
국내 온라인 게임의 SNOG로의 발전 방향

김태열[†], 경병표^{††}, 유석호^{†††}, 이완복^{††††}

Social Network Online Game to the development of online games

Tae-Yul Kim[†], Byung-Pyo Kyung^{††}, Seuc-Ho Ryu^{†††}, Wan-Bok Lee^{††††}

요약 Web2.0시대로 바뀌면서 더 이상 사용자들은 정보를 수동적으로 소비하고 공유하던 것에서 스스로 정보를 창출, 교류하는 능동적인 형태로 변화하는 모습을 보이게 되었다. 국내 토종 SNS인 미투데이(me2day), 싸이월드(cyworld), @로그 및 국외 SNS인 페이스북(Facebook), 트위터(Twitter)의 사용자가 급증하고 있으며 FramVille, Mafia War's Game 등의 SNG에 많은 사용자들이 이용하고 있다. 국내의 SNG는 아직 국외에 비하여 활성화되고 있지 않는 단계이다. 이에 국내 게임 시장의 장점인 온라인 게임과 요즘 유행하고 있는 SNS 개념을 통합하여 국내 게임 시장에 맞는 새로운 형태의 게임 즉, SNOG(Social Network Online Game, 소셜 네트워크 온라인 게임)로의 발전 방향을 유연성의 확대, 접근성의 확대, 사회성의 확대의 3가지로 제시하고자 한다.

주제어 : 온라인 게임, 소셜네트워크서비스, 소셜네트워크게임, 소셜네트워크온라인게임, 발전방향

Abstract By shifting web2.0 users who share information from passive consumption and create their own information and exchange in the form of an active and visible appearance was changing. Most simply and easily with features that can be accessed. SNS is native to Korea me2day, Cyworld, © Logs and foreign SNS of Facebook, Twitter and a surge in user FramVille, Mafia War's Game, and many users use to SNG are. SNG's compared to the foreign national is active and not yet is a step. The domestic market, the benefits of this game online games and SNS in vogue these days to incorporate the concept in the market for a new form of the domestic game that the game, SNOG (Social Network Online Game, social networks, online games) to the expansion of flexible development direction, Expand accessibility, expansion of social skills is to present to the three.

Key Words : Online Game, SNS, SNG, SNOG, Development Direction

1. 서론

개인용 컴퓨터의 대량 보급과 함께 인터넷 인프라의 확충으로 2010년 6월 현재 19억 6천명 이상이 인터넷을 사용하고 있다. Web2.0시대로 바뀌면서 더 이상 사용자들은 정보를 수동적으로 소비하고 공유하던 것에서 스스로 정보를 창출, 교류하는 능동적인 형태로 변화하는 모습을 보이게 되었다. Web2.0 시대의 특징은 능동적으로 정보를 창출하는 것으로 UCC(User Created Contents)와

더불어 SNS(Social Network Service)로 크게 나뉘며 계속적으로 성장, 발전하고 있다. 그 중에서도 SNS는 사람들이 서로 연결되어 있어 같은 목적을 가진 사람들의 공동체 커뮤니티를 형성하고 개인적인 관심사 및 친목도모를 할 수 있는 집단을 형성하는 인간관계 형성 네트워크 서비스라고 할 수 있다. 개인용 컴퓨터의 대량 보급과 함께 인터넷 인프라의 확충으로 2010년 6월 현재 19억 6천명 이상이 인터넷을 사용하고 있다[1].

