KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2025

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

451 호

목차

위클리글로벌 | 451 호

2025 년 10 월 13 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
방송·영화·OTT	• [북경] 2025 년 중국 국경절 연휴기간 박스오피스 18 억 위안 초과 • [인니] '자카르타 월드 시네마 2025', 폭발적인 관심 속에 개막 • [베트남] 〈붉은 비〉, 7,000 억 동 매출 돌파, 역대 최고 흥행작 등극 • [태국] 영화 〈랑종〉에 이은 반종 감독과의 두 번째 한-태 공포영화 협업 제작 • [태국] 방콕국제영화제 폐막작으로 재일감독 영화 〈국보〉 선정 • [태국] 넷플릭스 태국 영화 기대작 〈락 깐 완 따이〉 • [LA] '훌루' 글로벌 진출 본격화 • [프랑스] 프랑스 텔레비지옹(France Télévisions) 심각한 재정 위기 직면 • [스페인] 엘레나 로페스 리에라 감독: 스페인 영화의 세대 교체와 새로운 포맷의 부상 – '마이크로 시리즈' 시대의 도래 • [영국] 스티븐 나이트, 〈피키 블라인더스〉 스핀오프 드라마 발표 • [영국] AI '배우' 틸리 노우드 • [스웨덴] 단편 다큐 〈내 꿈의 땅〉 프로젝트 • [스웨덴] 스텔란 스카르스고르, 오스카 유력 후보 부상 • [브라질] 브라질 미디어 소비 구도 변화, WhatsApp·유튜브가 TV 제쳐 • [브라질] 브라질 드라마 시장, 모바일 수직형 포맷 확산 • [아르헨티나] 기예르모 델 토로 감독, 한국 영화에 찬사 보내 • [아르헨티나] 산세바스티안에 출품되는 세실리아 강 감독의 〈장남〉 • [아르헨티나] 넷플릭스, 〈오징어 게임〉의 스타들이 출연하는 한국 액션 영화 • [아르헨티나] 2025 년 10 월 넷플릭스 아르헨티나의 한국 공개작들 • [아르헨티나] 〈폭군의 셰프〉, 최종회 공개일은 언제
게임·융복합	• [도쿄] 도쿄 게임쇼 2025 관람객 총 26 만 3,101 명… 당초 목표치 넘어서 • [도쿄] 앱스토어 독점 구조 규제 법안 등장… 스마트폰 게임 결제 다변화 가능성 대두 • [도쿄] 고교교육 현장에 확산되는 이스포츠, 학과 신설 및 선택과목 도입 • [인니] 〈델타 포스〉 국가 대항전, RRQ 등 인니 인기 이스포츠 팀 참가 • [프랑스] 카르민 코프(Karmine Corp), 리그 오브 레전드 월드 챔피언십 진출 실패 • [독일] 바이에른 주, 게임산업 지원예산 2 배 확대 • [스웨덴] 조세프 파레스, 비디오 게임 최초로 디자인상 수상 • [튀르키예] 레픽 아나돌(Refik Anadol)의 작품 〈튀르키예 혁신 주간〉에서 전시 예정 • [튀르키예] 10 월 21 일~22 일, 〈Mobidictum Conference 2025〉 열릴 예정 • [멕시코] 멕시코 및 라틴아메리카 게임 소비 습관 조사 결과
애니·캐릭터	• [심천] DramaWave, 글로벌 숏폼드라마 플랫폼 중 최초로 애니메이션 채널 공식 오픈 • [심천] 라인프렌즈 '드리미즈' 팝업스토어 난징에 개점, 9 월 30 일부터 11 월 2 일까지 운영 • [인니] 현지 국산 애니 〈점보〉, 10 월 3 일 대만 개봉 • [인니] 인니 코믹콘 및 애니메콘, 10 월 말 자카르타에서 대규모 합동 개최 • [독일] 블루이(Bluey), 독일에서 콘텐츠·리테일·체험 전 분야에서 성장 가속화 • [스웨덴] 2025 Cartoon Forum 북유럽 애니 공동 제작 • [멕시코] 멕시코 애니메이션 〈프랑켈다〉, 도쿄국제영화제 공식 초청

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY
K-콘텐츠와 세계로 미래로

목차

위클리글로벌 | 451 호

2025 년 10 월 13 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
음악	• [도쿄] 일본 내 최초 직캠 전용 어플리케이션 서비스 개시 • [인니] 'NCT DREAM' 자카르타 공연에 경찰 791 명 배치, 폭발적인 인기 실감 • [베트남] 베트남 가수 득푹, 2025 인터비전 음악 경연대회 최종 우승 • [UAE] 에이티즈 · 레드벨벳, UAE 〈K 팝 드림콘서트〉 라인업 확정 • [UAE] 아부다비에 첫 K 팝 아카데미 문 열어 • [프랑스] 스포티파이(Spotify), 인공지능(AI) 생성 음악 규제 • [프랑스] 음악 스트리밍 플랫폼의 추천목록, 음원 성공의 핵심요소 • [스페인] K 팝의 치유력, 스페인에서 수천 명을 하나로 모으다 • [영국] 오아시스의 폴 아서스, 암 치료 위해 투어 불참 • [스웨덴] 요아킴 베르크 '음악출판인 명예상' 수상 • [스웨덴] 스포티파이, AI 음악 제어 나선다 • [튀르키예] 〈Spotify Music Forward〉에서 문화관광부장관, 음악저작권 수익 증가 발표 • [아르헨티나] 오늘 아르헨티나 아이튠즈에서 가장 인기 있는 10 곡 • [아르헨티나] 비, 미국 투어 'Still Raining:Encore' 발표
패션	• [프랑스] 키아비(Kiabi), 프랑스인이 가장 좋아하는 패션 브랜드 1 위 • [프랑스] 에르메스 등 명품 브랜드들, 고객 신뢰 회복을 위해 생산 직접 통제 강화 • [프랑스] 버질 아블로(Virgil Abloh) 회고전, 파리 패션위크 기간 중 개최 • [프랑스] 지수, 파리 패션위크 SS 2026 디올 패션쇼의 K 팝 아이콘 • [스페인] 마드리드, '패션위크'를 통해 스페인 패션의 중심지로 자리매김하다 • [브라질] 브라질 리지, 한국 그리디어스와 협업해 서울패션위크서 가방·백참 첫 공개
통합(정책 등)	• [북경] 공업정보화부 2025 년 1-8 월 소프트웨어 산업 매출액 통계 발표 • [심천] 웨언그룹, '유니버설 스튜디오 싱가포르'에 최초로 IP 를 활용한 엔터테인먼트 시설 개장 • [인니] 아시아 최대 미술 축제 'Art Jakarta 2025' 성황리에 폐막 • [태국] 2025 글로벌 혁신지수 하락 • [태국] 태국 상원, 카지노 설립 법안 부결 • [호주] AI 밴드, 실제 밴드 청취자 수 추월… 창작자 정체성 논란 확산 • [호주] 한글날 기념 행사, 주시드니 한국문화원서 성황리 개최 – 청년 서예가 인중 이정화 작가 초청 • [LA] 인스타그램, 크리에이터 대상 첫 공식 시상식 'Rings' 출범 • [독일] 이노스페이스, 독일 MBS 와 580 만 달러 규모 다중 발사 계약 체결 • [독일] 뒤셀도르프 메르쿠어 슈필 아레나, 태양광 발전으로 연간 에너지 90% 자체 조달 • [스페인] 이베로아메리카, 문화와 창의성을 통한 지속가능발전 모색 • [스페인] 스페인 정부, 오디오 비주얼 산업 육성을 위해 4,400 만 유로 규모의 '컬처 CAP7' 펀드 승인

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY
K-콘텐츠와 세계로 미래로

목차

위클리글로벌 | 451 호

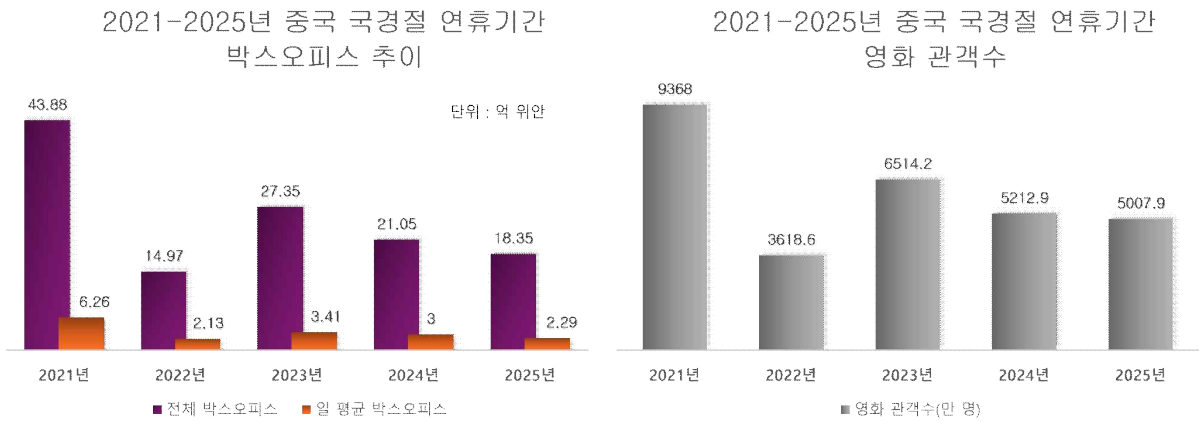
2025 년 10 월 13 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
통합(정책 등)	• [스페인] ‘K-EXPO SPAIN 2025’, 마드리드를 한류의 유럽 허브로 – 2 억 6 천만 달러 규모 성과로 성황리에 폐막 • [스웨덴] 스웨덴 정부 문화 분야 예산 축소 • [튀르키예] 〈양카라 도서전〉, 지난 5 년 동안 2 백만 명 이상 방문객 맞이 • [튀르키예] 한류에서 넥스트 K 까지: 한국 문화대혁명 이야기 • [브라질] 브라질, 최근 2 년간 인터넷 사용자 610 만 명 늘어

방송·영화

[북경] 2025 년 중국 국경절 연휴기간 박스오피스 18 억 위안 초과

- **10 월 9 일, 중국 영화 박스오피스 분석 플랫폼 마오옌 전문가버전(猫眼专业版) 위챗 공식 계정에 따르면, 올해 국경절 · 중추절 연휴 기간인 10 월 1 일부터 8 일까지 총 박스오피스는 18 억 3,500 만 위안(약 3,659 억 원), 총 관객 수는 5,007 만 명으로 전년 동기 대비 각각 13%, 4% 감소함. 평균 티켓 가격은 36.6 위안(약 7,299 원)으로 최근 5 년 내 최저 수준이었으나 관객 수 증가로는 이어지지 않은 것으로 분석됨**
  - 이번 연휴 기간 가장 높은 흥행작은 영화 〈지원자: 욕혈화평(志愿军 : 浴血和平)〉으로 4 억 8,400 만 위안(약 965 억 원)을 기록함



|그림 1| 21~25년 중국 국경절 연휴기간 박스오피스 추이 및 영화 관객 수

[인니] '자카르타 월드 시네마 2025', 폭발적인 관심 속에 개막 [1)]

- **2025 년 9 월 27 일, 인도네시아 자카르타 중심부에 위치한 CGV 그랜드 인도네시아에서 '자카르타 월드 시네마 2025(Jakarta World Cinema 2025, 이하 JWC 2025)'가 성대하게 막을 올림. 올해로 네 번째를 맞이한 이번 영화제는 그 어느 때보다 뜨거운 반응을 얻고 있음**
  - 요아킴 트리에(Joachim Trier) 감독의 〈센티멘탈 밸류(Sentimental Value)〉는 개막작으로 선정되어 총 8 회 상영 모두 매진을 기록했으며, 자파르 파나히(Jafar Panahi) 감독의 칸 영화제 2025 수상작 〈그저 사고였을 뿐(It Was Just an Accident)〉도 7 회 상영 중 6 회가 매진되었고, 나와폰 탐롱라타나릿(Nawapol Thamrongrattanarit) 감독의 〈휴먼 리소스(Human Resource)〉는 5 회 상영 전체가 매진되는 등 다양한 작품들이 폭발적인 인기를 끌었음. 또한, 일본 영화 〈린다 린다 린다(Linda Linda Linda)〉와 제니퍼 로렌스(Jennifer Lawrence)와 로버트 패틴슨(Robert Pattinson) 주연의 〈Die, My Love〉 역시

1) 출처 :
https://www.liputan6.com/showbiz/read/6169232/jakarta-world-cinema-2025-disambut-hangat-film-sentimental-value-8-kali-pemutaran-tiket-sold-out?utm_source=chatgpt.com&page=3

각각 5 회 상영 모두 매진을 기록하며 세계 각국의 영화에 대한 인도네시아 관객들의 개방적이고 다양한 취향을 증명함

- JWC 2025 는 총 66 개국의 185 편의 영화를 선보이며 진정한 의미의 세계 영화 축제로 자리매김함. 이 중 155 편은 장편 영화이고 30 편은 단편영화로 구성되어 있어 다양한 길이와 형식의 작품을 접할 기회를 제공함. JWC 2025 는 하이브리드 형식으로 진행되어 9 월 4 일부터 10 월 4 일까지 클릭필름(KlikFilm) 플랫폼을 통해 온라인으로 감상할 수 있으며, 9 월 27 일부터 10 월 4 일까지는 CGV 그랜드 인도네시아의 5 개 상영관에서 관람할 수 있음
- 이러한 형식은 자카르타 외 지역의 영화 애호가들도 영화제에 참여할 수 있도록 접근성을 크게 높임. 행사 관계자는 "세계 각지의 다양한 목소리를 전달하는 프로그램을 선보일 수 있어 매우 자랑스럽다"라며 "이미 인정받은 거장들부터 신인 감독들까지, 2025 년 라인업은 영화를 통해 도전하고, 영감을 주며, 우리 모두를 하나로 묶는다는 우리의 의지를 반영한다"라고 강조함. 특히 올해는 칸, 베를린, 베니스 등 세계 3 대 영화제를 비롯한 유수의 국제 영화제에서 상영되거나 수상한 작품들이 대거 포함되어 관객들에게 세계 최고 수준의 영화를 감상할 특별한 기회를 제공함
- JWC 2025 의 가장 주목할 만한 점은 "클릭필름 단편영화 경연대회(KlikFilm Short Movie Competition)"의 도입임. 이 대회는 인도네시아의 젊은 영화 제작자들에게 특별한 공간을 제공하며, 수백 명의 지원자 중 선정된 30 편의 단편영화 최종 후보작이 경쟁을 벌임. 우승자에게는 팔콘 픽처스(Falcon Pictures)와 클릭필름과 함께 장편 영화를 제작할 기회가 주어지는데, 이는 단순한 상금이 아닌 실질적인 경력 발전의 기회를 제공한다는 점에서 큰 의미가 있음

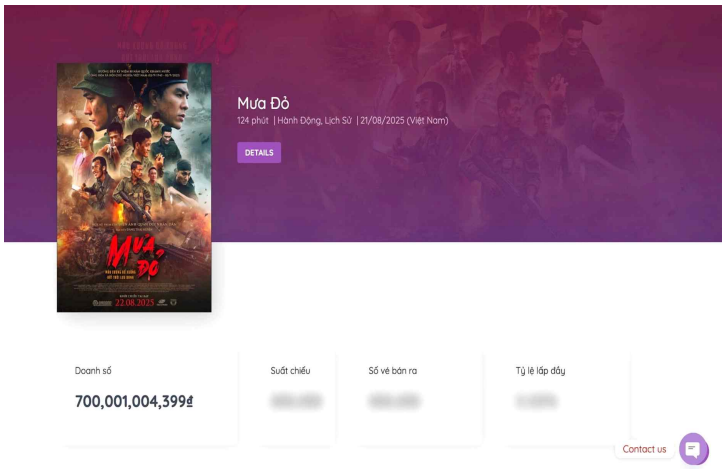
[베트남] 〈붉은 비〉, 7,000 억 동 매출 돌파, 역대 최고 흥행작 등극 2)

베트남 전쟁 영화 〈붉은 비〉가 개봉 직후 연일 매진을 기록하며 베트남 전쟁영화 사상 최고 흥행작으로 등극했음

- 독립 박스오피스 통계 기관 박스오피스 베트남(Box Office Vietnam)에 따르면 지난 9 월 27 일 기준 누적 관객 수 810 만 명을 돌파했으며 7,100 억 동(약 2,690 만 달러)의 수익을 달성했음. 이는 베트남 영화 역사상 흥행 신기록을 세웠음
- 〈붉은 비〉는 베트남 인민군 영화사가 제작에 참여하고 당 타이 후엔(Dang Thai Huyen) 감독이 연출을 맡아 베트남 독립 80 주년을 기념해 지난 8 월 21 일 개봉했음. 작가 주 라이(Chu Lai)의 베트남 전쟁 소설을 원작으로 한 이 작품은 1972 년 꽝찌(Quang Tri) 성채를 사수하기 위해 벌어진 81 일간의 치열한 전투에서 영감을 받아 각색되었음. 또한 파리 회담 장면을 통해 베트남의 외교적 역량과 정당성을 조명하며 독립과 평화를 향한 여정을 포괄적으로 담아냈음. 특히 전쟁의 반대편에 있는 두 남자 주인공의 이야기를 통해 민족 화해에 대해 시각을 진중하게 풀어내 관객들의 깊은 울림을 자아냈음
- 〈붉은 비〉는 영화 애호가들 사이에서 강한 인상을 남겼으며 특별한 여정을 이어왔음. 오는 9 월 28 일까지

2) 출처 : https://vov.vn/van-hoa/san-khau-dien-anh/mua-do-chinh-thuc-roi-rap-voi-doanh-thu-ky-luc-gan-714-ty-dong-post1233627.vov

극장에서 공식적으로 상영을 종료하며 여러 OTT 플랫폼에서 새로운 여정을 시작할 예정



|그림 2| 〈붉은 비〉 7,000억 동의 수익 달성했음

[태국] 영화 〈랑종〉에 이은 반종 감독과의 두 번째 한-태 공포영화 협업 제작 3)

- **〈셔터〉, 〈랑종〉 등의 영화로 유명한 태국 공포영화의 명장 반종 삐산타나꾼 감독이 신작 공포영화 〈따니(TANI)〉를 제작할 예정임. 이 영화는 한국과 태국의 합작 프로젝트로 현재 시나리오 작업 단계에 있음. 다음은 태국 일간지 내우나(Naewna) 기사 전문**
  - 영화 〈따니(TANI)〉는 태국의 유명 공포영화 감독과 한국의 유명 공포영화 제작사가 만난 중요한 협업 작품임. 이로써 반종 감독은 이전 나홍진 감독과의 한-태 합작영화 〈랑종〉의 성공에 이어 한국과 두 번째 협업을 하게 되었음
  - 태국의 GDH 사는 다시 한 번 한국과 공동 영화제작 파트너로 참여할 것임. 케이웨이브미디어 산하 쏠레어 파트너스가 투자 파트너로 참여하고, 한국 및 해외에서의 판매와 배급은 추후 확정될 예정임
  - 이 영화는 전설의 여자 귀신 '따니'를 현대적으로 재해석한 작품이 될 것임. 한국과 태국의 주인공이 모두 등장하고, 양국에서 동시 개봉해 아시아 시장에 진출하는 것을 계획하고 있음. 또한 공포영화 부문 국제 영화제 상영 전략도 준비하고 있음
  - ㈜루이스 픽쳐스는 영화 〈잠〉, 〈옥자〉 등을 제작한 서울에 위치한 영화 제작사임. GDH 는 영화 〈배드 지니어스(Bad Genius)〉, 〈할머니가 죽기 전 백만장자가 되는 법(How to Make Millions Before Grandma Dies)〉, 〈피막(Pee Mak Phra Khanong)〉 등 국제적으로 성공한 영화를 제작 배급하는 태국의 대표 스튜디오임. 이번에 국제영화 및 아시아 투자 전문기업 케이웨이브미디어(K Wave Media)의 자회사인 쏠레어파트너스가 합류했음
  - 반종 감독은 "최근 몇 년간 가장 통찰력 있는 공포영화 중 하나인 〈잠〉을 연출한 김태완 대표와 함께 작업하게 되어 기쁩니다. 오랫동안 '따니' 전설을 각색하고 싶었지만 적절한 포인트를 찾지 못했습니다. 그러다가 이야기 속에 한국인 캐릭터를 등장시킨다는 새로운 상상을 해보면서, 이전에는 아무도 시도하지 않았던

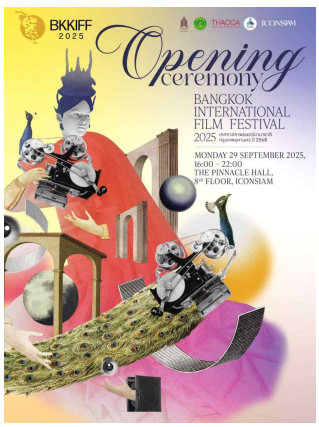
3) 출처 : https://www.naewna.com/entertain/916039

방식으로 전설을 재해석할 수 있는 기회가 열렸습니다.”라고 말했음

- ㈜루이스 픽쳐스 김태완 대표는 “반종 감독님의 오랜 팬으로서 한국과 태국의 따니(TANI) 전설을 재해석하는 작업에 함께하게 되어 매우 기쁩니다. 또한 GDH 와 케이웨이브미디어 산하 오랜 파트너인 쏠레어파트너스가 협업하게 되어 매우 기쁩니다. 저는 우리의 전문성과 공포, 문화, 창의력들이 결합해 새로운 경험을 만들어내고 전 세계 관객들을 사로잡을 것으로 믿습니다.”라고 말했음

[태국] 방콕국제영화제 폐막작으로 재일감독 영화 〈국보〉 선정 4)

- **태국창의문화진흥원(THACCA)은 재일교포 이상일 감독이 연출한 영화 〈국보(Kokuho)〉가 9 월 27 일부터 10 월 15 일까지 개최되는 방콕국제영화제(BKKIFF 2025) 폐막작으로 선정되었다고 발표했음**
  - 역대 일본 실사 영화 흥행 2 위에 오른 이 영화는 제 78 회 칸 영화제 감독주간 부문에 초청되고, 제 30 회 부산국제영화제 ‘갈라 프리젠테이션’ 섹션에 초청되기도 했음
  - 야쿠자의 세계에서 태어나 가부키(일본전통연극) 배우로 성장하는 차티바나 키쿠오(요시자와 료 역)의 삶과 여정을 그린 영화로, 요시다 슈이치의 소설 〈국보〉를 원작으로 하고 있음
  - 2002 년에 시작해 2019 년에 중단되었다가 올해부터 재개된 방콕국제영화제(BKIFF: Bangkok International Film Festival)는 월드필름페스티벌방콕 집행부와 국가소프트파워발전위원회가 함께 개최하는 행사임 5)
  - 행사 개막식은 9 월 29 일 아이콘시암 쇼핑센터 8 층에서 개최될 예정임
  - 태국 정부는 5 년 이내에 방콕을 아세안의 영화 · 콘텐츠 시장 중심지로 만들겠다는 목표로 해외 감독 · 배우 · 제작진들을 초청해 지식 교류의 장을 조성할 예정임
  - 올해 국제영화경쟁부문을 신설하고, 2 년차부터는 국제영화제작자연맹(FIAPF) 승인을 받고 세계 최초 상영작들의 참여도 유도할 것임

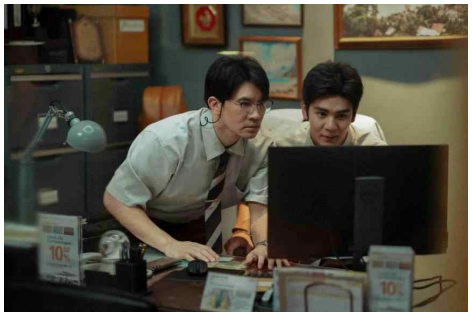


|그림 3| 개막식 포스터 / 폐막작 홍보물

4) 출처 : https://entertainment.trueid.net/detail/L1AkzAKO58zy
5) 연관내용: 위클리글로벌 442 호 – [태국] 영화법 개정과 함께 재개될 방콕국제영화제

[태국] 넷플릭스 태국 영화 기대작 〈락 깐 완 따이〉 6)

- **태국 스릴러 영화 기대작 〈락 깐 완 따이(Everybody Loves Me When I'm Dead)〉이 10 월 14 일 넷플릭스 공개를 앞두고 있음**
  - 영화 〈갈릴레오(2009)〉, 〈선생님의 일기(2014)〉 등으로 유명한 GDH 소속 니티왓 타라턴 감독의 신작임
  - 두 명의 은행 직원들이 사망한 한 고인의 휴면 계좌에서 3,000 만 바트(약 13 억 원)를 빼돌리려는 계획을 세우고, 같은 범행을 노리는 위험한 인물들과 마주하며 고군분투 하는 이야기임
  - 특히 영화 〈롯화이화 마하나터(Bangkok Traffic (Love) Story)〉의 티라뎃 웡푸아판을 비롯 와치라윗 왓타나팍디파이싼, 쭌라짝 짝끄라퐁 등 화려한 캐스팅이 눈길을 끌고 있음



|그림 4| 영화 〈락 깐 완 따이〉 중 장면

[LA] '훌루' 글로벌 진출 본격화 7)

- **디즈니+, 10 월 8 일부터 'Star' 대신 'Hulu' 브랜드 통합**
  - 디즈니(Disney)가 훌루(Hulu)의 독립 앱을 단계적으로 종료하고, 오는 10 월 8 일부터 미국 외 지역에서 'Star'를 대신해 Hulu 를 디즈니+(Disney+)의 글로벌 종합 엔터테인먼트 브랜드로 통합한다고 발표함. 이번 조치는 2026 년 예정된 완전 통합형 앱 경험(fully integrated unified app experience)을 위한 첫 단계로, 디즈니+ 내 훌루 콘텐츠 노출이 점차 확대될 예정임
  - 디즈니는 "훌루 브랜드의 글로벌 확장을 통해 성인 시청층 대상 콘텐츠의 인지도를 높이고, 전 세계 마케팅 및 SNS 홍보 자원을 일원화할 것"이라고 설명함. 이번 교체는 단순한 브랜드 전환이 아닌, 훌루 콘텐츠 탐색과 추천 시스템 개선을 포함한 디즈니+ 전반의 기능 업데이트를 의미함
  - 새로운 디즈니+ UI 에는 'For You' 맞춤 추천 탭, Live 허브(실시간 뉴스·스포츠), 'Season Finale'·'New Series' 등 개인화 프로필 추천 기능 등이 추가됨. 또한 iOS 용 디즈니+ 앱에는 위젯(Widgets) 기능이 도입돼, 사용자가 홈 화면에서 바로 콘텐츠로 진입할 수 있도록 개선됨
  - 한편, 디즈니는 10 월 21 일부터 주요 요금제 인상을 단행함. 광고 포함 디즈니+는 월 9.99 달러에서

