모바일 게임과 온라인 게임 운영 차이에 관한 연구

최윤석*, 김효남O
*청강문화산업대학교 게임콘텐츠,
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠
e-mail: jg1358@naver.com*, hnkim@ck.ac.krO

A Study on the Differences between Mobile Game Operation and Online Game Operation

Yun-Seok Choi*, Hyo-Nam KimO
*Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,
ODept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요 약 ●

현재 국내 모바일 게임 시장은 발전을 거듭하여 게임산업 비중과 매출이 PC온라인 게임 시장을 추월했다. 이로 인해 모바일 게임 시장에 대한 중요성이 부각되었고, 모바일 게임을 운영하기 위한 수단도 중요해졌다. 본 논문에서는 네이버 카페를 통한 모바일 게임 운영의 장점과 단점을 분석하고, 별도의 홈페이지를 통해 모바일 게임 운영을 하고 있는 기업들을 분석한다. 본 논문에서 제시한 해결 방안은 앞으로의 모바일 게임 운영에 활용할 수 있을 것이다.

키워드: 모바일 게임(Mobile Game), 온라인게임(Online Game), 게임운영(Game Operation)

I. Introduction

모바일 게임 시장은 이전에 비해 규모가 점점 커지고 있다.[1] 게임 산업의 비중이 PC에서 모바일로 점점 이동하고 있고, 매출도 PC보다 더 높아지고 있다.

Fig. 1. REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES

이로 인해 모바일 게임의 중요성이 강조되고, 또한 유저들을 위한 운영의 중요성도 강조되고 있다. 모바일 게임 운영과 온라인 게임 운영의 운영방법은 확연하게 다르게 드러난다. 모바일 게임은 대부분 네이버나 다음 카페로 운영하고, 온라인 게임은 카페가 아닌 자체적인 홈페이지를 통해 운영하고 있다. 그러나 카페로 운영하는 모바일 게임의 운영은 온라인 게임에 비해 많이 부족한 점이 명확하게 보이고, 카페로 운영하니 게임 컨텐츠를 제공하는데 있어 제한되는 부분이 많다.

본 논문에서는 모바일 게임 운영을 주로 진행하는 카페의 장점, 단점을 분석하고 모바일 게임 운영의 발전을 위해 대기업 중 NC, 카카오, 넥슨의 모바일 게임 운영은 어떻게 운영하는지 알아본다. 이 분석을 통해 모바일 게임 운영과 온라인 게임 운영에는 어떠한 차이점이 있는지 알아본 후 그리고 현재 온라인 게임 운영보다 뒤쳐지고 있는 모바일 게임 운영의 고질적인 문제점 해결하는 방안을 제시하고자 한다.

II. The Main Subject

대부분의 모바일 게임은 네이버나 다음 카페로 운영한다. 구글 플레이 핫이슈 인기작 모음 15작(2020년 5월 기준) 중 13개의 게임이 네이버 카페를 통해 운영함과 동시에 유저와 소통을 하고 있다. 이처럼 모바일 게임은 네이버나 다음 카페가 모바일 게임 홈페이지의 역할을 수행하고 있는 중이다. 게임 카페에서 게임 공지와 이벤트를 진행하며 게시판도 창설한다. 회사들은 왜 모바일 게임의 운영을 카페로 하는지 대표적인 공식 게임 카페인 네이버 카페 기준으로 알아보도록 한다.

2.1 네이버 카페의 장점

모바일 게임 시장은 점점 규모가 커져 커뮤니티를 만들려면 홈페이지를 만들어야 하지만 그러기에는 리스크가 너무 크다. 이 리스크를 회피하고 안정적으로 운영할 수 있는 커뮤니티를 찾던 모바일 게임 개발사들은 네이버 카페라는 방안을 찾았다.

Fig 2. Search Battlegrounds on Naver

모바일 게임 운영을 네이버 카페로 운영할 경우 네이버로부터 여러가지 성장 지원을 받을 수 있다. 공식카페에는 특수한 엠블렘이 부착되어 공식카페라는 것을 인증할 수 있고 네이버 사이트 검색결과가 최상위로 노출된다.[2] 그 외에 공지사항/이벤트 게시판의 최신글이 노출되고, 게시판 결과가 노출된다.

