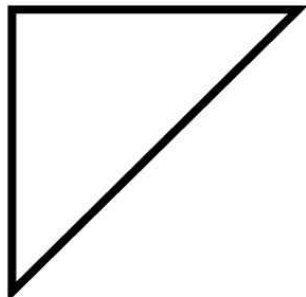


—
위클리
글로벌
2019.7.15.

Weekly Global

20

19



목 차

2019. 7. 15 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	<ul style="list-style-type: none">- (게임) 2018년 중국모바일게임시장 상승세 유지- (정책) 화이브라더스 당위원회 설립- (기업) Douyu 新 투자설명회 자료 발표, 일사분기 적자탈피- (음악) 왕이윈뮤직 APP, 안드로이드 및 애플 앱스토어에서 삭제
중국 심천	<ul style="list-style-type: none">- 중국은행보험감독관리위원회(中国保险监督管理委员会) : 2019년 지적재산권 담보 용자 관련 정책 강화- 문화·관광부 <게임·오락기기 관리 방법>에 대해 의견 수렴
인도네시아	<ul style="list-style-type: none">- 인니 창조경제위(BEKRAF), 3개 도시에서 스타트업 행사 개최- 인니 대표 e스포츠팀 <루브르>, 대회 참가비 부담납부에 대한 탄원서 제출

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 7. 15(월)/ 한국콘텐츠진흥원 북경비즈니스센터

□ [게임] 2018년 중국모바일게임시장 상승세 유지

- 정책적으로 제한이 많은 상황에서도 불구하고 2018년 중국 모바일 게임 시장 규모는 1,646억 1천만 위안(약 9억 8천만 원)으로 전년 동기 대비 10.5% 증가하였으며, 이용자 수는 6.26억 명으로 전년 동기 대비 2.7%를 늘어남.

□ [정책] 화이브라더스 당위원회 설립

- 7월 9일, 화이브라더스가 당위원회를 설립하였다고 밝혀짐. 현재까지 중국에서 당위원회를 설립한 사기업은 총 158만개로 추정되며 그중에는 알리바바(阿裏巴巴), 바이두(百度), 텐센트(騰訊), 샤오미(小米), 메이투안(美團) 등의 기업이 포함됨.

□ [기업] Douyu 新 투자설명회 자료 발표, 일사분기 적자탈피

- 7월 1일, 라이브방송 플랫폼 Douyu(鬥魚)는 미국 주식시장에 상장하기 위하여 미국증권거래위원회에 신규 투자설명서를 제출함. 해당 내용에 따르면, Douyu의 2019년 일사분기 매출액은 14억 8,910만 위안(약 890만 원)으로 영업흑자를 기록함.

□ [음악] 왕이원뮤직 APP, 안드로이드 및 애플 앱스토어에서 삭제

- 중국 시장에서 음악 저작권 보유량 2위 기업인 왕이원뮤직(網易雲音樂)의 모바일 어플리케이션이 최근 화웨이, 샤오미, 오포 등 안드로이드 휴대폰 제조사 앱스토어와 IOS 앱스토어에서 돌연 삭제됨. 왕이원뮤직은 아직까지 이에 대한 공식입장을 내놓지 않고 있음.

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 7. 15.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 중국은행보험감독관리위원회(中国保险监督管理委员会) : 2019년 지적 재산권 담보 용자 관련 정책 강화

