

<미국사무소 이슈페이퍼>

모바일 콘텐츠시장 최근 동향 및 전망

2007년 9월

KOCCA 미국사무소

- 목 차 -

□ 개요	3
□ 전세계 모바일 콘텐츠 시장 전망.....	4
□ 모바일 게임시장 전망	4
□ 전세계 모바일 음악시장 전망	5
□ 전세계 모바일 비디오다운로드 시장전망.....	6
□ 전세계 모바일 메시징 시장전망	7
□ 전세계 모바일 검색시장 전망	8
□ 모바일 포털사이트 순위 분석	9
□ 미국 주요 모바일 콘텐츠 카테고리 구분.....	10
□ 미국 내 모바일 주요콘텐츠 순위	11
□ 참고자료	15

□ 개요

- 최근 전 세계적으로 모바일 엔터테인먼트 시장이 점차 성장하고 있는 가운데, 그 콘텐츠의 범위가 게임, 음악, 비디오, 메시지, 검색 및 모바일 포털 콘텐츠까지 매우 다양한 분야로 세분화 되고 있다.
- 본 이슈페이퍼에서는 최근 각 시장조사기관들이 발표하고 있는 모바일 콘텐츠 분야별 전 세계 시장동향과 향후 시장 성장 전망치를 분석하고자 한다.
- 더불어, 모바일 콘텐츠 시장과 관련하여 미국 내 주요 모바일 콘텐츠 분야별 구분내용을 정리하고, 모바일 전화벨소리, 모바일 시청률, 모바일 게임, 모바일 웹서비스 업체 순위 등을 분석하였다.
- 특히, 미국 모바일 콘텐츠 시장에 대한 조사분석 자료는 아직 충분하지 않는 상황이며, 주로 모바일 게임과 음악 콘텐츠 분야에 대한 순위를 각 서비스 업체별로 제공하고 있는 수준이다.

□ 전 세계 모바일 콘텐츠 시장 전망

- 시장조사업체인 Isuppli Corp의 최근 예측자료에 따르면 전세계 프리미엄 모바일 콘텐츠시장은 향후 2011년까지 약 \$44 billion까지 성장할 것으로 전망되고 있다.
- 2007년 올해에만 프리미엄 모바일 콘텐츠시장은 \$20 billion 규모로 예상되며, 현재 모바일 비디오시장에 대한 성장잠재성이 거의 계산되지 않은 상황이다. 향후 기술적 표준문제 등이 해결 되면서 모바일 비디오시장이 폭발적으로 성장할 경우 전체적인 모바일 콘텐츠 시장에 큰 수익성을 가져올 수 있는 사업모델이 등장하게 될 것으로 전망하고 있다.
- 한편, Silicon Republic에 따르면 비디오 스트리밍과 방송을 합한 모바일 비디오 시장은 올해 약 \$1 billion 규모에서 내년 2008년에 약 \$6 billion 규모로 급성장할 것으로 예상된다.
- 최근 iSuppli 사가 전 세계 대표적인 20개 모바일 업체들을 중심으로 수집한 자료 분석에 따르면, 특히 전체 수입의 약 20%가 Data 통신에서 이뤄지며, Ringtone 판매량은 점차 감소하고 있는 반면, 아시아 지역을 중심으로 특히 모바일 게임 판매규모는 매우 크게 증가하고 있는 것으로 나타났다.

□ 모바일 게임시장 전망

- 시장 조사전문기관인 Gartner에 따르면, 전세계 모바일 게임시장 규모는 2007년에 약 49.9% 증가한 약 \$4.3 billion에 이를 것으로 예측되며, 오는 2011년까지 약 \$9.6 billion 까지 증가할 것으로 예상되고 있다. 특히, Gartner의 모바일 게임시장에는 모바일을 통한 비디오게임으로서 직접적인 수입을 가져오

는 유료 게임 콘텐츠만을 포함한 것이다.

- 일본을 포함한 아시아태평양 지역은 모바일 게임에 대한 가장 높은 소비력을 바탕으로 2007년 말까지 약 \$1.8billion 규모에서 오는 2011년까지 약 \$4.66 billion 까지 확대될것으로 전망되어, 여전히 가장 중요한 시장으로 자리매김하게 될 것이다.
- 서유럽지역에서는 올해 약 \$1.5 billion 규모에서 2011년까지 약 \$2 billion 까지 소폭 성장에 크칠것으로 전망되어 그 성장 규모가 그리 크지 않을 것으로 전망되었다. 한편, 최근 서유럽 지역에서의 조사결과를 보면, 서유럽인들의 약 10%가 한달에 한번 정도 온라인 모바일 게임을 다운로드 받고 있으며, 대부분 모바일 오퍼레이터의 웹사이트에서 다운받는 것으로 분석되었다.
- 북미지역에서의 모바일 게임 수입은 2007년의 \$716.9 million 규모에서 오는 2011년에는 약 \$1.7 billion 까지 성장할 것으로 전망되었다. 특히, 이 문제는 북미지역에서의 느린 무선전화 기술 채택의 문제가 가장 크게 작용하고 있으며, 지난 2006년 말까지 Date 통신에 따른 수입규모가 전체의 약 13%로 선진국 가운데 그 규모가 가장 작은 것도 문제라고 지적하였다.

□ 전 세계 모바일 음악 시장 전망

- 최근 디지털 음악 업체와의 경쟁, 모바일 기기의 저장공간의 한계점, 무분별한 령본음악에 대한 문제점 등에도 불구하고, Gartner는 령본, 리얼본, 령백본 시장 뿐만 아니라, 더욱더 세련되고 있는 전체 음악 트랙 다운로드와 스트리밍 서비스 등을 포함하는 모바일 음악 서비스 시장의 급성장을 예측하고

있다.

- 전 세계적으로 모바일 셋을 이용한 음악 다운로드에 시장은 올해 2007년 약 \$13.7 billion에서 오는 2010년까지 약 \$32.2 billion 규모로 급성장할 것이라고 전망하고 있다.
- 특히, 모바일 음악의 소비규모는 지역에 따라 매우 다르게 나타나고 있는데, 일본을 포함한 아시아 태평양지역에서는 북미 지역에서의 소비규모보다 2배 이상 큰것으로 나타나고 있다.
- 서유럽지역은 아시아 지역 다음으로 두번째로 큰 시장을 형성하고 있으며, 전체 소비규모가 향후 2010년까지 약 \$9.1billion에 이를 것으로 전망되고 있다. 반면 북미지역은 2010년까지 약 \$7.1 billion 규모로 성장해 상대적인 시장규모는 다소 적을 것으로 보고 있다.
- 2006년 모바일 음악 가운데 링톤분야는 특히 가장 흑자를 많이 내는 분야로 분류되고 있었으며, 2007년에는 전체적으로 리얼톤이 가장 많은 소비부문으로 떠오르고 있다. 특히, 북미 지역에서는 전체 모바일 음악 시장의 약 65%를 리얼톤이 차지하고 있으며, 서유럽지역에서도 약 70%의 높은 점유율을 차지하고 있다.

□ 전 세계 모바일 비디오 다운로드 시장전망

- 최근 Research & Market에 보고에 따르면, 전세계 모바일 비디오 시장의 단기적인 성장전망은 전체적으로 긍정적이지 못한것이 사실이지만, 향후 중장기적인 관점에서 볼때 모바일 비디오 시장의 성장 잠재력이 매우 높다고 평가하고 있다.

- 특히, 전세계적으로 지난 2006년에 모바일 비디오 서비스를 구매한 인원이 약 5백만명에 이르는 것으로 집계되었으며, 이는 향후 2012년까지 약 8천만명까지 증가할 것이라고 전망했으며, 광고수익을 제외한 모바일 시장의 수입 규모는 향후 2012년까지 전 세계적으로 약 \$10.2 billion 규모에 이를 것이라고 전망하고 있다.
- 미국 내 모바일 비디오 기기 수는 지난 2006년에 약 5천만개로 집계되었으며, 향후 2012년까지는 약 2억 유닛으로 증가할 것이라고 발표했다.
- 반면, 최근 세계적인 기술표준에 대한 혼돈, 검증된 비즈니스 모델의 부족, 폐쇄적인 구조를 가진 모바일 서비스 업체들로 인해 전체적으로 모바일 비디오 시장의 전망을 부정적으로 판단하는 부분도 있다.

□ 전 세계 모바일 메시징 시장전망

- 시장에서의 다소 엇갈린 전망에도 불구하고, SMS 모바일 메시징 시장은 꾸준한 성장세를 유지하고 있으며, 모바일 네트워크 사업자들에게 지속적인 수익분야로 인식되고 있다.
- Cellular News 보고서에 의하면, 2007년 현재 SMS 시장의 고 수익성에 대한 전반적인 인식들이 공통적으로 나타나고 있으며, 특히 올해 Global Messaging 2007 행사에서 많은 시장 전문가들이 이에 동의했다고 발표했다.
- 특히, Informa에 따르면, 전세계 메시징 수입이 약 \$80 billion에 이르며, 이 가운데 MMS, 모바일 이메일, MIM, SMS를 포

함한 모바일 메시징 시장 규모가 약 \$60 billion에 이른다고 발표하기도 하였다.

- 또한, 보고서는 향후 2010까지의 전 세계 SMS 메시징 발송 건수를 전망했는데, Gartner의 경우 약 2,316 trillion, Ovum의 경우 2,827 trillion, 그리고 Portio Research의 경우 3,173 trillion까지 전망했다. 이 각 기관의 전망치는 지난 2005년 Portio Research가 발표한 1,056 trillion건보다 100% 이상 증가한 수치이다.
- 한편, Ovum의 John Delaney에 따르면, 다른 모바일 데이터 서비스의 소비규모가 크게 증가하지 못하는 가운데 SMS 분야의 성장이 두드러지는 이유는 SMS의 사용이 쉽고 편리하기 때문이라고 주장했다.

□ 전 세계 모바일 검색시장 전망

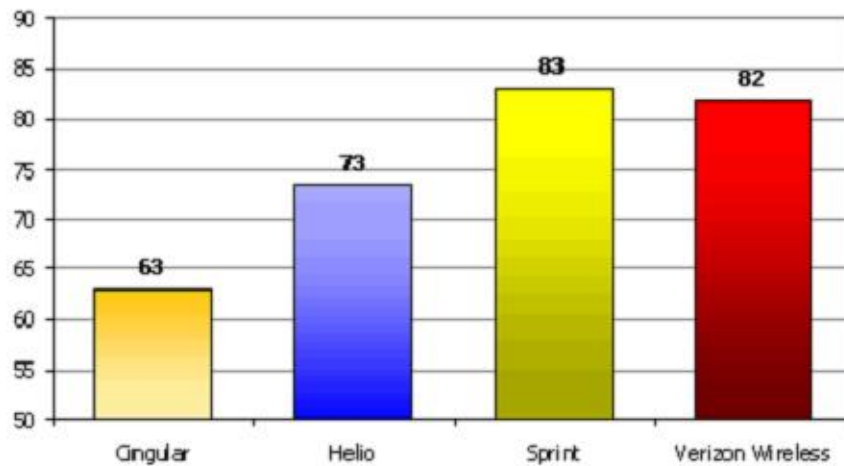
- eMarketer는 최근 전체 모바일 광고시장과 함께 모바일 멀티미디어 보조 광고시장의 전체 시장 규모가 오는 2011년까지 약 \$13.8 billion에 이를 것이라는 예측치를 내놓았다. 특히, 이 가운데 모바일 검색시장은 약 17%인 \$2.4 billion 규모가 될 것이라고 내다 보았다.
- 본 보고서에 따르면, 모바일 검색시장규모의 전망치는지 Informa Telecoms & Media의 전망치 \$1.5 billion(2011년)에서 부터 Piper Jaffary의 전망치인 \$11 billion (2008년)까지 그 폭이 매우 다양하게 나오고 있으나, 이는 범위의 정의에 다소 차이가 있기 때문이라고 볼 수 있다.

□ 모바일 포털사이트 순위 분석

- Strategy Analytics Wireless Media Lab는 최근 미국 내 모바일 네트워크 서비스업체의 자사 포털 사이트 이용결과를 분석하였다. 특히, 모바일 네트워크 서비스업체의 포털사이트는 해당 모바일 기기에 콘텐츠 다운로드를 위해 주로 접속한다고 볼 수 있기 때문에 업체별로 콘텐츠 소비수준 파악에 매우 중요한 자료가 될 수 있다.
- 분석 결과에 따르면 미국 내 Sprint사의 모바일 포털사이트의 접속률이 가장 높은것으로 분석되어 수익기준에서 1위업체인 Verizon Wireless를 앞서는 것으로 나타났다. 특히, Sprint는 포털사이트 접속, 콘텐츠 다운로드, 사용자 만족도, 소요시간 등에게 매우 높은 평가를 받은 것으로 나타났다. 전체적으로 조사참여 패널가운데 약 65%가 SprintNextel의 포털사이트를 가장 선호하는 것으로 분석되었다.
- 전체적인 결과가 크게 뒤지는 것은 아니지만, Verizon Wireless의 경우, 경쟁사인 Sprint보다는 다소 낮은 평가를 받았다. 특히, Verizon의 경우 검색어나 관련 용어들에 있어서 다소 낮은 평가를 받은 것으로 나타났다.
- 특히, 본 보고서에 따르면 모바일 콘텐츠 사용자들은 Cingular/AT&T의 포털 사이트에 만족도가 상대적으로 낮다고 평가했으며, 콘텐츠를 다운로드 받는데 많은 어려움이 있는 것으로 나타났다. 특히, 다른 업체들의 경우 포털 접속, 게임 구입, 음악구입, 모바일 TV 사용등에 있어 매우 간단하고 단순한 과정인데 반해 Cingular/AT&T의 경우 사용자들의 접근이 쉽지 않다고 지적하였다.

- 한편, SK텔레콤의 미국 내 모바일 서비스인 Helio의 경우 Sprint와 Verizon Wireless보다는 포탈 평가 결과가 낮았지만, Cingular보다는 상대적으로 높은 평가를 받은 것으로 나타났다.

전체 모바일 포탈 사이트 평가 결과



□ 미국 내 주요 모바일 콘텐츠 카테고리 구분

Mobile Ringtones	Real Tones Polyphonic Ringtones Fun Tones
Mobile Graphics	Wallpapers Color Animations
Mobile Games	3D Games Application Games Casino games Console / Arcade Games Console / Arcade Games Mobile Pet Games Movie/TV Games

	Naughty Games Platform Games Puzzle / Board Games Retro Games Shoot Em Up Games Sport Games Strategy / Rpg Games Symbian Games
Mobile Videos	Atmospheric Tone Videos Babes Videos Cartoons Videos Chelsea Videos Comedy Videos Extreme Sports Videos Hunks Videos Liverpool Videos Manchester United Videos Music Videos Sports Videos
Music Downloads	Music Singles Music Albums

□ 미국 내 모바일 콘텐츠 관련 순위

- 기본적으로 미국 내 모바일 콘텐츠 관련 통계시스템은 잘 갖춰져 있지 못하며, 특히 주요 모바일 네트워크 사업자들의 자사 웹사이트 등을 통해 자사 콘텐츠 범위내서의 주간/월간 순위등을 자유롭게 게재하고 있다.
- 따라서, 각 업체별 자체 순위는 무의미하다고 판단되며, 시장 전문조사 기관인 Nielsen RingScan에서 조사한 2006년 미국

Top 10 Mastertones과 Top 10 Polyphonic Ringtones의 순위를 재구성하였다.

○ 2006년 미국 내 Top 10 Mastertones

조사기간	Partial year - 09/04/2006-12/31/2006 01/02/2006-12/31/2006
순위	1 Smack That/ Akon 2 Lips of An Angel/ Hinder 1,270,996 3 Sexyback/ Justin Timberlake 4 Irreplaceable/ Beyonce 5 We Fly High/ Jim Jones 6 Money Maker/ Ludacris 944,581 7 Chain Hang Low/ Jibbs 8 My Love/ Justin Timberlake 9 I Wanna Love You/ Akon 10. Walk It Out/ DJ Unk

○ 2006년 미국 내 Top 10 Polyphonic Ringtones

조사기간	01/02/2006-12/31/2006
순위	1 Super Mario Bros./ Theme 2 My Humps/ Black Eyed Peas 3 Grillz/ Nelly 4 Ms. New Booty/ Bubba Sparxxx 5 Laffy Taffy/ D4L 6 Pink Panther/ Theme 7 Gold Diger/ Kanye West 8 Halloween/ Movie Theme

	9 Mission Impossible/ Theme 10. Candy Shop/ 50 Cent
--	--------------------------------------------------------

○ 미국 모바일 TV 시청률 순위(2006년 2Q)

조사기간	2006년 2분기
순위	<ol style="list-style-type: none"> 1. ABC News - 40% 2. The Weather Channel - 32% 3. Fox Sports - 31% 4. ESPN - 29% 5. Fox News - 22% 6. NBC Mobile News - 20% 7. Comedy Central - 16% 8. AccuWeather - 15% 9. Discovery Kids - 15% 10. Discovery Channel - 13% 11. CNN - 12% 12. E! - 12%

○ 2006년 모바일 게임 Top 20 (영국)

조사기간	2006년
조사기관	ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association)
순위	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tetris (EA Mobile) 2. Sonic: Part One (Glu) 3. Deal Or No Deal (Gameloft) 4. The Sims 2 (EA Mobile) 5. Worms (THQ Wireless)

	6. Pac-man (Namco) 7. Monopoly (Glu) 8. Block Breaker Deluxe (Gameloft) 9. Tetris Mania (EA Mobile) 10. Who Wants To Be A Millionaire? (Glu) 11. Tiger Woods 06 (EA Mobile) 12. Championship Manager 2006 (Eidos) 13. Need For Speed: Carbon (EA Mobile) 14. FIFA 06 (EA Mobile) 15. Who Wants To Be A Millionaire? 2nd Ed (Glu) 16. Lemmings (Glu) 17. LMA Manager 2006 (Codemasters) 18. Family Fortunes (Player X) 19. Doom RPG (EA Mobile) 20. Monopoly Tycoon (Hands On)
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

○ 2007년 미국 내 모바일 웹 서비스 업체 상위업체

조사기간	2007년 4월
조사기관	Metrics
집계방법	미국 내 Smartphone 사용자 500을 대상으로 방문비율 집계
순위	1. Google 62.48% 2. Yahoo! 33.54% 3. Microsoft 33.36% 4. AT&T 21.22% 5. Time Warner 19.06% 6. Disney 17.00% 7. News Corp. 15.54% 8. Sprint Nextel 15.29% 9. The Weather Channel 15.28% 10. eBay 14.19%

□ 참고자료

- Strategy Analytics, *SprintNextel Wins Mobile Portal Discoverability*, 2007년 5월
- Peggy Anne Salz, *Total Users Downloading Video To their Phones Could Climb To 80 Million By 2012*, 2007년 6월
-, *Global Mobile Messaging Revenues Nearing \$80 Billion, SMS Surprises Naysayers*, 2007년 6월
-, *Gartner Says Global Mobile Music Market Will Soar, Over US\$32 Billion By 2010*, 2007년 1월
- James Quintana Pearce, *Mobile Search \$2.4 Billion By 2011*, 2007년 7월
-, *Mobile Content Market To Top US\$44 Billion By 2011*, 2007년 7월
-, *Mobile Games To Grow 50 Percent In 2007, Hit \$9.6 Billion By 2011*, 2007년 6월