중국 게임 시장 동향

2009년 중국 온라인게임 시장 주요 이슈

2008년 중국 게임산업 연례 총회 개최

- 지난 1월 13일~15일, 중국 청도(青島)에서 개최된 '2008년 중국게임산업 연례총회'에서 논의된 2009년 중국 온라인게임 시장의 주요 이슈는 다음과 같음

글로벌 금융위기의 영향

- Kingsoft의 CEO인 Qiu Bojun은 글로벌 금융위기로 인한 경기침체가 중국 온라인게임 시장에 미치는 영향이 크지 않다고 밝힌 바 있으며, 이는 Perfect World, Tencent, Sohu 등 주요 중국 온라인게임 업체들의 3분기 실적에서도 드러남
  - 그러나 NetEase의 CEO인 William Ding은 자체적으로 조사한 자료에 의하면, PC방 이용자 수가 현저하게 감소했다고 밝힌 바 있어, 2009년에도 중국 온라인게임 산업이 성장세를 이어갈 수 있을지 주목 받고 있음

중국 현지 업체 경쟁력

- 지난 2008년 1월 개최된 '2007년 중국 게임산업 연례 총회'에서 발표된 자료에 따르면, 중국 게임시장에서 자체개발 게임이 차지하는 비중은 68억 8,000만 위안(1조 3,245억 원)으로, 전체 온라인게임 시장규모의 65.1%를 차지하는 것으로 나타나, 중국 업체들의 경쟁력은 빠르게 성장하고 있는 것으로 나타남
  - 올해 개최된 연례총회의 '자주창신, 도전정신, 게임산업의 과학적 발전'이라는 모토에도 이러한 자체적인 개발의지를 확인할 수 있는 대목

중국 게임업체들의 해외 진출

- 중국 온라인게임 매출이 증가하면서 중국산 온라인게임의 질적 향상도 이어지고 있어, 2009년 중국산 온라인게임의 해외 시장 진출이 증가할 전망
  - 지난 2007년 중국 게임업체들의 해외 매출은 5,500만 달러에 달했으며, Perfect World의 경우, 지난 2008년 1~3분기의 해외 라이선스 매출은 1,900만 달러에 달하고, 이는 전체 매출의 10.6%에 달하는 규모
  - 특히 중국 온라인게임의 매력적인 해외 수출 시장인 인도와 대만을 포함한 아태 시장의

2007년 시장규모가 4억 달러에 육박해, 향후 중국 업체들의 해외 라이선스가 전체 매출에서 차지하는 비중은 점차 높아질 전망

부상하는 웹게임 시장

- 지난 2008년 51wan과 같은 웹게임 전문업체들이 성공을 거두면서, Shanda, Snail Games, Onwind Digital 등의 게임업체들이 웹게임 시장에 뛰어들었고, 이러한 경향은 2009년에도 계속될 전망
  - 웹게임은 클라이언트 기반 온라인게임에 비해 용량이 작아 게이머 입장에서 언제 어디서나 쉽게 즐길 수 있고, 개발사 입장에서는 개발주기가 짧아 당분간 웹게임 출시는 계속될 전망

www.chinagic.com

2008년 중국 온라인게임 시장규모 3조원 돌파...iResearch

2008년 중국 온라인게임 시장규모, 전년대비 52.2% 성장

- 중국 시장조사업체인 iResearch에 따르면, 2008년 중국 온라인게임 시장규모는 207억 8,000만 위안(약 3조 9,974억 원)으로 전년대비 52.2% 성장했으며, 연평균 20%씩 성장, 2012년에는 686억 위안(약 13조 1,965억 원)에 달할 전망
  - 2008년 성장률은 2006년의 60%와 2007년의 77.7%에 비해 낮아, 중국 게임산업이 성숙 단계에 접어들면서 성장세가 둔화된 것으로 분석됨

2008년 중국 온라인게임 시장의 특징

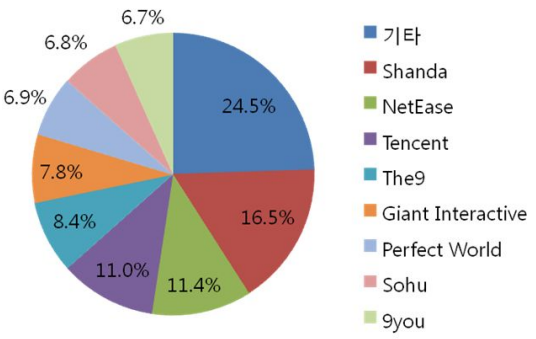
- iResearch는 2008년 중국 온라인게임 시장의 특징을 다음과 같이 제시
  - 대형 퍼블리셔 업체들이 웹게임 시장에 진입하기 시작
  - 전반적인 산업 구조조정과 개발의 효율성 향상
  - 게임 내 광고 도입이 증가함에 따라, 수익모델의 다각화가 본격화됨
  - 과거 타 산업에서의 게임업체 인수합병이 활발하던데 비해 게임산업 내부의 M&A가 활발해지는 양상으로 전환
  - 온라인게임이 일반화되면서, 중국 게이머들의 눈높이가 전반적으로 높아서, 게임 질에 대한 요구수준도 높아짐

경쟁구도

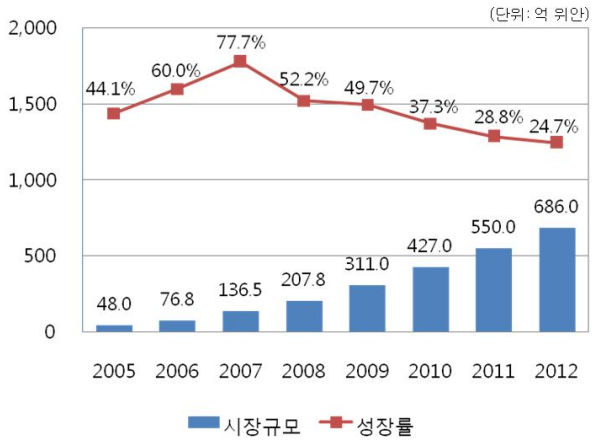
- Shanda는 2008년 중국 게임시장에서 16.5%를 점유하며 1위를 차지했고, NetEase, Tencent, The9, Giant가 뒤를 이름
  - 특히 Tencent, Sohu 등의 업체들이 지난 1년간 시장점유율이 급상승했는데, 이는 이용자들의 수요를 자사 온라인게임에 발 빠르게 반영해 매출을 극대화시킨 것으로 분석됨

Table 2008년 중국 온라인게임 시장현황 및 전망

2008년 중국 온라인게임 시장점유율 현황



중국 온라인게임 시장규모 추이(2003-2012)



[출처] iResearch

中 Kingsoft, 자사 인기 게임 Shanda 통해 퍼블리싱 제휴

Kingsoft의 '검협세계', '검협정연 온라인2', Shanda 통해 서비스

- 中 온라인게임 업체 Kingsoft는 지난 13일 열린 Shanda Interactive Entertainment와의 공동 기자회견에서 앞으로 자사의 유명 게임인 '검협' 시리즈 중 '검협세계'와 '검협정연 온라인2'를 Shanda를 통해서도 서비스하게 될 계획이라고 밝힘
  - Kingsoft는 기존 서버 운영을 유지하지만, Shanda는 자사 온라인게임 포털 플랫폼을 통해 2개 게임에 온라인결제 시스템, 보너스 및 마일리지 시스템, 콜센터 등의 서비스를 제공할 계획

- ‘검협세계’는 Kingsoft가 지난 2008년 10월 16일 오픈베타 서비스를 시작, 동시접속자수 40만 명을 기록한 게임

제휴의 의미

- 이번 제휴에 대해 Shanda의 게임사업 담당 사장인 Diana Li는 “’검협정연 온라인2’와 ‘검협세계’라는 인기게임을 보유한 Kingsoft가 수 억 명의 게이머들에게 지난 6년간 서비스해온 경험과 플랫폼을 보유한 Shanda를 통해 서비스함으로써, 더욱 광범위한 이용자들에게 제공할 수 있는 기회를 얻을 수 있다”며, 이번 제휴가 양사의 수익 극대화에 기여할 것임을 시사
  - 한편, 지난해 11월 1차 클로즈베타 테스트를 시작한 ‘검협정연 온라인3’의 경우 아직까지 제휴대상에 포함시킬지 결정이 나지 않는 것으로 알려짐

www.kingsoft.com

GSR Ventures, 中 온라인게임 업체 iLemon Group에 투자

3억 8,300만 달러 규모 펀드의 첫 투자 대상으로 온라인게임 업체 선정

- 중국 벤처투자업체인 GSR Ventures는 상하이 소재 3D 가상세계 전문 온라인게임 업체인 iLemon Group를 최근 확보한 3억 8,300만 달러 규모 펀드 ‘GSR Ventures III’의 첫 투자 대상으로 선정했다고 지난 1월 6일 밝혔으나, 구체적인 투자 금액은 밝히지 않음
  - GSR Ventures는 18억 달러 규모의 펀드를 운용하고 있는 美 벤처투자 업체인 Mayfield Fund의 중국 파트너이며, 현재 이번에 확보한 ‘GSR Ventures III’ 펀드를 포함, 총 7억 달러 규모의 펀드를 운용하고 있음
  - 향후 이 펀드는 인터넷, 무선, 환경 기술, 반도체 산업 등 성장산업에 투자될 예정
- GRS Ventures는 현재 10여 개의 투자를 검토하고 있으며, 올해 말까지 8개 업체에 대한 투자를 마칠 계획

www.gsrventures.cn/en

NetEase, 中 완구업체 MIKI와 제휴 통해 게임 주변상품 개발

NetEase의 유명 게임 '몽환서유' 등, 캡슐 인형으로 출시 예정

- 中 온라인게임 업체 NetEase는 지난 1월 7일 중국의 완구업체인 MIKI Capsule Toys Trading(MIKI)를 통해 자사 유명 게임인 '몽환서유', '대화서유2', '대화서유3'의 IP를 활용한 관련 상품을 개발, 판매하는 내용의 전략적 제휴를 체결
  - 이번 제휴에 따르면, MIKI는 NetEase의 게임을 소재로 한 캡슐인형을 디자인, 생산해 올 2월말부터 판매할 계획
- MIKI의 CEO인 Tan Zhicheng은 "이번 제휴를 통해 NetEase가 확보하고 있는 대규모 이용자 기반을 마케팅에 활용할 수 있게 됐다"며 기대
  - MIKI는 2006년 설립된 캡슐 인형 제조 업체로서, 이 분야에서 중국 최대 업체이며, 현재 2,500명 규모의 직원을 보유

www.mikicapsule.com

STAT 중국 온라인게임 순위

Table 중국 PC방 온라인게임 순위(1월 9일 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동
1	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-
2	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	▲
3	오디션(劲舞团)	Nineyou	▼
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-
5	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-
6	몽환서유(梦幻西遊)	NetEase	-
7	카트라이더(跑跑卡丁车)	TianCity	-
8	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-
9	천룡팔부(天龍八部)	Sohu	-
10	서유기2(大西游Online II)	NetEase	-

[출처] ICM Data