

 **중국 게임 시장 동향**

**Intel, 中 Tencent와 기술협력 제휴**



**Intel, Tencent와 게임 관련 기술 협력 체결**

- ◆ 중국 게임업체 Tencent는 자사에서 서비스 하는 게임 'Xun Xian(寻仙)'이 Intel과의 기술 협력을 시작했다고 밝힘
  - 'Xun Xian'은 베이징 상소 소프트에서 개발하여 Tencent에서 현재 클로즈 베타 서비스를 진행 중에 있고 오는 10월 하순 오픈 베타를 실시할 예정
- ◆ 중국 Tencent의 'Xun Xian'과 Intel의 주요 협력 방안 내용은 클라이언트와 서버관리 두 부분으로 알려짐
  - 먼저 클라이언트 부문에서는 Intel의 최신 멀티코어 CPU를 이용하여 운영 효율을 개선하고 새롭게 출시된 통합 그래픽 카드로 'Xun Xian'의 그래픽을 개선할 계획
  - 서버 부문에서는 Intel의 서버관리 기술을 제공받기로 협의한 것으로 알려짐

**기술협력 배경**

- ◆ Intel은 Tencent의 'Xun Xian'이 현재 중국 최신 3D 온라인게임 중에 가장 뛰어난 그래픽 디자인을 구현해 냈다는 판단 아래 이번 합작을 진행한 것으로 알려짐
  - 특히 이번 합작으로 'Xun Xian'의 전체적인 운영과 그래픽은 비약적인 발전을 할 것으로 기대되고 있음
- ◆ Intel은 'Xun Xian'에 대한 이번 기술 협력을 통해 자사의 멀티코어 CPU 사용자와 통합 그래픽 사용자들에게 보다 나은 게임환경을 제공하고 이를 위해서 내년 중국에서 출시 예정인 Intel Core i7의 기술 합작도 논의 중인 것으로 알려짐

 [www.xunxian.qq.com](http://www.xunxian.qq.com)

**中 게임업체 주식, 경기침체에도 불구하고 상승**

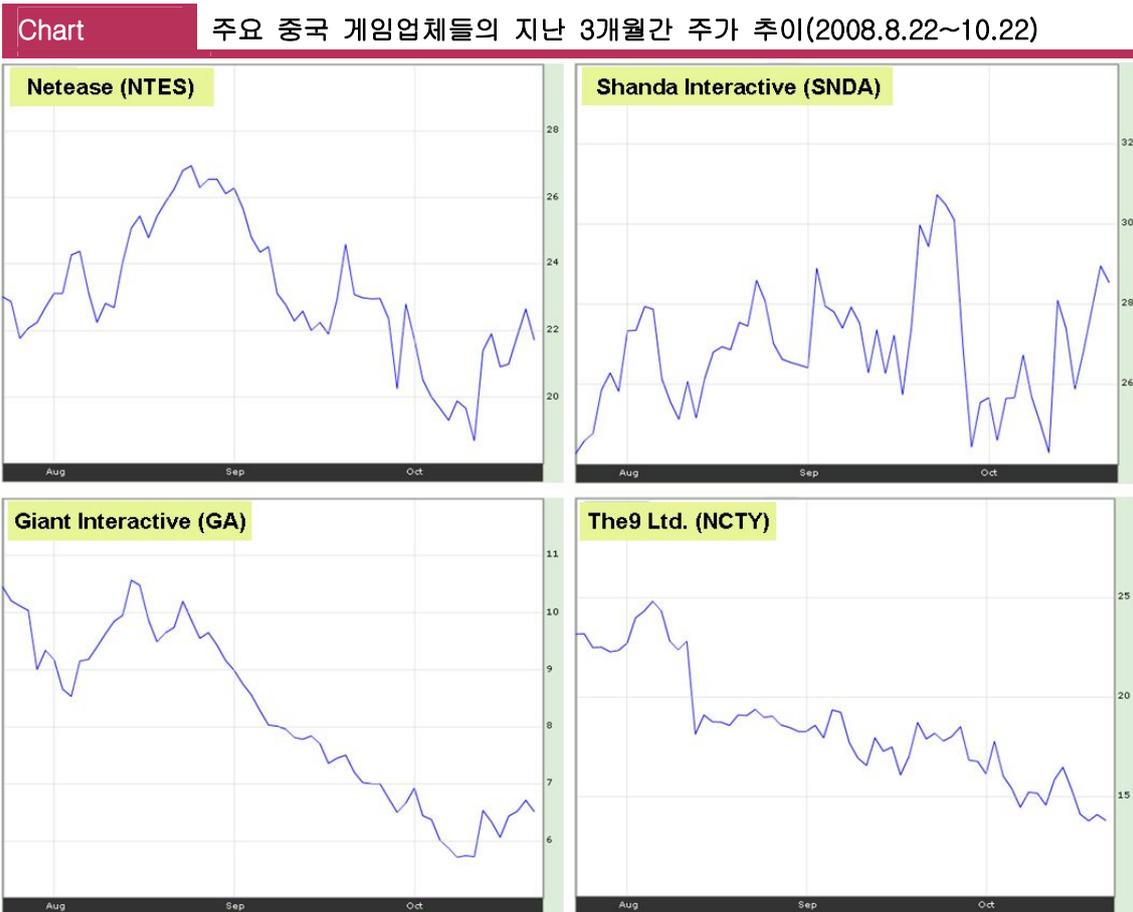
**미국경제 하락 속에서도 중국게임업체 주가는 곳곳이 상승**

- ◆ 지난 10월 2일 미국 경제의 불황으로 인한 미국 증시 하락에도 불구하고 중국 게임업체의 주가는 오히려 상승한 것으로 나타남

- 중국게임업체 The9의 주가는 같은 날 10.08%상승했고, Giant Interactive가 5.88%, 산다 네트워크가 2.68%의 상승폭을 기록

**경기침체 이랑곳 하지 않는 Kingsoft**

- ◆ 특히 Kingsoft는 최근 경기불황에도 불구하고 올 4분기에 신규게임과 소프트웨어 제품을 출시할 계획인 것으로 알려짐
  - Kingsoft의 CEO 추보전은 이번 미국 금융위기에 대해 “미국발 금융위기가 중국 온라인게임 업계에 미치는 영향은 크지 않으며, Kingsoft는 이번의 금융위기를 충분히 극복할 힘이 있다”고 밝힘
- ◆ 뿐만 아니라 Kingsoft는 회사 상장 이후 최대 규모의 인력 총원계획을 발표함
  - 총원 규모는 현 임직원 수인 2,000명의 1/4에 해당하는 500명으로 대학졸업생들을 모집, 개발에 투입할 계획인 것으로 알려짐



[출처] Bloomberg, 2008.10.23

## 中 정부, 온라인게임 불법행위 근절법안 추진 중

### ● 中 심천시, 온라인 불법행위 금지 입법계획

- ◆ 중국 심천시 지적재산권 관리국은 중국 최초로 인터넷 소프트웨어 저작권 권리 침범행위에 대한 규정인 <심천시 인터넷 소프트웨어 지적재산권 보호 방법(안)>을 입안, 10월 25일까지 의견수렴 중인 것으로 알려짐
- ◆ 해당 법안에는 온라인 계정 도용을 핵심 위법 사항으로 부각시키고 이에 대한 처벌 방안을 제시하고 있음
  - 규정 위반자는 3만 위안~ 5만 위안(한화 약 573만원~955만원)의 벌금을 내야하고, 인터넷 서비스 업체(ISP)는 관련 법 집행을 위해 권리침범 혐의자의 이름, 연락처, 온라인 연락방식 등의 정보 제출에 협조해야 하는 것으로 알려짐
  - 게임업체 Tencent가 위치한 심천시는 근래 Tencent 산하의 온라인 메신저인 QQ와 관련해 계정 도용 사건을 처리한 바 있음
- ◆ 또한 소프트웨어 저작권자는 저작권 등을 보호하기 위해 소프트웨어 프로토콜에 대한 암호화, 소프트웨어 설치 허가증 발급 등의 보호 기능을 조치할 수 있는 것으로 규정되어 있음
  - 소프트웨어 저작권 보호 조치를 회피 혹은 위반해 반복적으로 기술 혹은 설비를 복제한 권리 침범 행위자는 3만 위안 이상 7만 위안 이하(한화 약 573만원~1,337만원)의 벌금형에 처하게 됨

### ● 분쟁 사례 #1 - 불법서버 운영자 처벌

- ◆ 중국 내 <Audition> 불법서버 운영자에게 유기징역 3년~4년 형과 벌금 80만 위안(한화 약 1억 6천만 원)의 처분을 내린 1심 판결이 나옴
  - 법원에서는 <Audition> 불법서버 운영자들이 NineYou측이 <Audition>의 저작권 소유자임을 알면서도 사설서버를 구축하고 이 게임 프로그램을 복제, 발행하는 수단을 통해 거액의 부당이익을 챙긴 데 대해서 저작권 침해죄가 성립된다고 판결함
  - NineYou측은 앞으로 사설서버에 대한 단속을 더욱 강화해 나갈 것이라고 밝히고, 불법서버 근절을 위해 사용자들의 협조를 요청함
- ◆ SNDA에서 서비스 중인 <미르의 전설2>의 불법 사설서버 운영자들에 대해 유기징역 3년, 벌금 50만 위안 등의 처분이 내려짐
  - 법원에서는 피고들에 대해 폭리 취득을 목적으로 저작권 소유자의 동의 없이 타인의 컴퓨터 소프트웨어를 복사하는 행위를 저질러 저작권 침해죄가 성립한다는 내용의 판결을 내린 것으로 알려짐

### 🌐 분쟁 사례 #2 – WoW 매크로 사용자 처벌

- ◆ Tencent측은 자사에서 서비스 중인 온라인게임 <던전앤파이터> 유저 중 매크로 사용 등 게임 이용에 대한 규정을 위반한 일부 유저의 계정을 차단한 것으로 알려짐
- ◆ The9에서 서비스하고 있는 <World of Warcraft>의 경우 버그, 매크로 이용 등 서비스 계약 위반 유저의 계정 정지와 관련한 분쟁이 발생함
  - 상하이시 제1중급 인민법원은 WoW내에서 매크로를 사용, 계정 정지 당한 유저에 대해서는 게임 유저가 매크로 이용 금지 등을 포함한 자신이 동의한 규정을 준수해야 하며, 위반시 퍼블리셔가 규정대로 처벌할 수 있다는 내용의 The9측 승소 판결을 내림
  - 그러나 고의성 없이 게임 내 버그를 이용한 <World of Warcraft> 유저는 The9에 승소해 계정 정지가 해제되고 보상까지 받은 것으로 전해짐

## 베이징 소재 온라인게임 개발사, 개발력과 규모 모두 성장

### 🌐 베이징, 중국 온라인게임 분야 선두 차지

- ◆ 중국 전자정보 산업발전연구원과 중국 컨설팅업체인 CCID컨설팅의 최근 공동 조사에 따르면, 지난해 베이징의 온라인게임 시장 규모는 20억 7,000만 위안(한화 약 3,847억3,020만원)을 기록, 2006년보다 292.0% 성장한 것으로 집계
  - 베이징은 중국 게임 업계와 애니메이션 업계에서 선두를 차지하고 있는 지역으로 나타남

### 🌐 베이징 온라인게임업체 현황

- ◆ 베이징 내 온라인게임 업체 수는 상하이보다 15개 많은 41개에 달해 중국 내 32.1%를 차지했고, 이 중 규모가 1억 위안이 넘는 업체가 6개가 포함되어 있음
  - 베이징의 온라인게임 개발인력 수는 중국 전체의 20% 차지
  - 베이징소재 온라인게임 개발업체들이 선보이는 제품수도 총 88종으로 대폭 늘어나 중국 전체의 34%를 차지함
- ◆ 베이징 내 온라인게임 유저 수는 375만 명에 달하고 ARPU는 46위안(한화 약 8,549원)인 것으로 조사됨

 [www.ccidconsulting.com](http://www.ccidconsulting.com)

**STAT 3분기 중국 온라인게임 시장규모 1조원 돌파**

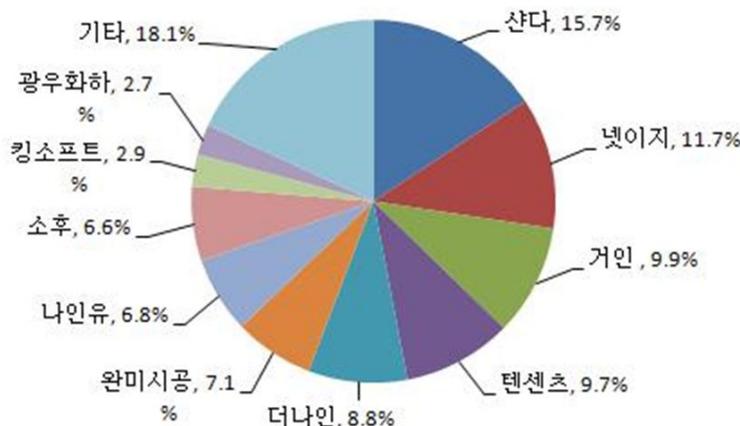
**3/4분기 중국 온라인게임 시장 규모 1조원 돌파**

- ◆ 중국 시장조사업체인 iResearch가 최근 발표한 <2008년 3분기 중국 온라인게임 시장 조사 보고서>에 따르면 올 3/4분기 중국 온라인게임 시장 규모는 전년대비 7.7% 증가한 54억7,000만 위안(한화 약 1조140억 원)에 달함
  - 전반적으로 중국 온라인게임 산업은 안정화 단계에 접어들고 있으며, 이에 따라 지난 2007년 3분기부터 전반적인 성장률은 하락하는 추세
- ◆ 2008년 중국 온라인게임 시장 규모는 200억 위안(한화 약 3조7,077억 원)을 돌파해 207~210억 위안(한화 약 3조8,375억 원~3조8,931억 원)에 달할 전망

