

2025

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

413 호

목차

위클리글로벌 | 413 호

2025년 1월 6일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 방송·영화·OTT	<ul style="list-style-type: none"> • [LA] <오징어 게임 2>, 첫 주 시청시간 4.9억 시간 기록 • [LA] 2024년 미 박스오피스, 파업 여파로 팬데믹 이전 회복 실패 • [북경] 2024년 중국 영화 박스오피스 규모 425억 위안 • [프랑스] <오징어 게임 2>, 프랑스 넷플릭스 공개 하루 만에 1위 기록 • [베트남] 넷플릭스, 베트남서 드라마·영화 제외 모든 예능 프로그램 스트리밍 중단 • [태국] 드라마 <오징어 게임 2> 평가 • [태국] 제3회 방콕 야외영화제 • [멕시코] <에밀리아 페레스> 감독, '멕시코 조사 없이 촬영' 발언 논란 • [스웨덴] 넷플릭스 다큐멘터리 영화 <Avicii-I'm Tim> 개봉 • [스페인] 라틴 아메리카 대표 스트리밍 플랫폼 Vix, 2025년 스페인 진출 • [스페인] WWE, 넷플릭스 통해 새로운 스포츠 엔터테인먼트 문화 형성 • [브라질] 2025년 시청각 시장의 3가지 트렌드
 게임·유희합	<ul style="list-style-type: none"> • [베트남] LG 전자 주최 베트남 최대 규모 리그 오브 레전드 대회, 제네틱 이스포츠 우승 • [멕시코] 디스크 형식 콘솔게임이 사라질 것이라는 전망과 그 이유
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> • [북경] 2024년 제작 등록된 중국산 TV 애니메이션 작품 총 548편 • [심천] 2024년 중국 4대 OTT 플랫폼 약 128편 중국 제작 애니메이션 방영 • [심천] 뱀띠 해를 맞이하여 뱀 관련 IP 콜라보레이션 제품 대거 출시 • [도쿄] 호리프로 인터내셔널 등 3개사 공동 프로젝트, 동아시아·동남아시아에서 새로운 엔터테인먼트 사업 전개 • [인니] 극장용 애니메이션 <잔나: 화산섬의 속삭임>, 동남아시아 5개국 상영
 음악	<ul style="list-style-type: none"> • [베트남] 베트남 여가수 오렌지, 한국 드라마 <결혼해 YOU> OST 참여 • [멕시코] 20만 명의 관중, 폴리마치와 함께 춤추며 새해맞이
 패션	<ul style="list-style-type: none"> • [멕시코] 패션 박람회 '퐁토 패션 엑스포'로 새해 출발



목차

위클리글로벌 | 413 호

2025년 1월 6일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none">• [도쿄] 캐시리스추진협의회, '캐시리스 · 로드맵 2024' 발표• [UAE] Platinumlist, 중동 최초 이벤트 티켓 C2C 서비스 도입• [UAE] UAE 대규모 다국적 기업 대상 15% 법인세 도입• [태국] 태국 전시컨벤션부로, 2025년 MICE 산업 8조 2천억 원 수입 창출 목표• [태국] 태국 상무부, 디지털콘텐츠 사업 분석 결과 공개• [스웨덴] 정부, 문화 기관에 특별 AI 관련 보고 지시• [싱가포르] 싱가포르, 미디어산업에 AI 를 어떻게 적용하고 있는가• [싱가포르] 말레이시아, 페이스북 · X · 틱톡 등 규제 강화• [스페인] 스페인 첫 'AI 팩토리'에 약 6,200 만 유로 투자• [튀르키예] 문화관광부, 2024년 문화예술 관련 통계 발표• [튀르키예] 2025년 튀르키예 최저임금, 전년 대비 30% 증가한 22,104TL• [튀르키예] 뉴미디어아티스트 Refik Anadol, LA 에 인공지능 박물관 'Dataland' 열어• [브라질] 상파울루 정부, 팝 문화에 투자하여 게임 시장을 촉진



방송·영화



✔ [LA] <오징어 게임 2>, 첫 주 시청시간 4.9 억 시간 기록 1)

○ <오징어게임 1> 기록 깨고, 전 세계 최대 시청 시간 달성

- ✔ 지난 26 일에 공개된 넷플릭스(Netflix) 오리지널 시리즈의 <오징어 게임 2>는 공개 첫 주 기준(23 일~29 일)으로 넷플릭스에서 가장 많이 본 콘텐츠로 꼽히며 전 세계 시청 시간 4.9 억 시간을 달성함. 또한 공개 첫 주 기준으로 2021 년 9 월 넷째 주(20~26 일) 전작 <오징어 게임 시즌 1>(4 억 4,873 만 시간)이 세운 기록을 깨고 최대 시청 시간을 기록함
- ✔ <오징어 게임 2>의 시청시간은 4 억 8,750 만 시간으로 집계되었는데, 이를 전체 러닝타임(7 시간 10 분)으로 나눈 시청 수는 6,800 만 뷰로 TV 쇼 부문(비영어)에서 1 위를 기록했음. 이전 최고 기록은 2022 년 <웬즈데이(Wednesday)> 시즌 1 의 5,010 만 뷰임
- ✔ 글로벌 OTT 플랫폼의 콘텐츠 순위 집계 사이트 플릭스패트롤(Flixpatrol)에 따르면 <오징어 게임 2>는 공개 이틀 만에 93 개국에서 1 위를 달성하였고, 2 일까지도 그 기록을 유지하고 있음. 시즌 2 에 대한 혹평에 우려의 목소리가 나오기도 했지만, 부정적인 반응에도 불구하고 시청률과 화제성 면에서 압도적 1 위를 보여준 것임
- ✔ 한편 시즌 3 의 구체적인 공개 날짜는 알려지지 않았지만, 황동혁 감독은 2025 년 여름이나 가을에 공개될 예정이라고 밝힘

✔ [LA] 2024 년 미 박스오피스, 파업 여파로 팬데믹 이전 회복 실패 2)

○ 파업으로 인한 개봉 일정 축소가 주요 원인

- ✔ 지난 2 일(현지시간) 할리우드 전문 매체 버라이어티(Variety)에 따르면 미 박스오피스 매출이 87 억 5 천만 달러에 그치며 팬데믹 이전 수준으로 회복하지 못했다는 분석이 나옴. 이는 2023 년(90 억 4 천만 달러) 대비 3.3% 감소한 수치이며, 팬데믹 이전인 2019 년(113 억 달러) 대비 23.5% 감소했음. 추가로 관객 수도 8 억 명으로 예상되며, 팬데믹 이전의 약 13 억 명과 비교하여 큰 하락세를 보임
- ✔ 따라서 2024 년은 팬데믹 이후 처음으로 매출이 전년 대비 개선되지 못한 해로 기록됐으며, 전문가들은 2023 년 작가와 배우 파업으로 인한 개봉 일정 축소가 주요 원인이라고 분석함. 특히 여름과 가을의 공백으로 인해 전반적인 수익 감소에 큰 영향을 미쳤다는 지적이 나옴

1) 출처 :

<https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/squid-game-season-2-netflix-viewing-record-premiere-week-1236097246>

2) 출처 :

<https://variety.com/2025/film/box-office/domestic-box-office-2024-final-ticket-sales-studio-marketshare-1236263875>

- ☑ 또한 디즈니(Disney)의 <인사이드아웃 2>와 <데드풀과 울버린>, <모아나 2> 등의 인기작들이 흥행에 성공하면서 팬데믹 이후 처음으로 연간 흥행작 상위 3 위에 오를 것이라고 예측됨. 디즈니는 전 세계 매출 54 억 6 천만 달러를 기록하며 2019 년 이후 처음으로 박스오피스 50 억 달러를 돌파하여 시장 점유율 1 위를 탈환함
- ☑ 추가로 2024 년 박스오피스 흥행 상위 10 편의 영화 중 9 편이 속편이었으며, 유일한 원작 영화는 브로드웨이 뮤지컬을 원작으로 한 <위키드>임. 이는 속편 영화의 강세를 보여주며, 독창적인 원작 영화가 흥행 면에서 부진했음을 시사함

☑ [북경] 2024 년 중국 영화 박스오피스 규모 425 억 위안

- 1 월 1 일, 국가영화국(国家电影局)이 공개한 데이터에 따르면, 2023 년 중국 전체 영화 박스오피스는 총 425 억 200 만 위안(약 8 조 5,042 억 원)이며, 이 중 중국산 영화 박스오피스가 334 억 3,900 만 위안(약 6 조 6,908 억 원)으로 전체의 78.68%를 차지함
- ☑ 2024 년 박스오피스 10 억 위안(약 2,002 억 원)을 초과한 영화 8 편은 모두 중국산이며, 작년에 제작된 총 873 편의 영화 중 79 편이 박스오피스 1 억 위안 이상의 흥행성적을 기록함

2024 년 중국 전체 박스오피스 순위 TOP 10 ³⁾

순위	작품명	개봉일	박스오피스(억 위안)
1	맵고 뜨겁게 (热辣滚烫)	2024. 02. 10	34.18
2	비치인생 2 (飞驰人生 2)	2024. 02. 10	33.61
3	조왜애 (抓娃娃)	2024. 07. 16	33.28
4	제이십조 (第二十条)	2024. 02. 10	24.29
5	부니 베어:타임 트위스트 (熊出没·逆转时空)	2024. 02. 10	19.84
6	침묵의 장소 (默杀)	2024. 07. 03	13.51
7	지원군:존망지존 (志愿军:存亡之战)	2024. 09. 30	12.07
8	연회불능정 (年会不能停!)	2023. 12. 29	10.61
9	고질라 X 콩: 뉴 엠파이어 (哥斯拉大战金刚 2:帝国崛起)	2024. 03. 29	9.57
10	그대들은 어떻게 살 것인가 (你想活出怎样的人生)	2024. 04. 03	7.91

☑ [프랑스] <오징어 게임 2>, 프랑스 넷플릭스 공개 하루 만에 1 위 기록 ⁴⁾

- 3 년 넘는 기다림 끝에 2024 년 연말, 넷플릭스에서 <오징어 게임 시즌 2>가 2024 년 12 월 26 일(목) 전 세계 동시 공개되었음. 공개된 지 하루 만에 프랑스에서 가장 많이 본 시리즈로 등극하여 여전히 화제성 있는 시리즈인 것이 증명됨

3) 순위 데이터 출처 : 등타 전문가버전(灯塔专业版)

4) 출처 :

<https://www.programme-tv.net/news/series-tv/367844-netflix-il-a-fallu-moins-de-24h-pour-que-la-serie-numero-1-de-la-plateforme-revienne-assommer-la-concurrence>

- ✔ 소셜 미디어에서도 <오징어 게임 2>는 뜨거운 화제를 모았음. 트위터(X)를 비롯한 SNS 에서 "기다림이 헛되지 않았다, 신선한 캐릭터와 스토리였다, 시즌 3 도 기대된다"라는 긍정적인 평가와 팬들은 시즌 전체를 하루 만에 몰아봤다는 인증을 올리기도 함
- ✔ Télé-Loisirs 와의 인터뷰에서 주인공 기훈 역의 배우 이정재는 “기훈의 캐릭터 특징이 가장 강하거나 똑똑하진 않지만 자신이 가진 것으로 타인을 돕고자 하는 따뜻한 마음이 시청자들에게 사랑받았던 포인트라고 생각한다. <오징어 게임 1>이 많은 사랑을 받았기 때문에 팬들의 반응과 피드백을 캐릭터에 최대한 담아 내려고 했다”라고 이야기함
- ✔ 팬들의 열광적인 반응 속에 시즌 3 에 대한 기대감도 커지고 있으며, 다양한 평가가 있는 가운데 스펀오프 제작 요청까지 제기되었음

✔ [베트남] 넷플릭스, 베트남서 드라마·영화 제외 모든 예능 프로그램 스트리밍 중단 5)

- 넷플릭스는 지난 12 월 23 일부터 베트남에서 시청 가능한 영상물 가운데 드라마·영화를 제외한 대부분의 예능 프로그램 스트리밍을 중단함
 - ✔ 베트남 라디오-텔레비전-전자정보국은 넷플릭스의 베트남 사업활동이 온라인 드라마·영화 스트리밍 단일항목으로, 규정상 드라마·영화 외 다른 영상물을 제공할 수 없다며, 넷플릭스도 이 사실을 인지한 상태로, 23 일부터 베트남 시장에서 드라마·영화로 분류된 영상물 서비스만 제공할 것이라 약속한 바 있다고 밝혔음
 - ✔ 관련 규정인 정부 시행령 71 호(71/2022/ND-CP)에 따르면, 베트남에서 드라마·영화와 예능 프로그램은 서로 다른 유형으로 분류되며, 각기 다른 규제가 적용됨. 예능 프로그램 배급사의 경우 베트남법인 설립이 의무인 반면, 드라마·영화배급사는 그렇지 않은 것이 대표적인 사례임
 - ✔ 넷플릭스의 베트남 사업활동이 온라인 드라마·영화 스트리밍으로 등록돼 있음에도 불구하고, <러브온더스펙트럼> (Love on the Spectrum), <끝나지 않는 세번째 데이트>(Longest Third Date), <다운포러브> (Down For Love) 등의 드라마·영화가 아닌 영상물이 서비스되고 있어서 베트남 라디오-텔레비전-전자정보국은 관련 콘텐츠의 삭제를 거듭 요청했음
 - ✔ 베트남 라디오-텔레비전-전자정보국 레꽁뜨조(Le Quang Tu Do) 국장은 새로운 규정이 국내외 기업간 공정성을 보장하기 위해 마련된 것으로, 이로 인해 일부 업체가 베트남 서비스 중단을 결정했다고 밝혔음. 이전까지 외국 플랫폼들이 이러한 규제에 사각지대에 놓여 있었기에 국내 플랫폼에 비해 많은 이익을 누렸고, 이중 일부는 탈세나 금지된 콘텐츠를 배포하는 등 위법이 적발되기도 했으며, 각 기업이 현지 법에 맞게 사업 모델을 조정하는 것이 매우 정상적인 현상이라고 덧붙였다

