



PLAYSTATION®
Network

‘Non-Game 콘텐츠’와 ‘네트워크化’를 키워드로 하는 SCE의 Interactive Entertainment 전략

STRABASE 2008.07.23

News Sony가 지난 6월 26일 2008~2010년도 Sony 그룹 중기경영방침을 발표했다. Sony Computer Entertainment(SCE)는 이 자리에서 향후 PlayStation(PS) 비즈니스의 주요 사업방침으로 dudgk, 광고 등 ‘Non-game Contents’와 자사 공급 제품의 ‘Network 化’에 주력한다는 계획을 밝히고 이러한 기조에 터잡은 새로운 서비스를 발표해 업계의 주목을 받고 있다.

News Plus Sony 그룹은 지난 6월 26일 ‘Core Business 강화’, ‘네트워크 접속 서비스 제공’, ‘BRICs 등 고성장 시장에서의 비즈니스 확대’를 통한 1조엔 규모의 7대 사업 육성을 목표로 하는 ‘2008~2010년 Sony 그룹 중기경영방침¹⁾’을 발표했다.

Figure 1. PlayStation의 Interactive Entertainment 전략



자료: Sony Computer Entertainment ; 스트라베이스 재구성

¹⁾ Sony는 1)PC 사업, Blu-ray Disc 관련 상품 사업, 반도체 및 컴포넌트 사업 등 3개 사업을 각각 1조엔 규모로 성장시키는 한편, 이미 1조 엔을 초과한 4대 사업(액정TV사업, 디지털 이미징 사업, 게임사업, 이동통신 단말기 사업)을 강화하여 각기 1조엔 규모의 7대 사업을 육성하고, 2) 2010년까지 90% 자사 제품 카테고리에 네트워크 기능 및 무선 네트워크 기능을 탑재하며, 3) 2008년 PlayStation Network를 시작으로 각 주요 제품에 대한 비디오 서비스의 순차적 개시 및 4) 2010년까지 BRICs 국가에서의 연간매출을 2조 엔으로 확대하는 것을 구체적인 그룹 목표로 제시함

이러한 그룹 차원의 목표 달성을 위해 SCE는 기존의 'Game' 및 'Package' 사업에서 'Non-game Contents' 및 'Network'로 외연을 넓혀 완전한 'Interactive Entertainment' 실현에 매진하겠다는 비전을 제시하였다. 이를 위해 SCE는 구체적으로 ▲PlayStation Store를 통한 비디오 서비스, ▲게임 내 광고(in-game ads) 서비스, ▲'Life with PlayStation' 서비스, ▲PSP 네트워크 강화 방안을 내놓아 눈길을 끌었다.

비디오 송신 서비스 개시

SCE는 지난 7월 15일부터 PlayStaion Store를 통해 TV 프로그램이나 영화 등의 영상 콘텐츠 렌탈 및 판매 서비스를 실시하고 있다.² 이 서비스는 인터넷을 통해 Progressive Download 방식으로 제공되며, 북미지역을 시작으로 일본과 유럽 시장으로 확대될 예정이다.

이 서비스에서 주목할만한 점은 HDD(Hard Disk Drive)에 다운로드 중이더라도 이미 다운로드 된 부분에 대해서는 재생이 가능하도록 함으로써 이용자의 편의를 강화하였으며, SDTV(표준화질)는 물론 HDTV용 고화질 콘텐츠도 제공된다는 사실이다.

서비스 이용료는 콘텐츠 종류 및 화질(SD/HD여부)에 따라 차등이 있겠지만 구매의 경우 콘텐츠 당 대략 9.99~14.99달러 수준이며, 구매한 영상 콘텐츠는 PSP 등 다른 Sony 하드웨어에서도 이용할 수 있다. 렌탈의 경우 14일 동안 무제한 이용할 수 있으며 콘텐츠 당 대략 2.99~5.99달러를 지불해야 하는 것으로 알려졌다.

Figure 2. PlayStation Store 비디오 서비스 화면



자료: Sony Computer Entertainment ; 스트라베이스 재구성

² PS3 영상 송신 서비스에는 20th Century Fox, Lionsgate Entertainment, MGM Studio, Paramount Picture, Sony Picture Entertainment, Warner Bros. Entertainment, The Walt Disney Studio 등 주요 미디어 업체가 참가하며, 서비스 개시 시점에서는 영화 300편, TV 프로그램 1,200편의 콘텐츠가 준비될 예정이라 함

한편 SCE는 이 서비스를 위해 HDD 용량을 80GB로 확충한 Play Station 3 80GB Core Pack을 2008년 9월 북미시장에서 선보일 예정이다. HDD 용량을 제외한 판매가격 및 기능은 기존 40GB 제품과 동일한 것으로 전해지고 있다.

