



중국 게임 시장 동향

中 정부, 사이버 머니의 현금화 전면 금지

● 중국 상무부, 게임용 선불카드 포함한 사이버 머니의 현금거래 불가 방침

- ◆ 중국 상무부는 게임용 선불카드 등을 사이버 머니로 규정하고, 이에 대한 사용범위를 사이버 공간으로 제한하는 내용의 '실제상품과 서비스에 대한 사이버 머니 사용에 대한 법안'을 지난 6월 29일 발표
 - 이 법안은 최초로 사이버 머니의 범위를 규정하고 있는데, 이에 따르면 사이버 머니에는 온라인게임에 이용되는 선불카드가 포함되지만, 무기, 의상과 같은 아이템은 포함되지 않음
 - 사이버 머니를 현물 또는 현금으로 교환해주는 사이버 머니의 현금거래를 금지하고 있으며, 이에 따라 사이버 머니를 현금으로 환전해 도박 등에 이용할 경우 처벌을 받게 되며, 처벌 대상에는 미성년자까지 포함됨

● 법안 발표 배경 및 의의

- ◆ 중국 정부가 사이버 머니의 현금거래를 전면 금지하고 나선 것은 광범위하게 사용되고 있는 사이버 머니가 돈세탁 등의 불법적인 방법으로 실제 금융시장에 영향을 미치는 것을 방지하기 위한 것으로 분석됨
- ◆ 일각에서는 이번 법안으로 인해 중국내 '작업장'들이 타격을 받을 것으로 해석하고 있으나, 지난 2008년 온라인게임 작업장 관련 보고서를 낸 바 있는 영국의 Manchester 대학의 Richard Heek 교수는 이러한 해석이 이번 법안의 의도를 오해하고 있다며, 실제 타격이 크지 않을 것이라고 일축
 - Richard Heek 교수는 중국 정부에서 규제 대상으로 삼은 것은 사이버 머니를 현금이나 현물로 환전하는 것이지, 현금으로 사이버 머니(또는 가상아이템)을 구매하는 것이 아니라고 지적
 - 이에 따르면, 중국 정부가 주로 겨냥한 것은 2억 2,000만 명의 회원을 확보하고, PayPal과 유사한 결제 수단으로서 기능하고 있는 Tencent의 'QQ코인'과 같은 사이버 머니며, 게임 관련한 것은 '게임용 선불카드'에 불과하다는 해석이 가능함

중국 내 게임아이템 거래 현황

- ◆ 중국인터넷정보센터(CNNIC)의 '2008년 중국 온라인게임 유저 분석 보고서'에 따르면, 월 1회 이상 MMORPG 아이템을 구매하는 유저가 5,500만 명을 넘어섰으며, 공식 또는 비공식 사이트를 통해 아이템을 구매해 현금거래를 해본 이용자는 전체의 76.5%에 달함
 - 또 CNNIC에 따르면, 지난 2008년 중국의 게임아이템 거래 규모는 약 130억 위안(2조 6,000억 원)에 달하며, 비공식적인 거래금액까지 감안하면 200억 위안(4조원)을 넘어서는 것으로 추산됨

中 여름방학, 한국의 겨울방학과 같은 '게임 특수' 시즌

여름방학, 중국 게임 시장의 성수기

- ◆ 중국 게임웹진 17173.com의 조사 결과, 여름방학에 게임을 즐기겠다는 학생이 전체의 62.17%로 압도적인 비중을 차지하고 있으며 그 중 절반 이상은 MMORPG를 선호하는 것으로 나타남
 - 중국은 가을에 입학기가 시작되기 때문에 학생들의 대입/고입 시험이 끝나는 6월 말부터 두 달 여 동안의 방학 기간이 게임 업계 최대의 성수기임
 - 시험 이후 온라인게임의 가입자 수 및 동시 접속자 수가 눈에 띄게 증가하고 있는 것은 수험 스트레스를 게임으로 푸는 학생들이 그만큼 많다는 방증
 - 실제로 중국에서는 여름방학과 느슨해진 연말 분위기에 힘입어 3,4분기가 온라인게임의 성수기가 되는 것으로 알려짐

중국 게임업계, 유저 쟁탈전 치열

- ◆ NetEase, 9you 등의 유명 게임업체들은 다채로운 이벤트와 더불어 신작 등을 무기로 게이머 확보 및 매출 상승의 두 가지 효과를 얻고 있음
 - 국내와 마찬가지로 학생들이 주 고객층인 PC방 역시 시험 이후 평소보다 늘어난 게이머들로 호황을 누리고 있는 중

STAT 中 모바일게임 사용자, 2012년 1억 명 예상...iResearch

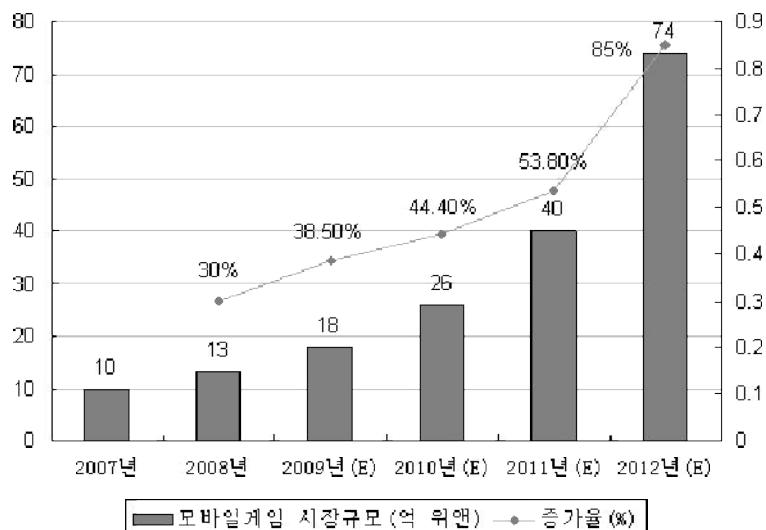
중국의 모바일게임 시장 규모 및 이용자 수

- ◆ 中 시장조사업체인 iResearch에 따르면, 2008년 현재 3,300만 명 규모의 모바일게임 이용자 수는 2012년에는 1억 명(9,880만 명)에 육박할 것으로 전망됨
- iResearch에 따르면, 중국 모바일게임 시장규모는 2008년 13억 위안(약 2,431억 원)에서 올해 18억 위안(38.5% 상승)으로 증가, 2012년에는 74억 위안을 기록할 전망

급성장 배경

- ◆ 중국 모바일게임 시장이 이처럼 급성장하게 된 배경으로는 업계의 공격적인 마케팅, WAP에서 JAVA/Brew로 플랫폼이 진화함에 따라 고품질 게임 지원이 가능해진 점, 신규 모바일게임 요금정산 플랫폼을 도입한 점이 거론되고 있음
- 중국 3대 통신사업자의 3G 네트워크 구축으로 셀룰러망의 데이터 전송속도가 개선되고, 고사양 단말 보유자도 늘면서 모바일게임 시장의 급성장이 촉발되고 있음
- 중국 내에서 상당한 인지도를 확보하고 있는 한국 게임업체들의 경우 3G 환경에 적합한 모바일게임을 개발/유통하게 될 시 좋은 성과를 낼 수 있을 것으로 예상되며, 실제로 한국의 컴투스의 경우 시장점유율 1.4%로 9위를 차지하고 있음

Chart 중국 모바일게임 시장규모 및 전망(2007~2012)



[출처] iResearch, 2009.5

STAT 중국 온라인게임 순위 (7월 첫째 주)

Table 중국 PC방 온라인게임 순위 (7월 3일 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동
1	던전앤 파이터(地下城与勇士)	Tencent	-
2	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-
3	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-
4	오디션(劲舞团)	Nineyou	-
5	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-
6	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-
7	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-
8	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-
9	천룡팔부(天龍八部)	Changyou	-
10	카트라이더(跑跑卡丁车)	TianCity	-

[출처] ICM Data