

차세대 모바일웹 표준과 미래

전종홍 | TTA 모바일웹실무반(WG6051) 의장,
ETRI 표준연구센터 선임연구원

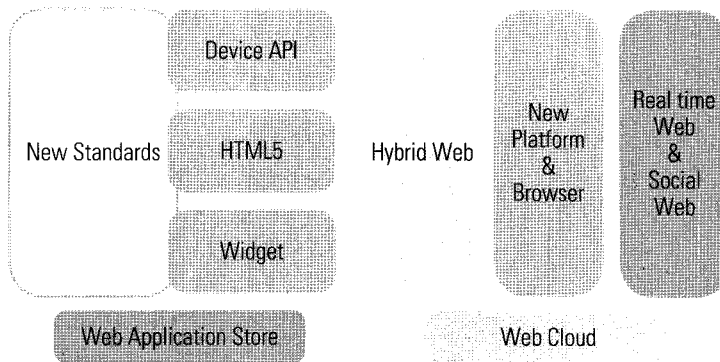
1. 머리말

최근 스마트폰의 도입/확산과 함께 본격화되고 있는 모바일 인터넷의 변화는 하드웨어, 운영체제, 애플리케이션, 서비스까지 모든 면에서의 변화로 나타나고 있다. 아이폰과 안드로이드의 등장은 모바일 2.0 시대로의 전환을 알리는 신호로 새로운 단말과 플랫폼의 무궁무진한 가능성, 그리고 모바일의 미래에 대한 가능성을 보여주고 있다[5, 6, 7].

전 세계 모바일 인터넷 가입자 수는 연평균 50%의 성장률을 보이며, 2008년 1억 8천만 명 규모에서 2014

년에는 2008년 대비 1,024%인 20억 명 수준으로 증가할 것으로 예측되고 있다. 4G의 보급과 함께 전 세계 모바일 트래픽 또한 2013년까지 연평균 131%의 증가율로 증가하여 2008년 대비 66배까지 증가할 것으로 예상하고 있다. 개인당 모바일 인터넷 사용량도 2013년에 이르러서는 1인당 월평균 데이터 트래픽의 양이 200GB에 이를 것으로 예상되고 있다.

모바일 산업은 음성통신 위주에서 데이터 통신 위주로 산업의 중심이 옮겨오고 있고 휴대폰도 인터넷 통신을 위한 기기로 탈바꿈하며 언제 어디서든 통신하는 스마트 모바일 디바이스의 시대를 열고 있다. 스마트



[그림 1] 최근 주요 웹 기술 동향

폰과 개방형 플랫폼, 모바일 브로드 밴드의 확산을 통해 모바일 환경은 다양한 콘텐츠와 애플리케이션을 빠르고 자유롭게 활용하는 모바일 2.0 환경으로 발전해 가고 있다[3].

모바일 2.0 환경으로의 전환은 휴대폰 중심의 모바일 환경에서 다중 디바이스/다중 플랫폼의 스마트 모바일 환경으로의 전환을 의미한다. 스마트 모바일 환경에서는 과거 단말 위주의 경쟁이 아닌 스마트 플랫폼과 스마트 응용 위주의 경쟁으로 바뀌며, 애플리케이션에 대한 경쟁력이 핵심 경쟁력이 되고 있다[8, 9].

다중 플랫폼을 효과적으로 지원하기 위한 기술로 모바일웹 기술의 가치와 활용성을 더욱더 주목을 받게 되었다. 차세대 모바일웹을 위해 HTML5, Device API, 위젯, 오프라인 지원, 하이브리드 애플리케이션 등에 대한 관심은 더욱 높아지고 있다. 본 고에서는 이러한 차세대 모바일웹 표준 기술 동향을 살피고 미래 모바일 환경에 미치는 영향과 의미를 전망해보고자 한다.

