

# 커뮤니티 게임의 현황과 전망

부제: 슈퍼스타K 온라인을 통해 본 쌍방향 커뮤니티 게임의 미래

KGC 2011  
조호동

# 강연자 소개

- (주)초이락 미디어 재직
- 現 슈퍼스타K 온라인 Project Manager
- Client Main Programmer 겸직



# 목차

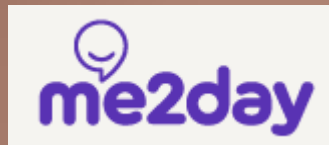
- 커뮤니티 게임이란?
- 커뮤니티 게임의 유형
- 슈퍼스타K 온라인이 가진 커뮤니티 환경
- 커뮤니티 게임의 미래와 전망
- Q&A



# 커뮤니티 게임이란?

## 1. SNS(Social Network Service)

- 온라인 상에서 불특정 타인과 관계를 맺을 수 있는 서비스.
- 이를 통해 인맥을 만들고 관계를 발전해 나갈 수 있는 다양한 환경이 제공 되고 있음.
- 대표적인 국내 SNS로는 싸이월드(cyworld 미니홈피), 미투데이(me2day) 등이 있음.
- 해외 SNS로는 Facebook, Twitter 등이 있음.



## 2. SNG(Social Network Game)

- 온라인 게임을 매개로 타인과 관계를 맺고 관련 콘텐츠를 제공해주는 게임 서비스.
- 게임 기반의 인맥을 통해 SNS와 유사한 콘텐츠를 제공하고 있음.
- 대표적인 SNG로는 Second Life, Sims Online 등이 있음.



### 3. SNS와 SNG의 차이

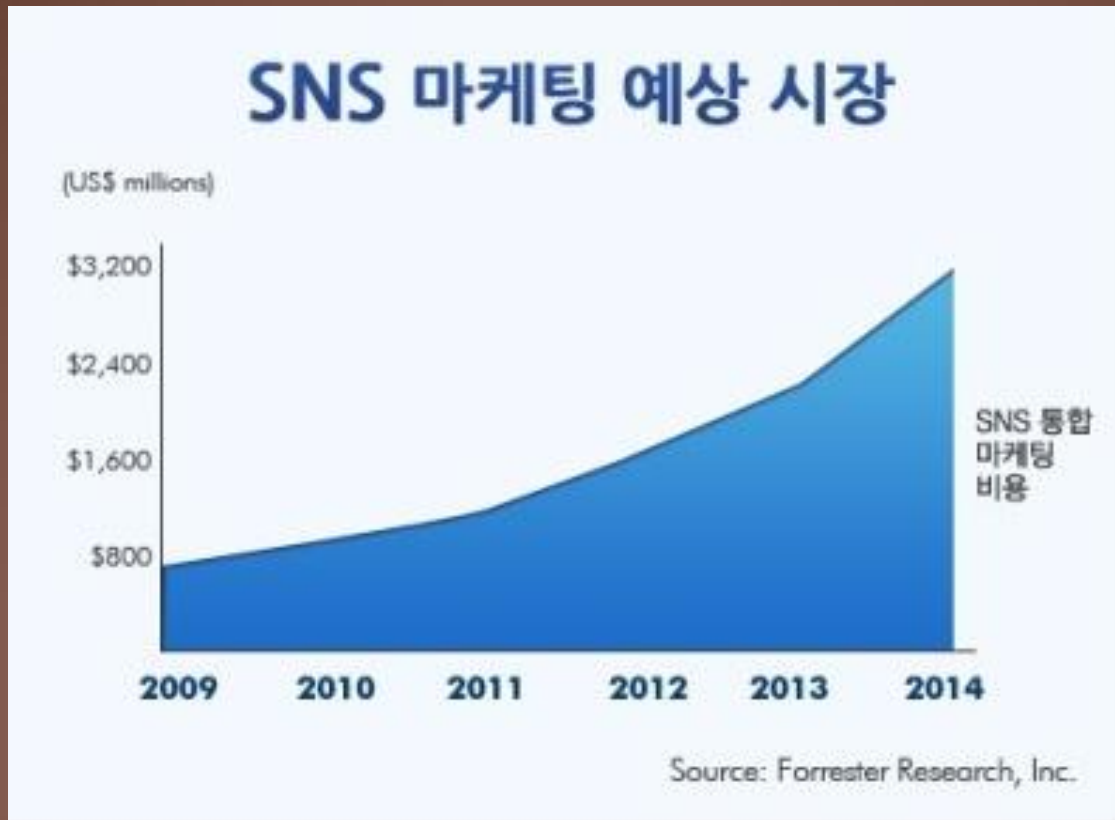
	SNS	SNG
기반	온라인 웹 서비스 인프라	온라인 게임 유저 인프라
역할	불특정 다자간의 의사 소통 공통 관심사에 대한 정보 공유 여론 형성을 통한 권리 주장의 수단	게임에 대한 정보 공유 커뮤니티를 통한 게임의 Life Cycle 연장 홍보 수단(Viral Marketing)으로의 활용
수익 구조	사용자 인프라를 통한 광고 유치	게임 유저 인프라 확대와 Game LifeCycle 연장을 통한 수익 극대화

