



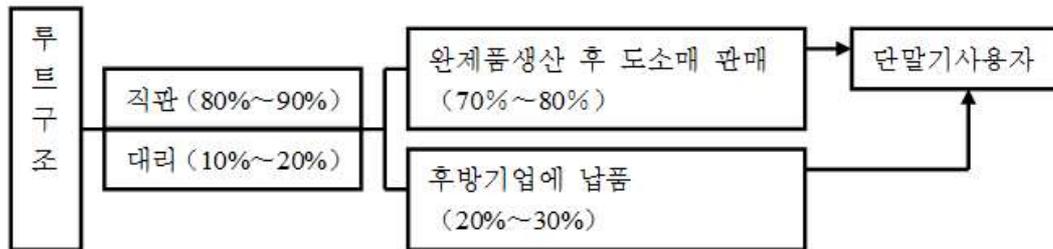
## 『 10-31호 주간 심층이슈 』

### □ 지역시장 구조

- 아케이드게임시장의 발전은 오락기 생산에 크게 의존하기 때문에, 중국 아케이드게임 산업은 오락기 생산업체가 집중되어 있는 중남(中南), 화동(華東), 화북(華北)지역에 집중되어 있다. 특히 주삼각(珠三角)지역과 장삼각(長三角)지역의 수요가 비교적 많으며, 그 중에서도 광둥(廣東)과 저장(江浙) 일대 수요가 가장 크다. 관련 데이터에 의하면, 중국의 화동 및 중남지역의 시장규모는 전국시장의 약 80%를 차지한다.
- 중국 아케이드게임시장 판매루트는 주로 직접판매와 대리판매로 분류되며, 그 중 직접판매는 후방기업과의 협업을 통한 대량생산과 단말기고객을 겨냥한 직접개별판매방식으로 나뉜다. 직접판매는 운영비를 절감하고 전후방기업 간 협력이 효과적으로 이루어지며 고객의 필요를 파악할 수 있다는 장점이 있다. 반면 중간업체를 통해 시장을 확장하는 형식인 대리판매는 신속하게 국내 판매네트워크를 구축하고 제품의 지역판매량과 브랜드영향력 향상에 유리하다. 물론 어떤 종류의 형식을 취하든 두 가지 루트의 최종목표는 고객요구를 최대한 만족시키고 시장을 얻는데 있다. 통계에 따르면, 직접판매 루트 판매량은 전체의 80~90%를 차지하고, 대리루트

판매량은 10~20%이다. 판매대상별로, 완제품을 단말기 사용자에게 판매하는 도소매 판매는 70~80%이고, 후방기업 납품은 20~30%를 차지한다.

<조사대상 기업의 아케이드게임제품 시장루트분석>



데이터 출처: 중국시장조사연구센터

□ 아케이드게임 기업과 브랜드 수량

- 킹 오브 파이터즈(KOF), 메탈슬러그(Metal Slug), 삼국전기 (Knights of Valour), 포켓몬스터: 플래티넘(Pokemon Platinum), 오리엔탈 레전드(Oriental Legend, 서유기 석액전), DNF(던전앤파이터) 4, 소닉 블라스트 맨(Sonic Blast Man) 2, 케이브맨 닌자 (Caveman Ninja), 샤도우 포스 (Shadow Force), 전신마괴 2(Guardians/Denjin Makai II), 철권(TEKKEN) 시리즈, 라이덴(Raiden), 닌자 거북이 TMNT(Teenage Mutant Ninja Turtles) 등은 모두 대표적인 아케이드게임이다. 그 중 SNK의 메인 게임인 KOF시리즈, 사무라이 쇼다운(Samurai Shodown) 시리즈, 아랑전설(Fatal Fury)과 IGS가 출시한 서유기, 삼국전기 시리즈, 중국용, 갓차(Gotcha) 등의 게임은 오락실 필수 구비제품일 정도로 인기를 끌고 있는 게임이다.

## <아케이드게임업체 명단>

기업명칭	브랜드
코나미소프트웨어(상하이)유한공사 (科乐美软件(上海)有限公司)	KONAMI
세가(상하이)소프트웨어유한공사 (世嘉(上海)软件有限公司)	SEGA세가(世嘉)
iQue(중국)유한공사(神游科技(中国)有限公司)	iQue
스퀘어 에닉스(중국) 인터랙티브과기유한공사 (史克威尔艾尼克斯(中国)互动科技有限公司)	SQUARE-ENIX
화입과기(광저우)그룹공사(华立科技(广州)集团公司)	화립과기(华立科技)
감유디지털과기(상하이)유한공사 (撼维数码科技(上海)有限公司)	3D Group

### □ 관련정책

#### 1. 국가정책

- 2006년 4월 중국정부는 <중국 애니산업 발전추진에 관한 몇 가지 의견(關於推動我國動漫產業發展的若干意見)>을 발표하여 게임산업 발전을 장려했다. 중국은 연이어 두 차례에 걸쳐 상하이, 중산(中山), 청두(成都), 항저우(杭州), 난징(南京), 난닝(南宁), 지난(濟南), 주하이(珠海), 창춘(長春)의 9개 도시를 전자게임 오락실 관리시범도시로 선정했다. 이외에 대형 게임기산업 산업표준도 초안 작업에 들어갔다.
- 2009년 9월 중국 문화부는 <문화산업진흥계획(文化產業振興規劃)>을 발표해 애니메이션과 게임을 핵심 문화산업에 포함시켰으며, 애니·게임산업이 직면하고 있는 어려움을 극복하고 지속적 발전을 이루기 위해, 9가지 조치를 통해 산업발전을 위한 서비스와 창작조건을 제공할 것이라고 발표했다.

- 첫째, 애니·게임산업의 근간이 되는 기업을 육성하고 그들의 자원통합력을 강화한다. 현재 설립 중인 중국애니메이션그룹(中國動漫集團有限公司)이 근간기업육성의 구체적 작업을 담당한다. 향후 중국에 10개~ 20개의 초대형 애니메이션 기업을 설립한다. 둘째, 진정한 의미의 애니·게임 산업단지 와 산업시범기지를 건설하고 R&D, 산업육성, 지도, 시범기 지로서의 역할을 감당한다. 셋째, 2009년 말부터 애니·게 임을 핵심으로 하는 문화산업 중장기 계획을 수립함으로 산업 의 건강하고 질서 있는 발전을 유도하고, 독단적이고 맹목적 인 투자와 맹목적 사업추진이 범람하는 현 상황을 개선한다. 넷째, 각종 교육연수자원을 활용해 실무형 인재와 고급 창조 형 인재 양성에 박차를 가한다. 다섯째, 애니·게임 산업사 슬 확장을 지원하고 전체 산업의 영리성을 향상시킨다. 여섯 째, 표창, 장려금, 홍보, 추천 등 다양한 방법을 통해 창작 및 연구개발능력을 향상시키고 더 많은 창작상품을 제작할 수 있도록 독려한다. 일곱째, 실력과 조건을 갖춘 애니·게 임기업의 해외진출을 유도 장려한다. 해외기지 지점개설, 합 자 및 공동경영, 신규회사설립과 같은 방법을 통해 해외시장 으로 진출하여, 현지 수요를 파악하고 소비자의 기호에 맞는 중국문화를 핵심으로 하는 애니·게임제품을 개발한다. 여덟 째, 시장규제를 강화하여 건강한 애니·게임 산업발전을 위 한 건전한 법률적 환경을 조성한다. 특히 애니메이션과 게임 의 지적재산권과 판권보호조치를 강화해, 복제품을 엄격하게 단속한다. 아홉째, 중복적 성격의 애니·게임 전람회, 비평 회, 경연대회를 통합정리하고, 범람해 있는 애니메이션·기 지 및 게임단지를 정리한다.
- 애니·게임산업이 <문화산업진흥계획> 핵심 문화산업 리스 트에 포함되면서, 이 산업에 대한 사회 각계의 관심이 고조

되면서 지원이 끊어지지 않고 있다. 문화부와 베이징시가 공동 추진한 중국 애니·게임성(中國動漫游戲城) 프로젝트가 정식 가동되었고, 베이징 애니·게임산업연맹(北京動漫游戲產業聯盟)이 발족되었다. 이런 모든 움직임은 중국 애니·게임산업 발전에 대한 각급 정부와 관련부서의 확신과 기대를 대변하는 것이다.

- 해외 온라인게임에 대한 수입량 제한이 취소될 전망이다. 우수린(鄔書林)신문출판총서(新聞出版總署) 부서장은 2008년 7월 열린 '중국 국제 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트산업 정상포럼(中國國際數碼互動娛樂產業高峰論壇)'에서 중국은 해외 온라인게임 연간 수입제한정책을 폐지할 것이라고 발표했다. 최근 몇 년 간 지속된 온라인게임을 포함한 애니메이션산업발전에 대한 각급 정부의 적극적 지원에 힘입어, 중국은 이제 해외 온라인게임들과 같은 무대에서 경쟁할 수 있다는 자신감을 갖게 되었다. 그러나 중국정부는 과도한 음란, 폭력, 도박 등의 내용을 담고 있는 온라인게임 수입금지 조치는 변함 없이 유지할 것이라고 밝혔다.
- 2009년 문화부는 <1차 아케이드게임기 시장진입 모델 및 기종 지도목록(第一批游戲游藝機市場准入機型機種指導目錄)>을 발표했다. 심의를 거쳐, 31개 중국기업이 생산한 327종류의 아케이드게임기가 목록에 포함되었다. 이로서 문화행정부서는 게임기시장관리에 '진입 메커니즘'을 최초로 도입했다. 규정대로라면, 2010년 4월 30일 부터 각 전자오락장에서는 문화행정부서가 규정한 시장진입기종 이외의 아케이드게임기 사용이나 생산이 금지되었다. 국가가 출시한 게임기 시장진입 메커니즘은 시장에 줄곧 만연되어 온 '화근'들을 원천적으로 봉쇄하는 역할을 한 것이다. 과거 아케이드게임기 규제

는 종종 기층 '사용'단계에만 집중되어 있었고 시장의 상위 단계에 위치한 생산 및 판매단계의 규범화는 소홀히 해왔다. 이 규정실시로 아케이드게임기의 생산, 판매, 사용 등의 각 단계에 변화를 가져오고 있다.

## 2. 지방정책

가. 산시(山西): 문화산업진흥계획요강 출시, 애니·게임산업 중점진흥산업으로 지정

- 2009년 7월 6일 산시성은 <문화산업진흥계획요강(山西省文化產業發展規劃綱要)(2009~2015년)>을 발표하고, '하나의 패턴 형성, 6대 프로젝트 실시, 15대 항목 건설, 9대 산업진흥'을 골자로 하는 문화산업발전 중심사안을 확정했다. 이 요강에서 애니·게임산업을 9대 진흥산업 가운데 하나로 지정했다.

나. 옌지(延吉)시 정부는 10억 위안을 유치하여, 옌지시를 전자 오락제작센터로 조성하기 위해 다방면으로 노력하고 있다.

- 2009년 7월 24일 옌지시 인민정부와 항저우(杭州) 국가애니·게임 공공서비스 플랫폼은 공동으로 문화창의산업포럼 및 '항저우 국가애니·게임 공공서비스 플랫폼 동북아시아 제작기지(杭州國家動漫遊戲公共服務平台東北亞制作基地)' 간판수여식을 거행했다. 2009년 7월 1일 옌지시 정부는 저장(浙江)에서 입주기업 및 자금 유치회를 개최했고, 그 자리에서 옌지시 과학기술국은 옌지시를 대표하여 항저우 국가 애니·게임 공공서비스 플랫폼주식회사와 총 10억 위안 투자규모의 3기 공정으로 건설되는 <동북아시아 문화창의 산업기지 공동건설 협의서(共建東北亞文化創意產業基地合作協議)>를 체결했다. 향후 옌지시는 6년에 걸쳐 온라인 엔터테인먼트, 관광, 레저바캉스 기능을 갖춘 '국제 애니·게임

가공제작서비스 아웃소싱기지'와 '국제전자경기운동센터'를 조성할 계획이며, 최종적으로 애니·게임 연간 가공능력 20만 분량, 연간 매출 20억 위안 이상의 가공기지를 구축할 것이다.

다. 푸젠성(福建省), 문화산업 중점프로젝트 실시 계획

- 최근 푸젠성은 문화산업을 중점 육성하고, 규모, 실력 면에서 빠른 문화산업발전을 추진하기 위해 <문화의 성 푸젠 건설요강(福建文化強省建設綱要)>과 <문화산업발전 가속화에 관한 몇 가지 의견(關於加快文化產業發展的若干意見)> 등 일련의 정책을 발표했다. <문화산업발전 가속화에 관한 몇 가지 의견>에서 푸젠성은 몇 가지 목표를 제시했다. 첫째, 2012년까지 2개의 국가급 애니산업기지와 3~5개의 애니 공공 서비스플랫폼을 건설한다. 둘째, 5~10개의 규모·실력·핵심경쟁력·전국적 영향력을 두루 갖춘 연간 매출 1억 위안 이상의 애니메이션기업을 육성한다. 셋째, 10~20개의 전국구 규모의 유명 애니메이션 브랜드를 제작한다. 마지막으로 애니 창작량, 제품품질, 기업혁신능력 향상을 통해 2020년 애니메이션 산업수준 전국 상위그룹에 진입한다.