

대기업 등 속속 참여... 시장규모 확대되지만 수익성은 악화 전망

올 모바일게임 시장 치열한 격전장 된다

2005년 을유년 닭의 해가 새롭게 시작됐다. 지난해 모바일게임 시장은 200%이상의 높은 성장률을 기록해 좋은 결과를 나타냈지만, 불법복제 및 일부 게임회사에 집중되는 아쉬움을 나타냈다.

2005년에는 어느 정도의 시장규모가 예측되고, 또한 어떠한 이슈들이 기다리고 있는지 살펴보자.

어떤 것을 전망하는 것은 참 어려운 일이다. 스포츠에서도 많은 전문가들이 예측을 하지만,

의외의 결과가 일어나듯이 모바일게임 시장 역시 그때그때 상황에 따라 달라질 수 있기 때문이다.

요즘 유행하는 '그때 그때 달라요' 라는 유행어가 2005년의 전망을 한마디로 표현할 수 있는 말이었지만,

그래도 몇 가지 이슈를 살펴보면서 2005년 모바일 시장을 가늠해 보고자 한다.

글_최성원 매직하우스테크놀로지 이사

2005년 모바일게임 시장규모를 예측하는 것은 쉽지 않은 일이다. 2004년 초에 대한민국 게임백서에서 2004년의 모바일게임 시장규모를 2,187억으로 예측했지만, 2004년의 게임시장규모는 2,747억원으로 예측보다 560억원이나 많았다. 2005년 모바일게임 시장규모를 예측하기 위해서는 2005년에 어떤 이슈들이 있는지 먼저 살펴보는 것이 필요하다.

2005년 떠오를 이슈

2005년에 모바일게임 시장에 영향을 미칠 이슈들은 이동통신사 중 마지막 남은 SK 텔레콤의 무선망개방으로 인한 무선망개방 관련 이슈, 게임폰의 등장, 온라인게임업체와 해외게임업체의 모바일게임 시장 진출, 이와 연결돼서 더 많은 콘텐츠 공급업체들의 증가로 야기되는 경쟁심화 및 마케팅 비용을 증가, 2004년에 타이쿤류 및 RPG (Role Playing Game) 류 위주의 게임장르에서 3D게임, LBS게임, 네트워크게임 확대로 연결이 예상되는 장르의 변화 등이다. 하나하나 살펴 보도록 하자.

〈표〉모바일게임 시장규모 변화추이 (단위: 억원)

구분	2002	2003	2004	2005	2006
게임백서예상매출액	1,004	1,458	2,187	3,062	4,138
실제 매출액	1,004	1,458	2,747	-	-

무선망 개방

올해 모바일게임 시장에 가장 큰 이슈로 떠오를 무선망개방은 관계사들이 가장 큰 관심사이기도 하다.

무선망이란 휴대전화를 이용해 인터넷을 접속할 수 있는 무선인터넷으로 2003년 이전까지는 SK텔레콤, KTF, LG텔레콤 등 이동통신 3사가 자체적으로 운영하는 무선인터넷에 접속해야만 모바일콘텐츠(게임, 벨소리, 통화연결음 등)를 이용할 수 있었다.

2004년부터 KTF와 LGT를 시작으로 망개방이 이루어지면서 다음, NHN 등 포털사이트에서도 모바일콘텐츠업체들의 모바일콘텐츠를 이용할 수 있게 됐다. 하지만 SKT의 경우 망개방에 협조하지 않아 SKT 무선인터넷과 네이트닷컴 사이트를 제외하고는 모바일콘텐츠를 이용하

지 못했다. 특히 SMS CallBack URL을 이용해 고객들에게 콘텐츠를 제공하려고 할 경우에는 고객들이 해당 CP가 서비스를 이용하도록 동의해야만 해서 CP들의 불만을 사기도 했다.

하지만 올해부터는 SKT 역시 무선망을 개방하기로 함에 따라 이동통신사, 포털사이트, CP들간의 희비가 교차하고 있다. 최근 SKT와 한국인터넷기업협회 간 합의로 무선인터넷망 개방 조치가 내년부터 본격 진행됨에 따라 그동안 망개방에 대비, 무선서비스를 준비해온 인터넷 포털들의 위상은 강화되는 반면 400여개에 이르는 중소 CP의 입지는 크게 좁아질 것으로 예상된다.

