



## 중국 게임 시장 동향

### 중국 온라인게임 시장, 일부 게임 선정성 문제로 등급제 필요성 대두

#### ● 온라인게임의 선정성, 사회문제로 부상



- ◆ 최근 중국에서는 일부 성인 온라인게임의 선정성과 폭력성을 이유로 온라인게임 등급제 도입이 시급하다는 주장이 힘을 얻고 있음
  - 이 같은 논란은 ‘몽환성전’, ‘금병매 온라인’ 등 성인게임들의 선정성 경쟁으로 인한 어린 자녀를 둔 부모들의 우려를 반영하고 있으며, 성인 소비자 일각에서도 ‘성인들이 공감하고 즐길 수 있는 게임이 부족하다’는 이유로 등급제 도입의 필요성을 역설하는 목소리가 높아지고 있음
  - 업계 전문가들 역시 ‘성인 온라인게임의 등장 자체가 문제라기보다는 지나치게 선정적이고 잔인한 일부 콘텐츠가 문제’라며, ‘게임시장의 건강한 발전을 위해서는 중국 정부의 합리적인 온라인게임 등급제 시행이 뒷받침되어야 한다’고 지적

#### ● 배경

- ◆ 온라인게임에 대한 중국 정부의 현행 규제방식인 ‘판호’ 체계는 ‘전체 이용가’로 서비스를 허가하거나 아예 불허하는 오직 두 가지 극단적인 기준밖에 없어 성인유저와 학부모 양쪽으로부터 비판을 받아왔음
  - 중국 당국이 업계와 유저들의 의견을 수렴해 발표했던 ‘그린 온라인 게임기준(전체, 12세, 15세 이용가로 나뉨)’은 사실상 강제성이 없어 유명무실한 제도가 됐음

### Shanda, 중소 웹게임 개발사 적극 지원 선언



#### ● 웹게임 활성화 위해 중소기업 지원

- ◆ 中 온라인게임 업체 Shanda가 지난 11월 6일 중국 인터넷협회와 중국투자망이 공동 주최한 ‘제 2회 웹게임 및 SNS 운영대회’에서 향후 웹게임 분야의 성장을 위해 관련 개발사 지원에 나설 것이라고 공언

#### ● 배경 및 의도

- ◆ 웹게임은 대용량 클라이언트가 필요치 않고 플레이에 필요한 PC 사양도 비교적 낮은 것이 보통이라 기존 온라인게임에 비해 잠재 소비자 층이 매우 넓고 개발사 입장에서의 시장 진입장벽도 낮은 편
  - IT 관련 시장조사업체 iResearch의 ‘중국 웹게임 산업 발전 보고서’에 따르면 중국 웹게임 이용자 수는 2008년 900만 명에서 2010년 2,020만 명으로 불과 2년 사이에 두 배 이상 증가할 전망
- ◆ Shanda의 웹게임 지원 방침은 향후 성장 가능성이 높은 ‘신흥 분야’를 경쟁사들에 비해 일찍 선점하려는 의도로 풀이됨
  - Shanda는 자체 게임펀드인 ‘18기금’을 통한 온라인게임 중소기업에 대한 투자를 지속적으로 실시해오고 있으며, 군소업체와 공동발전을 위해 향후 다양한 지원을 추가적으로 마련할 예정이라고 밝힘
  - 지난 2007년 시작된 ‘18기금’은 자금력이 부족한 소규모 게임 개발사에 개발자금부터 서비스 플랫폼까지 지원해주는 일종의 게임펀드임

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

## Tencent, 온라인게임 힘입어 3분기 순익 전년동기대비 2배 급증

### ● Tencent, 3분기 순익 2배 증가



- ◆ 중국의 인터넷 기반 서비스사업자인 Tencent가 온라인게임 사업 부문 호조에 힘입어 지난 3/4분기에만 순익 규모 14억 2,000만 위안(2억 8,000만 달러)을 달성, 전년동기대비 2배 가량의 순익 성장을 나타냈음
  - 이는 시장조사업체 Thomson Reuters의 전문가 평균 예상치인 13억 6,000만 위안을 크게 상회하는 성적
  - Tencent는 중국 온라인게임 시장 점유율 20%를 차지하며 Shanda, NetEase와 함께 선두그룹을 형성하고 있음

### ● 배경 및 전망

- ◆ 시장조사업체 Analysys International에 따르면, 2009년 2분기 중국 온라인게임 시장규모는 61억 8,000만 위안(9억 520만 달러)를 기록하며 전년동기대비 39.5%의 성장했음
  - 중국 신문출판총서는 2009년 중국 온라인게임 시장규모가 전년대비 52.2% 증가한 207억 8,000만 위안에 달할 것으로 예상
  - 이 같은 추세라면 중국 온라인게임 시장은 향후 5년간 20% 안팎의 성장을 거듭하여 2012년경에는 680억 위안(99억 5,700만 달러) 규모에 이를 것으로 시장조사기관 iResearch는 전망
  - 中 인터넷정보센터에 따르면 중국의 인터넷 사용자 기준 온라인게임 보급률은 2007년 59.3%에서 2008년 62.8%로 3.5% 가량 증가해 1억 8,000만 명에 달했음

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

**STAT World Cyber Games 2009 Grand Final Briefing**



**World Cyber Games 2009의 개요 및 특징**

행사명	개최 시기	개최지	관련 웹사이트
World Cyber Games 2009	2009.11.11 ~11.15	중국 Chengdu (四川省)	<a href="http://www.wcg.com">www.wcg.com</a>

- ◆ World Cyber Games는 전세계 e-Sports 게이머들의 최대 행사로 지난 2000년 WCG Challenge로 시범 개최됐고 2001년 한국에서 첫 공식 대회(WCG 2001)가 개최돼 올해로 9주년을 맞았음(내년도 행사는 미국 로스엔젤레스에서 개최 예정)
  - ‘게임 그 이상(Beyond the Game)’을 슬로건으로 삼아 Chengdu 市 Century City New International Convention & Exposition Center에서 개최된 이번 WCG 행사는 개막식 당일에만 전세계 65개국으로부터 600여 명의 선수와 5천 여 명의 관중을 동원하며 성황리에 개최됐음
  - WCG 2009는 한국의 ICM이 주최하고 삼성전자와 MS가 후원하는 국제적인 e-스포츠 대회로 총 50만 달러의 상금이 걸렸고 방청권은 1일권 50 위안, 4일권 150 위안에 각각 판매됐음
  - 종목은 총 11개로 PC부문(‘Warcraft III’, ‘StarCraft’, ‘Counter Strike’, ‘FIFA 09’, ‘Carom3D’, ‘Red Stone’, ‘TrackMania Nations Forever’), Xbox 360 부문(‘Guitar Hero: World Tour’, ‘Virtua Fighter 5’), 모바일 부문(‘Asphalt 4’, ‘Wise Star 2’), 프로모션 게임(‘Dungeon & Fighter’:PC)으로 편성
  - 이번 대회는 출전 선수들의 이해와 편의를 위해 경기 규칙이 간소화됐고, 복미 기준의 소프트웨어 등급(ESRB, Entertainment Software Rating Board)을 적용해 글로벌 게임대회로서의 면모를 갖췄음

**World Cyber Games 2009의 결과 및 주요 트렌드**

- ◆ [한국 강세 여전] WCG 2009 Grand Final에서는 한국이 금메달3, 은메달2, 동메달3으로 대회 2연패와 WCG 통산 5번째 종합 우승을 차지했고 스웨덴이 종합 순위 2위, 독일이 3위, 중국/브라질/일본이 공동 4위로 뒤를 이었음
- ◆ [중국 최초 개최로 지방정부 차원의 호응도 높아] 이번 WCG 2009 Grand Final은 WCG 사상 최초로 중국에서 개최, 중국 정부와 청두시의 지원과 함께 수많은 중국 e스포츠 팬들의 호응을 이끌어낸 것으로 평가됨
  - 청두시의 거흥린 시장은 "중국 대륙이라는 명성과 규모에 부응하는 최고의 대회로 기대에 부응하겠다'고 공식 피력했고, 중국의 인터넷 방송 네오티비(NeoTV)에서는 대회 기간 내내 각 종목의 주요 경기를 생중계로 방송했음
  - 이번 WCG 2009 그랜드파이널 기간 동안 행사장을 찾은 관람객은 마지막 날인 15일에 2만 7천명을 포함, 11일부터 15일까지 5일에 걸쳐 총 8만 2천명으로 집계됨

**STAT** 중국 온라인게임 순위 (11월 첫째 주)

**Table** 중국 PC방 온라인게임 순위 (11월 7일 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	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-
7	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-
8	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-
9	판타지 주선(梦幻诛仙)	Perfect World	▲
10	천룡팔부(天龍八部)	Changyou	▼

[출처] ICM Data