

게임 내 아이템 거래를 위한 블록체인 플랫폼에 관한 연구

김효남^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠

e-mail: hnkim@ck.ac.kr^o

A Study on Block Chain Platform for In-Game Item Transactions

Hyo-Nam Kim^o

^oDept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

글로벌 게임 시장이 지난 몇 년간 두 자릿수 성장하여 지난 해 910억 달러의 매출을 기록하였으며, 모바일 게임과 같은 부문에서 가장 큰 성장이 있었지만 신기술은 게임 시장을 근본적으로 향상시켜 새로운 성장 기회를 제공 할 가능성이 있다. 그러한 기술 중 하나인 블록체인은 틀림없이 가장 큰 장기적인 잠재력을 가지고 있다. 본 논문에서는 게임 내 상품 거래에 문제가 되는 부분에 대해서 합법적인 거래를 통해 안전하고 지속적인 소유가 가능한 블록체인 기반의 탈중앙화를 지향해 모든 참여자가 권한을 갖는 분산형 개방 시스템 블록체인 기술의 필요성을 제시한다.

키워드: Game, Decentralized Platform, Block Chain

I. Introduction

세계 게임시장은 매년 5.4%로 증가하며 2021년까지 1,300억 달러가 될 것으로 예측하고 있다. 모바일 게임의 시장규모는 2016년까지 개인용 컴퓨터와 콘솔 게임 시장규모를 초과했고 그의 점유율은 76%이며 이는 369억 달러의 매출규모를 차지하고 있다[1]. 이처럼 게임시장의 규모가 지속적으로 증가하고 있는 추세에 반해 현재 게임 시장에서는 여러 가지 문제점들을 가지고 있다. 게임 개발사 측면에서는 게임 제작과 마케팅 비용이 점점 늘어나고 있고 게임을 운용하기 위해 게임사들은 다른 플랫폼을 쓸 수 있는 대안이 없어 기존 플랫폼에 비싼 수수료를 지불해야하는 문제를 갖고 있다. 게임 사용자 입장에서는 실물 재화와 연동되지 않는 디지털 재화에 투자를 해야 하는 위험부담을 갖게 되며, 게임에서 사용되는 아이템들에 대해서도 거래소들이 부담스러운 수수료를 요구하고 사기의 위험을 갖는 문제가 있다.

본 논문에서는 4차 산업혁명 시대에서 화두가 되는 인공지능과 블록체인과 같은 신기술을 게임개발에 접목시켜 새로운 개념의 게임을 선보인다면 현재 게임 시장이 갖고 있는 여러 가지 문제점들을 해결하여 새로운 성장 기회를 제공 할 가능성이 있다고 판단되어, 그러한 기술 중 하나인 블록체인(Block Chain)을 게임에 접목시키기 위한 플랫폼과 형태를 소개하고자 한다.

II. The Main Subject

매년 4억 명 이상의 게임 사용자들이 전 세계적으로 500억 달러

이상의 게임아이템을 구매한다. 게임 사용자들이 중앙거래 플랫폼에 가지 않는 한, 게임 내 상품을 사고파는 현재 대부분의 사용자들은 그들의 아이템을 잃어버리거나 국제 거래를 통한 과도한 수수료를 지불하고 있다. 이와 같은 시장의 문제는 500억 달러 이상의 시장 성장을 제한하는 핵심 요소이다. 시장 신뢰 부족으로 인해 가상 자산 거래 산업은 수백 개의 시장으로 쪼개져 서로 경쟁하고 있으며 각각의 시장은 그 지역에 맞는 사업 관행을 이용하고 있다. 이는 중대한 지역적 공급과 수요의 불균형을 초래한다[2]. 그리고 게임 간 경쟁이 더 치열해지면서 게임사의 부담은 더 커지지만, 중개자들이 가져가는 수수료는 여전히 높다. 이 문제에 대한 이상적인 해결책은 블록체인 기술을 기반으로 하는 모두가 접근 가능한 글로벌 가상 상품 저장소이다. 이 저장소는 실시간으로 판매되는 이용 가능한 상품에 대해 완전한 품목들을 제공한다. 게임 아이템의 실제 교환은 게임 안에서 일어나기 때문에 게임사가 자사 아이템을 블록체인 위에 올려서 관리해야 외부 거래소 이용으로 인한 사기를 막을 수 있다. 또 거래 기능을 외부로 진행하게 되면 게임이 청소년이용불가 등급을 받지 않게 할 수도 있다[3].

