





2025

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

414 호

구분	제목
 방송·영화·OTT	<ul style="list-style-type: none"> [LA] 디즈니, 스트리밍 기업 후보 TV와 합병 [뉴욕] <오징어게임> 시즌 2, 골든 글로브 작품상 불발 [북경] 광전총국, 2024년 연간 중국산 드라마 발행허가 리스트 발표 [오사카] '언제나 궁극의 선택' 새로운 드라마 시청 방식이 온다 [인니] <7번방의 선물> 리메이크 성공 힘입어 속편 개봉, 1주일만에 100만 관객 [베트남] 하이라이트 손동운, <봄, 여름, 가을, 겨울, 그리고 다시 봄> 음악 예능 프로그램 출연 [베트남] 한국-베트남 합작 영화 <이쁜 우리 엄마> 공동제작 확정 [태국] <오징어게임> 시즌 2의 트랜스젠더 캐릭터에서 보여진 태국 [튀르키예] 넷플릭스, 한국 TV 시리즈를 통한 이스라엘 편들기 [튀르키예] 최근 넷플릭스 튀르키예 흥행작: 한 번 더 정상에 오른 <오징어 게임> [튀르키예] 2024 튀르키예 최고 시청 TV 시리즈 <닥터 차정숙> 리메이크작 <Bahar> [튀르키예] 빈곤이 가로막는 영화 관람 [브라질] 브라질 여배우, 2025년 골든 Globo 수상 [호주] 호주에서 올해 첫 개봉하는 한국 영화: 광경태 감독의 <소방관> [호주] Screen Australia, 확장된 연구 프로그램 발표 [호주] 제 14회 AACTA 어워즈 후보자 명단 발표
 게임·융복합	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 2024년 광동성 게임산업 매출액 2,604억 위안 [오사카] 소니, 3D CG 생성 기술로 일본 콘텐츠 산업의 미래를 재정의 [프랑스] 코로나 이후 프랑스 게임 산업, 성장 속 대규모 구조조정 진행 [태국] 2025년 태국 모바일 게임 트렌드 전망 [스웨덴] 예테보리 대학, 게임 중독 연령 연구 [스페인] 스페인 최초로 스파이더맨 게임 40년 역사를 책으로 담다 [브라질] 2025년에 반드시 플레이해야 할 25가지 게임
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> [심천] 2024년 중국 내 총 62편의 애니메이션 영화 상영 [도쿄] LDHJAPAN, 애니메이션 제작 브랜드 'LDH Animation' 설립 발표
 음악	<ul style="list-style-type: none"> [LA] 로제, <APT.>로 K팝 여성 아티스트 최고 기록 갱신 [프랑스] 2025년 K팝 시장의 변화, BTS 컴백 예상 및 K팝 아이돌 월드투어 [베트남] '2024 글로벌 인플루언서 엑스포', 베트남의 DJ Mie 아시아 톱엔터테이너상 수상 [태국] NCT 드림 전시 개최



목차

위클리글로벌 | 414 호

2025년 1월 13일 콘텐츠수출본부

구분	제목
통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none">• [뉴욕] 메타, 표현의 자유 다시 우선시하기 위해 제 3자 사실 확인 프로그램 종료• [북경] 광전총국, 미단극과 타산업 융합을 위한 '미단극+' 행동계획 발표• [도쿄] 시부야 구, 구내 공간정보 전문사이트 광장 등 공터 189 곳 게재• [프랑스] 2025년 프랑스 패션 산업, 지속 가능성과 새로운 규제 도입• [인니] 부가세율 12%로 인상, 넷플릭스, 스포티파이 등 스트리밍 서비스는 면제• [UAE] 사우디 3억 4,600만 달러 투입 새로운 엔터테인먼트 지구 개발 발표• [UAE] 두바이 미디어 산업 발전을 위한 '뉴미디어법' 발표• [태국] 2024년 태국 최고의 소프트파워 설문조사• [태국] 태국 카운트다운에서 공연한 리사• [스웨덴] 디지털 미니멀리즘에 관심 갖는 스웨덴 청년들• [스페인] 2024 스페인 데이터 시장의 도약과 전망• [스페인] 세고비아, '유럽 스포츠 도시'로서의 첫걸음• [싱가포르] 싱가포르-말레이시아, 조호바루-싱가포르 경제 특구 발표• [튀르키예] 2024년 문화·예술 분야, 주요 변화와 사건들• [튀르키예] 튀르키예 디지털 영화/시리즈 플랫폼 최신 멤버십 요금제 비교• [호주] 호주 출신의 조각가 론 뮤익, 국립현대미술관의 2025년 첫 개인전 장식



방송·영화



✓ [LA] 디즈니, 스트리밍 기업 후보 TV 와 합병 1)

○ 북미에서 620 만 명의 가입자 확보

- ✓ 지난 6 일(현지시간) CNBC 에 따르면 디즈니가 현지 방송 스트리밍 기업 후보 TV 를 합병해 자사인 훌루+ 라이브 TV 서비스와 결합한다고 밝힘. 훌루+라이브 TV 와 후보의 스트리밍 서비스가 합쳐질 경우, 북미 총 가입자 수 620 만 명을 확보해 유튜브 TV 에 이어 두 번째로 큰 유료 스트리밍 서비스 제공업체로 자리하게 됨
- ✓ 이번 합병에 따라 디즈니는 후보의 지분 70%를 보유한 대주주가 되며, 새로 합병된 법인은 후보의 공동 창립자이자 최고경영자(CEO)인 데이비드 갠들러가 이끌 예정임. 또한 합병 거래는 1 년~1 년 6 개월 내에 완료될 것으로 예측됨
- ✓ 디즈니의 전무이사 겸 기업개발 책임자인 저스틴 워브룩은 “훌루+라이브 TV 와 후보는 모두 MVPD(다 채널 유료방송) 제공을 강화하고, 확장하고, 소비자에게 더 많은 선택권과 유연성을 제공할 수 있게 되었다” 라고 밝힘. 디즈니의 이러한 합병 소식은 넷플릭스가 스포츠 중계 콘텐츠로 온라인 스트리밍 서비스를 확장한 가운데 나온 움직임이라고 해석됨

✓ [뉴욕] <오징어 게임> 시즌 2, 골든 글로브 작품상 불발 2)3)

- 넷플릭스는 <오징어 게임> 시즌 2 를 골든 글로브 유권자들에게 사전 제공하여 출시 전에 미국 골든 글로브 TV 드라마 부문 작품상 최종 후보로 선정될 수 있었으나, 아쉽게도 수상하지 못함.
- ✓ 미국 영화/드라마 평점 사이트인 로튼토마토(Rotten Tomatoes)에 따르면, <오징어 게임> 시즌 2 는 비평가 평점 82%(100% 만점)를 기록하며 전작의 95%에 비해 하락한 점수를 받았으며, 일반 시청자들이 매긴 팝콘 지수는 63%로 전작의 83%와 큰 차이를 보임.
- ✓ 시즌 2 는 완결성이 부족하고 시즌 3 으로 이어지는 전개를 예고하는 형태로 마무리되어, 이 점이 수상에 실패한 주요 요인으로 작용한 것으로 평가됨.
- ✓ 한편, 17 세기 일본이 배경인 제임스 클라벨(James Clavell) 의 소설을 원작으로 한 미국 드라마 <쇼군>이 <오징어 게임> 시즌 2 를 제치고 최종적으로 수상의 영예를 안음. <쇼군>은 에미상에서 18 관왕을 기록하며, 단일 연도에 가장 많은 에미상을 수상한 시리즈로 등극하였고, 시리즈 작품상을 수상한 최초의 비영어권 오리지널 시리즈임

1) 출처 : <https://www.cnn.com/2025/01/06/disney-hulu-live-tv-fubo.html>

2) 출처 :

<https://www.forbes.com/sites/timlammers/2024/12/09/golden-globes-how-squid-game-season-2-got-nominated-before-release>

3) 출처 : <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/shogun-golden-globe-best-drama-1236100273>

4) [북경] 광전총국, 2024 년 연간 중국산 드라마 발행허가 리스트 발표 4)

- 1 월 8 일, 국가광전총국(国家广播电视总局)이 공식 홈페이지를 통해 2024 년 4 분기 및 연간 중국산 드라마 발행허가 현황(2024 年第四季度暨全年全国国产电视剧发行许可情况)을 발표함. 작년 한해 발행을 허가받은 중국산 드라마는 총 115 편 3,490 화임

2024 년 중국 내 방영허가 발급 중국산 드라마 시대배경 통계

시대 구분	작품수	비율	화수	비율
당대	86	74.78%	2,484	71.17%
현대	2	1.74%	67	1.92%
근대	11	9.57%	363	10.40%
고대	14	12.17%	514	14.73%
중대	2	1.74%	62	1.78%
총 합계	115		3,490	

* 당대(当代): 개혁개방(1978년) 이후 / 현대(现代): 1949년부터 개혁개방전 / 근대(近代): 중국 신해혁명(1911년)부터 1949년 / 고대(古代): 신해혁명 이전 / 중대(重大): 광전총국이 중대 혁명과 역사에 대해 규정한 시기(소재)

5) [오사카] '언제나 궁극의 선택' 새로운 드라마 시청 방식이 온다 5)

- KDDI(일본의 대형 통신사)와 JR 동일본기획(jeki, JR 동일본 계열의 광고 및 콘텐츠 제작사)이 공동 제작한 쇼트 드라마 콘텐츠 '언제나 궁극의 선택 au | TRAIN TV'가 2025 년 1 월 6 일부터 본격적으로 공개됨. 이번 콘텐츠는 1 화 완결 구조의 멀티엔딩 드라마로, 다양한 선택의 결말을 제공하며 새로운 시청 방식을 제안함
 - 이 드라마는 배우 엔도 켄이치, 하기하라 토시히사, 무라시게 안나, 호시노 유메나, 나카지마 유네 등 일본 유명 배우들이 일상 속 '궁극의 선택'에 직면한 캐릭터를 연기함. 주요 내용은 JR 동일본의 수도권 10 개 주요 노선 및 유리카모메 차량에 설치된 디지털 사이니지 플랫폼 TRAIN TV 를 통해 매주 방영되며, TikTok 과 같은 SNS 공식 계정을 통해서도 순차적으로 공개됨
 - 특히 TRAIN TV 에서 방영되는 이야기와 SNS 에서 공개되는 이야기는 결말이 다르게 설정되어 있음. 전철 이동 중 우연히 접한 가로형 드라마와 개인 스마트폰으로 시청 가능한 세로형 드라마가 각기 다른 결말을 제공함으로써 시청자에게 새로운 경험을 선사함. 이러한 형태는 전철 내 콘텐츠 소비와 모바일 시청 경험을 결합해 현대인의 다양한 콘텐츠 소비 패턴에 부응하는 혁신적인 시청 스타일로 주목받고 있음
 - 이러한 쇼트 드라마 콘텐츠는 일본 콘텐츠 시장에 새로운 활력을 불어넣을 전망이다. 최근 일본에서는 1 회 시청 시간이 3 분 정도인 '쇼트 드라마'가 젊은 세대 사이에서 인기를 끌고 있음. 예를 들어, 2022 년 12 월 출시된 앱 '범프(BUMP)'는 짧은 드라마를 제공하며 빠르게 성장하고 있음. 이러한 흐름은 시간 대비 성과를 중시하는 '타이파(타임 퍼포먼스, 시간 효율을 중시하는 소비자 세대)' 세대의 소비 패턴에 부합하며,

4) 광전총국 공식 홈페이지 : https://www.nrta.gov.cn/art/2024/10/15/art_113_69131.html

5) 일본경제신문 (2025.01.06). KDDI 와 JR 동일본기획, 쇼트 드라마 콘텐츠 「언제나 궁극의 선택 au | TRAIN TV」 배포 시작. (日本経済新聞 (2025.01.06). KDDI と JR 東日本企画、ショートドラマコンテンツ「いつだって究極の選択 au | TRAIN TV」を配信開始.)

