



모바일 게임 요금제에 관한 실증적 연구

조준호 lastlord@techronsystem.com

1. 서론

모바일 게임 산업은 문화산업의 한 영역으로서 문화적인 콘텐츠 요소와 첨단 휴대 단말기 및 정보통신 기술이 결합된 콘텐츠 사업으로 국내외에서 고속으로 성장해 왔다. WAP(Wireless Application Protocol) 기반의 MUD 게임으로 시작된 초기 모바일 게임 산업은, 콘솔이나, PC와 유사한 형태의 VM 기반 어플리케이션 게임으로 영역을 확장해 갔으며, 현재는 실시간 네트워크 게임이나 간단한 3D 게임 비중도 상당히 높아져가고 있을 만큼 다양한 게임 콘텐츠들이 서비스 되고 있다.

이동통신사의 무선 망과 메뉴 체계를 기반으로 서비스가 이루어지는 모바일 게임 산업의 특성 상, 게임 콘텐츠의 서비스 및 마케팅이 이동통신사에 의해 좌지우지되어왔으며, 요금 정책 또한 이동통신사의 주도적 의사 결정에 의해 변화되어왔다. 망개방이 현실적으로 자리잡기 이전까지 요금제도는 이동통신사 정책 의존도는 지속될 것으로 보인다.

본 연구는 현재의 모바일 게임 요금제를 조사 및 분석하여, 향후 모바일 게임 산업의 지속적 발전을 위해 요금 제도에서 고려해야 할 사항을 추출하고, 이에 따른 발전 방향을 모색해 보기로 한다.

2. 본론

모바일 게임 요금은 일반 휴대폰 가입자의 요금제와 밀접한 관계를 가지고 있으며, 이에 따라서 실제 사용자에게 부과되는 요금이 크게 영향을 받게 된다. 그러므로, 먼저 3개 이동통신사의 일반 요금 정책을 살펴본 후, 모바일 게임 요금제 현황을 살펴보기로 한다

아래의 표는, 2007년 1월 현재, 3개 이동통신사의 요금제 분류표이다.

요금제 대분류	요금제 개수	요금제 대분류	요금제 개수
SKT		KTF	
TPLAN	7	표준요금	11
TLOGIN	2	무료통화이월요금	3
표준	11	발신번호표시기본제공요금	18
약정할인	5	커플/지정 번호요금	4
TTL	6	모바일 매니아 요금	3
Ting	6	시간/장소/맞춤형 요금	4
3G+전용	3	Bigi 요금	4

요금제 대분류		요금제 개수	요금제 대분류		요금제 개수
SKT			KTF		
음성음선		4	3G 요금		5
데이터		5	선불요금		2
영상통화		3	데이터 할인요금		6
로밍		3	멀티팩		20
LGT			매직엔		5
음성요금제		51	Fimm		5
기분Zone요금제		3	GPANG		1
마이크도요금제		2	K-merce		5
데이터요금제		8	메세징		11
			정보서비스		9
			도시락/뮤직		6
			신규가입제한요금		35

표에서 보는 바와 같이, 3개 이동통신사의 요금제 분류 정책이 일관된 형태는 아니지만, 음성, 데이터, 3G(+), 인터넷 연결 등의 주요 기능적 분류와 부가서비스의 사용을 위한 부분이 결합되어 다양한 요금제를 제시하고 있다.

모바일 게임 요금제의 분류에 앞서 모바일 게임으로 인한 요금 부과 요소는 무엇인지를 먼저 살펴봐야겠다. 모바일 게임의 요금 부과 요소는 크게 2가지로 나뉘어진다. 하나는 게임 콘텐츠의 지적 사용료에 해당하는 '정보이용료'이며, 다른 하나는 게임을 이용하기 위해 무선 회선을 사용하는 대가로서 지불되는 '데이터 통화료' (패킷료라고도 불린다.)이다. 일반적으로 모든 모바일 게임을 사용하기 위해서는 2가지 요금이 모두 지불된다.

정보이용료는 다음과 같은 상황에서 CP가 결정한 금액에 따라서 부과된다.

1. 게임 콘텐츠 최초 다운로드 시
2. 게임 실행 중, 추가 콘텐츠 다운로드 시
(예: 맵, 음악, 배경 등)
3. 게임 실행 중, 부가 서비스 이용 시
(예: 무기, 방어구, 아이템 구매)
4. 게임 실행 중, 매 Stage 추가 진행 시
(예: 스테이지 마다 30원 부과)

데이터 통화료는 무선 인터넷에 연결된 상황에서 데이터가 수신될 때 마다 발생하며 이에 따른 요금부과 정책은 아래의 표와 같다.

	1패킷(512 Byte) 당 데이터 통화료 (원)	비고
SKT	5	2007년 1월 부터 정보통신부 규제에 따라서 30% 할인
KTF	5	정부 시책에 따라서 조만간
LGT	5	SKT와 유사한 할인이 이루어질 것으로 예상됨

위와 같은 기준에 의해 현재 보편화된 다운로드 게임(다운로드 시에만, 정보이용료와 데이터 통화료가 부과되는 게임)에 부과되는 데이터 통화료는 아래와 같다.