5) 출처 :

https://vnexpress.net/netflix-go-cac-chuong-trinh-truyen-hinh-tai-viet-nam-4830575.html?fbclid=IwY2xjawHe57xleHRuA2FbQlxMAABHcl1Q37Gc04XqkBG1aPk3sknMdGg-_k8c4Z-7vPM18urUX7NC4v8O0t4uA_aem_TMvVIYow5gJa2Xc_L1wF0w

☑ [태국] 드라마 <오징어 게임 2> 평가 6)

- 1월 1일, 태국 스프링뉴스(Spring News)는 ‘시즌 1 보다 실망스러운 <오징어 게임 2>?’라는 칼럼을 온라인에 게재했음
 - ☑ 필자는 시즌 2의 장점으로 임신부, 성소수자 등 많은 새로운 캐릭터가 등장해 이야기의 풍부함을 더해주고 있다고 평가했음
 - ☑ 극중에서 성소수자 역을 맡은 박성훈 배우는 돈이 생기면 태국으로 성전환 수술을 하러 간다고 말해, 태국 SNS에서 많은 인기와 응원을 받았음
 - ☑ 시즌 2의 아쉬운 점으로는 전편에 비해 압박감과 설렘이 많이 부족하고, 매 경기가 끝날 때마다 게임을 계속할지 투표를 진행함으로써 많은 시간을 잡아먹었다고 말했음
 - ☑ 필자는 시즌 2가 더욱 강렬해진 스토리텔링과 새로운 게임을 선보여 발전했지만, 시즌 1의 화려함이 확연히 줄어들어 일부 시청자들에게 실망감을 불러 일으켰다고 게재했음
 - ☑ 그럼에도 불구하고 시즌 2는 시청자들의 마음속에 많은 의구심을 불러 일으키고, 시즌 3을 기다리게 하는 매력이 있다고 총평했음
 - ☑ 2025년 1월 1주차 넷플릭스 타일랜드 순위에서 <오징어 게임> 시즌 2는 1위를 차지하고 있으며, 2위는 <오징어 게임> 시즌 1, 3위는 <지금 거신 전화는>이 올라와 있음



|그림 1| X에 게시된 박성훈 배우 응원글 / 1월 1주차 넷플릭스 타일랜드 순위

☑ [태국] 제 3회 방콕 야외영화제 7)

- 태국 창의문화진흥원(THACCA)과 문화부 문화진흥국, 방콕시는 1월 4일부터 19일까지 매주 토·일요일 ‘제 3회 한밤의 방콕야외영화제’를 개최함
 - ☑ ‘한밤의 방콕야외영화제’는 방콕 시민들의 문화 증진과 태국 소프트파워 홍보를 목적으로 매년 방콕시 내의 공원, 광장 등에서 무료로 진행하고 있음
 - ☑ 태국영화감독협회가 운영하는 이 행사에는 토크쇼와 콘서트도 있으며 영화사, 창의활동, 음식 등의 부스들도

6) 출처 : <https://www.springnews.co.th/lifestyle/movie-series/855038>

7) 출처 : <https://www.prachachat.net/d-life/news-1726728>

함께 참가함

- ☑ 상영작들은 대부분 해외에서 호평 받은 태국 영화들로 선정되었으며, 일정과 장소는 다음과 같음
 - 1월 4일 / 방콕 시청 앞 광장 / 태국 <쌘러(The Undertaker)>
 - 1월 5일 / 방콕 시청 앞 광장 / 태국 <타위푼(Tawee Pope)>
 - 1월 11일 / 끄롱까셈 파둥 운하 / 벨기에 · 네덜란드 <반짝반짝 빛나는(Sea Sparkle)>
 - 1월 12일 / 끄롱까셈 파둥 운하 / 태국 <레드 라이프(Red Life)>
 - 1월 18일 / 룸피니 공원 / 태국 <도이 보이(Doi Boy)>
 - 1월 19일 / 룸피니 공원 / 태국 <솔리드 바이 더 씨(Solids by the Seashore)>



그림 2 | 제3회 방콕야외영화제 포스터

☑ [멕시코] <에밀리아 페레스> 감독, ‘멕시코 조사 없이 촬영’ 발언 논란 8)

- 프랑스의 유명 감독 자크 오디아르가 최근 인터뷰에서 자신의 영화 <에밀리아 페레스(Emilia Pérez)>를 제작하며 멕시코에 대해 깊이 있는 조사를 하지 않았다고 밝혀 많은 이들에게 충격을 줌
 - ☑ 영화 <에밀리아 페레스>는 멕시코의 마약 카르텔, 실종자들, 주인공의 신분 변화 등 다양한 현지의 사회적 이슈를 다루며 개봉 이후 큰 논란을 일으킴
 - ☑ 영화는 2025년 1월 5일에 열리는 골든 글로브 시상식에서 10개 부문에 노미네이트되었으며, 그 중 하나는 주인공 배역을 한 셀레나 고메즈와 카를라 소피아의 수상이 가능한 것이라 주목을 받음
 - ☑ 그러나 자크 오디아르 감독은 최근 한 인터뷰의 영화를 만들기 위해 멕시코에 대해 얼마나 조사를 했는지의 질문에 대해 ‘그다지 많이 조사하지 않았다. 내가 이해해야 할 부분은 이미 조금 알고 있었다’라고 답함
 - ☑ 이 발언은 많은 이들에게 충격을 주었고, 영화가 멕시코와 관련된 내용임에도 불구하고 실제로 멕시코의 문화와 현실을 잘 반영하지 못한 것 아니냐는 비판이 제기됨

8) 출처 :

<https://www.lasestrellas.tv/famosos/director-de-emilia-perez-no-investigo-sobre-mexico-asi-dejo-impactados-a-todos>

- ☑ 실제 일부 관객들은 동 영화가 멕시코를 다루고 있음에도 불구하고 멕시코의 참여가 전혀 없다는 점을 지적하며, 영화가 멕시코와 동떨어져 있다는 느낌을 받았다고 전함
- ☑ 이러한 논란 속 영화는 2025년 1월 25일 현지 개봉을 앞두고 있음

☑ [스웨덴] 넷플릭스, 다큐멘터리 영화 <Avicii-I'm Tim> 개봉 9)

- 스웨덴 아티스트 Avicii 에 대한 다큐멘터리 영화 <Avicii - I'm Tim>가 넷플릭스를 통해 12월 31일 개봉함
 - ☑ 영화 <Avicii - I'm Tim>은 Tim Bergling(Avicii 의 본명)으로서의 삶의 첫 순간부터 그가 전 세계적 인기를 얻은 아티스트 Avicii 로 활동하던 순간, 그리고 2018년 그가 생을 마감한 오만에서의 마지막 순간까지를 담고 있음
 - ☑ 해당 영화를 제작한 영화감독 Henrik Burman 은 Tim 의 가족들이 찍은 영상과 미발표 인터뷰 등 수천 시간 분량의 자료를 검토해 선별한 후 영화를 제작함
 - ☑ 감독은 Tim 의 어린 시절은 한 사람으로서의 Tim 을 이해하는 데에 큰 도움이 되므로 어린 시절 Tim 의 모습과 생전 인터뷰를 영화 속에서 잘 엮어내려 노력했다고 밝힘



|그림 3| 공연 중인 Avicii

☑ [스페인] 라틴 아메리카 대표 스트리밍 플랫폼 ViX, 2025년 스페인 진출 10)

- 라틴 아메리카의 대표적인 스트리밍 플랫폼 ViX 가 Atresplayer 를 통해 2025년 1월부터 스페인에서 서비스를 시작하기로 결정함
 - ☑ 이번 협약은 TelevisaUnivision 과 Atresmedia 간의 협력을 통해 이루어졌으며, ViX 가 스페인어 콘텐츠 시장에서 입지를 확장하려는 전략의 일환임
 - ☑ 이번 결정으로 ViX 는 스페인을 새로운 서비스 지역으로 추가하며 글로벌 진출을 더욱 가속화할 전망
 - ☑ ViX 는 Atresplayer 의 광고 없는 구독형 모델을 통해 제공되며, 이용자들은 15,000 시간 이상의 프리미엄

9) 출처 : <https://www.svt.se/kultur/ny-dokumentar-om-avicii-smyregisserad-av-artisten-sjalv>

10) 출처 :

https://www.eldiario.es/vertele/noticias/plataforma-latina-vix-llegara-espana-2025-traves-atresplayer-gracias-acuerdo-televisaunivision_1_11915365.html

https://www.atresmedia.com/prensa/notas/atresplayer/atresplayer-cierra-2024-como-plataforma-que-estrenado-mas-nuevos-titulos-ficcion-espanola_20241223676947bb4f1fb700019ac434.html

콘텐츠를 시청 가능함

- ✔ 주요 콘텐츠로는 오리지널 드라마, 영화, 텔레노벨라, 코미디, 드라마 등 다양한 장르가 포함됨
- ✔ 제공되는 콘텐츠 중 대표작은 다음과 같음:
 - 드라마: La mujer del diablo(악마의 여인), Mujeres asesinas(여살인마들), Pacto de sangre(피의 언약)
 - 영화: ¿Quieres ser mi hijo?(내 아이가 되어 줄래?), Bendita Suegra(친애하는 시어머니)
 - 스포츠: Liga MX 의 주요 팀(Club América, FC Monterrey (Rayados), Cruz Azul 등)의 축구 라이브 경기
- ✔ TelevisaUnivision 의 스트리밍 및 디지털 부문 사장 라파엘 우르비나(Rafael Urbina)는 “이번 협약은 ViX 의 글로벌 확장 전략에서 중요한 단계라고 평가하며, 스페인어 시장에서 독보적인 프리미엄 콘텐츠 제공을 통해 경쟁력을 더욱 강화할 것”이라 강조함
- ✔ 또한 Atresmedia 의 CEO 하비에르 바르다히(Javier Bardaji)는 “이번 협약은 세계적인 주요 콘텐츠 제공자와의 협력을 통해 Atresplayer 의 입지를 강화할 중요한 기회가 될 것”이라며 기대감을 표명함
- ✔ 또한, ViX 와의 협력을 통해 스페인 및 히스패닉 아메리카 시장에서 큰 시너지 효과를 창출할 것이라 예상함
- ✔ 이번 협약은 Atresplayer 의 구독자 수 증가와 콘텐츠 제공 시간 확대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대됨

✔ [스페인] WWE, 넷플릭스 통해 새로운 스포츠 엔터테인먼트 문화 형성 11)

- 넷플릭스는 WWE 의 Friday Night SmackDown 에 이어 Raw 도 스페인에서 조기 방영한다고 발표했으며, 이번 주와 다음 주 주요 에피소드가 생중계될 예정임
 - ✔ Raw 의 경우 2024 년 12 월 30 일 휴스턴에서 열리는 에피소드가 스페인 시간 기준 12 월 31 일 화요일 오전 2 시에 넷플릭스를 통해 생중계될 예정임
 - ✔ WWE 는 넷플릭스를 통해 Raw, SmackDown, NXT 등 모든 주요 프로그램을 스페인 및 WWE 와 방송 계약이 없는 국가들에 제공할 계획이며, 이는 2024 년 1 월 6 일 정식 서비스를 앞둔 테스트 단계임
 - ✔ 기존에 WWE 의 공식 유튜브 계정을 통해 제공되던 생중계는 2024 년 1 월 3 일 종료될 예정이며, 이후부터는 넷플릭스가 주요 스트리밍 플랫폼으로 자리잡게 됨
 - ✔ 다만, 스페인에서는 NXT 의 다음 에피소드가 유튜브를 통해 마지막으로 방영될 예정임
 - ✔ WWE 의 넷플릭스 진출은 프로레슬링 역사와 스포츠 엔터테인먼트의 진화에 중요한 전환점이 될 것으로 보이며, 세계 최대 스트리밍 플랫폼을 통해 새로운 팬층을 확보하고 국제적 확장을 강화할 기회로 평가되고 있음
 - ✔ WWE 팬들은 앞으로 스페인에서 Raw, SmackDown, NXT 를 매주 넷플릭스를 통해 실시간으로 시청할 수 있게 될 예정임
 - ✔ WWE 의 스페인 조기 방영은 스페인이 넷플릭스의 중요한 시장 중 하나임을 입증할 뿐 아니라 WWE 의 두터운 스페인 팬층의 기대를 충족시키고 시장에서의 경쟁력을 강화하려는 전략으로 보여짐

11) 출처 : <https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/136422-wwe-smackdown-se-adelantaria-en-netflix-espana>
<https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/136477-netflix-tambien-adelanta-el-estreno-de-wwe-raw-en-espana>

✔ [브라질] 2025 년 시청각 시장의 3 가지 트렌드 12)

○ 브라질 시청각 시장, 2025 년까지 5% 성장할 것으로 예상

- ✔ 브라질 시청각 시장은 확장 중이며, PwC 의 2021-2025 년 글로벌 엔터테인먼트 및 미디어 조사에 따르면 2025 년까지 5% 성장할 것으로 예상됨. 경제 회복과 공공 정책의 진전에 힘입어, 향후 몇 년간 유망한 전망을 보여주고 있음
- ✔ COVID-19 로 인한 격리 조치 이후 시장은 다소 느린 속도로 성장했으나, 2024 년부터 상황이 변화하기 시작했음. 투자 증가, 상영관 현대화, 새로운 제작 전략은 성장의 조짐을 보이고 있음. 브라질에 현재 3,481 개의 영화관이 운영되고 있으며, 이는 2019 년의 기록(3,478 개)을 초과한 수치임
- ✔ 또한, 시청각 부문 기금(FSA)의 신용 라인이 156 개의 새로운 영화관 건설 및 84 개의 기존 영화관 현대화를 지원하며, 21 개 도시의 상영관 접근성을 높이고 있음
- ✔ 동시에, 신기술 트렌드와 관객 행동의 변화는 2025 년 시청각 시장을 더욱 변화시킬 것으로 기대되며, 주요 트렌드는 다음과 같음:
 - 모바일 장치에 대한 제작 : 휴대전화의 편리함과 소셜 플랫폼의 발전으로 짧고 최적화된 동영상 수요가 증가하고 있음. 평균적으로 브라질인은 하루에 9 시간 13 분을 인터넷과 소셜 미디어에 접속하며, TikTok, Instagram Reels, YouTube Shorts 와 같은 플랫폼의 성장으로 짧은 수직 비디오가 중심이 되고 있음. 이에 따라 콘텐츠 기업은 모바일에 최적화된 프로덕션에 투자하여 주의를 끌고 있음
 - 지속 가능성 : 지속 가능한 주제가 시청각 분야의 최우선 사항으로 자리 잡고 있음. 시장은 이 주제를 콘텐츠로 변환하는 동시에 생산 과정에 더 지속 가능한 관행을 도입하고 있음. 문화부의 시청각 국장 조엘마 곤자가는 아마존의 내러티브가 국내외에서 중요한 역할을 해야 한다고 강조했다. 이는 윤리적이고 환경문제를 다루는 제작에 대한 대중의 관심이 증가하고 있음을 반영하며, 포괄적이고 지속 가능한 정책이 요구되고 있음
 - 인공지능(AI) 및 증강 현실(AR) : AI 와 AR 의 발전은 시청각 산업의 창작 및 소비 과정을 재정의하고 있음. O2 Filmes 의 CEO 파울로 바르셀로스는 AI 가 프로세스 최적화와 비용 절감에 필수적인 도구가 되고 있으며, AI 를 사용하는 인력이 AI 를 사용하지 않는 인력을 대체할 것이라고 말했음. AI 기반 도구는 비디오 편집, 시각 효과 및 콘텐츠 개인화에 도움을 주고 있으며, AR 은 몰입형 경험을 제공하여 광고, 엔터테인먼트 및 교육에 새로운 기회를 창출함
- ✔ 이러한 트렌드는 산업의 효율성을 창출하면서도 창의성과 독창성을 균형 있게 유지하도록 도전하고 있음

12) 출처 :

https://sitebarra.com.br/v8/3-tendencias-que-devem-dominar-o-mercado-audiovisual-em-2025/#google_vignette

게임·융복합



13) [베트남] LG 전자 주최 베트남 최대 규모 리그 오브 레전드 대회, 제네틱 이스포츠 우승 13)

- LG 전자 주최 베트남 최대 규모 리그 오브 레전드 대회 <2024 라이프스 굿 토너먼트> (Life's Good Tournament)가 3 개월 간 치열한 경쟁 끝에 제네틱 이스포츠(GENETIC ESPORT)의 우승으로 마무리됨. 이번 대회에는 베트남 전국의 다수의 이스포츠 팀이 참가함
 - ☑ 여러 차례 예선 라운드를 거친 후, 최종 결승전은 어나더 사이공 바이 LG(Another Saigon by LG) 사옥에서 개최되었으며, 라이트닝 이스포츠 콤플렉스(Lightning Esport Complex) 소속 제네틱 이스포츠 팀, OEG 스타디움(OEG Stadium) 소속 HST 팀, 유니콘 사이버(Unicorn Cyber) 소속 2 GAME DI VE 및 바이킹스(Vikings) 소속 알파메일(ALPHA MALE) 등 베트남 북부, 중부, 남부 3 개 지역 내 Top 4 팀이 참가하여 극적 순간들을 다양하게 펼침
 - ☑ 최종 결과, 제네틱 이스포츠 팀이 우승하며 <2024 라이프스 굿 토너먼트>의 신혼 챔피언으로 등극함. HST 팀은 준우승을 차지하였으며, 2 GAME DI VE 와 알파메일 팀은 공동 3 위를 차지함
 - ☑ 우승팀 제네틱 이스포츠의 팀원들은 장시간 훈련 및 준비의 결과를 통해 우승을 차지한 것에 대해 매우 기쁘고 행복하며 압도적으로 승리한 것에 대한 기쁨 또한 전함



|그림 4| 우승팀 제네틱 이스포츠

13) 출처 :

https://thethaovanhoa.vn/genetic-esport-vo-dich-giai-dau-lien-minh-huyen-thoai-lon-nhat-viet-nam-do-lg-to-chuc-20241211135146754.htm?fbclid=IwY2xjawHe6YtleHRuA2FbQlXMAABHQ_CidhDLAQm23a9q8ZGiWUeAw7jrpQ6MTWm v54_Zy3J9Aj3EHaM8o3sy_w_aem_Glx1HKax_M9sCZaOcxJ8Yg#google_vignette

✔ [멕시코] 디스크 형식 콘솔게임이 사라질 것이라는 전망과 그 이유 14)

- 멕시코는 연간 20 억 달러 이상으로 추정되는 수익으로 라틴 아메리카에서 가장 큰 비디오게임 시장이라는 타이틀을 차지하며 동시에 큰 변화를 겪고 있음
 - ✔ 비교적 디스크 형식의 콘솔게임이 활발하던 현지의 사용자들은 점점 디지털 형식을 채택하고 있음
 - ✔ The Competitive Intelligence Unit 멕시코 지부의 조사 자료에 따르면 2023 년 동안 멕시코의 게임 사용자 중 70%가 최소 한 번 이상 디지털 비디오게임을 구매했다고 밝힘
 - ✔ Steam 과 PlayStation Store 와 같은 사이트가 가장 선호되는 플랫폼으로 선두를 달리고 있으며, 그 뒤를 Xbox Live 가 따르고 있음
 - ✔ 디지털 형식의 편리함과 즉시 접근성, 저장공간과 휴대성, 할인과 구독 서비스 외에도 2022 년 멕시코 가정의 77% 이상이 고속 인터넷의 접속 가능하게 된 조건도 비디오게임 형식의 교체현상에 중요한 요인으로 작용하고 있음
 - ✔ 한편, 디지털 환경의 노출에서 나타나는 다양한 문제들, 비디오게임 관련 사업체들의 경제적 타격, 디지털 형식을 즐기기에 제한된 조건을 가진 지역의 불편함 등의 부정적 영향 또한 초래될 것으로 전망됨

✔ [스페인] 스페인 AI 도입 현황과 전망: 2025년까지 AI 투자 23% 늘릴 것 15)

- 스페인 기업들은 2025년까지 인공지능(AI) 도입에 23% 더 많은 예산을 투자할 계획이며, 주요 활용 분야는 프로세스 자동화, 데이터 분석, 고객 문의 응답 등으로 운영 효율성을 높이고 비용 절감을 목표로 하고 있음
 - ✔ IBM 컨설팅의 미레야 리에라(Mireya Liera) 디렉터에 따르면, 이러한 투자는 AI 응용 프로그램에 대한 기업의 관심이 증가하고 있음을 나타냄
 - ✔ AI 는 서비스의 초개인화, 전략적 의사결정 개선, 자원 최적화 등을 가능하게 하며, 고객과의 상호작용을 자동화하여 문제 해결 시간을 단축함
 - ✔ 스페인 정부는 AI 기술의 혜택을 누리는 기업들이 직원들에게 더 많은 휴가를 제공하도록 하는 방안을 검토 중이며, 이를 통해 기술 발전으로 인한 혜택이 사회 전체에 긍정적으로 작용하도록 유도하려 하고 있음
 - ✔ 동시에 AI 기술 도입과 관련된 윤리적 우려가 제기되고 있음. 특히 금융, 보험, 의료 등과 같이 규제가 엄격한 분야에서는 책임 있는 사용을 보장하기 위한 구체적인 규제가 필요하다는 목소리가 큼
 - ✔ 2025년까지 기업의 25%가 AI 를 활용한다는 '스페인 디지털 2025' 목표에 도달하기 어려울 것으로 보이는데 현재 스페인 기업 중 12.4%만이 AI 를 사용하고 있으며, 데이터 분석 기술 활용도는 31% 수준임

14) 출처 :

<https://www.infobae.com/mexico/2024/12/29/los-gamers-pondran-fin-a-videojuegos-fisicos-estas-son-las-razones>

15) 출처 :

<https://www.elconfidencialdigital.com/articulo/dinero/empresas-espanolas-invertiran-23-mas-incorporar-inteligencia-artificial/20241226050000901193.html>

- ✔ 이러한 수치는 유럽 평균과 비슷하며, AI 채택률이 낮은 이유로는 교육 부족, 투자 한계, 기술에 대한 이해 부족 등이 꼽힘
- ✔ AI 도입은 직원 수 250 명 이상의 대기업에서 더 빠르게 진행되고 있지만, 중소기업은 기술에 대한 두려움과 디지털 보안 문제로 인해 신중한 태도를 보이고 있음
- ✔ 2024년에는 생성형 AI 기술이 금융 분야에서 주목받았으며, 챗봇과 디지털 인증 기술이 고객 관계와 KYC(고객 신원 확인) 절차를 혁신적으로 개선함
- ✔ 향후 AI 는 신용 점수 평가와 같은 영역에서 중요한 역할을 할 것으로 기대되며, 이는 실시간 재무 건전성 평가 및 리스크 관리에서의 정확도를 크게 높일 것으로 보임
- ✔ 전문가들은 AI 기술 도입을 성공적으로 이루기 위해 투자 확대, 교육 강화, 윤리적 규제 마련 등 균형 잡힌 접근이 필요하며, 기술의 혜택이 사회 전반에 고르게 확산되도록 해야 한다고 강조함

애니·캐릭터



☑ [북경] 2024 년 제작 등록된 중국산 TV 애니메이션 작품 총 548 편

- 1 월 2 일, 국가광전총국(国家广播电视总局)이 공식 홈페이지를 통해 <2024 년 12 월 중국산 TV 애니메이션 제작등록 공시 관련 통지(关于 2024 年 12 月全国国产电视动画片制作备案公示的通知)>¹⁶⁾를 발표함
 - 이번 통지를 포함해 당국이 지난 한 해 공시한 내용을 종합하면 2024 년 제작 등록된 중국산 TV 애니메이션 작품 수는 총 548 편임
 - 분류별로 보면 작년 한 해 동안 제작 등록된 TV 애니메이션 중에서 제일 많이 사용된 소재는 동화(童话)로 총 261 편이 제작되었으며, 전체 작품의 40%를 차지함

2024 년 제작 등록된 중국산 TV 애니메이션 소재 분류 및 작품 수

구분	1 월	2 월	3 월	4 월	5 월	6 월	7 월	8 월	9 월	10 월	11 월	12 월	합계
동화	17	23	32	24	13	16	12	14	24	10	18	17	220
교육	14	8	16	17	13	6	11	8	2	5	10	4	114
SF	4	3	7	4	6	3	2	1	3	1	3	3	40
문화	3	3	11	10	14	3	27	2	1	6	9	11	100
현실	3	0	2	4	2	2	4	1	2	0	0	3	23
역사	0	2	1	1	1	0	0	2	1	1	0	0	9
기타	3	6	0	10	2	0	0	1	5	1	4	10	42
합계	44	45	69	70	51	30	56	29	38	24	44	48	548

