







2025

WEEKLY GLOBAL

위클리글로벌

462 호

구분	제목
 방송·영화·OTT	<ul style="list-style-type: none"> • [인니] 애니메이션 <Banyu> · 다큐멘터리 <Octopus Hunter> 첫 공개, 한-인니 콘텐츠 협업 성과 • [태국] 쇼박스-엠스튜디오 양해협약 체결 • [태국] 시네아시아 2025 개최 • [태국] 리사, 넷플릭스 한국판 액션 영화에 출연 • [태국] 올해 가장 많이 검색한 한국 드라마 • [싱가포르] 미디어콤파-中 린몬미디어, 55 억 뷰 화제작 <서른, 이미 아무것도 아닌> 속편 공동제작 • [싱가포르] 미디어콤파, ATF 2025 서 아시아 3 개국(일본 · 태국 · 대만)과 파트너십 확대 • [싱가포르] 말레이시아-한국 영화 공동제작 프로젝트 'Meo City' 발표 • [LA] 디즈니, <아바타> 시리즈 3 편 <아바타: 불과 재> 개봉 • [영국] 저항에 관한 영화가 많았던 2025 년 • [영국] 알란 커밍, 2026 년 영국 아카데미 영화상 시상식 진행자로 선정 • [영국] 2025 년 영국에서 가장 많은 불만이 접수된 프로그램 <러브 아일랜드> • [영국] 인공지능에 대한 반발로 디지털 스캔을 거부하기로 한 영국 배우들
 게임·융복합	<ul style="list-style-type: none"> • [북경] 국가신문출판서, 12 월 중국산 · 외산 신규 게임 판호발급 명단 발표 • [북경] 2025 년 중국 게임시장 매출액 규모 3,507 억 위안 • [태국] 방콕에서 열리는 라그나로크 페스타 2025 • [브라질] 브라질, 생성형 AI 사용 세계 2 위 기록
 애니·캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> • [싱가포르] 미디어 콤파, 인기 유아 프로그램 'Lil Wild' 글로벌 리부트 발표 • [영국] 영화 감독 풀킹, 라부부 영화 감독 예정
 음악	<ul style="list-style-type: none"> • [베트남] GENfest 음악 페스티벌, 하노이 상륙 • [영국] 올해 최고의 음악에 많은 영감이 된 슬픔 • [영국] 카일리 미노그, 영국 크리스마스 넘버 1 싱글 기록
 패션	<ul style="list-style-type: none"> • [영국] 엘리자베스 2 세 여왕의 패션을 정리하는 역대 최대 규모의 전시회 개최 • [브라질] 리우 패션위크, 10 년만에 공식 부활
 통합(정책 등)	<ul style="list-style-type: none"> • [북경] 재정부, <문화산업발전 전용자금 관리 방안> 인쇄 배포 • [도쿄] 연말연시, 일본 오시카츠 실태조사 발표 • [도쿄] 日 총무성, 방송 콘텐츠 제작 거래 공정화를 위한 강연회 개최 • [UAE] 중동 최대 규모 K-콘텐츠 엑스포, 두바이서 개최 • [UAE] UAE 'K-시티' 조성... 한-UAE 경제 · 외교 협력 확대 • [UAE] UAE: 한국, 미국 지원 '스타게이트' AI 데이터센터 프로젝트 참여 합의 • [싱가포르] 넷플릭스-워너브라더스 빅딜, 동남아 스트리밍 판도에 여파 우려



방송·영화



☑ [인니] 애니메이션 <Banyu> · 다큐멘터리 <Octopus Hunter> 첫 공개, 한-인니 콘텐츠 협업 성과¹⁾

● 인도네시아 문화부(Kementerian Kebudayaan)는 2025년 12월 10일, 자카르타 Plaza Senayan Studio XXI에서 애니메이션 영화 <Banyu>와 다큐멘터리 <Octopus Hunter>의 시사회를 개최함

- ☑ 이번 행사는 인도네시아 문화부와 대한민국 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원이 공동 추진하는 'House of Indonesian' 프로그램의 성과를 공유하는 자리로 마련됨. 해당 프로그램은 인도네시아 영화·애니메이션 분야 인재 양성과 한-인니 공동 콘텐츠 제작 기반 구축을 목표로 운영 중임
- ☑ 인도네시아 문화부 관계자는 House of Indonesian가 인도네시아 고유의 이야기를 영상 콘텐츠로 발전시키기 위한 정책적 시도라고 설명함. 한국콘텐츠진흥원 측 또한 본 프로그램을 통해 양국 간 창작 협업과 전문 인력 교류가 실질적인 제작 성과로 이어지고 있다고 평가함
- ☑ 상영작 중 애니메이션 <Banyu>는 바닷속 마을에 사는 소년과 만타가오리의 일상을 그린 작품으로, 환경 보호와 공존의 메시지를 담고 있음. 다큐멘터리 <Octopus Hunter>는 마카사르 해협 랑카이섬 어부들의 전통적인 문어 어획 방식을 조명하며 지역 해양 문화와 공동체의 삶을 기록함
- ☑ 이번 시사회는 한-인니 공동 협력 프로그램을 통해 실제 콘텐츠 제작 성과가 도출되었다는 점에서 의미를 가지며, 향후 양국 간 문화·콘텐츠 협업의 지속 확대 가능성을 보여준 사례로 평가됨

☑ [태국] 쇼박스-엠스튜디오 양해협약 체결²⁾

● 최근 메이저시네플렉스그룹(Major Cineplex Group) 산하 태국의 대표 영화 제작·배급사 엠스튜디오(M Studio)는 한국의 영화 제작·투자·배급사 쇼박스(SHOWBOX)와 태국 영화 제작을 위한 공동 제작·투자·배급 등 전략적 파트너십을 구축하는 양해협약을 체결했음

- ☑ 아시아 영화 시장이 지속적인 성장을 거듭하고 있는 가운데 이번 한국과 태국의 협업은 아세안·인도·중동·유럽 등 시장에서 경제적·창의적 기회를 창출하기 위한 새로운 원동력이 될 전망이다
- ☑ 수라첵 앳싸와르영아난 엠스튜디오 CEO는 “쇼박스와의 협업은 태국 콘텐츠의 국제무대 성장을 위한 또 하나의 중요한 발걸음입니다. 이번 협약으로 태국 콘텐츠의 제작 수준을 높이고, 태국의 인재들이 세계에서 가장 빠르게 성장하고 있는 한국의 영화산업에 대해 배울 수 있는 기회를 가질 수 있을 것입니다. 또한 태국 영화·드라마들이 더 큰 시장에서 성공할 수 있도록 제작·투자·배급 전반에서 공동 프로젝트를 추진할 것입니다.”라고 말했음

1) 출처 :

<https://sinpo.id/detail/110778/film-animasi-banyu-dan-dokumenter-octopus-hunter-tayang-perdana-kemenbud-luncurkan-kolaborasi-indonesiakorea>

<https://news.detik.com/berita/d-8255970/kemenbud-perkuat-kerja-sama-indonesia-korsel-lewat-sektor-perfilman>

2) 출처 : <https://mgronline.com/onlinesection/detail/9680000115628>

- ☑ 주디 안 쇼박스 국제사업팀장은 “태국은 빠르게 성장하는 영화 산업에서 높은 잠재력을 가진 시장입니다. 엠스튜디오는 공포영화 <티엣(Death Whisperer)> 3 편을 비롯한 작품들로 국제적인 주목과 인정을 받았습니다. 이를 통해 함께 새로운 콘텐츠를 개발하고 더 많은 국가의 관객들에게 다가갈 수 있는 프로젝트를 제작할 수 있을 것입니다.”라고 말했음

☑ [태국] 시네아시아 2025 개최 3)

- 태국 최대 영화 배급·상영사인 메이저 시네플렉스(Major Cineplex)는 태국관광청(TAT)과 공동으로 12 월 8일부터 11일까지 아이콘시암 쇼핑센터 아이콘시암 홀과 아이콘시네코닉 극장에서 시네마·배급 박람회인 ‘시네아시아 2025(CineAsia 2025)’ 국제 컨퍼런스를 개최했음
 - ☑ 30년간 이 박람회를 주관하고 있는 필름엑스포그룹(Flim Expo Group)은 2022년부터 4년 연속 태국에서 본 행사를 개최하고 있음
 - ☑ ‘아시아·태평양 영화산업의 중심지’라는 슬로건 아래 열린 이번 행사에는 한국·중국·일본·싱가포르·말레이시아·인도네시아·필리핀을 비롯한 전 세계 30여 개국에서 1,500명이 넘는 영화 관계자들과 사업가들이 참석했음
 - ☑ 이번 행사에서는 스크린, 영화 관련 장비 등 새로운 기술과 함께 2026년 개봉 예정 영화들의 시사회도 함께 열렸음



[그림 1] 시네아시아 2025 홍보물 / 시네아시아 현장 모습

☑ [태국] 리사, 넷플릭스 한국판 액션 영화에 출연 4)

- 걸그룹 블랙핑크의 태국인 멤버 리사가 마동석, 이진욱 배우와 함께 넷플릭스에서 제작하는 액션 영화 <타이고 (TYGO)>에 캐스팅되었음. 이 영화는 미국 영화 <익스트랙션(Extraction)>의 세계관을 공유하는 한국판 액션영화임
 - ☑ 영화 <타이고>는 넷플릭스 공개 4주 만에 9천만 조회수를 기록했던 미국 영화 <익스트랙션 (Extraction)>의 세계관을 공유한 영화로, 루소 형제(앤서니 루소, 조 루소)의 만화를 원작으로 하고 있음

3) 출처 : <https://www.thansettakij.com/business/marketing/645899>

4) 출처 : <https://www.nationthailand.com/life/entertainment/40059281>

- ✔ 이번에 제작하는 한국판은 영화 <범죄도시> 2 편과 3 편을 연출했던 이상용 감독이 메가폰을 잡았음
- ✔ 전쟁고아로 자란 용병 타이고(마동석 역)가 아내가 범죄조직에 납치되자 목숨을 걸고 구출에 나서는 줄거리로 영화가 전개될 예정이며 리사의 구체적인 캐릭터는 공개되지 않았음
- ✔ 리사는 올해 2 월 HBO 드라마 <화이트 로투스(White Lotus)> 시즌 3 에서 첫 연기자로써 경력을 시작했음
- ✔ 리사는 버라이어티와의 인터뷰에서 첫 장편영화 출연에 대한 설렘을 표하며 “이번 프로젝트에 참여하게 되어 영광이고 훌륭한 배우들과 함께 작업할 수 있는 기회에 감사드립니다. 액션영화에 합류하는 것이 항상 제 꿈이었는데, 이렇게 놀라운 프로젝트로 첫 영화를 시작하게 되어 매우 특별하게 생각합니다.”라고 말했음



|그림 2| 영화 <타이고> 출연진

✔ [태국] 올해 가장 많이 검색한 한국 드라마 5)

- 구글 타일랜드는 2025 년 올해의 검색어를 통해 태국에서 구글로 가장 많이 검색한 한국 드라마 순위를 발표함
- ✔ 순위는 다음과 같음

순위	제목
1	<오징어게임 2>
2	<폭군의 셰프>
3	<견우와 선녀>
4	<언더커버 하이스쿨>
5	<S 라인>
6	<폭삭 속았수다>
7	<보물섬>
8	<언젠가는 슬기로울 전공의생활>
9	<귀궁>
10	<중증외상센터>

5) 출처 : <https://entertainment.trueid.net/detail/w8Rzbvj4rky8>

☑ [싱가포르] 미디어콤파-중 린몬미디어, 55억 뷰 화제작 <서른, 이미 아무것도 아닌> 속편 공동제작⁶⁾

○ 텐센트 메가히트작 속편 공동 제작... 2026년부터 중국·싱가포르 양국 촬영 예정

- ☑ 싱가포르 국영 미디어 네트워크 미디어콤파(Mediacorp)은 12월 3일 '아시아 TV 포럼 앤 마켓(ATF) 2025'에서 중국 최대 콘텐츠 제작사 중 하나인 린몬미디어(Linmon Media)와 파트너십을 체결함. 양사는 텐센트 비디오에서 55억 뷰 이상을 기록한 메가 히트작 '서른, 이미 아무것도 아닌(Nothing But Thirty)'의 공식 속편인 'Only Thirty-Five(三十五而已)'를 공동 제작하기로 합의함
- ☑ 이번 시리즈는 중국과 싱가포르를 배경으로 이야기가 전개되며, 양국 배우들이 주요 배역으로 출연하고 2026년부터 중국과 싱가포르 양국에서 로케이션 촬영이 진행될 예정임. 이는 단순한 판권 거래를 넘어 기획 단계부터 제작까지 양국이 긴밀히 협력하는 '메이드 위드 싱가포르(Made-with-Singapore)' 전략의 대표적 사례로 평가받음
- ☑ 미디어콤파의 버지니아 린(Virginia Lim) 최고콘텐츠책임자는 "양사의 상호 보완적인 창작 역량의 결합을 통해 첫 번째 시리즈의 큰 성공을 이어갈 후속작을 만들 것"이라며 기대감을 표명함. 또한 "이번 협업은 아시아적 문화와 정서를 깊이 이해한 서사를, 산업적으로도 완성도 높게 구현해 관객과 진정성 있게 소통하겠다는 양사의 공동된 의지를 보여주는 사례"라고 강조함
- ☑ 린몬미디어의 쉰샤오(Su Xiao) 회장 겸 창립자는 이번 협력을 해외 시장 확장을 위한 장기 전략의 일환으로 제시함. 그는 이른바 '공동 창작(co-creation)'을 통해 중국의 우수한 제작 노하우를 공유하는 한편, 해외 리메이크를 통해 국내 IP 개발에도 새로운 창작적 영감을 얻겠다는 포부를 밝힘



[그림 3] 미디어콤파와 린몬미디어의 협약식 (출처: Mediacorp)

6) 출처 :

<https://cnalifestyle.channelnewsasia.com/entertainment/mediacorp-announcements-asia-tv-forum-market-2025-479151>

📌 [싱가포르] 미디어콕, ATF 2025 서 아시아 3 개국(일본·태국·대만)과 파트너십 확대 7)

