

2007년 12월 10일

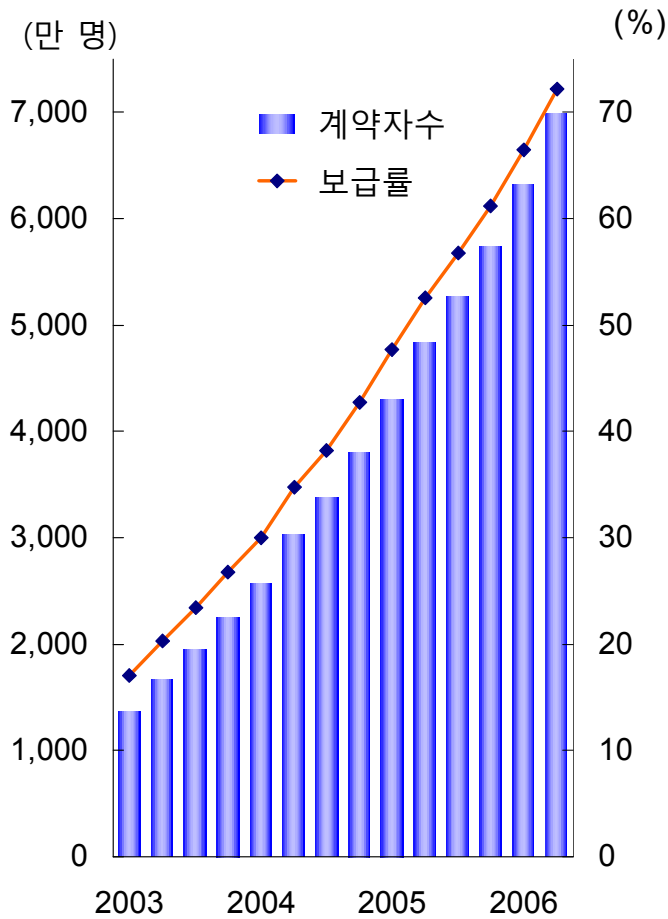
# 모바게 타운과 일본의 모바일 광고 시장

DeNA

주식회사 DeNA

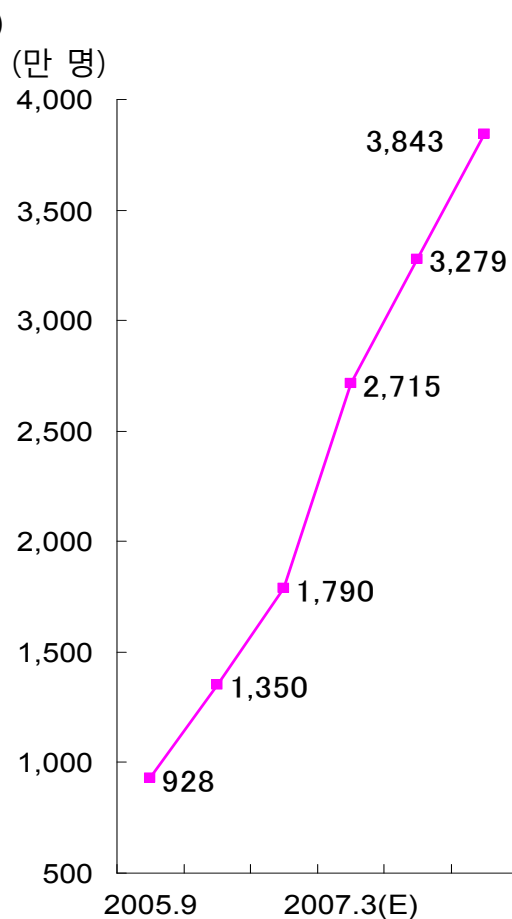
# 휴대전화 보급률

## ◆ 제3세대 휴대전화 보급률



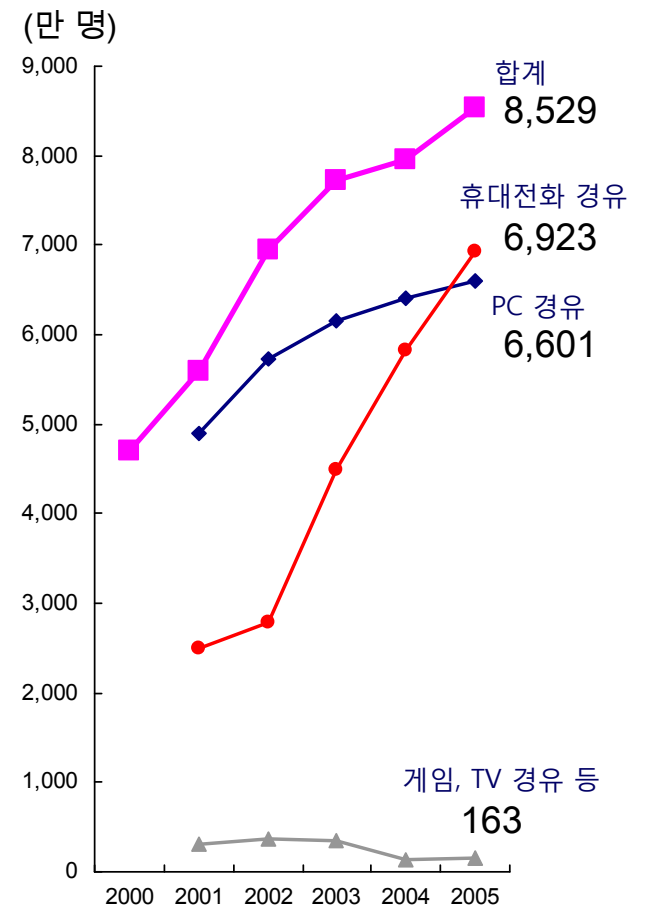
