

SNS × SNG

목 차

SNS

정의
등장
종류
장단점
현황 및 전망

SNG

정의
특징
종류
예상
결론

참고 문헌

SNS - 정의

소셜 네트워킹 서비스의 약자

사용자 간 자유로운 의사소통, 정보공유,
인맥 확대등을 통해 사회적 관계를 생성하고
강화해주는 온라인 플랫폼

SNS - 등장

2000년대 초반 등장

개인정보가 담긴 프로필을 통해
다른 사용자와 관계를 맺는 폐쇄적 서비스 제공

아이러브스쿨, 다모임에서 시작하여
싸이월드를 통해 대중적으로 큰 관심을 받게 됨

2000년대 중/후반 스마트폰 기기와 함께 현재의 SNS 형태 등장

이전의 서비스를 넘어 비슷한 관심사를 가진
사람들 간의 소셜이 가능한 형태로 진화

SNS - 등장



대표적인 소셜 네트워크 서비스

모바일 메신저

카카오톡, 스카이프

마이크로 블로그

싸이월드, 페이스북, 인스타그램

블로그

네이버블로그, 티스토리

미디어 플랫폼

유튜브, 아프리카TV

모바일 메신저

스마트폰으로 무선 인터넷망을 이용해
문자·파일·음성 메시지를 주고받을 수 있는 소프트웨어

카카오톡

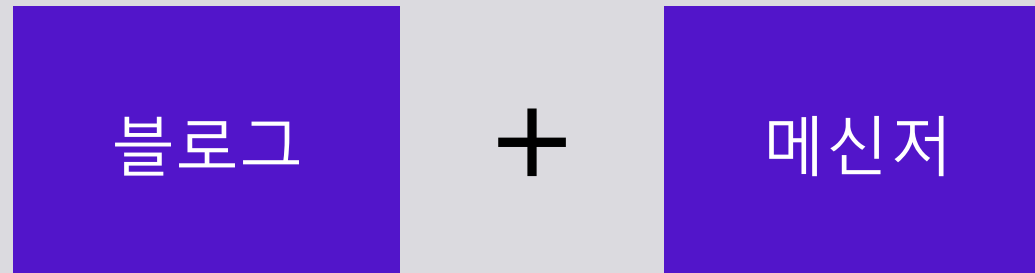
- 2010년 3월 출시된 스마트폰용 무료 통화 및 메신저 응용 프로그램
- 2015년에 국내와 해외 8:2 비율로 총 4,820만명이 사용
- 무료 통화 뿐 아니라 사진, 동영상, 음성메일 서비스 제공
- 카카오 계정으로 카카오 게임, 카카오 스토리, 카카오페이 서비스 사용 가능

스카이프



- 인터넷에서 음성 무료 통화를 할 수 있는 프로그램
- 인터넷이 연결된 컴퓨터, 개인 휴대 단말기만 있으면 언제든지 무료로 음성통화 가능
- P2P 기반의 메신저 기능과 함께 인터넷 전화 기능 제공
- 깨끗한 음질로 통화 가능

