



주간 중국 창업

제 141 호 (2019. 8. 7)

발행처 : 한국혁신센터(KIC)중국
센터장 : 이상운

전화 : +86-10-6437-7896
메일 : info@kicchina.org

'주간 중국 창업'의 저작권은 'KIC중국'에 있습니다. 출처 밝혀주시고 무한 활용하십시오.

주간 NEWS

- ▶ CEE2019 북경국제소비자 가전박람회 성황리 개최 (커지쑤科技讯, 2019.8.2)
- ▶ 중국기업의 AI 공익 교육 현장: 혁신공장 DeeCamp2019 개최 (중국경제왕, 2019.7.31)
- ▶ 전세계에서 가장 돈 잘 빨아들이는 영상 APP: 랭킹 3 까지 당신은 절대 알아맞추지 못할 것 (봉황과기, 2019.8.2)
- ▶ 중국의 e 스포츠를 개척한다는 텐센트의 야심찬 계획 (텐센트과기, 2019.8.3)

ISSUE 및 시장동향

- ▶ 중국 신소비세력의 굴기: 연구보고서 1 - 36kr 제공
- ▶ 일본의 첨단 과학기술은 어느 정도인가? 다음 8 개 분야는 넘사벽 - 봉황과기 제공
- ▶ 신시대 검색 방식의 변화: 당신은 진르토크타오를 이용해서 검색할 수 있습니까 - 투자계 제공
- ▶ 양자컴퓨터 시리즈 10) IBM 부총재가 말하는 양자컴퓨터 - Qtumist 제공
- ▶ ICO News Letter by PLAYCOIN 특집 - PLAYCOIN 제공
- ▶ 사장님이 꼭 알아야 할 디자인(89) - 윤형건 교수 제공

일본 전문가 시각으로 본 중국

- ▶ '한국제재'로 전략없는 아베와 문재인과의 여유, 배꼽에서 웃고 있는 것은 김정은(AERAdot, 2019.8.2)
- ▶ 중국경제 실속은 진짜인가? 끝없는 미중무역전쟁의 행방 (현대비즈니스, 2019.8.3)
- ▶ 미국 금리인하 후의 세계는 어떻게 되어 버릴까? (동양경제, 2019.8.3)
- ▶ 레이와는 '엔저시대'!? 생존을 건 투자전략과 그 기회란? (Harbor Business, 2019.7.28)

주간 NEWS

1. CEE2019 북경국제소비자 가전박람회 성황리 개최 (커지쑤ן科技讯, 2019.8.2)

CEE 2019 제 18 회 베이징 국제 소비자 가전박람회 (CEE 2019 Beijing International Consumer Electronics Expo)가 6 월 28 일 베이징 이창 국제 전시 컨벤션센터에서 성공적으로 마무리되었다. 본 박람회는 중국 상무부의 비준을 받아, 임전국제전람유한공사(森展国际展览有限公司)와 중국 소비전자협회가 공동 주최하였다. '스마트도시 베이징, 사물인터넷전시회'라는 주제로 모여 올해 전시 총면적은 35000 평방미터, 현장 교역액은 1.3 억달러, 22 개 국가와 지역의 중국과 해외 유명기업 500 개 사가 참가하였고 지난 회 대비 23 % 증가했다



사진 1) 출처: IT168. CEE2019 행사장

같은 기간 개최된 스마트 가전 전시회, VR/AR 전시회, 자동차 스마트 주행전시회 등 연관 업계의 상호작용 아래 올해의 CEE 박람회는 대량의 단말업계 판매사들의 참관을 유인했다. 전시회 3 일 동안 전세계 38 개 국가 및 지역에서 온 63,719 명의 전문 업계 방문객이 참관했으며 방문객수는 2018 년 같은 기간 대비 27 % 증가했다.

업계 정상급의 참여, 소비자 가전 제품의 중외 거대 기업이 출격

CEE 북경국제소비자 가전박람회는 해외 기업들이 중국 시장을 개척할 수 있는 보다 넓은 공간을 제공하며, 전시회의 높은 국제화 및 전시회의 다양성은 전시 업체 및 전문 방문객들이 중외 무역을 확대할 수 있는 훌륭한 플랫폼이 된다. 이번 전시회에는 한국, 프랑스, 이탈리아, 일본과 북미 지역의 우수한 국제 기업들이 참가했으며, 오스트리아, 벨기에, 캐나다, 핀란드, 네덜란드, 스페인, 터키, 우크라이나의 해외 기업도 올해 참여하여 화려한 면모를 보여주었다. 올해의 CEE 전시회에서 해외 기업의

전시 면적은 3000 평방 미터 이상이며, 수요로 하는 품종이 많고 복잡한 중국 시장에 국제 표준을 대표하는 가전 제품의 혁신 연구 성과와 지속 가능한 발전 이념을 가져왔다.

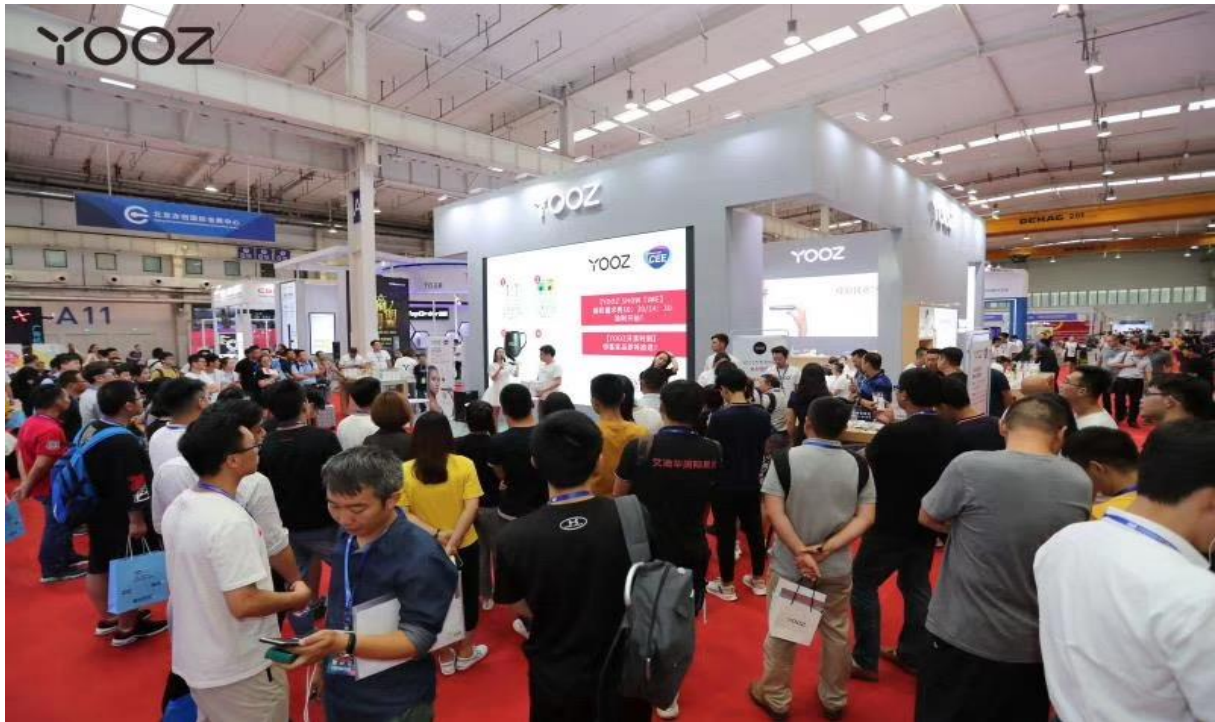


사진 2) 출처: 커지쉰科技讯. 전자담배제조사 YOOZ 참가부스

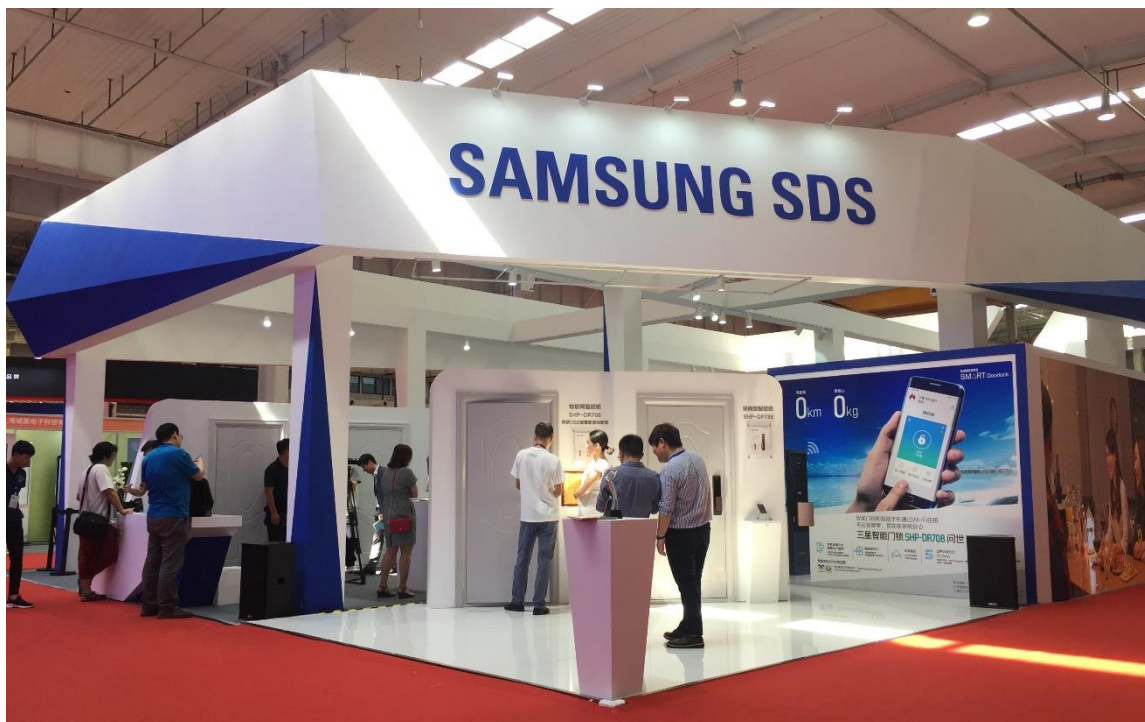


사진 3) 출처: 커지쉰科技讯. 삼성 참가 부스

올해 CEE 전시회는 제조 업체의 강력한 라인업을 구성했다. 잘 알려진 기업으로는 중국 항공 우주 (中国航天), 주해 Gree(珠海格力), 오무룽중국(欧姆龙中国), 삼성, 상하이 마이지에(上海麦杰), 쥐리닝

(卓力能), YOOZ, 두어라과기(多拉科技), 사이 웨이크과기(赛瓦科技), 치엔커두어(钱客多), 랑통과기(朗通科技), 씨런마과기(西人马科技), 웨이에(伟业), 리엔상 중국(联想中国), 필립스, 징둥 X, 커다쑤페이(科大讯飞), 오란쓰(澳兰斯), 웨이징 VR(微鲸 VR), 야웨이(亚为), 360 스마트, 광파은행(广发银行), 중쑤은행(中信银行), 림슈전자(林树电子), FOSSIL, FOUNDER, GARMIN, LG, SONOS, PICO, DENSO, 1MORE, 3M, Thermo Fisher, WOLF 등이 있다. 그들은 업계에서 선진적인 스마트산업체인의 다양한 제품 기술과 솔루션을 갖고 왔다.



사진 4) 출처: 중국일보왕. 전시현장



사진 5) 출처:중국일보왕

차례차례 모인 전세계 바이어들 630 개사가 북경소비자 가전박람회에 모였다. 본 CEE 베이징소비자가전박람회에는 중국과 아시아 각국의 소비과학기술업계 바이어들의 높은 관심을 받아 5826 명의 고위 임원진과 8319 명의 구매 담당자, 국제 바이어, 소매상, 유통 업체, 엔지니어, 정부 관계자, 매체, 시장분석가를 포함, 업계 유명 인사와 쑤닝, 징둥, 화웨이, BOE, 한스투자 등 지명도 있는 기업관계자가 모였다.



사진 6) 출처: 북경국제소비자가전박람회 공식 홈페이지. 화웨이 참가 부스



사진 7) 출처: 커지신科技讯 박람회 현장

미래를 해독하는 포럼이 성황리에 열렸다. 박람회 기간 여러 차례의 혁신기술포럼과 이벤트를 개최하여 공신부, 소비자가전협회, 줘리능(卓力能), YOOZ, 삼성, 씬바오전기(新宝电器), 징둥(京东), 화웨이(华为) 주하이거리(珠海格力), 마이지에과기(麦杰科技) 등 업계 전문가를 초대해 과학기술 응용에 관해 심도있게 토론하고 업계 인사를 위한 영감과 자문을 제공받았다. 포럼 주제는 혁신적인 소비자 전자 제품, 자동차 기술, VR/AR, 인공 지능 스마트 소매, 디지털 건강 기술, 스마트 홈, 스마트 시티, 사물 인터넷 발전 추세 등 핫이슈에 중점을 둔 것이었다.



사진 8) 출처: 커지윈科技讯 개막식 현장

앞을 향해 단련하며 CEE 는 18 년 동안 우수한 성과를 거두었다.

2019 년 현재까지 CEE 북경소비자가전박람회가 18 년 연속 성공적으로 개최되다. 이 기간 동안 CEE 는 산업 경제와 라이프 스타일의 거대한 변화를 목격했으며 업계와 함께 호흡하고 동일한 운명을 공유했다. 올해 CEE 는 전시회의 국제화 비율에 대한 역사적인 개선뿐만 아니라 북경 스마트 도시 네트워크 박람회와 연합하여 중국전자정보업계의 항공모함급 성대한 대회로 만든 동시에 CEE 발전 역사상 중대한 한 획을 그었다. 주최사 임전국제박람유한공사는 2020CEE 북경소비자가전박람회는 800 여개 중국과 해외 업체, 협회대표가 참가할 것이라 했다.

6 월 30 일부터 7 월 2 일까지 베이징 국제 전시 센터에서 CEE2020 베이징 국제 소비자 가전 전시회 (CEE2020)가 다시 개최되며 전시장은 더욱 확장될 예정이다. A.1, A.2, A. 3. A.4 홀의 4 개 홀이 완공될 예정이며, 총 전시 면적은 4 만 평방 미터에 달할 것이다.

2. 중국기업의 AI 공익 교육 현장: 혁신공장 DeeCamp2019 개최

(중국경제왕, 2019.7.31)

혁신공장(创新工场)이 주최하는 DeeCamp 2019 인공 지능 훈련 캠프가 중국 과학원대학에서 공식적으로 열렸다. 올해 거의 600 명에 가까운 학생들이 베이징, 광저우, 난징, 상하이의 4 개 도시에서 동시에 참가하여 4 주 간의 과정을 마쳤다. 콰이쇼우는 DeeCamp 의 합작 기업으로 Deecamp2019 학술 과정과 실무 과정에 심도깊게 참여했다. 총 10 여 명의 기술 강사가 과정에 참여하여 혁신 공장 DeeCamp2019 콰이쇼우 인공 지능 인재 육성에서 학생들이 상대적으로 완전한 AI 기술관을 형성하도록 도와주었다.

개강 당일, 혁신공장 동사장겸 CEO 리카이푸는 상해교통대학 특별임용교수이자 박사지도교수 위용, 홍콩과기대학 컴퓨터학과 수학과, 기계학습 영역의 세계적 수준의 전문가인 장통, 인공 지능 영역의 국제급 전문가이자 난징대학 학장인 조지화, 네 분이 직접 베이징, 상하이, 광저우, 난징의 개막식현장을 방문, 공동으로 2019 년 DeeCamp AI 훈련 캠프의 서막을 열었다.



사진 1) 출처: 중국경제왕 DeeCamp 오픈식

DeeCamp 인공 지능 훈련 캠프는 혁신공장에서 2017 년 발기한 것으로, AI 기술을 사랑하고 컴퓨터 기초 지식을 갖춘 대학생을 대상으로 인공 지능 응용 인재를 배양하는 공익 프로젝트이며 산업 현장의 멀티미디어 AI 첨단 기술을 탐험할 수 있다.

