 달했음
- ✔ 2023 년, 밴드는 인공지능 기술을 이용해 존 레논과 조지 해리슨의 데모 녹음에 폴 매카트니와 링고 스타가 새롭게 녹음한 신곡 <나우 앤 덴(Now and Then)>을 발표함. 해당 곡은 영국 차트 1 위에 오르며 밴드 역사상 54 년 만에 다시 1 위를 차지하는 기록을 세움
- ✔ 2024 년에는 마틴 스코세이지가 제작한 다큐멘터리 <비틀즈 '64(Beatles '64)>가 개봉함. 영화는 비틀즈가 미국 시장에 진출했던 순간에 초점을 맞추고 있으며 매카트니와 스타의 새로운 인터뷰가 담김
- ✔ 2025 년에는 비틀즈의 음악 인생을 총망라하는 앤솔로지 프로젝트가 재발매됨. 프로젝트는 원래 1995 년과 1996 년에 데모와 미발표곡을 담은 세 장의 앨범, TV 다큐멘터리, 책으로 비틀즈의 이야기를 풀어냈는데, 네 번째 앨범과 새로운 다큐멘터리 에피소드가 추가되어 더욱 풍성해짐
- ✔ 폴 매카트니와 링고 스타는 꾸준히 새 음악을 발표해 옴. 매카트니의 신작 앨범은 5 월 29 일에 발매될 예정임. 부모님, 결혼 생활, 리버풀에서의 어린 시절, 비틀즈 멤버들과의 추억을 되짚어보는 사색적인 곡이 담겨 있으며, 스타와의 첫 듀엣곡도 수록될 예정임
- ✔ 비틀즈의 전기 영화는 제작 중이며 2028 년 4 월 동시 개봉을 목표로 하고 있음

✔ [튀르키예] <제 54 회 이스탄불 음악제>에서 신동훈 작곡가의 신작, 세계 초연 60)

- 한국 출신 현대 클래식 작곡가 신동훈(Donghoon Shin)의 신작이 <제 54 회 이스탄불 음악제> 기간 중 세계 초연될 예정임
 - ✔ 신동훈 작곡가는 서울대학교 작곡과 및 길드홀 음악연극학교(Guildhall School of Music and Drama)를 졸업하였으며, 유럽 주요 음악 기관에서 작품을 발표해 온 현대 클래식 음악계의 주목받는 작곡가임
 - ✔ 공연은 2026 년 6 월 14 일 20 시, 카드쿄이 쉬레이야 오페라하우스(Kad ı köy Belediyesi Süreyya Operası)에서 개최됨
 - ✔ 공연 프로그램은 바로크부터 현대 클래식에 이르는 폭넓은 레퍼토리로 구성됨
 - ✔ 베를린 필하모닉(Berlin Philharmonic) 단원들로 구성된 베를린 솔로이스츠(Berlin Solistleri)와

60) 출처:

<https://www.ankaranethaber.com/istanbulda-sanat-gecesi-donghoon-shinin-yeni-eseri-dunya-promiyerini-yapacak>

카운터테너 Lestyn Davies 가 협연함

- ☑ 공연의 핵심은 신동훈이 독일 시인 라이너 마리아 릴케(Rainer Maria Rilke)의 시집 <오르페우스에게 바치는 소네트>에서 영감을 받아 작곡한 신작의 세계 초연임



|그림 17| 행사 홍보물

☑ [브라질] 상파울루 문화 행사 ‘Virada Cultural’, 사상 첫 K 팝 공연 개최… 유니버스(1VERSE) 브라질 데뷔 무대 61)

- 상파울루 문화 행사 ‘Virada Cultural’, 사상 첫 K 팝 무대 편성… 유니버스 브라질 데뷔 공연
 - ☑ 상파울루시가 주최하는 대형 문화 행사 ‘비라다 쿨투라우(Virada Cultural) 2026’이 행사 역사상 처음으로 K 팝 공연을 공식 프로그램에 포함하며, 신인 보이그룹 유니버스(1VERSE)가 이번 주말인 5 월 23 일과 24 일 양일간 브라질 데뷔 무대를 선보임
 - ☑ 이번 공연은 주브라질한국문화원과 상파울루시청의 적극적인 협력을 통해 성사되었으며, 브라질을 대표하는 대중문화 축제에 K 팝이 공공 제도권 프로그램으로 공식 편입되었다는 점에서 상징성이 매우 큼
 - ☑ 유니버스는 23 일과 24 일에 걸쳐 총 3 회의 무료 공연을 진행하며, 이 가운데 두 차례는 한인 타운이 위치한 봉헤치루(Bom Retiro)의 페르난두 프레스치스 광장(Praça Coronel Fernando Prestes)에서 열릴 예정임
- 다국적 구성의 유니버스, K 팝 글로벌화 흐름 보여주는 사례로 부각
 - ☑ 유니버스는 한국, 미국, 일본 출신 멤버로 구성된 4 인조 다국적 보이그룹으로, 팀명은 ‘서로 다른 구절 (Versos)이 모여 하나의 세계(Universo)를 만든다’라는 철학적인 의미를 담고 있음
 - ☑ 이들은 정식 데뷔 전부터 유튜브(YouTube), 틱톡(TikTok), 인스타그램(Instagram) 등 주요 소셜 미디어를 통해 다채로운 댄스 커버 영상과 비하인드 콘텐츠를 공개하며 100 만 명 이상의 글로벌 팔로워를 선제적으로 확보한 것으로 소개됨
 - ☑ 유니버스의 다국적 구성과 글로벌 타킷의 소통 방식은 K 팝이 더 이상 한국 국적 아티스트에만 국한되지 않고,

61) 출처:

<https://concertsinbrazil.com/2026/05/11/virada-cultural-recebe-o-primeiro-show-de-k-pop-de-sua-historia-com-a-streia-do-grupo-1verse-no-brasil>

전 세계가 공감하는 보편적인 글로벌 문화 언어로 확장되고 있음을 보여주는 대표적인 사례로 평가됨

● 브라질 팬덤 기반 확인... 현지 K 팝 수요와 한류 영향력 재확인

- ✔ 유니버스 멤버들은 브라질 팬들이 데뷔 전부터 온라인 커뮤니티에서 그룹을 적극적으로 지지해 왔으며, 이러한 열성적인 브라질 팬덤이 이번 현지 초청 공연 성사의 결정적인 배경이 되었다고 언급함
- ✔ 실제 브라질 팬은 유니버스의 전체 라틴아메리카 팬층 가운데 약 30%라는 압도적인 비중을 차지하는 것으로 나타나, 브라질이 중남미 K 팝 수요 측면에서 가장 중요한 핵심 시장으로 부상하고 있음을 입증함
- ✔ 주브라질한국문화원 측 역시 이번 무대가 한국 문화가 브라질 일반 대중과 일상 속에서 깊이 연결되는 계기이자, 한류(Hallyu)가 현지 공공 문화행사와의 접점을 넓히는 성공적인 사례라고 긍정적으로 평가함

● K-뷰티 행사 연계... 'Virada Cultural' 내 한류 체험 확대

- ✔ 이번 'Virada Cultural' 행사 기간 동안 파울리스타 대로(Avenida Paulista)에 위치한 주브라질한국문화원 본관에서는 30 개 이상의 한국 화장품 브랜드가 참여하는 K-뷰티(K-Beauty) 프리미엄 팝업스토어도 함께 특별 운영될 예정임
- ✔ 이에 따라 이번 행사는 단순한 K 팝 음악 공연을 넘어 K-뷰티 체험까지 결합된 복합형 한류 프로그램으로 구성되며, 음악 소비와 뷰티 소비문화가 동시에 확산되는 강력한 시너지 양상을 보여줌
- ✔ 올해 'Virada Cultural 2026'은 상파울루 전역의 22 개 무대에서 1,000 개 이상의 다채로운 무료 문화 프로그램을 24 시간 동안 연속으로 운영하는 초대형 행사로, 이번 K 팝 및 K-컬처 라인업 편성은 브라질 공공 주도 행사 내 한류의 압도적인 존재감 확대를 뚜렷하게 보여주는 지표로 해석됨



[그림 18] 브라질 데뷔 무대를 앞둔 K팝 보이그룹 유니버스(1VERSE)



☑ [사우디] 제다 행사, 패션의 미래·AI 역할·인재 육성 조명

- ☑ 학계 인사, 패션 전문가, 그리고 미래의 디자이너를 꿈꾸는 이들이 최근 제다(Jeddah)에 모여 사우디아라비아 패션 디자인의 미래와 'Vision 2030'에 따른 경제 다각화를 어떻게 지원할 수 있는지를 논의하는 행사가 열림. 이번 행사는 미래고등교육기관(Future High Institute for Training)이 비즈니스 기술대학교(University of Business and Technology)와 협력해 개최했으며, 다양한 전문 분야의 여성과 젊은 크리에이터 약 40 명이 참석해 패션·기술·Is 분야의 기회를 함께 모색함
- ☑ 행사에서는 사우디 학자이자 연구원, 패션 디자인 및 문화유산 전문가인 다랄 알-셰리프(Prof. Dalal Al-Shareef)의 저서 패션과 의상 디자인(Fashion and Apparel Design) 출간도 함께 발표됨. 이 책은 빠르게 성장하고 있는 사우디 패션 산업에 대한 학문적·전문적 이해를 높이기 위해 집필됨. 알-셰리프 교수는 책을 소개하며 패션 전공은 단순한 창의성만으로 완성되지 않는다며 기술적 지식과 학문적 학습, 지속적인 역량 개발이 필요하다고 말하며, 이번 저서를 통해 패션 디자인의 다양한 측면과 업계에서 성공하기 위해 필요한 역량, 그리고 디자이너의 능력을 발전시키고 국내외 패션 산업의 미래를 준비하는 데 있어 교육의 중요성을 조명하고자 했다고 설명함
- ☑ 미래고등교육기관 설립자 겸 최고 경영자인 라자 무메나(Prof. Rajaa Moumena)는 인공지능은 더 이상 패션 교육을 지원하는 단순한 도구가 아니라 창작 과정 자체의 일부가 되고 있다고 강조함. 그는 트렌드 예측과 디지털 스케치부터 생산 효율성 향상에 이르기까지, 이러한 기술들은 디자이너들의 작업 방식을 변화시키고 있다며 젊은 사우디 디자이너들에게 이러한 도구에 대한 이해는 빠르게 변화하는 글로벌 산업에서 경쟁력을 갖추는 동시에, 지역 정체성과 문화를 반영한 디자인을 창조하는 데 필수적이라고 말함
- ☑ 행사 프로그램에서는 '패션 직업과 미래(Fashion Profession and the Future)'를 주제로 한 패널 토론회도 진행됨. 참석자들은 패션 일러스트레이션과 디자인, 그리고 인공지능이 업계 관행을 어떻게 변화시키고 있는지와 함께, 사우디 청년들을 위한 새로운 커리어 기회 확대 가능성에 대해 의견을 나눴음

