

# 2019년 5G 상용화, 5G가 바꾸는 디지털 세상

Insight M 1월호 | 트렌드기획팀

# CONTENTS

01 모바일 통신 세대 교체

02 몰입형 콘텐츠 시장 확대

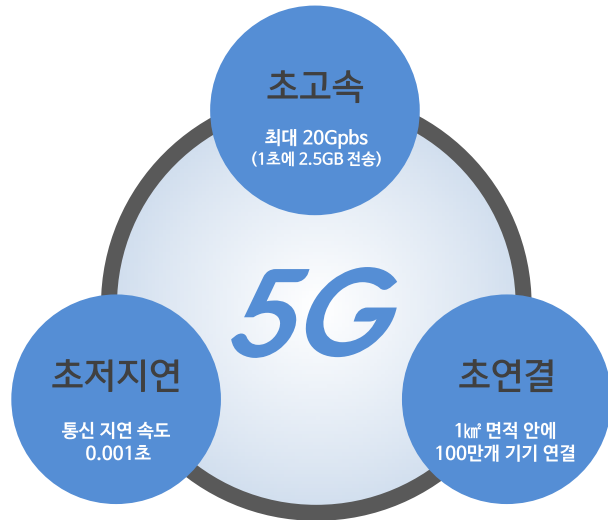
03 타겟 마케팅 강화

04 디지털 마케팅 제언

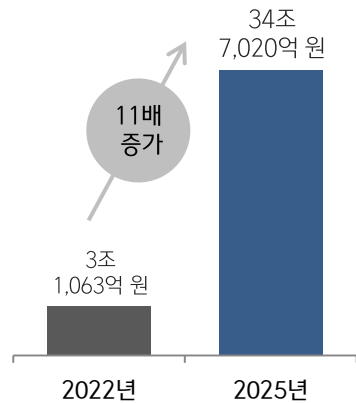
# 2019년 5G 상용화 원년, 디지털 환경 급변 예상

- 5G 상용화로 통신 네트워크의 초고속/초저지연/고신뢰성이 확보됨에 따라 디지털 환경의 혁신적인 변화 예상
- 국내 통신사가 18년 12월 세계 최초로 5G 상용화에 성공했으며, 올 상반기 중 5G지원 스마트폰 보급이 확대될 예정

## 5G의 특징과 시장규모



[ 5G 관련 국내시장 규모 전망 ]



\*출처: KT경제경영연구소, 한국인터넷진흥원

초저지연	기하급수적으로 늘어날 IoT 디바이스를 수용하기 위한 필수 요소
초고속	3D 화상 통화, 가상현실/증강현실 활용한 서비스 확대 전망
초연결	로봇 원격제어, 자율주행차 등 네트워크의 실시간 반응 서비스의 상용화

## 5G 상용화 일정

2018년  
12월

국내 통신3사 5G 첫 송출 (세계 최초 상용화)



2019년  
상반기

통신사 중심 5G 관련 서비스 확대

- SKT : 소셜VR' 가상협업 고도화  
SM 엔터와 협업, 5GX 콘텐츠 제작
- KT : '기가라이브TV' VR 콘텐츠 다양화
- LGU+ : 야구, 골프, 아이돌 앱, VR기능 추가

2019년

5G 지원 모바일 단말기 출시

- 삼성 : 2019년 상반기 중 출시 예정
- LG : 2월 MWC에서 5G 스마트폰 발표 예정
- Huawei, Vivo, Oppo 등 중국 스마트폰 제조사들도 상반기 중 5G 신제품 출시 전망

# 모바일 통신의 세대 교체는 디지털 광고의 패러다임 변화 예고

- 그 동안 3G는 모바일 광고, 4G는 동영상 광고 시대를 열었음
- 5G 시대를 맞이함에 따라 몰입형 콘텐츠의 중요도가 증가하고 데이터 마케팅의 접점이 확대될 것으로 예상

이동통신 인프라의 진화에 따른 디지털 마케팅의 성장

## 3G ('06년~)

\*상용화시기

- 주요서비스 : 멀티미디어, 화상통화
- 차별성 : 인터넷 접근성 개선  
→ 스마트폰 보급과 모바일 활용성 증대  
→ 모바일을 이용한 디지털 마케팅 태동



