

이슈) 중국 3대 포털사이트 전략과 기술 발전 방향

2007. 3. 22 경제참고보

중국 3대 포털사이트인 시나, 소후, 왕이의 2006년 재정보고가 이미 완료되었고, 그 전략과 기술방면의 변화는 업계의 관심의 대상이 되고 있다. 그럼, 3대 포털사이트는 어느 방향으로 발전해야 하며, 변화 후의 핵심 업무는 무엇일까?

소후 : 기술로 승부하는 엔터테인먼트 그룹

소후는 2월 6일, 2006년 4사분기 및 2006년 연간 재무보고를 발표하였다. “우리는 4사분기 재무보고에 대해 상당히 만족스러우며 2007년과 2008년에는 더 좋은 변화가 있을 거라고 기대한다”고 소후의 대표이사 겸 CEO 쟡차오양은 재무보고결과에 대한 간단명료한 평가를 내렸다.

이전에 높고 흥분된 어조의 재정보고 시기의 분위기와는 다르게 소후는 최근 재정보고 발표는 비교적 안정적이고 낮은 어조로 진행되었다. 쟡차오양은 소후가 현재 회사의 매분기 재정보고에 그다지 과도한 관심을 두고 있지 않고 주로 회사의 전략 발전과 앞으로 2년간의 전략계획에 집중하고 있다고 밝혔다. “소후는 이미 월가를 둘러싼 모든 기업운영 노선에서 기술과 상품을 동력으로 삼고 오랜 기간 발전을 추진하는 전략노선으로 전환하였다.”

여러 가지 현상들이 보여주듯, 소후는 브랜드를 동력으로 삼던 회사에서 기술을 동력으로 삼는 인터넷기업으로 전환하고 있다. 쟡차오양의 의도는 소후를 기술을 바탕으로 하는 인터넷의 뉴미디어와 엔터테인먼트 그룹으로 키우려는 것이다. 쟡차오양은 향후 2년 동안 이러한 변화는 더 뚜렷하게 나타날 것이라고 보고 있다.

2006년 소후는 블로그, P2P와 검색 등 3대 전략상품에서 중점적인 투자를 진행하였다. “올해 소후가 몇 가지 영역에서 1위가 되는 것을 볼 수 있을 것이다. 이는 몇 년간의 기술력을 바탕으로 이루어질 결과이다.”

주목할만한 점은 소후가 장기적인 전략에서 첫 번째로 온라인뉴스를 키울 것이라는 내용이다. 쟡차오양은 지난 1년 동안 소후는 엔터테인먼트와 스포츠 전략을 강화하였고 다음 단계는 콘텐츠의 개혁을 심화시키고 콘텐츠의 수준을 상승시키는데 있다고 밝혔다. 소후는 온라인 뉴스시장을 강화하여 중국 국내 IT기업의 온라인뉴스시장을 더 미묘하게 만들 것이다.

시나 : Web 2.0 끝까지 진행

시나가 2월 8일 발표한 연간보고 수치에서 2006년 순수 경영수익은 2005년에 비해 10%성장하였다. CEO 차오귀웨이는 Web 2.0이 시나가 추진하는 중요한 변화 방향이라고 보고 있다.

블로그는 Web 2.0의 가장 주요한 표현 방법으로 평가되고 있다. 시나가 Web 2.0 사이트는 결코 아니지만 이것이 Web 2.0의 자유롭게 처리를 방해하지는 않는다.

보고 수치에서는 2006년 9월부터 12월까지 시나 블로그 사용자들의 매월 방문횟수가 계속 증가하고 있으며, 2006년 9월 시나 블로그 가입자 평균 방문수는 6.03회에서 12월에는 6.57회까지 증가하였다고 나타내고 있다. 현재 시나 블로그는 이미 시나 사이트의 접속률이 가장 많은 카테고리이며 그 다음이 뉴스와 엔터테인먼트 카테고리이다.

차오궈웨이(趙國偉)는 시나 블로그가 이미 시나의 기타 카테고리와 완벽히 정합되어 있으며 다수의 시장활동에서 충분히 이용되고 있다고 밝혔다. 중국 최대의 UCC 클럽으로서 시나 블로그는 점차 시나의 전체 콘텐츠전략의 중요한 구성 부분이 될 것이다.

Web 2.0의 상업화 문제에 대해 차오궈웨이는 “현 단계의 목표는 방문자수를 늘리고 규모를 키우는 것이며 그 다음이 상업화이다. 비록 우리가 블로그 상업화를 빨리 추진할지라도 그보다 앞서 방문자수를 늘려야만 한다. 우리는 이미 많은 네티즌 참여식 시장 활동을 통하여 블로그의 상업화를 시작하였다.”

차오궈웨이는 시나가 중요한 콘텐츠의 개발을 끊임없이 하고 있다고 밝혔다. 특히 뉴스, 스포츠, 재정경제, 엔터테인먼트, 과학기술 및 자동차 영역을 개발하고 있으며 계속 이 영역에서의 선점적인 위치를 유지해 강력한 미디어 영향력과 거대한 경제 가치를 갖게 할 것이라고 밝혔다.

왕이 : 절반은 게임 절반은 포털

왕이가 2월 26일 발표한 회사 연간 보고서에 따르면, 왕이는 거의 게임회사와 같다. 2006년 왕이의 총수입을 2005년과 비교하면 30.9% 성장하였다. 왕이의 수석 집행관 겸 이사 덩레이는 “총체적으로 보면 왕이의 4사분기 재무성적은 만족스럽다. 또한 2006년 총수입, 온라인게임서비스 수입과 순수이윤 성장속도에 대해 기쁨을 느낀다. 또한 지난 1년 동안 왕이도 새로운 게임개발과 게임 업그레이드 방면에서 많은 발전을 했다.”

덩레이는 기뻐하지 않을 이유가 없다. 2006년 《명환시요Online》과 《따화시요OnlineII》 최대 접속자수는 기록의 기록을 계속하고 있다. 현재, 왕이 게임은 이미 중국 국내 온라인게임 최대의 시장점유율을 갖고 있어, 중국에서 자체 연구개발 및 자체 운영능력이 가장 강한 온라인 게임 업체라고 할 수 있다.

더 새로운 소식은 새롭게 개발된 3D게임 《티엔시아얼(天下賦)》의 시장 전망과 게이머들이 느낄 매력지수에 대해 왕이는 매우 자신감을 가지고 있다. 또한 2006년 4사분기에 《따화시요III》의 개발도 큰 진전이 있어, 머지않아 올 2사분기부터 내부 테스트에 들어가 3사분기에 공개 테스트를 실시한다고 한다.

분명히, 온라인게임에 대한 집중은 왕이가 앞으로 몇 년 동안 진행할 중요한 발

전 방향이다. 그러나 펑레이는 게임을 개발하고 업그레이드시키는 동시에 중국 국내 포털사이트 넘버쓰리의 자리를 공고히 하는 것을 잊지는 않을 것이다.

왕이의 또 다른 관계자는 2007년에는 콘텐츠를 새롭게 하는 것 외에도 더 많은 것들이 왕이와 안에 들어오게 될 것이라고 전했다. 그밖에 왕이는 검색서비스를 출시해 광고 수입을 늘릴 것이다. 현재 왕이는 아직 구체적인 계획이 없지만 점차 동영상콘텐츠를 다루려고 할 것이다. 한손으로 게임을 잡고 한손으로 포털을 잡는다는 왕이의 발전 방향은 이미 뚜렷하게 보인다.

