

사람, 게임 그리고 기술

유진 ((주)윈디소프트)

I. 서론

인간은 놀이(유희)의 동물이다. 놀이를 떠나서는 존재할 수 없는 속성(유전자)을 가지고 있다. 생존에 필요한 의-식-주가 해결되고 나면 인간은 남은 시간을 유익하게 보내는 방법으로 많은 유희를 즐기고 이를 유전자속에 남겨 현 인류가 존재하게끔 하였다. 인류 최고(最古)의 동굴벽화에 그려진 사냥하는 모습도 인간이 즐기는 유희의 한 부분이라고 볼 수 있다. 물론 인류가 남긴 많은 유산이 모두 유희의 결과물이라고 하기에는 각 영역의 학자들마다 해석의 방법이 달라 이견이 있을 수 있지만 권력을 유지하기 위해서든 보다 잘 먹고 편안한 삶을 영위하기 위해서든 모든 행위의 출발점은 그것을 보다 쉽고 재미있게 하기 위한 생각의 발로가 결국 그러한 결과를 낳았다고 볼 수 있다. 인류의 분류방법을 우리는 지금까지 교육기관을 통하여 주로 뇌를 어떻게 사용하여 발전을 해 오게 되었는지의 중심에서의 내용을 교육 받아왔다. 뇌 크기의 발달이 결국 지능의 발달이고 이것이 인류가 지구 환경을 지배하는 결정적인 진화의 과정으로 인식한 것이다. 오스트랄로피테쿠스-호모사이엔스-호모 사피엔스사피엔스가 바로 인류 진화의 뇌의 발달, 지능의 진화 측면에서 연구되고 이름 지어진 결과들이다. 이러한 인류 진화의 한 측면을 이성적이고 지능적인 측면에서만 학습되어 오다 보니 인간이 놀이를 통하여 진화한 측면을 논하는 것은 무척이나 어려운 측면이 있다. 그러나 인간은 놀이하는 동물이라고 명명한 요한 호이징하는 이를 호모루덴스로 명명하였다. 루덴스는 놀이를 뜻하며 이는 인간이 놀이의 속성을 가지고 있을 뿐만 아니라 이를 통하여 지능의 발달은 물론 기술, 과학, 사상의 발달을 가져왔다고 주장한다. 사실 우리 인류가 지나온 발자취를 보면 모든 부분이 다 놀이의 연장선상에 있다고 볼 수 있다. 고

대 그리스의 철학 향연, 수많은 전쟁, 중세 르네상스, 산업혁명과 디지털 혁명 등 무수한 것들이 인류의 놀이 유전자 발전을 통한 연장선상에 있다고 볼 수 있을 것이다. 인간이 유희의 동물로써의 진화를 논하기 위해서는 유희의 대상 및 도구 또한 진화되고 발전되어야 설득력이 있는 관계로 인류 즉, 사람이 유희(놀이)와 도구를 어떻게 발전시켜왔는지 그리고 앞으로 어떻게 발전될 것인지를 고찰해 보는 것은 상당한 의미가 있다고 본다. 다만 놀이 전체를 대상으로 고찰을 하기에는 대상과 내용이 상당한 관계로 놀이의 한 부분으로써 가장 큰 영역과 가장 많은 사람 그리고 모든 연령대가 즐기고 있고 시간과 장소의 제한이 없는 놀이인 게임(전자적 요소를 가진 게임)을 대상으로 하고자 한다. 특히 최근 급속한 발전을 거듭하고 있는 멀티플랫폼 게임에 대하여 고찰하고자 한다.

II. 관련 연구

1. 게임기술 혁신 과정

가. 게임 플랫폼 변화와 과정

1972년 상업적으로 성공을 거둔 최초의 게임인 미국 아타리사의 <퐁(PONG)>을 필두로 현재 모습의 상업적 게임들이 발달하기 시작한 게임산업은 플랫폼의 변화와 재편에 따라 시대별로 주요하게 이용된 플랫폼이 등장하여 아케이드 게임 → 콘솔(비디오)게임 → PC 온라인게임 → 모바일게임 → 멀티플랫폼 게임으로 플랫폼이 변화·혁신하였다(그림 1).

