
한국과 중국 온라인게임의 커뮤니티 시스템 비교 분석

유효충*, 유석호*, 경병표, 이동열, 이완복

공주대학교 일반대학원 게임디자인학 전공

uouo9527,seanryu, kyungbp, Ezer, wblee}@kongju.ac.kr

South Korea and China's Online Game Community System of Comparative Analysis

Xiao-zhong Liu, Seuc-ho Ryu, Byung-pyo Kyung, Dong-yeol Lee, Wan-bok Lee

Dept. of Game Design, Kong-ju National University

요약 한국의 온라인게임이 비약적인 발전을 이루면서 2001년 130,470,000달러에 달하는 수출량을 보이며 온라인 게임 강국으로 우뚝 섰다. 당시 중국게임시장의 90%는 한국 온라인게임이 차지하고 있었다. 하지만 2006년 이후 한국 온라인게임은 중국내 게임시장 점유율이 하락세를 보이며 현재는 중국게임시장의 10%를 차지하고 있다. 한국 온라인게임이 하락세를 보인 이유로는 여러 가지 중요한 요소가 있다. 그 중 커뮤니티 시스템은 중국 사용자들이 온라인 게임을 선택하게 하는 요소로서 중요한 위치를 차지하고 있다. 본 논문에서는 각국의 온라인게임 3개를 커뮤니티 시스템 중점으로 비교 분석 하여 중국 게임시장에서 한국 온라인게임의 발전 방안을 모색해 보고자 한다. 이러한 발전방안의 모색은 추후 중국 게임시장 내 한국 온라인게임의 입지를 튼튼하게 할 수 있고, 중국 게임시장 진출의 방향성을 제시 할 수 있을 것으로 사료된다.

Abstract The game industry is growing most rapidly for a last 10 years. However, these days korean online game is not developed in chinese market any more quickly because there must be many significant problems. One of the most important problems can be a misunderstanding a chinese online game user. For instance, the Game community system shows an important position to choose an online game of chinese users . In this paper, We choose a three kinds of online game community systems and make a comparative analysis. We can expect a certain way through this research because we can see that most succesful online games in chinese market have a more expandable community systems. In order to make a succesful game contents in foreign country's game market, we must understand foreign gamers what they like or dislike. We think a next research will be about a specific relation between a foreign gamer and culture.

• **Key Words** Game community system, Game UI, Korea and Chinese Online Game Market

1. 서론

는 한국온라인게임이 차지했다.

과거 한국의 온라인게임이 비약적인 발전을 이루면서 2001년 130,470,000달러에 달하는 수출량을 보이며 온라인 게임 강국으로 우뚝 섰다. 당시 중국게임시장의 90%

*교신저자(Corresponding Author) : 유석호

접수일 2010년 12월 17일 수정일 2010년 12월 27일 게재확정일 2010년 12월 29일



[그림 1] 중국 게임시장의 한국 온라인게임 시장 점유율
 <출처 : 2008年中国网络游戏行业发展报告>

하지만 [그림 1]에서 나타난 것처럼 2006년 이후 한국 온라인게임은 중국내 게임시장 점유율이 하락세를 보이며 현재는 중국게임시장의 10%를 차지하고 있다. 한국 온라인게임이 하락세를 보인 이유로는 여러 가지 중요요소 요소가 있다[1,2]. 그 중 커뮤니티 시스템은 중국 사용자들이 온라인 게임을 선택하게 하는 요소로서 중요한 위치를 차지한다.

본 논문에서는 각 국의 온라인게임 5개를 커뮤니티 시스템 중점으로 비교 분석 하여 중국 게임시장에서 한국 온라인게임의 발전 방안을 모색해 보고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 한국 인터넷의 역사

한국이 인터넷에 최초 접속한 것은 1982년이지만 본격 접속은 1990년에 이르러서야 시작되었다. 몇몇 대학과 연구소가 모여 하나망을 구성한 뒤 미국의 하와이 대학과 인공위성을 통한 56Kbps급 회선을 구성한 것이 본격적인 인터넷 접속이라고 할 수 있다.

1982년에 서울대학교와 한국과학 기술원 사이에 TCP/CP로 SDN(System Development Network)을 사용하여 연결한 것이 Network의 시초라고 할 수 있다. 이 SDN은 후에 하나(HANA)망으로 통합된다. 그 후 1983년에 5대 전산망 구축계획이 세워지자 서울대를 중심으로 한 교육망(KREN)과 과학기술원의 시스템 공학연구소를 중심으로 한 KREONET, 그 뒤에 형성된 하나망이 구축된다. 이 3개의 망이 구성되어 미국의 인터넷에 Network로 접속된 것이다.

