

 **중국 게임 시장 동향**

**中 정부, 온라인게임 주관부서 문화부로 변경**



**● 온라인게임 규제업무 문화부에 통합**

- ◆ 중국 정부가 공산당 창설 60주년(10월 1일)을 앞두고 중앙정부조직을 개편하면서 온라인게임의 주관부서를 문화부로 이관한다고 발표했다
- 이번 개편으로 기존에 신문출판총서에서 담당했던 애니메이션과 온라인게임의 관리, 관련산업계획, 전시회 및 시장감독·관리 등의 업무가 문화부에 귀속됐음
- 아울러 신문출판총서의 해외 온라인게임 심사업무를 ‘출판물’로 제한한다는 관련 규정에 입각해 온라인게임의 모든 심사와 비준 업무도 문화부에서 통합 관리하게 됨
- 발표문에 따르면, 인터넷을 통해 다운로드 받아 설치하는 온라인게임은 인터넷 출판물의 범위에 속하지 않기 때문에 앞으로 신문출판총서는 ‘온라인게임 관련 출판물(게임 가이드북, 클라이언트 디스크 등)’에 대해서만 심사를 맡게 될 예정

**● 전망**



- ◆ 당국의 이 같은 발표에 대해 중국 온라인게임 업체들은 해외 온라인게임 서비스에 숨통이 트일 것으로 기대하며 반기는 분위기
- 판호 발급은 신문출판총서가, 서비스 운영 감독은 문화부가 각각 따로 담당하는 식의 종전 규제체제는 각종 행정적 변수와 기관간 알력을 유발하게 마련이어서 외산 게임의 중국 입성에 결코 유리하지 못했다는 게 전반적인 평가
- 내용을 위주로 심사한 후 허가를 내주는 문화부의 관례를 감안할 때 앞으로 외국 게임의 판호 획득이 쉬워질 것이라는 전망도 제기되고 있음
- NetEase가 ‘World of Warcraft: The Burning Crusade’의 정식 서비스를 판호가 나오지도 않은 상태에서 지난 9월 19일 강행한 것도 이번 정부개편을 염두에 둔 행보였을 수 있음
- 그러나 신문출판총서에서 주관하던 ChinaJoy가 문화부 주관의 북경전시회에 편입될 경우, ChinaJoy의 위상이 상대적으로 약해질 가능성도 배제할 수 없음

## 완미시공, 中 온라인게임 시장의 차기 메이저로 급부상

### ● 완미시공, 작년도 해외매출 1위 기록하며 시장 파이 확대

- ◆ MMORPG ‘완미세계’로 국내에도 잘 알려진 완미시공이 작년 한 해에만 1억 8,600만 위안의 해외 매출을 올려 중국 온라인게임 사업자로는 수출액 1위를 달성했음
  - 이는 완미시공 전체 매출의 10% 이상이며, 해외매출 2위 사업자인 NetDragon을 두 배 이상 앞서는 성적임
- ◆ 투자은행 Morgan Stanley에 따르면 완미시공의 연매출 기준 중국 온라인게임 시장 점유율은 2006년 1%에서 2008년 6%로 2년 만에 5% 올라 Changyou(6% 증가)에 이어 두 번째로 큰 상승폭을 나타내고 있음
  - 중국 온라인게임 시장의 기존 3強 중 하나인 Tencent는 같은 기간 3%를 얻는 데 그쳤고 Shanda와 NetEase는 각각 3%와 11% 가량 시장 점유율이 줄었음

### ● 배경

- ◆ 2004년 출범한 완미시공은 당시 중국 온라인게임 시장의 대세를 이루던 ‘외산 게임 퍼블리싱’ 대신 ‘개발역량 강화 및 적극적인 해외 진출’을 택했고, 자체엔진 기반의 MMO 타이틀인 ‘Perfect World’를 시작으로 9월 기준 8종의 게임을 서비스하고 있음
  - 이는 ‘일부 외산 게임에 매출의 대부분을 의존해온’ 중국 온라인게임 사업자들의 일반적인 모습과는 대비되는 면모이며 사업적 안정성 확보에도 유리하게 작용할 수 있는 조건임
  - 완미시공의 실질 유료사용자 기준 ARPU는 올해 1분기까지 10개 분기 연속 증가했고, 저지출 신규 게이머 유입으로 희석효과가 발생한 지난 2분기에도 전분기 대비 3% 감소에 그쳐 237 위안(290위안인 Giant에 이어 업계 2위)을 기록했음

## 中 게임업계, 연휴 특수보다는 당국 검열 의식해 ‘자체 검열’ 분주

### ● 중국정부, 온라인게임 집중 단속



- ◆ 중국게임업계가 건국기념일(10월 1일)과 중추절이 겹친 업계 최고의 성수기를 맞고서도 당국의 검열 강화로 인해 곤란을 겪고 있음
  - 중국정부는 인터넷문화환경 개선을 위해 웹게임을 비롯한 200여 개의 온라인게임을 집중 단속할 것이라고 발표했으며 현재 단속이 시작된 것으로 전해짐
  - 지금까지 규정위반으로 적발된 게임은 총 108개(웹게임 포함)로, ‘USA1930’ 등의 45개 게임이 중국정부의 심사 및 비준을 통과하지 않은 채 서비스한 것이 원인이 돼 서비스가 중지됐고, ‘열혈삼국’ 등의 26개 게임이 재심사를 받고 있으며, ‘51wan’을 비롯한 27곳의 사이트가 경고 및 수정 명령을 받았음
  - 당국은 ‘건국 60주년을 맞아 더욱 강도 높은 규제 및 지속적인 감시를 실행할 방침’이라며 ‘규정에서 금지한 내용을 서비스하고 있는 업체의 경우 자발적으로 중지 또는 수정을 해야 불이익을 당하지 않을 것’이라고 밝혔음
- ◆ 중국 정부의 이 같이 강경한 정책에 게임업계는 연휴 특수를 겨냥한 이벤트 준비보다 게임 콘텐츠 수정에 오히려 분주한 모습을 보이고 있음

## 中 온라인게임 시장, 여성 유저 비중 증가

### ● 중국 온라인게임 여성 유저 전체의 45%

- ◆ 중국인터넷정보센터(CNNIC)의 최근 통계에 따르면 중국 온라인게임 유저 가운데 여성의 비율이 45.2%에 달해 남성 유저와 큰 격차를 보이지 않는 것으로 나타났음
  - 캐주얼게임과 보드게임 이외에 남성이 주류를 이루었던 MMORPG나 FPS 게임에도 여성 유저의 비중이 늘어나고 있는 추세임
  - PK와 타격감 등의 역동적인 요소를 중시하는 남성 유저들과 달리 여성들은 화면(색상)과 캐릭터, 커뮤니티 시스템 등의 미세한 부분에 초점을 두고 게임을 선택하는 경향이 있음
  - 조작방식에 있어서도 적응에 시간이 걸리는 새로운 방식보다는 이미 친숙한 조작방식을 선호함

### ● 시장 변화

- ◆ 이 같은 여성 유저층의 확대와 온라인게임의 다양화에 따라 게임업계에서는 여성 게이머를 겨냥한 콘텐츠를 속속 추가하고 있는 실정
  - Pacific Online의 ‘드래고니카’는 현재 중국 여성들 사이에서 높은 인기를 누리고 있는 2009 슈퍼걸들을 홍보에 이용하고 있으며, Shanda의 MMORPG ‘몽환국도’는 전체의 70% 이상이 여성 유저로 게임 내에서 결혼을 할 경우 선물을 지급하는 등 다양한 이벤트를 진행 중임
  - Giant의 ‘거인온라인’은 전쟁을 배경으로 하는 게임임에도 여성 유저들을 배려해 각종 미니게임들을 추가했으며, Tencent의 FPS게임 ‘크로스파이어’는 ‘여성강림’이라는 새로운 버전을 선보여 여성 유저들로부터 호응을 얻고 있음
  - 여성 유저가 많을수록 남성 유저들이 물리고 매출 역시 오르는 현실을 감안할 때 여성 유저들이 온라인게임 시장에 미치는 영향력은 이미 적지 않다고 볼 수 있음

**STAT** 중국 온라인게임 순위 (9월 첫째 주)

**Table** 중국 PC방 온라인게임 순위 (9월 4일 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