☑ [태국] 유네스코와 협력해 태국 전통의상 등 발전 모색 62)

- 5월 15일, 아누틴 찬위라꾼 태국 총리는 태국 정부청사에서 칼레드 엘 에나니 유네스코 사무총장을 접견하고 아래와 같은 의제들을 논의했음
 - ☑ 총리는 '태국 전통의상(춏타이)'의 유네스코 무형문화유산 등재를 추진하고 있으며, 5월 25일 프랑스 파리에서 '왕실 전통의상: 전통에서 현대까지'라는 제목의 전시회를 개최하고 태국 전통의상의 아름다움과 독창성을 전 세계에 알릴 준비를 하고 있다고 밝혔음

62) 출처: <https://www.thairath.co.th/news/politic/2933026>

- ✔ 또한 태국 정부는 태국을 지역 AI 중심으로 육성하기 위해 전자상거래개발청(ETDA) 산하 ‘AI 거버넌스 허브’ 설립을 추진하고 있으며, 태국에서 2027년 1 분기에 AI 국제컨퍼런스 개최를 제안했음
- ✔ 이외에도 태국 정부는 유네스코와 협력해 라마 9 세 고 푸미폰 국왕과 고 실리킵 왕비의 업적을 기리는 행사를 준비하고 있다고 전했음
- ✔ 칼레드 사무총장은 태국의 모든 계획을 지지하며 교육·과학·인적자원 분야에서도 전폭적으로 정책을 지원할 것이라고 답했음



|그림 19| 태국 총리와 유네스코 사무총장

✔ [호주] 멜버른 패션 디자이너, 정신건강 주제 단편영화 선보여... 런웨이 스토리텔링 주목 63)

○ 패션쇼와 영화 결합한 ‘스토리텔링형 런웨이’ 시도... 패션 콘텐츠 표현 방식 확장

- ✔ 멜버른 기반 패션 브랜드 ‘Rocky Rafaela’의 디자이너 로셸 그레고리(Rochelle Gregory)는 최근 멜버른 패션 행사에서 정신건강 문제와 그 극복 과정을 담은 단편영화 ‘The Rise of Rocky’를 공개했으며, 패션쇼와 영상 스토리텔링을 결합한 형식의 런웨이를 선보임
- ✔ 해당 작품은 로셸 그레고리가 겪었던 우울증, 중독, 섭식장애, 자해 경험 등을 바탕으로 제작된 단편영화로, 런웨이 현장에서 컬렉션과 함께 상영되며 의상 디자인과 영상, 음악, 퍼포먼스를 결합한 형태로 공개되었으며, 개인 서사와 감정 표현을 중심으로 구성돼 패션쇼를 단순 런웨이를 넘어 하나의 스토리텔링 콘텐츠 형태로 확장함
- ✔ 로셸 그레고리는 패션이 한때 현실을 피하기 위한 수단이었다고 설명했으며, 현재는 정신건강 지원기관 Lifeline 과 협업 프로젝트를 진행하는 등 자신의 경험을 정신건강 인식 제고와 사회적 메시지 전달 활동으로 확장하고 있다고 밝힘
- ✔ 이번 사례는 최근 호주 패션업계 내 런웨이를 단순 의상 발표 형식을 넘어 영상·음악·스토리텔링·사회적 메시지를 결합한 경험형 콘텐츠로 확장한 사례 중 소개되며, 창작자의 개인 경험과 브랜드 정체성을 연결하는 시도로도 주목받고 있음

63)출처: <https://www.abc.net.au/news/2026-05-18/rochelle-gregory-rocky-rafaela-fashion-mental-health/106677864>



|그림 20| 멜버른 기반 패션 디자이너 로셸 그레고리(Rochelle Gregory)(출처: ABC News 보도자료)

✔ [멕시코] 블랙핑크(BLACKPINK), K 팝 걸그룹 최초 전 멤버 '멧 갈라 2026' 동반 참석 64)

- 블랙핑크(BLACKPINK)의 네 멤버(제니, 리사, 로제, 지수)가 뉴욕 메트로폴리탄 미술관에서 열린 세계 최대 패션 행사 '멧 갈라(Met Gala) 2026'에 동반 참석하며, K 팝 여성 그룹 최초로 전 멤버가 멧 갈라 레드카펫을 밟는 새 역사를 씀
 - ✔ 이들은 올해의 드레스 코드인 '패션은 예술이다(la moda es arte)'와 테마인 '의상 예술(arte del vestuario)'에 맞춰 각기 다른 4 개의 명품 하우스 룩을 선보임
 - ✔ 리사(Lisa)는 K 팝 그룹 멤버 최초로 멧 갈라의 핵심인 '조직위원회(Comite Organizador)' 위원으로 합류하는 쾌거를 이룸. 패션 전문가들에 따르면, 루이비통(Louis Vuitton)의 글로벌 앰버서더임에도 불구하고 이날 행사에서는 디자이너 로버트 운(Robert Wun)이 그녀를 위해 맞춤 제작한 독보적인 화이트 드레스를 착용해 이목을 집중시킴
 - ✔ 로제(Rose)는 올해 멧 갈라 조직위 공동 위원장이자 절친한 디자이너인 생로랑(Saint Laurent)의 안토니 바카렐로(Anthony Vaccarello)가 디자인한 블랙 드레스를 선택함. 보그(Vogue)와의 인터뷰를 통해 가장 좋아하는 디자이너를 지원하게 되어 기쁘다고 밝히며, 은빛 디테일의 새 모양이 장식된 드레스로 글로벌 패션계의 찬사를 받음
 - ✔ 이번 멧 갈라가 첫 참석인 지수(Jisoo)는 본인이 글로벌 앰버서더로 활동 중인 디올(Dior)의 핑크와 실버 컬러 조합의 드레스를 입고 성공적인 데뷔를 마침. 한편, 제니(Jennie)는 샤넬(Chanel)의 인어(Sirena) 스타일을 연상케 하는 은빛 디테일의 블루 드레스를 완벽하게 소화하며 자신의 아이덴티티를 뽐냄
 - ✔ 올해 멧 갈라 조직위원회에는 사브리나 카펜터, 도자 캣, 샘 스미스 등 글로벌 팝스타들이 대거 포진한 가운데 K 팝 아티스트인 리사가 어깨를 나란히 함. 이번 행사는 블랙핑크 멤버들이 단순한 명품 브랜드의 뮤즈를 넘어 글로벌 패션 산업과 문화 행사의 중추적인 역할로 자리매김했음을 확고히 증명하는 계기가 됨

64) 출처:

<https://oem.com.mx/elsoldemexico/tendencias/blackpink-el-primer-grupo-de-k-pop-femenino-en-la-met-gala-con-4-casas-de-moda-diferentes-29813390>

☑ [이탈리아] 5 월 이탈리아의 패션 키워드: 여름·지속가능성·협업·장인정신 65)

- 2026 년 5 월 4 일 La Repubblica 가 보도한 5 월 패션 동향 기사는 리조트 웨어·지속가능성·브랜드 협업·이탈리아 장인정신을 중심으로 2026 년 봄여름 패션 흐름 조명
 - ☑ 이탈리아 일간지 La Repubblica 의 패션 섹션 D 는 5 월 4 일 「Le fashion news del mese di maggio (5 월의 패션 뉴스)」를 통해 2026 년 5 월 패션계 주요 신제품, 캠페인, 캡슐 컬렉션, 브랜드 협업 및 팝업 소식을 종합적으로 소개함
 - ☑ 해당 기사는 5 월 패션 시장이 여름 시즌을 앞두고 비치웨어, 여행용 아이템, 핸드백, 슈즈, 아이웨어 등 실용성과 시즌성을 갖춘 제품군을 중심으로 전개되고 있음을 보여줌. 특히 The Attico 의 신규 비치웨어 컬렉션 'Il Primo Bagno'는 유연하면서도 정제된 실루엣, 플랫폼 샌들, 여름용 백 등을 통해 리조트웨어가 단순 계절 상품을 넘어 브랜드 세계관을 확장하는 핵심 영역으로 자리 잡고 있음을 시사함
 - ☑ 기사에서 주목되는 또 다른 흐름은 패션 브랜드들이 제품 출시를 단순 판매 행위가 아닌 문화적 경험으로 확장하고 있다는 점임. Miu Miu 는 도쿄 긴자 매장 재개장을 기념해 Miu Miu Jazz Club 을 열고 일본 재즈 문화와 키사텐 미학을 결합한 공연형 이벤트를 진행함. Valentino 는 로마를 배경으로 Valentino Garavani Rockstud 캠페인을 전개하며 브랜드 정체성과 도시 이미지를 연결했고, Etro 는 Globe-Trotter 와의 협업을 통해 여행, 텍스타일, 페이즐리 문양을 결합한 컬렉션을 선보임. 이는 이탈리아 패션 브랜드들이 제품의 기능보다 브랜드가 지닌 장소성, 문화성, 서사성을 강조하는 방식으로 소비자 접점을 넓히고 있음을 보여줌
 - ☑ 또한 2026 년 SS 패션에서는 지속가능성, 장인정신, 세대 간 아이콘 활용이 주요 키워드로 나타남. Stella McCartney 는 Helen Mirren 을 Ryder 백 캠페인의 얼굴로 기용하며 비건 혁신과 장인정신을 강조했고, JW Anderson 의 Summer Series 2026 은 수공예적 크로셰 디테일과 그래픽 프린트를 통해 장인적 제작 방식을 현대적으로 재해석함. Zanellato 의 A' Spasso 가방은 이탈리아 돌체 비타 이미지를 현대적 데일리 백으로 전환하며, 브랜드 고유의 가죽 가공과 수공예 기술을 강조함. 이는 빠르게 변화하는 패션 트렌드 속에서도 이탈리아 패션이 여전히 사페르 파레(saper fare), 즉 장인적 제작 역량과 브랜드 헤리티지를 핵심 경쟁력으로 삼고 있음을 확인시켜 줌
 - ☑ 종합하면, 2026 년 5 월 이탈리아 패션 보도는 여름 시즌 소비를 겨냥한 리조트웨어와 액세서리 출시, 글로벌 브랜드 간 협업, 문화 이벤트형 마케팅, 지속가능성과 장인정신 강조가 동시에 나타나는 양상임. 특히 패션 제품이 단순 착용물에서 여행, 음악, 도시, 예술, 라이프스타일 경험과 결합하는 방향으로 확장되고 있어, 이탈리아 패션 산업은 경기 둔화와 소비 변화 속에서도 브랜드 서사와 문화적 경험을 통해 고부가가치 이미지를 유지하려는 전략을 강화하고 있는 것으로 분석됨

65) 출처: https://d.repubblica.it/fashion/2026/05/04/news/le_fashion_news_del_mese_di_maggio-425322978

☑ [영국] 스와치, 시계 출시 행사 후 매장 폐쇄 66)

- 스와치(Swatch)는 한정판 시계 출시로 인한 혼란에 영국과 유럽 및 미국 일부 도시의 매장을 폐쇄함
 - ☑ 스와치 매장에는 지난 16 일(토) 명품 시계 브랜드 오데마피게(Audemars Piguet)와 협업으로 제작한 로얄 팝(Royal Pop) 시계 구매를 위해 대규모의 인파가 모임
 - ☑ 영국 맨체스터, 카디프, 버밍엄, 리버풀, 셰필드 등지의 매장에 엄청난 인파가 몰려들면서 경찰이 출동함
 - ☑ 버밍엄에서는 해산 명령이 내려졌고, 카디프에서는 25 세 남성이 체포되어 법원 명령을 받음. 배터시와 웨스트필드 쇼핑센터에서는 경찰견이 혼란 진압을 위해 투입됨
 - ☑ 스와치는 맨체스터와 리버풀 매장을 주말 동안 폐쇄함
 - ☑ 파리의 한 스와치 매장 앞에는 300 여 명의 군중이 몰려들었고, 경찰은 최루탄을 발사해 이를 진압함. 이 과정에서 금속 셔터와 보안 게이트 두 개가 파손됨
 - ☑ 토요일 개점 시간에 이탈리아 밀라노의 한 스와치 매장 앞에서도 몸싸움이 벌어짐
 - ☑ 네덜란드에서는 수백 명의 사람들이 헤이그 인근 쇼핑센터의 스와치 매장으로 몰려들어 경찰이 개입함. 암스테르담과 위트레흐트의 스와치 매장도 여전히 폐쇄된 상태임
 - ☑ 뉴욕에서는 타임스퀘어의 스와치 매장 개장 당일 밀치고 부딪히는 소동이 벌어졌다고 함
 - ☑ 해당 제품은 판매가가 300 파운드(한화 약 60 만 원)임
 - ☑ 출시 익일, 해당 시계는 이베이에 최대 3,000 파운드(한화 약 600 만 원)까지 올려져 있음. 오데마 피게 시계는 보통 15,000 파운드(한화 약 3 천만 원) 이상임
 - ☑ 스와치는 로얄 팝 컬렉션은 앞으로 몇 달 동안 판매될 예정이며, 일부 국가에서는 50 명 이상이 줄을 서면 입장이 제한되거나 판매가 일시적으로 중단될 수도 있다고 밝힘

66) 출처: <https://www.theguardian.com/world/2026/may/17/swatch-royal-pop-launch-chaos-closures>

통합(정책·기타)



☑ [도쿄] 日 정부, 상업 시설 배경음악 사용료 가수·음반사에도 배분 추진 67)

- 일본 정부가 카페 등 상업 시설에서 재생되는 배경음악 사용료를 가수와 음반사에도 나눠주는 제도 도입을 추진하겠다고 밝힘
 - ☑ 지금까지는 상업 시설 배경음악의 사용료는 작사가와 작곡가에게만 배분되었으나, 지난 15 일 정부는 앞으로 가수와 음반사도 사용료를 받을 수 있도록 하는 내용을 담은 저작권 법 개정안을 의결함
 - ☑ 해외에서는 매장에서 음악이 재생될 때 가수에게도 대가를 지급하는 방식이 이미 널리 자리를 잡았으며, 일본 정부 또한 국제 기준에 맞춰 제도를 정비하여 일본 가수의 권리를 보호하고 해외 진출을 뒷받침하겠다는 방침임
 - ☑ 다만 이번 개정으로 카페 등 시설에 새로운 비용 부담이 발생하게 됨에 따라 일본 정부는 구체적인 금액과 징수 방법 등을 검토하고 제도 변경을 알리는 데 필요한 시간 등을 고려하여 법 시행 시점을 공포 후 3 년 이내로 정함
 - ☑ 매장 등에서 음악이 재생될 때 가수 등이 보수를 받을 수 있는 권리인 공연보상청구권은 1961 년 채택된 로마협약에서 처음으로 저작권접권이 인정되며 논의되었고, 유럽과 한국 등 142 개국에서 이미 도입되었으나 일본은 그동안 이 제도 도입을 미뤄옴
 - ☑ 이로 인해 일본 음악이 해외 상업 시설에서 재생되더라도 일본 가수와 음반사는 사용료를 청구할 수 없었음
 - ☑ 그러나 최근 일본 애니메이션 관련 음악 등 일본 음악의 해외 인기가 높아지면서 관련 권리 도입에 대한 목소리가 커졌고, 일본 정부 또한 이에 맞춰 제도 정비에 나서기로 함

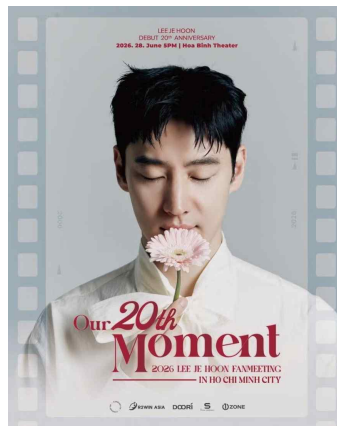


[그림 21] 배경음악 사용료 징수·분배

67) 출처: <https://www.47news.jp/14303399.html>

✔ [베트남] 배우 이제훈, 데뷔 20주년 팬미팅 투어로 베트남 호치민 방문 확정 68)

- ✔ 배우 이제훈이 데뷔 20주년을 기념하여 아시아 전역에서 진행 중인 팬미팅 투어 'OUR 20th MOMENT'의 차기 행선지로 베트남 호치민을 공식 발표하며 현지 팬들의 기대감을 한껏 끌어올리고 있음. 이번 투어는 지난 1월 31일 시작되어 한국, 일본, 중국, 싱가포르 등 아시아 주요 도시를 거쳐 베트남으로 이어지며, 이제훈 배우만의 독보적인 매력으로 현지 팬들에게 잊지 못할 추억을 쌓는 자리가 될 전망이다
- ✔ 호치민에서 열리는 이번 팬미팅은 오는 6월 28일 오후, 약 2,000석 규모의 호치민 호아빈 극장(Hoa Binh Theater)에서 개최될 예정임. 지난 5월 15일 오후 6시 티켓 예매가 시작되며 한정된 좌석을 선점하기 위한 치열한 티켓팅 경쟁이 벌어지며 베트남 내 이제훈의 압도적인 인기를 입증했음



[그림 22] 배우 이제훈 <OUR 20th MOMENT> 팬미팅

✔ [UAE] AI·디지털 조작 콘텐츠 확산 관련 정부 규제 강화 69)

- UAE 정부가 AI 및 디지털 기술을 활용한 허위 영상과 조작 콘텐츠 확산에 대해 경고하며 디지털 콘텐츠 규제 강화 움직임을 보이고 있음
 - ✔ UAE 법무총장은 최근 사건 현장 사진·영상 촬영 및 온라인 유포 행위가 공공 불안을 조성할 수 있다고 설명하며, 허위 정보 및 오해를 유발하는 디지털 콘텐츠 공유에 대한 법적 대응 방침을 발표함
 - ✔ 특히 AI 기술을 활용해 실제 발생하지 않은 미사일 공격 장면이나 시설 피해 영상을 제작·유포하는 행위를 범죄로 규정하며, 공공질서 훼손 및 허위 정보 확산에 대해 강경 대응 방침을 강조
 - ✔ UAE 정부는 국민들에게 공식 기관 발표를 통해 정보를 확인할 것을 권고하고 있으며, SNS 및 디지털 플랫폼을 통한 허위 콘텐츠 확산 방지를 위해 관련 규제 체계를 강화하는 양상

68) 출처:

<https://hoahoctro.tienphong.vn/taxi-driver-lee-je-hoon-ve-viet-nam-fan-service-dinh-co-nao-ma-fan-sot-ruot-post-1841246.tpo>

69) 출처:

<https://www.zawya.com/en/world/middle-east/uae-attorney-general-warns-against-sharing-incident-site-images-misleading-digital-content-vdfe5o9%>

- ☞ 이번 사례는 AI 기반 디지털 콘텐츠 제작 기술이 빠르게 확산되는 가운데, 중동 지역에서도 허위 콘텐츠·딥페이크·조작 영상 등에 대한 정책적 대응 필요성이 확대되고 있음을 보여주는 사례로 평가됨

☞ [사우디] 사우디 엔터테인먼트 산업, 10년 혁신 속 방문객 3억 2천만 명 돌파

- ☞ 사우디아라비아가 2016년 General Entertainment Authority(GEA)를 설립한 지 10년이 지난 가운데, 사우디 엔터테인먼트 산업은 현재 왕국 내 가장 빠르게 성장하는 산업 중 하나로 자리매김하며 문화와 대중 경험을 변화시키고 투자 및 글로벌 교류 확대를 이끌고 있는 것으로 평가됨
- ☞ GEA는 산업 초기 단계에서 지속 가능한 엔터테인먼트 생태계 구축을 목표로 규제 체계 마련과 투자 유치, 산업 표준 정립에 집중했다고 설명함. 특히 2018년 튀르키 알알셰이크(Turki Alalshikh)가 GEA 회장으로 임명되면서 대규모 프로젝트와 국제 협력, 산업의 급속한 확장이 본격화되는 전환점을 맞았음. 이후 사우디는 60개 이상의 엔터테인먼트 시즌 및 프로그램을 선보였으며, 이를 통해 3억 2천만 명 이상의 방문객을 유치하고 650개 이상의 기업을 관련 프로젝트를 통해 지원함. 또한 GEA는 3만 8천 건 이상의 엔터테인먼트 활동 라이선스를 발급했으며, 산업 전반의 규정 준수와 서비스 품질 향상을 위해 25만 회 이상의 현장 점검을 실시했다고 밝혔음
- ☞ 디지털 전환 역시 산업 성장의 핵심 축으로 자리 잡음. GEA는 ‘Entertainment Portal’과 ‘Enjoy Saudi’ 같은 통합 플랫폼을 구축해 라이선스 발급과 행사 관리, 관람객 참여 절차를 효율화함. 특히 ‘Enjoy Saudi’ 플랫폼은 5천만 건 이상의 이용자 상호작용을 기록했으며, 350만 명 이상의 디지털 팔로워 기반을 확보한 것으로 나타남
- ☞ 사우디는 또한 국제놀이공원·어트랙션협회(International Association of Amusement Parks and Attractions, IAAPA)와의 협력, 그리고 리야드에서 열린 국제 엔터테인먼트 콘퍼런스 개최 등을 통해 글로벌 엔터테인먼트 시장 내 입지도 강화함. 태양의 서커스, 디즈니 테마 체험, WWE, UFC 등 주요 글로벌 브랜드와 이벤트가 도입됐으며, 동시에 리야드 코미디 페스티벌과 해리포터 인터랙티브 체험 같은 지역·현지 행사도 함께 성장함. GEA는 대표 프로젝트로 메카와 메디나 사이의 역사적 이주 경로를 재현하는 ‘Ala Khutah’ 프로젝트와, 영향력 있는 아랍 문학 작품을 영화 콘텐츠로 발전시키기 위한 ‘Golden Pen Award’ 등을 소개함
- ☞ 미디어 및 디지털 영향력 측면에서도 엔터테인먼트 산업은 14억 건 이상의 글로벌 노출과 19억 회 이상의 조회 수를 기록했으며, 4천 700만 건 이상의 이용자 반응과 100만 건 이상의 사용자 생성 콘텐츠 게시물이 생산됐다고 밝힘. 또한 2019년 시작된 리야드 시즌은 현재 세계적인 엔터테인먼트 행사 중 하나로 성장했으며, 브랜드 가치는 약 32억 달러로 추산됨. 아울러 2026년 열린 ‘Joy Awards’는 200억 건 이상의 미디어 도달 효과를 기록한 것으로 전해짐
- ☞ 사우디 엔터테인먼트 산업은 라스베이거스 등 해외에서 개최된 국제 복싱 이벤트를 통해 글로벌 확장도 이어가고 있음. 주요 경기들은 전 세계 수천만 명의 시청자를 끌어모으며 사우디 브랜드 인지도를 높이는 데 기여함. GEA는 현재의 산업 성장이 지속 가능성과 혁신, 삶의 질 향상을 핵심 가치로 삼은 장기 전략의 결과라고 강조함

☑ [태국] 2026 코리아시즌의 포문을 열다 70)

- 주태국 한국문화원은 문화체육관광부, 한국국제문화교류재단과 함께 매년 해외 전략국가 한 곳을 선정해 연중 집중적으로 한국 문화예술을 소개하는 사업인 2026 코리아시즌의 공식 개최의 포문을 열었음
 - ☑ 문화원은 올해 연중 무용, 미디어전시, 페스티벌 등 다양한 장르의 행사를 통해, 현지 관객과 예술가가 모두 함께 참여하는 문화교류의 장을 펼칠 예정임
 - ☑ 2026 코리아시즌의 포문을 여는 첫 프로그램으로 5월 23일, KBank 시암픽카네 극장에서 창작발레 <갓(GAT)> 공연이 태국 관객들을 만났음
 - ☑ <갓(GAT)>은 한국의 전통 모자인 '갓'을 주요 소재로 삼아 서양 예술인 발레를 통해 한국적 미학을 새롭게 해석한 작품임. 샛갓, 족두리 등 한국 전통 모자의 형태와 상징을 현대적으로 재해석해 선비의 품격, 무관의 인내, 여성의 우아함 등 한국 고유의 정서를 무대 위에 담아냈음
 - ☑ 이어서 ▲10월 K-라이브 페스티벌 ▲10월~내년 1월 한국 전통 소재 미디어아트 전시가 예정되어 있음
 - ☑ 특히 2026 코리아시즌은 지난 13년간 방콕 아속에 위치했던 문화원이 7월 텅러 지역으로 이전해 10월 재개원하는 것을 기념할 것임
 - ☑ 이선주 문화원장은 현지 언론 마띠촌과의 인터뷰에서 전 세계 곳곳에 위치한 한국문화원이 대중적·현대적 K팝 같은 문화뿐 아니라 전통과 다양한 예술을 홍보하는 프로젝트를 통해 지역 사회와 소통하며 한국 문화의 성공적인 홍보에 중요한 역할을 하고 있다고 전했다



[그림 23] 데일리뉴스 5월 16일자 14면

☑ [태국] 방콕 중심부에서 열린 KDAY 한류행사 71)

- 한국국제문화교류진흥원(KOFICE)은 방콕 시암파라곤 쇼핑센터에서 '2026 K-브랜드 컨버전스 이벤트 - KDAY 방콕', 일명 'KDAY' 한류행사를 개최했음
 - ☑ 5월 23일과 24일, 무료입장으로 시암파라곤 5층 넥스홀에서 진행한 이번 행사는 K-패션: 한복 디자인, K-푸드: 정통 한식, 그리고 K-뷰티: 유명 한국 화장품 브랜드 필수품까지, 다채로운 볼거리와 즐길 거리가 가득했음

70) 출처: <https://www.dailynews.co.th/news/5865281>

71) 출처: <https://mgronline.com/entertainment/detail/9690000046806>

- ✔ 올해의 주제는 ‘K-패션: 한복 디자인’(한국공예디자인문화진흥원 공동 주최)으로, 전통 한복의 매력과 현대적인 스타일, 그리고 모던한 감각이 조화롭게 어우러진 모습을 선보였음
- ✔ 행사장 내에는 총 8 개의 특별 존이 마련되었음. 스마트폰으로 등록하고 ‘마이 케이무드(K-Mood)’ 존에서 나만의 스타일을 찾는 것까지, 최고의 한국 브랜드들이 참여하여 다채로운 경험을 선사했음. 에이랜드와 라이프워크의 K-패션 코너에서는 최신 트렌드를 접할 수 있었고, JM 솔루션, 메디필, 애딕트의 필수 아이템을 만나볼 수 있는 K-뷰티, CJ 비비고와 농심의 오리지널 K-푸드, 그리고 거창유기와 설렘의 스타일리시한 홈데코 및 액세서리를 갖춘 K-라이프스타일 코너도 마련되었음
- ✔ 또한 이번 행사는 다양한 체험 활동으로 가득했음. AI 가상 피팅룸, AR 뷰티 스티커 셀카 스팟, 유명 현대 한복 디자이너 이혜미 씨와 함께하는 현대 한복 스타일링 워크숍 ‘스타일 빌드업’, 뷰티 크리에이터 권솔미 씨와 함께하는 K-뷰티 메이크업 워크숍 ‘터치업’, 차 전문가 박신영 대표와 전통 한국 꽃차를 블렌딩하는 워크숍인 ‘컬러 티 블렌딩’ 등 다채로운 프로그램이 준비되었음
- ✔ 특히 한국의 남성그룹 2PM 멤버인 인기 스타 닉쿤(닛차쿤 호라웻차꾼)이 참석해 5 월 24 일 오후 4 시부터 5 시 30 분까지 닉쿤과의 팬미팅이 진행되었음. 닉쿤은 ‘K-라이프스타일과 한복 디자인’에 대한 자신의 생각을 공유하고, 팬들과 인사를 나누며 사진 촬영 시간도 가졌음

✔ [싱가포르] 싱가포르관광청·유니버설뮤직싱가포르, 글로벌 관광 홍보 MOU 체결 ⁷²⁾

○ 3 년간 음악 기반 글로벌 마케팅 협력. 국제 아티스트 연계 팬 경험 및 관광 캠페인 추진

- ✔ 싱가포르관광청(STB)과 유니버설뮤직싱가포르(Universal Music Singapore, UMSG)가 2026 년 5 월 8 일 싱가포르의 글로벌 관광 목적지 이미지를 강화하기 위한 3 년 양해각서(MOU)를 체결
- ✔ 유니버설뮤직싱가포르는 유니버설뮤직그룹(Universal Music Group, UMG)의 싱가포르 법인으로, 양 기관은 이번 협력을 통해 음악을 활용해 싱가포르의 인지도를 높이고, 해외 관광객의 방문 수요를 유도할 계획임. 싱가포르 관광청은 유니버설뮤직싱가포르의 국제 아티스트 네트워크, 시장 인사이트, 글로벌 미디어 채널을 활용해 싱가포르를 새로운 글로벌 관객층에 소개하는 플랫폼을 구축할 예정이라고 밝힘
- ✔ 이번 파트너십은 통합 마케팅 캠페인, 팬 대상 활성화 프로그램, 여행업계 협력 등을 통해 싱가포르의 이야기를 음악으로 전달하는 데 초점을 둠. 또한 국제 아티스트와 함께 현지 아티스트를 소개하고, 음악이라는 공통 관심사를 통해 싱가포르의 문화적 매력을 알리는 기회도 마련될 예정
- ✔ 관광청은 이번 협력이 기존 유니버설뮤직싱가포르 소속 아티스트와의 협업 사례를 바탕으로 추진된 것이라고 설명함. 기존 사례로는 싱가포르 아트 워크 기간 닉 조나스(Nick Jonas)의 참여, 원리퍼블릭(OneRepublic)이 연주곡 〈싱가포르(Singapore)〉의 영감을 소개한 소셜 콘텐츠, 빌리 아일리시(Billie Eilish)가 가든스 바이 더 베이에서 촬영한 라이브 퍼포먼스 등이 있음
- ✔ 캘빈 웡(Calvin Wong) 유니버설뮤직그룹 동남아시아·한국 CEO 겸 아시아 수석부사장은 음악이 장소에

72) 출처:

<https://www.stb.gov.sg/about-stb/media-publications/media-centre/singapore-tourism-board-and-universal-music-singapore-form-global-multi-year-partnership-to-amplify-singapore-s-appeal-as-a-must-visit-destination>

대한 사람들의 경험을 형성하는 힘을 갖고 있으며, 이번 협력을 통해 아티스트의 목소리와 관점으로 싱가포르를 세계에 소개할 수 있을 것이라고 밝힘. 또한 유니버설뮤직싱가포르의 아티스트 네트워크 및 관객 인사이트와 싱가포르 관광청의 관광 스토리텔링 비전을 결합해, 아시아 지역 아티스트에게 새로운 기회를 제공하고 싱가포르를 창의성·연결·글로벌 문화 교류의 무대로 자리매김하게 할 것이라고 설명



[그림 24] 싱가포르 관광청 - 유니버설뮤직싱가포르 MOU 체결 (출처: 싱가포르 관광청)

☑ [프랑스] 프라임 비디오, 프랑스 콘텐츠 제작에 투자 두 배 확대 73)

