

2025

WEEKLY GLOBAL






위클리글로벌

415 호

목차

위클리글로벌 | 415 호

2025년 1월 20일 콘텐츠수출본부


구분	제목
 <p>방송·영화·OTT</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [북경] 인터넷정보판공실, 'MCN 기관 관련 사업활동 관리규정' 초안 발표 • [인니] 한국 인기 웹툰 <사내맞선> 인니 리메이크작 2월 극장 개봉 예정 • [베트남] 3개국 공동 소설 원작 영화 <빨간색 숫자>, 베트남 가수 모노 출연 예정 • [베트남] 2024 VTV 어워즈 성공적으로 개최 • [태국] 태국, 5년 간 Y 시리즈 479% 성장 • [태국] 아이브 콘서트 실황 영화 개봉 • [멕시코] 티비 아즈테카, 2월에 드라마 <로봇이 아니야> 방영 • [스페인] 스페인 <오징어 게임 2> 언론 반응 • [영국] 영국 아카데미 후보작 발표, <콘클라베>가 선두 • [영국] AI와의 인터뷰 팟캐스트 • [영국] 티모시 살라메, 레드카펫에서 공유 자전거 타고 등장 • [튀르키예] <오징어 게임>, 인간 본성의 어두운 거울 • [브라질] 브라질 TV, 리얼리티쇼의 미래 • [호주] 2024년 호주 박스오피스 9억 6,070만 달러 기록 • [호주] 34회 플리커편제, 공식 프로그램 발표
 <p>게임·융복합</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [심천] 2024년 12월 중국 모바일게임 배급사 글로벌 매출 순위 TOP30 공개 • [오사카] 게임 산업의 미래를 지키는 열쇠, 지적 재산권의 중요성 • [프랑스] 유비소프트, <Assassin's Creed Shadows> 출시 연기 • [태국] 게임산업진흥법 초안 공청회 • [스웨덴] 제 1회 'King & 게임산업협회 장학 프로그램' • [영국] 콜드플레이, 런던에서 몰입형 전시 시작 • [튀르키예] 게임 스타트업 '그랜드게임즈', 3,000만 달러 시리즈 A 투자 유치 • [튀르키예] <나이트 온라인>, 튀르키예 이용자 2인에게 불법 복제, 배포 혐의 소송 제기
 <p>애니·캐릭터</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [멕시코] 씨네멕스, '지브리 월드 페스티벌' 개최 소식 발표 • [멕시코] 2월 멕시코시티 드래곤볼 팬 페스트 개최
 <p>만화·웹툰·스토리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [도쿄] 라인 디지털 프론티어, 웹툰 스튜디오 '넘버나인'과 자본업무제휴 체결 • [오사카] KADOKAWA, 연간 출판물 1.5배 확대, 소니와 손잡고 글로벌 시장 공략 • [스페인] 히훈/시훈 도서 박람회, 스페인에서 세 번째로 큰 문화 축제로 성장 • [브라질] Adele, 브라질 가수 Toninho Geraes와의 표절의혹 소송
 <p>음악</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [프랑스] '갈라 데 피에스 존': 케이티페리, 짐스 등과 K 팝 스타들, 파리 라데팡스 아레나에서 공연 • [멕시코] BTS 제이홉, 멕시코 공연 2회 확정 • [싱가포르] 테마섹, 미 블랙스톤 매각 음악 저작권에 관심 • [영국] 음악 페스티벌, 헤드라인급 공연자 감소와 비용 상승 예상



목차

위클리글로벌 | 415 호

2025년 1월 20일 콘텐츠수출본부

구분	제목
 통합(정책 등)	• [LA] 19일부터 미국 내 틱톡 서비스 중단 예정
	• [LA] 애플, 잇따른 오류에 AI 뉴스 요약 기능 중단
	• [북경] 북경대학문화산업연구원, 2024-2025 문화산업 10대 트렌드 분석
	• [북경] 국무원, 문화와 관광 소비 촉진을 위한 조치 발표
	• [심천] '중연원선 중국 연예시장 관람 의향 조사 분석 보고서(2024)' 발표
	• [도쿄] 문화청, '인터넷상의 저작권 침해 대책'으로 개인 창작자 지원 사업 발표
	• [인니] 인니 정부, 음악 산업 종사자까지 사회보장보험 가입대상 확대
	• [베트남] 베트남, 2025년 아시아 경제대국 15위권 진입
	• [UAE] 사우디 PIF, 중동 최대 방송사 MBC 그룹 지분 54% 인수
	• [UAE] UAE 문화적 진보와 지속 가능한 발전 전략 추진 계획 발표
	• [태국] 태국 방콕디자인위크 2025
	• [태국] '정부가 지원하고 민간이 주도한다' 한국 소프트파워 성공의 비결
	• [태국] 내각, 카지노 엔터테인먼트 단지 설립 법안 승인
	• [태국] 태국, 마카오 카지노 리조트와 소프트파워 협업
	• [싱가포르] 싱가포르, 호주에 이어 소셜미디어 연령제한 검토
	• [캐나다] 캐나다 OTT 시장에 부는 변화의 바람: '온라인 스트리밍 법' 본격 시행
	• [튀르키예] 독립출판사, 2024년 동안 4억 1,386만 권 도서 출판
	• [튀르키예] QR 코드 기술 적용 문화재 홍보 방안 <디지털 이스탄불> 1단계 작업 완료
	• [호주] 호주의 소셜미디어 규제, 싱가포르의 정책 논의에 중심 역할



방송·영화



☑ [북경] 인터넷정보판공실, 'MCN¹⁾기관 관련 사업활동 관리규정' 초안 발표 ²⁾

- 1월 10일, 국가인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室)이 공식 홈페이지를 통해 <MCN 기관 관련 사업활동 관리규정 초안(网络信息内容多渠道分发服务机构相关业务活动管理规定(草案稿))>을 발표하고, 이에 대한 의견수렴 절차를 시작함. 해당 초안은 중국 내 MCN 기관(사업자)의 인터넷 정보콘텐츠 활동을 규제하고, 공공의 권익 보호 및 건전한 네트워크 생태계 조성 등을 목적으로 작성됨
 - ☑ 초안은 MCN 기관이 온라인 플랫폼에 입주할 경우 플랫폼이 입주 심사를 필수적으로 실시하도록 규정하고, 사업활동 과정에서 MCN 기관이 관련 규정을 준수할 수 있도록 관리 및 지원 의무를 명시함. 또한, MCN 기관의 금지행위와 위반 시 책임규정 등의 내용도 포함됨
 - ☑ 해당 초안의 의견수렴 기간은 2025년 2월 9일까지 진행될 예정임

☑ [인니] 한국 인기 웹툰 <사내맞선> 인니 리메이크작 2월 극장 개봉 예정 ³⁾

- 드라마로도 제작되며 큰 인기를 얻은 한국 웹툰 <사내맞선>의 인도네시아 리메이크작이 2025년 2월 극장가를 찾아옴. 한국 영화 <7번방의 선물>의 리메이크를 성공시킨 영화제작사 팔콘 픽처스가 이 독특한 러브스토리를 인도네시아 버전으로 선보임
 - ☑ 2022년 방영된 드라마 작품은 배우 김세정과 안효섭의 유쾌한 코미디 연기로 전 세계 시청자들의 관심을 성공적으로 이끌어냄. 이번 인도네시아 리메이크 영화에서는 아버지르 알 기파리, 아리엘 테이텀 등 인도네시아의 젊고 유망 있는 배우들이 연기할 예정임
 - ☑ 지난 1월 8일 첫 티저가 공개된 이후 인도네시아 버전의 <사내맞선>은 많은 관심을 끌었음. SNS 플랫폼 X(구 트위터)에서는 티저의 흥미로운 대사를 칭찬하는 다양한 댓글이 올라오고 있음. 라코 프리잔토 감독은 원작에 충실하면서도 특유의 창의적인 터치를 가미했다고 설명함. 본 영화는 2월 6일부터 인도네시아의 모든 영화관에서 상영될 예정임

1) MCN(Multi Channel Network) : 1인 방송 창작자들을 종합적으로 관리하는 인터넷 방송 서비스
 2) 출처 : 인터넷정보판공실 공식 홈페이지(https://www.cac.gov.cn/2025-01/10/c_1738209405008163.htm)
 3) 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

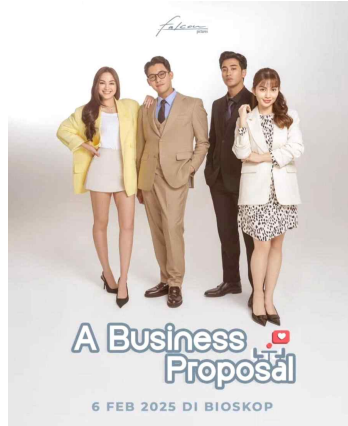


그림 1 | <사내맞선> 인도네시아 리메이크 영화 <A Business Proposal>

☑ [베트남] 3 개국 공동 제작 소설 원작 영화 <빨간색 숫자>, 베트남 가수 모노 출연 예정 4)

- 영화 <빨간색 숫자>는 부 종 풍(Vu Trong Phong) 작가의 1936년 출판소설을 원작으로 한 작품으로, 베트남 인기 남자가수 모노(MONO)가 주인공 빨간 머리 수언(Xuan Toc Do) 역을 맡았는데, 이는 가수 모노의 스크린 첫 데뷔작임
 - ☑ 영화는 판자녓린(Phan Gia Nhat Linh) 감독이 연출 및 각본을 담당하였으며, 베트남의 Anh Teu 스튜디오는 한국의 싸이더스, 싱가포르의 비치 하우스 픽처스(Beach House Pictures) 스튜디오와 협력하여 3 개국 공동 제작 영화로, 베트남 내 배급은 CJ CGV 가 맡을 예정임
 - ☑ 영화 <빨간색 숫자>의 배경은 베트남의 프랑스 식민 지배 시기 마지막 해, 베트남 민족주의자 및 개혁주의 운동을 겪으며 변모되는 사회를 잘 반영한 1930 년대로, 복잡한 사회 변화 속, 부도덕한 방랑자인 주인공 빨간 머리 수언(Xuan Toc Do)이 빈곤했던 어린시절부터 여러 역경을 이겨내며 높은 사회적 지위에 올라 서구화 운동의 상징적인 인물로 존경받는 과정 일체를 잘 보여줌
 - ☑ 원작 소설이 출판된 지 90년 되었으나 <빨간색 숫자>는 여전히 현대적이면서도 친숙한 매력으로 베트남에서 가장 인기 있는 소설 중 하나로 여겨지며, 여러 차례 연극과 영화로 리메이크됨



그림 2 | 영화 <빨간색 숫자> 첫 공식 포스터

4) 출처 :

<https://vtv.vn/van-hoa-giai-tri/phim-so-do-do-3-nuoc-hop-tac-san-xuat-mono-vao-vai-xuan-toc-do-20241208064650913.htm>

✔ [베트남] 2024 VTV 어워즈 성공적으로 개최 5)

- 지난 1 월 1 일 하노이에서 개최된 VTV 어워즈는 베트남 국영방송 VTV 가 매년 주최하며 국민들의 많은 사랑을 받고 있는 베트남의 권위 있는 시상식 중 하나로 드라마는 물론 음악, 코미디, MC 등 엔터테인먼트 분야의 베트남 스타들이 총 참여하는 종합 시상식임
 - ✔ 드라마 부문에서는 배우 타인흐엉(Thanh Huong)이 올해의 여우주연상을 수상하였으며, 배우 주이흥(Duy Hung)은 올해의 남우주연상을 수상함. 배우 타인흐엉은 올해 드라마 <Hoa Sua Ve Trong Gio>를 통해 새롭고 수준 높은 연기를 보여주며 큰 인기를 끌었고, 배우 주이흥은 드라마 <Doc Dao>에서 강렬한 캐릭터 '강리에우'(Khang Lieu)를 완벽하게 소화하며 시청자의 마음을 사로잡음
 - ✔ 방영 당시 소셜미디어를 뜨겁게 달구었던 범죄 드라마 <Doc Dao>는 올해의 드라마상을 수상하였으며, 뿐만 아니라 <Doc Dao>는 출연진, 배경, 대본 등 모든 요소에서 시청자들로부터 높은 평가를 받음
 - ✔ 2024 VTV 어워즈 수상자 명단

순번	부문	수상자
1	올해의 다큐멘터리상	<디엔비엔푸 - 프랑스의 시각>
2	올해의 여우주연상	배우 타인흐엉
3	올해의 남우주연상	배우 주이흥
4	올해의 드라마상	드라마 <Doc Dao>
5	올해 화제의 인물상	문화 분야: 디자이너 판당호앙(Phan Dang Hoang)
		예술 분야: 가수 RHYDER
		스포츠 분야: 조정 선수 응우엔티흐엉(Nguyen Thi Huong)
6	올해의 예능 프로그램상	<Anh Trai Vuot Ngan Chong Gai - Call Me By Fire>
7	올해의 공로상	태풍 3 호로 인한 산사태로 매몰된 지역에서 "누" 마을 주민 구조 활동을 실시한 구조대
8	올해의 디지털 어플리케이션상	베트남 경찰청의 전자 신분증 어플리케이션 VneID

5) 출처 :

<https://kenh14.vn/vtv-awards-2024-doc-dao-can-quet-loat-giai-lon-nam-dien-vien-xuat-sac-nhat-la-cai-ten-khong-phai-ban-cai-215250101231533361.chn>

✔ [태국] 태국, 5년 간 Y 시리즈 479% 성장 6)

- 태국의 시업상업은행 경제정보센터(SCB EIC: Siam Commercial Bank Economic Intelligence Center)는 최근 태국의 Y 시리즈(동성 영화·드라마: BL 또는 GL) 시장 분석결과를 발표했음
 - ✔ 2019년 8억 5,100만 바트(약 357억 원) 규모였던 태국의 Y 시리즈 시장은 479% 성장해, 2025년 49억 바트(약 2,058억 원)까지 성장할 것으로 예상됨
 - ✔ 지난해 태국은 아시아에서 Y 시리즈 중 53%를 생산해 1위를 차지했음. 그 뒤를 일본(13%)–한국(9%)–대만(6%)이 잇고 있음
 - ✔ 현재 정부가 해외 로드쇼 등을 통해 Y 시리즈 홍보 지원을 하고 있으나, 소프트파워 분과 위원회가 아직도 정책 수립 과정에 있는 한계가 있음
- 보고서는 태국 Y 시리즈가 더욱 발전할 수 있도록 필요한 지원 정책을 다음 3가지로 요약했음
 - ✔ 제작 단계에서 투자 등 실질적인 지원
 - 한국 영화 한 편당 제작 예산이 약 1,680만 달러인데 반해, 태국 영화 한 편당 제작 예산은 740만 달러에 불과함. 이에 고품질의 영화와 드라마를 제작하기 위한 정부의 투자와 함께 세금감면, 환급조치 등이 필요함
 - ✔ 태국 콘텐츠의 해외 판매 및 배급 지원
 - 수출 잠재력이 있는 영화·드라마가 각종 국제 영화제와 비즈니스매칭 행사에 참석해서 판매 기회를 잡을 수 있도록 지원하고, 출연배우들도 해외 행사에 출연해 작품을 홍보할 수 있도록 지원
 - ✔ 기타 정책
 - 홍콩의 예시처럼, 태국의 영화·드라마 제작자들이 한국·일본·대만의 영화·드라마 제작자들과 협력해 공동작업 할 수 있도록 자금 및 기회를 제공

✔ [태국] 아이브 콘서트 실황 영화 개봉 7)

- 지난해 말 한국에서 개봉했던 그룹 아이브의 첫 번째 콘서트 실황 영화인 ‘아이브 더 퍼스트 월드투어 인 시네마(IVE THE 1st WORLD TOUR in CINEMA)’가 1월 16일 태국에서도 개봉됨
 - ✔ 1월 16일부터 전국 메이저시네플렉스(Major Cineplex)와 SF 시네마 일부 지점에서 관람할 수 있음
 - ✔ 티켓 가격 590 바트(약 25,000 원)에 아이브 홀로그램 포스터와 포토카드, 열쇠고리를 제공하는 주말 각 200석 한정 특별 상영은 예매 시작 후 1분 만에 매진되었음

6) 출처 : <https://moneyandbanking.co.th/2025/149568>

7) 출처 : <https://entertainment.trueid.net/detail/JG10jPoe6yoa>



그림 3 | 콘서트 실황 영화 특별 상영 포스터

☑ [멕시코] 티비 아즈테카, 2 월에 드라마 <로봇이 아니야> 방영 8)

- 주재국 방송국 티비 아즈테카는 <로봇이 아니야>의 방영 계획을 알리며, 동 드라마를 최근 몇 년간 가장 많은 사랑을 받은 K-드라마 중 하나라고 소개함
 - ☑ <로봇이 아니야>는 심각한 인간 알리지로 사람들과 접촉할 수 없어 고립된 삶을 사는 청년에게 우연히 만난 열정적인 여성이 로봇인 척 조력자로 나서며 일어나는 이야기를 그림
 - ☑ 오는 2 월 3 일, 아즈테카 7 채널에서 방영이 시작되며 해당 방송국이 한국 드라마를 방영하는 것은 처음이라 온라인에는 티비 아즈테카가 한국 드라마를 방영하는 채널 대열에 올랐다는 반응이 이어짐
 - ☑ 또한, 방송국은 K-드라마의 최신 소식, 재미있는 사실, 방영 준비 작품 등을 공유하는 왓챗 채널을 개설 했으며, 현지 K-드라마 팬들에게 활발히 가입 독려 홍보를 하고 있음

☑ [스페인] 스페인 <오징어 게임 2> 언론 반응 9)

- <오징어 게임> 시즌 2 는 첫 주에 약 4 억 8,760 만 시간의 시청 시간을 기록하며 넷플릭스에서 가장 많이 시청된 프로그램으로 등극함
 - ☑ 이는 시즌 1 의 기록을 넘어서는 성과로, 전 세계 92 개국에서 1 위를 차지하며 큰 인기를 끌
 - ☑ 스페인에서도 드라마가 트렌딩 콘텐츠로 자리 잡으며 높은 관심을 받았고, 스페인 언론의 문화 칼럼에서는 “<오징어 게임>은 K-드라마의 경계를 넘어선 작품이며, 이러한 성공은 한국 드라마가 새로운 황금기를

8) 출처 : <https://www.tvazteca.com/azteca7/kdramas/kdramas-unete-al-nuevo-canal-whatsapp-azteca-7>

9) 출처 : <https://www.nytimes.com/es/2025/01/10/espanol/opinion/juego-calamar-temporada-2-netflix.html>

https://as.com/tikitakas/television/el-protagonista-de-el-juego-del-calamar-ha-cambiado-inexplicablemente-y-nadie-sabe-por-que-n/?utm_source=chatgpt.com

https://cadenaser.com/nacional/2025/01/08/el-enorme-gazapo-de-el-juego-del-calamar-que-ha-pasado-completamente-desapercibido-ahora-no-puedo-dejar-de-verlo-cadena-ser/?utm_source=chatgpt.com

<https://elpais.com/television/2024-12-26/el-juego-del-calamar-2-acierta-con-mas-violencia-mas-juegos-y-mas-diversion.html>

맞이었다는 강력한 증거”라고 언급됨

- ✔ 스페인 일간지 El Confidencial 은 한국 드라마가 이제 단순히 아시아권에서만 인기를 끄는 것이 아니라, 글로벌 시장에서 트렌드를 이끄는 주류 콘텐츠로 자리 잡았다고 보도하며, 단순히 시즌 2 의 성과를 넘어 한국 드라마 전반에 대해 찬사를 보냄
- ✔ 스페인 매체 LA RAZON 은 작품이 “인간의 심리와, 우리가 자신과 타인에게 잔혹해지는 이유가 무엇인지 파헤친다”라고 언급하며 드라마의 심리적 깊이를 강조함
- ✔ 스페인 매체 El País 는 시즌 2 가 사회적 분열과 불평등 등 다양한 사회적 문제를 다루며, 한국적 맥락 속에서도 세계적으로 공감되는 스토리를 만들어냈다고 호평함
- ✔ <오징어 게임>은 시즌 1 부터 스페인에서 큰 인기를 끌었으며, 넷플릭스 스페인 차트에서 오랜 기간 1 위를 차지한 바 있음. 이러한 인기 덕분에 시즌 2 에 대한 기대감도 커짐
- ✔ 또한 넷플릭스 시즌 2 의 성공을 위해 스페인 현지에서 적극적인 마케팅을 펼쳐 대중의 호기심을 자극했으며, 이는 시즌 2 의 흥행 배경 중 하나로 평가받고 있음

○ 폭력성과 잔혹함

- ✔ 스페인 매체는 <오징어 게임> 시즌 2 에서 표현된 잔혹성과 폭력성에 주목하기도 함
- ✔ 스페인 일간지 El Confidencial 은 드라마의 폭력적인 요소와 한국 드라마 특유의 “잔혹한 현실 비판”이 스페인 TV 프로그램과 유사하다고 평가했으며 특히 시즌 2 는 시즌 1 보다 더 강렬한 폭력 장면을 포함하고 있어 일부 비판적인 시각도 존재했다고 보도함
- ✔ 한 스페인 평론가는 “드라마의 극단적인 설정이 사회적 문제를 반영하려는 의도는 분명하지만, 지나치게 잔인한 연출은 불쾌감을 줄 수 있다”라고 분석함

○ 주인공 캐릭터의 변화

- ✔ 시즌 2 에서 주인공 성기훈은 시즌 1 의 단순한 생존자에서 더 복잡한 내면을 가진 인물로 발전함
- ✔ 이에 따라 이정재의 연기와 외모 변화가 화제가 되었으며, 일부는 그의 스타일링 변화를 두고 “캐릭터의 감정적 발전을 잘 드러냈다”라고 평가하며 이러한 변화가 시즌 2 의 스토리 전개와 캐릭터의 깊이를 더하는 요소로 작용했다고 분석함

○ 문화적 반향

- ✔ <오징어 게임> 시즌 2 는 스페인에서 다양한 문화적 반향을 불러일으킴
- ✔ 한국 드라마에 대한 관심이 높아지면서, 드라마에 등장한 전통 게임들이 스페인 가족들 사이에서 재현되고 있는 현상이 나타남
- ✔ 예를 들어, 한 한국인 시어머니가 스페인 가족에게 ‘달고나 뽑기’와 같은 게임을 가르치는 영상이 SNS 에서 화제를 모았고, 이를 두고 스페인 언론 DIARIO AS 는 “한국 문화가 전 세계적인 공감대를 형성하며 새로운 트렌드를 만들어가고 있다”라고 보도함
- ✔ 이처럼 <오징어게임> 시즌 2 는 스페인에서 문화적인 반향과 큰 관심을 불러일으키며, 한국 드라마의 위상을 더욱 강화하는 작품이 됨

☑ [영국] 영국 아카데미 후보작 발표, <콘클라베>가 선두 10)

○ 2025 년 영국 아카데미(Bafta) 후보 발표, <콘클라베>(Conclave)가 12 개 부문으로 선두

- ☑ 2025 년 영국 아카데미상 영화 분야의 후보작이 발표됨, 교황 선출을 둘러싼 갈등을 다룬 에드워드 버거 (Edward Berger)의 스릴러 <콘클라베>가 가장 많은 후보에 오름, 자크 오디아르(Jacques Audiard)의 뮤지컬 <에밀리아 페레즈>(Emilia Pérez)가 11 개 부문으로 그 뒤를 이음
- ☑ 로버트 해리스(Robert Harris)의 소설을 원작으로 한 <콘클라베>는 2 년 전 최우수 작품상과 감독상을 포함해 7 개 부문을 수상한 <서부 전선 이상 없다>(All Quiet on the Western Front)의 에드워드 버거 감독이 연출하여 수상에 대한 기대를 높이고 있음, 각본과 여러 기술 부문, 주연 배우 랄프 파인즈(Ralph Fiennes)와 조연 이사벨라 로셀리니(Isabella Rossellini)가 후보에 오름
- ☑ 브래디 코베(Brady Corbet) 감독의 <부르탈리스트>(The Brutalist)는 최우수 영화상과 감독상, 애드리언 브로디(Adrien Brody)가 남우주연상, 펠리시티 존스(Felicity Jones)가 여우조연상, 가이 피어스(Guy Pearce)가 남우 조연상 및 기타 4 개 부문 수상 후보에 오름
- ☑ 1995 년 <네 번의 결혼식과 한 번의 장례식>으로 수상했던 휴 그랜트(Hugh Grant)는 <헤리티크>(Heretic)에서 파격적인 변신을 선보여 최우수 남우주연상에 오름
- ☑ 여우주연상은 이번과 예측불허 상황임, <베이비걸>(Babygirl)의 니콜 키드먼(Nicole Kidman), <서브스턴스>(The Substance)의 데미 무어(Demi Moore) 등 예비후보에 있던 유명 배우들이 탈락함
- ☑ 여우주연상 최종 후보에는 마리안 장 밥티스트(Marianne Jean-Baptiste)는 마이클 리(Mike Leigh)의 <하드 트루스>(Hard Truths)로 후보에 올랐으며, 성 노동자 관련 영화인 <아노라>(Anora)의 마이키 매디슨(Mikey Madison), <아웃런>(The Outrun)의 시얼샤 로난(Saoirse Ronan)이 후보에 오름
- ☑ 영국 아카데미 회장 사라 퍼트(Sara Putt)는 24 명의 연기 후보자 중 14 명이 처음으로 후보에 이름을 올렸다고 밝혔으며, 8,100 명의 유권자가 다양한 영화를 시청할 수 있도록 노력하고 있다고 함
- ☑ 영국 아카데미는 주요부문 예비후보에 성평등 쿼터를 도입했지만, 여성 감독으로는 <서브스턴스>(The Substance)의 코랄리 파르자(Coralie Fargeat)만이 후보에 오름, 퍼트는 심사를 위해 제출된 영화의 4 분의 1 미만이 여성 감독의 작품이었다고 강조함
- ☑ 2020 년 연기상 후보가 모두 백인에게 돌아가면서 반발이 거세져 영국 아카데미는 투표 인원과 방식을 개혁함, 총 천 명의 새로운 유권자가 등록되었으며 그 중 상당수는 여성과 유색인종임, 유권자는 무작위로 15 개의 영화를 의무적으로 시청해야 함
- ☑ 영국 아카데미 시상식은 2 월 16 일에 열리며 데이비드 테넌트(David Tennant)가 사회를 맡음, 미국 아카데미 시상식은 2 주 후인 3 월 2 일에 열리며 코난 오브라이언(Conan O'Brien)이 사회를 맡을 예정임

10) 출처 :

<https://www.theguardian.com/film/2025/jan/15/conclave-bafta-nominations-nicole-kidman-denzel-washington-the-substance-coralie-fargeat>

✔ [영국] AI 와의 인터뷰 팟캐스트 11)

○ AI 마이클 파킨슨(Michael Parkinson)과의 팟캐스트

- ✔ 영국에서 '버추얼리 파킨슨'(Virtually Parkinson)라는 AI 를 활용한 인터뷰 팟캐스트가 시작됨
- ✔ 이는 영국의 방송 진행자 마이클 파킨슨 사후 1 년 여가 지난 시점에서 시작되었으며, 고 마이클 파킨슨처럼 말하고 행동하도록 훈련된 AI 모델이 유명인을 인터뷰하는 새로운 팟캐스트임
- ✔ 작년 팟캐스트 발표 시에는 종말론적인 반응이 쏟아짐, 어떤 이들은 이 팟캐스트가 고인의 의지에 반해 되살려지는 것과 같다고 비난했으며, 한편으로는 팟캐스트에 AI 를 활용하는 것은 무의미하다고 비판함, 일자리를 위협한다고 긴장하는 사람들도 있었음
- ✔ 일반적인 인터뷰는 두 명만 필요하지만, AI 사용 시에는 여러 사람이 참여함, 피험자와 대담자, 엔지니어, 연구원, 프로듀서들이 AI 가 파킨슨처럼 들리도록 하고, 질문을 적고, 결함이 없는지, 반복적이지 않은지 등을 살펴봐야 함
- ✔ 진행자 파킨슨의 아들이자 팟캐스트 프로듀서 중 한 명인 마이크 파킨슨은 작업에 많은 사람이 필요하다고 밝히며, 일반적인 토크쇼보다 더 많은 사람을 고용하고 작업하고 있다고 함
- ✔ 아버지가 자신의 목소리를 이런 식으로 사용하는 것을 승인했음지에 대한 질문에 그는 아버지가 매우 전통적인 분이었지만 직업에 관해서는 훨씬 최첨단에 있는 사람에 둘러싸였다고 밝힘, 아버지의 아카이브가 어떻게 될지 나는 대화에서 시작되었으며 아버지는 인공지능에 대해 흥미롭게 생각하며 개방적이었다고 함
- ✔ 윤리성은 2023 년 할리우드 파업 당시 작가와 배우를 제거하기 위해 AI 를 사용하는 부도덕한 제작자에 대한 두려움에 기원하고 있음, 버추얼리 파킨슨은 이 기술이 윤리적으로 사용될 수 있음을 보여주기를 위한 시도라고 밝힘
- ✔ AI 모델을 훈련하는 데 사용된 모든 인터뷰는 적절한 라이선스를 받았음, 이 작업으로 AI 의 법적, 윤리적, 책임감 있는 사용에 대한 정책을 작성하는데 기여했음
- ✔ 다만 마이크는 AI 사용 시 반응이 없고 질문만 이어가는 현재의 방식에 한계도 느낀다고 함, 인터뷰가 끝날 때마다 개편되고 대선 되면서 진화하고 있다고 함
- ✔ AI 와 인간 사이의 관계를 탐구하고 있다고 밝힌 그는 두 명의 AI 면접관과 동시에 인터뷰를 진행할 수 있는 미래를 언급함, '의식적인' 질문자와 그에 따라 기분과 시간의 흐름을 모니터링하고 반응하는 '잠재적인' 질문자의 도입임
- ✔ 기자는 파킨슨의 목소리를 들으며 따뜻한 음색과 인간적인 숨소리까지 들려서 컴퓨터로부터 냉담한 질문을 받고 있다는 사실을 상쇄시켰다고 함, 하지만 파킨슨은 준비된 질문에 언제 돌아갈지, 인터뷰 대상자를 언제 심문할지를 알고 있었으나 AI 는 이런 반응은 없다고도 함

11) 출처: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2025/jan/13/ai-michael-parkinson-parky-virtually-monty-don>

✔ [영국] 티모시 샬라메, 레드카펫에서 공유 자전거 타고 등장 12)

○ 배우 티모시 샬라메(Timotheé Chalamet), 시사회 행사에 공유 자전거를 타고 등장

- ✔ 1 월 14 일에 열린 <컴플리트 언노운>(A Complete Unknown)의 시사회에서 배우 티모시 샬라메가 공유 자전거인 '라임'(Lime) 자전거를 타고 나타나면서 기존 관습과 다른 모습을 보임
- ✔ 가디언지는 해당 소식을 전하며 영화 시사회에 참석하는 방식을 통해 배우에 대해 많은 것을 알 수 있다고 함
- ✔ 헨리 카빌(Henry Cavill)은 <위쳐>(The Witcher) 시사회에 어머니를 동반했으며, 톰 크루즈(Tom Cruise)는 <미션 임파서블 3>(Mission: Impossible 3) 시사회에서 뉴욕(New York)을 오토바이, 쾌속정, 택시, 헬리콥터, 스포츠카와 지하철 등을 타고 횡단했음
- ✔ 티모시 샬라메는 이번 시사회에서 환경에 큰 부담을 주지 않으면서 빠르고 저렴하게 런던의 거리 등을 탐험하고자 자전거를 빌리면서 혼자서 일을 처리할 수 있을 만큼 충분한 역량과 거리의 지혜를 가지고 있음을 보여줌
- ✔ 하지만 단순한 눈속임이었을 가능성도 있음, 기자는 배우가 자전거를 찾으면서 어려움을 겪어 늦는 대신 제시 시간에 도착했으며 바지 아랫단도 젖어있지 않았으며 자연스럽게 도착했다며 의혹도 제기함

✔ [튀르키예] <오징어 게임> : 인간 본성의 어두운 거울 13)

○ 도덕성, 권력, 인간 본성에 대한 깊은 질문을 던지는 <오징어 게임>

- ✔ <오징어 게임>은 단순히 폭력과 유혈을 반영하지 않음. 이 시리즈는 디스토피아적 엔터테인먼트를 넘어 현대 사회의 무자비한 경쟁과 불공정한 시스템, 그리고 인간의 영혼이 어두운 곳을 향해 분열되는 것에 대한 알레고리적 내러티브임
- ✔ 이 시리즈가 한국 작품이라는 것은 우연이 아님. 2008 년 글로벌 금융위기와 이어진 경제 위기로 인해 한국은 막대한 부채에 시달렸음. 그 결과 수많은 한국인이 일자리, 집, 그리고 저축성 자산을 잃었음. 최근 한국의 가계부채 비율은 가파르게 상승했으며, 한국은 세계적으로 개인 부채 비율이 가장 높은 나라 중 하나가 되었음. 이러한 상황은 한국인을 끊임없는 빛의 굴레에 가두고, 탈출구를 찾도록 내몰고 있음. <오징어 게임>은 현실에서와 마찬가지로, 부채 위기가 사람들을 어떻게 위험한 사업, 도박, 심지어 목숨을 건 게임으로까지 몰아넣을 수 있는지 적나라하게 보여줌
- ✔ 시즌 1 에서는 빛에 시달리는 456 명의 사람들이 큰 상금을 바라며 목숨을 건 경주에 참여함. 게임은 돈에 대한 탐욕뿐만 아니라 인간의 가장 기본적인 본능까지 시험함. '죄수의 딜레마', '구슬 게임'과 같은 심리 실험이 등장함. 매슬로우(Maslow)의 욕구 위계이론에 따르면, 기본적 욕구가 위협받을 때 도덕적 가치는

12) 출처 :

<https://www.theguardian.com/film/2025/jan/15/timothee-chalamet-arrived-at-his-premiere-on-a-lime-bike-a-complete-unknown-premiere>

13) 출처 : <https://www.diken.com.tr/squid-game-insan-dogasinin-karanlik-aynasi>

뒷전으로 밀려날 수 있음. 성기훈과 같은 인물들은 처음에는 자신의 윤리적 경계를 유지하려고 노력하지만, 그들이 처한 상황은 점차 그들을 둔감하게 만들고 생존을 위해 무엇이든 할 수 있게 됨

