



## iPhone 3G, 휴대용 게임시장의 ‘Game Changer’가 될 것인가?

STRABASE 2008.06.26

**News** 지난 6월 9일 공개된 Apple의 iPhone 3G가 개발자와의 수익공유모델과 앱스토어(App Store)라는 애플리케이션 아울렛을 통해 기존 게임 시장과 차별화되는 새로운 모바일 게임 시장의 개화 가능성을 던져주고 있어 주목받고 있다.

**News Plus** iPhone 3G가 전격 공개된 Worldwide Developers Conference 2008에서는 11개에 달하는 개발자들이 iPhone 3G에서 이용될 다양한 애플리케이션들을 동시에 선보였는데 이 중에는 EA Sports, Sega, Pangea Software, Digital Legends 등의 게임 개발사들도 참여한 것으로 알려졌다.

日 Sega의 ‘Super Monkey Ball’등 이번 행사에서 시연된 게임들은 지난 3월, Apple이 iPhone 3G 전용 애플리케이션 개발자들을 위한 SDK(Software Development Tool)를 발표한 이후 짧은 기간 내에 제작되었다는 점에서 주목받고 있는 데, 특히 액션 어드벤처 게임(action-adventure game)을 선보인 스페인의 Digital Legends는 수 주만에 게임 개발을 완료한 것으로 알려졌다.

행사장에서 iPhone 3G 전용 게임의 시연을 본 일부 전문가들은 “손목의 스냅을 이용해 비행기를 움직이거나 손가락 터치만으로 캐릭터를 자유자재로 움직일 수 있다는 점에서 닌텐도 DS의 조작법보다 한 수위 제품”이라는 긍정적인 평가를 내리고 있다.

iPhone 3G는 별도의 게임 SW없이 인터넷을 통해 게임을 다운로드 받아 이용한다는 점에서 기존의 일반 게임기와 구별된다.<sup>1</sup>

과거 휴대폰 다운로드 게임이 전문 게임시장에 큰 위협이 되지 못했던 가장 결정적인 이유는 모바일 게임의 수준이 전문 게임기가 제공하는 게임 수준에 못 미쳤기 때문이다. 휴대폰을 통해 대용량 게임을 다운로드 받으려면 막대한 데이터 통신요금이 부과되기 때문에 휴대폰 이용자는 대용량 게임파일의 다운로드를 기피했던 것이 사실이다.

<sup>1</sup> 물론 게임전용 하드웨어 중에서도 ‘Playstation 3’, Xbox 360’ 등과 같이 인터넷 다운로드 방식으로 이용할 수 있는 HW가 없는 것은 아니나 이들 기기도 기본적으로는 광디스크나 카세트를 이용한 게임이 주가 된다는 점에서 기존의 게임기와 일맥상 통함

그러나 이번에 출시된 iPhone 3G는 HSPDA를 통해 기존의 EDGE 방식에 비해 데이터 전송속도가 2배나 빨라졌으며 WiFi 를 탑재하고 있어 이용자의 데이터 전송료에 대한 부담도 훨씬 줄었다. 뿐만 아니라 iTunes를 이용하면 PC로 다운로드 받은 자료를 iPhone으로 옮기는 것도 가능하다.

Sega 등 게임개발업체는 올 7월 App Store 오픈과 동시에 출시를 목표로 이미 iPhone 전용 게임을 개발 중에 있으며, FIFA Soccer로 유명한 美 EA Sports도 ‘스포어(spore)’ 출시를 준비하고 있는 것으로 알려지고 있다. 특히 Gameloft의 경우 2008년 말까지 15개의 게임을 출시할 것이라고 밝혔다.

Figure 1. iPhone 3G 시연 장면 – Sega “Super Monkey Ball”



자료 : IT Plus

가격 면에서 살펴보면 iPhone 3G는 8GB 모델인 경우 199달러에 보급될 예정인데, 전용 게임기인 Nintendo DS, Sony PSP의 현 거래가가 155달러, 185달러 수준임을 감안하면 휴대용 게임기로서의 가격 경쟁력이 충분하다는 것이 업계의 분석이다.

Apple의 공식발표는 없었으나, Apple 관련정보 전문사이트 ‘apple insider’에 따르면, iPhone용 게임 SW를 판매하는 회사는 0.99달러에서 999.99달러 사이에서 자유롭게 가격을 책정할 수 있으며, 판매할 SW의 개당 용량은 최대 2GB 수준인 것으로 알려지고 있다. 게임 전용기인 PSP용 광디스크 미디어 UMD(Universal Media Disc)가 1.8GB임을 감안하면 2.0GB는 모바일 게임으로는 상당한 용량이라는 것이 전문가의 평가이다.



자료 : 스트라베이스 재구성

멀티터치패널과 모션센서 기능

그간 기존의 이동통신 단말이 휴대용 게임전용단말의 적수가 되지 못했던 근본적인 이유는 단말기 UI가 전화기능에 초점을 맞추어 제작되었기 때문에 게임 이용에 따른 사용자의 니즈를 반영하고 있지 못하다는 점에 있었다. 그러나 이번에 출시된 iPhone 3G는 손가락 두 개로 화면을 확대·축소하는 멀티터치 기능과 스크린의 방향에 따라서 화면의 중형을 바꿔주는 액셀로미터 (accelerometer) 기술을 채용한 모션센서 기능을 통해 전화기로서의 기능과 게임기로서의 기능을 동시에 만족시키고 있어, 이동통신 관계자는 물론 게임 관련업체로부터도 높은 점수를 받고 있다. WWDC 2008 참관자는 “iPhone 3G는 기존 게임전용기처럼 멀티터치패널과 컨트롤러(모션센서)기능을 모두 갖추고 있어 마치 Nintendo DS와 Wii가 결합한 것 같다”는 평을 내놓기도 하였다.

게임 SW의 유통 아울렛, ‘앱 스토어(App Store)’

Apple의 CEO인 Steve Jobs는 WWDC 2008 행사에서 플랫폼으로서의 iPhone에 상당한 비중을 실어 연설했으며 그 연결고리로 앱 스토어(App Store)의 역할을 강조했다. App Store가 써드파티 개발자들이 iPhone 전용 SW를 판매할 수 있는 일종의 아울렛처럼 기능하게 된다는 것이다.

전문가들은 "App Store의 부상은 iPhone이 단순한 휴대폰이 아닌, 일종의 플랫폼으로 창안됐다는 것을 의미한다"며, "처음에는 하나의 부가 서비스로 등장할 뿐이지만, 이후에는 iPhone 3G 단말기 자체를 넘어서는 가치를 가지게 될 수도 있을 것"이라고 평가했다. iTunes에서 음원과 비디오를 판매하며 축적된 Apple의 운영 역량이 App Store에도 반영되어 결국 App Store와 iPhone 3G와의 관계가 iTunes와 iPod과의 관계와 유사한 형태로 발전할 가능성이 있다는 것이다.

### 게임 개발사와의 수익 공유 모델

iPhone 3G 전용 게임 개발을 독려하기 위해 Apple이 제시하고 있는 수익모델은 게임 개발자들이 직접 게임의 가격을 매겨 App Store에 게재하여 판매 금액의 70%를 가져가고 애플은 마케팅과 운영을 대행해주는 대가로 30%를 가져가는 구조다.

Apple의 iPhone 3G가 기존의 게임 전용기와 차별되는 점은 이와 같이 HW 자체보다는 HW에서 이용할 게임 SW의 보급방식과 이를 통한 수익구조의 차이에 있다.

기존의 Nintendo, Sony Computer Entertainment(SCE) 등의 게임기 제조업체는 거의 원가에 다름없는 가격으로 HW를 판매함으로써 고객기반을 확보하는 대신 SW 제작업체에게 라이선스 비용을 포함한 고가의 광디스크 및 카세트 제조가격을 지불하게 함<sup>2</sup>으로써 막대한 수익을 챙기는 전형적인 'Razor & Blade(면도기와 면도날)'<sup>3</sup> 전략 기반의 수익구조를 유지해왔다.

이러한 과정에서 게임기 제조업체는 SW 개발업체와 라인센스 비용에 대한 1대1 계약을 체결해 왔는데 이때 계약을 체결하는 두 회사의 역학관계에 따라 그 비율도 다르게 적용되어 왔던 것이 그간의 관행이었다. 이 때문에 제조업체가 SW 업체에게 요구하는 마진율도 비공개로 유지될 수 밖에 없었다.

이에 반해 Apple은 App Store를 통해 판매될 모든 애플리케이션에서 Apple이 취할 이익률을 30%로 못박았다. 신용카드 처리 수수료 및 SW의 호스팅 비용을 별도로 청구하지 않을 것이라는 방침도 분명히 하였다. 이는 애플리케이션 판매를 통해 개발자가 가져가는 수익을 공식적으로 보장한다는 점에서 그 동안 게임기 제조업체와의 관계에서 큰 불이익도 감수할 밖에 없었던 중소 SW 개발업체들의 큰 호응을 결과하고 있다.

