

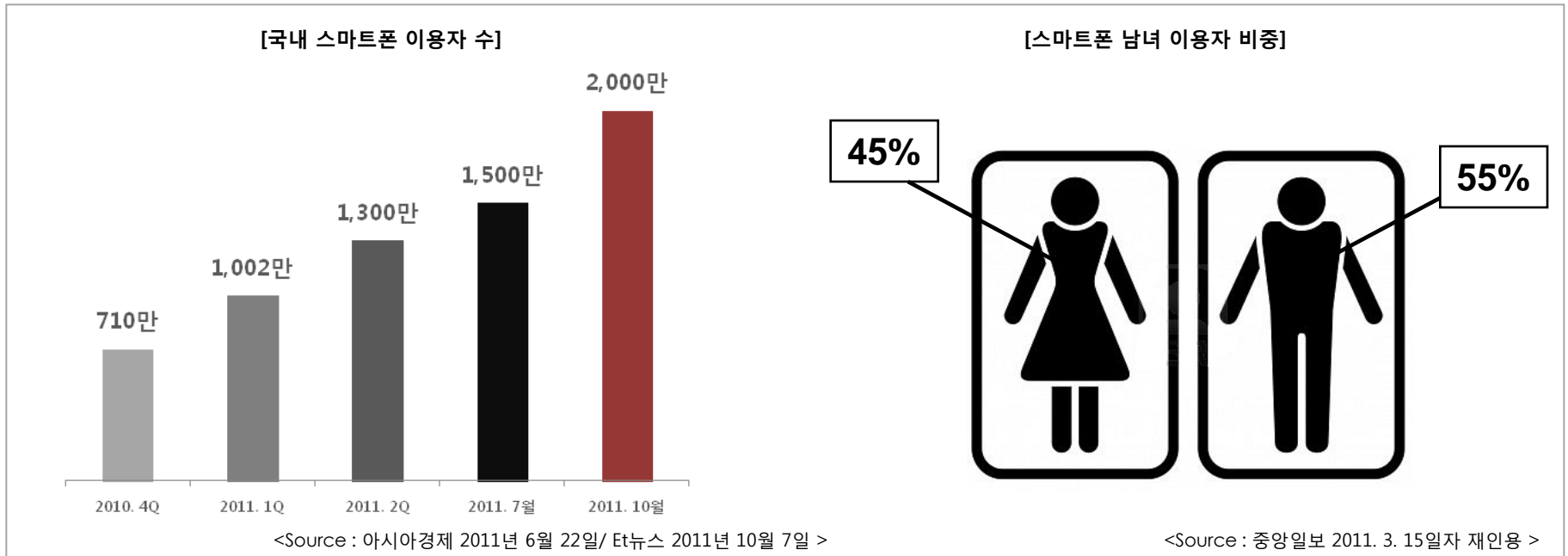
2011 모바일 이슈 분석



December, 2011
MezzoMedia Inc.

