

위클리 글로벌

2017. 5. 1. Vol.13

목 차

2017. 5. 1. 해외사업진흥팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none"> - 방탄소년단, 글로벌 SNS 시상식 '쇼티 어워즈' 뮤직 부문 수상 - 구글, iOS 이용자들을 위한 미디어 콘텐츠 검색 서비스 업데이트
중국	<ul style="list-style-type: none"> - 텐센트, 2017 엔터테인먼트 신작 발표회 개최 - 홍콩 디즈니랜드, 방문객 감소에도 세 번째 호텔 개장 - 아이돌 육성, 중국 문화산업이 주목하는 아이템 - 중국 온라인IP 산업 규모 약 81조 8,500억 원 규모 外 단신 2
일본	<ul style="list-style-type: none"> - 일본 내 동영상 전송 시장 1,630억 엔, 2021년 2,570억 엔 성장 전망 - NTT프라라×요시모토흥업, 간사이 방송국과 제휴 「오사카 채널」 제공
유럽	<ul style="list-style-type: none"> - 엔데몰 샤인 그룹, 한국과 두 번째 포맷 거래 성사 - VOD가 영국 TV 광고 마켓 성장 견인
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - 인니 최대 e스포츠대회 '인도네시아 게임 챔피언십' 결승 개최 - 인니 대표 독립 제작사 시넬아트, RCTI와의 소송에서 패소
중동	<ul style="list-style-type: none"> - 소셜 미디어와 이란 대통령 선거 - 우버, 플라잉 카(Flying Car) 두바이서 처음 선보일 것
브라질	<ul style="list-style-type: none"> - Cabify, 브라질에 USD 2억 투자 발표 - Startup의 어려운 숙제

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 1(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 방탄소년단, 글로벌 SNS 시상식 '쇼티 어워즈' 뮤직 부문 수상

- 한국 남성 그룹 방탄소년단이 글로벌 소셜 미디어 시상식인 '쇼티 어워즈 (Shorty Awards)'의 뮤직 부문에서 수상
- '쇼티 어워즈'는 페이스북, 트위터, 유튜브, 인스타그램 등 소셜 미디어에서 가장 눈에 띄게 활약한 개인과 기관을 대상으로 진행되는 시상식으로 9년째 미국 뉴욕에서 개최되고 있음
- 방탄소년단은 아리아나 그란데, 브리트니 스피어스, 찬스 더 래퍼 등 11명의 세계적인 아티스트들과 함께 아시아 가수로는 유일하게 후보에 올라 최종 선정되는 영예를 안으며 전 세계적인 영향력을 입증함
- 한편, 제9회 '쇼티 어워즈' 셀러브리티 부문에서는 존 레전드 아내이자 탑모델인 크리스 타이겐이 선정됐으며, 남자 배우 부문에서는 넷플릭스의 '기묘한 이야기'에서 더스틴을 연기한 게이튼 마타라조가, 여자 배우 부문은 미국 드라마 프리티 리틀 라이어스 시리즈의 샤이 밋첼이 수상

□ 구글, iOS 이용자들을 위한 미디어 콘텐츠 검색 서비스 업데이트

- 구글은 애플 iOS 이용자들이 미디어 콘텐츠 검색을 좀 더 편리하게 이용할 수 있는 업데이트 장치를 론칭
- 애플 iOS 사용자들은 구글의 새로운 검색 서비스를 통해 아이튠즈, 훌루, 아마존 비디오, 구글 플레이, 유튜브, 스포티파이 등 다양한 스트리밍 서비스와 콘텐츠 플랫폼에서 방송과 영화, 노래 등을 편리한 방법으로 검색할 수 있게 되었음
- 또한, 새로운 서비스에는 미디어 콘텐츠 정보 검색 뿐 아니라, 클릭 한번으로 원하는 콘텐츠에 바로 연결돼 영화를 감상하거나 음악을 들을 수 있음
- 구글의 이러한 서비스는 아이튠즈와 구글 플레이 뿐 아니라 ABC, 아마존, 훌루 등 다양한 미디어 콘텐츠 스트리밍 서비스와 애플 뮤직, 스포티파이, 판도라 등 이용자가 선택한 콘텐츠로 바로 연결시킨다는 점에서 주목받고 있음
- 구글은 미디어 콘텐츠 웹에서 모바일 앱으로 이동하는 현 추세를 반영해 이용자들의 편의를 위해 더 유용한 새 업데이트를 론칭했음을 밝힘

