

유선 서비스와 함께 공존하는 무선인터넷 콘텐츠 세상

글_임영모 CTCity 기획실장

디지탈 컨버전스 개념이 속속 도입되고 있다. 휴대폰은 어느덧 디지털 카메라 기능과 MP3 기능은 물론, DMB 수신기능을 갖춘 방송수신기기의 역할까지 맡고 있다. 또 최근에는 혈당 및 체지방 등 건강 관련 수치를 측정하고, TV 리모콘 기능에 하드디스크 기능까지 갖추고 있다.

콘텐츠 분야에 있어서도 마찬가지다. 이제 콘텐츠 분야에서는 유선 콘텐츠와 무선 콘텐츠의 경계가 없어지는 양상을 보인다. 유선에서 사용하는 인스턴트 메신저를 무선에서 바로 이용하고, 유선 인터넷 사용자와 함께 게임을 즐긴다. 유선 인터넷의 블로그에 접근해 게시물을 올리고, 공동 음악 콘텐츠를 즐긴다.

이러면서 유무선의 경계는 점점 열려져 간다. 이제 소비자들은 콘텐츠의 종류를 가리지 않고 그저 같은 콘텐츠로 느끼기 시작했다고도 할 수 있다.

유무선 음악 콘텐츠 전쟁

지난해 11월 16일 SK텔레콤에서는 유무선 통합 음악 콘텐츠 사이트 멜론(Melon)을 오픈하고 공격적인 마케팅에 들어갔다. SK텔레콤의 멜론 서비스는 정액제 유무선 통합 음악서비스를 표방하고 있고, 월 정액 서비스로 프리 클럽의 경우 한 달에 5,000원(둘째 달부터 4,500원)이면 모든 곡의 스트리밍과 다운로드(사용기간 제한)를 동시에 제공하며, 스트리밍 클럽의 경우 한 달에 3,000원이면 멜론에 들어 있는 모든

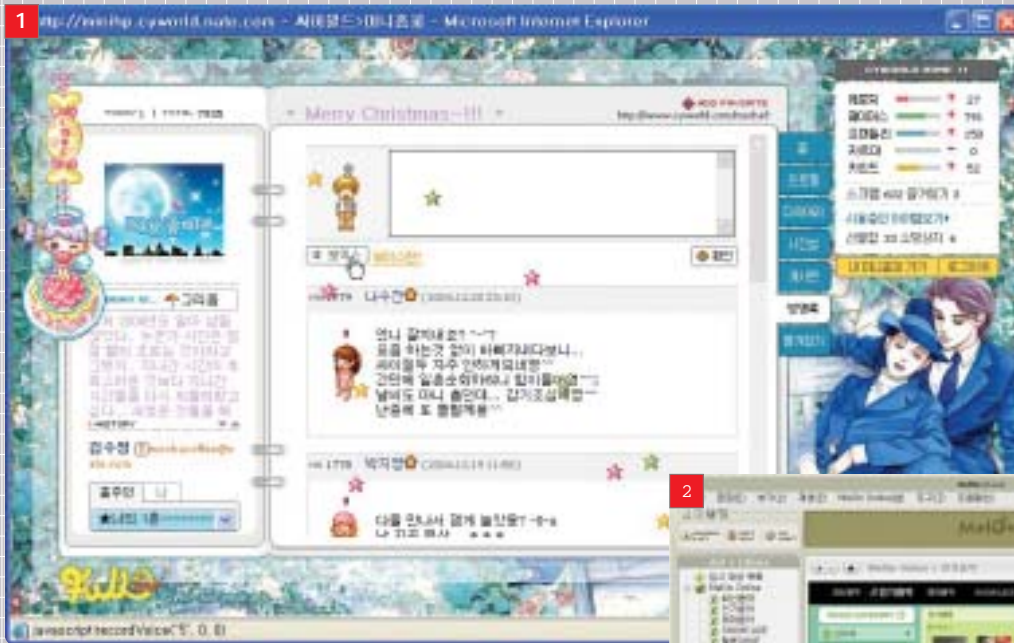
곡을 스트리밍 서비스를 통해 이용할 수 있게 되었다.

반면, LG텔레콤은 100억원 규모의 자금을 조성해 음악산업발전기금으로 제공하기로 하면서, 이와 동시에 MP3 무료 다운로드 서비스를 위해 대중음악비상대책협의회는 물론 한국음악저작권협회, 한국예술통신연자단체연합회 등과의 합의를 얻어냈다.

이를 통해 아이라이크팝(www.ilikepop.com)·클릭박스(www.clickbox.com)·튜브뮤직(www.tubemusic.com)을 포함, 4~5개의 유료 음악 사이트와 연계해 무료 MP3 음악파일 다운로드 서비스를 실시하게 됐으며, 지난해 12월 '뮤직온(www.music-on.co.kr)'이라는 유무선 연동 음악 콘텐츠 사이트를 오픈해 운영에 들어갔다.

뮤직온 서비스가 멜론과 다른 점이 있다면, LG텔레콤 고객 전용 서비스로 무료 음원 캠페인 기간 동안은 무료로 음원을 제공하는 파격적인 가격 정책을 취하고 있다는 점이다. 무료 음원의 전송에는 약간의 제약 사항이 있는데, 사용자가 선택한 MP3곡은 총 3대의 PC까지만 다운로드 가능하고, PC에 저장된 MP3곡은 총 3대의 단말기까지만 전송이 가능하고, 단말기에서 PC로의 재전송은 불가능하다는 점 정도이다.

이러한 유무선 통합 및 연동 음악 콘텐츠 사이트의 경쟁 추세에 대해 굵지 않은 시선으로 지켜보는 업체와 사용자도 많다. 이러한 서비스들이 음악 콘텐츠의 본격적이면서 계획적인 유료화 모델과 공식 유통 창구 등을 표방하고 나선 만큼, '소비자의 지갑을 열어 음악 콘텐츠 유료 시장 활성화에 기여할 것'이라는 기대를 하는 부분도 있는 반면에 '이동



- 1 싸이월드의 '보이스' 기능은 휴대폰을 통해 음성 메시지를 남길 수 있는 무선통신의 활용 기능이다.
- 2 SKT에서 11월 오픈한 유무선통합 음악 콘텐츠 서비스 '멜론'의 플레이어.



통신사들이 음악 관련 시장마저 독식해 결국은 본 산업 발전에 악영향을 줄지도 모른다 는 우려 섞인 목소리도 상당히 많이 들려오기도 한다. 단지 '모바일 환경에 음악 콘텐츠를 합법적으로 제공' 하겠다는 의도도 만 인식하기에는 깔끄러운 부분이 상당히 많이 있기 때문이다.

이렇듯 이제 유선 콘텐츠는 유선 환경에서만, 무선 콘텐츠는 무선 환경에서만 접근하고, 검색하고, 저장해서, 즐길 수 있는 것이 아니라, 하나의 소스를 여러 용도로 사용하는 OSMU(One Source Multi Use) 콘텐츠화돼가는 것에 대해서는 인정하지 않을 수 없다.

싸이월드도, 블로그도 이제는 휴대폰으로

'전국민의 싸이월드' 라고 해도 과언이 아닐 정도로 엄청난 파급력을 가진 싸이월에 최근 선보인 기능이 바로 '보이스 서비스'라는 것이다. 지금까지 보여주었던 인터넷 게시판이 주로 텍스트와 이미지 정보, 그리고 스킨 음악 등으로 이루어져 있었다면, 이 보이스 서비스는 방문자 혹은 작성자가 자신의 음성을 직접 남길 수 있는 컨셉을 제공한다. 이를 통해 사진에 대해 코멘트를 넣을 수도 있고, 근사한 시 낭독을 할 수도 있고, 달콤한 고백을 할 수도 있다.

사용 방법은 어렵지 않다. 싸이월드 미니홈피 내용 중 '사진첩/게시판/생명록'에 있는 보이스 버튼을 누르면 문자메시지가 도착하며, 문자메시지를 통해 통화연결 후 안내멘트에 따라 녹음하고 저장하면 된다. 녹음 내용은 미니홈피에 등록된 보이스 정보 플레이(play) 버튼을 눌러 청

취할 수 있다. 이제 휴대폰이 녹음기 마이크 역할을 하게 되는 개념이다.

카메라폰이 유행하면서 블로그에서도 모바일블로그(Mobile Blog) 개념이 도입된 지 오래다. 디지털카메라처럼 PC로 백업을 해서 다시 블로그에 포스트를 올리는 불편 없이, 카메라폰으로 찍은 사진을 바로 그 자리에서 자신의 블로그에 전송해 올릴 수 있다는 장점이 있는 반면, 호기심으로 올리기에 다소 요금이 부담스럽다는 단점도 가지고 있는 모바일블로그 서비스는 초창기만큼 활성화되지는 않고 있지만 꾸준히 이용되는 서비스라 할 수 있겠다.

인터넷, 싸이월드, 엠파스 등에서 모바일블로그를 선보였고, 네이버나 야후 등에서도 속속 도입한바 있으며, 최근에는 마니아 블로그 사이트로 유명한 이글루스(www.egloos.com)에서도 모바일블로그를 오픈하기도 했다.

사업관련자들은 모바일블로그는 정말 "회원에게만 고객 서비스일 뿐"이라며, 매출과는 무관한 서비스라고도 말한다. 모바일블로그를 이용할 때 사용자가 지불하는 대부분의 비용이 패킷 요금 등에 해당하므로 정작 수익은 이동통신사 몫이라는 이야기도 일견 일리가 있어 보인다.

최근 발표된 자료에 의하면, SK텔레콤이 지난해 4월 첫 선을 보인 '모바일 싸이월드'의 올 누적 매출액이 300억원에 달할 것으로 전망돼서 새로운 수익원으로 부상하고 있다고 한다. 모바일 싸이월드는 유선 싸이월드의 미니홈피를 휴대폰에서도 이용할 수 있는 서비스로, 각종 읽기 쓰기 기능은 물론 모바일블로그 기능까지 활용할 수 있게 돼 있다.

이 모바일 싸이월드는 지난 4월에 월 누적 접속건수가 42만6,000건 수준이었으나, 5월에는 140만건을 기록했고, 이후 계속 폭발적으로 증가해 11월에는 830만건을 기록했다. 이에 따라 매출도 급증해 4월 5억 원 수준에서 7개월 만인 11월에는 10배인 50억원에 이를 정도로 성장해, 이 분야에 있어서만 해도 올 누적 매출이 300억원에 달할 것으로 예상된다.

언제 어디서 내 메신저는 온라인상태

MSN 메신저나 네이트온(Nate on)과 같은 인스턴트 메신저는 이제 전화 통화나 메일과는 다른, 새로운 의사소통 수단으로 사용되고 있다. 몇 년 전만 해도 ICQ라는 인스턴트 메신저 서비스가 일부 애호가들 사이에서만 사용됐던 것과는 비교할 수도 없을 정도로, MSN 메신저나 네이트온, 버디버디와 같은 인터넷 인스턴트 메신저 서비스들은 컴퓨터 사용자 대부분이 이용하는 기본 툴이 됐다.

이제 이러한 메신저 서비스들이 모바일 환경과 연동돼 운영되고 있다. 모바일로 로그인한다는 말이 있을 정도로, 인터넷용 인스턴트 메신저는 이제 PC 앞에서뿐만 아니라 이동을 하면서도 유선 상의 사용자들과 메시지를 교환할 수 있다. MSN 메신저가 가장 먼저 이 서비스를 시작해 대중화했고, 이후 SK 텔레콤에서도 모바일 네이트온을 발표하면서 이 서비스를 시작한 바 있다.

지금 KTF에서 제공하는 MSN 메신저 멀티팩은 브루(Brew) 버전과 위피(WiPi) 버전으로 나와 있으며, 월 정액 3,000원이면 무제한 사용

가능하다. SK텔레콤의 모바일 네이트온은 현재 2.2 버전이 출시돼 있으며, 싸이월드 미니홈피와도 연동돼 본격적인 유무선 통합 서비스 환경을 제공한다. 월 3,500 원으로 네이트온 사용시 발생하는 통화료와 정보이용료를 모두 면제받는다.

네오위즈에서도 ‘모바일 세이클럽’을 새롭게 선보였다. VM 형태로 돼 있으며, 이를 통해 접속하면 자신이 가입한 온라인 세이클럽에 올라온 새 글을 바로 확인할 수 있을 뿐만 아니라 답글도 달 수 있다. 또한 이 통사간 서버통합을 통해 SK텔레콤과 KTF 등 다른 이동통신사를 쓰는 이용자들 간에도 자유롭게 실시간 채팅과 쪽지 전달 등을 할 수 있다.

이러한 기술의 발전은 사용자들을 컴퓨터 앞에서 이동 정보 네트워크 속으로 자유롭게 움직일 수 있게 하는 중요한 환경을 만들어 준다.

모바일과 PC의 한판 대결

이에 앞서 ‘포트리스’와 ‘건바운드’ 간의 유선 및 무선 팀을 나눠 격돌하는 ‘대혈전’ 이벤트가 열린 바도 있다. 네이트닷컴의 게임포털 땅콩(www.ddangkong.com)을 통해 실시됐던 ‘TVG(포트리스 vs 건바운드)’ 대혈전 이벤트는 유선과 무선 사용자가 맞대결로 단체 슈팅게임을 한다는 점에서 이슈가 된 바 있다.

