

휴대용 게임 산업의 분석을 통한 국내 휴대용 게임 산업의 고찰 Consideration of Domestic Portable Game Industry from Portable Game Industry

박정현, 박홍, 박진완
중앙대학교

Park Jung-Hyun, Park Hong, Park Jin-Wan
CAU Univ.

요약

현재 휴대용 게임 산업은 과거의 휴대용 게임 산업에 비하여 그 시장의 규모가 더욱 커졌으며, 게임기의 기능도 단순히 게임에만 멈추지 않고 다양한 멀티미디어 콘텐츠를 제공한다. 이런 상황에서 휴대용 게임 산업은 단순히 게임 시장만이 아닌 엔터테인먼트 시장까지 그 영역을 넓혀 시장의 규모를 변화 시켰다. 다가올 휴대용 게임 산업에서 소비자들의 구매 조건을 알아보며 높은 부가 가치를 창출 할 수 있는 휴대용 게임기의 조건들을 국산 게임기 GP2X의 사례를 들어 앞으로 국산 휴대용 게임기 산업이 나아가야 할 방향을 고찰해 보고자 한다.

Abstract

Currently the portable game industry compares in portable game industry of past, the size of the market becomes larger more, also the function of the game device provides technical of playing. In addition provides the function of the various multimedia contents. The portable game industry simply the size of market until the entertainment market where is not only the game market widened the territory from like this situation and it changed. It examines the purchase condition of the consumers from the portable game industry which will approach and the instance of domestic production game device GP2X conditions of the portable game device it will be able to create a high added value it listens to and the next domestic production portable game device industry advances and the reporter to investigate percentage direction it does.

I. 연구 배경 및 연구 목적

디지털 게임시장이 등장한 시기부터 지금 까지 게임시장은 견잡을 수 없게 성장해 버렸다. 현재 게임은 고유의 영역을 넘어서 종합 엔터테인먼트 분야에서도 활용되고 있다. 2006년 바라보는 국내 게임 시장의 규모는 5조 6천억 원으로 추정 하고 있다[1]. 이런 시점에서 Nintendo사는 NDS라는 휴대용 게임기를 출시하였으며, 뒤 이어 비디오 콘솔 게임의 선두 주자인 SONY도 PSP(Play Station Portable)이라는 휴대용 게임기를 출시하였다. 또한 MS사도 휴대용 멀티미디어 기기를 개발 중에 있다[2]. 이는 다가올 휴대용 게임시장에서 각 업체들의 부가 가치 창출을 위한 것으로 보인다. 현재 휴대용 게임기 시장은 각 고유의 영역을 넘어 다양한 기능을 제공하는 통합형 멀티미디어 기기로 시장의 규모를 확대하려 하고 있다. 앞으로 성장해 갈 비디오 게임시장 중 휴대용 게임기기의 판도를 전망해 보고자 한다.

2. 휴대용 게임의 역사

최초의 액정 휴대용 게임기는 Mattel이 1977년 발매하였다. 그 후 1979년 Milton Bradley사에서는 카드리지 교환 방식의 휴대용 게임기를 도입 하였다. Nintendo는 1980년부터 휴대용 게임 산업에 Game&Watch라는 게임기 시리즈를 발매하여 10년여 동안 휴대용 게임기 시장을 점유해 왔다. 그 후 1989년 같은 회사에서 Game Boy라는 제품으로 역대 최고의 제품으로 선정 되었다. NEC사에서 그 당시 놀라운 기술로 Turbo Express를 발매하였지만 높은 가격과 낮은 디스플레이 사양 때문에 금방 사라지고 말았다. 최초의 칼라 액정을 사용한 게임기는 Sega에서 개발한 Game Gear이다. 1998년에는 인기 있던 오락실 캐릭터들을 인용한 타이틀을 가지고 Neo-Geo가 휴대용 게임 산업에 뛰어 들었지만 휴대용 게임기에서 독보적인 우위를 차지한 Nintendo사를 따라잡기에는 역부족이었다. 그 후로 Nintendo사는 휴대용 게임기의 업그레이드를 피하여 2001에는 GBA(Game Boy Advance)를 발매하였다. GBA의 성과는 10년 전 Game Boy의 성공에 이은 휴대용 게임 시장에서 두 번째 신화를 이루었다.

* 본 연구는 서울시 산학연 협력 사업으로 구축된 서울 미래형 콘텐츠 컨버전스 클러스터 지원으로 수행되었습니다.

차세대 게임기 시장에 접어들면서 각 회사들은 다양한 기능과 콘텐츠로 휴대용 게임기 시장에 참여 하게 되었다. Nokia는 전화기와 접목시켜 N-gage를 선보였고, Nintendo는 터치 스크린을 이용한 게임기인 NDS (Nintendo Developer's System)을, SONY는 PSP(Play Station Portable)을 선보였으며, 유럽에서는 Tiger Telematics라는 업체에서 새롭게 휴대용 게임 시장에 참여하였으나 S/W 라인업의 부족함으로 인해 이 회사는 파산을 선언한 상태이다[3]. 또한 국내의 경우 최초의 국산 휴대용 게임기인 GP32가 있다.

3. 휴대용 게임 산업의 현황

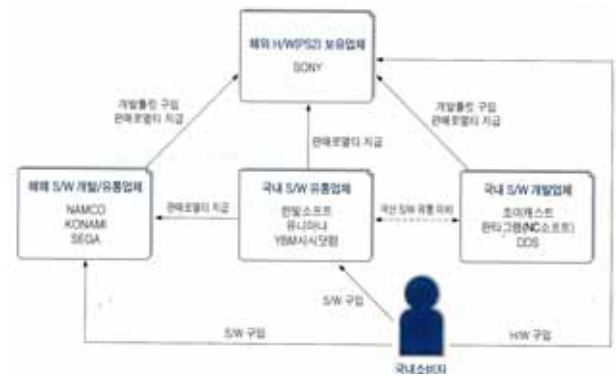
[표 4-1]에서 보면 3개의 회사(SONY, Nintendo, 게임파크홀딩스)가 거의 같은 시기에 휴대용 게임기를 시장에 내놓았다. 이는 비디오게임 시장안의 휴대용 게임시장의 규모가 작지 않으며, 콘솔 업계에서 간과할 수 없는 탄탄한 유저들로 이루어져 있기 때문이다. 앞에서 언급했듯이 MS사도 현재 휴대용 게임기 제작을 하고 있다[2]. 2000년 초기, PS2와 XBox 발매로 비디오 게임시장이 호황을 누렸던 상황을 본다면 앞으로도 다가올 차세대 휴대용 게임 시장에서 각 회사들의 경쟁이 치열해 질것으로 전망 된다.

[표 3-1] 휴대용 게임기의 출시

	미국	유럽	일본	한국
PSP	05.03	05.09	04.12	05.05
NDS	04.11	05.03	04.12	04.12
Game Boy Micro	05.09	05.11	05.09	05.12
GP2X	05.10	05.10	05.10	05.10

[그림 4-1]은 비디오 게임 산업에서의 PS2 콘텐츠 유통 구조이다. 한 업체에서 S/W를 개발하면 그에 해당하는 로열티를 제공하게 된다. 휴대용 게임기의 콘텐츠 또한 비디오 콘솔 게임과 마찬가지로의 유통 구조를 가질 수밖에 없다. 그 이유로는 업체들의 게임기들은 각 고유한 플랫폼으로 이루어져 있어, 게임을 개발하고자 하는 업체들은 게임기 업체의 라이선스를 취득해 게임기의 콘텐츠 개발 플랫폼을 알아야 게임기에 맞는 콘텐츠를 개발 할 수 있기 때문이다. 이미 앞에서 언급 했듯이 모바일 업체들의 휴대용 게임 콘텐츠 제작은 비디오 게임시장에서의 휴대용 게임 산업이 차지하는 비율을 증가 시킬 것이다. 기존의 콘솔게임 제작 업체와 모바일 업체들의 콘텐츠 제작으로 인해 휴대용 게임기들의 S/W 부재로 인한 시장의 축소의 우려는 줄어들 상태이다. 그리고 오픈 소스정책을 펼치고 있는 GP2X로 인해 콘텐츠 제작 기업 이외의 개인 개발자들도 콘텐츠를 제작하고 있다. 이미 해외에서는 개인 개발자들과 업체들

이 로열티를 제공하지 않고 S/W를 개발 중에 있다[4].



▶▶ 그림 3-1. 비디오 게임기 콘텐츠의 유통구조[5]

4. 휴대용 게임기 비교 분석

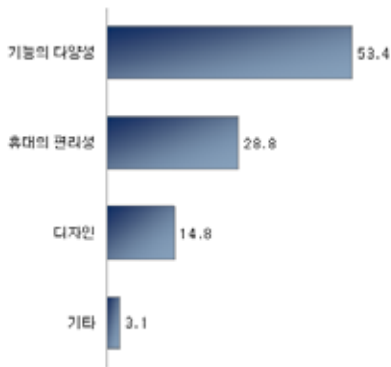
[표 4-1] 휴대용 게임기의 항목 비교

	Display (inch)	무게 (g)	사용시간 (시간)	가격 (만원)	비고
PSP	4.3	260	4~5	23.5	UMD
NDS	3.0	275	6~10	19.8	DS 전용 가드
Micro	2.0	80	6~10	14.3	전용 카트리지
GP2X	3.5	220	5~6	18.7	SD 카드

PSP의 기능은 크게 사진, 음악, 비디오, 게임의 주된 기능으로 나눌 수 있다. USB2.0, 이미지는 JPEG 포맷을 지원하며, 비디오는 H.264/MPEG-4 포맷 을 지원 한다. 음악은 선형 PCM과 ATRAC3plus를 지원한다. NDS의 장점은 듀얼 모니터에 터치스크린이라는 점이다. 또한 자체 무선 랜의 사용으로 주위의 최대 16대와 통신이 가능하여 자필이나 문자 채팅이 가능하다. Micro는 작고 가벼운 것을 무기로 최대 5명까지 멀티 플레이 기능이 있다. 그리고 마지막으로 GP2X는 순수 국내 기술력을 가진 휴대용 게임기로서 Linux를 채용, MP3/MPEG-4/Xvid/Divx/AVI/OGG 파일을 재생할 수 있으며 e-Book지원, 이미지 뷰어, S-Video를 지원한다[6]. 또한 오픈 소스 운영체제인 Linux를 사용 하여 자체 에뮬레이터 프로그램을 내장하여 오픈 소스 정책을 사용 하고 있다.

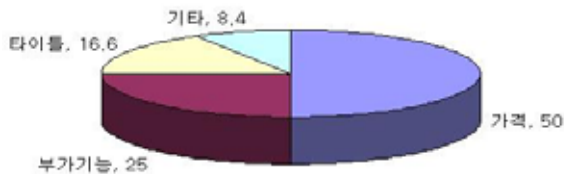
4.1 사용자의 게임기 선정 기준

[그림 4-1]을 보면 휴대용 디지털 기기의 선정 기준 중 1위는 기능의 다양성이다. 이는 동일가격을 기준으로 하여 인터넷을 사용하는 10대 이상의 남녀 200명을 대상으로 조사한 것이다[7].



▶▶ 그림 4-1. 휴대용 디지털 기기 선정 기준

그리고 휴대용 게임기 보유자들 가운데 절반 이상이 PSP를 소유하고 있다. 이들이 PSP를 소유하고 있는 주된 이유는 PSP가 다양한 멀티미디어 기능을 제공하기 때문이라고 답했다[8]. 또한 SONY사와 Nintendo사의 휴대용 게임기에 대한 선호도 조사에서 SONY사의 게임기가 더 높은 부가가치를 창출하는 것으로 조사되었다[8].



▶▶ 그림 4-2. 휴대용 게임기 선정 기준 1순위

그리고 자체 조사로 이루어진 20대 학생과 직장인을 바탕으로 게임기 구입에 관한 조사를 한 결과 같은 기능을 제공하는 휴대용 기기 선정에 있어 제일 중요시되는 것이 가격으로 나타났다.

4.2 GP2X 게임기 지속적 가능 방향

현재 국내에서 휴대용 게임기 발매를 표명한 업체는 5개의 업체로 알려져 있다[9]. 그중에서 GP2X가 먼저 발매를 하여 해외 판매를 하고 있다. 국내에는 1차 예약 판매를 하였으며 아직 정식 발매는 하지 않은 상태이다. 이런 GP2X의 현재 까지 알려진 문제점들은 부팅시간이 길다는 점과 기본 메모리로 제공 되는 NAND 메모리의 활용에도 제한이 있으며, USB인식에 오류가 있어 사용자들의 불만이 많았다. 그리고 가장 중요한 SD카드의 인식에도 버그가 생겨 고사양의 SD카드의 인식이 안 되기도 한다[10]. 하지만 언급한 문제점들은 현재에도 지속적인 펌웨어 업데이트를 통한 방법으로 소비자들의 불만의 소리를 최소화 하고 있다. 이런 단점에도 불구하고 꾸준히 GP2X 유저가 생겨나는 이유는 앞서 언급한 개발에 드는 로열티의 제약에서 해방되어 자신이 직접 프로그램을 만들어 사용

할 수 있다는 점과 다른 유저가 개발한 프로그램을 손쉽게 사용할 수 있다는 점이다. 과거 국산 게임기인 GP32의 경우 국내에서는 많은 인기를 얻지 못했지만 해외에서는 GP32전용 개발자 사이트가 생겨날 정도로 꾸준히 관심을 받고 있다[11]. 이것은 GP32 역시 오픈 소스 정책과 Linux기반의 플랫폼을 가지고 있기 때문에 Linux를 사용 할 수 있는 PC 사용자라면 누구나 응용프로그램(Application) 개발을 할 수 있기 때문이다. 지금의 GP2X는 과거의 국내시장 실패의 원인으로 밝혀졌던 콘텐츠와 홍보의 부족을 극복하기 위해 국내에서는 1차 예약 판매만을 하여 홍보를 하며[12], 해외의 개인 개발자들의 힘을 얻어 다양한 콘텐츠 제공으로, 국내에도 정식발매를 눈앞에 두고 있다. 이는 꼼꼼하게 타이틀과 제공 콘텐츠를 비교분석하며 다양한 부가기능을 원하는 국내 유저들의 소비 경향을 노린 것으로 보인다. 이미 에뮬레이터를 이용하여 MAME, Gngeo2X 등이 구동이 되며[13], 윈도우95를 운영체제로 사용할 수 있으며[14], PS(플레이스테이션) 에뮬레이터를 이용하여 PS 게임을 할 수 있는 상황이다[15].

5. 결론

현재 시장 상황으로 보아 국산 휴대용 게임기인 GP2X가 가격과 기능 면에서 휴대용 게임 산업에서 높은 부가 가치를 창출할 수 있을 것으로 보인다. 앞에서 PSP의 경우 Nintendo보다 높은 부가 가치를 창출할 수 있었던 이유를 언급하였다[8]. [그림 4-1]에서 보듯이 동일 가격 기준으로 다양한 멀티미디어 기능제공이 우선적이므로 PSP보다 가격이 저렴하며 다양한 기능을 제공하는 GP2X가 가격과 제공 콘텐츠에서 높은 부가 가치 창출을 보일 것이다. 유저가 에뮬레이터를 사용하여 타사의 타이틀을 이용할 수 있고, 로열티를 제공하지 않는 시점에서 앞으로 많은 GP2X 전용 타이틀이 발매 될 것으로 보이며 현재에도 PC게임 기반의 게임인 리플레이4를 제공 할 것이라고 발표했다[16]. 유저들의 개발자 사이트 또한 활발히 이루어지고 있는 상황에서 본다면 앞으로도 다양한 콘텐츠가 제공되어 질 것이다. 이는 앞으로 나올 국내 휴대용 게임 산업이 나아가야 할 방향을 제시하는 경우로써, 낮은 가격대로 경쟁력을 갖추며 오픈 소스 정책을 적용하여 다양한 콘텐츠를 누구나 개발할 수 있고, 개발 콘텐츠를 사용함에 있어 제약이 없는 게임기를 발매해야 휴대용 게임시장에서 높은 부가 가치를 창출 할 수 있을 것이다. 그리고 탄탄한 생산라인을 구축해 안정적인 제품을 발매 할 수 있는 환경으로 많은 유저들을 확보해야 할 것이며, 해당 기종에 대한 지식이 있는 개인 개발자뿐만 아니라, 시장을 형성할 일반 소비자들을 위한 홍보와 이벤트 활동으로 해당 기종의 존재여부와 지식전달에 힘써야 할 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 한국게임산업개발원 편집부, 게임 백서 2005, 상권 p.46, 한국게임산업개발원
- [2] 조선일보 2006-3-21
- [3] <http://www.engadget.com/2006/03/03/a-brief-history-of-handheld-video-games/>
- [4] http://www.gp2x.co.kr/data/data_std_view.asp?bunho=2&indexNo=31&page=1&part=02&chk=&direc=
- [5] 한국게임산업개발원 편집부, 게임 백서 2005, 상권 p.86, 한국게임산업개발원
- [6] <http://www.gpain.com/gp/about.aspx>
- [7] http://www.c-newskorea.net/view.asp?board_name=can_news&cate_cd=&in_nation=&check=&n_seq=781&page=1&sinde=1&keyname=headline&keyword=휴대용&nation=&st_date=--&ed_date=--
- [8] http://www.c-newskorea.net/view.asp?board_name=can_news&cate_cd=&in_nation=&check=&n_seq=431&page=1&sinde=1&keyname=headline&keyword=휴대용&nation=&st_date=--&ed_date=--
- [9] <http://blog.naver.com/ftl?Redirect=Log&logNo=100017792748>
- [10] http://www.gp2x.co.kr/support/support_notice_view.asp?bunho=45&indexNo=1278&page=1&part=00
- [11] <http://www.gp32x.de/cgi-bin/cfiles.cgi>
- [12] <http://blog.naver.com/neverorion?Redirect=Log&logNo=2478824>
- [13] <http://gp2x.org/gp2x/mame/>
- [14] <http://blog.naver.com/wonst719?Redirect=Log&logNo=80021268545>
- [15] http://gp2x.co.kr/commu/commu_gallery_view.asp?bunho=31&indexNo=42&page=1&part=ug&chk=&direc=
- [16] <http://www.openmindworld.com/mainnews.asp?id=247>