\*'06년 5월:최초 HSDPA 상용화



\*'07년 7월:애플 아이폰 출시

## 4G ('11년~)

- 주요서비스 : 데이터, 고화질 동영상
- 차별성 : 인터넷 고속화, 대용량 멀티미디어  
→ 스트리밍, 동영상 시대 기여  
→ 모바일 중심의 동영상 광고시장 급성장



\*'12년 6월 4G LTE 상용서비스 개시



\*'12년 10월:페이스북 이용자 10억명 돌파

## 5G ('19년~)

- 주요서비스 : AI, IoT, 몰입형 콘텐츠, 자율주행차, 스마트시티 등
- 차별성 : 초고속, 초연결, 초저지연, 대용량  
→ 대용량 & 몰입형 콘텐츠 확산 전망  
→ 초연결시대, IoT 마케팅 접점 확대 예정



\*'18년 1월:평창올림픽, 5G 최초서비스도입



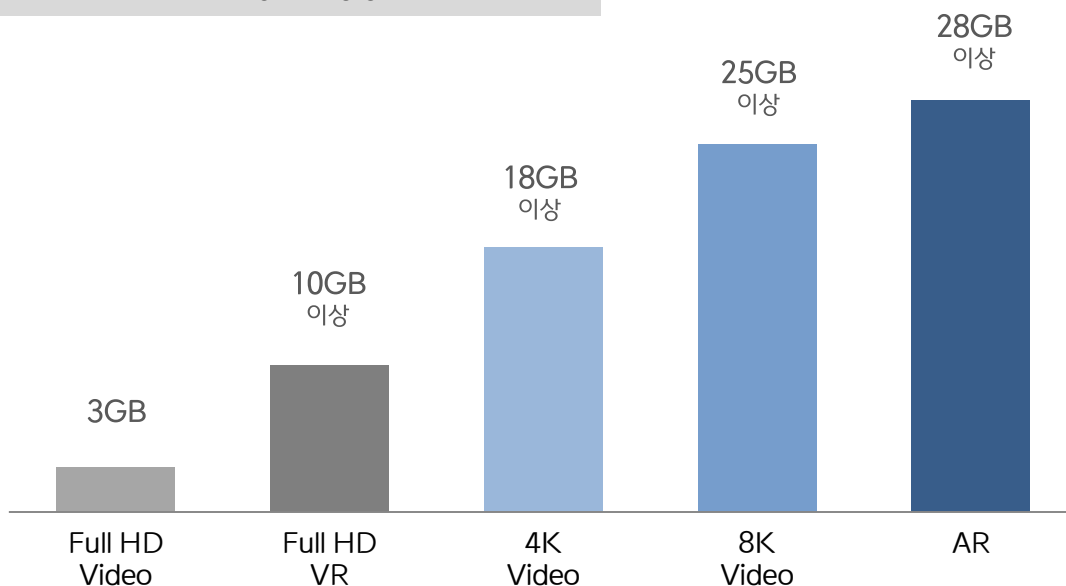
\*'18년 12월:5G망 최초상용화

# 5G 네트워크 확산으로 몰입형 콘텐츠 시장 확대 예상

- AR/VR 및 4K 이상의 초고화질 영상은 기존 4G 네트워크의 전송 속도의 한계로 시장 확대에 어려움을 겪음
- 최고 전송속도 기준으로 최대 20배 빨라지는 5G 네트워크가 상용화됨에 따라 서비스 확대 가속화 예상

### 몰입형 콘텐츠의 데이터 소모량 비교

※ 하루 5분의 스트리밍으로 생성되는 월별 트래픽



- AR/VR 및 4K 이상의 초고화질 영상은 기존 동영상의 수배에 달하는 데이터 소모되어 현재의 4G 네트워크 환경에서는 서비스 확대에 한계 존재

\* 출처 : 에릭슨엘지, [에릭슨모빌리티보고서], 2018.12

### 4G vs. 5G의 네트워크 속도 비교

	lte	5G
최고 전송속도	1Gbps	20Gbps
체감 전송속도	10Mbps	100 ~ 1,000 Mbps
고속 이동성	350km/h	500km/h
전송 지연	10ms	1ms

