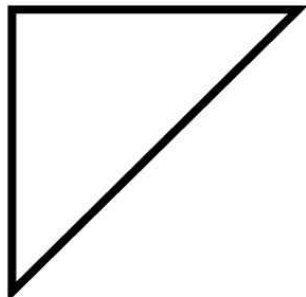


—
위클리
글로벌
2019.12.30

Weekly Global

20

19



목 차

2019. 12. 30. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	<ul style="list-style-type: none">- (정책) 인터넷정보판공실, <인터넷 정보콘텐츠 생태 관리규정> 발표- (정책) 광전총국, 시청률 종합평가 시스템 정식 도입- (소송) 요우쿠가 바이두에 제기한 <삼생삼세십리도화> 방영권침해 소송 승소판결
중국 심천	<ul style="list-style-type: none">- 히말라야FM(喜马拉雅FM) 오디오 북 플랫폼 부문 대상 수상- 중국 게임 및 중국 게임라이브방송 플랫폼 현황 발표
인도네시아	<ul style="list-style-type: none">- <2019 e스포츠 및 게이밍 컨벤션> 개최- Transmedia 창립 18주년 기념행사에 <엑소>, <NCT 드림> 참석
베트남	<ul style="list-style-type: none">- KEB하나은행, 베트남 최대은행 2대 주주- 한국생산성본부, 베트남 하노이에 교육센터 개소- 하노이, 유네스코 창의도시

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 12. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 중국비즈니스센터

□ [정책] 인터넷정보판공실, <인터넷 정보콘텐츠 생태 관리규정> 발표

- 12월 20일, 국가 인터넷정보판공실(互联网信息办公室)은 <인터넷정보콘텐츠 생태 관리규정(网络信息内容生态治理规定)>을 발표함. 해당 규정에는 인터넷 정보 콘텐츠 생산자의 양질콘텐츠 제작·복제·발표 등의 장려와 인터넷 정보콘텐츠 서비스 플랫폼이 콘텐츠 관리책임 주체로서 정보콘텐츠 생태관리 시스템을 구축해야 한다는 등의 내용이 포함됨.
- 또, 규정에서는 사용량 조작이나 억지사용 유도, 허위계정 등록, 계정 불법매매, 사용자 계정 조작 등으로 인터넷 생태질서를 어지럽히는 행위를 금지함.

□ [정책] 광전총국, 시청률 종합평가 시스템 정식 도입

- 12월 17일, 국가 광전총국(广播电视总局)은 프로그램 시청률 종합평가 빅데이터 시스템(节目收视综合评价大数据系统)을 정식으로 도입하였으며, 당일 위챗 공식계정을 통해 12월 7일부터 13일까지 황금시간대 TV시청률 정보를 게시함. 업계에서는 해당 시스템 도입으로 시청률 데이터 불법거래 및 사용, 시청률 조작 등의 현상이 예방될 것으로 전망하고 있음.
- 이 시스템은 일반 지상파 TV 뿐만 아니라 유선TV, 위성TV, IPTV, 휴대폰, PC 등 여러 설비의 다양한 플랫폼에서 재생되는 실시간 방송의 시청정보 빅데이터를 활용해 시청률을 산출해 내는 방식으로 2018년 12월 26일 해당 시스템을 처음 공개하고 시범운영을 시작함.

□ [소송] 요우쿠가 바이두에 제기한 <삼생삼세십리도화> 방영권침해 소송 승소판결

- 최근, 해전법원홈페이지(海淀法院网)를 통해 전해진 소식에 따르면, 요우쿠(优酷)가 바이두(百度)를 상대로 제기한 중국 드라마 <삼생삼세십리도화(三生三世十里桃花)>의 온라인 방영권 침해 소송에서 법원이 바이두의 침해사실을 인정하고 요우쿠에 100만 위안(약 1억 6,607만 원)의 손해배상과 3만 위안(약 498만 원)의 소송비용을 지불하도록 판결함.
- 법원은 바이두가 운영하는 클라우드 서비스를 통해 무단으로 업로드 된 해당 드라마의 링크가 제3자가 운영하는 기타 다수 홈페이지에 공유되었고 관련 사실을 인지한 이후에도 차단 조치 등을 하지 않아 책임이 있다고 판단함.
- 이번 소송판결은 클라우드 서비스 제공업체가 이용자의 침해행위를 제지하지 않은 책임을 인정한 첫 번째 사례이며, 유사 안전에서 판결된 최고 배상책임.