☑ [심천] 2024 년 중국 4 대 OTT 플랫폼 약 128 편 중국 제작 애니메이션 방영¹⁷⁾

- 지난 12 월 30 일 기준, 중국 4 대 OTT 플랫폼에서 2024 년에 빌리빌리 52 편, 텐센트비디오 41 편, 아이치이 19 편, 유쿠 16 편 총 128 편(단독 방영 아닌 작품 포함)의 중국 제작 애니메이션을 방영함.¹⁸⁾ 방영된 애니메이션 중 웹소설을 각색한 작품이 과반 수 이상을 차지하며, 플랫폼사의 기존 IP 에 대한 시리즈화가 증가함
 - 유쿠의 경우 '신국풍(新国风)' 개념을 강조하여 2024 년에 방영된 애니메이션은 모두 중국풍 판타지, 무협 등 웹소설 IP 를 바탕으로 제작된 애니메이션임. 이차원(二次元) 전문 플랫폼 이미지가 강한 빌리빌리의 애니메이션 재생량 TOP10 중 40%는 웹소설 각색 작품임
 - 각 플랫폼 내 애니메이션 인기수치(热度数据)¹⁹⁾를 보면 오래된 애니메이션의 인기수치가 비교적 높

16) 국가광전총국 공식 홈페이지 : https://www.nrta.gov.cn/art/2025/1/2/art_113_69926.html

17) 출처 : <https://36kr.com/p/3102809673911817>

18) 해당 기사에는 청소년 및 성인을 타겟층으로 하는 애니메이션만 통계됨

19) 플랫폼 내 인기수치는 보통 영상 재생량, 댓글수, 구독자수 등 데이터로 종합적으로 통계된 수치임

은 편임. 플랫폼사에서도 높은 제작비와 긴 제작기간을 투입해서 완전 새로운 애니메이션을 개발하는 것 보다 시장에서 이미 성과를 거둔 애니메이션 IP 를 시리즈화하는 데에 더 집중하여 IP 의 인지도를 높이고 인기를 유지함

☑ [심천] 뱀띠 해를 맞이하여 뱀 관련 IP 콜라베이션 제품 대거 출시 20)

○ 새해에는 그해의 띠가 포함된 콜라베이션 제품이 더욱 기념 가치가 있으므로, 기업들은 뱀띠 해를 맞이해서 소비자의 수요를 자극하기 위해 뱀띠 해 한정 콜라베이션 제품을 대거 출시함

- ☑ 중국 우체국은 해리포터와 협력하여 슬리데린(Slytherin) 테마인 '사원(蛇愿)' 소장용 우표 세트 제작, 완구 업체 피스쿨(Piececool)은 반다이(BANDAI)와 손잡고 뱀띠 해 한정판 '사사건담(巳蛇高达)' 출시, 중국공상은행은 애니메이션 <투파창궁(斗破苍穹)>과의 협업으로 뱀띠 금목걸이 출시 등을 통하여 소비자 들의 뱀띠 해 한정판 제품에 대한 소장 수요를 끌어올림
- ☑ 또한, 뷰티, 식음료, 문구 등 다양한 분야의 브랜드들은 즐거운 춘절 분위기를 연출하기 위해 뱀 요소를 적극적으로 활용해 더욱 귀엽고 사랑스러운 이미지로 새로운 제품 포장을 설계함. 예를 들어 화장품 브랜드 찬도(ChanDo)는 중국 애니메이션 <백사: 부생(白蛇: 浮生)>의 캐릭터 백사(白蛇)와 청사(青蛇)가 그려져 있는 쿠션을 내놓았으며, 음료수 브랜드 향표표(香飘飘)는 중국 대표적인 아동 애니메이션 <조롱박형제(葫芦娃)>에서 나타나는 뱀 요괴 캐릭터를 활용한 춘절 한정판 밀크티 선물 세트를 출시함



[그림 5] 콜라베이션 예시

☑ [도쿄] 호리프로 인터내셔널 등 3 개사 공동 프로젝트, 동아시아 · 동남아시아에서 새로운 엔터테인먼트 사업 전개 21)

- 호리프로 인터내셔널과 HT 엔터테인먼트, 애니메이션 전문 채널 애니맥스(ANIMAX)를 운영하는 애니맥스 브로드캐스트 재팬은 12 월 23 일 동아시아와 동남아시아에서 새로운 공동 프로젝트를 시작할 것을 발표함
- ☑ 호리프로 인터내셔널은 2018 년 일본 및 해외에서 활약하는 가수 및 성우의 관리 부서를 호리프로로부터

20) 출처 : <http://www.chinalicensingexpo.com/exponews/2132.html>

21) 출처 : <https://www.oricon.co.jp/news/2360552/full>

인수, 아시아 중심의 해외 진출을 적극적으로 모집하는 중임

- ☞ 호리프로 인터내셔널은 매니지먼트 사업, 콘서트, 팬미팅 등을 세계 각지에서 전개, 싱가포르에서는 동남아시아를 대표하는 ACG 컨벤션인 ‘Anime Festival Asia(AFA)’에 2008년 설립 시기부터 참여했으며, 현재는 주최사 중 하나를 담당하고 있음
- ☞ 또한, 2017년에는 중국 광저우에서 ACG 컨벤션을 개최했으며 자사 콘텐츠뿐만 아니라 일본 콘텐츠 전반의 동아시아 및 동남아시아 진출을 지원하며 다각적 사업을 전개하고 있음
- ☞ HT 엔터테인먼트는 ‘Focus On Asia With Entertainment’를 기업 이념으로, 호리프로 그룹, 텐센트 뮤직 엔터테인먼트 그룹, Earnest 가 전략적으로 제휴하여 2022년 설립됨
- ☞ 세계적으로 독특성 높은 일본 콘텐츠를 중국 본토를 향해 현지화 및 커뮤니티화하는 것을 최대 목표로, 호리프로 그룹의 강점인 인재 발굴, 육성 등 매니지먼트 노하우와 지식을 활용하여 중국의 온라인 음악 및 오디오 서비스를 선도하는 기업인 텐센트 뮤직 엔터테인먼트 그룹과 협력하여 이용자 인사이트나 온라인, 오프라인에서 풍부한 자원을 제공하고 있음
- ☞ 애니맥스는 2024년, 개국 26년째를 맞이했으며, 시청 가구 수가 700만 가구를 넘는 일본 최대 규모의 애니메이션 전문 채널임
- ☞ 2009년부터 애니맥스가 주최하는 애니메이션 음악 축제 ‘ANIMAX MUSIX’은 요코하마, 오사카, 고베를 비롯해 광저우, 타이베이에서도 실시되었으며, 2022년에는 이스포츠 프로팀 ‘GHS Professional’을 출범하는 등 이스포츠 분야에도 진출함
- ☞ 이외에도 공식 온라인 쇼핑몰 ‘ANIMAX 스토어’를 운영했으며, 애니메이션 콜라보 카페 ‘ANIMAX CAFE +’, 오리지널 IP 발굴을 위한 ‘ANIMAX 코믹스’ 실시 등 애니메이션, 게임, 만화 영역을 중심으로 한 폭넓은 엔터테인먼트를 제공 중임
- ☞ ‘애니메이션 산업 리포트’²²⁾에 따르면, ‘애니메이션 산업 시장 해외 매출’의 추이는 2022년 역대 최고를 기록할 만큼, 해외 시장에서 일본 애니메이션에 대한 주목도는 높아지고 있음
- ☞ 일본 정부 또한 지난 6월에 결정한 ‘2024년도 지적재산 추진 계획’을 통해 애니메이션이나 게임 등 산업의 해외 진출을 2033년까지 50조 엔으로 확대하는 ‘쿨재팬 전략’을 내놓는 등 애니메이션과 게임 분야의 해외 진출 중요성이 확대되고 있음
- ☞ 호리프로 인터내셔널, HT 엔터테인먼트, 애니맥스는 이러한 사회적 수요의 증가에 발맞추어 각 회사의 지식과 강점을 활용하여 동아시아와 동남아시아 지역에서의 라이브 이벤트 개최 및 운영을 비롯한 새로운 엔터테인먼트 사업의 성공을 도모함



|그림 6| 3개사 CI

22) 일본동화협회 발행

☑ [인니] 극장용 애니메이션 <잔나: 화산섬의 속삭임>, 동남아시아 5 개국 상영 ²³⁾

- 인도네시아 애니메이션 영화 제작사 MNC 애니메이션과 MNC 픽처스가 제작한 작품 <잔나: 화산섬의 속삭임 (ZANNA: Whisper of Volcano Isle)>이 1 월 초 인도네시아를 비롯한 싱가포르, 말레이시아, 브루나이, 캄보디아 동남아시아 5 개국에서 개봉될 예정임
 - ☑ 총괄 프로듀서 릴리아나 타누수디보는 "인도네시아 극장용 애니메이션을 국제 무대에 선보일 수 있게 되어 자랑스럽다"라고 밝히며 "이번 5 개국 개봉은 인도네시아 애니메이션이 국제적인 수준에서 경쟁할 수 있는 큰 잠재력을 가지고 있다는 증거"라고 설명함
 - ☑ 캐릭터 '아틀라스'의 목소리를 연기한 로비 푸르바는 "본 애니메이션 작품 제작에 참여하게 된 것에 자부심을 느낀다"라며 "작품이 가진 강렬한 메시지가 많은 사람들에게 깊은 인상을 남길 것이라고 확신한다"라고 밝힘. 실제로 본 작품은 흥미진진한 모험 이야기와 멋진 비주얼뿐만 아니라 관객에게 자신감, 용기, 성실함이라는 중요한 메시지를 전달함
 - ☑ <잔나: 화산섬의 속삭임>은 가족과 헤어진 후 우연히 마법으로 가득한 세계로 들어가게 된 소녀 '잔나'의 이야기로, 친구들과 함께 새로운 세계를 탐험하며 다양한 도전에 맞서고, 세상의 안전을 위협하는 어둠의 세력에 맞서 싸워나가는 잔나의 모험을 그림. 잔나의 목소리를 연기한 알리야 누르샤브리나는 "잔나의 여정을 통해 어린이들이 살면서 맞닥뜨리게 될 고난과 역경에 맞서 자신감과 용기를 가질 수 있기를 바란다"라고 전함

23) 출처 : <https://investor.id/lifestyle/384258/zanna-whisper-of-volcano-isle-perkuat-industri-animasi-indonesia>
<https://www.kompas.com/hype/read/2024/12/24/103146966/zanna-film-animasi-indonesia-siap-tayang-di-5-negara>
 #google_vignette

음악



✔ [베트남] 베트남 여가수 오렌지, 한국 드라마 <결혼해 YOU> OST 참여 24)

- 최근 가수 오렌지(Orange)는 한국 로맨틱 코미디 드라마 <결혼해 YOU> 네 번째 OST <한 사람>의 영어 버전 음원 녹음에 참여하였으며 이는 각종 온라인 음원 사이트를 통해 발매됨
 - ✔ 가수 오렌지는 V-POP 분야 내 MZ 세대 대표 가수 중 한 명으로, 파워풀하고 개성 넘치는 목소리를 가진 여성 솔로 아티스트이며, 한국 노래 <한 사람>의 영어 버전 녹음 참여를 통해 깨끗하고 맑은 음색, 탄탄한 가창력 또한 선보임
 - ✔ 노래 <한 사람>은 갑자기 찾아온 사랑에 대한 설렘을 표현한 곡으로, 한 번 들으면 쉽게 기억에 맴돌고 중독성이 넘치는 후크를 지닌 후렴구가 인상적임. 특히, 가수 오렌지는 따뜻한 감성을 녹여낸 목소리를 통해 주인공들의 감정선과 드라마의 몰입도를 한층 더 높임
 - ✔ 드라마 <결혼해 YOU>의 OST 제작팀 유경현 씨는 가수 오렌지의 뛰어난 가창력을 극찬하며, 오렌지를 선택한 이유가 높은 인지도뿐만이 아닌, 잔잔한 도입부에서 클라이막스까지 완벽히 소화할 수 있는 보컬 능력을 지녔기 때문임을 밝힘
 - ✔ 가수 오렌지는 <결혼해 YOU> OST 제안 요청을 받았을 때, 설렘과 가수로서의 자부심을 느꼈으며, 이번 한국과의 드라마 OST 협업은 글로벌 제작진과 함께 처음 작업하는 것으로 더욱 특별한 기회였음을 전함

✔ [멕시코] 20 만 명의 관중, 폴리마치와 함께 춤추며 새해맞이 25)

- 2025 년을 맞이하기 위해 약 20 만 명이 멕시코시티의 엠블레마인 천사의 탑에 모여 폴리마치의 디제잉에 함께 춤추며 새해를 맞이함
 - ✔ 폴리마치는 1970 년대에 결성된 멕시코의 대표적 디제잉 그룹으로 멕시코에 하이에너지(1970 년대 미국에서 디스코 음악의 전성기에 등장한 장르) 음악을 전파시킴
 - ✔ 500 미터가 넘는 멕시코시티의 중심거리인 레포르마 대로변에서 시민들은 함께 춤추며 2025 년을 맞이하는 카운트다운에 참여함
 - ✔ 클라라 브루가다 멕시코시티 시장은 '세계에서 가장 큰 디스코텍에 온 것을 환영한다'라 외치며 분위기를 뜨겁게 달궜