- 초고속/초저지연 데이터 전송이 가능해짐에 따라 몰입형 콘텐츠 서비스 확대 예상

\* 출처 : KT경제경영연구소, [5G 시대, 새롭게 주목받는 B2B 시장에서의 기회], 2017.10

# 스포츠, 게임 등 AR/VR 활용한 몰입형 콘텐츠 개발 활발

- 5G 킬러 콘텐츠로 AR/VR을 활용한 실감형, 몰입형 미디어 서비스에 대한 투자 증가
- 실시간성이 중요한 스포츠, 데이터 전송 속도 중요한 게임 등의 영역에서 콘텐츠 개발 활발

## AR/VR 활용 스포츠 중계 서비스

- 젊은 시청층 확보를 위한 새로운 형태의 스포츠 콘텐츠 발굴 필요
- 5G 상용화를 앞두고 AR/VR 활용한 스포츠 서비스 증가 확대



터너 스포츠, CBS 등 방송사 두곳과 함께 NCAA 경기 VR 중계



2018년 러시아 월드컵 경기 VR 중계 가상공간 내 대형 TV를 보는 듯한 경험



AR, AI 접목한 중계 서비스 제공 단순 경기 이외에도 통계, 경로, 특수 효과 등을 AR로 구현



야구, 골프 등 종목에서 스포츠 경기를 AR/VR을 활용해 소비자 경험 확대



## AR/VR 게임 출시 본격화

- 고사양, 구현 속도의 제한이 없는 AR/VR 게임의 본격적인 출시 활발
- VR과 연계한 e스포츠도 새로운 게임문화로 각광 전망

출시일	개발사	게임/설명
18년 4월	넷마블	피싱스트라이크
18년 7월	Next Games	워킹데드 아워월드
18년 10월	네시삼십삼분	고스트버스터즈 월드
19년 초	나이엔틱	해리포터 위저드유나이티드
19년 초	드래곤플라이/레노버	국내 최초 VR e스포츠 전문 테마파크 구축



# AR 활용한 광고 상품 출시하는 미디어 증가

- 제품 테스트 및 소비자 관심 형성부터 실제 구매까지 이어지는 AR 플랫폼 적용 활발
- Facebook, Snapchat 등 주요 SNS에서 공격적 투자 진행 중이며 향후 더 많은 미디어 및 산업으로 확산될 전망

## AR 광고 도입한 주요 SNS



- AR쇼핑광고 기능 발표 (2018.07)
- 오프라인 매장을 직접 방문하지 않아도 제품을 착용/구매까지 가능한 기능
- 시범 서비스 선보인 마이클 코어스 이외에도 뷰티, 패션 브랜드 관심 ↑

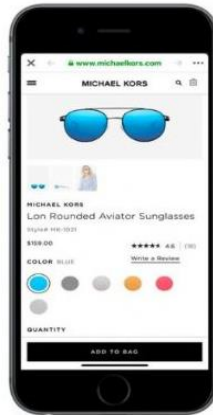
### AR 쇼핑광고 사례 (마이클 코어스)



① 광고 이미지상 클릭



② AR 활용한 제품 시착 가능



③ 제품 구매 페이지 연결



- AR 적용한 광고 상품, Shoppable AR 출시 (2018.07)
- AR컨텐츠로 관심 생성하게 하고 구매까지 직접 연결되는 형태의 광고 상품
- 주요 인플루언서들에게도 지원해 사업 영역 확대 중