콘텐츠 제작 및 유통 방식에 변화를 가져올 것으로 예상됨

- ☞ "언제나 궁극의 선택"은 이러한 시장 트렌드에 맞춰 새로운 이야기 전달 방식과 몰입형 체험을 결합한 흥미로운 도전으로, 앞으로 관객들에게 어떤 반응을 이끌어낼지 기대를 모으고 있음

☑ [인니] <7 번방의 선물> 리메이크 성공 힘입어 속편 개봉, 1 주일만에 100 만 관객 6)

- 한국 영화 <7 번방의 선물>의 현지 리메이크판 <7 번방의 기적>이 2022 년 흥행에 성공하면서 속편 <7 번방의 두 번째 기적>이 개봉됨. 속편 또한 개봉 1 주일 만에 100 만 관객을 동원하는 등 쾌거를 달성하고 있음. 이로써 <7 번방의 두 번째 기적>은 100 만 관객을 돌파한 20 번째 인도네시아 영화가 됨
 - ☞ 지난 12 월 21 일에는 CGV 그랜드 인도네시아에서 한국 원작의 제작자 및 출연진이 참석한 가운데 시사회가 개최됨. 원작에서 주인공 이용구 역을 맡은 배우 류승룡은 "상상했던 것보다 더 감동적이고 흥미진진한 영화"라며 "팬분들도 속편을 보고 놀랄 것이라고 확신하니 놓치지 마시고 꼭 보셨으면 좋겠다"라고 소감을 전함
 - ☞ 이환경 감독 또한 감동적이고 놀라운 후속 스토리를 개발한 허원 노비안토 감독의 창의력을 칭찬하며 "후속편도 이렇게 새로운 방식으로 탄생할 수 있구나 하는 생각이 들었다"라고 밝힘. 원작에서 어린 여성 역을 연기한 배우 갈소원도 "영화에 완전히 몰입해서 울고 웃었다, 가족이나 친구들과 함께 보면 정말 좋은 영화다"라고 긍정적으로 평가함

☑ [베트남] 하이라이트 손동운, <봄, 여름, 가을, 겨울, 그리고 다시 봄> 음악 예능 프로그램 출연 7)

- <봄, 여름, 가을, 겨울, 그리고 다시 봄> 음악 예능 프로그램 시즌 3 중 5 회는 "드라마 속에서 바라보는 자신"이라는 주제로 한국에서 촬영되었으며, 감성 가득한 공연을 선사함
 - ☞ 이번 회차에는 민(MIN), 아잉투(Anh Tu), 부이콩남(Bui Cong Nam), 람바오응옥(Lam Bao Ngoc) 등 베트남 가수 외에도 하이라이트의 손동운이 스페셜 게스트로 출연함
 - ☞ 하이라이트의 손동운은 자신의 솔로곡 <우리 날씨 맑음> 뿐만 아니라 베트남 가수들과 콜라보레이션하여 전설적인 히트곡 <픽션> 한국-베트남어 버전을 선보이며 베트남 팬들에게 뜨거운 관심을 받아 베트남 소셜미디어에서 큰 화제가 됨. 특히 손동운이 음악적 재능뿐만 아니라 잘생긴 외모와 부드러운 긍정적 인 성격을 통해 베트남 팬들의 마음을 사로잡음
 - ☞ 짧은 연습시간에도 불구하고 5 명의 가수는 완벽한 하모니를 이루며 청춘 회상케 하는 멜로디로 시청자들의 심금을 울림

6) 출처 : <https://mediaindonesia.com/hiburan/731199/2nd-miracle-in-cell-no-7-tembus-1-juta-penonton>
<https://www.tempo.co/teroka/film-2nd-miracle-in-cell-no-7-tembus-1-juta-penonton-bioskop-dalam-7-hari-penayangan-1189125>
https://www.instagram.com/p/DET3HJ_SEM6

7) 출처 : <https://hoahoctro.tienphong.vn/anh-tu-min-bui-cong-nam-cung-cau-ut-highlight-lam-moi-ban-hit-fiction-post1705423.tpo>



[그림 1] 하이라이트 손동운 스페셜 게스트로 출연

☑ [베트남] 한국-베트남 합작 영화 <이쁜 우리 엄마> 공동제작 확정 8)

- 지난 12 월 하노이에서 에스제이 월드컴퍼니(SJ World Company)는 BC 픽처스(BC Pictures), 주식회사 띠엔퐁(Tien Phong)과 함께 한국-베트남 합작 영화 <이쁜 우리 엄마> 공동제작을 위한 업무협약을 체결함. 이 영화는 베트남 딘 뚜언 부(Dinh Tuan Vu) 감독과 한국 유철용 감독이 공동 연출할 예정임
 - ☑ 이번 협력은 양국 간 문화 교류 촉진 및 외교관계 발전에 기여할 것으로 기대되며, 베트남 문화와 빠르게 성장하는 베트남 영화 산업을 아시아뿐만 아니라 전 세계에 소개하는 것에 목표를 둠
 - ☑ 영화 <이쁜 우리 엄마>는 한국 작가가 베트남의 문화와 풍습을 철저히 연구한 후 만든 각본으로, 베트남의 항구 도시 하이퐁을 배경으로 한 감동적인 모성애를 소재로 스토리가 구성됨. 영화는 장애를 가진 어머니가 아들의 성공을 위해 모든 일에 말없이 희생하는 모습을 보여주며, 관객들에게 깊은 감동을 줄 것이며 또한 가족과 삶에 대한 의미있는 메시지를 전할 것으로 기대됨
 - ☑ 에스제이 월드컴퍼니 정민우 회장은 베트남 제작사와의 협력을 결심한 이유로 베트남 내 우수한 감독들과 신뢰할 수 있는 제작사들이 많기 때문임을 밝혔고, 특히 베트남 배우들의 잠재력을 높이 평가한다고 전함
 - ☑ <이쁜 우리 엄마>는 베트남에서 촬영한 후 한국에서 후반 작업을 거쳐 2025 년 중 개봉 예정이며, 국제 영화제에도 참가 계획 중인 것으로 밝힘



[그림 2] 한국-베트남 합작 영화 <이쁜 우리 엄마> 공동제작을 위한 업무협약 체결

8) 출처 :

https://vnexpress.net/netflix-go-cac-chuong-trinh-truyen-hinh-tai-viet-nam-4830575.html?fbclid=IwY2xjawHe57xleHRuA2FbQIxMAABHcl1Q37Gc04XqkBG1aPk3sknMdGg-_k8c4Z-7vPM18urUX7NC4v8O0t4uA_aem_TMvVIYow5gJa2Xc_L1wF0w

☑ [태국] <오징어 게임> 시즌 2 의 트랜스젠더 캐릭터에서 보여진 태국 9)

- 태국 일간지 마띠촌은 1 월 7 일 ‘인기 드라마 <오징어 게임> 시즌 2 의 트랜스젠더 캐릭터를 통해 성소수자들의 희망도시 태국의 모습을 보여줌’이라는 기사를 8 면에 게재함
 - ☑ 최근 공개한 <오징어 게임> 시즌 2 에서 참가번호 120 번 조현주 씨가 태국에서 주목받고 있음. 120 번 조현주 씨는 드라마 <더 글로리>와 <눈물의 여왕>에 출연했던 박성훈 배우가 열연했음
 - ☑ 트랜스젠더 역할을 맡은 박성훈 배우는 <오징어 게임> 시즌 2 에서 “저 태국에 가려고요. (게임을) 딱 한 번만 더해서 그 돈 가지고 거기 가서 (성전환) 수술도 마저 하고 작은 집도 사고 거기서 한번 살아보려고요” 라고 말했음
 - ☑ 이에 옆에서 지켜보던 참가번호 007(양동근 배우)은 “내가 전에 태국 가봤는데 거기 현주 씨 같은 친구들이 많아. 웬만한 여자애들보다 더 늘씬하고 예쁜 애들이 깔렸어”라고 거들었음
 - ☑ 이 대사는 성에 대한 다양성을 존중하고 긍정적인 견해를 보여주는 태국에 대한 한국인들의 생각을 명확하게 보여주는 것이라고 말할 수 있음. 물론 황동혁 감독의 제작 의도와 다른 많은 견해들이 있지만, 확실한 것은 태국이 성소수자들을 인정해주는 국가라는 강력한 이미지를 갖고 있다는 것임
 - ☑ <오징어 게임>이라는 세계적인 드라마를 통해 현주 씨는 태국을 성소수자들에게 자유의 국가일 뿐만 아니라, 모든 이들이 자기 자신을 자랑스럽게 여기는 ‘희망의 상징’으로 묘사했다고도 할 수 있음
 - ☑ 모든 이들의 인권과 자유를 존중하는 태국에서는 이러한 다양성들이 계속해서 긍정적으로 증진되고 있다는 점을 잘 보여주고 있음. 지난번 성소수자의 달(Pride Month)에는 방콕 및 지방에 20 만 명이 넘는 내·외국인이 모여 행사에 동참하기도 했음. 태국의 동성연애(BL, GL) 시리즈도 점점 더 인기가 증가하고 있음
 - ☑ 또한 태국은 전 세계 38 번째, 아시아 3 번째로 결혼평등법을 제정한 국가이며, 이 법안은 올해 1 월 23 일부터 시행될 예정임. 이것은 지난 20 년 동안 노력한 결과로서 작년 3 월, 하원이 찬성 400, 반대 10 으로 통과시켰음
 - ☑ 정리하면, 태국은 단지 관광 목적지일 뿐만 아니라, 서로 다름을 용인하는 태국 문화로 인해 모든 성소수자들이 자유롭게 생활을 영위할 수 있는 국가임. 물론 아직 계속해서 함께 발전시켜야 할 것들이 있지만, 태국은 다양성이라는 것이 사회의 장애물이 아니라 사회를 더욱 단단하고 아름답게 만드는 것이라는 것을 증명하고 있는 국가라고 할 수 있음



[그림 3] 태국 일간지 마띠촌 기사 사진

9) 출처 : https://www.matichon.co.th/lifestyle/social-women/news_4988259

✔ [튀르키예] 넷플릭스, 한국 TV 시리즈를 통한 이스라엘 편들기 10)

- <지금 거신 전화는> TV 시리즈의 에피소드에서 '팔티마'라는 '테러 조직'이 '이즈마엘'이라는 나라를 공격하고 대한민국 국민을 포로로 잡아가는 이야기가 다뤄져 화제가 됨
 - ✔ '테러국가 이스라엘'을 공개 지지한다고 알려진 넷플릭스는 최근 개봉한 <지금 거신 전화는>_when the phone rings 으로 공개_ TV 시리즈에서 팔레스타인을 '테러리스트'로 묘사하며 이스라엘의 폭력성을 정당화하려 했다는 비판을 받고 있음
 - ✔ 해당 에피소드에서는 뉴스를 진행하는 앵커의 대사를 통해 '팔티마'라는 '테러 조직'이 '이즈마엘'이라는 나라를 공격하고 대한민국 국민을 포로로 잡아가는 장면이 등장함
 - ✔ 팔티마와 이즈마엘이 각각 팔레스타인과 이스라엘을 의미하며, 팔레스타인을 '침략자'로, 이스라엘을 '억압받는 자'로 묘사한 듯 보여 시청자와 SNS 이용자들이 해당 장면에 대해 강하게 반발함
 - ✔ 넷플릭스가 이 장면을 드라마에 추가한 사실은 많은 대중에게 '이스라엘의 대량 학살'을 정당화하는 행위로 간주되었으며, SNS 에서는 넷플릭스에 대한 새로운 보이콧 요구와 함께 이용자들에게 다른 드라마 및 영화 플랫폼으로 전환하라는 요청이 제기되었음

✔ [튀르키예] 최근 넷플릭스 튀르키예 흥행작: 한 번 더 정상에 오른 <오징어 게임> 11)

- 최근 디지털 플랫폼에서 가장 많이 시청된 TV 시리즈는 <오징어 게임> 시즌 2 임
 - ✔ 넷플릭스는 2024년 12월 23일부터 29일까지 튀르키예 이용자가 최근 가장 많이 본 TV 시리즈와 영화를 발표하였음
 - ✔ 예상대로 <오징어 게임> 시즌 2가 TV 시리즈 1위를 차지하였음
 - ✔ <오징어 게임>의 긴장감 넘치는 새로운 에피소드들은 튀르키예는 물론 전 세계에서 큰 관심을 끌었음. 심지어 <오징어 게임> 시즌 1마저도 최다 시청 TV 시리즈 콘텐츠 3위를 차지하였음
 - ✔ 그 밖에 한국 TV 시리즈로는 <전화벨이 울릴 때>가 5위를 차지하였음
 - ✔ 넷플릭스의 최다 시청 콘텐츠 데이터는 튀르키예 시청자의 TV 시리즈 및 영화 선호도에 대한 중요한 단서를 제공함. 국내외 작품이 골고루 주목을 받았으며 스릴러, 드라마, 코미디 장르가 선호되었음

10) 출처 : <https://www.yenisafak.com/dunya/gazze-ye-bir-saldiri-da-netflixten-kore-dizisinde-israil-oyunlari-4667914>

11) 출처 :

<https://www.haberhurriyeti.com/haber/23317283/netflix-turkiyede-en-cok-izlenenler-aciklandi-squid-game-yine-zirvede>

☑ [튀르키예] 2024 튀르키예 최고 시청 TV 시리즈 <닥터 차정숙> 리메이크작 <Bahar> 12)

- 한국에서 높은 시청률을 기록했던 <닥터 차정숙>을 현지화한 <Bahar (바하르)>는 30 회 평균 시청률 10.35%를 기록하며 2024 년 가장 많이 시청된 TV 시리즈로 선정되었음
 - ☑ 2024 년 2 월 13 일 SHOW TV 에서 첫 화를 방영한 <Bahar>의 30 회 평균 시청률은 10.35%임
 - ☑ <Bahar>는 2024 년에 TV 에서 방영된 총 60 개의 TV 드라마 중 평균 두 자릿수의 시청률을 기록한 2 개의 드라마 중 하나이자 가장 높은 시청률을 기록한 드라마로 선정되었음
 - ☑ 최고 시청률 14.96%를 기록한 에피소드는 11 화임. 이는 최근 5 개의 시즌 동안 방영된 TV 시리즈들이 기록한 시청률 중 가장 높은 수치임
 - ☑ 또한, <Bahar>는 2024 년 튀르키예 X(舊 트위터)에서 가장 많이 언급된 TV 시리즈 TOP 10 에 포함되었음
 - ☑ 데메트 에브가르(Demet Evgar)가 주연을 맡은 <Bahar>는 겉으로는 완벽해 보이지만 무시당하는 결혼 생활을 하던 바하르(Bahar)가 병을 앓은 후 결혼 전에 다니던 의과대학으로 돌아가면서 변화하는 삶을 그려내고 있음
 - ☑ 데메트 에브가르는 <Bahar>를 통해 튀르키예에서 권위 있는 시상식인 <제 50 회 Pantene 황금나비상> 시상식에서 여우주연상을 수상하기도 하였음

DİZİLER	YANSIMA
1 Yabancı	5.144.100
2 Yalı Çapkını	4.087.800
3 Hudutsuz Sevala	3.901.800
4 Kızılık Şerbeti	3.259.800
5 Rüzgarlı Tepe	2.602.100
6 Kızıl Goncalar	1.869.300
7 Yabancı Çapkınları	1.200.000
8 Bir Gece Masalı	1.042.400
9 Bahar	1.030.500
10 Gaddar	869.500
11 Leyla	843.600
12 Safir	753.000
13 Arka Sokaklar	636.100
14 Siyah Kalp	632.900
15 Kalpazan	494.400
16 Kuruş Osman	479.500
17 Delta	464.300
18 Bambaşka Biri	442.000
19 Senden Önce	412.600
20 Üç Kızkardeş	356.100

