

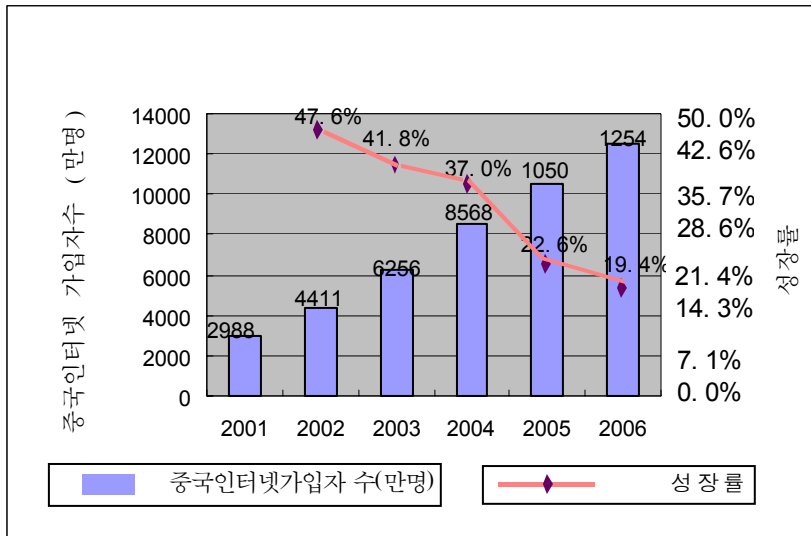
# 1. 중국 온라인게임 시장규모 및 발전추이 (자료원: 2002 중국 IDC)

중국 온라인게임 유저 수는 지난2001년엔 397만5000명에 그쳤지만 지난 2002년 연말에는 807만4000명을 기록해 103.1% 성장하였다. 지난 2001년부터 오는 2006년 연말까지 온라인게임 유저 수는 평균 성장률이 62.4%에 이르러 인터넷 가입자 성장률의 2배에 이를 것으로 전망된다.

## 2. 중국 온라인게임 시장규모

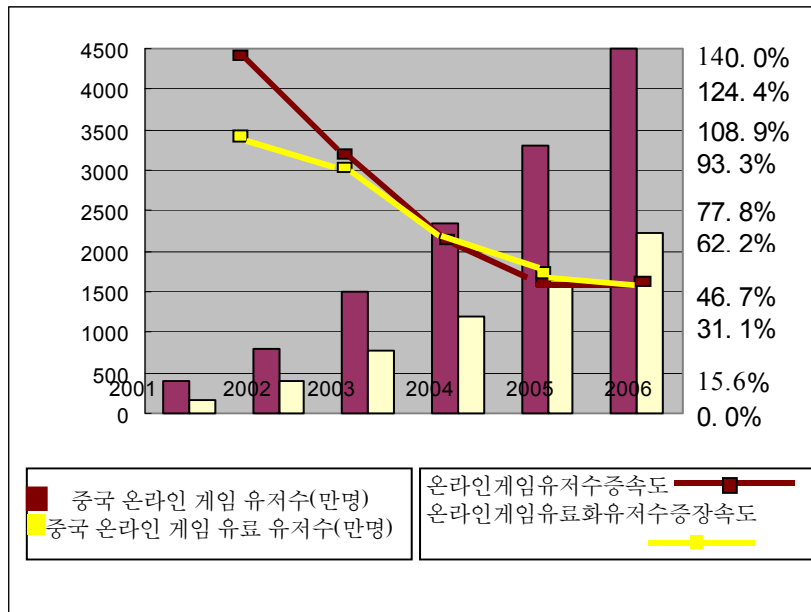
### 가. 중국 인터넷 가입자 수

중국 인터넷 가입자 수 및 증가(2001~2006)



### 나. 중국 온라인 게임 유저 수

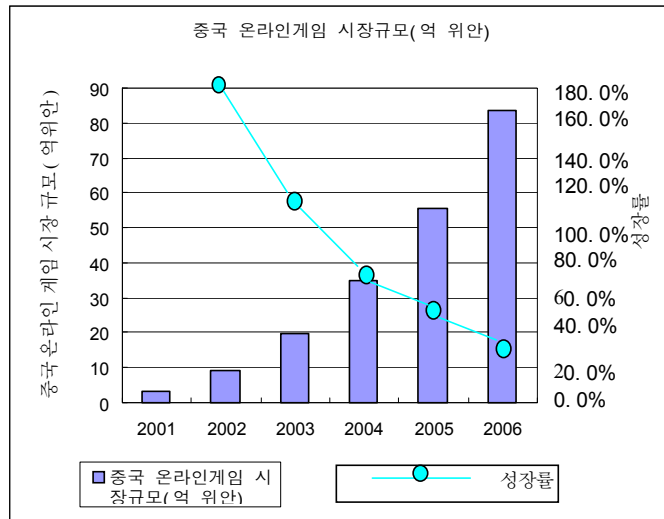
중국 인터넷 가입자 수와 가입자 수 증가율



### 중국 온라인 게임 시장 규모 및 성장(2001~2006)

	2001	2002	2003	2004	2005	2006	CAGR
중국 온라인게임 시장규모(억 위안)	3.1	9.1	19.7	35.0	55.4	83.4	92.6%
성장률		187.6%	117.6%	77.6%	58.4%	50.5%	