📌 일본·태국·대만 주요 미디어 기업과 5 개 MOU 체결... 공동제작 생태계 강화

- 📌 미디어콕은 12 월 3~4 일 개최된 ATF 2025 에서 일본, 태국, 대만의 주요 미디어 기업들과 총 5 개의 양해각서(MOU)를 체결하며 아시아 창작 네트워크를 대폭 확대함. 이는 미디어콕이 싱가포르를 아시아 콘텐츠 제작의 허브로 자리매김하게 하려는 전략적 행보로, 각국의 강점을 결합한 공동제작 생태계 구축을 목표로 함
- 📌 일본의 A+E 글로벌 미디어(A+E Global Media Japan)와는 일본 현지를 배경으로 논픽션 여행 리얼리티 프로그램을 공동 개발 및 제작하기로 합의함. 이 프로그램은 관객들을 일본의 가장 진정성 있는 문화 체험으로 안내하며, 독특한 직업, 기이한 음식, 한계를 뛰어넘는 도전 등을 다룰 예정임. A+E 재팬의 존 플래너건(John Flanagan) 전무이사는 "미디어콕의 광범위한 제작 역량 및 지역 스트리밍 도달력과 결합하면 아시아 전역 관객들에게 공감을 불러일으킬 콘텐츠를 제작할 기회가 될 것"이라고 밝힘
- 📌 태국 최고 방송사 중 하나인 원 31(One 31)과는 3 개년 MOU 를 체결하고, 스릴러, 로맨스, 범죄, 호러 등 다양한 장르의 드라마 시리즈를 공동 개발 및 제작하기로 함. 원 31 의 니폰 페우넨(Nipon Pewnien) 최고제작책임자는 "아시아 각국의 풍부하고 다양한 문화를 스토리텔링에 녹여내는 것이 우리의 독보적인 강점"이며, "이번 협력이 아시아 콘텐츠의 글로벌 진출을 가속화하는 계기가 될 것"이라고 강조함
- 📌 대만과는 갈라 픽처스 인터내셔널, 산리 텔레비전, TVBS 등 3 개사와 각각 3 개년 파트너십을 맺으며 협력을 심화함. 우선 갈라 픽처스와는 첫사랑 로맨스물과 초자연 코미디 각 한 편을, 산리 텔레비전과는 판타지 드라마 한 편을 공동 제작하여 선보일 예정임. 또한 TVBS 와는 영화 및 논픽션 콘텐츠를 모두 포괄하는 광범위한 파트너십을 체결함. 갈라 픽처스의 디렉터 잭 왕(Jack Wang)은 "싱가포르와 대만의 창작팀이 협력해 아시아 전역에 울림을 주는 혁신적인 작품을 만들 것"이라는 포부를 밝힘
- 📌 미디어콕 버지니아 림(Virginia Lim) 최고콘텐츠책임자는 "우리는 지역 전역의 선도적인 제작 파트너들과 협력해 그들의 전문성과 우리의 역량을 결합하여, 더 폭넓은 대중의 공감을 얻을 수 있는 스토리를 만들고자 한다"라며, "이번 파트너십은 품질과 창의성이라는 공동의 가치를 지향하는 파트너들과 협력하며 지역 네트워크를 확장하는 중요한 이정표가 될 것"이라고 평가함

7) 출처 :

<https://www.mediacorp.sg/media-releases/mediacorp-strengthens-global-creative-footprint-five-new-mous-across-japan-thailand-and-taiwan-188656>

☑ [싱가포르] 말레이시아-한국 영화 공동제작 프로젝트 'Meo City' 발표 8)

- 말레이시아 프로듀시 세니 두아풀루 두아풀루-한국 와일드테일 MOU 체결... 2026년 4분기 촬영 목표
 - ☑ 말레이시아 제작사 '프로듀시 세니 두아풀루 두아풀루(Produksi Seni Duapuluh Duapuluh)'와 한국 제작사 '와일드테일(Wildtale)'이 12월 초 싱가포르 ATF 2025에서 실사 영화 'Meo City(가제)'의 공동제작을 위한 MOU를 체결함. 2026년 4분기 촬영을 목표로 하는 이 프로젝트는 말레이시아 영화진흥위원회(FINAS)의 공식 지원을 받으며 양국 간 콘텐츠 협력의 새로운 모델로 주목받음
 - ☑ 이번 협약에 따라 말레이시아 측은 기획, 촬영, 현지 인재 섭외 등 제작 전반을 주도하고, 한국 와일드테일은 편집, 시각특수효과(VFX), 색보정 등 후반작업(Post-production) 전반을 전담하는 분업 체계를 구축함. 이는 양국의 특화된 제작 역량을 효율적으로 결합하여 글로벌 시장을 겨냥한 고품질 콘텐츠를 생산하기 위함임
 - ☑ 이번 MOU는 말레이시아 영화진흥위원회(FINAS)가 최근 인도네시아 'JAFF Market' 등 국제 행사 참가를 적극 지원하며 해외 진출의 발판을 마련해 온 결과. 이는 말레이시아 정부의 정책적 지원과 민간의 실행력이 결합하여 한국과의 공동제작이라는 실질적 성과를 낸 성고사례로 평가받고 있음
 - ☑ FINAS는 성명을 통해 "이번 협력은 국경을 넘는 콘텐츠 창작을 촉진하고 말레이시아 제작물의 세계 무대 입지를 강화하는 중요한 이정표"라고 밝힘. 영화 'Meo City'의 장르, 줄거리, 출연진 등 구체적인 세부사항은 추후 공개될 예정임



[그림 4] 세니 두아풀루 두아풀루 - 와일드테일 MOU체결식 (출처: Content Asia)

8) 출처 :

<https://www.contentasia.tv/news/malaysia-korea-collab-unveiled-singapore-produksi-seni-duapuluh-duapuluh-wildtale-shake-hands>

✔ [LA] 디즈니, <아바타> 시리즈 3 편 <아바타: 불과 재> 개봉 9)

○ 북미 개봉 첫 주말 8,800 만 달러 기록

- ✔ 디즈니(Disney)와 20 세기 스튜디오(20th Century Studio)가 제작한 <아바타: 불과 재(Avatar: Fire and Ash)>가 북미 개봉 첫 주말 8,800 만 달러를 기록함. 이는 전편 <아바타: 물의 길(Avatar: The Way of Water)>의 오프닝 성적에는 못 미치지만, 사전 예상치에는 근접한 수준이며, 해외 시장에서 2 억 5,700 만 달러를 추가해 전 세계 누적 수익 3 억 4,500 만 달러를 기록함
- ✔ <아바타(Avatar)> 시리즈는 초기 성적보다 장기 흥행에 강점을 지닌 프랜차이즈로, 업계는 이번 3 편 역시 크리스마스 연휴를 거치며 흥행세를 이어갈 수 있을지 주목하고 있음. 다만 전편 대비 글로벌 오프닝 감소로 시리즈 수익 성장세 둔화 가능성도 함께 제기됨
- ✔ 이번 작품은 제작비 최소 3 억 5,000 만 달러가 투입된 초대형 프로젝트로, 아이맥스, 3D 등 프리미엄 상영관 매출이 전체의 66%를 차지함. 제임스 캐머런(James Cameron) 감독의 흥행 이력과 관객 평점 (CinemaScore 'A')은 긍정적 요소로 평가됨
- ✔ 한편 <아바타: 불과 재>는 판도라의 새로운 지역과 불을 상징하는 공격적인 나비 부족을 중심으로 전개되며, 기존의 자연 공존 서사에서 나아가 내부 갈등과 권력 문제를 다루는 보다 어두운 세계관 확장을 시도한 작품으로 평가받고 있음

✔ [영국] 저항에 관한 영화가 많았던 2025 년 10)

○ 영국 일간지 가디언(The Guardian)은 올해 다수 영화에서 보인 저항의 모습을 분석한 기사를 온라인 게재함

- ✔ 기사는 올해 영화관에서 이타적인 행동이 폭력적인 위협으로 둔갑하는 등 오해를 받아온 캐릭터가 많았다고 밝힘. <위키드: 포 굿:(Wicked: For Good)>에서 엘파바(Elphaba)는 오즈(Oz)의 거짓을 폭로하려다 살해 협박을 받음. <슈퍼맨(Superman)>에서 칼엘(Kal-El)은 미국이 지원하는 폭력적인 점령 아래 고통받는 공동체를 지키다가 외국 스파이로 의심받아 조사를 받음. <주토피아 2(Zootopia 2)>에서 토끼 경찰관은 소외된 종족을 그들의 땅에서 몰아내고 역사를 지우려는 시도를 폭로했다는 이유로 살인 미수 누명을 씌
- ✔ 이외로도 많은 예시가 있지만 올해 필자가 꼽은 최고의 영화 3 편은 위태로운 이상주의와 억압적인 국가에 대한 저항에 관한 이야기를 통해 전 세계 사람들이 목격하고 있는 현실과 더욱 직접적이고 절박하게 연결 지었다고 함
- ✔ 자파르 파나히(Jafar Panahi) 감독의 <그저 사고였을 뿐(It Was Just An Accident)>은 이란 정권을

9) 출처 :

<https://variety.com/2025/film/box-office/avatar-fire-and-ash-box-office-opening-weekend-james-cameron-1236613727>

10) 출처 : <https://www.theguardian.com/film/2025/dec/21/movies-resistance-politics>

대신해 자신들을 고문했던 남자를 찾았다고 믿는 전직 정치범들의 이야기임

- ✔ 클레베르 멘돈사 필류(Kleber Mendonça Filho) 감독의 영화 <시크릿 에이전트(The Secret Agent)>는 1970년대 브라질 군사 독재 시절 숨어 지내는 교수의 이야기를 그림
- ✔ 폴 토마스 앤더슨(Paul Thomas Anderson) 감독의 <원 배틀 애프터 어나더(One Battle After Another)>에서 레오나르도 디카프리오(Leonardo DiCaprio)는 미국에서 파시스트 세력을 피해 도망다니는 마약 중독자이자 전직 혁명가 역을 맡음
- ✔ 위의 세 영화는 비평가 다수의 호평을 받으며 작품상, 감독상, 국제 영화상을 휩쓸. 이는 몇 년 전 <플라워 킬링 문(Killers of the Flower Moon)>, <존 오브 인터레스트(The Zone of Interest)>, <오펜하이머(Oppenheimer)>와 유사함. 해당 영화는 각기 다른 방식으로 사람들이 어떻게 인간성을 억압해 집단 학살을 저지르거나 묵인하는지를 탐구함
- ✔ 올해의 영화는 개별 영웅이 아닌 체계적인 억압으로 엮매인 공동체의 연대 이야기를 들려주며 서로 연결되고 강화함. 또한, 기괴하고 부조리한 유머로 긴장감을 풀어냄. <그냥 사고였을 뿐>에서 경비원들이 뇌물을 받기 위해 휴대용 신용카드 단말기를 부수는 장면, <시크릿 에이전트>에서 잘린 다리가 공원에서 동성애자들을 발로 차며 뛰어다니는 장면, 그리고 <원 배틀 애프터 어나더>에서 스스로를 크리스마스 모험가 클럽이라고 부르는 백인 우월주의자들에 대한 거의 모든 묘사가 이에 해당함
- ✔ 이러한 풍자는 권력을 남용하는 사악한 세력이 얼마나 한심하고 비참할 수 있는지를 비웃도록 유도함
- ✔ 필자는 이들 작품 중 가장 분노를 자아내면서도 깊은 공감을 불러일으키는 영화는 <그냥 사고였을 뿐>였다고 함. 정부에 저항하는 평범한 사람들의 모습을 그려낼 뿐만 아니라, 이란의 검열을 피하고자 파나히 감독 특유의 방식으로 비밀리에 제작되어 그 자체로 저항의 행위였다고 함
- ✔ <그냥 사고였을 뿐>은 올해 칸 영화제 황금 종려상을 수상함
- ✔ 파나히 감독이 정권에 대항한 선전용 영화를 제작했다는 이유로 투옥되었을 때, 동료 정치범에게 들은 이야기에서 영감을 받아 영화 속 등장인물들을 만들어낸 작품임
- ✔ 영화 제목은 오프닝 시퀀스에서 언급됨. 밤에 아내와 딸을 태우고 차를 몰던 에그발(이브라힘 아지지)은 어두운 길을 가다가 실수로 개를 침. 겁에 질린 어린 딸은 아버지가 개를 죽였다고 비난하고, 부모는 개가 죽은 것은 어두운 길 때문이며, 어쨌면 알라의 뜻일지도 모른다고 말하며 설득하려 애씀. 하지만 딸은 부모가 책임을 개인의 잘못이 아닌 시설과 신념 체계에 전가하려는 모습을 이해하지 못함
- ✔ 영화 내내 이러한 긴장감은 이어짐. 에그발은 의식을 잃고, 손발이 묶인 채 불안에 떨고 있는 전직 정치범 연합에 의해 뺨 뒷좌석에 실려 감. 그들은 에그발이 자신들을 고문했던 사람이라고 확신하지만, 어떻게 그의 신원을 찾아낼지, 그리고 의심이 사실인 경우 어떻게 해야 할지 몰라 당황함
- ✔ 이 비극적이면서도 희극적인 로드 무비는 테헤란의 사회상을 보여주는 동시에, 이란의 미래에 대한 질문을 던짐. 정권이 무너진 후, 사람들은 어떻게 트라우마를 감당해야 하며, 국가에 협력했던 사람들은 어떻게 처리해야 할지, 체제를 탓해야 할지, 아니면 어린 딸의 본능처럼 개인에게 책임을 물어야 할지 질문하며 다음 세대에 대한 희망을 이야기함
- ✔ 이러한 미래지향적인 정서는 <시크릿 에이전트>에도 담겨 있음. 정치 스릴러인 영화는 <콘돌(Three

Days of the Condor))와 <노인을 위한 나라는 없다(No Country for Old Men))를 삼바 리듬에 맞춰 섞어 놓은 듯한 분위기를 자아냄

