



The Crowding Funding : Making Your Choice

군중펀딩 혁명: 선택 결정

작성자: 알 헌터 고흐 [R. Hunter Gough](#)

[[Business](#), [Interview](#), [Indie](#), [Digital Console](#)]

가마수트라 등록일: 2011년 5월 5일

[크라우드소싱 프로젝트들을 시도했던 개발자들의 관점을 포함시킨 첫 번째 기사와 게임 개발자 매거진 2011년 5월호의 기사에 따르면, 최근 크라우드소싱 혁명은 게임 개발자들이 선택 가능한 옵션들을 비교하고 대조하는데 있다.]

2009년 3월, 조쉬 프레세(Josh Freese, 여러분이 들어 본 적 있는 모든 밴드들과 연주하는 세션 드러머)는 그의 두 번째 앨범의 자금을 마련하기 위해 선주문 펀딩, 계층간 차별 가격, 우스꽝스러운 핑크 락을 결합하였다. 여러분은 7달러로 그 앨범을 다운로드 할 수 있고, 50달러로 사인된 CD와 티셔츠, 프레세(Fresse)로 부터의 개인적인 감사 전화를 받을 수 있을 것이다.

1,000달러라면 프레세는 여러분의 차를 세차할 수 있고, 여러분에게 술을 사고, 그런 다음 롱비치 법원의 주차장에서 여러분은 서로 프레세와 헤어컷 할 수 있을 지도 모른다. 20,000달러라면, 프레세, 툴스 메이나르드 제임스 케난(Tool's Maynard James Keenan)과 데보스 마크 모셀스바흐(Devo's Mark Mothersbaugh)는 여러분을 미니 골프에 데려가고, 그런 다음 고속도로 측면에 여러분을 내려줄 수 있을 것이다.

홍보 연기는 큰 성공을 거두었고, 유선에서 NPR에 이르기까지 모든 곳에 논평기사가 쓰여졌고, "군중펀딩"이 출발되었다. 이것은 킥스타터(Kickstarter)에게 큰 이익이 되었고, 1972년 출시 이후 한달 뒤에 군중펀딩 서비스가 시작 출시되었고, 킥스타터는 마켓리더로서 스스로 빠르게 설립되었다.

군중펀딩 서비스들(웹사이트들은 프로젝트들과 지지자들을 연결하는 소셜 네트워크와 시장 또는 에스크로스 하우스로서 활동)은 최근 2년 동안 대중적인 비즈니스 모델이 되었다. 그리고 킥스타터와 함께 여러 개 또는 그 이상의 서비스들이 기본 모델에 있어 그들 자신의 특전과 특별한 점, 전개 등을 내세우며 생겨났다.

군중펀딩은 청중들과 안전한 자금을 동시에 연결하길 원하는 독립 게임 개발자들의 필요과 자연스럽게 맞아 떨어졌다. 여러분들의 게임을 출판사들에게 증명하기 보다는 여러분의 고객들에게 직접적으로 게임을 증명할 수 있고, 여러분의 게임 판매가 충분했는지 여부에 상관없이 여러분 투자 회복을 위해 아무런 아이디어 없이 분주히 돌아다니지 않아도 된다.

kickstarter(Kickstarter)가 가장 유명한 펀딩 서비스인 반면에 모든 비디오 게임 프로젝트에는 가장 적합한 서비스는 아닐지 모른다. 따라서 여러분의 필요에 가장 적합한 서비스를 결정하는 데 도움을 주기 위해 다섯 개의 군중펀딩 서비스를 살펴보고자 한다.

name	Kickstarter	IndieGoGo	RocketHub	ulule	8-Bit Funding
launched	April 2009	Jan 2008**	Jan 2010	Oct 2010	Jan 2011
successes	6,500+	400 (22,000 total)	94	80	1
vg successes	67	1 (13 total)	1	3	same
funding model	all or nothing	keep it all	All & More™ (keep it all)	all or nothing	keep it all
service fee	5%	4% (9%*)	4% (8%*)	0%	5%
payment fee	3-5%	3%	4%	3%	3%
total fee	8-10%	7% (12%*)	8% (12%*)	3%	8%
payment method	Amazon	PayPal / credit card	credit card	PayPal	PayPal
perks	popularity and curated pages	partners	badges and opportunities	low fee and message board	video games only
non-US projects?	no	yes	yes	yes	yes

