

글로벌 미디어 콘텐츠 기업 동향

facebook

미국

페이스북, 모바일 음성 번역 앱 '지비고' 개발사 인수

- 페이스북이 세계 최초의 모바일 음성인식 번역 앱 '지비고 (Jibigo)' 개발사인 '모바일 테크놀로지스(Mobile Technologies)'를 인수하는 데 합의하고 세부 조건을 협의 중임
- 2009년 설립된 모바일 테크놀로지스는 모바일 음성 번역 앱 '지비고' 등 다국어 커뮤니케이션 도구를 개발하는 업체로 모바일 테크놀로지스에서 개발한 음성 번역 앱 '지비고'는 25개 이상의 언어의 음성 번역을 제공해 여행자들에게 높은 인기를 얻고 있음
- 또한 '지비고'는 음성 인식 기술을 응용해 번역해줄 뿐만 아니라 오프라인 번역 기능도 지원해 인터넷에 연결되어 있지 않아도 어느 곳에서나 사용할 수 있음
- 페이스북은 '지비고'의 음성 번역 기술을 자사의 모바일 앱에 통합 시킬지 여부에 대해서 구체적인 언급을 하지 않았지만, 향후 검색 기능과 뉴스피드 등에 접목할 가능성이 높은 것으로 전망됨

Google

미국

구글, 구글 글라스에 사용자 감정 읽어 광고가치 측정하는 특허 출원

- 구글이 '페이-퍼-게이즈(pay-per-gaze)'라 불리는 눈동자 추적 기술의 특허를 출원했음
- 이는, 구글이 향후 내놓을 안경 형태의 모바일 기기 '구글 글라스'에 달린 작은 카메라가 사용자의 시선과 표정을 분석해 사람들이 어떤 광고를 봤는지, 어떤 광고가 사람들의 시선을 끄는지를 정확하게 측정할 수 있음
- 이를 활용해 광고주는 TV의 시청률이나 신문의 발행 부수처럼 간접적인 지표가 아닌 사람들이 정확히 광고를 본 횟수만큼 광고료를 낼 수 있게 됨
- 또한, 표정까지 분석하기 때문에 심지어 '광고에 대해 갖는 감정'까지도 광고료 정산에 이용할 수 있음
- 이를 통해 구글은 사용자들의 개인감정까지 수집해 이를 판매하게 되는 것임

VIACOM.

미국

비아콤, 소니와 콘텐츠 공급 예비계약 체결, 위성 TV 등 위협

- 종합 콘텐츠 전문회사인 비아콤(Viacom)이 젊은 시청자들에게 인기를 끌고 있는 비아콤 소유의 MTV, 코미디 센트럴, 니콜로디언 등의 케이블 채널을 소니 인터넷 TV에 공급하기로 예비계약을 체결, 기존 케이블 TV 시대의 종말이 성큼 다가왔다는 분석이 나오고 있음
- 유료 인터넷 TV를 차세대 먹거리로 점찍고 관련 사

- 업을 추진 중인 기업들 중 이 같은 계약을 체결한 회사는 소니가 처음임
- 소니는 구글, 인텔 등 다른 IT 기업들처럼 케이블 채널과 주문형 프로그램을 인터넷 스트리밍 방식으로 제공할 방침이어서 TV서비스를 제공하는 케이블, 위성 TV, 전화회사들의 전통적 비즈니스 모델을 위협하고 있음



ITNP 모바일을 위한

EPL(English Premier League) 클립 제공

- ITN 프로덕션은 이번 시즌 바클레이즈의 프리미어 리그에 대한 9천 5백회 이상의 VOD 하이라이트 서비스를 The Sun과 The Times 모바일 앱을 통해 라이브 경기가 열린 이후 빠르게 제공함
- 스포츠 뉴스 텔레비전 웹사이트와 ITV 스포츠에 콘텐츠를 제공했던 프로듀서는 앞으로 개최될 3개 시즌에 대한 인-게임 골 하이라이트와 레드 카드와 같은 주요 순간을 포함한 News UK 모바일 앱을 제공하게 될 것임
- 온라인과 모바일 하이라이트는 이전에는 아후와 ESPN에 의해 각각 확보됨, ITN는 이전보다도 더 빠르게 중요한 순간을 보여주는 비디오 클립 제공을 목표로 한다고 전함, 벌어지는 많은 수의 사건에 따라 각각의 게임당 약 8개의 모바일 하이라이트가 경기가 있는 날 시청이 가능하게 될 것이고 5분 패키지 서비스로 지정에는 대체될 것임, 이 서비스는 온라인으로 또한 제공 될 예정임