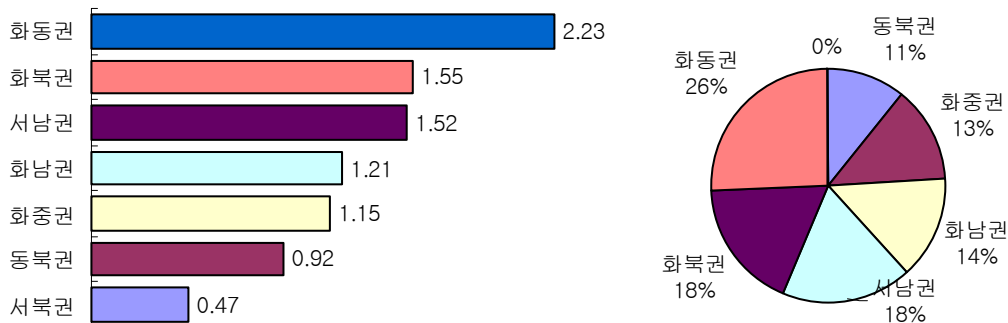
### 중국 온라인게임 시장규모 및 성장률(2001~2006)



### 3. 중국 온라인게임 권역별 시장규모

시장규모를 살펴 보면 화동권, 화북권, 서남권, 화남권 순위로 앞 4위를 차지한다.

#### 2002년 중국 온라인게임 권역시장규모

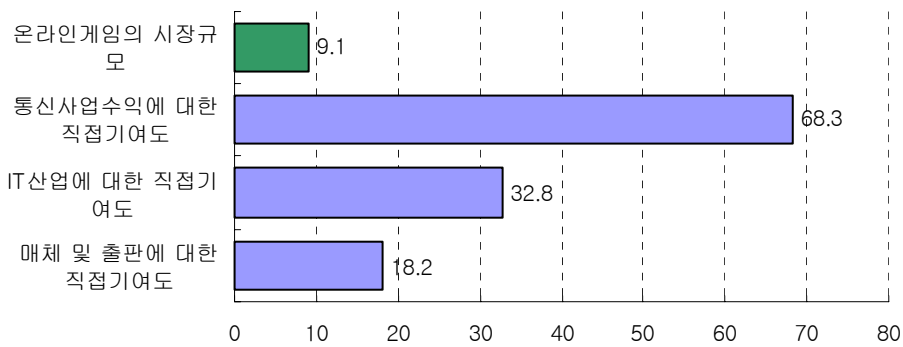


### IDC 중국 권역의 정의

번호	권역	포함된 성, 자치구, 직할시
1	화북	베이징, 톈진, 허베이, 산시, 너이멍구, 산둥
2	화동	상하이, 저장, 장수, 안후이
3	화남	광둥, 푸젠, 광시, 하이난
4	서남	스촨, 충칭, 윈난, 꾸이쥬우, 티베트
5	서북	선시, 간수, 닝샤, 칭하이, 신장
6	동북	지린, 라오닝, 허이룽장
7	화중	후난, 후베이, 장시, 허난

