

중국 인터넷 게임산업의 발전과 특징

장환조*, 김상욱**

요약

본 연구는 중국의 인터넷 게임산업의 구조와 특징을 분석하고 있다. IT 산업과 문화산업의 발전과 더불어 온라인 게임산업은 경제발전을 선도하는 새로운 신흥산업으로 성장하고 있다. 일반적으로 온라인 게임산업은 인터넷 게임산업, 모바일 게임산업 그리고 PC게임산업으로 분류할 수 있는데 그 중 인터넷 게임산업은 온라인 게임산업의 가장 중요한 산업으로 성장하고 있다. 중앙정부와 지방정부의 적극적인 지원으로 중국의 인터넷 게임산업은 2000년 이후 매년 빠르게 성장하고 있다. 특히 2000년대 중반 이후부터는 중국 기업의 게임상품이 외국계 기업을 앞지르고 있다. 중국 기업은 중국의 전통문화를 게임상품에 접목하여 중국인들이 선호하는 게임을 만들고 있다. 중국 게임기업은 대부분이 북경, 상해, 광둥을 중심으로 하는 동부 연해안 지역에 집중적으로 분포하고 있으며, MMORPG를 위주로 하는 대형게임상품이 시장을 주도하고 있다. 그리고 중국 기업들은 중국내 시장에서의 경쟁력을 기반으로 해외게임시장에도 적극적으로 진출하고 있다.

Development and Characteristics of Internet Game Industry in China

Huan-Zhao Zhang*, Sang-Wook Kim**

ABSTRACT

This paper analyses the structure and characteristics of internet game industry in China. Along with the development of IT industry and cultural industry, the internet game industry becomes the new growth industry which lead the economic development. Generally speaking, the online game industry could classifies the internet game industry, mobile game industry and PC game industry. And, the internet game industry is most important industry in the online game industry. In the base of national government and local government policy support, the internet game industry take a good opportunity after 2000. In particular, the growth of the domestic enterprises more rapid than the foreign enterprises after 2005. The domestic internet game enterprises use the Chinese traditional culture concept, developed the game production. The domestic internet game enterprises mainly located in the economic development high level region, as Beijing, Shanghai and Guangdong region. The domestic internet game enterprises mainly use MMORPG pattern. And, in the base of domestic competitiveness, the domestic internet game enterprises entered the foreign game market.

Key Words : China, IT, Online Game Industry, Internet Game Industry

* Chinese Academy of Science and Technology for Development(✉zhanghz@casted.org.cn)

** 배재대학교 중국학부 중국통상학 전공

· 제1저자(First Author) : 장환조 · 교신저자(Correspondent Author) : 김상욱

· 접수일(2011년 7월 5일), 수정일(1차 : 2011년 8월 4일), 게재확정일(2011년 8월 8일)

I. 서론

IT 기술의 발전에 따라 온라인 게임산업은 새로운 발전을 거듭하고 있다. 2009년 중국의 인터넷 가입자 수는 3.53억 명이고, 2010년에는 4.20억 명으로 크게 증가하였다. 그리고 광역 랜 가입자 수는 2009년 3.30억 명으로 대부분의 인터넷 가입자들은 광역 랜을 이용하고 있다. 이와 같은 인터넷 기반의 확충은 온라인 게임산업의 발전에 중요한 물질 기반을 제공하고 있다. 게임산업은 크게 인터넷게임, 모바일게임, 그리고 PC 게임으로 구분할 수 있다. 2009년 영업수입을 기준으로 인터넷게임은 97.47%를 차지하고 있다. 다른 국가들과 마찬가지로 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)를 위주로 하는 인터넷게임은 중국의 온라인게임산업의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 따라서 본 논문은 인터넷게임을 위주로 중국 온라인게임산업의 구조와 특징을 분석하기로 한다.

II. 온라인 게임산업의 구조

본 논문에서의 온라인 게임산업은 주로 인터넷게임, 모바일게임, 그리고 PC게임만을 포함한다. 2009년을 기준으로 온라인 게임산업의 구조를 보면, 인터넷게임이 97.47%로 절대적인 비중을 차지하고 있으며, 핸드폰을 위주로 하는 모바일게임의 비중과 컴퓨터에 게임을 설치하는 PC게임의 비중은 0.10%로 매우 낮은 비중이다. 즉 중국의 온라인 게임산업은 인터넷게임이 절대적인 비중을 차지하고 있다.

GPC(中國版協游戲工委)와 IDC(國際數據公司)가 공동으로 편찬한 『2009年中國游戲產業報告(摘要版)』에 의하면 2014년에도 역시 인터넷게임이 주를 이루고 있으나 모바일게임의 비중도 2009년에 비해서는 상당히 증가할 것으로 보고 있다. 그리고 향후 5년 간의 연평균 성장률도 과거 5년 보다는 보수적으로 예측하고 있다.

표 1. 중국 온라인 게임산업의 구조

Table 1. Structure of Online Game Industry in China

구분		인터넷게임	모바일게임	PC게임
영업수입 (2009년)	금액	256.2억 위안	6.4억 위안	0.25억 위안
	비중	97.47%	2.43%	0.10%
영업수입 (2014년)	금액	508억 위안	48.1억 위안	-
	비중	91.35%	8.15%	-
2009-2014년 연평균 성장률		14.7%	58.6%	-

주: 2014년 영업수입과 2009-2014년 연평균 성장률은 예측임.

자료: 『2009年中國游戲產業報告(摘要版)』

III. 중국 인터넷 게임산업 발전

3.1 인터넷 게임산업의 발전 단계

중국의 인터넷 게임산업은 2000년부터 시작되고 있다. 불과 10여 년 만에 인터넷 게임산업은 미증유의 발전을 거듭하고 있다. 2000-2003년은 발육기로서 주로 외국계 게임산업의 대리인 역할을 하였다. 2004-2006년은 take-off단계로서 중국내 게임브랜드가 나타나기 시작하면서 MMORPG를 위주로 하는 대형 게임산업 기업들이 나타나기 시작하였다. 그리고 연 영업수입이 100억 위안에 이르게 되었다. 2006-2009년은 중국의 인터넷 게임산업이 급속하게 성장하는 단계로서 중국내 게임산업 브랜드가 외국계 상품을 초과하였다. 그리고 MMORPG를 위주로 하는 대형 게임 상품 이외에 단편 게임 상품들이 시장에 급속하게 나타나게 되었다. 시장집중도도 높아져 C₁₀(상위 10개 그룹의 집중도)은 85%에 달하게 되었다. 2010년부터는 안정기에 접어들고 있다.

3.2 인터넷 게임산업의 영업수입

중국의 인터넷 게임산업의 영업수입은 지난 5년 동안 약 6배 이상이나 증가하였다. 2005년 영업수입이

37.7억 위안이지만 2009년에는 256.2억 위안으로 성장하였다. 그리고 GPC(中國版協游戲工委)와 IDC(國際數據公司)의 예측에 의하면 2014년 인터넷 게임산업의 영업수입은 천 억 위안을 초과할 것으로 예상되고 있다. 이러한 예측은 중국의 인터넷 발전과 문화수요의 다양화 그리고 소득수준의 향상 등과 함께 충분히 달성할 가능성이 있다고 본다.

인터넷 게임산업의 영업수입 구조를 보면 중국 기업의 비중이 계속해서 증가하고 있다. 2005년 중국 기업의 영업수입은 22.6억 위안으로 전체 산업의 59.95%를 차지하고 있으나 2009년에는 64.52%로 증가하고 2014년의 예측에는 중국 기업의 영업수입 규모가 800억 위안을 초과하고 산업 내 비중은 80%를 초과할 것으로 예측하고 있다. 중국 기업의 영업수입 비중이 높아지는 것은 중국 정부가 자국 내 기업을 적극 육성하고자 하는 노력의 일환으로 볼 수 있다.

표 2. 중국 인터넷 게임산업의 영업수입
Table 2. Revenue of Internet Game Industry in China

연도	영업수입 (억 위안)	중국내 기업 영업수입 (억 위안)	
		중국내 기업 영업수입 (억 위안)	비중 (%)
2005년	37.7	22.6	59.95
2006년	65.4	42.4	64.83
2007년	105.6	68.8	65.15
2008년	183.8	110.1	59.90
2009년	256.2	165.3	64.52
2012년	349.0	210.8	60.40
2014년	1,008.1	830.3	82.36

주: 2012년과 2014년 영업수입은 예측임.
자료: 『2009年中國游戲產業報告(摘要版)』

3.3 인터넷 게임산업의 산업특징

인터넷 게임산업은 다른 주변 산업에 대해 파급효과가 매우 큰 특징을 가진다. 기본적으로 인터넷 게임

을 하기 위해서는 인터넷에 접속하여야 한다. 이는 통신업의 수요를 증대시킨다. 2009년 인터넷 게임으로 인한 통신업의 직접적인 영업수입은 인터넷 게임산업 자체의 영업수입보다 더욱 많은 369.1억 위안을 달성하였다. 그리고 IT 산업의 영업수입은 127.6억 위안으로 주로 PC, 게임서버, 저장용품, 소프트웨어 판매 및 A/S등을 통한 영업이익의 창출을 말한다. 또한 인터넷 게임산업의 발전은 광고수입도 증대시키는 효과가 있다. 즉 게임을 통한 광고효과가 크기 때문이다. 2009년 인터넷 게임산업을 통한 광고 파급효과는 58.2억 위안으로 2008년 보다 크게 증가하고 있다. 전반적으로 볼 때 인터넷 게임산업의 발전은 다른 관련 산업의 발전에 적극적인 영향을 초래하고 있다. 이는 인터넷 게임산업 자체의 영업수입 보다 더욱 큰 규모의 파급효과를 창출하는 것이다.

표 3. 중국 인터넷 게임산업의 파급효과
Table 3. Spread Effect of Internet Game Industry in China

연도	통신업	IT 산업	출판·미디어업
2008년	312.8억 위안	112.4억 위안	53.2억 위안
2009년	369.1억 위안	127.6억 위안	58.2억 위안

자료: 『2009年中國游戲產業報告(摘要版)』와 『2008年中國游戲產業報告(摘要版)』

인터넷 게임산업의 산업특징을 파급효과 이외에 아래 몇 가지로 요약해 볼 수 있다. 첫째, 국가가 게임산업의 발전을 적극적으로 지원하고 있다. 2009년 제정한 문화산업진흥계획(文化產業振興規劃)에서는 애니메이션을 중심으로 하는 게임산업의 발전을 적극적으로 지원하고 있다. 특히 민족적인 특성을 가진 애니메이션 게임산업을 적극적으로 발전시켜 나갈 것임을 강조하고 있다. 둘째, 정부부문의 게임산업에 대한 감독이 더욱 강화되고 있다. 이는 중국 게임산업의 육성을 위한 조치로서 해석할 수 있다. 2009년 중국의 신문출판총서(新聞出版總署)는 『關於加強對進口網絡游

戲審批管理的通知』를 발표하였다. 주요 내용은 외국계 게임산업의 기업들이 중국 내에서 영업을 할 경우에 관리와 감독을 더욱 철저히 한다는 것이다. 이를 통해 신문출판총서는 선정성, 폭력성, 도박성이 강한 71개의 게임을 재심사하여 외국계 게임 44개를 봉쇄하고 15개는 영업을 취소하고 12개는 내용수정을 요구하였다. 셋째, 인터넷 게임산업이 문화창의산업을 이끌어 나가고 있다. 인터넷 게임산업은 IT 산업과 문화산업이 결합하여 탄생시킨 신종 업종이다. 인터넷 게임에는 문학, 역사, 지리, 음악, 미술 등 다양한 문화적 요소가 포함되고 있다. 특히 최근에는 고전소설 등을 활용한 인터넷 게임상품이 많이 등장하고 있다. 2009년 인터넷 게임산업의 영업수입은 영화티켓판매수입 62.06억 위안을 훨씬 초과하고 있다. 넷째, 인터넷 게임상품이 점점 다양화 되고 있으며 시장구조도 대형 게임, 단편게임, 웹게임으로 다양화 되고 있다. 2009년 단편게임의 영업수입은 59.9억 위안으로 크게 증가하였다. 橫版格斗, 第一人稱射擊, 地下城與勇士, 穿越火線 등은 2009년 단편게임시장의 주요 게임들이다. 또한 웹게임은 SNS와 결합하여 새로운 social game들을 생산하고 있다. 上海五分鐘網絡科技公司가 개발한 開心農場은 開心網, QQ空間, 人人網 등의 SNS와 결합하여 수 천만 명의 가입자를 확보하고 있다. 다섯째, 인터넷 게임기업들의 사회적 책임감이 점차적으로 확대되고 있으며, 공익성 사업을 적극적으로 전개하고 있다.

3.4 인터넷 게임산업의 발전 요인과 장애 요인

중국의 인터넷 게임산업은 불과 10년 전만 해도 거의 황무지와 다름없었다. 이렇게 짧은 시간 내에 급속한 성장을 할 수 있었던 것은 첫째로 정부의 적극적인 지원에 기인하고 있다. 2000년대에 접어들면서 중국은 급속한 경제성장에서 나타나는 에너지와 환경 등의 문제에 직면하게 되었고 이를 해결하기 위한 방편

으로 저탄소경제를 적극적으로 추진하였다. 인터넷 게임산업은 저탄소경제를 대표할 만큼 산업적 의의가 있기 때문에 중앙정부뿐만 아니라 각 지방정부들도 적극적으로 발전을 지원하였다. 둘째, 삼망융합(三網融合) 정책은 인터넷 게임산업 발전에 새로운 인프라를 제공하고 있다. 삼망융합(三網融合)이란 인터넷, 이동통신, 유선 TV 세 가지 네트워크를 통합하는 정책을 말한다. 이를 통해 동일한 게임을 컴퓨터, TV, 핸드폰에서 즐길 수 있는 기반이 형성된 것이다. 또한 삼망융합 정책은 기존의 방송업종이나 이동통신업종들도 인터넷 게임산업으로 진입할 수 있는 새로운 기회를 제공하고 있다. 셋째, 출판업의 개혁이 인터넷 게임산업의 공평한 경쟁을 유도하고 있다. 중국의 출판업은 대부분이 국유기업의 성격을 가진 반면에 인터넷 게임산업은 민영기업이 주를 이루고 있다. 신문출판총서(新聞出版總署)는 2009년 『關於進一步推進新聞出版體制改革的指導意見』을 발표하고, 『中央各部門各單位出版社轉制工作基本規程』를 제정하였다. 이를 통해 출판시장의 경쟁을 유도하고 있다. 넷째, 인터넷 기반 시설의 확충은 인터넷 게임산업의 발전에 중요한 역할을 하고 있다. 2010년 인터넷 가입자 수는 4.20억 명에 달하고 있다. 그리고 지속적으로 확충되고 있는 광역 랜 망의 건설과 3D 기술의 발전은 인터넷 가입자 수를 더욱 증가시킬 것이고 이는 자연적으로 인터넷 게임산업 발전으로 이어질 것이다.

