

위클리 글로벌

2017. 7. 10. Vol.23

목 차

2017. 7. 10. 해외사업진흥팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none">- 마이크로소프트, 클라우드 사업 중심으로 대규모 구조조정 전망- 가상현실(VR) 산업, 2021년까지 5조원 시장으로 성장- 훌루, HBO와 시네맥스 콘텐츠 제휴
중국	<ul style="list-style-type: none">- 중국 3대 동영상 플랫폼 상반기 운영 현황- 중국, <외상 투자 산업 지도 목록> 2017년 개정판 발표- 2017년 중국 인터넷 동영상 광고 시장 규모 약 8조원 예측 外 단신 2
일본	<ul style="list-style-type: none">- 넷플릭스, 오리지널 애니메이션 「리락쿠마」 전 13회 제작 추진- 에이벡스픽처스 등 3개社, 차세대원작개발프로젝트 「에브리 스튜디오」 설립
유럽	<ul style="list-style-type: none">- 향후 비디오 시청으로 인한 모바일 트래픽 대폭 증가 예상- 덴마크 스타트업 RFRSH Entertainment, 이스포츠 업계 강자로 부상- 금년 Wimbledon에서는 AI를 이용한 하이라이트 영상 제공 예정
인도네시아	<ul style="list-style-type: none">- 가레나 인도네시아, 대규모 게임 대회 개최- 인도네시아패션디자이너협회, 2018 라마단 런웨이 개최
중동	<ul style="list-style-type: none">- 테헤란 게임 컨벤션, 성공리에 첫 행사 개최- UAE 스타트업 육성 위한, 여성 투자자의 지원 활발
브라질	<ul style="list-style-type: none">- Lan House가 없어지고 개인 스마트폰 사용 증가로 교육프로젝트를 통합시키기가 갈수록 어려워져- 새로운 트렌드 'Nostalgia'

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 7. 10(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 마이크로소프트, 클라우드 사업 중심으로 대규모 구조조정 전망

- 마이크로소프트가 클라우드 사업에 집중하기 위해 대규모 조직 개편과 함께 수천 명의 정리 해고를 준비하고 있다고 함
- 구조조정 계획에는 수천 명의 글로벌 종사자들이 관련돼 있으며, 기업 고객 부서들의 일부 통합도 포함될 것으로 알려졌다
- 그동안 마이크로소프트는 윈도우, 오피스 등으로 대표되는 데스크톱, 하드웨어용 소프트웨어에 집중해 왔지만, 최근 클라우드 부문 매출이 크게 증가하며 클라우드 사업으로 무게 중심이 변화하고 있음
- 마이크로소프트는 지난달 29일 클라우드 서비스를 확대하기 위해 이스라엘 스타트업 ‘클라우드인(Cloudyn)’을 약 650억 원에 인수하기도 했음
- 한편, 마이크로소프트는 작년 7월 2,850명 규모의 인력을 감축한 바 있으며, 그 전년도인 2015년 7월엔 노키아를 인수하면서 스마트폰 관련 인력을 7,800여명 감축하였음

□ 가상현실(VR) 산업, 2021년까지 5조원 시장으로 성장

- 다국적 회계 컨설팅 그룹 프라이스 워터하우스 쿠퍼스(PwC)의 연간 리포트에 따르면, 가상현실(VR) 산업이 향후 5년간 매년 64%씩 증가해 2021년에는 50억 달러(약 5조 6천억원)시장으로 성장할 것으로 예측됨
- VR은 현재 비디오 게임에 가장 광범위하게 사용되고 있으나, 비디오 산업에서 더 큰 수익을 창출할 것으로 보임
- 이러한 변화에 대응해 넷플릭스, 훌루, 할리우드 주요 영화사들은 최근 몇 년간 VR 기술을 활용한 콘텐츠 수익 창출을 위해 노력해오고 있음
- 디즈니의 경우 2년 전 라이브 액션 영상 개발에 집중하는 VR 벤처기업 ‘전트 VR’에 투자하였으며, 스티븐 스피버그는 할리우드 영화의 간접 체험에 초점을 두는 VR 벤처기업 ‘드림스케이프 이머시브’를 지원하였음
- 21세기 폭스의 폭스넥스트 VR 스튜디오는 맷 데이먼 주연의 영화 ‘마션’을 활용한 VR 체험 영상을 유료로 서비스 중이며, 올 7월 VR을 활용해 새 영화 ‘혹성탈출’과 ‘에어리언’의 홍보 영상을 공개할 예정
- 또한 3년 내에 애플 아이튠즈에서도 VR 콘텐츠를 만나볼 수 있을 것으로 기대
- 이 외 ‘위썬’, ‘바오밥’ 등 오리지널 VR 단편 영화와 TV용 콘텐츠를 제작하는 VR 전문 벤처기업들이 활성화되고 있음