- ✔ 영화는 1977년 카니발 축제가 한창인 가운데, 아르만도(바그너 모우라) 교수가 나라를 탈출할 계획을 세우는 것을 따라감. 그는 공금을 횡령하는 부패한 관료를 비판했다는 이유로 지역 언론의 음모에 휘말리고, 지역 경찰서장과 결탁한 암살자의 추적까지 받음
- ✔ 영화에 등장하는 모든 인물은 젊은 남성들의 아버지이거나 아버지 같은 존재이며, 이러한 세대 간의 연결고리는 영화가 현재 시점으로 넘어오면서 더욱 강렬하게 다가옴. 브라질의 화해 노력의 일환으로 젊은 기록 보관 담당자들이 아르만도의 녹음된 증언을 들음. 바그너는 아르만도의 아들 역으로 다시 등장하여 문화적 기적과 과거의 위협이 새로운 세대에게 얼마나 쉽게 다시 나타날 수 있는지를 되짚어 보는 애뜻한 결말을 보여줌
- ✔ 감독과 모우라는 인터뷰에서 영화 제작에 참여하게 된 계기는 자이르 보우소나루 전 대통령(현재 쿠데타 모의 혐의로 27년형을 복역 중)이 이끄는 극우 정부가 1970년대 군사 독재 정권을 모방하기 시작했을 때 였다고 설명함
- ✔ <원 배틀 애프터 어나더>에서도 파시스트 세력의 재등장이 위협으로 작용함. 전직 혁명가인 밥(디카프리오)은 손 펜이 연기한 미치광이 미군 대령에게 쫓기면서 딸 윌라를 지키기 위해 고군분투함
- ✔ 앤더슨 감독의 기념비적인 스릴러는 아드레날린이 솟구치는 액션 장면과 인종 문제, 그리고 왜곡된 급진주의에 대한 날카로운 비판을 담고 있으며, 앞으로 나아가는 듯한 추진력과 동시에 시간에 갇힌 듯한(혹은 고정되지 않은 듯한) 느낌을 자아냄
- ✔ 과거에서 많은 부분을 차용한 이 영화는 디카프리오와 테야나 테일러(Teyana Taylor)가 연기하는 혁명가들이 이민세관집행국(ICE)과 유사한 구금 시설에서 이민자들을 탈출시키는 장면의 프롤로그로 시작함
- ✔ 영화는 16년 후로 시간을 건너뛰지만, 여전히 오늘날을 배경으로 하는 것처럼 보임. 테일러가 연기하는 퍼피디아 베벌리 힐스(Perfidia Beverly Hills)는 내레이션을 통해 "아무것도 변하지 않았다"고 말하며, 이민자들이 다시 한번 무장 세력에 의해 폭력적으로 체포되는 2막을 시작함. 무장 세력이 아군에게 화염병을 던져 민간인들을 잔혹하게 진압하는 데 동의를 얻어내는 장면 등은 현재 벌어지는 일에 대해 다시 한번 생각하게 하며 경종을 울림
- ✔ 비밀 혁명 핫라인의 교환원이 "지금 몇 시죠?"라고 물을 때마다 밥은 당황하고 초조해함. 시간의 흐름을 가능할 수 있는 유일한 방법은 밥의 열여섯 살 딸 윌라(Willa)를 통해서임
- ✔ 윌라는 영화 속에서 미래에 대한 위안과 희망을 주는 존재로 떠오르면서, 다음 세대에 영감을 받은 우리 모두의 공감을 불러일으킴. 이들의 존재는 다음 세대에 영감을 줄 것임. 그들은 스크린 속에서든 대학 캠퍼스에서든 저항함

✔ [영국] 알란 커밍, 2026 년 영국 아카데미 영화상 시상식 진행자로 선정 11)

- ✔ 스코틀랜드 출신 배우이자 진행자인 알란 커밍(Alan Cumming)이 2026 년 영국 아카데미 영화상 (BAFTA) 시상식의 새로운 진행자로 선정됨
- ✔ 그는 올해 초 영국 아카데미 TV 시상식 진행을 맡았고, 미국판 <더 트레이터스(The Traitors)>의 진행자로서 전 세계 시청자들을 사로잡았음. 2026 년 2 월 22 일 로열 페스티벌 홀에서 열리는 시상식 무대에 오를 예정임
- ✔ 스티븐 프라이(Stephen Fry)와 조너선 로스(Jonathan Ross)가 오랜 기간 진행을 맡은 후, 영국 아카데미 영화 및 텔레비전 예술상 시상식은 최근 몇 년 동안 조애나 럼리(Joanna Lumley), 레벨 윌슨(Rebel Wilson), 리처드 E. 그랜트(Richard E Grant), 데이비드 테넌트(David Tennant) 등 다양한 이가 진행함
- ✔ 커밍은 다시 BAFTA 무대에 서게 되어 기쁘고 설렌다고 밝히며, 장인정신을 기리고 축하하는 특별한 밤이 될 것이며, 동시에 웃음과 유쾌한 장난도 함께 즐길 수 있기를 바란다고 말함
- ✔ 영국 아카데미 시상식 및 콘텐츠 담당 이사인 엠마 베어(Emma Baehr)는 커밍의 날카로운 재치, 따뜻함, 활기 넘치는 에너지를 극찬함. 스크린을 통해 이야기를 생생하게 구현하는 영화계의 뛰어난 재능을 기리면서, 앨런이 웃음과 마법, 놀라움으로 잊지 못할 밤을 선사할 것이라고 덧붙임
- ✔ 커밍은 텔레비전, 영화, 연극 등 다양한 분야에서 빛나는 경력을 쌓음. 그는 영국 아카데미상, 에미상, 토니상, 올리비에상 등 수많은 상을 받음. 또한 피틀로크리 페스티벌 극장(Pitlochry Festival theatre)의 예술 감독을 맡고 있음
- ✔ 영국 아카데미 영화상의 1 차 후보는 1 월 9 일에 발표되며, 최종 후보는 1 월 27 일에 발표될 예정임
- ✔ 영국 아카데미 시상식은 2020 년 연기 부문 후보에 유색인종이 한 명도 없었던 '#BaftasSoWhite' 논란 이후 투표 구성에 대대적인 개편을 단행함. 이달 초, 소수 민족, 청각 장애인, 장애인 및 신경다양성 구성원, LGB+ 정체성을 가진 구성원을 포함하여 5 년간의 회원 다양성 목표를 거의 모두 달성했다고 발표함
- ✔ 하지만, 회원 중 여성이 50%를 차지하도록 목표를 설정했지만, 현재 이 수치는 43%에 불과함. 협회는 2020 년 이후 신규 회원으로 가입한 사람 중 51%가 여성이라고 밝힘
- ✔ 영국 아카데미상은 연말 주요 시상식 시즌의 마지막을 기리기 직전의 행사임. 골든 글로브는 1 월 11 일, 오스카 시상식은 3 월 15 일에 열림
- ✔ 2025 년에는 에드워드 버거(Edward Berger) 감독의 바티칸 배경 스릴러 영화 <콘클라베(Conclave)>가 12 개 부문 후보에 오르고 작품상을 포함해 4 개 부문에서 수상함
- ✔ 2026 년에는 <햄릿(Hamnet)>, <시너스: 죄인들(Sinners)>, <원 배틀 애프터 어나더(One Battle After Another)>, <마티 슈프림(Marty Supreme)>, <프랑켄슈타인(Frankenstein)> 등이 최종 후보로 거론될 것으로 예상됨

11) 출처 : <https://www.theguardian.com/film/2025/dec/18/alan-cumming-named-as-host-of-2026-bafta-film-awards>

📌 [영국] 2025 년 영국에서 가장 많은 불만이 접수된 프로그램 <러브 아일랜드> 12)

- ❖ ITV 의 리얼리티 데이트 쇼 <러브 아일랜드(Love Island)>는 방송사에 큰 성공을 안겨주었지만, 동시에 올해 가장 많은 항의를 받은 프로그램이라는 불명예스러운 타이틀을 줌
- ❖ 7 월 한 달 동안 3 일 연속으로 방송된 프로그램이 영국 방송통신규제기관 오프컴의 민원 목록에서 1 위를 차지함. 특히 7 월 24 일 방송분에 대해서는 3,547 건의 민원이 접수되었으며, 그 이전 이틀 동안에도 각각 2,000 건 이상의 민원이 접수됨
- ❖ 대부분의 불만은 참가자 샤키라 칸(Shakira Khan)을 향한 괴롭힘 의혹과 관련된 것이었으며, 칸은 여러 차례 눈물을 흘림. 이는 러브 아일랜드 빌라 내에서 파벌이 형성된 이후에 발생함
- ❖ 일부 시청자들은 칸이 쇼에 출연하는 다른 여성들로부터 부정적인 대우를 받고 있다고 생각했는데, 그녀가 자주 혼자 있는 모습이 방송에 나오거나 조롱과 눈총을 받는 장면이 많았기 때문임. 이러한 긴장감은 그녀가 코너(Conor)와의 관계를 끝내고 다른 출연자 해리(Harry)와 관계를 시작하면서 최고조에 달함
- ❖ 제작진은 칸과 다른 참가자가 다른 두 여성을 비판하는 장면을 보여주며 긴장감을 고조시킴. 칸이 반복적으로 우는 모습이 방송되면서 그녀의 정신 건강에 대한 우려도 제기됨
- ❖ 수천 건의 항의에도 불구하고, 오프컴은 해당 프로그램을 조사하지 않기로 함. 오프컴은 칸에 대한 부정적인 묘사가 해당 프로그램 시청자들, 그리고 일반적으로 리얼리티 쇼 시청자가 이미 예상하고 있다는 점을 근거로 들음
- ❖ 다른 항의는 빌라를 떠났던 참가자가 나중에 다시 돌아온 것에 대한 시청자들의 불만이었음. 하지만 ITV 는 제작진이 이전에 탈락했던 참가자를 대회 초반에 다시 출연시킬 수 있다고 명확히 밝혔음
- ❖ 방송사는 또한 참가자들이 빌라에 도착하기 전에 사전 교육을 받으며, 이 교육에는 통제적이고 강압적인 행동 패턴을 피해야 한다는 내용이 포함된다고 밝힘
- ❖ 그다음으로 불만이 많이 접수된 프로그램은 바네사 펠츠(Vanessa Feltz)가 진행하는 채널 5(Channel 5) 프로그램의 한 에피소드였는데, 해당 에피소드에서 패션 디자이너 카렌 밀렌(Karen Millen)은 6 개월 이상 모유 수유를 하는 어머니들을 이기적이라고 묘사했기 때문임. 시청자들은 해당 내용이 오해의 소지가 있다고 불평함
- ❖ 오프컴은 해당 발언이 규정 위반에 해당하지 않는다고, 방송 시작 부분에 시청자들에게 의학적 지침이 제공되었다고 결론 내림
- ❖ 그다음은 1 월에 GB News 에서 보도된 것으로, 진행자 조쉬 하위(Josh Howie)가 LGBTQ+ 커뮤니티를 소아성애자와 연관시키는 발언을 한 것임. 그는 나중에 자신의 방송은 코미디 쇼였고, 그 발언은 교회 내 소아성애에 대한 농담이었다고 해명함
- ❖ 오프컴은 해당 프로그램의 후속 조사 결과, 맥락에 부합하지 않고 일반적으로 용인되는 기준에 미치지

12) 출처 :

<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2025/dec/18/love-island-itv-uk-most-complained-about-programme-2025-ofcom>

못하는 매우 모욕적인 발언을 포함하여 방송 규정을 위반한 것으로 결론지음

❖ [영국] 인공지능에 대한 반발로 디지털 스캔을 거부하기로 한 영국 배우들 13)

- ❖ 영국 배우들은 인공지능이 자신들의 모습을 활용하는 것에 반발하며 디지털 스캔을 거부하기로 투표함
- ❖ 공연예술 노조인 에퀴티(Equity) 소속 회원들에게 촬영 현장에서 향후 활용을 위해 배우들의 모습을 스캔하여 이미지를 캡처하는 관행을 거부할 의향이 있는지 물었고, 99%가 이에 거부하겠다고 답함
- ❖ 폴 플레밍(Paul Fleming) 사무총장은 인공지능이 우리 세대를 규정짓는 도전 과제이며, 영화 및 TV 업계의 배우 조합원들이 파업에 나설 의지를 보여주었다고 밝힘
- ❖ TV와 영화 제작의 90%가 단체협약에 따라 이루어지며, 참여 예술가의 4분의 3 이상이 노동조합원이라고 함. 노동자들이 존중받지 못하면 프로덕션에 상당한 차질이 생길 수 있으며, 수십 년간 악화해 온 근로 조건이 개선되어야 한다는 것을 보여줌
- ❖ 이번 투표는 해당 사안에 대한 여론의 강도를 보여주기 위해 고안된 예비 투표였으며, 7,000명 이상의 회원이 참여하여 75%의 투표율을 기록함
- ❖ 노조는 영국 내 대다수 제작자와 제작사를 대표하는 업계 단체인 팩트(Pact)에 서한을 보내 영화 및 TV 배우들의 최저 임금 기준과 근로 조건에 대한 새로운 협상을 촉구할 것이라고 밝힘
- ❖ 노조는 협상 결과에 따라 공식 투표를 시행할 수도 있다고 밝힘. 만약 본투표에서 통과된다면, 촬영 현장에서 디지털 스캔을 강요받는 배우에게 법적 보호를 제공할 것이라고 밝힘
- ❖ 유명 배우들은 배우 노조 회원들에게 디지털 스캔을 중단하려는 움직임을 지지해 줄 것을 촉구해 옴
- ❖ 애드리안 레스터(Adrian Lester), 휴 보네빌(Hugh Bonneville), 해리엇 월터(Harriet Walter)는 배우를 위한 AI 보호 조항을 노조 협약에 명시하도록 하는 노조의 캠페인을 지지해 옴. 보네빌은 배우들의 외모와 목소리가 허가나 동의 없이 타인의 이익을 위해 이용되어서는 안 된다고 말했고, 레스터는 배우들이 경력 초기에 신체 스캔에 맞서기 어려워하는 경우가 많다고 밝힘
- ❖ 지난 10월, 올리비아 윌리엄스(Olivia Williams)는 가디언지와와의 인터뷰에서 공연자들이 촬영장에서 신체 스캔을 강요당하는 일이 잦았으며, 그 데이터가 나중에 어떻게 사용될지에 아무런 발언권도 없었다고 밝힘. 그는 배우들이 노출 장면에 대한 통제권을 갖는 것처럼 신체 스캔을 통해 수집된 데이터에 대해서도 동등한 통제권을 가져야 한다고 주장함. 그녀는 일부 계약에 스튜디오가 현재 존재하는 모든 플랫폼은 물론 앞으로 개발될 플랫폼까지 포함하여 전 세계에서 영구적으로 배우의 초상을 사용할 수 있는 제한 없는 권한을 부여하는 조항이 포함되어 있다고 말함
- ❖ 최초의 AI 배우인 톨리 노우드(Tilly Norwood)의 등장은 AI 기술의 허용 범위에 대한 공식적인 합의를 요구하는 목소리를 더욱 높임

