

[중국] 감마데이터, 2022년 8월~2023년 1월 기간 중국 온라인 게임 산업 현황보고서 발표

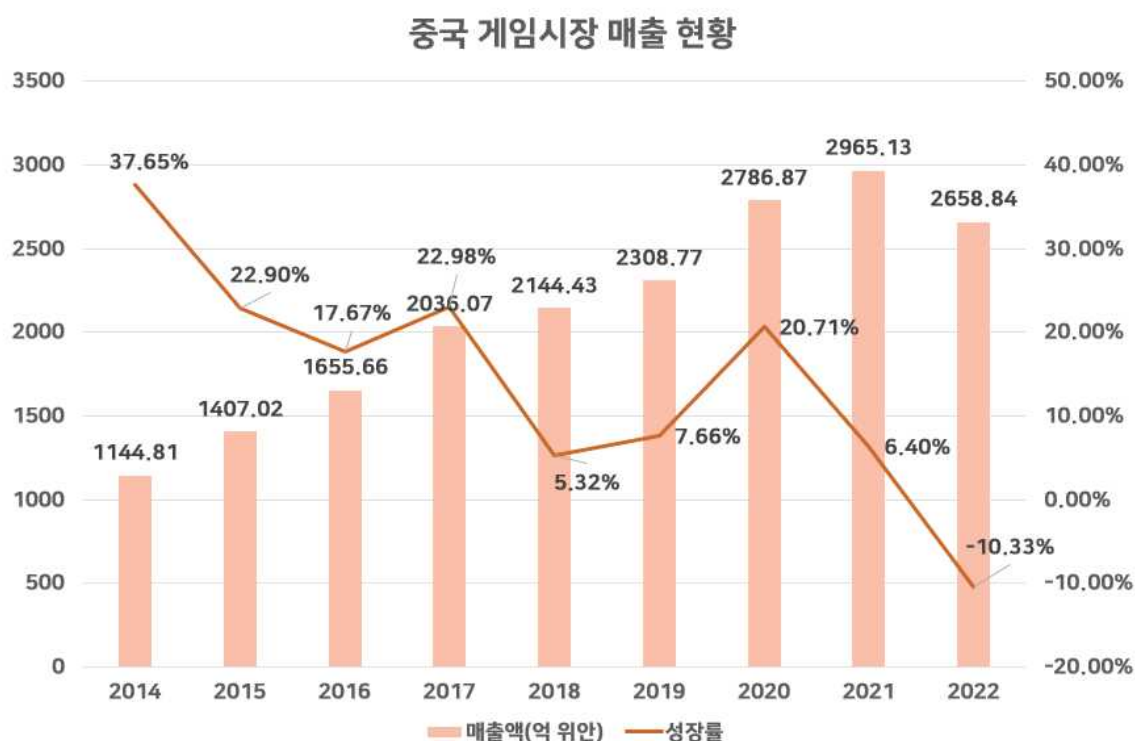
2023. 03. 19.

중국인민대학교 지식재산권학과 석사
김인영

중국 감마데이터에서 2022년 8월부터 2023년 1월까지의 중국 온라인 게임 산업 현황을 조사한 보고서를 발표함. 중국은 미국과 일본의 게임 산업 성장을 참고하여 2000년대부터 본격적으로 게임 산업에 뛰어들었음. 산업 초기엔 해외 온라인 게임 수입 및 퍼블리싱 위주의 산업을 운영하였으나, 최근엔 자체 개발 게임 위주 산업을 운영하는 등 게임 시장에 많은 변화가 있어 이번 보고서를 주목할 필요가 있음.

1. 중국의 온라인 게임 산업

(1) 중국 게임 시장 현황



출처: 중국게임산업연구소, 감마데이터(中国游戏产业研究院、伽马数据)

