

# 2010년 중국 온라인 게임 현황과 발전 동향

By -- Cao Jun Bo

[www.iresearch.com.cn](http://www.iresearch.com.cn)  
Internet Research, Insight Research

2010年1月  
2010년 1월

# 중국 게임산업 PEST 분석

- 중국정부의 지원 및 산업보호 전략으로 중국 온라인게임시장은 상대적으로 폐쇄적.
- 관련부처의 엄격한 관리 감독으로 정책적 제약 조항이 많음

## ◆ 정책요인이 중국시장진출의 최대 난관

- 지난 10년 간의 발전으로 유저 기반이 큰, 상대적으로 성숙된 시장
- 그러나, 사회적으로 인지도가 낮고 부정적 여론이 많음



- 04~08년 온라인게임 산업의 연평균성장률(CAGR)이 59%에 달함
- 산업평균이윤율도 50%이상으로 각 산업 중 최고
- 유저의 교육 수준, 소득 수준 지표 등이 전체 네티즌보다 높음

- R&D능력의 향상이 있었으나 선진국과의 격차가 여전히 상존
- 시장에서는 이미 자체 개발이 주류로 자리 잡음

## 온라인 게임 관련 정책 법규

번호	공포일시	명칭	담당 관리기관
1	2005.04	온라인게임 출판 관리 방법	국가신문출판총서
2	2005.04	게임출판신사표준	국가신문출판총서
3	2005년 상반기	온라인게임서비스 협의	중국출판공작자협회 게임공작위원회
4	2005.08	온라인게임발전 및 관리에 관한 약간의 의견	문화부, 신식산업부
5	2005.08.23	온라인게임 중독방지시스템 표준	국가신문출판총서
6	2005	온라인게임 등급 관리 방법	
7	2005.11	인터넷 출판 법령위반 경고 제도	국가신문출판총서
8	2005	온라인 게임 서비스 계약	신문출판총서 음반영상사 주관, 게임 공작위원회가 초안 마련
9	2005.04.23	게임 산업 자율 공약	중국 S/W 산업 협회 게임 S/W분회
10	2009.11	온라인 게임 콘텐츠 관리 작업 수정 및 개선에 관한 통지	문화부
11	2009.09.16	직능, 기구조직, 인력편제 제정에 관한 규정	문화부

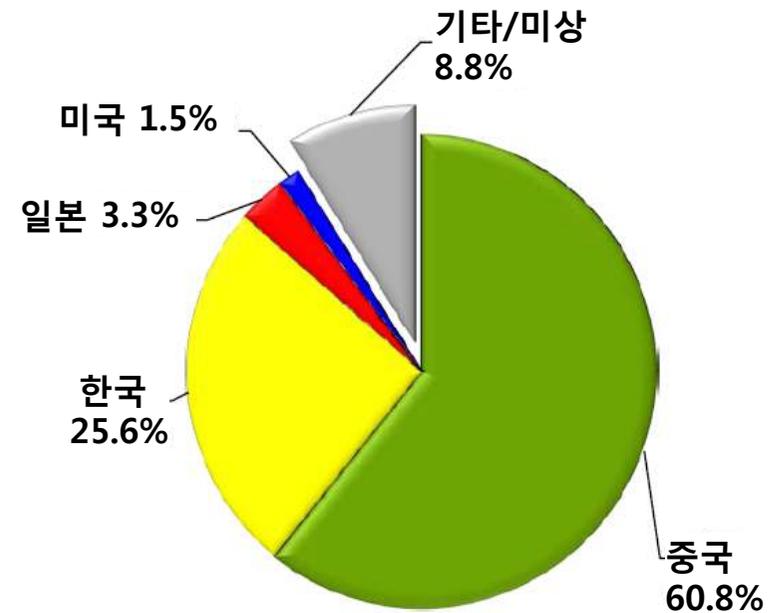
주 : 관련 내용은 인터넷 검색을 통해 수집한 것으로 오류가 있을 수 있으므로 참고용으로만 사용하기 바람.

# 중국 온라인게임 원산지 분포

2008년 중국 온라인 게임 원산지 분포



2009년 중국 온라인 게임 원산지 분포



- 중국본토에서 개발된 게임이 이미 시장의 주류로 자리잡음
- 한국 게임 외에, 다른 나라들도 주요 수출국으로 성장 전망

주: 2009년 중국에서 공식적으로 서비스 중인 온라인 게임은 398개이며, 2008년에는 333개였음.  
데이터는 인터넷 검색에 의한 것으로 오류가 있을 수 있으며 최종 결과는 참고용으로만 사용하기 바람

# 최근 3년간 사용자수 Top 20 중국 온라인 게임

## iUserTracher - 최근 3년간 사용자수 Top 20 중국 온라인 게임

순위	2009년 12월	2008년 12월	2007년 12월
1	던전엔파이터 (DNF)	던전엔파이터 (DNF)	Crazy 아케이드
2	열혈강호	Crazy 아케이드	짱투
3	크로스파이어	크로스파이어	WOW
4	WOW	명환시요	명환시요
5	QQ스피드	WOW	클럽 오디션
6	Crazy 아케이드	짱투	QQ삼국
7	명환시요	심선	QQ화하
8	Zhuxian2	QQ스피드	대화서유 2
9	데드 오어 얼라이브 OL	대화서유 2	마성
10	미르의 전설2-산다	미르의 전설2-산다	미르의 전설2-산다

