KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2025

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

458 호

목차

위클리글로벌 | 458 호

2025 년 12 월 1 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
방송·영화·OTT	• [북경] 중국 전역 영화관 수 15,438 개, 현급 및 향진지역 비중 약 39% • [UAE] 드라마 〈다 우리어질지니〉 두바이 촬영지 소개 • [UAE] 두바이는 K 드라마 스타들의 꿈 • [태국] 태국, 아메리칸필름마켓 참여해 미국 로케이션 유치 • [태국] 태국의 아름다운 풍경을 담은 영화 〈퍼스트 라이드〉 • [싱가포르] 싱가포르국제영화제, 30 편 이상의 현지 작품과 함께 개막 • [싱가포르] 워너브라더스 디스커버리, 싱가포르와 비대본 포맷 개발 파트너십 체결 • [LA] 〈위키드: 포 굿〉 전 세계 2 억 2,300 만 달러 기록적 데뷔 • [프랑스] TF1, 38 년 장수 홈쇼핑 프로그램 〈텔레쇼핑(Téléshopping)〉 종영 • [영국] 할리우드가 인공지능 영화를 만드는 방식 • [영국] 〈K 팝 데몬 헌터스〉 노래가 금지된 영국의 한 학교 • [영국] 런던 레스터 광장에 세워진 브리짓 존스 석상 • [영국] 아델, 톰 포드 영화에 연기자로 데뷔 예정 • [영국] 연극 〈헝거게임: 온 스테이지〉의 엇갈린 비평가 리뷰 • [영국] 앨런 릭먼의 대본과 기념품 경매에 나와 • [영국] 런던에서 영화감독 웨스 앤더슨의 전시 시작 • [영국] BBC 〈라인 오브 듀티〉 시즌 7 촬영 예정 • [스페인] 발렌시아 영화자료관, 현대 한국영화 특별 기획전 개최 • [스웨덴] 스웨덴 전설적 밴드 'Refused' 이야기, 영화로 제작 • [스웨덴] TV 드라마 〈장갑 없이 눈물을 닦지 마라〉 뮤지컬로 재탄생 • [튀르키예] 〈거짓말의 거짓말〉 리메이크작 종영 결정 • [튀르키예] 튀르키예의 일일 TV 시청 시간 조사 결과 발표 • [멕시코] 셰인바움 대통령과 샐마 헤이엑, 영화 산업 발전 위해 회동 • [멕시코] 2026 년 영화산업에 1 억 9,200 만 페소 예산 증액
게임·융복합	• [북경] 국가신문출판서, 11 월 중국산 · 외산 신규 게임 판호발급 명단 발표 • [심천] 넷이즈 게임 〈연운〉 해외 반응 기대 이상 • [도쿄] 일본 내 모바일 게임의 협업 사례 동향 조사 보고서 발간… 이종 분야 협업 증가 • [인니] 인도네시아, 게임산업 육성 본격화… 글로벌 플랫폼과 전략적 협력 • [베트남] 베트남 게임 산업, 매출 16 억 6 천만 달러 달성 전망 • [UAE] 사우디 PIF 게임사 EA 55 억 달러 인수 • [싱가포르] 말레이사아 라라포트 BBCC, 말레이시아 최초의 AGC 복합문화 공간 공개 • [싱가포르] 싱가포르 미디어 페스티벌, 영화 · 게임 · 만화 아우르는 글로벌 문화 허브로 도약 • [영국] AI 기반 당구장, 2026 년 시티오브런던 지역에 개장 • [스페인] 2025 년 스페인에서 가장 사랑받은 비디오게임 트렌드 분석 • [스웨덴] 스웨덴 개발사들 '골든 조이스틱 어워즈'에서 잇단 수상

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY
K-콘텐츠와 세계로 미래로

목차

위클리글로벌 | 458 호

2025 년 12 월 1 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
애니·캐릭터	• [심천] 아이치이, ‘숏폼 애니메이션’ 카테고리 공식 론칭 • [심천] 이디엔텐샤 · 알리바바 클라우드, AI 숏폼 애니메이션 글로벌 진출을 위한 프레임워크 협력 협약 체결 • [도쿄] 日, 해외 만화 플랫폼 강화… 불법 복제물 근절과 해외 수요 확대 추진 • [인니] 〈점보〉, 2025 인도네시아 영화제에서 최우수 장편 애니메이션 영화상 수상 • [영국] 뮤지컬 〈패딩턴〉, 새로운 모습의 패딩턴 공개 • [스웨덴] 스웨덴 동화, 덴마크 2D 장편 애니메이션으로 변신 • [튀르키예] HBO Max, 튀르키예 최초 성인 애니메이션 〈페리데〉 공개 • [브라질] 브라질, 애니메이션산업 공식 분석 보고서 6 년 만에 발표
음악	• [베트남] 템페스트, 〈Show It All〉 결승 공연 확정 • [싱가포르] 블랙핑크 싱가포르 콘서트 D-Day 앞두고 도시 전역 ‘핑크빛’ 축제 돌입 • [LA] 워너뮤직, AI 음악 스타트업 ‘수노’와 전격 합의 • [프랑스] 프랑스 디저(Deezer) 조사, 이용자 97% AI 음악과 인간 음악 구분 불가 • [영국] 영국의 로열티 지급 문제 • [영국] 영국, 라이브 이벤트 티켓 가격 이상 재판매 금지 • [영국] 런던 서부에 새로운 라이브 음악 공연장 오픈 • [스페인] ‘Korea Spotlight’ 바르셀로나 첫 개최… 도시 전역에 K-컬처 열풍 확산 • [스웨덴] 스톡홀름서 ‘아비치 추모 자선 콘서트’ 개최 • [스웨덴] 대중음악 시상식 Rockbjörnen, 2026 년 공동 방송 체제 전환 • [브라질] 브라질 내 K-콘텐츠 영향력 확대… K 팝 수상 성과 이어 라틴계 보이그룹 데뷔까지 • [멕시코] 2025 년 멕시코 음악 산업 동향: 열정, 팬덤, 그리고 성장
패션	• [태국] 태국 상무부, 영적 패션 산업 진흥공연 • [스웨덴] H&M 전 수석 디자이너 마가레타 반 덴 보스, 패션계 조명
통합(정책 등)	• [태국] 2025 치앙마이 디자인 위크 • [태국] APEC 정상회의에서 보여준 한국의 소프트파워 • [싱가포르] 싱가포르 정부, 애플에 iMessage 사칭 방지 기능 업데이트 명령 • [싱가포르] 말레이시아, 아동 및 청소년 온라인 접근 통제 강화 • [프랑스] 유럽 AI 소프트웨어 스타트업, 미국과의 격차 급속 축소 • [프랑스] 프랑스, 글로벌 AI 기업들의 새로운 전략 거점으로 부상 • [영국] 영국 정부, 우크라이나 문화 유산을 위해 20 만 파운드 지원 • [스페인] 애플, 마드리드 솔 광장에서 스페인 진출 40 주년 기념 대규모 무료 문화 행사 개최 • [스웨덴] 스웨덴, 불법 IPTV 시청자도 처벌 추진 • [스웨덴] 스웨덴 오디오 시장 사상 최대 성장 • [튀르키예] 대한민국 이재명 대통령: 튀르키예는 한국에게 있어 전략적 협력자

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY
K-콘텐츠와 세계로 미래로

방송·영화

[북경] 중국 전역 영화관 수 15,438 개, 현급 및 향진지역 비중 약 39%

- **국가영화국(国家电影局) 데이터에 따르면, 올해 10 월 말 기준 중국 내 영업 중인 영화관 수는 총 15,438 개, 스크린 수는 92,556 개로 집계되었으며, 올해 들어 순증된 영화관은 233 개, 스크린은 1,588 개임**
  - 현급(县级) 지역의 영화관은 총 3,251 개, 스크린은 15,324 개이며, 향진급(乡镇) 지역은 영화관 2,781 개, 스크린 13,332 개로 조사됨. 영화관 수 기준으로 현급 및 향진급 지역의 영화관 비중은 약 39% 수준임

[UAE] 드라마 〈다 이루어질지니〉 두바이 촬영지 소개 [1)]

- **넷플릭스 판타지 로맨틱 코미디 〈다 이루어질지니〉가 두바이를 드라마 속 핵심 무대로 활용하며 팬들의 시선을 사로잡음**
  - 김우빈과 배수지가 주연을 맡은 이번 작품의 티저에서는 지니가 두바이의 상징적 건축물인 미래 박물관(Museum of the Future) 위를 유유히 날고, 셰이크 자이드 로드를 가로지르는 장면이 공개됨. 알 시프(Al Seef)의 역사적인 골목도 등장하며, 도시의 전통과 현대적 매력이 자연스럽게 어우러짐
  - 팬들은 두바이의 미래적 건축물과 유서 깊은 거리의 조화를 확인하며, 도시가 단순 배경이 아닌 공동 주연으로서 존재감을 발휘한다고 평가. 김우빈과 배수지 등 글로벌 K-드라마 스타가 촬영을 위해 방문하면서 두바이의 스카이라인과 랜드마크가 화면 속에서 본격적으로 주목받음
  - 두바이는 K-스타들에게 친숙한 도시이기도 함. 두바이 경제관광부가 진행한 'Who's Ready' 캠페인에는 박신혜와 박형식이 참여, 사막, 팜 주메이라, 두바이 분수, 부르즈 칼리파 등 도시 곳곳을 소개하며 두바이의 매력을 전 세계에 알림
  - 〈다 이루어질지니〉 촬영은 팔라초 베르사체에서 VIP 스타일로 시작해 미래 박물관과 알 파히디 지구 등 도시의 다양한 매력을 담는 여정으로 이어짐
  - 드라마 줄거리는 김우빈이 연기하는 지니가 천 년 만에 깨어나 자신의 새 주인인 기가영(배수지)과 얽히게 되는 이야기. 세 가지 소원을 계기로 웃음과 감동이 뒤섞인 로맨틱 코미디가 펼쳐짐
  - 시나리오는 〈상속자들〉과 〈더 글로리〉의 김은숙 작가가 집필하여 큰 주목을 받았음

1) 출처 : https://gulfnews.com/entertainment/dubai-is-the-real-star-in-kim-woo-bin-and-bae-suzys-genie-k-drama-teaser-can-you-spot-the-iconic-landmarks-1.500249993

[UAE] 두바이는 K 드라마 스타들의 꿈 2)

- **두바이가 다시 한 번 한국 스타들의 발길을 사로잡음**
  - UAE 팬들은 김우빈과 배수지가 넷플릭스 드라마 〈다 이루어질지니〉 촬영 중 두바이를 방문한 소식에 열광했으며, 이어 최우식, 박형식, 박서준으로 구성된 '우가패밀리'가 두바이를 여행하며 다양한 일상을 공유함. 승마, 여유로운 휴식 등 다양한 체험을 담은 사진과 영상이 SNS 를 통해 공개되며 팬들의 관심을 모음. 이번 방문은 두바이 관광청이 진행한 Dubai Friends 캠페인의 일환으로, 도시를 글로벌 관광지로 홍보하기 위한 활동임
  - 한국 스타들의 두바이 홍보는 이번이 처음이 아님. 이전에도 두바이 경제관광부가 진행한 'Who's Ready' 캠페인에서는 박신혜와 박형식이 참여해 사막, 팜 주메이라, 두바이 분수, 부르즈 칼리파 등 도시 주요 명소를 소개함
  - 이번 '우가패밀리'의 일정은 미래박물관, 알파히디 골목 등 도시의 다채로운 매력을 체험하며, 팬들에게 두바이의 새로운 매력을 소개함. 캠페인은 현대적 풍경과 전통적 요소를 모두 담아낸 두바이에 대한 '러브레터'로 평가됨
  - 팬들과 관광 업계 모두 이번 한국 스타들의 방문을 통해 두바이가 문화와 관광의 중심지로서 자리매김하고 있음을 다시 한번 확인하게 됨. 향후 우가패밀리의 네 번째 멤버인 BTS 뷔가 합류할 경우 팬들의 큰반응을 얻을 것으로 기대됨

[태국] 태국, 아메리칸필름마켓 참여해 미국 로케이션 유치 3)

- **태국 관광체육부 소속 태국영화실(TFO: Thailand Film Office)은 11 월 11 일부터 16 일까지 미국 LA 페어몬트 센추리 플라자 호텔에서 열린 아메리칸필름마켓(AFM)에 참여해 태국 콘텐츠와 로케이션을 홍보했다고 밝혔음**
  - 태국은 기프트 수파난 감독의 신작 로맨틱 드라마 〈내 마음의 소리(The Sound in My Heart)〉를 비롯해 다양한 영화·드라마들을 선보였음
  - 미국은 올해 1 월부터 10 월까지 태국 로케이션 1 위 국가를 차지했으며, 그동안 많은 할리우드 블록버스터 영화들이 태국에서 촬영된 바 있음
  - 짜뚜론 태국 관광체육부 관광국장은 이번 행사에서 모션픽처협회(MPA)를 비롯해 넷플릭스, 파라마운트, 월트디즈니 주요 임원들과 미팅을 갖고 태국 로케이션 30% 환급정책을 적극 홍보했다고 밝혔음

2) 출처 : https://gulfnews.com/entertainment/dubai-in-k-drama-spotlight-park-hyung-sik-and-the-wooga-squads-love-letter-to-the-uae-dont-want-to-leave-1.500254778
3) 출처 : https://www.thailandplus.tv/archives/969545

|그림 1| 드라마 〈내 마음의 소리〉 포스터

[태국] 태국의 아름다운 풍경을 담은 한국 영화 〈퍼스트 라이드〉 4)

- **〈퍼스트 라이드(The First Ride)〉는 영화 〈30 일〉의 남대중 감독 코미디 영화로 태국에서 촬영되었음**
  - 영화는 어린 시절부터 24 년간 우정을 맺어왔던 사총사 강하늘, 김영광, 차은우, 강영석 배우가 태국으로 생에 첫 해외여행을 떠나면서 벌어지는 해프닝을 담고 있음
  - 한류 스타들의 출연으로 현지 언론들의 주목을 받았으며, 태국과 기타 동남아시아를 비롯해 다른 해외 국가에서도 개봉을 앞두고 있음
  - 10 월말 이미 한국에서 개봉한 이 영화는 연상호 감독의 영화 〈얼굴〉과 더불어 11 월 20 일 태국 개봉 예정임

|그림 2| 영화 〈퍼스트 라이드〉 태국 포스터

4) 출처 : https://www.thaipost.net/entertainment-news/893068

[싱가포르] 싱가포르국제영화제, 30 편 이상의 현지 작품과 함께 개막 5)

제 36 회 SGIFF, 역대 최대 규모 현지 작품 상영

- 싱가포르 국제 영화제(SGIFF)가 제 36 회를 맞아 11 월 26 일부터 12 월 7 일까지 개최됨. 이번 SGIFF 2025 에서는 45 개국에서 출품된 110 편 이상의 영화가 상영될 예정이며, 이 중 싱가포르 제작 및 공동 제작 작품은 30 편 이상으로 지역 영화에 대한 집중도를 높였음
- 올해 파노라마 섹션은 배우 림 케이 통(Lim Kay Tong) 주연의 독립 장편 영화 〈The Old Man And His Car〉로 개막함. 이 영화는 아들과 함께 캐나다로 떠나기 전 사랑하는 차와 작별해야 하는 한 홀아비의 이야기를 다루며, 사회적 문제의식을 담은 새로운 싱가포르 작품들을 조명하는 이 섹션의 성격을 대변함
- 이번 영화제에서는 코미디 영화 〈Sandbox〉와 재택 사업에 관한 다큐멘터리 〈At Home with Work〉, 배우 치 유우(Qi Yuwu)의 감독 데뷔작인 단편 〈Cendol〉 등 다수의 싱가포르 제작 작품들이 월드 프리미어로 공개됨. 특히 단편 영화의 선정 규모를 두 배로 늘려 현지 제작 인재에 대한 투자를 강화했음
- SGIFF 사무국장 제레미 추아(Jeremy Chua)에 따르면, SGIFF 의 목적은 단순히 영화를 기념하는 것을 넘어 싱가포르 이야기가 계속 만들어지고 상영되도록 보장하는 것임. 영화제는 SGIFF 필름 펀드와 대중 토론 포럼 등의 이니셔티브를 통해 현지 인재에 대한 지원을 지속하고, 싱가포르 영화 문화 플랫폼을 보호하고 성장시키고자 함

|그림 3| 제36회 SGIFF 파노라마 섹션 개막작 〈The Old Man and His Car〉 장면 (출처: CNA Lifestyle)

[싱가포르] 워너브라더스 디스커버리, 싱가포르와 비대본 포맷 개발 파트너십 체결 6)

싱가포르 제작사들이 글로벌 비대본 시장 진출 기회를 확보함

- 워너브라더스 디스커버리(Warner Bros. Discovery, WBD)와 싱가포르 정보통신미디어개발청(Infocomm Media Development Authority, IMDA)이 글로벌 시장을 겨냥한 오리지널 비대본(Unscripted) 포맷을 공동 개발하기 위해 새로운 파트너십을 체결함

5) 출처 : https://cnalifestyle.channelnewsasia.com/entertainment/sgiff-2025-singapore-international-film-festival-472326
6) 출처 : https://variety.com/2025/tv/news/warner-bros-discovery-singapore-imda-unscripted-formats-1236587667

- 이번 협력 프로그램은 12 월 아시아 TV 포럼 & 마켓(Asia TV Forum & Market)에서 열리는 마스터클래스를 시작으로, 선정된 프로젝트를 대상으로 한 '2026 년 초기 부트캠프' 운영 등 체계적인 개발 과정을 포함함
- 싱가포르 기반의 제작사들이 참여 대상이며, 최종 선정된 포맷은 2027 년 위너브라더스 디스커버리(WBD)의 인터내셔널 네트워크를 통해 방영되고 워너브라더스 인터내셔널 텔레비전 프로덕션(Warner Bros. International Television Production)의 포트폴리오에 포함되어 글로벌 배급될 예정임
- 위너브라더스 디스커버리(WBD)의 미리암 로페즈-오타주(Myriam Lopez-Otazu) 상무와 린 응(Lynn Ng) 아시아·태평양 콘텐츠 총괄은 〈데들리스트 캐치(Deadliest Catch)〉, 〈프로퍼티 브라더스(Property Brothers)〉 등 기존 히트작의 뒤를 이을 역동적인 신규 아이디어를 발굴하겠다는 의지를 밝힘
- IMDA 의 이본 탕(Yvonne Tang) 미디어 산업 그룹 부청장은 이번 파트너십이 싱가포르의 창의적 인재들과 위너브라더스 디스커버리(WBD)의 국제적 전문성이 만나는 좋은 기회가 될 것이라고 강조함

|그림 4| 기관 제공 이미지 (출처: Variety)

[LA] 〈위키드: 포 굿〉 전 세계 2 억 2,300 만 달러 기록적 데뷔 [7]

브로드웨이 원작 영화 역대 최고 오프닝

- 지난 25 일(현지시간) 유니버설(Universal)의 추수감사절 대표작 〈위키드: 포 굿(Wicked: For Good)〉이 북미 1 억 4,700 만 달러, 글로벌 2 억 2,300 만 달러로 개봉하며 브로드웨이 원작 영화 역대 최고 오프닝을 기록함. 로튼토마토(Rotten Tomatoes) 관객평점 95%, 시네마스코어 A 등 압도적 호응을 확보하며 팬층 저변을 확대함
- 이번 작품은 오즈의 마녀들이 '선과 악'으로 나뉘기 전, 글린다와 엘파바의 우정, 갈등, 성장 과정을 그린 원작 스토리를 바탕으로, 아리아나 그란데(Ariana Grande), 신시아 에리보(Cynthia Erivo)의 캐스팅과 대규모 음악, 비주얼 연출로 기대감을 모아온 시리즈의 두 번째 영화임
- 해외에서는 영국이 2,440 만 달러로 11 월 개봉작 역대 1 위를 기록하는 등, 78 개국 합산 7,600 만 달러를 기록하며 뮤지컬 장르의 글로벌 흥행력을 재입증함. IMAX 는 전 세계 2,110 만 달러로 11 월 가족 타이틀

7) 출처 ;
https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/wicked-for-good-box-office-record-smashing-opening-1236433666

기준 역대 최고 성적 달성

- 북미에서는 최근 남성 타깃 작품 중심의 편성으로 박스오피스가 침체된 가운데, 이번 개봉에서 관객의 약 70%가 여성으로 집계되며 여성, 가족 관객층의 강한 수요가 다시 확인됨

[프랑스] TF1, 38 년 장수 홈쇼핑 프로그램 〈텔레쇼핑(Téléshopping)〉 종영 [8]

- **프랑스 민영방송 TF1 이 1987 년부터 38 년간 방송해 온 대표적인 홈쇼핑 프로그램 〈텔레쇼핑〉 을 오는 2025 년 12 월 31 일을 끝으로 공식 종료하기로 하였음. TF1 측은 시청률 하락과 급변하는 소비 패턴을 주된 이유로 꼽았음**
  - 1987 년 민영화 직후에 피에르 벨르마르(Pierre Bellemare)가 기획한 〈텔레쇼핑〉은 한때 프랑스 TV 를 상징하는 프로그램이었으나, 최근 시청률 부진이 이어지며 내부적으로 폐지 논의가 계속되어 왔던 것으로 알려짐. 이에 따라 TF1 은 제작사인 셀렉스트라(Selextra)와의 계약이 올해 말 만료됨에 따라 이를 연장하지 않기로 최종적으로 결정함
  - 실제로 〈텔레쇼핑〉은 2025 년 기준 오전 10~11 시대 평균 시청자 13 만 명, 시청률 4.3%에 그치며 TF1 전체 편성 중 가장 저조한 성과를 보였음. 업계에서는 아마존(Amazon), 테무(Temu), 쉬인(Shein) 등 글로벌 이커머스 플랫폼의 급성장으로 전통적인 TV 홈쇼핑 형식이 경쟁력을 잃은 것으로 분석하고 있음
  - 한편, 경쟁 채널인 M6 의 홈쇼핑 프로그램 〈M6 부띠끄(M6 Boutique)〉는 폐지 없이 2026 년에도 방송을 이어갈 예정임

[영국] 할리우드가 인공지능 영화를 만드는 방식 [9]

- 로봇 반란을 소재로 한 디스토피아적인 영화가 넘쳐나지만 할리우드는 수십 년 전부터 인공지능을 다뤄옴. 이는 현실 세계에 AI 가 존재하기 훨씬 전부터이며 영화 제작자들이 해당 SF 장르에 접근하는 방식에 큰 변화는 없었음
- 가렛 에드워즈(Gareth Edwards)의 영화 〈크리에이터〉(The Creator, 2023)는 1962 년작 〈더 크리에이터〉(The Creator)와 같이 AI 가 박해받는 하층 계급이라는 이야기를 담고 있음. 다만 2023 년작 〈크리에이터〉는 8 천만 달러(한화 약 1,160 억 원)의 VFX 예산을 들임
- 〈더 문〉(Moon, 2009)와 1968 년작 〈2001: 스페이스 오디세이〉(2001: A Space Odyssey)는 자신보다 더 많은 것을 아는 부드러운 목소리의 기계에 갇힌 불안감을 다룸
- 〈그녀〉(Her, 2013)는 〈로맨틱 컴퓨터〉(Electric Dreams, 1984)와 유사함

---

8) 출처 :
https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/tv/faute-daudience-le-teleshopping-de-tf1-sarrete-apres-38-ans-dexistence-07-11-2025-K62TE7SNFVCTRJB23WJHCQVEHU.php
9) 출처 :
https://www.theguardian.com/film/2025/nov/18/hollywood-movies-about-ai-artificial-intelligence-gore-verbinski-good-luck-have-fun-dont-die