2. 차세대 웹 기술 표준과 모바일웹

TTA의 SRM2010 표준화 로드맵에 정의된 “차세대 웹 표준”의 정의는 다음과 같다. 차세대 웹 기술이란 네트워크에 분산된 다양한 서비스의 융복합을 실현하는 미래형 웹 기술로서, 유비쿼터스 환경에서의 동적 서비스를 제공하는 유비쿼터스 웹 기술, 유무선 웹 콘텐츠의 통합을 통하여 새로운 비즈니스를 창출하고 있는 모바일웹 기술 그리고 사용자에게 보다 풍부한 웹 이용 환경을 제공하는 리치웹 등의 웹2.0 기술 그리고 차세대 컴퓨팅 플랫폼으로서의 웹 기반 플랫폼 기술 등을 총괄한다[12].

이 중 차세대 모바일웹 기술은 다양한 모바일 단말에서 다양한 웹 콘텐츠를 편리하게 이용할 수 있도록 하는 표준 기술을 말하며로 모바일 환경에서의 호환성 확보를 위한 표준기술, 다양한 모바일 디바이스 관리 표준기술, 그리고 모바일웹 애플리케이션 기술 등을 포괄하며, 주요 표준화 항목은 <표 1>과 같다[4].

3. 모바일웹 애플리케이션 기술

차세대 모바일웹 기술 동향에서 가장 주목할 부분은

<표 1> 차세대 모바일웹 주요 표준화 항목[12]

표준화 항목	표준화 내용
디바이스 API 표준	데스크톱, 랩톱, 모바일 인터넷 단말(MID), 핸드폰 등 다양한 기기의 웹 브라우저에서 일정, 업무, 연락처, 카메라, 메시지, 시스템 정보, 이벤트 등의 다양한 단말 기능을 사용할 수 있도록 하는 API 표준
Geolocation API 표준	위치 정보는 GPS뿐만 아니라 IP 주소, RFID, Wi-Fi, Bluetooth MAC 주소, GSM/CDMA cell IDs 등을 통하여 알 수 있는데, 본 표준은 웹 브라우저 및 사용자 에이전트에서 위도/경도를 요청하고, 위치 정보 변경을 요청하는 등의 위치 정보 서비스를 위한 API 표준
모바일웹 모범사례 표준	모바일웹 콘텐츠의 호환성 확보를 위한 표준
콘텐츠 변환 표준	다양한 웹 콘텐츠의 모바일 최적화를 위한 변환 서버의 표준 호환성 확보를 위한 표준
모바일웹 애플리케이션 표준	차세대 모바일웹 응용을 위한 모바일 위젯, 모바일AJAX, 모바일 매시업 등을 포함하는 응용 표준
단말 정보 교환 표준	다양한 모바일 단말에 대한 capability 정보를 저장/검색/교환할 수 있도록 하기 위한 표준
HTML5	HTML의 다음 버전으로 별도의 플러그인 없이 웹에서 진보된 리치웹 응용 제작이 가능케 하는 표준
위젯 표준	원격 또는 로컬에 있는 데이터를 이용하는 간단한 형태의 애플리케이션을 구동하는 위젯에 관한 표준
소셜 웹 표준	사람들 간의 네트워크인 소셜 네트워크와 관련된 서비스 및 응용을 웹 환경에서 실현할 때 필요한 접근성, 국제화, 개인화 및 신뢰성 등에 대한 표준

웹 애플리케이션 기술 분야다. 최근 모바일 분야의 핵심 경쟁력은 모바일 애플리케이션의 경쟁력으로 나타나고 있고, 이런 경쟁력의 핵심은 플랫폼의 기능성, 인터넷 자원의 효과적 이용, 신속한 개발, 편리한 개발환경과 같은 모바일 애플리케이션 사용과 개발 환경에 대한 이슈들로 모이고 있기 때문이다[1].