### Shoppable AR 광고 사례 (도미노피자)

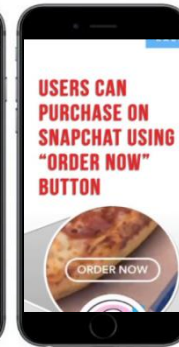


① AR활용한 재미있는 이미지로 관심 제고

: 전면 카메라에 자신을 비추면 가상 선글라스를 통해 피자 노출



② AR이미지와 연계한 구매페이지 연결



: 카메라를 후면으로 전환하면 피자 박스가 열리면서 실제 피자를 보는 듯한 경험 제고

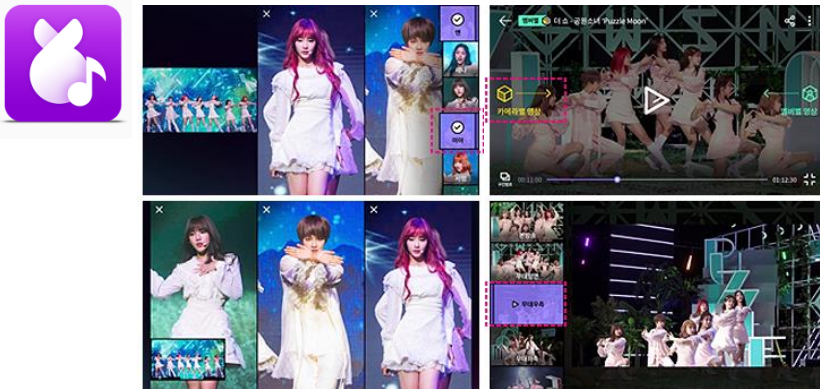
# 초고속 스트리밍이 가능해짐에 따라 새로운 동영상 포맷 등장

- 360도 다각도, 다채널 접속 등의 기능 추가로 새로운 영상 포맷이 일반화될 것으로 기대
- 새로운 동영상 포맷과 함께 광고 플랫폼 및 상품도 다양해질 가능성 높음

## 360도 라이브 영상

- 360도 영상을 구현할 방대한 데이터를 5G 망을 통해 안정적 실시간 전송
- 스포츠 중계뿐 아니라 공연, 예술 관람 등 다양한 영역 활용 가능
- 콘텐츠 차별화 꾀하는 플랫폼 기업들의 적극적인 투자 전망

### 360도 라이브 서비스 사례 (LG U+ 아이돌 라이브)

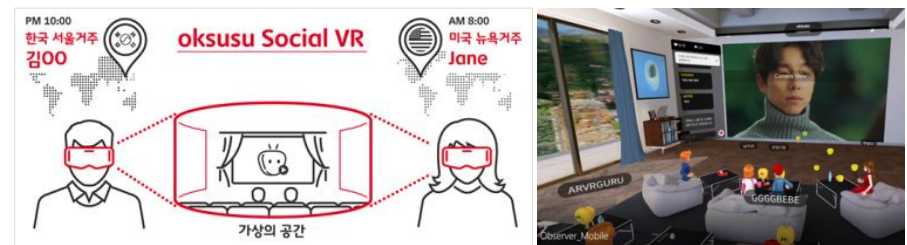


360도 라이브 영상을 통해 현장에 가 있는듯한 몰입 경험을 소비자에게 제공

## 실시간 동시 다채널 접속

- 가상 공간에서 사람들을 초대해 영상을 동시에 시청 가능
- 영상과 함께 대화, 움직임 등을 통해 실시간으로 소통 가능
- 국내 주요 통신사를 중심으로 소셜과 콘텐츠의 결합 움직임 존재

### 실시간 동시 다채널 접속 (SKT 옥수수 소셜 VR)



SNS + 360도 라이브 + 동영상 기능이 융합한 새로운 형태의 서비스



# 소비자 디지털 접점 확대로 타겟 마케팅 활용도 증가

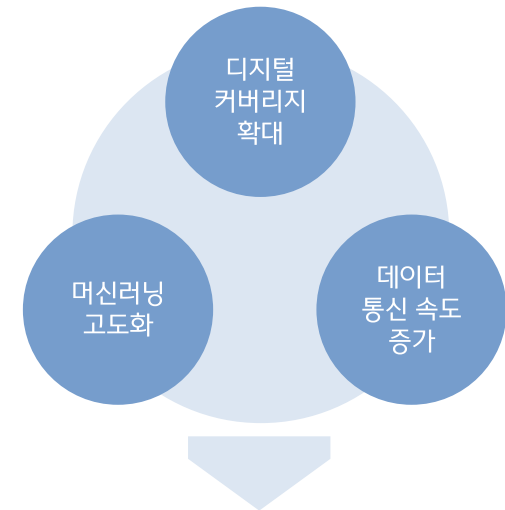
- 5G 기반으로 생활 전반의 디지털 이용 행태가 데이터화 되어 개인 맞춤형 서비스 고도화 예상
- 개인 맞춤형 서비스와 함께 타겟 마케팅/광고에 대한 중요도도 지속 증가 전망