출처 : 전기통신사업자협회(TCA)

## ◆ 정액제 가입자수



출처 : 모바일 콘텐츠 포럼(2007)

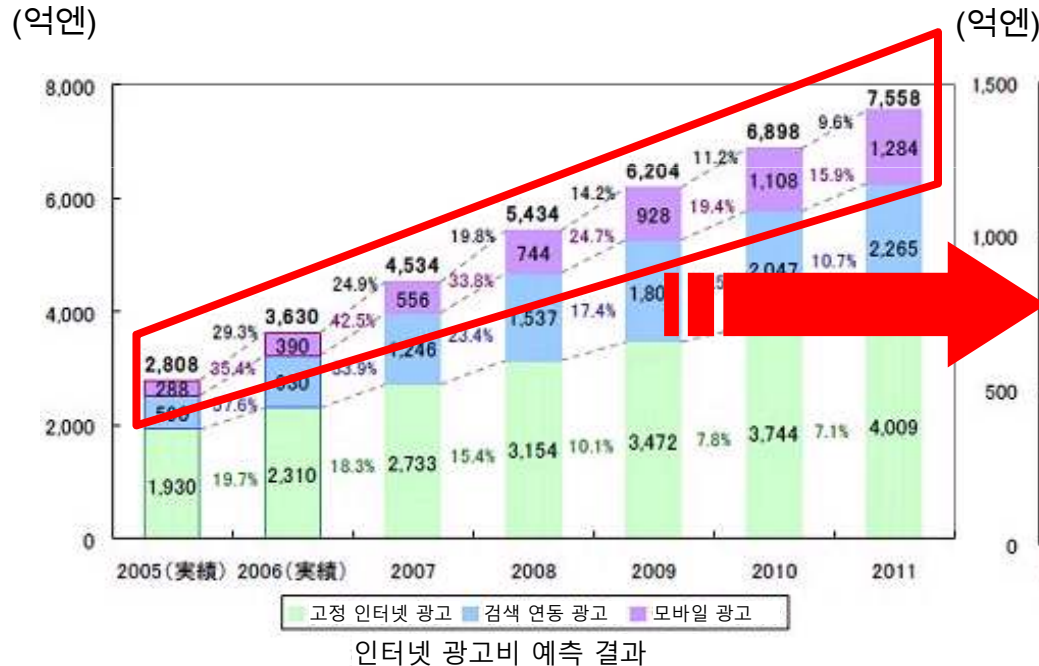
## ◆ 개인용 인터넷 가능 단말기 비율



# 지속적 성장이 예상되는 모바일 광고 시장

모두의 예상을 몇배나 뛰어넘는 속도로 성장중인 모바일 광고

◆ 인터넷 광고비 예측  
(2007년 ~ 2011년)



