

소셜 게임의 현황 및 가능성

□ 소셜네트워크를 앞서나가고 있는 소셜게임



Source: TechCrunch

- 소셜게임은 소셜 네트워크 상의 가장 성공적인 수익모델로 부각되며, 게임포탈을 대체할 온라인 게임플랫폼으로써의 잠재력을 보임
- 시장 형성 초기임에도 불구하고, 미 소셜게임 마켓은 2011년까지 10억 달러로 성장할 것으로 예측 (source: Think Equity Research, May 2009)
- LA Games Conference 2009
 - 1위 소셜 게임 개발사인 Zynga는 1억~2억달러 연매출을 예상
 - 캐주얼 게임 비주얼드로 유명한 Popcap 사 역시 소셜게임을 향후 비전으로 강조
 - 페이스북에 오픈한 Bejeweled Blitz는 4개월만에 2백만 액티

브유저를 기록, 멀티플랫폼 -콘솔, 포탈, 모바일, 비행기, WoW 게임내- 을 핵심전략으로 추구해온 Popcap으로써도 역사상 가장 빠른 성장세를 보이고 있음



source: LA Games Conference 2009, PopCap CEO Keynote photo

□ 소셜게임의 차별화 요소

- 실제 친구/ 지인 관계를 반영함
 - 소셜네트워크를 기반으로 함으로써 기존에 알고 있는 친구들과 게임 내에서 파티, 경쟁이 이뤄지는 특징이 있음
- 게임 설계에서 중독성의 비중이 큼
 - 포인트, 게임내 지위 부여 등으로 단순하면서도 재방문율을 높이기 위한 요소를 포함하고 있음



source: Playfish, Who Has The Biggest Brain?

- 게임은 대체로 즉각적인 보상을 제공
- 턴 방식의 게임이 대부분으로 대체로 5-10 초 이내에 하나의 턴이 진행됨
- 소셜게임은 회원수 증가에 따른 “네트워크 효과”나 리얼타임 피드백을 통한 연속적 개발의 측면에서 온라인 게임과 유사함
- 차이점으로는, 소셜게임이 소셜네트워크 상에 존재함으로써 온라인 게임에 비해 훨씬 효과적인 입소문 마케팅이 가능하다는 점임

□ 소셜게임의 수익 모델

- 국내 온라인 게임에서 발달했던 정액과금 모델, 아이템 판매는 물론, 그 이상의 Sponsorship과 Offers/ Incentives 등이 대안 모델이 보급되고 있음
- 특히 인터넷 광고 시장이 강한 미국인 만큼, 소셜게임에서도

pre-roll이나 interruption 광고가 기용함

○ 주요 수익모델의 예:

Micropayments



Web
Social Gold, Spare Change
Facebook Credits, Hi5 Coins

Mobile
Zong
Boku

Offers



Offerpal
Super Rewards
Sometrics

Sponsored items



Advertiser pays for distribution

In-game ads



Playfish
Geo-challenge

In-game
Video Ads
(P&G)

Source: adonomics.com and insidesocialgames

□ 시장 경쟁 구도

○ 페이스북 내 인기 어플리케이션의 40% 이상이 소셜게임으로, 상위 10개 게임의 경우, 각 5백만 이상, 총 6천만 이상의 월액 티브유저수를 보임

수익 모델 산정의 예:

total installs	15,000,000		
monthly active uniques	3,000,000	% of monthly actives	20.00%
daily active uniques	450,000	% daily active users of MAU	15.00%
daily pay page uniques	45,000	% of DAUs that visit payments	10.00%
daily lead click throughs	13,500	% that clickthrough to leads	30.00%
daily net lead completions	1,890	% that complete leads	15.00%
daily revenue	\$5,670.00	revenue per lead	\$3.00
monthly revenue	\$172,935.00	% chargeback	1.00%

source: insidesocialgames & Andrew Chen

- 현재 시장의 성공은 초기 시장진입에 성공한 몇몇 업체에 집중되어 있으며, 상위 100개 게임이 전체 소셜 게임 트래픽의 90% 이상을 차지하고 있음
- 선두 개발사들은 대체로 소셜게임에만 특화된 벤처 기업으로, 시장 성장과 더불어 가파른 조직 성장을 보이고 있음



source: Zynga

- 전통 게임기업 및 엔터테인먼트 기업들의 시장 참여가 곧 뒤따를 것으로 예상됨
 - 선두 업체 Zynga의 경우, 발표 게임마다 회원수 기록을 갱신하며 업계에서 가장 주목을 받고 있음
- 가장 최근 발표한 게임 Café World는 일주일만에 회원수 천만을 돌파하는 결과로 화제가 되었음