해외와의 연결은 1983년 UCCP(Unix to Unix Copy Program)를 이용하여 미국과 연결한 것을 시초로, 1984년에는 X.25를 이용하여 유럽과 연결하였고, 1988년에는 KREN이 BITNET에 연결되었다. 그러나 본격적인 해외 연결은 1990년에 하나망의 전용선을 이용하여 연결한 시

기부터 잡고 있다. 대한민국에서 인터넷이 일반인에게 보급되기 시작한 것은 1994년에 한국통신의 인터넷 계정 서비스가 개시되면서라고 할 수 있다. 이후 아이네트와 천리안 등의 기업에서 인터넷 서비스를 제공하기 시작하면서 일반인이 인터넷을 사용할 수 있는 길이 열렸고, 현재 인터넷 다운로드 속도와 인터넷 접근도에서 한국은 세계 최고 수준을 자랑한다.

2.2 중국 인터넷의 역사

중국 인터넷의 역사는 1986년에 시작되었다. 독일 카이저스라우 대학(University of Karlsruhe)과 제휴하여 베이징시의 컴퓨터 응용기술 연구소가 실시한 중국 학술 네트워크가 그 시작이다.(Chinese Academic Network, CANET로 약칭한다).

이 후 1990년 11월 28일에 전천백 교수는 중국을 대표하여 정식으로 SRINIC(Stanford Research Institute's Network Information Center)에 중국 국가명 CN을 등록했다. 이때부터 국제 전자우편 서비스를 사용하게 된 것이다. 당시 중국은 아직 국제 인터넷과 전 기능의 연결을 실현하지 못했기 때문에 국가명 CN의 서버는 독일 카이저스라우 대학에 위치시켰다. 그리고 1992년 12월말 칭화대학의 캠퍼스넷(TUNET) 건설은 중국 첫 번째 TCP/IP 시스템 구조를 채택한 캠퍼스 넷이었다.

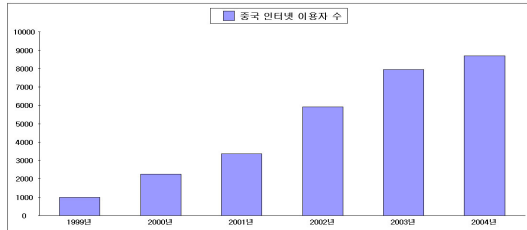
1996년 1월 중국 공용 컴퓨터 인터넷(CHINANET)의 전국 기간망이 건설되고 정식으로 개통, 전국 범위의 공용 컴퓨터 네트워크 서비스를 제공하기 시작했다. 9월 6일부터 256K의 전용선이 정식 개통되고 그룹 사용자 및 개인 사용자의 단독 인터넷 접속서비스가 시작되었다[5].

1997년 5월 30일에는 중국과학원이 관리하는 중국인터넷네트워크정보센터(CNNIC)가 출범하였다. 이 기관에서는 중국의 모든 도메인과 웹사이트 등록을 관리하기 시작했다. 그리고 1999년 9월 초상은행은 제일 먼저 국내에서 온라인 은행을 전면적으로 실시하였다. 인터넷 기업 은행, 인터넷 개인 은행, 온라인결제, 온라인 증권 및 인터넷 쇼핑몰 등등의 핵심 인터넷 은행 서비스를 체계적으로 구축하였고, 2000년 5월 20일 베이징에서 중문도메인 협조 연합회(CDNC)가 설립되었다.

이 후 2000년 6월 21일에 중국 전자상거래 협회가 정식으로 설립 되었고, 현재 중국인터넷네트워크정보센터(CNNIC)의 발표에 따르면 인터넷 접속 컴퓨터가 대략 3630만대, 인터넷 접속자수는 대략 8700만, CN 아래 등

록의 도메인은 38만개, 월드 와이드 웹사이트가 대략 62만개이다[4].

[표 1] 중국 인터넷 이용자 수의 증가



〈출처: 中國國家統計局, 『中國統計年鑑』 中國 統計出版社〉

2.3 중국 커뮤니티 시스템의 발전 배경

인터넷의 역사가 시작 된지 얼마 안 된 중국은 땅이 넓어 고속 인터넷망이 깔리지 못하고, 발전된 몇몇 지역에 제한된 고속 인터넷망으로 인해 중국의 인터넷 사용자들은 사용속도를 만족시키지 못하는 온라인 게임보다 채팅을 위주로 많은 사용이 이루어 졌다. 그래서 UC, 포포, QQ와 같은 채팅프로그램 제작회사가 급속한 발전을 이루었다.