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 1(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

기업 동향

중국 문화산업 장르별 주요 기업 영업수입 비교

영상기업에서 대부분 기업의 영업수입이 전년대비 증가하였으나, 화이브라더스의 경우 하락세를 보임. 이는 화이브라더스가 주식상장 한 이래로 8년만의 나타난 현상임. 장취테크는 모바일 게임 게임 킹 오브 파이터즈(拳皇98终极之战OL)와 전민기적(全民奇迹)으로 많은 수익을 올림. 이처럼 모바일 게임은 꾸준히 성장세를 보이고 있음. 공연제작사 카이신마화는 2015년부터 자체 공연을 IP화하여 영화제작을 시작했고, 2015년에 개봉한 <미스터 루저(夏洛特烦恼)>의 박스오피스가 14억 위안(약 2,296억 9,000만 원)을 기록하는 등 높은 성장률을 보였으나, 2016년에 개봉한 <미스터 덩키(驴得水)>의 박스오피스가 1억 7,200만 위안(약 282억 원)에 그치면서 수입이 감소함

분야	기업명	영업수입	성장률
영상	완다시네마	112억 위안(약 1조 8,408억 원)	39% 상승
	광선미디어	17억 3,100만 위안(약 2,843억 원)	13.66% 상승
	화이브라더스	35억 위안(약 5,752억 6,000만 원)	9.55% 감소
	화책미디어	44억 4,100억 위안(약 7,239억 원)	67.12% 상승
공연	카이신마화	2억 9,000만 위안(약 476억 원)	23.81% 감소
게임	장취테크	18억 5,500만 위안(약 3,046억 원)	65.04% 상승

텐센트, 2017 엔터테인먼트 신작 발표회 개최

4월 20일, 베이징에서 텐센트 2017 엔터테인먼트 신작발표회를 개최하여, 올해 출시 예정인 모바일 게임 14종·온라인 게임 6종 등을 선보임. 그 중 기적각성(奇迹觉醒)과 천당 2 : 서언(天堂2 : 誓言)은 각각 웹젠의 뮤오리진2와 엔씨소프트의 리니지2 IP로 공동개발한 것으로, 연내 출시될 예정

텐센트 2017년 출시 예정 공동개발 모바일 게임

게임명	IP 출처	IP 원작명	게임명	IP 출처	IP 원작명
권황명운(拳皇命运)	일본	더킹오브파터	QQ현무(炫舞) 모바일	온라인게임	QQ현무
마법문지영웅무적(魔法门之英雄无敌)	유럽	히어로즈 오브 마이트 앤 매직	검협정연3 지첨강호(剑侠情缘3指尖江湖)	온라인게임	검협정연3
전기패업(传奇霸业)	웹게임	전기패업	천당 2 : 서언(天堂2 : 誓言)	한국	리니지2
마력보배(魔力宝贝)	일본	Cross Gate	택천기(择天记)	웹소설	택천기
기적각성(奇迹觉醒)	한국	뮤오리진2			

텐센트 2017년 출시 예정 자체개발 모바일 게임

게임명	출처	개발사	게임명	출처	개발사
QQ비차(飞车) 모바일	온라인게임	QQ비차	헌원전기(轩辕传奇)	고전	산해경(山海经)
요정적미피모도소년(妖精的尾巴魔导少年)	일본	FAIRT TAIL	난세왕자(乱世王者)	고전	삼국(三国)
			이적왕조(我的王朝)		자체 개발

