



중국 게임 시장 동향

中 온라인게임 이용자들, 아이템 현금 거래 등으로 수익창출

● 게임 내-외의 다양한 방법으로 투자 비용 회수 및 수익 창출

- ◆ 중국 온라인게임이 이용자들이 캐릭터 대리 육성 같은 게임 직접 참여 방식이나 프로모션 같은 간접 참여 방식을 이용 다양한 수익 창출 유형이 등장하고 있는 것으로 알려짐
 - 수입 규모 또한 낮은 확률의 상품 당첨으로 얻는 적은 규모의 수입부터, 5,000만 원 이상의 아이템 판매 등의 고수입까지 다양
 - 게임에 간접적으로 참여하는 방식은 프로모션 참여, 온라인게임 이용자들의 커뮤니티 활성화를 위한 길드 운영, 게임 운영을 위한 기술 지원 등이 있음
 - 게임에 직접 참여하는 방식으로는 캐릭터를 대리 육성하거나, 아예 완성된 캐릭터를 제공하는 계정을 판매하거나, 온라인게임 내 아이템을 판매하는 방법들이 있음

Table 중국 온라인게임 유저의 수익 창출 방안

구분	방안	비고
게임 간접 관여	프로모션 참여	게임 중 진행되는 이벤트를 통해 선불카드, 사이버 머니 등 상품 수령. 확률/수입 낮은 편
	길드 운영	길드가 이용자들간의 커뮤니티 뿐만 아니라, 개발사와의 대화 창구로 활용됨 개발 아이디어 제공, 서비스 모니터링 등을 제공하고 게임 아이템 혹은 사이버 머니를 지급 받음
	게임 운영	게임 운영을 위한 기술지원을 제공하고 있으며, 담당 서버 내에 일정 이상의 유저를 유치하면 수익 달성 가능 (월 약 1만 위안, 220만 원)
게임 직접 참여	아이템 거래	수백 개의 온라인게임이 아이템 거래 중이며, 'Eve Online'의 아이템이 25만 6천 위안 (한화 약 5,700 만원) 에 거래된 바 있음 한편 중국 국가세무총국은 아이템 거래를 합법화하는 대신, 발생 수익의 20%를 세금으로 거둬 받침
	캐릭터 대리 육성	게임 캐릭터 자체를 대신 육성해주고 비용을 청구하는 방식 소요 비용은 게임의 인기, 캐릭터 레벨, 육성 소요 시간에 따라 다양
	계정 판매	캐릭터 대리 육성에서 나아가 계정 자체를 판매

[출처] 스트라베이스, 2009

중국 온라인게임 업체의 70%가 적자 상태

200여 개 온라인게임 업체 중 흑자 업체는 10% 미만

- ◆ 中 시장조사업체인 iResearch의 조사에 따르면, 131개 중국 온라인게임 개발사 중 70%가 적자인 것으로 드러남
 - 현재 중국에는 총 200 여 개의 온라인게임이 서비스되고 있지만, 10% 미만이 흑자
 - 온라인 게임을 운영하기 위해서는 약 1억 위안(한화 약 220 억 원)이 소요되나, 적자 상태에 더해 경기 불황으로 벤처 투자가 이루어지지 않아 이종고를 겪고 있음
 - 반면 Netease, Shanda, The9, Giant 등 극소수의 대형 업체는 대규모 흑자 달성

 www.iresearch.com.cn

업체	매출	순이익
Netease	8,500만 달러 (한화 약 1,200억 원)	1 억 1,500만 달러 (약 1,600억 원)
Shanda	6,000만 달러 (한화 약 910억 원)	1 억 700만 달러 (약 1,500억 원)
The 9	650만 달러 (한화 약 90억 원)	6,000만 달러 (약 840억 원)

[출처] 각 사 발표 자료; 스트라베이스 재구성

중국, 온라인게임 수입국에서 수출국으로 전환

2008년 33종의 온라인 게임을 20여 개 국에 수출

- ◆ 주로 해외 게임을 수입해 오던 중국 시장이 자국 업체의 비약적인 발전으로 수출국으로 전환하고 있으며, 정부의 전폭적인 지원이 예정되어 더욱 성장할 전망
 - 中 시장조사업체인 iResearch의 조사에 의하면, 2008년도 33종의 온라인게임이 한국, 베트남, 미국 등 20 여 개 국에서 1억 달러 매출을 기록했으며, 이는 전년대비 28.6% 증가한 수치
 - 완미시공의 '완미세계'와 '주시엔온라인', '적벽온라인' 등은 2008년 3분기 해외 매출이 전년 동기 대비 2배 이상을 기록했으며, 베트남 시장에서는 킹소프트의 '검협정연2'이 시장 점유율 80% 이상을 차지하고 있는 가운데 최근 넷드래곤의 '제로 온라인'이 인기를 얻고 있음

● 中 정부도 적극 지원 인지 표명

- ◆ 중국 신문출판총서는 다양한 방식으로 중국 게임업체들의 수출을 지원해 글로벌 게임시장에서 중국게임의 점유율과 영향력을 점차 확대시켜나갈 계획이라고 지난 3월 초 밝힘
 - 중국 정부는 게임뿐 아니라 개발력, 유지/서비스 능력, 캐릭터 라이선싱 등 게임 관련과 관련된 부가 사업의 수출을 지원할 계획

선정성으로 물의 빛은 ‘열혈삼국’, 서비스 재개

● 웹게임 ‘열혈삼국’: 미허가 서비스와 선정적 홍보로 서비스 중지 결정

- ◆ '2008년 10대 인기 웹게임'과 '2008년 중국게임산업연례총회 특별상', '2008년 중국게임업계 신예상'등을 수상한 바 있는 항주낙강과기의 웹게임 ‘열혈삼국’이 지난 2월 서비스 중지 판정 이후 지난 3월 7일자로 서비스를 재개
 - ‘열혈삼국’은 지난 3월 7일자로 유유게임을 통해 서비스 재개되었으며, 과거 계정은 그대로 이용 가능함
- ◆ 중국 문화부는 '제 6차 불법게임제품 및 경영활동에 대한 통지'를 통해 정부 허가 없는 서비스와 선정적인 홍보로 인해 ‘열혈삼국’의 서비스 중지를 결정한 바 있음
 - 문화부의 방침에 따라, 2월말 ‘열혈삼국’ 공식 홈페이지를 폐쇄했었으나, 3월 7일자로 유유게임을 통해 재개되었으며, 기존 낙강과기 서버 이용자들은 과거 계정으로 접속할 수 있으며, 유저 데이터도 전부 새 서버로 이전되었음
 - 한편 문화부 관계자에 따르면, 많은 중국 웹게임이 불법적인 홍보와 미허가 서비스의 문제를 안고 있다며 이에 대한 단속을 강화할 방침이라고 함

 www.uuyx.com  www.wangye173.com

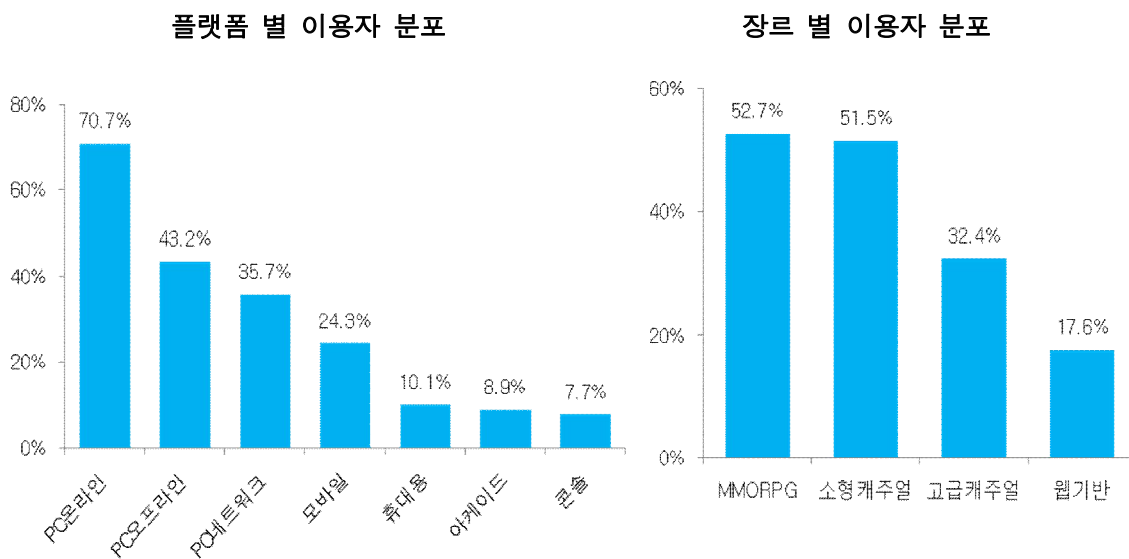
STAT 中 게임 유저의 70.7%가 온라인게임 이용...Analysys

이용자 중 43%는 PC 단독 게임을 즐기며, 콘솔은 7.7%에 불과

- ◆ 중국 시장조사업체인 Analysis International은 '중국 온라인게임 사용자 조사보고서 2008'에서 플랫폼 별 이용자 분포를 발표
 - 게이머의 70.7%가 PC 기반 온라인 게임을 즐기고 있으며, 단독 (Stand-alone)으로 즐기는 게이머가 43.2%, IPX 같은 자체 네트워크로 즐기는 이용자가 35.7%에 달함
 - 게임 인구가 증가하면서 MMORPG 뿐 아니라 캐주얼게임, 웹게임 등의 출시가 늘어나고 있으며, 모바일 등 플랫폼도 다양해지고 있음

www.analysys.com.cn

Chart 중국 게임시장 이용자 분포



[출처] Analysis International, 2009; 스트라베이스 재구성

STAT 중국 온라인게임 순위 (2월 넷째 주)

Table 중국 PC방 온라인게임 순위 (2월 28일 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동
1	던전앤 파이터(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	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-
7	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-
8	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-
9	카트라이더(跑跑卡丁车)	TianCity	-
10	천룡팔부(天龍八部)	Sohu	-

[출처] ICM Data