네오위즈에서 운영하는 게임 사이트 ‘피망’에서도 유무선 게임이 연동되는 ‘피망맛고’ 서비스를 진행하고 있으며, 사용자의 편의를 위해 기존 판당 50원의 정보이용료를 지급해야 했던 과금 방식을 바꿔 월 2,000 원이면 한달 내내 무선으로 마음껏 즐길 수 있도록 제공하고 있다.



1 최근 모블로그 기능을 도입한 마니아 블로그 사이트 이글루스.
 2 LGT에서 12월 오픈한 뮤직온 서비스의 MP3 매니저 화면.

한게임으로 유명한NHN에서도 유무선 연동 게임인 '한게임맛고2'를 내놓아서 PC 사용자와의 맞대결이 가능하다. 잼블루나 경험치 연동이 가능한 게임 등에서 이러한 적용 모델을 많이 만들어가고 있으며, 하나의 트렌드를 만들어가고 있다고 해도 과언이 아니다.

이러한 게임에서의 유무선 연동은 즐잼넷(www.zgame.net)에서 서비스하는 즐잼넷오목과 즐잼넷장기 등에서 이미 선보인 바 있다. 즐잼넷 운영사인 매직하우스테크놀로지는 이 게임들을 통해 서로 다른 이동통신 가입자, 유선 무선 사용자를 불문하고 동시에 즐길 수 있는 통합 게임 환경도 제공한 적이 있다.

또한 지난 11월부터 서비스 중인 모퍼스의 모바일-온라인 연동서비스 '파워짱'도 훑어볼만 하다. 이 파워짱 서비스는 모바일게임을 하며 얻은 경험치나 마일리지 포인트를 온라인 게임의 아이템이나 게임머니로 전환할 수 있는 유무선 연동 서비스로, 파워짱 가입 후 모바일게임을 내려받을 때 파워짱 버전의 게임을 내려받아 실행하면 사용자의 실적에 따라 온라인게임 아이템 등으로 치환되는 개념이다.

물론 이것은 유무선 연동 게임이라기보다, 유무선 연동 포인트 게임이 강한 서비스라 할 수 있지만, 서비스 시작 2주 만에 회원수 2만명을 돌파할 정도로 게임 유저들로부터 좋은 반응을 얻고 있다는 점도 주목할 부분이다.

엮어지는 유무선경계

앞에서 열거한 부분 이외에도 많은 부분에서 유무선 연동, 유무선

통합 콘텐츠들이 속속 나오고 있다. 지식검색 기능도 해당되며, 폰뱅킹이나 증권 조회 거래 등의 서비스들도 어찌보면 이러한 범주에 속한다. 사실 유선과 무선을 나눌 의미가 없는, 사용자가 사용하기에 편리하기만 하면 되는, 하나의 소스를 가진 여러 형태의 서비스일 뿐일지도 모른다.

유선과 무선 콘텐츠가 동일한 콘텐츠일 경우, 무선 콘텐츠는 단말기의 처리 속도나 디스플레이 공간, 사운드 등에 있어 취약하고 통신료의 부담이 생긴다는 단점을 안고 있지만, 이동성과 신속성에 있어서는 유선 환경이 따라올 수 없다는 것이 유무선 연동 및 통합 서비스의 포인트라 할 수 있다.

유선 인터넷이 가지고 있는 장점(속도, 저장공간, 사운드, 기타 상당히 많은 부분)을 살려 무선 인터넷 콘텐츠까지 한데 묶어 다루고 있는 것이 멜론이나 뮤직온 같은 음악 콘텐츠 사이트이듯, 유선 콘텐츠가 무선 환경으로 넘어와야만 하는 절대 절명의 필요성이 있는 것들이 바로 성공적인 무선 콘텐츠가 될 것으로 보인다.

모블로 그처럼 빠른 정보를 제공하거나, 모바일 메신저처럼 언제 어디서나 동일 환경을 이용할 수 있거나, 지식검색처럼 당장 급한 정보를 구할 수 있는, 그러면서도 약간의 비용 부담이나 입력 및 작동 불편마저도 감수할 수 있을 정도의 사용자 니즈(Needs)는 앞에 설명한 서비스 이외에도 생활 곳곳에서 발견할 수 있다. 또 이런 다양한 콘텐츠의 개발을 통해 유선 콘텐츠와 무선 콘텐츠의 구분이 희미해질 것으로 전망된다.☺



3 휴대폰에서도 인터넷용 인스턴트 메신저를 이용하는 것은 이제 일반화돼 있다.

4 모바일 유저와 PC 유저의 한 판 대결, 포트리스와 건바운드로 맞짱 뜨는 게임 포털 망몽에서 운영하는 FVG 게임 사이트