테마파크

홍콩 디즈니랜드, 방문객 감소에도 세 번째 호텔 개장

홍콩 디즈니랜드 2016년 재정 보고서에 따르면, 작년 영업 수입은 28억 홍콩달러(약 4,065억 400만 원), 순손실액은 1억 7,100만 홍콩달러(약 248억 2,065만 원)임. 방문객수는 2015년과 비교하였을 때 70만 명이 감소하여, 전년대비 10% 하락함. 이런 상황에서 홍콩 디즈니랜드는 올해 4월 30일 세 번째 호텔 '디즈니 익스플로러 루지' 를 개장하여, 고객을 유치할 것이라는 계획을 밝힘

5월 11일, 월트 디즈니 영화 <캐리비안의 해적5 : 죽은 자는 말이 없다>는 상하이 디즈니랜드 리조트에서 전 세계 최초로 프리미엄 시사회를 열며, 26일 중국에서 최초 개봉할 예정. 중국의 영화 시장 규모가 점차 성장하는 가운데, 월트 디즈니가 중국 시장을 개척하는 데에 있어 홍콩보다 상하이 디즈니랜드를 더욱 중시하고 있음. 이를 비롯해 중국 시장에 진출한 테마파크의 수가 증가함에 따라 관련 산업의 경쟁이 더욱 치열해지는 추세이나, 여전히 테마파크 산업의 전망이 밝기 때문에 홍콩 디즈니랜드의 투자가 계속 되는 것으로 분석됨

아이돌 육성, 중국 문화산업이 주목하는 아이템 (이미지 출처 : 바이두)

4월 20일, 완다그룹의 후계자 왕쓰충(王思聰)은 베이징에서 아이돌 육성 프로그램 <차원성기획(次元星计划)> 제작발표회를 개최함. 해당 프로그램의 제작 취지는 자신이 원하는 아이돌을 캐릭터 설정부터 시작하여 직접 육성하는 것이라 밝히며, 춤·노래·연기 등의 끼가 있는 14세 이상의 남녀 모두 지원 가능하다고 설명함. 2017년 하반기 아이치이를 통해 공개될 예정

최근, 중국에서 많은 주목을 받고 있는 아이돌 ZERO-G가 기존 아이돌과의 차별성을 위해 전략발표회를 개최함. ZERO-G는 24인조로 구성된 보이그룹으로, 기존의 음반작업과 연기 등 스크린 및 온라인 활동뿐만 아니라, 뮤지컬 위주의 공연 및 팬미팅 등을 통해 오프라인 활동 범위를 넓히겠다고 밝힘



<차원성기획>



<ZERO-G>

콘텐츠

중국 드라마, 리메이크 열풍

2001년에 방영되어 아시아 전역에 큰 인기를 끈 대만 드라마 <유성화원>(한국판 꽃보다 남자)이 16년 만에 리메이크될 예정. <유성화원>에서 여주인공 역을 맡아 큰 인기를 끌었던 배우 쉬시위안(徐熙媛)은 자신의 웨이보에 유성화원의 리메이크 소식을 알렸고, '유성화원'의 제작자 차이즈핑(柴智屏) 역시 SNS에서 리메이크 소식을 알리며, 드라마는 총 48편으로 제작 될 것이며 오는 8월 중국 상하이에서 촬영을 시작할 것이라 밝힘

최근 일본 드라마 열풍이 불면서 다양한 일본 드라마가 중국판으로 제작되고 있는데, 일본 드라마 <데이트~사랑이란 어떤 것일까~>와 <문제 있는 레스토랑>이 중국판으로 제작되어 각각 올해 2월과 3월에 텐센트TV를 통해 서비스됨. 이 밖에 <프로포즈대전>·<심야식당>·<가장 완벽한 이혼>·<드래곤 사쿠라>·<미안해 청춘> 등의 일본 원작 드라마를 리메이크 하여 방영하거나 제작을 시작함

중국 온라인IP 산업 규모 약 81조 8,500억 원 규모

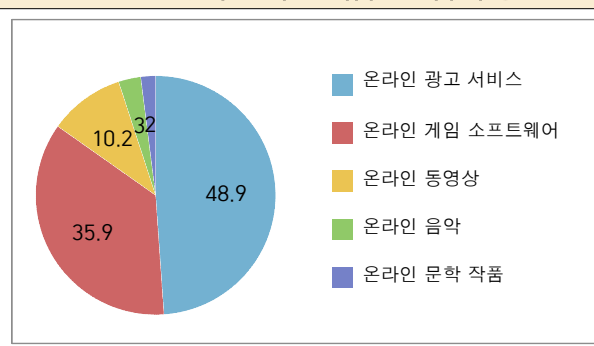
4월 25일, 온라인IP 산업연구기지가 발표한 <2017 중국 온라인IP 산업 발전 보고서(요약판)>에 따르면, 2016년 중국 온라인 핵심IP 산업 규모는 5,000억 위안(약 81조 8,500억 원)을 돌파함. 데이터에 따르면, 중국 온라인 핵심IP 산업은 2006년 163억 8,000만 위안(약 2조 6,803억 원)에서 2016년 5,086억 9,000만 위안(약 83조 2,369억 원)으로, 10년 동안 연간 성장률 30%를 유지하면서 산업 규모가 30배 이상 성장함. 종합 엔터테인먼트 등 크로스 오버 IP 운영 등의 비즈니스 모델을 형성함과 동시에 지능형 하드웨어·오프라인 IP개발 등을 통해 실물경제로 성장하면서, 중국 온라인IP 산업 규모가 확대됨

산업 동향

2016년 중국 온라인 핵심IP 산업 구조

구분	규모
온라인 광고 서비스 (동영상 광고 포함)	2,486억 2,000만 위안 (약 40조 7,041억 원)
온라인 게임 소프트웨어	1,827억 4,000만 위안 (약 29조 9,182억 원)
온라인 동영상	521억 위안 (약 8조 5,256억 원)
온라인 음악	152억 위안 (약 2조 4,922억 원)
온라인 문학작품	100억 위안 (약 1조 6,364억 원)

2016년 중국 온라인 핵심IP 산업 구성



일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 1(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 일본 내 동영상 전송 시장 1,630억 엔, 2021년 2,570억 엔 성장 전망

- 일반재단법인 디지털콘텐츠협회(DCAj)는 동영상 전송 시장 조사를 시행, 「동영상전송 (VOD) 시장 조사 보고서 2017」을 발간
- DCAj는 2016년 일본 국내 동영상 전송 (VOD) 시장 규모를 1,630억 엔으로 추정 (전년 대비 16% 증가, 2015년에 이어 두 자릿수 성장세)
- DCAj은 시장 확대의 원인으로 ▲동영상 서비스 인지도 상승, ▲각 사업자별 서비스 질 향상 및 마케팅 활동의 심화를 꼽음. 또한 ▲TV방송과의 연계 및 생방송 중계 등 새로운 서비스의 제공이 동영상서비스 사용자 증가로 연결되었다고 분석
- 동영상 전송 시장은 앞으로도 지속 확대될 것으로 전망 (서비스 사업자별 적극적 프로모션, 오리지널 콘텐츠의 확충 등에 의함) 동영상 전송 시장은 2019년에 2,000억 엔을 돌파, 5년 후인 2021년에는 2,570억 엔까지 성장할 것으로 추정

□ NTT프라라×요시모토휴업, 간사이 방송국과 제휴 「오사카 채널」 제공

- 주식회사 NTT프라라(NTT Plala Inc.)와 요시모토휴업 주식회사는 간사이(關西)지역의 TV방송국과 제휴한 영상전송서비스 「오사카 채널」을 개시한다고 발표 (2017년 4월 25일부터)
- 「오사카 채널」은 간사이 지역의 엔터테인먼트 프로그램을 중심으로 편성하는 등 독자성을 추구한 영상전송서비스를 목적으로 함 (무제한시청정액제)
- 제공프로그램은 전송서비스로써는 최초로 제공되는 아카이브 프로그램, 극장라이브 등 약 1,000개 콘텐츠가 준비될 예정. 본 서비스는 간사이 지역 방송국인 마이니치방송, 아사히방송, TV오사카, 간사이TV방송, 요미우리 TV방송, 선(SUN) TV 등과 연계를 통해 제공됨 (제휴방송사는 향후 지속 확대 예정)
- 요시모토휴업은 본 서비스가 현재는 버라이어티 중심으로 전개되지만, 향후 오사카·간사이 특유의 드라마, 다큐멘터리 등 다양한 콘텐츠의 서비스를 목표로 하고 있다고 밝힘. 또한 요시모토휴업은 본 서비스가 오사카·간사이 지역을 중심으로 시작되었지만, NTT프라라와 협업을 통하여 향후 규슈, 홋카이도, 나고야 등지로의 확장 전개도 고려되고 있음을 언급

