

위클리 글로벌

2020.01.13

Weekly Global

— Vol 154

20
20





목 차

2020. 1. 13. 한류사업팀

구 분	제 목
중국	- (정책) 광전총국, TV방송 공공서비스 시스템 강화관련 의견 발표 - (정책) 광전총국, TV 및 인터넷방송 인재양성 관련 통지 발표 - (미디어) 중국 BJ 24.1% 월수입 1만 위안 이상 - (미디어) 더우인(抖音) 일별 활성이용자 4억명 초과
중국 심천	- 텐센트뮤직엔터테인먼트그룹, 유니버설뮤직 투자 참여 - 중국 게임 유저 6억 명 초과, '5G+클라우드 게임' 새 트렌드로
인도네시아	- 인니 인기 캐릭터 <시주끼>, <스폰지밥>과 협업 - 인니 정보통신부, 불법 동영상 사이트 <Indo XXI> 폐쇄 조치

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ [정책] 광전총국, TV방송 공공서비스 시스템 강화관련 의견 발표

- 1월 6일, 광전총국(广电总局)은 <TV방송 공공서비스 시스템 강화 관련 지도 의견(关于加强广播电视公共服务体系建设的指导意见)>을 발표함. 내용에 따르면, 2025년까지 TV방송 공공서비스를 데이터, 고화질, 인터넷, 모바일 분야에서의 수준을 제고하고 AI, 빅데이터, 클라우드, 블록체인 등 최신기술 응용을 가속화하여 콘텐츠 생산·전파 방식의 개혁을 실현한다고 함.

□ [정책] 광전총국, TV 및 인터넷방송 인재양성 관련 통지 발표

- 1월 3일, 광전총국(广电总局)은 <전국 TV 및 인터넷 방송업계 리더인재 작업 실시방안(全国广播电视和网络视听行业领军人才工程实施方案)>과 <전국 TV 및 인터넷 방송업계 청년 창작인재 작업실시 방안(全国广播电视和网络视听行业青年创新人才工程实施方案)>을 발표함. 해당 두 방안은 2020년부터 2년 단위로 관련 업계에 종사하는 전문가와 우수청년들을 선발해 2025년까지 TV 및 인터넷 방송업계 리더인재는 500명, 창작전문가는 1,000명 육성을 목표로 함.

□ [미디어] 중국 BJ 24.1% 월수입 1만 위안 이상

- 1월 8일, 모바일 채팅 어플리케이션 MOMO(陌陌)가 <2019 직업BJ보고(2019主播职业报告)>를 발표함. 근 1만 명의 모바일인터넷 사용자를 대상으로 진행한 무작위 조사결과 95년 이후 출생자들의 33.6%가 매일 라이브방송을 2시간 이상 시청하였으며, 전체 중 80%의 사용자들이 라이브방송에 비용을 지불할 수 있다고 응답함. 또, 직업 BJ들의 24.1%가 월수입 1만 위안(약 167만원)을 초과함.

□ [미디어] 더우인(抖音) 일별 활성이용자 4억명 초과

- 1월 6일, 쇼트클립 플랫폼 더우인(抖音)이 발표한 <2019더우인데이터보고(2019抖音数据报告)>에 따르면, 2020년 1월 5일 기준 일별 활성이용자 수는 4억 명을 초과함. 해당 보고에 따르면, 2019년 북경지역 창작자들의 콘텐츠 평균재생수가 제일 높았고 요녕성이 2위, 상해가 3위를 기록함.

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 텐센트뮤직엔터테인먼트그룹, 유니버설뮤직 투자 참여