□ **홀루, HBO와 시네맥스 콘텐츠 제휴**

- 미국 스트리밍 업체 홀루가 미국 방송 HBO와 시네맥스(Cinemax)의 콘텐츠를 스트리밍 서비스에 추가한다고 밝힘
- 이에 홀루 유료 가입자들은 추가 비용을 내고 HBO의 인기 프로그램 ‘왕좌의 게임(Game of Thrones)’ 과 ‘볼러스(Ballers)’ 등을 이용할 수 있게 됨
- 특히, HBO의 ‘왕좌의 게임’ 과 ‘볼러스’ 가 새 시즌으로 돌아오는 시기에 홀루와 콘텐츠 제휴를 맺게 되어 양측 모두 기대감이 높은 상태
- 한편, 홀루는 지난 1월 미국 CBS 방송과 라이브 스트리밍 콘텐츠 제휴를 맺었으며, 2015년부터 CBS 소속 유료 케이블 채널인 쇼타임(Showtime)을 추가비용을 받고 제공해오고 있음
- 홀루는 CBS에 이어 HBO, 시네맥스의 콘텐츠도 서비스하게 되었고, 이에 아마존 프라임, AT&T의 디렉TV 등과의 경쟁에서 이길 수 있을지 귀추가 주목되고 있음

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 7. 10(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

뉴 미디어

중국 3대 동영상 플랫폼 상반기 운영 현황

중국 3대 인터넷 동영상 플랫폼인 텐센트TV·요우쿠·아이치이의 2017년 상반기에 총 112편의 새로운 작품이 업로드 되었으며, 그 중 110편이 독점방영이고 2편(<용주전기(龙珠传奇)>텐센트/요우쿠, <동창저사사(同窗这些事儿)>)만이 연합방영 함
아이치이가 총 58편으로 가장 많이 업로드 했으며, 텐센트TV 33편, 요우쿠가 23편을 업로드 함. 뷰어수 1억이 넘는 프로그램은 46편으로, 1억 뷰를 넘지 않은 프로그램은 76편으로 조사됨. 1억뷰를 넘긴 프로그램을 가장 많이 보유한 플랫폼은 요우쿠로, 다음은 텐센트, 아이치이 순으로 나타남

바이두/웨이보/또우반 등에서 가장 많은 관심도를 보인 작품으로는 <사조영웅전>·<용주전기>·<역습지성도최찬>으로, <사조영웅전>과 <용주전기>는 위성방송국과 동영상 플랫폼이 연합 방영을 하여 더 많은 이슈를 만들 수 있었음

3대 동영상 플랫폼의 뷰어수 점유 현황		2017년 상반기 웹드라마 뷰어수 TOP 10		
		순위	웹드라마	바이두지수
		1	사조영웅전(射雕英雄传)	1,233,348
		2	용주전기(龙珠传奇)	1,175,700
		3	역습지성도최찬(逆袭之星途璀璨)	983,281
		4	기성기(奇星记)	626,774
		5	향촌애정(乡村爱情9)	453,680
		6	꽃미남 선생님(鲜肉老师)	260,499
		7	악마도련님 나에게 입맞추지 마세요(恶魔少爷别吻我)	259,348
		8	여우의 여름(狐狸的夏天)	213,565
		9	운전지상(云巅之上)	178,007
		10	스파이 조달판(卧底赵达版)	146,662

사천성 청두, e스포츠 도시로의 도약

사천성의 청두(成都)의 텐푸 소프트웨어 클러스터(天府软件园创业场)내 기업에서 은하제국(银河帝国)·왕자제국(王者帝国)·스파르타전쟁(斯巴达战争)·삼검호(三剑豪)·제국타워(帝国塔防)·화천골(花千骨) 등 월 유입량 천 만 명이 넘는 인기 모바일 게임을 배출하였고, 이용자수 2억 명을 넘긴 <왕자영요> 또한 청두의 텐센트 타워에서 제작됨.이러한 이유로 청두가 최근 e스포츠 도시로의 도약을 위한 다양한 지원정책과 협력이 이뤄지고 있음