- 기자는 적어도 우리가 이미 접한 이야기들을 값비싸게 제작하고 화려하게 재탕한 것이 아니라, 최근 개발된 기술에서 영감을 받은 듯한 느낌을 주는 영화를 만들어야 한다고 밝힘
- 고어 버빈스키(Gore Verbinski)의 〈굿 럭, 해브 펀, 돈 다이〉(Good Luck, Have Fun, Don't Die)의 예고편은 AI 영화의 대담한 재창조는 아닐지 몰라도, 적어도 새로운 무언가를 향해 나아가고 있는 듯함. 영화에서 AI 는 혼란스럽고 현실을 왜곡하는 던전 마스터처럼 행동하며, 오직 자신만이 이해할 수 있는 이유로 인간을 우주 탈출실에서 몰아냄
- 이 영화는 현대 블록버스터 영화의 데드풀화에 가깝겠지만, 예고편을 통해 할리우드가 마침내 AI 를 무섭게, 현명하게, 혹은 감성적으로 만들 방법이 고갈되어, 끝없이 오류가 나는 넌센스 기계로 만들기로 했다는 것임
- 예고편에서 미래에서 온 불안한 남자(샘 록웰)은 식당에 난입해 낯선 사람들에게 AI 종말을 막아야 한다고 알림. 갑자기 거미다리 인형 로봇, 네온 불빛이 환하게 빛나는 디스토피아 골목길, 그리고 교외를 활보하는 거대한 발굽이 있는 동물 사이를 맴돌게 되고, 이 모든 장면에는 실시간으로 자신의 AI 종말을 이야기하고 싶어 하는 사람들의 재치 있는 대사가 삽입됨. 신비로운 삼각형 문양이 곳곳에 배치되고, 30 초마다 새로고침 되는 듯한 타임라인의 공황적인 리듬에 맞춰 자막이 등장함
- 혼돈 속에서 영화 〈에브리씽 에브리웨어 올 앳 원스〉(Everything Everywhere All At Once)를 떠올릴 수 있으나 적어도 로봇 영혼, 디지털 계몽, 인간의 오만함에 대한 또 다른 심오한 우화를 접하게 되는 건 아는 듯함
- 〈굿 럭, 해브 펀, 돈 다이〉에는 주노 템플(Juno Temple)과 헤일리 루 리처드슨(Haley Lu Richardson)도 출연하며, 2 월에 개봉 예정임

[영국] 〈K 팝 데몬 헌터스〉 노래가 금지된 영국의 한 학교 [10)]

- 영국의 한 학교에서 넷플릭스 인기 영화 〈K 팝 데몬 헌터스〉(KPop Demon Hunters)의 노래를 기독교 정신에 어긋난다는 우려를 제기해 부르는 것을 금지함
- 도싯(Dorset)주에 위치한 영국 국교회의 유아학교에서 11 월 14 일 학부모에 보낸 서한에 일부 지역 주민이 악귀에 대한 언급에 불쾌감을 느낀다고 밝힘
- 학교 측은 신과 선에 반대하는 영적인 세력과 연관시키기 때문이라고 밝힘
- 17 일 발표에서 교장 대행은 학부모들로부터 노래에 대한 긍정적인 메시지를 강조하는 피드백을 받았다고 밝혔지만, 학교에서는 해당 주제가 불편하다는 학생들을 지원하고자 한다고 말함
- 피드백 중에는 영국에서 10 주간 1 위를 차지한 싱글 '골든'(Golden) 등의 노래가 팀워크, 용기, 친절을 배우는 데 도움이 되었다는 글도 있었음
- 8 월 최다 시청 영화를 기록한 〈K 팝 데몬 헌터스〉는 가상의 케이팝 걸그룹 헌트릭스(Huntr/x)의 모험을 그리며, 세 멤버가 음악과 결투 실력으로 악귀로부터 인간을 보호하는 이야기를 다룸
- 다섯 악귀로 구성된 라이벌 그룹 사자 보이즈(Saja Boys)의 노래 가사에는 유혹과 매혹이라는 주제가 담겨 있음

10) 출처 : https://www.bbc.co.uk/news/articles/ceq03r3z2eqo

- 한 학부모는 자녀와 친구들 모두가 노래를 좋아하고 방과후 수업에서 춤도 췄다고 밝힘

[영국] 런던 레스터 광장에 세워진 브리짓 존스 석상 11)

- 영화 〈브리짓 존스〉(Bridget Jones)의 동상이 런던 레스터 광장에 세워짐
- 작가 헬렌 필딩(Helen Fielding)이 1996 년 창작한 〈브리짓 존스〉는 2001 년 영화로 각색됨. 올해 초 네 번째 영화가 개봉함
- 동상 공개에는 브리짓 존스 역을 20 년 이상 맡아온 배우 르네 젤위거(Renée Zellweger)가 함께 함
- 젤위거는 브리짓에게 누구나 공감할 수 있으며 그것이 그녀의 매력이라고 설명함. 연약함과 인간성, 그녀의 고군분투 속에서 우리 자신을 발견한다고 밝힘. 그 과정에서 우리는 불완전한 우리 자신으로 살아도 괜찮다는 위로를 받게 된다고 함
- 브리짓 존스라는 캐릭터는 많은 여성들의 마음을 사로잡았고, 그녀의 시련과 고난 속에서 위안을 얻었음. 브리짓은 다양한 세대와 소통해 왔고 최근에는 새로운 젊은 층도 사로잡음
- 브리짓 존스의 네 번째 영화인 〈브리짓 존스:뉴 챕터〉(Bridget Jones: Mad About the Boy,)는 2 월에 개봉했으며, 브리짓이 싱글맘으로 살면서 연애 문제를 다루는 모습을 보여줌. 시리즈의 마지막 작품으로 기획됨
- 해당 영화에 대한 평단의 반응은 엇갈렸으나, 유니버설에 따르면 영국과 아일랜드에서 로맨틱 코미디 영화로는 역대 최고 오프닝 성적을 기록했다고 함

[영국] 아델, 톰 포드 영화에 연기자로 데뷔 예정 12)

- 영국 가수 아델(Adele)이 톰 포드(Tome Ford) 감독의 새 영화로 연기 데뷔를 앞두고 있음
- 패션 디자이너이자 영화 감독인 톰 포드는 18 세기 이탈리아를 배경으로 한 세 번째 장편 영화를 준비하고 있음. 해당 영화는 앤 라이스(Anne Rice)의 1982 년 소설 〈크라이 투 헤븐〉(Cry to Heaven)를 각색한 작품임
- 아델은 니콜라스 홀트(Nicholas Hoult), 에런 존슨(Aaron Taylor-Johnson), 키어런 하인즈(Ciarán Hinds), 탠디 뉴튼(Thandiwe Newton), 콜린 퍼스(Colin Firth), 조지 맥케이(George MacKay), 폴 베타니(Paul Bettany), 오웬 쿠퍼(Owen Coope) 등과 함께 출연함
- 원작은 오페라계에서 성공하려는 베네치아 귀족과 칼라브리아 출신의 거세된 거장의 이야기를 담고 있음. 뉴욕 타임스 북리뷰(The New York Times Book Review)의 앨리스 호프만(Alice Hoffman)은 이 작품을 대담하고 에로틱하며, 사치와 성적 긴장감, 그리고 음악이 어우러져 있다고 평했고, 워싱턴 포스트(Washington Post)의 조셉 맥렐런(Joseph McLellan)은 매혹적이면서도 잘 알려지지 않은 세계에 대한 몰입도 높은 시선이라고 평함
- 이 영화는 오스카상 후보에 오른 크리스토퍼 이셔우드 원작의 영화 〈싱글 맨〉(A Single Man)과 에이미 애덤스

11) 출처 : https://www.bbc.co.uk/news/articles/c5ylene693no
12) 출처 : https://www.theguardian.com/film/2025/nov/12/adele-tom-ford-movie-acting-debut

주연의 서사 스릴러 〈녹터널 애니멀스〉(Nocturnal Animals)에 이은 포드 감독의 세 번째 작품임

- 감독은 영화를 만들던 때가 인생에서 가장 즐거웠던 순간이라고 말하며, 82 살까지 할 수 있기를 바란다고 함. 그는 시간은 흘러가고 있고 패션은 젊은이의 게임이라고 말함
- 〈크라이 투 헤븐〉은 올해와 런던과 로마에서 프리 프로덕션 중이며 촬영은 1 월에 시작되어 2026 년 후반에 개봉될 예정임
- 아델은 이전에 자비에 돌란 감독이 연출한 영화 〈더 데스 앤 라이프 오브 존 F. 도노반〉(The Death and Life of John F Donovan)에서 연기 데뷔를 할 것이라는 소문이 돌았음. 최종 편집본에는 그녀의 노래가 포함되었지만, 가수 본인은 결국 포함되지 않았음. 이 영화는 로튼 토마토에서 19%의 신선도 지수를 기록하며 대부분 부정적인 평가를 받음
- 작년 뮌헨에서 열린 여러 공연을 매진시킨 후, 아델은 음악 활동을 무기한 중단하겠다고 발표함

[영국] 연극 〈헝거게임: 온 스테이지〉의 엇갈린 비평가 리뷰 13)

- 런던의 금융 지구인 캐너리 워프(Canary Wharf)에서 연극 〈헝거게임: 온 스테이지〉는 1,200 석 규모의 경기장 파넴(Panem)을 구현함
- 연극은 수잔 콜린스(Suzanne Collins) 베스트셀러 디스토피아 소설을 각색했으며, 제니퍼 로렌스(Jennifer Lawrence)와 조쉬 허처슨(Josh Hutcherson)이 주연을 맡은 영화 프랜차이즈로 제작됨
- 2,600 만 파운드(한화 약 494 억 원)를 들여 건설된 트루바도 캐너리 워프 극장(Troubadour Canary Wharf Theatre)은 아레나 스타일의 좌석을 갖추고 있으며, 관객을 각기 다른 "구역"에 배치하여 웅장한 영상, 몰입형 프로젝션, 극적인 공중 장면을 구현할 수 있도록 설계됨
- 미아 캐러거(Mia Carragher)가 연기한 캣니스(Katniss)와 유언 개럿(Euan Garrett)이 연기한 피타(Peeta)가 불타는 전차를 타고 무대 위를 날아오르는 장면이 등장함
- 더 스테이지(The Stage)를 비롯한 비평가들은 이 쇼의 야심 찬 기획과 기교적인 연출을 칭찬했지만, 일부 평론가들은 이 이야기가 감정적 충격을 충분히 담고 있는지에 대해 의구심을 표함
- 파이낸셜 타임스는 별 두 개를 주며 시각적으로는 활기가 넘치지만, 박동하는 심장이 부족하다고 평함
- 세라 헤밍(Sarah Hemming)은 아이들이 죽어가는 모습을 지켜보고 있는데, 이는 우리에게 큰 충격이 되어야 하지만 감정적인 충격은 거의 없다고 씀
- 더 스테이지의 홀리 오마호니(Holly O'Mahony)는 쇼를 야심차고 훌륭하다고 평하며 4 점을 줌. 시리즈 팬들에게 깊은 인상을 남길 만한 요소가 충분하며, 공간 활용도가 매우 좋다고 평함
- 인디펜던트(The Independent)는 별 3 개로 캐러거(Carragher)의 운동 능력과 인상적인 무대 데뷔를 칭찬함
- 앨리스 새빌(Alice Saville) 또한 기대할 만한 모든 화려함을 갖추고 있지만, 이야기의 핵심을 놓치고 있다고 평함
- 더 타임스(The Times)의 클라이브 데이비스(Clive Davis)는 별 두 개를 주며, 경기장에 도착했을 때는

13) 출처 : https://www.bbc.co.uk/news/articles/cy9pw4jv31po

인상적이지만, 액션이 시작되면 공연이 높은 가격을 정당화할 만큼의 볼거리로 가득 채우는 데 어려움을 겪는다고 평함

- 전 리버풀 선수 제이미 캐러거(Jamie Carragher)의 딸인 신인 캐러거를 포함한 출연진은 뛰어난 연기로 찬사를 받음
- 가디언(The Guardian)의 아리파 아크바(Arifa Akbar)는 별 3 개를 주며 감정보다는 화려함이 전부라고 평하며, 코너 맥퍼슨(Conor McPherson)의 각색에서는 사건의 속도에 의해 끊어지는 듯한 공포를 느낄 수 없다고 덧붙임
- 텔레그래프(Telegraph)의 클레어 알프리(Claire Alfree)는 이 연극이 소설을 우울할 정도로 형편없는 각색이라고 평함
- 피타 역을 맡은 개럿은 BBC 와의 인터뷰에서 이 드라마는 그 자체로 새로운 모습을 보여주는 작품이기 때문에 원작과 비교할 수 없다고 밝힘. 그는 원작자가 최근 리허설을 보러 왔는데 마음에 들었다고 했다고 함
- 10 월 중순에 프리뷰가 시작된 이래로 일부 관객들은 초기 공연을 혼란스럽고 너저분하다고 비난하며 긴 줄과 지연이 있었고 공연장 일부 구역은 완공되지 않은 흔적이 눈에 띄었다고 말함
- 프로듀서인 올리버 로이즈(Oliver Royds)는 BBC 에 이 정도 규모의 쇼에서는 항상 초기 문제가 있다고 말했고, 처음부터 제대로 준비하지 못했다고 밝힘
- 로이즈는 건물 건설 과정에 대해 42,000 개의 강철 조각을 크레인으로 옮겨야 했고, 수천 명의 사람들이 모여서 이를 실현했다고 말함
- 캐러거는 BBC 와의 인터뷰에서 이 공연이 정말 기술적으로 어려운 도전이라고 말함. 무대에서 너무 많은 부분이 열려있어 무언가를 잘못된 위치에 놓으면 다음 장면에 영향을 미쳐 훨씬 앞서가는 생각을 해야 한다고 밝힘
- 개럿은 자신의 공연에서 감정적 강렬함이 기술적 정밀함과 병행되어야 한다고 덧붙임. 긴장감 넘치는 장면에서 모든 것을 쏟아붓지만, 무엇을 클립으로 고정해야 할지, 소품을 어디에 놓아야 할지 기억해야 하고, 매끄럽고 눈에 띄지 않게 만드는 것이 가장 큰 어려움이라고 밝힘
- 해당 작품은 육체적으로도 매우 힘든 작업임. 끊임없이 이어지는 격투 장면, 무대를 가로지르는 빠른 질주, 그리고 빡빡한 타이밍의 스턴트 장면들이 있음
- 캐러거는 서로 편하게 대하고 상대를 때렸을 때 상대가 비켜줄 것이라는 믿음을 가져야 한다고 밝힘. 안전하게 하면 그만큼 잘 보이지 않기 때문에, 믿을 수 있어야 함

[영국] 앨런 릭먼의 대본과 기념품 경매에 나와 14)

- 앨런 릭먼(Alan Rickman)의 세심한 디테일에 대한 집착은 그가 모든 대본에 남긴 수많은 필기에서 드러남. 고인이 된 배우의 개인 소장품 중 영화 관련 물품들이 경매에 나왔는데, 그중에는 〈다이 하드〉(Die Hard)와 〈해리 포터〉(Harry Potter)의 대본도 포함됨

14) 출처 :
http://xn--theguardian-kp5b.com/film/2025/nov/13/alan-rickman-scripts-mementoes-auction-die-hard-harry-potter

- 연예계 기념품을 전문으로 취급하는 경매회사 프롭스토어(Propstore)는 앨런 릭먼 아카이브에서 나온 여러 품목을 3 일간 경매에 내놓는다고 밝힘
- 경매사에 따르면, 2016 년에 사망한 릭먼은 각 영화별 대본과 기타 관련 물품들을 플라스틱 상자에 따로 보관하는 습관이 있었다고 함
- 가장 높은 가격으로 추정(3 만~6 만 파운드, 한화 5,700 만 원~1 억 1,400 만 원)된 물품은 릭먼의 영화 데뷔작인 1988 년 스릴러 영화 〈다이 하드〉에서 수집한 것으로, 그는 독일 테러리스트 한스 그루버(Hans Gruber) 역을 맡아 호평을 받음
- 해당 물품에는 여기에는 릭먼의 자필 메모와 대체 대사 제안이 담긴 촬영 대본, 콜시트, 보도자료, 그리고 릭먼이 런던에서 열리는 영화 갈라 시사회에 초대받은 내용이 포함됨
- 같은 영화에서 사용된 10 만 달러 상당의 재무부 채권 소품도 별도 판매될 예정이며, 감정 가격은 1,000~2,000 파운드(한화 약 190~380 만 원)임
- 릭먼은 2001 년부터 2011 년까지 8 편의 영화에 모두 출연한 해리 포터 시리즈의 세베루스 스네이프(Severus Snape) 역으로 가장 잘 알려져 있으며, 그의 작품 중 다수가 판매 중임
- 판매 품목 중에는 해리 포터와 마법사의 돌 출연진과 제작진에게 선물 받은 금도금 회중시계(추정가: 2,000~4,000 파운드, 한화 약 380~760 만 원), 해리 포터 소설 세트(추정가: 1,000~2,000 파운드), 포장 상태의 스네이프 장난감 피규어(추정가: 500~1,000 파운드, 한화 95~190 만 원), 그리고 론 위즐리 역을 맡은 루퍼트 그린트가 릭먼에게 직접 그린 할로윈 메시지(추정가: 2,000~4,000 파운드) 등이 있음
- 1989 년작 영국 유령 로맨스 〈트룰리, 매들리, 디플리〉(Truly Madly Deeply)의 물건 상자에는 주석이 달린 대본 페이지, 첼로를 연주하는 방법에 대한 메모, 영화감독 앤서니 밍겔라(Anthony Minghella)의 감사 편지가 들어 있음
- 릭먼이 악당으로 등장했던 〈의적 로빈 후드〉(Robin Hood: Prince of Thieves)의 촬영 대본도 감정가 1 만에서 2 만 파운드(한화 약 1,900 만~3,800 만 원)인 고가의 물품임
- 많은 사랑을 받는 외계인 코미디 영화 〈갤럭시 퀘스트〉(Galaxy Quest)에서 나온 아이템도 판매 예정임. 영화 로고가 새겨진 모자와 캐스트 및 제작진 파티 초대장(추정 가격 4,000~8,000 파운드, 한화 약 760~1510 만 원)이 있음
- 에마 톰슨(Emma Thompson)이 각본을 쓴 영화 〈센스 앤 센서빌리티〉에서 브랜든 대령(Colonel Brandon) 역을 맡은 그의 사진도 판매될 예정임
- 릭먼이 천사 메타트론(Metatron)을 연기했던 케빈 스미스(Kevin Smith) 감독의 1999 년 종교 코미디 영화 〈도그마〉(Dogma)의 소품들과, 릭먼이 연출한 첫 작품인 〈윈터 게스트〉(The Winter Guest)의 각본과 클래퍼보드, 그리고 두 번째이자 마지막 작품 〈어 리틀 카오스〉(A Little Chaos)의 제작 노트, 스토리보드, 현장 답사 노트 또한 판매 예정임
- 프롭스토어의 엔터테인먼트 기념품 판매는 12 월 5 일부터 7 일까지 런던에 소재한 영국 영화 텔레비전 예술 아카데미(BAFTA)와 온라인에서 진행됨

[영국] 런던에서 영화감독 웨스 앤더슨의 전시 시작 15)

- 21 세기 최고의 영화 스타일리스트 중 하나인 웨스 앤더슨의 전시가 런던 디자인 뮤지엄(Design Museum)에서 개최됨
- 전시 '웨스 앤더슨: 아카이브'(Wes Anderson: The Archives)는 웨스 앤더슨의 소품, 예술 작품, 디자인과 아카이브를 공개할 예정임
- 이번 전시는 디자인 뮤지엄과 파리의 시네마테크 프랑세즈(la Cinémathèque française)의 협업으로 기획되었으며 웨스 앤더슨의 작품을 전문으로 하는 최초의 전시임
- 스토리보드, 폴라로이드, 스케치, 그림, 수기로 작성한 노트, 인형, 미니어처 모형, 의상 등 700 점이 넘는 전시물을 감상할 수 있음
- 주요 전시품으로는 〈그랜드 부다페스트 호텔〉(Grand Budapest Hotel)의 모형, 로얄 테넌바움(Royal Tenenbaum)에서 마고 테넌바움이 입은 펜디(Fendi) 코트, 〈스티브 지소와의 해저생활〉(The Life Aquatic)과 〈판타스틱 미스터 폭스〉(Fantastic Mr Fox)의 스톱모션 인형 등이 있음
- 앤더슨의 1993 년 데뷔작인 단편 영화 〈바틀 로켓〉(Bottle Rocket)을 상영함
- 전시는 11 월 21 일에 시작해 2026 년 7 월 26 일까지 진행될 예정임

[영국] BBC 〈라인 오브 듀티〉 시즌 7 촬영 예정 16)

- 영국 공영방송 BBC 의 경찰 드라마 〈라인 오브 듀티〉가 일곱 번째 시즌으로 돌아옴. 에이드리언 던바(Adrian Dunbar), 비키 맥클루어(Vicky McClure), 마틴 콤스턴(Martin Compston)이 맡았던 배역으로 출연할 예정임
- BBC 는 제드 머큐리오(Jed Mercurio)가 각본을 맡은 6 화가 분량의 새로운 시리즈가 봄에 벨파스트에서 촬영을 시작한다고 밝힘
- 맥클루어는 시리즈가 다시 돌아온다는 사실에 기쁘다 전했고, 던바는 세 명의 친구들이 내년에 다시 촬영에 참여하게 되어 정말 기쁘다고 덧붙임
- 시즌 6 은 2021 년에 1,700 만 명이 넘는 시청자를 모으며 마무리됨. 새 시즌의 방영 시기를 아직 발표하지 않음
- 시즌 6 의 마지막 회에서 'H'로 알려진 범죄 조직의 수장을 추적하는 스토리라인이 마무리되었고, BBC 와 제작진은 당시 추가 시즌 계획이 없다고 밝혔으나 일곱 번째 시즌을 개방 중이라고 확인함
- 시즌 7 이 AC-12 가 해체되고 경찰 표준 감독관(Inspectorate of Police Standards)으로 개칭되는 것으로

15) 출처 : https://www.timeout.com/london/news/a-blockbuster-new-wes-anderson-exhibition-is-opening-in-london-this-weekend-112025
16) 출처 : https://www.theguardian.com/film/2025/nov/18/hollywood-movies-about-ai-artificial-intelligence-gore-verbinski-good-luck-have-fun-dont-die

시작한다고 밝히며, 스티브 아놋(Steve Arnott), 케이트 플레밍(Kate Fleming), 테드 헤이스팅스(Ted Hastings)가 계속해서 경찰 부패를 척결하기 위해 노력하는 모습을 그릴 예정임

- BBC 는 이들의 업무가 어려운 상황에서 세 사람이 지금까지 가장 민감한 사건을 맡게 될 예정이라고 함
- 새로운 캐릭터인 도미닉 고프 형사(Det Insp Dominic Gough)는 조직범죄 소탕 작전으로 명성을 얻은 카리스마 넘치는 경찰관으로, 직위를 남용하여 성범죄자로 활동했다는 혐의를 받고 있음
- 라인 오브 듀티는 2012 년에 방영을 시작하여 지난 10 년 동안 가장 인기 있는 TV 드라마 중 하나로 자리매김했으며, 스티븐 그레이엄(Stephen Graham), 탄디웨 뉴턴(Thandiwe Newton), 켈리 맥도널드(Kelly Macdonald), 레니 제임스(Lennie James)와 같은 게스트 스타들이 출연함