## 통합적 소비자 데이터 획득/분석 가능



- 소비자 라이프 전반에 대한 더 많은 데이터를 수집하고 빠른 통합적인 분석 가능
- 대량의 기기들이 동시에 네트워크에 연결돼 데이터 주고받을 수 있어 개인 맞춤형 서비스 실현 가능

## 타겟 마케팅 영역 확대



- 타겟 소비자의 상세한 실시간 모니터링 가능
- 소비자 활용도 높은 광고 노출로 마케팅 효과 증가
- 넓어진 디지털 커버리지 통해 다차원적 타겟 마케팅 진행 가능

\* 출처 : [모바일 트렌드 2019] , 2018.10

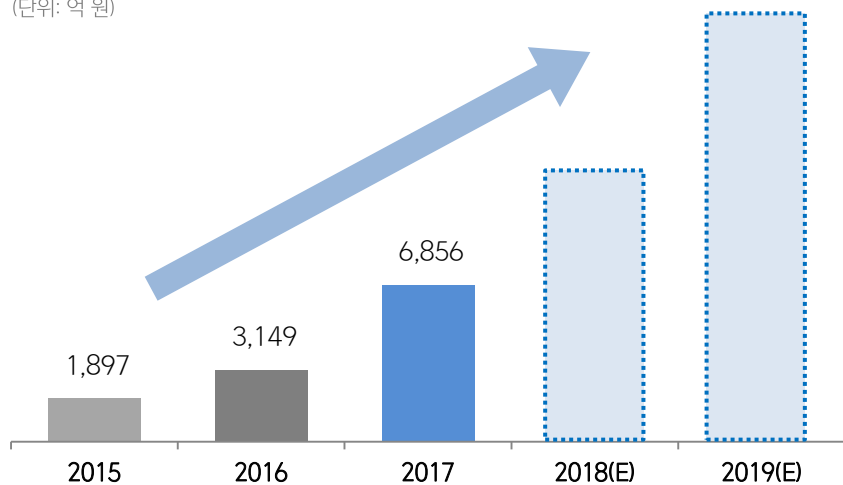
# 동영상, 인터랙티브, 몰입형 광고에 대한 선제적 관심 필요

- 5G 네트워크 및 단말기 확산에 앞서 동영상 / 타겟팅 광고에 대한 투자 필요
- 초고속/초저지연 네트워크 특성 활용한 인터랙티브 광고, 몰입형 광고 형태에 대한 관심 필요

## 동영상 광고에 대한 투자 증가 필요

### [동영상 광고 시장 규모 추산]

(단위: 억 원)

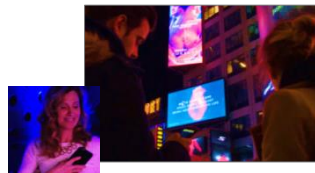


- 네트워크 속도 증가로 광고 노출 지연이나 데이터 과부하에 대한 우려 감소
- 다양한 영역과 마케팅 목적에 동영상 광고가 활용 될 것으로 전망됨에 따라 동영상 광고 중심의 디지털 마케팅 집행 필요

\* 출처 : 한국 온라인 광고 협회, 2018.3

## 인터랙티브, 몰입형 등 새로운 형태의 광고에 관심 필요

- 모바일, OOH 광고에서 인터랙티브 콘텐츠의 활용 증가



- 美 Montefiore Hospital에서 장기기증에 대한 인식 개선 위해 인터랙티브 광고 집행,
  - 휴대폰을 가슴에 얹으면 장기이식으로 건강을 되찾은 사례의 이미지를 가까운 디지털 사인지에 노출시킴

- 온라인 커머스 업계를 중심으로 AR Marketing Platform 출시 증가



- AR/VR Agency Vertebrae, AR 기반으로 제품 시착 플랫폼 출시
- 쇼핑몰 플랫폼 개발사 Shopify, AR 접목한 개발 툴 공개

- 소비자의 위치 및 움직임 등을 실시간으로 반영해 광고의 콘텐츠를 변화시키는 인터랙티브 형태의 광고가 다각적으로 시도 중
- VR/AR 활용한 마케팅 플랫폼 역시 커머스 업계 중심으로 빠른 확산

# THANK YOU

자료문의 | 트렌드기획팀 | mezzo\_report@cj.net