

제 4 장 유럽 모바일게임 시장

제 1 절 유럽 모바일게임 시장 현황

1. 유럽 이동통신 시장 현황

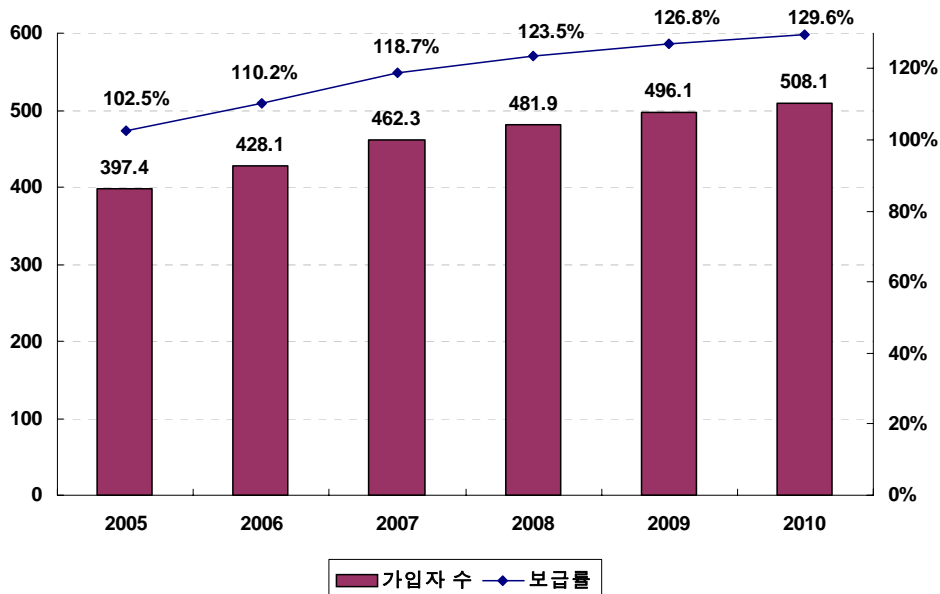
가. 유럽 이동통신 가입자 수

유럽은 일찍부터 이동통신 서비스가 발달했으며, 이에 따라 대부분의 국가들이 100%가 넘는 이동통신 보급률을 자랑하고 있다. 특히, 서유럽 지역은 이미 2005년부터 지역 평균 보급률이 100%를 넘어섰으며, 최근 이동통신 가입자가 급증하고 있는 동유럽 지역은 2007년 지역 평균 보급률이 92.9%에 달하고 있다.

서유럽의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 4억 6,230만 명으로 보급률이 118.7%이며, 2008년에는 4억 8,190만 명, 보급률은 123.5%에 달할 것으로 전망된다. 기술별로 보면, GSM 방식이 100%를 차지하고 있으며, GSM 방식 중 2G가 2007년 말 기준 전체 가입자의 77%인 3억 5,600만 명, 3G인 WCDMA가 23%인 1억 630만 명을 차지하고 있다.

<그림 4-132> 서유럽 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

(단위 : 백만 명)

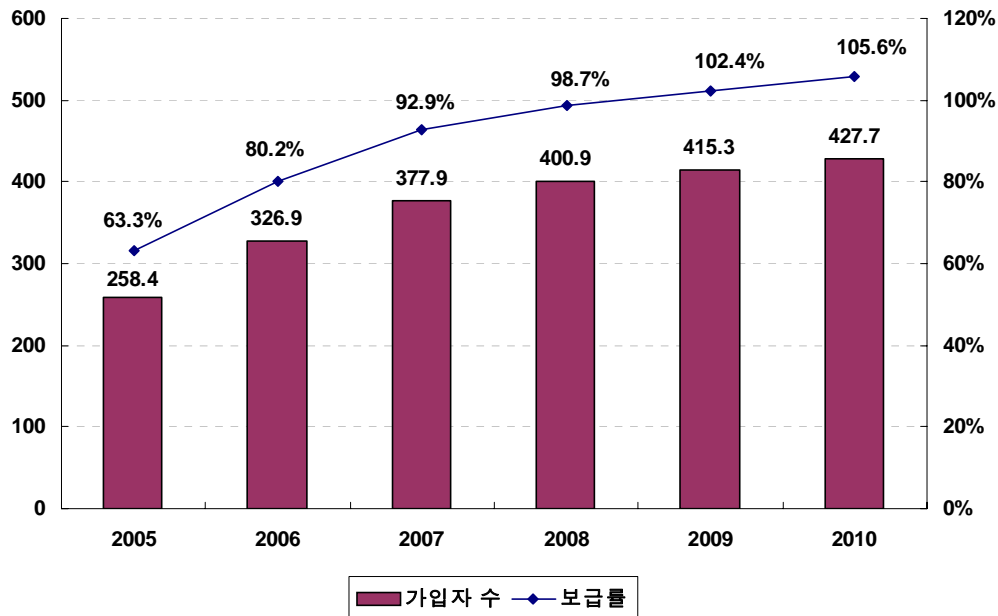


자료원: Cowen and Company, 2007.11; 스트라베이스 재구성

동유럽의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 3억 7,790만 명으로 보급률이 92.9%이며, 2008년에는 4억 90만 명, 보급률은 98.7%에 달할 것으로 전망된다. 기술별로 보면, GSM 방식이 절대다수를 차지하고 있으며, CDMA 방식이 일부 있으나 극소수에 불과하다. GSM 방식 중 2G가 2007년 말 기준 전체 가입자의 98.1%인 3억 6,810만 명, 3G인 WCDMA가 1.9%인 700만 명을 차지, 서유럽에 비해 3G 보급률이 상당히 미흡한 수준인 것으로 나타났다.

<그림 4-133> 동유럽 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

(단위 : 백만 명)



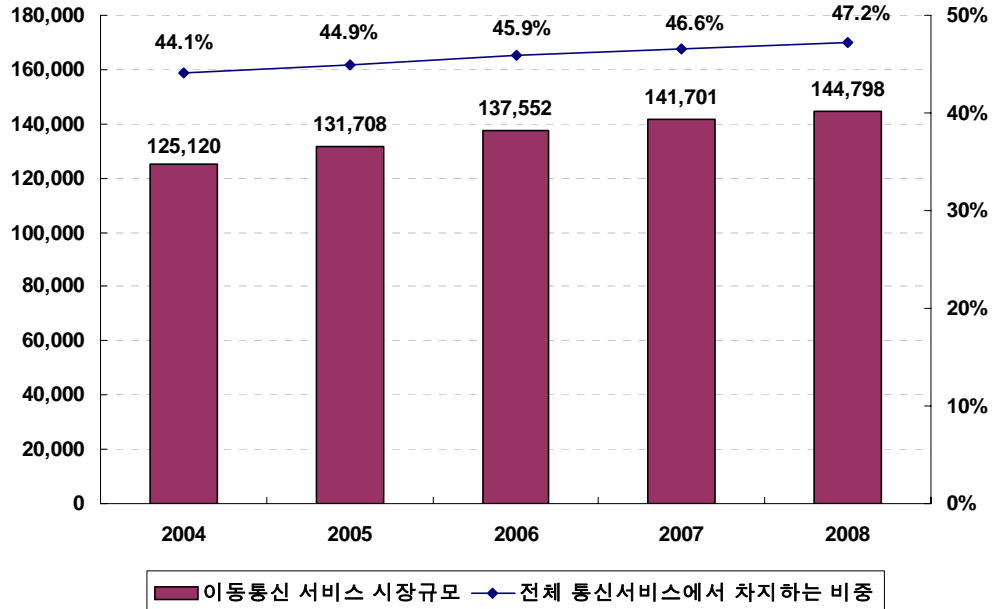
자료원: Cowen and Company, 2007.11; 스트라베이스 재구성

나. 유럽 이동통신 시장규모

유럽 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 1,417억 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장의 절반 가까운 46.6%를 차지하고 있으며, 비중은 갈수록 더 커질 것으로 예상된다.

<그림 4-134> 유럽 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위 : 백만 유로)



자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

2. 유럽 모바일게임 시장 현황

가. 유럽 모바일게임 시장규모

시장조사업체인 Juniper Research에 따르면, 유럽 모바일게임 시장규모는 2007년 10억 8,630만 달러로, 세계 모바일게임 시장의 21.9%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 유럽 중에서도 서유럽 시장이 2007년 8억 8,220만 달러로 세계 모바일게임 시장의 17.8%, 유럽 모바일게임 시장의 81.2%를 차지하고 있으며, 동유럽 시장은 2억 410만 달러로 세계 모바일게임 시장의 4.1%, 유럽 모바일게임 시장의 18.8%를 차지하고 있다.

시장규모로 보면, 서유럽 모바일게임 시장이 동유럽 모바일게임 시장보다 약 4.3배 더 큰 것으로 나타났다. 유럽 모바일게임 시장은 2008년 17억 6,450만 달러로 전년대비 62.4% 증가할 것으로 예상되며, 오는 2012년에는 43억 3,330만 달러에 달할 것으로 전망된다. 향후 성장세를 보면, 2008년부터 오는 2012년까지 서유럽 모바일게임 시장이 23.6%, 동유럽 모바일게임 시장이 31.2%의 CAGR을 기록, 성장세면에서는 최근 시장이 급성장하고 있는 동유럽이 서유럽을 능가할 것으로 전망된다.

<표 4-42> 유럽 모바일게임 시장규모 현황 및 전망(Juniper)

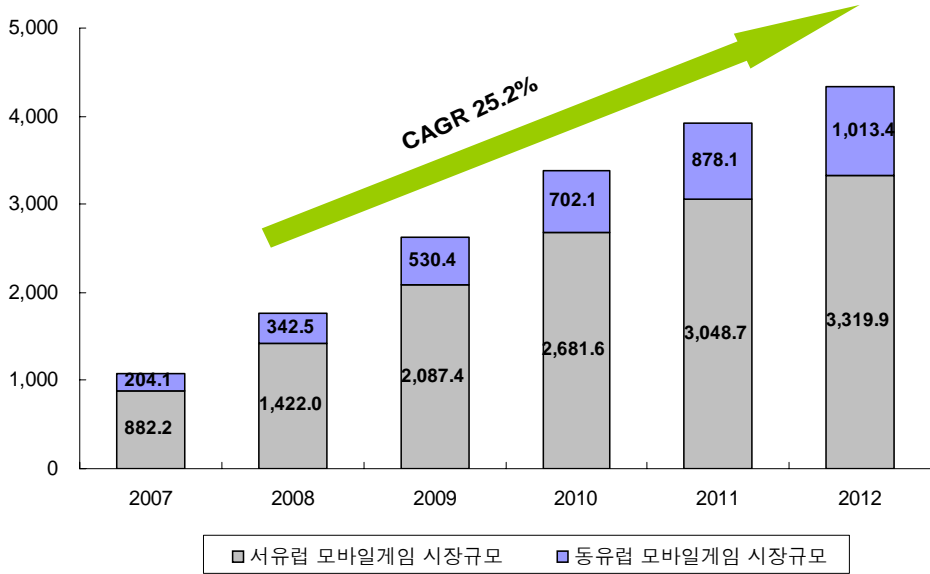
(단위 : 백만 달러)

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	CAGR ('08~'12)
서유럽 모바일게임 시장규모	882.2	1,422.0	2,087.4	2,681.6	3,048.7	3,319.9	23.6%
세계 시장에서의 비중	17.8%	19.8%	20.4%	20.8%	20.9%	20.8%	-
동유럽 모바일게임 시장규모	204.1	342.5	530.4	702.1	878.1	1,013.4	31.2%
세계 시장에서의 비중	4.1%	4.8%	5.2%	5.4%	6.0%	6.3%	-
합계	1,086.3	1,764.5	2,617.8	3,383.7	3,926.8	4,333.3	25.2%
성장률		62.4%	48.4%	29.3%	16.1%	10.4%	-
세계 시장에서의 비중	21.9%	24.5%	25.6%	26.2%	26.9%	27.1%	-

자료원: Juniper Research, 2007.11; 스트라베이스 재구성

<그림 4-135> 유럽 모바일게임 시장규모 현황 및 전망(Juniper)

(단위 : 백만 달러)



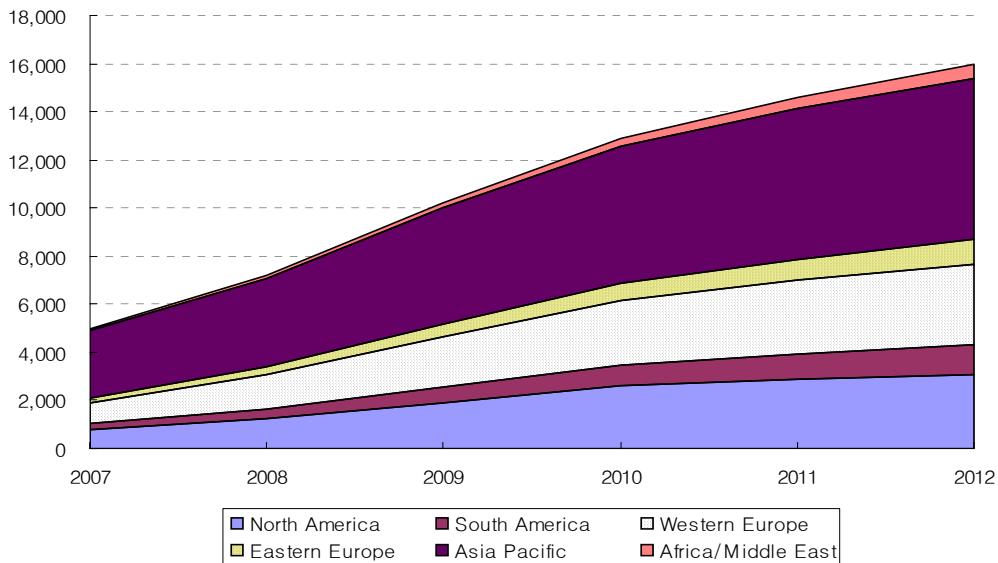
자료원: Juniper Research, 2007.11; 스트라베이스 재구성

유럽 모바일게임 시장이 세계 모바일게임에서 차지하는 비중은 2007년 말 기준 21.9%인 것으로 나타났다. Juniper Research에 따르면, 세계 모바일게임 시장규모는 2007년 49억 6,120만 달러이며, 이 중 일본과 한국, 중국 등이 포함된 아시아태평양 지역이 27억 7,360만 달러로 세계 시장의 55.9%를 차지하고 있다. 유럽 지역이 21.9%(서유럽 17.8%, 동유럽 4.1%)로 두 번째로 큰 비중을 차지하고 있으며, 미주 지역이 20.7%(북미 15.9%, 남미 4.8%)로 유럽과 비슷한 시장규모를 형성하고 있다. 중동/아프리카 지역은 1.5%로 모바일게임 시장이 거의 형성되어 있지 않다.

오는 2012년에는 아시아태평양 지역의 비중이 42.1%로 크게 줄어드는 반면, 미주 지역이 27.2% (북미 19.3%, 남미 7.8%), 유럽 지역이 27.1%(20.8%, 6.3%)로, 두 지역 모두 5% 이상씩 증가, 향후 세계 모바일게임 시장은 유럽과 미주 지역이 성장세를 견인할 것으로 전망된다.

<그림 4-136> 세계 주요 권역별 모바일게임 시장규모 현황 및 전망

(단위 : 백만 달러)



자료원: Juniper Research, 2007.11: 스트라베이스 재구성

한편, 또 다른 시장조사업체인 Informa Telecoms & Media에 따르면, 유럽 모바일게임 시장규모는 2007년 11억 4,710만 달러로, Juniper Research가 추산한 시장규모인 10억 8,630만 달러에 비해 약간 큰 것으로 나타났으며, 이 중 서유럽 시장이 2007년 9억 9,790만 달러, 동유럽 시장이 1억 4,920만 달러의 시장규모를 각각 형성하고 있는 것으로 조사됐다.

세계 모바일게임 시장에서 유럽 시장이 차지하고 있는 비중은 35.5%로 Juniper Research와 큰 차이가 나는데, 이는 Juniper Research가 추산한 세계 모바일게임 시장규모가 Informa의 그것보다 더 크기 때문이다. 또한 2008년 이후의 시장전망에 있어서는 Informa의 전망치가 Juniper Research에 비해 더 작은 것으로 나타났는데, Informa에 따르면 유럽 모바일게임 시장은 2008년 15억 620만 달러에서 오는 2012년에는 25억 6,510만 달러에 달할 것으로 전망된다.²²⁾

22) 본 보고서에서 이후 영국, 독일, 프랑스, 이탈리아, 스페인의 국가별 모바일게임 시장규모와 기타 서유럽 및 동유럽 모바일 게임 시장규모의 세부 통계는 Informa 자료를 인용함

<표 4-43> 유럽 모바일게임 시장규모 현황 및 전망(Informa)

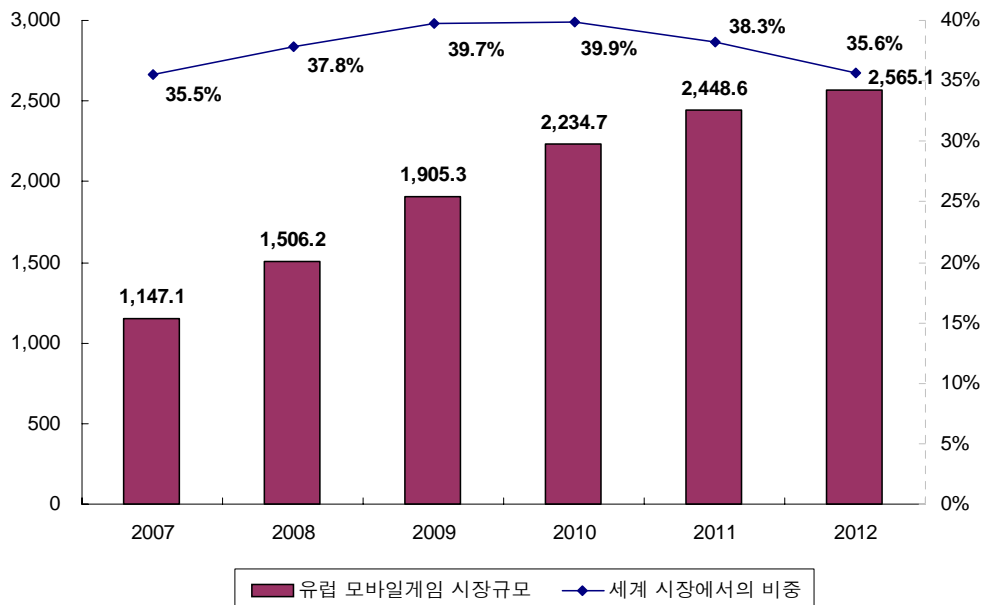
(단위 : 백만 달러)

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012
서유럽 모바일게임 시장규모	997.9	1,330.4	1,702.6	1,999.4	2,167.6	2,218.0
세계 시장에서의 비중	30.9%	33.4%	35.5%	35.7%	33.9%	30.8%
동유럽 모바일게임 시장규모	149.2	175.8	202.7	235.3	281.0	347.1
세계 시장에서의 비중	4.6%	4.4%	4.2%	4.2%	4.4%	4.8%
합계	1,147.1	1,506.2	1,905.3	2,234.7	2,448.6	2,565.1
세계 시장에서의 비중	35.5%	37.8%	39.7%	39.9%	38.3%	35.6%

자료원: Informa, 2007.11; 스트라베이스 재구성

<그림 4-137> 유럽 모바일게임 시장규모 현황 및 전망(Informa)

(단위 : 백만 달러)



자료원: Informa, 2007.11; 스트라베이스 재구성

나. 유럽 모바일게임 이용 현황

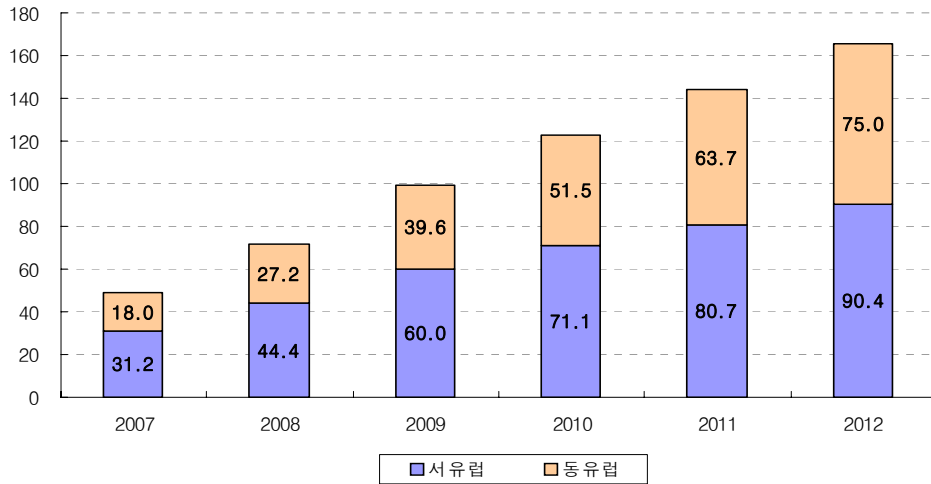
서유럽과 동유럽을 합친 유럽 전체의 모바일게임 이용자 수²³⁾는 2007년 4,920만 명으로, 이 중 서유럽이 3,120만 명, 동유럽이 1,800만 명인 것으로 나타났다. 시장규모면에서 서유럽이 동유럽에 비해 4.3배 큰데 비해, 이용자 수에서는 서유럽이 동유럽의 약 1.7배에 불과한 것은 동유럽이 이용

23) 휴대폰 임베디드 게임을 제외한 다운로드 게임을 기준으로 하며, 1년에 1번 이상 모바일게임을 다운로드 받은 이용자 수입

자 수에 비해 모바일게임의 평균 요금이 낮기 때문인 것으로 분석된다.

<그림 4-138> 유럽 모바일게임 다운로드 이용자 수

(단위 : 백만 명)

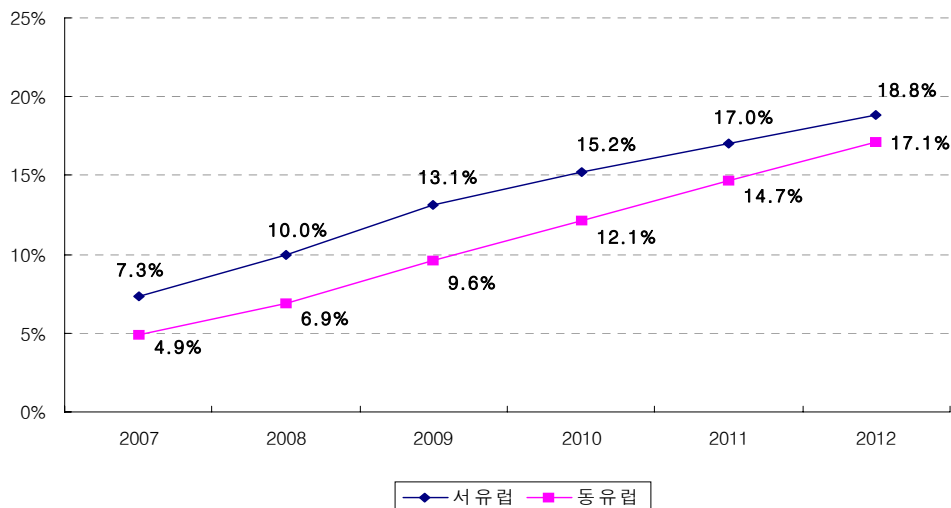


* 주: 1년에 한번 이상 모바일게임을 다운로드 받은 이용자 수

자료원: Juniper Research, 2007.11; 스트라베이스 재구성

서유럽과 동유럽의 모바일게임 다운로드 이용률은 서유럽이 2007년 7.3%, 동유럽이 4.9%를 기록, 이용률 역시 서유럽이 동유럽을 앞서는 것으로 나타났다.

<그림 4-139> 유럽 모바일게임 다운로드 이용률



* 주: 이동통신 가입자 중 1년에 1번 이상 모바일게임을 다운로드 받은 이용자 비율

자료원: Juniper Research, 2007.11; 스트라베이스 재구성

유럽의 모바일게임 다운로드 요금은 서유럽과 동유럽이 차이가 나는데, 서유럽이 동유럽에 비해

게임당 약 1~2달러 가량 비싼 편이나, 전반적으로 국가별/이동통신사업자별로 요금은 천차만별이다.

<표 4-44> 유럽 국가별 모바일게임 표준 요금 및 프리미엄 요금

(단위 : 달러)

권역	국가	Standard Price	Premium Price
서유럽	영국	5.00	10.00
	독일	3.90	6.51
	이탈리아	5.22	6.52
동유럽	체코	3.05	3.93
	헝가리	2.85	3.71
북미	미국	5.99	7.99
	캐나다	4.31	6.03
남미	브라질	5.04	6.88
	멕시코	2.75	4.21
아시아태평양	인도	1.10	2.18
	말레이시아	1.36	2.17
	필리핀	0.58	0.97

* 주: 위 요금은 조사시점의 평균값이기 때문에 실제로는 국가별/이동통신사업자별로 요금이 다양함

자료원: Juniper Research, 2007.11

다. 유럽 모바일게임의 주요 트렌드

유럽 모바일게임 시장에서 발생하고 있는 주요 트렌드는 아시아태평양 지역이나 미주 지역 등 세계 모바일게임 시장에서의 주요 트렌드와 크게 다르지 않다. 즉, 세계적으로 발생하고 있는 추세가 유럽에서도 그대로 나타나고 있는 것이다.

1) 이용자 저변의 확대

그 동안 유럽 모바일게임은 10대 남자들이 주도해 왔으나, 최근 들어 여성 모바일 게이머들이 증가하고 있다. 또한 연령 면에서도 그 동안 시장을 주도해 왔던 20세 이하에서 벗어나 20세 이상에서의 이용률도 지속적으로 증가하고 있다.

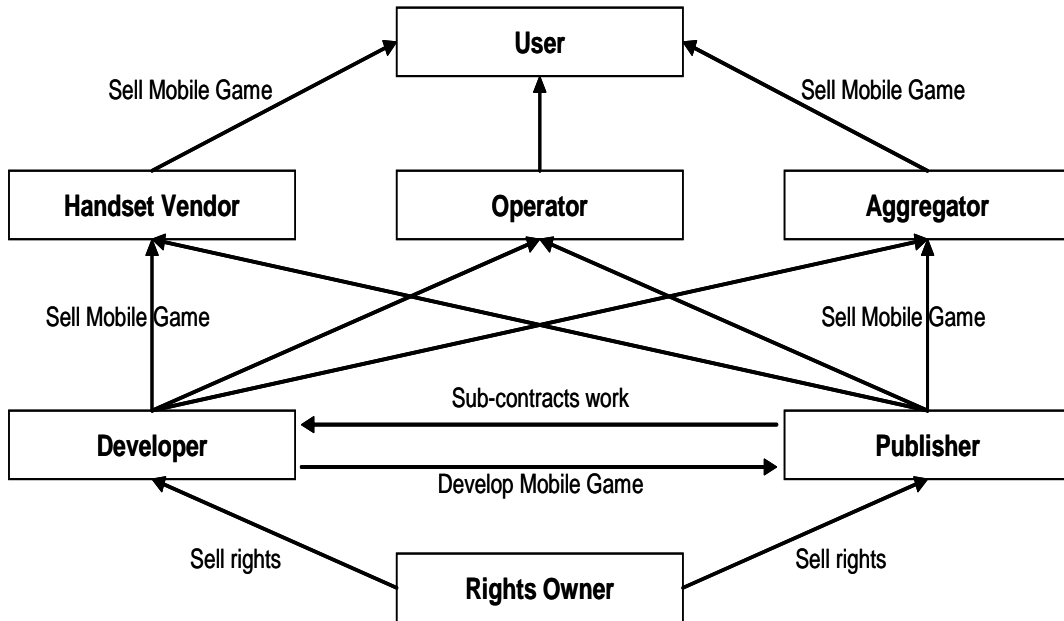
2) 모바일게임 업체간 인수합병 증가

유럽 모바일게임 시장은 초기에는 다수의 소규모 모바일게임 업체들이 시장을 형성하고 있었으나, 인수합병이 진행되면서 점차 소수의 대형 업체들로 시장이 재편되고 있다. 이들 소수의 대형 모바일 게임 업체들은 Publishing과 Aggregating, Distributing까지 영역을 확대하면서 소형 Developer들을 인수하고 있으며, 이에 따라 Gameloft, EA Mobile, Glu Mobile, THQ Wireless 등 소수 글로벌 Publisher들이 시장을 장악하고 있다.

3) 게임 제작 아웃소싱의 확대

모바일게임 제작 기술이 복잡해지고 이에 따른 제작비용의 증가로 인해 제작단계에서의 아웃소싱이 늘어나고 있다. 특히 글로벌 Publisher나 Developer들이 동유럽 등 제작비용이 낮은 국가들에서 아웃소싱 하는 사례가 늘고 있다.

<그림 4-140> 유럽 모바일게임 산업의 Value Chain



자료원: Juniper Research; 스트라베이스 재구성

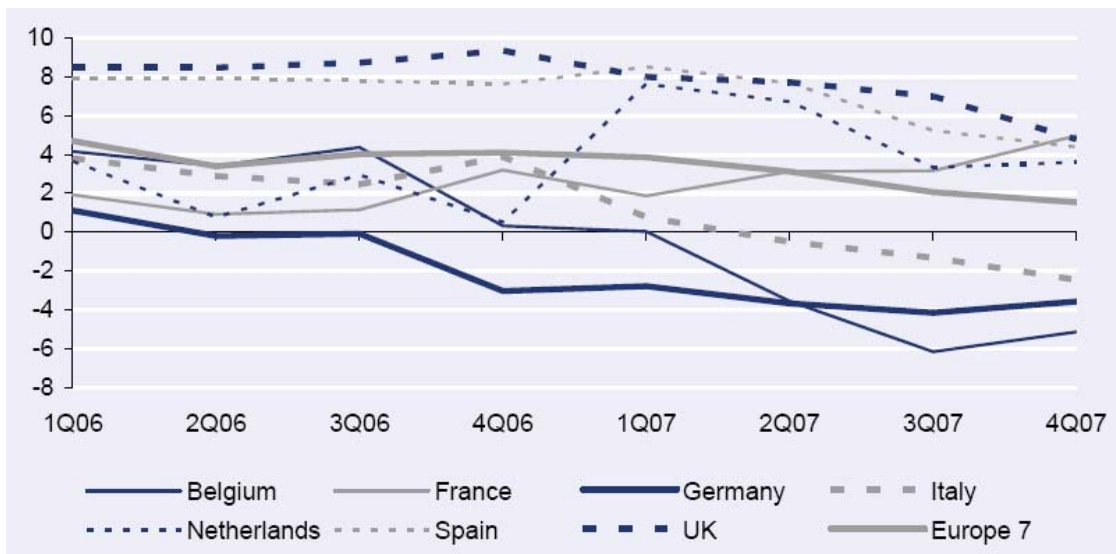
제 2 절 유럽 주요국별 모바일게임 시장 분석

1. 주요국 모바일게임 시장 현황

유럽의 이동통신 서비스 시장은 포화상태에 달하면서 성장세가 갈수록 낮아지고 있다. 투자은행인 ING에 따르면, 독일, 영국, 프랑스, 이탈리아, 스페인, 네덜란드, 벨기에 등 유럽 주요 7개국의 평균 이동통신 서비스 시장 성장률은 2007년 4/4분기에 1.6%에 불과한 것으로 나타났다.

<그림 4-141> 유럽 주요국 이동통신 서비스 시장규모 성장률

(단위 : %)



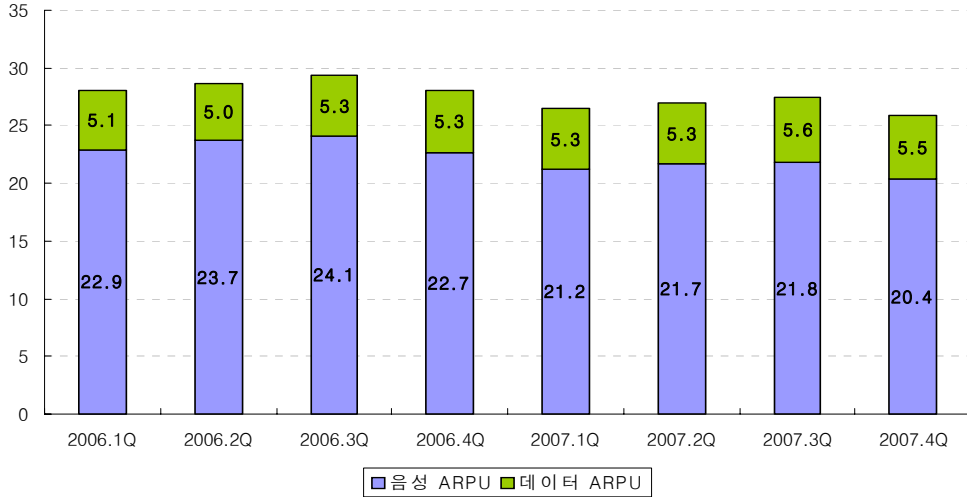
* 주: 유럽 주요 7개국 21개 이동통신사업자 매출 기준

자료원: ING, 2008.4

ARPU 역시 치열한 가격경쟁과 고객 유치비용 증가로 인해 지난 수년간 지속적으로 줄어들고 있으며, 특히 그 중에서도 음성 ARPU가 큰 폭으로 하락하고 있다. 이에 반해, 모바일게임을 포함한 데이터 ARPU는 점진적으로 증가하는 추세를 보이고 있는데, 유럽 주요 7개국 21개 이동통신사업자의 데이터 ARPU가 전체 ARPU에서 차지하는 비중 역시 2006년 1/4분기 18.2%에서 2007년 4/4분기에는 21.2%로 증가했다.

<그림 4-142> 유럽 주요개국 이동통신 서비스 월(月) ARPU 추이

(단위 : 유로)

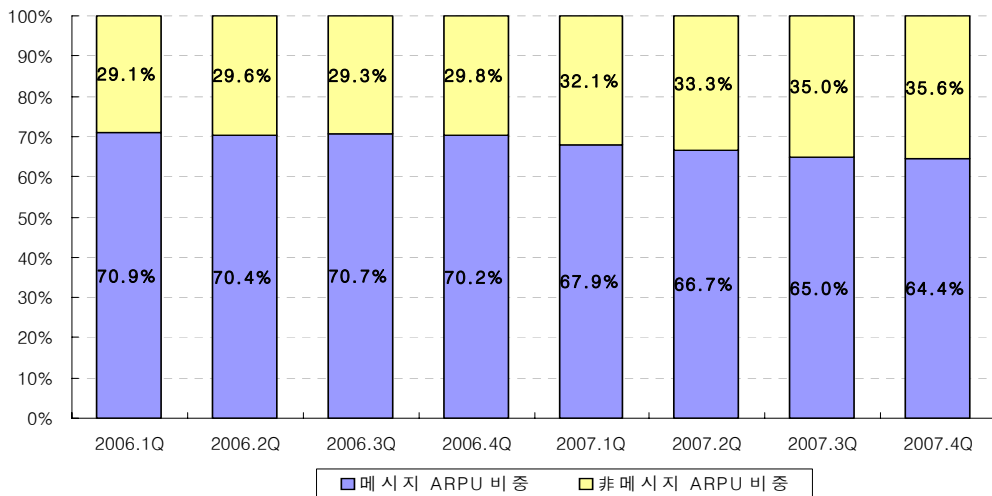


* 주 : 유럽 주요 7개국 21개 이동통신사업자의 월(月) 평균 ARPU

자료원: ING, 2008.4; 스트라베이스 재구성

한편, 유럽 7개국 8개 이동통신사업자를 대상으로 조사한 데이터 매출을 살펴보면, SMS나 MMS 등과 같은 메시지 서비스가 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 나머지를 모바일 음악이나 게임, 영상 등과 같은 비메시지 서비스가 차지하고 있다. 유럽 주요 7개국 8개 이동통신사업자의 데이터 ARPU 구성비를 보면, 데이터 ARPU에서 메시지 ARPU가 차지하는 비중은 점차 줄어들는데 반해, 비메시지 ARPU는 증가세를 보이고 있다.

<그림 4-143> 유럽 주요 7개국 이동통신 데이터 ARPU 구성비 변화 추이



* 주 : 유럽 주요 7개국 8개 이동통신사업자 ARPU 기준

자료원: ING, 2008.4

가. 독일 모바일게임 시장

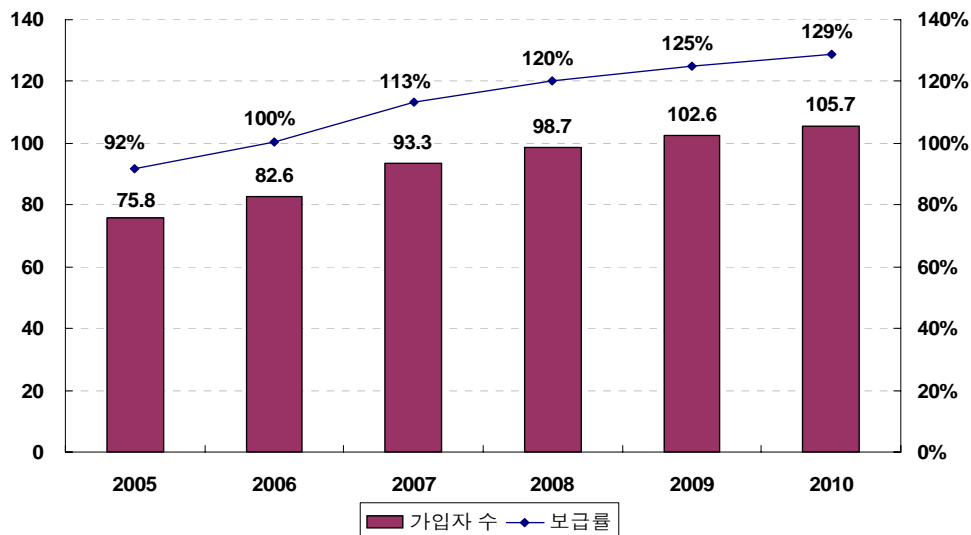
1) 독일 이동통신 시장 현황

바) 이동통신 가입자 수

독일의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 9,330만 명, 보급률은 113%에 달한다. 기술별로 보면, GSM 방식만 사용하고 있으며, GSM 방식의 3G인 WCDMA의 가입자 수는 2007년 말 기준 2,020만 명이다. 3G에 대한 수요는 지속적으로 증가할 것으로 예상되며, 이에 따라 2010년에는 WCDMA 가입자 수가 9,400만 명으로, 전체 이동통신 가입자의 88.9%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-144> 독일 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

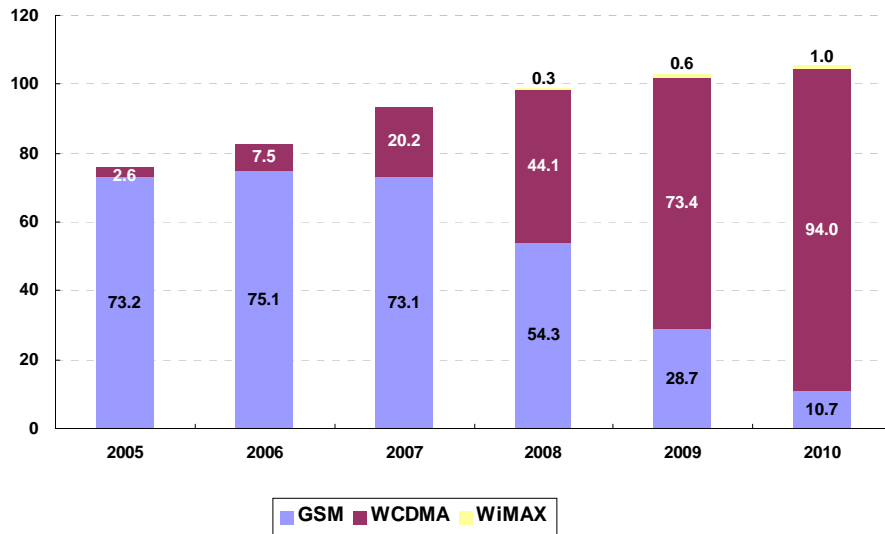
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-145> 독일 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)



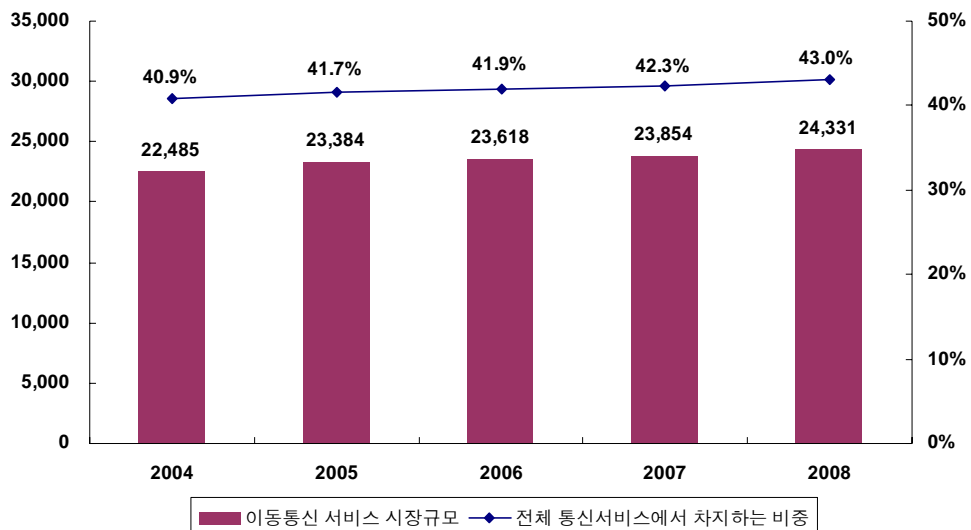
자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

사) 독일 이동통신 시장규모

독일의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 238억 5,400만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 42.3%를 차지하고 있다.

<그림 4-146> 독일 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위: 백만 유로)

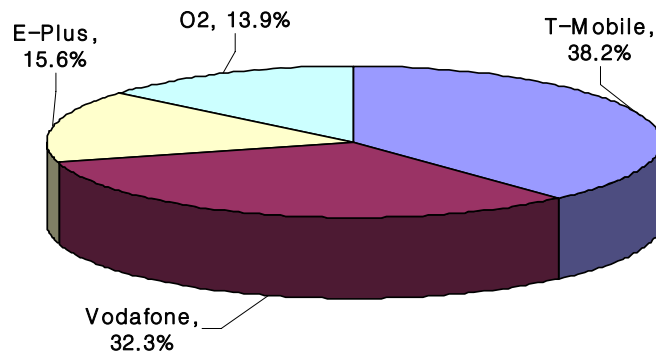


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

아) 주요 이동통신사업자

독일에는 T-Mobile, Vodafone, E-Plus, O2의 4개 이동통신사업자가 시장을 지배하고 있다. 이 중 T-Mobile이 2007년 말 기준 가입자 수 3,560만 명, 시장점유율 38.2%로 1위, Vodafone이 가입자 수 3,010만 명, 32.3%의 점유율로 2위를 기록하고 있다. 3위 사업자인 E-Plus는 가입자 수 1,460만 명, 시장점유율 15.6%이며, 4위 사업자인 O2는 가입자 수 1,300만 명, 시장점유율 13.9%를 차지하고 있다.

<그림 4-147> 독일 이동통신사업자별 시장점유율



* 주: 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-45> 독일 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
T-Mobile	29.5	31.4	35.6	38.4	39.1	39.9
GSM	28.8	28.7	26.0	20.5	11.3	4.5
WCDMA	0.7	2.7	9.6	17.9	27.7	35.4
시장점유율	38.90%	38.00%	38.20%	38.90%	38.10%	37.80%
Vodafone	25.8	27.6	30.1	31.2	32.3	32.8
GSM	24.3	24.3	24.2	15.9	6.3	0.7
WCDMA	1.4	3.3	6.0	15.3	25.9	32.1
시장점유율	34.00%	33.40%	32.30%	31.60%	31.40%	31.00%
E-Plus	10.7	12.7	14.6	14.8	15.8	16.6
GSM	10.6	11.9	12.2	9.1	4.8	1.8
WCDMA	0.1	0.8	2.4	5.7	11.0	14.8
시장점유율	14.20%	15.30%	15.60%	15.00%	15.40%	15.70%
O2	9.8	11.0	13.0	14.0	14.9	15.5
GSM	9.5	10.3	10.7	8.8	6.2	3.7
WCDMA	0.3	0.8	2.2	5.2	8.7	11.8
시장점유율	12.90%	13.30%	13.90%	14.20%	14.50%	14.60%
합계	75.8	82.6	93.3	98.7	102.6	105.7

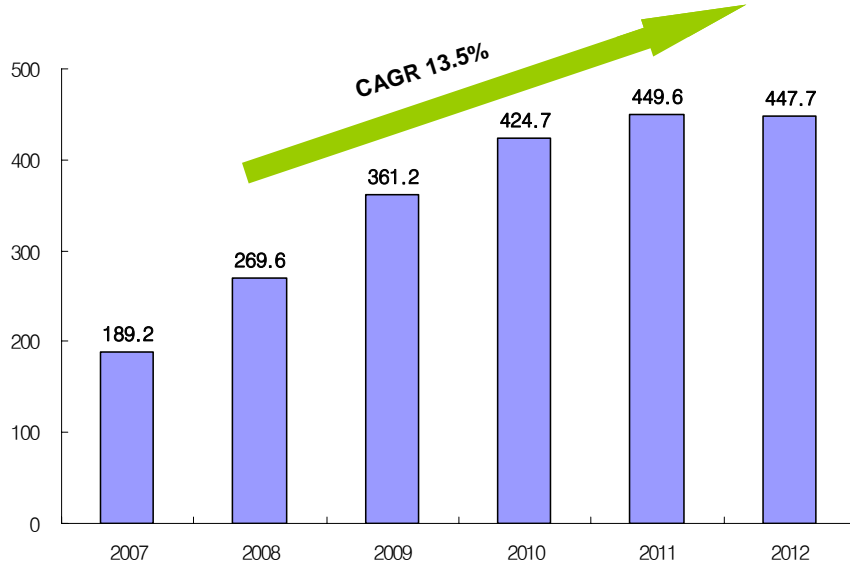
자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 독일 모바일게임 시장 현황

독일 모바일게임 시장규모는 2007년 1억 8,920만 달러이며, 오는 2010년까지 가파른 성장세를 지속, 4억 2,470만 달러에 달할 것으로 전망된다. 그러나 2011년부터 성장세가 줄어들면서 시장 성장세가 둔화되다가 2012년에는 오히려 시장규모가 줄어들 것으로 예상된다.

<그림 4-148> 독일 모바일게임 시장규모 현황 및 전망

(단위 : 백만 달러)



자료원: Informa 2007; 스트라베이스 재구성

독일 모바일게임 이용자 수(다운로드 게임 기준)는 2007년 말 기준 약 374만 명이며, 이 중 2G를 이용한 모바일게임 이용자 수가 약 240만 명으로 전체 모바일게임 이용자 수의 64.1%를 차지하고 있으며, 3G를 이용한 모바일게임 이용자 수가 약 134만 명으로 35.9%를 차지하고 있다. 독일 3G 가입자 수 비중이 전체 이동통신 가입자 수의 27.1%인데 비해, 3G 가입자들의 모바일게임 이용률은 35.9%에 달해, 3G 가입자들의 모바일게임이 이용률이 2G 가입자들에 비해 훨씬 높은 것을 알 수 있다.

<표 4-46> 독일 모바일게임 이용현황

구분	모바일게임 이용자 수(명)	비중
2G	2,400,413	64.1%
3G	1,343,840	35.9%
합계	3,744,253	100%

* 주 : 2007.10~2007.12까지 3개월간 월평균 이용자 수. 임베디드 게임을 제외한 다운로드 게임 기준

자료원: m:metrics, 2008.4; 스트라베이스 재구성

이동통신사업자별로 보면, T-Mobile이 모바일 포털인 T-Zone을 통해, Vodafone이 Vodafone Live!라는 포털을 통해 모바일게임을 제공하고 있으며, E-Plus와 O2는 각각 'Games Unlimited'와 'Games Arcade'라는 서비스명으로 모바일게임을 제공하고 있다.

<표 4-47> 독일 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	Vodafone	T-Mobile	E-Plus	O2
게임 제공 서비스	Vodafone Live!	T-Zones	Games Unlimited	Games Arcade
출시일	2002.11	2001.6	-	2002.10

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

독일 모바일게임 시장은 아케이드 게임이 주도하고 있으며, 카드게임, 스포츠, 액션/어드벤처가 그 뒤를 잇고 있다. 휴대폰 이용자의 20%가 임베디드 게임을 이용하고 있으며, 이동통신 네트워크를 통한 OTA(Over The Air) 방식의 다운로드 게임 이용 비율은 낮은 편이다. 독일 모바일게임이 모바일콘텐츠 시장에서 차지하는 비중은 2007년 기준 4.7%이며, 요금은 1.99~4.99유로이다.

<표 4-48> 독일 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	4.7%
게임요금	1.99~4.99 유로

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

나. 영국 모바일게임 시장

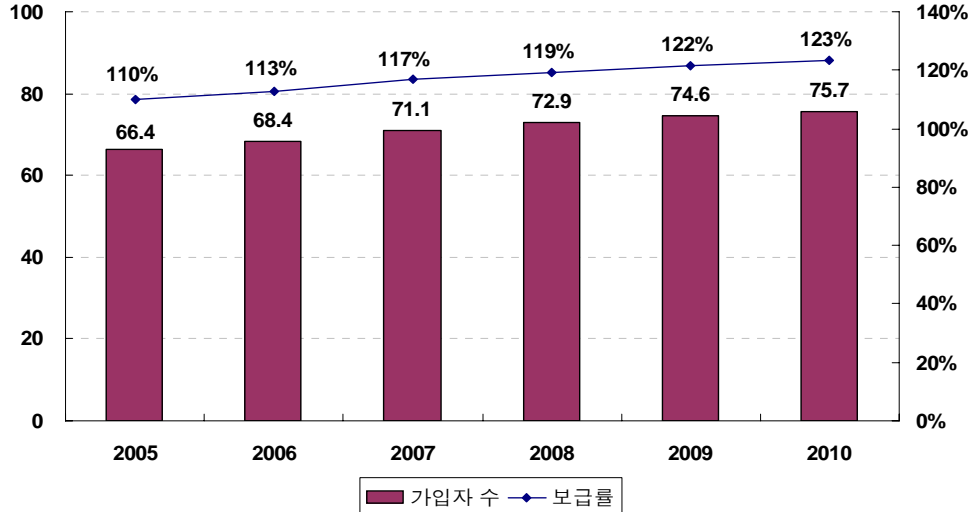
1) 영국 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

영국의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 7,110만 명, 보급률은 117%에 달한다. 기술별로 보면, GSM 방식만 사용하고 있으며, GSM 방식의 3G인 WCDMA의 가입자 수는 2007년 말 기준 1,700만 명이다. 3G에 대한 수요는 지속적으로 증가할 것으로 예상되며, 이에 따라 2010년에는 WCDMA 가입자 수가 6,680만 명으로, 전체 이동통신 가입자의 88.9%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-149> 영국 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

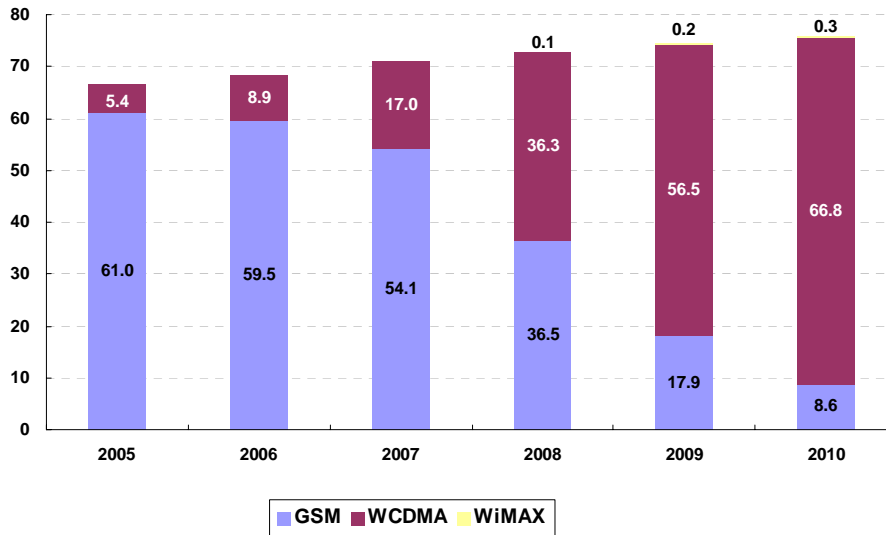
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-150> 영국 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)



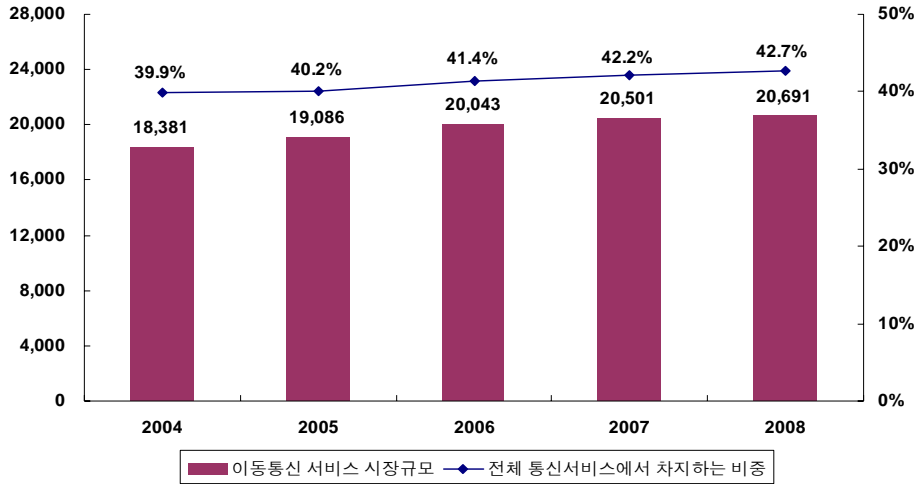
자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 영국 이동통신 시장규모

영국의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 205억 100만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 42.2%를 차지하고 있다.

<그림 4-151> 영국 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위: 백만 유로)

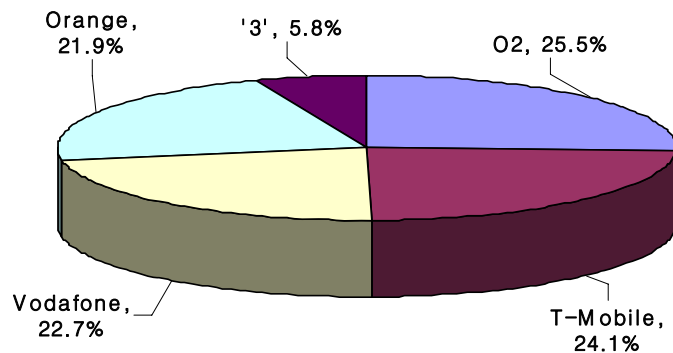


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

영국에는 O2, T-Mobile, Vodafone, Orange, Hutchison '3'의 5개 이동통신사업자가 시장을 지배하고 있다. 이 중 O2가 2007년 말 기준 가입자 수 1,810만 명, 시장점유율 25.5%로 1위, T-Mobile이 가입자 수 1,710만 명, 시장점유율 24.1%로 2위를 기록하고 있다. 3위 사업자인 Vodafone이 가입자 수 1,610만 명, 시장점유율 22.7%이며, 4위 사업자인 Orange는 가입자 수 1,560만 명, 시장점유율 21.9%를 차지하고 있다. WCDMA만을 취급하는 사업자인 3는 가입자 수 410만 명, 5.8%의 시장점유율을 보이고 있다.

<그림 4-152> 영국 이동통신사업자별 시장점유율



* 주: 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-49> 영국 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
O2	16.0	17.6	18.1	18.5	18.8	19.1
GSM	15.5	16.2	14.1	9.8	6.1	3.4
WCDMA	0.4	1.4	4.0	8.8	12.7	15.7
시장점유율	24.10%	25.80%	25.50%	25.40%	25.20%	25.20%
T-Mobile	17.2	16.9	17.1	17.4	17.7	18.0
GSM	16.8	15.7	14.2	8.0	4.7	2.7
WCDMA	0.4	1.2	3.0	9.4	13.0	15.3
시장점유율	25.90%	24.70%	24.10%	23.90%	23.80%	23.70%
Vodafone	14.8	14.7	16.1	16.7	17.2	17.4
GSM	14.1	13.2	12.2	7.5	3.0	0.7
WCDMA	0.7	1.5	3.9	9.2	14.2	16.7
시장점유율	22.30%	21.50%	22.70%	22.90%	23.10%	23.00%
Orange	14.9	15.3	15.6	15.9	16.2	16.4
GSM	14.6	14.4	13.6	11.2	4.1	1.7
WCDMA	0.3	0.9	2.0	4.7	12.1	14.7
시장점유율	22.40%	22.40%	21.90%	21.80%	21.70%	21.70%
3	3.5	3.8	4.1	4.3	4.4	4.5
WCDMA	3.5	3.8	4.1	4.3	4.4	4.5
시장점유율	5.30%	5.60%	5.80%	5.90%	5.90%	5.90%
합계	66.4	68.4	71.1	72.9	74.6	75.7

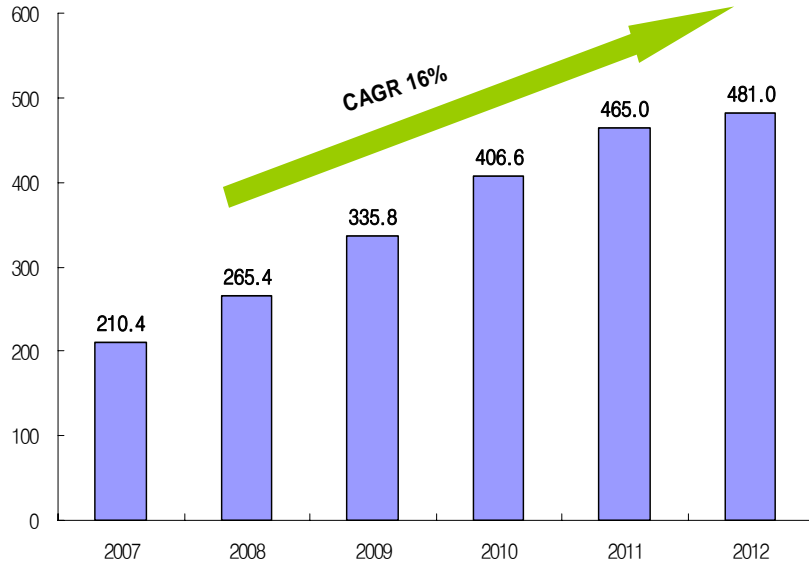
자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 영국 모바일게임 시장 현황

영국 모바일게임 시장규모는 2007년 2억 1,040만 달러이며, 오는 2011년까지 가파른 성장세를 지속, 4억 6,500만 달러에 달할 것으로 전망된다. 그러나 2012년부터 성장세가 줄어들면서 시장 성장세가 둔화되면서 4억 8,100만 달러의 시장규모를 형성할 것으로 예상된다.

<그림 4-153> 영국 모바일게임 시장규모 현황 및 전망

(단위 : 백만 달러)



자료원: Informa 2007; 스트라베이스 재구성

영국 모바일게임 이용자 수(다운로드 게임 기준)는 2007년 말 기준 약 490만 명이며, 이 중 2G를 이용한 모바일게임 이용자 수가 약 280만 명으로, 전체 모바일게임 이용자 수의 57.2%, 3G를 이용한 모바일게임 이용자 수가 약 210만 명으로, 42.8%를 차지하고 있다. 영국 3G 가입자 수 비중이 전체 이동통신 가입자 수의 23.9%에 불과한데 비해, 3G 가입자들의 모바일게임 이용률은 42.8%에 달해, 3G 가입자들의 모바일게임이 이용률이 2G 가입자들에 비해 2배 가까이 높은 것을 알 수 있다.

<표 4-50> 영국 모바일게임 이용현황

구분	모바일게임 이용자 수(명)	비중
2G	2,806,083	57.2%
3G	2,101,887	42.8%
합계	4,907,970	100%

* 주: 2007.10~2007.12까지 3개월간 월평균 이용자 수. 임베디드 게임을 제외한 다운로드 게임 기준

자료원: m:metrics, 2008.4; 스트라베이스 재구성

영국에서는 Vodafone이 자사 모바일 포털인 Vodafone Live!를 통해 모바일게임을 제공하는 등 주요 이동통신 4社뿐만 아니라 3G 전용 사업자인 '3', MVNO 사업자인 Virgin 등 총 6개 이동통신사업자 모두 자사 포털을 통해 모바일게임을 제공하고 있다.

<표 4-51> 영국 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	Vodafone	T-Mobile	Orange	O2	Virgin	3
게임 제공 서비스	Vodafone Live!	T-Zones	Orange World	O2 Active	Virgin Mobile Bites	Planet 3
출시일	2002.10	2002.6	2002	2002.9	2001.12	2003.3

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

영국 모바일게임 시장은 대부분 Tetris, Sonic the Hedgbog, Deal or no Deal 등과 같은 게임들을 이동통신 네트워크를 통해 싱글 플레이어로 다운로드 받는 형태가 차지하고 있다. 최근 이동통신사업자들이 멀티 플레이어 게임을 출시하고는 있으나, 현재로서는 매니아 위주로 시장이 형성되고 있는 수준이다.

영국은 유럽에서 모바일게임 이용이 가장 활발한 편으로, 이동통신 이용자의 25% 이상이 휴대폰 임베디드 게임을 이용하고 있는데, 이는 프랑스의 11%, 독일의 20%, 스페인의 22%에 비해 높은 수준이다. 그러나 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중이 17.9%로, 이동통신사업자의 매출에서 차지하는 비중이 크지 않기 때문에 이동통신사업자들이 적극적으로 모바일게임을 프로모션하지는 않고 있다. 영국 모바일게임 요금은 3~5유로이다.

<표 4-52> 영국 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	17.9%
게임요금	3-5 유로

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

다. 프랑스 모바일게임 시장

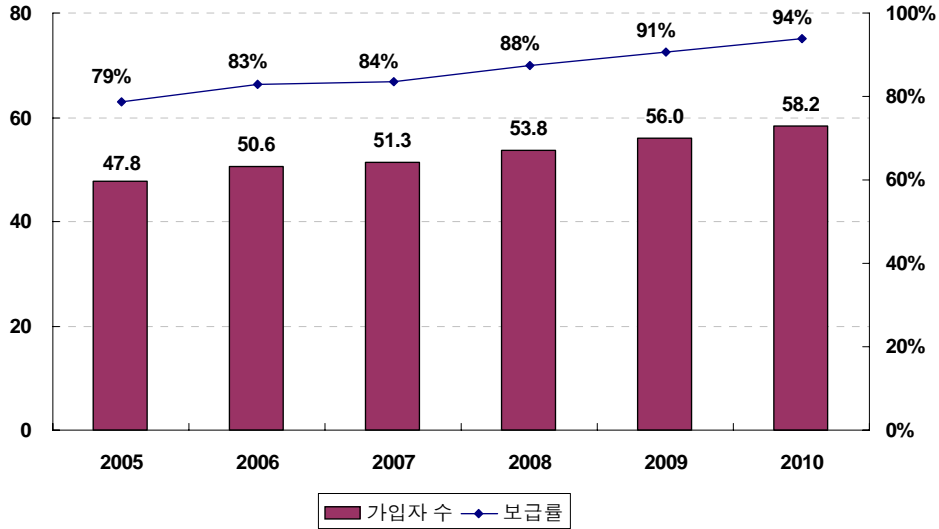
1) 프랑스 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

프랑스의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 5,130만 명, 보급률은 84%로, 서유럽은 물론 주요 동유럽 국가들에 비해서도 보급률이 낮은 편이다. 기술별로 보면, 역시 GSM 방식만 사용하고 있으며, GSM 방식의 3G인 WCDMA 가입자 수는 2007년 말 기준 1,200만 명이다. WCDMA 가입자 수는 오는 2010년 4,790만 명으로 전체 이동통신 가입자의 82.3%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-154> 프랑스 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

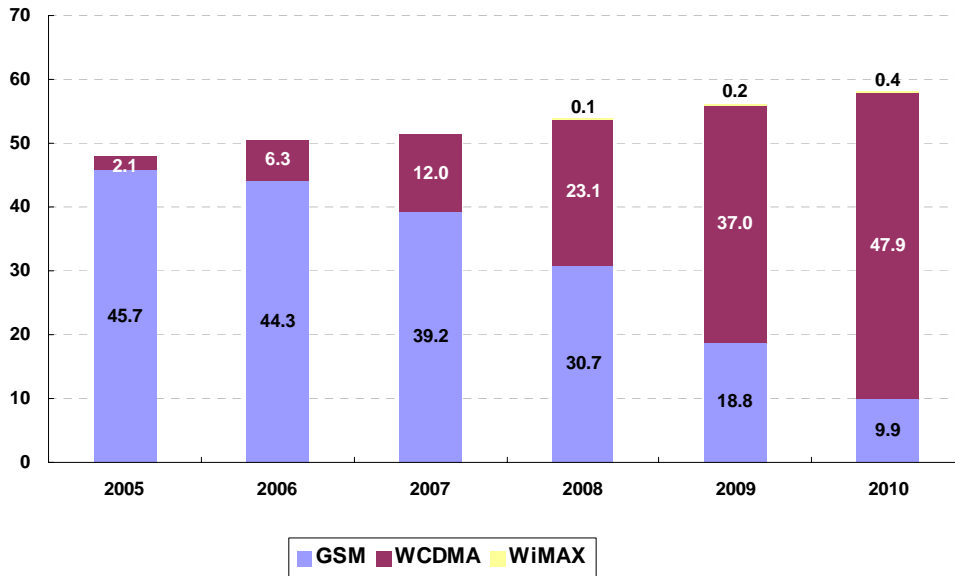
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-155> 프랑스 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

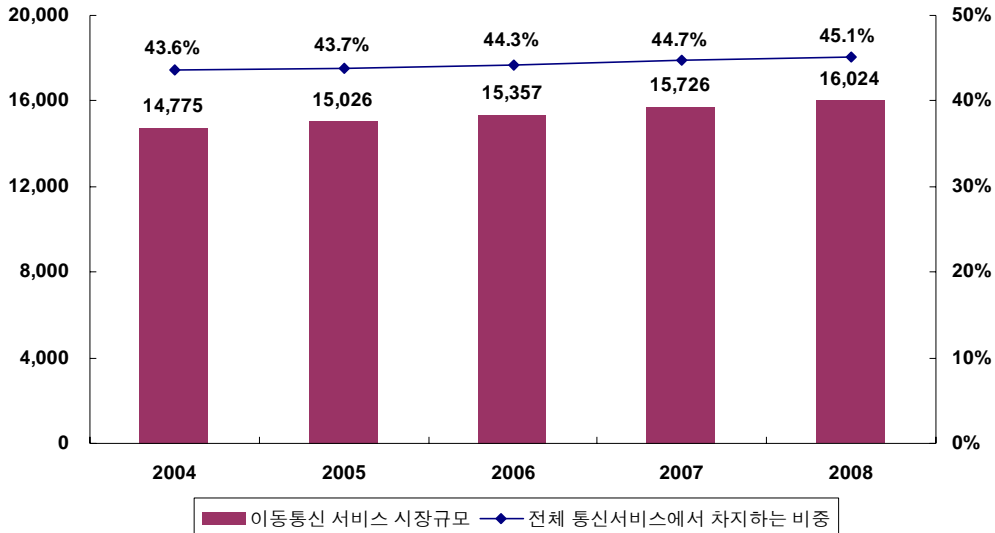
나) 프랑스 이동통신 시장규모

프랑스의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 157억 2,600만 유로로, 유선 음성 서비스,

유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 44.7%를 차지하고 있다.

<그림 4-156> 프랑스 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위: 백만 유로)

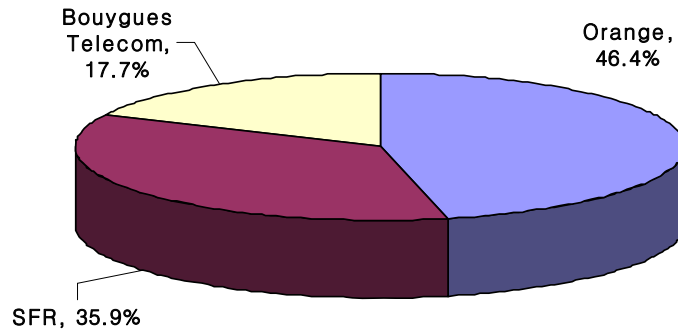


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

프랑스에는 Orange, SFR, Bouygues Telecom의 3개 이동통신사업자가 시장을 지배하고 있다. 이 중 Orange가 2007년 말 기준 가입자 수 2,380만 명, 시장점유율 46.4%로 1위, SFR이 가입자 수 1,840만 명, 시장점유율 35.9%로 2위, Bouygues Telecom이 가입자 수 910만 명, 시장점유율 17.7%로 3위를 기록하고 있다.

<그림 4-157> 프랑스 이동통신사업자별 시장점유율



* 주 : 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-53> 프랑스 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

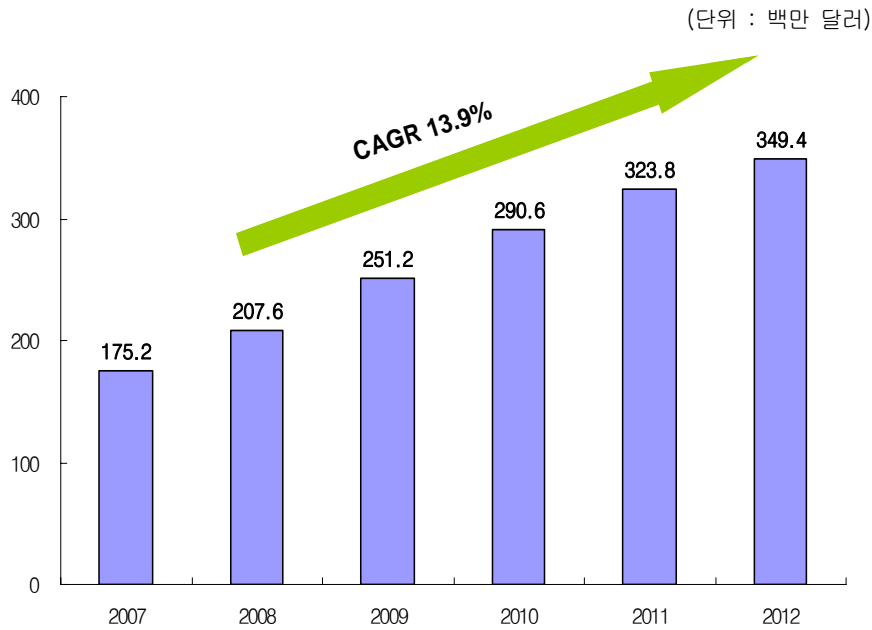
이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Orange	22.4	23.3	23.8	24.5	24.9	25.2
GSM	21.4	19.7	16.2	11.6	6.6	2.6
WCDMA	1.0	3.6	7.6	12.9	18.3	22.6
시장점유율	47.00%	46.00%	46.40%	45.60%	44.50%	43.30%
SFR	17.2	18.6	18.4	19.5	20.7	21.9
GSM	16.2	15.9	14.4	11.9	7.6	4.0
WCDMA	1.0	2.7	4.0	7.6	13.1	17.9
시장점유율	36.00%	36.80%	35.90%	36.30%	36.90%	37.60%
Bouygues Telecom	8.1	8.7	9.1	9.7	10.2	10.8
GSM	8.1	8.7	8.7	7.1	4.7	3.4
WCDMA	-	-	0.4	2.6	5.5	7.4
시장점유율	17.00%	17.20%	17.70%	18.00%	18.30%	18.50%
합계	47.8	50.6	51.3	53.8	56.0	58.2

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 프랑스 모바일게임 시장 현황

프랑스 모바일게임 시장규모는 2007년 1억 7,520만 달러이며, 오는 2012년까지 꾸준한 성장세를 지속하면서 3억 4,940만 달러에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-158> 프랑스 모바일게임 시장규모 현황 및 전망



자료원: Informa 2007; 스트라베이스 재구성

프랑스 모바일게임 이용자 수(다운로드 게임 기준)는 2007년 말 기준 약 180만 명이며, 이 중 2G를 이용한 모바일게임 이용자 수가 약 125만 명으로 전체 모바일게임 이용자 수의 69.7%, 3G를 이용한 모바일게임 이용자 수가 약 54만 명으로 30.3%를 차지하고 있다. 프랑스 3G 가입자 수 비중이 전체 이동통신 가입자 수의 23.4%인 점을 감안하면, 3G 가입자들이라고 해서 영국이나 독일과는 달리 모바일게임 이용률이 2G 가입자들과 비교할 때, 그다지 높은 편은 아니다.

<표 4-54> 프랑스 모바일게임 이용현황

구분	모바일게임 이용자 수(명)	비중
2G	1,255,489	69.7%
3G	545,266	30.3%
합계	1,800,755	100%

* 주: 2007.10~2007.12까지 3개월간 월평균 이용자 수. 임베디드 게임을 제외한 다운로드 게임 기준

자료원: m:metrics, 2008.4; 스트라베이스 재구성

프랑스에서는 Orange가 자사 모바일 포털인 Orange World를 통해 모바일게임을 제공하고 있으며, SFR과 Bouygues Telecom 등 이동통신 3사 모두 모바일게임을 제공하고 있다.

<표 4-55> 프랑스 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	Orange	SFR	Bouygues Telecom
게임 제공 서비스	Orange World	-	esp@ce
출시일	2001.6	2002.2	-

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

프랑스 모바일콘텐츠 시장에서 모바일게임이 차지하는 비중은 11%이며, 요금은 SMS 구매 시 3~4유로, Galley를 통한 구매 시 5유로이다.

<표 4-56> 프랑스 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	11.0%
게임요금	SMS 구매 : 3-4 유로 Galley 구매 : 5 유로

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

프랑스는 영국이나 독일에 비해 이동통신 산업이 덜 발달되어 있음에도 불구하고, 모바일게임은 비교적 활성화되어 있는 편이다. 유럽 최대 모바일게임 업체인 Gameloft가 프랑스 업체이며, 2007년 판매된 모바일게임 수는 1,330만 개이며, 타이틀 수는 2,200개에 달했다. 이 중 86%가 이동통신사업자 모바일 포털을 통해서 판매됐으며, 이에 따라 모바일게임은 프랑스 모바일콘텐츠 중 벨소리 다음으로 큰 시장을 형성하고 있다. 모바일게임 업체 중 Gameloft가 시장의 32%를 점유하면서 1위를 차지하고 있으며, EA Mobile과 Glu Mobile 등 상위 3개 업체가 프랑스 모바일게임 시장의 60%를 장악하고 있다.

<표 4-57> 프랑스 Top 10 모바일게임(2007)

Rank	Title	Publisher
1	Tetris	EA Mobile
2	Block Breaker Deluxe	Gameloft
3	The Sims 2	EA Mobile
4	Brain Challenge	Gameloft
5	Worms Forts	THQ Wireless
6	Deal or no deal	Gameloft
7	New York Nights : Success in the City	Gameloft
8	Desperate Housewives	Gameloft
9	Pac-Man	Namco
10	The Simpsons : Minutes to Meltdown	EA Mobile

자료원: Gfk, 2008; Natixis Securities, 2008.4 재인용

라. 이탈리아 모바일게임 시장

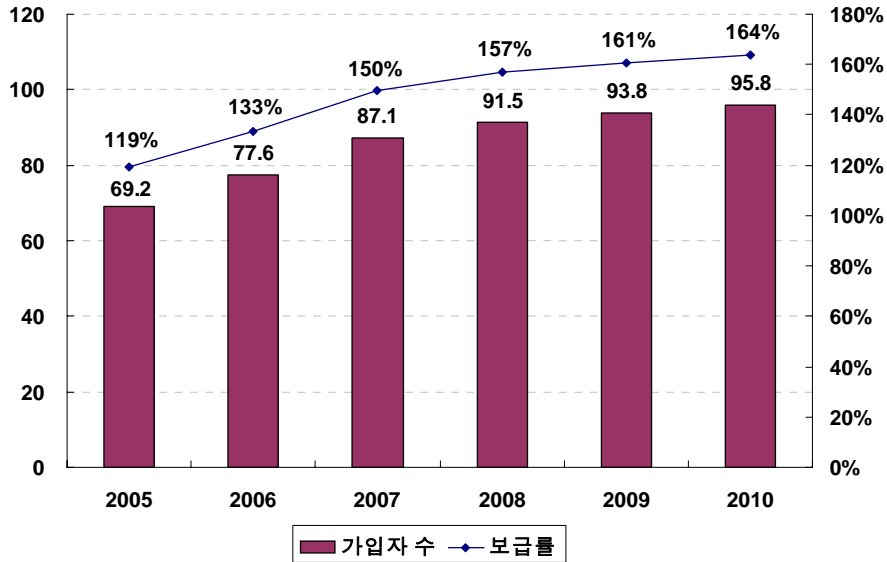
1) 이탈리아 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

이탈리아의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 8,710만 명, 보급률은 150%에 달하면서 유럽은 물론 세계에서 최고 수준의 이동통신 보급률을 자랑하고 있다. 기술별로 보면, GSM 방식만 사용하고 있으며, GSM 방식의 3G인 WCDMA 가입자 수는 2007년 말 기준 2,210만 명이다. 3G 이용자 수가 급증하면서 WCDMA 가입자 수는 오는 2010년 8,330만 명으로 전체 이동통신 가입자의 87.0%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-159> 이탈리아 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

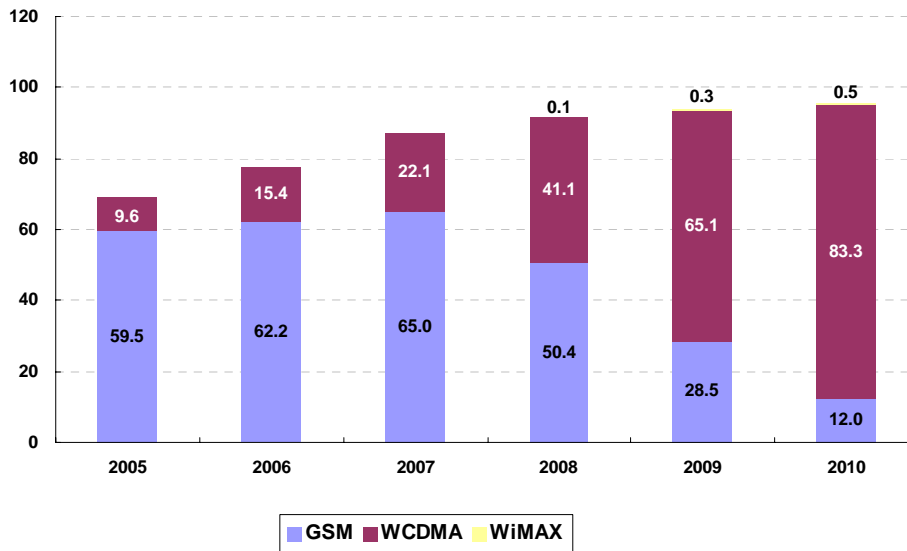
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-160> 이탈리아 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)

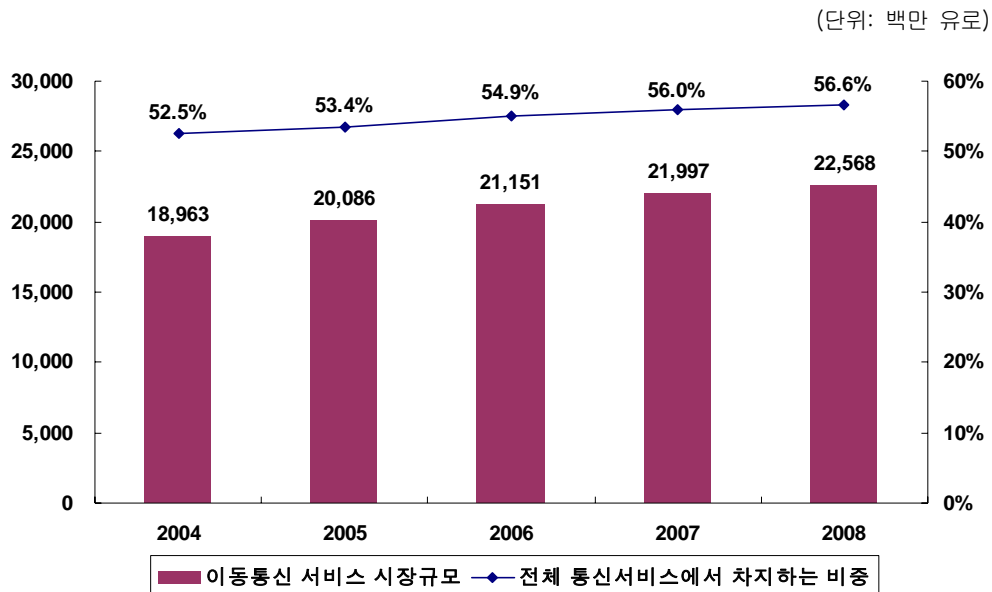


자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 이탈리아 이동통신 시장규모

이탈리아의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 219억 9,700만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 56.0%를 차지하고 있다.

<그림 4-161> 이탈리아 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

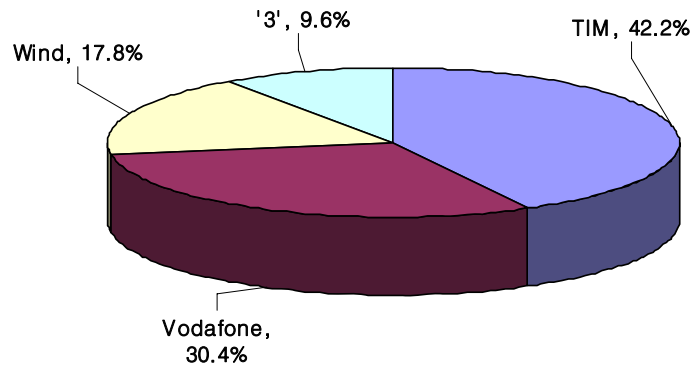


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

이탈리아에는 TIM, Vodafone, Wind, 3의 4개 이동통신사업자가 시장을 지배하고 있다. 이 중 TIM이 2007년 말 기준 가입자 수 3,680만 명, 시장점유율 42.2%로 1위, Vodafone이 가입자 수 2,650만 명, 시장점유율 30.4%로 2위, Wind가 가입자 수 1,550만 명, 시장점유율 17.8%로 3위, 3가 가입자 수 830만 명, 시장점유율 9.6%로 4위를 차지하고 있다.

**<그림 4-162> 이탈리아 이동통신사업자별
시장점유율**



* 주 : 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-58> 이탈리아 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

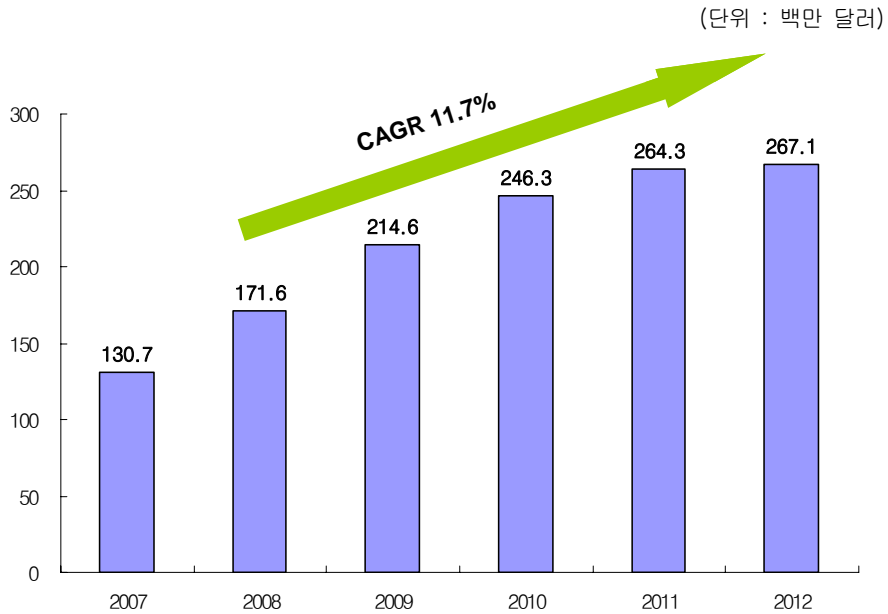
이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
TIM	28.6	32.5	36.8	39.3	40.3	41.1
GSM	26.4	28.2	29.9	22.5	11.2	5.5
WCDMA	2.2	4.2	6.9	16.8	29.1	35.6
시장점유율	41.30%	41.80%	42.20%	42.90%	43.00%	42.90%
Vodafone	21.8	23.4	26.5	27.2	27.4	27.7
GSM	20.1	19.9	21.1	15.8	8.0	2.3
WCDMA	1.7	3.4	5.4	11.4	19.4	25.4
시장점유율	31.50%	30.10%	30.40%	29.70%	29.20%	28.90%
Wind	13.3	14.7	15.5	16.0	16.5	17.0
GSM	13.0	14.0	14.0	12.2	9.2	4.2
WCDMA	0.2	0.7	1.5	3.8	7.3	12.8
시장점유율	19.20%	18.90%	17.80%	17.50%	17.60%	17.70%
3	5.5	7.1	8.3	8.9	9.3	9.5
WCDMA	5.5	7.1	8.3	8.9	9.3	9.5
시장점유율	7.90%	9.10%	9.60%	9.80%	9.90%	9.90%
합계	69.2	77.6	87.1	91.5	93.8	95.8

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 이탈리아 모바일게임 시장 현황

이탈리아 모바일게임 시장규모는 2007년 1억 3,070만 달러이며, 오는 2012년에는 2억 6,710만 달러에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-163> 이탈리아 모바일게임 시장규모 현황 및 전망



자료원: Informa 2007; 스트라베이스 재구성

이탈리아 모바일게임 이용자 수(다운로드 게임 기준)는 2007년 말 기준 약 404만 명이며, 이 중 2G를 이용한 모바일게임 이용자 수가 약 145만 명으로, 전체 모바일게임 이용자 수의 35.8%, 3G를 이용한 모바일게임 이용자 수가 약 260만 명으로, 64.2%를 차지하고 있다. 이탈리아의 3G 가입자 수 비중이 전체 이동통신 가입자 수의 25.4%에 불과한데 비해, 3G 가입자들의 모바일게임 이용 비중은 64.2%에 달해, 3G 가입자들의 게임 이용률이 다른 국가들에 비해 가장 높음을 알 수 있다.

<표 4-59> 이탈리아 모바일게임 이용현황

구분	모바일게임 이용자 수(명)	비중
2G	1,451,597	35.8%
3G	2,597,847	64.2%
합계	4,049,445	100%

* 주 : 2007.10~2007.12까지 3개월간 월평균 이용자 수. 임베디드 게임을 제외한 다운로드 게임 기준

자료원: m:metrics, 2008.4; 스트라베이스 재구성

이탈리아에서는 TIM이 iTIM을 통해 모바일게임을 제공하고 있으며, Vodafone은 Vodafone Live!, Wind는 Libero를 통해 모바일게임을 제공하고 있다.

<표 4-60> 이탈리아 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	TIM	Vodafone	Wind	H3G
게임 제공 서비스	iTIM	Vodafone Live!	Libero	-
출시일	2002.12	2002.2	2002	2003.3

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

이탈리아에는 다수의 모바일게임 퍼블리셔들이 활동하고 있으며, 모바일게임의 95% 이상이 이동통신사업자의 포털을 통해 다운로드된다. 현재 이탈리아 이동통신사업자들은 차세대 3D 게임에 대한 투자를 확대하고 있는데, TIM의 경우 Gameloft가 퍼블리싱한 3D 모바일 게임을 2006년 11월 발표한 바 있다. 모바일게임이 이탈리아 모바일콘텐츠 시장에서 차지하는 비중은 17.9%이며, 게임요금은 4~6유로이다.

<표 4-61> 이탈리아 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	17.9%
게임요금	4-6 유로

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

이탈리아에서도 Gameloft, EA Mobile, THQ Wireless 등이 주요 모바일게임 제공업체이며, 그 외 Hands-On Mobile, Glu Mobile 등도 활발하게 활동하고 있다.

<표 4-62> 이탈리아 이동통신사업자별 Top 모바일게임

이동통신사업자	Top 10 모바일 게임 및 Publisher
Vodafone	Affari Tuoi(Gameloft), Tetris Mania(EA Mobile), Puzzle Bobble(Taito), Ghost Rider(Hands-On Mobile), UEFA Champions League(EA Mobile), Paperino Missione possible 2 (Disney), New York Nights(Gameloft), Sim City(EA Mobile)
WIND	Pac-Man(Namco), Eurosport Football(THQ), Who Wants to be a Millionaire(Glu), King Kong(Gameloft), Superchicche Snowboarding(THQ), Moto GP(THQ)
3	The Fast and Furious(I-Play), Affari Tuoi(Gameloft), Sims 2 Pets(EA Mobile), Puzzle Bobble(Taito), Who Wants to be a Millionaire(Glu), Tetris Mania(EA Mobile), Moto GP 3(THQ), Real Football 2007(Gameloft)

* 주: 2007년 3월 기준

자료원: 각 이동통신사업자; Informa 2007

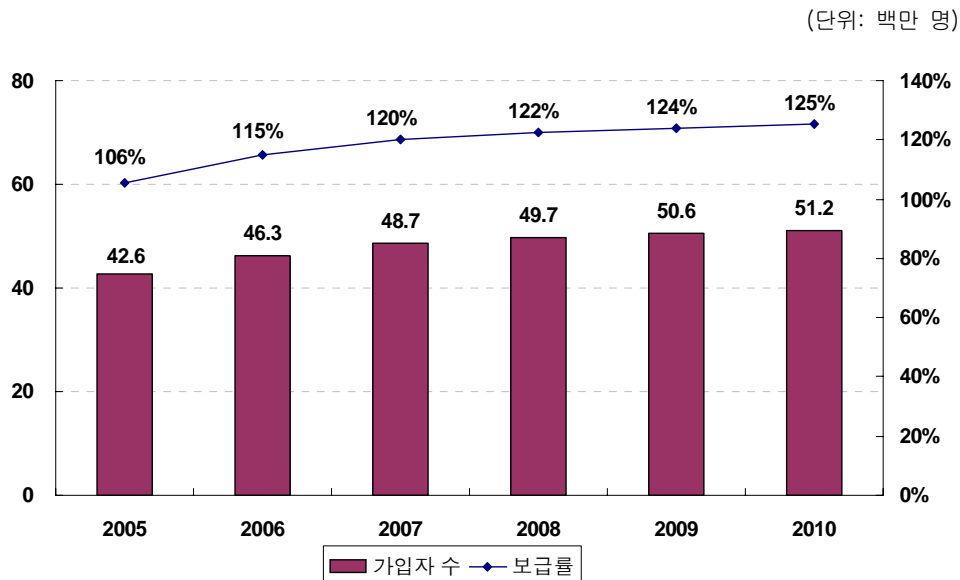
마. 스페인 모바일게임 시장 분석

1) 스페인 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

스페인의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 4,870만 명, 보급률은 120%에 달한다. 기술별로 보면, GSM 방식만 사용하고 있으며, GSM 방식의 3G인 WCDMA 가입자 수는 2007년 말 기준 1,020만 명이다. WCDMA 가입자 수는 오는 2010년 4,850만 명으로, 전체 이동통신 가입자의 대부분인 94.7%에 달할 것으로 전망된다.

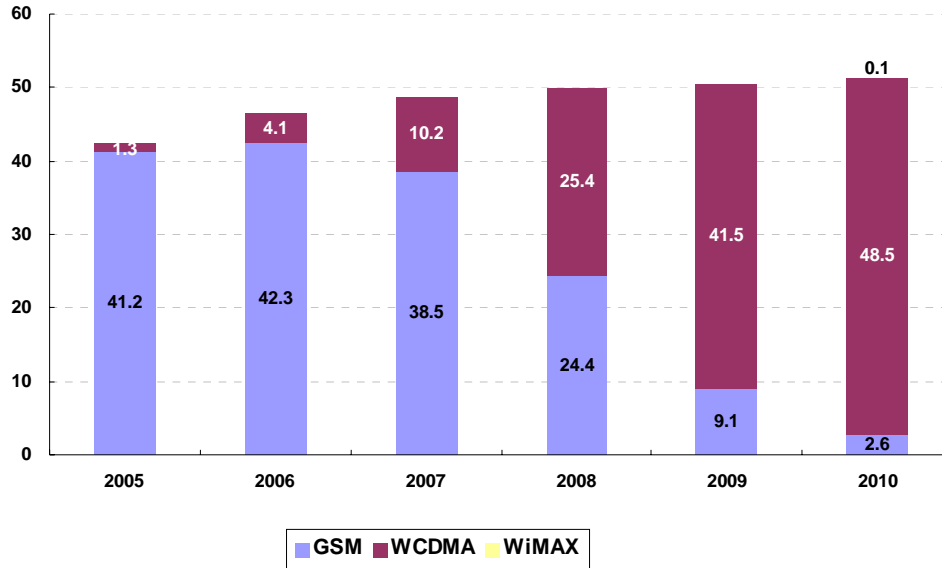
<그림 4-164> 스페인 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-165> 스페인 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)

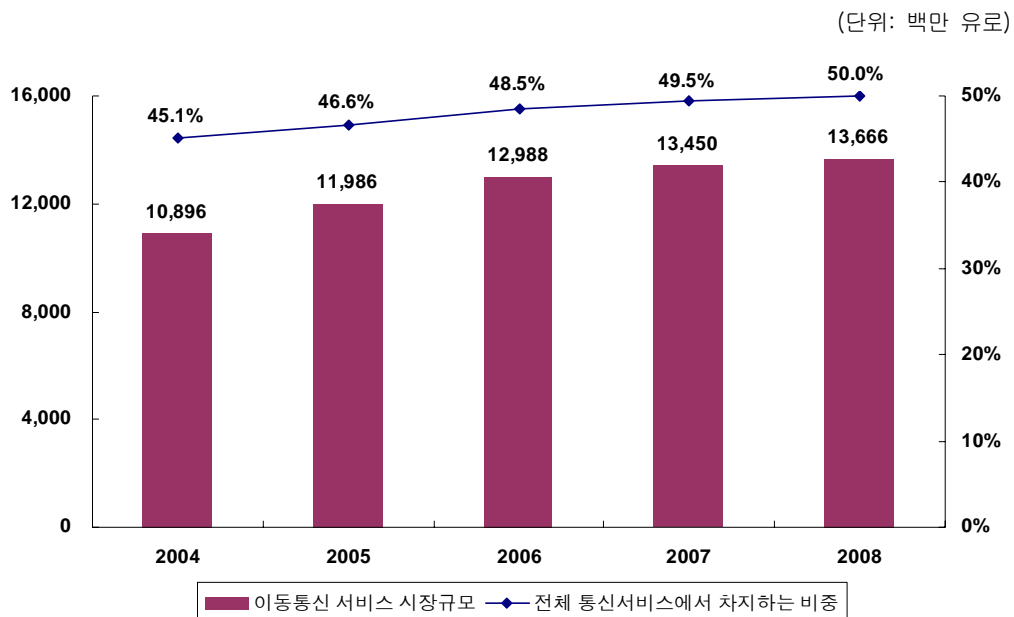


자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 스페인 이동통신 시장규모

스페인의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 134억 5,000만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 49.5%를 차지하고 있다.

<그림 4-166> 스페인 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

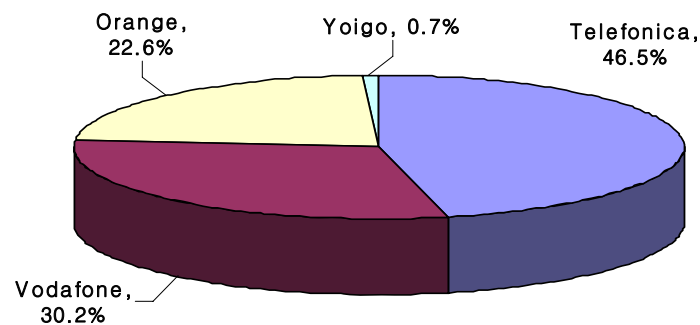


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

스페인에는 Telefonica, Vodafone, Orange, Yoigo의 4개 이동통신사업자가 시장을 지배하고 있다. 이 중 Telefonica가 2007년 말 기준 가입자 수 2,260만 명, 시장점유율 46.8%로 1위, Vodafone이 가입자 수 1,470만 명, 시장점유율 30.2%로 2위, Orange가 가입자 수 1,100만 명, 시장점유율 22.6%로 3위, Yoigo가 가입자 수 30만 명, 시장점유율 0.7%로 4위를 차지하고 있다.

<그림 4-167> 스페인 이동통신사업자별 시장점유율



* 주: 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-63> 스페인 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Telefonica	19.9	21.4	22.6	23.1	23.5	23.7
GSM	19.3	20.1	19.6	12.9	4.4	1.5
WCDMA	0.6	1.3	3.0	10.2	19.1	22.2
시장점유율	46.70%	46.30%	46.50%	46.50%	46.50%	46.30%
Vodafone	12.4	13.8	14.7	14.9	15.0	15.2
GSM	11.8	11.5	9.5	6.6	3.4	1.0
WCDMA	0.6	2.3	5.2	8.3	11.6	14.1
시장점유율	29.10%	29.70%	30.20%	29.90%	29.70%	29.60%
Orange	10.3	11.1	11.0	11.1	11.2	11.3
GSM	10.2	10.7	9.4	4.9	1.2	0.1
WCDMA	0.1	0.4	1.7	6.3	10.0	11.2
시장점유율	24.20%	24.00%	22.60%	22.30%	22.20%	22.10%
Yoigo	-	0.0	0.3	0.6	0.8	0.9
WCDMA	-	0.0	0.3	0.6	0.8	0.9
시장점유율	0.00%	0.10%	0.70%	1.20%	1.60%	1.80%
합계	42.6	46.3	48.7	49.7	50.6	51.2

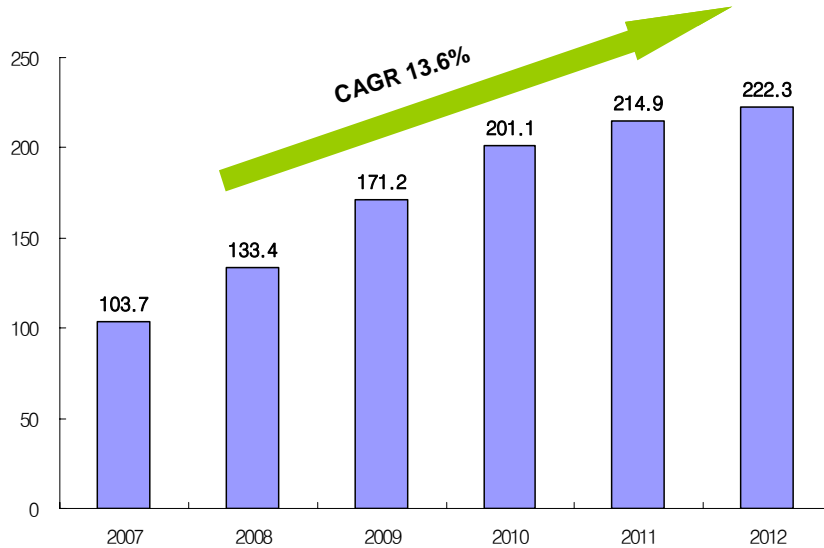
자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 스페인 모바일게임 시장 현황

스페인 모바일게임 시장규모는 2007년 1억 370만 달러이며, 오는 2012년에는 2억 2,230만 달러에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-168> 스페인 모바일게임 시장규모 현황 및 전망

(단위 : 백만 달러)



자료원: Informa 2007; 스트라베이스 재구성

스페인 모바일게임 이용자 수(다운로드 게임 기준)는 2007년 말 기준 약 425만 명이며, 이 중 2G를 이용한 모바일게임 이용자 수가 약 198만 명으로, 전체 모바일게임 이용자 수의 46.7%, 3G를 이용한 모바일게임 이용자 수가 약 227만 명으로, 53.3%를 차지하고 있다. 스페인의 3G 가입자 수 비중이 전체 이동통신 가입자 수의 20.9%에 불과한데 비해, 3G 가입자들의 모바일게임 이용 비중은 53.3%에 달해, 스페인 역시 이탈리아처럼 모바일게임의 상당 부분을 3G 가입자들이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

<표 4-64> 스페인 모바일게임 이용현황

구분	모바일게임 이용자 수(명)	비중
2G	1,986,869	46.7%
3G	2,269,682	53.3%
합계	4,256,551	100%

* 주: 2007.10~2007.12까지 3개월간 월평균 이용자 수. 임베디드 게임을 제외한 다운로드 게임 기준

자료원: m:metrics, 2008.4; 스트라베이스 재구성

스페인에서는 최대 이동통신사업자인 Telefonica(Movistar)가 Emocion을 통해, Vodafone이 Vodafone Live!를 통해 모바일게임을 제공하고 있다. 모바일콘텐츠 시장에서 모바일게임이 차지하는 비중은 5.3%이며, 요금은 3~5.5유로이다.

<표 4-65> 스페인 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	Movistar(Telefonica)	Vodafone	Orange	Yoigo
게임 제공 서비스	Emocion	Vodafone Live!	-	-
출시일	2003.6	2003.10	-	-

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

<표 4-66> 스페인 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	5.3%
게임요금	3-5.5 유로

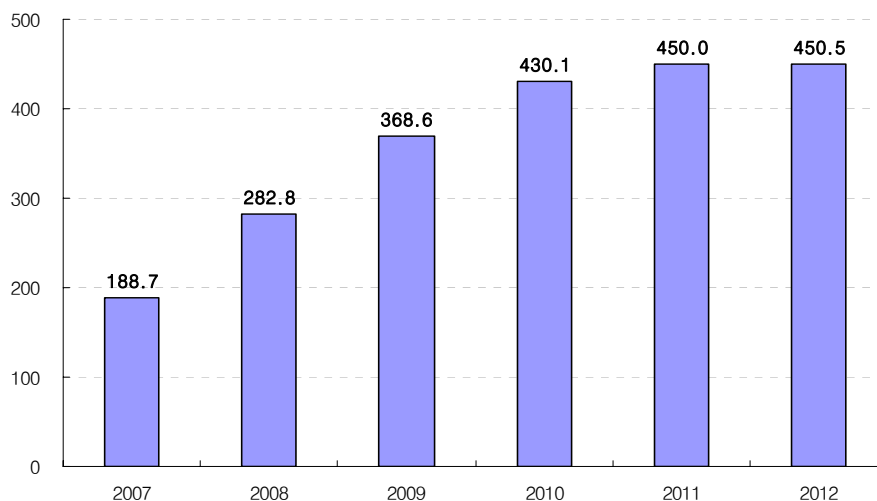
자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

2. 기타 서유럽 모바일게임 시장 현황

영국, 독일, 프랑스, 이탈리아, 스페인 등 주요 5개국을 제외한 나머지 서유럽 국가들의 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 총 1억 8,870만 달러로, 독일 모바일게임 시장규모인 1억 8,920만 달러에도 채 미치지 못하는 수준이다. 이는 유럽 모바일게임 시장이 주요 5개국을 중심으로 발달해 있으며, 이에 따라 나머지 국가들은 아직 시장규모 자체가 미미한 수준이라는 것을 의미한다.

<그림 4-169> 기타 서유럽 모바일게임 시장규모 현황 및 전망

(단위 : 백만 달러)



자료원: Informa 2007; 스트라베이스 재구성

가. 네덜란드 모바일게임 시장

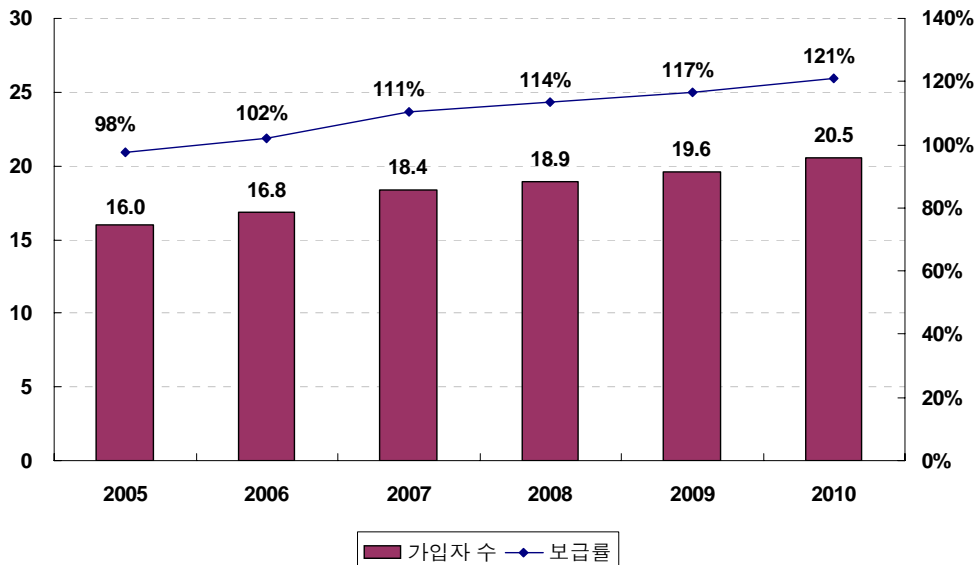
1) 네덜란드 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

네덜란드의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 1,840만 명으로 보급률은 111%이다. 3G인 WCDMA 방식은 2005년부터 서비스를 제공하기 시작했는데, 2007년 말 기준 WCDMA 가입자 수는 400만 명이며, 오는 2010년에는 1,630만 명으로 전체 이동통신 가입자의 80%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-170> 네덜란드 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

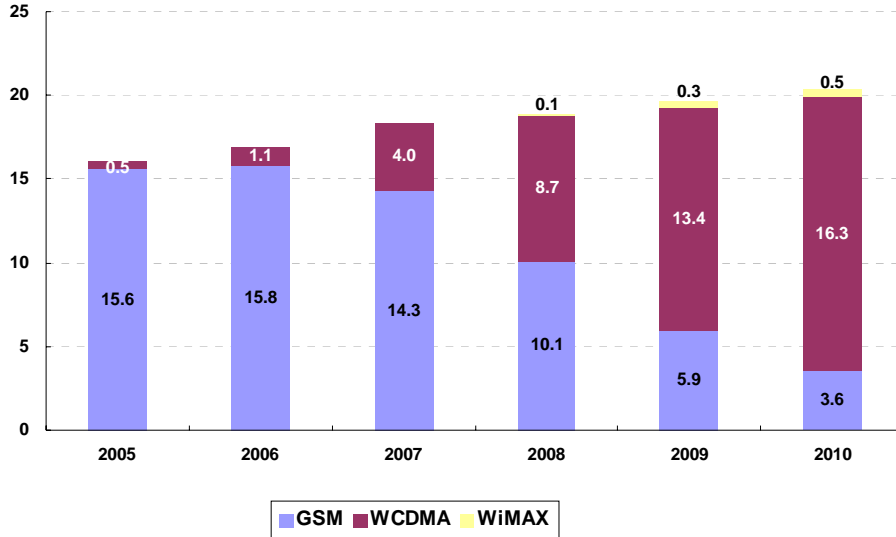
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-171> 네덜란드 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)



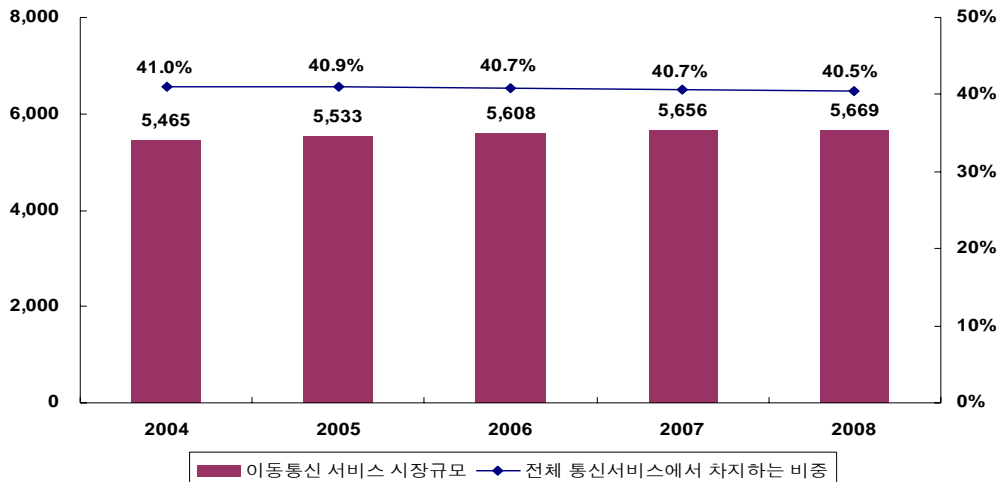
자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 네덜란드 이동통신 시장규모

네덜란드의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 56억 5,600만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 40.7%를 차지하고 있다.

<그림 4-172> 네덜란드 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위: 백만 유로)

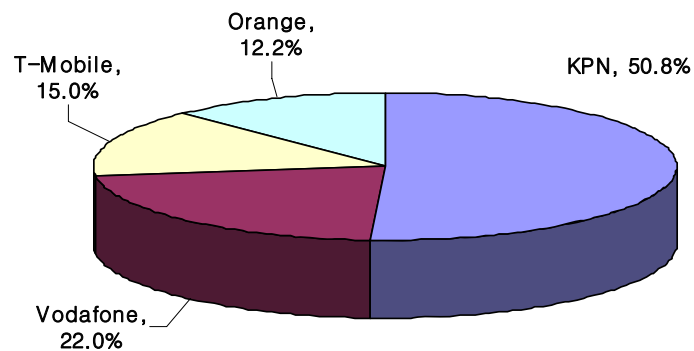


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

네덜란드에는 KPN, Vodafone, T-Mobile, Orange의 4개 이동통신사업자가 시장을 지배하고 있다. 이 중 KPN이 2007년 말 기준 가입자 수 930만 명, 시장점유율 50.8%로 시장의 절반 이상을 차지하고 있다. Vodafone이 가입자 수 400만 명, 시장점유율 22%로 2위, T-Mobile이 가입자 수 270만 명, 시장점유율 15%로 3위, Orange가 가입자 수 230만 명, 시장점유율 12.2%를 차지하고 있다.

<그림 4-173> 네덜란드 이동통신사업자별
시장점유율



* 주 : 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-67> 네덜란드 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
KPN	8.1	8.6	9.3	9.6	9.9	10.3
GSM	7.8	8.1	7.4	5.6	3.9	3.1
WCDMA	0.3	0.6	1.9	3.9	5.8	7.0
WiMAX	-	-	-	0.1	0.2	0.2
시장점유율	50.40%	51.30%	50.80%	50.60%	50.30%	50.30%
Vodafone	3.7	3.6	4.0	4.2	4.2	4.3
GSM	3.6	3.4	3.4	2.7	1.2	0.5
WCDMA	0.2	0.2	0.7	1.5	3.0	3.8
시장점유율	23.30%	21.30%	22.00%	22.00%	21.70%	21.00%
T-Mobile	2.3	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0
GSM	2.3	2.4	2.0	1.3	0.6	0.0
WCDMA	-	0.1	0.8	1.5	2.3	3.0
시장점유율	14.40%	15.20%	15.00%	14.80%	14.90%	14.90%
Orange	1.9	2.0	2.3	2.3	2.4	2.5
GSM	1.9	1.9	1.6	0.5	0.1	0.0
WCDMA	-	0.1	0.7	1.8	2.3	2.5
시장점유율	11.90%	12.20%	12.30%	12.30%	12.30%	12.20%
합계	16.0	16.8	18.4	18.9	19.6	20.5

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 네덜란드 모바일게임 시장 현황

네덜란드 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 1,480만 유로이며, 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중은 18.1%, 요금은 3.5~6유로이다.

<표 4-68> 네덜란드 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일게임 시장규모	1,480만 유로
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	18.1%
게임요금	3.5~6 유로

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

네덜란드 최대 이동통신사업자인 KPN을 비롯, Vodafone, T-Mobile, Orange 등 이동통신 4社 모두 모바일게임을 제공하고 있다.

<표 4-69> 네덜란드 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	KPN	Vodafone	T-Mobile	Orange
게임 제공 서비스	-	Vodafone Live!	T-Zones	-
출시일	2003.5	2002.11	2002.10	2003.2

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

나. 벨기에 모바일게임 시장

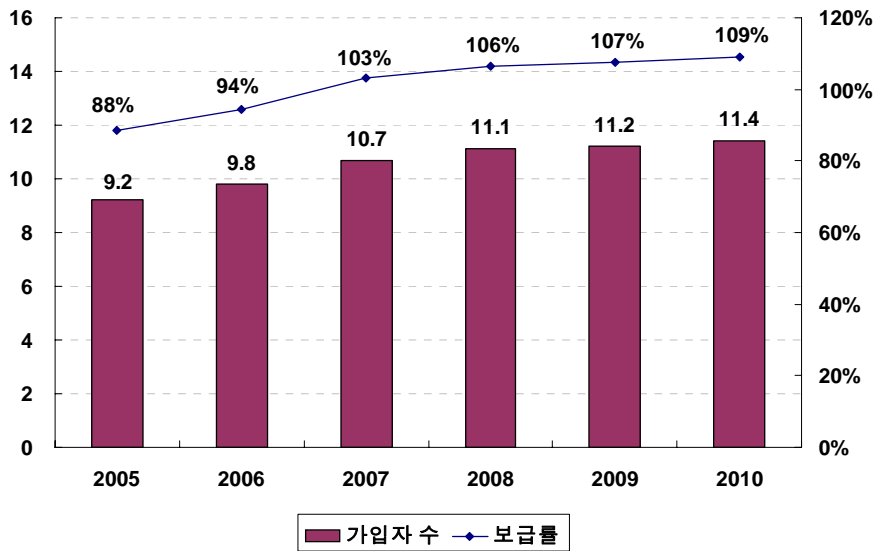
1) 벨기에 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

벨기에의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 1,070만 명, 보급률은 103%이다. 3G인 WCDMA의 2007년 말 기준 가입자 수는 120만 명이며, 오는 2010년에는 760만 명으로 전체 이동통신 가입자 수의 66.7%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-174> 벨기에 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

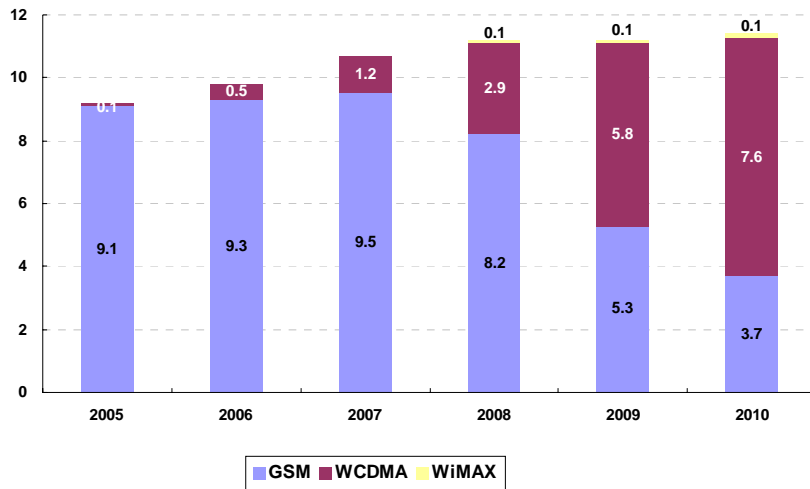
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company, 2007.11; 스트라베이스 재구성

<그림 4-175> 벨기에 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)



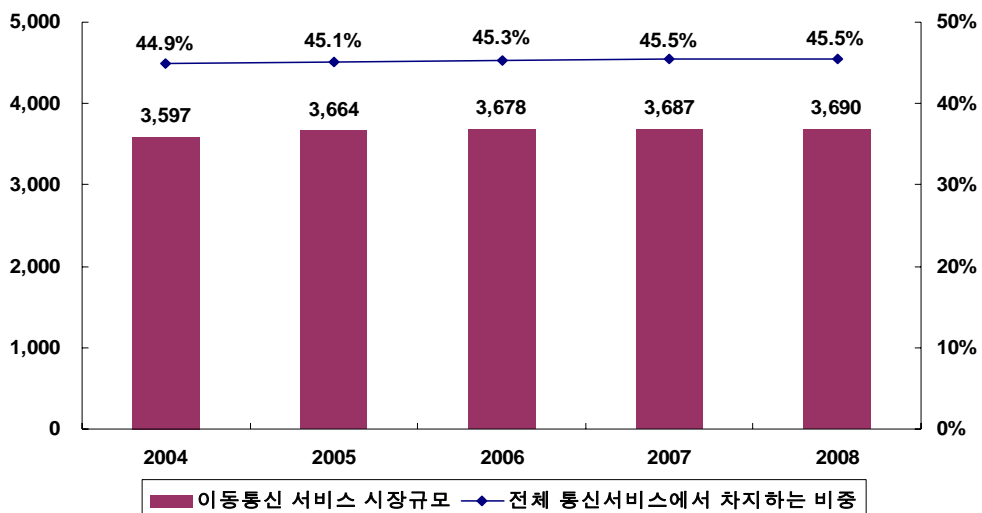
자료원: Cowen and Company, 2007.11; 스트라베이스 재구성

나) 벨기에 이동통신 시장규모

벨기에의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 36억 8,700만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 45.5%를 차지하고 있다.

<그림 4-176> 벨기에 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위: 백만 유로)



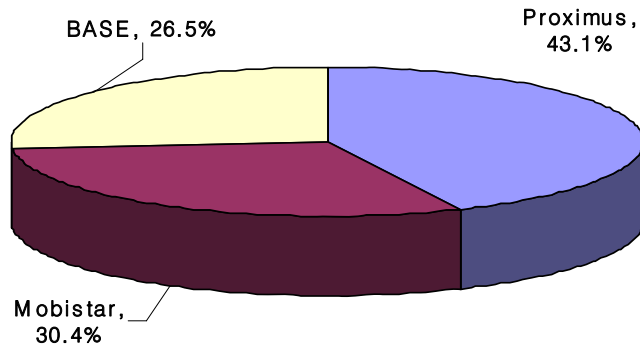
* 주1: 위 수치는 벨기에와 룩셈부르크를 포함한 자료임. 룩셈부르크의 인구규모가 작고, 벨기에와 긴밀한 교류가 있어 각종 통계에서 대부분 두 국가를 합쳐서 통계를 산출하는 경우가 종종 있음. 2007년 말 기준

자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

벨기에에는 Proximus, Mobistar, BASE의 3개 이동통신사업자가 시장을 지배하고 있다. Proximus가 2007년 말 기준 가입자 수 460만 명, 시장점유율 43.1%로 1위, Mobistar가 가입자 수 330만 명, 시장점유율 30.4%로 2위, BASE가 가입자 수 290만 명, 시장점유율 26.5%로 3위를 차지하고 있다.

<그림 4-177> 벨기에 이동통신사업자별 시장점유율



* 주: 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-70> 벨기에 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Proximus	4.3	4.3	4.6	4.8	4.8	4.9
GSM	4.2	4.1	4.1	3.3	2.2	1.4
WCDMA	0.0	0.2	0.6	1.5	2.6	3.5
시장점유율	46.40%	44.00%	43.10%	43.20%	43.00%	43.30%
Mobistar	2.9	3.1	3.3	3.3	3.3	3.3
GSM	2.9	3.0	2.9	2.4	1.5	1.0
WCDMA	0.0	0.1	0.4	0.9	1.8	2.3
시장점유율	31.80%	32.00%	30.40%	29.70%	29.60%	29.10%
BASE	2.0	2.4	2.9	2.9	3.0	3.1
GSM	2.0	2.2	2.6	2.5	1.6	1.2
WCDMA	-	0.2	0.3	0.5	1.4	1.8
시장점유율	21.80%	24.00%	26.50%	26.40%	26.70%	26.80%
합계	9.2	9.8	10.7	11.1	11.2	11.4

2) 벨기에 모바일게임 시장 현황

벨기에 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 750만 유로이며, 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중은 12%, 요금은 2.99~4.99유로이다.

<표 4-71> 벨기에 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일게임 시장규모	750만 유로
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	12.0%
게임요금	2.99~4.99 유로

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

벨기에 최대 이동통신사업자인 Proximus를 비롯, Mobistar, BASE 등 이동통신 3社 모두 모바일 게임을 제공하고 있다.

<표 4-72> 벨기에 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	Belgacom Proximus	Mobistar(Orange)	BASE
게임 제공 서비스	-	Mymobistar	-
출시일	2003.6	2002	2002.10

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

다. 스웨덴 모바일게임 시장

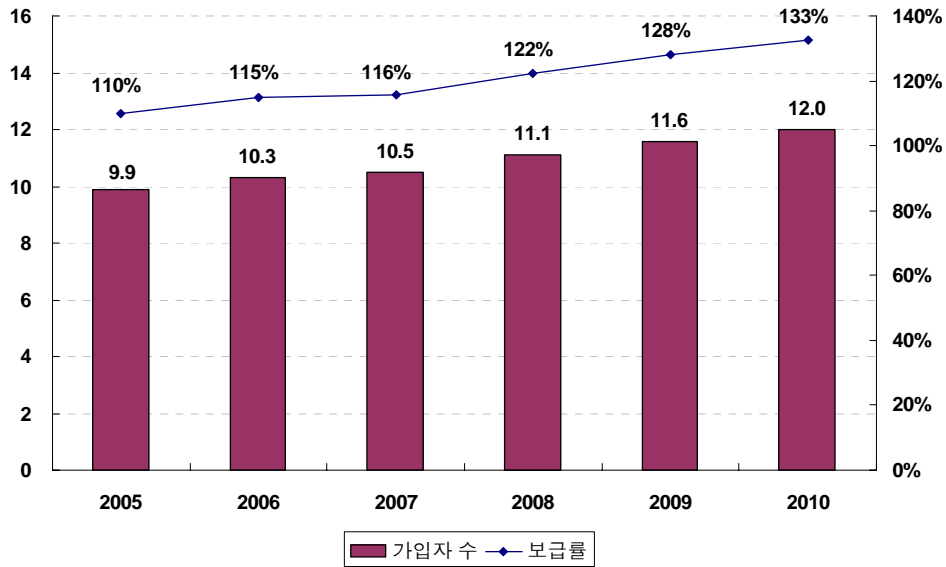
1) 스웨덴 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

스웨덴의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 1,050만 명, 보급률이 116%에 달한다. 이 중 3G인 WCDMA의 가입자 수가 360만 명이며, 오는 2010년에는 1,110만 명으로 증가, 전체 이동통신 가입자의 93%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-178> 스웨덴 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

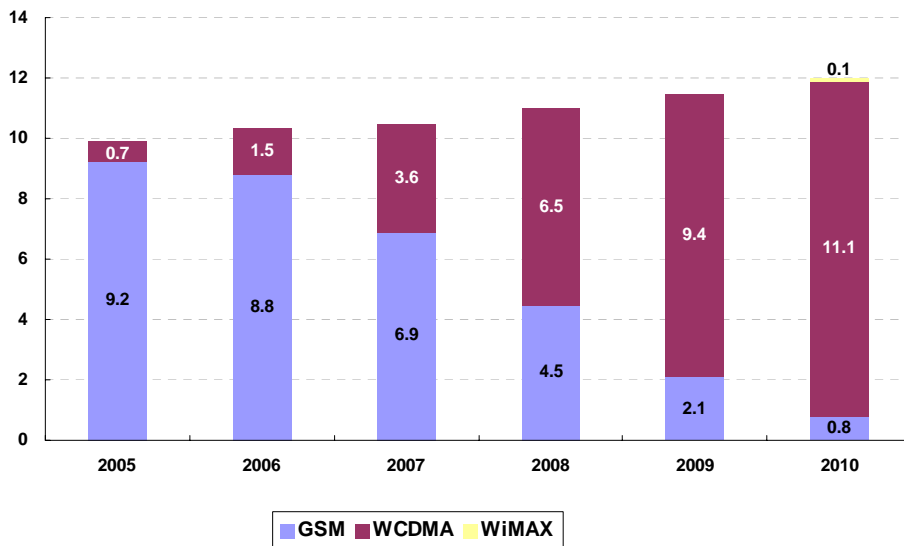
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-179> 스웨덴 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)

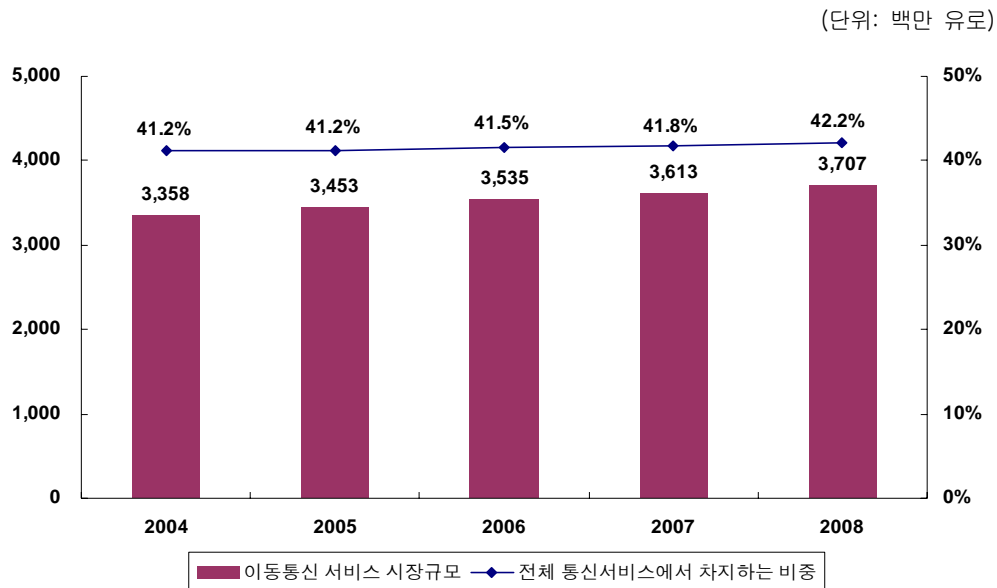


자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 스웨덴 이동통신 시장규모

스웨덴의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 36억 1,300만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 41.8%를 차지하고 있다.

<그림 4-180> 스웨덴 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

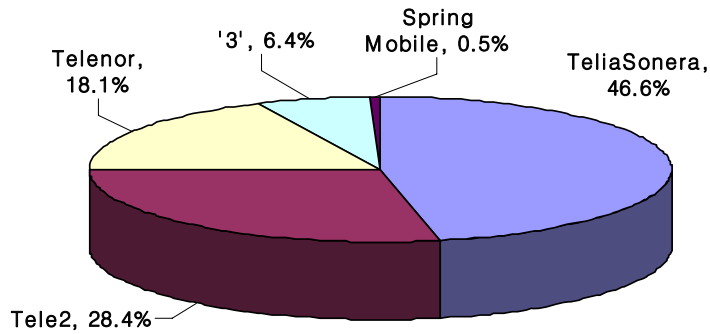


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

스웨덴에는 TeliaSonera, Tele2, Telenor의 3개 이동통신사업자가 시장을 지배하고 있으며, 이 중 TeliaSonera가 2007년 말 기준 가입자 수 490만 명, 시장점유율 46.6%로 1위를 차지하고 있다. Tele2가 가입자 수 300만 명, 시장점유율 28.4%로 2위, Telenor가 가입자 수 190만 명, 시장점유율 18%로 3위를 차지하고 있다. GSM 방식의 서비스를 제공하는 Spring Mobile이 있으나, 시장점유율이 0.5%로 아주 미미한 수준이며, '3' 역시 가입자 수 70만 명, 시장점유율 6.4%로 영세한 수준을 벗어나지 못하고 있다.

<그림 4-181> 스웨덴 이동통신사업자별 시장점유율



* 주: 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-73> 스웨덴 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
TeliaSonera	4.4	4.6	4.9	5.0	5.1	5.2
GSM	4.2	4.1	3.2	2.0	0.9	0.2
WCDMA	0.2	0.5	1.6	3.0	4.2	5.0
WIMAX	-	-	-	0.0	0.0	0.1
시장점유율	44.30%	44.50%	46.60%	45.40%	44.10%	43.30%
Tele2	3.6	3.5	3.0	3.0	3.0	3.1
GSM	3.5	3.2	2.2	1.5	1.0	0.6
WCDMA	0.1	0.3	0.7	1.5	2.1	2.5
시장점유율	35.80%	33.90%	28.40%	27.10%	26.30%	25.70%
Telenor	1.6	1.7	1.9	2.0	2.1	2.1
GSM	1.5	1.5	1.3	1.0	0.3	-
WCDMA	0.1	0.3	0.5	1.0	1.8	2.1
시장점유율	15.90%	16.80%	18.10%	18.10%	17.80%	17.50%
Spring Mobile	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1	0.1
GSM	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1	0.1
시장점유율	0.40%	0.40%	0.50%	0.50%	0.50%	0.50%
3	0.4	0.5	0.7	1.0	1.3	1.6
WCDMA	0.4	0.5	0.7	1.0	1.3	1.6
시장점유율	3.70%	4.40%	6.40%	8.90%	11.40%	12.90%
합계	9.9	10.3	10.5	11.1	11.6	12.0

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 스웨덴 모바일게임 시장 현황

스웨덴 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 890만 유로이며, 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중은 26.5%로 다른 국가들에 비해 상당히 높은 편이다. 모바일게임 요금은 30~50SEK (크로나)이다.

<표 4-74> 스웨덴 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일게임 시장규모	890만 유로
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	26.5%
게임요금	30-50 SEK(크로나)

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

스웨덴 최대 이동통신사업자인 TeliaSonera는 TeliaGo를 통해, Tele2는 Mobiltjanster를 통해, Telenor는 Djuce를 통해 각각 모바일게임을 제공하고 있다.

<표 4-75> 스웨덴 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	TeliaSonera	Tele2	Telenor	3
게임 제공 서비스	TeliaGo	Mobiltjanster	Djuice	-
출시일	2003.6	2003	2003	2003.5

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

라. 덴마크 모바일게임 시장

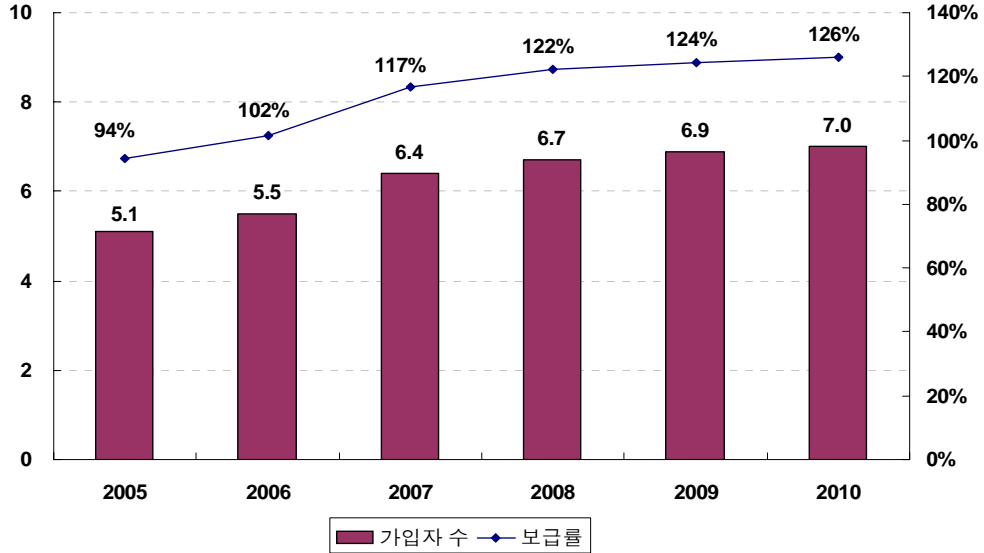
1) 덴마크 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

덴마크의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 640만 명, 보급률은 117%이다. 3G인 WCDMA의 가입자 수는 2007년 말 기준 240만 명으로 전체 이동통신 가입자의 37.5%에 달하며, 오는 2010년에는 670만 명까지 증가하면서 전체 이동통신 가입자의 97%를 차지할 것으로 전망된다.

<그림 4-182> 덴마크 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

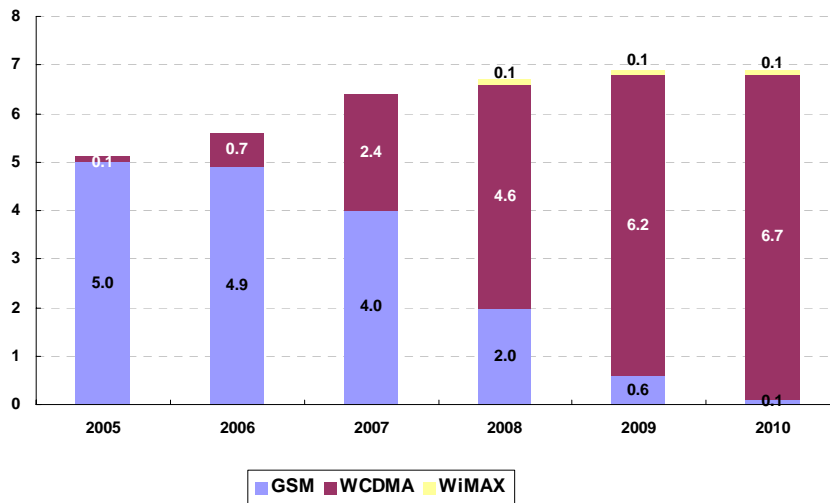
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-183> 덴마크 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)



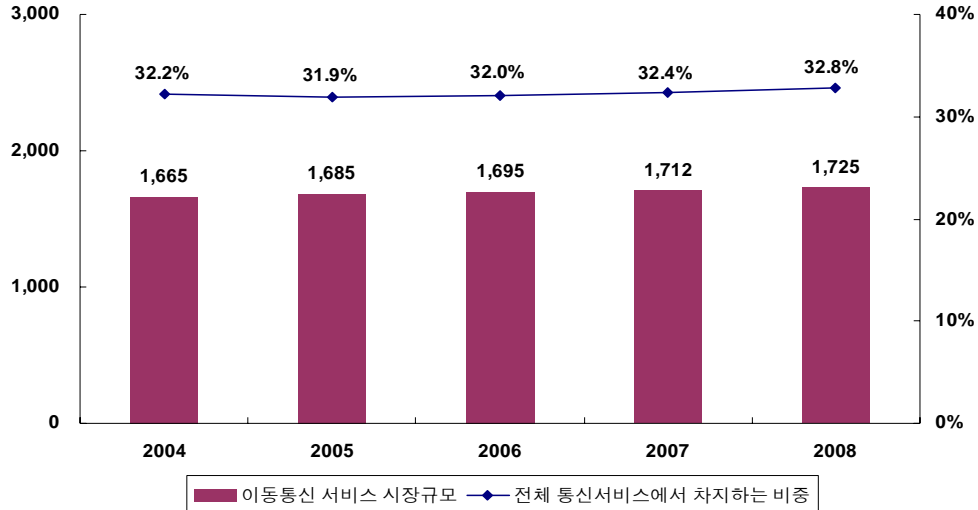
자료원: Cowen and Company, 2007.11; 스트라베이스 재구성

나) 덴마크 이동통신 시장규모

덴마크의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 17억 1,200만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 32.4%를 차지하고 있다.

<그림 4-184> 덴마크 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위: 백만 유로)

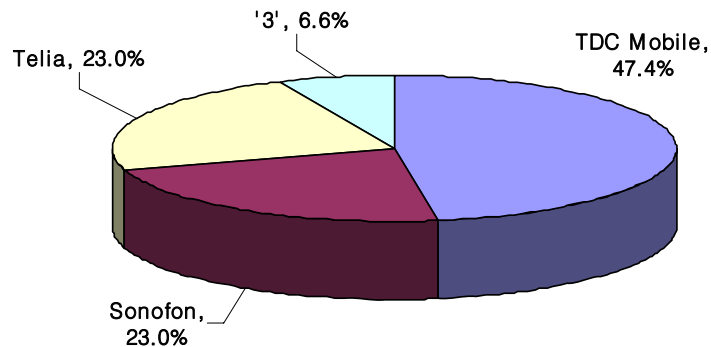


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

덴마크에는 TDC Mobile, Sonofon, Telia, 3의 4개 이동통신사업자가 있으며, 이 중 TDC Mobile 이 2007년 말 기준 가입자 수 300만 명, 시장점유율 47.4%로 1위를 차지하고 있다. Sonofon과 Telia가 각각 가입자 수 150만 명, 시장점유율 23%로 2위 다툼을 하고 있으며, 3가 가입자 수 40만 명, 시장점유율 6.6%로 4위에 머물러 있다.

<그림 4-185> 덴마크 이동통신사업자별 시장점유율



* 주: 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-76> 덴마크 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
TDC Mobile	2.6	2.8	3.0	3.1	3.1	3.1
GSM	2.6	2.6	2.2	1.1	0.4	0.1
WCDMA	-	0.2	0.9	1.9	2.7	3.0
시장점유율	50.40%	50.50%	47.40%	45.50%	45.10%	44.90%
Sonofon	1.3	1.4	1.5	1.5	1.5	1.5
GSM	1.3	1.4	1.1	0.5	-	-
WCDMA	-	0.0	0.4	0.9	1.5	1.5
시장점유율	25.00%	25.20%	23.00%	21.90%	21.70%	21.60%
Telia	1.2	1.1	1.5	1.6	1.6	1.6
GSM	1.2	0.9	0.8	0.4	0.2	0.0
WCDMA	-	0.2	0.7	1.2	1.4	1.6
시장점유율	22.50%	20.20%	23.00%	23.20%	23.40%	23.40%
3	0.1	0.2	0.4	0.6	0.6	0.6
WCDMA	0.1	0.2	0.4	0.6	0.6	0.6
시장점유율	2.10%	4.10%	6.60%	8.40%	8.60%	8.80%
합계	5.1	5.5	6.4	6.7	6.9	7.0

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 덴마크 모바일게임 시장 현황

덴마크 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 890만 유로이며, 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중은 26.5%, 요금은 30~50 DKK(크로네)이다.

<표 4-77> 덴마크 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일게임 시장규모	890만 유로
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	26.5%
게임요금	30~50 DKK(크로네)

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

<표 4-78> 덴마크 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	TDC Mobile	Sonofon	TeliaSonera	3
게임 제공 서비스	Fly	e-go	-	-
출시일	2003.7	2002.7	2003	2003.4Q

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

마. 핀란드 모바일게임 시장

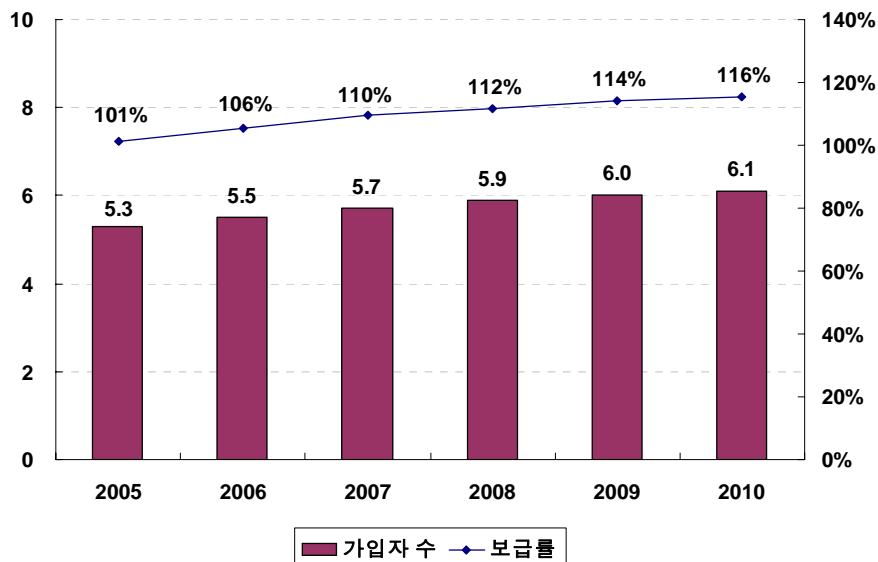
1) 핀란드 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

핀란드의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 570만 명, 보급률은 110%이다. 이 중 3G인 WCDMA의 가입자 수는 2007년 말 기준 180만 명이며, 오는 2010년에는 500만 명으로 증가, 전체 이동통신 가입자의 81.9%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-186> 핀란드 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

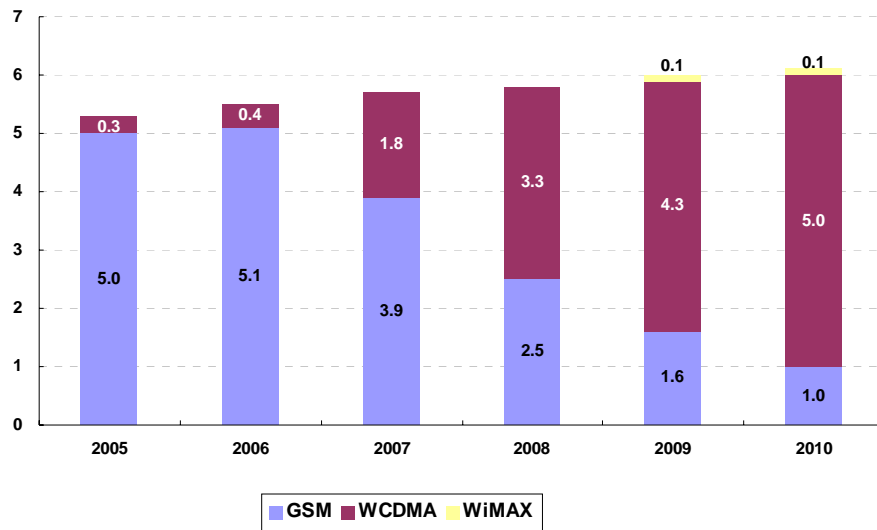
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-187> 핀란드 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)



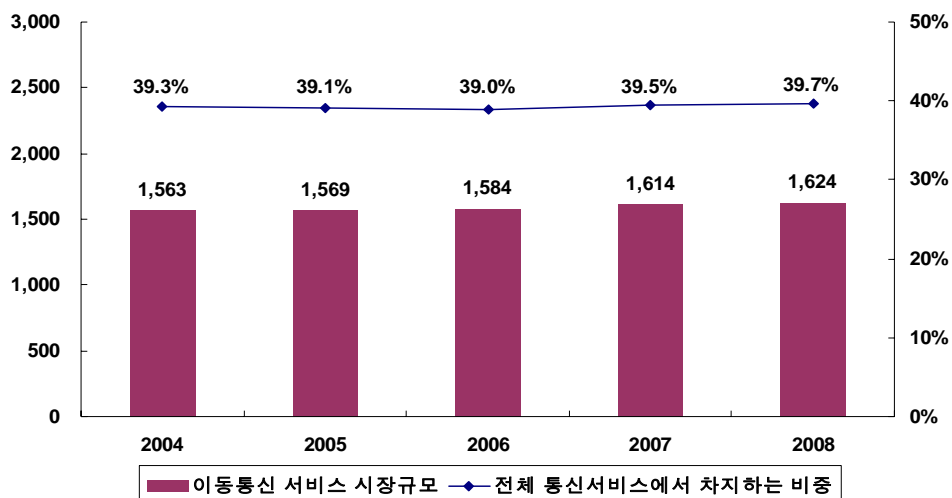
자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 핀란드 이동통신 시장규모

핀란드의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 16억 1,400만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 39.5%를 차지하고 있다.

<그림 4-188> 핀란드 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위: 백만 유로)

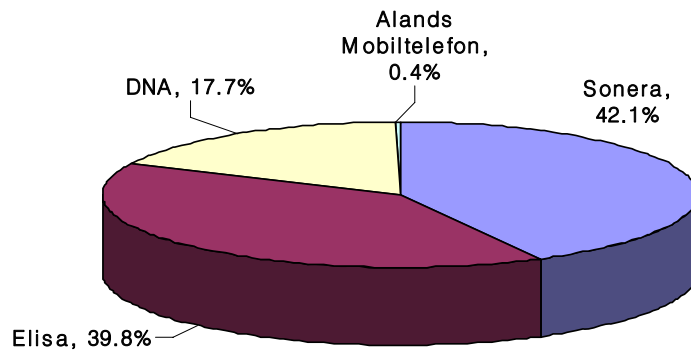


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

핀란드에는 Sonera, Elisa, DNA, Alands Mobiltelefon의 4개 이동통신사업자가 있으며, 이 중 Sonera가 2007년 말 기준 가입자 수 240만 명, 시장점유율 42.1%로 1위를 차지하고 있다. Elisa가 가입자 수 230만 명, 시장점유율 39.8%로 2위, DNA가 가입자 수 100만 명, 시장점유율 17.7%로 3위, Alands Mobiltelefon이 0.4%의 아주 미미한 시장점유율로 4위를 차지하고 있다.

<그림 4-189> 핀란드 이동통신사업자별 시장점유율



* 주: 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-79> 핀란드 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Sonera	2.5	2.4	2.4	2.5	2.5	2.5
GSM	2.3	2.2	1.7	1.0	0.7	0.4
WCDMA	0.2	0.2	0.7	1.4	1.8	2.1
시장점유율	47.40%	43.60%	42.10%	41.90%	41.50%	41.50%
Elisa	2.0	2.2	2.3	2.3	2.4	2.4
GSM	1.9	2.0	1.6	1.1	0.8	0.6
WCDMA	0.1	0.2	0.7	1.2	1.6	1.8
시장점유율	37.10%	39.80%	39.80%	39.50%	39.20%	39.10%
DNA	0.8	0.9	1.0	1.0	1.0	1.1
GSM	0.8	0.8	0.6	0.4	0.1	-
WCDMA	-	0.1	0.4	0.6	0.9	1.1
시장점유율	15.30%	16.30%	17.70%	17.50%	17.40%	17.30%
Alands Mobiltelefon	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
GSM	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
시장점유율	0.30%	0.30%	0.40%	0.50%	0.50%	0.60%
합계	5.3	5.5	5.7	5.9	6.0	6.1

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 핀란드 모바일게임 시장 현황

핀란드 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 500만 유로이며, 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중은 16.4%, 요금은 5유로이다.

<표 4-80> 핀란드 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일게임 시장규모	500만 유로
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	16.4%
게임요금	5유로

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

<표 4-81> 핀란드 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	TeliaSonera	Elisa	DNA
게임 제공 서비스	Zed	-	-
출시일	2000	2000	-

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

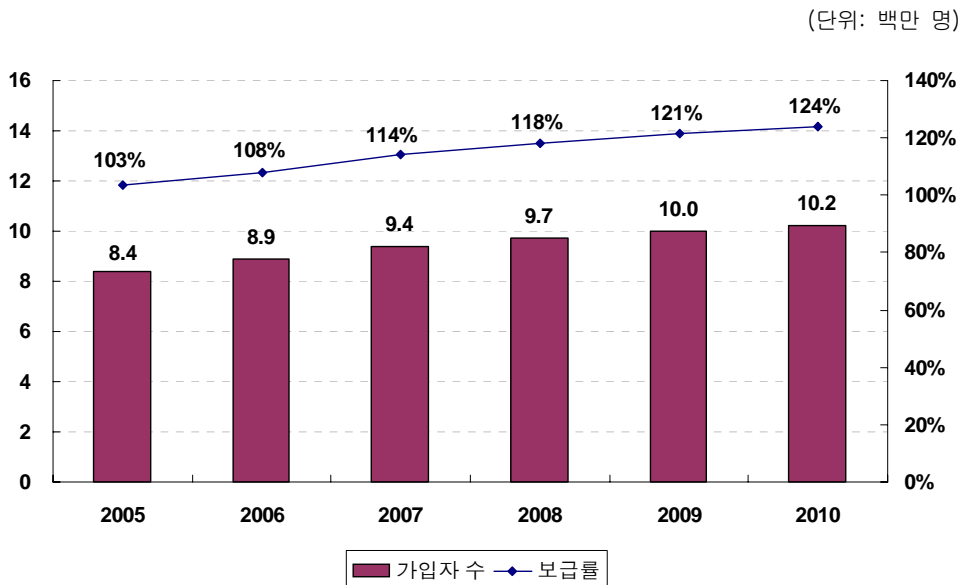
바. 오스트리아 모바일게임 시장

1) 오스트리아 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

오스트리아의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 940만 명, 보급률이 114%이다. 이 중 3G인 WCDMA의 2007년 말 기준 가입자 수는 250만 명이며, 오는 2010년에는 900만 명으로 증가, 전체 이동통신 가입자의 88.2%에 달할 것으로 전망된다.

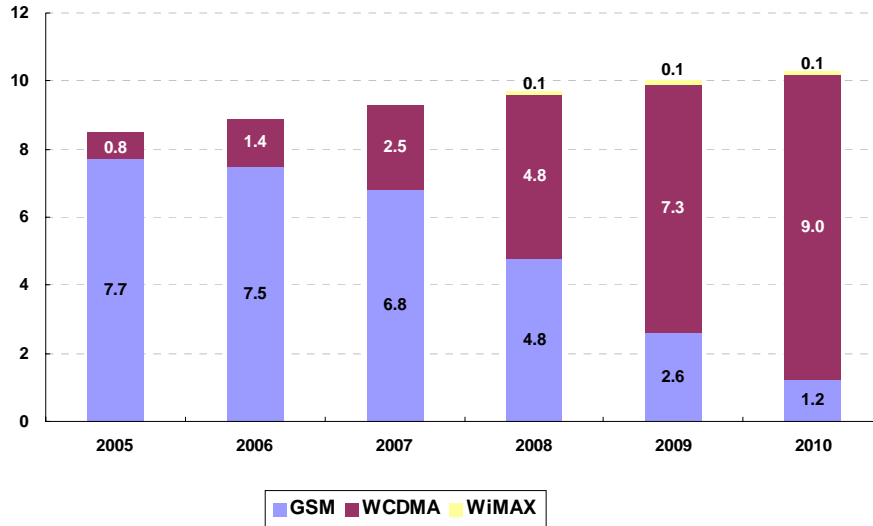
<그림 4-190> 오스트리아 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-191> 오스트리아 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)



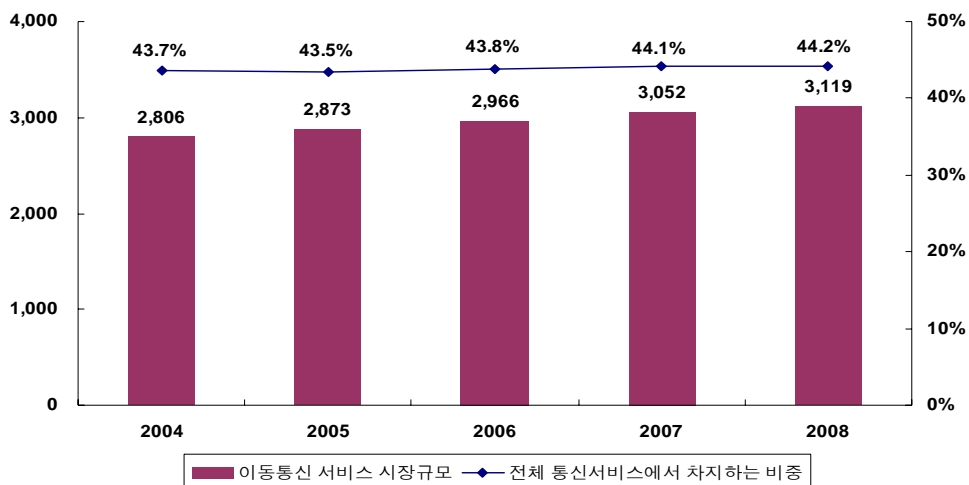
자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 오스트리아 이동통신 시장규모

오스트리아의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 30억 5,200만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 44.1%를 차지하고 있다.

<그림 4-192> 오스트리아 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위: 백만 유로)

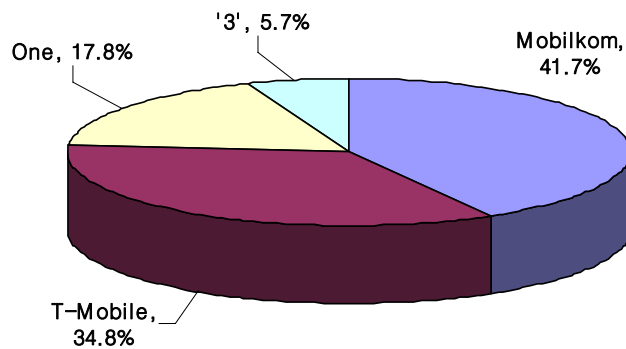


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

오스트리아에는 Mobilkom, T-Mobile, One, 3의 4개 이동통신사업자가 있으며, 이 중 Mobilkom이 2007년 말 기준 가입자 수 390만 명, 시장점유율 41.7%로 1위를 차지하고 있다. T-Mobile이 가입자 수 330만 명, 시장점유율 34.8%로 2위, One이 가입자 수 170만 명, 시장점유율 17.8%로 3위, 3가 가입자 수 50만 명, 시장점유율 5.7%로 4위를 차지하고 있다.

<그림 4-193> 오스트리아 이동통신사업자별
시장점유율



* 주: 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-82> 오스트리아 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Mobilkom	3.4	3.6	3.9	4.0	4.0	4.1
GSM	3.1	3.1	2.9	2.2	1.4	0.8
WCDMA	0.3	0.5	1.0	1.8	2.6	3.3
시장점유율	40.20%	41.00%	41.70%	40.70%	40.40%	39.90%
T-Mobile	3.0	3.2	3.3	3.3	3.4	3.5
GSM	2.9	2.9	2.7	2.0	1.2	0.4
WCDMA	0.1	0.3	0.5	1.3	2.2	3.1
시장점유율	36.10%	35.90%	34.80%	34.40%	34.30%	34.20%
One	1.7	1.7	1.7	1.7	1.7	1.7
GSM	1.6	1.5	1.2	0.6	0.0	-
WCDMA	0.1	0.2	0.5	1.1	1.7	1.7
시장점유율	20.50%	18.60%	17.80%	17.40%	17.10%	16.90%
3	0.3	0.4	0.5	0.7	0.7	0.8
WCDMA	0.3	0.4	0.5	0.7	0.7	0.8
시장점유율	3.30%	4.50%	5.70%	6.80%	7.40%	8.10%
합계	8.4	8.9	9.4	9.7	10.0	10.2

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 오스트리아 모바일게임 시장 현황

오스트리아 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 960만 유로이며, 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중은 9.9%, 요금은 2~5유로이다.

<표 4-83> 오스트리아 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일게임 시장규모	960만 유로
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	9.9%
게임요금	2~5유로

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

<표 4-84> 오스트리아 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	A1 Mobilkom	T-Mobile	One	3
게임 제공 서비스	Game Zone	T-Zones	ONE Smile	-
출시일	2002.4	2002.8	2001	2003

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

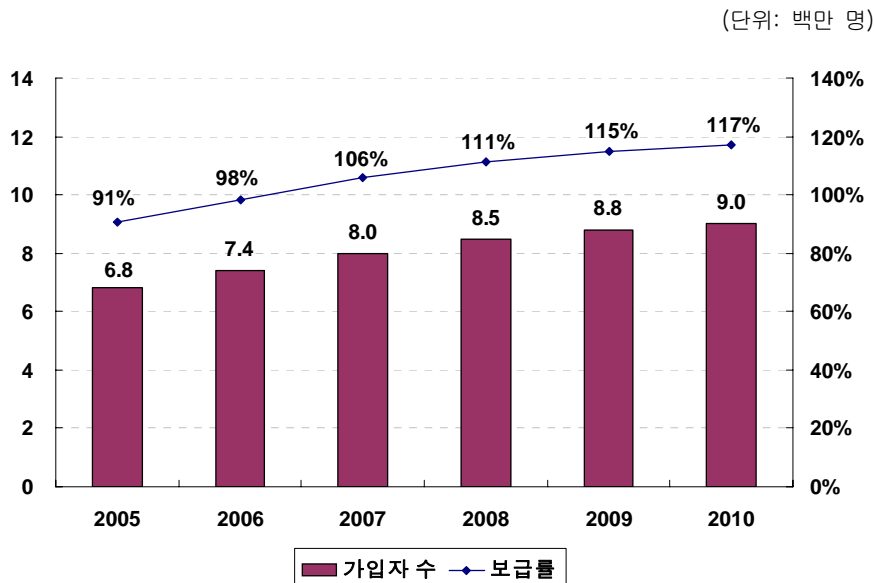
사. 스위스 모바일게임 시장

1) 스위스 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

스위스의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 800만 명, 보급률은 106%이다. 3G인 WCDMA의 가입자 수는 2007년 말 기준 190만 명이며, 오는 2010년에는 850만 명으로 증가, 전체 이동통신 가입자의 94.4%에 달할 것으로 전망된다.

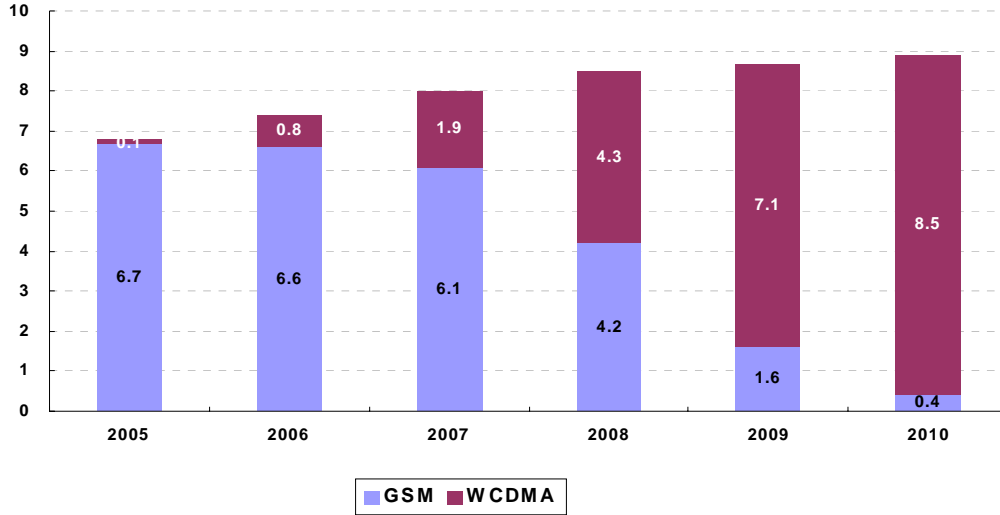
<그림 4-194> 스위스 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-195> 스위스 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)



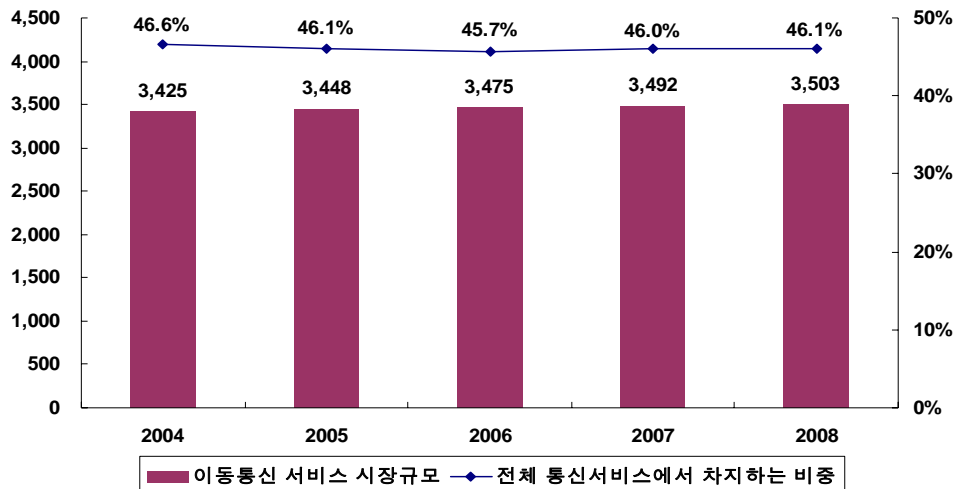
자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 스위스 이동통신 시장규모

스위스의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 34억 9,200만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 46%를 차지하고 있다.

<그림 4-196> 스위스 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위: 백만 유로)

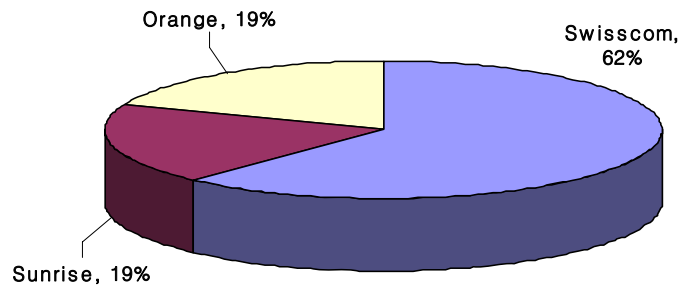


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

스위스에는 Swisscom, Orange, Sunrise의 3개 이동통신사업자가 있으며, 이 중 Swisscom이 2007년 말 기준 가입자 수 490만 명, 시장점유율 62%로 1위, Sunrise와 Orange가 각각 가입자 수 150만 명, 시장점유율 19%로 2위를 다투고 있다.

<그림 4-197> 스위스 이동통신사업자별 시장점유율



* 주 : 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-85> 스위스 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Swisscom	4.3	4.6	4.9	5.1	5.2	5.3
GSM	4.2	4.2	3.9	2.9	0.9	0.2
WCDMA	0.1	0.5	1.0	2.2	4.3	5.1
시장점유율	63.00%	62.70%	61.70%	60.90%	59.90%	59.20%
Orange	1.2	1.4	1.5	1.6	1.8	1.8
GSM	1.2	1.3	1.0	0.6	0.3	0.1
WCDMA	0.0	0.1	0.5	1.1	1.5	1.8
시장점유율	18.40%	18.90%	19.00%	19.50%	20.10%	20.60%
Sunrise	1.3	1.4	1.5	1.7	1.7	1.8
GSM	1.3	1.2	1.1	0.7	0.4	0.2
WCDMA	0.0	0.2	0.4	1.0	1.3	1.6
시장점유율	18.60%	18.40%	19.30%	19.60%	19.80%	19.80%
합계	6.8	7.4	8.0	8.5	8.8	9.0

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 스위스 모바일게임 시장 현황

스위스 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 840만 유로이며, 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중은 11.6%, 요금은 5~9 CHF(스위스프랑)이다.

<표 4-86> 스위스 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일게임 시장규모	840만 유로
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	11.6%
게임요금	5~9 CHF(스위스프랑)

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

<표 4-87> 스위스 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	Swisscom	Sunrise	Orange
게임 제공 서비스	-	Sunrise handy games	Orange World
출시일	2003.11	2003.1	2003.10

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

아. 노르웨이 모바일게임 시장

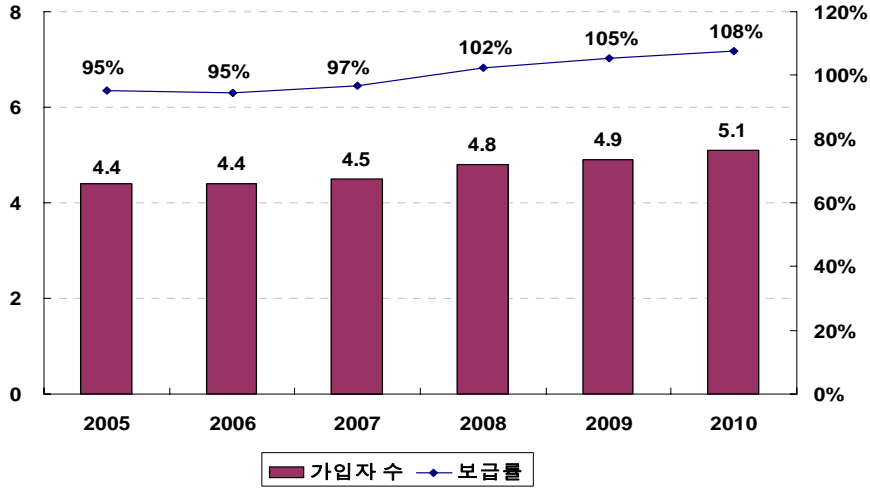
1) 노르웨이 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

노르웨이의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 450만 명, 보급률은 97%이다. 3G인 WCDMA의 2007년 말 기준 가입자 수는 160만 명이며, 오는 2010년에는 480만 명으로 증가, 전체 이동통신 가입자의 94.1%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-198> 노르웨이 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

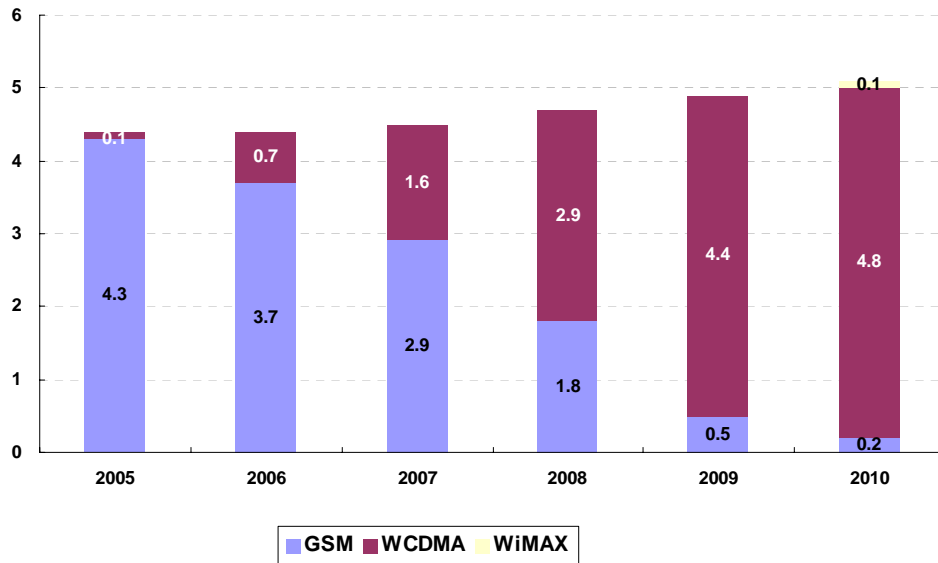
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-199> 노르웨이 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)



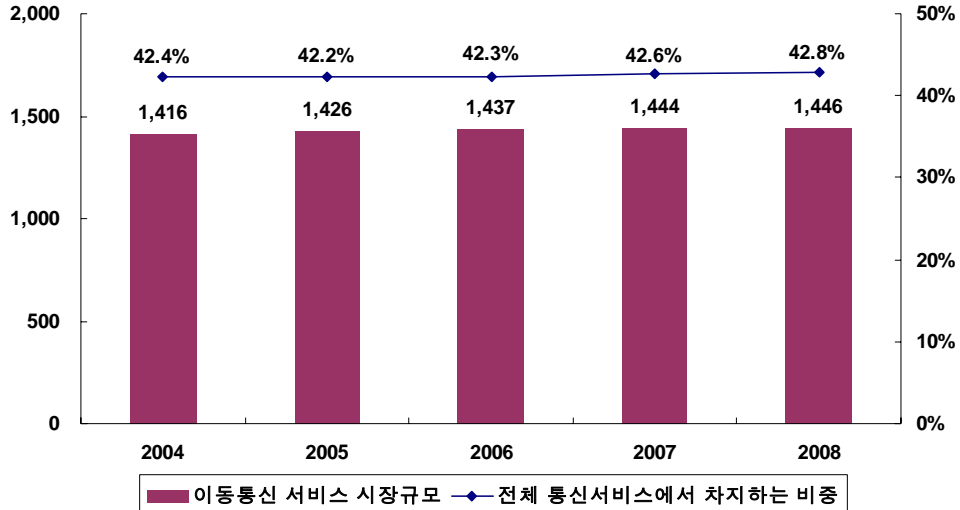
자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 노르웨이 이동통신 시장규모

노르웨이의 이동통신 서비스 시장규모는 2006년 말 기준 14억 4,400만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 42.6%를 차지하고 있다.

<그림 4-200> 노르웨이 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

(단위: 백만 유로)

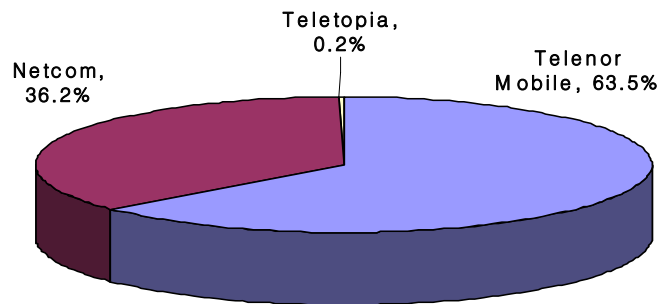


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

노르웨이에는 Telenor Mobile, Netcom, Teletopia의 3개 이동통신사업자가 있으며, 이 중 Telenor Mobile이 2007년 말 기준 가입자 수 280만 명, 시장점유율 63.5%로 1위를 차지하고 있다. Netcom이 가입자 수 160만 명, 시장점유율 36.2%로 2위를 차지하고 있으며, 3위 사업자인 Teletopia는 시장점유율 0.2%로 아주 미미한 수준에 그치고 있다.

<그림 4-201> 노르웨이 이동통신사업자별 시장점유율



* 주: 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-88> 노르웨이 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Telenor Mobile	2.7	2.7	2.8	2.9	3.0	3.0
GSM	2.7	2.3	1.9	1.2	0.4	0.1
WCDMA	0.1	0.4	1.0	1.8	2.6	2.9
시장점유율	62.30%	62.30%	63.50%	61.20%	60.30%	60.00%
Netcom	1.7	1.6	1.6	1.7	1.7	1.7
GSM	1.6	1.4	1.0	0.5	-	-
WCDMA	0.0	0.3	0.6	1.1	1.7	1.7
시장점유율	37.70%	37.50%	36.20%	34.80%	33.90%	33.40%
Teletopia	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
GSM	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
시장점유율	0.10%	0.20%	0.20%	0.30%	0.40%	0.50%
합계	4.4	4.4	4.5	4.8	4.9	5.1

자료원: Cowen and Company: 스트라베이스 재구성

2) 노르웨이 모바일게임 시장 현황

스위스 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 470만 유로이며, 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중은 15.4%, 요금은 20~50 NOK(크로네)이다.

<표 4-89> 노르웨이 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일게임 시장규모	470만 유로
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	15.4%
게임요금	20-50 NOK(크로네)

자료원: The Netsize Guide 2008: 스트라베이스 재구성

<표 4-90> 노르웨이 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	Telenor	Netcom	Tele2
게임 제공 서비스	Djuice	-	Go Live
출시일	2003.3	2002	2004

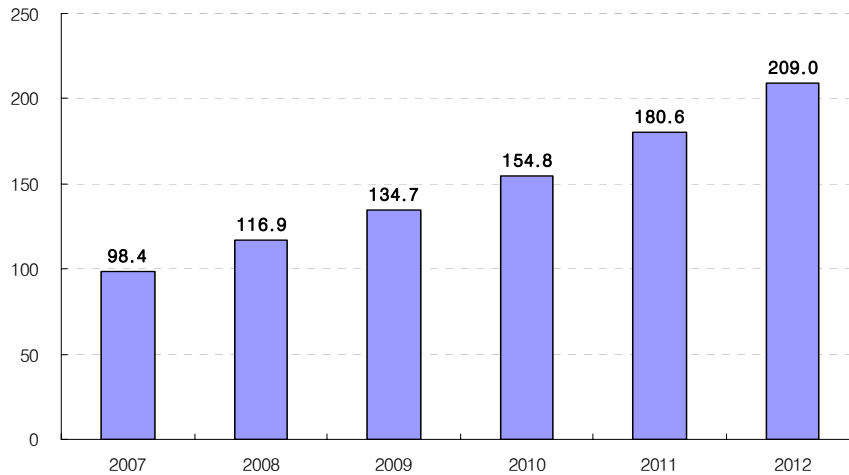
자료원: The Netsize Guide 2008: 스트라베이스 재구성

3. 동유럽 모바일게임 시장

러시아를 제외한 동유럽 국가들의 모바일게임 시장규모는 2007년 9,840만 달러이며, 오는 2012년에는 2억 900만 달러에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-202> 동유럽 모바일게임 시장규모 현황 및 전망

(단위 : 백만 달러)



자료원: Informa 2007; 스트라베이스 재구성

가. 폴란드 모바일게임 시장

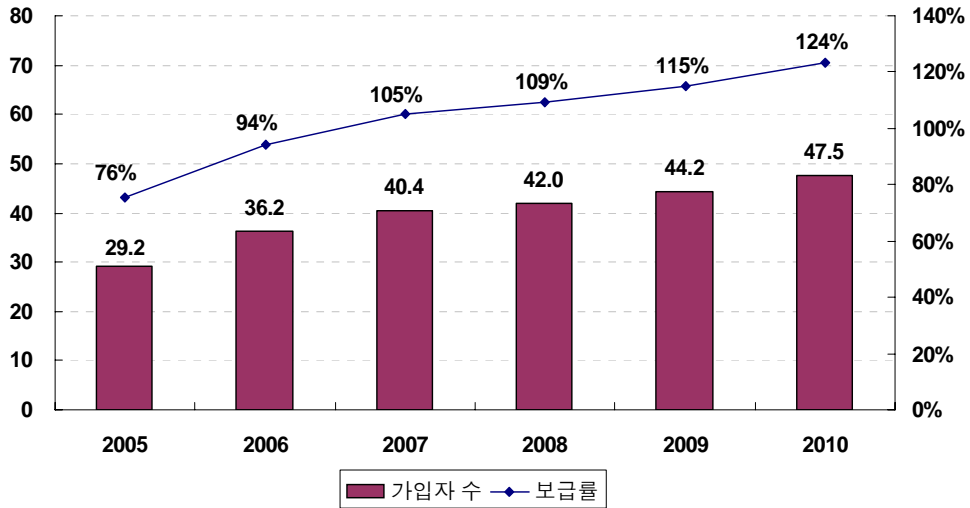
1) 폴란드 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

폴란드의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 4,040만 명, 보급률은 105%이다. 3G인 WCDMA 방식은 2006년 들어서야 서비스가 제공되기 시작했으며, 2006년 20만 명에 불과하던 가입자 수가 2007년 말 기준 180만 명으로 증가했다. 3G 가입자 수는 2008년 790만 명으로 급증한 뒤, 오는 2010년에는 3,510만 명으로 전체 이동통신 가입자의 73.9%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-203> 폴란드 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

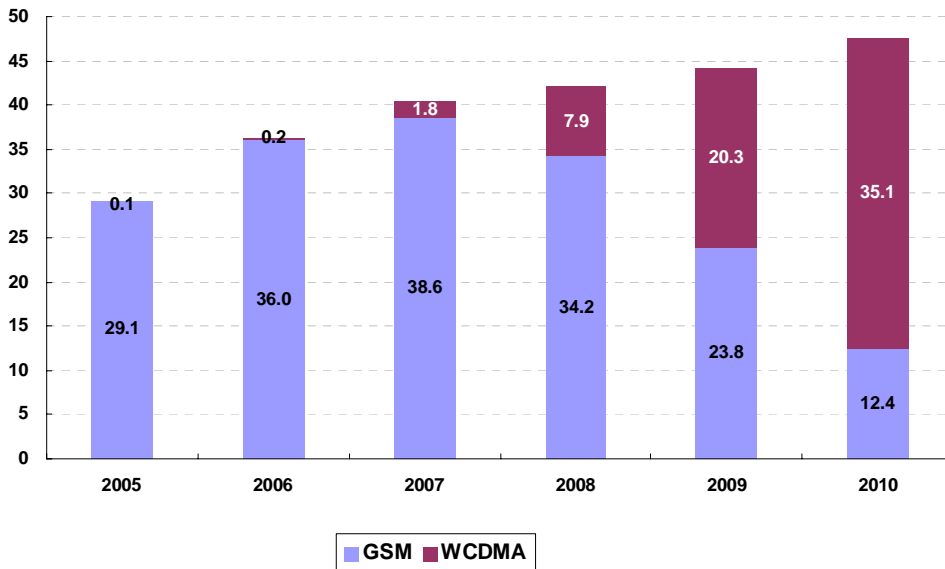
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-204> 폴란드 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)

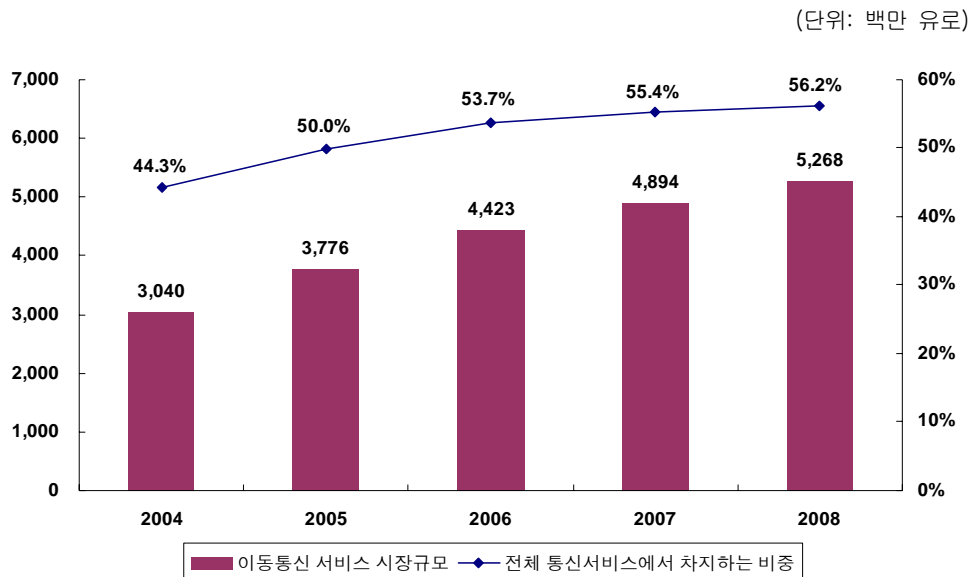


자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 폴란드 이동통신 시장규모

폴란드의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 48억 9,400만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 55.4%를 차지하고 있다.

<그림 4-205> 폴란드 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이

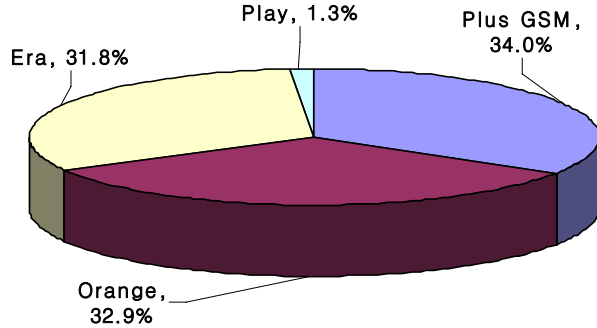


자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

폴란드 이동통신 시장은 PTK Centertel(Orange), Polkomtel(Plus GSM), PTC Era의 3개 이동통신사업자가 시장을 3등분해 왔으며, 최근 MVNO 사업자인 Paly(P4)가 시장에 진입했다. Play는 2007년부터 사업을 시작했으며, 아직은 가입자가 거의 없는 상태다. 2007년 말 기준 1위 사업자인 Polkomtel(Plus GSM)이 가입자 수 1,370만 명, 시장점유율 34%를 차지하고 있으며, PTK Centertel(Orange)이 가입자 수 1,330만 명, 시장점유율 32.9%로 2위를 차지하고 있다. 3위 사업자인 PTC Era가 가입자 수 1,280만 명, 시장점유율 31.8%를 차지하고 있으며, 신규 사업자인 Play(P4)는 가입자 수 50만 명으로, 시장점유율은 1.3%에 불과하다.

<그림 4-206> 폴란드 이동통신사업자별 시장점유율



* 주: 2007년 말 기준

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-91> 폴란드 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Orange	9.9	12.5	13.3	13.4	13.5	13.6
GSM	9.9	12.4	13.0	11.6	6.4	3.1
WCDMA	0.0	0.1	0.3	1.8	7.1	10.5
시장점유율	34.00%	34.50%	32.90%	31.80%	30.50%	28.60%
Plus GSM	9.1	11.5	13.7	14.1	14.3	14.4
GSM	9.0	11.4	13.3	12.7	9.3	3.1
WCDMA	0.0	0.1	0.4	1.4	5.0	11.3
시장점유율	31.00%	31.70%	34.00%	33.60%	32.40%	30.40%
Era	10.2	12.2	12.8	12.9	13.0	13.1
GSM	10.2	12.2	12.3	9.6	6.5	3.7
WCDMA	-	0.0	0.6	3.3	6.5	9.4
시장점유율	35.00%	33.70%	31.80%	30.80%	29.50%	27.60%
Play	-	-	0.5	1.3	1.7	3.8
GSM	-	-	-	-	-	-
WCDMA	-	-	0.5	1.3	1.7	3.8
시장점유율	0.00%	0.00%	1.40%	3.10%	3.90%	8.00%
합계	29.2	36.2	40.4	42.0	44.2	47.5

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 폴란드 모바일게임 시장 현황

폴란드 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 1,150만 유로이며, 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중은 15.7%, 요금은 2.44~10.98 PLN(즈워티)이다.

<표 4-92> 폴란드 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일게임 시장규모	1,150만 유로
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	15.7%
게임요금	2.44~10.98 PLN(즈워티)

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

<표 4-93> 폴란드 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	Orange	Plus	Era	Play
게임 제공 서비스	Orange World	-	Era OMNIX	-
출시일	2004.6	2005	2002	-

자료원: The Netsize Guide 2008; 스트라베이스 재구성

나. 체코 모바일게임 시장

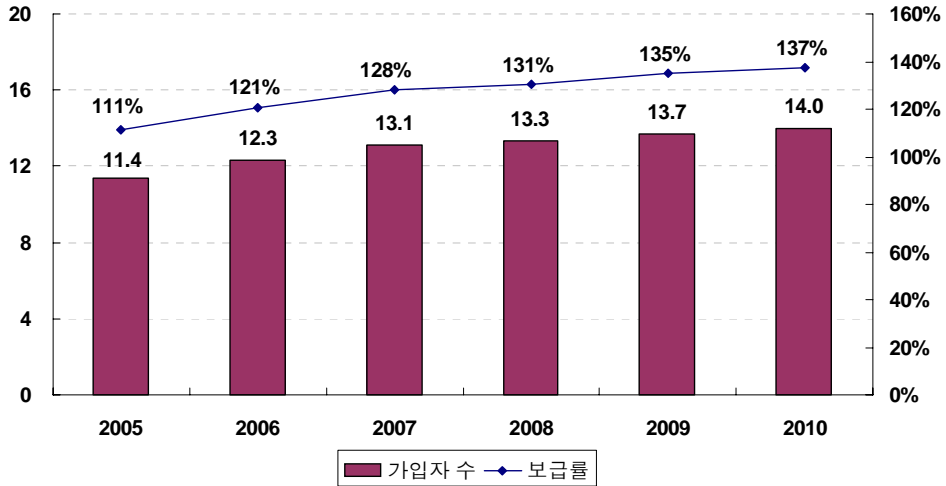
1) 체코 이동통신 시장 현황

가) 이동통신 가입자 수

체코의 이동통신 가입자 수는 2007년 말 기준 1,310만 명, 보급률은 128%이다. 기술별로 보면, GSM 방식이 대부분을 차지하고 있으나, 유럽에서는 드물게 CDMA 방식의 서비스도 제공되고 있으며, CDMA 방식 가입자 수는 2007년 말 기준 20만 명 정도에 불과하다. 3G인 WCDMA 방식은 2007년부터 서비스가 제공되기 시작했으며, 2007년 말 기준 WCDMA 가입자 수는 40만 명이다. 3G에 대한 수요는 지속적으로 증가할 것으로 예상되며, 이에 따라 2010년에는 WCDMA 가입자 수가 840만 명으로 전체 이동통신 가입자의 62%에 달할 것으로 전망된다.

<그림 4-207> 체코 이동통신 가입자 수 및 보급률 추이

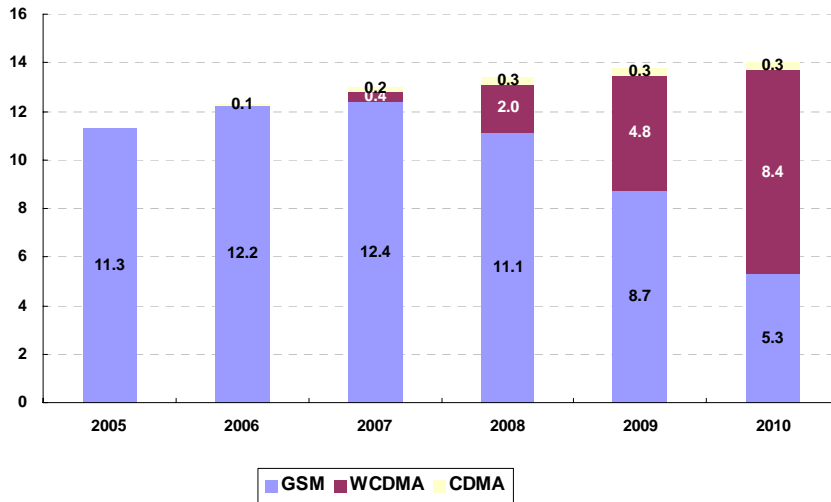
(단위: 백만 명)



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<그림 4-208> 체코 기술별 이동통신 가입자 수 추이 및 전망

(단위: 백만 명)

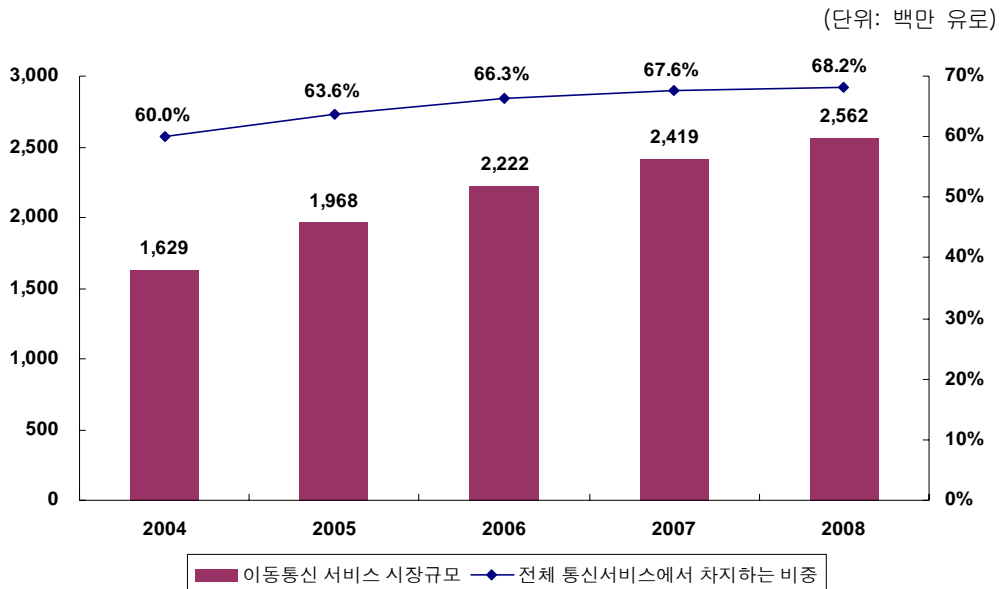


자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

나) 체코 이동통신 시장규모

체코의 이동통신 서비스 시장규모는 2007년 말 기준 24억 1,900만 유로로, 유선 음성 서비스, 유선 데이터 서비스, 케이블 등을 포함한 전체 통신서비스 시장에서 가장 큰 비중인 67.6%를 차지하고 있다.

<그림 4-209> 체코 이동통신 서비스 시장규모 현황 및 전망 추이



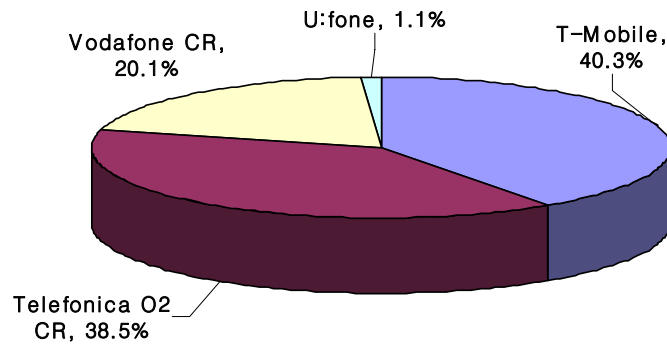
자료원: EITO, 2007; 스트라베이스 재구성

다) 주요 이동통신사업자

체코에는 T-Mobile, Telefonica O2 CR, Vodafone CR의 3개 이동통신사업자가 시장을 3등분하고 있었으나, 2007년 5월 MobilKom이 'U:fon'이라는 브랜드로 시장에 신규로 진입했다. Big3 사업자 중 T-Mobile과 Telefonica O2 CR이 40% 전후의 비슷한 시장점유율로 시장을 양분하고 있으며, 3위 사업자인 Vodafone CR은 두 경쟁업체에 비해 시장점유율이 절반 정도에 불과하다.

T-Mobile은 2007년 말 기준 가입자 수 530만 명, 시장점유율 40.3%를 기록하고 있으며, Telefonica O2 CR은 가입자 수 500만 명, 시장점유율 38.5%를 기록하고 있다. 3위 사업자인 Vodafone CR은 가입자 수 260만 명, 시장점유율 20.1%이며, Motorola와 ConnecTel의 합작사인 MobilKom은 2007년 5월 서비스를 시작했으나, 아직 유의미한 가입자를 확보하지 못하고 있으며, 시장점유율은 1.1%에 불과하다.

<그림 4-210> 체코 이동통신사업자별 시장점유율



자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

<표 4-94> 체코 이동통신사업자별 가입자 수 및 시장점유율 전망

(단위: 백만 명)

이동통신사업자	2005	2006	2007	2008	2009	2010
T-Mobile	4.6	5.0	5.3	5.4	5.5	5.6
GSM	4.6	5.0	5.1	4.7	3.8	2.2
WCDMA	-	-	0.1	0.7	1.7	3.4
시장점유율	40.40%	41.00%	40.30%	40.30%	40.00%	40.00%
Telefonica O2 CR	4.6	4.9	5.0	5.2	5.3	5.4
GSM	4.6	4.8	4.7	4.2	3.6	2.5
WCDMA	0.0	0.0	0.3	0.8	1.5	2.7
CDMA	0.0	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
시장점유율	40.80%	39.50%	38.50%	38.90%	38.50%	38.50%
Vodafone CR	2.1	2.4	2.6	2.6	2.8	2.8
GSM	2.1	2.4	2.6	2.2	1.3	0.6
WCDMA	-	-	0.0	0.4	1.5	2.2
시장점유율	18.80%	19.60%	20.10%	19.70%	20.20%	20.20%
U:fone	-	-	0.1	0.2	0.2	0.2
CDMA	-	-	0.1	0.2	0.2	0.2
시장점유율	0.00%	0.00%	1.10%	1.20%	1.20%	1.30%
합계	11.4	12.3	13.1	13.3	13.7	14.0

자료원: Cowen and Company; 스트라베이스 재구성

2) 체코 모바일게임 시장 현황

체코 모바일게임 시장규모는 2007년 말 기준 390만 유로이며, 모바일콘텐츠 중 모바일게임이 차지하는 비중은 8.3%, 요금은 49~89 CZK(코루나)이다.

<표 4-95> 체코 모바일게임 시장개요

구분	내용
모바일게임 시장규모	390만 유로
모바일콘텐츠 시장 중 게임이 차지하는 비중	8.3%
게임요금	49-89 CZK(코루나)

자료원: The Netsize Guide 2008: 스트라베이스 재구성

체코 이동통신사업자 중 T-Mobile과 Telefonica O2 CR, Vodafone CR의 Big3는 각각 모바일 포털을 통해 모바일게임을 제공하고 있는 반면, 신규 사업자인 U:fone은 아직 모바일게임을 제공하고 있지 않다.

<표 4-96> 체코 이동통신사업자별 모바일게임 서비스

구분	T-Mobile	O2	Vodafone
게임 제공 서비스	T-Zones	-	Vodafone Live!
출시일	2002	2003.4	2003

자료원: The Netsize Guide 2008: 스트라베이스 재구성

제 3 절 유럽 주요 모바일게임 업체

모바일게임 시장에서 가장 주된 시장진입 장벽은 휴대폰 모델이 너무나 다양하다는 점이다. 휴대폰 제조업체와 지역에 따라 휴대폰 모델마다 디스플레이 크기, 키패드 타입, 프로세서 등이 다르기 때문에, 모바일게임 업체들이 서로 다른 휴대폰에 최대한 많은 게임을 공급하기 위해서는 포팅 능력이 필수적이다. 모바일게임 제작 비용(평균 20만 유로)보다 서로 다른 휴대폰 모델에 적용하기 위한 포팅 비용(평균 30만 유로 : 1,000여 개 모델 가정 시)이 더 많이 소요된다는 점은 이러한 사실을 잘 보여준다.

현재 대부분의 휴대폰 모델에서 이용 가능한 게임을 만들 수 있는 모바일게임 업체는 전세계적으로 손에 꼽힌다. 막대한 포팅 비용을 감당하기가 쉽지 않기 때문인데, 이는 결국 대형 퍼블리셔들이 소규모 업체들을 인수합병하는 동인(動因)으로 작용하고 있다. 유럽에서 활동하고 있는 주요 모바일게임 업체들 역시 이와 같은 대형 글로벌 업체들이며, 대표적인 업체로는 Gameloft와 EA Mobile, Glu Mobile, THQ Wireless 등이 있다.

특히 Gameloft와 EA Mobile이 유럽 모바일게임 시장에서 1위와 2위를 다투고 있는데, 2007년 4/4분기에 Gameloft가 EA Mobile을 제치고 유럽에서 1위를 차지한 이후 지금까지 계속 선두자리를 유지하고 있다. 2008년 접어들어, 유럽 모바일게임 시장에서 Gameloft가 20% 내외, EA Mobile이 12~15% 정도의 시장점유율을 기록하고 있으며, 나머지를 Glue Mobile을 비롯한 다른 업체들이 차지하고 있다.

<표 4-97> 유럽 Top2 모바일게임 업체의 시장점유율

구분	Gameloft	EA Mobile
Europe	20% 이상	12~15%
North America	12~15%	25%

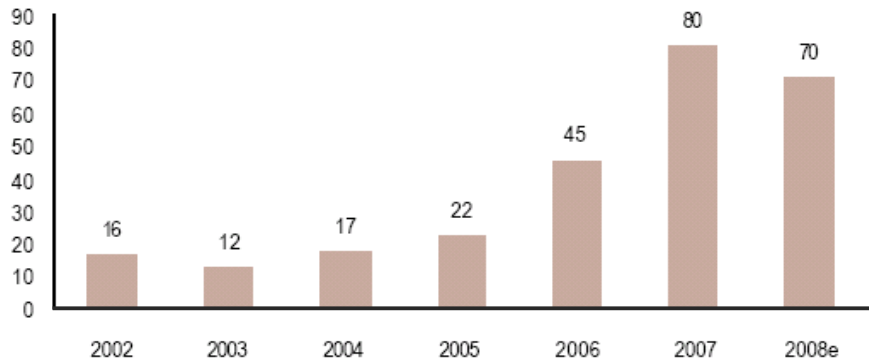
자료원: Natixis Securities, 2008.4

1. Gameloft

가. 회사 개요

1999년 프랑스에서 설립된 Gameloft는 온라인 게임 전문 개발업체로 출발, 2002년 2월 Ludigames를 인수하면서 모바일게임 시장으로 본격 진출했다. Gameloft는 현재 70여 개 국가에서 200여 개의 모바일게임을 제공하고 있으며, 세계 최대 규모의 게임 개발 및 포팅 인력을 보유하고 있다. 2008년 4월 현재 약 3,400명이 게임 개발과 포팅, 테스트 업무를 수행하고 있는데, 최대 경쟁 업체인 EA Mobile의 600명과 비교하면 5배 이상이다. 이처럼 풍부하고 전문적인 인력 덕분에 Gameloft는 최고 수준의 게임 퀄리티를 유지하고 있으며, 2007년에만 80개의 신규 모바일게임을 출시하기도 했다.

<그림 4-211> Gameloft의 연도별 신규 출시 모바일게임 수

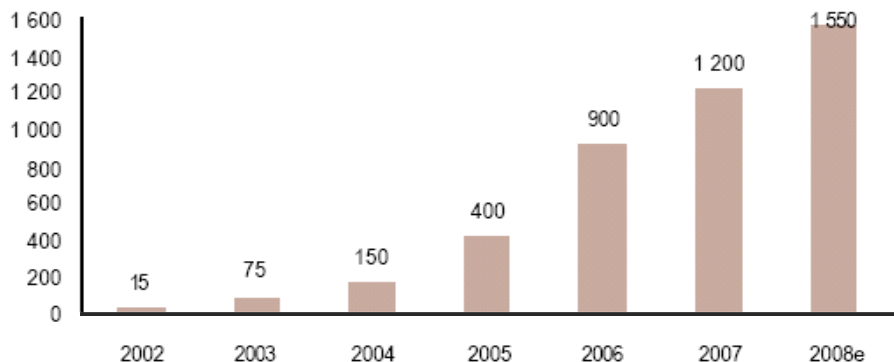


자료원: Natixis Securities, 2008.4

Gameloft는 자체 브랜드 게임의 비중이 높은 것으로도 유명하다. 2007년 출시 게임 중 자체 브랜드 게임 비중이 62%, 라이선스 게임 비중이 38%인데, 경쟁업체인 Glu Mobile의 자체 브랜드 게임 비중이 12%에 불과하다는 점을 감안하면, 얼마나 높은 비중인지 알 수 있다.

Gameloft는 모바일게임 개발에 평균 10만 유로(2D용 게임에는 5만~8만 유로, 3D용 게임에는 18만~25만 유로)를 투자하고 있으며, 1,200여 개 휴대폰 모델에 맞게 포팅하는 데는 45만 유로를 투자하고 있다. 이렇게 개발과 포팅을 완료하면 프로모션을 진행하는데, 프로모션은 대부분 이동통신사업자가 수행한다. 국가마다 다르지만, Gameloft는 모바일게임 판매비용의 55~60%를 가져간다.

<그림 4-212> Gameloft의 모바일게임 제공 휴대폰 모델 수



자료원: Natixis Securities, 2008.4

Gameloft는 2008년 1/4분기에 12개의 신규 모바일게임 타이틀을 출시했는데, 스포츠, 퍼즐, 어드벤처, TV시리즈, 클래식 캐주얼 등 다양한 포트폴리오를 구성하고 있다.

<그림 4-213> Gameloft의 신규 출시 모바일게임(2008.1Q)

Category	Titles
Sport	KO Fighters, Offroad Dirt Motocross, Pro Moto Racing
Puzzle	Going for Gold
Adventure	Brothers in Arms 3
TV series	Grey's Anatomy, CSI Las Vegas
Classic	Diamond Twister, Block Breaker Deluxe 2, Midnight Darts, Midnight Bowling 2, Midnight Pool 2

자료원: Natixis Securities, 2008.4

Gameloft는 2008년 70개 정도의 신규 모바일게임을 출시할 예정인데, 특히 Apple의 iPhone용, Google의 Android OS용, Nokia의 Ovi 및 N-Gage용 등 신규 휴대폰에 초점을 맞출 계획이다. Gameloft는 2008년 말까지 iPhone용 게임은 15개, Ovi 플랫폼용 게임은 18개를 출시할 계획이며, Android OS용 게임은 2008년 3/4분기에 첫 출시할 방침이다.

<그림 4-214> Gameloft의 Nokia Ovi 및 N-Gage용 모바일게임 라인업

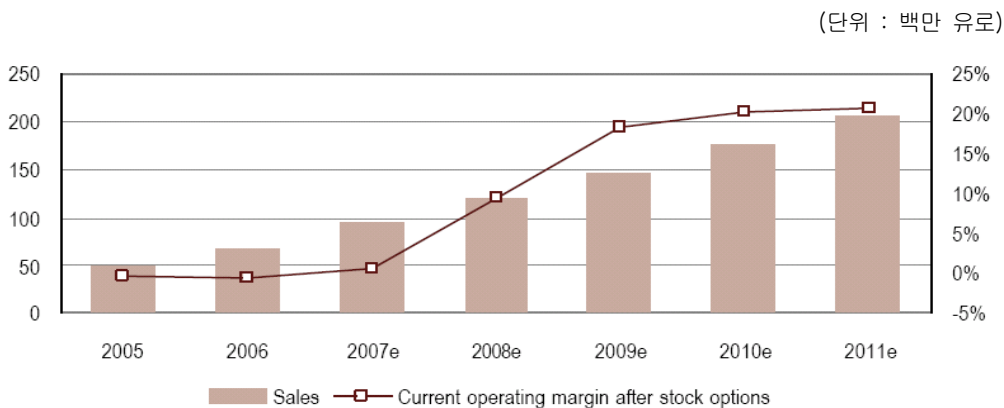
Category	Titles
Sport	Asphalt 3: Street Rules
Puzzle	Brain Challenge
Adventure	Brothers in Arms 3D
Classic	Block Breaker Deluxe, Midnight Pool 3D, Dogz

자료원: Natixis Securities, 2008.4

나. 매출 현황

Gameloft의 2007년 매출은 9,610만 유로이며, 2008년에는 1억 2,010만 유로에 달할 것으로 전망된다.

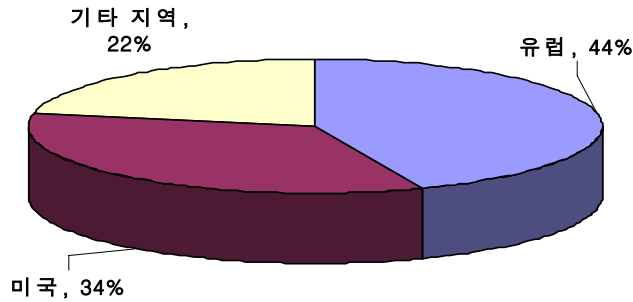
<그림 4-215> Gameloft의 매출 추이



자료원: Natixis Securities, 2008.4

2007년 매출을 지역별 비중을 보면, 유럽이 전체 매출의 44%, 미국이 34%, 기타 다른 지역이 22%를 차지, 유럽 매출이 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 2008년에는 유럽이 45%, 미국이 31%, 기타 다른 지역이 24%를 차지, 미국의 비중이 약간 줄어들 것으로 예상된다.

<그림 4-216> Gameloft의 지역별 매출 비중(2007)



자료원: Gameloft, 2008.3

2. EA Mobile

가. 회사 개요

미국 EA(Electronic Arts)는 세계 최대 게임업체로, 2005년 12월 미국 모바일 게임업체인 Jamdat Mobile을 6억 8,000만 달러에 인수하면서 모바일게임 시장에 진출했다. EA는 Jamdat Mobile 인수 후, EA Mobile 사업부문으로 재편한 뒤, Jamdat의 모바일게임과 EA의 기존 게임들을 결합한 제품들을 출시해 왔다.

EA Mobile은 MLB, NBA, NHL, NFL 등의 스포츠 라이선스 보유단체나 New Line Cinema와 같은 미디어 업체 등과 라이선스 계약을 맺고 오리지널 브랜드 및 타이틀에 기반한 각종 모바일게임을 제공하고 있다.

유럽에서는 영국, 독일, 프랑스, 스페인, 이탈리아 등 주요 5개국 뿐만 아니라 벨기에, 덴마크, 핀란드, 네덜란드 등의 국가들에도 진출해 있다.

<표 4-98> EA Mobile의 유럽 주요국별 인기 게임 타이틀

No.	영국	독일	프랑스
1	Tetris	Die Sims 2	Tetris
2	FIFA 08	Command & Conquer 3	Monopoly Aujourd Hui
3	Need For Speed ProStreet	EA Sports Fussball Manager 08	Les Simpson : A 2 doiqts de la catastrophe
4	SimCity Societies	Die Sims 2 Gestandet	Les Sims 2 Naufrages
5	Harry Potter and the Order of the Phenix	Monopoly Heute	Need For Speed ProStreet
6	EA Sports Tiger Woods PGA Tour 07	UEFA EURO 2008	Asterix aux jeux Olympiques
7	Block'd	Die Sims Pool	FIFA 08
8	The Simpsons : Minutes to Meltdown	Tetris	SimCity Societies
9	Skate	Orcs & Elves II	Burnout
10		BOOM BLOX	Medal of Honor Airborne

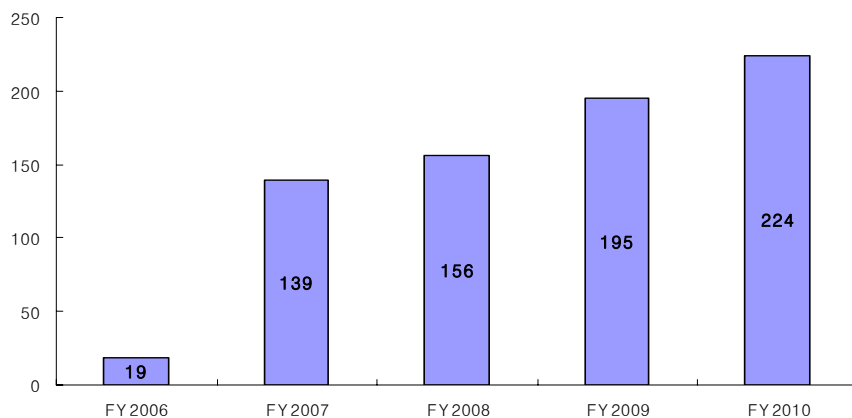
자료원: EA Mobile, 2008.5

나. 매출 현황

EA의 모바일게임 사업부문인 EA Mobile의 2008 회계연도(2007.4~2008.3) 매출은 1억 5,600만 달러로, 전년대비 약 40% 증가했다. 그러나 EA 전체 매출에서 차지하는 비중은 4%에 불과, 아직은 EA의 주력 사업부문이 콘솔게임(전체 매출의 53%)임을 알 수 있다. EA Mobile의 매출은 2009 회계연도에 1억 9,500만 달러, 2010 회계연도에는 2억 2,400만 달러로 증가할 전망이다.

<그림 4-217> EA Mobile의 매출 추이

(단위 : 백만 달러)



* 주: EA의 모바일게임 사업부문 실적만 집계

자료원: Kaufman Bros., 2008.5

3. Glu Mobile

가. 회사 개요

2001년 설립된 Glu Mobile은 미국 캘리포니아에 본사를 두고 있는 세계적인 모바일게임 업체로, 2004년 MacroSpace, 2006년 iPhone 인수를 통해 주도적인 모바일게임 업체로 성장했다. 2006년 말 IPO를 통해 나스닥에 상장했으며, 북미와 아시아, 유럽 등에서 모바일게임을 제공하고 있다. 유럽의 경우, 영국 런던에 지역본부를 두고 있으며, 독일, 프랑스, 이탈리아와 스페인에도 각각 지역 사무소를 두고 있다.

2008년 2월 기준 Glu Mobile은 100여 개의 모바일게임 타이틀을 출시했으며, 전세계 65개국에서 150여 이동통신사업자들과 제휴를 맺고 있다. Glu Mobile의 게임 제공 휴대폰 모델은 1,000여 개에 달하며, Atari, SEGA, Activision, Fox Sports, Cartoon Networks, Hasbro, Warner Bros., 등 세계적인 게임 업체 및 미디어 업체들과 라이선스 계약을 맺고 있다.

<표 4-99> Glu Mobile의 2007년 히트 모바일게임



자료원: Glu mobile, 2008

<표 4-100> Glu Mobile의 2008년 출시 모바일게임

게임명	출시시기 또는 예정시기
Shadowwalker	2008년 초
Space Monkey	2008년 초
Poppin' Panda	2008년 봄
Frantic Factory	2008년 봄
Get Cookin'	2008년 여름
CrossPix by Glu	2008년 여름
Super Slam Ping Pong	2008년 여름

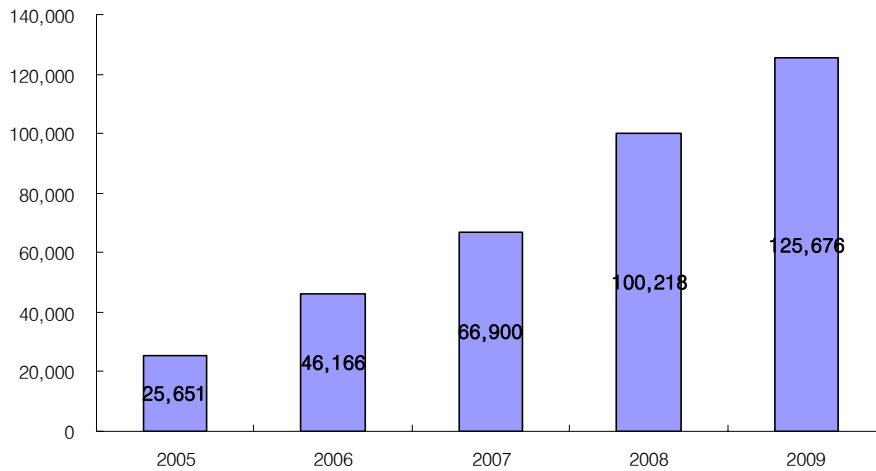
자료원: Merrian Curhan Ford, 2008.2

나. 매출 현황

Glu Mobile의 2007년 매출은 6,690만 달러로, 전년대비 45%나 증가했다. 이 중 미국의 매출비중이 55%, 영국을 포함한 유럽지역이 33%, 기타 지역이 12%를 차지하고 있어, 유럽지역보다는 미국에서의 매출비중이 훨씬 더 높은 것으로 나타났다.

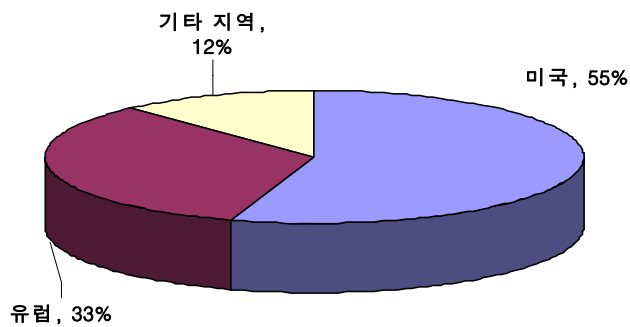
<그림 4-218> Glu Mobile의 매출 추이

(단위 : 천 달러)



자료원: Morgan Keegan, 2008.5

<그림 4-219> Glu Mobile의 지역별 매출 비중



자료원: Morgan Keegan, 2008.5

제 4 절 유럽 모바일게임 시장 진출 전략

유럽 모바일게임 시장은 소비자 수요, 기술진화, Value Chain상의 주요 Player 등 모든 면에서 모바일게임이 성장할 수 있는 환경을 구비하고 있다.

먼저, 시장에서의 수요 측면을 보면, 유럽 모바일게임 시장은 세계 시장점유율이 2007년 기준 21.9%로, 아시아태평양(55.9%) 다음으로 큰 비중을 차지하고 있으며, 오는 2012년에는 27%를 넘어설 것으로 예상된다. 다음으로 기술진화 측면을 보면, 서비스(네트워크)와 단말기(휴대폰) 모두 세계적으로 앞서 있다. 네트워크의 경우, 차세대 이동통신 네트워크인 WCDMA나 HSDPA의 구축이 급속히 확대되고 있으며, 휴대폰 역시 하이엔드 위주로 시장이 재편되고 있다. 마지막으로 Value Chain상의 주요 Player로는 이동통신 서비스 분야에서는 Vodafone(영국), T-Mobile(독일), Telefonica Moviles(스페인), Orange(프랑스) 등 글로벌 사업자들이 포진하고 있으며, 휴대폰 단말기 분야에서는 Nokia와 Sony Ericsson, 삼성전자 등이 주요 활동무대로 삼고 있다.

그러나 유럽이 이처럼 세계 모바일게임 시장에서 중요한 위치를 차지하고 있고, 또한 성장을 위한 환경을 구비하고 있지만, 그 동안 국내 모바일게임 업체들의 유럽시장 진출 성과는 미미한 실정이다. 이는 유럽 모바일게임 시장이 1) 브랜드 라이선스 게임의 시장 주도, 2) EA Mobile, Gameloft, Glu Mobile, THQ Wireless 등 소수 미국 및 유럽계 모바일게임 업체들의 유통 채널 장악, 3) 기존 모바일게임 업체와 주요 이동통신사업자들간 긴밀한 협력관계 등으로 인해 국내 모바일게임 업체들의 시장진입이 용이하지 않기 때문으로 분석된다.

이 같은 상황에서 최근 1) EA Mobile이나 Gameloft와 같은 글로벌 모바일게임 업체의 국내시장에서의 활동 사례와 2) 컴투스나 게임빌과 같은 국내 모바일게임 업체들의 유럽 외 다른 해외시장 진출 사례는 국내 모바일게임 업체들의 유럽시장 진출을 위한 여러 시사점들을 제공하고 있다.

EA Mobile은 2008년 5월 핸드온모바일코리아를 약 300억 원에 인수하면서 그 이유로 1) MMORPG, 커뮤니티 게임, 네트워크 게임 등 다양한 모바일게임군과 게임개발 능력, 2) 삼성전자, LG전자 등 글로벌 휴대폰 제조업체와의 연계 용이, 3) 부분유료화 등과 같은 다양한 수익모델 및 비즈니스모델, 4) EA의 기존 유명 게임의 현지화 가능성 모색 등을 꼽았다.

한편, 국내 대표 모바일게임 업체인 컴투스는 2007년 12월 초 중국 최대 이동통신사업자인 China Mobile을 통해 넥슨모바일의 모바일게임인 '카트라이더 파이팅'을 중국에서 출시, 공전의 히트를 기록했다. 그 동안 중국에서는 미국이나 유럽 등 글로벌 개발사나 퍼블리셔 등의 브랜드 라이선스 게임이 주도하고 있었던 선례에 비춰볼 때, 이는 이례적인 성공사례로 꼽힌다.

이상의 사례를 볼 때, 국내 모바일게임 업체들이 유럽 시장에 진출하기 위해서는 다음과 같은 사항들을 고려해야 할 것이다.

1) 현지 이통사와의 연계 강화

유럽은 수십 개의 국가들로 구성되어 있기 때문에 국가간 네트워크 구축 수준과 기술 및 문화, CP와 이동통신사업자간 비즈니스 모델 등이 아주 다양하다. 유럽 모바일게임 시장을 공략하기 위해서는 이처럼 다양한 국가들의 특성을 고려해야 하지만, 이렇게 할 경우 수많은 시장상황에 특화된 모바일게임을 개발해야 하는데, 이는 포팅에 따른 엄청난 비용의 증가를 가져온다.

유럽 이동통신 시장은 수십 개의 국가들로 분절되어 있지만, Vodafone, T-Mobile, O2(Telefonica), Orange 등 소수 이동통신사업자들이 다수의 유럽 국가들에서 서비스를 제공하고 있으며, 동일한 브랜드의 모바일 포털을 통해 모바일게임을 제공하고 있다는 특징이 있다.

따라서 유럽 국가들마다 고유한 시장상황이 있음에도 불구하고, 유럽에 진출하려는 모바일게임 업체들은 개별 국가별로 특화된 게임보다는 주요 이동통신사업자들과의 협력을 통해 교두보를 먼저 마련하는 전략을 취해야 할 것이다. 최근 들어, Vodafone, T-Mobile, Telefonica, Orange 등이 모바일 콘텐츠를 신규 수익원으로 확보하기 위해 모바일게임을 비롯한 주요 모바일콘텐츠 업체들과의 제휴를 강화하려는 움직임을 보이고 있기 때문에 이들 이동통신사업자와의 제휴 전략은 시의적절할 것으로 판단된다. 특히, O2 인수를 통해 유럽 이동통신 시장 확대를 추진하고 있는 Telefonica가 프리미엄 콘텐츠를 확보하기 위해 최근 컴투스나 게임빌 등 국내 모바일게임 업체와 협력 강화를 모색하고 있다는 점은 국내 모바일게임 업계에 시사하는 바가 크다.

2) 국내 휴대폰 제조업체와의 연계 강화

유럽은 세계 최대 휴대폰 제조업체인 Nokia의 본고장이며, Sony Ericsson이 강세를 보이고 있는 지역이기도 하다. 따라서 이들 업체들과의 연계를 강화하는 것이 시장진출에 필수적이거나, 이들 업체와의 관계 구축이 현실적으로 쉽지 않은 상황이다. 이에 따라 유럽에 진출하려는 국내 모바일게임 업체들은 삼성전자나 LG전자와 같이 최근 유럽에서 시장입지를 확대하고 있는 국내 휴대폰 제조업체와의 연계를 강화하는 것이 보다 현실적인 대안이 될 것이다. 영국이나 독일, 스페인 등은 휴대폰 임베디드 게임 이용률이 20% 이상이고, 이러한 임베디드 게임 이용이 잠재적으로 OTA 모바일게임 이용으로도 이어진다는 점을 감안한다면, 삼성전자나 LG전자 휴대폰에 내장된 형태로 모바일게임을 제공하는 것이 유럽시장 진출을 위한 사전 포석이 될 수 있을 것이다.

3) 기존 게임과의 연계 : 국내 온라인게임 업체들과의 동반진출

앞서 언급했듯이, 유럽 모바일게임 시장은 기존 콘솔게임이나 영화 등 게이머들에게 익숙한 내용을 바탕으로 한 글로벌 라이선스 게임이 주도하고 있다. 따라서 국내 모바일게임 업체들이 유럽에 진출하기 위해서는 글로벌 라이선스 게임을 도입하거나, 유럽 게이머들에게 친숙한 내용을 바탕으로 해야 한다. 이 같은 상황을 고려할 때, 최근 컴투스가 중국에서 모바일게임인 '카트라이더 파이팅'을 히트시킨 사실을 주목할 필요가 있다. 중국에서 '모바일 카트라이더'가 인기를 얻은 이유는 그 전에 먼저 인기를 얻은 '카트라이더' 온라인게임의 브랜드 파워 때문이었다. 최근 국내 온라인게임 업체들

의 유럽 진출이 활발히 추진되고 있다는 점을 감안하면, 이들 국내 온라인게임 업체들과의 동반진출을 고려해 보는 것도 하나의 방안이 될 수 있을 것이다.

4) 유럽 기술 진화에 적합한 게임 개발

국내 모바일게임 업체들의 기술력은 세계적인 수준이며, 고도화된 네트워크와 고사양 단말기에 적합한 게임 개발에 익숙해 있다. 이에 반해, 유럽 네트워크 및 단말기 고도화 수준은 세계적으로 앞서 있기는 하지만, 일부 서유럽 국가들을 제외하고는 대다수 국가들이 국내에 비해서는 아직 뒤지고 있다. 그러나 유럽에서도 WCDMA와 HSDPA 네트워크 보급이 확대되면서, MMORPG 등 이에 적합한 게임의 성장 잠재력도 더 커지고 있기 때문에, 이 분야에서 앞선 노하우를 가진 국내 모바일게임 업체들이 진입할 수 있는 여지도 점점 더 확대되고 있다. 따라서 유럽의 기술 진화 속도에 맞게 MMORPG나 네트워크 게임, 커뮤니티 게임 등을 앞세워 유럽 시장에 진출한다면, 굳이 라이선스 게임이 아니라고 하더라도 시장에 어필할 수 있을 것으로 예상된다.

5) 터치스크린폰용 게임 개발 노하우 확보

현재 전세계 휴대폰 단말기 시장을 주도하고 있는 주요 트렌드 중 하나로 터치스크린폰(이하 터치폰)을 꼽을 수 있다. Apple의 iPhone에서 촉발된 터치폰 열풍은 이미 국내에 상륙했으며, iPhone의 유럽시장 출시로 인해 이러한 트렌드는 유럽에서도 이어질 것으로 예상된다. 국내 모바일게임 업계 역시 이러한 트렌드를 반영, 터치폰용 모바일게임들을 속속 출시하고 있는데, 앞으로 터치폰에 특화된 아이디어를 반영한 게임들이 다양하게 등장할 것으로 전망된다. 따라서 국내 모바일게임 업체들이 향후 터치폰용 게임 개발에서 축적한 기술과 경험을 앞세워 유럽 시장에 진출한다면, 유럽 모바일게임 시장에서 기존과는 다른 새로운 형태의 시장을 발굴할 수도 있을 것으로 예상된다.