

차이나조이 한국 공동관 참가 출장 결과 보고

1 행사 개요

- 행사명 : China Joy 2012 B2B 한국 공동관
- 일정 : 2013. 7. 25(목) ~ 7. 28(토) 3일간
- 장소 : 중국 상해 상해신국제박람중심 W5 Hall
- 공동관 참가기업 : 35개사

- 차이나조이 2013 B2B 한국 공동관 프로그램 구성

구분		내용	비고
주요 행사	VIP 환영만찬	○ 일시: 2013.07.24.(수) 19:00~21:00 ○ 장소: 상해 힐튼 호텔 만찬장	부원장님 참석
	수출 상담회	○ 일시: 2013.07.25(목)~28(토) 09:00~17:00 ○ 장소: 상해 신국제박람중심B2B 기업별부스내 상담진행	35개사 참여
부대 행사	참가기업 간담회	○ 일시: 2013.07.25(목) 18:00~20:00 ○ 장소: 해룡해선방 ○ 국내 35개 참가사 대상 <간담회> 개최 - 부원장님 환영 인사 - 참가자 기업 대표 인사말 - 상담회 성과 논의	

- 차이나조이 2013 B2B 한국 공동관 행사 일정표

날짜	활동 내용		
	오전	오후	저녁
7.25(목)	China Joy 전시장 이동 - 08:00~09:00 호텔~전시장 셔틀 운영 수출상담회 - 09:00~12:00 / 기업별 부스내 B2B	점심식사 - 12:00~13:00 / 기업별 부스내 B2B	참가기업 간담회 - 18:00~20:00 - 장소 : 해룡해선방
7.26(금)		수출상담회 - 13:00~17:00 / 기업별 부스내 B2B	셔틀버스 탑승 후 이동 - 17:00~18:00
7.27(토)			셔틀버스 탑승 후 이동 - 17:00~18:00

2 실적 개요

- 일정 : 7.25~27(09:00~17:00)
- 장소 : 중국, 상해엑스포센터 Hall W5 B2B관 내 한국공동관
- 활동 : 국내 참가업체 35개사와 해외업체 간 비즈니스 상담
- 주요실적 : 상담건수 : 870건, 수출계약추진액 3,485만 달러

☞ 상세 정보 ‘[별첨 1] ChinaJoy 한국공동관 B2B 상담 실적 정리표’ 참고

3 한국공동관 참가기업 리스트/주요 사진

- B2B 한국공동관 국내 참가사 목록

No.	업체 명	담당자 명
1	AnB Soft. Co., Ltd	곽은정
2	ANDAMUL KOREA Inc.	오세현
3	COCOSOFT CO., Ltd.	이소원
4	CykanEntertainmentCo.,Ltd.	송현정
5	DancingAnchovy Entertainment, Inc.	김태호
6	D-Block Entertainment Inc.	장준영
7	ESTsoft corp.	김수민
8	GameUS Inc.	심경섭
9	Gandromeda Inc.	장준호
10	Golfzon Corp.	신승용
11	IKINA Games	민혜진
12	Inplay Interactive	이충진
13	INUCA INTERACTIVE	구의재
14	iTree Works co. Ltd	천주홍
15	J2JLAB	이혜영
16	L&K LOGIC KOREA	김범준
17	LIVEPLEX	이무영
18	Masangsoft Inc.	최 응
19	Nanali Studios	강준호
20	Neovian co.,LTD	이성민
21	Neowin Games	제갈혜화
22	NOKNOK Co., Ltd.	강병중
23	Pearlabyss	오병엽
24	Playworks	이준호
25	RACOONSOFT	송왕기

No.	업체 명	담당자 명
26	Softnyx	신예진
27	SOFTON Entertainment	박기범
28	SOGEN	신지호
29	Studio Doma	하규진
30	Tritonesoft Inc	김기중
31	Vanilla Breeze Co., Ltd.	한다윗
32	Visual Dart	이재운
33	VisualShower Corp.	길기웅
34	Wedragon	조장래
35	Zemi Interactive	도유인

○ 관련 사진



4

차이나조이 한국공동관 현장 계약 체결식

- 장소 : 한국 공동관 로비 공간
- 일시 : 2013. 7. 25, 15:00 ~ 15:15
- 목적 : 현장계약 성사업체 언론노출/기념 촬영 기회 제공 등 세레머니 진행
- 내용 : 한국의 엘엔케이로직 코리아와 싱가포르의 IAHGames의 체결식
타이틀 - 거울전쟁/ 계약규모 : 약 1백 만불