마이크로 블로그



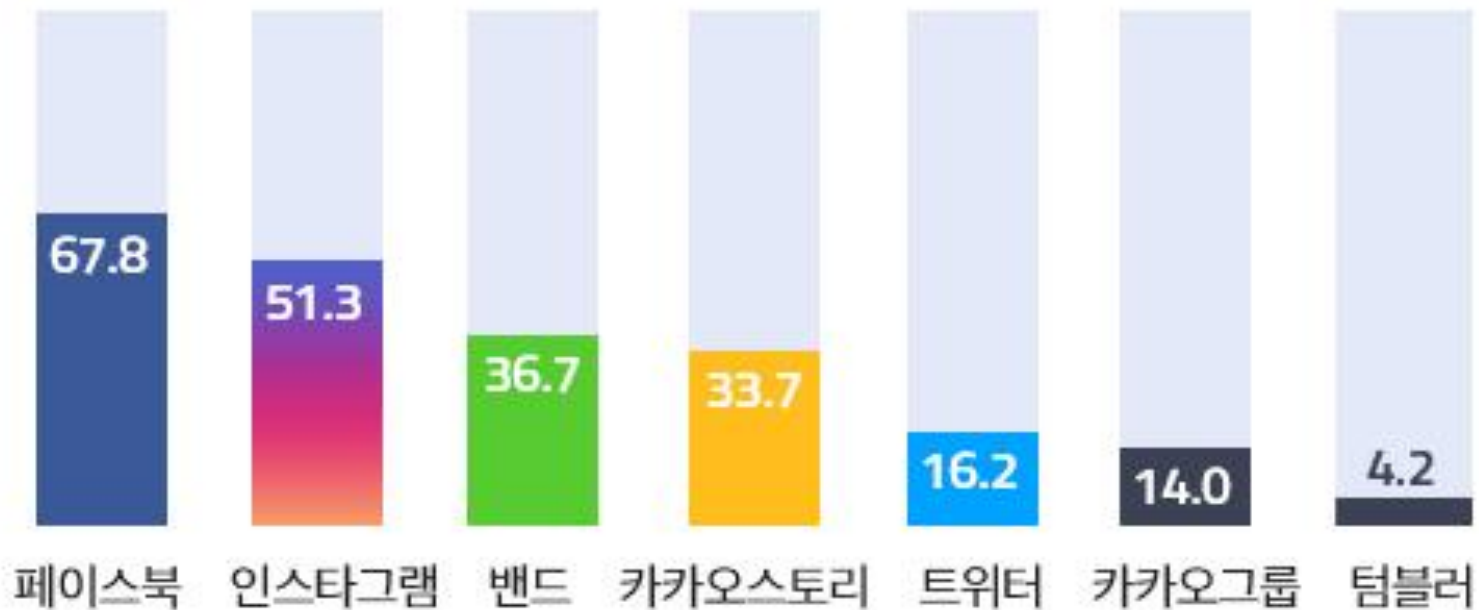
짧은 메시지를 이용하여
여러 사람과 소통할 수 있는 블로그의 한 종류

실시간 정보 업데이트와 사진 / 동영상 게시 가능

SNS - 종류

SNS 이용 서비스

(단위 : %, 중복 선택)



싸이월드

- 사용자간 온/오프라인 친분으로 형성된 실명의 일촌 관계를 바탕으로 개인의 일상이나 사진, 음악 등을 미니홈피를 통해 공유할 수 있는 서비스
- 일촌 사이에서만 볼 수 있는 게시물을 설정 가능하고 연락처 등 개인정보를 주고 받기 가능
- 미니홈피 : 가입자가 스스로를 알릴 수 있도록 제공된 작은 공간 블로그의 변형된 형태를 지니며 사진과 일상 게시 가능
- 스마트폰 지원이 미약하고 중요 서비스가 종료되면서 몰락

