

## 중국 모바일 게임 시장 분석

Analysis of China Mobile Game Market

저자	단효운 ; 김수균
프로시딩명	한국정보처리학회 2015년도 추계학술발표대회
발행기관	한국정보처리학회
NDSL URL	<a href="http://www.ndsl.kr/ndsl/search/detail/article/articleSearchResultDetail.do?cn=NPAP12621377">http://www.ndsl.kr/ndsl/search/detail/article/articleSearchResultDetail.do?cn=NPAP12621377</a>
IP/ID	203.250.136.240
이용시간	2017/11/22 23:11:56

### 저작권 안내

- ① NDSL에서 제공하는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, KISTI는 복제/배포/전송권을 확보하고 있습니다.
- ② NDSL에서 제공하는 콘텐츠를 상업적 및 기타 영리목적으로 복제/배포/전송할 경우 사전에 KISTI의 허락을 받아야 합니다.
- ③ NDSL에서 제공하는 콘텐츠를 보도, 비평, 교육, 연구 등을 위하여 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 인용할 수 있습니다.
- ④ NDSL에서 제공하는 콘텐츠를 무단 복제, 전송, 배포 기타 저작권법에 위반되는 방법으로 이용할 경우 저작권법 제136조에 따라 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처해질 수 있습니다.

## 중국 모바일 게임 시장 분석

단효운\*, 김수균\*,  
\*배재대학교 게임공학과  
e-mail: kimsk@pcu.ac.kr

### Analysis of China Mobile Game Market

Xiao-Yun Duan\*, Soo-Kyun Kim\*,  
\*Dept. of Game Engineering, Pai Chai University

#### 요 약

중국 게임 시장은 PC 게임, 온라인 게임 및 모바일 게임 등의 여러 가지 방면에 계속해서 빠른 성장을 구성하고 있다. 특히 모바일 게임은 스마트 폰의 빠른 보급과 4G 인터넷 환경을 잘 갖춘 덕분에 다른 게임 분야 보다 더 발전 잠재력을 보여주고 있다, 본 논문에서는” 2015 1월-6 중국 게임 산업 보고서”[1]를 기반으로 하여 2015 년도 상반기의 중국 모바일 게임 시장을 분석한 결과를 보여준다.

#### 1. 서론

중국 온라인 게임은 주로 3 가지로 분류할 수 있다. 첫째, 클라이언트 게임으로서 PC 에 설치해야 실행 할 수 있으며, 대규모 롤 플레잉 게임(MMORPG)과 캐주얼 게임으로 나눌 수 있다, 둘째 웹 게임은 사용자가 인터넷 웹 브라우저를 통해서 수행 하는 게임이다, 마지막으로, 모바일 게임은 시장 점유율 점점 높아지고 있으며, 특히 소셜 게임으로 네트워킹 서비스(SNS)를 통하여 인터랙티브 엔터테인먼트의 방법으로 사람들 사이의 교류를 하며 할 수 있는 게임이다.

#### 2. 2015 년 모바일 게임 시장규모

중국 국가 신문 출판사(State Administration of Radio, Film and Television, SARFT)조사하고 만든 “2015 1월-6 월 중국 게임 산업 보고서”를 7 월 29 일에 상해에서 열린 국제 디지털 인터랙티브 오락전시회 (ChinaJoy)에서 발표 했습니다[1]. 이 보고서에 따르면, 2015 년 상반기에 중국 모바일

시장의 사용자 수는 클라이언트 게임 1.34 억 명이고 웹 게임은 3.05 억 명, 모바일 게임 사용자 인수는 3.66 억 명으로 발표했습니다, 3.66 억 명의 모바일 게임사용자 수는 미국인구 보다 많은 수치입니다.

올해는 모바일 게임 사용자가 PC 클라이언트 게임 사용자의 3 배 이상으로 증가하였다. 모바일 게임의 사용자수의 빠른 상승은 스마트 폰의 빠른 발전 때문이다, 이는 “2015 년 6 월 모바일 시장운영분석 보고서”[2]를 통해 알 수 있듯이 1-6 월에 중국 국내에 모바일 매출은 2.37 억 대이며, 전년 동기에 대비 7.4%를 증가 한 것을 알 수 있다, 특히 이중에 4G 모바일 매출은 1.95 억 대 이며, 전년 동기에 보다 381.8% 증가했다, 이러한 수치를 통해 스마트 폰과 게임소프트웨어가 동반 성장하고 있음을 알 수 있다.

2015 년 상반기, 중국 게임시장의 실제 판매 수익은 총 601.1 억원 이며, 전년 동기와 대비하여 21.9%를 성장하였다. 2008 년부터 2015 년 까지 상반기 판매수익은 <표 1>에서와 같이 빠르게 증가 하고 있음을

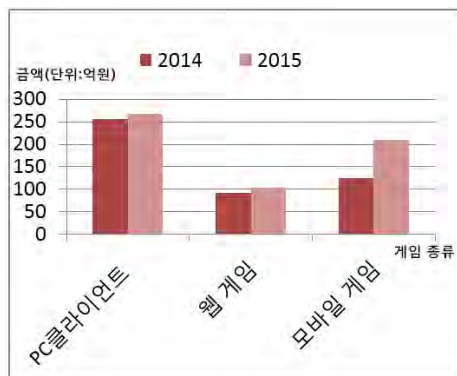
알 수 있다.

표-1 (2008-2015)각 년도 상반기(1-6 월)의 게임 시장 판매수익 교모(단위:억원)



<표-2>는 게임 종류 중에서 실제 판매 중 수익을 나타낸 것으로써, PC 클라이언트 게임은 267.1억원 (약43억 달러)이며, 전년 동기와 대비하여 4.5% 성장하였고, 웹 게임은 102.8억원(약 16억 달러)이며, 동기와 대비하여 12% 성장하였다. 특히 모바일 게임은 209.3억원(약 32억 달러)이며, 전년 동기와 대비하여 67.2% 성장한 것을 알 수 있다. 또한, 중국 모바일 게임실제 판매 수익은 매년 1/3 씩 계속 증가하고 있기 때문에 중국 모바일 게임시장은 매우 큰 잠재력이 큰 것을 알 수 있다.

표-2 중국 게임의 실제 판매수익 대비 (단위: 억원)



이와 같이 중국의 모바일 게임 사용자는 게임에서 모바일로 결제를 하는 비율이 점점 높아지고 있고, 이를 통해 게임 산업이 지속적으로 성장하는 밑거름이 되고 있다. 비록 현재 PC 게임의 실제 판매 수익 더 많지만 가까운 장래에는 모바일 게임의 규모는 PC 클라이언트 게임을 초과 할 것이

라고 예측 할 수 있습니다.

## 2. 중국 인기 모바일 게임

바이두 아이우안 사이트[3]에 나온 모바일 게임 순위 차트는 (그림-1)과 같다.



그림-1 인기 게임 순위

과거에 모바일 게임은 주로 가벼운 캐주얼 게임과 같이 가벼운 게임이었는데 현재는 핸드폰의 하드웨어가 계속 좋아지고 있어서 복잡한 게임도 가능하기 때문에 분석된다.

## 3. 결론

현재 중국 모바일 게임은 PC 클라이언트 게임의 실제 판매 수익이 더 높지만, 향후 스마트폰의 급속한 보급으로 인해 모바일 게임이 급성장 할 것으로 판단되며, 모바일 게임은 PC 클라이언트 게임을 넘을 것으로 할 것이라고 예측 할 수 있다.

\* 본 논문은 중소기업청에서 지원하는 2015 년도 산학협력 기술개발사업(No. C0274129)의 연구수행으로 인한 결과물임을 밝힙니다.

## 참고문헌

- [1] SARFT, “2015 1 월- 6 월 중국 게임 산업 보고서”, 2015
- [2] 중국 정보통신 연구원, “2015 년 6 월 모바일 시장운영 분석 보고서”, 2015
- [3] <http://iwan.baidu.com>