**메타버스 개론**

**게임사업본부-서비스사업실 [김학진-17291]**

현 시대를 아우러 (前) (現) IT 기업들의 이전부터 추구하고 개발, Co-Void 19영향으로 인한 기업들의 재택 근무 세계적으로 많은 직원이 원격으로 업무를하고 대부분의 학생들이 원격학습을 통하여 조금 더 빨리 인터넷을 통하여 충분히 사람을 만나고도 노는 방법을 찾는 Cyber Load 가 생겼다고 생각한다.

Co-Void 19가 장기화 되면서 현실과가상 사이의 커넥트가메타버스 관련 기업들의

공격적 / 도전적으로 임하면서 미래지향적 IT 기술에 조금 더 빨리 도래했다고

추론한다.하지만책을 읽고,인터넷에 자료조사를 통하여읽어 봐도 메타버스의 뚜렷한

정의가 세워지지 않았다.아바타를 이용하여 사회,경제,문화 활동을 하는게 메타버스라는 사람도 있으며,실생활과 같이 일,사회 활동 현 시대에서 부족한 일자리의경제적 기회가 주어지는 공간이 메타버스라는 사람또한 존재하며,일상생활에서 서비스 알람, 스케쥴,음악등 내 신체에 맞는 최적화 Life를 서버에 저장하여 필요할 때 마다 불러오는 실시간 호출 다른 사람과의 공유등 을 말하는 일상생활 편의성 증가가 메타버스라고 정의하는 사람또한 존재한다.

아직 일관적인 정의가 세워지지 않았다고 본다.현재에 통용되는 의미는 “현실 세계와 같은 사회적/경제적 활동이 통용되는 3차원 가상공간”의 넓은 의미인 추상적인 개념단어 의미라고 생각한다.

그렇다면,과거,현재를 아우러서 현재 본인이 했던 플랫폼/게임 하고 있는 플랫폼/게임

또한 메타버스라고 지칭할수 있을까?? 라는 질문에 답은 애매하지만 특정할 수 있다.

- 메타버스의정의

1. 높은 자유도, 사용자는 아바타를 통하여 자유로운 생활을 할 수 있는 권리가 있다.

미션이 있든,없든 선택은 사용자의 자유이다.사회생활 전반을 할 수 있다.

2. 커뮤니케이션,다른 사용자들과의 커뮤는 필수아닌 필수라고 할수 있다.음성 대화 및

채팅을 통하여 메타버스안 다른 사용자와의 유대감 표현을 위한 감정표현이 가능해야한다.

3. 수익화,게임을 제작한 기업 뿐만 아니라, 사용자들도 충분한 수익을 낼 수 있는 플랫폼이 필요하다.예를 들어 제작자가 A 사용자에게상점을 열 수 있는 권리를 판매하여 수익을 얻고 A 사용자는 상점을 오픈해 자기만이 제작할 수 있는 고유 옷이나 장신구를 만들어 다른 사용자에게 판매하여 수익을 얻을 수 있다.현실에서 출근이 아닌 메타버스로의 출근형성이 성립된다.

현재 게임이라는 컨텐츠는 메타버스와 근접한 경험을 제공한다.

많은 이들이 인터넷이라는 World Wide Web 서비스를 통하여 즐길거리가 풍부한 컨텐츠가 게임이라는 서비스이기 때문이다. 현 게임이라는 컨텐츠는 단순히 혼자만 할수 있는 컨텐츠를 넘어서 멀티플레이 즉 다른 사용자와의 커뮤니케이션을 통해 기존 접할수 없었던 다양한 정보와 문화 산업등에 영항을 미치기 때문에 이는 메타버스에 가장 근접한

플랫폼이자 선두주자이기 때문이다. 현 게임이라는 컨텐츠는 단순히 게임 플레이를 제외하고 소셜 미디어 경제, 디지털 아이덴티티, 기타 어플리케이션의 결합을 통해

다른 기업들과의 연계가 용이하며 다양성을 추구하는 시대가 도래했다.

이러한 방향성에 아우러 현재 메타버스를 추구하는 게임의 오랜 과거에도 메타버스

가상 공간에서의 유저들간의 활발한 커뮤니케이션도 존재했다고 판단한다.

본인이 이전에 했던 게임이나 현재 플레이 중인 게임중에 메타버스와 일치했던 게임을 생각해 보니 1999년 출시했던 엠플레이->넥슨의 퀴즈퀴즈(큐플레이)가 생각 났다.