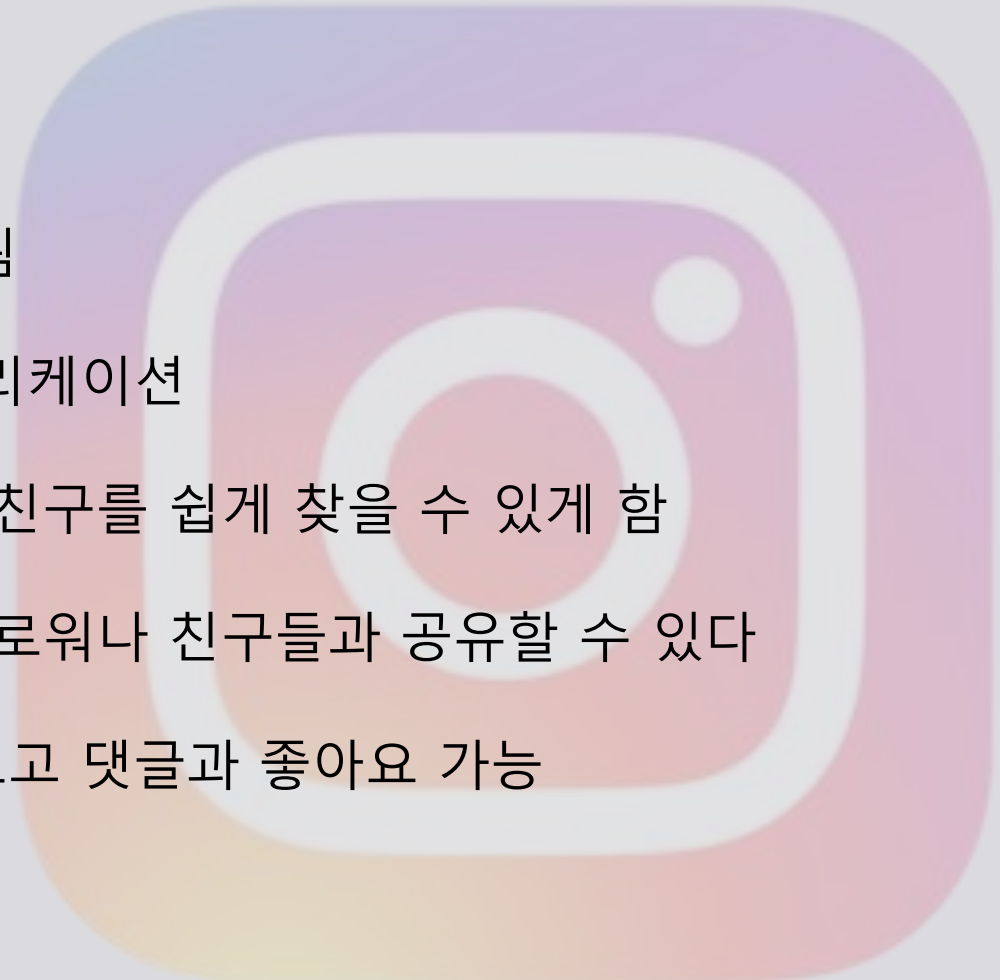
페이스북

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in white lowercase letters on a blue rectangular background.

- 2003년 마크 저크버그가 페이스매시라는 이름으로 서비스 시작
1년 후 페이스북으로 정식 서비스 제공
- 전세계 10억 명이 사용하며 국가별 로컬화 지원이 잘 되어있음
- 뉴스피드, 페이지, 그룹을 통해 사용자마다 보는 게시물을 다르게 함
- 페이스북 앱을 활용하는 다양한 플랫폼 존재
- 이름으로 상대를 검색할 수 있고 친구의 게시물에 댓글과 좋아요 가능

인스타그램

- 2010년 런칭 후 페이스북에 인수됨
- 온라인 사진 및 비디오 공유 어플리케이션
- 해시태그로 사용자들이 사진이나 친구를 쉽게 찾을 수 있게 함
- 사진이나 동영상을 업로드하고 팔로워나 친구들과 공유할 수 있다
- 다른 친구들이 공유한 게시물을 보고 댓글과 좋아요 가능



블로그

웹 로그의 줄임말

-> 새로 올리는 글이 맨 위로 올라가는 일지 형식

자신의 관심사에 따라 자유로운 글 게시 가능

개인 출판/방송, 커뮤니티 등 다양한 형태의 1인 미디어

네이버 블로그



- 2003년 페이퍼라는 이름으로 개시
- 서비스를 처음 접하는 네티즌을 위해 운영, 관리 방법을 쉽고 편하게 제공
- 웹에 대한 지식이 없어도 손쉽게 자신의 개성을 드러낼 수 있음
- 포스트, 스크랩, 이웃하기 등의 기능 제공

티스토리

- 2006년 다음과 테터애크퍼니가 공동운영을 하다 다음이 전부 운영

- 테터툴즈라는 설치형 블로그 프로그램을 서비스형 블로그에 옮겨 둔 것

- 서버 직접 설정이 어려운 일반 사용자를 대상으로 테터툴즈의 소스를 거의 그대로 가져와서 서비스 시작

티스토리

- 가입형 블로그 : 위지위그를 사용해 글, 댓글, 연인글 등의 기능 사용 가능
*위지위그(화면에 나타난 것을 그대로 HTML로 바꿔주는 기능)

- 설치형 블로그 : 스킨을 이루는 HTML 편집, 리퍼러 로그, 방문자 기록 등을 사용할 수 있어
타 블로그에 질린 사람들이나 프로그래밍을 다룰 수 있는
고급 사용자에게 인기

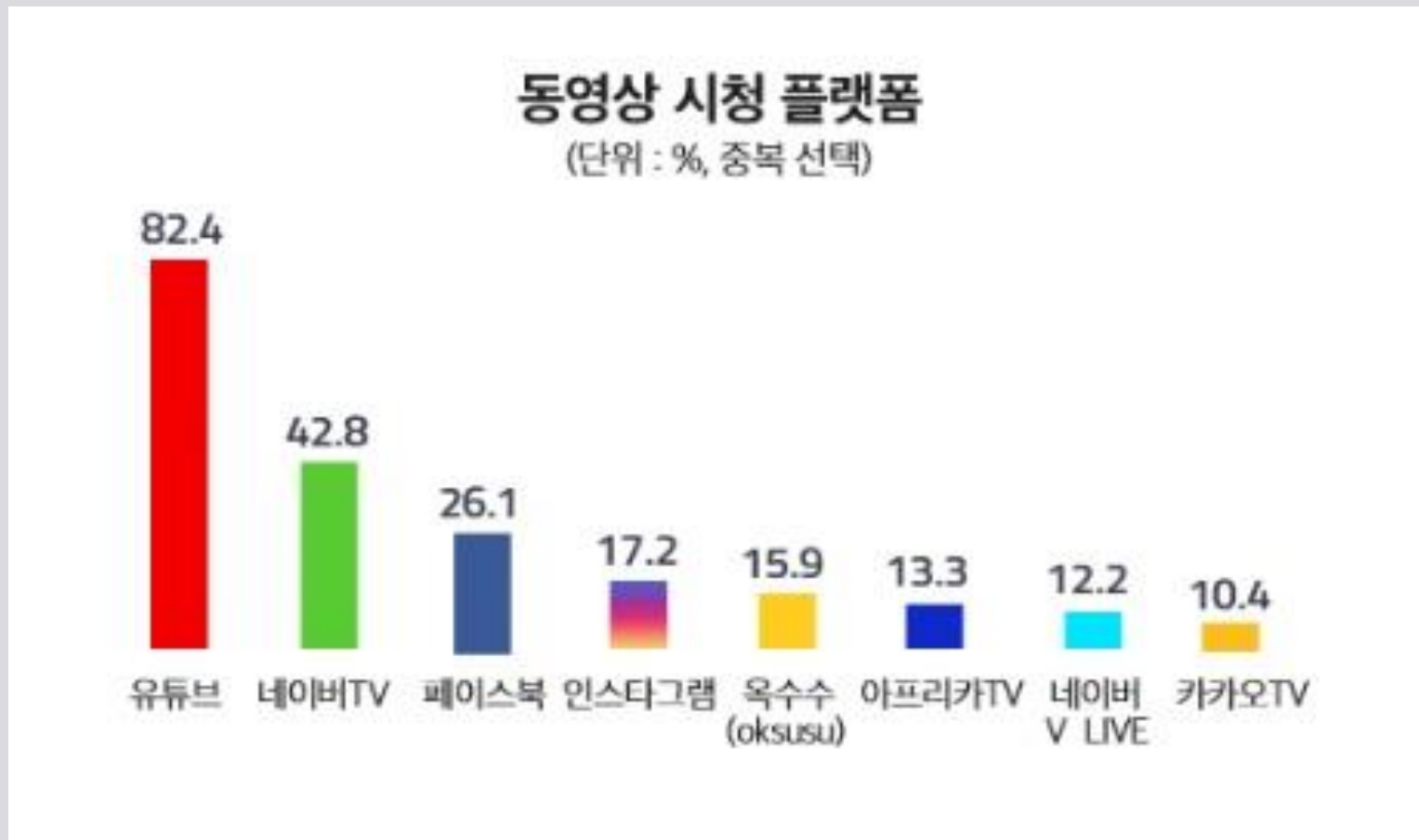
미디어 플랫폼

미디어 서비스나 콘텐츠가 구현되는 환경 / 기반

TV, 컴퓨터 스마트폰 등의 기기에서 구현 가능

기기 + 기기간 연결을 가능하게 하는 네트워크 / 소프트웨어

SNS - 종류



https://www.google.co.kr/search?q=sns&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjI8KSS857bAhVLGJQKHcaRAIAQ_AUICigB&biw=766&bih=722#imgsrc=NiE-3BB9bTZ0tM:&spf=1527183844385

유튜브



- 당신(you) + 브라운관(tube)로 2005년 설립, 2006년 구글에 인수
- 사용자가 동영상을 업로드하고 시청하며 공유하는 서비스 제공
- 일부를 제외하고 무료로 이용 가능하며 다국어 서비스
- 동영상이나 사용자에게 댓글을 달아 소통 가능
- 15년 10월 광고가 없고 모바일 환경에서 백그라운드 재생과 오프라인 재생이 가능하게 하는 유튜브 레드 발표

아프리카



- 2005년 서비스명 W로 시작하여 2012년 아프리카TV로 변경
- 인터넷 개인 방송 서비스로 누구나 쉽게 언제 어디서나 생방송이 가능한 개인 1인 미디어
- 채팅 화면이 있어 방송하는 사람과 시청자 사이에 실시간 소통 가능
- 시청자는 사이버머니인 별풍선을 통해 자발적 시청료 납부 가능
- BJ가 동영상을 송출하면 시청자가 프로그램으로 채널을 선택해 접속

장점

자기 PR 가능

세계 각국의 사람들과 소통 가능

지식정보 공유

강력한 영향력

단점

개인정보 유출

사생활 노출

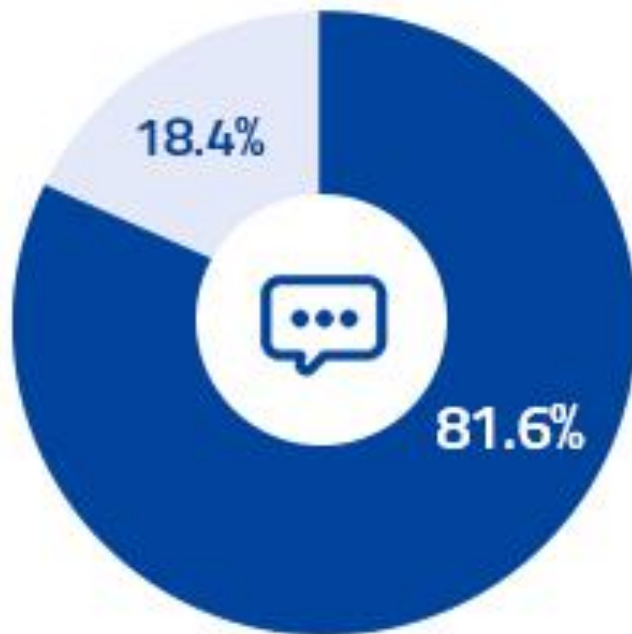
관리의 피로함

신뢰성 없는 정보들

SNS – 현황 및 전망

SNS 이용률

- 이용하고 있다
- 이용하고 있지 않다



18년 현재
페이스북과 트위터 이용자는
22억 명을 돌파

지속적인 증가 추세는
당분간 멈추지 않을 것으로 예상

소셜 네트워크 게임의 약자

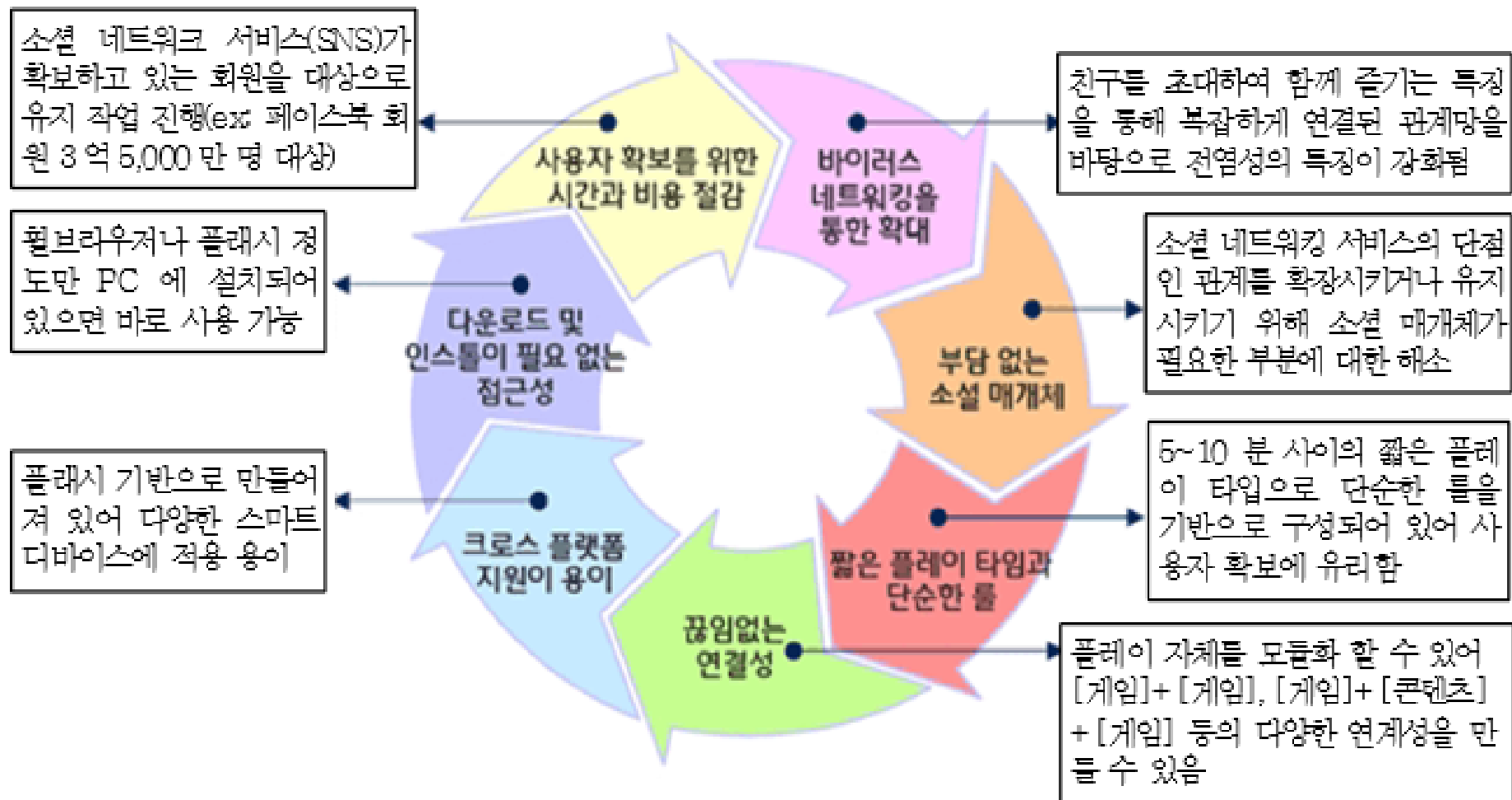
SNS를 통해 형성된 사용자들의 인맥을
적극적으로 사용하여 플레이하는 게임