[그림 4] 튀르키예 X에서 가장 많이 언급된 드라마들

☑ [튀르키예] 빈곤이 가로막는 영화 관람 13)

- 4 인 가족이 영화표, 팝콘 및 음료수 구입을 위해 지출하게 되는 최소 비용은 1,800 TL(튀르키예 리라)임
 - ☑ 생활비가 지속적으로 상승하고 있는 튀르키예에서 2025 년 기준 22,104 TL 로 책정된 최저임금은 생활 유지에 충분하지 않은 금액임. 이러한 상황에서 튀르키예인들은 사회 및 문화 활동에 예산을 할당하기 어려운 상태에 놓여 있음

12) 출처 : <https://www.gazeteduvar.com.tr/2024un-en-cok-izlenen-10-dizisi-belli-oldu-galeri-1747485>
<https://www.beyazperde.com/galerileri/filmler/galerileri-1000118049>
<https://www.gazetepencere.com/kultur-sanat/2024te-xin-gundeminden-dusmeyen-diziler-644934h>

13) 출처 : <https://www.gercekgundem.com/ekonomi/kulturel-faaliyetlere-yoksulluk-engeli-ailece-sinemaya-gitmek-artik-luks-510313>

- ☑ 쇠즈쥬(Sözcü) 신문의 보도에 따르면, 튀르키예 통계청의 문화경제 및 문화고용통계 자료에서 2023 년 문화 지출 총액은 2,760 억 3,800 만 253 만 TL 로, 국내총생산(GDP) 대비 지출 비율은 1%로 나타났음
- ☑ 12 월 기준 오락 및 문화 관련 물가상승률 역시 월간 소비자물가지수(CPI)를 초과하여 1.46%에 달했음. 이에 예산에서 문화 행사가 차지하는 비중은 감소하고 있음
- ☑ 튀르키예 통계청의 데이터에 따르면, 4 인 가족이 영화표, 팝콘, 음료에 지출해야 하는 금액은 1,800TL 을 초과함. 영화 티켓 가격이 최소 245 TL 에서 최대 450 TL 까지 상승한 결과임

☑ [브라질] 브라질 여배우, 2025 년 골든 Globo 수상 14)

○ 페르난다 토레스, 2025 년 골든 Globo 수상으로 역사적인 성과 달성

- ☑ 페르난다 토레스가 2025 년 골든 글로브에서 드라마 부문 최고의 여우주연상을 수상하였으며, 이는 브라질 최초의 수상 사례임. 그녀는 영화 "아인다 에스토우 아키(아직도 여기 있습니다)"에서 유니스 파이바 역을 맡아 이 상을 받았음. 이로 인해 그녀는 2025 년 오스카 시상식에서도 여우주연상 후보로 경쟁할 가능성을 높였음
- ☑ 시상식에서 토레스는 바이올라 데이비스의 손에서 상을 수여받으며 발언하였고, 감독인 왈터 살레스를 감사하며 언급했음. 그녀는 자신의 어머니인 페르난다 몬테네그로가 25 년 전 "센트럴 스테이션"으로 골든 글로브 후보에 올랐던 것을 회상했음
- ☑ "이 상은 예술이 어려운 시기에도 지속될 수 있음을 증명하는 것이다"라고 그녀는 자신의 캐릭터에 대해 언급하며, 영화가 현재의 문제와 두려움 속에서 어떻게 생존할 수 있도록 도와주는지에 대해 이야기했음
- ☑ 이 영화는 마르셀루 루벤스 파이바의 동명 소설을 원작으로 하며, 유니스 파이바가 군사 정권의 폭력을 겪고 남편인 루벤스 파이바가 감금 및 실종된 후의 이야기를 다룸. 페르난다 토레스는 2025 년 오스카 최종 후보 발표에서 여우주연상 후보로 이름을 올릴 가능성이 있으며, 최종 후보 리스트는 1 월 17 일에 발표될 예정임



[그림 5] Fernanda Torres (출처 : Amy Sussman/Getty Images)

14) 출처 :

<https://www.uol.com.br/splash/noticias/2025/01/06/fernanda-torres-vence-o-globo-de-ouro-2025-como-melhor-atriz-em-drama.htm>

✔ [호주] 호주에서 올해 첫 개봉하는 한국 영화: 곽경택 감독의 <소방관> 15)

- 지난 2024년에는 <서울의 봄>, <파묘>, <범죄도시 4>, <탈주>, <한섬가이즈>, <행복의 나라> 등의 한국 영화들이 많은 호주 극장에서 개봉함
 - ✔ 오는 1 월 16 일 호주에서 개봉하는 곽경택 감독의 재난 영화 <소방관>은 2025 년 호주에서 개봉하는 첫 한국 영화가 될 예정임
 - ✔ <소방관(Firefighters)>은 실화 '홍제동 방화 사건'을 모티브로 화재 진압을 위해 건물 내부로 진입했다가 사망한 소방관들의 이야기를 다루는 영화임
 - ✔ 곽경택은 영화 <친구>, <똥개>, <암수살인> 등으로 유명한 감독으로, 그의 이번 작품 <소방관>은 한국에서 여러 악재를 딛고 흥행하고 있음
 - ✔ 배우 주원, 곽도원, 유재명, 이유영, 김민재, 오대환, 이준혁, 장영남 등이 출연하여 화재 현장, 교통사고, 자살 소동 등 끊이지 않는 사건 현장에서 하나의 생명도 놓치지 않으려고 최선을 다하는 119 구조대 반장과 그의 팀원들의 모습을 그림

✔ [호주] Screen Australia, 확장된 연구 프로그램 발표 16)

- Screen Australia 는 현지 스크린 산업 및 관련 파트너들을 지원하기 위해 확장된 연구 프로그램을 발표함
 - ✔ 드라마 및 다큐멘터리 트렌드 발표 외에도, 새로운 Screen Currency 보고서를 통해 호주의 스크린 및 게임 제작이 경제적, 문화적으로 가지는 가치를 분석할 예정임
 - ✔ 또한, Viewfinder 시리즈라는 관객 연구 프로젝트를 통해 관객 행동과 태도에 대한 심층적인 이해를 제공하여 변화하는 미디어 환경에 적응할 수 있도록 산업을 지원할 것이라 밝힘
 - ✔ 이 프로그램의 첫 번째 구성 요소로, Screen Australia Drama Report 의 새로운 인터랙티브 버전이 공개됨. 데이터에 따르면 호주에서 드라마 제작에 총 17 억 달러가 지출되었으며, 이 중 9 억 2,900 만 달러가 호주의 이야기를 전하는데 사용됨
 - ✔ 이는 국제 TV 와 호주 극장 영화에서 고예산 제작 활동이 감소하면서 전년도 대비 29%의 총 감소를 기록한 것임
 - ✔ 글로벌 경제 상황은 스크린 제작에 지속적인 영향을 미치고 있으며, 유통 플랫폼, 비즈니스 모델, 관객 변화가 호주 스크린 시장에 영향을 주고 있음. 지난 한 해 동안 미국 내 산업 활동 중단 및 Location Offset 인센티브 변경에 대한 불확실성으로 인해 2023/24 년에 국제 프로젝트가 영향을 받았을 가능성도 언급함
 - ✔ Screen Australia 의 CEO Deirdre Brennan 은 “이번 리포트는 국내 활동의 주요 트렌드, 상업 TV 드라마의 축소, 그리고 SVOD(구독형 주문형 비디오) 제작 의뢰의 증가를 확인시켜준다. 또한 169 개의

15) 출처 :

<https://www.sbs.com.au/language/korean/ko/podcast-episode/k-art-first-korean-film-firefighter-to-be-released-in-australia-in-2025/08dox93j6>

16) 출처 : <https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2024/12-17-drama-report-2023-2024>

호주 및 국제 드라마 제작에 17 억 달러가 지출된 것은, 호주가 COVID 안전 촬영지로 주목받고, 스트리밍이 성장하며, 여러 고예산 극장 영화가 제작된 3 년간의 정점을 지나 안정적인 결과를 보여준다.”라고 평가함

- ☑ 뿐만 아니라 그는 “어린이 콘텐츠는 여전히 상당한 압박을 받고 있으며 정부 지원에 의존하고 있기 때문에, 호주 어린이 IP 개발 기회를 확대하기 위해 노력할 것이며, 올해 데이터에서 다시 두드러진 100 만~500 만 달러 예산대의 장편 영화 제작자들의 필요를 탐구할 예정이다.”라고 덧붙임

☑ [호주] 제 14 회 AACTA 어워즈 후보자 명단 발표 17)

○ 호주 영화 텔레비전 예술 아카데미 어워즈(Australian Academy of Cinema and Television Arts Award, AACTA 어워즈)은 1958 년부터 호주에서 개최되는 영화상임

- ☑ 2025 년 2 월 5 일부터 7 일까지 열리는 14 회 AACTA 어워즈의 후보자 명단이 공개됨
- ☑ 영화 부문에서는 로비 윌리엄스를 영감으로 한 <Better Man>이 16 개 부문으로 최다 후보에 올라 기록을 세움
- ☑ 그 뒤를 이어 조지 밀러의 <Furiosa: A Mad Max Saga>와 BINGE 의 <How to Make Gravy>가 각각 15 개 부문에 노미네이트됨
- ☑ 호러 영화 <Late Night with the Devil>과 애니메이션 영화 <Memoir of a Snail>도 많은 후보에 올라 주목을 받음
- ☑ 2024 년은 텔레비전 분야에서도 큰 해였음. 비평가들의 찬사를 받은 <Boy Swallows Universe>가 22 개 부문으로 AACTA 역사상 가장 많은 후보 지명을 받으며 독보적인 성과를 거둠
- ☑ 그 뒤를 잇는 <Thou Shalt Not Steal>은 9 개 부문 후보에 올랐고, <Colin From Accounts>와 <The Artful Dodger>는 각각 8 개 부문 후보에 노미네이트됨
- ☑ 쟁쟁한 후보들 가운데 어떤 작품이 수상의 영예를 안을지 귀추가 주목됨

17) 출처 :

https://www.news.com.au/entertainment/tv/acta-2025-film-and-tv-nominations-revealed/news-story/d40456c066c8e00df2eadd1dcc1b7bd3?utm_source=chatgpt.com

게임·융복합



☑ [심천] 2024 년 광둥성 게임산업 매출액 2,604 억 위안 18)

- 지난 1 월 6 일 광둥성게임산업협회가 주최하는 ‘2024 년 광둥성 게임산업 연례회의(2024 广东游戏产业年会)’에서 <2024 년광둥성게임산업발전보고서(2024 年广东游戏产业发展报告)>가 발표됨
 - ☑ 보고서에 따르면 광둥성 게임 산업의 매출액이 2024 년에 2,604 억 3,100 만 위안으로 중국 게임산업 전체 매출의 79.94%를 차지하며, 동기 대비 6.26% 증가함
 - ☑ 최근 3 년 간 광둥성 게임업체에서 제작한 모바일게임의 연간 매출규모는 중국 모바일게임 전체 연간 매출의 80% 이상을 차지하며, 2024 년에는 1,967 억 8,200 만 위안으로 중국 모바일게임 전체 매출의 82.61%에 달함
 - ☑ 광둥성 게임업체에서 제작한 클라이언트게임의 매출액은 2024 년에 601 억 6,000 만 위안으로 중국 클라이언트게임 전체 매출의 88.50%를 차지함. 특히, 중국 게임 산업 매출의 성장에 가장 중요한 역할을 하고 있는 미니프로그램 게임(小程序游戏)의 경우 광둥성 게임업체에서 제작한 미니프로그램 게임의 매출액은 2024 년에 262 억 9,200 만 위안으로 동기 대비 119.10% 증가한 것으로 나타남

☑ [오사카] 소니, 3D CG 생성 기술로 일본 콘텐츠 산업의 미래를 재정의 19)

- 소니그룹이 2D 카메라 이미지를 기반으로 3D 컴퓨터 그래픽(CG)을 생성하는 혁신적인 기술을 개발했다고 6 일(현지시간) 발표했다. 이 기술은 애니메이션과 메타버스 콘텐츠 제작자들을 대상으로 한 수요를 겨냥하며, 소니의 강력한 이미지 기술력을 바탕으로 엔터테인먼트 분야에서 새로운 가능성을 열어가고 있음
 - ☑ 세계 최대 기술 박람회 'CES 2025'에서 소니는 이 기술의 데모와 함께 새로운 서비스 "XYN(진)"을 공개 했음. 이 기술은 기존의 복잡한 3D CG 제작 과정에서 다각형(폴리곤)을 수작업으로 생성해야 했던 문제를 해결하고, 카메라 이미지로 실제 물체와 공간을 정밀한 3D CG 로 변환할 수 있도록 설계되었음
 - ☑ 소니그룹의 토토키 사장은 이번 발표에서 "콘텐츠 제작자들이 더 자유롭게 새로운 스토리를 창조할 수 있는 도구 개발에 주력하고 있다"고 밝혔음. 또한, 이 기술은 소니의 미러리스 카메라 "α(알파)" 시리즈로 축적된 기술을 활용해 구현되었으며, 그룹 내 게임과 애니메이션 등 엔터테인먼트 사업에도 활용될 예정임
 - ☑ 특히, 소니는 관련 애플리케이션 "XYN 모션 스튜디오"와 함께 사용자 친화적인 편집 기능을 제공하고, 소형 센서 "모코피"를 통해 실제 인물의 동작을 가상 캐릭터에 실시간으로 반영하는 기술도 선보였음. 아울러, 3D CG 제작을 지원하는 고글형 단말기 "XYN 헤드셋"도 개발 중임을 공개했음. 이 단말기는 실제

18) 출처 : https://culture.ycwb.com/2025-01/06/content_53165958.htm

19) 일본경제신문 (2025.01.07). 소니 G, 3 차원 CG 생성으로 엔터테인먼트 제작 지원 CES 에서 발표. (日本經濟新聞 (2025.01.07). ソニーG、3次元CG生成でエンタメ制作支援CESで発表.)