게임 내 광고 도입

SCE는 중기경영방침의 일환으로써 게임 내 옥외 전광판 등을 광고 공간으로 활용하는 게임 내 광고를 실시할 계획이라고 밝혔다.³ SCE는 이를 위해 지난 6월 11일 광고 대행사들을 대상으로 게임 내 광고 플랫폼을 전격 공개한 바 있다.⁴

Figure 3. PlayStation 게임 내 광고(in-game ads) 서비스 화면



자료: Sony Computer Entertainment ; 스트라베이스 재구성

PS3를 통해 제공될 게임 내 광고는, 유저가 이용하는 게임의 종류 및 이용 시간대 등에 따라 각 이용자에게 특화된 광고가 네트워크를 통해 유저에게 제공된다. 이 서비스는 북미 및 유럽 지역에서 우선적으로 실시 될 예정이다.

SCE는 또 PS3에 탑재된 마이크로 프로세서를 이용하여 유저가 본 광고의 총면적과 시간을 자동적으로 계산하여 이를 광고료로 환산하는 새로운 비즈니스 수익 모델도 도입하여 광고주들로부터 좋은 반응을 얻고 있는 것으로 알려졌다.

Life with PlayStation

“현재의 지구를 대상으로 하는 라이브 채널”이라는 SCE 히라이 사장의 설명처럼, 이번 설명회에서 첫 선을 보인 PS3의 네트워크 콘텐츠 ‘Life with

³ 콘솔 게임 시장에서는 게임 내 광고 사업이 새로운 수익 모델로 주목 받아 왔으며 최근에는 실제 상품을 게임 내 가상의 전광판이나 등장 인물의 아이템으로 등장시키는 등 다양한 마케팅 전략이 시도되고 있음

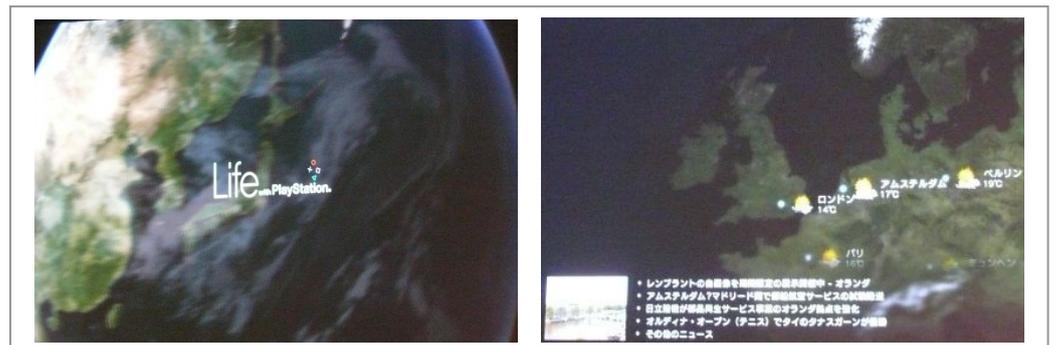
⁴ 이 플랫폼을 통해 PS3에 최초로 광고를 게재하는 사업자는 IGA Worldwide가 될 것으로 예상되며, 경쟁사인 Double Fusion 또한 최근 Sony와 광고 관련 제휴를 체결했다고 밝힘

PlayStation'은 '시간'과 '장소'를 축으로 한 애플리케이션으로 세계 각지의 뉴스 및 일기예보를 실시간으로 확인할 수 있는 서비스를 제공한다.

Nintendo 'Wii'처럼 PS3를 Life Style의 일부로 만들겠다는 전략 하에 구상된 이 서비스는 PS3를 통해 모니터에 표시된 지구에서 원하는 지역을 선택하면 선택된 지역의 실시간 주요 뉴스 및 일기예보 등이 헤드라인 형식으로 제공되며 네트워크를 통해 기사 전문 불러오기도 가능하다.

