KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2025

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

459 호

목차

위클리글로벌 | 459 호

2025 년 12 월 8 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
방송·영화·OTT	• [북경] 인터넷정보판공실, 온라인 라이브방송 후원 부정행위 정비 성과공개 • [북경] 광전총국, 드라마 방영 생태계 최적화 및 수익 배분 개선 추진 • [심천] 중국 숏폼 드라마 글로벌 시장 진출 보고서 〈중국 단극 축랑 글로벌〉 발표 • [인니] 〈Virgo and the Sparklings〉, 인도네시아 최초로 한국 드라마로 제작되는 IP • [베트남] 제 24 회 베트남 영화제 출품작의 기록 • [UAE] K 드라마, 〈다 이루어질지니〉 보이콧 요구, 이유는? • [태국] 태국 영화 · 디지털콘텐츠 진흥을 위한 지원 정책 • [태국] 영어 뮤지컬 영화 〈드림〉 주목 • [LA] 〈주토피아 2〉, 애니메이션 역대 최고 오프닝 기록 • [LA] 워너브라더스 인수전 3 파전 본격화 • [영국] 영화 〈필리언〉, 영국 독립영화상 최고상 수상 • [영국] 〈러브 액츄얼리〉 배우, 로맨틱 코미디의 매력이 사라졌다고 밝혀 • [영국] 영화 〈다이하드〉는 크리스마스 영화가 아니라는 영국인들 • [영국] 영화 〈위키드〉가 영상 콘텐츠에서 장애인 표현을 돕는 방법 • [영국] 뮤지컬 〈백 투 더 퓨처〉, 영화 40 주년 기념해 마티 맥플라이 3 인조 출연 예정 • [스웨덴] 스웨덴 영화진흥기관, 다큐멘터리 고문에 David Herdies 임명 • [스웨덴] 스웨덴 SVT 크리스마스 프로그램 〈시간 도둑〉 방영 • [튀르키예] 슈퍼기어스(SuperGears), 시드 투자 라운드 완료 • [멕시코] 영화진흥원, 2025 전국 시청각 커뮤니티 대화의 장 개최
게임·융복합	• [북경] 2025 년 이스포츠 산업 매출액 293 억 위안, 모바일 비중 58.6% • [인니] 인도네시아, 게임산업 육성 본격화… 글로벌 플랫폼과 전략적 협력 • [베트남] 하노이에서 열리는 2025 한국 게임 주간 • [영국] 2025 년 최고의 게임 • [스웨덴] 스웨덴 게임산업, 2024 년 '사상 최대 실적' 달성 • [멕시코] 연방 하원의원, 이스포츠의 '공식 스포츠' 인정 입법 추진
애니·캐릭터	• [도쿄] 산리오, 가상 테마파크 정식 개장… 산리오 VR 콘텐츠 상시 제공 • [도쿄] 나고야서 12 월 아이치 · 나고야 국제 애니메이션 영화제 개최 예정 • [영국] 〈월리스와 그로밋〉 런던 영 V&A 전시 예정 • [영국] 〈도그맨: 더 뮤지컬〉 런던 공연 예정 • [스웨덴] 사미 신화 기반 애니메이션 〈사이베(Saajve)〉 2026 년 공개
만화·웹툰·스토리	• [UAE] 망가 프로덕션, 중국 빌리빌리와 파트너십 체결 • [프랑스] 파리 지베르(Gibert) 서점, 로맨스 전문점 안에 웹툰 코너 개관 • [뉴욕] 웹툰, 글로벌 팬덤과 2,400 만 크리에이터로 미국 시장 공략 • [영국] 가디언지 선정 2025 년 최고의 그래픽 노블 • [영국] 가디언지 선정 2025 년 최고의 번역 소설 5 선

한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

K-콘텐츠와 세계로 미래로

목차

위클리글로벌 | 459 호

2025 년 12 월 8 일 콘텐츠수출본부

구분	제목
음악	• [영국] 조자 스미스의 음반사, 가수의 목소리를 AI 복제해 사용한 곡에 저작권료 요구 • [영국] 유명 가수가 되면 조기 사망 위험이 높아진다는 연구 결과 발표 • [스웨덴] 스웨덴 크리스마스 송 흐름, 전통에서 현대 팝으로 이동 • [스웨덴] 노벨 만찬, 스웨디시 하우스 마피아 음악 채택
패션	• [태국] 총리 부인이 태국 소프트파워 홍보를 위해 선택한 지갑 • [스웨덴] 스웨덴 아웃도어 Klättermusen, 한국 유통사 인수 • [브라질] 상파울루서 'Moda Tech 2025' 개막, 패션 · 기술 융합 트렌드 조명
통합(정책 등)	• [심천] 텐센트 자체 개발 혼위안(混元) 3D 콘텐츠 AI 창작 플랫폼 글로벌 버전 공식 출시 • [태국] 방콕에서 열린 포럼에서 K-뷰티와 태국 콘텐츠 산업 협력 모색 • [태국] 저소득층 대상 인터넷 보조금 지급 • [뉴욕] 'K-Pop Demon Hunters' 효과: 뉴욕 퍼레이드 및 주얼리 시장 확장 • [영국] 2025 년 영국 예산안 발표와 창조산업 • [영국] 2025 년 영국 예산안 발표에 대한 창조산업계 반응 • [영국] AI 는 농담을 이해하지 못한다는 연구 결과 발표 • [스웨덴] 스웨덴 TV4 · 비아플레이 '부실 자막 · 접근성 미준수'로 제재 • [스웨덴] 스웨덴 문화분석청 조사 결과 여성이 문화 애호 더 높아 • [튀르키예] 2024 년도 튀르키예 문화 영역 지출 증가 • [브라질] 브라질-한국, 영상 · 기술 · 창의 산업 협력 가속화

한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

K-콘텐츠와 세계로 미래로

방송·영화

[북경] 인터넷정보판공실, 온라인 라이브방송 후원 부정행위 정비 성과공개 [1)]

- **12 월 3 일, 중앙인터넷정보판공실(中央网信办)은 '청랑(清朗)'프로젝트의 일환으로 한 달간 진행된 〈온라인 생방송 후원 난상 정비 집중행동(整治网络直播打赏乱象专项行动)〉의 성과를 발표함. 내용에 따르면, 저속한 집단 방송을 통한 후원 유도, 가짜 인물 설정, 미성년자 후원 유도, 비이성적 고액 후원 유도 등의 문제에 대응하여 총 7 만 3 천여 개의 방송 채널과 2 만 4 천여 개의 계정을 정리하고 플랫폼의 후원 관련 규칙 및 관리체계를 전면 개편하도록 함**
  - 당국의 지시에 따라 각 플랫폼은 후원 유도 콘텐츠 차단, 방송 채널 내 사전심의 강화, 단일 후원 한도 하향 조정, 고액 후원 시 '신중 기간' 설정 등 구체적인 조치를 시행함. 플랫폼별로 더우인은 집단 방송 콘텐츠 및 운영기관에 대한 관리 규정을 정비하였고, 콰이쇼우·도우위는 복장·동작·행위 표현 기준을 세분화하였으며, 텐센트는 저속 표현과 선정적 동작 인식 기능을 고도화함. 이밖에 샤오홍슈·화자오 등도 후원 알림 기능을 도입하여 이용자의 비이성적 소비를 방지하도록 유도함
  - 당국은 향후에도 플랫폼의 주체 책임을 강화하고 후원 관련 규칙과 기능을 지속 정비하여, 네트워크 생방송 생태계를 건전하게 조성해나갈 방침이라고 발표함

[북경] 광전총국, 드라마 방영 생태계 최적화 및 수익 배분 개선 추진

- **최근, 국가광전총국 드라마사(国家广播电视总局电视剧司)는 드라마 산업 발전을 위한 좌담회를 연속 개최함**
  - 12 월 1 일, 〈온라인 플랫폼 좌담회〉에서는 아이치이・유쿠・텐센트비디오・망고 TV 등 주요 플랫폼 및 제작사들이 참석하였으며, 플랫폼 메인화면에 전용 섹션을 개설하고 알고리즘 추천을 결합해 중편드라마(中剧)・단편드라마・온라인 스토리형 단편영화 등 중소 규모 작품을 대상으로 '최소 수익 보장+수익 배분' 방식의 산업 모델을 추진하기로 함
  - 또한, 11 월 28 일 개최된 〈TV 기반 플랫폼 좌담회〉에는 중국광전(中国广电), IPTV 및 OTT 플랫폼 관계자 등이 참석하였으며, 채널 방송과 전용 VOD 를 선순환으로 연계하기 위해 'TV 기반 플랫폼 VOD 연맹(电视大屏点播联盟)'설립이 논의됨. 이를 통해 투명한 수익 배분 체계를 구축하고 제작사와 플랫폼 간 직접적인 협력 구조를 마련하며, 우수 드라마의 TV 채널 및 VOD 연맹의 동시 방영 확대를 추진할 방침임

1) 출처 : https://www.cac.gov.cn/2025-12/03/c_1766487217464018.htm

[심천] 중국 숏폼 드라마 글로벌 시장 진출 보고서 〈중국 단극 축랑 글로벌〉 발표 2)

- **11 월 28 일, 중신징웨이연구원(中新经纬研究院)과 중국국가광고연구원(国家广告研究院)에서 공동으로 중국 숏폼 드라마 글로벌 시장 진출 보고서 〈중국 단극 축랑 글로벌(中国短剧逐浪全球)〉을 발표함**
  - 보고서는 중국 숏폼 드라마 산업이 지난 3 년간 '대규모 확장'에서 '합리적, 효율적 조정'의 전략 구조 업그레이드를 실현했으며, 이용자, 시장, 비즈니스 모델 3 가지 방면에서 전면적 개선 과정을 겪고 있다고 밝힘
    - 북미 지역이 글로벌 시장 중 가장 많은 매출액이 발생하는 지역이며, 릴숏(ReelShort)의 경우, 전체 매출액 중 미국 지역에서의 매출액이 70%를 차지함
    - 한국, 일본은 콘텐츠 품질에 대한 요구가 엄격하고 현지 콘텐츠에 대한 인정도가 높은 반면, 동남아 및 라틴 아메리카 지역은 번역 드라마에 대한 수용도가 높고 다운로드 수가 많아 가장 빠르게 성장하는 시장으로 볼 수 있음. 중동 지역은 유저의 소비 능력이 강하지만 현지 드라마 공급에 부족함이 있어 향후 중점적으로 공략할 수 있는 잠재적 시장임
  - 또한, 보고서는 AI 기술이 숏폼 드라마의 글로벌화를 추진하는 핵심적 기술력이라 밝힘
    - 모 플랫폼은 AI 기술을 활용하여 숏폼 드라마 제작 주기를 30% 단축하고 비용을 40% 절약함. AI 기술을 인물 얼굴 변환, 번역 더빙, 편집, 특수효과 제작, 스크립트 작성 등에 활용하여 해외 진출 효율을 높일 수 있음
    - 보고서는 숏폼 애니메이션이 숏폼 드라마 해외 진출의 중요한 방향이라 생각함. AI 는 실제 촬영한 영상을 빠르게 애니메이션으로 전환할 수 있어 매우 큰 시장이 있을 수 있음

[심천] 중국 숏폼 드라마 글로벌 시장 진출 보고서 〈중국 단극 축랑 글로벌〉 발표 3)

- 1

[베트남] 제 24 회 베트남 영화제 출품작의 기록 4)

- **제 24 회 베트남 영화제가 지난 11 월 21 일부터 25 일까지 호찌민시에서 '베트남 영화 – 새로운 시대의 지속 가능한 발전과 국제적 통합'을 주제로 개최되었음**
  - 호찌민시가 유네스코 글로벌 창의도시로 지정된 이후 열리는 첫 대규모 문화행사로서 베트남 영화의 위상을 재확인했음. 또한 문화체육관광부는 이번 행사를 통해 영화 산업을 포함한 문화 산업 발전 전략을 보여주었음
  - 올해 영화제는 출품 편수와 작품 수준에서 뚜렷한 성장을 보였음. 총 42 개 기관이 장편극영화, 다큐멘터리, 과학영화, 애니메이션 등 144 편을 출품했으며, 각 부문에서 황금·은꽃상과 심사위원상이 수여되었음. 개인상은 감독, 각본, 배우, 촬영, 음향, 음악, 미술 등 주요 부문에 걸쳐 선정되었음

---

2) 출처 : https://www.nbd.com.cn/articles/2025-12-01/4163038.html
3) 출처 : https://www.nbd.com.cn/articles/2025-12-01/4163038.html
4) 출처 : https://tuoitre.vn/nhin-lai-lien-hoan-phim-viet-nam-lan-thu-24-mot-the-he-dien-anh-xuat-sac-20251126101305008.htm

- 폐막식에서 극영화 〈붉은 비〉(Mua Do), 다큐멘터리 〈깨달음과 해소〉(Tinh Thuc Va Hoa Giai)와 〈유산의 혼을 지키는 사람〉(Nguoi Giu Hon Di San), 애니메이션 〈꼬마 짱꾸인: 황소자리 전설〉(Trang Quynh Nhi: Truyen Thuyet Kim Nguu)과 〈귀뚜라미: 늪지대를 향한 모험〉(De Men: Cuoc Phieu Luu Toi Xom Lay Loi), 과학영화 〈미세먼지 – 공중에 떠 있는 위험〉(Bui Min – Hiem Hoa Lung Lo) 등이 황금연꽃상을 수상했음. 황금 연꽃상 외에도 영화 〈붉은 비〉는 우수 시각효과상, 남우조연상, 우수 음향상 등 여러 부문에서 추가로 수상했음. 은연꽃상은 〈지하터널: 어둠 속의 태양〉(Dia Dao: Mat Troi Trong Bong Toi), 〈하이잭트〉(Tu Chien Tren Khong), 〈형수〉(Chi Dau) 등 3 편의 작품에 돌아갔음

황금연꽃상	붉은 비
은꽃상	지하터널: 어둠 속의 태양
	하이잭트
	형수
심사위원상	탐정 킨: 머리 없는 사건
	마이
	엄마를 버리러 갑니다 – 한-배 공동 제작
남우주연상	Tuan Tran(엄마를 버리러 갑니다)
여우주연상	Phuong Anh Dao(마이)
남우조연상	Bao Dinh(하이잭트)
	Phuong Nam(붉은 비)
여우조연상	Hong Dao(마이)
우수 감독상	Ham Tran(하이잭트)
우수 각본상	〈형수〉 영화의 각본진
우수 촬영상	Nguyen K'Linh (지하터널: 어둠 속의 태양)
우수 미술상	Vu Viet Hung (붉은 비)
우수 음악상	Clovis Schneider (지하터널: 어둠 속의 태양)
우수 음향상	붉은 비

|그림 1| 제24회 베트남 영화제 수상작

[UAE] K 드라마 〈다 이루어질지니〉 보이콧 요구, 이유는? [5)]

- **넷플릭스의 판타지 드라마 〈다 이루어질지니〉가 영적·신화적 요소를 창의적으로 사용했다는 점에서 전 세계적 관심과 동시에 논란 일으킴**
  - 줄거리는 천 년 잠에서 깨어난 지니(Jini, 김우빈)와 반사회적 인격장애를 가진 여성 기가영(배수지)의 운명이 얽히면서 펼쳐짐. 판타지, 로맨스, 철학적 성찰을 결합해 선과 악, 자유 의지, 인간 본성의 본질 등을 탐구함
  - 드라마 내용에 대해 일부 무슬림 시청자들은 소셜 미디어에서 강한 반응 보임. #BoycottGenieMakeAWish, #GenieMakeAWish 해시태그 하에서 드라마에 등장하는 이블리스(Iblis), 천사, 신적 존재 등의 개념이 이슬람적 믿음을 경시하거나 잘못 표현할 위험이 있다고 주장함
  - 논란 게시글들은 드라마가 꾸란(코란) 언급을 포함하거나, 신과 악마 존재를 애니메이션 방식으로 묘사한

5) 출처 : https://english.mathrubhumi.com/movies-music/news/genie-make-a-wish-boycott-calls-over-anti-religious-themes-atsu7kxh

점을 "종교적 무감각"이라고 비판함

- 반면 드라마를 옹호하는 목소리도 있음. 이들은 드라마는 허구의 판타지물이며, 특정 종교 교리를 대변하려는 게 아니라 보편적 윤리와 내면적 갈등을 표현하려는 것이라고 주장함
- 김은숙 작가는 연합뉴스 인터뷰에서 드라마의 목적을 도덕 철학적 탐구라고 설명함. 인간이 본성에 의해 정의되는가, 아니면 선택에 의해 정의되는가를 묻는 작품이라는 것임
- 논란에도 〈다 이루어질지니〉는 넷플릭스 내에서 흥행 성과 보여줌. 공개 3 일 내에 넷플릭스 비영어권 TV 차트 5 위에 오르고, 한국 내 스트리밍 순위에서도 상위권 기록함
- 이번 작품은 김은숙 작가와 배수지·김우빈이 다시 함께한 작품이라는 점이 본격적인 주목 포인트가 됨. 이들의 마지막 협업은 2016 년 〈함부로 애틋하게〉였음

[태국] 태국 영화·디지털콘텐츠 진흥을 위한 지원 정책 6)

- **태국 국가영화영상위원회와 수파맛 이싸라팍디 총리실 장관, 싸비다 타이셋 문화부 장관은 11 월 17 일 문화부에서 회의를 갖고 아누틴 총리가 주도하고 있는 '타이-타이 인센티브(Thai-Thai Incentive)' 정책에 따라 태국 영상 콘텐츠에 대한 지원 조치를 추진하기로 합의했음**
  - 이 정책에 따르면 태국 정부는 영화·드라마·애니메이션·뮤직비디오 등 태국 저작권이 있는 영상물 전체의 작품 제작을 지원하고 제작자에게 비용의 최대 30%까지 환급해 줄 예정임
  - 또한 태국에서 애니메이션·VFX·게임·가상현실 등 디지털 콘텐츠를 제작하는 해외 기업들에게도 투자 금액의 20%를 환급해 줄 것임
  - 싸비다 장관은 이번 조치가 창조경제를 활성화하고 태국인들의 고소득 일자리를 늘리며 인재들의 역량을 국제적 수준으로 끌어올릴 것이라고 밝혔음
  - 이번 조치는 11 월 중 내각에 제출해 신속하게 처리할 예정임

[태국] 영어 뮤지컬 영화 〈드림〉 주목 7)

- **2025 년 제 1 회 BKKIFF 방콕국제영화제에서 태국 최초의 뮤지컬 영화이자 영어를 주 언어로 사용한 영화 〈드림(Dream!)〉이 태국 파노라마 영화상을 수상하며 영화인들의 주목을 받았음**
  - 10 여 년 전 영국에서 태국으로 이주해 태국 독립 영화계에서 명성을 떨쳐온 폴 스퍼리어(Paul Spurrier) 감독의 작품임
  - 또한 이 영화는 로드아일랜드 국제영화제와 뉴욕롱아일랜드영화제(NYLIFF)에서 최우수 외국어 영화상을 수상했음
  - 영화 〈드림〉은 올해 12 월 18 일 태국 전역에서 개봉할 예정임

6) 출처 : https://www.dailynews.co.th/news/5310120
7) 출처 : https://www.naewna.com/entertain/92835

|그림 2| 영화 〈드림〉 포스터 / 영화 속 장면

[LA] 〈주토피아 2〉, 애니메이션 역대 최고 오프닝 기록 8)

글로벌 5 억 6 천만 달러 돌파

- 지난 1 일(현지시간) 할리우드 리포터(Hollywood Reporter) 등에 따르면, 디즈니(Disney) 애니메이션 신작 〈주토피아 2(Zootopia 2)〉가 추수감사절 연휴 5 일간 북미 1 억 5,800 만 달러, 글로벌 5 억 5,950 만 달러를 기록해 애니메이션 영화 사상 역대 최대 글로벌 오프닝을 달성함
- 〈주토피아 2〉는 전작 이후 다시 호흡을 맞춘 주디 홉스와 닉 와일드의 새로운 수사 스토리를 중심으로 전개되며, A 급 시네마스코어 및 로튼토마토(Rotten Tomatoes) 관객 평점 95% 등 강력한 반응을 이끌어냄. 가족 관객층의 높은 수요와 함께, 경찰 파트너가 된 두 주인공이 침입자 '스네이크'를 추적하는 이야기로, 코미디 요소가 강화되었다는 평가를 받음
- 디즈니 측은 이번 성과가 "전 세계 관객층에게 통하는 브랜드 파워와 제작진의 완성도가 합쳐진 결과"라며, 〈주토피아 2〉가 향후 10 억 달러 흥행작으로 성장할 가능성을 공식 언급함. 전편은 북미 7,500 만 달러 오프닝으로 시작하여 최종 글로벌 10 억 2500 만 달러를 기록한 바 있어, 후속작의 흥행 폭발력이 더욱 주목되고 있음
- 올해 추수감사절 박스오피스는 전체 시장 규모가 전년 대비 크게 확대되진 않았으나, 〈주토피아 2〉의 호조가 극장가 회복에 핵심적인 역할을 했다는 분석이 나옴. 미국 박스오피스 분석업체는 "2025 년 연말까지 북미 연간 매출이 90 억 달러에 도달하기 위해선 약 12 억 달러가 더 필요하지만, 〈주토피아 2〉의 장기 흥행이 시장 안정에 기여할 것"이라고 전망함

