

中 게임산업 세계 1위 '우뚛'

**매출 35조원
2위 미국과 5400억원 격차**

중국인들이 게임 산업에 아낌없이 지갑을 열면서 게임 매출 규모가 전 세계 1위를 기록했다. 지난해 중국의 게임시장 실질 매출액은 2036억 1000만 위안(35조 원)으로 글로벌 게임 시장 1위 자리를 유지했다. 이는 2위 미국보다 5억 달러(5400억원)나 더 많은 수치라고 양스재경웨이신공식계정(央视财经微信公众号)은 12일 전했다. 최근 중국 음악협회게임공위(GPC), 감마데이터(CNG), 국제데이터공사(IDC)는 공동으로 '2017년 중국게임산업보고'를 발표했다. 보고서는 중국의 게임산업이 고속 성장을 유지하며, 지난해 매출액은 2000억 달러의 관문을 넘어섰다고 전했다. 지난해 게임 산업 매출규모는 연간 23.0% 성장한 2036억1000만 위안을 기록했다.

세부적으로 살펴보면, 모바일 게임시장의 매출액은 1161억 2000만 위안으로 전체의 57.0% 비중, 클라이언트 게임시장의 매출액은 648억 6000만 위안으로 전체의 31.9% 비중, 인터넷 웹게임시장의 매출액은 156억 위안으로 전체의 7.6% 비중, 가정용 게임기의 게임시장 매출액은 13억 7000만 위안으로 전체의 0.7% 비중을 각각 차지했다. 특히 모바일 게임시장의 매출액은 연간 41.7% 급증해 고속성장세를 이어갔다. 또한 지난해 e-스포츠게임시장의 매출액은 730억5000만 위안으로 연간 44.8% 급증했다. 이중 클라이언트 e-스포츠 게임시장의 매출액은 384억 위안으로 연간 15.2% 증가했고, 모바일 e-스포츠 게임시장의 매출액은 346억 5000만 위안으로 연간 102.2% 급증했다. 업계에서는 e-스포츠 게임 시

장이 나날이 확산되면서 향후 고속 성장세를 유지해 나갈 것으로 내다본다. 특히 눈 여겨 볼 점은 지난해 중국이 자체 개발한 온라인 게임의 해외시장 매출액이 82억 8000만 달러(8조9800억 원)에 달했다. 지난해 2008년의 7000만 달러 보다 무려 118배나 급증한 수치다. 지난해까지 중국 증시에 상장된 게임 기업 수는 185곳에 달한다. 이중 A주 게임 업체는 151곳으로 전체의 81.6%에 달하고, 홍콩 증시에 상장된 업체 수는 26곳으로 전체의 14.1%, 미국 증시 상장 업체는 8곳으로 4.3% 비중을 차지한다. 이외 현재 상장을 준비 중인 업체도 상당수에 이르는 것으로 알려졌다. 이처럼 중국 게임 업체의 자본시장 편입은 게임 산업의 지속적인 고속 성장을 유지하는데 도움이 될 전망이다.

중국 부패지수 77위, 2단계 소폭 상승

뉴질랜드 1위, 한국 51위

국가별로 청렴도를 비교한 수치인 '2017 국가별 부패인식지수(Corruption Perceptions Index)'가 발표했다. 세계 반부패운동단체인 국제투명성기구(TI)가 발표한 이 순위에 따르면 중국은 100점 만점에 41점을 얻어 77위를 기록했다고 신라재경(新浪财经)이 23일 전했다. 중국은 지난해 순위인 79위에서 두계단 상승했다. 지난 2012년 시진핑(习近平) 국가 주석의 주도에 반부패 운동을 시작한 이래 부패인식지수가 꾸준히 상승하고 있다고 평가 받았다.

한편 89점을 받은 뉴질랜드가 1위에 오르면서 가장 청렴한 나라로 꼽혔다. 이어 덴마크가 88점으로 2위, 핀란드 및 노르웨이, 스웨덴이 85점으로 공동 3위를 차지했다. 아시아 국가 가운데 싱가포르가 84점으로 6위에 이름을 올렸고 홍콩이 77점으로 13위, 일본이 73점으로 20위, 한국은 54점으로 51위를 기록했다. 부패인식지수는 나라별로 공무원과 정치인들의 부패 정도를 비교하여 정한 순위로 세계은행(IBRD), 아시아개발은행(ADB) 등 10개 기관이 조사에 참여해 1995년부터 매년 발표되고 있다.

中 라이브방송이 뜬다

이용자수 4억명 돌파



지난해 중국의 온라인 라이브 방송 이용자 수가 크게 증가한 것으로 나타났다. 최근 중국인터넷정보센터(CNNIC)가 공개한 '중국 인터넷 발전상황 보고'에 따르면, 지난해 온라인 라이브방송 이용자 수는 4억 2200만 명으로 전년 동기 대비 22.6% 크게 늘어난 것으로 나타났다고 신화사(新华社)가 22일 전했다. 이는 중국 전체 인구 13억 명 가운데 3분의 1이 온라인 라이브방송을 시청 또는 진행하는 결과로 이목을 끌고 있다.

라이브방송이란 실시간 스트리밍 서비스로 휴대폰이나 컴퓨터를 이용해 진행하거나 시청할 수 있다. 방송 진행자는 채팅창을 통해 시청자와 실시간으로 소통할 수 있어 최근 마케팅에서도 널리 활용되고 있다. 한편 지원책 강화와 동시에 선정적 표현과 욕설, 비방, 허위사실 등 확산 방지를 위한 정부의 관리감독 또한 계속해서 강화하고 있다. 지난해 중국 전역의 온라인 라이브방송 플랫폼을 대상으로 집중 조사를 진행한 결과 YY즈보(YY直播), 룡주즈보(龙珠直播), 휘마오즈보(火猫直播), 마오파이(秒拍) 등 30여개 플랫폼이 규정 위반으로 적발됐고 12개 플랫폼은 폐쇄 조치를 받았다.

www.koreanair.com

새로운 비행의 역사가 제2여객터미널에서 시작됩니다

2018년 1월 18일부터 대한항공을
인천공항 2터미널에서 이용하실 수 있습니다

대한민국 비행의 역사를 써 내려온 대한항공이 또 한 번 새로운 역사를
더욱 쾌적하고 편리해진 대한항공의 특별한 서비스를 새로운 인천공항 2터미널에서 경험해보세요.

Excellence in Flight

www.koreanair.com

노선	편명	출발시간	도착시간	운항요일
푸동-인천	KE896	08:50	11:55	매일
	KE894	11:00	14:00	매일
	KE898	14:00	17:00	매일
홍차오-김포	KE2816	18:25	21:25	매일
푸동-부산	KE876	10:55	13:35	매일

Korean Air Service Center
40065-88888

Excellence in Flight