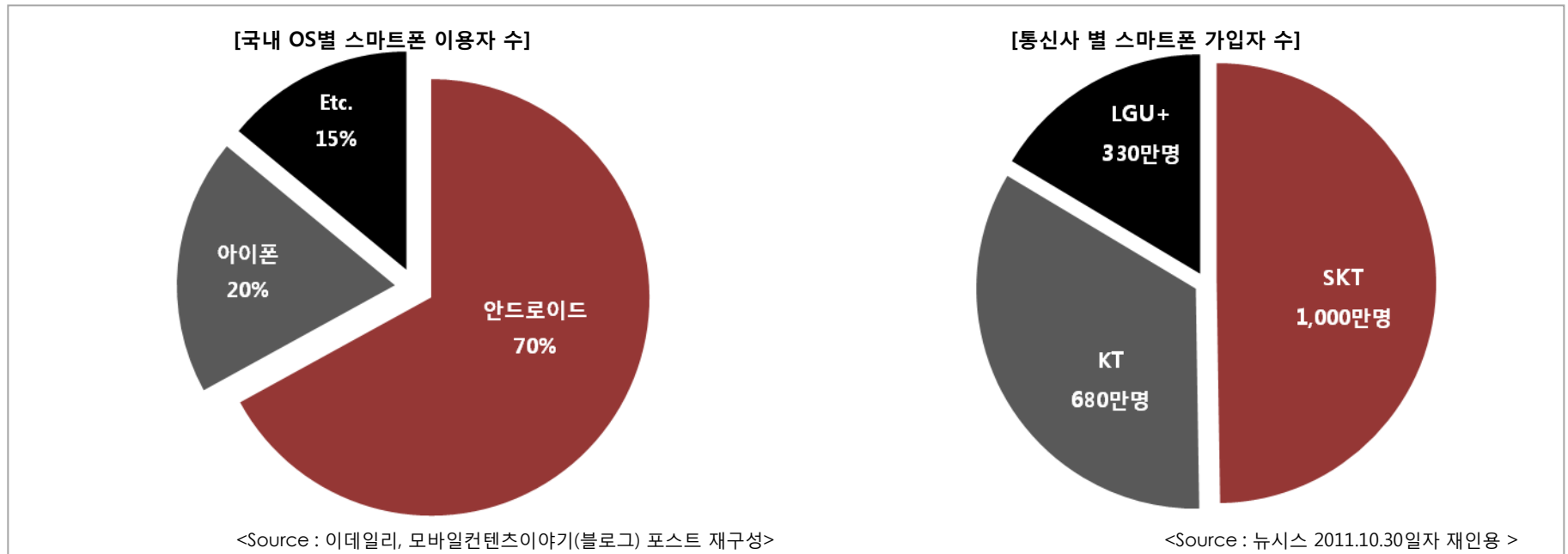
국내 스마트폰 이용자 수 2천 만명 돌파, 그 중 여성의 비중 증가

- 국내 스마트폰 이용자 수 2011년 10월 기준 2,000 만명 돌파
 - 2010년 대비 스마트폰 이용자 수는 3배 이상 성장, 2011년 말까지 2,500만명 이상 사용자가 늘어날 것으로 전망
 - 스마트 폰 중심의 단말기 출시로 인해 이용자 수는 지속적으로 상승 예상
- 남성 위주의 스마트폰 시장에서 여성의 비중이 큰 폭으로 상승
 - 2009년 여성의 스마트폰 비중은 32%에 그친 반면, 2011년 여성의 비중은 45%로 50%에 가까운 점유율을 보임



OS 점유율은 안드로이드, 통신사별 가입자 수는 SKT가 1위

- 국내 OS별 점유율은 안드로이드가 1위, iOS가 2위를 차지
 - 다양한 안드로이드 스마트폰의 출시로 국내 모바일 시장에서 안드로이드 OS는 점유율 70.3%를 보이며 1위, iOS가 19.9%로 2위
 - 최근 아이폰 4S 출시로 2011년말 iOS 점유율이 어느 정도 상승할 것으로 예상
- 통신사별 스마트폰 가입자 수는 SKT가 가장 높은 가입자 수 보유
 - 2011년 10월 말 기준 SKT가 1,000만명을 보유, 뒤를 이어 KT가 680만명, LGU+가 330만 명으로 집계



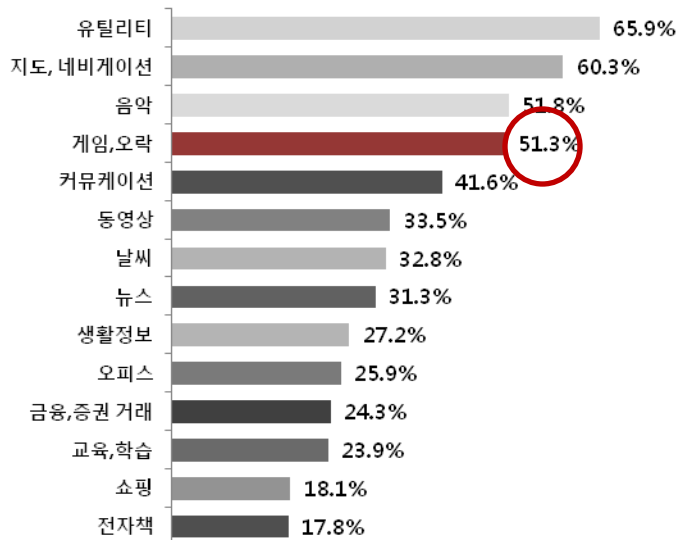
■ 모바일 시장 핫 이슈

- 1) 국내 게임 카테고리 오픈
- 2) 모바일 커머스 경쟁 돌입
- 3) 4세대 이동통신 LTE 등장
- 4) 대기업 모바일 광고 플랫폼 진출 러쉬

2011년 11월 국내 모든 마켓 게임 카테고리 오픈

- 2011년 11월 2일 앱스토어/ 11월 29일 안드로이드마켓 국내 게임 카테고리 오픈 계기
 - 국내 모든 오픈 마켓에서 게임 다운로드가 가능함에 따라 국내 다수 기업의 모바일 게임 사업 적극적인 진출
 - 개설 하루 만에 앱스토어 전체 유료 앱의 1위부터 10위까지 게임 어플리케이션이 순위 선점
- 스마트폰 이용자가 다운로드 받는 어플리케이션 현황 중 게임 어플리케이션 상위 랭크
 - 스마트폰 이용자의 어플리케이션 다운로드 현황을 살펴보면 게임이 51.3%로 4위를 차지
 - 작년 2010년 말 조사 된 70.3%보다 하락하였지만, 앱스토어 게임 카테고리 개방으로 다시 게임의 비중이 높아질 것으로 예상

[국내 어플리케이션 다운로드 현황]



<Source : 방송통신위원회 스마트폰 이용실태조사 2011. 7 >

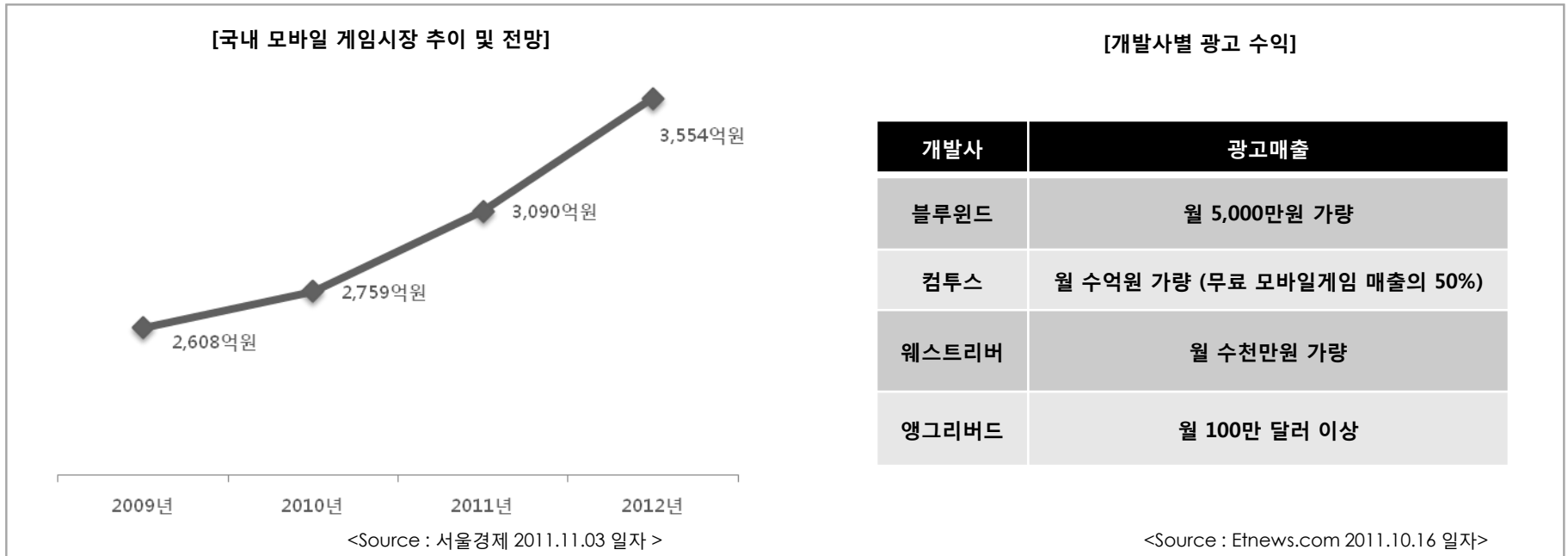
[게임 카테고리 오픈 후 앱스토어 랭킹 현황]



<Source : 팟게이트 홈페이지 2011.11.06>

모바일 게임 성장에 따른 국내 기업 긍정적 전망

- 국내 모바일 게임 산업 규모는 3,090억원으로 추정, 2012년에는 3,554억원으로 15% 이상 성장 전망
- 2011년 모바일 게임 기업 컴투스 사상 최초 해외 매출이 국내 매출 추월, 게임빌 사상 최대 분기 100억 매출 달성
- 포털 사업자 다음 역시 일본 DeNa사와 독점계약, 다양한 게임 국내에 선보일 예정
- 모바일 게임 내 광고는 유료 모바일 게임 이외에 새로운 수익 모델로 급부상
- SK플래닛 EA코리아와 모바일 게임광고 사업 제휴, 모바일 게임광고 플랫폼 사업 진출 예정
- 게임 앱은 무료 배포, 게임 내 유료 콘텐츠 판매하는 Freemium(부분유료) 게임이 늘어나고 있으며, 실제 매출을 올리는 업체 증가



모바일 게임 춘추전국시대에 따른 모바일 광고 시장 활성화

▪ 앱스토어 게임 카테고리가 열린 이후 NHN, 넥슨 등 국내 대형 업체들의 치열한 출시 경쟁

-NHN 한게임은 10종이 넘는 스마트폰 게임 출시하며 모바일 게임시장 파급력 확인

-게임빌과 컴투스 등 모바일 주력 게임 업체들 또한 다양한 게임과 한국어 버전 해외 게임 어플, 할인 이벤트 전략으로 맞대응

▪ 모바일 게임 업체들의 앱 출시 경쟁 심화에 따른 모바일 광고 시장 활성화

-NHN 한게임은 모바일 게임에 게임사업 사활을 건 만큼 모바일 광고 마케팅에 적극적인 투자

-2011년 11월 메조미디어를 통해 한게임 모바일 캠페인을 진행, 다양한 네트워크 광고 상품을 활용하여 높은 효율을 나타냄

[앱스토어 무료 게임 순위 상위권]

순위	게임명	장르	제작사	
-	1	카트라이더 러쉬	스포츠	넥슨 모바일
71	2	데스 나이트	RPG	트리니티 인터랙티브
175	3	탭 피쉬 2	스포츠	게임뷰 스튜디오
45	4	핵전쟁	시뮬레이션	게임젠
3	5	클래스콩	아케이드	시그마 커뮤니케이션즈
3	6	미니게임천국	아케이드	컴투스
2	7	에브리팜	시뮬레이션	NHN
3	8	월드컵 테이볼 테니스	스포츠	스카이웍스
5	9	한게임 사천성	퍼즐/보드	NHN

[한게임 주요 모바일 광고 플랫폼 게재 스크린샷]



[AD@M]



[T-AD]



[Admob]



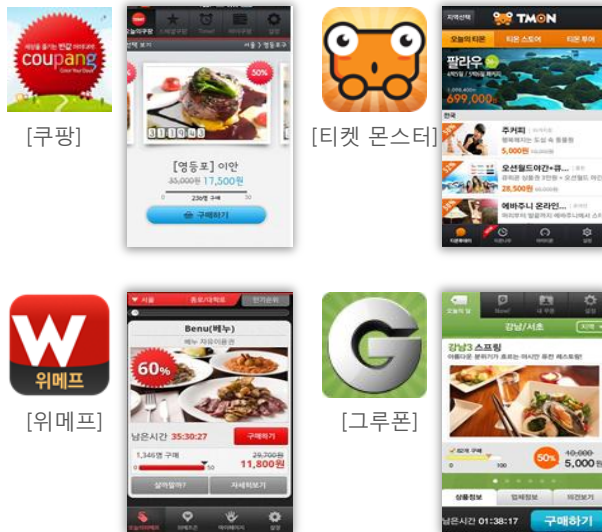
[MAN]

