



OTT(Over The Top) 시장

(출처 : Over The Top Market 2016,
Marketsandmarkets 등)

2018.11



본 보고서는 참고용으로서, 당 기관은 본 보고서를 근거로 한 행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 부담하지 않습니다.

I

개요

1

기술 개요

- OTT(Over-the-top)는 기존의 통신 및 방송 사업자와 더불어 제 3사업자들이 인터넷을 통해 드라마나 영화 등의 다양한 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스를 말함
- OTT 서비스는 스마트 폰, 랩톱 및 태블릿에서 널리 사용되고 있으며, WhatsApp(현재 Facebook에 인수됨), KakaoTalk, WeChat 및 LINE과 같은 앱은 OTT 메시징 서비스를 제공하는 데 중요한 역할을 하고 있음

2

시장 현황

- TV, PC, 모바일, 태블릿 PC 등 콘텐츠를 소비할 수 있는 디바이스가 확대되면서 이용자들은 시·공간적 제약을 뛰어넘어 언제 어디서나 자신이 원하는 콘텐츠를 원하는 시간에 맞춰 소비할 수 있는 환경이 구현됨
- 이와같이 언제 어디서나 어떠한 단말기(anywhere, anytime, any device, AWATAD)로도 콘텐츠를 이용할 수 있는 환경이 도래됨에 따라 인터넷을 기반으로 한 동영상 서비스인 OTT가 빠르게 정착하기 시작함
- 미국의 넷플릭스 온라인 스트리밍 서비스가 기존 유료방송의 가입자를 추월하는 등 OTT 동영상 서비스의 시장 지배력은 더욱 커질 것으로 예상됨
- OTT 서비스 시장이 확대되면서 넷플릭스·아마존 등 기존 강자뿐 아니라 페이스북·구글 플랫폼 사, AT&T 이동통신사, 디즈니 등 전통 콘텐츠 사업자까지 모두 OTT 시장으로 진출하기 시작함



3

시장 특성

1. 시장 원동력

[표] OTT 시장의 원동력

구분	원동력
성장 촉진 요인	<ul style="list-style-type: none"> • 장치 기반 컴퓨팅 도입을 위한 정책 • OTT 서비스에 대한 경제적 비용 • 스마트 장치를 통한 광범위한 유통 • 기술의 개인화 • 규정 준수 및 검증 요구사항 증가
성장 억제 요인	<ul style="list-style-type: none"> • 개인 프라이버시 및 보안의 문제 • OTT 이점에 대한 인식 부족
성장 기회	<ul style="list-style-type: none"> • 새로운 기술 개발 • 운영자와의 파트너십 기회
성장 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 기업 간의 경쟁

※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

2. 산업 환경 분석-5 Forces 분석

☐ 구매자들의 협상력

- (맞춤형 솔루션 제공) 사용자는 주로 공급 업체의 솔루션 구매를 고려하고, 이는 구매자의 높은 협상력을 강조함으로써 사용자 요구를 충족시키는 플랫폼을 효율적으로 설계할 수 있도록 함
- (OTT에 대한 접근성 향상) 사용자는 최소한의 비용으로 다양한 OTT 제품을 편리하게 전환할 수 있음

☐ 공급자들의 협상력

- (다양한 기업의 출현으로 선택권 제공) 공급 업체가 다양해짐에 따라 구매자의 선택폭이 넓어졌으며, 이로 인해 공급 업체에서는 구매자의 요구에 맞춰 합리적인 비용으로 보다 나은 서비스를 제공해야 함

□ 잠재적 진입자의 위협

- (낮은 초기 투자 비용) OTT 플랫폼 및 서비스는 저렴한 비용으로 구입 할 수 있어 많은 고객이 이용할 수 있으며, 초기 투자 비용과 시장에서 제품과 서비스를 홍보하기 위한 부담 및 광고의 부담이 적어 신규 진입이 용이함

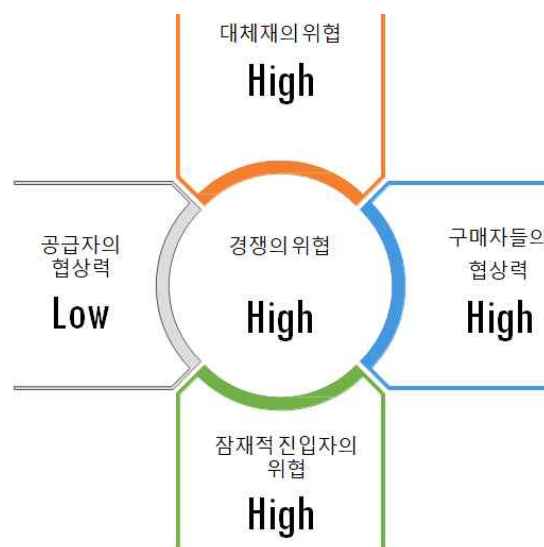
□ 대체재의 위협

- (대체재의 유동성) 여러 분야에 다양한 OTT를 제공하는 기업이 다수 존재하며, 경쟁기업인 IBM, SAP, Oracle 및 TIBCO 등은 지속적인 자본투자를 통해 기술 개발을 진행하고 있음

□ 경쟁의 위협

- (다수의 경쟁기업 존재) 기존 기업과 신규 기업이 지속적으로 경쟁하고 있으며, 구매자의 요구가 증가함에 따라 효율적인 통합 모델을 개발하고 있음
- (산업의 집중도) IBM, TIBCO, SAP, Oracle, Informatica 및 SAS와 같은 대기업의 진출은 EsperTech, WSO2 및 Logimethods와 같은 소규모 기업의 입지를 약화시켰으며 경쟁이 치열해지고 있음

[그림] OTT 시장의 5 Forces 분석(2015)