올해 3월 텐센트와 청두가 MOU를 맺고 e스포츠를 중심으로 한 모바일 게임 도시로 거듭나겠다는 포부를 밝혔으며, 텐푸 소프트웨어 클러스터는 인재유입 및 활성화를 위해 클러스터로 들어오는 기업에게 약 5개월 동안 무료 임대료를 약속했으며, 청년 창업자에게는 매월 일정 보조금과 창업 전문가의 교육을 받을 수 있도록 지원하겠다고 밝힘

e 스포츠

중국 애니메이션 기업, 중국 내 아동용 테마파크 최대 150개 건립 추진

중국 심천의 중견 애니메이션 기업인 화샤동만(华夏动漫)은 부동산 기업과 CA SEGA Wonder Forest라는 아동용 테마파크 프로젝트에 대한 파트너십을 체결하여, 합자회사를 설립을 추진 예정임. 이번 프로젝트의 주요 소비대상은 3~12세의 아동으로, 앞으로 3년간 일선도시를 중심으로 중국 전역에 아동용 테마파크 최대 150개를 건립하겠다는 의지를 밝힘

테마파크

중국, <외상 투자 산업 지도 목록> 2017년 개정판 발표

6월 28일, 중국 국가발전개혁위원회와 상무부는 <외상 투자 산업 지도 목록(2017년 개정)>를 발표함. 이는 2015년 이후 두 번째 개정으로 농업·공업·문화·에너지·운송·과학기술 등 전 산업의 외상투자 격려·제한·금지로 나누어 정리함. 문화산업과 관련된 항목에서는 ‘VR과 AR 설비 연구 및 제조’가 외상투자 격려 산업 목록에 들어갔으며, 그 외에는 큰 변화가 없음

자유무역시험구의 외상투자를 대상으로 한 <자유무역시험구 외상투자진입 특별관리 조치(네거티브리스트)[自由贸易试验区外商投资准入特别管理措施(负面清单)]>도 일부 개정되었는데, 문화산업과 관련하여 대형 테마파크가 자유무역시험구에 건립 및 운영이 가능하게 되었다는 게 가장 눈에 띄는 점임

<외상 투자 산업 지도 목록(2017년 개정)> 문화산업 관련 내용

정
책

외상투자 격려 산업	외상투자 제한 산업	외상투자 금지 산업
<ul style="list-style-type: none"> - 영화기계제조(2K, 4K디지털 영화 상영기), 디지털 영화 촬영기, 디지털 영상 제작, 편집설비 - 디지털 음향 및 영상 코더 설비, 디지털 TV방송 실내 설비, 디지털 유선TV시스템 설비, 디지털 라디오 방송 설비, 디지털 TV 변환기 - VR AR 설비 연구 및 제조 - 지식산업 서비스 - 공연장소 경영, 체육관 경영, 피트니스센터, e스포츠 공연·교육·중계업 	<ul style="list-style-type: none"> - 출판물 인쇄 (중국측이 지분통제) - TV방송 프로그램, 영화제작 서비스 (제한적 협력) - 영화관 설립 및 경영 (중국측이 지분통제) - 공연경영기구 (중국측이 지분통제) 	<ul style="list-style-type: none"> - 신문기구 - 도서, 신문, 간행물의 편집 및 출판 업무 - 음향제품 및 전자출판물의 편집 및 출판, 제조 업무 - 각 위성방송국을 포함한 방송국 및 채널 - TV방송 프로그램 제작경영 (수입업무 포함) 업체 - 영화제작업체, 유통업체, 영화관 운영 업체 - 인터넷신문정보 서비스, 인터넷 출판 서비스, 인터넷 시청각 프로그램 서비스, 인터넷 문화경영(음악 예외) - 문물 경매 업체, 문물 상점 - 인문사회과학 연구 기구

2017년 중국 인터넷 동영상 광고 시장 규모 약 8조원 예측

관
측



중국 리서치 전문업체 EnfoDesk의 최근 보고서에 따르면 2016년 중국 인터넷 동영상 광고 시장 규모가 약 355억 위안(약 5조 9,000억 원)으로 전년대비 약 46%의 성장률을 보이는 수치임. 올해는 35% 증가한 482억 위안(약 8조 원)으로 예측되고 있으나, 올해를 기점으로 계속해서 성장률은 하락 할 것으로 예측함

