

제240호

2007. 9. 17

CGW

Game Korea

China Game Weekly

### 아케이드게임 산업 특집

(중국 아케이드게임 산업 현황과 전망)

#### 특집

- 발전 잠재력을 지닌 중국 아케이드 게임기 시장
- 단일구조에서 플랫폼화로, 중국 아케이드 게임의 새로운 발전추세

#### China Game News

- 광둥(广东) 아케이드 게임기 심사 허가 확대, 합법 아케이드 게임장 확장
- 중국 내 아케이드 게임기 심사 규제 완화 예정, 9대 도시 시범 운영
- 중국 아케이드 게임기 산업 생산액 48억 위안 달해
- 청두(成都) 지역, 아케이드 게임 부활
- 중국 게임기의 50%이상 광저우 판위(番禺) 제조, 미국 일본 등지에 판매

#### Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-36)
- 중국 온라인게임 기대작

## 발전 잠재력을 지닌 중국 아케이드 게임기 시장

대부분의 사람들은 아케이드 게임기 하면, 청소년들이 열악한 환경에서 게임기에 빠져 버튼을 두드리고 있는 모습을 떠올리게 된다. 이러한 모습은 1980년대 중국 국내의 도시들에서 쉽게 찾아볼 수 있었다. 이후 PC방이 출현하게 되고, 중국의 아케이드 게임기 시장상황은 더욱 더 어렵게 되었지만 이러한 환경 속에서도 아케이드 게임기 시장은 발전을 거듭하여 백억 달러를 넘는 규모의 수출액을 달성하였다.

베이징 국제 전람센터(北京国际展览中心)가 개최한 제 9회 중국 세계 소프트웨어 전시회에서 중국 게임산업 성과전이 전시회의 하이라이트로 떠올랐으며, 그 중에서도 아케이드 게임기 부스가 더욱 주목 받았다. 2000년 이래 중국 아케이드 게임기는 수출로 전면 전향하였다. 중국 게임기의 전세계 시장 점유율은 90년대 초 1% 미만에서 현재 약 20%로 상승하였다. 2005년 1/4분기 선전(深圳) 항구에서만 수출된 각종 게임기가 2,400만 대에 달하며, 수출액은 7억 달러를 기록하였다.

## 중국 게임기 산업 현황

중국 게임산업은 1988년부터 시작되었다. 1990년대 초 일본, 미국 및 타이완 게임제품들이 중국 시장에 진출, 전자 디지털 게임 열풍을 불러일으켰다. 90년대 후반, 중국 게임의 연구개발능력이 점차 향상되면서 수많은 우수 게임개발회사들이 출현하였다. 아케이드 게임기 산업은 산업 초기, 발전기, 통합 및 조정기 등 몇 단계를 거쳐 새로운 모습으로 게임산업 주류시장에 재진입하였다.

중국 게임기산업의 발전은 중국이 전세계 게임시장에서의 지위가 지속적으로 상승하고 있음을 뜻한다. 최초 발전 단계에서 중국 게임기제품은 주로 내수제품이었으며, 상당 부분을 수입에 의존하였다. 또한 게임 콘텐츠 면으로도 많이 뒤떨어졌다. 2000년 이래, 중국 게임기는 수출로 전면 전향, 전세계 시장에서 1% 미만이었던 점유율이 약 20%까지 상승, 눈부신 성장 속도로 세계를 놀라게 하였다. 또한 이러한 전면 수출을 통해 기업 자체 종합 수준이 세계 시장의 치열한 경쟁 환경 속에서 지속적으로 향상되었다.

현재 중국에서 아케이드 게임기 연구개발에 종사하는 기업은 15곳이 있다. 또한 생산 및 제조에 종사하는 기업은 약 120곳 정도로 주로 주지방 삼각주(珠江三角洲), 창지방 삼각주(长江三角洲) 등 지구에 분포되어 있으며, OEM, ODM 수출을 위주로 하고 있다. 대다수 기업의 종사 인원은 100~500여명 수준이며, 생산 제품은 북아메리카, 유럽, 동남아 등지로 판매된다. 일부 품목은 이미 시장 점유율 측면에서 절대적인 우세를 나타내고 있다. 현재, 아케이드 게임기 하면 떠오르던 혈흔이 난무하는 폭력적인 게임은 점차 사라지고, 두뇌개발 장르, 레이스 장르, 건전한 오락 장르 등의 다양한 종류의 제품들로 구성되어 있다. 중국의 차세대 아케이드 게임기는 현대 과학기술을 이용, 건전한 엔터테인먼트 문화 창조를 목표로, 우수한 화면효과, 아름다운 음악, 뛰어난 조종성과 건전한 콘텐츠를 보유한 제품 제작을 위해 주력하고 있다.