24) 출처 :

https://kenh14.vn/orange-hat-nhac-phim-han-quoc-marry-you-215241218135119212.chn?fbclid=IwY2xjawHe47tleHRuA2FibQIxMAABHdZd8WwiPdDQ-TRRGHPCNnHXkKUfYS94yWgzmxJewY0LoKEaeR7UloNXwg_aem_-FvgH6nYY795-SsQZr-bdw

25) 출처 :

<https://politica.expansion.mx/cdmx/2025/01/01/asi-se-vivio-el-ano-nuevo-con-polymarchs-en-el-angel-de-la-independencia>

- ✔ 공연은 31 일 밤 10 시부터 새해가 된 뒤 새벽 2 시까지 계속됨
- ✔ 폴리마치는 이번 공연을 통해 처음으로 멕시코시티 연말 콘서트에 참여하였으며, 댄서, 스크린, 조명과 음악으로 가득 찬 공연을 선보임

패션



☑ [멕시코] 패션 박람회 ‘푼토 패션 엑스포’로 새해 출발 26)

- 2025년 1월 19일부터 21일까지 ‘푼토 패션 엑스포’의 17번째 에디션이 과달라하라에서 열릴 예정임
 - ☑ 동행사는 현지 제조업체들만을 한데 모은 유일한 행사로 멕시코에서 가장 중요한 패션 박람회로 자리잡음
 - ☑ 참여 브랜드들의 홍보, 경쟁력 및 성장 기회를 촉진하며, 현지 디자이너들이 참여하는 패션쇼, 신발 전시, 소매 상품 판매 등이 진행될 예정임

26) 출처 : <https://mx.fashionnetwork.com/news/Punto-expo-moda-inicia-el-ano-con-su-edicion-17,1689274.html>

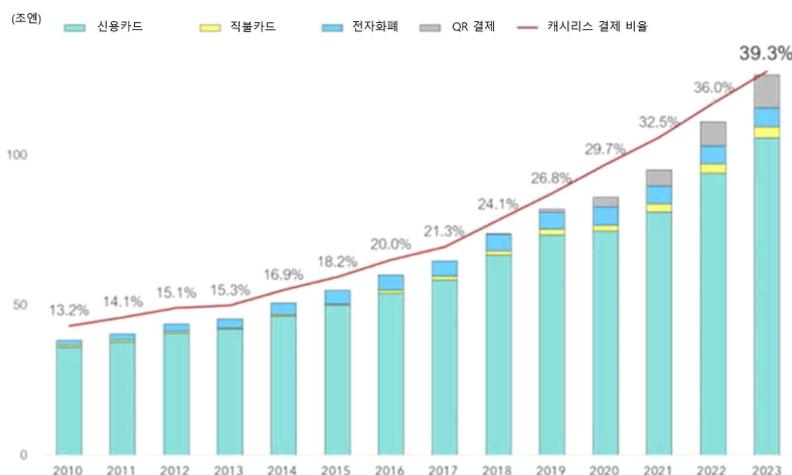
통합(정책·기타)



☑ [도쿄] 캐시리스추진협의회, '캐시리스·로드맵 2024' 발표 27)

- 일본 캐시리스추진협의회(キャッシュレス推進協議会)가 발표한 '캐시리스·로드맵 2024(キャッシュレス・ロードマップ 2024)'에 따르면, 2023년 일본의 캐시리스 결제 비율은 39.3%가 되어, 정부가 내건 "2025년 6월까지 캐시리스 비율 40% 달성"이라는 목표에, 달성 직전임을 밝힘
 - ☑ 2023년 캐시리스 지불 총액은 126.7조 엔이며 2023년 12월 말 시점의 현금(지폐 및 주화) 발행액과 동 수준임. 또한, 타국의 캐시리스 결제 성장 수준을 참고하면 '2030년에는 50%에 도달할 가능성이 있다'라는 사실을 밝힘
 - ☑ 결제수단 별로는 금액 기준으로 신용카드 83.5%, QR 결제 8.6%, 전자화폐 5.1%, 직불카드 2.9%로 나타났으며, 전년 대비 증가율로는 QR 결제 37.5%, 직불카드 13.7%, 신용카드 12.7%로 나타남
 - ☑ 캐시리스 결제 수단 별 평균 이용 금액은 신용카드가 5,094엔, 직불카드가 4,219엔, QR 결제 1,586엔으로 나타났으며, QR 결제는 작년 대비 3.4% 증가함
 - ☑ 또한 최근 주목받고 있는 은행 계좌 간 결제 수단 A2A(Account to Account) 등 새로운 결제 수단이 보급되고 있으며, 유럽이나 아시아에서는 실제 매장 이용도 진행되고 있음
 - ☑ 타국 캐시리스 사례를 분석해, 민관이 힘을 합칠 필요성을 강조했고 정부에 의한 주도과 연계, 시대에 발맞춘 법규제의 변화, 행정 주도의 공통 기반의 존재라는 공통점을 확인할 수 있었음

캐시리스 지급액과 민간 최종 소비 지출의 점유율



[그림 기] 캐시리스 지급액과 민간 최종 소비 지출의 점유율

27) 출처 : <https://www.watch.impress.co.jp/docs/news/1651061.html>

✔ [UAE] Platinumlist, 중동 최초 이벤트 티켓 C2C 서비스 도입 28)

- 중동 북아프리카(MENA) 지역 최대 티켓 판매 플랫폼인 플래티넘리스트(Platinumlist)는 최근 이벤트 및 콘서트 암표시장이 성행하자, 공정한 티켓 거래 유도를 위해 지역 최초로 사용자 간 티켓을 판매할 수 있는 C2C(Consumer-to-Consumer) 서비스를 도입함
 - ✔ 최근 UAE, 사우디아라비아를 중심으로 대형 콘서트 및 팬 이벤트 행사 티켓이 연일 매진을 기록하는 등 현지 엔터테인먼트 이벤트 수요가 증가하며 암표 거래가 심각한 문제로 대두됨
 - ✔ 이에 따라 공정하고 안전한 티켓 거래에 대한 수요가 증가하자 플래티넘리스트(Platinumlist)는 ‘Safe Tickets’ 기술을 도입하고 보안을 강화하며 소비자 간 티켓 거래 서비스를 도입함
 - ✔ QR 코드에 여러 보안 기술을 적용한 ‘Safe Ticket’으로 위조 티켓 문제를 방지하고, 거래의 신뢰성을 보완함
 - ✔ 이를 통해 기존 2 차 거래에 따른 티켓 사기와 비합리적인 가격 폭등 사태를 해결할 수 있을 것으로 예상됨
 - ✔ 플래티넘리스트(Platinumlist) 내부 데이터 분석 결과에 따르면 해당 시스템을 이용해 재판매된 티켓 중 70%는 원가로 거래되었고, 나머지 30%는 평균 45% 수준의 적정 가격 인상이 적용된 것으로 분석됨
 - ✔ 최근 암표 거래를 통해 대형 이벤트 티켓 가격이 300% 이상 인상되었던 사례와 비교하면 이는 중동 지역 이벤트 산업의 투명성을 현저히 높인 우수 사례로 볼 수 있음
 - ✔ UAE, 사우디아라비아, 카타르, 바레인, 오만을 시작으로 도입된 C2C 거래 서비스는 주요 중동 국가로 확대해 인근 지역 티켓 재판매 시스템을 구축하고자 함
 - ✔ Platinumlist 의 CEO 코스민 이반(Cosmin Ivan)은 “주최자, 관객, 아티스트 모두의 만족도를 높이고 경험적 가치를 제고하는 혁신 서비스를 개발하는 데 중점”을 두었다고 현지 언론을 통해 발표함

✔ [UAE] UAE 대규모 다국적 기업 대상 15% 법인세 도입 29)

- UAE 재무부는 2025년 1월부터 대규모 다국적 기업을 대상으로 15%의 국내 최저한세(DMTT, Domestic Minimum Top-up Tax)를 부과할 예정임
 - ✔ 이는 UAE 를 포함한 136 개국이 서명한 OECD 의 글로벌 최소 법인세 협약(Global Minimum Corporate Tax Agreement)에 따른 정책으로, 글로벌 대기업이 최소 15%의 세율을 준수하도록 하여 조세 회피를 방지하고 비석유 수익원을 확대하는 UAE 의 경제 발전 전략과 연계함
 - ✔ 개정된 법인세법은 연간 글로벌 수익 7 억 9,350 만 달러 이상인 기업 대상 법인세 신고 직전 회계연도 4 년 기간 중 2 년 이상 이 기준을 충족하는 경우 적용함
 - ✔ UAE 재무부는 이러한 조치로 조세 회피 관행을 방지하고 다국적 기업들이 활동하는 모든 국가에서 공정한

28) 출처 :

<https://www.arabianbusiness.com/industries/media/platinumlist-debuts-resale-feature-to-combat-ticket-scams-for-high-demand-events>

29) 출처 : <https://www.arabnews.com/node/2582491/business-economy>

세금을 납부하도록 보장하는 것을 목표로 한다고 강조함

- ✔ 국내 최저한세(DMTT)는 OECD 협약에 따라 다국적 기업이 각 운영국가에서 최소 15%의 실효세율을 납부하도록 규정한 것에 따름
- ✔ 센추리 그룹(Century Group)의 회장 발 크리센(Bal Krishen)은 "UAE 는 2023 년에 9%의 법인세를 도입 이후 이번 개정안을 통해 다국적 기업에 15% 세율을 적용한 것은 공정한 세제 시스템을 구축하고 비석유 경제를 위한 수익을 늘리는 데 목적이 있다."라고 분석하며, UAE 는 여전히 영국 등 다른 국가와 비교해 낮은 법인세율로 우위에 있다고 언급함
- ✔ 현지 언론에 따르면 UAE 재무부는 연구개발(R&D) 및 고부가가치 고용 활동에 대한 법인세 인센티브 도입 방안을 검토 중이라고 보도하기도 함
- ✔ 기업의 혁신과 고용 창출을 촉진하고 UAE 를 글로벌 투자 및 비즈니스 허브로서 위상 강화를 목적으로 검토 중인 내용에는 연구개발 비용의 30~50%를 환급받을 수 있는 세액 공제를 제공하거나 고부가가치 직원 고용에 있어 급여에 따라 환급 가능한 세액 공제를 제공하는 등의 내용을 포함함
- ✔ 인센티브 도입과 관련된 내용은 입법 승인 절차를 걸쳐 추가 법률 개정을 통해 최종 적용될 것으로 예상됨

✔ [태국] 태국 전시컨벤션뷰로, 2025 년 MICE 산업 8 조 2 천억 원 수입 창출 목표 30)

- 태국 전시컨벤션뷰로(TCEB)는 내년 3,400 만 명의 내·외국인 미팅인센티브컨퍼런스전시를 유치해 2,000 억 바트(약 8 조 2 천억 원)의 수입 창출을 목표로 하고 있음
 - ✔ 지룻 태국 전시컨벤션뷰로 회장은 태국의 MICE 산업이 2024 년 회계연도(2023 년 10 월~2024 년 9 월)에 2,535 만 명을 유치해, 2023 년 회계연도에 비해 43.47% 증가한 수치를 보였다고 말했음
 - ✔ 이 중 내국인은 2,418 만 명, 외국인은 117 만 명임. 총 1,483 억 4,000 만 바트(약 6 조 819 억 원)의 수입을 창출했으며, 이는 전년 대비 41.27% 증가한 수치라고 덧붙였다
 - ✔ 지룻 회장은 이러한 증가가 글로벌 관광 회복과 함께 정부의 비자 면제 정책, 축제 홍보와 같은 외국인 방문객 유치 정책에서 기인했다고 말했음
 - ✔ 또한 지룻 회장은 내년에도 태국을 고부가가치 MICE 목적지로 홍보하고, 소프트파워를 사용해 여행 경험을 향상시키며, 기업가와 협력해 산업 경쟁력을 높이고, 대규모 이벤트를 유치하는 등 태국 MICE 산업을 주도하기 위한 적극적인 마케팅을 계속할 것을 약속했음
 - ✔ 이어 지룻 회장은 2025 년 4 월 7 일~10 일 '2025 세계 당뇨병 회의', 5 월 27 일~31 일 '태국 방콕 식품 박람회 2025(THAIFEX-Anuga Asia 2025)', 7 월 '타일랜드 커피 페스트 2025(Thailand Coffee Fest 2025)', 8 월 '방콕 국제 디지털콘텐츠 페스티벌 2025(Bangkok International Digital Content Festival 2025)' 등 다양한 국제행사를 개최할 것이라고 말했음

30) 출처 : <https://www.nationthailand.com/business/economy/40044494>

☑ [태국] 태국 상무부, 디지털콘텐츠 사업 분석 결과 공개 31)

