

# 소셜 애플리케이션 시장 현황

아주대학교 | 변광준\*

소셜 애플리케이션(Social application)은 3년이 채 되지 않는 기간에 Facebook을 비롯한 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, 이하 SNS)에서 필수 요소로 자리 잡았다. 관련 시장 역시 폭발적으로 성장해 Zynga, RockYou, Playfish 등 전문 개발 업체들이 시장을 선도하고 있으며, Electronic Arts에 인수된 Playfish를 포함해서 크고 작은 업체들이 최근까지 M&A되고 있는 실정이다. 국내에서는 싸이월드가 2009년 10월 미니홈피의 플랫폼을 오픈해 소셜 애플리케이션들을 제공하고 있고 네이버는 2010년 중반부터 미투데이, 카페, 블로그의 플랫폼을 순차적으로 오픈해 소셜 애플리케이션들을 제공할 예정이다. 본 기고에서는 국내외 소셜 애플리케이션 시장 현황에 대해 알아본다.

## 1. 소셜 애플리케이션, 소셜 게임

소셜 애플리케이션은 사용자가 SNS의 애플리케이션 디렉토리(예: 그림 1)에서 골라 자신의 프로필 공간에 설치하고 SNS내에서 친구들과 함께 즐길 수 있는 일종의 웹 애플리케이션이다. 소셜 애플리케이션은 일반적인 웹 애플리케이션과는 달리 SNS내에서 사

용자들의 친구 관계를 기반으로 하기 때문에 친구들 간의 메시지 또는 선물의 교환, 게임 점수 또는 랭킹으로의 경쟁 등이 필수 요소로 들어가 있다. 각 SNS는 API를 제공하고 지속적인 업데이트를 통해 개발자들이 소셜 애플리케이션들을 쉽게 개발할 수 있도록 지원하고 있다.

소셜 애플리케이션은 선물을 주고받는 기프트(Gift) 애플리케이션에서부터, 이성 친구를 사귄 수 있는 데이트 애플리케이션, 플래시 미니 게임을 하면서 친구들과 경쟁할 수 있는 미니 게임 애플리케이션, 온라인 보드 게임을 SNS로 옮겨온 보드 게임 애플리케이션, 최근 국내에서도 인기가 높아지고 있는 웹 게임의 축소판에 해당되는 웹 게임 애플리케이션 등 그 종류가 매우 다양하다. 이렇게 다양한 소셜 애플리케이션 중에서 게임 애플리케이션들이 상대적으로 인기가 높고 매출이 많기 때문에 이들을 소셜 게임(Social game)이라고 구분해 부르기도 하는데, 본 기고에서는 소셜 게임을 따로 구분하지 않고 소셜 애플리케이션에 포함시키기로 한다.

그림 2는 대표적인 Facebook 소셜 애플리케이션들의 스크린 샷을 보여준다. 첫 번째 애플리케이션은 Slide의 SuperPoke!로 친구들간에 메시지 및 선물을 주고받는 단순한 형태로서 초기 시장에서 인기가 많았고, 두 번째는 Playfish의 Who Has The Biggest Brain?으로 다양한 퀴즈를 풀면서 친구들과 경쟁하는 플래시 게임 형태로서 이 애플리케이션을 시작으로 플래시 게임 애플리케이션들이 본격적으로 등장하게 되었다. 세 번째는 Zynga의 Zynga Poker로 온라인 보드 게임을 소셜 애플리케이션으로 재해석한 형태로서 사이버 머니의 판매를 통해 많은 매출을 올리고 있다. 마지막으로 Mob Wars는 David Maestri라는 개인 개발자가 만든 마피아 소재의 웹 게임 형태로서 이 애플리케이션을 시작으로 수많은 유사 웹 게임 애플리케이션들이 Facebook에 등장하였다.

