

2024

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

407 호

목차

위클리글로벌 | 407 호

2024년 11월 25일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 방송·영화·OTT	<ul style="list-style-type: none"> • [LA] 디즈니, 2025년 콘텐츠 비용 240억 달러 지출 예정 • [북경] 2024년 10월 박스오피스 매출 전년 동기 대비 3.12% 감소 • [심천] 중국 스포츠 열풍에 예능도 스포츠화 • [프랑스] 스트리밍 플랫폼에서 주목받고 있는 한국 드라마 10편 소개 • [영국] 아카데미상, 수상자에 대한 몰수 절차 발표 • [영국] <스타워즈: 제다이의 귀환> 폭력성으로 영화 등급 변경 • [인니] 인니 공포 웹툰 <10 PM> 드라마화, 아마존 프라임 비디오에서 첫 공개 • [태국] 타이미디어펀드, 영화 산업 인재들에 대한 지속적인 교육 약속 • [UAE] 사우디 문화부, 사우디 영화 해외 시장 진출 계획 발표 • [인도] 블록버스터 가격 책정: 박스오피스 촉진제인가, 관객을 멀어지게 하는가? • [인도] Reliance-Disney 합병, 광고 대행사에 기회와 도전 과제 제시 • [인도] JioStar 부회장, 프리미엄 구독 한정 OTT 서비스 수익 모델 비판 • [인도] Amazon Prime Video, 'Channel K' 추가 구독 서비스로 한국 콘텐츠 확장 • [멕시코] 멕시코시티, '바리오 영화제'로 지역 사회 문화 활성화 • [호주] 현대자동차, 호주 The Big Trip 방송 시리즈로 브랜드 캠페인 • [호주] Kayo Sports, 호주-인도 크리켓 테스트 시리즈에 첨단 기술 도입 • [호주] 디즈니, 2024년 회계연도 4분기 실적 및 호주 시장 성장 전략 • [말레이시아] 아드리안 데, 하이스트 스릴러 <Magik Rompak> 촬영 시작 • [아르헨티나] 부에노스아이레스 한국 문화의 달, 홍상수 감독에 대한 오마주 • [아르헨티나] 아르헨티나 정부, 국내 영화 제작을 위한 새로운 INCAA 기준 설정 • [아르헨티나] MAX에서 주목할 만한 한석규 출연 드라마 • [아르헨티나] 로맨스의 고전이 된 안효섭 주연의 한국 드라마 • [아르헨티나] 테오 제임스 주연의 <홀(The Hole)>, 정호연을 캐스팅 • [스웨덴] 보이 그룹 '원디렉션' 관련 영화 재상영 • [튀르키예] 제 35회 앙카라영화제 성료 • [튀르키예] 미국 할리우드에서 튀르키예 영화와 드라마를 소개하는 행사 열려 • [튀르키예] 제 25회 국제이즈미르단편영화제 성료 • [튀르키예] <Tereddüt Çizgisi>, 제 7회 유럽발칸영화제에서 수상 • [튀르키예] 2024년 튀르키예 드라마 수출 10억 달러 넘겨 • [브라질] Glovoplay, 포어로 더빙된 K 드라마 런칭 예정
 게임·융복합	<ul style="list-style-type: none"> • [심천] 10월 중국 국내 게임 시장 매출액 290억, 8,300만 위안, 전월 대비 4.10% 감소 • [오사카] 스마트폰 게임 결제 혁신, 웹 결제 시스템 확산과 새로운 법의 전환점 • [영국] <마인크래프트>, 1억 1천만 달러 규모의 글로벌 테마파크 계약 체결 • [태국] 태국게임소프트웨어산업협회 회장 인터뷰 • [태국] <나 혼자만 레벨업: 어라이즈>, 업데이트 사전 등록 • [멕시코] 멕시코시티 게이머들이 세운 기네스 기록 • [싱가포르] 테크 쇼 2024, 게이밍과 이스포츠의 새로운 중심 • [스웨덴] 게임산업협회, 연간 업계 보고서 발표



목차

위클리글로벌 | 407 호

2024년 11월 25일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none">[도쿄] 미쓰비시 UFJ 캐피탈, 숏 애니메이션 기획·제작사 Plott 투자 결정[튀르키예] 아타튀르크의 유년기를 다룬 애니메이션 영화 <Mustafa(무스타파)> 해외 개봉[브라질] 브라질 애니메이션 <노아와 방주>에 대한 기독교인들의 경고
 만화·웹툰·스토리	<ul style="list-style-type: none">[호주] 한국계 호주인 드라마 <밤에 피는 자들>, 웹툰으로 재탄생[싱가포르] 싱가포르 작가 축제 2024, 여성과 만화, 분노, 고딕 주제로[스페인] <안녕 봄봄(Hola, Bombon)>, 한국 문학의 새로운 물결 시도
 음악	<ul style="list-style-type: none">[심천] 텐센트뮤직, 3분기 실적 발표[영국] 2023년 영국 음악산업 가치 76억 파운드에 달해[영국] 2025년 글래스톤베리 페스티벌, 35분 만에 관람권 매진[베트남] 2NE1 아시아 투어, 호찌민 추가 개최 확정[멕시코] 멕시코시티서 제 29회 멕시코 비틀즈 그란 페스티벌 개최[아르헨티나] EXO, JIN 등 아이튠즈를 점령한 노래 TOP 10[스페인] Casa Asia, 국제 음악의 날 기념하며 한국 노래 음악 행사 개최[튀르키예] 'Noise Istanbul' 페스티벌, 반복적인 음악 대신 다양한 음악 공연 선보여
 패션	<ul style="list-style-type: none">[인도] 하이스트리트 패션 제조업체들, 인도 시장 주목[멕시코] 패션, 부엔 핀 할인 기간 중 두 번째로 가장 많이 팔린 분야[튀르키예] 제 32회 Koza 신진 패션 디자이너 경연대회 수상자 발표



구분	제목
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> • [LA] 구글 세미나, 사용자 선호 기억하는 ‘메모리’ 기능 추가 • [북경] 광전총국, 디지털 버추얼 휴먼 기술 요구사항 발표 • [북경] 국가인터넷정보판공실, 모바일 인터넷 미성년자 모드 구축 지침 발표 • [도쿄] Amazon 일본 총 투자액 및 GLOCOM 조사 결과 공개 • [오사카] 영상 콘텐츠 X 교통, 전통과 혁신이 만나는 새로운 엔터테인먼트 협업 • [오사카] AI 시대, 지식재산권의 미래와 산업 경쟁력 강화 방안 • [영국] 하퍼콜린스, 자사 도서를 사용해 AI 모델을 교육할 수 있도록 허용 • [태국] 태국 총리, 로케이션 유치를 위해 할리우드 제작사 초청 리셉션 개최 • [태국] 태국 총리, 디지털 콘텐츠 정책에 대한 의지 표명 • [UAE] 올 3 분기 사우디·UAE, IPO 규모 전년 동기 대비 6% 증가한 17 억 달러 달성 • [러시아] 한국의 성공 뒤에 숨어있는 마케팅의 힘 • [인도] 텔랑가나 고등법원, 유튜브에 명예훼손 콘텐츠 삭제 명령 • [인도] 정부, 게임 산업 진흥·규제 역할 구분 공식화 • [인도] 전통 미디어 콘텐츠에 대한 빅테크의 보상 필요: 정보방송부 장관 • [인도] 대형 뉴스통신사 ANI, OpenAI 상대로 학습 데이터 무단 사용 소송 제기 • [인도] 언론에 비친 한류 • [호주] 호주 한국 문화원, 온라인 K 팝 플래시몹 행사 개최 • [호주] 호주 연구진, 팟캐스트의 건강 증진 효과 연구 발표 • [싱가포르] 싱가포르 스타트업, 미국 관세 위협에도 꾸준한 확장 • [싱가포르] Grab, 매출 전망 상향 조정으로 주가 상승 • [싱가포르] Quocia AI, SME 대상 소셜 미디어 혁신 도구 제공 • [스페인] 스페인, 2024 년 과달라하라 국제 도서 박람회에 ‘초청국’으로 참여 • [튀르키예] NFT 작품으로 구성된 <Dağ ı t ı l m ı ş Bilinç(흠어진 의식)> 전시 개최 • [튀르키예] 튀르키예 최초의 가상현실 박물관 ‘Müzeverse’, UNIQ 이스탄불에서 개관 • [튀르키예] 국립극장, 유럽극장연합에 재가입 • [튀르키예] 제 41 회 국제이스탄불도서전, 50 만 명에 가까운 도서 애호가 맞이해



방송·영화



✔ [LA] 디즈니, 2025년 콘텐츠 비용 240억 달러 지출 예정 1)

○ 작년보다 증가한 콘텐츠 제작 비용

- ✔ 지난 14일(현지시간), 미국 엔터테인먼트 매체 할리우드 리포터(The Hollywood Reporter)에 따르면 디즈니(Disney)가 내년 콘텐츠에 240억 달러 지출할 것으로 예상하고 있다고 밝힘
- ✔ 디즈니는 2025년 회계연도에 내년 콘텐츠 비용으로 240억 달러를 지출할 것으로 예측했으며, 이는 234억 달러를 지출했다고 밝힌 2024년보다 증가한 수치임
- ✔ 하지만 할리우드리포터에 따르면 NFL의 계약 요금 인상, 이전 요금의 거의 두 배에 달하는 새로운 NBA 계약 시작, 새로운 ESPN 플래그십 스트리밍 서비스 출시로 인해 내년에 스포츠 프로그램 비용이 인상될 예정이기 때문에 제작 예산이 일부 조정될 가능성이 있다고 전함
- ✔ 또한 디즈니는 향후 5년 동안 영국, 유럽, 중동, 아프리카 전역에서 연간 최소 10억 달러를 투자해 영화와 TV 프로그램을 제작할 계획이라고 밝혔었는데, 디즈니의 이러한 투자는 스포츠와 엔터테인먼트 콘텐츠의 균형을 맞추고 글로벌 시청자들의 변화하는 선호도를 충족시키기 위한 노력의 일환으로 해석됨
- ✔ 한편 지난 20일 싱가포르 마리나 베이 샌즈에서 열린 '디즈니 콘텐츠 쇼케이스 2024'에서 2025년 공개 예정인 <주토피아 2>, <릴로 앤 스티치>와 <백설공주>의 실사 리메이크작 등 디즈니의 주요 신작을 공개하여 기대를 모음

✔ [북경] 2024년 10월 박스오피스 매출 전년 동기 대비 3.12% 감소

- 11월 19일, 중국영화발행방영협회(中国电影发行放映协会)가 위챗 공식계정을 통해 2024년 10월 영화 시장 보고서(2024年10月电影市场报告)를 발표함. 보고서에 따르면, 10월은 국경절의 영향으로 주로 첫 주에 박스오피스가 집중됨
- ✔ 10월 총 박스오피스는 32억 8,100만 위안(약 6,327억 원)으로 전년 동기대비 3.12%가 감소했으며, 관객 수는 8,976만 660명으로 전년 동기대비 1.08% 증가함. 상영횟수는 797만 5,700회로 전년 동기 대비 17.57% 감소했으며, 평균 티켓 판매가격은 36.55 위안(약 7,048 원)으로 전년 동기 대비 4.16% 감소함

1) 출처 :

<https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/walt-disney-annual-content-spending-next-year-1236061130>

☑ [심천] 중국 숏폼 열풍에 예능도 숏폼화 2)

- 최근 숏폼 영상이 인기를 끌면서 숏예능도 점차 대중화되고 있음. 기존 예능 프로그램 대비 영상 길이가 약 30분 정도로 짧아진 숏예능은 짧고 빠른 스토리텔링 방식으로 더욱 세분화, 전문화된 콘텐츠를 선보여 인기를 얻고 있음
 - ☑ 텐센트비디오가 최근 2년간 방영한 <모설왕(毛雪汪)>, <환영래도마고옥(欢迎来到蘑菇屋)> 등 숏예능 프로그램이 시청자의 인기를 얻음. 올해 텐센트비디오는 '숏예능 프로젝트'를 시작했고, 최근 숏예능 5편을 발표함. 새로운 형식의 연기 예능 프로그램 <초침탑당(超甜搭档)>은 텐센트비디오가 제작할 드라마에 출연할 신인 배우를 선발하고 육성하는 목적으로 제작된 숏예능으로, 젊은 배우들이 직접 경험하고 함께 창작하며, 연기를 하는 모습을 집중 조명함. <해, 어촌화삼개분단(海, 渔村和三个笨蛋)>은 어촌으로 돌아온 세 명의 래퍼가 240시간 동안 새로운 인생을 살면서 마을의 홍보대사 자리를 놓고 쟁탈전을 벌이는 모습을 보여주는 숏예능임
 - ☑ 아이치이도 예능 프로그램의 숏폼화 트렌드에 편승함. 올해 아이치이는 숏폼 드라마를 위한 '숏폼 극장'과 '초숏폼 극장'을 출시하고 창작자에게 대부분의 수익을 분배하는 방침을 발표해 더 많은 크리에이터들이 창작에 참여하도록 유도하였는데, 그중 아이치이와 창작자가 함께 제작한 문화 관광 탐색 체험을 주제로 한 숏예능 프로그램 <출발! 취완파(出发! 趣玩吧)>가 방영되자마자 시청자의 호평을 받음
 - ☑ 망고 TV와 유쿠 등 플랫폼도 숏폼 동영상 플랫폼과 협업해 롱폼과 숏폼을 결합하는 새로운 방향을 모색하기 시작함
 - ☑ 지역 위성방송 중에서는 허난위성 TV(河南卫视)가 문화를 주제로 한 숏예능 프로그램 <중국호전승(中国好传承)>을 방영하고 있고, 동팡위성 TV(东方卫视)도 <개파! 단극계(开播! 短剧季)>로 드라마와 예능을 접목한 숏예능을 시도함
 - ☑ 업계 관계자는 앞으로 단편적인 콘텐츠에 대한 시청자의 니즈를 충족시키고 더 가치있는 문화 오락 콘텐츠를 발굴하며 시대 흐름에 맞는 새로운 형태의 예능을 육성하는 것이 숏예능이 성장하는 방향이 될 것이라고 밝힘

☑ [프랑스] 스트리밍 플랫폼에서 주목받고 있는 한국 드라마 10편 소개 3)

- 프랑스 미디어 전문매체 Tele-Loisirs는 넷플릭스, 디즈니+, 아마존 프라임 등 주요 스트리밍 플랫폼에서 꼭 시청해야 할 한국 드라마 10편을 선정하여 소개함
 - ☑ K 드라마(한국 드라마)는 최근 몇 년간 글로벌 스트리밍 플랫폼을 통해 전 세계 시청자들 사이에서 큰 주목을 받고 있으며, 넷플릭스, 디즈니+, 프라임 비디오와 같은 주요 플랫폼들은 K 드라마의 폭넓은 장르와 독창적인 스토리텔링에 매력을 느껴 다양한 작품들을 제공하고 있음
 - ☑ 특히, 넷플릭스의 <오징어 게임>이 세계적인 성공을 거둔 이후 한국 드라마의 인기가 크게 상승했으며,

2) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1815847502375794819&wfr=spider&for=pc>

3) 출처 :

<https://www.programme-tv.net/news/series-tv/364487-notre-top-10-des-meilleurs-k-dramas-a-voir-en-streaming>

이제 주요 스트리밍 플랫폼에서 쉽게 접할 수 있게 되었음. 각 플랫폼들은 단순히 드라마를 제공하는 것에 그치지 않고, 제작에도 투자하고 있음. 넷플릭스와 디즈니+는 자체 제작을 본격적으로 시작했고, 아마존 프라임은 한국 특유의 방영 방식(주 1~2 회 방영)을 도입하는 등 차별화된 시도를 하고 있음

- ☑ 또한, 파라마운트+, 애플 TV+, 아시아 드라마 전문 무료 플랫폼 Viki 까지 K 드라마 열풍에 합류하며 현재 K 드라마는 주요 스트리밍 플랫폼에서 주목받는 콘텐츠로 많은 인기를 누리는 중임

○ 매체는 K-드라마의 특징을 ‘독창적 스토리’, ‘사회적 메시지’, ‘강렬한 서사와 감정’ 의 세 가지로 설명하고 있음

3 가지 특징	세부설명
독창적 스토리	웹툰, 소설 등에서 다양한 영감을 얻어 독특한 서사구조를 보여줌
사회적 메시지	〈이태원 클라쓰〉, 〈설강화〉와 같이 사회적 문제를 드라마에 녹여내면서 사람들의 공감과 관심을 얻음
강렬한 서사와 감정적 전달	〈더 글로리〉, 〈피라미드 게임〉와 같이 기존에 없거나 강렬한 소재와 함께 배우의 연기력이 더해져 시청자에게 감정적 몰입감을 높임

○ 스트리밍 플랫폼(OTT)별 K-드라마 추천작 10 편은 다음과 같음

스트리밍 플랫폼	추천작	추천이유
넷플릭스(Netflix)	〈더글로리〉	송혜교의 뛰어난 연기, 세심한 스토리라인, 무자비한 복수, 긴장감 넘치는 전개로 큰 화제를 모음(폭력적인 장면이 있어 16 세 미만시청은 권장하지 않음)
	〈사랑의 불시착〉	K 드라마팬들이 사랑하는 최고의 로맨틱한 한국드라마. 손예진과 현빈의 케미가 돋보이는 대표 로맨스 드라마
	〈이태원클라쓰〉	사회적 문제를 다룬 스토리와 강렬한 메시지로 시청자들에게 감동을 준 작품
디즈니 플러스(Disney +)	〈무빙〉	화려한 연출과 독창적인 세계관으로 슈퍼히어로 팬들에게 인상 깊은 작품, 권위있는 백상 대상 수상작
	〈설강화〉	역사적 배경과 아름다운 촬영, 정해인과 지수의 호흡이 돋보이는 감동적인 드라마
아마존 프라임(Amazon Prime)	〈손해보기 싫어서〉	코믹하면서도 현실적인 로맨스로 많은 공감을 불러일으킴
	〈이재, 곧 죽습니다〉	단 8 회로 구성된 긴박한 전개와 충격적인 장면들이 돋보이는 스릴러(불쾌감을 줄 수 있는 폭력장면으로 18 세미만은 권장하지 않음)
애플 티비 플러스(Apple TV+)	〈파친코〉	베스트셀러 원작을 기반으로 한국과 일본의 역사적 배경을 섬세하게 다룬 명작
비키(VIKI)	〈선재업고 튀어〉	주연인 변우석을 아이돌 반열에 끌어올림. 로맨스와 시간여행 판타지가 어우러진 흥미진진한 전개와 감동적인 스토리
파라마운트 플러스(Paramount +)	〈피라미드 게임〉	학교 폭력 문제를 심도 있게 다룬 웹툰 원작의 드라마

☑ [영국] 아카데미상, 수상자에 대한 몰수 절차 발표 4)

○ 영국 아카데미상 수상자 휴 에드워즈 사태로 인해 검토 후 새로운 '몰수 절차' 공개

- ☑ 영국 영화 TV 예술아카데미(BAFTA)는 수상자가 부정을 저지른 것이 입증되거나 중대한 유죄 판결을 받는 경우 향후 상을 박탈하는 규정을 발표함
- ☑ 규정집에 추가된 새로운 조항은 2025년 수상자부터 소급하여 적용되어 취소할 수 있는 권한을 부여함
- ☑ 올해 초 미성년자 성적 이미지 제작에 관한 세 가지 혐의에 유죄가 인정된 BBC 뉴스 진행자 '휴 에드워즈(Huw Edwards)'의 사례를 인용해 검토를 거쳐 새로운 몰수 절차를 공개함
- ☑ 휴 에드워즈는 2002년부터 2017년까지 영국 웨일스 영화 TV 예술아카데미(Bafta Cymru) 텔레비전 부문에서 7번 수상했음, BBC는 2012년 그가 취재한 윌리엄 왕자와 케이트의 결혼식으로 영국 아카데미상을 받기도 했음
- ☑ 의장은 아카데미 회원에 부치는 편지에서 올해 휴 에드워즈의 사례를 보고 경쟁을 통해 수여한 상을 박탈해야 하는지에 대한 복잡한 질문이 제기되었음을 밝히며, 상을 검토하고 취소할 수 있는 예외적인 근거가 있어 규정집에 이에 대한 명확성을 제공하기로 결론지었다고 함
- ☑ 2025년 규정집에 몰수 절차가 도입되어 수상 취소를 고려할 수 있는 지침이 적용될 예정임, 부정을 저지른 것이 입증되거나 심각한 범죄로 유죄 판결을 받아 징역형을 선고받는 경우가 포함됨
- ☑ 의장은 조합상, 특별상, 공로상 같은 명예상은 경쟁에서 우승한 것이 아니기 때문에 취소될 수 있다는 점은 매우 분명하다고 강조함, 이전의 몇 년을 되돌아보는 것으로는 모든 것을 바로잡기 불가능하다고 밝히며 2025년으로 소급 적용 시기를 결정함
- ☑ 2022년 영국 가디언지(The Guardian)가 배우 겸 감독인 노엘 클라크(Noel Clarke)의 성추행 의혹을 보도한 후 영국 아카데미는 회원 자격과 공로상을 취소함, 아카데미는 경쟁 분야에서 취소한 적이 없었음

☑ [영국] <스타워즈: 제다이의 귀환> 폭력성으로 영화 등급 변경 5)

○ 영화등급분류위원회(BBFC)는 등장인물이 얼어붙는 장면이 있어 U에서 PG로 등급 상향 조정

- ☑ 영국 영화등급분류위원회는 <스타워즈: 제다이의 귀환>에서 한 솔로(Han Solo)가 탄산염에 얼어붙은 장면으로 인해 기존 등급인 U(전체 관람가)에서 PG(보호 지도하 관람)로 상향 조정함
- ☑ 1983년 개봉 당시 영화등급분류위원회는 이 영화에 전체 관람가인 U 등급을 부여했으나 영화 속 폭력의 세부 묘사와 전반적인 강도로 인해 부모 지도가 필요하다고 재분류함
- ☑ 영화등급분류위원회의 연례 보고서에 따르면 해당 장면은 유머 등 다른 요인으로 상쇄되었으나 영화 속

4) 출처 :

<https://www.theguardian.com/film/2024/nov/13/bafta-to-revoke-future-winners-awards-in-cases-of-serious-criminal-convictions>

5) 출처 : <https://www.bbc.co.uk/news/articles/c629dw628y50>

폭력과 위협을 고려하는 현행 지침에 따라 재분류되었다고 설명함

- ☑ 영국의 U 등급은 영화가 4 세 이상의 모든 관객에게 적합하다는 의미임, PG 는 일부 내용이 어린이에게 부적절할 수 있어 부모나 보호자가 어린이가 시청하는 동안 지켜볼 것을 권장함
- ☑ 이외에도 영화등급분류위원회는 1978 년 개봉한 <아바-더 무비>(ABBA: The Movie)를 언어로 인해 U 에서 PG 로 상향 조정함, 1947 년 작 <검은 수선화>(Black Narcissus)도 경미한 위협, 폭력, 짧게 표현된 선혈, 차별로 인해 U 에서 PG 로 재분류함, 1995 년 작 <하이어 러닝>(Higher Learning)은 성폭력으로 인해 15 세에서 18 세 이상 관람가로 재분류함

☑ [인니] 인니 공포 웹툰 <10 PM> 드라마화, 아마존 프라임 비디오에서 첫 공개 6)

- 매일 밤 10 시에 일어나는 미스터리한 이야기를 긴장감 넘치게 담아내어 두터운 팬층을 모은 인도네시아 공포 웹툰 <10 PM>이 드라마로 각색되어 아마존 프라임 비디오에서 처음 공개됨
 - ☑ 원작은 라인웹툰에서 3,850 만 조회수와 평점 9.88 점을 기록하고 47 만 6 천 명의 독자가 즐겨찾기 하는 등 큰 인기를 얻은 작품임. 이번에 공개되는 드라마는 웹툰의 스토리라인을 그대로 유지하되 인도네시아 드라마에서는 거의 다루지 않는 가톨릭 공포 요소를 추가함. 단순한 공포를 넘어 신앙과 미신의 어두운 면을 파헤치며 현실 세계와 초자연적인 힘을 접목해 독자들에게 강렬한 공포를 선사할 예정임
 - ☑ 드라마 <10 PM>은 아마존 프라임 비디오에서 매주 2 회씩 방영되며, 총 6 개의 에피소드로 구성되어 매회 긴장감을 선사할 예정임. 마와르 드 종, 막심 부띠에, 조르지노 아브라함 등 인도네시아 유명 배우들이 출연하여 많은 관심을 모으고 있음

☑ [태국] 타이미디어펀드, 영화 산업 인재들에 대한 지속적인 교육 약속 7)

- 11 월 7 일부터 17 일까지 센트럴월드 쇼핑센터 SF 월드시네마에서 진행된 ‘제 16 회 방콕세계영화제(World Film Festival of Bangkok) 8)’ 프로그램 중, 11 월 16 일 ‘태국과 아세안 영화 소프트파워’라는 제목의 세미나가 열렸음. 이 자리에서 문화부 산하 타이미디어펀드(TMF) 수타팁 수석연구원은 TMF 가 태국 영화인들에게 재정 지원 이상의 역할을 할 것임을 강조했다
 - ☑ 수타팁 연구원은 태국 영화 산업 인재들이 국제 전문가, 투자사, 배급사와 교류할 수 있도록 조직된 세미나와 워크숍 등의 추가 과정을 도입해 지속적인 교육을 진행할 것이라고 밝혔다
 - ☑ 이어 수타팁 연구원은 프로젝트 수에 비해 펀드 지원액이 부족하다는 것을 인정하면서도 “프로젝트의 품질과 의도가 좋다면 TMF 는 확실하게 영화인들의 목표 달성을 지원할 것”이라고 말했다
 - ☑ 한편 TMF 지원을 받아 영화 <프라루엥(Phro Ruang)>을 제작 중인 아나윈 감독은 영화인들의 힘든 처우를

6) 출처 :

<https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/series-10-pm-menghadirkan-kisah-gelap-penuh-misteri-yang-terinspirasi-dari-webtoon-populer-b547e3.html?page=6>

7) 출처 : <https://www.nationthailand.com/life/entertainment/40043381>

8) 연관내용: 위클리글로벌 400 호 - [태국] 변화가 기대되는 제 16 회 방콕 세계영화제

공감하면서도 열정과 인내의 중요성을 강조했다

✔ [UAE] 사우디 문화부, 사우디 영화 해외 시장 진출 계획 발표 9)

- 사우디아라비아 문화부(Ministry of Culture) 장관 바드르 빈 파르한(Prince Badr bin Farhan)은 자체 제작 영화의 해외 시장 진출 계획을 발표함
 - ✔ 사우디는 2024 년 상반기 약 850 만 장의 영화 티켓이 판매되며 약 1,248 달러 규모의 매출을 기록함
 - ✔ 특히 상위 3 개 영화 중 두 편이 사우디 제작 영화로 자체 제작 영화 인기 상승세
 - ✔ 사우디 문화부의 해외 마케팅 사무소 설립을 통해 사우디 영화의 해외 시장 개척을 추진한다고 발표함
 - ✔ 첫 번째 진출 지역은 한국, 중국, 인도를 선정하고 사우디 영화의 국제적 인지도 상승과 해외 관객들에게 사우디 영화를 소개하는 것이 주요 목표임
 - ✔ 이번 발표는 사우디 영화 산업 성장을 기반으로 한 사우디 영화의 문화적 영향력을 높이고, 다양한 국가에서 사우디 영화를 접할 기회를 제공하고자 하는 정부의 의지를 반영한 것으로 해석됨

✔ [인도] 블록버스터 가격 책정: 박스오피스 촉진제인가, 관객을 멀어지게 하는가? 10)

- “낮은 가격, 관객 수 증가” vs “고가 전략이 대작 영화 수익 증대”
 - ✔ 인도에서 축제 기간 동안 영화 티켓 가격을 인상하는 전략은 영화관 운영자와 전문가들 사이에서 논쟁의 대상이 되고 있음. 일부 전문가들은 특히 이러한 시기에 티켓 가격을 낮추면 인도와 같은 국가에서 관객 수가 크게 증가할 수 있다고 지적함. 반면, 멀티플렉스 체인들은 대작 영화의 박스오피스 수익이 이러한 가격 책정으로 강화되며, 관객들은 규모와 가치가 있는 콘텐츠에 더 많은 비용을 지불하는 것을 개의치 않는다고 주장함
 - ✔ 디왈리와 같은 큰 축제 기간 동안 티켓 가격은 멀티플렉스 체인과 단일 스크린 영화관에서 최대 세 배까지 인상될 수 있으며, 이러한 전략은 '블록버스터 가격 책정'으로 알려져 있음. 디왈리 기간 동안 개봉한 두 편의 힌디어 영화 <Bhool Bhulaiyaa 3>와 <Singham Again>은 각각 약 118 만 달러와 약 131 만 달러의 수익을 올렸음
 - ✔ PVR INOX Ltd.의 최고 경영자 Gautam Dutta 는 "디왈리에는 매년 많은 관객들이 영화관에 몰렸다"라면서 "코로나 이후 관객 수가 뚜렷한 증가 추세를 보이고 있으며 올해는 특히 주목할 만한 증가를 보였다"라고 말함
 - ✔ 그는 또한 "티켓 가격이 축제 기간 동안 관객 수에 영향을 미치는 것처럼 보일 수 있지만, 궁극적으로는 영화의 콘텐츠와 관객과의 감정적 연결이 가장 큰 영향을 미친다"라고 덧붙임

9) 출처 :

<https://www.zawya.com/en/life/entertainment/culture-minister-announces-plans-to-market-saudi-films-abroad-k6plo xhp>

10) 출처 :

<https://www.livemint.com/industry/media/festival-season-films-ticket-prices-multiplexes-box-office-diwali-singham-again-bhool-bhulaiyaa-3-footfalls-pvr-inox-11732086909090.html>

- ✔ Dutta 는 올해의 목표가 IMAX 와 4DX 와 같은 프리미엄 경험을 제공하면서도 특히 디wali 기간 동안 가격을 접근 가능하게 유지하는 것이라고 설명함. 그 결과, <Singham Again>과 <Bhool Bhulaiyaa 3>가 전국적으로 70% 이상의 점유율을 기록하며 가장 많은 관객을 모았음
- ✔ 프리미엄 포맷부터 더 저렴한 옵션까지 다양한 가격대를 제공함으로써 모든 사람이 축제 기간 동안 영화 경험을 즐길 수 있었다고 강조함
- ✔ 영화 티켓 가격 인상은 특히 대규모 예산 프로젝트에 투자한 경우, 주로 영화 제작자와 배급사에서 바라는 것이라고 Muzaffarnagar 의 2 개 스크린 영화관인 Maya Palace 의 전무 이사 Pranav Garg 는 말함
- ✔ 그는 "올해 요금을 작년 수준보다 낮출 수는 없다"라고 설명함. 또한, 관객들도 휴일 동안 저렴한 요금이 제공되는 콘텐츠의 품질이 충분하지 않다고 생각할 수 있으며, 반대로 상류층 관객이 포함되지 않을 수 있다고 덧붙임
- ✔ Garg 는 "축제는 수익을 회수하기에 가장 좋은 시기로 12 월에 개봉하는 <Pushpa>까지 상영할 영화가 많지 않다"라면서 "콘텐츠와 그에 대한 리뷰가 긍정적이라면 가격은 중요하지 않다"라고 설명함. 그는 Salman Khan 과 같은 대중 스타들이 높은 요금에도 불구하고 작은 도시에서도 관객을 끌어들이는 예를 언급함
- ✔ Mukta Arts 와 Mukta A2 Cinemas 의 전무 이사 Rahul Puri 는 디wali와 같은 축제 기간 동안 대작 영화를 보러 가는 사람들은 일정 금액을 지불할 것으로 예상하며, 가격에 대해 크게 불평하지 않는다고 동의함. 그러나 영화 개봉 3 주 또는 4 주 후에는 가격을 낮춰 영화를 보려는 의지가 적은 관객을 유도한다고 설명함
- ✔ 그러나 다른 전문가들은 대작 영화에 대한 과도한 요금 부과가 특히 대가족이 외출을 계획할 때 영화를 선택에서 제외하는 큰 이유가 된다고 지적함. 여러 작은 도시에서 <Bhool Bhulaiyaa 3>와 <Singham Again>의 티켓 가격은 5 달러 이상을 유지하고 있음

✔ [인도] Reliance-Disney 합병, 광고 대행사에 기회와 도전 과제 제시 11)

○ 인벤토리 감소로 새로운 전략 모색해야...데이터 기반 타겟팅으로 프리미엄 플랫폼 자리매김 가능성

- ✔ 인도 Reliance Industries 의 JioCinema 와 Disney+ Hotstar 의 합병으로 탄생한 'JioStar'는 OTT 광고 시장에 새로운 기회와 도전 과제를 동시에 제시하고 있음. 합병으로 인해 시청자층이 통합되어 운영 효율성이 향상되지만, 광고 인벤토리가 감소하여 JioStar 는 가격 전략을 재조정해야 할 필요성이 있음
- ✔ 광고 슬롯의 부족과 데이터 기반 타겟팅 능력의 강화는 JioStar 가 프리미엄 플랫폼으로 자리매김할 수 있는 기회를 제공함. 정교한 인사이트와 정확한 타겟팅을 통해 광고주들에게 더 높은 광고 단가를 정당화할 수 있음
- ✔ 광고 대행사들은 높은 CPM(Cost Per Thousand Impressions)에 적응해야 하며, 고급 분석 도구를 활용하여 통합된 크로스 콘텐츠 캠페인을 전개해야 함. 강화된 데이터 생태계는 효율적인 타겟팅을 가능하게 하지만, 시장 참여자가 줄어들면서 광고주들의 협상력이 감소하는 문제도 발생함

11) 출처 :

<https://www.campaignindia.in/article/reliance-disney-merger-a-game-changer-for-ad-agencies-not-without-risks/499394>

- ✔ 합병의 규모는 창의적인 실험의 기회를 열어주며, Disney 의 포트폴리오는 크로스오버 스토리텔링과 브랜드 콘텐츠의 가능성을 확대함. 소규모 플랫폼들은 이러한 거대 기업에 대응하기 위해 우수한 콘텐츠 제작에 집중해야 하는 압박을 받게 됨
- ✔ OTT 시장이 포화 상태에 이르면서, 이번 합병은 시장의 통합을 촉진하고, 강력한 구독자 기반과 우수한 콘텐츠를 보유한 플랫폼들이 우위를 점하는 결과를 초래할 수 있음. JioStar 의 성공은 프리미엄 광고 경험과 시청자 만족, 지속적인 성장을 균형 있게 유지하는 능력에 달려 있음
- ✔ 0101.Today 의 매니징 파트너인 Ajay Verma 는 "Reliance-Disney Hostar 의 합병은 광고를 대규모로 변혁시키고, 데이터 통합을 통해 새로운 시대의 맞춤형, 데이터 기반 마케팅을 가능하게 할 것"이라고 언급함. 그는 또한 "JioStar 의 강점은 디지털과 방송 플랫폼 전반에 걸친 시청자 인사이트의 통합에 있으며, 이는 광고주들에게 전례 없는 정밀한 타겟팅을 제공할 것"이라고 강조함
- ✔ Srishti Media 의 창립자이자 CEO 인 Mandeep Malhotra 는 "합병은 광고 기술과 OTT 산업을 재정의할 잠재력을 지니고 있으며, Jio 의 방대한 소비자 데이터와 Disney 의 콘텐츠 포트폴리오를 활용하여 고도로 개인화된 크로스 플랫폼 광고를 제공할 것"이라고 전망함
- ✔ 그러나 그는 "이러한 권력의 집중은 소규모 광고주와 광고 기술 기업을 소외시키고, 광고 가격을 상승시키며, 통신 및 시청 데이터의 통합으로 인한 프라이버시 문제를 야기할 수 있다"라고 우려를 표명함
- ✔ Social Pill 의 공동 창립자이자 CEO 인 Rajnish Rawat 는 "합병은 광고주들에게 엄청난 기회와 도전을 동시에 제공하며, IPL 크리켓부터 Disney 와 Bollywood 클래식에 이르는 프리미엄 콘텐츠를 통해 브랜드들이 다양한 시청자층에 도달할 수 있게 할 것"이라고 언급함
- ✔ 그러나 그는 "시장 역학의 변화로 인해 소규모 광고주들은 가격 경쟁에서 밀려날 수 있으며, Reliance-Disney 가 광고 요율을 결정하는 위치에 서게 될 것"이라고 지적함
- ✔ BrandingArea PR 의 마케팅 디렉터인 Rahul Mandal 은 "Reliance-Disney 의 파트너십은 인도의 광고 방식을 완전히 변화시킬 것이며, JioCinema 와 Disney-Star 의 콘텐츠를 한 곳에 모아 광고주들이 TV 쇼, 스포츠, 스트리밍 콘텐츠를 시청하는 다양한 시청자층에 쉽게 도달할 수 있게 할 것"이라고 설명함
- ✔ 그는 또한 "Disney 의 인기 프로그램, 스포츠 이벤트, 국제 콘텐츠의 통합으로 브랜드들이 인도와 글로벌 시청자 모두에게 메시지를 전달할 수 있을 것"이라고 덧붙임
- ✔ Underdog 의 공동 창립자이자 최고 크리에이티브 책임자인 Vistasp Hodiwala 는 "이번 합병은 크리에이티브 전문가들에게 새로운 실험의 기회를 제공하며, Disney 의 아이코닉한 프랜차이즈를 현지 콘텐츠에 통합하여 크로스오버 스토리텔링과 브랜드 시리즈, 인터랙티브 캠페인 등 다양한 콘텐츠 창작이 가능해질 것"이라고 전망함
- ✔ 익명을 요구한 한 업계 관계자는 "이번 합병은 포화 상태의 OTT 시장에서 통합을 촉진할 수 있으며, 우수한 오리지널 콘텐츠를 제공하고 강력한 구독자 기반을 보유한 플랫폼들이 경쟁에서 우위를 점할 것"이라고 언급함. 그는 또한 "케이블 혁명이 저급 콘텐츠 경쟁으로 변질된 전례를 고려할 때, 이번 합병이 유사한 결과를 초래할 수 있다"라고 경고함

✔ [인도] JioStar 부회장, 프리미엄 구독 한정 OTT 서비스 수익 모델 비판 12)

○ 인도의 다양성 반영한 혁신적 수익화 모델 필요성 역설...연결 TV의 성장 가능성 언급

- ✔ 인도 Reliance Industries의 JioCinema와 Disney+ Hotstar의 합병으로 탄생한 JioStar의 부회장인 Uday Shankar는 합병 발표 후 Bloomberg News와의 인터뷰에서, 스트리밍 서비스를 상위 1억 명의 사용자만을 대상으로 한정 짓는 현재의 접근법을 비판하며, 인도 전역의 대중에게 서비스를 확장해야 한다고 강조함
- ✔ 그는 “인도는 단일하고 동질적인 시장이 아니라 다층적이고 다양한 시장으로 구성되어 있다”라며, 다양한 지역 및 계층을 포괄하는 접근이 필요하다고 주장함
- ✔ Shankar는 현재의 미디어 수익화 방식에 대해 “구독 판매와 비디오 광고를 통한 수익 창출은 너무 안일한 방식”이라며, 기술을 활용한 새로운 수익화 모델 개발의 필요성을 언급함. 그는 JioStar가 개발 중인 구체적인 모델에 대해서는 언급하지 않았지만, 혁신적 접근을 통해 소비자와의 연결을 원하는 많은 기업들이 비용을 지불할 의사가 있다고 확신을 표명함
- ✔ JioStar가 100개 이상의 TV 채널을 운영하는 만큼, Shankar는 스트리밍이 TV를 대체한다는 주장에 반대함. 그는 “TV는 여전히 강력한 기반을 가지고 있으며 앞으로도 성장 가능성이 크다”라고 주장하며, TV가 지속적으로 발전할 수 있도록 적절한 지원을 제공할 것이라고 강조함
- ✔ 미래 사업 모델에 대해 구체적인 언급을 피하면서도, 그는 “사람들이 고정형 TV 외의 화면을 선호하게 될 때, 우리는 항상 준비되어 있을 것”이라며, 연결 TV(Connected TV) 혁명의 성장을 지켜보고 있다고 덧붙임
- ✔ Uday Shankar는 스트리밍 산업이 인도의 다각적 시장 구조를 이해하고, TV와 연결 TV의 공존을 고려한 혁신적 접근을 통해 지속 가능한 성장을 모색해야 한다고 강조하고 있음

✔ [인도] Amazon Prime Video, 'Channel K' 추가 구독 서비스로 한국 콘텐츠 확장 13)

○ K-드라마·영화·팝 및 BTS 독점 자료 제공...한류의 인도 내 확장 위한 중요 전략 평가

- ✔ 인도 Amazon의 Prime Video가 IMX(Interactive Media Mix, Inc.)의 한국 엔터테인먼트 채널 Channel K를 인도 시장에서 추가 구독 서비스로 출시함. Channel K는 인도 Prime 회원들에게 한국 드라마, 영화, K-Pop 공연 및 BTS 관련 독점 콘텐츠를 통해 몰입형 한류 경험을 제공함
- ✔ Channel K에서는 Summer Strike, Personal Taste 등 인기 드라마와 Our Season, Joint Security Area (JSA), The Battle: Roar to Victory 등 영화, NCT Nation, Made in Korea: The K 팝 Experience 등 K 팝 관련 콘텐츠를 제공함

12) 출처 : <https://www.afaqs.com/news/media/uday-shankar-7588473>

13) 출처 :

<https://bestmediainfo.com/mediainfo/mediainfo-digital/prime-video-expands-korean-content-in-india-with-channel-k-add-on-subscription-7597089>

- ✔ 또한 인도의 BTS 팬들을 위해 2024 BTS FESTA: Message from Jin 독점 콘텐츠와 콘서트 영상, 다큐멘터리를 통해 글로벌 아이콘 BTS의 예술성과 여정을 조명함
- ✔ Prime 회원은 Channel K 추가 구독 서비스를 월 0.95 달러에 이용할 수 있으며, 첫 달은 한정 프로모션으로 1 루피에 제공됨
- ✔ Prime Video의 (추가 구독 및 영화 대여 서비스 책임자 Gaurav Bhasin은 “지난 몇 년간 한국 콘텐츠의 인기가 급격히 증가했다”라면서 “Channel K를 출시함으로써 Prime 회원들에게 더욱 다양한 한국 콘텐츠를 제공할 수 있게 됐다”라고 말함
- ✔ IMX의 CEO Sohn Il-Hyung은 “Channel K의 사명은 글로벌 시청자들에게 프리미엄 한국 엔터테인먼트를 전달하고 문화적 연결을 형성하는 것”이라며 “인도 팬들에게 향상된 시청 경험을 제공하도록 최선을 다할 것”이라고 말함
- ✔ 이 서비스는 K-콘텐츠의 국제적 확산과 함께, 한류 열풍을 인도의 다양한 팬층으로 확대하려는 중요한 전략으로 평가됨

✔ [멕시코] 멕시코시티, ‘바리오 영화제’로 지역 사회 문화 활성화 14)

○ 비중앙화된 공간에서 영화적 표현의 장을 열어 사회적 유대감을 형성하기 위해 시작된 ‘바리오 영화제 (FECIBA)’가 올해도 개최 소식을 알림

- ✔ 이 축제는 지역 사회와 협력하여 기존 영화제의 회계에서 벗어난 공간에서 영화를 경험하고, 제작 과정에 대한 진입 장벽도 낮추며, 지역 사회의 서사를 활용하는 영화 제작 등을 목표로 함
- ✔ ‘바리오 영화제’의 바리오는 ‘동네’를 의미하는 단어로, 동 행사에서는 주로 지역 사회를 주제로 하는 영화를 홍보하고, 바리오의 영웅 혹은 바리오에서 정체성을 찾는 이야기들을 선보임
- ✔ 이로써 문화적 콘텐츠가 사회에 미치는 긍정적 영향을 확대하고, 바리오에 거주하는 사람들이 창작한 예술 작품들을 발굴하여 이곳에서 나오는 서사를 전 세계와 공유하는 네트워크를 구축하고자 함
- ✔ 올해로 여섯 번째인 영화제는 11월 16일 시작하여 23일까지 멕시코시티 북부의 구스타보 A. 마데로 지역구와 주변에서 개최되고 있으며 특히, 이 지역의 영화 제작자들이 상영 공간을 확보할 수 있도록 지원하고 있음
- ✔ 동 영화제는 멕시코 문화부가 지난 정권부터 중점적으로 추진해 온 지역 사회를 위한 문화 정책과 결을 같이 하고 있어, 정부의 지역 문화 센터와 같은 기관들과 협력하며 파트너십을 구축해나가고 있음
- ✔ 올해 영화제에는 총 213편의 영화가 출품되었으며, 그중 47편의 작품이 선정되었고, 다양성의 포용을 목표로 감독의 성별, 출신지 등에서 선정 작품들의 형평성을 갖추었다고 전함

14) 출처 :

<https://www.procine.cdmx.gob.mx/eventos/evento/el-cine-hecho-en-el-barrio-el-festival-de-cine-de-barrio-revela-los-primeros-detalles-de-su-edicion-2024>

✔ [호주] 현대자동차, 호주에서 The Big Trip 방송 시리즈로 브랜드 캠페인 15)

- 2009 년에 현대자동차가 이노션 호주, FINCH, Maker Real 과 협력하여 호주의 프라임타임에 맞춰 세븐 네트워크와 통합 브랜드 캠페인을 시작함
 - ✔ TV 시리즈 The Big Trip 은 2022 년 성공을 거둔 현대의 ‘해봤어?(Have you tried it)’ 캠페인의 연장선으로, 전기차 및 하이브리드 차량을 이용한 호주 로드트립을 새롭게 해석함
 - ✔ 네 팀의 유명인(코미디언, 운동선수, 배우, 리얼리티 스타들)이 퍼스에서 시드니까지 도전과제를 수행하며 서로 경쟁하는 이야기를 담고 있으며, 코미디언 데이브 손턴이 진행을 맡아 공동체, 인간, 차량 도전과제를 수행하게 됨
 - ✔ 최종 우승팀은 자신이 운전한 차를 팔로워와 팬들에게 증정하게 됨
 - ✔ 이번 캠페인에서는 현대의 전기차 및 하이브리드 차량 호주의 멋진 풍경을 배경으로 소개되고, 소셜 미디어, 아웃도어 광고, TV 와 영화관용 브랜드 광고 등 다양한 콘텐츠로 이루어져 있음
 - ✔ 현대의 마케팅 책임자인 앤드류 투이타히는 이번 캠페인이 현대의 호주 내 브랜드 목표를 증명하는 사례라고 밝히며, “브랜드 캠페인이 여러 채널을 넘어서, 우리의 뛰어난 제품 라인업을 호주 문화에 경의를 표하며 소개할 수 있는 TV 쇼 제작까지 이르게 되었다”라고 전함
 - ✔ The Big Trip 은 11 월 13 일 첫 방송을 시작으로 매주 수요일 오후 8 시 30 분에 방영되며, 12 월 4 일 오후 7 시 30 분에 마지막 회가 방영됨. 해당 시리즈는 7plus 에서 스트리밍할 수 있음



[그림 1] The Big Trip

15) 출처 : <https://www.mediaweek.com.au/hyundai-launches-brand-campaign-on-seven-via-innocean-finch>

❖ [호주] Kayo Sports, 호주-인도 크리켓 테스트 시리즈에 첨단 기술 도입 16)

- Kayo Sports 는 호주-인도 테스트 시리즈를 통해 팬들에게 몰입감 넘치는 시청 경험을 제공하기 위해 다양한 첨단 기술을 도입할 예정임. 이번 혁신은 모든 경기를 4K Ultra HD 화질로 생중계하며, 인도 팬들을 위한 최초의 힌디어 피드도 포함함
 - ❖ Virtual Eye 에서 개발한 HyperLayer 는 6 대의 초고속 카메라를 사용해 초당 250 프레임으로 공의 모든 움직임을 추적하고, 초고속 Emperor 카메라로는 초당 600 프레임으로 실시간 촬영하여, 모든 공의 궤적과 플레이어의 움직임을 놀라운 디테일로 포착할 예정임
 - ❖ 특히 이번 시리즈에서는 100 대의 카메라 네트워크를 활용한 4D 리플레이 기술이 크리켓에 처음으로 도입됨. 이 기술은 360 도 리플레이를 실시간으로 제공하며, 경기의 중요한 순간들을 몰입감 넘치는 방식으로 시청자들에게 보여줌. 또한 팬들은 동반 기기를 통해 리플레이를 조작하며 상호작용할 수 있어 참여도가 크게 향상할 것으로 기대됨
 - ❖ Fox Sports 는 처음으로 크리켓 방송의 모든 그래픽을 자체적으로 제작하며, 시각적 스토리텔링을 한층 강화하고, 맞춤형 방송 그래픽을 통해 더욱 풍부한 시청 경험을 제공하고자 함
 - ❖ Border-Gavaskar 테스트 시리즈는 Kayo Sports 와 Foxtel 에서 전례 없는 기술로 생중계되며, 팬들에게 테스트 크리켓의 모든 공과 순간을 최고 화질과 깊이 있는 분석으로 제공함. Fox Sports 의 상무이사 Steve Crawley 는 이번 여름이 크리켓 역사상 가장 특별한 시즌이 될 것이라고 강조함

❖ [호주] 디즈니, 2024 년 회계연도 4 분기 실적 및 호주 시장 성장 전략 17)

- 월트 디즈니 컴퍼니는 2024 회계연도 4 분기 실적을 발표하며, 광고 수익과 전략적 지출의 변화가 두드러진 성과를 보임. 분기 수익은 6% 증가하여 226 억 달러에 달하며, 특히 디즈니+와 Hulu 등 DTC(직접 소비자) 스트리밍 부문에서 광고 수익이 14% 증가함. ESPN 의 스포츠 부문도 광고 수익이 7% 성장하며 긍정적인 결과를 나타냄
 - ❖ 호주에 대한 가장 중요한 요점은 디즈니가 성장 전략의 초석으로 광고 수익에 점점 더 중점을 두고 있다는 것임. Disney+와 Hulu 와 같은 플랫폼에 대한 광고 지출이 증가함에 따라 호주 마케터와 광고주는 타겟팅 광고의 주요 수단으로 스트리밍 플랫폼으로의 지속적인 전환을 기대할 수 있게 됨
 - ❖ 특히 Disney+가 지역 가입자 기반을 확대함에 따라 호주에서 더 많은 광고 기회로 이어질 가능성이 높아짐
 - ❖ 콘텐츠 라이브러리를 확장하고 라이브 스포츠를 활용하는 Disney 의 글로벌 성장 전략은 호주 청중이 Disney+와 ESPN 에서 보다 현지화된 콘텐츠와 스포츠 제공을 기대할 수 있음을 시사하기도 함

16) 출처 :

<https://www.mediaweek.com.au/kayo-sports-unveils-new-tech-innovations-for-its-biggest-summer-of-cricket>

17) 출처 :

<https://www.mediaweek.com.au/disneys-q4-2024-sees-14-growth-in-ad-revenue-strong-streaming-outlook-in-australia>

