

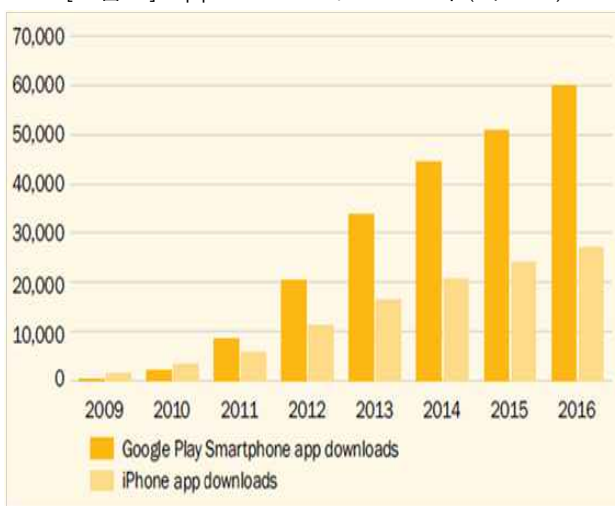
■ 모바일 OS의 확장과 콘텐츠산업의 변화 ■

홍 유 진 (KOCCA 통계정보팀장)

스마트폰 및 태블릿PC 등 모바일 스마트 기기는 2008년 애플의 아이폰이 등장한 이후 5년이 지난 현재까지도 그 확산 추세가 여전히 진행 중이다. 스마트폰과 태블릿PC의 확산은 이들 기기를 활용한 오픈 마켓(open market)이라는 새로운 콘텐츠 유통채널의 활성화 역시 견인해왔고 이는 다시 스마트폰 및 태블릿PC의 활용도를 보다 증대시키면서 스마트 기기의 확산에 가속 요인으로 작용하고 있다. 애플의 모바일 운영체제(Operating System, OS)인 iOS와 구글(Google)의 안드로이드(Android)를 통해 스마트 기기를 활용한 콘텐츠의 생산과 유통은 각각 앱스토어(AppStore) 및 구글플레이(Google Play)라는 거대한 오픈마켓 시장 형성되면서 크게 변화하고 있는 것이다.

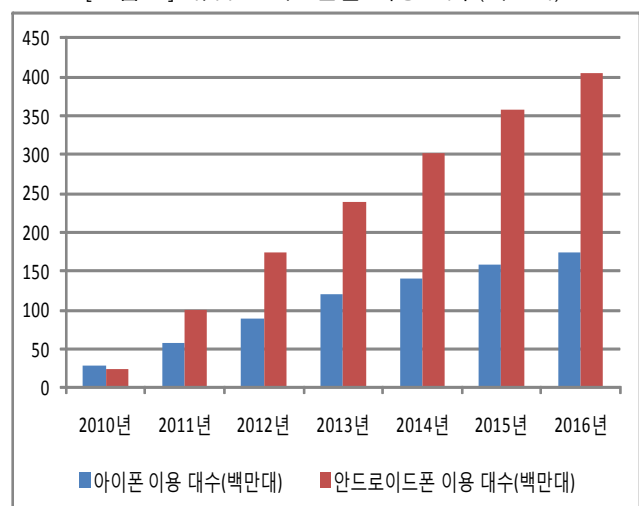
스마트폰이 처음 등장한 이후 약 4년여가 지난 현재, 이들 모바일 OS별 시장 점유 수준을 비교해보면 iOS보다는 안드로이드 중심으로 재편되고 있음을 확인할 수 있다. 어플리케이션 다운로드 수로 비교할 때 초기 아이폰 iOS의 앱스토어 중심에서 Android폰의 구글플레이로 그 순위가 뒤 바뀌었고 향후에도 구글플레이의 우세는 지속될 것으로 전망되고 있기 때문이다(그림 1 참조). 이는 아이폰보다는 안드로이드폰의 증가세가 더 높은 데에서 기인한다. [그림 2]의 유럽 사례에서 보는 바와 같이 실제 사용되고 있는 스마트폰의 대수에서도 아이폰보다 안드로이드폰의 증가세가 훨씬 높게 나타나고 있다.

[그림 1] application 다운로드 수(백만건)



※ 출처 : screendigest(Oct. 2012)

[그림 2] 유럽 스마트폰별 사용 대수(백만대)

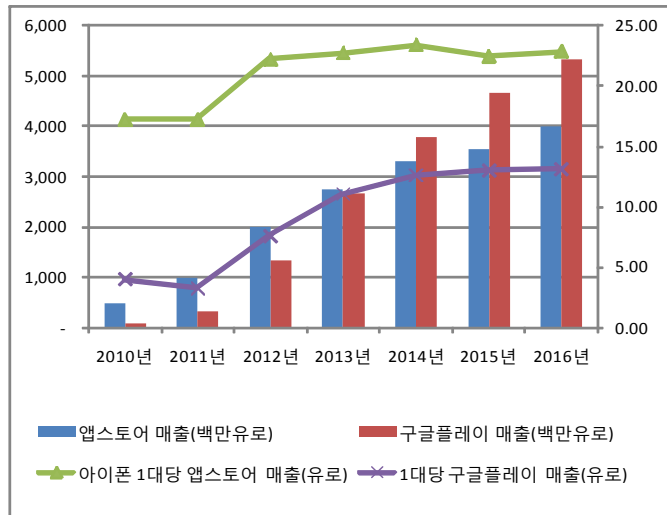


※ 출처 : screendigest(Feb. 2013)를 재구성

그러나 이러한 하드웨어의 사용 대수 혹은 어플리케이션 다운로드 수가 곧바로 매출과 직결되는 것은 아니다. 유럽의 경우 안드로이드폰의 사용 대수가 높은 만큼 매출액 역시 앱스토어 매출액에

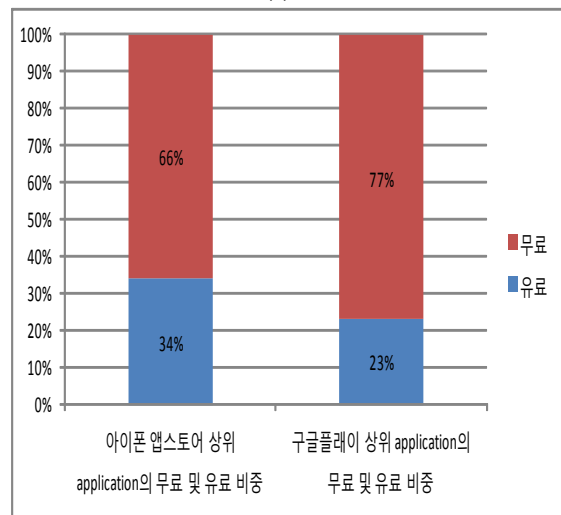
비해 구글플레이의 매출액이 더 높게 나타나고 있으나, 이를 각 스마트폰 1대당 매출액으로 비교 하면 애플스토어 매출액이 구글플레이보다 훨씬 더 높게 나타나고 있음을 알 수 있다(그림 3 참조). 이는 각 OS의 오픈마켓별 어플리케이션의 유료 및 무료 비중과 관련을 가지는 것으로 판단되는데, 애플스토어의 경우 무료의 비중이 66%이고 유료 비중이 34%인 것에 비해 구글플레이의 경우에는 무료의 비중이 77%로 애플스토어보다 10% 이상 높게 나타나고 있다.

[그림 3] 유럽 OS별 매출액 비교



※ 출처 : screendigest(Feb. 2013)를 재구성

[그림 4] OS별 app의 유료/무료 비중



※ 출처 : screendigest(Oct. 2012)를 재구성

이와 같이 구글 OS인 안드로이드폰의 높은 사용율, 그리고 이를 기반으로 하는 오픈마켓 구글플레이의 높은 어플리케이션 다운로드율과 무료 비중은 안드로이드의 개방성과 iOS의 폐쇄성에서 기인하는 것으로 볼 수 있다. 즉, 구글의 OS인 안드로이드는 오픈소스로서 다양한 단말기에 적용되어 운영되고 다양한 어플리케이션 제작자들이 자유롭게 콘텐츠를 업로드하는 것에 비해, 애플사의 경우 iOS라는 OS를 자사 스마트 기기에서만 운용하고 있으며 콘텐츠서비스의 경우에도 아이튠즈라는 독자적인 서비스 프로그램만을 통해 운영하는 등 구글 안드로이드에 비해 폐쇄적이라는 지적을 지속적으로 받아왔기 때문이다.

iOS와 안드로이드 OS는 이를 활용한 애플TV 및 구글TV 등 스마트TV에의 접목도 나타나고 있지만, 특히 안드로이드 OS의 이러한 개방성은 스마트폰 및 태블릿PC에서의 활용 및 TV로의 확산과 구글플레이의 활성화를 넘어서 최근에는 콘솔게임기 및 포터블게임기로 보다 확장되고 있다. 미국의 대표적인 크라우드펀딩(crowd-funding) 회사인 킥스타터(kick starter)를 통해 6만3천명의 859만달러의 자금 지원을 받아 저가형(1대당 99달러) 안드로이드 게임기로 개발된 'OUYA'는 올해 3월 출시 예정으로, 안드로이드 4.2 Jelly bean 운영체제를 기반으로 누구나 쉽게 조작해 customizing할 수 있도록 개방되어 있다. 또한 킥스타터에서 하루만에 목표액 10만달러를 돌파하여 큰 주목을 받았던 'GameStick'은 마찬가지로 안드로이드 4.2 Jelly bean을 운영체제로 하여 현존하는 게임 콘솔 중 가장 작은 사이즈(usb메모리 크기)의 게임기이다. 그래픽카드 등으로 유명한 Nvidia도 콘솔게임기 시장에 진입하면서 안드로이드를 기반으로 하는 게임기 'Project Shield'를 공개했다. Project Shield는 안드로이드 운영체제(4.2 Jelly bean)를 탑재하고 안드로이드 기반 모바일게임 외에 수십만 개에 달하는 구글플레이의 어플리케이션도 이용할 수 있으며 클라우드 게임까지 가능하도록 되어 있다. 이러한 콘솔게임기 외에 포터블게임기 분야에서도 안드로이드 OS를 활용한 사례도 나타나고 있다. 지난해 7월 설립된 신생업체인 PlayMG가 개발한 'MG'는 안드로

이드 4.0 Ice Cream Sandwich를기반으로 이미 구글플레이에 등록된 모바일게임을 스마트폰보다 상대적으로 저렴한 게임기로 즐길 수 있다는 강점을 내세우고 있다.

[그림 5] 게임기 'OUYA'의 본체와 컨트롤러



※ 출처 : Boxer8, Kickstarter

[그림 6] 게임기 'GameStick'의 본체와 컨트롤러



※ 출처 : PlayJam

[그림 7] 게임기 'MG'



※ 출처 : www.playmg.com

[그림 8] 게임기 'Project Shield'



※ 출처 : Nvidia

최근에는 전 세계 OS시장의 90%를 차지하는 애플 iOS 및 구글 안드로이드 중심의 모바일OS 생태계에 새로운 모바일OS가 진입하고 있어, 향후 모바일OS 영역은 새로운 국면을 맞이할 것으로 전망되고 있다. 지난 2월 25일(현지시간) 스페인 바르셀로나에서 개최된 세계 최대 이동통신 전시회 'Mobile World Congress 2013'에서는 우분투, 파이어폭스 등 신생 모바일OS의 등장을 확인하는 자리였다. 그간 iOS와 안드로이드의 OS 간의 경쟁에서 개방성을 전략으로 하는 안드로이드가 주도권을 갖게 된 현재의 결과는 이들 신생 모바일OS의 시장진입 전략에도 영향을 미쳤을 것으로 보인다. 이들은 구글 안드로이드의 개방성과 연계성을 염두에 두고 초기부터 제조사 및 이동통신사와 협력하는 전략을 취하고 있기 때문이다. 중국 단말기 제조사인 ZTE는 파이어폭스를 기반으로 하는 스마트폰을 연내에 공개하겠다고 발표했고, LG전자 역시 파이어폭스 전용폰을 개발 중이라고 밝히는 등 새로운 OS를 기반으로 한 스마트폰을 올해 하반기부터 볼 수 있을 것으로 전망된다. 모바일OS를 통해 양적·질적으로 매우 다양하고 방대한 콘텐츠를 접할 수 있었듯이, 향후

[표 1] 신생 OS 현황

OS	참가업체	내용
타이젠	삼성전자	인텔 등과 연합, 바다OS 흡수
파이어폭스	모질라	LG,ZTE와 협력
우분투 (Ubuntu)	캐노니컬	우분투폰 출시 계획, 스마트TV 및 태블릿PC 융합기능
웹OS	LG전자	스마트TV 플랫폼 인수

※ 출처 : 매일경제, 2013.2.26.를 재구성

모바일OS는 TV 등 기존의 다양한 방송통신기기 및 콘솔게임기·휴대용게임기 등과의 접목을 통해 그 영역을 보다 확장해 나갈 것이다. 또한 OS를 기반으로 이들 기기 간의 연계 및 연동의 수준이 보다 심화될 경우, 크로스 플랫폼 콘텐츠와 같은 미래형 콘텐츠를 접하게 될 시기도 앞당겨질 것으로 전망된다.