6) 출처 : https://www.thairath.co.th/entertain/movie/2882469
7) 출처 : https://variety.com/2025/digital/news/disney-plus-hulu-replace-star-global-app-phaseout-1236537103

11.99 달러로, 프리미엄(광고 없음)은 15.99 달러에서 18.99 달러로 인상되며, Hulu(광고 포함)도 동일하게 월 11.99 달러로 조정됨. 디즈니는 "2026 년 완전 통합 시점을 앞두고 지속적인 업데이트와 콘텐츠 확장을 이어갈 것"이라고 덧붙임

[프랑스] 프랑스 텔레비지옹(France Télévisions) 심각한 재정 위기 직면 8)

- 9 월 23 일 프랑스 회계감사원이 발표한 166 페이지 분량의 보고서에 따르면, 국영방송사 프랑스 텔레비지옹은 2017 년부터 2024 년까지 8,100 만 유로의 누적 적자를 기록하였음. 2025 년에도 4,000 만 유로의 적자가 예상되어 상황이 개선되지 않을 전망임. 자기자본이 8 년 만에 법정 기준 절반 이하인 2 억 9,400 만 유로에서 1 억 7,900 만 유로로 급감하여 회사 존속을 위협하는 상황임. 프랑스 정부가 주주로서 2026 년 12 월 31 일 이전에 개입하지 않으면 회사 해산 위험에 처할 수 있다고 경고하였음
- 적자의 주요 원인으로는 2019-2022 년 1,238 명의 인력 감축을 위한 특별 비용 지출과 2023 년 넷플릭스 등에 대항하기 위해 TF1, M6 와 함께 런칭했던 플랫폼 살토(Salto)의 조기 실패로 인한 5,800 만 유로 손실이 지적되었음. 프랑스 정부가 2018-2022 년에 지원금 삭감을 한 것도 프랑스 텔레비지옹의 경영을 불안정하게 한 원인었다고 보고서는 평가하였음
- 9,000 명의 직원을 보유한 프랑스 텔레비지옹의 평균 임금은 71,490 유로로 방송업계 평균 66,700 유로보다 높고, 또한 지속적으로 상승하고 있어 문제가 되고 있음. 2017-2023 년 인력을 10% 이상 줄였지만 총 임금은 1.95%만 감소하여 6 억 5,800 만 유로에 달하였음. 회계감사원은 2013 년 체결된 직원 지위 협정을 긴급히 재협상할 것을 요구했으며, 델핀 에르노트(Delphine Ernotte) 사장이 약속한 대로 9 월 24 일 첫 노조 협상이 시작되어 2027 년까지 지속될 예정임. 또한 출장비, 법인차량, 법인카드 사용의 엄격한 관리도 요구하였음

[스페인] 엘레나 로페스 리에라 감독:스페인 영화의 세대 교체와 새로운 포맷의 부상 – '마이크로 시리즈' 시대의 도래 9)

- 스페인 영화계에서는 최근 "새로운 세대의 감독들에게 무언가가 일어나고 있다"라는 담론이 자주 언급되고 있음
- 스페인 감독 엘레나 로페스 리에라(Elena López Riera) 역시 멕시코에서 개봉한 자신의 중편 다큐멘터리 〈남쪽의 신부들〉(Las novias del sur, 2024)의 성공을 설명하며 같은 표현을 사용함
- 이 작품은 안달루시아의 노년 세대에게 첫사랑의 기억을 묻는 다큐멘터리로, 세대 간 감성과 정체성의 전승을 따뜻하게 포착한 작품임
- 리에라 감독은 "크든 작든 이런 순간의 일부가 될 수 있다는 건 정말 멋진 일이다. 우리는 확실히 하나의

8) 출처 :
https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/tv/ce-que-contient-le-rapport-de-la-cour-des-comptes-sur-france-televisions-23-09-2025-FLPX4ZIAFRGCLDMAHCKXWLXHO4.php
9) 출처 :
https://quepasamedia.com/noticias/entretenimiento/elena-lopez-riera-directora-algo-pasa-con-las-nuevas-generaciones-del-cine-espanol

세대를 이루고 있고, 이전 세대와는 달리 강한 협력 의식을 갖고 있다"라고 밝히며, 젊은 창작자 세대의 연대와 협업 중심의 창작 문화가 스페인 영화의 새로운 동력으로 자리 잡고 있음을 시사함

- 2024 년 칸 영화제 비평가 주간에서 퀴어 팜상(Queer Palm)을 수상한 리에라 감독은 여성 영화인 중심의 창작 흐름을 대표하는 인물로 평가받고 있음
- 또한 리에라 감독은 여성 감독의 작품이 국내보다 해외에서 더 큰 호응을 얻는 현상에 대해 "멕시코 관객은 정말 영화광이고, 그들의 영화사는 매우 깊다. 어쩌면 스페인보다 더 영화에 진심인 것 같다"라고 언급함
- 실제로 그녀의 첫 장편 〈엘 아구아〉(El Agua, 2022)는 스페인 고야상 후보에 두 차례 올랐지만, 프랑스와 멕시코 등지에서 더 높은 평가를 받음
- 이러한 흐름은 스페인 영화가 국내 중심의 유통을 넘어, 국제 공동 제작과 해외 배급을 강화하는 최근 산업 구조의 변화를 반영하기도 함
- 리에라 감독은 특히 스페인 여성 영화의 성장 배경으로 영화법(Ley del Cine)의 제도적 지원을 강조함
- 이 법은 신진 여성 감독에게 제작비의 최대 80%를 보조할 수 있도록 하여 창작의 다양성을 제도적으로 보장하고 있음
- 일부 시민들로부터 세금 지원에 대한 비판이 존재하지만, 리에라는 "공적 보조금 없이는 어떤 예술도 존재할 수 없다"라며 공공지원의 정당성을 옹호함
- 이러한 제도는 새로운 창작 세대가 안정적으로 산업에 진입하고, 기존 남성 중심 제작 구조를 완화하는 데 기여하고 있음
- 한편, 리에라 감독은 급변하는 미디어 환경 속에서 영화가 포용해야 할 형식적 다양성에 주목함
- "우리는 산업계가 종종 구식이라 생각하는 것보다 훨씬 다양하고 모험적이다. 매일 스마트폰 화면을 들여다보는 세상에서 새로운 형식을 받아들이지 않는 것은 불가능하다"라고 언급하며, 영화의 플랫폼화와 디지털 포맷 실험의 중요성을 강조함
- 특히 최근 전 세계적으로 주목받는 새로운 포맷인 '마이크로 시리즈(Micro Series)'가 이러한 변화를 상징적으로 보여줌
- 마이크로 시리즈는 1~2 분 내외의 '마이크로 챕터'로 구성된 초단편 드라마 형식으로, 세로 화면 기반의 짧은 콘텐츠로 제작되어 틱톡(TikTok)이나 인스타그램 릴스(Instagram Reels) 등에서 소비되고 있음
- 이 포맷은 2020 년 중국에서 본격적으로 확산되었으며, 2024 년에는 영화 산업의 수익을 능가할 정도로 폭발적인 성장을 보임
- 이는 단순한 유행이 아니라, 시청 행태 변화와 디지털 제작 환경의 구조적 전환을 반영하는 현상으로 평가됨
- 리에라는 이러한 변화를 예술가의 창작 영역으로 적극적으로 수용하고 있으며 "관객은 우리가 생각하는 것보다 훨씬 다양하고 모험적이며 새로운 형식은 오히려 관객과의 거리를 좁히는 방법이 될 수 있다"라고 말함
- 실제로 그녀의 신작은 40 분짜리 다큐멘터리 형식임에도 불구하고, SNS 세대와의 공감대를 형성하며 세대 간 감정적 연결을 이끌어냄
- 현재 멕시코 상영관에서는 〈남쪽의 신부들〉(Las novias del sur)뿐 아니라 아란차 에체바리아(Arantxa

Echevarría)의 〈잠입자〉(La infiltrada, 2024), 이사키 라쿠에스타(Isaki Lacuesta)와 폴 로드리게스(Pol Rodríguez)의 〈두 번째 상〉(Segundo premio, 2024) 등 스페인 영화들이 잇따라 상영되고 있음

- 이는 스페인 영화의 새로운 세대가 다양한 포맷과 플랫폼을 기반으로 세계 시장과의 접점을 확대하고 있음을 보여줌
- 스페인 영화의 변화는 단순히 세대 교체를 넘어, 디지털 플랫폼과의 융합, 젠더 다양성 강화, 그리고 글로벌 공동 제작의 확장으로 이어지고 있음
- 이러한 흐름은 전통적 영상 산업의 경계를 넘어서는 새로운 생태계의 등장을 의미하며, 한국을 비롯한 해외 기관이 향후 협력할 수 있는 주요 산업적 파트너십 영역으로 주목할 만함

[영국] 스티븐 나이트, 〈피키 블라인더스〉 스핀오프 드라마 발표 10)

- 영국 공영방송 BBC 가 드라마 〈피키 블라인더스〉(Peaky Blinders)의 스핀오프 드라마를 제작한다고 밝힘. 시리즈는 2 차 세계대전 이후 버밍엄(Birmingham)에 초점을 맞추고 있으며, 쉘비(Shelby) 가족의 다음 세대를 그릴 예정임
- BBC 와 넷플릭스에서 방영되기 위해 두 개의 시리즈가 제작되며, 1953 년 이후를 다룰 예정임. 줄거리는 루프트바페(Luftwaffe)의 폭격 이후 버밍엄 재건 경쟁과 도시 재건 프로젝트를 둘러싼 논쟁을 중심으로 전개된다고 함
- 프로그램의 제작자이자 작가인 스티븐 나이트(Steven Knight)는 피키 블라인더스 이야기의 새로운 장을 발표하게 되어 매우 기쁘다고 밝힘. 버밍엄에 뿌리를 두고 버밍엄 공습의 잿더미에서 떠오르는 도시의 이야기를 들려줄 것이며, 새로운 세대의 쉘비 가문의 멋진 여정이 될 것이라고 밝힘
- 이번 스핀오프는 램버트 스튜디오(Rambert Studio)의 토미 쉘비(Tommy Shelby)에 관한 발레와 영화에 이은 피키 블라인더스 멀티버스의 최신작임
- BBC 드라마 디렉터 린제이 솔트(Lindsay Salt)는 스티븐의 대본이 버밍엄에서 다시 만들어지기를 기대하고 있다고 함. 드라마의 팬들이 기대할 만한 드라마가 많이 예정되어 있다고 밝힘

[영국] AI '배우' 틸리 노우드 11)

- AI 배우 틸리 노우드(Tilly Norwood)는 발표와 함께 할리우드에서 논란과 경멸의 대상이 됨. 그는 시코이아(Xicoia)라는 인공지능 탤런트 스튜디오에서 만들어짐
- 취리히 영화제에서 공개된 노우드는 제 2 의 스칼렛 요한슨으로 불리며 그녀와 함께 일하고 싶다는 스튜디오가 줄을 섰다고 함

10) 출처 :
https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2025/oct/02/it-will-be-a-hell-of-a-ride-steven-knight-announces-peaky-blinders-spin-off-show
11) 출처:
https://www.theguardian.com/music/2025/sep/18/together-for-palestine-concert-ovo-arena-wembley-london

- 지금까지 노우드에 대한 반발은 배우로부터 나옴. 〈스크림〉(Scream)의 멜리사 바레라(Melissa Barrera)는 인스타그램 스토리에 '이런 짓을 하는 에이전트를 대리인으로 둔 모든 배우들이 에이전트를 나오길 바란다'라고 함. 〈마틸다〉(Matilda)의 마라 윌슨(Mara Wilson)는 '그녀를 만들기 위해 얼굴을 합성한 수백 명의 살아있는 젊은 여성들은 어떻게 할까요? 그들 중 누구도 고용할 수 없었을까요?'라고 게시함
- 놀라운 점은 지금까지 노우드의 연기 경력이 'AI 커미셔너'(AI Commissioner)라는 AI 가 만든 코미디 스케치 한 장으로만 구성되어 있다고 함. 노우드는 개봉 당일 자신의 페이스북 페이지에 본인은 AI 가 만들어낸 존재일 수도 있지만 지금은 매우 현실적인 감정을 느끼고 있으며, 다음에 어떤 일이 일어날지 정말 기대된다고 함
- 노우드에 대한 반응은 저조함. AI 커미셔너가 공개된 지 두 달 동안 현재 조회수는 약 20 만 회에 불과함
- AI 배우의 위협은 현실임. 시장이 침체되더라도 AI 배우는 존재할 것임. 또한 AI 배우는 감독과 프로듀서의 뜻에 완전히 부합할 수 있으며 자아도 없고 창의적인 의견도 없고, 비싼 연봉이 없음
- AI 가 영화 제작의 표준으로 채택될 지 여부를 선택할 수 있는 사람은 관객임. 노우드의 커리어를 결정짓는 것은 노우드의 재정적 생존력임. 10 년 반 전 아바타가 처음 나왔을 때 우리는 3D 가 영화의 미래라고 말했으나 유행으로 끝난 것과 같음

[스웨덴] 단편 다큐 〈내 꿈의 땅〉 프로젝트 12)

- 스웨덴 영화기관(Svenska Filminstitutet)과 SVT 는 다가오는 2026 년 총선을 앞두고 사회현실을 비추는 단편 다큐멘터리 프로젝트 〈내 꿈의 땅(Mina drömmars land)〉을 추진하기로 했음. 이 사업을 통해 6 개 작품이 선정되었으며, 이들 작품은 스웨덴 사회의 위기, 갈등, 계급 구조 등 다양한 주제를 생생하게 담아낼 예정임
- 이 프로젝트는 단지 과거를 돌아보는 작업이 아니라, 현재 스웨덴 사회의 상태를 다양한 시선으로 성찰하고, 미래를 향한 담론을 생성하는 것이 목적임
  - 스웨덴 야자수: 이 작품은 건설업계를 배경으로 함. 우크라이나 출신 노동자가 노조와 함께 미지급 임금을 되찾기 위해 싸우는 과정을 기록하며, 이주 노동자의 현실과 노동권 문제를 적나라하게 보여줌
  - 스웨덴은 지금 어떤가요?: 감독이 남북을 오가며 세계화와 기술 변화, 이주라는 큰 흐름 속에서 스웨덴 사회가 어떻게 변모하고 있는지를 질문하는 여정을 담았음
  - 나는 집으로 간다: 농촌의 가족 농장을 무대로 세대 간의 연결과 미래에 대한 고민을 풀어내며, 전통과 현대 사이에서 흔들리는 농업 공동체의 초상을 그리고 있음
  - 수사학: 중학생들이 웅변 대회에 참여해 힙합, 인공지능, 범죄 등 다양한 사회 현안에 대해 토론하고 표현하는 과정을 따라가며, 젊은 세대가 사회 문제를 어떻게 이해하고 발화하는지를 보여주는 작품
  - 놓지 마세요: 학교를 다니지 않는 아이들과 그 부모들의 이야기에 초점을 맞춤. 홈스쿨링을 선택하거나 제도권 교육에서 배제된 아이들을 키우는 과정에서 부모들이 겪는 갈등과 고민을 통해 교육의 의미와 한계를 성찰하게 함
  - 지하철: 스톡홀름 지하철 내부를 무대로 삼아 수많은 사람들이 스쳐 지나가는 공간에서 드러나는 차이와 동시에 느껴지는 연결성을 시각적으로 탐구하며, 도시의 일상을 철학적인 시선으로 바라봄

12) 출처 : https://pressroom.filminstitutet.se/posts/pressreleases/kris-kamp-och-klass-i-mina-drommars-land

- 완성된 작품들은 2026 년 3 월 템포 다큐멘터리 영화제에서 처음 공개된 뒤, 스웨덴 독립 배급사인 Folkets Bio 를 통해 대중에게 상영되고, 이후에는 SVT 방송을 통해 전국적으로 소개될 예정임
- 총선을 불과 몇 달 앞둔 시점에서 공개되는 이번 다큐멘터리들은 단순한 문화 콘텐츠가 아니라 사회적 공론의 장을 여는 계기가 될 것으로 기대됨. 스웨덴 영화기관과 SVT 는 "예술적 시선으로 사회를 성찰하고, 다양한 목소리를 기록해 민주적 토론의 장을 확장하는 것이 이번 프로젝트의 가장 큰 의미"라고 밝혔음

|그림 5| 크리스토퍼 크로난데르, 패트릭 외베르크, 모니카 에르난데스 레혼(스웨덴 야자수), 페르 안데르스 루델리우스(나는 집으로 가다), 조안나 칼버그(놓지 마세요), 리나 마리아 만하이머(스웨덴은 지금 어떤가요?), 아미인 마다르, 데이비드 아로노비취(수사학)

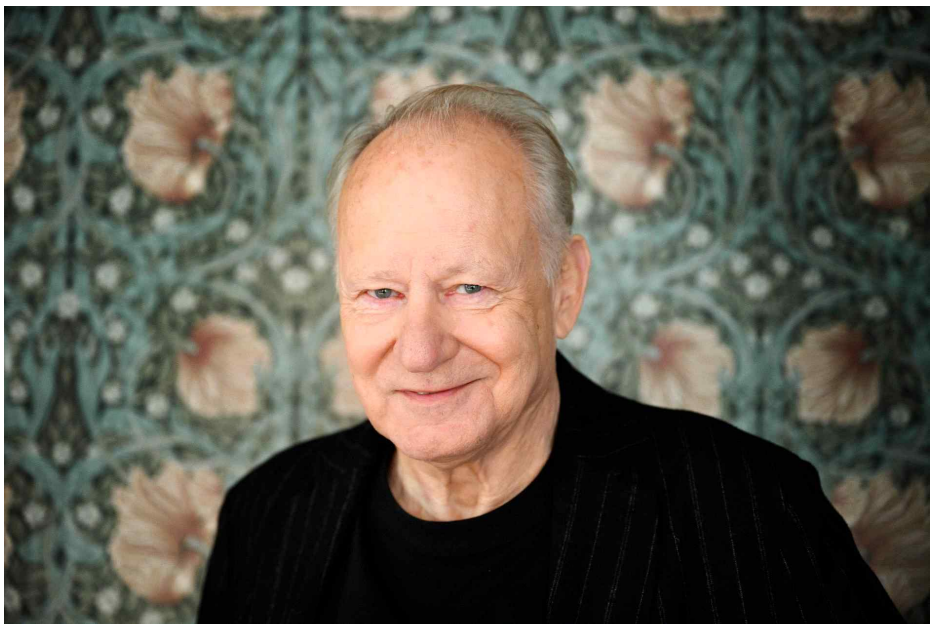
[스웨덴] 스텔란 스카르스고르, 오스카 유력 후보 부상 13)

- 스웨덴의 대표 배우 스텔란 스카르스고르(74)가 영화 〈Sentimental Value〉에서의 열연으로 오스카상 유력 후보로 거론되고 있음. 스웨덴 일간 아프톤블라데트(Aftonbladet)는 스카르스고르가 "스웨덴 남성 배우 최초의 오스카 수상자가 될 수 있다"라는 기대감을 표했음
- 〈Sentimental Value〉는 노르웨이 감독 조아킴 트리에가 연출한 작품으로, 예술가로서의 삶과 가족 간의 갈등을 섬세하게 담아냈음. 영화에서 스카르스고르는 아버지이자 감독인 구스타프 역을 맡아 딸과의 갈등, 그리고 세대 간 충돌 속에서 드러나는 인간의 복잡한 내면을 진지하게 표현. 감독 트리에는 이 역할을 위해 처음부터 스카르스고르를 염두에 두었다고 밝혔음
- 영화의 서사는 예술과 가족이라는 두 축을 따라 전개됨. 구스타프는 딸 노라와의 불화 속에서 그녀 대신 젊은 할리우드 배우를 주연으로 기용하며 갈등을 심화시키고, 이 과정에서 스카르스고르는 '착한 사람과 나쁜 사람'으로 단순화되지 않는 인간의 다면적 모습을 섬세하게 연기해냈다는 평가를 받았음
- 스카르스고르는 이번 작품이 자신의 인생 경험과 맞닿아 있다고 강조. 그는 "아버지로서의 책임과 한계를 스스로 되돌아보게 된다"라며 "모순적이고 불완전한 인간 존재를 인정하는 것이 이번 연기의 핵심"이라고

13) 출처 : https://www.aftonbladet.se/nojesbladet/film/a/dR6kn1/skarsgard-oscarsfavorit-marsipanrosen?utm

말했음

- 현재까지 스웨덴 남성 배우가 오스카상을 수상한 사례는 없음. 스카르스고르는 "수상 여부가 전부는 아니지만, 상을 받게 된다면 기쁠 것"이라며 담담한 반응을 보였음
- 〈Sentimental Value〉는 노르웨이의 아카데미 국제영화상(비영어 영화상) 부문 공식 출품작으로도 선정돼 북유럽 영화계 안팎에서 주목을 받고 있음



|그림 6| 스텔란 스카르스고르

[브라질] 브라질 미디어 소비 구도 변화…WhatsApp·유튜브가 TV 제쳐 14)

브라질 미디어 소비, 모바일·메신저가 주도

- 글로벌 커뮤니케이션 기업 마르코(MARCO)가 발간한 'Marco Global Consumer Report 2025' 보고서에 따르면, 브라질의 미디어 소비가 점점 더 디지털 중심, 모바일 우선 구조로 변화하고 있음
- 이번 조사는 2025 년 5~6 월, 프랑스·독일·이탈리아·포르투갈·스페인·멕시코·브라질 등 7 개국, 4,598 명을 대상으로 진행됐으며, 소비 패턴, 브랜드 참여도, 효과적인 커뮤니케이션 채널을 분석해 기업과 기관에 전략적 인사이트를 제공함

주요 플랫폼별 소비 양상과 국가별 소비 양상 비교

- 브라질에서 WhatsApp(13.6%), YouTube(11.4%), Instagram(10.6%)이 소비 비중 상위를 차지하며, 전통적 매체인 TV(8.7%)를 앞섬. 팟캐스트와 텔레그램 등 신흥 플랫폼은 확산 가능성을 보였으나, 인쇄 매체는 입지가 축소되는 추세로 나타남
- 다만 TV 는 여전히 고연령층에서 영향력이 크고, 신뢰성 측면에서는 높은 평가를 유지하고 있음

14) 출처 :
https://www.meioemensagem.com.br/midia/whatsapp-youtube-e-tv-dominam-consumo-de-midia-no-brasil

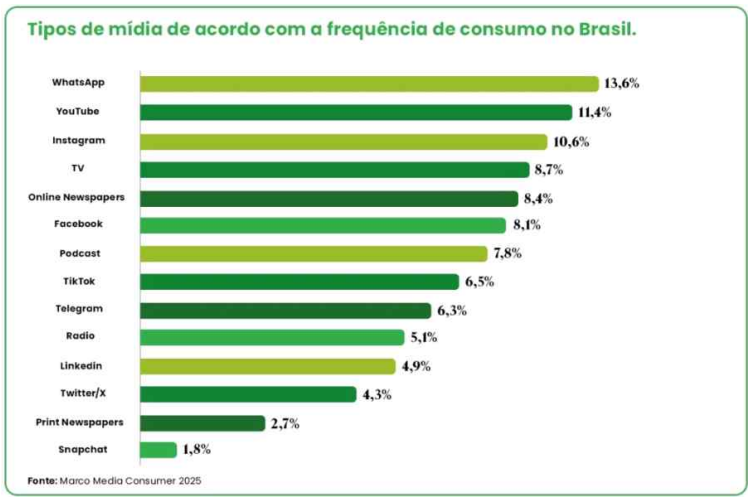
- 스페인과 포르투갈은 WhatsApp 과 Instagram 이 핵심 플랫폼으로 자리 잡아, 메신저와 이미지 기반 소비 패턴이 두드러짐
- 프랑스는 여전히 TV 가 핵심 매체로 기능하며, 전통 방송에 대한 의존도가 높음
- 독일은 신문·잡지 등 전통 매체를 중시하는 경향이 강하게 남아 있음
- 이탈리아와 멕시코는 디지털 플랫폼과 TV 가 비슷한 비중을 차지해, 양쪽이 균형을 이루는 구조를 보임

브라질, 가짜 뉴스 노출 73%… 적극적 신고 문화 드러나

- 포르투갈(85%)과 스페인(84%)이 가장 높은 노출률을 기록했고, 멕시코(83%)와 브라질(73%)이 그 뒤를 이음
- 브라질의 경우 응답자의 64%가 허위 콘텐츠를 신고한 경험이 있다고 밝혀, 이용자의 적극적 대응이 확인됨

브라질 미디어 소비, 미디어 소비 변화와 신뢰 문제 지적

- 다비드 마르틴(David Martín) 마르코 브랜드·언론 디렉터는 "각국 소비 습관에 맞는 투명하고 검증된 정보 제공이 필요하다"라며 "가짜 뉴스 확산 속에서 신뢰가 소통의 핵심 가치가 되고 있다"라고 강조함
- 더글라스 메이라(Douglas Meira) 마르코 라틴아메리카 담당 이사 겸 브라질 지사장은 "브라질은 모바일·영상 중심 소비 패턴이 뚜렷하다"라며 "WhatsApp, YouTube, Instagram 이 정보 발견과 신뢰 형성의 주요 경로로 자리 잡았고, TV 역시 중요한 축으로 남아 있다. 브랜드와 기관은 메시징 앱과 시각적 내러티브를 우선시하면서 투명성과 검증을 강화해야 한다"라고 언급함



|그림 7| 브라질 주요 미디어 소비 비중

[브라질] 브라질 드라마 시장, 모바일 수직형 포맷 확산 15)

브라질 드라마, 디지털 시대 맞춘 전략적 진화

- 브라질 드라마는 오랜 세월 사회 현실을 반영하며 대중의 삶과 문화를 형성해 온 대표적 대중문화 콘텐츠로

15) 출처 : https://www.correio24horas.com.br/em-alta/novelas-verticais-entenda-o-que-sao-e-por-que-estao-conquistando-cada-vez-mais-espaco-no-brasil-0925

평가되어 왔음

- 최근에는 디지털 플랫폼 환경에 특화된 '수직형 드라마'(novelas verticais)가 등장하며 모바일 이용 행태와 결합하고 있음
- 브라질 최대 방송사 헤지 글로보(Rede Globo)도 해당 포맷에 투자, 배우 제이드 피콘(Jade Picon), 데보라 오조리오(Débora Ozório), 다니엘 한헬(Daniel Rangel)이 출연한 파일럿 에피소드를 제작함

