

# 온라인게임 이벤트 현황에 대한 연구

김종진\*, 윤성준\*\*

숭의여자대학 컴퓨터게임과 겸임교수\*, 숭의여자대학 컴퓨터게임과 조교수\*\*

jjkim70@kornet.net

## A Study About On-Line Game Event Status

Jong-Jin Kim\*, Sung-Jun Yoon\*\*

Dept. of Computer game, Soong Eui Women's College

### 요 약

국내 온라인 게임은 세계적인 경쟁력을 유지하고 있으며, 기대치를 넘는 고성장세를 지속하고 있다. 본 연구는 점차 다양해지고 있는 국내 온라인 게임의 이벤트 현황에 대해 비교 분석 하였다. 온라인게임의 이벤트가 중요함에도 불구하고, 이벤트에 대한 전반적인 인식은 높지 않다[1]. 온라인 게임의 주요 이벤트는 시기별 이벤트와 유형별 이벤트의 두 가지로 나누어질 수 있다. 본 연구는 온라인 게임 이벤트 서비스를 제공하고자 하는 업체에게 큰 도움이 될 수 있다.

## 1. 서 론

국내 게임산업은 문화콘텐츠 산업의 핵심으로 인정받고 있으며, 21세기 국가 성장 동력의 핵심 영역으로 지목되고 있다[1,2,3]. 특히 게임 산업중에서도 2003년 온라인 게임은 2조 4,453억원 규모로 국내게임시장의 62%의 점유하고 있는 추세이다[1].

그러나 온라인 게임은 급격한 성장과 함께 국내 온라인 게임산업이 성숙기에 도달했다는 시각도 대두되고 있다. 이러한 상황에서 온라인 게임 제공업체는 매출을 향상시키기 위해 다양한 이벤트를 계획 실시하고 있다[1,2]. 따라서 본 논문은 자료수집을 통해 현재 서비스되고 있는 인기 온라인게임의 이벤트를 시기별과 유형별로 나누어 비교 분석을 하였다[5,6,7,8,9,10].

본 논문의 2장에서는 본 논문의 자료수집에 대해 살펴 보며, 이벤트를 시기별 이벤트와 유형별 이벤트를 분류하여 해당하는 이벤트의 특징을 설명하였다. 3장에서는 결론 및 추후 연구 방향을 기술하였다.

## 2. 본 론

본 장에서는 온라인게임 이벤트현황에 대해 살펴본다  
온라인 게임의 이벤트로는 연중행사와 같은 시기별 이벤트와 유형별로 나눌수 있는 유형별 이벤트로 크게 나눌 수 있다.  
시기별 이벤트는 겨울방학, 크리스마스, 설날, 추석, 발렌타인데이, 수능시기 등의 특정시기가 되면 그와 연관된

게임내의 아이템, NPC등이 등장하여 재미를 느끼게 해주는 것이다.

유형별 이벤트로는 경품이벤트, 문화이벤트, 유저참여, 윈소스멀티유스, 공동마케팅, 클로즈베타관련 등을 들 수 있다.

### 2.1 자료수집

본 논문에서 온라인 게임의 이벤트 현황을 분석하는데 사용된 게임의 리스트는 총 330개이며 이는 2004년 1월 현재 서비스되고 있는 온라인 게임을 조사하였다. 특히 각각의 게임은 시기별 이벤트와 유형별 이벤트를 모두 실시하고 있으며, 중요 온라인 게임에 대해 시기별, 유형별 이벤트를 살펴보았다[3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14].

### 2.2 시기별 이벤트

시기별 이벤트는 특정시기에 제공하는 이벤트로서, 기념일 관련, 겨울방학 관련, 여름 특별, 수능 관련, 신학기 관련이벤트 등으로 분류할 수 있다.