* higher fee for unsuccessful projects

** film projects only until January 2010

이름	Kickstarter	IndieGoGo	RocketHub	ulule	8-Bit Funding
출범	2009년 4월	2008년 1월**	2010년 1월	2010년 10월	2011년 1월
성공	6,500+	400(총 22,000)	94	80	1
매우성공	67	1(총 13)	1	3	동일
펀딩모델	All or nothing	Keep it all	All & More (Keep it all)	All or nothing	Keep it all
서비스 요금	5%	4%(9%*)	4%(8%*)	0%	5%
결제 요금	3-5%	3%	4%	3%	3%
총 요금	8-10%	4%(12%*)	8%(12%*)	3%	8%
결제 방식	아마존	PayPal/신용카드	신용카드	PayPal	PayPal
특전	대중적 인기 및 설명 페이지들	파트너들	배지와 기회들	낮은 수수료와 메시지 보드	비디오 게임 전용
미국 외 프로젝트?	불가	가능	가능	가능	가능

* 실패한 프로젝트에 대한 높은 비용

** 2010년 1월까지의 영화 프로젝트가 유일

이 서비스 분야의 리더인 킥스타터(Kickstarter)는 2009년 4월 출범 이후, 6,500개 이상 프로젝트의 펀딩에 성공했다. 이 중 67개가 비디오 게임에 대한 프로젝트였다. 인디고고(IndieGoGo)는 실제로 킥스타터(Kickstarter)보다 일년 이상 먼저 출범했지만, 2010년 까지는 영화 프로젝트들의 펀딩으로 제한되어 있었다.

로켓허브(RocketHub)와 울루레(ulule)는 작년에 출범한 신생 서비스이며, 이 두 서비스는 기본 군중펀딩 모델을 흥미로운 새로운 방향으로 선택했다. 로켓허브는 기본 모델 위에 가미피케이션과 인큐베이터 종류를 건립했고, 반면에 울루레(ulule)는 메시지 보드와 군중펀딩 서비스를 결합하여 매우 친근하고 매력적인 공간을 만드는데 최소한의 비용이 유지되도록 했다. 마지막으로 8-Bit 펀딩은 비디오 게임 전용 서비스로서 올해 초에 출범한 집단의 약어이다.

이 다섯 가지 군중펀딩 서비스를 분류하는 가장 큰 핵심 차이점은 바로 펀딩 모델이다. 킥스타터(Kickstarter)와 울루레(ulule) 둘 다 "all or nothing"을 펀딩 모델로 사용하고 있으며, 이것은 프로젝트가 마감될 때까지 수중으로 전혀 돈이 유입되지 않는다는 것을 뜻하며, 프로젝트가 펀딩 목표액에 도달하거나 그 이상일 경우에만 펀딩이 성립된다.

인디고고(IndieGoGo)와 8-bit 펀딩 둘다 프로젝트가 마감일까지 그 목표액에 도달했는지 여부에 상관없이 그 프로젝트에 펀딩 금액을 즉시 지불하는 "keep it all" 모델을 채택하고 있다.

로켓허브(RocketHub)은 "All or More"이라고 불리는 모델을 기본으로 하며, 이것은 펀딩 목표액을 달성한 제작자들에게 인큐베이터 같은 "런치패드 기획" 서비스를 부여하는 보상을 의미한다. (인디고고와 로켓허브는 또한 프로젝트가 펀딩 목표액을 성공적으로 달성하면 일종의 인센티브로서 그들의 서비스 요금을 절반으로 50% 할인해 준다.)

따라서 400개의 인디고고(IndieGoGo) 프로젝트 만이 그들의 펀딩 목표액 달성에 성공했음에도 불구하고, 적어도 22,000개의 인디고고 프로젝트들이 이 서비스를 통해 얼마간의 펀딩을 받을 수 있었다. 마찬가지로, 로켓허브는 94개의 프로젝트가 그 펀딩 목표액을 달성했다고 계산하지만, 그 모든 프로젝트가 “50만 달러 이상” 을 배포했다.

로켓허브의 CEO인 브라이언 메세(Brian Meece)는 "keep it all" 방식은 "지원하는 안정 망의 자신감과 더불어 창조적인 것들이 목표를 높게 설정할 수 있습니다." 라고 언급했다. 창안자들은 그들의 모든 프로젝트가 벌어들인 모든 돈이 은행에 있다고 확신해도 된다. 그리고 창안자들은 프로젝트 마감에 임박했을 때 약간의 돈이 부족하더라도 모든 것을 잃었다고 걱정하지 않아도 된다.

다른 한편으로 킥스타터의 공동 설립자인 얀시 스트리클러(Yancey Strickler)는 " 'all or noting' 의 중요성은 바로 창안자와 후원자를 둘 다 보호하는 것입니다. 창안자로서 여러분은 여러분이 필요하다고 말한 자금을 받은 경우에만 그 일을 마무리할 수 있는 의무가 있다

는 사실을 알고 있습니다. 그래서 여러분이 모금하고자 했던 4만 달러의 목표액 중 40 달러만 모금이 되었다면 여러분이 수행해야 하는 의무를 이탈한 것이 아닙니다."라고 반박했다.

"그리고 숫자에는 후원자를 위한 안전이 있습니다 여러분은 오로지 완전히 모금된 것들에만 후원하고 있고, 여러분은 '이 돈이 실제로 어디로 가고 있는 거지?' 의 걱정은 하지 않아도 됩니다. 도달해야 하는 한계점이 없는 경우에만 여러분은 그 길을 가면 됩니다."

올루레의 커뮤니티 매니저인 세드릭 베곡(Cédric Bégo)은 다음과 같이 동의했습니다."여러분이 목표액을 달성하지 못하면 어떻게 되나요? 여러분에게는 여러분 프로젝트를 수행할 충분한 돈이 없습니다. 어쨌든 우리가 여러분에게 돈을 주게 되면 어떻게 됩니까? 여러분의 꿈을 성취할 수 있는 수단이 없기 때문에 여러분은 결국 영성한 프로젝트를 만들게 됩니다. 여러분은 실망하게 되고, 또한 여러분은 여러분의 후원자들과 팬들을 실망시키게 됩니다."

"하지만, 군중펀딩 진행상의 커미션을 얻었습니다. 반대로, 우리는 군중펀딩을 이용하는 좋은 방법은 한 가지 명확하다는 것을 믿습니다 여러분은 예산이 필요하고, 예산이 있으면 여러분은 성공합니다. 여러분이 최소한의 예산을 확보한 다음 여러분은 최고를 만들고, 아무도 실패하지 않습니다"

이 두 펀딩 모델의 지지자들은 창안자들이 그들의 목표액을 달성하지 못했을 경우 재 적용할 것을 권장한다. 펀딩 목표액을 달성하지 못한 "all or nothing" 프로젝트는 낮은 펀딩 목표액의 작은 프로젝트로 재정비하여 보통 성공할 수 있다.

(kickstarter의 "비디오 게임들을 만드는 좋은 사람들과의 여러분의 만남" 프로젝트와 같이), 그리고 "keep it all" 프로젝트들은 그들이 이전에 획득한 금액을 뺀 동일한 목표로 재적용하여 여러 번의 펀딩 라운드 후에 최종 목표액에 흔히 도달할 수 있다.

여러분의 비디오 게임 프로젝트에 이용할 펀딩 모델을 결정하는 것은 주로 여러분의 예산이 얼마나 유연성 있는 가의 문제이다 만약 여러분이 특정 엔진 또는 자산들에 특정 금액이 필요하다면, 여러분은 펀딩 마감일을 한 달 또는 두 달을 기꺼이 기다리고, 여러분은 "all or nothing" 모델을 원하게 될 것이다. 반면에, 만약 여러분의 프로젝트의 비용이 이미 채워졌다면, 여러분의 얼마의 펀딩을 받게 될 것인지에 상관없이 게임을 마무리 짓기 위해 최선을 다할 것이고 그런 다음 여러분은 아마도 선주문으로 여러분을 응원하고 있는 팬들이 있는 "keep it all" 모델을 원할 것이다.

이러한 서비스들의 대부분은 그들이 군중들에게 눈에 띄는데 도움을 주는 자신들의 고유한 기능을 추가했다. 로켓허브는 사용자들에게 프로젝트 런칭, 프로젝트 지원, 성공한 프로젝트 지원 등과 같은 사이트와 관련한 특정한 것들에 대한 배지들을 사용자들에게 수여해왔고, 메세(Meece)는 이러한 것들은 사용자들에게 크게 히트 쳤다고 말했다. 로켓허브는 또한 "런치패드 기회들"이라고 불리는 특징으로 다른 펀딩 서비스들과 자신들을 차별화 시켰다.

메세는 다음과 같이 말했다, "첫 단계가 되는 군중펀딩으로 창조적인 사람들을 위한 인큐베이터로서 로켓허브를 생각하십시오. 우리는 내년을 위해 런치패드 기회를 도열하는 과정에 있습니다. 그리고 비디오 게임을 지향하는 기회들이 일부 포함되어 있습니다. "

인디고고(IndieGoGo)는 자신들의 프로젝트들에 특별한 서비스를 제공하기 위해 다른 여러 회사들과 제휴해 왔다. 비디오 게임 프로젝트들에 특정 관심을 보인 파트너들로서는 Fractured Atlas와 MTV Networks가 있다. Fractured Atlas는 비영리 조직으로 세금 공제 프로젝트에 공헌을 했고, MTV Networks는 비디오, 음악, 그리고 비디오 게임 프로젝트를 홍보 및 획득하기 위해 인디고고(IndieGoGo)를 주시해오고 있다.

kickstarter(Kickstarter)는 최근 "Curated Pages"라 불리는 새로운 기능을 IGDA와 같은 조직들에 추가했고, Kickstarter alum Kill Screen Magazine은 예상되는 후원자들이 그들이 관심 있어 하는 것들을 강조함으로써 그들이 kickstarter의 거대한 활성 프로젝트 리스트들을 검색하는데 도움을 준다.

스트리클러는 다음과 같이 말했다. "대체로 이것은 누군가 '이것 멋진데' 라고 말하는 승인에 관한 것이고, 그리고 후원자가 무엇을 선택하든 간에 그들에게 달려있습니다."

"이것은 성장해 가는 기능이며, 여러분은 RISD[the Rhode Island School of Design] 와 같은 사람들이 그들의 학생과 동문들을 통해 프로젝트를 강조하고, 중앙 장소에서 이것을 수집하는 방법들을 보면 여러분은 이것에 대한 더 나은 이해를 할 수 있을 것입니다. 그래서 여러분이 RISD 커뮤니티의 일원이라면, 여러분이 처음으로 들러야 하는 곳이 어디인지 알 것입니다."

"그래서 저는 그 페이지들은 특정한 게임에서뿐만 아니라 특정 장르에서도 발전할 것이라고 생각합니다. 그리고 몇 달 후면 우리들이 그 발전을 확인할 수 있을 것이라 생각합니다."

스트리클러는 kickstarter의 전반적인 특성이 특히 비디오 게임 프로젝트와 부합한다고 믿고 있다. "매월 수백만 명의 사람들이 kickstarter를 방문해 멋진 것들을 찾습니다," 그가 말했다. 사람들은 주로 영화나 음악 프로젝트에 관심을 가지고 있다고 하더라도, 그들을 흥미진진한 비디오 게임 프로젝트로 유인할 수 있다.

8-Bit 펀딩의 게오프 깁슨(Geoff Gibson)는 반대의 사실로 생각하고, 비디오 게임 뉴스는 뉴욕 타임즈가 아닌 IGN 이나 Joystiq와 같은 사이트에서 우리가 알게 되는 것과 같은 이유로 비디오 게임 프로젝트용 군중펀딩은 분리되어야 된다고 말한다.

깁슨은 비디오 게임 프로젝트들은 대부분의 군중펀딩 사이트들에서 영화, 음악 그리고 디자인과 같은 주류 프로젝트들의 매력에 의해 가려져왔고, 모든 군중펀딩 서비스들을 통틀어 성공한 비디오 게임 프로젝트의 낮은 수는 이러한 자신의 생각을 뒷받침한다고 느낀다.

베곡(Bégo)은 울루레(ulule)의 프로젝트들은 유형을 얻게 된다고 말한다. "우리는 많은 단편 영화 프로젝트를 많이 진행했기 때문에 어느 시점에 와서 두 개의 대단한 영화 프로젝트를 맡게 되었습니다. 그 두 프로젝트 모두 성공했고 단편 영화 커뮤니티로부터 엄청난 관심을 받게 되었습니다." 현재 울루레는 몇 개의 비디오 게임 프로젝트를 출시한 상태이고, 그는 그 서비스에서 비디오 게임 프로젝트 인기의 유사한 급증을 보게 될 것을 예상한다.

마지막으로, 스트리클러와 깁슨 둘 다 여러분의 후원자들과의 연계가 군중펀딩 프로젝트를 성공으로 이끄는 핵심 이라고 믿고 있다. "여러분은 게임플레이 영상뿐만 아니라 가급적이

면 창조자까지 보여주는 비디오를 갖기를 원합니다 저는 사람들이 그렇게 만든 사람이 누구인지 알고 싶어한다고 생각합니다." 라고 스트리클러는 말했다.

"여러분은 또한 적당한 가격의 보상을 받기를 원하고, 그 보상은 프로젝트 성공으로부터 모든 사람들이 혜택을 받게끔 허용합니다. 왜냐하면 모든 프로젝트에 있어서 창안자의 이익만 중요한 것이 아니라 모든 사람들이 그 성공을 공유해야만 하기 때문입니다. 저는 이러한 점이 많은 사람들이 프로젝트에 참여할 수 있도록 영감을 주고, 그들을 다시 돌아오게끔 한다고 생각합니다."

아래의 사이트를 클릭하면 방문 가능합니다.

<http://kickstarter.com>

<http://indiegogo.com>

<http://rockethub.com>

<http://ulule.com>

<http://8bitfunding.com>