

[IT응용] 앱스토어 시장의 확대에 따른 모바일 게임 서비스 표준의 중요성

최근 IT의 화두는 누가 뭐라고 해도 아이폰과 안드로이드폰을 중심으로 하는 모바일 시장의 확장이다. 불과 1-2년 전만 해도 대부분의 사용자는 소위 '피쳐폰'으로 불리우는 단말 제조사 고유의 OS를 탑재한 휴대폰을 들고 다녔으나, 현재는 아이폰이나 안드로이드폰 등 스마트폰을 들고 다니는 사용자들을 길거리에서 심심치 않게 볼 수 있다.

국내에서의 이러한 일련의 변화는 불과 몇 달 사이에 벌어진 일이며, 이러한 스마트 폰의 확장세는 향후 5년 동안 지속될 전망이다.

이러한 모바일 시장의 변화와 함께 따라온 것이 바로 '앱스토어'로 대변되는 모바일 애플리케이션 마켓이다.

애플사에서 '아이폰'을 위한 앱스토어를 처음 오픈했을 때 대다수의 사람들은 과연 소비자들이 돈을 주고 그러한 애플리케이션을 다운받을 것인가에 대해 반신반의 했었지만, 막상 뚜껑을 열어보니 앱스토어는 전례가 없던 캐시카우가 되어 애플에 막대한 이익을 안겨 주었다. 이러한 애플의 앱스토어는 구글 진영을 대표하는 안드로이드 개발 및 안드로이드 마켓 개발에 박차를 가하게 했으며, 국내 이동통신사들 뿐만 아니라 단말 제조사들도 별도의 앱스토어를 개발하여 오픈하는 등 최근의 이슈는 누가 뭐라고 해도 이러한 앱스토어 시장에 대한 헤게모니를 누가 가져갈 것인가 하는 부분이다.

앱스토어 시장에서도 가장 많은 다운로드 수를 감당하는 것이 바로 '모바일 게임'이다. 현재 애플 앱스토어에 등록되어 있는 모바일 게임만 해도 수 십만 종에 이르며 그에 따른 수익은 실로 어마어마한 수준이다. 불과 몇 년 전까지만 해도 모바일 게임은 단말 제조사 혹은 이동통신사와의 계약을 통해 중소 게임 업체를 중심으로 개발되어 왔으나, 앱스토어 개발 환경의 오픈은 1,2명 규모의 작은 기업뿐만 아니라 일반 개인들도 얼마든지 개발이 가능하게 만들어 주었다.

'모바일 게임'에 대한 표준화는 2000대 초반부터 모바일 게임 표준화 포럼(MGSF)를 중심으로 이루어져 오다가 OMA(Open Mobile Alliance)로 통합되어 OMA에서 국제 표준을 담당하게 되었다. OMA에서는 모바일 게임을 위한 CSI 1.0(Client Server Interoperability), MGCF(Mobile Game Centeric Function)와 같이 두가지의 표준으로 진행되어 왔다.

하지만 게임이라는 장르의 특성상 모든 모바일 게임에 대한 기능을 표준화 하는 것은 쉬운 일이 아니며, 단말 제조사나 이동통신사와의 계약을 통해 게임이 제작되는 과거의 게임 생산 환경에서 게임 기능의 표준은 그렇게 큰 의미를 갖지 못한 것이 사실이다.

이동통신사나 단말 제조사 별로 별도의 표준 스펙을 가지고 있을 것이 뻔한데 굳이 국제 표준이라고 해서 따라야 할 하등의 의무나 장점이 없었기 때문이다.

하지만, 개발 환경이 오픈되고 누구나 게임을 개발할 수 있는 환경으로 모바일 시장이 변화됨에 따라 표준화에 대한 요구는 새로운 국면을 맞을 수 밖에 없게 된다.

예를 들어 한 개인이 게임을 개발하고자 하고 해당 게임에 서버와의 상호연동이 필요할 기능을 넣고자 할 경우, 그는 어디에서 서버를 구할 것이며, 어떻게 서버에 대한 유지 보수며, 해당 서버에 대한 API를 정의할 수 있겠는가?

개발자는 게임에 간단한 형태의 네트워크 기능을 넣고자 해도 스스로 서버와의 통신을 위한 API 규약을 만들어야 할 것이며, 이것은 창조성이 요구되는 게임 개발 본연의 기능 구현에 시간상의 제약사항으로 작용할 것이다.

하지만 이러한 서버와의 상호 연동을 위한 표준 규약 혹은 API가 이미 마련되어 있다면 어떠한 것인가? 개발자는 해당 API를 끌어와 사용하기만 하면 되고, 게임의 완성도를 위한 개발에만 신경쓰면 될 것이다.

이와 같이 모바일 게임을 위한 기본적인 네트워크 기능들에 대한 표준화는 오픈 개발 환경에서 대단히 중요한 역할을 감당할 수 있고, 이는 실질적인 생산성 향상으로 이어질 수 있게 한다.

물론 쉽게 네트워크 기능을 자신의 게임에 넣을 수 있다면 개발자뿐만 아니라 다양한 기능을 요구하는 게이머들에게도 양질의 콘텐츠를 제공할 수 있는 기회가 된다.

결언

한동안 OMA 내에서 모바일 게임에 대한 표준화는 다소 지지부진하게 이루어져 온 것이 사실이다. 피쳐폰 중심의 시장에서 모바일 게임 표준화가 그다지 큰 의미를 갖지 못하고, 거대 기업을 중심으로 제작되는 모바일 게임 개발에서는 이미 해당 기업이 자체 표준을 가지고 있었기 때문이다.

하지만, 시장은 변하고 있으며 더 이상 모바일 게임의 개발이 대기업이나 전문 게임 업체만의 전유물이 아닌 상태에서 모바일 게임의 표준화는 향후 더욱 큰 의미를 갖게 될 것이 분명하다.

OMA에서는 현재 기존의 OMA 표준안인 CSI 1.0 및 MGCF1.0을 현 시장 상황 및 트렌드에 맞게 보완한 CSI 2.0에 대한 표준화 작업이 국내외의 일부 업체를 중심으로 시작되었다. 2010년까지 신규 위킹 아이템으로 채택하기 위한 과정이 진행될 것이며, 빠르면 이에 대한 국제 표준이 2011년 상반기에 릴리즈 될 수도 있을 것으로 보인다.

이러한 표준화 결과는 모바일 게임 시장에서 개발효율 제고 및 양질의 콘텐츠 개발을 위한 디딤돌로 작용할 수 있을 것이다.

정창진 (엔소프트 대표이사, paul@ensoft.co.kr)