1)기념일 관련 이벤트

① 3.1절 관련:

- 캔디바: 아바타에 태극기 아이템 선물(대한독립만세)
- 라그하임: 태극관련아이템 등장, 블록당한 유저 사면

② 가정의 달 관련

- 아스가르트: 스승의날 관련, 사제와 함께 퀘스트 수행
- 진공작왕: 어린이날 관련, 아이템드롭률 상승됨
- 다크에덴: 각각의 비밀퀘스트 수행시 복권지급 후 경품추첨함
- 라그나로크: 스타와 보육원어린이가 함께하는 자선성격

의 캠프 생성됨

### ③ 광복절 관련

- 크로노스: 부활한 몬스터와의 공성전(독립사수대회)
- 바스티안: 명성치낮은 게이머 사면과 동경게임쇼관람 가능함
- 트릭스터: 퀘스트 수행시 한정아이템 제공함

### ④ 대보름 관련

- 거상: 대만명절관련 몹과 아이템 등장함(대보름맞이 탕웨이벤트)[8]
- 라그하임: 대보름 밤이 되면 게이머 공격력 상승함[9]

### ⑤ 발렌타이데이 관련

- 세피로스: 미니게임 성공시 초코렛 아이템 제공함
- 림즈: 초코렛아이템을 제공받은 여성캐릭터가 남성캐릭터에게 선물함
- 진공작왕: 몹사냥시 복권형식의 초코렛상자 아이템 제공함(광~다양한 액수)
- 라그하임: 초코렛, 사탕 게임아이템 등장함
- 뮤: 발렌타인 아이템 등장함(사랑의 올리브, 사랑의 하트)[10]
- 조이온 닷컴: 발렌타인 아바타의상을 구매한 유저에게 초코렛아이템을 제공하여 사랑고백하도록 함

### ⑥ 블랙데이 관련

- 엑사인과 어둠의진설: 저레벨유저에게 자장면아이템 제공함
- 라그하임: 상점에서 자장, 간자장 회복아이템 판매함

### ⑦ 설날 관련

- 거상: 신규가입자에게 간단한 경품제공
- 딜문: 옷놀이, 떡국, 약과 아이템 등장함
- 고고시: 한복아이템과 옷찾기 이벤트 실시

### ⑧ 성년의 날 관련

- 라그하임: 성년의 반지아이템 제공, 신규가입성년게이머에게 한달무료이용권 지급함
- 캔디바: 성년의 날 관련 아이템 제공함(키스마크, 레이보우퍼폼, 꽃다발, 축하주등)

### ⑨ 추석관련

- 바스티안: 몹사냥시 제공된 송편아이템 소유랭킹순으로 경품을 증정함
- 릴온라인: 신규가입자에게 문화상품권 선착순지급, 몹사냥시 송편, 햇밤아이템 지급함
- 아스라드: 각종수치를 2배 이상 높여 줌
- 더스트캠프: 압류계정사면과 사냥시 송편아이템 제공함

### ⑩ 크리스마스 관련

- 쉘온라인: 게임배경과 몬스터에 크리스마스 분위기 연출함

- 애플파이: 몹사냥시 제공되는 트리아이템으로 크리스마스 트리 만드는 이벤트 실시함

- 아웃포스트: NPC사냥시 얻어지는 성탄아이템을 이용한 추첨식 경품이벤트 실시함  
이 외에 기념일 관련 이벤트로 할로윈데이 관련, 현충일 관련, 화이트데이 관련, 식목일 관련, 중화절 관련 등이 있다.

### 2) 겨울방학 관련 이벤트

겨울방학에 관련한 이벤트로서, 다음과 같은 것들이 있다.

- ① 거상: 추첨하여 개설패축제에 초대함
- ② 코룸: 운영자가 내는 퀴즈를 맞추면 유저에게 게임아이템 제공함
- ③ 릴온라인: 유료결제회원에 액션피규어 패키지를 제공함
- ④ 서바이벌프로젝트: 현금충전시 50%추가해줌
- ⑤ 시티레이서: 눈과 관련된 배경을 제공함
- ⑥ 신루: 게임내에서 아이템 조합하여 눈사람 만들면 추첨하여 경품제공함
- ⑦ 네이비필드: 학생할인제 제공, 게임내 겨울분위기 제공함
- ⑧ 깃앰프드: 신규가입이벤트와 추천인이벤트 실시하고 KT1588이벤트 실시함
- ⑨ 바스티안: 신규유저에게 40시간 무료제공과 일정레벨 달성시 인터넷 영화사이트 1개월 이용권증정
- ⑩ 더스트캠프: 게임내에서 퀴즈 맞추면 추첨을 통해 아이템 지급함
- ⑪ 바이탈싸인: 로그인시 무조건 상품권 제공, 오프라인에서 복권 나눠준후 홈페이지에서 경품확인

### 3)여름 특별 이벤트

여름에 실시하는 이벤트로서 다음과 같은 것들이 있다.

- ① 세이클럽: 가족과 함께, 친구와 함께, 애인과 함께 떠나는 해외국내여행 패키지 경품을 제공함
- ② 엠게임: 해수욕장에서 부채나눠주기, 부채에 기록된 행운숫자 경품이벤트 실시함  
이 외의 여름 특별 이벤트로 여름방학에 맞추어 미니게임을 게임내에 삽입하여 재미를 제공하거나, 낚랑특집으로 각 나라의 귀신몬스터를 등장시키거나 여름관련 아이템이 등장한다.

시기별 이벤트로서 수능 관련 이벤트(수험생 요금할인 및 무료쿠폰증정하거나 게이머 중 최고득점자에게 장학금을 지급하거나 예상문제게시판 운영)와 신학기 관련 이벤트

(신입생, 신입사원에게 1개월 무료이용권 증정, 추천 많이 받은 기존유저에게 상품증정) 등이 있다.

### 3) 수능 관련 이벤트

수험생에게 제공하는 이벤트로서 다음과 같은 것들이 있다.

## 2.3 유형별 이벤트

유형별 이벤트는 이벤트를 유형별로 제공하는 것으로서, 점차 다양해지고 있으며 시기별 이벤트와 함께 제공되는 것이 많다. 대표적인 유형별 이벤트로는 경품이벤트, 문화이벤트, 유저참여, 원소스 멀티유스, 공동마케팅, 클로즈베타 관련 이벤트 등을 들 수 있다.

### 1) 경품 이벤트

- ① 코룸, 프리스톤테일: 레벨상승에 따른 차등적인 복권지급(게임참여 유도)
- ② A3: 당첨된 유저에게 1천만원선에서 원하는 것을 들어주는 이벤트 실시함
- ③ 새도우베인: 랭킹에 따라 당첨확률에 차이가 있는 경품이벤트 제공
- ④ 애쉬론즈쿨2: 일정레벨 이상의 유저를 추천하여 경품지급
- ⑤ 바스티안: 이벤트아이템을 많이 모은 유저(모아모아이벤트)와 신규유저(초보탄생이벤트)에게 게임아이템 제공 등을 들 수 있다.

### 2) 유저 참여 관련 이벤트

- ① 천상비, 라그하임, 리니지, 바이탈싸인, 실크로드, 리니지, 탕, 포가튼사가 등: 오프라인 유저간담회가 많이 개최됨.
- ② 유저가 참여하는 모니터링, 아이디어 공모, 업데이트, 명예기자, 운영자 등 게임운영이 늘어나는 추세임.
- ③ 게시판 등 홈페이지에 유저가 참여하는 다양한 메뉴 구성 등을 들 수 있다.

### 3) 오프라인 행사 이벤트

- ① 라그나로크: 간단하게 볼 수 있는 게임소식지를 서점과 PC방에서 판매
- ② 리니지: 놀이시설에 포토존 설치
- ③ 게임대전에 커플초대(썰은라인), 장난감전시회 참가(천상비), 코믹전시회 참가(믹스마스터), 테크노마트, 두타에서 시연이벤트(믹스마스터), 가수초청 콘서트(프리스톤테일)

### 4) 요금제 관련 이벤트

- ① 다크에텐: 프리미엄 가입자 대상 경품추진, 10명이상 추천받을 경우 6개월이용권 증정, 프리미엄 고객에게 경험치와 아이템 획득률 높여줌(경험치 2배, 아이템 2배)
- ② 에이션트블루: 공동구매 방식(특정인원이 초과될 경우 가격할인)
- ③ 테일즈위버: 턴요금제(평일에는 오전 6시~ 밤 12시까지 게임할 수 있는 요금제, 주말은 무관)
- ④ 아스가르드: 대박요금제(기본요금 3시간 결제시 확률적으로 3일, 5일, 10일, 1개월, 3개월, 1년 이용권에 당첨되는 이벤트)

### 5) 원소스 멀티유스 이벤트

게임과 관련하여 만화책, 소설, 애니메이션, OST, 캐릭터 등의 관련 상품을 개발해 판매하는 것으로, 대표적인 게임으로는 황제의 검, 뮤, 크레이지아케이드, 바스티안, 라그나로크, 라키아, 라그나로크, 넥슨 등이 있다.

### 6) 공동 마케팅 이벤트

- ① 한게임: 가수 김현성의 5집 앨범을 공동으로 프로모션을 진행하고, 한게임 사이트를 통해 김현성 새 앨범의 타이틀 곡을 한게임 이용자들이 투표를 통해 직접 선정하는 앨범의 노래들을 미리 들어보고 타이틀 곡 선정에 직접 참여할 수 있도록 하였다.
- ② 공동 마케팅 이벤트는 게임이 엠팩스, pc회사, 게임포탈, 게임스쿨, 식음료회사(맥스웰커피, 코카콜라, 크라운제과, KFC, 마운틴 듀, 해태제과, BBQ), 관공서, 놀이시설(롯데월드, 코엑스아쿠아리움), 메신저(버디버디, 지니), 영화(천년호, 황산벌, 음양사, 영웅, 남남북녀, 동갑내기과외, 데어데블), 극장, 우리은행, 학습사이트 등과 전략적 제휴를 맺고 공동 마케팅을 펼치는 것이다.

### 7) 클로즈베타 관련 이벤트

클로즈베타[12] 관련 이벤트는 테스터 모집시에 테스터를 수시로 조금씩 모집하여 유저가 지속적으로 관심을 갖게 할 수 있으며, 로또식으로 무작위 추천방식과 특정 유저에 가중치를 주어 추천하는 방식도 있다[5]. 클로즈베타 마감후에는 테스터 오프라인 감사모임을 개최한다든지, 특정레벨에 오른 유저가 이벤트퀘스트를 성공하면 오픈베타에서도 그 캐릭터명을 사용할 수 있도록 하고, 베스트 디버깅을 한 유저에게 상품을 증정하기도 한다.

8) 그 외 유형별 이벤트

위에 열거한 유형별 이벤트 외에도

- 공동구매(유료회원대상으로 학습점수를 이용한 공동구매, 디미어즈)
- 군대지원(공군 시범부대의 PC방에 IP제공, 리니지)
- 대학교 수업에 이용(중앙대 경영학과 수업에 이용, 거상)
- 로그인 감성메시지(로그인시 개인에 맞는 맞춤형메시지 제공, 넷마블)
- 명품이벤트(게임내 명품아이템 및 명품 경품 이벤트, 루넨시아)
- 모델 선발대회(게임자키 및 홍보대사인 레이싱걸 선발 대회, 시티레이서)
- 여성유저 관련(여성유저를 위한 오프라인모임(썰레이 디프렌즈), 썰온라인)
- 유니버스식 이벤트(5주간에 걸쳐 5가지의 이야기에 대한 이벤트가 유니버스식으로 이어짐, 미르의 전설)
- 운영자 관련 설문(가장 대화가 잘 통할 것 같은 운영자는 누구일까(1등을 차지한 운영자는 밀착취재 예정), 세피로스)
- 월페이퍼 제공(홈페이지에서 수시로 월페이퍼 제공, 썰온라인)
- 유무선 연동(온라인게임의 전적 등이 그대로 핸드폰 미니게임으로 연동됨, 엠게임)
- 이메일 매거진(게임에 대한 설명을 이메일매거진으로 제공, 클로니클스)
- 저사양을 위한 업데이트(저사양컴퓨터 유저를 위한 클라이언트 최적화, 가약스)
- 자선활동 관련(연말에 가두행사, 모금행사, 보육원방문 등 자선활동을 PR차원에서 하며, 게임내 미아찾기 이벤트, 대구사고관련 추모행사, 수재민 돕기, 장애유저 무료사용 등이 여기에 속함)
- 핸드폰 관련(핸드폰결제시 최신벨소리 무료제공을 하거나 핸드폰 배경화면, 벨소리 등을 제공함)
- 휴먼계정 관련(휴먼계정유저에게 이메일을 보내어 1개월 체험기회를 제공함)
- TV방영(온게임넷, MBC게임, EtN등에서 게임방영) 등이 있으며, 새로 생겨 나고 있는 추세이다.

2.4 온라인 게임 이벤트 요약

온라인게임 이벤트를 요약하면 [표 1]과 같다.

이벤트 종류	이벤트 분류	특징
이벤트 종류	시기별	- 특정시기가 되면 그와 연관된 게임내 아이템, NPC등이 등장하여 잔재미를 느끼게 해 줌.(특히 겨울방학, 크리스마스, 설날, 추석, 발렌타인데이, 수능시기 등) - 경품이벤트를 하더라도 위와 같은 특정시기에 연관된 게임내 요소와 연계하여 할 경우 관심 및 참여도 증가
	유형별	가장 일반적인 형태의 이벤트. 경품을 어떤 방식으로 제공하느냐가 관건. 무조건 경품을 주는 것보다는 유저의 게임참여도에 따라 차등적으로 지급함. 2003년 중반기 이전에는 대규모 경품공세가 많았으나, 비효율성으로 "유저참여" 분위기로 가는 추세임.
유형별	경품이벤트	2003년 중반기 이후로 많은 게임들이 영화시사회, 개봉영화, 뮤지컬 등을 유저에게 보여주면서 문화에 코드를 맞춘 이벤트를 실시하고 있음.
	문화이벤트	회사가 일방적으로 제공하는 이벤트보다 유저가 참여하는 이벤트가 늘어남. 많은 회사들이 오프라인 유저간 담뱃를 열고 있으며, 유저가 참여하는 게임모니터링, 아이디어 공모 등도 많이 시행함. 자기표현을 적극적으로 하는 10대에게 효과적임
	유저참여 이벤트	게임관련 가이드북 판매, 소셜, 만화책, 애니메이션, OST, 캐릭터상품 등으로 인한 수익다각화와 더불어 다채널홍보도 함께 달성함.
	원소스 멀티유스 이벤트	많은 회사들이 식음료, 영화, 놀이시설 등 10대가 주로 이용하는 회사들과 공동으로 프로모션을 진행하고 있음. 게임의 인지도가 어느정도 생겼을 경우 효과적임.
	공동 마케팅 이벤트	테스터 모집시 테스터를 수시로 조금씩 모집하여 유저가 지속적으로 관심을 갖게 할 수 있음. 클로즈베타 마감후 유저들에게 감사의 뜻을 전하는 이벤트를 마련함.
	클로즈베타 관련 이벤트	

[표 1] 온라인 게임 주요이벤트 요약

### 3. 결론 및 추후 연구 방향

본 논문에서는 인기 온라인 게임의 이벤트 현황을 시기별(연중 행사와 같은)과 유형별(이벤트 유형별)로 나누어 살펴보고 각 분류에 해당하는 이벤트의 특징을 살펴보았다.

특히, 유형별 이벤트를 하더라도, 특정시기에 연관된 게임내 요소와 연계하여 실시할 경우 관심 및 참여도가 증가하는 살펴볼 수 있었다.

본 논문은 이벤트를 실시하고자 하는 온라인 게임 업체에게 큰 도움이 될 수 있다.

추후에는 온라인 게임 업체가 이벤트를 실시하여 얼마만큼의 효과를 얻을 수 있었는지 살펴보는 것도 유익할 것이다.

#### 참고 문헌

- [1] 2004 대한민국 게임백서, 문화관광부 한국게임산업개발원, 2004
- [2] <http://www.sparcs.org/~dasy/works/industry.ppt>
- [3] <http://www.sparcs.org/온라인게임산업/국내온라인게임산업1.pdf>
- [4] 2003 대한민국 게임백서, 문화관광부 한국게임산업개발원, 2003
- [5] [http://www.naeilshot.co.kr/news/view.asp?cate\\_news=it&num=123](http://www.naeilshot.co.kr/news/view.asp?cate_news=it&num=123)
- [6] [http://www.rankey.com/rank/small\\_category.php?group\\_1\\_id=k20&group\\_1\\_name=%B0%D4%C0%D3&group\\_id=610&group\\_name](http://www.rankey.com/rank/small_category.php?group_1_id=k20&group_1_name=%B0%D4%C0%D3&group_id=610&group_name)
- [7] <http://www.gamania.co.kr>
- [8] <http://gersang.jovon.com/>
- [9] <http://www.laghaim.com/>
- [10] <http://www.muonline.co.kr/>
- [11] 이재현, 인터넷과 온라인 게임, 커뮤니케이션북스, 2001
- [12] 민용식, 이동희, 게임학개론(p.24~25), 도서출판 정일, 2002
- [13] <http://blog.naver.com/nihilithm.do?Redirect=Log&logNo=2084585>
- [14] 게임소비자계층분석, 게임 종합지원센터, 게임 종합지원센터 문화관광부 조사리포트, 2003