

## 융합을 향한 기업들의 움직임 (Playing the convergence game)

이 글은 Cnet News.com의 스태프인 David Becker의 게임콘솔기기의 융합에 대한 다양한 입장들을 살펴본 글을 옮겨놓은 것이다. 사실, 게임콘솔의 진화에 대해서는 이제까지 많은 이야기들이 있어왔다. 디지털테크놀로지의 주류가 융합이라는 점에 착안하여, 대다수의 게임콘솔들이 이미 융합을 시험하고 있으며, 대세로 받아들이고 있다. 이 글은 이같은 대세로 받아들여지고 있는 게임콘솔의 융합화 움직임에 대해서 의문을 제기하고 있다. 과연 변화하는 게임시장에서 진정 소비자를 위한 것은 무엇이며, 어떠한 방향의 융합이 옳은 것일까? 나아가 융합이라는 것 자체가 과연 소비자가 바라고, 시장을 위한 일인가에 대해서 지적하고 있다.

**비디오 게임 콘솔은 가정에서 디지털 엔터테인먼트 경험의 중심부에 위치하고 있다. 이것은 이미 여러해전부터 나타났던 현상이다.**

하나의 디지털 기기들이 여러개의 작업을 할 수 있다는 측면인, “융합(convergence)”는 이미 여러해동안 산업체들의 동향이었다. 최근에 나타나는 징후들 중에서 소비자들로부터 가장 폭넓은 대중적인 인기를 바탕으로 융합기기의 가장 핵심적 장치로 선택된 것은 날로 그 가능성과 능력을 보여주고 있는 게임콘솔로 지목하고 있다는 것이다.

그러나 디지털 거실을 향해 벌이는 전쟁들 중에서, 비용절감이라는 것은 당연한 순서이다. 최근의 결정적 실수는 게임 콘솔 산업에서 소니와 마이크로소프트와 같은 주요 산업체들이 여전히 소비자들 소비자들의 구미에 맞는 융합 장치들을 찾고만 있다는 점을 지적하고 싶다.

심지어 일부 분석가들은 모든 기능들을 융합한 형태로 가겠다고는 산업체들의 발상들이 거의 유사하다는 점에 경악하고 있기도 하다. “시계라디오를 능가하여, 2개의 전혀 다른 기능을 함께 넣음으로서 정말 무엇이 좋아지는 것인가?”라고 IDD의 시장연구 전문가인 Schelley Olhava는 묻고 있다.

그러나 게임산업에서 가장 큰 회사들은 여전히 융합을 굳게 믿고 있다. 비디오게임시장에서 가장 지배적인 PlayStation 2를 가진 소니는 PS2 게임플레이어와 개인 비디오 녹화기와 유사한 TiVo와 DVD굽는장치, 그리고 다른 엔터테인먼트 기능들을 결합시킨 장치인 멀티장치인 PSX에 대한 바람을 주저없이 실천하고 있다.

보이는 것 보다는 PSX에 향해서 더욱 많이 달려가고 있다. 이 장치는 전체 게임 콘솔 융합의 움직임 중에서 실험체 중의 하나로 보여진다. 소니는 이 장치가 결과적으로 기업전체에 융합을 대세로 추진할 선두주자가 되기를 그리고 융합을 위한 투자에의 절대적인 열망들을 충분히 촉진시켜서 활성화시켜줄 것으로 기대하고 있다.

하나의 문제 : 분명한 점은 누구도 소비자를 말하고 있지 않다. PSX에 대한 본질적 반응은 일본에서 지난해 판매에서 가격이 1000달러에 육박하고 있다는 점이며, 이것은 보고서에

따르면, 소비자들에게 그다지 구미를 당기는 가격은 아니었다는 점이다.