○ 관련 사진

현장 체결식 전경 1



현장 체결식 전경 2



5

차이나조이 한국공동관 참가기업 간담회

- 장소 : 해룡해선방
- 일시 : 2013. 7. 25, 18:00 ~ 20:00
- 참석
 - KOCCA : 김한곤 부원장, 김효근 센터장, 김일곤 차장
 - SBA : 안세훈 책임, 윤현정 선임
 - 국내 참가사 35개 기업

○ 관련 사진

간담회 전경 1



간담회 전경 2



- 장소 : 주중한국문화원, 북경삼오죽 식당
- 일시 : 2013. 7. 26, 18:00 ~ 20:00
- 참석
 - KOCCA : 김한곤 부원장, 중국사무소 강만석 소장, 남궁영준 과장
 - 주중한국문화원 : 김진곤 원장, 권재은 팀장, 송지명 팀장, 박태은 팀장, 하현봉 홍보관
- 내용 : 한중 게임 산업 현황 및 한국 게임기업 진출현황, 전략, 애로 사항 등 논의

□ 간담회 세부 내용

○ 중국 게임 산업 현황 보고 및 점검

- 2012년 중국게임 산업 시장은 큰 폭으로 성장. 中国版协游戏工委(GPC), 国际数据公司(IDC), 中新游戏 (CNG) 가 발표한 <2012년 게임시장보고>에 따르면, 2012년 중국 게임시장의 매출 규모는 602.8억 위안 (한화 10억 8,504억원)으로, 2011년 대비 35.1% 성장
- 현재 브라우저 게임과 모바일 게임의 성장이 게임 산업 전체의 성장을 주도. 브라우저 게임의 매출액은 46.4%나 증가하였으며 지난 5년간의 성장폭도 평균 30%가 넘는 정도의 고속 성장을 지속. 사용자 수도 2.71억 명으로 증가. 모바일 게임의 매출액은 전 년 대비 90.6%나 증가하였으며 사용자 수는 0.89억 명으로 전년 대비 73.7%의 증가
- 인터넷 환경이 발달하면서 브라우저 게임과 모바일 게임 수량이 빠른 속도로 증가. 수량의 증가는 경쟁의 심화를 가져오고 유저들은 보다 고품질의 게임을 찾는 질적인 개량의 선순환을 만들고 있음
- 1개 모바일 게임의 월 매출이 1천만 위안을 넘는 게임이 나오며 盛大, 完美, 畅游, 巨人 등 자본과 기술을 모두 갖춘 대형 게임 개발사들이 대부분 클라이언트 게임, 브라우저 게임, 모바일 게임에 참여하고 규모의 경제를 만들고 있음

○ 중국 내 한국 게임 한류 현황 소개

- 클라이언트 게임(PC 온라인 게임)에서 2012년 신규大作 한류 게임 출시가 주춤하였고 LOL(League of Legend)의 점유율 확대 등의 상황에 의하여 한국 게임의 시장 점유율은 소폭 하락
- 크로스파이어, 던전애파이터, 드래곤네스트 등 기존의 인기 타이틀의 강세는 지속됨. 그러나 2013년 중국 유저들의 기대작에 블레이드앤소울(1위), 리니지이터널(2위), 뮤2(3위), 아키에이지(6위), 마계촌(12위), 던전스트라이커(14위), 카발2(15위) 등 15위 안에 무려 7개의 한국 타이틀이 포진하여 중국 클라이언트 게임 시장에서 한류의 영향력은 지속될 것으로 전망 됨
- 모바일 게임은 개발사로 컴투스가 중국 사업을 지속하며 꾸준하게 인지도를 상승시키