- ☑ 또한 Disney 의 테마파크를 포함한 Experiences 사업 확장은 호주 시장에 파장을 일으킬 수 있음. 아시아 태평양 지역의 관광 수준이 증가함에 따라 Disney 는 호주 기반 운영에 점점 더 집중하여 성장하는 레저 및 관광 시장에서 현지 및 국제 청중을 모두 타겟팅할 예정임
- ☑ CEO Bob Iger 는 자신의 성명을 통해 Disney 의 견고한 4 분기 실적을 인용하며 회사가 이전보다 더 강력하게 혼란의 기간에서 벗어났다고 말함
- ☑ 그는 "올해는 월트 디즈니 컴퍼니에 있어 중추적이고 성공적인 한 해였으며, 우리가 이룬 상당한 진전 덕분에 우리는 상당한 어려움과 혼란의 시기를 벗어나 성장에 적합한 위치에 있으며 미래에 대해 낙관적이다."라고 덧붙임

☑ [말레이시아] 아드리안 테, 하이스트 스릴러 <Magik Rompak> 촬영 시작 18)

○ 마법과 스릴을 결합한 독창적인 영화 제작

- ☑ 말레이시아의 유명 감독 아드리안 테가 하이스트 스릴러 영화 <Magik Rompak>의 촬영을 시작. 이 영화는 마술사와 그의 팀이 귀중한 보석을 훔치는 대담한 계획을 그린 이야기를 다룸
- ☑ 이 영화는 ACT 2 Pictures(말레이시아)와 Clover Films(싱가포르)가 공동 제작하며, Astro 와 GSC 가 협력함. 총 제작비는 약 3 백만 달러(RM13 백만)로, 촬영은 이스칸다르 말레이시아 스튜디오 등에서 50 일 동안 진행됨
- ☑ 주요 출연진에는 샤르나즈 아흐마드(Polis Evo 3), 줄 아리핀(Sheriff), 밀러 칸(The Bridge), 파비안 루 (Fly By Night) 등 다양한 배우들이 포함. 싱가포르의 베테랑 배우 Tay Ping Hui 도 출연
- ☑ Clover Films 는 국제 판매를 담당하며, GSC 는 말레이시아 극장 배급을 맡음. 영화는 복잡한 마술 장면과 혁신적인 촬영 장비를 활용해 시각적 경험을 극대화할 예정임

☑ [아르헨티나] 부에노스아이레스 한국 문화의 달, 홍상수 감독에 대한 오마주 19)

○ 한국문화원, 부에노스아이레스에서 한국 문화의 달을 맞아 다양한 행사를 개최

- ☑ 올 11 월 부에노스아이레스에서 한국 문화의 달을 맞아 한국문화원이 마련한 특별 프로그램을 통해 풍성한 한국 문화를 만날 수 있음. 11 월 3 일부터 30 일까지 영화 및 문화 애호가들은 팔라시오 리베르타드 (Palacio Libertad)에서 홍상수 감독의 영화 상영회 및 11 월 22 일 김치의 날과 관련된 워크숍과 공연 등을 즐길 수 있음
- ☑ 상영회를 통해 5 주간 주말마다 자기성찰적인 스타일과 인간 관계에 대한 탐구로 유명한 홍상수 감독의 대표작 중 일부를 선보임. 상영작은 <도망친 여자>, <인트로덕션>, <소설가의 영화>, <여행자의 필요>,

18) 출처 : <https://variety.com/2024/film/news/adrian-teh-magik-rompak-malaysia-1236206296>

19) 출처 :

<https://www.escribiendocine.com/noticias/2024/11/01/18642-homenaje-a-hong-sangsoo-en-el-mes-de-la-cultura-coreana-en-buenos-aires>

〈밤의 해변에서, 혼자〉 등임. 사전 예약 없이 무료로 입장할 수 있으며, 정원이 다 채워질 때까지 선착순으로 입장 가능함

- ✔ 아르헨티나는 11 월 22 일 한국의 미식 및 문화의 상징인 김치를 전 세계적으로 기념하는 대열에 동참함. 개막식, (전통 춤, 음악, 극이 등장하는) K-페스티벌, 한국 미식 워크숍, 인터랙티브 공연예술 쇼 등 다양한 행사가 펼쳐질 예정임. 또한, 어린이와 청소년 대상의 한국 문화 워크숍은 물론, 국립무형유산원 및 문화체육관광부와 손잡고 무형유산에 대한 강연을 개최할 예정임



|그림 2| 영화 〈여행자의 필요〉

✔ [아르헨티나] 아르헨티나 정부, 국내 영화 제작을 위한 새로운 INCAA 기준 설정 20)

○ 법령을 통해 국가영화활동 진흥법을 수정

- ✔ 아르헨티나 국가 행정부에서는 지난 화요일 공식 관보를 통해 법령 984/2024 을 발표함. 이 법령은 국가영화활동 진흥법 제 17.741 호의 30 조를 개정하고, 영화 보조금을 '품질, 관객 및 효율성' 기준에 맞게 조정하고자 함
- ✔ 해당 법령 전문에 따르면, "최근 몇 년 동안 아르헨티나 영화에 대한 현지 관객의 참여가 크게 감소"했으며 2014년에는 국내 영화가 전체 관객의 17.84%를 차지했으나, 2023년에는 7.35%로 감소함
- ✔ 법령에 따르면 2023년 국립영화영상위원회(INCAA)의 지원을 받아 개봉한 236 편의 영화 중 4 편만이 10만 명이 넘는 관객을 동원했고 나머지 100 편의 경우 1,000명에 미치지 못했으며, 관객이 4명만 들었던 영화 등 관객 20명에 미치지 못한 영화가 4편에 달함
- ✔ 하비에르 밀레이 정부는 이러한 상황이 "보조금과 관객 간의 목표 관계를 파괴하며, 법에 규정된 바를 위반하는 국내영화 제작보조금 시스템의 결과"라고 말함. 이러한 이유로 "INCAA가 국내영화 보조금에 할당된 공공 자원을 보다 효율적으로 관리할 수 있도록 특정 기준을 설정하고, 보조금 지급을 품질, 공개 가능성, 관객 및 이념적 선호에 관련하여 지급한 자금 회수와 연동할 필요성이 있다"라고 판단함
- ✔ 법령에 따르면 '국가영화활동 진흥법은 지급된 보조금이 어떤 경우에도 프로젝트 총 제작비용의 50%를

20) 출처 :

https://www.eldiarioar.com/espectaculos/calidad-audiencia-eficiencia-gobierno-fijo-nuevos-parametros-incaa-cine-argentina_1_11793181.html

초과할 수 없으며, 어떤 경우에도 프로젝트 제작비용 각각의 50%를 개별적으로 초과할 수 없으며, 어떤 작품에도 INCAA 가 매년 보조금 지급에 할당하는 총 자원의 5%를 초과하여 지급할 수 없다고 규정'함

☑ 법령 984/2024 의 주요 사항

- 1. 총 박스오피스 수입에 근거한 보조금
- 2. 보조금의 자금지원 한도
- 3. 기타 상영 매체에 대한 보조금 검토
- 4. 자금의 선지급 금지
- 5. 변경사항 시행
- 새로운 규정은 2024 년 7 월 24 일 이후 상업적으로 개봉하는 모든 영화에 적용되며, 향후 작품들은 이러한 신규 자금조달 요건을 따라야 함

☑ - 목표: 품질 향상 및 관객 유인

- 법령 984/2024 는 상당한 관객을 유인할 잠재력이 있는 영화를 지원하는 명확한 정책을 마련함으로써 국내 영화가 국내외 시장에서 경쟁할 수 있도록 지원함. 아르헨티나 정부는 양질의 작품에 인센티브를 주고 박스오피스 잠재력이 큰 프로젝트에 대한 보조금 사용을 유도함으로써 국내 영화가 잃어버린 입지를 회복하고 영화관 및 기타 매체에서 더욱 존재감을 키울 수 있기를 기대함

☑ [아르헨티나] MAX 에서 주목할 만한 한석규 출연 드라마 21)

○ 주말에 시청하기에 안성맞춤인 <낭만닥터 김사부>

- ☑ <낭만닥터 김사부(스페인어 타이틀: El Dr. Romántico)>는 해당 장르의 팬들에게 가장 매력적인 작품 중 하나임. 마음을 사로잡는 줄거리와 기억에 남는 캐릭터로 MAX 시청자들의 손에 땀을 쥐게 함
- ☑ 부용주는 서울 거대병원 최고의 외과의로 국내에서 누구도 넘볼 수 없는 성취를 거둔 인물임. 한 여자 학생이 병원에서 사망하는 극적인 사건으로 그의 빛나는 경력에 오점이 생김. 이 일로 명망 있는 의사였던 그가 자취를 감추게 됨
- ☑ 부용주는 자신의 이름을 김사부로 바꾸기로 결심하고 강원도 정선에 위치한 돌담병원에서 일하게 됨. 그곳에서 젊은 의사인 강동주와 윤서정을 만나 그들에게 생명을 살리는 법을 가르치고 훌륭한 의사가 될 수 있도록 이끌면서, 동시에 환자의 행복을 생각하며 권력에 맞서 싸우는 법 또한 가르침

21) 출처 :

<https://www.minutoneuquen.com/entretenimiento/2024/11/8/la-serie-coreana-con-han-suk-kyu-que-se-destaca-en-max-es-perfecta-para-maratonear-366670.html>

✔ [아르헨티나] 로맨스의 고전이 된 안효섭 주연의 한국 드라마 22)

○ 안효섭의 글로벌 인기 여에 기여한 한국 드라마, 넷플릭스에서 시청 가능

- ✔ 참신한 대본과 출연진의 훌륭한 연기로 장르의 고전이 된 한국 드라마들이 있음. 그중 하나는 남자주인공인 안효섭 등의 배우들에게 국제적인 명성을 안겨준 2022년 드라마 <사내맞선>임
- ✔ 안효섭은 식품 회사를 상속받을 재벌가의 손자 강태무 역을 맡음. 그의 할아버지는 손자에게 인생의 다음 단계를 함께할 아내를 찾아주기 위해 노력하며, 강태무는 소개팅을 통해 그런 사람을 찾아내야 함. 이 지점에서 작품은 로맨스와 코미디를 한데 섞음
- ✔ 강태무는 부유한 절친을 대신해 그가 반하는 것을 막아야 하는 신하리(김세정)를 만나게 됨. 두 사람이 처음 만나는 장면이 입소문을 타며 작품이 세계적인 성공을 거두는 데 도움이 됨
- ✔ 또 다른 주목할 만한 점은 실제 로맨스 가능성에 대한 의혹까지 불러일으킬 정도로 뛰어난 작품 내 커플들의 '케미스트리'임. 주인공과 절친한 친구로 나오는 조연 배우 김민규와 설인아가 등장하는 로맨틱한 장면들이 시선을 사로잡음

✔ [아르헨티나] 테오 제임스 주연의 <홀(The Hole)>, 정호연을 캐스팅 23)

○ <악마를 보았다>의 감독 김지운이 메가폰을 잡을 것

- ✔ 넷플릭스의 한국 작품 <오징어게임>(영문 타이틀: Squid Game, 스페인어 타이틀: El juego del calamar)은 큰 성공을 거둠. 이 잔혹한 극은 이정재(<애콜라이트>), 공유(<부산행>), 위하준(<미드나이트>) 등 한국에서 이름이 알려진 배우들의 국제적인 입지를 강화했으며, 정호연 등 조연배우들에게도 일시에 유명세를 안겨다줌. 캐릭터 067 번 강새벽을 연기했던 정호연은 이제 <홀(The Hole)>이라는 새로운 공포 스릴러 영화에서 주연을 맡게 될 예정임
- ✔ <홀>은 편혜영 작가의 동명 소설을 원작으로, 애도와 고독에 천착하는 심리 스릴러를 내세움. 공식 시놉시스에 따르면 '오웬은 성공한 교수로, 아내인 샌디(Sandy)가 사망한 끔찍한 자동차 사고 이후 침상에 누워있으며, 장모 유나의 보살핌을 받고 있지만, 장모가 오웬과 샌디의 결혼 그리고 오웬의 충격적인 실상을 밝혀내기 시작하면서 오웬의 회복 과정이 위협받는다'라는 이야기를 담고 있음
- ✔ 공개된 내용에 따르면, 영화는 한국과 미국을 넘나들며 극 중에서 한국어와 영어를 함께 사용할 것임. 내년 초에 촬영이 시작될 예정임. <장화, 홍련>(Los poseídos), <악마를 보았다>(Yo vi al diablo), <라스트스탠드>(El último desafío)와 같은 작품을 감독한 김지운 감독이 연출을 맡게 될 것임

22) 출처 :

<https://www.minutoneuquen.com/entretenimiento/2024/11/5/imposible-no-ver-la-serie-coreana-de-ahn-hyo-seok-que-es-un-clasico-del-romance-esta-disponible-en-netflix-366288.html>

23) 출처 :

<https://www.infobae.com/malditos-nerds/2024/11/08/the-hole-el-thriller-protagonizado-por-theo-james-ficha-a-hoy-eon-jung-de-el-juego-del-calamar>

- ☑ 정호연과 함께하는 또 다른 주연은 이미 오웬 역으로 낙점된 테오 제임스(Theo James)임. 그는 <젠틀맨: 더 시리즈(The Gentlemen)>, <캐슬바니아(Castlemania)> 및 <화이트 로투스(The White Lotus)> 등의 시리즈에서 활약함. 또한, <다이버전트(Divergente)> 프랜차이즈, <아카이브(Archive)>, <미스터 말콤 리스트(Mr. Malcolm's List)> 등에서 연기하며 영화계에서 입지를 다져옴. 그가 주연으로 참여 중인 또 다른 프로젝트는 스티븐 킹의 유명한 단편 중 하나를 각색한 <원숭이(The Monkey)>임. 그 작품은 내년 2월 27일에 아르헨티나에서 개봉할 예정임
- ☑ 한편, 알폰소 쿠아론(<해리포터와 아즈카반의 죄수>)이 연출하고 케이트 블란쳇(<캐롤>)이 주연한 또 다른 심리 스릴러 디스클레이머(<Disclaimer>)(애플 TV+)에서도 현재 정호연을 만나볼 수 있음

☑ [스웨덴] 보이 그룹 '원디렉션' 관련 영화 재상영 24)

- 영국 보이 그룹 '원디렉션(One direction)'의 멤버 Liam Payne 을 추모하는 스웨덴 팬들이 스웨덴 영화관 회사 Filmstaden 에 개봉 후 11년이 지난 영화 <One Direction: This Is Us>를 극장에서 재상영해 줄 것을 요청함
 - ☑ Filmstaden 의 프로그램 디렉터 Per Mårtensson 에 따르면, Filmstaden 에 연락한 팬들이 수백 명이며, 25년 넘게 업계에서 일해왔지만 이런 적은 처음이라고 밝힘
 - ☑ 많은 원디렉션 팬들이 소셜미디어를 통해 해당 영화의 재상영을 요구하는 영상을 공유하기도 했음
 - ☑ Filmstaden 은 “팬들의 요청에 응해 해당 영화를 영화관에서 상영하기로 결정했다”라고 밝혔으며, 해당 영화는 11월 15일부터 17일까지 스웨덴 전역 Filmstaden 영화관에서 상영되었음
 - ☑ Per Mårtensson 에 따르면, 하루가 조금 넘는 기간 동안 3,000 장 이상의 영화 티켓이 판매되었다고 밝힘

☑ [튀르키예] 제 35 회 앙카라영화제 성료 25)

- 국내 장편영화 경쟁 부문의 상영을 시작으로, 11월 7일부터 15일까지 앙카라 뷔율루 페네르 크즐라이 시네마(Büyülu Fener K iz lay Sinemas)에서 열린 제 35 회 앙카라영화제가 성공적으로 막을 내림
 - ☑ 제 35 회 앙카라국제영화제에서 9일 동안 총 11 개국 17 명의 감독이 제작한 19 편의 영화가 4 개 부문에 걸쳐 상영됨. 또한, 장편영화, 국내 다큐멘터리, 국내 단편영화 경쟁 부문에서는 각각 10 편, 8 편, 12 편이 관객과 만남
 - ☑ 튀르키예 문화관광부와 산하의 여러 기구 및 지방자치단체, 튀르키예 주재 유럽 연합 대표단의 지원을 받아 세계매스커뮤니케이션연구재단(World Mass Communication Research Foundation)이 주최하는 본 영화제는 튀르키예 영화계를 대표하는 축제 중 하나로 영화애호가들에게 큰 의미를 지님

24) 출처 : <https://www.svt.se/kultur/efter-krav-fran-fansen-one-direction-filmen-this-is-us-visas-pa-bio>
<https://www.svt.se/nyheter/lokalt/jonkoping/har-vantar-fansen-for-att-se-one-direction-filmen-sjukt-att-de-visar-den>
 25) 출처 : <https://bianet.org/haber/35-ankara-film-festivali-sona-erdi-301880>
<https://www.aa.com.tr/tr/kultur/35-ankara-film-festivali-yarin-basliyor/3385808>

- ☑ 특별 다큐멘터리 상영 세션에서는 빌렌트 바르다르(Bülent Vardar) 감독의 〈Köklere Yolculuk (Journey to the Roots)〉이 첫 상영되었으며, 이 영화는 1912년 발칸전쟁 이후 포로 교환이 개인과 사회에 미친 영향을 감독의 조부모의 삶을 바탕으로 담아낸 작품임
- ☑ 15일 폐막식에서는 수상식이 진행되었음. 주요 수상으로 ‘최우수 영화상’은 무라트 프라트오울루(Murat Fıratoğlu) 감독의 〈Hemme'nin Öldüğü Günlerden Biri (One of Those Days When Hemme Dies)〉에게, ‘마흐무트 탈리 원괴렌 최우수 영화상’은 도우슈 알귄(Doğuş Algün) 감독의 〈Ölü Mevsim (Unfruitful Times)〉에게, ‘최우수 감독상’은 무라트 프라트오울루(Murat Fıratoğlu) 감독에게 수여되었음



그림 31 제35회 앙카라영화제 공식 포스터

☑ [튀르키예] 미국 할리우드에서 튀르키예 영화와 드라마를 소개하는 행사 열려 26)

- 미국 캘리포니아주 로스앤젤레스 소니 픽처스 스튜디오(Sony Pictures Studios)에서 이틀간 ‘할리우드-튀르키예 영화 및 드라마의 날’ 행사가 열림
 - ☑ 튀르키예 문화관광부가 주최하고 튀르키예 영화·드라마 제작사인 OGM 픽처스(OGM Pictures)가 후원한 본 행사는 미국 내 외국인 관객들에게 튀르키예 문화의 풍부한 매력을 영화로 소개하고자 하는 취지에서 기획되었음
 - ☑ 행사 첫날에는 2025년 아카데미 시상식(오스카상) '최우수 국제영화' 부문 후보에 오른 제키 데미르쿠부즈(Zeki Demirkubuz) 감독의 영화 〈Hayat (Life)〉의 시사회가 진행되었음. 이날에는 단편영화 〈Dilan Hakkında Konuşmalıyız (We Need to Talk About Dilan)〉과 TV 시리즈 〈Şehrazat (Shahrazad)〉, 〈Sahipsizler (Sahipsizler)〉를 포함한 튀르키예 프로덕션 시사회가 열렸음
 - ☑ 행사를 준비한 바르바로스 타판(Barbaros Tapan) 의장은 영화 〈Life (Hayat)〉의 성공을 기원하며, 튀르키예 영화 및 TV 시리즈 산업의 발전 가능성을 강조하였음. 그는 튀르키예 영화와 TV 시리즈가 세계적인

26) 출처 : <https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/televizyon/hollywooda-turk-ruzgari-42596568>
<https://www.aa.com.tr/tr/kultur/abdde-hollywood-turk-film-ve-drama-gunleri-etkinliginde-hayat-filmi-gosterildi/3395975>

- ☑ 브랜드로 자리 잡아가고 있으며, 특히 TV 시리즈 산업은 세계 2~3 위 수준의 경쟁력을 갖췄음을 언급함
- ☑ 타판 의장은 매년 할리우드에서 튀르키예 영화제를 개최하고자 하는 의지를 표명하며, 젊은 영화인들이 단편영화와 다큐멘터리를 통해 자신들의 목소리를 낼 기회를 더 많이 가질 수 있기를 희망한다고 전함

☑ [튀르키예] 제 25 회 국제이즈미르단편영화제 성료 27)

- 11 월 11 일부터 17 일까지, 1 주일간 관객과 함께했던 제 25 회 국제이즈미르단편영화제가 성대한 시상식을 끝으로 막을 내림
 - ☑ 튀르키예 단편 영화제를 대표하는 주요 축제 중 하나로 알려진 국제이즈미르단편영화제가 IZQ 이노베이션 센터에서 열린 시상식을 마지막으로 마무리됨. 올해 영화제는 튀르키예 문화관광부를 비롯한 산하의 여러 기관과 지방자치단체, 미그로스를 비롯한 여러 사기업의 후원으로 진행되었음
 - ☑ 프랑스 문화원, Çat ı Bostan ı , Karaca 시네마 및 Buca Belediyesi Tar ık Gençlik Merkezi 등지에서 진행된 상영회에는 약 10,000 명의 관객이 참석해 단편영화 및 감독들과 만남의 시간을 가짐
 - ☑ 4 개의 경쟁 부문에서 총 16 개의 상이 수여되었음. 시상식에서 영화제 집행위원장 유수프 사이그 (Yusuf Sayg ı)는 25 년 전통의 축제에 대한 관객들의 지속적인 지지에 감사를 표하며, 도시의 문화 예술 분야를 체계적으로 지원하기 위한 계획 수립과 조정의 필요성을 강조함
 - ☑ 필름 프로젝트 개발 플랫폼인 이즈미르 필름 랩(Izmir Film Lab)의 활동도 인상적임. 이즈미르 필름 랩 디렉터인 귤렌 괴즈카라 사이그(Gülen Gözkara Sayg ı)는 선도 기업들의 지원을 통해 다수의 프로젝트가 실행되었음을 언급하며, 이즈미르의 영화 제작자들의 자기표현과 프로젝트 실현을 통해 도시 발전에 이바지할 수 있도록 지속적으로 노력할 것임을 밝힘



[그림 4] 제25회 국제이즈미르단편영화제 공식 포스터

27) 출처 : <https://www.izmirkisafilm.org>
<https://www.egedesonsoz.com/izmirin-25-yillik-kisa-film-maratonu>

✔ [튀르키예] <Tereddüt Çizgisi>, 제 7 회 유럽발칸영화제에서 수상 28)

- 셀만 나자르(Selman Nacar) 감독의 <Tereddüt Çizgisi (Hesitation Wound)> 영화가 제 7 회 유럽발칸영화제에서 최우수감독상을 수상함
 - ✔ 제 80 회 베니스국제영화제에서 처음으로 상영되었던 셀만 나자르 감독의 신작이자 두 번째 영화인 <Tereddüt Çizgisi (Hesitation Wound)> 가 제 7 회 유럽발칸영화제에서 최우수감독상을 수상하며 주목을 받음
 - ✔ 셀만 나자르 감독이 각본과 연출을 맡은 본 영화는 변호사 자난(Canan)이 결백하다고 믿고 오랫동안 변호해 온 살인 용의자의 선고 공판 날에 자신의 양심을 직시해야 하는 이야기를 다루고 있음. 영화는 작은 도시에서 발생한 살인 사건을 통해 튀르키예의 사법체계를 조명함
 - ✔ 본 영화는 지난해 유럽영화아카데미(EFA) 시상식에서 튀르키예를 대표했던 바 있음. 올해 스페인의 권위 있는 영화상인 고야상(Goya Awards) 최우수 국제영화 부문과 아시아의 주요 영화제인 아시아 태평양 영화제(APSA) 각본상 후보에도 올라 있음
 - ✔ 영화의 튀르키예 프리미어는 제 43 회 이스탄불 영화제에서 진행되었으며, 최우수 감독상, 최우수 여우주연상(투린 외젠, Tülin Özen), FIPRESCI 상(국제 영화 비평가 협회상)을 수상하였음

✔ [튀르키예] 2024 년 튀르키예 드라마 수출 10 억 달러 넘겨 29)

- 튀르키예는 170 개 이상의 국가에 TV 시리즈를 수출하고 있으며, 2024 년 기준 이로 인한 수익이 10 억 달러를 넘어섰음
 - ✔ 미국, 영국에 이어 TV 시리즈를 세 번째로 많이 수출하는 국가인 튀르키예의 드라마 산업은 2024 년 기준 10 억 달러가 넘는 수익을 거두었음
 - ✔ 튀르키예 드라마의 세계 수출은 단순히 판매와 수익 창출에 그치지 않고, 세계 각국의 사람들에게 튀르키예의 문화, 관점, 세계관, 사고방식을 전파하는 데 기여하고 있음
 - ✔ 주요 수출국과 가장 많이 수출된 튀르키예 드라마는 다음과 같음. 이 중 특히 주목할 점은 수년 전에 종영된 드라마조차 여전히 판매되고 있다는 사실임
 - 주요 수출국 목록: 스페인, 사우디아라비아, 이집트, 포르투갈, 브라질, 아르헨티나, 러시아, 알바니아, 미국, 폴란드, 중국, 대한민국, 멕시코, 페루, 파라과이, 볼리비아, 칠레, 카자흐스탄, 남아프리카공화국, 태국, 우즈베키스탄, 키르기스스탄, 투르크메니스탄, 루마니아, 그리스, 불가리아, 헝가리, 슬로베니아, 마케도니아, 이스라엘, 아랍에미리트, 세르비아, 방글라데시, 필리핀, 일본, 아르메니아, 아제르바이잔
 - 가장 많이 수출된 튀르키예 드라마 목록: Ezel (150 개국), Kara Sevda (110 개국 이상), Kardeşlerim (90 개국 이상), Aile (80 개국), Yasak Elma (70 개국 이상), S ı la (70 개국 이상), Muhteşem Yüzy ı l (70 개국),

28) 출처 : <https://www.haberturk.com/tereddut-cizgisine-balkanlar-dan-odul-3737789>

29) 출처 : <https://www.samimihaber.com/foto-galeri/turk-dizilerinin-ihracati-1-milyar-dolari-asti>