13) 출처 :

<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2025/dec/18/equity-actors-vote-to-refuse-to-be-digitally-scanned-in-pubshback-against-ai>

- ☑ 2023년 할리우드 작가 파업의 핵심에는 인공지능에 대한 우려가 제기되었으며, 작가와 배우들은 이 기술의 무분별한 사용이 업계를 근본적으로 바꾸고 자신들의 역할을 약화할 수 있다고 경고함

게임·융복합



☑ [북경] 국가신문출판서, 12 월 중국산·외산 신규 게임 판호발급 명단 발표

- 12 월 25 일, 국가신문출판서(国家新闻出版署)가 공식 홈페이지를 통해 <2025 년 12 월 중국산 온라인게임 판호허가 명단(2025 年 12 月份国产网络游戏审批信息)¹⁴⁾ 및 <2025 년 외산 온라인게임 판호허가 명단 (2025 年进口网络游戏审批信息)¹⁵⁾을 각각 발표함. 이번에 판호를 발급받은 게임은 중국산 144 종¹⁶⁾, 외산이 3 종¹⁷⁾임

- ☑ 올해 중국 당국은 총 1,676 종의 중국산 게임에 판호를 발급하였으며 외산 게임은 95 종을 승인한 것으로 집계됨. 이는 판호 심사 체계가 재편된 2018 년 이후 연간 발급량으로는 최대 규모에 해당하며, 매월 정기적으로 판호 명단이 발표되는 양상이 지속됨. 다만 중국산 게임 판호가 전년 대비 증가한 것과 대조적으로, 외산 게임은 전년보다 15 건 감소하며 자국 게임 위주의 공급 비중이 확대됨

중국 내 게임판호발급 수량

구분	2016 년	2017 년	2018 년	2019 년	2020 년	2021 년	2022 년	2023 년	2024 년	2025 년
중국산	4,005	9,177	2,055	1,359	1,295	672	466	977	1,306	1,676
외산	224	458	50	178	96	76	44	98	110	95
합계	4,229	9,635	2,105	1,537	1,391	748	510	1,075	1,416	1,771

☑ [북경] 2025 년 중국 게임시장 매출액 규모 3,507 억 위안

- 12 월 19 일, 중국 상해에서 개최된 중국게임산업연회에서 <2025 년 중국게임산업보고(2025 年中国游戏产业报告)>가 발표됨
 - ☑ 해당 <보고서>에 따르면, 올해 중국 게임시장 실제 매출액 규모는 3,507 억 8,900 만 위안(약 72 조 6,624 억 원)으로 전년대비 7.68% 증가하였으며, 게임 이용자 규모는 전년대비 1.35% 증가한 6 억 8,300 만 명으로 조사됨
 - ☑ 중국 자체 개발 게임의 해외 시장 실제 매출액은 204 억 5,500 만 달러(약 29 조 6,495 억 원)로 전년대비 10.23% 증가함. 특히 자체 개발 모바일 게임의 해외 매출이 13.16%의 성장률을 기록한 가운데 미국 (32.31%), 일본(16.35%), 한국(9.15%)이 주요 수출 시장으로 나타났으며, 해외 매출 상위 100 개 제품 중 전략(SLG 포함) 장르가 49.96%의 비중을 차지함
 - ☑ 플랫폼별로는 모바일 게임 매출이 2,570 억 7,600 만 위안(약 53 조 2,507 억 원)으로 전체 시장의

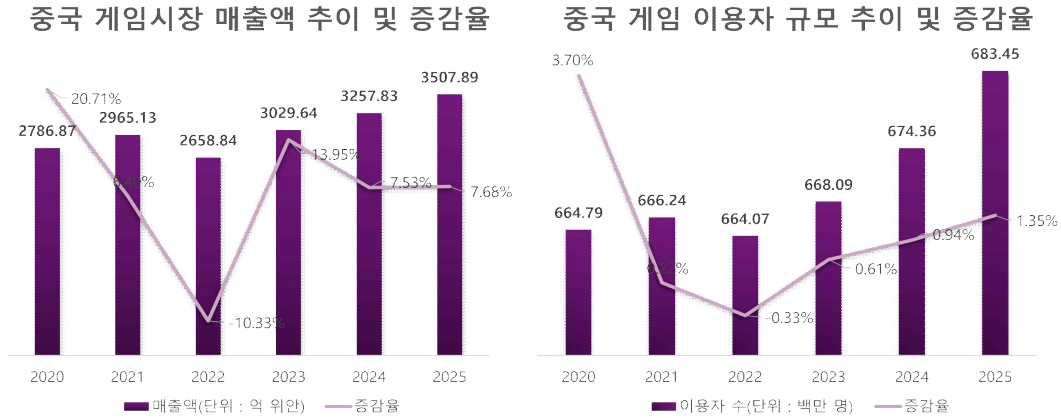
14) 출처 : https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/gcwlxspxx/202512/t20251225_943783.html

15) 출처 : https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/jkwlyxspxx/202501/t20250121_883081.html

16) 모바일게임 134 종, PC 게임 1 종, 멀티플랫폼 지원 게임(모바일·PC 8 종 / 모바일·웹 1 종)

17) 모바일게임 2 종, 멀티플랫폼(모바일·PC·콘솔) 지원 게임 1 종

73.29%를 차지하였고, PC 게임 매출은 781 억 6,000 만 위안(약 16 조 1,666 억 원)으로 22.28%의 비중을 기록하며 전년대비 매출 성장을 보임. 중국 내 매출액 상위 100 개 모바일 게임 중에서는 RPG 장르가 20%의 비중으로 가장 많았으나 수량 면에서는 전년대비 감소함



|그림 5| 중국 게임시장 매출액 추이 및 증감율 / 중국 게임 이용자 규모 추이 및 증감율

☑ [태국] 방콕에서 열리는 라그나로크 페스타 2025 18)

- 그라비티(Gravity) 태국 지사는 12 월 13 일 하루 동안 방콕 도심에 위치한 엠스피어 쇼핑센터(Emsphere) UOB 라이브홀에서 ‘라그나로크 페스타 2025’를 무료로 개최함
 - ☑ 메인 스폰서 ‘원원(OneOne)’과 함께 진행하는 이번 행사에서는 18 개 이상의 라그나로크 게임 버전을 선보이고, 글로벌 이스포츠 대회인 라그나로크 스타스, 라그나로크 온라인 클래식 챔피언십, 라그나로크 랜드버스 챔피언십, 더 라그나로크 챔피언십 네 개의 대회가 열렸음
 - ☑ 라그나로크 몬스터 샵에서는 한정판 굿즈를 판매하고 다양한 경품 추첨이 진행되었음
 - ☑ 또한 T 팝 인기 걸그룹 픽시(PiXXiE)의 라이브 공연과 함께 코스프레 이벤트 등 다양한 부대행사가 펼쳐졌음



|그림 6| 라그나로크 페스타 2025 홍보물

18) 출처 : <https://mgroonline.com/game/detail/9680000115701>

✔ [브라질] 브라질, 생성형 AI 사용 세계 2 위 기록 19)

○ 생성형 AI 사용 확산: 브라질, 세계 2 위 기록

- ✔ 시스코(Cisco)와 경제협력개발기구(OECD)가 공동 수행한 연구에 따르면, 브라질은 생성형 AI(GenAI) 사용률 세계 2 위를 기록함
- ✔ 해당 조사는 5 개 대륙 14 개국, 1 만 4 천여 명을 대상으로 진행되었으며, 브라질에서는 1 천 명 이상이 참여
- ✔ 조사에 응답한 브라질인 중 51.6%가 생성형 AI 를 일상적으로 사용하고 있다고 답함
- ✔ 1 위는 인도로, 응답자의 66.4%가 생성형 AI 를 적극적으로 활용하고 있다고 응답함
- ✔ 브라질은 인도·멕시코·남아프리카공화국과 함께 생성형 AI 도입이 빠른 신흥국 그룹에 포함됨

○ 생성형 AI 신뢰도 조사: 브라질, 글로벌 상위권 유지

- ✔ 생성형 AI 신뢰도 조사에서도 브라질은 세계 2 위를 기록함
- ✔ 브라질 응답자의 34.4%가 생성형 AI 를 ‘완전히 신뢰한다’고 답함. 해당 수치는 인도(36.6%)에 이어 두 번째로 높은 수준임
- ✔ 다만 브라질 내 다수 응답자는 생성형 AI 를 ‘완전히 신뢰’ 단계까지는 평가하지 않은 것으로 나타남
- ✔ 연구는 신흥국에서 AI 에 대한 신뢰와 활용도가 높고, 유럽 국가들은 상대적으로 신중한 태도를 보인다고 분석함

○ 세대별 활용 격차: 젊은 층 중심 확산

- ✔ 글로벌 기준으로 35 세 미만 응답자들이 생성형 AI 사용 빈도와 신뢰도에서 가장 높은 수준을 보임
- ✔ 35 세 미만 응답자의 절반 이상이 생성형 AI 를 적극적으로 사용하고 있음. 해당 연령층의 75% 이상이 생성형 AI 를 유용하다고 인식함
- ✔ 브라질에서는 응답자의 41.4%가 최근 12 개월 내 AI 관련 교육이나 훈련을 이수했다고 답함
- ✔ 반면 45 세 이상 연령층에서는 생성형 AI 사용률과 유용성 평가가 낮게 나타남
- ✔ 55 세 이상 응답자층에서는 신뢰성에 대한 불확실성이 높았으며, 이는 기술 거부보다는 낮은 친숙도와 연관된 것으로 분석됨

○ 디지털 사용과 웰빙: 장시간 사용에 대한 우려

- ✔ 연구는 디지털 기술 사용이 웰빙에 미치는 영향도 함께 분석함
- ✔ 글로벌 기준으로 하루 5 시간 이상의 여가 목적 화면 사용은 삶의 만족도 저하와 연관된 것으로 나타남
- ✔ 브라질에서는 응답자의 47.8%가 하루 5 시간 이상 휴대전화를 사용한다고 답함. 브라질을 포함한 신흥국에서 여가 목적의 디지털 사용 시간이 상대적으로 긴 것으로 분석됨

19) 출처 :

<https://www.meioemensagem.com.br/marketing/brasil-e-o-segundo-pais-que-mais-usa-ia-generativa-no-mundo>



|그림 7| 브라질, 인도·멕시코·남아프리카공화국과 함께 생성형 AI 도입이 가장 활발한 신흥국으로 부상

애니·캐릭터



✔ [싱가포르] 미디어콤파, 인기 유아 프로그램 'Lil Wild' 글로벌 리부트 발표 20)

○ 2026년 공개 목표... 인더스트리얼 브라더스 등 글로벌 스튜디오와 협력

- ✔ 미디어콤파는 자사의 인기 유아 애니메이션 IP 인 '릴 와일드(Lil Wild)'의 글로벌 리부트작 '릴 와일드 인 더 빅 시티(Lil Wild - In The Big City)'의 제작을 공식 발표함. 2026년 말 공개를 목표로 하는 이 26부작 시리즈는 미디어콤파가 전액 출자 및 기획을 주도하는 프로젝트로, 세계적 수준의 키즈 콘텐츠 제작에 대한 전략적 의지를 보여줌
- ✔ 이번 리부트 프로젝트에는 '다이노 랜치(Dino Ranch)', '탑 윙(Top Wing)'으로 잘 알려진 캐나다의 인더스트리얼 브라더스(Industrial Brothers), '무민 밸리(Moomin Valley)'를 제작한 핀란드의 애니마 비태(Anima Vitae), 싱가포르의 스크롤 애니메이션(Scrawl Animation) 등 화려한 수상 경력을 가진 글로벌 스튜디오들이 파트너로 참여함. 이번 리부트는 특히 아동의 사회·정서발달에 보다 큰 비중을 두며, 저명한 교육 커리큘럼 전문가인 로라 브라운 박사를 영입하여 교육적 완성도를 높임
- ✔ 새로운 시리즈는 기존의 '릴 와일드 파크'를 떠나 정글과 도시 생활이 공존하는 '빅 와일드 시티'에서 동물과 소통할 수 있는 레인저 수지(Suzie)와 정착한 다섯 동물 친구들의 이야기를 그림. 채식주의 악어부터 대담한 비둘기, 소심한 호랑이 등 독특한 캐릭터들을 바탕으로 대도시 생활의 즐거움과 도전을 경험하는 내용으로 구성됨
- ✔ 미디어콤파의 앤젤린 포(Angeline Poh) 최고고객기업개발책임자는 "이번 리부트는 스토리텔링의 대가인 글로벌 파트너들과 협력하여 프리미엄 아동 프로그램을 제작하려는 우리의 헌신을 보여주는 빛나는 사례"라고 설명함. 또한 "어린 관객들에게 즐거움과 영감을 주는 동시에 우정, 용기, 발견이라는 긍정적 가치를 전달하고 화면 너머의 학습과 성장을 지원할 것"이라고 강조함

✔ [영국] 영국 감독 폴 킹, 라부부 영화 감독 예정 21)