고 선전하고 있으며, KT가 차이나모바일과 오픈마켓 차원의 협력을 통하여 한국 게임을 중국 시장에 꾸준히 소개하고 있음

○ 중국 내 한국 게임 진출 애로사항 검토

- 한국의 게임 개발 업체와 계약관계에 있거나 있었던 중국 게임 서비스업체가 무단으로 또는 계약상 채무 불이행을 통해 표절하는 경우, 한국의 게임 업체와 아무런 관계가 없는 중국 게임 회사가 한국의 게임과 동일하거나 유사한 게임을 서비스하는 경우, 개인 또는 업체가 불법 사설프 리서버를 설치하여 한국의 게임을 서비스 하는 경우 등 중국 내 한국 게임 표절 및 불법 사례 가 많음. 이를 해소하기 위하여 KOCCA 중국사무소 및 저작권위원회 북경대표처가 상호 협력 하에 이러한 피해를 개선하려 노력 중 임
- 중국에서 온라인 게임을 서비스하기 위해서는 (1) ICP 허가증, (2) 게임판호, (3) 문화경영허가증 등 세 가지 허가증이 필요. 그런데, ICP허가증을 신청할 수 있는 기업은 순수 중국기업 또는 중 국 자본이 50%이상인 합자기업이어야 하며, 문화경영허가증을 취득할 수 있는 기업은 중 국자본 100%인 순수 중국기업 만이 가능함. 따라서, 한국 게임업체들이 중국에서 한국회사의 명의로 단독으로 영업을 하는 것은 불가능하며 중국 업체에 대한 의존도가 큼. 이러한 정책적 규제를 해소하기 위하여 다양한 방법으로 진출전략을 세우고 있음

○ 중국 내 한국 게임 진출 전략 사례 논의

- 통신사업자 간의 글로벌 협력에 의한 진출 - KT의 사례
 - ▶ KT는 한중일(KT, Dokomo, China Mobile) 통신 사업자 협력에 대한 합의의 일환으로 상호 어플리케이션 오픈 마켓 내 주요 제품의 교류에 대한 협력 진행. Olleh Market 의 China Mobile Market 내 Shop in Shop 형태의 진출
 - ▶ KT는 한국 Olleh Market에 출시된 모바일 게임 개발사와 계약을 통하여 차이나모바일 마켓에 서비스를 대행하는 역할을 진행
 - ▶ 이 과정에서 KT는 중문 화 및 마케팅을 적극 지원하여 차이나모바일 Shop in Shop 중에서 상위권의 성과를 기록
- 직접 진출 사례 - 컴투스의 사례
 - ▶ 컴투스는 중국 법인이 직접 차이나모바일과 계약하여 단독으로 Shop in Shop을 개설하고 운영
 - ▶ 컴투스는 다년간 중국 경험을 바탕으로 자체적으로 마케팅, 현지화 작업을 진행하고 한국과 중국 출시 시점을 거의 동일하게 맞춰 신제품에 대한 현지 사용자에게 대한 기대를 빠르게 충족시킬 수 있었음
 - ▶ 그 결과 차이나모바일 Shop in Shop 평가 순위에서 외국 개발사임에도 1위에 평가 되기도 함
- 현지 퍼블리셔를 통한 진출 - 게임빌의 사례
 - ▶ 게임빌은 중국 현지의 퍼블리셔를 통하여 중국 시장에 진입
 - ▶ 현지 법인이 설립되어 있지 않았으나 유력한 현지 퍼블리셔를 통하여 비교적 빠르게 시장에 진입할 수 있었음
 - ▶ 글로벌 서비스를 통해 브랜드를 확립한 '제노니아' 시리즈 등은 중국에서도 좋은 성과를 보임. 퍼블리셔를 통한 진출의 단점은 빠르게 변하는 모바일 게임 시장에서 능동적으로 빠른 움직임을 가져가기 힘든 부분이 존재함

○ 중국 내 한국 게임 진출 관련 KOCCA 협력 방안 논의

- 중국 내 게임의 60% 이상이 상해에 집중되어 있으며 이를 전략지역으로 선정하여 상해

정부 및 주요 게임업체에 대한 인프라 형성, 기업조사 추진

- 차이나조이 및 G-star 간 전략적 관계형성을 통하여 한중 게임 협력 발전을 위한 게임 정보 플랫폼을 구축하여 행사교류, 인적교류, 프로젝트 교류 등 전략적으로 활용할 수 있는 창구 구축 필요
- 향후 저작권위원회와 공동으로 중국 내 한국 게임 지원 시스템 구축을 통하여 중국 진출 한국 게임 보호 및 활성화 방안 마련 필요성 제기 등

7

언론 보도

○ China Joy2013 B2B 한국공동관 국내 보도자료 게재 리스트

(2013.07.31 기준)

NO	제목	매체	지면	기자	일자	링크
1	콘진원, '차이나조이 2013'서 B2B 한국공동관 운영	머니투데이	게임	박창욱	2013.07.16	http://www.mt.co.kr/view/mtview.php?type=1&no=2013071610351298557&outlink=1
2	콘진원, 차이나조이에 한국공동관 운영	스포츠 경향	IT, 게임	조진호	2013.07.16	http://sports.khan.co.kr/news/sk_index.html?cat=view&art_id=201307161043213&sec_id=561101&pt=nv
3	[ChinaJoy2013] 한콘진, '차이나조이 2013'서 B2B 한국공동관 운영	inven	게임	이종훈	2013.07.16	http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=60687
4	한국콘텐츠진흥원, '차이나조이 2013' B2B 한국공동관 운영	미디어잇	게임	박철현	2013.07.16	http://www.it.co.kr/news/mediaitNewsView.php?nSeq=2406918
5	한콘진, '차이나조이 2013'서 B2B 한국공동관 운영	매일경제		매경게임진	2013.07.16	http://game.mk.co.kr/main/game_news_detail.php?NO=201300590490
6	한콘진, '차이나조이 2013'서 B2B 한국공동관 운영	케이벤처	게임	케이벤처 미디어국	2013.07.16	http://www.kbench.com/life/?no=121233&sc=1
7	[차이나조이]37부스 규모,문화부-한콘진 차이나조이 한국공동관 운영	게임메카	게임	김미희	2013.07.16	http://www.gamemeca.com/news/view.php?gid=305695
8	한국 게임업체 35곳 '차이나조이' 한국공동관 참가	전자신문		배옥진	2013.07.16	http://www.etnews.com/news/contents/game/2799587_1489.html
9	문화체육관광부, 중국 '게임쇼 차이나조이' 한국관 확대	베타뉴스	게임	김태만	2013.07.16	http://www.betanews.net/article/580871
10	'차이나조이2013' B2B 한국공동관 운영	지디넷코리아	게임	최병준	2013.07.16	http://www.zdnet.co.kr/ArticleView.asp?article_id=20130716152101
11	한국콘텐츠진흥원, 차이나조이 2013서 B2B 한국공동관 운영	게임동아			2013.07.16	http://game.donga.com/68600/
12	한국콘텐츠진흥원, 차이나조이에 37개 부스 운영	아시아경제		이승우	2013.07.16	http://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2013071613585647107
13	한콘진, '차이나조이 2013'서 B2B 한국공동관 운영	TV리포트		소성렬	2013.07.16	http://www.tvreport.co.kr/?c=news&m=newsview&idx=370934
14	한국콘텐츠진흥원, '차이나조이 2013'서 B2B 한국공동관 운영	엑스포즈뉴스	IT	이준학	2013.07.16	http://xportsnews.hankyung.com/?ac=article_view&entry_id=348141