2000년도 초반에 서비스가 시작된 싸이월드(cyworld)

[†] 공주대학교 일반대학원 게임디자인 박사과정

^{††} 공주대학교 게임디자인학과 교수(교신저자)

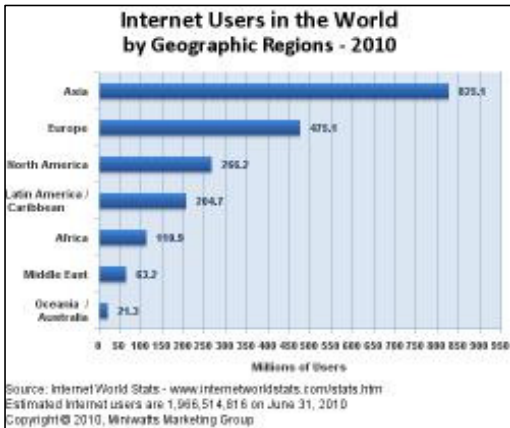
^{†††} 공주대학교 게임디자인학과

^{††††} 공주대학교 게임디자인학과

논문접수 : 2012년 1월 4일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료 : 2012년 2월 17일

는 인맥 형성에 있어 많은 영향을 주었고, 현재는 페이스북(Facebook), 트위터(Twitter)등의 단문 형식(140자 내외)의 SNS가 유행하고 있다. 방송통신위원회가 조사한 2009년 인터넷 이용실태조사에 따르면 만 3세 이상의 인터넷 사용자 10명중 8명의 인터넷 사용의 주된 목적으로 자료 및 정보 획득(89.4%), 음악, 게임 등 여가활동(88.4%), 이메일, 메신저 등의 커뮤니케이션(87%)로 나타났다[1]. 페이스북과 트위터등 SNS 사이트들이 등장하고 유례없는 흥행을 하고 있다.

SNS가 유행하고 있는 시점에서 SNG(Social Network Game, 소셜 네트워크 게임; 이하 SNG로 칭함)가 등장하였고, 대중들 사이에 대유행을 하고 있다. 대부분 쉽고 간단하게 접근할 수 있는 특징을 가지고 있다. 국내 토종 SNS인 미투데이(me2day), 싸이월드(cyworld), @로그 및 국외 SNS인 페이스북(Facebook), 트위터(Twitter)의 사용자가 급증하고 있으며 FramVille, Mafia War's Game 등의 SNG에 많은 사용자들이 이용하고 있다.



[그림 1] 전 세계 인터넷 이용자 수 (2010.06)

국내의 SNG는 아직 국외에 비하여 활성화되고 있지 않는 단계이다. 해외에 비하여 국내의 게임 시장은 단연 온라인 게임이 장악을 하고 있다고 해도 과언이 아닐 정도로 다른 게임 장르에 비하여 점유율이 월등이 높은 것이 사실이다.

이에 국내 게임 시장의 장점인 온라인 게임과 요즘 유행하고 있는 SNS 개념을 통합하여 국내 게임 시장에 맞는 새로운 형태의 게임 즉, SNOG로의 개발 방향을 제시하고자 한다.

2. 소셜네트워크 이론 정립 단계

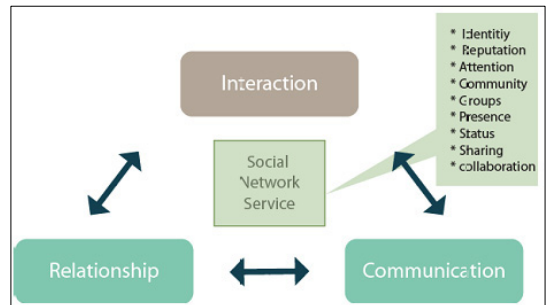
2.1 SNS 정의

사회학에서 연구되고 있는 '사회 연결망 이론(Social Network Theory)'은 인간이 여러 사람들과 관계를 형성하는 모습을 통해 인간관계의 행위(Action)와 구조(Structure)의 상호역동성을 설명하는 이론으로 최근 웹 기반 환경에서 등장하고 있는 SNS의 기본 개념이다[2]. 쉽게 풀이하면 웹 기반의 온라인 인맥 구축 서비스를 SNS라고 정의한다[3].