이 후 2000년을 기준으로 인터넷속도가 개선되면서 온라인게임시장이 활성화되기 시작했다. 2001년 채팅프로그램 개발사 'QQ'는 중국 사용자 2억명을 돌파하며 중국 최고의 채팅프로그램으로 자리 잡았다. 그리고 2003년 'QQ'를 포함한 성공한 채팅프로그램 개발사들은 온라인게임 사업을 시작했다.

이미 2000년 이전부터 채팅프로그램을 생활화하며 커뮤니케이션에 중점을 두고 있는 중국 사용자들은 채팅프로그램에서 연동되는 온라인게임에 호의적인 반응을 보였고, 'QQ'는 온라인게임 속 커뮤니티 시스템을 게임 속에서도 다른 사용자와 채팅프로그램을 사용하듯 메뉴와 기능 등을 중국 사용자들의 취향에 맞게 강화하였다.

이는 중국 커뮤니티 시스템을 새로운 방향으로 발전 시킨 계기가 되었다[3].

3. 한국과 중국 온라인게임의 커뮤니티 시스템 비교 분석

3.1 한국 온라인 게임 분석

[표 2]에서 분석하게 될 한국 온라인게임 3가지는 '온

[표 2] 한국 온라인 게임 분석

	게임 이미지	커뮤니티 시스템	시스템 항목
아이온			친구 관리
			사용자 찾기
리니지 1			사용자 찾기
리니지 2			친구 관리
			사용자 찾기

라인게임 차트(<http://www.gamechart.co.kr>)에서 한국 온라인 게임 중 1위인 ‘아이온’과 6위인 ‘리니지’ 그리고 12위인 ‘리니지2’이다. 그리고 3가지게임의 커뮤니티 시스템을 항목별로 분석하였다.

3.2 중국 온라인 게임 분석

[표 3]에서 분석하게 될 중국 온라인게임 3가지는 ‘중국 배두’(http://top.baidu.com/buzz/mmoga_me.html)에서 중국 온라인 게임 중 4위인 ‘梦幻西游’과 11위인 ‘天龍八部’ 그리고 12위인 ‘問道’이다. 그리고 3가지게임의 커뮤니티 시스템을 항목별로 분석하였다[6,7,8].

3.3 한국 온라인게임과 중국 온라인게임의 커뮤니티 시스템 비교 분석

[표 2]와 [표 3]에서 분석한 각 나라 별 온라인 게임의 커뮤니티 시스템 항목을 기반으로 [표 4]와 [표 5]로 비교 분석하여 정리하였다.







[표 4]와 [표 5]에서 비교 분석해 본 결과 중국의 온라인 게임은 사용자들의 마음이 맞는 친구를 찾아 게임을 하는 플레이에 상당한 초점이 맞춰져 있다는 것을 알 수 있다. 한국 온라인 게임의 커뮤니티 시스템은 중국의 커뮤니티 시스템에 비해 상대적으로 그 항목들이 적어서 마음에 맞는 사용자들을 찾거나 친구를 검색하는 일들에 대해 불편한 점이 많고 이러한 현상은 사용자들 간의 커뮤니티를 형성하는데 어려운 점으로 작용하게 된다.

4. 결론

과거 한국 온라인 게임은 상당한 발전을 이룬 그래픽으로 중국의 게임사용자 들에게 선호도가 높았다.

하지만 최근에는 일찍이 커뮤니티 시스템에 크게 중점을 두고 있는 중국의 게임 사용자들은 한국의 빈약한 커뮤니티 시스템으로 인해 점점 한국 게임을 선호하지 않게 되었다. 반면 중국의 채팅 프로그램 회사에서 만든

[표 3] 중국 온라인 게임 분석

	게임 이미지	커뮤니티 시스템	시스템 항목
梦幻西游			친구 관리 친구 추가 친구 삭제 친구 찾기 사용자 차단 사용자 찾기 캐릭터 이름 레벨 ID 게임 내 종족 성별
天龍八部			친구 관리 친구 추가 친구 삭제 친구 찾기 사용자 차단 사용자 찾기 이름 캐릭터 이름 레벨 ID 길드 성별 인기 사용자 선택 유형
問道			친구 관리 친구 추가 친구 삭제 친구 찾기 사용자 차단 사용자 찾기 캐릭터 이름 레벨 길드 성별

[표 4] 사용자 찾기 시스템항목 비교 분석

	게임 이름	현실 이름	캐릭터 이름	레벨	게임 내지역	게임 내직업	MSN ID	ID	게임 내종족	길드	성별	인기	유형
한국 게임	아이온		●	●	●	●							
	리니지1		●										
	리니지2		●				●						
중국 게임	梦幻西游	●		●				●	●		●		
	天龍八部	●	●	●				●		●	●	●	●
	問道		●	●						●	●		

[표 5] 친구 관리 시스템항목 비교 분석

	게임 이름	친구 추가	친구 삭제	친구 찾기	사용자 차단
한국게임	아이온	●	●		●
	리니지 1				
	리니지 2	●	●		●
중국게임	梦幻西游	●	●	●	●
	天龍八部	●	●	●	●
	問道	●	●	●	●

온라인게임은 게임성이 떨어지더라도 커뮤니티 시스템이 발달되어 중국 게임 사용자들이 점차 선호하는 경향을 보였다.

현재 한국의 온라인 게임의 게임성과 시스템요소들이 한국 사용자들에게 불편함을 가져다주지는 않는다. 하지만 한국이 중국 게임시장에서 선전을 하기 위해서는 중국 사용자들의 편의성을 고려해야하는 것이 현실이다. [표 4], [표 5]를 보면 알 수 있듯이 한국의 온라인 게임과 중국의 온라인 게임의 커뮤니티 시스템을 비교하면 중국의 온라인 게임들에서 사용하는 커뮤니티 시스템들이 더욱 많은 기능들을 하고 있는 것을 알 수 있다.

본 논문에서는 한국 온라인게임과 중국 온라인게임의 커뮤니티 시스템을 중점으로 비교 분석 해보았다. 만약 중국 게임시장에 이미 진출하였거나 앞으로 진출 할 한국 온라인게임의 커뮤니티 시스템이 중국 사용자들이 선호할 수 있도록 기능들을 다양하게 개선된다면 중국 게임시장 내에서 한국 온라인게임의 입지를 튼튼히 할 수 있을 것이다.

향후 연구과제로는 한국 온라인게임과 중국 온라인게임의 다른 시각에서의 비교분석을 통해 시장의 확장성을 연구할 필요가 있으며, 중국 내 비인증 시스템으로 아이디를 발급 받을 수 있는 중국 온라인시스템을 분석하여 연구해볼 가치가 있다고 생각한다.

참 고 문 헌

- [1] 2008年中國網絡遊戲行業發展報告
- [2] 위정현, 『중국 Online Game 시장분석과 한국 Game업체의 협력 Model』
- [3] 성균관대학교 IT경영연구센터, 『중국 온라인게임 시장의 현황 및 성공요인』
- [4] 中國國家統計局, 『中國統計年鑑』中國 統計出版社
- [5] 互聯網實驗室, 『中國縱向市場-聯機游戲』
- [6] 梦幻西游官方网站 : <http://xyq.163.com/introduce/sys/1t005.html>
- [7] 問道官方网站 : http://wd.gyyx.cn/index_wd.aspx
- [8] 天龍八部官方网站 : <http://tl.gameflir.com/default.htm>
- [9] 송인수, “온라인 게임 길드 시스템의 커뮤니티 효과에 대한 실증 분석 : 사회적 지원을 바탕으로”, 석사학위논문, 2010
- [10] 차명환, “온라인 게임(MMORPG)의 콘텐츠 특성 및 시스템특성이 게임이용에 미치는 영향 : MMORPG를 중심으로”, 석사학위논문, 2010

저 자 소 개

유 효 충(Liu-Xiao Zhong)

[준회원]



- 2010년 3월 : 공주대학교 게임디자인학과 졸업
- 2010년 3월-현재 : 공주대학교 게임디자인학과 대학원생 석사학위

<관심분야> : 게임그래픽디자인, 멀티미디어, 게임디자인, 게임시스템

유 석 호(Ryu-Seuc Ho)

[정회원]



- 1997년 2월 : 뉴욕공대 커뮤니케이션아트 졸업
- 2003년 3월-현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수

<관심분야> : 게임그래픽디자인, 멀티미디어

경 병 표(Kyung-Byung Pyo)

[정회원]



- 1994년 3월 : 일본 큐슈 예술공과대학 예술공학과 정보전달전공 (예술공학석사)
- 2002년 3월-현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수

<관심분야> : 게임디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어

이 동 열(Lee-Dong Lyeor)

[정회원]



- 1997년 2월 : 충남대학교 산업미술학과(예술학사)
- 2004년 2월 : 일본 큐슈 예술공과대학원 예술공학과 정보전달전공 (예술공학석사)
- 2006년 3월-현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수

<관심분야> : 게임그래픽디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어

이 완 복(Lee-Wan Bok)

[정회원]



- 2004 2월 : KAIST전자전산학과 전기 및 전자공학 전공 (공학박사)
- 2007 3월-현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수

<관심분야> : 게임엔진, 시뮬레이션, 이산사건시스템