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 12. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터

□ 히말라야FM(喜马拉雅FM) 오디오 북 플랫폼 부문 대상 수상

- 12월19일 고슴도치공사(刺猬公社)주최로 개최된 '제3회 뉴콘텐츠탐색자대회(第三届新内容探索者大会)'에서 과학기술, 재정, 문화엔터테인먼트 분야 등의 각 분야 전문가 300명이 투표하여 '뉴콘텐츠 탐색자(新内容探索者)'를 선정하였음. 그중 히말라야FM은 오디오 북 플랫폼 분야 대표로 '뉴콘텐츠 탐색자 대상'을 수상하였음. 이외에 '2019뉴콘텐츠 탐색자상'을 수상한 플랫폼으로는 타오바오라이브방송(淘宝直播), 비리비리(哔哩哔哩), 더우인(抖音), 콰이쇼우(快手), 더우위(斗鱼)가 있음.

*고슴도치공사(刺猬公社) : 콘텐츠산업 보도플랫폼

- 이번 대회에서는 올해의 드라마, 올해의 예능, 올해의 애니메이션 등 총 18개 부문에서 콘텐츠 상을 수여하였으며 1년간 쇼트클립 및 동영상 플랫폼 내 우수한 실적을 거두었던 쇼우공경(手工耿), 마보융(马伯庸) 등의 유명 크리에이터도 초청하였음. 또한 고슴도치공사는 향후 콘텐츠 업계를 위한 가치 있는 콘텐츠와 크리에이터, 콘텐츠관련기업 구축을 위해 주력할 것이라고 밝힘.
- 히말라야FM은 국내 선도적인 오디오 북 플랫폼으로 오디오 콘텐츠 업계의 혁신을 지속적으로 선도하고 있음. 이번 '2019히말라야123페스티벌(2019喜马拉雅123狂欢节)'을 통해 8억2,800만 원의 수익을 창출하였음. 뿐만 아니라 다양한 콘텐츠 채널 및 328개의 카테고리를 개설하였으며 700만 명 이상의 오디오 성우 및 유명스타를 합류시켰음. 히말라야는 현재 좋은 목소리의 성우와 콘텐츠로 전 세계 6억 명의 사람들에게 지식과 재미를 선사하고 있음.
- 또한 데이터보고에 따르면 히말라야FM 플랫폼 내 100만 위안 이상의 연수입을 받는 오디오 성우는 200명 이상임. 히말라야FM은 고퀄리티의 콘텐츠 IP 및 프로그램 제작, 그리고 우수한 콘텐츠 기획력으로 유저들은 물론 많은 스타들에게 인정받고 있음. 특히 플랫폼 내 스타들의 출현으로 유저에게 더 많은 지식과 재미를 선사하고 인기 아이돌의 등장으로 젊은 유저층을 유치하고 있음.

□ 중국 게임 및 중국 게임라이브방송 플랫폼 현황 발표

- 12월18일 텐센트(腾讯)는 하이난(海南)에서 '2019중국게임산업연회미성년자보호포럼(2019中国游戏产业年会未成年人守护分论坛)'을 개최함. 참여한 업체들이 공동으로 발표한 '중국게임업계미성년자보호선언(中国游戏行业未成年人守护宣言)'에 따르면 2019년 1년 동안 텐센트게임(腾讯游戏) 내 32개 게임은 미성년자 보호관련 문제로 강제 운영 정지되었음. 텐센트 게임은 10년 동안 청소년 보호를 위해 주력해왔으며 향후 PC 기반의 온라인 게임과 모바일 게임으로 분류하여 미성년자 게임 관련 방안을 제시할 예정임.
- 텐센트는 11월27일 라이브방송 플랫폼 촉수(触手)와 라이선싱 관련 합작을 진행함. 촉수 CMO 양숙옥(杨淑玉)은 “게임 업계의 저작권 문제에 대해 라이브방송 플랫폼과 게임업체의 공동 협력이 필요하다”라고 언급함. 또한 이번 라이선싱 제휴를 통해 라이브방송 플랫폼과 게임업체의 저작권 보호에 대한 공동지원을 실천하였음. 텐센트는 촉수와의 협력을 통해 게임 콘텐츠 라이선싱 시스템 구축 및 업계 규율 관련 솔루션 마련, 게임 콘텐츠의 저작권 규범화를 추진함.
- '게임라이브방송업계백서(游戏直播行业白皮书)'에 따르면 2018년 라이브방송 업계 시장 규모는 131억9,000만 위안으로 전년 동기 대비 62.6% 성장함. 또한 2018년 12월 중국의 온라인 게임 라이브중계 플랫폼 가입자는 2억 4,000만 명으로 네티즌 침투율이 28.7%에 이룸.
- 게임 라이브방송 플랫폼인 후야(虎牙)의 부총재 리명(李萌)은 '우수한 기술은 더욱 많은 성우 유치 및 양질의 콘텐츠를 생산하는 중요한 요소'라고 강조하며 '기술 + 콘텐츠의 융복합'이라는 핵심전략을 발표함. 또한 유저의 영향력을 강조하며 긍정적인 콘텐츠 제작 및 건강한 생태계를 조성할 수 있도록 추진해야한다고 밝힘.