Fig. 3. SDK plug-in

또한 인앱 커뮤니티 '카페 플러그(SDK)'[3] 적용이 가능하다. 플러그 홈 관리 기능 제공, 콜백 API활용 이벤트 기능. 네이버 ID-게임 ID연동 관리 기능, 댓글/게시글 관리 기능 제공 등의 다양한 기능들을 모바일 게임 내에서 사용할 수 있다.

2.2 네이버 카페의 단점

네이버 카페는 게임만을 위한 커뮤니티가 아니고, 게임에 특화되어 있는 커뮤니티도 아니다. 게시판으로만 운영해야 하는 네이버 카페 특징상 게임 운영 서비스에는 한계가 있을 수밖에 없다. 그리고 네이버 카페에서 기능이나 운영의 제한을 두기 때문에 네이버 카페에서는 개발사의 뜻대로 운영하는데 어려움을 겪기도 한다. 이러한 불편함을 해소해 유저들에게 더 많은 게임 컨텐츠를 제공하기 위해 모바일 게임 운영 커뮤니티를 자체적으로 만든 기업들이 있다. 대표적인 기업으로 카카오와 NC, 넥슨을 예시로 들도록 하겠다.

2.3 카카오의 대안, 카페톡 운영

카카오는 그랜드체이스, 뱅드림, 앙상블스타즈, 음양사, 클래시로얄 프렌즈의 게임 서비스를 '카페톡'[4]이라는 별도의 '홈페이지'를 운영하고 있다.

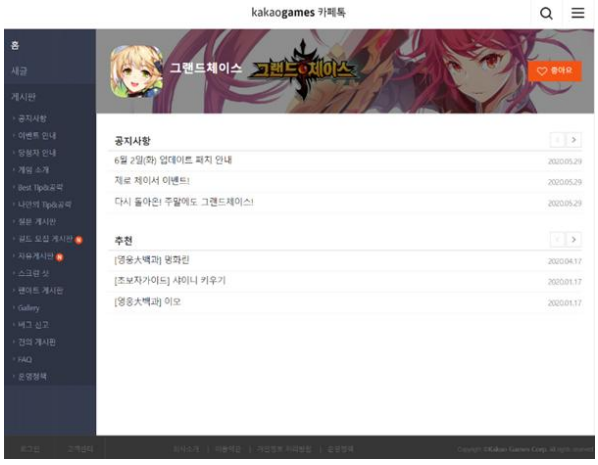

Fig. 4. Kakaogames Cafe Talk

카카오가 네이버 카페가 아닌 자체 커뮤니티를 운영하게 된 이유는 모바일 게임이 발전이 가장 큰 영향을 끼쳤다. 점차 발전하는 모바일 게임은 온라인 게임과의 차이가 없어질 정도로 규모가 커졌고, 그에 맞는 커뮤니티가 필요했다. 이전과는 다르게 모바일 게임도 온라인 게임과 같은 랭킹이나, 웹캐시샵, 홈페이지에서 진행하는 이벤트 등 다양한 기능들을 커뮤니티에서 제공할 수 있어야했다.

하지만 네이버 카페의 기능으로는 모바일 게임에 필요한 다양한 기능을 제공할 수 없었다. 다양한 기능들을 효과적으로 전달할 수 없는 게시판 중심의 네이버 카페 운영으로는 온라인 게임에서 자주 볼 수 있는 랭킹이나 웹캐시샵 기능들을 네이버 카페에서는 이용할 수 없었다. 이러한 네이버 카페의 단점이 있기에 대기업인 카카오나 넥슨, NC는 자체적으로 홈페이지를 운영하고 있는 것이다.

2.4 NC의 모바일 게임 운영

NC의 리니지 시리즈는 플레이 하는 유저들의 평균 연령이 30대 이상이고, 게임의 규모도 모바일 게임 안에서는 큰 편에 속한다. 네이버 카페에서는 운영할 수 없는 혈맹아지트, 공성 등의 기능을 위해 자체적인 홈페이지를 통해 만들어 다양한 기능들을 제공을 하고 있다.

NC의 모바일 게임 리니지M 홈페이지[5]에서는 온라인 게임에서만 이용할 수 있던 혈맹아지트, 공성 등 다양한 기능들을 별도의 홈페이지를 만들어 유저들에게 제공하고 있다.

Fig. 5. Lineage M Homepage

2.5 넥슨의 모바일 게임 홈페이지

넥슨의 모바일 게임 커뮤니티도 대부분 카페가 아닌 홈페이지로 구성되어 있다. 그 중 카트라이더 모바일의 커뮤니티는 온라인 게임 홈페이지와 차이점을 느끼지 못할 정도다.

넥슨은 카트라이더 모바일[6] 외에 카운터사이드, 트라하M, FIFA MOBILE 등 다양한 모바일 게임의 커뮤니티도 네이버 카페가 아닌 홈페이지로 운영하고 있다.

이러한 대기업들의 사례를 보아 앞으로의 발전하는 모바일게임의 운영은 카페가 아닌 홈페이지를 적극적으로 생각해야할 것이다. 대기업들은 네이버 카페의 한계점과 불편함을 알고, 자신들의 모바일 게임 운영이 네이버카페에 적합하지 않다 생각하여 홈페이지로 운영하고 있다.

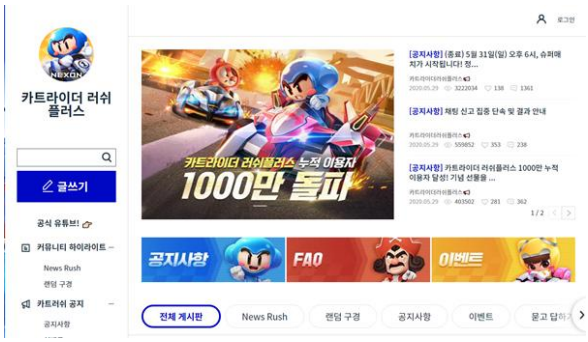

Fig. 6. Cart Rider Mobile Homepage

대기업들의 모바일 게임 운영은 다른 게임들 보다 한 단계 앞서 나가고 있다.

2.6 해결방안 제시

모바일 게임 운영의 발전을 위해서는 온라인 게임 못지않게 모바일 게임 운영의 폭을 다양하게 넓혀 보는 것과 네이버 카페만을 고집하지 않고, 다양한 커뮤니티로 뻗어 나가는 것이 중요하다.

온라인 게임 운영은 홈페이지로 만들어져 게임 시작, 랭킹 시스템, 웹 캐시샵 등 다양한 인터페이스와 이벤트 게시판을 만들 수 있지만 모바일 게임 운영은 네이버나 다음 안에 있는 카페라는 커뮤니티의 한계점이 명확하기 때문에 온라인 게임 운영과 모바일 게임 운영의 차이는 날 수밖에 없다.

그렇기에 모바일 게임 운영도 별도의 홈페이지를 만들어 온라인 게임 게시판에도 존재하는 랭킹 시스템이나, 다양한 인터페이스를 활용한 캐릭터 소개 기능, 고객센터 기능들을 넣는 방안을 제시한다.

현대에는 SNS가 큰 이점을 불러일으킬 수 있다. 유투브나 트위터, 페이스북 등 다양한 SNS와 커뮤니티로 나아가 모바일 게임 운영과 온라인 게임 운영과의 차이점을 최대한 좁혀야 한다.

III. Conclusions

모바일 게임은 이전보다 더 발전하여 매출 또한 PC를 역전한지 오래다. 발전에 따라 많은 모바일 게임 카페들이 생겨나고 폐쇄되기도 한다.

하지만 점점 커져가는 모바일 게임의 운영을 카페로 운영하기에는 많은 제약이 존재하고, 게임 컨텐츠를 제공하기에 부족한 점도 많다.

본 논문에서는 커져가는 모바일 게임의 시장을 바라보는 관점에서 개발사들은 네이버나 다음 카페에서 벗어나 홈페이지를 자체적으로 운영하는 방식으로 폭넓고 다양한 기능을 유저들에게 제공하거나, 불가피하다면 카페를 기본적으로 운영함과 동시에 유투브, 페이스북, 트위터 등 다양한 SNS를 활용한 운영하는 방안을 제시한다.

대기업들은 이미 카페의 불편함과 단점을 깨닫고 홈페이지를 자체적으로 운영하여 유저들에게 많은 컨텐츠와 편리한 시스템을 제공하고 있다. 발전한 모바일 게임 시장만큼 모바일 게임 운영 또한 규모의 맞게 발전해야 한다.

REFERENCES

[1] https://www.ironsrc.com/ko/blog/mobile-gaming-industry-trends-in-2020/
[2] https://help.naver.com/support/contents/contents.help?serviceNo=522&categoryNo=18197
[3] http://m.cafe.naver.com/cafe/sdkinfo
[4] http://playgame.kakao.com/g_chase/home
[5] http://lineagem.plaync.com/
[6] https://kartrush.nexon.com/