- ☞ 두 번째 시즌에서 성기훈의 게임 복귀는 외상 후 스트레스 장애와 생존 죄책감에 시달리는 그의 투쟁을 보여줌. 복수를 추구하는 것은 ‘폭력의 순환’ 이론을 떠올리게 함. 성기훈은 게임을 파괴하고 싶어 하지만, 아이러니하게도 권력과 폭력의 악순환에 휘말림. 복수는 진화적 생존 메커니즘과 복잡한 심리적 요인에 의해 형성된 지극히 인간적인 반응인데, 복수를 추구하는 과정은 종종 고통을 강화함
- ☞ 더불어 두 번째 시즌에서는 시리즈의 심리적 미로가 더욱 복잡해짐. 생존 본능뿐만 아니라 복수와 권력이라는 주제도 전면에 등장함. 권력은 사람들의 잔인하고 권위주의적인 면을 부각할 수 있음. 이 시리즈에서 가면을 쓴 살인청부업자와 프론트맨의 캐릭터는 필립 짐바르도의 ‘스탠포드 감옥 실험’을 연상시킴. 또한, 복면을 쓴 장교들의 익명성은 ‘몰개성화’ 이론을 뒷받침함. 소셜 미디어의 괴롭힘과 린치 문화의 기저에도 유사한 역학 관계가 존재함
- ☞ 이 시리즈에서 부유한 엘리트가 게임을 오락으로 본다는 사실은 관음증과 폭력에 대한 둔감에 대한 비판임. ‘샤덴프로이데(Schadenfreude)’ 이론은 왜 사람들이 타인의 고통을 즐기는지를 설명하려고 함. 고대 로마의 검투사 결투, 현대의 지하 결투, 인간 실험과 같은 역사적, 현대적 사례가 이러한 현상을 보여줌. 경제 위기에 시달리는 오늘날의 세계에서 사람들은 빛에서 벗어나기 위해 점점 더 필사적인 결정을 내리도록 강요받고 있다는 것도 유의할 지점임
- ☞ 결론적으로 <오징어 게임>은 도덕성, 권력, 인간 본성에 대한 깊은 질문을 던지게 함. 이 시리즈는 엔터테인먼트의 산물일 뿐만 아니라 인간 심리와 사회적 역학에 대한 생각을 자극하는 경험을 제공함

☑ [브라질] 브라질 TV, 리얼리티 쇼의 미래 14)

○ 리얼리티 쇼의 미래 - 2024 년의 성공과 도전들

- ☞ 리얼리티 쇼는 브라질 오락 시장에서 여전히 중요한 공간을 차지하고 있음. <빅 브라더 브라질(BBB)>은 24 번째 시즌 동안 반향을 일으키고 높은 시청률 및 상업적 성공을 거두었음
- ☞ 지상파 TV 가 시청률을 잃어가고 있는 가운데, 이 프로그램은 다중 플랫폼 배급에서 긍정적인 예로 자리 잡았음. 여기서 글로벌플레이와 소셜 미디어는 강력한 동맹으로 작용하고 있음
- ☞ 점점 더 역동적인 한 상황에서 제작자들은 새로운 포맷을 찾으려 하고 있음.<아 파젠다(A Fazenda)>와 같은 특정 포맷에 의존하는 것은 위험한 선택일 수 있으며, 실제로 기록된 시청률에 따르면 Record 방송사의 농촌 리얼리티 프로그램에 대한 대중의 관심이 줄어들고 있음
- ☞ 2024 년, 브라질의 리얼리티 쇼 시장은 이미 알려진 포맷의 통합과 새로운 트렌드의 출현을 동시에 보았음. 빅 브라더 브라질(BBB)은 참여가 저조했던 몇 차례의 에디션을 지나 다시 한 번 관심을 집중시키며 성공을 거두었음. 2024 년에는 프로그램이 높은 시청률을 기록하였으며, 결승전 에피소드는 상파울루에서 27

14) 출처 :

<https://www.uol.com.br/splash/noticias/2025/01/07/nao-olhamos-somente-para-o-ibope-para-medir-sucesso-o-futuro-do-formato.htm>

포인트(여기서 각 포인트는 72,279 가구에 해당), 리우데자네이루에서 30 포인트(각 포인트는 45,054 가구), 그리고 살바도르에서 36 포인트(각 포인트는 12,235 가구)에 달했음. 더불어, 총 2 억 4500 만 투표라는 기록을 세웠음

- ☑ 상업적으로도 이 프로그램은 강력한 입지를 유지하며, 20 개의 브랜드가 협찬하였고, 협찬 금액은 R\$ 1,500 만에서 R\$ 1 억 500 만 사이로 다양함

게임·융복합



☑ [심천] 2024년 12월 중국 모바일게임 배급사 글로벌 매출 순위 TOP 30 공개 15)

- 센서타워에 따르면 2024년 12월 중국 모바일게임 배급사 글로벌 매출 순위 TOP30 중 텐센트가 부동의 1위를 유지했고, 센추리게임즈(点点互动)가 처음으로 2위에 올랐으며, 넷이즈는 3위를 기록한 것으로 나타남
 - ☑ 센추리게임즈의 경우, 모바일게임 <화이트아웃 서바이벌(Whiteout Survival)>의 12월 중국과 해외 매출이 각각 9%와 13% 성장하였으며, 회사의 글로벌 매출이 11% 증가하여 넷이즈를 제치고 2위를 차지함
 - ☑ 미호요(米哈游)는 모바일 게임 부문의 글로벌 매출이 77% 급증하여 4위의 자리를 지킴. <붕괴: 스타레일(崩坏: 星穹铁道)>, <젠레스 존 제로(绝区零)> 및 <원신(原神)>이 버전 업데이트에 따른 신규 캐릭터와 내용 공개에 힘을 입어 글로벌 매출액이 11월 대비 각각 123%, 132%, 23% 증가함
 - ☑ 페이퍼게임즈(叠纸网络)는 12월에 전월 대비 글로벌 매출이 75% 증가하여 6위에서 5위로 오름. 신작 게임 <인피니티 니키(无限暖暖)>가 12월에 오픈베타를 시작했고, 오픈베타 시작한 첫날 중국, 일본 등 시장의 iOS 다운로드 순위 1위를 기록함. 그 외 <러브앤딥스페이스(恋与深空)>는 12월에 '1주년 주년 축제', '용의 그림자가 지는 곳(龙影陨落处)' 등 이벤트와 버전 업데이트를 진행하여 글로벌 매출이 전월 대비 46%가 증가함. 센서타워에 따르면 2024년 페이퍼게임즈의 글로벌 매출액이 2023년 대비 660% 성장했으며 이는 2019년 ~ 2023년 5년간의 매출 총액에 달하는 금액이라고 밝힘

2024년 12월 중국 모바일게임 배급사 글로벌 매출 순위 TOP30

1	腾讯	-	16	HaoPlay	▲
2	点点互动	▲	17	IGG	▲
3	网易	▼	18	沐瞳科技	▼
4	米哈游	-	19	哔哩哔哩	▼
5	叠纸网络	▲	20	麦吉太文	▼
6	柠檬微趣	-	21	Joy Net	▲
7	海彼游戏	▲	22	Florere Game	★
8	三七互娱	▼	23	乐元素	▼
9	莉莉丝	▲	24	Tap4Fun	▲
10	灵犀互娱	▼	25	心动网络	▼
11	壳木游戏	▲	26	友塔游戏	▼
12	途游游戏	▲	27	Mattel163	▼
13	江娱互动	▲	28	游卡网络	▲
14	悠星网络	▼	29	朝夕光年	▼
15	露珠游戏	▲	30	竞技世界	▼

[그림 4] 2024.12 중국 모바일 게임 배급사 글로벌 매출 순위 TOP 30

15) 출처 : <http://www.gamelook.com.cn/2025/01/562703>

☑ [오사카] 게임 산업의 미래를 지키는 열쇠, 지적 재산권의 중요성 16)

- 2025년 1월 10일부터 12일까지 도쿄 빅사이트에서 열린 '도쿄 이스포츠 페스타 2025(東京 e スポーツ フェスタ 2025)'의 첫날, 컴퓨터 소프트웨어 저작권 협회(Computer Software Copyright Association, ACCS)(ACCS)가 주최한 '게임 산업에서 지적 재산권의 중요성'에 관한 세미나가 개최되었음
 - ☑ 이번 세미나에는 일본을 대표하는 게임 기업인 캡콤(CAPCOM), 닌텐도(Nintendo), 코에이 테크모 홀딩스(Koei Tecmo Holdings), 세가(SEGA), 코나미 디지털 엔터테인먼트(Konami Digital Entertainment)의 법무 담당자들이 참여하여 각 사의 지적 재산권(IP) 보호 전략과 중요성에 대해 심도 깊은 이야기를 나누었음
 - ☑ 코에이 테크모의 니시무라 토모토시(西村智稔) 씨는 팬 문화와 오타쿠 문화에 관대한 입장을 보이지만, 부적절한 동인지나 SNS에서의 부적절한 콘텐츠에 대해서는 저작권법에 근거해 엄격히 대응하고 있다고 밝힘. 연간 약 3,000 건에 달하는 SNS 콘텐츠 삭제 요청은 건전한 팬 커뮤니티와 기업 이익을 동시에 보호하기 위한 조치라고 함
 - ☑ 캡콤의 오키야마 모토키(奥山幹樹) 씨는 개인 유저가 유튜브에서 게임 영상을 수익화할 수 있도록 허용하면서도, 기업이나 단체는 별도의 라이선스 계약이 필요하다고 설명함. 이는 사용자들이 안심하고 콘텐츠를 즐길 수 있도록 하기 위한 방침이라고도 언급함
 - ☑ 세가의 마스모토 키쿠오(榎本菊夫) 씨는 게임 업계 특성상 아이디어의 차용이나 유사성이 어느 정도는 불가피하지만, 도를 넘은 모방에 대해서는 경고와 수정을 요구한다고 강조함. 이는 공정한 경쟁과 업계의 지속적인 성장을 위해 필수적인 조치임
 - ☑ 닌텐도의 니시우라 코우지(西浦光二) 씨는 불법 복제나 MOD 칩(MOD Chip), 에뮬레이터(Emulator) 등을 통한 불법 행위가 게임 업계 전체에 미치는 악영향을 언급하며, 이에 대한 적극적인 대응을 전개하고 있음을 밝힘
 - ☑ 코나미의 무라세 쉰스케(村瀬俊介) 씨는 저작권뿐 아니라 특허권, 디자인권, 상표권을 복합적으로 활용해 게임의 시스템과 디자인을 다각도로 보호하고 있다고 설명함. 이러한 전략은 부당한 모방과 불법 이용으로부터 정당한 권리자와 팬을 보호하는 데 중요한 역할을 하고 있음
 - ☑ 닌텐도의 사례로, Wii U 게임 '스플래툰(Splatoon)'과 유사한 해외 앱에는 저작권으로 대응하고, 조이콘(Joy-Con) 모방 제품에는 디자인권과 특허권을 통해 철저히 대응하고 있음
 - ☑ 이번 세미나는 게임 산업의 지속 가능하고 건강한 성장을 위해 지적 재산권의 적절한 운용이 얼마나 중요한지를 명확히 보여주었음. 기업들은 개인 유저가 즐기는 범위에 대해 과도한 제한을 두지 않으며, 오히려 팬들이 안심하고 콘텐츠를 즐길 수 있는 환경을 유지하고자 함
 - ☑ 우리 이용자들 또한 비정품 구매나 불법 다운로드를 자제하고, 지적 재산권을 존중하는 태도가 필요함. 이러한 노력이 게임 산업의 풍부하고 건강한 미래를 만들어가는 열쇠가 될 것임

16) 출처 : <https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20250114039>

✔ [프랑스] 유비소프트, <Assassin's Creed Shadows> 출시 연기 17)

- 프랑스의 대표적인 게임 회사인 유비소프트(Ubisoft)는 올해 2 월 <Assassin's Creed Shadows>를 출시할 예정이었으나 2025 년 3 월 20 일로 발매일을 다시 연기했다고 발표함. 이로 인해 저조한 판매실적, 인수설 등이 거론되고 있음
 - ✔ 프랑스 게임 회사 유비소프트는 일본 중세 시대를 배경으로 한 게임인 <Assassin's Creed>를 제작하였음. 이 게임은 비디오 게임의 블록버스터라 할 수 있는 'AAA 게임'으로 대규모 자본이 투입되어 손익분기점이 높은 작품이지만 20 년 동안 2 억 개의 판매 기록을 달성하며 큰 성공을 거둠. 다만, 최근 출시작 <Star Wars Outlaws>로 긍정적 평가를 받았으나 기대에 부응하는 판매 성과를 내지 못함
 - ✔ <Assassin's Creed>의 후속작으로 <Assassin's Creed Shadows>를 출시할 계획이었으나 계속 연기되고 있음. 게임업계에 따르면 유비소프트는 현재 저조한 판매실적 상황에 처해 있어 이후, 연이은 사업 실패가 지속된다면 중국 게임 회사인 '텐센트'나 사우디아라비아에 인수될 가능성이 제기됨

✔ [태국] 게임산업진흥법 초안 공청회 18)

- 1 월 10 일, 브라썬 태국 부총리 겸 디지털경제사회부 장관은 태국 게임산업진흥법 초안이 준비된 후 각 분야의 의견을 수렴하기 위한 공청회를 개최했음. 본 회의에는 태국 국가소프트파워전략위원회 게임분과위원회와 태국게임소프트웨어산업협회(TGA)를 비롯해 다양한 정부, 학계, 태국 게임관련 기업가, 통신사업자 등이 참석했음
 - ✔ 게임산업진흥법은 ① 게임산업에 대한 정의 ② 위원회 설립 ③ 등록 ④ 규제 ⑤ 지원의 5 개 주요 내용을 골자로 하고 있음
 - ✔ 브라썬 부총리는 게임산업진흥법이 단순히 경제 성장만을 목표로 하고 있지 않으며, 산업진흥과 인재개발 그리고 청소년들을 비롯한 사회 보호의 균형을 이루는 데 중점을 두고 있다고 말했음
 - ✔ 이날 회의에서는 초안에 게임산업 인재개발에 대한 내용 추가와 함께, 위원회에 민간부문 전문가들을 더 많이 포함시킬 것도 제안되었음
 - ✔ 디지털경제진흥원(depa)이 추진하고 있는 게임산업진흥법은 올해 4 월경 내각심의회에 들어갈 예정이며 올해 말 효력을 발생할 것으로 예상하고 있음

17) 출처 :

<https://www.rfi.fr/fr/%C3%A9conomie/20250112-en-difficult%C3%A9-ubisoft-repousse-encore-la-sortie-du-jeu-vid%C3%A9o-assassin-s-creed-shadows>

18) 출처 : <https://thaitabloid.com/archives/204276>

📌 [스웨덴] 제 1 회 'King & 게임산업협회 장학 프로그램' 19)

- 2024 년, 게임 회사 King 과 스웨덴 게임산업협회(Swedish Games Industry/Dataspelsbransch)가 파트너십을 맺어 여성과 논바이너리 인재들이 게임 산업에서 새롭게 경력을 시작할 수 있도록 영감을 주고 역량을 강화하는 데 초점을 맞춘 장학 프로그램을 시작했음
 - ✔️ 최신 게임산업협회가 발간한 연례 산업 보고서에 따르면, 스웨덴 게임 산업 종사자 중 여성은 23.7% 에 불과하며, 그 수는 매년 조금씩 증가하고 있지만 더딘 진전을 보이고 있음
 - ✔️ 이러한 상황 속에서 게임산업협회는 “성 평등은 저절로 이뤄지지 않습니다. 그렇기 때문에 우리는 스웨덴 게임 업계에서 다양성을 존중하기 위해 이번 장학 프로그램과 같은 이니셔티브를 계속 장려해야 합니다.”라고 밝히며 이번 장학 프로그램의 취지를 강조함
 - ✔️ 해당 장학 프로그램을 통해 참가자들은 King 현직자 멘토링, 업계 내 다양한 분야의 마스터 클래스, 게임 산업 컨퍼런스 및 이벤트에서의 네트워킹 등에 참여할 기회를 얻었음
 - ✔️ 'King & 게임산업협회 장학 프로그램'은 2024 년 4 월 말에 시작해 참가자들에게 장학 프로그램을 소개하고 멘토 및 다른 프로그램 참가자들을 소개하는 시간을 가졌고, 게임 개발 경험이 없는 참가자들을 위해 청년층의 게임 직업 훈련과 취업을 지원하는 'FCV Sweden'에서 게임 디자인 입문 과정 수업을 제공했음
 - ✔️ 참가자들은 세 그룹으로 나뉘었고, 첫 번째 그룹은 5 월 말뫼(Malmö)에서 열린 북유럽 게임 컨퍼런스(Nordic Game Conference)를 방문해 강연과 워크숍에 참석하고 King 의 말뫼 오피스를 방문했으며, Sharkmob , Avalanche Studios Group 및 Women in Games Swedish 가 주최한 이벤트에서 네트워킹의 기회를 가짐
 - ✔️ 두 번째 그룹은 지난 8 월 독일 쾰른에서 열린 세계 최대 게임 행사인 게임스컴(Gamescom)에 참석해 비즈니스 구역에서 스웨덴을 포함한 전 세계의 게임 기업과 네트워킹의 기회를 가짐
 - ✔️ 마지막 그룹은 10 월 스톡홀름에서 열린 For Devs (전 Game Summit Sweden)에 참가하여 컨퍼런스에 참여했음
 - ✔️ For Devs 일정이 단 하루뿐인 관계로 마지막 그룹에게는 3 일간의 프로그램이 추가적으로 제공되었으며 프로그램 내용은 다음과 같음: King 스톡홀름 오피스 방문, 캐나다 게임 회사 Sweet Baby Inc. 의 Kim Belair 와 괴롭힘과 온라인 혐오에 대한 라운드 테이블 회의, 주스웨덴 캐나다 대사관에서의 게임 산업의 미래에 대한 패널 토론, For Devs 컨퍼런스 참석, 게임 회사 DICE , Resolution Games , Star Stable, Game Town 사무실 방문
 - ✔️ 또한 마지막 그룹은 국립박물관을 방문해 비디오 게임(콜드우드 인터랙티브 의 게임 Unravel)이 처음으로 등장한 낭만주의 전시를 관람하는 시간도 가졌음
 - ✔️ 모든 참가자들은 King 직원들이 제공한 마스터 클래스를 들을 수 있었으며 마스터 클래스에는 다양한

