확대되는 가상현실에서의 비즈니스

인터넷의 가상공간 '세컨드라이프'가 세계적으로 큰 관심을 모으고 있다. 무리도 아닌 것이 2005년 5월 2만 명 남짓이던 가입자수가 2006년 11월 처음으로 100만 명을 돌파하더니 2007년 7월말 현재 800만 명을 넘어서는 등 가파른 성장세를 보이고 있기 때문이다. 린든달러라는 가상통화를 이용한 경제활동이 가능하고 이 돈을 현실세계의 화폐로 교환할 수 있다는 점에서 새로운 '경제권'으로서의 매력도 부각되고 있으며, 세컨드라이프를 새로운 마케팅 및 프로모션 활동의 장으로서 활용하려는 다국적 기업들의 진출 움직임도 활발하다. 본고에서는 세컨드라이프의 서비스 내용과 비즈니스 모델을 간략히 소개하고 가상현실 세계에서 시간과 공간의 제약을 받지 않는 새로운 마케팅 실험을 하고 있는 선진기업들의 사례도 소개한다.

◆◆◆ 또 하나의 인생, 세컨드라이프

'세컨드라이프'는 미국 린든랩(Linden Lab)사가 2003년 오픈한 3차원 가상현실 공간으로, 흔히 MMOG(Massively Multiplayer Online Game)라고 불리는 다중 접속 온라인 게임의 일종이다. MMOG의 대표적인 사례로는 리니지나 스타워즈 갤럭시를 들 수 있다. 세컨드라이프가 이러한 기존의 온라인 게임들과 가장 차별화되는 점은 이곳에서 하나의 새로운 인생, 즉 Second Life를 온전히 살 수 있다는 점이다. 일반적인 온라인 게임은 대개 적을 쓰러뜨리거나 어떤 임무를 수행해 높은 점수를 받는 것으로 구현되지만, 세컨드라이프에서는 실생활에서와 마찬가지로 사람을 사귀고 돈을 벌고 취미생활을 즐기면서 가상의 현실을 살아갈 수 있다.

〈표 1〉 세컨드라이프 현황(2007.7.27)

- 전체 가입자수: 8,408,114
- 과거 60일간 로그인한 가입자수: 1,682,527
- 24시간 내에 소비된 US$: $1,586,511
- 24시간 내의 LindeX 거래: $238,343

자료: Linden Lab

세컨드라이프의 세계는 가능한 한 제약을 최소화하는 방향으로 설계되어 있으므로 이용자들은 자신의 아바타(분신)를 움직여 다양한 장소를 방문하거나 다른 아바타들과의 채팅을 통해 가상현실을 능동적으로 창조해 나간다. 어학공부를 하거나 채용면접을 보거나 이벤트에 참가하는 등 온라인에서 가능한 일이라면 무엇이든 할 수 있으며, 토지를 구입해 집을 짓고 가구나 의복, 자동차 등 생활에 필요한 아이템들도 자유롭게 만들어 쓸 수 있다. 세컨드라이프 내에서 통용되는 화폐인 '린든달러(Linden Dollar)'로 이들 아이템을 사고 파는 것도 가능하다.

◆◆◆ 린든달러 경제권의 출현

아바타가 물건을 팔거나 일을 해서 벌어들인 린든달러는 Lindex라는 가상 거래소에서 현실의 미국달러로 환전할 수 있으며 미국달러를 내고 린든달러를 구입할 수도 있다. 린든랩사는 중앙은행 역할을 하면서 인플레가 발생하기 쉬운 가상세계의 통화관리를 하고 있는데, 2007년 7월 9일 현재 미화 1달러당 환

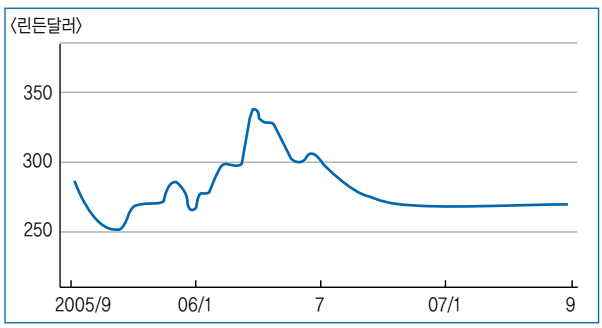
율은 276린든달러다(〈그림 1〉 참고).