◆ 모바일 광고비 예측

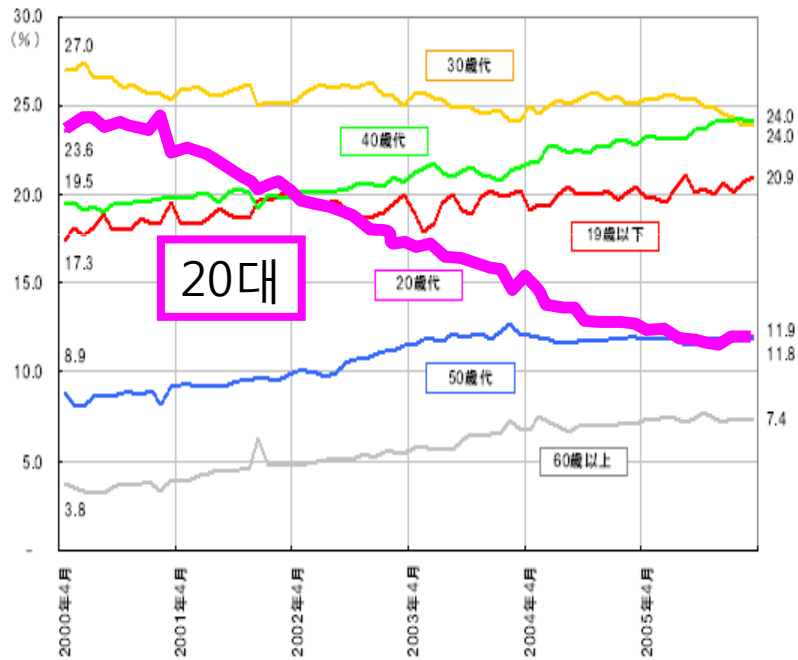


출처: 덴츠총연

**향후 5년간 2배 이상 성장!**

# PC에서 모바일로 주역 교체

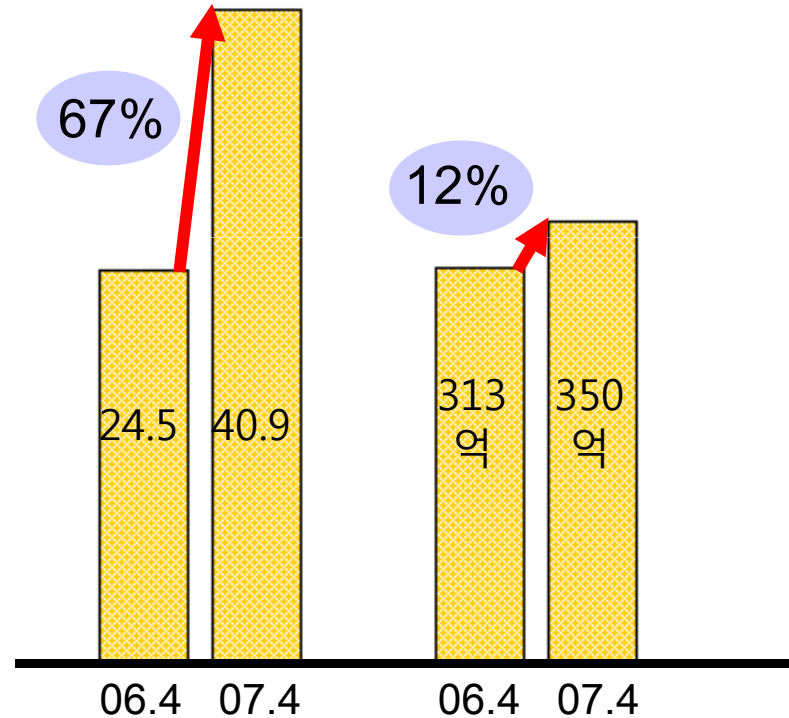