Yaprak Dökümü (70 개국), Yargı (70 개국), Kızılçik Şerbeti (63 개국), Diriliş Ertuğrul (60 개국 이상), Bahar (50 개국), Yabani (44 개국), Aşk-ı Memnu (30 개국 이상), Kurtlar Vadisi (30 개국 이상)

📌 [브라질] Globoplay, 포어로 더빙된 K 드라마 런칭 예정 30)

📌 글로벌플레이(Globoplay), 브라질에서 인기가 상승하고 있는 K 드라마 선보일 예정

- ✔️ 브라질에서 K 드라마의 인기가 계속 상승세를 보이며 글로벌플레이는 이러한 수요에 부응하고자 다양한 한국 드라마를 선보일 예정이라고 발표함
- ✔️ 오는 12 월 글로벌플레이의 첫 K 드라마인 <O Mundo dos Casados>는 영국의 Dr. Forester 을 원작으로, 한국 케이블 TV 에서 높은 시청률을 기록한 <부부의 세계>이며, 브라질에서 제공되는 이 작품의 첫 포르투갈어 더빙 버전임
- ✔️ <스타트업(Startup)>, <사이코지만 괜찮아(It's okay to not be okay)> 등 화제가 된 작품들이 포함될 예정이며, 다양한 장르를 포괄하여 로맨스, 스릴러, 판타지 등 여러 취향의 시청자들을 대상으로 준비 중임. 모든 타이틀은 포르투갈어로 더빙되어 제공될 것임
- ✔️ 한국 문화에 대한 관심이 높은 젊은 층을 중심으로 시청자 확대를 목표로 하고 있으며, K 드라마를 통해 플랫폼의 콘텐츠 다양성을 강화하고 글로벌 콘텐츠 접근성을 높이는 전략을 마련하고 있음
- ✔️ 글로벌플레이는 여러 나라의 드라마 콘텐츠를 풍성하게 가져오며, 멜로드라마와 세계 소설의 포괄적인 포트폴리오를 제공하는 플랫폼으로 자리 잡고 있음. K 드라마의 런칭 소식에 대한 소셜 미디어 반응은 매우 긍정적이며, 많은 팬들이 기대감을 표명하고 있다고 밝힘

30) 출처 :

<https://gshow.globo.com/globoplay/noticia/globoplay-lanca-primeiro-k-drama-dublado-em-portugues-e-tera-novos-titulos-para-2025.ghtml>

게임·융복합



☑ [심천] 10월 중국 게임 시장 매출액 290억 8,300만 위안, 전월 대비 4.10% 감소 31)

- 10월 중국 게임 시장 매출액은 290억 8,300만 위안으로 전월 대비 4.10% 감소했고, 전년 동기 대비 14.40% 증가함
 - ☑ 모바일게임 시장 매출액은 221억 1,000만 위안으로 전월 대비 0.51% 증가했고, 동기 대비 17.07% 증가함. PC 클라이언트게임 시장 매출액은 55억 8,500만 위안으로 전월 대비 1.16% 감소했고, 동기 대비 0.73% 감소함
 - ☑ 중국 자체 개발 게임의 해외 시장 매출액은 16억 700만 달러로 전월 대비 5.63% 감소했고, 동기 대비 29.42% 증가함
 - ☑ 중국 이스포츠 게임 시장 매출액은 123억 1,000만 위안으로 전월 대비 2.14% 증가했고, 동기 대비 15.68% 증가함

☑ [오사카] 스마트폰 게임 결제 혁신, 웹 결제 시스템 확산과 새로운 법의 전환점 32)

- 스마트폰 게임 업계에서 앱 내 결제 대신 웹 결제 시스템을 도입하는 흐름이 확대되고 있음. 이는 거대 IT 기업을 규제하는 새로운 법의 성립이 전환점이 되면서 본격적으로 가속화되고 있음
 - ☑ 게임 회사들은 2025년 말까지 시행 예정인 해당 법을 기반으로 애플과 구글의 결제 시스템을 회피하려는 움직임을 보이고 있음
 - ☑ 웹 결제가 본격적으로 확산된 데에는 2024년 6월 성립된 ‘스마트폰 소프트웨어 경쟁 촉진법’의 영향이 큼. 이 법은 거대 IT 기업의 외부 결제 제한과 같은 반경쟁적 행위를 금지하며, 게임 회사들이 애플과 구글을 상대로 보다 주도적으로 나설 수 있는 계기를 마련했음. 업계 관계자는 "법 성립 이후 웹 결제를 시작할 수 있는 분위기가 조성됐다"라고 말하고 있음
 - ☑ 향후 주목해야 할 부분은 앱에서 웹 결제로의 유도 방식임. 현재 애플과 구글은 앱 내에서 웹 결제로 연결되는 링크를 금지하고 있지만, 새로운 법은 이를 허용하지 않음. 만약 직접적인 연결이 가능해진다면, 이용자의 결제 과정이 훨씬 간편해져 웹 결제의 사용은 더욱 늘어날 전망이다
 - ☑ 이러한 변화는 일본 게임 시장에 큰 영향을 미칠 것으로 보임. 웹 결제 시스템의 확산은 개발사들에게 더 많은 수익을 남길 기회를 제공하며, 중소 기업들도 보다 유리한 경쟁 환경에서 성장할 수 있는 발판이 될 것임. 또한, 새로운 결제 시스템은 이용자들에게도 다양한 혜택을 제공하여 게임 산업 전반의 활성화를

31) 출처 : <https://mp.weixin.qq.com/s/wDzQM6TbFEqVFI3kj7ETrw>

32) 일본경제신문 (2024.11.16). 스마트폰 게임, 앱 외부 결제 서서히 확산. 거대 IT 규제 신법이 전환점. 조간 7페이지.
 (日本経済新聞 (2024.11.16). スマホゲームアプリ外決済、じわり巨大 | T規制の新法、転機. 朝刊 7ページ)

기대하게 만들. 거대 IT 기업의 독점적 구조가 무너짐에 따라 새로운 플레이어의 진입이 늘어나면서 시장 경쟁이 더욱 치열해질 전망이다

✔ [영국] <마인크래프트>, 1억 1천만 달러 규모의 글로벌 테마파크 계약 체결 33)

○ 영국과 미국을 시작으로 <마인크래프트> 테마파크, 호텔, 매장 등 오픈 예정

- ✔ 세계적인 인기게임 <마인크래프트>(Minecraft)가 영국과 미국을 시작으로 테마형 놀이기구, 호텔 객실, 매장 등을 여는 글로벌 계약을 체결함
- ✔ <마인크래프트>는 유럽 최대 테마파크 운영사인 멀린 엔터테인먼트(Merlin Entertainment)와 계약을 맺음. 영국의 멀린 엔터테인먼트는 레고랜드(Legoland), 마담 투소(Madame Tussauds), 런던 아이(London Eye) 등 23개국에서 135개 이상의 어트랙션을 운영 중이며 디즈니에 이어 세계에서 두 번째로 큰 테마파크 운영사임
- ✔ 계약 조건에 따라 멀린은 첫 두 어트랙션에 8,500만 파운드(한화 약 1,500억 원) 이상을 투자할 예정임. 2026년과 2027년에 영국과 미국에서 기존 테마파크에 더해지거나 새로운 도심 어트랙션을 개장할 예정임
- ✔ <마인크래프트>는 매달 1억 4천만 명의 플레이어를 보유한 베스트셀러 게임으로 1.3조 회 이상의 유튜브(YouTube) 조회수를 기록함
- ✔ 내년 4월에는 게임을 기반으로 한 제이슨 모모아(Jason Momoa), 잭 블랙(Jack Black) 등 할리우드 배우가 출연하는 영화가 개봉될 예정이며, 올해 초 넷플릭스는 애니메이션 시리즈를 공개할 계획이라고 발표함
- ✔ 최근 몇 년 동안 멀린 엔터테인먼트는 테마파크와 어트랙션의 인기를 높이기 위해 유명한 지식재산권(IP) 소유주와의 거래에 집중하는 전략을 강화하고 있음. 2022년 소니 픽처스와 20억 달러(한화 약 2조 7천억 원) 규모의 주만지(Jumanji) 시리즈를 테마파크로 선보이는 계약을 체결했으며, 지난해 영국 체싱턴(Chessington)에 다양한 놀이기구와 어트랙션을 오픈함. 올해 초에는 페파 피그(Peppa Pig) 계약을 확대해 듀플로(Duplo)를 활용한 한 놀이기구와 어트랙션을 조성한다고 발표함
- ✔ 마인크래프트는 작년 3억 개의 판매량을 돌파하며 단일 게임으로는 최고 수치를 기록함. 2020년에는 코로나 19 팬데믹으로 학생들이 학교에 다닐 수 없을 때 교육 테마의 세계를 무료로 제공하기도 함

✔ [태국] 태국게임소프트웨어산업협회 회장 인터뷰 34)

- 네닌 태국게임소프트웨어산업협회(TGA) 회장은 11월 15일부터 17일까지 방콕 엠스피어 쇼핑센터에서 개최된 타이랜드게임페스티벌 계기 탄셋타키텍(Thansettakij) 지와 진행한 인터뷰에서 태국 게임산업의 가능성에 대해 인터뷰했음. 다음은 인터뷰 요약문

33) 출처 :

<https://www.theguardian.com/business/2024/nov/19/minecraft-theme-park-deal-uk-us-merlin-entertainments>

34) 출처 : <https://www.thansettakij.com/technology/technology/612331>

- ✔ 현재 태국 개발자들의 창의성이 인정받고 숙련된 아티스트와 게임을 만들 수 있는 생태계가 조성되어 시장에 출시되는 새로운 게임의 수가 매년 약 두 배씩 늘어나고 있음
 - 2023 년 태국의 스트리밍 게임 숫자는 100 여개로 동남아시아에서 가장 많았음. TGA 는 올해 200 개, 내년 300 개 게임 스트리밍 출시를 목표로 하고 있음
 - 태국은 언어와 사업적인 면에서 약점을 보여 국제무대 홍보가 미흡하고, 외국과의 공동개발 작업도 개선되어야 할 부분임
- ✔ 태국 게임 산업의 가치는 약 340 억 바트(약 1 조 3,260 억 원), 태국 인구의 47%인 3,200 만 명이 게임을 하고 있으나 대부분 수입게임으로서 태국 게임의 비중은 2~3%에 불과함. TGA 는 올해 태국 게임의 비중을 4~5%까지 늘리려고 노력 중이며, 게임 산업을 주도하고 추진하기 위한 태국게임위원회 설립도 추진할 예정임
- ✔ 태국 디지털경제진흥원(depa)에 따르면 2023 년 태국 게임업계에 90 개의 업체가 있음. 이 중 자체 IP 를 보유한 기업은 45 개, 아웃소싱을 통해 서비스를 제공하는 업체는 21 개 그리고 수입 · 배급 업체는 24 개로 파악됨
- ✔ TGA 는 게임산업 인력양성을 위해 온라인 커리큘럼 프로젝트를 진행하고 있으며, 신세대들의 재능이 현실화 될 수 있도록 자금 지원이 가능한 무대를 매칭해주고 있음
- ✔ 태국 게임업계의 하이라이트는 태국 업계 2 위 규모 컴퓨터그래픽 기업이자 게임개발사인 익드라질(Yggdrasil) 사의 <홈 스위트 홈(Home Sweet Home)> 게임과 같이 태국의 문화적 정체성과 가치를 반영해 명성을 구축하는 것임. 하지만 다양성 부족에 대한 문제가 계속해서 제기되어 왔으며, 태국 정부 또한 이 문제의 중요성을 인식하고 올해 처음으로 태국 문화부 문화진흥국 주최로 '타이 아이디어 잼(Thai Idea Jam)' 행사를 개최했음

✔ [태국] <나 혼자만 레벨업: 어라이즈> 업데이트 사전 등록 35)

- 넷마블은 <나 혼자만 레벨업: 어라이즈>의 대대적인 업데이트 사전 등록을 12 월 16 일까지 받을 예정이라고 공지했음 36)
 - ✔ 인기 웹툰을 기반으로 제작된 게임 <나 혼자만 레벨업: 어라이즈>는 올해 3 월 21 일 오픈베타 버전으로 공개 직후 태국 앱스토어에서 인기 · 매출 1 위를 기록했음
 - ✔ 12 월에 있을 업데이트는 원작 웹툰의 인기 에피소드인 '제주도 레이드'를 게임 내 콘텐츠로 선보일 예정이며 새롭고 강력한 보스가 등장할 것임
 - ✔ 넷마블은 사전등록자 수에 따라 보상을 지급하는 이벤트를 진행할 예정임
 - 사전등록자 15 만 명 달성 시 픽업 모집 티켓 10 장 증정, 30 만 명 달성 시 전설의 아티팩트 세트 증정, 70 만 명 달성 시 SSR 성진우 무기 선택 상자 증정, 100 만 명 달성 시 성진우 스킨 업데이트를 제공

35) 출처 : <https://mgroonline.com/game/detail/9670000109759>

36) 연관내용: 위클리글로벌 373 호 - [태국] '나 혼자만 레벨업: 어라이즈', 태국 앱스토어 1 위 달성

✔ [멕시코] 멕시코시티 게이머들이 세운 기네스 기록 37)

- 794 명의 사람들이 인기 게임 <마인크래프트>의 캐릭터인 스티브 분장을 하고 멕시코시티 혁명 기념탑에 모여 기네스 기록을 세움
 - ✔ 이들은 지난 11 월 16 일 스티브의 파란색 옷을 입고, 3D 마스크와 검을 들고 같은 날 같은 장소에서 비디오 게임 캐릭터로 분장하여 모인 가장 많은 사람들이라는 기네스 기록에 도전함
 - ✔ 행사가 있기 며칠 전 Xbox 멕시코의 공식 SNS 계정은 이 세계 기록에 도전할 참가자들을 모집했고, 참가자들은 더운 날씨에도 불구하고 사진과 영상 촬영을 하며 행사를 즐김
 - ✔ 이전 기록은 2015 년 아일랜드에서 337 명이 세운 것으로, Xbox 멕시코는 이날 행사 후 새로운 기록을 축하하는 게시물을 SNS 에 게재함



|그림 5| 행사 현장

✔ [싱가포르] 더 테크 쇼 2024, 게이밍과 이스포츠의 새로운 중심 38)

- 전국 대회와 혁신 기술로 열기 고조
 - ✔ 싱가포르에서 열리는 더 테크 쇼 2024(TTS 2024)가 게이밍과 이스포츠를 중심으로 IT 산업과 기술 혁신을 결합하여 11 월 14 일부터 17 일까지 싱가포르 EXPO Hall 에서 개최됨
 - ✔ TTS 2024 는 싱가포르 사이버스포츠 & 온라인 게이밍 협회(SCOGA)와 협력하여 Campus Legends Secondary School 전국 대회를 개최. Logitech, Predator 등의 스폰서 참여로 첫 Stellar Esports Cup 도 진행됨. 대회는 Valorant 와 Mobile Legends Bang Bang 을 포함하며, 총 상금은 15,000 달러임
 - ✔ Paper Rex 팀 멤버들과의 팬 미팅, 유명 인플루언서 참가자들의 대결, 최첨단 게이밍 기어와 액세서리

37) 출처 :

<https://www.infobae.com/mexico/2024/11/18/este-es-el-record-guinness-que-gamers-rompieron-en-cdmx>

38) 출처 :

<https://www.prnewswire.com/apac/news-releases/gaming--esports-takes-center-stage-at-the-tech-show-2024-302299851.html>

전시 등 다채로운 프로그램이 마련됨

- ☑ 참가자들은 최대 80% 할인 혜택과 \$150,000 이상의 경품 추첨 기회를 얻을 수 있으며, 중고 전자기기 구매를 통해 환경 친화적 쇼핑도 가능함

☑ [스웨덴] 게임산업협회, 연간 업계 보고서 발표 39)

○ 게임산업협회(Dataspelsbranschen)가 연간 업계 보고서인 '스웨덴 게임 산업 2024: 게임 산업 발달 지수 'Swedish Games Industry 2024: Game Developer Index'를 발표함

- ☑ 해당 보고서는 스웨덴 게임 개발자의 활동과 국제 동향을 매핑, 보고 및 분석하는 연간 업계 보고서로, 올해 발간된 2024 년도 보고서는 가장 최근 집계된 영업 연도인 2023 년의 실적을 반영함
- ☑ 2023 년 스웨덴 게임 회사의 매출은 346 억 SEK 으로 전년 대비 6.4% 증가했으며, 이는 같은 해 스웨덴의 의류 및 철광석 수출액(각각 320 억 SEK 및 345 억 SEK)보다 많은 수치임
- ☑ 2023 년도 매출액은 전년도 대비 거의 20 억 SEK 증가했으며, 지난 5 년 동안 거의 두 배로 증가했음
- ☑ 해외 자회사를 포함한 2023 년도 스웨덴 게임 산업 총매출은 904 억 SEK 으로, 전년도에 비해 4.5% 증가했음
- ☑ 2023 년, 게임 회사들은 이익에 대한 법인세로 SEK 18 억을 납부했고, 해당 연도 동안 SEK 19 억의 고용주세를 납부했음. 게임 구매자는 컴퓨터 게임을 구매할 때 17 억 달러의 VAT(부가가치세)를 납부하게 됨
- ☑ 2023 년 108 개 회사가 창업해 한 해 동안 총 1,010 개의 게임 회사가 영업을 지속했고, 이 중 직원이 5 명 이상인 게임 스튜디오는 196 곳임
- ☑ 2023 년 스웨덴 게임 업계에는 644 명이 신규 고용되었으며, 이는 업계 전체 직원 수의 약 8%에 해당함
- ☑ 2023 년 스웨덴 게임 회사들은 스웨덴 국내에서 9,089 명, 국외에서는 15,792 명을 고용했음
- ☑ 2023 년 기준, 국내 게임 회사에 종사하는 여성은 2,150 명으로, 이는 게임 업계 종사자 총 인원의 23.7%에 해당하며, 그 수는 매년 증가하고 있음
- ☑ 2023 년 23 개의 상장 컴퓨터 게임 회사의 매출액을 합하면 640 억 SEK 에 달하는데, 이는 2020 년 (205 억 SEK)보다 약 3 배 증가한 수치이며, 2021 년(368 억 SEK)의 약 2 배에 달하는 수치임
- ☑ 게임산업협회 분석 책임자 Johanna Nylander 는 “2023 년은 구조조정을 하는 기업이 늘어나고, 언론에서 게임 업계의 후퇴를 보도하는 해였다. 그래서 더더욱 게임 업계가 어떻게 계속 성장하고 있는지에 대한 수치를 발표하는 게 좋다. 업계 투자가 적어지고 자본에 대한 접근성이 낮아졌음에도 불구하고 스웨덴 게임 개발 회사는 안정적이다.”라고 밝혔음
- ☑ 게임산업협회 사무국장 Per Strömbäck 은 “스웨덴 게임 회사의 가장 강력한 카드는 바로 다양성이다. 우리는 다양한 회사와 다양한 사용자를 위해 다양한 방식으로 게임을 만든다. 간단한 퍼즐부터 상세한 전략 게임까지. 기술적으로 획기적이거나 독창적이다. 스웨덴 게임 회사에는 온갖 종류의 게임이 있다.”라고 전함

39) 출처 :

<https://dataspelsbranschen.se/nyheter/2024/11/13/in-a-difficult-economic-situation-the-swedish-game-industry-stands-strong>



|그림 6| 스웨덴 게임 산업 2024: 게임 산업 발달 지수

애니·캐릭터



✔ [도쿄] 미쓰비시 UFJ 캐피탈, 슛 애니메이션 기획·제작사 Plott 투자 결정 40)

- 미쓰비시 UFJ 캐피탈 주식회사가 운영 중인 펀드(미쓰비시 UFJ 캐피탈 9 호 투자사업유한책임조합)로부터 슛 애니메이션 등의 IP 콘텐츠를 기획·제작하는 주식회사 Plott 에 투자를 결정함
 - ✔ Plott 가 제작한 슛 애니메이션은 〈Teikou Penguin(テイコウペンギン)〉, 〈혼혈의 카레코레(混血のカレコレ)〉, 〈전력 회피 플래그짱(全力回避フラグちゃん)〉, 〈사립 파라노말 고교(私立パラの丸高校)〉 등으로 YouTube 에서 구독자가 꾸준히 증가하고 있는 작품을 다수 보유 중임. 또한 슛 애니메이션으로부터 쇼츠, 본편 영상, 만화, 굿즈, 게임 등 일명 ‘미디어 믹스⁴¹⁾’라 불리는 다양한 엔터테인먼트 매체로 확장하고 있음
 - ✔ 투자 배경에 대해 해당 펀드는 “Plott 는 이미 슛 애니메이션 분야에서 뛰어난 성과를 거두고 있으며, 미디어 믹스를 가속화하고 새로운 도전에 나서는 것을 응원하고자 이번 투자를 결정하게 됨. 세계적으로 엔터테인먼트 분야는 일본의 대표 산업이며, 콘텐츠를 즐기는 방식도 점차 다양해지고 있음. 앞으로 슛 애니메이션뿐만 아니라 다양한 분야에서 Plott 의 IP 콘텐츠가 확대되길 기대하며, MUFG 의 네트워크를 활용하여 Plott 의 성장을 돕는 데 기여할 계획임.”이라 밝힘



[그림 기 슛 애니메이션 전문 기획·제작회사 Plott 로고 이미지

✔ [튀르키예] 아타튀르크의 유년기를 다룬 애니메이션 영화 〈Mustafa(무스타파)〉 해외 개봉 42)

- 튀르키예 공화국의 국부인 무스타파 케말 아타튀르크(Mustafa Kemal Atatürk)의 유년시절을 담은 애니메이션 영화 〈Mustafa〉가 독일과 오스트리아에서 수 주에 걸쳐 상영될 예정임
 - ✔ 2024 년 10 월 25 일 튀르키예 공화국의 창시자인 무스타파 케말 아타튀르크의 어린 시절을 다룬 애니메이션 영화 〈Mustafa〉가 개봉함. 이 영화는 아타튀르크를 주제로 한 최초의 애니메이션 작품임
 - ✔ 알리 하산 카야(Ali Hakan Kaya)와 시넴 도안교눌(Sinem Doğangönül)이 각본을 쓰고, H. 시난 굤교르

40) 출처 : <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000339.000076057.html>

41) 하나의 상품 또는 미디어 소스를 여러 미디어 형태로 확장하여 판매 및 판촉하는 것

42) 출처 : <https://www.haberturk.com/mustafa-filmi-avrupa-da-3737805?page=3>

(H. Sinan Güngör), 할릴 외즈튀르크(Halil Öztürk), 이브라힘 투랄르(İbrahim Turalı)가 감독하였으며 역사 저술가인 에롤 뮈테르짐레르(Erol Mütercimler)가 역사 자문을 맡았음

- ✔ <Mustafa>는 10 월 25 일 튀르키예 내 개봉 이후 현재까지 30 만 명 이상의 관객을 동원하며 300 개 이상의 상영관에서 상영되고 있음. 특히 중간방학 동안 학생들의 관람이 집중되었음
- ✔ <Mustafa>는 당초 튀르키예 내 개봉과 함께 유럽 상영 또한 준비 중이었으나, 유럽 내 상영이 금지되었음. 그 여파로 #MustafamaDokunma (나의 무스타파에게 손대지 마) 해시태그를 통한 지지와 반대 운동이 튀르키예 내에서 전개되기도 했음. 이후 본 애니메이션 영화는 독일과 오스트리아에서 11 월 14 일을 기점으로 개봉되었으며, 수 주 동안 상영될 예정임
- ✔ <Mustafa>를 시작으로, 무스타파 케말 아타튀르크를 소재로 한 애니메이션 영화 시리즈의 다음 편이 매해 개봉될 것임. 두 번째 영화 <Kemal (케말)>은 아타튀르크의 청년기를, 세 번째 영화는 그의 성년기를, 네 번째 영화는 그의 말년을 다룰 예정임

✔ [브라질] 브라질 애니메이션 <노아의 방주>에 대한 기독교인들의 경고 43)

○ 기독교인들이 LGBT 주제를 다룬 브라질 애니메이션 <노아의 방주>에 대해 경고



[그림 8] 브라질 애니메이션 <노아의 방주>

- ✔ 최근 브라질 전역의 영화관에서 상영되고 있는 애니메이션 <노아의 방주>가 기독교인들 사이에서 논란이 되고 있음. 이 애니메이션은 성경의 홍수 이야기를 왜곡하고 LGBT 이념을 옹호하는 내용이 포함되어 있다고 주장하고 있음
- ✔ 기독교 단체 및 여러 부모들이 이 애니메이션이 어린이 관람에 적합하지 않다고 경고하며, 특히 유명 기독교 교육자인 카리나 리트(Karina Lit)가 SNS 를 통해 해당 영상은 성경이 이야기가 아니라 비니시우스 드 모라이스(Vinicius de Moraes)의 곡을 기반으로 하고 있다고 설명하였음
- ✔ 애니메이션을 본 부모들은 영화가 성경적 무관성과 부적절한 내용(에로틱한 이중 의미 및 폭력성)을 포함하고 있다고 비판하고 있으며 한 부모는 “성경과 연관될 것이라고 기대했지만, 부적절한 언어와 혼란스러운 내용으로 가득 차 있었다”라고 언급함
- ✔ 이 <노아의 방주>는 글로보 필름이 제작하였으며, 세르지오 마차도(Sergio Machado)와 알로이스 디 레오

43) 출처 : <https://folhagospel.com/cristaos-alertam-pais-sobre-arca-de-noe-animacao-brasileira-com-tema-lgbt>

(Alois di Leo)가 감독을 맡았음. 각본은 헬로이사 페리셔(Heloisa Périssé)와 잉그리드 기마랑에스(Ingrid Guimarães)의 협력으로 작성되었음

- ☑ 해당 애니메이션이 순수하고 성경적이라고 생각하고 자녀들과 함께 관람한 부모들은 구글 평점에 많은 비판을 기재하였음

만화·웹툰·스토리



☑ [호주] 한국계 호주인 드라마 <밤에 피는 자들>, 웹툰으로 재탄생 44)

