

컨버전스 환경하의 온라인 게임 환경 변화 시나리오 도출 및 산업 내 이슈*

(IPTV 서비스 도입에 따른 변화를 중심으로)

한창희[○] 김민관* 김정민**

한양대학교 경영학부 교수[○] 한양대학교 박사과정* 한양대학교 석사과정**

chan@hanyang.ac.kr[○] toughmk@hanyang.ac.kr* koko0208@hanyang.ac.kr**

Future Scenario and Issues in Online Game Industry under the Digital Convergence

Chang Hee Han[○] Min Kwan Kim* Jung Min Kim**

Professor of Hanyang University[○] Ph.D Student of Hanyang University* graduate Student of Hanyang University**

요 약

본 연구는 컨버전스 환경변화가 게임 산업에 미치는 영향에 대해 게임의 내용적인 변화와 플랫폼의 변화에 대한 고찰을 시작으로 게임 사용자, 게임 기업, 게임의 유통구조, 게임 산업 전반으로 관점을 확대해 가면서 향후 변화의 방향과 이슈에 대해 분석해 보았다.

보다 체계적인 변화 예측을 위해 시나리오 기법을 통해 IPTV환경 변화가 게임 산업에 미치는 영향 및 예상 변화에 대한 예측 시나리오를 도출하였다. 예측된 시나리오를 통해 게임의 내용적인 변화와 플랫폼의 변화에 대한 양상과 관련된 이슈들을 다각도에서 가시화할 수 있었다.

본 연구를 통해 예측된 게임산업 변화에 대한 현황 진단과 이슈 분석을 바탕으로 컨버전스 환경변화에 따른 게임 기업차원의 전략적 대응방안 모색은 물론 정부 차원에서 인지하고 대비해야 할 사항들에 대해서 파악해 볼 수 있는 기회와 관점을 제공하고자 하였다.

ABSTRACT

In this research, we analyze change of directions and issues in future game industry. We start to analyze change of game contents and platform about impact of game industry under the digital convergence, and then we spread out a point of view about game user, game company, distribution of game industry over the length and breadth of game industry. In this paper, we analyze the future state of changing and the issues in online game industry under the digital convergence. For this research, we develop the on-line game industry's changing scenario. On the basis of the issue analysis about the future of the On-line game industry, we aim to provide some implications for business strategy of on-line game companies and policy of the government.

Keyword : On-line game industry, digital convergence, IPTV, Scenario

접수일자 : 2009년 01월 15일

심사완료 : 2009년 04월 03일

* 이 논문은 한양대학교 일반연구비 지원으로 연구되었음(HY-2006-G)

1. 서 론

현재 게임 산업은 대표적인 국민 여가의 한 형태로 자리 잡아 가고 있으며, 산업적인 측면에서도 창의력과 기술력에 기초한 고부가가치 지식기반산업으로서 글로벌 경쟁력을 갖추고 있다. 최근 게임의 기술 및 시장 환경이 광범위하고 신속하게 변화함에 따라 게임 산업의 구조변화가 클 것으로 예상된다[1].

이 중 방송·통신 융합, 디지털 기술 융합, 서비스의 융합 등으로 표현되는 컨버전스 환경변화는 게임 산업에 직접적이고 빠른 환경 변화를 가져올 것이다. 특히, 대표적인 융합 서비스로서 IPTV 서비스가 본격화 되면서 게임 산업뿐만 아니라 게임 산업과 직·간접 적으로 연결된 디지털 콘텐츠 산업 생태계 전반에 이르기 까지 많은 변화를 가져올 것이라 판단된다[2].

이들 환경 변화는 산업 구조적인 측면에서 기술 파급 효과나 시장 확대에도 매우 영향력이 크다[3]. 실제로 게임 산업 내부 이해관계자뿐만 아니라 통신, 금융, 제조, 미디어, 에너지 등 타 산업영역에서 게임 산업으로의 진출 및 융합에 이르기까지 그 변화가 다양화, 가속화 되고 있다. 사용자측면에서는 웹 2.0트렌드와 네트워크 기술의 발달에 의해 현실세계와 가상세계가 더욱 밀접해 지고 있으며, 게임에 사용자 참여가 증대되고 있다[4].

컨버전스 환경변화의 영향으로 게임의 내용적인 변화와 기술적인 변화는 물론 게임 산업 내·외부적인 가치사슬 및 생태계 전반적으로 변화가 발생함에 따라[5] 게임 기업과 정책 당국을 포함한 게임 산업과 관련된 이해관계자들이 변화에 적극적으로 대응하고 존속 및 번영하기 위한 한발 앞선 고민과 준비가 필요할 것이다.

이에 본 연구는 컨버전스 환경변화가 게임 산업에 미치는 영향에 대해 게임의 내용적인 변화와 플랫폼의 변화에 대한 고찰을 시작으로 게임 사용자, 게임 기업, 게임의 유통구조, 게임 산업 전반으로 관점을 확대해 가면서 향후 변화의 방향과 이슈에 대해 분석해 보고자 한다.

이를 위해 컨버전스 환경변화에 대한 이해를 바탕으로 IPTV 환경변화에 따른 게임의 변화 상황을 다양한 시나리오¹⁾를 도출하여 고찰하고자 하였다.

본 연구에서는 컨버전스 환경변화의 영향을 다각도로 분석하여 제시함으로써 향후 게임 전반에 대한 변화를 분석 및 예측할 수 있는 기반을 제시하고자 하였으며, 게임의 내용, 기업, 유통, 산업구조, 정책 등의 다양한 관점에서 고려해야 할 사항과 시사점들을 제시해보고자 하였다.

2. 본 론

2.1 컨버전스의 개념과 게임산업의 환경변화

2.1.1 컨버전스와 IPTV의 등장

컨버전스란 기술과 경영 환경이 변화하면서 서로 다른 기술 또는 서비스들이 디지털화나 광대역화를 통하여 복합화 또는 융합화 됨에 따라 해당 산업 내에서 가치사슬이 해체되거나 재구성되는 현상을 의미한다. 그에 따라 새로운 가치창출, 영역 확대, 기능통합의 현상이 발생하게 된다.

새로운 가치창출이란 비즈니스 영역이 파괴되면서 새로운 영역의 사업과 융합되어 부가가치를 창출하는 것을 말한다. 그에 따라 가치사슬이 변하고 새로운 분야에서 주도권을 차지하기 위한 기업들의 경쟁이 치열해지게 된다. 영역확대란 현재 내가 속해있는 산업의 경쟁 범위가 확대 및 심화되는 것을 말한다. 기능통합이란 산업내의 서로 다른 기능들이 통합되는 것을 말한다. 산업간의 인적 커뮤니케이션이 발생하여 다른 분야의 지식들을 교류할 수 있는 계기가 된다. 기술적으로 서비스, 네트워크, 기기 등의 기능이 통합되어 제품이 제작되어 소비자에게 전달되기까지의 과정이 일련에 이루어지는 모습을 보여주게 된다.

컨버전스의 등장과 함께 가장 이슈가 되고 있는 산업은 IPTV 산업이다. IPTV란 IP(Internet Protocol)

1) 시나리오는 미래에 있을 법한 여러 가지 상황들을 명료히 이해하고 각각의 상황에서 가장 적절한 행보를 찾을 수 있게 해주는 것이다[6].

기반의 네트워크를 이용하여 접속가입자에게 다양한 콘텐츠 및 기존 TV프로그램을 전용 수상기나 셋톱박스가 연결된 TV수상기로 전송하는 서비스를 말한다. 좁은 의미는 초고속 인터넷의 부가서비스에서 VOD등 서비스 제공영역을 PC에서 TV로 확장해주는 서비스이고 넓은 의미로는 초고속 인터넷 가입자 네트워크를 방송매체로 활용하여 오디오/비디오 형태의 방송채널을 적극적으로 수용하는 것을 말한다.

현재 모든 IPTV 관련 사업자들은 거실에서의 주도권을 차지하기 위해 TV와 관련된 서비스들을 선보이고 있다. 통신업체들과 인터넷 포털업체인 다음은 IPTV서비스를 준비하고 있고, 케이블 TV 업체는 디지털 케이블TV, 가전/기기 업체는 디지털 TV포털을 선보이고 있다. 대부분의 업체들은 제휴와 인수합병을 통해 경쟁력을 확보하고 있다. 서비스를 제공하는데 있어 콘텐츠, 플랫폼, 네트워크, 기기에서 안정적인 지원을 목표로 하고 있다.

2.1.2 게임 산업의 환경변화

게임 산업 중 온라인 게임 산업은 타 산업에 비해 접근이 용이하고 개방된 인터넷 PC 플랫폼 하에서 언제라도 누구라도 경쟁에 뛰어들 수 있는 시장경쟁 체제를 갖추고 있다. 최근 게임 산업에서는 산업간 융합과 IT기술의 발달로 온라인게임을 큰 무리 없이 모바일이나 콘솔 플랫폼으로 즐길 수 있게 되었고 컨버전스 기기들의 등장으로 더욱 다양한 플랫폼에서 게임 콘텐츠를 즐길 수 있는 멀티 플랫폼 및 크로스 플랫폼 개념까지 확산되고 있다. 즉, 융합의 영향으로 게임이 서비스 될 수 있는 플랫폼들 사이의 경계가 모호해지면서 그 범위가 넓어지고 종류 역시 다양해지고 있는 것이다. 플랫폼들 사이의 모호한 경계, 게임 플랫폼의 사용 범위 증가, 다양한 플랫폼의 등장은 게임 산업의 새로운 기회 증가와 사용자에게 다각도로 접근할 수 있는 채널의 확대를 의미할 수 있는 반면에 그만큼 경쟁영역이 넓어지고 더 많은 경쟁세력들이 참여하게 된다는 것도 의미한다.

그에 따라, 게임 산업의 가치사슬이 재편되고 있

다. 게임 산업에서 각각의 경쟁세력들은 자신의 핵심 역량을 바탕으로 가치사슬 내에 부분적인 역할을 가진 분야 또는 관련 분야로의 통합과 제휴를 통해 그 활동 영역을 넓혀 나가고 있다. 미디어 콘텐츠, 유통, 서비스 등 다른 영역의 사업자들이 디지털화와 탈규제의 흐름을 타고 가치사슬 상에서 융합을 일으키고 있으며, 이는 거시적으로는 산업 전체의 구도 재편적인 측면과 미시적으로는 기업 전략 차원에서 생존전략적인 측면의 성격을 띄고 있다.

게임 업체는 역할에 따라 퍼블리싱업체와 개발업체, 퍼블리싱과 개발을 동시에 수행하는 업체로 구별할 수 있다. 이 중 게임 콘텐츠를 편성 및 서비스를 제공하는 게임 퍼블리셔는 게임 콘텐츠 및 서비스를 묶어서 편성하는 패키징(Packaging)과 서비스 공급등의 역할에서 콘텐츠 제작영역까지 그 활동 영역을 확장하고 있다. 콘텐츠를 창작, 개발하는 역할을 담당하는 개발업체는 핵심역량이자 주요 사업 영역인 콘텐츠의 제작에서 퍼블리셔의 역할인 패키징, 서비스 제공, 인프라 제공 등의 영역까지 활동영역을 확대해 나가고 있다. 게임 퍼블리셔와 개발사뿐만 아니라 컨버전스 환경에서 방송사업자와 통신사업자들도 서비스 제공 및 편성, 인프라 제공 등의 영역에서 콘텐츠 가치사슬 전체에 걸쳐 자신의 활동영역을 넓혀 나가고 있는 추세를 보여주고 있다.

2.1.3 시나리오 플래닝을 통한 게임 산업의 변화 예측

가. 시나리오 플래닝의 목적

시나리오는 불확실한 세상에서 장기적인 안목을 기를 수 있도록 도와준다. 시나리오는 미래에 전개될 수 있는 상황에 관한 스토리 이며, 이는 변하고 있는 환경을 인지하고 그에 맞춰 적용할 수 있도록 도와준다. 결국 시나리오는 미래에 있을 법한 상황들을 명료히 이해하고 각각의 상황에서 가장 적절한 행보를 찾을 수 있게 해주는 것이다[6].

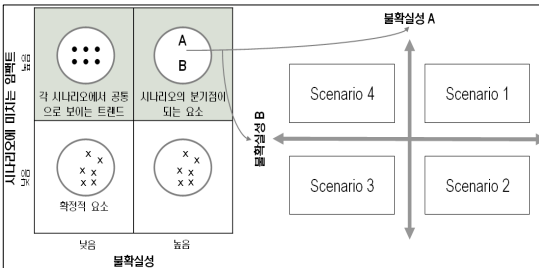
시계열 분석, 회귀 분석과 같은 전통적인 계량적

예측기법은 미래가 늘 과거와 유사할 것이라는 전제에 기초한다. 그러나 시나리오 플래닝은 불확실성을 받아들이고 직접적으로 예측과정에 도입하게 되며, 전문가의 주관적 판단과 지식을 바탕으로 관련 사건간의 상호 의존적 속성을 반영하여 환경변화를 예측하게 한다[7].

나. 시나리오 구성 방법론

시나리오를 구성하는 방법은 양 극단적인 상황을 전제하고 그려보는 시나리오구성, 형태학적 분석(morphological analysis), 시나리오 십자가(scenario cross), 교차영향분석 등 핵심 불확실성의 수 또는 시나리오 작성 대상의 특성에 따라 다양한 시나리오 구성 방법이 사용될 수 있다[2].

본 연구에서는 PC의 성능과 IPTV 셋톱박스의 성능을 두 가지 불확실성 요소로 보고 [그림 1]과 같이 불확실한 두 요인에 따른 시나리오 도출 방법을 사용했다.



[그림 1] 불확실한 두 요인에 따른 시나리오 도출²⁾

[그림 1]은 특정 불확실성이 다른 불확실성에 비해 월등히 중요할 경우 제일 중요한 두 개의 불확실성을 선택해 그들을 교차시켜 보는 것이다. 먼저 도출된 영향요인을 ‘불확실성’을 한 축으로 하고 다른 한 축을 영향력으로 세운 2×2매트릭스를 통해 분류하고 이중 불확실성이 높으면서 영향력이 제일 큰 불확실성 요인이 2가지로 압축될 경우 두 개의

불확실성을 교차시켜 생긴 ‘시나리오 십자가(scenario cross)’의 틀 속에 불확실성은 낮으면서 영향력이 높은 요인들을 모아 놓고 분석하면 두 개의 불확실성에서 만들어진 네 개의 서로 다른 시나리오들이 십자가주위에 네 코너에 나타난다[8, 9].

2.2. IPTV 도입에 따른 게임 환경 변화 시나리오

2.2.1 게임 산업에서 IPTV의 등장

게임의 플랫폼별 분류는 IT기술의 발달과 네트워크 기술의 고도화로 플랫폼 간 컨버전스를 통해 그 분류의 기준이 점점 흐려지고 있다. 콘텐츠의 장르별 구분 역시 장르간 컨버전스 현상이 계속적으로 발생하고 있으며 사용자의 니즈와 기술발달에 따라 플랫폼간, 장르간 융합 현상은 더욱 빈번하게 발생되리라 여겨진다. 게임 산업에 영향을 미치는 다양한 요소들 중에서 방송, 통신, 미디어, 문화콘텐츠 전 영역에 큰 변화를 가져오리라 예상되는 IPTV는 게임환경의 많은 변화를 줄 것이라 전망된다. IPTV 환경 하에서 온라인 게임 산업의 플랫폼과 콘텐츠 각각에 어떠한 변화가 발생할 것인가에 대해 몇 가지 시나리오를 바탕으로 확인해 보고, 이를 종합해 IPTV 환경 하에서 게임 산업의 전반적인 변화 양상을 정리해 보았다.

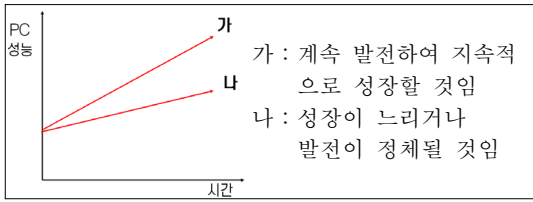
2.2.2 IPTV에 따른 플랫폼의 변화

가. PC 플랫폼의 변화

현실과도 같은 그래픽, 장대한 스케일, 화려한 액션 및 효과, 웅장한 음악과 음향, 수백 수천 명과 동시에 즐기는 공성전, 실시간 커뮤니케이션, 끊기지 않고 매끄러운 게임 진행 등은 최근 온라인 게임에 없어서는 안 될 중요한 재미 요소이자 필수 요소가 되고 있다. 최근에 출시되는 고사양의 게임 콘텐츠는 그만큼 사용자들에게 볼거리와 즐길 거리를 제공하고, 게임 산업 내의 개발 기술 및 창작활동에 큰 도움을 주고 있다. 따라서 PC 성능의 성장은 PC플랫폼을 사용하는 모든 게임 콘텐츠에 성장에 필수불가결한 요소라 할 수 있다.

2) 자료: '니시무라 미치나리, "시나리오 로드맵으로 미래를 설계한다." 2005

자료: ²⁾Mats Lindgren and Hans Bandhold, 2003, 『Scenario Planning:The Link Between Future and Strategy』

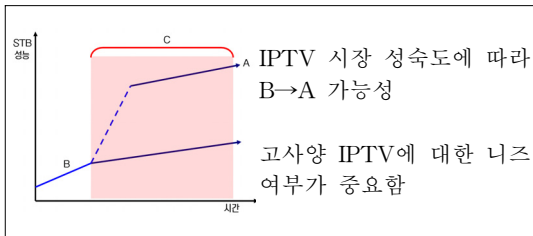


[그림 2-1] PC 플랫폼의 변화

PC의 성능은 PC를 대체할 획기적인 디바이스가 등장하지 않는 한 성장속도가 빠르거나([그림 2]의 가) 느린([그림 2-1]의 나) 차이가 있을 뿐 지속적으로 성장세를 보일 것으로 예상된다. PC관련 기술이 발전하고 컴퓨터 산업에서 업체들 간의 경쟁을 통해 소비자가 원하는 취향에 맞추어 슬림 하면서도 고성능의 PC가 나올 것이기 때문이다.

나. IPTV 셋톱박스 플랫폼의 변화

[그림 2-2]에서 IPTV 초기 시장에서 고사양의 셋톱박스³⁾만 서비스되는 환경[A]은 현실적으로 가능성이 희박하다. IPTV 서비스의 초기 시장은 서비스의 홍보 및 소비자 인식 수준을 높이기 위해서라도 플랫폼 측면에서 보다 많은 소비자에게 보급과 홍보가 필요하다. 따라서, 초기 시장에서는 IPTV 셋톱박스의 보급에 따른 단가 등을 고려해 볼 때 저사양의 저가형 셋톱박스가 서비스되는 환경[B]이 구축되리라 예상된다.

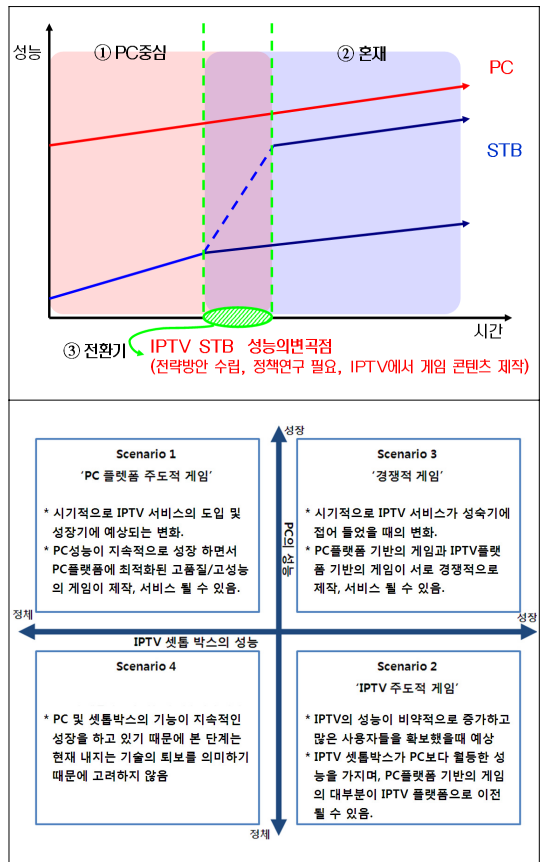


[그림 2-2] IPTV 셋톱박스 플랫폼의 변화 도입기가 어느 정도 지난 후 IPTV 서비스가 보

3) 셋톱박스란 지상파나 케이블, 위성으로 전달되는 방송신호를 수신하여 TV 등 디스플레이 장치를 통해 시청할 수 있도록 하는 신호 변환장치를 의미

편화됨에 따라 다양한 기술들이 발달하게 되고 고사양의 프리미엄 서비스를 원하는 사용자들의 요구가 증가하게 되면 PC 플랫폼에 준하는 사양을 갖는 고성능, 고사양의 셋톱박스 플랫폼이 출시되리라 예상된다. 고사양의 IPTV 셋톱박스 플랫폼이 등장한다고 해서 저사양의 IPTV 셋톱박스 플랫폼이 사라지는 것은 아니고 고성능의 IPTV 셋톱박스 플랫폼과 저사양의 IPTV 셋톱박스 플랫폼이 시장에 혼재([그림 2-2]의 C)하게 될 것이다. 사용자의 기호에 따라 이들 플랫폼은 각각 선택될 것이다.

2.2.3 컨버전스에 따른 게임 플랫폼 환경의 변화 시나리오



[그림 2-3] 게임 플랫폼 환경의 변화 시나리오

IPTV 서비스가 상용화 되었을 때 앞서 예측해

본 PC 플랫폼의 변화와 IPTV 셋톱박스 플랫폼의 단계별 변화 예측을 종합하여 도출 가능한 미래 플랫폼의 변화 시나리오를 작성해 보고자 한다.

가. 변화 시나리오1 (PC 플랫폼 중심 변화)

시나리오 1은 온라인 게임이 기존의 PC 플랫폼을 중심으로 성장해 나간다는 것이다. IPTV 서비스는 초기 시장점유율을 높이기 위해 저가이면서 저사양의 IPTV 셋톱박스를 출시할 것이다. 저사양의 IPTV 셋톱박스 플랫폼 하에서 서비스 가능한 게임 장르 및 형태는 보드게임, 가벼운 캐주얼 게임 등의 게임 콘텐츠 외에는 한계가 있다. 따라서, 대부분의 온라인게임 서비스는 기존의 PC 플랫폼 하에서 현재와 같이 PC 플랫폼을 중심으로 성장해 나갈 것으로 예상된다. PC 플랫폼을 중심으로 성장하는 시나리오의 경우 PC와 IPTV 셋톱박스 플랫폼의 성장 속도 및 정도에 따라 게임 콘텐츠의 성장 및 발전이 각기 다른 양상으로 나타날 것이다. 기존의 PC 플랫폼에 최적화된 고품질/고성능의 게임이 제작될 것이다.

리오에 있어서 가장 큰 변수는 PC의 성능이 지속적으로 증가할 것인지 여부가 될 것이다. PC 플랫폼 중심의 게임서비스 환경은 PC를 구성하는 하드웨어, 소프트웨어, 응용프로그램들의 지속적인 개발과 성장이 있어야만 자연스럽게 성장이 가능하다. 앞서 언급한 PC 플랫폼의 진화 양상을 볼 때 그 진화 속도의 차이가 있을 뿐 PC 성능은 지속적으로 성장할 것이라 예상된다.

나. 변화 시나리오2 (IPTV 플랫폼 중심 변화)

PC플랫폼을 배제하고 게임 서비스가 IPTV 셋톱박스 중심으로 서비스 되는 것은 실현가능성이 희박한 예측이다. 기술적인 측면에서 IPTV 셋톱박스의 성능이 고상양이 되어도 PC의 성능을 능가하지는 못할 것이다(고사양의 IPTV 셋톱박스의 성능 < PC의 성능). IPTV 셋톱박스 플랫폼을 통해 게임 서비스를 이용한다고 가정했을 때 예상되는 기술 외부적인 요소를 고려해 볼 때 변화 시나리오 2는 실현가능성이 희박하다.

[표 1-1] 게임 플랫폼 환경변화 시나리오1의 요소

PC 최적화 게임	<ul style="list-style-type: none"> 현재 온라인 게임들은 PC 플랫폼에 최적화 되어있음 게임 사용자들 역시 IPTV 셋톱박스 플랫폼 보다는 PC 플랫폼에 적응되어 있기 때문에 IPTV 셋톱박스 플랫폼이라는 새로운 플랫폼에 적응기간이 필요함
전환비용 발생	<ul style="list-style-type: none"> IPTV 셋톱박스 플랫폼 하에서 게임을 즐기기 위해선 IPTV 셋톱박스의 추가적인 구매 또는 교체가 필요하기 때문에 셋톱박스를 구매/교체하는데 전환비용이 발생함
셋톱박스의 한계	<ul style="list-style-type: none"> 초기 IPTV 셋톱박스 플랫폼 하에선 보드게임, 캐주얼게임, 가족형 게임 등의 저사양의 가벼운 게임들만 서비스가 가능함

[표 1-2] 게임 플랫폼 환경의 변화 시나리오 2의 요소

시간적 제약	<ul style="list-style-type: none"> IPTV 셋톱박스 플랫폼은 가족 구성원 공동의 멀티미디어 서비스 플랫폼으로 개인이 게임을 하는데 시간적 제약이 있음
연령 및 사용등급의 제약	<ul style="list-style-type: none"> IPTV 셋톱박스 플랫폼은 가족 구성원 공동의 멀티미디어 서비스 플랫폼으로 가족 내에 유아부터 성인까지 모두 이용하게 되는데 이에 따라 성인용 게임 콘텐츠는 그 서비스 제공에 제약 사항이 발생함
기회비용	<ul style="list-style-type: none"> IPTV 셋톱박스 플랫폼을 통해 서비스되는 콘텐츠에는 게임 외에도 영화, 드라마, 음악, 방송 등 다양하기 때문에 다른 콘텐츠를 포기하고 게임 서비스를 이용하는데 대한 기회비용이 발생함

PC 플랫폼 중심의 게임 서비스 환경 변화 시나

나. 변화 시나리오 3 (IPTV 플랫폼과 PC 플랫폼이 혼재되는 형태로 변화)

[표 1-3] 게임 플랫폼 환경의 변화 시나리오 3의 요소

셋톱박스의 진화	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 시장초기에 가입자 확보와 비용 등의 문제로 저가의 저사양 셋톱박스에서 시장의 발전과 사용자들의 욕구에 따라 고성능의 셋톱박스가 도입될 것임.
콘솔 게임의 강세	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기존에 TV 수신기와 콘솔 셋톱박스를 통해 서비스 해오던 콘솔게임의 경우 그 서비스 방식이 유사한 IPTV 시장에서 사용자들에게 더욱 쉽게 다가갈 수 있음.
PC 플랫폼의 유지	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 게임 서비스 환경 변화 시나리오 2에서 언급한 기술 외적인 요소로 인해 IPTV 셋톱박스 플랫폼 단독으로 게임 서비스가 진행되는 데는 큰 무리가 있음.

변화 시나리오 3에서 말하는 게임 서비스 플랫폼 환경은 IPTV 서비스가 어느 정도 안정화되고 PC 플랫폼 또한 고도로 성장한 단계로써 IPTV 셋톱박스 플랫폼의 경우 고사양과 저사양의 IPTV 셋톱박스 플랫폼이 동시에 존재하고 PC 플랫폼 역시 PC 성능의 성장 단계에 맞춰 성장한 단계라고 할 있다.

PC 플랫폼과 IPTV 셋톱박스 플랫폼의 기본적인 특성이 상이하므로 두 플랫폼 모두 존재 할 수 있다. PC 플랫폼 하에서는 PC 플랫폼에 최적화된 게임 콘텐츠가 서비스 될 것이며, IPTV 셋톱박스 플랫폼 하에서는 IPTV 서비스에 적합한 게임 콘텐츠가 고사양이나 저사양에 따라 각기 서비스 될 것이다.

게임 플랫폼 환경의 최종적인 변화 방향은 본 연구에서 예측한 시나리오별 예상을 시간 순으로 종합해 보았을 때 자연스럽게 PC 플랫폼과 IPTV 셋톱박스 플랫폼이 혼재된 환경으로 변화할 것이라고 예측할 수 있다. PC 플랫폼과 IPTV 셋톱박스 플랫폼이 혼재된 환경에서 게임업체나 IPTV 서비스업체, 셋톱박스 제작업체 등이 경쟁력을 갖추기

위해서는 기술적인 큰 변화 보다는 사용자의 요구에 따라 비즈니스 모델을 만들어 나가야 할 필요가 있다.

2.3. 컨버전스 환경에 따른 게임 산업의 변화 및 이슈

2.3.1 게임 콘텐츠의 변화

게임 콘텐츠는 해당 플랫폼마다 적합한 장르의 게임 콘텐츠로 분류되어 서비스가 제공되고 운영될 것이다. 즉, 콘텐츠는 해당 플랫폼에 맞게 변화 적용할 수 있다. 따라서 PC플랫폼 하에서 게임 콘텐츠는 현재의 온라인게임 콘텐츠들이 PC의 발전에 맞춰 변화할 것이고, IPTV 서비스가 시작된다면 IPTV 셋톱박스에서 운영 가능한 게임 콘텐츠가 셋톱박스의 성능에 맞춰 진입 할 것이다.

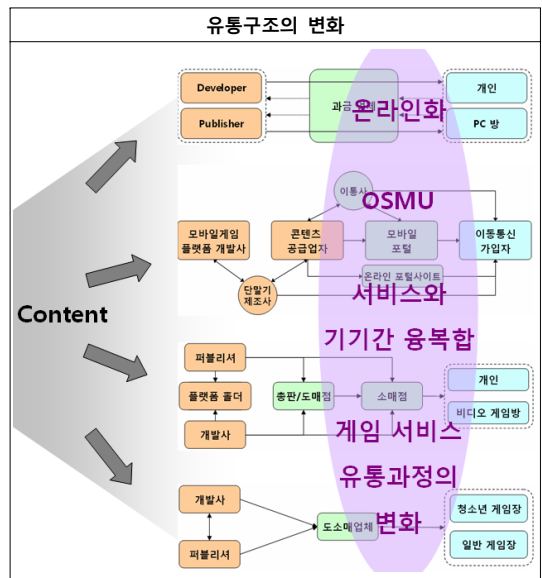
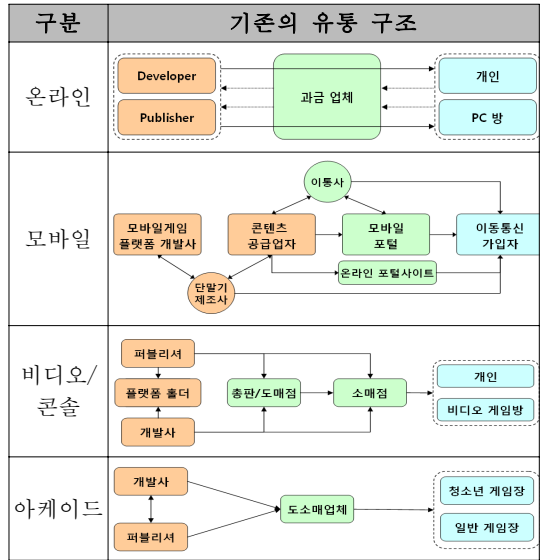
이 같은 변화를 장르별로 고려해 보면 비교적 가볍고 조작성 간편한 보드게임 및 캐주얼 게임 콘텐츠는 초기 IPTV 서비스에서 쉽게 적용할 수 있는 콘텐츠라고 할 수 있다. 보드게임 콘텐츠(고스톱, 포커 등)의 경우 실제로 현재 서비스되고 있는 MegaTV, 하나로TV, 다음TV, 곰TV, 판도라TV 등의 서비스에서 무난하게 상용화 되어있다. 캐주얼 게임의 경우도 조작이나 구현에 있어서 크게 사양을 따지지 않는 경우 초기 IPTV 서비스로 적용이 용이하다 할 수 있다. 콘텐츠가 비교적 복잡하고 고사양의 그래픽카드 및 하드웨어, 네트워크 기술이 필요한 콘텐츠인 FPS(First Person Shooting), MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game), 복합장르 등의 게임 콘텐츠들은 기본적인 사양이 갖춰져야 원활한 게임 진행이 가능하기 때문에 초기 IPTV 시장에서 서비스되는 것에 대해서는 많은 어려움이 있을 것이라 예상된다. 그러나 IPTV 셋톱박스의 성능향상과 고성능의 셋톱박스를 요구하는 사용자들이 증가로 그 진입 시기에 차이가 있을 뿐 순차적으로 서비스 될 것으로 예상된다.