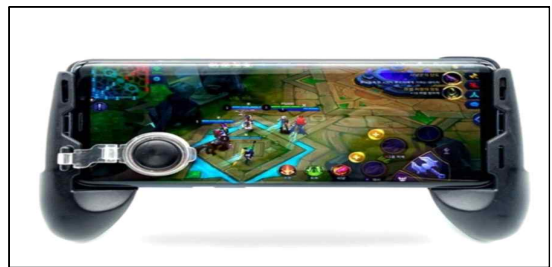
- 7월 4일, 중국은행보험감독관리위원회(이하:중국보감회) 수석검사관 양리핑(杨丽萍)은 “강도 높은 지적재산권 담보 대출을 위하여 올해 은행 신용대출 계획 중 지적재산권 담보 용자 관련 내용을 제시할 예정이다”라고 밝혔다.
*중국은행보험감독관리위원회(약칭: 중국보감회) : 1998년 설립된 보험업무 관장 국무원(国务院) 직속사업단위의 하나임.
- 중국 내 중소형 기업의 지적재산권 담보 대출 확대를 목적으로 중국보감회는 상업은행이 지적재산권 담보 모델을 모색하도록 추진시키고, 더 많은 중소형 기업이 지적재산권 담보를 통해 성공적으로 용자를 받을 수 있도록 지적재산권 담보 용자 관련 정책을 추진할 예정임. 또한, 상업은행의 자산평가 교육을 강화하면서 담보의 실효성을 정확히 판단할 수 있도록 지도함.
*상업은행 : 국가에서 단독으로 출자하여 소유하고 있는 상업은행으로 중국공상은행, 중국은행, 중국농업은행, 중국건설은행은 국유상업은행이 있고 그 외에 주식제상업은행으로는 초상은행, 회하은행, 푸파은행 등이 있음.
- 이와 함께 국가지적재산권국과 중국보감회간의 협력을 통해 금융기관의 지적재산권 담보 대출 시스템을 보완하고, 지적재산권 특성에 맞는 대출승인 제도를 도입함. 중소형 기업이 지적재산권 담보 대출을 통해 사업 발전을 추진하도록 유도함.
- 지적재산권 담보 용자 관련 정책의 강화는 2019년 정부 업무보고 중점 사업이며, 국가지적재산권국과 중국보감회 주요부서는 현재 지적재산권 담보 현황, 문제점을 조사하여 개선 방안을 제안할 예정임. 또한, 각 지역 정부 및 은행 간의 협력, 기업의 수요 조사 등 일련의 서비스를 제공하도록 지도하고, 지적재산권 담보 대출 등록의 편리화 작업을 지속적으로 추진할 예정임.

□ 문화·관광부 <게임·오락기기 관리 방법>에 대해 의견 수렴

- 7월 5일, 문화·관광부는 게임·오락기기 관리와 엔터테인먼트 시장 규제 강화를 실시함. 관련업계의 건전한 발전을 추진하기 위해 <게임·오락기기 관리방법>을 발표하고 시민을 대상으로 의견을 수렴 중임.
- <게임·오락기기 관리 방법> 발표 내용
 - ▲ 게임·오락기기를 전자오락게임기와 온라인/모바일오락게임기로 분류함. 그 중, 확률로 계산되어 게임의 결과가 예상되는 슬롯머신과 같은 확률성 오락기는 도박 오락기기로 인정하는 등 게임·오락기기의 게임물 규제를 강화함.
 - ▲ 문화·관광행정부는 게임·오락기기 콘텐츠 심사 전문가 팀을 구성하여 게임 오락기기가 다루는 콘텐츠를 관리하고 심사함. 특히, 온라인 게임기 콘텐츠의 경우 온라인이나 인터넷을 통해 업데이트되기 때문에 업데이트 전 반드시 미성년자가 이용할 수 있는 콘텐츠와 미성년자 이용불가 콘텐츠로 분리하고 허위사실 유포 유무를 검사해야함.
 - ▲ 문화·관광행정부는 수입 게임·오락기기를 관리함. 게임·오락기기 수입허가와 관리감독, 게임·오락기기 역외수입 국내시장 판매, 전시 등을 종합 관리함.



전자오락게임기(슬롯머신)



온라인/모바일오락게임기

*이미지 출처: 바이두 (百度)

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 7. 15(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 창조경제위(BEKRAF), 3개 도시에서 스타트업 행사 개최

- 2019년 6월 17일~6월 22일 인도네시아 반둥, 7월 22일~8월 12일 족자카르타, 9월 9일~10월 1일 데벙 등 주요 3개 도시에서 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 주관 <BEKRAF for Pre-Stratup(BEKUP)>가 개최됨
- 이번 행사는 인도네시아 커뮤니케이션 및 정보기술창조산업 협의체(MIKTI :Masyarakat Industri Kreatif Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia)와 협업하여 각 분야 전문가들이 총 3개월 동안 3개 도시에서 각 100여명의 참가자들을 교육시키고 지도상담하는 프로그램임
- 참가자들은 멘토들에게 지도상담 받는 것 외에도 매 단계별 과제 수행·평가심사 등을 받으며, 해당 과정을 통과한 참가자는 투자자들에게 피칭을 할 기회가 주어짐
- 또한, 선정된 디지털 분야 관련 최종 참가자들은 추후 플랫폼 <2020 고스타트업 인도네시아(GoStartup Indonesia 2020)>에 접근할 수 있는 권한이 주어짐. 해당 플랫폼은 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 측으로부터 지원을 받은 스타트업 기업을 대상으로 한, 멘토·투자자 등을 연결시켜주는 포럼 게시판, 스타트업 관련 행사·교육 일정안내, 구인정보 등을 제공함
- 이번 행사에 참가하는 멘토들의 목록은 다음과 같음