19) 출처:

<https://dataspelsbransch.se/nyheter/2025/1/10/det-frsta-king-amp-swedish-games-industry-scholarship-har-introducerat-25-nykomlingar-till-bransch-6gn8a>

분야의 전문가들이 참여함

- ✔ King 의 수석 레벨 디자이너인 Therese Sander 와 수석 게임 디자이너인 Marri Dragicevic 은 King 에서 자신의 역할, 매일 수행하는 작업, 처음 게임 업계에 취업한 방법에 대해 이야기했음
- ✔ King 의 제품 이사인 Anna Hernandelius 와 수석 AI/ML 엔지니어인 Matteo Biasielli 는 게임 테스트 등에서의 AI 개발에 대해 이야기했음
- ✔ King 의 초기 커리어 리쿠르터인 Gonzalo Granizo 는 이력서와 포트폴리오를 구축하는 방법에 대한 팁을 제공했음
- ✔ King 의 크리에이티브 디렉터인 Abigail Rindo 는 피칭 프레젠테이션을 만드는 방법에 대해 이야기하고 게임 업계에서 일하면서 얻은 자신의 경험을 공유했음
- ✔ King 의 컨셉 아티스트인 Anna Azarova 와 아트 디렉터인 Joel Åkerman 은 King 에서 자신들이 맡은 역할에 대해 이야기하고 게임 업계에서의 개인적 커리어 패스를 공유함
- ✔ King 의 수석 세계화 프로듀서 Jingyu Zhang 및 세계화 매니저인 Debra Karneman 는 게임 세계화에 대한 짧은 퀴즈를 진행하고 게임을 현지 시장에 적용할 때 어떻게 생각해야 하는지에 대한 몇 가지 조언을 공유함
- ✔ 12 월에는 참가자들이 King 스톡홀름 오피스에서 열린 게임잼(Game Jam)에 참여하였으며, 게임잼에서 참가자들은 대비, 게임 디자인, 설정 변경과 같은 다양한 방법으로 게임 접근성을 향상시키는 다양한 아이디어를 냈으며 가장 창의적인 팀은 우승자로 선정됨
- ✔ 이번 장학 프로그램은 게임 회사 Game Town 에서 참가자와 관계자들이 공동 만찬을 즐기는 것을 마지막으로 성황리에 종료되었음
- ✔ 25 명의 참가자가 이번 장학 프로그램을 수료했으며, 게임산업협회는 “이들 모두가 앞으로 게임 업계에서 활약할 수 있기를 바랍니다. 우리는 더 많은 사람들이 게임 산업에 첫발을 내디딜 수 있도록 새로운 기회를 지속적으로 창출할 수 있기를 바랍니다.”라고 전함
- ✔ 참가자들 중 몇몇은 “다른 곳에서 얻을 수 없는 비교할 수 없는 경험과 기회에 대해 감사합니다.”, “이번 장학 프로그램을 통해 게임 업계에서 많은 사람들을 만날 수 있어 큰 도움이 되었습니다.”라는 소감을 밝힘



그림 5 | 'King & 게임산업협회 장학 프로그램 / Nordic Game Conference에 참여한 참가자들

✔ [영국] 콜드플레이, 런던에서 몰입형 전시 시작 20)

○ 콜드플레이, 런던 킹스크로스 라이트룸에서 360 도 몰입형 상영 개최

- ✔ 콜드플레이(Coldplay)는 킹스크로스(King's Cross)에 위치한 라이트룸(Lightroom)에서 360 도 몰입형 상영을 개최함, '어 필름 포 더 퓨처'(A Film for the Future)라는 제목의 프로젝트는 1 월 22 일부터 진행됨
- ✔ 지난여름 콜드플레이는 앨범 '문 뮤직'(Moon Music)의 발매를 앞두고 150 명의 아티스트들에 앨범의 단편 영상을 제공하고 반응을 시각적으로 표현하길 요구함
- ✔ 상영작은 이로 만들어진 예술작품과 앨범 전체의 재생을 결합한 작품으로, 2016 년 콜드플레이와 비욘세(Beyoncé)의 협업 영상 감독을 맡았던 벤 모르(Ben Mor)가 연출함
- ✔ 감독은 작품을 '만화경 같은 켈트 패치'(kaleidoscopic patchwork quilt)라고 설명함, 라이트룸의 360 도 스크린과 사운드를 사용하면 시각적으로 뛰어날 것으로 예상하며 가격은 25 파운드(약 45,000 원)로 예상됨
- ✔ 온라인 매체 타임아웃(Timeout)은 라이트룸(Lightroom)을 극장, 영화관, 미술관 사이에 있는 장소로 소개하며 최근 몇 년 동안 런던에서 문을 연 가장 흥미로운 장소 중 하나로 평가함
- ✔ 첫 번째 전시로 데이비드 호크니(David Hockney)의 '비거 & 클로저'(Bigger & Closer)을 진행한 이후, 달 착륙과 '보그'(Vogue) 잡지 관련 몰입형 다큐멘터리를 선보였으며, 여름에는 가족 친화적인 공룡 쇼가 예정되어 있음
- ✔ 이번 상영은 맨체스터와 서울에서도 진행될 예정이며, 서울은 라이트룸에서 1 월 22 일~31 일까지 진행함

✔ [튀르키예] 게임 스타트업 '그랜드게임즈', 3,000 만달러 시리즈 A 투자 유치 21)

○ 게임 업계의 저명한 스타트업 중 하나로, 베키르 바투한 첼레비(Bekir Batuhan Çelebi), 메흐메트 찰름(Mehmet Çal ı m), 무스타파 프르타나(Mustafa F ı r t ı na)가 2024 년에 설립한 '그랜드 게임즈(Grand Games)'가 튀르키예 최대 규모의 시리즈 A 투자 라운드 중 하나를 체결하였음

- ✔ 지난 2 월 사전 시드 투자 라운드를 끝낸 '그랜드게임즈'는 업계 경쟁사와 차별화된 셀 기반 업무 모델로 주목받고 있음. 팀은 각 게임을 책임지는 자율적이고 독립적인 팀으로 구성됨. 업계에서 인기 있는 게임으로 전략적으로 눈을 돌리는 대신, 아직 탐구하지 않은 영역에 집중하여 크고 혁신적인 게임 장르를 만드는 것을 목표로 함
- ✔ Balderton 이 주도한 이번 투자 라운드에는 Grand Games 의 기존 투자자 중 한 명이었던 Bek Ventures(구 Earlybird Digital East Fund)와 Laton Ventures 및 엔젤 투자자 Mert Gür 가 참석하였음.

20) 출처 :

<https://www.timeout.com/london/news/coldplay-are-launching-an-official-immersive-experience-in-london-later-this-month-011525>

21) 출처 : <https://egirisim.com/2025/01/09/yerli-oyun-girisimi-grand-games-30-milyon-dolar-seri-a-yatirim-aldi>

모바일 게임 업계의 두 거대 투자자인 Balderton(Dream Games 의 투자자)과 Bek Ventures(Peak Games 의 투자자)가 한자리에 모였다는 점이 유의할 만함

- ☞ Grand Games 의 공동 창립자이자 CEO 인 베키르 바투한 첼레비(Bekir Batuhan Çelebi)는 그랜드 게임즈가 300 만 달러의 사전 시드 투자 라운드에서 3,000 만 달러 규모의 시리즈 A 투자 라운드로 전환한 속도가 튀르키예에서 가장 빨랐다는 점을 강조하였음. 그는 Magic Sort! 게임과 Car Match 게임이 플레이어 유지 및 수익 창출 지표에서 1%대에 진입했고, 월 100 만 달러 이상의 수익을 달성했음을 밝히며 다음과 같이 말했음 : "우리는 단 14 명으로 구성된 팀으로 10 개월 동안 2 개의 캐주얼 게임을 개발했습니다. 우리는 첫 해에 튀르키예에서 가장 큰 투자 라운드 중 하나를 완료했습니다. 이 놀라운 성공은 팀 문화와 전략 덕분입니다." 또한 그는 이번 투자에 대한 평가를 공유하며 "지금까지 서로 다른 장르의 성공적인 게임 2 개를 통해 특정 메커니즘보다는 감정에 초점을 맞춘 멀티 스튜디오 엔터테인먼트 센터를 만들겠다는 비전의 첫 걸음을 내디뎠습니다. 우리는 이 투자를 새로운 훌륭한 게임 장르를 창조할 스튜디오를 설립하고 전 세계에 게임을 퍼블리싱하는 데 사용할 것입니다"라고 덧붙였음
- ☞ 투자 투어를 이끈 Balderton 의 파트너 중 한 명인 Suranga Chandratillake 는 "이스탄불은 세계에서 가장 성공적인 게임 스튜디오의 본거지"이고, Bek Ventures 의 Oğuzhan Özer 또한 튀르키예의 게임 생태계가 빠르게 성장하고 있다고 발언하였음. Laton Ventures 설립자 Görkem Türk 는 Grand Games 가 이번 시리즈 A 투자 라운드를 통해 터키의 새로운 유니콘이 되는 길에 있음을 믿는다고 덧붙이기도 함

☞ [튀르키예] <나이트 온라인>, 튀르키예 이용자 2 인에게 불법 복제, 배포 혐의 소송 제기 22)

- 한국에 본사를 둔 유명 게임 회사 Mgame Corporation 은 Alptuğrul K.와 Şiyar D.를 상대로 <나이트 온라인>을 허가 없이 복사 및 배포한 혐의로 소송을 제기하였음
 - ☞ 유명 게임 회사인 Mgame Corporation 과 Noah System 이 개발하고 전 세계, 특히 튀르키예에서 수십만 명의 사람들이 플레이하는 유명한 게임 <나이트 온라인 (Knight Online)>이 소송에 휘말렸음
 - ☞ 게임 회사 Mgame Corporation 은 검찰에 제출한 고소장에서 자신들이 제작한 디지털 게임 <Knight Online>이 컴퓨터 프로그램 및 저작권법의 보호를 받고 있으며, ‘Knight Online’이라는 명칭 또한 회사 명의로 등록된 상표임을 밝혔음. Mgame Corporation 은 피고소인들이 ‘Knigthempire.online’이라는 웹사이트에서 해당 게임을 ‘Knight Online 모바일 버전’이라고 소개하며 무단으로 복제 및 배포했다고 주장하며 고소하였음
 - ☞ <Knight Online> 게임 저작권 침해 사건 수사 과정에서 ‘Knigthempire.online’ 웹사이트 운영자가 Alptuğrul K. 라는 사실이 밝혀졌음. 또한 Şiyar D. 는 문제의 복제 게임을 공식 출시 전에 모바일 기기에서 테스트하는 영상을 온라인 동영상 플랫폼에 공유한 것으로 확인되었음. 즉, Alptuğrul K. 는 불법 복제

22) 출처 :

<https://www.sabah.com.tr/teknoloji/2025/01/07/yuz-binlerin-oynadigi-online-oyun-davalik-oldu-oyunu-kopyalayip-markayi-ihlal-edenler-icin-5-yil-hapis-istendi>

게임을 웹사이트를 통해 배포했고, Şiyar D. 는 아직 출시되지 않은 게임 영상을 무단으로 공개한 혐의를 받고 있음. 이 둘은 저작권법 위반 혐의로 검찰 수사를 받게 될 것으로 보임

- ☞ 게임 저작권 침해 사건의 용의자 Alptuğrul K. 는 〈Knight Online〉을 이전에 플레이했는지 기억나지 않지만, 만약 플레이했다 하더라도 불법적인 행위는 하지 않았다고 주장하며 혐의를 부인하였음. Şiyar D. 는 경찰 조사에서 2015 년과 2016 년에 컴퓨터 게임을 했던 것은 맞지만 어떤 게임을 했는지 기억나지 않으며, 다른 사람들처럼 흔히 하는 게임들을 했을 뿐이고 게임을 공유하지는 않았다고 진술하였음. 즉, 두 용의자 모두 〈Knight Online〉 게임의 저작권 침해 혐의에 대해 기억이 나지 않는대거나, 불법 행위를 하지 않았다고 주장하며 혐의를 부인하고 있는 상황임
- ☞ 하지만 검찰은 이들의 진술과는 달리, Şiyar D. 가 게임 영상을 온라인에 공유하고 Alptuğrul K. 가 불법 복제 게임을 웹사이트에 배포한 정황을 포착하였음. 또한, 저작권법과 관련된 전문가 보고서와 수집된 증거들을 토대로 검찰은 용의자들이 범죄 혐의를 피하기 위해 거짓 진술을 했다고 판단하였고, Alptuğrul K. 와 Şiyar D. 를 저작권법 위반 혐의로 기소했으며, 각각 5 년 이하의 징역형을 구형하였음

애니·캐릭터



✔ [멕시코] 씨네멕스, '지브리 월드 페스티벌' 개최 소식 발표 23)

- 멕시코의 대표 영화체인 중 하나인 씨네멕스는 '지브리 월드 페스티벌' 개최 계획을 발표하며, 스튜디오 지브리의 모든 필모그래피를 재상영할 것이라고 밝힘
 - ✔ 씨네멕스는 공식 SNS 를 통해 '여행자들이 씨네멕스에 도착한다. 지브리 월드의 마법과 모험을 함께 즐길 준비가 되셨나요?'라는 홍보 메시지와 함께 소식을 알림
 - ✔ 이에 현지 애니메이션 팬들은 센과 치히로의 행방불명, 이웃집 토도로, 모노노케 히메 같은 클래식 작품들과 함께 스튜디오 지브리의 최신작인 소년과 왜가리(그대들은 어떻게 살 것인가)를 즐길 수 있게 됨
 - ✔ 아직 구체적인 상영 시간표는 공개되지 않았으나 22 편 이상의 스튜디오 지브리 명작 재상영을 통해 올해 동 애니메이션 작품들이 재조명 받을 것으로 예상됨

✔ [멕시코] 2 월 멕시코시티 드래곤볼 팬 페스트 개최 24)

- 오는 2 월 1 일과 2 일에 멕시코시티에서 드래곤볼 팬페스트가 열릴 예정으로, 현지팬들은 현실 세계에서 드래곤볼의 외계종족인 사이어인들의 모임을 경험하게 될 것임
 - ✔ 팬페스트에는 드래곤볼 초기 손오공과 손오반의 목소리를 담당한 로라 토레스, 성인 손오공의 목소리로 전 세계 팬들에게 사랑받는 성우인 마리오 카스타네다가 참여하여 사인회, 팬미팅, 컨퍼런스 등을 진행할 예정임
 - ✔ 성우들이 참여하는 행사에는 소정의 입장료가 있으나, 기본적으로 행사장에는 무료 입장이 가능하여 드래곤볼 복장을 한 수많은 현지 팬들이 몰릴 것으로 기대됨

23) 출처 :

<https://www.adn40.mx/es-tendencia/2025-01-12/proyectaran-todas-las-peliculas-studio-ghibli-mexico-2025>

24) 출처 :

<https://oem.com.mx/elsoldemexico/metropoli/fanfest-de-dragon-ball-en-cdmx-fecha-lugar-y-como-llegar-21021238>

만화·웹툰·스토리



☑ [도쿄] 라인 디지털 프론티어, 日 웹툰 스튜디오 ‘넘버나인’과 자본업무제휴 체결 25)

- 네이버 웹툰의 일본 서비스를 운영 중인 ‘라인 디지털 프론티어(LINE Digital Frontier)’는 지난 12월 23일, 전자 만화 에이전시 ‘주식회사 넘버나인’과 자본업무제휴를 체결했음을 발표함
 - ☑ 양사의 강점을 결합해 일본 제작 웹툰 작품의 지속적인 성장과 글로벌 진출 가속화를 목표로 함
 - ☑ 일본 내 웹툰 시장은 2022년 기준 약 500억 엔 규모²⁶⁾로 전자 만화 시장 전체의 10%를 차지하는 것으로 예상됨
 - ☑ 일본 제작 웹툰 작품 수도 증가 중이며 애니메이션화나 영화화가 결정된 작품, 월간 판매액이 1억 엔을 돌파한 히트작도 등장하고 있음
 - ☑ 주식회사 넘버나인이 운영하는 웹툰 스튜디오 ‘Studio No.9’은 〈신혈의 구세주(神血の救世主 ~ 0.00000001%を引き当て最強へ~)〉, 〈나만 최강 초월자(俺だけ最強超越者 ~ 全世界のチート師匠に認められた~)〉 등 ‘라인망가 연간 랭킹’ 상위권에 오르는 작품도 만들고 있음
 - ☑ 한편 라인 디지털 프론티어는 일본 내 만화 앱 누적 다운로드 수 1위²⁷⁾를 자랑하는 ‘라인망가’와 전자책 판매 서비스 ‘이북재팬(ebookjapan)’ 운영사로 글로벌 전자 만화 전개에 강점을 지닌 기업임
 - ☑ 이번 제휴는 일본산 웹툰 작품 제작 강점을 지닌 주식회사 넘버나인과 일본 내 앱 누적 다운로드 수 1위의 전자 만화 서비스 ‘라인망가’와 전자책 판매 서비스 ‘이북재팬’, 전자 만화의 글로벌 전개에 강점을 지닌 라인 디지털 프론티어 양사의 강점을 살려 일본 제작 웹툰 작품의 지속적 성장, 글로벌 전개 가속화, 인기 IP 화를 목표로 “만화의 미래를 만든다”는 양사 비전 아래 활동해 나갈 계획임