이처럼 게임 안에서 사용가능하고 합법적인 거래를 통해 안전하고 지속적인 소유와 같은 장점이외에도 여러 가지 장점들을 가질 수 있다. 첫 번째로 게임 회사는 폐업을 할 수 있고 매수될 수 있고 게임을 담당한 사람들에 의해 폐기 될 수도 있다. 이 같은 현상은 지금까지 계속해서 일어나는 현상들이다. 그러나 블록체인 게임의 경우, 게임을 원래 만든 사람을 포함하여 정부가 게임을 샀다운 하는

것은 불가능하다. 두 번째는 게임 상태 및 캐릭터 데이터가 블록체인에 영구적으로 저장되므로 다른 게임 세계에서 기존 캐릭터, 아이템 및 게임 내 데이터를 사용할 수 있게 된다. 세 번째는 블록체인 게임을 통해 캐릭터와 디지털 자산에 투자한 모든 시간과 노력이 영원히 게임 사용자 소유의 것이며, 아무도 게임 사용자에게서 빼앗을 수 없다는 장점을 갖고 있다. 네 번째는 게임 내 자산은 기능이 없는 토큰으로 표시되므로 사용자들은 블록체인에서 게임 아이템을 사고 판매할 수 있는 경제 기능이 내장되어 있다는 것이다.

본 논문에서는 현재 게임 내 상품 거래에 문제가 되는 부분에 대해서 해결 방안으로 합법적인 거래를 통해 안전하고 지속적인 소유가 가능한 블록체인 기반의 탈중앙화를 지향해 모든 참여자가 권한을 갖는 분산형 개방 시스템 블록체인 기술의 필요성을 제시한다.

REFERENCES

- [1] <https://bitcointalk.org>, "Bitcoin Forum"
- [2] <http://www.inven.co.kr/webzine/news>
- [3] <https://steemit.com/kr/>
- [4] <http://www.zdnet.co.kr/news/>

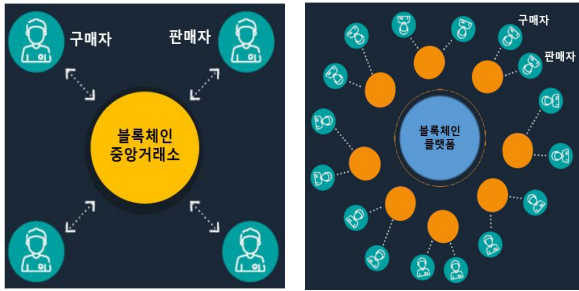


Fig. 1. Centralized Platform Fig. 2. Decentralized Platform

블록체인은 쉽게 말해서 분산형 기술의 한 종류이다. 2017년 연말부터 폭발적이 관심을 이끌어 냈던 비트코인이나 이더리움 등이 대표적인 암호화폐이다. 다시 말해서 암호화폐는 블록체인을 구현하기 위한 기술이라고 이해하면 된다. 그림 1은 하나의 중앙 기관에서 허락한 사용자만 네트워크에 참여하는 private 블록체인과 그림 2의 블록체인은 탈 중앙화를 지향해 모든 참여자가 권한을 갖는 public 블록체인 등이 대표적이다.

현재 우리나라에서도 액토즈소프트, 한빛소프트, 넥슨, 넷마블 등 여러 게임사들이 블록체인 기반의 게임 개발에 착수하고 있다는 소식이 전해지고 있다. 블록체인 게임 관련 기술을 개발하고 있는 회사들은 지금 당장은 아이템과 캐릭터 등에 초점을 맞추고 있다. 게임 내 아이템이나 캐릭터에 블록체인을 적용하면 게임 아이템은 더 이상 게임사의 전유물이 아니고 게임 사용자들의 소유물이 될 수 있다. 게임 사용자는 블록체인 기반의 아이템과 캐릭터 등을 담을 수 있는 월렛이 생기고 원한다면 거래소를 거쳐 캐릭터나 아이템의 매매도 가능하다. 블록체인 기반 게임 개발 플랫폼이자 암호화폐 엔진코인을 제공하는 엔진은 전 세계 6개 게임 개발사가 엔진코인 플랫폼과 새로운 이더리움 토큰을 활용해, 게임 사용자들이 소유한 게임 자산을 다른 게임에서도 사용할 수 있도록 블록체인 기반 다중세계를 구축하는 프로젝트가 시작되고 있다.

III. Conclusions

현재 게임 내 상품 거래는 중앙 집중방식 형태의 대표적인 플랫폼 스텝에 의해 발행된 게임에서 발생된다. 스텝은 전 세계 6500만 명의 게임 사용자 커뮤니티를 제공하고 있다. 게임 사용자들이 중앙거래 플랫폼에 가지 않는 한, 게임 내 상품을 사고파는 현재 대부분의 사용자들은 그들의 아이템을 잃어버리거나 국제 거래를 통한 과도한 수수료를 지불해야 하는 문제가 있다.