1970년대는 <스페이스 인베이더>의 탄생으로 본격적인 아케이드게임의 시대가 열렸으며 미국 중심의 게임산업이 일본 등 여타의 국가로 확장되는 시점이었다. 1980년대는 <마리오



* 자료 : 허용석(2011), "게임산업의 3대 진화방향과 시사점", 재구성

〈그림 1〉 게임 핵심 플랫폼 혁신과 변화 과정

브라더스)의 탄생 시기로 콘솔(비디오)게임이 선풍적인 인기를 모았으며, 게임 이용영역이 게임 전용 오락실 중심에서 가정과 사무실 등으로 확대되고 콘솔게임 마니아층을 형성한 시기이며, 게임인구가 폭발적으로 늘어나게 되는 계기의 시기라고 볼 수 있다.

1999년 <스타크래프트>의 등장은 온라인게임의 열풍을 몰고 왔으며 PC방이라는 새로운 게임 이용 공간과 유통/소비 영역을 창출하였고 다중 동시접속을 특성으로 성인 이용층으로 이용자층이 확대된 시대로 게임산업에 있어서 본격적으로 멀티미디어와 전연령층, 모든 성(性)으로 게임이 확대되고 이용되는 전환기의 시기이다.

모바일게임은 강한 이동성을 장점으로 게임 이용자층을 전 연령대로 확대하는 계기를 마련하였으며, 스마트 환경과 스마트 기기의 출시는 게임산업의 영역을 더욱 확장하는 촉진제 역할을 하였다.

멀티플랫폼 게임은 시공간의 경계를 파괴하고 1게임 다매체 이용을 가능케하여 새로운 시장과 이용자 영역을 확대, 게임산업의 새로운 수익 구조와 영역을 창출하는 중요한 측면으로써 기대된다.

시대별 게임 핵심 플랫폼의 혁신·변화를 살펴보면 아케이드게임 → 비디오게임 → PC온라인게임 → 모바일게임으로 중심이 이동하였으며 이러한 변화는 기술혁신에 따라 이전과 다른 제품으로 변모한 새로운 형태의 상품을 출시하는 급진적 플랫폼 혁신으로 전개되었다^[5].

이에 비해, 멀티플랫폼 게임은 세부적인 업그레이드와 유통 경로의 확대를 통해 동일한 상품을 계속 판매하는 점진적 혁신과 최근의 스마트 환경과 기기 확산은 이용자 친화적 (User friendly) 방식으로 변화를 요구하며, 이용자 수요에 맞추

어 수요유인적 기술혁신 변화이자 새로운 이용집단을 유인하는 효과도 동시에 확보하는 다중의 효과를 볼 수 있다고 본다^[1].

나. 게임 1.0 그리고 게임 2.0

개방성의 정도에 따라 게임을 구분해 보면 1.0시대와 2.0시대 그리고 향후 펼쳐질 3.0시대로 구분을 해 볼 수 있다. 현재까지는 웹 오라일리의 웹 개방성을 기준으로 게임도 구분해 볼 수 있겠다(〈표 1〉). 웹의 개방성의 구분에 있어서 웹 1.0이 유저 중심의 한정적인 공유였다면 웹 2.0 개념의 중심에는 참여와 공유, 그리고 개방이 핵심이다.

