



### 특집

- 2004년 중국 온라인게임 시장조사, 분석 보고 (3)

### CHINA GAME NEWS

- 성따, 벤펑여우씨왕(边锋游戏网) 합병
- 일본과 타이완의 온라인게임업체 중국 진출
- 따론펬(大连), 동북지역 최대의 전자게임 소프트웨어기지 구축 예정
- 련방(连邦), 동시에 두 게임업체와 손잡아
- 대학생, '녹색게임' 개발

### GAME 소개

- 찬치스페(传奇世界, 전기세계)

### 법률 및 정책

- 문화부 긴급통지 : 8월 전국 온라인게임 정비



## 2004년 중국 온라인게임 시장조사, 분석 보고 (3)

### 목 차

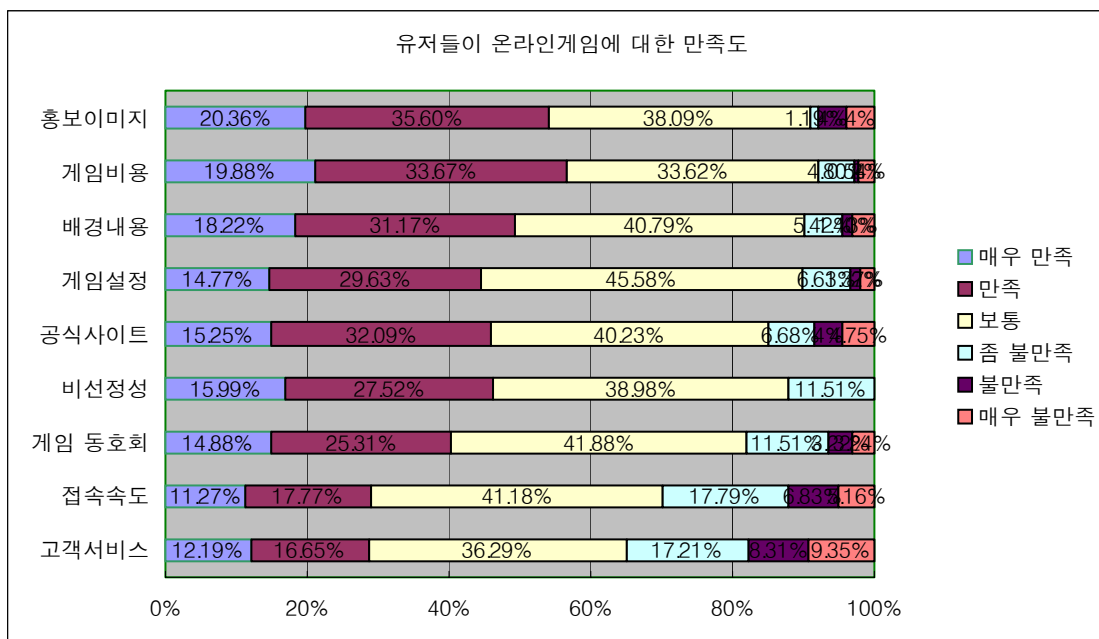
1. 중국 온라인게임 유저의 기본자료 분석
2. 중국 게임 유저의 게임에 대한 태도분석
3. 온라인게임과 운영업체에 대한 조사결과 분석

중국 최대의 온라인게임 전문사이트인 www.17173.com을 중심으로 아이단(艾端)컨설팅, <컴퓨터신문>, <컴퓨터정보신문(电脑商情报)>, <샤오쑹짜이시엔(小熊在线)>, <디엔왕팡저우(电网方舟)>등 여러 매체가 중국의 광대한 온라인게임 유저, PC방 경영자와의 직접적인 설문조사를 통하여 수집한 데이터를 근거로, 현재 중국의 온라인게임 시장의 현황을 분석했다.

### 2. 중국 게임 유저의 게임에 대한 태도분석

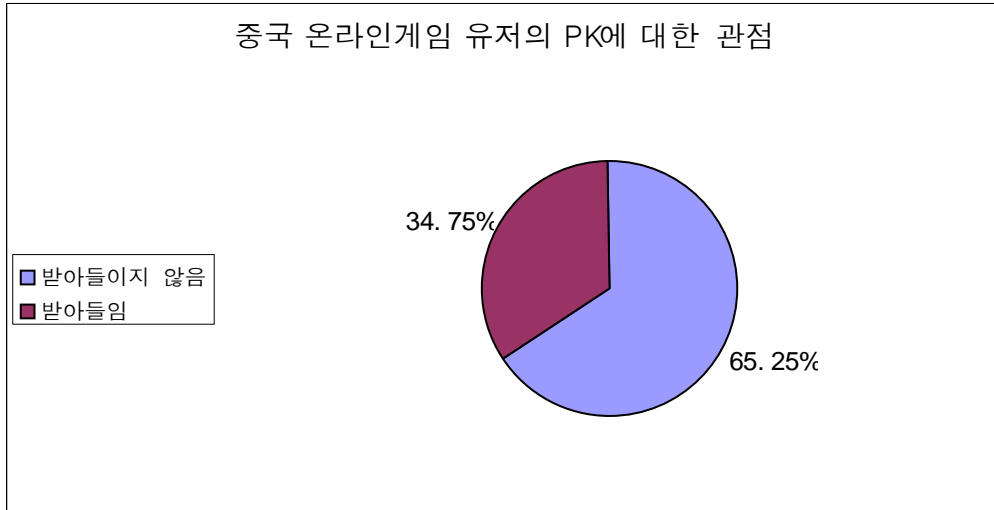
#### 1) 온라인게임에 대한 게임 유저의 만족도

중국 온라인게임 유저가 현재 가장 만족하는 부분은 광고 이미지와 게임비용, 배경 콘텐츠이다. 광고 이미지, 배경 콘텐츠, 게임 설정, 공식사이트, 선정성 여부, 게임 동호회, 접속속도와 고객센터 품질 등을 설문조사했을 때 ‘보통’이라고 대답하는 유저의 수가 대다수다. 게임비용의 경우, ‘매우 만족’과 ‘만족’이라고 대답하는 유저가 많다.



