

# 국내 디지털 방송환경에서의 게임 서비스 추진동향



김재경 doublepar@kpu.ac.kr

## 1. 서론

디지털기술의 발전과 이를 기반으로 하는 컨버전스의 영향으로 새로운 미디어 및 서비스 플랫폼이 등장하고 있으며 이로 인한 서비스산업의 고유영역 파괴가 가속화되고 있다. 이러한 변화에 힘입어 통신과 방송사업자들은 기존의 전통적인 서비스 영역을 넘어서 다양한 종류의 신규서비스를 제공할 수 있게 되었다.

현재 다양한 종류의 게임서비스들이 방송과 통신의 융합 환경에서의 새로운 플랫폼에서 소비자들에게 선보이기 시작했다. 하지만 기존의 통신환경을 무조건적으로 답습하고 이를 새로운 서비스 플랫폼에 적용한다면 결국 소비자의 선택을 받지 못할 것이다.

본 글에서는 현재 디지털 방송환경에서 제공되고 있는 게임서비스의 현황과 문제점, 그리고 이에 대한 개선방안을 논의하고자 한다.

## 2. 디지털방송에서의 데이터방송

일반적으로 디지털방송은 콘텐츠의 제작·편집·전송·수신 등 방송의 모든 단계를 디지털방식으로 처리하여 서비스하는 DTV 서비스와 텍스트, 그래픽 등의 멀티미디어 데이터를 방송매체를 이용하여 전송하고 전용 셋톱박스 혹은 해당 처리기능을 보유한 가정용 단말기를 통하여 시청자가 그 정보를 이용하게 하는 데이터방송 서비스로 분류된다. 특히 데이터방송 서비스는 방송과 통신의 융합이라는 시대적 흐름에 가장 잘 부합되는 서비스로서, 사용자와의 상호작용과 방송정보의 개인화를 가능하게 하는 것으로 지금까지 체험해 오던 방송이라는 서비스의 속성을 획기적으로 바꾸는 새로운 서비스라 할 수 있다.

현재 국내의 사업자들이 제공하는 데이터방송 서비스의 기술적 분류 유형은 다음과 같다.

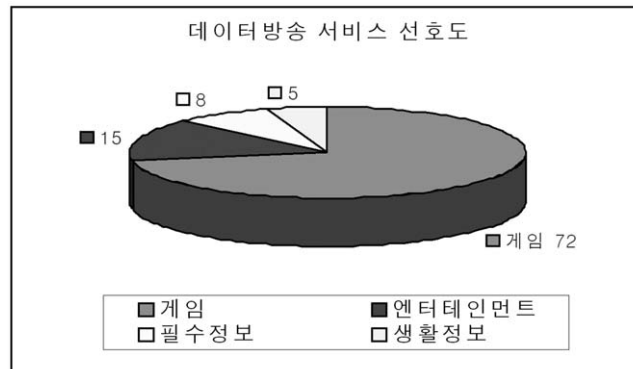
첫째, 연동형서비스와 독립형서비스로의 구분이다. 기존의 방송서비스와 연동하여 부가적으로 정보 및 서비스를 제공하는 서비스를 연동형으로, 기존 방송에서는 볼 수 없었던 화면을 전체적으로 차지하는 서비스를 독립형으로 정의하여 구분한다.

둘째, 단방향서비스와 양방향서비스로의 구분이다. 이 경우 Return Channel의 존재 유·무가 그 기준인데 Return Channel을 사용하지 않고 관련된 정보만을 제공하는 서비스를 단방향으로, Return Channel을 이용한 시청자와의 양방향 커뮤니케이션을 통해 시청자에게 직접적인 참여기회를 제공하는 서비스를 양방향으로 정의하여 구분한다.

셋째, 동기식 데이터 서비스와 비동기식 데이터 서비스로의 구분이다. 디지털 방송에서는 A/V를 동기화시키기 위한 Clock 정보를 포함하는데 이에 대한 데이터까지 동기화 여부가 동기식과 비동기식의 분류 기준이 된다.

국내 · 외 방송사업자들은 데이터방송 서비스를 통해 날씨, 운세, 교통정보, 증권정보, 게임, 영화, 연예, 요리, 골프 예약, 주문배달, 문자메시지(SMS), T-Banking, T-Commerce 등의 다양한 서비스를 가입자에게 제공 중이다. 현재 제공되고 있는 데이터방송 서비스 중 게임서비스의 시청자 선호도가 압도적이며 이러한 시청자 선호성향을 매출로 연결시키려는 노력의 일환으로 다양한 Business Model의 적용을 시도 중이다.