수직형 드라마, 모바일 최적화된 신형 포맷

- 수직형 드라마는 기존 TV 드라마와 달리, 스마트폰·태블릿의 세로 화면 비율에 최적화되어 제작되며 한 편당 길이는 최대 2 분 이내로 짧음
- 브라질 지리통계원(IBGE)에 따르면, 9 세 이상 인구의 약 90%가 휴대전화를 보유하고 있으며, 이러한 모바일 보급률이 수직형 드라마 확산의 주요 배경이 되고 있음
- 중국에서는 2018 년부터 수직형 드라마가 대중화됐으며, 코로나 19 팬데믹 시기에 급성장함. 미국에서도 2023 년부터 ReelShort, DramaBox, GoodShort 등이 구독형 앱 기반 서비스로 시장을 확대하고 있음

Kwai, 브라질 수직형 드라마 시장 선도

- 숏폼 플랫폼 콰이(Kwai)는 2022 년부터 미니 드라마 제작에 나섰으며, 현재 약 100 편 이상의 시리즈를 보유하고 있음. 작품당 평균 조회수 500 만 회, 최근 2 년간 누적 조회수 600 억 회를 기록함
- 콰이 브라질 총괄 클라우디네 바이마(Claudine Bayma)는 "브라질 내 전체 투자금의 약 20%가 수직형 드라마 제작에 쓰이고 있으며, 현재 약 4,700 명의 창작자와 20 여 개 전문 에이전시와 협력하고 있다"라고 설명함
- 이어 "올해만 매달 80 편의 정규 에피소드와 10 부작 특별 시리즈 10 편을 공개할 예정"이라며, 포맷의 대중성과 성장 잠재력을 강조함

|그림 8| 수직형 드라마 '다시 게임으로', 안나 히타 세르케이라와 브루노 게데스 출연

[아르헨티나] 기예르모 델 토로 감독, 한국 영화에 찬사 보내 16)

- **제 30 회 부산국제영화제 참석을 위해 한국 방문**
  - 기예르모 델 토로(Guillermo del Toro) 감독은 여러 영화제를 통해 신작 〈프랑켄슈타인〉을 홍보하고 있음. 현재 제 30 회 부산국제영화제 참석을 위해 한국에 머물면서 여러 매체를 상대로 자신의 신작과 한국 문화에 대해 이야기함. 감독은 한국과 멕시코의 유사점을 언급하며 한국 영화를 예찬함
  - 감독은 박찬욱 감독, 봉준호 감독 등 자신이 존경하는 다양한 한국 영화인을 언급함. 특히 봉준호 감독의 〈살인의 추억(2003)〉이 자신이 가장 좋아하는 영화 중 하나라고 말하며, "대혼란, 우스꽝스러움, 숭고함, 서정성, 끔찍함 등을 한 곳에 담아낸다"고 그 이유를 밝힘. 연쇄살인범을 추적하는 이 영화가 "깊은 실존적 성찰이자 불완전한 수사"라며 "미국 영화가 보여주는 선과 악의 이분법적 사고가 없다는 점이 아름답다"라고 밝힘
  - "한국 영화에 친숙해질수록 그 본능, 스타일, 문화를 더 깊이 인식하게 된다"라며 "한국인들은 독특한 스타일로 독특한 영화를 만들고, 살아있음을 더 느끼고 싶을 때마다 한국 영화를 본다"라고 덧붙임

[아르헨티나] 산세바스티안에 출품되는 세실리아 강 감독의 〈장남〉 17)

- **한국계 아르헨티나 가족의 이야기가 소속감과 희망에 관한 보편적인 이야기가 되다**
  - 한국에서 아르헨티나로 이주한 자신의 가족 역사를 고유한 시선으로 담아낸 세실리아 강(Cecilia Kang) 감독의 〈장남(Hijo Mayor)〉이 산세바스티안 국제영화제에 출품됨
  - 〈장남〉은 아르헨티나와 프랑스의 합작 영화로, 산세바스티안의 'Horizontes Latinos' 부문에서 경쟁하며, 앞서 로카르노 영화제(스위스)에 출품된 바 있음. 당시 감독은 '현재의 감독' 부문에서 신인감독상을 수상함
  - 영화는 강 감독의 가족을 모티프로 삼고 세상에서 아직 자신의 자리를 찾지 못한 10 대 소녀의 시선으로 한 한국계 아르헨티나 가족의 이야기를 그려냄

[아르헨티나] 넷플릭스, 〈오징어 게임〉의 스타들이 출연하는 한국 액션 영화 18)

- **살인청부업자들의 세계를 배경으로 긴박감 넘치는 액션, 경쟁관계, 배신 등을 한데 모은 이야기**
  - 최근 넷플릭스가 화젯거리가 될 새로운 한국 액션 영화 〈사마귀〉를 공개함. 이 작품은 스타일리시한 액션, 합이 잘 맞는 격투, 암살자들 사이의 삼각관계를 보여주는 스릴러임.

---

16) 출처 : https://los40.cl/2025/09/19/guillermo-del-toro-elogia-el-cine-coreano-hacen-peliculas-unicas
17) 출처 : https://www.infobae.com/cultura/2025/09/25/hijo-mayor-llega-a-san-sebastian-inmigracion-adolescencia-y-la-busqueda-de-un-hogar-en-la-mirada-de-cecilia-kang/
18) 출처 : https://viapais.com.ar/streaming/netflix-la-nueva-pelicula-coreana-de-accion-que-reune-a-estrellas-de-el-juego-del-calamar

- 〈오징어 게임〉을 포함해 한국의 히트작에 출연한 배우들이 한데 모인 이 작품은 〈길복순〉의 서사적 세계관을 확대하고자 함. 작품은 아르헨티나를 비롯한 전 세계에서 빠르게 트렌드로 부상하고 있으며, 구글 트렌드에 따르면 최근 이 작품에 대한 검색량이 급증함
- 영화는 오랜 은퇴 끝에 현역으로 복귀하기로 한 엘리트 암살자 한울(임시완)을 주축으로 전개됨. 한울은 옛 조직인 MK ENT.가 심각한 위기에 처해있음을 알게 되고, 이에 자기 자신의 암살 회사 '사마귀 컴퍼니'를 만들어 혼란에 빠진 세상을 손에 넣으려 함
- 그의 앞에 어린 시절부터 훈련 동료이자 경쟁자였던 재이(박규영 분)가 나타나면서 두 사람 간의 긴장감이 영화 전반을 관통함. 둘은 서로를 필요로 하면서도 동시에 믿지 못함. 한울의 멘토이자 전설의 암살자였던, 잃어버린 권력을 회복하고자 하는 독고(조우진 분)의 등장으로 상황이 더욱 복잡해짐. 이야기는 그 누구도 진정으로 믿을 수 없는, 충성, 배신, 대립이 공존하는 삼각관계를 그려냄

[아르헨티나] 2025 년 10 월 넷플릭스 아르헨티나의 한국 공개작들 19)

〈피지컬: 아시아〉, 〈다 이루어질지니〉 등 새롭게 공개되는 한국 작품

- 2025 년 10 월 넷플릭스 아르헨티나에서는 여러 한국 작품을 새롭게 공개함. 드라마, 리얼리티, 다큐멘터리를 아우르는 이번 공개작들은 액션, 역사, 문화 및 판타지를 결합함
  - 〈피지컬: 아시아〉 (리얼리티 / 곧 공개): 아시아 각국의 엘리트 선수들이 지구력과 체력 테스트에 도전하는 내용임
  - 〈다 이루어질지니〉 (시리즈 / 10 월 3 일 공개): 천 년 만에 돌아온 지니가 무뚝뚝하고 냉정한 여자를 만나 마법을 통해 자신들의 세계를 바꾸는 사랑과 환상의 여행을 떠나는 이야기임
  - 〈떡의 나라〉 (다큐멘터리 / 10 월 6 일 공개): 전통 떡은 축제와 풍습의 주인공임. 떡이 일상, 한국인의 정체성과 어떻게 관계 맺고 있는지 보여주는 다큐멘터리임
  - 〈태풍상사〉 (시리즈 / 10 월 11 일 공개): 무사태평한 한 청년이 1997 년 금융 위기 한가운데서 아버지의 사업을 물려받고, 도전과 책임 속에서 생존을 위해 빠르게 성장해야 하는 이야기임

[아르헨티나] 〈폭군의 셰프〉, 최종회 공개일은 언제 20)

로맨스, 음모, 반전이 어우러진 결말로 대미를 장식할 〈폭군의 셰프〉

- 로맨스, 드라마, 액션을 결합한 성공적인 한국 드라마 〈폭군의 셰프〉는 시간여행을 하게 된 셰프와 왕실 후계자의 사랑 이야기로 시청자들을 사로잡음. 작품은 11 화, 12 화로 막을 내리며, 한국에서는 tvN 을 통해 2025 년 9 월 27 일과 28 일에 공개됨. 라틴아메리카에서는 몇 시간 후 넷플릭스를 통해 에피소드가 공개되며, 스페인어 자막과 더빙이 제공됨

19) 출처 : https://xiahpop.com/netflix-argentina-octubre-2025-estrenos-coreanos
20) 출처 :
https://larepublica.pe/cultura-asiatica/doramas/2025/09/22/cuando-termina-bon-appetit-your-majesty-fecha-y-hora-del-capitulo-final-de-la-serie-coreana-en-netflix-2185106

게임·융복합

[도쿄] 도쿄 게임쇼 2025 관람객 26 만 3,101 명…당초 목표치 넘어서 [21]

- **도쿄 게임쇼(TGS)를 주관하는 컴퓨터엔터테인먼트협회(コンピューターエンタテインメント協会, CESA)는 지난 9 월 25 일부터 28 일까지 나흘간 열린 도쿄 게임쇼 2025 의 총 방문자 수가 26 만 3,101 명이었다고 발표함**
  - 이는 전년 대비 1 만 1,638 명 줄어든 수치이나, 당초 목표였던 25 만 명을 웃도는 수치로 나타났으며 비즈니스 데이였던 첫날과 둘째 날은 전년을 웃돌며 활발한 상담을 이어갔으나 일반 공개일인 셋째와 넷째 날은 모두 전년을 밑돌았음
  - '끝없는 즐거움의 무한한 놀이터(遊びきれない、無限の遊び場)'를 표어로 개최된 이번 도쿄 게임쇼에는, 지난해보다 많은 47 개국의 1,136 개의 기업과 단체가 참가함
  - 전시장에는 가정용 게임기, 스마트 기기, PC, VR 등 다양한 플랫폼을 대상으로 한 신작이 공개되었으며, 각종 주변 기기, 서비스, 캐릭터 상품 등도 전시되어 게임 산업의 확장을 실감케 함
  - 이벤트 무대에서는 기조 강연과 시상식 이외에도 문화청(文化庁)과 일본예술문화진흥회(日本芸術文化振興会)가 협력한 특별 강연이 진행되며 게임 업계를 꿈꾸는 젊은 인재를 위한 세션 등 다양한 프로그램도 마련됨
  - 비즈니스 상담 역시 활발하게 진행되어, 행사 자체 비즈니스 매칭 서비스를 통한 상담 건수가 총 3,591 건에 달함
  - 온라인에서는 총 21 편의 공식 프로그램이 유튜브(Youtube), 엑스(X), 트위치(Twitch) 등 자체 공식 계정뿐만 아니라 니코니코(ニコニコ), 중국 시장을 위해 도우위(DouYu)와 빌리빌리(bilibili), 서구권 시장을 위해 아이지엔(IGN) 등과 연계하여 송출됨
  - 다가오는 도쿄 게임쇼 2026 은 9 월 17 일부터 21 일까지 사상 최초로 5 일간 개최될 예정임

방문자 수 추이 (단위: 명)

	2025년	2024년	증감
1일차	52,352	42,031	10,321
2일차	54,779	45,139	9,630
3일차	77,415	97,786	-20,371
4일차	78,555	89,773	-11,218
합계	263,101	274,739	-11,638

|그림 9| 전년도 및 금년도 도쿄 게임쇼 방문자 수 추이

21) 출처 : https://gamebiz.jp/news/413271

[도쿄] 앱스토어 독점 구조 규제 법안 등장… 스마트폰 게임 결제 다변화 가능성 대두 22)

- **스마트폰에서 이용되는 특정 소프트웨어에 관한 경쟁 촉진법(スマートフォンにおいて利用される特定ソフトウェアに係る競争の促進に関する法律), 소위 스마트폰 신법(スマホ新法)을 앞두고 게임 아이템 등을 앱스토어 밖에서 구매하는 결제 방식에 관해 관심이 많이 늘어남**
  - 이에 지난 9 월 개최된 도쿄 게임쇼 2025(TGS2025)에도 앱 외부 결제 수요를 예상한 결제 사업자들의 부스 운영 등이 눈에 띄게 늘어나는 등 게임 업계에도 변화가 예상됨
  - 다가오는 12 월 15 일 시행 예정인 스마트폰 신법은 OS 나 웹브라우저 등이 일부 대형 IT 기업의 과점으로 인해 경쟁이 제대로 되지 않는 점을 개선하는 조치로 등장하게 됨
  - 법안은 애플(Apple)이나 구글(Google) 등 대형 IT 기업이 타사가 앱스토어를 제공하는 것을 방해하거나 타사의 결제 시스템을 막는 행위를 금지할 예정임
  - 애플의 앱스토어(App Store)와 구글의 구글플레이(Google Play)는 현재 결제금액에 대해 연매출이 100 만 달러 이하일 때 15%, 그 이상일 경우에는 30%의 수수료를 부과하고 있음
  - 이에 따라 매출이 큰 게임사는 높은 수수료 부담에 대한 불만을 제기했고 이번 신법 시행을 통해 자사 웹사이트 등 앱 외부에서 게임 아이템을 구매할 수 있는 다양한 결제 방식을 지원할 수 있을 것으로 기대됨
  - 현재 스마트폰 신법은 시행 예정 단계지만 실제로 시행될 2026 년에는 앱 외부 결제를 도입하는 게임이 늘어나면서 스마트폰 게임 결제 방식과 게임 아이템 구매 방식이 크게 변화할 것으로 기대됨

|그림 10| 8년 만에 도쿄 게임쇼에 참가한 페이팔(Paypal) 부스

22) 출처 : https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/01216/00114/?i_cid=nbpnxr_index

[도쿄] 고교교육 현장에 확산되는 이스포츠, 학과 신설 및 선택과목 도입 23)

- **내년도부터 선택과목으로 이스포츠 수업을 개설하는 요코하마시립 미나토 종합고등학교(横浜市立みなと総合高校)는 지난 9 월 20 일, 이스포츠에 대한 이해를 높이기 위해 교내 축제에서 게임 체험회를 개최함**
  - 축제 방문객과 많은 재학생들이 부스를 찾아 직접 게임을 체험했으며, 이스포츠 프로팀을 운영하는 기업 관계자도 참석해 조작 방법을 지도하는 등의 시간을 가짐
  - 내년부터 시작할 이스포츠 수업 과정은 단순하게 게임을 즐기는 것이 아닌 관련 기업과 직업에 대해 배우며 이스포츠 산업 전반에 대한 이해를 높이고 학생들이 직접 이벤트를 기획하고 운영하는 프로그램을 마련할 예정임
  - 한편 사가현립 가라쓰세이쇼고등학교(佐賀県立唐津青翔高校)는 내년도부터 일본 최초 이스포츠 학과를 신설할 예정임
  - 신설될 이스포츠 학과는 게임사 관계자의 직접 지도 등 외부 강사를 초빙한 수업을 다수 계획하고 있으며 총정원 20 명 규모로 프로게이머와 게임 개발자 양성을 목표하고 있음
  - 특히 학교가 위치한 사가현(佐賀県)의 겐카이정(玄海町)은 올해 3 월 인기 게임 이벤트를 개최하는 등, 지역 전체가 이스포츠 발전에 힘을 쏟고 있음

[인니] 〈델타 포스〉 국가 대항전, RRQ 등 인니 인기 이스포츠팀 참가 24)

- **싱가포르 게임사 가레나(Garena)의 신규 1 인칭 전술 슈팅 게임인 〈델타 포스(Delta Force)〉가 토너먼트 형식의 국가 이스포츠 대항전을 개최함**
  - 가레나는 '델타 포스 내셔널 챔피언십(DFNC) 2025'를 발표하며 9 월 6 일부터 10 월 19 일까지의 선발전을 거쳐 10 월 25 일 세미파이널과 11 월 8 일 그랜드 파이널을 운영할 예정임
  - 각 팀은 최소 20 명의 플레이어를 구성해야 하며, PC 8 개팀과 모바일 8 개 팀으로 구성된 16 개 엘리트 팀이 국가 챔피언십 타이틀을 두고 경기할 예정이며, 인도네시아 인기 이스포츠팀인 RRQ, EVOS, ONIC 등 주요 팀들이 참여할 예정함
  - 이번 행사는 하나의 게임에서 PC 와 모바일, 두 플랫폼을 통합해 운영하는 인도네시아 최초의 대규모 토너먼트 이스포츠 이벤트가 될 것으로 전망됨

---

23) 출처 : https://www.kyoiku-press.com/post-301010
24) 출처 : https://esports.merahputih.com/read/delta-force-national-championship-2025-turnamen-esports-warfare-perdana-di-indonesia-16983

|그림 11| DFNC 2025 포스터 (출처: 가레나 델타 포스 웹사이트)

[프랑스] 카르민 코프(Karmine Corp) , 〈리그 오브 레전드〉 월드 챔피언십 진출 실패 25)

- 프랑스의 대표 이스포츠 클럽인 카르민 코프가 9 월 26 일 마드리드에서 열린 〈리그 오브 레전드〉 유럽 리그(LEC,〈League of Legends〉 EMEA Championship) 플레이오프 경기에서 프나틱(Fnatic)에 1-3 으로 패하며 〈리그 오브 레전드〉 월드 챔피언십 첫 진출 꿈이 무산되었음. 기대에 크게 못 미치는 경기력으로 탈락했고 4 위로 시즌을 마감하였음. 유럽팀으로는 영국의 프나틱, 스페인의 모비스타(Movistar) KOI, 독일의 G2 가 월드 챔피언십에 진출하게 되었으며, 프랑스 팀의 월드 챔피언십 진출은 2018 년 팀 비탈리티(Vitality) 이후 다시 성사되지 못했음
- 시즌 초 팀의 성공을 이끌었던 팀의 핵심 탑라이너 창동 김(Canna)이 경기 내내 제 실력을 발휘하지 못하였음. 첫 번째 게임에서는 상대방의 집중 견제에 당하였고, 두 번째 게임에서는 레인 스왑(Lane swap)26)의 희생양이 되었음. 창동의 부진으로 팀원들은 완전히 길을 잃었고, 프나틱은 편안하게 경기를 운영했음. 신인상을 받은 칼리스트 앙리-엔베르 (Caliste Henry-Hennebert, Caliste)가 세 번째 게임에서 반격의 불씨를 당겼지만, 네 번째 게임에서 창동이 오스카 무뇨스(Oscar Muñoz, Oscarinin)에게 완전히 압도당하며 팀이 무너졌음
- 카르민 코프는 시즌 초 유럽 챔피언에 오르며 월드 챔피언십 진출에 대한 기대를 키웠지만, 아쉽게 기대에 미치지 못하였음. 구단 창립자 카멜 케비르(Kamel Kebir, Kameto)의 월드 챔피언십 진출 꿈은 올해로서는 물거품이 되었고, 프랑스 이스포츠 팬들에게 큰 실망감을 안기게 되었음

25) 출처 :
https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-la-karmine-n-ira-pas-aux-mondiaux/1596979
26) 리그 오브 레전드에서 게임 초반에 정석적인 라인 배치(탑-탑, 미드-미드, 바텀-바텀)를 벗어나 의도적으로 라인을 바꾸는 전략을 말함

[독일] 바이에른 주, 게임산업 지원예산 2 배 확대 27)

- **바이에른 주는 2024 년 약 640 만 유로였던 게임·XR 지원예산을 약 1,300 만 유로로 두 배 확대하며, 게임산업을 장기적으로 육성하고 유럽 최고 수준의 허브로 발전시키겠다는 목표를 밝힘**
  - 마르쿠스 죄더(Markus Söder) 주총리가 2025 년 9 월 반츠 수도원 회의에서 게임산업 대규모 지원 확대 방침을 밝혔음
  - 디지털부 장관 파비안 메어링(Fabian Mehring)은 "이번 결정은 어려운 시기에도 게임산업을 뒷받침하겠다는 주의 명확한 의지"라며, 창작자들에게 "두 배의 추진력(Rückenwind)"을 제공한다고 강조했음
  - 기존 지원 프로그램: 영화·방송 기금(FFF Bayern), 'Level Up – Games/Bavaria-Accelerator' (게임 인재 육성 프로그램), XR 허브(뮌헨·뉘른베르크·뷔르츠부르크)
  - 최근 XR 허브 뮌헨은 2025~2026 년 지원금 93 만 5 천 유로를 추가로 확보
  - 예산 확대는 특히 중소 게임 스튜디오의 혁신력 강화, 시장 진입 지원, 신규 성장 창출을 목표로 함
  - 메어링 장관은 "게임은 디지털 전환의 혁신 엔진이며, 바이에른을 인재의 본거지·투자 유치지·유럽 프리미엄 게임 허브로 만들 것"이라고 강조

[스웨덴] 조세프 파레스, 비디오 게임 최초로 디자인상 수상 28)

- 스웨덴의 게임 개발자 조세프 파레스(Josef Fares) 가 최근 그의 스튜디오 Hazelight 가 제작한 게임 "Split Fiction" 으로, 스웨덴 칼 필립(Carl Philip) 왕자로부터 "Utmärkt Svensk Form"상을 받음. 이 상은 덴마크 디자인 및 공예 재단 Svensk Form 이 수여하는 상으로, 디자인과 형식에서 탁월함을 보인 작품에게 주어지는 권위 있는 상임. Split Fiction 은 비디오 게임 중 처음으로 이 상을 수상한 사례임
- "Split Fiction"은 2025 년 3 월 Hazelight Studios 가 발매한 협동형 어드벤처 게임으로, 사용자 경험, 스토리텔링, 디자인, 그리고 사회적 주제를 결합한 방식으로 주목받아 왔음. 파레스는 시상식에서 왕자로부터 상을 수여받았고, Hazelight 는 소셜 미디어를 통해 "우리가 비디오 게임 최초 수상작이라는 점에 감사하다." 라고 밝혔음
- Utmärkt Svensk Form 심사위원단은 수상 이유로 "Split Fiction 은 이야기, 상호작용, 지속 가능성을 조화롭게 통합한 형태미 있는 전체 작품이다. 정체성, 인간관계, 사회 구조에 대한 질문을 던지며 반성, 대화, 참여의 공간을 만들고, 포용적 디자인과 협업을 중심에 둔다. 정성껏 발전시킨 미학과 게임 메커니즘은 몰입감과 접근성을 동시에 제공하며 게임이 엔터테인먼트를 넘어 사회적 참여, 학습, 문화적 갱신의 도구가 될 수 있음을 보여준다."라고 밝혔음. 이러한 평가는 "Split Fiction"이 단순한 오락 게임을 넘어 예술적·

27) 출처 : https://www.stmd.bayern.de/bayern-verdoppelt-games-etat-mehring-games-branche-bekommt-doppelten-rueckenwind
28) 출처 : https://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/a/4By1aE/josef-fares-prisad-av-prins-carl-philip

사회적 메시지를 담는 매체로 기능한다는 점을 강조함

|그림 12| 조세프 파레스(Josef Fares) 와 스웨덴 칼 필립(Carl Philip) 왕자

[튀르키예] 레픽 아나돌(Refik Anadol)의 작품 〈튀르키예 혁신 주간〉에서 전시 예정 29)

- **인공지능아티스트 레픽 아나돌(Refik Anadol)에게 국제적 명성을 가져다 준 작품인 〈Sense of Healing〉이 튀르키예 혁신 주간(Türkiye Innovation Week)에서 전시될 예정임**
  - 10 월 9 일~11 일 할리치 콩그레스 센터(Haliç Kongre Merkezi)에서 튀르키예 혁신 주간(Türkiye Innovation Week, TIW25)이 개최될 예정임
  - 세계적으로 유명한 인공지능 아티스트 레픽 아나돌(Refik Anadol)이 인간의 두뇌 데이터를 인공지능을 통해 예술로 변환한 획기적인 작품 〈치유의 감각(Sense of Healing)〉을 선보일 것임
  - 해당 작품은 레픽 아나돌이 Therme Art 및 MYND 와 협력하여 EEG, fMRI, DTI 기술을 활용해 제작하였으며, 예술의 신경치료 잠재력에 초점을 맞춘 독특한 디지털 조각품임
  - 레픽 아나돌 스튜디오(Refik Anadol Studio)의 오랜 명상 예술 연구 사례 중 하나인 해당 작품은 다감각적 디지털 경험을 통해 관객을 시각적, 정서적 여행으로 초대함
  - 레픽 아나돌의 이스탄불 첫 전시회는 인간 중심 혁신에 대한 튀르키예의 비전과 인공지능 시대의 치유 기술에 대한 헌신을 상징함
  - 해당 작품은 튀르키예 혁신 주간 내 "Tomorrow: Now" 테마에 속하며, 방문객들은 세계 최대 규모의 신경치료 인공지능 조각품을 3 일간 무료로 체험할 수 있음

29) 출처 : https://www.haberturk.com/refik-anadol-un-yapay-zeka-eseri-istanbul-da-3828034

[튀르키예] 10 월 21 일~22 일, 〈Mobidictum Conference 2025〉 열릴 예정 30)

- **〈Mobidictum Conference 2025〉 행사에는 국내 개발자뿐만 아니라 전 세계 유명 기업들 또한 참가할 예정임**
  - 아시아, 유럽, 중동 시장을 잇는 가교 역할을 하는 튀르키예는 수일 내에 게임 및 기술 세계를 위한 중요한 행사를 개최할 것임
  - 〈Mobidictum Conference 2025〉는 10 월 21 일부터 22 일까지 열리는 이번 행사는 뤼트피 키르다르 의회 및 전시장(Lütfi K ı rdar Kongre ve Sergi Salonu)에서 개최될 예정임
  - 〈Mobidictum Conference 2025〉에는 65 개국 이상에서 2,000 명 이상의 참가자가 참가할 예정임
  - 게임 제작, 부문별 전략, 시장 분석 및 해당 부문과 관련된 기타 여러 주제에 대한 세션이 개최되는 이번 행사에는 개발자와 투자자도 한자리에 자리할 것임
  - 콘퍼런스의 중요한 부분은 모바일 게임 개발에 관한 것임. 튀르키예에서 모바일 게임에 관한 중요한 연구를 수행한 e2.vc, Ludus Ventures, Laton Ventures 등의 기업이 세션에 참여할 것으로 알려졌음. 이들 회사 외에도 Behold Ventures 와 Griffin Gaming Partners 도 무대에 오를 예정임. 아이쿠트 카라알리오울루(Aykut Karaalioğlu), 교르켐 튀르크(Görkem Türk) 및 볼칸 비체르(Volkan Biçer)와 같은 해당 분야의 중요 인사 또한 〈Mobidictum Conference 2025〉에서 참가자들과 경험을 공유할 계획임
  - 아울러 Mobidictum 의 공식 웹사이트에 발표된 성명서에는 독립 개발자가 게임이나 프로덕션에 대한 투자자를 찾을 가능성을 높일 수 있는 쇼케이스 공간이 있을 것이라고 언급되었음. 이러한 방식을 통해 개발자는 재정적 지원을 받을 수 있을 뿐만 아니라 더 넓은 연결을 통해 글로벌 시장에 진출할 수 있는 기회를 가지게 될 것임

|그림 13| 콘퍼런스 홍보 포스터

30) 출처 : https://www.egegundem.com.tr/amp/haber/26504647/oyun-dunyasinin-profesyonelleri-istanbulda-bulusuyor