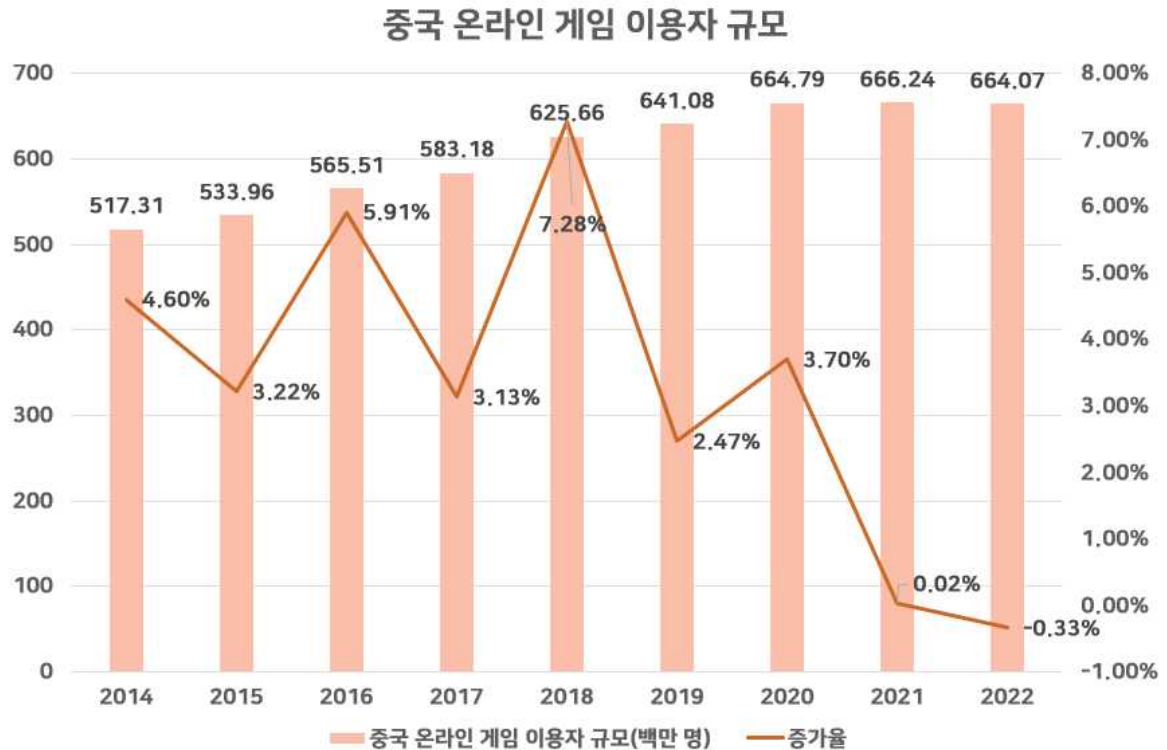
전 세계 게임 매출에서 중국의 게임 매출이 두각을 나타내고 있음. 전 세계 게임 매출의 Top 10 중 중국의 인기 모바일 게임인 왕자영요가 2위를 차지하였음. 이외에도 4위를 차지한 원신 그리고 텐센트가 퍼블리싱하고 있는 배틀그라운드, 던전애파이터, 리그오브레전드를 포함하면 전체 10위권 게임 중 5개 게임이 중국과 관련이 있다고 할 수 있음. 이는 곧 중국 시장 내에서의 매출이 전 세계 게임 매출에 연동되는 것과 같다고 할 수 있음. 하지만 최근 중국 게임 시장의 매출이 감소하는 모습을 보여 이에 주목할 필요가 있음.

(2) 2023년 1월 중국 온라인 게임 산업 현황보고서의 내용

2023년 1월의 중국 게임산업 시장규모는 240억 5천2백만 위안(한화 약 4조 5천7백억 원)으로 전월 대비 23.62% 성장하였으나, 전년 대비 16.89% 줄어든 것으로 나타났음. 보고서에 의하면 2023년 1월에 나타난 급작스러운 성장은 설 연휴라는 특수한 상황 하에서 발생한 일시적 성장으로 보고 있음. 이는 기존 게임들이 오랫동안 선두를 유지하면서 신규 유저들이 유입되지 않고 있고, 신규 게임의 부족 때문에 중국 게임 산업이 어려움을 겪고 있는 것으로 판단하였음. 또한 최근 중국 정부는 미성년자 보호를 이유로 주말, 공휴일 이외 시간 미성년자의 게임 플레이를 금지하고, 법정 공휴일에는 1시간만 게임을 할 수 있도록 하는 강도 높은 게임 규제 정책을 내놓았음. 중국 청소년들의 게임 중독을 예방을 위해 시행된 이러한 고강도의 게임 규제 정책 또한 중국 게임 산업 성장에 악영향을 미친 것으로 보임.



출처: 중국게임산업연구소, 감마데이터(中国游戏产业研究院、伽马数据)



출처: 중국게임산업연구소, 감마데이터(中国游戏产业研究院、伽马数据)

중국 게임 시장의 규모가 줄어든 것과 동시에 중국 게임 시장에서 중국 국내 기업이 자체 제작한 게임들이 차지하는 비율이 증가하여 2022년 상반기 기준으로 중국 게임 시장 총 매출의 84% 이상을 차지하고 있음. 이는 더 이상 기존의 게임만으로는 게임 이용자들을 유지하지 못한다는 것을 의미하는 것으로 해석됨.

(3) 게임 산업에 대한 중국 정부의 태도

중국 정부는 청소년 보호를 이유로 2021년 8월 <미성년자 온라인게임 중독 방지 엄격 관리를 위한 통지(关于进一步严格管理切实防止未成年沉迷网络游戏的通知)>를 발표하였음. 본 통지에 따르면 미성년자들의 온라인게임 중독이 심각한 수준이며, 미성년자의 심신 보호를 위해 이와 같은 통지를 발표하였다고 밝혔음. 그러나 이후 게임 산업이 역성장하는 모습을 보이자 최근 중국 정부의 태도가 바뀔 것으로 전망하고 있음. 일례로 중국 음향·영상·디지털출판협회(CADPA)는 <게임배포 및 홍보를 위한 기본 요구사항(游戏分发与推广基本要求)>을 발표하며 중국 게임산업의 자율 규제안을 제시하였음. 많은 업체들이 정부 주도의 규제에서 게임업체가 스스로 고려해야 할 다양한 사항에 대해

규정을 제시하고 스스로 이를 지키는 방식으로 변화할 것이라 기대하고 있음. 이번 자율 규제안은 내달 4월 13일까지 관련 업계의 여러 의견을 수렴하여 내용을 확정할 것이라 밝혔음.

2. 시사점

2021년 한국 게임 시장 규모는 20조 9,913억 원으로, 2020년의 18조 8,855억 원 대비 11.2% 증가하였음. 한국의 게임산업은 최근 10년 동안 꾸준히 높은 성장세를 유지하고 있으며, 특히 2020년 코로나19로 인해 시장 규모가 20% 이상 폭발적으로 성장하였음. 이와 달리 중국의 게임산업은 현재 정체기에 접어든 것으로 보임. 그동안 중국의 게임산업은 폭발적인 증가세를 보여왔으나, 최근엔 성장이 둔화된 모습을 보임. 2016년 한한령으로 인해 한국 게임의 판호 발급이 거의 이루어지지 않았으나, 2022년 말부터 한국 게임에 대한 다수의 판호 발급이 있었음. 현재 넥슨, 스마일게이트, 넷마블 등의 한국 기업들이 중국 게임산업 재진입을 준비하고 있음. 과거엔 중국 자체 개발 게임과 한국 게임간의 퀄리티 차이가 커 중국 시장의 성공이 용이했으나, 최근엔 중국 자체 개발 게임의 퀄리티도 상당한 수준을 보이고 있어 한국 게임 기업들의 고민이 깊어지고 있음.

중국 게임시장이 그전과 비교하여 경직된 것은 사실이나, 2021년 국내 게임의 주요 수출국을 조사한 결과 '중국'이 한국 게임 수출의 34.1%로 가장 높은 비중을 차지하였음. 중국은 현재 세계 최대 게임 이용자 수를 보유하고 있는 국가로, 모바일 게임에서 텐센트 등의 대형 기업들을 통해 정부가 막대한 자본을 투자하고 있음. 이러한 추세가 지속될 경우 중국 게임 시장이 미국 게임 시장 규모를 능가할 것으로 보임. 양 국가의 시장 규모와 게임 시장 내 비중 차이가 날이 갈수록 좁혀지고 있어 중국 온라인 게임 시장의 변화를 주시할 필요가 있음.

■ 참고자료

(링크1) <https://accesspath.com/report/5822772/>

(링크2) https://view.inews.qq.com/k/20230306A0265Y00?web_channel=wap&openApp=false&f=newdc