- 한국계 호주인들이 제작한 첫 드라마 <밤에 피는 자들(Night Bloomers)>이 한국에서 호러 웹툰으로 재탄생해 국내에 공개됨
 - ☑ 이 작품은 한국계 호주인 감독 앤드루 언디 리(이보영)가 연출한 호러 단편 시리즈로, 호주 한인 이민자 사회를 배경으로 호주-한국인의 디아스포라를 다룸
 - ☑ 웹툰 기획자 신인아는 호주-한국인의 디아스포라를 호러로 표현한 이유에 대해 "호주 주류 사회에서 한국적인 것은 낯설고 이상하며 멀리하고 싶은 것으로 여겨진다"며, "주류 문화의 상징인 낮에 어울리지 못하는 이들이 자신들의 문화를 지키며 살아가는 모습과 그 안에 담긴 아름다움을 보여주고자 했다"라고 설명함
 - ☑ <밤에 피는 자들>은 5 개의 에피소드로 구성되어 있음. 성소수자로 살아가는 한국계 호주인의 이중 억압을 뱀파이어에 빗댄 '재림', 이민 4 세대나 해외 입양자의 정체성 혼란을 외계인으로 표현한 '날 위해 빛나는' 등의 이야기를 포함함
 - ☑ 웹툰으로 재해석된 밤에 피는 자들은 창작 플랫폼 '포스타입'에서 2024 년 10 월 31 일부터 매주 한 편씩, 총 다섯 편이 공개될 예정임

☑ [싱가포르] 싱가포르 작가 축제 2024, 여성과 만화, 분노, 고딕 공포 주제로 45)

- 문학과 예술을 넘나드는 다양한 담론
 - ☑ 싱가포르 작가 축제 2024 에서 만화 산업, 여성의 분노, 고딕 공포 등을 주제로 한 세션이 열리며 다채로운 토론이 이루어짐
 - ☑ 'She Draws The Line' 세션에서 Yeo Hui Xuan, Erica Eng, Sarah Abdul Wahid 는 여성 만화가로서의 경험을 공유하며 성차별, 독립 출판 장면의 여성 비율 증가, 소수자 정체성에 대한 논의 등을 이어감
 - ☑ 'Careful, We Bite' 세션에서는 Felicia Low-Jimenez, Wen-yi Lee, Nuraliah Norasid 가 여성의 분노를 다룬 작품과 삶의 이야기를 나눔. 분노의 문화적 차이와 폭력 묘사의 다양한 양상이 논의됨
 - ☑ 호주 작가 Krystal Sutherland 는 'House Of Hollow' 작업 과정을 설명하며, 향기와 색상을 활용한 이미지화 기법을 강조. 독자들과의 심도 깊은 질의응답으로 호평받음

44) 출처 : <https://www.sisain.co.kr/news/articleView.html?idxno=54084>

45) 출처 :

<https://www.straitstimes.com/life/arts/singapore-writers-festival-2024-insights-into-the-comic-industry-girl-rage-and-gothic-horror>

✔ [스페인] <안녕 봄본(Hola, Bombón)>, 한국 문학의 새로운 물결 선도 46)

- 최근 한국 문학에 대한 관심이 전 세계적으로 확산되고 있으며, 그 중심에는 다양한 작품들이 자리잡고 있음
 - ✔ 그 중 정유진 작가의 만화 <안녕 봄본(Hola, Bombón)>은 한국 문학의 새로운 흐름을 대표하는 작품으로, 한국뿐만 아니라 해외에서 큰 주목을 받고 있음
 - ✔ <안녕 봄본(Hola, Bombón)>은 개와 주인 사이의 깊은 유대와 상실의 경험을 섬세하게 그려낸 작품으로, 나이 많은 개인 봄본이 한 가족에게 입양되어 따뜻한 사랑을 받으며 평온한 일상을 보내고, 결국 이별을 맞이하는 이야기를 담고 있음
 - ✔ 이 작품은 색감이 풍부하고 미니멀한 스타일의 일러스트와 함께, 한국 문학에서 쉽게 다루지 않는 감성적이고 성숙한 주제를 다루고 있으며 한국 문학이 단순히 전통적인 문학 양식을 넘어, 전 세계 독자들에게 새로운 감동과 통찰을 주고 있다는 점에서 중요한 의미를 가짐
 - ✔ 또한, <안녕 봄본>의 흥행은 ‘한류(Ola Coreana)’의 영향이 이제 음악, 영화, TV 드라마뿐만 아니라 문학 분야까지 확장되고 있음을 보여줌
 - ✔ 이런 작품들의 등장과 함께 한국 문학에 대한 관심은 점차 더 다양해지고 있으며, 이는 한국의 문화가 문학 분야는 물론, 만화와 같은 세부적인 영역에서도 국제적인 인정을 받고 있다는 사실을 잘 보여줌
 - ✔ 한국 문학의 고유한 감성과 세계적인 확장은 앞으로도 계속될 것이며, 더 많은 한국 작가들이 세계 무대에서 자신들의 목소리를 전할 기회를 얻을 수 있을 것으로 기대됨

46) 출처 :

https://cronicaglobal.elespanol.com/letraglobal/letras/20241030/la-de-hola-bombon-gran-ola-coreana/897160385_0.html

음악



☑ [심천] 텐센트뮤직, 3 분기 실적 발표 47)

- 텐센트뮤직엔터테인먼트그룹(TME, 이하 ‘텐센트뮤직’)이 발표한 2024 년 3 분기 실적에 따르면, 해당 기간 매출액은 전년 동기 대비 6.8% 증가한 70 억 2,000 만 위안, 비국제회계기준(Non-IFRS) 순이익은 전년 동기 대비 29.1% 증가한 19 억 4,000 만 위안을 기록함
 - ☑ 기존 핵심 사업이었던 소셜 엔터테인먼트 서비스 매출액이 동기 대비 23.9% 감소한 15.4 억 위안을 기록한 반면, 온라인 음악 서비스 매출액은 전년 동기 대비 20.4% 증가한 54 억 8,000 만 위안으로 전체 매출액의 78%를 차지함
 - ☑ 텐센트뮤직의 월간 활성 사용자 수는 지속적인 감소세를 보인 가운데 동기 대비 3% 감소한 5 억 7,600 만 명을 기록함. 유료 사용자 수는 동기 대비 15.5% 늘어난 1 억 1,900 만 명을 기록했는데, 이는 전월 대비 200 만 명 이상 증가한 수치임. 유료 사용자 1 인당 월평균 매출액은 동기 대비 4.9% 증가한 10.8 위안임
 - ☑ 펑자신(彭迦信) 텐센트뮤직엔터테인먼트그룹 CEO 는 3 분기 매출 증가 배경에 대해 유료 온라인 음악 서비스 사용자 수가 꾸준히 늘었고, 또 자사가 풍부한 음악 콘텐츠를 제공했으며, TME 플랫폼과 풍부한 콘텐츠 생태계의 시너지가 높아졌기 때문이라고 분석함
 - ☑ 그밖에 텐센트뮤직은 로컬 및 해외 음반사와 협력을 강화하고, 독특한 콘셉트, 인기 스타 공연 티켓 예매와 같은 팬 서비스 등 SVIP 회원 대상 혜택을 적극적으로 늘리고, 텐센트 게임과 협업해 <리그 오브 레전드(英雄联盟)>, <화평정영(和平精英)> 등 게임 테마곡을 선보임. 또한 지드래곤의 소속사 갤럭시 코퍼레이션과 디지털 앨범, 굿즈, 지드래곤 해외 공연 주최권 등을 내용으로 하는 협업을 맺음

☑ [영국] 2023 년 영국 음악산업 가치 76 억 파운드에 달해 48)

- 슈퍼스타 투어로 인해 2023 년 영국 음악산업의 가치 76 억 파운드(한화 약 13 조 원) 도달
 - ☑ 영국의 상업 음악산업 단체 UK 뮤직(UK Music)은 연례 보고서에서 2023 년 영국 경제에 기여한 음악산업의 가치가 10 억 파운드(한화 약 1 조 7 천억 원) 급증한 76 억 파운드에 도달했다고 발표함
 - ☑ 이는 엘튼 존(Elton John), 비욘세(Beyoncé), 콜드플레이(Coldplay), 에드 시러(Ed Sheeran) 등이 코로나 19 로 지연되었던 순회공연을 재개했기 때문임
 - ☑ UK 뮤직의 최고경영인 톰 키엘(Tom Kiehl)은 팬데믹 이후 음악산업은 탄력적으로 회복했다고 밝힘. 기록적인 수치에도 음악산업은 스트리밍과 무허가 인공지능 프로그램으로 인한 손실 등으로 큰 위협에 직면했다고 말함

47) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1816070219897202822&wfr=spider&for=pc>

48) 출처 :

<https://www.theguardian.com/business/2024/nov/20/value-of-uk-music-industry-hits-record-elton-john-beyonce>

- ✔ 또한, 콜드플레이, 스타일스(Styles), 아틱 몽키스(Arctic Monkeys, 아델(Adele) 등 영국 음악 수출에도 큰 성공을 거둔 한 해라고 밝힘
- ✔ 영국 음악 수출에 따른 수익은 46 억 파운드(한화 약 8 조 원)로 전년 대비 15% 증가하여 최고치를 기록함. 라이브 음악 활성화로 인해 업계 고용은 21 만 6 천 개로 사상 최고치를 경신함
- ✔ 자선단체인 뮤직 베뉴 트러스트(Music Venue Trust)는 유명 공연은 큰 이익을 거두었지만, 작년 영국 전역에서 약 125 개의 풀브리 음악 공연장이 문을 닫았으며 350 개 이상의 공연장이 문을 닫을 위험에 처해 있다고 함
- ✔ 코로나 19 팬데믹 동안 페스티벌 부문도 반등에 어려움을 겪고 있으며, 협회 추산 올해 60 개의 축제가 연기, 취소 또는 폐쇄를 발표했으며 2019 년 이후 192 개 축제가 사라졌다고 밝혔음
- ✔ UK 뮤직의 연례 보고서는 음원 실적 및 라이선스, 영국 아티스트의 영국 및 해외 순회공연, 상품 등을 통해 총부가가치(GVA)를 측정해 업계의 재무 건정성과 영국 경제에 대한 기여도를 측정함

✔ [영국] 2025 년 글래스톤베리 페스티벌, 35 분 만에 관람권 매진 49)

○ 내년 글래스톤베리 페스티벌 관람권 35 분 만에 매진, 2026 년 행사는 개최되지 않을 예정

- ✔ 글래스톤베리 페스티벌 주최 측은 지난 17 일 진행된 2025 년 관람권 판매가 35 분 만에 매진되었다고 발표함
- ✔ 세계적으로 유명한 이 축제는 내년 6 월 25 일부터 29 일까지 개최 후 2026 년에는 1 년간의 휴식을 취하면서 부지를 복구할 예정임
- ✔ 2025 년 관람권은 373.50 파운드(한화 약 66 만 원)에 예약 수수료 5 파운드(한화 약 9 천 원)가 추가되며, 이는 작년과 비교하면 18.50 파운드(한화 약 3 만 원) 인상된 수준임
- ✔ 취소되거나 반환된 관람권은 2025 년 봄에 재판매될 예정이며, 올해 새로 도입된 자동 대기열 시스템 도입에 대한 반응은 엇갈렸음
- ✔ 1 인당 최대 6 장의 관람권을 구매할 수 있으며 2025 년 4 월 7 일까지 결제해야 하며 그때까지 결제되지 않은 관람권은 재판매됨
- ✔ 올 6 월 진행된 페스티벌은 21 만 명이 참석했으며 일반 관람권은 1 시간 만에 매진되었음, 콜드플레이(Coldplay), 두아 리파(Dua Lipa) 등이 무대를 선보임
- ✔ 2025 년은 출연 예정인 아티스트는 아직 발표되지 않음

49) 출처 : <https://www.bbc.co.uk/news/articles/czxvn13rg1yo>

✔ [베트남] 2NE1 아시아 투어, 호찌민 추가 개최 확정 50)

- YG 엔터테인먼트는 지난 11 월 6 일, 걸그룹 2NE1 의 아시아 투어 추가 개최 지역 3 곳을 발표하며, 그중 한 곳이 베트남 호찌민이라고 밝혔음
 - ✔ 오는 2025 년 2 월 15 일부터 16 일까지 이틀간 호찌민시에서 콘서트가 열릴 예정임. 이 소식이 전해지자 베트남 팬들은 SNS 를 통해 뜨거운 환영의 메시지를 보냈음
 - ✔ ‘웰컴 백’ 아시아 투어는 2NE1 의 네 번째 월드 투어로, 2024 년 10 월 서울을 시작으로 2025 년 2 월까지 필리핀, 인도네시아, 홍콩, 싱가포르, 말레이시아, 베트남, 일본, 태국 등 아시아 각국에서 개최됨. 특히 마닐라, 홍콩, 싱가포르, 고베, 도쿄, 방콕 등 주요 도시의 콘서트 티켓이 빠르게 매진되며 높은 관심을 받고 있음
 - ✔ 이번 투어는 2NE1 이 7 년 만에 화려하게 컴백하며 펼치는 공연으로, K 팝 레전드 걸그룹다운 저력을 다시 한번 입증했음



그림 9 | 2NE1 아시아 투어 일정

✔ [멕시코] 멕시코시티서 제 29 회 멕시코 비틀즈 그란 페스티벌 개최 51)

- 매년 무료로 개최되며 올해 29 회를 맞는 멕시코 비틀즈 그란 페스티벌이 개최 소식을 알림
 - ✔ 동 행사는 비틀즈의 음악을 하루 종일 즐길 수 있는 축제로 12 월 2 일부터 8 일까지 일주일간 매일 오전 10 시부터 오후 8 시까지 멕시코시티 북부의 구스타보 A. 마데로 지역구의 푸투라마 문화센터에서 열릴 예정임
 - ✔ 공연, 영화 상영, 강연, 전시회, 기념품 교환 행사 등 비틀즈와 관련된 다양한 프로그램과 콘텐츠로 팬들을 맞이할 것이라고 밝힘

50) 출처 :

https://vtcnews.vn/nhom-nhac-2ne1-to-chuc-2-dem-concert-o-viet-nam-ar905840.html?fbclid=IwY2xjawGniwpleHRuA2F1bQ1xMAABHX-mkYy1GToMXVbhggAlNFekdG7XCUTgsgoP4imTLK3YXUWreg4za8PMtg_aem_qdm2GeBEw4C99UBfzgBdYA

51) 출처 :

<https://www.sopitas.com/musica/the-beatles-en-mexico-festival-gustavo-a-madero-fechas-horarios-actividades>

✔ [아르헨티나] EXO, JIN 등 아이튠즈를 점령한 노래 TOP 10 52)

○ 그룹 BTS, 케이팝 대표주자로서의 지휘봉을 이어받음

- ✔ 2012 년은 케이팝 음악에 있어 중요한 해였음. 래퍼 싸이(PSY)가 중독성 있는 노래 <강남스타일>을 발표해 전 세계적인 성공을 거두며 한국이 서구의 가시권 안에 들게 됐고, 다른 케이팝 아티스트들에게도 길이 열렸음. 슈퍼주니어, 소녀시대, 원더걸스, 동방신기, 빅뱅과 같은 그룹 또는 보아와 같은 솔로 아티스트가 이미 한류를 사랑하는 대중 사이에서 잘 알려져 있었음. 그러나, 싸이의 성과는 아시아에서 주목받는 산업 중 하나가 서구 시장에 진출할 가능성을 분명히 보여줌
- ✔ 이 분수령 이후 'K 팝'이라는 말을 더 자주 접할 수 있게 됨. SNS, TV 프로그램, 스트리밍 플랫폼은 물론, 주요 매거진, 다양한 브랜드의 광고 심지어 빌보드나 그래미와 같은 시상식에서도 케이팝을 더 자주 만날 수 있게 됨
- ✔ 이에 따라 아이튠즈 '인기 케이팝 노래 차트'(멕시코, 페루, 콜롬비아, 아르헨티나 등 다양한 국가에서 이용 가능) 등의 순위를 통해 여러 플랫폼이 한국 음악의 대표곡에 공간을 할애하는 것은 자연스러운 일임. 다음은 금일 가장 많이 다운로드된 상위 10 개 곡임
 - 1. Obsession (EXO) / 2. I'll Be There Artista (JIN) / 3. Monster (EXO) / 4. Identity (MISAMO) / 5. So What (BTS) / 6. Come back to me (RM) / 7. Just One Day (BTS) / 8. Like Crazy (Jimin) / 9. Like Crazy (영어 버전) (Jimin) / 10. Yet To Come (BTS)

✔ [스페인] Casa Asia, 국제 음악의 날 기념하며 한국 노래 음악 행사 개최 53)

○ 까사 아시아(Casa Asia)는 스페인 바르셀로나에 위치한 문화 및 외교 기관으로, 아시아와 유럽 간의 문화적 교류를 촉진하는 역할을 함

- ✔ 이 기관은 아시아 지역의 문화, 예술, 사회적 동향을 유럽에 소개하고, 두 대륙 간의 이해와 협력을 증진시키기 위해 다양한 문화 행사, 전시회, 학술 세미나, 음악회, 영화 상영 등을 운영함
- ✔ 까사 아시아는 2024 년 세계 음악의 날(Día Internacional de la Música)을 기념하여, 11 월 21 일 한국 음악을 주제로 한 특별 행사를 개최할 예정임
- ✔ 이 행사는 가수 이은애(Eun Ae Lee)와 음악가 다빗 알레그레(David Alegre)가 속한 리사랑(Leesarang)그룹이 선보일 예정임
- ✔ 리사랑 그룹은 북한과 남한의 전통 한국 민속 음악을 비롯해, 비올라, 피아노, 가야금, 장고 연주와 함께 한국 전통 성악을 선보일 예정임

52) 출처 :

<https://www.infobae.com/noticias/2024/11/03/k-pop-en-argentina-las-10-canciones-que-dominan-en-itunes>

53) 출처 :

<https://thediplomatinspain.com/2024/11/12/casa-asia-celebra-el-dia-internacional-de-la-musica-con-canciones-coreanas>

- ✔ 이번 행사에서는 한국의 전통 음악과 현대 음악을 아우르는 다양한 공연이 준비되어져 있음. 한국의 K 팝을 포함한 현대적인 음악 장르뿐만 아니라, 한국의 전통 음악과 창작 음악도 함께 소개되며, 이를 통해 한국 음악의 다양성과 풍성함을 강조할 것으로 보임
- ✔ 특히, 이번 행사는 한국 음악의 문학적 변화와 발전 과정을 탐구하는 기회를 제공할 것이며, 이를 통해 한국과 스페인 간의 문화적 교류를 증진시키는 데 중점을 둠
- ✔ 또한, 음악을 통한 상호 이해와 존중을 바탕으로 두 나라 간의 문화적 연결을 강화하고자 함
- ✔ 이 행사는 한국 음악의 글로벌화와 세계적 영향력을 스페인 및 유럽 관객들에게 소개하며, 한국의 음악 문화가 어떻게 국제적으로 확산되고 있는지를 보여주는 중요한 사례가 될 것으로 보임

✔ [튀르키예] ‘Noise İstanbul’ 페스티벌, 반복적인 음악 대신 다양한 음악 공연 선보여 54)

- 튀르키예의 실험 음악 신(scene)을 선도하는 제 3 회 ‘Noise İstanbul’ 페스티벌이 11 월 15 일과 16 일 양일에 걸쳐 보루산 뮤직 하우스(Borusan Müzik Evi)에서 진행됨
 - ✔ 2024 년에 3 회를 맞이한 Noise İstanbul 페스티벌은 11 월 15 일과 16 일 양일간 보루산 뮤직 하우스에서 개최되며, 총 10 명의 아티스트가 참여함. 유럽 출신의 아티스트가 다수이나, 캐나다와 일본에서도 초청된 음악가들 또한 함께함
 - ✔ 금년도 프로그램에 다양한 음악과 퍼포먼스가 큐레이션된 바, 올해의 Noise İstanbul 축제 또한 관객들에게 폭넓은 음악적 경험과 새로운 발견을 제공할 것으로 기대됨
 - ✔ Noise İstanbul 페스티벌은 2019 년 보루산 사나트(Borusan Sanat)의 후원으로 처음 개최되었고, 큰 성공을 거두었던 바 있음. 축제 기획자이자 창설자인 음악가 바투르 쇤메즈(Batur Sönmez)는 "이 페스티벌은 튀르키예에서 최초로 열린 실험 음악 신의 축제였으며, 이제는 국제적 브랜드 가치를 지닌 행사로 자리 잡았다."라고 평가하며, 축제의 의미를 강조함
 - ✔ 페스티벌은 1999 년부터 시작된 쇤메즈의 작업에 뿌리를 두고 있음. 축제 명인 ‘Noise İstanbul’은 본래 쇤메즈 개인이 현장 녹음을 바탕으로 창작하던 시청각 프로젝트의 명칭이었음. 쇤메즈는 실험적 음악을 위한 무대가 필요하다는 생각으로 페스티벌을 기획해, 자신의 작업을 선보이는 동시에 유사한 작업을 하는 아티스트들을 모으는 장을 마련함
 - ✔ 쇤메즈는 "튀르키예에서 실험적, 전자적, 아방가르드 음악은 많은 관심을 받고 있다"며, 이러한 행사의 성공에는 이를 주최하는 개인과 기관의 진보적이고 대담한 태도가 결정적 역할을 한다고 강조함. 또한, 관객들에게 새로운 경험을 제공할 수 있는 대안적 콘텐츠의 중요성을 언급함

54) 출처 :

<https://t24.com.tr/haber/batur-sonmez-ile-noise-istanbul-festivali-ustune-tekrar-eden-muzik-yaklasimi-yerine-cok-cesitli-muzik-performanslarini-bir-araya-getiriyoruz,1196223>



☑ [인도] 글로벌 하이스트리트 패션 제조업체들, 인도 시장 주목 55)

○ 중산층 확대·디지털화, 비럭셔리 패션 성장 촉진...정부도 제조 역량 강화 위해 25 억 달러 투자

- ☑ McKinsey & Company 의 최신 보고서에 따르면, 인도가 하이스트리트 패션 브랜드들의 주요 제조 허브로 부상하고 있음. 이는 중국의 경제 성장 둔화, 소비자 선호도의 변화, 국제 여행의 재개 등으로 인해 글로벌 패션 브랜드들이 다른 아시아 시장으로 눈을 돌리고 있기 때문임
- ☑ 보고서는 글로벌 패션 경영진들이 향후 5 년 동안 아시아 성장 시장을 주요 소싱 거점으로 평가하고 있으며, 이러한 국가들의 규제 인센티브가 제조 역량 구축을 촉진하고 있다고 언급함
- ☑ 인도의 강력한 경제 성장은 특히 중간 시장 부문에서 두드러지며, 2025 년까지 12%에서 17%의 성장률이 예상됨. 이는 글로벌 패션 시장의 예상 성장률인 한 자릿수 초반을 크게 상회하는 수치임
- ☑ 비록 2023 년에 인도가 의류 품질 실패율에서 가장 높은 비율을 기록했지만, 정부의 약 25 억 달러 규모의 생산 연계 인센티브와 품질 관리 개혁 명령, 그리고 2019 년 이후 3 배 증가한 외국인 투자가 이러한 문제를 개선할 것으로 기대됨
- ☑ 인도 경제는 2025 년까지 연간 7% 성장하여 세계 4 위 경제 대국이 될 것으로 예상되며, 2027 년까지 세계 3 위 소비자 시장으로 부상할 전망이다. 중산층은 현재 4 억 3,000 만 명으로, 미국과 서유럽의 중산층을 합친 것보다 많으며, 2050 년까지 10 억 명에 이를 것으로 예상됨
- ☑ 이는 주로 2, 3 선 도시에서의 성장에 기인함. 또한, 35 세 이하 인구가 전체의 66%를 차지하며, 이는 8 억 800 만 명에 해당함. 이러한 젊은 소비자층과 디지털화는 인도 패션 고객들이 트렌드에 더욱 민감하게 반응하도록 만들고 있음
- ☑ 럭셔리 부문에서도 인도의 초고액자산가(UHNWI) 수가 2023 년부터 2028 년까지 50% 증가하여 세계에서 가장 빠르게 성장하는 UHNWI 인구를 형성할 것으로 예상됨. 전 세계 럭셔리 판매의 약 절반을 차지하는 열망 고객층은 2023 년 6,000 만 명에서 2027 년 1 억 명으로 증가할 것으로 전망됨
- ☑ 보고서는 일본과 기타 신흥 아시아 시장에서도 잠재력을 언급하며, 인도가 글로벌 패션 시장에서 더욱 두드러진 역할을 할 것으로 강조함

55) 출처 :

<https://retail.economictimes.indiatimes.com/news/apparel-fashion/apparel/india-to-be-in-focus-for-high-street-fashion-manufacturers-report/115400837>

✔ [멕시코] 패션, Buen Fin 할인 기간 중 두 번째로 가장 많이 팔린 분야 56)

- 전국 상공업, 서비스 및 관광 산업 연합회장은 올해 Buen Fin(Buen Fin) 할인 행사의 예비 보고서에서 예상보다 더 높은 실적을 기록했다고 밝힘
 - ✔ 멕시코 최대 할인 행사 중 하나인 Buen Fin은 지난 주말 동안 진행되었으며, 판매 실적 중 75%가 오프라인 매장에서 이루어졌고, 나머지 25%는 온라인에서 이루어짐
 - ✔ 가장 많이 팔린 제품은 전자기기 및 기술 관련 제품으로 전체 판매의 79.4%를 차지했으며, 그 뒤를 이어 의류와 신발이 15.9%, 화이트 가전이 4.7%를 기록함

✔ [튀르키예] 제 32 회 Koza 신진 패션 디자이너 경연대회 수상자 발표 57)