[멕시코] 멕시코 및 라틴아메리카 게임 소비 습관 조사 결과 31)

- **멕시코는 이스포츠 분야에서 더욱 높은 참여율을 보일 잠재력이 있는 국가로 평가되고 있음**
  - 광고사 Cheil México 가 수행한 '멕시코 및 라틴아메리카 게임 소비 습관 조사'에 따르면, 멕시코는 해당 지역에서 이스포츠 선도 국가 중 하나이며, 전체 응답자의 82%는 적어도 하나 이상의 이스포츠 타이틀을 알고 있다고 답함
  - 응답자들이 가장 선호하는 게임은 리그 오브 레전드(League of Legends)로, 전체 중 71.25%가 이 게임을 꼽았고, 뒤를 이어 FIFA, 포트나이트(Fortnite), 콜 오브 듀티(Call of Duty) 등이 인기를 끌고 있음
  - 조사 결과 남성이 여성보다 게임을 약 25% 더 많이 즐기며, 경쟁 중심 게임 중에서는 배틀로얄이나 전략 장르가 선호되는 것으로 나타남
  - 실제로 이스포츠 게임을 즐긴다고 답한 비율은 전체의 42%에 불과했고, 심지어 그중에서도 '이스포츠의 정의'를 명확히 알고 있는 응답자는 23%에 그쳤으며, 일부는 이스포츠가 "스포츠와 관련된 게임", "많은 캐릭터가 등장하는 게임", "난이도가 높은 게임" 등을 이스포츠의 특징으로 잘못 이해하고 있었음
  - 이에 대해 Cheil México 의 CEO 아놀드 리는 "이러한 결과는 이스포츠 산업 내에서 인식 제고와 경험의 확장을 위한 중요한 기회"라고 분석함
  - 게임 산업은 성별 포용성 면에서도 긍정적인 모습을 보이는데, 조사에 따르면 멕시코 내 게임 사용자 중 49.53%가 여성, 50.67%가 남성으로, 거의 동등한 비율을 나타냄
  - 또한 절반 이상의 게이머들이 대학 교육을 받은 이들로, 콘텐츠에 대한 비판적 시각과 높은 기대 수준을 보이는 경향이 있음
  - 게임 경험 면에서는 평균적으로 멕시코 게이머는 7 년간 게임을 즐겼으며, 남성은 평균 10 년 이상, 여성은 5 년 미만의 경험을 가지고 있었음
  - 남성은 하나의 게임 프랜차이즈를 5 년 이상 지속적으로 즐긴 경우가 53%에 달한 반면, 여성은 새로운 게임에 도전하는 비율이 더 높아 30%에 그침
  - 또한, 남성은 팀 기반 게임에 더 큰 선호를 보인 반면, 여성은 개별 액션 중심 게임을 선호하는 경향이 강했음
  - 세대별로는 Z 세대가 캐릭터와의 유대감을 중요시하며, 밀레니얼 세대는 게임의 복잡성과 도전 요소에 집중하는 것으로 드러남
  - 아놀드 리는 "이러한 통계는 게임이 단순한 오락을 넘어 문화, 경제, 관계 형성의 장으로 작용하고 있음을 보여준다"라고 덧붙임

31) 출처 : https://www.diariodetabasco.mx/nacion/2025/09/13/mexico-con-potencial-para-los-esports-cifras-que-sorprenden-al-sector

애니·캐릭터

[심천] DramaWave, 글로벌 숏폼드라마 플랫폼 중 최초로 애니메이션 채널 공식 개설 32)

- **최근 쿤룬완웨이그룹(昆仑万维集团) 산하의 글로벌 숏폼드라마 전문 플랫폼 드라마웨이브(DramaWave)가 글로벌 주요 숏폼드라마 플랫폼 가운데 최초로 애니메이션 채널을 공식 개설함**
  - 현재 드라마웨이브 플랫폼은 애니메이션 콘텐츠를 별도의 카테고리에 신설하여 짧은 에피소드 형태의 애니메이션을 방영하고 있으며, 총 18 개의 언어를 지원함. 해당 플랫폼 애니메이션 콘텐츠의 평균 시청 시간은 30 분을 초과하였으며, 여러 이용자 지표가 지속적으로 빠르게 증가하고 있음
  - 2024 년 10 월에 출시되어, 2025 년 8 월에 글로벌 해외 숏폼드라마 앱 매출액 순위에서 3 위를 기록할 만큼 놀라운 성장 속도를 보이는 드라마웨이브는 이번에 애니메이션 콘텐츠 도입으로 플랫폼 이용자 저변을 넓힘. 또한, 애니메이션 채널을 구독 또는 회차당 유료 시청 모델로 운영하여 향후 플랫폼의 수익성이 강화될 것으로 기대됨
  - 업계에서도 드라마웨이브의 애니메이션 콘텐츠 출시에 대해 긍정적인 반응을 보였으며, 숏폼 콘텐츠 업계에 영감을 불어넣었다고 평가받음

[심천] 라인프렌즈, 난징에서 '드리미즈' 팝업스토어 운영 33)

- **라인프렌즈는 최근 난징(南京)에 중국 최초로 SM 엔터테인먼트와 공동으로 출시한 NCT DREAM 의 공식 캐릭터 IP '드리미즈(Dreamiez)' 팝업스토어를 9 월 30 일부터 11 월 2 일까지 운영함. 팝업은 9 월 28 일 사전 예약 오픈 이후 빠르게 마감될 정도로 중국 현지 팬들의 뜨거운 관심을 받음**
  - 이번 팝업은 NCT DREAM 멤버들이 함께 제작한 캐릭터 IP '드리미즈'를 중심으로 음악, 성장, 꿈이 한데 어우러진 인터랙티브한 공간으로 조성됨. 특히, NCT DREAM 멤버들이 캐릭터 설정에 직접 참여해 각각의 캐릭터에 멤버와 팬들의 특별한 추억이 담겨있다는 점에서 주목할 만함
  - 팝업 현장에는 팬들은 드림숲 콘셉트로 꾸며진 공간을 거닐며, 드리미즈와 함께 사진을 찍거나 한정판 엽서를 모으는 활동에 참여할 수 있는 다양한 인터랙티브 체험 공간이 마련되었으며, 플러시, 키링, 뱃지 등 소장 가치를 지닌 굿즈를 판매해 팬들의 정서적 체험을 확장함
  - 이전에 한국에서 성황리에 드리미즈 팝업을 마무리한 라인프렌즈는 이번에 중국에 이어 일본, 미국, 태국 등지에서 순차적으로 운영해 글로벌 영향력을 지속적으로 확대할 예정임

32) 출처 : https://baijiahao.baidu.com/s?id=1844603774371934923&wfr=spider&for=pc
33) 출처 : https://baijiahao.baidu.com/s?id=1844674484298856030&wfr=spider&for=pc

|그림 14| 중국 난징에 오픈한 '드리미즈' 팝업스토어 외부 전경과 매장 내부 모습 (출처: 천룡망[千龙网])

[인니] 현지 국산 애니 〈점보〉, 10 월 3 일 대만 개봉 34)

- **인도네시아 애니메이션 영화 〈점보(Jumbo)〉가 2025 년 10 월 3 일 대만에서 개봉 예정임**
  - 9 월 29 일 대만어 더빙 및 자막이 추가된 예고편이 공개되었으며 영상 내 인도네시아 현지의 분위기를 그대로 유지하면서도 성우들이 대만어 특유의 억양을 사용하면서 독특한 분위기를 연출함
  - 현재 점보는 해외 17 개국에서 예정이며 아시아뿐만 아니라 러시아, 벨라루스, 우즈베키스탄, 키르기스스탄 등 유럽 여러 국가 또한 다음 개봉지로 발표되며 인도네시아 최대 흥행 만화영화 작품의 해외 진출 성공 여부에 관심이 커지고 있음

|그림 15| 점보(Jumbo) 대만 포스터 (출처: 점보 인스타그램)

34) 출처 :
https://www.idntimes.com/hype/entertainment/jumbo-tayang-di-taiwan-mulai-3-oktober-00-6x7yf-mbmstk

[인니] 인도네시아 코믹콘과 애니메콘, 10 월 말 자카르타에서 대규모 합동 개최 35)

- **인도네시아 코믹콘(Indonesia Comic Con)과 인도네시아 애니메콘(Indonesia Anime Con)이 합동으로 'Indonesia Comic Con + Indonesia Anime Con 2025'라는 타이틀로 오는 10 월 25 일부터 26 일까지 자카르타 국제컨벤션센터(Jakarta International Convention Center, JICC)에서 개최됨**
  - 이번 행사는 기존에 각각 개최되던 두 행사가 처음으로 통합 개최되며, 서양의 만화·영화 문화와 동양의 애니메이션·망가 문화가 한자리에서 만나는 특별한 경험을 제공할 예정임
  - 주최 측은 이번 행사를 통해 3 만에서 3 만 5 천 명의 관람객을 유치할 것으로 기대하고 있으며, 동남아시아 최대 규모의 팝 문화 축제로 자리매김하겠다는 포부를 밝힘. 특히 올해는 인도네시아 코믹콘이 출범 10 주년을 맞이하는 해로, 큰 의미를 더하고 있음. 주최 측은 "두 세계의 충돌(Two Worlds Collide)"이라는 테마 아래 네온 조명과 미래지향적인 분위기로 전시장을 꾸밀 계획이며, 참여 관객들은 마블 슈퍼히어로와 일본 애니메이션 캐릭터가 공존하는 독특한 멀티버스 경험을 하게 될 것이라고 덧붙임
  - 행사 프로젝트 매니저인 룰루 안와르(Lulu Anwar)는 이번 통합 행사가 단순한 전시회를 넘어 동서양 팝 문화가 융합되는 대규모 문화 축제가 될 것이라고 강조함. 특히 올해 행사에서는 인도네시아 로컬 지식재산권(IP) 캐릭터들이 이번 행사를 위해 특별히 런칭될 예정이며, 국내 창작자들의 작품이 세계 무대로 나아가는 발판이 될 것으로 기대됨. 또한, 보드게임 애호가들과의 협업을 통해 '게이밍 존(Gaming Zone)'이라는 새로운 구역이 마련되어, 보드게임부터 e 스포츠, 레트로 아케이드 게임까지 다양한 게임 경험을 제공할 계획임
  - 이번 행사에는 마블과 DC 코믹스의 컬러리스트로 활동 중인 자카르타 출신 브라이언 발렌자(Bryan Valenza)를 비롯해 인도네시아의 코스프레 여왕 아줄라칸(Azulacan), 태국의 세계적인 코스프레이어 카토(Katto), 그리고 인도네시아 코스프레이 선구자 라리사 로슈포르(Larissa Rochefort) 등 국내외 유명 게스트들이 참석할 예정임. 더불어 만화가 및 일러스트레이터들의 라이브 드로잉, 코스프레 제작 워크숍, 포트폴리오 리뷰 세션 등 창작자들을 위한 실질적인 교육 프로그램도 다수 준비되어 있음

[독일] 블루이(Bluey), 독일에서 콘텐츠·리테일·체험 전 분야에서 성장 가속화 36)

- **BBC 스튜디오스(BBC Studios)와 스튜디오 100 인터내셔널(Studio 100 International)은 프리스쿨 애니메이션 시리즈 블루이(Bluey)가 독일에서 콘텐츠, 유통, 체험 활동 전반에서 큰 성과를 거두고 있다고 발표**
  - 블루이는 독일에서 콘텐츠, 리테일, 체험 활동을 통해 브랜드 인지도를 크게 확대 중이며, 스튜디오 100 인터내셔널이 BBC 스튜디오스를 대신해 라이선스 사업을 총괄
  - 2025 년 '렛츠 플레이 셰프(Let's Play Chef)' 글로벌 마케팅 캠페인의 일환으로, 음식과 가족을 주제로

35) 출처 : https://www.islaguru.com/articles/indonesia-comic-con-2025
https://www.antaranews.com/berita/5154293/indonesia-comic-con-dan-indonesia-anime-con-2025-digelar-akhir-oktober?utm_source=chatgpt.com
36) 출처 : https://licensing.biz/bluey-experiences-continued-growth-in-germany

한 인기 에피소드 8 편이 묶인 극장판 이벤트가 독일 전역에서 상영

- 독일 쾰른 라인센터(Rhein-Center Cologne-Weiden)에서 7 월~8 월 'Fun with Bluey' 쇼핑몰 체험 이벤트 개최, 어린이 팬들이 블루이와 빙고(Bingo) 캐릭터를 직접 만날 수 있는 활동 진행
- 장난감 파트너 무스 토이즈(Moose Toys)가 새로운 '블루이 슈퍼마켓(Bluey's Supermarket)' 시리즈를 출시, 레고(Lego) 4+ 및 듀플로(Duplo) 라인에서도 블루이 제품이 첫 선을 보이며 기대 이상의 판매 실적 기록
- 독일 내 블루이는 피규어·놀이 세트 및 액세서리 부문에서 가장 많이 판매된 5 대 미취학 아동 브랜드 중 하나로 자리매김했으며, 라벤스부르거(Ravensburger), 카레라 퍼스트(Carrera First), 애즈모디(Asmodee), 위닝 무브스(Winning Moves) 등 다양한 업체가 협력 제품 출시
- 펭귄 랜덤하우스(Penguin Random House) 산하 CBJ 출판부는 최근 18 개월간 블루이 관련 도서 40 만 부 이상 판매, 출판 시장에서도 성공 입증
- 2027 년 디즈니를 통해 블루이 첫 장편 극장판 애니메이션 개봉 예정, 글로벌 기대감 고조
- BBC 스튜디오스의 니콜라 대글리시(Nicola Daglish)는 "블루이는 2023 년 독일 장난감 시장 진출 이후 폭발적인 성장을 이어가고 있으며, 2027 년 영화 개봉을 향해 더 많은 확장을 준비 중"이라 강조

[스웨덴] 2025 Cartoon Forum 북유럽 애니 공동 제작 37)

- 2025 년 9 월 15 일부터 18 일까지 프랑스 툴루즈에서 열린 제 36 회 Cartoon Forum 에서는 스웨덴을 비롯한 북유럽 국가들이 유럽 애니메이션 공동 제작의 중심으로서의 입지를 확고히 했음. 이번 행사에서 덴마크, 핀란드, 아이슬란드, 스웨덴 등 총 네 개국의 새로운 애니메이션 프로젝트가 공개되었음
- 덴마크 방송사 DR 은 프라임타임 주간 프로그램 "FredagsTamTam"과 스트리밍 플랫폼 DRTV 를 통해 북유럽 애니메이션에 지속적으로 투자해 온 공로를 인정받아 '올해의 방송사'로 선정되었음
  - DR 의 커미셔닝 에디터인 Julie Lind-Holm Hansen 는 북유럽 시청자들이 감정적 깊이와 유머를 갖춘 가족 중심의 이야기에 가장 잘 반응하며, 특히 '우정', '일상 생활', '미스터리'와 같은 지역 문화적 요소를 보편적인 매력과 결합한 콘텐츠를 선호한다고 언급했음
  - 그녀는 또한 공동 제작이 재정적 필요성 뿐만 아니라 창의적 강점이기도 하다고 강조하며, "애니메이션은 비용이 많이 들며, 프로젝트 예산을 혼자 감당할 수 없다. 따라서 파트너십은 꼭 필요할 뿐만 아니라 우리와 프로젝트 모두에게 이익이 되는 진정한 강점"이라고 밝혔음
- 스웨덴에서는 새로운 애니메이션 프로젝트인 〈Puck〉이 공개되었음. 이 프로젝트는 Anna-Karin Garham 의 인기 그림책을 원작으로 하며, Caroline Drab 과 Garhamn 이 공동 집필한 26 편의 7 분 분량의 2D 애니메이션 시리즈로, 3~5 세 어린이를 대상으로 함
  - 〈Puck〉은 처음으로 무언가를 시도하는 토끼 Puck 의 일상적인 모험을 부드럽게 묘사하며, 성 정체성과 현대 편부모 생활을 주제로 함. 현재 자금 조달 중이며, 2027 년 개봉을 목표로 하고 있음
  - 이 프로젝트는 Yle(핀란드), ERR(에스토니아), Folkets Bio(스웨덴)와 제휴하고 있으며, Film i Skåne, 스웨덴

37) 출처 : https://nordiskfilmogtvfond.com/news/stories/cartoon-forum-celebrated-dr-triumph-showcased-four-bold-projects-from-the-nordics

영화 연구소, Lindholmen 과학 공원, 말뫼 시, 유럽 평의회(Cinekid 개발 상)의 지원을 받고 있음

- 이번 Cartoon Forum 은 북유럽 국가들이 애니메이션 공동 제작 분야에서의 강점을 다시 입증한 자리였음. 특히 스웨덴의 〈Puck〉 프로젝트는 어린이 애니메이션의 새로운 방향성을 제시하며, 향후 유럽 및 국제 시장에서도 주목받을 것으로 기대됨

|그림 16| 스웨덴 애니메이션 〈Puck〉

[멕시코] 멕시코 애니메이션 〈프랑켈다(Soy Frankelda)〉, 도쿄국제영화제 공식 초청 38)

- **멕시코의 애니메이션 시리즈 〈프랑켈다(Soy Frankelda)〉가 일본 도쿄에서 열리는 제 38 회 도쿄국제영화제(TIFF) 애니메이션 부문에 공식 초청되어, 일본 극장에서 처음으로 상영될 예정임**
  - 본 작품은 멕시코 최초의 스톱모션 장편 애니메이션으로, 시네마 판타스마(Cinema Fantasma)라는 멕시코 소재 독립 애니메이션 스튜디오에서 제작을 맡았으며, 로이 & 아르투로 암브리스 형제의 연출로 주목을 받아옴
  - 제작에는 약 2 년이 걸렸고, 100 개 이상의 캐릭터와 50 여 개의 세트가 수작업으로 만들어짐
  - 원작은 프랑켈다의 숨겨진 공포 이야기들(Los Sustos Ocultos de Frankelda)이라는 TV/스트리밍 시리즈이며, 영화판은 그 시리즈의 프리퀄이자 속편의 성격을 동시에 지님
  - 영화의 줄거리는 19 세기 멕시코의 작가인 프랭켈다가 자신이 쓴 괴물 이야기 속 세계에 들어가 현실과 허구의 경계를 극복하며 이야기의 균형을 회복하는 여정을 그리는 내용임
  - 〈프랑켈다〉는 일본 애니메이션이 주류를 이루는 섹션에서 라틴아메리카 작품으로서 존재감을 드러내며, 도쿄 관객들과의 첫 만남을 앞두고 있음
  - 이번 도쿄국제영화제는 2025 년 10 월 27 일부터 11 월 5 일까지 개최되며, 개막작은 일본 감독 사카모토 준지의 〈Climbing for Life〉, 폐막작은 중국계 미국 감독 클로이 자오의 〈Hamnet〉이 선정됨
  - 한편, Youth 섹션에서는 도미니카계 미국인 조엘 알폰소 바르가스 감독의 〈Mad Bills to Pay〉가 라틴아메리카 대표작으로 소개될 예정임
  - 〈프랑켈다〉의 멕시코 내 개봉 예정일은 2025 년 10 월 하반기로, Cinépolis 배급으로 전국 영화관과 독립관에서 상영될 예정임

38) 출처 : https://www.info7.mx/espectaculos/la-mexicana-soy-frankelda-se-cuela-en-festival-de-cine-de-tokio/4421074045

만화·웹툰·스토리

[태국] 태국 도서산업을 지원할 신임 협회 회장 39)

- **올해 6 월 1 일부터 임기를 시작한 낫타껀 우띠차이폰꾼 태국 출판 및 도서판매협회(PUBAT) 신임 회장은 태국 도서산업을 이끌어 갈 3 가지 비전을 공개했음**
  - 신임 회장의 3 가지 비전은 ① 회원사들의 수입 창출을 위한 튼튼한 사업 운영 지원 ② 독서 대중화 ③ 저작권 관리 및 보호임
  - 이러한 비전을 실천하기 위해 PUBAT 은 5 가지 계획을 중점적으로 추진할 예정임
    - ① 경제적으로 어려운 상황에 직면한 출판사들과 독립서점들을 더욱 긴밀히 연결해 도서 판매 촉진
    - ② 장기적인 시장 성장과 독서 촉진을 위해 인쇄 · 전자책 형태의 모든 신규 독자들을 유치하고 이들의 경험을 확대
    - ③ 국제 저작권 네트워크를 구축하고 올해 6 천만 바트(약 26 억 원) 상당의 저작권 수입을 3 년 내 1 억 바트(약 43 억 원)까지 끌어올림
    - ④ 나컨랏차시마, 수랏타니, 푸껫 등 2 선 도시로 도서전 개최 확대
  - 한편 10 월 9 일부터 19 일까지 퀸시리킷국립컨벤션센터(QSNCC)에서 PUBAT 이 주최하는 '제 30 회 태국 도서전(Book Expo Thailand 2025)'이 '책의 멜로디(Melody of Books)'라는 주제로 개최될 예정에 있음

|그림 17| 낫타껀 신임 PUBAT 회장 / 제30회 태국 도서전 홍보물

[영국] 전자책 판매를 시작하는 독립 서점 플랫폼 40)

- 온라인 스토어 Bookshop.org 은 영국의 독립 서점이 아마존의 킨들 제품을 대체할 수 있는 전자책을 판매하는 플랫폼을 출시할 예정임. 플랫폼을 통해 판매 시 독립 서점은 판매 수익의 100%를 얻을 수 있으며, 전자책 가격은 아마존과 동일하게 책정될 예정임
- Bookshop.org UK 의 전무이사 니콜 밴더빌트(Nicole Vanderbilt)는 서점들은 이제 아마존과의 싸움에

39) 출처 : https://www.thairath.co.th/entertain/movie/2882469
40) 출처 : https://www.theguardian.com/books/2025/oct/01/online-platform-independent-bookshops-ebooks-uk

대항할 추가적인 도구를 갖게 되었다고 밝힘. 디지털 독자들은 더 이상 아마존의 독점에 의존하지 않고, Bookshop.org 에서 동일한 가격에 전자책을 찾을 수 있게 된다고 함

- Bookshop.org 는 2020 년 11 월 영국에서 독립 서점이 실물 책을 판매할 수 있는 플랫폼으로 출시됨. 독립 서점은 도서 판매 시 표지 가격의 30%를 받았음, 이 사이트는 지금까지 독립 서점에 450 만 파운드(한화 약 85 억 원)의 수익을 올릴 수 있게 해줌
- 새로운 플랫폼은 고객이 원하는 서점을 통해 전자책을 구매할 수 있게 함. 지정된 서점 없이 주문한 경우, 수익은 플랫폼의 모든 참여 서점에 분배됨
- 올해 초 실시된 유고브(YouGov) 여론조사에 따르면 현재 영국인의 약 4 분의 1 이 다른 형식보다 전자책을 선호하는 것으로 나타남
- 플랫폼은 주요 출판사의 100 만 권 이상의 전자책 카탈로그와 함께 출시될 예정임. 웹 브라우저와 애플(Apple) 및 안드로이드(Android)의 Bookshop.org 앱을 통해 온라인으로 이용할 수 있음

[아르헨티나] 만화 〈나 혼자 레벨업〉의 철학은 무엇이며 우리 삶에 어떻게 적용할 수 있는가 41)

글로벌 문화 현상으로 자리매김한 〈나 혼자 레벨업〉

- 애니메이션과 현대 만화는 오락을 넘어 삶의 은유이자 개인적 영감의 원천이 되는 다양한 이야기를 선사함. 최근 몇 년간 가장 큰 영향을 미친 작품 중 하나는 한국에서 온라인 연재된 〈나 혼자 레벨업(스페인어 타이틀: Solo Leveling)〉으로, 이제 글로벌 문화 현상으로 자리매김함
- 만화 〈나 혼자 레벨업〉의 성공은 작품의 액션씬이나 캐릭터의 시각적 디자인뿐만 아니라 작품이 전하는 철학에 있음. 이는 바로 끊임없이 자기 자신을 넘어서고, 취약함에서 출발해 노력, 규율, 포기하지 않는 의지를 통해 위대함에 이르는 것임. 이를 통해 개인적, 직업적, 학문적 영역에서 매일 도전에 직면하는 이들의 공감을 끌어냄
- 이 작품은 볼거리를 넘어 우리가 어떻게 어려움에 직면하는지, 자기 자신의 한계와 어떠한 관계를 맺는지, 인간으로서 성장하는 것은 어떤 의미인지 성찰하게 하는 서사 체계를 제공함

41) 출처 : https://xiahpop.com/solo-leveling-manga-anime-filosofia

음악

[도쿄] 일본 내 최초 직캠 전용 애플리케이션 서비스 개시 [42]

- **KDDI 주식회사(KDDI 株式会社)는 지난 9 월 29 일부터 아이돌이나 아티스트의 특정 멤버를 따라가며 촬영한 직캠 영상을 제공하는 전용 애플리케이션 치케무(Chikemoo) 서비스를 시작함**
  - 이와 같은 직캠 영상 전용 애플리케이션이 제공되는 것은 일본 최초임
  - 치케무는 〈케이콘 재팬 2025(KCON JAPAN 2025)〉, 〈2025 쇼! 음악중심 in JAPAN〉 영상은 물론 니쥬(NiziU), 넥스지(NEXZ), 키스 오브 라이프(KISS OF LIFE) 등 총 37 팀의 공연을 순차적으로 공개할 예정임
  - 이용자들은 무대 전체 영상과 개별 멤버 영상을 자유롭게 전환하면서 시청할 수 있으며 자신이 응원하는 멤버만을 찍은 영상을 통해 더욱 가까이에서 무대를 즐길 수 있음
  - 아이돌과 아티스트는 각자의 새로운 매력을 팬들에게 전달할 수 있는 플랫폼으로 활용할 수 있을 것으로 기대됨
  - KBS 와 KDDI 는 직캠 영상의 실시간 송출 시스템 공동 개발을 위한 합의서를 체결했으며, 이에 현재는 기록된 영상만을 배포하고 있으나 향후 실시간 중계 기능의 구현도 검토할 예정임
  - 최근 세대를 불문하고 아이돌 팬덤 활동에 나서는 층이 늘어나고 있고 코로나 19 로 인해 라이브 공연을 영상 송출로 즐기는 문화가 일반화되면서 그룹 내 특정 멤버만을 비추는 직캠 문화 또한 확산하고 있음
  - 기존에는 직캠 영상을 제작하기 위해 멤버 수만큼의 카메라 설치 및 촬영, 영상 편집이 필요하여 일부 아이돌 그룹에만 제한적으로 제공되었으나 치케무는 최신 기술을 활용해 카메라 대수를 대폭 줄이는 데 성공했으며, 화면 내에서 멤버별로 영상을 자유롭게 전환하며 감상할 수 있도록 하여 시청자 편의성을 높임

|그림 18| Chikemoo 애플리케이션 공식 로고

42) 출처 : https://japan.cnet.com/release/31117721

[인니] 'NCT DREAM' 자카르타 공연에 경찰 791 명 배치, 폭발적인 인기 실감 43)

- **NCT DREAM 이 2025 년 9 월 27 일과 28 일 양일간 인도네시아 자카르타의 자카르타 인터내셔널 스타디움 (Jakarta International Stadium, JIS)에서 '2025 NCT DREAM TOUR 〈THE DREAM SHOW 4: DREAM THE FUTURE〉 in JAKARTA' 공연을 성황리에 개최함**
  - 인도네시아 프로모터인 Dyandra Global Edutainment 가 주최한 이번 공연은 자카르타의 가장 큰 공연장 중 하나인 JIS 를 가득 메운 수만 명의 팬이 참석하며 엄청난 열기를 보여줌. 공연 당일 북부 자카르타 경찰은 791 명의 보안 인력을 배치해 원활한 공연 진행과 팬들의 안전을 보장함. 이는 인도네시아에서 K 팝 공연이 얼마나 큰 규모로 성장했는지를 보여주는 사례로, NCT DREAM 의 인기와 영향력을 다시 한번 입증함
  - NCT DREAM 은 이번 공연에서 '시간 여행'을 콘셉트로 한 독창적인 무대를 선보임. 7 명의 멤버들은 각 곡 전환 사이에 VCR 형식의 영상을 통해 과거, 현재, 미래를 아우르는 스토리를 전달했으며, 미래지향적이고 시각적으로 화려한 영상은 NCT DREAM 의 성장 과정과 비전을 효과적으로 표현함
  - 이번 공연은 2025 년 7 월 발매된 정규 앨범 'Go Back to the Future'의 타이틀 곡 'BTTF'로 화려하게 시작되었으며, 총 3 시간 이상 진행되는 동안 약 22 곡의 히트곡을 연주함. 'BOOM', 'We Young', 'Drunk Shot', 'CANDY', 'Hot Sauce'와 같은 에너지 넘치는 곡부터 'Broken Melodies'와 같은 감성적인 발라드까지 다양한 레퍼토리를 선보이며 팬들에게 잊을 수 없는 경험을 선사함. 특히 화려한 무대 연출, 정교한 조명, 멤버들의 군무는 공연의 완성도를 한층 높였으며, 최신 기술을 활용한 시각 효과는 관객들을 압도함
  - 첫째 날 공연에서 NCT DREAM 의 멤버 재민은 "오늘이 우리 모든 콘서트 중에서 가장 많은 관객이 온 것 같다"라며 인도네시아 팬들의 열정에 감사를 표했으며, 인도네시아 팬덤인 '엔시티즌(NCTzen)'들의 열정이 특별하다며 애정을 드러냄. 자카르타의 무더운 날씨에도 불구하고 끝까지 열정적으로 응원해준 팬들에게 깊은 감사를 전했으며, 관객들은 환호와 응원으로 답함

|그림 19| NCT DREAM 공연 이미지 (출처: Dyandra Global Edutainment)

43) 출처 : https://www.suara.com/entertainment/2025/09/28/113520/panas-membara-konser-nct-dream-hari-pertama-di-jakarta-pecahkan-rekor-dan-sukses-hebohkan-jis

[베트남] 베트남 가수 득푹, 2025 인터비전 음악 경연대회 최종 우승 44)

- **지난 9 월 20 일 저녁 러시아 모스크바 외곽에 위치한 라이브 아레나 경기장에서 열린 국제 음악 경연대회 〈2025 인터비전〉(Intervision 2025)에서 베트남 가수 득푹(Duc Phuc)이 뛰어난 무대로 최종 우승을 차지했음**
  - 이번 대회는 러시아가 40 년 만에 부활시킨 행사로 과거 1960~1980 년대 소련 시절 유명세를 떨쳤던 전통을 계승했음. 올해 대회에는 중국, 인도, 쿠바 등 23 개국이 참가했으며 주최국 러시아도 포함되었음. 이 행사는 단순히 음악 경연을 넘어 문화 교류의 가교 역할을 했으며 온라인 플랫폼을 통해 전 세계 43 억 회 이상의 조회수를 기록했음
  - 득푹은 베트남 시 〈베트남 대나무〉에서 영감을 받아 제작된 곡 〈푸 동 티엔 브엉〉(Phu Dong Thien Vuong)을 선보이며 무대의 중심에 섰음. 이 곡은 베트남 역사와 민족의 단결된 힘, 강인한 용기, 끊임없는 발전에 대한 염원을 담고 있어 큰 감동을 자아냈음
  - 뛰어난 무대로 득 푹은 심사위원들의 극찬을 받아 최고상과 상금 3 천만 루블(약 5 억 원)을 수상했으며 베트남 팜민찐(Pham Minh Chinh) 총리로부터 공식 축하 서한도 받았음. 이번 수상은 득 푹 개인의 영광을 넘어 베트남 현대 음악과 문화의 위상을 높인 의미 있는 성과로 평가되었음

|그림 20| 우승컵을 받은 가수 득푹

[UAE] 에이티즈·레드벨벳, UAE 〈K 팝 드림콘서트〉 라인업 확정 45)

- **오는 11 월 22 일(금) 아부다비 에티하드 파크에서 열리는 〈K 팝 드림콘서트〉의 1 차 라인업이 공개됨. 주최 측은 지난 28 일 오전 공식 발표를 통해 에이티즈(ATEEZ), 레드벨벳(Red Velvet), 올아워스(All [H]ours), 트리플에스(Triple S)가 무대에 오른다고 밝힘**
  - 이번 공연은 약 7 시간 동안 진행될 예정이며, 오후 4 시에 입장이 시작돼 밤 11 시 30 분까지 이어질 것임. 18 세 미만 미성년자는 반드시 보호자 동반하에 입장이 가능함

44) 출처 : https://vov.vn/van-hoa/duc-phuc-gianh-chien-thang-tai-intervision-2025-voi-man-trinh-dien-phu-dong-thien-vuong-post1231588.vov
45) 출처 : https://www.khaleejtimes.com/entertainment/abu-dhabi-dream-concert-lineup-ateez-red-velvet

- 티켓 예매는 9 월 12 일 정오부터 자정까지 사전 판매가 진행되며, 공식 홈페이지(dreamconcert.ae)를 통해 대기자 명단 등록도 할 수 있음
- 특히 팬들 사이에서는 글로벌 인기 그룹 엔하이픈(ENHYPEN)이 헤드라이너로 합류할 것이라는 기대감이 커지고 있음
- 이는 최근 공개된 틱톡 티저 영상에 기반한 추측으로, 성사될 경우 2022 년 이후 2 년 만의 UAE 공연이 될 예정임
- 드림콘서트는 올해로 31 회를 맞는 K 팝 최장수 콘서트로 1995 년 한국에서 시작된 이 공연은 매년 국내외 최정상 아티스트들이 한자리에 모여 무대를 꾸미며, 그 자체로 K 팝의 역사를 보여주는 행사로 자리 잡음. 지난해 2024 년 라인업에는 NCT WISH, 엔싸인(n.SSign), 원어스(ONEUS), 케플러(Kep1er), 키스오브라이프(KISS OF LIFE), 피프티 피프티(FIFTY FIFTY), 씨아이엑스(CIX) 등이 참여해 글로벌 팬들의 큰 호응을 얻음
- 올해 역시 초호화 라인업이 예고된 가운데, 아부다비 현지 및 중동 전역 K 팝 팬들의 기대감은 날로 높아지고 있음

[UAE] 아부다비에 첫 K 팝 아카데미 문 열어 46)

- **한국문화원과 한국의 대표적인 예술 교육기관인 동아방송예술대학교(DIMA)가 아부다비 Dee Studio 에서 K 팝 아카데미를 개설함**
  - DIMA 는 제로베이스원의 성한빈, 세븐틴의 호시, 솔로 아티스트 권은비 등 K 팝 스타들을 배출한 명문으로, 이번 워크숍을 위해 교수진과 학생 아티스트들이 직접 아부다비를 찾아 지도를 맡음
  - 이번 프로그램은 K 팝을 심층적으로 경험할 수 있는 드문 기회로, 중동 내 한류 확산에 중요한 역할을 할 것으로 기대됨. 비록 이번은 파일럿 형태지만, 한국문화원과 DIMA 모두 이를 장기적인 문화·교육 협력의 첫 걸음으로 보고 있음
  - 주아랍에미리트 한국문화원 이용희원장은 '아부다비에서 진행되는 첫 전문 K 팝 교육 프로그램'이라며, '참가자들이 한국 최고의 강사진에게 직접 배우고 K 팝의 에너지를 체험할 수 있는 소중한 기회로 이번 협력이 장기적인 문화 교류와 첨단 K 팝 콘텐츠의 중동 진출로 이어지기를 바란다'라고 전함
  - DIMA 국제교류·입학처 학장 유미란 교수도 '아부다비는 한류가 새로운 방향으로 확장될 수 있는 핵심 문화 허브'라며, '글로벌 K 팝 전문가를 양성해온 교육 경험을 바탕으로, 이번 워크숍이 한국과 아랍 세계를 연결하는 새로운 K 팝 교육 모델의 출발점이 되기를 기대한다'라고 밝힘

46) 출처 : https://whatson.ae/2025/08/abu-dhabi-launches-first-ever-k-pop-academy

[프랑스] 스포티파이(Spotify), 인공지능(AI) 생성 음악 규제 47)

- 스포티파이가 인공지능으로 생성된 음악에 대한 투명성을 높이기 위해 새로운 조치들을 발표하였음. 첫 번째 는 음악의 인공지능 생성여부를 표시하기로 하였고, 업계 전체가 합의한 후에 시행할 예정임. 스포티파이 마케팅 디렉터 샘 두보프(Sam Duboff)는 "이미 15 개 이상의 레이블과 유통업체가 인공지능 생성여부 표시동참하겠다고 약속했다"라며 업계 차원의 표준화 필요성을 강조하였음
- 두 번째로 사기성이 있는 인공지능 생성 음악을 탐지하는 '음악 스팸 방지 필터'를 배치하여 동일 계정에서 대량 업로드되거나 메타데이터만 약간 다른 유사 곡들을 탐지해 추천 목록에서 자동으로 제외할 예정임. 스팸으로 확인된 음악들은 추천 플레이리스트에서 제외되지만 플랫폼에서 완전히 삭제되지는 않을 예정임. 디저(Deezer)의 연구에 따르면 매일 플랫폼에 업로드되는 음악의 28%가 100% 인공지능으로 생성되는 것으로 나타났음
- 세 번째는 인공지능을 활용해 아티스트의 목소리를 무단으로 도용한 음악은 플랫폼에서 완전히 삭제하기로 하였음. 아티스트가 자발적으로 자신의 목소리를 인공지능 프로젝트에 라이선스로 제공하는 것은 허용하기로 함. 두보프는 "투명성, 스팸 방지, 신원 도용 방지 강화 등 세 가지 조치가 향후 인공지능과 음악에 대한 우리 접근법의 기초가 될 것"이라고 밝혔음

[프랑스] 음악 스트리밍 추천 목록, 음원 성공의 핵심요소 48)

- 음악 스트리밍 플랫폼의 추천 목록이 아티스트와 레이블의 성공을 좌우하는 핵심 요소로 자리 잡았음. 프랑스 국립음악센터(CNM)에 따르면 플랫폼의 추천 목록이 전체 스트리밍의 32%를 차지하며, 신곡의 3 분의 1 이 추천 목록을 통해 소비되고 있음. 토 우 타르(Tôt Ou Tard) 레이블의 디렉터 피에르 발피스(Pierre Walfisz)는 현재 음악 소비행태를 능동적 검색, 알고리즘 추천, 인간 큐레이터의 편집 추천 목록 세 가지 모드로 분류하였음. 추천목록의 생성과 공유 기능이 유료 구독 결정 요인의 31%를 차지할 정도로 이용자들에게 중요한 기능이 되었음
- 레이블들은 신곡 출시 약 2 주 전부터 공식적이고 디지털화된 '피칭' 시스템을 통해 플랫폼과 협업을 진행함. 워너 뮤직(Warner Music)의 아마엘 마르소(Amaël Marsaut) 스트리밍 디렉터는 아티스트 정보, 스타일, 과거 성과 등 상세한 데이터를 온라인으로 제출한다고 설명하였음. 디저(Deezer)의 아제딘 팔(Azzedine Fall) 음악문화 디렉터는 "출시작이 너무 많아 예전처럼 이메일과 전화로는 작업할 수 없다"라며 우선순위가 높은 작품에만 직접 미팅을 진행한다고 밝혔음. 플랫폼의 대부분의 편집자들이 이전에 라디오 프로그래머나 음악 기자를 했던 사람들로 개인적 취향과 전문성을 바탕으로 선곡한다고 전함
- 플랫폼들의 추천 목록이 아티스트들의 해외 진출 발판 역할을 하고 있는 것으로 확인됨. 스포티파이 프랑스의

47) 출처 :
https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/apres-les-critiques-spotify-se-veut-plus-transparent-face-aux-musiques-generees-par-ia-2188386
48) 출처 :
https://www.lesechos.fr/weekend/business-story/spotify-deezer-qui-se-cache-derriere-vos-playlists-2188264

4 명의 편집자는 매주 184 개국 140 명의 프로그래머와 글로벌 큐레이션 그룹에서 협업하며, 아야 나카무라(Aya Nakamura) 같은 사례에서 보듯 대규모 파급효과를 창출하고 있음. 산타(Santa), 솔란(Solann), 샘 소바주(Sam Sauvage) 등은 RTL2 나 버진(Virgin) 같은 라디오 방송 이전에 플랫폼에서 먼저 주목받았음. 작년 전 세계 스포티파이 구독자 1 억 2,300 만 명이 프랑스어 콘텐츠를 들었으며, 이 중 1 억 명 이상이 프랑스어권 밖에 거주하는 이용자들이었음

[스페인] 스페인 현지에서 확산되는 K 팝의 정서적 영향력 – 음악을 통한 감정적 연대와 한류 팬덤의 성장 [49]

- 최근 스페인에서는 K 팝을 중심으로 한 새로운 팬 커뮤니티가 형성되고 있음. 한국 음악은 단순한 엔터테인먼트를 넘어 정서적 치유와 사회적 유대의 매개체로 작용하며, 팬들의 삶에 실질적 영향을 미치고 있음
- 9 월 9 일 마드리드의 공연장 라 리비에라(La Riviera)에서 열린 한국 솔로 가수 원호의 콘서트에는 수천 명의 팬이 참석해 한국 음악을 축제처럼 즐겼으며, 장시간 대기 속에서도 팬들은 서로 교류하며 새로운 관계를 형성함
- 팬 아이노아(Ainhoa)는 "할아버지가 돌아가신 후 우울증을 겪었지만 K 팝을 통해 외로움을 극복했다"라고 말하며, K 팝이 개인의 심리적 회복과 정체성 형성에 기여하고 있음을 보여줌
- K 팝은 독특한 비주얼, 정교한 안무, 음악적 완성도로 주목받지만, 무엇보다 팬들에게는 감정적 피난처(emotional refuge)로 인식되고 있음
- 팬 미카(Mika)는 "불안한 시기에 원호의 음악이 큰 위로가 되었고, 그에게 영감을 받아 문신까지 새겼다"라고 언급함
- 이는 K 팝이 단순한 음악 소비를 넘어, 팬들의 감정적 유대와 자아 표현의 장으로 기능하고 있음을 보여줌
- 스페인 내 K 팝의 영향력은 지속 확대되고 있음. 스트레이 키즈(Stray Kids)와 블랙핑크(Blackpink)가 현지 대형 스타디움을 매진시켰으며, 6 월 20 일 공개된 넷플릭스 애니메이션 영화 〈K 팝 데몬 헌터즈〉(Las guerreras K-pop)는 누적 시청 2 억 3,600 만 회로 넷플릭스 역사상 최고 기록을 달성함
- 이는 K 팝이 음악 산업을 넘어 영상·OTT·애니메이션·캐릭터 산업으로 확장되고 있음을 보여주는 대표 사례임
- 팬 시엘(Ciel)은 "K 팝 공연에 약 600 유로를 쓴 적이 있다"라고 말하며, 공연·굿즈·앨범 등으로 이어지는 고부가가치 소비 구조를 보여줌
- 한편, 2017 년 샤이니(Shinee) 종현의 사망은 아이돌 산업의 압박과 정신건강 문제를 공론화하며, K 팝의 화려함 뒤에 존재하는 산업적 긴장과 인간적 고통의 이중성을 부각시킴
- 원호 역시 2019 년 대마초 의혹으로 그룹 몬스타엑스(Monsta X)를 탈퇴했으나, 무혐의 판정 후 솔로로 복귀함
- 팬 카를라(Carla)는 "원호의 회복력은 우리에게도 용기를 준다"라고 말하며, K 팝 팬덤이 회복탄력성과 정서적 연대의 문화적 상징으로 작용함을 시사함
- 그러나 여전히 일부 사회적 편견도 존재함. 팬들은 "K 팝 팬을 '이상한 사람'으로 보는 시선이 있다"라고

49) 출처 : https://elpais.com/cultura/2025-09-11/el-poder-sanador-del-k-pop-congrega-a-miles-de-personas-en-sus-conciertos-en-espana-pase-por-una-depresion-y-gracias-al-k-pop-me-senti-acompanada.html

지적하며, 팬덤 문화의 사회적 수용성 제고가 필요하다고 강조함

- 스페인 내 K 팝 확산은 문화 콘텐츠가 정서적 영향력과 산업적 가치를 동시에 창출할 수 있음을 보여주는 사례로, 한국 음악의 '감성 콘텐츠(emotional content)' 전략이 글로벌 시장에서 유효함을 입증함
- 특히 스페인은 유럽 내 한류 확산의 거점 국가로, 향후 음악 IP 수출, 팬덤 기반 마케팅, 감정 콘텐츠 브랜딩 전략 추진에 있어 핵심 협력 시장으로 주목됨

[영국] 오아시스의 폴 아서스, 암 치료 위해 투어 불참 50)

- 오아시스 기타리스트 폴 '본헤드' 아서스(Paul 'Bonehead' Arthurs)가 올해 초 진단 후 전립선암 치료를 위해 밴드의 재결합 투어 일정에 불참한다고 발표함
- 밴드의 창립 멤버인 아서스는 올해 60 세로, 서울, 도쿄, 멜버른, 시드니 콘서트에서 공연하지 않는다고 밝힘
- X 에 올린 글에서 그는 올해 초 진단을 받은 후 치료가 효과적이라고 밝힘. 이제 치료의 두 번째 단계로 넘어갈 것이라고 함
- 성명을 통해 그는 올해 초 전립선암 진단을 받았다고 밝힘. 좋은 소식은 치료에 매우 잘 반응하고 있어, 이 놀라운 투어에 참여할 수 있었다고 함. 다음 단계의 치료를 위해 계획된 휴식을 취해야 해서 서울, 도쿄, 멜버른, 시드니에서 열리는 공연에 불참하게 되었다고 함. 공연에 불참하게 되어 정말 슬프지만 이후 남미에서 열릴 공연에 돌아갈 준비가 되어 있을 것이라고 밝힘
- 서울 공연은 10 월 21 일에 예정되어 있으며, 도쿄는 10 월 25 일과 26 일, 멜버른은 10 월 31 일, 11 월 1 일과 4 일, 시드니는 11 월 7 일과 8 일이 예정됨
- 2022 년, 아서스는 편도암 진단을 받았다고 밝힘. 당시 그는 치료할 수 있어 시작할 예정이며, 진행 상황을 계속 알리겠다고 밝혔음
- 아서스는 1990 년대 초반에 리암 갤러거(Liam Gallagher)와 함께 밴드 더 레인(The Rain)의 멤버였으며, 이후 가수의 동생인 노엘(Noel)을 영입함. 아서스는 이 그룹과 함께 세 장의 앨범을 녹음함. 그 후 1999 년 네 번째 앨범 '스탠딩 온 더 숄더 오브 자이언츠' (Standing on the Shoulder of Giants) 녹음 중에 탈퇴함
- 그는 2013 년부터 2014 년까지 리암 갤러거의 밴드 비디 아이(Beady Eye)에 합류했으며, 리암 갤러거의 솔로 활동 동안 리암과 함께 라이브 공연을 자주 함. 또한 그룹 팔루어 플레임즈(Parlour Flames)를 결성하고 라디오 DJ 로도 활동함

50) 출처 : https://www.theguardian.com/music/2025/oct/03/paul-bonehead-arthurs-to-miss-oasis-tour-leg-for-cancer-treatment

[스웨덴] 요아킴 베르크 '음악출판인 명예상' 수상 51)

- **스웨덴의 유명 록 밴드 켄트(Kent)의 프론트맨이자 작곡가인 요아킴 베르크(Joakim Berg)가 2025 년 음악출판인 명예상(Musikförläggarnas hederspris)을 수상**
  - 이 상은 스웨덴 음악계에 깊고 지속적인 영향을 남긴 창작자에게 수여되는 상으로, 베르크는 "스웨덴 역사상 가장 위대한 음악 창작자 중 하나"라는 평가를 받으며 수상자로 선정. 요아킴 베르크가 켄트의 리드 싱어이자 작곡가로서 스웨덴 팝음악에 새로운 언어와 사운드를 도입하며 시대의 흐름을 반영하고 형성했다는 평가를 받음
  - 그는 이 상을 수상하며 "음악 산업에서 가장 중요한 역할 중 하나는 작곡가라고 생각한다. 나는 노래를 쓰는 사람들, 노래하고 연주하고 녹음하고 제작하는 동료들에게 존경을 표한다. 나에게 노래를 쓰는 것은 선물이자 치료이며, 때로는 마법 같고 때로는 참을 수 없이 답답한 일이다. 이런 점에서 이 상을 받는 것은 무척 영광스럽고 감사하다."라고 말했음. 이는 음악 창작의 고통과 열정을 동시에 보여주는 것으로, 그의 예술적 태도와 음악에 대한 진심이 드러남
  - 이 상은 매년 한 명 또는 여러 명의 창작자에게 수여되며, 스웨덴 음악계에 영감을 준 인물을 기림. 과거 수상자로는 에바 달그렌(Eva Dahlgren), 비욘 울바에우스(Björn Ulvaeus), 마우로 스코코(Mauro Scocco) 등이 있음
  - 2025 년 상은 11 월 7 일 스톡홀름에서 거행되는 갈라 행사에서 수여될 예정이며, 수상자의 트로피는 유리 공예가 베르틸 발리엔(Bertil Vallien)의 작품. 요아킴 베르크의 수상은 단순한 개인의 영예를 넘어 스웨덴 대중음악사에 한 획을 긋는 사건이라 할 수 있음. 그는 밴드 활동뿐 아니라 작곡가로서의 정체성으로도 강한 존재감을 보여 왔고, 이번 수상은 그간의 음악 여정과 창작자로서의 꾸준한 기여를 인정받은 것

|그림 21| 스웨덴 록 밴드 켄트(Kent)의 프론트맨이자 작곡가인 요아킴 베르크

51) 출처 : https://www.svt.se/kultur/joakim-berg-far-musikforlaggarnas-hederspris

[스웨덴] 스포티파이, AI 음악 제어 나선다 52)

- 스웨덴 기반 음악 스트리밍 서비스 스포티파이(Spotify)가 플랫폼 내 AI 생성 음악의 확산을 막기 위한 강경한 대응책을 발표
  - 2025 년 9 월 25 일, 스포티파이는 이미 지난 1 년 동안 약 7,500 만 개의 AI 음악(스팸 추정 콘텐츠)을 삭제했으며, 앞으로는 보다 엄격한 규칙과 필터링 시스템을 적용해 사용자 경험과 정당한 아티스트 보호를 강화하겠다고 밝힘
  - 스포티파이 측은 이날부터 새로운 규제와 기술적 조치들이 점차 전 세계 약 7 억명의 사용자에게 순차 적용될 것이라고 전했음. AI 음악은 단순히 사용자 경험을 저해하는 문제를 넘어, 실제 음악 창작자에게 돌아가야 할 수익을 잠식할 수 있다는 우려가 커지면서 이번 대응의 배경이 됨
- 스포티파이는 이번 발표에서 세 가지 주요 전략을 제시했음
  - 1. 가짜 아티스트(Deepfake) 금지 강화. AI 가 특정 아티스트의 목소리를 복제해 무단으로 음원을 생성하는 사례, 또는 실제 아티스트를 가장한 콘텐츠에 대해 엄격한 제재를 가하겠다고 밝혔으며 이러한 콘텐츠는 식별 즉시 삭제할 방침
  - 2. 스팸 필터 도입. AI 음원을 포함한 일종의 '스팸 음악' 콘텐츠를 걸러내기 위해 고도화된 필터를 도입. 예컨대 지나치게 유사한 곡 복제, 매우 짧은 트랙 반복 업로드 등 시스템을 악용한 행동을 차단하는 것이 목적
  - 3. AI 사용 투명성 확보. 모든 곡의 저작자 표기 항목에 "AI 사용 여부"를 명시할 수 있는 기능을 추가. 즉, 음악 창작에 AI 가 어느 정도 개입했는지를 사용자와 업계가 알 수 있도록 하겠다는 것. 이 조치가 음악 업계의 새로운 표준으로 자리 잡길 바란다는 입장
- 스포티파이는 AI 기술 자체를 전면 배격하는 것은 아니라고 설명했는데, 많은 아티스트가 창작 과정의 도구로 AI 를 활용하고자 하는 경향이 있으며 이러한 경우 투명성과 책임성을 전제로 접근해야 한다는 입장
- 2023 년에 "Heart on My Sleeve"이라는 노래가 AI 로 제작돼 Drake 와 The Weeknd 의 목소리를 흉내 낸 것으로 의혹을 받았고, 이 사건은 여러 논쟁을 불러왔음. 또한 AI 기반 가수 그룹 The Velvet Sundown 은 실제 존재하지 않는 멤버와 신원을 알 수 없는 제작 구조로 화제가 된 바 있는데, 이 역시 AI 음악의 잠재적 문제를 보여주는 사례임
- 이러한 사례들은 AI 가 단순한 기술을 넘어 저작권, 정체성, 수익 배분 등 음악 산업의 근간을 뒤흔들 수 있다는 우려를 낳고 있음. 스포티파이의 이번 대응은 이러한 문제들을 선제적으로 막고, 플랫폼과 아티스트 간의 신뢰를 지키려는 시도로 볼 수 있음