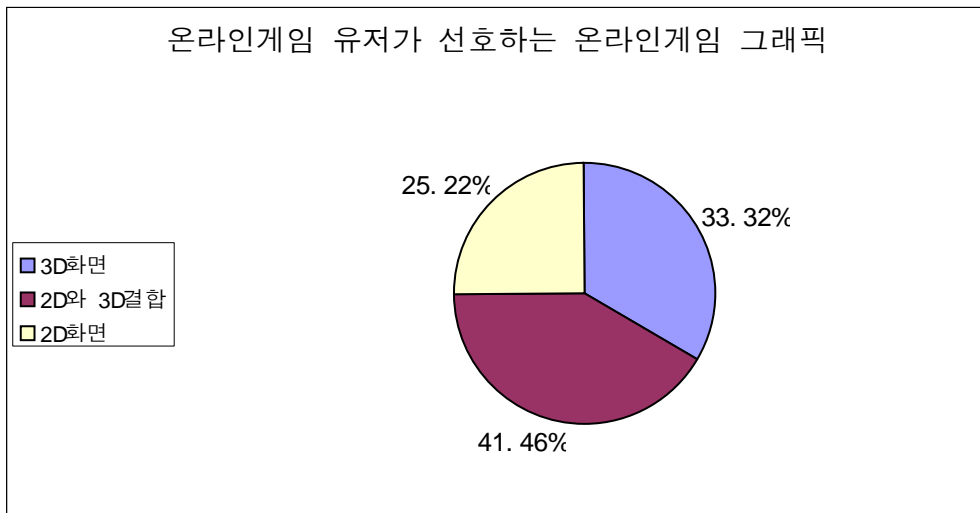
2) 온라인게임 유저의 PK에 대한 관점

65.25%의 온라인게임 유저가 PK(代练)를 받아들일 수 없다고 생각한다.



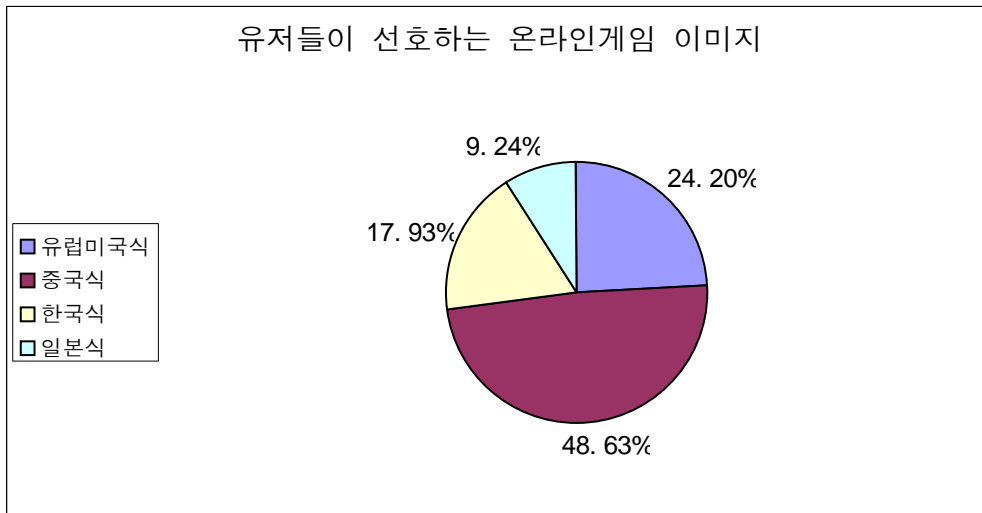
3) 온라인게임 유저가 선호하는 그래픽

중국 온라인게임 유저들은 2D와 3D가 결합된 그래픽을 가장 선호한다.



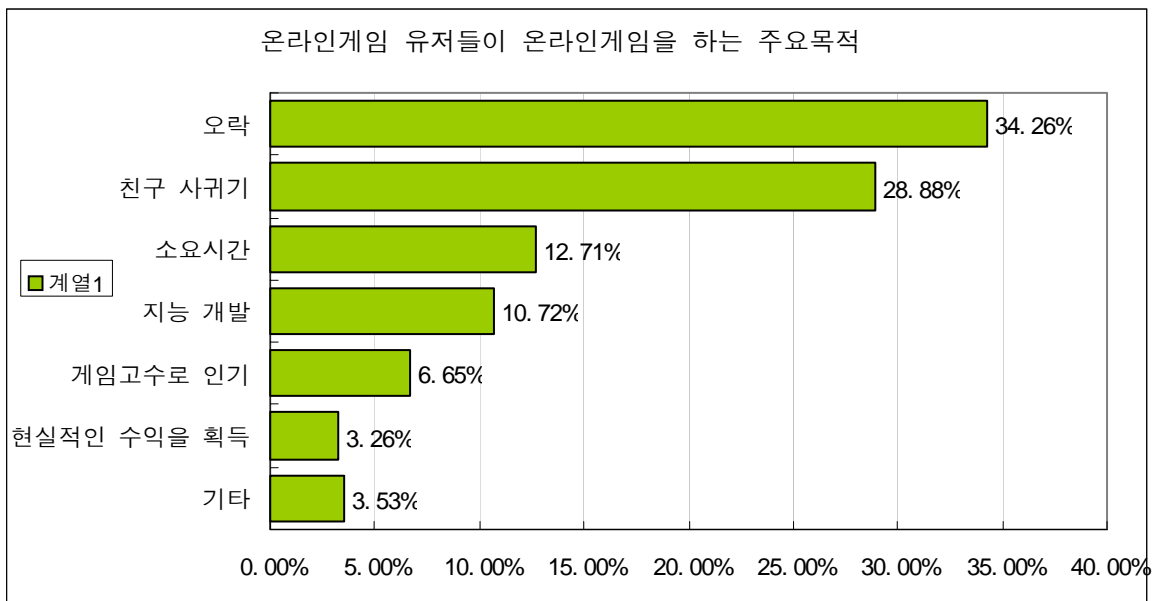
4) 게임 유저가 선호하는 온라인게임 이미지

중국 온라인게임 유저들은 중국풍과 유럽풍의 온라인게임을 가장 좋아한다.