※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016



II

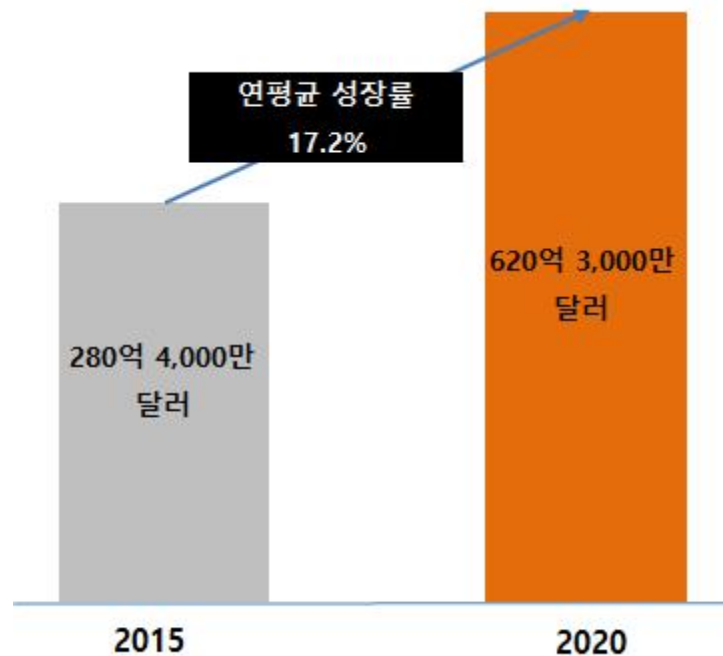
시장동향

1

글로벌 전체 시장 규모

- 전 세계 OTT 시장은 2015년 280억 4,000만 달러에서 연평균 성장률 17.2%로 증가하여, 2020년에는 620억 3,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림] 글로벌 OTT 시장 규모 및 전망



※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

2

세부기술별 시장 규모

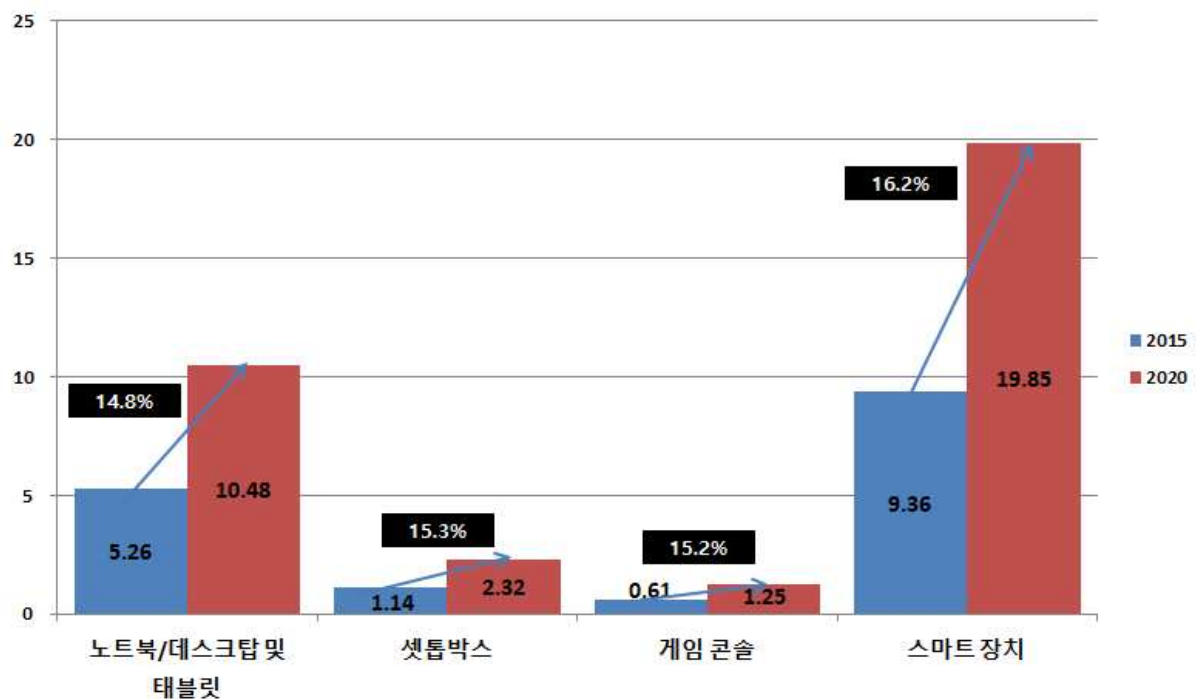
- 전 세계 OTT 시장은 플랫폼에 따라 노트북/데스크탑 및 태블릿, 셋톱박스, 게임 콘솔, 스마트 장치로 분류됨

- 노트북/데스크탑 및 태블릿은 2015년 52억 6,000만 달러에서 연평균 성장률 14.8%로 증가하여, 2020년에는 104억 8,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

- 셋톱박스는 2015년 11억 4,000만 달러에서 연평균 성장률 15.3%로 증가하여, 2020년에는 23억 2,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 게임 콘솔은 2015년 6억 1,000만 달러에서 연평균 성장률 15.2%로 증가하여, 2020년에는 12억 5,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 스마트 장치는 2015년 93억 6,000만 달러에서 연평균 성장률 16.2%로 증가하여, 2020년에는 198억 5,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림] 글로벌 OTT 시장의 플랫폼별 시장 규모 및 전망

(단위: 십억 달러)



