

## 2007년 중국 게임산업 조사보고 (요약)

2007년도 중국게임산업망년회 2008-1-15

2007년 중국 출판공작자협회 게임 출판물공작위원회(GBC)와 국제데이터회사(IDC)는 공동으로 <2007년 중국게임산업 조사보고>를 발표했다.

### 온라인게임

#### 1. 온라인게임 고객

##### 1) 온라인게임 고객 전체 규모와 예측

2007년 12월까지 중국 온라인게임 고객 수는 4017만명에 달해 2006년보다 23% 증가하였다. 2012년에 중국 온라인게임 고객 수가 8456만에 달할 것이며 2007년부터 2012년 사이 년 복합증장율은 16%에 달해 인터넷 고객 수의 증장율을 초과할 것이라고 예측했다.

##### 2) 유료 온라인게임 고객 규모와 예측

2007년12월까지 중국 유료 온라인게임 고객 수는 2236만에 달해 2006년보다 31.3% 증가했다. 2012년에 중국 유료온라인게임 고객 수가 5038만에 달할 것이며 2007년부터 2012년 사이 년 복합 증장율은 17.6%에 달해 온라인게임 고객 수의 증장율을 초과할 것이라고 예측했다.

#### 2. 온라인게임 시장규모

##### 1) 온라인게임 시장 실제 판매 수익과 예측

2007년 중국 온라인게임 시장 실제 판매수익은 105.7억 위엔으로서 2006년에 비해 61.5% 증가했다. 2012년 중국 온라인게임 시장 실제 판매수익은 262.3억 위엔에 달할 것이며 2007년에서 2012년 사이 년 복합 증장율은 19.9%에 달할것이라고 예측했다.

##### 2) 자체 연구개발 온라인게임 실제판매 수익과 예측

2007년 중국 온라인게임시장 오픈 베타 테스트에 새롭게 투입된 온라인게임 상품은 총 76개인데 그중에서 중국 자체 연구개발 온라인게임은 53개로서 새로 투입된 오픈 베타 테스트 온라인게임 총수의 69.7%를 차지했다. 2007년 중국 자체 연구개발한 온라인게임 시장 실제 판매수익은 68.8억 위엔에 달해 온라인게임 시장 실제 판매 수익의 65.1%를 차지했으며 2006년의 42.4억 위엔보다 62.3%증가했다.

### 3) MMORPG류 온라인게임 시장의 실제 판매수익과 예측

2007년, 중국 MMORPG류 온라인게임 시장의 실제 판매수익은 80.3억 위엔으로서 2006년보다 51.3%증가했다. 2012년에 중국 MMORPG류 온라인게임 시장의 실제 판매수익은 163.3억 위엔에 달할 것이며 2007년부터 2012년 사이 년 복합 증장율은 15.2%에 달할 것이라고 예측했다.

### 4) 캐주얼류 온라인게임 실제 판매 수익과 예측

2007년 캐주얼류 온라인게임 시장의 실제 판매 수익은 25.3억 위엔으로서 2006년보다 105.9%증가했다. 2012년에 중국 캐주얼류 온라인게임의 실제 판매 수익은 99억 위엔에 달할 것이며

2007년부터 2012년사이 년 복합증장율은 31.0%에 달할 것이라고 예측했다.

### 5) 온라인게임이 관련 산업 증가 수익에 대한 공헌

2007년 텔레콤 업무는 온라인게임의 영향을 받아 직접 수익이 261.1억 위엔에 달했는데 이 수익은 온라인게임 시장 판매 수익의 2.5배였다. IT업은 직접 수익이 2007년에 97.6억 위엔에 달해 중국 온라인게임 시장 실제 판매수익에 가까웠다. IT산업 수익의 주요 출처는 PC, 온라인게임 서버, 인터넷 및 보관상품, 소프트웨어 및 서비스 등이다. 출판과 매체업이 온라인게임 산업으로 인해 창조한 직접 수익은 2007년에 42.5억 위엔에 달했는데 이는 온라인게임 시장 판매 수익의 0.4배에 달해 2006년보다 39.4억 위엔 즉 8%가 증가했다. 이 부분 수익의 출처는 게임류 신문, 잡지, 서적, 인터넷 매체의 발행과 판매수익이다. 그 중에서 출판과 매체광고의 직접 수익은 10.0억 위엔에 달했다.

## 3. 자체 연구개발 온라인게임의 해외 시장 규모

2007년 총 12개 중국 온라인게임기업의 자체 연구개발 온라인게임 28개가 해외시장으로 수출해 5500만 달러에 달하는 판매수익을 얻었다. 이는 2006년의 2000만 달러에 비해 175% 증가하였다.

## 4. 온라인게임 연구개발 규모

### 1) 온라인게임 연구개발 회사 수량

2007년 11월까지 중국 온라인게임 연구개발 수량은 126개에 달해 2006년의 93개보

다 35.5% 증가했다. 광둥, 북경은 온라인게임 연구개발 기업 증가 속도가 가장 빠른 지역으로서 2007년 11월까지 광둥의 온라인게임 연구 개발 기업은 19개에 달해 2006년의 7개보다 171.4% 증가했으며, 북경의 온라인게임 연구개발 기업은 41개에 달해 2006년의 24개보다 70.8% 증가했다.

#### 2) 온라인게임업 종사인원 수량

2007년 11월까지 중국 온라인게임 연구개발에 종사하는 인원수량은 21034명에 달해 2006년의 13908명보다 51.2% 증가했다.

#### 3) 자체연구개발 온라인게임 수량

2007년 중국 온라인게임 연구 개발 기업이 자체로 연구 개발해낸 온라인게임 수량은 250개에 달해 2006년의 218개보다 14.7% 증가했다.

### **모바일 온라인게임**

2007년 중국 모바일 온라인게임 시장 운영 수익은 1.2억위엔에 달해 2006년의 3200만위엔보다 275% 증가했다. 2008년 중국 모바일 온라인게임 시장 운영수익은 3.8억 위엔에 달할 것으로 예측되고 있다.

### **PC게임**

2007년 중국 PC게임 시장에서 출판 발행된 새 PC게임은 68개로서 2006년의 70개와 거의 비슷하였다. 2007년 중국 PC게임 시장 실제 판매 수익은 7350만위엔으로서 2006년의 6500만위엔에 비해 13.1% 증가했다.