● 어려운 태국 상무부 사업개발국장은 태국의 디지털콘텐츠 사업 분석 결과를 공개했음

- ☑ 2024년 11월 30일 기준 태국에는 총 1,071개의 법인이 48억 600만 바트(약 1,970억 원)의 설립 자본금이 등록되어 있는 것으로 나타났음
 - ① 전자책 515개 법인 21억 2,500만 바트(약 871억 원) ② 게임 257개 법인 12억 1,700만 바트(약 499억 원) ③ 애니메이션/캐릭터 299개 법인 14억 6,400만 바트(약 600억 원)
 - 법인 지역별 순위는 ① 방콕 ② 중부 ③ 북부로 나타났음
- ☑ 태국 디지털콘텐츠 사업에 가장 많이 투자한 3개국은 말레이시아-일본-홍콩 순임
 - ① 말레이시아 1억 7,200만 바트(약 71억 원) ② 일본 1억 4,600만 바트(약 60억 원) ③ 홍콩 1억 1,700만 바트(약 48억 원)
- ☑ 어려운 국장은 태국의 디지털콘텐츠 사업이 다른 국가들보다 경쟁력이 떨어지는 요인으로 ① 하드웨어·소프트웨어 등 디지털콘텐츠 제작에 사용되는 도구·장비들의 높은 비용 ② 국내 우수 인재들의 고용을 받쳐 줄 내수시장의 부족 ③ 국내 소비보다 생산기지로서 해외 수출이 많은 점의 3가지로 꼽았음
- ☑ 그럼에도 불구하고 태국 디지털콘텐츠 사업 중 약 48%를 차지하는 전자책 사업은 잠재력이 높은 그룹으로서, 대부분 국내에서 생산·소비되어 31억 6,200만 바트(약 1,297억 원)의 매출과 1억 700만 바트(약 44억 원)의 수익을 창출했다고 함
- ☑ 또한 최근 태국 디자이너들의 작품들이 해외에서 인지도를 쌓고 있는 애니메이션/캐릭터 사업도 아트toy 사업과 연계해 수입을 창출하고 있으므로 사업 확장 가능성이 있다고 전망했음
- ☑ 어려운 국장은 버터베어(Butter Bear) 캐릭터나 빠빠투투(Plaplatootoo) 캐릭터를 그 예로 들었음



[그림 8] 버터베어 캐릭터 / 빠빠투투 캐릭터

31) 출처 : <https://www.prachachat.net/economy/news-1723655>

☑ [스웨덴] 정부, 문화 기관에 AI 관련 특별 보고 지시 32)

- AI의 발전과 AI가 사회에 미치는 영향력은 정부의 주요 의제이며, 정부는 주요 문화 기관인 국립문서보관소(Riksarkivet), 국립문화협의회(Statens kulturråd), 예술가위원회(Konstnärdsnämnden) 및 국립유물관리국(Riksantikvarieämbetet)에 AI 관련 특별 보고를 지시함
 - ☑ Parisa Liljestrand 문화부 장관은 “국립문서보관소, 국립문화협의회, 예술가위원회, 국립유물관리국은 AI의 개발로 인해 다양한 방식으로 영향을 받고 있으며, AI의 도움으로 기관 운영을 간소화할 수 있는 가능성이 있기 때문에 AI 관련 특별 보고가 필요하다”라고 밝힘
 - ☑ 국립문서보관소는 기관 운영에 AI를 개발하고 적용하는 데 이미 훨씬 앞서 있으며 스웨덴 AI 모델을 훈련하는 데 사용할 수 있는 대량의 데이터도 관리하고 있음
 - ☑ 따라서 국립문서보관소는 기관 내에서 AI를 사용하는 작업이 어떻게 발전했는지, 그 결과가 기관 운영에 어떤 영향을 미치고 사용되는지 보고해야 하며, 또 향후 몇 년 동안 기관의 AI 자체 운영 개발을 평가할 예정임
 - ☑ 국립문화협의회는 AI가 기관 운영에 미치는 영향과 사용 방안에 대해 보고해야 함
 - ☑ 예술가위원회는 인공지능이 예술 산업에 미치는 영향과 업계의 사용 방식에 대해 보고해야 함
 - ☑ 국립유물관리국은 AI와 문화가 관련되어있는 법률, AI가 활용된 국립유물관리국의 작업에 대한 모든 결과, AI의 활용이 기관 운영에서 어떻게 확대될 수 있는지 조사해야 함
 - ☑ 또 국립유물관리국은 지방자치단체의 문화 업무에서 AI가 어떻게 활용되는지 조사하고 보고해야 함

☑ [싱가포르] 싱가포르, 미디어산업에 AI를 어떻게 적용하고 있는가 33)

- 싱가포르 영화 <Wonderland>에 AI 적용되는 등 다양한 분야로 적용 확산
 - ☑ 싱가포르의 영화감독 차이 웨이 웨이(Chai We Wei)는 2023년 영화 <Wonderland>에서 개 짖는 소리를 배우의 목소리에서 변형시키는 방식으로 AI 기술을 사용
 - ☑ 웨이 감독은 “AI는 월드와이드웹(World Wide Web)이 나왔을 때와 같은 기술의 혁명이다. 비주얼 이펙트의 경우에 몇 주 걸리던 일을 하루 만에 할 수 있게 됐다”라며 AI 기술의 잠재적 가능성을 강조함
 - ☑ 작가 푸갈렌티 스르(Pugalenti Sr)는 AI 인터랙티브 호러 소설을 집필했으며, AI 지원 스토리텔링을 통해 더 많은 독자를 만날 수 있었다고 언급. 작가는 “젊은 디지털 세대는 더 이상 독서를 여가로 즐기지 않는다. AI 스토리텔링을 통해 나의 스토리를 재탄생 시키고 독자를 확보하는데 큰 도움을 받았다”라고 언급함

32) 출처 :

<https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2024/12/uppdrag-om-ai-till-myndigheter-inom-kulturomradet>

33) 출처 :

<https://www.straitstimes.com/life/entertainment/from-dog-barks-to-digital-sets-how-singapore-storytellers-and-film-makers-create-with-ai>

○ 정부의 AI 에 대한 정책적 지원 활발

- ☑ 싱가포르 정보통신미디어개발청(Infocomm Media Development Authority)은 미디어 제작에 AI 기술을 활용하는 것을 적극 권장하고 지원하고 있음
- ☑ 싱가포르 국가도서관위원회(National Library Board)는 아마존웹서비스와 협업하여 StoryGen 이라는 AI 프로토타입을 개발. StoryGen 은 관객에 맞춰 스토리를 커스터마이징하고 챗봇을 통해 관객이 책을 더욱 잘 이해할 수 있도록 도움을 주는 시스템임

○ 현실성 결여, 산업적 이슈 등으로 인한 AI 에 대한 유보적 의견도 존재

- ☑ 싱가포르 애니메이션 스튜디오 Robot Playground Media 는 AI 의 실제 사용에 앞서 조심스러운 입장. Robot Playground Media 의 어빈 한(Ervin Han) 대표는 “AI 기술의 애니메이션 창작은 인간의 간섭이 필요 없을 때 효과가 발생한다.”라고 언급하며 “AI 창작물에 수시간 이상의 인간의 보완작업이 필요한 것은 의미가 없다”라고 말함
- ☑ Robot Playground Media 의 대표작인 <Downstairs>와 2D 영화 <Violinist>를 제작했으며, 프리프로덕션에만 AI 툴을 사용한 바 있음
- ☑ 작가 푸갈렌티 스프도 AI 의 창작물은 인간의 창작물에 근거해 만들어지기 때문에 새로운 것을 만들어 내기 힘들다는 한계를 언급함
- ☑ 2024 년 싱가포르 미디어 페스티벌(Singapore Media Festival)에서 AI Singapore 의 시니어 디렉터인 사이몬 체스터먼(Simon Chesterman) 교수는 “AI 가 창작 업무를 하는 프로페셔널들의 직업과 저작권 보호 등에 위협을 주고 있으며, 이를 적절히 대응해야한다”라고 언급함. 특히 “AI 가 창작업에 새로 진입하는 인력을 대체할 수준이 된다면, 우리는 수많은 시간동안의 경험과 좌절 등을 통해 탄생하는 크리에이티브 거장을 볼 수 없게 된다는 의미”라며 우려를 표함

☑ [싱가포르] 말레이시아, 페이스북 · X · 틱톡 등 규제 강화 ³⁴⁾

○ 사이버범죄 예방 위해 페이스북, X, 틱톡 등에 라이선스 의무 발급제 도입

- ☑ 말레이시아 정부는 2025 년부터 8 개 소셜미디어 사업자를 대상으로 라이선스 발급을 의무화하기로 함
- ☑ 말레이시아 커뮤니케이션 장관인 파미 파드질(Fahmi Fadzil)은 라이선스 의무발급 대상 사업자로 메타의 플랫폼인 왓츠앱, 페이스북, 인스타그램과 X, 유튜브, 텔레그램, 위챗, 틱톡을 지정했다고 발표함
- ☑ 이러한 규제강화는 온라인 사기, 도박, 사이버 폭력, 아동대상 성범죄 등을 예방하기 위함이며, 라이선스 없이 운영할 경우 법적 조치가 취해질 예정임
- ☑ 이로 인해 플랫폼 사업자들은 최소 8 백만 이상의 소셜미디어 사용자를 보유한 말레이시아 시장에서 변수와 장애를 마주하게 됐음. 한편, 메타는 말레이시아에서 250 억 링깃(7 억 5 천 4 백만 싱가포르 달러)의 광고수익을 창출했음

34) 출처 :

<https://www.businesstimes.com.sg/international/asean/malaysia-says-facebook-x-tiktok-must-get-licences-nst-reports>

☑ [튀르키예] 문화관광부, 2024 년 문화예술 관련 통계 발표 35)

- 도서관 회원 수는 660 만 명으로 증가했고, 극장을 찾은 관람객은 214 만 9,361 명, 오페라와 발레 관객은 공연 시즌에 61 만 3,276 명이, 튀르키예 문화의 길(Türkiye Kültür Yolu)과 국내외 축제에서 13 만 4,844 명의 관람객이 공연을 관람하였음
 - ☑ 문화관광부는 소셜미디어 계정을 통해 2024 년 동안 도서관, 출판, 연극, 오페라, 발레, 영화, 국제 홍보, 어린이를 위한 프로젝트, 공식 출판 도서, 저작권 분야에서 산하 기관들이 수행한 활동 데이터를 공유하였음
 - ☑ 공공도서관 수는 1,301 개로 늘었고, 도서관 이용 면적은 73 만 5 천㎡로 확대되었음. 회원 수는 660 만 명, 장서 수는 2,580 만 권으로 증가했으며, 연말까지 3,800 만 명이 공공도서관을 방문하였음
 - ☑ 문화관광부는 문학작품 지원사업을 통해 총 545 권의 초판 출간을 지원했고, 한 해 동안 편찬한 책의 수는 105 권을 넘겼음
 - ☑ 국립극장총국 75 년 역사상 처음으로, 2023 년-2024 년 연극 시즌의 관객 수는 전년 대비 66% 증가한 214 만 9 천 361 명에 달했음. 총 224 개의 연극 작품이 737 회의 순회 공연, 59 개의 공연장에서 상연 되었음. 재상연된 <대 아나톨리아 투어(Büyük Anadolu Turnesi)>의 일환으로 '트럭 극장'을 통해 55 개 주, 80 개 지역에서 41,848 명의 관객과 만났음
 - ☑ 오페라발레총국의 2024 년 활동 데이터에 따르면, 시즌에 1,009 회의 공연이 61 만 3,276 명의 관객과 만났음. <튀르키예 문화의 길>을 비롯한 국내외 축제에 포함된 148 건의 이벤트를 통해 13 만 4,844 명의 관객을 기록하였으며, 특히 6 개 지방에서 열린 아나톨리아 오페라 및 발레 페스티벌에서 15 건의 이벤트가 진행되었고 15,358 명의 관객이 참여하였음
 - ☑ 영화 산업에는 총 3 억 8,100 만 리라의 지원이 이루어졌음. 총 56 건의 프로젝트에 2 억 5,600 만 리라가 제공되었음. 국내 영화 상영 지원의 측면에서 108 개의 영화관에 총 2,800 만 리라가 지원되었음. 국제적인 차원에서 튀르키예는 칸 영화제와 베를린 영화제 같은 유수의 영화제와 MIPCOM 과 두바이 페어와 같은 다양한 플랫폼에서 영화와 드라마를 홍보하였음. 문화관광부가 지원한 튀르키예 영화들은 2024 년에 주요 영화제에 출품 및 수상하였음. 문화관광부는 “어린이를 위한 이동 시네마”라는 프로젝트의 차원에서, 총 22 개 주, 150 개 지역에서 40 만 명이 넘는 어린이 시네마와 만났음. “시네마에 가지 않는 어린이가 없기를” 프로젝트의 경우 10 만 명의 어린이가 처음으로 시네마를 경험하였음
 - ☑ 출판 산업의 성장과 해적판 도서와의 싸움 덕분에 공식 출판 도서의 수가 2002 년 대비 202% 증가하였음. 2002 년에 1 억 3,500 만 권이었던 공식 출판 도서 수는 2024 년에 4 억 800 만 권을 넘어섰음
 - ☑ 저작권자를 대변하는 단체의 수익은 지난 10 년 동안 11 배 증가하여 2023 년 11 억 6,500 만 리라에 도달하였음. 올해 총 4,293 개의 작품과 저작물이 등록되었으며, 가장 많이 등록된 분야는 음악 앨범 (1,350), 컴퓨터 프로그램(1,231), 학술 및 문학작품(676), 영화(522) 순이었음

