



## 중국 게임 시장 동향

### 中 온라인게임 업계, '정액제' 회귀 논란

#### ● 최근 주류를 이루었던 '부분유료화'

- ◆ 지난 2005년 Shanda가 주력 게임의 과금제를 '부분유료화'로 전환한 이후, 중국 온라인게임 시장 성장에 기폭제 역할을 하면서, 지금까지 중국 온라인게임의 주류 결제방식으로 이용되고 있음
  - 실제로 부분유료화는 돈 많은 유저들의 지출 의향을 유도해, 정액제보다 수익률이 높은 것으로 알려짐

#### ● '정액제' 도입 필요성과 문제점

- ◆ 지난 7월 상해에서 열린 ChinaJoy 2008에서 중국 온라인게임 업체들은 정확한 수익 예측이 어려워, 주가 관리 및 투자 유치의 어려움이 있다는 문제를 제기하면서, '정액제' 전환의 필요성이 대두
  - 최근 중국의 한 웹진에서 조사한 자료에 따르면, 중 온라인게임 유저들의 40%는 정확한 밸런스, 충동적인 지출 방지 등을 이유로 정액제를 선호하는 것으로 조사됨
  - 이 같은 조사결과는 최근 경제 한파로 인해 주머니가 줄어든 게이머들의 경제상황을 반영한 것이기도 함
  - 실제로 Kingsoft는 이 같은 최근 상황을 반영해 '검협정연3'를 월 정액제로 출시
- ◆ 그러나 정액제 도입은 게임업체간 가격을 명시화시켜, 가격을 중심으로 한 경쟁구도를 낳고 이는 게임업체 전반에 악영향을 끼칠 수 있다는 우려도 제기되고 있음
  - 실제로 여전히 다양한 유저들의 니즈를 적절하게 반영할 수 있는 '부분유료화'의 강점이 상존하고 있어, 최근 중국 게임업체 CEO 대상 조사에서는 70%의 응답자가 '부분유료화'를 과금제로 선택할 것이라고 응답

## 中 세무국, 가상아이템 거래에 20% 소득세 징수

### ● 中 세무국, 개인간 온라인 아이템 거래에 소득세 징수...작업장은 제외

- ◆ 중국 국가세무총국은 개인간 온라인게임 가상아이템 거래를 겨냥, 지난 10월 1일 인터넷에서 거래되고 있는 사이버머니에 대한 개인 소득세 부과 방침을 담은 공문을 각 지방 세무국으로 발송한 것으로 알려짐
  - 이는 중국 국가세무총국이 유저들이 개인 거래 형식으로 사이버머니를 주고 받는 것을 합법화 해주는 대신, 거래를 통해 발생한 수익의 20%를 '재산양도 소득세'로 징수하기로 정책 방침을 정한 것임
  - 그러나 이는 개인간의 사이버머니 거래에 한정되며, 게임 아이템의 생산·판매를 전문으로 하는 '작업장'에 대해서는 여전히 엄격히 단속할 계획
- ◆ 이번 조치는 2006년 이후 계속된 중국 정부의 온라인게임 아이템 현금거래 규제 논란의 조정안의 성격을 띠고 있어, 전면 규제보다는 소득세 부과를 통해 양성화하는 방안을 선택한 것으로 보임
  - 중국 정부는 이미 지난 2006년 온라인게임 아이템의 현금거래 문제를 금지하는 법안을 상정했으나 게임산업 성장을 저해한다는 이유로 좌초된 바 있으며, 지난 2007년에는 중국 중앙은행인 인민은행이 금융질서 확립을 위해 사이버머니 관리 강화 방안을 내놓았으나, 구체적인 사항과 시행시기가 결정되지 않았음

### ● 세금 부과에 따른 여파

- ◆ 1조 7,000억 원 규모의 중국 아이템 현금거래 시장규모를 감안하면, 이번 20%의 세금 징수를 통해 온라인게임 아이템 거래에서 3,400억 원, 기타 거래까지 포함하면 약 4,000억 원 규모의 세수(稅收)가 발생할 것으로 예상됨
  - 특히 이는 순이익이 아닌 매출액을 기준으로 한 것이어서, 기존 작업장 운영 업주들에게 직격탄이 될 것으로 보임
- ◆ 이 같은 문제로, 이번 조치가 본래 취지와는 달리 아이템 현금 거래를 양성화하기보다 음성화를 더욱 부추길 수 있다는 우려가 제기되고 있음
  - 아이템 현금 거래 시장이 계속 성장하고 있고, 규모 또한 상당해 이를 쉽게 포기하지 않을 것이며, 이로 인해 불법 거래 사이트가 난립할 가능성도 배제할 수 없음
- ◆ 게다가 작업장이 생산한 아이템이 거래액의 50% 이상을 차지하고 있는 아이템 거래 중개 사이트 또한 큰 타격을 받을 것으로 전망됨
  - 이로 인해 수요에 비해 공급이 줄어들면서 오히려 아이템 거래 가격이 전반적으로 올라갈 수 있다는 우려도 제기되고 있는 상황

Chart

중 사이버머니 시장의 Value Chain

사이버머니 생산자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온라인게임: Blizzard Entertainment/The9 (World of Warcraft), NetEase (Fantasy Westward Journey), Shanda (Woool, Legend of Mir II) 등</li> <li>• 포털: Tcent(Q Coins), , Sina (U Coins), NetEase (POPO Gold Coins), Baidu (Baidu Coins) 등</li> </ul>
사이버머니 유통 사이트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taobao, 5173.com, ICE, eBay China 등</li> </ul>
사이버머니 소비자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• QQ 이용자, 온라인게임 이용자, 작업장 전문 게이머</li> </ul>

[출처] Maverick China Research, 2007.4

중국 게임업계에서 주목 받는 SNS 게임시장



중국 SNS 기반 게임의 인기

- ◆ 최근 SNS 사이트 기반 게임이 중국 인터넷 이용자와 게이머들에게 인기를 얻고 있는 것으로 알려짐
  - SNS 사이트는 이미 존재해 왔으나, Facebook의 경우 중국어 버전을 늦게 출시했고, 중 캠퍼스 기반 SNS 사이트인 Xiaonei(校内网)도 최근까지 SNS 기반 게임을 지원할 수 있는 플랫폼을 제공하지 않았음
  - 이 같은 상황에서 게임 중심의 SNS 사이트인 Kaixin001(开心网)가 2008년 4월 출시됐고, 'Friends for Sale', 'Parking Wars' 등의 미니 게임들을 제공하고 있음

활발한 게임과 SNS의 접촉

- ◆ Kaixin001과 같은 게임 중심 SNS 사이트가 인기를 얻자, 중국 포털, 게임 업체, 투자자들의 주목을 받기 시작하면서, 최근 중국의 SNS 사이트 및 Virtual World 서비스 관련 업체들은 SNS 게임 요소를 자사 서비스에 속속 추가
  - 온라인게임 'Zhengtu(征途)'을 서비스하고 있는 Giant Interactive는 지난 7월 중 SNS 사이트인 51.com에 5,100만 달러를 투자, 25%의 지분을 인수
  - 日 Softbank는 Xiaonei의 모회사인 Oak Pacific Interactive에 4억 3,000만 달러를 투자, 35%의 지분을 확보한 것으로 알려짐

- 인기 동영상 공유 사이트였던 56.com과 Sina, NetEase 같은 기존 포털들도 게임을 가미한 SNS 사이트로 개편했으며, 中 검색엔진인 Baidu와 B2B 사이트인 Alibaba 등의 인터넷 업체들도 SNS 사이트 기반 게임의 도입을 추진하고 있는 것으로 알려짐

### 인기 배경

- ◆ 이처럼 게임이 SNS 사이트에서 인기를 얻고 있는 것은 게임이 커뮤니티나 광고 목적뿐만 아니라, 미디어 채널, SNS 도구로서 활용되고 있음을 시사
- 게임업체들은 이를 통해 非게이머들을 게임으로 유입시킬 수 있으며, SNS 사이트 및 포털 사이트들은 게임을 통해 추가적인 유저와 매출 확보가 가능함

 [www.xiaonei.com](http://www.xiaonei.com)  [www.kaixin001.com](http://www.kaixin001.com)  [www.51.com](http://www.51.com)

## 중국의 온라인게임 중독 방지 시스템, 실효성 논란

### 인터넷 실명제와 주민번호 도용 금지법안...실효성 낮아

- ◆ 중국 정부는 지난 2006년 온라인게임 및 인터넷 중독을 방지하기 위해 인터넷 실명제와 주민번호 도용 금지 법안을 도입했으나, 최근 조사에 따르면 실효성이 크지 않은 것으로 드러남
- 중국 신문출판총서 등 8개 산하기관은 미성년자 인터넷 중독 방지를 위해 온라인게임 가입 정보에 따라 미성년자 여부를 판단하고, 18세 이하 미성년자가 3시간 이상 사용할 경우 자동으로 서비스가 중단되는 '중독 방지 시스템'을 내놓은 바 있음
- 그러나 주민번호를 위조해서 들어가거나, 아예 '중독 방지 시스템'을 채택하지 않는 사이트도 다수 존재하는 것으로 알려져 현행 시스템에 보완이 필요한 것으로 보임

### 중국 미성년자의 온라인게임 중독 현황

- ◆ 美 시장조사업체인 InterActiveCorp(IAC)의 조사에 따르면, 중국 미성년자의 42%가 인터넷 중독 증상을 보이고 있는 것으로 알려졌으며, 이는 18% 수준에 그치고 있는 미국에 비해 2배가 넘는 수준임
- 중국 상무위원회 부회장 리젠귀는 지난 8월 27일 제11회 전국 인민대표대회 상무위원회 제4차 회의에서 중국의 4,000만 명 규모의 미성년 온라인 이용자 중 10%에 달하는 400만 명이 인터넷(특히 온라인게임) 중독 증세를 보인다고 발표한 바 있음

### 중국 당국의 대안

- ◆ 중국 정부는 이 문제를 이미 인지하고 있는 것으로 알려졌으며, 이를 해결하기 위해 전국범위의 미성년자 인터넷 중독 방지 프로그램을 공모하고, 기존의 주민번호 방식이 아닌 IP기반 방식 등을 검토하고 있는 것으로 알려짐

### 中 Kingsoft, 말레이시아에 지사 설립



### 中 Kingsoft, 베트남, 일본, 태국에 이어 말레이시아 진출

- ◆ 中 온라인게임 업체인 Kingsoft는 100% 출자한 자회사 Kingsoft (M) Sdn.Bhd를 말레이시아에 설립, 해외시장 공략을 강화할 것이라고 지난 10월 30일 밝혔
  - Kingsoft의 신규 지사는 현지 온라인게임 퍼블리싱 사업을 주로 담당할 예정이며, 올해 첫 게임으로 자사에서 개발한 '검협세계(剑侠世界, JX Online World)'를 서비스할 계획
  - 영어가 널리 쓰이고 있는 이번 말레이시아 시장 진출을 계기로 영어권 시장 공략을 개시
- ◆ 현재 Kingsoft는 베트남, 일본, 태국에 진출해 있음
  - Kingsoft는 지난 6월 베트남의 Quang Minh DEC Communications and Technology Joint Stock Co.(지분률 50%)과 Phan Dang Khoas(지분률 30.1%) 이상 2개 업체와 합작해 'Kim Quang Software and Technology'라는 조인트 벤처를 설립했으며, 19만 9,000달러를 투자하여 전체 지분의 19.9%를 보유

### 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