

## North Hall D



게임넷 2005

# 게임, 케이블 통신에게 길을 묻다

올해로 52회째를 맞는 NCTA(National Cable & Telecommunications Association)의 '내셔널 쇼'가 미국 샌프란시스코 모스콘 센터(Moscone Center)에서 세계 각지에서 몰려든 참관자들로 북적거리는 가운데 지난 지난달 5일까지 3일 동안 개최됐다.

글 김연희 한국소프트웨어진흥원 게임사업팀 책임

**N**CTA가 주최하는 '내셔널 쇼'는 올해 '모든 것이 당신에게 달린 케이블TV(Cable puts you in control)'라는 주제로 기업참여 전시회와 소규모 콘퍼런스 등을 펼쳤다. 특히 전통적인 '다채널 방송' 사업자로서의 케이블TV가 아닌 초고속인터넷·인터넷전화(VoIP)·주문형비디오(VOD)·개인영상저장장치(PVR) 등 다양한 부가서비스 제공자들이 참가했다.

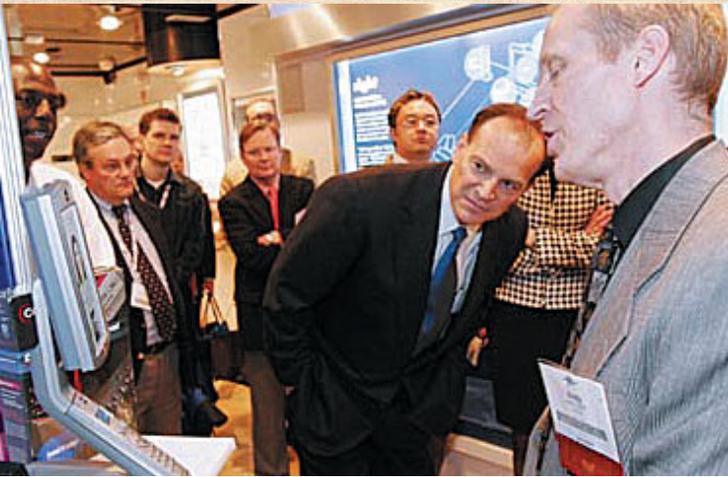
### '게임넷 2005' 올해 '내셔널 쇼'와 병행 개최

케이블통신을 중심으로 다양한 비즈니스 모델을 찾기 위해 세계 각지에서 몰려든 1만7,000명의 내셔널 쇼 참관단. 이들 중에는 아직까지 미개척의 황무지와도 다름없는 미국에서 '온라인게임마켓'을 개척하고, 현지의 파트너를 발굴

하고자 나선 국내 온라인게임업체도 있었다. 올해는 케이블·통신 분야 최대의 트레이드 쇼인 '내셔널 쇼'가 게임비즈니스의 다양한 모델에 대한 기회모색을 위해 '게임넷 2005'와 병행해 개최돼 내셔널 참관단 중에 '게임넷 2005' 참가를 위해 온 이들도 많았다. '게임넷 2005'는 케이블TV와 초고속인터넷을 기반으로 하는 '쌍방향 게임서비스'에 관한 주제를 중심으로 한 콘퍼런스와 전시회로 원래 독자적인 게임전문 콘퍼런스(Game Networks)였다.

### 케이블통신 기반 게임비즈니스 모델 주로 논의

'게임넷 2005'는 북미지역에서의 브로드밴드사업자들의 수익확대를 위한 온라인게임비즈니스에 대한 다양한 토론이 진행됐던 지난해와는 달리, 올해는 케이블통신을 기



### 북미, 케이블 통신 통한 게임 성장 가능성 높아

또한 PC 및 모바일 플랫폼을 기반으로 하는 네트워크형 게임에 너무나도 친숙해진 탓에, 미국 게임사업자들이 내놓은 케이블 TV와 네트워크를 통한 보드형 게임이 대단하게 여겨지진 않았던 것이 사실이다. 하지만 북미지역의 시장성으로 본다면 케이블통신을 통한 게임서비스의 성장가능성을 결코 무시해서는 안 될 것이다. 그 귀결점이 PC이든, 콘솔이든, 케이블 TV이든 간에 말이다.

한국소프트웨어진흥원(KIPA)의 온라인게임글로벌테스트 사이트인 gamengame.com을 통해 소개되는 8개의 게임들을 포함해 PC를 통해 멀티플레이가 가능한 온라인게임 서비스를 보여줬다는 면에서 '게임넷 2005'에 참가한 스펀메이지(부록소), 미르의 전설(위메이드), 나이트온라인(엠게임), 네이비필드(SD엔터넷) 등의 국내 게임들이 주목을 받기도 했다.

### 현지 기업들과 자체 상담 기회

'게임넷 2005'는 국제규모의 전시회인 내셔널 쇼에 가려 자체의 게임비즈니스에 대한 전문적인 컨퍼런스 및 네트워킹을 진행하기는 쉽지 않았지만 미국 현지에서 관련 기업들과 자체적인 비즈니스 상담을 진행할 수 있었던 것은 매우 고무적이며, 기존의 브로드밴드사업자뿐 아니라, 케이블TV사업자 등과의 연계 등 새로운 제휴파트너·다양한 비즈니스모델을 모색할 수 있었던 기회가 됐다.

사실 세계 메이저 게임시장인 미국에 진출하기 위한 끈질긴 노력은 한해 두해의 얘기가 아니다. 아직 온라인게임 서비스의 묘미를 모르고 있는 미국의 파트너들과 유저들을 끊임없이 가르치고 설득시켜야 하기 때문이다.

KIPA 또한 국내 게임업체들의 수요를 기반으로 지난 2003년 BCD포럼을 비롯해 지난해 게임 네트워크의 후원 및 참가를 통해 지속적으로 브로드밴드사업자와의 제휴를 추진해왔고, 지난해 글로벌테스트베드 사업을 본격화함으로써 북미시장 진출을 위한 지속적인 노력을 해왔다. ●

반으로 하는 게임비즈니스 모델에 대한 논의가 주가 됐다. 특히 흥미로웠던 점은, 흔히 우리가 PC기반으로 인식하고 있는 온라인게임의 의미가 케이블 오퍼레이터를 중심으로 한 방송사업자들에게는 '셋톱박스 기반의 온라인게임 서비스'라는 의미로 인식되고 있다는 점이었다. 즉, 인터넷 상에서 제공되는 게임서비스가 셋톱박스를 통해 가정의 TV를 통해 서비스되며, 게임플레이를 위한 인터페이스는 주로 리모컨을 이용하는 형태로서, 게임넷의 전시관에는 케이블 통신환경을 지원하는 게임서비스 공급업체들이 다수를 이루고 있었다.

이로 인해 게임넷의 5개 세션을 통해서서는 케이블TV를 통한 네트워크형 아케이드 게임, 보드게임류의 가능성, 시장 환경 등에 대한 토론이 진행됐고, 향후 저장장치 및 CPU의 기능이 보강돼 게임플랫폼의 역할도 가능한 셋톱박스가 2006년 이후 상용화가 가능할 것이라는 예측도 나왔다.

그러나 현재로서는 셋톱박스의 HW적인 제한으로 인해 클라이언트 프로그램을 다운받은 후 서버와 연결해 게임플레이를 진행하는 한국형 온라인게임은 적용이 불가능한 상황이며, 클라이언트 없이도 수행이 가능한 보드형게임(테트리스, 포커 등)을 통한 시장접근방식이 좀 더 수월할 것으로 보인다.