※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

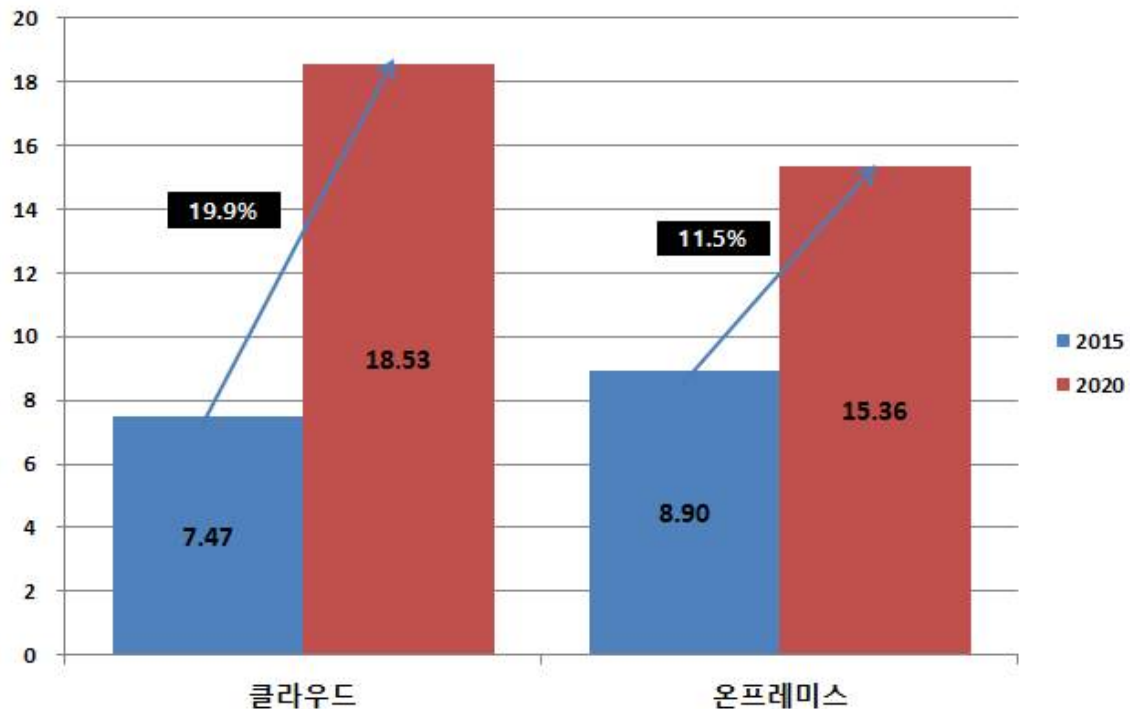
□ 전 세계 OTT 시장은 전개 모델에 따라 클라우드, 온프레미스로 분류됨

- 클라우드는 2015년 74억 7,000만 달러에서 연평균 성장률 19.9%로 증가하여, 2020년에는 185억 3,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 온프레미스는 2015년 89억 달러에서 연평균 성장률 11.5%로 증가하여, 2020년에는 153억 6,000만 달러에 이를 것으로 전망됨



[그림] 글로벌 OTT 시장의 전개 모델별 시장 규모 및 전망

(단위: 십억 달러)



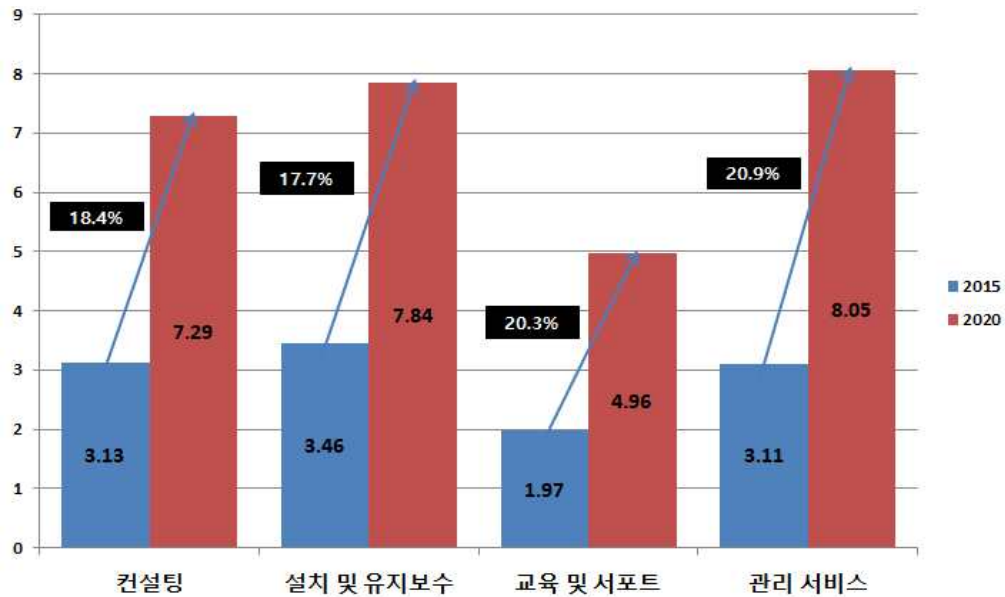
※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

□ 전 세계 OTT 시장은 서비스 종류에 따라 컨설팅, 설치 및 유지보수, 교육 및 서포트, 관리 서비스로 분류됨

- 컨설팅은 2015년 31억 3,000만 달러에서 연평균 성장률 18.4%로 증가하여, 2020년에는 72억 9,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 설치 및 유지보수는 2015년 34억 6,000만 달러에서 연평균 성장률 17.7%로 증가하여, 2020년에는 78억 4,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 교육 및 서포트는 2015년 19억 7,000만 달러에서 연평균 성장률 20.3%로 증가하여, 2020년에는 49억 6,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 관리 서비스는 2015년 31억 1,000만 달러에서 연평균 성장률 20.9%로 증가하여, 2020년에는 80억 5,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림] 글로벌 OTT 시장의 서비스 종류별 시장 규모 및 전망

(단위: 십억 달러)