특히 모바일콘텐츠를 제공하는 CP들은 다음커뮤니케이션, NHN, SK커뮤니케이션즈, 야후코리아 등 대형포털의 무선인터넷 시장 진입이 이뤄지면 역할 축소는 물론 존재 자체가 유명무실해질 것이란 전망이 우세하다.

무선인터넷 망 개방에 가장 큰 기대를 걸고 있는 쪽은 다음커뮤니케이션, NHN(네이버), 네오위즈, 야후, 프리챌, 파란 등 포털 사업자들과 삼성전지에서 운영하고 있는 애니콜랜드와 같은 커뮤니티 사이트이다.

다음과 네이버, 파란닷컴의 경우 2004년부터 이미 KTF, LGT와 제휴해 게임 등 모바일콘텐츠를 공급하고 있다. 하지만, 모바일콘텐츠 시장의 50% 이상을 차지하고 있는 SKT의 불참과 고객들의 인지도가 낮은 관계로 매출이 크지 않았다. 하지만 SKT가 망개방을 하기로 함에 따라 올해부터는 매출이 크게 늘어날 것으로 기대하고 있다.

반면 그 동안 이동통신사 무선인터넷에 접속해 각종 콘텐츠를 제공한 CP들은 바짝 긴장할 수밖에 없다. 대형CP로 분류되는 컴투스, 게임빌 등과 고정고객을 가지고 있는 CP들은 영향이 적겠지만, 중소형 CP는 이동사뿐만 아니라 포털들의 눈치를 보지 않을 수 없게 됐다.

지금까지는 이동사와 협상을 통해 채택만 되면 마음놓고 콘텐츠를 공급했지만 이제는 소비자 선택에 따라 수밖에 없기 때문이다. 특히 막강한 화력을 가진 포털이 나선다면 그나마 선점한 시장을 모두 빼앗길 수 있다는 염려가 커지고 있다.

CP업계는 우선 벨소리와 캐릭터 업계가 직격탄을 맞을 것으로 염려하고 있다. 벨소리 회사 임원은 "특별한 킬러 콘텐츠를 찾기 힘든 상황에서 대규모자본을 갖춘 포털이 나선다면 가장 먼저 타격을 입을 것"이



팬택&큐리텔의 PH-S3500



삼성전자의 SPH-V4600



소니의 PSP

라고 걱정했다. 따라서 CP끼리 대형 포털에 대응할 독자적인 연합포털을 구축하자는 움직임도 있다.

무선인터넷에서 아성을 구축해온 이동통신사들은 자사 무선인터넷 사이트를 수정하는 데 전력을 다하고 있다. SK텔레콤은 무선인터넷인 네이트(NATE)를 통신과 금융 방송 영역간 융합을 실현하는 멀티인터넷 플랫폼으로 육성한다는 방침이다. 특히 망개방 후에도 유선과 무선을 연계한 서비스를 강화하는 한편 비즈니스파트너들과 윈윈관계를 강화함으로써 유선포털과 콘텐츠 경쟁에 나설 방침이다.

KTF도 무선인터넷인 배직엔 을 무선포털 강자로 키우기 위한 전략을 가동하고 있다. KTF는 이미 이동통신사 중 가장 먼저 무선망 개방을 선언하며 무선독립포털을 운영하려는 회사들에 과금대행과 무선인터넷 각종 규격·기술을 지원하고 있다.

LG텔레콤 역시 포털이나 CP와 경쟁관계가 아닌 상호보완적인 관계로서 유무선인터넷인 ez-i 사이트 경쟁력을 강화할 방침이다.

게임폰 등장

2003년 초 전세계 휴대폰 시장을 석권하고 있는 노키아가 휴대 전화기에 게임기와 MP3를 함께 집어넣은, 이른바 컨버전스폰 엔게이지(N-Gage)를 발표하면서 본격적으로 모바일 게임폰에 대한 관심이 고조되기 시작했다.

이 제품은 근거리 무선통신 기술인 블루투스를 채택하고 있어 같은 기기를 가진 사람끼리 무선으로 게임을 즐길 수 있어, 무선 네트워크 게임의 가능성을 제시하였고, 닌텐도 게임보이 어드밴스류의 휴대용 게임기에 필적할 정도의 혁신적 디자인에 기존 이동통신서비스의 기능을 수렴하는 일종의 '특화폰'의 컨셉을 갖고 나온 것이었다. 엔게이지는 국내에서도 CP들을 대상으로 제휴업체를 모집하기도 했지만, 시기상조와 콘텐츠 확보 실패로 성공을 거두지 못했다.

2004년 4월 초, 코엑스에서 열린 국제 컴퓨터, 소프트웨어, 통신전시회(KIECO)에서는 삼성전자가 MP3 폰, 3D 모바일 게임폰을 별도의 부스에 전시해 사용자의 관심을 끌었는데, 시중에 팔리고 있는 MP3 플레이어나 휴대용 게임기기의 주요한 특성을 모두 수렴하면서 휴대 전화의 음성통화 및 MMS, VOD 멀티미디어 서비스 등 멀티미디어적 특성까지

부가적으로 제공, '다기능특화폰'으로서 진일보한 모습을 보여줬다.

최근 휴대폰의 출시동향이 '컨버전스' 컨셉으로 모아지면서 기존 휴대전화의 기본적 특성인 '음성통화'와 '무선포털 접속'에 충실하기보다는 3D 입체게임이나 MP3, 고성능 화소를 가진 디지털카메라 또는 캠코더, TV 시청 등 전혀 다른 이종기기(Device)의 특성을 전면적으로 부각하고, 오히려 통화와 접속의 컨셉은 부가적인 기능으로 부각시키지 않는 경향을 보이고 있다.

게임폰의 등장과 게임폰에 탑재되는 게임의 조류가 2D에서 3D로 이진되고 있는 배경은 기존 휴대전화와는 차별화된 콘텐츠의 필요성과 일반 온라인게임에서의 3D게임에 대한 관심이 자연스럽게 모바일게임으로 이어졌으며, 3D를 구현할 수 있는 휴대전화 기술이 발전된 점을 들 수 있다.

SK텔레콤은 "GIGA3급의 단말기를 삼성전자와 함께 개발 중이며 2005년 초에 출시할 계획"이라고 밝혔다. SK텔레콤은 3D 게임을 구현하기 위한 사양을 충족시키는 단말기 사양을 'GIGA(Graphic Interface Graphic Accelerator)'라는 명칭으로 사용하고 있는데 지난해 하반기부터 GIGA3 단계 이상의 단말기를 계속 출시하고 있다. SK텔레콤이 지난해 9월 출시한 팬택&큐리텔의 PH-S3500은 GIGA3폰의 첫 사례다.

KTF는 12~1월경 삼성전자를 통해 게임폰을 출시할 계획이다. 이 단말기는 대용량 3D 게임을 유선에서 케이블을 이용해 휴대폰으로 다운로드받을 수 있는 점이 특징이다.

삼성전자뿐 아니라 LG전자도 올 상반기중으로 모바일 3D 그래픽 표준인 오픈GL ES를 탑재한 게임폰 2종을 출시한다. 팬택&큐리텔도 게임폰 3종을 추가로 출시할 계획이다.

SKT는 2004년 하반기부터 3D 게임 사업을 본격적으로 진행해 왔으며 이를 위해 CP와의 협력강화에 집중하고 있는 것으로 알려졌다. KTF는 단기적으로는 위피(WiPi)나 브루(Brew) 플랫폼 기반의 게임에 집중할 계획이며 올해 2분기 이후에는 단말기 고성능화와 게임 전용폰 출시에 따라 3D 게임에 주력할 계획이라고 한다.

이동통신사들이 3D 게임 사업에 관심을 갖는 이유는 음성통화 시장이 포화됨에 따라 향후 몇 년간 무선인터넷이 기업의 성장을 이끌 것으



로 전망하기 때문이다. 무선인터넷분야의 컬러 애플리케이션은 역시 음악과 게임 등 엔터테인먼트 콘텐츠가 중심이다. 하지만 게임의 경우, 기존에는 무선인터넷 게임은 2D가 중심이었으나 카메라폰, MP3폰 등의 새로운 애플리케이션이 나오면서 모바일게임의 성장성이 위협받고 있는 실정이다. 따라서 이동통신사들은 PC의 3D 게임에 친숙한 신세대들의 욕구에 맞추기 위해 3D 게임을 새로운 가능성으로 내다보고 있는 것이다.

게임폰출시를 통해 모바일게임 시장 확대를 꿈꾸는 이동사들은 소니아의 야심작 PSP(Play Station Portable)를 주의깊게 살피고 있다.

게임폰의 가장 큰 경쟁상대가 될 것이기 때문이다. 기존 플레이스테이션을 경험해본 많은 게임사용자들은 20만원대에 공급될 예정인 PSP가 게임폰에 비해 더 매력적일 수 있기 때문이다. 다만 PSP에 제공되는 게임 소프트웨어들이 게임폰에 제공되는 모바일게임에 비해 가격이 비쌀 것으로 예상되므로 가격 대비 퀄리티에 따라서 게임폰과 PSP의 대결 구도는 결정될 것으로 예상된다.

온라인게임업체 및 해외게임업체의 모바일게임 시장 진출

CJ인터넷은 12월 23일, 서울 르네상스호텔에서 KTF와 차세대 모바일게임 서비스에 관한 제휴식을 갖고 CJ인터넷이 제공, 개발하는 모바일게임과 콘텐츠를 KTF에 퍼블리싱하는 내용의 계약을 체결했다.

이에 따라 CJ인터넷은 모바일 퍼블리셔로서 국내 및 해외 개발사의 우수 게임 콘텐츠와 자사가 직접 개발한 게임 등을 KTF에 퍼블리싱하게 되며, KTF는 자사서비스 이용고객을 대상으로 게임 전용 유무선 사이트를 통해 이들 콘텐츠를 유료로 제공할 예정이다. 또 현대그룹도 모바일게임시장에 관심을 보이고 있는 것으로 알려졌다.

이처럼 CJ인터넷, 현대를 비롯한 대기업과 온라인게임업체들이 모바일게임 시장에 본격적으로 뛰어들 계획을 가지고 있는 것으로 보인다. 2004년까지는 온라인게임 업체들이 모바일게임 업체들과 제휴를 통해 모바일게임 시장에 진출한 바 있다. 그 대표적인 예가 메이플스토리이다. 넥슨의 온라인게임인 메이플스토리는 그래픽을 통해 모바일게임으로 서비스해 큰 성공을 거뒀다.

하지만 모바일게임 시장의 규모가 커짐에 따라 이제는 대기업들도 본격적으로 시장에 진출할 움직임을 보이고 있다. 막강한 자금력을 가지고 있는 대기업 및 온라인게임업체의 모바일게임시장 진출은 기존 모

바일게임 업체에게는 반가운 소식이 아니다. 그만큼 경쟁이 더 치열해질 것이며, 경쟁에서 살아남기 위해 마케팅비용이 크게 증가될 것이기 때문이다.

또 한 가지 코에이, 후지쯔 등의 외국업체들의 국내 모바일시장 진출도 활발히 진행되고 있으며, 올해부터는 본격적인 움직임을 보일 것으로 예상된다. 국내에서도 만만치않은 매니아층을 가지고 있는 코에이의 대표적인 삼국지가 모바일 게임 '코에이삼국지'로 제작돼 SK텔레콤을 통해 서비스되고 있다.

한국후지쯔 역시 PC용 육성시물레이션 게임으로 인기를 끌었던 '프린세스메이커'를 모바일버전으로 KTF를 통해 서비스하고 있다.

경쟁심화로 인한 마케팅비용 과다지출

위의 예처럼 막강한 자금력을 가진 대기업, 온라인게임업체, 외국업체들의 모바일시장 진출은 고객들에게는 좋은 소식이겠지만, 기존 모바일게임 업체로서는 달가운 소식이 아닐 것이다.

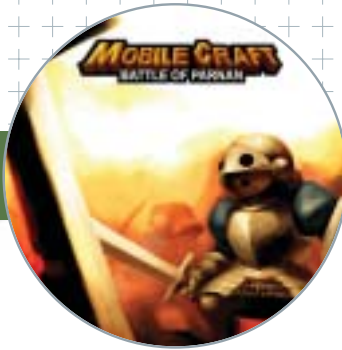
무선망 개방으로 이동통신사뿐만 아니라 포털사이트까지 신경써야 하는 상황에서 기존의 500여개에 달하는 모바일게임 업체와의 경쟁뿐만 아니라 이들과의 경쟁까지 해야 하기 때문에 그 어느 때보다도 마케팅전략에 신경써야 할 것이다. 인지도를 높이기 위한 TV광고뿐만 아니라 충성스런 고객들을 확보하기 위한 전략들을 시행하기 위해선 그만큼 많은 마케팅비용이 지출될 것이다.

하지만 고객들로서는 좋은 품질의 게임을 더 많이 이용할 수 있기 때문에 좋은 소식일 것이다.

모바일게임 트렌드 변화 3D, LBS, 네트워크 게임 활성화

2004년에는 타이쿤류와 RPG게임, 그리고 일부 스포츠게임이 트렌드를 이루었다면, 올해에는 3D가속칩 및 탑재한 LBS(Location Based Service) 기능을 내장한 게임폰의 출시로 3D게임과 LBS 게임이 트렌드를 이룰 것으로 예측된다. 즉 PC방에서 여러명에서 스타크래프트를 하듯이 자기 주변에 있는 동료 또는 제3자와 네트워크 게임을 할 수 있을 것이다.

이같은 배경에는 이동통신사들의 네트워크 정책제 요금제가 한몫을 할 것이다. 지금까지는 무선인터넷을 사용한 만큼 비용을 지불하는 정량제 요금제였다면 2005년부터는 사용량에 상관없이 일정 요금만 내면



무제한 무선인터넷을 사용할 수 있는 정액요금제가 출시되기 때문이다. 정액요금제는 이동통신사마다 조금씩 내용이 다르지만, 고객들이 네트워크 게임을 부담없이 즐길 수 있도록 하기 위해 도입할 예정이다.

원소스 멀티유즈

2004년까지는 이동통신사마다 각기 다른 플랫폼을 제공하고 있었다. SKT의 경우에는 GVM, SKVM의 플랫폼을, KTF는 BREW을 제공해 모바일게임 업체들은 같은 게임이라도 여러 번을 다시 개발해야만 했다. 각 플랫폼끼리 호환이 되지 않기 때문이다.

하지만 2005년부터는 정보통신부 주도로 WIPI가 이동통신3사에 공통적으로 채택될 예정이다. 2004년 하반기부터 그 움직임이 시작됐고, 기존의 플랫폼과 병행돼 개발되지만, 서서히 WIPI 위주로 바뀔 예정이다. 따라서 모바일게임 업체들은 하나의 소스를 가지고 각 이동통신사에 제공할 수 있기 때문에 그만큼 개발비용이 줄어들게 될 것이며, 더 다양한 게임들을 출시할 수 있을 것으로 기대된다.

즉 전에는 하나의 게임을 이동통신3사에 제공하려면 기획과 디자인만 공유할 수 있고 정작 중요한 개발은 별도로 진행해야만 했다. 따라서 동시에 게임을 런칭하지 못하고 이동통신사 한군데를 먼저 런칭하고 1~2개월 후에 다른 이동통신사에 런칭하는 방식을 취했다. 하지만 WIPI 기반이 바뀌게 되면 하나의 게임을 거의 동시에 이동통신3사에 런칭할 수 있게 되므로 그만큼 개발기간이 줄어들게 되는 것이다. 따라서 남은 기간동안 신규 게임 개발에 집중할 수 있기 때문에 다양한 게임 출시가 기대된다.

요약하면, 2005년의 모바일게임시장은 무선망개방, 게임폰출시, 막강한 자금력을 동원할 수 있는 업체들의 신규진입, WIPI 기반의 콘텐츠 등으로 인해 업체들 간의 경쟁력은 심화되었지만, 그만큼 모바일게임 시장의 매출은 급격히 증가할 것으로 예상된다.

하지만 업체들간의 치열한 경쟁으로 인해 도태되는 업체들이 많아지고, 일부에서는 업체끼리 포털을 구축하거나 M&A를 시도해 몸집을 불리려는 시도가 있을 것이다. 결국 모바일게임시장의 매출은 급격히 증가하겠지만, 업체들의 수익은 오히려 감소할 가능성이 많아 자금력이 없는 업체는 도태되거나 M&A의 대상이 될 가능성이 많아질 것으로 조심스럽게 전망해 본다. ☺