웹개방성을 기준으로 게임을 구분해 본다면 게임 2.0은 스마트 미디어 환경의 확대로 게임산업의 기술·서비스 혁신 시대의 새로운 게임 운영방식으로 이해되고 게임 콘텐츠 개발/제작자와 이용자가 능동적으로 커뮤니케이션하는 과정이 강화되며, 이용자에 대한 수요유인을 더욱 증진하기 위해 메시지를 공유하는 것이 그 특징으로 볼 수 있다. 게임콘텐츠의 유통에 있어 게임 1.0 시대는 아케이드게임, 비디오게임, PC 온라인게임, 모바일 게임이 단일 플랫폼과 채널(기기)로 유통되고 게임 2.0 시대에 접어들면서 다채널 멀티플랫폼 형식을 빌어 동일 게임의 멀티 서비스와 콘텐츠 이용이 가능한 환경과 기술이 제공되고 있다. 기술혁신의 측면에서 특성을 보면, 기존에는 플랫폼 고유의 특성을 살려 기술혁신의 독자적 고도화를 진행한 것에서 더 나아가 플랫폼 간 경계를 허물고 참여적 융합화를 통해 기술혁신을 추구해 나가고 있으며 향후 이러한 추세는 더욱 확대 적용될 것으로 보인다. 단일 플랫폼 별 서비스 체계에 중점을 둔 게임 1.0 시대에는 게임 개발과 비즈니스 모델 등을 각 기업별로 정보를 폐쇄적으로 독점하고 기업별 전문화를 강조하였다면 게임 2.0 시대에는 개발 노

〈표 1〉 오라일리의 Web 1.0 vs Web 2.0

Web 1.0	Web 2.0
Britannica Online	Wikipedia
personal website	blogging
publishing	participation
stickiness	syndication

〈표 2〉 게임 1.0 vs 게임 2.0 개념

구분	게임 1.0	게임 2.0
생산주체	생산자 → 이용자	생산자 ↔ 이용자
콘텐츠 유통	일방향 단일 플랫폼	다채널 멀티플랫폼
기술혁신	독자적 고도화	참여적 융합화
정보흐름	폐쇄적 전문화	공유적 개방화

하우와 비즈니스 경험, 운영시스템 등을 공유하고 개방화하여 새로운 영역과 가치를 창출할 것으로 기대된다(〈표 2〉).

2. 멀티플랫폼 게임

가. OSMU에서 OSMP로

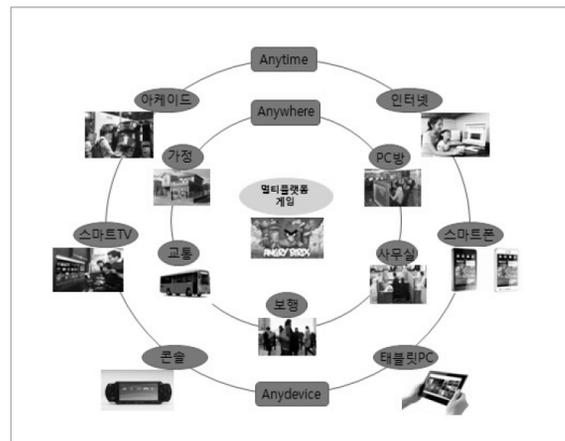
멀티플랫폼(Multi-Platform) 게임이란 운영체제(OS), 디바이스 등 특정시스템 또는 기기 고유의 특성에 얽매이지 않고 작동되어 서비스되는 게임을 의미한다. 예를 들어, 마이크로소프트 윈도우를 기반으로 하는 PC는 물론 특정 기업의 스마트폰, 태블릿PC 등 어떤 디바이스에서도 별도의 변환 프로그램 없이 게임이 구동되는 것으로서 게임 개발과 이용 과정에 사용되는 소프트웨어나 하드웨어를 다른 플랫폼에서 동일하게 실행할 수 있는 게임의 총칭이다(OSMU: ONE SOURCE MULTI USE), OSMP: ONE SOURCE MULTI PLATFORM).