[그림 2] 소셜 네트워크 다이어그램[4]

사회 연결망 이론을 바탕으로 발생하게 된 SNS는 컴퓨터의 보급과 인터넷 시장의 확대로 인하여 컴퓨터가 전자 통신 수단 즉, 인터넷에 의해 연결되고 실제 인간의 사회적 상호 작용과 연락을 컴퓨터가 중개한다는 개념으로 일찍부터 대두되었다[5]. SNS의 개념은 1인 미디어, 1인 커뮤니티, 정보 공유 등의 내용들을 포함하며 계속적으로 발전해가면서 Web2.0시대의 대표적인 서비스라고 말할 수 있을 정도가 되었다[6].



[그림 3] SNS 관계도 [7]

2000년대 초기부터 사용자들이 오락적, 혹은 비즈니스적인 인적 네트워크를 구성하는데 사용되어지기 시작한

SNS는 Friendster, MySpace, Facebook, cyworld, freechel, iloveshcool등이 가장 대표적인 서비스 형태라고 할 수 있다. 또한 여러 형태로 분류되는 SNS를 종류별로 분류하면 니치형, 매치형, 블로그형, 폐쇄형, 영상중심형, 소재중심형, 검색형 SNS로 나뉜다[8].



[그림 4] SNS 대표적인 사이트

전 세계적으로 SNS를 이용하는 사용자의 수는 2010년 7억 명을 돌파하였고 계속적으로 성장할 것으로 예측되고 있다[1]. SNS 중 가장 대표적인 페이스북은 현재 4억 명 이상의 사용자를 확보하였으며, 2010년 3월 13일 기준으로 주간 방문자 수에서 구글을 넘어섰다. 트위터는 2010년 3월 5일에 100억트윗(트위터의 게시물)을 돌파하여 전년 대비 1400%의 고속 성장을 하고 있다.



[그림 5] 전 세계 SNS 사용자수 및 전망[9]

2.2 SNG 정의

SNG는 SNS의 개념인 ‘인맥 관계’에 충실한 게임 서비스라고 정의할 수 있다[10]. SNG의 기본적인 개념은 SNS와 같이 인맥을 형성하는 관계망을 만드는 것이지만

운영되는 방식이 서비스가 아닌 게임을 플레이하는 것에서 차이를 두고 있다. 그리고 대부분 서비스되고 있는 SNG는 SNS라는 형태가 더해진 것이다.

지금 서비스되고 있는 페이스북의 어플리케이션 중 절반 이상이 게임(SNG로 분류)이고, 전 세계적으로 월 평균 2억 명 이상이 사용하고 있다고 조사되었다. SNG로 가장 유명한 것은 FarmVille, Mafia War’s Game 등이 있다.

SNG의 급격한 성장으로 2010년도 시장규모가 8억2천 600만 달러로 지난해 대비 30%가량 증가하였고, 내년엔 10억 달러를 넘어설 것이라고 전망하고 있다[12]. Zynga에서 서비스하고 있는 SNG Farmville의 사용자는 8000만 명에 달하고 Zynga의 SNG를 이용하는 사용자 수는 월 2억3500만 명에 달한다. 또한, 매출은 2009년 2억7000만 달러에서 2010년에는 5억 달러로 늘어날 것으로 예상하고 있다[13].

Latest AppData Update: Thursday, December 9, 2010

App Leaderboard		Developer Leaderboard	
Rank	App Name	Rank	Developer
1.	FarmVille	1.	Zynga
2.	Phrases	2.	Takeoff Monkey
3.	Texas HoldEm Poker	3.	CrowdStar
4.	FrontierVille	4.	Electronic Arts
5.	Quiz Whiz	5.	Playdom
6.	Mafia Wars Game	6.	6 waves
7.	Causes	7.	Digital Chocolate, Inc.
8.	Phrases (new)	8.	@Apps
9.	Café World	9.	Digitware, LLC
10.	Give Hearts	10.	Quizzes
11.	Quiz Planet	11.	RockYou!
12.	Are YOU Interested?	12.	Causes
13.	Windows Live Messenger	13.	wooga - world of gaming
14.	Millionaire City	14.	SNAP Interactive
15.	Treasure Isle	15.	Social Point Inc.

[그림 6] 페이스북 플랫폼별 어플 및 개발사 순위[11]

국내의 SNG는 폐쇄적인 SNS환경으로 인하여 많은 성장을 하고 있지 못하는 현실이다. SNS와 온라인 게임 영역이 공존 발전하는 방향이 아닌 개별 성장하는 과정을 거치고 있는 상태이다.

3. 국내 온라인 게임의 새로운 발전 방향

3.1 국내·외 콘솔 게임에서의 변화

SNS가 보급되기 시작하면서 게임시장에서도 많은 변

화의 바람이 불기 시작하였다. 그 변화의 시작은 콘솔게임이었다. Sony의 콘솔게임기인 Playstation은 WiFi 및 네트워크 기능을 가진 Playstation3에 온라인 커뮤니티 성격을 가진 SNS인 Playstation HOME을 2008년 오픈 베타를 시작으로 계속 서비스하고 있다.



[그림 7] Playstation HOME 내부화면

Playstation HOME은 커뮤니티 기반의 소셜 게임 네트워크 서비스로써 3D 아바타를 만들어 'HomeSpace'라는 기본적으로 제공되는 아파트에 여러 종류의 아이템을 장식 할 수 있다. 또한, Playstation HOME의 중심이 되는 라운지인 「홈스퀘어」는 자신의 방이 되는 「퍼스널 스페이스」와 아케이드 게임, 볼링, 당구 등을 즐길 수 있는 「게임스페이스」, 동영상 콘텐츠를 볼 수 있는 「영화관」과 연결되어 있다. 마지막으로, Playstation HOME안에서 Playstation3 게임을 구동하여, 친구와 함께 온라인 게임을 즐길 수 있다[14].



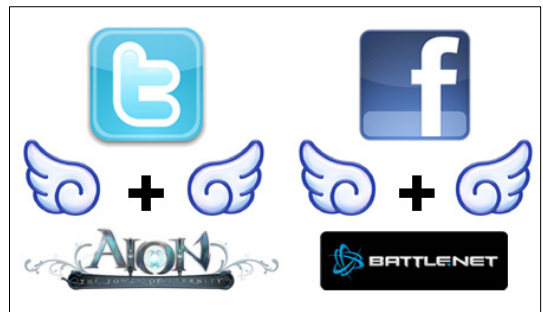
[그림 8] Xbox Live 접속 화면

Microsoft의 Xbox Live도 Playstation HOME과 유사한 SNS이다. 3D 아바타를 제공하면서 온라인 게임과 파일 공유 및 친구들과 파티를 통해 전용 게임에 접속해 플레이하거나 채팅 등의 SNS를 제공하고 있다[15]. 하지만

XBox Live의 모든 기능을 사용하기 위해서는 유료 회원으로 가입하여야하는 단점이 있다. 또한, 현재 개발 출시된 스마트폰인 윈도우7폰에서도 Xbox Live를 사용할 수 있게 되었다.

3.2 국내·외 온라인 게임에서의 변화

블리자드(Blizzard)에서 2010년 7월 출시한 스타크래프트2(Starcraft2-Wings of Liberty)는 배틀넷(Battlenet)과 SNS에서 가장 유명한 페이스북(Facebook)과의 연동을 시작하였다. 스타크래프트2 사용자들은 배틀넷 커뮤니티를 통해 페이스북 친구들과 연결되며, 스타크래프트2 게임의 업적을 페이스북에 올릴 수 있게 되었다. 배틀넷과 페이스북간의 친구 목록이 연동되면서 소셜 커뮤니티 영역이 대폭 강화될 전망이다. “배틀넷과 페이스북의 연동은 소셜 네트워크를 통한 엔터테인먼트 경험을 높여 줄 것이다.[16]”라고 블리자드 CEO 폴샘즈가 말하였다. 이러한 소셜 네트워크 기능은 블리자드의 다른 게임인 월드오브워크래프트 및 디아블로에 적용될 것으로 예상된다[17].