- 올해로 32 회를 맞이한 ‘Koza(코자) 신진 패션 디자이너 경연대회’가 11 월 15 일 라플스 호텔에서 화려한 갈라쇼로 막을 내림
 - ✔ ‘Koza 신진 패션 디자이너 경연대회’는 이스탄불 의류 수출협회(IHKIB)가 1992 년부터 신진 패션 디자이너를 발굴하기 위해 주최해 온 행사로, 올해에도 높은 참여율을 기록하였음
 - ✔ 본 경연대회는 하티제 곱체(Hatice Gökçe)와 제이넵 토순(Zeynep Tosun)을 비롯하여 튀르키예 패션계를 대표하는 디자이너들을 배출해 온 역사를 지님
 - ✔ 올해의 심사위원단에도 튀르키예 패션계의 저명한 인사들이 대거 포함되었으며, 아르주 카프롤(Arzu Kaprol), 하칸 이을드름(Hakan Yıldırım), 엘리프 즈으즈오울루(Elif Cıgızoğlu) 등 유명 디자이너들이 함께함
 - ✔ 갈라쇼에서 컬렉션을 선보이는 기회를 얻게 된 결선 진출자는 총 10 명이었음. 벨마 외즈데미르(Belma Özdemir)와 니한 페케르(Nihan Peker)의 멘토링 아래 준비를 지속한 결선 진출자 중 1~3 위의 영예를 안게 된 신진 디자이너들은 다음과 같음
 - 1 위: 수데 케스킨(Sude Keskin) (De Pulchritudo 컬렉션), 2 위: 우무트 카야(Umut Kaya) (İki Yüz Yirmi İki 컬렉션), 3 위: 아흐메트 잔 히즐리(Ahmet Can Hızlı) (Beni Böyle Sev 컬렉션)
 - ✔ 수상자들은 각각 150,000TL, 100,000TL, 75,000TL 의 상금을 받았으며, 튀르키예 상무부의 지원으로 해외 연수와 국내 영어 교육 프로그램에 참여할 기회를 얻게 되었음
 - ✔ 갈라 쇼에 참석한 튀르키예 수출인 협회(TİM) 무스타파 귤테페(Mustafa Gültepe) 회장은 “디자인은 제품에 가치를 더하는 가장 중요한 요소 중 하나”라며, “텍스타일과 의류 산업은 튀르키예의 선도적인 산업 중 하나로, 젊은 세대와 디자인의 힘으로 더욱 큰 도약을 이룰 것”이라고 덧붙였음

56) 출처 :

<https://mx.fashionnetwork.com/news/La-moda-fue-una-de-las-categorias-mas-vendidas-de-el-buen-fin,1680727.html>

57) 출처 :

<https://www.platinonline.com/tasar%C4%B1m/32-koza-genc-moda-tasarimcilari-yarismasinin-kazananlari-belli-oldu-1091527>

통합(정책·기타)



☑ [LA] 구글 제미나이, 사용자 선호 기억하는 ‘메모리’ 기능 추가 58)

● 사용자의 선호를 기반으로 한 맞춤형 서비스 강화

- ☑ 지난 19 일(현지시간) IT 매체 더버지에 따르면 구글(Google)의 인공지능(AI) 제미나이(Gemini)에 사용자의 선호를 ‘기억’하는 메모리 기능을 추가한다고 밝힘. 이에 앞으로 제미나이는 사용자의 선호를 기반으로 응답을 맞춤화 할 수 있게 됨
- ☑ 사용자는 제미나이와 채팅하는 동안 관심사부터 업무, 취미, 포부 등 자신의 세부정보를 공유하면 제미나이가 이를 기억할 수 있으며, 추후 질문을 하면 공유된 정보를 기억하여 관련 답변을 주는 것임. 가령 사용자가 채식주의자라는 것을 공유하면, 추후 식단을 추천해달라는 질문에 사용자가 채식주의자라는 것을 기억하고 답변할 수 있음
- ☑ 제미나이의 ‘기억’ 기능은 사용자가 직접 활성화 여부를 결정할 수 있으며, 구글에 요청 시 사용자가 제공한 개인정보를 삭제할 수도 있음. 구글은 사용자의 데이터를 외부에 공유하지 않으며 인공지능(AI) 학습에도 사용하지 않겠다고 밝혔으나 일각에서 해킹 등으로 개인정보가 유출될 가능성을 우려하는 목소리도 제기됨
- ☑ 구글은 현재 프리미엄 서비스인 ‘구글 원 AI 프리미엄 플랜’ 사용자에게만 영어로 서비스를 제공하고 있으며 새로운 메모리 기능을 바탕으로 개인 맞춤형 서비스를 강화할 계획임

☑ [북경] 광전총국, 디지털 버추얼 휴먼 기술 요구사항 발표 59)

- 11 월 15 일, 광전총국(国家广播电视总局)이 공식 홈페이지에 <디지털 버추얼 휴먼 기술요구(数字虚拟人技术要求)>을 발표함. 해당 <요구>는 방송·네트워크 시청 산업표준 제정 절차와 계획에 따라 작성되었으며, 전국방송영화 TV 표준화기술위원회(全国广播电影电视标准化技术委员会)의 심사를 통과함
- ☑ <요구>에는 2D·3D 디지털 버추얼 휴먼 이미지, 모델링 기술, 모션캡처 기술, 문자·음성·영상 합성 기술, 플랫폼 서비스 표준 등이 포함됨

58) 출처 : <https://www.theverge.com/2024/11/19/24300709/google-gemini-chatbot-memory>

59) 광전총국 공식 홈페이지 : https://www.nrta.gov.cn/art/2024/11/15/art_113_69590.html

〈디지털 버추얼 휴먼 기술 요구사항〉 주요 내용

구분	내용
1	정의 및 분류 - 현실 세계를 기반으로 설계된 가상의 캐릭터 - 캐릭터 형태: 2D/3D 디지털 휴먼 - 상호작용 방식: 상호작용형/비상호작용형 디지털 휴먼 - 구동 방식: 알고리즘 구동형/실시간 구동형 디지털 휴먼
2	적용 방안 - 콘텐츠 방송: 뉴스 방송, 수어 방송, 영화·드라마 소개 등 - 상호작용 서비스: 고객 상담원, 인공지능 비서 등 - 가상 방송: 버추얼 콘서트, 버추얼 아이돌, 예능 프로그램 등 - 콘텐츠 창작: 영화 및 영상 콘텐츠 제작, 광고, 게임 제작 등
3	이미지 요구사항 - 상황에 맞는 적절한 역할 설정과 자연스러운 외모, 표정, 의상 - 전신, 상반신 등 다양한 화면 비율과 자세 필요 - 왜곡, 모자이크, 프레임 손상, 싱크 불일치 등의 문제 방지 - 제 3 자의 권리 침해 금지 및 법률·규정 준수

❖ [북경] 국가인터넷정보판공실, 모바일 인터넷 미성년자 모드 구축 지침 발표 60)

○ 11 월 15 일, 국가인터넷정보판공실(国家网信办)이 〈모바일 인터넷 미성년자 모드 구축 지침(移动互联网未成年人模式建设指南)〉을 발표함

- ❖ 해당 지침은 미성년자 모드 구축을 위해 제시된 종합 계획으로 스마트 단말기, 애플리케이션, 배포 플랫폼 간의 협력을 통한 기능 통합과 단계별 보호를 강화와 ‘3 중 방어선’ 구축을 목표로 함
- ❖ 총 7 장으로 구성된 지침은 미성년자 보호 의무 이행과 시간, 콘텐츠, 기능의 3 대 최적화를 추진함

지침 내용

1. 적용 범위 : 애플리케이션, 애플리케이션 배포 플랫폼, 모바일 스마트 단말기 (스마트폰, 어린이 스마트워치, 유아 교육 기기, 스마트 스피커 등)
2. 원클릭 전환 : 스마트 단말기 전체를 버튼 하나로 미성년자 모드로 전환하면 모든 소프트웨어와 앱 다운로드가 미성년자 모드로 설정됨. 사용이 간편해 부모, 특히 노인도 쉽게 관리 가능함
3. 삼자 연동 : 스마트 단말기, 애플리케이션, 배포 플랫폼 간 데이터 공유로 시간, 콘텐츠, 권한 관리가 가능하며, 미성년자 모드 시작/종료 시 자동 동기화 및 다중 기기에서 일괄 설정 지원
4. 콘텐츠 : 기업은 연령대에 따른 춤 콘텐츠와 서비스를 제공해야 하며, 〈미성년자 인터넷 보호 조례〉의 요구에 맞춰 중독을 유발할 수 있는 콘텐츠, 기능 및 규칙을 즉시 수정하여 외부 링크 정보의 위험을 방지해야 함
5. 시간 관리 : 만 16 세 미만은 하루 1 시간 이하, 만 16~18 세는 하루 2 시간 이하 사용 권장.

60) 국가인터넷정보판공실 공식 홈페이지 : https://www.gov.cn/lianbo/bumen/202411/content_6987450.htm

📌 [도쿄] Amazon 일본 총 투자액 및 GLOCOM 조사 결과 공개 61)

- Amazon 은 2000 년 일본에서 사업을 시작한 이래, ‘지구상에서 가장 고객을 소중히 여기는 기업’을 목표로 지속적으로 일본에 투자해 왔음. 이는 고객에게 만족스러운 서비스를 제공하고, 일본 경제와 지역 사회의 발전에 기여하겠다는 약속을 이루기 위함임
 - ✔ 2023 년 Amazon 은 일본에 1.3 조 엔 이상을 투자했으며, 2010 년부터 2023 년까지의 누적 투자액은 7 조 엔을 넘어섰음. 여기에는 풀필먼트 센터(FC), 배송 스테이션(DS), AWS 데이터센터와 같은 인프라 구축을 위한 설비 투자뿐만 아니라, 고객 및 배송 파트너, 중소기업 지원 프로그램 확대와 직원 보상 등의 사업 운영 비용이 포함되어 있음
 - ✔ Amazon 은 더 빠르고 편리한 쇼핑 서비스를 제공하기 위해 물류 및 배송 네트워크 확장에 투자를 가속화하고 있으며, 2023 년에는 지바현과 사이타마현에 신규 풀필먼트 센터(FC)와 전국 11 곳에 배송 스테이션(DS)을 새로 설립함. 2024 년에는 가나가와현에 FC 와 전국 15 곳에 DS 를 추가로 신설할 예정임. 현재 일본 전역에 25 개 이상의 FC 와 65 개 이상의 DS 를 통해 47 개 도도부현에서 700 만 개 이상의 상품을 익일 혹은 당일 배송(일부 지역)을 실시 중임
 - ✔ 일본 전역의 약 13 만 이상의 판매 사업자가 Amazon 플랫폼을 통해 상품을 판매하고 있으며, 이들 중 중소기업이 대다수를 차지하고 있음. 2023 년 한 해 동안 수억 건의 상품을 판매했으며, 판매량은 전년 대비 10% 이상 증가함
 - ✔ 일본 내 온라인 쇼핑 이용률은 꾸준히 증가하는 추세임. 일본 총무성 통계국의 ‘2023 년 가계소비 상황 조사’에 따르면, 2023 년 일본 가구의 50% 이상이 온라인 쇼핑을 이용한 것으로 추정됨. 이는 10 년 전과 비교해 두 배 이상 증가한 수치로, 온라인 쇼핑이 생활에 있어 필수적인 요소로 자리 잡았음을 알 수 있음
 - ✔ 국제대학교 글로벌 커뮤니케이션 센터(GLOCOM)의 ‘E 커머스의 보급이 기업과 소비자에게 미치는 경제적 영향’ 조사 결과에 따르면, 이커머스(전자상거래)는 기업, 특히 중소기업의 성장을 촉진하며 소비자들에게는 문화적 풍요로움과 삶의 만족도를 향상시키는 것으로 나타남
 - ✔ 기업을 대상으로 한 조사에서는 전자상거래가 기업의 매출 성장률을 높이고 기업 구성원들의 디지털 기술 습득을 지속시킴으로써 생산성도 향상됨을 밝혀냄
 - ✔ 지난 9 년 사이에 전자상거래를 도입한 기업들의 도입 전후의 매출을 비교했을 때 평균 매출 성장률이 1.6% 상승한 것으로 나타남. 이는 2015 년~2023 년 소매업 전체 매출 증가율의 중간값인 -0.08%와 비교했을 때 매우 두드러지는 수치임. 기업 규모별로 살펴보면, 전자상거래를 도입한 직원 수 100 명 미만의 중소기업의 연평균 매출 증가율은 2%로, 대기업의 1.4%보다 높은 성장률을 기록하며 중소기업이 전자상거래를 통한 혜택을 더 많이 누리고 있음을 보여줌
 - ✔ 또한 전자상거래의 도입이 판매 데이터의 관리·분석, 디지털 마케팅 등 기업 구성원들의 디지털 기술과

61) 출처 :

<https://www.aboutamazon.jp/news/economic-and-community-contributions/amazons-contribution-to-japanese-economy-in-2023>

지식을 개발하는 데 효과적임을 밝혀냄

- ☞ 지난 3년 이내에 전자상거래를 도입한 기업의 직원들은 평균적으로 두 가지의 새로운 디지털 기술을 습득했으며, 이후에도 실무를 통해 지속적으로 기술을 익히고 있음. 반면, 전자상거래를 도입하지 않은 기업의 직원들은 디지털 기술 습득 비율이 거의 없는 것으로 나타남. 전자상거래의 도입 후 기업의 매출 증가율은 1.6% 상승한 반면, 평균 근로시간은 월 1.3시간 감소해 전자상거래가 생산성 향상에도 이어지는 것으로 분석됨
- ☞ GLOCOM의 다나카 다쓰오(田中辰雄) 주간(主幹)연구원은 “이번 조사 결과는 일본 기업들이 전자상거래를 효과적으로 활용해 사업 성장을 이루고 있음을 보여줌.”이라며 “지난 9년간 소매업의 성장 변동 속에서 전자상거래가 지속적으로 소매업 전체의 매출 증가를 견인하고 있음. 전자상거래는 중소기업의 매출과 생산성을 높여 이를 통해 얻은 수익으로 직원들의 역량을 강화하고, 사업의 지속적인 성장을 이루는 데 기여하고 있음. 자원이 제한된 중소기업에 비즈니스 성장의 선순환을 제공하는 전자상거래를 통해 일본 기업의 성장을 이끌고, 나아가 일본 경제 발전에 기여할 것으로 기대됨.”이라 설명함
- ☞ 지난 1년 동안 온라인 쇼핑을 시작한 사람들을 대상으로 진행한 설문조사에서 응답자의 80% 이상이 온라인 쇼핑의 가장 큰 장점으로 ‘언제 어디서나 쉽게 쇼핑할 수 있다는 점’을 꼽았으며, 약 70%는 ‘빠른 배송’을 온라인 쇼핑의 장점으로 언급함
- ☞ 또한 전체적으로 주요 상품 카테고리(도서, 생활용품, 가전제품, 뷰티 및 헬스케어 등)에서 소매점보다 온라인 쇼핑이 평균적으로 3~6% 더 저렴하다는 응답이 많았음
- ☞ 나아가 응답자의 70%는 ‘다양한 상품에 접근할 수 있다는 점’을, 약 50%는 위 카테고리에 대해 ‘고품질의 제품을 구매할 수 있는 점’을 온라인 쇼핑의 강점으로 보고 있음. 문화적인 측면에서도 쉽게 찾기 어려운 도서나 지방의 특산품과 같은 물품을 구매할 수 있으며, 약 80%가 온라인 쇼핑을 통해 ‘문화적 풍요로움’을 경험했다고 응답함. 또한 약 80%가 온라인 쇼핑을 통해 ‘삶의 만족도가 높아졌다’라고 느끼는 등 온라인 쇼핑이 삶의 질을 윤택하게 만들고 있음을 밝혀냄
- ☞ 아마존 재팬의 재스퍼 장(Jasper Cheung) 사장은 아마존의 비전에 대해 “Amazon은 2000년 일본에서 사업을 시작한 이후 지속적인 투자와 혁신을 통해 새로운 변화와 가치를 제공해 왔음. Amazon은 전자상거래뿐 아니라 고객과 판매자, 배송 파트너, 직원, 그리고 지역사회의 삶에 긍정적인 변화를 가져오는 데 일조한 것을 자랑스럽게 생각함. 앞으로도 여러분의 성장을 지원하며 일본의 미래를 함께 만들어 가는 것을 기대하고 있음.”이라 언급함



[그림 10] Amazon의 일본 투자액 공개 이미지

✔ [오사카] 영상 콘텐츠 x 교통, 전통과 혁신이 만나는 새로운 엔터테인먼트 협업 62)

- JR 동일본(일본의 주요 철도 회사. 도쿄와 그 주변 지역을 포함한 동부 일본의 철도 운행과 관련된 서비스를 제공)과 쇼치쿠(일본의 전통 공연인 가부키 제작. 영화와 음악, 공연 예술 분야에서도 활발히 활동하는 종합 엔터테인먼트 기업)가 손을 맞잡고 전통과 현대 기술을 융합한 새로운 엔터테인먼트 서비스를 선보였음
 - ✔ 11 월 18 일, 이번 협업에서는 신칸센 내부와 지방 역 구간에서 혼합 현실(MR) 기술을 접목해 가부키 공연과 지역의 역사 및 문화를 체험할 수 있는 콘텐츠를 공동 개발한다고 발표했다. 이를 통해 젊은 세대와 외국인 관광객들이 일본의 전통 문화를 손쉽게 접할 기회를 제공하며 이동 수요를 창출하겠다는 계획임
 - ✔ JR 동일본은 “지역 간 교류 인구를 확대하고 젊은 세대에게 전통 문화의 가치를 알릴 기회로 삼고자 한다”라고 밝혔으며 “지역과 연관된 콘텐츠를 통해 새로운 지역 창생의 길을 열겠다”라고 전했다
 - ✔ 이번 협업은 일본 영상 콘텐츠 시장에도 중요한 영향을 미칠 것으로 기대됨. 디지털 기술과 전통 콘텐츠를 융합하는 접근은 단순히 문화 체험에 그치지 않고 일본 전역의 다양한 콘텐츠를 세계에 알리는 계기가 될 수 있을 것임. 특히, 젊은 세대와 외국인 관광객의 관심을 끌 창의적인 시도는 글로벌 경쟁력을 강화하고, 일본 영상 콘텐츠 시장의 다각화를 이끄는 중요한 전환점이 될 것으로 보임

✔ [오사카] AI 시대, 지식재산권의 미래와 산업 경쟁력 강화 방안 63)

- 생성 AI 기술의 급속한 발전으로 지식재산권에 대한 우려와 논의가 활발해지고 있음. 이에 일본 정부는 2024 년 6 월 검토회를 개최하여 생성 AI 와 지식재산권의 관계를 다각도로 검토했음
 - ✔ 당시 주요 의제는 크게 두 가지로 나뉘었음. 우선 생성 AI 와 관련된 법적 문제와 기술적, 계약적 대응 방안을 모색했으며, 디지털 아카이브와 딥페이크 등 현대적 문제도 함께 다뤄졌음. 또한 AI 기술을 활용한 발명의 특허 보호와 특허 심사 기준에 대한 논의도 이뤄졌음. 일본 정부는 이 검토회를 통해 공정하고 자유로운 경제 환경에서 생성 AI 를 활용한 국가 산업 경쟁력 강화 방안을 모색했음. 특히 AI 기술이 국경을 초월하는 특성을 고려해 국제적 동향을 반영한 대책 마련의 중요성이 강조됐음
 - ✔ 그에 뒤이어 최근 2024 년 11 월 15 일에는 "AI 시대의 지식재산권 검토회 중간 정리"를 권리자의 시점에서 소개하고 해설하는 자료가 발표됨. 이 자료에서는 생성 AI 와 지식재산권의 관계를 권리자로서 어떠한 대응이 필요한지 구체적으로 다룬 가이드라인이 포함됐음. 특히 AI 가 창출하는 새로운 형태의 창작물에 대한 법적 대응 방안과 보호 방향성이 제시됐음
 - ✔ 이번 발표는 현 시점의 정책적 방향성을 제시하는 것에 의의가 있다고 사료됨. 정부는 이번 논의 결과를 바탕으로 향후 관련 법률 및 정책을 마련해 산업 발전과 공정한 창작 환경 조성을 추진할 계획임

62) 닛케이뉴스속보 (2024.11.18). JR 동일본, 쇼치쿠와 엔터테인먼트 분야 협업, 영상 체험과 야간 관광. (日経速報ニュース (2024.11.18). JR 東日本, 松竹とエンタメで協業映像体験や夜間観光.)

63) 출처 : https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2024/2411_tebiki.pdf

✔ [영국] 하퍼콜린스, 자사 도서를 사용해 AI 모델을 교육할 수 있도록 허용 64)

○ 영국 하퍼콜린스(HaperCollins), 저자 허가 하에 일부 논픽션 인공 지능 학습에 허용

- ✔ 영국 출판사 하퍼콜린스는 자사의 일부 논픽션을 저자의 허락을 받아 AI 모델 학습에 사용할 수 있도록 허용하기로 결정했다고 발표함
- ✔ 하퍼콜린스는 인공지능 기술 회사와 AI 모델 품질과 성능을 개선하기 위해 일부 논픽션을 제한적으로 사용할 수 있도록 합의했다고 밝힘, 저자들의 견해를 존중해 계약하거나 안할 수 있도록 선택권을 준다고 덧붙임
- ✔ 이번 발표는 지난주 미국의 아동도서 작가 다니엘 키블스미스(Daniel Kibblesmith)가 하퍼콜린스에서 출간한 책 중 하나가 AI 모델 훈련에 사용하는 데에 대한 허가 비용으로 2,500 달러(한화 약 3 백만 원)를 제안받았다고 밝힌 이후 나온
- ✔ 다니엘 키블스미스가 밝힌 이메일 내용에 따르면 이 조건은 협상할 수 없으며 수백 명의 저자가 동의했다고 함
- ✔ 하퍼콜린스는 성명을 통해 자사는 새로운 비즈니스 모델에 대한 혁신과 실험을 해온 오랜 전통이 있다고 밝히며, 자사의 역할 중에는 작가들에게 작품의 가치 보호와 수익 공유, 저작권 보호하는 동시에 작가들이 고려할 수 있는 기회를 제공하는 것이라고 함. 이 계약은 제한된 범위에서 사용을 허가해 저자의 권리를 보호한다고 함
- ✔ 지난 4 월 하퍼콜린스는 AI 오디오 회사 '일레븐랩스'(ElevenLabs)와 협력해 외국어권 사업을 위한 오디오북을 제작할 것이라고 발표한 바 있음. 당시 출판사는 배우가 실제로 참여하는 작업에 시간과 자원을 지속 투입할 예정이나, 비영어권에 더 많은 오디오북을 지원하기 위해 AI 를 보완 도구로 활용할 것이라고 밝힘

✔ [태국] 태국 총리, 로케이션 유치에 위해 할리우드 제작사 초청 리셉션 개최 65)

○ 페루 리마에서 열린 APEC 참석 전인 11 월 12 일, 패딩탄 태국 총리는 미국 로스앤젤레스를 방문해 베벌리 힐스 호텔에서 총리 주재 비즈니스 네트워킹 리셉션을 개최했음

- ✔ 행사에는 미국영화협회(MPA: Motion Picture Association) 찰스 리브킨 회장을 비롯해 월트디즈니, HBO, MGM, 넷플릭스, Sony Pictures, Paramount 의 주요 임원들이 참석했음
- ✔ 행사장에서 패딩탄 총리는 태국의 로케이션 정책이 지역 일자리 창출에 도움을 주고 소프트파워를 강화하는 주요 정책 중 하나라고 설명했음. 지난해 태국은 전 세계 40 개국 450 편 영상물의 로케이션을 유치해 약 70 억 바트(약 2,730 억 원)의 수입을 창출했으며, 내년에는 100 억 바트(약 3,900 억 원) 이상을 기대하고 있다고 말했음

64) 출처 :

<https://www.theguardian.com/books/2024/nov/19/harpercollins-tech-firms-books-train-ai-models-nonfiction-artificial-intelligence>

65) 출처 : <https://www.prachachat.net/politics/news-1694054>

- ☑ 또한 총리는 미국이 지난 해 태국 전역에서 34 편의 영화를 촬영한 최고의 투자 그룹으로서, 향후 태국 로케이션 시 최대 30%까지 리베이트를 주는 것을 추진하고 있다고 홍보했음



[그림 11] 네트워킹 리셉션

☑ [태국] 태국 총리, 디지털 콘텐츠 정책에 대한 의지 표명 66)

- 페루 리마에서 열린 APEC 정상회의에 참석한 패딩탄 태국 총리는 일정 중 구글, 틱톡, 마이크로소프트 임원들과 별도의 회의를 갖고 정부의 디지털 콘텐츠 정책 추진을 위한 세일즈 외교를 펼쳤음
 - ☑ 총리는 알파벳과 자회사 구글의 최고재무관리자(CFO) 구글 루스 포랏(Ruth Porat)을 만나 태국 내 10 억 달러 규모의 데이터센터 및 클라우드 지역 개발 진행 상황을 논의했음
 - 이 회의는 올해 9 월 루스 포랏 CFO 의 태국 방문 이후 두 번째로 열린 후속 회의임
 - 총리 대변인은 구글의 태국 투자가 2025 년부터 2029 년까지 태국에 14,000 개 이상의 일자리를 창출하고 약 40 억 달러의 경제적 가치를 창출할 것으로 예상된다고 말했음
 - ☑ 총리는 틱톡의 쇼우 지 츠(Show Zi Chew) CEO 와 면담을 갖고 태국의 창조 산업과 디지털 콘텐츠 강화를 위한 협업을 논의했음
 - 2019 년 태국 공식 출시한 틱톡은 2024 년까지 4,900 만 명 이상의 계정을 확보할 것으로 예상됨
 - ☑ 또한 총리는 마이크로소프트의 안토니 쿡 수석 부사장을 만나 태국의 AI 기술 향상을 위한 개발 지원과 투자에 대해서도 논의했음
 - 이 회의는 올해 5 월 태국을 방문했던 사티아 나델라 CEO 의 후속 회의로 열렸음