친구를 통해 게임을 하거나 아이템 얻기

상호 협력

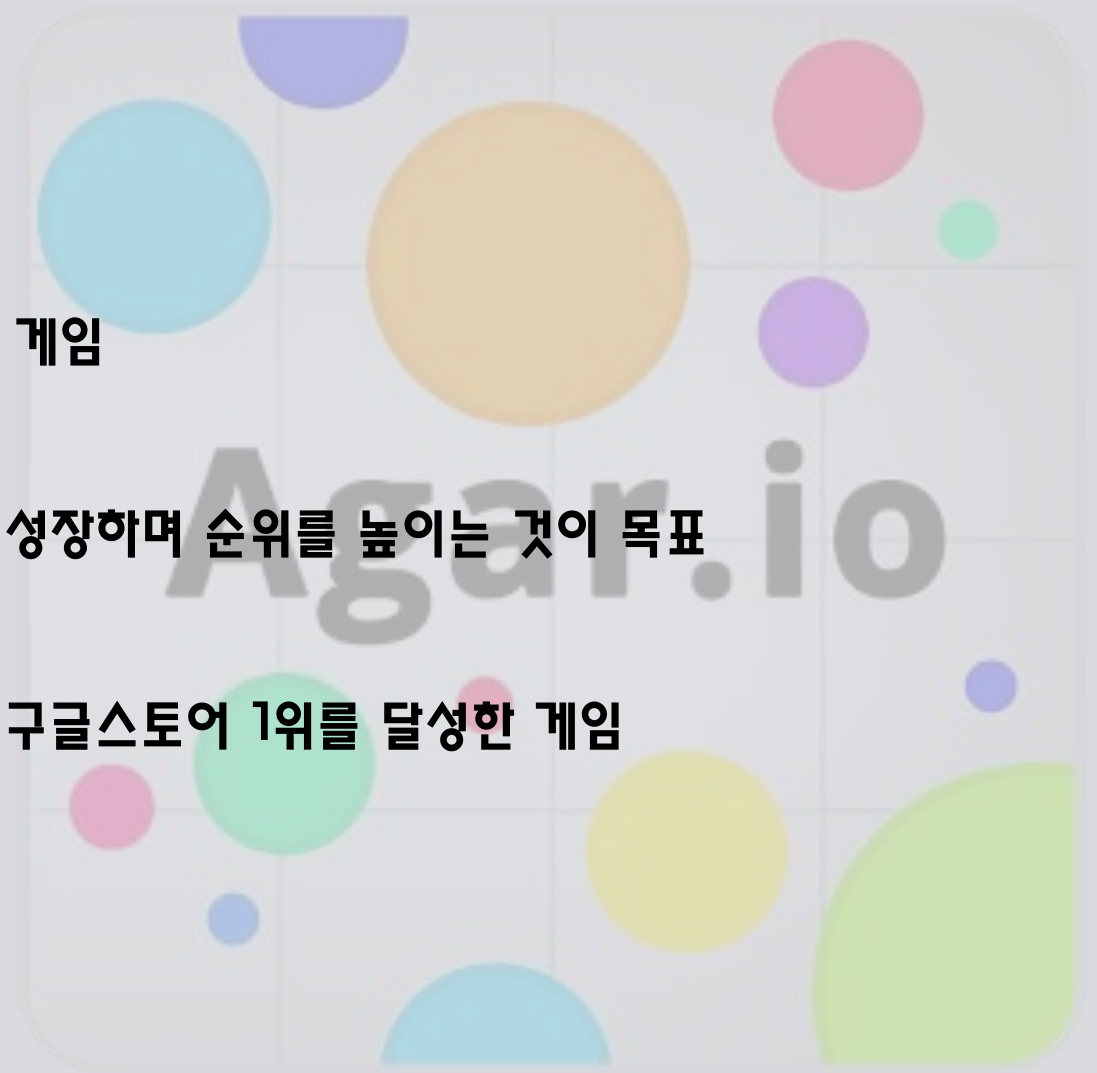
점수, 랭킹으로 친구와 경쟁

SNG - 특징



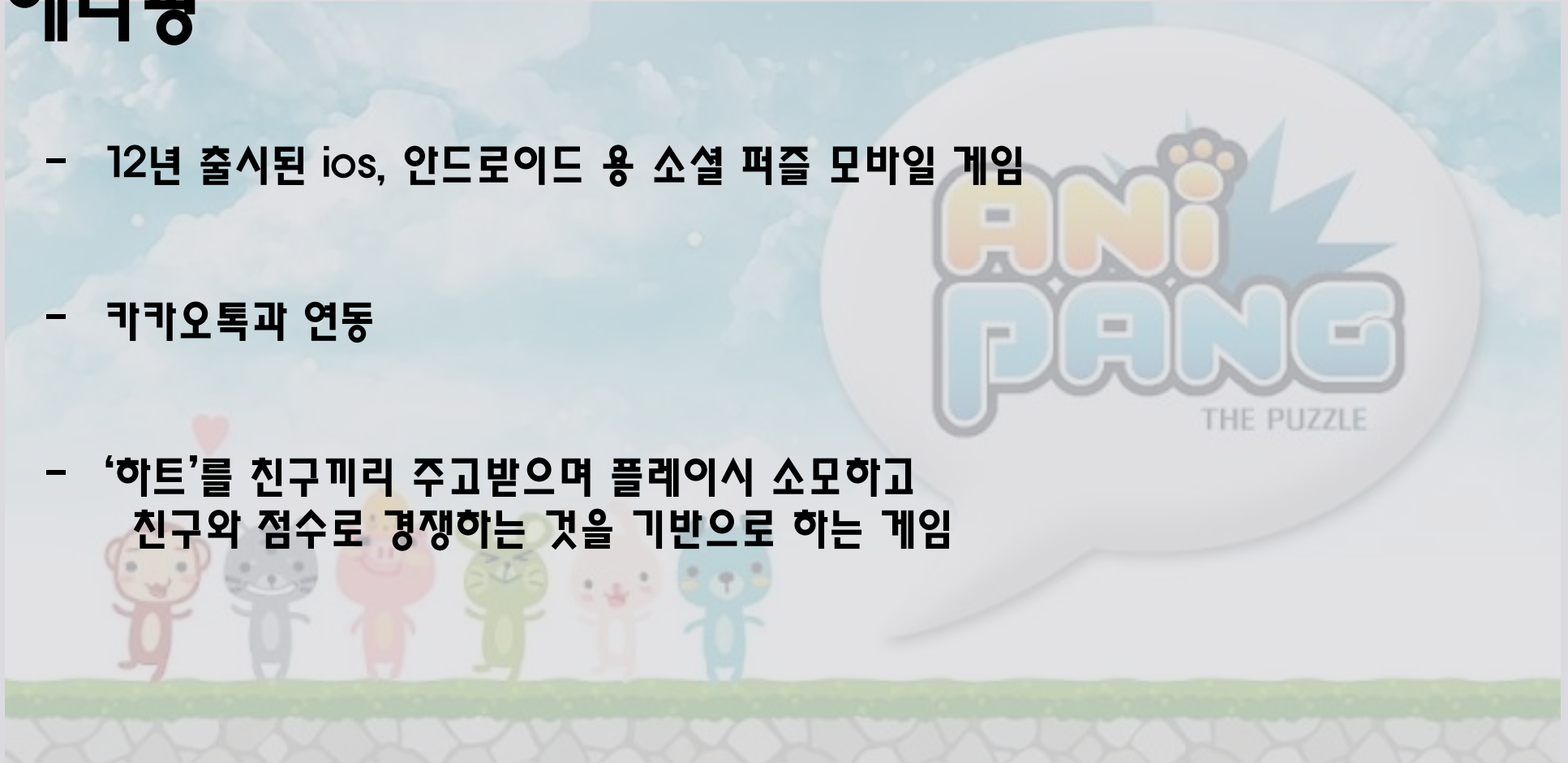
아가리오

- 15년 4월부터 운영된 무료 온라인 게임
- 다른 세포로부터 자신을 지켜내고 성장하며 순위를 높이는 것이 목표
- 간단한 조작법과 강한 중독성으로 구글스토어 1위를 달성한 게임



애니팡

- 12년 출시된 ios, 안드로이드 용 소셜 퍼즐 모바일 게임
- 카카오톡과 연동
- '하트'를 친구끼리 주고받으며 플레이시 소모하고 친구와 점수로 경쟁하는 것을 기반으로 하는 게임



아이러브커피

- 11년 7월에 출시된 ios, 안드로이드 용 모바일&웹 게임
- 애니팡처럼 속도감을 주는 빠른 회전게임과는 달리 꾸준히 게임을 이어나가는 커피 체인점 경영 시뮬레이션 게임
- 인테리어의 테마가 다양해 유저의 취향에 따라 커피숍 연출 가능
- 지루함을 없애기 위해 만든 '퀘스트'의 양이 너무 많아 유저 이탈

SNG 특성의 지루함을 느낀 유저 이탈을 막고자
타 장르와 결합하거나 새로운 방식 도입
하이브리드 장르 : 장르 + 장르
O2O SNG : online to offline
(온라인과 오프라인 연결)

새로운 장르가 등장하고 있으나
집중적인 관심을 받지 못하는 것으로 보아
더 이상의 인기를 얻기는 어려울 것으로 생각한다

**SNG는 점점 그 인기가 줄어들고 있으나
여전히 많은 유저들이 게임을 즐기고 있기 때문에
장기적인 게임 서비스가 보장되는 분야라고 생각한다**

**그러나 SNG가 이전과 같은 인기를 얻기 위해서는
소셜에 중점을 둔 오리지널성을 띄는
게임을 만들어야 한다고 본다**

참고 문헌

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%86%8C%EC%85%9C_%EB%84%A4%ED%8A%B8%EC%9B%8C%ED%81%AC_%EC%84%9C%EB%B9%84%EC%8A%A4

<http://goodmonitoring.com/snssocial-network-service-%ED%8C%8C%ED%97%A4%EC%B3%90%EB%B3%B4%EC%9E%90/>

https://social.lge.co.kr/technology/2025_social_network/

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2028559&cid=42914&categoryId=42916>

<https://namu.wiki/w/%EC%95%A0%EB%8B%88%ED%8C%A1>

<https://namu.wiki/w/%EC%95%84%EC%9D%B4%EB%9F%AC%EB%B8%8C%EC%BB%A4%ED%94%BC>

<http://sports.chosun.com/news/ntype.htm?id=201603190100163610011196&servicedate=20160318>

참고 문헌

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%ED%94%84%EB%A6%AC%EC%B9%B4TV>

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3325376&cid=40942&categoryId=32837>

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8B%B0%EC%8A%A4%ED%86%A0%EB%A6%AC>

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%84%A4%EC%9D%B4%EB%B2%84_%EB%B8%94%EB%A1%9C%EA%B7%B8

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3327729&cid=40942&categoryId=32842>

https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=ncanvas01&logNo=20181353312&proxyReferer=http%3A%2F%2Fwww.google.co.kr%2Furl%3Fsa%3Dt%26rct%3Dj%26q%3D%26esrc%3Ds%26source%3Dweb%26cd%3D3%26ved%3D0ahUKewjy1sql457bAhUHJJQKHU-xB10QFggzMAI%26url%3Dhttp%253A%252F%252Fm.blog.naver.com%252Fncanvas01%252F20181353312%26usg%3DAOvVaw2uaslCq3BX_MXJ7WLbyx2S

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8B%B8%EC%9D%B4%EC%9B%94%EB%93%9C>

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1213240&cid=40942&categoryId=32854>

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3479596&cid=58439&categoryId=58439>

<https://namu.wiki/w/%EC%86%8C%EC%85%9C%20%EB%84%A4%ED%8A%B8%EC%9B%8C%ED%81%AC%20%EC%84%9C%EB%B9%84%EC%8A%A4?from=sns>

Q & A

SNS

SNG



4조