35) 출처 :

<https://www.aa.com.tr/tr/kultur/kultur-ve-turizm-bakanligi-2024un-kultur-sanat-istatistiklerini-paylasti/3437272>

✔ [튀르키예] 2025 년 튀르키예 최저임금, 전년 대비 30% 증가한 22,104 TL ³⁶⁾

○ 노동사회보장부 장관, 2025 년 1 월 1 일부터 적용될 최저임금을 22,105 리라로 공표

- ✔ 베다트 으스칸(Vedat İshkan) 노동사회보장부 장관은 근로자 및 사용자 대표단이 참석한 가운데 노동부에서 개최한 회의를 통해 최저임금결정위원회의 최종 협의 결과를 발표하였음
- ✔ 2024 년 최저임금은 국가의 700 리라 지원과 함께 순 최저임금 17,002 리라로 설정되었던 바 있음. 이는 전년 대비 30% 인상된 금액이었음. 2025 년에는 정부의 최저임금 지원금액이 1,000 리라로 증가하였으며, 최저임금 기준 역시 22,104 리라로 조정될 예정임
- ✔ 최저임금의 세부 내용은 다음과 같음
 - 최저임금 총액: 26,005 리라 50 쿠루쉬
 - 순 최저임금: 22,104 리라 67 쿠루쉬
 - SGK 사회보장보험료: 3,640 리라 77 쿠루쉬
 - 실업보험료: 260 리라 6 쿠루쉬
- ✔ 26,005 리라 50 쿠루쉬로 설정된 총 최저임금에 4,030 리라 85 쿠루쉬의 사회보장기금(SGK) 보험료(고용주 부담분)와 520 리라 11 쿠루쉬의 고용주 실업보험료가 추가되면서, 최저임금을 받는 한 명의 신규 노동자에 대한 고용주의 월간 비용은 총 30,556 리라 46 쿠루쉬로 책정되었음
- ✔ 새로운 최저임금 수치에 따라 주정부가 고용주에게 최저임금 소득자 1 인당 제공하는 최저임금 지원금액이 700 리라에서 1,000 리라로 인상된 것임
- ✔ 으스칸 장관은 2002 년 이후 최저임금이 실질적으로 4 배 인상되었음을 언급하며, 노동자, 고용주, 투자자의 단결과 연대를 강조하였음. 또한, 사회적 대화를 가장 중요한 강점으로 꼽았음. 장관에 의하면 최저임금 결정은 사회적 대화 메커니즘의 틀 내에서 수행되었으며, 모든 위원회 구성원의 건설적 이해를 바탕으로 진행되었음. 이에 장관은 근로자와 사용자 대표, 관련 부처 및 레제프 타이이프 에르도안(Recep Tayyip Erdoğan) 대통령의 지원에 감사를 표하였음
- ✔ 더불어 최저임금은 일반적인 임금 수준이 아니라 가장 낮은 임금 수준을 의미함을 강조한 으스칸 장관은 “모든 직원은 자신의 업무 성격에 따라 노동에 대한 정당한 권리를 받아야 하며, 고용주는 노동력을 실제 가치대로 지불할 권리가 있다.”라고 밝힘
- ✔ 장관은 그는 공정한 임금이 기업의 생산성과 효율성을 높인다고 언급하며, 정의개발당(AKP) 정부가 지난 22 년 동안 사회 정의와 경제 안정을 강화해왔음을 강조했음
- ✔ 장관에 의하면 현재 터키는 심각한 인플레이션을 해소하는 과정에 있으며, 고정 소득자를 포함한 모든 계층의 구매력을 보호하고 복지 수준을 높이는 것이 주요 목표임
- ✔ 한편, 새로운 최저임금으로 인해 2025 년 1 월 1 일부터 실업수당, 건강보험료, 퇴직금 및 인턴십 비용 등

36) 출처 :

<https://www.aa.com.tr/tr/ekonomi/asgari-ucret-2025-yili-icin-net-22-bin-104-lira-olarak-belirlendi/3433361>

많은 항목이 변경될 예정임

✔ [튀르키예] 뉴미디어아티스트 Refik Anadol, LA 에 인공지능 박물관 ‘Dataland’ 열어 37)

○ “나의 의도는 인공지능을 21 세기의 백과사전으로 사용하는 것”

- ✔ 뉴미디어 아티스트 레픽 아나돌(Refik Anadol)은 세계 최초의 인공지능 예술 박물관 ‘Dataland’의 첫 프로젝트를 설명하며, “이 시스템은 세계적인 기업들과 견줄 만큼 복잡하며, Google 과 Nvidia 의 지원을 받아 네 가지 이상의 대규모 언어 모델이 동시에 작동해 듣고, 말하고, 검색하며, 질문을 심화할 수 있습니다.” 라고 밝힘
- ✔ 아나돌은 ‘Dataland’ 박물관이 디지털 예술을 사각지대에서 벗어나게 하고, 디지털 예술을 꿈꾸는 예술가들에게 기회를 제공한다고 설명함. 이 박물관은 약 2 년간 이루어진 작업의 결과물로, 수집된 5 억 개 이상의 윤리적 데이터 중 250 만 개의 승인된 데이터 세트와 환경에 해가 되지 않는 친환경 컴퓨팅을 활용해 설계되었음
- ✔ 레픽 아나돌 스튜디오(Refik Anadol Studio)에서 준비한 박물관의 일환으로 <Living Encyclopedia (살아있는 백과사전): Large Nature Model (LNM)>이 만들어졌음. 아나돌은 LNM 을 ‘생각하는 백과사전’으로, 예술 창작에 있어 인공지능을 ‘생각하는 붓’이라고 칭함
- ✔ LNM 은 세 가지 상호작용 모드를 제공함. 연구 모드에서는 세부적인 생태계에 몰입하고, 실시간 날씨 시뮬레이션을 탐색하며, 환경 데이터를 활용할 수 있음. 생성 모드에서는 텍스트 요청에 따라 식물, 동물, 곰팡이의 과학적으로 정확한 이미지를 생성할 수 있음. Dream 모드에서는 발전하는 풍경, 시각 자료, 자연의 소리를 통해 명상적 여정을 제공하며, 평온함과 연결을 위한 공간을 만듦. 아나돌은 LNM 이 인공지능 도구 ‘ChatGPT’, ‘Sora’, ‘Midjourney’와 경쟁할 수 있는 시스템이라고 강조함
- ✔ ‘Dataland’박물관은 로스앤젤레스의 Walt Disney Concert Hall, The Broad Museum, MOCA Museum 이 위치한 문화 회랑에 설립되었음. 박물관의 첫 전시에는 열대우림 관련 데이터 세트를 사용할 예정이며, 2025 년 2 월에는 튀르키예를 위한 프로젝트를 준비 중임
- ✔ 세계 예술계에서 가장 영향력 있는 100 인에 선정된 아나돌은 디지털 예술 분야에서 튀르키예를 대표하게 된 것을 매우 뜻깊게 생각한다고 밝힘. 그는 튀르키예 대통령 문화예술 대상을 수상했으나, 당시 아마존 열대우림에서 데이터 수집 작업을 진행하느라 시상식에 참석하지 못한 점을 아쉬워했음. 하지만 디지털 예술로 자국을 대표하고 상을 받은 경험이 자신에게 큰 동기부여가 되었다고 전했음
- ✔ 아나돌은 2025 년을 인공지능에 의한 “성대한 르네상스”의 해가 될 것이며, 질병을 포함한 세계적 문제에 대한 해결책이 될 수 있는 발전을 예측할 수 있으리라 기대하고 있음

37) 출처 : <https://t24.com.tr/haber/refik-anadol-muazzam-bir-ronesans-in-icindegiz,1205510>

☑ [브라질] 상파울루 정부, 대중 문화에 투자하여 게임 시장을 촉진 38)

○ 상파울루주 정부, Gamescom Latam, 게임 제작 지원, 대중 문화 공모전, CCXP 등 대중 문화에 대한 다양한 투자로 게임 시장을 활성화

- ☑ 상파울루 주 정부는 팝 문화와 게임 시장을 위한 전략적 중심지로서의 입지를 굳히기 위해 견고한 투자와 교육 프로그램을 운영하고 있음. 문화, 경제 및 창의 산업 부서가 주도하는 다양한 활동이 있으며, 그 중 하나는 2024년에 브라질에서 첫 개최된 Gamescom Latam 임. 이 이벤트는 2026년까지 R\$ 1,800 만(약 42 억 8,274 만 원)의 지원을 받아 진행됨
- ☑ 이 행사에는 636 개의 국내 기업과 1,000 명 이상의 산업 대표가 참가했으며, 70 개국에서 10 만 명 이상의 관람객이 방문했음. 결과적으로 R\$ 10 억(약 2,379 억 3 천만 원) 이상의 비즈니스 성과가 예상됨
- ☑ 또한, 올해 Fábrica de Games 프로젝트가 시작되었으며, 구글과의 협력을 통해 14 세에서 21 세의 청소년들에게 게임 개발 교육을 제공하고 있음. 이 프로그램은 15 개 문화공장(Fábricas de Cultura)에서 진행되어 젊은 인재들에게 훈련을 제공하고 새로운 기회를 열어줌
- ☑ 상파울루 주 정부는 이러한 활동을 통해 청소년의 발전과 자격을 향상시키고, 노동 시장에서의 진입 및 성장 가능성을 넓히기 위해 노력하고 있음
- ☑ 마릴리아 마르톤(Marília Marton) 상파울루 주 문화, 경제 및 창의 산업부 장관은 "대중 문화를 겨냥한 모든 조치는 상파울루를 이 분야의 글로벌 기준으로 자리잡게 하기 위한 우리의 의지를 강화하며, 우리는 많은 인재를 양성하고 있으며, 이들의 지속적인 성장에 기여할 것임. 상파울루 정부는 대중 문화를 겨냥한 공공 정책이 이 분야에 변화를 가져올 것이라고 믿으며, 상파울루의 잠재력을 더욱 발전시키기 위해 투자를 계속할 것"이라고 밝힘
- ☑ 또한, 대중 문화와 관련된 교육 수요를 충족하기 위해 CULTSP PRO(문화 전문가를 위한 학교) 구조 내에서 자격에 대한 해당 부문의 요구를 충족하기 위한 전문학교가 설립되었음. 시청각 콘텐츠, 게임 및 기술 학교는 프로덕션, 편집, 카메라 조작, 3D 애니메이션 등을 포함한 다양한 교육 프로그램을 제공하며, 게임 제작, 디자인, 마케팅, 저작권 등의 과정을 포함함. 목표는 영화, TV, 게임 및 새로운 미디어 산업에서 활동할 수 있는 전문가를 양성하는 것임



|그림 9| SP주정부 홍보자료

38) 출처 :

https://cultura.uol.com.br/noticias/69763_governo-de-sp-investe-na-cultura-pop-e-impulsiona-o-mercado-de-games.html

KOCCA 해외권역별 주요 인기차트를 통한 한류콘텐츠 선호도 동향('24.11 월)

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
북미	미국	<ul style="list-style-type: none"> o 빌보드 Hot 100 - (13 위) APT. (ROSE & Bruno Mars) - (44 위) Jimin (Who) - (53 위) JIN (Running Wild) o 빌보드 200 - (1 위) ATEEZ (Golden Hour : Part.2 (EP)) - (2 위) TOMORROW X TOGETHER (The Star Chapter: Sanctuary (EP)) - (4 위) JIN (Happy (EP)) - (7 위) ENHYPEN (Romance : Untold) - (41 위) SEVENTEEN (SEVENTEEN 12th Mini Album 'Spill The Feels' (EP)) - (50 위) aespa (Whiplash: The 5th Mini Album (EP)) - (94 위) ILLIT (I'll Like You (EP)) - (139 위) Jimin (Muse) - (147 위) Kep1er (Tipi-Tap (EP)) - (149 위) BABYMONSTER (1st Full Album [Drip]) o 스포티파이 Weekly Top Songs USA - (8 위) Rosé, Bruno Mars (APT) - (7 위) Jimin (Who) o 스포티파이 Weekly Top Albums USA - (17 위) Jimin (Who) - (102 위) JIN (Happy - :D(Remixes)) 		<ul style="list-style-type: none"> o Google Play - (11 위) Snake Clash! (SUPERBOX Inc) 	