주변 산업을 촉진시키는 아케이드 게임기 산업

아케이드 게임기는 대중 캐주얼 엔터테인먼트 분야에서 발전 잠재력을 보유하고 있을 뿐 아니라, 군사, 국방, 의료 등 분야에서 또한 전망이 밝다. 아케이드 게임기가 채택한 첨단 그래픽 기술, 다양화된 소프트웨어 프로그램 설계, 성숙한 기계 및 전자 기술은 군사, 국방 및 의료 등 분야에 활용될 수 있다. 예를 들어, 군사모의훈련에서 게임기를 통해 전장 지형을 구현, 활용할 수 있으며, 의료 양성 분야에서 게임기를 통해 3D 입체 투시 촬영 기술 등으로 인체의 각 부분과 기관 등을 살펴볼 수 있다. 이러한 분야들에서의 응용은 아케이드 게임기가 독특한 강점을 보유하고 있음을 나타낸다.

이 밖에, 아케이드 게임기 산업의 발전은 기타 수많은 주변 산업의 발전을 촉진시킨다. 금속, 플라스틱, 기계, 전자, 소프트웨어 및 하드웨어 개발 등 관련 산업의 발전을 촉진시키며, 이를 통해 더 많은 취업 기회를 창출 할 수 있다. 아케이드 게임기의 모니터 설비는 주로 29인치 이상의 브라운관을 사용하고 있으며, 첨단기기모델은 40인치 이상의 대형 평면 모니터 및 액정 모니터를 사용하기도 한다. 이러한 모니터 설비는 중국 국내 수많은 브라운관 생산 기업의 제공에 의존해야한다. 또한 게임의 콘텐츠 분야 개발 강화에 따라 게임 콘텐츠의 신속한 발전 및 변화에 적응해야 하기 때문에 기존 가전제품의 화면 설비의 한계를 극복할 수 있게 되어, 중국 국내 브라운관 제조 기업의 발전에 거대한 촉진 작용을 하였다. 아케이드 게임기의 외부 구조물 제조는 공업설계, 다이싱가공, 금속 가공, 플라스틱 성형, 특수 인쇄 등 공정을 필요로 하기 때문에, 이로 인해 관련 부품 생산 제조 기업의 발전을 촉진한다. 또한 이러한 기업들은 모두 생산 밀집형 기업으로, 이를 통해 취업의 기회가 대폭 증가하였다.

중국 아케이드 게임기의 향후 발전은 정부의 감독관리 강화, 게임산업의 자율의식 강화가 필요하며, 동시에 기업이 공동으로 노력, 더 많은 우수 제품 개발에 주력해야 한다.



자료: <http://www.d1d1.com/news/gamers/2005-06-28/1119925377d59860.html>

## 단일구조에서 플랫폼화로, 중국 아케이드 게임의 새로운 발전추세

### 변화를 추구, 변혁을 기다리는 온라인게임시장

중국 온라인게임시장은 현재까지 6년에 가까운 시간동안 급속한 속도로 발전을 거듭하였다. 가장 초기작인 UO, 완왕(万王, 만왕), 환치(传奇, 미르의 전설), 스킵스다이(石器时代, 석기시대)부터 지금의 WOW, EVE, 프리스타일(街头篮球), 명환시어우(梦幻西游, 몽환서유)까지 각종 형태의 다양한 온라인게임제품이 끊임없이 쏟아져 나오고 있는 실정이다. 수백편의 온라인게임제품이 잇따라 게이머들 앞에 선보이고 있으며, 중국산 자체개발 게임, 일본 한국 제품, 유럽 미국 제품 등 현 시장에 유통되고 있는 제품들은 매우 다양하다. 운영방식 또한 월정액카드, 포인트카드, 무료운영방식까지 다양하게 구분되어 있어, 게이머들의 눈을 어지럽게 하고 있다.

그러나, 현재 온라인게임시장은 더 이상 당초 성따(盛大)가 환치(传奇, 미르의 전설)라는 한편의 게임을 통해 대성공을 거두었던 시대가 아니다. 또한 현재의 온라인게임시장은 The 9가 차지(奇迹, MU)라는 한 편의 게임에 의지해 기업의 두각을 나타낼 수 있었던 상황은 지나갔다. 그리고 더 이상 모 회사의 CEO의 농담처럼 "자고 일어나면 돈을 긁어모을 수 있는 산업"은 더더욱 아니다.

유저들이 선택할 수 있는 게임제품의 지나친 공급추세, 대량의 동질화된 제품 및 한국식 디아블로 유사제품들의 범람 현상 심화, MMORPG의 3대 요소인 "레벨업, 아이템획득, PK"로 이루어진 고정게임형식은 점점 더 많은 게이머들을 질리게 하고 있다.

중국의 온라인게임시장은 20세기 말 게임기들의 차세대 전쟁시기처럼 혼란기에 접어들었다. 수많은 게임제품들이 앞 다퉈 출시되고 있다. 또한 게이머들은 끊임없이 출시되는 다양한 장르의 신규게임, 한 달에 3~4편씩 연달아 발표되는 신규 게임테스트를 눈앞에 두고, 선택에 피곤을 느끼며 게임에 대한 밀착도가 점차 하락하고 있는 실정이다. 운영업체들은 게이머들의 지속된 밀착도 하락에 골머리를 앓고 있으며, 게이머들은 무수한 유사제품들을 앞에 두고 혼란스러워 하고 있다.