8) 출처 :
https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/zootopia-2-rules-thanksgiving-box-office-1236437850/

[LA] 워너브라더스 인수전 3 파전 본격화 9)

넷플릭스, 파라마운트, 컴캐스트 2 차 인수 제안 제출

- 지난 2 일(현지시간), 워너브라더스 디스커버리(WBD) 인수를 위한 2 차 제안서 마감에 맞춰 넷플릭스(Netflix), 파라마운트(Paramount), 컴캐스트(Comcast)가 모두 수정안을 제출함. 넷플릭스는 현금 중심 제안으로 조정했고, 파라마운트는 아폴로(Apollo) 및 중동 국부펀드 지원을 받아 전액 현금 인수안을 제시함. 컴캐스트는 NBC 유니버설(NBCUniversal)을 WBD 와 합병하는 주식 중심 스핀아웃 구조를 제안한 것으로 알려짐
- WBD 내부에서 논의된 '기업 분할 여부'가 이번 인수전의 핵심 쟁점으로 부상함. 파라마운트는 WBD 전체 인수를 선호하는 반면, 넷플릭스와 컴캐스트는 케이블, 선형 TV 사업을 제외한 부분 인수에 무게를 두고 있음. 이에 따라 이사회가 통매각, 분할 매각, 혹은 기존 분할 계획 유지 중 어떤 방향을 택하느냐가 향후 인수전의 흐름을 크게 좌우할 것으로 보임
- WBD 인수전에서는 규제 심사 가능성이 중요한 변수로 부각되고 있음. 특히 인수 대상의 규모와 시장 영향력이 큰 만큼, 경쟁 당국의 심사 강도와 승인 가능성이 이사회 판단에 핵심 요소로 작용할 것으로 보임
- WBD 가 보유한 워너브라더스 스튜디오(해리포터, DC 등), HBO, HBO Max, MLB, NHL 등 핵심 자산의 향방도 인수 주체에 따라 변화가 예상됨. 특히 영화 스튜디오의 극장 개봉 전략과 스포츠 중계권의 귀속이 인수 조건 및 WBD 구조 개편 방향에 따라 달라질 수 있어 업계의 관심이 집중되고 있음

[영국] 영화 〈필리언〉, 영국 독립영화상 최고상 수상 10)

- 퀴어 BDSM 로맨스 영화 〈필리언〉(Pillion)이 11 월 30 일 런던에서 열린 영국 독립영화상(British independent film awards)에서 최고상을 수상함. 또한 〈워페어〉(Warfare)와 함께 4 관왕을 기록하며 올해 최다 수상을 기록함
- 아담 마스-존스(Adam Mars-Jones)의 소설 〈박스 힐〉(Box Hill)을 원작으로 한 〈필리언〉은 최우수 영국 독립영화상과 해리 라이튼(Harry Lighton) 감독의 데뷔작 시나리오상, 의상상, 헤어 및 메이크업상을 수상함
- 〈필리언〉은 5 월 칸 영화제에서 처음 공개되며 호평을 받았음. 가디언(Guardian)의 피터 브래드쇼(Peter Bradshaw)는 앨런 베넷(Alan Bennett)과 톰 오브 핀란드(Tom of Finland)를 합친 듯한 재밌고 감동적이며 경악스러운 작품이라고 평하며 별 4 개를 부여함
- 알렉스 갈랜드(Alex Garland)와 전 미 해군 특수부대원 레이 멘도자(Ray Mendoza)가 각본과 연출을 맡은 〈워페어〉는 편집상, 특수효과상, 음향상, 7 인 주연 배우들의 앙상블 연기상을 수상함

---

9) 출처 :
https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/warner-bros-discovery-new-bids-netflix-comcast-paramount-1236439442
10) 출처 :
https://www.theguardian.com/film/2025/dec/01/pillion-rides-off-with-british-independent-film-awards-warfare-bifa

- 2006 년 이라크 전쟁 중 실제 임무를 재현한 〈워페어〉에 대해 브래드쇼는 생생하고 몰입도가 높으며, 종종 두개골이 터질 정도로 시끄러운 영화라고 평했지만, 동시에 이상하게 둔감하고 자화자찬적인 영화라고도 함
- 나이지리아를 배경으로 한 드라마 〈내 아버지의 그림자〉(My Father's Shadow)가 12 개 부문 후보에 지명되며 선두를 차지했지만, 아키놀라 데이비스 주니어(Akinola Davies Jr.)가 최우수 감독상을 수상하는 데 그침
- 투렛 증후군 활동가를 다룬 전기 영화 〈아이 스웨어〉(I Swear)는 로버트 아라마요(Robert Aramayo)에 최우수 주연상과 최우수 캐스팅상을 안김

[영국] 〈러브 액츄얼리〉 배우, 로맨틱 코미디의 매력이 사라졌다고 밝혀 11)

- 영화 〈러브 액츄얼리〉(Love Actually)의 배우 토마스 브로디-생스터(Thomas Brodie-Sangster)는 로맨틱 코미디 영화가 예전만큼 훌륭하지 않다고 함
- 리처드 커티스(Richard Curtis) 감독의 2003 년 크리스마스 영화에서 사랑에 빠진 십 대인 샘 역을 맡았던 그는 스트리밍의 부상으로 급하게 제작된 값싼 작품들이 쏟아져 나와 1990 년대 전성기에 나왔던 로맨틱 코미디 장르의 활력이 사라졌다고 말함
- 35 세가 된 토마스 브로디-생스터는 데일리 텔레그래프(Daily Telegraph)와의 인터뷰에서 〈러브 액츄얼리〉 같은 고전 로맨틱 코미디는 스마트폰 이전 시대의 지나간 시대에 만들어졌다고 말하며 어느 정도 더 단순한 시대여서 어쩌면 그게 더 로맨틱한 것일지도 모른다고 밝힘
- 그는 90 년대에는 영화 〈해리가 샐리를 만났을 때〉(When Harry Met Sally), 〈유브 갓 메일〉(You've Got Mail), 〈시애틀의 잠 못 이루는 밤〉(Sleepless in Seattle)과 같은 훌륭한 작품을 만든 낸시 마이어스(Nancy Meyers)와 노라 에프론(Nora Ephron) 등 같은 거장이 있었다고 함
- 세상은 돌고 유행은 변하며, 잘 만들어지면 좋은 로맨틱 코미디도 훌륭해질 수 있으며, 그런 작품들이 다시 돌아오기를 바란다고 밝힘
- 그는 로맨틱 코미디의 쇠퇴가 부분적으로는 스튜디오들이 마블과 DC 같은 액션과 슈퍼히어로 프랜차이즈에 돈을 쏟아붓고, 로맨틱 코미디는 상대적으로 부진한 성적을 기록한 데 기인한다고 말함
- 로맨틱 코미디는 스트리밍 서비스 업체를 위한 것으로 여겨지고, 어쩌면 그로 인해 제작 예산과 제작 규모가 달라졌을지도 모른다고 함
- 다코타 존슨(Dakota Johnson)과 페드로 파스칼(Pedro Pascal) 주연의 로맨틱 코미디영화 〈머티리얼리스트〉(Materialists)는 8 월에 개봉하여 전 세계적으로 약 1 억 800 만 달러(한화 약 1,576 억 원)의 수익을 올림. 이는 90 년대 후반과 2000 년대 초반 히트작들의 수익에 크게 못 미치는 수치임
- 〈러브 액츄얼리〉는 전 세계적으로 2 억 4,500 만 달러(한화 약 3,577 억 원) 이상의 수익을 올렸고, 〈노팅 힐〉(Notting Hill)은 약 3 억 6,400 만 달러(한화 약 5,314 억 원)를 벌어들임. 이와 대조적으로 2019 년 슈퍼히어로물 〈어벤져스: 엔드게임〉(Avengers: Endgame)은 28 억 달러(한화 약 4 조 880 억 원)의

11) 출처 : https://www.theguardian.com/film/2025/nov/30/love-actually-star-says-romcoms-have-lost-their-magic

수익을 올림

- 브로디-생스터는 지금 자신이 받는 로맨틱 코미디 대본들이 급조한 느낌이 든다고 밝힘. 영화와 TV 작가들이 지금 이 순간 무슨 일이 일어나고 있는지, 그 시대정신을 바로 파악하지 않으면 대중은 다른 것에 관심을 가질 것이라고 함
- 그는 13 살 때 맡았던 역할에 대한 인정을 받게 되어 기쁘다고 말함. 크리스마스와 함께 기억되어 기쁘다고도 함

[영국] 영화 〈다이하드〉는 크리스마스 영화가 아니라는 영국인들 12)

- 맥컬리 컬킨(Macaulay Culkin)이 최근 대중문화계에서 가장 뜨거운 연말 논쟁 중 하나인 영화 〈다이하드〉(Die Hard)를 크리스마스 영화로 생각하지 않는다고 발언했을 때 현장 관객들의 야유를 받았음
- 영국 국민들은 그를 지지하는 듯함. 한 설문조사에 따르면 영화 〈나 홀로 집에〉(Home Alone)는 영국인이 가장 좋아하는 연말 영화로 꼽혔고, 〈다이하드〉는 공식적으로 크리스마스 영화가 아닌 것으로 나옴
- 영국 영화등급분류위원회(British Board of Film Classification)가 2 천 명을 대상으로 한 설문조사에 따르면, 응답자의 44%가 〈다이하드〉를 크리스마스 영화로 생각하지 않는 것으로 나타남. 38%는 〈다이하드〉가 크리스마스 영화라고 주장했고, 5%는 크리스마스 영화 중 가장 좋아하는 영화로 꼽음. 나머지 17%는 잘 모르겠다고 답함
- 크리스마스 영화 중 가장 선호하는 작품에 대해 20%의 응답자가 〈나홀로 집에〉를 답해 1 위를 차지함. 그 뒤를 이어 〈러브 액츄얼리〉(Love Actually)가 9%, 〈멋진 인생〉(It's a Wonderful Life)이 8%, 〈엘프〉(Elf)가 7%로 뒤따름
- 완벽한 크리스마스 영화를 고르는 기준에 대해서는 따뜻한 스토리가 33%로 가장 많았고, 가족 친화성이 15%, 유머가 13%로 그 뒤를 이음. 눈물을 자아내는 영화를 찾는 응답자는 2%에 불과함
- 영국 영화등급분류위원회의 최고경영자 데이비드 오스틴(David Austin)은 조사 결과 마음을 따뜻하게 하고 가족 친화적인 스토리가 여전히 영국 크리스마스 시청 관습의 핵심을 차지하고 있다고 밝힘
- 응답자의 18%는 크리스마스 연휴 동안 영화관에 가는 것이 자신과 가족의 전통이라고 답함. 이 중 33%는 크리스마스이브 전에 간다고 답했고, 20%는 박싱데이(12 월 26 일)에 가는 것을 선호함
- 컬킨은 지난달 캘리포니아에서 열린 영화 〈나 홀로 집에〉 35 주년 기념행사에서 발언함. 45 세가 된 배우는 가장 좋아하는 크리스마스 영화를 꼽은 후, 〈다이하드〉는 크리스마스 영화가 아니라고 덧붙임. 야유를 받자, 그는 〈다이하드〉는 크리스마스를 배경으로 한 영화일 뿐이라고 답함
- 〈다이하드〉의 크리스마스 영화로서의 자격을 둘러싼 논쟁은 수년간 치열하게 이어져 왔으며, 1989 년 영화 제작에 참여한 사람들조차 의견이 엇갈림
- 존 맥티어넌(John McTiernan) 감독은 이 영화를 크리스마스 영화로 만들 의도는 없었지만, 크리스마스 영화로 간주되는 사실에 기뻐했다고 밝힘. 브루스 윌리스(Bruce Willis)는 2018 년에 〈다이하드〉는 크리스마스 영화가 아니라, 빌어먹을 브루스 윌리스 영화일 뿐이라고 농담을 던짐

12) 출처 : https://www.theguardian.com/film/2025/dec/01/die-hard-not-christmas-movie-home-alone

[영국] 영화 〈위키드〉가 영상 콘텐츠에서 장애인 대표성을 돕는 방법 13)

- 인기 뮤지컬 영화 〈위키드〉(Wicked)와 속편 〈위키드: 포 굿〉(Wicked: For Good)에서 네사로즈 쓰롭(Nessarose Thropp) 역을 맡은 장애인 배우 마리사 보데(Marissa Bode)는 엔터테인먼트 산업에서 장애인 연기자를 위한 개선된 대표성을 요구함. 특히 활동가들이 '장애인화'라고 부르는, 장애인 캐릭터 역할에 장애가 없는 배우를 캐스팅하는 것을 종식할 것을 요구함
- 보데는 본인의 캐스팅이 선례를 남기길 바란다고 말하며, 마땅히 인정받아야 할 만큼 인정받지 못했던 시스템을 헤쳐나가는 과정이라고 말함
- 러더먼 패밀리 재단(Rudderman Family Foundation)의 최근 연구에 따르면 2016 년부터 2023 년까지 미국 TV 에서 장애인 캐릭터를 연기한 장애인 배우의 비율은 21%에 불과함
- 보데는 위키드에 캐스팅되었을 당시 네사로즈 역을 맡은 최초의 장애인 배우라는 역사를 씀. 네사로즈는 휠체어 사용자이지만, 2003 년 무대 버전이 초연된 이후 비장애인 배우만이 이 역을 맡았음
- 올해 초 브로드웨이 무대 작품도 네사로즈 역에 휠체어 사용자 제나 베인브리지(Jenna Bainbridge)를 캐스팅하며 이러한 흐름을 따름
- 보데는 캐스팅 담당자들이 위키드의 존 M 추 감독(Jon M Chu)의 예를 따라 장애인 역할에 장애인 배우를 기용하고, 캐릭터의 신체 능력이 명시되지 않은 다른 역할에도 장애인 배우를 기용할 것을 촉구함
- 보데는 영화 〈위키드〉 촬영장에서의 경험이 매우 긍정적이었다고 말함. 휠체어 사용자인 장애인 코디네이터 샹텔 나사리(Chantelle Nassari)가 현장 접근성 확보를 담당했기 때문임
- 보데는 경력 초기에는 물리적 접근성 장벽과 이를 바꾸려는 의지의 부족으로 인해 무대에서 공연하는 것이 거의 불가능했다고 말함
- 2024 년 11 월 〈위키드〉 개봉 후, 보데는 소셜 미디어에서 비난을 받음. 보드는 틱톡에서 “네사를 싫어하는 건 괜찮아요. 그녀는 허구의 인물이니까요!"라고 답함. "하지만 네사의 장애 자체에 대한 공격적인 발언과 농담은 매우 불편합니다. 장애는 결국 허구가 아니기 때문입니다."라고 덧붙임
- 보데는 〈위키드: 포 굿〉 개봉 후 비슷한 반발에 대비하고 있다고 말함. 보드는 관객들이 캐릭터의 동기, 독립심, 그리고 사랑받고 싶어 하는 마음을 알아주길 바란다고 말함
- 보데는 영화 〈위키드〉가 원작에서 바꾼 중요한 변화를 지적함. 원작에서 엘파바(Elphaba)는 루비 슬리퍼에 마법을 걸어 네사로즈가 휠체어에서 일어나 걸을 수 있게 함. 이 장면은 장애인을 고쳐야 한다는 장애인 차별적 서사를 조장한다는 비판을 받아옴
- 〈위키드: 포 굿〉에서는 장면에 작은 변화가 있었음. 네사의 신발은 다시 걸을 수 있게 해주는 대신, 떠다닐 수 있는 능력을 부여했는데 이는 이전 영화에서 사랑에 빠졌을 때부터 네사가 다시 경험하고 싶어 했던 감정이었음.

13) 출처 : https://www.theguardian.com/film/2025/nov/16/wicked-movies-disability-marissa-bode-nessarose-representation-on-screen

그는 네사에게 훨씬 더 인간적인 면모를 더해준다고 생각하며 변화를 반김

- 그는 장애인 캐릭터는 복합적인 존재이며, 한 가지로만 정의되어서는 안 된다고 밝힘. 장애가 나쁘게 묘사되거나 사회가 장애를 나쁘게 보는 이상한 악순환이 반복되고, 결국 장애인에게 그 악영향이 투영되는 것이라고 밝힘
- 이달 초, 보데는 미디어에서 장애인을 대변하는 것을 기념하는 2025 미디어 액세스 어워드(Media Access awards)에서 크리스토퍼 리브 연기상(Christopher Reeve acting award)을 수상함. 이 상은 유망한 장애인 배우를 지원하는 것을 목표로 함
- 이러한 변화에도 불구하고, 업계에는 장애에 대한 인식 부족이 여전히 존재함. 장애에 대한 교육이나 적절한 언어, 또는 우리가 사용해야 하는 언어 유형에 대한 교육이 전혀 없다고 함
- 이를 극복하기 위해 보데는 사람들이 장애에 대한 정보를 더 많이 찾아야 한다고 제안함. 그는 저명한 장애인 인물과 콘텐츠 제작자들이 자신의 목소리를 내고 더 솔직하게 표현하도록 영감을 주었다고 말함
- 앞으로 보데는 더 많은 장애인이 작품 활동을 이어가기를 바람. 그는 제작자들에게 장애인 배우, 작가, 제작진을 고용하고 캐스팅하도록 독려함

|그림 3| 영화 〈위키드〉 마리사 보데 출연 장면 (출처: Giles Keyte/AP)

[영국] 뮤지컬 〈백 투 더 퓨처〉, 영화 40 주년 기념해 마티 맥플라이 3 인조 출연 예정 [14]

- 런던 웨스트엔드 뮤지컬 〈백 투 더 퓨처〉에서는 세 배우가 한 번에 마티 맥플라이(Marty McFly) 역을 맡는 모습을 볼 수 있음
- 원작 영화 개봉 40 주년을 기념하여, 12 월 3 일 아델피 극장(Adelphi theatre)에서 뮤지컬의 전 주연 배우인 올리 돕슨(Olly Dobson)과 벤 조이스(Ben Joyce)가 현재 주연을 맡고 있는 케이든 브라우흐(Caden Brauch)와 함께 출연할 예정임

14) 출처 : https://www.theguardian.com/film/2025/nov/16/wicked-movies-disability-marissa-bode-nessarose-representation-on-screen

- 조이스가 십 대 시간 여행자 역으로 시작하여, 브라우흐가 중간 부분을, 돕슨이 마지막 부분을 맡을 예정임. 세 배우는 마지막 곡인 '백 인 타임'(Back in Time)을 함께 부른다고 함
- 돕슨은 2020 년 맨체스터 오페라 하우스에서, 그리고 2021 년 웨스트엔드 초연에서는 아델피 극장에서 배역을 맡았지만, 코로나 19 팬데믹으로 인해 공연이 연기됨. 그는 올리비에 어워드 뮤지컬 부문 남우주연상 후보에 오름
- 조이스는 해당 배역으로 '왓츠온스테이지상'(WhatsOnStage award) 후보에 오름. 브라우흐는 올해 초부터 이 역할을 맡음
- 갈라 뮤지컬 작품에 게스트 출연은 관객에게 특별한 경험을 선사함. 예를 들어, 2024 년 웨스트엔드에서 열린 〈라이언 킹〉(The Lion King) 갈라 공연의 절정에 유럽 전역에서 라피키 역을 맡았던 다섯 명의 배우가 함께 무대에 오름. 〈레 미제라블〉(Les Misérables)은 지난 10 월 패티 루폰과 마이클 볼을 비롯한 스타들을 무대에 올려 피날레를 장식하며 40 주년을 기념함
- 1985 년 〈백 투 더 퓨처〉가 개봉했을 때 할리우드 리포터(Hollywood Reporter)는 영화가 빛의 속도로 펼쳐지는 짜릿한 재미, 엄청난 시간 여행 모험으로 엄청난 흥행 수익을 낼 가능성이 높다고 평했음