이 밖에도 검색엔진 광고시장 규모는 2016년 805억 위안(약 13조 원), 2017년 897억 위안(약 15조 원)으로 온라인 광고 시장 중 가장 큰 규모를 차지하고 있음

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 7. 10(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 넷플릭스, 오리지널 애니메이션 「리락쿠마」 전 13회 제작 추진

- 2003년부터 15년에 걸쳐 지속적으로 사랑받고 있는 산엑스(San-X co., Ltd)의 캐릭터상품 「리락쿠마(Rilakkuma)」가 시리즈 애니메이션으로 제작됨. 해당 콘텐츠는 세계 최대 영상전송플랫폼 넷플릭스(Netflix)의 오리지널 작품으로, 넷플릭스와 산엑스, 티와이오(TYO Inc., 영상제작회사)에 의해 제작됨
- 티와이오의 애니메이션스튜디오 드워프(Dwarf Inc., 세계 최고 수준의 스톱모션 기술을 보유)가 본 애니메이션 제작의 프로듀스를 담당하며, 본 콘텐츠는 스톱모션 애니메이션으로 제작됨. 애니메이션은 전 13회, 각 회당 11분의 단편시리즈로 제작되며 세계 190개국에 독점 전송될 예정임
- 넷플릭스가 일본에서 제작 발표한 오리지널 애니메이션의 경우, 「아인(巫人)」과 「블레임!(BLAME!)」, 「데빌맨 크라이베이비(Devilman crybaby)」, 「퍼펙트 본즈(Perfect Bones)」, 「리틀 위치 아카데미(リトルウィッチアカデミア)」 등 SF와 코어팬을 위한 작품이 주류였음
- 이번 「리락쿠마」 시리즈는 ▲지금까지와는 차별화된 키즈·패밀리용 작품이라는 점, ▲단편 애니메이션 시리즈라는 점이 특징임. 이와 같이 넷플릭스가 다양한 포맷의 일본 애니메이션 작품의 전개를 도모하고 있다는 것을 알 수 있음

□ 에이벡스픽처스 등 3개社, 차세대원작개발프로젝트 「에브리 스튜디오」 설립

- 에이벡스픽처스(Avex pictures Inc., 실사·애니메이션 제작), 쇼치쿠 주식회사(松竹株式会社, 영상콘텐츠 제작·전송 등), 에브리스타(Everystar Co., Ltd, 온라인 소셜 투고 사이트 운영 및 출판·제작) 등 3개사는 「차세대」형 원작 개발을 목적으로 한 신작개발 프로젝트 「에브리 스튜디오(エブリスタジオ)」를 설립함
- 본 프로젝트의 제1탄 기획으로 「에브리스타」에서는 2017년 7월 1일부터 「투고(投稿) 소설」을 테마로 한 오리지널 학원물 소설을 모집 개시 예정
- 최근 소셜투고사이트가 일반화되어 있어, 누구나 손쉽게 다양한 아이디어와 창작 스토리를 기고하고 발신할 수 있게 됨. 이와 같은 환경적 변화에 맞추어 「에브리 스튜디오」에서는 독자와 함께 성장해 가는 새로운 스토리인 「차세대」형 원작을 모집하게 됨
- 에이벡스픽처스 등 3사는 각자 축척해온 노하우를 「에브리 스튜디오」에 결집하여, 향후 우수작품의 실사영상화 및 서적출판 등을 도모하여, 애니메이션·게임·만화 등 다양한 미디어믹스 전개할 예정임

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 7. 10(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 향후 비디오 시청으로 인한 모바일 트래픽 대폭 증가 예상

- 스웨덴 기업 Ericsson의 리포트에 따르면 현재 전 세계 모바일 트래픽의 75%를 차지하고 있는 모바일 비디오 트래픽이 2016년부터 2022년까지 매년 50%씩 상승할 것으로 예상됨
- 앞으로 6년 동안 social networking 트래픽도 매년 38% 정도로 상승 할 것으로 예상되지만 비디오 트래픽이 크게 증가함에 따라 전체 트래픽 중 social networking 트래픽의 비율은 11% 정도 감소할 것으로 예상됨
- 현재 모바일 비디오 트래픽을 가장 많이 차지하는 서비스는 YouTube로서 국가별로 작게는 40%에서 많게는 70%까지 차지하고 있고 2위인 Netflix는 10~20%를 차지함
- 이 리포트는 또한 2022년까지 모바일 인터넷 사용자가 2억 6천명이 추가로 늘어날 것이라고 밝혔음