### 간단한 것이 좋은 것, 캐주얼 엔터테인먼트의 부상

2005년은 중국 온라인게임 중 캐주얼게임의 해라는 말이 있었다. 과거 1년간 기존의 MMORPG 장르는 쇠퇴의 길로 접어들며, WOW와 같은 슈퍼중량급 제품을 제외하고 모두 참담하게 실패하였다. 이와는 반대로, 소자본으로 출시된 소형 캐주얼게임은 오히려 최고의 성공을 거두었다. 진웨환(劲乐团, O2jam), 진우환(劲舞团, 오디션), 파오파오카딩차(跑跑卡丁车, 카트라이더), 제토우란치우(街头篮球, 프리스타일) 등의 각종 캐주얼 소형 온라인게임은 일순간 대중들의 사랑을 받으며 급부상 하였다. 동점자수 또한 급속도로 상승, 과거 신화를 창조한 파오파오탕(泡泡堂, 비엔비)을 떠올리게 하였다. 현재 캐주얼게임은 모두가 인정하는 신규 경제 성장포인트로 급부상 하였다.

이렇듯 캐주얼게임이 사랑을 받는 이유는, 기존의 한국식 MMORPG 형태의 불변하는 지루한 레벨업 방식 및 PK 분위기가 결국 게이머들에게 싫증을 느끼기 하였기 때문이라고 분석할 수 있을

것이다. 또한 장시간 게임에 접속, 몬스터를 잡고 아이템을 획득하며 성장하기를 요구하는 MMORPG 게임은 대부분 직장인이거나 학생인 게이머들이 따라갈 수 없도록 하였으며, 이러한 게이머들이 장시간 게임에 접속하여 캐릭터를 키운 게이머들에 뒤떨어져 경쟁을 포기하도록 만들었다.

6년에 가까운 변환기를 겪은 중국 온라인게임산업은 현재 자체 차세대 전쟁을 맞이하고 있다. 또한 유동 게이머들의 응집력 및 잠재 소비능력 등은 모든 운영업체들이 노리는 전쟁터로 부상하였다.

### 향후 아케이드 게임 방식의 시뮬레이터 게임플랫폼 부상 전망

각양각색의 캐주얼 게임 플랫폼이 잇따라 등장하고 있을 때, 대중들에게 추억을 떠올리게 하는 플랫폼이 수면 위로 등장하였다.

사실상, 시뮬레이터에 관한 화제는 퍼스널 컴퓨터의 보급 초기부터 이미 유행해왔었던 것이다. 게임 애호가들이라면, 모두 아케이드 게임장에서 지내왔던 세월이 존재할 것이다. 스트리트 파이터의 승룡권, 삼국지의 전장, 킹 오브 파이터 97 등 게이머들의 기억 속에서 이러한 추억들은 조금도 퇴색되지 않았을 것이다.

아케이드 게임 시뮬레이터는 바로 이러한 추억을 바탕으로 탄생된 것이다.

아케이드 게임은 원래 사람들과 함께 즐겨야 진정한 즐거움을 느낄 수 있는 게임이다. 우리는 아케이드 게임 시뮬레이터를 통해서 자신의 컴퓨터로 당시 잊을 수 없는 유명 아케이드 게임을 즐길 수 있지만, 전신을 강타하던 게임의 열기는 다시 느낄 수 없을 것이다.

그러나, 대다수 시뮬레이터는 PC게임 정도의 기능만을 제공하며, 최대 2인용 조이스틱을 지원하기 때문에 두 사람이 함께 컴퓨터 앞에 앉아 대전게임을 플레이하게 되며, 과거의 아케이드 게임장의 분위기를 느끼기란 매우 어렵다.

EMUVS 아케이드 게임 시뮬레이터 플랫폼은 바로 이러한 실정을 기초로 하여 탄생하였다. 이는 아케이드 게임 시뮬레이터의 문제를 해결한 첫 시뮬레이터 플랫폼이며, 많은 시뮬레이터 게임기를 하나의 플랫폼에 통합, 게이머들이 친구들과 함께 대전 모드로 아케이드 게임을 즐길 수 있도록 하였다.

### 맺음말

게임 산업의 발전 측면에서 볼 때, 과거 6년간의 세월은 단지 시작에 불과하다. 그러나 위와 같은 새로운 시대의 맹아는 또한 모든 게임 게이머들이 단일한 게임구조에서 플레이하던 형태에서 함께 게임을 즐기는 새로운 형태로의 발전의 시작이며, 각 플랫폼의 발전 또한 이 점을 나타낸다. 아케이드 게임기, 가정용 게임기, 랜 대전게임 등의 플랫폼화는 점차 게이머들을 폐쇄 상태에서 상호작용화의 방향으로 발전하도록 할 것이다.

자료: <http://www.52pk.com/html/esport/20070731/169964.html>

**광동(广东), 아케이드 게임기 심사 허가 확대, 합법 아케이드 게임장 확장**

광동성 정부의 2006-89호에 의거, 경영자가 현지 정부에 아케이드 게임장 개설을 신청하는 것을 허락, 다년간 금지되었던 합법 아케이드 게임장을 광동에서 다시 볼 수 있게 되었다.

광동성 정부가 발표한 <광동성 엔터테인먼트 서비스 시설 심사 허가 등기 관리업무에 관한 의견>에 따르면, 광동성은 아케이드 게임장을 "엔터테인먼트 시설"로 명문 규정, 조건을 구비한 자는 모두 현지 정부 관련 부문에 설립 신청을 할 수 있도록 하였다. 이 발표가 있기 전에 중국은 아케이드 게임장 경영이 금지되었었다.

관련 책임자에 따르면, 광동성 정부의 이러한 조치는 <행정허가법>의 정신을 실현한 것으로, 정부가 관리 및 경영 분야의 전환을 위해 노력하고 있다는 점을 나타내는 것이라고 한다. 그는 현재 단지 이 문서만을 근거로 정부가 "아케이드 게임장" 심사 허가를 이미 확대하였다고 말할 수는 없지만, 이 문서는 분명 아케이드 게임기 금지 명령 이래, 중국 정부가 처음으로 경영 허가에 대해 긍정적인 반응을 보인 것이라고 밝혔다.

자료:

[http://www.joyyang.com/\\_825/\\_941/\\_945/2007/04-05/1C5FCA84-EA34-989A-A0E1-815A5B80B8E8.html](http://www.joyyang.com/_825/_941/_945/2007/04-05/1C5FCA84-EA34-989A-A0E1-815A5B80B8E8.html)

**중국 내 아케이드 게임기 심사 규제 완화 예정, 9대 도시 시범 운영**

중국 내 대형 게임기의 심사 규제가 완화될 예정이며, 중국 9대 도시에서 일제히 시범 운영에 들어갈 예정이다.

관련 기관에 따르면, 중국 국내 대형 게임기 산업 발전이 새로운 국면을 맞이할 전망이다. 문화부는 이미 9대 도시에 아케이드 게임장 시범 운영 추진을 허가하였으며, 시장 및 산업 관리 등의 관련 제도 또한 현재 제정 중에 있다.

중국 소프트웨어 산업 협회 게임 소프트웨어 분회(中国软件产业协会游戏软件分会)의 관련 인사에 의하면, 2006년 중국 문화부는 이미 연이어 두 차례에 걸쳐 상하이(上海), 중산(中山), 청두(成都), 항저우(杭州), 난징(南京), 난닝(南宁), 지난(济南), 주하이(珠海), 창춘(长春) 등 총 9개 도시를 아케이드 게임 경영 시설 관리 업무 시범 도시로 제정하였으며, 현재 일부 도시는 이미 시범 운영을 시작하였다고 한다.

이 밖에, 중국 소프트웨어 산업 협회 게임 소프트웨어 분회는 이미 아케이드 게임기 산업의 산업 표준 초안 작성을 시작하였으며, 현재 관련 부문은 아케이드 게임기 시장 기제에 대해 연구 중에 있다. 더 자세한 내용은 신식 산업부 소프트웨어 협회가 12월 개최하는 중국 게임 산업 연회

석상에서 발표될 예정이다.

대형 전자오락게임기는 통칭 아케이드 게임기로 칭해지며, 2000년 이후 이러한 아케이드 게임기 생산 기업은 정부의 정책 하에 대부분 수출로 전환되었다. 중국 소프트웨어 산업 협회의 조사 통계에 따르면, 2005년 중국 국내 아케이드 게임기 생산액은 150억 위안에 달했으며, 이를 통해 소프트웨어 개발, 전자기기 부속품 가공, 금속 가공, 목제품 가공, 플라스틱 산업, 완구 및 주변제품 제조, 음료 등의 산업들이 수혜를 입었다.

전문가의 분석에 따르면, 중국 국내 아케이드 게임기 정책 추세가 분명해지면, 중국 국내에서 아케이드 게임기 생산업에 종사하는 인원이 현재의 5~8배, 즉 30만 명 이상으로 증가할 전망이며, 전체 전자 오락시설 종사 인원도 현재의 7~10배 이상 증가, 280만 명에 달할 것으로 추산된다고 한다. 또한 관련 산업 생산액 또한 급속히 증가할 것으로 예상된다.

이 전문가는 중국 대형 게임기의 향후 발전 추세는 반드시 대형화, 종합화의 방향으로 발전할 것이라고 분석하면서 상업적 측면으로 대형 쇼핑몰과의 협력 제휴 방식은 더욱 빠르게 발전할 것이며, 프랜차이즈 경영 방식 또한 반드시 출현할 것이라고 지적하였다. 그는 또한 향후 아케이드 게임 엔터테인먼트 시설은 문화 체험의 중심지로 부상할 것이라고 덧붙였다.