- 12월 31일, 텐센트뮤직엔터테인먼트그룹(이하 'TME'이라 한다)은 소속 계열사를 통해 300억 유로 규모의 유니버설뮤직(이하 'UMG'이라 한다) 소수 지분 인수에 참여하겠다고 발표하였음.
- 이번 지분 인수의 사례로 음악 플랫폼과 음반사 간의 합작 방식이 콘텐츠 협력을 넘어 지분협력으로 확대되었음. 두 분야 업체 간의 협력을 통해 전체 음악산업 체인 발전 및 혁신이 추진될 것으로 보임.
- 현재 TME와 콘텐츠 제작업체 간의 협업 방식은 주로 다음 세 가지임.
- 오리지널 뮤지션 육성
TME는 오리지널 음악 콘텐츠의 발전을 추진하기 위해 '텐센트 뮤지션 플랜'을 기획함. 2020년 1월 1일, 텐센트뮤지션 오픈 플랫폼을 통해 '억대의 인스파이어 프로젝트'를 기획함. 일반 뮤지션의 경우 텐센트뮤지션, QQ뮤지션, 쿨월드뮤지션 오픈 플랫폼을 통해 이 프로젝트에 참여 가능하다고 밝혔음.
- 콘텐츠 공동 제작
TME는 '음악+영상', '음악+게임', '음악+연예인'의 크로스오버 합작을 기반으로 '제작+', '픽처+', '빅 뮤직+', '뮤지션+라이브' 등 창신적인 음악 프로젝트를 기획하였음. 고퀄리티의 음악 콘텐츠 제작을 핵심으로 하여 음악과 관련 범 엔터테인먼트 업계 간의 심층 합작을 추진할 예정임.
- 공동 투자 및 출품
TME는 소니뮤직과 일렉음악 브랜드 'Liquid State'를 공동으로 설립하고 콘텐츠와 연예인의 육성 및 투자 사업을 진행하였음. 제작된 콘텐츠 및 콘텐츠의 판권의 경우 두개 플랫폼에서 공유함. 또한 '명일지자2' '창조101' 등 인기 예능 프로그램에 공동으로 투자하여 콘텐츠 생산과 음악 IP의 인큐베이팅을 통해 음악산업의 소비를 확대함.

□ 중국 게임 유저 6억 명 초과, '5G+클라우드 게임' 새 트렌드로

- 2019년 중국 게임산업은 급속한 발전을 이루었으며 현재까지 게임 유저 수가 6억 명을 초과하였음. 이에 따라 규범화된 관리, 과학기술적 발전, 혁신적 육성 등의 방면에 주력하여 중국 게임산업 발전이 추진될 것으로 예상됨.
- 데이터조사 플랫폼인 감마데이터가 발표한 <2019 중국 게임산업 연도보고서> 내용에 따르면 2019년 중국 게임시장 매출은 2,330억 위안으로 전년 동기 대비 8.7% 증가하였음. 가입자 규모, 자체 연구개발, 해외시장 점유율 등 주요 지표는 전년 동기 대비 향상됨. 게임산업 전문가들은 현재 과학기술 발전에 따라 5G+클라우드 게임이 새로운 트렌드가 될 것이라 예측함.
- 5G 상용화 이후 기지국 건설, 고속 인터넷 설치를 통해 게임산업의 발전이 추진되고 있음. 이러한 인프라 환경 하에 특히 클라우드 게임은 게임 서버를 마련해 두고 시간이나 공간의 제약을 탈피하여 게임을 즐길 수 있는 서비스를 제공할 예정임.
- 또한 많은 게임개발자가 기술의 한계를 넘어 VR, AR 기술을 적용하고 게이머의 체험감을 제고하기 위해 노력할 것으로 보임. 기술적 혁신은 제품의 장기적인 발전에 도움이 될 것으로 보임. 이에 따라 게임업체들은 기술 혁신을 위한 연구개발에 더욱 주력할 것으로 분석됨.
- 게임 콘텐츠에 대한 규제 강화의 경우 게임산업 발전과 관련된 가장 중요한 문제임. 향후 게임개발자가 엄격한 감독관리 시스템 및 올바른 가치 추구를 통해 건전한 산업 발전 생태계를 조성하기 위해 주력할 것으로 판단됨.
- 중국 내 클라우드 업체 중, 핵심 기술력을 보유하고 있는 텐센트 클라우드의 경우는 클라우드 게임 업계 솔루션을 모색하고 사용자들 대상 클라우드 게임 플랫폼과 생태계를 제공하여, 클라우드 게임 보급에 박차를 가할 예정임.



이미지 출처 : 바이두/텐센트 클라우드 웹사이트

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

□ 인니 인기 캐릭터 <시주끼>, <스폰지밥>과 협업

- 2019년 12월 19일부터 2020년 1월 5일까지 자카르타 꼬따 카사블랑카 몰(Kota Kasablanka Mall)에서 미국 인기 캐릭터인 스폰지밥 스퀘어팬츠(Spongebob Squarepants)와 인도네시아 인기 캐릭터인 시주끼(Si Juki)가 협업한 <시주끼 스폰지밥 스퀘어팬츠(Si Juki SpongeBob Squarepants)> 행사가 개최됨
- 이번 협업은 캐릭터 <스폰지밥 스퀘어팬츠(Spongebob Squarepants)>의 탄생 20주년을 기념하기 위한 행사로, 인도네시아 현지 캐릭터를 대표하는 시주끼(Si Juki)가 협업 대상으로 선정됨
- 니켈로디언(Nickelodeon)은 이번 프로젝트는 2018년부터 기획된 것으로 인터넷을 통해 시주끼(Si Juki)의 정보를 접하였다고 밝힘
- 시주끼(Si Juki)는 활기차고 낙관적인 스폰지밥(Spongebob)과 성격적인 측면에서 유사하고, 시각적인 측면에서도 스폰지밥(Spongebob)과 유사함. 시주끼(Si Juki)의 웹툰 작가인 파자 메영(Faza Meonk)은 처음 해당 캐릭터를 기획할 때 스폰지밥(Spongebob)을 참고하였다고 밝힘
- 이번 협업을 통해 제작된 스폰지밥(Spongebob)×시주끼(Si Juki) 한정판 피규어는 6,500,000~8,500,000루피아(약 550,000~720,000원)에 판매되고 있으며, 추후 협업 캐릭터 기반의 패션, 장난감 등 다양한 상품들이 개발될 예정임
- 한편, 인도네시아 대표 캐릭터인 시주끼(Si Juki)는 이번 협업 외에도 2017년 8월 한국 캐릭터 라바(Larva), 2019년 8월 말레이시아 캐릭터 보보아이보이(BoBoiBoy) 등과 협업한 바 있음



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

인니 정보통신부, 불법 동영상 사이트 <Indo XXI> 폐쇄 조치

- 인도네시아 정보통신부(KOMINFO)는 2020년 1월부터 불법 동영상 사이트인 인도엑스엑스이(IndoXXI)의 사이트를 폐쇄한다고 발표함
- 해당 사이트는 불법 스트리밍 영화 사이트로, 이전에도 인도네시아 정보통신부(KOMINFO)로부터 차단당한 적이 있음
- 조니 게라르드 플레이트(Johnny Gerard Plate) 인도네시아 정보통신부 장관은 불법으로 유통되는 영화들이 인도네시아 경제성장을 저하시키고 있으며, 2019년 12월 말까지 불법 스트리밍 사이트 총 1,130개를 차단하였다고 밝힘
- 향후 인도네시아 정보통신부(KOMINFO)는 인도네시아 법무인권부(KEMENKUMHAM) 산하 지적재산국과 협력하여 불법으로 유통되는 콘텐츠의 지적재산권을 보호할 계획임
- 한편, 아시아비디오산업협회(Asia Video Industry Association)가 2019년 9월 인도네시아 국민 약 1,000여명을 대상으로 조사한 설문결과에 따르면, 인도네시아 내 인터넷 사용자의 63%가 불법 소프트웨어 다운로드와 무료 영화 시청을 위해 불법 사이트를 자주 방문하며, 해당 조사 대상자의 29%는 TV 프로그램 스트리밍 시청과 불법 비디오 시청을 위해 TV 셋톱박스를 사용하고 있다고 조사됨



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 김철민 센터장 : +1-323-935-2070 / cmkim@kocca.kr
 - 중국 비즈니스센터(북경) 김상현 센터장 : +86-10-6501-9971 / willbe@kocca.kr
 - 중국 비즈니스센터(심천) 남궁영준 센터장 : +86-755-2692-77971 / pinoky14@kocca.kr
 - 일본 비즈니스센터(동경) 황선희 센터장 : +81-3-5363-4511 / hwang216@kocca.kr
 - 인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / girl94@kocca.kr
 - 중동마케터(UAE 아부다비) 박상욱 과장 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
 - 베트남마케터(하노이) 홍정웅 부장 : +84-39-226-4093 / hongjiy@kocca.kr
-

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr