

# KOCCA

# Issue Paper

2009년 12월 2주

구분(장르)	제목	분야
심층보고	<b>「멀티 플랫폼을 주목하라」</b> ▶ 2009년 하반기부터 관심을 모으며 2010년 본격적으로 시장 혁신 및 대중화를 이끌 위치 기반 서비스 & 결제대행 서비스 두 가지 트렌드를 소개	인터넷
단신기사	▶ “CNBC, 내셔널 지오그래픽 채널 등 파트너십 구축”	방송
	▶ “<Princess and the Frog> 1위 차지”	영화
	▶ “AOL, ICQ 메시징 서비스 매각 추진”	인터넷
	▶ “Google Nexus One 휴대폰 개발 완수”	모바일
	▶ “마이스페이스 imeem 인수”	인터넷
Marketing Report	<b>「리듬앤휴즈의 공동제작 현황」</b>	산업전반

## 한국콘텐츠진흥원

수출금융지원단 미국사무소

# 멀티 플랫폼을 주목하라

2010년은 모바일, 인터넷, TV의 컨버전스가 가속화되는 가운데, 멀티플랫폼 비디오 콘텐츠 배급, 모바일 앱스토어 경쟁은 트렌드의 정점에 있을 것임. 본 보고서에서는 추가로 2009년 하반기부터 관심을 모으며 2010년 본격적으로 시장 혁신 및 대중화를 이끌 두 가지 트렌드를 소개

## □ LBS (Location Based Service) 위치 기반 서비스

- 가트너 그룹 최근 보고에 따르면 LBS는 2년 내 가장 큰 영향을 줄 트렌드로 예측됨
- 2009년 말 북미 지역을 필두로 한, 전세계 LBS 사용자는 현재 1억명에 이르고, 2013년까지 6억6천명으로 증가할 것으로 전망
- 특히 최근 가격비 성능 및 기술 혁신과 우수한 어플리케이션 소개 등이 시장 수요를 견인하고 있음

benefit	years to mainstream adoption			
	less than 2 years	2 to 5 years	5 to 10 years	more than 10 years
transformational			Mobile Portal \VoIP VoIP Wireless WAN	
high	Location Based Services Mobile Applications Stores	Mobile Communities Mobile Money Transfer Mobile Widgets SMS Payment Voice-to-Text Conversion Services	NFC Payment	
moderate	Mobile Gaming Mobile TV Streaming Personal Navigation Ring-Back Tones	Bar Code on Mobile Full-Track Music Downloads Mobile Banking Mobile Browsers Mobile E-Mail Services Mobile Instant Messaging Mobile Presence Mobile Search Mobile Sports and Fitness Mobile Ticketing Mobile TV Broadcasting	Mobile Advertising Mobile Health Monitoring Mobile Virtual Worlds Rich Communication Suite	
low	Mobile Video on Demand Wireless Video Calling	Mobile Gambling Mobile Music Streaming	VoIP Over WLAN WAP/WEB Payment	

As of July 2009

Source: Gartner, Priority Matrix for Consumer Mobile Applications, 2009

- 시장 확대의 세가지 중요 요인
  - GPS 탑재 폰(스마트폰 등) 의 시장 보급: 2009년 북미지역 출고 단말기의 76%는 GPS기술 탑재. 더불어 블랙베리, 아이폰 등에서 다양한 위치정보 기반 애플리케이션 소개
  - 통신 사업자들이 위치 정보를 써드파티 개발자 그룹에 개방
  - 구글, 노키아 등 선두 업체의 참여로 서비스 및 가격 경쟁 가속
  
- 소셜 네트워킹과 LBS 어플리케이션 간 컨버전스
  - 구글이 Latitude라는 LBS 서비스를 소개함에 따라, 지역 정보와 소셜 네트워크를 결합 독특한 부가 가치를 창출하는 어플리케이션이 꾸준히 소개
  - 더불어, 뉴스, 상거래, 검색, 엔터테인먼트 서비스 등으로 콘텐츠 역시 다양해짐



Source: Google Latitude

○ 주목 애플리케이션 벤처

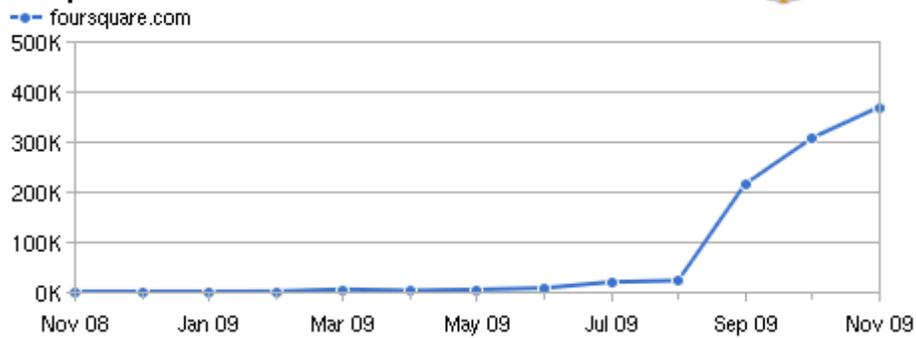


**Foursquare:** 위치 정보를 기반으로 한 소셜 네트워크로 게이밍 요소를 결합해 커뮤니티 기반을 확대

- 오프라인 현실에서 특정 장소 (예: 레스토랑)에 “체크인”을 할 때 마다 포인트, 배지 등의 보상이 따름
- “체크인” 정도에 따라 특정 장소의 "mayor"가 될 수 있으며 쿠폰 등 특별한 혜택이 주어짐. 더욱이 회원간 팁을 장소별로 공유할 수 있음. (세일, 메뉴 정보 등)
- 주요 벤처 캐피탈 및 엔젤 투자자로부터 초기 투자를 받은 후 꾸준한 회원수 증가를 기록하고 있음



**Unique Visitors**

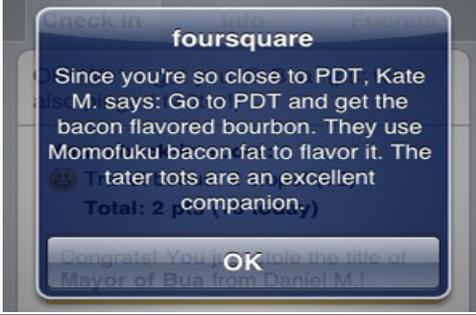
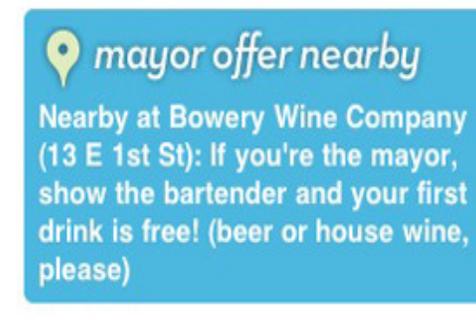


Source: Compete.com, 유니크 방문자 증가 추이

○ 소셜 네트워크적인 가치 창출:

- 실시간에 기반한 관계에서 출발해 개개인과 장소 프로필 정보로 커뮤니티 성장
- 참여 회원들에게 비공식적 모임 기회 등으로 위치정보 공개의 동기 부여

- 간접적으로 회원의 시간, 위치 정보를 각종 소셜 네트워크로 업데이트 할 수 있게 유도하며, 상대방들이 피드백할 수 있도록 설계

	<p>Check-in to places</p>
	<p>Share your experiences with friends</p>
	<p>Earn points and unlock badges!</p>
	<p>Become the mayor! Unlock some freebies!</p>

Source: Foursquare 스크린 캡처

- 시사점 : 시장 성숙과 기술 접근성으로 타겟 마케팅 및 독특한 문화 상품 개발의 가능성

## □ 결제 플랫폼 (결제 대행) 서비스

- 모바일 인터넷 유저 및 스마트폰 보급 등의 지표에 근거해 아시아에서는 이미 보급된 기술로, 최근까지 미국 시장에서 다소 지연되었음
- 2010년 모바일 및 인터넷에서의 결제 대행 플랫폼은 전성기에 달할 것으로 예상
- eBay의 PayPal, Amazon, Google, American Express 등 선두 업체들이 이미 시장 참여로 시장 확대를 견인
- 한편, 페이스북 및 몇몇 벤처업체들은 독창적인 기술 및 이용자 기반으로 시장 진입. 12월 현재, 전 트위터 창업자가 설립한 Square사가 독특한 아이폰 전용 신용카드 결제 서비스를 선보여 화제
  
- 현 시장 규모
  - 벤틀리 아이템 등 앞으로의 성장요소를 제외한, 현재 온라인 결제 시장의 규모만 보더라도, 현 시장 선두업체인 PayPal(eBay자회사)의 경우
    - 2009년 2사분기, 매출 \$669 million (약 8300억원, 전년대비 11% 성장)
    - 총 결제 볼륨 \$16 billion (20조): 당 사분기
    - 전세계 19개 통화 지원
  
- 주목 기업
  - 1. 페이스북
    - 소셜게임의 부상 및 15,000개 이상의 미디어/ 콘텐츠 사이트와의 유저프로필 제휴(Facebook Connect 기술)로 인해, 콘텐츠 결제 플랫폼으로 가장 유리한 고지에 있음

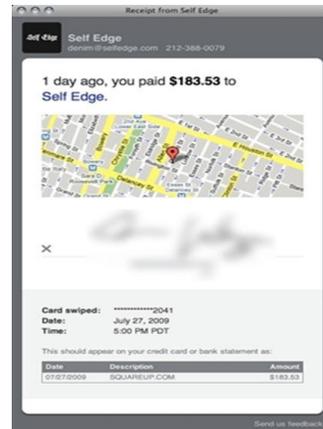
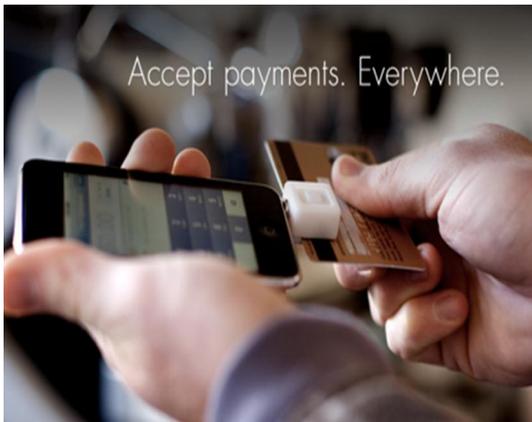


Source: Facebook 웹사이트

- **Facebook Connect:** 오픈 1년 만에 Facebook Connect는 그야말로 게임체인저로 부상, 이미 15,000개 파트너 사이트/ 어플리케이션 확보
- 각 제휴사의 트래픽/ 유저활동/ 가입율이 큰 폭으로 늘었고, 메이저 웹사이트(CNN, Digg, Yelp 등)를 넘어, 이제 TV와 게임 콘솔까지 진출
- 이미 수많은 Connect사이트에서 Facebook을 이용한 간단 로그인과 원클릭 쉐어/ 업데이트에 익숙한 사람들에게 원클릭 결제를 더하는 것은 상당한 우위로 작용

## 2. 스퀘어(Square)

- 스퀘어는 트위터 창업자의 사이드 프로젝트로 최근 12월에 오픈, 모바일 단말에서 실제 신용카드를 써서 편리하게 결제하는 서비스를 제공
- 또한 스퀘어는 신속성, 투명성, 접근성 등에서 우위를 보이며 주목을 모으고 있음



Source: Square 웹사이트

- 대기업의 참여: 선두업체 PayPal이후로 Google은 Checkout, Amazon은 Payphrase라는 제품을 각각 소개해 시장 경쟁을 가속화시키고 있음

- 또한 최근 American Express사는 Revolution Money라는 온라인 결제 전문회사를 매수함으로써 온라인 시장 확대에 따른 기회를 반영하고자 함
- 시사점: 온라인 콘텐츠 기업의 경우 모바일 및 인터넷 결제의 가능성에 주목, 멀티채널 편이성과 수수료 비용 최적화 등을 전략적으로 접근해야 함. 사용자 경험 역시 중요한 사업 성패로 연결될 수 있음

▷ 이 보고서를 작성한 Woo Sung An 은 현재 UCLA Anderson 에서 MBA 전공, 디즈니 인터랙티브 파트에서 수련중이며 NBC Universal, NC Japan 근무 경험을 보유하고 있음