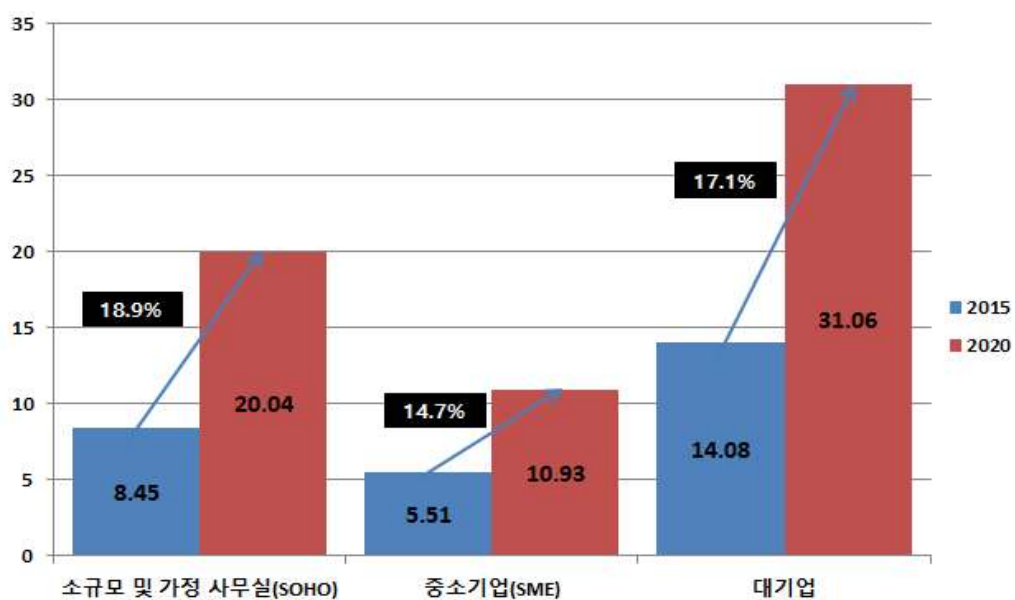


※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

□ 전 세계 OTT 시장은 소비자 유형에 따라 소규모 및 가정 사무실(SOHO), 중소기업(SME), 대기업으로 분류됨

[그림] 글로벌 OTT 시장의 소비자 유형별 시장 규모 및 전망

(단위: 십억 달러)



※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

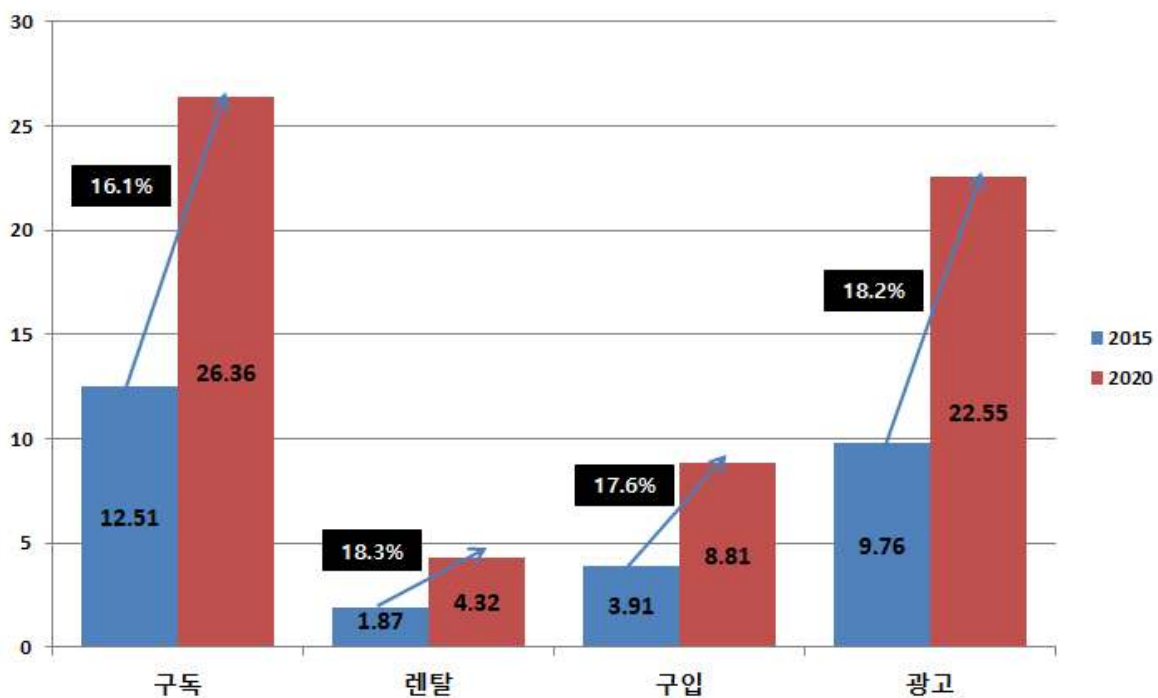


- 소규모 및 가정사무실(SOHO)은 2015년 84억 5,000만 달러에서 연평균 성장률 18.9%로 증가하여, 2020년에는 200억 4,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 중소기업(SME)은 2015년 55억 1,000만 달러에서 연평균 성장률 14.7%로 증가하여, 2020년에는 109억 3,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 대기업은 2015년 140억 8,000만 달러에서 연평균 성장률 17.1%로 증가하여, 2020년에는 310억 6,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

□ 전 세계 OTT 시장은 수익모델에 따라 구독, 렌탈, 구입, 광고로 분류됨

[그림] 글로벌 OTT 시장의 수익모델별 시장 규모 및 전망

(단위: 십억 달러)



※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

- 구독은 2015년 125억 1,000만 달러에서 연평균 성장률 16.1%로 증가하여, 2020년에는 263억 6,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 렌탈은 2015년 18억 7,000만 달러에서 연평균 성장률 18.3%로 증가하여,

2020년에는 43억 2,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

- 구입은 2015년 39억 1,000만 달러에서 연평균 성장률 17.6%로 증가하여, 2020년에는 88억 1,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 광고는 2015년 97억 6,000만 달러에서 연평균 성장률 18.2%로 증가하여, 2020년에는 225억 5,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

