

구원, 1999. 11. 16.

- [3] 공영일, 「미국 시내전화사업자의 인수합병 추진 경과 및 향후 전망」, 『정보통신정책』, 정보통신정책연구원, 1999. 4. 1.
- [4] 한국전자통신연구원, 『미국 통신 전쟁』, 1997.
- [5] FCC, Universal Service Monitoring Report, 2000. 9.
- [6] ____, Statistics of Communications Common Carriers, 2000.12.
- [7] FCC 홈페이지, <http://www.fcc.gov>

세계 모바일 게임시장 현황

정보통신산업연구실 주임연구원 신성문
(T. 570-4315, sungmoon@kisdi.re.kr)

모바일 인터넷에 있어서의 킬러 어플리케이션(Killer Application)은 꾸준히 모색되고 있으나 아직까지 별 다른 성과를 거두지 못하고 있는 것이 현실이다. 그 중 하나가 모바일 게임 산업인데 한국전자통신연구원이 실시한 「일반인의 무선인터넷서비스의 사용실태」에 의하면 전체 응답자 중 88.3%가 게임서비스를 사용한다고 답할 정도로 잠재력 면에서는 무시하지 못할 정도의 수익창출능력을 지니고 있는 것으로 평가되고 있다. 그러나, 발전단계상 아직 초기단계에 위치하고 있는 것으로 분석된다.

본 고에서는 모바일 게임산업 시장규모 및 시장개요에 대해 간략히 살펴보겠다.

1. 모바일 게임산업의 구분

모바일 게임산업은 기타 온라인 게임산업과 달리 아직 초기단계에 위치하므로 주제별·테마별로 구분하는 데에는 다소 무리가 있다. 따라서, 트래픽 유발여부와 동시 게임자 수에 의해 「임베디드 게임(Embedded game)」, 「단독형 게임(Single player local or network based game)」, 「멀티플레이형 게임(Multiplay local or network based game)」 구분하는 것이 일반적이다.

임베디드형 게임은 모바일 게임의 초기 형태로 단말기에 특정 게임 프로그램이 내장되어 있고 사용자는 네트워크 게임이 아닌 폐쇄형 게임(standalone)의 형태를 가졌다. 이러한 유형은 사용자의 게임선택 폭이 매우 제한적이고 이동통신 트래픽을 발생시키지 않기 때문에 서비스의 개념으로 바라보는 것은 매우 힘들었다. 따라서 이동통신사업자의 서비스 차별화 측면

에서 제공되었다기보다는 단말기 제조업체의 단말기 차별화 측면에서 제공되어왔다. 하지만 최근 몇몇 모바일 게임업체들이 출시한 임베디드 게임 중에는 네트워크형 게임도 존재한다.¹⁾ 이러한 게임은 SMS(Short Message Service)을 통해 트래픽을 발생시키고 있다.

단독형 게임이란 로컬 혹은 네트워크형 게임으로서²⁾ 한사람만이 이용하는 게임이다. 게임 시간은 통상 5분 이상 지속되지 않는 간단한 게임들이 대부분 이러한 범주에 포함된다. 블랙잭이 단독형 게임의 전형적인 예라 할 수 있다.

멀티플레이 게임은 로컬 혹은 네트워크 게임으로서 여러 사용자가 서로 대전하며 게임을 즐기는 형태를 의미한다. 이런 게임은 현재 대부분 즉 사용자는 다른 사용자의 움직임이 끝날 때까지 기다리고 그 다음에 게임을 진행하는, Turn-based 방식이 아닌 비동기식(asynchronous)으로 진행된다. 비동기식 게임은 타 방식에 비해 시간을 매우 절약하기 때문에 시간에 따라 과금되는 현 모바일 게임 환경에 매우 적합한 유형이라 할 수 있다. 이러한 시간 기반 과금모델의 수익은 점수를 계산한다거나 대진표를 본다거나 하는 게임 커뮤니티 이용 트래픽과 실제 게임 수행 시에 발생하는 사용자 트래픽에 의존한다.

2. 모바일 게임 세계시장 규모

Dataquest에 따르면, 모바일 게임 전세계 이용자수³⁾는 2000년 현재 약 461만명에서 2005년 1억7,794만명으로 연평균 252% 증가할 것으로 전망되고 있다.

특히, 서유럽지역의 이용자수는 2004년 1억240만명으로 세계시장의 57.5%를 차지할 것으로 예상되는데, 이는 전체 서유럽인구의 26.6%가 모바일 게임을 이용함을 의미한다. 서유럽지역의 모바일 게임인구가 타 지역에 비해 많을 것으로 전망되는 데에는, 이 지역에서는 이미 SMS 서비스가 성공적으로 정착했을 뿐만 아니라 향후 모바일 인터넷 인구가 절대적으로 많을 것으로 예상되기 때문이다.

일본은 유럽에 비해 상대적으로 적은 4천만명 정도가 모바일 게임을 이용할 것으로 전망되지만 보급률 측면에서는 31.7%로 서유럽을 훨씬 능가할 것으로 전망된다. 일본의 모바일 게임인구가 많을 것으로 전망되는 데에는, 이미 이동통신 부가서비스 및 세계 최초의 모바일 인터넷서비스인 i-mode가 성공적으로 정착된 것이 큰 요인으로 작용하였다.

- 1) In Fusio社は 2개의 임베디드 게임을 France Telecom Mobiles와 Mitsubishi에 제공하고 있다.
- 2) 로컬 게임이란 이동통신네트워크를 통해 게임업체로부터 일시적으로 게임 소프트웨어를 다운로드 받아서 단말기 상에서 폐쇄형으로 이용하는 형태를 의미하며, 네트워크 게임이란 이동통신네트워크를 통해 게임업체 서버에 접속한 채 게임을 하는 형태를 의미한다.
- 3) 여기서의 모바일 게임은 네트워크상에서 트래픽을 유발시키는 것만을 포함시키고 있다.

기타 지역에서도, 패킷 네트워크가 도입되고 패킷 교환 가능 단말기가 출시·확산됨에 따라 모바일 게임인구가 급속히 증가할 것으로 예상된다.

〈표 1〉 세계 모바일 게임 이용자수 전망

(단위: 천명)

	1999	2000	2001	2002	2003	2004	CAGR
북 미	0.2	18.1	204.9	1,167.7	5,101.9	13,869.8	829%
일 본	282.8	3,375.9	9,015.7	19,262.9	29,703.2	40,149.5	169%
서유럽	30.5	1,074.7	6,152.0	31,899.7	73,928.8	102,399.3	407%
아시아/태평양	14.2	146.7	1,908.5	3,875.0	13,638.4	21,518.2	333%
합 계	327.7	4,615.4	17,281.1	56,205.3	122,372.3	177,936.8	252%

자료: Dataquest(2000. 11. 21)

모바일 게임 세계시장규모는 2004년 60억 달러로 전체 모바일 데이터통신 매출의 약 8.1%를 차지할 것으로 예상된다. 이 부문도 역시 2004년 전체 시장규모에서는 서유럽이 일본보다 다소 앞설 것으로 예상되지만, 사용자당 매출 측면에서는 일본이 서유럽에 비해 약 15.1% 정도 높을 것으로 예상된다. 한편, 미국은 젊은 층의 휴대폰 보급률 저조와 모바일 인터넷 이용자수 확산 저조가 예상되기 때문에 상대적으로 적은 규모를 형성할 것으로 예상된다.

〈표 2〉 세계 모바일 게임 시장 매출 전망

(단위: 천달러)

	1999	2000	2001	2002	2003	2004	CAGR
북 미	0.1	32.8	697.5	13,734.2	92,977.5	319,470.8	1,899%
일 본	1,864.0	22,853.7	146,624.7	448,087.2	813,228.3	1,121,764.2	260%
서유럽	95.5	7,284.1	72,313.3	676,970.0	2,143,027.1	3,852,769.0	734%
아시아/태평양	108.8	2,641.2	18,598.1	109,224.5	348,992.7	729,281.5	482%
합 계	2,068.4	32,811.8	238,233.6	1,248,015.9	3,398,225.6	6,023,285.5	393%

자료: Dataquest(2000. 11. 21)

참고자료:

- [1] 김준한, 「국내 모바일 게임 현황」, 『KISDI IT Focus』, 정보통신정책연구원, 2000. 11.
- [2] Dataquest, 'Mobile Gaming: Everything to Play For,' *Research Brief*, 2000. 10. 30.
- [3] _____, 'Mobile Gaming: Let the Games Begin,' *Research Brief*, 2000. 11. 21.