



중국 게임 시장 동향

NetEase, 'WoW' 서비스 정상화 기약 없어..여전히 CBT 상태 지속

● 'WoW' 정상 서비스 재개, 심의 이후로 무기한 연기



- ◆ NetEase는 'World of Warcraft'가 아직 국가신문출판총서에서 심의 중이어서 서비스 재개시기가 불분명하다고 지난 8월 12일 열린 컨퍼런스 콜을 통해 밝힘
 - 'WoW'는 지난 6월 7일 The9에서 NetEase로 퍼블리셔가 정식 교체되면서 서비스가 중단됐다가 두 달 가까이 지난 7월 30일에야 기존 유저들을 대상으로 CBT 형식의 비공개 서비스가 시작됐음
 - CBT 종료시기는 당초 8월 6일로 예정돼 있었으나 심의 미필을 이유로 지난 8월 5일 무기한 연기됐음
 - 한편 북경시 신문출판총국의 발표에 따르면, 'WoW'의 최신 확장팩 'Wrath of the Lich King'은 현재 국가신문출판총서에 제출돼 심의가 수락된 것으로 전해짐

● 'WoW' CBT 현황

- ◆ MMORPG.com 등 중국 현지 언론의 8월 10일자 보도에 따르면 NetEase의 'WoW' CBT는 잔인하거나 선정적인 장면을 대폭 수정/삭제한 버전으로 진행되고 있음
 - 외부로 드러난 내장이나 뼈 등은 박스 형태로 수정됐고 피의 색깔도 붉은색에서 검은색으로 바뀌었음
 - 이 같은 수정은 중국 당국이 지난 7월 22일 판호 허가에 앞서 일부 콘텐츠에 대한 수정을 요구한 데 따른 것

 wow.163.com

中 청소년 90% 이상이 온라인게이머... 중국청소년인터넷협회

● 초·중등학생 대다수가 9세 이전에 온라인게임 접해

- ◆ 중국청소년인터넷협회와 중국매스컴대학이 공동 조사한 ‘초등학생의 인터넷 사용에 대한 연구보고’에 따르면, 3억 3,800만 명의 중국 네티즌 가운데 초·중등학생은 1억 명 가량으로 전체의 약 30%에 달했으며 이 중 90% 이상이 온라인게임을 접하고 있음
 - 10세 이하 네티즌 비율도 지난해 0.4%에서 올해 0.9%(총 300만 명)로 증가했고, 대도시 초등학생의 80% 이상이 9세 이전에 처음 온라인게임을 시작하는 것으로 조사됐음
 - 이번 조사는 지난 7월 18일부터 31일까지 베이징(北京), 상하이(上海), 우한(武漢) 등 3개 도시에서 6~12세 초등학생 및 부모들을 대상으로 실시됐음

● 문제점

- ◆ 동 기관들의 조사 결과, 초등학생 네티즌의 7.1%가 인터넷 중독 초기 증상을 보이고 있으며, 5% 가량은 심각한 중독으로 치료가 필요한 상태였음
 - 인터넷 중독을 앓고 있는 학생들 중 집에 컴퓨터가 없는 학생들이 많았고 여학생에 비해 남학생의 비율이 높았음
- ◆ 전문가들은 청소년의 인터넷 중독 현상이 과도한 방임이나 구속과 같은 부모들의 가정교육 방식과 밀접한 관련이 있다고 지적

STAT 중국 온라인게임 시장, 부분유료화 BM의 입지 약화 조짐

● 中 온라인게임, 부분유료화에서 혼합과금제 등으로 BM 다각화

- ◆ 2005년 이후 부분유료화 방식이 주류를 이루던 중국 온라인게임 시장에 지난해부터 정액제와 부분유료화 방식을 병행한 혼합과금제 요금 도입이 가시화되고 있음
 - 혼합과금제는 다양한 유저들의 특성에 맞출 수 있다는 점에서 획기적인 방식으로 평가 받고 있으며, 현재 Giant의 ‘정도’, Perfect World의 ‘완미세계’, Tencnet의 ‘QQ환상’, Shanda의 ‘리니지 2’ 등이 이 요금제를 도입했음
- ◆ 이와 더불어 Kingsoft가 ‘봉신방 2’ 출시와 함께 선보인 TP(Try Pay) 후불제 역시 2008년에 새롭게 등장한 변수
 - 후불제는 프리미엄 아이템을 ‘사용해보고 구매’할 수 있다는 점에서 호응을 얻고 있으나 일반적인 부분유료화와는 달리 신용을 바탕으로 해야 하기 때문에 위험성도 있음

● 최근 동향

- ◆ 지난달 개최된 ChinaJoy 2009 행사 당시, ‘Giant’의 류웨이 총재는 “최근 부분유료화가 中 온라인게임 시장에서 차지하는 비율이 80%에서 60%까지 떨어졌다”고 전언
 - Shanda의 ‘Aion’, Kingsoft의 ‘검삼’, Perfect World의 ‘몽환주선’, Goldcool의 ‘생초외전’ 등이 정액제를 도입한 사례임
 - 17173.com이 실시한 최근 설문조사에 따르면 기존의 정액제 방식으로 되돌아가기를 원하는 유저들이 대다수(70.99%)였음

Chart ‘정액제가 다시 주류가 되길 바라냐’는 질문에 대한 유저들의 답변

전체 투표자 수 : 6259		조사 일자 : 2009년 08월 02일	
선택	비율	투표수	
네	70.99%	4443	
아니오	14.95%	936	
잘 모르겠다	14.06%	880	

[출처] 17173.com; 경향게임스 재인용

STAT 中 온라인게임 2분기 시장규모, 10억 달러 돌파...iResearch

2/4분기 시장규모 전년동기대비 35.9% 증가

◆ 시장조사기관 iResearch에 따르면 중국 온라인게임 2/4분기 시장규모가 69억 위안(10억 1,000만 달러)을 기록해 전년동기대비 35.9%, 전분기 대비 12.1% 각각 증가한 것으로 나타남

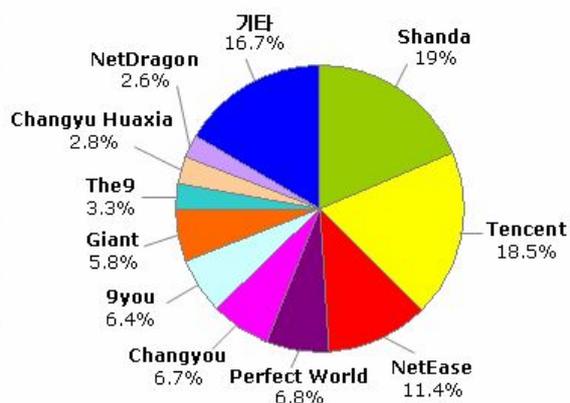
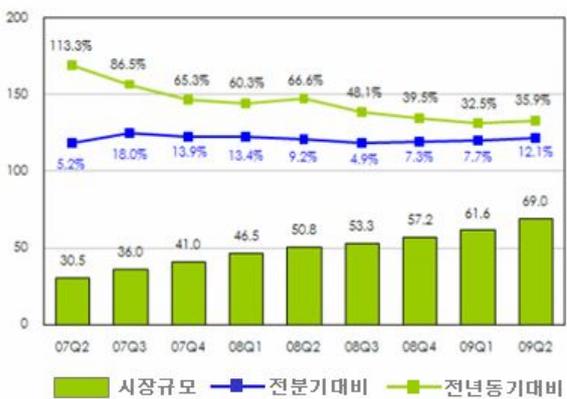
- 사업자별 시장점유율은 Shanda가 19%(1억 9,000만 달러)로 1위를 차지했으며 Tencent와 NetEase가 각각 18.5%(1억 8,740만 달러)와 11.4%(1억 1,566만 달러)로 2,3위에 오름

향후 전망

◆ 중국 온라인게임 시장은 올해 311억 위안(45억 5,000만 달러)을 달성하는 등 2012년까지 연평균 35% 성장해 686억 위안(100억 4,000만 달러) 규모에 달할 것으로 전망됐음

- 게임업체들의 개발력 향상과 이용자 저변 확대, 당국의 게임 친화적 정책 시행 등에 힘입어 이 같은 성장세는 한동안 계속될 전망
- ‘Perfect World’의 경우 지난해 1~3분기 해외 라이선스 매출이 1천 900만 달러로 전체 매출의 10%를 넘어서는 등 中 로컬 업체들의 자체 개발 타이틀 수출도 활발해지고 있음

Chart 中 온라인게임 시장규모 추이('07 Q2~'09 Q2) 및 2분기 업체별 시장점유율



[출처] iResearch

STAT 중국 온라인게임 순위 (8월 셋째 주)

Table 중국 PC방 온라인게임 순위 (8월 14일 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	서유기2(大西游 II)	NetEase	-

[출처] ICM Data