


헤드라인

149개국 동시 출시한 블록체인 게임...한국에서만 안된다

기사링크

<https://www.mk.co.kr/news/it/view/2021/01/37306/>

[✓ 위메이드, 블록체인 적용한 '버드 토네이도' 내놔지만 등급 문제 등 국내 출시 지연]



블록체인 적용한 게임 특징

안정성	보안성	시장성	투명성
사용자 데이터가 손상되더라도 빠른 복구가 가능	게임 재화를 임의로 삭제하거나 훔칠 수 없음	게임 내 발생하는 재화 (아이템·가상화폐 등) 거래 가능	게임 내 발생하는 다양한 경쟁, 랭킹 시스템, 소유권 증명

국내 게임사 블록체인 적용 사례

게임사	블록체인 관련 행보
위메이드	'버드토네이도 포 위믹스' 출시, 블록체인 플랫폼 위믹스 운영
카카오게임즈	블록체인 게임 개발업체 '웨이투빗' 최대주주로 등극
네오위즈	대전 게임 '솔리테어 듀얼 온 이오스', 퍼즐 게임 '캔디 팝 듀얼' 출시
엠게임	'프린세스메이커 포 클레이튼' 지난해 출시, 스포츠 승부 예측 게임 제작 중
수퍼트리	'크립토토저' '도저버드' 등 출시, 기존 게임 IP에도 블록체인 적용 예정

비트 코인이 4000만원에 달하는 등 블록체인에 대한 관심이 높아지면서 국내 게임사 역시 '미래 먹거리'로 블록체인을 주목하고 있다. 문제는 아직 정부 규제가 많아 국내 출시가 어렵다는 점이다. 코인거래소를 인수하거나 해외 위주로 블록체인 게임 개발을 출시하는 수준에 그치는 모습이다.

본문

실제로 위메이드는 블록체인 플랫폼 '위믹스'를 만든 뒤 지난해 12월 31일 자회사 위메이드트리를 통해 첫 블록체인 게임인 '버드토네이도 포 위믹스(for WEMIX)'를 전 세계 149개국 구글 플레이스토어에 출시했다. 게임하면서 '토네이도'로 불리는 게임 토큰을 얻은 이용자는 디지털 지갑인 '위믹스 월렛'으로 보관, 전송을 할 수 있다. 위메이드 위믹스 플랫폼에서 사용 가능한 위믹스 토큰은 최근 글로벌 가상화폐거래소 빗썸에 이어 '비키'에도 상장되며 관심받고 있다. 위메이드는 대표 지식재산권(IP)인 '미르의 전설2' 등에도 추후 블록체인을 추가하겠다는 방침이다. 장현국 위메이드 대표는 "기존에 게임 플랫폼 변화가 디바이스를 바꾸는 것이었다면, 블록체인은 다른 차원의 재미를 만드는 플랫폼으로 등장할 것"이라며 기대감을 드러냈다.

위메이드트리의 '버드토네이도'는 149개국에 출시됐지만 정작 본국인 한국에서는 출시하지 않았다. 국내에서는 블록체인 게임 관련 규제 가이드라인이 명확하지 않아 게임 대부분이 해외 출시 위주로 이뤄지고 있다. 실제로 엠게임과 수퍼트리 등은 국내에서 출시를 했지만 블록체인 기능을 상당 부분 제외했다. 엠게임 관계자는 "기술 자체에 대한 연구를 이어 나가고 있지만, 거래를 비롯한 주요 기능은 국내에서 서비스하지 않고 있다"고 말했다.

문화체육관광부는 지난해 5월 발표한 '게임산업 진흥 종합계획'에서 블록체인과 클라우드 등 신기술을 고려한 등급 분류 기준을 마련하겠다고 했지만 실질적인 변화는 아직 이뤄지지 않은 상태다. 게임 등급 분류를 담당하는 게임물 관리위원회 관계자는 "블록체인 자체가 하나의 시스템으로서 보안, 금융 등 다양하게 발달하는 것은 4차 산업에서 필요하다"고 인정하면서도 "다만 가상 재화와 게임 간 연결이 사행성으로 이어질 수 있어 조심스러운 부분이 있다. 법이나 규정이 마련돼 투명하게 이용 가능하더라면 막을 이유는 없다"고 말했다. 현재 게임물 관리위는 업계 관계자들과 만나 의견을 수렴하는 단계다. 위정현 한국게임학회장은 "디지털 화폐가 실제 화폐를 대체해가는 것은 세계적인 흐름이니 전향적 검토가 필요하다"고 말했다고, 황성익 한국 모바일 게임 협회장도 "게임 속 재화가 게임사만의 것이 아니고 이용자도 권리를 행사할 수 있도록 블록체인을 적극 활용해야 한다"며 "확률형 아이템 등 기존 문제도 블록체인을 쓰면 투명하게 운영이 가능할 것"이라고 밝혔다.

