



## 중국 게임 시장 동향

### 중국 온라인게임 산업 규제 현황 및 이슈

#### ● 中 정부의 온라인게임 역기능 방지 대책, 실효성은 낮은 편

- ◆ 중국 정부는 현행법과 같은 효력을 가진 조례에서 미성년자의 PC방 출입을 금지하고 있는데, 이는 심야 특정 시간 이용 제한이 아닌 전면 출입 금지를 규정하고 있음
  - 그러나 상하이나 베이징 등의 중국 대도시 PC방에서는 청소년 상당수가 게임을 즐기고 있으며 PC방이 금연 구역임에도 금연은 거의 지켜지고 있지 않는 실정
- ◆ 중국 정부는 게이머의 장시간 게임 이용을 방지하기 위해 ‘피로도 시스템’을 도입함
  - 中 ‘피로도 시스템’의 도입으로 게이머들은 게임 시작 3시간 후, 경험치 획득이 절반으로 줄어들며 5시간이 지나면 아예 경험치를 얻을 수 없으며 게임을 멈춘 후 5시간 이상이 지나야 정상적인 경험치를 얻을 수 있음
- ◆ 중국 정부는 게임에 대한 연령 제한 대신, 서비스 허가 제도를 도입해 정부 허가를 받은 게임만 이용이 가능함
  - 중국 정부의 허가 ‘판호’를 받은 게임은 누구나 이용이 가능하기 때문에, 한국에서 청소년 이용불가 등급의 게임도 중국 내에서 판호를 획득하면 초등학교도 이용할 수 있음
  - 게임 업체들은 판호를 받기 위해 폭력적 장면, 불건전 단어 등을 삭제해야 하며, 중국 정부는 허용할 수 없는 표현이 있다는 이유로 외국 게임 업체에 판호를 거부하는 일도 발생하기도 함, 일례로 Activision Blizzard의 ‘World of Warcraft’의 확장판 ‘Wrath of the Lich King’가 판호를 받지 못해 곤란해진 적도 있음

#### ● 관련 이슈 및 전망

- ◆ 중국 정부는 올해 1월에 베이징 중관춘 과학기술단지에 ‘그린 온라인게임 개발기지 (Green Online Game Development Base)’를 열어 게임의 역기능을 줄이고 ▲그린 온라인게임 문화 확산 ▲게임 중독 자제 ▲온라인상의 불건전 행위 단속 등의 역할을 수행하도록 함
  - 앞서 2006년 중국 내 모든 게임업체를 대상으로 실명제 확대 및 신분확인 번호를 시행토록 했으며, 2005년에도 ‘온라인게임 중독 방지 프로그램’을 발표해 5시간 이상 게임을 지속하면 화면에 경고 메시지를 표시하는 방법 등을 내놓은 바 있음

- ◆ ‘그린 온라인게임 정책’으로 인해 중국 시장의 게임 장르에 변화가 있을 전망
  - 中 대형 게임업체 CDC Games는 중독성과 사행성 등의 역기능이 적은 그린 온라인게임을 육성 보급하겠다고 밝히며, 그 예로 ‘디지몬’ 게임을 준비하고 있다고 전했으며 中 온라인게임 업체 Shanda와 中 온라인게임 퍼블리셔 The9도 캐주얼 게임을 대폭 강화하면서 그린 온라인게임 발굴에 힘쓰고 있음
  - 향후 게임의 역기능을 줄인 기능성 게임도 나타날 것으로 전망되고 있으며, 이미 中 Unilever China는 英 국제교류기관 British Council과 손잡고 중국인의 영어 학습과 영국 문화 이해를 위한 기능성 게임 ‘English Taxi’를 개발한 바 있음

[출처] 전자신문, 2009.5.28

## 中 Shanda, 게임사업 부문만 별도 상장

### Shanda Games, NASDAQ 상장 추진 중

- ◆ 中 온라인게임 업체 Shanda Interactive Entertainment Limited(이하 Shanda)는 지난 5월 25일 자사의 온라인게임 사업부인 Shanda Games를 NASDAQ에 분리 상장하기 위해, 미국 증권거래위원회(SEC: Securities and Exchange Commission)에 신청 서류를 제출
  - 현재 SEC의 승인이 결정되지 않아, IPO 공모 주식수나 공모 가격은 공개되지 않았음

### 상장 배경

- ◆ Shanda는 이번 IPO(Initial Public Offering)를 통해 Shanda Games가 온라인게임 사업에 있어서 보다 유연하고, 효율적으로 대처할 수 있는 계기가 될 것이라고 기대
  - 그러나 Shanda Games는 Shanda의 2008 회계연도 매출의 96%를 차지해 사실상 대부분의 매출을 차지하고 있어, 이번 분리 상장은 Shanda의 기존 주가에는 단기적으로 악영향을 미칠 전망
- ◆ Shanda는 장기적으로 온라인게임 업체과 같은 특정 사업보다는 온라인 플랫폼에 기반한 미디어엔터테인먼트 그룹으로 성장하는 것을 지향하고 있으며, 이번 IPO 또한 그러한 성장 전략의 일환으로 분석됨
  - Shanda는 이미 지난해 7월 Shanda가 그룹 구조조정을 통해 Shanda Games와 Shanda Online을 독립시켰으며, Shanda의 회장 천티엔차오가 두 자회사의 CEO와 상호계약을 체결한 후 법적 책임을 분리시킨 것으로 알려짐

- ◆ 이번 상장을 계기로 Shanda Online은 자사 게임에서 벗어나 다양한 게임을 퍼블리싱 또는 채널링할 수 있는 플랫폼으로 부상할 것으로 전망됨
  - Shanda는 지난 1월 中 온라인게임 업체 Kingsoft의 유명게임 '검협세계'와 '검협정연 온라인2'를 서비스하기로 결정한 바 있음
  - 그러나 3억 5,510만 명 규모의 압도적인 이용자 기반을 확보하고 있는 QQ메신저를 보유하고 있는 경쟁사인 Tencent 또한 지난 1월 외부 개발작 퍼블리싱을 선언하면서, 상대적인 열세에 놓일 것이라는 우려도 제기되고 있는 상황

 [www.snda.com](http://www.snda.com)  [www.sec.gov](http://www.sec.gov)

## Netease, 선불카드 가격 인상 단행



### ● 中 Netease, 게임 선불카드 도매가 5% 인상

- ◆ 中 온라인게임 업체 NetEase는 최근 게임 선불카드의 도매가격 할인율을 기존 14% 할인에서 9%로 낮춰, 사실상 5% 가량 인상
  - NetEase는 “이번 조치로 인해 판매상인들의 수입이 표면적으로는 5% 줄어든 것처럼 보이지만, 실제로는 자사 게임의 매출이 증가하고 있어 선불카드 판매 상인의 총매출은 전과 비슷한 수준으로 유지될 것”이라고 밝힘

### ● NetEase의 선불카드 사업 현황

- ◆ NetEase 선불 카드 판매량은 월 1,800만 장 정도로, 현재 중국 전역에서 30만 곳 이상의 소매점과, 10만 곳 이상의 PC방에서 판매되고 있음
  - NetEase는 선불카드를 통한 아이템 판매로 캐주얼 게임 수익을 다양화할 수 있을 것으로 기대함
- ◆ NetEase는 지난 2005년 中 온라인결제 대행 업체 99Bill과 함께 선불카드 시스템을 구축한 바 있음

 [www.163.com](http://www.163.com)

## WoW 서버 이전으로 이용자 감소 불가피할 전망



### NetEase, WoW 서버 이전으로 한동안 서비스 중지

- ◆ 中 온라인게임 업체 NetEase는 중국 'World of Warcraft'(이하 WoW)의 서버 이전 작업으로 WoW 게임 이용이 6월 7일부터 잠시 중지된다고 밝힘
  - NetEase는 첫 번째 추가 서버가 6월 20일 열릴 예정이며, 게임을 이용하지 못한 시간만큼 게이머에게 무료 이용시간을 제공할 계획이라고 밝힘
- ◆ 美 투자 은행 Pali Capital은 NetEase가 The9로부터 'WoW'의 중국 라이선스를 넘겨 받으며 발생한 추가 심의기간과 데이터 이전 문제로 'WoW'의 서비스 중단 기간이 연장될 수도 있다고 전망
  - 중국에서 외국산 온라인게임을 서비스하려면, 문화부와 신문뉴스출판총서 등의 심의를 통과해야 하며, 이에 따라 NetEase는 기존 'WoW' 및 신규 확장팩 'Wrath of the Lich King'에 대한 중국 정부 심의를 새롭게 받아야 함
  - 업계 전문가들은 이전 퍼블리셔 The9와의 'WoW'의 데이터 이전 작업이 순조롭게 진행되지 않을 것으로 보고 있어 게이머들이 불편을 겪게 될 것으로 보임

### Netease,

- ◆ 美 투자은행 Lazard Capital Markets는 NetEase의 WoW 서비스 중단으로 Activision Blizzard의 손실이 1,000만 달러에서 1,500만 달러 가량 발생할 것으로 추정했으나, NetEase로부터의 로열티 수입 증가로 인해 이를 충분히 만회할 수 있을 것으로 전망
  - NetEase는 이전 퍼블리셔 The9이 지불하던 7~800만 달러보다 높은 약 1,000만 달러에서 1,200만 달러의 연간 로열티를 지불할 것으로 예상됨
  - WoW의 아시아 시장은 가입자 면에서 전세계 시장의 50%를 차지함에도 불구하고, 라이선스 구조와 선불카드 기반의 결제모델로 인해 전세계 총 매출의 10%만을 차지하고 있음

 [wow.163.com](http://wow.163.com)

## 中 게임개발사 OneNet, 2,000만 달러 투자 유치



### ● IDGVC Partners와 Infiniti Capital, 中 게임 개발사에 투자

- ◆ 中 게임개발사 One Net Entertainment는 모회사 Leo Technology Limited를 통해 美 투자회사 IDGVC Partners와 홍콩 투자회사 Infiniti Capital의 투자금 2,000만 달러를 유치한 것으로 지난 5월 18일 알려짐
  - IDGVC는 보유 어음을 보통주로 전환하는 방식으로, Infiniti Capital은 보통주 매입을 통해 각각 1,000만 달러를 투자할 예정

### ● OneNet은

- ◆ OneNet은 온라인게임 및 모바일게임 시장에 주력하고 있으며, 자사 게임 사이트로 798game.com과 798uu.com를 보유하고 있음
  - OneNet은 올해 안으로 온라인게임 사이트 798game.com을 통해 3개의 MMORPG를 출시할 뿐 아니라, 6월 안으로 모바일게임 사이트 798uu.com을 통해 16개의 모바일게임 타이틀을 선보일 예정
  - OneNet의 모회사 Leo Technology는 中 단말 솔루션 사업자 Techfaith Wireless Communication의 자회사임

[www.798game.com](http://www.798game.com) [www.798uu.com](http://www.798uu.com)

## STAT 중국 온라인게임 순위 (5월 셋째 주)

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	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-
6	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-
7	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-
8	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-
9	천룡팔부(天龍八部)	Sohu	-
10	카트라이더(跑跑卡丁车)	TianCity	-

[출처] ICM Data