



중국 게임 시장 동향

문화부로 넘어간 온라인게임 규제권 놓고 中 당국간 알력 표면화

◆ 신문출판총서, '온라인게임 시장에서 손 떼지 않을 것'



◆ 중국신문출판총서가 지난 12일 홈페이지를 통해 향후 해외 온라인게임의 수입강화 조치로 판호 승인 및 사후관리를 강화하겠다고 문화부의 '온라인게임 규제권 통합' 발표를 정면으로 반박하고 나섰다

- 신문출판총서는 '저작권 전담 부서로서 온라인게임의 저작권을 관리하기 위한 것'이라는 근거를 내세우며 '온라인게임을 업데이트할 때 판호를 다시 승인 받아야 하고 이를 어길 경우 서비스 승인 취소까지 가능하다'고 강조
- 이는 신문출판총서의 판호 발급도 받지 않은 채 'WoW' 정식 서비스를 강행한 NetEase에 사실상의 경고 메시지를 던진 것으로도 풀이됨

◆ 그러나 중국 국무원 산하 중앙기구편제위원회는 애니메이션과 온라인게임 등의 문화시장 종합관리에 관한 일부 조항의 해석공지를 16일 발표하며 '문화부가 온라인게임 부문의 주관 부서'임을 밝힘

- 편제위원회의 해석에 따르면, 문화부는 애니메이션과 온라인게임 관련 산업의 기획, 산업기지, 항목입안, 거래와 시장감독 등을 담당하며 신문출판총서는 애니메이션 출판단계 관리 및 온라인게임에 대한 사전 심의만 책임짐

인터넷 실명제, 중국 온라인게임 시장의 또 다른 변수로 부상



● 中 지방정부 중심으로 인터넷 규제 강화

- ◆ 최근 중국에서는 인육수색 사이트 등으로 인한 사이버 폭력이 사회적 이슈로 부각된 가운데 각 지방정부가 이에 대한 대안으로 ‘인터넷 실명제’ 관련 규정을 속속 내놓고 있음
 - 항저우(杭州)시는 지난 5월 지방정부 최초로 실명 확인을 거친 사용자들에 한해 인터넷상의 양방향 커뮤니티 활동을 허용하는 조례(컴퓨터 정보 온라인 보안 보호관리 조례)를 발표했으며, 장쑤성(江蘇省) 문화부 역시 8월 ‘온라인게임 사이버머니 관리 강화에 대한 통지’(6월 발표)에 의거해 온라인게임 가상화폐 거래 서비스 이용자에 대해 실명제를 시행하라는 지시를 내리기도 했음

● 전망

- ◆ 인터넷 실명제 도입 확산은 가상 아이템/화폐 판매에 매출의 대부분을 의존해온 중국 온라인게임 업계에 실질적인 악재로 작용할 수 있음
 - 중국에서는 지난 6월 발표된 신규 규제안에 따라 현금으로 구매하는 가상화폐를 청소년에 판매하는 모든 행위가 이미 불법으로 규정된 상태여서 실명제 확산으로 인한 직접적인 매출 타격이 발생할 수 있음
- ◆ 한편, 자유로운 의견 개진과 각종 부정부패·사건·사고의 고발 및 진상 규명 등을 위해 인터넷 익명성이 보장돼야 한다는 목소리도 높기 때문에 실명제의 전국적 확산 가능성은 미지수
 - 중국의 포털사이트 ‘시나닷컴’(www.sina.com)에서 실시한 설문조사에 따르면, ‘인터넷 실명제’가 네티즌의 자유 발언권이 제한할 것이라고 응답한 비율이 전체의 80%를 넘었음
 - 아울러 문제가 되고 있는 사이버 폭력은 네티즌의 의식 제고와 자발적인 자정 노력으로도 충분히 해결할 수 있다는 게 대다수 네티즌의 의견임

中 대학 커리큘럼에 미국 Emergent 社の 게임엔진 공식 채택

● Gamebryo 엔진, 충칭 대학의 커리큘럼으로 채택됨



- ◆ 중국의 충칭(Chongqing)대학이 게임개발 엔지니어링 관련 커리큘럼에 Emergent의 Gamebryo 게임엔진을 채택했다고 지난 10월 12일 공식 발표했음
 - 이는 지난 여름 충칭 대학의 Interactive Believe 프로그램과 Emergent간의 계약에 따른 것으로, 학생들은 오는 가을학기부터 Gamebryo 엔진과 관련된 강의(InbeEdu)을 접할 수 있게 되며 수료 시 공식인증(Certified emergent Users)도 부여 받음
 - Emergent 측은 해당 커리큘럼을 통해 중국 내 게임개발에 관심이 있는 학생들에게 여러 방면으로 도움을 제공할 예정이며 프로그램의 원활한 진행을 위해 훈련 지원도 병행할 의향이 있다고 밝혔음
 - 강의 프로그램 관계자인 Kevin Yang 역시 Emergent와의 연계를 통해 향후 중국게임시장의 경쟁력을 높여줄 우수한 게임개발자를 양성하는 데 최선을 다할 것이라고 설명

● 시사점



- ◆ 이 같은 산학 공조는 게임업계의 주요 상품으로 부상한 미들웨어를 중심으로 또 한 종류의 에코시스템이 조성되기 시작했음을 보여주는 단적인 사례이며, 그 이면에는 Gamebryo 엔진의 시장 확대도 배경으로 작용하고 있음
 - Emergent는 University of Pennsylvania, University of North Carolina, University of Cincinnati 등의 美 대학들과도 유사한 제휴를 체결한 바 있음
 - Gamebryo 엔진을 기반으로 제작된 게임은 2K Games, EA, MS, Sony, Nintendo 등 주요 퍼블리셔들을 통해 지금까지 300여 개가 출시됐음

 www.cqu.edu.cn

 www.emergent.net

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(梦幻西游)	NetEase	-
9	천룡팔부(天龍八部)	Changyou	-
10	서유기2(大西游 II)	NetEase	-

주: 이번 호 통계는 지난 호 통계와 동일한 시점의 통계이며, 다음 호부터 다시 업데이트될 예정
[출처] ICM Data