	<p>사실 블록체인을 적용한 첫 게임으로는 2017년 말 캐나다 대퍼랩스가 만든 디지털 고양이 수집게임 '크립토키티'가 꼽힌다. 이더리움 기반의 게임인 크립토키티는 과거 펫 수집 게임에 그치지 않고 새로운 고양이를 탄생시킨 뒤 시장가치를 매기는 새로운 재미를 더하며 상업적으로도 주목받았다. 이처럼 블록체인은 모든 거래 기록을 관계자들이 함께 보관하고 열람할 수 있다는 특성상 게임에서도 긍정적으로 적용될 수 있는 여지가 많다. 사용자 데이터가 손상되더라도 빠른 복구가 가능하고, 게임상 재화를 임의로 삭제하거나 훔칠 수 없어 안정적으로 게임을 즐길 수 있고, 나아가 거래까지 가능해진다.</p> <p>국내에서도 엠게임이 올해 인기 IP '귀혼'을 활용한 블록체인 게임 '귀혼 포 클레이튼(for Klaytn)', 스포츠 승부 예측 게임 등을 연이어 출시할 계획이다. 카카오게임즈는 지난해 12월 블록체인 게임 개발사 '웨이투빗' 주식을 추가로 취득하며 지분 45.8%를 거느린 최대주주가 되어 블록체인 게임에 대한 투자 의지를 보여준 상태다.</p> <p>이 밖에도 '크립토도저' '도저버드' 등 다양한 블록체인 게임을 개발한 수퍼트리 역시 신규 블록체인 게임 개발을 이어가고, 네오위즈도 대전 게임 '솔리테어 듀얼 온 이오스', 퍼즐 게임 '캔디 팝 듀얼'을 운영 중이다. 다만 규제가 풀려야 국내에서 서비스하는 게임에 블록체인 기술을 적용할 수 있을 전망이다.</p>
정리	<div>[블록체인 적용한 게임]</div> <div><ul style="list-style-type: none">- 국내 게임사들이 '미래 먹거리'로 블록체인을 주목- 아직 정부 규제가 많아 국내 출시가 어려워 코인거래소를 인수하거나 해외 위주로 블록체인 게임 개발을 출시- 국내에서는 블록체인 게임 관련 규제 가이드라인이 명확하지 않아 게임 대부분이 해외 출시 위주로 이루어짐<ul style="list-style-type: none">➔ 이유) 가상 재화와 게임 간 연결이 사행성으로 이어질 수 있기 때문</div> <div>✔ 장점</div> <div><ul style="list-style-type: none">- 확률형 아이템 등 기존 문제도 블록체인을 쓰면 투명하게 운영이 가능- 사용자 데이터가 손상되더라도 빠른 복구가 가능- 게임상 재화를 임의로 삭제하거나 훔칠 수 없어 안정적인 게임 가능- 게임상 재화를 거래 가능</div> <div>✔ 예시</div> <div><div>■ 위메이드</div><ul style="list-style-type: none">- 블록체인 플랫폼 '위믹스'를 만들고 첫 블록체인 게임인 '버드토네이도 포 위믹스(for WEMIX)'를 전 세계 149개국 구글 플레이스토어에 출시- 게임하면서 '토네이도'로 불리는 게임 토큰을 얻은 이용자는 디지털 지갑인 '위믹스 월렛'으로 보관, 전송 가능- 위믹스 토큰은 최근 글로벌 가상화폐거래소 빗썸에 이어 '비키'에도 상장-</div>
추가조사할 내용 또는결과	<div>[블록체인의 활용 분야]</div> <div>1. 금융산업</div> <div><ul style="list-style-type: none">- 결제, 보험, 예금인출, 대출, 자산관리, 자본조달- 블록체인을 이용해 신개념의 보안 솔루션이나 송금시스템 개발- 암호화폐를 이용한 파생상품 개발- 블록체인 기술이 적용되면 며칠, 몇 주가 걸리던 확인 작업이 짧은 시간 안에 처리가 가능해짐</div>

2. 물류, 유통, 제조

- 최근 공급사슬관리(Supply Chain Management: SCM)가 복잡해지고 위조품의 생산과 불투명성이 커짐
- 블록체인 기술을 적용하면 가시성과 투명성 제공
- 블록체인 상에 남아있는 기록을 통해 제조사, 제품을 구성하고 있는 원자재 등에 대한 정보 파악이 가능
- 생산자는 공급사슬상의 전 지점에서 제품이력을 추적
- 구매자별 구매 성향 등을 파악해 민첩성 확보, 가치 창출, 비용 절감, 투명성 확보 가능

3. 공공 서비스

- 우편 서비스, 토지대장 및 주택관리, 표결관리, 의료기록관리, 군사기밀 송, 수신, 여론조사, 선거 등 공정성을 요하는 다양한 공공 서비스 영역에 블록체인 기술들을 적용
- 각종 공과금 및 과징금의 징수, 납세, 공공 서비스 관련 시민행정, 여권발급, 토지 등기 내역 등 일선 공공업무와 기록들을 통합 관리 가능
- 인건비와 서버 관리비 등 운영비용 절감

4. 사회, 문화

- 예술산업, 음원 및 콘텐츠, 카 셰어링, 부동산 거래, 상품권, 기프트 카드 등에 적용
- 예술작품의 출처관리와 소유권 등의 중요한 지적재산권 문제를 해결
- 콘텐츠 정보가 저장되어 위변조가 어려우며 복제한 내용도 쉽게 추적 가능하여 저작권 보호에 뛰어남



연관기사 링크

블록체인, 어느 분야에 사용될까?

<https://www.industrynews.co.kr/news/articleView.html?idxno=20720>