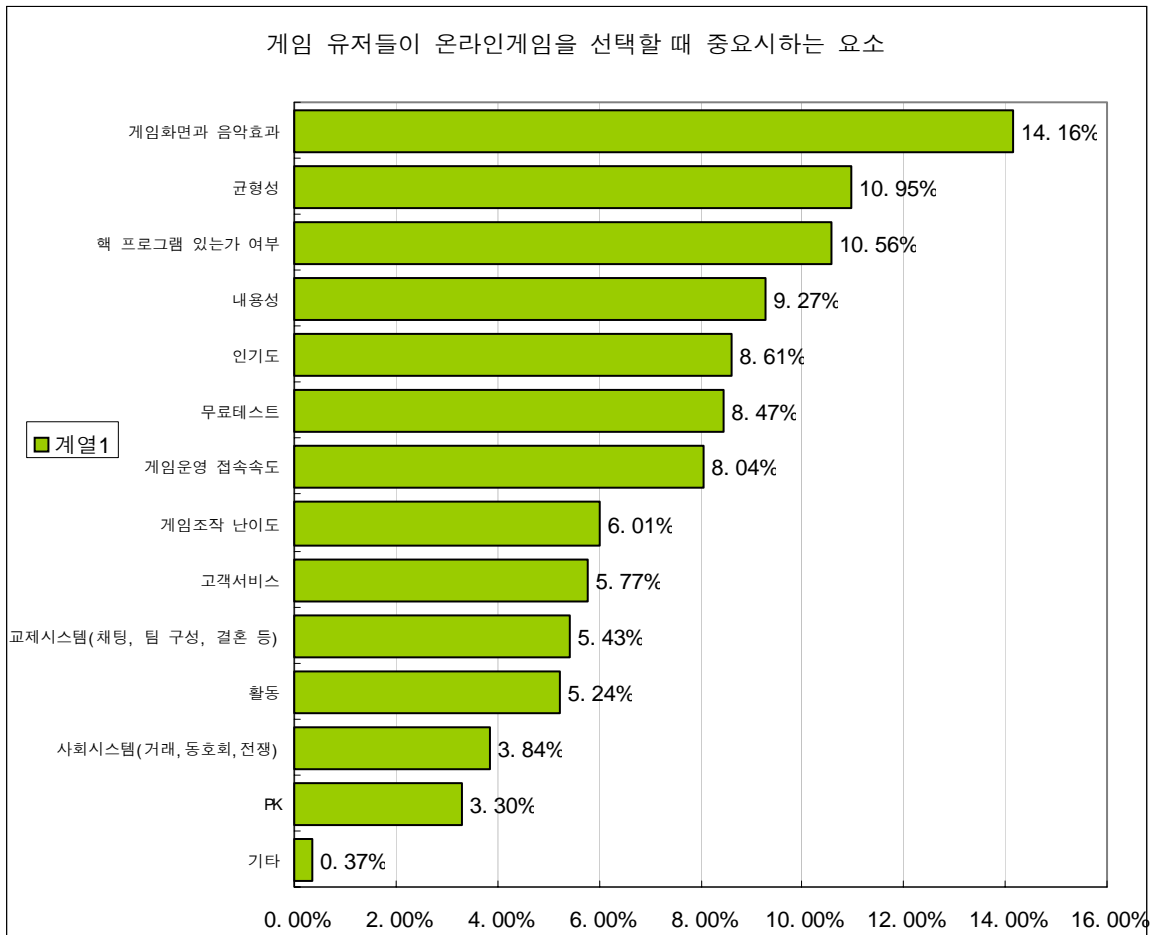
5) 온라인게임 유저들이 온라인게임을 하는 주요 목적

중국의 온라인게임 유저들이 온라인게임을 하는 주요 목적은 단순한 오락과 친구 사귀는 것, 시간을 보내기 위한 것으로 나타났고, 그 비율은 각기 34.26%, 28.88%, 12.71%인 것으로 나타났다.



