

『2011년 13호 ‘주간 심층이슈’』

『중국 온라인 게임 시장 분석』

○ 작성 취지

- 중국의 온라인 게임시장 현황을 파악하고자 함
- 중국의 온라인 게임시장의 현황과 발전추이 분석을 바탕으로 한국 콘텐츠 기업의 중국 온라인 게임시장 진출을 위한 전략수립에 참고자료로 활용하고자 함

※ 출처: 중국 문화부 - 2010중국 온라인 게임시장 연도 보고서(2010年中国网络游戏市场年度报告)
대중소프트 - 2010 중국 PC게임 산업 보고서(2010中国电脑游戏产业报告)

○ 작성 순서

1. 「2010년 중국 온라인 게임 시장의 규모 및 특징」
2. 「중국 온라인 게임 수출 현황」
3. 「중국 온라인 게임 관련 정책」
4. 「중국 온라인 게임 시장 전망 및 정책 개선방향」

1. 2010년 중국 온라인 게임 시장의 규모 및 특징

- 2010년 중국 온라인 게임 시장은 기회와 도전이 병존한 시기였음

- 중국 온라인 게임 시장의 규모는 2006년 이래로 꾸준히 성장하고 있으나 성장률은 2년 연속 하락추세를 보임
- 2010년 인터넷 게임과 이동 네트워크 게임 시장규모는 349억 위안에 달함. 인터넷 게임의 시장규모는 323억 위안이며, 이동 네트워크 게임시장의 규모는 26억 위안임. 시장규모 면에서는 인터넷 게임 시장이 압도적인 비율을 차지하고 있으나, 이동 네트워크 게임시장의 성장속도는 인터넷 게임시장의 1.5배임

도표 1 <2006-2010 중국 온라인 게임시장의 규모 및 성장>



- 2010년 인터넷 게임 유저는 2009년 동기대비 37% 증가한 1억 2천만 명을 기록함. 온라인 게임 시장 규모가 완만하게 성장하고 있는 가운데 유저의 규모도 급속도로 확대되고 있음. 그러나 현재 중국의 온라인 게임 시장은 미성숙 단계에서 지나치게 빠른 성장을 거듭하고 있다고 판단됨
- 2010년 문화부는 온라인 게임 콘텐츠 관리 행위에 대해 법적으로 규정하여 허가를 받은 자에 한해 온라인 게임이 제작 및 유통 되도록 하였음. 이에 2010년 문화부는 총 204건의 온라인 게임 허가(등록)증을 발급함.
- 수입 온라인 게임은 28건으로 2009년 대비 7건이 감소된 반면 중국산 온라인 게임은 176건, 2009년 대비 96건이 증가함
- 온라인 게임은 중국 전체 게임시장에서 주도적인 위치를 차지하고 있으

며, 그 규모는 모바일 게임 시장 규모의 12.6배에 달함. 그러나 이동 네트워크 게임시장 또한 빠르게 성장하고 있으며, 2010년 이동 네트워크 게임시장은 전체 게임시장에서 7.3%의 비중을 차지함

- 온라인 게임시장에서 90%의 비중을 차지하고 있는 게임유형은 클라이언트 게임이었으나, 최근 웹 게임이 클라이언트 게임 시장을 잠식하고 있음. 웹 게임 시장이 전체 게임시장에서 차지하는 비중은 작년 대비 4.27% 상승한 7.6%임

□ 2010 중국 온라인 게임 시장의 경쟁구조 변화

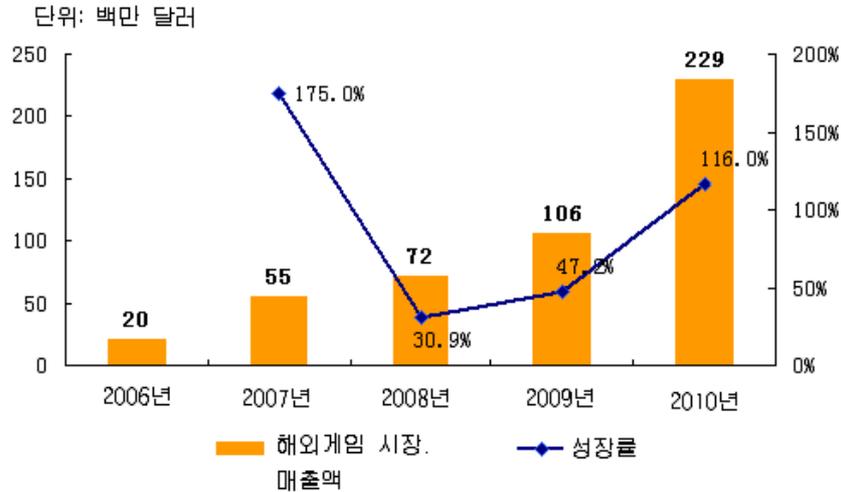
- 2010년 시장 경쟁구조의 변화는 주로 아래 세 가지 분야에서 나타남
- 첫째, 랭킹 10위권 안에 있는 Tencent(深圳腾讯), Netease(广州网易), Shanda(盛大网络), 퍼펙트 월드(完美时空), SOHU창유(搜狐畅游), 거인 네트워크(巨人网络), 런스타(久游网), 킹 소프트(金山软件), 넷 드래곤(网龙网络), 세기천성(世纪天成)의 비중 합산치가 하락함. Linekong(蓝港在线), 기린네트워크(麒麟网), 광우화하(光宇华夏), 취유과기(趣游科技), oak pacific interactive(千橡互动), 쿤룬(昆仑万维)과 드림워크 넷(成都梦工厂) 등 2류 기업의 비중 총액은 상승했고, 기타 업체의 비중 총액은 하락함
- 둘째, Netease(广州网易)의 시장 비중이 1.8% 상승하면서 Shanda(盛大网络)를 제치고 국내시장 랭킹 2위에 오름
- 셋째, 랭킹 1위의 Tencent(深圳腾讯)의 시장 점유율은 8% 상승하면서 28.9%를 기록함. 2위와 3위 기업이 차지하고 있는 시장 점유율의 합을 초과하는 수치임
- 2010년 말의 경쟁구조를 살펴본 결과 중국의 온라인 게임 시장은 아직 고도로 독점되지 않았음을 알 수 있음

- 2010년 중국이 자체개발한 온라인 게임의 국내 시장 운영수익은 전년동기대비 17.3% 성장한 185억 1천만 위안에 달함. 온라인 게임 시장의 전체 매출액이 25.2%의 성장을 가져온데 반하여 자체개발 제품의 매출액은 성장이 더딘 현상을 보임
- 2010년 자체개발 제품의 매출액은 수입게임에 비해 성장률이 낮음. 2009년 61.2%였던 시장 점유 비중이 2010년 57.3%로 하락함
- 2010년 국내 온라인 게임 개발업체를 대상으로 진행한 연구개발조사에 따르면, 현재 중국의 게임 연구개발력은 여전히 미약한 상태이며, 연구개발 제품의 형태 또한 단일화 되어있음. 게임제품의 동질화문제가 2010년에도 여전히 사라지지 않았고, 각 기업에서 연구개발 중인 제품 유형 및 유료화 모델을 살펴보았을 때 향후 1년~2년 사이 제품의 영리 모델 단일화 현상이 유지될 전망

2. 중국 온라인 게임 수출 현황

- 2010년 국산 온라인게임의 수출규모는 2009년에 비해 빠른 성장을 이룸
- 해외시장 매출액은 2009년 대비 116% 성장한 약2억 3천만 위안 육박. 수출량은 100건 이상. 많은 국산게임 기업이 해외시장에 진출하기 시작했고, 일부 게임기업은 해외투자를 거쳐 국제 자본 경쟁에 참여하기 시작함

그림2 2006 - 2010 중국 온라인 게임 제품의 해외 수출 규모



- 수출된 108가지 온라인 게임 가운데 인터넷 클라이언트 게임이 62.8%를 차지하고, 인터넷 웹 페이지 게임이 28.3%를 차지했으며, 이동 네트워크 게임은 8.9%를 차지함
- 2010년 판권 수출액이 중국 온라인 게임 수출액에서 최대 비중을 차지함. 판권의 수출을 통해 해외시장의 리스크를 피할 수 있음. 중국 게임 기업의 주요 매출원천은 여전히 국내시장이며, 판권 수출방식은 기업이 국내 시장에 집중할 수 있도록 해줌
- 해외시장에서의 독립운영 또한 중국 게임 수출의 중요한 방식으로 주목 받고 있음. 이 방식은 해외시장 접근 용이성이 최고의 장점이며 독립성이 높고, 이익률도 매우 높은 편임. 주로 해외시장 운영 경험이 있는 기업이 응용하고 있으며 2010년 해외 독립운영 매출액의 70%는 퍼펙트 월드(完美时空)와 넷 드래곤(网龙网络) 2개 기업이 기여함

3. 중국 온라인 게임 관련 정책

- 2010년 6월 3일 문화부는 《온라인 게임 관리 잠정 방법(网络游戏管理暂行办法)》을 발표. 이는 중국 최초로 온라인 게임의 규범화와 관리에 대한 규정으로, 중국 온라인 게임이 건전하고 질서 있게 발전하는데 큰 영향력을 갖고 있음

- 문화부는 온라인 게임 산업에 현존하는 문제점에 대해, 관련 부서간의 적극 협력을 요구하며, 인허가 및 콘텐츠 관리, 운영감독관리와 집법 네 개 부분에 대한 관리를 강화함. 이 《방법》의 발표로 인해 건전하고 양호한 시장 환경이 구축됨
- 이 《방법》은 2010년 8월 실행에 돌입했으며, 신화사, 인민일보, CCTV, 신화망, 인민망, 신화망, 시나닷컴 등 수많은 신문매체를 통해 《방법》의 실시에 대한 체계적이고 전면적인 보도가 진행됨
- CCTV는 미성년자 보호조치, 온라인게임 실명등록제도, 온라인 게임 사이버 머니 관리 등을 중점으로 여러 가지 시각에서 《방법》의 관철과 실시를 전면 보도하여 사회 각 계 각층의 높은 관심을 받음. 정부관계자 및 업계 인사들은 <방법>의 실행이 현재 온라인 게임 산업에 존재하는 문제를 효과적으로 해결하고, 온라인 게임 산업이 건전하고 질서 있게 발전하도록 인도할 수 있을 것으로 기대함
- 《제5회 관리층 등급의 행정 심사허가 프로젝트 취소와 이양에 대한 결정 (国务院关于第五批取消和下放管理层级行政审批项目的决定)》(國發[2010]21호), 문화부는 2010년 8월 1일부터 온라인 게임 경영업체 인·허가에 대한 행정심사를 성(省)급 문화행정부서로 이양함.
- 온라인 문화경영기업의 심사상황을 거시적으로 파악하기 위해, 문화부는 통일적인 코드등록 방식으로 관리를 실시했고 큰 성과를 이룸
- 시장 감독관리와 관련하여, 2010년 문화부 판공청은 《제8회 불법문화 경영활동 조사·처리에 관한 통지(关于查处第八批违法网络文化产品经营活动的通知)》(辦市函(2010)89호)와 《제9회 불법 게임 제품 및 경영활동 조사·처리에 관한 통지(关于查处第九批违法游戏产品及经营活动的通知)》(辦市函(2010)208호)를 인쇄 발행함
- 불법 혐의를 가진 78개 기업 및 게임제품을 공포. 지방의 문화행정부서

와 문화시장집법기구가 《통지》의 지시에 따라 조사 및 처벌할 것을 요구함

- 문화부는 대중 고발 및 온라인 게임 콘텐츠 심사 등록에서 발견된 문제점을 근거로 159개의 《경영성 인터넷 문화 활동 관리에 대한 통지서(经营性互联网文化活动监管通知书)》를 발송, 기업 스스로 불법 경영 행위를 정리·개혁하도록 요구함
- 일부 온라인 게임 기업이 저속한 마케팅 수단으로 온라인 게임 프로모션을 진행하고 온라인 게임 사용자를 오도한 문제와 관련하여 문화부는 2010년 7월 6일 《온라인 게임 시장의 프로모션 강화 및 저속한 마케팅 행위 제지에 관한 서한(关于加强网络游戏市场推广管理 制止低俗营销行为的函)》을 발표함
- 문화부의 지도아래 2010년 2월 퍼펙트 월드(完美时空), Tencent(深圳腾讯), Netease(广州网易), 산다(盛大网络), 거인 네트워크(巨人网络), SOHU 창유(搜狐畅游)등 6개의 온라인 게임 기업이 자발적으로 “학부모 감독 프로젝트“에 참여함
- “학부모 감독 프로젝트“는 정부가 창도하고 온라인 게임 기업이 자발적으로 참여하도록 조치한 프로젝트로 온라인 게임 중독으로부터 미성년자를 보호, 관리 감독하고자 함. 미성년자에 대한 관리 감독은 학부모가 직접 맡아 하게 되며 자녀와 학부모간의 소통을 통해 더욱 더 조화로운 가정관계를 구축할 수 있도록 유도함
- 2010년, 베이징, 상하이 2개 도시에서 온라인 게임 적령기 제시 프로젝트를 실시함
- 이 프로젝트는 온라인 게임 운영기업이 해당 게임에 적합한 연령대를 알림으로써 미성년자 및 보호자가 연령층에 적합한 게임을 정확히 선택할 수 있도록 함

- 문화부 온라인 게임 콘텐츠 심사위원회, 중국교육학회 중·초등학교 정보 기술 교육위원회, 중국 청소년 온라인 게임 협회는 미성년자가 건전하게 게임을 할 수 있도록 2010년 《미성년자의 건전한 온라인 게임 참여에 대한 제시(未成年人健康参与网络游戏提示)》를 공동 발표함
- 사회 각 계층이 의견의 일치를 통해 게임시간을 자발적으로 통제할 수 있도록 미성년자를 인도하는 방안을 모색, 시간 소모량이 큰 게임에 대한 경계에서부터 개인 정보 보호, 정신건강에 해로운 게임 배척 등 미성년자가 건전하게 게임을 즐기고 건전하게 성장할 수 있도록 의견을 모음
- 2008년 《중화인민공화국 문화부와 대한민국 문화 체육관광부의 게임 산업 및 문화 협력 양해각서(中华人民共和国文化部与大韩民国文化体育观光部关于游戏产业及文化合作谅解备忘录)》에 근거하여 한중 양국은 게임 산업 협력 조화 메카니즘을 구축
- 2010년 9월 한중게임 협력 조화 메카니즘 제2차 회의가 한국 서울에서 소집됨. 한중 쌍방은 한중 게임 협력 조화 메카니즘 제2차 회의 기록에 사인하고, 메카니즘의 틀에서 소통과 협상을 유지하도록 합의를 보았으며, 2011년 하반기 중국에서 협력조화 메카니즘 제3차 회의 개최를 계획함

4. 중국 온라인 게임시장 전망 및 정책 개선방향

□ 중국 온라인 게임시장 전망

- 온라인 게임 시장 규모는 지속적으로 확장될 것이며, 향후 3년간 연평균 복합성장률은 20%를 초과할 것으로 예상됨
- 많은 요소의 영향을 받겠지만, 중국의 온라인 게임시장은 지속적인 급성장을 보일 것으로 전망. 2013년 말 시장규모는 650억 위안을 넘어설 것으로 예상됨. 3년간 연평균 복합성장률(CAGR)은 24.2%에 이를 것으로 전망

- 이동 네트워크 게임과 방송 TV망 게임의 성장속도는 3년 간 온라인 게임 성장 속도를 초과할 것으로 보이나, 시장에서 차지하는 비중은 여전히 온라인 게임이 압도적일 것으로 보임
- 웹 게임을 대표로 하는 신형 게임이 급성장할 전망이며 이러한 신형 게임은 앞으로 중국 온라인 게임시장의 성장 주역이 될 것으로 예상됨
- 웹 게임은 웹 브라우저를 이용하여 게임을 제공하기 때문에 게임 전용 클라이언트에 비해 개발자나 사용자가 접근하기 쉬울 뿐만 아니라 장기적인 안목으로 보았을 때 원가 절감의 효과를 가져 올 수 있음
- Winforms의 네트워크화는 온라인 게임 발전 추세에만 해당 하는 것이 아니라 소프트웨어 산업의 전반적인 발전 추세로 간주되고 있음
- 플랫폼은 우수한 제품에 의해 그 가치가 발휘되므로 제품의 연구개발을 지속적으로 강화해야 할 것임
- 사용자 플랫폼은 게임 유저들을 효과적으로 관리할 수 있으며, 게임의 프로모션 비용을 낮출 수 있고, 플랫폼에서 게임 콘텐츠의 정합을 거쳐 게임의 사용 지속도를 높일 수 있음
- 향후 몇 년간 중국의 국산 게임 원천창작 동력은 약화되지 않을 것으로 전망됨. 중국의 온라인 게임 시장과 산업의 미래는 여전히 독립적 지적재산권 제품에 의존해야 함
- 신형 콘텐츠 플랫폼의 속출로 인해 향후 몇 년간 온라인 게임 시장에는 독식국면이 나타나지 않을 것으로 전망
- 많은 전문가들은 Tencent가 중국 인터넷 시장을 독식할 것이라고 예측함. 그러나 2010년 전문가들의 예측에 변수가 등장함. 다양한 인터넷 APP 플랫폼이 등장하였고, 마이크로 블로그, 소셜 사이트 등이 지속적으로 성장

