블록체인과 콘텐츠 생태계

글 김정수 | 명지대 산업경영공학과 교수 | jeieskim@mju.ac.kr

'블록체인'이 몰려온다. 비트코인의 충격적인 시장 영향력을 통해 확인된 바 있는 블록체인이란 개념은 분권화 기반의 신뢰입증을 앞세워 이더리움이나 EOS 같은 암호화폐형 활용은 물론, 공공 서비스, 의료, 유통 및 물류 등 레거시 시스템의 효율화를 위한 차세대 대안으로 확장, 진화되기 시작하였다. 특히, 실시간 서비스 실행과 자산 흐름이 가능한 디지털 영역에서 블록체인을 기반으로 하는 새로운 비즈니스 모델의 추진 열기가 뜨겁다. 여기서 주목할 부분은, 이러한 시도들을 통해 생겨나는 파괴적 혁신(disruptive innovation)들이 그 동안 독점적으로 시장을 장악해오며 배타적 영향력을 더욱 강화해 나가는 글로벌 거대기업 중심 시장생태계의 새 판을 짜는 동력원으로 역할을 할 수 있을 것이라는 점이다.

구글의 이메일 시스템을 중앙 관리자가 존재하지 않는 블록체인 기반의 탈중앙화 이메일 시스템으로 대체하겠다는 '비트메시지(Bitmessage)', 우버 같은 중앙집중식 공유 교통수단을 대신하여 운전자의 자유도를 높여주고 운전자와 승객 간의 선순환 구조를 만들겠다는 '아케이드시티(ArcadeCity)' 및 '라주즈(Lazooz)' 서비스가 돌풍을 일으키고 있다. 전자상거래의 골리앗인 아마존을 대신하겠다는 블록체인 기반 전자상거래 서비스인 '오픈바자(Open Bazzar)'도 등장했으며, 사용자들의 잉여 CPU와 GPU를 모아 슈퍼컴퓨터의 기능을 수행할 수 있는 이더리움 기반 분산형 클라우드 서비스인 '골렘(Golem)'도 시범 서비스를 진행하고 있다. 새로운 기술이 등장할 때마다 그 성능을 발휘하기 위한 기술적 완성 이전에, 이 기술의 활용을 위한 다양한 애플리케이션 및 서비스들이 먼저 등장하게 된다. 블록체인의 현재가 그러하다.

블록체인의 '고릴라'를 찾아라

기술 스타트업들이 주류 시장으로 넘어가는 과정을 설명한 제프리 A. 무어는 '캐즘 이론(Chasm theory)'에서 기술혁신을 통해 돌풍(Tornado)을 만들어내고 그 시장의 주도자가 되는 기업을 '고릴라'라고 표현하였다. 그렇다면 블록체인 업계에서의 '고릴라'는 누가 될 것인가?

2009년 1월, 비트코인의 제네시스 블록이 만들어진 이래 비트코인으로 대표되는 암호 화폐들은 태생적인 투기적 특성, 반 제도권적인 특성에도 불구하고 진보를 거듭해 오며 새로운 패러다임을 여는 선도자 역할을 해 왔다. 이제는 이렇게 형성된 블록체인 기반을 주류시장으로 이끌어가기 위한 '고릴라'의 등장이 예상되는 시기다. 많은 이들은 블록체인의 암호 화폐 생태계와 분산장부 신뢰 구조를 최적으로 활용할 수 있는 가장 큰 잠재력을 지닌 분야로 게임을 지목한다.

게임과 블록체인의 결합

게임은 디지털 재화의 활용을 통한 실시간 서비스의 실행과 결과에 대한 보상, 그리고 보상의 결과로 생긴 자산의 보관, 이동 등의 요소를 포함하는, 서비스 제공자와 이용자 간의 신뢰 관계가 필수적인 대표적 대화형(interactive) 콘텐츠이다. 그렇다면 탈중앙화에 기반을 둔 블록체인 기술은 게임과 어떻게 연결되어 산업의 가치를 높일 수 있을 것인가? 이 질문은, 현재의 게임 산업이 가지고 있는 몇 가지 중요한 문제점과의 연계를 통해 정리해 볼 수 있겠다.

첫 번째, 블록체인의 탈중앙화 개념을 통해 게임사는 물론 게임 사용자들의 부가가치 증대를 기대할 수 있다. 모바일게임의 급성장으로 인해 과도하게 늘어나는 구글 및 애플 플랫폼 사용료 이슈가 블록체인 기반의 게임서비스를 통해 많은 부분 해소될 수 있다. 이는 개별 게임사들의 수익성 증대는 물론 개인 사용자의 게임사용을 위한 비용 효익을 증대할 수 있다.

두 번째, 블록체인 기반의 암호화폐 인프라가 글로벌화되는 게임들의 사용자 결제 및 자산 이동 편의성을 증대시킬 수 있다. 2017년도 뉴주(Newzoo)의 글로벌 게임 마켓 리포트에 따르면 아시아 시장에서만 512억 달러의 게임매출이 발생되었다. 이는 전년대비 9.2% 성장한 수치이며, 전 세계 게임 산업 수익의 47%를 차지한다. 라틴 아메리카는 시장규모가 40억 달러 수준으로 아시아에 비해 작지만 연간 13.9%의 성장률을 기록하는 고성장 게임시장이다. 그러나 인도를 위시한 동남아시아 시장 및 남미 시장은 그 성장성과 잠재성은 크지만, 다양하고 효율적인 결제수단의 미흡으로 인해 사용자 편익이 제한된 상태이다.

그렇지만 블록체인 기반의 지불결제 및 송금 방식은 이러한 제한을 해소할 수 있을 것이다.