## 4. SNS와 SNG의 미래

- SNS 가입자 현황

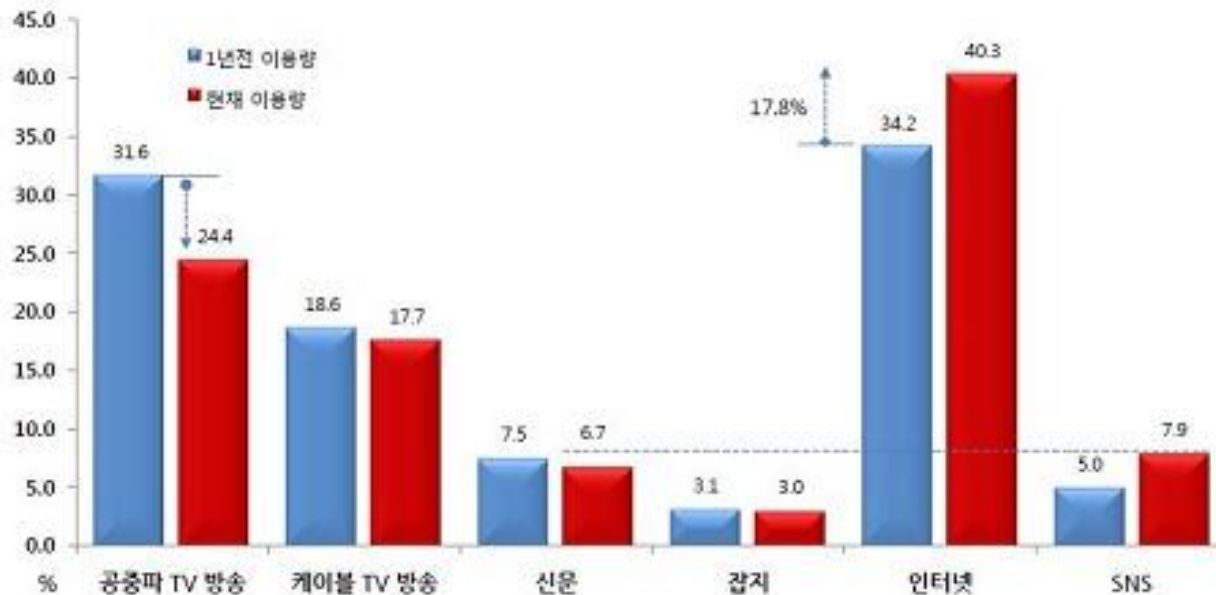


- SNS 예상 시장



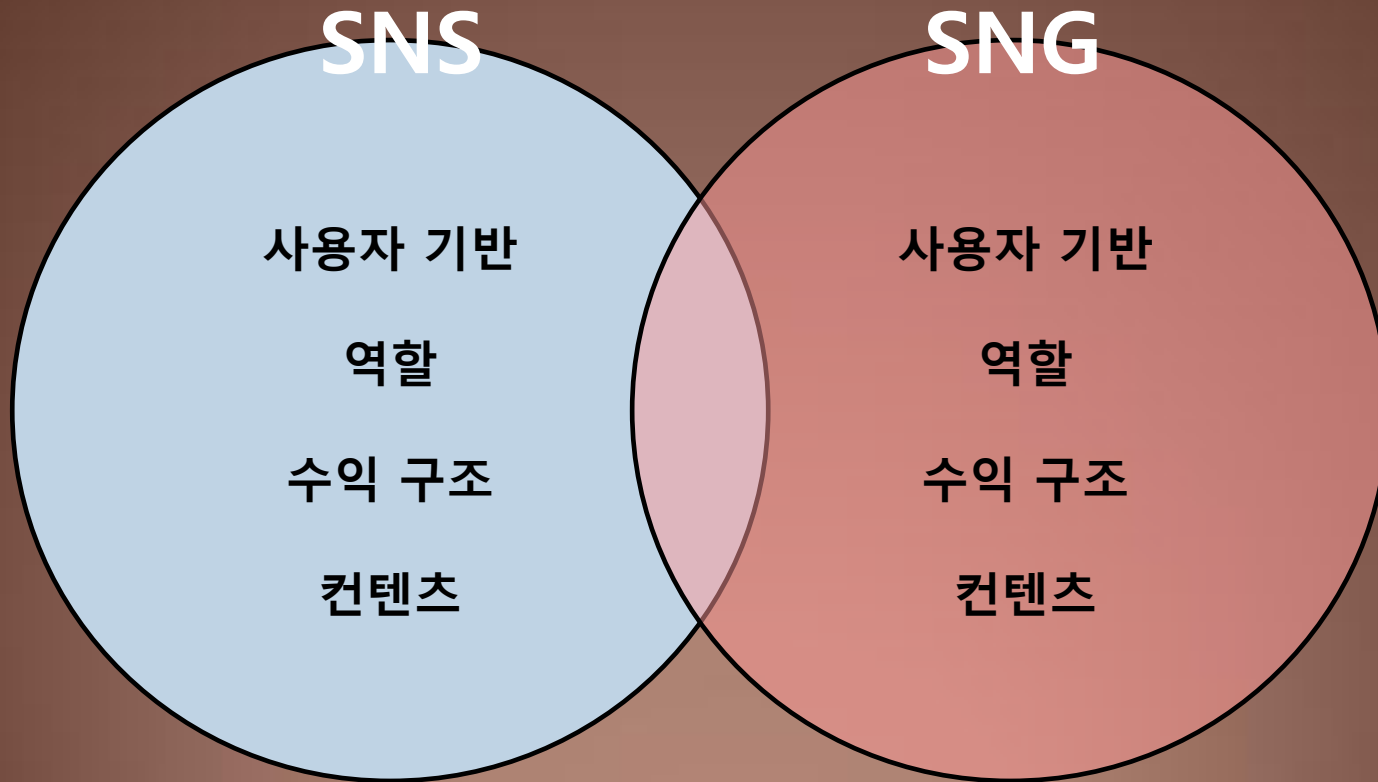
# SNS 영향력 현황

▪ 방송, 신문 감소 / 인터넷과 SNS, 증가



Q1. 1년 전과 현재를 비교했을 때, 미디어 이용시간은 얼마나 변했다고 생각하십니까? 현재 이용시간을 100% 라고 했을 때, 각 매체별로 이용량을 할당해주시기 바랍니다.