자료:<http://www.zyclub.net/bbs/viewthread.php?tid=22466>

## 중국 아케이드 게임기 산업 생산액 48억 위안 달해

제 2회 중국 국제 애니메이션 게임 박람회에서 중국 국내 아케이드 게임기 대표 기업 광저우 화리 과기유한공사 대표 수번리(苏本立)는 아케이드 게임기 산업 정책은 조정을 거친 후 게임기 시장이 5~10배 이상 성장할 것이며, 중국 국내 기업은 더 많은 자원을 투자, 자체 개발 게임 제작 진행에 주력할 것이라고 밝혔다.

### 중국 게임기 자체 개발 미흡

미국과 일본은 세계 시장에서 게임기 생산 및 소비 대국으로, 2004년 미국의 게임 판매액은 약 100억 달러를 기록, 전세계 시장의 45%를 차지하였다. 일본은 줄곧 아케이드 게임기 분야의 선두주자로 전자오락산업이 국가의 지주산업 중 하나라고 할 수 있다. 한국은 아케이드 게임기 분야의 떠오르는 샛별로, 산업이 빠른 속도로 발전하고 있어 온라인게임 "한류" 열풍을 재현하고 있다.

게임기 산업에 종사한지 이미 18년째인 수번리는 이러한 선진 국가들과 비교할 때, 중국의 아케이드 게임기 제조 분야는 어느 정도 선기를 점하고 있음에도 불구하고 연구 개발 분야 발전이 미흡하고 각종 원인의 영향으로 일부 기업들이 여전히 이 분야 진출을 꺼리고 있다고 밝혔다.

### 다수의 산업과의 연동 발전

게임 산업은 여러 관련 산업의 발전을 촉진하기 때문에, 이를 통해 창출되는 경제적 효과는 매우 분명하다. 화리 과기유한공사의 초기 통계에 의하면, 2005년 아케이드 게임기 산업 생산액은 약 48억 위안으로 그 중 하드웨어가 38.4억 위안, 소프트웨어가 9.6억 위안을 차지하며, 창출된 이윤은 2.4억 달러라고 한다. 정책 조정 후 발전 잠재공간은 상당히 낙관적이다. 아케이드 게임기 제조업은 소프트웨어 개발, 전자 부품 가공, 금속 가공, 목제품 가공, 플라스틱 가공, 다이스 제조 등 관련 산업의 발전을 촉진, 이를 통해 약 30억 위안의 연간 생산액을 창출한다.

또한 게임 산업의 발전은 수많은 취업 기회를 제공한다. 업계 관계자의 예측에 따르면, 정책 조정 후, 생산 제조분야에 최소 30 만 명의 일자리가 창출된다. 이 밖에, 건전한 전자 게임기 오락 시설은 향후 200만 이상의 일자리를 제공하게 될 전망이다.

중국 사회, 경제 및 과학기술의 발전에 따라, 아케이드 게임기 발전 현황은 점차 주목받고 있다. 특히 잠재적인 이윤창출산업 및 엔터테인먼트의 중요 형식의 일종이며 동시에 중국 문화 전파의 중요한 매개체 역할을 하는 아케이드 게임기 산업은 현재 산업 발전 돌파구를 모색 중에 있으며, 적시에 산업 발전 관련 신규 산업정책의 제정이 뒷받침되는 것이 중요하다고 생각된다.

자료:<http://paper.sznews.com/szsb/20060706/ca2365501.htm>

## 청두(成都) 지역, 아케이드 게임 부활

중국 국가 정책이 점점 분명해짐에 따라, 향후 청두(成都)의 게임산업의 전면적 발전이 예상된다. 청두가 아케이드 게임기 산업 시범 도시로 선정된 후 싱밍(邢明)은 "현재 해당 자료를 준비, 게임장 허가를 받기 위해 준비 중에 있습니다. 게임장은 현재 저의 장기 투자 종목입니다"라고 말하며 흥분을 감추지 못했다. 6년간의 긴 침묵 끝에 아케이드 게임장은 다시 지상으로 모습을 드러낼 수 있게 될 전망이다.

### 아케이드 게임기 산업의 전환기

대형 게임기는 "아케이드 게임기"라고 불리우며, 온라인게임 출현 전에는 늘 대중들의 주된 관심사였다. 아케이드 게임이 성행할 때 싱밍이 운영하는 게임장의 게임기는 200대까지 달했었으며, 발 디딜 틈도 없었다. 그러나 2000년 국가 정책 조정 실시 후, 게임산업이 조정기에 접어들며, 싱밍은 부득이하게 대량의 아케이드 게임기를 헐값에 처리할 수밖에 없었으며, 남은 6대의 기계로 생계를 유지하였다.

그러나, 2006년 경제 발전 및 문화적 필요에 따라, 아케이드 게임기 관련 산업정책에 새로운 변화가 찾아왔다. 2006년 4월 중국 국무원 판공청은 재정부, 교육부, 과기부, 상무부, 문화부 등에 <중국 애니메이션 산업 발전 추진에 관한 의견>을 전달하였다. 최근, 중국 국가 문화부는 또한 청두, 상하이, 항저우 등 9개 도시를 전자 게임 경영 장소 관리 작업 시범 도시로 지정하였다.

청두시 정부는 다년간의 산업 환경 조성을 통해 이미 베이징, 상하이와 함께 중국 국내 3대

애니메이션 게임제품 소비지구 및 산업중심지로 부상하였다. 심빙은 아케이드 게임기는 문화 엔터테인먼트 산업의 중요한 구성 요소로 대형화, 종합화의 방향으로 발전하고 있는 추세로, 이미 과거 게임장을 떠올리며 비교할 수 없다고 밝혔다. 중국 국가 정책의 인도에 따라, 아케이드 게임장은 현재 문화 체험 중심지로 발전해나가고 있는 과도기로, 건전한 오락 문화의 하나로 부상하고 있다.

### 향후 유망 산업으로 부상할 아케이드 게임 산업

스환성 문화청 관련 인사에 따르면, 중국 국내 전자 게임기 산업의 발전은 방대한 시장 수요로 인해 매년 거의 30%의 증가속도로 성장, 기타 산업의 증가폭을 훨씬 웃도는 수준이라고 한다. 이 산업은 애니메이션 게임 산업 및 디지털 콘텐츠 산업 중 점점 더 주목을 받고 있는 유망 산업이다. 2005년 중국 국내 아케이드 게임기 산업 총생산액은 이미 150억 위안을 기록하였다. 2006년 중국이 출시한 <중국 애니메이션 산업 발전 추진에 관한 의견>은 체계적, 전면적으로 중국 국가 애니메이션 산업 관련 발전 정책을 제시하였다. 이에 따라, 스환성 정부 및 청두시 정부는 자체 개발을 장려하는 프로젝트 자금체계를 설립하고, 성문화청이 주관하는 연계 회의제도를 마련하였으며, 청두 "국가급 애니메이션 산업 진흥 기지" 설립을 가속화하고 있다.

그러나 일반 대중에게 온라인게임은 상당기간 동안 게임의 전부로 인식되어 왔다. 사실 게임 산업 중 온라인게임은 단지 일부분에 지나지 않는다. 청두의 아케이드 게임기 산업은 다년간의 묵묵한 발전을 통해 현재 이미 가볍게 볼 수 없는 수준까지 도달하였다. 2000년은 비교적 분명한 분수령으로 2000년 전 아케이드 게임기 영업장은 혼란한 상태로 어둡고 크지도 않은 공간에 몇 대의 게임기만 있으면 영업을 유지할 수 있었다. 그러나 2000년 이후 정부의 게임기 생산, 판매, 영업장소에 대한 감독관리 강화 등 다방면으로의 조치를 통해, 청두 시장의 전체 게임기 산업은 건전한 발전 루트로 진입하기 시작하였다. 현재, 아케이드 게임기는 대형 놀이공원, 쇼핑몰 및 맥도날드나 KFC 같은 프랜차이즈 영업점에 까지 등장하기 시작하였으며, 게이머들에게 캐주얼 서비스를 제공할 수 있게 되었다.

### 아케이드 게임 산업의 선두 주자 청두시

King soft(金山软件) 청두 지사 관계자는 "청두의 천만 인구를 확보하면, 서부지역 3억 인구에게 영향을 미칠 수 있으며, 전국 기타 지역으로 확대해나갈 수 있습니다."라고 말하며, King soft가 외부 확장을 꾀할 때, 가장 먼저 고려한 지역이 청두 등지라고 밝혔다.

청두시 신식산업사무실에 따르면 2002년 청두시는 디지털 엔터테인먼트 산업 발전을 주목하기 시작, 디지털 엔터테인먼트 산업 기지 건설 관련 전략을 구상하기 시작하였다고 한다. 현재, King soft, 마이크로 소프트 텡쑤(微软腾讯), 프랑스 Gameloft 등 기업들이 청두에 진출하였다. 통계 자료에 의하면, 현재 청두지역에는 이미 20여 곳의 게임 연구개발 기업, 10여 곳에 해당하는 게임 마케팅 운영기업, 10여 곳의 게임 관련 양성 전문 기관 등이 진출하여 있으며, 온라인게임 연구개발, 제작, 운영에 전문 종사하는 인원은 2천명이 넘는다고 한다. 게임산업은 관련 산업에 대해 약 5억 위안에 해당하는 촉진작용을 하고 있으며, 신식 산업 시장에 대해 약 10억 위안에 달하는 경제적 효과를 창출하고 있다고 한다.

청두시 신식 산업 추진 사무실 관계자는 청두는 세계 유명, 국내 일류의 디지털 엔터테인먼트

산업 기지로 탈바꿈하려는 포부를 갖고 있다고 밝혔다. 고신구(高新区)를 연구개발 중심으로 하여 3~5년내 디지털 엔터테인먼트 산업체인의 초기 완성, 100명의 고급 개발인력 양성, 100곳의 디지털 엔터테인먼트 연구개발 기업 유치, 100개의 중국 문화 디지털 엔터테인먼트제품 연구제작을 통해 100억 위안 직접 경제효과 창출을 목표로 하고 있다고 표명하였다.

자료:<http://www.wanecd.com/news/focus/200611/6127.html>

## 중국 게임기의 50%이상 광저우 판위(番禺) 제조, 미국 일본 등지에 판매

판위(番禺)의 일부 기업은 완성된 게임제품체계를 설립, 중국 국내 각 대형 애니메이션 아케이드 게임 엔터테인먼트 시설, 대형 쇼핑몰, 고급 백화점 등의 첫 합작 파트너로 부상하였다.

판위구는 현재 아케이드 게임기 산업을 새로운 경제 성장포인트로 삼고 추가 지원에 나서고 있으며, 국가급 애니메이션 게임 산업기지 신청 준비에 적극적으로 나서고 있다.

판위구 위원회 관계자 탄잉화(谭应华)는 판위구 애니메이션 게임 산업 세미나 석상에서 "아케이드 게임기는 도박으로 사용될 수 있으나, 이는 게임기의 잘못이 아니라 관리의 잘못이다"라고 표명하였다. 현재 20년 역사를 지닌 판위 애니메이션 게임 산업은 이미 중국 국내 시장에서 높은 점유율을 자랑하고 있으며, 판위구는 현재 이를 토대로 국가급 애니메이션 게임 산업기지 신청 준비에 한창이다.

### 동남아 대형 "아케이드 게임장" 대다수 판위 게임기 사용

판위의 애니메이션 게임 산업은 1989년 시작되었으며, 당시 기업들은 주로 전자 게임기 생산에 주력하였다. 현재 판위구 내 각종 애니메이션 게임 기업이 총 330곳이 있으며, 그 중 산업생산액이 1억 위안 이상의 기업은 모두 10여 곳이 있다. 시장 분야에서 현재 판위구의 애니메이션 게임 관련 기업의 게임기 제품이 중국 국내시장의 50%에 해당하는 점유율을 자랑하고 있으며, 세계 시장에 대량 수출되고 있다. 해당 지역으로는 중동, 동남아, 유럽, 미국, 러시아, 일본 등 다수의 국가와 지역을 포함하고 있다. 동남아 지역에서 2,000 평방미터 이상의 아케이드 게임장은 모두 기본적으로 판위가 제조한 제품을 사용하고 있다고 한다.

그 중, 1991년에 설립된 판위 화리 전자 과기유한공사(番禺 华立电子科技有限公司)는 현재 중국 국내 각 대형 애니메이션 게임 엔터테인먼트 시설, 대형 쇼핑몰, 고급 백화점 등의 첫 합작 파트너로 부상하였다. 또한 대형 애니메이션 게임을 주제로 하는 "환여우 카니발(环游嘉年华)" 게임 월드의 프랜차이즈 브랜드화에 나서고 있다.

### 애니메이션 게임 산업에 대한 경시 및 정책 불안정에 대한 우려

화리 과기유한공사 대표 수번리는 애니메이션 게임 산업에 종사한지 이미 18년째로 중국 국내 애니메이션 게임 산업 창업자라고 할 수 있을 것이다. 그는 인터뷰에서 "정책의 불안정은 발전

과정에서 직면하는 가장 큰 문제이다. 그 다음은 관념의 문제로 발전 초기 애니메이션 게임 산업은 청소년의 정신에 큰 악영향을 미치는 마약과도 같이 여겨져 왔었다. 과거, 정부는 본 산업을 지원하지 않았으며, 금융기관도 이 산업에 대출을 원하지 않았다. 그러나 최근 정부는 점차적으로 애니메이션 게임 산업에 대한 인식을 전환하고 있는 추세이다."라고 말했다.

### 온라인게임 허구성 중심, 아케이드 게임기 현장감 강조

21세기 온라인게임이 출시되어 세계를 휩쓴 후, 아케이드 게임은 일순간 종적을 찾아볼 수 없게 되었다. 수번리는 인터뷰에서 "온라인게임의 출현 및 보급은 결코 아케이드 게임 산업의 생존 및 발전에 위협이 되지 않았으며, 사실상 가장 큰 충격을 받은 것은 저사양급 게임기일 뿐이다. 우리 회사는 1990년대 말에 이미 저사양급 아케이드 게임기의 생산을 중단하였다. 우리가 현재 판매하는 상품은 시뮬레이션 제품으로, F1 레이싱카 게임 등이 있으며, 게임기의 하드웨어 설계는 현실의 운전대와 같은 느낌을 맛볼 수 있도록 설계하였다. 또한 게임 소프트웨어 속의 레이싱 로드는 F1 시합의 실제 도로를 각 코너까지도 완전히 모방하였다. 온라인게임은 허구성을 강조한다면 아케이드 게임은 현장감을 강조한다고 할 수 있을 것이다"라고 말했다.

