

제246호

2007. 11. 19

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 한국 게임전시회 G-STAR를 통해 본 한·중 게임구도의 변화
- 완메이스공 운영에서 창의 혁신까지, 온라인게임의 "Perfect world" 창조

China Game News

- 2007년 제3/4분기 중국 온라인게임 시장규모 29.11억 위안
- 베이징 문화창의산업박람회 - 중국 온라인게임 애니메이션 산업기지
- 중국 애니메이션 게임 산업기지 건설의 난관
- 중국산 자체개발 3D 가상세계게임 《황상왕귀/创想王国 : Novoking》

Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-45)
- 중국 온라인게임 기대작

New Game 소개

- 《티엔지아오3/天骄3/천교3》

법률 및 정책

- 중국 온라인게임 폭력성 기준 설정 문제 논란

한국 게임전시회 G-STAR를 통해 본 한·중 게임구도의 변화

G-STAR는 한국 문화관광부와 정보통신부가 공동 주관, 기존 한국의 3대 게임전시회를 통합한 대규모 세계 게임전람회다. 2005년부터 개최되기 시작, 현재 아시아 최대 규모를 자랑하는 종합적인 게임전람회이며, 세계 최대 규모 전람회 중 하나이다. G-STAR는 2007년 11월 8일~11일 한국 KINTEX에서 개최되었으며, 과거 전람회와 비교했을 때, 이번 전람회에서의 중국과 한국 사이의 게임구도는 온라인게임산업이 최근 눈부시게 발전함에 따라 "게임", "비wm니스"라는 2개의 주제와 관련하여 적지 않은 변화가 발생하였다.

1. 게임구도

1) 시장 점유율

현재 중국 자체개발 온라인게임은 온라인게임기업의 자체개발에 대한 중시 및 정부의 민족 온라인게임에 대한 지원을 통해, 중국 국내 게임시장에서 절반이 넘는 시장 점유율을 기록, 산업 발전 초기 한국 온라인게임이 절대다수를 차지하던 상황을 전환시켰다. 통계에 따르면, 2006년 중국 자체개발 온라인게임의 시장 점유율은 60%를 넘었으며, 2007년 제2/4분기 중국산 온라인게임은 이미 70%가 넘는 시장 점유율을 기록, 중국산 온라인게임은 이미 중국 국내 게임시장의 주도세력으로 부상하였다.

연구개발능력 강화, 전통 문화의 친화력 및 게이머들의 게임습관에 대한 이해는 현지 온라인 게임이 급속히 발전할 수 있도록 하였으며, 제품 장르의 다양화, 기술 수준의 향상은 급속한 발전을 유지할 수 있도록 하였다. 《환차/传奇/미르의 전설》, 《치지/奇迹/MU》가 온라인게임시장의 절대 점유율을 자랑하던 시대는 지났으며, 《주시엔/诛仙/주선》, 《티엔롱뽀뿌/天龙八部/천룡팔부》, 《쯩투/征途/정도》 등 중국산 자체개발 온라인게임 대작들이 승승장구하고 있다. 완메이스공(完美时空), King soft(金山), 쥐런(巨人) 등과 같은 기업의 상장은 중국산 온라인게임에 더욱 거대한 활력을 불어넣었다.

2) 중국산 온라인게임의 출구

중국산 온라인게임의 부상은 중국 국내 온라인게임시장의 주도권 장악으로 나타났을 뿐 아니라, 최근 중국산 온라인게임의 대한국 수출에도 반영되었다. 한국의 게임산업은 이미 매우 발달, 성숙되어 있으며, 현재 국민 경제 지주 산업의 하나로 자리 잡았다. 한국의 연구개발 역량 및 기술 수준은 세계 선진 수준이며, 이러한 온라인게임 대국에 진출한다는 것은 비교적 어려운 일이라고 할 수 있겠다. 그러나 나날이 정교해지는 중국산 온라인게임제품 중 요우시위니우(游戏蜗牛)의 《항하이시지/航海世纪항해세기》, 완메이스공의 《완메이스제/完美世界国际版/완미세계국제판》이 잇달아 한국에 수출됨으로, 중국의 온라인게임 또한 한국 온라인게임시장에 수출되기 시작하였다. 수입량과 비교하였을 때, 현재 한국으로 수출되는 중국산 온라인게임제품은 아직 미미한 수준이나, 이러한 변화는 한중 온라인게임구도의 미묘한 변화의 시작을 반영한 것이라고 할 수 있다.

3) 한국계 온라인게임의 여전한 강세

중국 내 온라인게임 시장에서 한국계 온라인게임의 점유율이 다소 하락하였으나, 시장에 출시된 제품을 살펴보면, 한국에서 제작한 게임이 여전히 일선을 차지하고 있다. 중국 게이머들에게 화면이 정교하고 색채가 아름다운 한국계 제품들은 여전히 큰 매력을 지니고 있다. 《환차/传奇/미르의 전설》, 《치지/奇迹/MU》는 여전히 많은 게이머들을 보유하고 있으며, 《치지스제/奇迹世界/SUN》, 《창티엔/苍天/창천》, 《쥐위에즈젠/卓越之剑/그라나도 에스파다》, 《AION》, 《시엔징 환슈어/仙境传说2/RO 2》 등 한국 온라인게임은 모두 큰 매력을 지니고 있다. 특히 캐주얼 온라인 게임분야에서 한국계 제품들은 여전히 독보적인 위치이며, 중국산 온라인게임은 별다른 우세를 나타내지 못하고 있다. 카레이싱 장르의 <카트라이더>, 뮤직댄스 장르의 <오디션>, 뮤직 장르의 <DJMAX>, 스포츠 장르의 <프리 스타일> 등 게임은 모두 수많은 게이머들을 보유하고 있다.

이 밖에, 한국 온라인게임 신규제품의 출시는 속도와 규모 두 가지를 겸비, 치열한 시장 경쟁 속에서 장르와 소재를 개척, 혁신적인 신규제품을 출시하고 있으며, 수많은 신규제품들의 그 독특한 콘텐츠로 대중들의 기대를 한 몸에 받고 있다. 예를 들어, G-STA R2007에 참여한 한국 온라인 게임 중 NEXON의 MMORPG <SP1>은 혁신적인 호러 스타일 게임이며, <Slapshot>은 필드하키 온라인게임으로 스포츠 캐주얼 게임 장르에서 독특함을 자랑한다. 비행 온라인게임인 <Dead Six>와 <Aeronauts> 또한 비행 소재 온라인게임 붐을 일으킬 것으로 예상된다. 게임제품의 혁신은 한국계 온라인게임의 무한한 창의력과 소재 발굴측면의 우수한 실력을 반영하는 것이며, 이는 중국산 온라인게임이 더욱 강화해야 할 부분일 것이다.

2. "비지니스" 구도

1) 잦은 분쟁

한국 온라인게임 대리운명을 통해 적지 않은 중국 게임업체들이 많은 이윤을 창출하고 있다. 그러나 개발업체와 운영업체 간에 이해관계에 따른 잦은 마찰이 발생하고 있다. 당초 성따(盛大)와 한국 게임개발업체 Actoz 및 Wemade간에 발생한 소송, 최근 나인유닷컴(久游网)과 T3간의 분쟁, 차이나닷컴(中华网)과 Mgame간의 분쟁 등의 사건은 이미 온라인게임 대리운명의 폐단을 드러내고 있다.

현재 자체연구개발과 혁신은 중국 온라인게임의 발전을 촉진하고 있으며, 좌절 속에서 경험과 교훈을 습득하였다. 우수한 한국 온라인게임제품의 수입은 불가피하나, 더욱 중요한 것은 온라인게임 자체개발 정신의 수립과 이를 유지하는 것이다.

2) 경쟁과 협력

최근 중국 자체개발 온라인게임의 급부상과 중국 대형 온라인게임업체들의 연이은 해외 상장은 한국 게임업계에 압력으로 작용할 것으로 예상된다. 중국 대리운영업체들은 상기와 같은 몇 차례의 분쟁 후 향후 한국 게임의 대리 운영 시 상호 관계를 더욱 분명하게 확립하게 될 것으로 전망된다. 시장은 전쟁과 같아서 경쟁 외 합리적인 전략적 제휴관계는 양측에게 모두 이익을 보장할 것이다. 최근 성따와 한국 NC soft는 <Aion> 제품의 독점 운영권 관련 계약을 체결하였으며, 양측

의 전략적 제휴 협의 달성에 대해 발표하였다. 이 협의에 따르면, 성파는 NC soft의 중국 지사 NC soft China에 투자, NC soft의 지분을 보유하게 될 예정이다. 또한 베이징 따오따오통 네트워크 과 기유한공사(北京道道通网络科技有限公司)와 한국 Cykan측도 양측의 전략적 제휴관계 달성에 대해 발표하였다.

따오따오통은 중국 국내 시장에 Cykan의 제품 《허진짚지/습금战纪/합금전기》를 출시 운영하게 될 예정이며, 이 제품을 해외 온라인게임시장으로 확대 출시할 계획이다. 한중 게임업체들은 현재 단일한 경쟁구도에서 탈피, 전략적인 측면에서 Win-Win 실현을 더욱 중시하고 있다.

G-STAR 2007 전람회 각종 온라인게임들은 여전히 비즈니스 협력의 핵심이었다. 2008년 한중 온라인게임시장에는 더욱 더 다양한 신규제품들이 출현할 것으로 예상되며 시장은 더욱 세분화될 것이다. 한중 게임업체들이 슬기롭게 마찰과 분쟁을 피하고 합리적인 경쟁과 제휴를 촉진하기 위해서는 다양한 방법들의 시도와 추구가 필요할 것이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-11-12/20071112173106231,1.shtml>

완메이스콩 운영에서 창의 혁신까지, 온라인게임의 "Perfect world" 창조

중국 온라인게임제품이 전 세계에 널리 보급되는 것은 중국 온라인게임 관계자들의 바람이다. 이는 비단 이윤추구만을 의미하는 것이 아니라, 중국 문화가 세계에 영향을 미칠 수 있게 되기를 바라는 것이다.

완메이스콩(完美时空) 등 중국 온라인게임기업의 해외 상장은 중국인에게 이러한 바람의 실현 가능성을 심어주었다.

<2006년 중국 게임산업 보고>에 따르면, 중국 온라인게임시장규모는 2006년 이미 65.4억 위안에 달했으며, 중국 온라인게임시장 조사기구 아이리서치의 또 다른 조사에 따르면, 2006년 중국 온라인게임시장규모는 이미 한국을 초월, 세계 제2위를 기록하였다고 한다. 이렇듯 온라인게임은 이동 부가가치 분야를 뛰어넘어 중국 네트워크 경제 분야에서 최대 산업으로 부상하였다.

대부분의 온라인게임산업 종사자에게 위와 같은 조사 결과는 중국 온라인게임산업의 눈부신 발전을 대표하지 못한다. 거대한 규모는 게이머들의 규모가 방대함을 의미할 뿐, 중국 온라인게임의 연구개발, 운영수준이 세계 선두를 차지하고 있음을 대표하지 못한다. 현재 중국의 현지 연구개발 온라인게임의 명성은 그리 높지 못하다. 2000년부터 7년여 간 중국 온라인게임기업 중 자체 연구개발 온라인게임제품으로 나스닥에 상장한 기업은 한 곳도 없었다.

따라서, 중국 베이징 완메이스콩이 순조롭게 나스닥에 상장, 1.3억 달러의 자금을 획득하였다는 사실은 인터넷 관계자들에게 중국의 또 하나의 인터넷 관련 회사가 상장했다는 희소식일 뿐 아니라, 중국 온라인게임이 세계 자본시장에서 인정을 받았으며, 중국 문화가 온라인게임과 함께 세계 전역에 퍼질 것이라는 상징이기도 하다.

중국 민족 문화를 대표

각종 산업들이 모두 세계와 발맞춰 나갈 때, 눈앞의 이익만을 추구하던 몇몇 기업들은 해외 문화를 도입, 모방을 시도하였으나 자신만의 문화적 특색 부족으로 세계무대에서 성공하지 못하였다.

인터넷 연구 분석가 캉궈핑(康国平)은 온라인게임은 중국 인터넷 분야의 현재 그리고 향후 5년간 거대한 비중을 차지할 대규모 산업이라고 밝혔다. 비록 전자상거래 및 검색 경제가 여전히 주목받고 있으나, 상대적으로 창의 혁신, 경쟁을 중시하는 발전 초기단계의 게임산업은 "중국 문화를 그 속에 반영"할 수 있기 때문에 더욱 더 밝은 전망을 보유하고 있다고 할 수 있을 것이다.

완메이스공의 제품라인을 전체적으로 분석하면, 《완메이스제/完美世界/Perfect world》, 《우린와이짚/武林外传/무림외전》, 《완메이스제 국제판/完美世界国际版》, 2007년 5월 출시된 3D 온라인게임 《쯔시엔/诛仙/주선》 모두 중국 문화의 다양한 부분을 게임 스토리에 반영하고 있다. 현재 세계 시장에서 대성공을 거둔 온라인게임 <WOW>나 <던전 앤 드래곤> 또한 민족적인 특성이 풍부한 게임 배경을 보유하고 있다.

오랜 기간 동안 게임을 즐겨온 한 게이머는 "나는 십 여 년간 게임을 즐겨왔다. 이제까지 내가 본 게임들 중 좋은 게임은 게임성이 강할 뿐 아니라 철학, 예술 등 게이머들의 정신분야를 향상 시켜줄 수 있는 것들을 포함하고 있었다. <WOW>가 그러하며 <완메이스제> 또한 그러하다"라고 밝혔다.

문화의 힘은 무궁무진하다. 중국 현지 온라인게임기업이 게임 전략을 세울 때 우선적으로 고려해야 할 것은 이 전략이 민족적인 특성을 보유하고 있는지 여부이며, 민족적인 특성을 지녔을 때 중국 온라인게임제품은 비로소 세계무대에서 주역이 될 수 있을 것이다. 최근 개최된 제5회 중국 세계 인터넷문화박람회 석상에서 성따 대표 천티엔치아오(陈天桥)는 "게임 분야에서 중국 자신만의 <해리포터>, <반지의 제왕> 등과 같은 게임을 개발해내었을 때, 중국 문화의 특징을 지닌 온라인 게임이 전세계 문화 엔터테인먼트에서 주도적인 위치를 차지하게 될 것이다"라고 지적하였다.

그렇다면 중국 온라인게임은 "민족 온라인게임"이라는 기치 하에 어떻게 진정으로 차별화 된 게임제품을 제작할 수 있을까?

운영 혁신에서 제품 혁신까지

온라인게임은 영화와 마찬가지로 전형적인 창의 혁신 산업에 속한다. 그러나 현재 이러한 혁신은 운영분야에만 국한되어 있으며, 제품 분야의 혁신은 아직 미흡한 실정이다. 우선 일반적으로 해외 유명 온라인게임을 국내로 수입, 국내 여러PC방들을 통해 보급, PC방은 영화관 개념에 해당하며, 게이머들은 영화 관중의 개념에 해당한다.

실제로 이러한 방식은 중국의 대다수 성공한 기업들이 사용했었던 방법이다. 천티엔치아오는 현재의 온라인게임제국을 설립하기 전 우선 게임운영의 길을 선택, 게임을 수입하여 운영에 성공한 뒤, 온라인게임 자체개발 분야에 뛰어 들었다.

이러한 게임운영은 큰 성공을 거두었다. 그러나 제품 혁신의 미흡은 자연히 중국 국내 온라인 게임제품의 품종은 다양하나, 자체개발 우수제품은 매우 부족한 결과를 초래하였고, 대형 온라인게임기업들의 세계화의 길은 난관에 직면하였다.

자체 지적재산권이 바로 전체 온라인게임산업의 빠른 발전을 촉진하는 핵심 요소이다. 아이리서치의 보고에 따르면, 중국 온라인게임산업은 연평균 30%의 눈부신 속도로 급속 발전하고 있으며, 자체 지적재산권을 보유한 게임들은 온라인게임산업에 약 5할에 해당하는 수입을 창출하고 있다. 왕이(网易), King soft(金山), 쥐런(巨人), 완메이스콩 등 게임개발회사 또한 이미 자체 연구개발 기업층을 형성하였다. 완메이스콩 대표 츠위핑(池宇峰)은 완메이스콩의 최근 1년간 지출한 연구, 개발비용은 운영액의 30%를 차지하고 있다고 밝혔으며, 완메이스콩은 이미 강력한 기술실력을 자랑하는 연구개발팀을 보유하고 있다고 덧붙였다.

경쟁이 치열한 중국 온라인게임산업은 향후 빠른 시일 내에 세계 게임 엔터테인먼트 시장을 차지하기 위해 진출할 것으로 전망되며, 성공의 관건은 바로 게임제품의 지적재산권 보유 여부일 것이다. 또한 제품의 지적재산권 보유는 현지 온라인게임기업이 지속적으로 혁신을 유지할 수 있도록 촉진, 온라인게임산업 발전에 있어 거대한 추진력으로 작용할 것이다.

이윤창출방식의 혁신

2006년도 중국 게임산업연회에서 발표한 데이터에 따르면, 2006년 중국산 온라인게임의 수출액은 총 2,000만 달러를 초과하였으며, 또한 중국 국내시장의 64.8%를 차지하였다. 중국 온라인 게임은 현재 점차적으로 자체 혁신단계에 진입하고 있으며, 이윤창출방식의 전환은 완메이스콩 등과 같은 중국 국내 온라인게임기업이 세계로 진출할 수 있도록 돕는 중요한 역할을 하였다.

완메이스콩은 비교적 일찍 온라인게임 수출을 시도한 중국 국내 게임개발업체이다. 2006년 <완메이스제>는 China Joy 석상에서 일본 퍼블리싱 업체와의 계약에 성공, 중국 온라인게임 최초로 일본에 수출되었다. 현재까지 <완메이스제>는 이미 해외 10여개 국가 및 지역으로 수출되었으며, 현지 온라인게임시장에서 상당히 높은 시장점유율을 기록하였다.

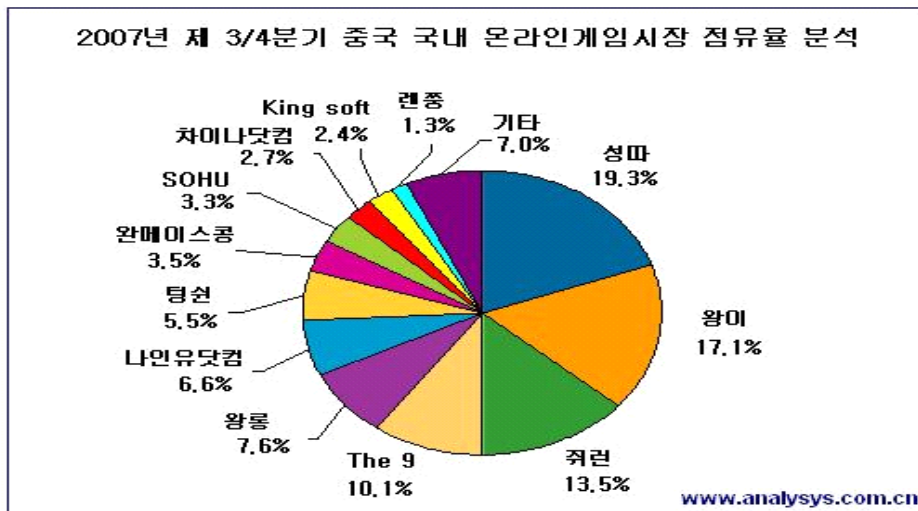
중국 게임의 해외 진출의 가장 큰 문제는 각기 다른 문화배경을 지닌 사람들을 모두 흡수할 수 있을지 이다. 이 문제를 해결하기 위해서는 게임 설계면으로 더욱 더 참신해야 하며, 동시에 해외 합작 파트너와 함께 현지화 조정을 거쳐야 할 것이다.

츠위핑은 대상국가나 지역의 우수 온라인게임기업들과 제휴, 판권 대리 방식을 통해 해외 판매를 추진, 현지 시장의 특정 기호에 맞춘 콘텐츠 현지화를 진행 효과적으로 시장은 점유할 수 있을 것으로 내다보았다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6490539.html>

2007년 제3/4분기 중국 온라인게임시장규모 29.11억 위안

어널리시스 인터내셔널이 최근 발표한 <2007년 제3/4분기 중국 온라인게임시장 분석>보고에 따르면, 2007년 제3/4분기 중국 온라인게임시장 수입규모는 분기 대비 9% 성장, 29.11억 위안을 기록, 안정적인 증가 추세를 유지하였다. 시장 구조 측면에서 분석하면, 성따(盛大), 왕이(网易), 쥘런(巨人, (구)펑투 회사)이 각각 1~3위를 차지하였다.



분석에 따르면, 성따 등 중국 국내 주요 온라인게임업체들의 3/4분기 업무 실적은 다음과 같다.

1) 성따는 3/4분기 온라인게임 영업수익이 분기 대비 7% 이상 증가, 중국 온라인게임시장 1위 자리를 굳게 지켰다.

2) 왕이는 주요 온라인게임제품의 생명주기 문제로 여전히 영업수익분야에서 어려움을 겪고 있다. 유저 수량의 지속적인 하락은 영업수익의 성장에 악영향을 미치고 있으며, 이로 인해 성따의 시장점유율과의 격차가 더욱 확대되었다.

3) SOHU(搜狐)는 《티엔롱빠부/天龙八部/천룡팔부》 게임의 양호한 실적에 힘입어, 3.3%의 시장점유율을 획득하였다.

4) 쥘런은 여전히 유지되고 있는 온라인게임제품의 우수한 실적으로 시장 점유율 3위를 차지하였다.

자료: <http://www.analysys.com.cn/web2007/index.php?module=ygfx&action=showone&id=5187&wid>

베이징 문화창의산업박람회 - 중국 온라인게임 애니메이션 산업기지

11월 8일 제2회 중국 (베이징) 세계문화창의산업 박람회가 중국 국제전람센터에서 개최되었다. 이번 박람회에서 베이징시 신문출판국이 주관한 애니메이션 게임관이 박람회의 하이라이트 중 하나로 부상하였다. 이곳은 애니메이션 게임 산업 각계에 제품전시, 기술교류, 프로젝트 소개 관련 플랫폼을 제공하였으며, 관중들에게 특별한 시각체험 기회를 제공하였다. 베이징시 신문출판국(北京市新闻出版局)과 중관촌 과기원구(中关村科技园区) 행정원(海淀园), 용화원(雍和园), 석경산원(石景山园)이 참여한 국가급 온라인게임 애니메이션 산업 (베이징) 발전기지의 전시구역은 여러 대중들의 주목을 받았다.

중국 국가급 온라인게임 애니메이션 산업 (베이징) 발전기지는 신문출판총서의 허가를 거친 전국 최초 게임 애니메이션 발전기지 중 하나이며, 베이징시 문화창의산업 발전 중점분야의 하나인 애니메이션 및 온라인게임 연구개발제작 전시 및 거래를 위한 중요 플랫폼이다. 기지의 건설은 정부의 애니메이션 및 게임산업에 대한 인도 및 촉진을 통해 문화산업자원에 대한 시장의 지배능력을 발휘하도록 하며, 산업의 합리적인 구조조정, 경제적 효과의 지속적인 향상, 자체 혁신 능력 제고, 자체 지적재산권 기업 지원, 민족문화브랜드 창조 등을 목적으로 추진되었다. 또한 기지 건설을 통해 제작 기술을 발전시키고, 원활한 전파 루트를 구축, 전국에서 세계로 나아가는 애니메이션 및 게임 연구개발제작 거래의 중심을 마련한다는 계획이다.

산업기지전시구역의 전체적인 구조는 "테크놀로지" "발전" "문화" "창의"라는 주제를 표현하였다. 그 중, 베이징시 신문출판국의 전시구역은 기지의 전체적인 개념을 표현하였고, 국내외 업계 현황, 베이징시 애니메이션 게임 산업의 배경 및 발전 상황, 베이징시 애니메이션 게임 산업 발전의 우세 및 직면하고 있는 문제, 산업 관련 정책, 과기원구 소개, 베이징이 획득한 관련 산업 수상 목록, 수출 현황 등의 소개를 포함하고 있으며, 주기지의 전체적인 스타일과 베이징시 신문출판국이 국가급 온라인게임 애니메이션 산업 (베이징) 발전기지를 위해 전개한 활동 등을 전시하였다.

이 밖에, 중관촌 과기원구 행정원은 20여년의 발전 속에서 거둔 우수한 실적을 전시하였다. 20여년의 발전기를 거쳐, 현재 원내 입주 기업은 총 1만여 곳에 달하며, 중국 전역 53개 국가급 고신구(Technology) 랭킹에서 선두 그룹을 차지하고 있다. 리엔상(联想, Lenovo), 팡정(方正), 통팡(同方) 등 첨단 테크놀로지 기업층은 발전을 거듭, 세계 시장에서 일석을 차지하기 시작하였다.

중관촌 과기원구 용화원은 디지털 콘텐츠 산업 위주로 지리적인 위치, 발전 목표 등 다방면으로 용화원이 보유하고 있는 우세를 전시하였다. 또한 용화원은 고궁, 태묘, 사원 등을 대표로 하는 황실문화, 불교 밀종 문화 등 문화적인 색채가 강한 유적지들이 밀집한 지역에 위치하고 있다. 고대 문명과 현대문화 및 과학기술의 결합은 이번 전시회의 또 하나의 하이라이트로 부상하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-11-12/20071112150031106.shtml>

중국 애니메이션 게임 산업기지 건설의 난관

중국 문화부 문화시장사 애니메이션 부서(文化部文化市场司动漫处) 처장 리우치양(刘强)은 11월 8일 "2007 중국 디지털 애니메이션 게임 산업 컨퍼런스"에서 중국의 애니메이션 게임 산업기지 건설은 아직도 수많은 문제들에 직면해 있다고 지적하였다.

리우치양은 최근 몇 년간 중국의 애니메이션 게임 산업의 발전은 급속도로 발전, 경제분야의 소외된 위치에서 급부상하였다고 밝혔다. 그는 현재 게임을 주요 내용으로 하는 산업기지들의 수량은 매우 많으며, 이러한 기지들의 설립은 애니메이션 게임 산업의 발전에 매우 긍정적인 작용을 하고 있으며, 각 부문, 각 지역이 애니메이션 게임 산업발전을 촉진하는 각도 및 이해관계가 다르기 때문에 애니메이션 게임 산업기지의 설립에 여러 가지 문제들이 발생하고 있다고 하였다.

우선 현재 애니메이션 게임 산업 구조 형성 및 계획적인 전략 수립이 미흡한 실정이다. 일부 지역의 조사에 따르면, 현지 산업 밀집 지역 조건 등을 고려하지 않은 맹목적인 기지 설립은 일부 애니메이션 게임 산업기지로 하여금 동질화 현상이 심각해지도록 하였다.

두 번째는 비교 심리이다. 현재 중국 애니메이션 게임 발전이 아직 미흡한 상황에서 일부 기지는 입주 기업을 확보하기 위해 너도 나도 다른 기지들과 비교에 나서고 있으며, 이는 일부 불순한 목적을 지닌 기업들이 각종 수단을 통해 각 기지 간을 오가며 현지 지방 정부를 우롱하는 행위를 초래하고 있다. 심지어 어느 기업은 산업기지의 명목으로 부동산 투기에 나서고 있다.

리우치양의 소개에 따르면, 중국 정부는 조만간 애니메이션 게임 시장 규범화를 위한 일련의 활동을 전개할 계획이라고 한다. 이 활동에는 애니메이션 게임시장 관련 감독관리작업, 국가 애니메이션 게임 산업 지원, 서비스, 연구 체계 구축, 국가 애니메이션 제품 해외 수출 체계 구축 등이 포함된다.

또한 향후 인재 양성, 국가 장려 등의 지원 정책을 통해 중국산 자체개발 애니메이션 게임제품이 수량, 품질, 기술혁신 측면에서 더욱 발전하여 우수제품을 생산할 수 있도록 할 계획이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6507664.html>

중국산 자체개발 3D 가상세계게임 《황상왕귀/创想王国 : Novoking》



3D가상세계 《Second life》가 전세계 인터넷을 휩쓸 후, 최근 중국 황상우셴(创想无限) (베이징)과기유한공사가 자체 연구개발 및 운영 예정인 《황상왕귀/创想王国 : Novoking》가 약 2년간의 제품 개발단계를 거쳐 운영 테스트를 실시할 예정이다. 이 게임은 모든 중국인 유저들을 위해 중국인만의 가상세계를 제공할 계획이다.

현재 중국의 가상세계 분야는 아직 개발단계지만 《황상왕귀 : Novoking》은 중국 인터넷 유저들에게 최신 가상세계를 제공하게 될 것이다. 이 가상세계 속에서 주민은 저마다 모두 자신의 영토를 보유하며, 자신이 꿈에서 그리던 자신만의 보금자리를 꾸밀 수 있다. 또한 가상세계 속에서 수많은 친구를 사귀고, 쇼핑 및 여행을 즐기며, 현재 가장 유행하는 사이버 생활을 체험할 수 있다. 이 밖에 창의력을 발휘, 자신이 설계한 것들을 창조할 수 있다.

비록 이 제품은 내용면으로 해외 제품인 《Second life》와 매우 유사하나, 중국인 유저들에게 더욱 적합한 설정들을 추가하였다는 점을 특징으로 하고 있다. 이 가상세계는 황량한 대륙이 아니며 다양한 콘텐츠를 보유하고 있는 사이버 도시이다. 이 도시는 각종 건축물, 쇼핑 및 엔터테인먼트를 즐길 수 있는 장소 등을 모두 구비하고 있어 현실 생활 및 세계와 매우 흡사하다. 게이머들은 거리의 신문 가판대에서 중국 유저들이 좋아하는 대중적인 잡지 등을 구매할 수 있으며, 더욱 다양한 혁신적인 요소들이 게이머들에게 개방되어 있다.

현재 《황상왕귀 : Novoking》은 이미 알파 테스트 단계에 진입하였으며, 이 제품의 공식 사이트 www.Novoking.com은 지속적으로 관련 최신 소식을 발표하고 있다.

자료:<http://games.sina.com.cn/o/n/2007-11-05/1921220766.shtml>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-45)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	초삐(赤壁 / 적벽)	MMORP
2	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP
3	주셴(诛仙 / 주선)	MMORP
4	시엔찌엔치샤뽀(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
5	따당하오샤(大唐豪侠 / 대당호협)	MMORP
6	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMORP
7	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	MMORP
8	모어리바오베이(魔力宝贝 II / 마력보배)	MMORP
9	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
10	따항하이스따이(大航海时代Online / 대항해시대 OL)	MMORP

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-11-01/1036220155.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	-	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
4	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
5	-	창티엔(蒼天 / 창천)
6	-	펑훤즈뤼(風火之旅 / 풍화지여)
7	-	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / RO2)
8	10↑	전·싼궈우쌍 (真三国无双 OL / 진·삼국무쌍)
9	8↓	허진짚지(合金战纪 / 합금전기)
10	11↑	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
11	13↑	머리바오베이2(魔力宝贝 II / 마력보배2)
12	17↑	파이파이뿌뤼(拍拍部落 / 박박부락)
13	18↑	산궈처(三國策 / 삼국책)
14	-	멍장짚(猛將傳 / 맹장전)
15	-	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
16	17↑	웨이우두쭈(唯舞獨尊 / 유무독존)
17	18↑	이티엔지엔위투룽따오(倚天劍與屠龍刀/의천검과 도룡도)
18	新	카이신(開心 / 개심)
19	新	Crossfire
20	19↓	스훤성(死或生 / 사혹생)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-11-12/20071112113347134.shtml>

《티엔지아오3/天骄3/천교3》



- 게임 이름 : 티엔지아오3(天骄3)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 무협게임
- 개발 업체 : 무비아오(目标)
- 운영 업체 : 하오위 네트워크(皓羽网络)
- 공식 사이트 : www.tj3.com.cn
- 현재 현황 : 2008년 6월 알파테스트 예정

《티엔지아오3/天骄3/천교3》의 배경 설정은 중국 전통 문학작품에서 소재를 취했으며, 동양 퓨전 판타지적인 요소를 추가하였다. 이 게임은 단순하게 판타지적 콘텐츠만을 삽입한 것은 결코 아니며, 최신 스토리 배경 설정 하에 고대 천신, 요마 등을 조합, 새로운 세계관을 창조하였다.

게이머들은 《천교3》의 세계에서 다양한 인물들을 접할 수 있을 것이며, 다양한 희귀 요괴들과 기묘한 아이디어들을 통해 기존 판타지에 대한 인식을 탈피, 진정한 어드벤처를 즐길 수 있을 것이다.

신비한 배경 설정

《천교3》 게임세계는 지상 배경과 지하 미궁이 전부가 아니다. 하늘을 부유하는 섬 등 방대한 배경들이 게이머들의 탐험을 기다리고 있다. 하늘을 부유하는 섬은 각자의 궤도에 따라 운행된다. 이러한 부유도가 특정한 위치에 자리 잡을 때 전체 세계에 거대한 영향을 줄 수 있도록 설정되어 있다.

다양한 파티퀘스트 임무

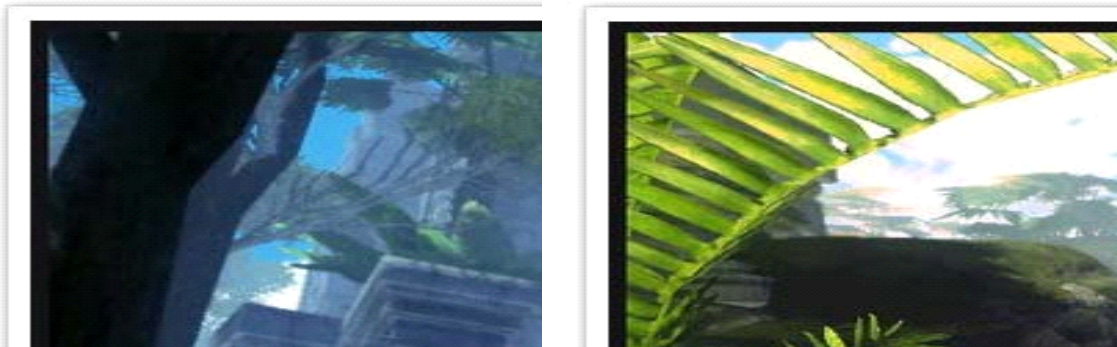
다양한 임무, 다양한 파티퀘스트 활동 등은 《천교3》에 더 많은 즐거움을 주었다. 같은 캐릭터와 같은 파티퀘스트라도 관문 속 불특정 요소들로 인해 전체 모험과정이 완전히 달라질 수 있기 때문에 무궁무진한 게임의 재미를 느낄 수 있을 것이다.

리얼타임 전략 - 방파 시스템

《천교3》 게임세계에서 게이머들은 다른 게임과 마찬가지로 방파를 설립할 수 있다. 그러나 방파 성장 과정에서 기존의 게임처럼 어느 임무를 반복 완료하거나 필요한 물자를 수집하면 되는 것이 아니라, 전략 장르 게임의 특징을 도입, 방주는 방파 구성원들에게 각종 직책을 부여하고, 각기 다른 직책의 구성원은 각기 다른 작업을 통해 발전해나가게 된다. 방파 내부 직책 수량에는 한계가 있기 때문에 방파 내 구성원들 간의 경쟁을 장려, 게임의 또 다른 재미를 더했다.

오프라인으로 키우는 미니 애완동물

《천교3》은 게이머들을 위한 배려에서 출발, 게이머들을 위한 실용적인 기능들을 다수 포함하고 있다. 그 중 가장 독특한 부분은 미니 애완동물로, 클라이언트의 반자동 매크로 기능을 보유하고 있다. 게이머들은 애완동물 키우기를 통해 애완동물이 제공하는 각종 편리한 기능을 누릴 수 있으며, 오프라인시에도 클라이언트가 애완동물을 계속 돌보게 된다. 애완동물은 미니 클라이언트 안에서 자유롭게 행동, 게이머들을 위해 각종 아이템을 수집하게 된다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-11-12/20071112113831690.shtml#menu>

중국 온라인게임 폭력성 기준 설정 문제 논란

11월 5일, 베이징(北京) 시민 짜오지엔레이(赵建磊)는 온라인게임 《우림외전/武林外传/무림외전》의 운영업체 베이징 완메이스공(北京完美时空)을 법정에 고소하였다. 고소 사유는 이 온라인게임에 대량의 학살 내용이 포함되어 있어 폭력적으로 그에게 일정 정도의 정신적 피해를 입혔다는 것이다. 베이징시 하이디엔구 인민법원(北京市海淀区人民法院)은 이미 정식으로 안건을 처리 중이라고 한다.

폭력성 존재 여부에 대한 논란

완메이스공 전문 변호사는 인터뷰시 완메이스공은 현재 아직 법원의 통지를 받지 못했으나, 짜오지엔레이의 이번 소송요구는 이해하기 어려우며 황당하다고 밝혔다. 그는 《우림외전》은 결코 폭력게임이 아니며, 다른 온라인게임회사에도 모두 이와 같은 종류의 대형 온라인게임이 존재, PK를 통한 경험치 획득은 게임 수단의 일종이라고 덧붙였다. 또한 게이머는 스스로 비교적 가벼운 온라인게임을 선택할 수 있고, 이는 자신의 선택이며, 그가 당면한 문제는 어느 MMORPG게임에도 보편적으로 존재하는 특징이라고 지적하였다.

기자는 2006년 "제1회 중국 베이징 세계문화창의산업박람회" 석상에서 《우림외전》이 2006년도 베이징 우수 게임출판물상 중 "최우수 온라인게임상"을 수상한 것에 주목하였다. 관련 부문은

당시 "내용이 건전, 음란 및 폭력 성향이 없으며, 문화적인 색채를 포함, 우수하게 제작되어 미성년자들의 건전한 지능 개발에 적합한 게임"이라고 평가하였다.

온라인게임 폭력성의 원인

아이리서치 컨설팅이 발표한 2007년 5월 14~5월 20일 온라인게임 다운로드횟수 랭킹 데이터에 따르면, 《무림외전》의 다운로드횟수는 410,497번을 기록, 제7위에 올랐다.

온라인게임 생산업체는 더 많은 게이머들을 흡수하기 위해, 조작부터 콘텐츠에 이르기까지 각 설계과정에서 모두 심리학 전문가들이 참여하도록 하고 있다. 게임 속의 일부 폭력적인 장면은 훨씬 더욱 난무하도록 하고, 더욱 사실적으로 빛과 소리를 사용 최대한 시각 및 청각적 효과를 일으키도록 하여, 게이머들의 감각기관의 자극을 만족시킨다. 따라서 게이머들의 정신은 종종 긴장상태에 처하며, 전신이 그 상황에 처해 있는 듯한 기분이 들게 된다.

기자가 《무림외전》 체험 중 발견한 사실에 따르면, 적지 않은 게이머들은 "PK"시의 스릴과 자극을 즐기고 있다. 어느 게이머는 "대부분의 게임시간동안 매우 긴장되고 스릴 넘친다"라고 밝혔으며, 또 어떤 게이머는 "피동적으로 폭력영화를 보는 것보다 직접 참여하는 느낌을 더 좋아한다"라고 밝혔다.

청화대학(清华大学) 교수 우웨이광(吴伟光)은 온라인게임 속의 폭력은 단지 현실 폭력에 대한 일종의 묘사이며, 깊은 사회 근원을 갖고 있다고 표명하였다. 온라인게임은 경쟁게임으로 경쟁의 결과는 승리 혹은 아이템 획득이다. 우교수는 이를 통해 게이머들은 권리를 얻고 싶은 욕망, 천하를 통일하고 싶은 욕망 등을 만족시킬 수 있으며, 이러한 욕망은 일종의 사회적 현상으로 이것이 바로 온라인게임 폭력성의 근원이라고 지적하였다.

폭력적인 스토리에 대한 기준 설정의 어려움

제4회 온라인게임 시장조사의 결론에 따르면, 중국 온라인게임 유저의 대부분은 19~30세 연령층이며, 그 중 19~22세가 가장 많은 비율을 차지, 학생이 현재 온라인게임의 주요 유저이며 소비층이라고 할 수 있을 것이다. 청소년은 정신이 질풍노도의 시기에서 성숙기로 발전하는 단계이다. 이러한 심리적인 특징은 심리 상태를 결정, 종종 변화가 많고 민감한 상태에 처하게 된다. 또한 자제력이 부족하기 때문에 폭력적인 성향이 강한 온라인게임이 청소년들에게 미치는 심리적인 충격은 막대하다. 따라서 그들이 대량으로 접촉하는 폭력적인 온라인게임은 범죄를 야기하는 중요한 원인 중 하나일 것이다.

짜오지엔레이는 이번 소송의 목적에 대해 이야기할 때, "나는 공익소송을 진행하고 있다. 결과는 예측하기 어렵다. 이번 소송은 사회적으로 더 많은 사람들이 인터넷 환경에 대해 주의를 돌릴 수 있도록 하는 데에 그 뜻이 있다. 온라인게임운영업체는 게임 내에서 게이머들이 서로를 죽이도록 장려, 하루 종일 복수하려는 게이머들로 넘쳐나고 있으며, 《무림외전》중 수많은 미성년자들이 서로 욕을 하며 죽이고 있다. 나는 피고측이 인도적인 면을 무시, 회피할 수 없는 책임이 있다고 생각한다. <인터넷 문화관리 임시규정> 제 18호에 따르면, 인터넷 문화업체가 제공하는 문화제품이 시민들의 합법적인 이익을 침해할 때, 인터넷 문화업체는 법에 의거,

민사적인 책임을 져야 한다고 명시되어 있다."라고 밝혔다.


한 전문가는 "《무림외전》은 심사를 거쳐 합법적으로 시장에 출시된 제품이다. 게임은 문화산업의 일부분으로 심각한 폭력성 게임제품은 시장에 출시될 수 없다. 짜오지엔레이가 지적한 게임 속 폭력 행위의 출현은 전 사회가 함께 정화해야할 온라인 환경에 속하며, 모 기업만의 책임은 아닐 것이다"라고 회의적인 입장을 취했다.

사실, 업계는 지속적으로 온라인게임 속에 등장하는 지나치게 혈흔이 난무하는 화면 등 현실사회도덕체계에 위반되는 내용을 제한하는 관련 법률 및 법규가 출범하기를 기다리고 있다.

4년 전, 중국 청소년 인터넷협회가 발표한 <중국 녹색게임 심사 및 추천제도 초안>은 폭력도, 음란도, 사회도덕도 등 12개 항목에 대한 고정지표를 설립 제시하였으며, 온라인게임을 전체 연령층에 모두 적합, 중고생연령층 이상, 고등학생 이상, 18세 연령층 이상, 18세 이상 성인에게만 적합 등 5개 등급으로 구분하는 제도를 제시하였다. 그러나 이러한 심사표준은 업계 내부 표준 및 추천제도일 뿐이며, 게이머들에게는 어떠한 제약도 없다.

우웨이광 교수는 폭력 게임 관련 등급 제도에 대해 유감을 표하며, "현재 중국에는 온라인게임에 대해 심사를 진행하고 평가를 내릴 기구가 없다. 따라서 이러한 표준에 대해 어떻게 평가를 내리고, 이러한 표준을 어떻게 실시할지에 대해 아직도 수많은 문제들이 존재하고 있다"라고 덧붙였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6545865.html>

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