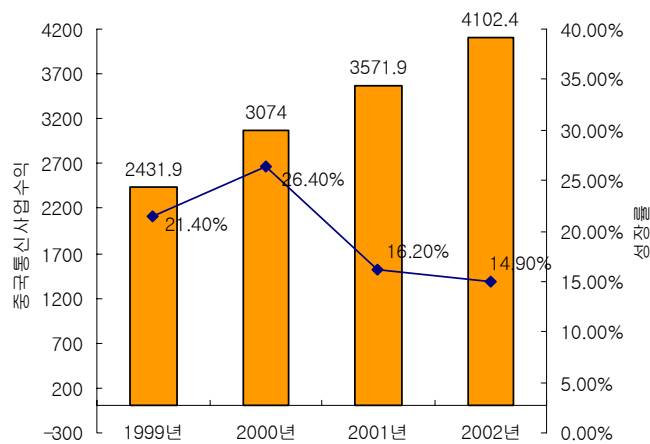
#### 가. 온라인게임이 주변산업에 파한 영향 및 기여

2001년 온라인게임의 타 산업에 대한 기여도

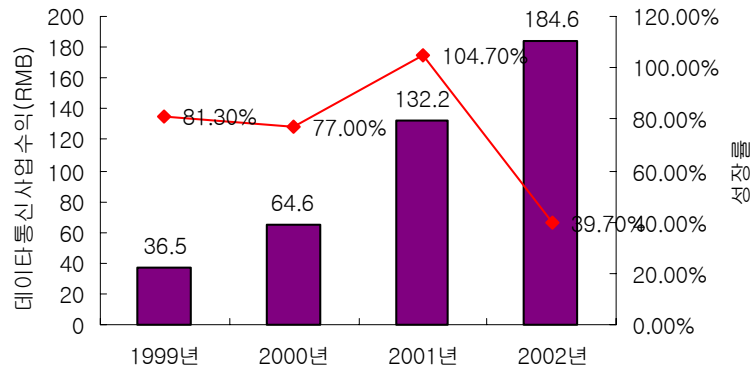


#### 4. 통신산업에 대한 영향과 기여도

중국 통신사업 수익 상황



### 중국 데이터통신사업 수익 현황



### 중국 통신사업의 수익 현황

	1999	2000	2001	2002
통신사업수익(억위안 RMB)	2431.9	3074.0	3571.9%	4102.4
통신사업성장률	21.4%	26.4%	16.2%	14.9%
데이터통신수익(억위안 RMB)	36.5	64.6	132.2	184.6
데이터통신성장률	81.3%	77.0%	104.7%	39.7%
전체에서 데이터통신수익의 비율	1.5%	2.1%	3.7%	4.5%

### <참고자료 - 중국 온라인게임산업발전 연혁>

- 1998년 6월 렌중 온라인 게임세계 사이트 오픈
- 2000년 6월 화차이사에서 중국대륙에 최초로 대형 단체 온라인게임 RPG 《왕중왕》을 발행
- 2000년 7월 《따중 네트워크 신문》 창간, 중국 언론에서 최초로 전문 온라인게임계재 .
- 2000년 9월 쓰판사에서 개발한 《온라인 삼국지》 공식 발행.
- 2000년 11월 웨위쓰커통사에서 《암흑의 빛》 발행.
- 2001년 1월 베이징 화의사에서 대행으로 《스톤에이지》 공식 발행.
- 2001년 3월 베이징 쑹원즈싱에서 《띠쓰쓰췌》 공식 발행.
- 2001년 3월 야렌사에서 대행으로 《천년》 공식 발행.
- 2001년 7월 띠산퍼시구사에서 대행으로 《드라곤라자》 공식 출시
- 2001년 7월 야렌의 두 번째 온라인 게임인 《레드문》 공식 출시
- 2001년 7월 유우롱온라인사의 《쩨옹첸샤췌 온라인》 출시
- 2001년 7월 화차이사에서 《삼국세기》 공식 출시
- 2001년 10월 텐푸 핫라인에서 게임센터 오픈
- 2001년 11월 왕이가 《따화 시유 온라인》 출시
- 2001년 11월 상하이 성따가 《미르의 전설》 공식 출시
- 2002년 1월 왕싱사가 《크로스게이트》 출시
- 2002년 1월 제산평사가 《메틴》 출시
- 2002년 4월 야렌게임사가 《천년》과 《레드문》에 이어 《헬브레스》를 발행
- 2002년 5월 찬통소프트웨어사가 《드로이안》 출시
- 2002년 6월 왕이가 《프리스톤테일》 베타 시작

- 2002년 7월 유우롱 온라인이 《온라인 삼국지》 유료화 시작
- 2002년 7월 제산평 사의 두 번째 온라인 게임인 《썩저우디》 베타버전 출시
- 2002년 7월 상하이 성따회사가 두 번째 온라인게임인 《포트리스2》 테스트시작
- 2002년 7월 《미르의 전설》 동기 접속 수 50만 명 돌파.
- 2002년 8월 고우자 회사가 《샤이닝로어》 공식 출시
- 2002년 8월 유씨취즈가 《훈환모우셴》 테스트 시작
- 2002년 8월 디쥬우청스에서 《기적》 테스트 시작
- 2002년 10월 텐푸 핫라인은 청두 TV방송국 33채널과의 제휴로 중국 최초의 온라인게임 TV 프로그램 - 《미르의 전설이 현실로》를 개통하여 온라인게임의 새 시대 도래
- 2002년 10월 중국의 PC게임 선두주자인 오우메이전자 온라인게임산업에 진입, 대행으로 《공작왕》 테스트 시작
- 2002년 11월 텐푸 핫라인에서 1년 동안의 운명을 거쳐 아홉번째 온라인게임 출시, 서버 수량 700대 이상, 동기 접속자 수 10만 명 돌파
- 2002년 11월 상하이 이싱 사가 《잊어버린 전설》 테스트 시작
- 2002년 11월 쩌웨디지털이 《신시유지 따탕천하》 출시
- 2002년 12월 왕성이 대행으로 《웬웬젠 온라인》 테스트 시작
- 2002년 12월 “2002년 중국 온라인게임산업 조사보고서 및 온라인게임산업 세미나” 청두에서 개최