나. 멀티플랫폼 게임의 부상(浮上)과 환경변화

최근 스마트폰, 태블릿PC, 스마트TV, 클라우드 서비스의 급성장과 비중 확대로 게임의 탈PC화가 가속화되어 다양한 스마트 디바이스에서 구동되는 게임의 멀티플랫폼화가 진행 중이다. 모바일게임과 소셜게임 기업들이 스마트기기로의 영역 확대를 꾀하고, 온라인게임 기업의 경우 기보유한 IP를 활용하여 플랫폼 다양화를 시도하고 있다. 모바일게임 기업은 모바일 소셜 플랫폼 사업을 통해서 멀티플랫폼 게임 시대에 대비하고 있는 바 이는 유무선 통신 인프라의 발달이 게임 플랫폼 간 연동을 자연스럽게 추동하는 견인차 역할을 하였다고 볼 수 있다.

다. 멀티플랫폼 게임 생태계

시간과 장소 그리고 이동성의 제한 없이 다양한 게임 플랫폼



* 자료 : 임종규(2004) 재구성

〈그림 2〉 멀티플랫폼 게임 서비스 생태계

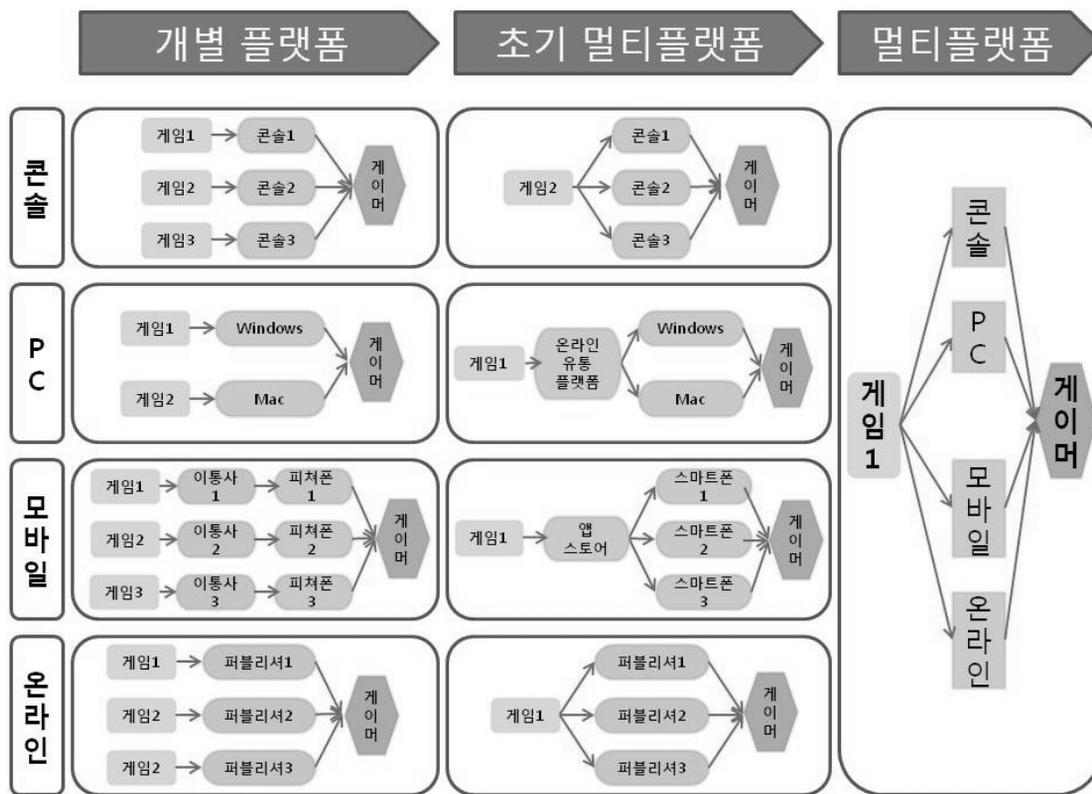
품을 사용하여 게임을 이용할 수 있는 멀티플랫폼 게임은 3A-게임라이프 (Any-time, Any-where, Any-device) 를 실현하여 콘텐츠 산업의 핵심 미디어로 성장할 것이며 게임산업의 규모와 영역을 확대할 것으로 기대된다^[4].