그때 당시에는 지금 현대 시대와 달리 광범위의 자유도와 높은 자유도 하이 퀄리티의

그래픽은 없었지만 그때 당시의 하나의 커뮤니티의 게임으로써 퀴즈 / 보드 / 아케이드 / 채팅 / 이야기방 / 모임대화방등 일관성있는 주제로써 10대~50대 등 많은 사용자들이 이 게임을 플레이 하였다. 나 자신을 투영한 아바타가 존재하여 많은 사용자들이

아바타를 꾸미기 위해 눈을 부릅뜨고 거래방에 들락날락 거리는 모습이 많이 보였다.

그때 당시의 가수 “보아” 나 그때 당시의 상당한 영향을 끼쳤던 아이돌들의 착용했던 액세서리나 패션등을 그대로 투영하여 패션삽에 나오면 거리낌없이 투자하여 구입하고 성형을 하는 등 특정 한정 패션을 위해 현금거래까지 하는 등 자신의 아바타를 꾸미는 모습을 많이 볼수 있었다.

이는 본인이 생각하는 연령을 가리지 않은 메타버스의 문화산업 활용의 가장 근접한

사례의 게임이라고 생각한다.

현재 이에 빗대에 많은 게임들이 출시하면서 비슷한 방식의 사례도 많이보인다.

로블록스 게임의 경우에는 구찌가 내놓은 디지털 전용 가방이 4000달러 이상의 가격에

판매되 화제가 된적이 있고, 제페토도 도라에몽x구찌 컬렉션등 현실에서 구입하지 못한

고가 브랜드의 제품을 3000원~4000원 사이에 판매 되었는데 인기가 폭발적으로 많아

40만개 이상이 새로 생성되었다고 한다..

포트나이트 같은 경우는 21년 발렌시아가와의 콜라보를 통해 게임과 패션 두 마리

토끼를 잡았는데 이 도한 완판을 이뤄냈을뿐만 아니라, 동일한 디자인으로 출시된

현실세계의 옷도 많은 관심을 받았다. 이 처럼 현실에 불가능한 했던 것들은 가상공간에서 시도하여 폭발적인 관심과 이목이 집중되어 기업의 입장에서는 2차창출을 이뤄내고 사용자들은 평소 하지 못한 것 들을 가상공간에서 이뤄냄으로써 메타버스의 시도는 불가능하지 않다는걸 입증한것이나 다름없다.

현재에도 사람들을 웃고 울게 만드는 가상화폐는 메타버스와 긴밀한 관계가 형성되고

활용되고 있다.

포트나이트 / 로블록스 / 솜니움 스페이스 / 더 샌드박스 같은 게임에서 가상화폐를 사용하고 있다. 메타버스에서 가상화폐의 주요 역할은 상거래를 촉진하고 특정 세계 내에서의 사용자가 제작한 컨텐츠를 안정적으로 만들고 각국이 자체 지역 화폐를 제공하고 선호하는 것처럼 디센트럴랜으나 액시 인피니티 같은 게임에서는 고유의 가상화폐를 사용한다는 이는 고유의 가상화폐를 사용함으로써 디지털 국경 밖에서 발생하는 외부

위험으로부터 경제를 더 잘 보호한다고 정의되어있는데, 왜 이러한 게임들이 고유 가상화폐를 사용하는지 아직 이해가 안가 좀더 심층 조사를 해보았다.

이를 위해서 블록체인의 개념과 가상화폐와 블록체인의 연관성을 일단 조사해봤다.

- 블록체인의 개념

금융업무의 빗댄 예시를 들어보면 기존 금융 업무는 겨우 자산의 실물이 어디에 있는지 무관하게 특정 기관(은행)에서 관리하는 원장(Ledger)에 기록된 내용에 따라 자산에 관한 거래 등이 이루어졌다. 쉽게 설명하면 은행과 예금 거래시 은행 본점에서 관리하는 장부에 예금 입출금 등의 거래 내용을 기재하는 방식으로 거래가 이루어진다.

블록체인은 중앙집중형 장부가 아니, 분산 장부(Distributed Ledger) 기술로서 네트워크 참여자들이 모든 데이터를 저장하고 검증하는 형태로 설계가 되어있다. 이 또한 쉽게 설명하면 거래정보를 기록한 원장(Ledger)을 특정 기관의 중앙 서버가 아닌 P2P 네트워크참가자가 공동록으로 기록하고 관리하게 함으로써 중앙집중형 장부의 문제점을 해결하고자 개발된 기술이 블록체인기술이다.

블록체인의 가장큰 특징은 분산형 구조로 이루어저 신뢰성을 담보할 중앙집중적 조직이나 공인된 제 3자가 필요하지 않아 수수료를 크게 절감할 수 있다는 점이다. 중앙집중형의 시스템 운영 유지보수 보안 등에 필요한 비용을 절감할 수 있다는 의미이다.