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 1(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 엔데몰 샤인 그룹, 한국과 두 번째 포맷 거래 성사

- 영국 유명 방송 잡지 Broadcast의 최근 보도에 따르면 글로벌 미디어 그룹 엔데몰 샤인이 한국의 JTBC와 예능 포맷 공동개발 계약을 체결
- 현재 개발 중에 있는 이 예능 프로그램은 금년 말에 JTBC에서 프라임 타임에 방영될 예정이며 엔데몰 샤인 그룹은 이 포맷을 전 세계에 판매할 계획
- Broadcast는 엔데몰 샤인 관계자의 말을 빌어 JTBC를 한국의 혁신적인 채널이라고 소개하며 예능 성공작인 <히든싱어>가 이탈리아, 태국, 베트남, 중국에 판매되었고 <비정상회담>은 터키와 중국에, <냉장고를 부탁해>가 중국에 판매되었다고 보도하였으며 최근 Netflix와 라이선싱 계약을 체결한 사실도 언급함
- 엔데몰 샤인 그룹은 2016년에 CJ E&M과 정치 리얼리티 프로그램인 <소사이터티 게임>을 공동 제작한 바 있으며 최근 시즌 2를 제작하기로 계약 체결
- 이외에도 최근 영국과 한국 기업 간에 포맷 공동개발이 활발하게 추진되고 있음 - 현지 보도에 따르면, 최근 영국 ITV Studios와 CJ E&M 간 포맷 공동개발 계약이 체결되었으며, Banijay 그룹 소유의 제작사 Bunim/Murray와 한국 시그널엔터테인먼트 간 아시아를 타겟으로 한 포맷 공동개발 계약이 체결되었음

□ VOD가 영국 TV 광고 마켓 성장 견인

- 영국광고협회의 최근 조사에 따르면 2016년에 VOD(video-on-demand) 광고 매출이 12.6% 성장하면서 영국에서 TV 광고 매출이 사상 최고치를 기록 (53억 파운드, 약 7조 8천억원)
- 영국의 총 광고 매출은 2016년까지 7년 연속 성장하였으며 2016년에 전년 대비 3.7% 성장하여 214억 파운드(약 31조 5천억원)의 매출을 기록
- 특히 2016년 4/4분기에는 58억 파운드(약 8조 5천억원)를 기록하여 사상 최대의 매출을 기록하였음 (전년 동기 대비 3.9% 성장)
- 2016년에는 특히 인터넷 광고가 전년대비 13.4%로 크게 성장하였음
- 전체 광고 매출은 2017년에 2.5% 2018년에 3.3%가 성장할 것으로 예측되었음

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 1(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 최대 e스포츠대회 '인도네시아 게임 챔피언십' 결승 개최