Top 25 MySpace Games for October 1, 2009

Rank	Game	Total Users	Developer	Monthly Change	(Last Month)
1	Mobsters	13,980,630	Playdom	87,837	13,892,793
2	Mafia Wars	12,673,181	Zynga	132,571	12,540,610
3	Bumper Stickers	11,742,659	Playdom	168,874	11,573,785
4	Own Your Friends	10,174,377	Playdom	47,438	10,126,939
5	Texas HoldEm Poker	6,329,451	Zynga	102,555	6,226,896
6	SuperPoke Pets	6,186,006	Slide	258,393	5,927,613
7	Super Pets	5,608,963	RockYou	58,088	5,550,875
8	YoVille	5,347,641	Zynga	320,692	5,026,949
9	Vampires	4,631,474	Zynga	87,451	4,544,023
10	Street Racing	4,517,429	Zynga	44,884	4,472,545
11	Kiss Me	3,657,852	Playdom	88,787	3,569,065
12	Cheers!!	3,570,447	BitRhymes	356,766	3,213,681
13	Tag Me	3,505,163	BitRhymes	419,224	3,085,939
14	Poker Palace	3,233,437	Playdom	42,579	3,190,858
15	Sorority Life	3,199,848	Playdom	182,743	3,017,105
16	Overdrive	2,488,371	Playdom	53,814	2,434,557
17	Speed Racing	2,150,141	RockYou	109,016	2,041,125
18	Gang Wars	1,993,211	Zynga	5,354	1,987,857
19	Dragon Wars	1,978,950	Zynga	12,176	1,966,774
20	Heroes	1,942,962	Playdom	-9,087	1,952,049
21	Fashion Wars	1,804,821	Zynga	23,118	1,781,703
22	Green Spot	1,598,046	GoodTree	9,503	1,588,543
23	What My Friends Think About Me	1,585,016	Grong!	58,309	1,526,707
24	Whats my Impression on friends	1,554,052	BitRhymes	N/A	N/A
25	Bloodlines	1,554,056	Playdom	55,927	1,498,129

InsideSocialGames.com

Top 25 Facebook Games for October 1, 2009

Rank	Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)
1	FarmVille	51,454,512	Zynga	18,015,305	33,439,207
2	Mafia Wars	25,708,764	Zynga	6,988,358	18,720,406
3	Farm Town	18,852,336	Slashkey	553,341	18,298,995
4	Pet Society	18,511,368	Playfish	2,488,589	16,022,779
5	YoVille	17,944,265	Zynga	3,840,024	14,104,241
6	Texas HoldEm Poker	17,780,061	Zynga	2,228,057	15,552,004
7	Restaurant City	15,589,610	Playfish	4,062,132	11,527,478
8	MindJolt Games	15,364,849	MindJolt.com	-1,125,455	16,490,304
9	FARKLE	7,686,696	Viral	N/A	N/A
10	Bejeweled Blitz	7,527,291	PopCap Games	710,103	6,817,188
11	Barn Buddy	7,001,394	TheBroth, Inc.	942,064	6,059,330
12	Sorority Life	6,520,891	Playdom	1,077,730	5,443,161
13	Country Story	6,782,522	Playfish	2,765,744	4,016,778
14	Friends For Sale	6,328,710	Serious Business	1,246,469	5,082,241
15	Bumper Sticker	5,623,822	LinkedIn	277,656	5,346,166
16	Brain Buddies	5,127,043	wooga	1,297,729	3,829,314
17	My Fishbowl	4,496,851	TwoFishes Interactive	N/A	N/A
18	(Lil) Farm Life	4,006,399	Greenpatch Inc	N/A	N/A
19	Vampire Wars	3,749,711	Zynga	601,408	3,148,303
20	Word Challenge	3,631,437	Playfish	151,139	3,480,298
21	Who Has The Biggest Brain	3,343,404	Playfish	-353,207	3,696,611
22	開心農場	3,250,321	ELEX	N/A	N/A
23	GooBox - Jeux Gratuits	3,084,070	Kobojo	N/A	N/A
24	UNO BETA	2,979,034	GameHouse	-186,439	3,165,473
25	Animal Paradise	2,935,611	Rekoo	N/A	N/A

InsideSocialGames.com

□ 소셜게임의 핵심 성공요소

- 플레이어에게 지위를 부여하는 실시간 랭킹, 서열 시스템으로 이는 곧 재방문율과 다른 게임으로의 전환 비용을 높임
 - Who Has the Biggest Brain, Friends for Sale, "X-Wars"
- 기존 인기 게임 IP의 확장
 - Scrabble, Bejeweled, UNO Beta
 - Restaurant City(Diner Dash, The Sims와 유사)
 - Pet Society(동물의 숲 의 페이스북 버전)
- 아이템 구매 모델과 무료/광고 모델의 발란스
 - Who Has the Biggest Brain? Pro Player Club: EA의 Pogo.com과 같은 모델

□ 시사점

- 소셜게임 트렌드는 온라인 게임으로 노하우를 축적한 한국 게임회사들에 있어 유리한 기회로 작용할 수 있음
- 또한, 미국계 주요 소셜 네트워크가 글로벌 플랫폼으로 성장하고 있는 상황을 고려하면, 소셜게임에서의 성공은 미국 뿐만 아니라 전세계 성공으로 이어질 수 있을 것으로 보임

▷ 이 보고서를 작성한 Woo Sung An 은 현재 UCLA Anderson 에서 MBA 전공, 디즈니 인터랙티브 파트에서 수련중이며 NBC Universal, NC Japan 근무 경험을 보유하고 있음