

모바일 앱마켓 현황 및 전망

정 부 연*

1. 개요

전세계적으로 스마트폰, 태블릿 PC 등 모바일 기기의 확대에 따라 모바일 앱마켓이 급속도로 성장하고 있다. 현재 모바일 앱마켓에서는 애플의 앱스토어(App Store)와 구글의 구글 플레이(Google play)가 전세계 시장을 주도하고 있다. 그러나 최근 모바일 OS내 경쟁 구도에서 구글의 안드로이드가 시장의 주도권을 잡으면서 모바일 앱마켓내 경쟁 구도에서도 변화가 감지되고 있다. 현재까지 애플의 앱스토어가 2013년 매출 100억 달러를 기록¹⁾하면서 선두를 달리고 있으나 최근 구글의 구글 플레이가 무료 앱을 기반으로 한 비즈니스 모델을 통해 수익이 확대되면서 시장 점유율이 급속히 확대되고 있다. 또한 최근 웹 플랫폼 확산으로 웹 앱에 대한 관심이 확대되고 있으나 양대 앱마켓인 구글 플레이와 앱스토어가 네이티브 앱 기반으로 시장이 형성되어 있어서 새로운 웹 앱 시장의 확산은 보다 장기적 관점에서 관찰해야 할 것으로 전망된다.

이에 본고에서는 전 세계 모바일 앱마켓 시장 규모에 대한 현황과 전망에 대하여 살펴보고, 핵심 앱마켓업체인 애플의 앱스토어와 구글의 구글 플레이와의 실적을 비

* 정보통신정책연구원 미래융합연구소, (02)570-4112, byjung@kisdi.re.kr

1) Apple(2014. 1. 7). "App Store Sales Top \$10 Billion in 2013".

교 분석한 후 관련 시사점을 도출하고자 한다.

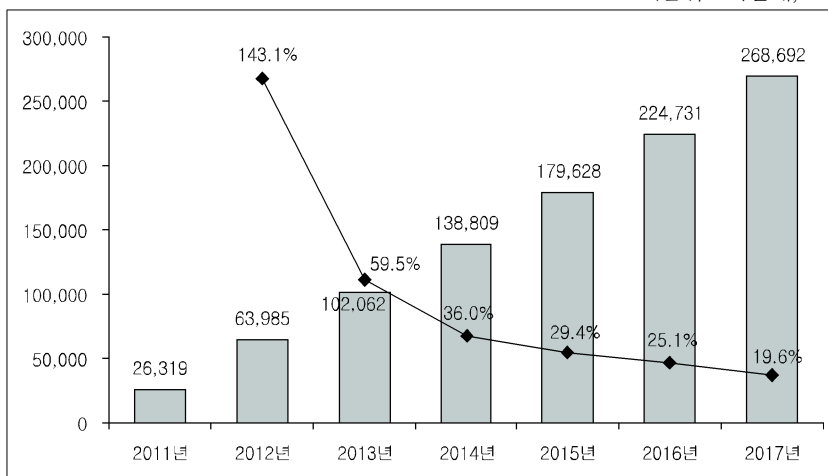
2. 모바일 앱 마켓 현황 및 전망

(1) 전세계 시장 규모

가트너 자료에 따르면 전세계 모바일 앱 마켓의 다운로드 수는 2013년에서 1,021억 개에서 연평균(13~17) 27.4% 성장하면서 2017년에는 2,687억 개에 이를 것으로 전망하고 있다. 이 중 네이티브 앱(native apps) 형태로 다운로드되는 앱의 비중은 2013년 전체의 98.5%를 차지하고 있으며, 2017년에도 큰 차이없이 97.7%의 비중을 차지할 것으로 전망된다. 최근 HTML 5 등 웹 기술의 확산에 따라 웹 플랫폼이 확대되고 있으나 직접적으로 모바일 웹에서 작동하는 웹 앱(web apps) 시장은 2017년까지 2.3% 수준에 머물러 본격적인 시장 확산까지는 많은 시간이 필요할 것으로 예상된다.

[그림 1] 전세계 모바일 앱 마켓 다운로드 현황 및 전망

(단위: 백만개, %)

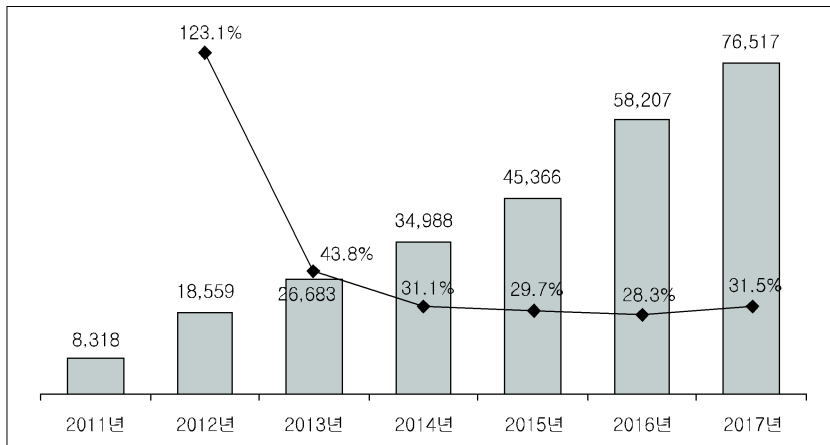


자료: Gartner(2013. 9)

전세계 모바일 앱 마켓 수익은 유료 수익, 인 앱 구매(In-app purchases), 광고 수익 등의 수익을 모두 합쳐 2013년 267억 달러에서 연평균(2013~2017) 30.1% 성장해 2017년에는 765억 달러에 이를 것으로 전망하고 있다. 부문별 수익 현황 및 전망을 살펴보면 2013년 기준으로 유료 수익이 75.9%로 가장 큰 비중을 차지하고 있고, 무료로 앱 다운 후 앱 안에서 결제를 유도하는 인 앱 구매는 17.2%, 광고는 6.7%를 차지하고 있다. 그러나 향후 2017년에는 유료 수익(37.8%)이 1/2 수준으로 감소하고 인 앱 구매가 48.2%로 가장 큰 비중을 차지하며, 광고 수익도 14%로 비중이 확대될 전망이다.

[그림 2] 전세계 모바일 앱 마켓 수익 현황 및 전망

(단위: 백만달러)



자료: Gartner(2013. 9)

(2) 주요 사업자 현황

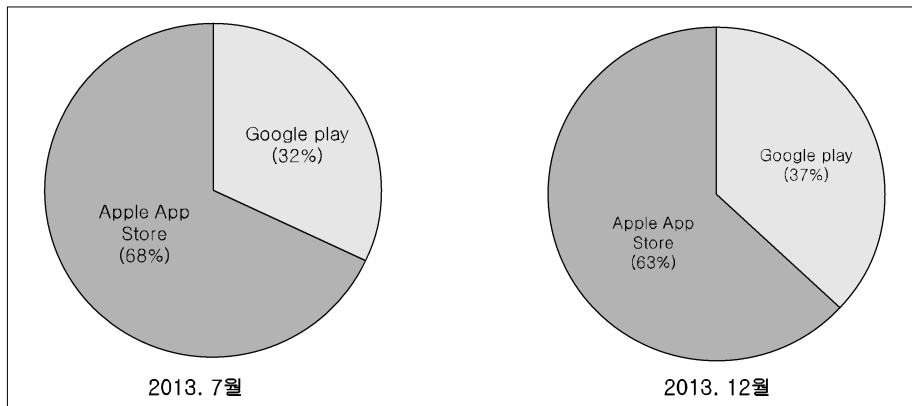
2013년 3분기 기준으로 스마트폰 OS내 구글 안드로이드의 비중이 78.6%를 차지하면서 애플의 iOS(14.7%)²⁾와의 격차가 더욱 확대되고 있다. 이러한 모바일 OS 경쟁 구도가 모바일 앱 마켓에도 영향을 미쳐 최근 구글 플레이의 성장이 두드러지고 있다.

2) Gartner(2013. 11). "Market Share: Mobile Phones by Region and Country, 3Q13."

우선, 제공되는 모바일 앱 수에서는 2008년 7월에 오픈한 애플의 앱스토어보다 2008년 10월에 오픈한 구글 플레이에서 제공되는 앱의 개수가 더 많은데 2013년 6월 기준으로 구글 플레이의 제공 앱 수는 1백 만개를 넘어섰고, 앱스토어의 제공 앱 수는 90만개를 기록하고 있다.³⁾

수익 측면에서는 앱 분석 플랫폼인 Distimo 자료에 따르면 2013년 7월 기준 수익 비중은 앱스토어가 68%로 구글 플레이의 32%에 비해 2배 이상 높은 것으로 나타났으나 2013년 12월 기준으로는 구글 플레이의 수익 비중이 37%로 크게 확대되었다.

[그림 3] 구글 플레이와 앱스토어의 수익 비중 비교



자료: Distimo(2014. 1. 8)

비즈니스 모델 측면(광고 제외)에서는 Distimo 자료를 활용해 eMaketer가 발표한 자료에 따르면 구글 플레이는 전통적으로 무료 앱의 비중이 높았으나 이러한 추세가 더욱 가속화되고 있다. 2013년 1월 기준 무료 앱 비중이 89%로 매우 높고, 유료 앱은 6%, 인 앱 구매는 5%를 기록하였으나 2013년 11월 기준 무료 앱 비중은 98%로 대다수를 차지하고 유료 앱과 인 앱 구매 비중은 각각 1%로 대폭 축소되었다. 이러한

3) trustedreviews.com(2013. 12. 17). “Windows Phone Store offers 200,000 apps, lags way behind Android and iOS.”

추세는 앱스토어에서도 마찬가지로 인데 앱스토어의 경우 전통적으로 유료 앱이나 인 앱 구매 비중이 높아 수익이 높았는데 구글 플레이와의 경쟁으로 인해 점차 무료 앱의 비중을 높이고 있다. 2013년 1월 기준 앱스토어의 무료 앱 비중은 77%이며, 유료 앱(11%)과 인 앱 구매(12%)가 구글 플레이에 비해 매우 높았으나 2013년 11월 기준 무료 앱 비중은 92%로 대다수를 차지하고 있다.

<표 1> 구글 플레이와 앱스토어의 비즈니스 모델별 수익 비중 비교

구분	2013년 1월		2013년 11월	
	구글 플레이	앱스토어	구글 플레이	앱스토어
무료 앱	89%	77%	98%	92%
유료 앱	6%	11%	1%	4%
인 앱 구매	5%	12%	1%	4%

자료: Distimo(2013. 12. 17), eMaketer(2013. 12. 30) 재인용

3. 결 어

앞서 살펴보았듯이 스마트폰, 태블릿 PC 등 모바일 기기의 확산으로 모바일 앱 마켓이 급성장하고 있으며, 특히, 무료 앱 마켓을 중심으로 시장이 확대되고 있다. 실제 구글 안드로이드 기반의 스마트폰이 확산되면서 앱 마켓도 무료 앱 중심의 비즈니스 모델을 펼치고 있는 구글 플레이의 성장이 두드러지고 있으며, 이로 인해 경쟁업체인 애플도 무료 앱 전략을 확대하고 있다. 따라서 국내에서도 무료 앱 확산에 따른 다양한 비즈니스 모델의 개발이 요구된다.

또한 국내 시장은 안드로이드 단말 비중이 전세계 비중보다 높은 85%⁴⁾를 차지하고 있고 이로 인해 구글 플레이와 통신사 주도의 앱 마켓 등 안드로이드 기반의 앱 마켓

4) Flurry Analytics(2013.10)에 따르면 2013년 8월 기준 국내 스마트폰 중 안드로이드 폰은 85%, 아이폰은 14%를 차지하고 있다.

이 급성장하고 있다. 특히 구글 플레이가 2012년 카카오톡의 인 앱 결제시 자사 결제 시스템을 이용하도록 강제하면서 높은 수수료를 받아 큰 폭의 성장을 기록하고 있다. 이와 같이 특정 플랫폼에 종속이 되면 관련 업체의 수익측면이나 기타 운영 측면에서 종속된 플랫폼업체의 정책이 영향을 미칠 수 있다. 따라서 향후에는 OS나 단말로부터의 종속을 극복하고 더욱 개방적인 환경으로 앱을 제공할 수 있는 웹 앱 개발에 힘써야 한다. 이를 위해 웹 앱 개발의 위한 개발자, 통신사, 단말기 제조업체 등 시장 참여자들의 협력과 정부의 지원 정책이 요구된다.

참고문헌

- Apple (2014. 1. 7). “App Store Sales Top \$10 Billion in 2013”.
(<https://www.apple.com/pr/library/2014/01/07App-Store-Sales-Top-10-Billion-in-2013.html>)
- Distimo (2014. 1. 8). “2013 Year in Review Top Global Apps–December 2013”.
(http://www.distimo.com/blog/2014_01_top-global-apps-december-2013)
- eMarketer (2013. 12. 30). “In-App Purchases Take Over App Revenues.”
(<http://www.emarketer.com/Article/In-App-Purchases-Take-Over-App-Revenues/1010491#d4d8sXt8IJxHCEwB.99>)
- Flurry Analytics (2013. 10). “The south Korea report.” Flurry Insights.
- Gartner (2013. 9). “Forecast: Mobile App Stores, Worldwide, 2013 Update.”
- _____ (2013. 11). “Market Share: Mobile Phones by Region and Country, 3Q13.”
- trustedreviews.com (2013. 12. 17). “Windows Phone Store offers 200,000 apps, lags way behind Android and iOS.”
(<http://www.trustedreviews.com/news/windows-phone-store-offers-200-000-apps-lags-way-behind-android-and-ios>)