2.3.2 게임 산업 유통구조의 변화

기존 게임 산업의 유통구조는 개별 게임 플랫폼과 플랫폼별 콘텐츠에 적합한 형태의 개발, 제작, 유통구조를 각기 가지고 있으며, 대부분 이 같은 개발, 제작, 유통구조 시스템 하에서 게임 콘텐츠가 개발되고 유통되고 있다.[10] 그러나 최근 게임 산업 전반적으로 일어나고 있는 콘텐츠를 중심으로 한 OSMU(One Source Multi Use)사업의 활성화와 비디오/콘솔, 아케이드 게임의 온라인화, 게임 콘텐츠들의 탈 장르화 등 게임 산업에 일고 있는 변화에 의해 개발, 제작, 유통구조의 통합 또는 연계 등의 현상이 나타나고 있다. 더불어 고도화된 네트워크와 복합기능 단말기, IPTV 서비스의 등장 등을 통해 다양한 콘텐츠와 플랫폼 상호간의 소비를 증대시킬 수 있는 구조로 변화하고 있다.

가. 게임 콘텐츠의 OSMU(One Source Multi Use) 사업 활성화

최근 산업과 산업 간의 컨버전스, 비즈니스와 비즈니스 간의 융합이 빈번하게 일어남에 따라 OSMU 사업은 활성화 양상을 보이고 있다. 이 같은 OSMU 사업은 특히 콘텐츠를 중심으로 발생하면서, 게임 콘텐츠의 개발, 제작, 유통구조에 큰 변화를 가져오고 있다.



[그림 3-1] 게임 산업 유통구조의 변화 양상

특히, 최초 기획단계에서부터 OSMU사업을 고려하여 기획됨에 따라 기존의 온라인이면 온라인, 콘솔이면 콘솔, 아케이드면 아케이드 플랫폼에 적합한 제작, 개발, 유통 등의 일련의 규정화된 일련의 과정이 점차 무의미해지고 있는 것이다. 즉, 콘텐츠를 중심으로 해당 OSMU 사업에 적합한 개발, 제작,

유통구조들이 재조합되어 사용되어 지고 있다. 예를 들어, 온라인 게임 콘텐츠를 활용한 모바일 게임의 경우 기존에 기획되고 제작된 게임 콘텐츠를 모바일 게임 환경에 적합하게 개발하여, 모바일과 온라인 동시에 서비스가 가능하며, 온라인과 비디오게임, 온라인 게임과 아케이드 게임도 마찬가지로 제작, 개발, 유통구조의 재구성이 가능하다.

나. 컨버전스에 의한 게임 플랫폼 및 장르의 경계 파괴

게임 디바이스와 관련된 다양한 기술의 발달과 안정적인 네트워크 서비스는 사용자로 하여금 원하는 게임을 해당 장르와 플랫폼에서 벗어나 원하는 플랫폼에서 원하는 방법으로 게임을 즐길 수 있게 만들어 주고 있다. 기술의 발달과 사용자들의 니즈는 새로운 복합기기와 서비스를 발생시키고 이 같은 현상들은 점차 게임에 있어서 장르의 탈 장르화, 플랫폼간 연동 등으로 나타나고 있으며, 게임의 제작, 개발, 유통과정의 큰 변화를 가져오고 있다. 특히, 비디오/콘솔 게임의 온라인화는 비디오 게임을 하면서 네트워크로 게임을 즐기고 싶어 하는 사용자들의 요구와 발달된 네트워크 기술이 만들어낸 새로운 서비스이며 이로 인해 비디오/콘솔 게임의 개발 및 유통구조와 서비스 방식이 과거 오프라인 위주의 유통구조에서 온라인 성격이 강화된 유통방식으로 바뀌고 있는 현실이다.

다. 새로운 서비스와 비즈니스 모델을 통한 유통구조 변화

최근 특정 온라인게임 콘텐츠를 여러 업체가 동시에 서비스하는 ‘채널링 서비스⁴⁾’가 증가하고 있다. 채널링 서비스가 화두가 되고 있는 것은 개발사의 유저풀 확대와 게임포털의 포트폴리오를 위한 라인업 확대 등의 이해관계가 적절히 맞아 떨어졌기 때문이다. 이 같은 게임 채널링은 기존의 온라인

인 게임 유통과정에서는 없었던 새로운 서비스로 유통방식의 변화를 가져오고 있다. 이 같은 움직임에 포털업체나 게임 퍼블리셔들이 제휴, 협력 등 채널링 서비스의 모델을 다양화하고 있지만 반대로 채널링 서비스가 특정게임을 홍보하는데 치우치는 등의 힘있는 기업들의 기업논리에 오히려 게임 산업에 독이 될 수도 있다는 점에서 다양한 관점에서 논의가 필요할 것이다.

라. 새로운 유통 채널의 등장에 따른 유통구조 변화

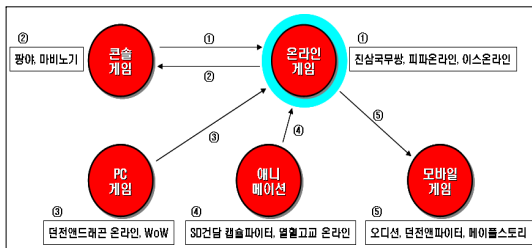
IPTV는 융합 서비스의 대표적인 이름으로 방송과 통신의 결합에 의해 방송에서 제공하는 서비스와 통신망에서 제공되는 서비스가 자연스럽게 융합되어 서비스 가능하도록 되어있다. 이는 앞서 언급한 OSMU에 의한 변화, 기기와 서비스 융합에 의한 변화, 다양한 채널링의 등장과는 차원이 다른 변화라고 할 수 있다. 즉, IPTV의 등장은 기존의 게임 산업 영역에 일어나는 변화들을 방송과 통신이라는 새로운 산업 영역으로 그 변화의 공간을 옮겨 놓은 것이라 할 수 있다.

IPTV 서비스는 방송, 영화, 애니메이션, 교육, 게임 등의 다양한 콘텐츠가 하나의 플랫폼을 통해 소비자들에게 제공되는 서비스로 해당 콘텐츠의 유통방식 측면에서 기존의 유통방식과 많은 차이를 가져오리라 예상된다.[11, 12] 이는 방송, 통신 영역뿐만 아니라 콘텐츠 산업에 영역에 속하는 게임 산업 역시 예외일 수는 없다. 특히 유통과정 상에서 적지 않은 변화가 예상된다. 일단 IPTV를 통해 게임 콘텐츠를 서비스 및 유통하려면 채널에 대한 권한이 망 사업자가 우선적으로 가지고 있기 때문에 채널 사용 권한에 대한 1차적인 고려가 필요할 것이고, 자연스럽게 이와 관련된 전략적 행동과 입장이 필요할 것이다. 망사업자와 제휴를 할 수도 있고, 독립적으로 게임업체가 채널권을 확보할 수도 있고 다양한 전략적 선택이 필요하게 될 것이다.

4) 게임을 다양한 경로를 통해 접근할 수 있도록 하는 것으로 단순히 게임 접속 경로를 링크로 제공하는 경우, 제휴사의 상황에 맞게 게임의 일부를 수정하여 제공하는 경우, 게임 조속경로를 제공하여 회원정보 일부를 공유하는 경우 등이 있다.

2.3.3 게임 산업에서의 전략적 제휴 확대

IPTV 서비스 도입 등 컨버전스가 진행됨에 따라 다른 플랫폼들 사이에서 콘텐츠들이 온라인 게임을 중심으로 교류가 많아지고 있다. 가장 많은 부문은 온라인 게임과 콘솔게임간의 이동이다. 콘솔게임에서 인기가 있던 진삼국무쌍, 피파 등의 게임들이 온라인 게임으로 다시 제작 되었다. 특히, 피파온라인은 2006년 서비스를 시작하여 많은 인기를 모으고 있다. 온라인 게임 콘텐츠인 광야, 마비노기 등은 콘솔게임 타이틀로 개발 중에 있다.



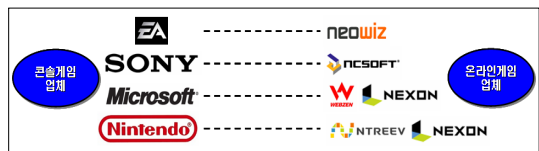
[그림 3-2] 게임 콘텐츠의 이동

요즘은 인기가 많이 줄어든 PC게임들이 온라인 게임으로 새롭게 등장하기도 한다. (던전앤드래곤 ▶ 던전앤드래곤 온라인, 워크래프트 ▶ WoW 등) WoW의 경우는 MMORPG 장르에서 1위를 차지할 정도로 유저들의 반응이 좋았다. 애니메이션에서 온라인 게임으로 변신한 게임들도 있다. (SD건담 캡슐파이터, 열혈고교 온라인 등) 온라인에서 인기를 모은 게임이 휴대폰이나 휴대용 게임 타이틀로 전환되는 경우도 있다. (오디션, 던전앤드래곤, 메이플스토리 등) 이처럼 컨버전스가 진행될수록 플랫폼간의 경계가 모호해지면서 게임 콘텐츠의 OSMU화가 가속화 되고 있다. 그러면서 각 기업들간의 전략적 제휴가 활발히 진행되고 있다.

가. 콘솔 게임업체와 온라인 게임업체의 제휴

온라인 게임을 콘솔 게임으로, 콘솔 게임을 온라인 게임으로 내놓는 ‘크로스 플랫폼(Cross Platform)’이 등장하고 있다. 가장 먼저 시작한 것은 EA 스포츠의 축구게임인 ‘피파(FIFA)’이다. EA와 네오

위즈는 제휴를 통해 콘솔게임 시장에서 인기 있는 스포츠 게임타이틀을 ‘피파온라인’이라는 온라인 게임으로 선보였다. 시장의 출시와 동시에 게임순위 10위권 안으로 진입하며 동시접속자수 10만명이 넘는 인기를 보였다. 이처럼 게임이 하나의 플랫폼이 아닌 다른 플랫폼에 맞는 콘텐츠로 제작되는 현상이 증가되어 유통시장이 확대되는 모습을 확인할 수 있다.



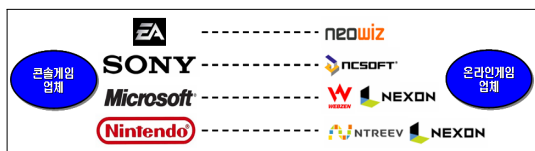
[그림 3-3] 콘솔 게임업체와 온라인 게임업체의 제휴

NC소프트는 Sony와 전략적 제휴를 맺었다. 콘솔시장에서 플레이스테이션으로 영향력이 있는 Sony와 온라인 시장에서 뛰어난 개발과 운영 노하우를 보유한 양사가 윈윈 전략으로 크로스 플랫폼 게임을 개발하기로 하였다. 향후 선보일 IPTV에서의 게임을 대비한 제휴이기도 하다. 그 밖에 넥슨의 마비노기는 xbox360용으로 개발 중이고, 웹젠에서 개발 중인 ‘헉슬리’는 MMORPG 장르와 FPS 장르를 융합하여 온라인 게임과 xbox360용으로 동시에 개발 중이다. 또한, 넥슨의 ‘메이플스토리’는 닌텐도 DS용으로 엔트리브소프트의 ‘광야’는 닌텐도 Wii용으로 개발 중에 있다. 이처럼 게임이 하나의 플랫폼이 아닌 다른 플랫폼에 맞는 콘텐츠로 제작되는 현상이 증가되어 유통시장이 확대되는 모습을 확인할 수 있다.

나. 콘솔 게임업체와 국내 통신업체의 제휴

시작단계인 IPTV 등 홈 엔터테인먼트 시장을 선점하기 위한 콘솔 게임업체와 국내 통신업체들의 제휴 움직임이 나타나고 있다. 이는 게임기를 ‘홈 게이트웨이’로 자리매김하겠다는 게임기 업체의 전략과 융합시장 선점을 위해 TV포털 가입자 확대에 목적이 있는 유선 통신사업자의 이해관계가 맞아 제휴의 가능성이 있는 것이다. 제휴 시 통신업

체는 통신서비스 영역을 확대할 수 있고 가입자 기반을 활용한 판매를 할 수 있다는 기대효과가 있다[13]. 콘솔 게임업체는 콘솔 게임기가 셋톱박스의 기능을 대신함으로 판매량을 증대할 수 있고 브랜드 인지도 효과를 보이며 비용절감 등을 얻을 것으로 예상된다.



[그림 3-4] 콘솔 게임업체와 온라인 게임업체의 제휴

그 동안 IPTV의 활성화가 되지 않아 제휴관계가 뚜렷하게 형성되지 않았으나, 2007년 10월 KT는 Sony와의 계약을 통해 플레이스테이션3(PS3)를 메가TV의 셋톱박스로 활용하기로 했다. 이에 따라 2007년 11월 최초로 PS3를 이용한 메가TV 서비스가 시작되었고 관련 상품들이 출시되었다. 메가TV와 PS3가 결합되면서, 메가TV 고객들은 고화질의 주문형 콘텐츠뿐만 아니라 PS3의 강력한 하드웨어 성능을 이용해 블루레이(Blu-Ray) 등 향후 제공될 다양한 부가서비스를 이용할 수 있게 됐다. Sony도 PS3를 단순한 게임기가 아닌 가정 내 디지털 허브로서 자리매김 시킬 수 있는 발판을 마련했다는 평가를 받고 있다.

다. 콘솔 게임업체와 하드웨어 업체의 제휴

IBM은 MS의 xbox360, Sony의 PS3, 닌텐도의 게임기에 IBM CPU를 제공하고 있다. IBM은 기존에 애플컴퓨터와 전속 계약을 통해 CPU를 제공했었으나 최근 애플사가 인텔과 제휴를 함으로써 둘 사이의 관계는 멀어지게 되었다. IBM은 게임업체의 콘솔게임기의 CPU 시장을 장악함으로써 시장지배력을 높이고 게임업체는 점차 고성능화되고 있는 콘솔 게임기 제작을 안정적으로 할 수 있게 되었다. 인텔과 애플의 제휴 후에 게임산업으로 진출을 하려는 움직임도 보이고 있어 향후 시장의 변화가 주목된다.

3. 요약 및 결론

본 연구는 컨버전스 환경 변화가 게임 산업에 미치는 영향에 대해 게임의 내용적인 변화와 플랫폼의 변화에 대한 고찰을 출발점으로 하여 게임기업, 게임의 유통, 게임 산업의 단계로 관점을 확대해 가면서 향후 변화의 방향과 이슈에 대해 분석해 보았다.

먼저 대표적인 컨버전스 환경변화라고 할 수 있는 IPTV환경 변화에 따른 이슈를 중심으로 IPTV 환경 변화가 게임 산업에 미치는 영향 및 예상 변화에 대한 시나리오를 예측하였다. 예측된 시나리오를 통해 게임의 내용적인 변화와 플랫폼의 변화에 대한 양상을 다각도에서 가시화할 수 있었으며, 관련된 이슈들을 도출할 수 있었다.

컨버전스 환경 변화에 따라 게임 산업의 유통구조 역시 많은 변화가 예상되고 있다. OSMU의 활성화, 게임 콘텐츠의 탈 장르화, 플랫폼 사이의 통합 연계 등의 현상으로 다양한 콘텐츠와 플랫폼 상호간의 소비를 증대시킬 수 있는 구조로 변화하고 있다.

게임 산업 차원에서도 컨버전스 환경변화의 영향으로 전략적 제휴, M&A 등의 이슈가 발생하고 있다. 특히, 게임 산업 내에서 콘텐츠를 중심으로 게임 기업간 전략적 제휴가 활발히 진행되고 있다. 게임 산업 외에 타 산업과의 교류역시 활발히 발생하고 있는데, 통신업체와 게임 기업과의 M&A 또는 하드웨어 업체와 게임 기업과의 전략적 제휴 등이 큰 이슈로 떠오르고 있다.

IPTV 서비스와 같은 컨버전스 환경 변화가 진행됨에 따라 게임 산업은 더욱 다양한 이해관계자의 등장과 산업 구조적인 변화를 맞을 것이다. 이 같은 변화 환경 속에서 개별 게임 업체는 지속적인 서비스의 제공과 비즈니스의 영위를 위해 사용자 니즈에 부합하는 양질의 콘텐츠 개발이 필요할 것이라 판단되며, 타 사업자와 적절한 전략적 제휴 및 M&A를 통해 자사의 약점을 보완하고 시장에서의 경쟁력을 끌어올리는 방안도 고려해 볼만 하다. 또한 정부의 정책 방향은 건전한 산업구조를

바탕으로 공정한 경쟁 환경 조성과 새로운 비즈니스 기회의 발굴 및 경쟁력 강화에 필요한 진흥 및 규제 정책을 선보여야 할 것이다.

본 연구를 통해 예측된 컨버전스 환경 변화가 게임 산업에 미치는 영향에 대하여 각각의 현황 진단과 이슈 분석은 앞으로 컨버전스 환경변화에 따른 기업차원의 전략적 대응방안은 물론 정부 차원에서 인지하고 대비해야할 사항들에 대해서 파악해 볼 수 있는 중요한 자료가 될 것이라 생각된다.

참고문헌

- [1] 한창희 외, "게임환경 변화에 따른 정책방안 및 게임업체 경영전략 연구", 한국게임산업진흥원, 2007.10
- [2] 김민관, 한창희, "IPTV 도입에 따른 온라인 게임 산업의 변화 시나리오 개발 및 경영전략 수립", Information Systems Review, August 2008 Vol.10, No.2
- [3] 김정우, 김태웅, 박승배, "온라인 게이머의 라이프스타일에 관한 탐색적 연구: 비게이머와의 비교 및 게이머 세분시장별 비교", 경영학연구, 제 32권 제6호, 2003.12
- [4] Edward Castronova, Synthetic World (The Business And Culture of Online Games), 2005
- [5] Marco Iansiti · Roy Levien, Harvard Business Review Article Strategy as Ecology, Mar 1
- [6] Peter Schwartz, "The Art of the Long View", 1991, 1996
- [7] P.Wack, "Scenarios: uncharted waters ahead" Harvard Business Review 63(5) (1985) 73-89
- [8] Michinari Nishimura, "Scenario Thinking", 2003
- [9] Mats Lindgren & Hans Bandhold, "Scenario Planning", 2003
- [10] (재)한국게임산업진흥원, 『대한민국게임백서』, 2007
- [11] 김희수 외, "방송서비스의 다매체화 및 통신방송 융합에 따른 공정경쟁 이슈 연구(I)", 정보통신정책연구원, 2006.12
- [12] 이상우 외, "통신방송 융합 시장 환경 분석과 중장기 전략", 정보통신정책연구원, 2005.
- [13] 고정민, "통신기업의 콘텐츠산업 진입: 의미와 전망", 삼성경제연구소, 2006. 8. 1



한창희(Chang Hee Han)

KAIST 산업공학, 석사
KAIST 경영공학, 박사
Georgia Tech 초빙연구원
현대정보기술 연구원
오픈타이드 코리아컨설턴트
현 한양대학교 경상대학 부교수

관심분야 : 온라인게임, 인터넷 서비스 설계 및 평가, 전략 의사결정 분석, 사이버 경제



김민관(Min Kwan Kim)

한국게임산업협회 객원연구원
한양대학교 e-Business 경영학, 석사
현 한양대학교 e-Business 경영학, 박사과정

관심분야 : 온라인게임 비즈니스, 디지털 생태계, 인터넷 서비스 모델, 시나리오 플래닝



김정민 (Jung Min Kim)

한양대학교 경영학, 학사
현 한양대학교 e-Business 경영학, 석사과정

관심분야 : 온라인게임 비즈니스, 인터넷 비즈니스 모델, 온라인 광고 모델, BSC