<Source : 게임 투데이 2011.11.13 일자>

2011년 스마트폰의 대중화로 모바일 소셜 커머스 경쟁 돌입

- 2011년 소셜 커머스 기업들이 스마트폰 바람에 따라 상품 홍보에 용이한 어플리케이션 출시
 - 2011년 5월 국내 소셜 커머스 업계 최초 '그루폰' 어플 출시를 시작으로 가속화된 소셜 커머스 모바일 경쟁
 - 간편한 결제수단과 위치기반 이용한 상품정보를 제공할 수 있는 장점 부각
- 소셜 커머스 선두 업체 들은 모바일 매출 비중이 높아 지면서 모바일 광고 마케팅에 적극적
 - '그루폰'은 어플 출시 마케팅으로 모바일 애드라떼 리워드형 광고 진행 하였으며, '위메프' 역시 팟게이트 App 다운로드 전용 상품과 쿠폰모아, 프리리슨, 다음모바일웹, 이럴땐 이런앱 배너 광고 진행
 - 티켓 몬스터는 메조미디어 모바일 네트워크 플랫폼 이용한 다양한 모바일 매체 이용하여 캠페인 진행 안드로이드 마켓 순위 2위 기록

[국내 대표적인 소셜 커머스 어플리케이션]

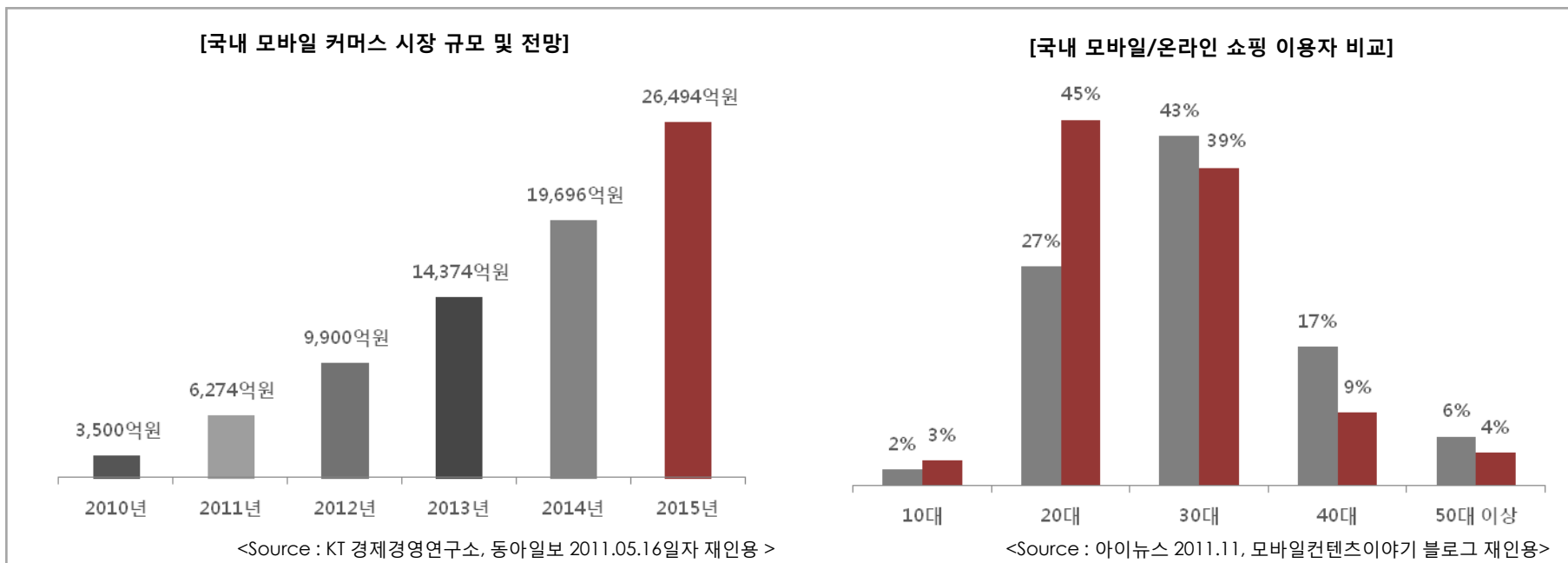


[티켓 몬스터 다양한 모바일 광고 집행사례]



다양한 스마트 디바이스를 활용한 모바일 커머스의 성장

- 국내 모바일 커머스 시장 규모는 연평균 50%씩 성장할 것으로 예상
 - 스마트폰을 비롯한 태블릿 PC와 스마트 TV 등 다양한 장비가 보급 되면서 모바일 커머스 이용 채널의 다양화
 - 올해 국내 모바일 커머스 시장 규모는 6,200억 원대로 전망되며, 2012년에는 9,900억 원에 이를 것으로 분석
- 모바일 쇼핑 이용자의 약 84%는 20-30대가 차지
 - 모바일 쇼핑 이용자의 연령층을 살펴 보면 20대가 45%, 30대가 39%를 차지하며 전체의 84%의 비중을 나타냄
 - PC웹을 통한 쇼핑 이용자의 비중과 비교해 보면 20대의 비중이 절대적으로 높은 상황



간편한 결제와 모바일 특가 상품으로 모바일 쇼핑 시장의 확장

- **모바일 결제 시스템의 간편화로 쇼핑에서 실제 구매로 연결**
 - 별도의 절차 없이 신용카드 및 휴대폰 소액 결제가 가능해짐에 따라 실제 모바일을 통한 구매 사례가 늘고 있음
 - 실제 신용카드 및 휴대폰 소액 결제 60% 이상을 차지하며 가장 널리 활용, 향후 모바일 결제 수단은 더욱 다양해질 것으로 전망
- **온오프라인의 주요 쇼핑물들은 발 빠르게 브랜드 어플리케이션 및 특가 상품 출시**
 - 스마트폰 사용이 일상화되고 데이터 이용료 저렴해져 모바일 앱 으로 상품을 구매한 경험자의 73.6%가 재구매 희망
 - 모바일 디바이스 이용한 편리한 모바일 쇼핑 산업이 대중화 되어 시장이 더욱 확장 될 것으로 예상



2011년 새로운 이동통신 규격 초고속 네트워크 LTE 등장

- 스마트 디바이스의 증가로 데이터 전송량 폭증, 이러한 문제 해결을 위해 4세대 이동통신 LTE 등장
 - Long Term Evolution의 약자로 3세대(WCDMA)의 진화 기술 인 차세대 이동통신 기술 의미
 - 기존의 3G 대비 5배 빠른 무선인터넷 속도와 LTE 망 자체의 데이터 트래픽 안정화 기능으로 안정적인 무선인터넷 활용 가능
- 2011년 하반기, 이동통신사들의 본격적인 LTE 서비스제공
 - SKT, LGU+는 지난 2011년 5월부터 시험 기지국을 운영하며 7월 초 서비스 제공, 현재 각 20만명 이상의 가입자 수 보유
 - KT는 지난 11월 23일 방송통신위원회에 2G 서비스 중지 신청, 12월 LTE 서비스 제공 예정

[Long Term Evolution, LTE]



[통신사 별 LTE 서비스 제공 현황]

통신사	LTE 서비스 제공 현황
SKT	2011년 11월 현재 LTE 가입자 수 26만명 2012년 4월 전국 LTE 망 구축 예정
LGU+	2011년 상반기 서비스 출시, 현재까지 가입자 수 20만명 돌파
KT	2011년 11월 23일 2G서비스 중지 신청, 12월 서비스 상용화 예정

<Source : 각 통신사 자료 취합 2011. 11 >

모바일 광고 플랫폼 주도권 선점을 위한 본격적인 경쟁 심화

- 국내 스마트폰 보급의 급속한 성장 속 포털 사업자, 이동통신 사업자간, 그리고 디바이스 제조사간에 플랫폼 주도권 경쟁 치열
- 국내 주요 모바일 광고 플랫폼 업체들의 앱 광고 페이지뷰 횟수만 약 월200억건
- 우수한 어플리케이션 확보를 통해 기업들 고유의 영역을 파괴한 수익모델의 다각화 및 모바일 광고 시장 선점 위한 기업간 경쟁 심화
- 꾸준한 모바일 디바이스의 증가와 어플 활용 이용 빈도가 높은 국내 상황에서, 모바일 광고 플랫폼에 대한 기업의 투자가 더욱 높아질 것으로 전망, 또한 광고주들 또한 모바일 광고 매체에 대한 인식 전환이 급속도로 확산으로 모바일 광고 주도권 경쟁은 더욱 가속화

[광고 플랫폼 현황]

구분	기업	내용
포털사업자	구글 (Admob)	美 모바일 광고 97% 점령한 세계 최대 규모의 모바일 광고 플랫폼, 2011년 3월 한국 사업 본격화
	다음 (AD@M)	국내 모바일 광고 1위 대행사, 모바일에 특화된 광고 플랫폼인 AD@M을 통해 시장 선점
	NHN	유선 및 모바일 검색시장 1위를 기반으로 모바일 광고매출 빠르게 증가, 4/4분기 모바일 디스플레이 광고 상용화로 모바일 광고 비중 증가할 전망
이동통신사	SK텔레콤 (T-AD)	지난 7월 모바일 광고 플랫폼 시장에 진출. 최대 이동통신 가입자 기반과 T스토어 11번가, 싸이월드, 네이트 등 자사 브랜드간의 연계효과로 높은 성장성 예상
	LG U+ (U+ad)	이동통신사 중 가장 먼저 모바일 광고 플랫폼을 출시, 현재 일간 페이지뷰 3천만건 기록
플랫폼	MAN	메조미디어 에서 발표한 모바일 광고 플랫폼, 월 15억 PV를 나타내며 국내 스마트폰 이용자의 86% 확보
	카울리	퓨처스트림네트워크 에서 발표한 모바일 광고 플랫폼, 현재 월 50억PV를 가진 경쟁력 있는 플랫폼으로 성장
디바이스 제조사	삼성	2011년 9월 말 삼성전자 애드허브 광고 서비스 시범적으로 제공, 2012년 초부터 정식 서비스 출범 스마트폰과 태블릿, PC, 스마트TV까지 N스크린에 필요한 모든 디바이스와 이들 기기에 공통적으로 활용할 수 있는 앱을 제공하는 '삼성앱스'를 연계해 광고 효과를 극대화할 수 있는 솔루션 제공 예정

