

이슈) 2006년 중국 게임산업 보고 <2>

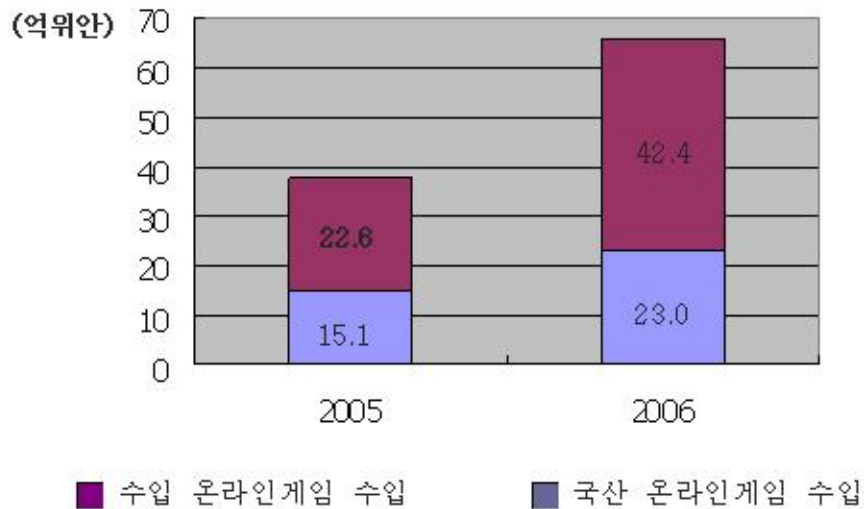
2.3. 중국 온라인게임 개발 상황

중국 온라인게임 개발 상황 보고는 2006년 4월부터 8월까지 중국 출판공작자협회 게임공작위원회와 www.17173.com가 공동으로 추진한 중국 온라인게임 개발력 조사를 근거로 한다.

중국 온라인게임 개발력 조사가 조사 대상에 대한 정의는 아래와 같다. 한 개 또는 한 개 이상의 자체개발 온라인게임을 보유하고 있으며, 연구개발 중인 온라인 게임은 최소한 테스트 단계에 있어야 한다. 또한 독립적인 프로그램 또는 OEM업체는 한 개 또는 한 개 이상의 성공적인 합작 사례가 있어야 하며, 이 사례 중 언급된 상품은 최소한 테스트 단계에 도달 했어야 한다. 모바일 온라인게임 연구개발 업체와 순수 온라인게임 운영업체는 이번 조사 범위에 포함 시키지 않는다.

게임공작위원회와 국제 데이터업체가 공동으로 발표한 조사자료에 따르면, 2006년 중국 자체개발 온라인게임이 경제적 강세를 보여 시장 규모가 42.4억 위안에 달했으며 온라인게임 총 시장규모의 64.8%에 달해, 2005년보다 22.6억 위안, 즉 87.4% 증가하였다고 한다. 중국 국내 시장에서 2006년 open test 운영에 들어간 온라인게임은 총 111개이며, 그 중에서 자체개발한 온라인게임은 79개로서 71.7%를 차지하였다. 해외시장을 보면, 8개 기업의 14개 온라인게임이 13개 국가와 지역에서 판매되고 있다. 게임공작위원회와 17173이 공동으로 진행한 중국 온라인게임 연구개발력 조사에 따르면 2006년 전국 범위 내에서 자체개발한 온라인게임은 218개로서 2005년의 192개에서 26개가 증가하여 증가율이 13.5%에 달했다고 한다.

중국 국산 온라인게임 2005-2006년 수입 비교



2.3.1 중국 국산 온라인게임 자체개발의 특징

(1) 안정적 발전 시기 진입

2006년 중국 온라인게임 연구개발력 조사 중에서 조사에 참여한 회사(단체)는 총 90개로서 2005년보다 10개 줄어들었다. 수량이 감소된 주요 지역은 북경지역과 상해 지역인데 그 중에서 북경지역의 일부 회사는 이번 연구조사의 인터뷰 진행은 하였지만 대외로 공개하지 않을 것을 요구했다. 상해지역 업체가 감소된 원인은 일부 업체들이 온라인게임 업계에서 물러났기 때문이라고 한다. 북경과 절강 두 개 지역 기업들이 대폭 증가하였는데 증가율이 각각 22%와 33%라고 한다. 상기 수치를 통해 알 수 있듯이 2006년 중국 온라인게임 자체 연구개발 기업들의 발전 속도가 느려지고 있어 2년 전의 고속 성장은 더 이상 나타나지 않았다.

(2) 게임 개발업체 남방 지역에 집중

2006년 조사에서 최종적으로 발표한 업체 분포 상황은 아래와 같다. 북경지역 25개, 전국 총수의 27.78% / 상해지역 20개, 전국 총수의 22.22% / 절강지역 12개, 전국 총수의 13.33% / 북경지역 11개, 전국 총수의 12.22% / 광둥지역 8개, 전국 총수의 8.89% / 성도지역 9개, 전국 총수의 10.00% / 기타 지역 5개, 전국 총수의 5.56%.

이상 분포 상황에서 알 수 있듯이 북경 지역이 여전히 전국 업체 수에서 1위를 차지하고 있지만 북방의 넓은 지역에서 너무 외롭게 보인다. 상해지역, 절강지역,

북경 지역은 화동 지역에서 서로 영향을 주고받는 등 교류하고 발전함으로써 중국 온라인게임 연구개발업의 삼각지대를 형성하고 있다. 또한 47.77%의 총 점유율을 가지고 있어 화동 지역이 중국 온라인게임 업계 중에서의 패자(霸主)지위를 가지고 있음을 과시하고 있다.

(3) 새로운 업체 대폭 감소

2006년 중국 온라인게임 연구개발 조사에 따르면, 2006년 새로 설립된 회사(단체)는 총 8개로 2005년의 24개보다 많이 감소하여 작년의 1/3밖에 안 된다고 한다. 현재 온라인게임 문턱이 점점 높아져 많은 업체들이 주저하고 있는 상황이다. 이 8개 새 업체(단체)는 거의 전부가 북경, 절강과 성도 지역에 분포 되어 있는데 이는 또한 북경, 상해 지역 등 온라인게임이 발달한 지역에서의 경쟁이 치열하여 업계 내 합병이 빈번하게 일어나고 있으며 대부분 업체들이 이미 대형화, 규모화를 형성하고 있어 새로 설립된 중소기업들의 생존공간이 더는 광범위하게 존재하지 않음을 의미한다. 또한 이 두 지역은 경영 원가가 높아 업체들이 함부로 모험을 시도할 수가 없다. 그러므로 새로 설립되는 회사들이 대폭 감소될 수밖에 없는 상황이다.

(4) 오래된 업체들의 발전 양호, 새 업체들의 발전 제한

이번 보고 수치에 따르면, 전국적으로 설립된 지 4년 이상된 기업이 2005년에 총 25개, 2006년에도 25개이며, 5년 이상된 기업은 2개에서 7개로 늘어났다. 설립 시간이 오래된 이러한 기업들은 대부분 이미 시장에서 앞서 가고 있으며 각자 특색을 갖춘 상품 루트를 만들어 비교적 고정된 고객들을 보유하고 있어 발전이 아주 안정적이다. 회사 설립 시간이 1년 이상 3년 이하인 회사는 2006년과 2005년에 각각 57개와 51개로서 수량에 큰 변화가 없지만 2005년에 새로 생겨난 24개 업체들의 보편적인 생존율은 높지 않다. 이와 같이 사라진 업체들 전부가 2005년에 새로 세워진 업체인 것은 아니지만 새 업체들이 차지하는 비중이 아주 높다. 중국 온라인게임 산업은 게이머들의 성장과 유럽, 미국, 한국 지역에서 연구 개발된 우수 게임들의 영향을 받아 중국 시장의 게임도 질에 대한 요구가 점차 높아지고 있기 때문에 연구 개발 업체들은 게임품질을 높이고 인재들을 길러내는데 주력하고 있다. 하지만 중소기업들은 자금 지원이 없는 상황에서 자신의 발전을 위하여 대형 기업들의 인수 합병을 받아들이거나 원가가 저렴하고 인원 유동이 적은 지역으로 이동할 수밖에 없었다.

이상 모든 수치를 통해 알 수 있듯이 중국 온라인게임 연구개발 기업들은 이미 점차 초기의 고속, 맹목적인 확장에서 중기의 안정된 발전과 상호 합병으로 전환하

고 있다. 2007년 업계 경쟁은 더욱 치열해질 것이며 회사 수는 올해에 최저 증가율을 기록할 것으로 예측되고 있다. 하지만 실제 산업 인원, 기술, 자금 등 구체적인 항목은 일정한 발전 속도를 유지할 것이다.

2.3.2 중국 국산 온라인게임 자체 개발 상품 수와 인력 수

(1) 중국 국산 온라인게임 자체 개발 상품 수

2006년 중국 온라인 게임 연구개발력 조사에 따르면, 전국 범위 내에서 온라인게임 자체 연구개발 상품 수는 218개로서 2005년의 192개보다 26개 증가하였으며 증가 비율은 13.54%로서 전국 취업 인구의 성장과 비슷하다. 2004년부터 2005년까지 83개 증가하고 증가비율이 76.14%에 달한데 비해 발전 속도가 대폭 낮아진 상황이다. 하락 원인들 중에서 해외 상품 수입 및 치열한 경쟁으로 인한 일부 연구개발업체가 문을 닫은 것이 가장 중요한 원인이다. 2006년에 우수한 해외 상품들이 끊임없이 시장에 출시되어 중국 국내 시장에서 상당한 비중을 차지하고 있다. 그 중에서도 상해 지역이 가장 두드러진다. 해외 상품 대리 업체인 디지우청스(第九城市)를 예로 들면, 2006년에 좋은 운영 성과를 거두었다. 하지만 자체 개발 면에서 큰 발전이 없었으며 <정투(征途)>와 지우요왕(久游网)의 <슈퍼댄서(超级舞者)> 두 개 게임 외에 특별한 작품이 없었다. 총체적으로 상해 지역의 자체개발 온라인게임 산업은 2006년에 큰 성과를 거두지 못하였다.

북경지역에서 2006년에 출시한 22개 자체개발 상품은 2006년 전국 온라인게임 자체 연구개발 신제품 분야를 수적인 측면에서 거의 독점하였으며 그 중에서 완미시공(完美时空)이 출시한 <무림외전(武林外传)>, 킹소프트가 출시한 <수호Q전>, sohu가 출시한 <천룡팔부>, 하오위(皓宇)가 출시한 <삼국책(三國策)IV> 등 자체 개발 온라인게임 상품들이 중국 온라인게임 시장에서 안정된 위치를 차지하게 되었다.

(2) 중국 국산 온라인게임 자체개발 인력 수

2006년 중국 온라인게임 연구개발력 조사 통계에 따른 중국 온라인게임 자체개발 인력 총수는 13908명으로서 2005년의 12455명보다 1453명 증가하여 작년에 비해 총 11% 증가하였다. 그 중에서 성도지역, 절강지역과 광둥지역이 각각 48.68%, 47.21% 및 14.65%의 증가율을 보여 전국 각 지역 전문 인력 증가 속도 3위를 차지하였다. 전국적인 범위에서 보면 전문 인력 수의 증가가 뚜렷하지는 않았다. 그 중에서 북경지역이 429명으로 제1위를 차지하였으며 전국 인력 증가 총수의 29.52%에 달했다. 북경지역의 증가수가 가장 적는데 겨우 40명밖에 안 되었

다. 복건지역이 오랜 발전 역사를 가지고 있긴 하지만 2006년의 발전 속도가 여러 면의 조건에서 제한을 받아 발전이 아주 느리다는 것을 알 수 있다. 하지만 2006년에 실제 현장 조사를 통해 알 수 있듯 일부 국내 대형 업체들은 하문(廈門)에 연구개발 기지를 설립할 예정이라고 한다. 예를 들어, 북경의 청화동방 및 상해의 지우요왕 등은 모두 2007년에 하문에 개발 기지를 설립할 예정이며 특히 연구개발 인원을 증가시킬 것이라고 한다. 절강 지역, 성도 등 지역은 회사 수가 안정적이므로 전문인력 증가도 속도도 느려지고 있다.