〈그림 1〉 데이터방송 플랫폼 서비스 선호도



자료 | 방송위원회

### 3. 디지털 방송환경에서의 게임서비스

디지털 방송환경에서 데이터방송 서비스의 일환으로 제공되고 있는 방송용 게임은 다음과 같이 세 가지로 구분해 정리할 수 있다.

먼저, 시청자가 TV를 상대로 일정한 목표를 달성하는 Stand-alone 게임으로 앞에서 언급한 데이터방송 분류상으로 독립형, 단방향 서비스이며, 비동기식 데이터 서비스에 속한다. 아직까지는 세계적으로 가장 많은 게임이 이 분류에 속한다. 방송채널 대역(하향 전용)만을 이용하여 서비스를 다운로드 받고 다운로드가 끝난 후에 서비스를 이용할 수 있는 형태이다. 방송대역이 고가이기 때문에 주로 적은 용량의 서비스가 주류를 이룬다.

둘째로는 연동형 게임서비스를 들 수 있다. 이전의 분류대로 나누어 보면 연동형서비스이면서 단방향, 양방향 모두 지원되며 주로 비동기식이지만 최근에는 A/V와 동기화된 연동형 게임서비스가 등장하고 있다. 주로 일반 A/V 채널의 잉여대역을 활용하여 게임을 송출하고 A/V와 연관된 정보를 제공하는 것이 일반적이며 현재 애니원 TV에서 애니메이션을 보며 즐길 수 있는 연동형 게임서비스를 제공 중이다.

마지막으로는 네트워크 게임서비스가 있는데 케이블방송과 IPTV의 매체 특성을 이용한 양방향 네트워크 게임서비스이다. 위성방송에서는 위성을 통하여 방송을 수신하기 때문에 하향(수신)대역은 우수하나 Return Channel인 상향(송신)은 제약사항이 많다. 하지만 케이블과 IPTV의 경우에는 매체 자체가 상, 하향 통신이 보장되기 때문에 비교적 손쉽게 네트워크 게임을 구현할 수 있다. 양방향 네트워크 게임서비스는 다른 가정의 시청자와 게임을 즐길 수 있는 서비스로 리모컨이라는 유저 인터페이스를 제외하면 PC 기반의 온라인 게임과 유사한 형태로 볼 수 있다.

## 4. 국내 디지털 방송사업자의 게임서비스 제공현황

2004년 디지털 위성방송, 2006년 디지털 케이블방송과 IPTV를 통해 소비자들에게 제공되기 시작한 데이터방송 서비스에는 다양한 종류의 게임서비스들이 포함되어 있다. 이러한 양방향 데이터방송 서비스는 셋톱박스에 미들웨어를 탑재한 후에 제공이 가능하기 때문에 1단계 DTV 서비스의 안정화를 거쳐 2단계 iTV 서비스의 일환으로 제공되는 것이 일반적이다. 이번 절에서는 국내·외 디지털 방송사업자의 게임서비스 제공현황을 위성, 케이블, IPTV 순으로 살펴본다.

### 4.1 한국디지털위성방송의 게임숲, 갬영어

스카이라이프가 더 잘 알려진 국내 유일의 디지털 위성방송 사업자인 한국디지털위성방송(주)은 양방향 데이터방송 서비스를 “스카이터치”라는 브랜드명으로 2003년부터 가입자에게 제공하고 있다. 그 중 게임서비스의 제공을 위해 “게임숲”이라는 포털을 운영 중이며, “갬영어”라는 별도 게임포털을 통해 어린이용 영어교육 게임들의 서비스를 통하여 타사업자와의 차별화를 시도 중이다.

“게임숲”에서 서비스 중인 게임의 DP 사업자로는 (주)보라존이, “갬영어”에서 서비스 중인 게임의 DP 사업자로는 (주)갬채널이 참여하고 있으나, 위성방송이라는 매체의 단점으로 인해 양방향 네트워크게임의 구성은 어려운 현실에서 아케이드와 보드게임 중심의 독립형 게임서비스를 위주로 포트폴리오를 구성하고 있다.

#### [게임숲]

- 아케이드게임: 벽돌쌓기, TV골프, 바다낚시, 몬스터 에피소드1, TV 벽돌깨기, 보물섬, 지구를 지켜라, 미씨런, 동물사냥꾼2
- 보드게임: TV 상하이, TV 크로스 퀴즈, 팍핑, 알까기, PM7:00, TV 오목, TV 장기, 솔리테르

#### [갬영어]

- 교육용게임: 스피너, 판도라, 버블광광, 토이팝, EngHexa2, 몽이야놀자

### 4.2 CJ케이블넷의 G-Zone

CJ 케이블넷은 서울 양천구와 부산지역을 중심으로 “Hello D”라는 디지털 케이블방송 서비스를 제공하는 MSO(Multiple System Operator)로서 “Hello i”라는 양방향 데이터방송 서비스를 국내 케이블방송 사업자 중 가장 먼저 가입자에게 제공하기 시작했다.

“Hello i” 내의 게임포털인 “G-Zone”에서는 CJ 케이블넷 소속 SO를 통해 가입자들에게 다음과 같은 게임구성으로 서비스를 제공 중이다.

#### [G-Zone]

- 독립형 게임서비스: 틀린 그림찾기, 포켓볼, 아비요해사
- 연동형 게임서비스: 청기백기, 아비요해사
- 네트워크 게임서비스: G-Zone 오목, 장기맘마

“G-Zone”에서 서비스 중인 게임의 DP 사업자로는 (주)겜채널이 참여하고 있으며, 위성방송과 대비되는 케이블이라는 매체의 장점을 고려한 양방향 네트워크 게임서비스의 제공을 타 사업자와의 차별화 전략으로 선택하여 진행 중이다.

### 4.3 BSI의 iPlay

BSI는 드림씨티, HCN, 강남케이블 등의 SO에 디지털 케이블방송 서비스를 제공하고 그 수익을 나누는 DMC(Digital Media Center) 사업자로 현재 “iPlay”라는 게임포털을 구축, 해당 SO에게 서비스하고 있다.

“iPlay” 내의 보드게임나라와 아케이드게임나라로 구분된 포털을 통해 해당 SO의 가입자들에게 다음과 같은 게임 구성으로 서비스를 제공 중이다.

[iPlay]

- 보드게임나라 포털: 오목패밀리, Bugs 퀴즈, 4방8방
- 아케이드게임나라 포털: 도전슈팅왕, 와글와글헝사, Challenger 무한쌓기
- 서비스 예정 게임: 열혈퀴즈, 셋탑박스를 통한 네트워크 퀴즈게임

“iPlay”에서 서비스 중인 게임의 DP 사업자로는 (주)겜채널이 참여하고 있으며, CJ 케이블넷과 마찬가지로 위성방송과 대비되는 케이블이라는 매체의 장점을 고려한 양방향 네트워크 게임서비스의 제공을 타 사업자와의 차별화 전략으로 선택하여 추진 중이다. 또한 DMC 사업자인 BSI가 게임DP로서의 사업진출을 선언하고 역할확대를 선언한 바 있다.

### 4.4 큐릭스의 BIG.BOX

큐릭스는 서울 도봉구, 노원구 등의 서울 강북지역을 기반으로 하는 MSO로서 “BIG.BOX”라는 디지털 케이블방송 서비스를 제공하고 있다.

큐릭스는 “BIG.BOX” 내의 게임포털에서 가입자들에게 다음과 같은 게임구성으로 서비스를 제공 중이다.

[BIG.BOX]

- 게임포털: 헝사, 오목패밀리, 쾌걸칭링(미로찾기), 퀴즈벅스, 포켓볼, 사방팔방

타 디지털 케이블방송 사업자와 마찬가지로 “BIG.BOX” 게임포털의 DP 사업자로는 (주)겜채널이 참여하고 있다.

### 4.5 Tbraod의 I-Play

국내 최대 MSO인 Tbraod는 경기지역을 중심으로 18개 SO를 소유한 MSO로서 “I-DIGITAL”이라는 디지털방송 서비스를 제공하고 있으며 “i-Play” 포털을 게임서비스 전용으로 제공하고 있다. 현재 독립형 게임인 4방8방, 쾌걸칭링, 와글와글헝사, 퍼즐 베이비, 네오 오목, 네오 포켓볼, 마법사의 돌, 정글 차차차 등의 게임서비스를 제공하고 있다.

#### 4.6. 씨앤엠

서울지역에 기반을 둔 MSO인 (주)씨앤엠은 HD 방송서비스와 양방향 데이터방송 서비스를 제공 중이며 바둑 게임을 서비스하고 있다.

#### 4.7. 하나TV

2006년 7월 서비스를 개시한 국내 최초의 IPTV 사업자인 하나TV는 Pull 방식의 Video-on-Demand, 게임, 양방향 SMS 등의 TV 포털 형태의 서비스를 제공하고 있으며, 현재 세븐포커, 타자게임, 맞고 등의 기본게임과 해적미션낚시, 디이빙캡피언, 킹콩버스 등의 캐주얼게임을 제공하고 있다.

