



중국 게임 시장 동향

차이나조이 라인업 분석, 중국산 게임 85% 이상 차지

● 중국산 게임 85% 이상 차지 ... MMORPG 강세속 댄스, FPS게임 주목

- ◆ 지난 17일부터 3일간 대장정을 끝낸 차이나조이(China Joy)에서 총 200여 개에 달하는 게임이 공개됨
- ◆ 주최측 집계에 따르면 이번에 공개된 게임 중 85%가 중국 게임으로 구성됐으며, 그 중 MMORPG가 60%를 차지

● ‘던전앤 파이터’, ‘마비노기 시즌2’ 등 한국 게임도 다수 등장...북미, 일본 게임 거의 없어

- ◆ 전체적으로 중국산 게임이 다수를 차지하고 있지만 한국발 게임에도 적지 않은 무게가 실린 형국
 - ‘영웅2’, ‘창천’, ‘일기당천’등 한국발 신작 MMORPG들도 대거 합류하면서 중국 MMORPG시장에서의 성과가 기대됨
 - 특히 중국 거대 기업들이 한국발 게임을 전면에 노출시키고, 부스 입구에 게임을 비치하는 등 상당한 비중을 두고 국산 게임의 홍보에 나섬
 - 텐센트의 경우 부스 전반에 ‘던전앤 파이터’ 캐릭터를 그려 넣고, 다수의 시연대를 배치하는 등 게임 띄우기에 여념이 없는 모습
 - 세기천성은 '마비노기 시즌2'를 비롯해 다수의 한국발 온라인게임의 노출에 주력함
- ◆ ‘워해머 온라인’, ‘컴퍼니 오브 히어로즈 온라인’ 등 소수의 게임을 제외하면 일본 및 북미에서의 참여가 거의 없었음

종합적으로 고찰할 때, 올해 중국 시장은 양적으로 팽창한 중국 온라인게임과 국내에서의 성공 모델을 발판 삼아 중국 시장에 도전하는 한국발 게임의 양강 구도가 여전할 것으로 전망됨

[출처] 경향게임즈

2007년 중국 온라인게임 시장규모 15.2억 달러... 61.5% 성장

● 2007년 中 온라인 게임 시장 전년 대비 61.5% 성장한 15.2억 달러 규모

- ◆ 시장조사업체인 IDC와 중국출판공작자협회 게임출판물 공작위원회(GPC)의 공동연구 보고서인 ‘2008~2012년 중국 게임산업 시장 분석 및 예측’에 따르면,

글로벌 게임산업 Trend

2007년 중국 온라인게임 시장규모는 전년대비 61.5% 증가한 105억 7000만 위안(15.2억 달러)에 달하는 것으로 나타남

- 2012년까지 19.9%의 CAGR을 기록, 시장규모가 262억 3000만 위안에 달할 것으로 전망
- 온라인게임 이용자 수는 2007년 4,017만 명으로 전년대비 23% 증가

2008년 中 온라인 게임 시장의 6대 트렌드

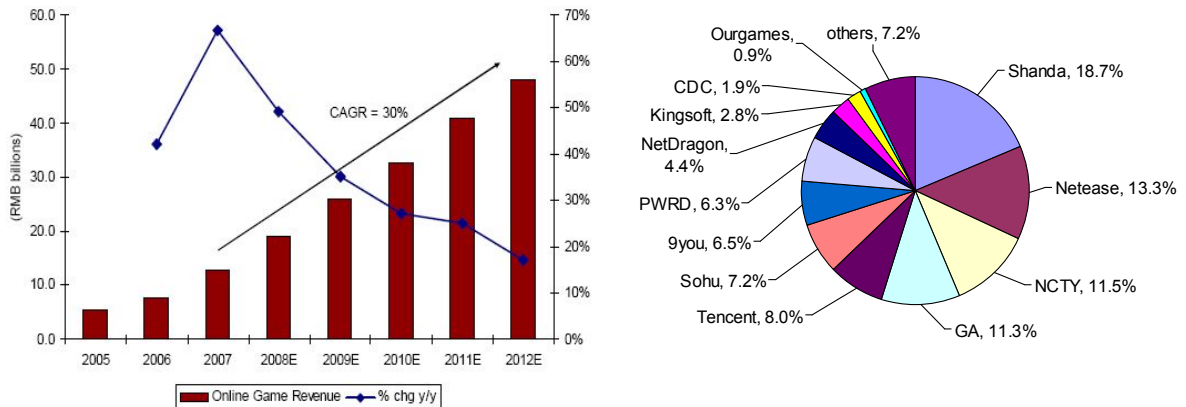
◆ 보고서는 아래와 같이 2008년 중국 온라인게임 시장의 주요 트렌드를 제시함

- 게임업계에 자본이 축적되면서 업계 내 인수합병 활성화
- 중국의 자체 R&D 능력 향상으로 인한 해외시장 진출 가속화
- 주된 수익모델인 아이템 판매 외에 시간 단위의 수익모델 유지
- 캐주얼 게임 시장의 급성장으로 인한 MMORPG 게임과의 경쟁 격화
- 온라인게임의 미디어화로 인해 새로운 수익원으로서의 광고의 부상
- 경쟁의 가속화와 시장의 세분화로 인한 새로운 유형의 게임 등장

[출처] Nikkei BP, 2008.5.30

STAT 中 온라인게임시장 규모 및 업체별 시장점유율 현황

Chart 中 온라인게임시장 규모 및 업체별 시장점유율 현황



[출처] ROTH 2008. 6

Shanda, 08년 1/4분기 中 온라인게임 시장 점유율 18.7%로 1위 차지

- ◆ 中 시장조사기관 iResearch에 따르면, 중국 온라인게임시장은 지난해 2006년 대비 67% 성장한 17억 달러 매출을 기록한 것으로 나타났으며, 2012년에는 68억 달러의 매출규모를 달성할 것으로 추정

- ◆ 2008년 1/4분기 중국 온라인게임시장 업체별 시장점유율은 Shanda Interactive가 18.7%로 가장 높았으며, NetEase 13.3%, The 9 11.5%로 집계
- ◆ 2007년 중국 온라인게임시장은 2006년 대비 67% 성장한 17억 달러 매출 규모로, 2003년부터 2007년까지 연평균 성장률 60%를 달성한 것으로 나타남
- ◆ 이는 온라인 검색 시장 규모의 약 5배, 인터넷 디스플레이 광고 시장의 약 2배에 달하는 것으로 인터넷 부문 중 최대 시장규모를 보임

● **브로드밴드 가입자 증가, 소득수준 상승 등이 온라인게임 시장의 성장동력**

- ◆ 인터넷 및 브로드밴드 가입자 비중 증가, 다른 엔터테인먼트 매체에 비해 저렴한 이용 비용, 중상층의 소득확대 등이 중국 온라인게임시장의 성장동력으로 해석되며, 2012년까지 연평균 30%의 성장세를 유지하며 68억 달러 규모까지 성장할 것으로 예상
- ◆ 2008년 1/4분기 중국 온라인게임시장에서 가장 높은 시장점유율을 보인 것은 Shanda Interactive (SNDA)로 전체 시장의 18.7%를 차지하고 있는 것으로 나타났으며, NetEase (NTES)와 The 9 (NCTY)이 각각 13.3%와 11.5%를 차지하며 그 뒤를 잇고 있음
- ◆ 특히 2007년 각각 시장점유율 2%와 6%를 기록하던 Sohu와 Tencent의 약진이 두드러져 2008년 1/4분기 Sohu는 7.2%, Tencent은 8.0%의 시장점유율을 기록함



일본 게임 시장 동향

무너지는 '일본 아케이드게임 왕국'

● **닌텐도 Wii의 급성장으로 위기에 몰린 일본 아케이드게임**

- ◆ 7조원 대 규모의 일본 아케이드게임 시장이 심각한 도전에 직면
 - '댄스댄스레볼루션(DDR)'부터 '비트매니아'·'철권'에 이르기까지 다양한 히트작으로 전세계인의 마음을 사로잡았던 일본 아케이드게임이 닌텐도 Wii를 필두로 한 새로운 '놀거리'에 밀려 존폐의 기로에 놓임
 - 로이터는 일본의 아케이드 업계가 게임장의 수를 줄이는 혹독한 구조조정 속에서도 옛 명성을 회복하기 위한 대안 마련에 적극 나섰다고 전함
- ◆ 90년대 초 Sony PlayStation의 득세로 아케이드게임이 심각한 타격을 입은 여타 국가들과 달리 일본 시장은 다채로운 아케이드게임이기와 끊임없는 대작의 출현으로 인기를 유지