

 **중국 게임 시장 동향**

**中 정부, 온라인게임 규제 강화 예고... 해외 타이틀의 중국 공략 난항**

 **中 정부, 온라인게임에 대한 규제 수위 높여**



- ◆ 중국 게임산업을 관할하고 있는 신문출판총서(GAPP)가 해외 온라인게임에 대한 규제를 더욱 강화하겠다고 발표한 사실이 지난 9월 1일 China Tech News를 통해 보도됨
  - 이번 규제 내용에 따르면 해외 온라인게임은 중국신문출판총서의 심의를 받기 전까지 중국 내에서 CBT는 물론 어떠한 게임 홍보도 할 수 없게 됨
  - 아울러 신문출판총서는 심의를 받지 않은 상태에서 서비스 중이었던 45개 해외 온라인게임에 대해서는 사이트 폐쇄 명령을, 51wan.com 등 27개 게임업체에 경고 및 기한 내 시정 명령을 내렸으며 26개의 온라인게임을 ‘불량 콘텐츠’로 규정했음

 **분석 및 향후 계획**

- ◆ 중국 당국의 이 같은 규제 강화는 폭력적·선정적·사행적인 게임들을 줄이겠다는 표면적인 이유 외에도 점차 치열해지고 있는 온라인게임 시장에서 자국 온라인게임 산업을 보호하려는 의도 또한 내포하고 있음
  - 이와 관련 신문출판총서는 올 연말까지 온라인게임에 대한 전면적인 감사를 진행한 후 법규를 어긴 게임업체에 대해서 서비스를 중지시키는 등의 강력한 조치를 취할 것이라고 밝혔음
- ◆ 이로 인해 해외 온라인게임 업체들의 중국 진출에 적지 않은 난항이 예상됨
  - ‘World of Warcraft’ 경우 NetEase측이 8월 초 정식 서비스를 시작할 예정이었으나 아직까지 당국의 심의를 얻지 못하고 있는 상태임

 [www.gapp.gov.cn](http://www.gapp.gov.cn)

## VOD 사업자 Funshion, 방대한 고객기반 바탕으로 온라인게임 사업 진출

### ● Funshion, 온라인게임 공동운영 사업에 나서



- ◆ 중국의 VOD 사이트 Funshion이 자사의 방대한 고객기반을 바탕으로 Funshion Game 브랜드를 내세운 온라인게임 사업에 나섰다 **지난 8월 26일 보도됐음**
  - Funshion은 가입자 수 900만 명, 일 평균 2,000만 명이 방문하는 중국의 대표 VOD 사이트로 현재 'Funshion Game' 브랜드 하에 20여 개의 온라인게임을 운영 중이며 그 중 Dreamwork net 산하의 '신협의도', '무림영웅', '영웅지성', '열혈삼국', '마력학당' 등을 주력으로 내세우고 있음
  - 회사 측은 온라인게임의 공동운영을 시작으로 검색엔진, 포털 사이트, 게임 커뮤니티 사이트 등 다양한 온라인 업체들에게 자사 플랫폼을 개방할 방침임
  - Funshion과 '징기스칸'의 퍼블리싱 계약을 체결한 기린소프트는 '방대한 유저 외에도 절반 이상을 차지하고 있는 남성 유저의 비중이 공동운영 파트너로 Funshion을 선택한 이유'라며 '게다가 Funshion 게임 플랫폼은 홍보효과와 유저 전환율에 있어서 여타 동영상 플랫폼보다 뛰어나다'고 설명
  - 통계에 따르면 '징기스칸'의 하루 평균 클릭수는 20만으로 이 중 80% 이상이 Funshion 광고에서 비롯됐으며 이는 업계 평균 수치를 앞섬

### ● 전망

- ◆ Funshion과 같은 온라인플랫폼을 통해 게임업체들은 보통 게임 한 개당 천만 위안(약 146만 달러)에 달하는 홍보 비용을 절감할 수 있을 뿐만 아니라 낮은 비용으로도 대량의 충성도 높은 유저들을 얻을 수 있음
  - 따라서 향후 더욱 많은 온라인게임들이 풍부한 자원을 보유한 온라인동영상 플랫폼 등 다양한 플랫폼과 제휴를 맺게 될 가능성이 클 것으로 예상됨

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

## ‘WoW’ 잃은 The9, 2분기에만 145억 원 적자로 경영난 현실화

### 🌐 The9, 2분기 실적 급락



- ◆ The9의 2/4분기 매출이 전년동기대비 37%, 전분기대비 32% 각각 급락한 2억 8,790만 위안(약 4,217만 달러)에 그쳤고, 적자규모도 7,920만 위안(약 1,160만 달러)에 달해 ‘WoW’ 중국 내 판권 상실에 따른 여파가 상당한 것으로 드러났음
  - The9은 자사 매출의 90% 이상을 차지하고 있던 ‘WoW’ 판권을 지난 4월 상실하면서 경영에 어려움을 겪어왔고 2분기에도 뚜렷한 돌파구를 찾지 못했음
  - The9의 경영난 악화는 지난달 18일 7월분 급여를 지급하지 않은 채 홍보직원 400명을 해고한 것에서 단적으로 드러남
  - 이에 대해 회사측 홍보책임자는 ‘WoW 서비스 중단과 동시에 핵심 경쟁력까지 잃은 셈이어서 수 백 명이나 되는 홍보직원들을 더 이상 유지할 수 없게 됐다’며 ‘향후 하청업체를 통해 상품홍보를 해나갈 계획’이라고 설명함