- **아마존(Amazon)의 스트리밍 플랫폼 프라임 비디오(Prime Video)가 프랑스 시청각·영화 콘텐츠 제작에 대한 투자 규모를 2026년부터 두 배 이상 확대하기로 함. 프랑스 방송 통신 규제기관 아르콤(Arcom)은 프라임 비디오(Prime Video)와 2026~2028년 적용될 협약 수정안에 합의했다고 밝힘**
 - ☑ 이번 협약에 따라 프라임 비디오(Prime Video)의 연간 투자액은 기존 최소 보장 금액인 4,000만 유로에서 9,000만 유로 수준으로 늘어나게 됨. 또한 극장 개봉 후 12개월 이내에 영화를 플랫폼에서 공개할 수 있도록 영화 업계와 합의가 이뤄질 경우 투자액은 최대 1억 1,000만 유로까지 확대될 예정임. 현재 프랑스에서는 극장 개봉 후 17개월이 지나야 플랫폼 공개가 가능함
 - ☑ 프랑스는 2021년부터 유럽연합(EU) 지침에 따라 넷플릭스·프라임 비디오 등 해외 구독형 스트리밍 서비스에도 프랑스 콘텐츠 제작 투자 의무를 적용하고 있으며, 이에 따라 해외 플랫폼들도 TF1, 프랑스 텔레비지옹 등 기존 방송사들과 동일한 수준의 투자 규제를 받고 있는 상황
 - ☑ 아마존 측은 “콘텐츠 창작자와 인재 지원에 지속적으로 참여하고 있으며, 법적 의무를 넘어서는 수준의 투자를 진행하기로 했다”라고 밝혔음. 또한 영화 업계와의 협상을 통해 이러한 투자 계획이 장기적으로 유지되기를 기대한다고 언급함
 - ☑ 한편 프라임 비디오(Prime Video)는 지난해 넷플릭스와 함께 프랑스의 미디어 공개 순서(chronologie des médias) 제도에 문제를 제기하며 소송을 제기한 바 있음. 해당 제도는 극장 개봉 이후 영화가 플랫폼에서 공개되기까지의 기간을 규정하고 있으며, 플랫폼 사업자의 프랑스 콘텐츠 투자 규모에 따라 공개 시점이 달라지는 구조임

73) 출처: <https://fr.themedialeaders.com/prime-video-double-sa-contribution-a-la-creation-francaise>

- ☑ 아르콰에 따르면 프라임 비디오, 넷플릭스, 디즈니+, 애플 TV, 크런치롤 등 주요 스트리밍 플랫폼들은 2024년 프랑스 시청각·영화 제작 분야에 총 3억 9,700만 유로를 투자함

☑ **[프랑스] 프랑스 비방디, 2026년 1분기 매출 1.3% 성장. 프랑스 비방디, '게임' 선전 속 '프리미엄 매거진' 인수 74)**

- 비방디(Vivendi) 그룹은 게임로프트(Gameloft)의 선전으로 2026년 1분기 매출 1.3% 성장을 기록한 가운데, 프리미엄 매거진 부문을 통합한 'V 컬렉션'을 출범시키며 문화 콘텐츠 사업 구조를 개편함
 - ☑ 프랑스 미디어 그룹 비방디(Vivendi)는 2026년 1분기 매출로 전년 동기 대비 1.3% 증가한 6,900만 유로를 기록했다고 발표했음
 - ☑ 자회사 게임로프트(Gameloft)가 6,800만 유로의 매출을 달성하며 실적을 견인했음. 부문별로는 PC/콘솔 부문이 3,500만 유로로 성장한 반면, 모바일 부문은 3,300만 유로로 감소했음
 - ☑ 비방디(Vivendi) 그룹은 최근 프리즈마 미디어(Prisma Media)의 럭셔리 부문을 인수하여 V 컬렉션(V Collection)으로 사명을 변경함. V 컬렉션(V Collection)은 프랑스판 '하퍼스 바자(Harper's Bazaar)'를 비롯해 '코테 메종(Côté Maison)', '이데아(IDEAT)' 등을 통합하여, 2026년 2분기부터 비방디(Vivendi) 매출에 반영될 예정임
 - ☑ 비방디(Vivendi)는 이번 인수가 "콘텐츠, 브랜드, 문화 생태계의 가치 창출에 집중하는 그룹 전략"에 부합한다고 밝힘
 - ☑ 동시에 비방디(Vivendi)는 현금 증자를 통해 프리즈마 미디어(Prisma Media)의 지주회사인 프리즈마 그룹(Prisma Group)의 지분 13.58%를 취득함

☑ **[뉴욕] 스포티파이, AI 기반 '개인 맞춤형 팟캐스트' 기능 공개 75)**

- 스포티파이(Spotify)가 이용자 취향과 활동 데이터를 기반으로 AI가 자동 생성하는 '개인 맞춤형 팟캐스트' 기능을 공개하며 생성형 오디오 플랫폼 전략을 본격화함. 이번 기능은 스포티파이 투자자 행사에서 발표됐으며, 미국 프리미엄 이용자를 대상으로 순차 도입될 예정
 - ☑ 신규 기능은 이용자가 텍스트 프롬프트를 입력하면 AI가 맞춤형 오디오 콘텐츠를 생성하는 방식으로 운영됨. 예를 들어 "내 지역 뉴스와 좋아하는 아티스트의 공연 정보를 알려줘" 또는 "경제를 5분 안에 이해하게 설명해 줘"와 같은 요청을 입력하면, AI가 해당 주제에 맞는 오디오 브리핑 형태의 콘텐츠를 제작함
 - ☑ 특히 이용자가 음성 스타일을 선택하거나 PDF, 링크, 텍스트 자료를 추가해 콘텐츠 맥락을 직접 구성할 수 있다는 점이 특징으로 분석됨. 생성된 팟캐스트는 공개형 콘텐츠가 아닌 개인 라이브러리 기반으로 제공되며, 일정량의 월간 생성 크레딧이 포함되는 구조로 운영될 예정임
 - ☑ 스포티파이는 이번 발표와 함께 팟캐스트 청취 중 AI에게 내용을 질문할 수 있는 인터랙티브 기능도 공개함.

74) 출처: <https://fr.themedialeader.com/vivendi-chiffre-daffaires-en-hausse-de-13-au-t1-2026-porte-par-gameloft>

75) 출처: <https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/spotify-ai-generated-personal-podcasts-1236603314>

또한 프리미엄 이용자를 대상으로 AI 기반 음악 커버·리믹스 생성 기능과 콘서트 선예매 혜택도 함께 도입할 계획임

- ✔ 업계에서는 이번 발표를 스포티파이가 기존 음악 스트리밍 서비스를 넘어 '생성형 미디어 플랫폼'으로 사업 영역을 확장하려는 전략으로 해석하고 있음. 스포티파이 공동 CEO 구스타프는 "미디어 소비가 카탈로그 선택 중심에서 실시간 생성 중심으로 이동하고 있다"라며, 스포티파이가 '생성형 시대의 미디어 플레이어'가 되는 것을 목표로 한다고 밝힘
- ✔ 또한 스포티파이는 팟캐스트 제작을 지원하는 독립형 데스크톱 앱 'Studio by Spotify Labs'도 공개함. 해당 앱은 오디오 제작뿐 아니라 캘린더·이메일·메모 등 외부 생산성 도구와 연동되는 기능을 포함해, AI 기반 개인 콘텐츠 제작 생태계 구축을 강화하는 방향으로 설계됨
- ✔ 이번 기능은 AI 기반 콘텐츠 생성이 음악 산업을 넘어 팟캐스트·오디오 브리핑·개인 미디어 영역까지 확장되고 있음을 보여주는 사례로 평가받음. 특히 이용자별 맞춤 콘텐츠를 자동 생성하는 구조는 기존 플랫폼 중심 추천 모델에서 한 단계 나아가, 플랫폼이 직접 '개인화된 콘텐츠 생산자' 역할까지 수행하는 흐름으로 이어지고 있음
- ✔ 향후 생성형 AI 기술이 오디오 콘텐츠 제작 비용을 낮추고, 개인 단위 콘텐츠 소비를 확대하면서 음악·팟캐스트·라이브 이벤트를 통합하는 새로운 플랫폼 경쟁이 가속화될 가능성이 있음

✔ [러시아] 디즈니, 러시아 OTT 에서 완전 철수 계획 76)

- ✔ 코메르산트(Коммерсантъ/Kommersant)는 디즈니 러시아 법인의 재무제표를 인용해 2027년부터 러시아에서 디즈니 콘텐츠를 합법적으로 시청하는 것이 불가능해질 것이라고 보도. 디즈니와 러시아 주요 OTT 간 라이선스 계약은 2026년에 만료되며, 디즈니는 새로운 계약을 체결하거나 계약을 연장할 계획이 없는 것으로 알려짐
- ✔ 다만, 현재도 디즈니의 콘텐츠 중 일부만 러시아 OTT 서비스에서 이용 가능한 상태. 디즈니의 인기 콘텐츠 대부분은 초기 라이선스 계약이 만료된 2023년 3월에 러시아 OTT의 서비스 목록에서 사라졌음
- ✔ 코메르산트는 주요 영상 플랫폼의 고위 관계자를 인용해 디즈니 작품들이 삭제되더라도 러시아 OTT의 시청률에는 큰 영향이 없을 것이라고 보도했고, 관련 전문가들은 러시아 OTT들이 라이선스 계약 종료 후 디즈니의 작품들을 다시 수급해 공개하지는 않을 것으로 추정
- ✔ 디즈니는 2022년 3월 러시아에서 사업을 중단하고 신작 영화 배급과 콘텐츠 라이선스 제공을 중단. 앞선 2022년 말에는 러시아 내의 영화 배급 부서를 폐쇄하고 직원들을 해고한 바 있음
- ✔ 다만 디즈니는 러시아 내에서의 상표권 라이선스는 이미 연장해 둔 상태. 2024년 말, 러시아 특허청(Роспатент/Rospatent)은 디즈니의 상표권 연장 신청을 승인하고 브랜드 등록 기간을 2035년까지 연장한 바 있음

76) 출처:

<https://rb.ru/news/disney-uhodit-s-rossijskih-strimingov-v-2027-godu-ves-kontent-studii-udalyat-iz-onlajn-kinoteatrov>

✔ [러시아] 모스크바시 법원, 에픽 게임즈에 벌금 200 만 루블 부과 77)

- ✔ 모스크바시 법원은 타간스키(Таганского/Tagansky) 지구의 치안 판사가 미국의 게임 및 소프트웨어 개발사인 “에픽 게임즈(Epic Games)”에 대하여, 러시아 개인정보보호법을 위반했다고 판단하고 200 만 루블의 행정 벌금을 부과했다고 보도
- ✔ 에픽 게임즈는 행정위반법 제 13 조 제 11 항 제 8 절 내용, 즉 ‘사업자가 인터넷을 포함한 경로를 통한 개인정보 수집 관련 법규를 준수하지 않은 행위’를 저지른 혐의로 유죄 판결을 받은 것으로 알려짐

✔ [러시아] 스마트 TV 에서 안드로이드를 대체할 자체 운영체제 개발 78)

