

<중국사무소>

중국문화산업 이슈페이퍼

2008년 3월5주

KOCCA 중국사무소

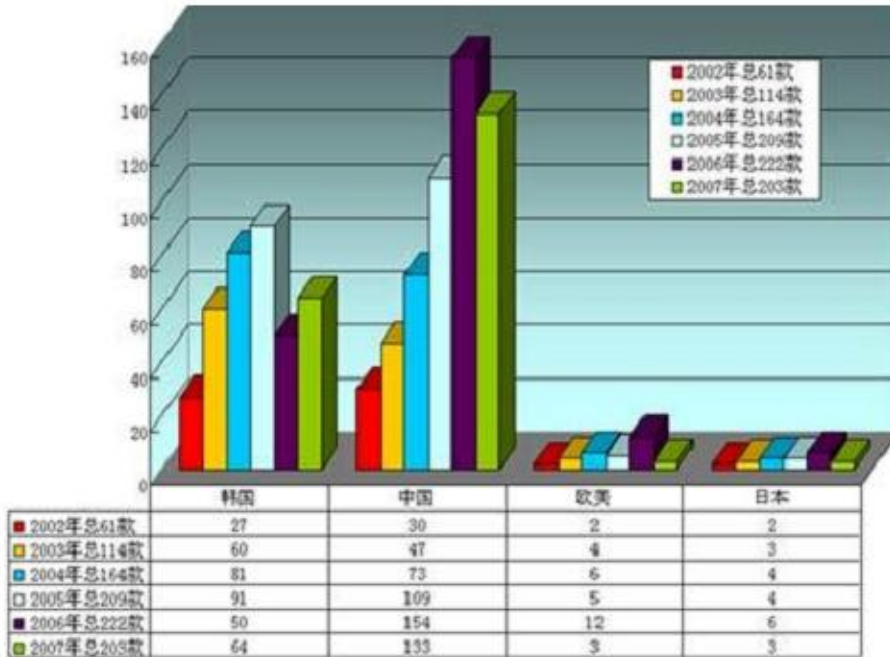
□ 목 차

1. 2007년 온라인게임 기업/상품/업계종사자 분석3

2007년 온라인게임 기업/상품/업계종사자 분석

2007년 온라인게임 상품 구조 분석

SINA 게임



2007년 온라인게임 상품 구조

2007년 중국 대륙에서 정식으로 운영된 온라인게임수는 총 203개이다. 그 중에서 영원한 무료게임이 주류로 154개를 차지했으며 22개는 유료와 무료를 동시에 운영하는 방식을 사용했다. 전통 유료모델의 온라인게임은 21개이며 운영방식이 확정되지 못한 오픈베타 테스트 중인 게임이 6개였다.

기업 및 업계 종사자 분석

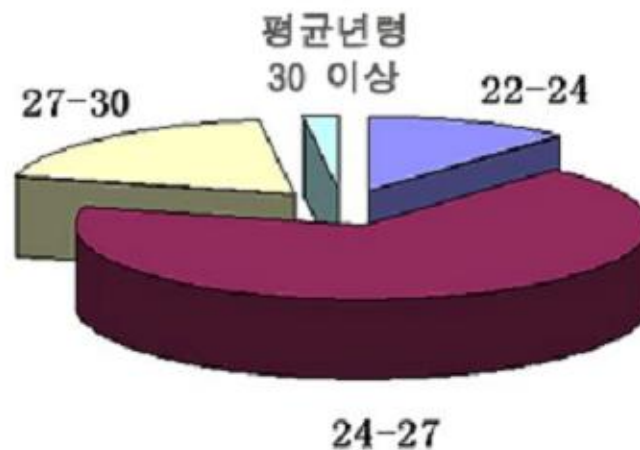
2007년말까지 중국에는 PC게임 대리업체가 9개, 온라인게임 개발 기업 75개, 온라인게임 운영업체 86개(현재 게임 운영중이 기업)가 있다. 2006년에 온라인게임 194개 온라인게임 운영업체에 비해 이 수치는 2007년 중국 온라인게임 발전의 안정적인 추세를 보여주고 있다.

2007년 게임산업에 대한 조사에 의하면 현재 중국 게임산업 및 기업 규모는 아래와 같이 몇 개 특징을 보여주었다:

1. 온라인게임은 이미 PC게임을 대체하여 절대적인 주류가 되었다. 이는 매년 개최되는 중국 게임산업성회인 ChinaJoy를 통해 증명되었다. 회의에 참석한 국산 기업들이 거의 전부가 온라인게임의 연구개발과 대리 운영기업들이었다.

2. 게임 연구개발 기업의 규모가 대형화, 자본화로 발전하고 있다.
3. 업계 인재에 대한 수요 면에서 큰 변화를 가져오지 못했다. 중국 게임업계는 여전히 인재부족 상황이다.
4. 게임기업들이 유지해 왔던 상품개발에 대한 사로에 뚜렷한 변화가 발생했다. 과거에 "정품""대작"에 대한 집요에서 점차 "오락화""소비화"의 방향으로 전환되고 있다.
5. "소비품" 연구개발 사상의 지도하에 온라인게임의 내용, 유형과 범위가 부단히 확대되었다. <카트라이더>,<프리스타일>,<오디션>을 대표로 한 무료 온라인게임의 흥기가 전형적인 사례가 된다.

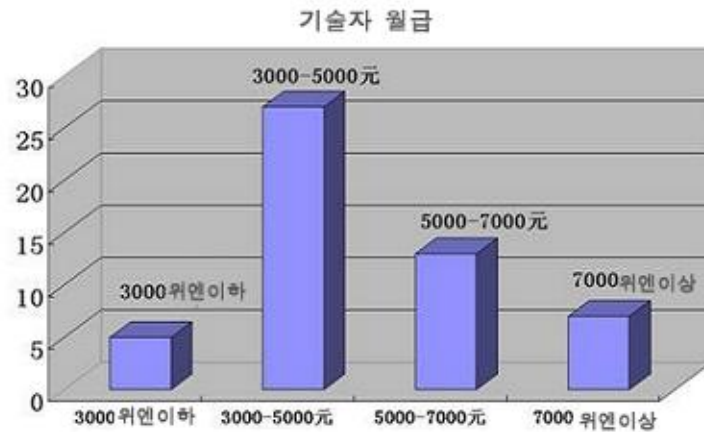
게임산업 종사자 연령 분석



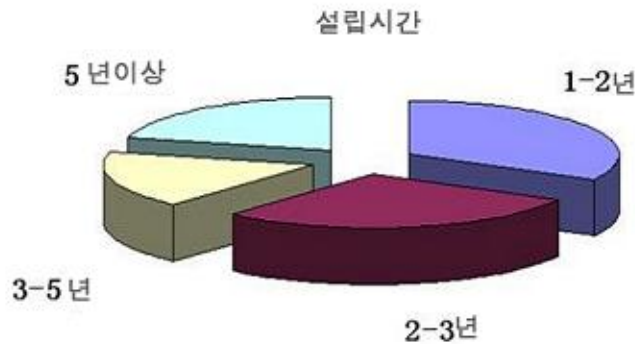
현재 중국 게임산업에 종사하는 전문가의 연령층이 비교적 낮은 상황인데 기초 개발 인원 연령의 90% 이상이 25세 이하이며 중등 관리인원의 평균연령이 28세좌우이고 CEO급 인원들의 평균연령이 30세좌우이다. 게임산업이 계속 급속히 발전되면서 많은 젊은이들이 이 대오에 가입하게 될 것이므로 전체 산업의 평균연령도 진일보 작아질 것이다. 평균 연령이 23세좌우에 달할 때 중국 게임산업은 안정적인 단계에 처할 것으로 예측된다.

게임산업 종사자 수익 분석

게임산업 종사자들 가운데 중등 이상 기업 관리인원, 기술관리인원들의 수익이 제일 높는데 평균 6천위엔/월 이상이다. 직접 게임개발과 기술 지원업무에 종사하는 기술인원들의 평균 수익은 4000-6000위엔/월이며 기타 고객센터 인원 수익이 제일 낮는데 평균 2500-4500위엔/월이다. 중국은 지역별로 생활 소비 수준이 부동한데 북경, 상해 등 지역의 수익이 3000-5000위엔/월로서 기타 도시보다 높은 편이다.



기업 설립 년한 조사

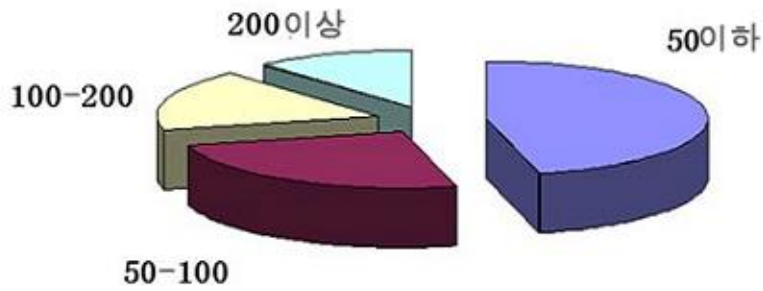


이번 조사 연구 기업들은 대부분 설립 시간이 2-3년인데 그 중에서 중소기업들의 등록자본은 천만위엔 이상이다.

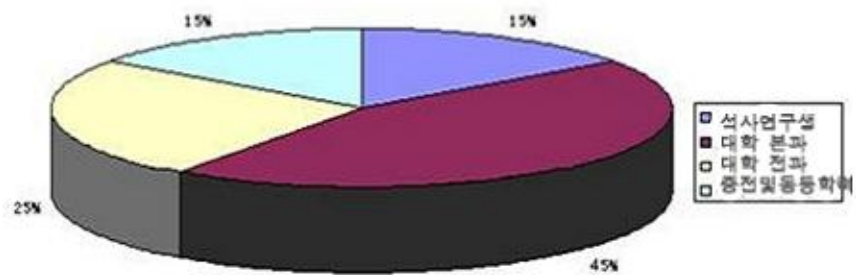
게임 연구개발 기업 인재 자원 특징

과거와 최근 게임 개발업체, 대리운영업체, 경로업체에 대한 조사를 통해 현재까지 중국 대륙 게임산업에 직접 종사하는 인원이 85000명 좌우이며 이 수치는 계속 급속히 증가하고 있다. 게임산업에 직접 종사하는 인원은 게임 개발 기업의 전체 인원을 포함한 게임 운영 기업 중의 관리인원, 마케팅인원, 기술개발과 유지보수인원, 게임 테스트 및 고객 서비스 인원을 말한다. 산다, NETEASE, 킹소프트등 대형 게임개발 업체의 직원수는 200명 이상이며 중국에서 한 개 게임의 연구개발팀은 평균 50명 좌우이다.

직원인수



본토 게임 제작 인원 교육수준 분석



게임산업 종사자 중 약 34000명의 학력이 대학 본과이상이며 전체 산업 종사자의 40%좌우를 차지한다.