

IRS 글로벌 홈페이지(www.irsglobal.com)에서는 보다 다양한 산업 보고서 정보를 제공하고 있습니다.

방통융합시대의 뉴 미디어 플랫폼, 국내외 OTT 서비스 사업전략과 시장 전망

I. 글로벌 방송, 미디어시장 실태와 전망

1. 방송 산업 및 미디어산업 트렌드

1-1. 방송, 미디어산업 개념 및 방송사업 분류

1) 방송, 미디어산업 개념

- (1) 방송 개념
- (2) 미디어 개념

2) 방송사업의 분류

1-2. 방송시장 밸류체인

1) 유료방송시장

- (1) 기본 개념
- (2) 유료방송서비스 상품

2) 방송채널 거래시장

- (1) 기본 개념
- (2) 거래유형

3) 방송프로그램 거래시장

- (1) 기본 개념
- (2) 거래유형

4) 방송광고 시장

- (1) 기본개념
- (2) 거래유형

5) 기타(홍쇼핑 송출시장)

1-3. 2020년 미디어산업 트렌드

1) 2020년 상반기 미디어 트렌드

- (1) '디지털 전환의 가속화'와 '디지털 광고시장 성장세 유지
- (2) '집의 재발견'과 그에 따른 '새로운 시장, 홈코노미'
- (3) 동영상 시장의 변화를 이끈 '숏폼' 콘텐츠
- (4) 비대면 서비스 대안 'Live'

2) '코로나 19'로 인한 미디어 시장의 변화

- (1) 뉴스
- (2) 방송
- (3) 영화
- (4) 온라인 동영상 서비스(OTT)
- (5) 모바일 앱 이용 급증

3) 급성장하는 1인 미디어 시장

- (1) 개요
- (2) 새로운 콘텐츠 생태계 형성
- (3) 유튜브 크리에이터
- (4) 수익구조

2. 국내 방송산업 실태와 정책 동향

2-1. 2019년 방송산업 실태조사 주요 결과

- 1) 방송매체별 사업자 수
- 2) 방송산업 종사자 현황
- 3) 방송사업 매출
 - (1) 지상파
 - (2) 종합유선방송
 - (3) 위성방송
 - (4) 방송채널사용사업(PP)
 - (5) 일반 PP
 - (6) 방송채널사용사업자별
 - (7) IPTV
- 4) 유료방송 가입자 현황
- 5) 방송사업자 수직·수평결합 현황
 - (1) 지상파방송사
 - (2) 종합유선방송사
 - (3) 방송채널사용사업자
- 6) 프로그램 제작과 편성 현황
 - (1) 지상파방송사
 - (2) 방송채널사용사업자의 제작 현황
- 7) 프로그램 유통 현황
 - (1) 프로그램 국내 판매와 구매 현황
 - (2) 수출입 현황

2-2. 국내 방송, 미디어 산업 관련 정책동향

- 1) 디지털 미디어 생태계 발전방안
 - (1) 추진배경
 - (2) 추진경과
 - (3) 비전 및 전략
 - (4) 주요 과제
- 2) 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획
 - (1) 온·오프라인 미디어교육 인프라 확대
 - (2) 국민의 디지털 미디어 제작역량 강화
 - (3) 미디어 정보 판별 역량 강화
 - (4) 배려·참여의 디지털 시민성 확산

3. 국내 유료방송시장 실태와 전망

3-1. 국내 유료방송시장 실태

- 1) 유료방송 개념과 주요 서비스 채널
 - (1) 개념
 - (2) 유료방송서비스 주요 서비스 채널
- 2) 국내 유료방송 시장 현황
 - (1) 유료방송 사업자
 - (2) 유료방송 가입자
- 3) 국내 유료방송 상품 현황
 - (1) 사업자별 현황
 - (2) 주요 상품 현황
- 4) 유료방송 유형별 시장 점유율
 - (1) 전체 유료방송시장(아날로그, 8VSB, QAM, 위성, IPTV)
 - (2) 디지털 유료방송시장
 - (3) 8VSB 유료방송시장
- 5) 유료방송 매출현황 및 시장 성과 분석
 - (1) 매출 현황
 - (2) 영업이익률
 - (3) 가입자당 매출(ARPU) 수준 변화
 - (4) 가격 국제 비교

