

휴대폰 산업 동향 및 '09년 시장전망

1. 전체상
2. **Hot Application**
3. **Industry Agenda** 와 전망
 - Global
 - Korea
4. 기타

(주) **ALLUX** 정 재훈 / VP

1. 시장의 규모 측면에서 '09년을 예측 해 보면.....

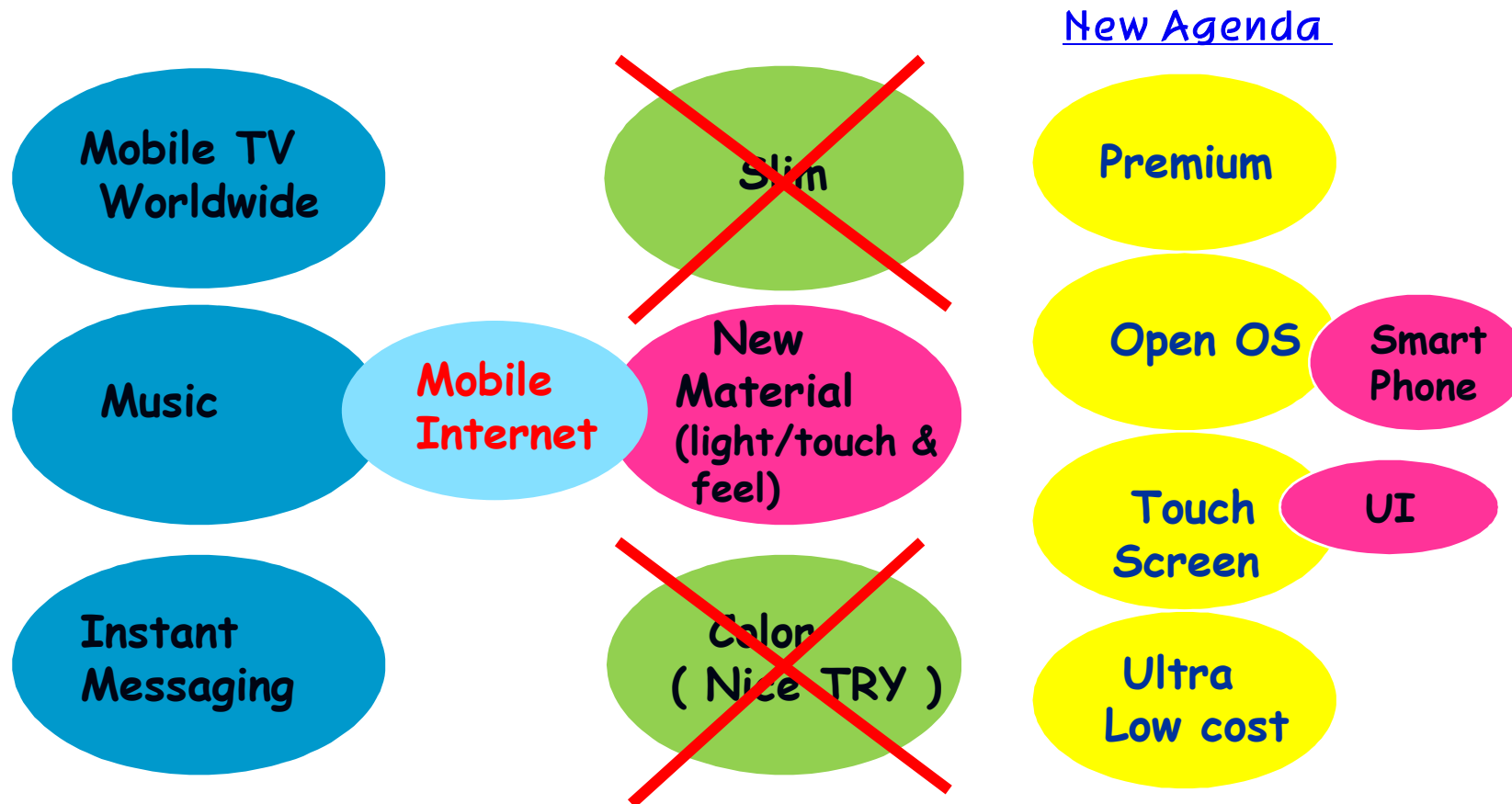
- Global 단말기 수요 규모는 '08년의 경우 전년 대비 8% 성장한 12억11백만 대가 될 것으로 예상되어지고 있으며, '09년에는 12억76백만대로 올해 대비 5% 수준의 성장을 예상하고 있으나 최근의 Global 금융 상황을 고려 시 추가적인 감소 가능성을 예측 할 수 있는 상황임.
 - 지난 2007년까지 지속되어온 두 자리 수 성장세는 올해를 기점으로 한자리 숫자로 감소하여 2010년부터는 2%대로의 성장율로 감소 할 것으로 까지 예측하고 있음.
 - 이러한 성장률의 급격한 감소는 세계 경제의 성장세, 단말기의 보급 수준, 지역별 경제력 등의 경제학 적인 요인과 새로운 가치에 의한 새로운 수요 창출의 가능성에 대한 회의적인 분석을 근거로 하고 있다고 보여짐.
- 08년 이미 75% 이상을 차지하는 대체 수요가 전체 수요를 견인하는 동력이며, 올해 5% 미만의 성장률이 예상되는 미주 및 서구 등 선진국을 대신하여 10~18%대의 성장세를 보이고 있는 동남아, 동구, 중동 및 아프리카 지역의 신규 수요가 전체 수요 증대의 버팀목이 될 것으로 보임.

- 일반적으로 대체 수요를 주도 하고 있는 동력을 **WCDMA /HSD(U)PA/EVDO/LTE** 등의 기술발전에 따른 신규 서비스 및 단말기가 향후 성장을 주도 할 것으로 예측하고 있으나, 기술 진화의 가치와 소비자 가치와 의 **Gap** 이 존재 하는 현실적 **issue**를 단말기 자체의 디자인, 마케팅 접근 방법 등으로 언제까지 끌고 갈 수 있을지는 좀더 두고 보아야 할 듯.
 - 특히 '09년은 지난 수년간 기술의 표준화, 상용화를 추진해오고 있는 4G 서비스의 기술적 완성도 및 서비스의 소비자 가치 등을 짐작 할 수 있는 시기가 될 것으로 예상되는 바, 조금 이르는 하지만, 향후 5년 나아가 향후 10년의 이동통신 산업의 그림을 예상 해 볼 수 있는 중요한 시기가 될 가능성이 매우 높다고 보여짐
- 신규 수요는 세계 수요의 약 **40%** 이상을 차지 하고 있는 중국을 포함한 동남아 지역, **12%**대의 중남미 지역과 ,지속적으로 **10%**대의 성장률을 보이고 있는 중동 아프리카 지역이 주도 할 것으로 예상되고 있음.
- 따라서, '09년에도 대체수요 중심의 중고가 중심의 수요와 저가 중심의 신규수요가 이원화되는 단말기 수요 구조의 양극화가 지속 및 가속화 될 것으로 보이며
 - 단말기 업체 입장에서 보면, **Market & Line-up Portfolio** 전략에 대한 새로운 접근이 필요 할 듯.

2. '09년 은 ……

- ① **Global** 시장 수요의 성장률이 급격히 감소 하는 해가 될 가능성이 높음.
- ② 수요 구조의 양극화가 심화 (신규 시장의 높은 성장)
- ③ **4G** 서비스의 부분적 **Launching** (향후 5~10년을 예측 해 볼 수 있는 ...)
- ④ **Value Chain** 전체적으로 수익성 악화가 심화 될 가능성 (투자/cost / 마케팅..)
- ⑤ **Global** 단말기 제조 업체의 **2차** 구조 조정 가시화 가능성
- ⑥ 단말기 제조 업체들의 사업구조 변화
- ⑦ 새로운 **Game**과 **Rule** 의 시점
 - Open OS / Open Application
 - Touch screen / UI
 - Hardware **VS** Software, Platform , Content
 - Sub- 20 USD phone

3. '09년 수요를 견인할 것으로 예상되는 **Application** 은



Industry 의 Agenda

- 사업 구조적 측면의 **Agenda**
 - 지속적인 투자 **vs** 실수요 구조
 - 투자 자원의 한계 (마케팅 **Game**)
 - 차별화 / 구매 동기 부여의 한계
 - 독자적 경쟁력 요소 확보의 한계
 - **Vertical Integration vs Outsourcing**
- **Application** 기술 측면의 **Agenda**
 - 기능적 접근 **vs** 감성적 접근
 - **Cost** 상승 **vs** 소비자 가치
 - 기술적 한계 극복의 과제
- 사업 전략 측면의 **Agenda**
 - **STP** 전략
 - **Marketing** 전략
 - 전방위 **vs** 선택적 집중

대응 전략의 추세 및 전망

- 투자의 효율성 / 실효성 우선
 - 세계 최초 **Game** 지양
(한국 업체 vs Global 업체)
 - 선택과 집중
 - 모델 수 / 마케팅 / 자원
 - 사업구조 개편 - 효율성/경제성 중심
-
- **Game**의 **Rule** 변경
 - Hardware +감성적
vs Platform / software /UI
 - Open Source
-
- 선택과 집중 & **Bi-polar**
 - Premium & Low-cost
 - **Theme game**

Global Agenda

1. **Global 단말기 maker**의 구조 조정 가능성
2. 이동통신 사업자들의 수익성 악화 지속
- **Value Chain** 전체의 **issue**
3. **Game**의 **Rule** 의 변화
 - **OS Game (Open OS / Platform)**
 - **UI Game**
 - **Mobile Internet Platform Game**
 - **Application & content Game vs Hardware game**
4. **Mobile Internet** 활성화
5. 단말기 수요의 양극화
(**Premium vs Ultra Low Cost = 투자 vs 수익성 / volume**)
6. **Smart phone** 의 약진

Industry Agenda - Global

1. 단말기 **Maker** 의 구조 조정

		2007.4Q		2008.1Q		2008.2Q		2009.	
1위	Nokia	40.6	Nokia	40.9	Nokia	41.0		Nokia	
2위	SamSung	14.1	SamSung	16.4	SamSung	16.4		SamSung	
3위	Motorola	12.4	Motorola	9.7	LG	9.7		LG	
4위	Sony-E	9.4	LG	8.6	Motorola	9.2	➤	?	
5위	LG	7.2	Sony-E	7.9	Sony-E	7.6		?	
6위	RIM	1.2	RIM	1.2	RIM	1.2		RIM	
7위	ZTE	1.2	ZTE	1.2	ZTE	1.2		?	
8위	Sharp	1.0	Sharp	1.0	Sharp	1.0		Sharp	
9위	Kyosera	0.7	Kyosera	0.7	Kyosera	0.7		Kyosera	
10위	Apple	0.6	Apple	0.7	Apple	0.7		?	

자료: SA / 가트너 . 6위부터 10위까지의 2008년 실적은 2007년4Q와 동일 또는 유사 한 것으로 추정

2. Game의 Rule 의 변화

1) OS Game (Open OS / Platform)

• MS	Window Mobile	closed
• Nokia	Symbian	Open
• Linux	Linux 기반의 open OS	Open



- ✓ **Google** - 안드로이드 (**Android**)
- ✓ **SSE/Moto** 외 18대 업체 - **Limo**
- ✓ 액세스컴퍼니 (**Palm**의 OS인수업체)- **ALP**
- ✓ **Motorola** - **Motomax**
- ✓ **Nokia** - **Maemo**

♣ Google 안드로이드폰 (G1)- T-Mobile USA / 10/22일 출시

- OS : 안드로이드 / Browser : Chrome Light

2. Game의 Rule 변화

2) Application & Content Game

Google **Android (안드로이드) 개발자 대회 / 1000만 USD 상금**
- 1700개의 출품작

Apple **“i FUND ” 1 억 USD 조성**
- 아이폰 및 아이팟 터지의 **Application** 을 개발 할 수 있도록
Software Development Kit (SDK)를 개방
- 2400여개의 자금 지원 접수

RIM **“Blackberry Partner Fund ” 1억 5000만 USD**
- 모든 **Application** 개발자에게 공개

2. Game의 Rule 의 변화

3) UI & Internet platform Game

Nokia

“우리의 **UI**는 **PC**에서의 **MS**의 **Windows** 와 같은 가치를 가지고 있다.”

“우리의 인터넷 서비스 **Platform -OVI (오비)** 는 미래 성장 엔진”

Platform 관련 사업부 “ **technology platform** ” 을 “**Service & SW Division**” 으로 격상

Google

“지금까지의 **Internet** 역량을 기반으로 강력한 **Mobile platform** 을 만들어 휴대폰에서 새로운 판을 짜겠다”

Game의 Rule 변화의 배경

1. Industry Barrier 의 붕괴

- ❖ 전통적인 단말기 업체의 붕괴 및 구조 조정
- ❖ Industry 간 Barrier의 붕괴
- ❖ Industry의 융합 (Convergence Trend)

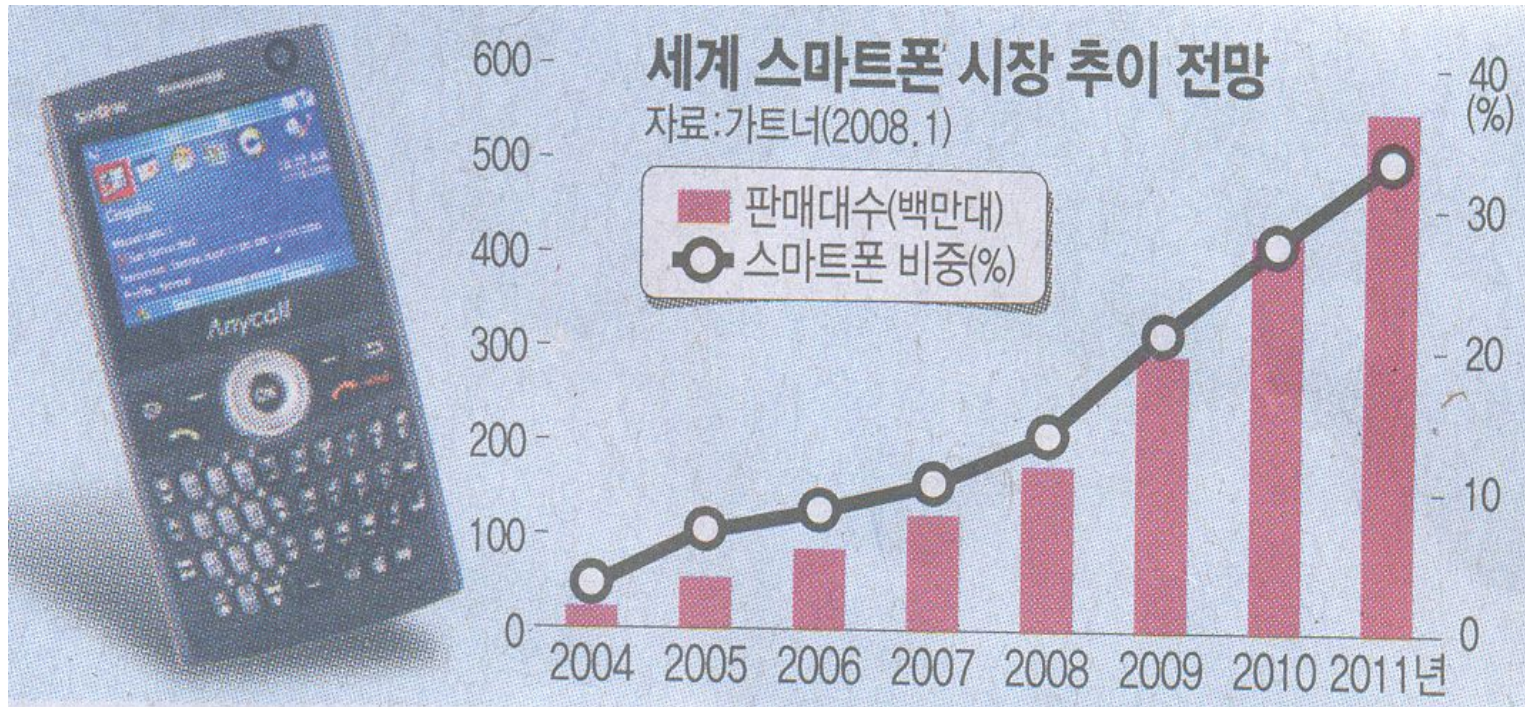
2. Industry 의 성장 (성) 한계

- ❖ 2007년 하반기 이후 수요 증가세 빠르게 하락, 2010년 부터 2%대 예측
- ❖ 새로운 성장 동력 확보가 절실 / 불가피

3. Hardware game 의 한계 (한국 업체들과의 인식과 game 방법 차이)

- ❖ Hardware platform 경쟁의 content 측면에서의 한계
- ❖ Hardware platform 경쟁의 경제성 측면에서의 한계

3. Smart phone 의 약진



- + : **Open OS / 다양한 Application / 사용 편의성 (Touch Screen)** 등
- : **요금제 , Price, Product 다양성, 제한적인 Application 지원** 등

한국시장의 Agenda

1. 수요의 포화 vs 구매 동기 부여 수단의 한계
2. **Value Chain** 각 개체의 지속적인 수익성 감소 & 악화
3. **800 MHz**의 **Roaming** / **3G** 전환 (**1.9G** 포화)
4. **WIPI** 의 향방
5. **USIM Unlock**
6. **MVNO**
7. **WiBRO** 이동통신
8. 단말기 업체의 **"Theme" Game/marketing**
 - 선택 & 집중
 - 자원의 효율성 vs Seller push / 선택의 다양성 제한
9. 한국 단말기 업체의 **Global** 시장에서의 위상/ **Position**
 - Positioning 전략 vs 막대한 투자
10. 한국 단말기 업체의 사업구조 조정에 대한 고민

1. Value Chain 각 개체의 지속적인 수익성 감소 &악화

Carriers

- 수요의 성장 둔화 (수요 포화)
- **Killer Ap. 부족 - HW Game**
- 마케팅 투자 증가 (마케팅 / 보조금 ..)
- **3G Infra** 추가 투자 + **4G** 대응 신규 투자

Content Providers

- **100% Carrier Dependency**
- **Killer Application** 부재 / 한계
- **Revenue Share** 구조 열악
- **Open Source** 추세에 따른 생존을 위한 사업 전략 / 대응 준비

Phone Makers

- 지속적인 **HW Game**을 위한 지속적인 신규 개발 투자
- 마케팅 투자의 집중 / 증가 **VS Risk management** 자원
- 소비자 요구 / 사업자 요구 대응을 위한 투자 및 자원 대응
- **4G** 선행 기술 투자

Parts Makers

- 지속적인 신규 개발 투자
- 지속적인 **cost Pressure**
- 생존을 위한 선행 기술 개발 및 투자

1. Value Chain 각 개체의 지속적인 수익성 감소 & 악화

이동통신사 마케팅 비용

단위: 억 원

08년 시설투자 규모

단위: 억 원

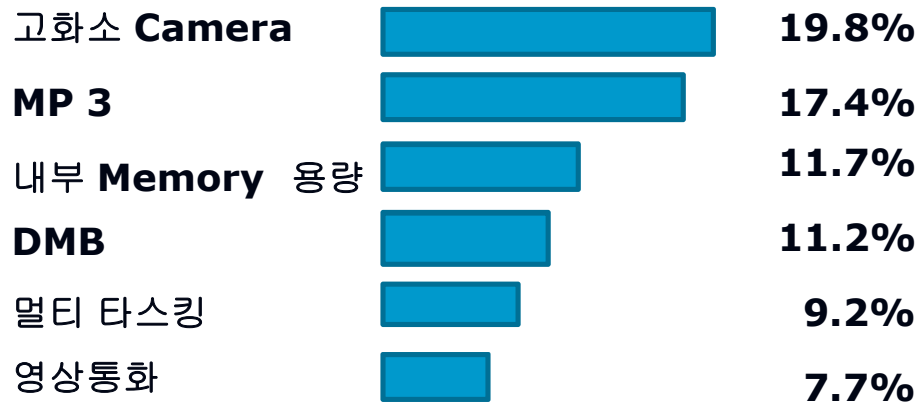
	2007년 2Q	2008년 2Q	계획	예상	
SKT	7,030	8,762	17,500	19,700	
하나로			3,500	5,600	25,300
KT			26,300	26,300	
KTF	4,117	6,160	9,500	9,500	35,800
LGT	2,570	2,584 (추정)	6,796	6,796	
LG데이콤			2,800	2,800	
LG파워콤			4,303	4,303	13,899
	13,717	17,506			74,998

자료 : 전자신문 / 각 사

1. Value Chain 각 개체의 지속적인 수익성 감소 & 악화

소비자들의 잔인함 (?)

Touch Phone 구매 시 중요 고려 사항

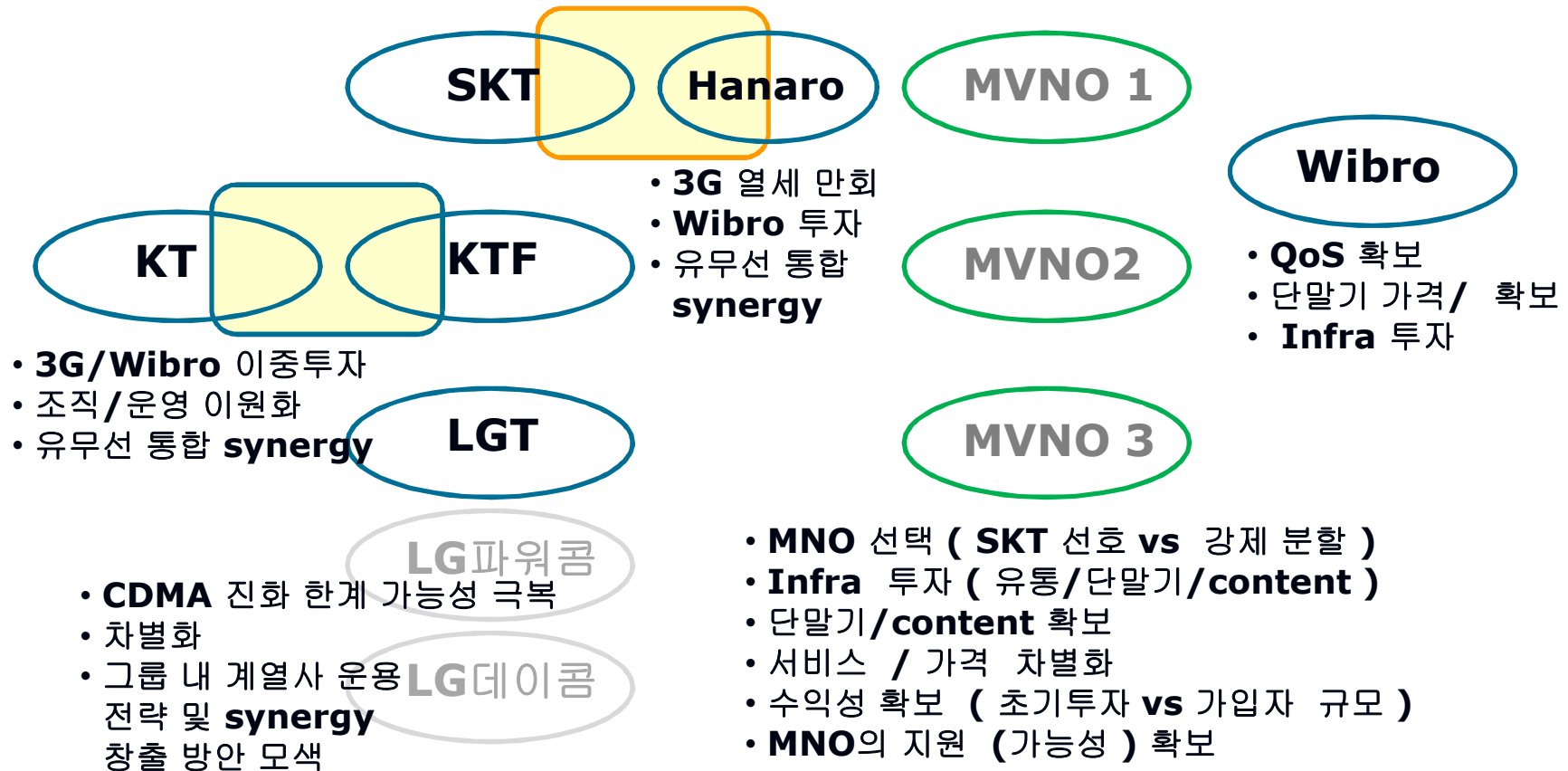


자료 : 애틀러스

소비자 만족도 vs 인기도

	만족도	인기도	
삼성 햅틱폰	4.37점	4.01점	2M Camera
엘지 뷰티폰	4.72점	3.67점	5M Camera

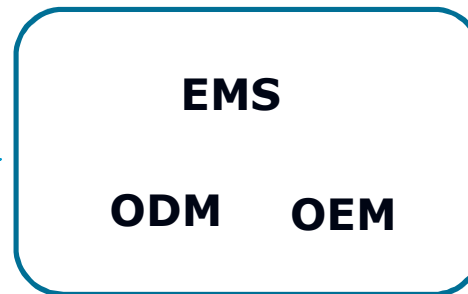
2. 이동통신 사업자 구조의 변화 가능성 과 Agenda



3. 국내 단말기 업체의 사업 구조 조정

Global Trend

제품 기획	자체 / 외부
디자인	자체 / 외부
개발	자체 / 외부
구매	자체 / 외부
생산	자체 / 외부
판매	자체 / 외부
마케팅	자체 / 외부



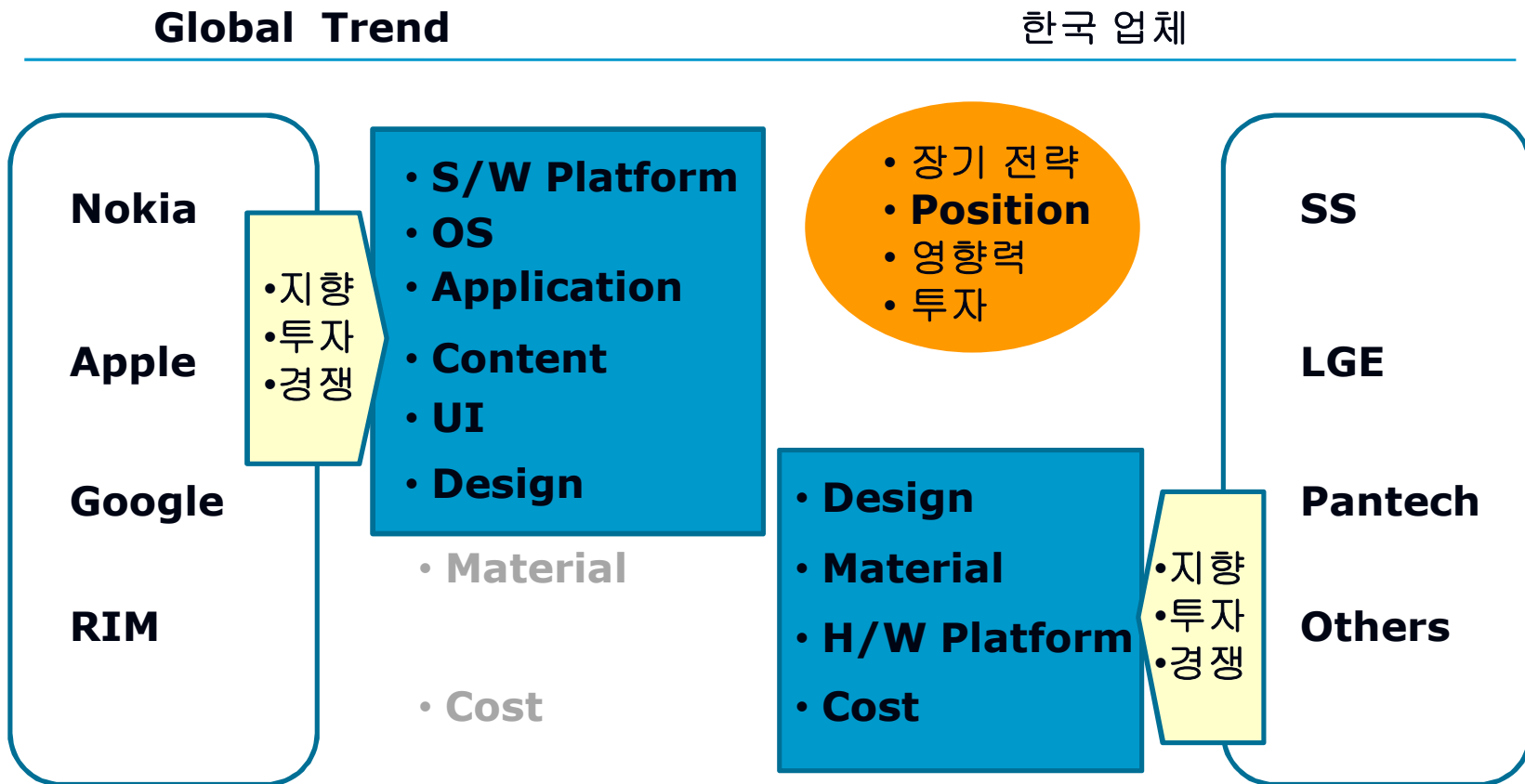
☞ 초대형 **EMS** 업체의 위상 과 위력.

☞ **Global Norm.**

한국 업체들의 고민 (예시적)

1. 사회 전반적인 기대/인식
2. 정서적 책임감
3. 노조 문제
4. 자사 관련 협력업체
5. 경험 / 역량 부족
6. 불신감
7. **Risk** 대응 체제 부족

4. 국내 단말기 업체의 Positioning 및 미래가치



1. 이통사의 미래 전략 ????

- 해외 사업 확대 ? : 해외 사업자 인수 ? / 지분 투자 ?
- **Game Publishing ? Internet content** 관련 업체 인수 ?
- 미래사업 을 위한 검토/준비 조직 ?

2. 핸드폰 maker의 미래 전략 ????

Nokia 의 Morph 를 통해서 본 미래의 휴대폰

- ❖ 태양광 **Battery**
- ❖ 구부러지거나, 접을 수 있는 탄력 소재
- ❖ 투명한 본체
- ❖ 나노 기술 **Base**의 **Flexible** 트랜지스터
- ❖ **Open OS / Platform**
- ❖ **Mobile Internet**
- ❖ **All mighty**



- ❖ **Mobile MS ?? Mobile Content ?? Mobile Application ? Plate form ?**

감사 합니다

정 재훈

010-4789-4940

wjdwogns@gmail.com