예) 대전제 : 사용자가 데이터 정액제에 가입되지 않음
 대상 : 게임A - 파일 크기 800KB
 정보이용료 : 3,000원
 데이터 통화료 : $800 * 1024 / 512 * 5 = 8,000$ 원
 총 이용요금 : 11,000원

참고 콘텐츠 이용 시 데이터통화료 총액이 명확히 사용자에게 고지되지 않음으로 인해 사회적 물의가 일어나기도 하였다. (콘텐츠 다운로드 시 "1패킷(512Byte) 당 5원, 800KB" 라고만 표시되어 사용자가 계산을 해야만 요금을 알 수 있음)

위와 같이 게임을 포함한 콘텐츠 대형화 정보이용료 보다 데이터 통화료가 더 큰 비중을 차지하게 되고, 콘텐츠 당 총 이용 요금이 증가 됨으로 인해서, 이동통신사는 데이터 정액제라는 요금제도를 추가적으로 도입하였다. 데이터 정액제에 가입한 이용자는 데이터 통화료를 무제한 혹은 일정량만큼 정액(일반적으로 3,000원~ 26,000원)으로 사용하게 되므로, 다수의 콘텐츠를 이용하거나 콘텐츠 이용이 많은 고객을 위한 요금제이다.

데이터 통화료가 많이 부과되는 네트워크 게임들을 위한 정액제도 실시하고 있는데, 아래는 KTF에서의 실시 예이다.

게임명	출시시기	게임 요금제 구분	이용 요금
삼국쟁패	2005년 4월	정보료 정액	4900
		정보료/통화료 무료	9900
소카EX	2006년 12월	정보료 정액	3500
		통화료 무료	4900
아이모	2006년 11월	정보료/통화료 무료	4900
멤버샵	2006년	정보료 정액	3000
		정보료/통화료 무료	4900
폰고도리넷맛고 외 맛고 2종	2004~2006년	정보료 정액	2000
		정보료/통화료 무료	3000

표에서와 같이, 네트워크 게임의 사용자 지속성으로 월 정액제도를 제공하고 있으며, 데이터 통화료 정액제에 가입한 이용자들을 위한 '정보료 정액' 과 가입되지 않은 사용자들을 위한 '정보료/통화료 정액' 2가지 요금제도를 제시하고 있다. 작년 초반까지 9,900원에 이르던 '정보료/통화료' 월정액 요금이, 최근에는 4,900원 정도로 저렴해 지고 있는 추세이다. SKT에서도 2006년 말 부터, KTF와 유사한 '넷게임Free요금제' 라는 네트워크 게임 전용 요금제도를 선보이고 있다.

3. 결론

2007년 1월 현재, 이동통신망의 안정성과 속도 향상에 힘입어, 다양한 네트워크 게임들과 대용량 콘텐츠의 개발 및 서비스가 가속화되고 있다. 모바일 게임 산업의 도약을 위해 이러한 흐름이 너무나 당연하고 필수불가결적인 것임에도 불구하고, 신규 사용자 유입과 기존 사용자의 게임 이용률의 증가가 콘텐츠의 개발 속도를 따라가지 못하고 있는 것이 사실이다.

현재까지, 이동통신사의 관행에 따른 요금 제도에 대한 사용자의 불신과, 콘텐츠 대형화 및 네트워크화에 따른 총 구매 비용 상승이 주요 원인으로 제기되고 있으며, 게임 CP와 이동통신사 간의 정보이용료 만의 수익 분배 정책도 고품질 콘텐츠의 확대 보급을 저해하고 있는 것으로 사료된다.

아직 '망 개방'이 현실적으로 이루어지지 않은 현실에서, 이동통신사는 이미 보편화된 타 플랫폼에서와 같이 게임 품질에 따른 소비자 총 구매 가격을 합리적인 선으로 책정함과 동시에 사용자에게 요금제를 보다 편리하게 선택하도록 하기 위한 방안을 강구해야 할 것이다.

이를 위해서는 현실적인 '데이터통신료' 가격 책정, 게임 사용자 위주의 다양한 게임 정책제 서비스의 개발, 총 이용 요금에 대한 명확한 고지, 그리고 사용자에게 최저 요금제를 자동으로 추천하는 부가 서비스 개발 등을 필요로 하며, CP들과의 합리적인 데이터 통화료 분배 정책 또한 새로이 추진해 나가야 할 것이다. 합리적인 요금 제도 만이, 모바일 게임 산업을 발전을 위한 상생의 길을 열어 나갈 수 있을 것이다.

-
- 참고 문헌 [1] SKT 요금제 : <http://www.sktelecom.com/kor/service/charge/payment/index.html>
 [2] KTF 요금제 : <http://www.ktf.com/front/index.jsp?SSO=f>
 [3] LGT 요금제 : <http://www.lgtelecom.com/>
 [4] KTF 멀티팩 모바일 콘텐츠 공식 사이트 : <http://multipack.magicn.com/>



조준호

lastlord@techronsystem.com

1999.04 - 2001.11

(주)DBMKorea R&D 선임연구원

2001.08 - 2003.07

테크론시스템 사장 (개인기업)

2003.08 - 현재

주식회사 테크론시스템 대표이사