[튀르키예] 〈Spotify Music Forward〉에서 문화관광부장관, 음악저작권 수익 증가 발표 53)

- **〈Spotify Music Forward〉에서 메흐메트 누리 에르소이(Mehmet Nuri Ersoy) 문화관광부 장관은 튀르키예의 음악저작권 수익이 지난 2 년 동안 345% 증가하며 기록적인 수준에 도달하였음을 발표함**
  - 〈Spotify Music Forward〉 콘퍼런스가 소호 하우스 이스탄불(Soho House İstanbul)에서 개최되었음

52) 출처 : https://www.aftonbladet.se/nojesbladet/musik/a/yEQGgR/sa-ska-spotify-satta-stopp-for-ai-musiken
53) 출처 : https://t24.com.tr/haber/kultur-ve-turizm-bakani-ersoy-spotify-music-forward-konferansinda-telif-hakki-gelirleri-son-iki-yilda-yuzde-345-oraninda-artisla-rekor-seviyeye-ulasti,1263583

- 메흐메트 누리 에르소이(Mehmet Nuri Ersoy) 문화관광부 장관은 튀르키예의 음악 저작권 수익이 지난 2 년 동안 345% 증가하며 기록적인 수준에 도달하였음을 발표함
- 해당 콘퍼런스에는 바투한 뭄쿠(Batuhan Mumcu) 문화관광부 차관, 페데리카 트레몰라다(Federica Tremolada) 스포티파이 유럽 총괄 매니저, 이마드 메스두아(Imad Mesdua) 스포티파이 이사, 에르킨 이을마즈(Erkin Y ı lmaz) 저작권 총책임자, 데니즈 귈레르(Deniz Güler) 라디오 및 텔레비전 최고위원회(RTÜK) 부위원장, 페르하트 괴체르(Ferhat Göçer) 음악 저작권자 전문 협회(MSG) 회장, 부르한 셰센(Burhan Şeşen) 음악 평론가 전문 협회(MIYORBİR) 회장과 예술가 오르한 겐제바이(Orhan Gencebay) 등이 참석하였음
- 에르소이 장관은 이번 콘퍼런스가 음악 산업에서 확립된 협업의 중요한 지표로 개최되었음을 밝히며, 문화관광부의 책임하에 있는 저작권 시스템이 해당 부문의 지속 가능성에 필수적임을 언급함. 아울러 아티스트의 권리를 보호하고, 제작을 장려하고, 음악을 세상에 소개하는 것이 문화관광부의 주요 목표 중 하나임을 강조함
- 에르소이 장관은 튀르키예에서 활동하는 전문 협회의 역할이 중요하다는 점을 설명하면서, 문화관광부가 수행하는 입법, 교육, 디지털화 및 제도적 역량 구축 덕분에 저작권 보유자를 대표하는 전문 협회의 수익도 증가하였다는 점을 강조함. 튀르키예 예술가들이 마땅히 받아야 할 로열티 수익에 도달할 수 있다는 사실이 새로운 작품의 길을 열어주며 튀르키예 문화산업의 강화에 크게 기여하였다고 말함
- 에르소이 장관의 발언에 의하면 이 수익은 지난 2 년 동안 345% 증가하여 기록적인 수준에 도달하였으며, 2024 년 튀르키예 내 저작권 전문 협회의 총 수익은 22 억 리라를 초과함
- 에르소이 장관은 저작권 시스템에서 취해야 할 조치 덕분에 저작권 수입의 증가가 계속될 것으로 예측하며, 생산량 증가가 튀르키예 음악이 세계에 더 강력하게 개방되기 위한 첫 번째 조건이라고 언급함
- 에르소이 장관은 디지털 음악 플랫폼이 이 과정에서 중요한 기회를 제공한다고 강조하며, Spotify 및 유사한 플랫폼이 전 세계 수억 명의 청취자에게 도달하고 아티스트의 작품을 전 세계적으로 볼 수 있도록 하는 채널로서 음악 산업의 방향을 바꿨다고 발언하였음
- 2024 년에는 튀르키예 아티스트의 작품이 28 억 명의 신규 청취자에 도달하여 세계 차트 기록을 경신한 바 있음
- 에르소이 장관은 이러한 성공에서 디지털 플랫폼의 역할을 부인할 수 없지만, 이러한 플랫폼이 사회적 가치에 대해 투명하고 공정하며 민감한 이해를 갖고 튀르키예의 문화적 다양성을 반영하기 위한 조치를 취하는 것 또한 매우 중요하다고 강조함. 그는 해당 조치의 예로 편집자 목록의 선정 과정 및 알고리즘의 투명성, 지속 가능한 대화 구축을 위한 튀르키예 공식 대표의 존재 등을 제시하였음
- 아울러 에르소이 장관은 튀르키예의 음악을 세계에 알리고 산업을 마땅히 받아야 할 수준으로 끌어올리는 것이 가장 중요한 임무 중 하나이지만, 튀르키예 문화를 반영하지 못하는 음악적 이해의 위험에 대해 필요한 조치 또한 지속적으로 취하고 있다는 점을 강조하였음

[아르헨티나] 오늘 아르헨티나 아이튠즈에서 가장 인기 있는 10 곡 54)

- **1992 년 서태지와 아이들의 데뷔를 계기로 탄생해 랩, 힙합, 록 등 다양한 장르를 접목한 K 팝**
  - 유튜브에서 수백만 조회수 기록, 그래미 등 시상식의 후보 지명, 빌보드와 아이튠즈 등 차트에서 선두권 차지 등 최근 몇 년간 K 팝이 일으킨 열풍에는 이론의 여지가 없음. 일사분란한 안무, 중독성 있는 노래, 스타일의 다양성 등은 스트리밍 플랫폼들로 하여금 K 팝의 영향력을 분석하는 데 관심을 갖고 전문 차트를 마련하게 함. 다음은 아르헨티나에서 가장 많이 들은 K 팝 곡들임
    - 1. Zuruiyo / 아티스트: 찬열
    - 2. How Are You / 아티스트: 노엘
    - 3. Dorada (Golden – 스페인어 버전) / 아티스트: 헌트릭스, Azul Botticher, Karin Zavala, Tatul Bernodat 및 케이팝 데몬 헌터스 캐스트
    - 4. 보고싶어 미치겠다 / 아티스트: 황가람
    - 5. In My Head / 아티스트: 스트레이 키즈
    - 6. Who Are You / 아티스트: 수호
    - 7. Who Are You (영어 버전) / 아티스트: 수호
    - 8. Fadeout / 아티스트: 수호
    - 9. Golden Hour / 아티스트: 수호
    - 10. Birthday / 아티스트: 수호

[아르헨티나] 비, 미국 투어 'Still Raining: Encore' 발표 55)

- **'스틸 레이닝:앙코르(Still Raining: Encore)'투어로 미국 복귀를 확정**
  - K 팝의 전설 비가 뉴욕(11 월 23 일), 로스앤젤레스(11 월 26 일), 애틀랜타(11 월 29 일) 등 주요 도시 세 곳에서 올 11 월에 개최되는 '스틸 레이닝:앙코르(Still Raining: Encore)'투어로 미국 복귀를 확정함
  - 비는 2023 년 애틀랜틱 시티와 라스베이거스에서 성공적으로 투어를 마친 바 있으며, 최근 아시아 공연에서 그랬듯이 'It's Raining', 'Rainism'과 같은 명곡과 뉴진스, 브루노 마스 등 현대 아티스트들의 커버를 아우르는 공연으로 다시 팬들을 만남
  - 비는 20 년이 넘는 기간 동안 가수, 배우, 사업가로서 종횡무진함. 2020 년에는 박진영과 함께한 '나로 바꾸자(Switch To Me)'로 대중의 관심을 다시 사로잡으며 건재한 영향력을 증명함

54) 출처 : https://www.infobae.com/noticias/2025/09/28/k-pop-ranking-de-las-10-canciones-mas-populares-hoy-en-itunes-argentina
55) 출처 : https://xiahpop.com/the-rain-still-raining-encore-2025

패션

[프랑스] 키아비(Kiabi) , 프랑스인이 가장 좋아하는 패션 브랜드 1 위 [56]

- 소비자 시장 조사 기관 뉴머레이터(Numerator) 와 칸타르(Kantar) 의 조사에 따르면, 프랑스인들이 가장 선호하는 패션 브랜드 1 위는 키아비(Kiabi)로 확인됨. 프리마크(Primark)가 2 위, 데카트롱(Decathlon)이 3 위를 차지하였음. 특히 키아비와 데카트롱은 오샹(Auchan), 르루아 메를랭(Leroy Merlin) 등과 함께 뮐리에(Mulliez) 그룹에 속해 있어, 동일 그룹 내 두 브랜드가 상위권에 올랐음
- 대형 유통업체들의 자체 패션 브랜드들도 상위권에 진입하였음. 르클레르(E.Leclerc)의 티사이아(Tissaia)가 4 위, 오샹의 이넥스텐소(Inextenso)가 8 위, 까르푸(Carrefour)의 텍스(Tex)가 9 위를 기록하였음. 프랑스 신발,의류 브랜드 제모(Gemo)가 5 위에 올랐고, 스웨덴 H&M 이 6 위, 속옷,스타킹 브랜드 딤(Dim)이 7 위를 차지했음
- 중국계 패션 브랜드 쉬인(Shein)은 온라인 마켓에서만 판매중임에도 불구하고 10 위에 진입하였음. 몇 년 전만 해도 프랑스에 잘 알려지지 않았던 브랜드가 톱 10 에 오른 것은 주목할 만한 변화임. 전문가들은 "소비자들이 패션과 합리적인 가격을 중시한다"라고 분석하였으며, "스포츠웨어가 진정한 라이프스타일로 자리잡고 있다"라며 톱 15 안에 3 개의 스포츠 브랜드(아디다스, 나이키, 데카트롱)가 포함되었다고 언급하였음

[프랑스] 에르메스 등 명품 브랜드들, 고객 신뢰 회복을 위해 생산 통제 강화 [57]

- 최근 중국 내 소비 둔화와 미국의 관세 인상으로 명품 업계가 위기를 겪으면서 가격 인상이 불가피해졌으며, 이 과정에서 고소득층 고객은 여전히 구매를 이어가고 있으나 전체 판매량의 85%를 차지하는 '제한적 명품 소비자층'(명품 제품을 소유하길 원하지만 재정적 여력이 제한적인 집단) 의 이탈이 두드러지고 있음. 언스트앤영(Ernst & Young)의 조사에 따르면 럭셔리 브랜드의 제한적 명품 소비자층의 75%가 상품 구매 시 품질을 가장 중요한 요소로 꼽았으며, 이는 높은 가격 책정을 정당화하는 핵심 기준으로 작용하고 있음. 이에 따라 주요 럭셔리 브랜드들은 높은 가격을 정당화할 수 있는 품질 수준을 보장하기 위해 직접 통제에 나서며 제조 시설에 대한 투자를 확대하고 있음
- 에르메스(Hermès)는 9 월 26 일 샤랑트(Charente) 지역 릴-데스파냑(L'Isle-d'Espagnac)에 자사의 24 번째 가죽 공방을 개설한다고 발표하였고, LVMH 는 프랑스에 119 개 생산 시설을 두고 47 개 브랜드를 지원하고 있으며, 루이비통의 아니에르 (Asnières) 아틀리에, 디오르(Dior)의 몽테뉴(Montaigne)

56) 출처 :
https://www.leparisien.fr/economie/consommation/kiabi-reste-la-marque-de-mode-preferee-des-francais-suivie-de-primark-24-09-2025-MNDMHIDPDRDXFPLD2EBFS442GA.php
57) 출처 :
https://www.lesechos.fr/industrie-services/mode-luxe/luxe-les-griffes-reprennent-la-main-sur-leur-production-pour-rassurer-les-clients-2188749

거리의 빌딩 등 역사적 창작 공간들을 보존해왔음. 최근에는 보리외-쉬르-레용(Beaulieu-sur-Layon), 루아르-에-셰르(Loir-et-Cher)의 방돔에 새 아틀리에를 열었고, 미국에 16 개 생산 시설을 보유하고 있음. 케링(Kering)도 수직계열화에 적극적이며, 올해 케링 아이웨어가 이탈리아 제조업체 비자드(Visard)와 렌티(Lenti)를 인수했고, 부셰론(Boucheron)은 방돔(Vendôme) 광장 인근의 고급 주얼리 아틀리에를 매입하였음

- 콜베르 위원회[58](Comité Colbert) 자료에 따르면 프랑스에는 188 개의 생산 지역이 있으며, 최근 5 년간 40 개의 새로운 생산 시설이 설립되었고 그 중 13 개가 가죽제품 공방으로 나타남. 코로나 19 이후 판매 급증으로 인해 시설 설립과 확장이 가속화되었음. KPMG 보고서에 따르면 샤넬이 2024 년 보석 전문업체 레오 프랑스(Leo France)와 시계 제조업체 MB & F 에 지분 투자를 했고, 6 억 달러 규모의 투자 예산을 이런 유형의 인수에 배정한다고 발표하였음. 전문가들은 "브랜드들이 전략적 원료 공급업체나 특별한 노하우를 보유한 기업들을 장악하며 가치사슬 통제력을 강화하고 있다"라고 분석하였음

[프랑스] 버질 아블로(Virgil Abloh) 회고전 , 파리 패션위크 기간 중 개최[59]

- 2021 년 41 세 나이에 희귀 심장암으로 세상을 떠난 버질 아블로의 회고전이 파리 그랑팔레에서 9 월 30 일부터 10 월 9 일까지 개최될 예정임. 시카고 출신의 건축학 전공자였던 버질 아블로는 2013 년 오프 화이트(Off-White) 설립하였고, 패션,예술,디자인의 경계를 허문 혁신가로 평가받았음. 2018 년 루이비통에 합류하며 글로벌 패션계에서 주목받은 몇 안 되는 흑인 크리에이티브 디렉터였음
- 아블로는 거의 모든 것을 버리지 않고 보관하였으며, 프로토타입, 스케치, 아이디어 노트, 사진, 예술품, 디자인, 책, 개인 패션 컬렉션과 스니커즈까지 20 년간 축적한 모든 것이 시카고 교외의 창고들에 '버질 아블로 아카이브'라는 이름으로 보관되어 있음
- 이번 전시는 2022 년 마이애미 디자인 위크에서 열린 회고전 “The Codes”를 확장한 형태로, 나이키 협업에서 시작된 아블로의 ‘스타일 코드’와 다채로운 아티스트, 운동선수와의 협업을 강조하고 있음. 그의 아내 섀넌 아블로(Shannon Abloh)는 전시와 함께 ‘버질 아블로 재단(Virgil Abloh Foundation)’을 설립하여, 소외계층 청년들에게 창의적인 직업에 종사할 수 있도록 지원하고, 멘토링과 교육 기회를 제공하는 것을 사명으로 삼고 있다고 밝히고 있음
- 회고전은 파리 패션위크 기간 (09.29~10.07) 그랑 팔레에서 열리며, 관람객은 아블로의 미완의 프로젝트, 개인 소장품, 디자인 아카이브를 통해 그의 창조적 비전과 공동체적 정신을 엿볼 수 있음
- 행사 일정: 버질 아블로(Virgil Abloh), The Codes 회고전, 파리, 그랑 팔레(Grand Palais), 09.30-10.09

58) 1954 년 프랑스에서 설립된 프랑스 명품 산업을 대표하는 브랜드와 기관들이 모여 만든 단체. 현재 90 여 개 이상의 프랑스 주요 럭셔리 하우스(패션, 향수, 보석, 요리, 예술 등)가 회원으로 참여하고 있음. 주요회원사는 Chanel, Louis Vuitton, Hermès, Dior, Guerlain, Lancôme, Cartier, Boucheron, Pierre Hermé, Lenôtre, Relais & Châteaux, Opéra national de Paris, Louvre 박물관 등이 있음
59) 출처 : https://www.lemonde.fr/m-styles/article/2025/09/21/dans-les-petits-papiers-de-virgil-abloh_6642277_4497319.html

[프랑스] 지수, 파리 패션위크 SS 2026 디올 패션쇼의 K 팝 아이콘 60)

- 블랙핑크의 지수가 파리에서 열린 디올(Dior) 2026 봄/여름 패션쇼에 참석해 다시 한 번 패션계의 주목을 받았음. 디올의 뮤즈인 지수는 조나단 앤더슨(Jonathan Anderson) 디렉터의 첫 여성복 컬렉션 쇼에 프론트 로우로 참석하며 큰 관심을 모았음. 앤더슨은 이 컬렉션에서 디올의 클래식 코드를 부드럽고 현대적으로 재해석한 가을 겨울 라인을 선보임
- 지수는 이번 쇼에서 검은 미니스커트와 화이트 셔츠, 1980~90 년대 보이시 스타일인 그레이 재킷을 매치하고, 피스타치오 그린 백과 실크 나비넥타이, 뮬 슈즈로 포인트를 주어 세련되고 트렌디한 룩을 완성하였음. 지수의 스타일링은 항상 간결하면서도 강렬한 인상을 주며, 특히 프랑스에서의 행사에서는 우아함을 강조하는 편임
- 지수는 올해 초 루브르 박물관 그랑 디네에서(Grand Dîner du Louvre) 검은 뷔스티에 롱 드레스와 반짝이는 목걸이로 우아한 모습을 선보인 바 있으며, 디올과 긴밀한 협업을 이어가며, 세계적 트렌드를 이끄는 동시에 한국과 프랑스 문화 교류의 상징으로 자리매김하고 있음

[스페인] 마드리드, '패션위크'를 통해 스페인 패션의 중심지로 자리매김하다 61)

- **마드리드는 9 월 13 일부터 21 일까지 열린 Madrid es Moda 와 메르세데스-벤츠 패션위크 마드리드 (MBFWMadrid)를 통해 스페인 패션계의 새로운 시대를 열었음**
  - 이번 패션위크는 전통적인 장인정신과 첨단 트렌드를 결합한 대규모 문화행사로, 마드리드를 세계 패션 산업의 핵심 무대로 재조명하는 계기가 되었음
  - 개막식은 왕궁 앞 오리엔테 광장(Plaza de Oriente)에서 열렸으며, 스페인 패션 디자이너 협회(ACME)와 마드리드 시청이 공동 주최함
  - 이번 행사에는 65 명 이상의 디자이너와 약 250 명의 모델이 참여했으며, 스페인 디자이너 패션의 예술성과 경제적 잠재력을 세계 무대에 선보임
  - 행사 기간 동안 마드리드의 주요 랜드마크들이 런웨이로 변모함. 고고학박물관 계단, 살레사스 수도원 안뜰, 시벨레스 궁전의 크리스털 갤러리, 그리고 시내 거리 곳곳이 무대로 사용되었으며, 패션이 도시 공간과 결합한 '열린 패션 쇼(Open Runway)' 형식이 관객들의 큰 호응을 얻음
  - 특히 9 월 18 일에는 카롤리나 에레라(Carolina Herrera)가 웨스 고든(Wes Gordon)의 크리에이티브 디렉션 아래, 2026 년 봄·여름 컬렉션을 마드리드 마요르 광장에서 세계 최초로 공개함
  - 이 쇼는 마드리드 역사상 최초로 '마요르 광장'을 런웨이로 사용한 행사로 기록되었으며, 전통적 건축미와

60) 출처 : https://www.vogue.fr/article/jisoo-front-row-defile-dior
61) 출처 :
https://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Actualidad/Noticias/Madrid-inaugura-una-nueva-edicion-de-la-Semana-de-la-Moda-con-un-desfile-al-pie-del-Palacio-Real/?vgnextfmt=default&vgnextoid=c71d162bdb239910VgnVCM100000891ecb1aRCRD&vgnextchannel=a12149fa40ec9410VgnVCM100000171f5a0aRCRD

현대 패션의 조화를 상징적으로 보여줌

- 시 재정부 장관 엥그라시아 이달고(Engracia Hidalgo)는 개막식에서 "패션은 단순히 창의성과 정체성이 아니라 경제의 핵심 엔진이며, 마드리드는 현재 스페인 내 패션 산업 매출 1 위를 기록하고 있다"라고 강조함
- 마드리드 지역에서는 약 5 만 2 천 명 이상이 패션 산업에 종사하고 있으며, 관련 기업 수익이 전국 매출의 17.5%를 차지함

'Madrid es Moda'와 'Mercedes Benz Fashion Week Madrid'

- Madrid es Moda 는 9 월 16 일까지 진행되었으며, 스페인 디자이너 패션의 가치와 다양성을 홍보하기 위한 문화 프로그램으로 올해 10 주년을 맞이함
- 이번 에디션에는 데보타 & 롬바(Devota & Lomba), 두요스(Duyos), 메종 메사(Maison Mesa), 마리아 라푸엔테(María Lafuente), 더 익스트림 컬렉션(The Extreme Collection) 등 주요 브랜드가 참가함
- 또한, 신진 디자이너 육성을 위해 IED 마드리드와 네브리하 대학(Universidad Nebrija)이 참여하여 학생 전시, 라이브 쇼, 패션 필름 등을 선보였음. 플라멩코 의상 전문 브랜드 SIMOF(Sevilla International Flamenco Fashion Week)과 이비사 브랜드 Adlib Ibiza 도 협업 참여하며 스페인 전통 의복의 현대화를 시도함
- 메르세데스-벤츠 패션위크 마드리드(MBFWMadrid)는 9 월 17 일부터 21 일까지 개최되었으며, 올해로 40 주년을 맞은 스페인 최대 규모의 패션 행사임
- IFEMA 가 주최하고 마드리드 시가 후원한 이번 행사에는 실비아 체라시(Silvia Tcherassi), 팔로모 스페인(Palomo Spain), 페드로 델 이에로(Pedro del Hierro), 아돌포 도밍게스(Adolfo Domínguez), 쿠스토 바르셀로나(Custo Barcelona) 등 국내외 주요 디자이너들이 참여함
- 행사 마지막 날에는 신진 디자이너 플랫폼 EGO 가 열려 젊은 창작자 9 팀이 무대에 올랐으며, 이들 중 Baro Lucas 가 '메르세데스-벤츠 패션 탤런트 상(Mercedes-Benz Fashion Talent Award)'을 수상함
- EGO 무대는 새로운 세대의 패션 비전을 상징하며, 스페인 패션의 미래를 이끌 인재 발굴의 장으로 평가받고 있음
- 스페인 패션 산업은 국가 GDP 의 2.9%, 전체 고용의 3.7%, 수출의 8.2%를 차지하는 전략 산업으로 자리하고 있음
- 특히 마드리드는 역사적으로 스페인 패션의 중심지로, 발렌시아가(Balenciaga), 페르테가스(Pertegaz), 로에베(Loewe) 등의 글로벌 브랜드가 성장한 도시임
- 마드리드 시청은 이번 패션 위크를 도시의 대표 문화행사로 육성하고자, Madrid es Moda 와 MBFWMadrid 각각에 25 만 유로의 지원금을 제공하였으며, 디자이너들이 참여할 수 있도록 연간 최대 130 만 유로의 보조금 제도를 신설함
- 또한 시 소유 공공공간을 무상 제공하여 패션쇼와 전시회를 개최할 수 있도록 지원함
- 이번 행사는 단순히 패션 트렌드의 발표가 아니라, 도시경제 활성화와 문화관광의 연계라는 측면에서도 큰 의미를 가짐
- MBFWMadrid 개최 기간 동안 호텔 예약률이 평균 20% 상승하였고, 패션 관련 소비가 전년 대비 18% 증가한 것으로 나타남

- 주요 언론은 이번 패션위크를 "스페인을 대표하는 창의산업 축제이자, 패션·예술·도시가 융합된 공공 문화 이벤트의 성공 모델"로 평가함
- MBFWMadrid 은 향후 지속가능한 패션(slow fashion)과 디지털 혁신을 핵심 키워드로 삼고, 스페인 패션 브랜드의 국제 공동 제작·글로벌 유통 플랫폼 진출을 목표로 산업 구조 재편을 추진 중임
- 이번 행사의 성공적 마무리는 마드리드를 중심으로 한 스페인 패션 생태계가 전통과 혁신이 공존하는 새로운 산업 모델로 성장하고 있음을 보여줌

|그림 22| 〈마드리드 마요르 광장에서 열린 카롤리나 에레라 패션쇼〉

[브라질] 브라질 리지, 한국 그리디어스와 협업해 서울패션위크서 가방·백참 첫 공개 62)63)

브라질 브랜드 Ryzí, 첫 글로벌 협업 진행

- 브라질 핸드메이드 가죽 액세서리 브랜드 리지(Ryzí)가 한국 패션 하우스 그리디어스(Greedilous)와 협업해 글로벌 첫 캡슐 컬렉션을 선보임
- 이번 협업은 가방과 백참으로 구성되며, 2025 년 9 월 4 일 개최된 서울패션위크 무대에서 공개됨
- 리지 창립자이자 크리에이티브 디렉터 루이자 말만(Luiza Mallmann)은 "브랜드의 첫 글로벌 협업은 오랜 꿈이었다. 한국 방문 중 그리디어스의 박윤희 디자이너를 만나면서 프로젝트가 성사됐다"라고 밝힘

컬렉션의 대표 아이템과 디자인 특징

- 이번 협업 컬렉션은 런웨이에서 선보인 그리디어스 의상 라인에서 영감을 받아, 리지의 독창적 디자인과 색채 팔레트를 결합함. 대표 제품으로는 '스톰(Storm)'(은색, 빨강, 연회색, 로열 블루), '가모라(Gamora)'(달 표면 질감의 은색, 흑백 조합), '미스틱(Mystique)'(로열 블루)이 포함됨
- 백참 라인은 대형 사이즈와 가죽 소재를 바탕으로, 강아지·로켓·자동차·꽃 등 그리디어스의 아이콘을

62) 출처 :
https://rsvpperfil.com.br/trends/moda-trends/collab-brasileira-coreana-estreia-na-seoul-fashion-week-com-bolsas-e-bag-charms-exclusivos
63) 출처 :
https://vejasp.abril.com.br/coluna/terraco-paulistano/ryzi-lanca-collab-com-marca-coreana-no-seoul-fashion-week