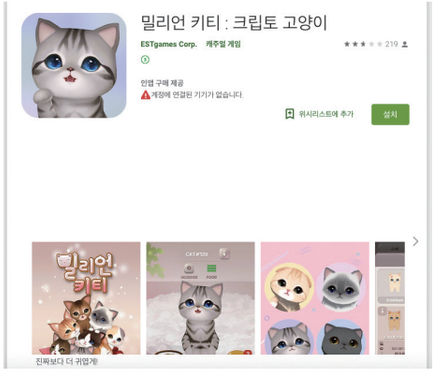
세 번째, 데이터의 임의변경이나 위변조가 불가하다는 점을 활용한 새로운 서비스 모델의 가능성이다. 한 번 기록된 데이터의 삭제가 불가능하다는 블록체인의 원천적 특성은, 이스포츠의 경기결과 예측 등 금전적 이해관계가 첨예한 베팅 모델 등을 설계할 때 가장 중요한 운영 플랫폼의 신뢰성을 제공 할 수 있다는 점에서 다양한 비즈니스 모델의 창출이 가능하다. 물론 사행성 등 불법적 사업모델로의 악용 가능성을 방지할 수 있는 것을 전제로 한다.

네 번째로, 블록체인 기술을 활용한 효율적 게임 자산 거래 및 현물화다. 현재의 게임서비스는 각각의 폐쇄 경제를 가지고 있다. 게임 내에서 보상 되거나 구매한 재화는 원칙적으로 해당 게임경제를 벗어나면 가치 보전이 되지 않는다. 이러한 문제를 해결하기 위해 아이템거래 비즈니스 모델이 파생되었고, 제한적 한도 내에서 게임아이템이나 게임계정의 거래가 인정되기도 한다.

게임 내 디지털 재화의 거래(현재로는 제한적 범위)는 구매자와 판매자가 상호 의향을 공개한 후, 합의된 거래가격을 직접 지급 하거나 중개 사이트에 공탁(Escrow)한 후, 게임 사이트 내에서 만나 재화의 거래를 진행하고, 거래가 완료된 후 이를 확증하면 공탁이 풀려서 지불이 완료되는 구조이다. 이러한 현재의 거래구조 상에서는 사기행위나 위법행위가 발생 가능하다. 특히 중앙화 된 거래 사이트는 집중적 해킹의 대상이 될 위험성도 높으며, 아이템의 관리에 대한 게임사의 이익과도 충돌되는 문제가 발생된다. 이에 따라 블록체인 기반의 거래 플랫폼을 통해 게임사와 게임유저 간의 상호 권리와 이해관계를 개선하려는 다양한 시도가 이루어지고 있고, 이것이 블록체인 기반의 새로운 게임 비즈니스 모델로 다수 제시되고 있다.

글로벌 아이템거래 사업자인 OPSkins가 WAX 플랫폼을 제안하여 게임 내의 게임토큰과 가상화폐를 교환할 수 있는 모델을 제안하고 있으며, 국내에서도 블록체인벤처스가 EOS 기술 기반의 게임엑스코인(GXC)을 통한 게임 재화의 자유로운 교환, 유통의 가능성을 제시하고 있다. 이외에도 한빛소프트가 금년 봄 런칭한 '브릴라이트(Brylite)', 카카오 그라운드 X에서 발표한 '클레이튼(Klayn)' 등이 토큰과 코인경제를 통해 콘텐츠 자산 가치를 실물경제와 연결하는 방안을 제시하고 있다.

폭발적인 인기를 끌다가 시들해진 〈크립토키티〉. 게임이 성장하는 만큼 사용자들의 기호도 빠르게 발전하고 있다.



현실과 미래의 간격 좁히기

게임이 블록체인 패러다임의 킬러 앱이 될 것이라는 개인적인 견해는 변함이 없지만, 그 시기와 방법에 대해서는 아직도 넘어야 할 산이 많다. 예를 들어, 2017년 12월 출시된 최초의 이더리움 기반 온라인 게임 〈크립토 키티〉는 불과 10개월 만에 게임의 단조로움과 이더리움 플랫폼의 기술적 한계로 인해 출시 초기 대비 90%이상의 급격한 사용자 감소를 보이고 있다. 즉, 블록체인 기반의 게임이라고 해도 결국은 유저가 느끼는 '게임성'과, 장애 없이 안정적으로 서비스할 수 있는 '기술성' 이 두 가지가 뒷받침되지 않는다면 시장에서 받아들여지기가 어려울 것이다.

또한 게임 재화의 자유로운 교환, 유통이 성립되기 위해서는 유저들이 선호하는 주요 게임들이 이러한 생태계 원칙에 동의하고 참여해야 하는데, 이 또한 당장 이루어지기는 어려운 문제다. '블록체인 기반 게임'이라는 테마로 ICO를 통한 자금조달이 쉽게 이루어질 수 있다는 과도한 기대 또한 경계할 부분이다. 행여 게임 산업을 대상으로 무분별하고 과도한 투기시장이 형성될 경우, 게임 산업 생태계의 건전한 성장에 큰 위협 요소가 될 수 있기 때문이다.

그러나 변화의 큰 물결이 밀려오고 있다는 사실만은 부정할 수 없다. 새롭고 무모한 시도들이 쌓이고, 다양한 관점이 발현되고 수용되며, 이를 통한 점진적인 법 · 제도의 정착이 하나씩 이루어짐으로써, 블록체인이 몰고 올 새로운 파괴적 혁신이 자리잡아갈 것이다. 블록체인은 이미 몰려오고 있다. 마음의 문을 열고 새로운 변화를 기대해 보자.