Apple이 제시한 마진 30%라는 투명하고 공정한 수익모델과 App Store를 이용한 전세계 유통망은 게임 소프트웨어 개발자의 개발 의욕을 자극시키기에 충분했고 실제로 다수의 유명 게임업체에서 이미 iPhone을 통한 게임 출시를 위해 본격적인 개발에 착수한 상태다.

<sup>2</sup> Nintendo, Sony Computer Entertainment 등의 게임기 제조업체는 SW의 제조납품을 방지하기 위해 자사의 라이선스를 받은 소프트웨어업체에 한해 SW 개발권을 부여하고 SW 개발업체에게 게임내용에 대한 심사를 받을 것과 소프트웨어 제작에 필요한 카세트 및 광디스크의 생산을 자사에 위탁하도록 의무화하는 비즈니스 방식을 고수해오고 있음

<sup>3</sup> 면도기 회사가 내구재인 면도기보다 소모품인 면도날로 더 많은 수익을 창출하는 사업전략

## View Point

iPhone이 만들어나갈 새로운 휴대용 게임 시장에 대한 기대가 증폭되고 있는 가운데, 시장 일각에서는 Apple의 iPhone 3G가 과연 10달러 이상의 고사양 게임 시장에서도 게임 매니아들의 지지를 얻을 수 있을 지에 대해 의문이 제기되고 있다. 또한 “Apple의 게임심사 과정도 MS Xbox360의 ‘Xbox Live 아케이드’처럼 게임유통까지 6개월 이상 기다려야 하는 경우가 발생할지 모른다”는 개발자의 지적처럼 App Store에 게임을 등록시키는 일련의 과정에 대해 우려를 제기하는 목소리도 적지 않다. 애플리케이션 심사 방법 및 과정의 투명화와 신속한 등록심사 과정이 우선적으로 전제되어야 한다는 것이다.<sup>4</sup> 현재 Apple은 iPhone 전용 애플리케이션 등록비용으로 연간 99달러를 책정하고 있는 것 외에는 어떠한 평가 시스템을 거쳐 제품을 유통할지에 대한 구체적인 내용을 밝히지 않은 상태다. 게임 이용에 따른 휴대폰 배터리 소모량에 대해서도 아직 명확한 언급이 없어 게임 이용이 전화 통화나 여타의 멀티미디어 기능 이용에 제약을 가할지도 모른다는 우려도 제기되고 있다.

이 같은 우려에도 불구하고 iPhone 3G는 기존 게임시장에서 전례가 없는 새로운 비즈니스 모델로 게임 산업에 새로운 가능성을 제시하였다는 점에서 휴대용 게임시장을 장악하고 있는 Nintendo와 Sony의 아성마저도 무너뜨릴 수 있다는 가능성이 점쳐지고 있다.

새로운 게임기로서 주목을 받고 있는 iPhone 3G가 Nintendo DS나 Wii가 게임 업계에 새로운 패러다임 전환을 가져온 것처럼 휴대용 게임 시장에서 Game Changer로서 시장의 판도를 바꾸어 나갈 수 있을지 그 행보에 관심이 고조되고 있다.

## Reference

1. ‘Apple iPhone To Get More Games’, informationWeek, 2008.6.10
2. ‘iPhone 3G gets game’, Gamesdog, 2008.6.9
3. ‘iPhone 3G Taps (and Tilts) Mobile Game Market’, Gamingbit, 2008.6.9
4. ‘The iPhone's a Game Changer for Phone Games’, pcworld.com, 2008.6.6
5. ‘Why the iPhone 3G will change the GPS game’, CNet, 2008.6.9
6. ‘新しいゲーム機 iPhoneの誕生でゲーム業界の常識が変わる’, ITPlus, 2008.6.13
7. ‘Why Apple Could Kill The Nintendo DS’, Forbes.com, 2008.6.5
8. ‘携帯電話からコンテンツプレーヤーへ脱皮した iPhone’, ITMedia, 2008.6.10
9. ‘iPhoneは電話のあるべき姿を永遠に変えた’, IT Media, 2008.6.18
10. ‘iPhone 2.0시대를 대비한 Apple의 도전과 비전’, 스트라베이스, 2008.6.24

4 전세계적으로 휴대폰 게임을 위한 평가 및 심사 기준이 확립되어 있지 않기 때문에 Apple은 당분간 독자적인 방법으로 해당 애플리케이션의 적격성 여부 즉, 성적표현이나 폭력적인 표현, 다른 저작물의 저작권 침해여부 등을 심사 할 것으로 보임