15	한콘진, 차이나조이 2013서 B2B 한국공동관 운영	브레인박스		김미향	2013.07.16	http://www.brainbox.co.kr/news/view.asp?cmid=1&searchcolumn=&searchstring=&page=1&id=28007
16	한콘진, 차이나조이 2013 B2B 한국공동관 운영	아크로팬		편집국	2013.07.16	http://www.acrofan.com/ko-kr/live/news/20130716/00000035
17	한콘진, 차이나조이에 B2B 한국공동관 연다	아이뉴스24	게임일반	이부연	2013.07.16	http://www.inews24.com/php/news_view.php?g_serial=759415&g_menu=020500&rnf=nv
18	한콘진, '차이나조이 2013'서 한국공동관 운영	뉴스토마토	게임포털	최준호	2013.07.16	http://www.newstomato.com/ReadNews.aspx?no=382620
19	콘진원, '차이나조이' 35개 한국공동관 연다	한국경제	IT	박명기	2013.07.16	http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=201307162819v
20	한콘진, '차이나조이 2013'서 B2B 한국공동관 운영	한국경제	종합	박명기	2013.07.16	http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=201307162788v
21	한콘진, '차이나조이 2013'서 B2B 한국공동관 운영	뉴스웨이브		박슬하	2013.07.16	http://www.newswave.kr/sub_read.html?uid=263305
22	콘진원, '차이나조이' 35개 한국공동관 연다	게임톡		박명기	2013.07.16	http://gametoc.hankyung.com/news/articleView.html?idyno=10265
23	한국콘텐츠진흥원, '차이나조이 2013'서 B2B 한국공동관 운영	노트포럼	IT정책	이진성	2013.07.16	http://www.noteforum.co.kr/news/index.htm?nm=24975
24	차이나조이 2013' B2B 한국공동관 운영	게임스팟코리아		최병준	2013.07.16	http://gamespot.co.kr/ArticleView.asp?artice_id=20130716152027
25	한국콘텐츠진흥원, '차이나조이 2013'서 B2B 한국공동관 운영	뉴스와이어			2013.07.16	http://media.daum.net/press/newsview?newsid=20130716101712592
26	한콘진, 차이나조이 2013서 B2B 한국공동관 운영	보드나라		편집부	2013.07.16	http://www.bodnara.co.kr/bbs/article.html?&D=7&cate=34&d_category=8&num=100051&refresh_cnt=1
27	차이나조이' 한국공동관 35개 사 참가	더게임스	종합	김용석	2013.07.16	http://www.thegames.co.kr/n_news/news/view.html?no=169623
28	한국공동관, 차이나조이서 3,485만 달러 수출 추진	헤럴드경제	라이프	정광연	2013.07.29	http://news.heraldcorp.com/view1.php?ud=20130729000410&md=20130730003329_AT
29	콘진원, "차이나조이서 수출추진액 3485만 달러 달해"	머니투데이		박창욱	2013.07.29	http://www.mt.co.kr/view/mtview.php?type=1&no=2013072914010730585&outlink=1
30	'차이나조이', 韓게임 수출계약 '경증'	경제투데이	게임	백민재	2013.07.29	http://www.eto.co.kr/news/outview.asp?Code=20130729101925293&ts=184849
31	'차이나조이 2013' B2B 한국공동관 통해 수출상당 849건, 계약추진액 3,485만 달러 달성	케이벤치	게임 / 기		2013.07.29	http://www.kbench.com/life/?no=121734&sc=1
32	'차이나조이 2013' B2B 한국공동관, 지난해 2배 성과 달성	매일경제	종합 / 정	안희찬	2013.07.29	http://game.mk.co.kr/main/game/news_detail.php?NO=201300645970
33	[ChinaJoy2013] 한국, '차이나조이 2013' 통해 수출상당 849건, 계약추진액 3,485만 달러 달성	인벤		박태학	2013.07.29	http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=61312
34	차이나조이 B2B 한국공동관, 지난해보다 2배 증가한 성과 내	베타뉴스	게임	최낙균	2013.07.29	http://www.betanews.net/article/581360
35	차이나조이 2013 B2B 한국공동관 통해 수출상당 849건, 계약추진액 3,485만 달러 달성	브레인박스 벤치마크		김미향	2013.07.29	http://www.brainbox.co.kr/news/view.asp?id=28137
36	차이나조이 2013을 통해 들여다본 중국 게임시장, 변화가 느껴진다	동아일보		김형근	2013.07.29	http://game.donga.com/68808/
37	한콘진 '차이나조이' 한국공동관, 지난해 대비 2배 성과 올려	미디어잇		박철현	2013.07.29	http://www.it.co.kr/news/mediaitNewsView.php?nSeq=2415238
38	[차이나조이] 차이나조이 한국공동관, 390억 수출계약 추진	게임메카		류중화	2013.07.29	http://www.gamemeca.com/news/view.php?gid=309659
39	콘진원 "차이나조이 한국관, 지난해보다 실적 두 배"	스포츠경향	IT/게임	조진호	2013.07.29	http://sports.khan.co.kr/news/sk_index.html?cat=view&art_id=201307291449133&sec_id=560201&pt=nv
40	'차이나조이 2013' 한국공동관 통해 수출상당 849건 달성	엑스포즈뉴스	IT		2013.07.29	http://xportsnews.hankyung.com/?ac=article_view&entry_id=352736

41	우리나라 게임기업 '차이나 조이' 수출성과 지난해 두배	전자신문	콘텐츠	이경민	2013.07.29	http://www.etnews.com/news/contents/game/2805972_1489.html
42	'차이나조이2013' 한국게임사 수출계약 전년比 2배 ↑	이버즈	라이프	김준환	2013.07.29	http://www.ebuzz.co.kr/news/game/2805999_4747.html
43	'차이나조이' 한국공동관 수출 상담 849건..작년보다 2배	파이낸셜뉴스	정보통신	임광복	2013.07.29	http://www.fnnews.com/view?ra=Sent0901m_View&corp=fnnews&arcid=201307290100299220016937&cDateYear=2013&cDateMonth=07&cDateDay=29
44	차이나조이 B2B 한국공동관, 계약추진액 3,485만 달러	아크로팬	게임		2013.07.29	http://www.acrofan.com/ko-kr/live/news/20130729/00000021
45	'차이나조이 2013' 한국관 계약추진액 3485만 달러!	한국경제	IT	박명기	2013.07.29	http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=201307300393v
46	콘텐츠진흥원 '차이나조이' 수출상담 849건 달성	스포츠동아			2013.07.30	http://sports.donga.com/3/all/20130730/56737061/3
47	한콘진, '차이나조이 2013'서 계약추진액 3,485만 달러 달성	TV 리포트		소성렬	2013.07.30	http://www.tvreport.co.kr/?c=news&m=newsview&idx=375934
총계		35 매체, 47 건				