

## 클라우드 시스템 기반의 콘솔 게임에 관한 연구

김관관\*, 박석영\*, 이영훈\*, 조현규\*, 강민주\*, 김효남\*

\*청강문화산업대학교 게임전공

e-mail: {kfc4262, rlfldfgdms1, lyh\_1028, aradal1609}@naver.com\*, raon0331@gmail.com\*, hnkim@ck.ac.kr\*

## A Study on the Consol Game Based on the Cloud System

Pan-Kwan Kim\*, Seok-young Park\*, Young-Hun Lee\*, Hyun-Gu Cho\*, Min-Ju Kang\*, Hyo-Nam Kim\*

\*Dept. of Computer Game, ChungKang College of Culture Industries

### ● Abstract ●

본 논문에서는 국내 게임 시장 규모에서 다른 부문에 비해 떨어지는 콘솔 게임 시장의 발전방향으로 클라우드 기반의 콘솔게임 기술에 대한 내용 제안한다. 콘솔게임의 새로운 패러다임의 방향은 사람들이 콘솔의 가장 큰 단점으로 꼽은 기기의 가격으로 인한 경제적인 부담을 덜어내며 부피의 간소화의 효과 또한 기대한다. 이러한 기대로 단점을 보완하여 콘솔 게임을 대중화 시킨다면 자연스럽게 시장의 확장으로 이어지며 이러한 시장 확장 상황에서 기업들의 정책 방향을 연구할 수 있을 것으로 기대한다.

**키워드:** Cloud, Consol Game, Game Market

### I. Introduction

한국의 게임시장은 2013년 약 10조원의 시장이 형성되어 있다고 하였다. 하지만 최근 몇 년 동안 유지해온 성장세는 국내 게임시장 전체 종합 성장률이 2011년 18.5%에서 2012년 10.8%, 2013년에는 -0.3%로 급속히 둔화되고 있는 추세이다.[1]

특히, 국내 콘솔 게임 시장은 다른 국가에 비해 유난히 약세를 보이고 있다. 컴퓨터 정보통신 뉴스매체 지다넷코리아(zdnet)의 2013년 4월 1일 기사 “총판들이 말하는 ‘콘솔 게임 위기’”에서 분석한 자료에 의하면 첫 번째 게임 플랫폼의 다변화 두 번째 디지털 다운로드 시장의 확대 세 번째 불법 다운로드 네 번째 중고 게임 거래 등 총 4가지 문제점을 제안하였는데,[2] 이에 대한 분석이 맞는지 확인하고 다른 점은 무엇이 있는지 점검을 통해 콘솔게임의 발전방향을 고찰해보자 한다.

Table 365. The Top 10 Countries by 2014 Game Market  
(unit : Million \$)

순위	국가	합계	온라인	PC 게임	모바일	콘솔
1	미국	20,485	4,068	1,475	4,529	10,413
2	중국	17,867	11,619	1,980	3,742	526
3	일본	12,220	1,183	617	5,703	4,717
4	독일	3,528	655	547	630	1,696
5	영국	3,426	594	266	811	1,755
6	한국	3,356	1,534	260	1,367	195
7	프랑스	2,609	419	216	378	1,596
8	캐나다	1,718	283	126	388	921
9	이탈리아	1,514	230	147	301	836
10	스페인	1,489	233	156	145	955

그림1의 한국 부분을 차트화 하여 확인해보면 다른 부문에 비해 콘솔이 6%에 불과하다. 이런 콘솔게임 시장을 활성화 시키고자 앞으로 콘솔 시장과 새로운 기술에 대한 내용 제안해 본다.

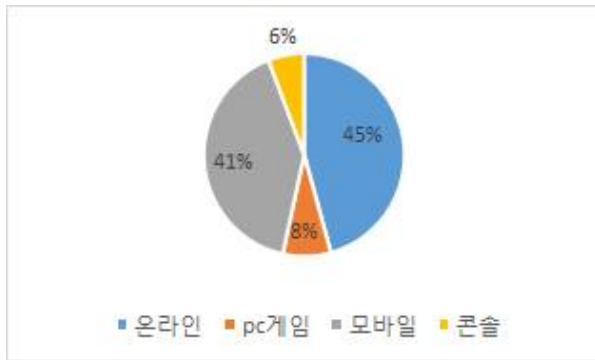


Fig. 1. Game Market of the Korea by 2014

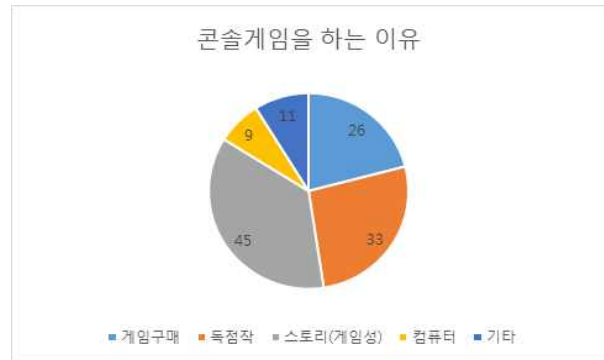


Fig. 3. Result of the Survey 2

## II. The Main Subject

사람들의 콘솔에 대한 인식조사를 위해 설문조사를 진행하였다. 총 99명을 대학생 위주의 인터넷 이용자를 대상으로 조사되었으며 여러 항목 중 콘솔기기를 구매하지 않는 이유, 콘솔게임을 하는 이유를 분석하여 단점은 보완하고 장점은 살리는 방향을 찾아보려 한다.

그림 2는 콘솔 기기를 구매하지 않은 이유에 대해서 조사한 결과이다.



Fig. 2. Result of the Survey 1

콘솔기기를 구매하지 않는 이유는 50명 이상이 고가인 콘솔기기로 인한 경제적인 이유를 들었고, 30명은 게임에 대한 무관심, 18명은 콘솔게임 타이틀의 부족, 9명이 보관의 불편, 8명이 주위의 반대 기타가 총 9명으로 나왔다.

반면 그림 3의 콘솔게임을 하는 이유에 대한 설문 결과에 의하면 대체로 스토리(게임성과 관련 있는 특성)가 pc게임보다 낮다고 생각하는 사람과 콘솔만의 독점적 타이틀 때문이라는 이유가 많았다. 설문 결과에 의하면 처음에 예측했던 기존의 콘솔게임 위기 분석과는 다른 방향으로 설문조사가 나왔다.

이러한 조사 결과를 바탕으로 국내 콘솔게임시장과 기업들이 나아가야 할 방향은 클라우드 시스템을 게임으로 옮겨와 서비스하는 소니의 플레이스테이션 나우에서 방향을 찾으면 된다. 클라우드 시스템을 기반으로 하는 플레이스테이션 나우는 기존 자사의 모든 기기들은 물론 향후 TV만으로도 이 서비스와 연결하면 게임을 즐길 수 있게 하는 시스템이다.

현재는 소니가 이러한 방식을 먼저 시작하고 있지만 이제 스팀 머신을 통하여 PC플랫폼을 벗어나려 하는 스팀 또한 클라우드 시스템으로 인해 TV로도 게임을 할 수 있게 된다면 콘솔의 가장 큰 결함인 초기 기기구매 비용의 문턱이 낮아져 대중화가 보다 쉽게 이루어질 거라 시장예상을 할 수 있다. 그렇다면 국내 콘솔게임 업체들의 방향은 그 동안 대중들이 플레이 하고 싶어도 할 수 없던 해외 콘솔게임 타이틀들의 한글화나, 타이틀 개발로 인한 수익의 안정화를 얻을 수 있을 것이다.

## III. Conclusions

설문조사 결과를 통해 콘솔 게임은 기기의 가격 부담으로 인해 대중화되지 못하여 즐기지는 못하지만 콘솔 게임을 하고 싶은 이유는 다른 플랫폼의 게임에 비해 탄탄한 스토리를 바탕으로 한 우수한 게임성 때문인 것으로 분석된다.

이런 단점을 극복하고 장점을 살릴 방안으로 클라우드 기반의 콘솔게임 시스템으로의 적극적인 활용 기대 및 그 기대 결과에 따른 대중화가 필요할 것으로 제안한다.

## References

- [1] <http://sqlmvp.kr/220358119177>
- [2] <http://www.newzoo.com/insights/>