시간과 공간, 기기 종류의 구분 없이 좋아하는 게임을 즐길 수 있는 게임 라이프가 현실화되어 이용자의 이용시간 증대와 새로운 이용자층의 유인 등 외연확대가 자연스럽게 창출될 것으로 보인다(〈그림 2〉).

라. 멀티플랫폼 게임으로의 진화

초기 멀티플랫폼은 다양한 플랫폼을 통합하는 개념이 아닌 특정 플랫폼 안에서 다양한 단말을 지원하는 것으로 시작되었다. 그러나 현재 디바이스별 상황을 보면 변화의 방향이 개방화되고 이종 기기간 확장되는 추세이다(〈그림 3〉).

- 콘솔(비디오)게임 : 게임 타이틀이 특정 콘솔기기를 지원하는 것이 아닌 모든 콘솔기기를 지원
- PC게임 : 온라인 유통 플랫폼을 통해 윈도우나 맥을 한



〈그림 3〉 멀티 플랫폼 게임의 진화 과정

번에 이용가능하도록 지원

- 모바일게임 : 특정 이동통신사 네트워크를 사용하지 않고, 애플리케이션 시장을 통해 다양한 스마트폰으로 유통
- 온라인게임 : 특정 퍼블리셔가 아닌 다양한 퍼블리셔를 통해 이용할 수 있는 포탈 시스템 도입

현재 게임 멀티플랫폼화로의 진화는 스마트 미디어 환경의 확산과 네트워크나 게임기기 성능 발달과 함께 진보한 게임엔진의 등장, 클라우드 서비스 확대 등으로 하나의 게임을 모든 게임 플랫폼에 동시에 지원하는 체계로 변화되고 있으며 그 추세는 가히 혁신의 수준을 넘어설 것으로 보인다.

Ⅲ. 멀티 플랫폼의 게임 동향

1. 온라인게임

국내 온라인게임은 PC 기반의 온라인게임을 넘어 스마트폰과 신형 콘솔기기를 적극적으로 활용하는 방향으로 진화를 거듭하고 있다. 이를 통하여 보다 많은 이용자를 확보하고 수익은 물론 이용자들에게 기기의 자유로움을 제공하여 유저 편의 극대화를 꾀하고 있다.

2. 아케이드게임

다른 플랫폼의 혁신적인 하드웨어나 같은 IP에 기반한 게임 타이틀을 적극적으로 수용·도입하면서 보다 거대한 융합 서비스 시대를 주도하기 위한 준비 과정으로 특히 네트워크를 가미한 아케이드 게임이 대거 등장할 것으로 보인다. 최근 선보인 (주)윈디소프트의 반다이남코 철권 태그는 네트워크가 가미된 전세계 대전이 가능하도록 개발되어 서비스 중이다. 이제 국경을 초월하여 아케이드 게임도 자신의 카드를 이용한 대전을 할 수 있게 됨으로써 장소에 구애 받던 제약을 일거에 해소하였다.

3. 콘솔(비디오)게임

게임 개발비용의 과대한 투입이 콘솔게임 기업의 부담으로 작용하여 특정 플랫폼 전용으로 출시하던 기존의 전략에서 벗어나 다양한 플랫폼과 기기에 동시에 출시하는 멀티플랫폼 게임이 대거 출시될 전망이다. 특히, 콘솔과 IP TV가 접목된 콘솔이 나올 예정이며 이를 통하여 홈 네트워크가 중요한 기반이 될 예정이다.

4. 모바일게임

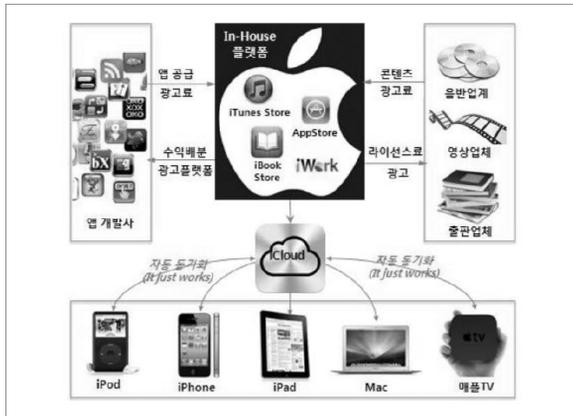
모바일게임은 아이폰, 아이패드, 안드로이드 운영체제를

탐재한 스마트 디바이스의 선점과 경험의 구축을 통해 다른 플랫폼보다 멀티플랫폼화에 적극적으로 발전을 거듭하고 있으며 스마트폰을 포함해 콘솔, 웹브라우저 등 다양한 플랫폼에 게임을 출시하고 노출을 극대화하여 영역을 확충함과 동시에 상대적으로 캐주얼한 게임이 서비스 중심으로, 이용자 기반을 확대하고 잠재적 시장을 확충 하는 주요 분야 중 하나가 될 전망이다.

IV. 게임 멀티플랫폼 서비스 사례

1. ‘멀티플랫폼 게임 허브’로서의 애플

‘i-Cloud’로 클라우드 컴퓨팅을 실현하고 있는 애플은 ‘앱 스토어’를 통한 게임을 제공하여 이용자들의 편익을 극대화시키고 있다. 아이폰, 아이패드, 애플TV 등의 개별 디바이스를 지능적으로 연결하여 편리한 서비스이용환경을 제공함으로써 멀티플랫폼 게임 허브로 입지를 구축·강화하고 있다^[2,3](**그림 4**).

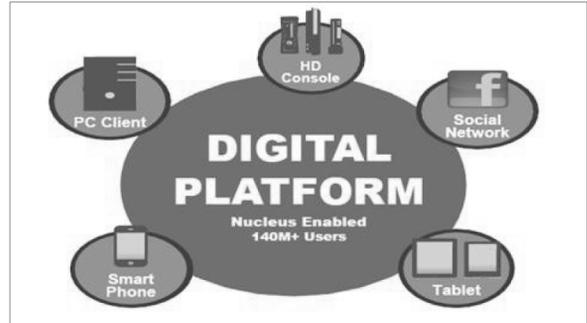


* 스마트TV SW융합 인력양성 컨소시엄 간담회 발표문 2011 재인용

(그림 4) ‘i-Cloud’ 콘텐츠 이용환경 개념도

2. EA, Game-As-A-Service 통합 체계 구축

단말과 플랫폼 경계를 초월하는 멀티플랫폼 시스템 구축한 EA는 콘솔, PC, 온라인, 모바일로 구분되어 있는 게임 서비스를 온라인 유통 서비스 플랫폼인 ‘오리진(Origin)’으로 연결하고, Popcap이 보유한 소셜게임 기술을 결합, 통합 멀티플랫폼 시스템을 구축하여 게임 이용자들이 ‘오리진’을 통해 EA의 모든 게임을 이용할 수 있으며, 이용자 네트워크의 상시체계를 구축, 게임 콘텐츠 이용자 기반을 확대하고 콘텐츠의 시장 수명을 연장하고 있다. EA는 PC, 콘솔, 모바일 등



* 자료 : EA R, 2011

(그림 5) EA의 멀티플랫폼 전략 체계^[9]

다양한 기기에서 동일한 게임 경험을 제공하기 위해 클라우드 기반 게임 서비스를 기획 중에 있으며, 유무선 연결 공유를 통한 게임 기반조성을 목표로 하고 있다(**그림 5**).

3. 클라우드 게임 사업자

일반적인 컴퓨팅 환경에서는 데이터 전송만을 담당하는데 반해, 클라우드 컴퓨팅 환경에서는 프로그램 실행과 데이터 처리까지 서버에서 처리, 고성능 게임이나 프로그램의 실행이 가능하여 게임의 멀티플랫폼화를 가속화 시킬 것으로 기대되고 있다^[6~8](**그림 6**).