66) 출처 : <https://www.bangkokpost.com/thailand/general/2902956/pm-signals-tech-commitment>

✔ [UAE] 올 3 분기 사우디·UAE, IPO 규모 전년 동기 대비 6% 증가한 17 억 달러 달성 67)

- 쿠웨이트 금융 센터(Kuwait Financial Center, Markaz)의 보고서에 따르면 사우디와 UAE 는 2024 년 3 분기 GCC 지역에서 가장 활발한 IPO 활동을 보이며 총 17 억 달러를 조달해 전년 동기 대비 6% 증가함
 - ✔ 특히 UAE 는 11 억 달러를 조달해 총 GCC 6 개국 IPO 자금의 69%를 차지하며 역내 IPO 시장 성장을 주도하였으며 사우디는 5 억 1,200 만 달러로 31% 기여함
 - ✔ 국가주도의 강력한 경제 개혁, 비석유 부문 경제 다각화, 현지 및 글로벌 투자자 증가로 최근 몇 년간 GCC 지역의 투자가 활발해지고 있음
 - ✔ 사우디는 특히 헬스케어, 기술, 재생 에너지와 같은 다양한 분야에서 민영화 및 제도 인프라 기반을 강화하며 투자 중심지로 성장 중임
 - ✔ 보고서에 따르면 사우디 타다울(Tadawul) 증권거래소의 본시장과 병행시장(Nomu-parallel market)에서 각각 4 억 5,900 만 달러와 5,300 만 달러가 상장
 - ✔ 아부다비 증권거래소(ADX)에서는 에너지 산업 주도로 거래가 활발하게 이루어 지고 있으며, 올 3 분기 아부다비 소재 건설회사 NMDC 에너지(NMDC Energy)가 단일 상장 규모 11 억 달러를 기록함
 - ✔ 사우디에서는 식음료 부문의 아라비안 밀스(Arabian Mills for Food Products)가 2 억 7,100 만 달러, 자재 부문의 ASG 플라스틱 팩토리(ASG Plastic Factory Co.) 880 만 달러, 소비재 부문에서는 향수 제조업체 알 마제드 포 오드(Al Majed for Oud)가 1 억 8,800 만 달러를 조달한 것으로 기록
 - ✔ 특히 전문 서비스 부문의 퍼스트 애비뉴 부동산 개발(First Avenue Real Estate Development Co.), 알타르와 알바샤리야(Altharwah Albashariyyah Co.), 알 아슈갈 알모이세라(Al Ashghal Almoysra Co.)의 IPO 가 총 4,440 만 달러를 조달한 것으로 기록해 사우디 산업 다각화가 활발하게 이루어 지고 있는 것으로 분석됨
 - ✔ PWC 에 따르면 중동 IPO 시장은 연말까지 활발한 모멘텀을 유지하며 특히 사우디 증권거래소가 GCC 주식 시장에서 주요 세력으로 부상하고 있다고 분석됨

✔ [러시아] 한국의 성공 뒤에 숨어있는 마케팅의 힘 68)

- 지난 20 년은 한국에게 놀라운 문화적 성장의 시기였음. K 팝, K 뷰티, K 시네마, 웹툰 등 한국 브랜드가 글로벌 시장에 진출해 국가 경제에 막대한 수익을 창출하고 있음. K 브랜드의 승리는 단순한 행운이 아니라 20 년 넘게 치밀한 전략 기획과 투자가 이뤄낸 결과임
 - ✔ 첫째로 K 브랜드의 주요 성공 요인 중 하나는 신제품에 대한 빠른 발견과 긍정적인 인상에 중점을 두는 것임. 예를 들어, 인기 광학 브랜드 젠틀몬스터(Gentle Monster)는 구매를 유도할 뿐만 아니라 소셜

67) 출처 : <https://www.arabnews.com/node/2576295/business-economy>

68) 출처 : <https://1prime.ru/20241117/yuzhkoreya-852772864.html>

네트워크에 적극적으로 배포되어 바이럴 효과를 만들어내는 특이한 설치물로 방문객의 관심을 끌고 있음

- ☞ 둘째로 K 브랜드는 고객과의 깊은 연결을 구축하는 데 도움이 되는 소위 '다감각' 경험을 적극적으로 창출하는 것임. 디지털 콘텐츠 분야에서 한국 웹툰 업계는 음향 효과와 캐릭터 개인화 기능을 추가하고 있음. 이러한 접근 방식은 독서를 더욱 몰입감 있게 만들고 전 세계 수백만 명의 사용자를 끌어들이. 2022 년 웹툰 시장 가치는 39 억 달러로 전 세계 만화 시장의 4 분의 1 을 차지했음
- ☞ 셋째로 K 브랜드는 제품 수명의 모든 단계에서 적극적으로 실험을 진행하는 것임. 서울은 세계에서 가장 강력한 팝업 스토어 문화를 갖고 있는 곳 중 하나로, 2022 년에는 250 개 이상의 팝업 스토어가 서울에 개장할 예정임. 이러한 매장을 통해 반복되는 비용을 절약하면서 새로운 개념과 접근 방식을 테스트할 수 있음
- ☞ 네 번째로 K 브랜드의 주요 성공 요인 중 하나는 자체 콘텐츠를 홍보에 활용한 것임. 이들은 고객과 더욱 깊이 소통하는 데 도움이 되는 "브랜드 세계"를 형성함. 삼성은 시각 장애가 있는 사람들의 낭만적인 이야기를 담은 단편 영화 <Two Lights: Relúmīno>를 제작했음. 영화는 삼성의 시각장애인용 앱을 소개했을 뿐만 아니라 브랜드의 가치를 좀 더 감성적인 차원에서 홍보함

☑ [인도] 텔랑가나 고등법원, 유튜브에 명예훼손 콘텐츠 삭제 명령 69)

○ “헌법상 개인 권리에 영향” 이유로 인용…디지털 플랫폼에서의 사생활 보호 다시 주목

- ☞ 인도 남부 텔랑가나주(州) 고등법원은 유튜브 인도에 개인의 사생활을 침해하거나 괴롭힘을 유발하는 콘텐츠가 플랫폼에 게시되지 않도록 조치를 취하라고 지시함. 이 법원의 N.V. Shravan Kumar 판사는 개인에 대한 명예훼손 콘텐츠가 인도 헌법 제 21 조에서 보장하는 개인 권리에 직접적인 영향을 미친다고 강조하며 이 같이 지시함
- ☞ 이 사건은 부동산 중개업자이자 컨설턴트로 자신을 소개한 유튜버 Moola Shiv Kumar 가 제기한 청원으로부터 시작됨. Shiv Kumar 는 "Mimamsa Victims"라는 이름의 유튜브 채널이 자신과 가족을 비방하고 평판을 훼손하려는 목적으로 명예훼손 콘텐츠를 게시했다고 주장함
- ☞ 청원에 따르면, "Mimamsa Victims" 채널은 Shiv Kumar 와 그의 가족이 약 70 명을 속여 약 130 만 달러에 달하는 부동산 투자와 교육 프로그램을 빙자한 사기를 저질렀다고 주장함. 이 채널의 운영자들은 그의 조언을 기반으로 토지를 구입하기 위해 막대한 비용을 지출했지만 속았다고 주장하며, Shiv Kumar 를 상대로 제기된 미결 사건들을 언급함
- ☞ Shiv Kumar 는 이 혐의들이 증명되지 않았으며, 언급된 사건들은 현재 법원에서 심리 중이라고 주장함. 그는 이러한 콘텐츠가 자신을 겨냥한 선전 캠페인의 일환이며, 이를 통해 부당한 괴롭힘을 당하고 평판이 훼손되고 있다고 주장함
- ☞ Shravan Kumar 판사는 이러한 주장을 고려해 유튜브 인도에 괴롭힘을 유발하거나 개인의 사생활을 침해하는 콘텐츠의 업로드를 방지할 수 있는 적절한 조치를 취할 것을 지시함. 또한 법원은 Shiv Kumar 와

69) 출처 :

<https://www.deccanchronicle.com/southern-states/telangana/telangana-hc-tells-youtube-to-take-down-defamatory-content-1839409>

관련된 명예훼손 콘텐츠를 삭제할 것을 유튜브에 명령함

- ☞ 위 사건은 디지털 플랫폼에서의 사생활 보호와 명예훼손 문제를 다시 한번 주목하게 만드는 사례로 평가됨

☑ [인도] 정부, 게임 산업 진흥, 규제 역할 구분 공식화 70)

● Real Money Gaming(RMG)·비디오게임 구분하고 정보방송부는 콘텐츠, 전자정보기술부는 규제 담당

- ☞ 인도 정부는 “엔터테인먼트 기반 게임과 유료 게임 플랫폼을 구분해야 한다”라는 업계의 오랜 요청에 응답해 Real Money Gaming(RMG)과 비디오 게임을 공식적으로 분리함. 이 결정은 RMG 와 비디오 게임 부문 모두에 대해 보다 집중적이고 효율적인 정책을 수립하는 데 도움이 될 것으로 예상됨
- ☞ 정보방송부(MIB) Sanjay Jaju 사무차관(Secretary)은 Hyderabad 에서 열린 2024 년 India Game Developer Conference(IGDC)에서 언론과 만나 “게임의 콘텐츠 측면은 미디어 엔터테인먼트 비즈니스라는 성격상 정보방송부가 담당하고, 규제 측면은 전자정보기술부(MeitY)이 담당한다”라고 말함
- ☞ 2024 년 7 월, 70 개의 비디오 게임 스튜디오와 이스포츠 회사로 구성된 연합 조직은 총리실(PMO)에 비디오 게임과 RMG 를 명확히 구분할 것을 요청한 바 있음
- ☞ 이들은 정보방송부(MIB)가 비디오 게임 규제를 담당하고, 인도의 정책 프레임워크 내에서 비디오 게임과 RMG 를 두 개의 별도 카테고리로 만들 것을 제안함. 이 권고는 두 부문의 주요 차이점을 다루고, 글로벌 표준에 부합하는 보다 균형 잡힌 효과적인 정책 수립을 목표로 함
- ☞ 2022 년 12 월, 정부는 전자정보기술부(MeitY)를 온라인 게임 감독의 주무 부서로 임명하고, 청소년 스포츠부는 이스포츠 부문을 규제하도록 함
- ☞ Jaju 는 미디어 라운드테이블에서 " 비디오 게임 또는 모바일 게임 개발은 인도 미디어 및 엔터테인먼트 풍경의 매우 중요한 요소"라며 “이는 엄청난 산업적, 고용적 잠재력을 가지고 있어 둘을 구분하는 것은 매우 중요하다”라고 강조함

☑ [인도] 전통 미디어 콘텐츠에 대한 빅테크의 보상 필요 71)

● 플랫폼 ‘알고리즘 편향’의 부정적 영향 지적하며 문제 해결 위한 정책적 조치 필요성 강조

- ☞ 인도 정보방송부 Ashwini Vaishnaw 장관은 전통 미디어가 제작한 콘텐츠에 대한 공정한 보상의 중요성을 강조하며, 이러한 노력이 적절히 인정되고 보상받아야 한다고 주장함. 그는 National Press Day 를 맞아 현대 기술 중심의 미디어 환경에서 전통 미디어와 언론이 직면한 주요 과제에 대해 연설하면서 이같이 말함
- ☞ Vaishnaw 는 뉴스 소비 방식이 전통적인 매체에서 디지털 플랫폼으로 이동함에 따라 전통 미디어가

70) 출처 :

<https://www.afaqs.com/news/gaming-and-e-sports/mib-and-meity-set-clear-roles-in-regulating-indias-gaming-sector-moneycontrol-7589393>

71) 출처 :

<https://www.indiatvnews.com/technology/news/big-tech-should-compensate-traditional-media-for-its-content-ashwini-vaishnaw-2024-11-17-962074>

재정적 어려움을 겪고 있다고 지적함. 그는 숙련된 기자 팀 구축, 철저한 교육 제공, 편집 기준 수립, 뉴스 정확성 검증, 콘텐츠에 대한 책임 등 전통 미디어의 상당한 투자가 현재의 현실과 점점 더 맞지 않게 되고 있다고 강조함. 이는 주로 디지털 플랫폼이 전통 미디어에 비해 불균형한 협상력을 가지고 있기 때문이라고 설명함

- ☞ 그는 이러한 불균형을 해결해야 하며, 전통 미디어의 콘텐츠 제작 기여도가 적절한 보상을 받아야 한다고 주장함. 또한, 콘텐츠 제작자와 온라인 플랫폼 간의 불평등한 역학 관계가 전 세계적으로 논의를 촉발하고 있다고 강조하며 공정한 보상의 문제는 미디어 산업의 문제를 넘어 전체 뉴스 환경에 영향을 미치는 중요한 사회적 이슈라고 지적함
- ☞ <알고리즘 편향> Ashwini Vaishnaw 는 또한 디지털 거대 기업들의 플랫폼들이 사용자에게 어떤 콘텐츠를 보여줄지 결정하기 위해 알고리즘을 활용하는 사실을 언급하며 이러한 알고리즘이 참여도를 극대화하도록 설계되었으며, 참여도가 수익에 직접적인 영향을 미치기 때문에 수익 극대화가 플랫폼의 주요 목표라고 설명함
- ☞ 그러나 그는 이러한 알고리즘이 사실 여부와 상관없이 강한 반응을 유발하는 콘텐츠를 우선시하는 경우가 많다는 우려를 표명함. 다양성의 국가인 인도에서 잘못된 정보와 알고리즘 편향은 여러 사례에서 입증되었듯이 심각한 사회적 결과를 초래할 수 있다고 강조함
- ☞ Vaishnaw 는 이러한 접근 방식이 무책임하며 사회에 위험하다며, 플랫폼 자체적으로 그들의 시스템이 사회에 미치는 영향을 고려한 솔루션을 개발해야 한다고 강조함

☞ [인도] 대형 뉴스통신사 ANI, OpenAI 상대로 학습 데이터 무단 사용 소송 제기 72)

○ “공정사용 주장하며 라이선스 없이 콘텐츠 사용”…뉴욕타임스, 시카고트리뷴 등도 유사 소송 중

- ☞ 인도 최대 뉴스통신사 Asian News International(ANI)는 OpenAI 가 자사에서 발행한 콘텐츠를 허가 없이 ChatGPT 학습에 사용했다고 주장하며 뉴델리 법원에 소송을 제기함. 이는 OpenAI 가 콘텐츠 무단 사용으로 법적 대응을 받은 글로벌 뉴스 조직 중 하나가 된 사례로, 미국에서는 New York Times 와 Chicago Tribune 같은 신문사들도 유사한 소송을 제기한 바 있음
- ☞ 이번 사건의 첫 심리는 뉴델리 고등법원에서 최근 열렸으며, 법원은 OpenAI 에 대해 ANI 의 주장에 대한 상세한 답변을 제출할 것을 요구함
- ☞ ANI 는 성명을 통해 “법원은 AI 플랫폼이 공용으로 접근 가능한 독점 콘텐츠를 사용하는 것이 적법한지 여부를 판단해야 한다”라고 밝힘. ANI 는 OpenAI 의 서비스가 허위 뉴스 기사를 자사에 귀속시켰다고 주장하며, OpenAI 의 변호사로부터 받은 이메일에서는 ANI 의 웹사이트가 9 월부터 OpenAI 의 내부 블록 리스트에 등록되어 이후 AI 모델 학습에 ANI 의 콘텐츠가 사용되지 않을 것이라는 내용을 확인했다고 언급함
- ☞ 그러나 ANI 는 OpenAI 의 ChatGPT 가 자사의 발행물을 “영구적으로 저장”하고 있으며, “프로그래밍된 삭제 절차가 없다”라고 주장함

72) 출처 : <https://indianexpress.com/article/technology/ani-sues-openai-unsanctioned-content-use-ai-training-9678390/>

- ☑ OpenAI 의 대변인은 ANI 의 소송에 대해 “우리는 공공 데이터를 공정 사용 및 관련 법적 원칙에 따라 AI 모델을 구축하며, 이는 오랜 관행과 폭넓게 수용된 법적 선례에 의해 뒷받침된다”고 설명함. OpenAI 를 포함한 여러 기술 기업들은 작가, 시각 예술가, 음악 출판사, 기타 저작권 소유자들로부터 무단 사용에 대한 소송을 받고 있으며, OpenAI 는 저작권 침해 혐의를 부인하고 있음
- ☑ ANI 는 OpenAI 가 자사 콘텐츠 사용을 위해 정당한 라이선스나 허가를 얻지 않았다고 주장하며, OpenAI 가 다른 뉴스 조직과의 상업적 파트너십을 통해 콘텐츠를 배포하고 있어 ANI 의 공정한 경쟁을 저해한다고 비판함
- ☑ OpenAI 는 Financial Times 와 Associated Press 와 같은 뉴스 조직과 저작권 콘텐츠 사용을 위한 라이선싱 계약을 체결했으며, 인도에서도 유사한 기회를 모색하고 있다고 밝힘. 다음 심리는 2025 년 1 월 28 일로 예정됨

☑ [인도] 언론 보도에 비친 한류 단신 73)

○ 인도서 인기 절정 한국 음식, 전문가들이 본 변화 배경 / Times Now 74)

- ☑ 케이팝과 한국 드라마, 한국 문화에 대한 전 세계적인 매혹의 영향을 받은 문화적 트렌드로 시작한 인도에서의 한식의 인기는 비빔밥·떡볶이·한국식 프라이드 치킨과 같은 요리가 대담하고 매콤한 맛으로 인도인의 입맛을 사로잡으며 높아지기 시작했고, 일부 레스토랑에서 한식과 인도의 맛을 융합하기도 하는 등 정통과 혁신이 조화를 이루며 계속 확장되고 있다고 보도

○ 구르가온 한국 교민들, 심각한 대기 오염에 ‘가족 본국 송환’ / The Indian Express 75)

- ☑ 한국과 일본의 주재원들이 많이 모여 사는 인도 구르가온의 공기질지수가 374 라는 심각한 수준을 보이면서 호흡기 질환을 비롯한 의료 문제가 증가하자 이곳에 거주하는 많은 외국인들이 정부의 효과적인 조치가 부족하다고 비판하고, 일부는 안전을 위해 가족들을 본국으로 돌려보내고 있다고 보도

☑ [호주] 호주 한국 문화원, 온라인 K 팝 플래시몹 행사 개최 76)

○ 호주 한국문화원은 호주 케이팝 커뮤니티 활성화를 위해 온라인 플래시몹 영상을 주기적으로 제작하고 있음

- ☑ 올해의 마지막 K 팝 플래시몹 프로젝트로는 시드니와 멜버른에서 열린 Stray Kids 의 콘서트를 기념하며 Stray Kids 의 〈Chk Chk Boom〉을 선정함
- ☑ 온라인 영상 제출은 2024 년 11 월 24 일까지, 완성된 플래시몹 영상 공개는 2024 년 12 월 13 일에 이루어질 예정임

73) 출처 : <https://indianexpress.com/article/technology/ani-sues-openai-unsanctioned-content-use-ai-training-9678390/>

74) 출처 :

<https://www.timesnownews.com/lifestyle/food/news/understanding-the-rise-of-korean-cuisine-in-india-experts-share-inputs-article-115450421>

75) 출처 : <https://indianexpress.com/article/cities/delhi/japanese-korean-expats-gurgaon-air-pollution-9680173>

76) 출처 : <https://koreanculture.org.au/online-k-pop-dance-flash-mob-chk-chk-boom-by-stray-kids>

- ☞ 참여 방법은 Stray Kids 의 <Chk Chk Boom>에 맞춰 춤을 추는 본인의 영상을 촬영하고, 촬영한 영상을 한국 문화원 이메일로 제출해야 함. 팬들의 퍼포먼스 영상은 다른 참가자들의 영상과 함께 편집되어 KCCAU 유튜브 채널에 업로드 됨
- ☞ 온라인 플래시몹을 통해 호주 전역의 팬들과 K 팝에 대한 열정을 나누며 팬들의 결속력을 다지는데 기여할 것으로 기대됨

☑ [호주] 호주 연구진, 팟캐스트의 건강 증진 효과 연구 발표 77)

- University of South Australia 연구진은 팟캐스트가 건강 관련 지식을 향상시키고, 신체 활동 수준을 높이며, 건강한 식습관을 장려할 수 있다는 점을 발견함
 - ☞ 38 개의 기존 연구를 종합적으로 검토한 결과, 사람들이 건강 콘텐츠에 적극적으로 참여하는 경향이 높으며, 팟캐스트가 건강 정보 전달과 행동 변화 촉진을 위한 매우 효과적인 도구가 될 수 있다는 점이 강조됨
 - ☞ 특히 팟캐스트는 간단히 버튼을 누르는 것만으로 접근 가능하며, 휴대성이 뛰어나 청취자가 하루 중 어느 때나 편리하게 이용할 수 있는 장점이 있음
 - ☞ 팟캐스트는 개별 청취자가 자신에게 적합한 환경과 속도에 맞춰 소비할 수 있다는 점에서 매우 유용하며, 이러한 특징이 현대인의 라이프스타일과 잘 맞아떨어진다고 덧붙임
 - ☞ 연구 결과에 따르면, 팟캐스트는 중요한 공중 보건 메시지를 일반 대중에게 효과적으로 전달하는 데 있어 기존의 다른 건강 개입 방식보다 유리한 측면이 있음
 - ☞ 연구자들은 팟캐스트가 건강 행동과 결과에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 강력한 잠재력을 가지고 있으며, 이를 활용한 다양한 접근 방식이 더욱 발전될 수 있다고 결론지음
 - ☞ 그러나 이 분야에서 더 많은 추가 연구가 필요하며, 향후 팟캐스트를 활용한 건강 개입이 어떻게 발전할지 주목할 필요가 있음

☑ [싱가포르] 싱가포르 스타트업, 미국 관세 위협에도 꾸준한 확장 78)

- 다양한 전략으로 미국 시장 리스크 완화
 - ☞ 싱가포르 스타트업들은 미국에서 매출을 기록하며 시장 확장 중. 가구 이커머스 Castlery 는 전체 매출의 50%를 미국에서 기록했으며, 건강 뷰티 관련 스타트업 Truegenics 와 스마트 솔루션 기업 IglooCompany 같은 브랜드도 미국 시장에서 큰 성공을 거두고 있음
 - ☞ 미국 대통령 당선인의 관세 부과 계획이 공급망과 비용에 영향을 줄 수 있지만, 스타트업들은 유연한 공급망과 비용 관리 전략으로 대응할 예정. IglooCompany 는 팬데믹 중 미국 텍사스에 두 번째 본사를 설립하며 미국 내 입지를 강화함

77) 출처 :

<https://www.mediaweek.com.au/podcasts-can-significantly-improve-health-knowledge-university-of-south-australia>

78) 출처 : <https://www.techinasia.com/sg-startups-love-story-unfazed-tariff-threats>

- ☑ Rainforest CEO 는 관세 도입이 단기적으로 소비자 수요와 가격에 영향을 미칠 수 있지만, 일부 품목은 필수 소비재로 간주되어 큰 판매 감소는 예상하지 않음
- ☑ Truegenics 는 미국 시장에서의 잠재력을 강조하며 관세 도입에도 불구하고 성장 가능성을 낙관적으로 보고 있음. 90% 이상의 제품을 현지에서 생산하고 있어 관세 영향을 최소화함
- ☑ 미국 관세 정책 변화로 일부 기업은 공급망 다변화와 글로벌 생산 기지 이전을 고려하며, 다른 국가로의 확장 가능성도 열어두고 있음

☑ [싱가포르] Grab, 매출 전망 상향 조정으로 주가 상승 79)

○ 휴가 시즌 수요 증가와 프리미엄 서비스 확대로 성과

- ☑ Grab Holdings 는 2024 회계연도 매출 전망을 27 억 6 천만 달러에서 27 억 8 천만 달러로 상향 조정함. 3 분기 매출은 7 억 1 천 6 백만 달러로 예상치를 상회함
- ☑ 음식 배달 사업이 경기 회복과 소비자 지출 증가로 수요를 회복하며, 매출의 16% 증가로 3 억 8 천만 달러를 기록함
- ☑ CFO Peter Oey(피터 오에이)는 프리미엄 라이드 서비스가 일반 라이드보다 1.2 배 높은 수익성을 보이며, 프리미엄 옵션이 매출 성장을 주도하고 있다고 밝힘
- ☑ 총 거래량은 전년 동기 대비 22% 증가, 구독 서비스 이용 고객은 비이용 고객보다 4 배 높은 지출 수준을 보임
- ☑ 연간 코어 이익 전망은 기존 2 억 5 천만 달러에서 2 억 7 천만 달러 사이에서, 3 억 800 만 달러에서 3 억 1 천 3 백만 달러로 상향 조정함

☑ [싱가포르] Quocia AI, SME 대상 소셜 미디어 혁신 도구 제공 80)

○ 간단한 질문으로 개인화된 전략을 생성

- ☑ 싱가포르 스타트업 Quocia AI 는 AI 기반 소셜 미디어 마케팅 도구를 개발, 중소기업(SME)들이 낮은 비용으로 온라인 존재감을 확대할 수 있도록 지원함
- ☑ 사용자들은 다섯 가지 질문에 답변 후, 브랜드 브리프와 시장 분석, 해시태그 연구를 포함한 개인화된 전략을 단 3 분 만에 생성 가능함
- ☑ Q-Chat 기능은 가상 소셜 미디어 에이전시 계정 관리자로 작동, 전략 조정 및 자동 게시물 생성을 지원함
- ☑ 월 88 달러에 TikTok, Facebook, Instagram, YouTube 등 8 개의 플랫폼에서 콘텐츠 계획 및 게시 가능함
- ☑ Quocia 는 사용자의 협업 및 워크플로우 관리를 지원하며, 매일 새로운 버전으로 업데이트하여 최신 기술과의 연계를 지속적으로 강화함

