



## 중국 게임 시장 동향

### 中 문화부, '온라인게임 내 사행성 이벤트는 위법'

#### ● 문화부, 게임머니 이용한 추첨 이벤트 금지



- ◆ 중국의 온라인게임 규제 당국인 문화부가 온라인게임의 게임머니를 이용한 사행성 이벤트를 위법으로 규정, 이를 위반할 경우 서비스 정지 조치를 취할 것이라고 지난 11월 23일 밝혔
- 현재 중국의 일부 온라인게임 사업자들은 추첨식 경품이벤트 같은 사행성 요소로 매출 확대에 나서고 있으나, 문화부 규정에 따르면 미성년자에 대한 게임머니 거래 시스템 제공, 게임머니 현금거래, 무작위 추첨을 통해 게임 아이템을 획득하는 서비스 등은 모두 위법행위에 해당됨
- 일례로 NetDragon의 온라인게임 'Eudemons Online(魔域, 마역)'의 경우, 유료 게임머니로 '마석' 아이템을 구입해 아이템 무작위 추첨에 참여하는 방식의 이벤트를 동원하고 있음
- 이번 발표에 따라 NetDragon을 비롯해 유사한 이벤트를 진행 중인 온라인게임 업체들은 문화부와의 협의를 통해 대책 마련에 들어간 상태

#### ● 온라인게임에 대한 전방위 단속 강화 시사

- ◆ 아울러 지난 11월 19일 성행위 등의 내용을 담은 온라인게임 '미정도시'의 서비스 인터넷 주소 및 IP 주소를 완전 차단하는 등 불법 음란 온라인게임에 대한 단속도 강화하고 있음
- 문화부는 해당 게임의 차단에 중국 정부의 전자국가관리 플랫폼인 '흑명단'이 이용됐으며, 향후에도 유관부서들과의 적극적인 공조로 불법 운영 중인 게임들을 행정 처벌하겠다고 밝혔

## 중국 온라인게임 시장, 마작 등을 소재로 한 웹보드 게임 인기 급증

### ● 웹보드 게임에 대한 유저와 업계의 관심 증가



- ◆ 최근 중국 게임업계에 마작 등을 중심으로 한 웹보드 게임 열풍이 불면서 장년층과 노년층까지 새로운 게임 소비계층으로 유입되고 있음
  - 중국 장년층 유저들은 ‘두지주’, ‘마작’, ‘바둑’, ‘중국 장기’ 등의 전통 게임과 더불어 ‘부루마블’, ‘포커’, ‘헝사’ 등 비교적 규칙이 간단한 온라인 보드게임을 즐기고 있는 것으로 알려짐
  - 중국 시장조사기관 Analysys가 발표한 ‘2009 중국 온라인게임 시장 보고서’의 게임 장르별 선호도 집계에서는 RPG와 캐주얼게임이 각각 50.2%와 41.7%의 응답률로 유저 각각 1,2위를 차지했고 웹보드 게임은 38.5%로 3위에 올랐음
- ◆ 올 상반기에만 ‘99치파이’, ‘51.com’ 등을 포함한 총 5개의 대형 웹보드 게임 사이트가 서비스를 시작했고 다수의 소규모 웹보드 게임 플랫폼도 등장하는 등 웹보드 게임에 대한 업계의 관심도 증폭되고 있음
  - 중국 온라인 보드게임 시장의 대표주자인 렌종(NHN의 중국 현지법인)은 지난 1998년 ‘마작’과 ‘두지주’ 게임을 서비스 한 이래 현재 1억 9,000만 명의 회원과 동접자 수 70만 명을 확보, 전체 매출의 50%를 웹보드 게임으로부터 얻고 있음
  - 웹보드 게임붐을 일으킨 Tencent의 ‘QQ게임’ 역시 자사의 ‘QQ메신저’를 기반으로 동접자 수 620만 명, 매출 1억 위안(약 1,465만 달러)을 기록(전체 게임 매출의 10% 차지)
  - 웹보드 게임은 MMORPG에 비해 게임 제작이 쉽고 플레이 규칙과 조작이 간단해 아동부터 노인까지 다양한 연령층을 공략할 수 있다는 것이 장점



