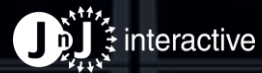


2021 상반기 마케팅 트렌드 이슈

2 0 2 1 M a r k e t i n g T r e n d I s s u e



Copyright © 2021 JNJ INTERACTIVE Inc., All Rights Reserved

2021 MARKETING TREND ISSUE

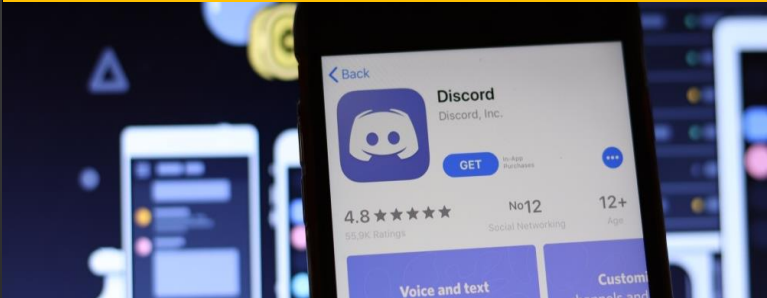
Game Stop & Reddit



Big Tech & Pinterest



Generation Z & Discord



Metaverse & Marketing



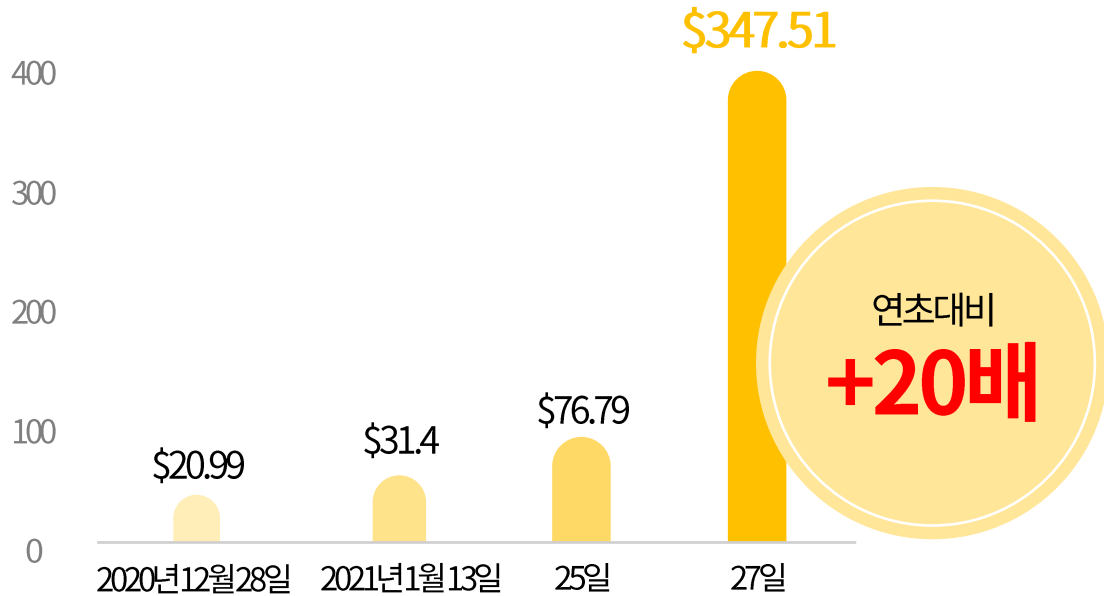
Game Stop & Reddit

미국 게이미들의 반란, 게임스탑 주가 폭등 사건

주당 20달러대였던 게임스탑의 주가가 반 공매도 게이 투자자들의 단결로 주당 350달러까지 상승
 레딧 내 주식정보 커뮤니티 월스트리트벳츠를 중심으로 주식뉴스와 작전을 공유하며 막강한 영향력 발휘



게임스탑 주가 변동 추이



커뮤니티 내 *Diamond Hands 작전 공유



▶ 높은 주가를 유지할 목적으로 주식을 집중 매수한 이후에 매도하지 않는 작전

* 출처: 뉴욕증권거래소(좌), 레딧 월스트리트벳츠(우)

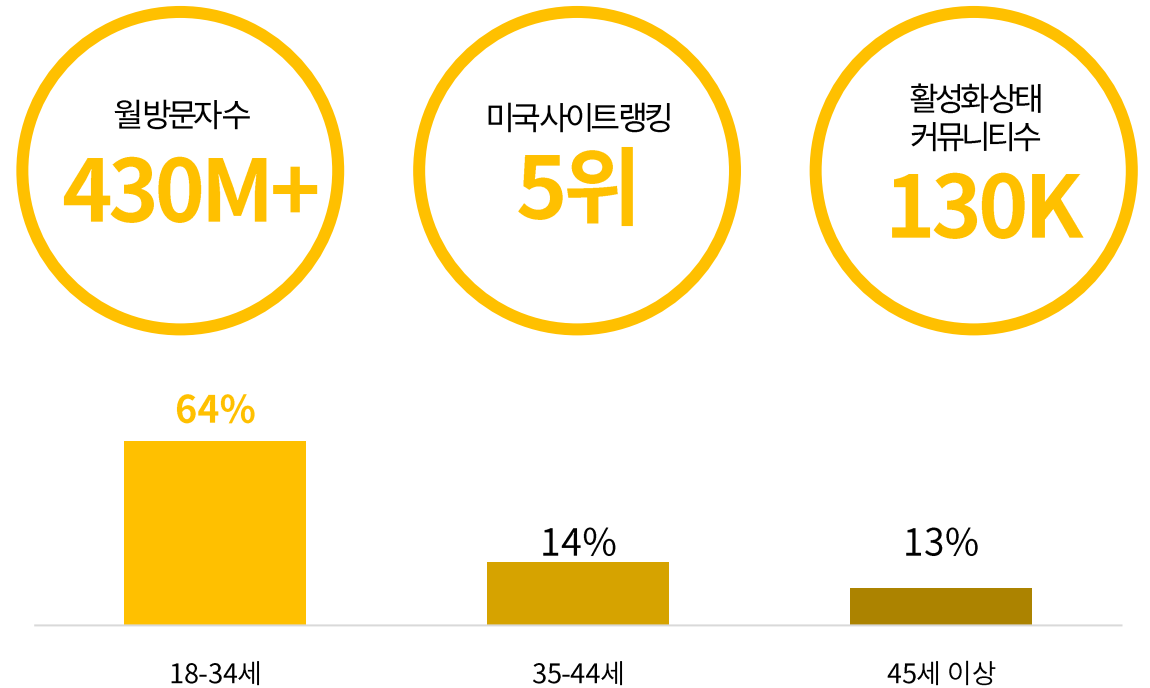
Game Stop & Reddit

글로벌 소셜 뉴스 커뮤니티, 레딧

게임스탑 사건의 발생지이자 월 4.3억 이상이 방문하는 글로벌 소셜 뉴스 커뮤니티
2030 유저층 비중이 높고 강한 콘텐츠 확산력을 보유하고 있어 새로운 마케팅 채널로써 주목 필요



레딧 사용자 이용 현황



*출처:레딧

광범위한 관심사 중심 커뮤니티, 레딧

Reddit 커뮤니티 데이터 기반으로 구성된 다양한 관심사를 통한 맞춤형 오디언스 타겟팅 기능
표준 레딧 게시물 의 모든 요소를 활용하여 유저들의 광고 피로도 감소 가능



레딧 오디언스 타겟팅 예시



자동차
(106 커뮤니티)



엔터테인먼트
(283 커뮤니티)



스포츠
(473 커뮤니티)



식음료
(150 커뮤니티)

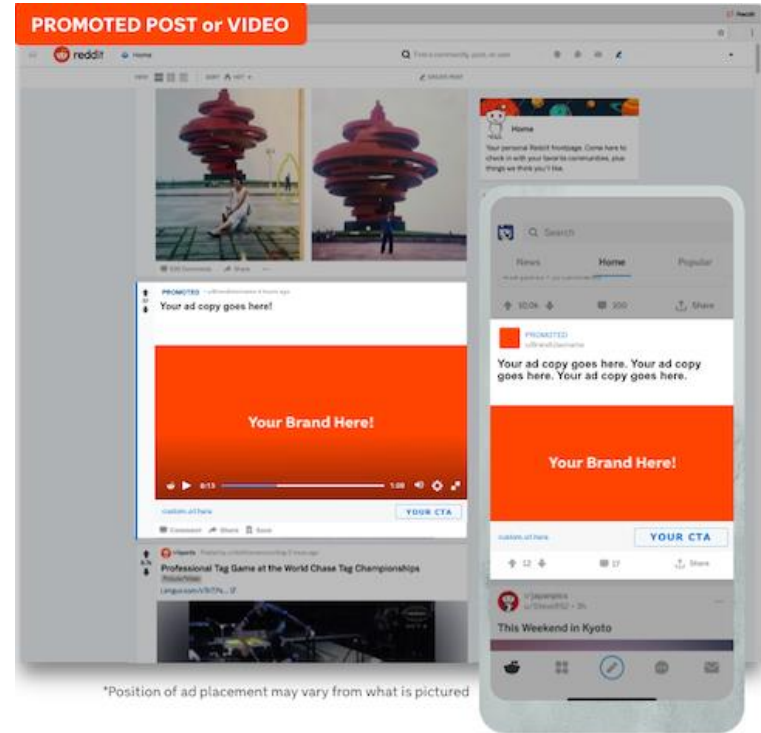


게임
(207 커뮤니티)



IT 및 기술
(244 커뮤니티)

레딧 광고 지면 예시



*Position of ad placement may vary from what is pictured

각국 빅테크 규제 시행에 따른 핀터레스트 성장

글로벌 IT 기업 대상 반독점 정책 시행에 따른 시장 점유율 확대에 제동이 걸린 빅테크 기업
다양한 중소 플랫폼 급성장 및 핀터레스트 반사이익 얻으며 약진



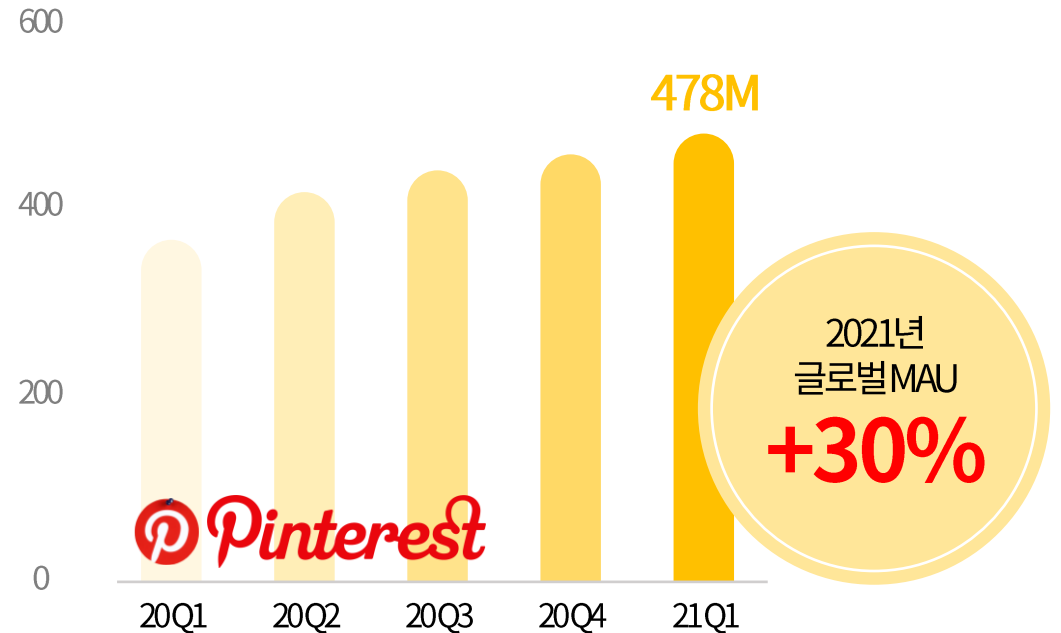
각국 빅테크 규제 시행 및 중소형 플랫폼 성장

대표적인 반독점 규제 빅테크 기업

대표적인 급성장 중소 플랫폼



핀터레스트 연도별 MAU 증감율



*출처:한경닷컴(좌), Seeking Alpha(우)