**2009년**  
**5종류**

**2008년**  
**4종류**

**2007년**  
**3종류**

**중국 시장 내 한국 게임 애호가 다수, 전망 밝음**

출처 : iUserTrancer 2009년 12월 10만명 이상 샘플을 대상으로 인터넷상 행동 모니터링 실시 결과로, 2억1천만 중국 가정 및 기업체 (PC방등 공개 접속 지역 불포함) 내의 유저를 대표하는 접속 속성 데이터를 근거로 함.

## 한국기업의 과제

- 외산 게임 진입 문턱이 높으며 정책적 리스크 예상이 어려움
- 게임의 공급 과잉으로 성공확률이 낮음
- 다른 외국 게임들이 중국시장을 타겟으로 하고 있어 치열한 경쟁 양상

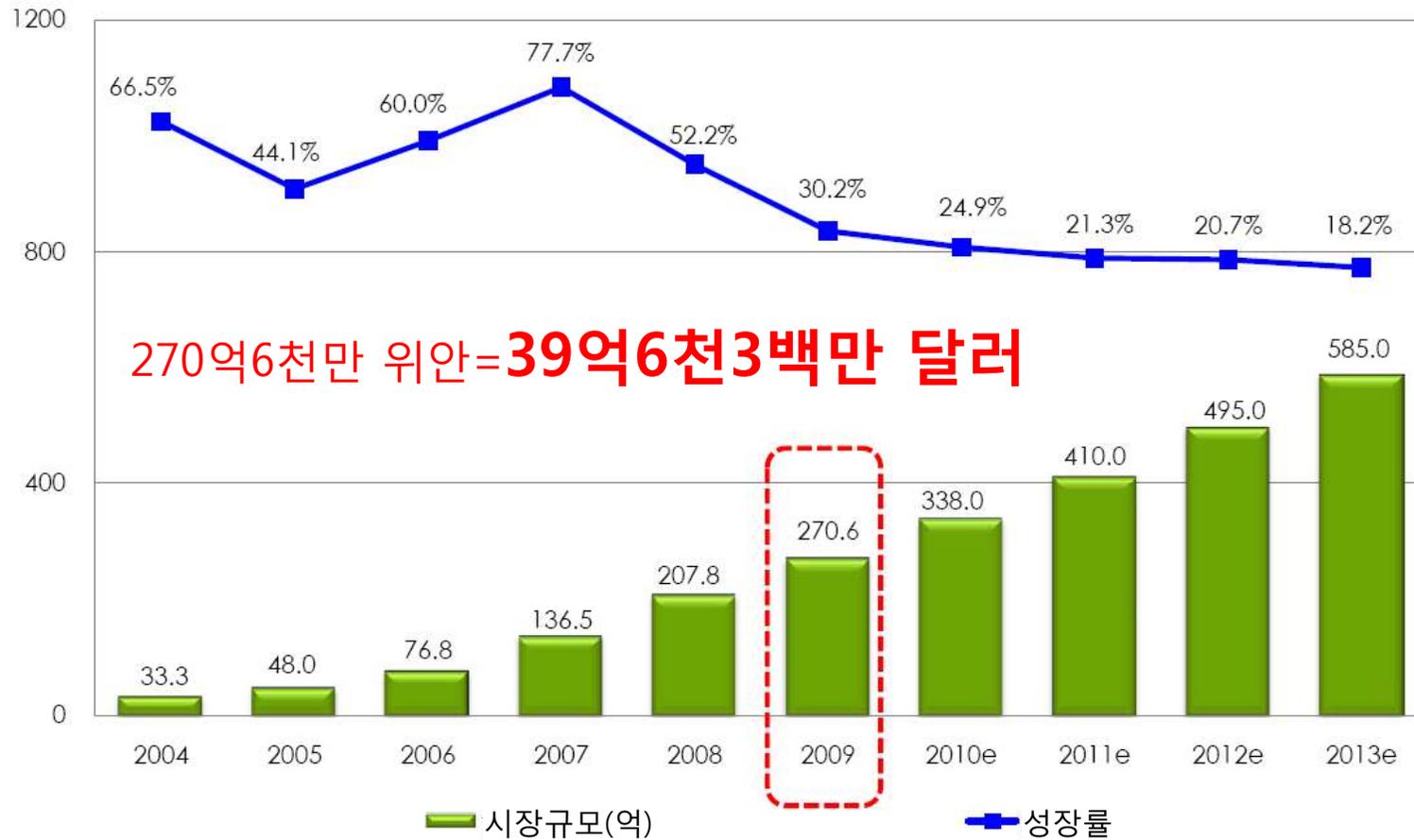
## 한국기업의 기회

- 중국내 한국 게임 유저가 많아 가장 경쟁력이 있음
- 기존의 유저 중심 게임 외에도 다른 세부 영역에서 한국은 탄탄한 기반을 갖추고 있음

# 40억 달러 규모에 달하는 중국 온라인 게임 시장 규모 *iResearch*

艾瑞咨询集团

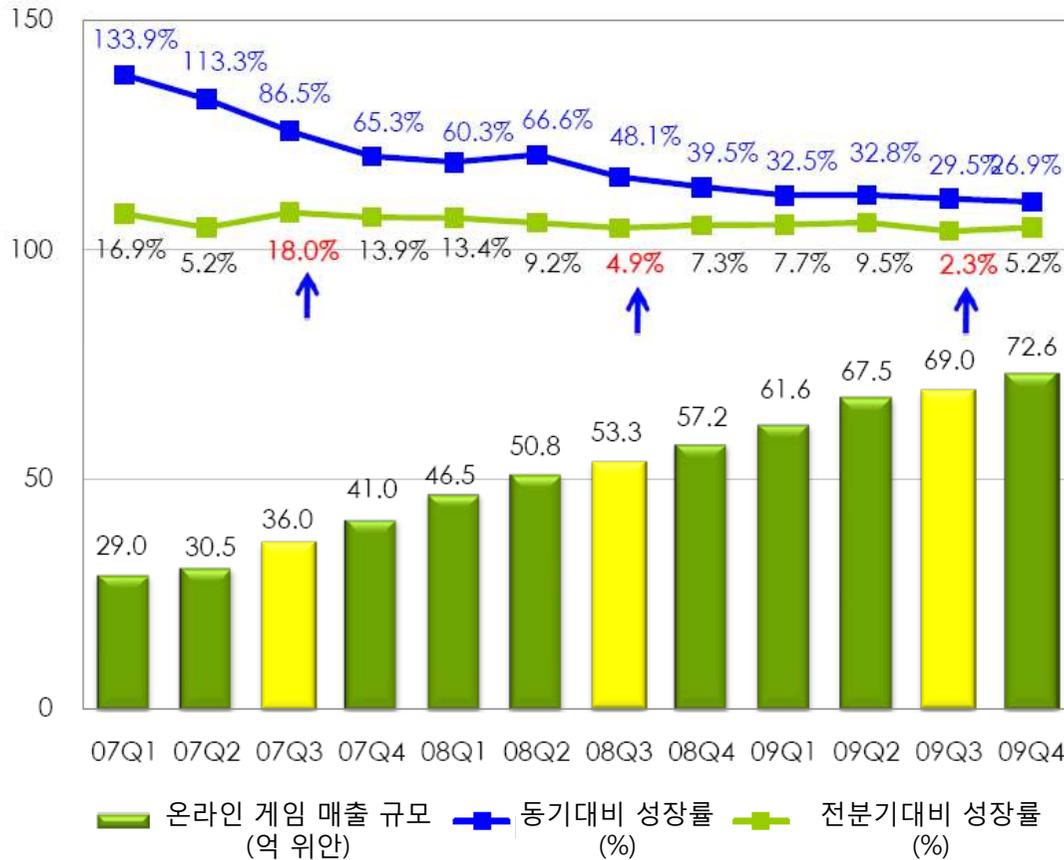
## 2004-2013년 중국 온라인 게임 시장 규모



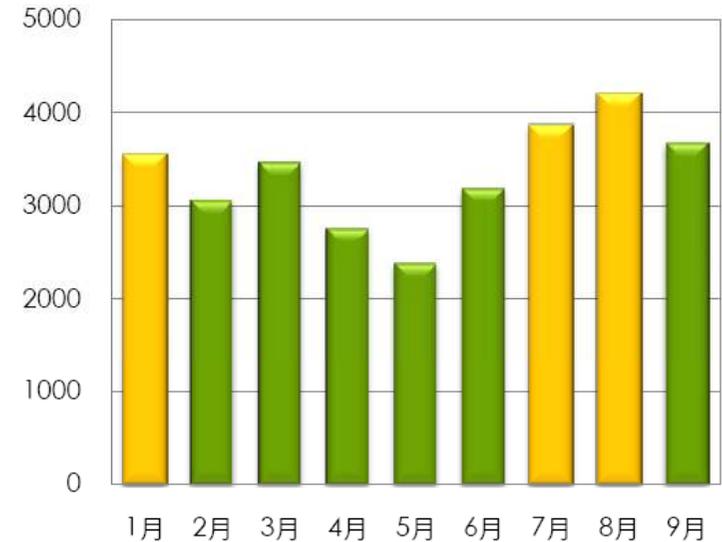
주: 달러 달러 가치는 2009년 12월31일 환율을 기준으로 환산. 1달러=6.8282위안