대가들이 AI 기초 능력 공유: 교육 효율, 추론 효율과 스마트 의사 결정

콰이쇼우 Y-테크 시애틀 인공 지능 실험실과 FeDA 상업화 Y-테크 연합실험실 책임자 류지는 학생들을 위해 지식 <AI 기준: 교육의 효율, 추론의 효율과 스마트 의사 결정>을 공유했다. 류지는 미국 Rochester 대학의 조교수로 컴퓨터 학습, 최적화 및 강화 학습은 물론 다양한 데이터 기반 응용 시나리오를 연구하고 있다. 그가 제안한 알고리즘(Asynchronous Parallel Algorithm)은 Google TensorFlow 와 같은 많은 기계 학습 플랫폼에 적용되었다. 2018 년 그는 MIT 기술 리뷰가 뽑은 '35 세 이하 혁신청년 35 명'에 선정되었다.



사진 2) 출처: 중국경제왕. 류지 교수 강연

류지교수는 현장의 학생들에게 첨단 연구성과와 콰이쇼우 업무 온라인 상에서의 실천을 소개하고 최신 AI 하드 코어 기술을 공유하고 데이터 수집, 모델 디자인, 지능형 의사 결정, 모델 훈련, 모델 추론 등 몇 개 방면에서 완전한 AI 기술관을 건립하도록 했다.

류지 교수는 먼저 지능형 의사 결정부터 시작하여 전략 설계 및 운영 최적화 응용을 강화하는 학습을 소개하고, AI 의 최첨단 연구 방향을 탐구하며, 산업 실무와 결합하여 수많은 게임 AI 결과를 시연했다. 다음으로 류교수는 획기적인 병행 최적화 기술을 공유하여 대규모 심도학습 훈련의 효율을 높이고, 동시발생하지 않는 병행처리, 분산화 기술 및 압축 방법으로 AI 기술 산업 상황에서 잘못된 비용을 크게 줄였다. 이 첨단 기술은 현재 Facebook, IBM 및 Microsoft 와 같은 국제적인 일류 회사에서 채택하고 있습니다.

마지막 부분에서 류지교수는 압축을 통해 가속화하는 모델 추론 방식을 소개했으며, 모델 추론은 모델 알고리즘에서 산업 적용까지 AI 의 마지막 단계이며, 콰이쇼우가 AI 기술을 사용하여 대중의 가치관에 보편적으로 혜택이 되는 중요한 기술적 지원을 하고 있다고 했다. 류교수는 그의 팀이 각기 다른 핸드폰에 대한 맞춤형 최신 모델 압축 기술을 개발하여 콰이쇼우 내부 여러 상황에 사용하고 있는 것을 소개했다. 교육 현장에서 학생들은 학습 중에 겪었던 어려움을 물었고 류지교수는 하나하나 대답했다.



사진 3) 출처: 중국경제왕. 강연 문답 과정

콰이쇼우 AI 실험 클래스 소개

콰이쇼우는 학생들을 위해 4 개 실험 주제를 제공했다. 여러 유명 콰이쇼우 알고리즘 엔지니어가 학생들을 지도하여 실전 과제를 완성하도록 도왔다. 8 월 14 일 DeeCamp2019 학생들은 최종적으로 프로젝트 평가를 받고 전시를 했다.



사진 4) 출처: 중국경제왕. DeeCamp AI 클래스

실험실 주제 1: 콰이쇼우 게임 AI 에 도전

게임 AI 는 AI 능력 중 가장 고도로 표현된 형식 중 하나이다. 알파고에서 Libratus Alan 를 거쳐 다시 AlphaSTAR 까지 이르기까지 AI 능력의 경계는 매번 새롭게 정의되었다. 게임 AI 의 개발은 AI 종사자 종합적 능력의 가장 완전한 테스트와 단련이 된다. 예를 들어 심도 학습, 강화 학습, 모방 학습, 게임 이론, 최적화, 병렬 시스템 등을 배우고 사용한다.

콰이쇼우 게임은 모두에게 0 에서 1 까지 게임 AI 를 설계하는 완전한 과정을 제공한다. 그들은 자신이 설계한 AI 가 공동으로 성장하도록 묵묵히 돕는 것, 다른 AI 와 서로 자극받고 경쟁하는 것을 체험하게 된다.

실험실 주제 2: AI 가 당신을 명화로 데리고 갑

우리는 청명상하도(清明上河图), 부춘산거도(富春山居图) 등 많은 우수한 미술 작품을 보아왔다. AI 가 당신을 이 그림 속으로 데려가 시간을 초월해 바로 곁에서 화풍 속의 아름다움을 느끼게 해 준다는 것을 생각해 본적이 있는가? 단지 휴대폰 하나만 있으면 AI 기술을 이용하여 특히 단말부의 심도학습 기술이 당신 전체를 아주 자연스럽게 그림과 융합되도록 만들어 준다.

실험실 주제 3: 멀티 모델 인공 지능 음악 생성

멀티 모델형태의 AI 음악 생성은 음성, 노래, 영상 콘텐츠 등과 같은 여러 데이터 소스에서 모티브, 스타일, 리듬 등 음악을 만들 기초 요소를 수집한 다음 멜로디 생성, 자동 악기 연주 배합, 스마트 음악 믹스와 같은 일련의 모델이 최종 음악 작품을 만든다. 사람이 전통적으로 작곡한 것과 비교하자면 이러한 방법으로 생성된 음악은 멀티 모델형태 정보와 더욱 쉽게 배합할 수 있으며 사용자의 음악 사용 및 생성의 어려움이 줄어들어 사용자 경험이 크게 향상된다. 이러한 멀티 모델형태 AI 음악 생성 문제를 잘 연구하려면 음악하는 사람과 AI 를 하는 사람들이 집단적으로 함께 혁신해야 한다.

실험 주제 4: 품질 인지 미디어 전송 최적화

APP 단말에 미디어 콘텐츠가 표시되기 전에는 일반적으로 수집, 압축, 전송, 디코딩, 렌더링 등의 단계를 거치는데 어떤 하나의 단계에서라도 문제가 발생하면 최종적으로 미디어 콘텐츠의 품질에 큰 영향을 미친다. 이 주제에서는 비디오 처리 및 전송 연합 최적화 환경에 중점을 두고 쇼트클립과 라이브 방송의 전형적 장면을 분별하여 인터넷 용량, 전송 안전성, 영상 품질 상황 등을 고려하여 영상 처리, 압축, 전송의 최적화를 진행하여 종단부에서 고품질의 영상 화면이 나오도록 한다. 본 클래스에서는 영상 디코딩기술, 심도학습의 영상처리기술, 다매체 인터넷 전송 최적화 기술을 배웠다.

콰이쇼우 2020 캠퍼스 모집은 8 월 초에 온라인 신청을 시작할 것이라고 한다. <콰이쇼우 구인>웨이신 공중계정을 통해서도 콰이쇼우 AI 관련 정책에 관해 이해할 수 있다.

3. 전세계에서 가장 돈 잘 빨아들이는 영상 APP: 당신은 랭킹 3 위까지 절대 알아맞추기 힘들 것 (봉황과기, 2019.8.4)

미국의 기술 미디어인 The Next Web 보도에 따르면 앱 시장 조사 회사인 Sensor Tower 는 오늘 올해 2/4 분기에 전세계 소비자가 유튜브 앱에 소비한 돈이 1 억 3800 만 달러라며 유튜브앱이 세계에서 '가장 돈을 많이 흡수한' 사진과 영상 응용 APP 이라고 발표했다. Sensor Tower 의 보고서에 따르면 YouTube 는 2 분기에 소비자 지출이 1 억 3 천 8 백만 달러로 전년 대비 220 % 증가하여 그래픽 및 비디오 응용의 랭킹 1 위를 차지했다. 지역별로 보면 YouTube 의 매출 중 약 70 %가 미국이며, 일본은 7 %, 영국은 4 %를 차지한다.

Top Grossing Photo & Video Apps Worldwide for Q2 2019



Overall Revenue	App Store Revenue	Google Play Revenue
1 YouTube	1 YouTube	1 17 LiveAF
2 Kwai	2 Kwai	2 Twitch
3 TikTok	3 TikTok	3 PicsArt
4 17 LiveAF	4 Facetune2	4 TikTok
5 PicsArt	5 PicsArt	5 VivaVideo
6 Facetune2	6 VSCO	6 Magisto
7 Twitch	7 17 LiveAF	7 Keepsafe Photo Vault
8 VSCO	8 Instasize	8 X Photo Editor
9 Vigo Video	9 Vigo Video	9 KineMaster
10 Instasize	10 SlideShow Maker	10 Vigo Video

Note: Does not include revenue from third-party Android stores in China or other regions.

SensorTower Data That Drives App Growth

sensortower.com

표 1) 출처: SensorTower 2019 2 분기 사진&동영상 App 순위

앱 수입의 범주에서 두 번째 순위는 Tencent 가 지원하는 콰이쇼우이며, 세 번째 또한 중국인데 바로 TikTok 이다. 지적해야 할 것이 유튜브는 1/4 분기에도 1 위를 기록했고, 콰이쇼우는 마찬가지로 2 위를 차지했는데, TikTok 은 1 위에서 3 위로 내려갔다.

Sensor Tower 는 보고서에서 '우리들의 영업 수익 데이터는 2018 년 4 월 1 일부터 2019 년 6 월 30 일까지 글로벌 앱 스토어와 Google Play 앱 스토어의 소비자 지출에서 근거하며 제 3 자 안드로이드 스토어의 응용 프로그램 수익은 포함하지 않는다.'라고 밝혔다.

흥미롭게도 2018 년 모든 소프트웨어 카테고리에서 가장 높은 수익을 올린 응용프로그램은 Netflix 였는데, 이번 'Pictures and Videos'카테고리 앱에는 포함되지 않았다. Sensor Tower 의 데이터에 따르면 YouTube 는 Google Play 에서 가장 많은 수익을 창출하는 비디오 앱이 아니며, 1 위는 LiveAF 로 YouTube 는 상위 10 위 안에 들지 않았다고 한다. 불과 몇 주 전에 Sensor Tower 가 발표한 바로 올해

상반기에 전세계 Apple App Store 와 Google Play 사용자가 모바일 앱 및 게임 앱에 지출한 금액이 총 397 억 달러에 달한다고 했다. 2018 년 상반기의 344 억 달러 지출과 비교하면 15.4 % 증가했다.



사진 1) 출처: 봉황과기. 유튜브



사진 2) 출처: 봉황과기. 중국 비디오 화면



사진 3) 출처: 봉황과기. 틱톡 화면



사진 4) 출처: 봉황과기. 콰이쇼우 화면

그 중 소비자는 애플 앱 스토어에서 255 억 달러를 소비했다. 이는 2018 년 같은 기간 대비의 226 억 달러보다 13.2 % 증가한 것이다. Google App Store 의 수입은 142 억 달러로 Apple App Store 보다 약 100 억 달러 적었지만 2018 년 상반기의 118 억 달러와 비교하면 19.6 % 증가했다.

편집자의 말: 실제로 우리는 랭킹 3 위까지의 3 대 비디오 사이트에 놀라지 않는다. 의외로 생각하지 않는 것이 몇 년 전, 유튜브는 풍부한 자원을 바탕으로 비디오 차트에서 1 위를 차지했고, 콰이쇼우는 중국 쇼트클립의 발동력에 기반을 두었다. 우리들은 또한 이전의 유명 비디오 생방송 사이트, 즉 도위(斗鱼), 판다라이브(熊猫直播) 등이 랭킹 목록에 들어 가지 않은 것을 보았다. 이는 현재 생방송 플랫폼과 쇼트 클립 플랫폼의 진영이 여전히 확장되고 있음을 나타낸다.

4. 중국의 e 스포츠 황금기를 개척한다는 텐센트의 야심찬 계획

(텐센트과기, 2019.8.3)

‘이 순간 중국 e 스포츠의 가장 좋은 시기에, 텐센트는 주관 당국의 지도아래, 상하이시 정부의 지원아래, 업계 파트너와 함께 새로운 문화 창조의 역량을 발휘하고, e 스포츠의 더욱 큰 상상공간을 탐색하여, 다 함께 중국 e 스포츠의 황금기를 함께 만들기를 희망합니다!’



사진 1) 출처: 텐센트과기. 텐센트 고급부총재 마샤오이의 발표

8 월 3 일 ‘특별한 시합의 길’이라는 주제로 2019 글로벌 e 스포츠대회가 상하이에서 열렸다. 텐센트회사 고급 부총재 마샤오이는 ‘영광후의 시스템 구축’세션에서 ‘3.5 억명의 사랑과 관심을 모아 중국 e 스포츠황금시대를 함께 창건하자’는 주제 발표를 했다. 그는 20 년간의 모색이 축적되어 e 스포츠산업의 독립적인 가치는 이미 인정되었고 중국 e 스포츠의 황금 시대가 도래했다고 말했다. 중국 e 스포츠 발전의 증인으로서, 참여자로서, 중요한 추진자로서 텐센트는 e 스포츠에 십년 이상 지속적인 투자를 해왔고 산업의 공동 성장을 실현했다고 말했다.

올해 중국어 e 스포츠 애호가는 3 억 5 천만명, 산업규모는 138 억에 달한다. 텐센트 e 스포츠 연 관중은 이미 353 억인/횟수를 돌파했다. 전문인재를 향해, 텐센트 e 스포츠는 연합 슈퍼 게임, 3 년내 20 권의 전문 교재 출간 계획을 갖고 있다. 또한 더 많은 대중을 향해 텐센트 e 스포츠는 <경기는 이와 같이 竟然如此> e 스포츠 공개 클래스를 열고, 더 많은 사람들이 e 스포츠에 대해 이해하도록 할 계획이다. 6 월까지 텐센트 e 스포츠 산하 저작권 라이선스 매출은 4.5 억위안을 돌파했고 텐센트 e 스포츠 산하에 이미 33 개사 기업의 51 개 프로젝트와 비즈니스 합작 계약을 체결하여 총액 4.4 억위안의 협찬을 실현했다.



사진 2) 출처: 텐센트과기. 텐센트 고급부총재 마샤오이의 발표

마샤오이는 텐센트의 e 스포츠에 대한 지속적인 투자는 e 스포츠 산업이 이미 거둔 성적뿐만 아니라 산업, 사회, 문화적 측면에 함유하고 있는 e 스포츠의 거대한 잠재력을 보았기 때문이라고 말했다. 텐센트 e 스포츠는 'e 스포츠 도시 개발 계획'을 통해 e 스포츠와 도시를 상호 발전시키고자 한다. 마샤오이는 도시 계획 중 상해는 특히 중요하고 관건이 되는 장소라고 여기고 있으며 텐센트 e 스포츠는 'e 스포츠 도시 발전 계획'에 근거하여 e 스포츠의 스포츠화, 전문화, 직업화 등 전방위적으로 상해를 '글로벌 e 스포츠 도시'로 만들 것이라고 했다.

I 경기대회의 경우 거의 절반에 가까운 유명한 클럽, League of Legends Pro League (英雄联盟职业联赛)와 King Pro League (王者荣耀职业联赛)를 포함한 대규모 e 스포츠대회의 30 %를 상하이에 유치했다. 동방스포츠센터와 상하이체육관은 이미 텐센트 e 스포츠 공식 추천 장소에 포함되었다.

I 전문화측면에서 텐센트와 취안터우게임공사(拳头游戏公司)는 함께 텐센트 스포츠를 상하이에 성립하여 중국 최초의 독립 운영사가 되었다.

e 스포츠회사

1 직업화 측면에서 상하이체육총회의 지도하래 텐센트 e 스포츠는 상하이의 e 스포츠 선수 등록, 심판 등록 등 표준화된 관리에 적극적으로 참여 추진하고 있다. 7 월 31 일 상하이에서 첫번째로 등록된 선수들의 증서 수여식에서 상하이의 유명 챔피언 우민시아, 왕리친, 류웨이는 올림픽 출전 대표선수로서 새로 등록한 상하이 e 스포츠 선수들에게 자격증을 수여했다.



사진 3) 출처: 투완왕兔玩网 e 스포츠선수 경기대회 모습

마샤오이는 '이러한 탐색은 막 시작한 것입니다. e 스포츠와 도시 결합은 장기적 시각에서 심도깊은 결합을 할 것이고 콘텐츠 각도, 마케팅 측면, 생태적 측면, 더 좋은 e 스포츠산업가치와 문화 가치의 발휘 등 여러 방면에서 지속적인 노력이 필요합니다.' 라며 텐센트도 수많은 새로운 시도를 했다고 말했다. 올해 5 월, 텐센트와 윈난은 새로운 문화 여행 IP 전략적 합작을 체결했다. e 스포츠도 그 안에 포함된다. '예를 들어 다리(大理 편집자 주: 윈난성 지역명)에서 우리들은 먼저 촌락을 얻고, 벽화 등 문화창조 형식을 사용하여 리그 오브 레전드 게임 콘텐츠, 현지 소수민족 문화요소와 창작 융합을 진행합니다. e 스포츠 벽화 마을은 이미 지난달에 정식 개막했습니다. 이것은 우리들로 하여금 e 스포츠가 IP 기반의 사유를 갖고 관광 등 전통 산업에 힘을 주는 것을 보게 합니다.' 마샤오이는 덧붙이길 e 스포츠는 새로운 디지털문화 콘텐츠에 그치는 것이 아니라 중국 문화가 밖으로 나가는 중요한 매개체가 된다면 세계 무대를 통해 해외에 중국 e 스포츠의 적극적이고 긍정적인 영향력을 적극적으로 내보내고 있다고 했다.

"중국 e 스포츠의 가장 좋은 순간에, 텐센트는 주관 당국의 지도아래, 상하이시 정부의 지원아래, 업계 파트너와 함께 새로운 문화 창조의 역량을 발휘하고, e 스포츠의 더욱 큰 상상공간을 탐색하여, 다 함께 중국 e 스포츠의 황금기를 함께 만들기를 희망합니다!"라고 마샤오이가 말했다. 회의에서 중화인민공화국

상하이시 상설위원회(中共上海市委常委) 위원이자 선전부 부장인 조취이린은 축사를 했다. 이어서 마샤오는 완메이세계지주그룹(完美世界控股集团), 홍은교육과학기술유한공사(洪恩教育科技有限公司)의 설립자 겸 동사장인 츠위펑박사, 투르크 메니스탄의 국가 올림픽위원회 비서장, AESF 아시아 e 스포츠연합회 부주석 Azat Myradov, 쥐토우게임 e 스포츠 글로벌커뮤니케이션 담당자 David Higdon, 블리자드 <Overwatch League>제품 기획&글로벌업무 부총재 Chengran Chai, DRL 중국지역 담당자 Kellen Malstrom 이 함께 기업대표로 주제발표를 했다.



사진 4) 출처: 매일경제신문. 상하이 2019 글로벌 e 스포츠대회 기업대표 발표

ISSUE 및 시장동향

1. 중국 신소비세력의 굴기: 연구보고서 1 (36kr 제공)

우리는 소비 브랜드의 폭발 전야에 놓여있다.

중국의 새로운 세대의 소비 세력이 굴기하고 있다. 2018 년 이후, 우리는 완메이르지(完美日记), 위엔치선린(元气森林), HFP 등 대중슈퍼급 뉴브랜드의 쾌속발전을 목격하고 있다. 그들은 위챗, 타오바오 라이브방송, 틱톡, 샤오홍슈, 오프라인의 새로운 업태 등 각종 루트로 새로운 세대의 '인터넷 탄생 브랜드'를 대표하고 있다.

그 중 코카콜라와 같은 거인은 더 이상 생산되지 않을 수 있다. 실제로 우리는 당신에게 다음과 같은 추세를 말해주고 싶다. '대중 브랜드의 시대가 지나갔고, 작은 대중 소비재의 시대가 다가오고 있다. 이것은 가장 짧은 시간내 가장 큰 규모의 브랜드를 창조하는 사이클이 된다.'

브랜드명	창립시기	간단소개
完美日记	2017	메이크업브랜드. 2019 년 '616'시기 판매액 역대 초과. 현재 기업가치 10 억 달러 이상 추산
元气森林	2016	건강 창의음료 위주. 현재 기업가치 40 억위안 추산
HFP	2014	신개념 신흥 피부기초화장품브랜드. 2017 년 판매액 10 억위안 이상
瑞幸	2017	새로운 '커피' 창립 18 개월만에 상장
Casper	2014	인터넷 판매에 기초한 과학침구브랜드. 첫해 판매액 1 억달러. 현재 IPO 준비중
Rebbl	2011	허브 기능성 음료. 2018 년 5 월 기업가치 1 억 달러 초과
Allbirds	2014	'세계에서 가장 편안한 신발'과 건강, 환경보호를 표방. 2019 년 미국시장 진입. 최근 기업가치 10 억 달러 추산

이러한 배경을 놓고 우리는 궁금하지 않을 수 없다.

브랜드 창업과 투자 폭발 배후의 큰 추세는 무엇인가?

새로운 브랜드가 무엇에 근거하여 3 년 안에 유니콘으로 성장할 수 있는가?

왜 '인터넷 사고로 브랜드를 만들어야'하는가?

차세대 소비 브랜드는 왜 '데이터 기능'을 구비해야 하는가?

파트 A: 새로운 브랜드 뒤에는 새로운 인간 그룹이 서 있다.

변화는 먼저 '사람들'에게서 일어난다.

'사람이 없지만 나는 있고, 사람이 있지만 나는 우월하다' 이것은 차별화를 만드는 브랜드의 핵심이지만, 본질적으로 브랜드에 대한 소비자의 요구이기도하다.

시장 기회의 관점에서 보면, '새로운 그룹'은 '크고' '작은' 두 가지 방면의 기회를 대표한다.

특정 카테고리군의 성장으로 인한 '커다란 기회': 브랜드 폭발의 대전제는 전체 시장에서 카테고리 보너스가 존재하는가이다. 카테고리 보너스가 의미하는 것은 전체 시장의 사용자 증가에 기반하여 증가하는 것, 특정 그룹의 숫자가 꾸준히 확장될 때 이들의 요구가 직접적으로 이 카테고리의 업그레이드를 가져온다는 것이다.

현재 국내 메이크업 유행은 화장하는 그룹이 어려워진 전형적인 사례이며, '애완 동물 경제'는 혼자 사는 인구가 증가한 '독신 경제'와 관련이 있으며, 그들의 애완 동물에 대한 수요는 오락에서 정서적 요구로 바뀌고 자연스럽게 애완동물 소비품 수요 증가를 가져왔다.

성숙한 카테고리 중 브랜드분화와 본토화는 '소군중 브랜드'를 촉진: 큰 브랜드 또는 대기업은 '대량 물류 배포'를 통해 시장을 길들인다. 그러나 만족되는 것은 대중공약수일 뿐이고 신규 브랜드는 불만족된 부분과 그룹을 세분화하는 데서 탄생한다. 우리가 잘 보는 '소군중 브랜드'시대 속의 소군중이 의미하는 것은 기능, 가격, 장면, 그룹 등을 포함하되 이에 국한하지 않는 세분화된 수요의 만족이다.

예를 들어 'NEIWAI'브랜드의 경우 '와이어가 없는 내의'에서 세분화된 품목으로 출발하여 레드오션인 속옷시장에 파고 들었다. 이전의 '와이어없는 속옷'은 대중의류브랜드의 하위 품목 중 하나일 뿐이었는데 이것을 단일 품목으로 운영하고 차별화시켰다. 'Particle Fever'가 본 기회는 운동과 패션간의 결합이었다.



사진 1) 출처: 바이두 NEIWAI 内外 브랜드 상품 예시 이미지

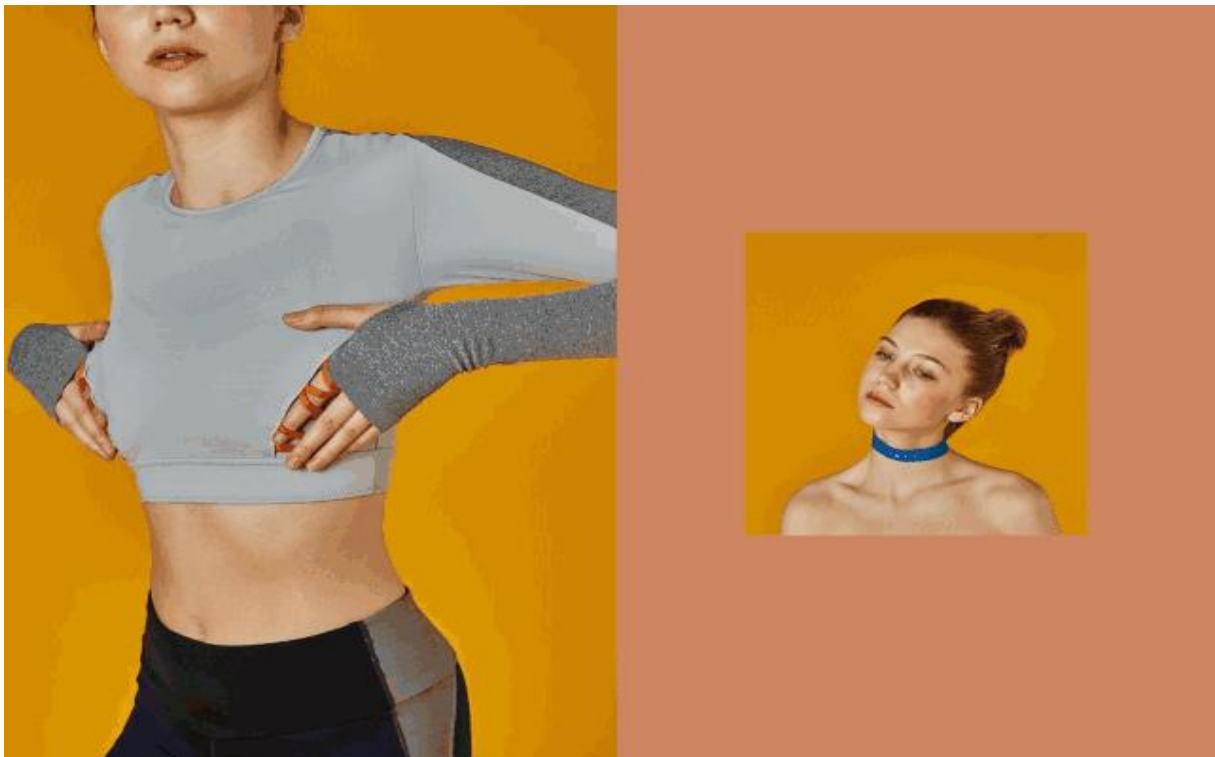


사진 2) 출처: 바이두. Particle Fever 粒子狂热 상품 이미지 예시

그러나 전반적으로 큰 기회와 작은 기회가 완전히 분리되지는 않는다. 특히 국내 공급체인이 극도로 성숙하고 간편한 상황아래 기술적 우위를 갖지 않는 한 더욱 그렇다. 예를 들어 질레트 면도기의 면도칼 특허를 갖거나 다이슨 헤어드라이기의 핵심 모터 전환 속도와 같이 특별 기술이 없다면 대부분 소비재품 창업자는 레드 오션에서 경쟁하는 것이다. 상품외에도 신규 브랜드는 콘텐츠, 커뮤니티, 입소문, 가치관

등으로 사용자의 관심을 끌어들이고 운영 효율성을 지속적으로 향상시켜야 한다. 구체적으로 다음과 같이 구분할 수 있다.

팁 1: '입구가 아주 작다'는 것은 나쁜 일은 아닐 수도 있다.

안락한 속옷이나 유행을 추구하는 패션이건 간에 그것은 대중 시장에서 실제로 소수의 사람들이지만 새로운 브랜드의 경우 시장에 처음 나올 때, 시장에서 인지도를 강하게 형성하고 싶다면 충분히 두드러진 특징을 필요로 한다. 더구나 실제 수요를 전제로 하고 사용자 기반이 충분히 큰 상황이라면 빠르게 성장할 수 있으며 새로운 브랜드의 경우 자신의 '특성'을 명확히 하여 자기만의 작은 입구를 찾아내야 한다. 직접적인 결과는 다음과 같다:

1. 사용자 그룹은 충분히 정확하다.
2. 제품 인정에 기반한 브랜드 인정은 프리미엄을 형성한다.
3. 물론, 대기업과 정면에서의 경쟁은 피하는 것도 고려할 사항이다.

팁 2: '브랜드 문화'전달에 인색하지 않다

어떻게 새로운 그룹을 찾고 새로운 사람들을 붙잡을까? 사용자로 하여금 브랜드와 자신이 함께 서있다고 느끼게 해야 한다.

'브랜드 문화'라는 이 글자는 매우 현학적으로 들린다.

'제 4 소비세대'에서 '분중(分众)'이라는 개념이 언급되었다. 원래의 의미는 '분열된 대중'이며, 그 배경은 대중의 감성인지의 다양화와 개인 자산의 차이가 소비행위상에서 '사람들이 자신의 감성, 좋고 나쁨에 따라 생활하기 시작했다'는 것이다. 전체 사회의 소비가 'have 시대'에서 'be 시대'로 왔다.

'be 시대'는 소비자가 상품을 구매할 때도 '자아완성'의 과정이라는 것을 의미한다.

'트렌드 브랜드'는 문화 동일시를 가장 잘 구현하는 카테고리이다. 트렌드 브랜드 소비자로 말하자면 어떤 의류를 구매하는 것은 담당자가 전달하는 어떤 대중 트렌드에 대한 농담일 수도 있고 어떤 생활태도에 대한 숭배일 수도 있다. 예를 들어 CLOT 는 천관씨(陈冠希)와 깊이 묶여있다.

유럽과 미국의 브랜드는 문화적 인정을 더욱 잘 드러낸다. 혁신 신발 브랜드 Allbirds 는 편안함외에도 '환경보호'를 내세우며 생산에 사용되는 재료는 모두 재활용 및 분해 가능한 재료다. 이것이 레오나르도디카프리오가 투자한 원인이다. Jeffery Star 의 미용 브랜드 역시 창업자 자신의 이야기와 관련이 있으며 '성 평등권'을 지지한다.



사진 3) 출처: 바이두 왼쪽부터 CLOT, Allbirds, Jeffery Star

비록 하나의 브랜드가 대중시장의 인정을 받게 될 때 그것의 핵심가치는 희석되는 것을 피할 수 없다. 반면에 충분히 '캐릭터'를 갖춘 브랜드만이 대중 시장으로 나아갈 수 있을 것이다.

팁 3: 자신의 '슈퍼 소비자' 찾기

'입소문'은 영원히 유용하다. 특히 전제가 자신의 '근원 물'을 찾는 것이라면.

미국의 허브 음료인 Rebbi도 Whole Foods와 같은 대중 채널에 진입하기 전에 커뮤니티 마케팅을 취했으며 창시자 데이비드 배스톤 (David Batstone)은 '부락 Tribe'이라는 말로 자신의 씨앗 사용자그룹을 묘사했다. 커뮤니티에서 부락 Tribe는 이러한 사람들이 공동의 가치를 추구하고 밀접하게 연락하고 브랜드가 전달하려는 제품 컨셉에 강력히 동의한다. 창립자 데이비드 배스톤 (David Batstone)은 비즈니스 초기에 두 가지 시장 트렌드를 보았다. 우선, 모든 사람들의 건강 추구하고 유기농, 건강한 식재료 심지어 동양 동양 허브에 대한 숭배, 이것이 Rebbi이 새로운 스포츠 음료가 된 주포인트이다.

어디서 자기의 부락을 찾을 것인가, Rebbi은 여성 피트니스 사용자를 선택했다. 이 사람들은 Rebbi의 제품 컨셉을 받아들이는 데 충분한 동기와 의미가 있으며 기꺼이 널리 전파했다.