재해석함. 리지는 “백참은 이번 협업의 핵심 아이템으로, 두 브랜드의 DNA 가 결합된 개성 있는 상징물”이라며 “트렌드를 넘어선 개념적이고 유희적인 오브제로 완성됐다”고 설명함

- 또한 모든 제품은 업사이클링과 수공예적 마감을 통해 제작되어 지속가능한 패션을 지향함. 두 브랜드는 창의성과 장인정신, 책임 있는 제작을 협업의 핵심 가치로 강조함

서울패션위크 공개 이후 판매 일정

- 협업 컬렉션은 9 월 4 일 서울패션위크 그리디어스 런웨이에서 첫 공개됨
- 9 월 5 일부터 파페치(Farfetch)와 리지 공식 온라인 스토어(www.ryzi.com.br)를 통해 구매 가능

|그림 23| 서울패션위크 런웨이에 선 리지-그리디어스 컬렉션

통합(정책·기타)

[북경] 공업정보화부 2025 년 1-8 월 소프트웨어 산업 매출액 통계 발표

- **9 월 30 일, 공업정보화부(工业和信息化部)가 〈2025 년 1-8 월 소프트웨어 산업 경제 운영현황(2025 年 1-8 月份软件业运行情况)[64]〉을 발표함**
  - 올해 8 개월간 중국 소프트웨어 산업의 누적 매출액은 9 조 6,409 억 위안(약 1,922 조 5,882 억 원)으로 전년 동기 대비 12.6% 증가하였으며, 총이익은 1 조 3,186 억 위안(약 262 조 8,892 억 원)으로 전년 동기 대비 13.0% 증가함
  - 이 중 정보기술 서비스 분야 매출액은 6 조 5,916 억 위안(약 1,314 조 1,672 억 원)으로 전체의 68.4%를 차지하였으며, 소프트웨어 제품 매출액은 2 조 1,113 억 위안(약 420 조 8,032 억 원)으로 21.9%를 차지함. 또한 정보보안 서비스는 1,381 억 위안(약 27 조 5,247 억 원), 임베디드 시스템 소프트웨어는 7,998 억 위안(약 159 조 4,081 억 원) 규모로 각각 집계됨

[심천] 웨원그룹, '유니버설 스튜디오 싱가포르'에 최초로 IP 를 활용한 엔터테인먼트 시설 개장 [65]

- **독자들에게 화제를 모은 웨원그룹(阅文集团)의 웹소설 〈도궤이선(道诡异仙)〉이 9 월 26 일 '유니버설 스튜디오 싱가포르'와 협업으로 원작의 세계를 깊이 있게 재현한 테마 어드벤처 하우스를 개장하여, 웹소설 IP 가 온라인을 넘어 오프라인으로 영역을 확대하는 성과를 이룸**
  - 이는 유니버설 스튜디오 싱가포르가 중국 인터넷 문학 IP 와 진행하는 첫 협업사례이자 중국 인터넷 문학 IP 가 글로벌 테마파크에 진출하는 첫 사례로 꼽힘
  - 원작 〈도궤이선〉은 주인공이 현실 세계와 신선 수행의 세계를 오가는 여정을 그린 작품으로, 중국 전통의 유석도(儒释道) 사상과 민간전설, 현대 판타지 요소를 접목하여 동양의 신비로운 색채가 깃든 거대한 세계관을 구축함
  - 웨원그룹은 유니버설 스튜디오 싱가포르 굿즈샵 안에 자사 IP 상품을 입점시키고 향후 〈도궤이선〉, 〈전직고수(全职高手)〉, 〈신비의 제왕(诡祕之主)〉 등 자사 인기 IP 를 활용한 굿즈를 출시할 계획임

64) 출처 : https://www.miit.gov.cn/gxsj/tjfx/rjy/art/2025/art_b45ae922201d499b8eca6e66f9591cc8.html
65) 출처 : https://baijiahao.baidu.com/s?id=1844313164336677657&wfr=spider&for=pc

|그림 24| 유니버설 스튜디오 싱가포르 내 〈도괴이선〉 엔터테인먼트 시설 (출처: 북만재선[北晚在线])

[인니] 아시아 최대 미술 축제 'Art Jakarta 2025' 성황리에 폐막 66)

- **인도네시아 최대 규모의 미술 행사인 'Art Jakarta 2025'가 지난 10 월 3 일부터 5 일까지 사흘간 자카르타 인터내셔널 엑스포(JIExpo)에서 성황리에 개최됨. 이번 행사에는 아시아, 유럽, 아메리카 등 16 개국에서 75 개의 유명 갤러리가 참가해 동남아시아 지역 미술시장의 역동성과 성장 가능성을 전 세계에 널리 알림**
  - 현대미술에 초점을 맞춘 이번 행사는 동남아시아 지역 작품들을 집중 조명하며, 갤러리스트, 작가, 컬렉터, 미술 애호가들이 한자리에 모여 예술적 교류와 문화적 대화를 나누는 역동적인 플랫폼으로 자리매김함
  - 이번 행사의 가장 주목받은 프로그램 중 하나는 처음으로 신설된 'Korea Focus' 섹션임. 한국 문화체육관광부와 한국문화예술위원회의 후원으로 마련된 이 특별 섹션에는 Gallery2, Pipe Gallery, Gallery SoSo, B-tree Gallery, Easelly, Artspace House, BAIK ART 등 한국의 갤러리 12 곳이 대거 참가함. 이들 갤러리는 한국 현대미술의 다채로운 면모를 선보이며 인도네시아 및 동남아시아 미술 애호가들의 큰 관심을 받음. 한국과 자카르타 간의 예술적 교류를 강화하기 위한 이번 협력은 양국 문화 교류의 새로운 이정표가 될 것으로 평가받고 있음
  - 'Art Jakarta 2025'는 명실상부한 국제적 미술 행사로서의 면모를 갖춤. 일본에서는 세계적인 현대 미술가 무라카미 타카시(Murakami Takashi)가 설립한 Kaikai Kiki Gallery 를 비롯해 Miaki Gallery, Art Front Gallery, LSD, YOD+Akio Nagasawa 등 유명 갤러리들이 대거 참가했으며, 유럽 지역에서는 베를린, 파리, 서울에 거점을 둔 Esther Schipper Gallery 와 모스크바의 Khankhalaev Gallery 가 참가함. 또한, 동남아시아 지역에서는 태국의 Warin Lab Contemporary, 말레이시아의 A+Works of Art 와 The Back Room, 대만의 C Square Gallery, 베트남과 상하이에서 활동하는 Vin Gallery 등이 참가해 지역 미술의 다양성을 보여줌

66) 출처 : https://artjakarta.com
https://mediaindonesia.com/humaniora/817501/art-jakarta-2025-telah-dibuka-ini-5-galeri-seni-yang-menarik

|그림 25| Art Jakarta 2025 전시관

[태국] 2025 글로벌 혁신지수 하락 [67]

- **제도, 인프라, 인적자본 · 연구, 시장 · 기업고도화 등 약 80 여개 지표를 바탕으로 각 국가들의 혁신 역량을 평가하는 '2025 글로벌 혁신지수'에서 태국은 지난해 세계 41 위에서 올해 45 위로 하락했음**
  - 태국은 싱가포르(5 위), 말레이시아(34 위), 베트남(44 위)에 이어 동남아시아에서 4 위를 차지했음
  - 태국은 인적자본 · 연구(71 위→53 위), 연구개발(47 위→36 위)를 제외하고 대부분의 항목별 순위가 하락했음. 특히 인프라는 50 위에서 59 위로 하락했음
  - 끄릿파까 분프엉 국가혁신진흥원(NIA)장은 벤처캐피털 투자 부족, 외국인 직접투자 감소, 스타트업의 부재 등으로 인해 올해 부진한 성적을 기록했다고 밝혔음
  - 한편, 한국은 스위스, 스웨덴, 미국에 이어 올해 역대 최고 순위인 세계 4 위에 올랐음

[태국] 태국 상원, 카지노 설립 법안 부결 [68]

- **전임 패텅탄 정부에서 야심차게 추진했던 엔터테인먼트 단지 설립 법안(일명 카지노법)이 패텅탄 정부 실각 이후 하원에서 부결되었음** [69]
  - 올해 1 월 태국 내각은 카지노 · 쇼핑몰 · 호텔 · 공연장 · 스포츠경기장 · 테마파크를 아우르는 엔터테인먼트 단지 설립 법안을 초안하고 의회에 제출했음
  - 최근 태국 상원 특별위원회는 이러한 정부의 법안 초안을 사회적 영향, 경제적 혼란, 국가 안보에 대한 심각한 우려를 이유로 공식적으로 부결했음
  - 상원 위원회 보고서는 이 법안이 자금 세탁의 위험을 높이고 국민적 신뢰를 저하하는 등 장기적인 피해를 초래할 수 있다고 우려했음. 이에 엔터테인먼트 단지는 국가에 새로운 부를 창출하기보다 실질적인 경제적 가치가 거의 없고 인프라 비용과 국가 부담이 높을 것이라고 결론지었음

67) 출처 : https://www.nationthailand.com/business/tech/40055528
68) 출처 : https://www.bangkokpost.com/thailand/general/3109720/senate-shoots-down-casino-bill
69) 연관내용: 위클리글로벌 415 호 – [태국] 내각, 카지노 엔터테인먼트 단지 설립 법안 승인

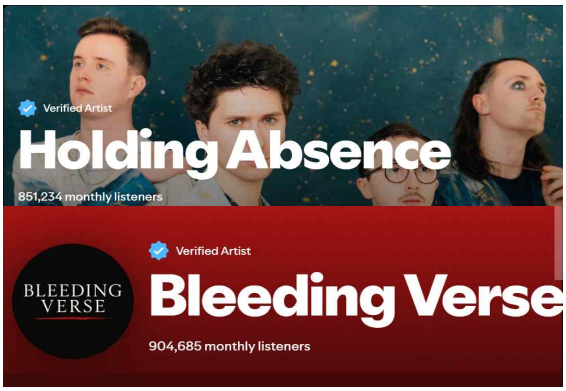
- 또한 위원회는 향후 카지노 합법화 여부는 국민투표를 통해 진행해야 할 것을 촉구했음

[호주] AI 밴드, 실제 밴드 청취자 수 추월…창작자 정체성 논란 확산 70)

- **웨일스 출신 록 밴드 Holding Absence 가 AI 밴드의 모방으로 인한 청취자 역전 현상을 비판하며 AI 음악에 대한 업계 경각심을 촉구함**
  - Holding Absence 는 이모·포스트하드코어 장르를 대표하는 신흥 밴드로, 2023 년 앨범 The Noble Art of Self Destruction 발표 이후 국제적 주목을 받고 있음
  - 2023~2024 년 호주 투어를 통해 현지 팬층을 확보한 바 있어, 호주 음악 시장에서도 주목받는 사례임
- **개요**
  - AI 밴드 Bleeding Verse 는 인공지능이 생성한 보컬과 악기를 기반으로 음악을 제작하며, 스스로를 Holding Absence 와 Dayseeker 에서 영감을 받은 포스트하드코어 밴드라고 홍보
  - 인스타그램 팔로워는 2 천 명도 되지 않지만 Spotify 월간 청취자 수가 약 90 만 명에 달해 실제 밴드 Holding Absence(약 85 만 명)를 추월
  - Holding Absence 보컬 루카스 우드랜드는 "우리 음악을 모델링한 AI 밴드가 단기간에 우리를 넘어섰다. 밴드가 계속 존재하기를 원한다면 지금 당장 AI 음악에 반대해야 한다"라고 강력히 비판하며 "충격적이고 낙담스럽고 모욕적이다. 무엇보다 경각심을 주는 사건"이라고 강조함
- **호주 및 글로벌 사례**
  - 호주에서는 Pond, Polaris, Northlane, Alpha Wolf, Thy Art Is Murder 등 주요 밴드 프로필에 가짜 AI 곡이 무단 업로드된 사례가 보고됨
  - 전설적 밴드 Crowded House 는 보컬 닐 핀의 건강을 왜곡한 허위 AI 게시물 피해를 입음
  - 글로벌 차원에서는 프로듀서 Timbaland 가 AI 아티스트 'TaTa'와 계약을 체결함
  - 밴드 The Velvet Sundown 은 AI 로 제작된 밴드임을 공개하며 Deezer 에 "일부 트랙은 AI 로 제작되었을 수 있음"이라는 경고문구가 붙기도 함
  - 전문가들은 이러한 사례들이 AI 가 창작의 진정성을 대체할 수 있는지에 대한 본격적 논쟁으로 이어지고 있다고 분석함
- **한국 음악계 시사점**
  - K 팝 역시 글로벌 팬덤 기반을 가진 만큼, AI 모방 및 대체 논란에서 자유롭지 않음
  - 향후 저작권 보호 강화, 창작자 정체성 확립, 산업 윤리 기준 마련이 필수적 과제로 부상
  - AI 가 창작 혁신과 산업 위협 사이에서 동시에 작용하는 만큼, 한국 음악 산업은 이번 사례를 교훈 삼아 대응 전략을 준비해야 함

---

70) The Music, 「Holding Absence Vocalist Blasts AI Band: 'Oppose AI Music Or Bands Like Us Stop Existing'」(2025.10.01)



|그림 26| 2025년 10월 2일 현재 Holding Absense와 Bleeding Verse의 월간 청취자 수 (출처: Spotify 공식 홈페이지)

[호주] 한글날 기념 행사, 주시드니 한국문화원서 성황리 개최 – 청년 서예가 인중 이정화 작가 초청[71)]

한글의 예술적 가치 조명

- 한글날 579 돌을 맞아 주시드니 한국문화원(Korean Cultural Centre Australia, 이하 한국문화원)이 한국의 청년 서예가 이정화 작가(필명 인중)를 초청해 특별 강연과 전통 서예 워크숍을 개최함[72)]
- 한국문화원은 한국과 호주 수교 50 주년을 기념해 2011 년 4 월 개원하였으며, 음악·영화·디자인·문학·교육·공예 등 다양한 프로그램을 통해 한류 콘텐츠와 전통예술을 호주 사회 전역에 소개하는 거점 역할을 맡고 있음

한글을 예술로 재해석한 현장

- 이번 행사는 한글을 단순한 문자 체계가 아닌 예술적 언어로 재조명한 자리로, 9 월 25 일 열린 강연 '마음에서 마음으로(A Journey from Heart to Heart)'에서는 조선시대 고문서와 서찰 속 서체를 통해 한글의 선과 여백의 미를 소개했으며, 26 일 워크숍 '달빛에 우주를 담다(Pouring Cosmos into the Moonlight)'에서는 참가자들이 직접 붓을 잡고 전통 서체(궁서·판본·민체 등)를 배우며 한글의 조형미와 감정 표현을 체험함

감정과 철학이 담긴 서예의 세계

- 이정화 작가는 드라마 〈미스터 션샤인〉, 〈호텔 델루나〉, 〈해를 품은 달〉, 영화 〈나랏말싸미〉의 손글씨를 담당한 인물로, "서예는 단순한 흑백의 예술이 아니라, 마음속 우주의 빛을 한지 위에 담는 일"이라고 말하며 감정과 철학이 결합된 예술로서의 서예를 정의함[73)]
- SBS 인터뷰에서 그는 "손글씨를 쓴다는 건 단순한 기록이 아니라 다짐 같은 것"이라며, "좋은 말을 쓰면 마음이 수양되고 평화로워진다"라고 언급함
- 또한 "드라마 속 글씨에는 인물의 감정을 담아야 한다"라며 감정이 녹아든 필획이 진정한 서예라고 강조함

71) The Music, 「Holding Absence Vocalist Blasts AI Band: 'Oppose AI Music Or Bands Like Us Stop Existing'」(2025.10.01)
72) Korean Cultural Centre Australia, 「Hangeul Day Special Program featuring calligrapher Injoong Lee Jeong-hwa」(2025.09.25)
73) SBS Korean, 「인터뷰: 한글날 맞아 호주를 찾은 청년 서예가, 인중 이정화 작가 '손 글씨는 다짐'」 (2025.10.09)

- 그는 한글날을 맞아 해외 동포들에게 "뿌리 깊은 나무는 바람에 흔들리지 않는다"라는 '용비어천가' 구절을 인용하며, "해외에서도 뿌리를 깊이 내리고 흔들림 없이 살아가길 바란다"라고 메시지를 전함

3 년째 이어지는 한글날 행사

- 이번 행사는 2023 년 강병인 작가 초청 강연[74], 2024 년 서예·캘리그래피 융합 워크숍[75]에 이어 시드니 한국문화원이 3 년째 이어온 한글 서예 시리즈의 일환으로 개최됨
- 한국문화원은 세대와 시대를 잇는 전통예술의 현대화를 목표로 호주 내 한글 예술의 저변을 넓히고 있음

K-Heritage 로 확장되는 문화외교

- 이번 행사는 시드니 한국문화원이 지난 10 여 년간 추진해 온 한글 예술화 프로그램의 정점이자 문화외교적 성과로 평가됨
- 한글을 언어적 유산에서 시각예술로 확장시킨 대표적 사례로, 호주 내 한류가 소비 중심에서 참여와 체험 중심의 문화교류로 발전했음을 보여줌
- 특히 참가자들이 직접 붓을 들고 한글의 구조와 감정을 체험함으로써, K 팝과 K-드라마를 넘어선 K-Heritage 기반의 예술 교류 모델을 제시함
- 전통 서예를 매개로 한 이번 행사는 한국문화가 '언어의 예술'로서 세계 무대와 소통하는 새로운 문화외교의 방향을 제시한 의미 있는 계기로 평가받고 있음

|그림 27| 2025년 한글날 행사 홍보 포스터 (출처: 주시드니 한국문화원 공식 홈페이지)

[LA] 인스타그램, 크리에이터 대상 첫 공식 시상식 'Rings' 출범 [76]

선정된 25 명, '황금 링' 부여받아

- 메타(Meta) 산하 인스타그램(Instagram)이 30 억 명 이상의 월간 이용자 중 창의적 활동을 펼친 25 명의 크리에이터를 선정해 시상하는 '인스타그램 링스(Instagram Rings)' 프로그램을 신설함. 영화의 오스카(Oscars), TV 의 에미(Emmys), 음악의 그래미(Grammys)처럼 소셜 플랫폼을 대표하는 시상식을

74) City of Sydney,「Hangeul Calligraphy Lecture and Performance by Kang Byung-in」(2023.10.05)
75) Top Digital News,「시드니 한국문화원, 한글날 맞아 전통 서예 워크숍 개최」(2024.10.07)
76) 출처 : https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/instagram-rings-awards-program-creators-1236392836

목표로 하며, 인스타그램이 주관하는 최초의 공식 어워드임

- 수상자는 패션 디자이너 그레이스 웨일스 보너(Grace Wales Bonner)가 디자인한 실물 반지(physical ring)와 디지털 황금 링(digital golden ring)을 모두 수여받게 됨. 또한 스토리 테두리와 프로필 배경색을 커스터마이징 할 수 있는 플랫폼 내 전용 기능이 제공돼, 인스타그램 이용자 중 유일한 '황금 프로필'을 갖게 됨
- 심사위원단에는 인스타그램 패션 파트너십 총괄 에바 첸(Eva Chen), 인스타그램 대표 아담 모세리(Adam Mosseri), 영화감독 스파이크 리(Spike Lee), 디자이너 마크 제이콥스(Marc Jacobs), 배우 야라 샤히디(Yara Shahidi), 메이크업 아티스트 팻 맥그래스(Pat McGrath), 아티스트 KAWS 등이 포함됨. 에바 첸은 심사위원단들과 인스타그램 내부 크리에이터팀이 수상자 후보를 수십억 명에서 25 명으로 압축했다고 밝힘
- 인스타그램은 이번 프로그램을 통해 플랫폼 내 창의성과 표현 다양성을 장려하는 글로벌 생태계 구축을 목표로 한다고 발표함. 에바 첸은 "이번 링스는 크리에이터의 도전정신과 문화적 영향력을 기념하는 새로운 전통이 될 것"이라며, 매년 더 창의적인 형식으로 시상을 이어갈 계획임을 밝힘

[독일] 이노스페이스, 독일 MBS 와 580 만 달러 규모 다중 발사 계약 체결 [77]

- **한국 기업 이노스페이스(INNOSPACE)가 독일 위성 전문기업 MBS(Media Broadcast Satellite)와 580 만 달러 규모의 다중 발사 서비스 계약 및 독점 판매 대리점 계약을 체결하며 유럽 우주 발사 시장에 본격 진출**
  - 계약에 따라 한빛(HANBIT) 발사체를 이용해 2026 년, 2028 년 두 차례 MBS 위성을 저궤도(LEO)에 발사할 예정
  - 두 차례 발사에서 MBS 위성이 주탑재체(primary payload)로 지정되어 발사 일정과 궤도 결정에 우선권을 가지며, 이에 따라 이노스페이스의 한빛(HANBIT) 발사는 MBS 위성의 궤도와 일정 요구를 최우선으로 반영해 진행됨
  - 이번 계약으로 MBS 는 독일 위성 고객 대상 한빛 발사체 기반 서비스를 독점 공급하게 되었으며, 유럽 시장 내 전략적 거점을 마련
  - MBS 는 45 년 이상 글로벌 정부·산업 고객에 위성통신(SATCOM), 상황 인식(Situational Awareness), 게이트웨이 관리 서비스를 제공해온 독일의 우주 전문기업
  - 이노스페이스는 2017 년 설립된 한국의 민간 우주발사체 기업으로, 자체 개발한 '한빛(HANBIT)' 로켓을 통해 소형 위성 맞춤형 발사 서비스를 제공하며 군수·상업용 LEO 발사를 포함해 글로벌 시장 진출을 확대하고 있음
  - MBS 대표 스벤 쥰베르크(Sven Sünberg)는 "한빛 발사체의 민첩성과 신뢰성이 유럽 시장의 요구에 부합한다"라며 정부·국방 부문 가치 확대 기대를 표명했음
  - 이노스페이스 김수종 대표는 "독일은 유럽 내 핵심 시장으로, 이번 계약을 통해 현지 네트워크와 브랜드

77) 출처 : https://news.satnews.com/2025/09/22/innospace-signs-multi-launch-service-contract-with-germanys-media-broadcast-satellite-mbs

인지도를 강화하고 고객 확보를 가속화하겠다"라고 밝혔음

[독일] 뒤셀도르프 메르쿠어 슈필 아레나, 태양광 발전으로 연간 에너지 90% 자체 조달 78)

- **뒤셀도르프 메르쿠어 슈필 아레나(Merkur Spiel-Arena)가 독일 최대급 스타디움 태양광 설비를 통해 행사 운영에 필요한 연간 에너지의 90%를 자체적으로 충당할 계획**
  - 운영사 디.라이브(D.Live GmbH)는 메르쿠어 슈필 아레나 지붕에 독일 스타디움 중 3 번째 규모의 태양광 발전 설비를 설치하여 가동을 시작
  - 디.라이브는 독일 뒤셀도르프에 본사를 둔 종합 이벤트·엔터테인먼트 기업으로, 도시의 주요 공연장과 스포츠·이벤트 공간의 운영 및 기술 서비스를 총괄
  - 설비는 약 7,000 ㎡ 면적에 2,872 개 모듈로 구성되었으며, 최대 1.5MW 의 출력을 기록
  - 이로써 경기장 운영에 필요한 연간 에너지 수요의 90%를 충당할 수 있게 되었음
  - 설치 과정에서 무게 제한(5kg/㎡) 조건을 충족하기 위해 접착식 고정 방식을 채택했으며, 약 3 톤의 실리콘 접착제를 사용
  - 해당 프로젝트는 독일 태양광 설치 전문업체 라인란트 솔라(Rheinland Solar)가 기술적 설계와 시공을 담당
  - 디.라이브 CEO 미하엘 브릴(Michael Brill)은 메르쿠어 슈필 아레나의 지속 가능한 에너지 도입이 뒤셀도르프를 국제적 엔터테인먼트 중심지로 자리매김하게 하고 글로벌 행사 유치 경쟁에서도 경쟁력을 높여준다고 강조
  - 슈테판 켈러(Stephan Keller) 뒤셀도르프 시장은 이번 사례가 도시 인프라가 기후 보호와 에너지 전환에 직접 기여할 수 있음을 보여주는 상징적 성과라고 강조

[스페인] 이베로아메리카, 문화와 창의성을 통한 지속가능발전 모색 79)

- 이베로아메리카 교육·과학·문화기구(OEI)와 스페인 국제개발협력청(AECID)은 바르셀로나에서 '문화권리와 창의경제를 통한 지속가능발전 회의(Conferencia sobre derechos culturales y economía creativa para el desarrollo sostenible)'를 개최함
- 이번 회의에는 스페인 및 이베로아메리카 22 개국에서 약 150 명의 제도 대표, 문화 관계자, 전문가가 참석했으며, 문화권리와 창의산업이 지속가능발전(SDGs)과 사회적 결속을 강화하는 핵심 전략으로 기능할 수 있는지를 논의함
- 개회식에서 OEI 사무총장 마리아노 하보네로(Mariano Jabonero)는 "문화와 과학은 오늘날 이베로아메리카 협력의 새로운 영역으로 자리 잡고 있다"라고 밝히며, OEI 내에 문화와 과학을 위한 전담국 설치를 언급함

78) 출처 : https://www.musikwoche.de/en/live/dlive-setzt-fuer-merkur-spiel-arena-auf-sonnenlicht-26c2c0e81084dd61bf12df4aae86ca14
79) 출처 : https://oei.int/oficinas/secretaria-general/noticias/mas-cultura-derechos-y-creatividad-para-impulsar-el-desarrollo-sostenible-en-iberoamerica

- 그는 "이 지역은 300 개 이상의 토착 언어를 지닌 문화적 다양성의 공간이며, 그 다양성이 공동 정체성과 결속의 원천"이라고 강조하며 "문화산업은 GDP 의 3% 이상을 차지하며 농업보다도 큰 비중을 가지는 전략 산업"이라고 설명을 덧붙임
- AECID 사무총장 안톤 레이스(Antón Leis)는 문화와 지속가능발전 간의 연계를 강조하며, "문화는 가치와 일자리, 권리를 만들어내는 횡단적 축으로, 전 세계가 공유해야 할 공공재"라고 언급함. 특히 청년과 여성의 문화·창의산업 참여가 중요하다고 덧붙이며, 이베로아메리카 협력의 확대를 촉구함
- 브라질 문화부 사무총장 마르시오 타바레스(Márcio Tavares)는 "문화는 민주주의를 강화하고 사회적 변화를 이끄는 핵심 도구"라며, *몬디아컬트(Mondiacult)*와 '기후를 위한 문화 친구들 그룹' 등을 통해 문화·기후·사회적 연대의 국제적 협력 모델을 강화해야 한다고 강조함. 또한 "문화권리를 보장하는 정책이 창의경제의 지속가능성을 확보할 것"이라고 밝힘
- 첫 번째 원탁회의 "이베로아메리카에서의 문화와 지속가능발전(Cultura y desarrollo sostenible en Iberoamérica)"에서는 문화가 민주주의와 사회적 결속, 지역 불평등 해소에 기여하는 방안이 논의됨
- 스페인 문화부 문화국무장관 조르디 마르티(Jordi Martí)는 "문화는 모든 문제의 해답은 아니지만, 다양하고 민주적인 공동체를 만드는 기반"이라고 언급하며 브라질 대표단은 문화권리를 공공정책화함으로써 지역 창의경제를 강화해야 한다고 주장함
- 까사 아메리카 카탈루냐(Casa Amèrica Catalunya)의 마르타 닌 이 캄스(Marta Nin i Camps)는 문화가 공동체의 자율성과 연대를 촉진하는 역할을 한다며, 아마존 지역 원주민의 지도 제작 프로젝트를 사례로 제시하며 문화가 지역 정체성과 공동체 역량을 강화하는 수단임을 강조함
- OEI 문화국장 라파엘 카요(Raphael Callou)는 "문화는 소수의 특권이 아니라 모두의 일상에 포함되어야 한다"라며, 브라질 전 문화부 장관 질베르투 질(Gilberto Gil)의 말을 인용해 "문화는 쌀과 콩처럼 일상의 필수품"이라고 표현함
- AECID 문화·과학관계국장 산티아고 에레로(Santiago Herrero)는 문화정책이 민주주의 강화와 시민 권리 보장, 특히 취약계층의 문화적 접근성 확대에 기여해야 한다고 강조함
- 회의는 다문화성, 지역 실행, 예술교육, 기후행동, 예술인의 권리를 주제로 한 5 개 세션으로 이어졌으며, 브라질, 스페인, 포르투갈 및 중남미 여러 지방정부 대표들이 문화정책의 현장 경험과 성공 사례를 공유함
- 특히 "예술·문화 교육의 변혁적 힘: 문화권리 보장의 열쇠" 출판 발표와, 라틴아메리카 및 카리브해 지역 도서센터(Cerlalc)와의 협력연구 결과가 주요 안건으로 다뤄짐
- 이번 회의는 문화가 사회통합, 기후대응, 지역발전의 중심축으로 부상하고 있음을 보여줌
- 또한 문화·창의경제가 단순한 예술산업을 넘어 지속가능한 발전 모델의 핵심 인프라로 자리하고 있음을 확인함

[스페인] 스페인 정부, 오디오비주얼 산업 육성을 위해 4,400 만 유로 규모의 '컬처 CAP7' 펀드 승인 80)

- 스페인 정부는 각료회의를 통해 오디오비주얼 산업 지원을 위한 전문 펀드 '컬처 CAP7(Culture CAP7)'에 4,400 만 유로(한화 약 640 억 원)를 투자하기로 승인함
- 이번 자금은 스페인 기술혁신전환공사(SETT, Sociedad Española de Transformación Tecnológica)를 통해 집행되며, 오디오비주얼 분야 중소기업의 자금 조달, 창업 활성화, 산업 생태계 경쟁력 강화를 주요 목표로 함
- 이번 조치는 스페인 정부의 '스페인 오디오비주얼 허브(Spain Audiovisual Hub)' 전략의 일환으로 추진됨
- 해당 전략은 스페인 회복·전환·탄력성 계획(Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia)의 핵심 축 가운데 하나로, 2021 년 출범 이후 약 16 억 유로를 오디오비주얼 산업에 투입함
- 이를 통해 최근 5 년간 관련 분야 고용이 107% 증가, 영화관 매출은 2021 년 대비 93% 성장하는 성과를 거둠
- 새로 승인된 투자는 '스페인 오디오비주얼 허브'의 2 단계(segunda fase) 진입을 의미하며 2 단계에서는 총 17 억 1,200 만 유로 규모의 금융수단이 동원될 예정임
- 이번 투자는 스페인 오디오비주얼 산업을 유럽 내 핵심 콘텐츠 생산 거점으로 도약시키는 것을 목표로 하며, 특히 국제 공동제작 활성화, 디지털 기반 콘텐츠 개발, 첨단 제작 인프라 구축에 중점을 둘 예정임
- SETT 는 이번 '컬처 CAP7' 외에도 PERTE Chip, Next Tech 등 다른 회복계획 프로그램을 병행 운영 중임
- 이러한 프로젝트는 디지털·기술 전환의 가속화를 위한 전략 산업 지원책으로, 인공지능(AI), 반도체, 미디어테크(media tech) 등 첨단 기술 기반의 산업 구조 고도화를 촉진하고 있음
- 스페인 정부는 이번 결정을 통해 오디오비주얼 산업을 국가 혁신 성장의 전략적 축으로 육성하려는 의지를 재확인함
- 또한 창의산업과 기술 융합을 통한 콘텐츠 제작 지원을 강화함으로써, 스페인을 유럽의 오디오비주얼 제작 허브로 도약시키는 기반을 마련하고 있음

80) 출처 : https://planderecuperacion.gob.es/noticias/sett-fondo-espanol-culture-cap7-sector-audiovisual-prtr

[스페인] 'K-EXPO SPAIN 2025', 마드리드를 한류의 유럽 허브로 – 2 억 6 천만 달러 규모 성과로 성황리에 폐막 81)

- 9 월 28 일부터 30 일까지 마드리드에서 열린 'K-EXPO SPAIN 2025'가 총 15,000 명 이상의 방문객과 2 억 6,370 만 달러(약 3,650 억 원)의 추정 비즈니스 성과를 기록하며 성공적으로 폐막함
- 이번 행사는 한국 문화체육관광부가 주최하고 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)이 주관했으며, 스페인 현지의 폭발적인 관심 속에서 한국 문화산업의 다양성과 경제적 잠재력을 보여준 첫 대규모 통합 한류 박람회로 평가받음
- 이번 행사는 유럽 내 한류 확산 전략의 중심지로 급부상 중인 마드리드를 무대로, 'K-스타일(K-Style)'을 전면적으로 조명한 복합 문화행사로 진행됨
- 장소는 마드리드의 대표적인 예술문화 공간인 씨르꿀로 데 벨라스 아르테스 문화센터(Círculo de Bellas Artes)와 시내 중심부의 리우 플라자 에스파냐 호텔(Hotel Riu Plaza España) 두 곳에서 병행 개최되었으며, 5 개 층 전시 공간이 각각 K-Pop, K-Game, K-Drama, K-Animation, K-Webtoon, K-Beauty, K-Food 등 7 개 부문으로 구성됨
- 각 구역에서는 체험형 전시, 미디어 인터랙션, 브랜드 쇼케이스, 미니 콘서트 등 다양한 프로그램이 운영되어 관람객이 직접 참여하고 교류할 수 있는 장을 마련함
- 특히 메인 이벤트였던 'K-OST 콘서트'는 가수 홍이삭(Isaac Hong), 벤(Ben), 유리 최(Yu-ree Choi) 등의 출연으로 큰 화제를 모았으며, 재즈 트리오 송아채(Song Ah Chae Trio)의 무대는 전통음악과 현대음악이 결합된 새로운 형태의 한류 음악으로 호평을 받음
- 또한 〈신의 탑(Tower of God)〉의 작가 SIU 의 팬 사인회와 셰프 박준우가 스페인 방송인 빅토르 산도발(Víctor Sandoval)과 함께 진행한 K-Food 쿠킹쇼는 현지 미디어의 집중 조명을 받음
- 특히 한국식 요리와 스페인식 미식 감각의 조합이 선보여지며 "한식은 이제 트렌드가 아니라 문화적 언어"라는 평가를 얻음
- 비즈니스 포럼은 B2B 중심의 K-콘텐츠 산업 교류의 장으로 구성되어, 한국의 방송·게임·웹툰·뷰티·푸드 기업 60 개사가 참가했으며, 스페인, 포르투갈, 프랑스, 이탈리아, 영국, 폴란드, 에스토니아 등 10 여 개국 100 여 개 바이어사와 465 건의 상담을 진행함
- 이 중 10 건의 양해각서(MoU)가 공식 체결되었으며, 총 거래 규모는 2 억 6,370 만 달러, 체결 계약 가치는 135 만 달러에 달함

81) 출처 :
https://www.inoutviajes.com/noticia/30167/otras-noticias/k-expo-spain-2025-cierra-una-edicion-historica-en-madrid-con-gran-exito-de-publico-y-negocio.html?utm_source=chatgpt.com
https://www.radiosantapolaonline.com/cultura/la-k-expo-2025-en-espana-cierra-con-un-exito-rotundo-mas-de-15-000-visitantes-y-acuerdos-por-263-millones-de-dolares/9
https://www.20minutos.es/cultura/yoon-sang-eum-director-kocca-presenta-k-expo-2025-queremos-que-gente-disfrute-corea_6373074_0.html
https://www.epe.es/es/madrid/20250929/kpop-kbeauty-kfood-corea-madrid-exposicion-cultura-espana-122078375

- 이는 단순한 수출 상담을 넘어 장기적 파트너십 구축으로 이어질 잠재력을 보여준다는 점에서 의미가 큼
- KOCCA 콘텐츠수출본부 엄윤상 본부장은 "이번 마드리드 행사는 단순한 홍보를 넘어 한국의 문화·기술·콘텐츠 산업을 연결한 통합형 수출 플랫폼으로 기능했다"라며, "특히 스페인은 유럽과 중남미를 잇는 핵심 시장으로, 이번 교류가 향후 양 지역 간 공동제작 및 투자협력 확대의 기반이 될 것"이라고 평가함
- 현장에서는 기술과 문화가 융합된 체험 콘텐츠가 큰 주목을 받음. AI 기반 **'K 팝 Dance Battle Machine'은 참가자의 움직임을 인공지능으로 분석해 점수를 부여하는 체험형 프로그램으로, 단 2 일 만에 7,000 명 이상이 참여함
- 또한 모바일 게임 'SuperStar' 부스에서는 SM·JYP 아티스트의 음악을 활용한 리듬게임 체험과 한정판 포토카드 이벤트가 열려 팬들의 대기 행렬이 이어짐
- 한편, AI 영상 생성 플랫폼 'OneMinuteGo'는 사용자가 작성한 짧은 대본으로 즉시 영상을 제작해 SNS 에 공유할 수 있는 기술로, 현지 미디어 관계자와 웹툰 제작사들의 높은 관심을 받음
- 가족 단위 관람객의 참여도 높았음. 마드리드에 거주하는 사벨라 세라노(Sabela Serrano)는 "딸이 K 팝을 통해 한국 문화를 접하면서 우리 가족의 일상도 바뀌었다"라며, "음악에서 드라마, 음식으로 이어지는 한류는 세대 간 소통의 매개가 되었다"라고 전함
- 이러한 사례는 K-콘텐츠가 단순 소비를 넘어 문화적 정체성과 공감의 경험으로 자리 잡고 있음을 상징적으로 보여줌
- 현지 반응도 매우 긍정적이었음. 스페인 주요 언론은 이번 행사를 "스페인을 한류의 유럽 허브로 부상시킨 기점"으로 평가하며, 한류가 단순한 트렌드가 아닌 지속 가능한 문화·경제 동력으로 진화하고 있음을 강조함
- 임수석 주스페인 대한민국 대사는 "이번 행사를 통해 확인된 한류 팬덤의 규모와 산업적 파급력은 향후 중남미 시장으로 확산될 것"이라며, "스페인과 한국이 문화 교류뿐 아니라 산업 협력에서도 동반 성장할 것"이라고 전망함
- K-EXPO SPAIN 2025 는 이번 성과를 통해 한국 콘텐츠 산업이 가진 감성·기술·창의성의 융합적 가치를 입증함과 동시에, 스페인을 중심으로 한 유럽 내 문화산업 네트워크 확장 기반을 마련함
- 특히 콘텐츠, 뷰티, 식품, 기술 산업이 결합된 복합형 모델로서 글로벌 문화 비즈니스의 새로운 표준을 제시했다는 평가를 받음

|그림 28| B2C 전시관 전경 및 B2B 비즈니스 미팅 현장

[스웨덴] 스웨덴 정부 문화 분야 예산 축소 82)

- 스웨덴 정부가 2026 년 회계연도 문화 분야 예산을 96 억 크로나로 확정했는데, 이는 전체 국가 예산의 0.62%에 불과한 수준으로, 2000 년 이후 가장 낮은 비중. 정부는 예산 증가율이 3.4%라고 강조했지만, 다른 분야 예산의 증가 폭이 더 컸기 때문에 문화 부문의 상대적 비중은 오히려 줄어들었음
- 문화부 장관 파리사 릴예스트란트는 예산 발표 자리에서 "나는 이번 예산에 만족하지만 아직 완성된 것은 아니다"라며, 여러 사회 부문 사이에서 우선순위를 정해야 한다는 점을 강조
- 정부는 디지털화 지원을 위한 국립기록보관소 예산 증액, 스톡홀름 오페라 극장 운영 지원, 공공도서관 독서 장려 사업비 확보 등 개별 기관과 프로젝트에 추가 지원을 배정했다고 설명했음. 또한 일부 주요 문화기관의 임대료 부담을 없애겠다는 방침도 내놓았음
- 반면 문화계의 반응은 싸늘함. 문화·창의 부문 노조인 DIK 는 이번 예산안을 두고 "스캔들"이라는 표현까지 사용하며 강하게 비판. DIK 대표 안나 트로베리그는 "문화는 헌법에 보장된 권리이지만, 정부는 이 부문을 오랫동안 재정적 불안정 상태에 방치하고 있다"라며 "이번 예산은 문화계를 위한 진정한 책임 있는 투자가 아니라 생색내기 수준에 불과하다"라고 지적했음
- 결국 이번 논란은 단순히 예산 수치의 많고 적음 문제를 넘어, 국가가 문화와 예술을 사회적 기반으로 얼마나 중시하는지를 보여주는 척도가 되고 있음. 문화예산 비중 축소는 사회 통합과 정체성, 그리고 예술가들의 지속 가능한 활동에 직접적인 영향을 미칠 수 있기 때문. 이번 사례는 문화가 선택적 지출 항목이 아니라 공동체의 필수 기반임을 다시금 환기시키고 있음

|그림 29| 그림 42 문화부 장관 파리사 릴예스트란트

[튀르키예] 〈앙카라 도서전〉, 지난 5 년 동안 2 백만 명 이상 방문객 맞이 83)

- **지난 5 년 동안 200 만 명 이상의 방문객을 맞이한 〈앙카라 도서전〉이 10 월 3 일부터 개최될 예정임**
  - Eylül Fair and Organization 이 주최하는 〈앙카라 도서전〉은 21 년 동안 튀르키예 전역의 독자, 작가,

82) 출처 : https://www.svt.se/kultur/96-miljarder-till-kulturen-en-skandal
83) 출처 : https://www.aa.com.tr/tr/kultur/ankara-kitap-fuari-son-5-yilda-2-milyonun-uzerinde-ziyaretci-agirladi/3705734

출판사, 문화 및 예술 애호가들을 한자리에 모아 왔음

- 2025 년 10 월 3 일부터 개최된 〈제 22 회 앙카라 도서전〉의 주빈국은 러시아임
- 도서전 내 프로그램으로 작가 인터뷰, 사인회, 문화 행사가 준비되어 있음. 귀빈 작가 아이셰 쿨린(Ayşe Kulin)은 10 월 4 일 14 시에 개회 연설을 할 것임
- 올해 도서전에는 약 400 개의 출판사가 참가할 예정으로 1,000 개 이상의 행사가 개최될 것임. 사인회, 컨퍼런스, 다양한 패널이 동시에 진행될 것이며, 아흐멧 위밋(Ahmet Ümit), 일베르 오르타일르(İlber Ortaylı) 등 다수의 저명 작가가 참여하기로 되어 있음
- 이 밖에도 중고 서점을 위한 특별 섹션도 마련되어 방문객은 고서와 희귀 도서를 접할 수 있음
- 박람회 코디네이터 렘지 차이으르(Remzi Çayır)는 앙카라 도서전이 수도 앙카라뿐 아니라 튀르키예 여러 지방에서도 개최된다고 밝히며, 도서전이 지속 가능한 구조를 확보하였으며 출판사들에게 수익성을 제공하고 있음을 강조하였음
- 이는 방문객의 관심과 출판사의 참여가 모두 증가한 결과로, 도서전 5 년 동안 평균적으로 220 만~250 만 명이 도서전에 방문하였음
- 2026 년 첫 번째 앙카라 도서전은 4 월 12 일부터 20 일까지 열릴 예정임

[튀르키예] 한류에서 넥스트 K 까지: 한국 문화대혁명 이야기 [84)]

- **한류는 보다 소비 지향적이고 한국 중심적인 경험을 제공하였으나, 새로운 국면의 K(Next K)에서는 한인 디아스포라의 목소리가 강조되며 장르의 경계가 흐릿해지고, 기술이 예술로 승화되고 있음**
  - 넷플릭스 역사상 최다 시청 애니메이션 영화는 〈K 팝 데몬 헌터스(영어: KPop Demon Hunters)〉임
  - 한류의 시작은 간단한 자동차, 하나의 영화, 한 명의 대통령의 비전이었을 수 있음. 한류의 시작점을 확신할 수 없다는 점은 매력적인 지점임
  - 1997 년 중국에서 방영된 한국 드라마 〈사랑이 뭐길래〉의 성공, 2002 년 일본에서 방영된 한국 드라마 〈겨울연가〉의 성공, 2012 년 싸이(PSY)의 노래 〈강남 스타일〉의 성공 이후 한류는 유행의 흐름을 탔음
  - 그러나 한류의 더욱 강력한 전환점은 방탄소년단(BTS)의 성공이었음. BTS 의 성공은 단순히 음악 분야의 성공이 아니라 한 국가의 창의성과 관련된 경제적 상징이었음
  - 일례로 2000 년 한국 방문 외국인 관광객 수는 2000 년 530 만 명에서 2023 년 1,100 만 명으로 증가하였음. 이는 할리우드조차 만들어내지 못했던 성공임. 문화는 한국의 가장 강력한 수출품이 되었음
  - Next K 의 새로운 시작 이전에, 언급해야 할 매우 중요한 영화들이 있음
    - 봉준호 감독의 〈기생충〉은 그 중 하나임. 2019 년 칸 영화제에서 황금종려상을 수상하고 이어 최우수 작품상을 포함한 4 개의 오스카상을 수상한 것은 한국 영화뿐만 아니라 세계 영화계에도 전환점이었음. 〈기생충〉은 부자와 가난한 자 사이의 격차를 블랙 코미디, 스릴러, 드라마 요소를 능숙하게 혼합하여 표현하면서, 동시에 가족, 계급, 야망, 희망 같은 주제를 깊이 있게 다루었음. 바로 이러한 재능이 문화를 단순히 대중적일 뿐만 아니라 깊이 있게

84) 출처 : https://gazeteoksijen.com/o2/hallyudan-next-kya-kore-kultur-devrimi-hikayesi-253060

만드는 것임

- 박찬욱의 〈올드보이〉, 김기덕의 미니멀하고 시적인 서사, 이창동의 사회적 리얼리즘, 홍상수의 일상의 부조리를 반영하는 영화들은 한국 영화가 오늘날 도달한 단계가 우연이 아님을 충분히 증명함. 이 영화들은 각각 그 자체로 걸작이면서, 모두 함께 한국의 문화적 DNA 를 쓰고 있는 것처럼 보임

- 그렇다면 다음의 K(이후 Next K)는 무엇이 될까? 한류가 주로 소비 지향적이고 한국 중심적인 경험을 제공한 반면, 새로운 단계인 Next K 에서는 장르 간 경계가 사라지고, 기술이 예술로 변모하며, 가장 중요하게는 한국 디아스포라의 목소리가 반영될 것임. 한국 영화가 이제 한국에서만이 아니라 세계 곳곳에 퍼진 한국인의 영혼에서 영감을 받는, 한류의 다음 단계인 독창적인 단계임
  - 〈K 팝: 데몬 헌터스〉 영화는 바로 이 새로운 시대의 구체적인 예시임. 이 작품은 처음으로 한국 자금 없이, 그러나 한국을 주제로 미국 제작자들에 의해 제작되었음. 이는 본질적으로 문화적 혁명임. 본질적으로 자신의 것이었던 것이 이제 세계에 속한 보편적 대상이 되고 있음
- 팬들 또한 콘텐츠의 수동적 시청자가 아니라 능동적 참여자가 되었음. 혼종화와 경계의 소멸에서 의미하는 것이 바로 이것임. 문화들이 서로 섞이고 서로를 풍부하게 만드는 것임
- Next K 는 한국 영화의 이 풍부한 유산을 이어받아 새로운 기술, 다양한 장르, 그리고 더욱 보편적인 관점으로 한 걸음씩 앞으로 나아가고 있음. 〈K 팝 데몬 헌터스〉 같은 작품들은 애니메이션, 케이팝, 판타지 요소를 결합하여 젊은 세대를 끌어들이고, 한국 문화를 더 넓은 대중에게 소개하고 있음
- Next K 는 단순히 한국이 세계에 제공하는 것뿐만 아니라, 세계가 한국에서 받는 것이기도 함. 이러한 상호작용 덕분에 다양한 분야의 예술가들, 다양한 문화의 제작자들, 다양한 지역의 팬들이 함께 모여 문화적 경계가 매우 축제적인 것으로 변모할 것임
- 한국의 이러한 성공은 세계로 열린 용기와 창의성에 부여된 가치의 결과임
- 아울러 추후 새로운 세계 질서에서 외교는 이제 문화적 협력과 창의적 서사의 관점에서 이루어질 것이라 해도 과언이 아닐 것임

[브라질] 브라질, 최근 2 년간 인터넷 사용자 610 만 명 늘어 85)

브라질 인터넷 이용자 수 610 만 명 증가

- 브라질 지리통계원(IBGE)이 실시한 '가구 단위 전국 표본조사(연속형): 정보통신 부문'(PNAD Contínua: TICs)에 따르면, 최근 2 년간 브라질 내 인터넷 이용자가 610 만 명 증가해 2024 년 기준 전체 인구(10 세 이상)의 89.1%가 인터넷을 사용하고 있음
- 2019 년에는 인터넷 이용률이 79.5%, 2016 년에는 66.1%에 그쳤으나, 이후 꾸준한 상승세를 이어온 것으로 나타남
- 이번 조사는 2016 년부터 매년 실시되어 인터넷·TV 이용, 개인 휴대전화 사용 현황 등을 가구 단위로 파악하며, 브라질 전역과 각 연방 단위를 기준으로 분석해 디지털 포용 정책의 성과를 뒷받침하는 자료로

85) 출처 : https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2025/Julho/brasil-conecta-6-1-milhoes-de-novos-usuarios-a-internet-em-apenas-dois-anos-aponta-ibge

활용되고 있음

- **브라질 북부·북동부, 인터넷 이용률 전국 최고 성장**
  - 북부 지역은 18.2%, 북동부 지역은 17.2% 증가율을 기록하며 전국에서 가장 큰 폭의 성장을 보임
  - 중서부 지역은 2024 년 기준 93.1%의 보급률로 전국 최고치를 유지하고 있음
  - 이러한 변화는 브라질 내 지역 간 디지털 불균형이 완화되고 있음을 보여줌
- **브라질 정부의 디지털 포용 정책**
  - 브라질 통신부는 4G·5G 인프라 확대, Wi-Fi Brasil(위성 기반 무료 인터넷 제공), Internet Brasil (공립학교 학생 대상 무료 데이터 제공) 등 주요 프로그램을 통해 전국적으로 디지털 포용 정책을 지속적으로 추진하고 있음
  - 또한 광섬유망 확충과 FUST(전기통신 서비스 보편화 기금) 활용을 통해 인터넷 속도와 접근성을 강화하고 있음
  - 브라질 통신부 장관 프레데리쿠 지 시케이라 필류(Frederico de Siqueira Filho)는 “포용적 연결은 교육, 기회, 발전으로 이어진다”라며 “브라질은 디지털 경제 시대를 준비한 국가로 도약하고 있다”라고 강조함

|그림 30| 브라질 청년, 스마트폰으로 인터넷 이용

해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처

[미국] 비즈니스센터(LA)	+1-323-935-2070	bizcenter_la@kocca.kr
[미국] 비즈니스센터(뉴욕)	+1-201-518-6706	koccany@kocca.kr
[프랑스] 비즈니스센터(파리)	+33-1-42-93-02-84	koccaeurope@kocca.kr
[중국] 비즈니스센터(북경)	+86-10-6501-9971	gihunkim@kocca.kr
[중국] 비즈니스센터(심천)	+86-755-2692-7797	sophia@kocca.kr
[일본] 비즈니스센터(도쿄)	+81-3-5363-4510	gracie@kocca.kr
[일본] 비즈니스센터(오사카)	+81-6-6732-8247	luciabaek@kocca.kr
[인니] 비즈니스센터(자카르타)	+62-21-252-3151	innerbus@kocca.kr
[베트남] 비즈니스센터(하노이)	+84-39-226-4093	imksman@kocca.kr
[UAE] 비즈니스센터(두바이)	+971-4-269-1566	yppy01@kocca.kr
[태국] 비즈니스센터(방콕)	+82-10-4323-4584	just@kocca.kr
[영국] 비즈니스센터	+44-7494-198601	uk@kocca.kr
[인도] 비즈니스센터(뉴델리)	+91-11-4334-5045	ho@kocca.kr
[멕시코] 비즈니스센터(멕시코시티)	+52-55-8043-9946	mexico@kocca.kr
[아르헨티나] 비즈니스센터	+54-11-5047-2454	argentina@kocca.kr
[싱가포르] 비즈니스센터(싱가포르)	+65-8181-9739	swpark@kocca.kr
[호주] 비즈니스센터(시드니)	+61-6215-6645	yhnom@kocca.kr
[스웨덴] 비즈니스센터	+46-79-058-72-66	sweden@kocca.kr
[이탈리아] 비즈니스센터	+39-3344-565804	italy@kocca.kr
[스페인] 비즈니스센터(마드리드)	+31-634-74-88-45	spain@kocca.kr
[캐나다] 비즈니스센터	+1-437-557-0363	canada@kocca.kr
[브라질] 비즈니스센터(상파울로)	+55-11-93082-1858	brasil@kocca.kr
[튀르키예] 비즈니스센터(이스탄불)	+82-10-2812-9266	turkiye@kocca.kr
[독일] 비즈니스센터	+49-1520-2353372	germany@kocca.kr

발행인 유현석(원장직무대행)
발행처 한국콘텐츠진흥원
ISSN 2733-578X
전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)
1566-1114
www.kocca.kr

OPEN 공공누리
출처표시 상업용금지 변경금지
공공저작물 자유이용허락