# 게임 수익 발생 사이클 변화

### 2007년1Q-20094Q 온라인 게임 시장 규모



### 2009년 1-9월 중국 온라인 게임 다운로드 총수

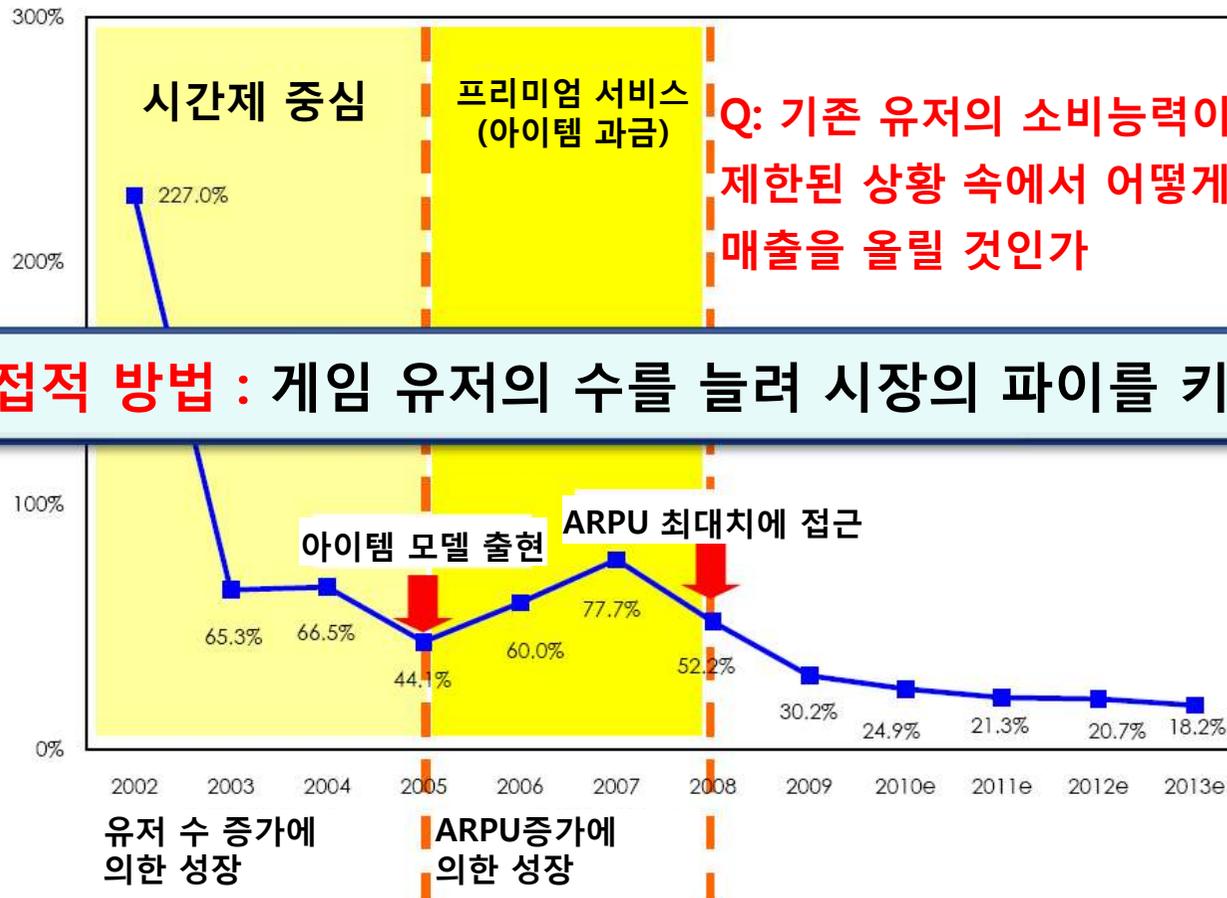


게임 운영업체들의 자금이 풍부하고  
게임의 동질화 현상이 심화되고 있기  
때문에 향후 시장에서 승리하기 위해  
서는 유저 확보가 가장 중요

주: 분기별 시장 규모는 서비스업체들의 온라인 게임 관련 영업익을 기준으로 i리서치 통계 모델에 따라 산정한 예상치이므로 참고용으로만 사용하기 바람.  
출처: iResearch- 2009-2010 중국 온라인게임 산업 발전 보고서, 2010.1

# 향후 중국 게임 시장의 예상 성장 모멘텀

## 2002-2013 중국 온라인게임 시장 규모 성장 추이



# 유저는 어디에?

## 모바일 서비스업체

- 핸드폰 유저 6억8천만
- 모바일인터넷 사용자 1억천7백60만



## 인터넷 서비스업체

### 월간 유저 Top3

- 웹페이지 검색 2억5천9백만
- 커뮤니티 블로그 사용자 2억5천3백만
- 뉴스정보이용자 2억 4백만
- .....