Allbirds의 차가운 시작은 크라우드 펀딩 (crowdfunding) 웹 사이트인 Kickstarter에서 완성되었다. Geek 괴짜 그룹은 다른 사람들보다 '블랙테크'에 대해 더 호기심을 갖고 상품 교체에 참여할 의사가 있었다.



사진 4) 36kr. 허브음료 Rebbl

2. 일본의 첨단 과학기술은 어느 정도인가? 다음 8 개 분야는 넘사벽

-봉황과기 제공

한국에 대한 일본의 첨단 재료 수출 통제 논란은 한 달이 되도록 멈추지 않았고, 오늘 일본은 오히려 한국에 대한 제재 조치를 강화하고 제 2 차 금한령을 내렸다. 예측하건대 857 종에 가까운 중요한 재료가 한국에 수출되는 것이 제한될 것으로 추산되어 한국의 반도체 및 패널 산업에 심각한 영향을 미치게 되었다.

한국과 일본 사이의 분쟁은 외부에서 판단하기가 쉽지 않지만 일본은 한국이 의지하고 있는 것을 제재함으로써 자신의 힘을 과시할 수 있으며, 특히 하이테크 영역으로 한국의 삼성, SK 하이닉스, LG 등 대기업이 비록 전세계에서 중요한 플래시 메모리, 메모리, 패널 제조사지만 핵심 재료와 장비는 일본 기업에 의존하고 있으며, 이는 일본이 한국을 쿡쿡 쏠 수 있는 관건이 된다.

그렇다면 하이테크 분야에서 일본은 얼마나 대단한 걸까? 일본 기업은 반도체, 로봇, 엔지니어링 기계, 공작 기계, 디스플레이 및 탄소 섬유 등 8 개 영역에서 영향을 미친다. 또한 이 중 여러 산업의 일본 기업이 주식의 50 % 이상을 컨트롤한다는 데이터를 집계했다. 일본은 하이테크 핵심 기술을 장악했던가 산업 체인에 영향력이 아주 크던가 한 것이다.

일본의 산업 체인상의 통제력과 관련하여, 인터넷 공개 데이터를 기반으로 사례를 수집하고 참고하여 다음의 내용을 기술한다.

일본 기업들은 글로벌 제조업계에서 장기간 선두 위치를 유지해 왔으며 일부 장비 제품, 핵심 부품 및 중간재에 독점적 지위 또는 중대한 영향력을 가지고 있다. 일본은 수많은 숨어있는 챔피언 기업을

보유하고 있으며 기계, 전자, 화학 분야의 세계적인 디자인, 가공, 조립 기능을 장악하여 산업 체인에서 통제력을 갖추고 있다.

이에는 주로 다음과 같은 분야가 있다:

· **반도체 첨단 재료.** 일본은 세계에서 가장 큰 반도체 재료 생산국이다. 일본은 오랜 기간 반도체 재료의 절대 우위를 유지해왔다. 반도체 칩 생산에 불가결한 19 가지 필수 재료, 더구나 대부분의 재료는 기술 장벽이 매우 높다. 실리콘 웨이퍼, 합성 반도체 웨이퍼, 포토 마스크, 포토 레지스트, 타겟 재료, 보호막, 리드 프레임, 세라믹 판, 플라스틱 판, TAB (tape-type automatic bonding), COF (film composite) 그리고 포장재와 같은 14 가지 중요 재료가 전체 재료의 50 % 이상을 차지한다.

· **공업용 로봇 부품. 로봇 정밀 감속기.** 일본은 로봇 정밀 감속기 재료, 설계 수준, 품질 관리, 정확도, 전력 밀도, 신뢰성 및 서비스 수명 등에서 업계의 선도적인 위치에 있다. 현재 세계에서 대량 공급과 안정성을 모두 만족시킬 수 있는 정밀 감속기 제조업체는 많지 않다. 대부분의 시장 점유율은 일본 기업이 점유하고 있다: Nabtesco 의 RV 감속기는 약 60 % 를 차지하고 Harmonic 의 고조파 감속기는 약 15 % 점유, Sumitomo 등 기업에서 일본 감속기는 로봇 분야에서 애플리케이션의 비율이 압도적인 우위를 점하고 있다.

· **하이 엔드 엔지니어링 기계 액체압력 부품.** Kawasaki 는 글로벌 중요한 액체 압력 부품 공급사이다. 중국의 20 톤이상 굴착기의 액체 압력 부품은 일본 가와사키와 독일 렉스 로스가 기본적으로 통제하고 있으며 국내 엔지니어링 기계 주요 공급사 가와사키가 제공하는 액체 압력 부품도 주로 일본 엔지니어링 기계의 거두인 Komatsu 이 관리하는 공장에서 공급된다. 공급체인에서 Kawasaki 와 Komatsu 는 중요한 영향력을 미친다.

· **공작 기계 산업.** 일본의 공작 기계 산업은 전산업체인에서 비교적 큰 영향력을 갖고 있다. 숫자데이터 콘트롤 시스템(numerical control system=NC 시스템)부터 부품, 다시 NC 시스템에 이르기까지 일본 기업은 모두 전세계에서 선두 지위를 차지하고 있다. NC 시스템 영역에서 중국의 고급 NC 시스템의 95 %는 일본과 유럽에 의존하고 있다. FANUC 도 중국의 고급 NC 시스템에 큰 영향을 미치고 있으며, 공작 기계 부품 분야에서 일본은 고급 공작 기계 부품에 중요한 영향을 미치며 중국 공작 기계의 고급 부품은 주로 일본 및 대만에서 수입해 오는 것에 의존한다. 일본의 NSK 는 공작 기계 베어링의 세계적인 공급 업체이며 THK 와 NSK 는 공작 기계 나사 및 가이드 공급 업체를 선도하고 있다. 기계 전체면에서 일본 야마자키 마삭 (Yamazaki Mazak), 닥시 (Daxie) 등의 기업은 NC 수직 수평 선반 및 가공 센터와 같은 전체 기계 제품의 중요한 공급사다.

· **지능형 터미널.** 일본은 고급 단말 부품(저항, 전기용량, 인덕턴스 등)에서 강대한 통제력을 가지고 있다. Murata, TDK, Taiyo, Kyocera 는 전세계의 SAW 전자필터기를 공급하는 주요 업체로 Murata 와 Taiyo 가 전기용량 인덕턴스의 주요 공급 업체이다. 예를 들어 칩 다층 세라믹 콘덴서의 경우 Murata Japan 이 31 %의 절대 우위를 차지하는 시장 점유율 1 위를 차지하고 있으며, 알루미늄 전기 분해 호환성 분야에서 상위 4 개 제조업체는 56 %의 시장 점유율을 가지고 있다. 안테나 스위치의 경우 미국의 SKYWORKS 및 Qorvo 외에 일본의 Murata 및 Panasonic 이 주요 공급 업체이다.

· **디스플레이 산업.** 일본 기업들은 디스플레이 산업의 산업체인을 확고하게 통제하고 있으며 많은 핵심 설비와 재료 방면에서 모두 전세계의 유일한 공급 업체이다. 예를 들어, 일본의 캐논 Tokki 가 OLED 증착 장비의 세계 유일의 공급 업체이고, 노출기에서 전세계 캐논과 니콘만이 공급사이다. (중국 것은 안정성이 떨어짐), 히타치 금속은 FMM 소재의 세계 유일의 공급 업체, 큰 일본 인쇄 회사는 세계 유일의 OLED 금속 필름 공급 업체다.

· **반도체 생산 장비.** Gartner 의 자료에 따르면 통계 중에서 규모를 지닌 전세계 웨이퍼 제조설비사는 총 58 개 사로 이중 일본 기업이 가장 많은 21 개 사로 36 %를 차지한다. 전단 반도체 설비 중 일본은 전자 빔 리소그래피 시장의 93%를 점유하고 있다. 도포/현상장치가 83 %를 차지, 세정 장치가 70 %를 차지, 산화로가 83%를 차지, 감압 CVD 장치는 79 %를 차지한다; 반도체 백엔드 설비 중 Dicing Saw 는 97 %를 차지, 성형기는 54 %, 백엔드 검측 설비 중 메모리 테스터는 50%, 탐전기는 90 %를, 처리기는 56 %를 차지한다.

· **탄소 섬유 산업 체인.** 현재 탄소 섬유 생산의 핵심 기술은 주로 일본 기업의 손에 달려 있으며 일본의 탄소 섬유 생산 능력과 생산량은 절대 우위를 차지하고 있다 (50 % 이상). 작은 건인 탄소 섬유 시장에서 도레이, 테이 진 (토호의 모회사)와 미쓰비시 세 기업이 세계 시장의 49 %를 점유하고 있다. 큰 건인 탄소 섬유 시장에서 도레이와 미쓰비시는 전체 세계 시장의 54 %를 점유하고 Toray, Teijin 및 Mitsubishi 는 일본의 탄소 섬유 시장에서 과두독점을 형성하고 있으며, 세계 탄소 섬유 시장에 상당한 영향력을 가지고 있다.

현재, 탄소 섬유 생산의 핵심 기술은 PAN 원료 실크 생산에서의 중합, 방적 및 인발, 탄화 공정에서의 저온 탄화 및 고온 탄화와 같은 여러 단계를 포함하며 주로 일본의 Toray, Teijin 및 Mitsubishi 의 손에 있다. 전체 산업 체인에서 두 단계의 이익은 55-75 %로 높다. 기술 측면에서 볼 때 일본 기업의 탄소 섬유 관련 특허는 탄소 섬유 생산 설비 (D01F) 및 탄소 섬유 제품 가공(D06M)에 관한 많은 특허가 있다.

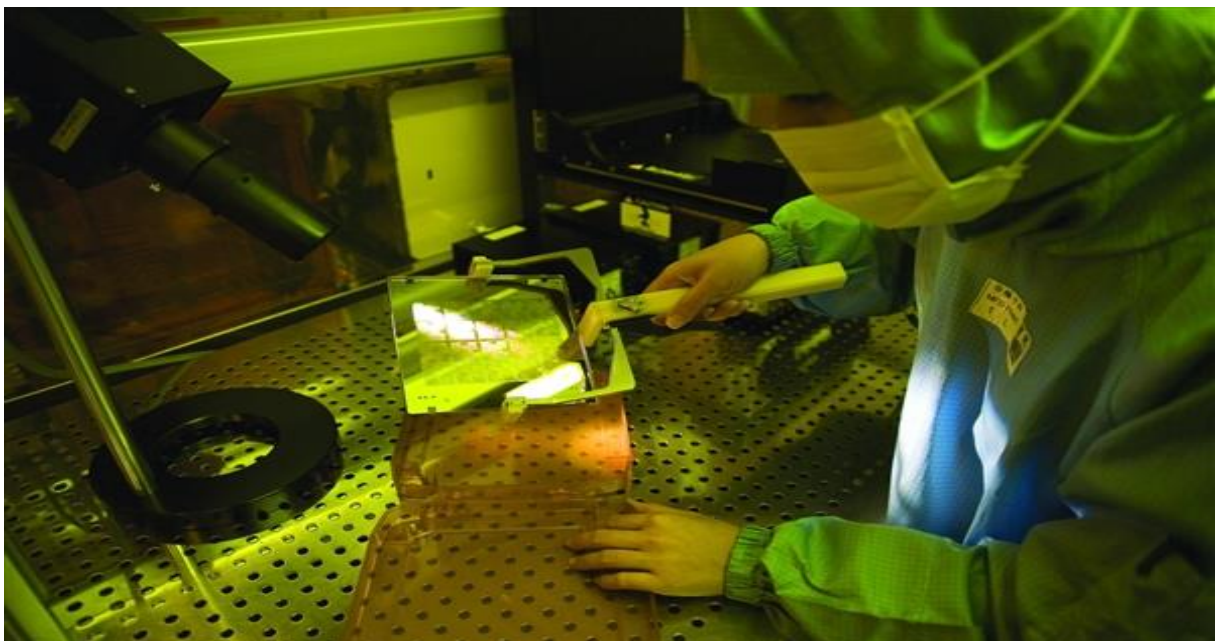


사진 1) 출처: 봉황과기. 일본 하이테크 기술

3. 신시대 검색 방식의 변화: 당신은 진르토크타오를 이용해서 검색할 수 있습니까? -투자계 제공

두 Baidu, 한 개의 Baidu 보다 낫다.

온라인 상의 검색 업무에 관해, ByteDance 바이트댄스(北京字节跳动科技有限公司 편집자 주: 인공지능을 모바일 인터넷에 응용한 회사로 진르토크타오今日头条와 씨과시핀西瓜视频的 개발사)는 이전처럼 그렇게 무력하지 않다.

7 월 31 일, ByteDance 바이트댄스 산하의 위챗 공중계정 'ByteDance 구인'란에는 '여기 완전히 새로운 검색 엔진을 만들 기회가 있습니다. 원합니까?'라는 글이 실렸다. 검색팀에 관한 많은 정보를 주도적으로 공개했지만, 또한 바이트댄스가 검색 비즈니스를 한다고 선포한 신호로 해석되었다.

바이트댄스의 홍보팀은 수시로 '온라인 검색 업무가 이미 시작되었다 이는 진르토크타오의 '정보가 가치를 창조한다'는 이념의 연장으로 사용자들은 진르토크타오 상의 검색란을 통해 테스트해 볼 수 있으며 여러분의 의견과 건의를 환영한다'고 회신했다.

실제로 올해 3 월부터는 이전 360 의 검색 제품 책임자 인 우 카이가 바이트댄스에 합류한 소식이 널리 퍼지며 바이트댄스의 이미 2 년이상 배치해온 검색 업무가 안정국면에 접어들었다고 했다.

전체 인터넷 검색, 앞으로는 독립 경영업무라인이 될 것

위의 채용 정보에 따르면 바이트댄스의 검색 팀은 진르토크타오(今日头条), 틱톡(抖音), 씨과(西瓜), 휘산(火山), 동처디(懂车帝) 등 여러 앱의 막후 지지자로, 바이트 댄스의 모든 온라인 상품의 검색기능을 지원한다. 0 에서 1 로 사용자 체험이 개선된 검색 엔진으로 중점 강조하는 기능이 '전체 네트워크 검색'이다.

이전에 진르토크타오 APP 안에는 일찍이 검색 기능이 있었으며, 더구나 검색란의 콘텐츠는 해당 앱 내의 것에만 국한되지 않았다.

바이트댄스는 기존 검색 엔진의 한계를 뛰어 넘을 수 있는 기회를 찾고 이상적 검색 중간플랫폼 구조를 만들기 위해 전력을 다하고 있다. 진르토크타오의 자기 선언 안에서 그들은 대규모 기계 학습 등의 방법을 적용하며 검색에 더 적합한 비밀 병기를 연구하고 있다.

올해 3 월에는 전 (前) 360 검색 제품 책임자인 우 카이가 2018 년 말에 바이트댄스에 합류했다. 그러나 진르토크타오로서는 사람들에게 스타일을 보여줄 준비가 되어 있지 않았으며 검색 업무의 시작은 작년 말처럼 늦은 것도 아니었다 전해오는 말로는 시작한지 2 년여가 넘었다고 한다. 당시 바이트댄스는 대담하길 검색은 이미 온라인 상태였고 제품은 현재 테스트 단계라고 했다.

그 이후로 진르토크오는 APP 화면에서 검색 기능을 홍보했다. 광고 문구는 '전체 네트워크를 수집한 좋은 결과'라고 전체 네트워크를 검색할 수 있는 능력을 강조하면서 개념상으로 Baidu, Sogou, 360 등 다른 검색 엔진과 크게 차별되지 않았다.

채용 정보로 보자면 검색 업무는 여전히 전면적인 탐구 중이지만 미래에는 바이트댄스의 독립 비즈니스 라인의 하나가 될 수도 있다. "당신은 산업용 검색엔진에 참여하여 무에서 유로 가는 개발 업무를 할 기회가 있다. 0에서 1로 가는 프로젝트 경력, 독립적 비즈니스 라인을 운영 할 수 있는 기회를 획득한다."