### 아케이드 게임장 연합, 백화점 및 호텔

현재, 아케이드 게임장은 잇따라 호텔 및 대형 백화점과 연합하고 있다. 판위는 현재 총 6곳의 아케이드 게임장에 보급되어 있다. 실제로 애니메이션 게임 산업을 발전시키기 위해서는 일정 수량의 게임장이 필요하다. 판위구 관련 부문은 이미 <판위구 게임 엔터테인먼트 장소 시범 개설 방안>을 임시 제정, 정책이 허가하는 범위 내에서 아케이드 게임 장소를 증설할 계획이며 이는 애니메이션 게임 시장의 발전을 촉진하고 기업 제품에 더 나은 전시 플랫폼을 제시하는데 도움이 될 뿐 아니라 시장 관리 강화에도 유리하다.

### 광저우(广州) 각 지역 애니메이션 게임 산업 발전 추세

전세계 애니메이션 게임 산업의 산업생산액은 이미 영화산업을 초과하였다. 애니메이션 게임 산업은 광범위하며, 콘텐츠가 다양, 산업 체인이 길다는 특징을 보유하고 있다. 광저우의 각 지역은 애니메이션 완구, 애니메이션 게임 등을 포함한 다양한 애니메이션 게임 산업 분야가 활발히 발전하고 있다.

티엔허(天河)는 현재 온라인게임, 애니메이션, 모바일 게임, PC게임 및 게임 관련 산업체인이 형성되어 있다. 왕이(网易), 광통(光通), 스키룽(世纪龙) 3대 유명 기업의 온라인게임 산업생산액은 전국의 30%를 차지하고 있다. 관련 고신구 구역에는 세계 최대 게임 소프트웨어 기업 중 하나인 미국 EA 등의 소프트웨어 개발업체들이 유치되어 있다.

총화(从化)의 애니메이션 게임 산업은 애니메이션 디자인 및 애니메이션 제작에 주력하고 있으며 총화의 주요 기지는 투자액 12억 위안, 전체 면적 8천 헥타르에 해당하는 총화 애니메이션 산업원이다. 완구 등의 생산을 주요 업무로 하고 있다.

황푸(黄埔)는 온라인게임 애니메이션 생산품의 발전을 중점으로 하여 광저우 세계 완구성 및

각종 주변 제품산업을 결합, 발전에 박차를 가하고 있다.

판위는 바로 우수한 대형 아케이드 게임기 연구개발 및 생산을 기초로 하고 있다. 탄잉화는 "판위는 중국 아케이드 게임기 연구개발, 생산, 전시 및 판매 기지의 건설, 더 나아가 중요한 수출 기지로서의 부상을 목표로 하고 있다"고 밝혔다.

자료:[http://www.gdga.gov.cn/xwtd/gdxw/t20070606\\_139464.htm](http://www.gdga.gov.cn/xwtd/gdxw/t20070606_139464.htm)

## NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-36)

순위	게임 명 칭	게임유형
1	씨엔찌엔치샤짤(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
2	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMORP
3	핑인촨슈어(封印传说 / 봉인전설)	MMORP
4	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)	MMOCP
5	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
6	머췌우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
7	멍환시여우 Online(梦幻西游 / 몽환서유)	MMORP
8	머머리바오베이2(魔力宝贝II / 클로즈게이트II)	MMORP
9	티엔탕(天堂II / 리니지2)	MMORP
10	티엔룽빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)	MMORP

(2007年9月3日 ~ 9月 9日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-09-13/1112213465.shtml>

## 중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣岡絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
4	-	창티엔(蒼天 / 창천)
5	4↑	줘웨즈젠(卓越之劍GE / 탁월지검)
6	5↓	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / RO2)
7	-	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
8	-	핑훤즈뤼(風火之旅 / 풍화지여)
9	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
10	11↑	허진짚지(合金戰紀 / 합금전기)
11	13↑	잔훤:홍서징제(戰火:紅色警戒 / 전화 홍색경계)
12	10↓	신수산젠샤(新蜀山劍俠 / 신촉산검협)
13	14↑	광선페이처(光線飛車 / 광선비차)
14	15↑	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
15	16↑	머리바오베이(魔力寶貝 / 마력보배)
16	17↑	이티엔지엔위투롱따오(倚天劍與屠龍刀/의천검과 도룡도)
17	19↑	루라이션장(如來神掌 / 여래신장)
18	-	웨이우두쑤(唯舞獨尊 / 유무독존)
19	20↑	쩐·산귀우쌍(真·三國無雙online / 진 삼국무산 온라인)
20	新	파이파이뿌뤄(拍拍部落 / 박박부락)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-09-17/20070917115241021.shtml>

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