블록체인과 게임 플랫폼

임베디드 시스템(인호 교수님)

최근의 게임 시장은 CD나 DVD를 기반으로 하는, 물리적인 실체가 존재하는 사물을 거래하는 방식에서 특정 플랫폼을 통해 이용 라이선스를 구매하고 클라우드에 저장하는 방식으로 바뀌었다. 소비자 입장에서는 매우 편리한 방식이었지만 대형 게임 개발사 입장에서는 속이 뒤틀리는 결과였다. 이 클라우드형 게임 플랫폼을 처음 대중화한 STEAM이 대부분의 유통 시장을 장악했기 때문이다. STEAM은 소비자들과 개발사들에게 매우 좋은 정책을 유지하였기 때문에 이에 불만을 갖는 사람은 극히 소수였지만 대형 개발사들에겐 STEAM같은 중간 관리자에게 주는 돈들이 아쉽게 보인 듯 하다. 그로 인해 몇몇 유명 개발사들도 너나할 것 없이 자사 전용 플랫폼 개발에 몰두하였고 결국 단시간에 문제점도 제대로 고치지 못한, 흔히 말해 ‘나사 빠진’ 플랫폼이 난무하게 되었고 특정 게임들을 각각 독점해버리는 인질극이 벌어졌다. 이로 인한 불편함은 고스란히 소비자들에게 전가될 수밖에 없었다.

이런 플랫폼이란 일종의 중개인 격의 시스템을 거치지 않고 게임 따위의 컨텐츠를 블록체인 기술을 기반으로 직거래 및 저장할 수 있게 된다면 소비자와 개발사들 모두에게 이득이 될 것이다. 개발사는 자신들의 결과물에 부수적인 손실 없이 온전한 대가를 받을 수 있을 것이고 이로써 본인들의 핵심 태스크인 게임 개발에 집중이 가능할 것이다. 소비자들 또한 중개에 지불되는 금액이 사라지는 덕분에 더 저렴한 가격에 콘텐츠를 이용할 수 있을 것이고 자신이 지불한 돈이 온전히 개발자들에게 전달되리라 믿으며 더 나은 콘텐츠 개발을 기대할 수 있게 될 것이다. 다만 기존의 플랫폼이 플랫폼만의 기능뿐만 아니라 이용자들간의 커뮤니티 기능이나 평점 기능 등의 거래뿐만 아닌 유용한 점들도 존재하기 때문에 이들까지 블록체인 기술로 온전히 흡수할 수 있을진 좀 더 생각해봐야 할 문제인 것 같다.