분산 시스템 구조이기 때문에 디도스 같은 해킹공격에도 안전하다는 보안성 향상의 장점이있다. 허나 단점도 존재하는데 거래검증의 주체가 전 세계에 분포된 컴퓨터이며 익명의 검증인은 이를 증명해야하고 사용자가 거래내역을 처리하고 검증하기 위한 프라이버시 리스크또한 존재하며 더 큰 문제는 익명성의 한계로 현실에서의 이체발생이나 확정을 해줘야 하는 입장에서는 익명성 거래를 허용하는 것이 사실상 불가능하다. 법적 문제를가지고 있어 실명성 블록체인이 필요하다. 이러한 단점은 충분히 해결하고 장점으로 승화하다고 충분히 가능하다고 생각한다.

그렇다면, 가상화폐와 블록체인의 연관성은 무엇일까?

가상화폐는 블록체인 기술을 이용하여 개발된 새로운 유형의 지급수단을 의미하는데.

가상화폐는 은행이나 금융회사 등의 공인기관에서 발행하지 않고 가상화폐의 가치는 전자적 형태로 저장이 된다. 가상화폐는 발행주체가 없기 때문에 그 가치등에 대해 책임질 기관이 없고 관리하는 주체도 존재하지 않으며 가장 큰 문제는 가치평가의 기준 역시 모호하다. 수 많은 종류의 가상화폐가 존재하지만 현재 가장 높은 가치를 인정 받는 가상화폐는 비트코인이다 비트코인을 예시로들면,

블록체인의 특성상 승인이 완료되면 블록에 거래내용이 저장되면 거래의 취소가 불가능하다는 단점이 있다. 비트코인은 개인정보를 요구하지 않는다고 하지만 거래 내용이 모두에게 공개되어 비트코인 주소의 소유자가 누구인지만 알면 추적이 간으하다. 기밀성을 제공해주지 못한다는 의미이다. 블록체인 자체는 앞서 후술한것처럼 보안성이 높지만 비트코인을 담고 있는 개인키를 도난 / 분실시 코인을 되돌릴 수 있는 방법은 없다.

이러한 이슈를 해결하기 위해 비트코인 블록체인을 발전시킨 새로운 블록체인 네트워크를 구축한 이더리움 등 현재에도 수많은 코인들이 있고 현재진행형으로 개발되고 있다.

블록체인과 가상화폐는 해결해야할 과제와 변수가 많다.

앞서 블록체인과 가상화폐의 연관성을 후술함으로써 왜 기업들이 이러한 블로체인 기반 게임을 개발하고 투자하는지 조사해 보았다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 특징 | 블록체인 기반 게임 | 서버 기반 게임 |
| 게임 내 자산의 소유권 | 사용자가 완전 소유 | 사용자가 부분 소유 |
| 게임 내 자산의 교환가능 | 대부분의 경우에 보장 | 개발/운영사가 지원 시 가능 |
| 자신의 이력 추적 | 가능 | 개발/운영사가 지원 시 가능 |
| 게임 내 자산의 발행규칙 | 공개된 스마트계약에 집행 | 비공개 규칙으로 조작될 가능성이 농후함 |
| 서버종료 가능성 | 블록체인 네트워크가 종료되지 않는 이상 | 가능 |
| 마켓플레이스 수수료 | 매우 낮거나 거의 없음 | 앱스토어, 신용카드 결제사 등 중계수수료 30% 이상 |
| 게임 내 데이터 공개 여부 | 블록체인 상에 공개기록 | 일부만 API를 통해 접근 가능 |
| 게임 간 상호 운용 / 호환 | 법적인 제약 없이 가능 | 법적/사업적 관계 아래서 가능 |

현재 엠게임에서 출시하는 게임의 마켓 수수료는 구글 / 원스토어 에서 20~30% 이상의 수수료가 발생되고 있고 매년 증가 폭 추세가 커지고 있다.

수수료가 거의 발생하지 않는 다는 점에서 기업들이 2차 발행 블록체인기술 개발에

힘쓰는지 충분히 이해하고도 남는다고 생각한다.

아직 부족한 점이 많다고 생각한다. 하지만 그만큼 투자할 가치는 솔직히 말하면 변수가 많기 때문에 이러한 기술에 투자는 함부로 판단할 수 없다고 본인은 생각한다.

“하이리스크 하이리턴”

메타버스 가상화폐 블록체인 이해하기 어려운 기술이면서 위험성도 많다.

현재 메타버스 편승을 통한 제2창출을 위한 위믹스와 같은 코인은 상장폐지가 진행됨으로써 가치가 폭락했다. 이러한 경우는 현재 진행형이며 내일 당장 어떠한 코인이 가치가 상승할지 등락할지 아무도 모른다. 하지만 시간이 지나 어느정도 가상화폐의 정립과 안정성을 찾으면 안정된 메타버스에 대한 편승도 가능하다고도 생각한다.