[스웨덴] 스웨덴 영화진흥기관, 다큐멘터리 고문에 David Herdies 임명 [15]

- **스웨덴 영화진흥기관(Svenska Filminstitutet)은 다큐멘터리 부문 새 고문으로 영화 제작자 David Herdies 를 임명했다고 밝혔음**
  - 그는 2026 년 1 월 12 일부로 공식 직무를 시작할 예정. David Herdies 는 독립 제작사 Momento Film 의 설립자이자 대표로, 그간 유럽 영화계에서 다수의 다큐멘터리 및 극영화 프로젝트를 제작하며 이름을 알려 왔음
  - 스웨덴 영화진흥기관(Svenska Filminstitutet)측은 이번 임명을 통해 다큐멘터리 영화 지원과 정책, 기획에서 더욱 풍부한 경험과 전문성을 보강할 수 있을 것으로 기대하고 있음. 특히 다큐멘터리 장르의 다양성과 실험적 시도, 감독/제작자 지원 체계를 강화하려는 의지가 반영된 결정이라는 설명
  - 영화계 안팎에서는 이번 인사를 놓고, 스웨덴이 다큐멘터리 영화의 저변 확대와 국제 경쟁력 강화에 박차를 가하려는 신호로 평가하고 있음. David Herdies 의 경험과 국제 네트워크가 스웨덴 다큐멘터리 영화의 새로운 전환점이 될 수 있다는 기대가 나오고 있음

|그림 4| David Herdies

15) 출처 : https://pressroom.filminstitutet.se/pressreleases/david-herdies-blir-ny-dokumentaerfilmskonsulent-3417071

[스웨덴] 스웨덴 SVT 크리스마스 프로그램 〈시간 도둑〉 방영 16)

- **스웨덴 공영방송 SVT 가 2025 년 연말 맞이 프로그램으로 선보인 크리스마스 프로그램 〈시간 도둑〉 이번 작품은 11 살 소년 Clint 가 5 년 전 실종된 아버지를 찾기 위해 우연히 얻은 '시간 여행 장치'를 활용해 과거로 떠나는 모험을 그리고 있음**
  - 주인공 Clint 는 아버지의 실종 이후 크리스마스를 달가워하지 않았지만, 어느 날 의문의 시간 여행자 Bildsköne Bengtsson 과 만나면서 과거를 탐험하게 됨. 바이킹 시대부터 1970 년대까지 다양한 시대를 넘나드는 모험 속에서, Clint 는 가족과 공동체의 의미를 새롭게 깨닫게 된다는 이야기
  - 평론 매체들은 이 작품에 대해 "스피디하고 유쾌한 연말용 모험극"이라 평가했으며, 특히 시간 여행 장치와 과거 회귀를 활용한 설정은 어린이와 어른 모두 즐길 수 있는 상상력과 코믹 요소를 제공하며, 가족애와 크리스마스의 따뜻한 메시지를 함께 담고 있다는 점에서 긍정적 평가
  - 이번 작품은 총 24 편으로 구성되어 있으며, SVT1 과 SVT Barn, 온라인 스트리밍 서비스 SVT Play 를 통해 12 월 1 일부터 매일 방송됨. SVT 측은 다양한 연령층이 함께 즐길 수 있는 프로그램으로, 올해 스웨덴 크리스마스 시즌을 밝히는 대표적 콘텐츠가 될 것으로 기대하고 있음

|그림 5| 〈시간 도둑〉

[튀르키예] 슈퍼기어스(SuperGears), 시드 투자 라운드 완료 17)

- **이스탄불에 본사를 둔 게임 스튜디오 슈퍼기어스(SuperGears)는 210 만 달러 규모의 시드 투자 라운드를 성공적으로 완료했다고 발표하였음**
  - 이스탄불 기반 게임 스튜디오 슈퍼기어스(SuperGears)는 210 만 달러의 시드 투자 라운드를 성공적으로 완료했다고 발표하였음
  - 슈퍼기어스의 대표 게임은 모바일 레이싱 게임인 〈레이싱 킹덤: 킹 오브 드래그 (Racing Kingdom: King of Drag)〉임

16) 출처 : https://www.aftonbladet.se/nojesbladet/tv/a/JOW49J/tidstjuven-recension-fart-och-flakt-i-en-fiffig-julkalender
17) 출처 : https://www.ekonomist.com.tr/sirketler/supergears-tohum-ytirim-turunu-tamamladi-68179

- 이번 라운드는 슈퍼기어스가 2023 년에 완료한 150 만 달러의 프리시드 투자 라운드에 이은 두 번째 주요 자금 라운드임
- 튀르키예의 혁신적인 포트폴리오 관리 회사 중 하나인 헤데프 포트폴리오(Hedef Portföy)가 이번 라운드를 주도하였음
- 헤데프 포트폴리오는 베이스허브(Basehub)와 협력하여 슈퍼기어스의 장기 성장 여정을 지원하기 위해 만든 슈퍼기어스 벤처 캐피탈 투자 펀드(Supergears GSYF)를 통해 투자를 확보하였음
- TMRW 재단, ACK Ventures, Yıldız Tekno GSYO, İbrahim Akman, Emre Yıldız 등 기존 투자자들뿐 아니라 APY Ventures 와 한국 게임 대기업 크래프톤(KRAFTON) 등 주요 글로벌 기업들도 투자 라운드에 참여하였음
- APY Ventures 펀드 매니저 무스타파 케첼리(Mustafa Keçeli)는 슈퍼기어스의 기술적 역량, 제품 품질, 글로벌 레이싱 유니버스 창조 비전이 산업과 튀르키예 출신 게임 브랜드 모두에게 영감을 주는 본보기가 된다는 의견을 제시하였음

[멕시코] 영화진흥원, 2025 전국 시청각 커뮤니티 대화의 장 개최 [18]

- **멕시코 영화진흥원은 지난 11 월 20 일부터 23 일까지 케레타로 시에서 첫 번째 전국 시청각 커뮤니티 대화의 장을 개최하였고, 행사에는 총 15 개 주에서 약 100 명의 영상 창작자 및 활동가들이 한자리에 모임**
  - 다양한 지역에서 활동하는 창작자들과 교육자, 상영·보존·유통 담당자들이 함께했으며, 행사는 다양한 목소리의 연결을 도모하고 지역 간 협력을 촉진하는 것을 목표로 진행됨
  - 다니엘라 알라토레 영화진흥원장은 이번 행사가 커뮤니티와 직접 소통하며 현장의 요구를 진단하고 정책 방향을 모색할 수 있었던 기회였다고 밝힘
  - 행사 기간 동안에는 워크숍, 라운드테이블, 영화 상영, 그룹 토론 등이 진행되어, 참가자 간 상호 이해와 새로운 네트워크 형성이 이루어짐
  - 과나후아토 출신의 감독 타니아 폰세는 “서로의 활동을 직접 듣고 연결되는 이 자리가 매우 값졌다”며, 다양한 지역적 접근과 공통점을 함께 인식할 수 있었다고 평가함
  - 주요 논의 주제는 영상 콘텐츠의 지속 가능성 확보, 다양성과 대표성, 그리고 AI 기술의 도입과 그에 따른 영향 등으로 특히 공동체 기반 영상 제작과 보존 활동에서의 인적 자원 보호와 윤리적 제작 환경 조성에 대한 필요성이 집중적으로 다뤄짐
  - 감독이자 프로듀서인 바르바라 투르코트는 “긍정적인 변화는 확장하고, 아직 미진한 부분은 싸워나가야 할 때”라고 강조하며, 행사의 연속성과 정책적 파급력을 기대함
  - 멕시코시티, 할리스코, 누에보레온, 오악사카, 푸에블라, 베라크루스 등 전국 각지에서 모인 참여자들의 구성도 매우 다양했는데, 아프리카계 및 원주민 공동체의 창작자들을 포함해 공공기관 및 민간 기관 관계

18) 출처 : https://www.gob.mx/cultura/prensa/el-imcine-realizo-el-encuentro-nacional-de-comunidades-audiovisuales-2025

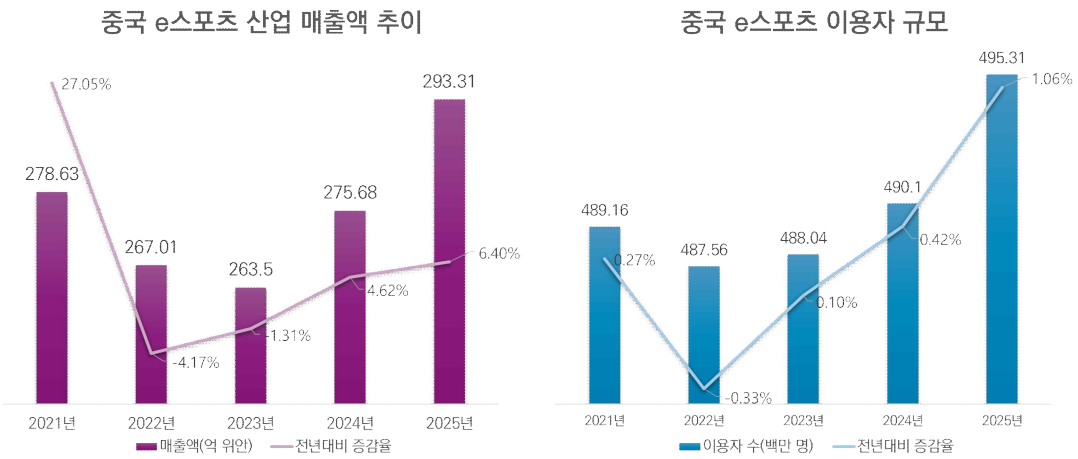
자들도 참여해 목소리를 더함

- 영화진흥원은 이번 행사를 매년 정례화할 계획으로, 다음 개최지는 미초아칸 주로 확정하며, 이를 통해 더 많은 지역 커뮤니티가 참여하고 지속 가능한 제작 생태계를 함께 구축할 수 있기를 기대하고 있다고 전함
- 또한, 본 행사를 통해 지역 공동체 주도의 독립 영상 제작, 보존, 상영, 교육이 공공정책에 반영되기를 희망하며, 향후 협업 네트워크의 강화와 정책적 연계를 지속적으로 추진해 나갈 예정임

게임·융복합

[북경] 2025 년 중국 이스포츠 산업 매출액 293 억 위안, 모바일 비중 58.6%

- **12 월 4 일, 북경에서 개최된 2025 년도 중국 이스포츠 산업 연차 대회(2025 年度中国电竞产业年会大会)에서 〈2025 년 중국 전자 스포츠 산업 보고서(2025 年中国电子竞技产业报告)〉가 발표됨. 보고서에 따르면, 올해 중국 이스포츠 산업 매출액은 전년 대비 6.40% 증가한 293 억 3,100 만 위안(약 8 조 1,631 억 원)을 기록했으며, 이용자 규모는 전년 대비 1.06% 증가한 4 억 9,500 만 명인 것으로 집계됨**
  - 이스포츠 게임 플랫폼 비중은 모바일 게임이 58.6%로 가장 높았으며, PC 게임 25.3%, 두 가지 버전을 모두 지원하는 멀티 플랫폼 게임이 12.1%, 웹게임이 4.0%를 차지함. 또한, 성(省)급 이상 프로 선수가 참가하는 공식 이스포츠 경기는 총 142 개 시리즈가 개최되어 전년 대비 18 개 증가한 것으로 나타남
  - 2025 년 말 기준, 중국 이스포츠 구단은 총 165 개로 확인되었으며, 상해, 북경, 광주, 심천은 10 개 이상의 구단을 보유한 주요 도시임. 이 중 상해가 구단 수에서 계속해서 선두를 유지하며 이스포츠 산업의 중심지 역할을 하는 것으로 보고됨



|그림 6| 중국 이스포츠 산업 매출액 추이 / 중국 이스포츠 이용자 규모

[인니] 인도네시아, 게임산업 육성 본격화…글로벌 플랫폼과 전략적 협력 19)

- **PT Bumilangit Entertainment Corpora(모회사: DMMX Group)와 HB Entertainment 가 인도네시아 웹툰 Virgo and the Sparklings 의 한국 드라마화를 공식 발표함**
  - 드라마 제작은 2026 년 시작될 예정이며, 양사는 이번 프로젝트가 인도네시아 창작 IP 의 글로벌 확장

19) 출처 : https://www.liputan6.com/showbiz/read/6224971/virgo-and-the-sparklings-akan-jadi-drakor-bumilangit-dan-hb-entertainment-siap-produksi-tahun-2026?page=4https://mediaindonesia.com/hiburan/835228/virgo-and-the-sparklings-jadi-ip-indonesia-pertama-yang-akan-diadaptasi-jadi-drama-korea#goog_rewarded

가능성을 입증하는 사례가 될 것이라고 밝힘

- 이번 제작에는 한·미 합작영화 Perfect Girl(2025)을 연출한 홍원기 감독이 드라마 연출을 맡고, 〈태양의 후예〉, 〈드림하이〉, 〈스위트홈〉을 통해 글로벌 인지도를 확보한 이응복 감독이 크리에이티브 디렉터로 참여하게 되었음. 각본은 인기 시리즈 Motel California(2025)의 이서윤 작가가 집필할 예정임. 문보미 HB 엔터테인먼트 대표는 원작 웹툰의 글로벌 성과에 걸맞은 수준의 드라마 제작을 목표로 하고 있다고 밝힘
- 비스마르카 쿠르니아완(Bumilangit CEO)은 이 프로젝트를 "인도네시아 IP 가 한국 드라마로 제작되는 최초의 사례"라 규정하며, 아시아 콘텐츠의 글로벌 확장 가능성을 보여주는 역사적 전환점이라고 평가함. 부디아스토 쿠수마(DMMX Group CEO)도 이번 협업이 로컬 IP 의 글로벌 진출 잠재력을 입증한다고 언급함
- 원작 웹툰 Virgo and the Sparklings 는 로맨스·판타지 장르로 전 세계 약 2 억 회 조회를 기록했으며, 팬 번역을 통해 23 개 언어로 확산되어 옴. 작품은 소리를 색으로 인지하는 시네스테시아 능력을 지닌 주인공 '리아니'를 중심으로 우정, 모험, 로맨스를 다룸
- 제작 착수에 앞서 양사는 TikTok 과 협력하여 한국 및 6 개 국에서 글로벌 캐스팅 프로그램을 진행할 계획임. 본 협업은 DMMX·Bumilangit·HB 엔터테인먼트의 장기적 IP 포트폴리오 확장 전략의 일부로, 향후 글로벌 유통·마케팅·디지털 생태계로의 확장에 기여할 것으로 전망됨. 특히 인도네시아 창작 IP 가 한국 드라마 플랫폼을 통해 세계 시장에 진출하는 선례를 남긴다는 점에서, 향후 지역 간 공동제작 모델의 가능성을 제시함

[베트남] 하노이에서 열리는 2025 한국 게임 주간 [20]

2025 한국 게임 주간은 지난 11 월 28 일부터 30 일까지 하노이 OEG 스타디움에서 개최되었음

- 이번 행사는 주베트남 한국문화원, 한국콘텐츠진흥원 베트남 비즈니스 센터, 한국게임문화재단, 한국저작권보호원, VTC 온라인이 공동 주최하며, 한국관광공사, NC 소프트, 넥슨, NHN, VNG 게임즈, 베트남저작권보호센터가 협력했음. 올해로 3 회째를 맞은 한국 게임 주간은 베트남 최대 규모의 게임 축제로 베트남의 게임 에이전시와 기업, 한국 게임 팬 커뮤니티가 모여 한국 게임을 체험하고 게임 산업의 최신 트렌드를 공유했음
- 올해 행사에서는 관람객들이 리그 오브 레전드(룰), PUBG 모바일, 크로스파이어 등 한-베트남에서 사랑받는 3 개 종목의 이스포츠 예선과 결승전에 직접 체험할 수 있음. 특히 한국 LCK 이스포츠 대회에 출전한 최초의 외국인 선수인 베트남 출신 선수 레이지필(쩐 바오 민)이 교류 행사에 참여해 팬들과 경기를 펼쳤음
- 행사 기간 동안 한국콘텐츠진흥원 베트남 비즈니스 센터가 주관한 비즈니스 매칭이 큰 관심을 끌었음. 라인스튜디오, NX3 게임즈, NEO JPL, 게임 체인저 월드와이드, 앵커 노드 등 한국 기업 5 곳은 FUNTAP,

20) 출처 : https://hanoimoi.vn/day-manh-ket-noi-hop-tac-giua-doanh-nghiep-game-online-viet-nam-va-han-quoc-725245.html

GAMOTA, GOSU, SOHA GAME, VTC Intecom, VTV Live, OEG, BH Media, VTC Online 등 베트남 게임사 17 곳과 약 60 회의 상담을 진행했음. 양측은 게임 퍼블리싱, 공동 개발, IP 현지화 등 다양한 협력 방안을 논의했으며, 베트남 기업들은 여러 장르의 한국 대표 게임들에 높은 관심을 보였음

|그림 7| 2025 한국 게임 주간 행사장

[영국] 2025 년 최고의 게임 21)

- 영국 이코노미스트(The Economist)는 2025 년 최고의 게임 10 편을 선정하여 게재함
  - 〈카베르네〉(Cabernet)는 19 세기 동유럽을 배경으로 뱀파이어 '리자'(Liza)를 중심으로 전개됨. 플레이어는 희생자를 찾고 그들과 친구가 되고, 피를 마시며 도덕적 선택을 하게 됨
  - 〈문명 VII〉(Civilization VII)은 30 년이 넘는 시간 동안 진행된 〈문명〉 시리즈의 최신작임. 해당 게임은 플레이어들이 사회가 제국으로 성장하는 과정을 탐험할 수 있도록 해옴. 지금까지 출시된 게임 중 가장 야심찬 작품으로, 고대, 중세, 그리고 현대를 넘나들며 게임을 즐길 수 있음
  - 〈데스 스트랜딩 2: 온 더 비치〉(Death Stranding 2: On the Beach)는 거의 모든 사람이 세상을 두려워하며 갇혀 있는 세계를 배경으로 함. 플레이어는 수수께끼 같은 캐릭터와 즐거운 퀘스트로 가득한 소포를 배달함
  - 〈동키콩 바난자〉(Donkey Kong Bananza)는 닌텐도 스위치 2 콘솔 출시에 맞춰 발매됨. 동키콩이 보상을 찾아 물건을 부수는 게임으로, 닌텐도의 변함없는 디자인 감각을 보여주는 작품임
  - 〈고스트 오브 요테이〉(Ghost of Yotei)는 복수심에 불타는 사무라이가 적의 영토를 뒤지며 살인을 저지르는 게임임. 미션 자체도 재밌지만 17 세기 일본을 훌륭하게 재현한 세계를 탐험하는 것도 즐거움
  - 〈하데스 2〉(Hades II)에서 멜리노에(Melinoe)가 시간의 타이탄, 크로노스(Chronos)를 물리치기 위해 지하 세계로 들어감. 게임의 전투는 그리스 신화 속 인물을 기발하게 디자인해 등장시킴
  - 〈할로우 나이트〉(Hollow Knight: Silksong)는 약 10 년에 걸쳐 개발되었으며 극도로 어려운 게임임. 플레이어는 미궁을 헤쳐나가며 다양한 악당과 장애물을 극복해야 함
  - 〈루트리즈 아 데드〉(The Roottrees are Dead)는 부유한 가족이 비행기 추락 사고로 사망한 후, 누가 그들의 재산을 상속받을지 알아내야 하는 탐정 게임임. 문서와 일기를 면밀히 살펴보면서, 그 가족이 숨길 것이 많았다는 사실을 깨닫게 됨

21) 출처 : https://www.economist.com/culture/2025/11/27/the-best-video-games-of-2025

- 게임 〈스필릿 픽션〉(Split Fiction)은 한 기술 회사가 작가들의 스토리 아이디어를 훔쳐 가상 세계로 만들어내고, 두 작가가 '더 머신'(The Machine)을 시험해 보기로 합의하면서, 그들은 각자의 상상력이라는 감옥에서 탈출해야 함. 지능적인 멀티플레이어 게임임
- 〈투 포인트 뮤지엄〉(Two Point Museum)은 이전 〈투 포인트〉 게임의 박물관 버전임. 병원과 대학 운영을 유머러스하면서도 미묘한 해석을 선보인 이전 게임에서 이제 임금부터 귀중한 전시물 배치까지 모든 것을 결정해야 함