- 2017년 4월 21일부터 23일까지 인도네시아 게임 챔피언십(Indonesia Game Championship) 결승대회가 발라이 까르띠니(Balai Kartini) 전시장에서 개최됨
- 예선전은 메단, 반둥, 수라바야, 말랑, 마까사르 등 총 5개 지역에서 개최되었으며, 예선전을 통과한 1,200여개 팀(4,000여명의 게이머)이 참가한 결승전은 총 상금 5억 루피아(약 4,500만원) 규모로 개최됨
- 인도네시아 게임 챔피언십은 인도네시아 최대 e스포츠대회로, 포인트 블랭크(Point Blank), 월드 오브 탱크(World of Tank), 도타2(DOTA2) 등 온라인게임 3개 종목과 크라이시스 액션(Crisis Action), 베인글로리(Vainglory), 크래시 로얄(Crash Royale) 등 모바일게임 3개 종목 등 6개 종목으로 대회가 진행됨
- 특히 이번 행사에서는 4월 21일 까르띠니의 날을 기념하여 여성 게이머들의 행사참여를 독려하기 위해 인니의 유명한 여성게이머 Female Fighters와 Beleza의 시범경기가 열림
 - ※ 까르띠니의 날(Hari Kartini) : 인도네시아 여성 인권가인 까르띠니를 기리는 날
- 본 행사는 e스포츠대회 외에도 게임 전시회와 게임 플레이 코칭 등 부대행사가 개최되었으며, 넷마블(Netmarble), 게임빌(Gamevil), 라인(LINE), 온게임(Owngames), 터치텐(Touchten), 디지털 해피니스(Digital Happiness), 트루 디지털 플러스(True Digital Plus) 등 많은 게임 개발사들이 참가함
- 또한, 인도네시아 유명 아이돌 그룹인 JKT48, J-Rocks, Astronaughty 등의 축하공연이 펼쳐짐



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 인니 대표 독립 제작사 시넴아트, RCTI와의 소송에서 패소

- 인니 대표 독립 제작사 시넴아트, RCTI와의 소송에서 패소
- 2017년 3월 16일 인도네시아 법원은 인도네시아의 대표적인 드라마 독립제작사인 시넴아트(SinemArt)와 인도네시아의 대표 방송사 RCTI와의 분쟁에서 RCTI의 손을 들어줌
- 시넴아트는 2007년부터 2016년 말까지 RCTI의 모든 드라마를 외주 제작해왔으나, 2016년 말 SCTV에 드라마 제공 계약을 체결하면서 양사 간에 분쟁이 발생함
- RCTI는 시넴아트 측에 명백한 계약 위반이라며 법원에 소송을 제기하였으며, 본 분쟁은 SCTV 방송사를 소유한 SCMA사의 자회사인 PT. Indonesia Entertainment Group이 시넴아트 사의 주식을 80%가량 매입을 하여 양측 관계가 더욱 악화되었음
- 인도네시아 법원의 이번 판결은 시넴아트와 PT. Indonesia Entertainment Group 간의 주식 매도를 취소하여야하며, 시넴아트는 RCTI에 약 2.6조 루피아(약 2,340억원)상당의 손해배상과 함께 주요 일간지 1면에 RCTI에 용서를 구하는 광고를 하라는 내용임.
- 한편, 시넴아트 측은 본 판결에 불복하여 항소할 것이라 밝힘



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 1(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ 소셜 미디어와 이란 대통령 선거

- 이란에서 30대 이하의 모바일 인터넷 사용량이 급증하고 있는 가운데 소셜 미디어 플랫폼이 이란 대선에 미치는 영향이 커지고 있음
- 이란에서는 페이스북, 트위터가 금지돼 있는 반면 텔레그램과 인스타그램은 합법적으로 사용되고 있음
 - 또한 페이스북, 트위터 같은 경우에도 VPN(우회 접속)을 이용해 불법적으로 사용하는 경우가 많음
- 텔레그램은 4천만 명(이란 인구의 50%), 인스타그램은 2천만 명이 사용하는 것으로 조사됐음(페이스북, 트위터는 정확한 통계자료가 없음)
- 기본적으로 TV, 라디오, 브로슈어, 유세 등을 통해 대선 활동이 이뤄지지만, 최근 모바일 플랫폼을 중심으로 한 홍보 활동이 강화되고 있음(이란의 스마트폰 사용자는 4천 6백만 명에 이룸)
- 특이한 점은 대선주자나 정부 각료들도 차단된 소셜미디어 플랫폼을 활용해 홍보활동을 하고 있다는 것