3.1 Native App. VS. Web App.

웹 기술이 등장한 이후로 네이티브 응용(Native Application)과 브라우저 기반의 웹 애플리케이션(Web Application)의 협력과 경쟁은 계속되어 오고 있다. 과거에 주로 유선에서 진행되던 이런 경쟁이 모바일 단말 성능의 향상과 함께 최근에는 모바일에서도 진행되기 시작하였다.

일반적으로 네이티브 애플리케이션은 빠른 속도를 제공하고 단말의 기능들을 효과적으로 활용할 수 있다는 장점을 갖는 반면, 많은 단말을 지원해야 할 경우 각각 별도 개발을 해야한다는 문제점과 함께 애플리케이션의 재활용과 업그레이드 등이 용이하지 않다는 단점을 갖고 있다.

반면 웹 애플리케이션의 경우 별도 설치 없이도 계속 업그레이드된 기능을 사용할 수 있고, Open API 등을 통해 손쉽게 매시업할 수 있도록 기능을 제공하는 등 재활용을 할 수 있다는 장점을 갖는 반면, 오프라인 처리와 단말의 특성 정보를 활용할 수 없고, 브라우저의 성능에 좌우되며 대용량의 처리 등에 한계를 갖는다는 단점을 갖고 있다.

3.2 차세대 웹 애플리케이션 표준

3.2.1 HTML5

HTML은 단순함을 가졌으나 확장이 어려웠고, XHTML은 확장성은 좋았으나 지나치게 복잡하다는 단점을 가졌다. 이러한 이유로 XHTML 표준화는 계속 지

연이 되었고, 이에 다양한 기술적인 진화 내역들을 흡수한 새로운 마크업 언어를 필요로 했던 업계 전문가들이 2004년 WHATWG(Web Hypertext Application Technology Working Group)을 구성하고 다양한 웹 애플리케이션에 효과적으로 사용할 수 있는 보다 단순하면서도 다양한 확장성을 갖는 HTML 5.0 규격을 만들기 시작하였다.

HTML5 표준안은 아직 초안 상태로 앞으로도 많은 수정과 보완 작업이 필요할 것으로 예상되지만, HTML5에서는 웹 애플리케이션 개발에 도움을 줄 수 있는 다양한 API를 제공하면서, 보다 손쉽게 비디오/오디오 처리를 하고, 내장 스토리지와 데이터베이스를 사용할 수 있게 하는 등 효과적으로 웹 애플리케이션을 개발 가능하도록 하고 있다. 그러므로 향후 HTML5를 중심으로한 웹 애플리케이션 개발 생산성의 향상과 그 결과로 보다 많은 웹 애플리케이션의 등장이 예상된다.

3.2.2 Device API

웹 애플리케이션이 갖는 가장 큰 단점 중 하나는 네이티브 애플리케이션과 달리 단말의 하드웨어와 관련되는 제어를 할 수 없다는 점이라 할 수 있다. 예를 들어 간단한 애플리케이션을 통해 배터리의 잔량, 주소록의 주소 정보, 단말에 저장된 일정 정보 등을 활용하고자 해도 할 수 없다는 점은 치명적인 약점으로 꼽혀왔다. 이러한 웹 애플리케이션의 약점은 모바일 환경에서 더욱 치명적이라 할 수 있다. 데스크톱의 웹 애플리케이션과 달리 모바일 단말의 경우 좀더 많은 플랫폼으로부터의 제약을 갖고 있지만, 반면에 좀더 다양하게 디바이스 기능들을 활용할 필요를 갖고 있어 단말 기능 접근에 대한 요구가 훨씬 크다고 할 수 있다.

현재 W3C DAP(Device API and Policy) WG은 OMTP의 Bondi 1.0 규격과 Nokia에서 제출한 Device API 규격들을 중심으로 1단계 표준화 활동을 2010년 말까지 마무리할 계획으로 있으며, 8개 이상의 핵심 API 문서와 요구사항 문

서를 개발할 예정으로 있다.

