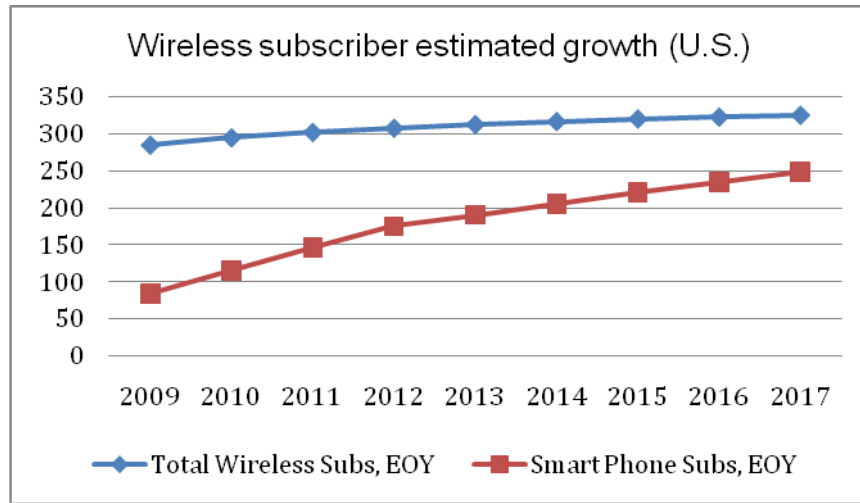


iPhone이 창출한 세 가지 시장

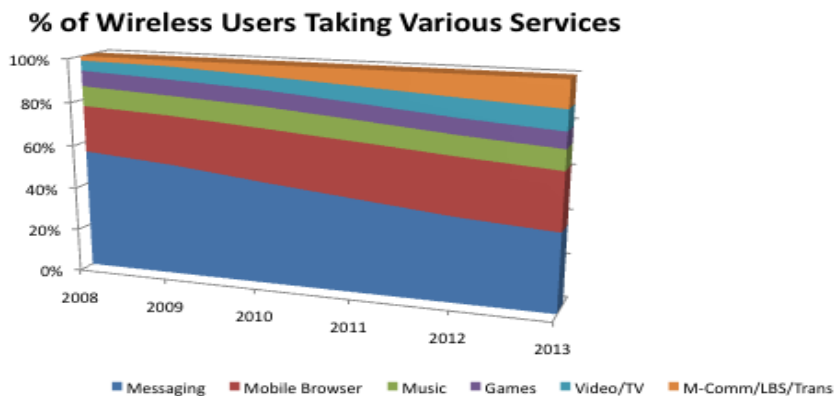
□스마트폰의 성장과 휴대폰 이용 패턴의 변화

2013년에 이르면 미국 휴대폰 중 50% 이상은 스마트폰이 될 것으로 예상



Source: ChangeWave Research

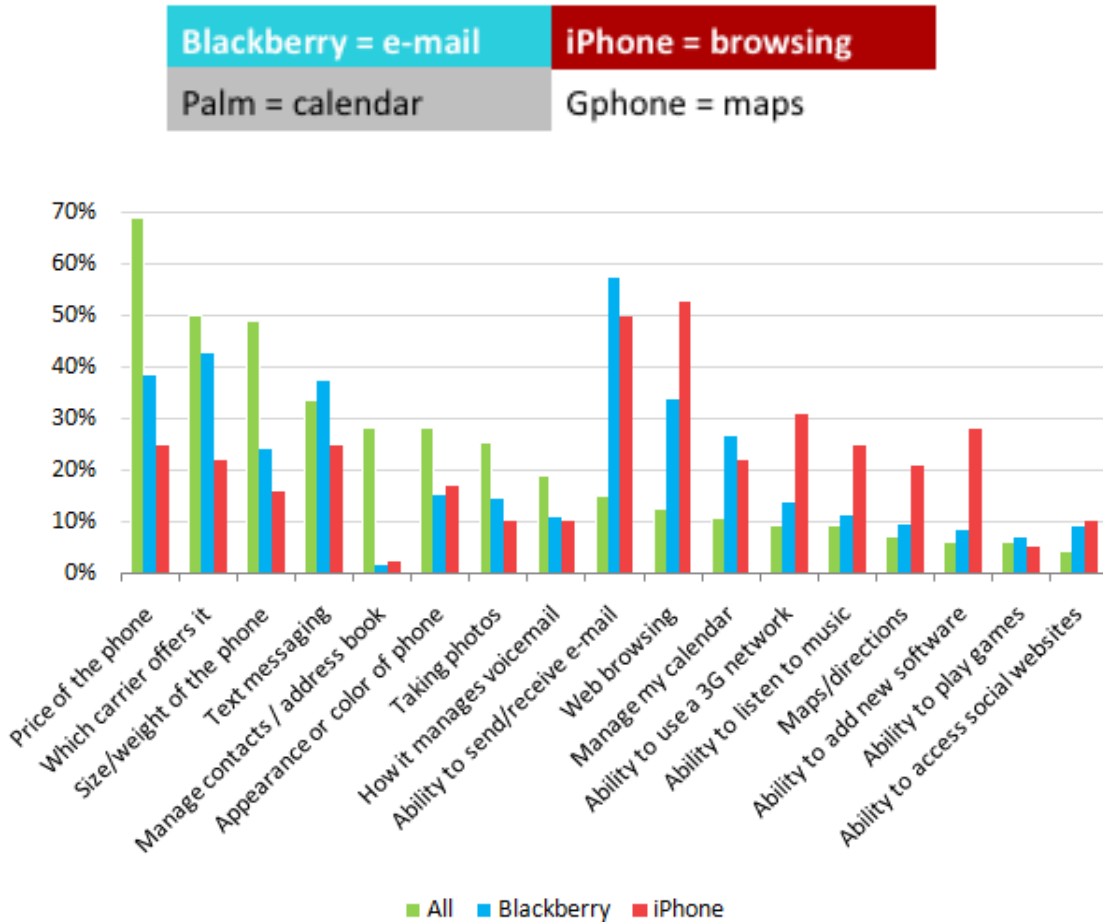
- 문자메시지의 이용은 지속적으로 감소하는 반면, 모바일 브라우징이 스마트폰에서 핵심 서비스로 부상. 또한, 비디오/TV와 커머스의 중요성이 더욱 부각



Source: SNL Kagan

□ iPhone과 모바일웹

주요 스마트폰 별 소비자 선호 기능은 뚜렷한 차이를 나타냄

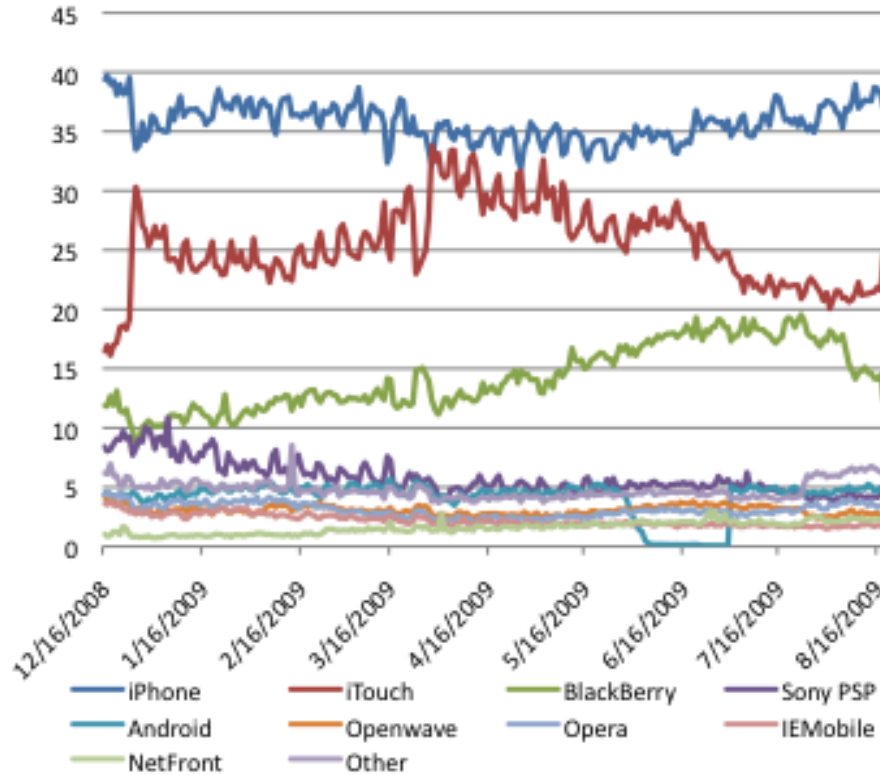


Source: Rubicon Consulting, Mar 2009

iPhone 사용자에게 가장 중시되는 기능은 웹 브라우징임

실제 모바일 웹브라우저에서도 iPhone이 기본 탑재하는 Safari브라우저가 북미 시장에서 가장 높은마켓쉐어를 차지

Top Mobile Browsers by % of Market Share (NorthAmerica)



Source: StatCounter, August 2009

□ iPhone/ iTunes 지금까지의 콘텐츠와 향후 가능성

- ☞ 음악: 미국 시장 디지털 뮤직 분야는 iTunes가 사실상 독점을 지속
아마존이 디지털 음악 시장에 참여한지 1년이 됐지만, 마켓 웨어 5~10% 선에 머무는 반면, iTunes는 70%를 웃도는 마켓 웨어로 꾸준한 1위를 고수. ([Amazon MP3 not killing iTunes yet](#))
- ☞ 동영상: 영화/ TV 등 비디오는 아직 iTunes의 경쟁 우위가 약함.
Netflix가 북미 시장에서 강한 마켓 파워를 보이며, 일반 소비 패턴이 아직 DVD/ TiVo에 머물러 있음. 또한, Hulu의 급부상으로 엔터테인먼트 스튜디오들의 채널 라이선싱 선택권도 넓어졌음.
([Why Movies Disappear from iTunes and Netflix](#)) 실제, iTunes에

서 계약만료 후 콘텐츠가 공지 없이 빠지는 상황.

☞ 게임: iPhone에서 가장 잠재력이 있는 콘텐츠는 게임. 2008 올해의 top apps에서 게임이 가장 많은 콘텐츠 장르를 차지. 유명 벤처 캐피탈 KPCB의 iFund (*iPhoneapps개발벤처를지원하는사설펀드*) 운영 포트폴리오에서도 game/ entertainment가 지배적임. ([관련글](#)) 최근 미국 코나미에서 메탈기어솔리드, 사일런트 힐의 iPhone 버전을 발표. ([Konami Unveils Metal Gear, Silent Hill iPhone Games](#))

더욱이, 영화/ 음악 콘텐츠는 어떤 디바이스에서든 같은 사용자 경험을 제공하는 것과 달리 games/ apps는 iPhone에 특화된 만큼, 콘텐츠가 일방적으로 "빠질" 염려도 적음.

□ iPhone App Store의 새로운 시장 창출과 선점

iPhone App Store 시장의 창출 이후, 각종 업계 선두주자들(구글, 노키아, 마이크로소프트 등) 이 후발 주자로 시장 참여.

공개된 콘텐츠 수와 누적 다운로드에서 iPhone의 App Store가 압도적.

2009 앱스토어 경쟁 현황

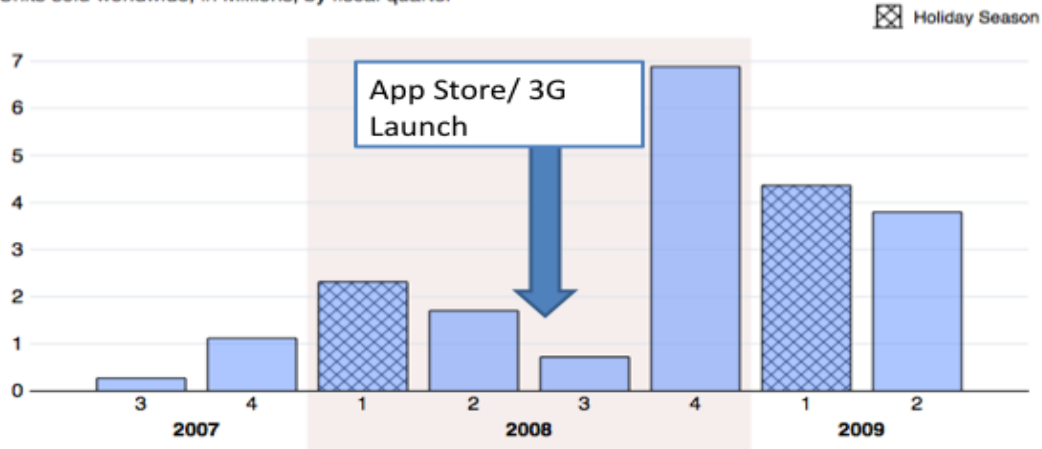
	iPhone App Store	Google Android Marketplace	Blackberry App World	Nokia Ovi Store	Windows Mobile Marketplace
Release Date	July 2008	October 2008	April 2009	May 2009	End of 2009
Number of Apps	65K	1-2K	1K	20K (items)	TBD
Market Reach	77	16	3	109	TBD
Rev Share for Developers	70%	70%	80%	70%	70%
Developer Joining Fee	\$99	\$25	\$200 (one time) + fee for add. apps	\$50	\$99 (one time) + fee for add. apps

Source: ReadWriteWeb, July 2009; Bank of America, Fierce mobile content, company reports, May 2009

App Store의 런치 이후 iPhone 세일 역시 급증하여 명백한 시장 견인 역할.

iPhone Sales Chart

Units sold worldwide, in Millions, by fiscal quarter

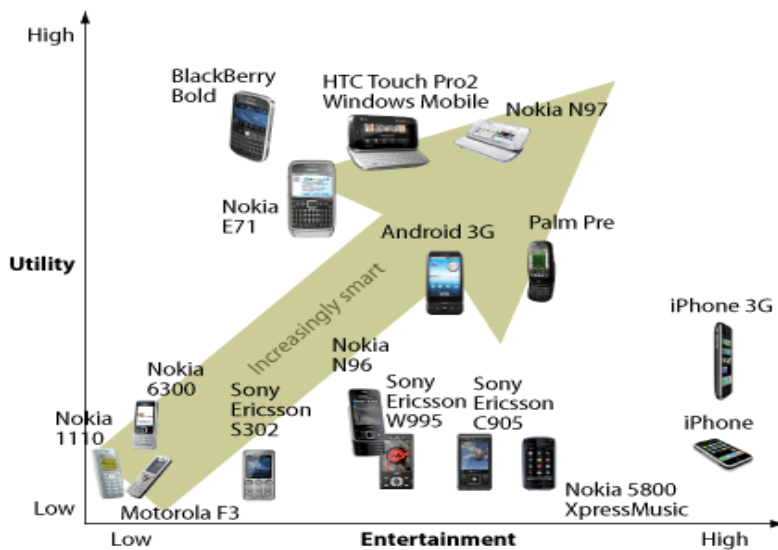


Source: Apple

Created using DataGraph by Visual Data Tools, Inc

□ 시사점:

음악/동영상, 모바일웹, 게임을 기반으로 iPhone은 타 스마트폰 대비 거의 완벽한 엔터테인먼트 소비 디바이스로 자리매김해, 보다 넓은 대중 시장을 꾸준히 공략할 것으로 예상



Source: Forrester Research Inc., May 2009