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
동북아	중국	<ul style="list-style-type: none"> o QQ 뮤직 인기차트 TOP10 <ul style="list-style-type: none"> - (2 위) ROSE/Bruno Mars (APT.) - (4 위) G-DRAGON (HOME SWEET HOME) o QQ 뮤직 MV 차트 TOP10 <ul style="list-style-type: none"> - (2 위) aespa (Whiplash) - (3 위) G-DRAGON (POWER) - (4 위) IRENE (Like A Flower) - (6 위) ROSE/Bruno Mars (APT.) - (7 위) ENHYPEN (No Doubt) - (10 위) JENNIE (Mantra) 		<ul style="list-style-type: none"> o 17173 PC 게임 인기 <ul style="list-style-type: none"> - (2 위) 던전앤파이터 - (4 위) 리니지 - (8 위) 운명방주 - (11 위) 크로스파이어 - (15 위) Aion - (16 위) 블레이드&소울 - (17 위) MU Online - (18 위) 메이플스토리 o 17173 모바일게임 인기 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 전투파검령(블레이드 앤 소울 모바일) - (5 위) 메이플스토리 모바일 - (8 위) 검은사막 모바일 - (9 위) 크로스파이어 모바일 	<ul style="list-style-type: none"> o 콰이칸웹툰 <ul style="list-style-type: none"> - (2 위) 프리즌 러브
	일본	<ul style="list-style-type: none"> o 오리콘차트 1) 주간 합산싱글랭킹 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) SEVENTEEN (消費期限) - (2 위) ROSE & Bruno Mars (APT.) - (10 위) aespa (Whiplash) 2) 주간 합산앨범랭킹 <ul style="list-style-type: none"> - (3 위) ATEEZ (GOLDEN HOUR:Part.2) - (6 위) NEXZ (NALLINA) - (8 위) ENHYPEN (ROMANCE: UNTOLD -daydream-) - (9 위) TOMORROW X TOGETHER (The Star Chapter:SANCTUARY) - (10 위) Stray Kids (GIANT) 3) 월간 앨범 랭킹 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) Stray Kids(GIANT) - (2 위) TOMORROW X TOGETHER (The Star Chapter:SANCTUARY) - (3 위) JIN (HAPPY) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 TV 인기 랭킹 <ul style="list-style-type: none"> - (6 위) Mr. 플랑크톤 	<ul style="list-style-type: none"> o 온라인게이머,인기순위 <ul style="list-style-type: none"> - (4 위) 라그나로크 온라인 	<ul style="list-style-type: none"> o 라인망가 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 나 혼자 만렙 뉴비 - (2 위) 입학용병 - (4 위) 흔한 빙의물인 줄 알았다 - (5 위) 계모인데, 죽음을 피하는 게 너무 쉽다 - (6 위) 재혼 황후 - (7 위) 소꿉친구 컴플렉스 - (8 위) 아카데미의 천재칼잡이 - (9 위) 김부장 - (10 위) 참교육 o 픽코마 스마툰 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 갓 오브 블랙필드 - (2 위) 픽 미 업! - (5 위) 남편을 내 편으로 만드는 법 - (6 위) 남편은 됐고, 돈이나 벌립니다 - (10 위) 여주의 시스콤 오빠와 이혼하겠습니다

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
동남아		- (4 위) ENHYPEN(ROMANCE:UNTOLD -daydream-) - (6 위) MISAMO(HAUTE COUTURE) - (8 위) XG(AWE)			
	인도네시아	○ 유튜브 뮤직 - (1 위) APT. (ROSE/Bruno Mars) - (16 위) 베이비몬스터 (DRIP) - (18 위) ROSE (number one girl) ○ 스포티파이 뮤직 - (7 위) APT. (ROSE/Bruno Mars)	○ 넷플릭스 오늘 TOP 10 - TV - (1 위) 지금 거신 전화는 - (2 위) 트렁크 - (5 위) Mr. 플랑크톤 - (6 위) 결혼해 YOU ○ 아마존 프라임의 TOP 10 - TV - (3 위) 손해 보기 싫어서 - (5 위) 내 남편과 결혼해줘 - (9 위) 월수금화목토 ○ Viu(뷰)의 TOP 10 - (1 위) 조립식 가족 - (2 위) 취하는 로맨스 - (4 위) 틈만 나면, 시즌 2 - (6 위) 런닝맨 - (8 위) 1 박 2 일, 시즌 4 - (9 위) 유니버스 리그	○ 구글플레이스토어 - (12 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (29 위) 라그나로크 - (39 위) 썬 M - (43 위) 라그나로크 오리진 글로벌 ○ 애플앱스토어 - (12 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 - (37 위) 라그나로크 - (44 위) 마블 퓨처파이트	○ 라인웹툰 - (1 위) 내가 키운 미친개에게 감금당했다 - (2 위) 날 닮은 아이 - (3 위) 흔한 빙의물인 줄 알았다 - (6 위) 재혼 황후 - (9 위) 입학용병 - (10 위) 킬러 배드로
	베트남	○ 베트남 스포티파이 탑 50 - (1 위) JungKook (Seven) - (2 위) Jimin (Who) - (3 위) Rose (number one girl) - (4 위) Jin (Running Wild) - (5 위) JungKook (3D) ○ Zing 차트 - Kpop 차트 - (1 위) aespa (Whiplash) - (2 위) DAY6 (HAPPY) - (3 위) QWER (My Name is Malguem) - (4 위) JENNIE (Mantra) - (5 위) Roy Kim (If You Ask Me What Love Is)	○ 넷플릭스 오늘의 TOP 10 - (1 위) 지금 거신 전화는 - (4 위) Mr. 플랑크톤 - (7 위) 이토록 친밀한 배신자 - (9 위) 결혼해 YOU		

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
	태국	o 태국 스포티파이 탑 100 - (1 위) Jimin (Who) - (2 위) V, Park Hyo Shin (Winter Ahead) - (3 위) Jin (Running Wild) - (5 위) LISA (Moonlit Floor(Kiss Me)) - (9 위) Jung Kook (3D) - (17 위) ROSE, Bruno Mars (APT.) - (29 위) ROSE (toxic till the end) - (39 위) JENNIE (Mantra) - (51 위) ROSE (number one girl) - (53 위) Jung Kook (Seven) - (55 위) V, Bing Crosby (White Christmas) - (69 위) aespa (Whiplash) - (79 위) LISA (New Woman)	o 넷플릭스 TV 탑 10 - (3 위) 지금 거신 전화는 - (6 위) 옥씨부인전		o 라인웹툰 탑 10 - (1 위) 소꿉친구 콤플렉스 - (2 위) 놀이감 - (3 위) 시한부인 줄 알았어요! - (5 위) 흔한 병의물인 줄 알았다 - (6 위) 참고육 - (7 위) 별정직 공무원 - (8 위) 킬러 배드로
	유럽 프랑스	o 유튜브 음악차트 100 11 월 첫째주: (11 위) ROSE (APT.) (80 위) JENNIE (Mantra) 11 월 둘째주: (9 위) ROSE (APT.) (69 위) 베이비몬스터 (DRIP) 11 월 셋째주: (9 위) ROSE (APT.) o Spotify 50 - (13 위) ROSE (APT.)			o 네이버 프랑스 웹툰 TOP 5 - (1 위) 소꿉친구 콤플렉스 - (2 위) Love 4 a Walk - (3 위) 흔한 병의물인 줄 알았다 - (4 위) 19 년지기의 하룻밤 - (5 위) 재혼황후 o 프랑스 델리툰(delitoun) TOP 5 - (1 위) 밤은 두개의 이름을 가지고 있다 - (2 위) 악역의 엔딩은 죽음뿐 - (3 위) 황제의 아이를 숨기는 방법 - (4 위) 악역에게 정체를 들켜버렸다 - (5 위) 들키면 죽습니다!
	중동 UAE	o 스포티파이 Daily Top Songs - (1 위) JIN (Running Wild) - (2 위) ROSE (APT.) - (4 위) JIN (I'll Be There)	o 넷플릭스 UAE TOP 10 - (2 위) 지금 거신 전화는 - (10 위) 트렁크	o 애플앱스토어 - (10 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) o 구글플레이 - (8 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile)	

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
		<ul style="list-style-type: none"> - (8 위) JIN, Taka (Falling) - (9 위) JIN, 웬디 (Heart on the Window) - (10 위) JIN (Another Level) - (11 위) JIN (Falling) - (12 위) JIN (I will come to you) - (20 위) JIN (Running Wild(Extended Ver.)) - (22 위) JIN (Running Wild(Band Ver.)) - (27 위) JIN (Running Wild(Ballad Remix)) - (28 위) JIN (Running Wild(Holiday Remix)) - (30 위) JIN (Running Wild(Afropop Remix)) - (41 위) Jung Kook (Seven(feat. Latto)) - (47 위) Jimin (Who) - (51 위) V, 박효신 (Winter Ahead) - (84 위) JIN (Running Wild(Instrumental)) - (85 위) JENNIE (Mantra) - (94 위) RISA (Moonlit Floor(Kiss Me)) - (99 위) ROSE (number one girl) - (101 위) V (Love Me Again) - (109 위) JIN (Running Wild(UK Garage Remix)) - (166 위) Jung Kook (Standing Next to You) - (186 위) Jung Kook (3D(feat. Jack Harlow)) <p>o 유튜브 뮤직 Weekly TOP100</p> <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) ROSE (APT.) 			
	사우디	<p>o 스포티파이 Daily Top Songs</p> <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) JIN (Running Wild) - (3 위) ROSE (APT.) - (7 위) V, 박효신 (Winter Ahead) - (11 위) V (Love Me Again) - (20 위) Jimin (Who) - (27 위) JIN (I'll Be There) - (39 위) JENNIE (Mantra) - (44 위) Jung Kook (Seven(feat. Latto)) 	<p>o 넷플릭스 사우디 TOP 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 지금 거신 전화는 	<p>o 애플앱스토어</p> <ul style="list-style-type: none"> - (15 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) <p>o 구글플레이</p> <ul style="list-style-type: none"> - (13 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) 	

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
		- (48 위) V (FRI(END)S) - (72 위) ROSE (number one girl) - (74 위) 베이비몬스터 (DRIP) - (87 위) RISA (Moonlit Floor(Kiss Me)) - (91 위) JIN, Taka (Falling) - (111 위) Jimin (Be Mine) - (127 위) Jung Kook (Standing Next to You) - (136 위) Jung Kook (3D(feat. Jack Harlow)) ○ 유튜브 뮤직 Weekly TOP100 - (2 위) ROSE (APT.)			
	카타르		○ 넷플릭스 카타르 TOP 10 - (1 위) 지금 거신 전화는 - (8 위) 트렁크	○ 애플앱스토어 - (10 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) ○ 구글플레이 - (17 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile)	
	이집트	○ 스포티파이 Daily Top Songs - (35 위) JIN (Running Wild) - (91 위) ROSE (APT.) - (171 위) V, 박호신 (Winter Ahead) ○ 유튜브 뮤직 Weekly TOP100 - (25 위) ROSE (APT.)	○ 넷플릭스 이집트 TOP 10 - (2 위) 지금 거신 전화는	○ 애플앱스토어 - (5 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile) ○ 구글플레이 - (5 위) 배틀그라운드(PUBG Mobile)	
	모로코	○ 스포티파이 Daily Top Songs - (21 위) V (Love Me Again) - (41 위) ROSE (APT.) - (51 위) Jimin (Who) - (122 위) JIN (Running Wild) - (150 위) V (FRI(END)S) - (192 위) Jung Kook (Seven(feat. Latto))	○ 넷플릭스 모로코 TOP 10 - (1 위) 지금 거신 전화는	○ 애플앱스토어 - (19 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
[미국] 비즈니스센터(뉴욕) 박병호 센터장	+1-518-201-6706	kneon3@kocca.kr
[프랑스] 비즈니스센터(파리) 김문주 센터장	+33-1-42-93-02-84	kmj@kocca.kr
[중국] 비즈니스센터(북경) 김기현 센터장	+82-10-3727-4083	gihunkim@kocca.kr
[중국] 비즈니스센터(심천) 심계진 센터장	+86-755-2692-7797	sophia@kocca.kr
[일본] 비즈니스센터(도쿄) 이해은 센터장	+81-3-5363-4510	gracie@kocca.kr
[일본] 비즈니스센터(오사카) 백승혁 센터장	+82-10-6377-3938	luciabaek@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	+971-4-269-1566	yppy01@kocca.kr
[태국] 비즈니스센터(방콕) 박웅진 센터장	+66-2-853-3903	wjpark@kocca.kr
[영국] 비즈니스센터 박정연 센터장	+44-7494-198601	rosajy@kocca.kr
[인도] 비즈니스센터(뉴델리) 오현전 센터장	+91-11-4334-5045	ho@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
[호주] 비즈니스센터(시드니) 전영환 센터장	+61-6215-6645	yhnom@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
[캐나다] 비즈니스센터 이태희 센터장	+1-437-557-0363	taehya@kocca.kr
[브라질] 비즈니스센터(상파울로) 김형민 센터장	+55-11-91146-4165	hmkim@kocca.kr
[튀르키예] 비즈니스센터(이스탄불) 황영성 센터장	+82-10-2812-99266	young1777@kocca.kr

발행인 ————— 유현석(원장직무대행)

발행처 ————— 한국콘텐츠진흥원

ISSN 2733-578X

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

1566-1114

www.kocca.kr