[스페인] 발렌시아 영화자료관, 현대 한국 영화 특별 기획전 개최 [17)]

- 발렌시아 영화자료관(La Filmoteca Valenciana)은 최근 한국에서 제작된 네 편의 대표적 작품을 선보이는 '현대 한국 영화 기획전'을 개최하며 현지 관객에게 한국 영화의 현재를 조망할 특별한 기회를 제공함
- 이번 프로그램은 바르셀로나 주재 대한민국 총영사관, 주스페인 한국문화원, 그리고 영화진흥위원회(KOFIC)의 협력으로 마련되었고, 한–스페인 문화교류의 중요한 계기로 평가되고 있음
- 기획전은 한국 영화가 가진 기술적 성장과 장르적 다양성을 소개하는 데 초점을 맞추고 있으며, 상영되는 네 편의 작품은 각각 단 한 차례씩 특별 상영됨
- 기획전의 문은 11 월 20 일 목요일 오후 8 시 우민호 감독의 역사 영화 〈하얼빈〉(2024)이 열게 됨. 이 상영에는 박영효 바르셀로나 총영사가 직접 참석해 작품을 소개하며, 개막작의 위상을 한층 높임
- 현빈 주연의 이 작품은 1909 년 하얼빈역에서 이토 히로부미를 사살한 독립운동가 안중근을 중심으로, 나라의 미래를 위해 목숨을 건 독립운동가들의 활동을 그리고 있음. 역사적 사실에 기반한 서사와 완성도 높은 연출, 긴박감 넘치는 첩보적 요소가 결합된 작품으로, 스페인 관객에게 한국 근현대사를 새롭게 이해할 기회가 될 것으로 기대됨
- 이어지는 두 번째 작품은 11 월 21 일 금요일 오후 8 시 15 분에 상영된 〈백두산: 알레르타 로하〉(2019)임
- 김병서·이해준 감독이 공동 연출한 이 영화는 초대형 자연재해를 다룬 재난 영화로, 백두산 폭발로 인한 화산재와 지진이 한반도 전역을 뒤흔드는 가운데 남북한 정부가 협력해 국민을 보호하고 사태를 해결해 나가는 과정을 그림. 한 특수부대 요원이 북한 군부와 접촉하며 남북 공동작전을 수행하는 설정은 재난 대응을 넘어 한반도의 정치적 현실까지 포괄하며, 전형적인 재난 영화 이상의 의미를 전달하는 작품임
- 세 번째 상영은 11 월 27 일 목요일 오후 8 시로, 홍원찬 감독의 〈다만 악에서 구하소서〉(2020)가 스크린에 오를 예정임
- 이 영화는 은퇴를 앞둔 청부살인업자가 납치된 딸을 구하기 위해 방콕으로 향하는 여정과, 형의 복수를 위해 그를 끈질기게 추격하는 야쿠자의 이야기를 중심으로 펼쳐지는 액션·범죄물임. 국제적 배경, 강도 높은 액션 시퀀스, 감정적 동기가 결합된 이 작품은 한국식 느와르의 정체성을 명확히 보여주는 대표적인

17) 출처 : https://comunica.gva.es/va/detalle?id=398791297&site=373430869

예로, 한국 액션 장르의 스타일과 미학을 스페인 관객에게 소개하는 역할을 하게 됨

- 마지막으로 11 월 28 일 금요일 오후 8 시 15 분에는 이종필 감독의 〈탈출〉(2024)이 상영되며 기획전을 마무리할 예정임
- 이 작품은 스페인 시체스 국제영화제 오르비타 섹션에서 먼저 공개된 바 있으며, 10 년의 의무복무를 마치고 영웅 칭호까지 받았으나 더 나은 삶을 꿈꾸며 남한으로 탈출하려는 북한 하사의 절박한 여정을 그림. 치열한 추격전이 중심을 이루는 이 영화는 한 개인의 선택과 자유, 그리고 한반도를 둘러싼 복잡한 현실을 스릴 넘치는 방식으로 전달함
- 이번 기획전이 가지는 의미는 단순한 영화 상영을 넘어섬. 무엇보다 스페인의 대표적 공공 영화 기관인 발렌시아 영화자료관이 현대 한국 영화를 독립적인 프로그램으로 구성했다는 사실 자체가 한국 문화의 현지 확산과 관심 증대를 반영함
- 또한 서로 다른 장르와 시대적 배경을 가진 작품들로 라인업을 구성함으로써 한국 영화 산업의 폭넓은 스펙트럼과 높은 제작 수준을 스페인 관객에게 일목요연하게 보여주는 장이 됨
- 여기에 한국 정부 기관과 스페인 문화기관의 협업이 더해지며, 이번 기획전은 양국 간 문화 외교의 강화와 상호 이해 증진이라는 의미까지 포괄하게 됨
- 특히 안중근 의거, 남북한 협력, 탈북 서사 등 한국사의 중요한 주제를 담은 작품들이 포함되어 있어, 스페인 관객들은 한국 사회의 역사적 맥락과 현대적 고민까지도 자연스럽게 접할 수 있게 됨
- 이처럼 이번 기획전은 한국 영화의 예술성·대중성뿐 아니라 한국 사회와 문화를 다층적으로 소개하는 의미 있는 문화 행사로 자리매김할 전망임

[스웨덴] 스웨덴 전설적 밴드 'Refused' 이야기, 영화로 제작 [18]

- **스웨덴의 전설적인 하드코어 밴드 'Refused'의 이야기를 담은 영화가 제작될 예정. 보도에 따르면, 감독 발삼 헬스트룀(Balsam Hellström)이 연출하는 신작 〈Exit to End〉는 1990 년대 우메오(Umeå) 출신 밴드의 결성부터 주요 축제 공연, 마지막 투어에 이르기까지 밴드의 궤적을 그릴 예정임**
  - 영화는 단순한 음악 다큐멘터리를 넘어, 이상주의의 대가(代價), 우정과 화해, 그리고 음악과 사회 변혁을 꿈꾸던 스웨덴 소도시의 변화를 조명할 생각임. 헬스트룀 감독은 보도자료를 통해 "이 작품은 이상주의의 대가, 친구 간의 갈등과 화해, 그리고 예기치 않은 방식으로 세계적인 명성을 얻게 된 한 작은 도시의 이야기"라고 설명
  - 제작은 스웨덴 공영 방송 SVT 와 협력해 진행되며, 이 밴드는 현재 고별 투어 중이며 Refused 는 오는 12 월 21 일 우메오의 Väven 문화센터에서 마지막 공연을 앞두고 있음
  - Refused 는 1991 년 우메오에서 결성된 하드코어 펑크 밴드로, 혁신적인 사운드와 강한 정치적 메시지로 국제적인 명성을 얻었음. 영화는 스웨덴 언더그라운드 음악적 장면뿐 아니라, 사회주의적 이상과 반체제 정서를 지녔던 90 년대 스웨덴의 문화적 전환기를 되돌아보게 하는 작품이 될 것으로 보임

18) 출처 : https://swedenherald.com/article/the-story-of-refused-becomes-a-film

- 밴드의 마지막 공연을 앞두고 영화가 제작되는 만큼, 팬들과 음악사적으로도 의미 있는 기록이 될 전망임

|그림 5| 그룹 Refused의 공연 장면

[스웨덴] TV 드라마 〈장갑 없이 눈물을 닦지 마라〉 뮤지컬로 재탄생 19)

- **스웨덴 작가 겸 연극인 요나스 가델(Jonas Gardell)의 대표작 〈Torka aldrig tårar utan handskar (장갑 없이 눈물을 닦지 마라)〉가 원작 TV 드라마에 이어 뮤지컬로 새롭게 무대에 오를 예정. 스웨덴 공영방송 SVT 는 이 작품이 2026 년 9 월 24 일 스톡홀름 고타 레온(Göta Lejon) 극장에서 초연될 예정이라고 밝혔음**
  - 이 작품은 원래 2012 년 SVT 에서 방영된 3 부작 TV 드라마로, 스웨덴 내에서 높은 시청률과 사회적 반향을 일으켰음. 드라마는 가델의 동명 소설 삼부작을 기반으로, 동성애자 청년들의 삶과 1980 년대 스톡홀름에서의 AIDS 확산이라는 주제를 사실적이고 섬세하게 다뤄 큰 평가를 받았음
  - 뮤지컬 버전에서는 가델이 직접 극본과 가사를, 프레드릭 켐페(Fredrik Kempe)가 새로운 음악을 담당함. 가델은 "이 노래들 중 일부는 결혼식이나 장례식에서 불려지길 바란다"라고 밝혔음. 작품은 1980 년대 스톡홀름을 배경으로 젊은 동성애자 남성들이 자신의 정체성을 발견하고 가족을 이루며 살아가는 과정을 그리며, 동시에 AIDS 라는 질병과 마주하며 겪는 고통과 상실을 사실적으로 보여줌
  - 주연은 마틴 스토케 매티센(Martin Stokke Mathiesen)이 벤자민 역을, 발데마르 발케크(Valdemar Wahlbeck)가 라스무스 역을 맡고, 올라 살로(Ola Salo)가 폴 역으로 출연. 연출은 칼 요한 칼손(Carl Johan Karlson)이 맡음. 제작진은 원작 TV 드라마에서 다뤘던 시대적·사회적 맥락을 유지하면서 음악과 무대 연출을 통해 감정의 몰입도를 높였다고 설명함
  - 스웨덴 내에서는 원작 드라마가 사회적·문화적으로 중요한 의미를 가진 작품으로 평가 돼왔으며, 이번 뮤지컬화는 이야기를 보다 폭넓은 관객층에게 전달하고 음악과 무대를 통해 새롭게 조명하는 계기가 될 것으로 기대함. 가델은 "이 뮤지컬이 우리가 잊고 싶었던 이야기뿐 아니라, 기억해야 할 이야기로 남기를 바란다"라고 말했음

19) 출처 : https://www.svt.se/kultur/jonas-gardells-torka-aldrig-tarar-blir-musikal

|그림 6| 프레드릭 켐프와 요나스 가델

[튀르키예] 〈거짓말의 거짓말〉 리메이크작 조기 종영 결정 [20]

- **NOW 채널에서 방영되고 있는 〈Ben Onun Annesiyim (나는 그의 어머니이다)〉이 탄탄한 배우진에도 불구하고 낮은 시청률로 인해 조기 종영될 예정임**
  - 〈Ben Onun Annesiyim (나는 그의 어머니이다)〉은 한국 드라마인 〈거짓말의 거짓말〉을 튀르키예에서 각색한 드라마임
  - 푼다 에르이이트(Funda Eryiğit), 자네르 진도룩(Caner Cindoruk), 제린 테킨도르(Zerrin Tekindor)가 주연을 맡았음
  - 1 화 대본은 외즈게 아라스(Özge Aras), 2 화 대본은 유누스 오잔 코르쿠트(Yunus Ozan Korkut), 3 화 대본은 투나 크이그(Tuna K ı yg ı)가 집필하였음
  - 3 화까지 연출은 유누스 오잔 코르쿠트(Yunus Ozan Korkut)가 맡았음
  - 본 드라마는 탄탄한 배우진과 매력적인 주제로 인해 큰 기대를 받았던 바 있음
  - 그러나 2024 년 10 월 24 일 방영된 1 화 시청률 1.97 포인트를 기록함. 해당 수치는 동 시즌 드라마 1 화 시청률 중 최하위권에 해당함
  - 촬영은 드라마 4 화 촬영 이후 짧은 휴식기를 가졌음. 시청률 결과에 따라 촬영 지속 여부를 판단하기로 되어 있었음
  - 이후 3 화까지 드라마의 시청률 평균은 2.29 포인트로 기대에 미치지 못하였음
  - 드라마 3 화 방영 이후 시청률 순위 또한 16 위를 기록하자 제작진은 조기 종영 결정을 내렸음

20) 출처 : https://t24.com.tr/haber/ben-onun-annesiyim-dizisi-icin-final-karari,1274523
https://www.turkiyegazetesi.com.tr/magazin/iddiali-dizi-baslar-baslamaz-bitti-ben-onun-annesiyim-icin-final-karari-1158701?s=1

[튀르키예] 튀르키예의 일일 TV 시청 시간 조사 결과 발표 21)

- **RTÜK(라디오·텔레비전 최고위원회)이 튀르키예 내 일일 텔레비전 시청 시간 관련 연구를 수행함**
  - RTÜK(라디오·텔레비전 최고위원회)의 〈Medyametre 2024 (미디어미터 미디어 사용 습관 조사 2024)〉 조사를 통해 최다 시청 프로그램 유형 및 연령대별 시청 경향이 공개되었음
  - 일일 텔레비전 시청 습관의 경우 다음과 같은 조사 결과가 발표되었음
    - 평균 3 시간 43 분 텔레비전을 시청함
    - 65 세 이상 시청자의 일일 평균 텔레비전 시청 시간은 5 시간 16 분으로 확인됨
    - 여성 시청자의 일일 평균 텔레비전 시청 시간은 4 시간 2 분, 남성 시청자의 일일 평균 텔레비전 시청 시간은 3 시간 25 분으로 확인됨
  - 선호 프로그램의 경우 다음과 같은 조사 결과가 발표되었음
    - 뉴스 89%
    - 드라마 및 영화 85.7%. 여성의 드라마 및 영화 시청 비율은 92.2%, 남성은 79%. 가장 많이 드라마 및 영화를 시청하는 연령대는 55-64 세로, 90.4%가 드라마 및 영화를 시청한다고 응답하였음
    - 경쟁 프로그램 64%
    - 다큐멘터리 45.4%
  - 뉴스 획득 경로 중 가장 신뢰받는 매체는 텔레비전(91.9%)임
    - 소셜미디어(77.8%), 인터넷 뉴스 사이트(73.7%)가 그 뒤를 이었음
  - 소셜미디어 이용 시간의 증가 또한 확인되었음
    - 15-24 세 연령층의 소셜미디어 이용 시간이 일일 평균을 초과한 4 시간 5 분으로 확인됨
    - 소셜미디어를 매일 이용하는 비율은 69.1%
    - 소셜미디어 일일 평균 이용 시간은 3 시간 12 분
    - 조사 대상자 보유 기기 중 휴대전화 보유 비율은 99%
    - 조사 대상자의 일일 인터넷 접속 비율은 82.5%
    - 텔레비전 방송을 매일 시청하는 비율은 69.6%
    - 온디맨드 플랫폼을 매일 이용하는 비율은 16.5%
    - 라디오 및 디지털 음악 방송을 매일 청취하는 비율은 10.4%

21) 출처 : https://onedio.com/haber/rtuk-arastirdi-turkiye-de-gunluk-tv-izleme-suresi-belli-oldu-en-cok-ne-izleniyor-belli-oldu-1325864

[멕시코] 셰인바움 대통령과 샐마 헤이엑, 영화 산업 발전 위해 회동 22)

- 멕시코 출신의 세계적인 배우이자 영화 제작자인 셀마 헤이엑는 최근 클라우디아 셰인바움 대통령과 베라크루스에서 가진 약 2 시간가량 비공개 면담에서 멕시코 영화 산업의 발전을 위한 정책적 지원과 유인책 마련의 필요성을 제안함
- 셰인바움 대통령은 다음 날 오전 기자회견에서 해당 만남을 "매우 유쾌하고 의미 있는 시간이었다"라고 소개하며, 헤이엑에 대해 "깊은 비전과 진정성을 갖춘 인물"이라고 높이 평가함
- 두 사람의 대화는 단순한 인사를 넘어, 국내외 영화 제작을 멕시코로 유치하기 위한 실질적인 인센티브 도입 방안에 초점을 맞추었으며, 후속 협의 의지를 함께 확인함
- 대통령은 해당 제안이 처음은 아니었으며, 이미 관광부 장관 호세피나와 문화부 장관 클라우디아 쿠리엘로부터 유사한 건의를 받은 바 있다고 언급함
- 셰인바움은 멕시코시티 시장 재임 시절, 영화 촬영 인허가에 최대 4 개월이 소요되던 절차를 24 시간 내 승인 가능하도록 간소화했던 정책 경험을 공유하며, 행정 장벽 완화의 중요성을 재차 강조함
- 당시 시정부의 제도 개편은 단기간 내 약 22 만 개의 임시 일자리를 창출하는 성과를 낳았으며, 대부분의 고용이 영화 촬영과 관련된 직종으로 높은 급여 수준을 제공했다고 덧붙임
- 대통령은 헤이엑이 제안한 것처럼, 멕시코의 영화산업을 활성화하기 위해 정부 차원의 경제적 인센티브 체계 마련은 충분히 고려할 만한 가치가 있다고 평가함
- 헤이엑은 현재 고향 베라크루스의 해변에서 차기 영화 프로젝트 촬영을 위해 멕시코 방문을 했으며, 대통령과의 면담도 해당 일정 중 성사됨
- 셰인바움은 헤이엑이 할리우드 진출의 물꼬를 튼 상징적 인물로서, 수많은 멕시코 여성 배우들에게 길을 열어주었고, 미국 내 이민자 권리 보호를 위해 꾸준히 목소리를 내온 점도 높이 평가함
- 또한, 헤이엑이 문화부 및 관광부 관계자들과의 기존 대화를 통해 이미 멕시코 내외의 영화 제작 유치를 위한 환경 조성이 중요하다는 의견을 피력해 왔으며, 이번 만남은 이를 실질 논의로 발전시키는 계기가 되었다고 설명함
- "그녀는 정말 멋진 사람이며, 고향과 멕시코를 진심으로 사랑하는 배우"라며 각별한 인상을 전하며, 헤이엑의 새로운 영화 프로젝트는 베라크루스의 자연미를 전 세계에 알릴 기회가 될 것이라고 기대감을 밝히기도 함
- 대통령은 이번 만남이 멕시코 영화 산업을 국제적 수준으로 성장시키기 위한 전략적 협력의 시작점이 될 것이라며, 문화 예술 산업을 통한 국가 이미지 제고와 지역 경제 활성화에 더욱 적극적으로 나설 방침임을 시사함

22) 출처 : https://municipiospuebla.mx/nota/nacion/salma-hayek-se-reune-con-sheinbaum-para-impulsar-la-industria-del-cine-en-mexico

[멕시코] 2026 년 영화산업에 1 억 9,200 만 페소(약 154 억원) 예산 증액 [23)]

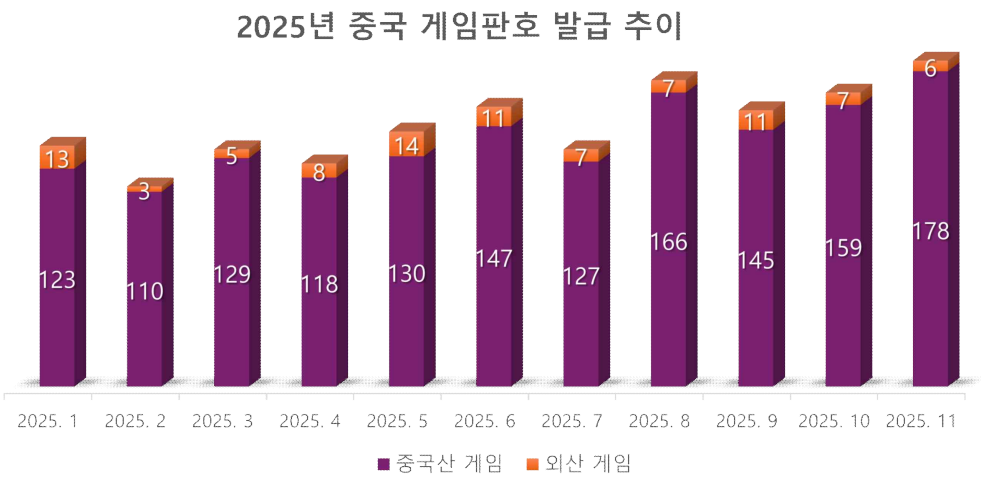
- 멕시코 정부는 영화산업 육성의 정책 기조를 2026 년에도 유지하며, 문화부를 통해 멕시코 영화의 제작 역량, 다양성 확대, 사회적 존재감 강화를 목표로 예산을 지속 증액하고 있음
- 영화산업 세금 감면 제도인 EFICINE 는 2024 년 16.43% 증액되며, 총 8 억 1,500 만 페소(약 654 억원) 규모로 확대되었고, 이는 지난 10 년간 가장 큰 상승폭으로 다양한 창작자와 프로젝트 유입의 기반이 되었음
- 2025 년에는 제작 및 배급 분야별로 단일 프로젝트당 신청 가능한 금액이 상향 조정되어, 국내 제작자들이 보다 규모 있는 기획에 도전할 수 있는 재정적 토대가 마련됨
- 멕시코영화진흥원(IMCINE)의 2026 년 예산은 전년 대비 24.57% 증액되며, 추가 예산은 7,700 만 페소(약 62 억원) 이상, 총 예산은 3 억 9,140 만 페소(약 314 억원)에 달함
- 이로써 IMCINE 는 기술적·운영적 역량을 강화하고, 다양한 지역 및 소외된 공동체까지 아우르는 전국적 영화 지원을 본격화할 계획임
- 예산 증액을 통해 특히 신진 작가의 시나리오 개발과 새로운 서사 유입이 촉진되며, 기존의 주류 서사에서 벗어난 실험적·지역 밀착형 콘텐츠가 등장할 기반이 마련됨
- 역사적으로 제작 인프라가 부족했던 지역과 주(州) 단위로 제작 활동이 분산되고, 수도권 중심에서 벗어난 균형 발전이 이루어질 것으로 기대됨
- 원주민 및 아프로-멕시코계 커뮤니티를 위한 영화 프로젝트도 전략적으로 강화되며, 이들의 목소리와 문화적 정체성을 스크린에 반영하려는 흐름이 본격화될 예정임
- 멕시코 영화가 더 많은 도시와 지역사회로 진출할 수 있는 배급 경로 확대 역시 중점 과제로, 문화 접근권의 확대와 관객 기반 다변화를 동시에 추진함
- 이번 예산 증액은 문화 생산을 넘어서, 지역 경제와 문화 다양성이라는 이중 목표를 겨냥한 국가적 전략으로, 국내 영화의 전국적 순환과 지속 가능한 제작 생태계 구축에 크게 기여할 전망임

23) 출처 :
https://www.elfinanciero.com.mx/culturas/2025/11/24/presupuesto-de-imcine-y-eficine-incrementan-en-192-mdp-impulsan-un-cine-mexicano-fuerte-y-diverso-en-2026/

게임·융복합

[북경] 국가신문출판서, 11 월 중국산·외산 신규 게임 판호발급 명단 발표

- **11 월 27 일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)가 공식 홈페이지를 통해 〈2025 년 11 월 중국산 온라인게임 판호허가 명단(2025 年 11 月份国产网络游戏审批信息)[24]〉 및 〈2025 년 외산 온라인게임 판호허가 명단(2025 年进口网络游戏审批信息)[25]〉을 각각 발표함. 이번에 판호를 발급받은 게임은 중국산 178 종[26], 외산이 6 종[27]으로 올해 가장 높은 수치임**
  - 이번 판호 명단에는 완미세계(完美世界), 빌리빌리(B 站) 등 대형 게임사의 모바일 게임이 포함되었으며, 11 월까지 누적 발급된 전체(중국산・외산) 온라인게임 판호 수는 총 1,624 건으로, 2024 년 연간 총 발급 수량(1,416 건)보다 높은 수준임. 이번 외산 게임 판호 명단에 한국산 게임은 포함되지 않음



|그림 7| 2025년 중국 게임판호 발급 추이

[심천] 넷이즈 게임 〈연운〉 해외 반응 기대 이상 [28]

