



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

무료로 즐기는 게임, 가상 IOU와의 만남  
(Free To Play Games, Meet The Virtual IOU)

폴 하이먼(Paul Hyman)

가마수트라 등록일(2010. 03. 16)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4298/free\\_to\\_play\\_games\\_meet\\_the\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4298/free_to_play_games_meet_the_.php)

특정 연령대의 게이머들은 Popeye's pal Wimpy 라는 캐치프레이즈를 기억할 수 있을 것이다. “오늘 먹은 햄버거 값을 화요일날 지불하면 좋겠네요(I would gladly pay you Tuesday for a hamburger today).” 별 것도 아닌 데 돈을 빌리려면 창피하다 – 그런데 올해 들어 캘리포니아의 마운틴 뷰에 기반을 둔 Kwedit Inc.라는 혜성처럼 떠오른 한 회사 덕분에 신용 대출로도 가상 아이템을 구입할 수 있게 되었다. 이 회사의 캐치프레이즈가 바로 “지금 놓고, 나중에 갚자”이다.

그러나 대출은 받을 수 있지만 형편은 어려운 연령대에서, 일부 옴저버들은 13 세 정도의 게이머들에게 대출을 해 주는 것(또는 “kwedit”을 이용하는 것)이 과연 적절한 것인가에 대해 의문을 표한다.

지난 달에 업무를 시작한 Kwedit 의 목표는 무료 게임 공간에서 퍼블리셔들의 가장 골치 아픈 문제를 해결해 주는 것이다. 그 문제는 대부분의 게이머들(거의 98%)이 제공되는 가상 아이템에 대해 푼돈 조차도 지불하지 않는다는 것이다.

Kwedit 의 CEO 인 Danny Shader 씨는 다음과 같이 말한다. "일반적인 전환율이 2% 미만인 이유 중 하나는 게이머들이 돈이 없거나 지불할 의사가 없어서 그런 것이 아닙니다." 지불을 하려 해도 이들에게는 적절한 장치가 부족합니다.

“백억 달러를 갖고 있는 어떤 사람이 화면에 돈을 밀어 넣고 싶어 하지만 그럴 수 없는 상황이라면, 이들이 ‘금융소외자’이거나 현금으로 지불하는 것을 선호하는 사람들이기

때문입니다. 아니면 아마 이날 더 일찍 선불 카드 사는 것을 생각하지 못했거나 전화로 구매하는 것이 싫었기 때문일 수도 있죠.

"그렇기 때문에 우리는 이런 사람들이 기꺼이 지불을 할 의향과 더불어 지불을 가능하게 하는 수단을 갖출 수 있게 하는 방법을 찾아내야 했습니다. 지불을 하지 않는 98% 중 매우 작은 비율에 대해서만 이렇게 하면 퍼블리셔가 벌어들일 수 있는 수익금을 엄청나게 늘릴 수가 있죠."

다음은 Kwedit 의 업무 방식이다. 웹 사이트에서 Kwedit Promises(서약)에 동의하면, 게이머들은 1 주 내지 2 주 안에 전액을 상환할 것을 서약함으로써 가상 아이템을 구매할 수 있게 된다. 상환의 경우, 게이머들은 Kwedit 납입금을 수납하는 7-Eleven 같은 편의점에서 현금으로 상환하거나 웹 상에서 즉시 인쇄할 수 있는 Kwedit 봉투(수취인 선불)에 현금을 넣어 "보통 우편"으로 발송하면 된다.

이전에 서약한 금액을 완전히 상환하고 나면 앞으로 '서약'할 수 있는(즉 빌릴 수 있는) 금액은 더 늘어나고, 따라서 Kwedit 점수가 높아지고, 가상 버전의 FICO 신용 점수도 높아진다. 최초의 Kwedit 한도는 게임 퍼블리셔에 의해 결정되는데 보통 몇 달러 정도의 수준이다.

"실제" 신용카드를 사용하는 것과는 달리, 게이머가 서약을 어긴다 해도 해당 게이머의 Kwedit 점수가 하락하는 것 외에는 심각한 영향은 없다. 단 점수가 하락하면 향후의 시스템 사용에 안 좋은 영향을 미칠 수는 있다.

Shader 씨는 "절대적으로 안전한 환경에서 이루어지는 신용 대출의 완전한 가상 시뮬레이션입니다."라고 말한다.

그러나 옹저버들은 부모가 자신의 자녀들이 지불을 할 능력이나 의지도 없으면서 무턱대고 서약을 하는 데 대해 불쾌함을 느낄 것이라고 예상하고 있다.

Shader 씨는 다음과 같이 주장하면서 문제를 과소평가한다. Kwedit 계정은 13 세 이상의 게이머용이며 "무료 게임을 즐기는 집단 중 가장 많은 연령대는 18 ~ 34 세입니다. 이 사람들은 왜 Kwedit 을 사용할까요? 미국 가구 중 신용카드나 직불카드를 보유하고 있지 않은 가구 비율은 25%이며, 신용카드를 보유하고 있는 사람들 중 적지 않은 수가 개인정보보호, 보안에 대한 걱정 또는 예산상의 이유로 온라인으로 신용카드를 사용할 의향이 없다고 합니다."

이에 덧붙여 Shader 씨는 다음과 같이 말한다. Kwedit 은 부모들에게 “훌륭한 교육의 순간“을 제공하여 십대들과 신용 대출과 그 의미, 그리고 “궁극적으로 이들이 나이가 들어감에 따라 개발해야 할 가장 중요한 재무 기술에 대해 이야기를 나눌 수 있게 하고 있습니다. 따라서 우리는 당사 웹 사이트에 방대한 양의 설명 자료를 올려 놓고 있습니다.”

Kwedit 은 아주 새로운 개념이기 때문에, 퍼블리셔들이 성공을 위해 이 개념을 선뜻 도입할 지에 대해서 예측하는 것이 불가능하다. 지금까지 가입한 퍼블리셔는 FooMojo(*FooPets*)와 Three Rings Design(*Puzzle Pirates*) 두 군데이다. Shader 씨의 기억에 따르면 Kwedit 에 접근하는 다른 대상들은 관망적인 태도를 취하거나... “또는 매우 냉소적이라서 아무도 서약한 대로 상환하지 않을 것이라고 생각한다.”

Kwedit 의 제안을 “흥미로운 제안”이라 칭한 Three Rings Design 의 CEO Daniel James 씨는 보다 낙관적인 편인데, 그는 Kwedit 이 자신뿐 아니라 다른 모든 무료 게임 퍼블리셔들을 괴롭히는 전환 문제에 대한 솔루션이 되기를 희망하고 있다.

그는 "정말 솔직하게 말씀 드리면 어떤 사람이 지불 고객으로 바뀌는 당사의 평균 전환율은 거의 5%입니다."라고 설명하면서 "따라서 저희는 저희와 거래하지는 않았지만 저희의 게임을 열광적으로 즐기는 플레이어들의 큰 모집단을 얻었는데, 이 중 일부는 물론 무료 게임 비즈니스 모델입니다.

“이런 사람들이 게임에 기여하기 때문에 우리는 이들이 커뮤니티의 일원이 되기를 원하지만, 이들을 고객으로 만드는 방법이 있었다면 아주 좋았겠죠. 그래서 저희는 Kwedit 에 가입하게 되었습니다.”

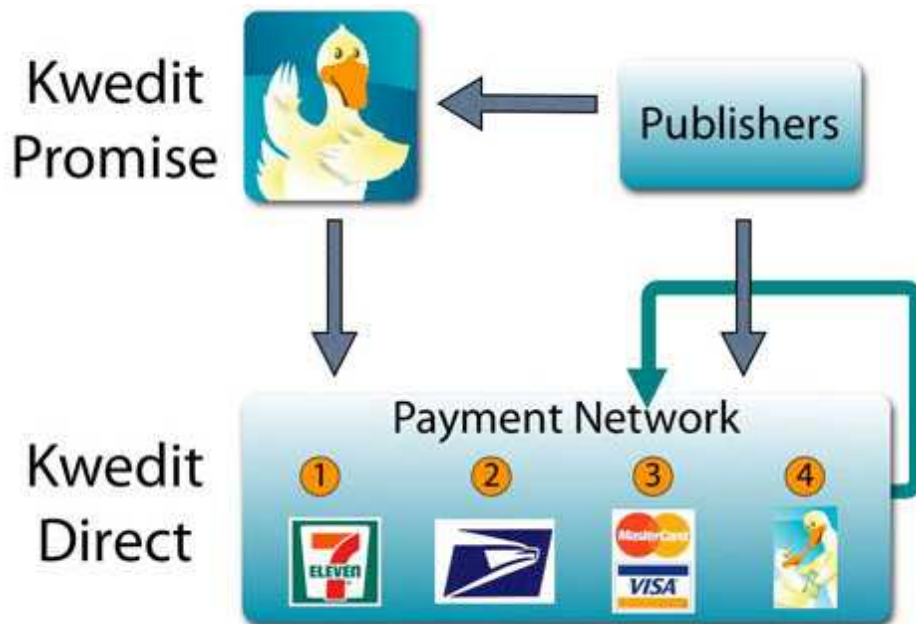
James 씨는 맨 처음에 “개념을 완전히 이해”하기 전까지는 별로 가입하고 싶지 않았다고 고백한다."

James 씨는 이렇게 말한다. "사람들은 저에게 이렇게 물어봐요. 상환을 서약하는 게이머들이 정말로 상환할 것이라고 어떻게 확신하세요? 글썄요, Kwedit 에서 중요한 것은 확신하지 않는 것입니다. 게이머들이 상환을 할 것이라고 희망은 하되, 기본적으로는 그들이 상환하지 않을 수도 있다고 가정해야 하죠. 이것은 신용대출이 아니라, Kwedit 이기 때문입니다.

강제 집행은 없습니다. 아무도 여러분의 집으로 쳐들어 가거나 ‘이봐, 돈 내놔, 꼬마야!’라고 하지 않죠. 단 어쨌든 게이머들이 여러분에게 돈을 쓰는 것은 아니기 때문에, 위험은 최소화됩니다. 그 반면, 게이머들이 상환을 하면 상승 경향은 매우 커질 수 있습니다.

James 씨가 전환율을 5%에서 7.5%로 옮길 수 있다면, 그는 자신의 사업이 엄청나게 달라질 것이라고 말했다. “우리가 할 수 있는지 확인하기 위해서라면 위험도 감수할만하죠.”라고 그는 덧붙인다.

물론, 그가 미납금을 무시할 수 있게 하는 것은 그가 판매하는 가장 제품을 제작하는 비용이 실제로 0 원이라는 점이다. 그는 “우리는 마치 연방준비위원회같아요.”라고 설명하면서 “게이머들은 돈이 더 필요하다면, 인쇄를 하고, 저희도 그렇게 하죠.”라고 한다.



퍼블리셔들에 대한 한 가지 위험은 신용카드를 이용해 합법적으로 가상 아이템을 구매할 수 있는 게이머들이 이제는 상환 서약을 한 후 이를 어기는 것에 대한 이점을 알 수 있다는 점이다.

James 씨는 “그것이 핵심적인 의문점이며, 그렇게 할 사람의 수가 굉장히 적을 것이라고 생각함에도 불구하고 저희는 이 점에 대해 앞으로 각별한 주의를 기울일 것입니다.”

한편, James 씨는 Three Rings 가 아직 미숙한 Kwedit 프로그램에 막 참여하기 시작했다고 가정하면 아직 보고할 만한 결과가 없다.

“사람들은 Kwedit Promises 에 표시하지만 저에게는 아직 사람들이 얼마나 많이 혹은 얼마나 빨리 사람들이 상환을 하게 될지에 대한 데이터가 없어요, 심지어 사람들이 서약을 지킬지 여부도 모릅니다.”라고 James 씨는 말한다. “너무나 새로운 것이죠. 우리는 플레이어들이 어떻게 행동할지, 결과가 좋을지를 확인하기 위해 유의한 수의 플레이어들을 대상으로 기본적으로 테스트하고 있는 중입니다. 아마 우리는 몇 달 안에 우리의 다른 몇몇 게임에 대해서도 더 넓게 적용해 나갈 것입니다.”

Kwedit 의 Shader 씨는 더 많은 퍼블리셔들이 추가 게임에 이 시스템을 도입하기를 기대하고 있다. 참여가 늘어날수록, Kwedit 점수는 더 중요해 진다. 점수가 떨어진 게이머의 경우 한 게임에 대한 서약을 상환하지 않았기 때문에 이제 다른 게임에 대해서는 추가 신용대출을 받을 수 없다는 것을 스스로 알게 될 것이다. 따라서 더 많은 퍼블리셔들이 프로그램을 채택하면 할수록, Kwedit Promise 의 영향은 더 커질 것이다.

이와 동시에, 퍼블리셔들은 Kwedit Promises 외에 다른 지불 옵션을 가지게 되고, 선불 게임 카드는 현재 가장 인기있는 수단이 되는 것이다. 4 년의 기간 동안, Kwedit 은 신용카드에 대한 좋은 대체 수단이라는 것을 입증해 왔다. Three Rings 는 그러한 카드를 이용하고 있으며, 개념 혁신자 중 하나로 널리 인식되고 있는 Nexon America 역시 Nexon Game Card 를 통해 게임 카드를 이용하고 있다.

Nexon America 의 부회장 Min Kim 씨는 이렇게 설명한다. "선불 게임 카드는 우리 고객들에게 아주 잘 맞습니다. 고객 대부분이 십대이거나 대학생들인데 이들은 보통 본인 명의의 신용카드를 갖고 있지 않거든요.”

*MapleStory*, *Mabinogi* 및 *Combat Arms* 와 같은 게임에 사용할 수 있는 게임 카드는 현재 전국적으로 7-Eleven, Toys 'R' Us, Blockbuster, CVS Pharmacy, Rite Aid 및 Duane Reed 등 40,000 여 개의 장소에서 판매되고 있다.

그러나 Kim 씨는 Nexon America 가 대출을 해 주기 위한 가능성을 확립하지 않았다는 사실을 인정한다.

"만약에 어떤 게이머가 한 밤중에 우리 게임 중 하나를 너무나 하고 싶은데 선불 카드는 없고 그렇다고 카드를 사러 편의점에 나갈 수도 없는 상황이라면, 우리에게 지불을 할 방법이 전혀 없잖아요. 이 사람이 비록 구매 내역이 우수하고 25 달러 또는 50 달러를 모두 상환했기 때문에 나쁜 사람이 아니라는 것을 우리가 잘 알고 있다고 하더라도 말이죠"

그렇기 때문에 Nexon America 는 신용 점수를 기준으로 신용 대출을 해준다는 아이디어에 대한 평가를 6 개월 이상 진행했으며, 그 계획은 Kwedit 이 하고 있는 것과 상당히 비슷한 것으로 보인다.

Kim 씨는 이렇게 말한다. "이것은 그냥 사무실 내에서 왔다갔다하는 아이디어라서 가능성을 확인하지 않았어요. 우리는 여러 개의 계획안 중 2-3 개 정도를 평가했고 모든 것이 지금 시대에 다 중요하게 보였기 때문이죠."

Kim 씨는 이렇게 기억하고 있다. Kwedit 이 “대출 효과”로 Nexon America 를 이기진 못했음에도 불구하고, Kwedit Promise 프로그램에 대한 그의 반응은 “사람들, 특히 게임 카드가 없는 사람들이 온라인 상에 있을 때 퍼블리셔들은 이 프로그램을 이용하여 총동 구매를 유도할 수 있고, 따라서 많은 회사들에게 효과가 있을 것이라는 점에서 꽤 괜찮다고 생각했다”는 것이다. 즉, 여러분이 선불 카드를 사기 위해 소매점을 둘러본다 하더라도, 모든 사람들이 다 이렇게 할 여유가 많지는 않다는 말이다.

그는 "그러나 우리는 선불 카드를 판매하는 모든 소매점들과 이미 상당히 좋은 관계를 맺고 있기 때문에, 우리에게 그만큼의 가치가 있을 지는 잘 모르겠습니다."라고 덧붙인다. "만일 우리가 신용대출 프로그램을 채택한다면, 그것은 어떤 사람들이 거래를 하고는 싶지만 할 수 없을 때 다음 날 편의점에 가서 게임 카드를 살 수 있을 때까지 이들이 문제를 해결할 수 있도록 하기 위해서일 것입니다."