

# 제251호

2007. 12. 24

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 2007년도 17173 제 7회 중국 온라인게임 시장조사보고 (2)

## China Game News

- 신규 라운드식 온라인게임 《찬웨이 OL/穿越Online》 12월 15일 클로즈베타
- 중국 신문출판총서가 주목한 완메이스공(完美时空) 민족 세계화전략
- 2007년 중국 온라인게임시장-구조조정과 상장 속 발전
- 캐주얼 게임의 신예 《쓰커띠귀/纸客帝国》, 오픈베타 동접자수 12만 돌파
- 머리어우(摩力游), 2008년 온라인게임 대작 《모환성디엔/魔幻圣典》 출시예정
- 중국 The9, 한국의 ㈜와이즈로직을 게임 보안 솔루션 파트너로 선정

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-50)

## New Game 소개

- 《루라이페이페이샤/如来飞飞侠/여래비비협》

## 법률 및 정책

- 광저우(广州)온라인게임 애니메이션 산업 관련 구체적 정책 중국 최초 출범 예정

2007년도 17173 제 7회 중국 온라인게임 시장조사보고 (2)

목 차

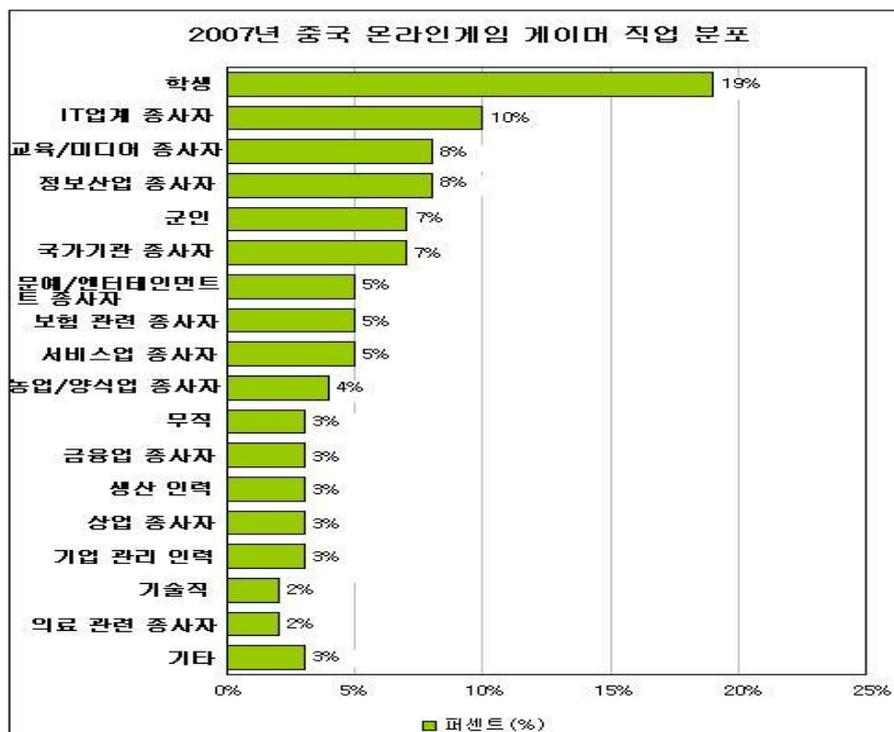
1. 중국 온라인게임 게이머의 기본 특성

- 1.1. 중국 온라인게임 게이머의 직업 분포
- 1.2. 중국 온라인게임 게이머의 연령 분포
- 1.3. 중국 온라인게임 게이머의 인터넷 연령
- 1.4. 중국 온라인게임 게이머의 온라인게임 연령
- 1.5. 중국 온라인게임 게이머의 문화 수준
- 1.6. 중국 온라인게임 게이머의 성별 비율
- 1.7. 중국 온라인게임 게이머의 게임 캐릭터 성별 비율
- 1.8. 중국 온라인게임 게이머의 지역 분포