하여 QQ등 IM(인스턴트 메신저)를 사용자의 시선을 분산시킴. 새로운 플랫폼의 속출은 Tencent게임이 의존하는 QQ플랫폼의 우세를 점차 희석시키는 작용을 함

- 새로 등장하게 될 통합 게임 플랫폼은 다양한 게임의 보급을 촉진시킬 것으로 예상되며, 가족단위로 즐길 수 있는 엔터테인먼트 형식의 게임이 등장할 것으로 전망됨
- 2010년 인터넷 웹 게임의 성장은 새로운 게임의 생명력을 보여주었고, 프로그램 APP 네트워크화 추세가 게임 산업에 등장함. 이동 네트워크 게임시장은 iPhone, iPad, APP store의 신규 플랫폼의 등장과 함께 새로운 역사를 창조하였음
- 온라인 게임 산업과는 거리가 멀었던 중국의 TV업체, 비디오 설비의 임베디드식 솔루션 업체, PC업체는 2010년도에 각각 게임 HW방안을 내놓았으며, 삼망 융합(전기통신망, 방송TV망, 인터넷), 3중 스크린 통합(휴대폰, TV, 모니터)이 온라인 게임에 응용될 수 있게 됨
- 2010년의 이런 동향은 시장에서 게임 유저의 범위를 지속적으로 확대할 수 있을 뿐만 아니라 온라인게임 사용자의 평균 연령과 평균 소득이 동시 상승하게 되는 결과를 가져오게 될 것으로 예상됨. 특히 방송TV게임은 향후 중국의 가정용 게임시장을 이끌어 나가면서 게임의 보급을 추진할 전망

□ 중국 온라인 게임 정책 개선 방향

- 2011년 문화부는 <온라인게임 관리 잠정방법>을 중점으로 집행. 법규 제정, 주체 인허가, 콘텐츠 관리, 운영 감독관리, 집행 감독, 산업 자율 등 분야에서 온라인 게임 시장에 대한 관리를 강화함
- 법규제정 개선

2011년 중국 문화부는 인터넷 문화의 새로운 산업발전 수요와 시장관리

수요에 적응하기 위해 국무원 “세가지 규정“과 중앙기구 편제 위원회 판공실[2009]35호 문건에 따라 <인터넷 문화 관리 잠정규정>을 수정하고, 법규 제정을 개선

○ 《온라인 게임 관리 잠정방법(网络游戏管理暂行办法)》의 실행상황 검사

<방법>을 심도 있게 실시하기 위해 문화부는 2011년 상반기 경영기업의 자율검사와 문화행정부 재심사의 방법으로 <온라인 게임관리 잠정방법>을 전문 검사. 각 급 문화행정부서와 문화시장 종합 집행기구를 지도함. 온라인 게임관리의 단속력을 강화하고, 온라인 게임 경영기업이 여러 가지 조치를 실시하도록 독촉하여<방법>이 규정한 제도가 실제상황에서 유용하게 집행될 수 있도록 함. 이러한 관리를 통하여 제도의 집행 과정 중에 발생하는 문제점은 즉각 해결하며 집행 효과를 평가할 수 있음

○ 미성년자에 대한 보호 강화

미성년자에 대한 보호를 강화하고 기업이 자율의식을 갖을 수 있도록 문화부는 “온라인 게임 미성년자 학부모 보호 프로젝트 “를 시범시행. 이를 바탕으로 산업 전체가 자율적으로 미성년자에 대한 보호를 강화할 수 있도록 노력함

○ 온라인 게임 경영기업의 자율 심사제도

2011년 문화부는 온라인 게임 기업이 자율심사제도를 실시하도록 요구하고 있음. 온라인 게임 운영기업은 문화부에서 훈련을 거친 전문 인력을 갖추고 온라인 게임 콘텐츠 및 경영행위를 자율적으로 검사하고 관리해야 함. 자율심사제도에 대한 강화를 통하여, 온라인 게임 경영기업의 자율의식을 높이고, 온라인 게임 시장의 질서를 규범화함