- ✔ 영화 <패딩턴>(Paddington) 시리즈와 티모시 샬라메 주연의 뮤지컬 <웡카(Wonka)>를 감독한 폴 킹(Paul King) 감독이 '라부부'(Labubu) 영화의 연출을 맡을 예정임
- ✔ 지난 11월, 세계적인 성공을 거둔 영화 <K 팝 데몬 헌터스(KPop Demon Hunters)>의 제작사인 소니 픽처스(Sony Pictures)는 라부부의 판권을 획득했으며, 영화 제작 초기 개발 단계에 있다고 발표함
- ✔ 폴 킹은 영국 TV 코미디 <가스 마렝기스 다크 플레이스(Garth Marengi's Darkplace)>의 조연출로

20) 출처 :

<https://www.mediacorp.sg/media-releases/lil-wild-big-city-mediacorps-new-flagship-pre-school-reboot-award-winning-partners-188651>

21) 출처 : <https://www.theguardian.com/film/2025/dec/19/labubu-movie-paul-king-to-direct>

경력을 시작했으며, 이후 <더 마이티 부쉬(The Mighty Boosh)>을 연출함. 그가 공동 각본을 쓴 영화 <패딩턴>과 <패딩턴 2>는 전 세계적으로 약 5억 달러(한화 약 7,250억 원)의 수익을 올림

- ✔ 폴 킹이 각본과 감독을 맡은 영화 <웡카>는 전 세계적으로 6억 3,500만 달러(한화 약 9,207억 원)의 흥행 수익을 올림. 그는 세 번째 패딩턴 영화인 <패딩턴: 페루에 가다!(Paddington in Peru)>의 공동 각본과 총괄 프로듀서를 맡았음
- ✔ 그는 신데렐라의 프린스 차밍(Prince Charming)을 다룬 디즈니 영화의 감독을 맡을 예정임
- ✔ 라부부 영화가 실사 영화일지 애니메이션일지는 아직 불분명함
- ✔ 유럽에 거주하는 홍콩 출신 아티스트 카싱 룡(Kasing Lung)이 디자인하고, 하우투워크(How2Work)의 몬스터 피규어 라인의 일부로 판매되었던 라부부는 2019년 중국 소매업체 팝마트(Pop Mart)를 통해 동남아시아에서 처음으로 인기를 얻음
- ✔ 룡은 어린 시절 홍콩에서 네덜란드로 이주한 후 북유럽 동화에서 영감을 받아 라부부를 만들. 라부부의 인기는 희귀 컬렉션을 선보이는 라이브 개봉기 영상이 소셜 미디어에 게시되면서 더욱 높아졌으며, 유명 연예인들이 패션 액세서리로 착용하는 모습도 인기를 끌
- ✔ 팝마트에서는 신제품이 출시되면 몇 분 만에 매진된다고 함. 지난 한 해 동안 팝마트의 수익은 350% 증가함. 한정판 인형은 경매에서 수십만 달러의 고가에 낙찰되는 등 중고 시장에서도 과열된 양상을 보임
- ✔ 라부부의 영화화는 장난감을 원작으로 한 영화들이 잇따라 제작되는 추세를 반영하며, 전통적인 영화 원작 상품화 방식을 뒤집고 있음. 2023년 전 세계 흥행 수익에서 10억 달러(한화 약 1조 4,500억 원) 이상을 벌어들인 영화 <바비>(Barbie)는 할리우드에 장난감을 기반으로 한 IP 추세를 일으킴
- ✔ 바비 제조사인 마텔은 핫휠(Hot Wheels), 히맨(He-Man), 폴리 포켓(Polly Pocket) 등 45개 제품에 대한 영화화를 제안받았다고 함
- ✔ 지난 11월, 소니와 마텔은 장난감 뷰마스터(View-Master)를 원작으로 한 영화 제작을 위해 파트너십을 맺었다고 발표함

음악



☑ [베트남] GENfest 음악 페스티벌, 하노이 상륙 22)

- ☑ GENfest 는 음악·예술·커뮤니티의 가치를 기리는 연례 음악 페스티벌임. 호찌민시에서 3 년간 성공적으로 개최된 GENfest 는 다음 개최지로 하노이를 공식 발표했으며, 오는 1 월 17 일 베트남 전시컨벤션센터 (VEC)에서 열릴 예정임
- ☑ 여러 시즌에 걸쳐 호찌민시에서 큰 열풍을 일으킨 GENfest 는 남부 지역 젊은 세대를 중심으로 한 문화·엔터테인먼트 행사로 자리 잡았으며, 이에 따라 북부 관객들의 관심도 확대되고 있음. 베트남 정상급 아티스트들이 참여한 가운데, 로꼬, 싸이, 이효리, 현아, 화사 등 해외 유명 아티스트를 초청하며 베트남 음악 시장 내 페스티벌로서의 입지를 확고히 했음
- ☑ GENfest 2025 는 새로운 포맷인 'GENfest Presented by Mbillion'으로 재편되어, 로컬 아티스트 중심의 미니 콘서트 시리즈로 진행됨. 국내 아티스트 위주의 구성임에도 국제적 수준의 음악성을 유지하는 것이 특징임. 지난 11 월 호찌민 공연에는 HIEUTHUHAU, Rhyder, JSOL, Low G, Phap Kieu, B Ray 등 인기가 있는 6 명의 아티스트가 참여했음. 하노이 GENfest 무대에 오를 아티스트 라인업은 추후 공개될 예정으로 새해 대표적인 공연으로 자리매김할 전망이다



[그림 8] GENfest 음악 페스티벌, 하노이 상륙

☑ [영국] 올해 최고의 음악에 많은 영감이 된 슬픔 23)

- ☑ 영국 일간지 가디언(The Guardian)은 올해 최고의 음악을 분석한 기사를 온라인 게재함
- ☑ 2025 년 최고의 앨범들은 놀라울 정도로 다채로운 음악적 스펙트럼을 보여주며, 뚜렷한 음악적 트렌드를

22) 출처 : <https://baomoi.com/le-hoi-am-nhac-genfest-den-ha-noi-c53994126.epi>

23) 출처 :

<https://www.theguardian.com/music/2025/dec/19/grief-inspired-so-much-of-the-years-best-music-and-thats-something-ai-wont-ever-feel>

찾아보기 어렵다고 함. 또한, 올해 최고의 앨범 목록에는 장르를 규정하기 어려운 앨범들이 곳곳에 자리하고 있음

- ✔ 주제적으로는 상당히 비슷함. 가디언이 선정한 올해의 앨범 중 상당수가 상실이라는 주제를 다루고 있음
- ✔ 구체적으로 실패한 관계를 직설적으로 탐구하는 곡이 있음. 로살리아(Rosalía)의 ‘럭스’(Lux)는 종교적인 이미지를 담고 있지만, 그 중심에는 평범한 이별이 자리하고 있음. 릴리 앨런(Lily Allen)의 결혼 생활 파탄을 적나라하게 묘사한 ‘웨스트엔드 걸’(West End Girl)은 몇 주 동안 타블로이드 신문의 머리기사를 장식함
- ✔ 더욱 직접적인 슬픔을 다룬 앨범도 있음. 블러드 오렌지(Blood Orange)의 ‘에섹스 허니’(Essex Honey)와 튜브스(Tubs)의 ‘코튼 크라운’(Cotton Crown)은 어머니의 죽음을 주제로 하고 있으며, 짐 레거시(Jim Legxacy)는 세상을 떠난 누이를 언급함. 8월에 데뷔한 랩 듀오 클립스(Clipse)의 형제들은 그들의 성공적인 컴백 앨범 <렛 갓 소트뎀 아웃(Let God Sort 'Em Out)>에서 부모님의 죽음을 묘사하며 그 어느 때보다 취약한 모습을 드러냄. 유로 컨트리(Euro-Country)는 <로드, 렛 댓 테슬라 크래시(Lord, Let That Tesla Crash)>에서 가까운 친구를 추모하는 곡을, 타이틀곡에서는 2008년 아일랜드 금융 위기로 촉발된 자살 물결을 다룸
- ✔ 펄프(Pulp)의 성공적인 컴백 앨범 ‘모어’(More)는 중년에 접어들어 내가 될 수 있는 모든 것에서 한때의 모습으로 되돌아간 시점을 바라보며 잃어버린 과거를 되짚어보는 데 큰 비중을 두고 있음. 이는 본 이버(Bon Iver)의 ‘세이블 페이블’(Sable Fable)에서도 비슷한 시간의 흐름을 느낄 수 있음. 저스틴 버논(Justin Vernon)이 본 이버라는 이름으로 발표하는 마지막 앨범이 될 것이라고 밝힌 이 앨범은 과거를 되돌아보고 놓아주는 데 많은 시간을 할애함
- ✔ 안나 폰 하우스볼프(Anna von Hausswolff)의 기념비적인 앨범 <이코노클래스트(Iconoclasts)>가 개인적인 슬픔을 애도하는 것인지, 아니면 세상의 현실을 애도하는 것인지 불확실하지만, 분명 무언가가 극적으로 나쁜 쪽으로 변함. 그녀는 스타더스트(Stardust)에서 우리가 누렸던 삶은 하늘로 사라져 버렸고 미안하다고 노래함
- ✔ 죽음, 무너진 관계, 젊음의 소멸, 피할 수 없는 시간의 흐름 등, 이 모든 것은 암울한 한 해에 어울리는 우울한 주제임
- ✔ 상실을 주제로 한 이러한 앨범들은 역설적으로 희망을 주는 계기가 되기도 함
- ✔ 2025년의 수많은 미래 불안 요소 중 하나는 인공지능의 지속적인 발전이었음. 올해는 인공지능 기술이 대중음악에 뚜렷한 영향을 미친 해임. 7월에는 밴드 벨벳 선다운(Velvet Sundown)이 수백만 스트리밍을 기록했는데, 이들은 인간의 창의적 지휘하에 인공지능의 지원을 받아 작곡, 보컬, 시각화까지 이루어진 합성 음악 프로젝트로 밝혀짐
- ✔ 같은 달, 블로우 레코드(Blow Records)의 브라질 디스코 트랙 <프레데토르 데 페레레카(Predator de Perereca)>를 AI가 모방하여 만든 곡이 틱톡에서 폭발적인 인기를 얻으며 약 5천만 스트리밍을 기록함
- ✔ 9월에는 한 미국 음반사가 AI로 생성된 R&B 가수 자비아 모네(Xavia Monet)와 계약하기 위해 300만 달러(한화 약 43억 5천만 원)를 지불했다는 보도가 나옴. 팀벌랜드(Timbaland)의 최신 프로젝트는 AI

팝스타 타타 탁투미(TaTa Taktumi)임

- ✔ 11 월까지 AI 가 생성한 두 곡이 미국 차트에서 1 위를 차지함. 브레이킹 러스트(Breaking Rust)의 〈워크 마이 워크(Walk My Walk)〉는 컨트리 디지털 음원 판매 차트에서, 가스펠 차트에서는 솔로몬 레이(Solomon Ray)의 〈파인드 유어 레스트(Find Your Rest)〉가 정상에 오름
- ✔ 영국 싱글차트도 피해를 입음. 헤이븐(Haven)의 〈아이 런(I Run)〉은 R&B 스타 조르자 스미스(Jorja Smith)의 목소리를 모방한 듯한 AI 생성 보컬을 사용해 발매됨. 음원 업계 단체들이 삭제 요청을 하자 스트리밍 서비스에서 차단당하고 일주일 만에 영국 차트에서도 사라졌지만, 보컬을 새로 녹음한 버전이 현재 영국 톱 40 차트 14 위에 오름
- ✔ 이 모든 것은 빙산의 일각에 불과하며, 앞으로 훨씬 더 많은 변화가 있을 것임
- ✔ 하지만 인공지능이 오래된 디스코 음악이나 컨트리 음반, 혹은 조르자 스미스의 노래를 꽤 비슷하게 복제할 수 있다고 해도, 위에 언급된 앨범들을 관통하는 인간적인 감정을 경험할 수는 없음. 이 앨범들은 단순히 듣기 좋거나 중독성 있는 후렴구가 있어서 사람들이 들었던 것이 아님. 사람들은 이 앨범들에 담긴 이야기에 공감하고, 표현된 감정과 제작에 쏟아부은 열정에 감동받고, 가사 속에서 자신의 삶을 발견함. 이 앨범들은 음악이 단순히 이전 히트곡에 편승하여 돈을 벌기 위해 만들어진 매력적인 멜로디나 웅장한 후렴구 이상의 의미를 지닌다는 것을 증명함

✔ [영국] 카일리 미노그, 영국 크리스마스 넘버 1 싱글 기록 24)

- ✔ 카일리 미노그가 '엑스마스'(Xmas)로 영국 크리스마스 차트 1 위에 오르며 통산 8 번째 1 위 싱글을 기록함
- ✔ 이는 지난 2 년간 크리스마스 차트 1 위를 차지했던 댄(Wham!)의 메가 히트곡 〈라스트 크리스마스 (Last Christmas)〉와의 경쟁에서 승리한 것임
- ✔ 팔레스타인을 위한 자선 캠페인 〈투게더 포 팔레스타인(Together for Palestine)〉의 수록곡 〈룰러바이 (Lullaby)〉도 5 위에 오름
- ✔ 카일리는 오피셜 차트와의 인터뷰에서 크리스마스 1 위를 차지한 건 최고의 선물이라고 밝힘
- ✔ 카일리 미노그는 2003 년 〈슬로우(Slow)〉 이후 22 년 만에 영국 차트 1 위를 차지함. 2010 년 〈올 더 러버스 (All the Lovers)〉 이후 솔로 활동으로는 두 번째로 톱 10 에 진입함
- ✔ 카일리 미노그의 크리스마스 앨범은 CD 와 바이닐 음반 판매 호조에 힘입어 성공을 거두었지만, 대부분의 스트리밍 서비스에서 들을 수 없다는 점을 고려하면 더욱 놀라운 성공임. 이 앨범을 아마존 뮤직 독점 공개로 녹음했기 때문임
- ✔ 아마존은 최근 몇 년 동안 크리스마스 음악이 고객을 끌어들이는 큰 요소라는 점을 파악하고, 독점곡을 활용하여 고객들이 자사 음악 스트리밍 서비스에 가입하도록 유도하고 있음. 다만, 이 곡들은 유튜브에서도 들을 수 있음
- ✔ 아마존의 알렉사 기기에서 크리스마스 음악을 요청할 때 이러한 독점곡들이 자주 재생되어 차트 순위

