



예측 트렌드 Trend Forecasting

스팟 리포타주 : **Mobile open market** 제1편

글: 이성재

# Mobile Open Market



— 제 1 편 —

Apple App store, iphone, ipod touch



## 애플 앱스토어 apple Appstore

애플의 단말기인 아이폰 또는 아이팟 터치, 아이튠을 통하여 접속 하여 구매 할 수 있는 시장이 앱스토어 이다. 아이팟 모델을 기반으로 스티브 잡스는 **2007년** 아이폰을 시장에 선보였다. 터치스크린 기반의 유저 인터페이스, **WiFi, Web**의 상호 연동, 디자인과 서비스라는 두 마리 토끼를 동시에 선점 하여 시장에 혜성처럼 나타났다. 아이폰이 출시된지 **1년**후 애플은 앱스토어 (**Appstore**) 서비스를 시작하였고, 세상은 다시 한번 놀라게 된다.

애플 유저는 아이튠을 통하여 편리하게 모바일 콘텐츠를 다운로드하여 즐길 수 있게 되었고, **Appstore**를 통하여 다운로드 된 수는 얼마 전에 **10억** 회를 돌파하였다는 자축의 기사를 통하여 많은 사람들이 한번 더 인지하게 된다. **1년**이 조금 더 되는 시점에서 애플은 **4천5백만달러(600억)**정도의 수익을 올렸을 것이라고 추정 된다. 온라인 상에서 구매되는 비 실물 제품의 구매시장의 크기가 얼마나 큰지 확실하게 보여주는 지표이다.

현재 전세계 단말업체, 이동통신 서비스업체, 모바일 **OS** 업체 등이 이 시장에 발을 들이기 위하여 새로운 플랫폼을 선보이고 있으며, **1년**간 블루오션이었던 모바일 오픈 마켓은 치열한 레드오션으로 변화하고 있다. 선두 주자이며 시장 창출의 교과서와 같은 애플이 시장을 지킬 수 있을지, 후발 업체에게 파이를 나누어 주게 될 것인지는 좀 더 두고 봐야 할 듯하다.



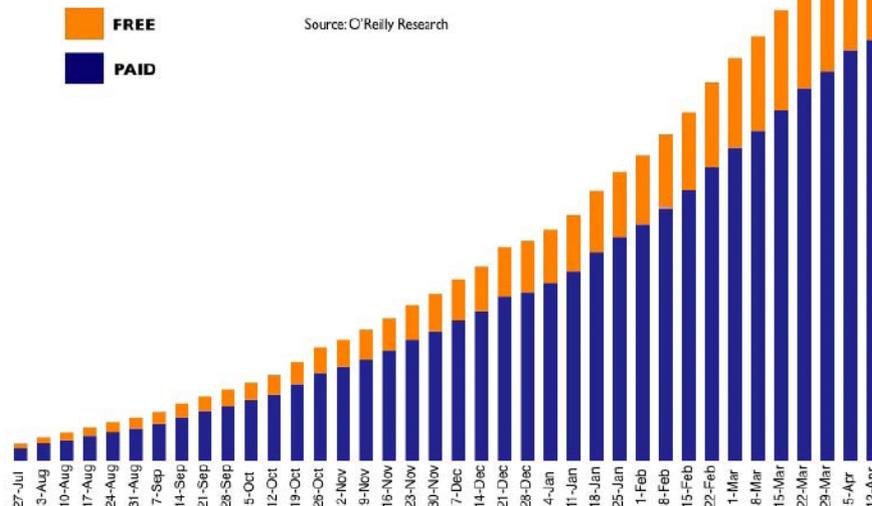
## 애플 앱스토어 어플리케이션 apple Appstore application

애플의 앱스토어에서 제공하는 어플리케이션은 유료 콘텐츠만 있는 것이 아니다. 무료 콘텐츠와 유료 콘텐츠가 공존하고 있으며, 소비자는 원하는 콘텐츠를 다운로드 받아 사용한다. 앱스토어에는 하루 평균적으로 **150** 정도의 신규 콘텐츠가 등록이 되고 있으며, 약 **75~80%** 정도가 유료 콘텐츠이다. 마켓 오픈 이후 현재까지 약 **4**만개 정도의 콘텐츠가 업로드 되어 있다.

무료 콘텐츠에 비하여 유료 콘텐츠의 양이 많지만, 소비자가 유료 콘텐츠를 구매하는 비율은 **10%**도 안 된다. 콘텐츠를 구매하는 평균적인 비용은 약 **3**달러 미만이다. 앱스토어에 등록되어 있는 콘텐츠의 중에 가장 높은 비중을 차지하는 분야는 게임으로 **20%**가 넘는다. 다음으로 높은 분야는 엔터테인먼트와 전자책과 관련된 콘텐츠가 순위를 기록한다.



U.S. iTunes App Store (Unique Apps)



< 표 - 1, 앱스토어 유료, 무료 콘텐츠 비율 및 증가량 >

출처 : O'Reilly Rader, 2009

## 어플리케이션 Application

매일 매일 업데이트 되는 수많은 앱스토어의 콘텐츠의 종류를 소비자가 하나하나 전부 파악 할 수는 없다. 그래서 랭킹 시스템이 있으며, 애플의 홈페이지만이 아닌 랭킹을 만들 따로 소개하는 사이트도 있다. 각 카테고리별 랭킹, 베스트 랭킹 등 소비자들이 선택하는 순위에 따라 콘텐츠가 보인다. 게임 카테고리에서 우리나라의 업체에서도 빛을 발하고 있으며, 게임빌(**Gamevil**)에서 출시한 제노니아(**RPG**)는 10위권 이내에 진입하면서 큰 수익을 올리는 기염을 토하기도 하였다.

The image displays three overlapping screenshots of the iPhone Application List website. The top screenshot shows the site's header with navigation tabs (Home, Reviews, Best, On Sale, New, Forum) and a search bar. The middle screenshot shows a featured web app 'Wordsearch Puzzles' with a description and a 'Full review' button. The bottom screenshot shows a review for the app 'Missile Command' with a 4.33 out of 5 rating and a 'Full review' button.

## 앱스토어 시스템 App store system

앱스토어의 기본적인 구조는 온라인 에코 시스템이다. 개발자와 서비스 제공자, 소비자가 공생하는 시스템으로 수익 순환 구조를 취한다. 애플에서 취하는 수익 분배는 개발자가 **70%**의 수익을, 서비스 업체인 애플이 **30%**의 수익을 가져간다. 또한 소비자는 사용 후기 및 리포팅을 통하여 개발자에게 다시 수익을 얻을 수 있는 시스템이 정착되어 가고 있는 상황이다. 물론 이면에 복잡한 정책 및 규제 사항, 서비스 하는 국가의 법률적인 장벽 때문에 경쟁 업체들간에 차이점이 존재한다. 이 순환구조에서 가장 중요한 역할을 하는 집단은 콘텐츠 개발자이다. 소비자가 원하는, 또는 소비자가 직접 콘텐츠를 등록하여 시장에서 필요로 하는 니즈를 충족 시킬 수 있도록 한다.

현재 앱스토어의 시스템을 분석하여, 비슷한 오픈 마켓을 많은 기업에서 준비 중에 있다. 구글, **RIM**, 노키아, **SKT, KT, Microsoft** 등에서도 개발이 들어가 올해 중으로 오픈을 앞두고 있으며, 치열한 공방이 시작될 조짐을 보인다. 1편에서는 오픈 마켓을 주도 하고, 이끌어 가고 있는 애플의 앱스토어에 대하여 분석하였으며, 차후 구글 및 국내 기업, 전반적인 오픈 마켓의 동향에 대하여 분석하도록 하겠다.