	패키지 게임	온라인 게임	Cloud Game
필요 자원	사용자 단말	컴퓨팅 중심이 사용자 단말	컴퓨팅 중심이 사용자 단말과 사업자 서버 분담
Network 의존도	x	o	ooo
Business Model	패키지 판매	서비스 이용료 광고	서비스 이용료 광고

* 자료 : KT Technology Hot Issue, 2011

(그림 6) 게임 플랫폼별 특징 비교

V. 전망 및 한계

사람의 놀이가 게임의 발전과 직접적인 관계를 규명하기 보다는 사람-기술이 자연스럽게 상호 작용하면서 사람의 놀이 욕구의 진화가 곧 게임의 진화를 이끌었으며 기술의 발달이 결국 게임진화의 당연한 결과를 낳았다고 생각된다. 앞으로 게임과 연동되는 미디어의 스마트화에 따라, 스마트 미디어의 빅뱅이 도래될 것으로 보이며 이는 자연스럽게 이용자들의 편익성과 비용 절감을 가져올 것으로 전망된다. 특히 언제 어디서나 기기와 장소에 구애됨이 없이 양질의 게임을 이용할 수 있을 것으로 보인다. 다만, 서비스를 제공하는 서비스기업이 이용자들의 정보를 통합하고 분리하는데 있어서 이용자 정보 보안은 아주 중요하고도 핵심적인 사안이 될 것

로 보인다. 또한 멀티플랫폼 개념은 이상적이지만, 현실적인 제약사항으로 PC온라인-스마트폰-콘솔-태블릿PC를 모두 통합하는 멀티플랫폼 게임은 네트워크의 속도, 단말하드웨어, 게임개발 능력 등의 현실적 제한사항이 있어 완벽한 형태의 멀티플랫폼 게임 시스템 구축에는 한계가 있을 것으로 보인다.

참고문헌

- [1] 권기덕, 지난 10년, 인터넷업계 지형 변화, SERI 경영 노트 제114호, 삼성경제연구소, 2011.
- [2] 유윤수, 지구촌에서 혁신을 선도하는 IT회사는 어디?, 베타뉴스(<http://www.betanews.net>), 2011.10.
- [3] 송민정, 클라우드 혁명 중심에 선 스마트TV의 사업기회는?, 스마트TV SW융합 인력양성 컨소시엄 간담회 발표문, Digieco 보고서, KT 경제경영 연구소, 2011.
- [4] 임충규, 글로벌 디지털 엔터테인먼트 선도를 위한 멀티플랫폼 게임 기술, ETRI CEO Information 10호, 한국전자통신연구원, 2004.
- [5] 장용호, 정원조, 시장거래의 요인으로서 게임엔진의 기술체제와 기술혁신, 한국게임학회 논문지, Vol.9, No.2, pp.59-68, 2009.
- [6] 정지훈, 클라우드 시대의 생존전략, Digieco 보고서, KT 경제 경영연구소, 2011.
- [7] 최윤정, 스마트폰 확산에 따른 모바일게임 생태계 변화, Digieco 보고서, KT 경제 경영연구소, 2011.
- [8] 한국 콘텐츠 진흥원, 클라우드 게임의 사업자별 서비스 모델과 기술적 특징, 글로벌 게임 산업트렌드, 한국 콘텐츠 진흥원, 2011.
- [9] [Http://www.ea.com](http://www.ea.com), EA Games



유진

1990년 2월 국민대학교 회계학과(학사).
 1995년 2월 성균관대학교 경영대학원 노사관계학과(석사 수료).
 1990년 8월~1995년 3월 한국자산관리공사 대한부동산신탁.
 1998년 3월~2004년 6월 소프트파워 외.
 2004년 8월~2006년 6월 골든브릿지 금융그룹.
 2006년 6월~2012년 현재 (주)원디소프트 <관심분야> 게임, 금융