## 단말기 제조업체

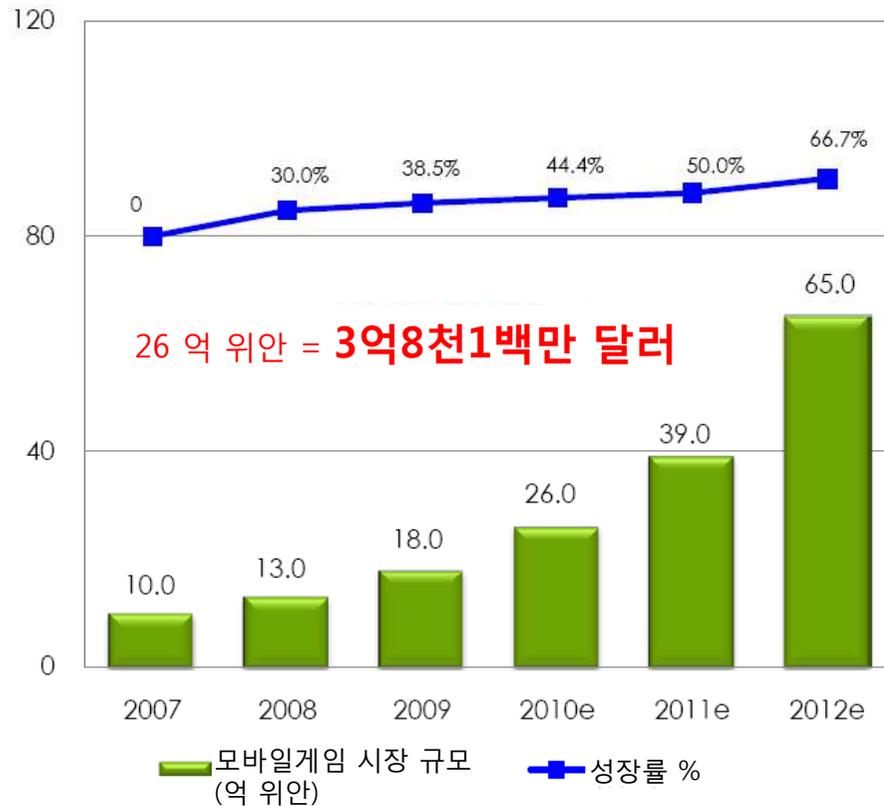


lenovo 联想

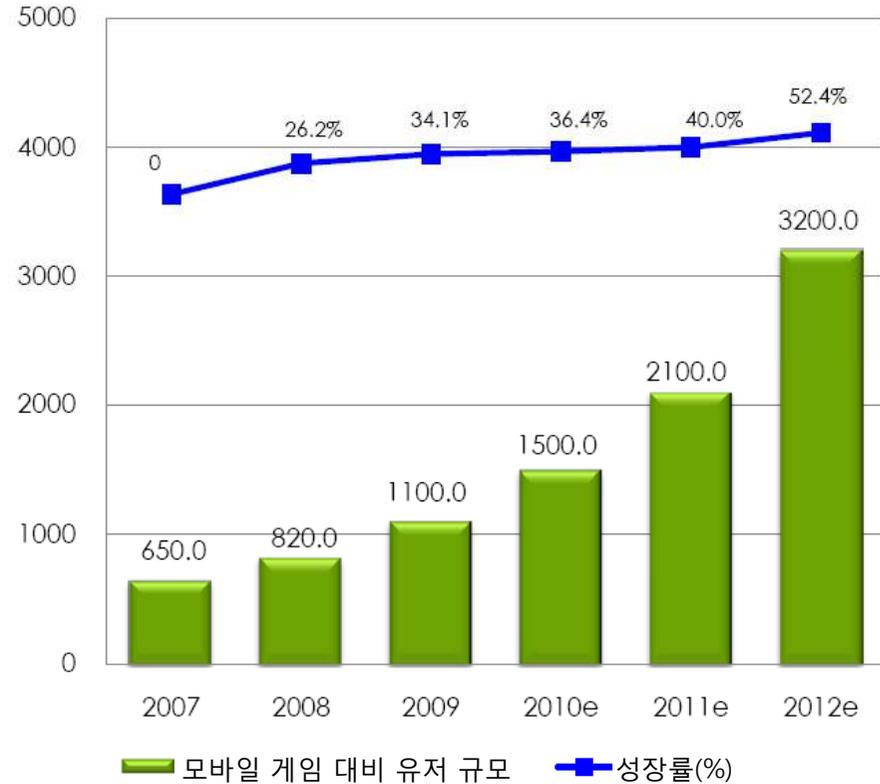


# 중국 모바일게임 시장 규모

## 2007년-2012년 중국 모바일 게임 시장 규모



## 2007-2012년 중국 모바일게임 유저 수

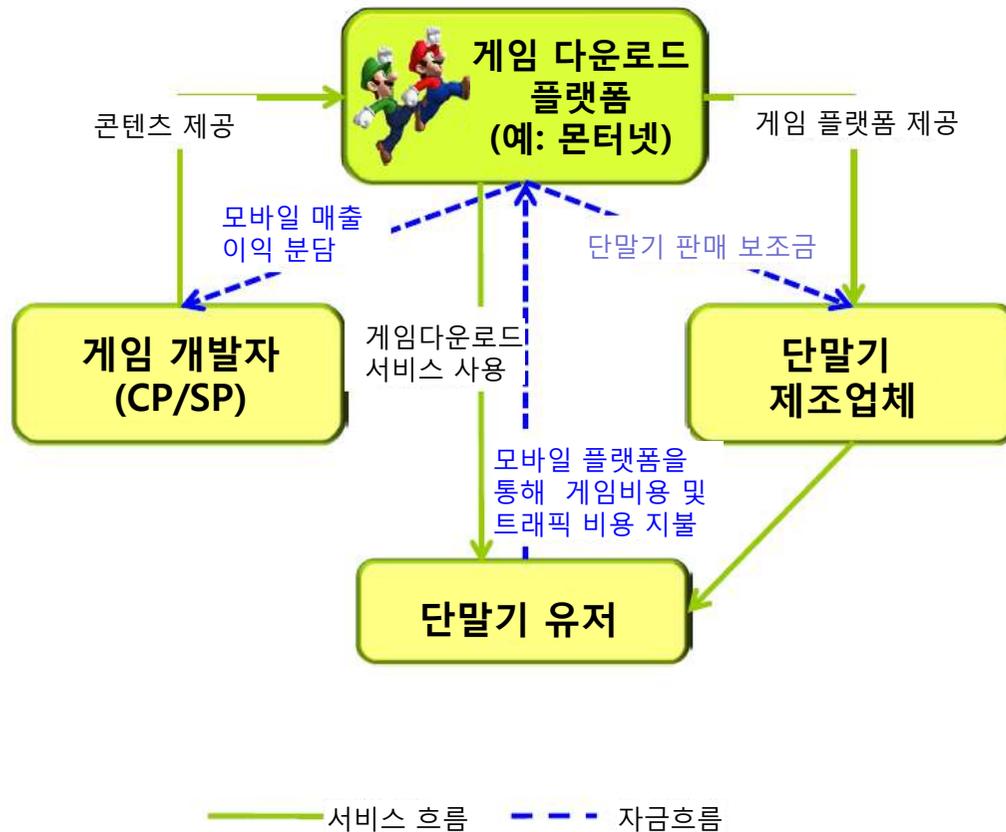


**중국 시장 내 기존 모바일 게임이 약 2000종에 달하나 한국산 게임은 거의 전무**

주 : 달러 금액은 2009년 12월 31일 환율 1달러=6.8282위안을 기준으로 환산

# 모바일 서비스업체의 아키텍처

## 모바일 서비스업체 주도형의 게임 산업 체인



**3G서비스 시작 이후에는 모바일 게임의 발전 전망이 양호함**  
**통신업체의 게임 플랫폼 이용이 한국 기업의 시장 진입에 최선책**

### 통신 플랫폼의 장점

1. 개방적 플랫폼으로 가입문턱이 낮음
