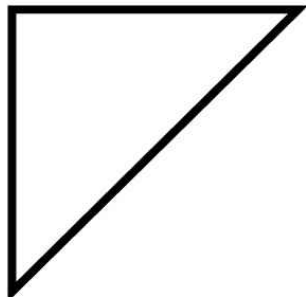


—
위클리
글로벌
2019.9.30.

Weekly Global

20

19



목 차

2019. 9. 30. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	- (정책) 광전총국, 올해 3분기동안 114개 TV채널에 고화질 방송 허가 - (미디어) 차이나미디어그룹 저작권자산 보호 관련 성명 - (뉴미디어) 2019년 7-8월 중국 웹 영화 순위
중국 심천	- 중국통신공업협회(中通协会), 미디어운영센터(媒体运营中心) 및 산업정보 뱅크연구센터(电竞产业智库研究中心) 설립 - '텐센트뮤직(腾讯音乐)' CTS 발전 전략 공개
인도네시아	- 인니 창조위(BEKRAF), <2019 BEKRAF 애니메이션 컨퍼런스> 개최 - K-Pop 가수 <청하>&<에이티즈>, 콘서트 <스마트프렌 와우> 참가
중동	- MBC 그룹, 북서부 아프리카 지역 특화 위성 채널 론칭 - 사우디아라비아 게임산업 현황

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 9. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 중국비즈니스센터

□ [정책] 광전총국, 올해 3분기동안 114개 TV채널에 고화질 방송 허가

- 9월 24일, 광전총국은 홈페이지를 통해 올 한해 3분기동안 114개 TV채널에 고화질방송을 허가했다고 발표하였으며, 이는 전년도 동기대비 2.2배에 달함. 현재, 중국 내륙에 고화질 방송 허가를 받은 채널은 총 331개로(유료채널 미포함), 이 중 차이나미디어그룹(中央广播电视总台)의 중국내 채널 22개(92%), 성급(省级) 종합채널 26개(84%), 성급 기타채널 82개(32%)가 포함됨

※ 괄호 안 %는 각 범위별 채널대비 고화질 채널의 점유비율임.

□ [미디어] 차이나미디어그룹 저작권자산 보호 관련 성명

- 9월 24일, 차이나미디어그룹(中央广播电视总台)은 저작권 자산보호 강화를 위한 성명을 발표함. 내용에 따르면, 차이나미디어그룹과 그룹으로 병합되기 전 CCTV·중앙인민방송국(CNR)·중국국제방송(CRI)이 촬영·편집·연출한 각 작품 등은 법률적인 보호를 받고 있는 지적 성과임을 알리고, 그룹의 저작권 자산 관리창구인 총경리실(总经理室) 혹은 그 권리를 서면으로 부여 받은 기관의 허가를 거치지 않고 인터넷·이동통신망·IPTV 및 기타 플랫폼 등에서의 방영과 해당 작품들의 편집이나 번역 등의 개발이나 사용도 불가능 하다고 경고함
- 또, 성명서가 발표된 이후 그룹의 허가를 받지 않고 관련기관들이 무단으로 사용하고 있는 그룹 소유의 저작물을 즉각적으로 삭제할 것을 요구하고, 향후 권리침해 행위 발견 시 법률적인 절차를 통해 적극적으로 대응하겠다는 의지를 나타냄

□ [뉴미디어] 2019년 7·8월 중국 웹 영화 순위

7월				8월			
작품명	첫상영일	플랫폼	수입(위안)	작품명	첫상영일	플랫폼	수입(위안)
수괴(水怪)	7.12	요쿠	1,769만	쌍세청사(双世青蛇)	8.4	아이치이	1,268만
진상육점반지중루별(陈翔六点半之重楼别)	7.11	아이치이	1,706만	거악(巨鳄)	8.9	요쿠	1,266만
착요대선2(捉妖大仙2)	7.4	아이치이	7,645만	촉산강마전2(蜀山降魔传2)	8.8	아이치이	1,189만
도랑도사(盗浪淘沙)	4.5	요쿠	1,227만	승룡조사(降龙祖师)	8.27	아이치이	487만
지존선생(至尊先生)	7.25	아이치이	955만	참장탈신록(斩将夺神录)	8.18	아이치이	409만
소진차신지오릉표이(小镇车神之五菱漂移)	4.12	요쿠	909만	폭조가족(暴躁家族)	8.15	아이치이	401만
신하동사호(新河东狮吼)	5.11	요쿠	873만	성제유랑(星际流浪)	8.2	요쿠	303만
신하동사호(新河东狮吼)	6.21	요쿠	818만	최강이제자지저사대길(最强二弟子之猪事大吉)	8.19	아이치이	230만
정무진진(精武陈真)	6.21	요쿠	603만	월옥중생(越狱重生)	8.29	아이치이	212만
만요국(万妖国)	4.19	요쿠	598만	우주지전(无主之战)	8.11	아이치이	180만