1. 중국 온라인게임 게이머의 기본 특성

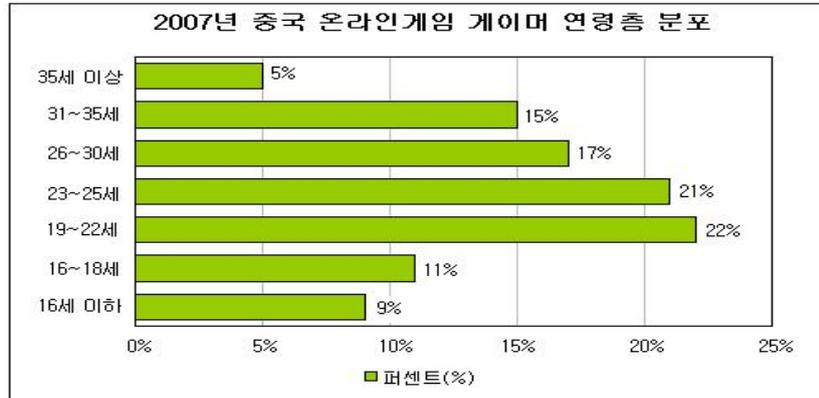
1.1. 중국 온라인게임 게이머의 직업 분포

17173 온라인게임 게이머 조사 데이터에 따르면, 2007년 중국 온라인게임 게이머의 주요 직업은 학생이며, 그 다음은 IT업계 종사자와 교육/미디어 업계 종사자로 나타났다.



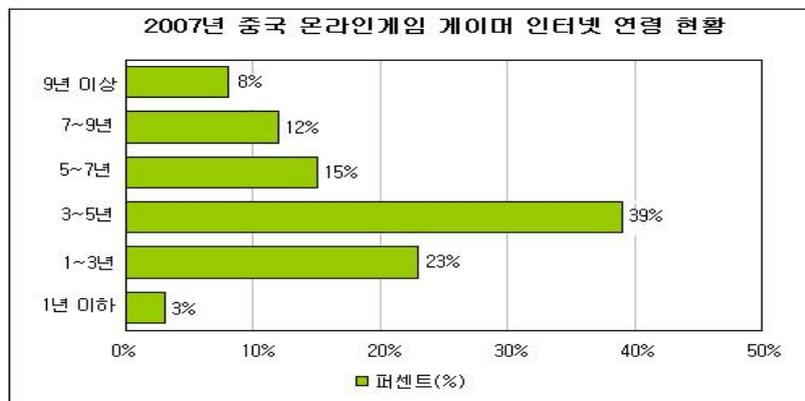
1.2. 중국 온라인게임 게이머의 연령 분포

2007년 중국 온라인게임 게이머는 30세 이하 비율이 전체의 60%를 차지하는 것으로 나타났으며, 온라인게임을 즐기는 연령층은 여전히 저연령층 게이머 위주인 것으로 드러났다.

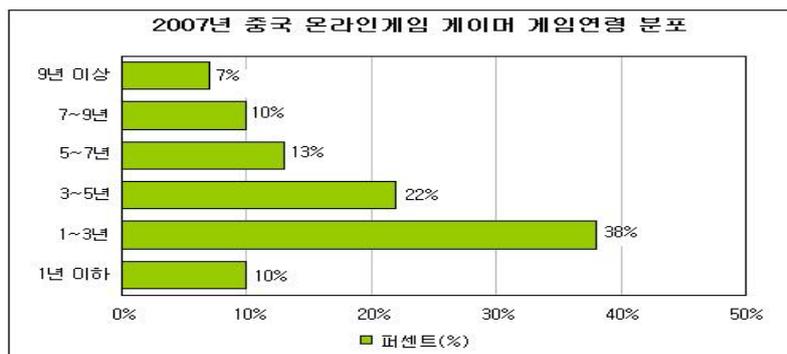


1.3. 중국 온라인게임 게이머의 인터넷 연령

2007년 중국 온라인게임 게이머의 인터넷 연령(인터넷 사용기간)은 3~5년이 가장 많이 나타나 전체의 39%를 차지하였으며, 그 다음은 1~3년으로 나타났다.



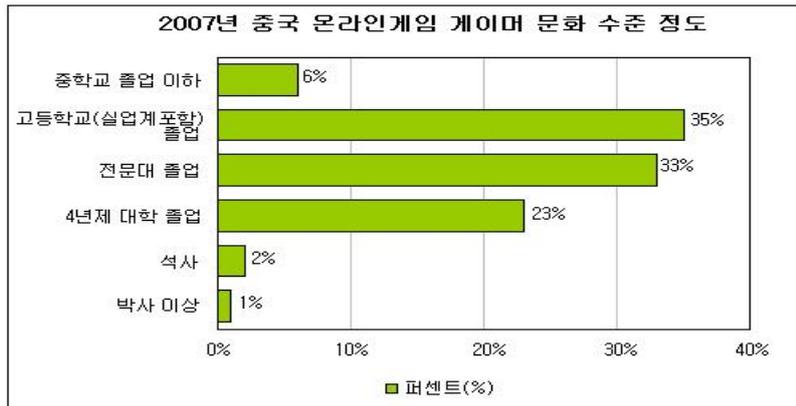
1.4. 중국 온라인게임 게이머의 온라인게임 연령



17173 온라인게임 게이머 조사 데이터에 따르면, 2007년 중국 온라인게임 게이머의 온라인 게임 연령은 주로 1~3년으로 나타났으며, 그 다음은 3~5년으로 조사되었다.

1.5. 중국 온라인게임 게이머의 학력 수준

중국 온라인게임 게이머의 문화 수준은 주로 고등학교 졸업으로 조사되었으며, 그 다음은 전문대 졸업, 4년제 대학 졸업순으로 나타났다.



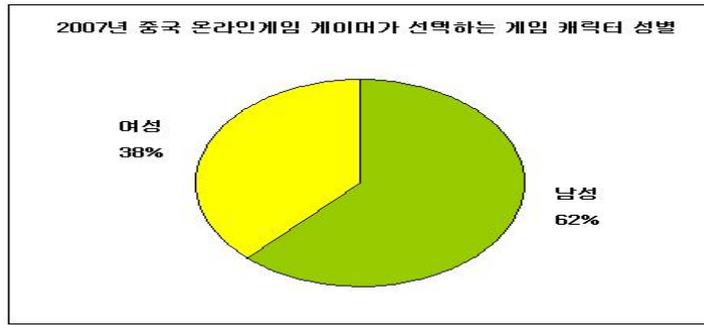
1.6. 중국 온라인게임 게이머의 성별 비율

17173 온라인게임 게이머 조사 데이터에 따르면, 2007년 중국 온라인게임 게이머 중에서 남성이 차지하는 비율은 전체의 55%로 나타났으며, 여성은 45%를 차지하였다.

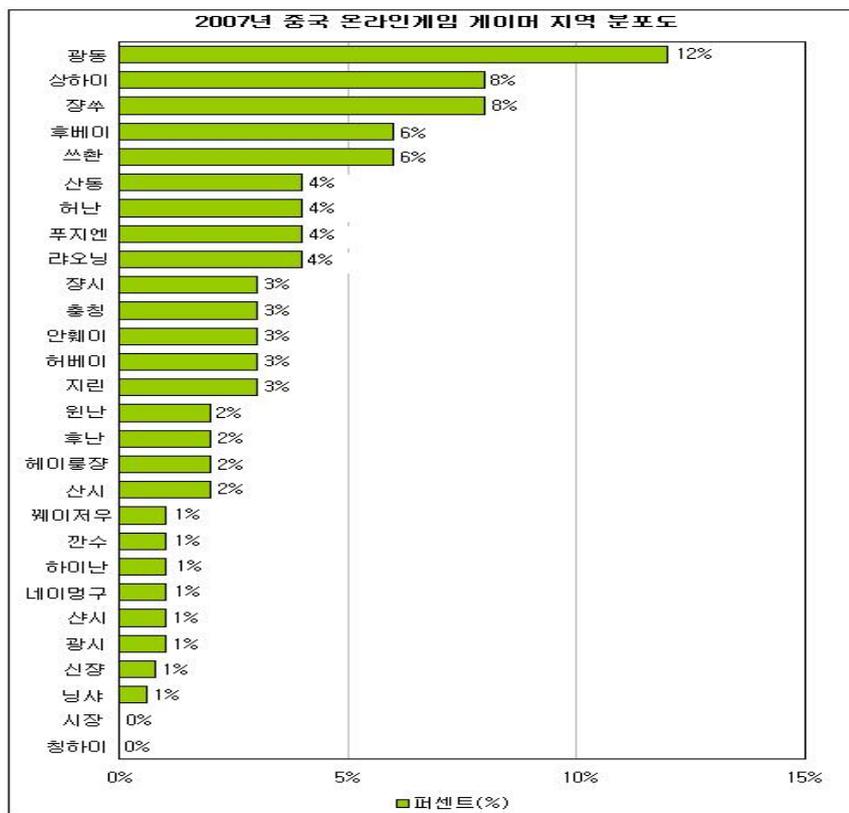


1.7. 중국 온라인게임 게이머의 게임 캐릭터 성별 비율

조사 결과에 따르면, 대부분의 온라인게임 게이머들은 게임 속에서 남성 캐릭터를 사용하기를 더욱 원하는 것으로 나타났다. 게이머들이 게임 속에서 선택하는 캐릭터의 남성 비율은 62%로 나타났다.



1.8. 중국 온라인게임 게이머의 지역 분포



(다음 호에 계속)

자료 출처: 《17173第七届中国网络游戏市场调查报告》

신규 라운드식 온라인게임 《찬웨이 OL/穿越Online》 12월 15일 클로즈베타

12월 15일 14시 베이징 찬웨스파이 정보기술유한공사(穿越时代信息技术有限公司)가 18개월에

걸쳐 자체 연구개발한 2D 퓨전 판타지 라운드식 온라인게임 《찬웨이 OL/穿越Online/천월 OL》이 정식으로 클로즈베타 테스트를 시작하였다.

찬웨스파이 관련 책임자는 게임 개발시 중심이 되었던 주요 사상에 대해 언급하면서 찬웨스파이는 온라인게임을 지속적으로 주목하고 있었으며, 최종적으로 라운드식 온라인게임으로 확정, 가벼운 격투 방식을 통해서 바쁜 생활에 지친 대중들에게 즐거움과 자유를 가져다 줄 수 있는 게임을 선택하였다고 밝혔다. 또한 찬웨스파이는 현재 시장의 수요 현황을 고려하였다. 라운드식 온라인게임은 비록 리얼타임 격투 게임과 같은 급속히 흥미를 유발할 수 있는 게임은 아니지만, 게이머들이 지속적으로 흥미를 유지할 수 있도록 설계되어 있으며, 게이머들간의 상호 교류 커뮤니티를 그 최대 특징으로 하고 있기 때문에 그 생명 주기가 더욱 길다고 할 수 있겠다.

주력 게임의 표현형식을 확정한 찬웨는 무궁무진한 표현성을 지닌 장르 소재에 수많은 유행 요소들을 결합, 더욱 긴 생명력을 보유한 제품을 제작하기위해 노력하고 있다. 《천월 OL》은 기존의 라운드식 온라인게임의 캐릭터 직업설정, 격투 방식, 배경화면 등의 고정적인 요소들을 타파, 게이머들이 고대시대에서부터 현대시대까지 다양하고 편리하게 게임세계를 여행할 수 있도록 제작되었다.

《천월 OL》은 12월 15일부터 클로즈베타 테스트를 실시하며, 그와 함께 다채로운 이벤트가 진행될 예정이다.



자료:<http://news.17173.com/content/2007-12-15/20071215120420329,1.shtml>

### 중국 신문출판총서가 주목한 완메이스공(完美时空) 민족 세계화전략

베이징 완메이스공(北京完美时空)은 12월 13일 CEO 츠위펑(池宇峰)이 11월 23일 중국 국가신문출판총서 부서장 쑤타오산(孙寿山)과 좌담회를 개최하였다고 발표하였다. 쑤타오산 부서장은 완메이스공이 인터랙티브 엔터테인먼트 제품을 통해 중국 전통 문화를 홍보 및 확대하고 자체 지적재산권 및 중국 문화 특색을 지닌 중국산 온라인게임을 개발하며, 시장 점유율을 확대하고 해외 시장을 개척하는 능력을 발전시킨 것에 대해 긍정적인 평가를 내렸다.

완메이스콩 츠위핑은 "완메이스콩은 회사 설립 이후 목표를 광활한 해외시장으로 고정하였다. 현재까지 완메이스콩 산하 게임제품은 이미 해외 십 여 개 국가 및 지역 주요 운영업체로 수출되었으며, 매우 좋은 반응을 얻었다. 우리는 중국 게이머들에게 중국적인 온라인게임을 제공할 수 있기를 바랄 뿐 아니라, 게임이라는 방식을 통해 중국의 전통문화를 세계로 확대할 수 있게 되기를 바란다."

현재 완메이스콩이 출시 준비 중인 삼국 역사 서사시大作 《츠뻬/赤壁/적벽》은 이러한 바람에 대한 표현이다. 우리는 민족 문화의 세계화 목표에 대해 장기적인 국제화 발전 계획을 수립하였으며, 회사 발전의 핵심으로 삼고 국내외 게임업체들과의 협력을 강화, 중국 특색 문화를 보유한 온라인게임을 세계로 확대할 계획이다. 우리는 이를 기초로 하여 중국산 민족문화 자체개발 온라인 게임이 세계화 분야에서 선구자 역할을 할 수 있게 되기를 희망한다."라고 말했다.

쑤타오산은 츠위핑과의 담화에서 완메이스콩의 발전 전략에 대해 긍정적이며 기대에 찬 반응을 나타내었다. 쑤타오산은 "향후, 국가는 민족 애니메이션 게임 산업에 대한 지원을 더욱 강화할 것이며, 당의 17대 정신을 기초로 중국산 민족 온라인게임 산업에 더욱 거대한 발전 공간을 제공할 것이다. 이를 통해 온라인게임산업의 건강한 발전을 인도하고, 더 많은 중국산 온라인게임제품의 해외 수출계획을 완성할 것이며, 애니메이션 게임제품을 통해 중국 전통 문화를 세계로 확대할 것이다"라고 말했다.

### 베이징 완메이스콩 회사 소개

베이징 완메이스콩은 중국 최대 온라인게임 개발업체이자 운영업체로, 연구개발, 운영, 판매, 서비스를 일체화한 온라인게임 플랫폼 서비스 제공업체이다. 완메이스콩은 우수한 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 브랜드를 창조하기 위해 노력하고 있다. 완메이스콩은 우수한 최첨단기술을 보유한 인력을 핵심으로 현재 회사의 브랜드 품질 및 영향력 향상에 주력하고 있으며, 적극적으로 해외 업무를 개척, 중국 제품의 세계화를 추진하고 있다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6657514.html>

## 2007년 중국 온라인게임시장- 구조조정과 상장 속 발전

2007년 중국 온라인게임시장은 신구가 교체되며 변화무쌍한 모습을 나타내었다. 온라인게임 시장 진입의 문턱이 점점 낮아지면서 게이머 구조의 변화도 더욱 심화되었으며, 온라인게임산업의 불확정적 요소 또한 더욱 증가하였다. 그러나 산업 데이터와 중국 국내 다수 온라인게임기업들의 연이은 상장 소식을 통해 볼 때, 2007년 중국 온라인게임시장에 대해 낙관적인 견해를 유지할 수 있을 것이다.

어널러시스가 최근 발표한<2007년 제 3/4분기 중국 온라인게임시장 보고서>에 따르면, 2007년 제 3/4분기 중국 온라인게임시장의 수입규모는 전기 대비 9% 성장, 29.11억 위안을 기록하여 안정적인 발전 추세를 지속적으로 유지하고 있다. 또한 <제 20차 중국 인터넷 발전현황 통계보고>

에 따르면, 현재 네티즌 중에서 온라인게임을 플레이해본 네티즌은 이미 절반에 가까운 수치(47.0%)를 기록하였으며, 그 중 유료 과금제 온라인게임 유저는 월평균 84위안을 소비하고 있다. <2007년 중국 인터넷 조사보고>는 2006년~2008년 동안 중국의 온라인게임산업 총액은 221.6억 위안에 달할 것이라고 밝혔다. 이와 같이 온라인게임이 창출하는 막대한 경제 효과는 이미 부인할 수 없는 사실이다.

중국 인터넷의 중요한 분야인 온라인게임이라는 새로운 경제 개념은 2007년 특히 강력한 발전 추세를 나타내었다. 2007년 1년간 완메이스공(完美时空), King soft(金山), 쥐런(巨人), 왕룡(网龙) 등의 기업이 잇달아 상장하였으며, 이러한 기업들의 경쟁적인 상장은 월스트리트 및 전세계 리스크 투자 분야들이 중국 인터넷 기업에 대해 지속적으로 낙관적인 태도를 유지할 수 있도록 하였다. 또한 온라인게임은 이를 통해 2007년 각 인터넷 유명 대기업들이 끊임없이 벌이는 경쟁의 주요 분야로 재차 부상하였다. 분석가에 따르면, 중국 온라인게임 산업은 향후 30% 전후의 연간 성장율을 유지할 수 있을 전망이라고 한다.

그러나 중국 국내 온라인게임시장의 지속적인 발전과 급성장 속에서 나쁜 소식들도 들려오고 있다. 나인유닷컴(久游网)과 한국 T3의 퍼블리싱 관련 분쟁은 나인유닷컴의 상장계획이 무산되도록 하였다. 또한 온라인게임기업들간의 경쟁으로 대다수 게임제품들이 너도나도 수많은 이벤트를 개최, 게임제품 자체의 연구개발 자금의 감소와 게임제품 수준의 하락을 초래하고 있다. 이러한 소식들은 중국 온라인게임이 아직도 매우 위험한 시기에 처해 있으며 여러 가지 구조적인 폐단들을 무시할 수 없음을 증명하고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-12-17/20071217120654430.shtml>

### 캐주얼 게임의 신예 《쯔커띠귀/纸客帝国》, 오픈베타 동접자수 12만 돌파

중국 최초 사격 온라인게임 《쯔커띠귀/纸客帝国/patrix》의 오픈베타가 현재 진행 중에 있으며, 수많은 게이머들의 주목을 받고 있다.

12월 13일 14시 《쯔커띠귀》는 오픈베타를 시작하였으며, 게이머들은 폭발적인 반응을 보이며 게임에 접속하였다. 《쯔커띠귀》는 오픈베타 6시간째인 20시 동시접속자수가 12만 명을 돌파하였으며, 공식 사이트의 클릭수도 신기록을 거듭 경신하였다.

《쯔커띠귀》는 "취웨이띠이(趣味第一)"가 자체 연구개발한 제 3인칭 사격 온라인게임으로, 영화 블록버스터 작품 및 유명 온라인게임 속 장면을 코믹하게 재해석, 삼입한 신규 형태의 온라인게임이다. 이 제품은 독특한 개성을 지닌 캐릭터, 변화무쌍한 총과 기계 아이템, 과장된 시각효과 및 독특한 스킬 등의 특징을 보유하고 있으며, 사격 장르 온라인게임에 최신 캐주얼 요소를 삼입하여 가볍게 즐길 수 있도록 제작한 게임이다. 이번 오픈베타 버전은 중국 최초 사격 온라인게임의 결정판으로 중국 게이머들에게 새로운 세계를 펼쳐 보일 것으로 전망된다.

취웨이띠이 운영팀은 수많은 게이머들의 《쯔커띠귀》 게임에 대한 폭넓은 지지에 감사하며, 게

임의 품질을 지속적으로 향상시키기 위해 주력하고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-12-17/20071217133908958.shtml>

### 머리여우(摩力游), 2008년 온라인게임 대작 《모환성디엔/魔幻圣典》 출시 예정

머리여우는 중국 국내 게임 개발 엘리트들을 총동원, 심혈을 기울여 MMORPG 대작 《모환성디엔/魔幻圣典/마환성전》을 개발, 조만간 대중들 앞에 선보일 예정이다.

자체 연구개발은 이미 중국 온라인게임산업에서 막을 수 없는 추세로 자리 잡았다. 타이완 따위(台湾大宇), 홍쉬(弘煜) 등 유명 게임회사로부터 온 전문 게임제작팀을 동원, 머리여우는 3년에 걸쳐 《마환성전》을 제작하였으며, 중국 국내외 온라인게임 성공작들의 모든 성공요소(자체개발 게임 스토리, 아름다운 게임화면, 풍부하고 새로운 게임 시스템, 인성화된 게임 설정, 자유성과 흥미 유발요소 등)를 결합, 2008년 초 판타지 온라인게임의 혁명을 불러일으킬 것으로 전망된다.

《마환성전》의 게임 스타일은 유럽 미국의 판타지를 위주로 하고 있으며, 화면이 편안하고 장면들이 광활하고 아름답게 제작되었다. 이 게임은 현재 가장 유행하는 제 3인칭 시각 및 끊김 없이 이어지는 맵기술로 제작되었으며, 강력한 3D 엔진을 채택, 각 지역 특색 및 분위기를 살려 최대한 실제에 가깝도록 만들어졌다.

비록 소재면에서 유럽 미국의 판타지 장르를 선택하였으나, 《마환성전》의 개발팀은 여전히 동양의 심미관을 계승, 게임 캐릭터가 모두 우아하고 정교하며 아름답다. 이러한 동서양 정수의 결합은 게이머들에게 기존 게임에서는 찾아볼 수 없는 특별함을 선사할 것이다. 자체 개발 판타지 스토리, 방대한 세계관, 시공을 넘나드는 정사대전, 어드벤처 스토리 등이 게이머들 앞에 선보일 예정이다.

《마환성전》의 직업은 모두에게 익숙한 도적, 전사, 법사 외에도 언령사, 유협 및 여러 가지 신비로운 직업이 마련되어 있으며, 게이머들은 캐릭터, 직업 등을 마음대로 선택할 수 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-12-20/20071220093539149,1.shtml>

### 중국 The9, 한국의 (주)와이즈로직을 게임 보안 솔루션 파트너로 선정

한국의 게임보안 전문업체인 (주)와이즈로직(대표이사 이강수)이 중국의 유명한 메이저 게임업체인 THE 9과 <그라나도 에스파다>에 대한 게임보안 솔루션 공급 계약을 체결했다. 이번 계약으로 (주)와이즈로직은 자사의 게임보안 전문솔루션인 X-Trap의 15개 국가로의 수출을 달성, 최근 해외시장 공략에 나서며 파격적인 행보를 계속하고 있다.

X-Trap은 Windows 기반의 방화벽 중 한국에서 유일하게 국정원의 K4E 인증을 받았던 유니시큐어 파이어월의 주 개발자인 황원일 총괄개발팀장이 주축이 되어 2002년부터 개발된 온라인 게임 전용 보안 솔루션이다. X-Trap은 온라인 게임 보안 제품 중 최소 사이즈로 열악한 중국 네트워크 상황에 최적화되어 있으며, 게임 유저의 PC와 서버에 최소 부하를 주면서도 탁월한 성능을 보여줌으로 THE 9의 까다로운 제품 심사를 통과, 최종적인 보안 제품으로 선택되었다고 한다.

(주)와이즈로직의 황원일 팀장은 현재 중국의 온라인게임 매크로 시장은 게임사가 제공한 게임 클라이언트를 사용하지 않고 매크로 제작사가 제공하는 클라이언트를 이용, 게임 캐릭터의 레벨과 아이템 수집만을 목표로 돌아가는 난클라이언트 매크로 형태와 DLL Injection 기법을 사용한 매크로 등이 주류를 이루고 있으며, 아직까지 그 어떤 업체도 중국 내의 게임 서비스사가 만족하는 서비스를 제대로 제공하지 못하고 있다고 판단을 한다며, 내년도 중국 시장에서의 X-Trap 솔루션의 정착을 위해 다수 고객보다는 소수 고객에 대한 서비스 만족도 개선을 최우선 목표로 삼고 있다고 전했다.

자료 : 북경 금벽

**CGW** China Game Weekly **Game 순위**

**중국 온라인게임 기대작**

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤완OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣岡絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	창티엔(蒼天 / 창천)
4	5↑	쩐·산궈우쌍(真三國無雙 OL / 진·삼국무쌍)
5	9↑	츠뻬(赤壁 / 적벽)
6	-	펑훤즈뤼(風火之旅 / 풍화지여)
7	4↓	치룽쭈Online(七龍珠Online / 드래곤볼Online)
8	7↓	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
9	8↓	시엔징환취2(仙境傳說2 / RO2)
10	15↑	띠샤칭위용스(地下城與勇士 / 지하성과 용사)
11	10↓	허진짚지(鎗金戰紀 / 합금전기)
12	11↓	산궈처(三國策 / 삼국책)

13	-	카이신(开心 / 개심)
14	12↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
15	14↓	Crossfire
16	17↑	쑤셴(寻仙 / 심선)
17	16↓	QQ페이처(QQ飞车 / QQ비차)
18	-	머리바오베이2(魔力宝贝II / 마력보배2)
19	新	웨이우두쑤(唯无独尊 / 유무독존)
20	-	파이파이뿌뤄(拍拍部落 / 박박부락)

자료:<http://news.17173.com/content/2007-12-17/20071217120552813,1.shtml>

**NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-50)**

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	츠뻬(赤壁 / 적벽)	MMORP
2	환상따루(幻想大陆 / 환상대륙)	MMORP
3	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP
4	시엔찌엔치샤짚4(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
5	쉬안위안II페이티엔리셴(轩辕II飞天历险 / 현원II비천력험)	MMORP
6	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
7	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
8	주셴(诛仙 / 주선)	MMORP
9	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	MMORP
10	시엔찌엔치샤짚 온라인(仙剑奇侠传OL / 신검기협전OL)	MMORP

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-12-19/1558227747.shtml>

## 《루라이페이페이샤/如来飞飞侠/여래비비협》



- 게임 이름 : 루라이페이페이샤(如来飞飞侠)
- 게임 종류 : 스포츠키/캐주얼
- 게임 특징 : 격투게임
- 개발 업체 : 여우시미귀(游戏米果)
- 운영 업체 : 여우시미귀(游戏米果)
- 현재 현황 : 2007년 12월 12일 알파테스트
- 공식 사이트 : [www.rulaionline.com](http://www.rulaionline.com)

격투 게임을 즐겨본 게이머라면 모두 격투 게임은 개인의 기술경쟁이라고 생각할 것이다. 즉 우수한 스킬이 없다면 격투는 의미를 잃는다. 그러나 모든 상황에서 스킬이 필요하다면 게임이 너무 힘들어질 것이다. 게임을 즐기는 것은 가볍고 편안한 기분 속에서 즐거움을 찾기 위한 것이다. 《루라이페이페이샤/如来飞飞侠/여래비비협》 게임은 바로 이러한 문제를 해결하였다. 게임은 스킬이 필요하지만, 복잡한 스킬 없이도 게임의 즐거움을 맛볼 수 있게 하는 것이 이 게임의 목적이라고 하겠다.

《여래비비협》의 조작방식은 매우 간단하여, 게이머들은 8개의 키보드 버튼만 조작하면 된다. 아케이드 게임기의 격투 게임들과 비교할 때 매우 간단하다고 할 수 있다. 격투 게임에 익숙하지 않은 여성 게이머들도 게임의 즐거움을 느낄 수 있을 것이며, 게이머들은 버튼 하나로 화려한 연속기를 사용할 수 있다. 또한 여성 게이머들을 위한 다양한 캐주얼 게임방식도 준비되어 있다.

《여래비비협》의 맵은 《如来神掌/여래신장》 만화 속 유명 장면을 사용, 게이머들은 게임을 즐기는 동시에 중국의 건축 예술을 감상할 수 있다. 또한 맵이 순환하기 때문에, 신규 초보게이머들은 맵의 우세와 아이템 사용을 통해 가볍게 상대방을 물리칠 수 있도록 설계되어 있다.

자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-11-30/20071130120910530.shtml>

## 광저우(广州)온라인게임 애니메이션 산업 관련 구체적 정책 예정

중국 최초로 온라인게임 애니메이션 산업을 겨냥하여 제정된 구체적인 발전 정책이 곧 탄생될 예정이다. <광저우시 온라인게임 애니메이션산업 발전 추진 조치>는 이미 광저우시 정부에 제출되었으며, 2008년 초에 정식으로 출범될 예정이다. 12월 11일 광저우시 신문출판 및 라디오TV 방송국 국장 판취(范旭)는 이번 조치는 광저우 애니메이션 게임 산업원 지역 건설, 우수 인력 양성

및 도입, 시장 규범화 등 문제를 겨냥하여 제정된 해결방안의 하나라고 밝혔다. 그는 또 지속적으로 화위 애니메이션 골든 드래곤상(华语动漫金龙奖) 시상활동 및 애니메이션 게임 전시회 등을 주관할 것이며, 신문출판총서와 광둥성 정부가 주관하고 광둥성 시정부가 주최하는 중국 광저우 세계 애니메이션의 날을 개최할 계획이라고 밝혔다.

통계자료에 따르면, 2010년 광저우 온라인게임 애니메이션 산업 가치는 연평균 45%의 속도로 성장, 180억 위안에 이를 전망이라고 한다. 현재 광저우에서 온라인게임, 애니메이션 등에 종사하는 기업은 120곳 이상으로 종사 인력은 15,000명 정도이며, 온라인게임 애니메이션 산업 가치는 100억 위안 이상을 기록하고 있다.

자료:<http://tech.sina.com.cn/i/2007-12-12/10471908053.shtml>

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