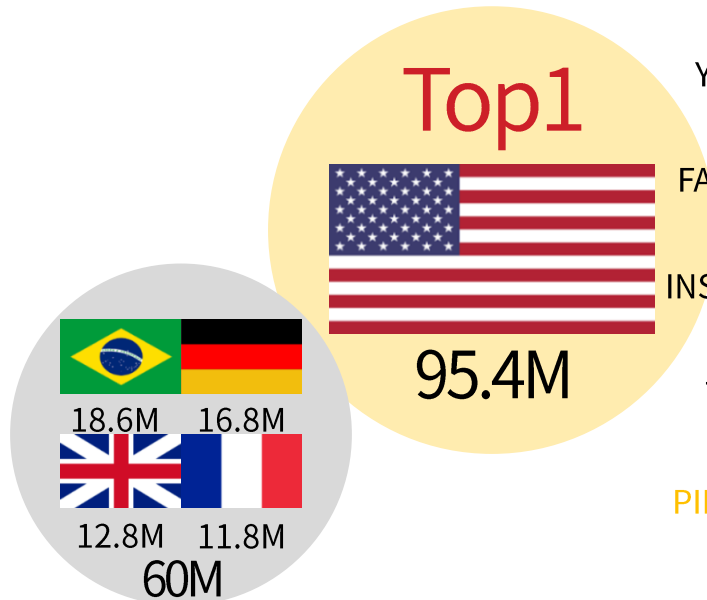
세컨드 티어 SNS의 역습, 핀터레스트

인스타그램과 차별화된 관심사 기반 이미지 검색 서비스를 제공하는 핀터레스트
특히 미국 내 여성/밀레니얼 유저에 인기 급증

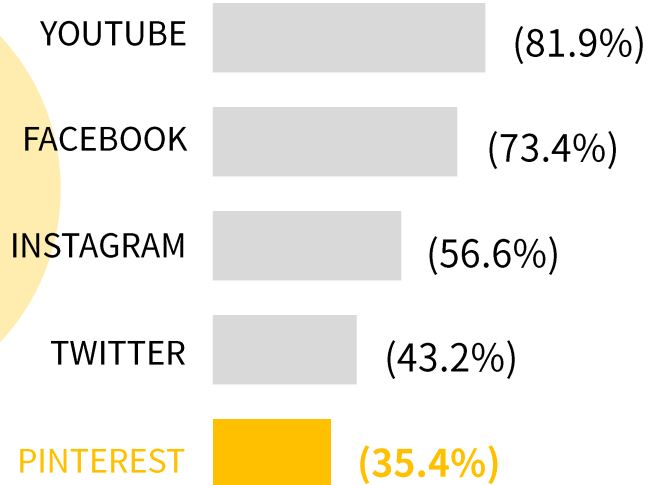


핀터레스트 매체 사용 현황

핀터레스트 국가 사용 순위



핀터레스트 미국 매체 사용 순위



핀터레스트 미국 유저 특징



*출처: 핀터레스트

시각적 검색 엔진, 핀터레스트

핀터레스트 보유 유저 관심사 및 행동 빅데이터 기반 브랜드 핵심 고객 및 잠재 고객 도달 가능
사이트 내 일반 게시물과 유사한 광고 형식으로 유저의 피드 경험을 유지



핀터레스트 오디언스 타겟팅 예시



관심사 타겟팅

INTEREST

핀터레스트 플랫폼 내 특정 취향 및 주제를 선호하는 유저에게 도달 가능



키워드 타겟팅

KEYWORD

핀터레스트 플랫폼 내 특정 검색어를 사용하는 유저에게 광고 도달 가능



잠재 고객 타겟팅

AUDIENCE

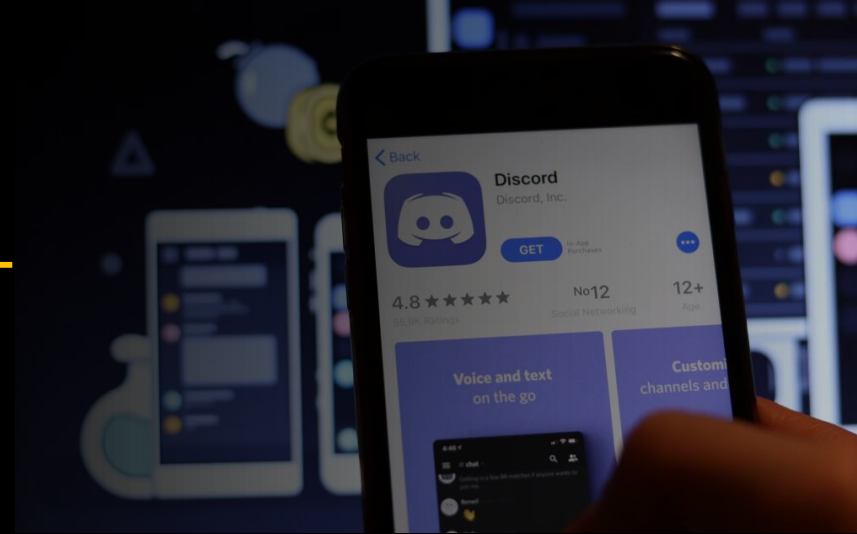
웹사이트 방문자, 이메일 목록, 모바일 ID 또는 기존 핀터레스트 잠재 고객 데이터 기반 설정 가능

핀터레스트 광고 지면 예시



Z세대들은 어디로? 신세대들의 기존 SNS 이탈 증가

국내 소셜네트워크 앱메신저, 전화, 영상통화 부문 디스코드 20세 미만 2위, 20~29세 미만 3위 기록
 다양한 소통 방식에 있어 Z세대 디스코드 선호 경향 우세



소셜 앱 통신 부문 총 사용 시간 상위 Top5

순위	20세 미만	20~29세
1	카카오톡	카카오톡
2	디스코드	T전화
3	페이스북메신저	디스코드
4	T전화	페이스북메신저
5	텔레그램	텔레그램

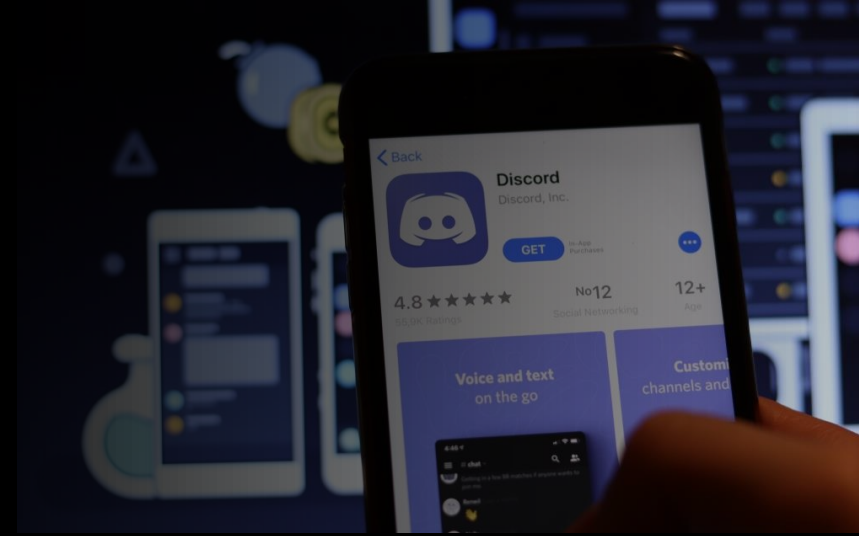
2021년 4월 / 안드로이드+IOS

MZ세대 소통 앱 사용법 차이

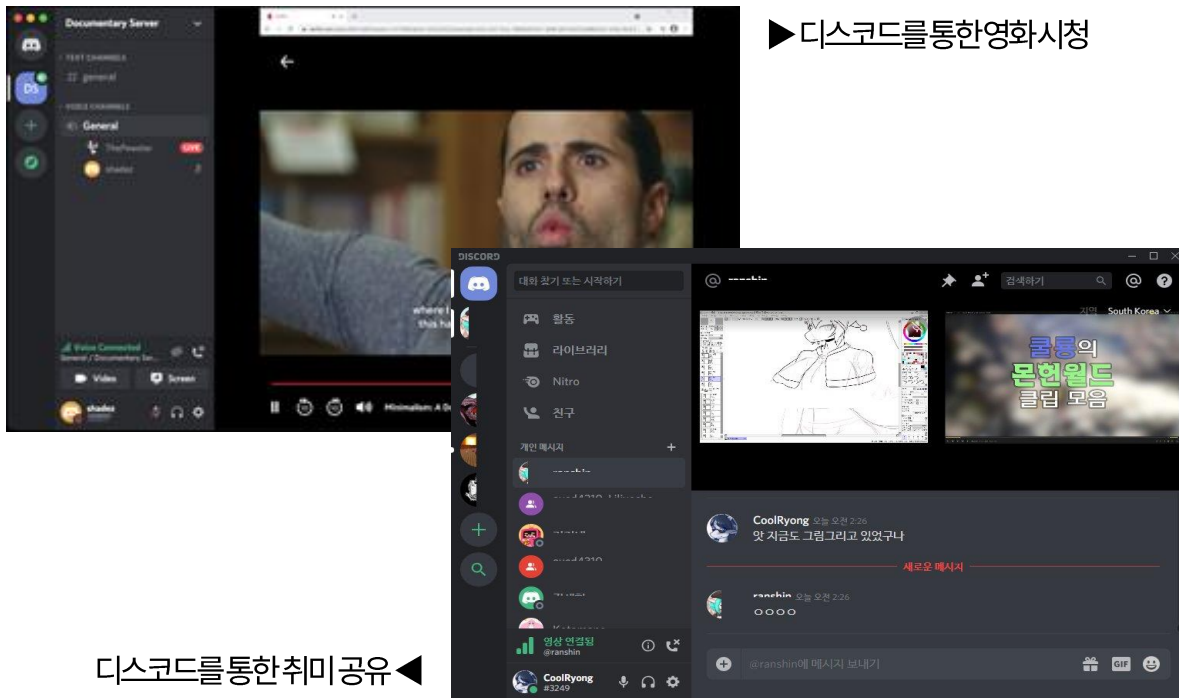


차세대 음성 채팅 플랫폼, 디스코드

Z세대 인기를 바탕으로 게이머 서비스를 넘어 소셜미디어 역할 본격화
Z세대와의 소통 및 공략을 위해서 필수적인 채널로 부상



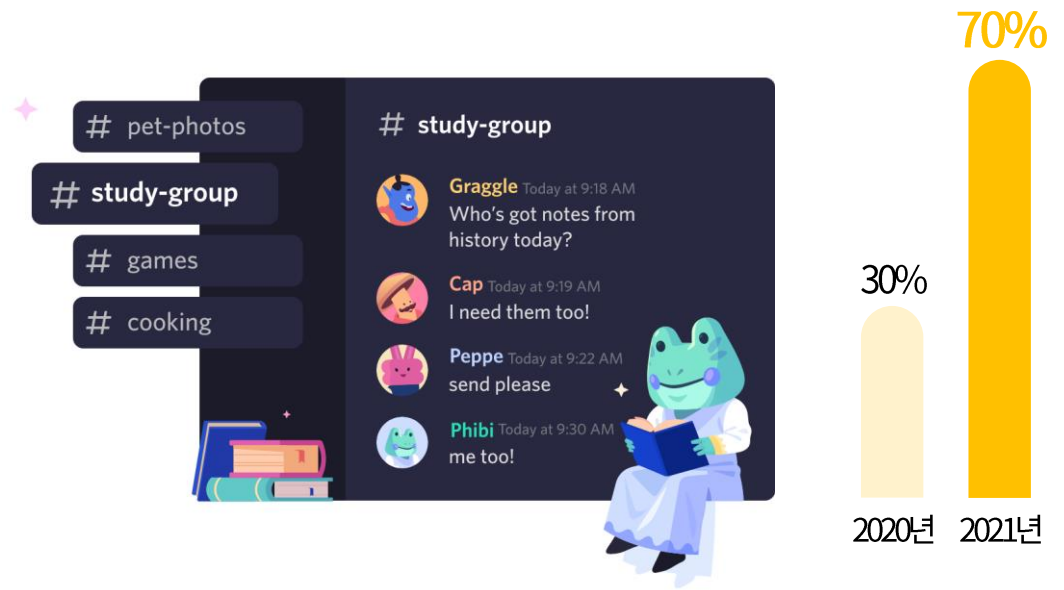
디스코드 다양한 일상 공유 채널로 부상



▶ 디스코드를 통한 영화 시청

◀ 디스코드를 통한 취미 공유

디스코드 내 게임외 주제 개설 채널 증가량



*출처: 디스코드(좌), CNBC(우)

가상과 현실의 경계를 허무는 메타버스

현실의 세계와 가상의 세계가 상호작용하며 함께 진화되는 생태계 메타버스의 등장
가상 세계에 대한 관심이 확장됨에 따라 게임, 엔터테인먼트, 소셜 네트워킹 등 다양한 형태로 구현되는 중



메타버스 시장 전망



4년새
시장규모
6배 증가

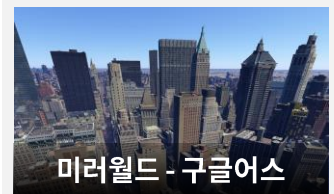
2021년 460억 달러

2025년 2,800억 달러

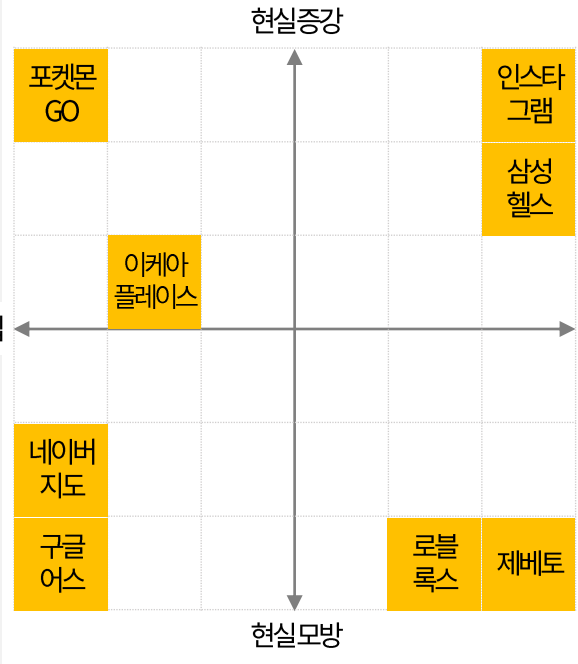
메타버스 유형별 주요 콘텐츠



증강현실 - 포켓몬GO
증강현실에서 가상캐릭터를 통해 전투를 벌이거나 포획하는 등 상호작용 가능한 게임



미러월드 - 구글어스
평면적인 지형, 구조물 이미지를 3D로 랜더링하여 현실에 가까운 미러월드 구축



라이프로그 - SNS
개인이 보고, 듣고, 느낀 정보를 텍스트, 이미지, 영상의 형태로 언제 어디서나 업로드 가능



가상세계 - 제페토
시얼굴 분석과 모델링 기술로 유저의 얼굴을 아바타에 적용하여 정체성의 연계를 통한 몰입감 증대

*출처: 스트래티지애널리틱스(자), 메조미디어(우)

디지털 지구 메타버스에 진출하는 기업들

끝없이 확장되고 제약 없는 활동이 가능한 새로운 미래 공간으로 주목받는 메타버스
국내외 다양한 브랜드에서 메타버스를 활용한 브랜딩 진행중



메타버스 플랫폼을 활용한 마케팅 사례

포트나이트 X 트래비스 스콧 공연



미국 유명 힙합 가수 트래비스 스콧은
게임 포트나이트에서 라이브 공연 개최

동시 접속자 수 최대 1,230만명,
공연 수익 2,000만 달러,
공연 이후 음원 이용률 25% 상승

제페토 X 구찌 콜라보레이션



글로벌 럭셔리 브랜드 구찌와 협업하여
다양한 패션 아이템과 3D 월드맵 정식 론칭

선공개된 일부 아바타들은 열흘만에
IP를 활용한 2차 콘텐츠 40만개 이상 생성,
300만건 이상의 조회수 기록

동물의 숲 X LG 콜라보레이션



글로벌 가전 브랜드 LG 전자는 동물의 숲을 통해
LG 올레드 TV 마케팅 진행

올레드 섬에서는 게이밍, 라이프스타일 등
컨셉에 맞춰 꾸며진 LG 올레드 TV 제품을
손쉽게 만나볼 수 있다

버추얼미팅 X SKT 채용설명회



SKT는 버추얼미팅을 활용하여
신개념 채용 설명회 진행

구직자들과 실무자들이 아바타 형식으로
채용 설명회에 참여하여
시간 및 공간적 제약과 방역 문제 해결

E.O.D

CONTACT US



+82-2-6000-8200



lab@jnjinteractive.com



www.jnjinteractive.com