웹 이용자 전체 연령 구성비 추이



출처 : Net Ratings 주식회사

i-mode 1인당 PV/day 추이

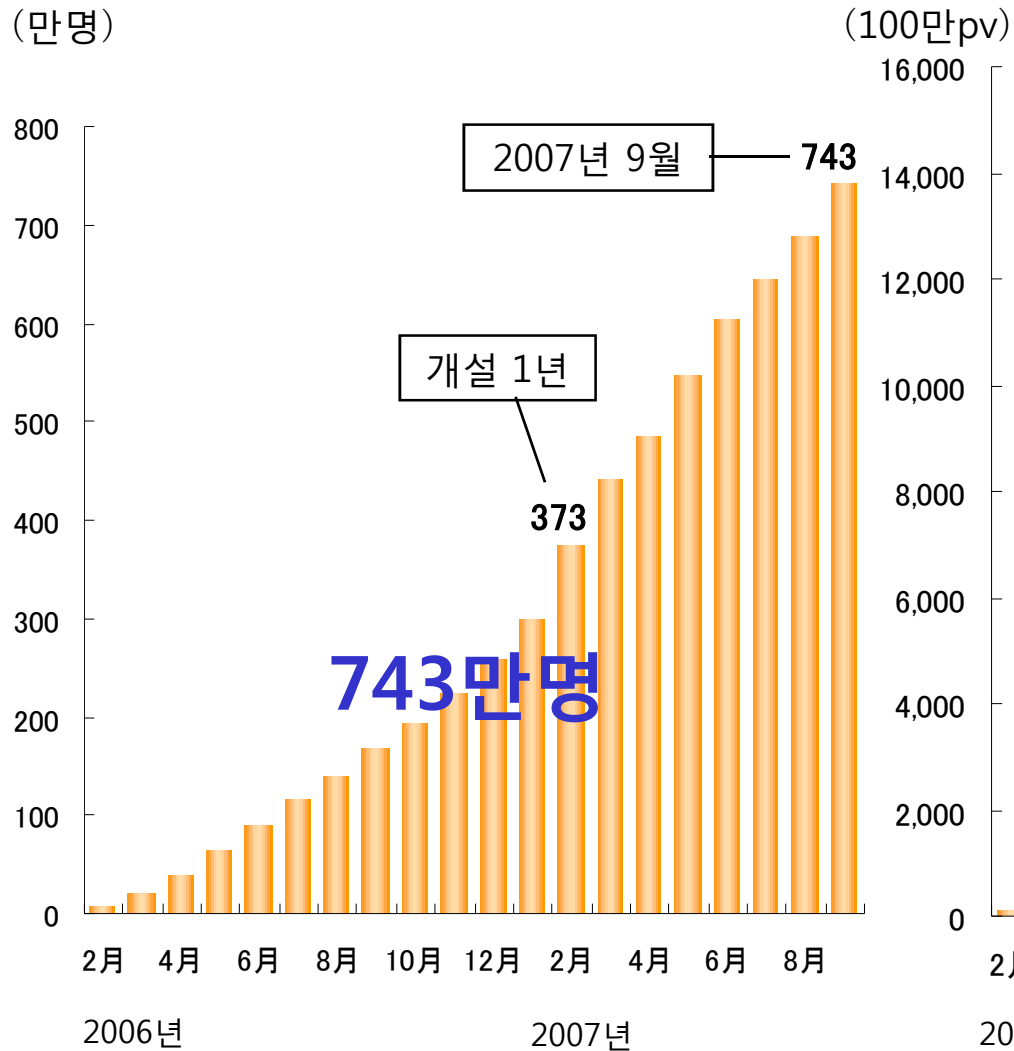
Yahoo! 총PV/월 추이



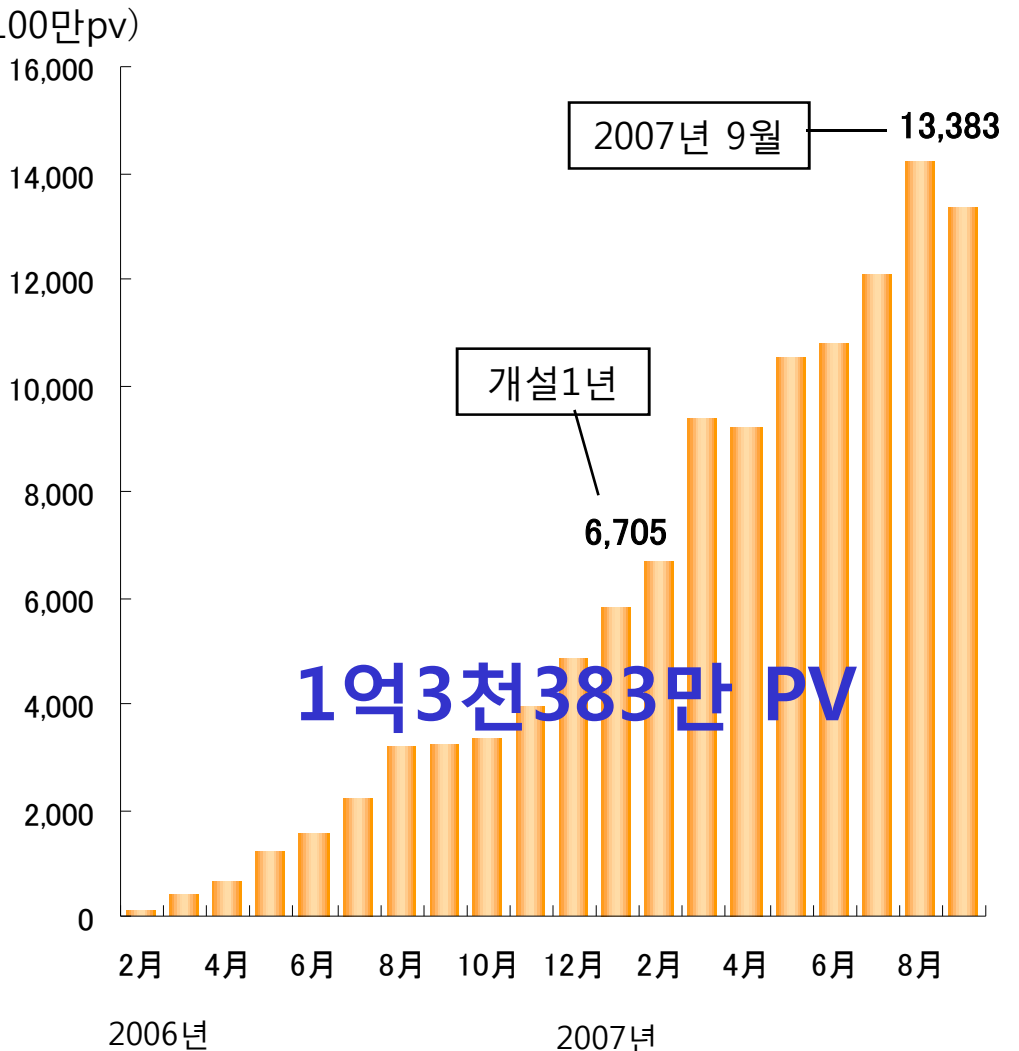
참조 : 주식회사 NTT도코모, 야후 주식회사

# 모바게타운의 성장

## 회원수

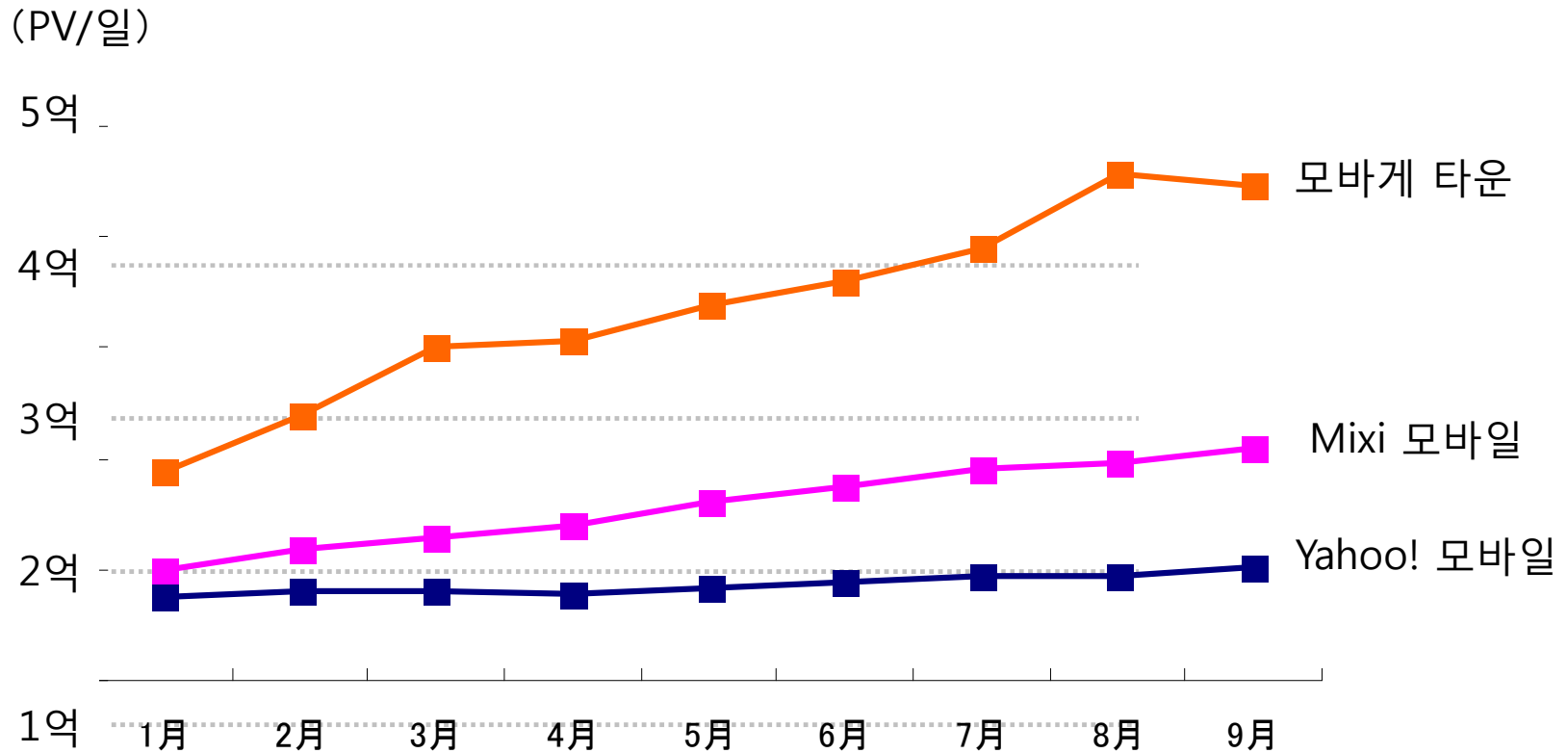


## 월간 Page View



※ 2007년 9월말 시점

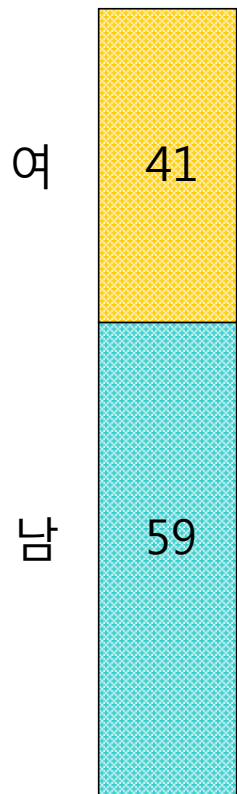
# 주요 모바일 사이트의 PV 비교(1일당)



출처 : 당사 (월차추이보고 2007년 1월~9월분)  
주식회사 Mixi(2008년 3월기 제1사분기 결산설명회 자료)  
야후 주식회사(2007년 1월~9월 월차보고)