인터넷 게임산업은 정부의 적극적인 지원, 제도적 개선과 기반시설의 확충 등으로 급속한 발전을 이루고 있는으나 몇 가지 해결해야 할 과제들도 공존하고 있다. 첫째, 관리·감독부문의 다원화가 인터넷 게임산업의 발전에 장애요인으로 작용할 수 있다. 인터넷은 통신, 신문, 출판, 교육, 위생 등 부문에서 관리·감독하고 있다. 따라서 인터넷 게임산업도 마찬가지로이다. 2008년 중앙관공청(中央辦公廳)에서 제정한 삼정(三定) 규정에 의해, 신문출판총서(新聞出版總署)는 출판 단계에서의 애니메이션에 대한 관리와 게임 출판물의

사전 심사를 담당하고, 문화부(文化部)는 애니메이션과 인터넷 게임 관련 산업의 계획, 산업기교육성, 중점 사업지원, 컨벤션교역, 시장의 관리·감독 등을 담당한다. 그리고 국가방송영화영상총국(國家廣播電影電視總局)은 애니메이션과 인터넷 영상물에 대한 관리·감독을 담당하고 있다. 이렇게 분산된 관리·감독 체계는 인터넷 게임산업의 발전에 큰 장애요인으로 작용하고 있다. 둘째, 전자화폐의 재산권 귀속문제와 권리권한 문제 등이 인터넷 게임산업의 발전을 저해하는 요인으로 작용하고 있다. 인터넷 게임 상에서는 여러 가지 종류의 전자화폐들이 거래되고 있다. 그러나 이에 대한 명확한 규정이나 관리지침이 부족하기 때문에 게임상과 소비자 사이에 분쟁이 자주 발생하고 있으며, 최근에는 더욱 증가하는 추세이다. 또한 인터넷 게임 산업은 산업의 특성 상 새로운 형태의 게임이 자주 등장한다. 그러나 현재의 규정으로서는 새로운 형태의 게임산업을 관리할 수 없기 때문에 여러 가지 부작용들이 노출되고 있는 것이다. 셋째, 인터넷 게임은 산업의 특성 상 항상 인터넷에 접속되어야만 한다. 따라서 어떤 게임상은 게임 본래의 목적과는 전혀 관련성이 없는 다른 광고 등을 삽입함으로써 게임산업을 혼탁하게 하는 행위가 자주 발생한다. 이러한 행위들은 선정적이고 폭력적인 것들이 많기 때문에 건전한 게임산업의 발전을 저해하는 요인이다.

IV. 중국 인터넷 게임기업의 발전

4.1 중국 인터넷 게임기업의 현황

중국의 인터넷 게임산업의 성장과 정부의 적극적인 지원에 힘입어 2000년 중반부터 중국 기업들이 급속하게 성장하고 있다. 2007년 이미 중국 기업이 126개에 달하고 있으며 2009년에는 161개로 성장하였다. 중국 인터넷 게임기업의 지역별 분포를 보면 북경(北京)지

역, 상해(上海)지역, 광둥(廣東)지역, 복건(福建)지역에 많이 집중되고 있으며, 2009년을 기준으로 이들 4개 지역의 합계는 전국의 73.29%에 달하고 있다. 이들 지역은 경제발전 수준과 대외개방이 다른 지역과 비교하여 상대적으로 양호한 지역이기 때문에 인터넷 게임 산업에 필요한 인적자원의 확보가 상대적으로 용이하다고 본다.

표 4. 중국 인터넷 게임기업 수의 변화
Table 4. Number Change of Domestic Internet Game Establishment in China

구분	2007년	2008년	2009년	
			기업 수 (개)	비중 (%)
전국 합계	126	131	161	100.00
북경(北京)지역	41	38	47	29.19
상해(上海)지역	22	28	37	22.98
광둥(廣東)지역	19	20	25	15.53
복건(福建)지역	-	12	9	5.59
4개 지역합계	82	98	118	73.29

자료: 『中國遊戲產業報告(摘要版)』 각년도

<표 5>에 의하면 중국 기업의 종사자 수도 매년 꾸준히 증가하고 있음을 알 수 있다. 2007년 종사자 수가 21,034명인데 2009년에는 27,909명으로 크게 증가하였다. 그 중 연구개발 부문의 종사자 수는 16,251명으로 전체의 58.23%를 차지하고 비연구개발 부문의 종사자 수는 11,648명으로 41.77%를 차지하고 있다. 연구개발 부문을 보면 삽화의 인원이 기획보다 훨씬 많다. 이러한 인력 구성은 게임기업이 새로운 게임상품을 개발하기 보다는 기존의 상품을 더욱 정교하게 수정·보완하는 부문에 중점을 두고 있음을 알 수 있다. 그리고 비연구개발 부문의 종사자 수도 상대적으로 많은 것은 해외영업 등에 많은 인원이 필요하기 때문으로 해석할 수 있다.

표 5. 중국 인터넷 게임기업의 종사자수
Table 5. Employment of Domestic Internet Game Establishment in China

구분	2007년	2008년	2009년
합계	21,034명	24,768명	27,909명
연구개발 부문	-	14,599명	16,251명
기획	-	-	3,227명
삼화	-	-	7,012명
비연구개발 부문	-	10,169명	11,648명

주.-는자료부재
자료: 『中國遊戲產業報告(摘要版)』 각년도

인터넷 게임산업의 기업 수와 종사자 수가 증가함에 따라 중국 기업들의 게임상품 개발 수도 매년 크게 증가하고 있다. 2004년 109개 정도인 중국 게임브랜드가 2009년에는 321개로 크게 증가하였다.

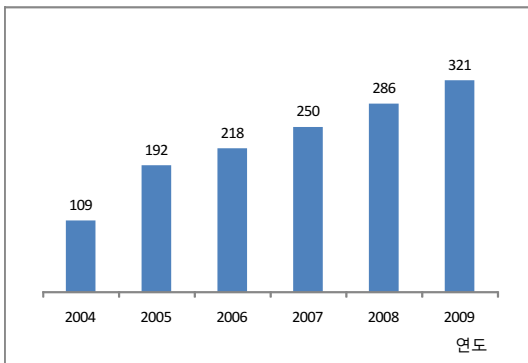


그림 1. 중국 기업의 인터넷 게임상품 수
Fig. 1. Game Production Number of Domestic Internet Game Establishment in China

4.2 중국 인터넷 게임기업의 업종 특징

급속하게 성장하고 있는 중국 인터넷 게임기업의 업종 특징을 아래 몇 가지로 요약해 볼 수 있다. 첫째, 새로운 게임연구개발 기업들이 크게 증가하고 있다. 2009년 일 년 동안 새로 설립된 게임연구개발 기업이 23개에 달하고 있다. 2008년 글로벌 금융위기의 환경

속에서도 인터넷 게임산업에는 신규투자가 끊임없이 이어지고 있었으며 새로운 기업들이 지속적으로 설립되고 있다. 인터넷 게임산업으로 투자가 집중되는 것은 주식이나 부동산 보다도 투자회수율이 더욱 높다는 투자자의 심리에 기인하고 있다. 둘째, 2009년을 기준으로 중국 인터넷 게임연구개발 기업은 161개에 달하고 있으며 이들은 주로 북경, 상해, 광둥 지역으로 집중 분포하고 있다. 중부지역이나 서부지역은 게임연구개발의 연봉이 동부 연해안 지역보다 낮기 때문에 대부분 우수한 인재들은 북경, 상해, 광둥 지역으로 이동하고 있다. 셋째, 동부 연해안 주요 지역의 노동비용이 상승함에 따라 일부 규모가 큰 기업들은 중부 내륙 지역이나 주변 중소도시로 자회사를 확장하는 추세이다. 특히 광둥성의 주해(珠海)와 사천성의 성도(成都)로 게임연구개발기업이 이동하고 있다. 藍港在線珠海子公司가 주해에 설립되면서 기존의 金山軟件와 함께 주해는 인터넷 게임산업의 새로운 연구개발 기지로 발전하고 있다. 성도는 중국 서남부 지역의 중심 도시로서 盛大, 騰訊, 巨人, 完美時空, 九城, 光宇華夏 등 기업들이 연구개발센터를 설립하면서 새로운 연구개발기지로 급성장 하고 있다. 넷째, 중국 인터넷 게임기업들의 임금이 지속적으로 상승하고 있으며 지역별 격차도 점차적으로 확대되고 있다. 2009년을 기준으로 종사자의 월 수입이 3,500~5,000위안이 전체의 25.73%를 차지하고 있으며, 월 수입이 5,000~7,500위안인 비중이 23.1%를 차지하고 있다. 이 기준은 전국 평균이기 때문에 동부 연해안 지역의 북경과 상해 그리고 광둥성 지역은 이 보다 더욱 높은 연봉이 보장되고 있다. 그러나 성도나 중경(重慶)은 비록 많은 자회사들이 설립되어서 어느 정도 임금상승이 이루어지고는 있으나 여전히 상대적으로 낮은 수준을 유지하고 있다. 다섯째, 대형 게임기업들의 영향력이 상대적으로 더욱 높아지고 있다. 새로운 게임상품을 개발하는데는 많은 비용과 인력이 필요하다. 따라서 규모가 큰 게임기업이 상대적으로 유리한 조건을 가지고 있다.

또한 대형 기업은 영업망과 광고망이 더욱 발달되어 있기 때문에 시장점유율도 그 만큼 쉽게 달성할 수 있다. 2009년 큰 인기를 얻었던 网易公司의 天下貳와 完美時空의 夢幻誅仙은 새로운 게임이 시장에 출시되면서 바로 대규모 소비자를 모집할 수 있었다. 그 원인은 바로 대형 기업이 가진 영업망과 광고망에 기인하고 있다.

4.3 중국 인터넷 게임산업의 발전 요인

중국의 인터넷 게임산업의 중국 기업들이 발전 할 수 있는 가장 중요한 요인은 바로 정부가 주도적으로 게임산업의 발전을 추진하고 있기 때문이다. 이를 통해 게임산업의 산업화가 더욱 빨리 형성될 수 있었다. 중앙정부는 인터넷 게임산업의 발전을 도모하기 위해 국가애니메이션게임산업기지(國家動漫遊戲產業基地)를 설립하고 있다. 2006년 문화건설11·5계획(文化建設十一·五規劃)에서 문화산업원구(文化產業園區), 국가문화산업시범기지(國家文化產業示範基地), 국가애니메이션게임산업기지의 건설을 통해 게임산업의 규범화, 집약화, 전문화를 촉진시킬 것을 명시하고 있다. 이 때부터 전국적으로 국가애니메이션게임산업기지가 건설되기 시작하였다. 국가애니메이션게임산업기지는 중국의 인터넷 게임기업들에게 중요한 정책적 지원이 되고 있다. 중국 최초의 국가애니메이션게임산업기지는 2004년 상해화동사범대학(上海華東師範大學)에 설립되었다. 그 후 전국적으로 국가애니메이션게임산업기지는 경쟁적으로 설립되었다. 2007년 말에 중국에는 450여 개의 대학에 애니메이션 전공을 설치하고, 5,400여 개의 애니메이션 관련 기업이 설립되고, 1,300여 개의 애니메이션 교육 기구가 설립되고, 30여 개의 애니메이션산업원구가 형성되고 17개의 국가급 애니메이션산업기지가 건설되었다. 2008년부터는 무분별한 경쟁을 조정하고자 하는 노력이 병행되고 있다. 그러나 지방정부는 지역경제발전을 위해 인터넷

게임산업을 더욱 적극적으로 육성하고자 산업원구를 비준해 주고 있다. 대표적인 산업원구로는 북경(北京)의 석경산산업원(石景山產業園), 항주(杭州)의 북부소프트웨어원(北部軟件園), 하문(廈門)의 소프트웨어원(軟件園), 성도(成都)의 소프트웨어부화원(軟件孵化園) 등이 있다. 중국의 인터넷 게임산업의 기업들이 발전 할 수 있는 요인으로 중앙정부와 지방정부의 적극적인 지원 이외에 세 번째로 중요한 것은 바로 중국 전통문화 개념을 이용한 게임상품의 개발이다. 『2009年中國遊戲產業報告(摘要版)』에 의하면 조사 대상의 57.1%가 무협소재의 게임을 가장 선호한다고 대답하였다.

4.4 중국 인터넷 게임기업의 해외진출

11·5계획기간 동안 중국 기업들은 해외시장 개척에 박차를 가하였다. 2009년 29개 기업의 64개 게임상품이 북미, 유럽, 일본, 한국, 동남아, 홍콩, 마카오, 대만 등 50여개 국가와 지역의 해외시장에 진출하고 있다. 2009년 중국 국내 기업의 해외게임시장에서의 영업수입은 1.09억 달러에 달하고 있다. 주요 기업별로는 完美時空은 3100만 달러, 網龍은 2000만 달러, 金山은 1400만 달러, 久遊網은 1200만 달러의 영업수입을 달성하고 있다.

V. 결 론

본 논문에서는 2000년대 급성장하고 있는 중국의 인터넷 게임산업의 산업 특성을 분석하고 있다. 중국의 인터넷 게임산업은 신흥산업으로 역사는 짧지만 장족의 발전을 이룩하고 있으며, 이미 해외게임시장에까지 진출하고 있다. 인터넷 게임산업은 다른 관련 산업에 미치는 파급효과도 매우 크다. 통신업, IT 산업, 출판·미디어업 등의 경제적 이익 창출에도 큰 영향

을 미치고 있다. 중국의 인터넷 게임산업은 중앙정부와 지방정부의 적극적인 지원과 중국인들의 중국문화에 대한 공감 등으로 인해 앞으로도 지속적인 발전을 거듭할 것으로 예측된다.

참고문헌

- [1] GPC(中國版協游戲工委)와 IDC(國際數據公司), 2009年中國游戲產業報告(摘要版), 北京: 中國人民大學出版社, 2010.
- [2] GPC(中國版協游戲工委)와 IDC(國際數據公司), 2008年中國游戲產業報告(摘要版), 北京: 中國人民大學出版社, 2009.
- [3] GPC(中國版協游戲工委)와 IDC(國際數據公司), 2007年中國游戲產業報告(摘要版), 北京: 中國人民大學出版社, 2008.
- [4] 文化部, 文化建設十一·五規劃, 2006.
- [5] 新聞出版總署, 關於加強對進口網絡游戲審批管理的通知, 2009.
- [6] 文化部, 文化產業振興規劃, 2009.
- [7] 윤석환, 중국 주요 IT 기업의 경쟁력 및 전략 분석, 정보통신정책연구원, 정책연구 09-74, 2009
- [8] 이덕희, 한병섭, 한·중 IT 산업의 경쟁관계분석, 산업연구원, 2001.
- [9] 한국IT서비스산업협회, IT서비스산업의 정의와 분류체계, 2009.
- [10] 어윤봉, 중국의 IT정책 동향, 중간기술동향, 통권 1288호.
- [11] 工業和信息化部, 2009年電子信息產業振興計劃, 2009.



김상욱(Sang-Wook Kim)

1996년 경북대학교 경제학과 (경제학 학사)
1998년 경북대학교 대학원 경제학과 (경제학 석사)
2002년 南開大學校大學院 경제학과 (경제학 박사)

E-mail : jinxiangyu@pcu.ac.kr

2008년~현재 배재대학교 중국학부 중국통상학 교수

※ 관심분야: 중국지역경제, 중국 IT산업, 지역문화

저자소개



張換兆(Huan-Zhao Zhang)

2002年 南開大學經濟學科 (經濟學 學士)
2006年 南開大學經濟與社會發展研究院 (經濟學 碩士)
2009年 南開大學校城市與區域經濟研究所(經濟學 博士)

2009년~현재 中國科學技術發展戰略研究院 研究員

※ 관심분야: 중국지역경제, 중국 IT산업, R&D