□ 우버, 플라잉 카(Flying Car) 두바이서 처음 선보일 것

- 글로벌 최대 차량공유 서비스 기업 우버(Uber)가 두바이와 파트너십을 통해 ‘플라잉 카(Flying Care)’ 를 개발해 두바이 엑스포 2020에서 첫 선을 보일 것이라고 발표
- 우버와 UAE의 도로교통청(Roads and Transport Authority)은 수직이착륙 차량 시스템을 2020년 내 도입한다는 방침이며, 이를 위해 도시 내 이동경로, 승객이동, 가격결정 모델, 수직이착륙항(Port) 등에 대한 공동연구가 진행될 예정
- 우버의 크리스 프리(Chris Free) 제너럴 매니저는 이번 협력을 통해 UberX, UberPool 등의 카풀 서비스를 현지에 소개할 것이라고 밝힘
- 이번 협력은 두바이 미래 액셀러레이터(Dubai Future Accelerators, 두바이 국영 스타트업 액셀러레이터)의 제안으로 성사가 됐으며, 이는 세계 최고 수준의 스마트 시티를 구축하고자하는 두바이의 적극적인 미래산업 유치의 노력으로 보여짐

브라질 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 1(월) / 한국콘텐츠진흥원 브라질 마케터

□ Cabify, 브라질에 USD 2억 투자 발표

- 스페인의 ‘Uber’ 로 알려진 Cabify가 올해 하반기부터 총 USD 2억(2,262억 원 상당)을 브라질 시장에 투자하기로 발표하였음
 - ※ Cabify : 국제운송네트워크 회사, 스마트폰 모바일 앱을 통해 프리미엄 차량 대여 서비스를 제공 (중남미, 스페인 및 포르투갈에서 운영되고 있음)
- 해당 분야에서는 해외업체로부터 들어오는 투자금 중 가장 큰 금액으로, 스페인사의 서비스 확장을 가속화시키게 되며, 미국의 ‘Uber’ 와 브라질의 ‘99’ 과 경쟁을 하게 됨
- Cabify의 창설자이며 현 대표자인 Juan de Antonio는 “유럽보다는 브라질과 중남미가 좀 더 경쟁력 있는 시장으로 보고 있다” 며 “대중교통과 이동 수단에 많은 어려움이 있는 도시들에 투자는 자연스러운 일” 이라고 설명하였음
- 이 같은 투자금액은 현지 스타트업 액셀러레이터들에게 놀라움을 선사하였으며, 스타트업 Ace의 대표 Mike Ajnsztajn은 “Cabify사로서는 너무 큰 금액의 투자이지만, 브라질 시장을 전부 장악하기 위해서는 어느 정도 일리가 있는 금액이다. 다소 위험한 모험일 수 있다.” 고 전하였음

□ Startup의 어려운 속제

- 최근 폭력성이 짙은 동영상 SNS들을 통해 번지며, Startup들은 인공지능(AI) 소프트웨어를 개선하기 위해 노력하고 있음
- 살인 장면을 포함한 여러 범죄 장면들이 퍼지고 있으나 아직까지 문제를 해결할 수 있는 소프트웨어를 개발한 업체는 없음
- Google(유튜브채널)과 Facebook은 자체적으로 문제를 해결하려고 연구 중에 있지만 역시 어려움을 겪고 있는 상황임
- 전문가들은, 소프트웨어 개발만으로는 문제를 해결하는 데에 매우 어려운 이유가 인공지능으로는 발견할 수 없는 인간의 주관적인 행위들과 창의력이 존재하기 때문이라고 설명함

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 김철민 센터장 : +1-323-935-5001 / cmkim@kocca.kr
 - 중국 비즈니스센터(북경) 김기헌 센터장 : +86-10-6501-9971 / gihun@kocca.kr
 - 일본 비즈니스센터(동경) 이경은 센터장 : +81-3-5363-4511 / lke0801@kocca.kr
 - 유럽 비즈니스센터(런던) 최윤수 센터장 : +44-20-7016-3333 / yschoi@kocca.kr
 - 인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / gir194@kocca.kr
 - 중동마케터(UAE 아부다비) 박상욱 마케터 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
 - 남미마케터(브라질 상파울루) 박희란 마케터 : +5511-99906-1577 / brazil@kocca.kr
-