**중국 온라인게임 업계 시장점유율 추이**

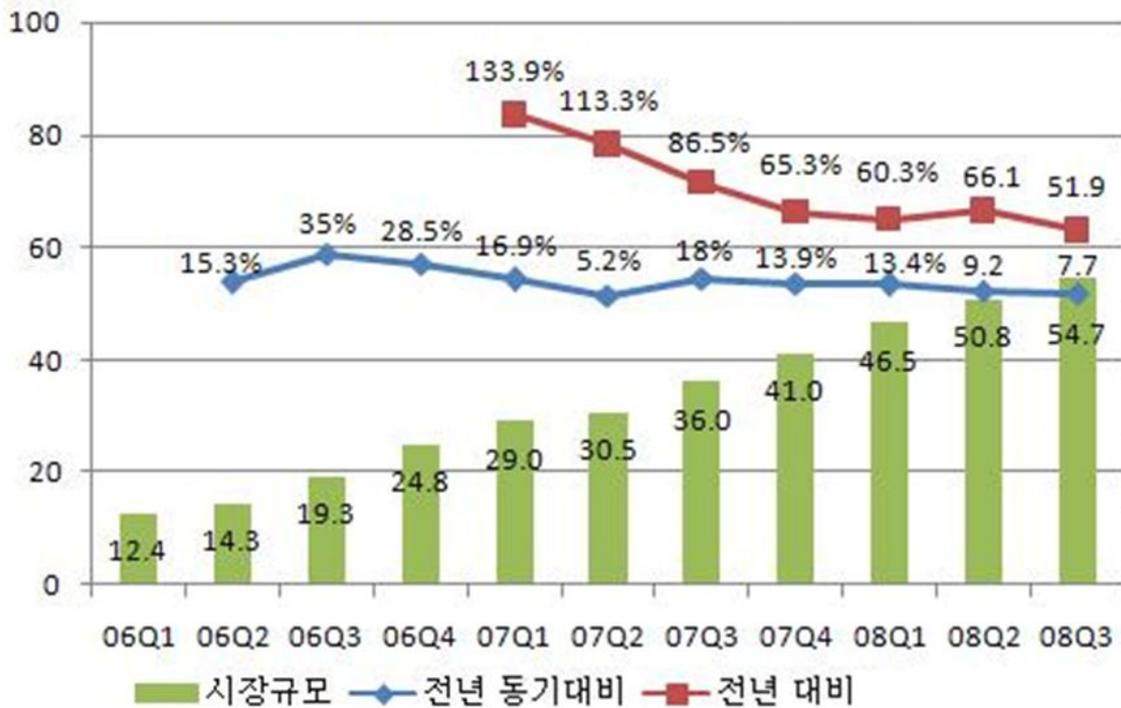
- ◆ 상위 8개 게임 업체들은 변동이 거의 없었으며, Shanda(SNDA)가 15.7%로 1위를 차지하고, 그 뒤로 NetEase, 거인 네트워크, Tencent, The9이 각각 2~5위를 차지
  - 이런 현상의 주요 원인은 각 게임 퍼블리셔들이 올림픽 기간 동안 경쟁을 피하고 신규 제품의 프로모션 계획을 조정하였기 때문인 것으로 분석됨
  - 올림픽 기간 동안 출시된 신규 게임은 3개에 불과
- ◆ 이번 상위 10대 업체에 Kingsoft가 광우화하보다 0.2포인트 앞선 2.9% 시장점유율을 기록해 처음으로 9위에 오름
- ◆ 또한 온라인게임 수출이 활발해짐에 따라 Beijing Perfect World Network(완미시공)와 Kingsoft를 중심으로 온라인게임 업체의 수익이 증가할 전망

**Chart 2008년 3/4분기 中 온라인게임 시장점유율**



[출처] iResearch, 2008.10

Chart 중국 온라인게임 시장규모(2006년 1/4분기~2008년 3/4분기)



[출처] iResearch, 2008.10

STAT 중국 온라인게임 순위

Table 중국 온라인게임 순위(10월 23일 기준)

순위	게임명	장르	퍼블리셔	PV
1	몽환서유 (梦幻西游)	MMORPG	Netease	12.66%
2	World of Warcraft (魔兽世界)	MMORPG	The9	10.42%
3	오디션 (劲舞团)	casual	9you	3.51%
4	천룡팔부 (天龙八部)	MMORPG	게임온	3.26%
5	주선 (诛仙)	MMORPG	완미시공	2.01%
6	카트라이더 (跑跑卡丁车)	casual	세기천성	1.42%
7	미르의 전설 (传奇)	MMORPG	Shanda	1.28%
8	진삼국무쌍온라인 (真三国无双OL)	MMORPG	천희	1.08%
9	적벽온라인 (赤壁)	MMORPG	완미시공	0.86%
10	삼국군영전 (三国群英传)	MMORPG	유유망	0.77%

[출처] 17173.com