24) 출처 : <https://www.theguardian.com/music/2025/dec/19/kylie-minogue-amazon-first-christmas-no-1-xmas>

상승에 기여하고 있음

- ☑ 아마존에서 의뢰한 노래가 크리스마스 차트 1 위에 오른 것은 이번이 처음임. 작년에는 톰 그레넨(Tom Grennan)의 <잇 캔트 비 크리스마스(It Can't Be Christmas)>가 3 위를 기록했고, 2023년에는 샘 라이더(Sam Ryder)의 <이츠 크리스마스 투 미(It's Christmas to Me)>가 2 위에 오름
- ☑ 아마존 뮤직의 알렉스 너튼(Alex Nutton)은 지난 몇 년간 새로운 크리스마스 곡들을 의뢰하고 홍보하는데 상당한 투자를 해왔으며 훌륭한 크리스마스 곡은 시간이 흘러도 변치 않는 힘을 가지고 있어, 이러한 곡들을 의뢰할 때 항상 고객들이 매년 다시 찾게 될 새로운 명곡을 만드는 것이 목표라고 밝힘
- ☑ 순수 판매량으로만 보면 5 위인 '렐러바이'가 1 위를 차지했지만, 스트리밍 횟수가 상대적으로 적었음. 이 곡은 팔레스타인 자장가를 각색한 것으로 원곡의 아랍어 가사와 피터 가브리엘(Peter Gabriel)이 새로 쓴 가사가 섞여 있음. 이 노래의 수익금은 자선단체 '추즈 러브'(Choose Love)를 통해 팔레스타인 지원에 사용될 예정임
- ☑ 차트의 나머지 순위 중 27 곡이 크리스마스 노래였음



☑ [영국] 엘리자베스 2 세 여왕의 패션을 정리하는 역대 최대 규모의 전시회 개최 25)

- ☑ 버킹엄 궁은 2026 년 고 엘리자베스 2 세 여왕의 패션을 총망라하는 역대 최대 규모의 전시회를 개최할 계획이라고 발표함
- ☑ 여왕 탄생 100 주년을 기념하여 내년에 여왕의 옷장에서 엄선된 200 점 이상의 소장품이 궁에서 역사적인 전시회로 공개될 예정임
- ☑ <엘리자베스 2 세: 허 라이프 인 스타일(Queen Elizabeth II: Her Life in Style)> 전시에서는 여왕의 생애 100 년 동안의 의상들을 만나볼 수 있음. 발모럴(Balmora)에서의 사복 스타일부터 화려한 무도회복까지 다채로운 의상들이 전시됨. 이전에는 공개되지 않았던 디자인 스케치, 원단 샘플, 그리고 여왕의 친필 편지 등을 통해 여왕이 공식 석상에서 어떤 옷을 입었는지 엿볼 수 있음
- ☑ 이번 전시에서는 여왕의 1947 년 노먼 하트넬 웨딩드레스, 1953 년 대관식 가운, 발모럴 타탄 킷트, 그리고 어린 시절 여왕이 입었던 1934 년 들러리 드레스 등 주요 소장품들을 만나볼 수 있음
- ☑ 에르뎴(Erdem), 리처드 퀸(Richard Quinn), 크리스토퍼 케인(Christopher Kane) 등 현대 디자이너들의 의상을 통해 여왕의 후기 패션과 패션 산업에 미친 지속적인 영향력을 살펴볼 수 있음
- ☑ 방문객들은 여왕의 수많은 모자, 신발, 액세서리, 보석류를 감상할 수 있으며, 세실 비튼(Cecil Beaton)의 사진 작품들도 함께 전시될 예정임
- ☑ 전시 큐레이터이자 왕실 미술품 감정사인 캐롤라인 드 기토(Caroline de Guitaut)는 엘리자베스 2 세 여왕의 놀랍도록 긴 재위 동안, 그녀의 독특한 스타일은 전 세계적으로 유명했고, 영국 패션 산업을 활성화하고 여러 세대의 디자이너와 쿠티리에에게 영향을 미쳤다고 말함
- ☑ 여왕의 패션 아카이브가 왕실 소장품 신탁(Royal Collection Trust)의 관리하에 들어가게 되면서, 여왕의 평생에 걸친 사려 깊은 스타일 선택에 관한 이야기를 들려줄 수 있게 되었다고 하며, 옷차림에 담긴 소프트파워에 대한 여왕의 직접적인 이해부터 각 의상에 담긴 탁월한 장인 정신까지, 모든 것을 엿볼 수 있을 것이라고 함
- ☑ 전시회는 2026 년 4 월 10 일 버킹엄 궁전 킹스 갤러리에서 개막하며, 티켓은 온라인 예매할 수 있음

25) 출처 :

<https://www.timeout.com/london/news/the-biggest-ever-exhibition-of-queen-elizabeth-ii-s-fashion-is-opening-at-buckingham-palace-in-2026-121925>

✔ [브라질] 리우 패션위크, 10년 만에 공식 부활 26)

- 리우 시 공식 발표... 패션위크, 도시 공식 행사로 복귀
 - ✔ 리우데자네이루 시 정부는 10년 만에 '리우 패션위크(Rio Fashion Week)'의 공식 복귀를 발표함
 - ✔ 리우 패션위크는 시 공식 행사 캘린더에 포함되며, 대규모 패션 행사로 재출범함
- 2026년 4월 개최... 피에르 마우아에서 대형 패션쇼 진행
 - ✔ 행사는 2026년 4월 15일부터 18일까지 나흘간 개최될 예정임
 - ✔ 장소는 리우 항만 지역의 피에르 마우아(Pier Mauá)로 확정됨
 - ✔ 기간 동안 30회 이상 패션쇼가 열리며, 리우에서 대형 런웨이 쇼가 다시 열리는 계기가 됨
- 경제 효과 기대... 일자리 창출·미디어 노출 확대
 - ✔ 시 정부는 이번 행사가 2억 헤알 이상의 경제 효과를 창출할 것으로 전망함
 - ✔ 약 8천 개의 일자리 창출이 기대되며, 패션 산업 인력 양성 효과도 함께 강조됨
 - ✔ 미디어 노출 효과는 최대 10억 헤알 규모의 자발적 홍보 효과에 이를 수 있다고 평가함
- 청년 인재 양성·문화 연계 행사 병행
 - ✔ 리우 패션 위크는 패션 산업 진출을 위한 청년 대상 교육·역량 강화 프로그램을 포함함
 - ✔ 패션뿐 아니라 문화·미식·음악 프로그램도 함께 구성돼 복합 문화 행사로 운영될 예정임



[그림 9] 리우데자네이루 시청, 2026년 리우 패션 위크 개최 및 일정 발표

26) 출처 : <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2025/12/16/prefeitura-do-rio-anuncia-rio-fashion-week.ghtml>

통합(정책·기타)



☑ [북경] 재정부, <문화산업발전 전용자금 관리 방안> 인쇄 배포

- 12월 9일, 중국 재정부(財政部)는 문화산업 지원 체계의 효율성을 제고하기 위해 기존 2021년 발표된 기존 규정을 폐지하고 2027년까지 적용되는 신규 <문화산업 발전 전용자금 관리 방안(文化产业发展专项资金管理办法²⁷⁾>을 관련 기관에 인쇄 배포함
 - ☑ 이번 개정안은 기존의 개별 프로젝트에 대한 보조금 지급 방식에서 벗어나 중대 프로젝트 중심의 발전 전략과 국가급 펀드를 통한 간접 지원 방식으로 정책 기조를 대폭 전환함
 - ☑ 2021년 규정에서 선언적으로 언급되었던 '중국문화산업투자펀드(中国文化产业投资基金) 2기'의 운영 방식을 더욱 구체화하여, 모펀드 출자 후 자펀드에 참여하는 모델을 공식화하고 중앙선전부가 투자 방향을 직접 지도하도록 명시함. 이를 통해 단순 출자를 넘어 정부의 정책적 의도가 실제 투자 현장에 더 강력하게 반영되도록 설계하였으며, 민간 자본과의 결합을 통한 투자 효율 극대화에 초점을 맞춤
 - ☑ 또한 모든 지역에 자금을 배분하던 과거와 달리 산업 기초가 우수하고 파급 효과가 큰 지역을 매년 별도로 선정하여 집중 지원하는 우수 지역 선정 제도를 도입함. 자금의 사용 가능 범위 역시 엄격히 제한되어 테마파크, 부동산, 모조 고택 거리 건설 등 문화산업을 빙자한 개발 사업에 자금이 투입되는 것을 원천 차단하고, 성과 미흡 시 예산을 즉시 회수하는 등 사후 관리 책무를 강화함

☑ [도쿄] 연말연시, 일본 오시카츠 실태조사 발표²⁸⁾

- 일본의 방송·미디어 사업자인 스카파(スカパー JSAT 株式会社)가 전국의 오시카츠(押し活²⁹⁾)를 하는 인구를 대상으로 실시한 <스카파! 2025~26 연말연시 오시카츠 마무리&오시카츠 시작 실태조사(スカパー! 2025-26年末年始「押し納め&押し始め」実態調査)> 결과가 발표됨
 - ☑ 이번 조사는 11월 25일부터 12월 2일까지 15세~59세 남녀를 대상으로 인터넷을 통해 실시됨
 - ☑ 2026년에 새롭게 도전해 보고 싶은 콘텐츠 순위에서는 한국 드라마 및 영화가 9.9%로 1위를 차지하며 한국 콘텐츠에 대한 높은 관심도를 확인할 수 있었음
 - ☑ 올해 오시카츠 추세는 아이돌과 가수 등이 중심이었던 반면 새롭게 도전하고 싶은 콘텐츠 분야에서는 드라마나 영화 등 작품 자체에 대한 주목이 확대되는 추세가 확인됨

27) 출처 : https://jkw.mof.gov.cn/zhengcefabu/202512/t20251223_3979974.htm

28) 출처 : <https://eeo.today/media/2025/12/23/296334>

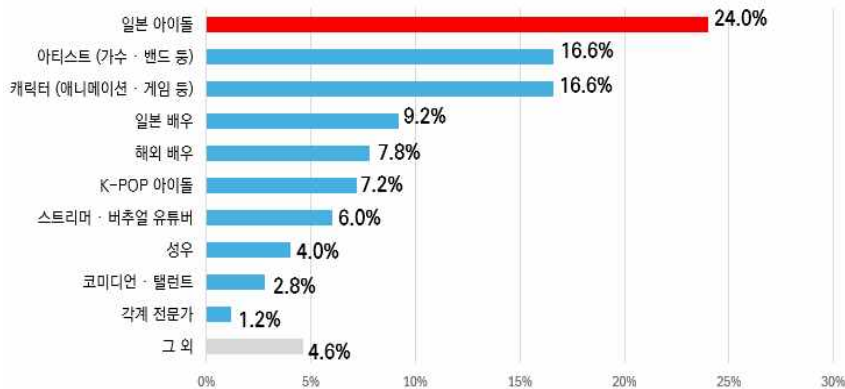
29) 자신이 좋아하는 아이돌·아티스트·캐릭터·작품 등을 적극적으로 응원하고 소비하는 활동을 뜻하는 일본의 신조어

텔레비전으로 오시카츠를 하는 이유 ※복수응답



[그림 10] <텔레비전으로 오시카츠를 하는 이유>에 대한 설문조사 결과

2025년 오시카츠 소비 중심 대상



[그림 11] <2025년 오시카츠 소비 중심 대상>에 대한 설문조사 결과

☑ [도쿄] 日 총무성, 방송 콘텐츠 제작 거래 공정화를 위한 강연회 개최 30)

- 총무성은 양질의 콘텐츠 제작과 유통 촉진을 위해 <방송 콘텐츠 제작 거래 적정화에 관한 방침(放送コンテンツの製作取引適正化に関するガイドライン)>를 제정 및 개정하는 등 제도적인 장치를 마련하고 관련 정책과 사업을 추진하고 있음
 - ☑ 이러한 정책의 일환으로 방송 콘텐츠 제작 거래 관계자를 대상으로 한 강연회와 무료 법률 상담회를 2025년 상반기 중 개최한 바 있으며, 다가오는 2026년 1월~2월 중 추가로 개최할 예정임
 - ☑ 강연회에서는 콘텐츠 제작 거래와 관련한 법률에 대해 중소 수탁거래 적정화법(中小受託取引適正化法), 독점금지법(独占禁止法) 등 관련 법률을 바탕으로 사업자가 준수해야 할 핵심 사항을 전문 변호사가 직접 설명에 나설 예정임
 - ☑ 또한, 매 강연회 전후로 변호사와의 개별 무료 법률 상담도 병행할 예정이며 관련 법령의 해석을 개별적으로 확인하고자 하는 제작자나 저작 거래에 관련한 상담을 요청하는 이를 대상으로 할 예정임
 - ☑ 상담 최대 시간은 30분으로 제한되며, 상담 내용에 관해서는 엄격히 보호될 예정임

30) 출처 : <https://jp.pronews.com/news/202512191809707892.html>

☑ [UAE] 중동 최대 규모 K-콘텐츠 엑스포, 두바이서 개최 31)

