

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

소니의 스테이션 익스체인지- 지난 일년의 성과

Michael Zenke
2007년 2월 7일

http://www.gamasutra.com/features/20070207/zenke_01.shtml

에버퀘스트 2 와 스타워즈 갤러시 등을 제작한 소니온라인엔터테인먼트(SOE)의 존 스메들리 사장은 가끔 MMO 게임 시장에 뜨거운 화제를 몰고 오는 인물이다. 그리고 지난 2005년 6월 현금(미국달러)으로



게임 화폐를 비롯한 아이템, 캐릭터를 거래할 수 있는 서비스를 개시하겠다고 발표해 또 다시 엄청난 파장을 불러왔다. 소니 스테이션 익스체인지(Sony Station Exchange)라 명명된 이 서비스는 그 파장만큼 소니에게도 엄청난 상업적 성공을 안겨주었다.

그리고 서비스 개시 일년이 지난 지금 소니는 지난 일년간 스테이션 익스체인지의 거래 실적을 상세하게 밝힌 백서를 발표했다. 이 백서는 거래량과 판매량을 비롯해 개인이 가상의 상품을 팔아 벌어들인 금액 등에 대해서 상세히 밝히고 있다. 우리는 스메들리 사장에게 백서의 내용 및 스테이션 익스체인지의 향후 발전 방향에 대해 몇 가지 질문했다.

가마수트라: 백서에서 우리와는 다른 부분에 더욱 큰 관심을 가지고 있다고 했는데 어떤 부분을 말하는 것인가?

존 스메들리: 나는 이 문제를 양성화해야 한다고 생각한다. 아이템 거래는 실제로 일어나고 있으며 수백만 달러 규모의 전세계적 산업이다. 따라서 우리 게임제작사들은 게임 내에서 이들을 어떻게 취급할 것인지 진지하게 생각해 보아야 한다. 실제 소니의 게임을 포함해서 게임 내에는 이러한 거래가 만연해 있다. 나는 일부 게임에서는 이들 거래 중 일부 요소를 허용해야겠지만 좀더 큰 관점에서 이를 엄히 다스리는 편이 좋다고 생각한다. 사실 이러한 거래가 내 개인의 게임플레이에는 매우 부정적인 영향을 미쳤다고 생각한다. 우리의 목표는 모든 사람들이 이해할 수 있도록 정확히 어떤 거래가 어떻게 얼마나 이뤄지고 있는지 정보를 파악하는 것이다. 사실 이처럼 돈이 관련된 일은 절대 없어지지 않는다. 따라서 오히려 사람들이 이와 같은 거래를 할 수 있도록 따로 공식적인 서버를 열어주는 것이 좋다고 생각한다.

가마수트라: 소니에서 백서를 작성하기로 결정한 이유는 무엇인가? 소니 내부의 호기심 때문이었나? 아니면 처음부터 거래 결과를 발표할 계획이었나? 그리고 백서 내용 중 깜짝 놀랄만한 것이 있었나?

존 스메들리: 우리는 일반적인 MMO 게임이 게임 아이템 유통과 매우 깊은 관련을 맺고 있다고 생각했기 때문에 백서를 작성한 것이다. 그리고 개인적으로는 스테이션 익스체인지에서 일부 개인이 벌어들인 금액을 보고 가장 놀랐다.

가마수트라: 백서는 스테이션 익스체인지의 개설이 "큰 논쟁을 불러왔다"라고 밝히고 있는데 이는 다소 순화된 표현 같다. 스테이션 익스체인지 개설 이후 플레이어 측에서 강력히 반발하지 않았나? 그리고 악의를 가지고 이를 이용하려는 사람들이 나타나지는 않았나?

존 스메들리: 우리가 스테이션 익스체인지 서비스를 처음 발표했을 때는 엄청난 논쟁과 논의가 오고 갔으나 막상 서비스를 시작한 이후에는 특별한 일 없이 조용했다.

가마수트라: 스테이션 익스체인지를 통해 거래된 금액이 엄청난데 소니에서도 이를 보고 놀랐나? 아니면 처음부터 예견하고 있었던 결과인가?

존 스메들리: 우리는 처음부터 그 성공을 예견하고 있었다. 그만큼 수요가 강력하다는 사실을 파악하고 있었기 때문이다.

가마수트라: 백서에서는 스테이션 익스체인지로 인해 벌어들인 수익이 소니에게 있어 "중요한 자원이 아니다"라고 밝혔으나 274,083 달러는 무시할만한 금액이 아니다. 스테이션 익스체인지는 소니는 물론 여기에 참여한 플레이어에게도 금전적 성공을 안겨다 주었는데 이 서비스를 전체 게임 서버로 확대할 계획은 없는가? 없다면 그 이유는 무엇인가?

존 스메들리: 그럴 계획은 없다. 우리는 처음 시작할 때부터 별도의 서버를 약속했었고 그 약속을 지킬 것이다. 다만 향후 일부 게임에서 게임에 영향을 미치지 않는 아이템에 한해 일정한 형태의 거래를 허용할 계획이다.

가마수트라: 일부 플레이어는 거의 직업적으로 스테이션 익스체인지에서 아이템을 판매하고 있다는 통계가 나왔는데 이에 대해서 어떻게 생각하나? 현금거래(RMT)서비스에서 특이한 현상이 아닌 만큼 어느 정도 의도했던 바인가? 소니에서 이를 금지할 의도는 있는가?

존 스메들리: 일부 게이머들이 엄청난 금액을 벌어들였다는 사실은 인정한다. 하지만 이렇게 벌어들인 돈으로 대학에라도 갈 수 있다면 멋진 일이라고 생각한다. 그리고 만약 사람들이 이와 같은 행동에 동참하기로 결정한 서버에서 이런 일이 벌어진 것도 괜찮은 일이라고 생각한다.

가마수트라: 총동구매가 진행되는 한 '비싼 줄 알면서도 사먹는 영화관 팝콘'이 적절한 비유이기는 하지만 스테이션 익스체인지 서비스 전체에 이러한 비유가 적절하게 적용 할 수 있는 시각이라고 보는가? 그리고 이러한 팝콘 비유를 들어가며 자신의 관심 부분에 불만을 제기하는 사람들은 어떻게 할 것인가?

존 스메들리: 서비스 전체에 적용하는 것은 좋지 않은 것 같다. 개인적인 생각으로 백서의 저자는 총동구매에 대해서 지적하려고 했던 것이 아닌가 싶다.

가마수트라: 백서는 "경매에서 생성되는 수입은 충분히 예상 및 제어가 가능하기 때문에 이는 게임플레이를 금전화할 수 있는 새로운 방법이 될 수 있다. 이미 가상 경제가 중요하게 취급되는 MMO 게임에서 그 가능성을 충분히 확인했다. 물론 이것이 모든 유형의 게임이 적용되는

것은 아니겠지만 경매가 이뤄지기 적합한 게임에서는 가입자를 꾸준히 유지할 수 있는 효과적인 방법이 될 것이다."라고 일부에서 다소 황당하다고 생각할 수 있는 내용으로 결론을 맺었다. 그렇다면 "가입자를 꾸준히 유지시키는" 의미로 "게임플레이를 금전화하는" 개념에 이의를 제기하면서 그저 게임을 즐기려는 사람들은 어떻게 할 것인가?

존 스메들리: 음, 우선 개인적으로 경매가 나쁜 행위라고 생각하지 않는다. 게임에 가입을 하지 않아도 게임에 영향을 미치지 않는 의상 등과 같은 아이템을 거래할 수 있다. 그리고 게임 상에서 재단사가 독특한 의상을 판매해서 실제 현금을 벌어들일 수도 있다. 나아가 예술적인 디자인으로 멋진 의상을 만든다고 유명해지는 사람도 생겨날 수 있을 것이다. 나는 게임 외부 경제가 충분히 존재할 수 있고 사람들이 자신이 좋아하는 게임에 참여해서 돈을 벌 수도 있다는 아이디어 자체가 멋지다고 생각한다. 그러나 우리들이 디자인할 때 이를 항상 염두하고 있어야 한다고 생각한다. 게임에 영향을 미치지 않고 단순히 멋있기만 하다면 사람들이 이를 구매하지 않을 것이다. 하지만 이를 통해 뭔가 유형의 이익을 얻는다면 사람들은 좋아할 것이다. "파밍(farming)"이 불가능하고 한다고 해도 이득이 되지 않는 게임을 개발하는 것이 핵심이다. 창의성을 발휘하라. 독특하게 만들어라. 그러면 해낼 수 있을 것이다.

