



중국 게임 시장 동향

광저우 Tianhe SW 파크, 중국 온라인게임 매출의 30% 창출

- ◆ 온라인게임 및 애니메이션 개발 클러스터 지역인 광저우 Tianhe SW 파크가 지난 2007년 40억 위안의 부가가치(GDP: Gross Domestic Product)를 창출하고, 이 중 30억 위안은 온라인게임에 의해 창출된 것으로 알려짐
 - 30억 위안은 중국 전체 온라인게임 시장에서 창출된 수입의 1/3에 해당함
 - Tianhe SW 파크에는 SW 엔지니어링 센터와 Guangdong Alpha Animation & Culture, Netease, CDC Games, Kingsoft 등 중국의 주요 게임 업체들이 들어서 있음
- ◆ Tianhe SW 파크는 또한 올 1-4월 기간 동안 전년 동기 대비 23% 증가한 74억 위안의 매출을 올린 것으로 나타남

[출처] marbridgeconsulting

中 포털 Sohu, 온라인게임 사업부만 IPO 단행 가능성

● Sohu, 자사 온라인게임사업부만 분리에 IPO 신청

- ◆ 中 최대 포털 사이트인 Sohu는 자사 온라인게임사업부인 Changyou Company만 별도로 분리, 美 주식시장에 기업공개(IPO: Initial Public Offering)를 단행할 가능성이 높다고 지난달 7월 28일 밝힘
 - Sohu 대변인은 조만간 美 증권거래위원회(SEC: The Securities and Exchange Commission)에 IPO 신청 서류 초안을 전달할 계획이라고 밝힘
- ◆ 또 Sohu는 카리브 해에 있는 Cayman 제도(Islands)에 온라인게임 사업을 위한 해외지사를 이미 설립한 것으로 알려짐

● Sohu, 올 2/4분기 게임 사업 통해 전체 매출의 46% 거둬

- ◆ Sohu는 올 2/4분기에 4,550만 달러의 매출을 올린 자체 제작 게임 Tian Long Ba Bu(TLBB)에 힘입어, 전년 동기 대비 11.5배 증가한 4,790만 달러의 온라인게임 매출을 올린 것으로 나타났음
 - Sohu의 올 2/4분기 전체 매출 규모는 1억 200만 달러에 달함
 - Sohu의 CEO인 Charles Zhang은 이 같은 실적은 온라인게임 사업의 성장 외에도 자사의 강력한 브랜드 파워, 프리미엄 콘텐츠 제공, Sohu 블로그, Sogou Pinyin같은 서비스의 인기가 한 몫 했다고 지적함

中 포털 Sohu, 게임 매출 증가로 전년 동기 대비 604% 성장

● Sohu, 전년 동기 대비 162% 증가한 2008년 Q2 실적 발표

- ◆ 중국의 포털 사이트 소후(搜狐; Sohu.com)가 지난 7월 28일 2/4분기 실적을 발표했음
 - 매출은 전년 동기 대비 162%, 전 분기 대비 20% 증가한 1억 200만 달러로 것으로 나타났으며, 순이익은 전년 동기 대비 604%, 전 분기 대비 86% 증가한 4,020만 달러를 기록하며 급성장을 거듭한 것으로 밝혀짐
- ◆ 사업 별 매출에서는 브랜드 광고가 전년 동기 대비 57% 증가한 4,170만 달러, 일반 광고는 전년 동기 대비 53% 증가한 4,340만 달러, 非광고 사업부문은 5,860만 달러로 전년 동기 대비 452% 증가한 것으로 집계됐고 非광고 수입 중에서는 온라인게임과 무선 데이터 서비스부문이 가장 큰 비중을 보인 것으로 나타났음
- ◆ 온라인게임의 경우, 전년 동기 대비 11.5배 증가한 4,790만 달러의 수입을 올렸으며, 무선 데이터 서비스 수입도 전년 동기 대비 7% 증가한 920만 달러를 기록했음

● 북경 올림픽, 온라인 광고 매출 증가 기여

- ◆ Sohu는 이번 2/4분기 실적과 관련하여 '북경 올림픽을 앞두고 광고 물량 급증과 사이트 트래픽 증가가 두드러졌으며 특히 브랜드 광고 비중이 크게 늘었다'고 분석하고 '중국 인터넷 서비스시장 전체의 성장세로 인해 온라인 광고 매출은 향후 더욱 증가할 것'이라고 전망함
- ◆ Sohu는 2008년 3/4분기 실적에 대해 광고부문에서 4,850만~5,050만 달러, 브랜드 광고부문에서 4,700만~4,900만 달러, 非광고 부문에서 6,350만~6,550만 달러의 수익을 올려 총 1억 1,200만~1억 1,600만 달러의 매출을 기록할 것이라는 전망도 함께 내놓음

Giant Interactive 와 9you 의 합병설

● Giant Interactive와 9you 합병설

- ◆ 중국의 Giant Interactive가 온라인게임업체인 Nineyou(9You)를 5억 달러에 인수할

가능성이 높다고 현지 인터넷 포털들이 지난 7월 31일 일제 보도했고, 일부에서는 양사간의 협상이 이미 '상당 수준' 진척됐다는 소문도 포착됨

- ◆ 이에 대해 Giant와 9you 양측은 전혀 사실 무근이라는 입장임
 - 그러나 Giant Interactive의 주가는 지난 30일의 오름장 속에서도 9 달러로 오히려 10% 가량 떨어져 투자자들의 불안감을 반영함
- ◆ 하지만 전문가 일각에서는 9You를 적절한 투자 대상으로 거론하는 목소리도 없지 않음
 - 지난 2007년 매출만 1억 달러로 중국 캐주얼게임 시장에서 수위를 달리고 있는 데다, 현금 보유하고 또한 최소 1억 달러에 달하는 등 재무상태도 우량하다는 이유에 기인함
 - 중국 온라인게임 시장의 최근 성장률이 한해 평균 30%를 육박하는 것을 감안하면, 이 회사에 대해서도 향후 수년간 상당한 수준의 매출 증가를 예상해볼 수 있음
- ◆ 따라서 Giant가 실제로 5억 달러를 투입하더라도 그것이 꼭 손실이라고 단언하기는 어려워 보이고 9You 인수를 통한 게임 다각화 가능성을 고려하면 장기적으로는 오히려 경쟁력 제고에 유익할 수도 있음
- ◆ 합병설이 사실일 경우, 9You 입장에서 긍정적인 옵션일 수 있음
 - 시장 여건이 그리 좋은 편도 아니지만, 설령 단독으로 IPO를 추진하더라도 5억 달러 이상의 추가총액을 확보하기가 쉬운 일은 아니기 때문임

합병설의 진위 여부는 아직 확실치 않은 상황

- ◆ 현재 Giant 측은 “당분간 대규모 기업인수에 나설 의향이 없다”는 입장이고, 9You 측도 “10억 달러짜리 회사를 왜 5억에 달러에 팔겠느냐”며 세간의 예상을 일축함
- ◆ 그러나 Giant의 Shi Yuzhu CEO가 언론과의 인터뷰에서 “미화 8억 달러를 현금 보유한 채 적절한 인수 대상을 물색 중”이라 밝힌 만큼, 아직은 양사의 부인을 액면 그대로 받아들이기도 어려운 상황임
 - Giant는 지난 7월 블로그 서비스업체인 51.com의 지분 25%를 5,100만 달러에 매입한 바 있음

[출처] Seekingalpha, 2008.07.31

Shanda, 지난해 15개 기업 투자로 포트폴리오 확대

- ◆ Shanda의 CEO인 Chen Tianqiao는 지난 2007년 약 15개 기업에 평균 800-1,000만 위안 규모의 투자를 단행했다고 지난 7월 16일 밝힘
 - 투자 대상은 200개가 넘는 후보 업체를 평가한 후, 원천 콘텐츠를 확보하고 있는 업체를 중심으로 선정된 것으로 알려짐
- ◆ 또 Shanda는 최근 경쟁심화로 인한 성장 정체 위기에 직면한 중국게임산업에 대해,