

중국 게임 시장 동향

전세계 2위 광고업체 WPP, 中 InGameAD 지분 인수



지분 인수 내용

- ◆ 전세계 2위 광고업체인 영국의 WPP는 중국 게임 내 광고 기업인 상하이 INGAMEAD 인터랙티브(INGAMEAD)의 지분을 인수했다고 지난 8월 27일 밝힘
 - InGamead는 중국에서 온라인게임 내 광고 솔루션을 제공하고 있으며 독립적인 내부 삽입 형식의 게임 내 광고를 운영하는 게임내 광고 기업임
 - WPP는 이번 투자를 통해 INGAMEAD의 12.82%의 지분을 매입했고 현재 전체 InGamead 지분 중 55%를 소유하게 됨
 - InGamead의 나머지 45%의 지분은 미국의 벤처 캐피털인 Revolution Ventures와 InGamead의 창업자가 보유하고 있음

인수 배경

- ◆ WPP는 지난 4월 810만 달러를 출자해 스코틀랜드 게임내 광고 공급업체 Realtime Worlds의 일부 지분을 인수했고, 지난 2006년에는 미국의 온라인 콘솔게임 퍼블리셔인 WildTangent에 300만 달러를 출자한바 있음
- ◆ WPP의 Scott Spirit대표는 “온라인게임 산업의 발전과 더불어 부분유료화 모델이 생겨나면서, 게임내광고가 중국에서 탄생하게 됐다”며, “많은 게임 업체들이 InGamead의 독립적인 제3자 플랫폼을 통해 광고 매출을 얻기를 바라며, WPP의 파트너와 전 세계 광고주들을 이 플랫폼을 사용할 수 있도록 제공할 계획”이라고 밝힘

www.ingamead.cn

중국, 개발중심 시장재편으로 제작비 급증

中 온라인게임 업체들의 개발비 급증 사례

- ◆ 中 온라인게임 개발사인 킹소프트의 2분기 실적보고에 따르면 게임 개발비용이 전년도의 2배인 3,000만 위안 (한화 약 48억 원) 에 달함
- ◆ 다른 온라인게임 개발업체인 거인네트워크 역시 전년 대비 개발비가 502.8% 증가했고, 완미시공, 넷이즈 등의 업체들도 전년 대비 30%이상 제작비가 증가

개발비 증가 원인

- ◆ 거인네트워크는 제작비의 주요 증가원인을 게임 개발자 등 고급인력 부족에 따른 인건비 상승으로 분석함
- ◆ 또 다른 요인으로 다양하고 수준 높은 게임을 원하는 유저들의 증가가 꼽힘
- ◆ 또한, 게임의 인기 주기가 4년에서 3년으로 감소, 게임개발업체에 대한 새로운 게임 제작 압력이 증가
 - 그러나 여전히 성공한 게임이 가져다 주는 엄청난 수익 때문에 대부분의 게임 개발업체들이 많은 제작비를 들여서라도 여러 종류의 게임 개발에 투자하고 있는 실정임

긍정적인 시각

- ◆ 미디어 칼럼리스트 친츄엔은 중국 게임산업을 영화산업과 비교, 게임 개발 역시 "영화제작처럼 기획과 제작에서 많은 인건비의 지출이 이루어지고 개발단계에서도 할리우드처럼 대규모 자본을 투자하여 흥행에 성공하는 블록 버스터가 곧 나올 것"이라고 전망
 - 중국 온라인게임 시장은 향후 4년간 시장 규모가 33%의 성장률을 그리며 2011년에는 400억 위안(한화 약 6조4,000억 원) 규모를 돌파할 것으로 예상됨
- ◆ 중국 온라인게임 산업은 지난 3년간 급격한 성장을 보이며 중국내 국산게임의 점유율을 60% 이상으로 높여 해외 게임에 많이 의존해왔던 기존의 형국이 전환되고 있음
 - 게임 수출 역시 증가해 지난해에만 중국의 온라인게임이 북미, 유럽, 일본 등 20여 개 국가로 진출하여 지난 2006년 대비 175% 증가한 총 5,500만 달러에 달하는 수익을 기록함
 - 중국의 특성을 살린 온라인게임의 개발로 자국 시장뿐만 아니라 해외 시장 개척에 나서 중국 게임 산업의 전망을 더욱 밝히고 있음

中 완미시공, 온라인게임 IP 공급 위해 문학사이트 개설

문학사이트 개설



- ◆ 中 게임업체 완미시공(Perfect World)의 내부 관계자에 따르면, 온라인 IP 공급을 위한 문학 사이트 '종횡중화망'을 개설할 계획인 것으로 알려짐

배경

- ◆ '소설 귀취등'의 온라인 게임으로의 각색 권한 획득 경쟁에서 산다에 기회를 빼앗긴

것이 완미시공에서 문학사이트 개설을 결정하게 된 주요 원인으로 거론됨

- ‘소설 귀취등’은 산다가 운영하고 있는 3개 문학 사이트 중 하나인 기점중문망에 발표됨
- ◆ 산다는 지난 7월 4일 산다문학 유한공사를 설립하고, 기점중문망, 진강원창망, 홍수첨향망 등 세 사이트를 운영해 옴
 - 기점중문망의 창업자인 우원후이가 사장으로 임명됨
 - 산다 사장인 천티엔차오는 “산다문학이 앞으로 독립적이고 강력한 문학저작권 운영센터가 될 뿐 아니라, 산다 게임, 산다 온라인의 아이디어, 콘텐츠, 사용자 확보, 자원 축적 등 다양한 사업 영역에서 강력한 추진력을 제공, 중국 게임산업과 문화산업 발전을 위해 중요한 공헌을 하게 될 것”이라며 기대감을 나타냄
 - 또 산다의 CFO 우자오푸는 "온라인 문학사업은 전체 수입에서 차지하는 비중이 많지 않지만, 앞으로 시장성이 밝다"고 언급함

🌐 업계 평가

- ◆ 업계 내 한 관계자는 “이미 산다에서 문학 사이트를 구축한 상황에서, 이 사업에 뛰어들 것은 때늦은 감이 있다”며, “온라인게임 업체의 경쟁이 날로 치열해짐에 따라 더욱 많은 업체들이 스토리 자체 제작의 중요성을 느끼게 될 것이며, 이는 온라인게임 개발에 있어서 더욱 발전적인 밑거름이 될 것이다”라고 분석함

 <http://www.wanmei.com>  www.snda.com.cn

중국, 전세계 온라인게임 작업장 시장의 80% 점유

🌐 전세계 온라인 작업장 시장규모 10억 달러에 달해

- ◆ 영국 맨체스터 대학 Richard Heeks 교수가 발표한 보고서에 따르면 개발도상국에서 온라인 가상 아이템 판매를 통해 수입을 얻고 있는 사람은 50만 명에 달하며, 시장규모는 5억 달러에 달하는 것으로 조사됨
 - 그러나 미국과 유럽의 온라인게임 작업장 시장을 포함할 경우, 약 10억 달러에 달할 것으로 예측함
 - 온라인게임 속에서 가상 화폐와 아이템의 거래는 주로 수천만 개의 온라인시장과 아이템몰을 통해 이루어지고, 특정 아이템거래 사이트는 직원 수만 수백 명 규모가 되는 곳도 있는 것으로 알려짐

🌐 중국의 온라인게임 작업장 시장

- ◆ 특히 중국은 이 시장의 80%를 차지하며, 온라인게임 캐릭터 대리 육성을 직업으로 하는 인력만 약 40만 명이 있는 것으로 나타남
 - 중국의 온라인게임 작업장에서 벌어들이는 수익은 1인당 월 평균 145 달러 수준임
- ◆ 중국의 일부 대학생들은 베이징 올림픽으로 길어진 여름방학을 맞아 온라인게임 캐릭터 대리육성 아르바이트를 하며, PC방에서 매일 10시간 넘게 지내는 것으로 알려짐
 - 어떤 이들은 PC방에서 숙식을 해결하고 매일 12시간 동안 게임을 하여 100위안을 버는 것으로 조사됨
 - 신입사원의 한달 평균 급여가 2,000 위안(한화 약 32만 원)인 중국에서 하루 100 위안(한화 약 1만6,000 원)은 상당한 금액으로 게임에 익숙해지면 더 많은 금액을 벌 수 있음
 - 중국 교육부의 한 관계자는 장시간 PC방에 앉아 게임을 하는 것은 건강에 해로우며 육체적/정신적 어려움 없이 돈을 벌 수 있어 학생들의 삶이 나태해질 수 있고, 또한 게임의 폭력성에 물들 수 있는 점들에 대해 우려를 표현함