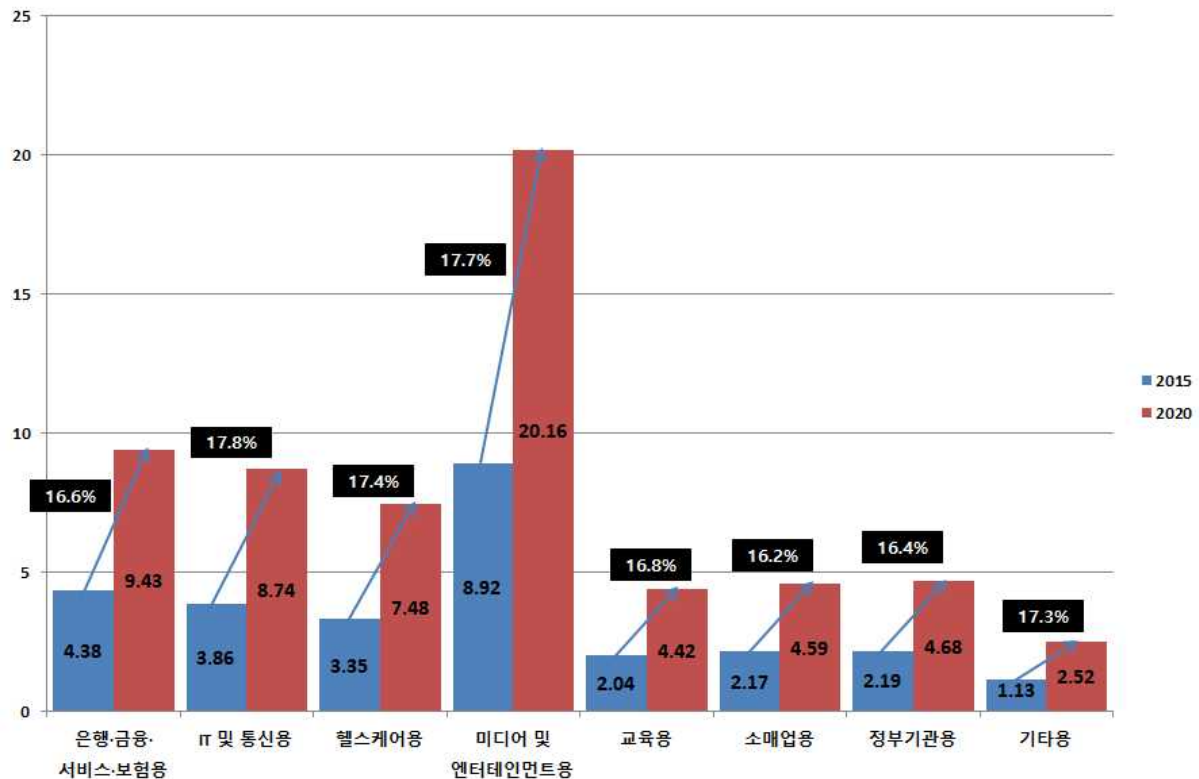
□ 전 세계 OTT 시장은 용도에 따라 은행·금융·서비스·보험용, IT 및 통신용, 헬스케어용, 미디어 및 엔터테인먼트용, 교육용, 소매업용, 정부기관용, 기타용으로 분류됨

- 은행·금융·서비스·보험용은 2015년 43억 8,000만 달러에서 연평균 성장률 16.6%로 증가하여, 2020년에는 94억 3,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- IT 및 통신용은 2015년 38억 6,000만 달러에서 연평균 성장률 17.8%로 증가하여, 2020년에는 87억 4,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 헬스케어용은 2015년 33억 5,000만 달러에서 연평균 성장률 17.4%로 증가하여, 2020년에는 74억 8,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 미디어 및 엔터테인먼트용은 2015년 89억 2,000만 달러에서 연평균 성장률 17.7%로 증가하여, 2020년에는 201억 6,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 교육용은 2015년 20억 4,000만 달러에서 연평균 성장률 16.8%로 증가하여, 2020년에는 44억 2,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 소매업용은 2015년 21억 7,000만 달러에서 연평균 성장률 16.2%로 증가하여, 2020년에는 45억 9,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 정부기관용은 2015년 21억 9,000만 달러에서 연평균 성장률 16.4%로 증가하여, 2020년에는 46억 8,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 기타용은 2015년 11억 3,000만 달러에서 연평균 성장률 17.3%로 증가하여, 2020년에는 25억 2,000만 달러에 이를 것으로 전망됨



[그림] 글로벌 OTT 시장의 용도별 시장 규모 및 전망

(단위: 십억 달러)



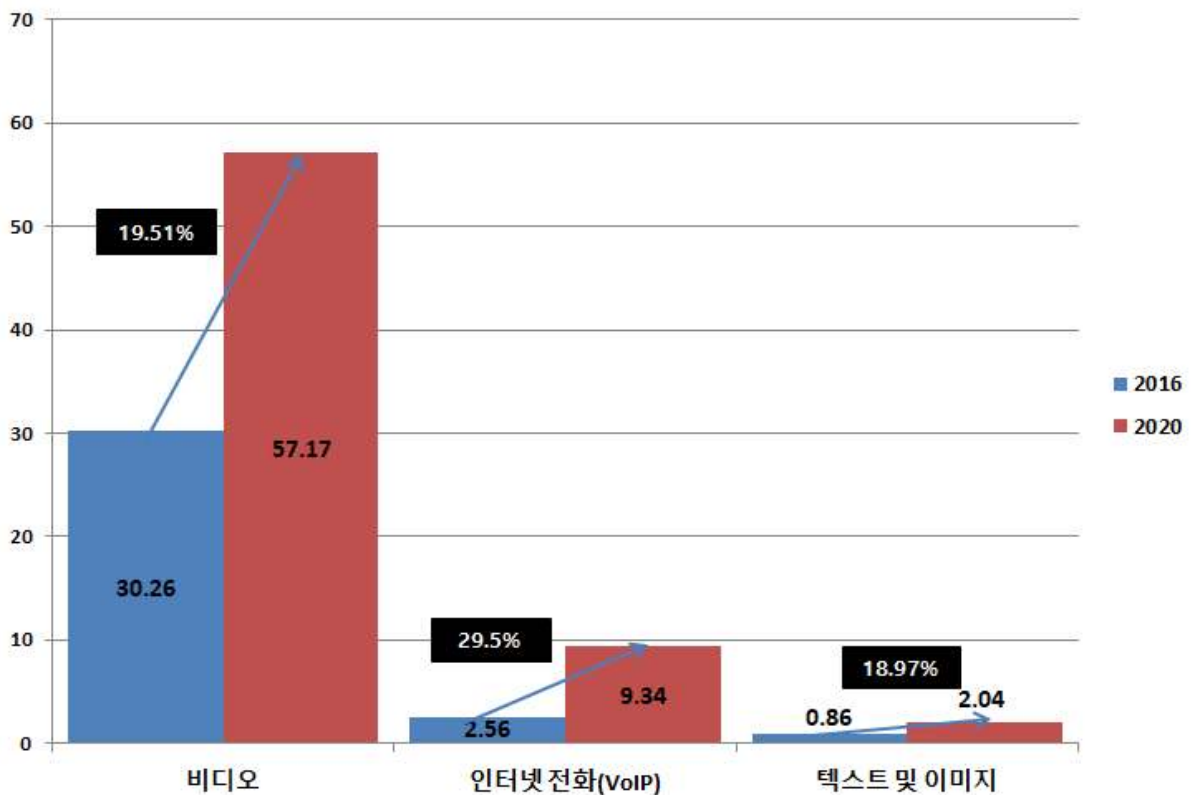
※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

□ 전 세계 OTT 디바이스 및 서비스 시장은 콘텐츠 종류에 따라 비디오, 인터넷 전화(VoIP), 텍스트 및 이미지로 분류되며, 비디오는 2015년을 기준으로 87.27%의 점유율을 차지하였으며, 그 뒤를 인터넷 전화(VoIP)가 9.54%, 텍스트 및 이미지가 3.19%로 뒤따르고 있음

- 비디오는 2016년 302억 6,000만 달러에서 연평균 성장률 19.51%로 증가하여, 2020년에는 571억 7,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 인터넷 전화(VoIP)는 2016년 25억 6,000만 달러에서 연평균 성장률 29.5%로 증가하여, 2020년에는 93억 4,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 텍스트 및 이미지는 2016년 8억 6,000만 달러에서 연평균 성장률 18.97%로 증가하여, 2020년에는 20억 4,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림] 글로벌 OTT 디바이스 및 서비스 시장의 콘텐츠 종류별 시장 규모 및 전망

(단위: 십억 달러)



※ 자료 : TechNavio, Global OTT Devices and Services Market, 2016

3 지역별 시장 규모

□ 전 세계 OTT 시장을 지역별로 살펴보면, 2015년을 기준으로 북미 지역이 43.27%로 가장 높은 점유율을 차지하였고, 유럽 지역이 29.70%, 아시아-태평양 지역이 15.44%, 라틴아메리카 지역이 6.66%, 중동-아프리카 지역이 4.93%로 나타남

○ 북미 지역은 2015년 121억 3,000만 달러에서 연평균 성장률 14.1%로 증가하여, 2020년에는 234억 2,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

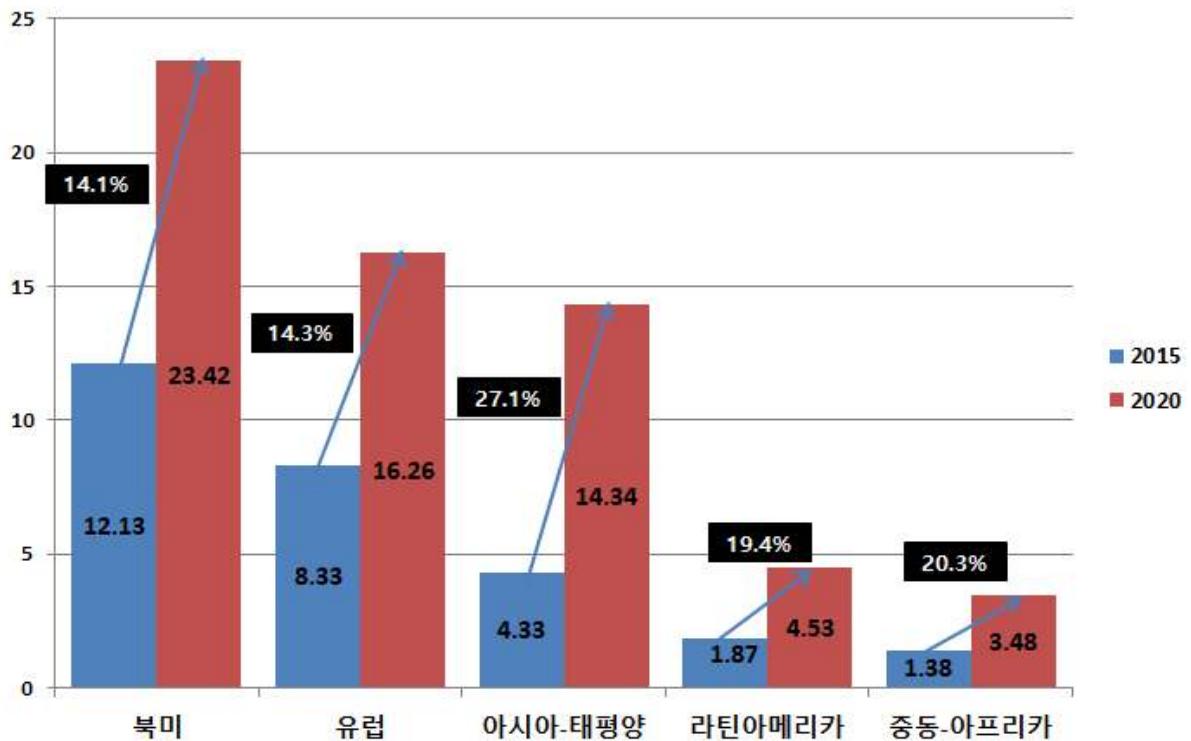
○ 유럽 지역은 2015년 83억 3,000만 달러에서 연평균 성장률 14.3%로 증가하여, 2020년에는 162억 6,000만 달러에 이를 것으로 전망됨



- 아시아-태평양 지역은 2015년 43억 3,000만 달러에서 연평균 성장률 27.1%로 증가하여, 2020년에는 143억 4,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 라틴아메리카 지역은 2015년 18억 7,000만 달러에서 연평균 성장률 19.4%로 증가하여, 2020년에는 45억 3,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 중동-아프리카 지역은 2015년 13억 8,000만 달러에서 연평균 성장률 20.3%로 증가하여, 2020년에는 34억 8,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림] 글로벌 OTT 시장의 지역별 시장 규모 및 전망

(단위: 십억 달러)



※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

III

기업 동향

1

경쟁 환경

1. 주요 기업 현황

- 세계 OTT 시장에서 주요 기업은 AKAMAI TECHNOLOGIES(미국), APPLE INC(미국), FACEBOOK INC(미국), GOOGLE INC(미국), TENCENT HOLDING LTD(미국) 등이 있음

[표] OTT 주요 기업 개발 동향(2012~2015)

기업명	유기적 성장 전력		무한 성장 전략
	인수합병	파트너십 계약 및 협력	신제품개발 및 업그레이드
AKAMAI TECHNOLOGIES	2015년 4월 Octoshape를 인수하여 OTT 콘텐츠를 위한 비디오 스트림의 품질을 향상시키고 인터넷 프로토콜 텔레비전 솔루션을 활성화함	2015년 10월 Fubo TV는 Akamai Technologies와 파트너 관계를 맺었으며, 이를 통해 축구 경기를 실시간 방송으로 완벽하게 볼 수 있게 됨 축구 경기는 전 세계 어디서나 비용 효과적인 방식으로 시청자에게 전달됨	
APPLE INC	2014년 2월 Burstly를 인수하여 베타 테스트 및 분석을 통해 전체 앱 수명주기를 강화함	2015년 3월 HBO는 Apple과 제휴하여 온라인 비디오 서비스 "HBO Now"를 가입자를 통해 직접 이용할 수 있도록 함	
FACEBOOK INC	2014년 3월 MaxBounty를 인수하여 고객 서비스 및 광고 비즈니스를 개선함		
GOOGLE INC	2014년 2월 Spider.io를 인수하여 온라인 콘텐츠 및 미디어 광고의 맬웨어 등으로부터의 공격을 탐지하는 데 도움을 받음		
TENCENT HOLDING LTD	2015년 11월 OTT 플랫폼과 관련하여 Metro- Goldwyn-Mayer Studios (MGM)의 제임스 본드 프랜차이즈를 인수하여 중국 시장에서 독점력을 확립함	2014년 11월 HBO의 콘텐츠를 중국에서 방송하기 위해 HBO와 파트너 관계를 유지함	2015년 4월 온라인 게임과 같은 소셜 콘텐츠 및 기타 분야를 즉각적으로 관리하기 위해 WeChat 앱에 몇 가지 다른 서비스를 추가함

※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016



2. 개발 동향 분석

- 신제품 출시 전략은 글로벌 OTT 시장에서 채택하는 전략 중 9%를 차지하였으며, Limelight Networks(미국), Netflix(미국), Tencent Holdings(미국) 및 Nimbuzz(인도)는 글로벌 OTT 시장에서 중요한 입지를 확보하기 위해 신제품 출시 전략을 채택한 선도 기업임

[표] OTT 제품 출시 현황(2012~2015)

일자	기업명	내용
2015.12	Limelight Networks (미국)	<ul style="list-style-type: none"> OTT 콘텐츠에 Curiosity Stream을 도입하여 모든 장치에서 스트리밍하거나 재생할 수 있는 플랫폼을 제공함 이 서비스는 모든 유형의 장치에 이상적인 동영상 품질을 제공
2015.05	Tencent Holding Ltd (미국)	<ul style="list-style-type: none"> 온라인 게임과 같은 소셜 콘텐츠 및 기타 분야를 즉각적으로 관리하기 위해 WeChat 앱에 몇 가지 다른 서비스를 추가함
2013.11	Netflix (미국)	<ul style="list-style-type: none"> 더 많은 사람들이 영화 및 TV 프로그램을 시청할 수 있도록 TV 앱에 새로운 기능을 추가함
2013.10	Limelight Networks (미국)	<ul style="list-style-type: none"> 방문자 대기 시간을 최대 88% 단축하고 웹 사이트 성능을 향상시키는 Orchestrate(TM) V2.5 플랫폼을 출시함
2013.08	Nimbuzz (인도)	<ul style="list-style-type: none"> Windows Phone 8을 위한 새로운 응용 프로그램을 출시하여 신흥 시장에서 고객 기반을 확대하고자 함

※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

2

주요 기업 동향

1. AKAMAI TECHNOLOGIES

- 첨단 컴퓨팅 기술을 사용하여 최종 사용자에게 유선형 웹을 제공하는 선도적인 콘텐츠 전달 및 클라우드 인프라 서비스 공급자 중 하나임
- CDN(Content Delivery Network) 서비스 분야의 글로벌 리더로 첨단 웹 성능, 모바일 성능, 클라우드 보안 및 미디어 전달 솔루션 관련 사업을 영위하고 있음

[표] AKAMAI TECHNOLOGIES 주요 제품 현황

구분	내용
AURA Lumen	• HTTP 캐싱, 대용량 객체 전달 및 미디어 CDN을 통해 네트워크 운영자를 용이하게 함
AURA Spectra	• OTT 서비스의 복잡성을 줄이기 위해 설계된 확장성이 뛰어난 CDN을 구현함
Akamai Federation	• 거의 모든 네트워크상의 사용자에게 CDN 콘텐츠를 제공

※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

2. APPLE INC

□ 디자인, 가전제품, 개인용 컴퓨터, 컴퓨터 소프트웨어, 이동 통신, 미디어 장치, 온라인 응용 프로그램 및 서비스를 전문으로 하는 다국적 기업임

□ 제품 및 서비스에는 전문 및 소비자 소프트웨어 응용 프로그램, 서비스, 액세스 서리 및 지원 제품인 iCloud, iPhone, iPad, iPod, Mac, iPod, Apple TV, iOS 및 OS X 운영 체제가 포함되며, iTunes Store, App Store, iBooks Store 및 Mac App Store를 통해 디지털 콘텐츠 및 응용 프로그램을 제공하고 판매하고 있음