3-2. 국내 유료방송시장 동향과 전망

- 1) 유료방송시장 구도 변화
 - (1) 더이상 안전지대가 아닌 유료방송 시장
 - (2) 케이블 TV 사업자들 매각 급증
- 2) 이통 3사 3강 체제로 재편되는 유료방송시장
 - (1) (주)KT 스카이라이프,
 - (2) (주)LG 유플러스
 - (3) SK 브로드밴드(주)

4. 방송통신 융합의 인프라 5G 시장 동향과 전망

4-1. 5G 개요

- 1) 5G 개념
 - (1) 개념
 - (2) 이동통신 발전과정
 - (3) 주요 핵심기술별 정의
- 2) 5G 특징
 - (1) 초고속
 - (2) 초저지연
 - (3) 초연결
- 3) 5G 과제와 대응방안
 - (1) 서비스 중인 3.5GHz 대역, 망 불안정
 - (2) 현재 5G 환경에서 데이터 전송 속도는 SKT 가 빠름
 - (3) 킬러 콘텐츠 부재
 - (4) 5G 사용자 만족도는 낮고, 가입자 증가세 둔화

4-2. 5G와 방송 연관산업

- 1) 5G 기술이 창출할 새로운 시장과 사업 영역
 - (1) FHD, 4K 등 초고화질 영상 서비스 확대
 - (2) 초고화질 실시간 방송, 영상 제작 활성화
- 2) 5G 초고속의 고품질 스마트폰과 초저지연의 실감콘텐츠
 - (1) 스마트폰
 - (2) 실감콘텐츠
- 3) 5G와 자동차 미디어
 - (1) 자율주행 자동차
 - (2) 2027년 완전자율주행 상용화 추진

4-3. 5G 산업 사업분야별 상용화 동향

- 1) 5G 서비스
 - (1) 가입자
 - (2) LTE와 비교
- 2) 5G 장비
 - (1) 경쟁구도
 - (2) 장비수요
 - (3) 기술경쟁력
- 3) 5G 단말
 - (1) 5G 모뎀칩
 - (2) 5G 폰
- 4) 5G 융합서비스
 - (1) 국내
 - (2) 해외

4-4. 국내외 5G 상용화 현황과 전망

- 1) 국내 기업 5G 관련 동향과 전망
 - (1) SK 텔레콤(주)
 - (2) KT
 - (3) (주)LG 유플러스
 - (4) 삼성전자(주)
- 2) 국가별 5G 관련 추진현황
 - (1) 한국

- (2) 미국
- (3) 유럽
- (4) 중국
- (5) 일본
- (6) 기타

4-5. 6세대 이동통신 6G 본격 착수

- 1) 6G 개념 및 특징
 - (1) 6G 개념 및 상용화 시기
 - (2) 6G 구현 요구사항
 - (3) 5G와의 비교
- 2) 이동통신 서비스의 진화 및 6G 모습
 - (1) 이동통신 세대별 진화 모습
 - (2) 6G 주요 서비스
- 3) 6G 국내외 연구 동향
 - (1) 6G 기술 확보를 위한 경쟁 심화
 - (2) 국제표준 선점 경쟁
- 4) 6G 시대 선도를 위한 국내 R&D 추진전략
 - (1) 추진 배경
 - (2) 추진 경과
 - (3) 주요 과제
 - (4) 추진 체계
 - (5) 기대 효과