[그림 9] 배틀넷 및 아이온 + SNS

국내 게임에서는 유일하게 NC소프트에서 서비스하고 있는 아이온(AION)에서 2010년 5월 아이온 2.0 업데이트를 계기로 SNS인 트위터 기능 게임 안에 추가하였다. 게임의 추가 기능인 아이온 트위터를 이용하여 게임 내에서 트위터를 이용하는 아이온 사용자와 트윗을 주고받을 수 있으며, 아이온 스크린 샷을 바로 트위터에 업로드할 수 있다[18].

국내·외 콘솔 게임 및 온라인 게임과 SNS의 융합을 시도하였고, 또한 새로운 게임들이 이와 같은 SNS와의 융합을 모색하고 있을 것이다.

3.3 국내 온라인 게임의 SNOG로의 발전 방향

국내 게임시장은 계속적으로 강세를 보이고 있는 온라인 게임의 개발 및 서비스에 기반을 두고 게임시장을 발전시켜 나아갈 것으로 예상하고 있다. 위에서 국내·외게임 트렌드를 알아본 바와 같이 온라인 또는 콘솔 게임 등에서 SNS를 추가하는 움직임이 일어나는 것을 알 수 있었다. 아직까지는 게임에서 글 작성 또는 업적과 같은 게임 내용을 SNS에 올릴 수 있는 단순한 구조, 친구 목록 연동 기능만을 가지고 있다.

이에 국내 시장의 강점인 온라인 게임과 현재 국내·외적으로 유행하고 있는 SNS의 성격을 융합한 SNOG로 국내 온라인 게임의 발전 방향으로 변화해야 한다.

본 연구자는 국내 온라인 게임의 SNOG로의 발전을 유연성의 확대, 접근성의 확대, 사회성의 확대라는 3가지 방향을 제시하려고 한다.

(1) 유연성을 확대하는 SNOG로의 발전

현재 국내 온라인 게임 포털 사이트들의 특징을 살펴보면 서비스되고 있는 대표 게임 및 다량의 게임들에 대한 링크 위주의 구성을 가지고 있다. 이러한 구성으로 인하여 국내의 게임 포털 사이트는 단지 원하는 게임을 찾아가기 위한 하나의 단계로만 여겨지고 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

3.1에서 언급한바와 같이 Sony의 Playstation HOME이나 Microsoft에 Xbox Live와 같이 현재의 국내 온라인 게임 포털 사이트를 변화시켜 사용자간의 커뮤니티를 강화하면서도 사용자들이 다양한 게임을 즐길 수 있는 하나의 공간으로써의 발전을 가져와야 할 것이다. 온라인 게임 포털 사이트에 로그인하면 각자의 캐릭터를 보유, 그 캐릭터를 통하여 온라인 게임 포털 사이트의 커뮤니티 공간을 이동하면서 인맥을 형성할 수 있고, 친한 친구들과 대화 및 서비스되고 있는 게임을 함께 즐길 수 있도록 변화되어야 한다.

(2) 접근성을 확대하는 SNOG로의 발전

다양한 플랫폼에서의 접근이 가능하도록 온라인 게임을 변화시켜야 한다. 3G 및 WiFi 기술의 발전 및 스마트폰, 모바일 디바이스 등의 발전에 맞추어 다양한 플랫폼에서 게임을 즐길 수 있도록 해야 할 것이다. 몇몇 게임들은 자사 게임 이용자를 위하여 어플리케이션을 개발 및 배포하여 게임 캐릭터 및 각종 게임 관련 정보를 제공

하고 있다. 그리고 첫 기획 단계에서부터 멀티 플랫폼을 겨냥 제작하여 다양한 디바이스에서 게임을 즐길 수 있도록 하는 변화가 있어야 한다. 국내 출시 및 서비스되고 있는 대부분의 게임이 3D인 점을 가만하면 모바일 디바이스 및 스마트폰에서의 구동은 힘들 것이다. 이런 경우에는 게임에 대한 다양한 정보 및 친구들의 상태 그리고 게임의 중요 정보 및 리플레이 동영상등의 다양한 콘텐츠를 제공할 수 있는 서비스도 생각해 볼 수 있을 것이다.

(3) 사회성을 확대하는 SNOG로의 발전

현재 많이 사용하고 있는 SNS의 종류인 트위터나 페이스북과 같은 인맥 형성 구조를 도입하여 친구 찾기, 친구 접속 정보, 나의 게임 정보, 게임 업데이트 정보, 친구 및 나의 게임내 순위 정보, 게임 관련 Q&A, 같이 게임하고 싶은 친구 설정, 신규 파티원 모집 등 인맥의 형성 및 관리할 수 있는 구조를 온라인 게임에 융합하여 제공하는 변화가 필요하다.

4. 결론

국내 게임 시장은 온라인 게임이라는 하나의 장르에 치중하여 발전하고 있는 현실이다. 국내 온라인 게임이 위에서 말한 바와 같이 유연성을 확대하여 게임 포털 사이트의 개념을 바꿔 커뮤니티 기능을 강화해 나아가고 다양한 디바이스에서 온라인 게임을 즐길 수 있도록 하는 멀티 플랫폼 또는 게임에 대한 다양한 정보를 제공하는 모바일 및 스마트폰 어플리케이션 개발을 통한 접근성의 확대 마지막으로 소셜 네트워크 기본 개념에 충실한 인맥 형성과 관련된 기능 즉, 사회성의 확대를 통한 온라인 게임과 SNS의 융합을 통한 SNOG로의 변화가 필요하다.

참 고 문 헌

- [1] 한국인터넷진흥원, 인터넷사용실태조사, p7, 2009.09
- [2] 김지수, '디지털 인맥과 인간 관계망', 정보통신정책 제 16권 제16호, 정보통신정책연구원, 1~19p, 2004
- [3] <http://ko.wikipedia.org>
- [4] <http://e.wikipedia.org>
- [5] R.Roxanne Hitz & Murray Turoff, 'The Network

Nation', Addison-Wesley, 1978, 1994

- [6] <http://ko.wikipedia.org>
- [7] 오지훈 외 4명, '3D 소셜 네트워크 서비스에 의한 개인 홈피 디자인의 발전적 변화에 관한 연구', 한국디자인학회
- [8] 김명숙, 'Social Network Service', KT미래기술연구소, 2007
- [9] eMarketer, 한국의사회동향, 통계청, 2009
- [10] 김소연, 'SNG의 특성과 사회적 지지에 대한 탐색적 연구', 서강대학교, 12p, 2010
- [11] <http://appdata.com>
- [12] www.screendigest.com
- [13] <http://taezo001.tstort.com>
- [14] <http://www.playstation.co.kr/home/>
- [15] <http://www.xbox.com>
- [16] <http://wow.thisisgame.com>
- [17] <http://kr.blizzard.com>
- [18] <http://aion.plaync.co.kr/>

김 태 열



- 2004년 : 한밭대학교 기계설계공학 (학사)
- 2006년 : 공주대학교 게임멀티미디어(석사)
- 2012년 : 공주대학교 게임학전공 재학중
- 2002 ~ 2004년 : 한국과학기술정보

연구원

- 2007년 ~ 2008년 : 상해공정기술대학 시간강사
- 2010년 ~ 현재 : 공주대학교 GRC 연구원
- 관심분야 : 게임분석, 게임전략, 체험형게임
- E-Mail : mp23kimty@kongju.ac.kr

경 병 표



- 1994년 3월 : 일본 큐슈예술공과대학 예술공학과 정보전달전공(예술공학석사)
- 2002년 3월-현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어

유 석 호



- 1997년 2월 : 뉴욕공대 커뮤니케이션아트 졸업
- 2003년 3월-현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임그래픽디자인, 멀티미디어

이 완 복



- 2004년 2월 : KAIST 전자전산학과 전기및전자공학 전공(공학박사)
- 2007년 3월-현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임엔진, 시뮬레이션, 이산사건시스템