[스웨덴] 스웨덴 게임산업, 2024 년 '사상 최대 실적' 달성 22)

- **스웨덴 게임 산업이 2024 년 한 해 동안 역대 최고 실적을 기록했음. 'Dataspelsbranschen(스웨덴 게임 산업협회)'가 발표한 연례 보고서에 따르면, 스웨덴 내 게임기업들의 매출은 36 억 8 천만 크로나에 달하며, 전년 대비 6.4% 증가했음**
  - 국내 매출만이 아니라 해외 자회사 등을 포함한 전체 스웨덴 게임산업의 총 매출은 73 억 크로나로 집계됐으며, 이는 스웨덴 전체 서비스 수출의 약 3%를 차지할 정도로 큰 비중임
  - 2024 년 한 해 동안 스웨덴에서는 105 개의 신규 게임 기업이 설립되었고, 전체 게임 기업 수는 1,101 개에 이르렀음. 이 중 5 인 이상 고용한 기업은 202 개, 게임 업계 종사자 수는 국내 기준으로 9,130 명, 해외 자회사까지 포함하면 2 만 명 이상으로 전반적인 고용 규모도 꾸준히 증가했음. 스웨덴 정부는 게임산업에서 100 억 크로나 이상 세수 수익을 얻은 것으로 나타났음
  - 보고서는 매출 증가의 주요 요인으로 스웨덴 개발사들이 다수의 인기 게임을 안정적으로 출시한 점을 지목함. 예컨대, 해외에서 성공한 대형 타이틀들이 수익과 사용자 기반 확대에 기여했으며 동시에, 인디 개발사부터 AAA 대작까지 포트폴리오가 다양해지면서 시장 전반의 활력이 높아졌다는 평가
  - 그럼에도 보고서는 세계적으로 게임 산업이 침체와 구조조정 압박을 받는 가운데 스웨덴도 예외가 아닐 수 없다고 경고. 특히 '자본 유입 둔화', '규제 강화 가능성' 등이 향후 리스크 요인으로 거론되고 있음. 이에 따라 스웨덴 게임기업들은 단순 매출 확대보다 "지속 가능한 개발 구조", "글로벌 시장 대응력", "다양한 게임 장르와 플랫폼"을 통한 포트폴리오 다각화에 주력할 필요가 있다는 분석

|그림 8| 'Dataspelsbranschen(스웨덴 게임산업협회)'가 발표한 연례 보고서

22) 출처 : https://dataspelsbranschen.se/nyheter/2025/11/10/spelundret-hotas-trots-rekordr

[멕시코] 연방 하원의원, 이스포츠의 '공식 스포츠' 인정 입법 추진 23)

- **멕시코 사회 내 비디오게임과 이스포츠의 위상에 대한 논의가 다시금 떠오르고 있는 가운데, 이번에는 입법부 차원에서 새로운 움직임이 감지됨**
  - 시민운동당(Movimiento Ciudadano) 소속 연방 하원의원 이라이스 레예스(Irais Reyes)가 이스포츠를 법적으로 '정식 스포츠'로 인정하자는 입법안을 추진하고 나섬
  - 이 제안은 최근 멕시코 정부가 '폭력적'으로 분류된 게임에 8%의 특별세를 부과하겠다는 방침을 밝힌 이후, 게임 문화에 대한 낙인을 줄이고 오히려 진흥하자는 차원에서 나옴
  - 이라이스 레예스 의원은 국회 연단에서 Xbox 콘트롤러를 손에 들고 해당 세금 제도에 반대하며, 이는 폭력의 근본 원인을 해결하지 못하고 젊은 세대의 문화를 왜곡한다고 비판함
  - 이번 입법안은 단순한 반대 성명을 넘어서 구체적인 제도적 추진으로 나아가는 단계로 평가됨
  - 레예스 의원은 누에보레온 주에서 열린 행사에서 게이머 커뮤니티와 함께 'Game On'이라는 이름의 입법안을 발표했으며, 이는 이스포츠를 주 차원에서 정식 스포츠로 인정하는 내용을 담고 있음
  - 이 법안은 이스포츠 관련 정책 개발의 기반이 될 법적 틀을 마련하고자 하며, 인프라 구축, 선수 육성, 경제적 지원, 사회적 인식 제고 등 다양한 분야에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대됨
  - 의원은 SNS 를 통해 "이스포츠를 스포츠로 인정하는 것은 단지 규정이 아니라, 새로운 기회를 여는 열쇠"라며, 게이머 커뮤니티를 제도적 맥락에 편입시키는 것이 핵심이라고 밝힘
  - 레예스는 "게이머를 처벌하거나 배척하는 대신, 그들의 재능을 발전시킬 수 있는 정책이 필요하다"라고 강조하며, 게임 문화에 대한 기존의 부정적 담론과는 선을 그음
  - 국제적으로 이스포츠는 이미 전문 리그와 체계적인 훈련 시스템, 대규모 관객층을 갖춘 '신흥 스포츠'로 인정받고 있지만, 멕시코에서는 여전히 법적 지위가 모호한 상태임
  - 이번 법안은 주 차원에서 제출되었지만, 전국적인 공감대를 형성할 경우 더 넓은 범위의 제도 개선으로 이어질 가능성도 있음
  - 이스포츠의 공식 인정 여부는 단순히 게임을 넘어, 국가가 새롭게 부상하는 산업을 어떻게 바라보는가에 대한 문화·경제·정책적 판단을 가늠하는 중요한 시금석이 될 것으로 평가됨

23) 출처 : https://www.3djuegos.lat/ps5/diputada-movimiento-ciudadano-busca-que-esports-sean-considerados-deporte-mexico-esta-su-iniciativa

애니·캐릭터

[도쿄] 산리오, 가상 테마파크 정식 개장… 산리오 VR 콘텐츠 상시 제공 24)

- **산리오(サンリオ)의 가상 테마파크 〈버추얼 산리오 퓨로랜드(Virtual Sanrio Puroland)〉가 다가오는 11 일부터 기간 한정이 아닌 상설 콘텐츠로서 소셜 VR 플랫폼인 브이알챗(VR Chat)에서 운영될 예정임**
  - 개장 예정인 테마파크 내부에는 산리오가 주최한 VR 페스티벌 〈산리오 버추얼 페스티벌(Sanrio Virtual Festival)〉에서 공개된 다양한 VR 콘텐츠와 신규 콘텐츠가 등장할 예정임
  - 같은 날 오후 9 시부터 산리오의 공식 유튜브 채널에서 개막식이 개최되어 산리오 캐릭터 및 과거 페스티벌에 출연한 아티스트의 메시지 또한 공개될 예정임
  - 지난 2021 년 처음 개최되어 올해로 다섯 번째 개최를 맞이하는 산리오 버추얼 페스티벌은 다가오는 2026 년 2 월 8 일부터 3 월 8 일까지 개최될 예정임
  - 초기에는 아티스트를 초청한 음악 페스티벌로 출발한 이 행사는 이후 브이알챗 내 창작자의 작품 발표의 장이자 약 1 개월간 운영되는 VR 테마파크로 확대되었음
  - 이번에는 지난 4 회 간 누적 방문자 수 1,000 만 명을 돌파한 성과를 바탕으로 IP 와 창작자 간의 공동 창작의 장으로 계속 발전하고자 하는 뜻에서 상설 테마파크로 운영하게 됨
  - 버추얼 산리오 퓨로랜드는 일부를 제외한 콘텐츠 대부분을 무료로 제공하며 밤의 퓨로랜드(夜のピューロランド)를 재현한 입구, 협업 아바타가 구현된 월드, 리듬 게임, 슈팅 게임, 놀이기구 등 실제 퓨로랜드 속 콘텐츠가 다수 구현됨
  - 신규 콘텐츠로 버추얼 아티스트 키즈나 아이(KizunaAI)와의 협업 공간 〈키즈나 아이 드림 가든(KizunaAI Dream Garden)〉과 산리오 캐릭터의 생활 공간을 콘셉트로 한 〈버추얼 퓨로 레지던스(VIRTUAL PURO RESIDENCE)〉가 공개될 예정임
  - 산리오는 다양한 행사 등 콘텐츠를 계속해서 확장할 계획이며 버추얼 산리오 퓨로랜드를 산리오뿐만 아니라 외부 IP 와 협업하는 계속해서 진화하는 공간을 발전시킬 예정임

[도쿄] 나고야서 12 월 아이치·나고야 국제 애니메이션 영화제 개최 예정 25)

- **전 세계 애니메이션 작품이 모이는 〈제 1 회 아이치·나고야 국제 애니메이션 영화제(第 1 回あいち·なごやインターナショナル·アニメーション·フィルム·フェスティバル, ANIAFF)〉이 이달 12 일부터 17 일까지 아이치현 나고야시에서 개최될 예정임**

---

24) 출처 : https://kai-you.net/article/93984
25) 출처 : https://www.sankei.com/article/20251130-GHTOOT67VBN45BTE6QTO3HNYZQ/?outputType=theme_oriconnews

- 이번 영화제는 애니메이션 업계 최고 권위로 평가되는 애니상(Annie Awards)과의 일본 최초 공식 협업을 비롯해 애니메이션 업계의 다양성과 공정성 제고를 목표로 하는 비영리 단체 우먼 인 애니메이션(Women in Animation, WIA)을 초청하는 등 기존 영화제와 차별화된 시도를 선보임
- 애니상은 1972 년 창설된 이후 애니메이션에 특화된 상으로서 국제적 권위를 확립했으며, 미야자키 하야오(宮崎駿) 감독의 〈센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し)〉이 2003 년 장편 애니메이션상 등 4 개 부문에서 수상했고 2019 년에는 호소다 마모루(細田守) 감독의 〈미래의 미라이(未来のミライ)〉가 장편 독립 애니메이션상을 수상하는 등 일본 작품과도 깊은 인연을 이어오고 있음
- 행사 기간에는 나고야 시내 주요 극장에서 국제 경쟁, 뉴웨이브 부문 등 총 6 개 부문에 걸쳐 세계 각국의 매력적인 애니메이션 작품이 상영될 예정임
- 또한, 게스트가 참여하는 토크 세션, 워크숍, 심포지엄도 열리며 최신 애니메이션 흐름을 접할 기회 또한 제공될 예정임
- 제 1 회 아이치·나고야 국제 애니메이션 영화제는 '창작자 우선(Creator First)'을 핵심 가치로 내세우며 창작 지원과 해외 진출을 중시하는 새로운 영화제로서 출범함
- 영화제는 세계의 애니메이션을 한눈에 볼 수 있는 장이자, 애니메이션의 과거, 현재, 미래가 교차하는 장을 목표로 첫 회부터 프로젝트 마켓을 동시에 개최할 예정임
- 프로젝트 마켓인 애니마트(ANIMART)는 전세계의 창작자와 기업이 모여 새로운 기획과 재능을 발견하는 만남의 장이 될 것으로 기대되며, 제한적이었던 애니메이션 투자 환경에 새로운 선택지로서 발돋움할 것으로 기대됨
- 영화제의 집행위원장인 이노우에 신이치로(井上伸一郎)는 이번 영화제가 기업에게 아직 세상에 공개되지 않은 걸작이나 숨겨진 재능을 발굴하고 지원할 수 있는 기회가 될 것임을 언급하며 국제영화제로서의 확장 가능성과 미래에 대한 기대를 내비침

|그림 9| 행사 공식 포스터

[영국] 〈월리스와 그로밋〉 런던 영 V&A 전시 예정 26)

- 스톱모션으로 유명한 아드만 스튜디오의 전시가 영 V&A(Young V&A)에서 진행될 예정임
- 2026 년 2 월 개막하는 〈인사이드 아드만: 월레스와 그로밋과 친구들〉(Inside Aardman: Wallace & Gromit and Friends)는 스튜디오의 가장 유명한 프로젝트들을 직접 살펴보고, 부엌 테이블에서 스케치했던 대략적인 아이디어가 어떻게 오스카 수상 영화로 탄생했는지 과정을 확인할 수 있음
- 큐레이터는 모프, 숀 더 쉽, 노봇을 세상에 선보인 아드만 스튜디오의 창작 과정을 직접 볼 수 있는 특별한 기회라고 밝힘. 수석 큐레이터인 알렉스 뉴슨(Alex Newson)은 전시를 통해 애니메이션 제작 과정을 선보이고 어린이들에게 그들이 좋아하는 영화가 어떻게 만들어지는지 보여주고 싶다고 밝힘
- 그는 아드만 스튜디오처럼 애니메이션을 제작하는 데는 엄청난 기술과 기법이 필요하면서도 한편으로는 매우 접근하기 쉬운 예술 형태라고 밝힘. 실제로 누구나 집에서 최소한의 장비만 있으면 스톱모션 애니메이션을 만들 수 있다고 함
- 이 전시에는 〈월레스와 그로밋: 전자바지 소동〉(Wallace & Gromit: The Wrong Trousers)의 기차 추격 장면과 같은 세트와 스토리보드를 포함한 150 점의 작품이 전시될 예정임
- 월레스와 그로밋의 숙적 페더스 맥그로(Feathers McGraw)가 사용하는 잠수함의 내부와 외부도 볼 수 있음. 잠수함은 월레스와 그로밋 영화 시리즈의 최신작에 등장했으며, 이 작품은 비평과 시청률 모두에서 좋은 반응을 얻음
- 영 V&A 는 코로나 19 팬데믹 이전부터 아드만 미술관 전시 유치를 위해 노력함. 2023 년 순회 전시로 예정되었던 '아트 오브 아드만'(Art of Aardman) 전시 개최를 고려함
- 하지만, 대대적인 개보수 공사를 거쳐 2024 년 올해의 박물관으로 선정된 영 V&A 는 젊은 관객층에 더 적합한 전시를 기획하기로 함
- 이 전시는 2026 년에 개최될 아드만 50 주년 기념행사의 핵심이 될 것임
- 피터 로드(Peter Lord)와 데이비드 스프록스턴(David Sproxton)은 재학 시절 애니메이션 제작사를 설립하여 부엌 식탁에서 초기 작품들을 제작함. 아드만은 이후 영국 영화계에서 가장 유명한 이름 중 하나로 자리매김함
- 두 사람의 첫 작품 중 하나는 인기 어린이 프로그램 〈테이크 하트〉(Take Hart)에 등장한 스톱모션 애니메이션 〈모프〉(Morph)임
- 아드만은 피터 가브리엘(Peter Gabriel)의 〈슬레지해머〉(Sledgehammer) 비디오의 요소들을 제작했고, 1990 년대에는 아카데미상을 처음 수상한 〈크리처 컴포트〉(Creature Comforts)의 성공 이후 여러 광고를 제작함
- 1989 년, 닉 파크(Nick Park) 감독은 치즈에 푹 빠진 랭커스터 출신 발명가 월레스와 그의 충실한 반려견

26) 출처 : https://www.theguardian.com/film/2025/nov/24/a-grand-day-out-wallace-and-gromit-exhibition-london-young-v-and-a

그로밋을 대중에게 소개한 영화 〈월레스와 그로밋: 화려한 외출〉(A Grand Day Out)를 연출함

- 이후 두 캐릭터는 단편 영화 네 편과 장편 영화 두 편에 출연하며 스튜디오에서 가장 사랑받는 작품들을 탄생시킴
- 아드만 스튜디오는 네 번의 오스카상을 수상했고, 비디오 게임에도 진출함
- 2009 년 인터뷰에서 파크는 월레스와 그로밋이 영국 특유의 개성 덕분에 인기를 유지했다고 생각한다고 말함. 플라스티신(공작용 점토)으로 만들어졌기에 캐릭터의 얼굴이 매우 미묘하게 감정을 전달할 수 있다고 함
- 2018 년, 로드와 스프록스턴은 스튜디오의 독립성 확보를 위해 140 명의 직원에게 사업 지분 75%를 양도함. 직원들은 신탁을 통해 사업 지분의 대부분을 보유하고 있음

|그림 10| 월레스와 그로밋 전시 관련 이미지 (출처: David Parry/V&A)

[영국] 〈도그맨: 더 뮤지컬〉 런던 공연 예정 [27]

- 〈캡틴 언더팬츠〉(Captain Underpants)의 작가이자 일러스트레이터인 데이브 필키(Dav Pilkey)가 구상한 강아지 범죄 수사대원 〈도그맨〉(Dog Man)이 뮤지컬로 런던 극장에 데뷔할 예정임
- 베스트셀러 만화책을 원작으로 한 이 뮤지컬은 내년 여름 사우스뱅크 센터(Southbank Centre)에서 유럽 초연할 예정임
- 해당 뮤지컬은 2019 년 오프 브로드웨이(off-Broadway)에서 처음 공연되었으며, 시리즈의 〈두 고양이 이야기〉(A Tale of Two Kitties)와 〈벼룩의 제왕〉(Lord of the Fleas)을 포함한 여러 회차를 바탕으로 각색됨. 사악한 고양이 '피티'(Petey), 복제인간 '릴 피티'(Lil' Petey), 로봇 80-HD, 사이보그 물고기 '플리피'(Flippy) 등 친숙한 캐릭터들이 등장함
- 5 세 이상을 대상으로 한 이 뮤지컬은 오프 브로드웨이에서 여러 시즌 동안 매진을 기록했고, 미국 투어도 진행됨
- 런던 공연은 첫 번째 〈도그맨〉 책이 출간된 지 10 주년을 맞이하는 해인 2026 년에 진행됨

27) 출처 : https://www.theguardian.com/stage/2025/dec/02/dog-man-musical-dav-pilkey-southbank-centre

- 뉴욕 타임스(New York Times)의 로럴 그레이버(Laurel Graeber)는 루실 로텔 극장(Lucille Lortel theatre)에서 2019 년 공연된 뮤지컬에 대해 젠 와인먼(Jen Wineman)이 경쾌하게 연출하고 안무를 맡은 이 작품은 팀 매카비(Tim Mackabee)의 무대 디자인과 작은 인형으로 원작 소설의 만화적 느낌을 잘 살렸고 평함
- 또한, 그레이버는 브래드 알렉산더(Brad Alexander)의 활기찬 음악과 작사가 케빈 델 아길라(Kevin Del Aguila)가 소설의 찰스 디킨스 풍 패러디를 창의적으로 잘 살렸다는 점을 칭찬함
- 〈도그맨〉 시리즈는 전 세계적으로 7 천만 부 이상 판매되었으며 약 50 개 언어로 번역됨. 영화 〈도그맨〉과 비디오 게임 〈도그맨: 미션 임파서블〉(Dog Man: Mission Impawsible)은 작년에 공개됨. 시리즈의 14 번째 책 〈빅 짐 빌리브스〉(Big Jim Believes)는 11 월에 출간됨
- 필키는 이 뮤지컬이 본인의 최고 기대치를 뛰어넘었다며 관객들, 특히 본인에게 완전한 경외감을 안겨주었다고 말함. 그는 공연을 기억에 남는 음악, 유머, 그리고 사랑이 완벽하게 어우러진 작품이라고 묘사함
- 〈도그 맨: 더 뮤지컬〉은 2026 년 7 월 30 일부터 8 월 16 일까지 런던 사우스뱅크 센터에서 공연함

[스웨덴] 사미 신화 기반 애니메이션 〈사이베(Saajve)〉 2026 년 공개 [28)]

