

CHINA

# 중국 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF CHINA

한국콘텐츠진흥원  
중국사무소



**kocca** KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# 주간 심층이슈

## 『중국 스마트폰 게임시장 현황 분석』

### ◎ 작성 취지

- 중국 스마트폰 게임 시장의 현황을 파악하고자 함
- 중국 내 게임 어플리케이션의 인기저조현상 원인을 분석하고 대응방안을 모색하고자 함
- 중국 모바일 게임시장에 진출하고자 하는 한국 콘텐츠기업에 데이터 제공 및 진출 전략 수립에 도움이 되고자 함

※ 출처 : 자문위원 이승원 대표(컴투스 차이나)

### ◎ 작성 순서

1. 「중국 모바일 시장규모」
2. 「중국 스마트폰 시장규모」
3. 「중국 스마트폰 사용자들의 게임 선호도」
4. 「Apple iOS 게임 시장에 대한 현상과 분석」
5. 「Android 게임 시장에 대한 현상과 분석」
6. 「시장별 대응 방안」

## 1. 중국 모바일 시장규모

【 표 1 】 중국 이동통신 사용자 수

(2011년 8월 말 기준)

	차이나모바일	차이나유니콤	차이나텔레콤	중국 총 사용자수
전체사용자수	6.2억	1.82억	1.1353억	9.4008억
3G 사용자수	4000만	2786.8만	2561만	9412.1만

【 표 2 】 중국 이동통신 사용자 수

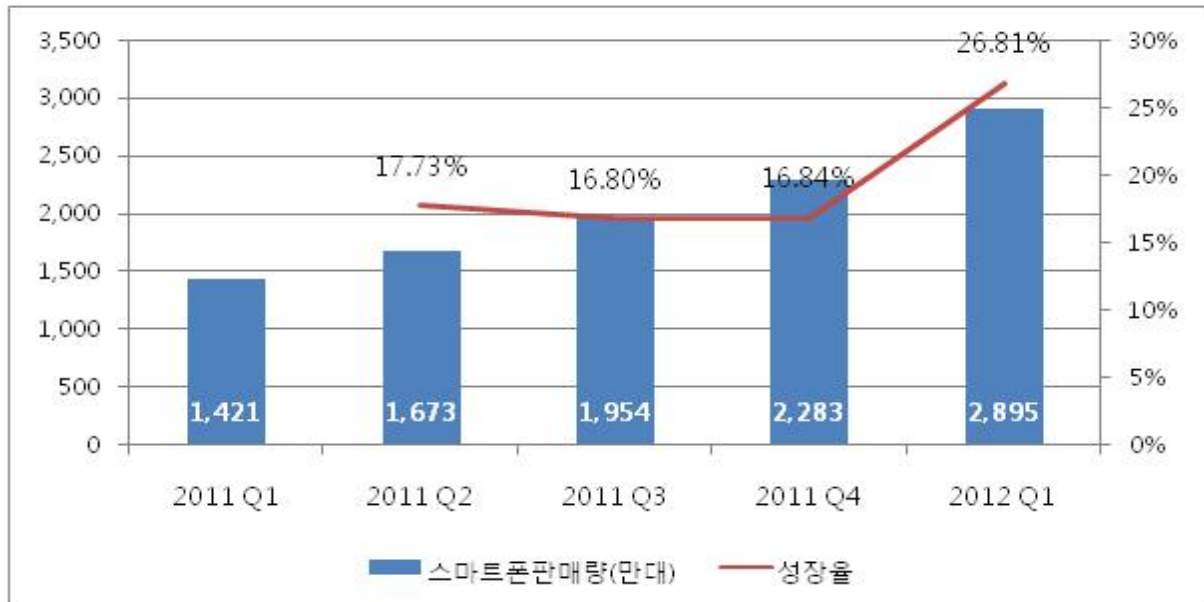
(2012년 3월 말 기준)

	차이나모바일	차이나유니콤	차이나텔레콤	중국 총 사용자수
전체사용자수	6.67억	2.10억	1.36억	10.13억
3G 사용자수	5,956만	4,886만	4,355만	1억5,197만

- 중국은 2012년 1분기 이동통신 가입자 10억 명을 돌파하며 빠르게 성장하고 있음
- 3G 사용자가 빠르게 증가하고 있음에도 불구하고 전체 이동통신 가입자 수 대비 15% 정도를 차지함
- 전 세계 최대 가입자 수를 자랑하는 차이나모바일의 경우 3G 사용자가 8.93%로 비교적 저조한 보급률을 보이고 있으며 이는 중국 독자 규격의 3G 네트워크인 TDS-CDMA 망의 사용과 이에 따른 단말기 공급의 한계에 원인할 것으로 분석됨
- 최근 중국산 스마트폰의 보급 확대에 인하여 차이나모바일 3G 가입자의 증가 속도는 이전에 비하여 빠르게 성장할 수 있을 것으로 전망됨

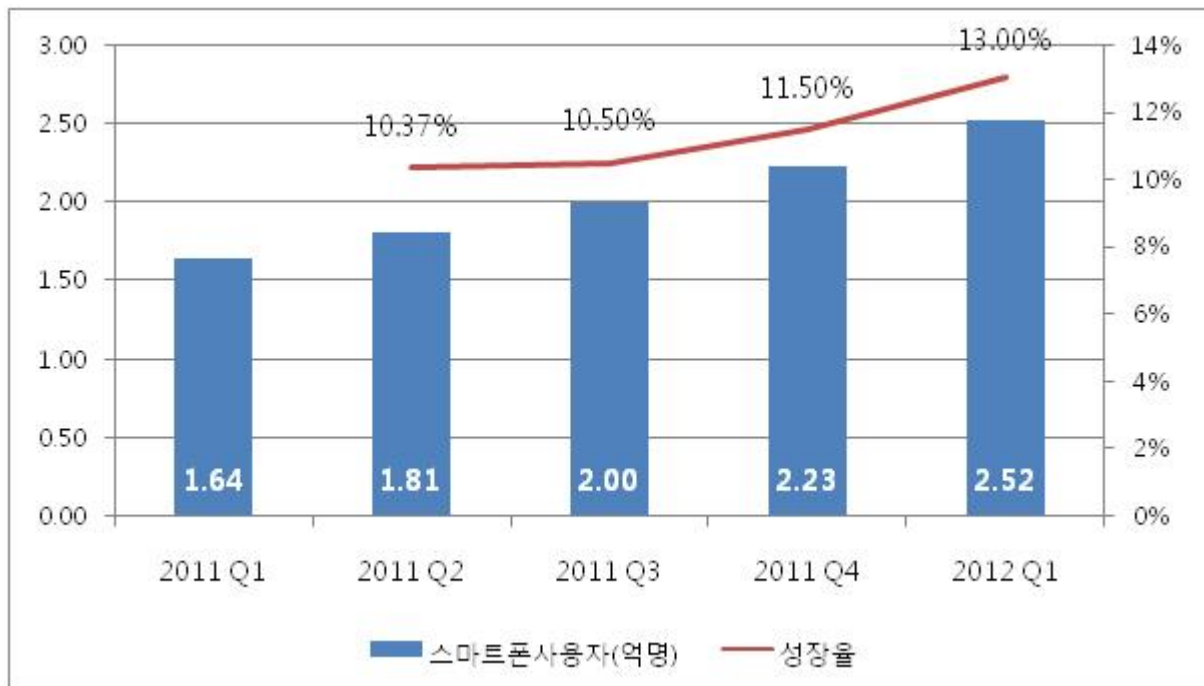
## 2. 중국 스마트폰 시장규모

【도표 1】 중국 스마트폰 판매량



출처: iiMedia Research

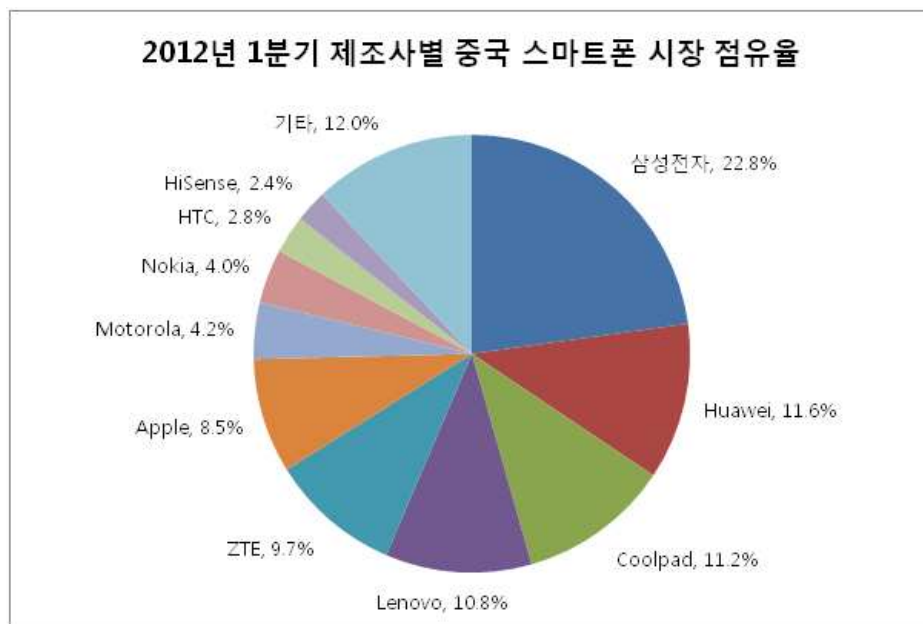
【도표 2】 중국 스마트폰 사용자수



출처: iiMedia Research

- iiResearch의 자료에 따르면 2012년 1분기에 중국 시장에서 2,895만대의 스마트폰이 판매되어 전분기 대비 26.81%의 빠른 성장을 보이고 있음
- Canalsys에 따르면 2012년도 1분기 전 세계 스마트폰 판매량은 1.46억 대로 전기 대비 45%가 증가한 수준이며 중국이 처음으로 미국을 추월하여 전 세계 1위의 스마트폰 판매 시장으로 등극 하였음
- iResearch에 따르면 2012년도 1분기 미국 스마트폰 판매량은 5% 성장(점유율 16%)에 그친 반면 중국은 100% 가량 성장(점유율 22%)하였음
- Google이 2012년 5월에 발표한 자료에 따르면 중국의 스마트폰 보급율이 33%에 달한다고 함. 중국의 스마트폰 판매는 더욱 가속화 하여 2012년 말에는 1분기 말 대비 두 배 가량의 성장을 할 것으로 전망
- 각종 통계 자료가 말해주듯 중국 시장은 이미 세계에서 가장 큰 스마트폰 시장으로 성장하였으며 이에 따른 어플리케이션 시장의 동반 성장도 기대되는 상황. 실제로 거래 규모(다운로드량)에서는 이미 전 세계 최대 규모의 시장

【도표 3】 2012년 1분기 중국 스마트폰 제조사 별 시장 점유율



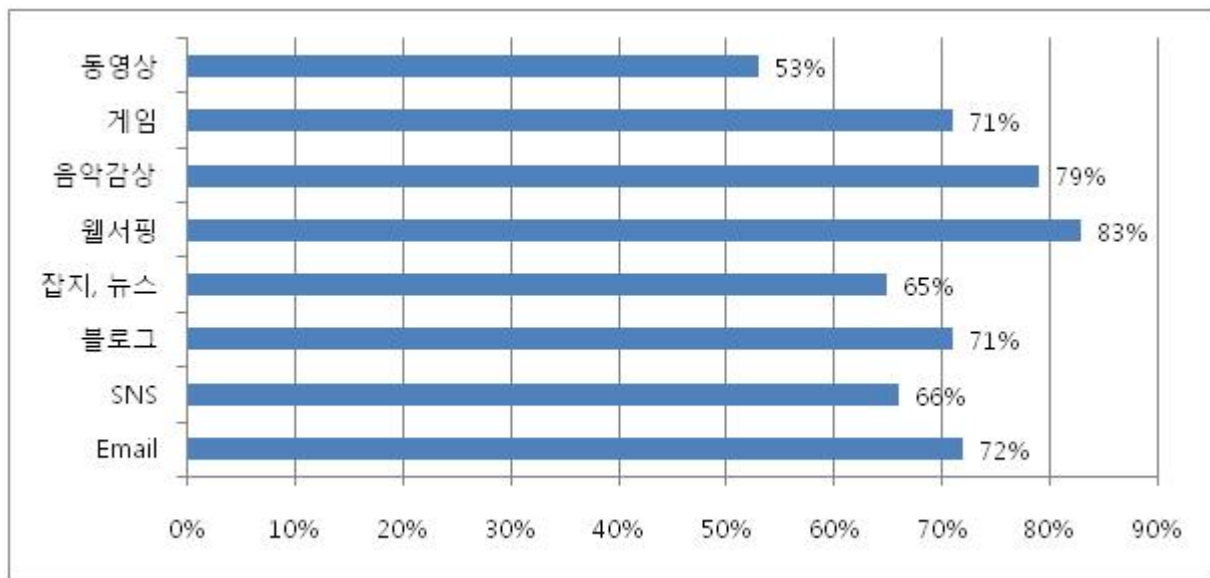
출처: iiMedia Research

- 중국 내 판매량에서 삼성전자가 22.8%의 시장점유율로 1위를 차지하고 있으며 그 뒤를 Huawei, Coolpad, Lenovo, ZTE 등 중국 제조사가 뒤를 쫓고 있음
- 상기 4개 중국 제조사들의 시장 점유율을 합하면 40%가 넘는 수준이며 1500RMB 미만 단말기가 대부분을 차지하고 있을 것으로 추정됨

- 이러한 저가 정품 단말기의 보급에 힘입어 중국 스마트폰은 빠른 속도로 성장할 수 있을 것으로 전망되며, 모바일 게임을 포함한 어플리케이션 시장의 발전에도 긍정적으로 작용할 것으로 전망됨

### 3. 중국 스마트폰 사용자들의 게임 선호도

▣도표 4▣ 2012년 1분기 중국 스마트폰 사용자 선호 기능



출처: Google 2012년 중국 스마트폰 시장 보고

- 중국의 스마트폰 사용자들의 선호 기능 중 웹서핑, 음악감상, Email 보다 게임에 대한 선호도가 낮음
- 동영상에 53%에 머물러 있는 것을 함께 고려하여 추론해 보면 네트워크 인프라의 영향이 있을 것으로 추정됨. 최근 스마트폰 게임의 폭발적인 성장은 네트워크 대전, Social Game 등 모바일 인터넷의 활용이 절대적인 상황에서 현재 중국의 모바일 네트워크 인프라는 이러한 트렌드를 반영하기에는 부족함이 많은 상황임
- 이 밖에 Android 어플리케이션 시장의 경우 중국의 특수한 환경(Google Play 마켓이 정품 단말기에 없으며 통신사업자 마켓도 크게 활성화 되지는 못함)에 따라 고품질의 다양한 게임을 접하지 못하는 경우가 상당한 것으로 보임

## 4. Apple iOS 게임 시장에 대한 현상과 분석

### 중국 App Store 매출 상위 어플리케이션 분석

■ 그림 1 ■ 중국 Apple App Store 매출 상위 어플리케이션



출처: 2012년 6월 10일 iTunes

- Apple App Store 매출 상위 게임을 살펴보면 중국의 스마트폰 게임 중 상위권 게임들은 다소 하드코어한 게임들이 주류를 이루고 있음을 알 수 있다.(위 그림에 붉은 외곽선으로 표시)
- 위 그림을 보면 매출 상위 5위까지는 모두 웹 브라우저 게임을 스마트폰으로 포팅한 게임들임을 알 수 있으며 이러한 류의 게임을 선호하는 사용자들은 기존의 온라인 게임의 사용자와 많은 부분 겹치는 것으로 판단됨
- 스마트폰 게임 시장 형성 단계에서 남성 사용자 위주, 단말기의 하드웨어적인 성격을 잘 이용하는 사용자들을 중심으로 성장해 가는 과정으로 보임. 시장의 폭발적인 성장을 위해서는 게임에 대하여 크게 신경을 쓰지 않는 사용자들까지 모바일 게임을 즐길 수 있는 캐주얼게임, 소셜게임이 발달하는 단계로 진입할 필요가 있음
- 아직까지는 스마트폰 게임에 대한 저변 확대가 필요할 것으로 보임

■ 한국 App Store 매출 상위 어플리케이션 분석

■ 그림 2 ■ 한국 Apple App Store 매출 상위 어플리케이션



출처: 2012년 6월 10일 iTunes

- 반면에 한국의 Apple App Store 매출 상위 게임을 살펴보면 비교적 다양한 장르의 게임들로 구성되어 있어 사용자들이 다양한 취향과 분포를 보임
- 특히 캐주얼 게임과 Social Game 등이 부상하며 게임 사용자들의 저변과 시장 확대에 큰 영향을 미치고 있는 것으로 분석됨(위 그림에 붉은 외곽선으로 표시)
- 온라인 게임 혹은 게임을 하지 않던 30대 여성층까지도 게임 사용자층으로 흡수하면서 시장이 큰 폭으로 성장할 수 있었음
- 중국의 경우 웹 브라우저 게임을 포팅한 게임을 제외하면 네트워크 요소가 많은 소셜게임이 아직 활성화 되지 못한 것을 알 수 있으며 이는 모바일 네트워크 인프라 상황에 기인할 것으로 판단. 즉, 게임을 위해 인터넷 접속이 가능한 상황을 찾을 필요 없이(주로 WiFi 가능 지역에서만 사용) 언제 어디서나 단말기를 열어 잠시 동안 게임을 즐기는 문화가 형성될 수 있는 인프라가 중요함

■ 가입자 모바일네트워크 상황으로 본 분석

- 차이나모바일 왕건주(王建宙) 회장이 직접 발표한 내용에 따르면 지난 2011년 9월말 차이나모바일 네트워크를 사용하는 iPhone 사용자 수가 1천만 명을 돌파
- 왕건주 회장의 3월초 발표에서는 차이나모바일 네트워크를 사용하는 iPhone 사용자가 2012년 2월



말1천 5백만 명 돌파

- 월 1백만 명의 사용자가 증가하는 빠른 증가 속도이며 iPhone5가 출시되면 월 1백 25만 명의 사용자 증가가 예상됨
- 2012년 2월말까지 차이나모바일 네트워크를 사용하고 있는 iPhone 사용자는 모바일 데이터 네트워크로 GPRS EDGE(200Kbps 미만의 속도)가 최대 사용할 수 있는 망이며 항상 데이터 연결을 요구하는 스마트폰의 특성 상 사용자가 몰리는 지역에서는 데이터 망 접속조차 어려운 현실
- 이와 같은 차이나모바일 사용자가 전체 iPhone 사용자의 50% 이상을 차지하고 있는 상황으로 네트워크 기반 게임의 발전 보급에 부정적인 요인으로 작용함
- 그러나 왕건주 회장이 이례적으로 직접 계속하여 차이나모바일 망 내의 iPhone 사용자 수를 언급하며 Apple과 자사의 차세대 네트워크인 TD-LTE 망을 지원하는 iPhone 신 모델을 개발하고 있음을 발표
- 차이나모바일의 중국 내 사용자 수와 지명도를 감안할 때 TD-LTE 망을 지원하는 iPhone의 등장은 어플리케이션 시장 발전에도 큰 영향을 미칠 것으로 전망됨
- 차이나텔레콤 망을 사용하는 iPhone 사용자는 iPhone 4S가 출시되면서 CDMA2000 망을 지원하면서 빠른 속도로 증가하고 있으며 어플리케이션 시장 성장에 이후 긍정적으로 작용할 것으로 예상됨
- iPhone이 지원하는 3G 네트워크(WCDMA)를 지원하고 iPhone을 공식적으로 공급한 차이나유니콤의 경우 2012년 1분기말 ARPU가 타 사업자 대비 30% 이상 높은 93.9RMB(차이나모바일 65RMB, 차이나텔레콤 51.7RMB)임. 정액요금제와 모바일 네트워크 사용이 많기 때문으로 보이며, 망의 고도화와 단말기의 고도화를 통해 사업자의 수익성도 개선되고 부가서비스도 활성화 되는 효과가 있을 것으로 보임

## 5. Android 게임 시장에 대한 현상과 분석

### ■ 시장의 파편화

- 구글 플레이 마켓이 중국 정품 단말기에서는 접근할 수 없음.(구글 플레이 마켓 어플 자체가 설치되지 않음)
- 병행수입 단말기의 경우 구글 플레이 마켓에 접속이 가능하나 유료 결제는 불가
- 제3자 시장의 춘추전국시대 지속. 중소 마켓 어플들이 지속적으로 시장에 나오고 있으며(60여개의 마켓이 존재) 시장 점유율이 절대적인 선도업체가 선별되지 않은 상황임
- 개발사는 모든 마켓을 대응하기 어렵기 때문에 사용자들이 원하는 게임을 찾아 다운로드, 플레이,

신 버전 업데이트 등의 과정이 쉽지 않아 게임의 유행 확산에 큰 걸림돌로 작용함

■ 바이두(百度), 산다(盛大), 샤오미(小米)등 변형 안드로이드 단말기 지속 개발

【그림 3】 Baidu App. Market



- 구글 계정을 사용하지 못하는 Android 중국 정품 단말기의 불편한 점들을 보완(마켓, 지도, 메일 등)하고 중국 특화의 어플리케이션과 UI를 앞세워 변형 안드로이드 단말기를 대형업체들이 주도하여 시장에 선보이고 있음
- 이러한 움직임 역시 개발사 입장에서는 추가로 대응하는 비용이 발생하며 버전 분리에 대한 시간과 비용이 추가로 발생하는 상황

통신사업자(차이나모바일)의 반격

그림 4 | 차이나모바일의 Mobile Market



- 차이나모바일의 오픈마켓인 Mobile Market은 2012년 4월 1일 정식으로 IAP(In App Purchase ; 부분유료화 구매)를 지원하는 SDK를 발표
- 이전까지는 유료 다운로드를 지원하였으나 DRM을 적용하지 않은 채로 서비스 되어 불법 복제 시장에 바로 노출되었으며 이에 따라 주요 게임 개발사들이 시장을 외면하였음
- IAP 지원 이후 유명 게임들이 하나 둘씩 빠르게 서비스되고 있으며 매출 규모도 급성장하고 있는 것으로 확인됨
- 중국산 스마트폰 단말기의 시장 확대로 차이나모바일의 TD-SCDMA 3망 가입자가 증대되는 것도 스마트폰 게임 시장 확대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대됨

## 6. 시장 별 대응 방안

Apple iOS 시장

- iOS 사용자들의 다수는 3G 망을 사용하고 있지 못하며 네트워크 게임이나 소셜 게임의 경우 WiFi 상황에서 제한적으로 플레이하고 있는 상황을 인지할 필요가 있음
- 게임을 비교적 좋아 하는 사용자들(하드코어 사용자들) 대상으로 하는 게임이 당분간 시장을 주도할 것으로 전망됨. 즉, RPG게임, 디펜스게임 등 남성 편향의 게임
- 차이나모바일의 TD-LTE 망 도입 시점과 Apple이 이 망을 지원하는 iPhone 을 발매하는 시점이 중국의 iPhone 게임의 빠른 성장의 변곡점을 형성하는 시점이 될 것으로 전망

### ■ Android 시장

- 브랜드 인지도 확산을 위하여 개발사의 여건이 되는 상황에서는 다양한 마켓에 대응하는 것이 필요함. 하지만 시장 파편화가 심하기 때문에 선택과 집중의 문제는 여전히 남아 있음
- 하지만 파편화가 심한 상황에서 마켓에 대한 선택과 집중을 위하여 시장의 변화를 지속적으로 관찰하고 유효한 마켓을 선별하는 노력이 필요함
- 차이나모바일의 시장 영향력 확대에 주목해 볼 필요가 있음. 기존 피쳐폰 시절에도 모바일 결제의 직관성, 사용자 홍보 채널(SMS, MMS, Push Message 등)의 강점을 바탕으로 시장 선도적인 위치를 차지하였음
- 차이나모바일의 Mobile Market은 2012년 4분기에는 기존 제3시장에서의 선두 그룹에 있는 마켓과 비교할 수 있을 정도의 시장 규모를 만들어 낼 것으로 전망