	멘토명	멘토 소속/직급		멘토명	멘토 소속/직급
1	Dina Dellyana	Greater Hub SBM ITB / Director	7	Zaenal Arifin	Gerdu Inc / CEO
2	Andika Sutedjo	Smartmeter ID / CEO	8	Jeffrey Samosir	Tritinik / CEO
3	Arief Widhiyasa	Agate / CEO	9	Panji Prabowo	Nuesta&Ruang Reka / CMO
4	Seterhen Akbar	Labtek Indie / CEO	10	Dibya Pradana	Ayofoto&Ayomobile / CEO
5	Alvan Zaputra	Profesional tabook.id / UX	11	Vita Subiyakti	Botika&Ruangerja / Co-Founder
6	M.Andy Zaky	Agate&GNFI / BOC	12	Chrisna Aditya	E-Fishery / CPO

- 본 행사에 참가하기 위해서는 다음과 같은 6가지 조건을 충족시켜야 함
 - 지원자 연령이 18~35세 사이인 자
 - 비즈니스 아이디어 기 소유자
 - 최종학력이 최소 고등학교 졸업인 자
 - 디지털 관련 창업 계획이 있는 자

- BEKUP 프로그램 활동에 참여하고 싶은 자
- 조직 구성원이 최소 2명으로, 1명은 본 프로그램 반드시 참여해야 함
- 한편, 본 행사는 2016년부터 매년 10여개의 도시에서 개최되며, 올해는 데벙, 족자카르타, 반둥 등 3개 도시에 위치하고 있는 인도네시아 국립대학교 (Universitas Indonesia), 가자마자 대학교(Universitas Gadjah Mada), 반둥 관광 전문학교(Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung) 등과 협업하여 진행함



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 인니 대표 e스포츠팀 <루브르>, 대회 참가비 부당납부에 대한 탄원서 제출

- 최근 인도네시아 e스포츠 세계에서 인도네시아 대표팀 측의 e스포츠 대회 참가비 부당납부 관련 뜨거운 이슈가 떠오름
- 게임 <모바일 레전드>의 개발사 문톤(Moonton)은 <루브르(Louvre)>팀 측에게 국제대회 <모바일 레전드 프리미어 리그 시즌4(Mobile Legends Premiere League Season 4)>에 참여하기 위해서는 150억 루피아(약 1억 2,500만원 상당)를 납부하라고 요구함
- 이에 <루브르(Louvre)> 측은 게임 <모바일 레전드>의 개발사 문톤(Moonton) 측에게 해당 문제를 조속히 해결해 달라는 내용의 탄원서를 작성하여 국제 탄원·청원 공식홈페이지(www.change.org)에 게재함
- e스포츠팀 <루브르(Louvre)>의 대표인 에릭 헤르랑가(Erick Herlangga)는 인도네시아 e스포츠 협회(Indonesia e-Sports Association, IESPA)의 부회장으로서, 해당 대회의 참가조건으로 참가비 150억 루피아 납부 조항을 만든 문톤(Moonton) 측에게 해당 대회에 참가하는 타 국가의 참가팀은 참가비를 납부하지 않는데 왜 인도네시아 팀만 납부해야 하는지에 대해 납득할 수 없는 의견을 피력함. 또한, 그는 문톤(Moonton)이 모바일 레전드 e스포츠 게임 개최를 독점화하는 것에 대해 우려함
- 한편, e스포츠팀 <루브르(Louvre)>는 인도네시아뿐만 아니라 동남아시아 지역에서 손꼽히는 실력과 팀 중의 하나로, 필리핀 마닐라에서 개최된 2019 모바일 레전드 동남아시아컵(Mobile Legends South East Asia Cup 2019)에서 준우승을 차지한 바 있음



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

● 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

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr