

일반사용자용 소프트웨어의 동향과 모바일소프트웨어로의 변화에 관한 분석

조현성*, 박석천**, 박준식***

*가천대학교 일반대학원 모바일소프트웨어학과

**가천대학교 컴퓨터공학과 정교수(교신저자)

***인성정보 개발서비스팀 부장

abc@neopd.com

Trends of the Software for General Users and Analysis on the Changes to the Mobile Software

HyunSung-Jo*, Seok-Cheon Park**, Jun-Sik Park***

*Dept. of Mobile Software, Gachon University

**Dept. of Computer Engineering, Gachon University

***Dept. of Development Service, In-sung Information co., ltd

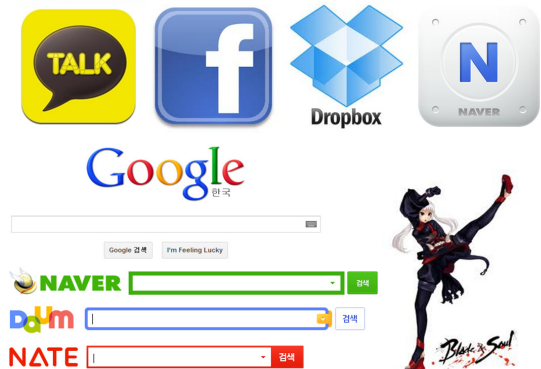
요 약

2007년 애플사의 아이폰 발표 이후, 모바일 디바이스가 확산되고, 그 이용량이 급속도로 증가하면서 PC환경에 최적화된 기존의 일반 사용자용 소프트웨어들이 모바일소프트웨어로 빠르게 변화 하고 있다. 뿐만 아니라, 현재 2013년 까지 해를 거듭 해 오면서 모바일 소프트웨어에 대한 관심은 점점 고조 되고 있으며 모바일 앱은 소프트웨어의 트렌드를 나타내는 지표가 되고 있는 상황이다. 본 연구에서는 업무용 소프트웨어와 일반 사용자용 소프트웨어를 구분하고, 국내외 포털 사이트, 벤처 및 게임사의 일반사용자용 소프트웨어에 대하여 모바일 소프트웨어 서비스 여부에 대한 사례 조사를 실시하여 동향을 분석한다. 이를 통해 일반 사용자용 소프트웨어가 모바일 소프트웨어로 변화됨으로서 증진되는 유용성, 편의성과 같은 도구로서 가치에 대한 연구를 한다.

I. 서론

소프트웨어를 떠올려 보면 쉽게 생각 하는 것이 (그림1)과 같이 주로 문서로 이루어진 업무를 전산화 하는 업무용 소프트웨어 이다.

업무용 소프트웨어 산업은 다른 산업을 발전시키는 효과가 있다. 하지만 스마트폰이 나오면서 소프트웨어 산업에 엄청나게 큰 변화가 일어나기 시작했다. 스마트폰을 통해 컴퓨터가 항상 일반 사용자들 손에 붙어있게 된 것이다.



(그림 1) 업무용 소프트웨어
이 소프트웨어가 하는 일은 업무를 보다 효율적이며 정확하고, 생산적으로 개선하는 역할을 한다. 이처럼

(그림 2) 일반사용자용 소프트웨어
이것은 업무전산화 라는 굴레를 벗어던지고 일상생활에서의 가치창출 이라는 어마어마한 기회를 갖게

되었다는 것을 뜻한다.

업무용 소프트웨어에서는 수만 명 정도가 사용하면 대형 시스템이라 칭한다.

반면, (그림 2)와 같은 일반 사용자 소프트웨어는 일상생활 속 에서 그 가치를 만들기 때문에 기본 적으로 수 백 만, 수 천만 명을 대상으로 한다. 때문에 소프트웨어의 가치가 “산업에서의 가치”에서 “일반 사용자의 가치”로 변화 하고 있다.

최근 대부분의 사람들은 적어도 하나의 모바일 디바이스를 가지고 다니면서 언제 어디서나 자신이 원하는 서비스를 받고자 한다. 소프트웨어를 “도구”로서 활용 하는 것이다.

본 논문에서는 일반 사용자용 소프트웨어가 모바일 소프트웨어로 변화하는 동향, 그리고 이러한 소프트웨어들을 일반 사용자들이 도구로서 활용하게 되는 것에 대해 연구 및 분석 한다.

II. 일반 사용자용 소프트웨어 현황

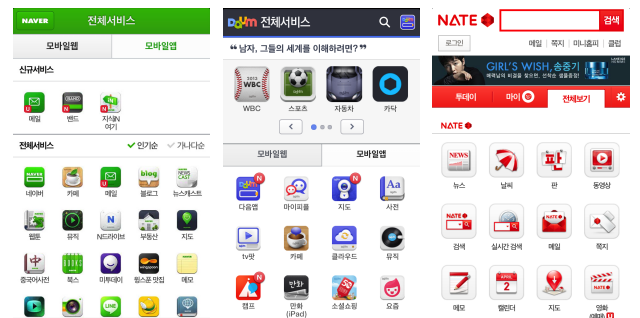
일반 사용자용 소프트웨어를 정의해 보자면 포털, 검색, SNS, 클라우드, 게임 등 과 같이 일반적인 사람들이 사용하는 소프트웨어 이다. 이 밖에도 콘텐츠의 종류에 특화 된 것도 있다. 음악, 영화, 도서, 문서, 유전자 정보, 운전습관 등 매우 빠르게 확대되고 있다. 2012년 4분기를 기준으로, 우리나라 대표 포털인 네이버에는 하루에 2,000만 명이 접속하고, 1억 개의 질의가 처리된다. Facebook의 사용자가 10억 명이 넘어섰고, 카카오톡 사용자는 8,000만 명이 사용하고 있으며, 하루에 30억 건 이상의 메시지를 주고받는 다고 한다. 온라인게임도 일반 사용자 소프트웨어의 대표적인 예이다. 2011년 국내 검색포털과 온라인게임 국내시장 규모가 20조가 넘었다. 2011년 게임 수출만 2조 5천억이 넘는다. 그 만큼 이용자의 수가 많고, 규모가 크다는 반증일 것이다. <표1>에서 확인 할 수 있듯이 국내 대형 포털 3사 모두 다양한 일반 사용자용 소프트웨어를 제공하고 있다. <표1>은 PC 기준 일반 사용자용이며, 이 소프트웨어 및 서비스 들이 모바일소프트웨어로 변화되며, 모바일 환경에서 일반 사용자에게 일일이 원하는 정보를 찾을 수 있게끔 해주고, 다양한 한글 자료와 사진, 동영상 등 사용자 편의를 높이고 있어 상대적으로 방대한 글로벌 콘텐츠 정보를 가진 국외 포털 보다 국내 점유율이 높다.

<표1> 국내 포털의 일반사용자용 소프트웨어 현황

| 포털 | 대표SW | 현황 |
|-------|--|------|
| NAVER | Line, Me2day, 샵N, N스토어, 네이버지도, TV캐스트, 쿠폰, 네이버 웹버스, 쇼핑캐스트 등 | 149개 |
| DAUM | Mypeople, 다음 클라우드, 소셜픽, 캠프, 스토어뷰, tv팟, 아고라, 미즈넷, 미즈쿡 등 | 115개 |
| NATE | 네이트온UC, 사이좋은세상, 클럽, 타운, 싸이월드, 토크온, 사람검색, 폰월드, 판 등 | 43개 |