2. 기존 고객이 확보된 블루오션
3. 전반기 사업투자 비용이 낮음

### 통신플랫폼의 단점

1. 업스트림 기업이 분배 주도권을 장악하고 있어 기업의 가격협상력이 낮음
2. 유저 또한 업스트림 기업이 장악하고 있어 직접적으로 유저들과 접촉할 수 없음

# 인터넷 사용자가 가장 많이 모인 SNS 사이트

## 2008년 3월 - 2009년 11월 SNS 서비스 월별 유저 수

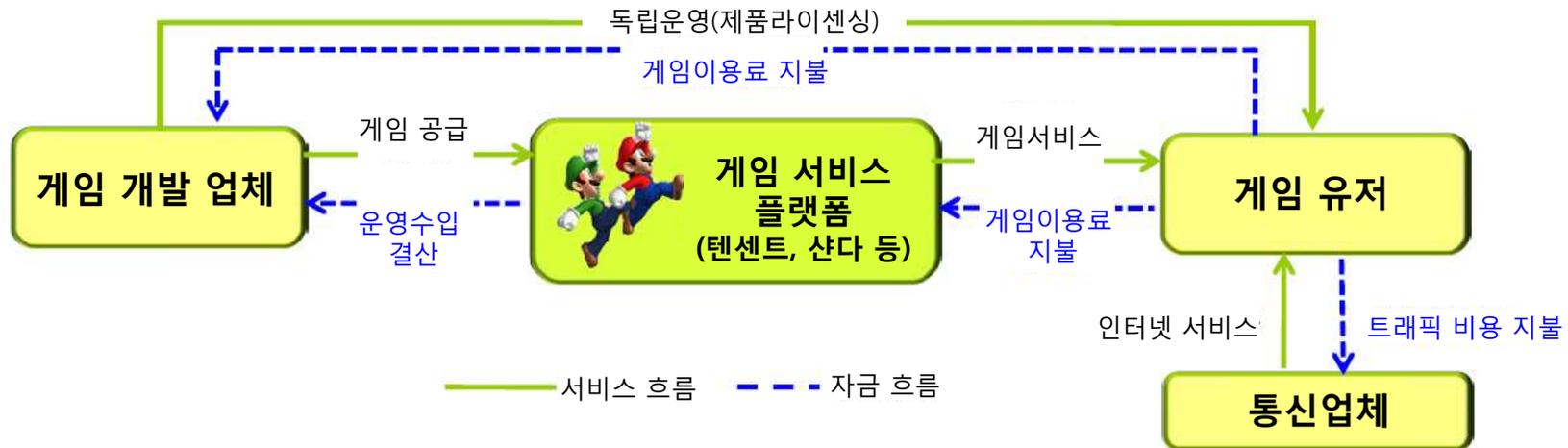


## 2008년 6월 - 2009년 11월 카이신망(Kaixin001.com) 월별 유저 수



출처 : iUserTrancer 2009년 12월 10만명 이상 샘플을 대상으로 인터넷상 행동 모니터링 실시 결과를 근거로 함, 2억1천만 중국 가정 및 기업체 (PC방등 공개 접속 지역 불포함) 내의 유저를 대표하는 접속 속성 데이터.