- **넷이즈가 11 월 20 일 발표한 3 분기 재무보고에 따르면, 당해 분기 매출액은 284 억 위안, 연구개발 부문 투자 규모는 45 억 위안(매출액의 16%)으로 집계되었으며, 게임 부문에서는 장수게임과 해외 사업 투자를 확대하여 성장 기반을 구축하여 3 분기 게임 및 관련 부가가치 서비스 매출액 233 억 위안을 달성함**
  - 22 년 차 클래식 IP 게임 〈몽환서유(梦幻西游)〉의 PC 버전 동시 접속자 수가 역대 최고치를 기록했으며,

24) 출처 : https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/gcwlyxspxx/202511/t20251127_940634.html
25) 출처 : https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/jkwlyxspxx/202501/t20250121_883081.html
26) 모바일게임 167 종, PC 게임 2 종, 멀티플랫폼 지원 게임(모바일・PC 7 종 / 모바일・PC・웹 1 종 / PC・콘솔 1 종)
27) 모바일게임 4 종, PC 게임 1 종, 멀티플랫폼 지원 게임(모바일・PC 1 종)
28) 출처 : https://baijiahao.baidu.com/s?id=1849299805278936153&wfr=spider&for=pc
https://caijing.chinadaily.com.cn/a/202511/21/WS69200403a310942cc4992a44.html

모바일 버전의 월간 활성 이용자 수도 2 년 만에 최고치를 경신함

- 또한, 인기 오리지널 IP 〈Eggy Party 에그 파티(蛋仔派对)〉, 〈역수한(逆水寒)〉, 〈연운(燕云十六声)〉 등 게임이 흥행에 힙입어 높은 성장을 유지 중임
- 신작 〈데스티니: 라이징(命运：群星)〉은 출시 첫날 미국 등 19 개 지역에서 iOS 게임 다운로드 순위에서 1 위를 차지함

[도쿄] 일본 내 모바일 게임의 협업 사례 동향 조사 보고서 발간… 이종 분야 협업 증가 [29]

- **주식회사 스파이스마트(株式会社スパイスマート)는 일본 국내 모바일 게임을 대상으로 1 년간의 IP 협업 사례에 관한 보고서를 발표함**
  - 이번 보고서는 앱스토어 매출 순위와 이용자 집계를 기준으로 선정된 상위 100 개 게임에 대해 IP 협업 사례를 조사하였으며, 주요 경향 등을 소개함
  - 애니메이션 장르 협업 사례가 44.1%로 지난해와 동일하게 가장 큰 비중을 차지했으며 전년 37.1%와 비교하여 더욱 늘어난 모습을 보임
  - 반면 PC 와 콘솔 게임과의 협업 사례는 지난해 14.4%에서 올해 3.4%로 큰 폭으로 감소함
  - 눈에 띄는 점은 시설과의 협업 사례가 지난해 3.7%에서 올해 6.2%로 증가하며 전체 분야 중 3 위를 기록함
  - 온천부터 스키장, 테마파크 등 다양한 시설과의 협업이 진행되었으며, 지방에서의 행사 개최 사례 또한 많이 나타나기 시작함
  - 블루 아카이브(ブルーアーカイブ)와 세이부 치치부 온천(西武秩父温泉)의 협업에서 한정판 굿즈가 완판된 사례나, 드래곤 퀘스트 워크(ドラゴンクエストウォーク)와 야구장과의 협업에서 약 1 만 명이 참석한 대규모 걷기 행사와 같이 게임 내 체험과 현실 공간에서 체험을 결합하는 사례가 늘어남
  - 코로나 19 로 인해 정체되었던 현장 체험에 대한 수요가 시설과의 협업 사례를 통해 더욱 늘어나는 것으로 보임
  - 버추얼 유튜버(Vtuber)와의 협업은 지난해 2.1%에서 올해 4.5%로 증가하며, 협업 사례의 정석으로서 시장에 자리매김하는 것으로 보임
  - 특히 대형 소속사와의 협업 사례가 큰 비중을 차지했으며, 상위 100 개 게임 중 5 개 게임에서 홀로라이브(ホロライブ)와의 협업 사례가 확인되며 애니메이션 〈전생했더니 슬라임이었던 건에 대하여(転生したらスライムだった件)〉와 함께 가장 많은 게임과 협업한 IP 로 나타남
  - 게임별 협업을 진행한 건수를 조사한 결과 배틀로얄 장르인 황야행동(荒野行動)과 배틀그라운드 모바일(PUBG MOBILE)이 각각 18 건으로 가장 많은 것으로 나타남
  - 황야행동은 애니메이션, 게임 등 콘텐츠와의 IP 협업 사례가 두드러졌지만, 배틀그라운드 모바일은 자동차나 이륜차 브랜드 등 비 IP 협업 사례가 22.2%로 나타난 것이 특징임

29) 출처 : https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000087.000023865.html

[인니] 인도네시아, 게임산업 육성 본격화…글로벌 플랫폼과 전략적 협력 30)

- **인도네시아 창조경제부가 자국 게임산업 육성을 위해 글로벌 디지털 콘텐츠 및 게임 결제 솔루션 전문기업 코다(CODA)와 전략적 협력에 나섬**
  - 11 월 17 일 창조경제부 고위 관계자는 CODA 경영진과 함께 국내 게임 개발자들의 역량 강화와 해외시장 진출 방안을 논의함. 창조경제부 관계자는 "인도네시아 개발자들의 창의성은 뛰어나지만, 적절한 수익화 전략 없이는 그 잠재력을 최대한 발휘할 수 없다"라며, "정부는 지식 접근성, 시장 개척, 협력 기회를 제공해 로컬 게임이 글로벌 수준에서 경쟁할 수 있도록 적극적으로 지원할 것"이라고 강조함
  - 코다는 코다 샵(CODA Shop), 코다 페이(CODA Pay), 코다 커스텀 커머스(CODA Custom Commerce) 등의 플랫폼을 운영하며 전 세계 300 개 이상의 퍼블리셔와 협력하고 있으며, 2 억 명 이상의 고객에게 서비스를 제공하는 세계적 기업임
  - 인도네시아는 2 억 8 천만 명의 인구를 보유한 세계 4 위 인구 대국으로, 동남아시아 최대의 게임 시장으로 급부상하고 있음. 2024 년 게임 시장 규모는 10 억 달러를 넘어설 것으로 전망됨. 그러나 거대한 시장 규모에 비해 자국 게임 개발 역량은 미약한 수준임. 인도네시아 게임협회에 따르면 2022 년 기준 자국 개발사 또는 자국 IP 를 활용한 게임의 시장 점유율은 0.5%에 불과하며, 해외 게임이 99.5%를 차지하고 있음. 대부분의 개발사가 20 인 미만의 소규모 스튜디오로, 대작 게임 제작보다는 개발이 비교적 쉬운 캐주얼 게임에 집중하고 있음. 이러한 캐주얼 게임은 게임 구조가 단순해 수익 창출 가능성이 작다는 한계를 안고 있음
  - 코다는 이번 협력을 통해 인도네시아 게임 개발자와 생태계가 국제시장으로 진출할 수 있도록 전방위적인 지원을 약속함. CODA 는 인도네시아 대통령령 19/2024 호에 명시된 '국가 게임산업 가속화 개발 정책'의 이행에도 기여할 계획임. 코다 샵 플랫폼은 62 개 시장에서 250 종 이상의 결제 수단을 제공하며, 전자지갑부터 통신사 직접 청구까지 다양한 옵션을 지원함. 이를 통해 개발자들은 카드 결제에 국한되지 않고 각 지역의 선호 결제 방식에 맞춰 수익을 창출할 수 있음. 또한, 사기 방지 및 차지백(Chargeback)[31] 보호 기능이 내장되어 있어 안전한 거래 환경을 제공한다는 장점이 있음

[베트남] 베트남 게임 산업, 매출 16 억 6 천만 달러 달성 전망 32)

- **앱매직(AppMagic)이 2025 구글 앱스 서밋(Google Apps Summit 2025)에서 발표한 보고서에 따르면 베트남은 게임·애플리케이션 매출이 65% 증가하며 아시아·태평양 지역에서 가장 빠르게 성장한 것으로 나타났음**

---

30) 출처 : https://www.antaranews.com/berita/5248661/kemenekraf-fasilitasi-penjajakan-kolaborasi-untuk-perkuat-industri-gim
31) 해외 쇼핑몰에서 신용카드로 구매한 뒤 미배송·사기 의심 등의 피해로 자발적 해결이 어려운 경우 소비자가 신용카드 발급사에 입증 서류를 제출해 거래대금을 환불받을 수 있는 제도
32) 출처 : https://baodautu.vn/nganh-cong-nghiep-game-viet-du-kien-dat-doanh-so-166-ty-usd-d433596.html

- 2024 년 베트남 개발자가 제작한 앱과 게임은 60 억 회 이상의 다운로드를 기록했으며, 이 가운데 57 억 회가 해외 사용자에게서 발생한 것으로 집계되었음. 또한 구글 플레이(Google Play) 등 플랫폼을 통해 2 조 동 이상의 해외 매출을 올렸고, 관련 산업 전반에서 약 49 만 개의 일자리가 창출된 것으로 집계되었음
- 틱톡(TikTok)과 센서타워(Sensor Tower)에 따르면 2025 년에는 베트남 게임 산업 매출은 16 억 6 천만 달러, 2029 년에는 연평균 9.77% 성장해 24 억 2 천만 달러에 이를 것으로 전망됨. 이 성장세로 베트남은 글로벌 모바일 게임 상위 5 개국에 진입했음
- 레광투도(Le Quang Tu Do) 베트남 방송·전파·전자정보국장은 통계·시장 조사 기관 스타티스타(Statista) 보고서에 따르면 베트남 게임 시장 매출이 2029 년 24 억 2 천만 달러에 이를 수 있으며, 연평균 성장률이 약 10%에 달할 것으로 전망된다고 밝혔음. 그는 또한 베트남 게임 산업이 성장 여력이 매우 크다고 평가했음
- 현재 베트남 방송·전파·전자정보국은 저작권국과 협력해 온라인 게임과 이스포츠를 2030 년 문화산업 발전 전략과 2045 년 비전에 포함하는 방안을 검토하고 있음. 이에 따라 게임 산업 육성을 위한 국가 차원의 전략 수립이 요구되며, 세제 혜택·자금 지원·전문 인력 양성·행정 절차 간소화 등 정책적 지원이 병행돼야 함

[UAE] 사우디 PIF 게임사 EA 550 억 달러 인수 33)

- **사우디아라비아 공공투자기금(PIF)과 미국의 실버레이크 Silver Lake 와 애피니티 파트너스 Affinity Partners 가 글로벌 게임사 일렉트로닉 아츠(EA)를 550 억 달러에 인수하는 역사적 계약을 체결함**
  - EA 는 FIFA(현재 EA Sports FC), 심즈, 에이펙스 레전드 등 세계적인 게임 프랜차이즈를 보유한 기업으로 이번 거래는 사상 최대 현금 기반 레버리지드 바이아웃으로, 2025 년 최대 M&A 중 하나로 기록됨
  - 인수 구조는 EA 를 비상장사로 전환하는 방식으로 진행되며, PIF 주도 그룹은 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 중심에 자리하게 됨. 계약에 따라 투자 그룹은 EA 주식 100%를 주당 210 달러에 매입하며, 이는 최근 주가 대비 25% 프리미엄 수준임. 사우디 PIF 는 기존 9.9% 지분을 롤오버 (기존 지분 연장)함. 거래는 FY27 1 분기 종료 예정이며, EA 는 캘리포니아 본사에서 CEO 앤드루 윌슨 Andrew Wilson 체제로 비상장사로 운영됨
  - 이번 인수는 컨소시엄이 게임, 이스포츠, 디지털 엔터테인먼트 분야에서 영향력을 확대할 수 있는 발판을 제공함. 사우디와 UAE 등 GCC 국가들은 경제 다각화 전략의 일환으로 이들 산업에 적극 투자 중임. PIF 국제투자부 부총재 투르키 알노와이저는 “PIF 는 글로벌 게임 및 e 스포츠에서 팬, 개발자, IP 제작자를 연결하는 독보적 위치를 차지하고 있으며, 이번 파트너십은 EA 장기 성장과 산업 혁신을 촉진할 것”이라고 밝힘
  - EA 인수는 GCC 지역에 전략적 의미가 큼. PIF 는 이미 49 억 달러 규모의 모바일 게임 개발사 스코플리 인수 등 고액 투자로 글로벌 게임 및 엔터테인먼트 생태계 구축에 나섰음. 이번 인수로 Vision 2030 목표인 엔터테인먼트, 스포츠, 기술 분야 강화와 부합하며, UAE 역시 두바이·아부다비 기반 펀드를 통해 게임

33) 출처 : https://gulfnews.com/business/markets/saudi-arabias-pif-led-consortium-buys-electronic-arts-ea-for-55-billion-1.500287836

및 몰입형 기술 투자를 확대하고 있음

- EA 는 안정적인 현금 흐름과 충성도 높은 사용자 기반을 보유, Madden NFL 과 EA Sports FC 등 연간 인기 타이틀을 기반으로 장기 수익 모델 확보 가능
- 비상장 전환을 통해 분기별 실적 압박 없이 장기 제품 혁신에 집중 가능하며, PIF 의 장기 투자 전략과도 부합함. EA CEO 앤드루 윌슨은 "우리 창작팀은 세계적으로 상징적인 게임 경험을 만들어왔으며, 새로운 파트너들과 함께 차세대 엔터테인먼트를 선보일 준비가 되어 있다"고 언급함. EA 는 FY25 매출 75 억 달러 기록, 이번 인수 발표 전 신작 Battlefield 6 기대감에 주가 15% 상승
- 거래 자금은 360 억 달러 주식, 200 억 달러 부채로 조달되며 JP 모간 체이스가 부채 조달 주관. 이번 거래는 미국 친기업 규제 환경에서 대규모 인수 의지가 반영된 사례로, 애피니티 파트너스가 중동 투자자 지원 하에 참여함. 주권 자본 관련 해외 M&A 와 마찬가지로 규제 심사 대상이나, EA 가 소비자 중심 기업인 점에서 큰 문제 없이 승인될 것으로 분석됨
- 이번 EA 인수는 GCC 가 단순 콘텐츠 소비국을 넘어 글로벌 디지털 엔터테인먼트 투자자이자 운영자로 자리매김하는 새로운 장을 열었음을 시사함. 사우디는 게임 분야에만 380 억 달러 이상 투자, UAE 도 기술 투자 확대 중으로, 이번 거래는 지역 펀드 주도의 대규모 글로벌 인수 선례가 될 것으로 전망됨

[싱가포르] 말레이시아 라라포트 BBCC, 말레이시아 최초의 AGC 복합 문화 공간 공개 [34]

20 개 이상 매장으로 구성된 ACG 허브 'ACG BASE', 현지 팝 컬쳐 생태계 활성화 시도

- 라라포트 BBCC(LaLaport BBCC)는 애니메이션·코믹스·게임(ACG) 문화를 위한 복합 목적 공간인 'ACG BASE'를 공식 조성함. 본 공간은 ACG 팬을 대상으로 한 원스톱 소비·체험 환경 제공을 목표로 하며, 입점 매장의 다수가 말레이시아 최초 진출 브랜드로 구성됨
- 'ACG BASE'는 20 개 이상의 매장으로 구성되었으며, 테마 카페, 상품 판매점, 가챠폰 및 클로 머신 존 등 다양한 서비스와 제품을 제공함. 특히 일본의 선두 애니메이션 리테일러인 'Animate'가 팝업 스토어의 성공에 힘입어 이곳에 영구 매장을 개설했으며, 한정판 상품을 판매하는 'Only Shop'으로도 전환됨
- 'ACG BASE'는 2025 년 말까지 완공될 예정이며, 핵심 임차인(anchor tenants)들은 이미 10 월 중순부터 영업을 시작함. 또한, 일본의 유명 아이돌 그룹 AKB48 의 자매 그룹인 KLP48 이 곧 전용 극장을 이곳에 개장하고 매일 라이브 공연을 선보이며 팬들과 소통할 예정임
- 라라포트 BBCC 는 'ACG BASE' 개장을 기념하여 11 월 14 일~30 일 독점 프로모션을 실시함. 이러한 팝컬처 특화 구역의 도입은, 라라포트 BBCC 가 말레이시아 최초의 도심형 아웃렛과 더불어 쇼핑몰 서비스·콘텐츠 구조 다변화를 추진하고 있음을 보여주는 사례로 평가됨

34) 출처 :
https://themagicrain.com/2025/11/lalaport-bbcc-officially-unveils-acg-base-your-one-stop-shop-for-all-things-acg

|그림 8| 라라포트 BBCC 'ACG BASE' 사진 (출처: The Magic Rain)

[싱가포르] 싱가포르 미디어 페스티벌, 영화·게임·만화 아우르는 글로벌 문화 허브로 도약 35)

- **세계적 수준의 영화, 만화, 게임, 크리에이터 패널을 통합한 아시아 선도 플랫폼**
  - 싱가포르 미디어 페스티벌(SMF) 2025 가 11 월 26 일부터 12 월 7 일까지 제 12 회를 맞아 싱가포르에서 개최됨. 싱가포르 정보통신미디어개발청(IMDA)이 주관하는 이 축제는 미디어 전문가, 제작자, 관광객들이 혁신적인 콘텐츠를 접하고 네트워크를 구축하며 싱가포르의 문화적, 관광적 지평을 기념하는 선도적인 플랫폼으로 부상함
  - SMF 는 싱가포르 국제 영화제(SGIFF), 아시아 TV 포럼 & 마켓(ATF), 싱가포르 코믹콘(SGCC), Nas Summit 등 주요 행사를 통합하여 운영함. 특히 싱가포르 코믹콘은 반다이 카드 게임 페스트와 MONOPOLY 싱가포르 챔피언십을 포함하여 역대 최대 규모로 개최되며, 파워 레인저스의 에린 케이힐(Erin Cahill)과 제이슨 폰트(Jason Faunt) 등 국제 팝 문화 아이콘들이 대거 참석함
  - 이외에도 마이크로 드라마 장르의 급성장에 초점을 맞춘 아시아 TV 포럼 & 마켓(ATF)이 개최되며, Nas Summit 은 AI 및 혁신적인 스토리텔링을 활용하여 비즈니스를 확장하는 크리에이터들에게 통찰력을 제공함
  - 또한, SMF 에서 싱가포르 게임 협회(SGGA)는 SG60 게임 전시회를 통해 60 개의 현지 제작 게임을 선보여 게이밍 관광을 촉진하며, 'Industry Day Zero' 이니셔티브를 통해 만화, 애니메이션, 게임, 영화 등 산업 전문가들이 IP 수익화와 콘텐츠 제작의 미래를 논의할 수 있는 기회를 제공함. 이처럼 SMF 는 다양한 영역을 통합함으로써 싱가포르를 문화 관광의 중심지로 확고히 하는 데 기여할 것으로 기대됨

35) 출처 :
https://www.travelandtourworld.com/news/article/singapore-media-festival-world-class-films-comics-games-and-creator-panels-highlighting-its-cultural-and-film-tourism-growth-of-singapore

|그림 9| SMF 일환으로 진행되는 싱가포르 코믹콘 2025 홍보 포스터 (출처: Bakchormeeboy)

[영국] AI 기반 당구장, 2026 년 시티오브런던 지역에 개장 36)

- 2026 년 초 시티오브런던 지역의 리버풀 스트리트 100 번지에 AI 기반 당구장 '풀하우스'(Poolhouse)가 문을 열 예정임
- 라스베이거스 카지노를 모티브로 디자인된 수십 개의 디지털 당구대가 두 층에 걸쳐 배치될 예정임
- AI 기술을 통해 플레이어들은 자신의 실력에 맞춰 게임을 조정하여 모두가 공정하게 이길 수 있도록 할 예정임
- 처음에는 각 테이블에 '킬러'와 '팟샷'을 포함한 5 가지 게임 모드가 있지만, 끊임없이 새로운 모드를 개발해 경쟁력 있도록 만들어질 예정임
- 칵테일 전문인 쓰리 시트(Three Sheets)와 협업하여 제작한 음료를 판매하는 20 미터 길이의 특별한 바도 마련될 예정임
- 또한, 맞춤형 쿨러, 라인, 탭, 특수 가스 믹스를 통해 런던 최고의 기네스를 선보일 예정임
- 음식으로는 함께 나눠 먹을 수 있는 뉴아메리칸 메뉴가 준비되어 있음
- 공동 창립자인 앤드류 오브라이언(Andrew O'Brien)은 당구라는 시대를 초월한 게임을 가져와 초보자부터 노련한 플레이어까지 모두를 위해 설계된 몰입적이고 상호작용하는 경험으로 재구성했다고 말함
- 그는 최첨단 기술과 소셜 공간, 엄선된 음식과 음료, 그리고 역동적인 분위기가 어우러진 풀하우스는 재미, 음식, 그리고 선의의 경쟁이 그 어느 때보다 완벽하게 어우러진 새로운 종류의 놀이 문화를 선보일 것이라고 함

36) 출처 :
https://www.timeout.com/london/news/an-ai-powered-pool-hall-is-opening-in-the-city-of-london-in-2026-112025

[스페인] 2025 년 스페인에서 가장 사랑받은 비디오게임 트렌드 분석 37)

- 스페인 비디오게임 시장은 2025 년을 마무리하는 시점에서 어느 해보다도 다양한 취향과 세대가 공존한 역동적인 한 해를 보냄
- 새로운 기술이 일상 전반을 변화시키고 있는 가운데, 게임 역시 여가 시간의 중심적 자리를 차지하면서 스페인 시민들의 생활 속에 확고히 자리 잡음
- 올해 게임 시장을 둘러싼 흐름은 멀티플레이의 절대적 압도적 우세, 성인층을 중심으로 한 온라인 게임의 확장, 이야기 기반 게임의 부상, 그리고 AI 기술의 본격적 도입이라는 네 가지 특징으로 요약됨
- 우선 온라인 멀티플레이 게임은 올 한 해 스페인 게임 시장을 강하게 주도함
- 그중에서도 피지컬 세대를 넘어서는 인기를 확보한 〈Fortnite〉는 2025 년에도 스페인에서 가장 많이 플레이된 게임으로 자리함
- 젊은 층을 중심으로 시작된 열풍은 이제 성인층으로 넓게 확산되며 세대 간 경계를 흐리고 있음
- 온라인 대작들의 경쟁 또한 치열했는데, 〈Valorant〉와 〈Call of Duty: Modern Warfare III〉는 출시와 함께 꾸준한 수요를 이끌었고, 이스포츠 및 스포츠 장르까지 온라인화 흐름이 이어지면서 스페인에서 가장 성공적인 스포츠 게임으로 평가됨
- 한편 성인층을 겨냥한 게임 역시 뚜렷한 성장을 보임. 온라인 카지노와 확률형 엔터테인먼트는 기록적인 이용자 수를 채우며 시장 내 영향력을 넓힘
- 특히 실시간 딜러와 함께 진행되는 라이브 카지노 형식은 올해 스페인 성인 이용자들 사이에서 가장 선호된 게임 방식으로 나타남
- 실시간 상호작용 콘텐츠에 대한 선호는 멀티플레이와 맞물려 "다른 사용자와 함께하는 경험" 자체가 새로운 기준으로 자리 잡아가는 흐름을 보여줌
- 올해 스페인 게임 문화의 또 다른 중요한 특징은 이야기성 강한 서사 중심 게임의 꾸준한 성장임
- 영화나 시리즈처럼 강렬한 서사를 기반으로 한 게임들이 높은 관심을 받았으며, 플레이어는 게임 속 세계관과 감정적 갈등을 깊이 체험할 수 있는 작품들에 더욱 몰입함
- 대표적 사례로는 〈The Last of Us〉, 〈Starfield〉 등이 꼽히며, 인디 씬에서도 〈Hollow Knight〉나 〈Sea of Stars〉 같은 작품이 높은 평가를 받음
- 특히 올해는 스페인 내 인디 게임 개발이 더욱 주목받은 시기이기도 해 유저들은 "게임 선택의 핵심은 곧 이야기의 힘"이라고 강조하며 서사적 깊이가 게임 경험의 질을 크게 좌우한다고 입을 모음
- 팬 커뮤니티, 스트리밍 콘텐츠, 유저 포럼 등 외부 참여 플랫폼의 활성화는 이러한 몰입 경험을 한층 풍부하게 함
- 2025 년 스페인 게임 시장을 이야기할 때 빠질 수 없는 또 하나의 흐름은 AI 기술의 본격적인 도입임. 특히