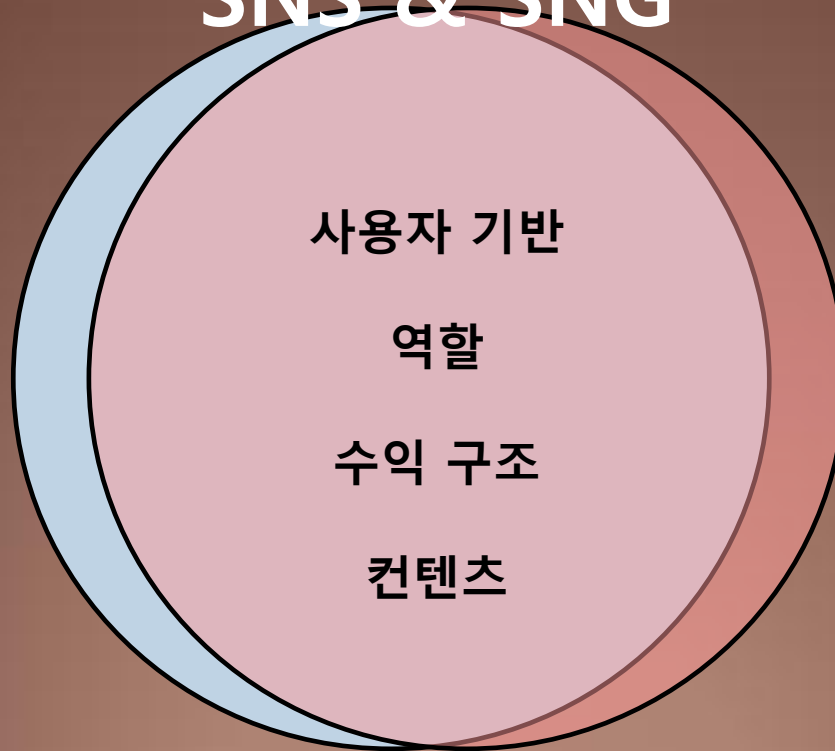
- SNG의 미래



최근까지 일부만 공유

- SNG의 미래

## SNS & SNG



앞으로는 대부분이 통합 될 것으로 예상

# 커뮤니티 게임의 유형

기존의 커뮤니티를 표방한 게임들

## 1. SNS를 기반으로 한 Web or App Game

- 기존의 SNS와 연동하여 접근성을 높인 Web Game



스마트폰과 SNS와 연동하여 휴대성을 높인 App Game



< We Rule >



< Tiny Chef >



## 2. 커뮤니티 게임을 표방한 온라인 게임

- 온라인 게임에 커뮤니티적 요소가 가미된 Online Game



< Angel Love >



< Nexon Star >

- 온라인 캐주얼 게임에서 커뮤니티 게임으로 불리는 리듬액션 게임들



< Club Audition >



< Love Beat >

# 슈퍼스타K 온라인의 커뮤니티 환경

## 슈퍼스타K 온라인의 특징

### 1. 세계 최초의 온라인 노래방 게임

- 기존의 오프라인 노래방을 온라인 게임과 접목 시킨 온라인 노래방 게임
- 기존의 온라인 노래방 서비스와는 차별화(질러넷, 라이브 팡팡 등)
- 자체 음성 인식 및 판정 시스템 구축
- 관련 동영상 시연(배틀 노래방 모드, 슈퍼스타K 모드)



## 2. 발전된 커뮤니티 환경

- 기본적으로 Streaming Solution을 탑재
- 단순한 문자 채팅에서 진보된 화상/음성 채팅을 지원함
- 1:1 화상 채팅은 물론 다자간 화상/음성 채팅도 지원함
- 화상/음성 Streaming Service를 통해 만들어지는 말하고 웃고 떠드는 단순 소비형의 서비스에서 발전하여 이를 콘텐츠화 할 수 있는 방송 시스템을 구축함
- 관련 동영상 시연( 1:1 화상 채팅, 방송 시스템 )



### 3. 기존 SNS와 연동 및 지원

- Facebook과의 연동

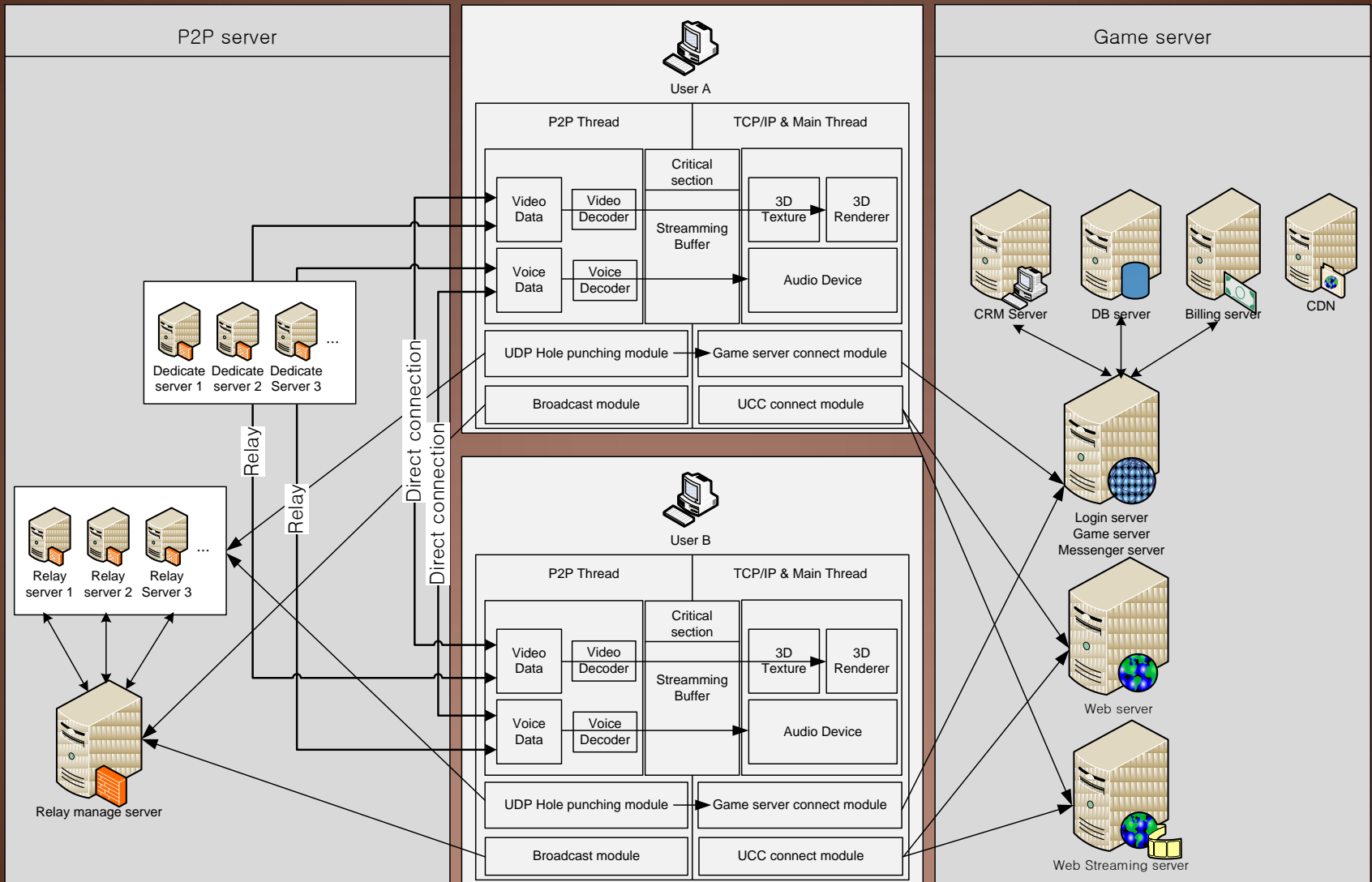


#### 4. 슈퍼스타K 온라인의 시스템 구조

- 일반 캐주얼 온라인 게임과 다른 서버 구조를 가짐.
- 서버 구조의 가장 큰 특징은 Game Server Group외에도 독립적인 Streaming Service Server Group이 존재함.
- Streaming Service의 경우 Game Server에 비해 월등히 많은 Traffic 대역폭을 요구하게 되고 Traffic 부하로 인해 Service 자체에 영향을 줄 수 있음.
- 이로 인해 Streaming Service와는 별개로 Game Service의 안정성은 무조건 담보되어야 함.
- 이와 같은 이유로 Game Server Group과 Streaming Service Server Group은 상호 독립성을 보장하는 구조를 가지게 됨.
- 이는 해외 진출 서비스 까지도 고려하기 위함 임.

# 슈퍼스타K 온라인 서버 구조도

Server structure



# 5. 슈퍼스타K 온라인 방송 시스템

- 방송자가 게임에서 방송을 시작하는 화면



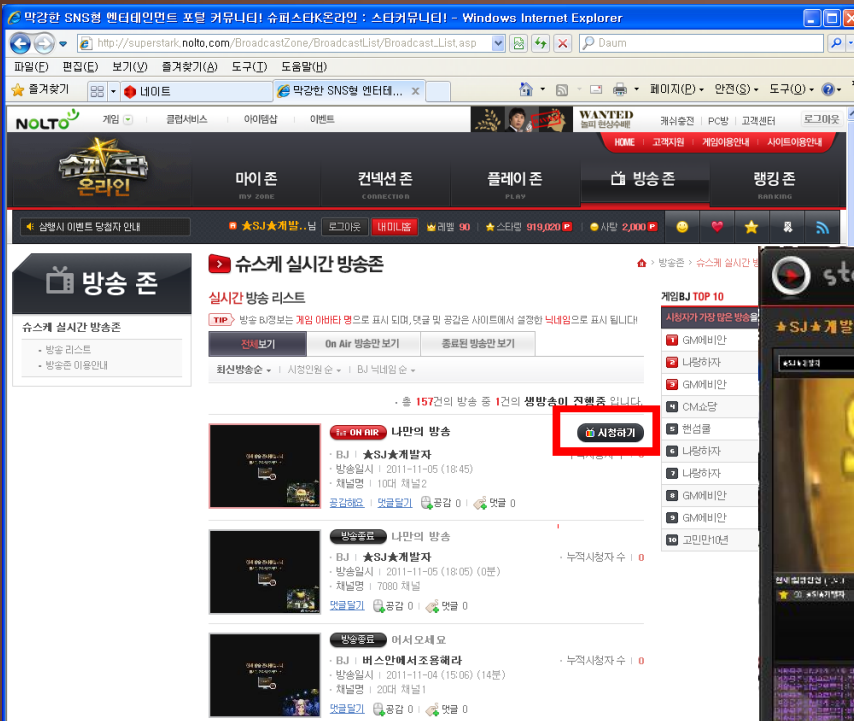
← 방송 설정



방송 시작 →

# 5. 슈퍼스타K 온라인 방송 시스템

- 시청자가 웹 페이지에서 방송을 시청하는 화면



← 웹에서 시청하기

시청 Application 구동 →



# 커뮤니티 게임의 미래와 전망

## 1. 커뮤니티 게임의 발전 방향에 대하여

- Smart Phone이 경쟁적으로 보급되면서 휴대성에 대한 경쟁력이 매우 커졌음.
- 이를 통해 SNS가 급속도로 확산되었음.
- 이는 전세계적인 추세이기도 함.
- 앞으로 또 Smart TV가 다음 세대를 준비하고 있기 때문에 더욱 가속화 될 것으로 예상 됨.
- 이와 같이 급변하는 시장 환경에서 단일 콘텐츠로만 경쟁하기에는 한계가 있을 것으로 판단됨.
- 시장 자체가 세계화되고 무한 경쟁으로 치닫는 상황에서 게임도 이에 걸맞는 변화가 필요함.
- 이에 대한 대안으로 커뮤니티 게임의 가능성은 크다 볼 수 있음.

## 2. 커뮤니티 게임으로서의 가능성

- Smart Phone 필두로 커뮤니티 시장이 급성장 함에 따라 이에 걸 맞는 콘텐츠가 절실히 필요함.
- 커뮤니티가 휴대화 되면서 공간적, 시간적, 심리적인 환경이 경쟁력을 가짐에 따라 커뮤니티 게임의 성공 가능성은 그 어느 때보다도 크다고 볼 수 있음.
- 커뮤니티라는 콘텐츠를 가지고 One Source Multi-Use 시스템을 구축하고 연계된 콘텐츠들을 개발해야 함.
- 기존의 텍스트 위주(채팅, 메신저)의 커뮤니티 중심에서 멀티 미디어( YouTube, SNS 등) 커뮤니티 환경으로의 전환이 필요함.
- 앞으로의 게임 개발에 있어 커뮤니티성에 대한 관심과 노력이 절실히 필요함.

QnA

감사합니다.