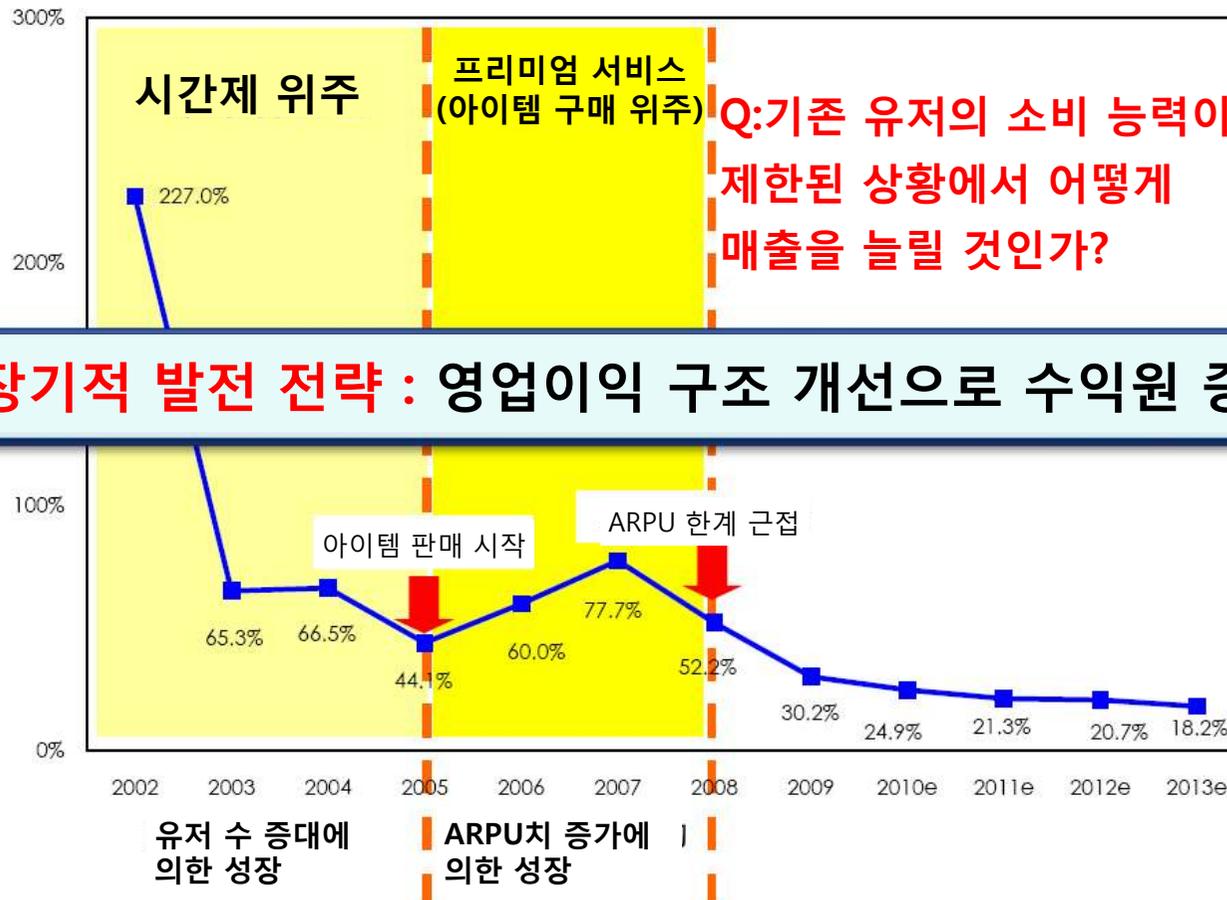
## 대형 운영업체 주도형 게임 플랫폼 산업 체인



미래의 게임시장은 고객 자원을 확보한 기업 간의 경쟁임

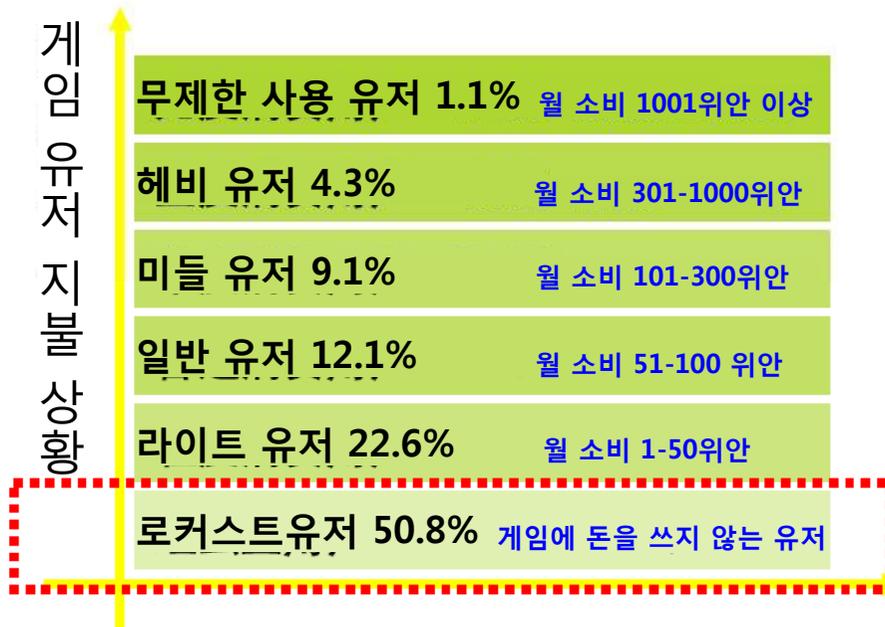
각 플랫폼 간 가격 협상력이 관건

## 2002년-2013년 중국 온라인 게임 시장 규모 성장 추이



# 기업 차원의 수익 증대

## 2008년 중국 게임 유저별 분포



문제1 : 이러한 유저가 가치가 있는가

문제2 : 이러한 유저의 가치를 평가한다면?

문제3: 이 유저들의 공헌도를 더 확대할  
방안이 있는가?

# 광고시장 개척

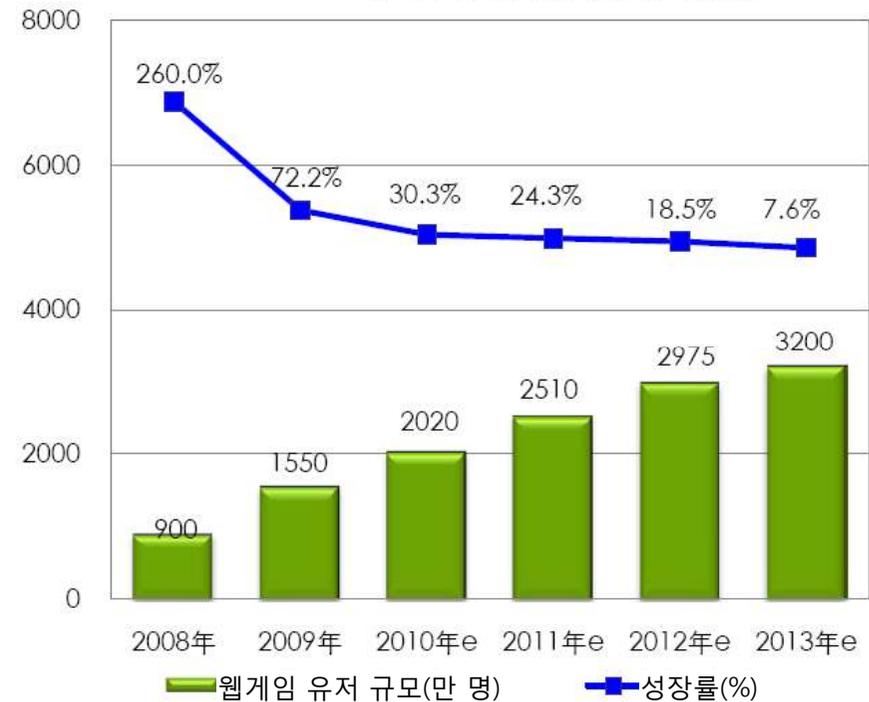
샘플 : N=22550, 2008년 11월-12월 iUserSurvey가 84개 사이트에 연결된 서버를 통해 연구 확보한 것임

# 기타 세부 영역 진입

## 2008-2013년 중국 웹게임 시장 규모



## 2008-2013년 중국 웹게임 유저 규모



**중국 시장은 기존 모바일 게임이 800종 이상이 있는 성숙한 시장이나, 한국 기업의 진출은 거의 없음**

주: 달러 가치는 2009년 12월 31일 환율 1달러=6.8282 위안을 기준으로 산정하였음  
출처: iResearch- 2009-2010 중국 온라인게임 산업 발전 보고서, 2010.1

## 중국 게임 시장 현황 :

- 게임의 핵심 타겟 유저 확대는 제한적임. 이는 산업 발전에 제약 요소
- 대기업들은 오픈 플랫폼을 구축하여 가격 협상력을 높이고 더 많은 발언권을 모색
- 게임의 각 세부 시장의 전망은 밝음

## 향후 발전 동향 :

- 플랫폼 위주로 산업의 경계를 뛰어넘는 경쟁
- 수익 확대를 위해서는 다원화가 필수, 더 많은 기업 차원의 이익확보 방안 마련 필요
- 엔터테인먼트 산업 간의 융합으로 수직적 발전 예상