37) 출처 : https://www.murciadiario.com/articulo/afterwork-propuestas/todos-gustos-videojuegos-mas-elegidos-espana-2025/20251120121330136136.html

NPC 의 행동을 고도화하는 적응형 인공지능(adaptive AI)이 게임 방식 자체를 변화시키고 있음

- 〈Elden Ring〉 시리즈는 플레이어의 전략과 행동 패턴을 NPC 가 학습해 서로 다른 방식으로 대응하는 기술 적용 사례로 자주 언급되었고, 이를 통해 "각 플레이어에게 서로 다른 게임 경험이 생성되는 플레이 방식"이 빠르게 확산됨
- 더불어 VR·MR 기기가 대중화되며, 현실과 가상이 결합한 몰입형 플레이가 스페인에서 눈에 띄는 성장세를 보였고, 〈Assassin's Creed〉 시리즈는 이러한 기술적 흐름을 가장 적극적으로 반영한 작품 중 하나로 주목받음
- 종합하면 2025 년 스페인의 게임 문화는 그 어느 때보다 폭넓고 깊이 있는 변화를 겪은 한 해로 볼 수 있음
- 세대가 달라도 함께 즐길 수 있는 멀티플레이의 확장, 성인층을 중심으로 한 온라인 게임 소비의 증가, 서사를 중심으로 한 예술적 게임 경험의 성장, 그리고 AI 와 새로운 장치들이 만들어낸 플레이 방식의 혁신은 게임 산업이 단순한 오락을 넘어 스페인의 문화 산업 전반에 깊숙이 뿌리내리고 있음을 보여줌
- 다양한 장르와 기술·감성적 요소가 복합적으로 맞물리며 스페인의 게임 생태계는 더욱 견고하고 풍부한 방향으로 발전하고 있으며, 이러한 다층적 구조는 2026 년 이후에도 지속될 것으로 보임

|그림 10| 이스포츠 게임인 〈EA Sports FC 25〉

|그림 11| The Last of Us

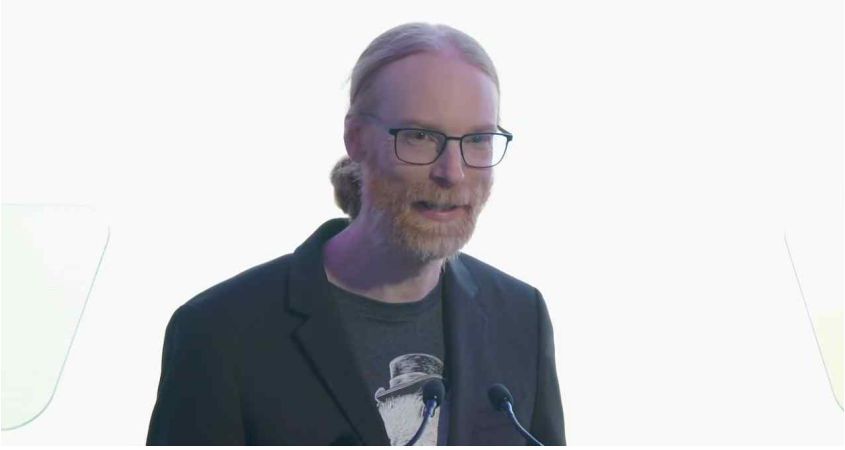
[스웨덴] 스웨덴 개발사들 '골든 조이스틱 어워즈'에서 잇단 수상 38)

- **영국 런던에서 열린 제 43 회 골든 조이스틱 어워즈(Golden Joystick Awards) 2025 에서 스웨덴 개발사들이 여러 부문에서 영예를 안았으며 이로써 스웨덴 게임 산업의 국제적 위상이 재확인되었음**
  - 공동 수상작으로는 Landfall Games(스웨덴)와 미국의 Aggro Crab 이 협력해 개발한 협동형 클라이밍 게임 〈Peak〉이 '최고 멀티플레이어 게임(Best Multiplayer Game)' 상을 받았으며, 스트리머 투표에 기반한 'Streamer's Choice' 부문에서도 수상의 영예를 안았음
  - 또한, 스웨덴의 인디 스튜디오 Semiwork 가 개발한 서바이벌 공포 협동 게임 〈R.E.P.O.〉는 '최고의 얼리 액세스 게임(Best Early Access Game)' 부문을 수상
  - 이날 가장 큰 주목을 받은 타이틀은 프랑스 스튜디오 Sandfall Interactive 의 롤플레잉 게임

38) 출처 : https://www.aftonbladet.se/nojesbladet/spela/a/aJ17KM/golden-yoystick-peak-minecraft-och-r-e-p-o-vinnare

〈Clair Obscur: Expedition 33〉임. 이 작품은 '궁극의 게임(Ultimate Game of the Year)'을 포함해 총 7 관왕을 달성하며 시상식의 압도적 강자로 부상했음

- 특별히 마인크래프트(Minecraft)의 크리에이티브 디렉터인 옌스 베르겐스텐은 'Still Playing – PC 및 콘솔' 부문 수상 소감에서 스웨덴어로 감사 인사를 전하며 "오늘 밤 상을 받는 스웨덴 게임이 많아 매우 기쁘다"라고 말할 정도였음
- 이번 수상은 스웨덴 게임사들이 글로벌 무대에서 다양한 장르로 경쟁력을 갖추고 있음을 보여주는 동시에, 팬들로부터의 높은 지지를 반영하는 결과로 해석됨



|그림 12| 마인크래프트(Minecraft)의 크리에이티브 디렉터인 옌스 베르겐스텐(Jens Bergensten)

애니·캐릭터

[심천] 아이치이, '숏폼 애니메이션' 카테고리 공식 론칭 39)

- **최근 아이치이는 자체 OTT 플랫폼내에 '숏폼 애니메이션' 카테고리를 공식 론칭한다고 발표하였으며, AI 드라마, AI 애니메이션, 무빙툰, 의미없는 줄거리와 단순한 과장된 그림 스타일의 특징인 숏폼 코믹 애니메이션 등 다양한 형태의 콘텐츠를 종합적으로 제공하여 숏폼 애니메이션 콘텐츠에 대한 이용자의 시청 니즈를 더욱 충족시킬 것으로 기대됨**
  - 장르별로는 판타지, 선협(仙侠), 역습/반격, 환생, 종말 속 생존 등 인기 소재 콘텐츠 외에도 여성향 콘텐츠 확대를 추진 중임
  - 양하이타오(杨海涛) 아이치이 수석 부사장은 이번 숏폼 애니메이션 카테고리 론칭에 대해 "우리는 숏폼 애니메이션 콘텐츠에 대해 긍정적으로 바라보고 있으며, 이는 플랫폼 콘텐츠 생태계 안에서 급속하게 성장하는 신흥 카테고리가 될 것"이라고 강조함
  - 한편, 아이치이가 지난 10 월 말 숏폼 애니메이션 협력 계획을 발표한 이후, 제작사, 영상 콘텐츠 분야 종합 서비스 기업, 과학기술기업, 개인 창작자의 참여가 급증하였으며, 작품 업로드한 기업 수와 매주 출시되는 신규 콘텐츠 수가 한 달 만에 배로 증가함

|그림 13| 아이치이 앱 내 숏폼 애니메이션 카테고리 화면 (출처: 아이치이)

39) 출처 : https://mp.weixin.qq.com/s/QadRTR3RjC8Lu7HEMNL2bQ

[심천] 이디엔텐샤·알리바바 클라우드, AI 숏폼 애니메이션 글로벌 진출을 위한 프레임워크 협력 협약 체결 40)

- **이디엔텐사(易点天下)와 알리바바 클라우드(阿里云)는 최근 AI 숏폼 애니메이션 콘텐츠의 해외 진출을 위한 프레임워크 협력 협약을 체결했다고 발표함**
  - 양측은 중국에서 최초로 AI 기반 숏폼 애니메이션의 해외 진출 가속화를 지원하는 성장 엔진을 구축하는 것을 목표로 이번 협약을 체결하였으며, 해외시장의 복잡한 수요, 현지화의 어려움, 높은 기술 장벽, 엄격한 규정 준수에 대한 요구, 마케팅 적응력 부족, 제한된 수익화 채널 등 핵심 과제를 해결하는데 주력할 예정임
  - 알리바바 클라우드는 클라우드 컴퓨팅, AI 기반 인프라를 제공하고, 이디엔텐샤는 글로벌 디지털 마케팅, 현지화 운영, 수익화 분야에서 다년간 쌓아온 경험을 활용함으로써 양사는 해외시장에서 AI 숏폼 애니메이션, AI 드라마 등 다양한 형태의 AI 콘텐츠의 효율적 제작과 상업적 선순환을 촉진할 예정임

[도쿄] 日, 해외 만화 플랫폼 강화…불법 복제물 근절과 해외 수요 확대 추진 41)

- **일본 정부는 국내 자본을 기반으로 해외 만화 플랫폼을 구축하기 위해 산·관·학 컨소시엄을 설립함**
  - 만화를 전문적으로 다루는 주요 글로벌 플랫폼이 부재한 상태에서 일본 사업자가 주도권을 확보하여 해외에서 인기가 높은 일본 만화의 수요를 더욱 확장하는 것을 목표로 함
  - 컨소시엄은 일본 내 출판사들이 함께 참여하는 통합 플랫폼 구축을 목표하며, 세계적인 인기작부터 마니아층 작품 및 신인 작가 작품까지 폭넓은 작품으로 새로운 수요를 창출하고 시장 점유율을 높이고자 함
  - 경제산업성(経済産業省)에 따르면, 만화가 큰 비중을 차지하는 출판물의 2022 년 해외 매출 규모는 약 3,200 억 엔을 기록했으나 일본 출판사와 작가에게 돌아가는 실제 라이선스 수입은 256 억 엔에 그친 것으로 나타남
  - 수익의 상당 부분이 해외 기업으로 유출되고 있는 이러한 상황 속에서 새로운 플랫폼이 일본 국내 수익으로 직접 이어지는 구조를 만드는 좋은 기회가 될 것으로 기대됨
  - 일본 만화는 아직 해외에 충분히 유통되지 못한 상황이며 많은 작품이 불법 사이트를 통해 소비되고 있는 것으로 나타나, 불법 복제물로 인한 피해액이 약 2 조 엔 규모에 달하는 것으로 추산됨
  - 신규 플랫폼의 보급은 이와 같은 불법 복제물 근절에도 직접적으로 기여할 것으로 보임
  - 컨소시엄은 또한 해외 진출에 필수적인 다국어 번역을 위한 번역 AI 활용 및 고급 번역 인재 육성도 지원할 예정이며, 민관 협력 강화를 통한 해외에서의 만화 전시회 개최 및 국제 박람회 참가 등 또한 추진할 예정임
  - 일본 정부는 2025 년도 추가경정예산안에 해당 사업을 위해 175 억 엔을 추가 편성하였음

40) 출처 : https://www.donews.com/news/detail/4/6254088.html
41) 출처 : https://www.yomiuri.co.jp/culture/20251122-OYT1T50078

[인니] 〈점보〉, 2025 인도네시아 영화제 최우수 장편 애니메이션 영화상 수상 42)

- **지난 2025 년 11 월 20 일 자카르타의 이스마일 마르주끼(Ismail Marzuki) 극장에서 열린 인도네시아 영화제(FFI, Film Festival Indonesia) 시상식에서 라이언 아드리안디(Ryan Adriandhy) 감독의 애니메이션 영화 〈점보(Jumbo)〉가 최우수 장편 애니메이션 상을 수상함**
  - 극장에서 천만 명 이상의 관객을 동원한 이 영화는 다릴 윌슨(daryl Wilson) 감독의 〈(빤지 뚱꼬락(Panji Tengkorak)〉과 라코 쁘리잔또(Rako Prijanto)와 다릴 윌슨의 〈와르꼽 DKI 까르뚠(Warkop DKI Kartun)〉과 경쟁하였으며, 수상 이후 〈점보〉의 감독인 라이언은 "점보의 성공이 단순한 개인적 이정표가 아니라 인도네시아 애니메이션의 회복력과 성장을 보여주는 증거"라고 강조하며 수상 소감으로 이 프로젝트에 온 마음을 다해 헌신한 420 명의 창작자에게 바친다고 밝힘
  - 〈점보〉는 인도네시아 역사상 가장 많은 수의 관객을 동원한 영화로 기록되었으며 개봉 60 일 만에 1 천만 명의 관객 동원과 90 일 만에 기존 관객 수 1 위 영화인 〈KKN 디 데사 쁘나리(KKN di Desa Penari)〉의 기록을 넘어서면서 인도네시아에서 현지 애니메이션 스토리텔링의 인기와 문화적 영향력이 커지고 있음을 보여주는 사례로 자리매김함

|그림 14| 최우수 장편 애니메이션 수상 장면

[영국] 뮤지컬 〈패딩턴〉, 새로운 모습의 패딩턴 공개 43)

- 루크 셰퍼드(Luke Sheppard)가 연출한 뮤지컬 〈패딩턴〉의 주인공인 패딩턴의 디자인이 공개됨
- 공개된 사진에는 키가 약 1.2 미터인 패딩턴은 아름다운 동그란 체형에 배와 늘어진 어깨를 지님. 일러스트나 영화에서 보던 패딩턴의 복제품이 아닌, 새로운 면모를 보여줌
- 덥수룩한 캐러멜색 털은 부드럽게 표현되었으며, 하얀 주둥이에 갈색 코가 박혀 있음. 목에는 낡은 끈에 꿰어진 꼬리표가 걸려 있어 누군가 돌봐주길 바란다는 내용이 담김

42) 출처 : https://en.tempo.co/read/2067429/jumbo-wins-best-long-animated-film-at-2025-indonesian-film-festival
43) 출처 : https://www.theguardian.com/stage/2025/nov/01/new-look-paddington-the-musical

- 새로운 패딩턴의 디자인은 스타워즈(Star Wars)의 추바카(Chewbacca), 영국 국립 오페라(English National Opera)에서 디자인을 맡은 타라 자파르(Tahra Zafar)가 진행함
- 영화 패딩턴의 얼굴이 사실주의에 가까운 반면, 자파르의 디자인은 포트넘 특유의 넓고 테디베어 같은 느낌을 줌. 그들은 곰의 순수함을 담아낸 더 단순한 아이디어로 돌아감
- 아르티 샤(Arti Shah)와 제임스 하미드(James Hameed)의 뛰어난 기량과 협력은 패딩턴을 생동감 넘치는 모습으로 탄생시킴. 수년간의 워크숍을 통해 두 배우는 마치 걷고, 말하고, 노래하고, 때로는 춤추는 페루 곰을 보고 있는 듯한 독특한 싱크로율을 만들어냄
- 샤는 영화 속 동물 인형 연기자로서의 경험을 바탕으로 곰을 연기했고 하미드는 목소리를 담당함. 하미드는 또한 제어판을 사용하여 패딩턴의 얼굴 표정을 원격으로 조종함
- 곰 인형 안에서 신체적으로 연기하려면 엄청난 힘, 지구력과 기술이 필요함. 이번 뮤지컬은 샤에게는 첫 무대임. 키가 작은 아시아계 여성으로서 어린 아들에게 무엇이든 가능하다는 것을 보여주고 싶다고 밝힘

|그림 15| 뮤지컬 〈패딩턴〉의 주인공 패딩턴. Photograph: Isha Shah

[스웨덴] 스웨덴 동화, 덴마크 2D 장편 애니메이션으로 변신 44)

- **스웨덴 작가 겸 일러스트레이터 구닐라 볼데(Gunilla Wolde)의 유아 그림책 〈로테와 토테〉가 덴마크에서 2D 장편 애니메이션 〈Lotte & Totte – My First Friend〉으로 제작되었으며 최근 북유럽에서 선전했음. 감독 미아 프리드요프는 어린 시절 세 딸을 키우면서, 어린 유아를 위한 북유럽 콘텐츠가 극장에 거의 없다는 한계를 절감했다고 밝혔음**
  - 볼데의 원작은 일상적인 경험–목욕, 빵 굽기, 의사 방문 등–을 다룬 단순하고 정감 있는 이야기로 프리드요프는 이 단순함이 오늘날 어린이에게도 여전히 유효하다고 보고, 이를 스크린으로 옮기는 데 주력했음
  - 제작진은 2D 애니메이션 방식을 고수했음. 현재 애니 제작현장에서 3D 가 대세인 가운데 자금 조달에 어려움이 있었지만, 볼데의 원작 정서를 가장 잘 살릴 수 있는 형태로 판단했기 때문

44) 출처 : https://nordiskfilmogtvfond.com/news/stories/we-need-to-focus-more-on-shared-issues-of-cultural-value-in-the-nordics

- 프리드요프는 이 프로젝트를 통해 북유럽 국가들이 공동 제작을 활성화할 필요성을 역설했음. 특히 스웨덴 출신 원작을 덴마크에서 영화화하면서, 문화적으로 서로 다른 국가 사이의 협력에 구조적 장벽이 존재한다고 지적했음. 영화 기관, 방송사 간 협업이 쉽지 않고, 배급과 프로모션까지 연결되는 공동 지원 체계가 잘 갖춰져 있지 않다는 것
- 이들은 "북유럽 전반에 걸쳐 문화적 가치를 공유하는 문제에 더 집중해야 한다"라고 강조하며, 국가 경계를 넘는 제작-배급 모델이 더 유연해져야 한다고 주장
- 한편, 이 영화는 크리스마스 전에 TV 시리즈로도 제작되며 총 16 편의 에피소드(각 7 분)로 구성될 예정. 스웨덴의 동화책이 덴마크의 애니메이션 제작 역량과 만나면서, 북유럽 콘텐츠의 문화적 연대와 공동 가치를 재조명하는 사례로 주목받고 있음

|그림 16| Lotte & Totte - My First Friend

[튀르키예] HBO Max, 튀르키예 최초 성인 애니메이션 〈페리데〉 공개 [45]

HBO Max 가 튀르키예 최초 성인 애니메이션 시리즈 〈Feride (페리데)〉 신규 예고편을 공개하였음

- 튀르키예 내 최초 성인 애니메이션 작품으로 분류되는 〈Feride (페리데)〉가 튀르키예 디지털 콘텐츠 분야 주요 혁신 사례로 부상 중임
- 제작사는 I-Content 로 에미르 사을람(Emir Sağlam)이 제작에 참여하였음
- 공개 플랫폼은 HBO Max, 공개 예정일은 11 월 21 일임
- 본 애니메이션은 Max Original 라벨로 제작되었음
- 〈Feride (페리데)〉는 부조리 유머와 현대 생활 비평을 결합한 독창적 서사 구성으로 주목받고 있음
- 특히 전통적 가족 구조의 억압과 현대 사회 혼란 사이에 위치한 여성 인물의 삶을 다룸
- 아울러 주인공 내면의 유머러스하면서도 어두운 세계관을 제시함
- 신규 예고편에서 직장 내 갈등이 부각되면서 대인관계의 불안정성이 묘사되었고, 내적 독백과 자기 갈등 구조가 강조되었음

45) 출처 :
https://www.sokgazetesi.com.tr/turkiyenin-ilk-yetiskin-animasyonu-feride-tanitim-geldi-sosyal-medya-karisti

- 성우 연기가 작품 분위기 형성에 핵심적으로 기여한다는 점에서 성우진의 구성 또한 화제를 모았음. 성우들의 연기는 페리데의 친구 관계, 가족 내 갈등, 로맨틱한 관계 등을 표현하게 될 것임
  - 주요 출연 성우: 엘리트 안다츠 참(Elit Andaç Çam), 마히르 이펙(Mahir İpek), 베다 유르트세베르(Veda Yurtsever), 데르야 프나르 악(Derya P ı nar Ak), 잔 아탁(Can Atak), 잔 크즐투으(Can K ı z ı ltuğ), 네스린 자바드자데(Nesrin Cavadzade)

[브라질] 브라질, 애니메이션산업 공식 분석 보고서 6 년 만에 발표 46)

브라질, 6 년 만에 '애니메이션산업 공식 전수조사' 재시행

- 상파울루 국제영화제 기간 중 열린 제 5 회 영상산업 아이디어 포럼(V Encontro de Ideias Audiovisuais)에서 브라질의 두 번째 공식 산업 분석 보고서가 공개됨
- 첫 조사는 2019 년에 실시되었으며, 이번 보고서는 6 년 만에 산업 현황을 재정리한 두 번째 공식 분석으로 상파울루 문화센터 주관하에 주요 산업단체들이 공동으로 참여함
- 보고서는 산업 규모, 고용 구조, 제작 방식, 유통 플랫폼, 투자 환경 등을 포함하고 있으며, 향후 공공정책 및 산업 전략 수립을 위한 필수 기초 자료로 평가됨

브라질 애니메이션산업, '독립·소규모·신생 기업 중심 시장'

- 총 466 명이 조사에 참여했으며, 응답자의 57%가 개인 사업자(개인 프리랜서)로 확인됨
- 전체 응답자 중 46%가 설립 5 년 이하 기업으로, 산업이 매우 젊고 빠르게 확장되는 구조임
- 산업 종사자 상당수가 애니메이션(18%) 외에도 게임(24%), 실사 제작(23%)을 병행해 제작 포트폴리오 다각화를 핵심 생존 전략으로 삼고 있음

남동부 60%에 산업 편중 지속, 여전한 지역 간 격차

- 관련 기업·프리랜서·스튜디오의 60%가 남동부(상파울루·리우데자네이루 중심)에 집중됨
- 산업 활동과 공동 제작은 여전히 상파울루·리우 등 남동부 지역에 집중되어 있으며, 국제 공동 제작 경험은 절반 이상이 없는 것으로 나타남. 협력국 역시 북미·유럽 중심으로 편중되어 있음
- 2019~2025 년 사이에 지역별 기업 수는 소폭 늘었지만 산업 집중도는 크게 달라지지 않아 국가적 균형 발전 과제가 여전히 남아 있음

업계 협회 참여 저조로 드러난 브라질 애니메이션산업의 분산 구조

- 브라질애니메이션영화협회(ABCA, 19%), 브라질애니메이션산업협회(Abranima, 14%) 등 20 여 개 단체가 존재하지만, 가입률은 42%에 불과함
- 전체 응답자의 58%가 어떤 단체에도 가입하지 않은 것으로 확인되고, 이는 업계 내부의 조직화 부족이 심각함을 보여줌

46) 출처 :
https://telaviva.com.br/25/10/2025/brasil-ganha-o-segundo-mapeamento-oficial-do-seu-setor-de-animacao

- 전문가들은 “브라질 애니메이션산업은 정치적 결집력이 낮아 공공 지원 협상에서 불리하다”라고 경고함
- 단체 수는 많지만, 규모가 매우 작아 대표성이 과도하게 분산되는 구조로, 업계 전체 의견을 하나로 모으기 어렵고 정부·의회와의 정책 대화에서 통일된 입장이 나오지 않으며, 투자자·플랫폼과의 협상에서도 영향력이 떨어지는 문제가 지속된다고 분석됨

제작 트렌드: 단편 애니메이션이 압도적… 게임제작 비율 급증, 성인 타깃 콘텐츠가 가장 높음

- 단편·시리즈 중심 제작 구조가 유지되며, 최근에는 게임 제작 비중이 빠르게 확대되는 추세임. 성인·가족 대상 콘텐츠도 증가해 글로벌 트렌드와 유사한 흐름을 보임
- 콘텐츠 유통 플랫폼 조사에서는 유튜브(YouTube, 55%)가 압도적 1 위를 차지했으며, 스트리밍 플랫폼과 TV·극장 비중은 상대적으로 제한적임
- 전문가들은 “아동 광고 규제가 강한 TV 와 달리, 유튜브는 규제 수준이 낮아 시장이 자연스럽게 유튜브 중심으로 이동하고 있다”라고 분석함

브라질 애니메이션산업의 구조적 한계와 향후 성장 과제

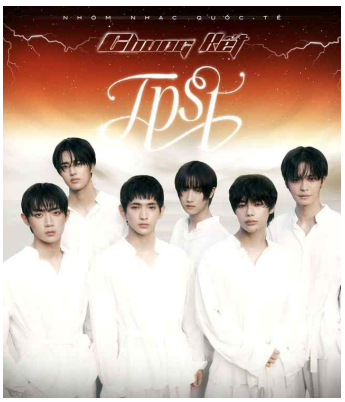
- 향후 3 년 안에 산업이 성장할 것이라고 응답자의 70%가 전망했으나, 업계는 동시에 여러 구조적 제약 요인을 지적함. 가장 큰 어려움으로는 투자 유치 난항(60%), 관료적 절차의 복잡성(59%), 지역시장 부재(58%), 공공 지원 부족(54%), 바이어 접근성 부족(53%) 등이 꼽힘
- 이러한 문제들은 제작 생태계 전반의 안정성을 약화하며, 특히 소규모·독립 스튜디오의 지속 가능성에 직접적 영향을 미치고 있음
- 전문가들은 “스트리밍 규제 미비로 인해 애니메이션 분야의 투자 기반이 더욱 취약해졌다”라고 지적하며, 산업 규모에 맞는 체계적 조직화와 정책 대응력이 필요하다는 의견을 제시함
- 또한 2 년 주기의 정기적 산업 전수조사가 필요하다고 강조했고, 이러한 데이터 축적이 정책 수립·예산 배분·국제 협력 전략 마련의 핵심 자료가 될 것이라고 설명함
- 이번 보고서는 브라질 애니메이션산업이 장기적으로 해결해야 할 구조적 과제를 명확히 보여주며, 향후 산업 재편 논의의 기초 자료 역할을 할 것으로 평가됨

|그림 17| 브라질 애니메이션 산업 조사 발표 관계자들

음악

[베트남] 템페스트, 〈Show It All〉 결승 공연 확정 [47]

- **베트남 국영방송 VTV3 의 초대형 오디션 서바이벌 프로그램 〈Show It All〉 제작진은 한국 보이그룹 템페스트(TEMPEST)가 오는 12 월 13 일 호치민시 떤빈 체육관 결승 무대의 특별 해외 게스트로 확정됐다고 밝혔음**
  - 템페스트의 참여는 〈Show It All〉 무대의 국제적 공연 수준을 한층 높이는 계기로 평가됨. 2022 년 데뷔한 이 그룹은 유화 엔터테인먼트(Yuehua Entertainment) 소속이며, 에너지 넘치는 음악과 강렬한 퍼포먼스, K 팝, R&B, 댄스, 힙합 등 다양한 장르로 주목받고 있음. 템페스트는 베트남에서 폭넓은 팬층을 보유하고 있으며, 특히 베트남 멤버 한빈의 참여로 결승 무대에서 팬들과의 특별한 만남을 선사할 것으로 기대됨
  - 템페스트에 앞서 〈Show It All〉 프로그램은 한국의 8TURN, JUSTB, ARrC 그룹과 일본의 KID PHENOMENON 그룹 등 다수의 해외 아이돌 그룹을 초청해 베트남 차세대 아티스트들에게 K 팝 및 J 팝의 수준 높은 공연 기준을 체험하고, 전문적 무대 역량을 강화할 수 있는 기회를 제공했음



|그림 18| 〈Show It All〉 참여 템페스트 포스터

[싱가포르] 블랙핑크 싱가포르 콘서트 D-Day 앞두고 도시 전역 '핑크빛' 축제 돌입 [48]

- **K 팝 걸그룹 최초 국립 경기장 3 일 연속 공연 기념, 팝업 스토어 및 핑크 조명 행사 진행**
  - 걸그룹 블랙핑크(Blackpink)가 11 월 28 일부터 30 일까지 싱가포르 국립 경기장에서 K 팝 걸그룹 최초로 3 일 연속 공연을 펼치는 것을 기념하며, 11 월 19 일부터 30 일까지 싱가포르 전역에서 대대적인 테마 행사가 진행됨. 이번 공연은 지수, 제니, 로제, 리사 네 멤버의 두 번째 월드 투어의 일환으로, 이미

47) 출처 : https://doanhnghiepvn.vn/van-hoa/tempest-chinh-thuc-xuat-hien-tai-chung-ket-tan-binh-toan-nang/20251111034244600
48) 출처 : https://www.straitstimes.com/life/entertainment/blackpink-in-your-area-events-across-spore-ahead-of-k-pop-girl-groups-november-concerts

모든 티켓이 매진됨

- 테마 행사의 일환으로 블랙핑크 팝업 스토어가 11 월 25 일부터 30 일까지 열림. 레저 파크 칼랑(Leisure Park Kallang) 팝업 스토어에는 블랙핑크 팬덤의 의류, 가방, 액세서리 외에도 싱가포르 한정판 티셔츠, 저지, 포스터, 병따개 등 독점적인 수집품도 판매됨
- 또한, 싱가포르 곳곳의 주요 명소들이 블랙핑크를 상징하는 핑크색 조명으로 변신함. 가든스 바이 더 베이(Gardens by the Bay)의 슈퍼트리들은 11 월 26 일과 27 일 저녁 8 시에 20 분간 블랙핑크 히트곡에 맞춰 핑크빛 라이트 쇼를 선보이며, 싱가포르 플라이어(Singapore Flyer)도 11 월 27 일부터 30 일까지 핑크색 불빛을 선보임
- 싱가포르 스포츠 허브와 창이 공항 등 주요 스폰서들도 다양한 팬 경험을 제공함. 국립 경기장 주변과 스타디움 MRT 역 출구 인근에 뮤직비디오에서 영감을 받은 포토 존이 설치되며, 창이 공항은 블랙핑크 브랜드를 입힌 스카이트레인(Skytrain)을 운영함. 또한 칼랑 웨이브 몰에서는 선착순 2,500 명에게 핑크색 솜사탕을 무료로 증정하는 행사가 진행됨

|그림 19| 싱가포르 곳곳에 마련된 블랙핑크 공연 기념 테마 행사 (출처: The Straits Times)

[LA] 워너뮤직, AI 음악 스타트업 '수노'와 전격 합의 [49]

대형 레이블의 AI 전략 전환 가속

- 지난 25 일(현지시간), 워너뮤직그룹(WMG)가 AI 음악 스타트업 수노(Suno)와의 저작권 소송을 합의로 종결했다고 발표함. 보도자료에서 WMG 는 이번 합의가 "음악 창작, 상호작용, 발견의 새로운 지평을 여는 동시에, 아티스트, 송라이터, 창작 커뮤니티를 보호하고 보상하는 것"이라고 설명함
- WMG 는 동시에 라이브 음악, 콘서트 발견 플랫폼 '송킥(Songkick)'을 수노에 매각했으며, 송킥은 앞으로 수노 산하에서 팬을 위한 플랫폼(fan destination)으로 계속 운영될 예정이라고 밝힘
- 파트너십에 따라 수노는 내년에 더 발전된 라이선스 기반 모델을 도입해 기존 모델을 대체할 계획이며,

49) 출처 : https://techcrunch.com/2025/11/25/warner-music-signs-deal-with-ai-music-startup-suno-settles-lawsuit

향후 서비스에서 음원 다운로드 기능은 유료 계정 사용자에게만 제공됨. 무료 이용자는 자신이 만든 곡을 재생하고 공유하는 기능만 사용할 수 있음

- WMG 소속 아티스트와 송라이터는 이번 계약을 통해 자신의 이름, 이미지, 초상, 음성, 작곡물이 AI 생성 음악에 어떻게 사용될지에 대한 전적인 통제권을 갖게 되며, WMG 는 이를 AI 시대 아티스트 권리 보호의 중요한 선례로 강조하고 있음

[프랑스] 프랑스 디저(Deezer) 조사, 이용자 97% AI 음악과 인간 음악 구분 불가 [50]

- **프랑스 음악 스트리밍 플랫폼 디저가 진행한 설문조사 결과, AI 가 생성한 음악과 인간이 만든 음악을 구별하는 것이 거의 불가능한 수준임이 드러남. 동시에 응답자 다수는 AI 로 인한 음악의 질 저하와 창의성 상실을 우려하고 있는 것으로 나타남**
  - 미국, 프랑스, 일본 등 8 개국 9,000 명을 대상으로 한 온라인 블라인드 테스트에서 응답자의 97%가 AI 생성 곡과 실제 인간이 만든 곡을 구분하지 못했음. AI 음악 기술이 이미 인간의 감각으로는 판별이 어려운 수준에 도달했음을 의미함
  - 디저 플랫폼 내 신규 업로드 곡 중 AI 가 생성한 음악의 비율이 10 개월 만에 하루 10%에서 34%로 급증했으며, 이는 하루 약 4 만 곡의 AI 생성 음원이 업로드되고 있음을 보여줌. 응답자의 51%는 "낮은 품질의 획일적인 노래"가 증가할 것을 우려했으며, 64%는 "음악 제작의 창의성 상실"을 우려하는 것으로 나타남. 기술적으로 구별이 어려워졌음에도, 이용자들은 AI 음악이 가져올 산업 구조와 음악적 다양성의 변화에 대해 깊은 걱정을 드러내고 있음
  - 디저의 CEO 알렉시스 랑테르니에(Alexis Lanternier)는 "사람들은 자신이 듣는 곡이 인간이 만든 것인지 AI 가 만든 것인지 알고 싶어 한다"라고 강조하며 디저는 현재 100% AI 생성 트랙을 사용자에게 명확히 고지하는 유일한 플랫폼임을 밝혔음

[영국] 영국의 로열티 지급 문제 [51]

- 새로운 연구에 따르면, 영국에서 일렉트로닉 음악 아티스트, 프로듀서, 작곡가들은 DJ 세트에 음악을 수록하고도 그에 따른 로열티가 제대로 분배되지 않아 수백만 파운드의 수익 손실을 보고 있다고 함
- 베를린에 기반한 페어플레이(Fair Play) 이니셔티브는 영국 나이트클럽에서 평균적으로 지급되는 수수료의 28%만이 아티스트들에게 제대로 분배되고 있다는 사실을 발견함. 공연권 단체들이 매년 570 만 파운드(한화 약 108 억 3 천만 원) 이상을 잘못 배분해 지급하고 있다는 주장이 제기됨
- 페어플레이에서 이 프로젝트를 이끈 에단 홀벤(Ethan Holben)은 업계에 근본적인 불균형이 있다고 밝힘. DJ 는 다른 사람의 음악을 틀고 상당한 수수료를 받을 수 있지만, 해당 음악의 프로듀서들은 거의 또는

50) 출처 : https://www.lefigaro.fr/musique/un-sondage-deezer-revele-que-la-musique-generee-par-ia-devient-presque-impossible-a-deceler-20251115
51) 출처 : https://www.theguardian.com/music/2025/nov/18/musicians-wrongly-allocated-uk-royalties

전혀 수익을 내지 못함. 많은 사람들이 자신의 음악이 틀어지고 있다는 사실조차 모른다고도 함

- 연구에 따르면 인디 아티스트와 언더그라운드 아티스트가 가장 큰 타격을 입을 것으로 예상됨
- 특정 DJ 세트에 대한 트랙리스트 정보가 없는 경우, 권리 단체는 다른 장소에서 생성된 데이터를 기반으로 추정하거나, 직원을 파견하여 직접 현장 점검을 실시하거나, 라디오 재생 목록을 대리 자료로 사용함. 이러한 계산의 세부사항은 기밀로 유지됨
- 권리 단체는 이러한 방식에 자신감을 표명하지만, 페어플레이는 이러한 유사 지불의 50%가 부정확하다고 추정하며, 스페인 클럽에서 재생되는 트랙의 60%가 라디오에 전혀 실리지 않는다는 2019 년 DJ Mag 기사를 인용하며 소규모 장소와 언더그라운드 생태계가 라디오 재생 목록에 음악을 수록하는 주류 프로듀서에게 보조금을 지급한다는 점에 우려를 표명함
- 홀벤은 근본적으로 구조적인 문제라고 함. 저작권을 배분하는 단체들은 대부분 100 년이 넘었고, 음악 산업은 여전히 자신의 노래를 공연하는 밴드와 아티스트들을 중심으로 운영됨. 일렉트로닉 음악이 현재 청취율과 페스티벌 예약 모두에서 상위권에 드는 장르 중 하나임에도 불구하고, 공연권 시스템과 제출 절차 또한 여전히 이러한 부분을 중심으로 구축됨
- 공연장에 음악 공연 수수료를 부과하거나 작곡가가 로열티를 청구하기 위해 부과하는 수수료 등 다른 수수료도 논쟁의 여지가 있음. 작년에 지저스 앤 메리 체인(Jesus and Mary Chain)과 로버트 프립(Robert Fripp)을 포함한 아티스트들은 영국 최대 공연권 협회(로열티 배분 관리)인 PRS for Music 을 상대로 소송을 제기함. 이들은 PRS 가 제시한 조건이 경기장 및 아레나 규모의 공연에 부당하게 유리하게 작용한다고 주장함
- PRS 는 또한 페어플레이(Fair Play)의 조사 결과에 의문을 제기하며, 헤드라인 비율은 부분적인 입력에 기반한다고 주장함. PRS 는 진짜 문제를 공연장과 DJ 들이 연주하는 음악에 대한 데이터가 부족하다는 것에 있다고 주장함. 영국 전역의 댄스 플로어에 대한 포괄적인 트랙 단위 로그가 없기 때문에 단일 수치는 지표일 뿐 확정적인 것은 아니라고 함
- 페어플레이의 통계도 이를 뒷받침함. 공연장에서 음악 인식 기술을 설치하면 아티스트에게 지급되는 금액은 90%의 정확도로, 현재 영국 평균인 36%보다 높게 나타남. 하지만 영국 클럽 중 이러한 시스템을 설치한 곳은 7%도 채 되지 않음. 이는 많은 클럽의 극히 낮은 마진과 PRS 와 같은 기관에 이미 연간 2 만 파운드(한화 약 3,800 만 원)를 지불하고 있다는 점을 반영하는 것으로 보임
- DJ 들이 공연권 협회에 정확한 트랙리스트를 제출하도록 하면 95%의 지급 정확도를 얻을 수 있음. 그러나 페어플레이에 따르면 영국 DJ 중 5%만이 이를 정기적으로 한다고 밝힘. 라이브 아티스트는 자신의 곡을 연주하는 대가로 로열티를 받기 때문에 매 공연 후 PRS 서류를 작성하는 것이 그들에게 이익이 되지만, 97%가 다른 사람의 음악으로 구성된 세트를 연주하는 일반적인 DJ 에게는 이타심 외에는 별다른 이점이 없기 때문임
- DJ 로 활동하는 조쉬 도허티(Josh Doherty)는 대부분의 DJ 가 이를 신경 쓰지 않는다고 함. 이는 게으름과 윤리의 문제라고 밝힘. 도허티는 스타디움 댄스 밴드의 영국 투어를 위한 워밍업 세트에서 다른 DJ 가 자신의 트랙 세 개를 정기적으로 틀자 PRS 로부터 수천 파운드를 받았다고 함

- 에단 홀벤은 인디 음악가의 75%가 음반 발매로 손실을 본다고 밝힘

[영국] 영국, 라이브 이벤트 티켓 가격 이상 재판매 금지 52)

- 영국 정부는 콘서트 및 스포츠 경기 입장료를 급등시키는 암표상과 리셀러를 단속하기 위해 라이브 공연 티켓을 원가 이상으로 재판매하는 것을 금지할 계획임
- 리셀러들이 거둔 막대한 수익은 지난해 수천 명의 오아시스 팬들이 2025 년 오아시스(Oasis) 공연 티켓 구매 비용에 대해 불만을 제기하면서 더욱 부각됨. 런던 웸블리 스타디움에서 열린 오아시스 공연 티켓 중 일부는 4,000 파운드(한화 약 760 만 원)가 넘는 가격에 판매됨
- 노동당 정부가 마련 중인 새로운 법안은 티켓에 숨은 비용을 추가하여 가격 제한을 훼손하는 것을 막기 위해 재판매 플랫폼에서 청구하는 서비스 수수료에 상한을 두는 내용도 담고 있음
- 봇을 이용해 막대한 티켓을 사들이는 산업적 규모의 호객 행위를 근절하기 위해, 최초 판매 시 구매 가능 수량보다 많은 티켓을 재판매하는 것을 불법화하려 하고 있음
- 제안된 변경 사항은 비아고고(Viagogo)와 스텁허브(StubHub)와 같은 2 차 티켓 플랫폼에 큰 타격을 줄 것임. 북미에서는 스텁허브로, 그 외 지역에서는 비아고고로 티켓을 재판매하는 스텁허브의 주가는 월요일에 약 14% 하락함
- 티켓 재판매 플랫폼은 가격 인상을 제한하려는 법안이 티켓의 불법적인 암시장을 조성할 위험이 있다고 주장함. 영국, 독일 및 유럽의 다른 지역에서 티켓을 재판매하는 스텁허브 인터내셔널(StubHub International)의 대변인은 규제된 시장에 가격 상한제가 도입되면 티켓 거래는 암시장으로 전락해 소비자에게만 악영향을 미친다고 영국 정부의 계획을 비판함
- 일부 국회의원과 업계 단체는 재판매 티켓 가격을 제한하면 소비자 보호가 약화될 것이라고 주장하기도 함
- 팬들은 중개업체가 점점 더 높은 가격에 티켓을 판매하면서 좌절함, 오아시스 재결합 공연 티켓 판매에 대한 격렬한 반발로 인해 각 부처 장관들은 1 월에 티켓 가격의 30%를 상한으로 정하는 등 단속 방안에 대한 협의를 시작함
- 규제는 더 나아가 콘서트, 스포츠, 코미디, 연극 티켓의 "원가 이상" 판매를 전면 금지하는 내용을 담고 있음. 새로운 규정은 재판매 티켓의 평균 가격을 최대 40 파운드(한화 약 76,000 원)까지 낮춰 팬들의 매년 수천만 파운드의 비용을 절감할 것으로 예상됨
- 콜드플레이(Coldplay), 두아 리파(Dua Lipa), 라디오헤드(Radiohead) 등의 아티스트들은 지난주 성명을 통해 키어 스타머(Keir Starmer) 총리에게 티켓 재판매 가격 상한선을 정하고 암표상들이 이용하는 협박적이고 악의적인 웹사이트를 단속할 것을 촉구함
- 버진미디어 오투(Virgin Media O2)에 따르면, 티켓 재판매업자들은 공연 관람객에게 연간 약 1 억 4,500 만 파운드(한화 약 2,755 억 원))의 높은 가격을 부과함. 티켓 5 장 중 1 장은 리세일 플랫폼으로 넘어간다고 함

52) 출처 : https://on.ft.com/4o5uZZA

- 버진 미디어 O2 가 올여름 재판매 사이트를 분석한 결과, 다이애나 로스(Diana Ross), 오아시스(Oasis), 레이디 가가(Lady Gaga) 등의 런던 공연 티켓이 액면가보다 평균 최대 490% 높은 가격에 재판매된 것으로 나타남
- 조사에 따르면, 빌리 아일리시(Billie Eilish) 콘서트 티켓 재판매 사이트의 82% 이상이 연간 100 장 이상 판매하는 상인들이 차지한다고 하며 산업 규모의 호객꾼들이 얼마나 활동적인지를 보여줌

[영국] 런던 서부에 새로운 라이브 음악 공연장 오픈 53)

- 2026 년 런던 서부에 새로운 라이브 음악 및 이벤트 전용 공연장이 문을 열 예정임
- 기존 올림피아(Olympia) 서관 전시장 위에 자리 잡을 예정인 영국항공 ARC(British Airways ARC)는 3,800 명을 수용할 수 있음
- 약 140 년 전 이벤트 및 전시장으로 건설된 이곳은 지미 헨드릭스(Jimi Hendrix), 로드 스튜어트 경(Sir Rod Stewart), 프라이멀 스크림(Primal Scream), 더 큐어(The Cure) 등 다양한 아티스트가 공연함
- 이 공연장을 운영할 AEG 프레젠스 유럽(AEG Presents Europe)의 최고운영책임자(COO) 앤드류 스펜서는 예약을 받고 있다고 밝히며, 올림피아는 놀라운 음악 역사를 지닌 곳으로, 우리는 이를 기리는 동시에 아티스트와 팬 모두를 위한 세계적인 수준의 시설을 갖춘 현대적인 공연장을 만들고 싶다고 밝힘

|그림 20| 런던 올림피아에 위치할 새 공연장 조감도

[스페인] 'Korea Spotlight' 바르셀로나 첫 개최… 도시 전역에 K-컬처 열풍 확산 54)

- 바르셀로나에서 한국 대중문화를 향한 관심이 꾸준히 높아지는 가운데, 오는 11 월 25 일에는 스페인을 대표하는 공연장 중 하나인 Paral·lel 62 에서 'Korea Spotlight'가 처음으로 열릴 예정임
- 지금까지 바르셀로나에서 K 팝을 현장 공연으로 접하는 기회는 주로 블랙핑크와 같은 대형 투어를 통해

53) 출처 : https://www.bbc.co.uk/news/articles/crexex9wr13o
54) 출처 :
https://good2b.es/barcelona-se-rinde-a-la-ola-coreana-korea-spotlight-aterriza-en-paral%C2%B7lel-62-el-proximo-25-de-noviembre

제한적으로 제공되었으나, 이번 행사는 더욱 다양한 한국 아티스트의 무대를 가까이에서 경험할 수 있다는 점에서 의미가 큼

- 이번 쇼케이스는 대한민국 문화체육관광부가 주최하고 한국콘텐츠진흥원이 주관하여 진행되며, 출연진은 글로벌 스트리밍 시장에서 큰 영향력을 가진 아티스트들로 구성됨
- 출연진 전체의 인스타그램 팔로워 수는 300 만 명 이상이며, 스포티파이 누적 재생 수 또한 수백만 회에 달함
- 헤드라이너로는 솔로 아티스트 청하(Chung Ha)와 DJ·프로듀서 SHAUN 이 이름을 올렸고, 티켓은 판매 시작 후 15 분 만에 전석 매진되며 높은 관심을 증명함
- 청하와 SHAUN 외에도 다양한 장르와 개성을 가진 한국 아티스트들이 참석할 예정임
  - Billlie(빌리): 7 인조 걸그룹으로, 팬덤 Belllie've 와 함께 〈Ring x Ring〉, 〈Eunomia〉 등의 무대를 선보일 예정임
  - NouerA(누에라): 힙합 기반의 보이그룹으로 강렬한 퍼포먼스를 예고하고 있음
  - Big Ocean(빅오션): 세계 최초의 청각장애 아티스트들로 구성된 보이밴드로, 진동 메트로놈과 AI 기반 기술을 활용하여 음악적 장벽을 뛰어넘은 독창적 무대를 선보일 예정임
- 바르셀로나가 'Korea Spotlight'의 글로벌 투어 개최지로 선정된 것은 우연이 아님
- 최근 바르셀로나는 한국·아시아 문화를 자연스럽게 경험할 수 있는 도시로 성장하고 있음. 특히 아르크 데 트리옴프(Arc de Triomf) 일대는 한국어 책방, K 팝 댄스 학원, 아시아 문화 전문 매장 등이 밀집한 문화 교차지대로 자리 잡았으며, Z 세대와 MZ 세대를 중심으로 'K-컬처 생활권'이 형성되고 있음
- 이러한 지역적 분위기는 Korea Spotlight 가 스페인 현지 팬들에게 더욱 매력적인 행사로 받아들여지는 토대가 됨
- 이번 공연은 바르셀로나 시민이 한국의 음악·문화·창작 흐름을 직접 체험할 수 있는 드문 기회일 뿐 아니라, 스페인 내 K-컬처의 확산과 현지 문화 생태계의 변화를 가늠할 수 있는 지표로도 의미를 가짐
- K 팝이 국제 음악 산업에서 차지하는 영향력이 커지는 가운데, 현지 공연장이 한국 아티스트의 무대를 적극 유치하는 흐름은 앞으로도 이어질 가능성이 큼
- 행사의 주관사인 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)은 앞으로도 바르셀로나에서 더 많은 한국 아티스트의 공연 일정을 발표하겠다고 예고함
- 빠르게 성장하는 현지 K-컬처 수요를 고려할 때, 바르셀로나는 앞으로도 한국 대중문화의 중요한 유럽 허브로 자리매김할 것으로 보임

[스웨덴] 스톡홀름서 '아비치 추모 자선 콘서트' 개최 [55]

- **스웨덴 출신 전자음악 스타 아비치(Avicii·본명 팀 베를링)를 기리는 자선 콘서트 'Together for a Better Day'가 개최될 예정**
  - 콘서트는 오는 12 월 3 일 스톡홀름의 아비치 아레나에서 열리며, 알로 블랙(Aloe Blacc), 나일 로저스(Nile Rodgers), 투이작트(Tjuvjakt), 세이나보 세이(Seinabo Sey), 사라 클랑(Sarah Klang) 등 다양한 아티스트가 무대에

55) 출처 : https://swedenherald.com/article/avicii-gala-to-be-broadcast-on-hbo

오를 예정

- 행사는 아티스트 이다-로바(Ida-Lova)와 코미디언 크리스토퍼 닉비스트(Christoffer Nyqvist)가 진행을 맡고, 스웨덴의 젊은이들에게 음악 무대를 개방하는 '오픈 스테이지(Open Stage)'라는 새로운 이니셔티브도 함께 선보임
- 이번 콘서트는 팀 베를링 재단(Tim Bergling Foundation)이 주최하며, 2021 년 시작된 이래 젊은이들의 정신 건강 문제에 대한 경각심을 높이기 위한 취지로 열리고 있음. HBO Max 에서는 콘서트 당일인 12 월 3 일 생중계되며, 스웨덴 내에서는 TV 채널 Kanal 5 를 통해 12 월 14 일 녹화 방송이 예정되어 있음
- 이 같은 대형 자선 콘서트는 아비치의 음악적 유산을 기리는 동시에, 그의 이름을 딴 재단이 추진하는 사회적 메시지를 널리 알리는 계기가 될 것으로 보임

|그림 21| 아비치 자선 콘서트 "Together for a better day"

[스웨덴] 대중음악 시상식 Rockbjörnen, 2026 년 공동 방송 체제 전환 [56]

- **스웨덴의 대표적 대중음악 시상식인 록비외르넨(Rockbjörnen)이 내년부터 새로운 방송 체제를 가동할 예정**
  - 스웨덴 일간지 오프톤블라데트(Aftonbladet)와 지상파 방송사 TV4 가 2026 년 시상식을 공동으로 중계하기로 합의하면서, 수십 년간 이어져 온 행사 운영 방식에도 변화가 예상됨
  - 두 매체는 같은 모회사인 슈뷔스테드(Schibsted) 산하에서 운영되고 있으며, 이번 결정은 그룹 내부 협업을 통해 시상식의 영향력을 강화하려는 전략의 일환으로 풀이됨. TV4 는 지상파와 스트리밍 서비스(TV4 Play)를 통해 폭넓은 시청층을 확보하고 있으며, Aftonbladet 은 디지털 기반의 젊은 이용자를 중심으로 강한 전달력을 보유하고 있음
  - Aftonbladet 측은 "TV4 와의 공동 중계를 통해 록비외르넨의 접근성과 시청 경험을 한층 강화할 수 있을 것"이라며 "음악 산업 파트너십과 팬 참여 확대에도 긍정적인 기회가 될 것"이라고 밝혔음. TV4 역시 다양한 플랫폼을 활용해 시상식을 보다 넓은 세대로 확장하는 것이 중요하다고 강조

56) 출처 : https://www.aftonbladet.se/nojesbladet/musik/rockbjornen/a/m0gzal/aftonbladet-och-tv4-sander-rockbjornen-tillsammans-2026

- 스웨덴 음악계에서는 이번 방송 체제 개편이 전통 미디어와 디지털 뉴스 플랫폼의 결합 모델을 제시하는 사례가 될 것으로 보고 있음. 특히 젊은 세대 소비 패턴 변화에 대응하기 위해, 지상파와 온라인 스트리밍을 연계한 '하이브리드 배포' 전략이 지속될 가능성이 크다는 분석
- 1979 년 창설된 록비외르넨은 팬 투표를 기반으로 한 스웨덴의 대표 음악 시상식으로, 팝·록·힙합 등 대중 장르의 흐름을 반영해 왔음. 공동 방송 체제는 2026 년 행사부터 본격 적용될 예정

|그림 22| 스웨덴의 대표 음악 시상식 록비외르넨

[브라질] 브라질 내 K-콘텐츠 영향력 확대, K 팝 수상 성과 이어 라틴계 보이그룹 데뷔까지 57)58)

- **브라질 음악·엔터테인먼트 시장에서 K-콘텐츠 영향력 빠르게 확대됨**
  - 2025 년에 브라질 내 K 팝 주요 수상 성과와 HYBE 의 라틴계 보이그룹 데뷔가 이어지며, K-콘텐츠의 현지 확장세가 더 강화되고 있음
  - 브라질은 남미 최대 K 팝 소비국가로 자리 잡았으며, 스트리밍, 공연, 미디어 노출 전반에서 확장 추세가 지속되고 있음
- **BreakTudo Awards 2025, K 팝 아티스트 다수 부문 석권**
  - 2025 년 11 월 18 일 상파울루에서 열린 BreakTudo Awards 2025 에서 K 팝 아티스트들이 국제·글로벌·아시아·그룹 부문 등 주요 부문에서 대거 수상함
  - Blackpink-제니(국제 여성 아티스트), BTS-지민(국제 남성 아티스트), BTS-정국(글로벌 아티스트), BTS-제이홉(아시아 아티스트), BTS-진(국제 히트송), ITZY(K 팝 히트송), ENHYPEN(국제 남성 그룹) 등이 주요 부문에서 수상함
  - 브라질 팬덤 기반의 대중 투표로 선정되는 시상식 특성상, 이번 결과는 현지 내 K 팝 지지층의 규모와 영향력을 직접 반영하는 지표로 평가됨
  - 이번 시상식에서 K 팝 비중이 확대되면서, 한국 아티스트들이 브라질 음악시장에서 주류성과 대중적 지지

57) 출처 : https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/somo-bravos-gigante-do-K 팝-lanca-grupo-latino-com-integrante-brasileiro
58) 출처 : https://koreanmagazine.com.br/K 팝-domina-o-breaktudo-awards-2025

모두를 확보하고 있음을 보여줌

- **HYBE, 첫 라틴계 보이그룹 'SANTOS BRAVOS' 공개, 브라질 언론의 높은 관심**
  - 국내 K 팝 최대 기획사 중 하나인 HYBE 가 2025 년 첫 라틴계 보이그룹 'SANTOS BRAVOS'를 공식 데뷔시키며 브라질 언론·팬덤의 관심이 집중되고 있음
  - 미국·멕시코·페루·푸에르토리코·브라질 출신 멤버로 구성되었으며, 특히 브라질 멤버 카우에 뻬나(Kauê Penna)가 있어 브라질 현지에서의 화제성을 높이고 있음
  - 멤버들은 HYBE 의 K 팝 식 트레이닝 시스템을 기반으로 라틴 음악 감성을 더한 '하이브리드 아이돌' 콘셉트를 바탕으로 하며, 첫 싱글 〈0%〉는 라틴 리듬과 K 팝 구조를 결합한 음악으로 평가되며, 브라질 청소년층의 높은 반응을 얻고 있음
  - CNN Brasil, UOL 등 주요 매체는 K 팝 수상 성과 및 SANTOS BRAVOS 의 데뷔를 "브라질 대중문화 지형이 재편되는 신호"로 분석함

|그림 23| BTS 제이홉, ENHYPEN, BTS 진

[멕시코] 2025 년 멕시코 음악 산업 동향: 열정, 팬덤, 그리고 성장 59)

- 멕시코 음악 산업은 2024 년 기준으로 글로벌 음반 수익이 296 억 달러에 도달하며 사상 최대치를 기록했는데, 이 중 스트리밍이 50% 이상을 차지하며 주요 성장 동력으로 부상함
- 올해 멕시코 음악 산업은 전년 대비 15.6%의 성장률을 보이며 세계 10 대 음악 시장으로 입지를 굳힘
- 공연 산업도 호황을 누리고 있으며 중남미 최대의 라이브 엔터테인먼트 기업인 CIE 에 따르면, 멕시코 내 공연 관객 수는 최근 몇 년 사이 3 배 가까이 증가했고, 특히 샤키라의 투어는 멕시코시티에서 12 회 연속 공연을 통해 78 만 명 이상을 동원하며 큰 주목을 받음
- 뮤직비디오 스트리밍 플랫폼 Vevo 의 조사는 음악 소비자 중 52%는 스트리밍 앱, 44%는 SNS 를 통해 음악을 찾고 있다고 함

59) 출처 : https://www.merca20.com/la-musica-en-mexico-2025-pasion-fans-y-crecimiento-de-la-industria

- 또한 팬의 27%는 아티스트 관련 상품을 구매하고, 69%는 음악이 세계와의 연결고리라고 인식하고 있음
- 이들 중 64%의 팬은 자신이 좋아하는 아티스트와 가치관이 유사한 브랜드를 선호하며, 이는 브랜드 마케팅 전략에도 영향을 미쳐, 음악 소비가 단순한 청취를 넘어 라이프스타일 전반으로 확장되고 있는 셈임
- 전체 멕시코인의 40% 이상이 여행 중 콘서트 관람을 계획하고 있고, 이 중 18~27 세의 젊은 층이 특히 높은 비율을 차지하며, 국제 투어와 대형 페스티벌을 선호하여, 음악이 지역 경제와 관광에도 기여하고 있음
- 라틴아메리카에서 스트리밍은 전체 음악 수익의 87.8%를 차지하며, 멕시코에서도 음악 산업의 핵심 수단으로 자리 잡음
- 이러한 스트리밍 생태계는 팬과 아티스트 간의 연결을 강화하고, 음악을 문화적 현상으로 자리매김하게 하여, 단순히 음원 수익을 넘어 감정적 유대와 상업적 파급력을 창출하는 모델로 발전함
- 스트리밍은 팬의 소비 행동 전반을 자극하는데, Vevo 에 따르면 팬의 44%는 SNS 에서 아티스트 정보를 탐색하고, 35%는 선호 콘텐츠를 반복 시청하며, 27%는 관련 상품을 구매함
- 음악은 감정적 공감대를 활용한 마케팅이 효과적인 수단으로 자리 잡으며 단순한 오락을 넘어서 브랜드와 소비자를 정서적으로 연결하는 강력한 상업적 엔진 역할을 하고 있음
- 게다가 멕시코는 국제 공연 및 페스티벌의 주요 목적지로 부상하며, 수십만 명을 동원하는 대형 이벤트가 잇따르고 있어, 문화적 중심지로서의 국가 위상과 경제적 파급력을 동시에 보여줌

패션

[태국] 태국 상무부, 영적 패션 산업 진흥 60)

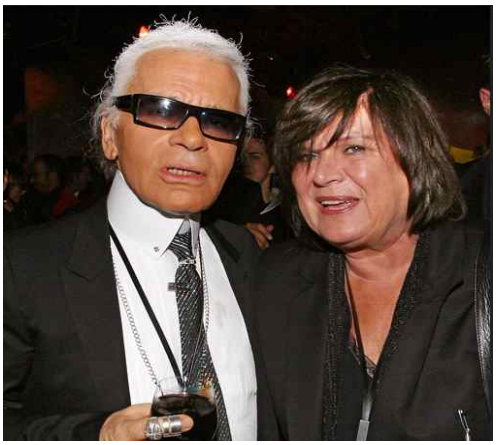
- **태국 상무부 산업진흥국(DIPROM)은 태국에서 '무떼루(Mutelu)'라고 불리며 태국인들의 전통·생활에 깊이 스며들어 있는 영적신앙·주술을 활용한 상품개발과 판매를 진흥할 예정임**
  - 태국인들은 고대로부터 사원이나 신성한 장소를 방문해 점을 보고 행운의 상징물을 몸이나 옷에 부착하는 경향이 있음. 넷플릭스 태국 영화 〈The Stone〉 또는 드라마 〈The Believers〉 등을 통해 이러한 것들을 잘 알아볼 수 있음
  - 점술·주술과 관련된 다양한 종류의 부적과 팔찌, 목걸이, 장신구, 길조를 상징하는 의류패션 등이 있음
  - 그동안 DIPROM 은 태국의 북부·동북부·중부·남부지방의 독특하고 특색 있는 영적 패션 개발 활동을 진행했으며 2025 년까지 총 50 명의 기업가가 이 활동에 참여했음. 종류별로는 수공예 20 개, 의류·액세서리 15 개, 보석 10 개, 화장품·뷰티 5 개가 있음
  - 또한 DIPROM 은 이번 활동으로 1 억 바트(약 45 억 원) 이상의 매출을 창출했다고 발표했음
- **DIPROM 은 영적 패션 산업을 빠르게 성장하고 있는 세계적인 트렌드로 판단하고 '2025 패션 정체성 증진 프로젝트'의 일환으로 지역 기업가들과 함께 이 분야를 집중 육성할 계획임**
  - 글로벌 시장조사 및 컨설팅 기업인 트랜스패런시 마켓리서치(Transparency Market Research)에 따르면 영적 상품의 글로벌 시장규모는 2022 년 132 억 달러에서 2031 년 222 억 달러로 10 년 내에 약 2 배가량 성장할 것으로 전망되고 있음
  - 태국 산업진흥국 통계에 따르면 태국인의 14.81%가 부적을 전적으로 믿고, 29.4%는 어느 정도 믿는다고 조사되었음
  - 또한 태국인 대부분이 영적인 신성함과 길조를 믿고 있으며, Z 세대의 73.2%가 스스로를 미신을 믿는 미신론자로 생각하는 것으로 나타났음

|그림 24| 영적인 힘을 준다는 가방 / 운을 가져오는 패션 의상들

60) 출처 : https://www.posttoday.com/smart-sme/733229

[스웨덴] H&M 전 수석 디자이너 마가레타 반 덴 보스, 패션계 조명 61)

- **스웨덴 글로벌 패션 브랜드 H&M 의 전 수석 디자이너 마가레타 반 덴 보스(Margareta van den Bosch)가 최근 자신의 경력과 H&M 의 역사를 담은 책을 출간하며 스웨덴 패션계를 회고**
  - 이번 책 〈Team Maggan: H&M:s första designchef. Modet, människan och möjligheten〉은 그녀가 스웨덴 패션계에 끼친 영향과 H&M 디자인팀의 발전 과정을 기록하고 있음
  - 반 덴 보스는 1987 년 H&M 디자인팀을 구성, 초기에는 시스템 없이 수작업으로 패턴과 프린트를 제작하는 방식으로 팀을 운영. 그녀는 손으로 직접 디자인하며 장인정신과 창의성을 강조했고, 이러한 접근은 H&M 이 성장하는 과정에서 브랜드 정체성을 형성하는 데 기여
  - 특히 그녀는 스웨덴과 해외 디자이너들과의 협업을 주도하며 H&M 의 글로벌화에 핵심적인 역할을 했음. 칼 라거펠트와의 첫 협업에서 속옷에서 영감을 받은 의상으로 컬렉션을 완성했고, 이후 스텔라 맥카트니, 알베르 엘바즈, 로베르토 카발리 등 유명 디자이너와의 협업을 통해 H&M 의 디자인 수준과 브랜드 이미지를 한층 끌어올렸음
  - 반 덴 보스는 책에서 "팀워크가 성공의 핵심이며, 혼자만의 성과는 없다"라고 강조하며 자신의 디자인 철학은 단순히 의상을 만드는 것을 넘어, 팀의 잠재력을 극대화하고 창의적 협업을 조직 구조 속에서 구현하는 데 있었다고 밝힘
  - 업계 관계자들은 반 덴 보스가 구축한 시스템과 협업 구조가 현재 H&M 의 기초를 마련했으며, 스웨덴 패션 산업의 글로벌 경쟁력을 강화하는데 크게 기여했다고 평가. 특히 패스트패션 브랜드가 단순히 가격 경쟁력에 의존하지 않고, 조직과 협업, 장인정신을 통해 글로벌 시장에서 자리매김할 수 있음을 보여준 사례로 높이 평가



|그림 25| 칼 라거펠트와 마가레타 반 덴 보스

61) 출처 : https://www.aftonbladet.se/mode/a/dRogyo/margareta-van-den-bosch-chefdesigner-pa-h-m

통합(정책·기타)

[태국] 2025 치앙마이 디자인 위크 62)

- **태국 총리실 산하 창조경제진흥원(CEA)은 12 월 6 일부터 14 일까지 '지역 플러스: 창의, 기술, 지속가능성'이라는 주제로 치앙마이 일대에서 '2025 치앙마이 디자인 위크(Chiang Mai Design Week 2025)'를 개최할 예정임**
  - 올해로 10 년차를 맞는 '2025 치앙마이 디자인 위크'는 총 16 개 주요 프로그램으로 진행될 것임
  - 8 개국(태국·일본·대만·인도네시아·필리핀·싱가포르·프랑스·캐나다) 아티스트들이 참여해 특별한 음악 축제를 개최할 것임
  - 7 개국(중국·일본·인도·대만·라오스·프랑스·러시아) 공예품들을 선보이는 국제 디자인 쇼케이스가 열릴 것임
  - 또한 일본과 협력해 뉴노멀 시대의 주택 디자인을 배울 수 있는 '드림하우스 프로젝트'를 진행할 것임
  - 이외에도 시리킷 왕태후 박물관의 8 가지 태국 왕실 의상 전시와 아이들을 위한 창의력 프로젝트, 체험형 종이 예술 전시 등 다양한 전시·행사 등이 개최될 예정임

|그림 26| 치앙마이 디자인 위크 재즈 페스티벌 홍보물 / 국제뮤직페스티벌 홍보물

[태국] APEC 정상회의에서 보여준 한국의 소프트파워 63)

- **태국의 방콕비지니스뉴스(Bangkok Biznews)는 11 월 9 일 'APEC 경주 이야기: 한국은 기술과 문화로 과거와 미래를 연결해 경제무대에서 활용'이라는 제목의 칼럼을 게재했음. 다음은 기사 전문**
  - 11 월 1 일 대한민국 경주에서 개최된 APEC 정상회의는 지역의 경제 의제뿐만 아니라 경주를 스토리텔링으로 아름답게 활용한 주최국 소프트파워의 힘을 보여주었음
  - 신라시대에 번영했던 고대 도시이자 유네스코 세계문화유산으로 지정되어 있는 경주는 지난해 가을경 한국 정부가 개최지로 선정한 곳임. 형형색색으로 물들어 있는 도시 곳곳의 나무들이 APEC 회원국 정상들과

62) 출처 : https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2893807
63) 출처 : https://www.bangkokbiznews.com/world/1206819

대표단을 따뜻하고 의미 있게 자연환경 속에서 맞이했음. 경주는 세계 지도자들이 '마음을 열고' 곳곳에서 한국 문화를 경험할 수 있는 무대가 되었음

- 주최 측은 대회 기간 동안 한국의 유명 예술가와 연예인들을 초청해 젊은 세대의 관심을 끌었음. 배우 차은우가 사회를 맡았고, 가수 지드래곤은 정상 리셉션에서 공연을 펼쳤음. 그리고 방탄소년단 RM 은 APEC CEO 포럼 기조연설자로 초청되기도 했음
- 또 다른 인상적이었던 부분은 기술의 활용이었음. 주최 측은 참석자들에게 새로운 경험을 제공하기 위해 여러 가지 AI 시스템을 도입했음. 실시간 외국어 번역을 제공하는 'AI 통역 서비스'는 국제 행사에서 소통 장벽을 해소하는 데 도움을 주었고, 'AI 사진'은 참석자들이 자신의 얼굴 사진을 촬영하고 10 가지 이상의 가상 한국 전통 의상 중에서 선택할 수 있도록 지원해 주었음. 촬영한 이미지는 SNS 에 즉시 다운로드 또는 공유할 수 있었음. 이러한 기술과 문화의 융합은 재미있고 매력적인 현대적 경험을 선사하는 동시에 관광 홍보에도 효과적인 도구 역할을 함
- 또한, 국제미디어센터는 한국의 특징을 반영했음. 음식과 간식 코너는 간결하면서도 세심하게 구성되어 있었고, 컵라면, 다양한 맛의 견과류, 그리고 전통 간식을 하루 종일 해외 언론을 위해 제공되었음. 제품 디자인조차도 맛을 통해 '한국'을 전달하고자 하는 주최국의 의도와 함께 세심한 배려를 보여주었음
- 태국에 있어서 이번 APEC 정상회의는 아누틴 찬위라꾼 총리를 비롯해 씨하싹 푸엉껫깨우 외교부장관, 수파찌 수탐판 상무부장관이 참석했던 중요한 플랫폼이었음
- 전반적으로 경주 APEC 정상회의는 세계 경제 논의의 장이었을 뿐만 아니라, 한국 정부가 참가자 모두에게 경주의 문화·기술·한식을 아름답게 소개하고 실제 경험의 장을 만들어 주었던 홍보의 역할을 톡톡히 했음. 경주는 단순히 APEC 개최 도시가 아니라, 한국의 지속가능한 개발 철학을 반영하는 '핵심 도시'이자, 문화적 뿌리를 보존하고 미래를 위한 혁신을 수용하는 도시로 발돋움했음
- 그리고 이번 가을이 끝나면서, 전 세계 지도자들과 언론의 마음속에 경주의 이미지가 씨앗을 뿌릴 가능성이 높음. 이것은 새로운 우정과 협력, 영감을 가져다 줄 것이며, 내년에 중국에서 개최되는 APEC 에서 계속해서 꽃필 것임

[싱가포르] 싱가포르 정부, 애플에 iMessage 사칭 방지 기능 업데이트 명령 64)

급증하는 정부 사칭 온라인 사기 대응 위해 12 월까지 보안 강화 요구

- 싱가포르 내무부(MHA)는 애플(Apple)에 iMessage 서비스에 사칭(spoofing) 방지 보호 기능을 구현하도록 명령함. 이는 정부 기관을 사칭하는 메시지를 차단하거나 필터링하여 시민들을 대상으로 급증하는 온라인 사기를 막기 위한 대응책임
- 해당 지침은 iMessage 가 싱가포르의 공식 발신자 ID 등록 시스템인 'gov.sg'를 사용하지 않아 사기꾼들이 정부와 동일한 프로필 이름을 사용하는 취약점을 악용하는 것을 막는 데 초점을 맞춤. 구글의 메시징 서비스에도 동일한 준수 기한이 적용됨

64) 출처 : https://inews.zoombangla.com/singapore-orders-apple-to-update-imessage-bdsafsdfsd/#google_vignette

- 새로운 지침에 따라 애플은 iMessage 가 발신자 정보를 표시하는 방식을 변경해야 함. 알 수 없는 발신자의 프로필 이름은 숨기거나 최소화하고, 대신 전화번호가 더 눈에 띄게 표시되도록 우선순위를 부여함. 또한, 정부 ID 를 사칭하는 메시지는 완전히 차단하거나 필터링해야 함
- 애플과 구글 모두 이 지침을 준수하겠다는 입장을 표명했으나, 이 조치는 iMessage 가 그동안 인증되지 않은 사용자 정의 이름에 의존해왔다는 점에서 주목할 만한 변화임. 싱가포르 당국은 이러한 선제적 조치가 메시징 보안에 대한 글로벌 선례를 만들 수 있다고 강조함

[싱가포르] 말레이시아, 아동 및 청소년 온라인 접근 통제 강화 65)

16 세 미만 스마트폰 사용 금지 및 소셜 미디어 연령 제한 의무화 추진

- 말레이시아 정부는 아동과 청소년들 사이에서 학교 폭력 및 강력 범죄가 증가하는 것에 대응하여, 16 세 이하 학생들의 스마트폰 사용을 금지하는 방안을 포함한 여러 조치를 검토하고 있음. 말레이시아 총리 안와르 이브라힘(Anwar Ibrahim)은 소셜 미디어와 온라인 게임이 행동에 영향을 미치고 범죄 행위로 이어질 수 있음을 언급했음
- 이와 별도로 통신부 장관 파미 파질(Fahmi Fadzil)은 13 세 미만 아동의 소셜 미디어 계정 보유를 막기 위해 모든 플랫폼에 전자적 신원 확인(eKYC) 시스템 도입을 의무화할 계획임을 밝힘. 파질 장관은 플랫폼들이 커뮤니티 가이드라인을 제대로 이행하고 아동을 온라인 사기 및 유해 콘텐츠로부터 보호하기 위해 이 조치가 필요하다고 강조함
- 이브라힘 총리는 현재 내각이 세 가지 즉각적인 조치들을 검토 중이라고 밝히며, 도덕 및 가치 기반 교육을 강화하고 교육 기관의 책임성을 높여야 한다고 강조함. 총리는 사소한 괴롭힘이라도 방치하면 더 큰 문제로 이어질 수 있다며 규제의 필요성을 제기함
- 말레이시아 정부는 호주가 16 세 미만 아동의 소셜 미디어 사용을 금지하는 등의 유사한 조치를 취한 것을 언급하며, 온라인 안전에 대한 국제적 우려가 커지고 있다고 강조함. 이에 따라 타국의 사례를 참고하여 자국의 상황과 문화에 맞는 정책 시행 시기를 신중하게 결정할 것을 시사함

[프랑스] 유럽의 AI 소프트웨어 스타트업, 미국과의 격차 급속 축소 66)

AI 확산 속에서 유럽, 이스라엘의 소프트웨어 기반 스타트업들이 자금 유치 규모와 성장 속도 면에서 미국과의 격차를 크게 좁히면서, AI 기반 소프트웨어 생태계가 본격적으로 세계 경쟁 구도에 진입하고 있음

- 미국의 LLM(Large Language Model) 개발 기업들이 올해 1,060 억 달러를 유치하며 압도적 우위를 유지하고 있으나, 소프트웨어 기반 AI 스타트업 분야에서는 유럽, 이스라엘 기업들이 300 억 달러의 투자금을

65) 출처 : https://apnews.com/article/malaysia-social-media-ban-under-16-1e9e20321c8c83c470ff7489139f10b8
66) 출처 : https://www.lesechos.fr/start-up/ecosysteme/grace-a-lia-lecart-se-resserre-entre-les-start-up-europeennes-et-americaines-du-logiciel-2198071

모집해 미국의 66% 수준까지 도달하는 등 경쟁력이 강화되고 있음. 이는 2016 년 이후 가장 높은 비율이며, 2020 년 46% 수준에서 크게 상승한 수치임

- 파리, 런던, 뮌헨, 스톡홀름 등 유럽 주요 도시와 텔아비브가 핵심 AI 허브로 부상하고 있으며, 러버블(Lovable), 신테지아(Synthesia), n8n 등은 수억 달러 규모의 투자 유치와 빠른 매출 성장을 기반으로 시장을 확대하고 있음. 특히 러버블은 출시 8 개월 만에 연간 반복 매출(ARR, Annual Recurring Revenue) 1 억 달러를 달성했고, 일레븐랩스(ElevenLabs)는 10 개월 만에 ARR 2 억 달러를 기록하는 등 전례 없는 성장세를 보이고 있음
- 벤처캐피털 악셀(Accel) 사 파트너인 필리프 보테리(Philippe Botteri)는 이러한 성장의 배경으로 지난 10 년 동안 유럽 전역에서 축적된 AI, 클라우드 생태계, 주요 공과대의 인재 공급, 비즈니스 엔젤(Business Angel) 참여 등을 지목하며, “AI 소프트웨어 개발은 클라우드 소프트웨어와 크게 다르지 않다”라고 평가함. 아울러 기존 SaaS 기업들도 AI 도입을 가속화하고 있으며, 프랑스 헬스테크 기업 독토리브(Doctolib)는 최근 부모 대상 AI 비서 기능을 선보이는 등 시장 전반에서 AI 통합이 확대되고 있음

[프랑스] 프랑스, 글로벌 AI 기업들의 새로운 전략 거점으로 부상 [67]

- **코딩 기술을 잘 몰라도 웹사이트나 앱을 코딩할 수 있는 AI 에이전트로 1,000 만 명의 사용자를 확보한 중국 스타트업 마누스(Manus)가 12 월 파리에 유럽 첫 사무소를 개설 예정임. 싱가포르(본사), 샌프란시스코, 도쿄에 이은 네 번째 글로벌 지사로, 기술 및 마케팅 인력을 채용할 계획임**
  - 마누스는 '버터플라이 이펙트(Butterfly Effect)'사가 개발했으며, 지난 3 월 5 일 출시 직후 300 만 명이 대기자 명단에 등록할 정도로 큰 성공을 거두었음
  - 공동 창업자인 타오 장(Tao Zhang)은 유럽을 전략적으로 매우 중요한 시장으로 평가하며, 에마누엘 마크롱(Emmanuel Macron) 프랑스 대통령과의 만찬에서 파리 지사 설립을 강력히 권유받았다고 밝힘. 프랑스 정부가 제시한 유리한 조건들이 이번 결정에 영향을 미쳤다며 전하며 프랑스가 유럽 AI 의 중심지로 부상하고 있음을 강조함
  - 최근 미국의 AI 기업 앤트로픽(Anthropic)도 파리에 사무소 개설을 발표하는 등, 파리가 글로벌 AI 허브로 자리 잡아 가고 있음. 현재 마누스의 주 이용자는 개인, 프리랜서, 소규모 기업이며 가장 큰 시장은 미국임. 제품 개발 속도가 매우 빨라서 매주 기능이 업데이트될 정도로 변화가 빠르지만, 아직은 대기업 대상의 안정성이 요구되는 엔터프라이즈용 오퍼는 제공하지 않는 상황임
  - 마누스는 경쟁이 치열한 AI 시장에서 속도(Speed)를 핵심 생존 전략으로 제시하며, 향후에는 단순한 심층 검색(deep search)이 아닌 광범위한(large scale) 검색 도구와 인간의 개입 없이 사전에 대응하는 방식으로 작동하는 자율 에이전트 개발을 목표로 하고 있다고 전함

67) 출처 :
https://www.lesechos.fr/tech-medias/intelligence-artificielle/la-france-est-le-centre-de-lia-europeenne-manus-lautre-star-chinoise-de-lia-ouvre-un-bureau-a-paris-2198148

[영국] 영국 정부, 우크라이나 문화 유산을 위해 20 만 파운드 지원 68)

- 영국 정부는 러시아의 불법적인 전쟁기관과 그 후 우크라이나의 문화유산을 보호하기 위해 20 만 파운드(한화 약 3 억 8 천만 원)의 추가 긴급 기금을 발표함
- 영국 정부는 덴마크의 EU 이사회 의장국 자격으로 코펜하겐에서 열린 미디어 및 문화부 장관 비공식 회의에 참석하여 이 기금 지원을 발표함
- 영국-우크라이나 100 년 파트너십에 따라, 이 지원금은 영국의 국제 문화유산 보호(ICHP) 프로그램을 통해 우크라이나가 새롭게 설립한 우크라이나 문화유산 기금을 지원하게 됨. 이 프로그램은 국제 문화유산의 보호 및 복원을 위해 진행됨
- 이 지원금은 2025 년부터 2029 년까지 우크라이나 문화유산 보호를 위해 이미 약정된 145 만 파운드(한화 약 27 억 5,500 만 원)에 추가되는 것임
- 영국 문화·미디어·스포츠부는 문화 회복력 연합(Culture Resilience Alliance)에 가입하겠다는 의사도 밝힘. 해당 연합은 갈등과 재건 시기에 문화를 회복력과 평화를 위한 핵심 동력으로 장려하는 국제 이니셔티브임
- 영국은 이제 러시아의 전면적인 침공 기간과 향후 우크라이나 재건 과정에서 우크라이나 문화를 보존하기 위해 국제 파트너들과 전문 지식을 공유하고 조율하는 활동을 펼칠 예정임
- 영국-우크라이나 100 년 파트너십을 통해 정부는 우크라이나 문화유산을 보호하고, 문화적 가치의 불법 거래와 약탈을 방지하며, 문화적 말살에 대응하기 위해 우크라이나와 지속적으로 협력할 것임
- 우크라이나의 문화유산은 우크라이나 국민과 국가 정체성의 역사를 보여줌. 영국은 긴급 자금을 지원함으로써 우크라이나에 대한 오랜 지원을 강화하고, 러시아의 우크라이나 문화 파괴 시도에 맞서 우크라이나인의 정체성을 규정하는 유산을 보호하고 있음

[스페인] 애플, 마드리드 솔 광장에서 스페인 진출 40 주년 기념 대규모 무료 문화 행사 개최 69)

- Apple 은 11 월 19 일 저녁, 마드리드의 상징적 장소인 솔(Puerta del Sol) 광장에서 스페인 진출 40 주년을 기념하는 무료 공개 문화 행사 'El Encuentro(엘 엔쿠엔트로)'를 성황리에 개최함
- 이번 행사는 누구나 참여할 수 있도록 열린 공간에서 이루어졌으며, 플라멩코를 중심으로 한 공연 예술과 도시 공간, 그리고 창의성에 대한 헌정의 의미가 결합된 특별한 무대로 약 15,000 명 이상의 시민과 관광객이 함께함
- 'El Encuentro'는 스페인의 문화적 정체성을 대표하는 플라멩코를 핵심으로 구성되었으며, 현대 플라멩코의

68) 출처 : https://www.gov.uk/government/news/200000-emergency-support-to-protect-ukraines-cultural-heritage
69) 출처 :
https://www.marketingnews.es/marcas/noticia/1190910054305/el-gran-evento-gratuito-de-apple-en-madrid-que-auno-cultura-con-tecnologia.1.html
https://www.lavanguardia.com/cultura/20251120/11282991/mas-15-000-personas-llenan-puerta-sol-concierto-40-anos-apple-espana.html

주요 인물 이스라엘 페르난데스(Israel Fernández), 스페인 젊은 음악계의 상징 아마이아(Amaia), 2025 라틴 그래미 후보 기타리스트 예라이 코르테스(Yerai Cortés), 그리고 장르 경계를 넘나드는 아티스트 델라푸엔테(Dellafuente)가 무대를 꾸밈

- 약 45 분간 이어진 이들의 공연은 솔 광장을 즉흥적이면서도 완성도 높은 예술 공간으로 확장시키며, 스페인의 전통과 현대 음악이 살아 숨 쉬는 '문화적 순간'을 만들어냈다는 평가를 받음
- Apple CEO 팀 쿡(Tim Cook)은 공식 성명을 통해 "창의성과 기술이 만날 때 국경을 넘어서는 특별한 순간이 일어난다. 스페인 진출 40 년을 기념하는 가장 좋은 방법은 이 나라를 특별하게 만드는 창의성과 재능을 조명하는 것이다."라고 밝히며, 이번 행사가 Apple 의 기업적 기념을 넘어 스페인의 문화·예술적 자산에 대한 존중과 감사의 표현임을 강조함
- 행사 제작은 스페인 창작 집단 Little Spain 이 맡아, 솔 광장의 건물 외벽을 활용한 조명 연출과 무대 디자인을 통해 도심 전체를 문화 예술의 무대로 재해석함
- 이는 일반적인 공연장과 달리 도시 공간이 예술적 대화의 장으로 기능하는 방식이었으며, 시민들은 자연스럽게 공연 공간을 중심으로 모여들며 광장을 하나의 열린 문화 플랫폼으로 만들어냄
- 이번 행사는 단순한 기업 이벤트가 아니라 스페인의 문화적 가치, 도시 공동체성, 예술적 표현 방식이 총체적으로 드러난 상징적 문화 퍼포먼스로 평가됨
- 플라멩코라는 전통 예술이 현대 음악과 결합해 다양한 층위의 관객에게 새로운 감각적 경험을 제공했고, 공공 광장이 공연장으로 확장됨으로써 도시 문화의 잠재력이 드러남
- 더불어 Apple 이 스페인을 단순한 글로벌 시장의 한 지역으로 보는 것이 아니라, 창의성과 문화가 풍부한 파트너로 인식하고 있음을 분명히 보여준 자리였음
- 특히 무료로 개방된 이번 무대는 오랜 기간 스페인 지역사회와 협력해 온 Apple 이 문화적 참여와 커뮤니티 기반의 브랜드 경험을 중시하고 있음을 보여주는 사례로 볼 수 있음
- Apple 은 1985 년 스페인 시장에 진출한 이후 현재 2,200 명 이상의 직원을 두고 주요 도시 전역에 Apple Store 를 운영하며 지역사회와 긴밀한 관계를 유지해 옴
- 이번 행사는 그 협력의 연장선에서, 기술을 둘러싼 기업의 역할이 지역 문화와 예술의 가치를 조명하는 방향으로도 이어질 수 있음을 입증함
- 결과적으로 'El Encuentro'는 스페인의 문화적 전통, 현대적 창의성, 공공 공간의 가능성, 그리고 글로벌 브랜드의 지역 문화 존중이 한자리에 모인 상징적 행사로 기록될 전망임
- 이는 문화와 기술이 공존하는 오늘날, 도시와 예술 그리고 공동체가 어떻게 서로 영향을 주고받을 수 있는지 보여주는 중요한 사례이기도 함

|그림 27| 솔 광장의 야외 공연장 변신(위)과 건물 외벽을 활용한 발코니 라이브 무대(아래)

[스웨덴] 스웨덴, 불법 IPTV 시청자도 처벌 추진 70)

- **스웨덴 정부는 불법 IPTV(인터넷을 통한 TV 스트리밍 서비스)의 사용자, 즉 소비자를 법적으로 처벌하는 쪽으로 방침을 바꾸는 제안을 내놓고 있음. 지금까지는 불법 IPTV 제공자는 범죄로 처벌될 수 있었지만, 시청자 개인이 단순히 시청만 하는 것은 명확히 금지되지 않은 '법의 회색지대(grey zone)'에 있었다고 자체 평가**
  - 새로운 제안에는 다음과 같은 주요 내용이 포함되어 있음
    - 경찰과 세무당국이 불법 IPTV 사용자를 단속할 권한 강화
    - 특허등록청(PRV)과 우편·통신 규제 당국(PTS)에 모니터링 의무 부여
    - 검색엔진에서 불법 IPTV 링크 삭제, 실시간 스트림 차단 조치 검토
  - 사회부 장관 Jakob Forssmed 은 이 제안에 대해 "저작권 문제뿐 아니라 공정성의 문제"라고 강조하며, 불법 시청으로 인해 스포츠 단체나 창작 산업이 손해를 본다고 지적. 통계에 따르면, 약 154 만 개의 북유럽 가구가 불법 IPTV 를 사용하고 있으며, 그중 스웨덴에만 약 64 만 가구가 존재한다고 추산
  - 불법 IPTV 서비스는 스포츠, 영화, TV 채널 등 다양한 콘텐츠를 한데 묶어 저렴한 가격에 제공하는데, 이는 소비자에게 저렴하고 편리하게 보이지만 법적으로는 문제가 있다는 지적
  - 미디어 분석가 Adrian Grande 는 일부 사용자가 "돈을 내니까 합법적이라고 생각한다"라고 말하며, 이번 법제화로 그 오해를 줄일 수 있을 것으로 예상. 또, 불법 IPTV 시장은 연간 약 3 억 5 천만 유로에 이르는 소비가 이뤄지고 있으며, 이는 합법 스트리밍 시장의 약 8%에 해당한다는 분석도 있음

70) 출처:
https://nordiskfilmogtvfond.com/news/stories/from-grey-zone-to-crime-sweden-moves-to-outlaw-illegal-iptv

- 제안이 실현되면 불법 IPTV 사용자들이 합법 서비스로 이동할 가능성이 높음. 다만 일부는 무료 방송이나 또 다른 비공식 경로로 옮길 수 있다는 전망도 있어서 제도 보완이 성공하려면 강제력 있는 단속, 명확한 법적 책임, 그리고 소비자 인식 제고가 동시에 이루어져야 한다는 분석이 제기. 이 법안이 통과되면, 북유럽 지역의 불법 스트리밍 단속 방향이 소비자 처벌 쪽으로 전환되는 중대한 전환점이 될 수 있음

[스웨덴] 스웨덴 오디오 시장, 사상 최대 성장 71)

- **스웨덴의 미디어 분석 기업 Mediavision 은 2025 년 11 월 13 일 발표한 보고서에서 음악과 팟캐스트의 수요 증가로 스웨덴 오디오 시장이 사상 최고치를 기록했다고 밝힘**
  - 2025 년 3 분기 기준으로 스웨덴 가구는 음악, 오디오북, 팟캐스트 구독만으로 약 530 만 건의 오디오 구독을 보유했으며, 이는 조사 사상 가장 높은 수치임
  - 1 가구당 오디오 구독에 지출하는 월 평균 금액은 SEK 135(약 12.3 유로)로, 1 년 전보다 약 14% 증가한 것으로 나타났음. 수석 분석가 프레드릭 릴예크비스트(Fredrik Liljeqvist)는 "스웨덴에서 오디오 미디어에 대한 지불 의지가 지속적으로 높아지고 있다"라며, "신규 서비스와 기존 서비스 모두가 성장세를 견인하고 있다"라고 평가
  - 특히 음악 스트리밍에서는 시장 지배적 사업자 스포티파이(Spotify)의 존재가 두드러졌는데 전체 오디오 구독의 3 분의 1 이상이 스포티파이를 통해 이뤄졌다고 분석. 오디오 소비 행태도 변화를 보이고 있는데, 기존 라디오 청취 시간은 줄어드는 반면, 팟캐스트와 디지털 음악의 합산 청취 비중은 증가하며 특히 젊은 계층에서의 전환이 뚜렷
  - 이 같은 오디오 시장의 급성장은 디지털 미디어 생태계의 구조적 변화와도 맞물려 있다는 평가가 나옴. Mediavision 은 "오디오 포맷이 점차 소비자의 지갑을 사로잡는 중심이 되고 있다"라며, "미디어 기업들은 팟캐스트와 음악 스트리밍을 향한 전략적 투자를 더욱 강화할 필요가 있다"라고 진단

[튀르키예] 대한민국 이재명 대통령: 튀르키예는 한국에게 있어 전략적 협력자 72)

- **대한민국 대통령 이재명이 튀르키예를 "형제 국가"로 언급하며 양국 간 전략적 협력 강화를 지속하겠다는 방침을 표명하였음**
  - 이재명 대통령은 한국에게 튀르키예가 전략적 파트너 국가이며, 유라시아 지역 내 핵심 거점 국가임을 강조하였음
  - 특히 튀르키예가 유럽·중동·유라시아·아프리카를 연결하는 독보적 전략적 위치 보유국임을 언급함
  - 이재명 대통령은 한반도의 긴장, 평화 및 공동 번영 및 한국과 튀르키예 간 방산·원자력·보건 영역에서의

71) 출처 : https://posts.mediavision.se/en/2025/11/13/new-record-high-for-the-swedish-audio-market-music-and-podcasts-drive-the-increase
72) 출처 : https://www.aa.com.tr/tr/dunya/guney-kore-devlet-baskani-lee-jae-myung-turkiye-kore-icin-stratejik-bir-ortaktir/3751340

협력 가능성 등에 관하여 답하였으며, 문화 분야에 관한 질의응답도 진행하였음

- 기자의 질문은 다음과 같음
  - 튀르키예 내 K-뷰티 제품 수요 증가 지속 중임
  - 최근 수년간 대한민국이 K 팝, 영화, 기술 분야 포함 다양한 문화·기술 영역에서 적극적 활동 전개 중임
  - 소프트파워를 기반으로 글로벌 영향력 확대 중임
  - 한국 문화적 영향력이 외교 정책에 기여하는 방식 및 대한민국 정부가 이를 외교 전략에 활용하는 방식에 대한 관심이 증가하고 있음
- 이재명 대통령의 답변은 다음과 같음
  - 한국 문화와 기술, 소프트파워 확산이 세계 시민에게 긍정적 반응을 얻고 있음
  - 튀르키예 내 K-뷰티 제품 수요 지속적 확대 또한 확인되며, K 팝 및 K-드라마 중심의 K-콘텐츠가 특히 청년층 사이에서 높은 인기를 확보하였음
  - K-콘텐츠가 전달하는 메시지와 대한민국 외교 정책 목표 간 정합성을 강조하고 싶음. 대한민국의 핵심 목표로는 자유, 혁신, 역동성, 다양성이 제시됨
  - 글로벌 인기 애니메이션 〈K-Pop Demon Hunters (K 팝 데몬 헌터스)〉가 변화와 포용성 가치 구현의 사례로 제시될 수 있음. 해당 가치가 다양한 서사 형식으로 표현되어 글로벌 공감대 형성 중임
  - G20 정상회의에서 미래 성장 비전이 제시된 바 있음. 주요 슬로건으로 “누구도 소외되지 않는 포용적·지속가능 성장”, “회복력 있는 세계”, “모두를 위한 공정한 미래”가 언급되었음
  - 이는 다자주의 복원 의지 및 국제사회 번영 기여 의지의 표명임
  - 해당 외교 비전이 K-콘텐츠 내 가치와 연동됨
  - K-콘텐츠의 글로벌 위상 확대와 유사하게 대한민국 외교 비전의 국제적 인지도 확대 또한 기대되는 바임

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)	+55-11-4040-0576	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