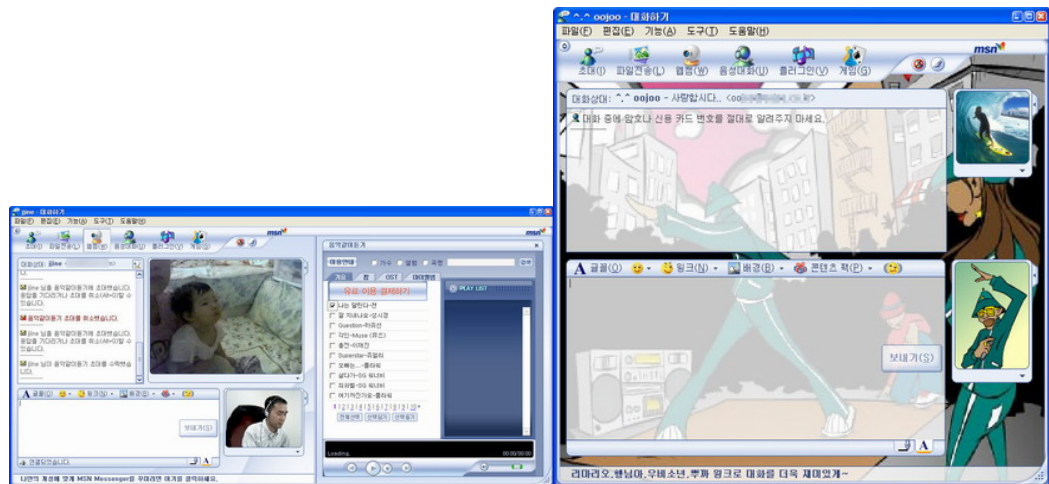


### MSN 메신저의 새 수익모델

2003년 2월20일에 한국 MS는 MSN 메신저의 새로운 수익모델을 발표했다. 바로 아바타 서비스이다. 광고가 주 수익모델이던 인스턴트 메신저에 새로운 희망이 보이는 듯했다. 전 세계적으로 한국에서만 유일하게 최초로 선보였던 MSN 메신저의 아바타 유료화는 초기 호응이 높아 서비스 개시 후 보름만에 50만명의 사용자가 가입할 정도로 주목을 받았다. 하지만 이후 2년이 지난 지금 아바타 서비스를 사용하기 위해 필수적으로 필요한 메신저 파워플러스는 애물단지가 되어 대부분의 사용자가 설치하지 않거나 숨김으로 설정하고 사용하고 있다. 즉 인스턴트 메신저에 시도된 아바타 유료화는 초기 반짝 주목받은 후 천덕꾸러기가 되었다.

이후 2005년 4월7일 전세계 26개의 언어로 MSN 메신저 7.0을 동시 출시했다. 이번 7.0은 그간의 업그레이드와 다른 점이 명확히 있다. 바로 MS가 인스턴트 메신저를 이용한 B2C 유료 수익모델에 대한 도전을 명확히 했다는 점이다. 그간 인스턴트 메신저의 주 수익모델은 B2B 형태의 광고였으며 그 외에 B2C로는 SMS 메신저 전송, 국제전화 서비스 등에 불과했다. 이번에 전세계에서 동시 런칭된 B2C 수익모델은 메신저에서만 사용될 수 있는 순수한 온라인 서비스라는 점에서 주목할만하다.

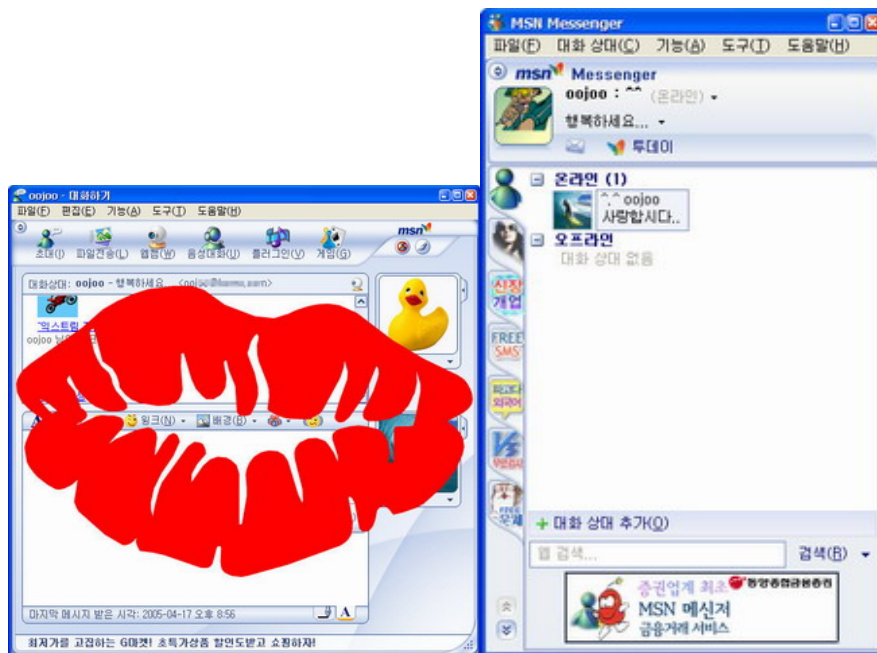
우선 이번 수익모델의 각 항목을 살펴보면 우선 콘텐츠 팩, 음악공유, 배경, 이모티콘, 링크 등으로 나뉘어진다. 음악공유는 메신저로 대화를 나누면서 공동의 음악을 함께 재생하며 들을 수 있는 기능이다. 또한 배경은 메신저 대화창의 배경그림을 바꿀 수 있는 것으로 기본적으로 제공되는 일부는 무료이지만 그 외의 추가적인 그림은 MSN 메신저의 온라인 캐시인 '구슬'을 이용해 구입할 수 있다. 음악의 경우에도 유료로 구입한 음악만 함께 들을 수 있다.