- **북유럽 원주민 사미(Sámi) 문화에 뿌리를 둔 애니메이션 시리즈 〈사이베(Saajve)〉가 2026 년 공개를 목표로 제작중. 스웨덴 출신 오스카르 외스테르그렌(Oskar Östergren Njajta) 감독이 연출하는 이 작품은 사미 신화와 민담을 토대로 한 모험 서사로, 북유럽 애니메이션계의 새로운 흐름을 보여줄 작품으로 기대를 모으고 있음**
  - 〈사이베(Saajve)〉는 산악과 숲이 맞닿은 사미 지역 사프미(Sápmi)를 배경으로, 브래이타(Brájta)와 안타(Aanta) 남매가 주인공. 작품은 이들이 사미 전승에서 신성한 존재로 여겨지는 조각상 '우크사흐카(Oksaahka)'를 되찾아 평행 세계인 사아브에로 돌려놓기 위한 여정을 그리고 있음. 탐욕스러운 까마귀와 거대한 거인 '스탈로에(Staaloe)'가 적으로 등장하며, 사미 설화 속 요정·정령·영혼 등 초자연적 존재가 다채롭게 펼쳐짐
  - 애니메이션은 사미어를 기본 제작 언어로 사용하며, 사미 어린이와 가족을 주요 시청층으로 설정. 감독은 사미의 신화·언어·전통을 현대적 비주얼로 재해석해, 지역 문화 보존과 콘텐츠 다양성 확대를 동시에 추구한다는 목표를 갖고 있음
  - 현재 〈사이베(Saajve)〉는 총 6 편, 회당 12 분 편성의 시리즈로 기획돼 있으며, 2026 년 가을 첫 공개가 예상됨. 북유럽 및 유럽 시장을 비롯해 국제 애니메이션 페스티벌과 글로벌 OTT 플랫폼을 통한 소개도 검토되는 것으로 알려졌음
  - 전통 설화 기반의 스토리와 현대 애니메이션 기술, 문화 다양성을 결합한 이번 프로젝트는 한국을 포함한 다양한 문화권에서도 공감을 얻을 수 있을 것으로 전망됨. 업계에서는 〈사이베(Saajve)〉가 단순한 오락을 넘어 사미 문화의 가시성을 높이고, 북유럽 애니메이션의 영역을 확장하는 계기가 될 것"이라는 평가

28) 출처 : https://www.cartoonbrew.com/feature-film/sami-oskar-ostergren-njajta-saajve-256527.html

|그림 11| 오스카르 외스테르그렌 감독

만화·웹툰·스토리

[UAE] 망가 프로덕션, 중국 빌리빌리와 파트너십 체결 29)

- **망가 프로덕션(Manga Productions)은 모하메드 빈 살만 재단(Misk) 산하 자회사로 중국 젊은 층 대상 대표 영상 플랫폼 빌리빌리와 전략적 파트너십 발표함**
  - 이번 협력은 세 가지 핵심 프로젝트 포함. 첫째, 사우디 애니메이션 시리즈 〈Asateer2: Future's Folktales〉를 빌리빌리에서 스트리밍. 둘째, 일부 중국 애니메이션 작품을 Manga Productions 통해 중동 지역에 배포. 셋째, 빌리빌리 대표 단편 애니메이션 컬렉션 CAPSULES 를 위한 최초 공동 제작 모델 도입
  - 이번 파트너십은 사우디 및 아랍 창작 콘텐츠의 글로벌화, 특히 중국 시장 진출에 있어 큰 의미가 있음. 빌리빌리는 수백만 명의 사용자를 보유하고 있으며 프로젝트 접근성이 높음. 파트너십은 지난달 〈Asateer2: Future's Folktales〉 공개로 시작하여 중국 시청자에게 첫 선을 보임. 첫 시즌은 40 여 플랫폼에서 1 억 뷰 이상 기록하며 글로벌 성공을 거둠
  - 이번 협력은 일부 중국 애니메이션 중동 현지화 계획과 공동 제작 통해 중-사 문화 교류 및 양국 젊은 창작 인재 지원 예정
  - Manga Productions CEO 인 이쌈 부카리(Essam Bukhary)는 "이번 파트너십, 사우디-중국 문화 교류 강화 및 작품 국제 유통 확대 중요한 발걸음. 국내 인재 투자, 사우디 청년 창작 콘텐츠 참여 기회 제공, 문화 정체성과 창의력 반영한 글로벌 프로젝트 참여 지원할 것"이라고 밝힘
  - 빌리빌리 부사장 장셩옌(Zhang Shengyan)은 "사우디 애니메이션을 중국 시청자에게 소개하게 돼 기쁘며 이번 협력, 문화 교류 촉진과 중국-사우디 애니메이션 협력 강화 의미한다. 앞으로 양국 젊은 인재 협력 강화, 중국 애니메이션 중동 진출, Manga Productions 와 공동 제작 기회 확대 목표"라고 언급함
  - 한편, 2022 년 사우디 애니메이션 영화 〈The Journey〉는 빌리빌리 첫 사우디 작품으로 한 달 만에 3 만 팔로워, 200 만 뷰 기록함. 성룡이 참여한 만다린 버전이 중국 시청자에게 큰 호응 얻은 바 있음

29) 출처 : https://www.spa.gov.sa/en/N2392788

[프랑스] 파리 지베르(Gibert) 로맨스 전문서점, 웹툰을 공식 장르로 별도 섹션 운영 30)31)

- **파리의 유서 깊은 서점 지베르 파리 라틴 지구의 생 미셸 대로(Boulevard Saint-Michel)에 1 만 여종의 서적을 갖춘 로맨스 장르 전문 서점을 오픈함. 전반적인 도서 판매 감소세와 서점 업계의 위기 속에서도, 최근 폭발적인 성장세를 보이는 로맨스 장르에 집중하여 젊은 여성 독자층을 공략하는 차별화 전략을 선보임**
  - 지난 11 월 19 일 오픈한 이 서점은 4 개 층, 200m² 규모이며, 특히 출판된 웹툰(webtoon) 을 하나의 독립된 장르로 분류하여 로맨스, 퀴어 로맨스, 다크 로맨스, 로맨타지 등과 함께 전시했음. 전체 서적의 3 분의 1 은 영어 원서(VO)로 구성됨. 사인회 공간 및 관련 굿즈 판매 구역도 마련하여 경험 소비를 중시하는 젊은 층을 유인함
  - 지베르의 서점 부문 디렉터 질 고이에(Gilles Goyet)는 "로맨스 장르의 매출이 최근 몇 년간 두 자릿수 성장률을 기록하는 등 진정한 현상이 되고 있다"라며 전문점 오픈 배경을 설명함. 실제로 2024 년 프랑스에서 가장 많이 팔린 소설 100 권 중 30 권이 로맨스 장르일 정도로 시장 점유율이 높음
  - 높은 임대료와 인플레이션, 전자상거래와의 경쟁으로 인해 파리 내 독립 서점들이 어려움을 겪고 있으며, 지베르 역시 일부 지점(BNF 인근 등)을 폐점할 예정임. 그러나 이러한 위기 속에서도 성장 잠재력이 높은 장르에 특화된 매장을 오픈하고 지방의 유서 깊은 서점 르망의 두세(Doucet)을 인수하는 등 '선택과 집중'을 통한 트렌드 선도 전략을 취하고 있음

[뉴욕] 웹툰, 글로벌 팬덤과 2,400 만 크리에이터로 미국 시장 공략 32)

- 웹툰 엔터테인먼트 (Webtoon Entertainment)가 디즈니와 워너브라더스와의 파트너십을 맺음
- 디즈니와는 디즈니가 보유한 약 100 개의 타이틀을 웹툰 형식으로 각색하고 있으며, 3 만 5 천 개 이상의 타이틀을 담을 디지털 코믹스 플랫폼을 공동 개발 중
- 워너브라더스와는 애니메이션과 함께 웹툰 오리지널 스토리와 디즈니·픽사·스타워즈 IP 를 결합한 다수의 애니메이션 프로젝트를 준비 중
- 웹툰은 2,400 만 명의 크리에이터가 다양한 장르와 언어의 콘텐츠를 끊임없이 공급하며 월 사용자수는 1 억 5,500 만 명이며 이용자들은 하루 평균 30~60 분 이용
- 현재 웹툰의 미국 디지털 만화 시장 점유율은 5% 미만이고, 3 분기에 1,160 만 달러의 적자를 기록하였지만

30) 출처 : https://www.leparisien.fr/paris-75/cest-un-vrai-phenomene-gibert-ouvre-a-paris-une-librairie-geante-dediee-a-la-romance-23-11-2025-YPNANUUZERAYRNYSEUDU25RNN4.php?ts=1764058969345
31) 출처 : https://www.telerama.fr/livre/dans-le-quartier-latin-gibert-joseph-inaugure-une-librairie-qui-fleure-bon-l-eau-de-rose-7028379.php
32) 출처 : https://www.wsj.com/business/media/webtoon-bets-on-global-fandomand-24-million-creatorsto-crack-u-s-market-3c49fe12.

최고 재무책임자인 데이비드 리는 이번 파트너십이 중·장기적으로 회사 수익을 크게 개선할 것이라고 함

[영국] 가디언지 선정 2025 년 최고의 그래픽 노블 33)

- 영국 가디언지(The Guardian)는 2025 년 최고의 그래픽 노블을 발표함. 다수의 작품은 복잡한 감정을 담아 과거를 조명함
- 1970 년대 캘리포니아에서 자란 미미 폰드(Mimi Pond)는 20 세기 초에 태어난 귀족 가문의 미트포드(Mitfords) 자매의 이국적인 매력에 매료된 경험을 〈두 어드밋!〉(Do Admit!)에서 공유함. 이 책은 지정학과 수다스러운 이야깃거리를 담았으며, 자매가 파시즘과 사회주의 사이에서 선택하고 계급부터 장례 의식까지 모든 것에 대한 태도를 형성하는 과정을 보여줌
- 선구적인 사진작가 윌리엄 헨리 잭슨(William Henry Jackson)은 후대를 위해 옛 서부의 모습을 사진으로 담았으나, 그의 사진들이 인기를 얻으면서 서부는 급속도로 파괴됨. 베테랑 만화가 빌 그리피스(Bill Griffith)는 증조부의 삶을 담은 〈포토그래픽 메모리〉(Photographic Memory)에서 남북전쟁, 노예제, 대평원 주민의 몰락, 미국 국립공원의 지정, 19 세기 사진의 잔혹하고 위험한 연금술을 다룸
- 가레스 브룩스(Gareth Brookes)의 영감은 과거로 거슬러 올라감. 아이작 월튼(Izaak Walton)의 1653 년 낚시 안내서 〈낚시 대전〉(The Compleat Angler)을 각색한 이 작품은 월튼의 시적인 산문과 리노컷 판화와 잉크 드로잉을 함께 엮어, 섬세한 잉어, 악랄한 개구리, 그리고 앙증맞은 장어가 등장하는 명상적인 책에 잔혹함과 풍요로움의 풍경을 그림
- 유명 작가의 귀환도 주목할 만함. 앨리슨 벡델(Alison Bechdel)의 소설화된 회고록 〈스펜트〉(Spent)는 나이 든 급진주의자들의 모습을 유쾌하게 그려내고, 조 사코(Joe Sacco)의 〈더 원스 앤 퓨처 라이엇〉(The Once and Future Riot)은 인도 북부의 공동체 폭력을 끈기 있게 파헤침
- 가장 흥미로운 작품은 크레이그 톰슨(Craig Thompson)의 〈인삼 뿌리〉(Ginseng Roots)임. 그는 어린 시절 위스콘신에 살았던 집을 찾아가 미네랄이 풍부한 땅에서 싹을 틔우는 인삼을 탐구함. 덩이줄기의 울퉁불퉁한 뿌리는 아시아 건강식품, 미국 독립, 베트남 전쟁, 그리고 중국 신화를 연결함. 이 책은 우리와 지구와 연결하는 끈에 대한 매력적인 이야기임
- 카일라 E(Kayla E)의 회고록 〈프레셔스 러비시〉(Precious Rubbish)는 매우 다른 분위기를 자아냄. 이 강렬한 데뷔작은 광고와 보드게임을 흉내 낸 화려한 페이지를 통해 어린 시절 겪었던 학대, 방치, 알코올 중독에 관해 이야기하며 깊은 울림을 선사함
- 리 레이(Lee Lai)의 〈캐넌〉(Cannon)은 몬트리올을 기반으로 활동하는 이 만화가의 진가를 확실히 보여줌. 주인공 캐넌(Cannon)은 할아버지를 돌보고, 정신없는 레스토랑에서 일하며, 폭염으로 도시가 찌는 가운데 절친 트리쉬(Trish)와의 관계가 무너지는 모습을 지켜봄. 리 레이는 주방의 참사, 어색한 대화, 자기 계발 팟캐스트, 상상 속 까치 등을 통해 섬세하고 자연스러운 드라마를 구축함

33) 출처 : https://www.theguardian.com/books/2025/dec/02/best-graphic-novels-2025-anders-nilsen-michael-d-kennedy-gareth-brookes

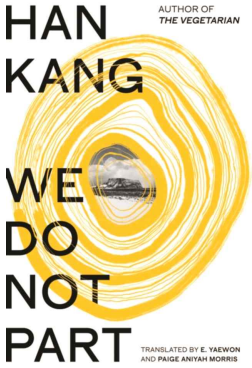
- 벨기에 그래픽 노블 작가 요리스 메르텐스(Joris Mertens)의 〈드라이 클린드〉(Dry Cleaned)는 일, 범죄와 그 결과를 다룬 작품임. 세탁소 운전기사 프랑수아(François)는 무능한 보조 배우를 섭외하다가 저택에서 지폐 한 뭉치를 발견함. 분위기가 압도적인 이 작품은 축축하게 반짝이는 자갈길, 장밋빛으로 빛나는 비스트로, 간결한 말투, 그리고 담배 연기가 그치지 않는 비와 어우러짐
- 앤더스 닐슨(Anders Nilsen)의 신화와 드라마가 가득한 〈텅스 1〉(Tongues I)의 웅장하고 독창적인 인물인 신, 어린 소녀, 말하는 닭, 가면 쓴 총잡이, 그리고 참회하는 관광객이 등장함. 타이탄 프로메테우스(Titan Prometheus)는 형제가 골칫거리인 인류를 파괴하기 전에 절벽 위의 굴레를 끊으려 애쓰는 한편, 여러 세력은 마법의 테서랙트(tesseract)를 쫓아 중앙아시아를 가로지름. 속편이 나올 예정임
- 크리스 하넌(Chris Harnan)은 〈빅 풀〉(Big Pool)에서 문명의 흥망성쇠를 무언의 추상적인 초상화로 그려냄. 빛줄기와 번쩍이는 시냅스부터 돔, 마천루, 죽음, 부패가 등장함, 갑작스러운 문체 변화와 화려한 색채는 이 작품을 신비로우면서도 매력적으로 만듦
- 도냐 토드(Donya Todd)의 섬뜩한 작품 〈더 위치스 에그〉(The Witch's Egg)는 천사와 사랑에 빠진 마녀가 그 결과로 태어난 아이들을 지키기 위해 싸우는 이야기를 들려줌, 두꺼비, 벌레, 어두운 구석이 등장하는 이야기는 거친 모성애, 위험, 반항을 다룸
- 버밍엄에서 활동하는 일러스트레이터 마이클 D. 케네디(Michael D Kennedy)의 환상적인 스토리텔링은 데뷔작 〈밀트, 화이트, 스티드〉(Milk White Steed)에서 드러남. 블루스 음악가, 기이한 영혼, 그리고 젊은 카우보이들을 주인공으로 삼으며 그는 에너지와 상상력으로 가득한 초현실적인 우화를 통해 블랙 컨트리(Black Country)에서 흑인으로 성장하는 과정과 경험을 탐구함
- 〈더 웨이트〉(The Weight)는 멜리사 멘데스(Melissa Mendes)의 웹툰들을 엮은 작품으로 외딴 농촌 마을에서 자라나는 한 소녀의 이야기임. 길고 힘든 나날들, 가정 폭력, 그리고 기쁨의 순간들을 생생하고 서정적으로 그려낸 이 그래픽 노블은 독자의 감정이 요동치며 질주하는 듯한 경험을 선사함
- 브리아나 로윈손(Briana Loewinsohn)의 반자전적 소설 〈레이즈드 바이 고스트〉(Raised By Ghosts)는 청춘에 대한 진실된 이야기를 다룸. 손으로 쓴 메모와 일기장에는 어린 시절 브리아나가 가족의 텅 빈 냉장고를 희망에 찬 눈빛으로 바라보고, 친구들과 웃으며, TV 불빛 아래 누워 부모님과 거의 헤어진 채 십 대 시절을 보내는 모습이 담겨 있음. 이 작품은 90 년대 향수와 불안한 감정이 담긴 감동적인 초상임
- 저명한 프랑스 작가 이반 알라그베(Yvan Alagbé)는 〈미저리 오브 러브〉(Misery of Love)에서 수채화 물감과 간결한 대사를 통해 나이 든 백인 부부, 그들의 딸, 그리고 그녀가 사랑에 빠진 흑인 남성의 이야기를 들려줌. 찰나의 친밀함, 갈등, 그리고 성찰이 스쳐 지나가는 이 작품은 읽을수록 더욱 강렬하고 애절한 울림을 선사함

[영국] 가디언지 선정 2025 년 최고의 번역 소설 5 선 34)

- 영국 일간지 가디언(The Guardian)은 2025 년 최고의 번역 소설 5 편을 소개함. 노벨상 수상자인 한강의 〈작별하지 않는다〉 외에 나치 치하의 영화 제작, 시간 루프에 갇힌 삶, 스칸디나비아의 스릴러, 전후 이라크 이야기 등이 포함됨
- 2024 년 노벨 문학상을 수상한 한국 작가 한강은 최신작 〈작별하지 않는다〉에서 〈채식주의자〉의 기묘함과 〈소년이 온다〉의 정치사를 놀랍게 결합함
- 건강상 위기를 겪고 있는 작가 경하는 병원에 입원한 친구의 애완 새를 돌보기로 함. 친구 인선은 한국의 역사적인 학살을 폭로하는 영화를 만듦. 이 책의 중심에는 꿈과 현실 사이의 매혹적인 장면이 있는데, 경하는 눈에 눈이 멀어 인선의 시골집으로 비틀거리며 다가가다가 유령과 마주하게 됨. 이야기의 속도가 느려지고 육체적 고통과 정신적 고통이 맞물리면서 이야기는 더욱 몰입하게 됨
- 기자는 해당 작품을 한강의 역대 최고의 소설일지도 모른다고 밝힘
- 솔베이 발레(Solvej Balle)의 철학적인 소설 〈온 더 칼쿨레이션 오브 볼륨 1, 2〉(On the Calculation of Volume I and II)에서 서점 주인 타라 셀터(Tara Selter)는 시간에 갇힌 듯, 매일이 어제의 반복처럼 느껴짐. 타라는 천천히 세상에서 자신이 어떻게 공간을 차지하고 있는지, 그리고 우리가 삶을 어떻게 흘러가게 내버려두는지 이해하기 시작함
- 처음에는 따뜻하고 차가운 도시를 여행하며 계절의 흐름을 재현하며 평범하게 살아가려고 노력하는 와중에 밀폐된 세상에 균열이 생기는 기미를 발견하게 되며 독자가 계속 읽고 싶게 만듦
- 다니엘 켈만(Daniel Kehlmann)의 〈더 디렉터〉(The Director)는 1930 년대 할리우드, 영화감독 GW 파브스트(GW Pabst)는 프리츠 랑(Fritz Lang)과 같은 예스맨 스튜디오 임원들과 자기중심적인 사람들에게 둘러싸여 있음. 그는 병든 어머니를 보기 위해 유럽으로 돌아갔지만, 전쟁이 발발하자 오스트리아에 발이 묶임. 여전히 영화를 만들고 싶었지만, 나치의 허락 없이는 불가능했음
- 켈만은 파브스트의 현실적인 딜레마를 열정적이고 재미있는 서사시로 승화시킴
- 아스타 올리비아 노르덴호프(Asta Olivia Nordenhof)의 〈머니 투 번〉(Money to Burn)과 〈더 데빌 북〉(The Devil Book)은 스칸디나비아식 스릴러임. 발레의 작품이 차갑고 성찰적인 반면, 노르덴호프의 작품은 뜨겁고 기발함
- 해당 소설은 1990 년 159 명의 목숨을 앗아간 여객선 화재 사건과 보험 사기 사건을 중심으로 구성됨. 해당 사건에서 비롯된 분노를 바탕으로 사랑, 강간, 정신 질환, 예술 등 다양한 이야기로 확장됨
- 하산 블라심(Hassan Blasim)의 〈솔로랜드〉(Sololand)는 세 편의 단편 소설로 전후 이라크에서의 삶과 이라크 망명 생활을 다루며 공포에 대한 최고의 대응은 웃음이라고 말함
- 어둠과 유머의 조화는 첫 번째 이야기에 잘 드러나는데, 한 약사가 IS 전투원들이 비아그라를 요구하는

34) 출처 :
https://www.theguardian.com/books/2025/dec/01/five-best-translated-fiction-2025-han-kang-daniel-kehlmann

것에 질려 가게를 닫는 이야기임. 또 다른 이야기에서는 민병대 지도자의 이메일 계정을 관리하는 청년이 그의 여성 숭배자 중 한 명과 사랑에 빠지게 되는 이야기임. 마지막 이야기에는 도서관 책들이 IS 의 살인 현장 바닥에서 떨어지는 피로 흠뻑 젖어 있음. 이는 문학이 근본주의로부터 위협받고 있음을 단적으로 보여주는 사례이며, 이는 블라심의 이야기를 읽어야 하는 이유라고 함



|그림 12| 한강 〈작별하지 않는다〉 영국 표지

음악

[영국] 조자 스미스의 음반사, 가수의 목소리를 AI 복제해 사용한 곡에 저작권료 요구 35)

- 조자 스미스(Jorja Smith)의 음반사는 영국 가수 조자 스미스의 목소리를 AI 로 복제한 버전을 사용했다고 주장하는 틱톡 바이럴 곡의 저작권료를 요구함
- 영국 댄스 그룹 헤이븐(Haven)의 곡 〈아이 런〉(I Run)은 지난 10 월 큰 인기를 끌며 미국 스포티파이 차트에서 11 위, 글로벌 차트에서 25 위를 기록한 후 영국과 미국에서 공식 차트에 오를 예정이었음
- 조자 스미스의 음반사와 미국 레코드산업협회(Recording Industry Association of America), 국제 음반산업협회(International Federation of the Phonographic Industry)가 해당 노래를 저작권 침해로 보고 스트리밍 서비스에서 금지함. 이는 해당 노래가 청취자에게 그녀가 직접 발매하지 않은 원곡이라고 믿게 했기 때문임
- 헤이븐의 해당 노래에 대한 소셜 미디어 게시물에는 조자 스미스 태그(#jorjasmith)가 많이 달림
- 해당 곡의 여성 보컬은 실제로는 해리슨 워커(Harrison Walker)였고, 생성형 AI '수노'(Suno)로 목소리가 처리되었다고 함
- 워커는 빌보드(Billboard)와의 인터뷰에서 〈아이 런〉에 사용할 목소리 변형을 위해 AI 를 활용했다고 밝히며, 작곡가 겸 프로듀서로써 새로운 도구와 기법을 활용하고 최신 트렌드를 따라가는 것을 즐긴다고 함
- 소니 뮤직(Sony Music), 워너 뮤직 그룹(Warner Music Group), 유니버설 뮤직 그룹(Universal Music Group)은 수노(Suno)가 자사의 저작물로 AI 모델을 훈련 시켰다는 주장을 제기하며 소송을 제기한 바 있음
- 수노는 공정 사용법에 따라 AI 모델을 훈련 시켰다고 함. 워너는 이후 수노와 합의했으며, 소니와 유니버설은 여전히 소송 중
- 조자 스미스의 레이블 '팸'(Famm)은 인스타그램에 올린 성명에서 〈아이 런〉이 바이럴이 되자 헤이븐 측에서 스미스에게 리믹스 작업에 참여해 달라고 요청했다고 주장함. 팸은 대중이 조자 스미스의 보컬을 듣고 있다고 믿게 되어, 그들이 이를 정당화할 필요가 있었다고 주장함
- 또한, 그들은 AI 가 기존 보컬을 조작하는 데 사용되었다는 사실을 전혀 언급하지 않았지만, 이미 의심하고 있었으며, 뒷거래를 통해 돈을 받을 수도 있었지만, 그 요청을 무시했다고 밝힘
- 이후 〈아이 런〉은 케이틀린 아라곤(Kaitlin Aragon)의 보컬로 재녹음되었고, 지난주 영국 차트에서 37 위를 기록함. 하지만 팸은 여전히 스미스의 곡을 기반으로 훈련된 AI 모델을 사용하여 만들어졌다고 생각함
- 팸은 성명에서 헤이븐과 그의 팀은 AI 보컬을 실제 인간 보컬로 대체했지만, 여전히 두 버전의 트랙 모두

35) 출처 : https://www.theguardian.com/music/2025/dec/01/jorja-smiths-label-requests-share-of-royalties-from-ai-cloned-tiktok-viral-song

조자 스미스의 권리를 침해하고 그녀와 협업하는 모든 작곡가의 작업을 부당하게 이용하고 있다고 생각한다고 밝힘

- AI 에 저작물 사용해 곡 작업을 했다는 사실을 입증할 경우, 조자 스미스의 공동 작곡가들에게 각각 비례 배분할 것이라고 밝히며, 기여한 비율에 따라 결정될 것이라고 함
- 팸은 해당 곡이 처음에 스트리밍과 소셜 미디어 플랫폼에 계속 올라온 이유는 4 개의 다른 유통사가 공격적으로 노래를 마케팅하고 일반적인 삭제 절차를 우회했기 때문이라고 주장함
- 스포티파이는 사칭을 감지해 해당 곡을 삭제했으며 로열티를 지급하지 않았다고 밝힘. 빌보드 또한 저작권 침해와 관련하여 진행 중인 법적 분쟁에 연루된 것으로 알려진 곡을 삭제할 권리를 보유한다고 밝힘
- 팸은 헤이븐과 그들의 음반사가 대중의 혼란을 마케팅 전략의 핵심 부분으로 삼았다고 비난함,그들은 조자 스미스의 보컬인지에 대한 의혹이 제기되자 혼란을 바로잡기는커녕 이를 키우도록 방치했다고 함
- 수년간 헤이븐이라는 이름으로 음악을 만들어 온 젊은 여성 뮤지션이 신인 AI 그룹과 이름이 같다는 이유로 AI 라는 비난을 받으며 더욱 혼란스러운 상황이 발생하기도 했음
- 팸은 단 한 명의 아티스트나 한 곡의 노래보다 더 큰 문제라고 함
- 팸은 대중이 AI 콘텐츠 소비 여부를 선택할 수 있도록 AI 콘텐츠를 명확하게 표시해야 하며, 저작물이 AI 훈련에 사용되는 것을 받아들이는 창작자에게는 그에 상응하는 공로와 보상을 제공해야 한다고 주장함
- 정부와 기업이 AI 를 주도하려는 경쟁에서 부수적 피해를 입은 창작자들의 처우 개선을 강조하며, 이번 사례를 통해 모두가 나서서 방어선을 구축해야 하는 이유를 명확하게 보여준다고 함
- 11 월 중순, AI 가 제작한 세 곡이 전 세계 차트 정상을 차지함. 브레이킹 러스트(Breaking Rust)의 〈워크 마이 워크〉(Walk My Walk)와 〈리빙 온 버로우드 타임〉(Livin' on Borrowed Time)은 스포티파이 미국 바이럴 차트 1 위를 차지함. JW "브로큰 베테랑"(Broken Veteran)의 네덜란드 반이민자 관련 곡 '〈 세이 노노노 투 언 어사일럼 시커스 센터〉(We Say No, No, No to an Asylum Seekers' Centre)는 스포티파이 글로벌 바이럴 차트 1 위를 차지함
- 7 월에는 그룹 '벨벳 선다운'(Velvet Sundown)이 화제가 되어 몇 주 만에 스포티파이에서 100 만 회 이상 재생되었지만, AI 가 만든 것으로 밝혀진 바 있음

[영국] 유명 가수가 되면 조기 사망 위험이 높아진다는 연구 결과 발표 36)

- 유명 가수로 스타덤에 오르는 것은 실제로 조기 사망 위험을 높인다는 연구가 발표됨
- 유럽과 미국의 가수들을 분석한 결과, 명성을 얻은 가수들은 덜 알려진 가수들보다 평균적으로 약 5 년 일찍 사망하는 것으로 나타남. 이는 직업의 생활 방식보다는 명성 그 자체가 주요 원인임을 시사함
- 분석 결과, 유명 밴드의 리드 싱어보다 명성을 얻은 솔로 가수들이 더 영향을 받으며, 이는 스타의 삶 속에서 더 많은 노출과 압박감, 정서적 지지를 덜 받았기 때문일 것으로 보임

36) 출처 : https://www.theguardian.com/science/2025/nov/25/being-famous-singer-raises-risk-early-death-research

- 독일 비텐/헤르데케 대학교의 성격, 심리학, 진단학 교수이자 이 연구의 수석 저자인 미하엘 더프너(Michael Dufne)는 유명 음악가들이 실제로 조기 사망 위험에 처해 있다는 것을 시사하기 때문에 우려스럽다고 밝힘. 그는 이들의 평균 수명이 4.6 년 더 짧았다고 덧붙임
- 시기별로 화려했지만, 짧은 인생을 보낸 스타가 있음. 2010 년대에만 해도 에이미 와인하우스(Amy Winehouse), 휘트니 휴스턴(Whitney Houston), 프린스(Prince), 조지 마이클(George Michael), 키스 플린트(Keith Flint)가 있음. 이런 유명 가수들이 젊은 나이에 세상을 떠나면 언론의 관심이 뜨거움
- 명성이 조기 사망 위험에 미치는 영향을 조사하기 위해 더프너와 그의 동료들은 324 명의 유명 솔로가수 또는 리드보컬을 선정하고, 이들을 연령, 성별, 국적, 민족, 음악 장르가 같은 덜 유명한 음악가들과 비교함. 적정한 수를 확보하기 위해 1950 년에서 1990 년 사이에 활동했던 아티스트에 한정함
- 가수 대부분은 미국 출신의 백인 남성 록 가수였음. 흑인은 19%에 불과했고 여성은 16.5%였음. 가장 나이 많은 사람은 1910 년생이었고 가장 어린 사람은 1975 년생이었음. 절반 이상이 밴드 활동을 함
- 연구 결과, 유명 가수들은 일반적으로 75 세까지 살았고, 덜 유명했던 가수들은 평균 79 세까지 살았음. 밴드 멤버는 솔로가수보다 사망 위험이 26% 낮았고, 전반적으로 유명 가수들은 덜 유명했던 가수들보다 사망할 가능성이 33% 더 높았음. 이는 가수들이 급속도로 명성을 얻으면 사망 위험이 커졌다는 사실이 드러내며, 이는 명성 자체가 조기 사망의 원인이라는 의혹을 더욱 강화함
- 더프너는 명성과 조기 사망의 관계를 이해하기 위해서는 더 많은 연구가 필요하다고 말함. 끝없는 대중의 감시, 사생활 침해, 공연에 대한 압박, 음주와 약물 남용 등이 영향을 미쳤을 가능성이 높다고 함
- 기질이나 어린 시절의 안타까운 경험과 같은 다른 요인들이 이미 명성을 추구할 위험에 처해 있던 사람들을 유명해지도록 이끌었을 가능성도 있음
- 오늘날 스타들이 무엇을 해야 하는지 묻자, 더프너는 약물을 쉽게 구할 수 있고 가까운 친구 및 가족과의 깊은 고립 속에서 투어 생활이 얼마나 건강에 해로울 수 있는지 이해하는 것이 중요하다고 답함
- 웨스트민스터 대학교의 강사이자 2020 년 저서 〈음악이 당신을 아프게 할 수 있는가?: 음악적 야망의 대가 측정〉(Can Music Make You Sick?: Measuring the Price of Musical Ambition)의 공저자인 샐리 앤 그로스 박사(Dr Sally Anne Gross)는 책에서 소셜 미디어가 장악하고 명성이 개인을 고립시키는 극도로 경쟁적인 음악 제작 세계를 다룸. 그녀는 명성이 독이 되는 것 같다고 덧붙임

[스웨덴] 스웨덴 크리스마스 송 흐름, 전통에서 현대 팝으로 이동 37)

- **스웨덴의 음악 저작권 단체 Stim 이 발표한 2025 년 가장 수익을 낸 '크리스마스 시즌 인기 곡' 순위에서, 오랫동안 국민적 사랑을 받아온 스웨덴 팝 듀오 Triad 의 "Tänd ett ljus"가 1 위 자리에서 밀려났음**
  - 조사 결과, 미국 팝 가수 Ariana Grande 의 "Santa Tell Me"가 1 위에 올랐으며, 이 곡의 프로듀서 겸 작곡가 중에는 스웨덴 출신의 프로듀서 겸 작곡가 Ilya Salmanzadeh 도 포함
  - Triad 의 "Tänd ett ljus"는 이번에 2 위로 밀렸고, 이어 Tommy Körberg 과 Sissel Kyrkjebø 의

37) 출처 : https://www.svt.se/kultur/klassiska-jullaten-petas-ned-pa-listan

듀엣곡 Julen är här 이 3 위에 올랐음. 그 밖에 Björnzonen 의 "A Christmas Song"과 Thomas Stenström 의 "Ser du månen där du är ikväll" 등도 상위권에 포함

- Stim 측은 이번 순위 결과에 대해 "스웨덴 작곡가들의 국제적인 성공이 크리스마스 시즌 송에도 반향을 일으키고 있다"라며, "전통적이고 익숙한 곡이 현대 팝으로 대체되는 흐름이 나타나고 있다"라고 밝혔음. 이번 발표는 곧 다가올 연말연시에 스웨덴 대중음악계에서 '새로운 캐럴(크리스마스 노래) 시대'가 열리고 있음을 보여주는 지표라는 평가가 나옴

|그림 13| 아리아나 그란데

[스웨덴] 노벨 만찬, 스웨디시 하우스 마피아 음악 채택 38)

- **스웨덴 스톡홀름에서 12 월 10 일 열리는 Nobel Banquet(노벨 만찬)에서, 스웨덴 출신 댄스 음악 그룹 스웨디시 하우스 마피아(Swedish House Mafia)의 곡이 특별 연주곡으로 채택돼 화제가 되고 있음**
  - 이번 만찬의 음악 프로그램을 책임지는 작곡가 Jacob Mühlrad 는 "새롭게 작곡한 음악들과 함께 Swedish House Mafia 의 히트곡 One 의 오케스트라 해석 버전을 연주할 것"이라 밝혔음. 또한, Mühlrad 는 올해 노벨상 수상자들을 기리는 세계 초연 신작인 'Superposition'을 통해 양자 물리학을 주제로 한 실험적 음악을 선보일 예정이며, 이는 이번 만찬의 하이라이트 중 하나로 꼽힘. 퍼커션 연주는 Adélaïde Ferrière 가 맡음
  - 연주에는 스톡홀름 콘서트 오케스트라와 보컬 하모니 오케스트라가 함께하며, 오케스트라 지휘는 소피아 위니아르스키가, 합창과 목관 연주는 지휘자 프레드릭 말름버그와 목관 연주자 마그누스 홀맨더가 담당. 무대 시각효과는 비주얼 아티스트 알렉산더 웨슬리가 담당
  - 이번 결정은 지난 수십 년 동안 전통 클래식 중심이었던 노벨 만찬의 음악 프로그램에 현대 팝과 EDM 요소가 본격적으로 도입된 예로, 음악계와 대중문화계 모두의 관심을 받고 있음

38) 출처 : https://swedenherald.com/article/swedish-house-mafia-music-at-the-nobel-banquet

|그림 14| 스웨디시 하우스 마피아(Swedish House Mafia)

패션

[태국] 총리 부인이 태국 소프트파워 홍보를 위해 선택한 지갑 39)

- **2025 경주 APEC 정상회의 당시 아누틴 찬위라군 총리와 동반한 부인 타나논 니라밋 여사가 들고 갔던 태국 수제 지갑이 다시 화제를 모으고 있음**
  - 정교하게 세공된 총리 부인의 지갑은 태국 난 지방에 정착한 소수민족 야오족의 특산품을 5 대째 이어오고 있는 '도이 실버 팩토리(Doi Silver Factory Co., Ltd.)'의 제품으로 알려졌음
  - 지갑은 지름 약 10 ㎝, 두께 약 4 ㎝ 에 15 ㎝ 끈이 달려 있으며 은으로 정교하게 세공되어 있음
  - 지갑에 새겨진 모든 문양은 과거 번성했던 태국의 이야기와 기술, 장인정신을 담고 있음
  - 핌폰 룽라차따와닛 도이 실버 팩토리 부사장은 이 가방이 420 년 전 아유타야 왕조의 예술과 문화에서 영감을 받아 제작한 '스리 아유타야 컬렉션' 중 하나라고 밝혔음
- **이번 APEC 정상회의에 참석한 타나논 여사의 모습이 조명 받고 언론과 온라인을 통해 퍼지면서 양국 간에 훈훈한 보도가 이어지기도 했음**
  - 현지에서는 총리 부인이 세계적인 무대에서 태국 소프트파워를 선보여 홍보에 도움이 될 것으로 기대하고 있음

|그림 15| 스리 아유타야 컬렉션 지갑 / 양구 정상들

[스웨덴] 스웨덴 아웃도어 Klättermusen, 한국 유통사 인수 40)

- **스웨덴의 프리미엄 산악스포츠 의류·장비 브랜드 Klättermusen 이 한국 유통 파트너사 AYL 을 인수해 새 법인 Klättermusen Korea 를 출범했음. 이번 인수는 Klättermusen 의 글로벌 확장 전략의 일환으로, 아시아 시장 특히 한국에서의 유통 및 매출 기반을 강화하려는 의도로 해석**
  - AYL 은 지난 9 년간 Klättermusen 의 한국 내 독점 수입 및 유통을 담당해 왔으며, 인수 후에도 기존 직원과 매장 운영 체제가 유지됨. 현재 서울을 포함해 직영 매장 7 곳과 백화점 및 아웃도어 매장 내 샵인샵

39) 출처 : https://www.dailynews.co.th/news/5291443
40) 출처 : https://kr.fashionnetwork.com/news/Klattermusen-buys-south-korean-distribution-partner%2C1785278.html

(shop-in-shop) 27 곳을 운영 중이며, 직원 수는 약 34 명

- Klättermusen Korea 는 2026 년 안에 매장 2 곳을 추가로 오픈할 계획이며, 향후 5 년 내에 약 10 개의 플래그십 스토어를 새로 열어 한국 시장 내 입지를 넓히겠다는 포부를 밝혔음
- 이번 인수 배경에 대해 Klättermusen 의 최고경영자(CEO) Gonz Ferrero 는 "한국의 장인정신과 기능적 혁신을 중시하는 문화가 Klättermusen 의 브랜드 철학과 일치한다"고 설명하면서, "한국 시장과 함께 성장할 수 있다는 점에서 매우 중요한 결정"이라고 밝혔음
- 한편, 한국 스포츠·아웃도어 의류 시장은 최근 건강과 웰빙, 자연 친화적 라이프스타일에 대한 관심이 높아지며 빠르게 성장 중. Klättermusen 측은 친환경 소재 사용과 내구성 강조라는 브랜드 강점을 바탕으로, 증가하는 한국 소비자 수요에 대응한다는 계획. 특히, 한국의 아웃도어 및 스포츠웨어 시장이 건강·웰빙, 자연 친화적 라이프스타일 중심으로 빠르게 성장 중이라는 점에서 Klättermusen 의 전략은 타이밍이 적절하다는 분석

|그림 16| 스웨덴 아웃도어 Klättermusen

[브라질] 상파울루서 'Moda Tech 2025' 개막, 패션·기술 융합 트렌드 조명 41)

브라질 패션계의 미래, 'Moda Tech 2025'

- 기술·지속가능성·문화 다양성의 교차점을 실험하는 전시 'Moda Tech 2025'가 11 월 20 일부터 30 일까지 상파울루 중심부 Pivô 갤러리에서 개최됨
- 이번 전시는 기존의 런웨이 중심 패션쇼 형식을 벗어나, LED 기반 몰입형 영상 설치물, 3D 프린팅 작품, AI 활용 디자인, 12 개의 신진 디자이너 컬렉션을 결합한 '피지탈(phygital)' 전시 방식을 선보임

12 명의 차세대 디자이너, 기술·지속가능성 중심 디자인 진행

- 기획·큐레이션 총괄 책임자 가브리엘라 스플렌도리(Gabriela Splendore)는 "Moda Tech 에서 말하는 기술은 SF(공상과학)가 아니라 디자인·제작 전 과정을 변화시키는 실질적 도구"라고 설명함
- 전국에서 400 여 명이 지원한 가운데 선정된 12 명의 디자이너는 3 개월간 비토리누 캄푸스(Vitorino Campos)의 멘토링을 거쳐 각자 두 벌의 룩을 완성함. 브라질 하이엔드 패션 디자이너인 Vitorino Campos 는 다수의 런웨이 경험을 바탕으로 멘토로 참여했으며, "기술과 패션이 불확실한 미래를 상상하도록 만들 때,

41) 출처 : https://harpersbazaar.uol.com.br/moda/moda-tech-2025-moda-e-tecnologia-em-exposicao-em-sao-paulo

집단적 협업이 새로운 가능성을 연다"라고 언급함

- 멘토링 과정은 대면·온라인·그룹·개별 세션을 모두 포함해 색감·텍스처·볼륨·실루엣 등 디자인 요소의 정교함을 한층 강화함

지속가능성·지역성·정체성 확장... 브라질 패션의 '새로운 해석' 등장

- 디자이너 자우 비에이라(Jal Vieira)는 지속가능성을 환경에 국한하지 않고, 사회·경제·인종적 차원까지 확장한 작업을 선보임. 3D 프린팅을 연상시킬 만큼 정교한 '칼 절개 (navalhado, hand-cut)' 수작업 디테일과 체스판을 떠올리게 하는 격자무늬 패턴을 결합해, 흑인으로서 살아가는 삶의 전략과 현실을 상징적으로 표현함
- 디자이너 마르끄 안드라지(Marc Andrade)는 아마존의 민물고기 피라루쿠(pirarucu) 가죽과 비늘을 활용해 아마존 지역 공예와 폐기물 재활용을 연결한 룩을 제작함. 비늘 공예는 '세레이아 다 뻬냐(Sereia da Penha)'라 불리는 여성 공예가들의 작업에서 영감받았다고 밝힘
- 디자이너 에리꾸 발렝싸(Erico Valença)는 브라질 북동부 나따우(Natal) 출신으로, 현지 장인과 함께 수공예 자수·크로셰를 활용하여 두 벌의 룩을 완성함. 작품은 브라질 잠부(jambo)나무의 계절 변화를 상파울루 도시 맥락에 맞춰 재해석하며, 가족사·기억·브랜드 정체성 재정립을 동시에 담아냄

신세대 디자이너들의 메시지: '기술은 도구, 수공예 작업은 핵심 기술'

- 디자이너 마리아 크리스뚜(Maria Cristo)는 집 안의 물건과 섬유 공예를 '기억의 파편'으로 삼아 크로셰·마크라메·펠트·니트 텍스처를 중첩한 작품을 제시함
- 디자이너 소피아 바세만(Sofia Wasserman)는 영화 '매트릭스(Matrix)' 세계관에서 영감받아 젠더 해체·자연·미래주의를 주제로 한 전반적 녹색 톤의 컬렉션을 선보임
- 디자이너 카시아니 글로리아(Cassiane Gloria)는 브라질 비디갈(Vidigal) 지역과 카니발 문화를 바탕으로, 밀·만지오까(카사바) 기반 소재의 3D 프린팅 패션을 제시함. 이는 브라질의 전통 축제·정체성·기술 혁신을 잇는 지속 가능한 모델로 평가됨
- 아뜰리에 아마랄 아담스(Ateliê Amaral Adams)·안드레(André)·사바나(Savana)의 팀은 작품 '프랑켄슈타인'을 모티프로 디지털 시대의 인간성과 기술의 긴장 관계를 해석한 두 벌의 실험적 드레스를 발표함. 드랙퀸 의상 제작 경험을 기반으로 다양한 소재와 기법을 결합했으며, "기술의 시대에도 인간의 손기술은 대체할 수 없다"라는 의미를 강조함

|그림 17| 'Moda Tech 2025' 전시 컬렉션

통합(정책·기타)

[심천] 텐센트 자체 개발 혼위안(混元) 3D 콘텐츠 AI 창작 플랫폼 글로벌 버전 공식 출시 [42]

- **지난 11 월 26 일, 텐센트 자체 개발 AI 모델 기반 혼위안(混元) 3D 콘텐츠 AI 창작 플랫폼이 글로벌 버전 공식 출시하여 글로벌 사용자에게 서비스 제공함**
  - 이는 텐센트가 자사가 국내에서 쌓았던 AI 기술 역량을 글로벌 개발자들에게 공개하고, 3D 소스 제작의 문턱을 낮추어 글로벌 게임 및 콘텐츠 창작자들에게 생산 효율을 높이는 새로운 툴을 제공함
  - 혼위안(混元) 3D 콘텐츠 AI 창작 플랫폼 글로벌 버전에는 텐센트에서 연구 개발한 최신 3D 생성 모델을 탑재했으며, 원래 모델링 전문가가 며칠 동안 작업해야 했던 모델링 프로세스를 단 몇 분으로 단축했음. 사용자는 플랫폼에 문자 입력, 사진, 초벌 스케치 업로드 등을 통해 질이 높은 3D 작품을 생성할 수 있음
  - 텐센트에서 공개된 데이터에 따르면, 혼위안 3D 는 글로벌 인공지능 오픈 소스 플랫폼 Hugging Face 의 커뮤니티에서 다운로드 수가 300 만 회를 돌파했고 글로벌 개발자, 창작자들이 가장 선호하는 3D 오픈 소스 모델 중의 하나로 인정받았음. 현재 글로벌 유저는 매일 콘텐츠 20 회 무료 생성 가능하며, 텐센트 클라우드를 통해 혼위안 3D 모델을 접속하는 기업 사용자는 3D 자산 생성에 사용할 수 있는 무료 포인트 200 개를 받을 수 있음

[태국] 방콕에서 열린 포럼에서 K-뷰티와 태국 콘텐츠 산업 협력 모색 [43]

- **헤럴드미디어그룹과 주한 태국대사관이 공동 주최한 '2025 한국-태국 경제협력포럼(IGNITE Thailand-Korea Business Forum Bangkok)'이 11 월 17 일 태국 방콕 그랜드하얏트에라완 호텔에서 열렸음**
  - 이 자리에서 각 연사들은 K-뷰티와 한국 콘텐츠의 세계적인 성공을 태국에서 떠오르는 창조산업과 함께 활용해 아시아 창조경제를 재편하자는 야심 찬 협력의 청사진을 제시했음
  - 퓨리토서울의 조인제 대표는 K-뷰티를 단순한 화장품 이상의 것으로 정의하며, "혁신, 창의성, 그리고 문화적 연결이 어우러진 이야기"라고 설명했음
    - 한국 뷰티 산업의 성공은 코스맥스와 콜마를 비롯해 4,000 개 이상의 최고 ODM/OEM 기업을 보유한 독특한 구조적 생태계에서 비롯되며, 이는 신속한 제품 개발과 상용화를 가능하게 함
    - 이러한 '개방형 R&D' 모델을 통해 중소기업 브랜드도 틱톡·인스타그램 같은 온라인 플랫폼을 통해 포착한 최신 트렌드를 기반으로 제품을 신속하게 출시할 수 있음
    - 조 대표는 K-뷰티 동남아시아 진출을 위해 태국을 "매우 중요한 전진 기지"로 규정했으며, 코스맥스를 비롯한 기업들이 이미 태국에 생산 시설을 구축했다고 언급했음. 이어서 태국에서 급성장 중인 T-뷰티 산업과 천연 화장품 원료 공급지로서의 태국의 잠재력, 그리고 문화 콘텐츠 공동 제작을 중심으로 한 협력 기회를 제안했음

42) 출처 : http://www.gamelook.com.cn/2025/12/583139
https://baijiahao.baidu.com/s?id=1849846688273597587&wfr=spider&for=pc
43) 출처 : https://www.nationthailand.com/news/world/40058379

- 2022 미스유니버스 태국 출신이자 유명 뷰티 인플루언서인 안나 쓰아응암이암은 K-뷰티가 태국 소비자 행동에 미치는 "막대한 영향력"에 대해 말했음
  - 그녀는 이제 태국 여성들이 화장보다 건강과 피부 관리를 우선시하고 있다고 말했으며, 이러한 추세가 한국의 뷰티 철학에 직접적인 영향을 받았다고 덧붙였음
  - 태국 브랜드들은 인삼 같은 한국산 원료를 사용하거나 피부 본연의 아름다움을 강조하는 한국식 메이크업 스타일을 도입하는 방식으로 대응하고 있음
- 태국 창조경제진흥원(CEA)의 차크릿 핏양꾼 이사는 또 다른 중요한 협업 영역으로 콘텐츠 산업이 부상하고 있다고 말했음
  - 태국의 창조경제 규모가 450 억 달러(GDP 의 약 8%)에 달하며, 100 만 명의 크리에이터를 고용하고 있다고 밝혔음. 세계은행은 창조산업을 태국의 미래 경제 발전에 가장 중요한 5 대 분야 중 하나로 꼽았음
  - 태국 콘텐츠 산업(광고 포함)은 30 억 달러 이상의 매출을 창출해, 디지털 서비스·OTT 플랫폼·미디어 분야에 상당한 파급 효과를 창출하고 210 억 달러 규모의 엔터테인먼트·미디어 산업에 기여하고 있다고 함
  - 또한 태국은 해외 제작사들이 태국에서 로케이션 할 경우 투자 금액의 최대 30%까지 현금 환급을 제공하고 있으며, 한국 파트너와의 공동제작 기회를 적극적으로 모색하고 있음
- 워크포인트 엔터테인먼트의 프로듀서 겸 영화감독인 위랏 헹콩디는 콘텐츠 협업에 있어 "글로벌하게 생각하고, 지역적으로 행동하라(Think Global, Act Local)"라는 접근방식을 제안했음
  - 그는 태국 콘텐츠가 높은 인기와 문화적 유사성을 갖고 있는 동남아시아 시장에서 경쟁 우위에 있다고 강조했음
  - 특히, 그는 태국이 세계 제작을 주도하는 분야가 '보이 러브(Boy Love)' 드라마 장르라고 말했으며, 이 장르가 한국 투자의 성공적인 진입점이 될 수 있다고 했음
  - 이러한 문화 교류는 이미 가시적인 경제적 효과를 입증했음. 위랏 감독은 한국에서 촬영한 태국 영화 〈헬로 스트레인저(Kuan meun ho, Hello Stranger)〉를 언급했으며, 이 영화가 태국의 방한 관광산업을 크게 활성화시켰다고 설명했음
- 유튜브에서 '장지후'로 알려진 고온라인(Go Online)의 CEO 겸 설립자 아이야팟 완카위산트 씨는 태국 인구 전반에 걸쳐 K-컬처가 깊이 침투하고 있음을 강조했음
  - 그녀는 한국의 문화 생태계가 식습관부터 뷰티 루틴까지 모든 것에 영향을 미치는 '감성적인 문화 학습'을 제공한다고 칭찬했으며, 이제는 태국 소비자들이 많은 단계의 스킨케어 루틴을 따르고 있으며, PDRN(폴리데옥시리보뉴클레오티드나트륨)과 같은 혁신적인 성분을 적극적으로 찾고 있다고 언급했음
  - 대한민국 문화체육관광부로부터 우수 K-인플루언서상을 수상한 아이야팟 씨는 한국 문화 콘셉트를 홍보하는 글로벌 인플루언서들에 대한 지속적인 지원을 촉구했음
  - 그녀는 이러한 인플루언서들이 양국 시장을 연결하는 중요한 가교 역할을 한다고 주장했음
- 이번 포럼에서는 양국 문화교류가 단순한 엔터테인먼트를 넘어 콘텐츠·뷰티·라이프스타일·관광이 교차하는 정교한 생태계로 발전했으며, 이를 통해 두 나라 모두 글로벌 소프트파워를 확대하고 상당한 경제적 이익을 창출할 수 있다는 점을 강조했음
- 한편 한국 기업 대표단은 11 월 18 일 정부 청사에서 아누틴 찬위라꾼 총리를 예방하고 한국 기업인들의 태국 투자 활성화를 위한 의견을 교환했음

|그림 18| 아누틴 총리와 이학영 국회 부의장 / 회의 모습

[태국] 저소득층 대상 인터넷 보조금 지급 [44]

- **태국 국가방송통신위원회(NBTC)는 아누틴 정부가 추진 중인 정부 보조금 정책 '콘라크릉(반반씩 부담)'의 일환으로 저소득층의 인터넷 접근성 확대를 목표로 하는 '넷 콘라크릉(인터넷 반반씩 부담)' 시행안을 내각에 제출할 것이라고 밝혔음**
  - NBTC 는 전국 이동통신사들과 협력해 전국 복지카드 소지자 1,400 만 명을 대상으로 3 개월간 월 160 바트(약 7,000 원)의 요금으로 40GB 인터넷 서비스를 제공할 예정임
  - 사업 예산은 NBTC 가 추진 중인 보편의무서비스기금(USO: Universal Service Obligation Fund)를 통해 조달될 것임
  - 내각 승인을 조속히 받으면 연말 전부터 등록이 가능할 것으로 예상됨

[뉴욕]'K-Pop Demon Hunters' 효과: 뉴욕 퍼레이드 및 주얼리 시장 확장 [45][46][47]

- 넷플릭스 영화 〈K-Pop Demon Hunters〉의 글로벌 흥행이 한국 전통문화 모티프 기반 국립중앙박물관 굿즈의 인기와 미국 뉴욕의 대표 문화 행사인 땡스기빙 퍼레이드의 변화를 이끌며, K-콘텐츠의 강력한 IP 확장력을 입증
- 〈K-Pop Demon Hunters〉 속 사자보이가 착용한 갓 모티프와 한국 설화 속 행운의 상징인 까치, 호랑이 디자인이 큰 인기를 얻으며 국대 장신구 브랜드 (MIK, Studio Ohuuu 등)에 중동, 사우디, 미국, 유럽 등지에서 해외 주문이 급증했으며, 브랜드들은 관련 라인을 'KPop Demon Hunters Jewelry Collection'로 재브랜딩함
- 미국 뉴욕의 제 99 회 메이시스 추수감사절 퍼레이드에서 뽀빠이, 올리브오일 같은 전통 캐릭터가 사라지고, 〈KPop Demon Hunters〉의 호랑이 캐릭터 더피(Derpy), 라부부(Labubu), 〈Stranger Things〉의

44) 출처 : https://www.bangkokpost.com/thailand/general/3138090/internet-subsidy-project-awaits-approval
45) 출처 : https://www.billboard.com/music/music-news/huntrx-golden-2025-macys-thanksgiving-day-parade-1236124374
46) 출처 : https://www.nytimes.com/2025/11/27/nyregion/macys-thanksgiving-day-parade.html
47) 출처 : https://www.nytimes.com/2025/11/27/fashion/jewelry-kpop-demon-hunters-seoul.html

데모고르곤(Demogorgon) 등 최신/글로벌 인기 캐릭터들이 대거 등장

- 현장에서도 더피와 라부부 풍선에 대한 관람객들의 환호와 관심이 높았음. 한국 전통문화 모티프가 콘텐츠, 주얼리 판매, 글로벌 팬덤으로 확장되며 이는 패션, 굿즈, 관광, 행사, 경제효과로 이어지는 사례임
- 과거 머라이어 캐리, 테일러 스위프트, 해리 스타일스 등 당대를 대표하는 팝 스타들이 메이시스 추수감사절 퍼레이드 무대에서 공연했으며, 이번에는 영화 〈KPop Demon Hunters〉의 OST 인 "Golden"을 그룹 HUNTR/X 가 선보임
- 메이시스 추수감사절 퍼레이드는 단순히 백화점의 홍보 행사를 넘어, 미국 대중문화와 엔터테인먼트 산업의 트렌드를 보여주는 거대한 무대로서 미국 대중문화가 세계 팬덤 기반 IP 를 적극적으로 수용하는 흐름
- 현재 〈Kpop Demon Hunters〉의 속편 제작과 함께 한국 전통 장신구 노리개 버전도 개발 중이어서, 향후 전통 모티프 기반 상품의 글로벌 수요가 더욱 확대될 것으로 전망

[영국] 2025 년 영국 예산안 발표와 창조산업 48)

- 영국 정부는 11 월 27 일(목) 2025 년 예산안을 발표함. 예산안 중 창조산업(Creative Industry)와 관련된 부분을 정리함
- 정부는 2029-30 년까지 R&D 투자를 연간 226 억 파운드(한화 약 43 조 8,4440 억 원)로 확대할 계획임을 재확인했으며, 영국연구혁신기구(UKRI)는 산업 전략의 8 대 우선 분야 지원에 약 90 억 파운드(한화 약 17 조 4,600 억 원)를 배정할 예정임
- 또한, 산업 전략에서 발표된 영국연구혁신기구의 5 억 파운드(한화 약 9,700 억 원) 규모 R&D 미션 가속 프로그램(R&D Missions Accelerator programme)이 영국 문화 자산에서 경제적 수익을 창출하기 위한 과제를 공시할 것이라고 밝힘
- 이와 함께, 중소기업은 이제 영국 국세청(HMRC)에서 R&D 세액 공제 신청을 제출하기 전에 관련 내용을 명확하게 확인할 수 있게 됨. 맞춤형 사전 보증 서비스는 2026 년부터 시범 운영될 예정임
- 창조산업 기업들은 다른 분야보다 R&D 기회를 발굴할 가능성이 훨씬 더 높은 것으로 나타나, 이러한 지원책이 해당 분야의 성장 잠재력에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다고 함
- 재무부는 예산안과 함께 스타트업과 규모 확장 기업 관련 지원을 설명하는 '영국의 창업가 정신'(Entrepreneurship in the UK)이라는 보충자료도 발표함. 성공적인 기업으로 성장할 가능성이 있는 연구에 15 억 파운드(한화 약 2 조 9,100 억 원)가 투자됨
- 창조산업을 위한 주요 개입 중 하나로, 정부는 영국 기업 은행(British Business Bank)에 기존 금융 보증을 통해 지식재산권(IP) 담보 대출을 지원할 수 있는지 조사해 달라고 요청함. 이는 청조산업에 긍정적인 영향을 미치며, 창의산업개발위원회(Creative PEC) 연구원들이 창조산업 국가 현황 보고서(Creative Industries State of the Nations report)에서 제시한 권고 사항과도 부합함
- 벤처캐피털 트러스트(Venture Capital Trust)와 기업투자제도(Enterprise Investment Scheme)의

48) 출처 : https://pec.ac.uk/blog_entries/autumn-budget-2025-digest

투자 한도가 1 천만 파운드(한화 약 194 억 원)로 상향 조정되고, 지식집약기업(Knowledge Intensive Companies)의 경우 2 천만 파운드(한화 약 388 억 원)로 상향 조정됨. 이는 창업 단계를 넘어선 창조산업 기업에 도움이 될 수 있음

- 다만, 고성장 기업으로 자금을 재분배하기 위해 벤처캐피털 트러스트 소득세 감면은 30%에서 20%로 축소됨. 벤처캐피털 트러스트는 소규모 고위험 기업을 대상으로 설계되었기 때문에 지식재산권(IP)에 더 의존하는 창조산업 기업에 영향을 미칠 수 있음. 앞서 언급한 영국 기업은행의 자금 조달 및 지식재산권 관련 업무 발표를 통해 이러한 부담을 덜 수 있을 것으로 예상됨
- 성장 및 기술 세금(Growth and Skills Levy)에 7 억 2,500 만 파운드(한화 약 1 조 4,065 억 원)가 지원될 예정이며, 25 세 미만 자격 요건을 갖춘 근로자에게는 중소기업 견습 프로그램이 전액 지원됨
- 정부는 견습 제도를 간소화할 수 있는 몇 가지 방안을 제시했는데, 여기에는 징수금 만료 기간을 24 개월에서 12 개월로 단축하는 것이 포함됨. 견습생 채용을 희망하는 창조산업 내 중소기업에 징수금을 더욱 신속하게 재분배하는 효과가 있을 수 있음
- 또한 견습생들은 최저 임금을 6% 인상하여 시간당 8 파운드(한화 약 15,520 원)로 받게 됨
- 정부는 권한 이양의 하나로 영국 시장들에게 관할 구역 내 숙박 시설에 대한 방문객 부담금을 도입할 수 있는 권한을 부여하기로 함. 이 조치에 대한 협의가 현재 진행 중이며, 마감일은 2026 년 2 월 18 일임
- 잉글랜드 내 7 개 기관에 대한 통합 합의안도 발표됨. 런던 외곽 6 개 영국 경영 컨설팅 협회는 여름에 발표된 1 억 5 천만 파운드(한화 약 2,910 억 원) 규모의 크리에이티브 플레이스 펀드(Creative Places Fund)에서 각각 2 천 5 백만 파운드(한화 약 485 억 원)의 지분을 받게 되며, 이 펀드는 시장들이 각 지역 전체에 재정, 멘토링 및 네트워킹 기회를 확대하는 데 도움이 될 것임
- 정부는 또한 산업 전략에 언급된 계획된 북부 성장 지대(Northern Growth Corridor)에 대한 자세한 내용을 제공함. 해당 지역은 창조 산업을 포함한 8 개 우선 산업 전략 부문의 잠재력을 극대화할 것이며, 정부는 지역 기업 및 정책 입안자들과 협력하여 투자 기회를 창출할 것임
- 정부는 스코틀랜드와 웨일즈에 AI 성장 특구를 설립할 예정임. 정부는 북웨일즈에 대한 기존 발표에 이어 남웨일즈에도 향후 10 년간 5,000 개의 일자리를 창출할 새로운 성장 특구를 발표함. 웨일즈 기업들은 신기술의 확장 및 상용화를 위한 지원을 받게 되며, 영국연구혁신기구(UKRI)는 학계 기업가들이 연구를 기반으로 개발할 수 있도록 연간 400 만 파운드(한화 약 77 억 6 천만 원)를 투자할 예정임
- 또한 예산안은 8 개 산업 전략 우선 분야 전반에 걸쳐 AI 도입을 촉진하기 위한 AI 부문 챔피언 임명 공약을 재확인하며, 비즈니스 및 전문 서비스 부문과 첨단 제조업 부문에 임명자를 발표했지만, 창산조업 챔피언은 아직 발표되지 않음

[영국] 2025 년 영국 예산안 발표에 대한 창조산업계 반응 49)

- 영국 문화예술분야 독립 저널인 아츠 프로페셔널(Arts Professional)은 2025 년 영국 예산안 발표에 대한 업계의 실망감을 다룬 기사를 온라인에 게재함
- 레이첼 리브스(Rachel Reeves) 재무장관의 2 차 예산안은 연금과 재산세 개편에 초점을 맞춰져 있으며 창조산업은 거의 관심을 받지 못했다고 함
- 이번 예산안 발표에 앞서 예산책임처(OBR)가 세부 내용을 담은 문서를 실수로 공개했는데, 리브스 장관은 이를 매우 실망스러운 상황이라고 평가하며 기술적 오류라고 밝힘
- 순회 공연에 대한 극장 세액 공제(Theatre Tax Relief) 확대, 음악 스튜디오에 대한 사업세 감면, 예술에 대한 자금 지원 확대 등을 희망하는 업계 전반의 바람에도 불구하고, 리브스는 국가 부채 문제에만 집중했다고 평함
- 리브스는 이번 예산안은 물가상승률을 낮추고 가계에 즉각적인 구제책을 제공할 것이라고 덧붙임
- 정부는 소득세 및 국민보험료 동결을 예정된 2028-29 년 마감 시한을 넘어 2029-20 년까지 연장하기로 함
- 리브스는 7 명의 시장에게 기술, 기업 지원, 인프라 투자에 사용할 130 억 파운드(한화 약 25 조 2,200 억 원)의 유연한 예산을 지원하겠다고 밝힘
- 초등학교 도서관에 대한 기존 1 천만 파운드(한화 약 194 억 원) 지원 공약에 이어 중등학교 도서관에도 동일한 지원책을 500 만 파운드(한화 약 97 억 원)를 지원한다고 발표함
- 중소기업을 위해 25 세 미만 청소년을 대상으로 하는 견습 교육을 완전히 무료로 제공하기 위한 자금 지원을 발표함
- 정부의 새로운 국가 면허 정책 체제에 따라 지방 의회가 술집과 심야 영업장이 더 큰 자유를 누리도록 지원할 것을 약속함
- 하지만 엔터테인먼트 및 호스피탈리티 부문에는 부가가치세(VAT) 인하가 적용되지 않음
- 정부는 전반적으로 창조산업, 예술, 문화, 유산 부문에 대해서는 거의 언급하지 않았으며, 문화·미디어·스포츠부(DCMS)에 대한 신규 또는 추가 투자는 없을 것이라고 함
- 6 월에 발표된 2025 년 지출 검토의 일환으로, 문화·미디어·스포츠부의 전체 지출은 2028/29 년까지 이전 기준 대비 1.4% 감소할 것으로 예상됨
- 리브스의 연설 직후 공개된 전체 예산 문서에서 정부의 새로운 국부 펀드(National Wealth Fund) 등은 노동당이 성장 산업에 대한 민간 투자를 촉진하고자 하는 의지가 강조됨. 이 기금은 성장을 위해 700 억 파운드(한화 약 135 조 8 천억 원) 이상의 민간 투자를 동원하고, 다양한 자본 집약적 프로젝트에 투자하기 위해 총 278 억 파운드(한화 약 53 조 9,320 억 원)의 공공 자본을 제공하며, 국방, 생명 과학, 창조 산업을 포함한 광범위한 현대 산업 전략의 이행을 지원함
- 예산은 웨스트 미들랜드, 잉글랜드 서부, 웨스트 요크셔, 북동부, 리버풀 시티 지역 및 그레이터 맨체스터에

49) 출처 : https://www.artsprofessional.co.uk/news/autumn-budget-2025-reeves-quiet-on-the-creative-industries

1 억 5,000 만 파운드(한화 약 2,910 억 원)의 크리에이티브 플레이스 펀드를 배정한다는 내용을 확정했으며, 각 지역에 2,500 만 파운드(한화 약 485 억 원)가 지원될 예정임

- 작년 봄, 영국 정부는 자격을 갖춘 영화 스튜디오가 2034 년까지 총사업세(gross business rates)를 40% 감면받을 것이라고 발표함. 예산안은 감면 혜택이 현재 수준에서 계속될 것임을 확인시켜 줌
- 한편, 예산안은 2025-26 년 문화·미디어·스포츠부의 일일 자원 지출에 최대 16 억 파운드(한화 약 3 조 1,040 억 원), 장기 자본 지출에 최대 8 억 파운드(한화 약 1 조 5,520 억 원)를 배정하도록 명시됨
- 예산안 발표에 앞서, 캠페인 포 더 아츠(Campaign for the Arts)의 설립자 잭 갬블(Jack Gamble)은 전국적으로 예술계 경력의 공급, 접근성과 지속가능성에 심각한 위협이 존재한다는 점을 지적하며, 창조 산업에 대한 세제 혜택 확대를 촉구함
- UK 음악협회(UK Music)은 소매, 접객, 레저 부문의 지원책을 녹음 스튜디오까지 확대해야 한다고 주장함. 톰 키엘(Tom Kiehl) 최고경영자는 녹음 스튜디오에 사업세 감면으로 생명줄을 제공하여 녹음 스튜디오가 번영하고 경제 성장에 기여할 기회를 제공할 것을 촉구함
- 영국 극장협회(UK Theatre)와 런던 극장협회(Society of London Theatre)는 기부금 세액 공제를 통해 문화 자선 단체에 대한 대규모 개인과 기업 기부를 자극할 수 있도록 제안함
- 메이킹 뮤직(Making Music)은 영국 오케스트라 협회(Association of British Orchestras), UK 뮤직(UK Music), 음악가 연합(Musicians' Union) 등과 함께 합창단도 혜택을 받을 수 있도록 오케스트라 세금 감면 자격 기준 변경을 요청했으나 발표되지 않음

[영국] AI 는 농담을 이해하지 못한다는 연구 결과 발표 [50]

- 영국과 이탈리아 대학의 전문가들은 대규모 언어 모델(LLM)이 말장난을 이해하는지 조사해 왔으며, 그 결과 부족한 점을 발견했다고 밝힘
- AI 연구에 따르면, 재치 있는 말장난과 재치 있는 헤드라인을 쓰는 코미디언들은 당분간 조금은 안심할 수 있을 것으로 보임
- 웨일스 남부 카디프 대학교(Cardiff University)와 카 포스카리 베네치아 대학교(Ca' Foscari University of Venice) 연구팀은 대규모 언어모델형 AI 가 말장난의 구조는 파악했지만, 농담의 본질을 제대로 이해하지 못했다는 결론을 내림
- 연구팀이 테스트한 예시는 다음과 같음: "저는 예전에 코미디언이었지만, 제 삶은 농담이 되었습니다." 이 문장을 "저는 예전에 코미디언이었지만, 제 삶은 혼란스러워졌습니다."로 바꿔도 AI 는 여전히 말장난의 존재를 인지하는 경향이 있었음
- "긴 동화는 용을 뜻하는 경향이 있다"라는 표현을 시도하며, "용"을 "연장하다"나 심지어 무작위 단어로 바꿔도 AI 는 말장난이 있다고 생각하는 듯했음
- 카디프 대학교 컴퓨터 과학 및 정보학부의 호세 카마초 콜라도스 교수(Prof Jose Camacho Collados)는

50) 출처 : https://pec.ac.uk/blog_entries/autumn-budget-2025-digest

이 연구 결과가 대규모 언어모델이 유머 감각에 취약하다는 것을 보여준다고 주장함

- 일반적으로 대규모 언어모델은 학습한 내용을 기억하는 경향이 있다고 함. 그래서 기존의 언어유희를 이해하지만, 그렇다고 해서 그 언어를 진정으로 이해한다는 것은 아니라고 주장함
- 우리는 기존 언어유희를 수정하고 원래 언어유희의 이중적 의미를 제거함으로써 대규모 언어모델을 지속적으로 속일 수 있었음. 언어 모델은 해당 문장을 이전 언어유희와 연관시키고, 그것이 언어유희임을 정당화하기 위한 온갖 이유를 만들어냈다고 함. 이를 통해 연구팀은 AI 가 언어유희를 이해하는 방식이 착각이라는 것을 발견했다고 함
- 연구팀은 익숙하지 않은 말장난에 직면했을 때 대규모 언어모델이 말장난과 말장난이 없는 문장을 구분하는 성공률이 20%로 떨어질 수 있다는 결론을 내림
- 연구진은 이 연구가 유머, 공감, 또는 문화적 뉘앙스에 대한 이해가 필요한 상황에 대규모 언어모델을 사용하면 주의해야 하는 이유를 보여준다고 함
- 이 연구는 이달 초 중국 쑤저우에서 열린 2025 자연어 처리 경험적 방법 학회에서 발표됨. '의도치 않은 말장난: LLM 과 유머 이해의 환상'(Pun unintended: LLMs and the illusion of humor understanding)이라는 제목의 논문에 자세히 설명되어 있음

[스웨덴] 스웨덴 TV4·비아플레이, '부실 자막·접근성 미준수'로 제재 [51]

- **스웨덴 미디어 감독기관이 2024~2025 회계연도 공영·민영 방송사들의 접근성(자막·수어·음성해설 등) 이행 실태를 점검한 결과, 대중 방송사 TV4 와 스트리밍 서비스 Viaplay 가 관련 법규를 위반한 것으로 확인돼 벌금 처분을 받았음**
  - 감독기관에 따르면, TV4 는 생방송 프로그램의 60% 이상에 자막을 제공해야 한다는 규정을 지키지 않았으며, 이로 인해 3 만 크로나(약 450 만 원)의 과태료가 부과됐음. 또한, Viaplay 는 자막뿐 아니라 수어 통역과 텍스트 읽어주기 의무를 포함한 접근성 요건을 충족하지 못했다고 지적받았음. 특히 스트리밍 서비스에 제공되는 영상에도 충분한 음성해설이나 시각장애인을 위한 안내가 제공되지 않았던 것으로 나타났음. 이로 인해 Viaplay 에는 10 만 크로나(약 1,500 만 원)의 벌금 부과
  - 감독기관은 매년 공영·민영 매체의 접근성 준수를 점검하며, 청각 또는 시각에 장애가 있는 시청자도 정상적으로 방송 콘텐츠에 접근할 수 있도록 보장해야 함. 이번 제재는 미비한 자막 제공과 통역, 음성 해설 등 필수 접근성 기능을 충분히 갖추지 않은 데 대한 조치
  - 최근 자동자막(AI 자막) 도입으로 인해 자막 품질 문제가 제기되는 사례가 늘고 있음. 공영방송 SVT 의 경우도 지난해 자동 자막을 둘러싼 품질 논란과 비판을 받은 바 있음
  - 이번 처분은 방송사와 스트리밍 서비스가 단순히 콘텐츠를 제공하는 것을 넘어, 사회 구성원 모두에게 동등한 접근성을 보장해야 한다는 규범을 재확인한 사례로 볼 수 있음

51) 출처 : https://www.svt.se/kultur/daligt-textat-tv4-och-viaplay-straffas

|그림 19| Viaplay는 SEK 100,000의 벌금 부과

[스웨덴] 스웨덴 문화분석청 조사 결과 여성이 문화 애호 더 높아 52)

- **스웨덴 Myndigheten för kulturanalys(문화분석청)이 2023 년 전국 여론·미디어 조사인 SOM-institutet 의 문화 관심 항목을 분석해 도출한 보고서에서, 전반적으로 여성이 남성보다 문화 활동에 더 높은 관심을 보이는 것으로 나타났음. 다만 컴퓨터·모바일·TV 게임만은 남성 쪽 선호가 우세했음**
  - 보고서에 따르면, 여성은 미술·공예·공예품 만들기, 독서, 공연예술(연극, 무용), 보드게임·롤플레잉게임·사회적 게임, 그림 그리기·글쓰기 등 '비(非)디지털' 문화 활동에서 남성보다 훨씬 높은 참여 의향과 관심을 보인 것으로 나타남
  - 반면 음악, 영화, 역사(문화유산) 분야에서는 성별 간 관심 격차가 거의 없었음. 조사에서는 단 하나, 남성이 여성보다 더 관심을 보인 문화 분야가 있었는데, 바로 컴퓨터·모바일·TV 게임임
  - 연령 별로는 16-29 세 사이 젊은 층이 음악뿐 아니라 디지털 게임, 미술·공예, 글쓰기 등에 가장 큰 관심을 보였고, 30-49 세 및 50-65 세는 영화, 64-90 세는 미술과 독서를 선호하는 경향이 나타났음
  - 전 연령대에 걸쳐 가장 폭넓은 관심을 받은 문화 분야는 음악으로, 응답자의 약 90%가 음악을 향유한다고 답했으며, 그 다음은 영화, 독서, 역사/문화유산 순임
  - 해당 보고서는 "스웨덴 사회 전반에 걸쳐 문화 관심이 넓고 다양하지만, 성별과 세대에 따라 선호 문화 분야가 뚜렷하게 나뉜다"라는 사실을 보여줌. 전문가들은 "이 같은 성별과 세대 간 차이는 문화 정책이나 콘텐츠 개발 시 고려해야 할 중요한 지표"라고 평하고 있음

52) 출처 : https://www.svt.se/kultur/kvinnor-mest-kulturintresserade-man-gillar-spel

[튀르키예] 2024 년도 튀르키예 문화 영역 지출 증가 53)

- **2024 년 튀르키예의 문화 영역 지출은 전년 대비 83.3% 증가하였음**
  - 튀르키예 통계청은 2024 년 문화·경제 및 문화 고용 데이터를 발표하였음
  - 2024 년도 문화 영역 지출은 전년 대비 83.3% 증가하여, 총 4,083 억 3,900 만 433 만 리라에 달하였음
  - 2024 년 문화 소비 대비 국내총생산(GDP) 비율은 0.9%임
  - 해당 기간 동안 정부의 일반 지출이 전체 문화 영역 지출에서 차지하는 비중은 49.1%였음. 일반 정부 지출 중 문화 지출은 전년 대비 76.1% 증가하였는데, 지출의 67.8%는 중앙 국가 예산에 해당함. 특히 문화유산 영역은 일반 정부 문화 지출에서 17.7%로 가장 높은 비중을 차지하였음
  - 2024 년 일반 가구의 문화 영역 지출은 전년 대비 91.5% 증가하여 2,038 억 7,094 만 8 천 리라에 달하였음. 가구의 총 문화 영역 지출 분포의 경우 정보 처리 장비가 25%, 문화 서비스가 24.3%, 도서가 18.1%의 비중을 차지함
  - 문화 기업의 부가가치는 73.9% 증가하여 1,885 억 4,728 만 8 천 리라에 달함. 부가가치의 20.7%는 녹음 매체 인쇄 및 복제에서, 13.1%는 영화, 비디오, 텔레비전 프로그램, 음향 녹음 및 음악 출판 활동, 11.6%는 건축 분야에서 운영되는 기업에서 생산되었음
  - 특히 문화재 수출이 전년 대비 8.1%, 문화재 수입 또한 전년 대비 166% 증가하였음. 2024 년 문화재 수출이 전체 상품 수출에서 차지하는 비중은 4.2%였고, 문화재 수입이 전체 상품 수입에서 차지하는 비중은 2.3%였음. 문화 분야 중 수출입이 가장 많은 항목은 수공예품임
  - 문화 고용은 2023 년 대비 2024 년에 6.5% 증가하여 95 만 7 천 명으로 추정되며, 전체 고용 중 문화 고용 비중은 2.9%로 기록되었음
    - 문화 영역 고용자 중 52.2%가 남성, 47.8%가 여성이었음
    - 문화계 종사자 중 45.4%는 고등교육 졸업자, 30.5%는 고등학교 미만 졸업자, 24.1%는 고등학교 또는 이에 상응하는 직업학교 졸업자임
    - 문화 영역 고용자의 79.9%는 문화 관련 직업에, 20.1%는 문화와 무관한 직업에 종사하는 것으로 확인됨. 그중 32.6%가 수공예 노동자, 19.2%가 건축가·기획자·측량 엔지니어 및 디자이너, 8.2%가 작가·언론인·언어학자였음
    - 여성 고용률이 가장 낮은 문화 영역의 직업은 예술, 문화, 요리 관련 보조 전문직으로 28.2%에 해당함. 여성 고용률이 가장 높은 문화 영역의 직업은 77.7%의 기타 언어 교사로 기록되었음

53) 출처 :
https://www.indyturk.com/node/769001/haber/t%C3%BCi%CC%87k-2024te-k%C3%BClt%C3%BCre-408-milyar-339-milyon-lira-harcand%C4%B1

[브라질] 브라질-한국, 영상·기술·창의 산업 협력 가속화

- **브라질 대표단, 한국 공식 방문해 양국 협력 확대 논의**
  - 브라질 대표단은 한국 모바일게임협회(KMGA)의 초청과 브라질-한국 협회(IBK, Instituto Brasil-Coreia)의 지원을 받아 2025 년 11 월 11 일부터 17 일까지 한국을 공식 방문해 영상·기술·혁신·창의경제 분야 협력 확대를 목표로 다양한 일정을 수행함
  - 이번 대표단은 브라질 문화부(MinC) 창의경제국장 Andrea Santos Guimarães, 브라질 문화부 시청각국(SAv/MinC) 형성·혁신국장 Milena Silvino Evangelista, 브라질 게임협회(Abragames) 회장 Rodrigo Terra, 세아라 연방교육과학기술원(IFCE) 총장 José Wally Menezes, 세아라주 주의회 하원의원 João Salmito Filho 로 구성됨
- **한국 문화부 및 KOCCA 와 정책·산업 협력 논의**
  - 대표단은 대한민국 문화체육관광부와 만나 문화정책, 지원 프로그램, 혁신 전략 등을 공유하고 협력 가능성을 논의함. 또한 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)과는 기술 교육, 혁신 기반 인재 양성, 창의 콘텐츠 개발 등의 협력 기회를 논의함
  - 해당 회의는 2023 년 체결된 브라질-한국 양해각서(MoU)의 후속 추진 차원에서 진행되었으며, 오디오비주얼·창의경제·디지털 문화·기술 교육·전문가 교류 등을 포함한 협력 방향을 점검함
- **공공·민간 기관 방문 및 G-Star 현장 참여로 한국 생태계 직접 확인**
  - 대표단은 한국의 공공기관, 민간기업, 기술 기업, 스타트업 등을 방문하며 오디오비주얼·기술·창의 산업 생태계를 파악함
  - 또한 아시아 최대 규모 게임 행사 중 하나인 G-Star 에 참석해 최신 게임 산업 트렌드와 비즈니스 기회를 살펴봄
- **브라질 정부 관계자, 협력의 전략적 의미 강조**
  - SAv/MinC(브라질 문화부 산하 시청각국) 국장 Milena Silvino Evangelista 는 한국과의 협력이 브라질 영상 및 게임 산업 발전에 큰 도움이 될 것이라며, 특히 가속화, 비즈니스 전략, 혁신 중심 기술 교육 분야에서 큰 강점이라고 평가함
  - MinC(브라질 문화부) 창의경제국장 Andrea Santos Guimarães 는 이번 방문을 통해 창의경제 분야의 공공정책, 창의적 지역거점 모델, 게임·기술 분야 투자유치 전략을 배우는 데 큰 성과가 있었다고 강조함
  - 브라질 대표단은 기관 회의·기술 방문·G-Star 참가 등 모든 일정을 성공적으로 마무리했으며, 이번 방문에서 얻은 정보는 각 기관의 향후 업무에 반영되어 브라질의 영상·혁신·창의경제 정책 발전과 양국 협력 강화에 기여할 전망임

|그림 20| 브라질 대표단의 G-Star 2025 방문 현장

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