LINE
Digital
Frontier

No.9

[그림 6] 라인 디지털 프론티어, 넘버나인 CI

25) 출처 : <https://www.oricon.co.jp/news/2364174>

26) 출처 : 일본서적비즈니스조사보고서 2023(임프레스 종합연구소)

27) 출처 : 일본 내 만화 앱(iOS & Google Play 합계) 누적 다운로드 수(기간: 2013년 4월 ~ 2024년 7월, data.ai by Sensor Tower)

📌 [오사카] KADOKAWA, 연간 출판물 1.5 배 확대. 소니와 손잡고 글로벌 시장 공략 28)

- KADOKAWA 의 나츠노 타케시(夏野剛) 사장은 일본경제신문과의 인터뷰에서 만화와 라이트 노벨 등 연간 출판 작품 수를 2027 년도까지 2023 년 대비 1.5 배인 연 9,000 점으로 확대할 계획을 밝혔다. 이는 최대 주주가 된 소니 그룹과의 협력을 통해 해외 사업 확장을 가속화하기 위한 전략임
 - ✔️ 소니 그룹은 2025 년 1 월 7 일부로 KADOKAWA 에 추가 출자하여 의결권 기준 약 10%의 지분을 보유한 최대 주주가 되었음. KADOKAWA 는 출판에서 창출된 지적 재산(IP)을 애니메이션, 게임 등 다양한 매체로 확장하는 '미디어 믹스 전략'을 펼치고 있으며, 이러한 전략을 소니 그룹과의 협력을 통해 해외 시장에서도 적극 추진할 방침임
 - ✔️ 핵심은 KADOKAWA 가 보유한 원작임. 나츠노 사장은 "다양성과 풍부한 장르를 추구함으로써 큰 히트작이 나오는 구조를 만들고 싶다"라고 전함
 - ✔️ KADOKAWA 의 출판 및 IP 창출 사업은 전체 매출의 절반을 차지하는 주력 사업임. 중기 경영 계획에서는 2027 년에 연간 7,000 점 출판을 목표로 했지만, 이를 앞당겨 2025 년에도 달성할 수 있을 것으로 전망하고 있음
 - ✔️ 출판 작품 수 확대를 위해 경력직 편집자를 현재보다 1.4 배 많은 약 1,000 명 규모로 늘릴 계획임. 하지만 현장 부담을 줄이기 위해 1 인당 출판 목표는 변동이 없다고 밝힘. 해외 원작 IP 비율도 현재 약 1%에서 10 년 내 20~30%로 끌어올릴 계획임
 - ✔️ KADOKAWA 는 소니 그룹의 추가 출자를 통해 약 500 억 엔을 조달했으며, 이 중 200 억 엔은 신규 콘텐츠 IP 창출 및 인수에, 나머지 300 억 엔은 해외 진출에 투자할 계획임. 영어권과 중국어권에서 제작 및 판매 거점을 구축하고, 현지 기업 인수합병(M&A)도 고려 중임
 - ✔️ 소니 그룹 역시 M&A 를 통해 게임 및 애니메이션 IP 확대 전략을 강화하고 있음. 2025~2027 년 3 월 회계연도 동안 M&A 및 자사주 매입 등을 포함해 총 1 조 8,000 억 엔의 성장 투자 계획을 수립함
 - ✔️ 소니 그룹은 약 1,500 만 명의 유료 회원을 보유한 애니메이션 스트리밍 서비스 '크런치롤(Crunchyroll)'을 운영하고 있으며, 2024 년 4 월부터 KADOKAWA 작품 20 편 이상을 제공하는 등 긴밀한 협력 관계를 유지하고 있음
 - ✔️ 소니 그룹의 토키지 히로키(十時裕樹) 사장은 "KADOKAWA 의 풍부한 IP 와 소니의 글로벌 엔터테인먼트 역량을 결합해 IP 가치를 극대화하겠다"라고 밝힘
 - ✔️ 일본 콘텐츠는 해외에서도 높은 인기를 끌고 있음. 나츠노 사장은 "미국 할리우드와 한국에서 일본 원작을 실사화하고 싶다는 요청이 많다"고 전했음. 실제로 미국 넷플릭스는 '원피스(ONE PIECE)' 등 인기 만화를 실사 드라마로 제작했고, 한국 제작사들도 탄탄한 제작 환경을 갖췄지만 원작의 다양성이 부족하다는 평가를 받고 있음

28) 일본경제신문 (2025.01.15). KADOKAWA, 출판 작품 1.5배 확대 9,000점으로... 애니메이션화 등 소니와 해외 전개. 조간 13페이지. (日本経済新聞 (2025.01.15). KADOKAWA、出版作品1.5倍9000点にアニメ化などソニーと海外展開. 朝刊13ページ.)

- ☑ 이번 추가 출자는 소니 그룹의 제안으로 시작되었으며, 소니 그룹은 현재로서는 추가 출자 계획이 없다고 밝힘

☑ [스페인] 히혼/시혼 도서 박람회, 스페인에서 세 번째로 큰 문화 축제로 성장 29)

○ 히혼/시혼 도서 박람회 FeLiX 가 스페인에서 세 번째로 큰 박람회로 자리 잡음

- ☑ FeLiX 박람회는 2024 년 행사에서 96 개의 전시업체와 72 개의 프로그램을 통해 6,065 명이 참여하며 성공적인 개최를 기록함
- ☑ FeLiX 박람회는 마드리드와 바르셀로나에 이어 스페인에서 세 번째로 큰 도서 박람회로 성장함
- ☑ 판매된 도서 수는 14,850 권, 매출은 231,312.76 유로에 달함
- ☑ FeLiX 박람회의 성장은 스페인 도서 박람회 네트워크의 성공적인 노력의 일환으로 나타남
- ☑ 스페인 도서 박람회 네트워크는 스페인 전역에서 개최되는 다양한 도서 박람회들을 연결하고 협력하는 비공식적인 연합체임
- ☑ 이 네트워크는 도서 산업의 활성화와 문화 교류를 촉진하며, 각 지역의 박람회들이 상호 지원하고 정보를 공유하는 플랫폼 역할을 함
- ☑ 스페인 도서 박람회 네트워크는 2024 년 말에 결성되었으며 38 개의 박람회로 구성됨
- ☑ 이 네트워크는 총 3,385,000 명의 방문객을 유치하고, 1,947 만 유로 이상의 도서를 판매함
- ☑ 약 7,200 명의 작가들이 약 3,500 개의 문화 행사에 참여하고 130,000 명이 넘는 사람들이 이 문화 행사에 참여하며 도서와 문화의 중심으로 자리매김함
- ☑ FeLiX 박람회는 이 네트워크의 일원으로 96 개의 전시업체와 72 개의 프로그램이 포함된 행사로 6,065 명이 참여함. 또한, 14,850 권의 도서가 판매되어 231,312.76 유로의 매출을 기록하는 등, 네트워크의 성공적인 성과에 중요한 기여를 함
- ☑ FeLiX 박람회는 장소와 기간을 확장해, 참여자 수뿐만 아니라 경제적 기여도 증가시켰으며, 행사 기간이 하루 늘어남에 따라 박람회의 문화적, 경제적 중요성이 더욱 부각됨
- ☑ FeLiX 박람회는 단순히 도서 산업을 넘어 지역 사회와 문화에 중요한 영향을 미치고 있으며, 매년 더 많은 참여자와 방문객을 유치하고 있어, 향후 스페인 도서 박람회 네트워크의 핵심적인 축으로 지속적으로 성장할 것으로 예상됨

29) 출처 : <https://www.gijon.es/es/noticias/la-feria-del-libro-de-gijonxixon-tercera-de-espana>
<https://www.lavanguardia.com/sociedad/20250103/10254581/red-estatal-ferias-libro-facturo-19-5-millones-euros-2024-agenciaslv20250103.html>

음악



☑ [프랑스] '갈라 데 피에스 존: 케이티 페리, 짐스 등과 K 팝 스타들, 파리 라데팡스 아레나에서 공연 30)

- 2025년 1월 23일, 파리 라데팡스에서 '피에스 존(Pièces Jaunes)'이라는 자선 프로젝트의 갈라 콘서트가 개최될 예정임. 이 행사는 '프랑스 병원재단(Fondation des hôpitaux de France)'에서 진행하고 있으며 이사직은 프랑스 영부인 브리짓트 마크롱(Brigitte Macron)이 맡고 있음
 - ☑ 2025년 '피에스 존(Pieces Jaunes) 콘서트'는 규모를 확장해 유럽 최대 공연장인 파리 라데팡스 아레나(35,000 석)에서 1월 23일 개최될 예정임. 지난해 '피에스 존 갈라 콘서트(Gala des Pièces Jaunes)'가 아코르 아레나(13,000 석)를 가득 채울 정도로 성공적이었다는 점을 반영한 것으로 예측함. 티켓 가격은 50~80 유로로 책정되었으며 온라인 예매는 1월 13일 월요일부터 가능
 - ☑ 이번 자선 행사 콘서트에는 케이티 페리(Katy Perry), 존 레전드(John Legend), 아프리카 비트의 거장 버르나 보이(Burna Boy), K 팝 대표 스타인 제이홉(J-Hope), 지드래곤(GD), 로제(Rose) 등의 참여가 확정됨. 특히, 로제는 솔로 활동에서 큰 히트를 기록한 <APT.>를 브루노 마스(Bruno Mars)와 함께 선보일 예정임
 - ☑ 이 외에도 클래식 음악 분야에서 세계적으로 유명한 피아니스트 랑랑(Lang Lang), 남아프리카 출신의 소프라노 프리티 엔데(Pretty Yende)가 공연에 참여할 예정임. 또한, 프랑스어권 아티스트 중에서는 김스(Gims)의 출연이 확정되었고, 아야 나카무라(Aya Nakamura)는 현재 논의 중이나 아직 공식 발표되지 않았음. 해당 공연 행사는 프랑스 TV 방송(TF1)과 협력해 진행될 것임

☑ [멕시코] BTS 제이홉, 멕시코 공연 2회 확정 31)

- BTS 제이홉이 솔로 아티스트로서 월드투어 'Hope On The Stage'를 통해 멕시코 무대에 복귀할 예정임
 - ☑ 이번 '25년 월드 투어 일정에 멕시코가 포함된다'는 소식이 전해지면서 현지 팬들은 큰 기대감을 보이며 티켓팅 정보를 기다리고 있음
 - ☑ BTS는 현재까지 전 멤버가 함께 두 차례 멕시코에서 공연을 펼친 바 있으며, 팬들이 오랫동안 BTS의 재방문을 기다린만큼 벌써부터 공연에 대한 현지의 관심이 매우 뜨거움
 - ☑ 제이홉의 이번 월드 투어는 현재까지 총 8개국, 22회 공연 일정이 발표되었으며, 멕시코 방문은 라틴 아메리카에서의 유일한 공연 일정으로 확인됨

30) 출처 :

<https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/musique/gala-des-pieces-jaunes-katy-perry-gims-et-des-stars-de-la-k-pop-au-concert-a-paris-la-defense-arena-11-01-2025-B57YSBEWWZAPNCJUBHYQLC6CLE.php>

31) 출처 :

<https://www.infobae.com/mexico/2025/01/10/j-hope-de-bts-confirma-dos-conciertos-en-mexico-fechas-recinto-y-todo-lo-que-debes-saber>

- ✔ 공연은 3월 22일과 23일 약 17,800명의 관객이 수용 가능한 팔라시오 데 로스 데포르테스에서 펼쳐질 예정이다
- ✔ 팬들 사이에서는 공연장이 높은 티켓 수요를 감당하기 어려울 것이라는 우려도 제기되고 있으며, 이에 일부 팬들은 더 큰 장소로 변경해줄 것을 요청하고 있음
- ✔ 아직 티켓팅 관련 일정 및 가격이 발표되지 않았으나, BTS 공식 팬클럽 ARMY 멤버들이 활동하는 위버스 플랫폼에서 독점 사전 판매가 있을 것으로 예상됨
- ✔ 제이홉의 멕시코 공연은 K 팝에 대한 현지의 열기를 더욱 강화하고, 아티스트와 라틴 팬들 간의 특별한 유대를 다시 한번 입증할 것으로 기대가 모아지고 있음

✔ [싱가포르] 테마섹, 미 블랙스톤 매각 음악저작권에 관심 32)

○ 미 블랙스톤 매각 30억달러 밥 딜런, 아델 저작권에 관심

- ✔ 블랙스톤(Blackstone)이 밥 딜런(Bob Dylan), 아델(Adele), 아리아나 그란데(Ariana Grande) 등 유명 가수의 곡에 대한 저작권 매각을 위해 금융 고문을 채용. 매각 총액은 약 30억 달러(41억 싱가포르 달러) 이상으로 추정되고 있음
- ✔ 이에 싱가포르의 국영 펀드 운영사인 테마섹을 포함해 아폴로 글로벌 매니지먼트, 와버그 핀커크 등이 글로벌 금융기관이 관심을 표명한 상황임
- ✔ 세계 최대규모의 자산관리사인 블랙스톤은 공연권리 등에 시험적 투자를 시행하고 있으며, SESAC이라는 미국 음악저작권 단체의 지분을 소유해 수천여 작곡가의 로열티를 확보하고 있음
- ✔ 블랙스톤은 몇 달전에도 또 다른 음악저작권 단체인 글로벌 뮤직 라이츠(Global Music Rights)의 지분을 33억 달러에 매각한 바가 있으며, SESAC의 경우에도 유사한 조건의 매각을 고려하고 있음
- ✔ 한편, 최근 몇 년간 스트리밍이 주류로 떠오르며 음악 산업이 크게 성장했으며, 전 세계 음원수익(Recorded Music Revenue)은 10년 전에 비해 2배 성장해 2023년 286억 달러에 달하고 있음

✔ [영국] 음악 페스티벌, 헤드라인급 공연자 감소와 비용 상승 예상 33)

○ 영국 음악 페스티벌, 헤드라인급 공연자 섭외 및 비용 상승으로 인해 어려움 예상

- ✔ 영국 옵저버(The Observer)는 음악 산업의 예측 불가능한 측면에도 불구하고 라이브 이벤트가 점점 더 미리 준비되고 있다는 분석을 게재함
- ✔ 최고급의 공연장은 2년 후인 2027년 공연을 예약하고 있으며 페스티벌은 어느 때보다 일찍 공연을

32) 출처 :

<https://www.straitstimes.com/business/companies-markets/temasek-said-to-show-interest-in-blackstones-4-billion-sale-of-bob-dylan-adele-song-rights>

33) 출처 :

<https://www.theguardian.com/music/2025/jan/12/uk-festivals-face-really-tough-year-due-to-fewer-headline-acts-and-rising-costs>

발표하기 위해 서두른다고 함, 헤드라인급 공연자와 투어 비용이 상승하는 상황에서 업계는 공연 방식을 바꾸고 있음

- ❖ 일렉트로닉 뮤직 협회 핀레이 존슨(Finlay Johnson)은 축제 예약 공연이 더 일찍 시작되는 추세를 보고 있다며, 바르셀로나에서 6월에 열리는 프리마베라 사운드(Primavera Sound)는 10월에 라인업을 발표했는데 지난 페스티벌이 열리기 전에 협상이 시작된 것으로 예상함
- ❖ 그는 다른 페스티벌도 이를 따르며 티켓을 오랜 기간 판매하는 목적과 헤드라인급 공연자 감소가 영향을 미친 것으로 보임
- ❖ 뮤지션 유니온의 켈리 우드(Kelly Wood)는 관객들이 인지도에 따라 티켓을 구입하는 경향을 보인다고 밝히며, 이전에 페스티벌 매출에 크게 기여했을 수도 있는 중견 아티스트들이 고군분투하고 있다고 함
- ❖ 가장 큰 무대에서 공연하고 소셜 미디어에 많이 노출되는 헤드라인 공연자들에 의지하면서 다른 공연과 거리를 두는 등 상황을 악화시키고 있다고 함
- ❖ 독립 축제 협회의 최고 경영자인 존 로스트론(John Rostron)은 거의 모든 축제가 다음 해의 라인업을 지난 11월 말까지 발표했는데 이전에는 1월 말까지 진행되었다고 밝힘
- ❖ 에이전트들이 섭외 의사에 답할 시간이 48시간 주어지는 압박을 받고 있으며, 연말에 수상하거나 인기가 급증할 수 있어 과소평가 받게 되는 위험이 있다고 함
- ❖ 35분 만에 올해 관람권이 매진된 글래스톤베리는 이례적으로 라인업을 발표하지 않음, 이달 초 닐 영(Neil Young)이 피라미드 무대의 헤드라인을 장식하는 것만 확인됨, 페스티벌은 작년 수익이 두 배 이상 증가했다고 보도함
- ❖ 이런 변화는 2024년에 테일러 스위프트(Taylor Swift) 등 스타들의 스타디움 투어가 강세를 보인 데서 알 수 있으며, 아델(Adele)과 같은 공연자들은 상주 공연을 선택하며 전 세계 팬들이 한 장소로 이동하는 경향을 만들었다고 함
- ❖ 투어 아티스트는 미국 비자 비용 증가, EU 국경의 장비 지연, 스태프, 조명과 버스 대여 등 비용의 대폭 증가에 따라 재정적 어려움에 직면해 있음
- ❖ 라이브 공연 티켓 가격은 수요에 따라 조정되는 동적 가격 모델로 인해 상승했으며 축제 가격도 상승함, 이전에 60 파운드(한화 약 10만 원)이었던 가격이 250에서 300(한화 약 45만 원에서 54만 원)까지 오름
- ❖ 가격 상승으로 관객들은 더 많은 것을 기대함, 더 거대해지고 복잡해진 투어는 오랜 사전 준비가 필요하게 되었고, LED 스크린, 높은 수준의 프로덕션, 추가적인 뮤지션과 댄서 등이 당연해 지면서 비용 상승도 발생함
- ❖ 축제에서는 주최자가 무대 제작 비용을 부담하는 경우가 많아, 티켓 판매를 보장할 수 있는 헤드라인급 공연자를 확보해야 한다는 압박이 큼
- ❖ 음악 매니저 포럼에 따르면 2024년 영국에서는 72개의 페스티벌이 취소되었으며, 일부는 영구 취소되었으며 일부는 연기됨, 공연장이 불안정한 상황에 처해 있으며 모두가 압박감을 느끼고 있다고 함
- ❖ 런던의 일부 공연장은 유연함과 민첩성을 유지하려 슬롯을 열어두고 있음, 하지만 그 어느 때보다 더 다양하고 새로운 음악이 나오고 있어, 프로모터들이 라이브로 보고 싶어하는 것을 예측하는 것이 어려워짐

✔ [브라질] Adele, 브라질 가수 Toninho Geraes 와의 표절의혹 소상 34)

○ 아델 측, 리우에서 표절 소송 관련 법원에 요청

- ✔ 아델의 법률팀은 리우데자네이루 법원에 토닝요 제라이스(Toninho Geraes)의 '〈Mulheres(여자들)〉'이라는 곡을 두고 벌어진 표절 소송과 관련하여 요청서를 제출했음. 영국 가수의 변호인들은 법원에 R\$ 1 백만의 보증금을 요구하고 있음
- ✔ Estadão(에스타다웅) 신문의 보도에 따르면, 이 금액은 법원이 발행한 가처분에 따라 2015 년 앨범 '25'의 곡 'Million Years Ago'를 디지털 플랫폼에서 제거하라는 결정을 내린 것과 관련하여 발생한 손실을 보상하기 위한 것으로 알려졌다
- ✔ 아델의 법률팀은 이 금액이 "이미 발생한 손실과 가처분 결정이 지속되는 동안 발생할 수 있는 손실을 덮기 위해 필요하다"라고 설명했다
- ✔ 반면, Toninho 의 변호사인 Fredímio Biasotto Trotta(프레디미오 비아소토 트로타)는 아델 측의 요청이 일반적인 브라질 법원의 관행이 아니라고 강조하며, 해당 곡이 여전히 플랫폼에서 삭제되지 않았음을 지적했음
- ✔ Toninho 측의 주장에 따르면, 보증금 요청은 "음악가에 대한 고소 내용에서 주의를 분산시키기 위한 커튼 역할"을 한다고 주장했다. 그들은 "피고의 청원은 진정으로 의도하는 바가 민사 및 형사 소송에서의 고발 내용을 회피하고, 아델 측에서 주장하는 터무니없는 금액으로 표절된 작곡가를 위협하려는 것"이라고 밝혔다. 또한, 그들은 이러한 요구가 사실이나 법적 근거 없이 또 하나의 부당한 소송 전략이라고 비판하며, 이 사안에 관한 법적 처벌을 요청할 것이라고 덧붙였다



[그림 7] toninhogeraesoficial(Instagram), @adele (Instagram)- Estadã

34) 출처 :

<https://www.jetss.com.br/entretenimento/defesa-de-adele-faz-solicitacao-a-justica-do-rio-sobre-processo-por-plagio/09/01/2025>

통합(정책·기타)



✔ [LA] 19일부터 미국 내 틱톡 서비스 중단 예정 35)

● 미국 내 틱톡 이용자 1억 7,000만 명

- ✔ 지난 17일(현지시간) AP 통신에 따르면 미 연방대법원은 '틱톡 금지법'이 회사와 미국 내 사용자들의 수정헌법 1조를 침해한다며 제기한 소송에서 만장일치로 기각 판결했음. 이로써 19일부터 미국 내에서 '틱톡 금지법'이 발효됨에 따라 틱톡(Tictok)이 미국에서 서비스를 완전히 중단될 예정임
- ✔ 미국 의회는 지난해 4월 틱톡이 개인정보를 무분별하게 수집하고 중국 정부와의 연관이 있다는 우려에 따라 '틱톡 금지법'을 통과시켰음. 이에 따라 법이 통과된 지 270일이 지난 오는 19일까지 틱톡이 미국 내 사업권을 매각하지 않으면, 미국에서 서비스를 중단하는 것임
- ✔ 따라서 미국 내 틱톡 이용자 1억 7천만 명은 틱톡 앱에 접속하려고 할 때 서비스 중단 관련 정보를 제공하는 웹사이트로 안내하는 팝업 메시지를 보게 될 예정이며, 앱에서 자신의 데이터를 다운로드할 수 있는 방안도 안내받게 됨
- ✔ 서비스 전면 금지는 '틱톡 금지법'을 넘어선 조치로, '틱톡 금지법'은 구글 플레이스토어나 애플 앱스토어 같은 플랫폼에서 틱톡의 신규 앱 다운로드를 중단하도록 하고 있음. 다만, 기존 사용자도 앱을 이용할 수 있지만 업데이트할 수 없어 시간이 지남에 따라 성능이 저하되고 서비스가 중단될 가능성이 있음

✔ [LA] 애플, 잇따른 오류에 AI 뉴스 요약 기능 중단 36)

● 부정확한 뉴스 요약으로 못매

- ✔ 지난 16일(현지시간) 뉴욕타임즈(NYT)에 따르면 애플(Apple)이 AI 인텔리전스의 주요 기능 중 하나인 뉴스 알림 요약 기능을 비활성화했다고 발표함. 이는 부정확한 뉴스 요약이 반복되면서 잇단 문제가 제기되자 이뤄진 조치임
- ✔ 애플의 뉴스 요약 알림 기능은 애플 자체의 AI가 문자·메일·소셜네트워크서비스·뉴스 등 푸시 알림의 주요 세부 정보를 요약해 표시해주는 기능임. 애플의 AI인 '인텔리전스'가 출시된 지 6개월도 되지 않았음에도 주요 기능이 중단된 것임
- ✔ 지난해 12월 영국 BBC 뉴스에서 미국 건강보험사 유나이티드헬스케어 CEO를 살해한 총격범 루이지 만조니에 대해 보도했는데, 애플이 이 뉴스를 요약하면서 "만조니가 스스로 총을 쏘 자살했다"라고 잘못 전달한 것임. 이에 애플은 몇 주 만에 사과하며 애플 인텔리전스에 대한 업데이트를 진행하겠다고 밝힘
- ✔ 애플은 BBC 기사 외에도 뉴스 요약이 잘못 전달됐다는 내용을 소셜미디어 상에서 공유하고, 모든 AI 알림·

35) 출처 : <https://www.cbsnews.com/news/supreme-court-tiktok-ban>

36) 출처 : <https://www.nytimes.com/2025/01/16/technology/apple-ai-news-notifications.html>

요약을 다른 글꼴(이탤릭체)로 표시해 일반 알림과 구분 짓겠다고 밝힘. 또한 사용자가 특정 앱의 AI 알림·요약 기능을 비활성화할 수도 있다고 공지함

☑ [북경] 북경대학문화산업연구원, 2024-2025 문화산업 10 대 트렌드 분석

● 1 월 11 일, 북경대학교(北京大学) 주최로 개최된 제 22 문화산업신년포럼(第 22 届中国文化产业新年论坛)에서 2024 년 중국 문화산업 10 대 특징과 2025 년 문화산업 발전 10 대 트렌드 예측이 발표됨

☑ 해당 내용은 빅데이터 분석, 전문가 인터뷰 및 설문조사 등을 토대로 작성됨

2024 년 중국 문화산업 주요특징 10 가지	2025 년 중국 문화산업 주요 트렌드 10 가지
1. 새로운 생산력을 통한 문화산업 형태 변화	1. 디지털 기술이 문화 소비의 단계적 변화와 장면 재구성 촉진
2. 인문 경제가 도시 발전의 새로운 동력 창출	2. 문화 IP 의 심층 개발이 융합과 협력의 새로운 흐름 주도
3. 문화 융합으로 새로운 장면, 형태, 모델 창조	3. 저고도 경제와 문화·관광의 융합이 새로운 소비 성장점 창출
4. 첫발 경제가 중국 특색의 문화관광 산업발전 촉진	4. 디지털 플랫폼이 문화 상품의 맞춤형 제작 및 서비스 소비 촉진
5. 인공지능이 문화창작 및 소비 생태계를 재구성	5. 문화 산업과 농촌 진흥이 전면적이고 심층적으로 융합
6. 영화와 게임의 연계로 문화·관광 융합의 신영역 확장	6. 디지털 거버넌스 체계의 완성이 문화산업의 질서 있는 발전 지원
7. 농업, 스포츠, 문화, 상업, 관광의 연계로 농촌의 지속 가능한 발전 촉진	7. 디지털·현실 융합이 문화유산의 전시와 보존 활용 성과 증대
8. 감정소비와 소셜그룹 소비가 문화산업 성장의 새로운 기회 창출	8. 인재 육성·활용 메커니즘이 문화산업의 고품질 발전 촉진
9. 건강과 힐링이 실버세대의 문화 소비를 이끄는 새로운 거점으로 작용	9. 국제 문화 협력과 글로벌 예술 확산으로 국가지위 강화
10. 디지털 지능 기술이 공공문화 서비스 수준을 대폭 향상	10. 문화 소비의 고급화 및 업그레이드로 창의산업의 품질 향상 촉진

☑ [북경] 국무원, 문화와 관광 소비 촉진을 위한 조치 발표 37)

● 1 월 9 일, 국무원(国务院)은 <신성장점 육성 및 문화와 관광 소비 촉진 관련 약간 조치(关于进一步培育新增长点繁荣文化和旅游消费的若干措施)>를 각 성(省), 자치구(自治区), 직할시 인민정부(直辖市人民政府) 등 직속기관에 인쇄 배포함

<주요 조치내용 요약>

1. 소비 활성화 조치

- 문화·관광 이벤트 개최 : 춘절, 노동절, 국경절 등 기간에 문화·관광 소비 행사 및 캠페인 추진
- 소비 혜택 제공 : 문화·관광 소비 쿠폰, 할인, 포인트 적립 등 혜택 확대
- 공공 서비스 강화 : 박물관, 미술관 등 공공 문화시설의 서비스 질 향상 및 다양한 전시·공연 제공

2. 연령별 소비자 맞춤형 서비스

- 가족·어린이 대상 : 가족 여행 및 어린이 체험 활동 시설 확대
- 교육 여행 활성화 : 교육 관광 관련 프로그램 및 브랜드 개발
- 고령층 서비스 개선 : 실버 관광, 건강 관련 여행 상품 및 맞춤형 서비스 제공

37) 출처 : 중앙인민정부 공식 홈페이지(https://www.gov.cn/zhengce/content/202501/content_6998238.htm)

3. 차별화된 문화·관광 상품 공급

- 특색 있는 콘텐츠 개발 : 지역 문화를 반영한 공연, 게임, 전통 공예 등 콘텐츠 확대
- 테마 상품 개발 : '영화·드라마 촬영지 여행', '스포츠 연계 여행', 저고도 비행 관광 등 테마별 상품 출시
- 국내 브랜드 육성 : 중국 미학을 반영한 패션, 가구, 전자기기 등 '국조(国潮)' 상품 개발

4. 새로운 소비 환경 조성

- 공간 활용 : 유휴 공간을 문화 소비 장소로 전환하여 창의적 시장과 문화 행사 개최
- 새로운 소비 경험 : 가상현실 및 몰입형 체험 공간 조성
- 야간 경제 활성화 : 야간 문화·관광 상품과 관련 인프라 구축

5. 산업 혁신 정책

- 재정·금융 지원 : 문화·관광 프로젝트에 대한 투자 확대 및 지역 정부의 자금 지원 강화
- 직장인 소비 장려 : 유급 휴가와 관광을 결합한 다양한 여행 기회 제공

6. 소비 환경 개선

- 공공 서비스 개선 : 관광 정보 제공, 예약 시스템 최적화, 통신 네트워크 개선
- 입국 관광 정책 개선 : 무비자 입국 국가 확대 및 관련 관광 상품 개발
- 시장 질서 유지 : 불법 여행 패키지, 강매 행위, 표 매점매석 등 불법 행위 단속 강화

❖ [심천] '중연원선 중국 연예시장 관람 의향 조사 분석 보고서(2024)' 발표 38)

- 중연원선(中演院线)³⁹⁾은 산하 직영 극장을 기반으로 2024년 11월 14일에서 12월 31일 기간 동안 중국내 공연 관람 선호도 조사를 진행하였으며, 각 채널에서 통계된 데이터를 요약 분석하여 <중연원선 중국 연예시장 관람 의향 조사 분석 보고서(2024)(中演院线全国演艺市场观演意向调查分析报告 2024)>를 발표함
- ❖ 조사에 참여한 관객들의 관람 선호도 조사에서 뮤지컬(64.88%), 연극/무대극(61.49%), 무용극(46.38%)이 가장 많은 관객들이 선호하는 극장 공연 유형으로 나타남



[그림 8] 관객 관람 선호(출처: <중연원선 중국 연예 시장 관람 의향 조사 분석 보고서>)

- ❖ 64.54%, 60.54%, 48.84%의 관객들은 중국 국유 문예단체 작품, 해외 수입 히트작, 유명 예술가 작품을 보고 싶다고 답함

38) 출처 : <https://mp.weixin.qq.com/s/p6ncFtZGa7eTzdD6cY7w2A>

39) 중연원선("CPAA Theatres")은 전문적인 극장 건설 및 관리, 공연 운영, 기획 마케팅, 콘텐츠 제작 및 예술 교류 플랫폼이며, 중국대외문화그룹유한공사의 4대 업무 분야 중 하나임(홈페이지:<http://www.cpaatheatres.com/>)



[그림 9] 관객 관람 희망 연출 작품(출처: <중연원선 중국 연예 시장 관람 의향 조사 분석 보고서>)

☑ [도쿄] 문화청, '인터넷상의 저작권 침해 대책'으로 개인 창작자 지원 사업 발표 40)

- 문화청은 1 월 14 일, 인터넷상의 저작권 침해에 대한 대책으로 삭제 청구, 침해자 특정, 손해배상 청구 등 개인 창작자의 권리 행사를 지원하는 사업을 발표함
 - ☑ 이번 사업은 문화청이 개설한 '인터넷상 해적판에 의한 저작권 침해 상담 창구'로의 개인 창작자 등에 의한 상담 중 담당 변호사가 저작권 침해 가능성이 높다고 판단한 사안에 대해 지원 사업 신청 안내가 이루어지는 형태로 진행될 예정임
 - ☑ 삭제 청구, 발신자 정보 공개 청구, 손해배상 청구 비용이 사업 대상이며, 삭제 청구 및 발신자 정보 공개 청구에 대해서는 건당 최대 150 만 엔, 손해배상 청구에 대해서는 최대 400 만 엔까지 신청자 부담액 1 만 1 천 엔을 제외하고 지원됨
 - ☑ 인터넷상에서 해적판 등 저작권 침해가 확대됨에 따라 개인 창작자에게 큰 피해를 주고 있으며, 이 문제에 대한 대응책으로 문화청은 2022 년 8 월부터 변호사 상담 창구를 개설하고, 변호사 지식재산 네트워크와 연계하여 창작자들의 창작 환경 개선에 힘썼음
 - ☑ 이에 더해 일반 사단법인 '수업목적공중송신보상금등관리협회(이하 SARTRAS)'⁴¹⁾가 주체로 창작자가 저작권 침해에 대해 적절한 권리 행사를 할 수 있도록 변호사 비용 등을 지원하는 새로운 사업을 시작하기로 함
 - ☑ 이번 사업은 상담 창구를 개설한 문화청 및 상담 창구 사업을 수탁한 변호사 지식재단 네트워크와 연계하는 형태로 수령한 수업목적 공중 송신보상금의 일부를 권리자 전체의 이익이 되는 사업에 지출하는 SARTRAS 의 '공통 목적 사업'의 위탁 사업으로, 인터넷을 활용하여 창작 활동을 하는 이들을 지원하는 단체인 일반 사단법인 '일본 넷 크리에이터 협회(JNCA)'가 실시함

40) 출처 : <https://ascii.jp/elem/000/004/245/4245238>

41) 수업목적 공중 송신보상금은 학교 등 교육기관 수업에서 타인의 저작물을 사용하여 작성한 교재를 서버에 업로드 하는 등 온라인상 활용할 경우, 저작권자 등의 정당한 이익 보호를 위해 교육기관의 설치자가 지급하는 보상금



権利行使（削除申請等）支援

ここでは、SARTRAS共通目的事業「インターネット上の著作権侵害等に対する個人クリエイター等による権利行使の支援」について解説します。

1. 権利行使とは？

著作権者が自らの著作権への侵害行為に対し、自らの権利を行使して、削除申請や情報開示請求あるいは損害賠償請求等を求める行為を指します。

2. 支援内容

権利行使にかかる費用の一部として、最初に11,000円をお支払いいただければ、残りの削除申請等にかかる弁護士等費用（上限150万円）を支援します。また、損害賠償請求も含む権利行使を行う場合には、追加で費用を支援します（先述の経費と合計で上限400万円）。

[그림 10] 문화청 홈페이지 내 창작자 권리 행사 지원 사업에 관한 안내

📌 [인니] 인니 정부, 음악 산업 종사자까지 사회보장보험 가입대상 확대 42)

- 📌 인도네시아 음악가들의 권리를 위해 오랫동안 투쟁해 온 인도네시아 음악가 노조 연맹(이하 FESMI)이 사회 보장청과 협력하여 음악 산업 종사자들을 위한 사회보장제도를 도입하는 데 성공함. 이러한 움직임은 음악 산업 종사자들을 보호하고 기본적인 복지를 제공하기 위해 추진됨
 - 📌 Kahitna, RAN, Potret, HiVi! 등 인도네시아의 유명 밴드들이 사회보장보험(이하 BPJS)에 가입하면서 공식적으로 사회보장제도의 보호를 받게 됨. FESMI 의 전 회장이자 창조경제 특별보좌관인 요비 위디안토도 음악가 사회보장제도 도입에 대한 전폭적인 지지를 표명함. 이어 그는 "모두가 사회보장 혜택을 받을 수 있어야 한다"라고 의견을 밝히면서 "이 제도가 함께 일하고 있는 업계 동료들에게 도움이 되길 바란다"라고 전함
 - 📌 파들리 존 문화부 장관은 연설에서 "이번 정책은 문화예술 분야의 직업이 다른 분야와 동등한 권리를 가진다는 것을 국가가 인정한 것"이라고 설명하면서 "인도네시아 문화의 보존과 발전을 위해 음악가들의 공로를 인정하는 것이 중요하다는 것을 보여준다"라고 밝힘
 - 📌 현재 BPJS 는 문화부의 심사를 거쳐 지역 문화를 보존하고 발전시키는 데 기여한 공로가 인정된 음악가들의 경우 가입 가능하며, 사망 보험(JKM), 업무상 재해 보험(JKK), 노령 보험(JHT) 3 가지 유형에 대하여 보장함

📌 [베트남] 베트남, 2025 년 아시아 경제대국 15 위권 진입43)

- 📌 통계 플랫폼인 Seasia Stats 는 최근 베트남을 아시아 15 대 경제대국 중 하나로 선정했으며, 2025 년 경제 규모가 약 5,060 억 달러에 달할 것으로 예상함

42) 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-skemanya-24E0xy2ZvcG>
<https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/6122/presiden-prabowo-subianto-tegaskan-pemberlakuan-ppn-12-hanya-dikanakan-terhadap-barang-dan-jasa-mewah>

43) 출처 : https://consosukien.vn/viet-nam-lot-top-15-nen-kinh-te-lon-nhat-chau-a-nam-2025.htm?fbclid=IwY2xjawhy3qzlehrua2flbqixmaabhrku6jcl5furkg-ua7iuxfucd30dbk2noafozicc7dsgdlgx6kquvgrpa_aem_www4ffid4lctctbri8zsw

- ✔ Seasia Stats 는 폭발적인 제조업 성장과 외국인 투자에 힘입어 베트남이 빠르게 발전하고 있음을 강조함. 중국이 여전히 아시아 대륙에서 가장 큰 경제대국이고 일본과 인도가 그 뒤를 잇고 있지만, 베트남은 동남아시아에서 떠오르는 경제 강국으로 두각을 나타내고 있음
- ✔ 2024 년 말까지 지역 순위 12 위를 차지한 베트남은 GDP 성장률 7%를 기록하여, 아시아 지역 및 전 세계 국가들 중 가장 높은 성장률을 기록한 국가에 포함됨. 2025 년 베트남 정부의 목표 GDP 성장률은 8%로 이는 국회에서 기 통과된 6.5~7% 성장 목표 대비 높은 수치임
- ✔ 2025 년, 베트남의 경제 전망은 매우 긍정적으로 보임. 베트남의 전략적 위치, 젊은 노동력, 그리고 점차 개선되는 비즈니스 환경 덕분에 외국인 직접 투자(FDI)는 계속해서 강하게 증가하며, 디지털 경제 발전은 디지털 기술과 전자상거래의 적용 증가로 확장될 것으로 예상됨

✔ [UAE] 사우디 PIF, 중동 최대 방송사 MBC 그룹 지분 54% 인수 44)

- 사우디아라비아 국부펀드(Public Investment Fund, PIF)는 두바이 기반 중동 최대 방송사 MBC(Middle East Broadcasting Center) 그룹의 지분 54%를 약 20 억 달러에 인수한다고 발표함
 - ✔ 사우디 증권거래소(Tadawul)를 통해 진행된 이번 지분 인수 발표 이후 MBC 그룹의 주가는 9.98% 상승함
 - ✔ PIF 는 사우디아라비아의 비전 2030 프로젝트를 추진하는 핵심 기관으로 디지털, 기술, 미디어 등 다양한 산업에 전략적으로 투자 중임
 - ✔ PIF 산하 관련 기업으로는 사우디 인공지능 회사(Saudi Co. for Artificial Intelligence), 사우디 정보기술 회사(Saudi Information Technology Co.), 엘름(Elm Co.), 사우디 통신 회사(Saudi Telecom Co.) 등이 있음
 - ✔ 2030 년까지 PIF 의 운용자산 규모를 2 조 달러로 확대하며 세계 2 위 국부펀드로 자리 잡겠다는 목표를 가지고 투자를 확대하는 추세임
 - ✔ 2023 년 투자 규모는 49 건 316 억 달러로 전년 동기 대비 33% 증가를 기록했으며 운용자산 규모는 2022 년 말 7,000 억 달러에서 2023 년 3 월 9,250 억 달러로 증가함
 - ✔ MBC 그룹은 1991 년 설립되어 Al Arabiya, MBC Max, MBC Bollywood 등 채널로 중동 전역 방송권을 보유하고 있으며 최근 자체 OTT 플랫폼 Shahid 를 기반으로 2023 년 상반기 순이익이 전년 동기 대비 359.8% 증가함
 - ✔ 사우디 국부펀드의 MBC 그룹 지분 인수는 사우디 디지털 콘텐츠 및 미디어 산업의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 전략적 투자로 평가됨
 - ✔ 현지 언론은 MBC 의 콘텐츠 제작 역량과 글로벌 네트워크로 사우디가 엔터테인먼트 중심지로 자리 잡는데 중요한 역할을 하게 될 것으로 분석됨

44) 출처 : <https://www.arabnews.com/node/2577885/business-economy>

☑ [UAE] UAE 2025 년 지속 가능한 발전 전략 추진 계획 발표 45)

- UAE 정부는 2024 년의 성과를 기반으로 2025 년에도 지속 가능한 발전을 위해 해외 투자 확대, 청년 리더 육성, 혁신 농업 기술 및 환경 관련 기술 발전 지원 등 다양한 이니셔티브 추진 계획을 발표
 - ☑ 국가 사회 경제 분야 균형 있는 발전을 위해 통계 역량 강화와 데이터 기반 정책 수립을 위한 ‘Unified UAE Number’ 프로젝트를 중점으로 2025 년부터 2031 년까지 해외직접투자(FDI) 두 배 확대를 목표로 하는 국가 투자전략 2031, 외국인 거주비자 효율화 정책이 지속 추진 될 예정임
 - ☑ 이 외에도 차세대 리더 육성 프로그램, 국가 마약 방지 전략, 청년 고용률 향상 관련 정책, 혁신 농업 기술 발전 및 식량 안보 강화 전략 등이 올해에 이어 2025 년에도 추진할 예정임
 - ☑ 더불어 에너지 전환, 사이버보안, 제조업 육성과 자금세탁 및 테러 자금 조달 방지 전략 등으로 글로벌 비즈니스 허브로서 입지를 공고히 하기 위한 다양한 국가 발전 전략을 추진할 것으로 분석됨

☑ [태국] 방콕디자인위크 2025 46)

- 태국창조경제진흥원(CEA)은 2 월 8 일부터 23 일까지 방콕디자인위크 2025(BKKDW2025: Bangkok Design Week 2025)를 개최한다고 밝혔음
 - ☑ 올해로 8 회째를 맞는 이 축제는 ‘Design Up+Rising: Design with Plus+’라는 주제로 350 개 이상의 창의 프로그램들을 선보이고 도시 분위기를 조성하는 다양한 공연, 워크숍, 이벤트 등의 활동이 펼쳐질 예정임
 - ☑ 축제 기간 중 인근 상점과 레스토랑에서 다양한 프로모션을 진행하며 도시의 활력을 불어넣을 것임
 - ☑ 방콕디자인위크 2025 의 행사 장소는 아래와 같음
 - 2 월 8 일~16 일 짜런끄롱, 딸랏너이, 야와랏(차이나타운), 싹클렁 지역 등
 - 2 월 15 일~23 일 카오산, 왕궁 인근 지역
 - 2 월 8 일~9 일, 15 일~16 일, 22 일~23 일 후어람퐁(전 중앙역), 방포 지역



[그림 11] 방콕디자인위크 2025 포스터

45) 출처 :

<https://www.arabianbusiness.com/politics-economics/uae-maintains-2024-momentum-with-initiatives-for-development-cultural-progress>

46) 출처: <https://www.posttoday.com/smart-city/717992>

☑ [태국] '정부가 지원하고 민간이 주도한다' 한국 소프트파워 성공의 비결 47)

○ 1 월 13 일, 타이 PBS 방송은 소프트파워와 관련해 쥘라롱껀대 한국어학과 교수 및 국제경영한국학장 (KSIM)으로 재직 중인 까몬 붓사반 교수를 인터뷰함

- ☑ 지난 2~3 년 동안 '소프트파워'는 태국에서 유행어가 되었음. 패딩탄 정부는 국가소프트파워전략위원회를 설립하고 11 개 분야, 54 개 프로젝트에 50 억 바트(약 2,100 억 원) 이상의 예산을 투입함으로써 그 중요성을 부여했음
- ☑ 그런데 '소프트파워'라는 단어를 언급하기 전에, 이 단어가 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)에서 영감을 받아 시작되었다는 사실을 아는 사람이 몇 명이나 될지 의문임
- ☑ 한국은 영화 · 드라마 · K 팝 등의 문화상품을 전 세계적으로 인기 있게 만들어, 소프트파워에서 큰 성공을 거두며 엄청난 수입을 국가로 다시 가져왔음
- ☑ 까몬 교수는 이근 전 한국국제교류재단(KF) 이사장의 '소프트파워 이론과 한국의 소프트파워 전략'을 인용하며, 소프트파워는 국가 안에 있는 '무형의 것'을 다른 사람들이 열정을 갖게 하는 것으로 만드는 것이라고 말했음. 그리고 이후 브랜드파이낸스 글로벌소프트파워지수(GSPI)로 개발되어 전 세계 국가들의 점수를 측정하고 있다고 말했음. GSPI 의 지표는 55 개이지만 주요 지표는 친숙함 · 평판 · 영향 · 추천의 4 개로 이루어져 있음
- ☑ 까몬 교수는 국가가 소프트파워 자원을 갖는 것이 중요하지만, 그보다 국민들의 가치가 더욱 중요하다고 말했음. 어느 국가가 아무리 많은 소프트파워 자원을 가지고 있다고 할지라도, 국민들이 그것을 고수하거나 준수하지 않으면 다른 나라의 사람들을 매료시키는 것은 어려운 일이라고 설명했음
- ☑ "만약 태국을 성소수자들의 천국으로 전 세계가 받아들이도록 하려면, 태국인들이 먼저 성에 대해 열린 마음을 갖고, 성소수자들에게 돌을 던지거나 폄하하지 말아야 할 것"이라고 강조함
- ☑ 이어서 그는 한국의 소프트파워 성공이 "정부가 지원하고 민간이 주도한다"라는 정책에 있었다고 설명함
- ☑ 까몬 교수는 SM 엔터테인먼트가 슈퍼주니어를 전 세계적으로 유명하게 만들 수 있었던 사례를 들었음. 한국 정부는 슈퍼주니어의 가능성을 보고 공공정책의 홍보대사 임명 또는 2018 년 자카르타-팔렘방 아시안게임 폐막식의 피날레를 장식할 수 있도록 지원했음
- ☑ 또한 한국은 각 나라의 시장을 먼저 분석하고 소프트파워 자원들 중에서 그 나라에서 판매될 수 있는 것들을 선택함. 예를 들어, 소주는 태국에서 좋아할 수 있지만, 유럽에서는 좋아하지 않을 수도 있음. 이에 태국에는 소주를 집중하고, 유럽에 K 팝을 판매하는 차별 전략을 씀
- ☑ 까몬 교수는 소프트파워 진출 과정에서 불가피한 저항이 발생할 수도 있다고 경고했음. 왜냐하면 모든 국가들은 다른 국가가 자국 시장을 압도하고 자국의 소프트파워 자원이 발전하지 못하는 것을 바라지 않기 때문임. 따라서 소프트파워 자원이 진출하는 것이 그 국가에 위협이 되어서는 안 될 것임
- ☑ 사랑은 강요될 수 없음. 하지만 매일 떨어지는 물방울로 바위가 침식될 수 있음. 소프트파워 진출은 전속력으로

47) 출처: <https://www.thaipbs.or.th/news/content/348125>

다가가지 않고, 약간의 거리를 두는 것이 필요함. 김치는 태국의 채소 요리들을 대신하기 위해 들어온 것이 아니라, 매일 먹는 태국 음식들이 지겨울 때 하나의 선택지가 된 것임

- ✔ 까몬 교수는 인재 양성 또한 무엇보다도 중요하다고 강조함. 한국은 전 세계를 배우면서 동시에 소프트파워를 구축하고 있음. 글로벌스터디즈(Global Studies)를 통해 세계를 이해하는 매개체 역할을 수행하고, 시장정보를 위한 싱크탱크를 만들고 있음
- ✔ 까몬 교수는 “올해 시작 예정인 한국학에서 발전한 KSIM 프로그램은 한국의 글로벌 하지만 소프트파워 정책과 함께 나아가기 위해 초점을 맞출 것입니다. 국제성을 갖춘 태국인뿐만 아니라 태국의 매력을 널리 알려줄 외국인들도 발굴하고자 한다”라고 밝힘



[그림 12] 까몬 붓사반 교수

✔ [태국] 내각, 카지노 엔터테인먼트 단지 설립 법안 승인 48)

- 태국 내각은 1 월 13 일, 엔터테인먼트 단지를 설립하고 카지노를 합법적으로 운영할 수 있게 하는 법안을 원칙적으로 승인했음
 - ✔ 패팅탄 총리는 재무부가 제안한 엔터테인먼트 단지 법안이 정부 정책에 따라 관광과 투자를 촉진하고, 광범위하게 퍼져있는 불법 도박에 대처할 것이라고 말하며, 정부가 올해 말까지 법안 통과를 위해 최선을 다할 것이라고 말했음
 - ✔ 해당 법안은 내각 사무처가 향후 2 개월 동안 법안이 정부 정책을 반영하는지 검토한 뒤 의회에 제출될 것임
 - ✔ 줄라편 재무부차관은 쇼핑몰 · 호텔 · 스포츠경기장 · 테마파크를 포함한 통합시설에 대한 프레임워크를 다루고 있는 이 법안이 인공 관광지를 조성하는 정부 정책과 부합한다고 언급함
 - ✔ 줄라편 차관은 이러한 모델이 전 세계적으로 성공했으며, 카지노 엔터테인먼트 단지가 외국인 관광객 수를 5~10% 늘리고, 비수기 수입을 최소 13% 늘리며, 9,000~15,000 개의 일자리를 창출할 것으로 예상된다고 전망함
 - ✔ 그는 카지노 운영이 아닌 단지 내 호텔 및 기타 사업에서 대부분의 수입이 발생해, 국가에 120 억 바트(약 5,040 억 원)~400 억 바트(약 1 조 6,800 억 원)의 수입을 창출할 것이라고 밝힘

48) 출처 : <https://www.bangkokpost.com/thailand/general/2938875/govt-bets-on-casinos>

- ✔ 한편, 도박 반대를 지지하는 단체 네트워크는 어제 성명을 발표하고, 정부가 추진 이전에 어린이와 가족에게 미치는 영향을 평가할 것을 촉구함
- ✔ 지난 달 도박중단재단(the Stop Gambling Foundation)은 이 법안의 세부사항이 싱가포르 초기모델과 “상당히 다르다”라고 비판했던 바 있음
- ✔ 민간 부문은 카지노를 포함한 정부의 엔터테인먼트 단지 계획을 환영하며, 국내 관광과 경제를 크게 촉진할 수 있는 잠재력을 강조했다
- ✔ 타나왓 태국상공회의소대학교 총장은 이 정책에 장단점이 있다고 하며, 부정적인 영향을 최소화하기 위한 예방조치가 필요하다고 말했다. 또한 엔터테인먼트 단지를 방문하는 외국인들의 비율이 현지인보다 높아야 할 것이라고 덧붙였다
- ✔ 빌 바넷 C9 호텔웍스(C9 Hotelworks) 대표는 마리나 베이 샌즈가 싱가포르의 목적지가 된 것과 같은 방식으로, 도박 단지가 아닌 엔터테인먼트 목적지로서 단지를 개발하고 홍보해야 할 것이라고 말했다
- ✔ 시라멧 두짓호텔앤리조트 개발부문 부회장은 엔터테인먼트 단지를 개발하고 카지노를 합법화하는 정부의 움직임을 회사가 지지한다고 말했다
- ✔ 그롱씨리 증권(KSS: Krungsri Securities) 연구소는 엔터테인먼트 단지 법안의 통과가 태국증권거래소(SET)에 긍정적이라고 말했다
- ✔ 꺼라팻 그롱씨리 증권 연구소 책임은 엔터테인먼트 단지가 개장하면 매년 2,000 만 명의 외국인 방문객이 태국을 찾아 관광 관련 산업에 상당한 활력을 불어넣을 수 있다고 말했다
- ✔ 이 정책의 주요 수혜자로 나열된 주식은 태국공항공사(AOT), BTS(지상철운영그룹), VGI(광고업), CP ALL(세븐일레븐 운영), BJC(소매유통업), 방콕에어(Bangkok Airways)임
- ✔ 이밖에도 에라완그룹(Erawan), 센트랄플라자호텔(Central Plaza), 마이너그룹(Minor), Asia Aviation(타이어아시아) 등이 수혜를 볼 수 있을 것으로 예상됨
- ✔ KSS 에 따르면 이 단지는 80 억 달러의 자본 투자가 필요하며, 공사는 완료까지 5 년~10 년이 걸릴 것으로 예상됨. 그리고 이 프로젝트는 연간 17~24 억 달러의 세수입을 창출할 것으로 예상됨

✔ [태국] 태국, 마카오 카지노 리조트와 소프트파워 협업 49)

- 수라퐁 태국국가소프트파워발전위원회 위원장은 마카오를 기점으로 한 홍콩기업 ‘멜코 리조트 & 엔터테인먼트 (Melco Resorts & Entertainment)’의 로렌스 호 회장을 접견하고 소프트파워 협력에 대해 논의했음
 - ✔ 호 회장은 THACCA(태국창의문화진흥원) 기자회견에서 드라마 <화이트 로투스(White Lotus)> 시즌 3 이 올해 태국을 최고의 목적지로 만드는 데 도움이 될 것이라고 말했다
 - ✔ 그는 태국에서의 새로운 기회와 협력을 모색하기 위해 방콕에 사무실을 열었다고 말했다
 - ✔ 호 회장은 지난 수십 년 동안 관광객들이 태국을 계속 방문했으며, 지난 2 년 간 외국인 직접투자가 태국으로

49) 출처 : <https://www.bangkokpost.com/business/general/2936421/macau-casino-operator-opens-thai-office>

쏟아져 들어왔다고 말했다

- ✔ 그는 회사가 멜코 프로젝트의 규모와 예산을 더 잘 결정할 수 있도록, 카지노 엔터테인먼트 단지에 대한 태국 정부의 명확한 투자 규정을 기다리고 있다고 말했다
- ✔ 또한 호 회장은 방콕과 푸껫 같은 대도시들이 이러한 프로젝트에 큰 잠재력을 제공한다고 덧붙였음
- ✔ 멜코 그룹은 THACCA 와 협력해 2 월 24 일 태국 NBT 방송에서 글로벌 크리에이티브 전문가들을 초대하고 '글로벌 소프트파워 토크'를 진행할 예정임
- ✔ 이 행사에는 요리 · 브랜딩 · 디자인 · 건축 · 공연예술의 5 개 산업의 전문가 5 명이 참여함. 미술랭 스타 21 개를 받은 알랭 뒤카스와, 2024 파리올림픽 성화를 디자인한 마티외 르아뇌르가 하이라이트로 참석할 것임
- ✔ 또한 5 명의 태국 학생들을 선정해 미국 · 영국 · 이탈리아 · 프랑스 · 마카오의 전문가들과 함께 3 개월 집중 교육 프로그램을 실시하는 파트너십을 실시할 것임
- ✔ 수라퐁 위원장은 태국의 소프트파워가 성장 가능한 강력한 잠재력을 가지고 있지만, 지난 몇 년 동안은 제대로 개발되지 않았으며, 소프트파워를 발전시키기 위해서 기본적인 기술교육뿐만 아니라, 세계적인 외국 전문가들과의 협력도 필요하다고 말했다
- ✔ 국가소프트파워발전위원회는 2027 년까지 2,000 만 명 이상의 사람들에게 재교육 및 업스킬링을 목표로 하고 있음. 또한 올해 5,000 명의 셰프를 교육하고, 400 개의 무에타이 체육관에서 100,000 명 이상의 사람들에게 교육을 제공할 예정임

✔ [싱가포르] 싱가포르 호주에 이어 소셜미디어 연령제한 검토 50)

● 싱가포르 디지털개발 및 정보부 장관 자국 내 소셜미디어 플랫폼 안전 대책 검토

- ✔ 싱가포르의 라하유 마흐잠(Rahayu Mahzam) 디지털개발 및 정보부 장관은 지난 7 일 국회에서 호주 소셜미디어 사용 연령 제한의 법제화에 대해 동의를 표하며, 이에 대한 관점의 이해를 제고하기 위해 소셜미디어 플랫폼 사업자 및 호주의 관계자들과 협의 중이라고 밝힘
- ✔ 호주는 2024 년 말 16 세 이하의 어린이들의 소셜미디어 접근을 금지하는 법안을 통과시킨 바 있음
- ✔ 2025 년 말 발효되는 본 법안의 효과성에 대해 확인된 바가 없는 상황이지만, 다수의 싱가포르 국회의원들은 어린이들과 틴에이저를 소셜미디어로부터 보호하기 위한 유사한 안전 조치의 필요성 등에 대해 제기하고 있음
- ✔ 이에 대해 라하유 마흐잠 장관은 호주의 연령제한 법제화에 대한 목표에 동의하며, 이에 대한 효과를 연구할 것이라고 밝힘. 또한 사용자의 위반정도에 대한 평가, 비 규제대상 플랫폼으로의 이동하는 효과 등에 대해서도 동시에 고려해야한다고 강조함
- ✔ 싱가포르는 호주의 원스톱 에이전시(eSafety Commissioner)에서 영감을 받아, 온라인 안전센터를 설치해 운영할 계획이며, 테크 기업들과 협업을 해 보호장치를 마련하는 것을 준비 중에 있음
- ✔ 정보미디어개발청은 플랫폼의 투명성을 제고하고 안전을 보장하기 위해 소셜미디어 플랫폼이 어떤 조치를

50) 출처 :

<https://www.straitstimes.com/singapore/politics/spore-in-talks-with-australia-over-social-media-ban-for-young-users>

취하고 있는지에 대해 조사하고 이에 대한 보고서를 마련 중임

☑ [캐나다] 캐나다 OTT 시장에 부는 변화의 바람: '온라인 스트리밍 법' 본격 시행 51)

○ 캐나다 방송통신위원회(CRTC)가 지난 2024년 6월 발표한 '온라인 스트리밍 법(Online Streaming Act)'에 정보통신정책연구원(KISDI)의 분석자료가 발간됨

- ☑ 해당 법안은 연 매출 2,500만 캐나다달러(CAD) 이상을 기록하는 온라인 스트리밍 서비스를 대상으로 하며, 캐나다 방송사와 제휴되지 않은 글로벌 플랫폼 사업자들에게 적용됨. 이들 사업자는 매출의 5%를 CRTC가 지정한 미디어 기금에 납부해야 하며, 넷플릭스, 디즈니 플러스, 스포티파이 등 주요 OTT 플랫폼이 규제 대상에 포함됨
- ☑ CRTC는 전통 방송사와 온라인 스트리밍 서비스 간의 공정한 경쟁 환경을 조성하고, 캐나다 및 원주민 콘텐츠 제작을 지원하기 위해 이번 규제를 도입함. 해당 법은 캐나다 방송 체계를 현대화하고, 온라인 스트리밍 서비스가 자국 콘텐츠에 의미있는 기여를 위해 도입된 규제임
- ☑ 해당 기금은 캐나다 미디어 기금(Canada Media Fund), 독립 지역 뉴스 기금(Independent Local News Fund), 원주민 스크린 오피스 기금(Indigenous Screen Office Fund) 등으로 배분될 예정이며, 이를 통해 캐나다 내 콘텐츠 제작 활성화와 지역 미디어 지원이 목표임
- ☑ 기금 부과 방침 발표 이후, 넷플릭스, 디즈니 플러스, 스포티파이 등 주요 OTT 사업자들은 즉각 반발하며 해당 규제가 과도한 재정 부담을 부과한다고 주장함. 이들 사업자는 기금 부과에 적법성을 문제 삼아 캐나다 연방 항소법원(Federal Court of Appeal)에 소송을 제기한 상태로, CRTC와 OTT 서비스 업계 간 갈등이 고조되고 있음
- ☑ 이와 함께 미국 의회에서도 이번 규제가 미국 기업들에게 차별적이고 불공정한 부담을 안긴다며 우려를 표명함. 특히, 미국 무역대표부(USTR)에 해당 규제가 캐나다-미국-멕시코 자유무역협정(CUSMA)을 위반하는지 검토할 것을 요청하는 등 양국 간 통상 마찰로 번질 가능성도 제기되고 있음
- ☑ 정보통신정책연구원(KISDI) 미디어정책연구실 권용재 전문연구원의 「캐나다 온라인 스트리밍 법에 따른 OTT 서비스 규제 현황」 자료에 따르면, 캐나다의 금번 규제 사례는 한국 기업이 캐나다 시장 및 글로벌 OTT 시장에서 사업 전략을 수립할 때 중요한 참고가 될 수 있음. 특히 다음과 같은 시사점이 주목할 만함
 - 글로벌 OTT 플랫폼에 대한 규제 확대 가능성 : 캐나다는 OTT 사업자에게 기금 납부와 자국 콘텐츠 제작 의무를 부과한 첫 비유럽 국가로, 이러한 규제가 다른 국가로 확산될 가능성이 높음. 이에 한국 기업은 글로벌 시장에서 OTT 사업을 확장하거나 콘텐츠를 유통할 때, 각국의 규제 환경을 지속적으로 모니터링하고 이에 대응할 필요가 있음
 - 현지화 전략과 규제 준수의 중요성 : 캐나다 정부가 기금을 통해 원주민 콘텐츠 및 소수 언어 콘텐츠 제작을 지원하는 등 문화적 다양성 보호에 중점을 두고 있음에 따라 한국 콘텐츠 기업들도 캐나다 시장 진출 시, 단순 콘텐츠 수출을 넘어 현지 문화와의 연계성 강화 및 규제 준수 전략을 마련하는 것이 중요함
 - 글로벌 통상 마찰이 미칠 영향 : 캐나다의 규제는 대부분 미국 기반 OTT 플랫폼을 대상으로 하고 있어 미국 정부의

51) 출처 : <https://eiec.kdi.re.kr/policy/domesticView.do?ac=0000191167>

반발을 사고 있으며, 향후 양국 간 통상 마찰로 이어질 가능성이 큼. 이러한 갈등은 글로벌 콘텐츠 기업들에게 추가적인 규제나 무역 장벽으로 작용할 수 있으므로, 한국 기업들도 글로벌 OTT 플랫폼과의 협력 시 이러한 외부 변수들을 고려한 리스크 관리가 필요함

☑ [튀르키예] 독립출판사, 2024 년 동안 4 억 1,386 만 권 도서 출판 52)

○ 튀르키예출판인협회 회장 케난 코자튀르크(Kenan Kocatürk)는 독립 출판사들이 지난해 4 억 1,386 만 권의 책을 생산했다고 밝혔음

- ☑ 코자튀르크 회장은 추쿠로바 제 17 회 도서전 개막식에 참석해 책에 관한 모든 것을 개선하고 발전시키는 것이 매우 중요하다고 지적하며, 오늘날 세계에서 문자 콘텐츠와 다른 유형의 콘텐츠 모두 지속적이고 집중적으로 소비되고 있다고 밝혔음
- ☑ 코자튀르크 회장은 2022 년 발생한 어려움으로 인해 책 생산량이 약 3 억 8 천만 권 수준으로 감소했지만, 지난 2 년 동안 연속적으로 성장했다고 언급하였음. 특히 대형 미디어 그룹이나 출판사에 속하지 않은 독립 출판사들의 2023 년 책 생산량이 4 억 341 만 권이라고 밝힘
- ☑ 2024 년 터키에서 약 7 억 권의 책이 생산되었다고 설명한 코자튀르크 회장은 지난해 생산된 책을 인구로 나누면 1 인당 평균 8 권의 책이 있다고 말하며 다음과 같이 부연하였음. 또한 “모든 곳에서 '우리는 책을 읽지 않는다'는 도시 전설이 있습니다. 이 수치는 그 도시 전설을 반박하는 수치입니다. 2024 년에 92,560 권의 새 책이 출판되었습니다. 이 중 약 78,000 권이 인쇄본이고 나머지는 디지털 및 온라인 웹 기반 책입니다. 92,000 권의 신규 서적 출판은 세계에서 4~5 위 수준입니다. '튀르키예는 책을 읽지 않는다'는 도시 전설과는 정반대의 데이터가 있습니다. 새로 출판된 책과 생산된 책 모두에서 튀르키예는 실제로 세계에서 새롭고 대량의 책 생산에서 4~5 위를 차지합니다. 이것은 중요한 지점입니다.”라고 전함
- ☑ 디지털화가 인쇄본의 독서 문화를 넘어설 수 없다고 강조한 코자튀르크 회장은 지난 3 년간의 데이터상 성인 교양 및 성인 소설 출판물의 감소와 아동 도서 및 교육 출판물의 생산 증가가 두드러진다고 전했음. 그는 2024 년 아동 도서 생산량이 전년 대비 40% 증가했다고 밝히며 “이는 가족과 학교에서 양질의 아동 도서가 필요함을 보여줍니다. 국가는 이를 위해 상당한 노력을 기울이고 있습니다. 일러스트레이션이 잘 그려진 아동 도서는 튀르키예뿐만 아니라 전 세계적으로 수출 품목이 되고 있습니다. 작가와 일러스트레이터의 저작권이 국제 도서전에서 판매되고 평가되는 것을 보는 것은 우리에게 기쁨입니다. 그런 의미에서 아동 도서 분야에서 우리는 세계 시장에 저작권을 수출하고 있습니다. 그러나 안타깝게도 문화 출판물 생산량은 다소 감소했습니다. 판매량이 크게 감소하지 않았음에도 생산량이 감소한 것은 비용 증가 때문입니다. 교육 출판물은 여전히 선두 자리를 지키고 있습니다. 생산된 책의 약 46.5%가 교육 출판물입니다.”라고 전함

52) 출처 :

<https://www.aa.com.tr/tr/kultur/turkiyede-bagimsiz-yayincilar-2024te-413-milyon-860-bin-kitap-uretti/3448132>

✔ [튀르키예] QR 코드 기술 적용 문화재 홍보 방안 <디지털 이스탄불> 1 단계 작업 완료 53)

- 이스탄불에서 가장 많이 방문한 등록 문화재를 QR 코드 기술 패널로 설명하는 '디지털 이스탄불' 스마트 시티 프로젝트가 소개되었음
 - ✔ <디지털 이스탄불> 프로젝트의 첫 번째 단계로, 도시에서 가장 많이 방문하는 200 개 작품에 QR 코드 기술 패널을 설치하였음. 60 미터 거리에서도 인식 가능하도록 설치된 QR 코드 기술 패널은 방문객과 방문 전 정보를 얻고자 하는 사람 모두에게 유용함. QR 코드 앱을 사용하면 등록된 문화재 정보에 정확하고 빠르게 접근하여 쉽게 이해할 수 있음. QR 코드 애플리케이션은 모든 스마트 기기와 호환되며 터키어, 영어, 독일어, 러시아어, 아랍어 5 개 언어를 지원함
 - ✔ 이스탄불 주지사 다부트 굴(Davut Gül)은 지난 20 년 동안, 레제프 타이이프 에르도안(Recep Tayyip Erdoğan) 대통령의 리더십 아래 공공기관과 조직, 특히 재단총국이 '가보'를 복원하고 보존해 왔다고 말하였음
 - ✔ 굴 주지사는 20 년 동안 거의 모든 문화유산이 복원 및 보존되어 홍보 준비를 마쳤다고 말하며 이스탄불을 찾는 외국인들에게 문화유산을 소개하는 것이 중요해졌다고 강조하였음. 그는 "이스탄불에는 매년 약 1,700 만 명의 외국인 관광객이 방문하며, 이들 대부분이 문화유산을 찾습니다. 이 외에도 이스탄불에는 약 1,600 만 명의 시민이 거주하고 있습니다. 하지만 우리 아이들과 젊은이들, 그리고 우리 자신이 문화유산에 대한 정보를 얻고자 할 때 잘못된 정보를 접하는 경우가 종종 있습니다. 수 세기 동안 그 자리를 지키며 정체성을 보존해 온 조상들의 유산이 잘못된 정보로 인해 가치가 훼손될 수 있다는 점이 우려됩니다. 지라트 카틀름 은행(Ziraat Katılım)의 지원을 받아 200 개 모스크에 QR 코드를 설치했습니다. 앞으로 600 개의 모스크로 QR 코드 안내판 비치 작업을 확대할 계획입니다. 이스탄불에 있는 4 만여 개의 문화유산에 대해서도 QR 코드를 활용한 정보 제공을 확대하고 싶습니다."라고 부연하였음
 - ✔ 국영 은행인 지라트 카틀름 은행(Ziraat Katılım)의 메틴 외즈데미르(Metin Özdemir) 은행장은 3 개월 동안 모스크에 QR 코드를 설치하는 것으로 이 프로젝트를 시작했다고 설명하였음. 외즈데미르 은행장은 이 프로젝트를 통해 이스탄불 시민과 관광객 모두 QR 코드를 통해 문화유산에 대한 정보를 얻을 수 있게 될 것이라고 말하며, 향후 다른 종교 시설과 건축물에도 QR 코드를 설치할 계획임을 밝혔음. 또한, 이스탄불 지방의 문화관광국장인 후세인 케스킨(Hüseyin Keskin)은 자신들이 참여하고 있는 이 프로젝트를 이스탄불 시민들에게 소개하기 위해 고군분투할 것이라고 밝혔음

53) 출처 :

<https://www.aa.com.tr/tr/kultur/kultur-varliklarinin-karekod-ile-anlatildigi-dijital-istanbul-projesi-tanitildi/3445570>

| 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

[미국] 비즈니스센터(LA) 박병호 센터장	+1-323-935-2070	jackone@kocca.kr
[미국] 비즈니스센터(뉴욕) 이양환 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) 윤호진 센터장	+86-10-6501-9971	hjyoon8591@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