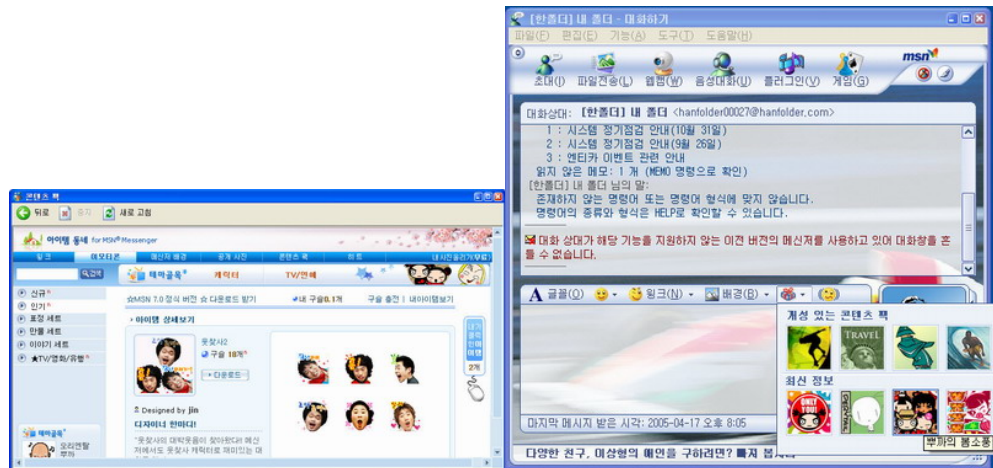
이러한 배경, 음악공유 등은 기존의 아바타 유료화와 명확히 차별화된 점이라 할 수 있다. 아바타는 인터넷 상의 '나'를 대변하는 것으로 싸이월드의 미니홈피나 세이클럽

에서 성공적인 유료 아이템으로 자리 잡은 모델이다. 하지만 인스턴트 메신저에서는 실패했다. 그것은 인스턴트 메신저가 대화, 커뮤니케이션의 목적으로 사용되는 틀이기 때문이다. 사람들은 메신저를 이용해 자신을 뽐내거나 자랑하기 위한 것보다는 대화 그 자체를 즐긴다. 그렇다보니 이번 배경, 음악공유 등은 대화를 위한 공간을 꾸미고 음악을 통해 대화를 보다 분위기있게 마련해줄 수 있는 아이템으로서 의미가 있어 보인다.

또한 ‘나’를 표현하는 방법도 텍스트 메시지와 이모티콘에서 벗어나 보다 강렬하고 임팩트있는 ‘웁크’ 기능이 제공되고 있다. 웁크를 이용하면 플래시 동영상으로 상대방에게 움직이는 애니메이션과 소리가 어울려져 확실한 의사표현을 할 수 있다. 예를 들어 ‘하트’나 ‘입술’을 이용하면 화면 가득히 키스하는 입술 모양의 애니메이션이나 하트 표시가 나타나 의사표현을 강력하게 할 수 있다. 그 외에도 대화명 아래에 ‘한 줄 쓰기 창’이 신설되어 대화명을 이용하지 않고도 시시각각 변하는 자신의 현재 감정과 상태를 표현할 수 있게 되었다. 기존에 대부분은 대화명을 이용해 오늘 하루의 감정을 표시하다보니 대화명만 보고 누구인지 쉽게 알기가 어려웠었는데 이를 보완할 수 있는 방법이 생긴 것이고 또한 메신저 메인창의 버디리스트에도 대화상대의 공개 사진이 작은 크기로 보여져 쉽게 누구인지 알 수 있도록 하고 있다. 그 외에 재미있는 것은 ‘한 줄 쓰기 창’에서 ‘배경음악 켜기’를 선택하면 현재 컴퓨터에서 미디어 플레이어를 이용해 재생 중인 음악의 제목이 나타나 대화상대방에게 실시간으로 노래 제목이 표시되도록 하고 있다. 이러한 기능은 모두 메시지를 상대방에게 전달할 때보다 ‘나’를 온라인 상에서 제대로 표현하기 위한 도구들이다. 이렇게 새로운 도구로 보다 다양한 아이템을 사용하려면 추가로 돈을 지불하고 구입을 해야 한다.



이러한 유료 수익 아이템은 ‘구슬’이라는 사이버 캐시를 이용해 구입이 가능하다. 이 아이템별로 몇백원 정도의 비용으로 구입 가능하며 다양한 배경, 음악, 링크 등이 제공되고 있다. 또한 이러한 유료 아이템들을 하나의 패키지로 묶어 판매하는 ‘콘텐츠 팩’을 이용하면 특정 테마별로 구성된 링크, 이모티콘, 배경, 공개사진의 4가지를 한꺼번에 구입할 수 있다.



MSN 메신저 7.0은 이렇게 B2C 유료 수익모델이 메시지 전달과 효과적인 표현력 강화를 위한 목적으로 구성되었다. 이러한 MSN 메신저의 구슬이 싸이월드의 도토리처럼 큰 반향을 불러일으킬지 주목된다. 참고로 이번 MSN 메신저 7.0에서는 비디오, 오디오 기능도 대폭 강화되어 화상통신과 음성통화를 할 때 기존보다 개선된 영상과 음성으로 대화를 나눌 수 있게 되었다. 이러한 MSN 메신저 7.0의 화상 통신 기능에는 로지텍의 오디오와 비디오 스트리밍 동기화 기술이 채택되어 보다 개선된 성능으로 멀티미디어 대화를 할 수 있도록 지원하고 있다.