#### 4.8. 메가TV

2007년 상반기에 서비스를 개시한 KT의 메가TV 역시 하나TV와 마찬가지로 실시간 생방송을 제외한 Video-on-Demand, 게임, 양방향 SMS 등의 TV 포털 형태의 서비스를 제공하고 있으며, 현재 오목, 사천성, 퀴즈나라, 비트, 요풍, 핀볼 등의 보드게임 및 캐주얼 게임을 게임숲이라는 서비스로 제공하고 있다.

### 5. 문제점과 개선방안

방송환경에서의 게임을 포함한 데이터방송 서비스는 사업자와 사용자 모두에게 아직은 생소한 분야임이 틀림없다. 지난 몇 년간의 노력에도 불구하고 현재 국내의 데이터방송 서비스 환경은 기대만큼의 진전을 이루지 못하고 있다. 방송과 통신의 융합과 관련된 법률적, 제도적 미비사항들로 인한 신규서비스의 지연이 야기되고 있으며, 제공 중인 서비스의 확산도 예상보다 더디게 진행되고 있다. 보편화되지 않은 서비스 환경에서 데이터방송의 활성화 및 관련 Content Provider의 수익성은 보장될 수 없다. 따라서 데이터방송 서비스의 활성화 방안을 논하는 것과 동시에 디지털 방송시장의 활성화 방안을 같이 고민해야 한다고 판단된다.

#### 5.1 신규 게임콘텐츠의 발굴

이미 살펴본 바와 같이 국내 양방향 데이터방송 서비스 중 게임서비스의 선호도가 압도적이나 현재 제공되고 있는 게임서비스 이외의 Killer 게임 콘텐츠의 확보가 필요하다. 특히 취학 전 어린이를 대상으로 하는 Edutainment 콘텐츠, 바둑이나 골프 등 중장년 남성들을 위한 콘텐츠의 개발을 통해 새로운 게임소비자 계층을 확보하기 위한 노력을 기울여야 한다. 동시에 방송분야가 기존의 게임업계가 접했던 환경과는 상이한 기술적, 정책적 특성을 가지고 있다는 점과 셋톱박스의 제약에 따른 기술적인 게임제작의 한계를 명확히 인식하고 이를 극복할 수 있는 노력을 기울여야 할 것이다.

#### 5.2 CP 양성화 방안 추진

현재 데이터방송의 게임서비스 Content Provider로는 위성방송의 보라존과 케이블방송의 갬채널이 양분하고 있다고 해도 과장된 표현이 아니다. 서비스의 질과 다양한 게임을 소비자에게 제공하기 위해서는 CP의 양성화 정책을 디지털방송 사업자와 정부가 함께 추진해야 한다.

### 5.3. 데이터방송 관련 ARPU 증대 방안 확보

향후 iTV 관련 추가 ARPU 확보를 위한 번들서비스 및 상품기획을 고려하는 것이 필요하다. 이를 위해서는 소비자에게 맞춤형 서비스 패키지를 제공할 수 있도록 서비스를 기획하고 이를 유연하게 반영할 수 있는 Back Office 시스템의 업그레이드가 동시에 추진되어야 한다. 게임의 경우 Game-on-Demand 등의 서비스제공을 통한 ARPU 증대를 기대해 볼만 하다고 판단된다.

## 6. 결론

디지털 컨버전스 환경에서 제공되는 TV를 이용한 게임서비스는 현재 가능성은 인정받고 있으나 소비자를 만족시키는 다양한 종류의 게임서비스는 제공되지 못하고 있는 현실이다. 따라서 방송환경을 고려한 Killer 게임 콘텐츠의 개발이 절실한 시점이며 이를 위해서는 소비자인 방송시청자의 연령대를 고려한 아이템 선정 및 게임 콘텐츠 개발이 선행되어야 한다. 동시에 인터넷을 중심으로 하는 통신환경과는 다른 방송환경을 고려한 User Interface의 개발을 적극 고려하여 접근해야 한다고 판단된다.

- [참고문헌]
- (1) 방송위원회 2005년 방송 실태조사 보고
  - (2) <http://www.qrix.com>
  - (3) <http://www.borazone.com>
  - (4) <http://www.gamchannel.com>
  - (5) <http://www.skylife.co.kr>
  - (6) <http://www.hellod.com>
  - (7) <http://www.cnm.com>
  - (8) <http://www.tbroad.com>
  - (9) <http://www.hanatv.co.kr>
  - (10) <http://tv.megapass.net>



**김재경**

doublepar@kpu.ac.kr

Motorola, Inc. Software Engineer  
Idea Integration Sr. Tech. Consultant  
(주)BSI 시스템기술팀장  
현 한국산업기술대학교 게임공학과 조교수