※ 출처 : 전매대참(传媒内参)

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 9. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터

□ 중국통신공업협회(中通协会), 미디어운영센터(媒体运营中心) 및 e-스포츠산업뱅크연구센터(电竞产业智库研究中心) 설립

- 9월17일, 건전하고 질서 있는 e스포츠 시장을 구축하기 위하여 중국정부는 e-스포츠 산업 규범화를 실시함. 또한 중국통신공업협회는 '미디어운영센터' 및 'e-스포츠산업정보뱅크연구센터'를 설립하고 중국 내 모든 e-스포츠 업계를 대상으로 '중국e-스포츠지성(中国电竞之声)' 플랫폼을 운영할 예정이라고 밝힘.
- e-스포츠산업정보뱅크연구센터는 e-스포츠 업계 발전 가속화를 추진하기 위하여 플랫폼자원통합, 국내외자원융합, 시장조사, 정책컨설팅, 산업정책연구 등 실질적인업무를 실시할 예정임. 뿐만 아니라 센터는 정치, 사회, 문화, 스포츠, 경제 등 각 분야와 e-스포츠의 연관성을 모색하여 매체에 보도할 예정임. 또한 공정한 e-스포츠경기시스템을 구축하기 위하여 중국 e-스포츠 경기 평가 시스템도 재검토 할 예정임.
- 중국통신공업협회는 '중국e-스포츠지성' 미디어 플랫폼을 운영하고 남방신문업미디어그룹(南方报业传媒集团)을 중심으로 e-스포츠 관련 모든 업계를 한 그룹으로 결성할 예정임. 또한 e-스포츠 관련 회의와 포럼을 개최하여 중국 e-스포츠 인재 인터뷰 코너를 개설하고 e-스포츠 업계를 심층 분석하여 전문 데이터베이스를 구축할 예정임.



<중국통신공업협회마크>



南方报业传媒集团

<남방신문업미디어그룹>

*이미지 출처: 바이두

□ '텐센트뮤직(腾讯音乐)' CTS 발전 전략 공개

- 텐센트뮤직그룹 CEO 펑지아신(彭迦信)은 16일 개최된 All That Matters 포럼에서 텐센트뮤직 향후 발전 핵심 전략인 'CTS 전략'(콘텐츠, 기술, 서비스 전략)을 공개함. 이 전략을 통해 향후 중국 음악 산업 전반에 큰 변화를 가져올 것으로 전망됨.
- 콘텐츠(Content) : 콘텐츠의 다양화를 통해 음악생태계의 가치를 극대화시킬 예정임. 이를 실현하기 위해 텐센트뮤직은 '콘텐츠뱅크' 전략을 추진하고 있음. 일례로 방대한 국내외 다양한 음악 트랙뿐만 아니라 음악 예능 프로그램, 뮤직비디오, 오디오북, 인터넷 방송 프로그램 등 사운드 트랙의 범위를 넓힘. 또한 텐센트뮤지션프로젝트(腾讯音乐人计划), 뮤직라이브(音乐直播), 첼민K거(全民K歌)등의 텐센트뮤직 자체플랫폼을 통해 음악콘텐츠 창작에 주력하고 있음.
- 기술(Technology) : 하이테크기술과 음악을 접목할 예정임. 첫째, 대용량의 라이브러리(library)와 AI기술을 접목하여 이용자가 선호하는 음악스타일에 맞게 카테고리 자동 분류 서비스를 지원함으로써 이용자에게 편리함을 제공함. 둘째, AI를 통해 연령대 별 인기곡, 음악 시장 현황 및 변화를 분석하여 향후 인기곡을 예측할 수 있어 음악시장에 종사하는 사람들에게 편리함을 제공함. 셋째, 오디오 기술을 이용하여 가상 아티스트와 앵커를 만들 예정임.
- 서비스(Service) : 텐센트뮤직은 '생활속의 음악 서비스'를 제공할 예정임. 예를 들어 AI스피커와 차량, 스마트 웨어러블(smartwearable) 연동서비스 지원을 통해 이용자가 보다 편리하게 음악 서비스를 누릴 수 있도록 제공할 예정임.
- 또한 텐센트뮤직은 현재 글로벌화를 추진하고 있음. 그중에서도 특히 동남아 진출을 위해 더욱 주력하고 있음. 동남아에서 이룬 대표적인 성과로는 최근 몇 달간 'WeSing'(첼민K거 글로벌버전)이 필리핀 Google Play 내 음악 및 오디오분야 애플리케이션 다운로드 순위에서 1위를 함.



*이미지 출처 : 바이두

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 9. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 창조위(BEKRAF), <2019 BEKRAF 애니메이션 컨퍼런스> 개최

- 2019년 9월 14일 자카르타 센트럴 파크 풀만 호텔에서 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)가 주관한 <2019 BEKRAF 애니메이션 컨퍼런스(BEACON)>가 개최됨
- 올해 3회를 맞이한 이번 행사는 ‘애니메이션 관련 저작권 관리’ 라는 주제로 지원사업 설명회, 토크쇼, 세미나 등으로 구성되어 애니메이션 산업 종사자를 비롯해 IP 보유사, 방송사, 배급사, 언론사 등 약 500여명의 참가자가 참석함
- 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 프리아완 무나프(Triawan Munaf) 위원장은 본 행사 개막식 인사말을 통해 “애니메이션 산업은 창조경제 발전에 있어 중요한 산업군 중의 하나이나, 산업발전을 위한 정부 규제나 정책은 아직 미비한 실정이다. 현재는 인도네시아 애니메이션 방영을 지원하는 정도일 뿐이다. 이 외에도 자금조달의 어려움, 협업 부족 등의 이유로 산업발전을 저해하고 있다.” 라고 밝힘
- 한편, 이번 행사는 무료로 진행되었으며, 행사 웹사이트를 통해 사전등록을 한 사람에 한해 입장이 가능함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ K-Pop 가수 <청하>&<에이티즈>, 콘서트 <스마트프렌 와우> 참가

- 2019년 9월 20일 자카르타 이스토라 스나얀(Istora Senayan)에서 콘서트 <스마트프렌 와우(Smartfren WOW)>가 개최됨
- 스마트프렌(Smartfren)>이 주관한 이번 행사는 ‘스마트프렌과 함께하는 꿈찾기’란 주제로, 밀레니얼 세대들에게 꿈과 희망을 실현할 수 있는 영감을 주기 위하여 열림
- K-Pop 가수인 청하, 에이티즈(Ateez)를 비롯하여 현지 인기가수인 알피랩(Alffy Rev), 데와 슴빌란블라스(Dewa 19), 둘재라니(Dul Jaelani), 자즈(Jaz), 비아 발렌(Via Vallen), 로사(Rossa), 리즈끼 페비안(Rizky Febian), 깔룰라(Kallula), 디파 바루스(Dipa Barus), 알리아 마사이드(Aaliyah Massaid) 등이 참여하였으며, 해당 콘서트는 SCTV를 통해 생중계가 되었음
- 이번 콘서트 티켓은 스마트프렌(Smartfren) 제품을 500,000루피아(약 43,000원) 이상 구매시 일반좌석 티켓을, 700,000루피아(약 60,000원) 이상 구매시 스탠딩 티켓을 배부함
- 콘서트 외에도 와우 추첨행사(Program Undian WOW)가 진행되어 주택, 자동차, 오토바이 등 다양한 경품들이 당첨자들에게 증정됨
- 해당 추첨행사에 참여하기 위해서는 스마트프렌(Smartfren)의 선불 패키지를 최소 30,000만 루피아(약 2,600원) 구매시, 응모가 가능함
- 한편, 스마트프렌(Smartfren)은 2015년 설립되어 현재 가입자수 2천만 명을 보유한 인도네시아 이동통신사로, 텔콤셀(Telkomsel), 엑셀 아시아따(XL Axiata), 인도샷 오레두(Indosat Ooredoo), 쓰리 인도네시아(Tri Indonesia)에 이어 이동통신사 업계에서 5위를 차지하고 있음



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠 위클리 글로벌

2019. 9. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ MBC 그룹, 북서부 아프리카 지역 특화 위성 채널 론칭

- MBC 그룹은 최근 전 세계 시청자들을 대상으로 최고 품질의 콘텐츠를 제공하겠다는 목표로 5개년 계획을 수립한 데 이어, 이의 일환으로 마그레브 지역(Maghreb, 북서부 아프리카 지역)을 대상으로 MBC 5 채널을 새롭게 론칭
- MBC 5는 <MBC Cinq>라는 불어 채널명으로 무료 위성채널로 운영되며, 북아프리카 지역의 문화와 역사에 충실한 콘텐츠 위주로 구성될 예정
- MBC 그룹은 지역별로 현지화된 콘텐츠를 강화하는 전략을 취하고 있으며, 이를 통해 프로듀서와 감독들의 제작 능력 강화도 꾀하고 있음
- 또한 해당 지역의 미디어 분야 투자 활성화를 통해 경제발전과 청년 일자리 창출에도 기여할 것으로 기대되고 있음. 또한 지역 간 문화적 교류와 콘텐츠 수준 향상도 목표로 하고 있음
- 본 채널은 9월 21일 <보이스 시즌5>를 독점 방송하며 론칭했고, 향후 마그레브지역 특화 아랍 콘텐츠와 현대적인 아랍 콘텐츠들이 제작·방영될 예정

□ 사우디아라비아 게임산업 현황

- 사우디아라비아의 게임산업이 잘 알려져 있지 않지만 세계에서 가장 높은 ARPPU(유저 평균 결제 금액, Average Revenue Per Paying User)를 자랑
- 중국의 모바일 게임 시장은 유료 사용자 당 평균 수입이 약 32 USD 정도 인 반면 사우디아라비아는 270 USD에 달함
- 사우디아라비아는 최근 들어 정치·사회를 비롯해 비즈니스 전반에 걸쳐 개혁의 시기를 겪고 있는 상황으로 새로운 기술 수용에 적극적. 특히 스마트폰 보급률이 높는데, 뉴주 인사이트(Newzoo Insights)에 따르면 3,355만 명의 인구 중 1,550 만 명인 인구의 스마트폰을 사용 중임(약 46%)
- 또한 사우디아라비아 통계청에 따르면 2018년 기준 인구의 약 75.19%가 휴대전화를 사용하고, 12 ~ 65 세 인구 중 92.66 %가 휴대 전화로 여가 시간을 보내는 것으로 나타남
- 사우디아라비아의 게임 개발사 중 UMX Studio는 사우디의 악명 높은 자동차 문화를 기반으로 인기작 <Climbing Sand Dune> 과 드리프팅 게임 <King of Steerin> 등의 모바일 게임을 개발해서 성공한 사례. 두 게임은 3 천만 다운로드와 월 280 만 명의 사용자를 기록
- UMX Studio은 양질의 게임 디자인과 전략적인 수익 창출 전략을 통해 성

공을 이뤘으나, 사우디아라비아의 문화를 소재로 한 콘텐츠를 개발한 것도 성공요인으로 꼽힘

- o UMX Studio의 알리 알하르비(Ali Alharbi) 대표는 “게임 개발자나 퍼블리셔들에게 플레이어의 행동과 문화를 이해해라고 조언하고 싶다” 며, “많은 개발자와 퍼블리셔가 게임을 현지화하려 하지만 사람과 문화를 충분히 이해하지 못한 채 뛰어들어 실패하는 사례를 본다. 반면 우리는 수년간 플레이어의 행동을 이해하기 위해 노력을 기울였다” 라고 말함
- o Atomkit Studio의 계정 관리자 린 콰타우네흐(Leen Qatawneh)는 “사우디아라비아의 게이머는 자신의 문화를 반영한 현지화 된 게임을 좋아한다” 며, “사우디아라비아 사람들은 그동안 많은 엔터테인먼트를 경험하지 못했기 때문 모바일 게임 산업과 강하게 밀착되어 있고, 새로운 유형의 게임을 시도하고 받아들일 용기와 열린 마음을 가졌다” 고 말함
- o 사우디아라비아의 게임 산업은 지역 인재와 투자 부족으로 여전히 어려움을 겪고 있으나 엄청난 성장의 잠재력을 보여줄 것으로 전망되고 있음

● 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) 황선혜 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

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr