

동남아 3개국 모바일 콘텐츠 시장현황 및 진출방안

2005. 11

kotra

IT문화수출센터

[모바일 콘텐츠 동남아 3개국 : 제목 차례]

<태국>

I. 태국 모바일 콘텐츠 산업 및 시장 현황	2
1. 모바일 콘텐츠 산업 개요	2
가) 전체 시장 규모 및 성장 전망	2
나) 제품군별 시장규모 및 특성	5
2. 모바일 콘텐츠 산업 구조	8
가) 산업 및 유통 구조	8
3. 모바일 콘텐츠 산업 동향 및 전망	10
가) 주요 산업동향	10
나) 산업 전망	11
4. 한국과 협력제휴 유망기업	13
가) Advanced Info Service Plc. (AIS)	13
나) Total Access Communication Plc. (Dtac)	14
다) Hutchison CAT Wireless Multimedia Limited	15
라) Samart Info Media Co., Ltd.	16
마) Maxite Network Co., Ltd.	17
바) Shineedotcom Company Limited	18
사) GMM Digital Domain Co., Ltd.	19
아) Bangkok Online Co., Ltd.	20
자) Game Square Interactive Co., Ltd. (GSI)	21
차) Infomedia Communication (Thailand) Co., Ltd.	22
II. 국내 업체 진출현황 및 방안	23
1. 국내 기업 진출현황	23
2. 효과적인 현지 진출 방안	25
3. 활용 가능한 현지 유망 행사	27
4. 현지 마케팅 사례 연구	28
가) 성공사례 : Shineedotcom	28

<베트남>

I. 베트남 모바일 콘텐츠 산업 시장 현황	32
1. 일반 정보	32
가) 베트남 모바일 콘텐츠시장 개관	32
나) 시장 규모	34
다) 시장 특성	36
II. 베트남 모바일 콘텐츠 산업 구조	38
1. 베트남의 통신산업	38
2. 휴대폰 시장	40
III. 베트남 모바일 콘텐츠 시장 구조	43
1. 통신 기술	43
2. 휴대폰 사용 기반	44
3. 모바일 콘텐츠 유통망	46
4. 스위치 보드에 따른 VASC사의 서비스	47
IV. 베트남 모바일 콘텐츠 시장전망 및 시장접근 전략	49
1. 유망 기업	50
2. 한국 기업 진출 현황	54
가) 효과적인 시장진출 전략	54
나) 활용 가능한 마케팅 수단	55
다) 마케팅 성공 사례	55

<말레이시아>

I. 말레이시아 모바일 콘텐츠 산업 및 시장 현황	58
1. 모바일 콘텐츠 산업 개요	58
가) 전체시장 규모 및 성장 전망	58
나) 제품군별 시장규모 및 특성	65
2. 모바일 콘텐츠 산업 구조	75
가) 산업 구조	75
나) 제품 유통구조	75

3. 모바일 콘텐츠 산업 동향 및 전망	76
가) 주요 산업 동향	76
나) 산업 전망	78
4. 한국과 협력제휴 유망기업	82
가) 기업개요	82
나) 담당자	82
II. 국내업체 진출현황 및 방안	85
1. 국내기업 진출현황	85
2. 효과적인 현지 진출 방안	85
3. 활용 가능한 현지 유망 행사	85
4. 현지 마케팅 사례 연구	85

[모바일 콘텐츠 동남아 3개국 : 표 차례]

<태국>

<표 1> '05년 상반기 태국 이동통신 시장점유율	4
<표 2> '05년 상반기 휴대폰 형태별 시장점유율	4
<표 3> 태국내 주요 Digital Contents 분류	8
<표 4> Hutchison사의 mobile contents 판매수익 분배 구조	26

<베트남>

<표 5> 베트남 휴대폰 사용인구	33
<표 6> 베트남 국제통신 기반시설	33
<표 7> 사업군별 가입자수(2000년-2004년)	33
<표 8> 베트남 인기 모바일 콘텐츠	36
<표 9> VNPT의 매출액 및 가입자 수	38
<표 10> 2005년 8월 인터넷 현황	39
<표 11> 베트남 정보통신시장	40
<표 12> 통신회사별 기반기술	42

<표 13> 휴대폰 가격수준별 총 판매대수 비율	44
<표 14> 휴대폰기능별 전체 판매대수 비중	45
<표 15> 10대 인기 휴대폰(2005년 9월)	45
<표 16> 2004년도 Vinaphone 문자서비스 매출액	48
<표 17> 2006년 모바일 콘텐츠 시장 전망	49
<표 18> 휴대폰 판매대수	49
<표 19> 휴대폰 가입자 수	50

<말레이시아>

<표 20> RBT산업구조	72
----------------	----

[모바일 콘텐츠 동남아 3개국 : 그림 차례]

<태국>

<그림 1> 태국 Mobile Contents 시장규모	3
<그림 2> Mobile Contents 종류별 시장점유율	7
<그림 3> AIS's Products and Services	13
<그림 4> Dtac's Products	14
<그림 5> Hutchchison's Products	15
<그림 6> BUG2Mobile	16
<그림 7> Maxite Network's Products	17
<그림 8> Shinee's Products	18
<그림 9> GMM Digital Domain's Products	19
<그림 10> Bangkok Online's Products	20
<그림 11> GSI's Products (Java Game)	21
<그림 12> Infomedia Communication's Products	22

<베트남>

<그림 13> 베트남 휴대폰 시장의 매출구조	34
<그림 14> 휴대폰 가입자(7백7십만)의 구조	35
<그림 15> 전화가입자수 변화추이(2000년-2005년)	39
<그림 16> 휴대폰 사업자의 시장점유율(2005년 9월 기준)	41
<그림 17> 휴대폰 사업자별 가입자수(2005년 9월 기준)	41
<그림 18> 휴대폰 브랜드별 시장 점유율(2004년)	42
<그림 19> 모바일 콘텐츠 시장 점유율	46
<그림 20> 10대 인기 바탕화면(VASC사 기준)	48

<말레이시아>

<그림 21> Malaysian mobile content market in 2003	64
<그림 22> Cellular Phone Market Share 2004	64
<그림 23> Role of operators vs. content application develop (by Maxis)	75

태국



방콕무역관

I. 태국 모바일 콘텐츠 산업 및 시장 현황

1. 모바일 콘텐츠 산업 개요

가) 전체시장 규모 및 성장 전망

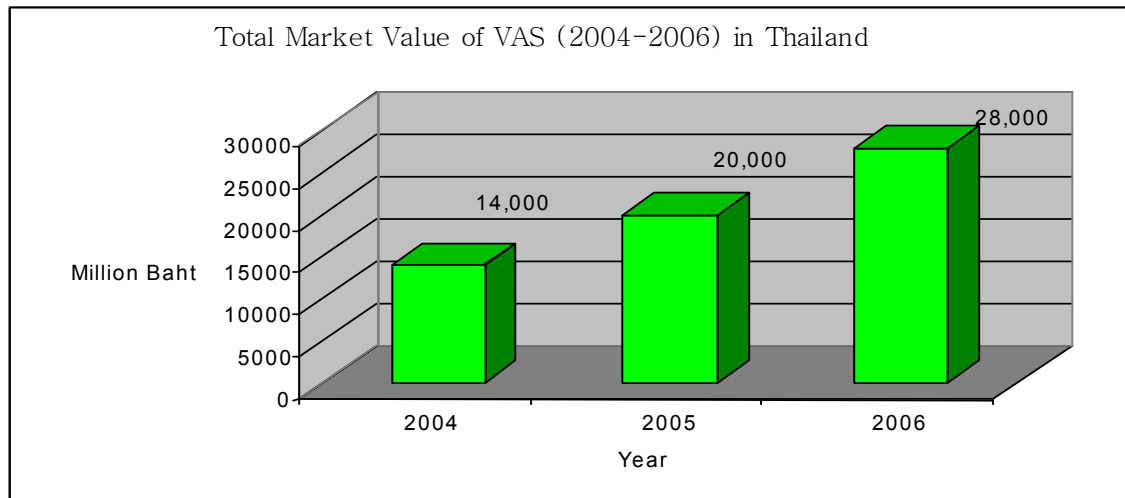
□ 태국의 연간 Mobile Contents 시장규모, 약 5억달러 수준

- 태국의 민간 경제연구소인 Kasikorn Research Center는 '05년 모바일 콘텐츠 시장규모를 전년대비 약 43% 증가한 약 5억달러 수준으로 전망

- '04년 이후 연간 약 40% 성장 추세
 - '04년 3억5천만달러, '05년 5억달러, '06년 7억달러

□ 이동통신 시장의 성장으로 Mobile Contents 시장도 동반 성장

- '05년 태국의 이동통신 가입자수 약 3,200만명 전망
 - '04년 2,700만명 대비 약 19% 증가 예상
 - AIS (1,900만명), Dtac (960만명), Orange (288만명), Hutch (64만명), Thai Mobile (32만명)
- 신규 이동통신 기술의 보급으로 Mobile Contents 시장도 동반 성장
 - AIS 등 주요 이동통신업체들은 '06년중 3G 서비스 개시 예정
 - video calling, interactive games 등 신규 Mobile Contents 시장 형성 전망



〈그림 1〉 태국 Mobile Contents 시장규모

(자료원 : Kasikorn Research Center, '05. 9월, Advanced Info Service(AIS) Marketing Director 인터뷰)

주 : '05. 1-8월중 평균환율 U\$1 = 39.8Baht

□ 태국 이동통신 시장 동향

- 태국의 Mobile phone 시스템은 GSM (900, 1800 MHz), CDMA 가 병존하는 형태임. AIS, Dtac 등 대부분의 통신회사가 GSM 시스템을 채택하고 있고, Hutch가 CDMA 방식을 채택하고 있음
- 탁신 수장이 실소유자인 AIS가 약 58%의 시장점유율을 보이고 있으며 Total Access Communication (Dtac)이 약 30%의 시장을 점유하고 있음. 기타 TA Orange, Hutch 등이 있음
- 선불 (Pre-paid) 휴대폰의 사용비율 높음
 - 전체 휴대폰 사용자중 약 81%가 선불전화 시스템을 이용
 - 선불시스템, 평균수익률은 낮으나 성장가능성은 높음
 - 휴대폰 평균사용료 : 선불시스템 300Baht, 후불시스템 1000 Baht

<표 1> '05년 상반기 태국 이동통신 시장점유율

통신회사	AIS	Dtac	Orange	Hutch	Thai Mobile
점유율	58%	30%	9%	2%	1%

(자료원 : Kasikorn Research Center, '05. 9월)

□ 태국 이동통신 단말기 시장 동향

- '05년 이동통신 단말기 총 판매대수 약 650만대로 전망
- '04년 약 700만대 대비 약 8% 감소 예상
- 저가 제품의 시장은 포화상태, 칼라폰, 카메라폰 등 고가제품 시장은 추가 성장여력 있음
- Nokia가 시장점유율 50%로 수위
 - Samsung 16%, Motorola 8%, Siemens 4%, Sony/Ericsson 4% 등의 순('05년 상반기 기준)
 - Nokia는 태국 등 아시아 지역을 주요 성장 동력으로 파악하고 신 모델 출시 등 동 시장에 대한 공략을 강화
 - Nokia는 일반 휴대폰, Samsung은 고기능 휴대폰 위주
 - Samsung은 clam shell (폴더) 타입의 휴대폰에서 수위의 위치를 점유

<표 2> '05년 상반기 휴대폰 형태별 시장점유율

Mobile Phone Type	점유율 (%)
Bar	71
Clamshell (폴더형)	26
Slide-Up	1
Others	2

(자료원 : Kasikorn Research Center, '05. 9월)

나) 제품군별 시장규모 및 특성

☐ 일반 특성

- mobile contents 관련 매출규모는 각 이동통신 회사별로 약 15%선
 - 이동통신회사들의 mobile contents 관련 프로모션을 지속 추진
 - 태국 2위 이동통신업체인 Dtac은 Nokia와 공동으로 Dtac-Nokia Dot Awards를 주관
 - mobile contents 개발 장려가 주목적으로 '05년도의 프로그램은 SIPA (Software Industry Promotion Agency) 와 Software Park의 공식 지원 하에 추진
 - 장기적으로 mobile contents의 매출이 이동통신 업체의 주 수입원이 될 것으로 전망
- 태국인이 즐겨 사용하는 모바일 콘텐츠는 SMS, picture download, ring tone download, mobile game download, WAP/GPRS의 순임 (Kasikorn Research Center, '04. 11월 설문결과)

☐ Message

- 연간 시장규모 약 4억달러, 전체 mobile contents 시장의 약 79% 점유
- 태국에서 가장 보편적으로 사용되는 mobile contents는 Short Message Service (SMS)로 전체 휴대폰 사용자중 약 87%가 SMS 서비스를 이용하고 있음
- SMS 서비스는 연간 약 15% 증가추세에 있음. 최근 TV 프로그램중 SMS 투표를 활용한 reality show가 유행하면서 SMS 사용건수가 증가추세에 있음
 - Academy Fantasia, Big Brother, The Star 등

□ Entertainment

- 연간 시장규모 약 9천만달러, 전체 mobile contents 시장의 약 18% 점유
- 오락분야에서는 Ringtone 및 사진 download의 이용비중이 높으나, '05년중 시장규모 성장 폭은 5%내외에 그칠 것으로 전망
 - 건당 다운로드 가격 : 15 - 30 baht (약 0.4 - 0.8달러)

□ Mobile Games

- 연간 시장규모 약 5백만달러, 전체 mobile contents 시장의 약 1% 점유
 - 게임을 다운로드할 수 있는 스마트 폰의 인기가 증가 추세에 있어 모바일 게임의 시장규모도 성장 가능성이 높은 것으로 전망
- Mobile Game Motion 사에 따르면 '04년 기준 모바일 게임 인구는 약 20만명으로 추산되며 '05년 말까지 동 인구는 두 배 이상 증가전망
- 게임당 다운로드 요금은 약 40 - 50baht (1 - 1.3달러)
- 수입산의 비중 약 95%
 - 태국산 모바일 게임은 전체 시장의 약 5% 정도만을 차지하고 있고 나머지 95%는 수입된 게임임
 - 모바일 게임 도입 초기부터 태국시장에 서비스를 제공한 Advance Vision Systems사에 따르면 태국 업체의 경우 게임 개발에서 판매 까지 약 3개월이 소요되어 신속히 수입되는 외국산 게임에 대비해 신속성이 떨어지는 상황임
- 최근 동향
 - 모바일 게임이 사용되는 형태중 하나는 다른 매체의 홍보를 위한 형태임. 2005년 개봉예정인 태국영화 'Tom Yum Kung'의 홍보를 위해 동명의 모바일 게임이 개발되어 영화 홍보의 목적으로 배포

되고 있기도 함

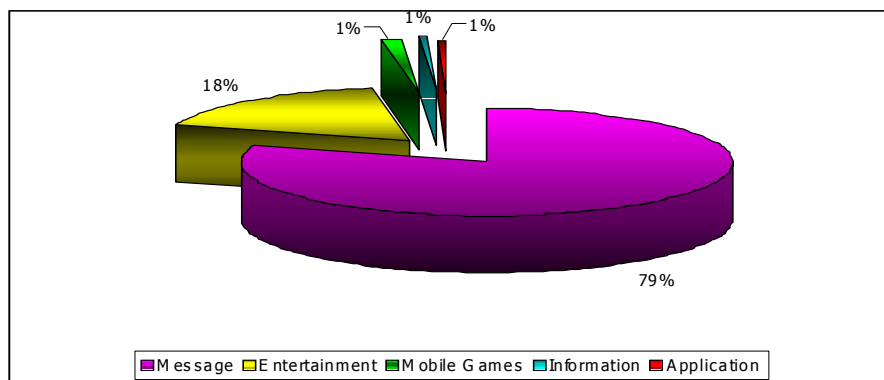
- 태국에서 모바일 게임에 제일 먼저 눈을 돌린 핸드폰 메이커는 삼성임. 삼성은 "Samsung Fun Club"이라 불리는 member club을 운영하면서 games, ring tone, wallpaper 등의 서비스를 삼성 휴대폰에만 독점적으로 제공하고 있음

☐ Information

- 연간 시장규모 약 5백만달러, 전체 mobile contents 시장의 약 1% 점유
- 주요 콘텐츠는 news, sports 등이나 여타 매체로도 정보습득이 가능하여 mobile contents에서 차지하는 비중은 상대적으로 작음

☐ Application

- dictionary, e-book 등의 콘텐츠로 Symbian 등의 시스템을 사용해야 하나 태국내 고기능 휴대폰의 비율이 낮아 시장규모는 전체의 1% 미만



<그림 2> Mobile Contents 종류별 시장점유율

(자료원 : Telecom Journal, '05. 4월)

<표 3> 태국내 주요 Digital Contents 분류

Category	Type
1. Message	SMS Polling
	SMS Contest
	SMS Quiz
	SMS Solutions for TV shows
	M-Commerce
	SMS Astrology
	SMS Voting
	SMS Dating
	Flash SMS
	Blink SMS
	MMS
2. Entertainment	Ringtone (Mono, Polyphonic, Truetone)
	Logo (B/W & Colored)
	Polyphonic, Calling Melody
	Theme
	Picture Message
	Wallpaper, Screen Saver
	Calling Melody
	Movie Clips
3. Mobile Games	Arcade
	Strategy
	Board Games
	Fun Games
	Action Games
4. Information	News
	Sports
	Astrology
	Jokes
5. Application	Fun Applications
	Utility Applications
	Easy Tools

(자료원 : www.mobilelife.com, www.djuice.co.th, www.orange.co.th)

2. 모바일 콘텐츠 산업 구조

가) 산업 및 유통 구조

- 태국 모바일 콘텐츠 시장의 유통 구조는 크게 contents provider, service provider, operator의 3단계로 구분
 - AIS, Dtac 등 이동통신 업체가 모바일 서비스를 사용자에서 직접 전달하는 operator로 기능하고 있고, service provider는 contents provider가 개발한 콘텐츠를 이동통신 업체에 공급

- operator인 이동통신업체는 AIS, Dtac, Orange, Hutch, Thai Mobile 등 4개사가 있으며 시장점유율은 각각 58%, 30%, 9%, 2%, 1%임
 - AIS, Dtac의 시장지배력이 크며, Hutch사만 CDMA 시스템을, 다른 모든 통신사는 GSM 시스템을 채택
- service provider는 ringtone, wallpaper, game 등 개별 서비스만을 공급하는 소규모 회사와, 여러 서비스를 함께 제공하는 포털업체로 구분
 - 태국내 포털 규모의 service provider는 shinee, mobilelife, siamdiary, lemononline 등 약 20여개사가 있음
 - shinee는 AIS사의 자회사이며, mobilelife는 AIS가 직접 운영
 - 이중 MDM I&C사는 태국 service provider 중 유일한 한국계 회사이며 tuktuk.in.th을 통해 서비스를 제
- contents provider중 태국 회사의 비중은 20% 수준이며, 한국, 일본으로부터 대부분의 콘텐츠가 수입
 - 한국, 일본 양국으로부터의 수입비중은 각각 40% 수준
 - contents provider중 규모가 큰 회사는 contents aggregate으로 분류되며 이들 대규모 회사는 이동통신업체에 직접 contents를 제공하는 경우도 있음

□ 수익분배 구조

- mobile contents 이용 요금은 1회 다운로드당 ringtone, wallpaper는 20바트 (약 US\$ 0.5), game은 40바트 (약 US\$ 1) 수준
- 매출액중 50%는 operator인 이동통신 업체의 몫이며, contents provider와 service provider가 각각 25%를 차지

□ 한국산 contents는 animation, color wallpaper에서 경쟁력 있음

- ringtone, coloring의 분야에서는 태국 콘텐츠의 비중이 높고, 한국산 콘텐츠는 animation, color wallpaper에서 강세
- game의 경우 한국산은 CDMA 시스템을 사용하는 BREW, JAVA 두 가지 형태중 BREW 형태에 강점이 있으나, 태국은 GSM 시스템의 JAVA 게임이 주류를 이루고 있어 시장 진출의 폭이 제한적
 - 태국에 도입이 추진 중인 3세대 CDMA (WCDMA) 이후에는 CDMA, GSM 상호간 호환이 가능하여 game 분야의 진출도 확대 전망

3. 모바일 콘텐츠 산업 동향 및 전망

가) 주요 산업동향

□ Message

- 일반 휴대폰의 비중이 높은 태국에서 SMS 메시지 서비스는 당분간 mobile content 시장의 대부분을 차지할 것으로 전망
- Reality Show 투표 참여나 (Academy Fantasia, Big Brother, The Star 등), 일반 제품 홍보를 위한 경품 참가 등으로 메시지 기능의 활용 폭이 넓어지는 추세

□ Entertainment

- 오락 분야의 주요 서비스는 Ringtone 및 Wallpaper로 전체 오락 분야의 약 50%를 차지하고 있음
- 최근 Calling Melody, Ringback Tone의 인기가 높아지고 있음

☐ Mobile Game

- 태국의 mobile game 사용자수는 약 50만명, 연간 시장규모는 약 5백만달러 수준으로 전망
- '05. 10월 현재 태국에서 사용되고 있는 mobile game의 수는 약 7,000 - 8,000개 정도이며 이중 태국산이 약 500개, 나머지는 수입된 게임임
- 게임의 판매가격은 약 40bah (약 1달러) 선이며 태국, 수입 게임간 가격차는 없음
- Siam Phone (www.siamphone.com)과 같은 mobile game 포털사이트는 평균적으로 약 1,000내외의 mobile game을 서비스하고 있음

나) 산업 전망

☐ Entertainment

- 오락분야의 주된 서비스인 Ringtone의 경우 Poly phonic, True tone 양사의 시장점유율이 높음
- 최근 MP3 download 관련 서비스가 증가하고 있고 향후 성장 가능성도 높음
 - Mixiclub.com (RS Promotion), Eotoday.com (GMM Grammy) 등

☐ Mobile Game

- Smart Phone의 확산으로 모바일 게임시장 확대 전망
 - '04년 기준 태국에 약 20만대의 Smart Phone이 보급 (전체의 3% 수준)
 - 연간 Smart Phone 시장이 약 20% 성장

- memory 용량이 크고 고속의 CPU를 탑재한 모델 출시 증가
 - Nokia N70, N90, 3230, 7610, Panasonic X700
- Smart Phone 확산으로 높은 사양의 모바일 게임 출시 증가
 - SecondSoft사의 'Nululu' 등 (롤플레이нг게임)

□ Application & Information

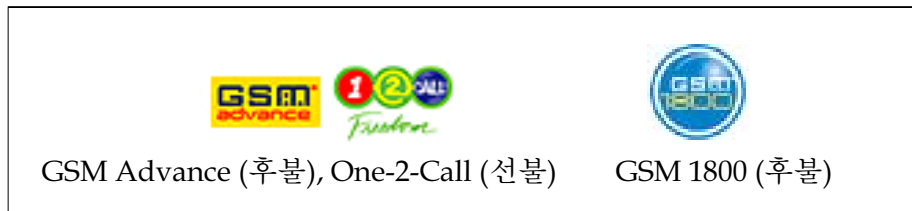
- 기타 어플리케이션 및 정보 관련 분야는 휴대폰외 대체 정보원이 많아 시장규모의 급속한 증가는 어려울 전망
- 모바일 게임과 마찬가지로 smart phone의 보급 확산에 따라 전체의 1% 수준에서 시장규모 동반 확대 전망

4. 한국과 협력제휴 유망기업

가) Advanced Info Service Plc. (AIS)

Company Review		Person in Charge	
Name:	Advanced Info Service (AIS)	Name:	Mr. Suree Tamdee
Homepage:	www.ais.co.th	Position:	Suervisor
No. of employee:	5,000	Section:	Content Provider Contact Center
Annual turnover:	80,990 Million Baht	Tel:	(66-2) 271-9181
Main business area:	Telecommunication service provider. Handling both prepaid and postpaid systems	Mobile:	na
		Fax:	(66-2) 271-9090
		e-mail:	cpcc@ais.co.th
Area of Cooperation	Mobile contents (Ringtone, Wallpaper, etc.)		

Example: AIS's Products and Services



<그림 3> AIS's Products and Services

Advanced Info Services Plc.사는 태국 최대의 이동통신회사로 1986년에 설립. 현재 Cellular 900, Gsm Advance, 선불제인 One-2-Call 서비스 등을 제공. mobileLife, mBanking, mInfo, mChat, mMessageing, mNetlink, mBroker 등 6개 분야의 비음성 정보서비스 실시중

나) Total Access Communication Plc. (Dtac)

Company Review		Person in Charge	
Name:	Total Access Communicaiton Plc	Name:	Ms. Mukda Santiyayon
Homepage:	www.dtac.co.th	Position:	Chief
No. of employee:	2,500	Section:	Partner Alliance
Annual turnover:	38,974 Million Baht	Tel:	(66-2) 202-8000 #31457
Main business area:	Telecommunication service provider. Handling both prepaid and postpaid systems	Mobile:	na
		Fax:	(66-2) 202-8635
		e-mail:	mukdas@dtac.co.th
Area of Cooperation	Mobile contents (Ring tones, Wallpaper, etc.)		

Example: Dtac's Products



<그림 4> Dtac's Products

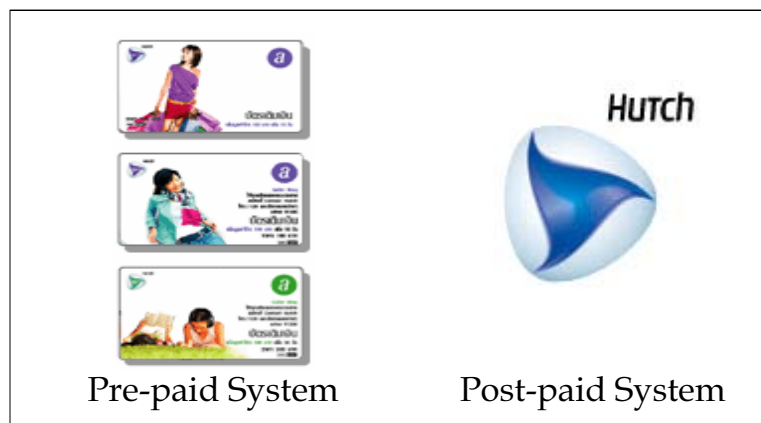
Total Access Communication Plc. (Dtac)사는 태국 2위의 이동통신업체로서 1989년에 설립. 800 Mhz, 1800 Mhz 주파수대에 서비스 제공

비음성서비스를 위해 별도 사이트를 운영하고 있으며(vas.dtac.co.th), Tigermob, U-nee, EO Mobile.com, MOBi Club.net, Cheese Mobile, Mobiclub 등의 회사들로부터 콘텐츠를 제공받고 있음. 모바일 콘텐츠 분야 사업확장을 위해 신규 협력업체를 물색하고 있음

다) Hutchison CAT Wireless Multimedia Limited

Company Review		Person in Charge	
Name:	Hutchison CAT Wireless Multimedia Ltd.	Name:	Mr. Prapakorn Lipikorn
Homepage:	www.hutch.co.th	Position:	Assistant Manager
No. of employee:	900	Section:	Contents & Business Partnership Department
Annual turnover:	7,399 Million Baht	Tel:	(66-2) 288-9439
Main business area:	Telecommunication service provider. Handling both prepaid and postpaid systems	Mobile:	na
		Fax:	(66-2) 257-0135
		e-mail:	prapakorn.l@hcwml.com
Area of Cooperation	Mobile contents (Ringtone, Wallpaper, etc.)		

Example: Hutchchison's Products



<그림 5> Hutchchison's Products

Hutchison CAT Wireless Multimedia Ltd. 사는 CAT Telecom Public Company Limited와 Hutchison Wireless Multimedia Holding Limited의 합작투자 법인임. 최근 CDMA2000 1X 기술을 기반으로 한 서비스 제공계약을 획득. 태국에서 CDMA 기술을 사용하는 유일한 이동통신 업체임. 동사에서 제공하는 모바일 콘텐츠는 Digital Accessories, Information services, Business Services, Download application, IVR services, VDO service 등으로 분류됨

라) Samart Info Media Co., Ltd.

Company Review		Person in Charge	
Name:	Samart Info Media Co., Ltd.	Name:	Mr. Preecha Khunnatamstit
Homepage:	www.bugmode.com	Position:	Content&Product Development Manager
No. of employee:	230	Section:	-
Annual turnover:	600 Million Baht	Tel:	(66-2) 502-8356
Main business area:	태국 최대의 contents provider (Java game, ringtone 등)	Mobile:	(66-6) 988-4827
		Fax:	(66-2) 502-6909
		e-mail:	preechak@samartbug.com
Area of Cooperation	Mobile Contents (Java game, etc.)		

Example: Samart's Products



<그림 6> BUG2Mobile

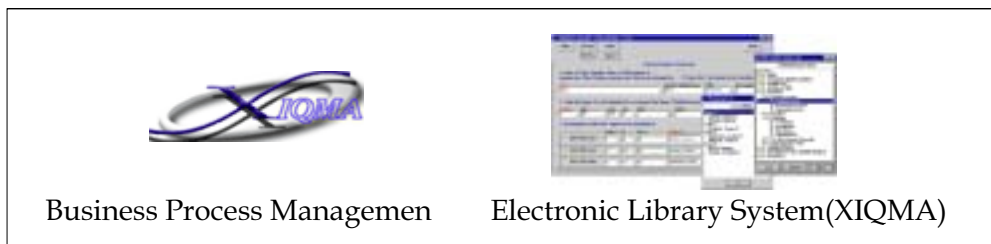
Samart Info Media Co., Ltd사는 Samart i-Mobile Plc.사의 자회사로서 1997년에 설립. 태국내 최대 규모의 contents provider임

'BUG2Mobile'라는 서비스를 제공하고 있으며 주요 사업분야는 SMS, Pictures, Ringtone, Games 등임

마) Maxite Network Co., Ltd.

Company Review		Person in Charge	
Name:	Maxite Network Co., Ltd.	Name:	Mr. Thanongsak Pradit
Homepage:	www.maxitenetwork.com	Position:	Sales & Marketing Director
No. of employee:	30	Section:	Sales & Marketing Department
Annual turnover:	60 Million Baht	Tel:	(66-2) 743-4310
Main business area:	Software Developer	Mobile:	(66-1) 818-0767
		Fax:	(66-2) 743-4301
		e-mail:	simon@maxitenetwork.com
Area of Cooperation	Mobile Game		

Example: Maxite Network's Products



<그림 7> Maxite Network's Products

Maxite Network Co., Ltd.사는 1999년에 설립. 주로 ES7000 Unisys Server에 사용될 수 있는 콘텐츠를 개발하고 있음.

mobile game, PC 및 web contents 관련 신규 사업파트너를 찾고 있음

바) Shineedotcom Company Limited

Company Review		Person in Charge	
Name:	Shineedotcom Co., Ltd.	Name:	Ms. Sumethanee Vunkchana
Homepage:	www.shinee.com	Position:	Senior Business Development Executive
No. of employee:	30	Section:	Business Development
Annual turnover:	49 Million Baht	Tel:	(66-2) 619-1123 #405
Main business area:	Service Provider로서, Java game, Ringtone 등의 콘텐츠를 operator에 제공	Mobile:	na
		Fax:	(66-2) 619-0344
		e-mail:	sumethaneev@shinee.com
Area of Cooperation	Mobile contents (Ringtone, Wallpaper, Java Game, etc.)		

Example: Shinee's Products



<그림 8> Shinee's Products

Shineedotcom Co., Ltd.사는 Shin Corporation의 자회사로서 태국내 최대 규모의 service provider임. AIS관련 서비스에 주력

콘텐츠를 자체 개발하기도 하며, 주요 콘텐츠로는 ring tone, picture message, SMS, logo, color graphic 등이 있음

사) GMM Digital Domain Co., Ltd.

Company Review		Person in Charge	
Name:	GMMDigital Domain Co., Ltd.	Name:	Mr. Thanaprasert Inchaya
Homepage:	www.gmember.com	Position:	Licensing Director
No. of employee:	25	Section:	-
Annual turnover:	17 Million Baht	Tel:	(66-2) 669-9246
Main business area:	Mobile Contents Provider	Mobile:	na
		Fax:	(66-2) 669-9697
		e-mail:	thanaprasert@gmmdigital.com
Area of Cooperation	Mobile Contents (Wallpaper, Screen saver, etc.)		

Example: GMM Digital Domain's Products



<그림 9> GMM Digital Domain's Products

GMM Digital Domain Co., Ltd. (GMMD)사는 GMM Grammy Plc.사의 자회사로서 음악 등 GMM Grammy사가 소유한 콘텐츠를 모바일상에서 제공하고 있음

주요 콘텐츠는 music, movie, news 등임

아) Bangkok Online Co., Ltd.

Company Review		Person in Charge	
Name:	Bangkok Online Co., Ltd.	Name:	Ms. Kanjana Wongkanokpan
Homepage:	www.bkkonline.com	Position:	Secretary of Managing Director
No. of employee:	9	Section:	-
Annual turnover:	5 Million Baht	Tel:	(66-2) 729-3300
Main business area:	Service Prodiver, Mobile Contents Provider (color picture, logo, ringtone, etc.)	Mobile:	na
		Fax:	(66-2) 717-3338
		e-mail:	mobile@bkkonline.com
Area of Cooperation	Mobile Contents		

Example: Bangkok Online's Products



Logo

Ringtone

Wallpaper

E-Card

<그림 10> Bangkok Online's Products

contents provider 및 service provider로서 Wallpaper, Ringtone, Logo, E-card 등을 개발, 공급하고 있음

자) Game Square Interactive Co., Ltd. (GSI)

Company Review		Person in Charge	
Name:	Game Square Interactive Co., Ltd.	Name:	Mr. Worasing Rinsurongkawong
Homepage:	www.gamesab.com	Position:	Managing Director
No. of employee:	19	Section:	-
Annual turnover:	5 Million Baht	Tel:	(66-2) 578-3900
Main business area:	Mobile Game Developer	Mobile:	(66-9) 116-5210
		Fax:	(66-2) 578-0075
		e-mail:	worasing@gamesab.com
Area of Cooperation	Java Game		

Example: GSI's Products (Java Game)



<그림 11> GSI's Products (Java Game)

Game Square Interactive (GSI) 사는 전문적인 mobile game developer로서 2003년에 설립됨. PC, Consoles, Mobile game 등 게임 콘텐츠를 전문으로 취급하고 있음. 자체 개발도 하며 외국산 게임도 수입하고 있음

차) Infomedia Communication (Thailand) Co., Ltd.

Company Review		Person in Charge	
Name:	Infomedia Communication (Thailand) Co., Ltd.	Name:	Ms. Suppanat Tesjampa
Homepage:	www.1900999.com	Position:	Senior Marketing
No. of employee:	30	Section:	Marketing Department
Annual turnover:	0.8 Million Baht	Tel:	(66-2) 254-3949
Main business area:	Mobile Contents Provider (SMS, chat, news, etc.)	Mobile:	na
		Fax:	(66-2) 254-3940
		e-mail:	nutn_infotel@yahoo.com
Area of Cooperation	Mobile Contents		

Example: Infomedia Communication's Products



<그림 12> Infomedia Communication's Products

Infomedia Communication 사는 1995년에 설립되었으며 Horoscope, Chat Real Time, Entertain, Lottery, Sport 등 다양한 종류의 모바일 콘텐츠를 제공하고 있음

세부 콘텐츠 종류로는 Logo, Picture Message, Color Wallpaper, E-Card, Java Game, Ring Tone, Polyphonic, Sound Effect 등이 있음

II. 국내업체 진출현황 및 방안

1. 국내 기업 진출 현황

☐ 일반 현황

- 모바일 콘텐츠 관련 기업은 서비스업 형태로 현지에 진출하게 되나, 태국의 경우 서비스업은 외국인에게 개방되어 있지 않음
- 따라서 합작투자 형태로만 진출이 가능하며 한국기업의 지분은 최대 49%로 제한되어 있어 형식적으로 외국 투자기업이 아닌 태국 법인의 형태가 됨
- 모바일 콘텐츠 관련 기업중 한국인 및 한국기업이 49% 범위내에서 합작투자한 기업은 MDM I&C, True Internet Data Center 등 2개사와, 별도 법인의 형태는 아니나 삼성에서 운영하고 있는 Samsung Fun Club이 있음

☐ MDM I & C Co., Ltd.

- MDM I & C Co., Ltd.사는 태국에서 contents 및 service provider 로 활동하고 있는 포털업체로서 2001년에 설립
- 주요 mobile contents는 Ringtone (Mono, Poly & True), Graphics (Logo, Caller Group Icon, Picture Message, Screen saver, Color Wallpaper, Animate Wallpaper), Java Application (Java Games, M-Singer), Message Services (Web SMS, Bulk SMS and Web Fax) 등임
- 웹사이트 (www.tuktuk.in.th)를 통해 서비스 제공

□ True Internet Data Center Co., Ltd. (True IDC)

- True Internet Data Center사는 AsiaNet (Thailand), DACOM Corporation, Korean Internet Data Center(KIDC) 3개사의 합작투자 법인으로서 2003년에 설립
- True IDC사는 온라인, 모바일 contents provider로서 기능
- 지분의 70%는 태국 파트너인 AsiaNet이 소유

□ Samsung Fun Club

- Samsung Fun Club은 삼성전자에서 Samsung mobile phone 사용자들만을 위해 제공하는 서비스로서 주로 콘텐츠는 Ring tones, Images , Games 등임
 - 관련 사이트 : <http://th.samsungmobile.com>
 - Premium Zone과 Point Zone으로 구분
- Point Zone은 무료서비스로서 가입시 300point를 부여하고 Ringtone, Wallpaper (100 points), Java Games (150 Points) 등을 다운로드 할 수 있음
- Premium Zone은 유료서비스로서 Wallpaper, Screensaver (35 baht), Java Games (40 - 60 Baht), Polyphonic Ringtone (35 Baht) 등을 다운받을 수 있음

2. 효과적인 현지 진출 방안

☐ 태국 mobile contents 시장 진출 방법은 태국내 operator, service & contents provider에게 콘텐츠를 직접 판매하거나 현지 법인을 설립 하는 것으로 구분할 수 있음

☐ 현지 법인 설립

- 현지 법인 설립을 통해 mobile contents를 제공하기 위해서는 현지 이동통신 회사들과의 협력이 절대적임
 - AIS의 경우 mobile contents관련 자회사가 설립되어 있어 진출 가능성이 낮으나, Total Access Communication (Dtac), Hutch and Orange 등과의 협력 가능성은 높음
 - contents & service provider 보다는 operator 와의 합작법인 설립이 바람직
- 대부분의 이동통신 회사들의 경우 비음성 서비스 사업영역의 확장 계획을 가지고 있고 한국산 mobile contents의 인지도가 높은 편이어서 합작선 발굴은 크게 어렵지 않을 것으로 전망
 - 모든 이동통신 회사들이 Partner Alliance Department나 Content and Business Partnership Department를 운영하고 있으며, 신규 협력업체를 모색하고 있음

☐ operator, service & contents provider에게 콘텐츠 직접 판매

- 직접 투자를 하지 않고 콘텐츠를 판매하는 방법은 operator에게 직접 공급하는 방법과, service & contents provider에게 공급하는 방법으로 구분할 수 있음
- service & contents provider에게 공급할 경우 1개의 거래선 확보시 모든 operator를 접촉하지 않아도 되는 편리함이 있으나 수익률이 낮은 단점이 있음

- Service Provider에게 콘텐츠를 제공할 경우 통상 Mobile Operator (50%), Service Provider (25%), Content Providers (25%) 3자간 이익을 배분하는 구조임
- operator에게 직접 콘텐츠를 제공한 경우, 이익배분은 콘텐츠의 종류, 판매 규모 등에 따라 상이하나 통상적으로 이동통신회사, contents provider간 50 : 50으로 분배됨. Hutchison CAT Wireless Multimedia Limited 사의 이익분배 구조는 다음 표 참조

<표 4> Hutchison사의 mobile contents 판매수익 분배 구조

Partner Types	Sample of Services	Content Provider : Operator	
		Content Provider가 서버를 관리	Operator가 서버를 관리
Digital Accessories partners	Ringtone, Screen Saver, Wallpaper, Karaoke	60:40	40:60
Information services partners	News, Sport, Music, Lifestyle	60:40	N/A
Business services partners	Bank, Broker, Mobile payment, other corporate services	50:50	N/A
Download application partners	1. All BREW ex. games, Ringtone, picture DL, Karaoke, info, etc.	N/A	50:50
	2. All JAVA ex. games	60:40	50:50
IVR services partners	Song4U, Starbless, SaybyHutch, Audio News	50:50	40:60
VDO services partners (streaming and Download)	All VDO services - application	N/A	50:50
	All VDO services - content	N/A	30:70

(자료원 : Hutchison CAT Wireless Multimedia Limited)

3. 활용 가능한 현지 유망 행사



☐ Bangkok International ICT Expo 2005 개요

- Ministry of Information and Communication Technology (ICT)에서 주관
- 태국 및 약 20여개국에서 전시참가하며, 주 전시품목은 digital cameras, computer, mobile phones 등 hardware와 business application, game online and offline, broadcasting network 등 software
- '05년도 개최 성과 : 참관객 23만명, 외국인 참관객 5,000명 등

☐ '06년 개최 계획

- 시 기 : 2006. 8. 2 - 6
- 장 소 : IMPACT Muang Thong Thani, Bangkok, Thailand

☐ 전시장 연락처

- IMPACT Exhibition Management Co., Ltd
 - Tel : (66-2) 504-5100 ext. 5222, 5114, 5125, 5126
 - Fax : (66-2) 504-5079
 - Web site : www.impact.co.th

4. 현지 마케팅사례연구

가) 성공사례 : Shineedotcom

☐ 회사 개요

- Shineedotcom Co., Ltd.사는 1999년에 설립. 태국회사인 AD Venture Co., Ltd.사가 70%, 일본회사인 Mitsui Corporation사가 30% 지분 소유
- Shineedotcom는 태국내 최대 규모의 mobile contents provider이며 제 3국 진출도 검토중
- 주요 제품
 - 주요 제품은 Ringtone, Java Games, Pictures (Wallpaper, Theme) 및 기타 application 등임
 - '05년 매출규모는 120 million baht (약 3백만달러)로 전망되며 이는 전년대비 약 30% 증가한 규모임

☐ Marketing Case Study

- 동사의 마케팅 컨셉은 "Good and Differentiation"로, 독자적인 콘텐츠 개발 및 공급에 중점
- mobile contents 특성상 콘텐츠 접근 경로에 대한 홍보에 중점
- 태국내 약 3,000개의 점포망을 가지고 있는 7-Eleven과의 독점 계약을 체결하여 자사 제품을 독점적으로 홍보
- '05년 매출액은 전년대비 30%, Java game의 매출액은 전년 대비 100% 성장할 것으로 전망

Reference

Interview with Content Provider and Mobile Operator Companies

- MDM I&C Co., Ltd. (Marketing Officer)
- Infomedia Communication (Thailand) Co., Ltd. (Marketing Officer)
- Bangkok Online Co., Ltd. (Secretary of Managing Manager)
- Total Access Communication Plc.(Manager, Partner Alliance)
- Advanced Info Service (AIS) (Supervisor, Content Provider Contact Center)
- Hutchison CAT Wireless Multimedia Limited (Assistant Manager, Content and Business Partnership)

Newspaper

- Manager, October 07, 2005 (Daily Business Newspaper)
- Post Today, October 05, 2005 (Daily Business Newspaper)
- Prachachart, September 19-21, 2005 (Weekly Business Newspaper)
- Bangkok Post, September 14, 2005 (Daily Business Newspaper)
- Thansethakij, July 17 -20, 2005 (Weekly Business Newspaper)
- Telecom Journal, April 04 - 10, 2005 (Weekly ICT Newspaper)
- Telecom Journal, April 11 -17, 2005 (Weekly ICT Newspaper)

Research Center

- Kasikorn Research Center, “Value Added Services: VAS”, September 30, 2005.

Homepages

- www.mobilelife.com,
- www.djuice.co.th,
- www.orange.co.th
- www.hutch.co.th
- www.shinee.com

- www.bangkokbizweek.com
- www.manager.co.th
- www.maxitenetwork.com
- www.bkkonline.com
- www.gmember.com
- www.1900999.com
- www.bugmode.com
- www.gamesab.com
- www.tuktuk.in.th
- http://th.samsungmobile.com
- www.impact.co.th
- www.gopets.in.th
- www.bol.co.th

Market Survey

- Mobile Shops at MBK Center, Seacon Square, Central Bangna and Big-C Somrong

문의처

방콕무역관 유병우 과장 (66-2-233-1322, gamjung@kotra.or.kr)

베트남



하노이무역관

I. 베트남 모바일 콘텐츠 산업 시장 현황

1. 일반정보

가) 베트남 모바일 콘텐츠시장 개관

모바일 콘텐츠 시장의 발전은 통신산업의 발전에 의존하고 있다고 해도 과언은 아니다. 베트남 통신산업은 지난 10년간 비약적인 발전을 거듭해 왔으며 최근 들어 그 변화양상은 놀랍기만 하다.

GPRS, VPN, WiFi등을 포함한 대부분의 통신서비스가 베트남에서는 제공되고 있으며 지난 4년간 통신요금이 지속적으로 인하되어 왔다. 특히 인터넷과 관련한 통신요금의 가격인하는 놀라운 수준이다. 10년 전만해도 베트남의 통신시장은 베트남 우편통신회사(Vietnam Post and Telecommunication Corporations ; 이하 VNPT)에 의해 독점되어 왔다.

그러나 이러한 독점체제는 새로운 통신회사들의 등장과 함께 붕괴되고, 통신시장은 지속적인 경쟁을 거듭하면서 성장하여 현재는 6개의 네트워크 운영사와 20여개 이상의 IXP난 ISP사가 등장하게 되었다.

대부분의 통신 전문가나 업계 관계자들은 베트남의 통신인구가 전체 인구대비 7%에 불과한 수준이기 때문에 베트남 통신시장 잠재력을 높이 평가한다. 더욱이 7% 대의 경제성장률을 고려할 때 전문가들의 통신시장의 전망은 낙관적이다.

<표 5> 베트남 휴대폰 사용인구

년도	휴대폰 가입자수	100명당 사용인구
1998	2 백만명	2.65명
8/2005	12 백만명	14.6명

(자료원 : www.hanoitelecom.com.vn (2005년 9월 23일))

<표 6> 베트남 국제통신 기반시설

구분	수량
광회선	4 회선
정보위성기지국	7 기지국
VSAT 위성기지국	113 기지국

(자료원 : www.hanoitelecom.com.vn (2005년 9월 23일))

<표 7> 사업군별 가입자수 (2000년-2004년)

구분	2000	2001	2002	2003	2004
유선통신	2,543	3,083	3,929	4,402	5,491
이동통신	789	870	1,364	2,768	4,634
인터넷	102	252	350	867	1,842

(자료원 : 국제통신연맹 (ITU), Regulator, Operators)

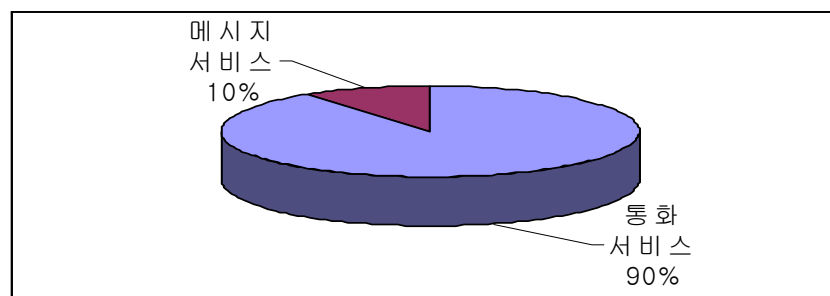
현재는 베트남 통신시장의 잠재력을 고려하여 많은 투자자들이 시장에 진출하고 있는 상황이다. 우편통신부(MPT)에 따르면, 2005년에만 신규 가입자가 3백5십만 이상이 되어 총 이동통신 이용자수는 유선전화 이용자수를 능가할 것이라 기대된다. 더욱이 베트남이 아시아 태평양 지역에서 무선통신 이용률이 가장 낮은 상황임을 고려할 때, 이러한 투자증가 추세는 계속 되리라 기대되어진다. 이를 증명하듯 VNPT에 따르면, 2001년부터 2004년까지 연평균 산업성장률은 47.8% 달하고 있다. 우편통신부 산하 통신국장인 팜 홍 하이(Pham Hong Hai)씨는

베트남이 무선통신시장을 개방한 이래 지속된 이러한 산업성장은 앞으로도 지속될 것임을 확신했다. 베트남 투자의 매력을 다음과 같이 지적했다.

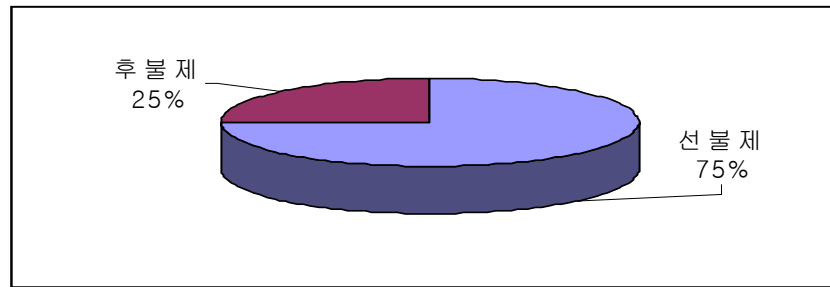
연번	장점
1	세계 13위 인구 (8천 2백만명)
2	년 평균 7% 경제성장률
3	2005년 세계 10대 ICT 성장국가(IDG추산)
4	무선 정보통신산업 고도성장 : 2001년 ~ 2004년 년 평균 47.8%
5	2004년 대비 무선통신시장 65% 성장, 가입자수 60 % 신장
6	7백 7십 만 명의 인터넷 사용인구
7	7백 7십 만 명의 휴대폰 사용인구

나) 시장규모

통신 기반시설과 휴대폰 시장의 탄탄한 성장에 기초하여, 베트남의 모바일 콘텐츠시장 역시 눈에 띄는 성장을 하고 있다. 네트워크 운영사들의 월매출은 5,000만불에 달하고 있는데, 가장 큰 수익원은 통신이며 그 다음이 문자를 이용한 데이터 통신이다. 아직까지는 초기단계이기 때문에 모바일 콘텐츠가 수익원이 되지 못하고 있는 상황이다.



<그림 13> 베트남 휴대폰 시장의 매출구조



<그림 14> 휴대폰 가입자(7백7십만)의 구조

베트남에는 현재 6개의 휴대폰 서비스 공급자가 존재하는데 각각, GSM(Global System for Mobile Communications) 이나 CDMA (Code Division Multiple Access) 방식을 채택하여 서비스를 공급하고 있다.

이중 4개 공급자만이 시장에서 서비스를 제공하고 있으며 2개 공급자는 사업을 준비중에 있다. 이 회사들은 2006년 사용화를 목표로 3G 네트워크를 준비중에 있다. 2.5G 네트워크는 현재 베트남에서 서비스 중인데 품질이 만족스럽지 못하기 때문에 관련 업체들이 3G를 채택하여 모바일 콘텐츠 시장을 주도하려 하고 있다.

휴대전화 서비스회사들은 전화음, 로고, 게임, 뉴스 등의 형태로 모바일 콘텐츠를 제공하고 있는데 현재는 부가서비스에 투자를 하기보다는 기존 서비스의 가격을 인하하거나 콘텐츠 적용폭을 확대하는데 집중하고 있다.

현재 VASC Software and Media 회사만이 유일하게 모바일 콘텐츠 제공 사업에 특화하고 있을 따름이다. VASC사는 베트남내에서 최초로 모바일 상업 네트워크(VASC M-Commerce)를 구축한 회사인데 WAP 이나 SMS 기술을 활용하여 VASC M-Commerce 서비스를 제공하고 있다. VASC사가 공급하고 있는 부가서비스는 50여개에 달하고 있다.

VASC사의 최고마케팅경영자(CMO)인 쩌 티 호영 루아(Mrs Tran Thi Huong Lua)씨는 모바일 콘텐츠시장의 잠재성을 높이 평가하여 가까운 장래에 매력적인 수익모델로 각광받을 것이라고 기대했다. 그녀

는 VASC사는 정확한 수치를 밝히기를 거부하면서 모바일 콘텐츠 이용자수가 올해 50만명에 달할 것이며 작년보다 매출이 30~40% 정도 신장하고 있다고 말했다.

다) 시장 특성

모바일 콘텐츠 시장이 잠재력이 있다고 판단되지만 현재의 시장 규모는 여전히 작는데 이는 앞에서도 언급한 바와 같이 모바일 콘텐츠 시장의 성장은 전적으로 통신 기반시설 및 휴대폰 시장의 성장에 의존하고 있기 때문이다. 현재의 통신기반시설이 그 초기 투자비용의 부담으로 인해 모든 서비스 공급자들이 모바일 콘텐츠 제공에 적절한 여건을 갖추지 못한 상태이며 2.5G 네트워크의 품질이 사용자의 기대와 수요에 미치지 못하고 있다.

따라서, 네트워크 운영자들은 2006년도에 3G 네트워크 채택을 통해 큰 기회를 얻을 수 있기를 기대하고 있다.

현재 모바일 콘텐츠 시장의 주요 사업분야는 상업거래, 정보, 오락에 한정되어 있으며 기술적 제약으로 인해 비디오나 텔레비전 서비스는 제공되지 못하고 있다. 게임은 온라인 시장에서 검증된 바와 같이, 큰 시장이 될 수 있겠으나 아직은 다음과 같은 이유로 인해 서비스가 제공되고 있지 않다.

- 고가의 정품 모바일 콘텐츠 라이선스 및 설치 비용
- 불법복제 게임의 무상 다운로드 가능

<표 8> 베트남 인기 모바일 콘텐츠

연번	모바일 콘텐츠 서비스 종류
1.	전화벨소리 (단음 또는 화음)
2.	음악
3.	로고, 테마, 스크린 세이버, 바탕화면

연번	모바일 콘텐츠 서비스 종류
4.	사진
5.	정보(복권추첨결과, 도박, 뉴스 등...)
6.	아바타

☐ 전화벨소리

전화벨은 가장 인기있고 구매가 활발한 콘텐츠이다. VASC사의 찐티 흐엉 루아(Mrs Tran Thi Huong Lua)씨에 따르면 2005년도 VASC사의 휴대전화벨소리 매출액은 100억 베트남동(약 63만 불)에 달할 것이라 전망했다. 영화음악이나 최신유행가 전화벨이 인기가 높으며 화음전화벨이 단음보다 많이 다운되고 있다.

☐ 음악

베트남 사람들은 외국음악을, 고전보다는 가요나 팝을 더 선호한다.

☐ 인포테인먼트

오락과 정보를 동시에 즐기는 인포테인먼트는 모바일 콘텐츠 매출의 절반을 차지할 정도로 인기가 높는데 주로 복권결과, 스포츠, 도박 등의 정보 접속률이 높다. 뉴스나 광고, 사전 등의 정보의 접속률은 그다지 인기가 있지 않은 상황이다.

☐ 게임

모바일 게임은 현재로서는 수익성이 없다고 판단된다. 그 이유는 앞에서 언급한 바와 같이 거의 무료로 모바일 게임을 다운로드 받을 수 있기 때문에 기업들이 정품 콘텐츠를 구입하려 하지 않기 때문이다. 전에 노키아의 스네이크 게임이 인기를 얻었으나 곧 불법 복제되어 일만에 무료로 보급되었다.

II. 베트남 모바일 콘텐츠 산업구조

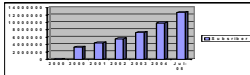
1. 베트남의 통신산업

이상에서 언급한 바와 같이, 통신산업의 발전이 모바일 콘텐츠 시장의 성장에 결정적인 역할을 하기 때문에 현재의 기술수준인 GPRS나 2.5G에서는 휴대폰 사용자들은 벨소리나, 로고 또는 바탕화면을 다운로드 받는 정도의 서비스만 기대할 수 있다. 그러나 만약 내년으로 예정된 3G 기술이 도입된다면, 휴대폰 사용자들은 좀더 쉽게 동영상이나 고품질의 오디오나 비디오를 휴대폰에서 즐길 수 있게 될 것이라 본다. 기존에는 통신사별 호환이 프로그램이나 게임이 호환이 안되는 상황이 발생해서 소비자들의 불만이 많았었는데 이 역시 신기술의 도입과 함께 해결될 것으로 기대된다.

<표 9> VNPT의 매출액 및 가입자 수

년도	가입자수	매출액
2003	7 백만	USD 15.8억\$
2004	10 millions	약 USD 18.9억\$
전년대비 증가율	42.8%	20%

(자료원 : Vietnam Investment 2005년 2월)



<그림 15> 전화가입자수 변화추이 (2000년-2005년)

(자료원 : Vietnam Internet Center)

<표 10> 2005년 8월 인터넷 현황

2005년 8월 현재 인터넷 현황	
인터넷 서비스 가입자수	2,165,956
인터넷 사용인구	8,119,349
인구대비 사용자수	9.84%

V베트남은 현재 6개 네트워크 운영사가 있는데 그 중 2개사는 지리적으로 사용에 제약을 받고 있다.

VNPT	
- 선상전화를 제외하고 모든 통신분야의 업무를 수행함	
Viettel	
- 군에 의해 통제를 받음	
- 유선, 국내시외회선, 국제회선, 채널임대, 휴대전화, 인터넷 사업수행	
VP Telecom	
- 베트남 전력에 의해 100% 통제	
- 유선, 국내시외회선, 채널임대, 휴대전화, VOiP 사업수행	
SPT	
- 최초의 합작회사	

- VNPT 지분보유
Hanoi Telecom
- 최초 개인투자 개발
- 유선(하노이한정), 국내시외회선, 국제회선, 휴대전화, 인터넷사업
Vietshipel
- 베트남 국영 회사(Vinalines)
- Provide shipping telecom service

- 베트남 통신시장이 외형적으로 보면 현재 독점이 아니지만, VNPT 경쟁자들의 입장에서는 다음과 같은 요소로 인해 사실상 공정한 경쟁이 어렵다고 말한다.

- 기반 네트워크(Infrastructure network) 배분의 불합리성
- 고가의 기반 네트워크 사용비용
- 중복 보상
- VNPT의 서비스 제공 거부
- VNPT 서비스 이용 강제
- 경쟁사의 서비스 제공을 방해하는 VNPT의 기술적 제재

2. 휴대폰 시장

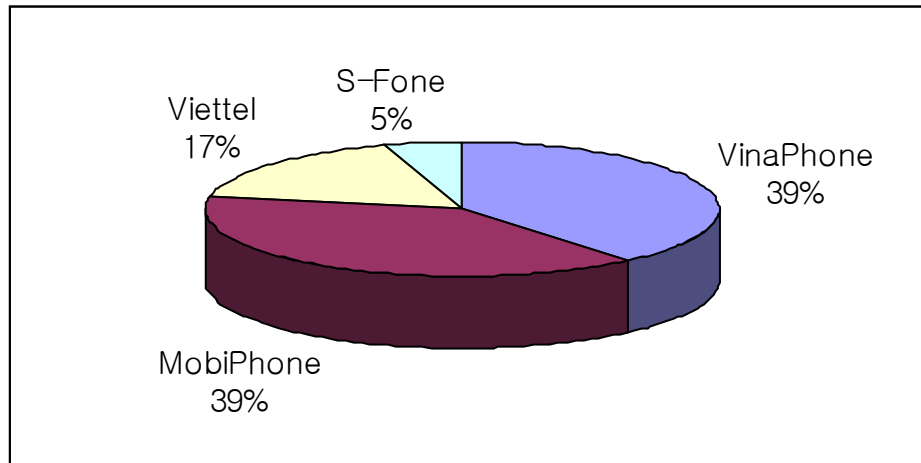
2005년도 베트남 휴대폰 시장규모는 2004년도 대비 65% 성장하였으며 가입자수는 60% 증가하였다. 2004년도에 판매된 휴대폰은 140만대에 달한 것으로 확인되고 있다.

<표 11> 베트남 정보통신시장

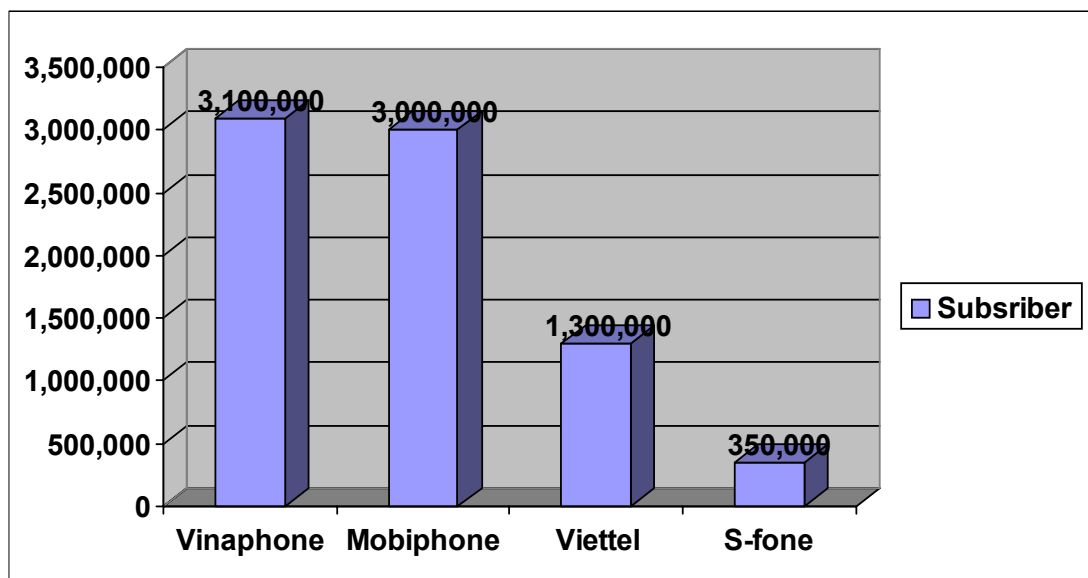
구분	2003년	2004년
성장률	43%	65%

(자료원 : BMI Techknowledge Group)

현재 6개 통신회사를 통틀어 휴대폰 가입자수는 750만명에 달하고 있는데 시장은 VinaPhone사와 Mobiphone사에 의해 주도되고 있는 상황이다. 한국계 S-Fone사가 선전을 하고 있는 상황이지만 공정한 경쟁조건(level playing field)이 사실상 불가능하기 때문에 어려움을 겪고 있는 상황이다..

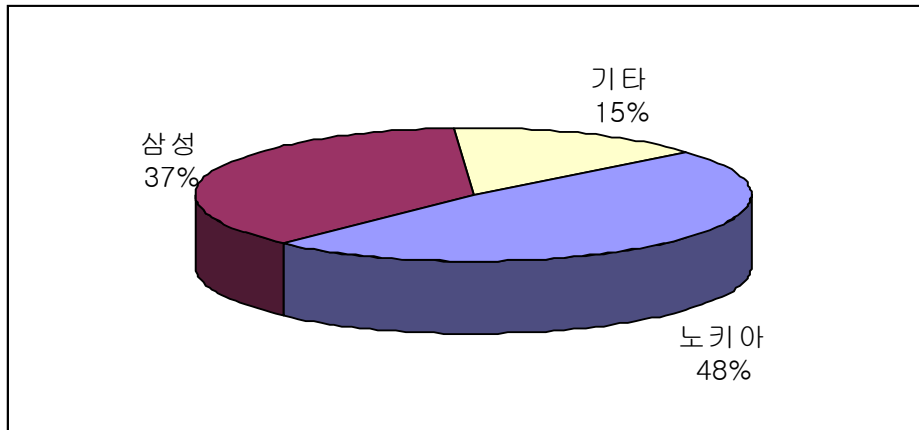


<그림 16> 휴대폰 사업자의 시장점유율 (2005년 9월 기준)



<그림 17> 휴대폰 사업자별 가입자수 (2005년 9월 기준)

GFK Asia Ptet사의 2004년도 조사에 따르면 베트남에는 현재 20여개 휴대폰 브랜드 제품이 시장에서 판매되고 있는데 노키아와 삼성이 시장을 거의 양분하고 있는 것으로 확인되고 있다.



<그림 18> 휴대폰 브랜드별 시장 점유율 (2004년)

휴대폰 서비스는 GSM방식과 CDMA 방식이 제공되고 있는데 현재는 GSM 방식의 서비스에 가입한 인구가 90%를 차지하여 GSM방식이 압도적인 우위를 점하고 있는 상황이다.

<표 12> 통신회사별 기반기술

회사명	설립년도	기술
Vinaphone	1996	GSM
Mobiphone	1992	GSM
Viettel	2004	GSM
S-Fone	2003	CDMA
Hanoi Telecom	2006년 초 (추정)	CDMA
VP Telecom	Early 2006 (estimated)	CDMA

III. 베트남 모바일 콘텐츠 시장구조

1. 통신기술

베트남의 현재 모바일 통신기술은 2.5G에 근간을 두고 이루어지고 있다. 그런데 현재의 기술수준으로 다양한 소비자의 욕구에 부응하는 서비스를 공급하기는 사실상 어렵다. 따라서 내년에 도입될 예정인 3G 기술에 거는 기대가 큰 상황이다. 베트남이 고려하고 있는 3G 기술의 특징은 다음과 같다.

- 화상 통화 지원
- 그림 메시지 전송 기능 향상
- 인터넷 접속 속도 향상
- 고사양 모바일 게임지원
- 동영상, 만화, TV화상 지원

- 현재 Mobiphone사는 3G 라우트를 설치하였고, Vinaphone사는 3G를 시험중에 있다. VP Telecom과 한국계 S-fone사는 CDMA2000 1xEVD에 근간을 둔 3G 도입을 추진하고 있다. 다른 회사들은 현재 자체 네트워크 시스템을 재평가하고 있는 것으로 확인되고 있다. 하지만 전문가들은 현재의 시장이 6개의 통신사업자들이 모두 3G를 공급할만한 규모가 아니라고 보고 있으며, 현재의 베트남에서 사용되고 있는 주파수대가 3G 기술을 단지 4개의 사업자들에게만 제공할 수 있기 때문에 현재의 사업자들의 움직임은 과열로 받아들여지고 있다. 이러한 상황에서 VNPT사 정보센터 책임자인 부이 꾸억 비엣(Bui Quoc Viet)씨는 4개의 주파수대를 나눠가지기 위해서는 사업들의 합종연횡이 필요하다고 주장하고 있다. 더불어 그렇게만 된다면 기반시설 사업자들이 그들의 자회사가 될 것이라고 내다보았다. 이는 한국과 인도네시아에

서 벌어졌던 상황을 염두에 두고 한 말로 이해된다.

초기 3G 기술을 도입한 서비스의 가격은 고가로 책정될 것임으로 주요 소비층은 하노이나 호치민을 중심으로 한 중상류층이 될 것이며 점차 확산되어 가격이 인하될 경우 일반 대중까지 다양한 서비스를 이용하게 될 가능성이 크다.

2. 휴대폰 사용기반

휴대폰 시장의 성장률은 모바일 콘텐츠의 확산에 결정적인 영향을 미친다고 해도 과언은 아니다. 에릭슨사의 휴대폰이 1993년 베트남에 처음 선보인 이후, 휴대폰 시장은 급속히 성장했다. 도시지역을 중심으로 휴대폰은 생활의 필수품이 된 상황이다.

다른 아시아국가 사람들과 같이 베트남 사람들 역시 패션 또는 부를 과시하는 수단으로 인식하여 최신 디자인의 다양한 기능을 보유한 휴대폰을 선호한다. 베트남의 국민소득 수준을 고려할 때, 시장에서 거래되고 있는 휴대폰 가격은 놀랄 만한 상황이다. 한국과 같이 기기 보조금이 없는 상황에서 한국과 거의 대등한 가격의 휴대폰이 잘 팔리고 있는 상황이다.

<표 13> 휴대폰 가격수준별 총 판매대수 비율

가격수준	총 판매대수중 비율	
	2003년 하반기	2004년 하반기
USD 157 ~ 310	51%	51.9%
USD 310 이상	20%	21.5%

(자료원 : Survey of GFK Asia Pte.,)

특히, 고가의 휴대폰은 칼라액정과 사진촬영기능이 가능한 휴대폰이 주도하고 있는데 아래 표와 같이 판매대수가 급증하는 상황이다.

<표 14> 휴대폰기능별 전체 판매대수 비중

휴대폰기능	전체 판매대수중 비중	
	2003년 하반기	2004년 하반기
흑백화상	79.3%	24.6%
사진촬영불가	90.3%	49.8%

(자료원 : Survey of GFK Asia Pte.,)

<표 15> 10대 인기 휴대폰 (2005년 9월)

순위	기기명
1	Nokia 8880
2	Sony Ericsson W800i
3	O2 XDA II mini
4	SamSung E530
5	Nokia 6030
6	Moto E398 Hijacked by MTV
7	Nokia 6680
8	Motorola V3 (black)
9	SamSung E640
10	Nokia 6230i

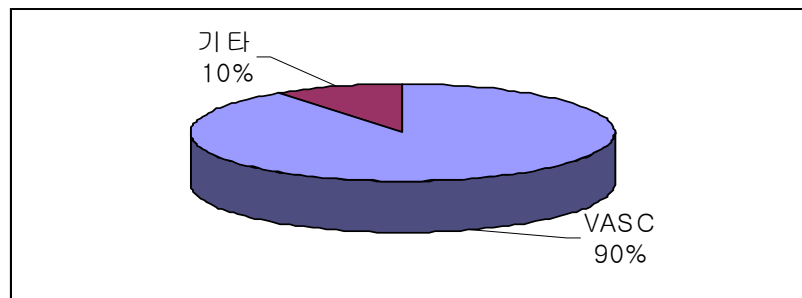
(자료원 : 2005년 10월 5일 e-Chip Mobile (Mobile publication of VASC))

비용대비 수익구조를 분석해보면 한 달간 한명의 가입자를 창출하기 위해 드는 비용(ARPU)가 세계적으로는 USD 3\$수준인데 베트남은 USD 10~18\$ 수준으로 나타났다. 이를 통해 현재까지는 광고 홍보등의 마케팅 비용이 다른 나라에 비해 상당히 많이 들고 있음을 확인할 수 있다. 결국 휴대폰 사업자들의 수익성이 상대적으로 다른 나라에 비해 떨어지는 것을 알 수 있다. 그러나 이러한 수치가 베트남 통신회사들 매몰 비용을 줄이기 위해 다양한 시도를 한 결과 비용이 감소한 수치이다.

하노이 국립 경제대학교 학생들을 대상으로 실시된 설문조사에 따르면 학생들은 3명당 1명씩 휴대폰을 가지고 있으며 월용돈의 20~30% 수준을 휴대폰 사용료로 지불하는 것으로 나타났다.

3. 모바일 콘텐츠 유통망

현재 모바일 콘텐츠 시장은 초기 시작단계에 놓여있으며 VASC에서 주도적으로 사업을 추진하고 있기 때문에 VASC의 유통망을 이해하는 것이 효과적이라고 본다. VASC의 유통망은 크게 둘로 나뉘어져 있는데 하나는 VASC가 직접 마케팅 활동을 통해 소비자에게 모바일 콘텐츠를 공급하는 것이고 다른 하나는 중소 모바일 콘텐츠 사업자의 서비스를 VASC가 수집하여 공급하는 것이다. 사실상 VASC가 모바일 콘텐츠 시장을 독점하고 있다고 해도 과언은 아니다.



<그림 19> 모바일 콘텐츠 시장 점유율

현재 VASC사는 20여개 이상의 주요 서비스를 중심으로 사업을 추진중에 있으며 약 30여개의 서비스를 추가적으로 통신사업자들에게 제공하고 있다.

4. 스위치 보드에 따른 VASC사의 서비스

996 스위치보드
Dalink : 단음 벨소리, 로고, 그림, 메세지 AloFun : 화음 벨소리, 칼라 이미지, 바탕화면, 스크린 세이버 등 Sport Forecast : 스포츠 경기 결과 및 경기 예상
997 스위치보드
Lucky Fone: 복권 결과 안내 Mobile-Baking: 은행 업무 SMS: 휴대폰 및 이메일 메시지 Dictionary: 영어 단어사전 Perpetual calendar: 일일 운세정보 제공 Market Information: 환율, 증권, 날씨, 금가격정보 제공 Mobile phone price information: 휴대폰 가격정보 제공 Public opinion space: 개인 저장공간 제공 SMS Marketing: 휴대폰 마케팅 ATM information: ATM 위치안내 Sending message to Linh: 유머, 퍼즐, 잡기 등 MobiFriends: 친구 사귀기 서비스
998 스위치보드
Instant Messaging: 인터넷을 통한 휴대폰 문자송신 서비스 Vietlaw SMS: 법률정보 제공 Cigarette giving up: 금연정보 제공
19001255 스위치보드
World of childhood: 방송프로그램 답안제출 서비스 Gift for fan of England football: 영국프리미어리그 축구경기 예상 Puzzle, tip: 라디오프로그램 답안제출 서비스

통신사업자들의 주요한 요금 수납방식 SMS 서비스를 이용하는 것이다. 요금은 통상 문자별로 VND 1,000~VND 3,000 (60~180원) 수준이다.

<표 16> 2004년도 Vinaphone 문자서비스 매출액

사용량	1일 80~100만 문자 메시지
매출	USD 315만불
총매출대비	10%

학생들 사이에서는 문자서비스 이용이 주로 이루어지며 Mobiphone사와 Vinaphone사와 문자서비스 매출은 거의 같은 수준인데 이 두 회사의 총매출은 약 620만 불에 달할 것이라 추산되고 있다.

젊은이들 사이에서는 벨소리가 자신을 표현하는 수단으로 받아들여지기 때문에 벨소리 서비스 역시 인기가 높다. 현재 다운로드가 많은 벨소리는 베트남 가요와 외국 영화음악이다. 이외에도 로고, 바탕화면, 그림문자도 인기를 더해가고 있다.



<그림 20> 10대 인기 바탕화면 (VASC사 기준)

- 복권 결과 확인 서비스는 2005년도 VASC사 매출의 50%에 달하는 것으로 알려지고

IV. 베트남 모바일 콘텐츠 시장전망 및 시장접근 전략

세계 통신시장을 전문적으로 분석 평가하는 BMI에 따르면, 2008년도 베트남의 휴대폰 가입자를 2,120만 명에 이를 것이라 전망했다. 이러한 희망적인 전망에 힘입어 VASC사의 CMO인 짬 호응 루아(Tran Thi Huong Lua)씨는 모바일 시장의 미래를 장밋빛으로 보았다.

<표 17> 2006년 모바일 콘텐츠 시장 전망

매출액	USD 3,780만불
성장율	100%
사용자수	1백만명
모바일 콘텐츠 사업자	20여개사

이러한 산업 성장의 휴대폰 판매대수가 아래와 같이 증가하리라는 기대하에 이루어진 것이다.

<표 18> 휴대폰 판매대수

년도	휴대폰 판매대수
2004	1백 4십만 대
2005	2백 만 대
2006	2백 8십만 대

(자료원: GFK Asia Pte.,)

더불어 휴대폰 가입자수는 아래와 같은 증가세가 예상되고 있다.

<표 19> 휴대폰 가입자 수

2005	2006	2007	2008
7백 7십만	1천3십만	1천3백	16백만

(자료원 : Stephen Ho, Managing Director of DBS Bank Ltd.,)

1. 유망기업

-VASC사는 모바일 콘텐츠 시장에서 가장 큰 규모를 자랑한다.

VASC Software and Media (VASC)	
VASC Software and Media Add: Vietnamnet Tower No. 4 Lang Ha Street, Hanoi, Vietnam Tel: (84-4) 7722728 Fax: (84-4) 7722733 Email: webmaster@vasc.com.vn Website: http://vasc.com.vn Director: Mr. Nguyen Anh Tuan	Mrs Tran Thi Huong Lua CMO Handphone: 0904228880 Email: ttlua@vasc.com.vn
주요사업	VASC Orient Soft, VASC CA, VASC Payment 등
관련기업	VNPT 회원사
설립년도	2000년
종업원	450명

규모면에서는 VASC사에 미치지지는 못하지만 성장 잠재력이 있는 모바일 콘텐츠 회사는 아래와 같다.

MW Communication & Mobile Telecommunication Joint Stock Company	
MW.,JSC Add: Room 1001 – D10, Giang Vo Lake View Building, Ba Dinh, Hanoi, Vietnam Tel: (84-4) 7723868 Fax: (84-4) 7723858 Email: support@mwt.com.vn Website: http://www.mwt.com.vn Director: Mr. Phan Dang Khoa	Mr. Phan Dang Khoa Director Email: dangkhoa@mwt.com.vn
주요사업	그림, 벨소리, 운동경기 정보제공
종업원	50

MBOX Co., Ltd.,	
MBOX Co., Ltd., Add: 133 Nguyen Cuu Van, Binh Thanh, Ho Chi Minh, Vietnam Tel: (84-8) 8409480 Fax: (84-8) 8409481 Email: info@mbox.biz Website: http://www.mbox.com.vn Director: Mr. Nguyen Van Minh	Mr. Tran Dang Nguyen Marketing Manager Handphone: 0903743236 Email: dang.nguyen@mbox.biz
주요사업	Mobile Messaging, Mobile Marketing, Mobile Content.
설립년도	2004
종업원	10

모바일 콘텐츠 회사외에도, 휴대폰 통신회사에서도 콘텐츠 서비스를 제공하고 있는데 이를 통해 부가가치를 창출하는 회사는 다음과 같다.

Vietnam Telecom Services Company (GPC) (Vinaphone network)	
GPC Add: 57A Huynh Thuc Khang, Hanoi, Vietnam Tel: (84-4) 8358816 Fax: (84-4) 7731745/ 8357502 Website: http://www.gpc.com.vn Director: Mr. Hoang Trung Hai	<u>Mr. Pham Ngoc Tu</u> Vice Manager of Business Department Handphone: 0913220955 Email: tupn@gpc.com.vn
주요사업	-Organizing, installing, managing and exploiting nation-wide telecommunication services networks included of Mobile communication (VinaPhone), Paging and Cardphone. -Consulting, researching, designing, installing, maintaining and repairing specialized equipment of Mobile Communication, Paging and Cardphone. -Importing, exporting and trading telecom materials and equipment necessary for the Company activities.
연혁	VNPT 회원사
설립년도	1996년
종업원수	2,000명

Vietnam Mobile Service Company (VMS) : (Mobiphone network)	
VMS Add: 811A Giai Phong Street, Hanoi, Vietnam Tel: (84-4) 8649533 Fax: (84-4) 8649534 Website: http://www.mobiphone.com.vn Director: Mr. Le Ngoc Minh	<u>Mr. Nguyen Dinh Chien</u> Vice Manager of Business Department Handphone: 0903428484 Email: chiennd@vms.com.vn

Vietnam Mobile Service Company (VMS) : (Mobiphone network)	
주요사업	Telecommunication services networks.
연혁	VNPT의 회원사
설립년도	1993년
종업원수	2,000명

Viettel Corporation : (Viettel network)	
Viettel Corporation Add: 2nd, 22 Lang Ha Street, Hanoi, Vietnam Tel: (84-4) 2660430 Fax: (84-4) Website: http://www.viettel.com.vn Director: Mr. Hoang Anh Xuan	<u>Mr. Nguyen Manh Ha</u> Manager of Strategy Department Handphone: 0983123455 Email: hanm@viettel.com.vn
주요사업	인터넷, 통신, 휴대폰, 우편
연혁	국방부 소속
설립년도	1989년

(S-Fone network)	
S Telecom Add: 97 Nguyen Thi Minh Khai, Q1, Ho Chi Minh, Vietnam Tel: (84-8) 4040079 Fax: (84-8) 9254287 Website: http://www.stelecom.com.vn Director: Mr. Ho Hong Son	<u>Mr. Truong Thai Huy</u> Manager of VAS Department Handphone: 0958868003 Email: huytt@stelecom.com.vn

주요사업	통신 네트워크 서비스
연혁	전국망 휴대폰 서비스 제공을 위해 사이공 체신(SPT)와 업무제휴(SK Telecom, LG Electronics, and Dong Ah Elecomm 공동투자)
설립년도	2003년
종업원수	600명

2. 한국기업 진출현황

앞에서도 확인한 바와 같이 베트남 모바일 콘텐츠 시장은 현재는 초기단계에 놓여 있으며 그나마 몇 개 존재하는 콘텐츠 회사들도 그 전문성에 있어서 한국과 비할 바가 못된다. 다만 몇 년 이내에 현재의2배 이상의 시장규모를 갖게 될 것이라 기대되고 있기 때문에 외국 기업들이 투자를 준비하고 있다는 소문이 무성한 상황이다. 현재까지 한국기업이 진출한 사례는 없다.

가) 효과적인 시장진출 전략

한국회사들은 투자를 결정하기 전에 네트워크 기반설비를 개선하는 스케줄을 확인해야 할 것이다. 현재로서는 네트워크 운영사중 어디도 3G 도입과 관련한 구체적인 일정을 발표한 곳이 없다. 3G기술 접목의 성공이 모바일 콘텐츠시장 성공에 결정적인 역할을 할 것으로 기대되고 있기 때문에 당분간은 시장을 관망해야 할 것이라 여겨진다.

현재로는 VASC사가 Vinaphone사와 Mobiphone와 함께 VNPT의 회원이기 때문에 VASC사가 Vinaphone사나 Mobiphone사의 연결회선 사용에 우선권이 있다고 판단된다. 따라서, 한국기업들은 베트남 진출 시 VASC사를 주요 거래대상 일순위에 올려 놓아야 한다고 본다.

다만, 규모면 그리고 기득권면에서 VASC사가 유리한 고지를 점하고

있으나 아직은 국영기업이기 때문에 외부의 요구에 적극 수용하는 입장을 보이지 못하는 점도 고려해 두어야 할 것이다.

특히 콘텐츠 사업을 하기 위해서는 네트워크 운영사와의 원만한 관계형성이 가장 중용하기 때문에 관련 기업들과 지속적인 접촉이 요구된다.

면밀한 시장조사에 근거한 마케팅전략을 시장진출전에 수립하여야 초기 투자비용과 시간을 줄일 수 있다고 본다. 또한 시장 진출후 효과적인 광고홍보가 필수적이다. 현재 가장 효과적인 광고수단은 인터넷과 상품전문잡지 및 METRO 나 Big C와 같은 대형 할인마트 광고전단이다. 시장에 진입한 이후에는 지속적인 콘텐츠 개발에 신경을 써야 할 것이다. 모바일 콘텐츠의 주요 사용인구인 젊은층의 구매를 촉진시키기 위해서는 기존 서비스의 지속적인 업그레이드와 스포츠와 같은 신규 콘텐츠의 소개는 필수적이라 하겠다..

나) 활용가능한 마케팅 수단

현재로서는 모바일 콘텐츠 관련 전문 전시회는 개최되고 있지 않지만 모바일 콘텐츠 관련 기업은 통신이나 ICT 전시회를 통해 온라인 콘텐츠 마케팅을 수행할 수 있을 것이라 본다. 현재 가장 유명한 전시회는 Vietnam Telecomp, Electronic Communication Information Technology Exhibition, ICT Mart 등이다.

다) 마케팅 성공사례

현재까지 모바일 콘텐츠산업에 진출한 기업이 많지 않기 때문에 성공사례라 명명할만한 사례는 없지만 구지 하나를 선택하면 베트남 최초의 모바일 콘텐츠 제공사인 VASC의 사례일 것이다. VASC사는 다음과 같은 마케팅을 펼쳐 초기 시장창출에 성공했다.

- 풍부한 자본력을 바탕으로 정보네트워크센터를 설치하여 관련 산업 및 관련 기업에 대한 시장자료 수집 및 분석 시행
- 모바일 콘텐츠 시장 트렌트(휴대폰 사용, 문자이용 현황, 가장 선호하는 서비스)조사
- 서비스 사용을 장려하기 위한 시합 및 경연을 개최
- 신문, 잡지, 인터넷, 케이블 TV를 이용한 광고홍보
- 지속적인 신규 콘텐츠 개발
- 고객문의전화(hot line) 설치 운영

이러한 마케팅 결과 VASC사의 2005년도 매출은 18.9백만불에 달하게 되었으며 VASC를 대표하는 콘텐츠 서비스로 AloFun, Dalink, Sport Forecast 등이 베트남 사람들 사이에 알려져 장래 사업성장의 밑거름이 되고 있다.

말레이시아



칼라룸푸르 무역관

I. 말레이시아 모바일 콘텐츠 산업 및 시장 현황

1. 모바일 콘텐츠 산업 개요

가) 전체시장 규모 및 성장 전망

모바일 콘텐츠는 정보 통신 서비스 제공자들과의 파트너십을 통해 시장에 공급되는 모바일 엔터테인먼트 콘텐츠, 예를 들어 음악, 그래픽 그리고 게임 등과 같은 것 형태로 발달해 왔다.

전문 시장 조사 기관인 Strategy Analytics에 따르면 전 세계 모바일 데이터 시장은 2009년까지 US\$ 189 billion에 이를 것이라고 한다.

미국의 시장 조사 및 컨설팅 기관인 Yankee Group에 따르면 일본을 제외한 아시아 퍼시픽의 총 모바일 데이터 서비스 시장은 2005년도 US\$15.7 billion에서 2009년까지 29% 성장한 US\$37 billion에 이를 것이라고 한다.

Yankee Group에 따르면 2004년 기준 아시아 퍼시픽의 모바일 데이터 사용자 수는 372 million에 이르렀고, 이는 이동 통신 회사들에게 US\$25 million의 수익을 가져다 주었다고 한다. 또한 아시아 퍼시픽의 모바일 데이터 사용자 수는 2005년에 450 million, 2009년에는 670 million에 이르게 되어, 수익 면에서는 2005년도 US\$ 30 million에서 2009년도 US\$ 47.5 million에 이를 것이라고 한다.

Ericsson에 따르면 2008년까지 전 세계 모바일 서비스의 총 가치는 US\$126.0 million에 이르게 되며, 이는 모바일 오퍼레이터 총 수익의 20%에 해당하는 금액이라고 한다. 전 세계 모바일 서비스 시장의 강한 성장세는 이미 입증되었다.

홍콩, 싱가포르, 뉴질랜드 그리고 말레이시아 등의 시장에서는 데이터 서비스가 현지 모바일 오퍼레이터의 총 수익의 13% ~ 21%를 차지하고 있다. 이는 MMS 기능이 지원되는 단말기들이 점점 더 많이 시장에 소개되고 있고, 데이터 서비스 관련한 공격적인 마케팅, 데이터 서비스 사용료의 하락, 그리고 EDGE (Enhanced Data in GSM Environment) 및 3G의 보급에 기인한다고 분석된다.

IDC 말레이시아는 말레이시아의 모바일 데이터 시장은 2003년 RM 1.1 billion (US\$ 292 million)에 이르렀고, 이중 대부분이 SMS 서비스로 RM 1.05 billion (US\$ 272 million), 나머지 다른 데이터 및 콘텐츠 서비스는 RM 45 million (US\$ 11 million)이었다고 한다.

말레이시아 통신 멀티미디어 위원회 (Malaysian Communications and Multimedia Commission (MCMC))의 최근 통계에 따르면 현재 말레이시아의 이동 전화 가입자 수는 13 million으로 50% 이상의 보급률을 보이고 있다고 한다.

AT Kearney 글로벌 아웃소싱 조사는 말레이시아가 모바일 콘텐츠 및 애플리케이션 센터의 입지 관점에서 전 세계 3위의 경쟁력이 있다고 보고 하였다. 또한 AT Kearney 글로벌 아웃소싱 조사는 세계적으로 모바일 콘텐츠 및 애플리케이션 센터의 선두가 되고자 하는 의지 면에서도 말레이시아에 3위를 부여하였다.

에릭슨의 조사 보고서에 따르면 말레이시아는 총 인구 24백만 (2004년 기준) 중 52%가 이동 전화 사용 인구라고 보고하고, 이는 아시아 내에서 싱가포르 다음으로 높은 보급률이라고 한다. 2004년도 기준 모바일 데이터 서비스 성장률은 11%에 달했다고 보고하였다. 현재 말레이시아 모바일 콘텐츠 중 주요 수익 창출 서비스는 SMS이며, 이외에도 가장 대중화된 모바일 콘텐츠는 다음과 같다:

- RingTones, TrueTones 등
- Games
- Music
- Themes
- Chat

In-Stat 역시 person-to-person 메시지 서비스가 현재로서는 비 음성 서비스의 가장 큰 부분을 차지하고 있으나, 엔터테인먼트 분야는 차세대 최대의 수익 분야가 될 것이며, 엔터테인먼트 관련 서비스의 대표적인 성장 동력은 ring tone 다운로드, 음악 다운로드 그리고 자바 게임이 될 것이라고 하였다.

Ovum은 말레이시아의 무선 통신 시장은 2008년에 이르러서는 모든 분야에서 안정적인 성장세를 보일 것으로 예측했다. 여기에는 총 접속수, 보급률, 총 수익 그리고 전반적인 ARPU (Average Revenue Per User) 등이 포함된다. 가장 최고의 수익률을 보일 것으로 예상되는 분야는 SMS 기반 문자 서비스, 멀티미디어 메시지, 정보, 엔터테인먼트, m-Commerce 그리고 엔터프라이즈 서비스 등이다. 이러한 시장들은 점점 성숙 단계에는 있으나 아직 포화되지 않은 시장들이다.

50% 이상의 이동 전화 보급률을 보이는 말레이시아 모바일 시장은 전 범위의 지능형 디지털 디바이스와 관련한 응용 기술, 콘텐츠 그리고 서비스 개발에 있어 충분한 기회를 제공하고 있다고 분석된다. 소프트웨어 회사들은 새로운 수익 구조를 창출할 수 있으며 자신들의 상업적 잠재 가치를 크게 강화할 수 있을 것이다.

가까운 미래에도 메시지 기능과 SMS 기반 서비스가 여전히 가장 인기 있는 애플리케이션으로 각광 받을 것이나, 업계 전문가들이 기대하는 최대의 수익원으로 기대하는 분야는 non-P2P로, 서비스가 풍부한 콘텐츠들이 지속적으로 공급되고 이동 통신 사용자들이 점점 더 모바일 데이터 서비스에 익숙해지면 궁극적으로 3G 서비스를 수용함에 따라 non-P2P 서비스는 거듭해서 모멘텀을 확보할 수 있을 것이라고 기대하고 있다.

현재 말레이시아 사용자들은 3G 서비스를 경험하고 있다. Telekom Malaysia Berhad와 말레이시아의 대표적인 네트워크 서비스 공급자인 Maxis의 3G 사업 부문인 UMTS Sdn Bhd에 WCDMA 라이선스를 확보하였다.

WCDMA 시스템의 론치와 3G 플랫폼이 사용 가능해지면서 고주파 대역폭 응용 기술 개발 유도가 가능해질 것이며, 고주파 대역폭 응용 기술 개발은 보다 흥미롭고 인터랙티브한 고품질의 서비스 가능하게 할 것이다.

위치 기반 서비스 (Location Based Services (LBS))는 차세대 킬러 애플리케이션으로 강조되어 왔다. 시장 조사 전문기관인 ARC Group의 보고서인 “모바일 컴퓨팅을 위한 무선 접속 기능”에 의하면 LBS는 유비쿼터스 기능과 모든 모바일 장치들을 공급하는 모든 종류의 서비스 제공자들의 핵심 부분이 될 것이라고 하였다. LBS는 3년 내에 실질적인 가치와 융통성을 모바일 데이터 사용자 경험에 추가할 것이라고 하기도 하였다.

Maxis는 현재 5 million을 초과하는 가입자를, Celcom은 5 million 약간 못 미치는 가입자를 그리고 Digi는 2 million을 초과하는 가입자를 확보하고 있다.

Maxis의 경우 모바일 데이터 수익을 2005년도에는 2004년도 RM 761 million (US\$200.30 million)보다 40% 상승할 것으로 기대하고 있다. 이는 총 수익의 14% 해당하는 수치이다.

Maxis의 데이터 콘텐츠 시장 점유율 역시 모바일 데이터의 강력한 성장세에 힘입어 41%의 수익률 증가를 보여 기존 RM 539 million (US\$ 143 million)에서 RM 761 million (US\$200.3 million)으로 성장하였고 이는 총 모바일 수익의 14.1%에 해당하는 수치이며 이에 비해 전년도 수치는 12.2%였다.

금년 말레이시아 모바일 데이터 수익의 성장은 주로 SMS 볼륨에 기인하

는 것으로 2.7 billion에서 4.6 billion으로 73% 성장하였다. 더 높은 수익은 고급 모바일 데이터 서비스 (콘텐츠 기반 서비스)에서 창출되었는데 이 부분은 18%의 상승률을 보인 분야이다. 고급 모바일 데이터 서비스 부분의 신장은 다양한 새로운 제품 및 서비스에 의해 가능했다.

2004년 Maxis가 업계 최초로 Caller Ring tones, Video Streaming, Java Stock Live, Music Portal, Blackberry, 위치 기반 서비스인 FriendFinder, Push-to-talk over cellular (PoC) 그리고 엔터프라이즈 SMS 등을 제공하였다.

Digi는 2005년도 데이터 수익률에서 57% 성장을 보여 이는 2004년도 총 모바일 수익의 14%에서 2005년에는 16%를 차지하는 결과를 가져왔다.

Maxis의 모바일 사용자를 대상으로 한 콘텐츠는 사용자의 요구에 따라 크게 4가지 분야로 나눌 수 있다.

- Personalization
- Entertainment
- Information
- Time saving / money making applications

위의 사용 목적에 따라 콘텐츠는 기술에 따라 다시 5개의 다른 플랫폼으로 나뉜다.

- SMS (Short messaging service)
- General Packet Radio Service (GPRS)
- MMS (Multimedia messaging service)
- Java (a reflective, object oriented programming language)
- 3G (third generation)

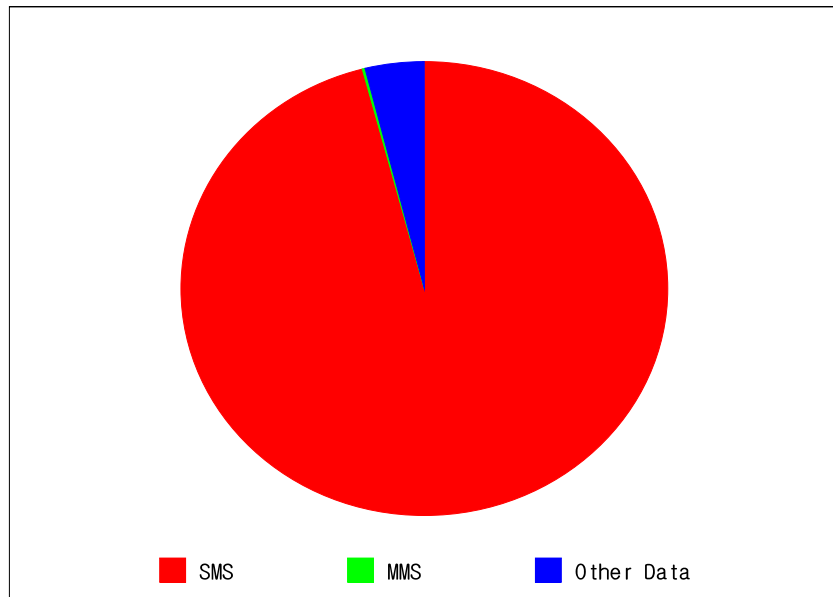
Personalization	SMS	GPRS	MMS	Java	3G
Ringtones	Monotones	Poly tones True tones			Video tones
Graphics	Black/white pictures icons, logos	Color wallpapers	Animated pictures	Comics applications	Video pictures

Entertainment	SMS	GPRS	MMS	Java	3G
Games	Word games, quizzes, interactive	WAP games, download games	MMS interactive games	Rich games (color, vibration, sound), game community	True multiplayer
Others	Horoscope jokes	2.5G music video	MMS entertainment news	Mobile karaoke	Music videos, streaming shows

Information	SMS	GPRS	MMS	Java	3G
News	News alert, news on demand	WAP news	MMS news alerts	Java news	Videos stream news
Sports	Results alert, on demand	WAP sports news, pictures	MMS sports alert	Java sports alert	Sports video clips, goals

Time saving/ money making	SMS	GPRS	MMS	Java	3G
Stocks	Stock price retrieval, alerts	WAP stock price	Analysis, stock price	Stock portfolio, trading, charting	
Traffic	Traffic alerts on demand	WAP traffic reports	Traffic cams	Traffic info	Video stream of traffic, location based mapping
Ticketing	Info, reservations	Info, reviews, trailers, reservation,	Movie alerts		

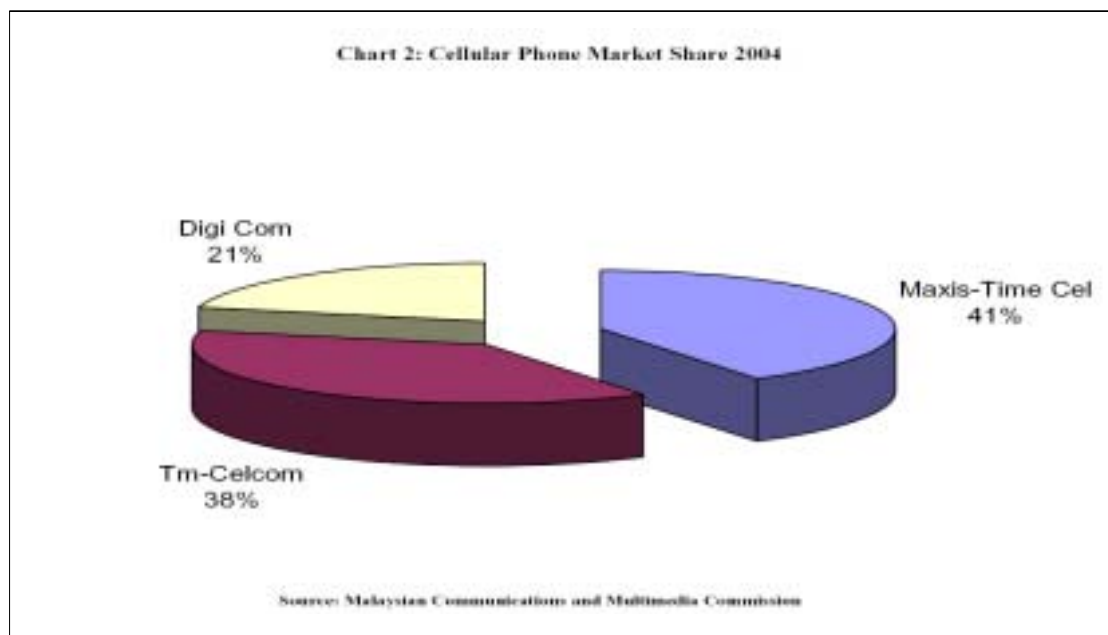
Malaysian mobile content market in 2003



<그림 21> Malaysian mobile content market in 2003

Malaysian Operators Mobile Data market in region of RM 1.1 billion in 2003.

- ⊙ Dominated by SMS messaging - RM 1.05 billion
- ⊙ RM 45 million other data and content



<그림 22> Cellular Phone Market Share 2004

나) 제품군별 시장규모 및 특성 (개요 및 제품군별 현황)

□ 모바일 TV

모바일 TV 정보 통신 세상에서는 차세대 주요 아이템으로 간주된다. 많은 이동 전화 단말기 회사들이 모바일 TV의 개념에 대한 증명을 하기 시작하였고 몇몇 나라에서는 상업적인 파일럿 테스트를 실시하고 있다.

모바일 TV는 Digital Video Broadcast Handheld (DVB-H)라 불리는 새로운 브로드캐스트 기준을 사용하여 이동 전화 단말기에 TV 프로그램 방송을 직접적으로 하고 있다.

DVB-H 는 Digital Video Broadcast-Terrestrial (DVB-T) 표준의 확장된 형식으로 독일이나 싱가포르 등에서 DVB 프로젝트에 따라 (www.dvb.org) 이미 성공적인 개시를 하였다.

DVB-H와 DVB-T간의 중요한 차이는 DVB-H는 특별히 휴대용 장치를 개발된 기술이란 것이다.

□ 말레이시아의 모바일 TV 서비스 개요

- 모바일 TV는 현재 말레이시아에서 가장 최근의 히트 상품이다. 사용자 들은 자신들의 이동 전화 단말기 상에서 텔레비전 프로그램들을 시청하는데 여기에 사용되는 기술 방식은 EDGE (Enhanced Data Rates in GSM Environment)이다. 모바일 TV의 가장 매력적인 강점은 사용자들이 언제 어디서든지 (예. 걸으면서 혹은 대중교통 내에서) 텔레비전 프로그램을 시청할 수 있는 편리성에 있다.
- 네트워크 속도의 향상 및 기능이 강화된 이동 전화 단말기 덕에 사용자들은 자신들의 이동 전화 단말기를 사용하여 사진을 찍거나, 음악을 듣거나, 주식 거래를 하거나, 쇼핑을 하거나 그리고 이제는 실시간 뉴스까지 시청할 수 있게 되었다.

- 모바일 비디오 콘텐츠는 점점 더 수요가 높아질 것으로 보이는데 이는 비디오 기능이 지원되는 단말기들이 점점 더 많이 시장에 소개되고 있고 3G 네트워크가 보급되고 있기 때문이다. 비디오 관련 응용 기술들의 주요 경향은 엔터테인먼트 기능인 시장의 파이오니어들은 이를 화상 회의나 화상 전화와 같은 P2P 톨로 마케팅하고 있다.
- 말레이시아의 텔코들은 현재 이동 전화 사용자들에게 라이브 뉴스 서비스를 제공하고 있다. 금년 초, Maxis는 Astro 소유사인 Measat Broadcast Network Systems와 협력하여 CNBC와 hitz.tv 채널을 실시간 비디오 스트리밍 방식으로 제공하기 시작하였다. 이밖에도 가입자들은 AXN, National Geographic 그리고 Astro의 인기 쇼 프로그램들의 이미 녹화된 클립들을 즐길 수 있다.
- 현재까지 비디오 스트리밍 서비스를 즐기는 사용자들은 98,000명으로 집계되고 있다. 이는 처음에 2005년 말까지 70,000명 정도를 예측했던 기대치를 상회하는 숫자이다.
- 10,000명이 넘는 요금 선불제 및 후불제 사용자들이 비디오 라이브 서비스에 가입하였다.
- Klang Valley 지역의 Digi의 선불제 및 후불제 사용자들은 로컬 지상파 TV 채널인 ntv7을 자신들이 제공하는 EDGE 단말기 상에서 시청할 수 있다. 시청 가능한 프로그램 범위는 이미 녹화된 하이라이트들로 TV3의 Misteri Nusantara, 8TV의 8 Live Chart Show, Flava 그리고 Latte@8, 그리고 Nanyang 온라인의 Feng Shui 등이다. Digi의 제품은 주로 젊은층 시장을 겨냥하고 있다.
- 모바일 TV 서비스의 수요 증대를 위해 Digi는 이동 단말기 사용자에게 월 RM 14.90 (2.20/US\$3.90) 고정 요금제를 적용하여 사용자들이 무제한으로 즐길 수 있도록 하고 있다. “가입자들은 파일 사이즈에 관계 없이 모바일 TV 콘텐츠를 즐길 수 있다”.
- Maxis 역시 가입자들에게 월 RM10 (1.47/US\$2.60)의 고정 요금제로 서비스를 제공하고 있다.

□ 모바일 게임

모바일 게임이란 컴퓨터 소프트웨어로 이동 전화 단말기 또는 휴대용 게임기인 Sony PSP 또는 Nintendo DS 등에서 즐길 수 있는 게임을 지칭한다. 모바일 게임은 보통 모바일 네트워크 운용자의 라디오 네트워크로부터 게임을 다운로드 받는데, 어떤 경우에는 구매 당시부터 휴대용 단말기에 이미 장착되어 있는 경우도 있다. 이밖에도 적외선을 통하거나, 블루투스 또는 메모리 카드 등을 통해 다운 받을 수도 있다.

모바일 게임을 개발하는 데 사용되는 기술들에는 DoCoMo (일본 대표 네트워크 오퍼레이터)의 DoJa, Sun 마이크로 시스템즈의 J2ME (Java2 Micro Edition), Qualcomm의 BREW (Binary Runtime for Wireless) 또는 Infusio's ExEn (Execution Environment) 등이 있다. 물론 이밖에도 다른 플랫폼들이 존재하나 그렇게 대중적이지는 못하다.

모바일 게임의 역사가 최초로 시작된 것은 DoCoMo가 JAVA를 이동 전화기에 도입한 때였다. 모바일 게임들은 라디오 접속을 통해서 다운로드 받거나 이미 이동 전화기에 탑재된 상태에서 즐길 수 있는데, 자바 엔진 상의 인터넷 브라우저와는 별개로 즐길 수 있다. JAVA는 게임이 전화기 기능을 사용할 수 있도록 하여, 게임이 전화기의 바이브레이터 또는 LED 라이팅 시그널을 사용하여 실제 효과를 낼 수 있도록 하기도 한다.

현재는 자바가 새로운 단말기들의 표준으로 정착하여 모바일 게임들은 아시아의 모바일 오퍼레이터들에게 지속적인 이윤 창출과 인기도 상승 면에서 급성장을 하고 있는 분야이다. 이러한 양상은 게임이 더욱 다양해지고 콘텐츠가 점점 더 풍부해짐으로써 가속화되고 있다.

말레이시아 역시 모바일 게임이 텔코의 최고 수익 모델이다.

Maxis은 게임 포털을 개발하여 보다 모바일 게임들을 보다 쉽게 접속, 서치 그리고 다운로드할 수 있게 하였다.

SMS 가입자에 비해서는 모바일 게임 가입자가 수적으로 훨씬 낮으나 이윤 창출 면에서 훨씬 앞서고 있다.

모바일 게임의 새로운 경향은 게임이 단순하고 대중 시장용 게임으로 옮겨감으로써 사용자들이 보다 쉽게 게임에 대해 이해하고 사용할 수 있게 되는 것이다.

말레이시아의 모바일 콘텐츠 개발자들은 사용자가 모바일 콘텐츠를 선택할 수 있는 방법에 주력하고 있다. Ring Tone처럼 모바일 게임도 경우 향후 몇 년간 RM 100 million (US\$ 26.5 million) 산업이 될 것으로 예측된다.

온라인 커뮤니티나 포털 등과 같은 혁신적인 전략은 시장 침투에 많은 공헌을 하였는데, 이는 이러한 전략들이 게임 접속, 서치 그리고 다운로드를 보다 쉽게 할 수 있게 하고, 가격 경쟁력도 높여주며, 인터넷이나 TV 그리고 바이러스 마케팅을 통해 대중 마케팅을 가능하게 해주기 때문이다.

현재 말레이시아에서도 대중 시장을 겨냥한 새롭고 혁신적인 콘텐츠들이 계속 개발되고 있다.

□ 모바일 음악

모바일 음악이란 이동 전화기에 다운로드 되고 이동 전화기 상에서 들을 수 있는 음악을 말한다. 대부분의 경우 모바일 음악들은 이동 전화기의 메모리에 저장된다. 모바일 산업의 관점에서 음악 분야는 최고의 잠재성을 갖춘 분야이다. 음악 산업의 관점에서도 상당한 관심을 갖고 있는 이유는 거의 오버헤드 없이 (특수 CD 제작이나 플레이어 장치가 필요하지 않기 때문이다) 로열티를 통한 이윤 창출이 가능하기 때문이다.

□ Polyphonic Ring Tones

Polyphonic ring tone이란 아티스트의 음성을 포함하지 않는 음악을 의미한다. 일반적으로 ring tone은 MIDI나 다른 유사한 인코딩 포맷을 사용하여 제작되는 데, 이는 전자 피아노, 노래방 그리고 다른 전자 음악 관련 상품을 만드는 데 이용되는 기술이다.

모바일 음악 시장은 처음에는 polyphonic ring tone 시장으로 출발하였다. 시장의 성장과 기술 발전에 따라 음향의 종류도 안정적으로 증가하였다.

□ True tones

Ring tone이 실제 아티스트의 목소리를 담지 않는 반면, true tone은 사람의 목소리를 직접 녹음한 것이다. 이는 일반적으로 MP3 포맷으로 인코딩되며 레코드 레이블이나 아티스트의 권리를 사용할 수 있는 계약을 맺어야 한다. (라이선스 계약)

- 2004년도 Frost & Sullivan의 보고서 "The Asia Pacific Mobile Content Market" 따르면, true tone 사용자의 주요 연령층은 11~20세라고 한다. 이들은 ring tone 다운로드를 최신 유행으로 간주한다. 이 연령층은 사용자층의 절대 다수인 62%를 차지하며 앞으로 이러한 추세는 더욱 강해질 것이다. 특히 이러한 경향은 개성적인 MMS (Multimedia Messaging Service) 와 WAP (Wireless Application Protocol) 서비스를 이 연령층에서 수용하는 경향이 커질수록 강해질 것으로 예측되고 있다.
- 2005년이야말로 모바일 음악 분야가 도약하기 시작한 해로 간주된다. 유명 핸드폰 제조사들인 Motorola, Samsung 그리고 Sony Ericsson 등이 사운드 품질과 MP3 플레이어 기능을 향상시킨 제품들 출시에 박차를 가했기 때문이다.
- 말레이시아 ring tone 시장의 가치는 RM 50 million (US\$ 13.25 million)이라고 알려져 있다.

- Ring tone과 polyphonic은 위협 받는 솔루션 (endangered-species list)이 되어 가고 있다. 유럽이나 아시아에서 지난 2년간 그리고 최근 미국에서의 경향을 보면 가장 유행한 이동 단말기 관련 기술은 true tone이다. 실제 아티스트의 육성인 녹음된 true tone이 점점 더 각광을 받고 있다.
- True tone은 현재 ring tone 시장의 10~20%를 차지하고 있다. 3G 네트워크 보급이 활성화 되면서 향후 몇 년간 true tone 시장은 70%까지 성장할 것으로 예측된다.
- Digital Rights Management (DRM) 기술의 발전에 힘입어 많은 이동 통신 사업자들이 true tone 이나 ring back tone 같은 음악 관련 서비스들을 공격적으로 출시하고 있다.
- 몇몇 분석에 따르면 모바일 음악 시장은 말레이시아 레코드 회사들의 총 수익의 6%를 차지하고 있다고 한다.
- Maxis에 따르면 polyphonic ring tone과 true tone의 다운로드 수는 월평균 100,000회 라고 한다.
- 음악 관련 서비스의 다른 종류인 모바일 노래방 서비스 역시 말레이시아와 한국에서 인기 있는 서비스이다. 이는 64 polyphonic ring tone과 같은 고급 기능이 강화된 단말기 출시에 많은 영향을 받은 결과이다.
- Ring tone은 자신의 개성을 표현할 수 있으며 외부 지향적이라는 것이 추세이다. CD를 듣는 것은 개인적인 취향으로 국한되지만 ring tone 은 자신 외의 다른 사람들에게도 노출되므로 특정 개인에 대한 표현을 외부에 확실히 할 수 있게 한다. 현대의 사람들은 자신의 개성을 표현할 수 있는 방법에 높은 가치를 부여하고 있다. Ring tone 은 바로 개성을 표현할 수 있는 방법인 반면 CD를 듣는 것은 단지 엔터테인먼트일 뿐이다.

□ Ring Back Tones

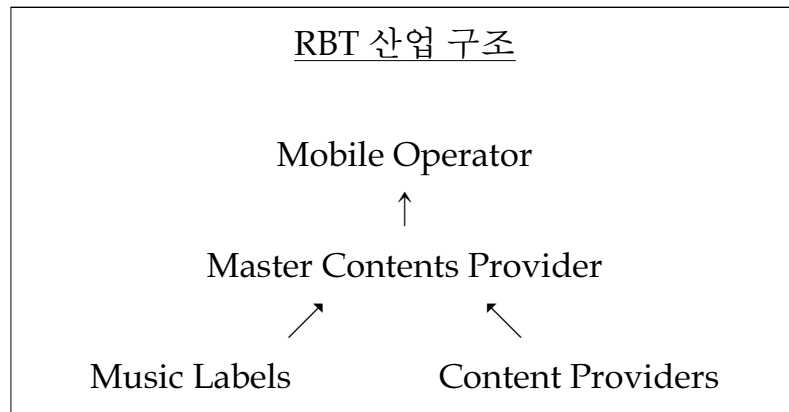
Ring back tone(RBT)란 통화가 연결되기 전까지 송신자가 들을 수 있는 음악이며 수신자는 음악을 선택할 수 있다. RBT 는 사용자가 자신의 이동 통

신 단말기를 통해 자신의 개성을 표현할 수 있는 또 다른 수단이다. 이는 모바일 콘텐츠 중 사용자의 흥미를 가장 유발시킬 수 있는 분야로 간주된다.

RBT는 단지 음악에만 국한되는 것이 아니라 농담이나 유명 연예인의 목소리 역시 RBT에 이용될 수 있는 것들이다. RBT의 인기가 젊은층을 중심으로 확산되면서 기업들의 관심도 끌기 시작하였다. 기업들은 고객들에게 자신들의 기업 이미지와 관련된 음악이나 광고들을 전달할 목적으로 RBT를 사용한다. 관계자의 분석에 따르면 RBT 수익의 최소한 4분의 1 이상이 기업으로부터 창출될 것이라고 한다.

- 가입자들은 자신의 이동 전화기로 전화를 걸어오는 상대방에게 자신의 개성을 표현할 수 있는 여러 다양한 RBT를 구매할 수 있다. 또한 가입자들은 하루, 한주 또는 양쪽을 혼합하여 각각의 시간대에 따라 다른 RBT를 설정할 수 있다.
- Ring tone과는 달리 ring back tone은 네트워크 상에 존재하기 때문에 이동 통신 단말기의 종류에 상관 없이 사용할 수 있으며 음향 품질은 FM 라디오와 흡사하다.
- Maxis의 요금 선불제 상품인 Hotlink는 2004년도에 점점 더 커지는 말레이시아의 ring tone 시장을 장악하기 위하여 말레이시아 최초의 ring back tone 서비스를 실시하였다.
- Hotlink는 모바일 커뮤니티의 개성 표현에 대한 끊임 없는 욕구에 힘입어 자신들이 제공하는 ring back tone 서비스가 현재 월평균 100,000 다운로드의 polyphonic ring tone과 true tune 서비스를 추월하기를 희망하고 있다.
- Ring back tone 이 음악 산업과 분배하는 수익은 이익 배당금의 55% 이상이다.

<표 20> RBT산업구조



□ SMS/MMS

단문 메시지 서비스 (Short Message Service (SMS))는 대부분의 이동 전화 단말기에서 지원되는 서비스로 이동 전화 단말기와 이동 전화 단말기 간, 이동 전화 단말기와 다른 휴대용 장치 그리고 이동 전화 단말기와 유선 전화 간에 문자를 주고 받을 수 있는 기능이다. 이 서비스는 텍스트 메시지 또는 메시지 등으로 불리기도 하나 대부분 SMS로 지칭된다.

- 텔레콤과 소프트웨어 컨설팅 회사인 Ovum의 보고서에 따르면 2004년도 말레이시아에서 발생한 SMS 사용 건수는 4.3 billion을 초과하였다고 한다. 이를 환산할 경우 US\$ 205 million이 된다. 반면 멀티미디어 메시지 (Multimedia Messaging (MMS))는 불과 18 million으로 US\$ 6 million 정도의 규모이다.
- 말레이시아의 하루 당 SMS 트래픽은 20 million 이상이다.
- 말레이시아에서 가장 저렴한 SMS 사용료는 메시지 당 Eur 0.01 (US\$0.012)로 세계에서 가장 저렴한 요금 중의 하나로 알려져 있다. 이러한 과금 기준은 선지불 방식 고객들을 대상으로 하고 있어 주로 시장의 청소년 층이나 젊은층 시장을 겨냥하고 있다. 결과적으로 SMS가 가장 높은 수익을 올리는 애플리케이션이 되고 있다.
- 폭발적인 인기의 SMS 서비스의 확장된 개념인 MMS는 길이가 긴 텍스트 메시지를 제공하기 위함이 목적이다. 뿐만 아니라 MMS는 메시지에 음악이나 사진 등을 추가할 수 있으며, 복수의 수신자에게

메시지를 전달할 수 있는 기능도 있다. MMS는 2001년도에 처음으로 시장에 소개되었을 당시에는 실패하였다. MMS의 구성 요소들은 WAP 기술과 연계된 분야와 유사한 기술들에 접목할 수 있다. 현재의 MMS 기술과 더 중요한 개념으로 MMS 사업 모델은 아직 정착되지 않은 상태이다.

- SMS가 대중화 되는 데는 아주 중요한 성공 요인들이 있었다. SMS는 텔코들이 상호 호환성에 대해 동의를 하기 전까지는 그리 대중의 관심을 끌지 못하다가 비로소 텔코들이 말레이시아 내의 모든 기종의 모바일 단말기 간의 호환성을 지원하면서 가능해졌다. 또한 모든 이동 전화 단말기들이 SMS 기능을 지원하게 된 것도 또 다른 요인이다. 그러나 무엇보다 중요한 성공 요인은 저렴한 사용료이다.
- 현재 가장 시장을 크게 지배하고 있는 SMS 애플리케이션들은 ring tone 과 채팅 기능이다. 다음으로 말레이시아의 대표적인 TV 프로그램인 “말레이시안 아이돌”과 스포츠 채널인 ESPN에서 사용하고 있는 투표 (voting) 기능을 들 수 있다. 이밖에 다른 애플리케이션들은 뉴스, 주식, 날씨 그리고 다른 정보 관련 프로그램에 활용되고 있다. 그러나 아직 수익에 대한 정확한 통계치는 나오고 있지 않다.
- 텍스트 메시지 비즈니스는 여전히 상승 가도에 있는 사업이다. 마케터들은 SMS를 사용하여 자신들의 제품이나 서비스를 홍보하고 있다. TV 채널을 통해 SMS를 이용하여 시청자들에게 보다 인터랙티브한 플랫폼을 제공하는 SMS 경합 방식도 역시 상승세를 타고 있다.
- **말레이시아의 SMS 가격 전쟁** : 말레이시아 3대 이동 통신 네트워크 운용자들도 이제는 SMS의 중요성과 시장에서 중요한 위치를 차지하고 있는 그러나 확보하기 어려운 젊은층의 사용자를 잡기 위해 하여야 할 역할에 대해 충분한 인식을 하기 시작하였다. 말레이시아의 SMS 가격 경쟁은 불과 몇 개월 전 Maxis가 자신들의 요금 선불제 상품인 Hotlink의 SMS 사용료를 메시지당 7 sen (US 2 cents)으로 대폭 인하하면서 시작되었는데, Digi 가 곧이어 같은 수준으로 가격을 하향 조정하였다. 지난 6주간 말레이시아 이동 통신 시장 점유율 2위 업체인 Celcom 역시 메시지 당 5 sen (US 1.3 cents)로 SMS 사용료를 낮추고 대대적인 홍보를 하고 있다. 말레이시아 청소년 시장은 빠르

게 SMS 세대로 변화하면서 필리핀 시장을 추적하고 있다.

- 2004년도 말레이시아 SMS 시장은 엄청난 수요를 창출하여 2004년 한해 동안 9.5 billion 메시지, US\$ 3.1 billion의 수익을 내었다. 이 수치는 현재 14 million 이동 전화 사용 인구를 기준으로 작년 한 해 동안 57% 상승률을 기록한 것이라고 말레이시아 통신 멀티미디어 위원회가 발표하였다.

☐ Enterprise

Maxis에 따르면 말레이시아의 엔터프라이즈 관련 애플리케이션드에 대한 수요가 점점 더 높아지고 있다고 한다. 엔터프라이즈 분야는 현재 말레이시아 오퍼레이터들의 주요 타겟 마켓이다. 수요가 높은 주요 애플리케이션은 기업 인트라넷을 통해 기업 이메일에 접속하는 기술로 Ericsson 모바일의 PushMail 과 Blackberry 같은 것들이다.

현재 Maxis의 엔터프라이즈 SMS 서비스 가입자는 80여개 업체인 것으로 알려져 있다.

☐ 모바일 콘텐츠 관련 대표 업체

[Local]

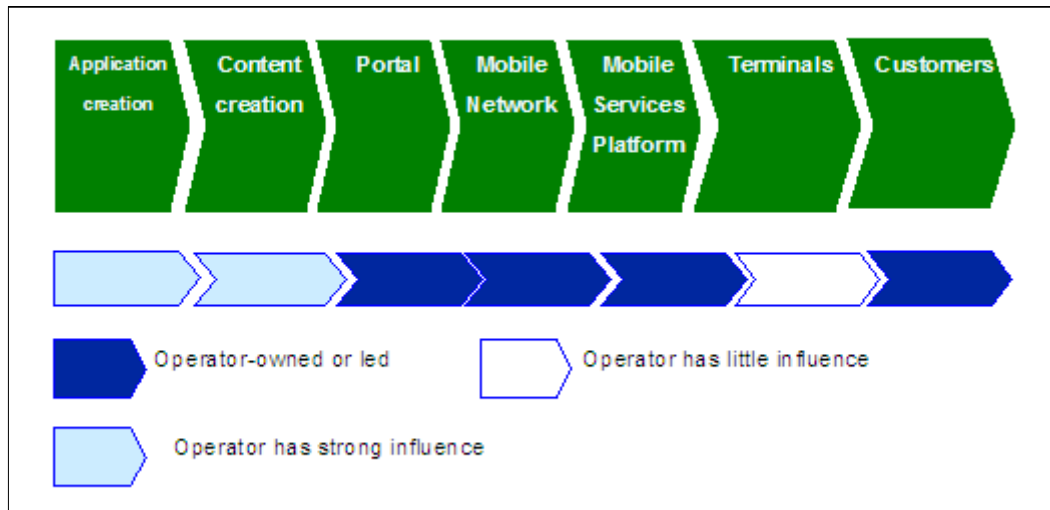
- 1) UnrealMind Interactive Bhd. (www.unrealmind.com)
- 2) M-Mode Berhad (www.m-mode.com.my)
- 3) Dream Chorus Sdn. Bhd. (dreamchorus.com.my)

[Foreign]

- 1) Digital Chocolate (www.digitalchocolate.com)
- 2) WiderThan (www.widerthan.com)
- 3) Glu Mobile (www.glu.com)

2. 모바일 콘텐츠 산업 구조

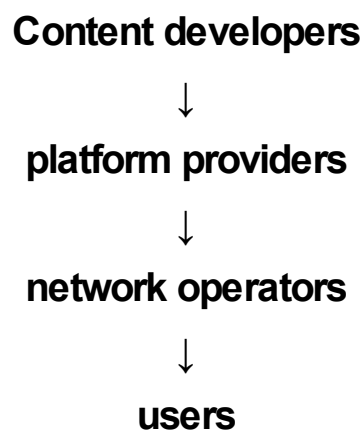
가) 산업 구조



<그림 23> Role of operators vs. content application develop (by Maxis)

나) 제품 유통구조 (유통 채널별 현황 및 특성)

조사 대상 제품들은 주로 다운로드 가능한 제품들로 물리적인 유통 채널이 필요하지 않은 제품들이나 일반적인 모바일 콘텐츠 산업의 유통 구조는 유사하며 다음과 같다:



3. 모바일 콘텐츠 산업 동향 및 전망

가) 주요 산업 동향

- Maxis Developer Program (MDP)에 참여하는 회사들은 새롭게 떠오르는 거대 시장들에 대한 무한한 기회와 고속 성장에 대한 예측으로 고무되어 있다. 거대 시장의 대표적인 국가는 중국이다. “해외 시장은 점차적으로 주요 수익원으로 기대된다. 중국의 경우 말레이시아 이동 전화 가입자가 14 million인 것에 비해 중국은 350 million의 가입자를 가지고 있다.
- 말레이시아 개발자들은 대부분 성장하고 있는 해외 시장에 주력하고 있다.
- 개성 표현에 제품 및 서비스 초점을 맞춘 시장의 성장세는 급격하게 감소하고 있다. 반면 다운로드 할 수 있는 게임이나 개성 표현 서비스의 확장된 개념의 서비스 시장이 활성화되기 시작하였다.
- 홍콩, 싱가포르, 뉴질랜드 그리고 말레이시아 시장의 경우 데이터 서비스 수익이 이동 통신 네트워크 사업자의 총 수익의 13~21%를 차지한다. 이는 MMS 기능이 지원되는 단말기 공급이 점점 증가하고, 데이터 서비스에 대한 집중적인 마케팅, 데이터 사용료의 가격 하락, 그리고 EDGE 와 3G 네트워크 보급이 확산되는 결과이다.
- 최근의 모바일 애플리케이션과 콘텐츠 성장 경향은 개성화 (personalization), 게임, 음악, 비디오 콘텐츠 그리고 P2P SMS/MMS로 압축된다.
- 개성화: 모바일 기술에서 다운로드가 갖는 진정한 의미는 다운로드를 가능하게 하는 기술이 아니라 사용자에게 무엇인가를 제공할 수 있다는 데 있다. 개성 표현이라는 개념은 인간이 가지고 있는 자연스런 욕구 중의 하나이다.
- 개성 표현과 연관된 ring tone, 로고 다운로드, 월페이퍼 그리고 스크린 세이버 같은 애플리케이션들은 모바일 콘텐츠 수익 중

가장 중요한 수익원들이다.

- 최근의 The Economist Intelligence Unit에 보고된 내용을 살펴보면 네트워크 운용자들은 신규 가입자를 확충하는 것보다는 기존의 고객들에게 새로운 서비스를 제공하는 데 더 주력하고 있는 것으로 나타났다.
- Maxis는 비록 Telekom Malaysia와 함께 3G 시스템 보급을 할 계획이지만 2006년까지는 SMS가 계속 수익 주 원천이 될 것으로 예측하고 있다.
- MMS 기반의 애플리케이션들이 점점 그 입지를 다져가고 있는 것이 최신 경향이며 그중 peer-to-peer 애플리케이션과 스포츠 콘텐츠 등이 대표적인 것들이다.
- Maxis가 꼽은 모바일 데이터 시장의 주요 성장 동력은 개성화, 엔터테인먼트, 정보, 시간 절약 및 돈을 벌 수 있는 기회를 제공하는 애플리케이션들이다.
- 현재 말레이시아의 3대 이동 통신 사업자들 모두 모바일 데이터 콘텐츠에 총력을 기울이고 있다. 이중 모바일 게임이 가장 중요한 분야로 떠오르고 있다. 홍보 매체들에는 인쇄물, 전자 미디어 그리고 인터넷 등이 있다.

□ 말레이시아에서 실패한 애플리케이션

애플리케이션들 중에는 실패하는 애플리케이션들도 있게 마련이다. 2년 전 WAP (Wireless Application Protocol)이 시장에 소개되었을 당시만 하더라도 WAP이야말로 금세기 최고의 킬러 애플리케이션으로 주목 받았고 그와 관련된 응용 기술들이 우후죽순으로 생기기 시작하였다.

일년이 채 지나지 않아 WAP 비즈니스에 뛰어들었던 기업들이 GSM이나 GPRS 상에서의 WAP은 속도가 너무 느려 실질적으로 응용 기술 개발이 불가능하다고 판단하기 시작하였다.

애플리케이션이 실패하는 데는 여러 가지 이유가 있겠으나 그 중의 하나가 교육의 부족이다. 이밖에 훌륭한 마케팅 플랜이 엄청난 차이를 만드는 경우도 있다. 그 대표적인 예가 Push-To-Talk (PTT)으로, PTT가 만약 친구들로 구성된 그룹을 대상으로 홍보가 되었다면 훨씬 다른 결과를 낼 수도 있었으나 결국 적극적인 마케팅 결여로 시장에서 자연 소멸되고 말았다.

나) 산업전망 (시장전망 및 제품군별 전망)

IDC 말레이시아는 2008년까지 말레이시아의 모바일 데이터 시장은 연평균 상승률 27%로 RM 4.2 billion에 달할 것이라고 예측했다.

아시아 퍼시픽의 이동 통신 네트워크 운용자들 중 Bridge Mobile Alliance를 구성하는 Airtel (인도), CSL (홍콩), Globe Telecom (필리핀), Maxis (말레이시아), SingTel Mobile (싱가폴), SingTel Optus (호주), Taiwan Mobile (대만) 그리고 Telkomsel (인도네시아)는 공동으로 아시아 퍼시픽 지역 플랫폼과 시스템 개발에 착수하여 보다 강화된 콘텐츠들인 음악 스트리밍 및 멀티플레이어 게임을 제공하려는 노력을 하고 있다. 또한 이러한 공조 방식을 통해 아시아 퍼시픽 지역 공통의 모바일 콘텐츠를 통합하고 제공할 계획이다. 이러한 노력은 짝트고 있는 아시아 퍼시픽 모바일 콘텐츠 시장의 큰 부분을 잠식하는 데 큰 도움이 될 것이다.

☐ 모바일 TV

- 말레이시아 최대 일간지인 The Star에 따르면 DVB-H (Digital Video Broadcast Handheld) 기술은 현재 실용화된 상태가 아니며 앞으로도 본격 실용화되기까지 시간이 필요할 것이라고 한다. 또한 DVB-H를 지원하는 3G 이동 통신 단말기들은 크기와 배터리 수명 때문에 제약이 따를 것으로 보인다고 하였다.
- Frost & Sullivan의 텔레콤 분석가인 Pranab Mookken에 따르면 3G 단말기의 높은 가격 또한 DVB-H 모바일 TV 서비스의 빠르고 광범

위한 보급에 걸림돌이 될 것이라고 한다.

- 스펙트럼 분배도 모바일 TV 확산에 어려움으로 꼽힌다. DVB-H 모바일 TV 서비스를 실시하기 위해서는 규제 기관들이 DVB-H 전용 주파수를 할당해주어야만 한다.
- 모바일 TV 수용의 또 다른 걸림돌은 방송과 정보통신 관련 정부 부처가 여러 개로 나뉘어져 있다는 것이다.
- 모바일 TV 보급 확산 성공 요인으로서는 배터리 수명 연장 과 스크린 해상도의 최적화, 음성 통화와 TV 프로그램 간의 네비게이션, 제공 서비스들의 메뉴인 ESG (Electronic Service Guide)에 대한 이해와 정의 확립, 난청 지역 해소, 합리적인 과금 방식 그리고 단말기 크기 해결 등을 꼽을 수 있다.
- 해결해야 할 주요 과제 중의 하나는 더 나은 품질의 사진과 음향 전송 기술을 제공하는 것이다. 이밖에 인지도를 높이는 것, 시장 교육 및 전화기를 통해 뉴스를 시청하는 세대 확립을 위한 기초 작업을 하는 것이다.
- Digi의 한 관계자는 합리적인 요금제가 성공의 열쇠라고 분석하기도 하였다.
- 과거 몇 년간 모바일 비디오 관련하여 이루어진 주요 개발 기술 내용은 데이터 채널을 통한 비디오 스트리밍 방식이 아닌 핸드셋으로의 직접 전송 기술이다.
- 2010년까지 전 세계적으로 모바일 비디오 가입자는 30 million으로 늘어날 것으로 보인다.
- 모바일 TV 시장이 성숙하기까지 3~5년 정도 걸릴 것으로 업계에서는 전망하고 있다.

□ 모바일 게임

- 글로벌 경향: Informa Telecoms & Media 의 전망에 따르면 전 세계 모바일 게임 수익은 2005년 US\$ 2.6 billion에서 2010년까지 US\$ 11.2 billion으로 성장할 것이라고 한다. 게임 인구 관점에서는 2005년 현재 6.7%에서 2010년 말에 이르러서는 세계 인구의 15.2%가

자신들의 핸드셋으로 게임을 다운로드 받아 즐기게 될 것이라고 한다. 그 시기에는 멀티플레이어 트래픽이 이동 통신 네트워크 사업자들에게 엄청난 수익을 가져다 줄 것으로 해당 조사 기관은 전망하고 있다.

- 문제점: 현재 성장을 방해하는 가장 큰 두 요인은 상호 운용성 부족과 Digital Rights Management (DRM)에 대한 공통 표준이 정해지지 않은 것이다. 오퍼레이터들은 지난 6개월 동안 사진 메시지 전송을 위한 MMS 서비스를 서부 유럽에서 실시하였으나, 타 네트워크로의 전송 가능성 여부는 아직 보장되지 않은 상태이다. 업계 관계자에 따르면 MMS 상호 운용성과 호환성 관련 문제점들은 2003년 1사분기 때 대부분 정리가 되었으나 DRM 관련 문제점들을 해결하는 데는 더 많은 시간이 걸릴 것이라고 한다.
- 현재의 추세는 네트워크에 접속해서 즐기는 멀티 플레이어 게임이 가장 인기를 끌고 있다. Celcom과 Digi의 경우도 모바일 게임이 가장 높은 수익을 창출하는 모델이며 전체 수익의 10~13%를 차지하고 있다.
- 게임에 자신들의 제품을 결합시켜 홍보하는 방식으로 유명 브랜드들도 게임을 통해 수익을 창출하고 있다. 이러한 게임을 'adver-games'라고 하는데 그 대표적인 예가 맥도널드이다. 맥도널드는 자신들의 고객들이 게임을 다운로드할 경우 무료 시식권을 제공하고 있다.
- 단말기 (이동 전화 및 모바일 핸드셋)의 가격은 하락하고 기능은 강화됨으로써 시장 침투 효과가 훨씬 높아지며 더불어 모바일 게이머의 인구도 증가하게 될 것이다. 이는 결국 모바일 게임 다운로드를 보다 저렴한 가격으로 쉽게 할 수 있는 결과로 이어질 것이다.
- Wireless Application Protocol (WAP), EDGE (Enhanced Data Rates for Global Evolution) 그리고 3G 기술 보급이 확산되면서 모바일 게임 플랫폼은 게임의 그래픽 품질 향상, 다운로드 속도 향상 그리고 보다 풍부한 게임 콘텐츠의 범위 확대에 이어질 것이다.
- 말레이시아 모바일 게임 시장은 연평균 30~40% 성장률을 보일 것으로 예측되고 있다.

□ 모바일 음악

- 현재 모바일 음악 수익은 전체 레코드 업체 수익의 6%에 달하는 것으로 분석되고 있다.
- Juniper 리서치에 따르면 전곡 다운로드와 ring back tone의 인기가 지속적으로 상승함에 따라 이 시장은 2009년까지 US\$ 9.2 billion에 이를 것이라고 한다.
- Name tone 기능을 사용하여 무선 가입자들은 자신들의 이름을 인기 있는 음악에 결합하여 ring tone 또는 ring back tone으로 사용할 수 있다. Beanstalk Media의 name tone이 싱가포르나 말레이시아 시장에 선보일 예정이며, 이어 인도네시아, 홍콩, 호주, 미국 그리고 영국 시장에도 소개될 것으로 보인다.
- MPA의 분석에 따르면 ring tone 시장의 불법복제율은 40%에 달한다고 한다. 신문 등을 통해 광고하고 있는 콘텐츠 제공자들의 대부분은 실제로는 ring tone을 판매할 수 있는 적법한 라이선스를 취득하지 않은 경우가 많다고 한다.
- 현재 정확한 수치를 파악하기는 어려우나 Recording Industry Association of Malaysia (RIM)의 CEO 인 Tan Ngiap Foo는 true tone이 음악 산업의 새로운 수입원이 될 것으로 확신하고 있다.
- Ring tone 매니아들이 작곡자들에 대한 충성도가 더 높을 것이라는 것이 말레이시아 음악 산업의 관점이다.
- 사용자들에게 있어 이동 전화 단말기를 통해 음악을 듣는다는 것은 가장 흥미로운 요소이며 모바일 음악은 모바일 프리미엄 수익의 50%를 차지하게 될 것이다.

□ SMS/MMS

- 현실적으로 SMS 가 말레이시아에서 가장 빠른 수익원이 되고 있으므로 이와 관련된 애플리케이션 개발에 관련 업체들은 박차를 가하게 될 것이다. 이는 결과적으로 말레이시아에서는 SMS 분야가 가장 빠르게 성장하고 광범위하게 확산되어 사용되는 기술이라고 할 수 있다.

- MMS 기반 애플리케이션은 느린 출발을 하고 있다. 모든 네트워크 운용자들이 GPRS 서비스를 실시하고는 있으나 capacity가 문제가 되고 있다. 현재 네트워크에서 제공되는 MMS 서비스는 주로 peer-to-peer 서비스들이다. 운용자들은 자신들의 네트워크의 일부 분에 모바일 데이터 용량을 계속적으로 증가시키고는 있으나 이는 단지 수요에 따라서 이루어지고 있다. GPRS와 EDGE 네트워크의 소개와 더불어 고급 애플리케이션 기능들이 많이 향상되었다. 이는 특히 최근에 소개된 모바일 TV 기술이 현재 말레이시아 시장에서 가장 주목 받는 사실에서도 확인할 수 있다.
- 2004년 기준으로 Maxis의 GPRS 사용자는 600,000에서 150,000명으로 증가하였고, 반면 MMS 사용자는 47,000에서 180,000명으로 증가하였다.
- IDC 말레이시아는 2008년까지 SMS가 여전히 주요 수익 창출 모델 역할을 할 것이며 총 수익 규모는 RM 3.15 billion, MMS는 RM 159 million 그리고 다른 데이터 서비스들은 RM 890 million에 이를 것으로 전망하고 있다.

4. 한국과 협력제휴 유망기업

가) 기업개요(기업명, 홈페이지, 종업원수, 연매출액, 분야, 주요활동 등)

나) 담당자(이름, 직급, 부서, 전화, 핸드폰, 팩스, 이메일)

Name of company	Unreal Mind Interactive Bhd.
Webpage	www.unrealmind.com
No. of employees	> 50
Annual sales volume	>RM10 million in 2003 (>USD2.6million)
Field of interest	- mobile content service provider
Major activities in the market	- Owns and operates Shabox, a premier online lifestyle portal and Nine, a mobile information portal. - Shabox™ Facts Launched in January 2003 Approximately 25,000 registered and 800,000 non-registered users Over 1,000 unique visitors a day Catered for the younger crowd, Shabox™ users are aged between 15 - 40 from various ethnicities

	and backgroundsProvides mobile Entertainment and Lifestyle content and servicesUses a combination of SMS, WEB, WAP and IVR technologiesOur Market distribution and mobile channels reaches the majority mobile market in Malaysia, Brunei and Indonesia.Shabox gives its content providers with the added benefit of a wider reach across its established mobile data channels. - NineTM FactsLaunched in July 2003Approximately 50,000 usersCatered for the more matured market, NineTM users are usually aged between 25 - 40Provides Info on Demand or subscription based services such as Gaming Results, Sports analysis & other information.Uses a combination of SMS, WEB, WAP and IVR technologiesOur Market distribution and mobile channels are targeted at the Malaysia market. - Main RBT provider for Maxis Telecommunications by partnering with Sony Music Entertainment and provides other contents to Celcom and DiGi as well.
Contact point info	1) Content Publishing and Development EnquiriesSaw Lake AikEmail: lakeaik.saw@unrealmind.com 2) Domestic Business EnquiriesReese YeoEmail: reese.yeo@unrealmind.com 3) International Business EnquiriesJonn PuaEmail: jonn.pua@unrealmind.com
Phone / Fax	Tel: (603) 21613725 Fax: (603) 21618837
E mail	enquiry@unrealmind.com

Name of company	M-Mode Berhad
Webpage	(www.m-mode.com.my)
No. of employees	42
Annual sales volume	> RM 3 million in revenue in 2004 (>USD700,00)
Field of interest	Mobile media
Major activities in the market	- Principal activity is the development and provision of mobile contents and data application services. - Other activity includes investment holdings.

Contact info,	
Phone / fax	Contact : Tel No: +603 2713 2998 Fax No: +603 2175 2578
E mail	enquiry@ecentury.com.my

Name of company	Dreamchorus
Webpage	Dreamchorus.com.my
No. of employees	24
Annual sales volume	>RM8 million (>USD 2.1million)
Field of interest	Full applications developers and system integrator providing end to end enterprise solutions for Telecommunication Operators, VAS Service Provider, and government industry.
Major activities in the market	- Ring back tones - Voice SMS - Wallpapers, logos, picture message, games downloads
Contact point info	Rafli Ridwan General Manager, Marketing
Phone / Fax	+603 2171 2181 / +603 2171 1231
E mail	rafli@dcsb.biz

II. 국내업체 진출현황 및 방안

1. 국내 기업 진출 현황

☐ Dream Chorus

- 말레이시아 대표적인 모바일 콘텐츠 제공사 중의 하나로 플랫폼 기반의 서비스를 하고 있다.
- 현재 Celcom의 Master Contents Provider로 있으며, 주요 기술 분야는 RBT (Ring Back Tone)이다. 대표 상품으로 "Call me Tones" 가 있다.
- 한국의 U Angel의 협력사로 70%의 기술 지원을 받고 있다.
- RBT 이외의 제품으로는 음성 SMS가 있다.
- 자신들의 콘텐츠를 베트남, 인도네시아, 브루나이의 텔코들에게도 제공하고 있다.
- Celcom의 5백만 가입자 중 1백만이 RBT 가입자이다.

2. 효과적인 현지 진출 방안

일반적으로 말레이시아 진출 방안은 다른 인더스트리 (SW/SI, 캐릭터, 방송프로그램, 게임 등)과 유사하다.

3. 활용 가능한 현지 유망 행사 (전시회, 세미나 등)

4. 현지 마케팅 사례연구(성공/실패사례, 국내외업체 불문)

- 맥도널드의 Adver-Games: 게임에 자신들의 제품을 결합시켜 홍보하는 방식으로 유명 브랜드들이 게임을 통해 수익을 창출하고 있는 방법이다. 맥도널드의 경우 자신들의 고객들이 게임을 다운로드할

경우 무료 시식권을 제공하고 있다.

- 방송 프로그램과 연계한 SMS 투표: 말레이시아의 대표적인 TV 프로그램인 “말레이시안 아이돌”과 스포츠 채널인 ESPN에서 사용하고 있는 투표 (voting) 방식을 통해 베스트 플레이어 및 베스트 아티스트를 시청자 투표로 선정하고 있다.

그 외 일반적인 마케팅 방식으로 다음과 같은 것들이 있다.

- 광고 및 프로모션 (Advertising & Promotion (A&P))
- 인쇄물, 인터넷 그리고 TV 광고
- 바이러스 마케팅 (Viral Marketing)

Reference

IDC Malaysia

Strategic Analytics

Yankee Group

Ovum, Ericsson

MCMC (Malaysian Communication and Multimedia Commission)

AT Kearney

Frost & Sullivan

Juniper

작성자

정은경 (ekc@kotrakl.com.my)/ 쿠알라룸푸르 무역관