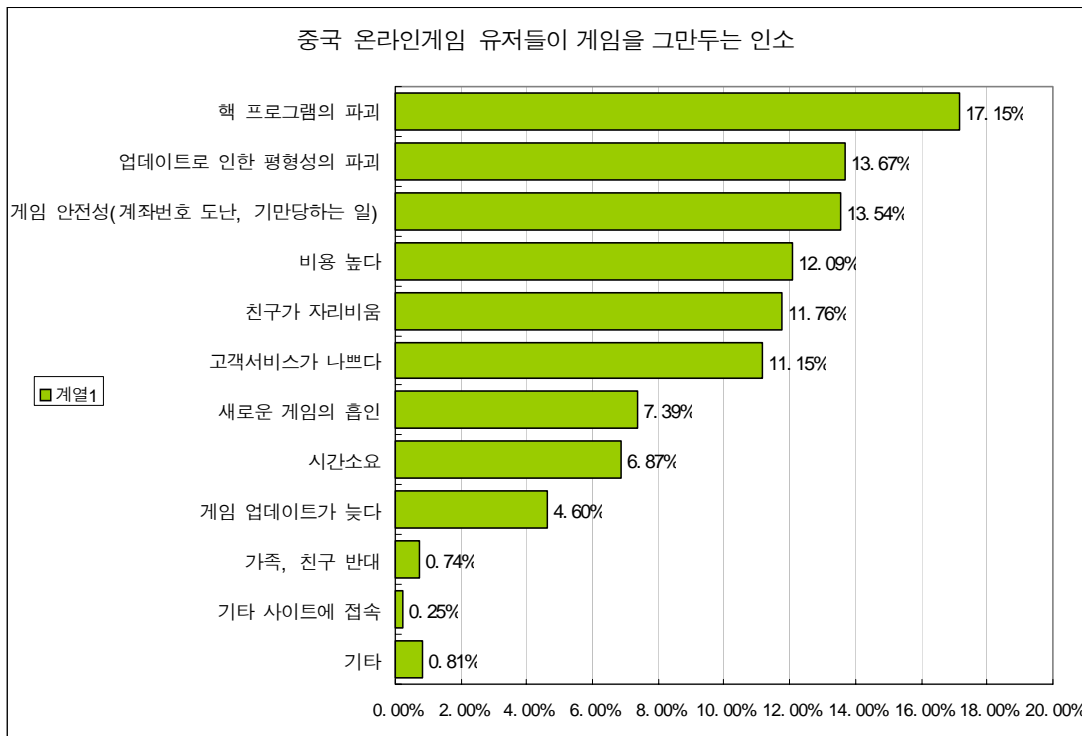
6) 게임 유저들이 온라인게임을 선택할 때 중요하게 여기는 요소

게임 유저들이 게임 선택 시 가장 중요시하는 요소로는 게임의 그래픽과 오디오 효과로 약 14.16%를 차지하고, 그 다음으로는 게임의 균형성(平衡性)으로 약 10.95%를 차지하며, 핵 프로그램이 있는가 여부를 중요시하는 유저들이 약 10.56%를 차지한다.

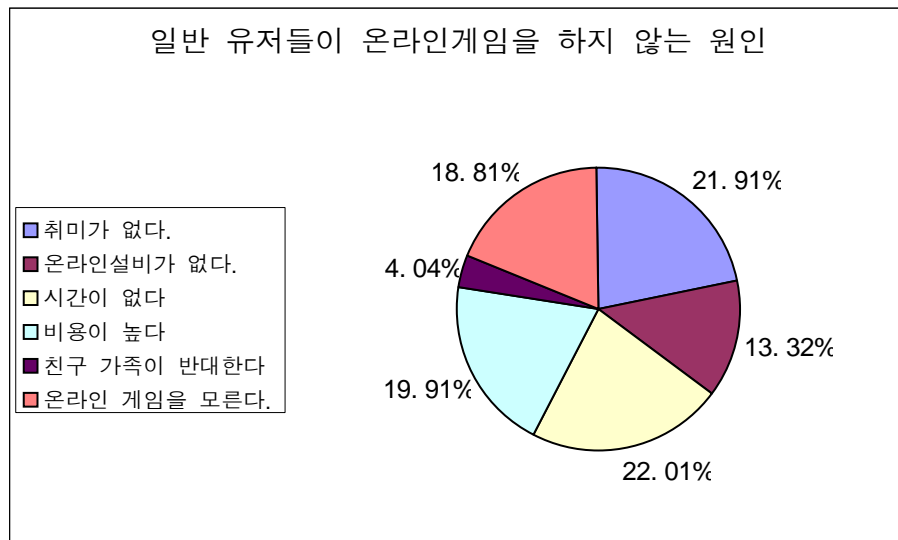


7) 게임 유저들이 게임을 중간에 그만두는 이유

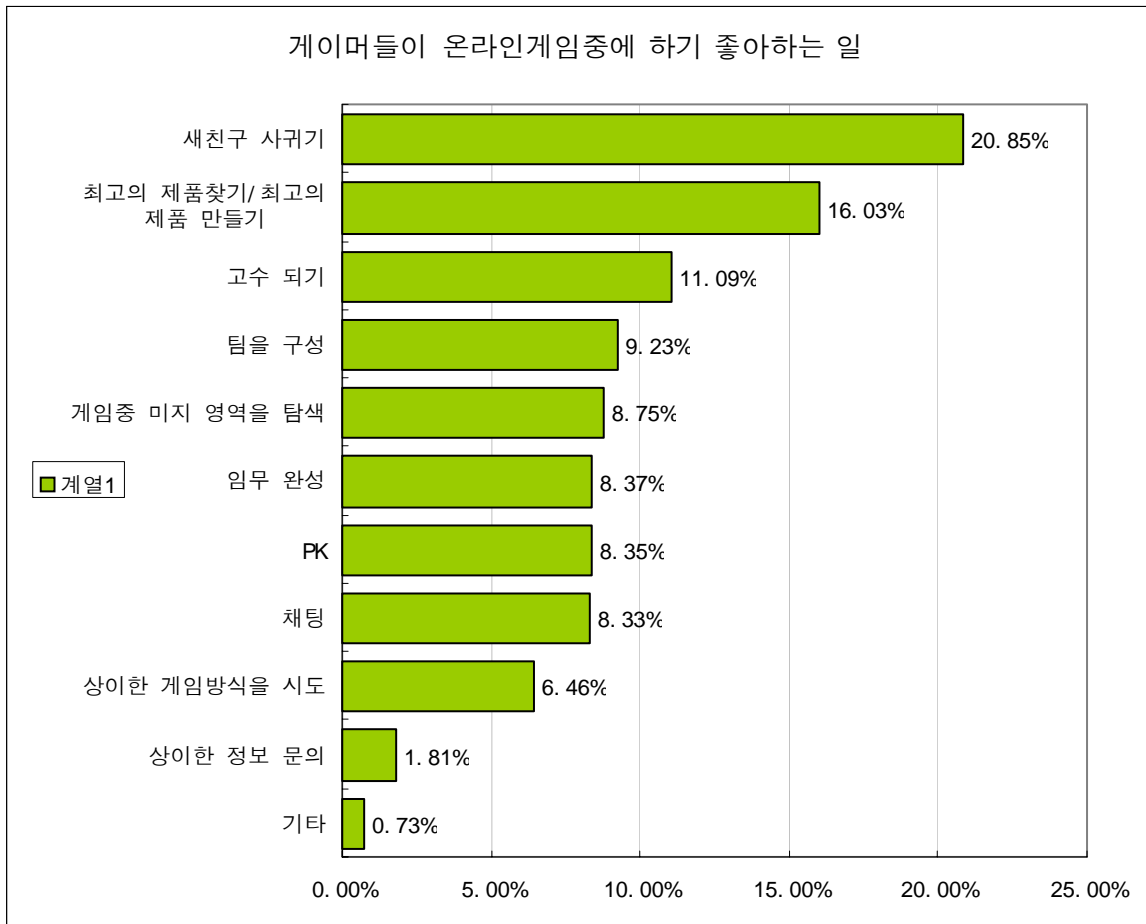
중국에서 게임 환경을 파괴하는 해킹 프로그램으로 인해 온라인게임을 그만두는 유저들이 17.15%를 차지하며, 균형 환경파괴 및 게임 보호에 대한 업그레이드 때문에 그만두는 게이머들이 13.67%와 3.54%를 차지한다.