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



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

## 종합 미디어기업 꿈꾸는 Shanda, 非 온라인게임 분야에 1.8조원 투자 공언

### Shanda, 非 온라인게임 분야 투자 방침



- ◆ 중국의 Shanda Interactive Entertainment가 자사의 온라인게임을 제외한 타 분야 매출을 대폭 확대하는 데 성공하며 종합 미디어사업자로의 체질 전환에 청신호를 켜고 있음
  - Shanda의 2009년 3/4분기 非 온라인게임 매출은 1억 3,300만 위안(약 1,950만 달러)으로 전년대비 42.8%, 전분기대비 23.6% 각각 증가한 것으로 나타났음
  - 회사 측은 '非 온라인게임 사업 중 Shanda 문학 부문의 실적이 가장 높았지만 기타 사업 매출도 상승하고 있다'고 부연

### 배경 및 전망

- ◆ Shanda 측은 그 동안 축적한 110억 위안(약 16억 달러)의 자금으로 국내외 다양한 디지털 엔터테인먼트 기업 및 온라인게임 업체들을 적극적으로 인수해 매출 증대를 꾀할 계획
  - 회사 측은 이미 지난 6월 모바일 부가서비스 및 소프트웨어 기술 제공업체인 '화우세기(華友世紀)'를 3억 1,400만 위안(약 4,600만 달러)에 인수한 데 이어 지난 11월에는 온라인동영상서비스 업체 'ku6.com'를 인수하고 호남라디오TV와 전략적 합작을 목적으로 6억 위안(약 8,800만 달러)을 공동 투자해 '성시영업공사'를 설립하는 등 非 온라인게임 분야 강화에 박차를 가하고 있음
- ◆ 美 투자기관 Pail Research는 Shanda의 非 온라인게임 사업 분야는 향후 크게 성장할 것으로 예상되는 반면 온라인게임 부문 매출은 서서히 감소할 것으로 전망

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

**STAT** 中 MMO 게임 이용자 수 7,000만 돌파 임박...CNNIC



**중국 MMORPG 이용자 수 전년대비 24.8% 증가**

- ◆ 2009년 중국의 MMORPG 사용자 규모가 지난해 5,500만 명에서 24.8% 증가한 6,931만 명에 달한 것으로 중국인터넷정보센터(CNNIC)의 조사 결과(지난 11월 24일 발표) 확인됐음
  - 보고서에 따르면, MMORPG가 온라인게임의 주류를 이루고 있으며 이 중 Blizzard의 'World of Warcraft'가 동접자 수 및 게임 계정 수에서 1위를, 엔씨소프트의 '아이온'(퍼블리싱: Shanda)은 월정액 온라인게임 중 최다 플레이 시간을 기록했음
  - 중국 온라인게임 유저들이 자주 즐기는 게임은 'WoW'를 비롯해 Perfect World의 '몽환주선(梦幻诛仙)', 넥슨의 '던전앤파이터'와 '카트라이더', 네오위즈의 '크로스파이어', 한빛소프트의 '오디션', 웹젠의 '뮤' 등으로 나타남

**전망**

- ◆ 중국인터넷정보센터는 '최근 중국의 MMORPG 게임들이 뛰어난 그래픽과 참신한 소재를 바탕으로 개발 및 서비스되고 있기 때문에 향후 사용자 수는 더욱 늘어날 것'이라고 전망
- ◆ 중국 시장조사기관 iResearch에 따르면 중국의 온라인게임 시장규모는 향후 5년간 20% 안팎의 증가율을 기록하며 2012년 경 680억 위안(약 100억 달러)에 육박할 전망

**Chart** 중국 인터넷 인구수 및 인터넷 보급률 추이



[출처] 중국인터넷정보센터(CNNIC)

**STAT** 중국 온라인게임 순위 (11월 셋째 주)

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	몽환주선(梦幻诛仙)	Perfect World	-
10	천룡팔부(天龍八部)	Changyou	-

[출처] ICM Data