가마수트라: 반대로 생각해보면 이렇게 숫자로 나타나는 결과에 의해 매시브 게임의 디자인이 변화한다는 아이디어도 매우 흥미롭다. 그렇다면 소니는 스테이션 익스체인지에서 얻은 경험을 향후 개발하는 게임이 반영할 계획인가?

존 스메들리: 아직 여기서 말할 단계는 아니지만 현재 열심히 작업 중이라는 점만은 말할 수 있다.

[가마수트라는 소니에서 발행한 백서의 주요 부분을 아래와 같이 요약했다. 백서 전문은 요약문 아래에 링크되어 있다.]

작년 중순 소니온라인엔터테인먼트(소니)는 현금거래(Real Money



Transfer)서비스를 공식 개설하여 전세계 소니 MMO 게임 플레이어를 깜짝 놀라게 했다. 스테이션 익스체인지(Station Exchange)라 명명된 이 완전자동서비스는 소니의 인기 타이틀인 에버퀘스트 2의 게임 화폐, 아이템, 캐릭터 등을 현금으로 거래할 수 있는 경매서비스이다. 이 서비스는 처음 발표 당시 뜨거운 논쟁을 불러일으켰으나 일년이 지난 지금 존 스메들리 소니 사장이 당초 예상했던 것보다 훨씬 큰 성공을 거두었다.



스테이션 익스체인지의 인터페이스

소니는 지난 일년간 스테이션 익스체인지의 놀라운 실적을 정량화해 백서로 발표했다. 백서는 2005년 6월부터 2006년까지 스테이션 익스체인지를 통해 거래되었던 금액을 여러 방향에서 자세히

분석함으로써 가장 성공한 판매업자를 선별하고 현금거래(RMT)에 대한 통계학적 식견을 제공한다. 백서의 대부분은 소니의 스테이션 익스체인지에 칭찬하는 내용이지만 우리가 정말 눈여겨 보아야 할 것은 백서에 담긴 각종 데이터들이다. 노아 로비스천이 작성한 이 백서는 MMO 게임에 관심이 있는 씨드파티에게 매우 유익한 자료가 될 것이다.

백서는 스테이션 익스체인지 서비스 발표로 인해 일었던 뜨거운 논쟁에 대해 간략하게 언급하면서 시작된다. 고객 관계 관점에서 보면 이 서비스는 분명히 장기적으로 긍정적인 결과를 가져왔다. 소니는 철저한 보안 서비스를 제공함에 따라 두 개의 스테이션 익스체인지 서버에 대한 고객 분쟁이 상당량 줄었다고 발표했다.



에버퀘스트 2

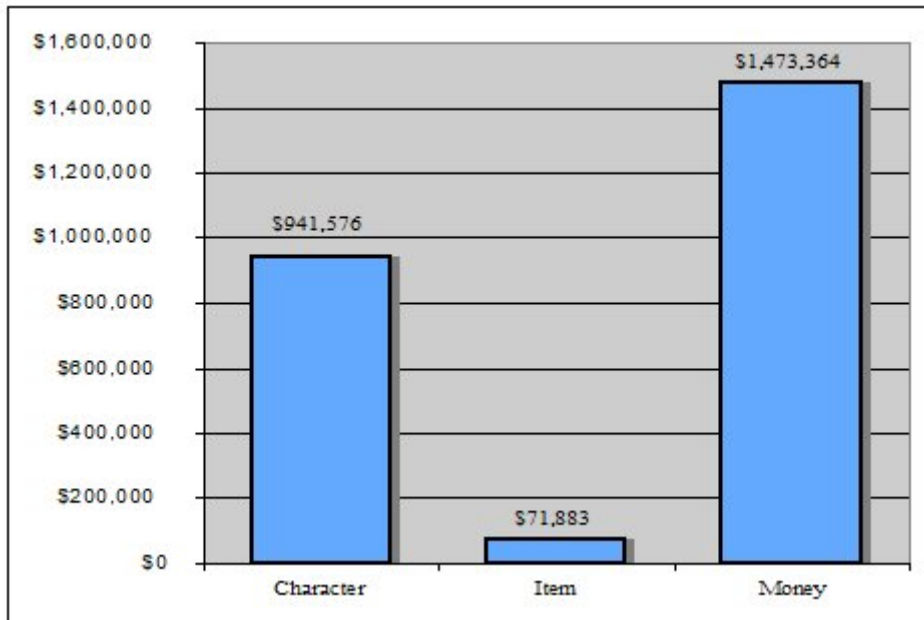
백서에서 우리가 더욱 관심을 가져야 할 것은 "2005 년 6 월부터 2006 년 6 월까지 총 187 만 달러의 현금 거래가 이루어졌으며 이는 매일 2,588 달러가 거래된 셈이다."고 발표한 원시 금융 데이터이다.

이렇듯 스테이션 익스체인지를 통해 엄청난 금액이 거래됨에 따라 변동이 심해 쉽게 예측하기 어려운 시장이 될 거라는 소니의 초기 예측은 혼란에 빠졌다.

소니는 소비자에게 스테이션 익스체인지 사용에 따라 사용료를 부과해 수익을 창출했다. 우선 사기 경매를 최소화하기 위해 1 달러의 수수료를 부과하고 경매가 성사되면 매매가의 10%를

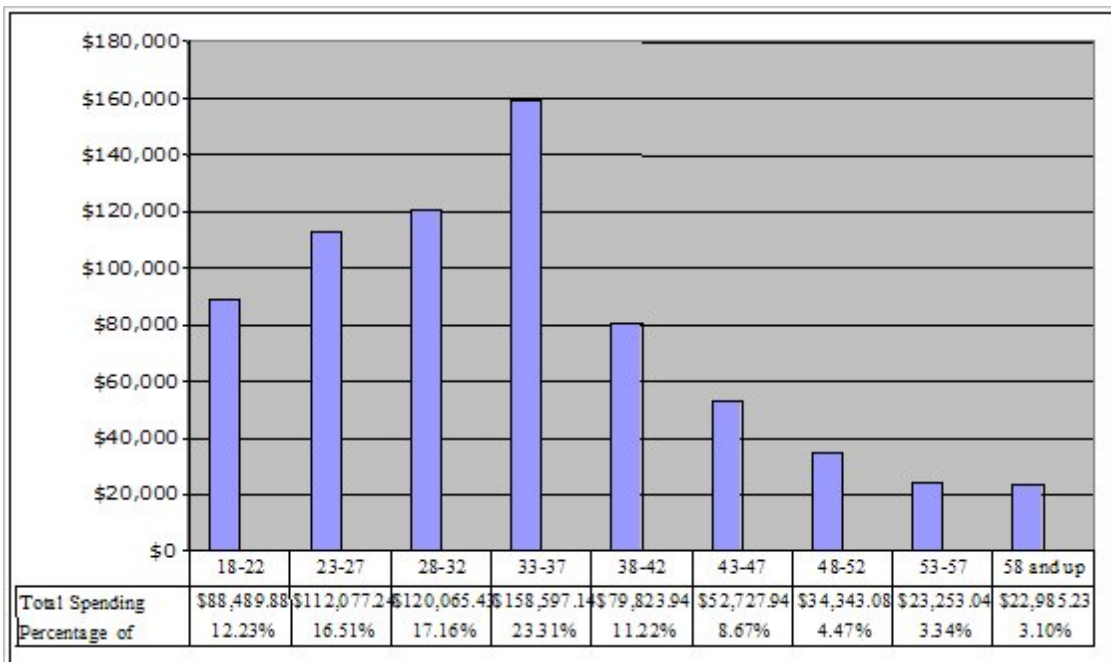


별도로 받는다. 서비스 첫 해에 50,000 건 이상의 경매가 열렸으며 그 중 40,000 건 이상이 성사되었다. 그로 인해 소니는 247,083 달러의 수익을 올렸으며 이 중 가장 큰 비중을 차지하는 것은 당연히 성사된 경매에서 오는 수수료이다. 대부분의 경매는 "할인 판매(instant sale)"의 형태로 이루어졌으며 전통적인 방식에 따른 것은 9,421 건에 불과했다.



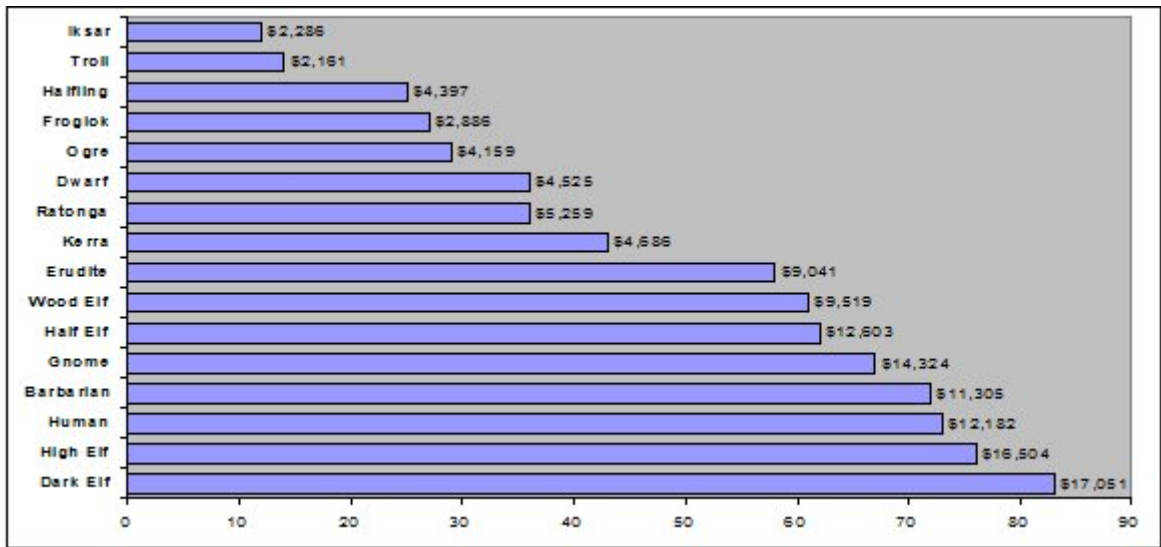
매달 약 1,500 명의 플레이어가 스테이션 익스체인지에서 열리는 경매에 참가했으며 2006 년 6 월까지 총 9,042 명의 플레이어가 이 서비스에 등록했다. 이는 스테이션 익스체인지가 가능한 두 서버의 전체 플레이어 중 약 25%에 해당하는 수이다. 서비스 운영 첫 해 고객당

평균 143.25 달러를 소비했다. 스테이션 익스체인지에서 수집된 통계자료를 보면 주로 어린 플레이어들이 나이가 많은 플레이어에게 아이템을 판매한 것으로 나타났다. 그 중 35 세의 플레이어가 총 39,000 달러로 가장 많은 금액을 소비했다. 33 세 ~ 38 세가 주요 구매 그룹을 형성했지만 39 세가 넘으면 구매력은 급격하게 떨어졌다. 반대로 22 세의 플레이어는 45,000 달러를 판매하면서 가장 높은 판매력을 보였다. 38 세와 39 세도 고루 판매 활동을 벌였지만 18 세~22 세가 주요한 판매 그룹이었다.

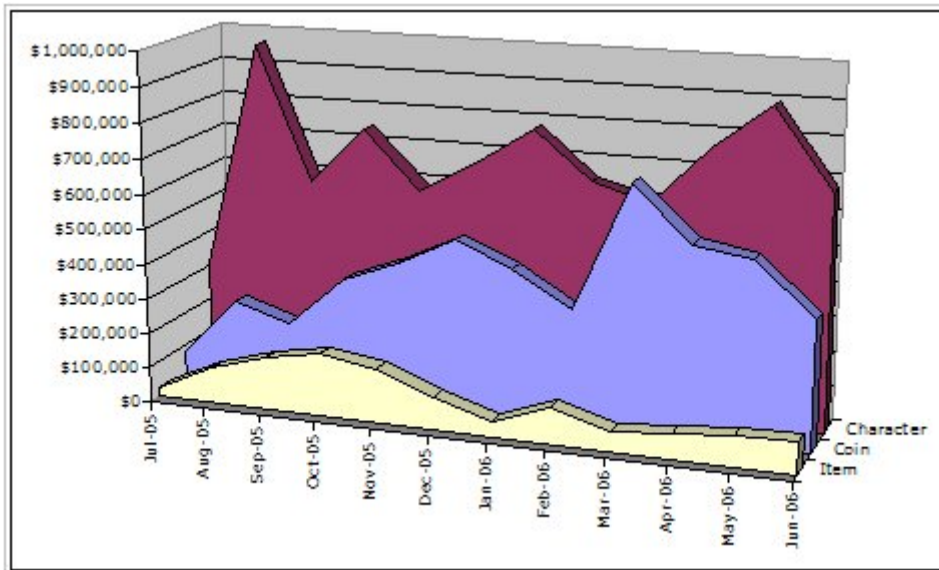


지리적으로 대다수의 판매자와 구매자는 노던 캘리포니아에 거주하는 것으로 나타났다. 또한 캘리포니아는 총 326,349 달러어치를 구매하고 294,975 달러어치를 판매해 판매와 구매활동 모두에서 가장 왕성한 활동력을 보였다. 그 외에도 플로리다, 펜실베이니아, 텍사스, 워싱턴, 아리조나, 뉴욕, 일리노이즈, 미시간, 미소우리 등에서도 많은 거래가 이루어졌다. 단일 도시 가운데 가장 거래가 활발한 곳은 1,121 개의 아이템을 구매하고 13,513 달러어치를 판매한 펜실베이니아의 레빗타운이었다. 상위 개인 판매자의 수입 또한 놀랄만한 하다. 최고의 판매자는 총 351 건의 경매에 참여해 37,435.47 달러를 벌어들였으며 두 번째 판매자는 이보다 약 100 건 정도 적은 경매에 참여해 수백 달러 적은 금액을 벌었다. 상위 판매자 25 명이 총 10,000 달러의 수입을 올렸다. 스테이션 익스체인지에서는 약 150 만 달러를 소비한 남성이 여성보다 강력한 구매력을 보였다.

경매에서는 캐릭터도 가치가 높지만 게임 화폐가 무엇보다도 중요하게 여겨졌다. 캐릭터는 평균 90 달러로 판매되면서 가장 높은 수익을 올렸다. 1 백금의 평균 거래가는 7.35 달러로 나타났다. 단일 백금 거래 중 최대 규모는 1,666 달러였고 1 백금의 최고 호가는 497 달러였다. 이러한 가치 상승은 새 스테이션 익스체인지 서버가 개설된 이후에 나타나기 시작했으며 스테이션 익스체인지에 대한 관심을 크게 높여 서비스의 인기 유지에 큰 몫을 담당했다.



스테이션 익스체인지에서 캐릭터는 하나 당 2,000 달러에 판매될 정도로 고가이다. 지금까지 경매된 상위 20 개 캐릭터가 모두 1,000 달러 이상에 판매되었다. 가장 비싼 캐릭터는 가장 많은 플레이어들이 선택하고 있는 엘프이다. 직업군에 따른 판매 가격은 아직 정확하게 산정되지 않았으나 가장 인기가 높은 직업인 광전사는 지난 한해 동안 다른 직업들 보다 비싼 가격에 판매된 것으로 나타났다



현금 거래가 도입되면서 두 개의 스테이션 익스체인지 서버에서 캐릭터 성장 시간은 그리 큰 영향력을 행사하지 못하고 있다. 평균적으로 스테이션 익스체인지 서버의 하이 레벨 캐릭터는 다른 서버의 동급 캐릭터보다 부유하다. 이는 거래를 통한 화폐 구매가 부의 평균 수준을 올려냈다는 것을 암시한다.

[소니온라인에서는 노아 로비스천이 작성한 백서의 전문을 가마수트라에 제공했다. 백서를 다운로드하려면 [여기를 \[DOC version\]](#) 클릭하라.]