- ✔ 로스텔레콤(Ростелеком/Rostelecom)은 “오로라(Aврора/Aurora)” 운영체제를 탑재한 러시아산 스마트 TV 솔루션을 선보임. 오로라가 사전 설치된 러시아산 스마트 TV 시제품도 전시되고 있음. 이 프로토타입은 ‘Электра(Electra)’에서 출시한 것. 이 프로토타입 TV 에 러시아 디지털 콘텐츠 보호 시스템과 오픈 모바일 플랫폼(Open Mobile Platform)에서 개발한 ”오로라 TV(Aврора ТВ/Aurora TV)“ 운영체제가 탑재되어 있음
- ✔ 로스텔레콤 부사장 다리우스 칼리토프(Дарий Халитов/Darius Khalitov)는 이와 관련하여, 이 러시아 자체 개발 스마트 TV 프로젝트는 회사의 기술 자산들이 서로 시너지 효과를 낸 사례라고 언급. 또한 이 프로젝트를 통해 외국 운영체제의 한계에 적응하는 단계에서 벗어나 대형 화면에서 독자적인 사용자 경험을 구축할 수 있게 되었다고 홍보
- ✔ 오로라 TV 는 모든 제어 시스템이 러시아 내에 위치해 있어 외부의 간섭으로부터 기기 작동을 보호. 이 솔루션은 메인 화면에서 러시아 콘텐츠(디지털 TV 모듈이 없는 연방채널 포함)를 안정적으로 시청할 수 있도록 보장하고, 러시아 앱 개발자를 위한 간편한 로그인 기능을 제공. 또한 온라인 영화관 접속, 호텔, 카페, 사무실 등 다양한 비즈니스 환경에 맞춘 활용성, 그리고 개인정보 처리 시 러시아 법규 준수 등의 특징을 갖추고 있음
- ✔ Электра(Electra)는 2026 년 가을까지 오로라 TV OS 를 탑재한, 24~55 인치의 다양한 스마트 TV 를 양산할 계획. 이 제품들은 고화질 LCD 패널, 음성 제어, 추천 시스템, 인공지능 비서 기능을 갖추고 있음. 오로라 TV 시스템은 다양한 제조사의 기존 TV 들에도 설치할 수 있는 것으로 알려짐

77) 출처: <https://www.interfax.ru/russia/1090158>

78) 출처: <https://www.computerra.ru/345466/rossijskaya-os-avrora-zamenit-android-v-smart-televizorah>

✔ [멕시코] 한국인 크리에이터 '친구 아미가(Chingu Amiga)', 멕시코 전통 약혼 및 현지 정착 화제 79)

- ✔ 멕시코에서 활동 중이며 1,200 만명이 넘는 follower 를 보유한 유명 한국인 인플루언서 '친구 아미가 (Chingu Amiga, 본명 김수진)'가 멕시코 오아하카(Oaxaca)에서 멕시코인 남자친구 로드리고 (Rodrigo)로부터 프러포즈를 받고 약혼함
- ✔ 남자친구는 멕시코 전통 결혼식 취재를 핑계로 그녀를 유인한 뒤, 현지 음악가와 무용수들이 참여하는 오아하카 전통 행렬인 '칼렌다(calenda)'를 동원하여 깜짝 프러포즈를 기획함
- ✔ 그녀는 향후 결혼식을 오아하카 전통 방식으로 치르고 싶다는 의사를 밝히며, 현지 장인의 수공예 자수와 직물이 들어간 전통 웨딩드레스를 입기를 희망함. 다만 예식 진행 방식과 비용 문제, 그리고 한국에서의 두 번째 결혼식 개최 여부 등 세부 사항은 아직 논의 중임
- ✔ 과거 한국 청소년기에 겪은 극심한 학업 경쟁과 사회적 압박으로 인해 비혼주의 및 무자녀를 결심했으나, 멕시코에서의 삶을 통해 가치관이 크게 변화함. 멕시코 특유의 여유롭고 가족 중심적인 문화 덕분에 처음으로 '엄마가 되고 싶다'라는 소망을 공개적으로 드러냄
- ✔ 그녀는 멕시코 사회가 성취에 대한 압박이 적고 개인의 행복을 존중해 주어 "멕시코서라면 아이를 키울 수 있다"라고 언급함
- ✔ 두 사람의 약혼 소식과 오아하카의 문화적 요소가 가미된 프러포즈 영상은 멕시코 팬덤을 넘어 중남미 및 한인 디아스포라 커뮤니티 전반에 널리 확산됨
- ✔ 언어와 문화적 차이를 극복하고 멕시코의 전통을 수용한 다문화 커플의 긍정적인 결합 사례로 소셜 미디어상에서 큰 화제와 축하를 이끌어내고 있음

✔ [캐나다] CMF, 산업 육성 프로그램 통해 125 만 달러 지원... 시장 진출·역량 강화 프로젝트 선정 80)

- 캐나다 콘텐츠 지원기관 Canada Media Fund(CMF)가 'Sector Development Support Program(산업 육성 지원 프로그램)'을 통해 총 24 개 프로젝트에 약 125 만 달러를 지원한다고 발표함
 - ✔ 해당 프로그램은 캐나다 영상·스크린 산업 내 시장 진출 확대와 인력·조직 역량 강화를 지원하는 사업으로, 특히 산업 내 형평성 격차 해소 가능성이 있는 프로젝트를 대상으로 운영됨
 - ✔ 이번 선정 프로젝트는 퀘벡 9 개, 온타리오 7 개, 브리티시컬럼비아 3 개를 포함해 뉴펀들랜드·뉴브런즈윅·노바스코샤·매니토바·노스웨스트준주 등 전국 단위로 구성됐으며, 영어 프로그램 17 개·프랑스어 프로그램 7 개가 포함됨
 - ✔ 가장 큰 규모의 지원금은 퀘벡 기반 Wapikoni Mobile 와 Coalition M.É.D.I.A 프로젝트에 각각 10 만

79) 출처:

<https://www.infobae.com/mexico/2026/05/05/tras-comprometerse-con-un-mexicano-chingu-amiga-quiere-boda-oaxaquena-y-ser-mama-aqui-si-puedo>

80) 출처: <https://playbackonline.ca/2026/05/19/cmf-invests-1-25m-via-sector-development-support-program>

달려가 배정됨

- ☑ 온타리오 지역에서는 장애인 영상산업 지원기관 Disability Screen Office, 배우 노조 ACTRA, Reelworld Screen Institute 등이 지원 대상으로 선정됨
- ☑ 또한 브리티시컬럼비아 지역에서는 DigiBC 와 Animation Career Exceleator Society 등이 선정됐으며, 지역 영화제와 독립 미디어 단체들도 다수 포함된 것으로 나타남
- ☑ CMF 는 올해 4 월부터 기존 프로그램 구조를 개편해, 시장 진출 및 역량 강화 활동을 지원하는 'Workforce Advancement Stream'과 산업 단체 운영·전문성 강화를 지원하는 'Organizational Advancement Stream' 체계로 프로그램을 재구성했다고 설명함

☑ [폴란드] 폴란드, 디지털 신원 지갑·학교 규제 및 미디어 교육 강화 계획 81)

○ 폴란드 정부, 자국 법체계 내에 유럽 디지털 신원 지갑(EU Digital Identity Wallet) 도입 검토

- ☑ 폴란드 정부가 디지털 신원 관리와 아동·청소년 온라인 보호 강화를 위한 제도 준비에 나섬. 폴란드 교육부장관은 오는 6 월 말까지 유럽 디지털 신원 지갑(EU Digital Identity Wallet)을 자국 법체계에 도입하는 법안을 제출할 가능성이 높다고 밝힘. 해당 제도는 온라인 공공서비스와 민간 서비스 이용 시 신원 인증을 통합·간소화하는 것을 목표로 하며, EU 차원의 디지털 전환 정책과도 연계돼 있음
- ☑ 폴란드 당국은 이와 함께 인터넷 사용자 연령 확인 체계 도입도 추진하고 있음. 특히 미성년자의 SNS 및 유해 콘텐츠 접근 제한 필요성이 커지는 가운데, 온라인 플랫폼의 연령 검증 의무 강화 방안이 논의되고 있음. 교육부는 오는 6 월 초 초등학교 내 휴대전화 사용 금지 법안도 채택할 예정이라고 밝혔으며, 학생들의 집중력 저하와 디지털 중독 문제에 대응할 필요성을 강조했음
- ☑ 아울러, 폴란드는 학교 내 미디어 교육도 강화할 계획임. 교육부는 오는 9 월 1 일부터 정규 교육과정에 미디어 교육을 도입해 학생들이 가짜 뉴스와 허위 정보를 구별하는 방법 등을 배우게 될 것이라고 발표함. 이는 최근 유럽 전역에서 허위 정보 확산과 사이버 안전 문제가 사회적 이슈로 부상하는 가운데, 현지에서 디지털 리터러시 교육을 강화하려는 움직임의 일환으로 해석됨

☑ [폴란드] 폴란드 유통 기업 문제 제기... EU, 관세 부과 등 온라인 수입 규정 강화 82)

○ 폴란드 유통기업 CEO, 중국 플랫폼 저가 수입품 면세에 지속적 문제 제기... 7 월부터 관세 부과 방침

- ☑ EU 가 오는 7 월 1 일부터 역외 전자상거래 소형 소포에 대한 관세 규정을 변경하기로 하면서 폴란드 유통업계와 소비시장에 적지 않은 변화가 예상됨. 새 규정에 따르면 EU 권역 외부에서 반입되는 150 유로 미만 소포에도 건당 3 유로의 관세가 부과될 예정임. 이에 따라 폴란드 소비자들이 주로 이용해 온 중국계

81) 출처:

<https://www.wirtualnemedi.pl/jak-polska-bedzie-weryfikowac-wiek-w-sieci-ministra-podala-date,7284796569606176a>
<https://notesfrompoland.com/2026/01/05/poland-hopes-to-introduce-measures-blocking-children-from-social-media-this-year>

82) 출처:

<https://businessinsider.com.pl/finanse/koniec-tanich-zakupow-na-temu-i-aliexpress-nowe-przepisy-ue-od-1-lipca-2026/j46lcq5>

플랫폼 테무와 알리익스프레스 등의 가격 경쟁력이 약화 될 가능성이 제기됨

- ❖ 이번 조치는 EU 역내 기업들의 지속적인 문제 제기에도 맞물려 있음. 지난해 3 월 폴란드 최대 전자상거래 플랫폼 알레그로의 CEO 마르친 쿠시미에르츠는 테무, 셰인, 알리익스프레스 등 중국 플랫폼들이 저가 상품 공세와 규제 사각지대를 활용하고 있다며 EU 차원의 규제 강화를 촉구한 바 있음. 특히 역외 플랫폼들이 저가 소포 면세 제도를 기반으로 유럽 시장 점유율을 빠르게 확대하면서 역내 기업들과의 공정 경쟁 문제가 꾸준히 제기돼 왔음
- ❖ 새 규정 시행 이후 폴란드 전자상거래 시장에도 구조 변화가 예상됨. 소비자 입장에서는 초저가 해외직구 상품의 가격 경쟁력이 약화 될 가능성이 있으며, 배송비와 통관 절차 부담도 커질 수 있음. 반면 알레그로를 비롯한 현지 유통 플랫폼들은 가격 경쟁 압박이 일부 완화되면서 점유율 방어에 유리한 환경을 맞이할 수 있다는 전망이 나옴

❖ [스페인] 한국 콘텐츠 산업, 기술 혁신과 글로벌 전략 통해 유럽 시장 영향력 확대 83)