현재 또한 알 수 있는 것이 진르토크오 검색 부서에서는 자회사의 추천, 광고, AILab 팀에 구글, 바이두, Bing, 360 검색 팀의 검색 기술 근간을 이루는 기술 엘리트를 모았다.

두 개의 Baidu 는 하나의 Baidu 보다 낫다.

바이트댄스는 검색 팀 직원을 '자오 급우赵同学' 라며 정성으로 대한다. "발전하려면 먼저 다른 사람을 따라잡고, 심지어 도로에서 차를 추월하고, 시대를 따라잡고 나아가 시대를 리드해야 한다. 솔직히 말해 우리는 여전히 이상적인 검색 엔진과는 거리가 있다. 갈 길이 아직 많이 남아 있다."고 한다.

실제로 검색에 대한 이야기는 좋지 않다. Baidu, 360 및 Sogou 이후, 수년 동안 새로운 경쟁자가 출현하지 않았다. 거의 모든 작업을 수행하는 바이트댄스가 이 자리를 메꾸어야 한다.

바이트댄스의 경시할 수 없는 이점은 이전의 주류 비즈니스가 많은 양의 사용자 데이터와 정보를 축적하고, 수년간 기술이 침강해 있는 사용자의 개성화 표지에 의거하여 상업화 기초를 매력적으로 만들 수 있다는 것이다. 광고 정보는 '천인 천개의 면모(사람마다 다른 면모)'로 정확하게 전달된다.

그러나 일부 사용자는 또한 말한다: 전체 네트워크 검색, 그리고 나서 검색된 모든 것이 결국은 바이트댄스 산하의 뉴미디어나 쇼트클립, 라이브 방송에서 올린 것 아닌가?

바이트댄스는 전례없는 '검색 중간 플랫폼 구조'를 만들려 하고 있다. 이것은 이전에 없었던 검색 기능이지만 병력을 확충시킨 팀에게 달려 있다. 사람들은 이들이 '어떻게 기존의 전통적 검색 기능 한도를 돌파하는지' 기대하고 있다.

결국, 사용자의 관점에서 두 개의 Baidu 는 하나의 Baidu 보다 낫다.

4. 양자컴퓨터 시리즈 10: IBM 부총재가 말하는 양자컴퓨터 - Qtumist 제공



사진 1) 출처: Qtumist, IBM의 부총재 Jeffrey Welser

무어의 법칙이 다함에 따라 컴퓨터 과학자들은 세계에서 나날이 증가하는 컴퓨팅 능력 요구를 만족시키기 위해 예를 들면 초전도 양자 프로세서와 같은 기타 컴퓨팅 방법으로 눈을 돌리고 있다.

IBM의 부총재이자 실험실 주임인 Jeffrey Welser는 이번 달 샌프란시스코에서 개최된 제 49 회 반도체 서부 칩 제조박람회 Semiconductor West Chip Manufacturing Show에서 양자 컴퓨팅에 대한 생각을 인터뷰했다. 다음은 그에 관한 기록 내용이다.

Q: 우선, 모든 사람들은 일반적으로 양자 컴퓨터가 무엇인지 알고 싶어합니다.

A: 양자 컴퓨터는 양자 효과를 사용하는 컴퓨팅의 한 형태로, 양자 효과가 기존 컴퓨터보다 더 효율적으로 실현된다고 믿습니다. 양자 컴퓨터의 기본 단위는 양자 비트입니다. 고전적인 컴퓨팅에서 우리는 모두 "1"상태 또는 "0"상태를 가진 비트를 잘 알고 있으며, 이는 보통 우리가 계산에 사용하는 비트입니다. 큐 비트는 "1"상태 또는 "0"상태 일 수도 있지만 큐 비트이기 때문에 "1"상태 또는 "0"상태의 중첩 상태에 있을 수도 있습니다.

또한, 두 개의 큐 비트 또는 수백 또는 수천 개의 큐 비트를 얹히게 할 수 있으며, 매번 얹히면서 각각의 큐 비트의 상태를 즉시 결정합니다. 의미 상으로 대규모 병렬 컴퓨팅을 수행할 수 있으므로 고전 컴퓨터보다 훨씬 빠르게 대규모 컴퓨팅 작업을 수행할 수 있습니다.

예를 들어 오늘날 양자 컴퓨터의 전형적인 응용 분야는 화학 및 재료 분야에 있으며 양자 컴퓨터를 사용하여 이러한 원자 또는 상호 작용을 보다 정확하게 보다 큰규모로 시뮬레이션 할 수 있습니다. 나는 컨퍼런스 프레젠테이션 중 카페인 분자의 예를 들었는데, 이것은 매일 우리가 접촉할 수 있는 중요한 분자입니다. 그것은 대략 95 개의 전자로 되어 있는데 특별히 큰 분자는 아니지만 전형적인 컴퓨터에서 정확히 시뮬레이션하고 싶다면, 10 ~ 48 개의 전형적 비트가 필요합니다. 생각해 보세요. 지구에는 총 약 10 의 50 거듭제곱 개의 원자가 존재합니다. 분명히 고전적인 컴퓨터는 현재 이러한 대규모 컴퓨팅 작업을 수행할 수 없습니다.

그러나 매우 믿음직한 허용오차의 양자 시스템으로 말하자면 이 작업을 수행하는 데 필요한 큐 비트는 160 개입니다. 여기서 시스템은 50 큐비트 시스템의 모델을 의미합니다. 현재 우리는 160 큐 비트를 포함하는 시스템이라는 목표에서 이미 그리 멀지 않습니다. IBM Q 웹 사이트를 열면 모두가 16 큐 비트 시스템에 무료로 방문할 수 있습니다. 어떤 면에서 우리가 고전적인 시스템보다 더 가치있는 것을 실제로 달성하기까지 아직도 수 년이 걸리지만 우리가 과거에 상상했던 것만큼 멀지는 않습니다.

Q: 귀하의 양자 컴퓨터의 구조는 무엇입니까?

A: 우리의 시스템 구조 설계의 핵심은 실제로 칩을 분리하는 것입니다. 칩은 시스템의 바닥에 있으며 이 전선은 모두 거기에 놓여 있습니다. 이것이 바로 실제 양자 컴퓨팅 칩입니다. 우리가 그것을 사용하고 싶다면 그것을 둘러 쌀 용기와 물건들로 그것을 격리해야 합니다. 그래서 우리가 그것을 완전히 감쌌기 때문에 그것을 볼 수 없습니다. 그것이 잘 덮여지고나면, 전체 시스템은 저압과 저온으로 떨어질 것이고, 이것은 매우 중요합니다.

최고온인 약 40 도 켈빈온도(절대온도)에서 4 도의 켈빈 온도, 100 밀리켈빈 온도 등등. 최저 기온은 15 밀리켈빈온도이며 절대 영도보다 천분의 15 도 높은 온도입니다. 외부 공간의 온도는 약 2 ~ 3 켈빈온도 정도입니다. 가장 낮은 온도에 도달하면 외부 공간보다 수백 배 더 차갑습니다.

이러한 저온을 유지하는 이유는 열 간섭을 포함하여 모든 종류의 간섭으로부터 격리되어야 하기 때문입니다. 어떤 열에너지라도 큐 비트는 우리가 원하는 중첩에서 벗어나게 됩니다. 이러한 격리로도 큐 비트는 약 100 마이크로 초 동안만 중첩 상태를 유지할 수 있습니다. 사실, 이것은 큰 진보이며 우리는 그것을 매우 자랑스럽게 생각합니다. 그러나 분명하게도 시간은 여전히 매우 짧습니다. 오류가 발생하기전 해당 기간 동안 모든 계산을 완료해야 합니다.

Q: 데모 단위입니까?

A: 예, 데모 단위만 가져오고 있습니다. 구성 요소는 전부 여기에 있습니다. 이론상으로는 작동할 수는 있지만 진공 시스템과 주변에 격리된 것들이 부족합니다. 현재 뉴욕의 뉴욕 시티 하이츠 연구소 (York City Heights Laboratory) 지하에 여러 시스템이 설치되어 있습니다. 몇 개가 정상 작동하고 있고 클라우드에서 이러한 시스템에 액세스 할 수 있습니다. 2016 년 5 월 첫 번째 웹 사이트가 이미 온라인 상에 올라갔고 5 큐비트 시스템이었습니다. 앞서 언급했듯이 우리는 이제 무료로 사용할 수 있는 16 큐

비트 시스템과 공동 작업자를 위한 20 큐 비트 시스템을 보유하고 있습니다. 또한 회사와 대학에서 조직한 네트워크가 있는데 현재 멤버가 70 명 이상입니다. 20 큐 비트 시스템에 액세스 할 수 있습니다.

우리는 또한 Qiskit 이라는 완전한 오픈 소스 소프트웨어 인프라를 구축했습니다. 이것은 사람들에게 프로그래밍할 수 있는 도구를 제공합니다. 하나 도전이 되는 것이 이것이 우리가 이전에 사용하며 습관이 된 프로그래밍 시스템과 완전히 다르다는 것입니다. 이 부분을 이해하면 Qiskit 은 큐 비트를 조작하기 위한 단일 문을 수행할 수 있습니다. 시간이 지남에 따라 우리들은 창고를 들였고 이 때문에 화학자는 양자 알고리즘 창고를 사용할 수 있습니다. 따라서 양자 컴퓨터에서 실행되는 고급 알고리즘의 작용을 이해할 수 있습니다.

Q: 사람들은 양자 컴퓨터를 어떤 분야에서 활용할 수 있다고 생각합니까?

A: 대부분의 사람들은 양자 컴퓨터가 세 가지 주요 응용 분야를 가지고 있다고 생각합니다. 하나는 화학과 재료 발견입니다. 예를 들어, 대형 반도체 폴리머 제조사인 JSR 과 삼성은 우리들의 네트워크 멤버입니다. 그들은 우리가 개발한 충분히 큰 시스템을 믿고, 새로운 재료가 다양한 분야에서 사용될 수 있는 다른 성능을 발견하는데 도움이 되기 때문에 종종 우리 시스템을 사용합니다. 자동차 및 배터리와 같은 소비재 제품은 재료가 지대한 역할을 합니다. 우리는 3 ~ 5 년 안에 고객이 실제 응용 프로그램을 볼 수 있을만큼 큰 시스템을 갖게 될 것이라고 믿습니다. 현재는 실험 단계 샘플만 제공할 수 있습니다.

다음 문제는 최적화입니다. JP 모건 채이스와 바클레이즈 은행도 우리의 회원입니다. 그들은 양자 몬테카를로 시뮬레이션 또는 채권 가격을 책정하거나 매우 복잡한 금융 시스템의 행동을 예측하기위한 기타 최적화 문제를 수행하기 위해 양자시스템을 연구하고 있습니다. 현재 우리는 매우 큰 슈퍼 컴퓨터로 작업을 수행할 수 있지만 카페인 문제와 비슷한 상황이며 시뮬레이션 할 수있는 규모는 매우 제한적입니다. 충분히 대규모인 시스템을 실현하는 데는 5 년 후일 것으로 추산됩니다.

다른 하나는 인공 지능과 기계 학습입니다. 어떤 기계 학습 문제는 양자 시스템을 사용하여 해결할 수 있습니다. 우리는 표준 시스템과 비교하여 양자시스템이 더 많은 매개 변수와 기능 공간을 가질 수 있다고 생각합니다. 우리는 약 6 개월 전에 논문을 출판했습니다. 물론 구체적인 작동에서는 3-5 년 또는 심지어 5 년 후일 수도 있습니다.

내가 언급하지 않은 또 하나가 있지만 대부분의 사람들은 양자 컴퓨터의 응용 분야가 분해 또는 암호화라고 생각합니다. 양자 컴퓨터는 많은 수의 데이터를 분해할 가능성이 있으므로 인터넷을 파괴하고 현재 사용중인 암호체계를 파괴할 수 있습니다. 당신이 충분히 큰 시스템을 가지고 있다면 아주 큰 수를 분해할 수 있을 것입니다. 우리가 인터넷에서 사용하는 현재의 암호화 시스템이 해킹 가능해질 것입니다. 그러나이 목표를 달성하기 위해서는 수 천 또는 수백만 큐 비트가 필요한 시스템이 필요하며 이는 현재 달성 할 수 없는 매우 견고하고 오류가 없는 큐 비트여야합니다. 이러한 대규모 시스템을 달성하려면 최소 10 년 또는 심지어 15 년 또는 20 년이 필요합니다.

동시에 우리는 현재 고전 시스템상에서 몇 가지 암호화 방법을 사용할 수 있지만 이 고전적인 시스템은 양자 컴퓨터에 잘 반사되지 않습니다. 시스템이 매우 큰 경우에도 공격을 받지 않습니다. 우리는 예를 들어 격자 암호라는 암호 형식을 구현할 충분한 시간을 가지고 있습니다. 실제로 우리는 고객과 이야기를 나눴는데 (많은 고객이 대기업이나 정부 참여자임) 현재 양자 컴퓨터가 인터넷을 파괴하는 것을 걱정하기에는 너무 이르다.

만약 당신이 데이터를 보관하려면 미래 10 년, 15 년 또는 20 년 동안 안전과 프라이버시 데이터를 지속하려면 이 데이터를 암호화하고 암호화와 유사한 방법을 사용하는 것을 고려하는 것이 이르지 않습니다. 15 년 후 양자 컴퓨터가 출현할 때, 당신은 되돌아가 모든 데이터를 다시 암호화하고 싶지 않을 것입니다. 따라서 현재가 이러한 문제를 고려해야 할 때입니다.

Q: 양자 컴퓨터에 대한 IBM 의 내부 투자는 얼마입니까?

A: 이것이 우리가 주목해야 할 주요 초점 기술입니다. 우리는 York City Heights Laboratory 에서 많은 작업을 수행했으며 Albany 및 Zurich 연구소에서 일부 소프트웨어 개발 작업을 수행했습니다. 대학과 회사의 방대한 연합네트워크를 구축해야 하는 이유 중 하나는 많은 사람들이 많은 다른 공간에서 일해야 한다는 것입니다. 물론 우리는 계속 IT 하드웨어 연구를 진행하고 알고리즘과 소프트웨어 개발을 계속할 것입니다. 그러나 우리는 많은 사람들이 거기에서 응용 프로그램을 구성하기를 바랍니다. 왜냐하면 이것이 우리들이 앞으로 어떻게 그 방법을 사용할 것인가이기에 그러합니다.

Q: 지금까지 몇 년간 해왔습니까?

A: 우리는 1981 년부터 이 문제를 연구해왔다고 말할 수 있습니다. 1981 년 한 그룹의 물리학 자들이 아주 유명한 회의를 가졌습니다. 그것은 Massachusetts Institute of Technology 와 IBM 이 공동 후원한 것이었습니다. Richard Feynman 은 양자 컴퓨팅의 개념을 처음 제안한 유명한 물리학 자입니다. 그는 양자 효과를 이용하여 계산하는 것이 의의가 있는 일이라고 여겼습니다. 그는 또한 일찍이 화학 시뮬레이션을 하고 싶을 경우 이러한 방법을 사용해야 할 수도 있다고 지적인 바가 있습니다.

그 아이디어는 봄 비와 같이 땅에 빠르게 퍼졌습니다. 사람들은 양자 컴퓨터 제작에 필요한 몇 가지 아이디어를 결합하기 시작했으며, 1990 년대 IBM 의 물리학자인 David Divincenzo 는 양자 컴퓨터 제작에 필요한 다섯 가지 기준을 제안했습니다. 이른 1990 년대 말에 우리는 이온 트랩 기술 (일종의 완전히 다른 기술)을 사용하여 최초의 7 비트 시스템을 구축했고 이로서 가능하다는 것을 증명했습니다. 특히 실용적이지는 않지만 이 개념을 증명했습니다.

당신이 현장에서 본 버전을 말하자면, 우리는 6 ~ 7 년전 이 버전을 연구하기 시작했습니다. 초전도 전송 장치를 기반으로 시스템을 구축하는 방법을 파악하기 위해, 이것은 설비 하단부에 있는 것입니다. 우리는 6 ~ 7 년 전 조성하기 시작했습니다. 내가 말했듯이, 2016 년 5 월에 첫 번째 시스템을 내놓았습니다.