- 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)은 오는 11 월 15 일부터 18 일까지 두바이에서 범부처 합동 엑스포 ‘2025 K-EXPO UAE: All about K-style’(이하 K-EXPO)를 개최. 이번 행사는 우수한 K-콘텐츠와 소비재·서비스 등 연관 산업의 해외 시장 진출을 지원하기 위해 마련됨
 - ☑ K-EXPO 는 음악, 드라마, 게임, 웹툰 등 한류 콘텐츠 산업은 물론, 식품·화장품·관광 등 다양한 분야를 한자리에서 선보이는 종합 행사임. 지난 8 월 캐나다, 9 월 스페인에 이어, 중동 지역의 핵심 문화 교류 거점인 두바이에서 개최되며, 이를 통해 한-UAE 특별 전략적 동반자 관계를 더욱 공고히 할 계획
 - ☑ 이번 행사는 중동 지역 최대 규모의 K-콘텐츠 및 연관 산업 엑스포로, 6 개 정부 부처, 12 개 유관 공공기관, 226 개 국내 기업이 참여함. 참여 부처는 농림축산식품부, 해양수산부, 보건복지부, 산업통상자원부, 중소벤처기업부 등임
 - ☑ K-EXPO 의 첫 번째 행사장은 대표적인 문화·관광 명소인 글로벌 빌리지(Global Village)로, 2025 년 11 월 15~16 일 전시 및 공연 프로그램 운영. 이 기간 동안 EXO 첸, 펀치(PUNCH), 빌리(Billie) 등의 공연이 펼쳐져, K-콘텐츠가 UAE 현지 주민들의 일상 속에 더욱 자연스럽게 확산될 것으로 기대
 - ☑ 두 번째 행사장은 11 월 17~18 일, 두바이 월드 트레이드 센터(DWTC)에서 운영. 이곳에서는 애니메이션, 게임, 방송, 캐릭터 라이선싱, K-뷰티, K-푸드 분야의 국내 기업과 중동·북아프리카(MENA) 지역 바이어 및 파트너를 연결하는 비즈니스 상담회가 진행됨
 - ☑ K-EXPO 는 콘텐츠를 중심으로 연관 산업의 공동 해외 진출과 동반 성장을 도모하는 신(新) 수출 전략 플랫폼으로 기획. ‘융합(Convergence)’을 핵심 키워드로, 콘텐츠와 소비재를 결합한 글로벌 시장 진출형 산업 모델 3 종을 선보임
 - ☑ 체험형 전시를 비롯해, 캐릭터 IP 를 활용한 LG 전자와의 협업 DJ 퍼포먼스, 그리고 배우 겸 방송인 류수영이 진행하는 라이브 쿠킹 프로그램을 통해 콘텐츠와 음식의 조화를 선보임

☑ [UAE] UAE ‘K-시티’ 조성… 한-UAE 경제·외교 협력 확대 32)

- 아랍에미리트(UAE)와 한국 정상이 회담을 가진 지난 11 월 18 일, UAE 내에 ‘K-시티(K-City)’를 조성하는 신규 프로젝트가 공식 발표됨
 - ☑ 이번 사업은 양국 간 다양한 분야 협력의 일환으로, 문화와 음식, 비즈니스 전반을 아우르는 한국 종합 허브를 UAE 에 구축하는 것이 핵심임. K-시티는 한국 관련 콘텐츠를 한곳에서 경험할 수 있는 원스톱 공간으로 조성될 예정임

31) 출처 :

<https://www.khaleejtimes.com/business/largest-k-content-expo-in-the-middle-east-to-be-held-in-dubai-next-month?refresh=true>

32) 출처 : <https://www.khaleejtimes.com/uae/uae-k-city-korean-food-culture>

- ✔ UAE 외교부는 해당 프로젝트의 목표가 UAE 를 중동 지역 내 한국 문화 교류의 중심지로 자리매김시키는 것에 있다고 밝힘. 이를 위한 기반은 이미 상당 부분 마련돼 있다는 설명임
- ✔ 11 월 초에는 중동 최대 규모의 K-콘텐츠 엑스포가 두바이에서 개최됐으며, 양국 정부 부처와 민간 기업들이 대거 참여함
- ✔ 그동안 UAE 거주민들 사이에서는 한국 문화에 대한 높은 관심이 지속돼 왔음. 이른바 ‘한류’는 특히 젊은 세대를 중심으로 큰 호응을 얻고 있음
- ✔ K 팝과 K-드라마 관련 행사는 매년 높은 관객 동원력을 기록하고 있으며, 유명 한국 연예인들의 UAE 방문도 잦음. 현지에는 다수의 한국 음식점과 팝업 매장이 운영 중이며, K-뷰티 제품 역시 시장에 안정적으로 자리 잡은 상태임
- ✔ 양국은 이번 K-시티 프로젝트를 통해 ‘사람 중심의 적극적인 교류(people-to-people exchanges)’를 강화하는 데 중점을 두고 있음. 향후 문화·인적 교류는 더욱 확대될 것으로 전망되며, UAE 내 한국 문화에 관심이 높은 이들에게 긍정적인 계기가 될 것으로 기대됨은 고급 인프라와 즉시 사용할 수 있는 스마트 서비스를 결합한 안전하고 통합된 디지털 환경을 제공, 정부 기관들이 AI 기반 솔루션과 서비스를 보다 높은 품질로, 빠르게 제공하며 비용을 절감할 수 있도록 도와줌. 이 플랫폼은 정부의 AI 기술 활용을 가속화하고, 자원 활용 최적화와 공유 디지털 인프라를 통한 비용 절감을 목표로 함. 또한, 데이터의 무결성과 신뢰성을 유지하는 보안 및 거버넌스 강화를 목표로 함

✔ [UAE] UAE: 한국, 미국 지원 ‘스타게이트’ AI 데이터센터 프로젝트 참여 합의 33)

- 한국이 미국이 지원하는 ‘스타게이트(Stargate)’ 프로젝트에 아랍에미리트(UAE)와 함께 참여하기로함
 - ✔ 이번 합의는 이재명 대통령이 셰이크 모하메드 빈 자이드 알 나흐얀 UAE 대통령과 정상회담을 위해 UAE 를 방문한 가운데 발표됨
 - ✔ 삼성전자와 SK 하이닉스를 보유한 한국은 지역 내 인공지능(AI) 허브로 도약하는 것을 목표로 하고 있음. 지난 6 월 4 일 취임한 이재명 대통령은 미국의 관세 정책으로 불확실성이 커진 경제 상황 속에서 성장 동력 확보를 위해 AI 투자를 국정 우선 과제로 제시한 바 있음
 - ✔ 양국은 이날 체결된 전략적 프레임워크 협정을 통해 AI 투자와 인프라, AI 공급망, AI 연구·개발(R&D) 등 인공지능 전반에 걸친 협력을 심화하기로 함
 - ✔ 스타게이트 UAE 프로젝트는 도널드 트럼프 미국 대통령의 중재로 추진된 사업으로, 미국 외 지역에 세계 최대 규모의 AI 데이터센터를 구축하는 것이 목표임
 - ✔ 1 단계 사업은 1 기가와트 규모의 ‘스타게이트 UAE’로, UAE 국영 기업 G42 가 오픈 AI, 오라클, 엔비디아, 시스코 시스템즈, 일본 소프트뱅크그룹 등과 협력해 건설할 예정임
 - ✔ 앞서 삼성전자와 SK 하이닉스는 지난 10 월 오픈 AI 의 스타게이트 데이터센터에 적용될 메모리 반도체 공급을 위한 초기 계약을 체결한 바 있음

33) 출처 : <https://www.khaleejtimes.com/uae/south-korea-stargate-project-ai-data-centre>

☑ [싱가포르] 넷플릭스-워너브러더스 빅딜, 동남아 스트리밍 판도에 여파 우려 34)

○ 넷플릭스의 워너브러더스 인수로 로컬 플랫폼 '라이선스 절벽' 위기... Viu-HBO Max 번들 전략 불투명

- ☑ 넷플릭스(Netflix)가 12 월 5 일 워너브러더스 디스커버리(WBD)를 720 억 달러(약 97 조 원)에 인수한다고 발표하면서, 싱가포르와 말레이시아를 포함한 동남아 스트리밍 시장에 지각 변동이 예고됨. 이번 인수로 넷플릭스는 해리포터, 왕좌의 게임, DC 유니버스 등 동남아에서도 인기가 높은 대형 IP 를 독점하게 될 전망이다
- ☑ 미디어 파트너스 아시아(MPA)는 이번 인수가 동남아 로컬 플랫폼들에게 '라이선스 절벽(Licensing Cliff, 대규모 콘텐츠 이탈 위기)'이라는 심각한 위기를 초래할 수 있다고 경고함. 이는 현재 뷰(Viu) 등 지역 플랫폼에서 볼 수 있는 워너브러더스와 HBO 의 인기 콘텐츠들이 계약 만료(2027 년) 후 넷플릭스로 대거 이동해, 하루아침에 해당 플랫폼에서 사라질 수 있는 상황을 의미함
- ☑ 특히 최근 싱가포르와 말레이시아에서 뷰(Viu)와 HBO 맥스가 출시한 번들 서비스의 지속 가능성이 불투명해졌다는 분석이 지배적임. 합병이 완료되면 HBO 맥스 콘텐츠가 넷플릭스로 흡수될 공산이 커, 현재의 번들 상품이 지속되기 어려울 것으로 보임. 미디어 파트너스 아시아는 동남아 로컬 플랫폼들이 생존을 위해 NBC 유니버설, 소니, 디즈니 등 타 글로벌 스튜디오와 새로운 파트너십을 모색하거나 디즈니 플러스와의 제휴를 확대해야 한다고 분석함
- ☑ 싱가포르와 말레이시아 소비자 입장에서는 넷플릭스 하나로 더 많은 콘텐츠를 즐길 수 있게 되어 편의성이 증대될 수 있으나, 시장 독점으로 인한 구독료 인상 우려도 제기됨. 미디어 파트너스 아시아 분석에 따르면 합병 법인의 아시아태평양 연간 수익은 약 66 억 달러에 달하며, 서구 콘텐츠가 아시아태평양 프리미엄 VOD 소비의 61%를 차지하는 상황에서 넷플릭스의 시장 지배력은 절대적이 될 전망이다
- ☑ 이번 인수는 주주 및 규제 당국의 승인을 거쳐 2027 년 3 월까지 완료될 예정이며, 넷플릭스는 거래 무산 시 58 억 달러의 위약금을 지불하기로 약속하며 강한 자신감을 보임. 워너브러더스 이사회는 파라마운트 스카이댄스의 적대적 인수 제안을 거부하고 넷플릭스와의 거래를 지지한다고 밝혀, 넷플릭스 중심의 시장 재편이 기정사실화되는 분위기임

34) 출처 : <https://missionmedia.asia/netflix-warner-bros-apac-streaming-rights-deal-2025>

KOCCA 해외권역별 주요 인기차트를 통한 한류콘텐츠 선호도 동향('25.11 월)

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
북미	미국	o 빌보드 Hot 100 - (50 위) Le Sserafim & J-Hope (Spaghetti) - (72 위) Twice (Strategy) - (80 위) JEONGYEON, JIHYO & CHAEYOUNG of TWICE (Takedown)		o Google Play - (10 위) Snake Clash!	o Webtoon - (1 위) Tears on a Withered Flower - (4 위) Childhood Friend Complex - (7 위) Rules for Dating Trash
		o 빌보드 200 - (40 위) BOYNEXTDOOR (The Action (EP)) - (86 위) Stray Kids (Karma: The 4 th Album) - (196 위) Twice (This Is For)			
		o 스포티파이 Weekly Top Songs USA - (82 위) Stray Kids (Do It) - (103 위) JEONGYEON, JIHYO & CHAEYOUNG of TWICE (Takedown) - (116 위) TWICE (Strategy((from the Netflix film Kpop Demon Hunters)) - (117 위) Jimin (Who) - (153 위) The Weeknd, JENNIE, Lily-Rose Depp (One Of The Girls)			
		o 스포티파이 Weekly Top Albums USA - (190 위) Jimin (Muse)			

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
동북아	중국	<ul style="list-style-type: none"> o QQ 뮤직 MV 차트 TOP10 - (2 위) LE SSERAFIM/j-hope (SPAGHETTI) - (3 위) Stray Kids (Fame) - (4 위) RIIZE (Do It) - (5 위) ILLIT (NOT CUTE ANYMORE) - (6 위) ALLDAY PROJECT (ONE MORE TIME) - (7 위) aespa (Rich Man) - (8 위) NCT DREAM (Beat It Up) - (9 위) BABYMONSTER (PSYCHO) - (10 위) 宋雨琦 YUQI (Motivation) 		<ul style="list-style-type: none"> o 17173 PC 게임 인기 - (1 위) 던전앤파이터 - (5 위) 리니지 - (10 위) 크로스파이어 - (12 위) Aion - (13 위) 메이플스토리 - (14 위) 블레이드&소울 - (14 위) 운명방주 - (16 위) MU Online - (20 위) 미르의 전설 	<ul style="list-style-type: none"> o 콰이칸웹툰 - (1 위) 어느 날 공주가 되어버렸다
	일본	<ul style="list-style-type: none"> o 오리콘차트(11 월) 1) 주간 합산싱글랭킹 - (5 위) ILLIT (NOT CUTE ANYMORE) 2) 주간 합산앨범랭킹 - (3 위) Stray Kids (DO IT) - (5 위) TREASURE (LOVE PULSE) - (6 위) TWS (play hard) - (7 위) TOMORROW X TOGETHER (The Star Chapter:TOGETHER) 3) 월간 앨범 랭킹 - (6 위) Stray Kids (DO IT) - (8 위) TREASURE (LOVE PULSE) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 MOVIE 인기 랭킹 - (9 위) 케이팝 데몬 헌터스 o 넷플릭스 TV SHOWS 인기 랭킹 - (6 위) 키스는 괜히 해서! - (10 위) 태풍상사 o 넷플릭스 KIDS SHOWS 인기 랭킹 - (4 위) 베베핀 o 넷플릭스 KIDS MOVIES 인기 랭킹 - (4 위) 케이팝 데몬 헌터스 	<ul style="list-style-type: none"> o 온라인게임 인기순위 - (2 위) 라그나로크 온라인 - (5 위) 데카론 - (9 위) PUBG:BATTLEGROUNDS 	<ul style="list-style-type: none"> o 라인망가 - (1 위) 나 혼자 만렙 뉴비 - (2 위) 시든 꽃에 눈물을 - (3 위) 입학용병 - (4 위) 소꿉친구 콤플렉스 - (5 위) 재혼황후 - (8 위) 게임 속 바바리안으로 살아남기 - (9 위) 흔한 빙의물인 줄 알았다 - (10 위) 아카데미의 천재검사 o 픽코마 스마툰 - (1 위) 황제와 함께 타락하겠습니다 - (2 위) 악역의 엔딩은 죽음뿐 - (3 위) 회귀검가의 서자가 사는 법 - (5 위) 피폐물 감방의 고인물이 되었다 - (7 위) 어느 날, 공주가 되어버렸다 - (8 위) 이번 생은 가주가 되겠습니다 - (9 위) 갓 오브 블랙필드