II. 국내외 OTT 서비스 시장 동향과 전망

1. OTT 서비스 개요 및 분류

1-1. OTT 서비스 개요 및 특징

- 1) OTT 서비스 개요
- 2) OTT 등장 배경
- 3) OTT 특징
- 4) OTT 수익 모델

1-2. OTT 서비스 분류

- 1) OTT 서비스의 유형별 분류(1)
 - (1) 집적 OTT
 - (2) 중개 OTT
 - (3) 중개-집적 OTT
 - (4) 멀티스크린 OTT
 - (5) 아울렛 OTT
 - (6) 아울렛-실시간 OTT
- 2) OTT 서비스의 유형별 분류(2)

2. 글로벌 OTT 서비스 시장 동향과 전망

2-1. 글로벌 OTT 서비스 시장 동향 및 전망

- 1) 글로벌 OTT 시장 현황 및 전망
 - (1) 글로벌 OTT 가입자
 - (2) 글로벌 유료 OTT 시장규모
 - (3) 코로나 19 영향에 따른 글로벌 OTT 시장 전망
- 2) 글로벌 OTT 시장의 주요 이슈 현황
 - (1) 코드커팅(Cord-Cutting), 코드네버(Cord-Never) 확산
 - (2) 오리지널 콘텐츠 확보 경쟁
 - (3) OTT 기업 주요 M&A
- 3) OTT 글로벌 시장 진출과 각 국가별 대응 전략
 - (1) 영국
 - (2) 프랑스
 - (3) 독일

- (4) 일본
- (5) 중국
- (6) 동남아시아

2-2. 글로벌 유력 OTT 서비스별 사업동향과 전략

- 1) Netflix
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 2) Disney+
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 3) ESPN+(Disney 계열)
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 4) Hulu(Disney 계열)
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 5) HotStar(Disney 계열)
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 6) Youtube
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 7) HBO Max
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 8) Apple TV+
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 9) Prime Video
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 10) Quibi
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 11) Peacock
 - (1) 개요

- (2) 주요 내용
- (3) 요금제
- (4) OTT 서비스 동향

12) Tiktok(抖音)

- (1) 개요
- (2) 주요 내용
- (3) 요금제
- (4) OTT 서비스 동향

13) Youku(优酷)

- (1) 개요
- (2) 주요 내용
- (3) 요금제
- (4) OTT 서비스 동향

14) Tencent Video(腾讯视频)

- (1) 개요
- (2) 주요 내용
- (3) 요금제
- (4) OTT 서비스 동향

15) iQIYI(爱奇艺)

- (1) 개요
- (2) 주요 내용
- (3) 요금제
- (4) OTT 서비스 동향

2-3. 글로벌 주요 국가별 OTT 동향 및 전망

1) 미국

- (1) 시장 구조
- (2) OTT 주요 사업자

2) 캐나다

- (1) 시장 구조
- (2) OTT 주요 사업자

3) 중국

- (1) 시장 구조
- (2) OTT 주요 사업자

4) 일본

- (1) 시장 구조
- (2) OTT 주요 사업자

5) 인도

- (1) 시장 구조
- (2) OTT 주요 사업자

6) 영국

- (1) 시장 구조
- (2) OTT 주요 사업자

7) 프랑스

- (1) 시장 구조
- (2) OTT 주요 사업자

8) 독일

- (1) 시장 구조
- (2) OTT 주요 사업자

9) 터키

- (1) 시장 구조
- (2) OTT 주요 사업자

3. 국내 OTT 서비스 시장 동향과 전망

3-1. 국내 OTT 서비스 시장 동향 및 전망

1) 국내 OTT 시장 현황

- (1) 국내 OTT 시장 규모 현황
 - (2) 국내 OTT 서비스 이용률
 - (3) 국내 주요 OTT 이용 현황
 - (4) 국내 OTT 서비스 주요 상품 현황
 - 2) 국내 OTT 시장 동향과 전망
 - (1) 합종연횡으로 재편되는 국내 OTT 시장
 - (2) 국내 OTT 시장 향후 전망
 - 3) 글로벌 OTT 서비스의 국내 진출
 - (1) 디즈니+, 2021년 국내 진출 예정
 - (2) 애플 TV+의 한국 진출 여부도 촉각
- 3-2. 국내 주요 OTT 서비스별 최근 동향

- 1) 웨이브(Wavve)
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 2) 시즌(Seezn)
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 3) U+모바일 tv
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 4) 티빙(Tving)
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 5) 왓챠(watcha)
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향
- 6) 라프텔(LAFTEL)
 - (1) 개요
 - (2) 주요 내용
 - (3) 요금제
 - (4) OTT 서비스 동향

Ⅲ. OTT 관련 핵심기술, 특허, 기술로드맵, 연구과제 현황

1. OTT 서비스 관련 핵심기술 분야 특허, 기술로드맵

- 1-1. OTT 서비스 관련 핵심기술 분야 특허 동향
 - 1) 국내 OTT 서비스 상표출원 현황
 - (1) 개요
 - (2) OTT 서비스 상표출원 현황
 - 2) 영상데이터 기반 AI 서비스 특허동향
 - (1) 개요
 - (2) 특허 출원동향
 - 3) 동영상 미디어 플랫폼 특허동향
 - (1) 개요
 - (2) 특허 출원동향

- 4) 앱 플랫폼 특허동향
 - (1) 개요
 - (2) 특허 출원동향
- 5) 게임 플랫폼 특허동향
 - (1) 개요
 - (2) 특허 출원동향
- 6) 실시간 인터랙션 콘텐츠 특허동향
 - (1) 개요
 - (2) 특허 출원동향
- 7) 영상콘텐츠 특허동향
 - (1) 개요
 - (2) 특허 출원동향

1-2. 중소기업형 전략기술 개발 로드맵

- 1) 동영상 미디어 플랫폼
 - (1) 핵심 요소기술 선정
 - (2) 기술로드맵(2020-2022)
 - (3) 핵심요소기술 연구목표
- 2) 앱 플랫폼
 - (1) 핵심 요소기술 선정
 - (2) 기술로드맵(2020-2022)
 - (3) 핵심요소기술 연구목표
- 3) 게임 플랫폼
 - (1) 핵심 요소기술 선정
 - (2) 기술로드맵(2020-2022)
 - (3) 핵심요소기술 연구목표
- 4) 실시간 인터랙션 콘텐츠
 - (1) 핵심 요소기술 선정
 - (2) 기술로드맵(2020-2022)
 - (3) 핵심요소기술 연구목표
- 5) 영상콘텐츠
 - (1) 핵심 요소기술 선정
 - (2) 기술로드맵(2020-2022)
 - (3) 핵심요소기술 연구목표
- 6) 영상 데이터 기반 AI 서비스
 - (1) 핵심 요소기술 선정
 - (2) 기술로드맵(2020-2022)
 - (3) 핵심요소기술 연구목표

2. 방송통신, OTT 서비스, 콘텐츠 관련 기술 연구과제

2-1. 방송·스마트미디어 기술

- 1) 미디어 상황인지기반 유해콘텐츠 자동 검출 시스템 기술 개발
- 2) 시청각장애인의 방송시청을 지원하는 감성표현 서비스 개발
- 3) 고품질 방송을 위한 ATSC 3.0 기반 동일채널 중계기술 개발

2-2. 2020년 문화기술 연구개발

- 1) 5G 기반 실시간 자유 시점 원격 관람이 가능한 다채널 콘텐츠 제작 프로덕션 플랫폼 기술 개발
- 2) 실감형 e 스포츠 중계를 위한 AR 스트리밍 5G 서비스 기술 개발
- 3) 자율주행 차량 기반 다수 시나리오 실시간 인터랙티브 콘텐츠 및 플랫폼 기술 개발
- 4) 간접 센싱 기반 실시간 연동 AR 실내 스포츠 플랫폼 개발

2-3. 2020년 방송통신, 콘텐츠분야 기술개발

- 1) 5G 와 방송망(ATSC 3.0) 연동 전송 기술 개발
- 2) 5G 와 방송망 융합 전송 고도화를 위한 기반 기술 개발
- 3) (총괄) 홀로그램 콘텐츠 핵심원천기술개발(세부 1) 중대형 공간용 초고해상도 비정형 플렌옵틱 동영상
저작/재생 기술 개발
- 4) (세부 2) 중대형 공간용 초고해상도 비정형 플렌옵틱 영상 저장/압축/전송 기술 개발

- 5) (세부 3) 중대형 공간용 초고해상도 비정형 플레넵틱 동영상 획득 기술 개발
- 6) (총괄) 헤리티지 실증 연계형 홀로그램 기술개발(세부 1) 딥러닝 기반의 5G 서비스 실시간 홀로그램 획득 및 전처리 기술 개발
- 7) (세부 2) 고효율성 고투명성 대화면 HOE 스크린 기술 개발
- 8) (총괄) 경량 AR 디바이스 핵심기술개발(세부 1) 경량 AR 디바이스 구현을 위한 신호처리 및 영상표시 장치 기술개발
- 9) (세부 2) 야외 시인성 확보 가능한 AR 디바이스용 영상표시장치 기술 개발
- 10) 초박형 광굴절 필름렌즈 및 초경량 프로젝션 기술 기반 AR 디바이스 기술개발
- 11) VR·AR 디바이스용 MTP 저지연 마이크로디스플레이 기술 개발
- 12) 5G 기반 저지연 디바이스 - 엣지클라우드 인터랙션 기술 개발
- 13) 5G 엣지 컴퓨팅 기반 ARaaS, VRaaS 저지연 스트리밍 기술 개발
- 14) 환경에 반응하는 VR·AR 가상 휴먼객체 생성 기술 개발
- 15) VR·AR 가상공간 포인트 클라우드 제어 기술 개발
- 16) 이용 환경을 반영하는 자율적 VR·AR 콘텐츠 생성 기술개발

IV. 국내외 OTT 서비스 참여기업 동향과 사업전략

1. 국내 OTT 서비스 사업 참여 기업

1-1. SK 텔레콤(주)

- 1) 회사 일반현황
- 2) 주요 사업 현황
 - (1) 사업부문별 현황
 - (2) 매출 실적
- 3) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) SKT, 카카오와 콘텐츠 협업
 - (2) 웨이브, 체질 개선 드라이브

1-2. KT

- 1) 회사 일반현황
- 2) 주요 사업 현황
 - (1) 사업부문별 현황
 - (2) 매출 실적
- 3) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) KT의 OTT 서비스 '시즌(Seezn)'
 - (2) 시즌(Seezn) 사업 진행 내용
 - (3) 시즌(Seezn)의 고군분투

1-3. (주)LG 유플러스

- 1) 회사 일반현황
- 2) 주요 사업 현황
 - (1) 사업부문별 현황
 - (2) 매출 실적
- 3) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) LG 유플러스의 OTT 서비스 'U+모바일 tv'
 - (2) 넷플릭스와 콘텐츠 독점 제공 계약

1-4. CJ ENM

- 1) 회사 일반현황
- 2) 주요 사업 현황
 - (1) 사업부문별 현황
 - (2) 매출 실적
- 3) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) CJ ENM의 OTT 서비스 '티빙(tving)'
 - (2) CJ ENM과 JTBC 간 OTT 합작법인 출범

1-5. 콘텐츠웨이브(주)

- 1) 회사 일반현황

- 2) 주요 사업 현황
 - (1) 사업 영역
 - (2) 매출 실적
- 3) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) 콘텐츠웨이브의 OTT 서비스 '웨이브(Wavve)'
 - (2) 웨이브(Wavve) 투자 유치 및 마케팅
 - (3) 자체 제작·독점 콘텐츠로 승부

1-6. (주)왓차

- 1) 회사 일반현황
- 2) 주요 사업 현황
 - (1) 사업부문별 현황
 - (2) 매출 실적
- 3) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) 왓차(Watcha) (구, 왓차플레이)
 - (2) 왓차피디아(WATCHA PEDIA) (구, 왓차)
 - (3) 왓차, 일본 서비스 정식 출시

1-7. 리디(주)

- 1) 회사 일반현황
- 2) 주요 사업 현황
 - (1) 사업부문별 현황
 - (2) 매출 실적
- 3) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) 리디, 애니 OTT 1 위 라프텔 인수
 - (2) 리디의 OTT 서비스 '라프텔(LAFTEL)'

2. 해외 OTT 서비스 사업 참여 기업

2-1. 넷플릭스(Netflix)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) OTT 서비스 '넷플릭스'
 - (2) 2019년 가장 많이 재생된 넷플릭스 영화 및 TV 시리즈
 - (3) 코드커팅(Cord-Cutting)을 주도
 - (4) 세계 신규 가입자 폭증
 - (5) 넷플릭스 국내 유료 사용자 1 위

2-2. 디즈니(Disney)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) Disney 4 개의 OTT 서비스 보유
 - (2) 플랫폼 번들링으로 경쟁력 높임
 - (3) Disney 자사 영화, 애니메이션 등 막강한 콘텐츠 라인업
 - (4) Disney merger and acquisition

2-3. 구글(Google)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) 유튜브(Youtube) 서비스
 - (2) 유튜브(Youtube) 국내 이용 현황

2-4. AT&T

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) 타임워너(Time Warner) 인수
 - (2) AT&T 의 2 개의 OTT 플랫폼
 - (3) 글로벌 OTT 경쟁 구도의 지각변동 HBO Max

2-5. 애플(Apple)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향

- (1) Apple 의 OTT 서비스 'Apple TV+'
- (2) 애플, '넷플릭스 겨냥' 영화·드라마 콘텐츠 강화
- (3) AR 콘텐츠로 Apple TV+ 경쟁력 강화
- (4) Apple TV+ 국내 진출 전망

2-6. 아마존(Amazon)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) 아마존의 OTT 서비스 'Prime Video'
 - (2) 아마존 프라임 회원 + OTT = 시너지 창출
 - (3) 아마존 최강 자본력 동원해 콘텐츠로 승부
 - (4) 아마존의 'Prime Video' 국내 정식 출시 전망

2-7. 쿼비(Quibi)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) 단편 영상 전문 플랫폼 '쿼비(Quibi)'
 - (2) Disney, Viacom, Fox 기업 등 투자
 - (3) 모바일 전용 OTT 쿼비(Quibi)의 부진

2-8. 컴캐스트(Comcast)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) 컴캐스트(Comcast)의 NBC 유니버설 인수
 - (2) NBC 유니버설 OTT 서비스 '피콕(Peacock)'
 - (3) 광고를 활용한 가격 정책

2-9. 바이트댄스(ByteDance)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) 숏 비디오 플랫폼 '틱톡(Tiktok)'
 - (2) 2020년 글로벌 확대
 - (3) '틱톡' 美 기업으로 분리 검토
 - (4) '틱톡', MS 아닌 오라클과 인수협상 진행

2-10. 바이두(Baidu)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) Baidu 의 OTT 서비스 'iQIYI'
 - (2) 동영상 기업 아이치이(iQIYI) 합병
 - (3) 아이치이(iQIYI)의 아시아 진출
 - (4) 대만, 아이치이(iQIYI) 전면 금지

2-11. 알리바바(Alibaba)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) 알리바바의 OTT 서비스 'Youku'
 - (2) 미니 동영상 플랫폼 'Tudou'

2-12. 텐센트(Tencent)

- 1) 회사 일반현황
- 2) OTT 서비스 관련 사업동향
 - (1) Tencent 의 OTT 서비스 'Tencent Video'
 - (2) 미국 NBA 와 중계권 갱신 계약 체결
 - (3) 텐센트, 서남아 시장 공략 강화