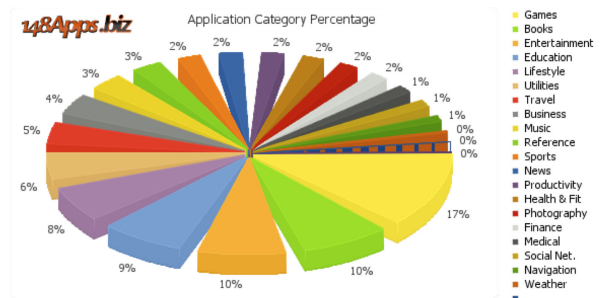
III. 모바일 소프트웨어로의 변화

모바일 소프트웨어란 휴대폰, 스마트폰, 태블릿 PC, e-book 등의 모바일 기기에서 무선 인터넷 접속, 음성 및 데이터 통신, 게임 등의 사용자가 원하는 다양한 서비스를 제공하는 소프트웨어를 일컫는다. 또한, 일반적으로 모바일 소프트웨어는 모바일 플랫폼 및 모바일 운영체제, 모바일 브라우저, 모바일 게임, 모바일 어플리케이션(모바일 앱) 등으로 분류될 수 있다. (그림 3)과 같이 우리나라 3대 대형 포털에서 제공하는 일반 사용자용 소프트웨어도 모바일 소프트웨어로 변화 하고 있다.



(그림3) 국내 포털의 모바일 소프트웨어

이 뿐만 아니라, 애플의 iOS와 구글의 Android로 대립되는 운영체제(OS) 플랫폼이 있다.



(그림4)어플리케이션 카테고리 백분율

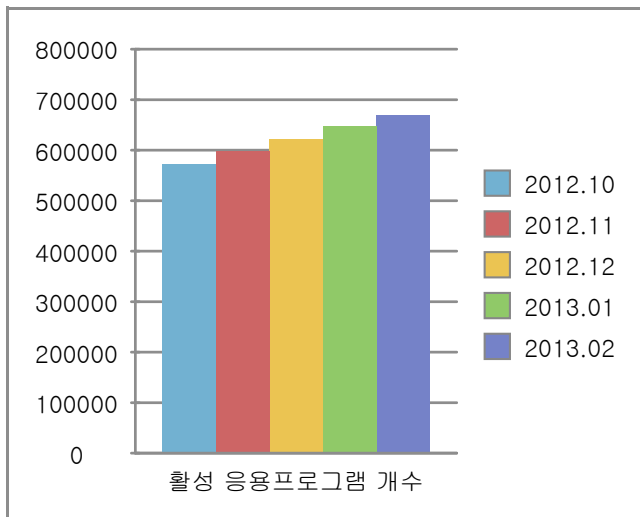
(그림4)와 같이 거의 모든 분야의 모바일 소프트웨어를 마켓에서 다운로드 할 수 있다.

개인 개발자부터 벤처, 중소기업, 대기업 까지 모두 iOS의 “앱스토어”와 Android의 “GooglePlay”를 통해 모바일 앱을 쏟아 낸다. 즉, 일반 사용자용 소프트웨어가 두 범용적인 플랫폼을 통해 유통이 되는 것이다. 앱스토어에는 100만개 이상의 앱이 등록되었고, 구글 플레이 또한 70만개 이상의 앱이 등록됨에 따라 앱스토어를 무섭게 추격하고 있다.

<표2>는 현재 다운로드 가능한 앱스토어의 활성 앱의 개수이다.

<표2> 앱스토어 월별 활성 응용프로그램 개수

| 연월 | 현황 |
|----------|----------|
| 2012년10월 | 571,672개 |
| 2012년11월 | 597,840개 |
| 2012년12월 | 621,916개 |
| 2013년01월 | 648,360개 |
| 2013년02월 | 669,425개 |



이처럼, 무수히 많은 일반 사용자용 소프트웨어가 출시 되기도 하는 반면, (그림1)에서 봤던 업무용 소프트웨어나, (그림3)에서 보듯이 PC로 사용했던 일반 사용자용 소프트웨어들도 빠르게 모바일 소프트웨어로 출시되거나 현재 개발 중에 있다. 이처럼 모바일 소프트웨어로의 대응이 늦어지게 되면 한 포털 사이트의 SNS와 같이 시장에서 도태되기도 한다. 따라서 기업들은 모바일 소프트웨어로의 변화를 일반 사용자용 소프트웨어에 대해서 필수조건으로 여기고 있다.

게임 산업에서도 과거 리니지, 월드오브워크래프트, 아이온, 카트라이더 등 과 같은 온라인 게임이 일반 사용자들에게 인기가 있었지만, 현재는 애니팡,

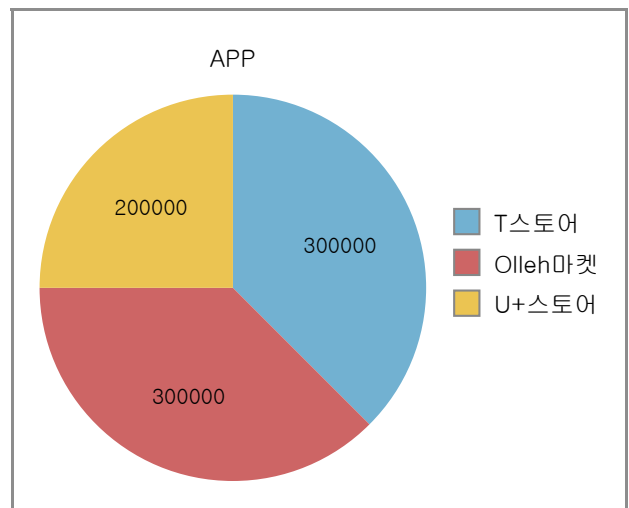
드래곤플라이트, 윈드러너 등과 같이 모바일게임이 대세 이기도 하다. 특히 애니팡의 경우 국내에서 팡 시리즈 신드롬을 일으키기도 했다. 이는 국내 SNS 대표적인 카카오톡에서 ‘카카오톡 게임하기’ 플랫폼을 만들어 이를 통해 출시된 모바일 게임을 친구에게 초대하여 보다 많은 일반 사용자들이 함께 게임을 할 수 있기 때문이다. 즉, 보통의 일반 사용자용 소프트웨어가 가장 범용적인 플랫폼인 앱스토어와 구글플레이를 통해서만 유통이 가능 하다고 하면, 게임 만큼은 ‘카카오톡 게임하기’를 통해 적어도 (그림5)와 같이 국내에선 막강한 게임 유통 플랫폼이 하나 더 생겨난 것이다.



(그림 5)일반 사용자용 소프트웨어 유통 플랫폼

또한, AT&T, Verizon 등 전 세계 24개 주요 통신 사업자와 Sony Ericsson 등 단말 제조사가 참여하여 어플리케이션 도매 시장인 WAC(Wholesale App Community)을 만들기도 하였다. 국내의 경우 SK텔레콤, KT, LG U+, 삼성전자, LG 전자 등 이동통신 3사와 제조업체(삼성, LG)가 참여하여 K-WAC을 통해 글로벌 마켓에 대응 하고 있다.

<표3>통신3사 응용프로그램 마켓 시장현황



<표3>과 같이 국내 이동사의 응용프로그램 마켓 시장도 활발히 운영 중이며, T스토어에서는 누적 다운로드 수 10억건을 기록 하고 있다.

이처럼 일반 사용자용 소프트웨어들이 각 유통플랫폼을 통해 기존 PC용 소프트웨어에서 모바일 소프트웨어로 활발히 변화 되고 있다.

소프트웨어 산업은 통신사, 제조사, 게임사, 금융기관, 벤처, 대형포털 등에 의하여 주도 되고 있다. 이들의 일반사용자용 소프트웨어가 모바일소프트웨어로의 변화 추이를 살펴보면 <표4>와 같다.

<표4> 모바일소프트웨어로의 변화 추이

| 구분 | 특이사항 |
|------|--|
| 통신사 | 모바일 고객센터, 모바일 미디어, 모바일 청구서, 모바일스토어 등 모든 소프트웨어가 모바일로 변화됨 |
| 제조사 | 모바일 소프트웨어를 유통하는 플랫폼을 주도하기 위해 다수의 모바일소프트웨어를 개발 및 연구 |
| 게임사 | 리니지, 아이온, WorldOfWarcraft, 등과 같은 온라인 게임에서 애니팡, 윈드러너, 아이러브 커피, Asphalt7 과 같은 모바일 게임이 인기를 주도 개발 비중을 모바일소프트웨어로 점차 증가 시키는 추세 |
| 금융기관 | 은행, 카드사, 보험사 등 모든 금융기관이 모바일 환경에서 업무처리를 할 수 있도록 모바일소프트웨어 제작 |
| 대형포털 | 운영중인 일반사용자용 서비스를 모두 모바일소프트웨어로 제작 하여 모바일 환경에서 서비스 중 |
| 공공기관 | 세금납부, 국세청, 전기요금 등 지로요금 납부 업무를 모바일소프트웨어로 지원 |
| 벤처 | 2012년 12월 조사 28,193개의 벤처 중, 15.1%를 차지하는 정보처리S/W 업종의 벤처가 대부분 모바일소프트웨어 벤처이며 벤처투자가 활발해짐 |

앞으로 사용자의 니즈에 부합한 일반 사용자용 소프트웨어가 범용 유통 플랫폼을 통해 모바일 소프트웨어로서 출시가 될 것이다.

또한 아직 모바일 소프트웨어로 변화되지 못한 일반 사용자용 소프트웨어들의 다 변화가 있을 것으로 예상된다.

IV. 결론

이미 수많은 업무용, 일반 사용자용 소프트웨어들이 모바일 소프트웨어로 변화되었다. 우리는 은행을 가지 않고 모바일 환경에서 결제, 조회, 이체 등의 금융 업무를 할 수 있다.

TV를 실시간, 다시보기로 시청 할 수 있고, 모르는 요리 레시피를 찾아볼 수 있으며, 길을 잃어버렸을 경우에도 GPS를 활용한 모바일 지도 서비스를 통해 정보를 얻을 수 있다.

또한, 친구와 이야기를 나누고, 자신이 보고 듣고 기억해야 하는 것을 데이터화 할 수 있으며, 어학 공부마저 모바일소프트웨어로 해결 할 수가 있다.

불과 몇 년 전만 해도 상상도 못했던 일들이 일반 사용자용 소프트웨어가 모바일 소프트웨어로 변화됨에 따라 가능하게 되었다.

모바일소프트웨어의 편의성과 유용성에 따라 기업들도 업무처리에 있어서 스마트워크센터를 구축하고 클라우드를 이용하고 있다.

앱스토어의 100만개가 넘는 모바일소프트웨어, 구글플레이의 70만개가 넘는 모바일소프트웨어 들이 현대의 그 어떠한 도구보다 일반 사용자에게 더 다방면으로 활용 가능하고 가치 있는 도구가 되어 가고 있다. 따라서 모바일 소프트웨어는 일반사용자용 소프트웨어뿐만 아니라 기존의 소프트웨어들도 모바일 소프트웨어의 변화를 통해 일반사용자들에게 그 가치를 알리기 위하여 변모 하고 있으므로 모바일환경에서의 서비스는 맹렬히 경쟁하게 될 것이다.

그리고 일반사용자용 소프트웨어가 모바일 소프트웨어로 급속하게 변화되고 있으며, 그 속도는 더욱 가속화 될 것이기 때문에 이에 대한 시급한 대책과 적용이 필요하다고 판단된다.

V. 사사의 글

본 연구는 2013년도 지식경제부의 SW전문인력양성사업의 재원으로 정보통신산업진흥원의 고용계약형 SW석사과정 지원사업(HB301-13-1003)으로부터 지원받아 수행되었습니다.

참고문헌

- [1] NHNNEXT, “일반 사용자용 소프트웨어를 중심으로 변화되는 SW산업의 새로운 미래
- [2] 정보과학회지, “모바일 소프트웨어 산업현황 및 전망”, 2010.11
- [3] 김도형 외 3명, “스마트폰용 모바일 소프트웨어 플랫폼 동향”, 2010.
- [4] 오원석, “게임업계, 모바일로 진로를 돌려라”, 2013.02.06.
- [5] 장기영, “전자책 창업”, 한국전자출판협회, 2012.09
- [6] Andreas, “Mobile Megatrends 2012”, Vision Mobile, 2012.05
- [7] 148Apps.biz, “Count of Active Applications in the App Store”, <http://148apps.biz/app-store-metrics/?mpage=appcount>, 2013.03.07.