IBM Q System One 은 상용 등급의 버전으로 가까운 시일 내에 출시될 예정입니다. 이것은 많은 사람들이 원하는 보다 강대한 시스템이 될 것입니다. 우리는 이 연구성과가 더 많은 기업에 확장되고 이러한 기업이 비록 양자 컴퓨터 영역에 깊이 자리하지 않았더라도 많은 주요한 상업적인 성격을 갖출 것입니다.

Q: 초기에는 많은 사람들이 회의적인 태도였습니다. 당신들은 어떤 이정표를 극복했고, 의심을 극복하는데 어떻게 도움이 되었습니까?

A: 양자 컴퓨팅 기술이 점차 발전하고 있습니다. 많은 사람들이 이에 대해 회의적인 태도를 유지하는데 왜냐하면 이미 알려진 2 종의 계산법이 이론상 증명된 양자 컴퓨터보다 더 빠르기 때문입니다. Shor 알고리즘, 즉 인수 분해, Grover 알고리즘, 일종의 검색 알고리즘입니다. 그러나 실제로 더 빠를지 다른 모든 알고리즘도 아직 증명되지 않았습니다.

우리는 이제 어떤 사람이 논문을 발표하는 것을 보기 시작합니다. "이봐, 우리는 막 하기 시작했어. 만약 당신이 그것을 특정 양자 비트 시스템으로 확장한다면, 그것은 고전 시스템에서 하는 것보다 좋아야 한다."사람들은 양자 시뮬레이션을 시작했고 이렇게 할 수 있다는 것을 표명하기 시작했습니다. 이를 빌어 일련의 회의론을 깨부술 수 있게 말이죠.

다른 한 사건은 우리가 양자 체적 증가를 위한 자체 로드맵을 시작한 것입니다. 말하자면, 우리가 양자 비트의 수를 증가시키는 동안, 우리는 오류율을 줄이는 방법을 찾습니다. 이것은 더 깊어지는 노선을 추구하고 점점 알고리즘이 더 복잡해지는 것을 보여주는 것입니다. 이러한 것들이 모여서 사람들이 "그래, 이거 점점 더 현실적으로 보이는데"라고 생각하게 합니다. 우리가 최종적으로 어디로 갈지는 아무도 모릅니다. 그러나 당신이 이것을 고전적인 컴퓨팅 기법과 결합하면 실현가능한 것처럼 보이는 것을 얻을 수 있습니다.

Q: 무어의 법칙 중 어떤 이점을 얻을 수 있습니까?

A: 직접적인 이득을 얻는 것은 없습니다. 아마도 직접적인 시뮬레이션이 없기 때문일 것입니다. 하지만 우리가 연구하고 있는 한 가지가 있는데, 무어의 법칙이 성분의 수를 두 배로 늘리는 것과 마찬가지로 우리도 양자 부피를 매년 두 배로 늘리고 싶다는 것입니다. 그러나 이것은 더 복잡한 문제입니다. 왜냐하면 양자 볼륨을 두 배로 늘리면 큐 비트의 수를 늘려야 할 뿐만 아니라 (이 일은 우리가 하려는 일에 비해 상대적으로 간단하다. 양자 부피는 이미 꽤 크기 때문이다) 그들은 40nm 범위에서 작동하는데 무어의 법칙은 현재 이미 10nm 이하 범위로 떨어졌습니다. 우리는 더 많은 큐 비트를 쉽게 제조할 수 있습니다. 이것은 문제가 되지 않습니다. 그러나 우리가 큐 비트의 오류율을 개선시키지 않는다면, 큐 비트를 더 많이 사용하는 것은 도움이 되지 않습니다. 따라서 오류율을 줄여야 합니다.

우리는 무어의 법칙 기초상에서 오차율이 계속 오른다면 양자 부피가 무어의 법칙 모델상에서 개선될 수 있게 하는 방법을 찾으려 합니다. 그러나 관련된 물리학은 완전히 다릅니다.



ICO News Letter by PLAYCOIN

1. '게임으로 만나는 블록체인에 한발짝 더' 드림스쿼드 for 플레이코인

(bitly, 2019.7.29)

블록체인은 높은 보안성을 바탕으로 산업지평을 새로 바꿀 핵심으로 여겨진다.

이는 다양한 산업분야와의 접목으로 활성화되는 모습이다. 특히 대중성을 기반으로 안전성과 편의성을 동시에 요구받는 게임분야는 블록체인의 적극적인 수용으로 한 단계 더 진화하고 있다.

본지는 연재코너 '코인오락실'을 통해 블록체인 기술을 더한 게임들의 다양한 모습을 만나본다.

이번 시간에는 최근 업데이트를 단행한 플레이코인의 '드림스쿼드 for 플레이코인'을 살펴본다.

'드림스쿼드 for 플레이코인'은 2016 년 출시된 '드림스쿼드'를 블록체인으로 진화시킨 작품이자, 당초 올 하반기 공개를 목표로 안정화작업에 돌입했던 바 있던 축구 매니지먼트 게임이다.

이 게임은 실제 선수데이터를 기반으로 다양한 전략과 함께 게임장면을 2D 또는 풀 3D 로 즐길 수 있는 원게임 콘텐츠들을 한층 더 안정적으로 지원하면서, 진화된 시스템에 바탕을 둔 체계적인 선수관리 플레이를 지원한다.

특히 이번 업데이트를 통해 최대치로 강화된 레벨업 카드를 합성강화하는 조합시스템부터 1 주일 단위로 레벨에 맞게 즐길 수 있는 챌린저 도전모드, RPG 길드개념의 '협회' 등 원 게임 매력을 좀 더 충실히 즐길 수 있는 콘텐츠가 추가공개돼 게임의 재미를 더한다.

여기에 플레이월렛 연동을 토대로 PLC(플레이코인)을 통해 선수를 구매-판매할 수 있는 블록체인 기반 이적시장 시스템이 구현되면서 보다 적극적인 게임접근이 가능하다는 것이 특별함을 준다.

플레이코인 관계자는 "드림스쿼드 for 플레이코인은 블록체인의 안정성에 원작의 재미를 더욱 살린 게임이다. 이번 업데이트로 새롭게 선보인 이적시장-조합-협회(커뮤니티) 등을 더욱 적극적으로 즐기시면 좋을 듯 하다"라고 말했다.

2. 플레이월렛(글로벌/대만) 업데이트 이력 안내 (bitly, 2019.7.31)

2019 년 7 월 30 일 플레이월렛(글로벌/대만) 앱 1.2.1 버전이 배포되었습니다.

2019 년 3 월 27 일 최초 출시한 플레이월렛의 현재까지 주요 업데이트 내용입니다.

1. 드림스쿼드 For PlayCoin 게임 결제 코인인 플레이캐시(PLC) 추가 및 게임과 연동
2. 플레이캐시(PLC)와 플레이코인(PLY) 상호 환전 기능 추가
3. 플레이캐시(PLC) 구글 결제 지원

2019 년 7 월 17 일 최초 출시한 플레이월렛 대만 버전의 현재까지 주요 업데이트 내용입니다.

(플레이월렛 대만 버전은 글로벌 버전의 모든 기능을 포함하고 있습니다.)

1. 플레이캐시(PLC) CoCash 로 결제 지원 추가

* CoCash: 대만에서 많이 이용하는 게임 코인

업데이트한 플레이월렛(글로벌/대만) 앱 1.2.1 버전은 유저들에게 더 좋은 사용감을 제공하기 위해 새로운 버전에서 아래와 같은 부분을 보완했습니다.

- 메인 화면에서 PLC 구매 가능하도록 수정
- 디자인 부분 개편
- 사용성 개선

[글로벌 앱]

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamehub.playwallet>

8 월 중에 스텔라루멘(XLM) 코인까지 추가 지원할 예정입니다.

* 스텔라루멘(XLM) 코인 관련 정보 : <https://www.stellar.org/lumens/wallets/>

3. 中 CCID 13 기 퍼블릭 블록체인 평가' 톱 3

이오스·이더리움·트론...비트코인 11 위, 리플 30 위 (코인리더스, 2019.7.31)

중국공업정보화부 산하 중국전자정보산업발전연구원(中国电子信息产业发展研究院, CCID)가 제 13 차 블록체인(区块链)과 가상화폐(虚拟货币) 기술 평가 순위를 발표한 가운데 이오스(EOS)가 1 위 자리를 여전히 유지했다. 12 개월 연속 1 위에 오른 것. 2 위는 트론(波场, TRON)을 제치고 이더리움(以太坊, ETH)이 차지했다.

30 일(현지시간) 중국의 블록체인 전문 매체인 후리엔마이보(互链脉搏)는 CCID 가 발표한 '제 13 기 CCID 글로벌 퍼블릭 블록체인 평가 지수'(赛迪全球公有链技术评估指数, 第13期) 보고서를 인용, 총점 153.1 점을 받은 이오스(EOS)가 1 위로 선정됐다고 전했다. 이오스는 기초 기술(基础技术, Basic-tech) 부문에서 최고 점수를 받았다.

시가총액 2 위 암호화폐인 이더리움(以太坊, ETH)은 트론을 밀어내고 2 위 자리를 되찾았다. 이더리움은 응용성(应用性, Applicability) 부문에서 1 위를 차지했다.

해당 매체는 "세계 3 대 주요 디앱(DApp, 탈중앙화 애플리케이션) 플랫폼은 이오스, 트론, 이더리움이다. 각각 153.1 점, 148.6 점, 138.2 점을 받았다"고 설명했다.

4 위부터 10 위는 널스(纳世链, NULS), GX 체인(公信链, GXChain), 비트쉐어(比特股, BitShares), 온톨로지(本体, Ontology), 네오(NEO), 스팀(斯蒂姆链, STEEM), 코스모스(COSMOS)가 각각 차지했다.

최초의 블록체인 네트워크이며 세계 1 위 암호화폐인 비트코인(比特币, BTC)은 지난번 보다 1 계단 상승한 11 위를 기록했다. 비트코인은 독창성(创新力, Creativity) 부분에서는 압도적 점수를 받았다. 시가총액 3 위 암호화폐인 리플(瑞波链, Ripple)은 지난 번 보다 13 계단 하락한 30 위를 기록했다.

한편 CCID 는 지난해 5 월부터 매월 베이징대, 칭화대, 베이징기술대 등의 교수진과 함께 블록체인 기술을 평가하고 있다. 기술력·응용성·독창성 등 3 개 항목에 대해 점수를 매긴 후 순위를 정하며 총 35 개의 퍼블릭 프로젝트를 대상으로 한다.

사장님이 꼭 알아야 할 디자인 (89)

본 자료는 아시아디자인연구원(ADI) 원장이며, 상하이교통대학 디자인 학원 산업디자인학과 윤형건 교수의 글입니다. 본 자료 관련 궁금하신 사항이 있으시면 윤형건 교수(yoon_bam@126.com)께 연락을 하시면 됩니다.

진정한 가치를 주는 디자인



사진 1) 중국 상하이 모 식당에서 조리하고 있는 요리사가 마스크를 턱에 걸쳐 놓고 좀 쉬고 있다.

중국 상하이 여름에는 온도가 40 도에 육박하며 습도는 90%까지 올라간다. 이런 날씨는 마치 사우나 안에 있는 것 같다. 가만히 있어도 숨이 막힌다. 이런 곳과 비슷한 곳이 주방이다. 고열 앞에서 조리하는 요리사는 숨이 막힌다.

중국 조리사는 식품 위생법을 따라야 한다. 음식을 조리할 때 마스크를 착용하여야 한다. 마스크는 얼마 지나지 않아 사용자 입김으로 수분으로 가득 찬다. 통풍이 잘 안된다. 얼마나 답답할까?

필자는 이런 마스크를 착용하고 요리하고 서빙하는 걸 보고, 참 답답하겠다는 생각을 하였다. 그러면서 별 생각을 하지 않고 중국만의 상황이라고 그냥 넘어갔다.



사진 2) 투명 플라스틱의 침마개를 이용하니 보는 사람이나 착용자 모두 좋다.

그러던 중, 투명 플라스틱으로 입 앞에 막아주는 마스크를 하고 다니는 식당의 종업원을 보는 필자는 무릎을 쳤다. 저렇게 편하고 좋은 방법이 있는데 왜 생각을 하지 못하였나 하는 생각에 약까지 올랐다. 마스크라 하기보다는 침마개에 가까운 기능을 하고 있었다.

구조는 간단하다. 만드는데 그다지 큰 어려움은 없다. 단가도 싸다. 식당 주방 혹은 홀에서 일을 하고 있는 사람들에게겐 너무 반가운 제품이다.

통풍이 잘 되어 답답함도 없고, 손님들이 볼 때도 위생적이라 안심이 된다. 기존의 마스크는 일회용였는데, 이 침마개는 3, 4 일을 사용할 수 있으니 비용 면에서도 유리하다.

이런 디자인이 좋은 디자인이다.

사용자, 사장님, 제조자, 고객 모든 사람에게 만족을 준다. 누구나 편안하게 사용할 수 있다. 누가 디자인을 하였는지 참으로 알고 싶어졌다.

이것을 한 디자이너는 필자가 꼭 만나고 싶은 사람이다. 만나면 무엇부터 말을 하여야 할지 설레진다. 고마움을 느끼게하는 것이 좋은 디자인이다.

일본 전문가 시각으로 본 중국

1. '한국제재'로 전략없는 아베와 문재인 대통령의 여유, 배꼽에서 웃고 있는 것은
김정은 (AERAdot, 2019.8.2)

사진 1) 출처: AERAdot. 일본에 대해서 강경자세를 허물지 않는 문재인 대통령

일본과 한국의 관계악화가 위험수역에 달해있다. 아베신조 수상은 안보보장상의 수출관리로 우대조치를 적용하는 '화이트국'에서 한국을 제외할 것을 8월 2일 내각회의(국무회의)에서 결정했다. 화이트국 취소는 한국이 처음이다.

문재인 한국대통령은 2017년에 정권을 발족한 이후 일본에 강경자세를 선명하게 해 왔다. 위안부합의 파기 레이더조사문제 징용공에 대한 배상판결로 3가지 연속 일한관계를 악화시키는 사태가 이어져 수습불가능한 상태가 계속되고 있다. 문정권에 대해 참을성을 잃어버린 아베정권이 고집어 낸 카드가 '화이트국에서 제외'이다. 이미 7월 4일에는 반도체 등 재료 3품목에 대해서 수출허가 수속을 엄격화하고 있기 때문에 화이트국 제외는 "한국제재" 제2탄이 된다.

GDP의 약 40%를 수출이 차지하고 반도체는 그 중 약 20%를 점하는 주력산업이다. 한편으로 일본의 대응을 의문시하는 목소리도 있다. 한 외무성관계자는 '일본이 한국에 반발하는 마음은 안다'고 하면서도 '아베정권에는 전략이 없다'고 냉담하다.

'원래 이번 대항조치는 경제산업성(경산성)이 전면에 너무 나서고 있다. 북방영토교섭 때 경제 8항목제안도 경산성은 구체성이 없이 러시아와의 경제협력프랜을 산처럼 내놓아 러시아 외교관은 아연질색 했다. 『3미터정도 높이나 되는 일본의 제안서를 슈레이더에 넣은 것은 큰일이다』라고 바보취급하고 있었으니까요'(외무성관계자)

그래도 요미우리 여론조사(7월 22, 23일 실시)에서는 한국에 대한 수출관리 엄격화에

대해서 '지지한다'고 한 사람이 71%로 '지지하지 않는다'의 17%를 크게 상회했다. 단 화이트국에서 제외가 어디까지 한국의 경제에 데미지를 줄지는 미지수이다. 수속 간소화가 없어질 뿐이며 수출 그 자체가 금지되는 것은 아니기 때문이다.



사진 2) 출처: AERAdot. 한국 불매운동에서 일본제품 마크가 들어간 상자를 밟아 찌그러트리는 사람들

오히려 아베정권이 주먹을 높게 치켜 들었기 때문에 한국국내의 반일감정이 더욱 높아지고 있다. 한국에서는 현재 일본제품 불매운동이 시작되고 있어 관광업에도 영향이 나오기 시작하고 있다. 대한항공은 한국부산과 삿포르를 잇는 노선을 9 월 3 일부터 폐항할 방침을 밝혔다. 일한관계의 악화 영향으로 일본여행 예약수가 줄고 있는 것이 이유로 생각된다. 18 년에 일본을 방문한 한국인 여행소비액은 중국 다음으로 많아 5881 억엔 (관광청'방일외국인 소비동향'). 그것이 19 년에 들어서부터 한국인 관광객은 줄고 있어 19 년 1~6 월은 전년대비 3.8%감인 386 만명이 되었다. 수출관리의 강화로 7 월이후는 더욱 악영향이 나올 것이 예상된다. 정부는 2020 년에 방일여행자를 4000 만명으로 늘릴 계획을 내걸고 있지만 목표달성에 역풍이 되고 있다.

악영향은 경제만이 그치지 않는다. 한국에 대한 강한 자세는 안전보장에도 영향이 나오기 시작했다. 북한국영 조선중앙통신은 7 월 31 일 일한의 군사정보포괄보호협정 (GSOMIA)에 대해서 '조기에 파기되어야 한다'고 하는 논평을 발신. GSOMIA 는 8 월말에 갱신기한이 다가와 한국측도 계속의 재고를 시사하고 있다.

여기까지 한국이 강하게 나오는 것도 문대통령의 대일강경책이 국내에서 평가되고 있기 때문이다. 문정권의 지지율은 7 월에 7 개월만에 50%대를 회복. 한국여당인 '더불어 민주당'의 싱크탱크는 7 월 30 일 '일한대립에 강경대응이 내년 총선거를 위한 호재료가 된다'고 쓰여진 보고서를 동당의 의원에게 송신했다 (나중에 '부적절하게 배포되었다'고 변명). 문대통령이 정권기반을 안정시키기 위해 "전략적"으로 일본에 강경책을 취하는 것을 엿볼 수 있다.

국내용 어필만이 아니다. 징용공문제를 비롯한 전후배상문제에 대해서도 문정권은 한 시나리오를 그리고 있다고 한다.

JAROS 21 세기포럼의 핫토리토시노부씨는 이렇게 말한다.

‘아베수상은 현재 김정은과의 회담을 요구하고 있지만 일북교섭을 하면 북한은 2 조엔이라는 전후배상을 요구해 올 것으로 이야기되고 있다. 연내에는 조선반도비핵화에 장기적인 로드맵이 미북간에 체결될 가능성도 있지만 트럼프는 경제지원을 미국에서 부담할 생각은 없다. 징용공과 위안부 문제로 일한관계가 악화되는 것은 한국을 중국편으로 시프트시켜 중국 한국 북한이라는 연합을 만들어 내는 것으로 이어질 수 있다’

설마 남북협조에 의한 전후배상문제 해결이라는 시나리오는 일본에 유효한 한 수가 될 것인가. 하지만 복잡한 국제정치 파워게임에 “외교아마추어”인 경산성이 적절하게 대응할 수 있을지 미덥지 않다. 외무성 전 간부는 ‘관료는 자신의 전문이외 것에 말을 끼어서는 안된다. 경산성이 외무성 일을 해서 국익에 해가 갔을 때 책임을 질 생각은 있는가’라고 분개한다.

핫토리씨는 이렇게 말한다.

‘미북 교섭은 순조로이 교섭이 진행되면 9 월말에도 정상회담이 개최될 가능성이 있습니다. 김정은은 일본과의 컨택은 부정하지 않고 있습니다만 일북회담이 실현되면 한국도 협조해서 전후배상문제를 강하게 요구할 것도 생각하고 있을 것입니다. 일본은 『전제조건없이 교섭을』이라고 하고 있지만 김정은은 회담실현에 전제조건을 붙일 것입니다’

아베정권은 강한 자세를 허물고 있지 않지만 지켜올린 주먹을 어떻게 움직여 일본의 국익을 지킬 것인가. 전략이 요구되고 있다.

2. 중국경제 실속은 진짜인가? 끝없는 미중무역전쟁의 행방 (현대비즈니스, 2019.8.3)



사진 1) 출처: 현대비즈니스

시진핑국가주석의 주장을 대변

중국공산당 기관지 '인민일보'산하에 있는 영문지'환경시보環球時報'(Global Times)의 胡錫進총편집장의 존재가 미중무역협정의 미측관계자 사이에 주목받고 있다.

각료급협정은 5 월 10 일에 워싱턴에서 열린 이후 중단되어 있지만 6 월 29 일에 오사카에서 개최된 미중정상회담후인 7 월중순 동지가 하순에 상해에서 개최된다고 보도했었다.

胡총편집장은 1960 년 베이징태생으로 59 세. 인민해방군계 대학에서 베이징외국어대학으로 바꾸어 1989 년에 러시아어석사 취득. 졸업후 '人民日報'에 입사 종군기자로서 파견된 보스니아전쟁 이라크전쟁 보도를 통해 공산당송배를 강하게 해 왔다고 한다.

그리고 2005 년부터 '환경시보'총편집장에 앉아 있지만 워싱턴 소식통은 동씨를 중국정부의 '비공식 대변인'으로 자리매김하고 있다.

왜냐하면 동씨는 도널드트럼프 대통령 정도는 아니지만 빈번히 트위터를 해 시진핑국가주석(공산당총서기)의 견해·주장을 대변하고 있는 것이다. 이런 것으로서 胡씨에게는 언제나 어디에서나 트윗할 수 있는 권한이 주어져 있는 듯하다.



사진 2) 출처: gettyimages

트윗에서 외쳤다

그리고 동씨의 예언대로 7월 30일~31일 미중각료급협회가 중국상하이 영빈관에서 열렸다. 로버트라이트하이저 미통상대표부(USTR)대표와 시티븐무뉴신 재무장관과 劉鶴부수상 鍾山상무장관과 긴시간 공방을 했지만 쌍방모두 지금까지의 주장을 양보하지 않고 이번도 결렬로 끝났다.

그 트윗이다. 마침 상하이시내의 和平飯店에서 미중각료만찬회가 시작되기 직전인 30일오전(미국동부시간) 트럼프대통령은 트윗에 '중국은 미국농산품을 바로 구입할 예정이었지만 전조가 없다'고 투고 압력을 가했다.

트럼프는 눈에 보이는 '성과'를 원하고 있다. 6월 1일 현재 트럼프 지지기반이며 대두재배로 유수한 생산지인 오하이오 미시간 위스콘신주등에서는 대두 재고가 4900만톤에 달한다.

하지만 중국은 미국산 대두 300만톤에 대해 관세면제를 발표했지만 미농무성데이터에 따르면 7월제 3주에 2월이후 최고량인 6만톤을 수입한 것에 지나지 않는다. 참고로 중국은 2017년에 3300만톤을 수입하고 있다. 트럼프 분노를 알 만도 하다.

예상했던 대로라고 할까 트럼프가 참을성을 잃은 8월 1일 재차 트윗에 대중제재관세제 4탄을 9월에 발동한다고 외친것이다.

'중국경제의 감속'은 진실인가

그러면 시지도부는 트럼프를 초초하게 하는 전술을 취하고 있는가. 주목할 것은 미중각료급협회가 시작되는 직전인 7월 30일에 시총서기가 주재한 중국공산당정치국경제회합(연 2 회개최)이다.

신문보도에서는 중국경제의 현상에 대해서 《'새로운 리스크와 시련에 직면해 밑으로부터의 압력이 늘고 있다'고 하며 적극적인 재정정책과 온건타당한 금융정책으로 계속 경기를 뒷받침할 방침을 확인했다. 미국과의 무역마찰 장기화를 주시해 경기실속을 막기위한 자세를 나타냈다》고 '일본경제신문'(동 31 일자 조간)이 보도하고 있다.

여기에서는 조금 더 들어가 보겠다. 동지의 타이틀 '중국 경기실속 허용치 않을 자세—재정적극책등 유지'는 명확하며 일반론으로 이코노미스트와 중국전문가가 지적하는 '중국경제의 감속'이라는 것도 옳바르다.

미연방준비제도이사회(FRB)를 필두로 유럽중앙은행(ECB)등 각국중은中銀이 추진하는 '각국동시이율인하'에 따라서 중국인민은행의 정책여지가 높아지고 제 34 분기에는 단기정책금리를 올려 예금금리는 그대로 두게 되었다.

그리고 시지도부는 금융재정정책을 풀동원(감세 정부서비스수수료인하 주택관련규제완화 공공주택 테크놀로지등 인플라추가투자 자동차 가전구입에 보조금확대)하면 중국경제가 나름대로 탄탄한 기반이 되어 미국과의 무역전쟁을 장기전에 가져갈 속셈인 것이다. 요점은 모택동류의 지구전이다.

그렇다고 해서 미국산농산품과 화웨이관련의 단기적인 양보를 빼면 진행중인 미중통상 무역교섭이 타개의 실마리가 될 가능성은 압도적으로 낮다고 말할 수밖에 없다. 트럼프는 아마도 다음달이 되면 몇백만톤의 대두를 팔 수 있겠지만 10 월의 건국 70 주년 기념전에 시진핑이 화웨이제재 정지 약속을 끌어내는 것은 어렵다. 미중무역전쟁 '종결'의 조짐이 보일 것 같지 않다.

3.미국 금리인하 후의 세계는 어떻게 되어 버릴까? (동양경제, 2019.8.3)



사진 1) 출처: 로이터. '파우웰 (의장) 한테는 실망이다 ! ' 등 말하면서 금융정책에 참견을 하는 트럼프대통령. 미금리인하 후의 세계는 어떻게 될 것인가?

미리 예상되고 있었다고는 하지만 실제로 그렇게 되고나면 그 사실은 무겁다. 7 월 30-31 일에 이루어진 FOMC(미연방공개시장위원회)는 정책금리의 0.25%인하를 결정했다.

파우웰의장은 힘들다

달러 금리가 내려가는 것은 실로 10 년만의 일. 2008 년의 리먼쇼크 이후 미연방준비제도이사회(연은)는 금리인하를 반복해 2008 년 12 월에는 제로금리(정책금리의 유도수준이 0~0.25%)에 도달했다.

겨우 미국경제가 회복해 금리인상을 개시한 것은 2015 년 12 월에 되어서. '어휴~ 이것으로 금융정책의 정상화이다 출구정책이다'라고 생각하고 있던 차에 흐름은 그렇게 간단하지 않았다. 과거 3 년반 사이에 금리인상은 0.25%*9 회만. 인내심 있게 추진해 온 셈이었지만 그래도 너무 성급했던 것으로 되었다.

이번은 동시에 연은의 보유자산 축소계획도 예정보다 빨리 중지가 결정났다. 리먼쇼크이후 연은은 3 차에 걸쳐 양적완화정책을 실시해 미국채등을 마구 사들였다. 그 결과 연은의 보유자산은 8000 억달러에서 4.5 조달러까지 부풀어 올랐다. 이것도 2017 년가을부터 서서히 축소를 개시해 최근에는 3.8 조달러까지 줄어 들었지만 앞으로는 만기가 되는 것을 새로 사는 형태로 자산규모를 유지하게 된다. 그러나 도널드트럼프 대통령이라고 하면 여전히 이런 트윗을 발신하고 있다.

‘항상 그렇지만 파우웰한테는 실망이다. 그래도 어떻게든 양적축소를 막으려 하고 있다. 처음부터 시작하는 것이 아니었지 인플레이션은 일어나지 않았고, 아무튼 우리들은 승리하고 있다. 연은은 조금도 나를 응원하지 않고 있지만!’

잠깐만 대통령이 그런 식으로 입에 올리니까 금융정책을 밀고 가기가 어려운 것 아닌가. 제롬파우웰 의장은 내심 ‘대통령이 하라는 대로 하고 있는 건 아니니까!’라고 외치고 싶을 것으로 생각된다.

아무튼 이번 금리인하는 ‘예방적 금리인하’라는 자리메김이다. 그렇다고 하더라도 과거에 그것이 한번만으로 끝난적이 없다. 게다가 미국의 금리인하를 내다보고 이미 유럽 중국 영국 브라질 인도네시아 호주 터키 러시아 한국등 중앙은행은 선행해서 금융완화로 내딛고 있다.

그런 가운데 일본은행만이 손쓸 방법이 없다. 어쨌든 간에 이미 오래전에 금리는 제로로 내려앉아 있다. 그리고 마이너스 금리를 확대하면 금융기관의 경영이 불안정화한다는 ‘주작용’이 걱정된다. 그렇다고 해서 다른나라가 일제히 금융완화하고 있는 가운데 일본만이 아무것도 안하고 있으면 금리차축소로 엔고가 진행할 염려가 생긴다.

일본은행은 어떻게 나올까 지켜보고 있었더니 FOMC 직전에 있었던 금융정책결정회의에서는 새로운 결정은 담기지 않고 공표문에 새롭게 ‘물가상승목표에 기세가 손상될 우려가 높아질 경우는 주저없이 추가적인 금융완화조치를 강구한다’라고 넣었을 뿐이었다.

확실히 ‘없는 소매를 흔들 수는 없다’. 전혀 방법이 없는 것은 아니지만 일은 추가책을 되도록이면 먼저 세워두고 싶은 것이다. 참고로 ‘주저없이’는 쿠로다하루히고 총재의 입버릇과 같은 것으로 이 한마디에 엔고리스크를 받아칠 수 있다고 확신하고 있다면 마치 무예의 달인과 같은 것이다. 본고집필시점(8월 2일)에 환율은 106 엔대에 발을 내딛은 것 같지만.

이번의 미국 금리인하는 불가사의한 것투성이

재차 이번 금리인하에 대해서 생각해 보면 불가사의 한 것이 많이 있다. 먼저 미국의 고용은 견고하고 실업률은 3.7%(6월)로 낮다. 4-6월기 GDP 속보치도 연율환산으로 전기대비 2.1%증으로 결코 나쁜 숫자는 아니었다. 설비투자과 수출은 좋지 않았지만 개인소비는 여전히 활황을 띠고 있다. 그리고 주가는 물론 사상최고치권이다. 일반적으로 생각하면 금리인하보다도 인상하는 쪽이 어울리는 것이 아닌가라고까지 생각된다.

그것만이 아니다. 이전의 파우웰의장은 미국경제가 안는 리스크로서 자주 ‘채무상환문제’를 지적하고 있었다. 정부의 채무는 이미 올 3월에 법률상의 상한에 도달해 있어 새로운 차입을 할 수 없게 되었다. 이대로 라면 올 9월에는 정부자금이 고갈되어 최악은 미국채의 디폴트리스크까지 있을지도 몰랐다.

그러나 7월 22일 트럼프대통령과 낸시페로시 하원의장이 앞으로 2년간의 예산편성에서 대담하게 합의했다. 이것으로 미국채의 디폴트 우려는 없어지고 지출의 강제삭감률도 정지했다. 결과로서 ‘커다란

정부'가 되어 재정적자는 확대되지만 이것에는 민주당도 트럼프대통령도 이론이 없다. 공화당의 재정 매파는 반대로 돌아섰지만.

요점은 내년 11 월 대통령선거를 앞두고 여야당 모두 재정문제로 발목을 잡히고 싶지 않다 라는 것 같다. 연일 트럼프 대통령과 싸움을 해가며 이런 여야당합의를 끌어내고 있는 것으로 봐서 페로시씨는 굉장한 뒷거래꾼이라고 말할 수 있다. '미국의 니카이간사장'이라고 말하면 화를 내려나?

그래도 금리인하가 필요하게 되는 것은 왜일까. 하나는 해외요인이다. 세계경제의 전도에 불투명성이 퍼지고 특히 미중통상마찰이 그림자를 떨구고 있다. 7 월에 개정된 IMF 의 세계경제전망은 2019 년의 세계경제 성장률을 3.2%로 전회 4 월에서 0.1% 하향수정했다.

그 한편으로 세계무역량의 신장은 2.5%~로 0.9%나 내려가 있다. 그 만큼 무역전쟁을 경계하고 있는 것이다. 실제로 금주 상하이에서 재개된 미중통상협의로도 성과없이 끝나고 트럼프대통령은 '남은 3000 억달러의 대중수입품도 관세 10%다 ! '라고 외치고 있다. 세계경제의 리스크는 확실히 증대되고 있다.

다른 하나는 미국의 국내경제에서 실업률이 1 년이상이나 4%를 밑돌고 있는데도 물가목표 2%는 한번도 달성되지 않았다. 즉 경기에 과열감이 없다. 이대로라면 일본과 같은 저 인플레이상태에 빠질지도 모른다. 그렇게 되어 버리면 이번은 빠져나오는 것이 힘들다. 그래서 지금 '예방적'금리인하가 필요하다는 설명이다.

반복하지만 미연은이 제로금리를 벗어난 것은 2015 년 12 월의 일. 그리고 3 년반 사이에 정책금리는 겨우 2.25~2.50%에 도달했다. 그런데 10 년물 국채의 금리는 2.0%전후로 장단금리차는 역전하고 있다. '이정도의 금리인상은 시기상조이다'라고 시장에 하늘의 목소리가 전해진 것이다. 장단금리의 역전현상을 해소하기 위해서는 연내에 금리인하가 앞으로 한번은 필요할 것이다. 그렇게 되면 다음으로 금리인상이 나올 것은 꽤 앞의 타이밍이 될 것이다.

글로벌금융완화는 어디까지 가버리는 것인가?

그런데 영이코노미스트지에는 권말에 Economic & financial indicators 라는 페이지가 있다. 여기에는 각국 10 년물 국채의 금리가 늘어서 있지만 최신히를 보면 세계각국의 저금리모습에는 아연하게 된다. 영국이 0.8% 호주가 1.3% 미국이 2.9% 중국조차도 3.0%이다. 아니 물론 러시아의 7.3%와 터키의 16.4%등 고금리통화는 남아있지만 지금은 그리스조차 10 년물 금리가 2.0%인 것이다.

그런가라고 생각해보면 마이너스 금리의 국가가 10 개국이나 있다. 일본은 0.2%이지만 덴마크 0.3% 독일 0.4% 스위스 0.6%등 가장 낮은 나라도 있다. 더 이상 제로금리와 마이너스 금리는 드문 일이 아니게 되었다.

그 정도로 세계경제전체가 '일본화'되어 버렸다는 것일까. 새삼스럽게도 우리들은 과거의 상식이 통용되지 않는 경제에 살고 있다. 이번의 글로벌금융완화는 도대체 어디까지 가버리는 것일까?

4.레이와는 ‘엔저시대’!? 생존을 건 투자전략과 그 기회란 ?

(Harbor Business, 2019.7.28)



그림 1) 출처: 일러스트 / 松嶋篤志

주목하고 싶지만 리스크도 높은 엔 캐리트레이드

‘올해 여름장 이후 엔 캐리트레이드의 기회일지도 모릅니다’

그렇게 분석하는 것은 일찍이 시티뱅크에서 차프딜러로서 활약한 니시하라코이찌씨. 엔 캐리트레이드는 엔을 팔아 금리가 높은 통화를 사는 거래의 총칭이다. 일본의 장기금리가 마이너스권을 추이하고 있는 지금이야말로 유효하다고 말할 수 있다.

‘세계의 정책금리를 보면 터키리라의 24%를 필두로 6.75%의 남아프리카랜드 8.25%의 멕시코페소등 신흥국의 높이가 눈에 띈다. 단 신흥국통화는 가격변동이 심하다. 금리에만 눈을 빼앗겨 가볍게 외화를 가게 되면 화상을 입기 쉽다’

신흥국통화의 고금리는 하이리스크의 반증이기도 하기 때문이다. ‘엔 캐리는 06 년경에도 인기상승했습니다만 서브프라임쇼크에서 리먼쇼크로 2 번의 맹렬한 엔고가 발생해 엔 캐리를 하고 있던 개인투자자는 큰 타격을 입었습니다’

당시 유행했던 것이 호주달러. 7%의 고금리로 인기를 모았다.

‘그러나 지금의 호주의 정책금리는 1.5%. 앞으로도 금리인하가 예상되고 있습니다. 엔 캐리의 대상으로서는 매력 약함. NZ 달러도 마찬가지입니다’

신흥국통화는 하이리스크로 오세아니아 통화는 매력 약 유로는 일본과 마찬가지로 마이너스금리가 되면 어느 통화에 착목하면 좋을 것인가.

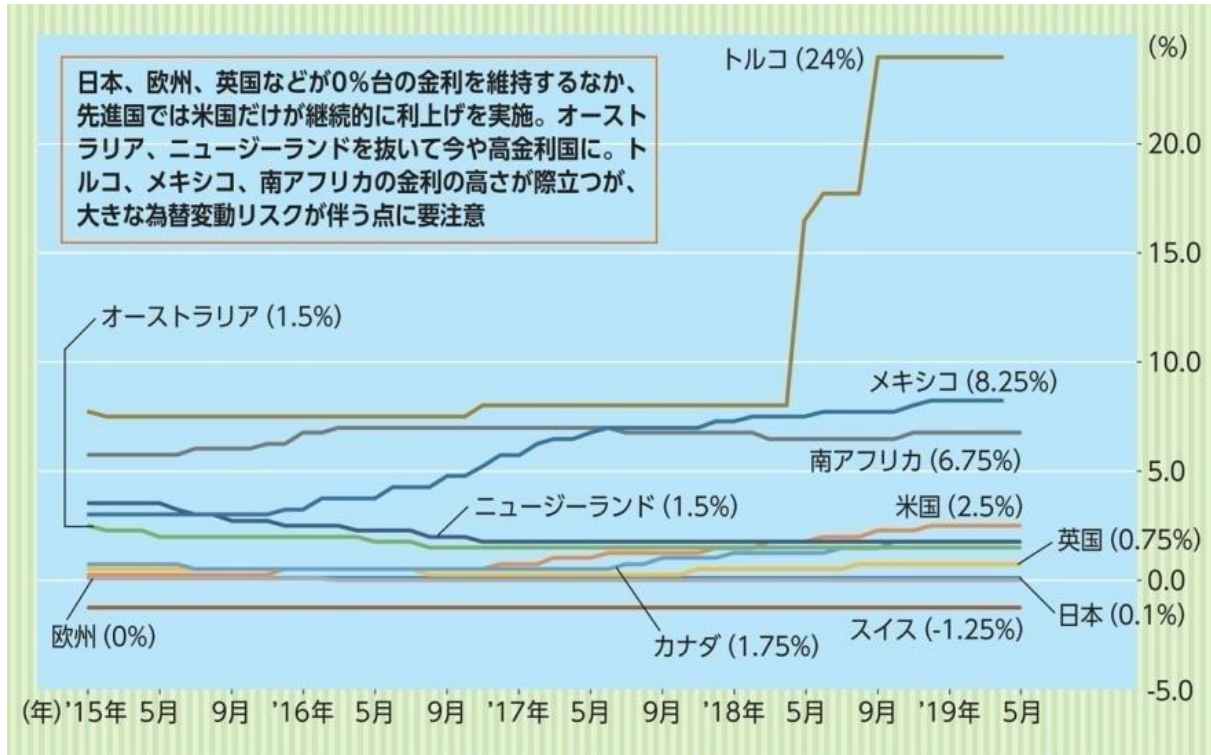


표 1) 출처: Harbor Business. 지속적인 금리 인상으로 미달러는 이제 고금리 통화

장기적으로 보면 『레이와의 엔저』가 올지도 모른다.

‘미달러이죠. 15 년부터 지속적으로 금리인상을 해 2.5%까지 상승하고 있습니다. 년내에도 금리인하가 있을지도 모르겠지만 예전과 같이 제로 근처까지 내려갈 가능성은 낮습니다’

한 방향으로 움직이기 쉬운 신흥국통화와 비교해서 미 달러의 가격변동은 안정되어 있다. 신흥국통화보다도 낮은 리스크로 스와프금리를 노리기 쉬운 통화라고 말해도 좋을 것이다. 그렇다고 아무 생각없이 가면 퇴장은 필수. 스와프를 노리는 투자에는 치밀한 자금관리와 어느 정도의 상장관相場觀이 필요하다. 자금관리에 대해서는 나중에 개인투자자에게 물어보는 것으로 하고 금후의 엔 시세를 프로는 어떻게 보고 있을까?

‘장기적으로 보면 『레이와의 엔저』가 올지도 모른다’

미중무역전쟁의 격화와 혼미하는 블랙시티등 불안재료도 많다. 리스크오프의 엔고경계감이 강해지는 가운데 니시하라씨가 주목하는 것은 일본의 기관투자자와 기업의 동향이다.

‘헤이세이는 엔고의 시대였다. 버블경제가 붕괴한 한편 리스크오프로 엔이 매수되는 장면이 늘어 경기감속과 엔고의 두가지로 힘들게 되었다. 그 사이에 미달러 - 엔은 160 엔에서 75 엔까지 급락. 50% 가까이 엔의 가치가 상승한 것이다. 이 흐름에 종지부를 찍은 것이 아베노믹스. 이어지는 금융완화로

한때 125 엔까지 엔저가 진행된 것은 기억에 새롭다. 헤이세이 기시시점의 레이트는 126 엔이었음으로 거의 동수준까지 돌아간 셈입니다'

그러나 아베노믹스가 숨이 다해 최근에는 엔고 트렌드로 회귀. 올 1 월 3 일에는 104 엔대까지 엔고가 진행했다. 거기부터 110 엔까지 되돌아가 밀고당기기가 이어지고 있다.

생존하기 위해서는 해외로 과감하게 나갈 수밖에 없다

'배경에 있는 것은 일본의 기관투자자와 기업입니다. 인구감소가 앞서는 일본시장은 축소경향에 있습니다. 살아남기 위해서는 해외로 박차고 나갈 수밖에 없다. 그를 위해 해외기업을 M&A 하는 움직임이 활발해지고 있다. 해외기업을 사면 매수자금의 지불로 인해 엔을 외화로 교환하는 흐름이 발생합니다. 해외기업의 매수는 엔저요인인 것입니다'

다케다약품이 아일랜드의 제약회사에 투자한 것은 약 7 조엔. 환시장을 움직이기에는 충분한 금액이다.

'또 하나는 금융정책의 영향. 마이너스 금리에 의해 기관투자자는 "외부물건" 즉 해외 금융시장에 투자할 수밖에 없게 되었습니다. 엔으로 맡겨진 자산을 해외시장에 투자하는 것이기 때문에 이것도 엔저요인. 특히 최근에는 GAFA (구글 아마존 페이스북 애플) 계에 투자가 활발해지고 있습니다. 해외기업의 M&A 와 외부물건투자의 두가지가 엔고의 진행을 저지해 온 것입니다'

해외투자의 증대가 미달러 / 엔을 떠 받치고 있는 것이다.

정기적으로는 '레이와의 엔저'도 상정되고 있지만 지금은 경계가 필요한 시기라고 니시하라씨는 지적한다.

단기적으로는 오히려 엔고를 경계

'단기적으로는 오히려 엔고를 경계하고 있습니다. 미중무역전쟁이 장기화하고 있기 때문입니다. 트럼프 대통령은 타협할 자세를 보이고 있지 않기 때문에 여름에 향해 교섭 난항에 의해 추가급락 엔고급진이 될 장면도 있을 것입니다. 단 그것은 트럼프에게는 오히려 바라고 있는 전개일지도 모릅니다'

포인트는 내년으로 다가온 미대통령선거와 미국주가시장이다.

'트럼프는 주가를 상당히 신경쓰고 있습니다. 이 사람만큼 주가를 신경쓰는 대통령은 없을 것입니다. 재선을 목표로 하는 트럼프로서는 대통령전을 앞둔 내년 전반은 고주가를 유도하고 실적을 어필하고 싶을 것입니다'

그러나 NY 다우의 차트 형태는 무너지고 있습니다.

'딱 봐서 알듯이 트리플탑을 형성하고 있습니다. 10 년간 계속된 상승 트렌드가 tap아웃한 가능성이 높아져 있습니다'

미주식을 진원지로 하는 여름의 리스크오프는 엔캐리

다른 각도에서도 그 경향이 보여진다고 한다.

'4 월말 S&P500 와 나스닥 종합지수는 사상최고치를 갱신했지만 다우평균은 고가를 갱신하지 못했다.

『지수간다이버젠스(역행현상)』이라고 불리듯이 이것은 시세의 반전 (이번은 상승에서 하락으로) 를 시사하는 시그널입니다. 언제 급락해도 이상하지 않습니다'

실은 단기적으로 미국주가 급락하는 것이 트럼프에 있어서 좋은 상황.

'내년의 대통령선거를 향해 시나리오를 세운다고 하면 올해중에 주가가 떨어지는 쪽이 좋다. 신타래등이 정리가 되면 다음으로 상승하기 쉬어지기 때문이다. 대통령선거전에서 성과를 어필하기 위해서는 대중교섭도 연내에 결말을 내고 싶을 것이다. 그렇게 되면 미중교섭의 난항이 여름에 표면화되고 주가가 급락 미달러/엔도 동반하락해 연말에 걸쳐 교섭을 진전시키고 리스크오프 시세로 바꾸는 시나리오가 제일 바람직하다'

'니시하라 시나리오'대로 진행된다면 엔캐리트레이드는 여름이 준비기간이 된다. 주가가 내려가 리스크오프의 엔고가 진행되는 장면이다.

'저가의 지점이 되는 것은 1 월 3 일의 플래쉬크러쉬(순간폭락)에서 나왔던 연초저가 1 달러 = 104 엔대. 그때까지 저가의 전개에서 104 엔의 저가를 밑돌게 된다면 순간적으로 확 내려갈 가능성도 있습니다. 그 때는 100 엔가 시야에 들어오게 됩니다'

시카고 환선물시장에서는 엔매도포지션이 올라가고 있어 개인투자자의 거래상황을 보더라도 미달러/엔의 매수가 증가경향이다. 이런 매수 포지션이 정리되기까지 경계가 필요하다고 할 수 있을 것이다.

엔캐리 고비는 여름. '충격'에 대비한 트레이드를

과거에 일어난 세계적인 금융불안을 보아도 여름은 엔캐리트레이드에 있어서 '고비'가 된다. 그것을 상징하는 것이 작년 여름의 터키리라쇼크이다. 이때 터키리라로 엔캐리트레이드를 하고 있던 개인투자자에 커다란 피해가 나왔다. 일본 개인의 터키리라/엔포지션은 95%이상 '매수'였던 것이다. 서브프라임쇼크도 07 년 8 월에 방아쇠가 놓여지게 되었다. 리먼브러더즈 파탄은 08 년 9 월이다. 엔캐리트레이드에 있어서 여름장은 고비라고도 불린다.

'즉 앞으로 대미달러의 엔캐리를 시작한다면 지금바로 사면 고가를 잡아버릴 가능성이 높다. 여름장에서 초가을에 걸쳐 일어날 것으로 예상되는 리스크오프국면에서 엔매도 달러매수 포지션을 준비하는 것이 득책일 것이다'

레이와 최초의 겨울보너스는 엔캐리트레이드에서 나올지도 모른다!?

< 니시하라코이찌 류 '엔 캐리트레이드' 철칙 >

1. 신흥국의 고금리통화는 리스크 큼

일본인에게 인기인 터키리라라는 고금리임에도 불구하고 5 년이상이나 하락 트렌드를 계속. 금리에 얽여서 뛰어들게 되면 화상은 필수 !

2. 가격변동 안정된 미달러에 주목

이제는 미달러는 신흥국통화에 이어 고금리통화 선진국 가운데 유일하다고 말해도 좋을 정도로 최근 경기는 호조이며 더욱 미달러고가 진행될 여지도

3. 단기적인 엔고국면을 가진 엔 캐리

유럽은 지금 영국의 EU 이탈문제로 흔들리고 있고 미국은 중국과의 통상대립이 심각화 눈앞에는 엔고가 진행될 가능성이 있는 점에 주의