79) 출처 : <https://www.techinasia.com/sg-startups-love-story-unfazed-tariff-threats>

80) 출처 : <https://sbr.com.sg/media-marketing/exclusive/quocia-stirs-social-media-buzz-smes>

✔ [스페인] 스페인, 2024 년 과달라하라 국제 도서 박람회에 ‘초청국’으로 참여 81)

- 2024 년 과달라하라 도서 박람회(FIL, Feria Internacional del Libro de Guadalajara)에서 스페인이 초청국(País Invitado de Honor)으로 참여하게 됨
 - ✔ 일정: 2024 년 11 월 30 일 - 12 월 8 일
 - ✔ 과달라하라 도서 박람회(FIL)는 매년 멕시코 과달라하라에서 열리는 세계적인 도서 박람회로 전 세계 출판사, 작가, 번역가, 문화 전문가들이 모여 문학 작품 전시, 저자와의 만남, 출판 세미나 등 다양한 행사가 진행됨
 - ✔ 과달라하라 도서 박람회는 매년 하나의 나라를 초청국으로 선정하여 그 나라의 문학과 문화를 소개할 수 있는 특별한 기회를 제공함
 - ✔ 2024 년에는 스페인이 초청국으로 선정됨
 - ✔ 스페인은 ‘Spain, Ida y Vuelta(스페인, 왕복 여행)’이라는 주제를 제시하며, 스페인과 라틴 아메리카 간의 문학적, 문화적 교류를 중심으로 한 전시와 프로그램을 진행할 예정임
 - ✔ 이 프로그램은 스페인 문학과 라틴 아메리카 문학 간의 상호작용과 영향을 탐구하며, 두 지역 간의 문화적, 역사적 관계를 강조함
 - ✔ 스페인은 40 명 이상의 작가와 출판 관계자들을 초청하여 다양한 문학적 행사와 프로그램을 진행할 예정이며, 참여 작가들은 스페인 문학의 현재와 미래를 다루는 강연, 독서회, 북토크 등을 통해 관객들과 소통할 예정
 - ✔ 주요 참여 작가들로는 카를로스 루이스 사폰(Carlos Ruiz Zafón), 알무데나 그란데스(Almudena Grandes), 호세 카라스코(José Carasco) 등이 있음
 - ✔ 과달라하라 도서 박람회에서 스페인이 참여는 단순히 스페인 문학을 소개하는 것에 그치지 않고, 라틴 아메리카와 스페인 간의 문학적 다리 역할을 하는 것을 의미하며 이를 통해 두 지역 간의 상호 이해와 협력이 더욱 강화될 것으로 기대
 - ✔ 또한, 스페인은 본 박람회에서 단순히 문학적 교류에 그치지 않고, 영화, 음악, 미술 등 스페인 문화의 전반적인 요소를 함께 다룰 예정
 - ✔ 특히, 시각 예술과 공연 프로그램도 포함되어 있어, 스페인의 문화적 정체성을 더욱 풍부하게 알릴 수 있는 좋은 기회가 될 것으로 보임

81) 출처 : <https://www.accioncultural.es/es/espana-pais-invitado-de-honor-de-la-fil-guadalajara-2024>
<https://www.lacerca.com/noticias/espana/espana-ida-vuelta-pais-invitado-honor-feria-libro-737048-1.html>

✔ [튀르키예] NFT 작품으로 구성된 <Dağ ı t ı l m ı § Bilinç(흠어진 의식)> 전시 개최 82)

- "Xtopia Immersive Journey" 프로그램의 일환으로 Xtopia World 가 기획한 메모 악텐(Memo Akten)의 NFT 작품으로 구성된 <Dağ ı t ı l m ı § Bilinç(흠어진 의식)> 전시가 Hope Alkazar 에서 개최됨
 - ✔ 인터랙티브 아트 및 인공지능 분야의 선구적인 작품으로 잘 알려진 예술가이자 연구자인 메모 악텐(Memo Akten)이 선보이는 <Dağ ı t ı l m ı § Bilinç (흠어진 의식)> 라는 제목의 몰입형 전시가 12 월 15 일까지 Hope Alkazar 에서 예술애호가들을 맞이함
 - ✔ 악텐이 20 년 동안 인공지능을 다루었기 때문에, 그의 작업은 지난 15 년간의 인공지능 개발을 소재로 하고 있음. 악텐의 인공 지능과 딥 러닝 알고리즘을 혁신적으로 사용한 본 전시는 관객들을 기술의 미래뿐 아니라 자연의 인지 과정에서 영감을 받아 인공 지능 소프트웨어로 제작된 영상과 대면하게 함으로써 인간과 기계의 관계에 대해 깊이 사유해 볼 수 있는 기회를 제공함
 - ✔ 전시 큐레이터이자 엑스토피아 월드(Xtopia World)의 설립자인 랄린 아칼란(Lalin Akalan)은 이 전시를 "인간과 기계 사이의 경계를 흐릿하게 하고, 감각을 자극하며, 인식을 재구성하는 전시"라고 평함

✔ [튀르키예] 튀르키예 최초의 가상현실 박물관 'Müzeverse', UNIQ 이스탄불에서 개관 83)

- 기존 박물관의 개념을 바꾸게 될 튀르키예 최초의 가상현실(VR) 박물관 'Müzeverse'가 11 월 19 일 UNIQ 이스탄불에서 개관함
 - ✔ VR 콘텐츠 유통 및 제작 회사인 VR Future 와 프랑스의 VR 기업 Excurio 의 협업으로 설립된 'Müzeverse' 박물관은 "피라미드로의 여정: 고대 이집트의 발견"이라는 첫 기획을 관객들에게 선보임
 - ✔ 고대 이집트를 주제로 한 첫 전시는 전통적인 스토리텔링 방식을 넘어 관람객이 이야기 속에 몰입하여 직접 체험할 수 있도록 설계 및 구현되었으며, 특히 피라미드와 기술 발전에 얽힌 역사적 이야기를 통해 감동과 통찰을 제공할 것으로 기대됨
 - ✔ 이러한 과정을 통해 본 전시는 젊은 세대가 첨단 기술과 새로운 예술 형식에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 함
 - ✔ VR Future 의 창립자인 파하드 레흐만(Fahad Rehman)은 VR 기술이 박물관의 전통적 개념을 재구성하고, 관람객들에게 역사적 장소를 탐험하며 인물과 상호작용하고 과거를 재현할 기회를 제공한다고 설명함
 - ✔ 레흐만은 이러한 몰입형 경험이 관람객들에게 역사적 사건의 일부가 되는 특별한 경험을 선사할 뿐 아니라, 문화유산에 대한 인식에도 변화를 가져 올 것이라고 강조함

82) 출처 : <https://www.haberturk.com/memo-aktenden-dagitilmis-bilinc-hope-alkaraz-da-3737937?page=3>
<https://www.aa.com.tr/tr/kultur/memo-aktenin-nft-eserlerinden-olusan-dagitilmis-bilinc-sergisi-acildi/3392325>

83) 출처 : <https://www.aa.com.tr/tr/kultur/turkiyenin-ilk-sanal-gerceklik-muzesi-muzeverse-uniq-istanbulda-aciliyor/3395716>

✔ [튀르키예] 국립극장, 유럽극장연합에 재가입 84)

- 튀르키예 국립극장 총국은 1988년에 설립된 유럽극장연합(European Theater Convention, ETC)에 재가입함으로써 유럽 극장계에서 가장 영향력 있는 플랫폼 중 하나에 재합류하게 되었음
 - ✔ 튀르키예 국립극장 총국(이하 국립극장)은 지난 11월 1~6일 벨기에 리에주 극장에서 열린 유럽극장연합(이하 ETC)의 '국제 연극 컨퍼런스 및 임팩트 포럼'에서 ETC에 재가입함으로써 2007년부터 2020년까지 회원으로 활동했던 이력을 이어가게 되었음
 - ✔ 국립극장이 ETC에 재가입한 이유는 유럽의 풍부한 극장 네트워크에 참여하여 문화 교류와 연대를 강화하고, 이를 통해 튀르키예 연극을 국제 무대에서 더 강력한 위치로 올리기 위함임
 - ✔ 국립극장은 ETC 회원으로서 2024년부터 2028년까지 "Kalıplar | Kır(틀을 깨라)" 프로젝트를 추진할 계획임. 이 프로젝트는 디지털 공연, 지속 가능한 극장, 다양한 예술 프로젝트에서의 국제 협력을 목표로 함. 국립극장은 특히 독일 도르트문트 시(市)의 디지털리티 아카데미와 협력하여 창의적 및 기술적 인력이 새로운 기술을 습득하고 디지털 공연 분야에서 전문성을 키울 수 있도록 지원할 예정임
 - ✔ 이번 ETC 재가입을 통해 국립극장은 유럽 전역의 극장 전문가들과 협력하고, 공동 프로젝트에 참여함으로써 국제적 입지를 강화할 뿐 아니라 예술적 자유를 보호하고 문화적 연대를 증진하는 데 기여할 것임

✔ [튀르키예] 제 41 회 국제이스탄불도서전, 50만 명에 가까운 도서 애호가 맞이해 85)

- '어린 시절은 축제다!'라는 주제로 열린 '제 41 회 국제이스탄불도서전'이 총 510,815 명의 관람객을 맞이하며 성공적으로 마무리됨
 - ✔ 11월 2일부터 10일까지 TÜYAP 이스탄불 박람회 및 컨벤션 센터에서 열린 '제 41 회 국제이스탄불도서전'에 총 51만 815 명의 국내외 도서애호가, 작가, 출판인, 문학 및 문화예술계 종사자들이 방문함
 - ✔ 어린 시절은 축제다!"라는 주제로 진행된 금번 도서전에서는 502 건의 문화행사와 3,000 건 이상의 도서 사인회를 포함해, 인터뷰, 사인회, 패널, 어린이 활동, 워크숍, 프로모션, 시상식 등 다양한 프로그램이 진행됨
 - ✔ 금년도 도서전의 주빈국은 아제르바이잔이었음. 아제르바이잔은 국제 전시관 내 부스에서 자국의 문학과 문화유산을 소개하며 독자들과 교류함
 - ✔ 금번 도서전을 대표하는 초청 작가는 아동·청소년 문학계의 선두주자 중 한 명인 알바츠 우랄(Yalvaç Ural)이었음. 도서전 주최 측은 알바츠 우랄의 작품을 중심으로 전시, 강연, 워크숍 등 어린이와 청소년을 위한 다채로운 프로그램을 마련함
 - ✔ 이 밖에도 국제적으로 주목받는 저자들인 블라디미르 투마노프(Vladimir Tumanov), 벤지 데이비스(Benji Davies), 디미트리스 소타키스(Dimitris Sotakis), 카를로스 폰세카(Carlos Fonseca), 애덤 포어

84) 출처 : <https://www.aa.com.tr/tr/kultur/devlet-tiyatrolari-avrupa-tiyatro-konvansiyonuna-yeniden-katildi/3391725>
<https://www.europeantheatre.eu>

85) 출처 : <https://t24.com.tr/haber/41-uluslararasi-istanbul-kitap-fuari-500-bini-askin-kitapseveri-agirladi,1196505>

(Adam Fawer)를 비롯한 다수의 작가가 참석하여 독자들을 만남

- ✔ 전시장 내 '일러스트레이터의 벽(Illustrators' Wall)'은 관련 분야 학생, 신진 작가, 업계 전문가, 일러스트레이터들이 작품을 선보이고 업계 주요 인사들과 만날 기회를 제공함. 이 공간은 예술 애호가들에게도 큰 관심을 끌었으며, 새로운 협업의 가능성을 열어주는 플랫폼으로 자리 잡음
- ✔ '두 산업, 하나의 목표: 사서-출판인 B2B 회의' 패널에서는 도서관과 출판 산업 간의 협력, 잠재력, 공동 목표를 논의함. 이후 출판사와 도서관 관계자 간의 1:1 비즈니스 미팅이 이어짐
- ✔ 저작권 거래와 상업적 협력 가능성을 논의하기 위한 다양한 미팅도 진행됨. 특히 주빈국 아제르바이잔 출판사와 TEDA 프로젝트를 통해 초청된 나이지리아, 스리랑카, 그리스, 독일, 알바니아, 우즈베키스탄 출판사 대표들이 도서전 참가 출판사들과 협력 논의를 진행함

KOCCA 해외권역별 주요 인기차트를 통한 한류콘텐츠 선호도 동향('24.8 월)

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
북미	미국	<ul style="list-style-type: none"> o 빌보드 Hot 100 <ul style="list-style-type: none"> - (8 위) ROSE & Bruno Mars (APT.) - (25 위) Jimin (Who) - (98 위) Jennie (Mantra) o 빌보드 200 <ul style="list-style-type: none"> - (5 위) SEVENTEEN (SEVENTEEN 12th Mini Album 'Spill The Feels' (EP)) - (16 위) P1Harmony (Sad Song (EP)) - (88 위) Stray Kids (Ate: Mini Album (EP)) - (91 위) Jimin (Muse) - (149 위) ENHYPEN (Romance : Untold) - (184 위) LE SSERAFIM (Crazy (EP)) o 스포티파이 Weekly Top Songs USA <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) ROSE & Bruno Mars (APT) - (6 위) Jimin (Who) - (107 위) Jennie (Mantra) - (155 위) LISA (Moonlit Floor(Kiss Me)) o 스포티파이 Weekly Top Albums USA <ul style="list-style-type: none"> - (16 위) Jimin (Who) 		<ul style="list-style-type: none"> o App Store <ul style="list-style-type: none"> - (9 위) Hello Candy Blast:Puzzle Match (SUPERBOX Inc) 	

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
동북아	중국	<ul style="list-style-type: none"> ○ QQ 뮤직 MV 차트 TOP10 - (1 위) aespa (Whiplash) - (2 위) ROSE/Bruno Mars (APT.) - (3 위) ITZY (Imaginary Friend) - (5 위) JENNIE (Mantra) - (6 위) BABYMONSTER (CLIK CLAK) - (7 위) SEVENTEEN ('LOVE, MONEY, FAME (feat. DJ Khaled)) - (10 위) ITZY (GOLD) 		<ul style="list-style-type: none"> ○ 17173 PC 게임 인기 - (2 위) 던전앤파이터 - (4 위) 리니지 - (7 위) 운명방주 - (11 위) 크로스파이어 - (15 위) Aion - (16 위) 블레이드&소울 - (17 위) MU Online - (19 위) 메이플스토리 ○ 17173 모바일게임 인기 - (1 위) 전투파검령(블레이드 앤 소울 모바일) - (5 위) 메이플스토리 모바일 - (8 위) 검은사막 모바일 - (9 위) 크로스파이어 모바일 	
	일본	<ul style="list-style-type: none"> ○ 오리콘차트 1) 주간 합산싱글랭킹 - (4 위) ROSE & Bruno Mars (APT.) - (8 위) aespa (Whiplash) 2) 주간 합산앨범랭킹 - (3 위) SEVENTEEN (SPILL THE FEELS) - (4 위) aespa (Whiplash) 3) 월간 앨범 랭킹 - (2 위) SEVENTEEN (SPILL THE FEELS) - (5 위) aespa (Whiplash) - (6 위) RIIZE (RIIZING:Epilogue) - (7 위) IVE (ALIVE) - (10 위) ILLIT (I'LL LIKE YOU) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 넷플릭스 TV 인기 랭킹 - (8 위) 정숙한 세일즈 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인게이머, 인기순위 - (4 위) 라그나로크 온라인 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 라인망가 - (1 위) 나 혼자 만렙 뉴비 - (2 위) 입학용병 - (4 위) 김부장 - (5 위) 흔한 빙의물인 줄 알았다 - (6 위) 아카데미의 천재칼잡이 - (7 위) 재혼 황후 - (8 위) 멜팅 슬로우 ○ 픽코마 스마툰 - (1 위) 이혼 전략 - (2 위) 점괘보는 공녀님 - (3 위) 만 년 만에 귀환한 플레이어 - (4 위) 검술명가 막내아들 - (5 위) 악역의 엔딩은 죽음뿐 - (6 위) 여주가 내 약혼자와 바람났다 - (8 위) 장르를 바꿔보도록 하겠습니다 - (9 위) 이번 생은 가수가 되겠습니다 - (10 위) 나 혼자만 레벨업 : 라그나로크

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
동남아	인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> o 유튜브 뮤직 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) ROSE/Bruno Mars (APT.) - (14 위) JENNIE (Mantra) - (24 위) aespa (Whiplash) o 스포티파이 뮤직 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) ROSE/Bruno Mars (APT.) - (48 위) LISA (Moonlit Floor(Kiss Me)) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 오늘 TOP 10 - TV <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 정숙한 세일즈 - (2 위) 지옥 - (4 위) 흑백요리사: 요리 계급 전쟁 - (7 위) 이토록 친밀한 배신자 - (8 위) 엄마 친구 아들 o 아마존 프라임의 TOP 10 - TV <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 손해 보기 싫어서 - (6 위) 내 남편과 결혼해줘 - (7 위) 서진이네 - (8 위) 사장님의 식단표 - (8 위) 웨딩 임파서블 o Viu(뷰)의 TOP 10 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 조립식 가족 - (3 위) 런닝맨 - (4 위) 사랑 후에 오는 것들 - (6 위) 백패커 시즌 2 - (9 위) 프로젝트 7 - (10 위) 틈만 나면, 시즌 2 	<ul style="list-style-type: none"> o 구글플레이스토어 <ul style="list-style-type: none"> - (13 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 o 애플앱스토어 <ul style="list-style-type: none"> - (12 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (24 위) 라그나로크 오리진 글로벌 - (29 위) 드라코니아 사가 - (37 위) 쿠키런: 킹덤 - (50 위) 세븐나이츠 키우기 	<ul style="list-style-type: none"> o 라인웹툰 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 재혼 황후 - (2 위) 흔한 빙의물인 줄 알았다 - (4 위) 날 닮은 아이 - (5 위) 그저 여명일 뿐 - (6 위) 외모지상주의 - (7 위) 피페물 남주의 엄마가 되었다 - (8 위) 못 잡아먹어서 안달 - (9 위) 야한 아내
	베트남	<ul style="list-style-type: none"> o 베트남 스포티파이 탑 50 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) JungKook (Seven) - (2 위) Jimin (Who) - (3 위) JungKook (Standing Next to You) - (5 위) ROSE/Bruno Mars (APT.) o Zing 차트 - Kpop 차트 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) DAY6 (HAPPY) - (2 위) QWER (My Name is Malguem) - (3 위) JENNIE (Mantra) - (4 위) DAY6 (Welcome to the Show) - (5 위) aespa (Supernova) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 오늘의 TOP 10 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 지옥 - (4 위) 이토록 친밀한 배신자 - (5 위) 정숙한 세일즈 - (8 위) 엄마 친구 아들 - (9 위) 경성 크리처 		

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
	태국	o 태국 스포티파이 탑 100 - (1 위) LISA (Moonlit Floor(Kiss Me)) - (2 위) Jimin (Who) - (3 위) V (Love Me Again) - (5 위) Jin (I'll Be There) - (7 위) Jung Kook (Standing Next to You) - (9 위) ROSE, Bruno Mars (APT.) - (11 위) aespa (Whiplash) - (13 위) JENNIE (Mantra) - (15 위) LISA (New Woman) - (21 위) Jung Kook (3D) - (23 위) TEN (Nightwalker) - (31 위) Jung Kook (Seven) - (33 위) LISA (Rockstar) - (55 위) KARINA(aespa) (UP) - (77 위) JAEHYUN (Unconditional)	o 넷플릭스 TV 탑 10 - (8 위) 지옥: 시즌 2		o 라인웹툰 탑 10 - (1 위) 놀이감 - (2 위) 재혼황후 - (3 위) 소꿉친구 콤플렉스 - (4 위) 참교육 - (6 위) 별정직 공무원 - (7 위) 킬러 배드로 - (9 위) 외모지상주의 - (10 위) 흔한 빙의물인 줄 알았다
		o 유튜브 음악차트 100 10 월 셋째주: - (25 위) JENNIE (Mantra) 10 월 넷째주: - (5 위) ROSE/Bruno Mars (APT.) - (55 위) JENNIE (Mantra)	o 넷플릭스 9 월 2 주차 - (10 위) 전,란 9 월 3 주차 - (8 위) 전,란		o 네이버 프랑스 웹툰 TOP 5 - (1 위) 소꿉친구 콤플렉스 - (2 위) 그저 여명일 뿐 - (3 위) 흔한 빙의물인 줄 알았다 - (4 위) 작전명 순정 - (5 위) 재혼황후 o 프랑스 델리툰 TOP 5 - (1 위) 폭군의 흑화를 막는 방법 - (2 위) 빈껍데기 공작부인 - (3 위) 루시아 - (4 위) 악역의 엔딩은 죽음뿐 - (5 위) 흰 사슴 잉그리드
유럽	프랑스				

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
중 남 동	UAE	<ul style="list-style-type: none"> o 스포티파이 Daily Top Songs - (1 위) ROSE, Bruno Mars (APT.) - (4 위) Jin (I'll Be There) - (7 위) Jin (슈퍼참치) - (8 위) Jin (The Astronaut) - (10 위) Jin (Abyss) - (11 위) Jin (Tonight) - (12 위) Jin (Yours) - (21 위) JENNIE (Mantra) - (22 위) Jung Kook (Standing Next to You) - (25 위) LISA (Moonlit Floor(Kiss Me)) - (30 위) Jung Kook (Seven) - (32 위) Jimin (Who) - (168 위) Jung Kook (3D) o 유튜브 뮤직 Weekly TOP100 - (1 위) ROSE, Bruno Mars (APT.) - (36 위) JENNIE (Mantra) - (72 위) LISA (Moonlit Floor(Kiss Me)) 		<ul style="list-style-type: none"> o 애플앱스토어 - (11 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) o 구글플레이 - (13 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) 	
	사우디	<ul style="list-style-type: none"> o 스포티파이 Daily Top Songs (10.30) - (1 위) ROSE, Bruno Mars (APT.) - (6 위) Jin (I'll Be There) - (7 위) JENNIE (Mantra) - (16 위) Jimin (Who) - (32 위) V (Love Me Again) - (35 위) Jung Kook (Seven) - (36 위) Jin (슈퍼참치) - (43 위) Jin (The Astronaut) - (48 위) LISA (Moonlit Floor(Kiss Me)) - (77 위) Jung Kook (Standing Next to You) - (110 위) Jung Kook (3D) - (116 위) V (FRI(END)S) - (119 위) aespa (Whiplash) - (163 위) LE SSERAFIM (Crazy) 		<ul style="list-style-type: none"> o 애플앱스토어 - (18 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) o 구글플레이 - (17 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) 	

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
		- (172 위) Jimin (Be Mine) - (188 위) LISA (Rockstar) ○ 유튜브 뮤직 Weekly TOP100 - (1 위) ROSE, Bruno Mars (APT.) - (26 위) JENNIE (Mantra)			
	카타르			○ 애플앱스토어 - (15 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) ○ 구글플레이 - (21 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile)	
	이집트	○ 스포티파이 Daily Top Songs - (105 위) ROSE, Bruno Mars (APT.) ○ 유튜브 뮤직 Weekly TOP100 - (12 위) ROSE, Bruno Mars (APT.) - (65 위) JENNIE (Mantra)		○ 애플앱스토어 - (6 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) ○ 구글플레이 - (10 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile)	
	모로코	○ 스포티파이 Daily Top Songs - (5 위) V (Love Me Again) - (11 위) Jimin (Who) - (21 위) ROSE, Bruno Mars (APT.) - (27 위) V (FRI(END)S) - (64 위) JENNIE (Mantra) - (146 위) Jung Kook (Seven) - (179 위) Jin (I'll Be There)		○ 애플앱스토어 - (22 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 위함하므로 **참고용**으로만 활용하시기 바랍니다.

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

[미국] 비즈니스센터(LA) 박병호 센터장	+1-323-935-2070	jackone@kocca.kr
[프랑스] 비즈니스센터(파리) 김문주 센터장	+33-1-42-93-02-84	kmj@kocca.kr
[중국] 비즈니스센터(북경) 윤호진 센터장	+86-10-6501-9971	hjyoon8591@kocca.kr
[중국] 비즈니스센터(심천) 심계진 센터장	+86-755-2692-7797	sophia@kocca.kr
[일본] 비즈니스센터(도쿄) 이영훈 센터장	+81-3-5363-4511	yhlee@kocca.kr
[인니] 비즈니스센터(자카르타) 김영수 센터장	+62-21-252-3151	yskim@kocca.kr
[베트남] 비즈니스센터(하노이) 성임경 센터장	+84-39-226-4093	imksman@kocca.kr
[UAE] 비즈니스센터(두바이) 박영일 센터장	+971-2-491-7227	yppy01@kocca.kr
[태국] 비즈니스센터(방콕) 박웅진 센터장	+66-2-853-3903	wjpark@kocca.kr
[러시아] 마케터(모스크바) 김시우 과장	+7-968-943-4571	cu@kocca.kr
[인도] 비즈니스센터(뉴델리) 박승룡 센터장	+91-11-4334-5045	dragon_park@kocca.kr
[멕시코] 비즈니스센터(멕시코시티) 김일 센터장	+52-55-8043-9946	excel@kocca.kr
[아르헨티나] 비즈니스센터 박승준 센터장	+82-061-900-6032	psjun@kocca.kr
[싱가포르] 비즈니스센터(싱가포르) 박상욱 센터장	+65-8181-9739	swpark@kocca.kr
[스웨덴] 비즈니스센터 천소현 센터장	+82-061-900-6031	shc@kocca.kr
[이탈리아] 비즈니스센터 서희선 센터장	+82-061-900-6459	dionia@kocca.kr
[스페인] 비즈니스센터(마드리드) 변미영 센터장	+82-10-3579-4261	mybyun@kocca.kr

발행인 ————— 유현석(원장직무대행)

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr

