



스마트폰 복제: “걱정하기에는 수명이 너무 짧다.”

등록자: 폴 하이먼 [Paul Hyman](#) [[Business](#), [Smartphone/Tablet](#)]
가마수트라 등록일 : 2011 년 5 월 18 일

[콘솔 공급자와 제작자들은 소니 NGP 와 닌텐도 3DS 에서 실행되어지고 있는 다음세대의 복제예방에 관해 침묵하고 하며, 스마트폰 개발자들이 징계에 대항하는 최대 전략을 공유하고 있다.]

소프트웨어 복제는 이전 세대 핸드헬드(handhelds)에서 이미 비싼 시장세를 받았는지도 모르겠다. 그리고 새로운 모델에 대한 문제가 있고, 스마트폰에 관한 한 개발자들은 으쓱대는 경향이 있다. 여기엔 더 압박적인 문제들이 존재한다고 말한다. 최근 인터뷰에서 나온 증거들이 이를 지적하고 있다.

정확히 2년 전에, 소니의 부사장 피터 다일(Peter Dille)은 PSP 에 무법적 복제가 주는 영향에 대해 강조하였다. 그는 “우리는 PSP 상에서 복제품들이 우리 소프트웨어 판매를 가져갔다고 확신하고 있다. 이것은 우리 산업분야가 함께 역점을 두어 다뤄야할 문제가 되었다”라고 하였다.

그 같은 시기에, 닌텐도에서도 일 년 동안 수조에 이르는 엔(Yen)을 잃은 것은 소프트웨어 복제품 때문이라 시인하며, 특히 R4 "flash carts(플래시 카트)" 덕분에 많은 유저들이 복제품 DS 게임을 다운로드해서 게임을 즐기고 있다고 하였다.

그래서 휴대용 게임의 복제는 제작자와 분석사들 사이에서 아주 뜨거운 감자가 되고 있는 것은 그리 놀랄 일도 아니다. 그리고 소니와 닌텐도는 다음세대 휴대용 제품인 소니의 NGP 와 닌텐도 3DS 에 대해 반복제법을 들고 나왔다.

닌텐도 영국 총책임자 데이비드 얀톤(David Yarnton)에 따르면, “3DS 는 우리 제품의 최고중에 하나로 존중되고 있다.” 논리적으로 말해, 닌텐도의 반복제 방책의 기술적 스펙을 일일이 열거하지는 않았다. 그러나 얀톤은 말하길 “보안과 제품보호를 향상시키고 이를 시도하기 위해 오랜 시간 동안 배운 것들이 있다.” 라고 하였다.

그 달에, 반(反) 복제에 관한 더 심도있는 보고서를 요청했는데, 닌텐도의 대변인은 단지 말하길 “닌텐도 3DS 는 가장 최신의 반복제적 유용한 방책들을 포함하고 있다. 그렇지만 우리는 상품보안상 그 세부사항은 말할 수 없으며, 닌텐도 3DS 시스템 내에 가능한

대항수단 구체적 내용도 언급하지 않겠다.”라고 하며 소니는 내용을 밝히지 않는 것으로 선택하였다.

휴대용 게임 전략에 대한 복제가 주는 영향에 관해 물었을 때, 유비소프트(Ubisoft) 또한 그러했다. “일렉트로닉 아트(Electronic Arts)는 여러 이메일과 전화에 대응하지 않는다. 그리고 이것은 여전히 아주 민감한 사항이다.” 라고만 하였다. 그러나 그 산업의 스마트폰 분야 쪽에서 어딘가 있는, 가마수트라가 인터뷰했던 개발자들은 보고했다. 그들은 iOS 와 안드로이드 상의 게임에 대한 복제를 덜 신경 쓴다고 보고했다.

그 이유는 두 가지이다. 좋은 쪽으로는 “반복제”를 위해 애플과 구글 개발자들의 절반이 이를 위해 일하고 있고 더 중요한 것은, 현재 트렌드가 “무료 게임”이나 “프리미엄”(freemium)의 방향으로 가고 있기 때문이다. 게임이 무료화 되었을 때, 개발자들은 말하길, 그들의 그간의 노력을 깨뜨려 부서뜨리는 것이라는 마음이 든다고 한다.

“대부분의 사람들은 아이오에서(iOS)와 안드로이드(Android) 공간에서 복제에 대해 그리 신경 쓰지 않을 수 있다.”라는 것을 아담 마틴(Adam Martin)은 관찰하였다고 하였다. 그는 엔씨소프트 (NCsoft)유럽지사 CTO 를 역임했고 현재 영국 내에 있는 아이폰(iPhone) 스튜디오인 레드 안경(Red Glasses)의 CEO 를 맡아서 게임 스타 크래처(Star Catcher)를 개발하고 있다.

또 그는 말하길 "분명하게도 이것은 더 큰 스튜디오들에는 적용되지 않고 있다. 그러나 개개인들과 작은 팀들, 당신이 복제에 대해 생각하며 보내는 매 순간들이 곧 당신이 또 다른 앱(app)을 만들기 위해 시간을 들이고 판매하기 위해 노력하는 그 순간이라 할 수 있다.”라고 하였다. 대부분의 사람들은 그것의 ‘전망(view)’을 염려하기에 ‘수명(life)’이 너무 짧다고 여기고 있는 것으로 보여 진다.

브라이언 로빈스(Brian Robbins)는 그렇게 생각하는 사람들 중의 하나이다. 덴버(Denver)에 지사를 두고 있는 립타이드 게임(Riptide)의 설립자로서 그는 2008년 7월 앱 스토어(App Store)를 시장에 내놓은 이후로, 개인적으로 립타이드에서와 그리고 이전에 다른 회사들에서 아이오에스(iOS)게임을 만들고 있다.

다음 달이 아니면 두 달 후에 그는 립타이드의 첫 번째로 큰 프리미엄(freemium)인 “My pet Zombie”(나의 애완동물 좀비)라는 제목으로 아이폰과 아이패드 양쪽에서 출시하려고 한다. 첫째로, 로빈스는 복제를 아주 중대한 문제로 보았는데, 그의 초창기 게임들 중에 70-80 퍼센트가 복사본이 불법 복제를 경험했다. 그러나 반드시 이 복제의 문제가 그가 풀어야 할 필수불가결한 문제는 아니라고 한다. 그래서 그의 아이피(IP)를 보호하기 위해 그의 원동력을 쓰기 보다는, 그는 그의 약간의 시간을 투자하여 성가신 도둑들을 퇴치하는데 노력하기로 결정하였다. 그리고 그의 게임을 향상시키고 그의 게임을 위해 돈을 내는 실제 고객들을 행복하게 하는데 그의 대부분의 시간을 투자하기로 하였다.

“복제물들이 내 소프트웨어를 위해 돈을 지불하였을 것이라고는 확신 할 수는 없었다. 그러나 나는 공짜로 우리의 노력의 결실을 즐기는 사람들을 그대로 두었다면 내가 그들을 벌을 주었을 것이다. 그래서 내가 불법 복제물을 멈출 수 없었더라면, 나는 그들에게 반격할 수 있는 나의 최선을 노력을 하였을 것이다.”

우선 그의 게임 중에 하나가 복제로 깨뜨려졌는지를 탐지하는 것이 쉬워진 이후로는, 그는 즉시 앱(app) 스토어에서 구하기 위해 해커들을 퇴치하는 제목의 상품을 삽입시켰다. 그리고 다른 게임에서는, 복제물은 게임 중에 달리거나 점프를 높이 할 수 없도록 품질을 하향시키는 코드를 넣었다. 또 어떤 게임에서는 몇 차례 플레이 이후에 거의 사용할 수 없을 정도가 되게 하였다. 그리고 한 게임에서, 불법복제물가 세 번째 되어진다면, 복제자에게는 모든 사람들이 볼 수 있도록 “나는 도둑이다”라는 문구가 생기게 된다. 그것이 로빈슨이 가장 자랑스러워하는 것 중에 하나이다.

불행히도, 그는 말하길, 앱을 깨뜨리는 도구들은 과거보다 훨씬 더 정교하다 그리고 그의 게임 중에 하나가 해킹되어졌는지를 판단하는 것이 이전 같이 쉽지가 않다. 그러나 복제는 로빈슨 이후로 “문제가 아닌 것”이 되었다고 그는 말하였다.

립타이드(Riptide)는 프리미엄(freemium)게임으로 주로 전환하여 광고로 수익을 내거나 앱 구매를 통한 수익을 내고 있다. “나는 공짜로 갖기 위한 게임을 해킹하기 위해 시간을 쓰는 사람은 없을 것이라고 생각한다.”라고 하며, “그리고 무료가 아닌 게임들은 아마 1-2 달러 정도로 가격이 아주 낮은 것들이다.” 복제물이 아직도 산업을 병들게 하고 있지만, 로빈슨은 유저들의 아주 적은 퍼센트가 게임을 해킹하기 위해 노력한다고 말하였다. “애플은 160million 장비 넘게 있다. 만약 아이오에스(iOS)시장의 5-10 퍼센트가 복제로 깨진다 해도, 아니 심지어 20-30 퍼센트라 해도, 일 억만 장비가 합법적이고 복제되지 않은 채 있는 것을 여전히 볼 수 있다.

다른 사람들이 믿는 것과는 다르게, 로빈슨은 그가 복제물 때문에 수익을 잃지 않을 것을 확신하고 있다. 그는 복제된 게임으로 판매수익을 잃을 것은 고려하지 않는다. “ 만약 불법복제가 우리 게임 중에 어떤 것에 해킹해서 들어올 수 없다면, 그는 그 게임을 구매할 것이라는 것을 아무도 내게 확신 시켜주시는 못한다.”

립타이드(Riptide)는 안드로이드 공간에서 아주 멀지 않은 미래에 많은 시험을 당할 것이다. 그리고 로빈슨은 그것의 동일한 프리미엄(freemium) 철학을 실행하기를 기대하고 있고, 특히 앱(app)에 돈을 지불한 안드로이드 유저들이 많지는 않으나 존재하고 있기 때문이라 믿고 있다.

“나는 현재 안드로이드 상에서 유료 앱(app)을 방출하는 것에 대한 어떠한 시나리오를 보지 못한다. 그러나 안드로이드 공간에서 불법복제가 행패를 부리고 돌아다닌다고 소식을 들은 이유에서가 아니다. 우리는 오히려 더욱 프리미엄(freemium) 방향으로 고수하여 열심을 내고 있고 여러 스폰서를 방법으로, 아이오에스(iOS)상에서 했던 것처럼 할 뿐이다.”

샌디에고(San Diego)에 위치한 원밀 앱, 일본식 정원(Windmill, Japanese Garden)의 CEO 인 마크어스 니그린(Markus Nigrin)은 이미 두 가지 플랫폼을 위한 앱을 만들고 있는 중이다. 그리고 보호 메커니즘을 위해 시간을 투자하는 것을 정당화하는 개발자들에게는 불법복제가 압박적인 문제는 아니라고 믿는다.

거기에는 세 가지 이유가 있다고 그는 말했다. “보호 메커니즘은 코드를 더욱 복잡하게 만들고 그것은 버그를 일으킬 기회를 증가시킬 것이다. 그것을 기쁘게 받아들일 앱 크래커(app crackers)에 대한 도전을 만드는 것이다. 아주 요란하고 시끄러운 집단과 싸우고 있다고 여기만, 실제로는 사실 그들은 작은 규모이다.”

그리고 판매수익을 잃게 하는 것으로 복제물을 곡해하지 말아야 한다고 생각한다. 많은 관중들을 위하여, 그것은 어떤 것보다 넘쳐나는 광고물 게시로 보여 지기 때문이다. 대부분의 복제된 앱(app)들이 심지어 한 번도 열린 적 없고, 때론 한 두어 번 열었다가 곧 삭제되었다는 믿지 못할 이야기들이 많이 있다.

어떤 사람들은 복제된 앱(app)의 엄청난 양이 축적되길 원한다. 요점을 잘 모르겠지만, 그런 사람들에게 대한 숫자가 많이 왜곡되어 있고 실제로 관련 없는 사람들도 포함되어 있는 것 같다. 나는 나의 앱(app)의 100,000 복제물들이 있다고 들었다. 그러나 그 수치는 완전히 의미 없는 것이다. 왜냐하면 그것들 중에 95,000 개는 자동 다운로드 서비스를 통해서 내려 받아지고, 복제자들은 어디선가 그 숫자를 늘어나게 유발하고 있다. 그러나 복제물은 심지어 열어보지지도 않는다. 그런데 내가 왜 그것을 신경 쓰겠는가? 게다가, 그는 말하길, 그의 앱을 향상시키는데 투자할 일주일이면, 더 좋은 게임을 만들고, 업그레이드도 할 수 있다. 이렇게 업그레이드를 하는 것이 복제물을 막는데 일주일을 보내는 것보다 내 사업에 더 좋은 것이다. 그러나 불법복제가 별문제가 안 된다는 것은 아니다.

그러나 니그린(Nigrin)은 구글과 애플이 복제자들을 낙담시키는데 노력하는 시간투자에 대해 지켜보고 있다. “나는 사실 구글과 애플이 최근 얼마나 성공적으로 접근하고 있는지에 관한 실제적 데이터가 없다. 그러나 안드로이드 또는 아이오에스(iOS)상에서 복제 보호 메커니즘을 이행하기 위해 시간을 투자하고 개발하고 있는 동료를 한 명도 알고 있지 않다.”라고 하였다.

이전에 가마수트라에 언급했던 것처럼, 니그린(Nigrin)은 그가 알고 있는 아이오에스(iOS) 인디 개발자들에게 비공적인 간단하고 빠른 트위터(twitter) 조사하였다. 5개의 답변을 받았는데, 일 년 전 이지만, 그들 모두 복제를 막기 위한 조치를 위해 일하는 사람은 아무도 없었다.

“그들은 모두 복제를 막는 것으로부터 한 발짝 떨어져 있다.”라고 그는 보고했다. 한 사람이 그에게 말하길, “내가 왜 열여섯 짜리 시간이 넘쳐나는 군병과 싸워야 합니까. 대신에, 나는 그 같은 시간에 내 앱을 향상시킬 수 있는데 말입니다.”라고 하였다.

그러나 팻 투로즈(Pat Toulouse)는 니그린(Nigrin)이 비공식 조사를 한 부분에 해당하는 사람이 아니었다. 만약 그가 거기 속해있었다면, 니그린은 다른 것을 배웠을 것이다. 투로즈(Toulouse)는 복제에 적극적으로 대항하고 완강하다. 그는 아이오에스(iOS) 타이틀의 90 퍼센트 정도와 안드로이드 플랫폼(Android platform)상에서 95 퍼센트가 불법복제에 영향을 받고 있다고 하였다.

투로즈(Toulouse)는 캐나다 오타와에 있는 래트로드(Ratrod) 스튜디오 (호키 파이트 프로: Hockey fight pro)의 설립자이며, 현재 iOS 와 안드로이드, 그리고 다른 플랫폼들을 위한 게임을 개발하고 있다.



Ratrod Studio's *Hockey Fight*

“ 인디 개발자들이나 작은 규모의 스튜디오들은 좋은 품질의 타이틀을 만들어 내기 위해 분초를 아끼며 일하고 있다. 만약 당신의 게임 플랜이 아주 빠르게 적용되지 않는다면 당신 사업은 도산할 수 도 있다.”고 말한다. 그는 덧붙여 말하길, “개별 앱 스토어(app stores)에 공식적으로 출시한 후 12 시간이면 복제판 게임이 나타나 떠돌기 시작한다.”고 하였다.

투로즈는 불법적 설치를 탐지하기 위하여, 래트로드(Ratrod)는 탐지 도구(detection tools)를 개발하고 있으며, 그 탐지도구는 세세한 파일과 코드를 점검하고 변형이 있는지를 확인하는 것으로 모든 게임에서 실행할 수 있는 탐지도구라고 하였다.

“우리 탐지 방법은 아주 정확하다.” 그는 말하였다.“그리고 데이터는 우리 서버로 보내져서 지속적으로 모든 것이 기록된다. 각 개별 장비, OS version(버전), 나라별, 복제 비율을 확인해서 우리에게 알려주고, UUIDs, IP 주소, 플레이 세션, 컨버전 비율을 지속적으로 추적하게 해준다.”

투로즈는 복제된 설치 수량이 반드시 판매 수익을 잃게 하는 양을 나타내지 않는 것을 인식하고 있다. 또 그는 수많은 유저들이 유료 게임을 멸망시키지 않을 것이라 말한다.

복제자들에서 유료 고객으로 변화한 것으로 관찰된 0.025 퍼센트의 낮은 전환 비율이 이를 증명하고 있다.

“그러나 복제가 얼마나 심각한 문제인지를 설명해 줄 수 있다. 그리고 미래의 프로젝트를 위해 복제문제를 심각하고 중요하게 고려해야 해야 하는 이유를 설명할 수 있다.”고 그는 언급하였다.

그가 다른 개발자들에게 제시하는 것은 다음과 같다.: 당신의 앱 가격을 낮게 매겨라. 더 많은 사람들이 복제판을 찾고 다운로드 받고자 할수록, 앱의 가격을 낮추어라. 앱이 무거울수록, 사람들은 다운로드 받는데 힘들고 시간이 많이 들고, 거기에 바로 유혹이 있는 것이다. 마지막으로, 새로운 형태, 콘텐츠, 또는 버그 수정은 복제 비율을 낮추도록 도와줄 수 있으므로 계속 게임을 업데이트 하여야 한다.

그는 또한 구글 경보(Google Alert)에 당신의 앱 이름을 셋팅해 놓는 것을 추천하고 있다. 이렇게 하면 자동적으로 당신의 게임이 언급되고 있는 모든 웹 사이트의 리스트를 매일 매일 공지사항을 보내준다. 여러 서버에서 당신의 게임의 복제판을 호스팅하고 있으면, 당신은 디지털 밀레니엄 저작권법 (Digital Millennium Copyright Act) 서식에 서류를 작성하여 다양한 서버에서 파일을 제거해 줄 것을 요청할 수 있다.

비록 복제가 본질적으로 멈춰지지 않는 현실을 받아들이지만, 투로즈는 그의 반 복제에 대한 노력이 어느 정도 성공적이라 믿는다. “불법복제가 사라지지는 않지만, 확실히 줄어들 수 있다.”라고 그는 말한다. “다양한 방법의 전략을 채택함으로써, 우리는 지난해에 15 퍼센트 이상의 복제 비율을 줄여낼 수 있었다. 총 다운로드 되는 양이 수만 개에 이르는 것을 고려해보면, 15 퍼센트는 수천 달러의 추가적 판매수익을 반증해주는 것이다. 그것이야말로 말로 복제상황을 밀착하여 지속적으로 모니터 할만한 충분한 이유이고, 우리 사업모델에 계속 적용시킬만한 이유가 된다.”