

## ■ 전세계 분야별 모바일 애플리케이션 시장주이 및 전망(2008~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2008	2009	2010	2015	연평균 성장률 (2010-2015)
게임	280	1,670	3,300	42,100	66.4%
소셜 네트워크	150	940	1,990	22,400	62.3%
도서	80	720	1,350	19,500	70.6%
엔터테인먼트	120	670	1,140	8,850	50.7%
비즈니스/금융	70	350	630	8,640	68.8%
라이프스타일	20	130	190	2,090	61.5%
생산성(productivity)	70	470	950	12,980	68.7%
여행	30	130	280	2,420	53.9%
GPS	50	200	290	4,550	73.4%
유틸리티	90	500	860	9,550	61.8%
기타	140	660	1,070	10,920	59.1%
전체	1,100	6,440	12,050	144,000	64.2%

※출처: MarketsandMarkets(2010)

- 2010년 전세계 모바일 애플리케이션 시장규모는 120억 5,000만 달러에 달하며 연평균 64.2% 성장률을 거듭하여 2015년에는 1,440억 달러에 이를 것으로 전망되어 2010년 대비 약 12배 시장규모가 성장할 것으로 예상됨
- 2010년 기준, 분야별 모바일 애플리케이션 시장규모를 살펴보면, 게임이 33억 달러(27.4%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며 그 다음으로 소셜 네트워크 19억 9,000만 달러(16.5%), 도서 13억 5,000만 달러(11.2%), 엔터테인먼트 11억 4,000만 달러(9.5%) 등의 순으로 나타남
- 분야별 모바일 애플리케이션의 2015년 시장규모 전망에서 여전히 게임 애플리케이션 시장 강세가 전망되는 가운데 소셜 네트워크, 도서, 생산성 애플리케이션도 점유율이 높을 것으로 예상됨