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 12. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ <2019 e스포츠 및 게이밍 컨벤션> 개최

- 2019년 12월 13일부터 15일까지 총 3일간 자카르타 발라이 까르티니(Balai Kartini)에서 <2019 e스포츠 및 게이밍 컨벤션(Esports and Gaming Convention 2019)>이 개최됨
- 이번 행사는 플랫폼 페이머스 올스타즈(Famous Allstars) 주최, 가레나 인도네시아 (Garena Indonesia) 및 AKG 게임즈(AKG Games) 후원으로, <인도네시아 게이밍 어워드(Indonesia Gaming Award)>와 함께 개최됨
- 시상내역은 다음과 같음

	시상 부문	수상자		시상 부문	수상자
1	올해 최우수 게이밍 미디어	Revival TV	7	올해의 하드웨어 및 게이밍 주변기기	Asus ROG
2	올해 최우수 게이밍 콘텐츠 크리에이터	Reza Oktovian	8	올해의 토너먼트	MPL Indonesia
3	올해의 코스플레이어	Punipun	9	올해의 게임	Mobile Legends Bang Bang
4	올해의 캐스터	Bro Pasta	10	올해의 e스포츠 팀	RRQ
5	올해의 디베로퍼	Tencent	11	올해의 선수	Lemon RRQ
6	올해의 퍼블리셔	Garena			

- 시상식 외에도 코스플레이 퍼레이드, 팬 미팅, 축하공연, 체험존 등 다채로운 세부 프로그램이 운영됨. 코스플레이 퍼레이드에는 요수케 소라(Yosuke Sora), 네사 로스(Nessa Rose), 롤라 지에타(Lola Zieta), 라리사 로체포트(Larissa Rochefort), 클라리사 뿌니뽀(Clarissa Punipun) 등 인도네시아 국내외 유명 코스플레이어 35명이 참가했으며, 레몬(Lemon), 우딜(Udil), 룩씨앤죽씨(Luxxy&Zuxxy) 등 프로 게이머들의 팬미팅과 JKT 48, 위얼드 지니어스(Weird Genius), UNITY 등의 축하공연이 열림



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ Transmedia 창립 18주년 기념행사에 <엑소>, <NCT 드림> 참석

- 2019년 12월 14일부터 15일까지 양일간 자카르타 짜부르르 트랜스 스튜디오 (Trans Studio Cibubur)와 발리 트랜스 스튜디오(Trans Studio Bali)에서 트랜스 미디어(Transmedia) 창립 18주년 기념행사가 개최됨
- 이번 행사는 CNN Indonesia, Trans TV, Trans 7, Transvision, CNBC Indonesia 등을 통해 생중계가 됨
- 특히, 초청 가수로 K-Pop 아이돌인 엑소(EXO)와 엔씨티 드림(NCT Dream)이 참석하여 특별 공연을 선보임
- 이 외에도 아리 라쏘(Ari Lasso), Bunga Citra Lestari, 이샤나(Isyana), 빠디 리본(Padi Reborn), JKT 48, 요비앤누노 (Yovie and Nuno), 라이사(Raisa), 로사(Rossa), 마리온 즐라(Marion Jola), 까hit나(Kahitna), 멜리 구스로우(Melly Goeslaw), 비아 발렌(Via Vallen), 아유텩팅(Ayu Ting-Ting), 글렌 프레들리(Grenn Fredly) 등 현지 유명 가수들이 참석하여 공연을 펼침
- 트랜스 미디어(Transmedia)는 트랜스 코퍼레이션(Trans Corp)의 자회사로, Trans TC, Trans 7, TransVision, CNN Indonesia, CNBC Indonesia 등 방송사를 소유하고 있으며, 모회사인 트랜스 코퍼레이션(Trans Corp)은 소매 (Transmart), 패션(Prada, Miu Miu, Jimmy Choo), 테마파크(Trans Studio), 여행(antaVaya) 등 다양한 분야에서 사업을 운영 중임
- 한편, 콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터가 자체 조사한 결과에 따르면 2019년 1월부터 12월까지 인도네시아에서 개최된 K-Pop 가수 풀콘서트 18건, 팬미팅 7건, 기타 초청공연 20건 등 총 45건의 K-Pop 관련 공연이 개최되었음