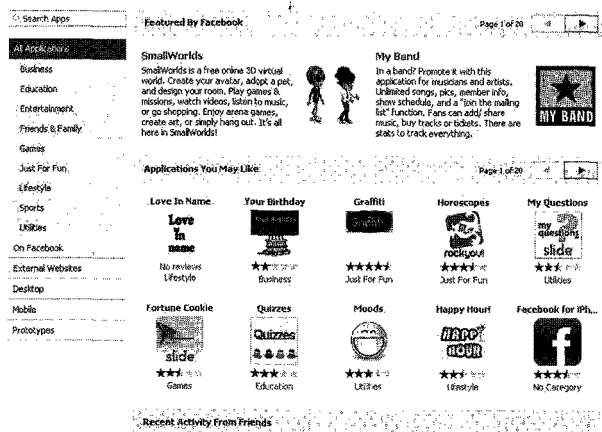
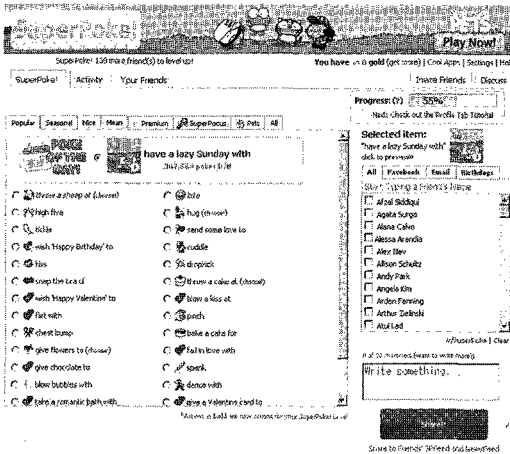
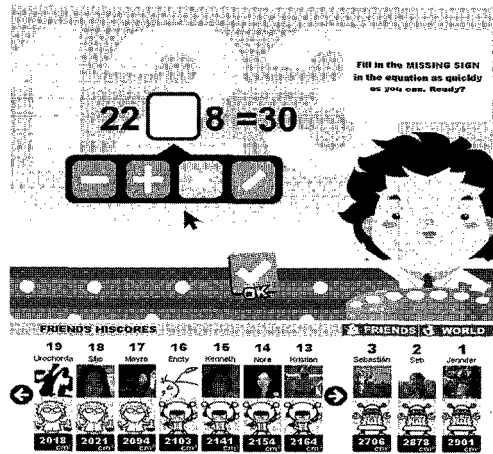


그림 1 Facebook 애플리케이션 디렉토리

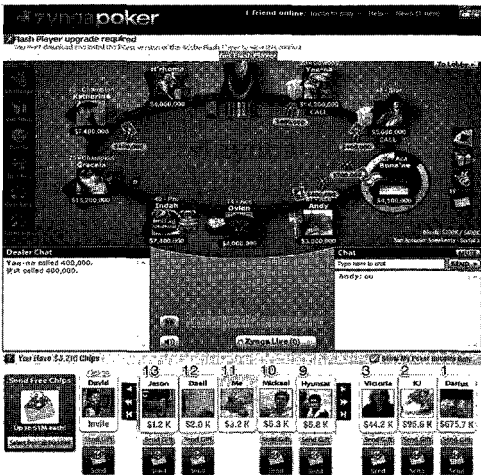
\* 중신회원



SuperPoke!



Who Has The Biggest Brain?



Zynga Poker



Mob Wars

그림 2 Facebook 애플리케이션

## 2. SNS와 소셜 애플리케이션

### 2.1 Facebook 스토리

소셜 애플리케이션을 얘기하면서 Facebook을 빼놓고 얘기할 수는 없다. 2007년 5월말 사용자수 5천만명, 만년 2위 SNS였던 Facebook은 자사의 플랫폼을 오픈해 외부 개발자 및 개발 업체가 만든 소셜 애플리케이션들을 Facebook 사용자들에게 제공하겠다는 발표와 함께 API를 공개했다. 많은 전문가들의 부정적인 전망에도 불구하고 이 발표 이후 Facebook은 폭발적으로 성장해 약 1년 후인 2008년 4월 그동안 1위 SNS였던 MySpace와 1억1천5백만명으로 거의 같은 수의 사용자를 확보하게 되었고[1], 3년이 채 되지 않은 2010년 2월에는 사용자수 4억명으로 1억명의 2위 MySpace를 크게 앞서고 있다[2].

Facebook의 성장 요인에는 여러 가지가 있을 수 있겠지만 소셜 애플리케이션이 가장 중요한 역할을 했다. 친구들과 안부를 주고받는데 주로 이용되던

Facebook에 소셜 애플리케이션들이 등장하면서 사용자들은 갑자기 즐길거리가 많아졌다. 따라서 사용자가 Facebook에 머무는 시간 역시 길어졌고 방문하는 횟수도 많아졌다. 또한 소셜 애플리케이션은 사용자들로 하여금 Facebook내의 친구들뿐만 아니라 Facebook을 쓰지 않는 친구들에게도 이메일 등을 이용해 초대하도록 유도하기 때문에, 많은 새로운 사용자가 Facebook에 등록하게 되었다. 결국 Facebook은 자사의 플랫폼을 오픈하는 모험을 감행했지만 소셜 애플리케이션 덕분에 사용자수가 폭발적으로 증가하고 이로 인해 회사 가치도 증가했으며 광고 수입 및 디지털 콘텐츠 판매까지 증가해 1위 SNS가 되었다.

### 2.2 SNS의 소셜 애플리케이션 확보 경쟁

최근 국내에서는 iPhone의 출시로 시작된 스마트폰 애플리케이션 경쟁이 본격화되고 있다. 통신3사는 물론 스마트폰 제조업체들이 앞다투어 애플리케이션

이션 스토어를 오픈하고 애플리케이션 공모전 등을 통해 개발자 및 개발업체들의 참여를 독려하고 있다. 비슷한 경쟁이 SNS 분야에서도 지난 3년간 진행되어 왔다. Facebook의 폭발적인 성장에 놀란 MySpace, Google의 Orkut, hi5, Friendster, 중국의 51.com 등 SNS들은 2007년 11월 Google이 제안한 OpenSocial [3]이라는 공통 API 전략을 공동으로 발표하면서 소셜 애플리케이션 경쟁에 뛰어들었다. 하지만 현재까지 Facebook의 압도적인 우세 속에 소셜 애플리케이션 확보를 위한 경쟁이 진행되고 있다.

Facebook에는 현재까지 180개국에서 1백만명이 넘는 개발자들이 50만개가 넘는 소셜 애플리케이션들을 등록했다. 이들 중 250개가 넘는 소셜 애플리케이션은 1백만 MAU(Monthly Active Users) 기록하고 있는 중이다. 또한 Facebook의 4억 사용자 중 70%가 넘는 사용자들이 매달 1번 이상 소셜 애플리케이션을 이용하고 있다[4].

### 2.3 소셜 애플리케이션 개발 업체

Facebook의 플랫폼 오픈과 함께 개인 개발자가 많이 생겼지만 소셜 애플리케이션 전문 개발 업체들도 등장했다. 비교적 단순한 메시지 및 기프트 애플리케이션들을 개발했던 Slide와 RockYou는 초기 시장을 선도했으며, 이후 수준 높은 플래시 게임 애플리케이션을 개발하는 Playfish가 등장해 이들과 경쟁했다. 이 과정에서 개인 개발자가 만든 웹 게임 애플리케이션인 Mob Wars가 바람을 일으켰고, 온라인 포커 게임 애플리케이션인 Texas HoldEm Poker (현재는 Zynga Poker로 이름이 바뀜)로 시장에 등장한 Zynga는 많은 매출을 일으키는 동시에 Mob Wars와 유사한 소셜 애플리케이션들을 찍어 내면서 최고의 업체로 자리 잡았다. Zynga의 2009년 매출은 1억달러를 상회하는 것으로 알려지고 있다.

현재 시장은 위에서 언급한 업체들 외에 Happy Aquarium을 대표작으로 하는 CrowdStar, 200개가 넘는 소셜 애플리케이션을 발표한 LoLapps, 중국어 애플리케이션을 포함해 130여개의 소셜 애플리케이션을 발표한 6 waves, MySpace에서 최고의 개발 업체인 Playdom 등이 치열하게 경쟁하고 있다.

Facebook에서의 소셜 애플리케이션 시장이 월등하게 크고 MySpace 등 다른 SNS들은 OpenSocial이라는 공통 API를 사용하고 있지만 Facebook과는 다르기 때문에, 소셜 애플리케이션 업체들 대부분은 Facebook에 중점을 두고 있다. 물론 MySpace에도 애플리케이션들을 오픈해 놓고 경쟁하고 있으나 그

비중이 높지 않은 상태이다. 이런 상황에 Facebook 시장에 들어갔으나 별 주목을 받지 못했던 Playdom만이 MySpace에 전념해 MySpace에서 최고의 업체가 되었고 현재는 Facebook에도 진출하고 있다.

소셜 애플리케이션 업체 및 개발자들은 시장 확대에 따라 활발하게 M&A의 대상이 되고 있다. 2008년 RockYou는 Pieces of Flair 및 Speed Racing이라는 2개의 소셜 애플리케이션과 개발자들을 샀고[5], 비슷한 시기에 Zynga는 온라인 가상 세계를 구현한 소셜 애플리케이션인 YoVille을 샀다[6]. 2009년 Electronic Arts는 3억달러에 Playfish를 샀고[7], 2010년 3월에는 MySpace의 창업자였던 Chris DeWolfe가 Mind-Jolt를[8], Playdom은 Offbeat Creations를 샀다[9].

## 3. 국내의 현황

2009년 10월 싸이월드는 미니홈피 플랫폼을 오픈해 소셜 애플리케이션들을 제공하기 시작했고, 2010년 3월 현재까지 70여개의 애플리케이션들이 오픈되어 있다. 그림 3은 싸이월드의 애플리케이션 디렉토리이다.

싸이월드는 Facebook이나 MySpace에는 없는 자체 결제 수단(도토리)이 있기 때문에 국내는 물론 해외 소셜 애플리케이션 업체들도 플랫폼 오픈에 상당히 관심을 가졌고, 이에 따라 오픈 초기에는 다양한 형태의 소셜 애플리케이션들이 국내외 업체들을 통해 소개되었다. 하지만 2010년 3월 현재 대다수 사용자들은 국내 업체들이 오픈하고 있는 플래시 미니 게임들에 몰리고 있다.

네이버는 2010년 중반부터 자사의 마이크로블로그 서비스인 미투데이를 시작으로 카페, 블로그의 플랫폼을 순차적으로 오픈해 소셜 애플리케이션들을 제공할 예정이다. 이 세 가지 서비스의 사용자 분포



그림 3 싸이월드 애플리케이션 디렉토리

가 싸이월드와는 차이가 있다고 알려져 있기 때문에 어떤 종류의 소셜 애플리케이션들이 사용자들의 선택을 받을지 예측하기는 어려운 상태이다.

#### 4. 맺음말

지난 3년간 우리는 Facebook의 폭발적인 성장과 함께 해외 소셜 애플리케이션 시장의 성장을 지켜왔다. 현재 Facebook을 비롯한 해외 SNS들의 인기와 성장세를 보던 소셜 애플리케이션 시장도 한동안 성장을 지속할 것으로 보인다. 국내에서는 안타깝게도 소셜 애플리케이션 시장이 이제서야 시작되고 있는 상황이다. 해외에서 개발자들에게 많은 새로운 기회를 제공했던 소셜 애플리케이션이 국내에서도 웹 개발자들에게 많은 기회를 제공할 수 있기를 기대한다.

#### 참고문헌

- [1] TechCrunch, "Facebook No Longer The Second Largest Social Network", 2008. 6. 12.
- [2] TechCrunch, "As It Celebrates Its Sixth Birthday, Facebook Surges to 400 Million Users", 2010. 2. 4.
- [3] OpenSocial - Google Code, <http://code.google.com/apis/opensocial>
- [4] Facebook Statistics, <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>

- [5] Inside Facebook, "RockYou Acquires Pieces of Flair, Speed Racing", 2008. 7. 11.
- [6] TechCrunch, "Zynga Raises \$29 Million B Round (Led By Kleiner Perkins) and Buys Virtual-World Facebook App YoVille", 2008. 7. 22.
- [7] TechCrunch, "Not Playing Around, EA Buys Playfish For \$300 Million, Plus a \$100 Million Earnout", 2009. 11. 9.
- [8] TechCrunch, "Chris DeWolfe Makes His Move - Raises Big Round, Acquires Gaming Platform MindJolt", 2010. 3. 3.
- [9] TechCrunch, "Playdom Acquires Facebook Game Developer Offbeat Creations", 2010. 3. 3.



#### 변광준

1985 서울대학교 컴퓨터공학(학사)

1987 Pennsylvania State University Computer Science(석사)

1993 University of Southern California Computer Science(박사)

1994~현재 아주대 정보컴퓨터공학부 부교수

관심분야: 소셜 애플리케이션, 소셜 게임, 모바일 인터넷 서비스, 데이터베이스

E-mail : [byeon@ajou.ac.kr](mailto:byeon@ajou.ac.kr)