린든달러의 연간 거래규모는 2006년 현재 8,800만 달러인데, 지금과 같은 추세로 인구가 늘어날 경우 2007년에는 11.4억 달러, 2008년에는 105.9억 달러로 팽창할 것이라는 전망치도 나오고 있다. 이는 GDP(국내총생산) 순위 세계 100위인 아프리카 가나의 2005년 연간 GDP(103.4억 달러)와 맞먹는 엄청난 수준이다(미즈호코퍼레이트은행, 2007.5). 가상 아이템을 사고 파는 것뿐 아니라 사이버 홍보 등을 통해 현실세계에 미치는 영향까지 고려할 경우 실제 경제 활동 규모는 이보다 더 클 것이라는 추정도 가능하다.

◆◆◆ 세컨드라이프의 비즈니스 모델

세컨드라이프의 회원가입은 무료다(프리미엄 회원은 유료). 그리고 생활에 필요한 아이템들도 이용자가 직접 만들어서 사용할 수 있으며, 그 저작권도 이용자 본인에게 귀속된다. 탐나는 아이템을 손에 넣기 위해서는 린든달러를 지불해야 하지만, 아이템을 만들어 판매하는 등 일을 해서 린든달러를 버는 것도 가능하다. 실제로 부동산 개발, 의상 디자인 등의 사업으로 매월 5,000달러 이상의 수입을 올리고 있는 사용자도 1,000명이 넘는다(2007년 7월 현재). 따라서 이곳 주민들은 특별한 호사만 부리지 않는다면 큰 돈 들이지 않고 제2의 인생을 즐길 수 있으며, 노력 여하에 따라서는 이곳을 활동무대로 돈을 벌 수도 있다.

〈그림 1〉 미국 달러화와 린든달러의 교환환율 추이



자료: Linden Lab, 마이니치이코노미스트(2007.7.24) 재인용

그렇다면 세컨드라이프라는 새로운 세상을 창조하고 운영하는 린든랩은 어떤 방법으로 수익을 내고 있을까? 간단히 표현하자면 인터넷에서 땅장사를 하고 있다. 세컨드라이프에 점포나 홍보관 등을 열려면 이를 위한 토지, 즉 '섬'을 구입해야 하는데, 린든랩사는 섬 하나 당 서버 1대를 할당하고 있으며 이를 대여할 때 토지판매료 명목으로 1,675달러를 징수한다. 또 매월 295달러의 유지비도 받는다. 2007년 6월말 현재 약 1만대의 서버가 가동되고 있는데, 매월 1,000대씩 늘어나고 있는 추세다. 전체 수입의 90% 이상을 토지판매 및 유지와 관련해서 벌어들이며, 나머지 10% 정도는 10만 명에 달하는 프리미엄 회원(토지소유, 건물 및 점포 건축, 제작한 아이템 전시 등이 가능)들이 내는 이용료(월 $9.95)로 충당한다.

구글과 같이 광고를 주된 수입원으로 하는 인터넷 기업들은 광고의 가치를 높이기 위해서는 사람들이 자사 사이트를 많이 찾도록 환경을 조성해야 하므로 막대한 선행투자를 해야 한다. 때문에 일정 수준 이상의 광고주 수를 확보할 때까지는 수익을 내기 어려운 비즈니스 모델이다. 반면 린든랩의 사업에 필요한 서버의 구입비는 사용자들로부터 징수하는 초기비용인 1,675달러로 커버할 수 있으며, 세컨드라이프의 비즈니스 생태계는 기본적으로 웹2.0방식으로, 즉 사용자들의 자발적인 참여와 공동창조에 의해 운영되므로 인건비도 많이 들지 않는다. 땅만 분양하면 집을 짓고 물건을 만드는 일은 사용자들이 직접 하는 까닭에 회

원수가 800만 명을 넘어선 지금도 직원수는 200명 남짓에 불과하다(2007년 7월 현재). 초기부터 수익을 낼 수 있는 획기적인 비즈니스 모델임을 알 수 있다.

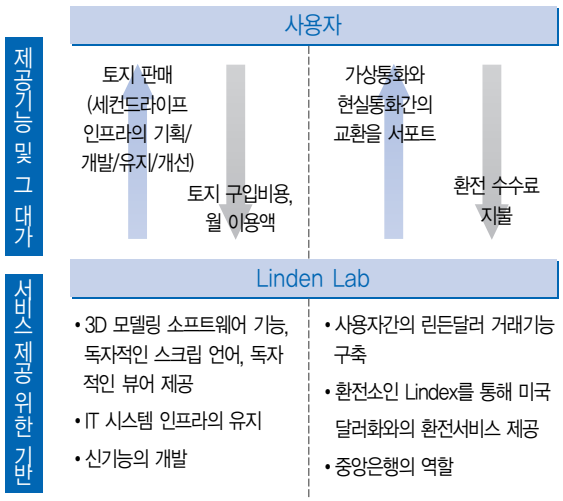
◆◆◆ 새로운 비즈니스의 장으로서도 주목받아

세컨드라이프는 최근 새로운 비즈니스의 장으로서도 주목을 얻고 있다. 아디다스는 아바타들에게 신발을 제공하고 사용자들의 피드백을 받아 신제품 출시에 반영하고 있으며, 도요타, GM, BMW 등 자동차업체들도 신차와 동일한 디자인, 기능을 갖춘 가상 자동차(modified vehicle)를 세컨드라이프에서 먼저 판매하고 시장반응을 모니터링하고 있다. 스타우드호텔그룹은 2008년 오픈 예정인 새로운 브랜드의 호텔을 세컨드라이프상에서 3D로 먼저 건설한 후 반응이 좋았던 건축 디자인, 가구 등을 실제 호텔 건설에 적용하기도 하였다. 이와 같은 일종의 테스트 마켓 운영을 통해 기업들은 시장조사의 효과뿐만 아니라 제품 출시 전의 PR효과, 그리고 가상세계에서의 사용을 통해 자사 브랜드에 대해 애착을 가지게 하는 효과까지 올릴 수 있을 것으로 기대하고 있다. 특히 IBM은 세컨드라이프 내 사업에 1,000만 달러를 투입하겠다고 선언할 만큼 기업활동에 큰 변화를 꾀하고 있다.

그 밖에도 수백 개가 넘는 전세계 기업들이 세컨드라이프에서 자사 특성을 살린 프로모션을 전개하고 있다. 소니BMG의 섬을 방문한 아바타들은 자신이 좋아하는 아티스트의 방에 들어가 음악을 듣고 뮤직비디오를 시청할 수 있으며, 노무라증권은 사이버지점에서 상품 및 서비스를 소개하고 방문자들에게 아바타용 티셔츠와 애완견을 무료로 나눠준다. 시어즈와 델컴퓨터는 가상점포를 경유해 제품을 주문받고 있으며, 로이터의 세컨드라이프 지국에는 세컨드라이프 내 사건을 취재하는 전문기자도 있다. 캘리포니아주립대학, 스웨덴대사관 등 교육, 정부기관의 세컨드라

〈그림 2〉 린든랩의 비즈니스 모델 및 다른 인터넷 업체들과의 차이점 비교

Linden Lab의 비즈니스 모델



다른 인터넷 사업자들과의 차이

사업자	주요 수익원	경쟁력의 원천
Linden Lab	• 서버 임대료 • 환전 수수료	• 서버 인프라의 설계능력
Google(검색), Yahoo(포털), Mixi(SNS)	• 광고수입	• 페이지뷰 획득능력 (가능한 한 많은 이용자를 모으는 것)
eBay (전자상거래)	• 중개 수수료	• 매도자와 매수자를 중개하는 플랫폼의 운영능력
리니지 등 온라인 게임	• 월 사용료 • 아이템 판매	• 게임 자체의 즐거움

자료: 미즈호코퍼레이트은행 산업조사부(2007.5.24)

이프 진출도 줄을 잇고 있는 가운데 최근에는 우리나라의 '독도' 도 문을 열고 태극기를 휘날리고 있다.

이와 같이 오프라인 기업, 기관들의 세컨드라이프 진출이 늘면서 세컨드라이프 내의 토지를 구입해 빌딩을 건축하고 내부를 꾸민 후 이를 다시 분양, 임대하는 부동산 디벨로퍼나 세컨드라이프 진출을 지원하는 전문 컨설팅 업체, 3D 오브젝트 컨텐츠 제작을 대행해주는 업체 등도 잇달아 출현하고 있다. 과거 인터넷의 등장이 검색, 포털, EC(전자상거래), SNS(소셜 네트워킹 서비스) 등 새로운 비즈니스를 창출했듯이 세컨드라이프도 새로운 비즈니스 모델을 만들고 기업 활동의 패러다임을 변화시켜 나가고 있는 것이다.

◆◆◆ 가능성과 위험이 공존하는 세계

그러나 이 가상세계가 안전한 것만은 아니다. 부정한 프로그램을 이용해 타인의 린든달러를 훔치는 사건도 있었고, 지난 5월에는 아바타간 송금기능을 악용한 자금세탁 시도가 적발되기도 했다. 아바타 대상의 상품매매를 가장해 테러나 마약매매 등의 자금거래가 이뤄질 가능성도 있으며, 18세 미만의 청소년들이 나이를 속이고 가입해 성인용 코너에 입장하는 문제에 대한 대비책 마련도 필요하다. 한편 환금성이 있는 가상통화를 이용해 카지노 등에서 도박이 이뤄진다는 사실 때문에 FBI조사가 이뤄지기도 했는데, 이에 따라 8월초 린든랩사는 일체의 도박행위를 금지한다는 정책을 발표한 바 있다.

〈그림 3〉 세컨드라이프 내 로이터 지국

자료: Linden Lab

거래와 관련된 과세, 국경간 거래에 대한 과세도 미해결문제로 남아있다. 가상세계에서의 상행위를 통해 연간 몇 만 달러의 수익을 올릴 수도 있고 실제로 이를 직업으로 삼는 이들도 생겨나고 있는데, 이에 대한 과세문제는 아직까지 풀어야 할 숙제로 남아있다. 미국의회는 개인이나 기업이 가상세계에서 벌어들인 가상통화를 자산으로 간주해야 할 것인가에 대한 검토에 이미 착수한 것으로 알려지고 있으며, 사용자의 수가 늘고 있는 유럽, 일본 등에서도 이 문제가 공론화되고 있다. 이런 부분들을 방치할 경우 실정법의 테두리를 벗어난 거대한 가상세계가 생겨나는 상황을 배제하기 어렵기 때문이다.

이와 같은 과제들이 남아있음에도 불구하고 가상현실 서비스는 단순한 커뮤니케이션의 수단을 넘어서, 공동창조와 의사(擬似)체험, 통화기반 등을 무기로 새로운 비즈니스의 장으로서 무한한 잠재성을 보이고 있다. 세컨드라이프의 사례에서 볼 수 있듯이 가상세계는 사용자의 수나 화폐 유통량 등에서 이미 하나의 국가, 경제권에 버금가는 규모로 발전할 수 있는 가능성을 확인시켜주고 있다. 인터넷의 진화가 낳은 이 같은 새로운 세계에 기민하게 대응하는 이들 앞에는 무한한 가능성이 열려있다는 점에서 세컨드라이프는 개인, 기업, 국가 모두에게 있어 주목할만한 트렌드라 여겨진다.

FSB연구소 장미화 과장