또 설정한 현재 기분상태⁵에 따라 HDD에 저장된 곡에서 자동으로 재생 리스트를 작성해 주는 BGM(Back Ground Music)기능도 탑재될 예정이다. 서비스 개시 초기에는 서비스가 현재 시점에 고정되어 있으나 향후 기사 및 자료, 동영상, 사진 등을 이용자가 원하는 장소 및 시계열 순으로 정렬하여 열람할 수 있는 기능이 추가될 예정이며, 콘텐츠 다운로드 기능도 갖추게 될 것으로 알려졌다.

Figure 4. Life with PlayStation 서비스 화면



자료: Sony Computer Entertainment ; 스트라베이스 재구성

PSP 네트워크의 강화

PSP의 경우, PS3의 'Life with PlayStation'처럼 신규 콘텐츠 출시에 대한 구체적인 언급은 없었으나, 네트워크 기능을 강화한 서비스가 제공될 가능성이 높은 것으로 전망되고 있다.

예를 들면 유럽에서 시행 중인 'Go! View', 'Go! Explore', 'Go! Messenger' 등과 같은 네트워크를 이용한 커뮤니케이션을 실현하고, PlayStation Store 접속 및 PS3를 통해 구입한 비디오 콘텐츠를 PSP를 통해서도 시청할 수 있도록 하는 서비스를 구상 중인 것으로 알려지고 있다.

⁵ 예를 들면 'Relax'

Figure 5. PSP 네트워크 기능 강화



자료: Sony Computer Entertainment ; 스트라베이스 재구성

View Point

Sony 그룹에서의 발표한 SCE 3개년 경영전략은 기존 하드웨어(PS3, PS2, PSP)를 이용한 Non-Contents 부문 육성 및 네트워크 기능의 강화로 요약할 수 있다.

“Non-Game Contents를 계기로 PS3를 이용하는 유저가 게임에도 흥미를 갖게 된다면 좋겠다”는 SCE 히라이 사장의 말처럼, ‘non-game contents’와 ‘network’화로 기존의 게임 하드웨어를 단순한 게임기가 아닌 정보 전달용 단말로 활용하여 非게이머까지 자사 하드웨어 이용자 층으로 흡수하겠다는 것이다.⁶

SCE가 이렇듯 기존의 게임 사업에서 탈피하여 Non-Game Contents 및 네트워크 기능 강화에 적극 나서게 된 배경은 다음 몇 가지로 요약할 수 있다.

첫째, SCE가 속한 Sony 그룹은 주요 전자제품 생산업체이자 음악, 영상 등 막대한 콘텐츠를 보유한 미디어 업체라는 유리한 위치에도 불구하고 지금까지 이 두 가지 사업부문간 연계에 소홀했다는 지적을 받아왔다.⁷ 때문에 Sony는 2010년까지 자사 제품의 90% 이상을 네트워크화 함으로써 자사가 보유한 콘텐츠의 적극 활용에 나설 방침이며, SCE가 발표한 PS3를 통한 비디오 서비스 및 ‘Life With PlayStaion’ 서비스 등은 이러한 Sony 그룹 전체의 사업 전략의 연장선상에서 이루어지고 있는 것이다.

⁶ 그러나 SCE 히라이 사장은 “이번 중기경영방침의 주요 전략은 ‘non-game contents’와 ‘network’의 강화에 있으나 어디까지나 SCE 흑자 사업에 대한 기본 방침은 ‘매력적인 게임 콘텐츠’를 많이 출시하는 데 있다”며 여전히 SCE의 주요 사업은 게임에 있음을 강조하고 있다.

⁷ 특히 Sony는 Walkman을 최초로 개발하고, 막대한 음악 콘텐츠를 보유하고 있었음에도 불구하고, 이 둘을 연계시킨 시장을 Apple의 iPod과 iTunes에 빼앗긴 전례가 있음. 따라서 미국 한 곳만으로도 수십 억 달러에 달할 것으로 예상되는 TV 및 기타 PS3와 같은 하드웨어를 통한 영상 콘텐츠 다운로드 시장에서는 이 같은 실수를 반복하지 않겠다고 각오를 다지고 있는 것으로 분석됨

둘째, SCE는 그간 저렴한 가격으로 하드웨어를 판매하고 여기서 구동되는 소프트웨어 판매로 수익을 창출하는 비즈니스 모델을 고수해왔다. 그러나 Xbox 시리즈 및 Nintendo DS 등 막강한 경쟁 상품의 출현으로 기존 비즈니스 모델의 수익성은 한계를 드러냈으며, 이어 하드웨어 판매나 게임 소프트웨어의 판매 이외의 수익모델 구상에 적극 나설 수 밖에 없었다는 것이 업계의 분석이다.

그러나 SCE가 구상 중이거나 이번에 발표한 대부분의 서비스는 이미 경쟁한 업체들이 해당 시장을 선점하고 있거나, 유사한 서비스를 준비 중이어서 치열한 한판 승부가 불가피할 전망이다.

SCE는 물론 Sony가 그룹 차원에서 추진하겠다고 밝힌 비디오 서비스의 경우, Xbox 360을 통해 이미 영화와 TV 프로그램을 이용할 수 있는 MS의 Xbox Live 서비스로 인해 빛이 바랜 상태이며, Apple 또한 TV 프로그램과 영화를 판매하는 iTunes 접속이 가능한 Apple TV를 출시한 상황이다.⁸

SCE가 야심 차게 준비 중인 게임 내 광고 서비스⁹ 또한 경쟁사인 MS의 Xbox 360에서 이미 실시 중이다. 때문에 Sony는 지난 6월 4일 자사 게임 내 광고 플랫폼 개방을 통해 게임 내 광고에 대한 광고주들의 접근을 용이하게 함으로써 Xbox 360과의 차별화를 시도했다.¹⁰ 그러나 Sony의 이러한 시도가 게임 내 광고시장에서의 주도권 탈환으로 이어질지에 대해서는 평가가 엇갈리고 있다.

SCE의 Interactive Entertainment 구상에 기반한 비디오 서비스와 게임 내 광고 서비스, 그리고 PS3 전용 서비스로 고안된 'Life with PlayStation'이 최근 침체국면에 직면한 SCE의 새로운 돌파구가 될 수 있을지 안팎의 관심이 고조되고 있다.

Reference

1. SCE는 80G 바이트 HDD를備えた PS3를 発売, 映像配信 서비스에備えた, Tech-on, 2008.7.16
2. 「ノン・ゲーム」と「ネットワーク」が重要な鍵になる, 経営方針説明会でSCEの平井氏, Tech-on, 2008.6.27

⁸ Amazon의 온라인 영화 다운로드 서비스인 Unbox도 셋톱박스인 TiVo를 통해 영화와 TV 프로그램을 이용할 수 있는 서비스를 이미 중이며 이미 진출한 이들 업체 이외에도 여러 새로운 업체들이 시장 진입 계획 중인 것으로 알려짐. 온라인 DVD 대여업체인 Netflix는 올 여름 셋톱박스를 통해 TV에서 바로 DVD를 대여해 볼 수 있는 서비스를 계획 중이며, 인터넷의 등장으로 가장 큰 타격을 입었던 대형 홈비디오 대여업체인 Blockbuster 역시 지난 5월 디지털 다운로드 시장에 가세할 준비를 하고 있다고 발표한 바 있어, 향후 경쟁은 더욱 가속화될 전망이다

⁹ IT관련 시장조사업체 Parks Association에 따르면 게임 내 광고 시장규모는 2006년 5,400만 달러에서 2012년 8억 달러에 이를 것으로 전망됨

¹⁰ Xbox 360에 광고를 실기 위해서는 MS 산하 광고회사 Massive와 독점 계약 체결이 필요하며, IGA 및 Double Fusion 등 소수의 광고 대행사가 PC 게임 및 특정 게임 퍼블리셔의 광고를 독점적으로 제공하는 방식이 일반화 되어 있다.

3. ソニー, 既存事業を強化する新中期経営方針を発表-BRICsで売り上げを2倍に, 営業利益率5%は必須条件, Tech-on, 2008.6.26
4. PSP®「プレイステーション・ポータブル」シリーズ日本国内累計売上台数1,000万台達成, SCE Inc, 2008.7.15
5. PS3新規コンテンツ「Life」初お目見えソニー経営方針説明会で平井氏がコメント, dengeki.com, 2008.6.26
6. Sony, 2010년까지 자사제품의 90%에 네트워크 기능 탑재할 계획, 스트라베이스, 2008.7.14
7. Sony, 'TV 및 PS3와 영상 콘텐츠 연계'를 차세대 핵심전략으로 추구, 스트라베이스, 2008.7.4
8. Sony, PS3 성공 위해 게임타이틀 등 소프트웨어 물량공세에 나서, 스트라베이스, 2008.7.18
9. 日 Sony, 게임 내 광고(in-game ad) 플랫폼 공개 전격 발표, 스트라베이스, 2008.6.11