### 🌐 원인인 전망

- ◆ The9은 지난 4월 자사 매출의 95%를 차지하고 있던 WoW 서비스권을 상실하면서 경영에 어려움을 겪어왔고 이는 2분기 실적에도 직접적인 영향을 미친 것으로 풀이됨
  - The9의 천샤오웨이(Chen Xiaowei) 총재는 ‘현재 효율적인 퍼블리싱 및 자체개발 타이틀에 중점을 두고 있으며 WoW에 버금가는 차기작을 모색할 방침’이라고 밝혔음
- ◆ 그러나 성장 모멘텀이 전무한 상황이어서 이 같은 피해는 앞으로도 계속될 것으로 예상됨
  - 회사 측은 ‘썬온라인’, ‘그라나도 에스파다’, ‘FIFA Online’, ‘아틀란티카’ 등의 퍼블리싱 타이틀과 자체 개발한 ‘퀘락서유’(‘메이플스토리’와 유사), ‘명장삼국’(‘던전앤파이터와 유사), ‘구주전기’ 등을 보유하고 있으나 일명 짝퉁게임 업체라는 비판을 받고 있음

 [www.the9.com](http://www.the9.com)

**STAT Tencent, Shanda 제치고 2분기 중국 온라인게임 시장 1위 등극**

**Tencent, 2분기 시장점유율 1위**

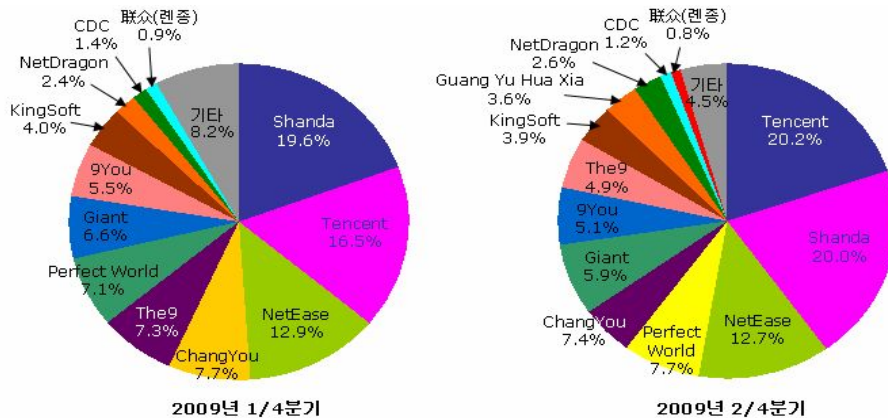


- ◆ 중국 시장조사기관 Analysys International이 발표한 ‘2009년 중국 온라인게임 시장 보고서’에 따르면 중국 온라인게임 시장의 지난 2/4분기 매출이 62억 위안(약 9억 795만 달러)에 달한 것으로 집계됐음
  - 이는 전년동기의 44억 위안(약 6억 4,435만 달러)에 비해 36%, 전 분기의 55억 위안(약 8억 544만 달러)에 비해 12% 증가한 수치임
- ◆ 업체별로는 Tencent가 12억 4,000만 위안(약 1억 8,159만 달러)을 달성, 12억 3,000만 위안(약 1억 8,013만 달러)을 기록한 Shanda를 0.2% 차로 앞지르며 시장점유율 1위(20.2%)에 등극함
  - NetEase와 Perfect World은 각각 12.7%와 7.7%로 3,4위를 차지했고, 지난 1분기까지만 해도 선두그룹에 있던 The9의 경우 8위에 머물렀음

**분석**

- ◆ Analysys International는 메이저급 업체들의 잇단 신작 출시와 기존 게임들의 해외 매출 상승을 2분기 시장성장의 배경으로 꼽으며 온라인게임 시장의 호황이 올 연말까지 이어질 것으로 내다봤음
- ◆ Tencent의 1위 등극은 한국産 게임인 ‘크로스파이어’와 ‘던전앤파이터’의 매출 호조에 힘입은 바가 큼

**Chart 2009년 1분기 및 2분기 주요 업체별 중국 온라인게임 시장 점유율**



[출처] Analysys International

**STAT** 중국 온라인게임 순위 (8월 넷째 주)

**Table** 중국 PC방 온라인게임 순위 (8월 21일 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