유럽



요우쿠투도우(优酷土豆) 2013년 2분기 경영 실적 양호

- 요우쿠투도우그룹의 2013년 2분기 재무보고에 의하면, 2013년 2분기 순수익은 7억 5,350만 위안(약 1억 2,280만 달러), 전년동기 대비 30% 성장. 순손실액은 1억 510만 위안(약 1,710만 달러)로 전년동기대비 40%하락한 것으로 드러남
- 그 가운데 광고수익은 7억 2,660만 위안(약 1억 1,840만 달러)을 기록함. 2분기에만 100여 개의 광고주를 새로 확보했으며 대부분 중국 본토 기업으로 2,3선 도시에서 기업 브랜드 인지도가 향상됨에 따라 요우쿠투도우의 광고수입이 동반 성장하는 효과를 얻고 있음
- 중국 네티즌들의 동영상 시청방식이 PC에서 이동 단말기로 이동하면서 요우쿠투도우 동영상 시청 건수는 매일 평균 2억 회를 넘어서고 있으며, 지난 6개월 간 100%의 증가율을 보이고 있음. 향후 1년 안에 이동 단말기를 이용한 동영상 시청이 PC를 이용한 동영상 시청을 넘어설 것으로 예상하고 있음

중국



Cbeebies 모바일 앱 런칭

중국

- BBC는 ME와의 인터뷰를 통해 Cbeebies 앱에 대한 의견과 어떻게 어린이들을 위해 좋은 교육을 제공할 수 있을지에 대한 제한적 사용에 대해 이야기 함
- 올 한해 BBC 내부적으로도 모바일은 자체 비즈니스 안에서 점차적으로 성장하고 있는 추세임, 워블던, 글라스톤버리, BBC 날 씨, BBC Player, BBC 스포츠, BBC 월드 서비스 등과 연계하여 현재 사용되고 있음
- 증가되는 사용은 디자인의 다양화, 모바일 웹, 스트리밍과 앱 등에 대한 확장으로 발전하였고 앱의 경우 수백만 명에 의해 다운로드 됨, 1세~6세까지의 유아를 타겟으로 하는 Cbeebies를 위한 첫 번째 앱의 런칭은 BBC에게도 매우 의미 있는 순간이라고 전함



닌텐도, 게임 개발 “누구든지 OK”, WiiU대상 소프트웨어 무상제공

일본

- 닌텐도가 가정용 게임기 ‘WiiU(위유)’에 적합한 게임을 개발하는 소프트웨어(개발 도구)를 무상으로 국내외 배포를 시작함.
- 게임의 개발 도구는 지금까지 사전등록한 소프트웨어 회사에게만 배포되고 유상이었는데, 개인으로 등록하면 무상으로 이용할 수 있는 구조를 도입함.
- 전 세계의 프로그래머에게 무상으로 제공함으로써, 개발자의 문호를 넓히고, WiiU의 판매 침체의 요인이었던 소프트웨어 부족을 해소할 생각임.
- 닌텐도는 이번 봄부터 WiiU용으로 새로운 개발 도구를 도입함. 프로그래밍 언어의 ‘HTML5’나 ‘자바 스크립트’등 비교적 간편하고 편리한 언어를 사용해서 게임을 개발할 수 있는 소프트웨어의 무상제공을 시작함. 지금까지 WiiU 게임은 HTML5등의 프로그래밍 언어에서는 작성할 수 없었음.
- 인터넷으로 등록하면, 개인으로도 이용할 수 있는 것 이외에, 개발한 소프트웨어는 닌텐도나 국내외의 게임회사에 자유롭게 판매할 수 있음.