



# 빅뱅에 휩싸인 모바일 게임시장

모바일 게임 시장에 큰 변화의 바람이 불고 있다. KTF가 CJ인터넷과 제휴를 맺었고, 얼마 전에는 SK텔레콤이 엔씨소프트와 모바일 게임 합작사를 설립하겠다고 발표했다. 또 온라인 게임업체인 넥슨이 대형 모바일 게임 업체인 엔텔리전트를 인수한다고 발표해 업계를 깜짝 놀라게 했다. 온라인 게임업체, 이통사, 대형 포털 사이트 등 새로운 강자들이 모바일 게임 시장에 가세하면서 빅뱅이 진행되고 있다.

글 | 신경희 기자

모바일 게임 시장에서 이러한 빅뱅이 진행되고 있는 이유는 몇 가지가 있다. 가장 큰 환경의 변화는 모바일 게임의 3D화다. 그동안 2D 중심으로 이루어져 왔던 모바일 게임이 3D로 넘어가면서 이 분야의 전통적인 강자인 온라인 게임업체들이 모바일 게임 시장을 넘보기 시작했다. 이는 지난해 9월 CJ인터넷이 KTF와 제휴를 맺으면서 예견된 일이다.

이러한 모바일 게임의 3D화는 빠르게 진행되고 있다. SK텔레콤과 KTF가 지난 4월과 5월에 3D 모바일 게임 포털 사이트인 GXG와 GPANG을 만들어 서비스를 시작했다. 3D 게임을 지원하는 단말기들 역시 보급 속도가 무척 빠르다. 올해 안에 200만대 이상의 3D 게임폰이 시장에 공급될 것으로 예상된다. 3D 모바일 게임 개발도 점점 가속도를 내고 있다. SK텔레콤이 모바일 3D 게임에 100억원을 투자할 계획이고, CJ인터넷은 올 연말까지 18종의 새로운 3D 게임을 출시할 계획이다.

## 유무선 게임 시장 선점을 위한 포석

이러한 모바일 게임의 3D화 추세와 맞물려 온라인 게임업체의 모바일 게임시장 진출이 가시화되어 나타난 결과가 넥슨의 엔텔리전트 인수다.

엔텔리전트는 지난해 '삼국지 무한대전' '삼국지 천하통일' 등 히트작을 내며 모바일 게임시장의 강자로 떠오른 업체

다. 치즈케익프로덕션, 아치소프트 등을 합병하면서 매출이 80억원대를 기록해 모바일 게임업체 중 매출 순위 2위에 올랐다. 넥슨이 엔텔리전트를 인수한 목적은 우선 온라인과 무선 모바일을 아우르는 유무선 게임 시장을 선점하겠다는 계산이다.

이러한 넥슨의 행보와 함께 온라인 게임 1위 업체인 엔씨소프트의 움직임도 주목된다. 엔씨소프트는 최근 SK텔레콤과 함께 모바일 게임 합작사를 설립한다는 계획을 발표했다. 이 역시 모바일 게임 시장의 판도를 바꿀만한 사건으로 엔씨소프트가 노리고 있는 것도 유무선 게임시장 장악이다.

온라인 게임업체인 웹젠의 참여도 주목할 만하다. 웹젠은 최근 SK텔레콤의 GXG 사이트에 3D 모바일 게임 서비스를 시작했다. 웹젠은 이미 2003년에 SK텔레콤에 '뮤' 모바일을 선보인 바 있다. 대부분의 온라인 게임업체들과 마찬가지로 웹젠 역시 모바일 3D 게임에 강한 의욕과 자신감을 보이고 있다. 웹젠은 3D 모바일 게임 시장에서 '뮤'의 신화창조를 내심 기대하고 있다. 이러한 온라인 게임업체들의 행보와 함께 '한게임'을 운영하고 있는 NHN의 움직임도 관심거리다. NHN은 3D 모바일 게임을 서비스하며 시장의 흐름을 지켜보고 있다.

### 모바일 게임 시장의 매력

이처럼 온라인 게임업체들이 대거 모바일 게임 시장에 뛰어 들고 있는 데는 분명한 이유가 있다. 우선 온라인 게임 시장은 경쟁이 치열한 반면 포화 상태에 있다. 그에 반해 모바일 게임 시장은 아직 절대 강자가 없고 전망도 밝은 시장이다. 모바일 게임 시장은 매년 50% 이상 초고속 성장을 하고 있고 내년에는 4,200억원 규모에 이를 것으로 전망된다.

또 하나의 이유는 모바일 3D 게임 시장이 빠르게 열리고 있다는 점이다. 오래전부터 3D 게임에서 노하우와 경쟁력을 쌓아온 온라인 게임업체들에게는 구미가 당기는 일이다. 온라인 게임업체들은 3D 게임 시장을 기반으로 해서 2D 게임 시장까지 넘볼 수 있다는 계산을 하고 있다.

### 모바일 게임 시장 규모

	2002	2003	2004	2005	2006
규모	1,004	1,458	2,187	3,062	4,138
성장률	45.2%	50%	40%	35%	-

(자료출처 : 한국게임산업개발원)

### 예상되는 판도 변화

모바일 게임 시장의 빅뱅은 이미 시작되었다. 태풍의 눈은 역시 국내 최대 이동통신사업자인 SK텔레콤과 온라인 게임 1위 업체인 엔씨소프트가 손을 잡고 합작법인을 세우는 것. 이에 대해 모바일 게임업체는 물론 온라인 게임업체와 포털 사이트들마저도 바짝 긴장하고 있다. 엔씨소프트는 올 하반기에 게임 포털을 오픈할 계획이다. 만약 엔씨소프트가 막강한 콘텐츠를 바탕으로 게임포털과 GXG가 연계된 유무선 연동 전략을 본격화할 경우 다른 포털업체들은 불리한 위치에 놓이게 된다. 특히 SK텔레콤이 다른 포털에 서비스를 하지 않거나 엔씨소프트에 우선권을 줄 가능성을 우려하고 있다.

플랫폼과 콘텐츠에서 최고를 달리고 있는 두 기업의 합작법인이 설립되면 모바일 게임 시장에는 어떤 변화가 올까? 우선 SK텔레콤과 엔씨소프트의 합작법인이 넥슨에 합병된 엔텔리전트와 양강 구도를 형성할 것으로 예상된다.

이와 함께 모바일 게임 시장이 자금력이 지배하는 시장으로 바뀔 가능성이 높다. 대기업들의 덩치싸움이 시작되면서 모바일 게임 시장은 재편될 것이고, 이는 영세한 모바일 게임 시장에 본격적인 구조조정이 시작됨을 의미한다. 이렇게 되면 온라인 게임업체들과 모바일 게임업체들의 짝짓기가 본격화될 것으로 예상된다.

두 번째는 본격적인 유무선 통합 시대가 열릴 것이다. 온라인 게임에서 최고의 경쟁력을 가진 엔씨소프트와 최강의 모바일 플랫폼을 갖고 있는 SK텔레콤의 합작은 그 자체가 유무선 통합을 의미하기 때문이다.

세 번째는 모바일 게임 시장이 자연스럽게 3D 환경으로 넘어가면서 온라인 게임업체의 모바일 게임 시장 진출이 더욱 가속화될 것으로 예상된다. 이에 따라 업체간 경쟁은 더욱 치열해질 것으로 전망된다. ☐