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
동남아	인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> o 유튜브 뮤직 <ul style="list-style-type: none"> - (5 위) HUNTR/X (Golden) - (12 위) Saja Boys (Soda Pop) - (34 위) Saja Boys (Your Idol) - (80 위) 블랙핑크 (뛰어) - (81 위) UNTR/X (How It's Done) - (87 위) 베이비몬스터 (WE GO UP) - (98 위) HUNTR/X (What It Sounds Like) o 스포티파이 뮤직 <ul style="list-style-type: none"> - (136 위) 진 (Don't Say You Love Me) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 오늘 TOP 10 - TV <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 키스는 괜히 해서! - (3 위) 당신이 죽었다 - (4 위) 케냐 간 세끼 - (8 위) 태풍 상사 - (10 위) 마지막 썸머 o 아마존 프라임의 TOP 10 - TV <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 알미운 사랑 - (3 위) 컨피던스맨 KR - (5 위) 굿보이 - (6 위) 견우와 선녀 - (7 위) 내 남편과 결혼해줘 - (9 위) 퍼펙트 글로우 o Viu(뷰)의 TOP 10 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 모범택시 3 - (2 위) 이강에는 달이 흐른다 - (3 위) 콩 심은 데 콩 나서 웃음팡 행복팡 해외탐방 - (4 위) 제 4 차 사랑혁명 - (6 위) 모범택시 2 - (7 위) 환승연애 4 - (9 위) 안싸우는데 뭐라도 하는 거야 	<ul style="list-style-type: none"> o 구글플레이스토어 <ul style="list-style-type: none"> - (19 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 모바일 - (22 위) 세븐나이츠 리버스 - (23 위) 라그나로크 트와일라잇 - (56 위) 레전드 오브 이미지 - (66 위) 카오스 제로 나이트메어 - (80 위) 레이븐 2 - (82 위) 쿠키런: 킹덤 - (91 위) 마블 퓨처파이트 - (93 위) 메가 히트 포커 - (100 위) 라그나로크 M: 클래식 o 애플앱스토어 <ul style="list-style-type: none"> - (8 위) 세븐나이츠 리버스 - (18 위) 플레이어언노운스 배틀그라운드 모바일 - (20 위) 라인 Let's Get Rich (모두의 마블) - (26 위) 라그나로크 오리진 글로벌 - (39 위) 라그나로크 트와일라잇 - (42 위) 메이플스토리: 아이들 RPG - (53 위) 라그나로크 M: 클래식 - (63 위) 쿠키런: 킹덤 - (82 위) 플레이투게더: 마이팜 - (84 위) 라그나로크 M: 이터널 러브 - (86 위) 레전드 오브 아바타 - (100 위) 써머너즈워 	<ul style="list-style-type: none"> o 라인웹툰 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 미스 팬들턴 - (2 위) 재혼 황후 - (3 위) 불완전 신데렐라물 - (4 위) 울어봐, 빌어도 좋고 - (6 위) 나는 한편의 극을 보았다 - (7 위) 탐닉 - (8 위) 더는 못 본 척하지 않기로 했다 - (9 위) 일렉시드 - (10 위) 놀이감 - (11 위) 작전명 순정 - (13 위) 입학용병 - (14 위) 옆집에 호랑이가 산다 - (15 위) 외모지상주의 - (16 위) 결혼은 당신 형과 - (17 위) 흑막 남주의 시한부 유모입니다 - (18 위) 베이비 폭군 - (19 위) 못 잡아먹어서 안달 - (21 위) 아빠, 나 이 결혼 안 할래요! - (22 위) 문제적 왕자님 - (24 위) 참교육 - (25 위) 진짜가 나타나기 전까지만 - (26 위) 이 결혼은 어차피 망하게 되어 있다 - (27 위) 가장 썩은 것을 줄게 - (28 위) 나노마신 - (29 위) 나쁜사람 - (30 위) 고결하고 천박한 그대에게

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
	베트남	<ul style="list-style-type: none"> o 베트남 스포티파이 탑 50 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) JungKook (Seven) - (6 위) JungKook (3D) - (43 위) JungKook (Standing Next to You) o Zing 차트 - Kpop 차트 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) NMIXX (Blue Valentine) - (2 위) DAVICHI (Time Capsule) - (3 위) HWASA (Good Goodbye) - (4 위) HUNTR/X (Golden) - (5 위) ALLDAY PROJECT (One More Time) o 빌보드 베트남 핫 100 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) JungKook (Seven) - (24 위) JungKook (3D) - (33 위) HUNTR/X (Golden) - (86 위) ROSÉ, Bruno Mars (APT) - (91 위) Jennie, The Weeknd & Lily-Rose Deep (One Of The Girls) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 TV 탑 10 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 키스는 괜히 해서! - (3 위) 당신이 죽었다 - (5 위) 다 이루어질지니 - (10 위) 태풍상사 		
	유럽	<ul style="list-style-type: none"> o 유튜브 음악차트 100 11 월 첫째주: <ul style="list-style-type: none"> - (2 위) 헌트릭스 (Golden) - (18 위) 캣츠아이 (Gabriela) - (20 위) 사자보이즈 (Soda pop) - (41 위) 헌트릭스 (How it's done) - (44 위) 블랙핑크 (뛰어) - (63 위) 사자보이즈 (Your Idol) - (98 위) 르세라핌 (Spaghetti) 11 월 둘째주: <ul style="list-style-type: none"> - (2 위) 헌트릭스 (Golden) - (17 위) 사자보이즈 (Soda pop) - (18 위) 캣츠아이 (Gabriela) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 프랑스 MOVIES <ul style="list-style-type: none"> - 11 월 1 주차: (3 위) 케이팝 데몬 헌터스 - 11 월 2 주차: (4 위) 케이팝 데몬 헌터스 - 11 월 3 주차: (5 위) 케이팝 데몬 헌터스 - 11 월 4 주차: (5 위) 케이팝 데몬 헌터스 o 넷플릭스 프랑스 SERIES <ul style="list-style-type: none"> - 11 월 2 주차: (2 위) 당신이 죽었다 	<ul style="list-style-type: none"> o 구글플레이 매출 100 위 <ul style="list-style-type: none"> - (32 위) 서머너즈워 - (39 위) 배틀그라운드 모바일 - (65 위) 일곱 개의 대죄 o 애플 앱스토어 매출 100 위 <ul style="list-style-type: none"> - (20 위) 배틀그라운드 모바일 - (31 위) 서머너즈워 - (56 위) 일곱 개의 대죄 	<ul style="list-style-type: none"> o 네이버 프랑스 웹툰 TOP 5 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 소꿉친구 컴플렉스 - (2 위) 넷이서 0 춘 - (5 위) 작전명 순정 o 레진 프랑스 웹툰 TOP 5 <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 가짜는 진짜가 되기를 바라지 않는다 - (2 위) 장르를 바꿔보도록 하겠습니다 - (3 위) 이번 생은 가주가 되겠습니다 - (4 위) 어느날 공주가 되어 버렸다 - (5 위) 사랑받는 언니가 사라진 세계

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
		<ul style="list-style-type: none"> - (56 위) 블랙핑크 (뛰어) - (81 위) 사자보이즈 (Your Idol) - (89 위) 힌트릭스 (How it's done) <p>11 월 셋째주:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (3 위) 힌트릭스 (Golden) - (21 위) 캣츠아이 (Gabriela) - (22 위) 사자보이즈 (Soda pop) - (60 위) 블랙핑크 (뛰어) - (84 위) 힌트릭스 (How it's done) <p>11 월 넷째주:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (4 위) 힌트릭스 (Golden) - (21 위) 사자보이즈 (Soda pop) - (27 위) 캣츠아이 (Gabriela) - (58 위) 블랙핑크 (뛰어) - (79 위) 힌트릭스 (How it's done) <p>o 유튜브 인기아티스트 100</p> <p>11 월 첫째주:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (10 위) KpopDemon hunter's cast - (21 위) EJAE - (24 위) 힌트릭스 - (26 위) Audrey Nuna - (65 위) 캣츠아이 - (79 위) 스트레이 키즈 - (93 위) 블랙핑크 <p>11 월 둘째주:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (14 위) KpopDemon hunter's cast - (29 위) EJAE - (34 위) 힌트릭스 - (35 위) Audrey Nuna - (71 위) 캣츠아이 - (74 위) 스트레이 키즈 - (100 위) 블랙핑크 			

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
중 동		<p>11 월 셋째주:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (15 위) KpopDemon hunter's cast - (31 위) EJAE - (35 위) 헌트릭스 - (36 위) Audrey Nuna - (75 위) 스트레이 키즈 - (76 위) 캣츠아이 <p>11 월 넷째주:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (18 위) KpopDemon hunter's cast - (35 위) 스트레이 키즈 - (37 위) EJAE - (42 위) Audrey Nuna - (43 위) 헌트릭스 - (79 위) 캣츠아이 <p>o Spotify 50</p> <ul style="list-style-type: none"> - (11 위) 헌트릭스 (Golden) 			
	UAE	<p>o 스포티파이 Daily Top Song 50</p> <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) 진 (Don't Say You Love Me) - (4 위) 케이팝 데몬 헌터스 (Golden) - (12 위) 캣츠아이 (Gabriela) - (21 위) 뷁, 박효신 (Winter Ahead) - (27 위) 제니, The Weekend (One of The Girls) - (37 위) 로제, Bruno Mars (APT.) - (49 위) 정국 (Seven) <p>o 양가미차트 인터네셔널</p> <ul style="list-style-type: none"> - (2 위) 케이팝데몬헌터스 (Golden) - (8 위) 로제, Bruno Mars (APT.) - (10 위) 케이팝데몬헌터스 (Soda Pop) - (22 위) 케이팝데몬헌터스 (Your Idol) - (26 위) 케이팝데몬헌터스 (How It's Done) - (36 위) 캣츠아이 (Gabriela) - (40 위) 케이팝데몬헌터스 (What It Sounds Like) - (42 위) 케이팝데몬헌터스 (Takedown) 	<p>o 넷플릭스 UAE TOP 10 Show</p> <ul style="list-style-type: none"> - (6 위) 키스는 관히 해서! 	<p>o 애플앱스토어 Top Grossing</p> <ul style="list-style-type: none"> - (4 위) PUBG Mobile <p>o 구글플레이 Top Grossing</p> <ul style="list-style-type: none"> - (2 위) PUBG Mobile 	

권역	주요국가	분야			
		음악	방송	게임	웹툰, 애니, 캐릭터 등
	사우디	<ul style="list-style-type: none"> o 스포티파이 Daily Top Songs 50 <ul style="list-style-type: none"> - (22 위) Katseye (Gabriela) - (26 위) 제니, The Weekend (One of The Girls) - (42 위) 지민 (Who) - (47 위) 케이팝 데몬 헌터스 (Golden) - (49 위) 정국 (Seven) o 앙가미차트 인터네셔널 <ul style="list-style-type: none"> - (9 위) 케이팝데몬헌터스 (Golden) - (39 위) 로제, Bruno Mars (APT.) - (44 위) Katseye (Gabriela) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 사우디 TOP 10 <ul style="list-style-type: none"> - (3 위) 키스는 괜히 해서! o 넷플릭스 사우디 TOP 10 Movie <ul style="list-style-type: none"> - (10 위) 케이팝 데몬 헌터스 	<ul style="list-style-type: none"> o 애플앱스토어 Top Grossing <ul style="list-style-type: none"> - (3 위) PUBG Mobile o 구글플레이 Top Grossing <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) PUBG Mobile 	
	카타르	<ul style="list-style-type: none"> o 앙가미차트 인터네셔널 <ul style="list-style-type: none"> - (6 위) 케이팝 데몬 헌터스 (Golden) - (18 위) 로제, Bruno Mars (APT.) - (39 위) Katseye (Gabriela) - (40 위) 케이팝데몬헌터스 (Soda Pop) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 카타르 TOP 10 <ul style="list-style-type: none"> - (3 위) 키스는 괜히 해서! 	<ul style="list-style-type: none"> o 애플앱스토어 Top Grossing <ul style="list-style-type: none"> - (3 위) PUBG Mobile o 구글플레이 Top Grossing <ul style="list-style-type: none"> - (1 위) PUBG Mobile 	
	이집트	<ul style="list-style-type: none"> o 앙가미차트 인터네셔널 <ul style="list-style-type: none"> - (19 위) 케이팝 데몬 헌터스 (Golden) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 이집트 TOP 10 <ul style="list-style-type: none"> - (8 위) 키스는 괜히 해서! 	<ul style="list-style-type: none"> o 애플앱스토어 Top Grossing <ul style="list-style-type: none"> - (9 위) PUBG Mobile 	
	모로코	<ul style="list-style-type: none"> o 앙가미차트 인터네셔널 <ul style="list-style-type: none"> - (32 위) 케이팝 데몬 헌터스 (Golden) 	<ul style="list-style-type: none"> o 넷플릭스 UAE TOP 10 Movie <ul style="list-style-type: none"> - (8 위) 케이팝 데몬 헌터스 o 넷플릭스 모로코 TOP 10 <ul style="list-style-type: none"> - (3 위) 키스는 괜히 해서! 	<ul style="list-style-type: none"> o 구글플레이 Top Grossing <ul style="list-style-type: none"> - (3 위) PUBG Mobile o 애플앱스토어 Top Grossing <ul style="list-style-type: none"> - (5 위) PUBG Mobile o 구글플레이 Top Grossing <ul style="list-style-type: none"> - (4 위) PUBG Mobile 	

※ 주요 국가별 한류콘텐츠 인기 동향은 현지에서 공개되는 주요 차트 순위를 한국콘텐츠진흥원 해외거점에서 수시 모니터링을 통해 국가별, 분야별 차트 유무, 발표 시점 및 주기 등을 종합적으로 고려·집계하여 월간 단위로 정리한 것입니다.

※ 본 자료 작성 취지는 현지에서 인기를 얻는 특정 콘텐츠, 아티스트의 정확한 순위 보다는 전반적인 한류콘텐츠의 인기유지 및 점유 정도 등에 대한 **경향성**을 보기 위함하므로 **참고용**으로만 활용하시기 바랍니다.

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