환경과 CG 를 결합하여 보여주는 "비디오 시스루 방식"을 지원하며, 공업 디자인과 3D 캐릭터 생성 등 다양한 분야에서 활용될 것으로 기대됨

- ✔ 이 기술은 일본 콘텐츠 제작 환경에 획기적인 변화를 가져올 것으로 보임. 특히, 애니메이션과 게임 산업에 강점을 가지고 있는 일본에서는 제작 시간 단축과 비용 절감이 가능해짐에 따라 보다 많은 창작자들이 고품질 콘텐츠를 제작할 수 있는 기회를 얻게 될 전망이다. 또한, 3D CG 기술을 활용한 메타버스와 가상현실 (VR) 콘텐츠의 발전은 일본의 전통적인 미디어인 애니메이션뿐만 아니라 영화, 광고, 심지어 공연 예술 분야까지 영향을 미칠 가능성이 큼
- ✔ 소니의 새로운 기술은 일본 콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력을 한층 강화할 수 있는 계기가 될 수 있음. 또한, 크리에이터들이 더 다양한 장르와 플랫폼에서 작품을 선보일 수 있는 환경을 제공하며, 일본 콘텐츠의 세계적 확산에 기여할 가능성이 높음

✔ [프랑스] 코로나 이후 프랑스 게임 산업, 지속적 성장 속 대규모 구조조정 진행 20)

- 코로나 이후, 게임 산업에 많은 변화가 생김. 특히, 게임 산업이 세계적으로 가장 큰 문화 산업 중 하나로 지속적 성장하면서도 대규모 구조조정이 동시에 진행되는 모습을 겪고 있음
 - ✔ 전 세계 게임 산업이 전년 대비 2.1%의 성장을 기록했지만, 동시에 14,600 개의 일자리가 사라지며 대규모 구조조정이 있었음. 이는 전년도에 비해 4,000 건 증가한 수치임. 프랑스의 경우, Life Is Strange 로 유명한 Dontnod Entertainment 는 전체 직원의 3 분의 1 을 감축했고 Ubisoft 는 수백 명을 해고하고 해외 지사를 폐쇄함. 또한, 지난 2 년간 채용시장이 얼어있는데 2011 년 이후 최저 수준으로 염려의 목소리가 커지고 있음. 프랑스 게임 산업 기구(Directeur de l'agence française pour le jeu vidéo)의 Emmanuel Forsans 에 따르면 "코로나 기간 동안 게임 소비가 급증했고 그 결과, 많은 스튜디오가 인력을 두 배로 늘렸다"라며, 현재는 수익성이 낮아진 게임들이 구조조정의 주요 원인이라고 분석함
 - ✔ 반면, Nintendo 의 슈퍼 마리오가 영화화 된 것처럼 여러 게임 회사들은 영화와 시리즈 제작에 투자하는 추세임. 또한, 올해 Nintendo 의 Switch 2 와 GTA VI 가 10 년 만에 출시돼 게임 산업에 긍정적 변화를 가져올 것으로 기대함

✔ [태국] 2025 년 태국 모바일 게임 트렌드 전망 21)

- 타일랜드 비즈니스 뉴스 편집장은 태국의 모바일 게임산업 매출이 2024 년 6 억 3 천만 달러로 예상되며, 매년 6.92%의 성장률을 기록해 2027년에는 7 억 7 천만 달러에 달할 것이라고 전망했음
 - ✔ 태국 게이머의 약 95%가 모바일 게임에 참여하고 있으며, 구글 플레이 248,263 개 애플리케이션 중 796 개는 태국인 개발자가 개발했음. 평균적으로 태국 모바일 게임의 다운로드는 평균 314 만 건에 달함

20) 출처 :

https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-video/pendant-la-crise-du-covid-le-jeu-video-a-ete-surconsomme-comment-expliquer-la-crise-qui-secoue-le-secteur-du-jeu-video_6983468.html

21) 출처 : <https://shorturl.at/TCy6i>

- ✔ 태국 모바일 게임 사용자들의 연령은 대부분 35 세 미만이고, 2027 년까지 총 670 만 명에 이를 것으로 예상됨
- ✔ 2024 년 1 인당 평균 매출도 105.8 달러로 추산됨. 따라서 태국인 게이머들은 모바일 게임에 많은 시간을 할애할 뿐만 아니라 아이템도 지속적으로 구매하는 충성 고객으로 조사된다고 게재했음

○ 태국의 모바일 게임 시장을 변화시키는 주요 동향은 다음과 같음

- ✔ 현지화 되고 있는 콘텐츠와 문화적 연관성
 - 태국 플레이어들은 현지 언어, 문화, 전통을 반영하는 게임을 매우 선호함. 이에 개발자들이 태국의 스토리와 미학을 반영하는 콘텐츠 제작에 집중하고 있음
- ✔ 모바일 이스포츠의 성장
 - 중국의 모바일 레전드 뱅뱅(Mobile Legends Bang Bang), 왕자영요(Arena of Valor) 같은 모바일 이스포츠 임이 현재 매우 인기가 있음. 또한 태국에서 종종 국제 e 스포츠 대회를 개최하고 이에 대한 생태계를 조성하고 있음
- ✔ 기술적 진보
 - 태국에 5G 네트워크가 출시되면서 게임 다운로드 속도가 더욱 빨라지고 그래픽도 훌륭해지면서 새로운 세대들을 끌어들이고 있음
- ✔ 다양한 수익 창출 전략
 - 모바일 게임은 독점 콘텐츠 제공 구독 모델, 무료 다운로드 등 다양한 수익 창출 방식을 가지고 있음
- ✔ 소셜 및 멀티 플레이어 기능
 - 사회적 상호 작용은 협력과 경쟁, 커뮤니티 구축을 강조하는 모바일 게임 인기의 가장 중요한 원동력임
- ✔ 쉽고 합한 게임
 - 간단하고 쉬운 게임들이 점점 더 인기를 얻고 있으며, 폭넓은 게임 층 확대에 기여하고 있음

✔ [스웨덴] 예테보리 대학, 게임 중독 연령 연구 22)

○ 예테보리 대학이 다양한 연령의 게임 중독 환자를 상대로 연구를 진행한 결과, 어린 나이에 컴퓨터 게임을 접하는 것이 게임 중독을 더 앞당길 수 있다는 연구 결과를 발표함

- ✔ 해당 연구팀은 15 세에서 56 세 사이의 컴퓨터 게임 중독 환자 69 명의 연구 참여자에게 인터뷰와 설문 조사를 실시하였으며, 환자 중 몇몇은 ADHD 나 자폐 증상을 보였고 여성 3 명을 제외하면 모두 남성이었음
- ✔ 6~7 세에 컴퓨터 게임을 시작한 사람들이 14 세쯤에 게임 중독이 시작된 것으로 나타났으며, 반면 10 세쯤에 컴퓨터 게임을 시작한 연구 참여자들은 게임 중독자들에게 중독이 시작되는 평균적 나이인 21 세에 게임 중독이 시작되었다는 연구 결과가 도출됨
- ✔ 해당 연구의 연구진인 예테보리 대학 Sahlgrenska Academy 의 박사과정 학생이자, Sahlgrenska 대학 병원에서 인지 행동 치료인 CBT 를 사용해 게임 중독을 치료하는 심리학자인 Annika Hofstedt 는

22) 출처 : <https://www.svt.se/nyheter/lokalt/vast/forskarens-rad-vanta-med-att-ge-dina-barn-spelkonsol>

“게임을 어린 나이에 일찍 시작한다고 해서 반드시 중독이 더 빨리 진행되는 것은 아니다. 오늘날 사람들이 중독성이 더 강한 게임을 더 쉽게 접할 수 있기 때문에 더 어린 나이에 게임 중독을 겪게 되는 것일 수도 있다.”라는 개방적인 가설을 덧붙임

- ☑ 해당 연구의 연구진인 예테보리 대학 Sahlgrenska Academy 의 부교수인 Anna Söderpalm Gordh 는 컴퓨터 게임으로 어린아이들의 뇌에 부담을 줄 때 어떤 일이 일어나는지는 아직 정확히 알지 못하지만, 그는 부모들에게 아이들이 게임을 시작하는 시기를 조금 늦추라고 조언했음

☑ [스페인] 스페인 최초로 스파이더맨 게임 40 년 역사를 책으로 담다 23)

- 스페인 우엘바 출신의 작가 호세 안토니오 루나(José Antonio Luna)는 ‘비디오 게임 속의 거미줄’이라는 책을 통해 스파이더맨의 40 년 비디오 게임 역사를 심도 있게 분석함
 - ☑ 호세 안토니오 루나는 저널리즘과 문화 비평을 중심으로 활동하는 작가로, 1995 년 출시된 ‘레이맨’ (PlayStation)을 시작으로 비디오 게임 관련 글을 다루며 활동해 왔음
 - ☑ ‘비디오 게임 속의 거미줄’은 1962 년 스파이더맨의 탄생을 다룬 첫 부분을 시작으로, 40 여 년에 걸쳐 스파이더맨이 등장한 다양한 비디오 게임들을 분석한 책임
 - ☑ 이 책은 문화 비평, 에세이, 저널리즘을 결합한 독창적인 작품으로, 아타리 2600 부터 최신 PlayStation 5 에 이르기까지 스파이더맨 비디오 게임의 발전사를 살펴봄
 - ☑ 작가는 직접 30 개 이상의 스페이더맨 게임을 플레이하며 필요한 데이터를 수집하고, 게임의 역사적· 사회적 맥락을 탐구하였으며 또한, 슈퍼히어로와 사회적 현실, 게임 개발 과정에 대한 세부 사항 등을 다루며 스파이더맨 비디오 게임에 대한 전례 없는 통찰을 제공함
 - ☑ 책의 서문은 1982 년 첫 스파이더맨 비디오 게임 개발에 참여한 로라 니콜리치(Laura Nikolich)가 맡았으며, 그녀는 당시의 경험을 직접 공유함
 - ☑ ‘비디오 게임 속의 거미줄’은 세비아 출판사인 에로에스 데 빠뵐(Héroes de Papel)에서 2 월 20 일에 출간될 예정임

☑ [브라질] 2025 년에 반드시 플레이해야 할 25 가지 게임 24)

- 2025 년은 매우 기대되는 출시작들이 많으며, 대규모 게임 사이에 숨겨진 보석들이 존재
 - ☑ 2023 년은 역사적인 해였으며, 거의 매주 훌륭한 게임이 출시되었고, 2024 년은 다소 차분할 것이라는 예상이 있었으나, 다행히도 잘못된 예상이었음. 올해는 특히 RPG 팬들에게 축제를 선사하는 여러 타이틀이 등장했음. 현재로서는 2025 년에 그렇게 많은大作들이 없지만, 어떤 프랜차이즈와도 맞설 수 있는 이름들이 있음

23) 출처 :

https://www.huelvainformacion.es/huelva/onubense-jose-antonio-luna-profundiza-spiderman-videojuegos-obras-espana_0_2003049681.html

<https://www.huelvahoy.com/articulo/cultura/onubense-jose-antonio-luna-lanza/20241218122307336485.html>

24) 출처 : <https://www.omelete.com.br/games/25-games-imperdiveis-para-jogar-em-2025>

- ✔ 2025 년에 대해 이야기할 때 절대 빼놓을 수 없는 것은 새로운 Grand Theft Auto 의 출시임. 이미 거대한 시리즈인 GTA 는 GTA V 로 새로운 정점에 도달했으며, 12 년의 긴 기다림 끝에 GTA VI 라는 새로운 에피소드를 얻게 됨. 이 게임은 출시되기 전부터 이미 엄청난 기대를 받고 있음
- ✔ 하지만 GTA 의 왕좌는 안전하지 않음. 캡콤은 연속적인 성공을 거두었으며, Monster Hunter Wilds 는 모든 기대를 충족시킬 것으로 보임. 절대적인 성공을 거둔 Monster Hunter World 이후, 보다 신중한 접근을 했던 Rise 를 지나, 이번 시리즈의 새로운 게임은 이제까지 가장 야심 찬 작품으로 기대되고 있음
- ✔ 물론, 이러한 목록은 AAA 게임만으로 구성되지 않음. Hades II 는 올해의 가장 중요한 게임 중 하나가 될 것으로 예상됨. Slay the Spire 의 후속작도 경쟁에 들어가며, 2024 년이 강력한 해가 된 만큼 몇몇 브라질 게임에도 주목할 가치가 있음



[그림 6] 2025년 출시될 게임 (출처 : Omelete)

애니·캐릭터



☑ [심천] 2024 년 중국 내 총 62 편의 애니메이션 영화 상영 25)

- 2024 년 중국에서 총 62 편 애니메이션 영화가 상영되며 누적 박스오피스가 68 억 6,300 만 위안으로 23 년 대비 15% 감소됨. 중국 제작 작품의 박스오피스는 전체 애니메이션 영화 박스오피스의 41.89%로 최근 6 년간의 최저수치를 기록함
 - ☑ 상영 애니메이션 영화 중 중국 제작 작품은 33 편으로 반 이상을 차지하였으나 누적 박스오피스는 28 억 7,500 만 위안에 불과하여 23 년의 50 억 2,700 만 위안에 비해 43% 감소함. 반면에 수입 애니메이션 영화는 총 29 편이 상영되었으나 누적 박스오피스는 39 억 8,800 만 위안으로 동기 대비 31%가 증가함
 - ☑ 2024 년 중국에서 총 16 편의 애니메이션 영화가 1 억 위안 이상의 박스오피스를 달성하였으나 중국 제작 애니메이션은 2 편에 불과하고 14 편 모두 수입 애니메이션 영화임
 - ☑ 2024 년 중국 애니메이션 영화 박스오피스 순위에 따르면 중국 애니메이션 회사 환타와이드 (Fantawild)의 <부니베어: 타임 트위스트(熊出没·逆转时空)>가 10 억 위안의 박스오피스를 돌파한 유일한 애니메이션 영화로 1 위를 차지함. 그 뒤를 이어 일본 애니메이션 영화 <그대들은 어떻게 살 것인가>가 2 위로 나타났으며, 중국 라이트체이서 애니메이션스튜디오(Light Chaser Animation Studios)의 <백사: 부생(白蛇: 浮生)>가 3 위에 올랐음

순위	제목	국가	박스오피스(단위: 위안)
1	부니베어: 타임 트위스트	중국	19 억 8,300 만
2	그대들은 어떻게 살 것인가	일본	7 억 9,100 만
3	백사: 부생	중국	4 억 2,500 만
4	슈퍼배드 4	미국	4 억 2,300 만
5	쿵푸팬더 4	미국	3 억 7,300 만
6	인사이드 아웃 2	미국	3 억 4,400 만
7	극장판 스파이 패밀리 코드: 화이트	일본	2 억 9,300 만
8	명탐정 코난: 100 만 달러의 펜타그램	일본	2 억 8,600 만
9	가필드 더 무비	미국	1 억 8,400 만
10	하울의 움직이는 성	일본	1 억 6,700 만

[그림 7] 중국 2024년 애니메이션 영화 박스오피스 TOP10

25) 출처 : <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1820279433282507408&wfr=spider&for=pc>

✔ [도쿄] LDH JAPAN, 애니메이션 제작 브랜드 ‘LDH Animation’ 설립 발표 ²⁶⁾

- 주식회사 LDH JAPAN²⁷⁾은 애니메이션 제작을 중심으로 하는 새로운 브랜드 ‘LDH Animation’ 설립을 발표함
 - ✔ ‘LDH Animation’은 애니메이션 스튜디오로서 ‘작품 제작’, ‘작품 기획 및 라이선스 비즈니스’, ‘디지털 영역 확대’의 3 가지를 토대로 일본발 애니메이션을 세계에 알리는 것에 도전함
 - ✔ 오리지널 작품, 코믹, 소설 원작 작품의 애니메이션 제작을 예정하고 있으며 애니메이션 제작 체제를 본격적으로 강화함
 - ✔ 또한, 그룹 회사였던 ‘LDH DIGITAL’의 강점인 CG 기술을 활용하여 “만드는 방법부터 만든다(創り方から創る)”를 제작 콘셉트로 항상 유연한 아이디어를 살려 작품을 제작해 나갈 것을 발표함
 - ✔ 라이선스 비즈니스로는 2024년 5월부터 시부야 쓰타야(SHIBUYA TSUTAYA) 등에서 개최된 〈BATTLE OF TOKYO 초도쿄확장전(超東京拡張展)〉 외 누적 판매 600만 개를 기록한 ‘BATTLE OF TOKYO 웨하스’의 기획 및 제작을 맡은 팀 주식회사 LDH JAPAN 애니메이션 기획 준비 룬도 합류하여 작품 가치의 최대화 및 다양한 형태로 콘텐츠를 전개할 예정임
 - ✔ 브랜드 설립에 맞추어 월트 디즈니 재팬 주식회사 및 주식회사 스튜디오 지브리 대표이사를 역임한 호시노 코지(星野康二) 씨와 ‘주간 소년 점프(週刊少年ジャンプ)’의 8대 편집장, ‘점프스퀘어(ジャンプ SQ.)’의 초대 편집장, 슈에이샤(集英社) 전무 이사를 역임한 이바라키 마사히코(茨木政彦) 씨가 고문으로 취임함
 - ✔ 이러한 움직임은 ‘LDH Animation’의 애니메이션 제작과 세계를 향한 비즈니스에 대한 강한 열기를 보여줌



[그림 8] LDH JAPAN 회사 CI

26) 출처 : <https://lp.p.pia.jp/article/news/409764/index.html?detail=true>

27) 2003년 일본 유명 댄스&보컬 그룹 ‘에그자일(EXILE)’을 중심으로 설립한 연예기획사

음악



☑ [LA] 로제, <APT.>로 K 팝 여성 아티스트 최고 기록 갱신 28)

● 빌보드 '핫 100' 5 위 진입

- ☑ 지난 6 일(현지시간) 빌보드에 따르면 블랙핑크 로제가 팝가수 브르노 마스와 협업한 노래 <APT.>가 빌보드 메인 싱글 차트 '핫 100'에서 5 위로 집계되면서 K 팝 여성 아티스트 가운데 최고 기록을 세웠음
- ☑ <APT.>는 지난주 34 순위로 하락한 바 있지만 크리스마스 시즌이 끝나자마자 29 계단을 역주행하여 최고 기록을 세움. 따라서 로제는 자체 최고 기록이자 여성 솔로 · 그룹을 통틀어 최고 순위인 8 위(지난해 11 월 2 일자)를 넘어서게 되었음
- ☑ K 팝 가수가 해당 차트의 5 위에 진입한 것은 이번이 처음으로, K 팝 여성 솔로 · 그룹 중 가장 높은 순위를 기록한 사례임. 이전까지 이 차트에서 K 팝 아티스트의 최고 순위는 블랙핑크가 팝스타 셀레나 고메즈와 협업한 <아이스크림>(13 위)이었음
- ☑ 업계에서는 '차트 상위권을 장악하던 캐럴이 대거 빠지면서 <APT.>가 치고 올라온 것으로 보인다'라며 <APT.>가 그 차트 상위 자리를 채웠다는 것은 그마콤 스트리밍 수치와 노래의 인기가 유지되고 있다는 것'이라고 분석함

☑ [프랑스] 2025 년 K 팝 시장의 변화 : BTS 컴백 예상 및 K 팝 아이돌 월드투어 29)

- 2025 년 케이팝 스타들의 컴백 일정들에 대한 희소식으로 K 팝과 글로벌 음악 시장에 새로운 전환점을 맞이할 것으로 예측함. 특히, BTS 는 군 복무로 인해 몇 년간의 공백 후 컴백 가능성이 제기되고 있음. 이외에도 여러 K 팝 그룹들의 해외 투어 일정이 예정되어 있음
 - ☑ 2025 년 6 월, BTS 는 군 제대하는 슈가를 마지막으로 2025 년 하반기에 새 앨범 발매 및 컴백 할 것이라 음악업계는 생각하고 있음. 다만, HYBE 의 공식 발표는 없는 상황이나 이 소식은 빠르게 소셜 미디어를 통해 확산되어 팬들(ARMY)은 기대감을 드러내고 있음
 - ☑ 2025 년 파리에서 여러 K 팝 스타들의 공연이 개최될 예정임(홈페이지 상시 업데이트됨)

번호	가수(그룹)명	행사내용	일시 및 장소
1	Ateez	- 8인조 보이그룹 에이스 파리비타클랑 극장에서 콘서트 - 공연정보 : https://www.parisladefense-arena.com	- 일시: 02월22일(토) 19시30분 - 장소: La Defense Arena
2	Stray Kids	- 8인조 보이그룹 더 로즈의 멤버인 우성의 개인 월드 투어 파리 콘서트 - 공연정보 : https://www.stadefrance.com/fr	- 일시: 07월26-27일(토, 일) 19시 - 장소: Stadefrance

28) 출처 : <https://www.billboard.com/charts/hot-100/2025-01-11>

29) 출처 : <https://www.offi.fr/concerts/kpop.html>

<https://arena-tour.fr/bts-un-retour-avec-un-album-en-2025-et-une-tournee-mondiale-en-2026>

☑ [베트남] '2024 글로벌 인플루언서 엑스포', 베트남의 DJ Mie 아시아 톱엔터테이너상 수상 30)

- 대한민국 경기 고양시 일산 킨텍스에서 열린 <2024 글로벌 인플루언서 엑스포>(Global Influencer Expo Awards 2024-GIE 2024)에서 DJ Mie 가 아시아 톱엔터테이너상을 수상함
 - ☑ 공식 SNS 계정을 통해 DJ Mie 는 GIE 2024 시상식에서 아시아 톱엔터테이너상을 수상하게 되어 큰 영광이라며, 이 행복한 순간을 절대 잊지 않을 것이라 전함. 또한, 이번 수상이 자신의 예술 여정에 있어 더욱 열심히 해야 할 계기가 되었음을 소감을 통해 밝힘
 - ☑ DJ Mie 는 베트남 예능 프로그램 랩비엣(Rap Viet)의 DJ 로서 아름다운 외모와 매력적인 음악 퍼포먼스로 많은 팬을 보유하고 있음. 현재 틱톡(팔로워 840 만), 페이스북(팔로워 500 만), 인스타그램(팔로워 100 만)과 유튜브 채널(구독자 약 172 만)을 통해 활발하게 활동 중임
 - ☑ DJ Mie 는 11 년 동안 예술 분야에서 활동해왔으며, 이른 나이에 주목받기 시작해 여러 프로그램에서 큰 성과를 이뤄냄. 2013 년 DJ 로서의 커리어를 시작한 DJ Mie 는 야외 음악 페스티벌에서의 열정적인 공연으로 주목받았으며, 2015 년에는 Miss DJ 대회에서 우승을 차지한 바가 있음. 이어 2017 The Remix 참가, 2020, 2021 랩비엣(Rap Viet) 시즌 1 & 시즌 2 에 출연해 큰 사랑을 받음



[그림 9] DJ Mie 아시아 톱엔터테이너상 수상

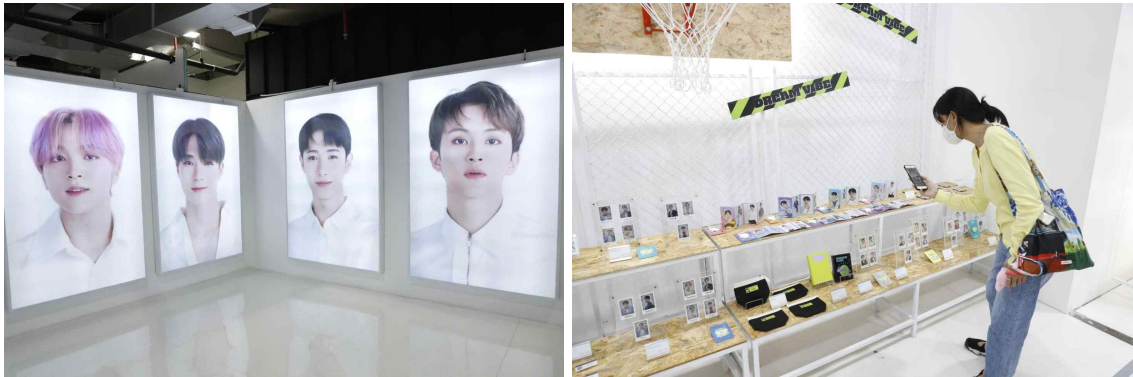
30) 출처 :

https://cuoi.tuoi.vn/dj-mie-thang-giai-asia-s-best-entertainer-2024-20241221225528907.htm?fbclid=IwY2xjawHqv1ZleHRuA2FibQIxMAABHYZPcNf59NEwtWfvpF5G3X0qjqf9Ze0WV75ln1fAJzStdT9VHMZCJ3yOSA_aem_O1nLTohoO5mxyIViT_PQlg#:~:text=T%E1%BA%A1i%20gi%E1%BA%A3i%20th%C6%B0%E1%BB%9Fng%20Global%20Influencer,cho%20%22Ch%E1%BB%8B%20%C4%91%E1%BA%B9p%22%20Mie

☑ [태국] NCT 드림 전시 개최 31)

○ 방콕 아이콘시암 쇼핑몰에서 동남아시아 최초로 K 팝 그룹 NCT 드림의 ‘드림 바이브(DREAM VIBE)’ 전시가 개최 중

- ☑ 1 월 1 일 방콕포스트 지는 이번 전시가 NCT 드림의 성장과정과 발자취를 느낄 수 있으며, NCT 드림의 팬이라면 꼭 방문해야할 것이라고 소개했음
- ☑ 또한 전시에서는 태국에서 영감을 받아 제작된 코끼리 바지와 DIY 열쇠고리 같은 특별 상품도 판매하고 있음
- ☑ 전시는 아이콘시암 7 층에서 2 월 2 일까지 진행되며, 티켓 가격은 학생 400 바트(약 17,000 원/신분증 지참), 일반인 500 바트(약 21,000 원)임. 자세한 내용은 페이스북 페이지 ICONSIAM 에서 확인할 수 있음



[그림 10] 전시장 모습 / 전시 입장객

31) 출처 :

<https://www.bangkokpost.com/life/arts-and-entertainment/2930751/exhibition-brings-k-pop-stars-nct-dream-to-bangkok>

통합(정책·기타)



☑ [뉴욕] 메타, 표현의 자유 다시 우선시하기 위해 제 3 자 사실 확인 프로그램 종료 32)33)

- 메타(Meta)의 CEO 인 마크 저커버그(Mark Zuckerberg)는 제 3 자 사실 확인 프로그램을 시행한 기관들과의 협력을 중단하고 X 와 유사한 ‘Community Notes’ 기능을 도입할 것이라고 발표함
 - ☑ 저커버그는 메타의 콘텐츠 관리 방식이 지나치게 검열을 초래했으며, 사실 확인 기관들조차 정치적으로 편향되어 신뢰를 훼손했다고 언급하며, "표현의 자유라는 근본으로 돌아갈 때"라고 주장함
 - ☑ 모호한 콘텐츠에 대한 제 3 자 사실 확인을 중단하기로 한 메타의 결정은 소셜 미디어 콘텐츠 관리에서 중요한 변화를 의미하며, 이는 패션 및 럭셔리 브랜드의 디지털 전략에 광범위한 영향을 미칠 수 있음
 - ☑ 이러한 미국의 규제 완화는 유럽연합의 ‘허위 정보에 관한 행동 강령 (Code of Practice on Disinformation)’ 등 엄격한 규제와 대조적인 모습을 보임
 - ☑ 특히, 인플루언서 파트너십 및 브랜드 콘텐츠와 관련하여 큰 영향을 미칠 것으로 예상되며, 브랜드는 다양한 콘텐츠 관리 접근법에 대응하기 위해 각 시장에 맞는 소셜 미디어 가이드라인을 마련해야 할 필요성이 커질 것임

☑ [북경] 광전총국, 미단극³⁴⁾과 타산업 융합을 위한 ‘미단극+’ 행동계획 발표 35)

- 1 월 4 일, 국가광전총국(国家广播电视总局)은 공식 홈페이지를 통해 <‘미단극+’ 행동계획 실시 관련 통지 (关于实施“微短剧+”行动计划 赋能千行百业的通知)>를 발표함
 - ☑ 해당 <계획>은 미단극과 타산업의 융합을 지원하기 위한 프로젝트의 일환으로 2024 년 첫 실시한 <미단극 따라 여행하기(跟着微短剧去旅行)> 창작 지원을 올해 더욱 심도있게 추진하도록 하고, 이 밖에 법률, 과학, 고전, 브랜드 등의 분야를 새롭게 추가함
 - ☑ 2025 년 내 다양한 주제의 창작 프로젝트를 통해 미단극의 영향력 확대와 타산업과의 융합 촉진, 중국의 문화적 정체성 강화를 목적으로 한 이번 <통지>는 각 성(省), 자치구(自治区), 직할시(直辖市)의 광전국 등 기관에 하달됨

32) 출처 :

<https://fashionunited.com/news/fashion/meta-abandons-fact-checkers-in-push-for-more-speech-fewer-mistakes/2025010863820>

33) 출처 :

<https://www.foxnews.com/tech/meta-makes-major-move-back-free-speech-ends-third-party-fact-checking-program>

34) 미단극(微短剧) : 재생시간 10 분 이내의 웹드라마

35) 광전총국 공식 홈페이지 : https://www.nrta.gov.cn/art/2025/1/4/art_113_69936.html

〈창작 계획 및 주요 내용〉

1. '미단극 따라 여행하기(跟着微短剧去旅行)' 창작계획
 - 농촌 진흥, 문화유산, 전통문화, 국가문화공원, 도시 관광지, 자연경관 등 8대 주제를 중심으로 2025년 내 미단극 100편 창작
 - 미단극과 문화관광의 융합 모델을 구상하여 산업 및 시장 가치 창출
2. '미단극 따라 법 배우기(跟着微短剧来学法)' 창작계획
 - 법률 지식과 법치 사례를 흥미롭고 쉽게 전달하여 인민의 법치 의식과 법률 소양 강화
 - 전통 법치 문화와 일상 관련 법률을 주제로 한 미단극 제작 및 방영
3. '미단극 따라 과학 보급(跟着微短剧来科普)' 창작계획
 - 과학 지식과 정신을 융합한 미단극 제작으로 과학적 소양 향상 및 국가 과학 보급 역량 강화
 - 창의적이고 수준 높은 과학 미단극으로 과학 사상 전파
4. '미단극 따라 고전 배우기(跟着微短剧学经典)' 창작계획
 - 전통 고전과 명작을 현대적으로 재해석하여 새로운 활력 부여
 - 전통 문화와 현대 정신이 결합된 미드라마 제작으로 고전에 대한 대중적 관심 제고
5. '미단극 따라 브랜드 보기(微短剧里看品牌)' 창작계획
 - 미단극을 통해 브랜드 스토리와 소비자 간의 생동감 있는 소통 강화
 - 국유 및 민영 브랜드, 전통 브랜드의 혁신 사례를 다룬 작품 제작
6. '미단극 따라 문화유산 배우기(微短剧里看非遗)' 창작계획
 - 무형문화유산을 새로운 기술 및 표현 방식과 결합해 활력 부여
 - 지역성과 민족성이 돋보이는 무형문화유산 주제의 미단극으로 문화적 정체성 강화 및 사회적 조화 증진

☑ [도쿄] 시부야 구, 구내 공간정보 전문사이트 광장 등 공터 189곳 게재³⁶⁾

- 시부야 구는 12월 13일, 시부야역 주변의 공간 정보 사이트 'SHIBUYA CREATIVE JUNCTION'을 공개함
 - ☑ 시부야 구는 2023년도부터 관민 연계를 통한 데이터 활용의 일환으로 다양한 데이터를 분야별 수집 및 정리하여 제공하는 '데이터 연계 기반'의 정비를 진행 중이며, 이를 활용한 첫 시도인 해당 사이트는 민간이 관리 중인 공간정보를 일원화함
 - ☑ 역을 중심으로 한 대규모 재개발이 진행되며 광장 등 오프라인 측면의 정비가 진행되는 것과 함께 사이트에서는 온라인 측면의 정비를 진행하여 어떤 공간이 있고 어떻게 활용할 수 있는지를 알림으로써 새로운 문화의 창조와 지역의 활성화를 목표로함
 - ☑ 현재는 시부야역 앞(스크램블) 교차로 등 시부야역 중심 지역, 도겐자카 공원 거리 주변, 사쿠라가오카 방면 등으로 구분한 5개 지역 내 광장 등 189곳을 게재하고 있으며, 장식이나 포스터 등을 게시할 수 있는 차도나 인도 등을 포함, 지구계획 상 공지를 대상으로 게재 중임
 - ☑ 시부야를 중심으로 엔터테인먼트 기획 등을 담당하는 도쿄 미디어 커뮤니케이션즈 또한 프로젝트에 참여하여 자사 운영 사이트 'ONE-STOP! SHIBUYA'에 게재 중인 공간정보 또한 제공 중임
 - ☑ 사이트는 각 공간의 특징, 넓이, 이용 시간, 요금(일부) 등을 게재 중이며 사이트 내 연결된 외부 사이트를

36) 출처 : <https://www.shibukey.com/headline/18891>

통한 신청 및 문의 또한 가능하며 현재 행사 이용이 이루어지지 않고 있는 공간에 대한 향후 이용에 관한 아이디어 제안 또한 수렴 중임

- ✔ 사이트 내 각 공간은 위치, 넓이 등 조건으로 한 필터링이 가능하며, 꾸준히 공간 등록 신청을 받으면서 대상 지역 또한 확대에 나설 방침임
- ✔ 그 외 사이트는 미게재 공간을 포함, 구내에서 개최 중이거나 예정인 이벤트 사례를 사용자로부터 모집하여 게재 중이며, 이를 통해 시부야 구의 매력을 알리고 향후 정비 등에 활용할 예정임



[그림 11] SHIBUYA CREATIVE JUNCTION 홈페이지 화면

✔ [프랑스] 2025 년 프랑스 패션 산업, 지속가능성과 새로운 규제 도입 37)

- 2025 년부터 지속가능성과 사회적 책임이 패션 산업에서 필수적 요소가 되어 산업 지형에 많은 변화가 생길 전망
 - ✔ 올해, 가장 주목받는 법안은 ‘패스트 패션 반대법’으로 과도하게 컬렉션 교체를 하는 브랜드에 대해 광고 금지와 환경 벌금 강화 조치를 할 예정임. 하지만 ‘패스트 패션’에 대한 정의가 명확하지 않아 실제 법안 적용이 지연될 가능성이 있음
 - ✔ 2025 년, 프랑스는 점진적으로 환경 점수가 낮은 의류에 대한 벌금제를 도입할 예정임. 이는 AGEC(Anti-Gaspillage pour une Economie Circulaire, 순환 경제를 위한 폐기물 관련 규제 법안)와 기후 및 회복 법안(la loi Climat et Résilience)을 기반으로 하고 있음. 특히, 연 매출 1,000 만 유로 이상이고 연간 10,000 개 이상의 제품을 판매하는 기업의 경우, Ecobalyse 라는 정부 사이트를 통해 환경 점수를 산출하여 이를 플랫폼에 표시해야 함
 - ✔ 기존의 종이 라벨은 QR 코드로 대체될 예정임. 소비자는 QR 코드를 통해 원자재 정보, 환경 점수, 추적 가능성을 확인할 수 있음. 이는 기업의 투명성과 소비자의 디지털화 경험을 하는 역할을 함
 - ✔ 유럽연합(EU)과 Mercosur(브라질, 아르헨티나, 파라과이, 우루과이) 간의 무역 협정은 원자재 수입을 더 간소화할 수 있어 유럽 패션 산업의 공급망에 큰 변화가 생길 것임. 다만, 이 협정이 프랑스 섬유 산업에 미칠 직접적인 영향은 아직 명확하지 않음

37) 출처 : https://www.harpersbazaar.fr/mode/ce-qui-va-changer-pour-la-mode-en-2025_4369
<https://www.ecologie.gouv.fr/loi-anti-gaspillage-economie-circulaire>
<https://beta.gouv.fr/startups/ecobalyse.html>

✔ [인니] 부가세율 12%로 인상, 넷플릭스, 스포티파이 등 스트리밍 서비스는 면제 38)

- 지난 12 월 31 일, 프라보워 수비안토 대통령이 새해부터 부가가치세(VAT)를 11%에서 12%로 1%p 인상한다고 공식 발표함
 - ✔ 이 정책은 2021 년 조세 규정에 관한 법률 제 7 호에 따라 인플레이션을 낮게 유지하고 경제 성장을 촉진하기 위한 목적으로 시행됨
 - ✔ 그러나 프라보워 대통령은 넷플릭스나 스포티파이 같은 스트리밍 서비스에는 부가가치세 12% 인상이 적용되지 않을 것이라고 밝힘. 이어 스리 몰야니 인드라와티 재무장관은 부가가치세 12% 인상은 개인 제트기, 요트, 초호화 주택을 포함한 사치품에만 적용된다고 설명함. 이외 다른 상품과 서비스에는 전년도와 동일한 11% 세율이 유지된다고 덧붙임
 - ✔ 이번 정책적 결정은 세수 확보와 국민의 구매력 보호 사이의 균형을 유지하려는 정부의 의지를 반영한 것으로 보임. 덕분에 인도네시아 국민들은 세율 인상에 대한 걱정 없이 스트리밍 서비스를 통해 좋아하는 콘텐츠를 계속 즐길 수 있게 됨

✔ [UAE] 사우디 3 억 4,600 만 달러 규모 엔터테인먼트 지구 개발 발표 39)

- 사우디아라비아 국부펀드 공공투자기금(PIF)이 지원하는 Saudi Entertainment Ventures(SEVEN)가 자잔(Jazan)지역 6 만 제곱미터 부지에 3 억 4,600 만 달러 규모의 엔터테인먼트 특화 지역을 개발할 예정
 - ✔ 자연환경과 다양한 문화유산을 보유한 자잔 지역 개발과 엔터테인먼트 및 레크리에이션 산업 발전 지원을 위해 추진되는 대형 프로젝트임
 - ✔ SEVEN 은 지역 커뮤니티 인프라 확충, 주민들의 삶의 질 향상, 엔터테인먼트 산업 개발을 목적으로 사우디 전역에 20 개 이상의 엔터테인먼트 특화 지역 개발을 추진 중임
 - ✔ 이번 자잔 엔터테인먼트 지구 개발에는 실내 골프 시설, 놀이기구, 대형 영화관, 경주용 카트 트랙, 다국적 엔터테인먼트 기업 Discovery Adventures 와 협력한 실내 어드벤처 센터 등이 포함되며 가족 친화 공간으로 설계될 예정임
 - ✔ SEVEN 의 주요 프로젝트 투자액은 약 17 조 원(500 억 사우디 리얄)에 달하는 것으로 추정됨
 - ✔ 사우디 비전 2030 의 주요 목표인 경제 다각화와 문화, 엔터테인먼트 산업 육성에 따라 추진되는 SEVEN 의 프로젝트는 전 세계 관광객을 사우디로 유치하고 그들에게 글로벌 수준의 여가 경험을 제공

38) 출처 : <https://www.viva.co.id/bisnis/1786001-tarif-ppn-netflix-hingga-spotify-tak-jadi-naik-ke-12-persen>
<https://kumparan.com/kumparanbisnis/djp-pastikan-ppn-transaksi-saham-hingga-netflix-tetap-11-persen-ini-skema-nya-24E0xy2ZvcG>

<https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/6122/presiden-prabowo-subianto-tegaskan-pemberlakuan-ppn-12-hanya-dik-enakan-terhadap-barang-dan-jasa-mewah>

39) 출처 :

<https://www.arabianbusiness.com/industries/travel-hospitality/saudi-arabias-seven-announces-new-346mn-entertainment-destination>

하는 데 중점을 두고 있음

- ☞ 사우디 자산 지역 프로젝트 개발사 알파나르 프로젝트(Alfanar Projects)의 부사장 아메르 알아지미(Amer Alajimi)는 현지 인터뷰를 통해 자산 지역의 자연과 문화 특성을 반영한 독창적인 엔터테인먼트 공간을 개발할 것이라고 밝힘. 다양한 레저 인프라 개발과 함께 사우디 엔터테인먼트 산업의 성장을 이끄는 동시에 사우디 비전 2030의 핵심 목표인 경제 다각화와 문화 산업 육성에 기여하게 될 것이라고 언급함

☑ [UAE] 두바이 미디어 산업 발전을 위한 ‘뉴미디어법’ 발표 40)

● 두바이 정부는 2024년 법률 제 29호를 통해 두바이 미디어 위원회에 확대된 권한을 골자로 하는 ‘뉴미디어법’을 발표함

- ☞ ‘뉴미디어법’을 통해 두바이 미디어 위원회를 특별자유지구를 포함한 두바이 전역의 미디어 활동 규제 기관으로 지정함
- ☞ 단 두바이 개발청(Dubai Development Authority) 관할 지역에 한해서는 두바이 개발청이 관할권을 유지하며 미디어 위원회와 협력하여 규제를 조율하도록 함
- ☞ 또한 두바이 영화 및 TV 위원회(Dubai Film and TV Commission)의 운영이 두바이 개발청에서 두바이 미디어 위원회로 이전함
- ☞ 이 조치는 관할부처 통합을 통해 두바이를 글로벌 미디어 허브로 전환하는데 목적이 있으며 두바이 미디어 위원회는 두바이 미디어 산업이 보다 효율적이고 전략적으로 운영되도록 적극 지원할 예정임
- ☞ 두바이 미디어 위원회의 의장이자 두바이의 왕자 셰이크 아흐메드 빈 모하메드 빈 라시드 알 막툼(Sheikh Ahmed bin Mohammed bin Rashid Al Maktoum)는 ‘뉴미디어법’이 두바이 미디어 산업 발전의 비전과 일치한다고 강조함
- ☞ 또한 두바이 전역의 미디어 산업 규제를 통합하고 전략적 미디어 산업 발전 계획 운영, 글로벌 경쟁력 강화에 있어 확대된 두바이 미디어 위원회의 역할을 통해 젊은 미디어 인재 육성, 자국민 전문가 양성 지원, 현지 영화 및 비디오 게임 산업 성장 촉진 등 주요 목표에 대해서 발표함
- ☞ 이번 ‘뉴미디어법’으로 두바이 미디어 위원회 산하에는 두바이 미디어 허가 사무소(Dubai Media Permits Office)가 신설될 예정이며 현지 미디어 활동에 대한 허가 발급, 두바이 개발청과의 관할권 조율, 글로벌 및 지역 미디어 트렌드 분석 등 역할을 하게 될 예정임
- ☞ 또 두바이 영화 및 게임 위원회(Dubai Films and Games Commission)도 신설 예정으로 관련 전시회 및 이벤트를 개최하고 산업 관련 교육 프로그램을 관리하며 현지 인재와 콘텐츠 글로벌 마켓 확보 역할을 하게 될 것임
- ☞ 영화 및 게임 산업은 두바이 미디어 생태계의 경제적 성장을 지원하는 핵심 분야로 두바이 영화 및 게임

40) 출처 :

<https://www.dubaieye1038.com/news/business/h-h-sheikh-mohammed-issues-new-laws-to-enhance-dubais-media-sector>

위원회(Dubai Films and Games Comission)는 ‘뉴미디어법’ 시행과 관련 혁신적이고 통합된 미디어 환경을 조성하는 데 중요한 역할을 할 것으로 기대됨

✔ [태국] 2024 년 태국 최고의 소프트파워 설문조사 41)

- 노스 방콕 폴(North Bangkok Poll)의 싸닛 교수는 2004 년 12 월 24 일부터 28 일까지 태국인 1,500 명을 대상으로 2024 년 태국 최고의 소프트파워를 투표하는 설문조사를 진행했음. 태국의 송끄란 축제와 블랙핑크의 태국인 멤버 리사가 1 위를 차지했음
 - ✔ 태국인들이 소프트파워 홍보에 가장 도움이 된다고 생각하는 축제 또는 전통
 - 1. 송끄란 축제(30.5%), 2. 레이끄라통 축제(18.3%), 3. 신년 축제(14%), 4. 무에타이의 날(9.5%), 5. 조정경기(7.7%)
 - ✔ 가장 성공적인 태국의 소프트파워
 - 1. 관광 · 축제 · 전통(24.7%), 2. 패션 · 의류(20.3%), 3. 음식 · 디저트(15.2%), 4. 무에타이(15.2%), 5. 마사지 · 전통의학(10.1%)
 - ✔ 태국 소프트파워 홍보에 가장 도움이 되는 인물 또는 밈
 - 1. 리사(가수)(25.4%), 2. 무땡(피그미하마)(15.2%), 3. 버터베어 캐릭터(12.7%), 4. 밀리(가수)(10.3%), 5. 부어카우(무에타이 선수)(8.5%)

✔ [태국] 태국 카운트다운에서 공연한 리사 42)

- 태국 방콕에 위치한 아이콘시암 쇼핑센터가 주최하고, 태국 관광체육부와 관광청 등이 후원한 ‘어메이징 타일랜드 카운트다운 2025(Amazing Thailand Countdown 2025)가 아이콘시암 리버파크에서 성대하게 개최되었음. 본 행사의 하이라이트는 블랙핑크의 태국인 멤버 리사의 단독 공연이었음
 - ✔ 리사는 23 시 20 분 경 안무 팀을 대동하고 무대에 올라 약 30 분간 ‘문라이트 플로어(Moonlit Floor)’, ‘뉴우먼(New Woman)’, ‘머니(Money)’, ‘락스타(Rockstar)’ 등의 히트곡을 선보였음
 - ✔ 이어 귀빈으로 품담 태국 부총리 겸 국방부 장관, 피차이 상무부 장관, 씨라윙 태국 관광체육부 장관, 타바니 태국 관광청장, 찻찻 방콕주지사, 마리사 CP 그룹 고문 등이 무대에 올라와 카운트다운을 함께 외쳤음
 - ✔ 자정이 되자 1.4 km 높이까지 솟아오른 화려한 불꽃놀이가 9 분 동안 이어졌음. 이 불꽃놀이는 일본의 오구치 요시마사 불꽃놀이 기술 감독이 연출했으며, 5 km 반경까지 밤하늘을 수놓았음
 - ✔ 아이콘시암 측은 리사 효과에 힘입어 연말 기간 동안 최대 620 억 바트(약 2,600 억 원)의 매출을 창출한 것으로 추산하고 있음
 - ✔ 또한 주최 측은 이번 카운트다운이 CNN, BBC, ABC 등 전 세계 20 개 이상의 채널을 통해 노출되어, 3 천만 명 이상의 홍보효과를 거두었을 것으로 집계했음

41) 출처 : <https://www.komchadluek.net/kom-lifestyle/595044>

42) 출처 : <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1160448>



그림 12 리사 공연 단체사진 / 카운트다운 불꽃놀이 CNN 보도

☑ [스웨덴] 디지털 미니멀리즘에 관심 갖는 스웨덴 청년들 43)

- 청년 대상 연구 기관 ‘청년 지표(Ungdomsbarometern)’의 동향 보고서에 따르면, 조사에 참여한 11,137 명의 15~24 세 스웨덴인 4 명 중 3 명은 너무 많은 스크린 타임(화면 시청 시간)을 보낸다고 답변했음
 - ☑ 또한 해당 보고서에 따르면, 스크린을 사용하지 않는 활동에 더 많은 시간을 보내고 싶어 하는 청년들이 많으며, 디지털 미니멀리즘에 대한 관심이 증가하고 있음
 - ☑ 또 해당 조사에 따르면 사람들이 실제로 화면 시청 시간을 줄이고 있는지는 알 수 없지만, Tiktok 같은 소셜미디어에서는 “Digital Detox”와 같은 표현이 인기를 얻고 있음
 - ☑ 해당 보고서는 점점 더 많은 스웨덴 청년들이 스크린 터치가 아닌 버튼으로 작동하는 피쳐폰을 구입하고 있다고 전함
 - ☑ Cal Newport 의 2019 년 저서에서 처음 등장한 개념인 ‘디지털 미니멀리즘’은 자신에게 불필요한 스크린 타임을 줄이고 의식적으로 디지털 기기를 사용하는 것임
 - ☑ 디지털 미니멀리즘을 실천하는 것은 소셜 미디어 사용을 줄이는 것, 소셜미디어 앱을 삭제하는 것, 앱 알림을 끄는 것, 특정 시간이나 특정 방에서만 모바일 기기를 사용하는 것을 의미할 수 있음
 - ☑ 외레브로(Örebro) 대학의 연구 조교인 Lisa Elliot 은 디지털 미니멀리즘에 대한 석사 논문을 작성했으며, 현재 미니멀리즘에 관한 또 다른 프로젝트를 연구하고 있음
 - ☑ Lisa Elliot 은 “내가 인터뷰한 사람들은 스크린 타임을 너무 많이 보내고 있다고 느꼈고, 기분이 좋지 않거나, 스트레스를 받거나, 지루할 때 스크린을 보는 경우가 많았다. 그들은 스크린을 사용하는 시간과 방법을 스스로 제어하기를 원했다.”라고 밝힘
 - ☑ Lisa Elliot 은 “오랫동안 스마트폰을 사용했던 많은 청년들이 이제 일상생활에서 디지털 기기의 역할과 본인의 웰빙에 대해 성찰하고 있다.”라고 전함

43) 출처 : <https://www.svt.se/nyheter/inrikes/matilda-valjer-bort-sociala-medier-vill-ha-ut-mer-av-livet>

☑ [스페인] 2024 스페인 데이터 시장의 도약과 전망 44)

- 유럽 데이터 센터 용량은 2027년까지 21% 증가할 것으로 예상되며, 총 13,100MW에 이를 것으로 보임. 현재 유럽은 94개 신규 데이터 센터 프로젝트를 진행 중으로, 확장에 박차를 가하고 있음
 - ☑ 빅데이터와 AI 시대의 흐름을 따라, 스페인 부동산 시장도 데이터 센터 산업에 적극적으로 참여하고 있음
 - ☑ 특히 마드리드와 바르셀로나는 데이터 센터 분야에서 큰 성장세를 보일 것으로 예상됨
 - ☑ 마드리드는 2023년 기준 데이터 센터 용량이 100MW를 초과하며 유럽에서 여섯 번째로 큰 시장에 자리잡았으며, 2024년에는 54%의 성장률을 기록할 것으로 보임
 - ☑ 스페인의 부동산 투자회사인 Merlin Properties는 데이터 센터 분야에서 선도적인 기업으로, 2027년까지 21억 유로를 투자할 계획이며, 2028년까지 임대 수익이 3억 2,000만 유로에 달할 것으로 전망됨
 - ☑ Azora와 Core Capital은 Quetta Data Centers 플랫폼을 통해 스페인과 포르투갈에 엠티 데이터 센터 6개를 건설할 계획이며, 이를 위해 5억 유로 이상의 투자를 진행할 예정임
 - ☑ Microsoft는 스페인 내 데이터 센터에 대규모 투자를 계획하고 있으며, AI 지원을 위해 2025년까지 19억 5,000만 유로를 투입할 예정임
 - ☑ 아마존은 아라곤 지역에 데이터 센터 3곳을 건설하고 157억 유로를 투자하며, 이를 통해 6,800개의 새로운 일자리가 창출될 것으로 보임. 현재 아마존은 우에스카, 엘 부르고 데 에브로, 사라고사 지역에서 700명 이상의 직원을 고용 중임
 - ☑ 두바이의 Damac는 마드리드에 첫 유럽 데이터 센터를 설립하기 위해 4억 유로 이상을 투자했으며, 마드리드 외곽에 약 23,000m²의 부지를 확보함
 - ☑ 또한, Bain Capital과 Aquila Group은 지속 가능한 데이터 센터 플랫폼을 구축하기 위해 협력하고 있으며, 청정 에너지를 활용한 AQ Compute 데이터 센터를 운영하고 있어 데이터 센터 산업의 지속 가능성을 높이고 있음
 - ☑ 스페인의 데이터 센터 발전은 경제, 기술, 환경, 부동산 등 여러 분야에 긍정적인 영향을 미치며, 스페인을 디지털 경제의 중요한 중심지로 성장시키는 중요한 전환점을 마련할 것으로 예상됨

☑ [스페인] 세고비아, '유럽 스포츠 도시'로서의 첫걸음 45)

- 세고비아는 '유럽 스포츠 도시'로서 첫걸음을 내딛으며 다양한 스포츠 전시회와 행사를 계획 및 진행함
 - ☑ 2025년 1월 2일부터 7일까지 세고비아 페드로 델가도 체육관에서 스포츠 전설 전시회가 열림
 - ☑ 전시회 주요 전시물은 크게 국제 스포츠 상징적 유물과 스페인 스포츠 영웅들의 유물로 나누어져 있음

44) 출처 : <https://www.ejeprime.com/industrial/2024-1>

45) 출처 :

<https://www.eldiasegovia.es/noticia/z6439f7bc-ccff-dde7-c3a8ef5480146877/202501/la-exposicion-leyendas-del-deporte-en-el-pedro-delgado>

- ✔ 국제 스포츠 상징적 유물로는 페르난도 알론소의 페라리 F1 차량, 스페인을 거쳐간 올림픽 성화, 레알 마드리드 챔피언스 리그 우승 트로피 및 카림 벤제마의 친필 사인 유니폼, 우사인 볼트, 마이크 파월, 하비에르 소토마요르의 기록적 순간을 담은 스포츠웨어 등이 있음
- ✔ 스페인 스포츠 영웅들의 유물로는 카롤리나 마린의 배드민턴 라켓과 드레스, 사울 크라비오토의 카누, MMA 세계 챔피언 일리아 토푸리아의 경기용 글러브(첫 전시)등이 있음
- ✔ 이 외에도 다양한 스포츠 스타들의 상징물이 전시되어 있음
 - 축구: 메시, 호날두, 음바페, 이니에스타 (2010 년 월드컵 공인구 포함)
 - 농구: 매직 존슨, 마이클 조던, 가솔 형제, 아마야 발데모로
 - 골프: 세베리아노 바예스테로스, 존 램
 - 테니스: 라파엘 나달, 카를로스 알카라스
 - 권투: 마이크 타이슨, 에반더 홀리필드
 - 사이클링: 미겔 인두라인의 투르 드 프랑스 자전거
 - 세고비아는 다양한 스포츠 행사를 계획하고 있으며 금년 주요 스포츠 행사 일정은 다음과 같음
 - 유럽 사브르 유소년 대회: 1 월 11~12 일, 유럽 및 세계 최고의 유소년 펜싱 선수 참가할 예정
 - 장애인 풋살 스페인 챔피언십: 2 월 6~8 일, 400 명 이상의 선수 참가할 예정
 - 세고비아 게이밍 페스티벌: 2 월 22~23 일, 2,000 명 이상 참가 예상, 기술과 스포츠를 융합한 행사
 - '작은 거인' 체스 대회: 3 월 15 일, 세고비아 초등학교 대상으로 열리는 체스 대회
 - 세고비아 하프마라톤: 3 월 29 일, 개선된 코스로 더 많은 참여 유도하고 있음
- ✔ 세고비아는 '유럽 스포츠 도시'라는 영예를 기념하며 다양한 스포츠 전시와 행사를 통해 도시의 스포츠 문화를 널리 알리고 참여를 독려할 예정임

✔ [싱가포르] 싱가포르-말레이시아, 조호바루-싱가포르 경제특구 발표 46)

○ 양국간 비즈니스 활성화, 인재양성 등 상호 협력을 위한 합의문 발표

- ✔ 로렌스 왕(Lawrence Wong) 싱가포르 총리와 안와르 이브라힘(Anwar Ibrahim) 말레이시아 총리는 2 만 명 규모의 인재 양성 등 비즈니스, 투자 활성화를 위해 말레이시아에 조호바루-싱가포르 경제특구를 지정하는 합의문을 지난 7 일에 발표함
- ✔ 이스칸다르 개발지역, 펜게랑 등이 포함될 예정으로 5 년 내 50 여개의 프로젝트와 10 년 내 100 개의 프로젝트를 추진하기로 함
- ✔ 총 22 개 경제 분야에 대한 투자, 비즈니스, 프로젝트가 진행될 예정이며 제조업, 물류, 식량안보, 관광, 에너지, 디지털경제, 그린경제, 금융서비스, 비즈니스 서비스, 교육, 건강 등이 포함됨
- ✔ 양국은 본 프로젝트 활성화를 위해 디지털 노마드의 비자체계를 완화할 예정이며 물류, 교통, 교육 프로그램 등 다양한 인프라를 구축할 예정임. 또한 말레이시아는 세제혜택 패키지 등을 제공해 법인세나 투자에 대한

46) 출처 :

<https://www.straitstimes.com/singapore/spore-msia-sign-agreement-on-johor-singapore-special-economic-zone-2000-jobs-to-be-created>

세금을 감면할 예정임

- ☑ 로렌스 워그 총리는 “양국의 주요 이해관계자들이 참여해 장기적으로 상호간 비즈니스가 성장할 수 있는 계기를 마련했다”라고 평가했으며 “이번 합의는 싱가포르 기업의 말레이시아 진출뿐만 아니라 양국기업간 협력을 도모해 다양한 글로벌 투자 프로젝트를 만들어 낼 것이다”라고 기대를 표함



[그림 13] 조호바루-싱가포르 경제특구 지역 현황(출처:The Strait Times)

☑ [튀르키예] 2024 년 문화·예술 분야, 주요 변화와 사건들 47)

○ 논쟁, 수상, 금지 및 검열

☑ 이스탄불문화예술재단(İKSV) 논쟁

- 2024 년 1 월 15 일, 큐레이터이자 연구원인 Kevser Güler 가 İKSV 이 주최하는 <이스탄불 비엔날레>의 디렉터로 취임함
- 2023 년 비엔날레의 큐레이터직이 영국 작가이자 예술사학자인 Iwona Blazwick 에게 이관되면서, Agustín Pérez Rubio, Selen Ansen 과 Sarkis 가 자문위원회에서 사임하였음. Blazwick 이 큐레이터로 임명되고 İKSV 자문위원회에 참여하게 되면서 투명성 문제가 제기되었음
- İKSV 는 Blazwick 이 비엔날레 큐레이팅을 위해 초청되었을 당시 다른 큐레이터가 임명되지 않았다고 밝혔으나, 이 과정은 검열 논쟁을 불러일으키며 도마에 올랐음

☑ 고미다스 바르타베드(Gomidás Vartabed), 유네스코 세계유산에 등록

- 유네스코 집행이사회는 튀르키예에 위치한 쿠타흐야(Kütahya) 출신의 아르메니아 민족음악학자이자 합창단 지휘자였던 고미다스 바르타베드(Gomidás Vartabed)의 작품들을 지난 1 월 유네스코 세계유산으로 등록하였음
- 고미다스의 작품들은 Mesrop Maşdots Matenadaran 의 고대 친필 컬렉션, 천문학자 Benjamin Margaryan 의 은하계 연구, 작곡가 Aram Haçaturyan 의 친필 메모와 영화 음악 컬렉션에 이어 유네스코가 지정한 네 번째 아르메니아 문화유산으로 인정받았음

☑ 쿠르드어 연극 상연 금지

- <Qral û Travis>라는 제목의 쿠르드어 연극은 공연 예정일인 2 월 11 일을 하루 앞두고, 가지안테프 제우그마 박물관 문화센터의 경영진에 의해 정당한 사유 없이 공연 취소 처분을 받았음

47) 출처 : <https://bianet.org/yazi/kultur-sanat-alaninda-2024-te-neler-oldu-303199>

- 해당 공연은 이전에도 각기 다른 지역에서 두 번 공연 취소 처분을 받았던 바 있음
- ☞ **아나톨루 쿨튀르(Anadolu Kültür)의 포르돈(Podron) 프로젝트**
 - Podron 프로젝트는 ‘팟캐스트’라는 단어와 아르메니아어로 ‘극장’을 뜻하는 tadron 에서 파생된 이름임. 프로젝트의 목적은 오스만제국 시기부터 공화국 시기에 이르기까지, 서로 다른 시대에 생산된 텍스트를 디지털 세계와 연결하는 것임
 - 이 프로젝트를 운영하는 아나톨루 쿨튀르는 첫 번째 기획물로 아르메니아 작가들의 연극을 튀르키예어와 아르메니아어로 선보였음
- ☞ **27 년 만에 재결합한 코마 아메드(Koma Amed)**
 - 1990 년대 쿠르드 음악을 실험적으로 해석한 것으로 잘 알려진 밴드인 코마 아메드(Koma Amed)가 27 년 만에 재결합해 <파리 쿠르드 문화축제>에서 무대에 올랐음
- ☞ **영화작가협회(SİYAD), <안탈리아 황금오렌지영화제>와 결별**
 - 영화작가협회는 2024 년 10 월 5 일부터 12 일까지 열린 <안탈리아 황금오렌지 영화제>와 결별했다고 발표함. 협회가 밝힌 결별 이유는 영화제가 검열 문제를 외면한 데 있음
 - 2023 년 10 월 7 일부터 14 일까지 개최될 예정이었던 <제 60 회 안탈리아 황금오렌지 영화제>는 다큐멘터리 <Kanun Hükümü>가 두 차례 프로그램에서 제외된 이후 발생한 검열 논란으로 취소된 바 있음
- ☞ **라디오·텔레비전 최고위원회(RTÜK)의 제재**
 - 라디오·텔레비전 최고위원회는 다양한 사유로 한 해 동안 많은 디지털 플랫폼에 행정 제재를 가했음
 - 그 예로, 애니메이션 코미디 영화 <Sosis Partisi>는 '부도덕한' 콘텐츠라는 이유로 프라임 비디오(Prime Video)와 넷플릭스(Netflix)에서 삭제되었으며, 영화 <Climax>는 폭력, 성, 마약, 음란 요소가 '일반적인 도덕'과 '가족 구조'를 위배한다고 판단되어 블루 티비(BluTV)와 무비(MUBİ)에 벌금이 부과되고 카탈로그에서 삭제되었음
- ☞ **아츨 라디오(Aç ı k Radyo)에 대한 검열**
 - 라디오·텔레비전최고위원회(RTÜK)가 지상파 방송 라이선스를 취소한 이후, 아츨 라디오의 방송은 4 월 16 일부로 종료되었음
 - 라디오·텔레비전최고위원회는 4 월 24 일 "아츨 가제테(Aç ı k Gazete)" 프로그램에서 '아르메니아 학살(Ermeni soyk ı r ı m ı)'이라는 표현이 사용된 것을 문제 삼아, 아츨 라디오에 5 차례 프로그램 중단 처분을 내렸음. 이후 해당 처분을 따르지 않았다는 이유로 30 년 역사의 라디오 방송국의 라이선스를 취소하였음
- ☞ **영화계 올해의 화제작, <Hemme'nin Öldüğü Günlerden Biri (헬메가 죽은 날 중 하루)>**
 - 무라트 프라토울루(Murat F ı ratoğlu)가 감독한 영화 <Hemme'nin Öldüğü Günlerden Biri>는 올해 가장 화제가 된 영화 중 하나로 손꼽힘
 - 이 영화는 <앙카라 영화제>에서 최우수 작품상, 최우수 감독상, 최우수 편집상을, <두호크 영화제>에서 신인상을, <제 81 회 베니스 영화제>에서는 심사위원 특별상을 받았음
 - 영화는 토마토 건조 작업에서 임금을 받지 못한 계절직 농업 노동자 예윽(Eyüp)이 고용주 헬메(Hemme)를 죽이기 위해 시베렉(Siverek)으로 떠나는 하루 동안의 여정을 다룸
- ☞ **국립극장에서의 부정행위 논란**
 - 문화관광부 국립극장 총감독인 타메르 카라다올르(Tamer Karadağ ı)는, 드라마 <Çocuklar Duyması n (아이들은 듣지 않도록)>에서 '돌오븐 남자' 캐릭터를 연기해 유명세를 얻은 배우임

- 9월 한 달 동안 카라다올르 총감독의 경영 방식은 논란의 중심에 올랐으며, 재임 기간에 발생한 부정행위 일부가 감사보고서에 반영되었음. 보고서에는 인사 청탁을 통한 부적절한 채용, 국립극장에 재정적 및 명예적 손해를 끼쳤다는 의혹 등이 포함되어 있음

☞ 〈Rojbash (로즈바쉬)〉 검열

- 외즈칸 큐축(Özkan Küçük)의 제작 아래 25년 만에 뭉친 쿠르드 연극 배우들의 이야기를 담은 영화 〈Rojbash (로즈바쉬)〉가 상업 유통 부적합을 이유로 문화관광부의 검열을 받았음

☞ 무비 페스티벌(MUBi Fest) 금지

- 카드코이 구청은 (제 2 회 MUBI Fest İstanbul 2024)의 개막작인 〈Queer〉의 상영을 영화제 개막 몇 시간 전에 금지하였음
- 구청 측이 제시한 상영 금지 사유는 ‘사회적 평화를 위협할 수 있는 도발적인 내용을 포함하고 있다’라는 것이었음

☑ [튀르키예] 튀르키예 디지털 영화/시리즈 플랫폼 최신 멤버십 요금제 비교 48)

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

- ☞ 2025년 1월 현재 튀르키예에서 운영되는 가장 인기 있는 디지털 영화 및 TV 시리즈 플랫폼의 멤버십 비용은 다음과 같음

- Netflix: 베이직 월 149.99 TL / 스탠다드 229.99 TL / 프리미엄 299.99 TL
- BluTV: 월정액 99.90 TL
- Exxen: 광고 포함 월정액 193.00 TL / 광고 제거 월정액 월 268.50 TL
- Disney+: 광고 제거 월정액 164.90 TL / 광고 제거 연간 회원권 1,649.00 TL
- Amazon Prime Video: 월정액 39.00 TL
- Gain: 광고 포함 월정액 149.00 TL
- TV+: 광고 제거 월정액 169.99 TL

☞ 플랫폼별 특성은 다음과 같음

- Netflix: 방대한 콘텐츠 라이브러리, 오리지널 콘텐츠 제공
- BluTV: 튀르키예 드라마와 영화, 독점 콘텐츠 제공
- Exxen: 아준 미디어(Acun Medya) 콘텐츠, 스포츠 방송 제공
- Disney+: 디즈니(Disney), 픽사(Pixar), 마블(Marvel), 스타워즈(Star Wars) 콘텐츠 제공
- Amazon Prime Video: 프라임 멤버십으로 무료 제공되는 콘텐츠, 오리지널 작품 제공
- Gain: 튀르키예 드라마와 영화, 광고 지원형 및 광고 제거 옵션 제공
- MUBi: 엄선된 영화, 독립 영화 제공
- TV+: 튀르키예 드라마와 영화, 독점 콘텐츠 제공

48) 출처 : <https://pasajblog.turkcell.com.tr/dijital-platformlarin-guncel-uyelik-ucretleri-ocak-2025>

☑ [호주] 호주 출신의 조각가 론 뮤익, 국립현대미술관의 2025년 첫 개인전 장식 49)

○ 국립현대미술관은 호주 출신의 조각가 Ron Mueck(론 뮤익)의 전시를 새해 첫 개인전으로 선택함

- ☑ 론 뮤익(Ron Mueck)은 거대한 극사실주의 인물 조각으로 유명한 작가로, 1958년 호주 멜버른에서 인형 만드는 가족 사업을 운영하는 부모 밑에서 태어나 현재 영국에서 거주하며 활동 중임
- ☑ 론 뮤익(Ron Mueck)의 작품은 매우 작은 크기부터 기념비적인 규모까지 다양하며, 정교하고 세밀하게 표현된 인물들을 통해 인간의 내면 감정을 섬세하게 드러내는 스타일을 갖고 있음
- ☑ 출생과 죽음, 취약함, 두려움, 연민과 같은 보편적인 경험과 감정을 깊이 있고 절제된 방식으로 묘사하며, 관람객들이 작품을 통해 자신과 타인의 감정을 되돌아볼 수 있도록 이끄는 특징이 있음
- ☑ 이번 전시에서는 2017년 호주 빅토리아 국립미술관에서 처음 공개된 작품인 '매스(Mass)'를 포함해 조각, 사진, 다큐멘터리 등 약 30 점을 선보일 예정임
- ☑ 론 뮤익의 전시는 오는 4월부터 7월까지 서울관에서 진행됨
- ☑ 이번 전시는 파리 카르티에 현대미술재단과 협력하여 진행되며, 같은 시기 덕수궁관에서는 오랜 기간 주류 미술계에서 벗어나 있던 한국 초현실주의 예술가들을 조명하는 전시도 함께 열릴 예정임

49) 출처 :

<https://www.sbs.com.au/language/korean/ko/podcast-episode/k-art-first-korean-film-firefighter-to-be-released-in-australia-in-2025/08dox93j6>

| 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	+86-10-6501-9971	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