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

베트남 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 12. 30.(월) / 한국콘텐츠진흥원 베트남 마케터

□ KEB하나은행, 베트남 최대은행 2대 주주

- KEB하나은행은 최근 베트남 중앙은행의 승인을 받아 베트남 최대 은행인 베트남투자개발은행(BIDV)가 발행한 신주 6억3백만여 주를 1조148억 원(주식 취득일 환율 기준)에 인수, 총 15%의 지분을 취득하였으므로써 BIDV의 2대 주주가 되었음. 베트남의 자산 규모 1위 은행인 BIDV 지분 15%를 취득하는 통해 외국인 전략적 투자자 지위를 갖게 되었으며 국내 은행들의 해외 투자 중 역대 최대 규모의 투자임.
- BIDV는 소매금융 확대를 위해 전략적 파트너를 모색해오던 차에 베트남 진출 기회를 모색하던 하나금융과 이해가 맞아떨어졌음. 하나금융은 이제까지 베트남에서 하노이, 호치민에 지점을 보유하면서 주로 한국계기업을 상대로 영업을 해왔으며 이번 지분 투자를 통해 BIDV가 보유한 베트남 전역 1000여개 지점과 사무소 등 영업망을 활용할 수 있을 것으로 보임.



□ 한국생산성본부, 베트남 하노이에 교육센터 개소

- 한국생산성본부(KPC)가 22일 베트남 하노이에 교육센터를 개소하고 본격 운영에 들어갔음. 교육센터는 베트남에 진출한 한국기업과 현지 기업의 재직자 직무 교육, 자격 인증, 스타트업 육성, 글로벌 신사업 지원 및 컨설팅 등의 서비스를 제공할 것으로 계획.
- KPC는 이를 위해 지난해 12월부터 현지에서 교육 수요조사를 했고, 지난 8월에는 한국-베트남 에듀테크 포럼과 현지 기업인 간담회를 열어 정보통신기술(ICT), 스마트 제조, 품질 및 생산성 향상과 관련한 직무교육과 컨설팅

팅 필요성을 파악하였음. 신남방정책의 중심국가인 베트남은 대한민국의 핵심 파트너이며 이번에 KPC 베트남 교육센터가 설립되었음으로써 베트남 기업과 현지에 진출한 한국 기업의 생산성을 향상시키고 미래 인재를 키워 나갈 것으로 기대.



□ 하노이, 유네스코 창의도시

- 지난 10월 31일에 하노이의 문화체육부는 하노이가 유네스코 창의도시 네트워크 (UNESCO Creative Cities Network)의 새로운 회원이 되어 다른 65개의 창의도시에 합류한다고 밝혔음. 새로운 지정된 66개의 도시를 포함해 유네스코 창의도시 네트워크는 전 세계 모든 지역에서 총 246개의 도시가 있음. 이 도시들은 음악, 예술, 민속 공예, 디자인, 영화, 문학, 디지털 아트 및 요리법으로 구성된 7개의 창의적인 개발전략을 가지고 있음.
- 하노이는 2019년 6월에 유네스코의 창의도시 타이틀을 구하기 위해 문서를 제출하였으며 이 문서는 베트남 문화 예술 연구소, 하노이의 유네스코 사무소, 관련 부문의 기관의 협조를 받아 시립 문화스포츠부에서 작성하였음. 유네스코의 인정을 받은 하노이는 다른 창의도시와 협력할 수 있는 더 많은 기회를 제공받을 것이며 방문객에게 더 매력적인 목적지로 자리매김할 것으로 예상.



● 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
- 베트남마케터(하노이) 홍정용 부장 : +84-39-226-4093 / hongiy@kocca.kr

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr