

Social Network & 오픈 마켓

SK Communications

김영을

2010. 1. 28

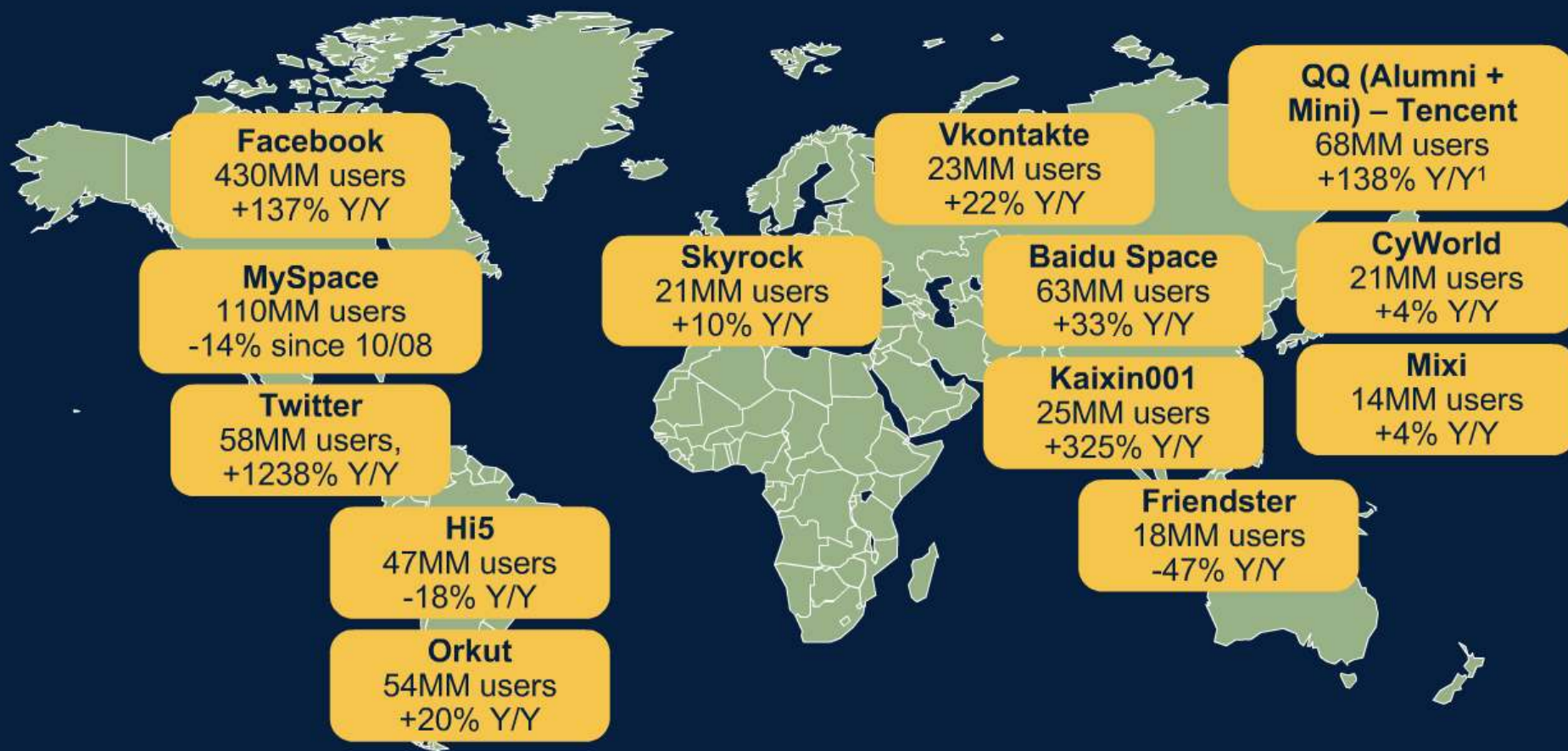
시장상황

- Open Platform, Platform Power!
- Social Platform beyond SNS
- Application의 시대
- Mobile Web, Smart Phone, Convergence

Social Networking – Global Phenomenon, Facebook Leading, Though Many Regional Strongholds

Global Social Networking Web Sites*

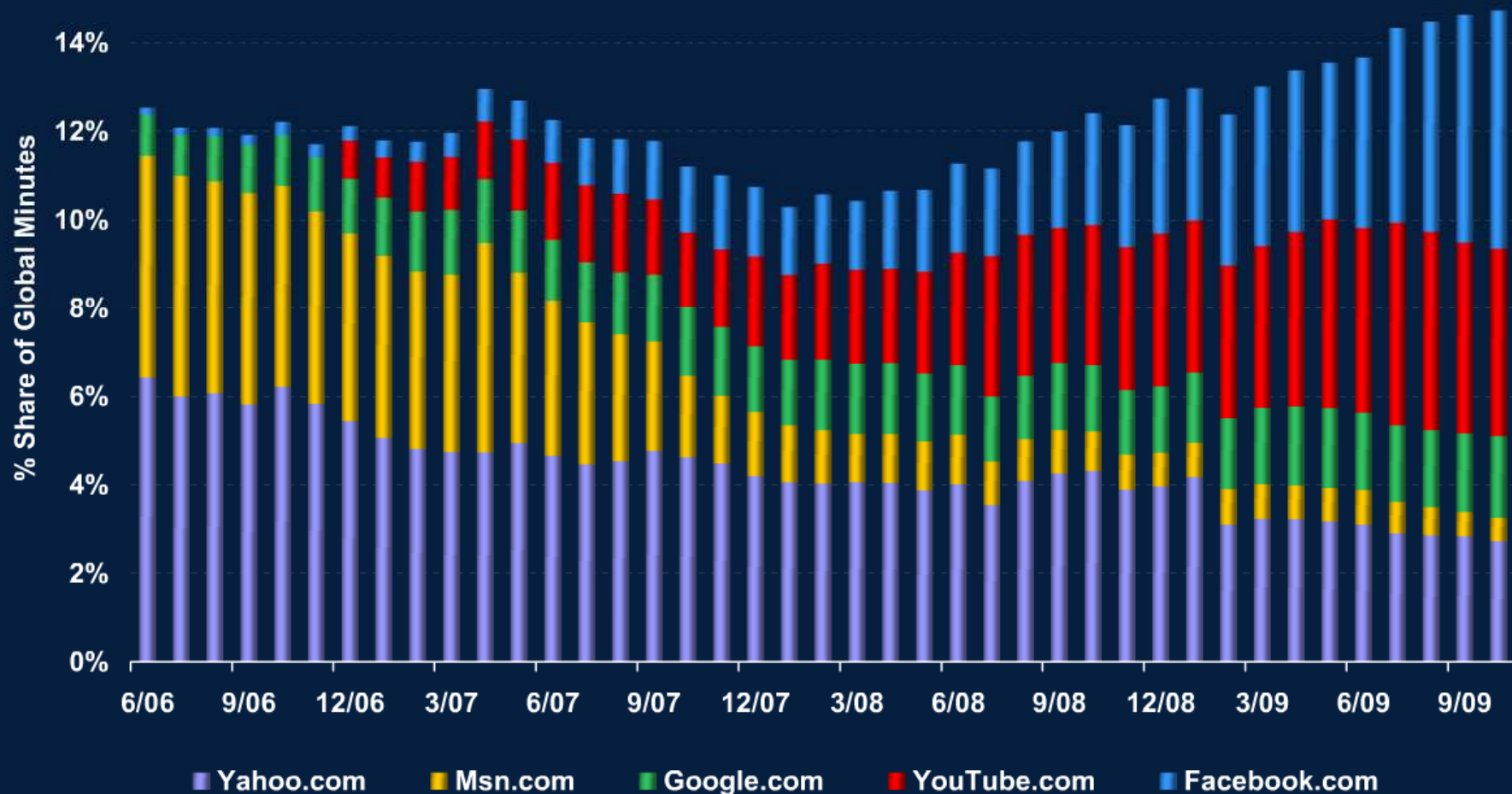
830MM Unique Users, +20% Y/Y; 188MM Total Minutes, +25% Y/Y, 10/09



Note: *Global social networking websites exclude application-based networks such as IM networks. 1) QQ.com social networks (Tencent properties) Y/Y growth since 1/09, data unavailable prior to 1/09 for QQ.com Mini. Usage stats are 'unique visitors', per comScore global 10/09, may differ materially from company-disclosed 'registered accounts' stats. Other notable social networks include Windows Live Profiles, 56.com, Deviantart, Digg, Buzz Media, and Bebo. Source: comScore 10/09, Morgan Stanley Research.

Facebook (+ YouTube) = Largest Share Gainers of Global Online Usage Over Past 3 Years

Share of Global Online Time Spent, 6/06 – 10/09



Facebook = Garnering Rising Share of Communications

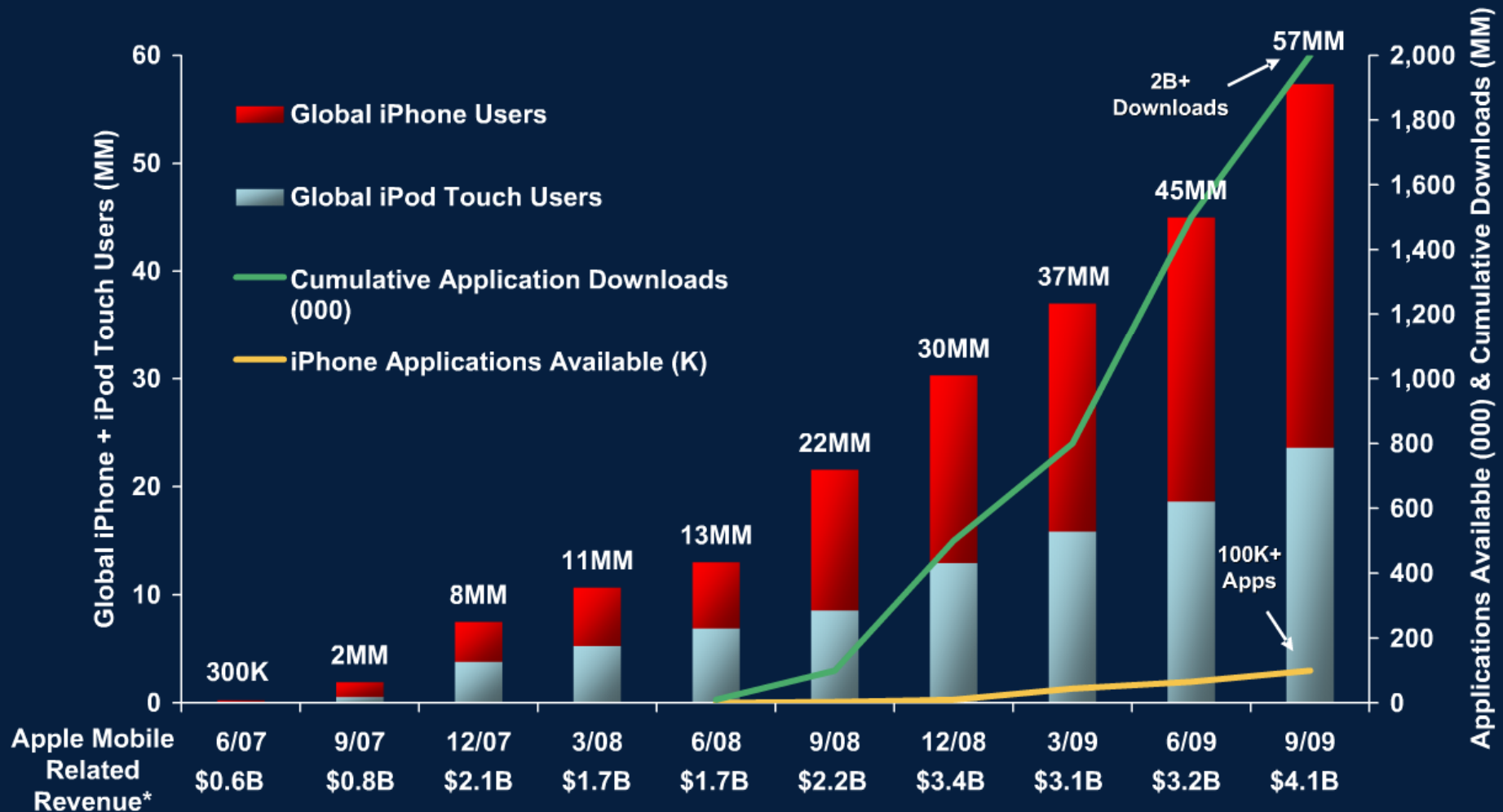
Unified Communications + Multimedia Creation Tool / Repository in Your Pocket



Apple iPhone / iPod Touch = Fastest New Tech Device / Ecosystem Ramp in History

Great UI + Developer Tools + Hardware + Distribution + Powerful Connectivity (Wi-Fi + 3G)

iPhone / iPod Touch Ecosystem – Subscribers, Apps Available & Downloads, 6/07 – 9/09

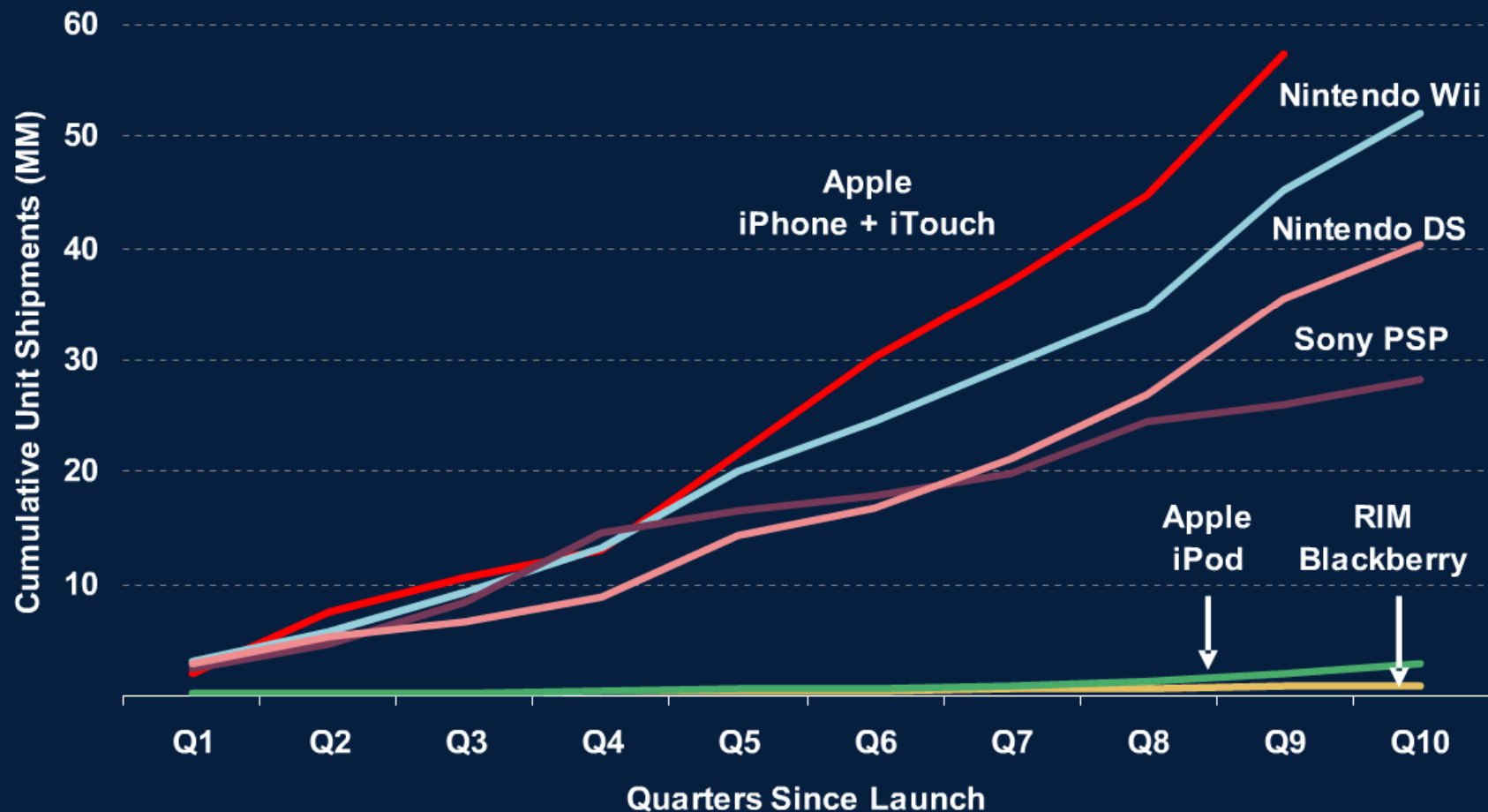


Morgan Stanley

*Note: Mobile related revenue include iPhone + iPod Touch + iTunes content revenue. Source: Apple, Morgan Stanley Research.

Momentum Favors Apple iPhone + iPod Ecosystem – Fastest User Growth in Consumer Technology History

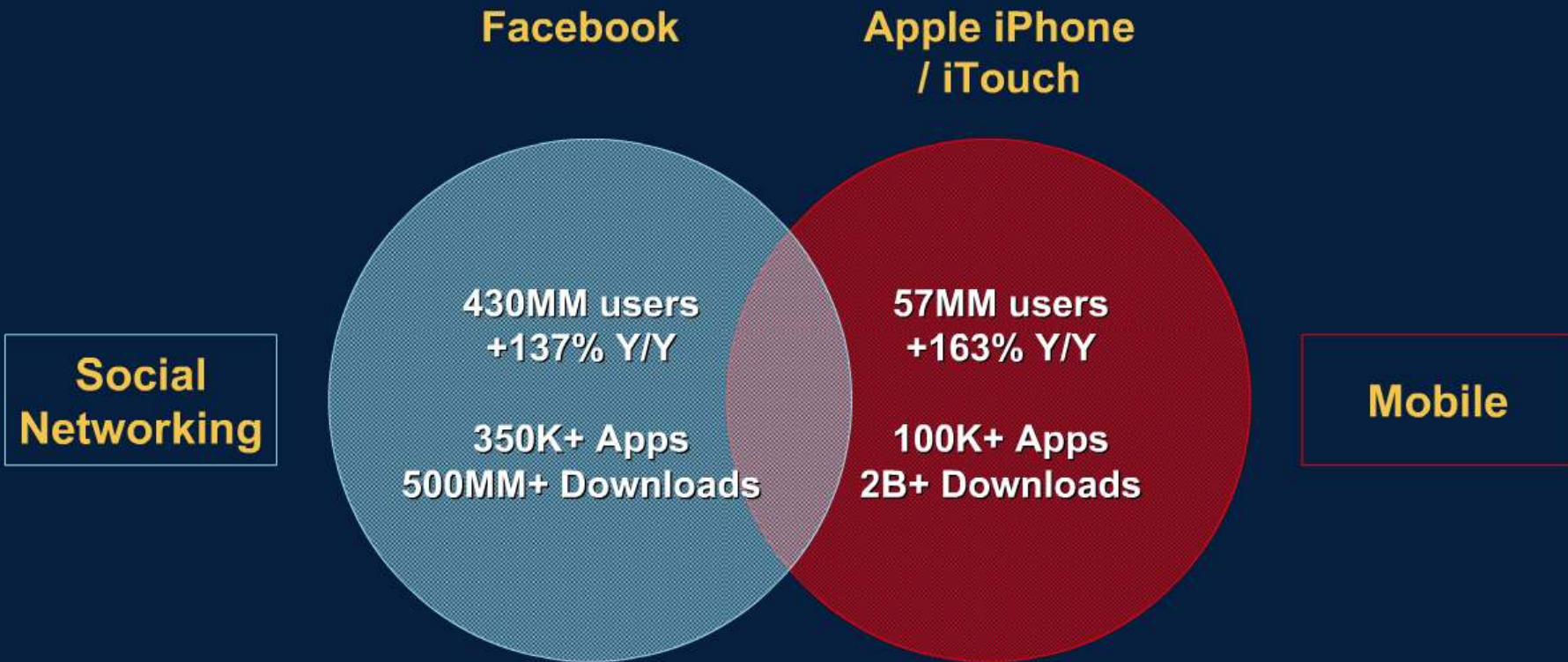
Global Cumulative Unit Shipments in First 10 Quarters
iPhone + iPod vs. Wii / DS / PSP / iPod / BlackBerry



Note: iPhone launched in CQ2:07; iPod launched in CQ4:01; Wii launched in CQ4:06; DS launched in CQ4:04; PSP launched in CQ1:05; BlackBerry smartphone launched in C2002. Source: Apple, Nintendo, Sony, RIM, Katy Huberty, Morgan Stanley Research.

Facebook + Apple iPhone / iTouch =

Driving Independent / Overlapping Innovation / Usage in Social Networking + Mobile Platforms



Facebook = 500MM+ App Downloads

Vibrant Developer / Application Platform Ecosystem = 350K Apps*, +10x Y/Y

Category	# of Applications	% of Total	Top 100 Apps' Monthly Active Users (MM)	# of Apps w/ 1MM+ MAUs
Games	13,537	23%	418	56
Lifestyle	4,778	8	42	8
Utilities	4,604	8	59	8
Education	2,279	4	66	5
Entertainment	2,015	3	76	11
Business	1,981	3	5	1
Sports	1,431	2	5	0
Just For Fun	400	1	44	10
Friends & Family	61	0	37	3
Overall*	59,427		752	102

Note: Category breakdown per Facebook, one application can belong to multiple categories or belong to no category; Overall statistics per AppData, which reports a lower active apps count than Facebook's reported 350,000+ apps "built to date".*

Source: Facebook, AppData as of 11/09, Morgan Stanley Research.

Apple iPhone / iTouch = 2B+ App Downloads (+~14x) – (~35 per User) – Games + Books + Entertainment Lead

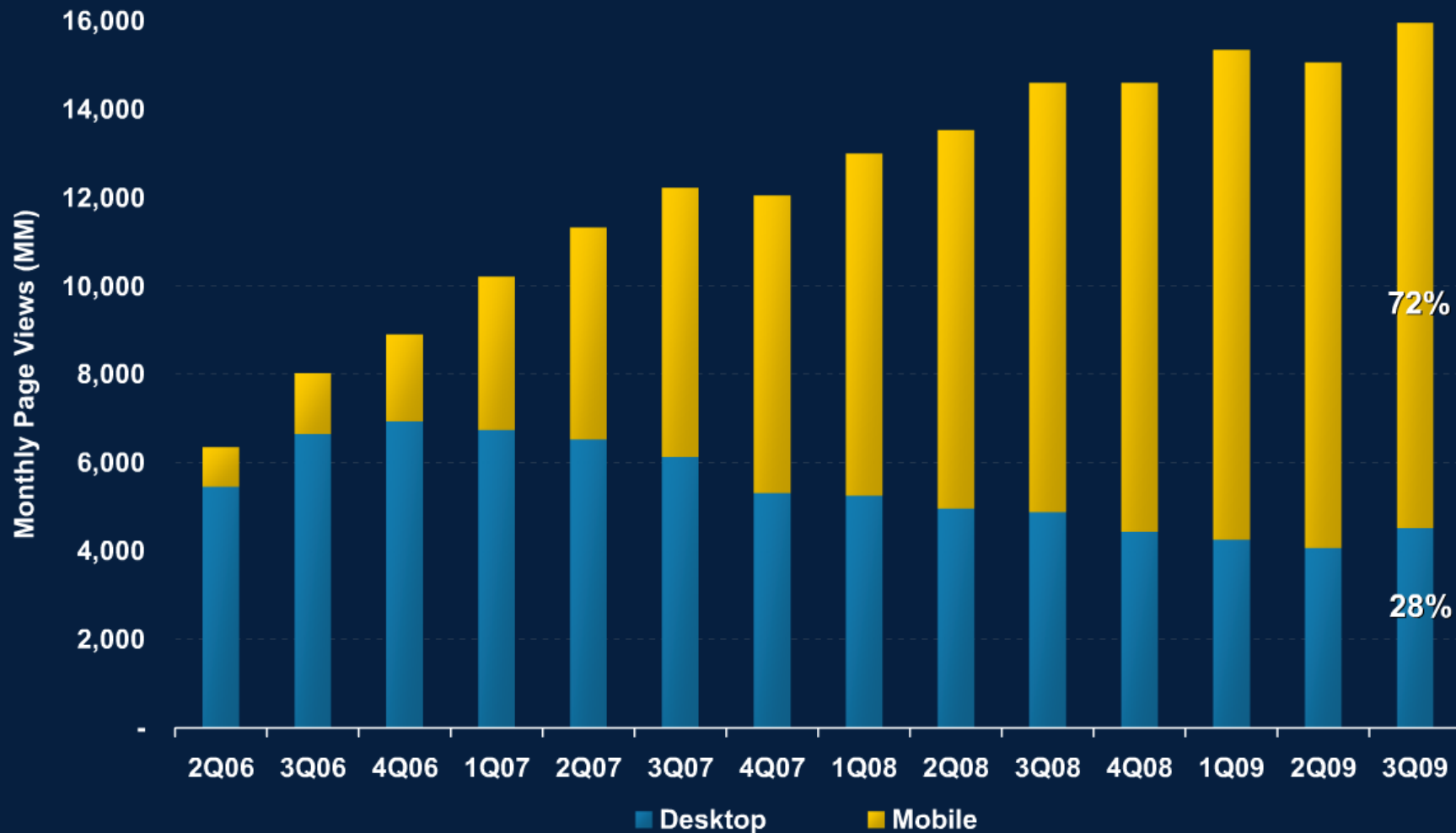
Category	# of Apps (000s)	% of Total	# of Paid Apps (000s)	Paid as % of Category Total
Games	22.6	19.1%	15.7	69%
Entertainment	17.2	14.6	12.5	72
Books	14.8	12.5	13.5	91
Travel	7.9	6.7	7.1	89
Utilities	7.7	6.5	5.5	71
Education	7.7	6.5	6.4	83
Lifestyle	6.7	5.6	4.7	71
Reference	4.7	4.0	3.9	82
Music	4.0	3.4	2.2	56
Sports	3.7	3.1	2.8	76
Navigation	3.0	2.5	2.4	81
Productivity	3.0	2.5	2.2	73
Business	2.7	2.3	1.4	54
News	2.7	2.2	1.7	64
Health & Fitness	2.5	2.1	2.0	79
Social Networking	2.1	1.8	1.1	52
Photography	1.7	1.5	1.4	80
Finance	1.7	1.4	1.1	66
Medical	1.4	1.2	1.1	78
Weather	0.5	0.4	0.4	80
Total	118.4		89.1	75%

Apple iPhone / iTouch – Facebook is Most Downloaded of Top *Free* Apps

	Name	Category	Description
	Facebook	Social Networking	Mobile front-end of the online site, allows users to chat / send messages / share photos + interests
	Google Earth	Travel	Users can view aerial maps of any available city / area, using touch screen to zoom in /out
	Pandora Radio	Music	Creates customized interent radio stations that stream music based on songs / artists users like
	Tap Tap Revenge	Games	Rhythmic music game in which user taps and shakes screen to create certain beats of a song- includes online play
	Shazam	Music	Application identifies artist / song title / album for songs playing on other audio devices
	PAC-MAN Lite	Games	3D remake of the classic game utilizes touch screen controls
	Backgrounds	Entertainment	Large selection of iPhone backgrounds that can be uploaded into your phone background library
	Touch Hockey: FS5	Games	Interactive air hockey game that allows users to play solo or online against friends
	Labyrinth Lite Edition	Games	Users employ sensitive tilt controls to move ball to the end of the puzzle in this remake of the classic wooden puzzle game
	Flashlight.	Utilities	Fills screen with bright white light to use as flash light

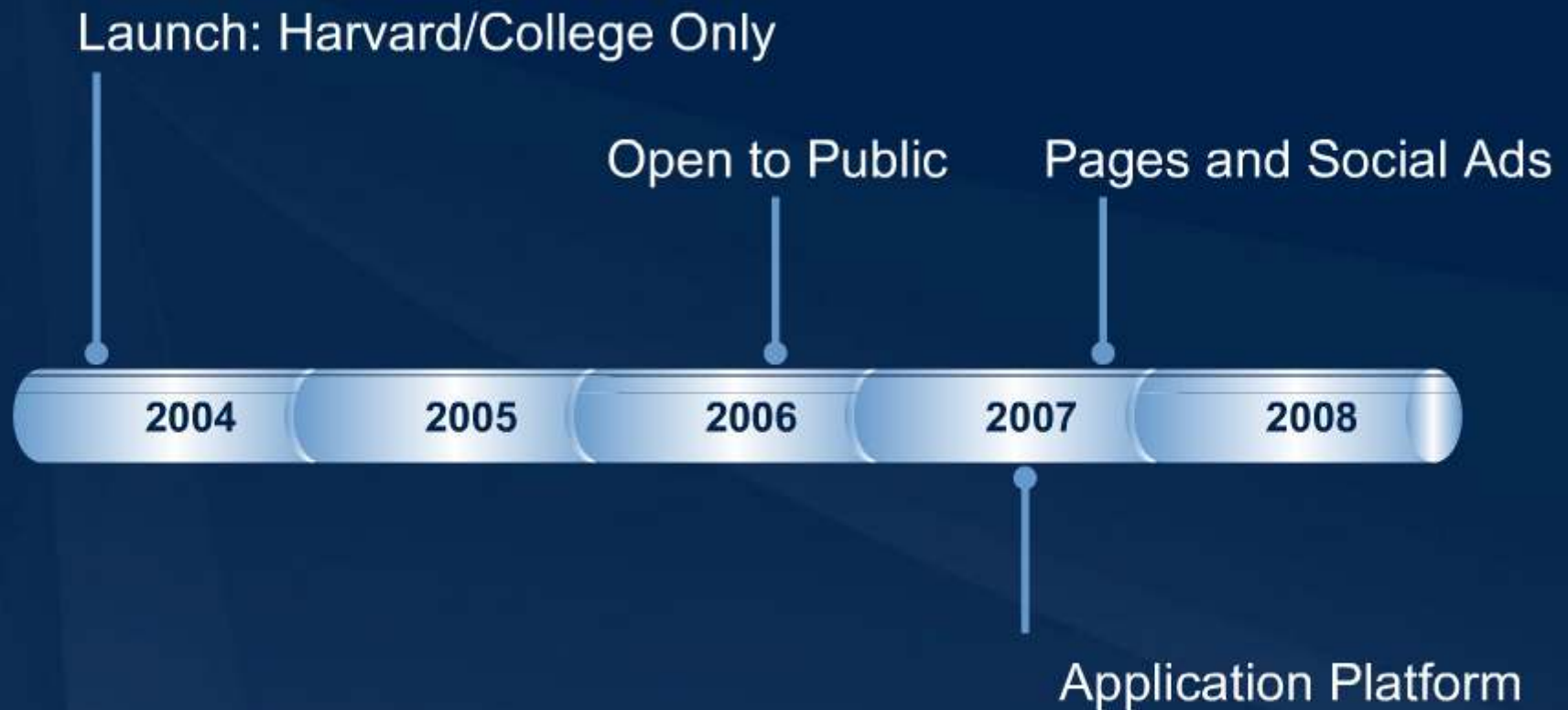
Japan Social Networking Trends Show Importance of Mobile – Mixi Mobile Page Views = 72% vs. 17% 3 Years Ago

Mixi's (Japan's Leading Social Network) Monthly Page Views, Mobile vs. PC, CQ2:06 – CQ3:09



facebook®

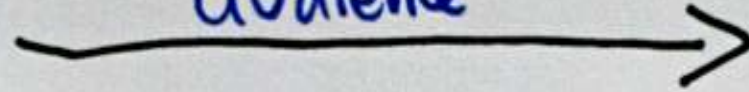
Timeline



Facebook Axes of change

students

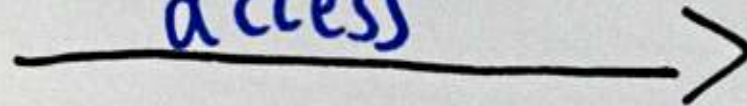
audience



everyone

closed

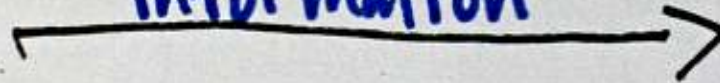
access



open

ephemeral

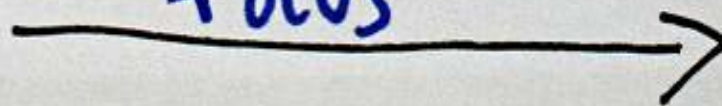
information



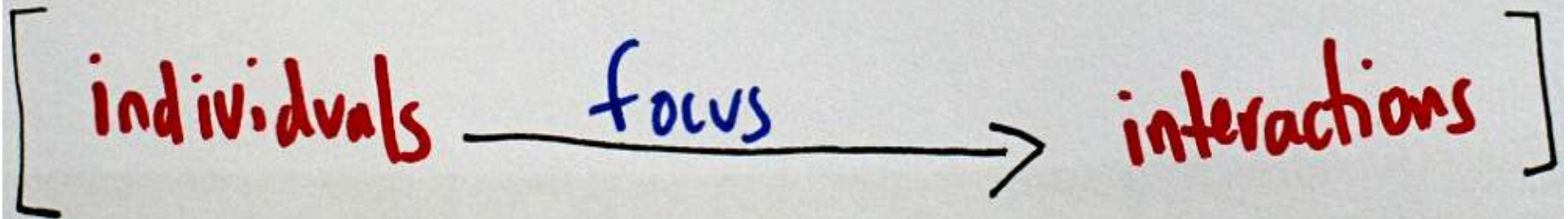
artifactual

individuals

focus



interactions



Members use Social Networks for Communication

See what my friends are up to:	86%
Sent a message to someone:	79%
Posted/updated my profile:	70%
Looked at profiles of people I didn't know:	65%
Searched for someone that I used to know:	59%
Send a friend/connection request:	53%
Listened to music:	47%
Read a blog or journal:	51%
Wrote on someone's profile page (e.g. wrote on a wall, posted a testimonial):	55%
Watched a video:	40%

Base: US online adult social networking site users, Source: North American Technographics Media And Marketing Online Survey, Q3 2007

 News Feed Online Friends Pages Status Updates Photos Links

More

 **News Feed** [View Live Feed](#) **1**

Mickey Hyunyu Kim Leaning towards C300 after test driving and seriously comparing prices.

11 hours ago · [Comment](#) · [Like](#)



Sang Won Lee did you also try the new E Class?

7 hours ago



Mickey Hyunyu Kim call me when you are back!

4 hours ago



Jennifer Daniels Lynch is grateful to all the family and friends who passed along their girls clothes. SO appreciated!!!! I can't WAIT to dress up my little girl :)

18 hours ago · [Comment](#) · [Like](#)

 2 people like this.

 [View all 4 comments](#)



Debi Flanagan you will go broke dressing up that child...join the club!! lol

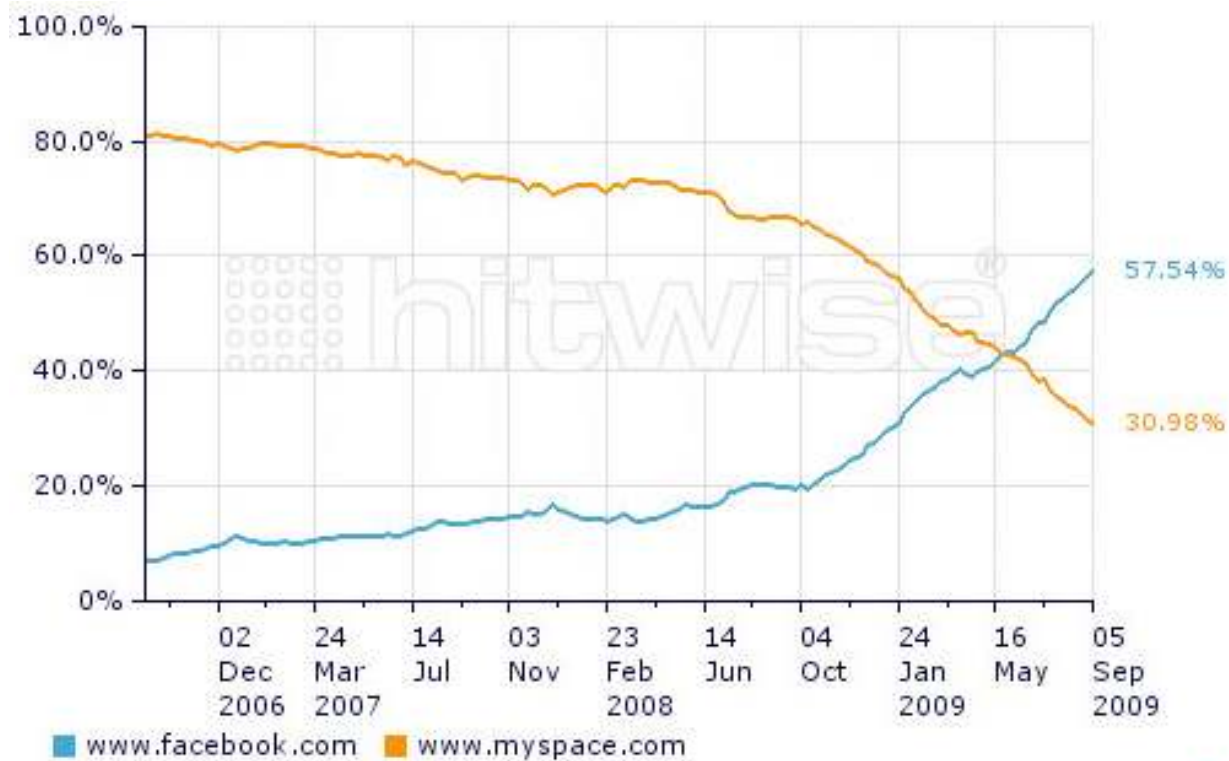
13 hours ago



Jennifer Daniels Lynch Oh Neil...we haven't had her yet. Stupid FB didn't put her due date down.

LOL Deb!! Seriously....I get heart palipitations when I see the dresses...

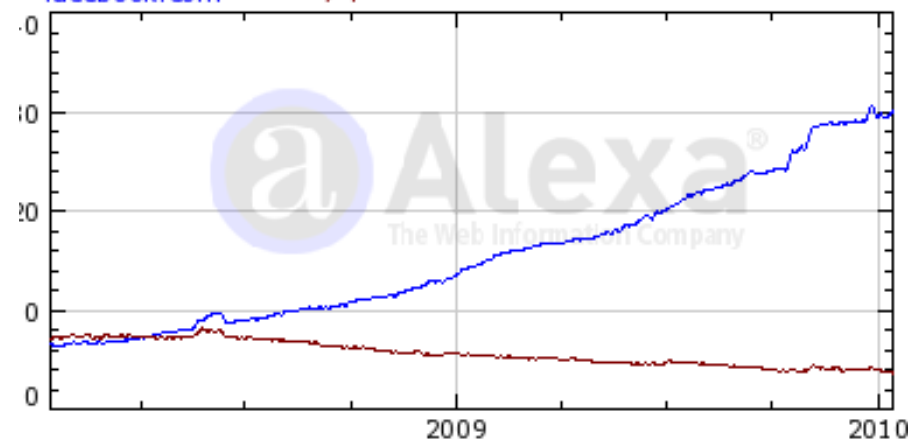
11 hours ago



hitwise®
An Experian company

Daily Reach (percent)

facebook.com myspace.com



Leaderboards for Monday, January 18, 2010

App Leaderboard

Rank By: MAU|DAU|DAU/MAU

1.	 FarmVille	74,008,714
2.	 Birthday Cards	31,455,580
3.	 Café World	29,967,961
4.	 iHeart	29,098,189
5.	 Happy Aquarium	28,313,316
6.	 Facebook for iPhone	25,144,276
7.	 Causes	24,772,313
8.	 FishVille	24,460,783
9.	 Texas HoldEm Poker	24,294,240
10.	 Mafia Wars	23,256,287
11.	 Pet Society	20,042,566
12.	 PetVille	17,944,083
13.	 FamilyLink.com	17,750,977
14.	 Mobile	17,576,571
15.	 MindJolt Games	15,579,436

Developer Leaderboard

Rank By: MAU|DAU|DAU/MAU

1.	 Zynga	226,962,065
2.	 RockYou!	66,032,244
3.	 Facebook	52,544,370
4.	 CrowdStar	52,362,776
5.	 Playfish	51,999,246
6.	 6 waves	44,463,546
7.	 Mmkay	29,098,189
8.	 Causes	24,772,313
9.	 Playdom	22,630,908
10.	 Slide, Inc.	21,103,146
11.	 LOLapps	19,488,927
12.	 FamilyLink.com	19,020,780
13.	 Amir Yaari	17,116,433
14.	 MindJolt	15,579,436
15.	 Shikha	15,314,279



왜 Facebook은 플랫폼을 오픈했을까?

사실, Facebook은 가장 닫힌 SNS였다

- MySpace와는 달라야 했다
- MySpace로부터의 교훈(?)
- Open Industry, Mashup
- 오픈 경험을 통한 자신감

왜 SNS에서 소셜 플랫폼으로 가는가?

- 어떤 **SNS**이던지, 그 영속성을 보장할 수 없다
- 고객은 피로도를 느끼게 마련
- 고객을 붙잡기 위해서는 늘 새로운 것이 필요
- 시장은 오픈, 소통, 참여로...
- 플랫폼의 힘을 단순 **Features**로 이길 수는 없다

SNS 오픈마켓의 3 주체

SNS 오픈마켓을 구성하는 3주체

플랫폼 제공업체 - 사용자 - 3rd
Party

- 고객의 다양한 니즈 만족
- Traffic 창출의 수단
- User Retention
- Eco-System
- Industry 활성화
- Targeted Ads
- Monetization through virtual goods

사용자에게 SNS 오픈마켓이란?

- 일촌/친구들과 하는 새로운 즐거움
- 다양한 서비스 경험
- 트렌드, 시즌에 맞는 신규 서비스 경험

Opportunity

- Monetization
- Branding, Marketing, Promotion
- Reputation

소셜 게임의 특 징

소셜 게임의 특징 – 플레이가 쉽고 단순하 다



“ 유치하지만 재미있단 말이지.. ㅎ
사무실에서 간단하게 따짓 

소셜게임의 특징 – 대중적이다



“ 게임을 즐기지 못하는 사람들을 위한
잠깐잠깐 슬쩍슬쩍 봐도 문제가 되지 않는
'직딩 초강추' 플래시 게임이라 할 수 있겠다.”

소셜게임의 특징 – 일촌과 즐길 때 더욱 즐겁다



“ 요즘 한창 빠져있는 "햇빛목장" ㅋㅋㅋ

뭐이런 유년기의 게임이 있나 싶었지만 ㅋㅋㅋ
요즘 이것 때문에 난리 ㅋㅋㅋ

그래도 일촌들이랑 놀면 재밌다는 ㅋㅋ

소셜 게임의 특징 – 일촌과 즐길 때 더욱 즐겁다



소셜 게임 성공의 키는 (Mark Pincus, Zynga CEO)

1) 실제 친구, 2) 자기 표현, 3) 가치

Keys to a successful social game by
Mark Pincus at Zynga: 1) real friends, 2)
self expression, 3) stored value #sgs09

about 14 hours ago from TweetDeck



mike_trigg
Mike Trigg

소셜 게임의 특징 – 일촌과 즐길 때 더욱 즐겁다



#sgs09 Gareth Davis/FB: social graph +
real identity at the core of what makes a
social net a successful game channel

about 14 hours ago from TweetDeck



crackedactor

Jaap Tuinman

소셜 게임의 특징 – 일촌과 즐길 때 더욱 즐겁다



친구와 함께 즐길 때의 즐거움은 배가 된다.

이것이 참여(Engagement)를 높게 한다.

This is obvious: The emotional value of playing with friends is significantly higher than with strangers, so is the engagement. #sgs09

about 14 hours ago from Tweetie



alasaarela
Mikko Alasaarela

“

햇빛농장 때문에 모르는 사람이랑
마구 일촌맺고 있어요_-_
일촌이 많으면 많을 수록 더욱 좋습니다.

자신의 경험치나 돈을 더 벌 수 있게 해주거든요^^
이런게 진정한 SNS게임이죠^^

소셜 게임의 특징 - 네트워크의 확장



박소라

앱스 일촌 구해요~ 일촌신청해주세요 ~ (일촌명 앱스) 바로 수락 < (01.19 01:26) N

댓글의 댓글 0개 v



정다운

앱스친구 구해요~ ㅎㅎ (01.19 01:21) N

댓글의 댓글 0개 v

Playfish tries to focus on real friends vs playing with strangers. I added: Mafia Wars almost forces us to add strangers as friends #sgs09

about 14 hours ago from web



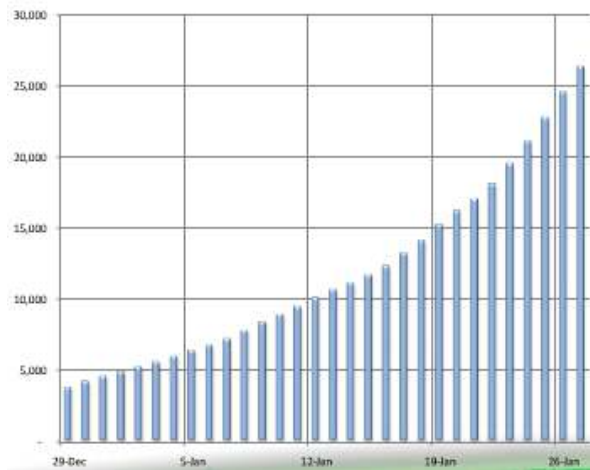
KimVallee

Kim Vallee

소셜게임의 특징 - Virality 채널 위에서 동작



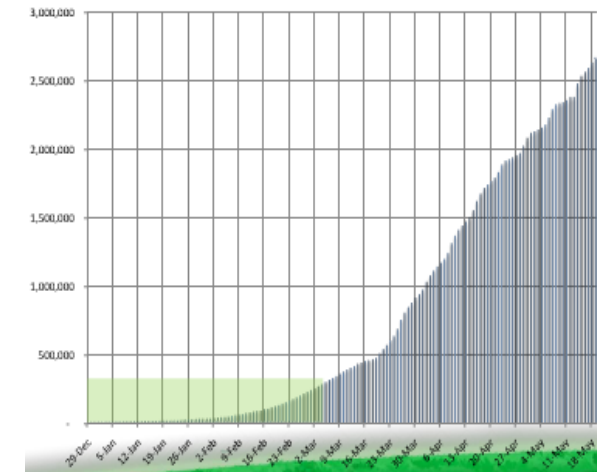
First 30 days



First 60 days



First 140 days



Monthly Active Unique Users (MAU) at Bejeweled Blitz developed by PopCap

소셜게임의 특징 - 디지털 아이템을 통한 유료 하



“ 아직은 햇빛농장에 현실 아이템은 없어 보입니다만,
아놔 생기면 나 현실 할 것 같아 - ”

“ 요즘 훌릭된 애니팡
밤을 지새울 수 있게 만드는... 중독성있는 게임입니다

게임 별로 좋아하지 않는데
또 한번 이렇게 빠져들어버려요. 흑흑흑..

“ 네이트 앱스토어 게임들은 사람을
순식간에 노예로 만들어 버립니다.
그러니 조심하시길.”

소셜게임의 특징 - Cross Platform



“

나중에는 모바일에서도 이런 것을 할 수 있다고 하면
최근 대세인 스마트폰을 통해서도
관리를 할 수 있게 된다면 더욱 좋을 것 같아요”

국내 SNS 오픈마켓

네이트 앱스토어



모든 즐거움이 무료
NATE 앱스토어 Beta

○통합 ○앱스토어

검색

등록된 모든 앱스 | 일촌 PLAY! 앱스 | 앱을 만드는 사람들 | 마이앱스 관리

Dev.Square

해피 가든
★ 6.0

개발 고슴도치플러스

116000 22066

일촌들과 함께 나의 가든을 가꾸어 보아요! 씨앗을 심고 물을 주면서 50여종의 꽃을 기르게 됩니다. 친구의 가든에 가서 물을 주면서 도와줄 수도 있고 해충을 뿌리는 등 장난을 칠 수도 있습니다.

★ 6.0
해피 가든

★ 7.7
사천성

★ 5.8
Pet Society

★ 8.5
아미디펜스

★ 5.1
난니가동마

★ 6.1
Jellyppi Hexa

- 오늘 본 앱스
- 마이 앱스
- 한자 캘린저
- 해피 가든
- 꼬불꼬불 그리기
- 영어의 신
- 인사미트

일촌 PLAY! 앱스

더보기 >

Pet Society 개발 Playfish

즐겁게 놀고 내 맘대로 만들어 친구와 공유하세요! 펫 소사이어티 세상에서 사랑하는 펫과 함께 행...

77

이지훈 김윤기 유선욱 박주영 조승현

애니팡 개발 선데이토즈

애완동물들 사랑하는 주인공은 여러 애완동물들을 키우고 있었다. 주인공은 이 애완동물들을 다치지 ...

67

박기태 유효정 강선우 이지훈 조은주

인기있는 앱스

더보기 >

1

사천성
개발 선데이토즈

★ 7.7
420484 (+40542)

2

인사미트
개발 아톰즈

★ 8.2 36079 (+36087)

3

가나다 초코
개발 익희

★ 4.6 29453 (+29466)

AK몰 신규 고객
100% 당첨

新! 新!

행운이벤트!!

노트북 무료받기

AK몰과 함께하세요!

공지사항

더보기 >

싸이월드 쪽지 API 공개

- Mass
- Accessibility
- Real Identity
- Strong Distribution Channel
- Digital Economy Infrastructure
- Global Apps
- Eco System
- High Trust

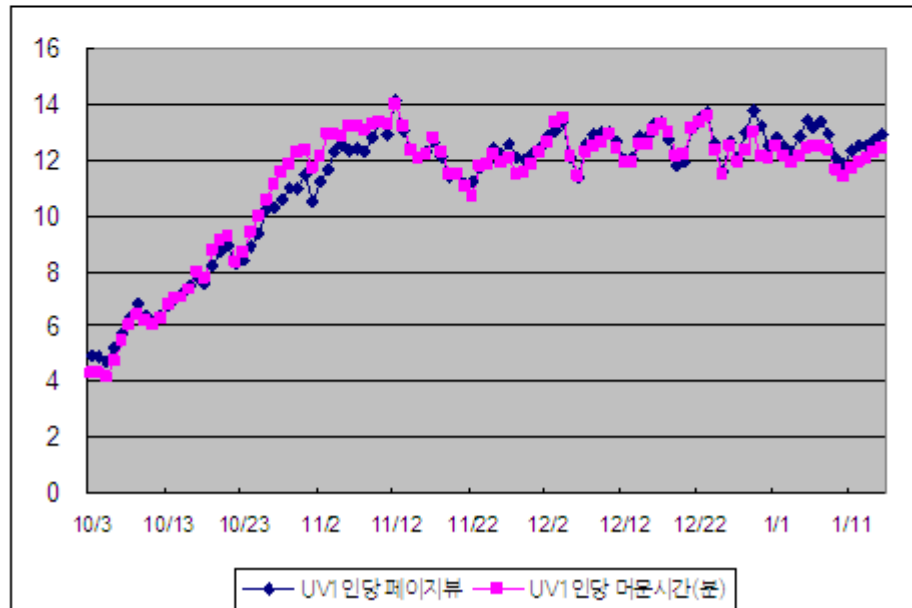
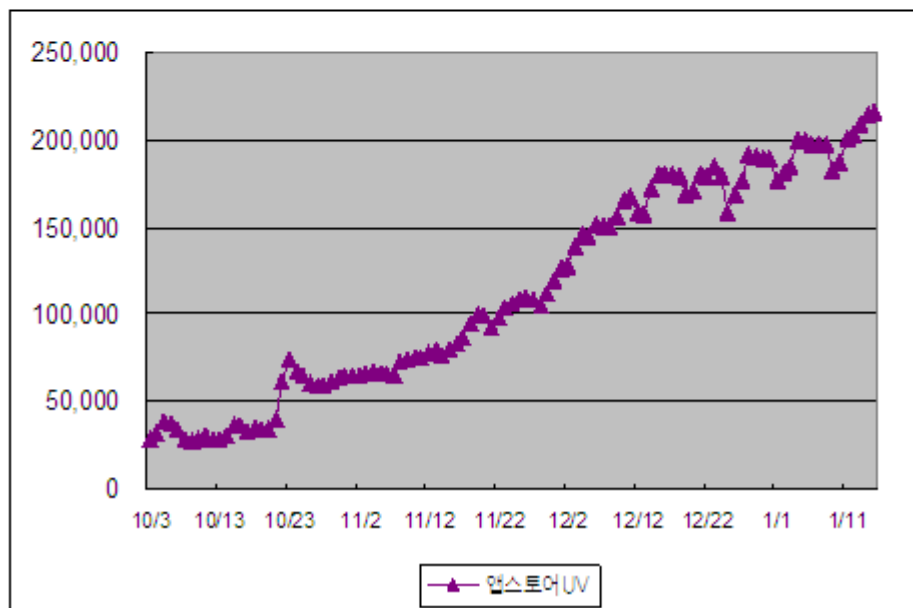
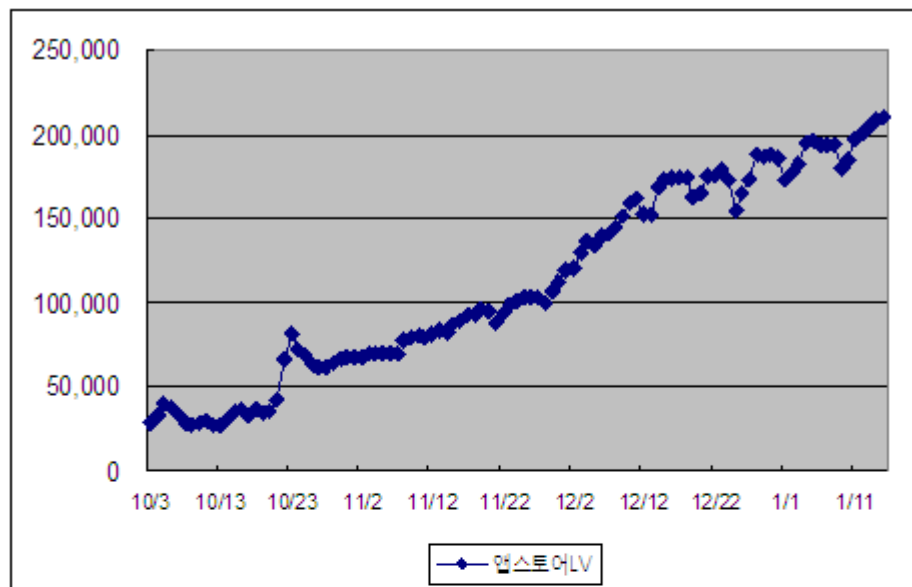
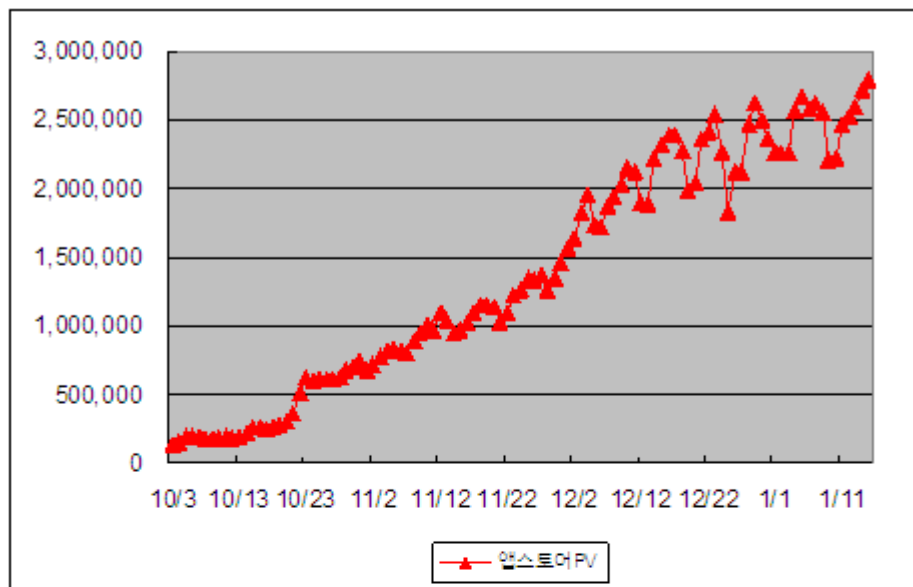
네이트 앱스토어 주요지 표



- 현재 서비스 중인 앱스 수 : 57개
- 앱스 총 설치 수 : 3,600,000번
- 앱스 경험회원 수 : 1,040,000명
- 일 평균 앱스 설치 수 : 60,000번
- 일 평균 신규 사용자 : 12,000명
- Dev.Square 개발자 수 : 3,300명

<2010년 1월 19일 기준>

네이트 앱스토어 주요지표



2010년 국내 소셜게임 시장예 측

소셜 게임의 시장안착 및 대중화의 원년

- 낮은 개발비용 대비 높은 수익성 - 소셜 게임 제작업체 증가
- 기존 게임업체들 참여로 경쟁 치열
- 소셜 게임을 통한 디지털 아이템 매출 증가
- 스마트폰을 통한 유무선 연동
- 소셜 게임을 활용한 브랜드, 마케팅 증가
- 교육 관련 소셜 게임
- 인게임 광고 발전, 게임내 광고솔루션 업체 각광
- 해외 소셜게임 국내 시장 진출 활발
- 해외 소셜 플랫폼으로 국내업체 진출

2010 국내 소셜게임 시장 예측

낮은 개발비용 대비 높은 수익성 - 소셜 게임 제작업체 증가

위자드웍스의 표철민 사장이 라면형 소셜
게임 벤처에 재도전한다. 최근 본 스타트업
구인 게시물 중 가장 가슴을 울리는 것이었
다. <http://mrpyo.com/123>



6:55 PM Jan 11th from web

Reply Retweet



lifedefrager

Albert YS Kim 김윤상

2010 국내 소셜게임 시장 예측

기존 게임업체들 참여로 경쟁 치열

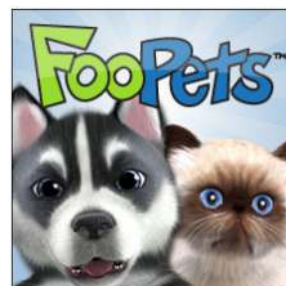
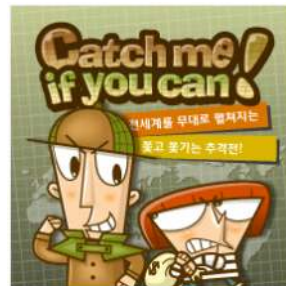


[humptyempty](#): 오호 역시 넥슨이 이런 데는 제일 빠르듯...<http://bit.ly/5laWz0> ([expand](#)) 소셜
적이라는 느낌은 별로 안드는 게임이지만 ip가 워낙 적으니 포텐셜이 있을 듯. 일단은 태평
이려나.

4 days ago from *Tweetree* · [Reply](#) · [View Tweet](#)

2010 국내 소셜게임 시장 예측

소셜 게임을 통한 디지털 아이템 매출 증가



2010 국내 소셜게임 시장 예측

스마트폰을 이용한 유무선 연
동



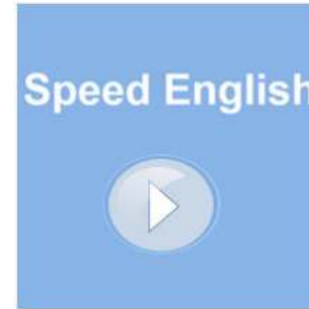
2010 국내 소셜게임 시장 예측

소셜 게임을 활용한 브랜드, 마케팅
증가



2010 국내 소셜게임 시장 예측

교육 관련 소셜 게임



2010 국내 소셜게임 시장 예측

인게임 광고, 게임 광고솔루션 업체 각광



2010 국내 소셜게임 시장 예측

해외 소셜게임 국내 시장 진출 활발



2010 국내 소셜게임 시장 예측

해외 소셜 플랫폼으로 국내업체 진출

소셜 게임과 위젯 등 소셜 애플리케이션의 개발 유통하는 일본의 RokYou Asia는
한국의 안철수연구소(AhnLab)가 개발한 소셜 게임
"캐치☆미(キャッチ☆ミー)"를 mixi 어플로 제공한다고 발표하였다.



감사합니
다