



중국 게임 시장 동향

‘WoW’, 서비스 차질에도 불구하고 매출에 미치는 영향은 제한적

🌐 중국, ‘WoW’ 매출 기여도 한 자릿수 내외



◆ ‘World of Warcraft(WoW)’의 중국 내 서비스가 The9에서 NetEase로의 판권사 이동으로 인해 두 달 가량 중단됐음에도 불구하고 그로 인한 Activision Blizzard의 매출 손실은 사실상 미미할 것이라고 美 투자은행 Lazard Capital Markets의 애널리스트가 분석했음

- 중국 등 아시아권은 전체 ‘WoW’ 사용자의 거의 절반을 차지하고 있으나, 마진을 박한 선불제 이용자가 많고, 현지 퍼블리셔를 통하는 방식의 사업 구조로 인해 실제 매출 점유율은 10% 미만임
- 반면, 북미와 유럽은 Activision Blizzard에게 상대적으로 많은 이윤이 돌아가는 정액요금제를 이용하고 있어, 전체 ‘WoW’ 매출의 대부분(올해 기준 각각 47%)을 차지
- PC게임 관련 업계연합인 PC Gaming Alliance의 3월 보고서에 따르면 전세계 ‘WoW’ 매출은 연간 10억 달러 가량으로 추산됨
- 새 판권사인 NetEase가 2,500만 달러 가량의 로열티를 선불로 지급했을 가능성까지 감안하면 Activision Blizzard의 매출 손실은 거의 없다고도 볼 수 있음

 www.blizzard.com

Tencent, 올해 들어서만 900여 명 신규 채용하며 사세 확장

🌐 Tencent, 주요 대학의 인재 선점에 박차



- ◆ 온라인게임 사업을 병행하고 있는 中 인터넷포털 사업자 Tencent가 2009년 들어서만 900명 이상의 대재/대졸 인력을 채용했다고 中 IT 전문 뉴스사이트 TMCnews가 7월 21일자로 보도
 - 학부생은 인턴으로, 대졸 이상은 정규직으로 각각 채용돼 수 주의 교육과정을 거쳐 각 부서에 배속되며, 정식 발령 이후에도 사내 아카데미와 선임자들로부터 별도 교육을 이수
 - Tencent는 작년 9월부터 베이징, 상하이 등 중국 17개 주요 도시 40여 개 대학에서 신입사원 채용을 시작했고, 모집 분야는 소프트웨어, UI 아티스트, 웹디자이너 등 다양함
 - 이와 관련 Tencent 측은 ‘온라인게임, 검색, SNS, IM 등 10개 사업부문 곳곳에서 실무를 통한 훈련이 이루어질 것’이라고 전언

🌐 배경

- ◆ Tencent는 ‘QQ 코인’ 기반의 소액결제 BM 등에 힘입어 꾸준한 성장세를 이어왔고 지난 2분기에도 전년 동기 대비 85%의 순익 신장을 기록하며 중국 인터넷 업계의 주요 사업자로 자리를 굳히고 있음
 - 지난 8월 12일 발표된 Tencent의 2분기 실적 보고에 따르면, 해당 3개월(4~6월)간의 매출은 28억 8,000만 위안으로 전년 동기의 16억 위안 대비 80%가량 증가했고, 순익 역시 11억 9,000만 위안으로 지난해 같은 기간의 6억 4,400만 위안에 비해 두 배 가까이 증가했음

 www.tencent.com

STAT 中 모바일게임 이용자, 2012년경 1억 명 육박 예상...iResearch

중국, 모바일게임 이용자 수 2012년 1억 명에 달할 것

- ◆ 시장조사업체 iResearch에 따르면 중국의 모바일게임 이용자 수가 2008년 3,300만 명(전년대비 37.5% 증가)에서 3년 후인 2012년경 9,880만 명에 달할 것으로 전망됐음
 - 올해에는 전년대비 50% 이상의 증가세가 예상되며, 2010년 이후에는 증가세가 다소 완화될 전망
- ◆ 모바일게임 시장규모 역시 2008년 13억 위안(1억 9,000만 달러, 전년대비 30% 증가)에서 2012년 74억 위안(약 10억 8,300만 달러)으로 급성장이 예상됨
 - 올해에는 전년대비 38.5% 상승한 18억 위안(약 2억 6,000만 달러)을 기록할 전망

성장 배경

- ◆ 중국은 최근 3G 네트워크 구축에 따라 데이터 전송속도가 개선되고, 고사양 단말기 보유자가 늘어나면서 모바일게임 시장이 급팽창하고 있는 추세임
- ◆ iResearch는 관련 업계의 공격적인 마케팅과 Java/Brew 플랫폼을 통한 고품질의 모바일게임 지원, 새로운 빌링 시스템 도입 등을 성장의 배경으로 꼽았음

Chart 2009-2012년 중국 모바일게임 이용자 규모 및 시장 규모 예측



[출처] iResearch

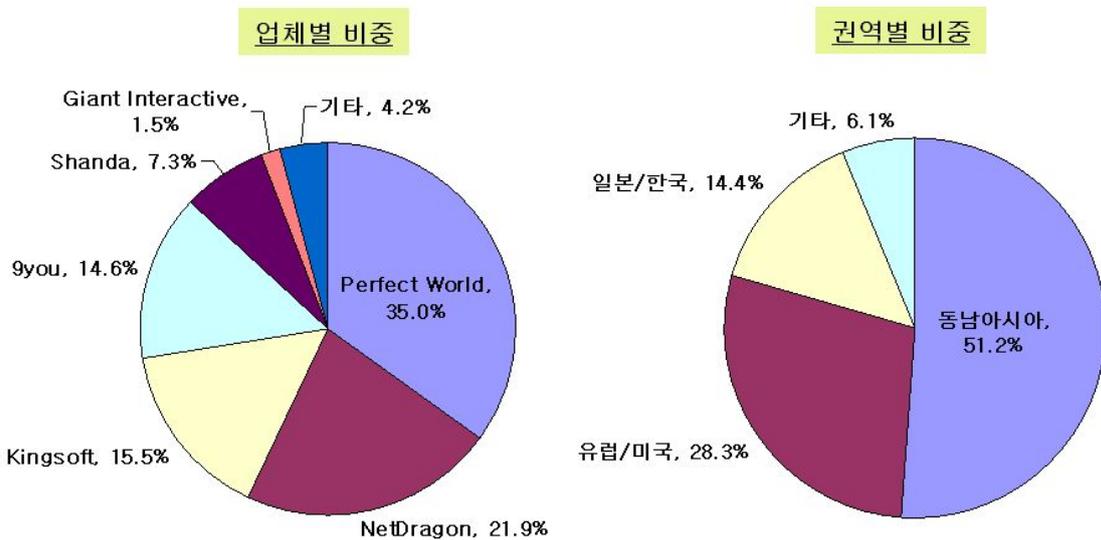
STAT 2008년 중국 온라인게임 수출액 8,000만 달러 돌파...中 문화부

온라인게임 해외 수출액, 전년대비 30.5% 증가

◆ 중국 문화부가 최근 발표한 통계에 따르면, 지난 2008년 중국 온라인게임 업체들은 북미, 일본, 동남아 등 20여 개 국가에 33 개 게임을 수출해 전년대비 30.5% 증가한 5억 9,770만 위안(8,370만 달러)의 수출규모를 달성한 것으로 지난 8월 6일 알려짐

- 수출 국가로는 동남아시아가 51.2%(4,280만 달러)로 가장 많이 차지했으며, 미국 및 유럽은 28.3%(2,370만 달러), 일본 및 한국은 14.4%(1,210만 달러), 아프리카 및 호주를 비롯한 기타 국가는 6.1%(510만 달러)를 차지
- 게임업체로는 Perfect World이 35%(209억 위안)로 1위를, NetDragon이 21.9%(한화 약 131억원)으로 2위를 차지했으며, Kingsoft가 15.5%(한화 약 9,240만원)으로 3위를, 9you가 14.6%(한화 약 8,700만원)으로 4위를 차지했으며, Shanda는 7.3%(한화 약 4,340만원)으로 5위를 기록

Table 2008년 중국 온라인게임 업계의 업체별/권역별 수출 현황



[출처] 중국 문화부, 2009.8; 스트라베이스 재구성

STAT 중국 온라인게임 순위 (7월 셋째 주)

Table 중국 PC방 온라인게임 순위 (7월 31일 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