3.2.3 Web Application Standards

효과적인 웹 애플리케이션 기능 구현과 처리를 위해 현재 약 20여 개 이상의 Web Application 관련 표준안들이 Web Application WG 내에서 검토되고 협의 중에 있으며, 여기에는 XHR(XMLHttpRequest), Widget, Web IDL (Interface Definition Language), Web Socket API, CORS (Cross-Origin Resource Sharing) 등이 포함되어 있다.



● 4. 소셜 웹 표준

소셜 웹(Social Web)은 웹 기술과 서비스를 기반으로 각각의 사람들이 자신의 관심 사항들을 나누며 상호작용하는 것을 의미하며, 이러한 상호작용들은 “사람에 초점”을 둔 상호작용이거나, “취미에 초점”을 둔 상호작용으로 이루어진다. 소셜 웹 서비스의 시작은 1997년 weblog 서비스이자 초기 블로그 서비스인 Six Degrees 서비스부터라 할 수 있다. 이후 1999년 LiveJournal과 BlackPlanet 서비스 등을 거치며, 2003년 LinkedIn, MySpace, Last.FM, Orkut, Dogster, Hi5 서비스, 2004년 Flickr, Mixi, Facebook 서비스, 2005년 YouTube, Bebo, Xanga 서비스, 2006년 QQ, Twitter 등의 서비스로 폭발적으로 확산되게 된다[2].

4.1 소셜 웹 표준화

2005년을 기점으로 다양한 소셜 웹 애플리케이션과 서비스들이 폭발적으로 확산되면서, 소셜 웹 서비스의 폐쇄성 문제와 데이터 중복성 방지, 상호호환성 확보라는 표준화 이슈들이 부각되기 시작했다. 특히 MySpace, Facebook, mixi가 치열한 경쟁을 하는 시점에 Facebook의 오픈 플랫폼 F8의 공개는 기술 표준 경쟁을 본격화시키는 계기가 되었다.

4.2 W3C Social Web 표준화

W3C는 늘어나는 소셜 웹 표준화 요구에 대한 대응을 위해 2009년 1월 바르셀로나에서 “소셜 네트워킹의 미래”를 주제로 표준화 워크숍을 개최했다. 이 워크숍에서는 총 72개의 논문이 접수되었고 57개 기관이 참여하여 다음과 같은 이슈들에 대한 발제와 해결 방안 등에 대한 논의를 하였다.

- 늘어나는 데이터 포맷과 프로토콜 호환성의 문제 → 현황 분석 후 분산 최적 환경으로 표준화
- 높은 위험도와 주의력 부족으로 인한 보안 위험성 → 프라이버시에 관한 모범 사례 표준 개발
- 컨텍스트의 중요성 → 센서와 사용자 컨텍스트를 위한 유즈 케이스와 요구사항 분석
- 커뮤니티를 통한 미래 비즈니스의 가능성 → 마이크로페이먼트 프로토콜에 관한 표준 개발
- 서비스 접근성과 이동성 개선 → 접근성과 이동성 개선을 위한 노력 추진

앞으로 소셜 웹 기술은 웹 애플리케이션 기술과 결합되고, 모바일 서비스와 결합되면서 많은 영향을 끼칠 것으로 전망된다. 더불어 W3C를 통해 새롭게 표준화 중인 HTML5, Widget, Geolocation API, Device API 등과 같은 웹 애플리케이션 기술 등도 소셜 웹 애플리케이션의 기능성 향상에 중요한 역할을 하게 될 것으로 보인다. 모바일 단말에서의 소셜 웹 서비스를 위해 위치정보 등이 밀접하게 결합되는 모바일 소셜 웹 서비스도 등장할 것으로 보인다. 모바일과 소셜 웹의 결합은 최근의 여러 통계와 자료들은 그런 전망을 뒷받침해주듯이 웹의 진화 단계를 한 단계 이끌며 새로운 많은 이슈들을 만들어낼 것으로 전망된다.



● 5. 미래 모바일 서비스와 웹 표준

특히 현재의 스마트폰 환경의 급성장은 모바일 산업에 SW와 콘텐츠의 중요성을 부각시키고 있으며, HW 중심의 경쟁력을 갖고 있던 국내 인터넷 산업 현황을 다시금 되돌아 보게 만드는 좋은 계기로 작용하고 있다. 이런 점에서 볼 때 한걸음 뒤쳐진 현재 시점에서 두 걸음 앞선 모바일의 미래를 예측하고 미래의 모바일 서비스 환경을 준비하는 것도 적절한 전략이라 생각된다.

5.1 미래 모바일 인프라

미래의 모바일 인프라 중 네트워크 환경은 광속의 모바일 인터넷 환경인 4G 환경으로 바뀔 것으로 예상된다. 4G 환경에서는 시속 60킬로미터로 달릴 때 100Mbps, 정지해 있을 때 1Gbps 급으로 현재의 유선과 동일한 속도로 사용할 수 있어 충분한 네트워크 활용도를 가질 수 있다는 특징을 갖는다.

단말 환경은 스마트폰을 중심으로 다양한 스마트 디바이스들이 등장하고 활용되며, 전통적인 휴대폰 형태의 단말이 아닌 다양한 폼팩터와 하드웨어적 모양과 특징을 갖는 단말들이 등장할 것으로 예상되며, 지능형 인터페이스와 UX 기술을 통한 효과적인 모바일 사용자 경험들을 제공할 것으로 보인다.

과거에도 단말과 네트워크는 성능, 속도, 기능을 중심으로 발전을 해왔기에 앞으로도 이러한 추세는 유효할 것으로 보이며, 보다 중요한 것은 서비스 환경과 서비스의 변화일 것으로 보인다.

5.2 미래 모바일 서비스의 7가지 키워드

미래 모바일 서비스에 대한 주요한 특징들은 다음과 같이 7가지 특징으로 나타날 것으로 전망되고 있다[10, 11].

① Me-Oriented: 모바일 단말기의 특징은 가장 개인화된 기기라는 것이다. 한 개인이 소지하는 모바일 단말

기에는 다양한 개인 정보가 기록되며, 이런 개인 중심 정보들을 효과적으로 활용할 수 있도록 하는 기술들이 필요하다.

② Social Platform: 모바일 단말기는 물리적으로는 모바일 네트워크에 연결되며, 논리적으로는 개인의 사회적 연결망에 연결되므로 이러한 사회적 연결에 맞추어 언제, 어디서나 효과적인 소셜 커뮤니케이션이 가능하도록 해야 한다.

③ Super Context: 미래의 모바일 서비스는 센서 기술, 다양한 위치기반 서비스, 패턴 인식, 생체 인식 등 다양한 기술을 통해 T.P.O(time, place, occasion)를 인식하는 기기로 진화하게 된다. 그러므로 사용자의 의도와 가치를 배워 상황별로 적합한 서비스를 제공하는 것이 중요해진다.

④ Value driven: 기술이 우선되는 서비스가 아닌, 사용자의 니즈와 가치를 바탕으로 창출되는 서비스 생태계가 중요해진다. 1인 서비스 개발자들을 위한 생태계가 활성화되며 모바일 서비스의 중심축이 망 공급자가 아닌 개인들을 지원할 수 있도록 바뀌게 된다.

⑤ Common Wealth: 개인 정보나 신뢰에 대한 지속적인 위협과 이를 지켜내려는 방어가 지속적으로 고민된다.

⑥ Worry-free Data Life: 미래의 모바일 서비스는 적절한 가격으로 사람들에게 경제적 안정을 제시함으로써 모바일 환경에서의 소비에 대한 심리적 장벽을 낮춰줄 수 있다.

⑦ Frictionless Transaction: 근미래 모바일 환경에서는 연동 솔루션 및 데이터 매니저, 클라우드링 기술을 통해 서비스들이 끊임없이 제공되어 사용자들이 하나의 행위에서 다른 행위로 넘어갈 때 불필요한 것들을 제거해준다.

5.3 미래 모바일 서비스를 위한 차세대 모바일웹 기술

앞선 7가지 미래 서비스를 위한 키워드를 기초로 이

를 효과적으로 지원하고 제공할 수 있도록 하는 기술적 요구사항들이 고려되어야 할 것이며, 그것을 위해서는 다음과 같은 미래 모바일웹 기술에 대한 고려가 필요할 것으로 보인다.

① Mobile Social Web: Social Platform으로서 Me-Oriented되는 미래 서비스를 효과적으로 지원할 수 있도록 하는 다양한 소셜 웹 기술이 필요할 것으로 보인다.

② Contextual Web, Physical Web, Mind Browsing, Augmented Web: Super Context를 효과적으로 지원할 수 있도록 하면서 다양한 사물과 센서 정보들을 효과적으로 결합하는 Contextual Web과 Physical Web 기술이 활성화될 것으로 보인다.

③ Advanced Web Security: 개인 정보나 신뢰에 대한 위협을 지켜내고 효과적으로 방어할 수 있도록 하는 웹 보안 기술이 필요할 것으로 보인다. 이와 함께 보다 편리하고 효과적인 인증 기술 등도 필요할 것으로 보인다.

④ Web Application Automation & Web Application Store: 사용자의 니즈를 기반으로 1인 서비스 개발자들이 효과적으로 콘텐츠를 개발하고 제공할 수 있도록 하며, 빠르게 응용을 개발할 수 있도록 하는 효과적인 응용 개발 기술이 필요할 것으로 보인다.

⑤ Web As A Service & Mashup Application: 저비용의 응용을 효과적으로 개발할 수 있도록 함으로써, 적절한 가격 수준으로 소비의 장벽을 낮춤으로써 Worry-free Data Life를 실현할 수 있도록 할 필요가 있다.

⑥ Web Cloud & Frictionless Mashup: 웹 클라우드에 기반하여 다양한 플랫폼과 디바이스 환경에 대한 멀티스크린들을 효과적으로 지원하며 끊임 없는 서비스 연동/사용이 가능하도록 함으로써 편리한 모바일 라이프가 가능할 수 있도록 해야 한다.

⑦ Advanced Web UI & Hybrid Web: 웹 사용자 인터페이스를 효과적으로 제공하며, 다양한 하이브리드 기능

을 제공할 수 있도록 하는 연동 기술 필요할 것으로 보인다.

6. 맺음말

지금까지 빠르게 변화하고 있는 모바일 SW 생태계 위에 차세대 모바일웹 기술들에 대한 표준화 동향에 대해 살펴보았다. 그리고 미래 모바일 서비스의 방향과 추가적으로 요구되는 기술들에 대해 전망해 보았다.

이러한 과정을 통해 차세대 모바일웹 기술과 관련하여 주요하게 세가지 특징이 나타나고 있다는 점을 알 수 있었다. 첫째는, 유무선의 경계가 사라지고 있고 모바일 애플리케이션에서 웹 기술과 웹 서비스의 매시업과 협력이 두드러지고 있다는 점이며, 둘째는 하이브리드형 매시업 애플리케이션과 개발 방법이 급속하게 확산되고 있다는 점이었다. 셋째는 모바일과 소셜 웹의 결합이 가속화되고 있으며 관련 표준화의 필요성도 높아지고 있다는 점이었다.

최근의 모바일 환경은 웹 플랫폼 기술과, 웹 클라우드, 웹 응용과 서비스가 더욱더 밀접하게 연계되는 형태로 진화하고 있다. 다양한 개발도구는 하이브리드 애플리케이션을 손쉽게 개발할 수 있도록 하고, 개방형 API와 웹 클라우드는 다양한 기능과 서비스, 사회적 관계들을 손쉽게 연계할 수 있도록 하고 있으며, 모바일 브로드밴드와 고성능 단말은 새롭고 뛰어난 모바일 애플리케이션 UX를 제공할 수 있도록 하고 있다.

현 단계(2010~2013)에서의 모바일웹 기술들이 기본적인 단말 환경 정보 교환과 콘텐츠에 대한 표준화에 초점을 맞추고 점차 좀더 복잡한 모바일웹 애플리케이션을 지원하는 기술들로 진화하고 있다면, 향후(2013~2015)에는 복잡한 웹 애플리케이션을 보다 편리하게 개발할 수 있도록 하며, 다양한 컨텍스트 정보와 사회적 관계, 그리고 서비스들을 효과적으로 연계할 수 있도록 하는

기술에 초점을 맞출 것으로 예상되고 있다.

결국 앞으로의 모바일 산업의 주요 경쟁력은 서비스와 응용에 있다고 할 수 있다. 그러므로 산업 활성화 방안도 보다 빠르고 효과적으로 서비스와 응용이 개발될 수 있도록 하는가에 초점을 맞춰야 할 것이다. 그러기 위해 앞서 살펴본 미래 모바일웹 기술전망에 맞추어 적절한 선행 표준화 전략과 기술 개발 전략을 취하는 것도, 뒤쳐진 모바일 산업 경쟁력을 앞서서 발전시키는 좋은 전략과 방법이 될 수 있을 것으로 보인다.

[참고문헌]

- [1] 전종홍, 이승윤, “차세대 모바일웹 애플리케이션 표준화 동향”, 전자통신동향분석 제25권 제1호, 2010년 2월.
- [2] 전종홍, 이승윤, “소셜 웹 표준화 동향”, 한국정보과학회 학회지, 2010년 3월.
- [3] 전종홍, “모바일 2.0 서비스 동향 및 전망”, 한국통신학회지, Vol 26, No. 4, pp.3 ~ 11, 2009.
- [4] 전종홍, 이승윤, “모바일웹 2.0과 모바일OK 표준화 동향”, 전자통신동향분석 제22권 제6호, 2007년 12월.
- [5] 전종홍, 이승윤, “모바일웹 2.0 기술 전망”, SK Telecom Review, 제17권 4호, 2007.
- [6] 전종홍, 이승윤, “웹 2.0 기술 현황 및 전망”, 전자통신동향분석 제21권 제5호, 2006년 10월.
- [7] 전수연, 김태현, “해의 모바일 브로드밴드 동향”, KISDI 이슈 리포트, 제21권 19호, 2009년 10월.
- [8] 박동욱, “소프트웨어 플랫폼 경쟁의 전면화와 대응 방안”, LG경제연구원, LG Business Insight, 2008년 8월.
- [9] 권기덕, “스마트폰이 IT시장에 미치는 영향”, SW Insight, 2009년 4월.
- [10] 김종대, “모바일 인터넷 서비스 SMART 해야 한다”, LG경제연구원, LG Business Insight, 2010년 3월.
- [11] “차세대 모바일 서비스 R&D 전략”, 방통통신위원회 차세대 모바일 서비스 PM실.
- [12] TTA SRM2010 보고서, “차세대 웹”, 2010년 1월. **TTA**

정보통신용어해설

소셜 웹

Social Web [데이터통신]

월드와이드웹(WWW)을 통해서 다양한 개개의 사람들이 상호 작용하며, 사회성을 가지고 활동하는 것.

소셜네트워크서비스(SNS)가 커뮤니티 혹은 네트워크를 바탕으로 서비스를 제공하는 데 반해, 소셜 웹은 다양한 분야에 대해 다양한 사람들 간의 커뮤니케이션을 가능하게 함으로써 인터넷의 진화방향인 웹 2.0과 부합하고 미래 인터넷의 핵심으로 떠오르고 있다. Twitter, Facebook, Myspace 등은 소셜 웹의 대표적인 사례이다.