□ 덴마크 스타트업 RFRSH Entertainment, 이스포츠 업계 강자로 부상

- 2016년 12월에 출범한 덴마크의 스타트업 기업인 RFRSH Entertainment가 Counter-Strike 게임팀 3팀(Astralis, Heroic, GODSENT)과 매니지먼트 계약을 체결하여 이스포츠의 강자로 부상
- 또한 이 계약과 더불어 새로운 컨셉의 미디어 콘텐츠와 각종 이벤트를 올해 하반기 발표 위해 준비 중
- RFRSH Entertainment는 슈퍼셀의 설립 회사인 Creandum과 다수의 투자자들에게 720만 유로 (약 100억원)을 투자 받아 새로운 live entertainment를 시도하고 있음

□ 금년 Wimbledon에서는 AI를 이용한 하이라이트 영상 제공 예정

- Wimbledon 테니스 주최 측은 IBM과 협력하여 AI 플랫폼 Watson이 사용된 하이라이트 영상을 매일 제공 예정 (메인 코트 6경기 중 3경기)
- 이 시스템을 사용하여 만들어진 하이라이트 영상은 영상 작업에 소요 되는 시간을 단축하여 더 많은 하이라이트 영상들을 더 빠른 시간에 팬들에게 제공 가능하며 실시간 데이터를 사용해 점수부터 통계까지 더 세부적인 정보도 제공 가능

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 7. 10(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 가레나 인도네시아, 대규모 게임 대회 개최

- 인도네시아 대표 게임 퍼블리싱 회사인 가레나 인도네시아(Garena Indonesia)는 ‘리그 오브 레전드(League of Legends)’와 ‘모바일 아레나(Mobile Arena)’ 등 대규모 게임 대회를 개최함
- 가레나는 유명 노트북 회사인 ‘레노보(Lenovo)’와 함께 협업하여 ‘리그 오브 레전드’ 게임대회를 2017년 5월 30일부터 진행 중임. 우승팀은 수억 루피아 상당(수천만원 상당)의 상금을 받고 인도네시아를 대표하여 국제게임대회에 참가할 기회를 획득하게 됨
- 본 대회 팀 대항전은 2017년 7월 22일까지 진행되며 플레이오프는 7월 28일부터 8월 6일까지 진행됨. 결승전은 8월 12일에 개최됨
- 본 대회 실황은 가레나 리그 오브 레전드 유튜브 채널을 통해 생방송으로 방송되며, 참관객들은 본 대회 공식 홈페이지를 통해 대회 관련 최신 기사를 접할 수 있음
- 한편, ‘모바일 아레나’는 안드로이드와 iOS 플랫폼을 기반으로 하는 모바일 게임으로, 본 게임대회는 6월 29일부터 7월 2일까지 개최되며 대회 참가신청마감은 6월 25일까지로 참가자 수를 512명으로 제한함
- 우승한 팀에게는 상금과 부상 수여 이외에도 2017년 7월 베트남에서 개최되는 동남아시아 최대 ‘모바일 아레나’ 게임 대회에 인도네시아 대표로 참가할 기회가 주어짐



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 인도네시아패션디자이너협회, 2018 라마단 런웨이 개최

- 인도네시아패션디자이너협회(APPMI)는 라마단(금식월)을 맞이하여 꼬따까사블랑카 몰(Kota Kasablanka Mall)과 협업 하여 78여개의 무슬림 패션 브랜드를 2017년 6월 1일부터 7월 2일까지 꼬따까사블랑카 몰 내 패션 아트리움 홀에서 전시 및 판매함

- 올해로 5회를 맞이한 2018 라마단 런웨이는 라마단(금식월) 기간을 기념하기 위해 인도네시아패션디자이너협회가 매년 주관 및 주최하는 행사임. 특히 인도네시아 국민들에게 로컬 패션 브랜드를 보다 더 알리기 위해 행사를 개최하는 것이 주 목적임
- 행사 기간 내 매주 주말마다 라마단 런웨이 주최 측은 패션상품 박람회, 히잡 사용 튜토리얼, 메이크업 튜토리얼, 현지 유명 가수 패션 따라잡기 등 다채로운 프로그램을 방문객들을 대상으로 진행함
- 이번 행사에는 인도네시아패션디자이너협회 회원인 무슬림 패션 신진디자이너들이 총 22여개 브랜드(즈나하라, 라니 하따, 오키 스티아나 데위 등)로 참여함
- 2018 라마단 런웨이 폐막행사에서 본 행사제품 구매고객 대상으로 추첨을 통해 4명의 고객을 선정하여 사우디아라비아 메카 순례 기회를 제공함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 7. 10(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ 테헤란 게임 컨벤션, 성공리에 첫 행사 개최

- 지난 6~7일(목), 이란 테헤란 IRIB 국제 컨퍼런스 센터에서 120개 기업과 2,300여명이 참가한 가운데 ‘테헤란 게임 컨벤션’ 첫 행사가 성황리 개최
- 이란컴퓨터비디오게임재단(Iran Computer and Video Game Foundation ,IRCG)과 프랑스의 게임커넥션(Game Connection)의 주최로 열린 이번 행사에는 마이크로소프트, 라이엇 게임즈(Riot Games), 아이도스(Eidos), 징가(Zynga), 유비소프트(Ubisoft) 등 글로벌 게임기업 및 퍼블리셔가 참가
- 이번 행사는 이란의 정보통신기술부, 문화부의 후원으로 이루어졌으며, 마흐무드 바에지(Mahmoud Vaezi) 정보통신기술부 장관과 세예드 레자 살레히 아미리(Seyyed Reza Salehi Amiri) 문화부 장관이 각각 참석함
- 아미리 문화부 장관은 “이란 게임이 국내시장에서 차지하는 비중은 10~15%에 불과하다” 며, “정부에서는 이를 확대하기 위해 방안을 마련할 것” 이라고 말함
- 패널 토론에서는 이란 게임개발자들이 글로벌 시장에서 고립되고 있는 현상에 대해 논의가 됐으며, 이란컴퓨터비디오게임재단의 하산 카리미 퀴도시(Hassan Karimi Qoddousi) 대표는 “이란에는 100개 이상의 기업과 2,000여명 이상의 게임 개발자들이 존재하고 있으나, 이들이 글로벌 시장에 진출하지 못하고 있다” 고 평가
- 또한 “이번 행사의 목표는 이들을 글로벌 시장에 연결시켜줌과 동시에 투자 유치, 국제 협력과 기술이전이 이루어 질수 있도록 하는 것이다” 라고 밝힘
- 한편, 이란의 게임 조사기관인 DIREC에 따르면, 2016년 이란의 게임 개발자들이 글로벌 앱시장에서 120만 달러를 벌어들였으며, 최근 게임제작 건수는 12배 정도 성장한 것으로 조사됨
- 또한, 2016년 18개의 이란 개발사가 37개의 게임을 출시했으며, 이중 48%가 해외 퍼블리셔와 함께 작업을 했음

□ UAE 스타트업 육성 위한, 여성 투자자의 지원 활발

- 중동·북아프리카 지역(MENA) 스타트업 설립자 가운데 여성이 차지하는 비율이 약 10~15% 수준으로 수년간 일정하게 유지되어 왔으나, 2016년의 경우 Tech 스타트업 가운데 투자유치에 성공한 기업의 26%를 여성 기업가가 운영하고 있는 것으로 조사됨
- 이는 여성을 위한 사업환경이 개선되고 있음을 보여주는 것

- UAE에서 활동 중인 대표적인 여성 엔젤투자자로는, 엔젤투자 플랫폼 ‘위미나(Womena)’의 설립자 엘리사 프라이하(Elissa Freiha), 엔젤투자펀드 벤처수크(VentureSouq)의 설립 파트너 소니아 웨이물러(Sonia Weymuller), 비즈니스 컨설팅 기업 ‘그로우 닷 미(grow.me)’ 마리아 피어슨(Maria Pearson) 대표, ‘피 슬라이스(Pi Slice)’와 & ‘마인드 클라우드 아카데미(Mind Cloud Academy)’의 제니 가니메흐(Genny Ghanimeh) 설립자 겸 대표 등이 있음
- ‘위미나’ 설립자 엘리사 프라이하는 “더 많은 여성이 비즈니스에 기여하고, 스타트업 기업을 위한 충분한 투자가 이뤄지길 바란다”고 말하며, “현재 위미나에서는 남성 투자자는 물론, 여성 엔젤투자자가 21명이 활동 중”이라고 설명
- 2013년 설립된 ‘벤처수크’는 GCC지역 650명 이상의 투자자 네트워크를 확보하고 있으며, 이 중 약 25%가 여성. 중동, 아프리카, 인디아, 미국에 걸쳐 현재까지 14개 기업에 20회의 투자펀딩을 진행했으며, 한 기업 당 1회 펀딩 규모는 약 10만~200만 달러(한화 1.1억~22.7억 원) 수준
- 마리아 피어슨 ‘그로우 닷 컴’ 대표는 최근 기업 육성 프로그램 ‘위민-에이블(Women-able) 2017’의 1 단계를 진행하며, 중소기업을 위한 운영자금 지원 및 전문가 그룹을 활용한 비즈니스 교육을 제공. 2단계 프로그램은 9월에 시작될 예정
- ‘피 슬라이스’ 및 ‘마인드 클라우드 아카데미’ 대표, 제니 가니메흐는 “기업가에게는 실무 수행 능력이 중요하며, 이를 위해서는 사업 환경에 대한 이해가 필수적”이라고 말하며, “마인드 클라우드 아카데미에서는 비즈니스 기술뿐만 아니라, 중동 시장의 문화 사회적 이해를 위한 교육을 함께 제공”하고 있다고 강조

브라질 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 7. 10(월) / 한국콘텐츠진흥원 브라질 마케터

□ Lan House, 사라지고 스마트폰 대중화로 교육 프로젝트를 통합시키기가 갈수록 어려워져

- 브라질 인구의 8%만이 인터넷 접속을 하고 있던 2001년, 브라질에서는 Lan House의 열풍이 일기 시작하였으나, 이후 정부의 개입으로 상파울루시에서는 Lan House가 아닌 Cibercafe만이 가능하게 되었고, 리우데자네이로시의 경우, 학교주변 1km 안으로 Lan House를 불법화시키는 법안이 생기는 등 많은 어려움이 있었음
 - ※ 당시 Lan House는 어두운 장소에서 남학생들이 게임을 즐기는 장소로 여겨지며 안 좋은 이미지가 있었음
- 농촌지역의 경우 Lan House는 더욱 절실한 상황이었으며, 정부는 CDI(Centro de Inclusao Digital - 디지털통합센터)를 통해 약 2,300개의 Lan House를 관리하며 어린이들에게 IT관련 교육프로그램을 실행하였음
- 이후 스마트폰 사용이 증가하며 2014년부터는 약 80.4%의 인구가 스마트폰을 소지하게 되며 Lan House가 점점 사라지고, 인터넷 접속이 어려운 지방이나 농촌지역과 대도시와의 큰 갭이 생기게 되었음
- 가까운 미래에 브라질에서도 인터넷 5G를 접하게 되면, 이러한 갭은 더욱 크게 느껴질 것으로 보임

□ 새로운 트렌드 'Nostalgia'

- Pop문화의 시계가 거꾸로 가는 듯, 최근 새로운 트렌드는 90년대의 향수를 느끼게 하는 제품들이 다시 눈에 띄고 있으며, 업계의 전문가들은 이러한 Nostalgia현상이 최소한 내년까지는 이어질 것으로 전망하고 있음
- 최근 유명브랜드(Calvin Klein, Chanel, Louis Vuitton, Valentino등)들도 앞다투어 90년대의 인기 패션 아이템들을 다시 선보이고 있으며, Nokia에서는 인터넷 접속이 안 되던 “벽돌” 휴대폰 Nokia 3110모델을 다시 런칭하고 있음
- 90년대 최고 인기를 끌었던 미국 시트콤 'The Fresh Prince of Bel Air' (1990~1996)에 출연한 Will Smith의 경우 2018년에 주목될 연기자로 꼽히고 있어, 방송에서도 이러한 현상이 이어질 것으로 전망됨

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 김철민 센터장 : +1-323-935-5001 / cmkim@kocca.kr
 - 중국 비즈니스센터(북경) 김기현 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 / girl94@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
-