

중국 NEXON의 김이영 법인 대표님

Q. 게임이란 무엇일까 ?

A. 우선 게임은 규칙입니다. 그로 인해 승부가 갈리고, 사용자는 그로 인해 희열감, 성취감을 느낍니다. 제가



생각하는 게임의 핵심 가치는 다름, 나옴 그리고 다음입니다. 게임은 다른 게임과 ‘차별’되는 점이 존재해야 하고 무엇보다도 ‘재미’가 있어야 하며 사용자가 게임을 ‘지속’ 하게끔 만드는 것이 게임의 핵심 가치라고 생각합니다.

Q. 산업으로서의 게임은 무엇인가요 ?

A. 산업으로서의 게임은 2005년부터 본격적으로 수면 위로 등장하기 시작했습니다. 현재 2021년 3월 31일 시가총액 기준



게임 엔터 107.4조의 수치를 기록하였으며 2018년 기준 수출 규모는 음악산업의 11.4배 그리고 방송산업의 13배를 뛰어넘었습니다. 게임 산업은 대한민국 산업의 한 축으로 자리매김했습니다. 이 외의 게임산업 업계. 순위를 소개하자면, 국외로는 1위 텐센트, 2위 소니, 3위 애플이 있습니다. 국내로는 1위 넥슨, 2위 크래프톤, 3위 엔씨소프트가 TOP3의 자리를 차지하였습니다.

Q. 한국게임과 중국 시장의 성장의 차이가 궁금합니다.

A. 우선 2000년대까지는 한국 게임의 위상이 대단했습니다. 한국 게임사로 대표적으로 넥슨이 개발하고 서비스까지 했던 1세대 게임은 수도 없이 많았지만 그중에서도 4개를 꼽을 수 있었습니다. 출시일 순으로는 바람의 나라 (1996), 크레이지 아케이드(2001), 메이플스토리 (2003), 카트라이더(2004)가 있었습니다. 이 게임들은 청소년들을 중심으로 2000년대 선풍적인 인기를 끌었고, PC방을 말 그대로 장악했습니다.

미르의 전설이란 게임은 한국에서는 실패했지만 중국에선 대박을 쳤기도 했습니다. 그러다 2012년부터 중국 게임산업이 급성장했는데, 수익 규모가 천 억 위안을 돌파했습니다. 그 수혜를 받은 기업이 Tencent, NetEase Games (网易游戏) 등이 있습니다. 그 성장에 힘입어 중국 게임은 한국 게임의 글로벌 시장에서의 입지를 압도하기 시작했습니다. 대표적으로 중국 게임사인 미호요게임즈에서 만들어진 원신은 출시 10일만에 1000억 원, 3달 후엔 2조 원을 달성하며 넥슨이 내놓은 바람의 나라:연을 국내시장에서 제치기도 했습니다. 또한, 중국 게임은 한국 게임에도 막대한 영향력을 끼치고 있는, Tencent는 2020년 기준 넷마블의 3대 주주, 크래프톤의 2대 주주이며 카카오게임즈의 3대 주주일 정도이었습니다.

Q. 한국게임이 중국 시장에서 고전하는 이유는 무엇인가?

QUIZ

A. 한국 게임은 중국 시장에서 고전하고 있는데, 크게 세 가지 이유가 있습니다.

첫번째로는 중국 정부는 해외 게임에 대한 엄격한 진입 장벽을 고수해 왔습니다. ISBN, 사드 이후엔 특히 심화되었고, 그 결과로 한국 게임은 사업 허가를 받기가 어려워졌습니다.

두번째로는 한국의 풍요로운 IT 환경이 오히려 한국 게임의 중국 내 성장에 독이 되었습니다. 한국에서는 문제없는 앱 용량이나 그래픽도 중국에서라면 인터넷 속도와 기기 호환성 등의 문제로 한국 게임의 원활한 플레이를 하는데 영향을 줍니다. 그렇기 때문에, 한국 게임은 중국 내에서 대중화가 되기 힘듭니다.

마지막으로는 한국 게임들은 중국의 유저 데이터의 분석에 소홀할 수밖에 없습니다. 현재 중국 게임 시장에 활동하는 액티브 유저 수는 약 6억 명으로 추산되며, 산업 규모는 약 2500억 위안에 달합니다. 이런 중국의 특성으로 인해 한국을 포함한 해외 게임 기업이 단독으로 중국 시장을 진출하는 것은 여전히 쉬운 일이 아닙니다.

1. 게임에서 중요한 가치는 다름, 나옴 그리고 다음이다. (O/X)
2. 2000년대까지는 한국의 게임 산업 위상은 대단하지 않았다. (O/X)
3. 중국 정부는 해외 게임에 대한 엄격한 진입 장벽을 고수하고 있다. (O/X)

QR 코드를 통해 답안 전송

[정답을 보내주신 분들께는 추첨을 통해 소정의 상품을 지급합니다.]

제 4호 드림레터 작성자 :
090207 심유진
제 4호 드림레터 편집자 :
110212 하수민