상품의 잔가지들은 이 상황에 도움을 주지 않는다. 소니는 초기모델에서는 그들이 약속했던 mp3와 같은 몇 개의 특징적 서비스들은 장치속에 포함시켜놓지 않았지만, 조만간 시장에 선보일 것을 기대된다. 그리고 이후에 외형을 변모시켰을때, 낡은 모델들을 소멸시킬 킬러 애플리케이션이 될 것으로 예측하고 있다. 소니의 대표상품은 일본 판매 수치에서 점차 하락곡선을 그려가고 있다.

PSX를 향한 소니의 계획에서 다음 단계는 북미 중심부에 이 장치를 가져가는 것이다. 현재 북미 시장에서의 출시는 지체되어있으며, 일본시장에서 1/4를 차지하고 있는 소니의 대표상품은 확인되어있다. PSX의 북미에서의 출시는 원래 2004년 휴가 쇼핑시즌을 기획되어있었으나, 현재 2005년도 중에 발표하는 것으로 기획되어있다. 소니의 경영진들은 이같은 출시 연기가 그들에게는 서구소비자들의 취향에 맞도록 새롭게 디자인을 조정할 시간을 벌어주었다고 말하고 있다.

어떤 산업 분석가들도 이것이 더 이상 놀랍지 않다고 말하고 있다, 그들은 PSX는 엄청난 가격을 붙이고 실행되는 수많은 도전들 중의 하나일 뿐이라고 말하고 있다.

미국 테크놀로지 연구 분석가인 P.J. McNearly는 아직 유용성이 입증되지 않은 장치들이 이 기기들의 가격은 500달러가 일반 소비자들이 수용할 수 있는 가장 현실적인 가격이라고 말하고 있다.

“이것은 일종의 돌연변이이다, 이것은 사람들에게 무엇을 산출해낼 수 있는지를 직접적으로 비교하기 어렵게 하는 장치이다.”라고 McNearly는 말하고 있다. 그는 또한 “이것은 DVD녹화기가 출현했을때와 마찬가지로이다. 그리고 사람들은 이것의 진정한 가치가 무엇인지를 알기까지 고난의 시간을 거칠 것이다.”라고 덧붙이고 있다.

특히, PSX와 같은 복합 장치들에게 부여하는 가격은 매우 복잡한 문제일 수밖에 없고 연구회사인 DFC Intelligence의 사장인 David Cole은 말하고 있다. 게임콘솔제작사들은 일반적으로 손해를 보면서 하드웨어를 판매하고 있으며, 또한 그들은 게임 소프트웨어 판매에따른 로열티로부터 그들의 이윤을 획득하고 있다. 그러나, 우리가 동일한 박스로부터 비게임적 기능을 채워넣기 시작했을때, 이같은 수익모델은 휘청거리게 될 것이라고 Cole은 말하고 있다.

“그들은 게임시스템의 가격을 낮게 유지할 수 있었던 이유는 그들이 소프트웨어의 가격을 높일수 있었기 때문이었다.”라고 Cole은 말하고 있다. 또한 그는 “이런 유형의 복합장치로 인해서, 당신은 많은 게임을 구매할 의사를 가지지 않은 사람들에게도 이 기계를 판매할 수 있을 것이다. 그러나 기존의 상품을 대신하는 것에 따른 추가비용을 부가시킬 수도 없을 것이다.”라고 말한다.

또한 몇몇 남겨진 영역에의 경쟁자들도 융합되기를 바라고 있다. 소비자 전자 제조업자인



Apex's Digital의 Discover 콘솔

Apex Digital은 올해 말에 TV수상기에서 보여질 게임들을 배치시키고, 표준 PC 게임 디스크들을 읽을 수 있는 Discover 플랫폼에 기반한 최초의 장치를 가지고 시장에 진입할 계획을 가지고 있다.

ApeXtreme은 윈도우 게임을 실행시킬 수 있으며, 디지털 뮤직, 그리고 사진을 내놓을 수도 있으며, DVD 영화를 볼 수도 있다. Infinium Lab은 곧 출시될 팬텀 콘솔에서 비게임적 기능들을 이야기하고 있지는 않다. 그러나 이 장치의 초고속 인터넷과의 연결은 윈도우 게임 뿐만 아니라, 스트리밍 전송 미디어로서 이용될 것이다.

### Xbox의 차별화된 움직임

마이크로소프트는 Xbox 게임콘솔을 융합 장치로 변모시키기위한 매우 조심스러운 여정을 계획하고 있다. Xbox는 이미 가라오케와 디지털 사진들을 부가한 비게임적 기능들을 탑재하고 있다. 마이크로소프트는 올해말에 게임 콘솔을 PC에서 운영되는 윈도우 XP 미디어 psxj 운영 시스템과 연결시킬 수 있는 "Xbox 미디어센터 확장판(Xbox Media Center Extender Kit)"를 추가한 보다 진보한 발걸음을 보여주려고 기획하고 있다.

미디어센터는 윈도우 XP 운영시스템을 위한 버전이며, 디지털 미디어와 엔터테인먼트를 조정할 수 있다. 이 소프트웨어는 PC에 엔터테인먼트 작업을 할 수 있도록 미리 프로그램이 깔려져있지만 하면, 뮤직 파일, 디지털 사진, 그리고 컴퓨터에 저장된 다른 미디어들을 검색하도록 원격 조정할 수 있는 기능을 가지고 있다.

확장판 키트는 Xbox를 PC와 텔레비전 수상기를 연결이 가능하도록 만들것이기 때문에, 콘솔은 PC와 텔레비전 수상기들과의 다리 역할을 하게 될 것이다. 예를들어, 사람들은 TV에서 컴퓨터에 저장된 디지털 사진, 비디오들을 볼 수 있도록 해줄 것이다.

Xbox 디지털 엔터테인먼트의 중역인 Jeff Henshaw는 마이크로 소프트는 리모트 컨트롤과 Xbox 소프트웨어로 구성된 확장판 키트를 크리스마스에 상점에 비치할 것이라고 말하고 있다. 이 장치는 올인원 전자 기기라기보다는 오히려 PC에 집중화된 융합으로 접근하고 있는 마이크로소프트의 신념을 잘 나타내 주고 있다. Henshaw는 다음과 같이 말하고 있다.

“이것은 우리가 융합을 바라보는 방향성을 의미한다. 우리는 특히, 가정내에서의 디지털 엔터테인먼트의 허브로서 PC로 보고 있다.” 그는 덧붙여 “PC는 매우 강력한 프로세서를 가지고 있다. PC는 음악을 다운로드할 수 있으며, 콘텐츠를 저장할 수도 있다.....PC는 가장 빠른 칩이 나타날때마다 혁신을 이루어온 장치이다.”라고 말하고 있다.

또한 PC로의 집중화는 소비자들에게 그들이 이미 가지고 있는 기기들간의 조화와 결합을 모두 할 수 있도록 허용해줄 것이다. 이같은 접근 방식은 융합의 이득에 대하여 매우 놀라

위하고 있는 소비자들에게 가장 친밀하게 구애하는 방식이다라. Henshaw는 다음과 같이 말한다.

“우리는 여러해에 걸쳐서 개방형 생태계를 구축함으로써, 소비자들에게 더 많은 것을 제공해줄 수 있을 것이라는 것을 배워왔다.” 그는 덧붙여 “당신은 다수의 차별화된 판매처를 갖게 될 것이며, 또한 당신이 원하는 방식의 미디어를 재미있는 방법으로 연결할 수 있을 것이다.”

분석가들은 융합에 대한 접근법이 무엇이든간에, 시장의 가장자리에 있는 마이크로소프트를 즉각적으로 시장에서 불타오르게 할 것이라고 보지는 않는다. PC에 기초한 홈 네트워크 분야에서의 매우 서서히 성장하고, 이것은 융합도 서서히 진행되도록 할 것이다.

“내가 생각하기에, 가까운 장래에 PC는 많은 이점을 가지고 있다”고 McNearly는 말하고 있다. 그는 “결국에, 복미의 시장은 PC 중심이 될 것이다.”라고 말하고 있다.

현재 융합의 경험은 게임 비즈니스에서 장기적인 발달에 거대한 영향을 미칠 것으로 보여진다. 그러나, 특히, 그들은 내년말에 시장에 선보일 것으로 기대되는 차세대 게임 콘솔의 디자인에 영향을 미칠것임에 분명하다.

PSX에 대한 미온적 반응은 소니가 PlayStation 3를 회사의 사활을 건 배팅을 하기 어렵게 만들 것이라는 사실을 말해주고 있다. 분석가들은 말하기를, 그 대신에 전자기기에서의 거대기업들은 콘솔의 다양한 버전- 예를 들어, 300달러 가격선을 유지하는 게임을 위한 새로운 게임콘솔, 그리고 구울때마다 현금을 지불하게 하는 미디어 기능을 덧붙인 모델들을 제시하는 것이 최선의 방법일 것이라고 지적하고 있다.

“내가 생각하기에, 다양한 버전의 기기는 가장 전략적인 선택이 될것이다.”라고 DFC Intelligencedml Cole은 말하고 있다. 그는 “당신은 단지 게임만을 할 수 있는 기본적 PS3를 가질 것이다. 또한 다른 모델은 다른 종류의 기능들을 가지고 있을 것이다. 만약 당신이 융합을 향해서 계속해서 나아간다면, 당신은 PSX를 소유하고 있는 소비자들을 가지기보다는 오히려 상하게 하는 소비자들을 가지게 될 것이다.”고 덧붙이고 있다.

Olhava는 이런 입장들에 대해서 의구심을 표명하고 있다. 다양한 버전의 기기들이 출시됨으로서 소매시장이 자극되는 것에 대해서 게임산업이 저항할 것이라고 말하고 있다. “심지어 나는 우리가 다른 모델들을 보게 될 것이라고 확신할 수 없다.”고 그녀는 말하고 있다. 덧붙여 “단순함을 선호하는 것이 산업이다.”

PC에 의존하는 것은 마이크로소프트가 다양한 방법으로 Xbox를 더욱 유용하게 만드는 보다 진화된 접근법을 선택하도록 만들었다. Henshaw는 말하기를, 이것은 지속적인 후속모델에서도 반영될 것이다.

“Xbox 덕분에, 우리는 더욱 다양한 비게임을 향한 융합의 시나리오를 보게 될 것이다...그리고 이같은 부가기능들은 점점 더 시간이 흐를수록 Xbox의 본질적 기능이 되어갈 것이다.”라고 그녀는 말하고 있다. “PC의 영향력에 힘입어서.....(Xbox는) 가정내에서 더욱 강력한 장치로서의 장점을 획득하게 만들어줄 것이다.”

혹은 차세대 게임 콘솔들은 현재의 콘솔들보다 게임을 하고, 그리고 그 외에 많은 것을 할 수 있는 매우 많은 방법으로 운영될 것이다. 라이벌 게임 메이커인 닌텐도의 방식은 오로지 게임을 향해 있다. 닌텐도의 미국대변인 Beth Llewelyn은 회사가 비게임 기능들을 억지로 주입시킨 콘솔을 계획하고 있지는 않다고 말하고 있다.

“많은 사람들이, 수년동안 융합에 대해서 말해왔다. 그리고 그것은 아직은 게임산업의 중심부를 관통하고 있지는 않은 듯 하다.”라고 Llewelyn은 말한다. “소비자들은 오로지 비디오 게임 시스템에 집중하고 있다. 우리는 게임만을 위한 장치들이 여전히 거대한 시장을 가지고 있다고 생각하고 있다.”라고 덧붙여 말했다.

Olhava는 말하기를 이거이 융합의 경험들에서 가장 뛰어난 성적을 얻기위한 방법일수도 있다고 말하고 있다.

“다수의 매우 다른 특성들을 융합하는 것이 결코 일반적인 작업은 아닐것이다”라고 그녀는 말하고 있다.

출처 : <http://news.com.com>, 2004년 8월 16일

작성자 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국 통신원