8) 전문 게임유저를 제외한 일반 유저들이 온라인게임을 하지 않는 원인  
 일반 유저들이 온라인게임을 하지 않는 주요원인으로는 시간이 없고, 취미가 없거나 비용부담 때문이라고 나타났는데 각각 22.01%, 21.91%와 19.91%를 차지한다.

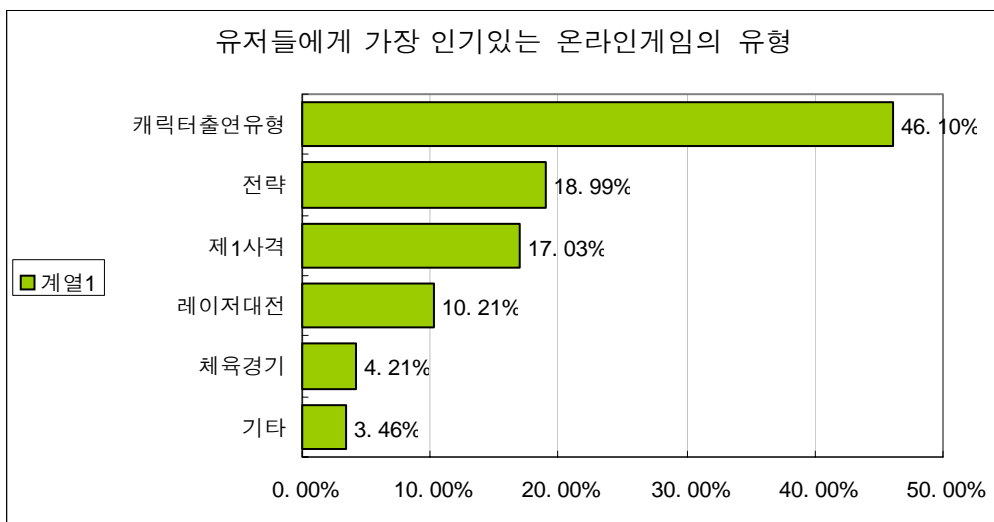


9) 유저들이 온라인게임 중에 하기 좋아하는 일  
 새로운 친구 사귀기, 흥미롭고 좋은 게임 찾고 만들기(寻找刺激, 极品), 고수되기 등이 유저들이 선호하는 것으로 나타났다.



10) 유저들에게 가장 인기 있는 온라인게임의 유형

중국의 46.10%의 유저들이 캐릭터 출연(角色扮演)유형의 게임을 가장 좋아하는 것으로, 그 다음으로 전략 게임과 제1사격 게임을 좋아하는 것으로 나타났다.



자료 : <http://17173.com> 2004-6-25

(다음호에 계속)



## 성따, 벤핑여우씨왕(边锋游戏网) 합병

성따는 2,000만 달러를 출자하여 벤핑여우씨왕(边锋游戏网)을 합병할 예정이다. 현재 캐주얼 게임은 MMORPG에 이어 방대한 시장을 확보하고 있다. 한국 게임시장의 경우, 캐주얼게임의 잠재력은 대형 온라인게임보다 훨씬 큰 것으로 보인다. 2004년 중국 대형 온라인게임시장은 이미 느린 성장추이를 보이고 있기 때문에 성따는 잠재력이 큰 캐주얼게임시장을 확장할 예정이다. 현재 국내의 중요한 캐주얼게임 서비스 제공업체로는 련중쓰찌(联众世界), 텡쑤(腾讯)과 벤핑왕이 있다. 련중은 이미 한국의 NHN회사와 합자한 상황이고, 텡쑤는 성따와 합작할 가능성이 없기 때문에 나머지 벤핑을 합병대상으로 삼았던 것으로 보인다. 성따가 캐주얼게임을 운영하게 될 경우, 캐주얼게임시장은 더욱 경쟁이 치열해질 전망이다. 보드류 캐주얼게임 사이트의 대표인 벤핑은 1999년 3월에 설립되었으며, 지금까지 총 23종에 달하는 보드게임을 운영해왔다.

성따는 국내 최대의 온라인게임 운영업체로서 그동안 주로 MMORPG 서비스를 제공해 왔다. 지난 5월 13일에 나스닥시장에 상장하여 10억 달러에 달하는 시장가치를 창조했다. 성따의 최종 목표는 '온라인 디즈니'를 구축하는 것이다. 벤핑의 경우, 2001년 12월까지 등록된 유저가 400만 명을 초과하였고, 최대 온라인 동시접속자가 8만 명에 이르는 것으로 나타났다.

최근 들어 성따가 국내 최대의 전자경기 플랫폼을 합병한다는 소문에 대하여 성따의 한 관계자는 이 일은 8월 초에 결정될 것이라고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/07/072735770.shtml>

## 일본과 타이완의 온라인게임업체 중국 진출

일본 쓰자(世嘉) 등 게임업체들이 중국 휴대폰 콘텐츠시장에 큰 관심을 가지고 있는 것으로 알려졌다. 특히 현재 중국 휴대폰게임의 미흡한 상황과 중국 게임유저들의 일본게임에 대한 호평의 기회를 이용해 휴대폰게임 영역으로 진출할 예정이다.

타이완의 따위쯔쑤(大宇资讯) 관계자는 오는 2006년 중국 온라인게임 유저는 4,500만 명으로 성장할 것으로 예상했다. 향후 휴대폰게임시장이 크게 성장할 것으로 보여 타이완 업체들도 이 시장에 관심을 나타내고 있다. 타이완 업체는 컴퓨터게임과 온라인게임의 판매와 관리의 장점을 이용하여 외국 업체들의 제품과 연구개발능력을 결합하여 대륙시장에 진출할 계획이다.

휴대폰게임은 중국 휴대폰 콘텐츠 서비스에서 가장 먼저 외자 유치를 받게 될 영역이다. 향후 국내 유저들이 어느 나라의 게임을 할 것인가가 주목된다. 일본 쓰자(世嘉)가 중국 휴대폰게임 시장 영역에 발을 들여놓으려는 것은 당연한 일이다. 메이퉁(美通)은 중국 최초의 휴대폰게임 서비스업체이다. 휴대폰게임시장은 잠재력이 큰 시장으로 휴대폰사용자의 경우, PC사용자보다 훨씬



많다. 중국은 현재 휴대폰 사용자가 3억 명에 달하는데 비하여 PC사용자는 8,000만 명에 이른다. 휴대폰게임은 향후 산업규모가 엄청난 성장을 가져오며 또한 휴대폰게임 사용자는 PC게임 유저보다 연령층이 다양할 것으로 보인다.

휴대폰 온라인게임은 현재 휴대폰에서 인터넷을 접속해서 다운받는 게임과는 다르다. 휴대폰 온라인게임은 휴대폰 단말기에 대한 성능이 높다. 예를 들면 현재 메이퇀에서 출시한 휴대폰게임 '산제환취(三界传说)'는 오직 모토로라에서 생산하는 휴대폰기기에서만 가능하다. 메이퇀 관계자는 휴대폰업체가 온라인게임에 대해 큰 관심을 보이고 있다고 했다. 현재 메이퇀은 노키아와 협력하여 휴대폰 온라인게임을 운영할 계획이다.

통신운영업체도 휴대폰 온라인게임에 대해 큰 관심을 보이고 있다. 메이퇀은 또 차이나모바일과 공동으로 휴대폰 온라인게임 운영에 관한 협의를 체결했다.

휴대폰 온라인게임의 성장이 쉬운 일만은 아니다. 휴대폰 온라인게임은 PC온라인게임과는 달리 아직 시작단계이다. 그 가운데서 산업 네트워크를 구축하는 것이 가장 어려운 점이다. 온라인게임을 개발하기 위해서는 거액의 자금을 투자해야 하는데 예를 들면 메이퇀은 게임 한 종을 개발하기 위해 수천 만 위안을 투자했다.

사용자의 휴대폰 원가도 문제점 가운데 하나다. 사용자들은 온라인게임을 하기 위해 휴대폰을 교체하는데도 일정한 시일이 걸릴 것이다. 이에 반하여 통신운영업체는 대역 업그레이드 문제도 해결해야 할 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/07/072735843.shtml>

## 따렌(大连), 동북지역 최대의 전자게임 소프트웨어기지 구축 예정

따렌은 동북지역에서 최대의 전자게임 소프트웨어기지를 구축할 예정이다. 구축기간은 약 3년으로 예상된다. 이는 중국에서 최초로 지적재산권을 보유한 전자게임 소프트웨어 생산기지일 것으로 보인다.

부지면적이 7만 평방미터에 달하는 이 기지에는 공장과 관련 장비기지가 포함되며 2억 위안을 투자하여 구축하게 된다. 이 기지가 구축되면 생산가치가 10억 위안, 수출총액도 6,000만 달러에 달할 것으로 예상된다.

이 전자게임 소프트웨어기지의 목표는 동북지역의 게임동영상 소프트웨어 업계에 기획, 솔루션 디자인, 제작, 전문인력 육성, 기술연구와 개발 등 서비스를 제공하는 것이다. 또한 외국 지명 게임회사의 대리 업무와 국내제품의 수출업무를 담당하게 된다.

따렌 디지털 엔터테인먼트 산업기지와 따렌 소프트웨어단지의 차이점은 양측에서 개발하는 소프트웨어가 다르다. 전자의 경우, 레저용 게임소프트웨어이고 후자의 경우, 공업용 기업 소프트웨어이다.

현재 게임동영상 소프트웨어에서 상위를 차지하는 한국과 일본은 중국으로 산업을 이전하는 상황이다. 따렌은 지리적으로 한국, 일본과 가까우며 또한 일본어와 한국어 인재가 많기 때문에 좋은 파트너관계를 가질 수 있을 것으로 기대된다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/07/072836012.shtml>

## 렌방(连邦), 동시에 두 게임업체와 손잡아

렌방은 2003년 무바오란젠(目标软件)과 공동으로 '아오스(傲世)'에 관한 협의를 체결한 데 이어 얼마 전 또 베이징창이잉상(北京创意鹰翔), 베이징여우씨덴핑(北京游戏巅峰)과 각기 '삐쉐칭텐(碧雪情天)', '싼뤄치웬(仙侣奇缘)' 등을 공동으로 운영하는 것에 관한 협의를 체결했다.

렌방은 이 두 게임의 판매를 책임질 것이고 베이징창이잉상, 베이징여우씨덴핑은 강력한 기술지원으로 게임개발에 종사하게 된다. 이러한 유명한 운영업체와 개발업체의 협력은 업계의 주목을 받게 될 것이다. 렌방이 운영하게 될 '삐쉐칭텐', '싼뤄치웬' 이 두 게임은 단시일 내에 공식 테스트단계에 들어서게 될 것으로 예상된다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2004-7-28/n543\\_459999.html](http://news.17173.com/content/2004-7-28/n543_459999.html)

## 대학생, '녹색게임' 개발

최근 따렌리공(大连理工)대학 학생이 개발한 '선저우우하오(神舟五号)', '따렌쯔루(大连之路)', '따화쯔웨이(大话治水)' 등 16개 녹색게임이 사이트에서 무료로 운영되고 있다.

게임을 개발한 따렌리공대학의 우춘레이(吴春雷) 학생은 현재 중국에서 유행하고 있는 컴퓨터게임은 선정적인 게임들이 대다수여서 미성년자들의 건강을 해치고 있다고 말했다. 그는 올해 초, 대학에서 개설한 '컴퓨터게임 디자인' 수업을 듣고 녹색게임에 큰 관심을 가졌다. 그는 교수의 도움을 받아 녹색게임을 개발하기 시작하여 6개월 만에 게임을 출시하였다. 그가 완성한 게임은 시간이 모두 짧은데 대체로 10분에서 2시간이 걸리는 게임이다. 그 중 '따화쯔웨이(大话治水)'는 중국지도를 배경으로 게임의 도구와 자원 등을 이용하여 유저들은 각 도시의 발전을 볼 수 있도록 디자인했다.

따렌은 중국 소프트웨어업의 중요한 기지로서 녹색게임으로 자리매김할 것으로 기대된다. 중국민족의 문화를 소개하는 녹색게임은 특히 미성년자들의 성장에 유리할 것으로 예상된다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/07/072735931.shtml>



## 환치스제(传奇世界, 전기세계)

개발사 : 성따(盛大)

퍼블리싱 : 성따(盛大)

공식사이트 : <http://wool.poptang.com>

## 1. 게임소개

옛날 대륙에 있는 명후(孟虎, 맹호), 바이구(百谷, 백고), 홍(洪, 흥) 등 3개 국가 간에는 미묘한 균형이 이루어지고 있었다.

명후(孟虎, 맹호) : 이 나라에는 천성적으로 전투에 강한 무사들이 살고 있었다. 이들은 전투를 통해 자기의 전투력을 업그레이드한다.

바이구(百谷, 백고) : 종교가 이 나라에서 지주역할을 하고 있었다. 국민들은 자연과 생명에 대한 이해력이 다른 종족들보다 뛰어났다.

홍(洪, 흥) : 이 국가의 국민들은 정신역량이 강하고 변화무쌍한 마법을 보유하고 있어 다른 종족들의 존경을 받아왔다.

수 백 년 동안 이 3개 국가의 국민들은 각자 세력을 확장하기 위해 지속적인 경쟁을 벌여왔다. 하지만 이 3개 국가는 각자 영역 안에서 장점과 약점이 있었기 때문에 이러한 경쟁은 명쾌한 결과를 가져오지 못했다.

그들은 공동의 적인 싸우런주(兽人族)가 있었다. 싸우런주의 침입을 지속적으로 받아온 이 3개국은 싸우런주의 침입을 받을 때는 항상 힘을 모아 대항하였다. 이럴 때에는 이 3개 국가는 조금의 원한도 없는 우호적인 모습만 보였다. 그래서 이 대륙에는 한 가지 속담이 있었다. 평화는 다른 전쟁을 대가로 해서 얻어온 것이라고...

바이구에는 역대로부터 전해 내려오는 종교가 있었다. 이것이 바로 '도교'이다. 천성에 가까운 이해능력으로 '도(道)'는 이 종족들에게 자연의 에너지를 얻는 능력을 키우게 했으며 자체의 생명력을 향상시켜주었다.

바이구는 과거의 전쟁 가운데서 우두머리 역할을 해본 적이 없었다. 이 나라의 국민들은 나약하고 선량한 천성으로 전투 가운데서 중립적인 역할을 해왔다. 때문에 국민들은 더욱 많은 시간을 생산과 생활에 투자하였다.

이전에 인류가 동물을 이용하는 데는 식용과 가죽과 털을 이용하는 2가지가 있었다. 바이구의 국민들은 동물들에게 인류의 지휘를 잘 듣게 하는 재주가 있어 동물을 인류의 생활, 생산, 전투에 사용하였다. 바이구의 국민들은 말을 이용하여 기사팀을 구성하였다.

기사팀의 구성은 인류의 전투력을 신속히 업그레이드했다. 이때 명후, 바이구, 흥 등 3개 국가는 공동으로 싸우려주기를 물리쳤다. 이는 인류들이 기념할만한 일이었다. 하지만 이 일로 또 화근이 생기는데...

## 2. 관련소식

‘2003년 중국 게임 산업 보고’에 따르면 ‘환치스째’는 민족게임 제1위로 또한 유저들이 가장 선호하는 게임 제4위로 선정되었다. 이번 산업조사는 설문조사의 방식으로 유명한 게임사이트와 게임매체와 게임회사 공식사이트를 통해 진행되었다. 또한 조사대상도 광범위하였는데 중국의 수천만 명에 달하는 유저, 게임유통업체, 전자출판업체, 인터넷게임출판기구, 게임연구 개발업체, 운영업체 등이 포함되었다. ‘환치스째’의 호평은 온라인게임 사상 최초로 많은 매체와 업계의 주목을 받았다.



### 문화부 긴급통지 : 8월 전국 온라인게임 정비

최근 문화부는 각 지역의 문화부서에 PC게임 《후단송신(虎胆雄心)》의 조사 처리에 관한 긴급 통지를 전달하였다. 이 게임은 세계 2차 대전 기간의 일본, 독일, 이탈리아 등 파쇼정권의 역사적 사실을 잘못 소개하였으며, 더욱 심각한 것은 분열을 크게 조장하여 역사적인 사실을 왜곡함으로써 《인터넷 온라인서비스 영업장소 관리조례》의 규정을 위반한 것이라는 것이다. 이는 문화부가 최근 시행하고 있는 PC게임 정리정돈 중의 하나이다. 지난 7월 22일에 개최된 제2차 중국 국제 네트워크 문화박람회 제2차 뉴스발표회에서, 올 8월 전국적인 불법 온라인게임에 대한 정리, 정돈계획을 발표했다.

짱신젠(张新建) 네트워크 문화박람회조직위원회 부 비서장 겸 문화부 문화시장사(文化市场司) 부 사장(副司长)은 문화부가 이미 정식으로 해외 수입 온라인게임 콘텐츠에 대한 심사를 시작했다고 밝혔다. 중국에서 온라인 또는 모바일로 전파되는 모든 해외수입게임은 문화부에 보고하여 콘텐츠 심사를 거쳐야만 정식으로 운영될 수 있다. 올 4월부터 9종의 해외수입 온라인게임이 중국 국내의 심사를 받았으나, 그 중 3종이 선정적인 장면이 있는 관계로 1차 심사를 통과하지 못했다.

자료 : 北京晚报, 2004-7-25

### < 제2차 중국 국제 온라인 문화박람회 제2차 뉴스발표 내용 >

현재 문화부는 해외수입 온라인게임 제품에 대한 콘텐츠 심사를 이미 정식으로 시작했다. 수입 게임제품의 콘텐츠심사에 관련한 위원회를 설립하고, <온라인게임 제품의 콘텐츠심사 강화에 관한 문

화부의 통지>를 전달하였다. 중국 국내에서 온라인 또는 모바일을 이용해 전파되는 모든 해외 온라인 게임제품은 반드시 문화부에 보고하여 심사를 받아야만 정식으로 운영될 수 있다고 규정했다.

올해 9월1일 전까지 관련 서류를 보충하여야 하며, 규정된 기한 내에 보고하지 않을 경우, 문화부에서는 임의의 해외 온라인게임 송출을 법에 따라 처분한다. 국내 온라인게임제품도 9월1일 전까지 문화부에 보고하여 등록해야 한다. 문화부는 8~9월에 <네트워크 문화경영허가증>을 취득하지 않은 사업성 인터넷 문화업체를 정리, 정돈하고, 콘텐츠 심사를 거치지 않은 채 운영되는 온라인게임제품에 대해 정리, 정돈한다. 특히 음란포르노 등 불법 콘텐츠를 포함한 인터넷 문화제품을 제공하는 문화업체를 철퇴시킨다. 이는 관련 PC방 정돈의 특별행동 제3단계의 주요 임무인 동시에 현재 문화부에서 음란 포르노 사이트를 배격하는 주요 조치로, 네트워크문화시장에 대한 근본적인 정비이기도 한다. 최근 문화부에서는 정보산업부에 불법게임 《후단승신(虎胆雄心)》을 운영하는 불법사이트의 폐쇄를 신청하였다.

문화부에서 제정한 온라인게임의 콘텐츠심사 절차에 따라, 온라인게임 수입업체는 우선 문화부에서 발급한 <네트워크 문화경영허가증>을 취득해야만 경영활동에 종사할 수 있다. 해외수입 온라인게임의 콘텐츠심사는 자체심사, 초보심사와 오픈베타 테스트 등 3가지 절차로 구분된다. 우선, 업체에서 관련 법률과 법규에 따라 자체심사를 진행하여 불법 금지콘텐츠가 없을 경우 문화부에 심사를 신청한다. 문화부는 전문가를 구성하여 기본심사를 진행하여 통과되면 오픈 베타 테스트를 승인한다. 문화부에서는 심사위원회의 콘텐츠 심사의견과 오픈베타 테스트 결과에 근거하여 승인 여부를 결정한다.

문화부에서는 법률, 법규가 정한 문화제품 콘텐츠에 대한 구체적인 규정에 근거하여 콘텐츠 심사기준을 엄격히 시행하고, 중국 국정에 적합하고 미성년자의 건강한 성장에 유익한 우수한 해외 온라인게임을 선택하여 도입한다. 동시에 포르노, 도박, 폭력, 우매, 미신 및 국가 안전에 해로운 불건전 콘텐츠를 포함한 온라인게임제품의 침투를 방지해야 한다. 이는 정부의 요구에 따라 온라인문화를 더욱 정화시키는 문화부의 중요한 조치이다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2004-7-25/n304\\_220589.html](http://news.17173.com/content/2004-7-25/n304_220589.html)

中国 CHINA GAME WEEKLY  자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	<b>동국대학교 중국산업경제연구소</b> <a href="http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie">http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie</a> TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
	<b>北京金碧伟业有限公司</b> <a href="http://www.jinbitech.com">http://www.jinbitech.com</a> TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062