- 한국 콘텐츠 산업(K-Content)이 영화, 드라마, K 팝, 웹툰, 게임 등 다양한 분야를 중심으로 글로벌 시장에서 영향력을 확대하고 있음
 - ❖ 영화 <기생충>, 드라마 <오징어 게임>, <이상한 변호사 우영우>, <Sweet Home>, <폭삭 속았수다> BTS 와 BLACKPINK 등의 K 팝 콘텐츠는 세계적인 흥행 사례로 언급되며, 한국 콘텐츠 산업은 약 160 억 달러 규모의 경제 효과와 약 30 만 개의 관련 일자리를 창출하는 산업으로 성장함
 - ❖ 최근 마드리드 콤플루텐세대학교에서 개최된 '제 1 회 한국 문화산업 국제학술대회(I Congreso Internacional de Industrias Culturales Surcoreanas)'에서는 이러한 한국 콘텐츠 산업의 글로벌 확장 배경과 기술 혁신 전략이 주요 주제로 다루어짐
 - ❖ 행사에는 한국콘텐츠진흥원(KOCCA) 스페인 비즈니스센터가 주요 기관으로 참여하였으며, 한국 콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력과 기술 기반 제작 시스템이 소개됨
 - ❖ 스페인 비즈니스센터 변미영 센터장은 한국 콘텐츠가 사랑, 가족, 정의와 같은 보편적 주제에 한국적 감수성과 혁신적인 스토리텔링을 결합하고 있으며, 높은 수준의 기술력과 제작 역량을 기반으로 글로벌 시장과 연결되고 있다고 설명함
 - ❖ 한국 콘텐츠 산업은 공공 부문과 문화산업 간의 긴밀한 협력 구조를 바탕으로 성장해 왔으며, AI(인공지능), VFX, 증강현실(AR), 메타버스, 가상 프로덕션, 데이터 분석 기술 등을 적극적으로 도입하며 글로벌 경쟁력을 강화하고 있음
 - ❖ 한국 콘텐츠 산업에서는 웹툰과 웹소설 기반 IP 를 영화, 드라마, 애니메이션, 게임 등 다양한 분야로 확장하는 전략도 활발히 이루어지고 있음
 - ❖ 특히 웹툰과 온라인 소설 등 디지털 기반 콘텐츠는 글로벌 콘텐츠 산업 확장의 핵심 IP 자원으로 자리 잡고 있으며, AI 기반 데이터 분석을 통해 글로벌 팬덤의 반응과 소비 패턴을 분석하고 콘텐츠 제작 및 유통 전략에

83) 출처: ABC Empresa 「La tecnología agiganta el poder del implacable rodillo del 'K-Content」, 2026.5.17.

반영하는 사례도 증가하고 있음

- ✔ 또한 한국 콘텐츠 산업에서는 AI 기반 버추얼 인플루언서와 디지털 휴먼 기술 활용도 확대되고 있음
- ✔ 가상 인플루언서 ‘로지(Rozy)’와 가상 K 팝 아티스트 ‘Saejin’ 등이 대표 사례로 소개되었으며, 실시간 렌더링 엔진, LED Wall 기반 가상 프로덕션, 3D 스캐닝 등 첨단 제작 기술이 <오징어 게임>과 같은 글로벌 흥행 콘텐츠 제작 과정에 적극 활용되고 있는 것으로 나타남
- ✔ 행사에는 Media3, Rakuten, Movistar Plus+, Samsung, Secuoya 등 스페인 및 글로벌 콘텐츠·미디어 기업 관계자들도 참여하였으며, 한국과 스페인 간 콘텐츠 산업 협력 확대 가능성에 대한 논의도 함께 이루어짐
- ✔ 특히 한국 콘텐츠 산업은 기술, 플랫폼, 스토리텔링, 팬덤 전략을 결합한 글로벌 콘텐츠 모델로 평가되며, 유럽 시장 내 영향력을 지속적으로 확대하고 있는 것으로 분석됨



[그림 25] 스페인 ABC Empresa에 게재된 KOCCA Spain 및 한국 콘텐츠 산업 관련 기사

KOCCA 해외권역별 주요 인기차트를 통한 한류콘텐츠 선호도 동향('26.4 월)

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
북미	미국	<ul style="list-style-type: none"> o 빌보드 HOT100 - (2 위) BTS (Swim) - (18 위) Tame Impala & JENNIE (Dracula) - (42 위) BTS (Body to Body) - (64 위) BTS (Hooligan) - (73 위) BTS (Normal) - (74 위) BTS (FYA) - (75 위) BTS (2.0) - (84 위) BTS (Aliens) - (90 위) BTS (Like Animals) - (94 위) BTS (they don't know 'bout us) - (96 위) BTS (Merry Go Round) o 빌보드 200 - (1 위) BTS (Arirang) o Spotify Weekly Top Songs USA - (7 위) BTS (Swim) - (48 위) Tame Impala & JENNIE (Dracula) o Spotify Weekly Top Albums USA - (2 위) BTS (Arirang) - (62 위) BTS (Keep Swimming) - (170 위) BTS (Proof) 	<ul style="list-style-type: none"> o Netflix Top 10 TV Shows - (5 위) Bloodhounds - (8 위) Sold Out on You o Netflix Top 10 Movies - (9 위) Humint o Netflix Top 10 Kids TV Shows - (4 위) Bebefin 		<ul style="list-style-type: none"> o Webtoon - (2 위) Tears on a Withered Flower - (4 위) Childhood Friend Complex - (7 위) Rules for Dating Trash - (9 위) The Patron of Villains - (10 위) The Knight Only Lives Today
		<ul style="list-style-type: none"> o QQ 뮤직 음악차트 TOP10 - (6 위) 르세라핌 (CELEBRATION) - (10 위) KISS OF LIFE (Who is she) 	<ul style="list-style-type: none"> o 중국 시장 게임 매출 순위 - (17 위) 던전앤파이터 모바일 - (19 위) 크로스파이어 	<ul style="list-style-type: none"> o 콰이칸웹툰 - (7 위) 악역의 엔딩은 죽음분 - (8 위) 어느 날 공주가 되어버렸다 - (9 위) 이번 생은 가주가 되겠습니다 	

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
	일본	<ul style="list-style-type: none"> ○ 오리콘차트 1) 주간 합산앨범랭킹 - (5 위) BTS (ARIRANG) - (8 위) MISAMO (PLAY) - (9 위) &TEAM (We on Fire) 2) 월간 앨범 랭킹 - (1 위) &TEAM (We on Fire) - (3 위) TOMORROW X TOGETHER (7TH YEAR::A Moment of Stillness in the Thorns) - (9 위) BTS (ARIRANG) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 넷플릭스 TV SHOWS 인기 랭킹 - (8 위) 모두가자신의무기협과싸우고있다 ○ 넷플릭스 KIDS SHOWS 인기 랭킹 - (4 위) 베베핀 ○ 넷플릭스 KIDS MOVIES 인기 랭킹 - (3 위) 케이팝 데몬 헌터스 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인게임 인기순위 - (2 위) 라그나로크 온라인(Ragnarok online) - (5 위) 데카론(Dekaron) - (9 위) PUBG:BATTLEGROUNDS 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 라인망가 - (1 위) 나 혼자 만렙 뉴비 - (2 위)다정한 침입자 - (3 위) 입학용병 - (4 위) 시든 꽃에 눈물을 - (5 위) 상수리나무 아래 - (6 위) 소꿉친구 콤플렉스 - (7 위) 더는 못 본 척하지 않기로 했다 - (8 위) 흑막님, 결혼 빼고 다 해드릴게요! - (9 위) 이섭의 연애 ○ 픽코마 스마툰 - (1 위) 언니는 여동생을 바르게 키워야 합니다 - (2 위) 검술명가 막내아들 - (3 위) 용사파티 대마법사의 환생 - (5 위) 점괘보는 공녀님 - (6 위) 악역의 엔딩은 죽음뿐 - (8 위) 소꿉친구들이 나를 죽이려 한다 - (9 위) 흑막의 유모로 위장취업 - (10 위) 어떤 계모님의 메르헨
동남아	인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> ○ 유튜브 뮤직 - (20 위) 하츠투하츠투 (RUDE!) - (61 위) 코르티스 (REDRED) - (78 위) 방탄소년단 (2.0) - (87 위) 방탄소년단 (SWIM) ○ 스포티파이 - (125 위) 방탄소년단 (SWIM) - (133 위) 하츠투하츠투 (RUDE!) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 넷플릭스 오늘 TOP 10 - TV - (1 위) 기리고 - (3 위) 오늘도 매진했습니다 - (6 위) 신이랑 법률사무소 - (9 위) 모두가자신의무기협과싸우고있다 - (10 위) 사냥개들 ○ 아마존 프라임의 TOP 10 - TV - (2 위) 사이렌 - (3 위) 로맨스의 절대값 - (4 위) 스프링 피버 - (7 위) 유미의 세포들 - (8 위) 내 남편과 결혼해줘 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 구글플레이스토어 - (11 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 모바일 - (28 위) 라그나로크 오리진 클래식 - (56 위) 썸 M 온 크로스 - (76 위) 일곱 개의 대죄: Origin - (92 위) 서머너즈워 ○ 애플앱스토어 - 아이폰 - (7 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 모바일 - (20 위) 라그나로크 오리진 클래식 - (39 위) 썸 M 온 크로스 - (59 위) 라그나로크 X: 투게더 - (63 위) 로드나인: 인피니트 클래스 - (70 위) 카오스 지로 나이트메어 - (89 위) 서머너즈워 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 라인웹툰 - (1 위) 연애보다 결혼 - (3 위) 이섭의 연애 - (4 위) 못난이 아내 - (6 위) 제국 최고의 악녀를 사랑하게 되었습니다 - (8 위) 옆집에는 호랑이가 산다 - (10 위) 외모지상주의 - (11 위) 벅커의 낮 - (12 위) 일렉시드 - (13 위) 시크릿 레이디 - (14 위) 길러 배드로 - (15 위) 소녀의 세계 - (16 위) 문제적 왕자님