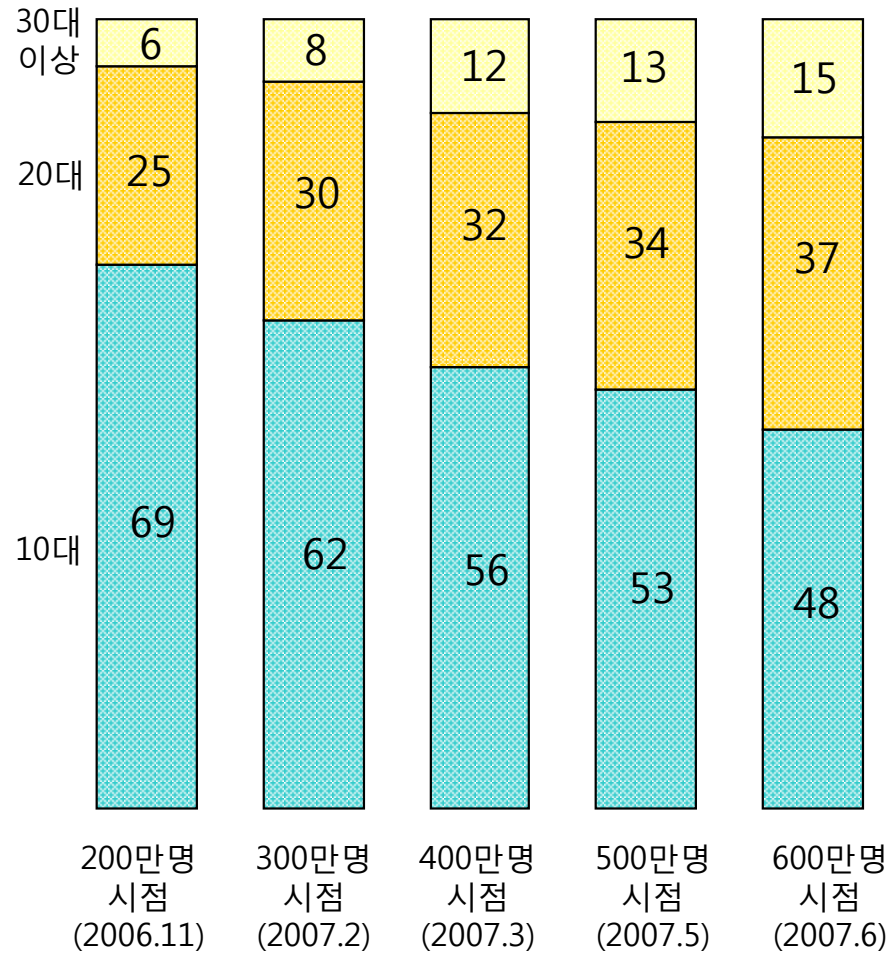
# 젊은 세대에게 압도적 인기! 모바게 타운

회원 성별(%)

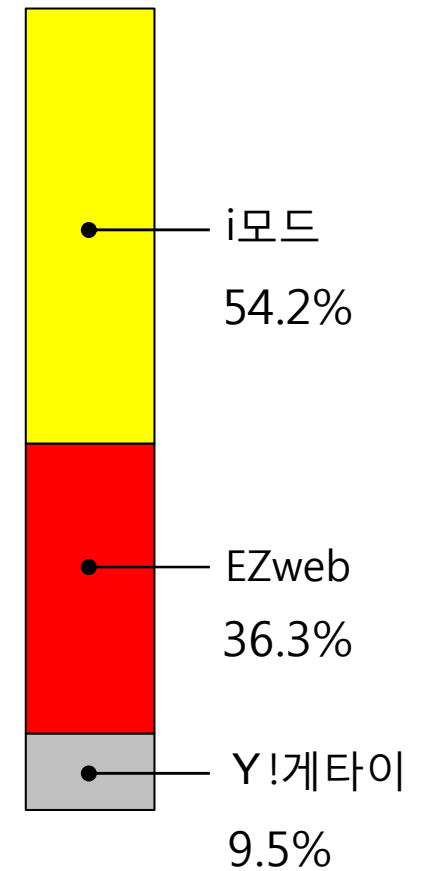


2007년 6월

회원 연령(%)



이통사 비율



# 게임 및 아바타로 놀기

## < 온라인 대전 게임 >



## < 아바타 >

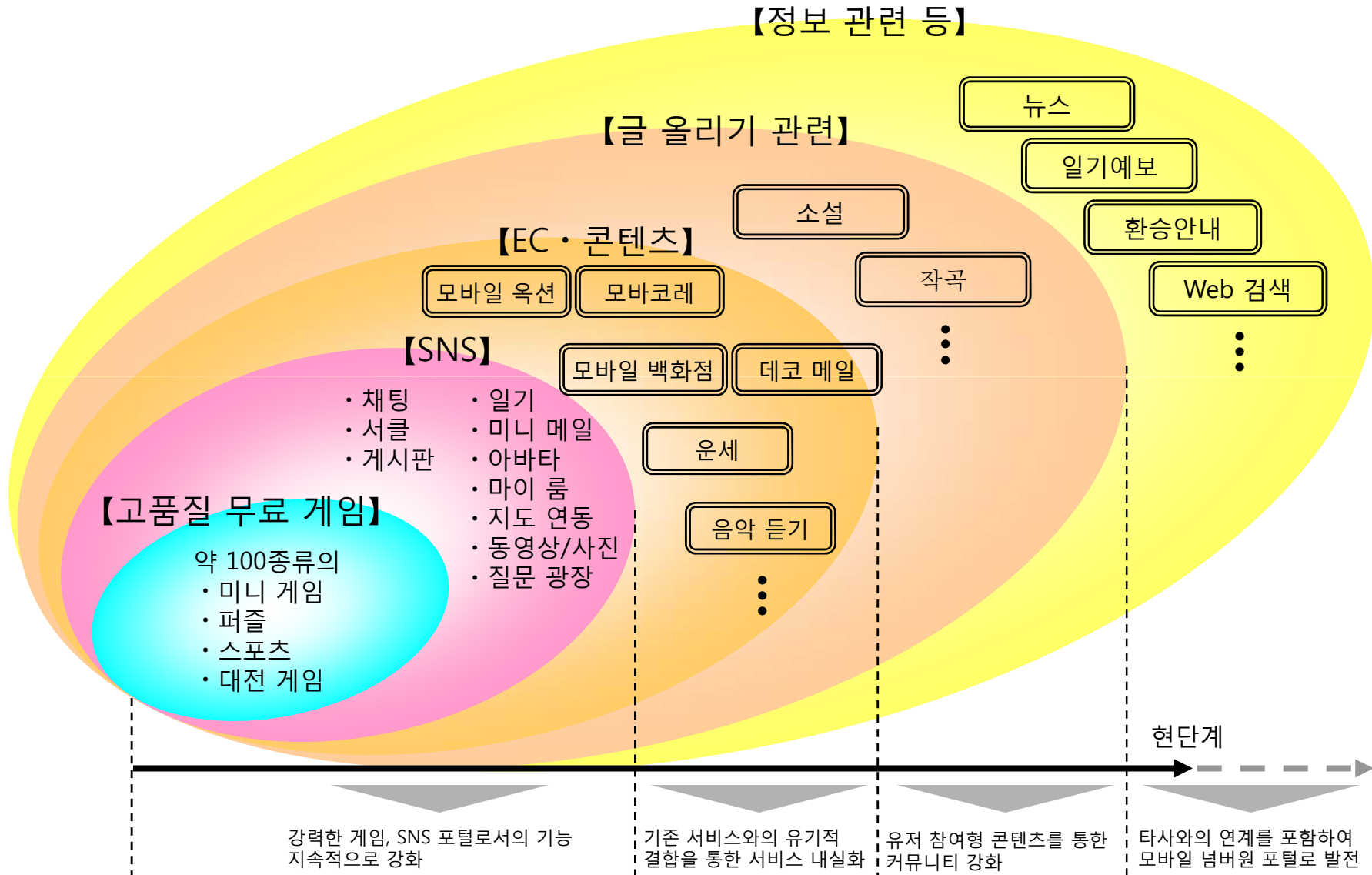


## < 캐주얼 게임(FLASH) >





# 모바일 타운의 포털화



# 모바일 타운 광고로 실현 가능한 일

우량 공간에 배너를 게재함으로써 대량의 도달을 실현

오리지널 게임을 통한 브랜드/상품 이미지 소구

아바타 배포를 통한 구전 효과 → 인지 확대

캐릭터 활용을 통한 구전 효과 → 이미지 상승

크로스 미디어를 통한 도달을 확대, 판매 촉진

위치 정보 연동을 통한 Area Marketing

유저 참여형 기획을 통한 브랜드/상품 이해 확대

## 모바일 타운은

압도적인 집객력, 다양한 콘텐츠,ダイナミック한 추진력을 무기로  
일본의 모바일 마케팅 시장을 개척 중!