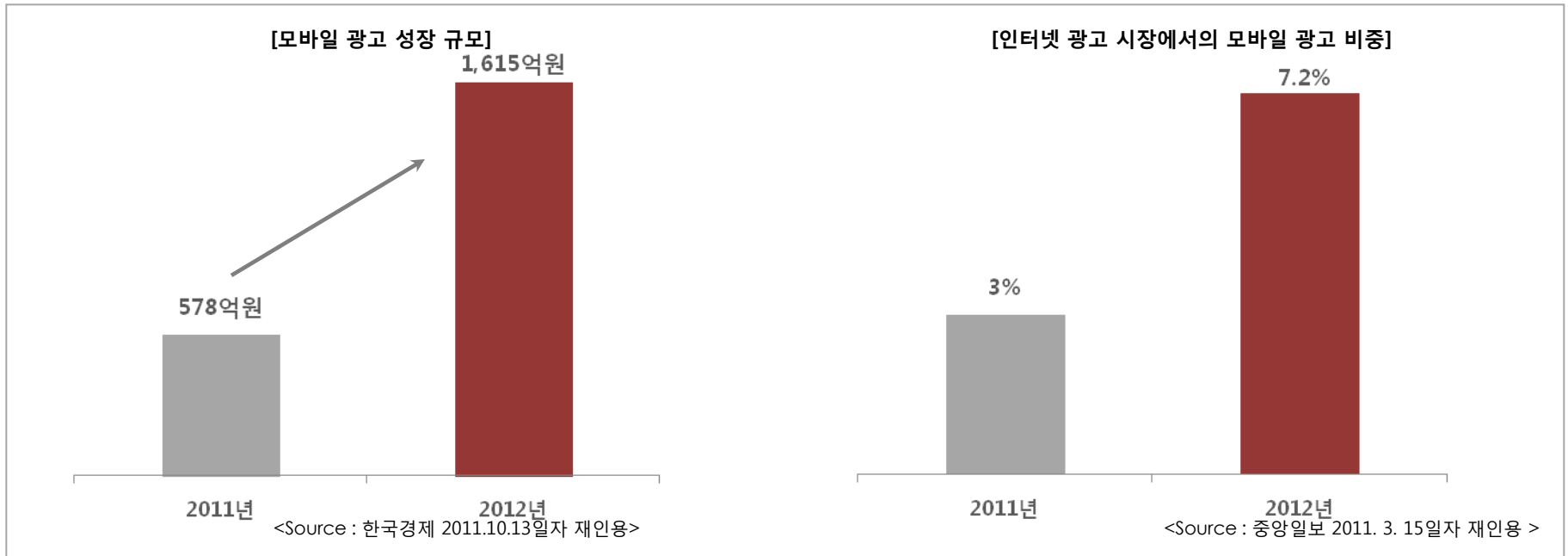
<Source :우리투자증권 투자정보센터/ 머니투데이 2011.11.24>

■ 모바일 마케팅 Trend

- 1) 모바일 광고 시장 현황
- 2) 특화된 모바일 트래킹 솔루션
- 3) 효율 중심의 신규 모바일 매체
- 4) 모바일 리치 미디어
- 5) 모바일을 활용한 스마트 크로스미디어 마케팅
- 6) 모바일 디바이스를 통한 가상스토어

모바일 트래픽 증가로 인한 모바일 광고의 지속적인 성장


- 국내 스마트폰 이용자 수 증가와 더불어 모바일 무선 인터넷의 활성화로 모바일 광고 시장 급성장
 - 올해 국내 시장 규모는 578억원, 내년에는 1,615억원으로 늘어날 것으로 전망
 - 빨라진 인터넷 속도로 무선 인터넷 사용량은 더욱 증가 할 것으로 전망, 이로 인한 모바일 광고 노출 역시 증가할 것으로 예상
- 국내 인터넷 광고 시장에서 모바일 광고가 차지하는 비중 2배 이상 성장 예상
 - 2011년 전체 인터넷 광고 시장에서 모바일이 차지하는 비중은 3%내외였으나, 2012년에는 7.2%로 성장 예상



메조미디어 모바일 트래킹 솔루션

- 모바일 캠페인에 대한 효율측정 니즈에 맞춰 메조미디어에서 트래킹 솔루션 개발
 - 캠페인의 명확한 효율을 확인할 수 있는 모바일 트래킹 시스템 최초 개발
 - 온라인 트래킹 시스템에 버금가는 ROI를 분석을 통해 좀 더 효율적인 모바일 캠페인 진행
- 효율적인 캠페인 분석을 통해 모바일 광고의 지속적인 성장 예상
 - 모바일 캠페인 분석의 한계를 뛰어 넘어 다각적인 분석을 통해 효율적인 캠페인 운영 가능
 - 모바일 캠페인에 대한 명확한 분석으로 모바일 광고의 질적인 성장 지원

[메조미디어 모바일 트래킹 리포트]



The screenshot shows the MezzoMedia MIDAS interface. At the top, it says 'MezzoMedia MIDAS'. Below that, there are navigation tabs for '시작', '리포트', '설정', '관리', and '도움말'. The main content area is titled '캠페인 보고서' (Campaign Report) and contains a table with columns for '캠페인 ID', '시작일', '종료일', '총액', '예산', '잔액', '상태', and '비고'. Below the table, there is a section for '캠페인 차트정보' (Campaign Chart Info) which includes a line and bar chart showing '캠페인 총합 그래프' (Campaign Total Graph) with 'Impression' (red bars) and 'CPA' (green line) over time.

--- 서버 보고서

시작일: 2011-11-01 | 종료일: 2011-11-08

모바일: 2011-11-01 | PC: 2011-11-01

일차	노출	CPA	클릭	구매	ROI%
2011-11-01	1,000	1,000	100	0	0.00%
2011-11-02	1,543	1,543	178	12	0.78%
2011-11-03	1,900	1,900	216	23	1.21%
2011-11-04	10,919	10,919	1,789	91	0.83%
2011-11-05	29,034	29,034	4,890	111	0.38%
2011-11-06	37,460	37,460	5,506	115	0.31%
2011-11-07	104,576	104,576	11,679	147	0.14%
2011-11-08	302,025	302,025	11,000	251	0.08%
2011-11-09	296,755	296,755	11,007	236	0.08%
2011-11-10	274,549	274,549	0	205	0.07%

모바일 광고 시장 공략을 위한 효율 중심의 신규 광고 매체 등장

- 단순한 DA형태가 아닌 리워드 제공을 통해 이벤트 서비스 인지부터 직접적인 액션 유도까지 이끌어내는 신규 매체 등장
 - 애드라떼, 이벤트리, etc: 불특정 다수가 아닌 광고주의 요구에 따라 특정대상을 상대로 한 이벤트 홍보 및 반응조사 가능, 참가 유저에게는 현금 및 현물로 리워드 제공
 - TNK, 애드부스터, 프리리슨, etc: 앱 다운로드 캠페인에 초점을 둔 매체로서 어플리케이션 다운로드에 직접적인 효과 측정 가능하며 실제 다운로드 후 실행 여부 따라 유저에게 사이버 코인, 아이템 등의 리워드 제공



[TNK 네트워크]

[애드부스터 네트워크]

[애드라떼]

[이벤토리]

[스마트 한게임_실제 캠페인 사례]



[무료 충전소 지면]

[플레이 배너 지면]

[티스토어 마켓 랜딩페이지]

2012년 양방향 상호작용 가능한 모바일 리치미디어 광고 시대 개막

- 단순 배너,팝업 형태의 모습을 뛰어넘어 사용자와 상호작용 가능한 양방향 모바일 리치미디어 광고시대 돌입
 - 동영상 재생, 멀티버튼 또는 화면 액션 유도 등 다양한 형태의 광고상품 가능
 - HTML5 기반의 광고 제작 솔루션으로 일반 배너에서 3D 광고, 리치미디어 광고를 안정적으로 진행 가능
- 국내외 다양한 모바일 광고 플랫폼 업체들의 리치 미디어 광고에 폭발적인 관심
 - 애플의 iAd는 아이폰이 가진 멀티미디어, 인터랙티브한 플랫폼의 특성 살려 리치 미디어 광고 지원에 앞장
 - 다양한 리치미디어 기술을 보유한 세계 최대 모바일 광고 업체인 InMobi는 2011년 10월 국내 시장 진출 발표
 - 카울리, MAN 등도 HTML5기반으로 유저 액션에 따라 인터랙티브한 모션 처리가 가능한 리치미디어 광고 국내 개시

[리치미디어 광고]



[iAd]



[Inmobi]



[Cauly]

모바일과 연계된 온/오프라인 스마트 크로스 플랫폼 마케팅

▪ 크로스 미디어 마케팅은 모바일 마케팅 새로운 영역으로 발전

-모바일의 휴대성과 즉시성을 활용하여 온/오프라인 매체를 동시에 활용 하는 마케팅 활동 증가

-위치기반 서비스, 증강현실 서비스, QR코드 등 스마트폰 서비스와 연계하여 이용자들의 적극적인 참여 유도 가능

▪ BMW MINI Grt away Seoul' 2011 오프라인/모바일 연계 캠페인 (2011.9.24~30)

-MINI 어플리케이션을 다운로드 후 실시간 위치 기반 서비스 이용하여 가상의 MINI COUNTRYMAN을 찾는 게임

-90여개 국가의 유저들이 사이트 방문, 실제 게임 진행 후 스웨덴에서는 분기 세일즈 성장율 108%

[BMW MINI Grt away Seoul' 2011]



가상스토어를 통한 새로운 유통 채널 시도

- 다양한 제품으로 인해 넓은 공간이 필요했던 제약을 통신 디바이스를 통해 보완하여 신개념 유통 채널 시도
 - 고객들은 지하철 내부에 전시된 가상스토어 에서 물품을 보고 스마트폰 으로 QR코드 인식하여 원스톱 쇼핑 가능
 - QR코드 스캔 시 물품 정보 확인이 가능하며 사이즈·소재 등 상품에 대한 상세 설명, 결제, 구매 후기 확인 가능
- 현재 G마켓 모바일 쇼핑 매출이 월 평균 50%씩 급 성장 하면서 유통업체 들의 모바일 디바이스 이용한 온/오프라인 마케팅 적극적
 - G마켓은 국내 최대 오픈마켓 이란 장점을 살려, 여행 상품과 e쿠폰 상품, 외식 상품 등 판매 상품 다양화
 - 홈페이지 모바일 어플리케이션을 통해 QR코드 제품 구매 및 고객이 원하는 시간과 장소를 배송까지 컨트롤 가능

[홈플러스 가상 스토어]



[G마켓 가상 스토어]



■ 제언

2012년 모바일 시장의 트렌드 예측

▪ 모바일 게임의 춘추전국시대

- 아이폰 앱스토어 게임 카테고리 오픈으로 국내 게임업체 및 대기업, 포털 등 스마트폰 전용 모바일 게임을 준비
- 무료 모바일 게임의 증가로 이를 활용한 수익원 발굴의 필요성이 늘어남에 따라 최근 내부 유료 콘텐츠를 판매하는 방식의 증가
이와 더불어 게임 어플리케이션 내에 모바일 광고 진행 등 모바일 게임을 활용해 보다 다양한 수익을 올릴 수 있을 것으로 전망

▪ 모바일 커머스의 활성화

- 쇼핑 및 소셜커머스 업종의 고객 채널 확장을 위한 다양한 모바일 콘텐츠(Application 등) 출시
- 모바일 전용 상품을 출시하고 어플리케이션 및 모바일 웹 상에서 상품에 대한 상세 정보를 파악할 수 있을 뿐만 아니라,
직접 결제가 가능해짐으로써 이용자들의 실제 구매를 유도
- 무제한 데이터 요금제와 LTE출시 등 더욱 빨라진 무선 인터넷과 스마트폰의 편리한 UI를 활용하여 모바일 쇼핑 뿐만 아니라
모바일 banking 등의 생활 밀착형 서비스의 활용도가 더욱 확대 될 것으로 전망

▪ 마케팅 시장의 뉴 미디어로써의 자리매김

- 신규 모바일 광고 플랫폼의 등장으로 다양한 형태의 모바일 광고 및 리치미디어 광고가 등장 할 것으로 전망
- 모바일 전용 리포팅 시스템을 비롯한 트래킹 시스템의 개발로 인한 안정적이고 효율적인 모바일 캠페인 진행 가능할 것으로 예상
- 위치기반의 증강현실 서비스와 가상 스토어 및 온오프라인과 연계한 크로스 마케팅이 활발하게 진행 될 것으로 전망

플랫폼 통합 애플리케이션 포털 앱비스타

www.appvista.com

한국인의 단축 URL 서비스 '독도'

dok.do

모바일 광고 상품(MAN:맨)

Download dok.do/5cAbn0

CATV VOD AD. Home Choice(홈 초이스)

Download dok.do/eiSaUP

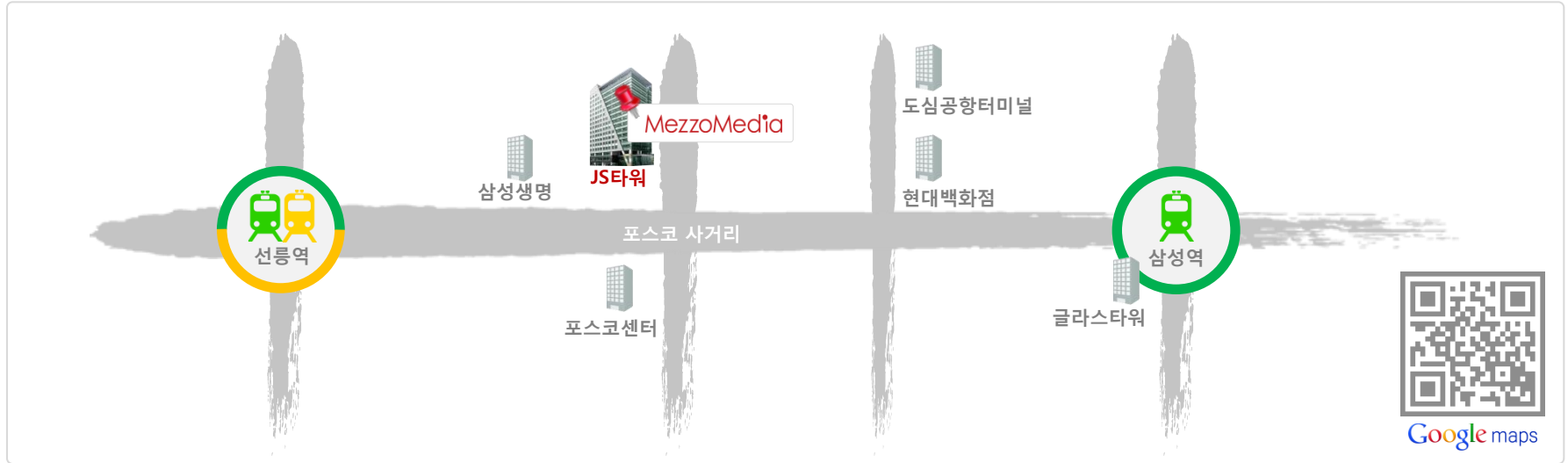
디자인 QR코드 생성

qr.appvista.com

Facebook 팬 페이지

www.facebook.com/MezzoMedia

● 메조미디어 오시는 길



● 대표번호

- **Tel.** (02)561-1247
- **Fax.** (02)561-3890

● 광고 문의

- **온라인 광고(미디어 사업본부)**
✉ mezzo@mezzomedia.co.kr
- **모바일 App / 모바일 Web 광고(모바일 사업본부)**
✉ mobile@mezzomedia.co.kr
- **케이블TV 광고(케이블TV광고팀)**
✉ catv@mezzomedia.co.kr
- **Facebook 광고(해외광고본부)**
✉ mp@mezzomedia.co.kr

● 교통편

▪ 지하철

- 🚆 2호선 삼성역 5번 출구 도보 10분
- 🚆 2호선/분당선 선릉역 10번 출구 도보 10분

▪ 버스(포스코 사거리 하차)

- 🟩 G 3415, 3411, 2415, 4412
- 🟦 B 360, 730, 146
- 🟨 Y 41

● 주소

- 서울시 강남구 삼성동 144-19 JS타워 4, 6층 (우)135-090
- [도로명 주소] 서울시 강남구 테헤란로79길 6 JS타워 4, 6층 (우)135-877