



## 특집

- PC방 산업의 발전방향

## CHINA GAME NEWS

- 제2회 차이나 조이(China joy) 10월 5일 상하이에서 개막
- 차이나 조이에서 본 전자게임의 3대 발전추이
- 게임공정위원회, 주요 게임이론 연구키로
- 상하이, 인터넷게임 산업의 우위 차지
- 왕룡 <영웅우디 (英雄无敌 영웅무적)> 2005년 말 출시 예정
- 스퀘어 에닉스와 남코, 중국 본토 게임시장 개척 의지
- PC방 업계 매년 국가 공헌도 적어도 150억 위안

## GAME 소개

- 헬로 키티 네트워크 게임, 금년 내 출시

## 법률 및 정책

- 논평 : 누가 인터넷게임 산업을 관리할 것인가?
- 민족 온라인게임 추진을 위한 정부의 관련조치
- 온라인 해적판 방지를 위한 새로운 법률 출시

## PC방 산업의 발전방향

최근 소식에 따르면, 지난해 전국 체인 PC방의 설립자격을 가진 10개 기업 중 5개 업체가 정식허가를 받았고, 나머지 5개 업체는 시장을 포기할 수도 있다고 한다. 시장전망이 컸던 PC방 산업은 현재 시장생존과 정부의 정돈 사업 사이에서 균형점을 찾고자 고심하고 있다. 그러나 긍정적인 점은 PC방 산업의 시장공간은 여전히 거대하다는 것이다.

지난 해 문화부는 10개 업체에 설립허가를 해주었으나, 이들 업체가 반드시 1년 이내에 20개 이상의 직속 영업점을 설립해야만 정식허가증을 내준다는 조건이었다. 1년이 지난 현재 국가 문화부의 정식 <인터넷문화경영 허가증> 자격을 받은 업체는 5개로, 차이나유니콤, 루이더짜이센(瑞得在线), 중칭왕뤄자위안(中青网络家园, 중칭온라인정원), 쉰우황왕뤄(首创网络, 최초온라인), 창청관따이(长城宽带)이다. 중뤄이스쿵(中绿时空), 차이나수즈투쑤관(中国数字图书馆, 차이나디지털도서관), 야랜뎬신(亚联电讯, 야랜전신), 차이나문물신식자문센터(中国文物信息咨询中心)과 중뎬화통(中电华通)은 요구 조건에 도달하지 못해 지금까지 정식허가증을 받지 못하고 있다.

당시 많은 업체들이 체인 PC방 허가를 받기 위해 경쟁을 벌였다. 그 당시 업체들은 눈앞의 이익만을 추구하고, 특히 체인 PC방 시장에서의 우위를 차지하는 데에만 힘을 기울여 정부가 요구한 체인 PC방 설립 조건에 맞지 않았다. 정부의 요구사항은 자금부족이나 시장경영 전망이 낙관적이지 못한 업체는 수시로 퇴출될 수 있음을 보여주는 것이다. 현재 어렵게 정식허가증을 받은 업체들도 취득자격의 역할을 충분히 발휘하지 못하고 있는 실정이다. 여러 차례의 국가 PC방 사업 정돈 이후에도 많은 업체가 시장에서 이익을 얻지 못하고 있다. 그들은 자의든 타의든 퇴출될 상황에 놓여 있다.

실제로 기타 PC방의 반응도 위 상황과 같다. PC방 업주를 상대로 한 설문조사에 따르면, 국가가 PC방 산업에 대한 정리 정돈을 강화한 이후, PC방 산업의 진입이 갈수록 어려워지고, 경쟁도 날로 치열해졌다. 또 미성년자의 PC방 출입금지, 영업시간 제한 등의 정책실시가 PC방 업주들을 경영 곤란에 빠지게 하였다. PC방 산업은 이미 발전 저조기에 직면하였다.

CNNIC 중국인터넷신식정보센터의 최근 조사에 따르면, 중국 내 네티즌 수는 7,800만 명을 초과하였으나, 인터넷 접속 컴퓨터의 수량은 단지 2,572대에 불과하다고 한다. 현재 PC방이 양측의 거대한 차이를 보충하고 있다. 통계에 따르면, 현재 중국에 약 12만 개의 PC방이 있으며, 약 60%의 네티즌이 PC방을 이용하는 것으로 나타났다.

## &lt;중국 PC방 산업의 발전 형태&gt;

### 소형 PC방(小网吧)

1999년-2001년 운영되기 시작하였다. 이런 규모의 PC방은 관리가 규범화되지 못하였기 때문에 주로 산만하고 문란하며 수준이 떨어진 것으로 표현된다. 이러한 상황은 PC방이라는 서비스 장소가 최초로 나타나기 시작할 때 업주의 목적은 단순하고, 정부의 관리 부족으로 인해 초래되었다. 현재 이런 PC방은 주로 중국 내 중소 도시와 정부의 관리·감독이 엄격하지 않은 지역에 존재하고 있다.

### 비준 PC방(准网吧)

2001년-2004년까지 성행하였다. 이러한 PC방은 환경과 규모로 볼 때, 소형 PC방에 비해 크게 바뀌었다. 규모가 커졌고 관리가 상대적으로 전문화되었으며, 인터넷 환경에 적합하게 된 것이다. 이런 PC방은 주로 대학가 부근과 인터넷 사용자들이 밀집한 성시에 분포되어 있었다. 주요 사용자는 대학생과 직장인들로 게임을 즐기거나 인터넷 서핑을 하는데 이용되었다.

### 개념 PC방(概念网吧)

2003년 이후 운영되기 시작한 종합적 PC방이다. 이러한 PC방은 단순한 의미로 그 정의를 내릴 수 없을 정도이다. 이들은 커피숍, PC방, 다기능 룸, 디지털 영화 등이 포함된 전천후 디지털 엔터테인먼트 장소라고 할 수 있다. 동시에 IT업계의 소프트웨어, 하드웨어의 전시창구이고, 인터넷 경기의 전문 무대이기도 한 것으로, PC방 성능의 다원화가 이루어졌다.

PC방 산업의 년 생산액은 이미 4억을 넘어섰고, 종사자가 100만에 달하는 방대한 산업으로 중국에서는 이미 통신업체, 컴퓨터 생산업체, 게임 제조업체 등 일련의 산업발전을 이끌어 내고 있으며, 중국 인터넷 산업발전의 중요한 촉진제이기도 하다.

그러나 PC방 산업이 지나치게 빠른 속도로 발전하여 PC방이 폭증하고, 관리 감독의 부족으로 인해 소형 PC방, 불법 PC방이 범람하고, PC방 업주의 불법 경영과 불량 콘텐츠 서비스 등의 현상이 연이어 발생하였다. 온라인게임의 발전에 이어 많은 사회 문제도 잇따랐다.

2002년 국무원에서 <인터넷접속 서비스장소 관리조례>를 발표하여 문화부 등 관련부문에서 PC방 사업에 대한 정리 정돈 사업에 주력하기 시작하였다. 특히 올해 2월부터 8월까지 국가 관련 부문은 공동으로 전국의 인터넷접속 서비스장소에 대해 전문적인 정돈사업을 전개하였다.

연이어 실시된 정돈사업은 PC방 산업 전체에 영향을 주었다. 조사한 PC방 중 월 평균수익이 3,000위안 이하가 54.81%를 차지하였고, 60.65%의 PC방 업주는 정부부문의 관리에 불만을 표시하였다. 현재 PC방 경영방식은 국가 주도로 이루어진다고 할 수 있다. 상하이의 모회사 책임자는 '미래의 PC방 산업은 기술상의 돌파구를 찾아 새로운 전자유통 플랫폼을 구축해야 한다.'고 말했다.

사실 현재 PC방 산업에 대한 국가의 정책방향은 아주 확고하다. 한편으로는 규범화를 외치고, 또 한편으로는 시장 흐름에 맞게 체인 PC방 라인을 구축하고 발전시키는 것이다. 이러한 정책의 방향 아래 미래의 PC방 산업은 다음과 같은 발전추세를 보이게 된다.

1. 정규 PC방 경영환경의 일정한 변화를 가져왔다. PC방 설립과 소프트웨어 경영에 대한 국가의 기준이 날로 분명해지고, 관리 감독이 강화되는데 이어 많은 PC방은 도태될 것이다. PC방 산업의 경쟁질서가 갈수록 규범화 되어, 제품의 신용에 따른 환경서비스 등 정상운영 PC방의 경영환경이 점차 개선되고, 혼란한 시장 환경이 점차 바뀌게 될 것이다.

2. 체인 PC방의 시장비율이 점차적으로 확대되었다. 현재 일부 업체는 이미 전국 또는 성내 체인 PC방 경영자격을 취득하였다. 이런 업체가 직접경영 혹은 가맹방식으로 시장비율을 확대하는 속도는 만족스럽지 못하나, 체인경영이 날로 발달하고 있다. 체인시스템 중 각 가맹점이 브랜드의 우수한 관리능력과 정보교류의 지원능력, 풍부한 콘텐츠 유형과 고효율 기술 및 강력한 온라인 판매수단의 경영확대를 공유하여, 영업성을 강화하여 경영이윤을 높인다.

3. PC방이 온라인게임과 접목을 이루게 된다. PC방이 출시되기 전, 컴퓨터와 게임은 갈라놓을 수 없었다. PC방이 출시된 후, 게임은 PC방과 밀접한 연관을 형성하였다.

4. PC방을 각 유형의 부가가치 서비스와 통일시켜 종합성 접속기구로 전환시키는 것이다. 몇 년 전에는 통신 운영업체를 통해 민간 PC방에 터미널을 서비스하는 것이 중국 PC방의 특징이었다. <인터넷접속 서비스장소 관리법>이 출시된 후, 체인경영의 추이로 발전하였고, 배후의 통신 운영업체가 이미 무대에 등장하기 시작하였으며, 브랜드체인의 실시는 혼잡한 PC방 산업에 변화를 가져왔다. 또 자체의 자원을 높은 효율로 이용되게 하였다.

정책의 지지나 시장 발전으로 볼 때, PC방 시장은 다시 한 차례의 재정비 상황에 직면하게 되었고, 규범화와 브랜드가 미래의 PC방 발전방향의 새로운 구도를 형성하게 될 것이다.

현재 일부 업체에서 PC방의 새로운 구조를 기준으로 한 연구업무를 진행하고 있다. 상하이 의 한 회사는 전자 유통을 이용하여 상류, 하류의 자원을 조정하는 플랫폼을 연구 개발하여 새로운 산업라인의 관련기술을 구축하였다고 한다. 소식통에 따르면, 이 플랫폼은 엔터테인먼트, 연동, 커뮤니케이션을 하나로 묶은 것으로, 우선 상류 콘텐츠 제공업체의 디지털 판권보호 방안을 해결하였고, 콘텐츠 해적판이 PC방에 범람하는 현상을 일정량 막았으며, PC방 콘텐츠의 정식화를 추진했다고 한다. 다음으로 선진적인 국제 비용이념을 바탕으로, PC방 터미널과의 대칭접속을 통하여 PC방 경영자에게 창조적인 경영방식을 제공하고, PC방 업주는 전통적인 장소경영을 바탕으로 한 콘텐츠 경영자로 전환하게 한다. 동시에 정부는 이 플랫폼을 이용하여 PC방의 콘텐츠에 대하여 전면적인 계획과 관리를 실시하고, 더불어 콘텐츠의 터미널 상황에 대하여 시간 테스트와 데이터 수집을 진행할 수 있다.

PC방 산업이 건강하게 발전하려면 반드시 업계의 상·하위 산업이 연합하여 PC방 산업에 선진 콘텐츠와 창조적인 운영 모델을 제공하여, 건강하고 지속적으로 발전할 수 있는 전체 산업라인을 구축해야 한다. 기술 발전을 통한 생존 방식은 오늘날 PC방들이 추구해야 할 핵심사항이다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=80&lm=lswb>

제2회 차이나 조이(China joy) 10월 5일 상하이에서 개막



개막식



관계자들의 입장 모습

출처 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100551677.shtml>

제2회 China joy 전시회가 10월 5일 상하이 신국제박람센터에서 개최되었다. 주최위원회는 5일 오전 기자회견을 열어 각 매체에 전시회의 관련 상황을 보고했다. 신문출판총서의 커우쑤위(寇晓伟) 부사장, 국가관권국 왕즈창(王自强) 사장 등 정부 관리와 게임공정위원회(游戏工委)의 쉐밍칭(谢明清) 이사장, 청소년 인터넷협회의 하우쌍홍(郝向宏) 비서장 등 업계 인사들이 기자회견에 참석했다.

또 전시회에 참여한 국내외 주요 기업대표가 기자회견에 참석하였다. ESA협회주석 Lowenstein, IESA 및 Atari Inc의 이사주석 Bruno Bonnell, CESA이사, NAMCO의 부사장 猿川昭义, EA의 아세아담당 사장 Niermann, 지우청의 이사장 주전(朱骏), 광통의 이사장 양징(杨京) 및 각계의 기자 수십 명이 참석하였다.

회견에서 신문출판총서의 커우쑤위 부사장은 이번 전시회는 2가지 특징이 있다고 밝혔다. 첫째, 제1회 전시회에 참석하였던 사람들은 중국 자체제작게임이 매우 적다는 것을 느낀데 반해, 이번 전시회는 많은 중국 국산 게임이 주역역할을 담당해서 양적뿐만 아니라 질적으로도 발전하여 상당한 제품이 전시회에서 눈길을 끌었다. 개인적으로 이번 전시회는 중국 민족게임의 본격적인 시동을 의미한다고 본다고 말했다.

둘째, 국제화로써, 전시된 해외업체와 제품뿐 만아니라 전시회에 참석하지 않은 기타 해외제품에도 눈길을 돌려야 한다고 강조하였다. 즉 전시회에 참석하지는 않았으나, 해외 유명 게임업체 대부분이 대표를 파견하여 이번 전시회에 참석하였다. 우리는 더욱 많은 해외 게임업체가 이번 전시회를 계기로 다음 번 전시회에 직접 참여할 수 있기를 기대한다고 부사장은 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100651767.shtml>

## 차이나 조이에서 본 전자게임의 3대 발전추이

최근에 개최된 제2회 차이나 조이는 게임 산업의 전문종사자를 상대로 하였으나, 적지 않은 게이머가 몰려와 2만평이 넘는 전시회장이 인산인해를 이루었다. 최고수준의 국제화된 전시회는 게이머들에게 3D그래픽, 다양한 주제, 민족특색이 있는 콘텐츠 등 3대 전자게임의 발전추이를 보였다.

### 3D그래픽

칼라 화면 핸드폰이 유행하고 흑백 화면 핸드폰이 도태되듯이, 화면이 얼마나 생동적이고 화려한가 하는 것은 전자게임 기술과 예술이 완벽하게 접목을 이루었는가 하는 것의 판단기준이 되었다. 즉 3D그래픽은 입체적 시각효과를 구현하는 것으로 게임개발사가 더욱 많은 시간과 높은 원가를 들여 첨단 개발을 진행하는 이유이기도 하다. 최근에 락시우청쓰(第九城市)에서 오픈 베타한 <모셔우쓰지(魔兽世界)>와 시나(sina)가 지속적인 홍보를 진행하는 <리니지2(天堂2)>는 현재 게이머들에 최고 인기를 받고 있는 3D게임이다. 지우청에서는 또 <모셔우쓰지>게임의 개발사 빠오쉐엔터테인먼트(暴雪娱乐) 이사장을 초빙하여 3D게임의 무한한 신비로움에 대한 현장해설을 진행하였다. 시나 전시장 앞에는 클라이언트 CD를 취득하러 온 유저들로 줄을 이루었다.

### 주제의 다양화

최근 2년간 중국에서 온라인게임이 매우 인기를 높인데, 온라인게임도 전자게임 중의 한 가지이다. 이번 전시회에 참여한 일부 해외 업체에서 출시한 게임 주제는 PS2, PC, N-Gage, XBOX를 포함하여, 컴퓨터뿐만 아니라 TV화면 또는 대형 게임기의 스크린을 통하여 게임을 즐길 수 있는 기술 시스템을 각자 가지고 있다. 미국의 EA사를 예로 들면, EA사에서 출시한 PS2판 <황핀앤2(黄金眼2)>, PC판 <마오늬(猫女)>, N-Gane판 <FIFA05>와 XBOX판 <NFL 간란취우(NFL橄榄球)>등 게임의 콘텐츠가 영화, 또는 스포츠 경기에 관련되어 있어, 온라인 게임을 위한 독특한 중국 시장에 새로운 영역을 개척하였다.

### 콘텐츠의 민족 특색화

한국게임에 대한 운영비용이 갈수록 높아지는 상황에서, 자체개발은 국내 온라인게임회사 발전방향의 주요점이 되었다. 특히 진산소프트웨어(金山软件)는 '민족적인 것이 바로 국제적인 것.'이라는 구호를 전시장의 무대에 밝혔다. 이 회사에서 출시한 새로운 게임 <평선방(封神榜)>의 주제는 '평선앤이(封神演义)' 스토리를 배경으로 하고 있다. 영화 <스맨마이푸(十面埋伏)>의 동명어음으로 개편한 온라인게임 전시장에는 줄곧 영화의 삽입음악을 방송하였다. 참대나무 숲을 배경으로 한 무협장면도 게임에 이용되었다. 지우청에서 자체개발하여 출시한 새로운 게임 <콰이러시여우(快乐西游)>는 왕이(周易)의 <따화시여우(大话西游)>와 경쟁을 벌이게 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100651819.shtml>

게임공정위원회, 주요 게임이론 연구기로

2004년 10월 4일, 년 1회 개최되는 '차이나 조이' 상해 개막식에서 정부 부문과 업계 협회, 게임사 등에서 11명의 대표단을 구성하여 강연회를 가졌다. 2004년은 중국 게임 산업 최고의 한 해로, 올해에만 중국 본토 시장에 60여종의 새로운 게임 상품이 출시되었다. 업계는 앞으로 3년 이내에 중국시장이 일본, 한국, 미국을 추월하는 세계 최대의 인터넷 게임시장을 이룰 것으로 예측했다.

그러나 4일 오후의 평론에서, 게임공정위원회는 "중국 인터넷 게임 대약진"에 대해 우려를 나타냈다. 상품의 종류가 많고, 참여 업체 수도 많지만 결코 좋은 일만은 아니다. 게임 산업의 문제는 더욱 현저하게 드러나기 시작했으며 발전과 동시에 위기가 오고 있다.

게임공정위원회는 오늘날의 문제는 결국 상품의 동질화 경쟁과 게임의 참신함 부족, 질적 변화의 부족으로부터 발생했다고 밝혔다. 어떤 때에는 몇 십 개의 게임이 몇 개의 게임에도, 심지어는 한 개의 게임에도 못 미치는 품질을 가지고 있다. 게임의 설계에도 기능장애가 발생했다. 채팅이나 설비가 게임 체험의 주류가 되었고, 게임시장이 커졌다고 해도 게임이 실제로 변화시키는 유저의 수는 매우 적다. 상품에 의존하여 시장을 이끄는 방식은 이제 막바지에 이르렀다고 할 수 있다.

게임 업계의 겉치레와 경솔함으로 사회에 대한 입장만 난처해 졌다. 게임공정위원회는 게임 업계가 종종 성따와 지우청식의 상품에 의지하여 발전하는 것만을 중요시 하면서 인터넷게임 산업과 관련된 기초 이론 연구에는 소홀히 해왔다고 밝혔다. 이어 중국은 기초연구를 통한 지도 및 상품 가격선도, 지식 전달의 기능을 가진 게임 경제학, 게임 정치학, 게임 사회학 어느 것도 이루어 지지 않았다고 말했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100551669.shtml>

## 상하이, 인터넷게임 산업의 우위 차지

상해의 인터넷게임 출판 산업은 이미 전국의 약 70%의 시장 점유율을 가지고 인터넷게임 산업의 상위를 차지하고 있다. 상해의 인터넷게임 산업은 국산상표 개발에도 힘을 쏟아 왔다. 현재, 상해에서 인터넷게임 운영에 종사하는 기업은 약 20여개로 그 중 지우청과, 성따는 이미 인터넷 출판 허가증을 취득하여 국내 최대의 양대 인터넷게임 업체가 되었다.

상해에서 현재 운영 중에 있는 업체와 앞으로 운영할 인터넷게임 업체 수는 30종을 넘는다. 2억 2천만 명이 넘는 사용자를 보유하고 있고, 평균 동시 접속자 수가 100만 명을 넘는다. 2003년 상해 인터넷게임 매출 수익은 약 13억 위안에 달했으며, 순수익은 6억 위안에 이르렀다. 2002년에 비해 각각 약 200%와 250%의 성장률을 보였다. 동시에 통신, IT, 매체 및 전통 출판 분야에서도 150억 위안의 관련 수익을 올렸다. 2003년 중국의 10대 게임 중 6개가 상해에 운영업체를 두고 있다. 경제조사연구에 따르면, 7년 이내에 게임업계는 매년 20%~30%의 신장률을 보일 것이며, 2010년에는 영업 수입이 50억 위안 이상에 달할 것으로 예측했다.

전문가의 분석에 따르면, 상해의 인터넷게임 산업의 고속발전으로 얻게 되는 가장 주요한 것

이 양호한 외부 환경이다. 시정부는 정보산업에 대해 관심을 기울여 국내의 인터넷게임 출판을 포함한 정보기업에 대한 업종 등록, 투자, 환경관리 등의 방면에 많은 지원을 하고 있다. 상해시 정부는 올해 관련 업계의 개발도구 구입에 3천억 위안을 투자하여 산업의 육성, 발전을 도모하고 있다. 인터넷게임 출판은 이미 상류로부터 영세한 업체에 이르기까지 게임 상품 연구개발을 진행하여 관련 산업 발전의 극대화를 이루었다.

하지만 반드시 지켜보아야 할 것은 지금의 인터넷게임 산업은 아직도 걸음마 단계에 있으며, 현재 게임 상품의 주요점이 모두 비슷하다는 것이다. 운영되고 있는 게임의 60% 이상이 한국 게임이며, 운영 실적이 가장 좋은 성따, 지우청, 광통 이 3대 운영사의 주요 상품 역시 한국 제품이다. 국가 신문출판총서는 올해부터 4년 동안 100개의 국산게임 개발에 돌입했음을 제2회 차이나 조이에서 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100351535.shtml>

### 왕룡 <영웅우디 (英雄无敌 영웅무적)> 2005년 말 출시 예정

차이나 조이에서 중국의 왕룡사와 프랑스의 게임업체 유비소프트(UBISOFT)는 <영웅우디OL (英雄无敌OL 영웅무적 온라인)>의 개발권의 계약 서명 및 테이프 커팅 행사를 통해 성대한 합작 체결 기자 회견을 가짐으로써 ‘영웅우디’ 개발 단계에 돌입하였다.

이 자리에는 신문출판총서 전자출판관리사의 부사장 쉰샤오웨이(寇晓伟 구효위), 유비소프트의 아시아 지역 총지배인 샘 스티워드(Sam Stewart), 유비소프트의 상해지부 총감독 장쯔밍(张志明 장지명), 왕룡사의 이사장 류더쥬(刘德建 유덕건), 왕룡사의 부총재 류루위안(刘路远 유로원) 과 많은 신문 기자들이 참석했다.



이 발표회에서 두 업체는 이번 합작에 대한 상당한 자신감을 드러냈다. 2005년 말 <영웅우디>의 개발을 마칠 것이라고 발표했다. 이번 합작은 중국 온라인게임 시장이 이미 성숙했음을 보여주는 것으로, 게임 개발 방면에서 해외와의 연결의 시작이며 국제적인 합작 단계에 진입했다고 할 수 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100751904.shtml>

## 스퀘어 에닉스와 남코, 중국 본토 게임시장 개척 의지

지난 10월 5일 상하이에서 열린 차이나 조이에서 '스퀘어 에닉스' 측은 중국 본토의 게임시장에 전력을 다해 진출할 것이라고 발표했다. 올해 4월 '중국은 가장 중요한 게임시장중의 하나'라고 언급한 적이 있다. 머지않아 본토의 게임 시장은 대전 게임, 모바일 게임 등의 부분에서 세계 제일의 게임시장이 될 것이라고 관계자는 말했다. 스퀘어 에닉스사는 적극적으로 게임시장에 진입할 것이며, 이미 안정된 단계에 이르렀다고 밝혔다.

앞으로 스퀘어 에닉스는 기술방면에서 더 업그레이드 하여, 중국 본토의 출판과 영화, 게임 등의 다양한 영역에서 인재를 배양하고, 중국 본래의 상품을 만드는데 주력할 것이다.

스퀘어 에닉스사에 이어, 남코 측 역시 중국 본토의 거대한 시장의 발전 가능성을 제시하였다. 최근 중국 시장의 점차적인 개방이래, 각종 대형 게임업체들이 이 지역에 진출하기 시작했는데, 이는 중요한 현상으로 그 문제점 또한 적지 않은 것이 사실이다. 특히 최근 컴퓨터, 가정용 게임기, 모바일 게임기 등 개인용 소프트웨어가 갈수록 발전해 감에 따라, 게임의 개발 원가 역시 상대적으로 갈수록 높아지는 문제점이 발생했다고 남코의 관계자는 밝혔다.

이에 대해, 4가지 조치사항을 내놓았다. 먼저, 게임은 국제성을 가지고서 대상을 개발하는 동시에 플랫폼 작품을 뛰어 넘는 작품을 시장에 내놓아 갈수록 높아지는 원가의 개발을 이루어낸다. 그 다음은 바로 같은 내용의 목표에서 진일보한 인터넷화 설계로, 인터넷판은 게임의 더 많은 발전성과 더 오랜 연속성을 가지고 올 것이다. 이 외에, 동일한 이동전화 게임 플랫폼에 대응하는 작품을 내놓아 시장의 확대를 도모한다. 또 다양한 게임 부속품을 제작하여 부수적으로 이용한다. 이러한 방법은 각종 유형의 게임에 적용할 수 있다.

하지만 위에서 언급한 몇 가지 사항은 반드시 게임이 허가를 받아 판매의 성공을 이룬 기초 위에서 철저한 시장조사와 유저들의 취향을 연구하여 이루어져야 하며, 업계의 시장 유행 변화에 대한 상당한 관찰력과 판단성이 요구된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100751881.shtml>

## PC방 업계 매년 국가 공헌도 적어도 150억 위안

많은 사람들은 PC방을 운영하면 많은 돈을 벌 수 있다고 생각한다. 그러나 <전국 PC방 생존상황 조사보고>의 통계에 따르면 현재 PC방은 이미 저소득 산업으로 전락했다. 조사에 따르면, 국내 PC방은 '한 시간당 1위안의 수입을 올리고 있다'가 20%를 차지, 1~2위안의 수입은 67%, 2위안 이상의 수입은 13%에 이르렀다. PC방의 매월 이윤은 3,000위안 이하 : 50%, 3,000~5,000위안 : 24%, 5,000~10,000위안 : 10%로 설비의 감가상각을 고려하더라도 대다수의 PC방이 적은 소득으로 생존하고 있음을 알 수 있으며 상황이 옛날로 돌아가기는 힘들어 보인다.

보고서에서는 전국 10대 체인 PC방 경영 기업 중, 절반에 해당하는 업체가 이미 정체기에 빠져 들었으며, 단일운영 PC방중 80%가 침체기에 놓여 있다고 했다.

PC방, 91만 명의 취업을 해결

중국 청소년네트워크협회에서 최근 완성한 <전국 PC방 생존상황 조사보고>에는 전국 PC방의 국가 공헌도는 매년 적어도 150억 위안에 이른다고 했으며, 이 결과는 사람들의 예측에서 크게 벗어난 것이다.

이번 보고서에 따르면, 40대 가량의 컴퓨터를 보유하고 있는 PC방은 매년 각종 비용으로 10만 위안 이상을 지출한다고 한다. 관련부문의 통계에 따르면, 전국의 대략 11만개의 정규 PC방 중 절대 다수가 40대 이상의 컴퓨터를 보유하고 있다고 한다. 종합해 보면, PC방 산업은 매년 사회를 위해서 적어도 110억 위안을 지출한다는 계산이다. 불법 PC방까지 합하면 적어도 150억 위안 이상이 될 것으로 보여 진다.

PC방은 각종 세금의 납입 외에도 전신, 컴퓨터 설비, 소프트웨어 시스템, 식사제공, 게임, 인터넷 스포츠 등의 업종을 선도하고 있다. 이와 비교로 작년 전국 게임 운영총액은 20억 위안에 채 못 미쳤다.

조사 결과를 보면, PC방은 91만 명의 투자자, 인터넷 사이트 관리자, 운영자의 취업 문제를 해결해왔다. 관련된 요식업이나 게임사 등을 합하면 150만 명 이상에 이를 것으로 예상된다. 하지만 인터넷게임 산업에만 종사하는 사람들은 2만 명을 넘지 못하고 있다.

### 20% 이상의 네티즌 PC방을 선택

2004년 제13차 CNNIC 인터넷 조사결과를 보면, 전국의 약 8,000만 명의 네티즌 중, 20%가 PC방에서의 인터넷 사용을 선택하였다. 그러나 <전국 PC방 생존상황 조사보고>는 PC방 네티즌 비율은 이것보다 더 높을 것으로 예측했다.

관련 통계에 따르면, 전국에는 11만 개의 정규 PC방이 있는데, 평균 40대의 컴퓨터가 있다고 보면 총 440만대에 이른다. 각각의 컴퓨터에 매일 3명의 사용자가 발생한다고 하면 전국적으로 네티즌은 1,320만 명에 이른다는 계산이 나온다.

조사보고에서는 PC방의 실제 컴퓨터 수는 600만대가 넘는다고 보고 있다. 게다가 많은 PC방들이 24시간 영업을 하고 있으며 불법 PC방까지 고려하면, 네티즌 수는 이 비율에서 20%는 더 초과할 것으로 전망했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100751872.shtml>



### 헬로 키티 네트워크 게임, 금년 내 출시

홍콩의 게임 운영업체 타이푼 게임즈(Typhoon Games)는 10월 5일, 올해 4분기에는 헬로 키티 주인공의 네트워크 게임 <헬로 키티 온라인 월드>를 새롭게 선보인다고 밝혔다. 유저들은 이 귀엽고 다정한 환상의 세계를 경험할 뿐만 아니라, 아시아-태평양 지역의 유저들 및 헬로 키티 애호가들의 교류와 즐거움을 맛보게 될 것이다.

헬로 키티는 전 세계의 어린이와 청소년과 많은 여성들의 마음속에 항상 자리하고 있었으며, 1974년 이후 지금까지 많은 이의 사랑을 받아 왔다. 타이푼 게임즈와 일본의 산리오(Sanrio)사는 올해 헬로 키티의 30번째 생일을 맞아 네트워크 게임을 선보이기로 하고, 헬로 키티는 새로운 세대의 상징물이 될 것이라고 자신했다.

게임의 내용은 산리오사의 각종 카툰 인물과 캐릭터로 게임이 이루어지며, 유저는 3개의 서로 다른 카툰 왕국 중에, 자신의 독특한 기능을 발휘하여 새로운 왕국을 이룰 수가 있다. 게임 중에는 다양한 종이 인형이 있는데, 귀엽고 재미있는 장식품을 자신의 캐릭터에 맞게 자유롭게 선택할 수가 있다.

이 외에, 타이푼 게임즈는 게임의 베타 테스트를 곧 열기로 했는데, 타이푼 게임즈의 홈페이지에 가입하면, 이 테스트에 참여할 수가 있다. 새로운 게이머들은 이 서버에서 환상적인 모험을 경험할 수가 있다.



관련그림

게임 인물 이미지

### 따뜻하고 다정다감한 교류 환경

<헬로 키티 온라인 월드>와 현재 이미 시장에 출시된 게임의 캐릭터와는 분명한 차이점이 있다. 바로 다정다감하고 사랑스런 게임 환경으로, 게임에 참여하는 많은 사람들에게 참신한 서비스와 상호 교류의 기회를 제공한다. 물론 게이머들이 애호하는 헬로 키티(Hello Kitty)와 푸린(Purin), 바찌마루(BADTZ-MARU), 멜로디(Melody) 캐릭터의 동호인들은 서로 교류하고 어울릴 수 있다.

