넷째로 국제 교류를 계속 확대시키고 국제합작을 끊임없이 심화시킨다. 한중일 문화산업 포럼은 바로 국제교류를 넓이는 중요한 수단이라고 할 수 있다. 중국은 계속 해외의 우수 동만상품을 들여와 중국의 동만 브랜드를 더 풍부하게 할 것이다. 국제 합작의 플랫폼 상에서, 국제 경쟁의 큰 무대에서 중국은 동만상품의 창작 능력을 높이고 중국 동만 브랜드를 길러낼 것이며 창작과 제작, 기술과 예술의 완벽하고 통일적인 발전을 통해 중국 동만산업의 국제경쟁력을 높일 것이다. 또한 중국은 동만상품의 해외 수출을 촉진하고 동만산업 해외 서비스 지원 시스템을 만들어 국제 동만시장에서 중국 동만이 일정 정도의 위치를 차지할 수 있도록 할 예정이다.

2006 중국 게임산업 현황 및 정책

<2006 중국 애니메이션 산업 연례 보고> 중
중국 문화부 송치훼이(宋奇慧)

중국 게임산업 발전 현황

게임산업은 전체 동만게임산업의 가장 끝부분에 놓여져 있어 동만산업의 파생 산업이라 보고 있다. 중국 게임산업의 발전 현황을 보면, 그 주체는 온라인 게임이다. 중국의 신속한 온라인 게임산업 발전은 인터넷의 보급, 특히 광대역망이 사회와 가정에 보급되면서 가져온 강한 엔터테인먼트적 요구, 상해 샨다를 대표로하는 기업들은 성공적인 운영과 요금 시스템, 아시아의 이웃국가 한국·일본 등의 상품 수출, 소프트뱅크로 대표되는 일본·미국(나스닥 상장 포함)의 위험투자와 주식시장의 자본수출 등 4개 부분에 기인한다고 볼 수 있다.

2006년 6월 30일까지 중국 누리꾼의 숫자는 12300만 명에 달해 2005년 같은 시기에 비해 19.4% 증가하였다. 그 중 광대역망을 사용하는 누리꾼의 숫자는 7700만 명으로 전체 누리꾼의 2/3에 가까운 비율을 차지하고 있으며, 2005년 같은 시기에 비해 2400만 명 증가하여 성장률 45.3%를 기록하였다. 또한 광대역망에 연결된 컴퓨터 수도 빠르게 성장해 2815만 대까지 증가하였다. 중국에 진정한 "광대역망 시대"가 열린 것이다. 네티즌 중에서 온라인 게임을 즐기는 사람은 3000만 명을 넘어섰으며, PC방은 이미 온라인게임 발전의 중점기지가 되었다.

IDC 통계 데이터에 따르면, *2005년 중국 온라인게임은 27.7억 위안으로 2004년에 비해 52.6% 성장하였다. 2005년 온라인게임은 관련 산업에 총체적으로 319.8억 위안의 수익을 가져다주었다.* 그 중 통신 서비스에 직접 가져다준 수익은 173.4

억 위안이며 IT산업에 가져다준 수익은 71.6억 위안, 미디어와 전통 출판에 대한 공헌은 37.1억 위안, 게임 광고 수입에 대해서는 37.7억 위안이다. 또한 온라인게임 산업이 통신서비스, IT산업, 미디어와 전통 출판 3개 산업에 가져다 준 수익은 2004년에 비해 각각 22.7억 위안, 7.9억 위안, 1.3억 위안 증가하였다.

2006년 중국 온라인게임은 다음과 같은 주요 특징을 보이고 있다. 첫째로 중국 국산 게임의 비율이 증가했다는 것이다. 한 통계에 따르면 현재 중국에 출시된 200개의 온라인 게임 중, 중국 국산 온라인 게임은 54.5%를 차지하고 있다. 이는 문화부 등 관련 부문이 민족 게임 발전 프로젝트를 적극적으로 실시한 것에서 비롯한다. 그러나 게임의 질은 여전히 끊임없는 발전이 요구된다. 둘째로 캐주얼 게임이 중국 온라인 게임 시장의 중요한 추진 역량이 되었다는 것이다. 각종 카드게임, 스포츠 경기, 음악, 댄스, 지능계발류의 건전한 캐주얼게임이 잇따라 출시되면서 일부 대형게임이 맡아오던 역할을 넘어서게 되었다. 이러한 캐주얼 게임은 시간이 많이 들지 않으며 쉽게 즐길 수 있어 중국의 광범위한 게이머들의 환영을 받았다. 캐주얼게임은 향후 5년 동안 모든 게임 산업 총수입의 50%를 차지할 전망이다. 셋째로 무료 게임이 시대적 흐름이 되었다는 것이다. 2005년 말 상해 샨다가 <리니지> 등 3개의 게임에 대해 무료 서비스를 선포한 후 2006년 중국 온라인 게임 시장에는 이미 70개가 넘는 무료 게임이 생겨나 점차 유료 게임과 비율이 비슷해지고 있다. 무료 게임으로는 <항해세기(航海世纪)>, <크로스게이트(魔力宝贝)> 등 원래부터 인기가 많던 게임들도 있으며 <무림외전(武林外传)>, <무슨무슨대모험(什么什么大冒险)> 등 새로운 게임도 있다. 무료 모델도 다양해지기 시작해 어떤 게임은 게임 시간이 무료에 아이템을 유료로 구입하는 것이며, 어떤 게임은 부분적인 서비스만 무료로 제공되고 있다.

2006년 중국 온라인 게임 산업은 안정적으로 발전해 가면서 시장 경쟁이 나날이 격렬해지고 있다. 온라인 게임의 시장 규모는 계속 확장되고 있지만 발전 속도는 점차 떨어지는 추세이다. 또한 정부와 사회는 게임 산업에 대한 영향력을 계속 높이고 있다. 그밖에 청소년이 온라인 게임에 중독됨으로 인해 일어나는 사회 문제들은 산업 발전에 대한 논쟁을 불러일으키고 있다.

중국의 게임산업 정책

한국의 온라인게임, 일본의 비디오게임, PSP, 아케이드 게임은 모두 중국에서 매우 큰 인기를 끌었다. 동만과 비교하여 게임은 중국에서 너무 많은 스트레스와 질책을 받고 있다. 만약 중국 정부의 동만산업 정책이 "발전"이라고 말한다면 중국의 게임산업 정책은 "발전과 관리"가 모두 중요하다고 할 수 있다. 2005년 7월, 문화부와 신식산업부가 연합하여 발표한 <온라인게임 발전과 관리에 관한 약간 의견>에서 사회적으로 중국 정부의 온라인 게임산업 정책으로 소위 말하는 "*발전과 관리*

의 병존" 정책을 발표하였다.

첫째, 온라인게임의 창작과 연구 개발을 중점적으로 지원한다. 이 점은 동만산업과 기본적으로 비슷한 점이다. 온라인 게임산업 지원 정책의 상당부분은 한국으로부터 학습한 것이다. 중국 온라인게임도 소프트웨어 산업의 중요한 구성부분으로 정보산업 발전기금의 일부를 게임산업 지원기금으로 삼아 온라인게임 생산의 핵심기술 연구, 개발에 쓰고 있다. 이 정책은 이미 초기적 성과를 거두어 중국 국산 게임이 수치상 국제 시장에서 주도적인 지위에 설 수 있도록 해주었으며, 어떤 게임은 해외 시장에 진출하기도 하였다.

둘째, 게임 콘텐츠에 대한 심사를 강화한다. 중선부, 문화부 등 6개 부문의 <문화상품 수입 관리 강화에 관한 방법>규정에 따라, 문화부는 온라인문화상품 콘텐츠 심사를 맡고 있다. 문화부는 이미 <정보 네트워크 게임산업 콘텐츠 심사 방법>이라는 초안을 작성한 상태이다. 문화부의 콘텐츠 심사원칙은 중국이 가입한 WTO의 엔터테인먼트 소프트웨어 수입에 대한 항목에 위반되지 않는 전제 하에 세계 각지의 우수 온라인게임 상품을 선택하여 들여오는 것이며, 중국 국정에 부합하지 않거나 불건전한 내용을 담은 해외 온라인 게임 상품의 침입을 막는 것이다. 특히 미성년자를 대상으로 하는 게임 소프트웨어의 내용을 엄격히 심사하고 있다.

셋째, 게임 실명제의 실행이다. 중국의 신속한 온라인게임 발전과 미성년자 게임 중독 문제는 맞물려 사회 각계의 고도의 관심을 받고 있다. 이에 대해 중국은 현재 온라인게임 실명제와 관련된 조사연구를 진행하고 있다. 어떤 기업은 이미 온라인 게임 상품 신분인증과 식별 시스템을 개발하였다. PK(player killing)류의 게임은 신분증을 통해 등록할 수 있게 하며 게임 실명제를 실시하여 미성년자의 등록을 막아 나날이 심각해져가는 온라인 게임 중독 문제를 해결할 것이다.

넷째, "불법서버"와 "외부접속" 등 불법경영 행위를 단속한다. "불법서버"와 "외부접속"을 제공하여 지적재산권을 침범하고 시장 질서를 혼란스럽게 하는 것에 대해 문화부는 이를 엄격히 단속할 것이며 불법 경영행위로 판단, <무허가 경영 조사처리 단속 방법>에 의거해 단속할 것이라고 밝혔다. 문화부는 이미 연속 4회 "불법서버"와 "외부접속"에 대해 단속활동을 벌여 만개가 넘는 관련 사이트를 단속하였으며 반불법서버, 반외부접속 PC방 조사처리 방법을 개발하였다. 이로써 문화부는 PC방 관리 감독을 강화하고 PC방의 "불법서버"와 "외부접속"행위를 단속하고 있다.