[표] APPLE INC 주요 제품 현황

구분	내용
iTunes Store	• 사용자가 영화, 앱, 게임 및 도서를 쇼핑, 다운로드 및 검색할 수 있게 해주는 기능을 갖춘 서비스임
iTunes Player	• 사용자가 좋아하는 음악과 영화를 한 곳에 저장할 수 있게 함 • 사용자가 언제든지 플레이리스트를 구성하고 재생할 수 있음
iBooks Store	• 사용자가 컴퓨터 및 모바일 장치를 통해 디지털 서적을 다운로드, 공유, 읽거나 저장할 수 있게 해주는 응용 프로그램임
iCloud	• 사용자가 좋아하는 음악, 사진, 연락처 등을 저장할 수 있게 해주는 서비스임
Mac App Store	• OS X에 내장된 Mac App Store를 통해 사용자는 게임, 비디오, 음악과 같은 카테고리별로 앱을 다운로드하거나 공유할 수 있음

※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016



3. FACEBOOK INC

- ☐ 전 세계 모바일 장치 및 개인용 컴퓨터에서 사람들이 서로 연결, 공유, 검색 및 통신할 수 있게 해주는 모바일 응용 프로그램 및 웹 사이트로 운영됨
- ☐ 응용 프로그램과 서비스는 소비자와 온라인 판매자 모두에게보다 쉽고 유연한 상호 작용을 제공하고 있음

[표] FACEBOOK INC 주요 제품 현황

구분	내용
모바일 앱	• 게임, 채팅 및 공유와 같은 다양한 소비자 관련 애플리케이션을 제공하는 온라인 및 모바일 기반 애플리케이션임
모바일-모바일 메시지	• 사용자가 Facebook에서 메시지를 주고받을 수 있는 인터넷 지원 서비스임
온라인 광고	• 개인 및 기업이 Facebook 소셜 네트워킹 플랫폼으로 광고를 디자인하고 공유하는 온라인 서비스로 전 세계 사람들에게 광고할 수 있음
개발 도구	• 사용자와 개발자가 웹 사이트, 광고 및 응용 프로그램을 설계하고 개발할 수 있게 해주는 온라인 플랫폼임

※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

4. GOOGLE INC

- ☐ 글로벌 웹 기반 서비스 제공업체로, 검색, 광고, 플랫폼, 콘텐츠 및 미디어 솔루션, 운영 체제, 하드웨어 및 엔터프라이즈 제품을 포함하는 다양한 영역에서 서비스 및 솔루션을 제공하고 있음
- ☐ YouTube, Google 문서, Google Play, Google 뮤직, Google 학술 검색, Google Blogger, Google 검색, Google지도, Google 애드센스, Chrome, 모바일과 같은 제품 및 서비스의 급속한 성장으로 인해 시장 점유율 1위 자리를 고수하고 있음

[표] GOOGLE INC 주요 제품 현황

구분	내용
YouTube	• 가족, 친구 및 세계와 동영상을 다운로드하고 공유하는 데 도움을 줌
WebRTC	• RTC(Real-Time Communications) 기능을 갖춘 웹 브라우저를 지원하는 오픈 소스 서비스임
Picasa	• 사용자가 사진을 구성, 편집 및 공유하는 데 도움을 줌
Google Scholar	• 논문, 서적, 초록 및 여러 학문 분야 및 자료에 대한 기사 등 학술 문헌을 검색 할 수 있음
Google Plus	• 모든 사용자가 사진, 비디오, 노래 등과 같은 모든 콘텐츠를 네트워크의 웹에서 공유 할 수 있음
Google Play	• 온라인 전자 제품, Android 및 디지털 미디어 저장소를 위한 디지털 응용 프로그램 배포 플랫폼임
Google News	• 매일 헤드라인을 제공하는 것을 목표로 하며 세계 대부분이 뉴스 소스를 보유하고 있는 하나의 문헌 역할을 함
News Archive Search	• 과거 자료실을 쉽게 검색하고 탐색할 수 있는 방법을 제공함
Google News Timeline	• 정보를 체계적으로 구성하는 웹 응용 프로그램임
Google Ideas	• 사용자, 전문가 및 엔지니어를 연결하여 연구를 수행하고 새로운 기술 중심의 계획을 시작함
Google Groups	• 사람들이 공통 관심사와 아이디어에 대해 토론하는 웹 응용 프로그램임
Google Drive	• 최대 5GB의 Cloud Storage를 사용자에게 제공함
Google Docs	• 무료 웹 기반 워드 프로세서 및 스프레드시트로 사용자가 온라인으로 공유하고 공동 작업 할 수 있음
Google Contacts	• 사람들에게 쉽게 액세스할 수 있는 온라인 주소록임
Google Ad Planner	• 사용자가 방문할 가능성이 있는 웹 사이트를 식별할 수 있는 무료 미디어 계획 도구임
Google AdSense	• 상황별로 구글 광고, 디지털 광고, 콘텐츠를 유료 웹 검색 사이트에 게재함
Google AdWords	• 사용자가 온라인 광고를 하고 사람들이 해당 광고를 클릭할 때만 비용을 지불하는 서비스임
Google Blogger	• 아이디어와 생각을 쉽게 공유할 수 있는 무료 블로그 게시 도구임

※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016

5. TENCENT HOLDING LTD

- ☐ 소비자가 통신 및 엔터테인먼트 분야에서 인터넷을 최대한 활용할 수 있도록 온라인, 미디어 및 OTT 영역에서 광범위한 서비스 및 응용 프로그램을 제공하고 있음



[표] TENCENT HOLDING LTD 주요 제품 현황

구분	내용
QQ 인스턴트 메신저	• 인스턴트 메신저 서비스를 용이하게 하는 플랫폼 서비스임
멀티플레이어 온라인 게임	• 멀티 플레이어 온라인 게임을 제공하는 온라인 게임 포털 서비스임
Qzone	• 일기를 작성하며 사진, 음악 및 비디오를 보낼 수 있는 소셜 네트워킹 웹 사이트임
SOSO	• 중국의 온라인 검색 엔진이며 Google의 파트너임
WeChat	• 음성 및 텍스트 메시지 기능을 갖춘 소셜 모바일 애플리케이션임

※ 자료 : Marketsandmarkets, Over The Top Market, 2016