### 경제적으로 사회 개조

귀여운 미술 효과(디자인)외에, 이 게임엔 독특한 경제 시스템이 포함되어 있다. 게임 안에 교사, 상인, 의사, 배우를 비롯한 15종의 직업과 5종의 상점이 제공된다. 게이머는 그들 중 3개 인물을 선택해서 캐릭터의 외모, 이름, 성격, 직업, 국적 등을 자유롭게 만들어 낼 수 있다. 또한 임무와 일을 통해 부단한 실력 증가와 사회를 개혁해 나간다. 게이머들은 단체를 구성하여 서로 협력할 수도 있고, 각자 능력을 발휘하여 임무를 완성하고 생존능력을 기를 수도 있다.

### 천사 배양, 임무의 완성

게임은 천사, 게이머 인물 그리고 비(非) 게이머 인물 이렇게 3종류의 캐릭터로 나뉜다. 천사는 일조의 신기하고 귀여운 애완동물로 그녀는 게이머가 각종 소도구 제작과 게임의 다양한 임

무를 완성하는데 도움을 준다. 모든 종류의 천사는 아기 때부터 시작하여 게이머의 양육방식에 따라 다른 모습으로 자란다. 게이머의 지식과 기능이 증가함에 따라 천사도 점차 성장한다. 상대적으로 천사가 성장할 때 얻은 다양한 지식과 기능은 게이머가 진일보 할 수 있도록 도와준다. 게이머들은 각자 한 개의 천사를 가지고 있어서 어떤 때라도 천사와 소통할 수 있다.

산리오사의 카툰 캐릭터 즉 비 게이머 인물들은 게이머의 통제를 받지 않는다. 그들은 매 왕국의 중요인물이다. 헬로 키티는 중요한 상황에 출현하여 게이머를 돕는다. 헬로 키티 역시 왕국의 국민으로 새로운 임무를 알려줄 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100651815.shtml>



### 논평 : 누가 인터넷게임 산업을 관리할 것인가?

“누가 인터넷 게임의 등급을 나눌 것인가? 누가 이 게임의 가상물품을 보호할 것인가?” 상해에서 열린 제2회 차이나 조이에서 인터넷 게임 산업 발전의 규범에 대한 문제가 화제에 올랐다. 신문출판총서의 통계 수치에 따르면, 중국은 현재 8천만 명의 인터넷 사용자가 있으며, 1,380만 명의 온라인 게이머가 존재하고 그 중 상당수가 자제력이 부족한 청소년들이다. 게임 중독은 개인의 비극뿐만 아니라 가정 파괴까지 불러온다. 매년 100만에서 150만 명의 중학생들이 게임으로 인해 스스로 미래를 망치고 있다는 보도가 있기도 했다.

한 교육 전문가는 인터넷게임 자체는 무죄이나, 아주 쉽게 사회와 가정의 교육 실패 주 원인이 되어 가고 있다고 말했다. 정부부문과 사회 조직이 되도록 빨리 목표달성을 이루어 청소년들로 하여금 건강하고 안전하게 인터넷게임을 즐기도록 해야 한다.

사실상, 중국은 일찍이 게임 산업에 대해 많은 관리 방안을 내놓았다. 신문출판총서 음향·영상부는 이미 게임심사전문위원회를 조직하고 온라인게임의 가상물품까지도 검사하여 중국의 인터넷게임이 미성년자들의 건강을 위협하지 않도록 확보해 왔다. 문화부는 인터넷게임 내용 심사전문위원회를 조직하여 중국 청소년 네트워크 협회와 중국 출판중사자협회의 게임업무위원회는 현재 게임의 등급 제도를 마련 중에 있다. 중국소비자협회와 소프트웨어협회도 연합하여 게임 소프트웨어 등급 업무조직을 구성했다. 그러나 인터넷게임 산업은 날로 오락성을 더해가고, 지식과 음악, 체육, 미술이 접목된 종합산업으로 발전하고 있어서 심사 작업 역시 많은 정부 부문에 영향을 미치고 있다.

정부의 방안이 너무 많아 효과적인 방법을 찾기가 쉽지 않다. 한 유명 해외 게임 관계자는 중국의 심사 속도가 매우 느릴 뿐만 아니라, 어떤 때에는 어느 부문에서 심사를 받아야 할 지 모르겠다고 불평을 토로했다. 일본과 한국 그리고 기타 지역에서는 게임 심사에 단지 1~2주일을 필요로 하는데 비하여, 중국에서는 몇 배의 시간을 소비한다.

“누가 인터넷 게임의 건강과 안전을 보장할 것인가?” 몇몇 게임 산업 발달 국가의 방법도 좋은 본보기가 될 수 있다. 일본에서는 공동체특별위원회를 통해서 자율과 등급심사를 완성하였다. 이 위원회는 일본에서 올해 4월에 성립된 것으로 게임 산업과 영화, 음악, 애니메이션 등의 산업이 함께 연계하여 ‘인터넷 공동체 상업 업무’ 선도를 최종 목적으로 하고 있다. 날로 심해지는 인터넷게임 윤리와 청소년의 인터넷 중독 문제에 초점을 맞추었다. 협회는 또 독립적으로 “컴퓨터오락평가기구”를 만들었다. 이 기구가 생긴 이후, 이미 1,200부 이상의 작품이 심사를 받았다. 일본은 게임에 대해 등급심사를 실시하고 있는데, 각종 연령의 게임 소프트웨어에 나누어 적용된다. 전체 비율을 살펴보면, 전 연령대상 게임소프트웨어가 68%, 12세 이상 게임이 12%, 15세 이상이 13%, 18세 이상 이용가 게임이 7%에 이른 것으로 나타났다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100952391.shtml>

### 민족 온라인게임 추진을 위한 정부의 관련조치

신문출판총서의 커우쑤우웨이(寇晓伟)부사장은 10월 5일 개최된 차이나 조이 기자회견에서, 민족온라인게임 발전 추진사업을 매우 중요한 사업으로 정하고, 게임 산업의 최우선적인 사업으로 본다고 밝혔다. 정부의 요청에 따라 제정한 게임 산업 발전 계획 내용은 아래와 같다.

1. 중국 민족 온라인게임 출판공정을 실시한다. 공정은 5년 동안 100가지 민족 온라인게임 제품을 출시하는 것으로, 약 10-20억 위안의 비용을 투자한다. 공정은 정부에서 계획한 기업운영 방식을 채용한다. 이 공정의 실시는 현재 수입제품이 중국 온라인게임 시장을 주도하는 구조를 근본적으로 변화시키게 된다.

2. 상하이시의 관련업체 개발 - 큰 규모의 게임공정 - ‘중국 역대의 유명인물 게임시스템’을 개발한다. 이 개발을 통해 청소년에게 진취성과 애국심을 주제로 인터넷게임에 대한 규범화 교육을 실시함으로써 게임을 학교 안으로 끌어들인다. 이런 제품은 교육 독서물이 아니라 청소년이 직접 게임을 체험하는 형식으로 개발해야 한다. 이 업무는 이미 추진 중으로, 최초로 인민 영웅 뉘봉에 관련한 온라인게임이 이미 출시되었다. 이러한 온라인게임이 교육부와 청소년들에게 인정 받기를 기대한다.

3. 신문출판총서는 재정부와 세무총국과 연구 토론을 진행하여, 현재 실시하고 있는 세무우대정책의 기초 아래에서, 중국 국산 게임 개발업체에 대하여 최대한 세무우대정책 실시를 기대한다. 이번 전시회 개막식과 기자회견에 재정부의 관련 인사가 참석으로 보아, 재정부에서 이 업무를 얼마나 중요시 하는지 알 수 있다.

4. 해외 대형 개발업체의 핵심개발인원을 중국에 초빙하여 그들의 경험을 전수받고, 더욱 많은 중국기업이 그들의 경험을 직접 들을 수 있게 한다. 동시에 개발업체와 상담을 통하여, 매년 중국 업체의 직원들이 해외기업에 가서 현장실습과 연수를 받게 함으로써 중국 업체가 실제적으로 우수한 경험을 얻도록 한다.

5. 1+10계획을 실시한다. : '1'은 고급적인 게임인재 교육기구를 구축하여, 연구생 수준의 게임 개발자를 양성한다. '10'은 현재의 대학 가운데 10곳에 게임개발기술인재 학원을 설립한다.
6. 4개의 국가 급 게임 산업 기지를 구축한다. 먼저 상하이, 베이징, 광둥, 사천에 기지를 건립한다.
7. 몇 개의 국가 급 온라인게임기술 연구 개발센터를 설립한다. 부분 연구개발센터는 연구와 생산운영 결합방식을 채택하며, 일부 연구개발센터는 현재의 국내 대형 게임 업체 내에 설립한다.
8. 중국 게임 산업의 핵심기업을 양성한다. 10-20개 업체가 핵심기업 명단에 올라와 있다.
9. 국가 급 게임개발의 표창제도를 만들어, 개발에 기여한 게임제품과 연구자를 표창한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100651766.shtml>

### 온라인 해적판 방지를 위한 새로운 법률 출시

10월 5일 차이나 조이 기자회견에서 국가판권국의 왕즈창(王自强) 사장은 다음과 같이 공표하였다. 온라인게임 산업의 건강한 발전은 판권국의 보호를 떠나서는 가능하지 않으며, 중국 내의 게임개발사와 운영사, 해외업체는 모두 지적재산권보호 문제에 큰 관심을 두고 있다.

우선 지적재산권의 보호문제는 세계적인 문제이다. 해적판의 범람은 세계 어디에나 보편적으로 존재한다. 중국은 지적재산권 보호를 매우 중요시한다. 중국은 법률 시스템의 완성과 법규 집행 역량의 강화에 따라, 게임소프트웨어산업 발전에 양호한 보호환경을 마련할 것이다. 중국 법률 중 <저작권 법규>, <컴퓨터 소프트웨어 보호조례> 모두는 제작자가 제품에 대한 인터넷 정보 전달 권리를 가진다고 명확히 규정하였다. 이런 규정은 온라인게임 판권보호에 법적근거를 제공한다.

국무원은 진일보한 정보 유포 권리 보호에 대한 행정법규를 제정할 것이다. 국가판권국과 신식산업부는 현재 신식 온라인 전파권리에 대한 행정보호법 제정을 추진하고 있다. 법규의 핵심주제는 온라인서비스 업체에 대하여 규범화를 시행한다는 것이다. 불법 서버의 단속이 점차 어려워지고 있는 상황에서, 제작사가 직접 온라인서비스 업체에 통보하는 방식으로 해적판 서버를 단속한다. 근본적으로 온라인 해적판과 권리침범을 방지해야 할 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/100651763.shtml>

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공



DONGGUK  
UNIVERSITY

동국대학교 중국산업경제연구소

<http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie>

TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002

北京金碧偉業有限公司

<http://www.jinbitech.com>

TEL: 010-8483-2061 / FAX: 010-8483-2062