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
	베트남	<ul style="list-style-type: none"> o Viu(뷰)의 TOP 20 - (2 위) 클라이맥스 - (3 위) 신이랑 법률사무소 - (5 위) 리버스 - (6 위) 모범택시 3 - (8 위) 화이트 미 스위트 - (9 위) 언니네 산지직송 in 칼라페 - (10 위) 런닝맨 - (11 위) 틈만나면 시즌 4 - (13 위) 블러디 플라워 - (15 위) 선재 업고 튀어 - (16 위) 1 박 2 일 시즌 4 - (17 위) S 라인 - (18 위) 내 새끼의 연애 2 - (19 위) 나 혼자 산다 - (20 위) 모범택시 2 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 TV 탑 10 - (1 위) 사냥개들 - (2 위) 신이랑 법률사무소 - (4 위) 중증외상센터 - (6 위) 이 사랑 통역 되나요? - (9 위) 선재 업고 튀어 	<ul style="list-style-type: none"> o 애플스토어 - 아이패드 - (2 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 모바일 - (6 위) 라그나로크 오리진 클래식 - (19 위) 메이플스토리: 아이들 RPG - (22 위) 카오스 지로 나이트메어 - (27 위) 서머너즈워 - (28 위) 카오스 W - (36 위) 플레이투게더: 아바타로 즐기는 소셜 놀이터 - (37 위) 썸 M 온 크로쓰 - (38 위) 라그나로크 X: 투게더 - (61 위) 포트리스 사가: 방치형 RPG 게임 - (80 위) 몬길: STAR DIVE - (93 위) 미르 4 	<ul style="list-style-type: none"> - (18 위) 결혼은 당신의 형과 - (19 위) 남편을 내 편으로 만드는 방법 - (20 위) 엄마를 만나러 가는 길 - (21 위) 시한부를 즐겼을 뿐이었는데 - (22 위) 속아주고싶어 - (23 위) 아빠, 나 이 결혼 안 할래요! - (24 위) 양아치의 첫사랑 - (25 위) 나의 연애 참견자 - (26 위) 빌런의 순정 - (27 위) 대공비가 체질입니다 - (29 위) 아빠가 힘을 숨김 - (30 위) 나노마신
		<ul style="list-style-type: none"> o 베트남 스포티파이 탑 50 - (1 위) Jung Kook, Latto (Seven) - (2 위) BTS (SWIM) - (4 위) Jung Kook (Standing Next To You) - (7 위) CORTIS (REDRED) - (48 위) Jung Kook, Jack Harlow (3D) <ul style="list-style-type: none"> o Zing 차트 - Kpop 차트 - (1 위) CORTIS (REDRED) - (2 위) CORTIS (GO!) - (3 위) CORTIS (FaSHioN) - (4 위) CORTIS (JoyRide) - (5 위) HWASA (Good Goodbye) <ul style="list-style-type: none"> o 빌보드 베트남 핫 100 - (1 위) BTS (SWIM) - (2 위) Jung Kook, Latto (Seven) - (66 위) ILLIT (NOT CUTE ANYMORE) - (96 위) Jung Kook, Jack Harlow (3D) 			

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
	태국	<ul style="list-style-type: none"> ○ 태국 스포티파이 탑 100 - (1 위) BTS (SWIM) - (5 위) Jung Kook (Seven) - (7 위) LISA (Rockstar) - (48 위) NCT JNJM (BOTH SIDES) ○ 태국 족스(JOOX) 탑 100 - (8 위) OXYNOVA, MASON HOME, MILLI, foggyatthebottom, OSUN (쌩) - (15 위) BTS (SWIM) - (19 위) Hwa Sa (Good Goodbye) - (36 위) WENDY (Daydream) - (48 위) BABYMONSTER (SUPA DUPA LUV) - (74 위) KISS OF LIFE (Who is she) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 넷플릭스 TV 탑 10 - (1 위) 사냥개들 2 - (3 위) 사냥개들 1 - (8 위) 신이랑 법률사무소 	<ul style="list-style-type: none"> ○ STEAM - (1 위) PUBG-BATTLEGROUNDS - (44 위) Black Desert - (91 위) Summoners War 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 라인웹툰 탑 10 - (1 위) 킬러 배드로 - (2 위) 별정직 공무원 - (3 위) 옆집에는 호랑이가 산다 - (4 위) 상류사회 - (5 위) 원작은 아무나 비트나 - (6 위) 대공비가 체질입니다 - (7 위) 오늘만 사는 기사 - (9 위) 그리디
남아시아	인도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 스포티파이 - (3 위) BTS (SWIM) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 넷플릭스 오늘의 TOP 10 - TV - (3 위) 기리고 - (5 위) 오늘도 매진했습니다 - (7 위) 사냥개들 2 - (10 위) 사냥개들 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 애플앱스토어 - (2 위) 배틀그라운드 모바일 인디아 (BGMI) ○ 구글플레이 - (2 위) 배틀그라운드 모바일 인디아 (BGMI) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 웹툰 - (1 위) 전지적 독자 시점 - (2 위) 재혼 황후 - (3 위) 일렉시드 - (4 위) 입학용병 - (5 위) 역대급 영지 설계사 - (6 위) 외모지상주의

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
유럽	프랑스	<ul style="list-style-type: none"> o 유튜브 음악차트 TOP 100 - 4 월 1 주차: (9 위) 헌트릭스 (Golden) (41 위) 제니 테임 임팔라 (Dracula (remix)) (46 위) 캣츠아이 (Gabriela) (57 위) BTS (2.0) (61 위) BTS (SWIM) (92 위) BTS (Hooligan) - 4 월 2 주차: (8 위) 헌트릭스 (Golden) (20 위) 캣츠아이 (Pinky Up) (23 위) 제니 테임 임팔라 (Dracula (remix)) (36 위) 캣츠아이(Gabriela) (78 위) BTS (SWIM) (95 위) 캣츠아이 (Gnarly) (98 위) BTS (Hooligan) (99 위) BTS (2.0) - 4 월 3 주차: (10 위) 헌트릭스 (Golden) (31 위) 제니 테임 임팔라 (Dracula (remix)) (41 위) 캣츠아이 (Gabriela) (46 위) 캣츠아이 (Pinky Up) (92 위) 캣츠아이 (Gnarly) - 4 월 4 주차: (13 위) 헌트릭스 (Golden) (31 위) 제니 테임 임팔라 (Dracula (remix)) (60 위) 캣츠아이 (Pinky Up) o 유튜브 인기아티스트 TOP 100 - 4 월 1 주차: (27 위) BTS (56 위) KpopDemon hunter's cast (68 위) 스트레이 키즈 (77 위) 캣츠아이 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 프랑스 MOVIES TOP 10 - 4 월 3 주차: (10 위) 케이팝 데몬 헌터스 o 넷플릭스 프랑스 SERIES TOP 10 - 4 월 2 주차: (4 위) 사냥개들 시즌 2 o 라쿠텐 비키 프랑스 TOP 20 - (1 위) 은밀한 감사 - (2 위) 유미의 세포들 시즌 3 - (5 위) 허수아비 - (8 위) 하트시그널 5 - (16 위) 보검매직컬 - (17 위) 신이랑 법률사무소 	<ul style="list-style-type: none"> o 구글플레이 매출 100 위 - (20 위) 서머너즈워 - (27 위) 일곱 개의 대죄 - (36 위) 일곱 개의 대죄: Origin - (46 위) 배틀그라운드 모바일 o 애플 앱스토어 매출 100 위 - (10 위) 서머너즈워 - (16 위) 배틀그라운드 모바일 - (61 위) 일곱 개의 대죄: Origin 	<ul style="list-style-type: none"> o 네이버 프랑스 웹툰 TOP 10 - (1 위) 소꿉친구 컴플렉스 - (3 위) 엄마 친구 아들 관찰기 - (4 위) 악마의 소원 - (5 위) 어느 가정교사의 비밀 수업 - (6 위) 개짓 - (7 위) 입학용병 - (8 위) 그리디 - (9 위) 문제적 왕자님 - (10 위) 내 남편의 정부에게 o 레진 프랑스 웹툰 TOP 10 - (1 위) 입양된 며느리는 파양을 준비합니다 - (2 위) 이번 생은 가주가 되겠습니다 - (3 위) 악녀는 오늘도 즐겁다 - (4 위) 전령새 왕녀님 - (5 위) 악역의 엔딩은 죽음뿐 - (6 위) 사랑받는 언니가 사라진 세계 - (7 위) 과물 황태자의 아내가 되었습니다 - (8 위) 다크 히어로의 딸이 되는 법 - (9 위) 얼음꽃 기사 - (10 위) 사실은 내가 진짜였다 o 오노 웹툰 TOP 10 - (1 위) 겨울 지나 벚꽃 - (2 위) 마귀 - (3 위) 스티그마 이펙트 - (4 위) 이번 생은 가주가 되겠습니다 - (6 위) 흑표 가문의 설표 아기님 - (7 위) 나혼자만 레벨업 - (8 위) 악역의 엔딩은 죽음뿐 - (9 위) 라스커 트랩 - (10 위) 정령왕의 딸

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
중국		(86 위) EJAE - 4 월 2 주차: (32 위) BTS (50 위) 캣츠아이 (59 위) KpopDemon hunter's cast (65 위) 스트레이 키즈 (88 위) EJAE - 4 월 3 주차: (44 위) BTS (58 위) 캣츠아이 (64 위) KpopDemon hunter's cast (71 위) 스트레이 키즈 (99 위) EJAE - 4 월 4 주차: (55 위) BTS (66 위) 캣츠아이 (73 위) KpopDemon hunter's cast (79 위) 스트레이 키즈 o Spotify TOP 50 - (23 위) 제니 테임 임팔라 (Dracula (remix))			
	UAE	o 스포티파이 Daily Top Song - (7 위) BTS (Swim) - (23 위) 정국 (Seven) - (45 위) BTS (Body to Body) - (52 위) 캣츠아이 (PINKY UP) - (54 위) BTS (2.0) - (57 위) 케이팝데몬헌터스 (Golden) - (67 위) BTS (Hooligan) - (73 위) The Weekend with JENNIE (One of the Girls) - (74 위) 캣츠아이 (Gabriela) - (80 위) BTS (Normal) - (80 위) BTS (FYA)	o 넷플릭스 Weekly TOP 10 - (1 위) 기리고 - (7 위) 오늘도 매진했습니다	o 애플앱스토어 - (3 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) o 구글플레이 - (1 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile)	

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
		- (84 위) BTS (they don't know 'bout us) - (92 위) BTS (Like Animals) - (96 위) BTS (Aliens) - (100 위) 로제 (APT.) ○ 양가미 인터네셔널 Top 50 - (24 위) 케이팝데몬헌터스 (Golden)			
	남아공			○ 애플앱스토어 - (15 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) ○ 구글플레이 - (19 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile)	
	이집트	○ 스포티파이 Daily Top Songs - (27 위) 정국 (Seven)	○ 넷플릭스 Weekly TOP 10 - (1 위) 기리고 - (6 위) 오늘도 매진했습니다 - (9 위) 성난사람들 2 - (10 위) 사냥개들 2	○ 애플앱스토어 - (3 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) ○ 구글플레이 - (3 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile)	
	모로코	○ 스포티파이 Daily Top Songs - (27 위) BTS (SWIM)	○ 넷플릭스 Weekly TOP 10 - (1 위) 기리고 - (7 위) 사냥개들 2 - (9 위) 오늘도 매진했습니다 - (10 위) 사냥개들 1	○ 애플앱스토어 - (3 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) ○ 구글플레이 - (3 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile)	

※ 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 고려·집계하여 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 위함으로 **참고용**으로만 활용하시기 바랍니다.

| 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

