

빛섬
기시코노미

2022.09.08
목요일

가상자산
WEB3
게임

웹3 게임, 경쟁은 시작됐다

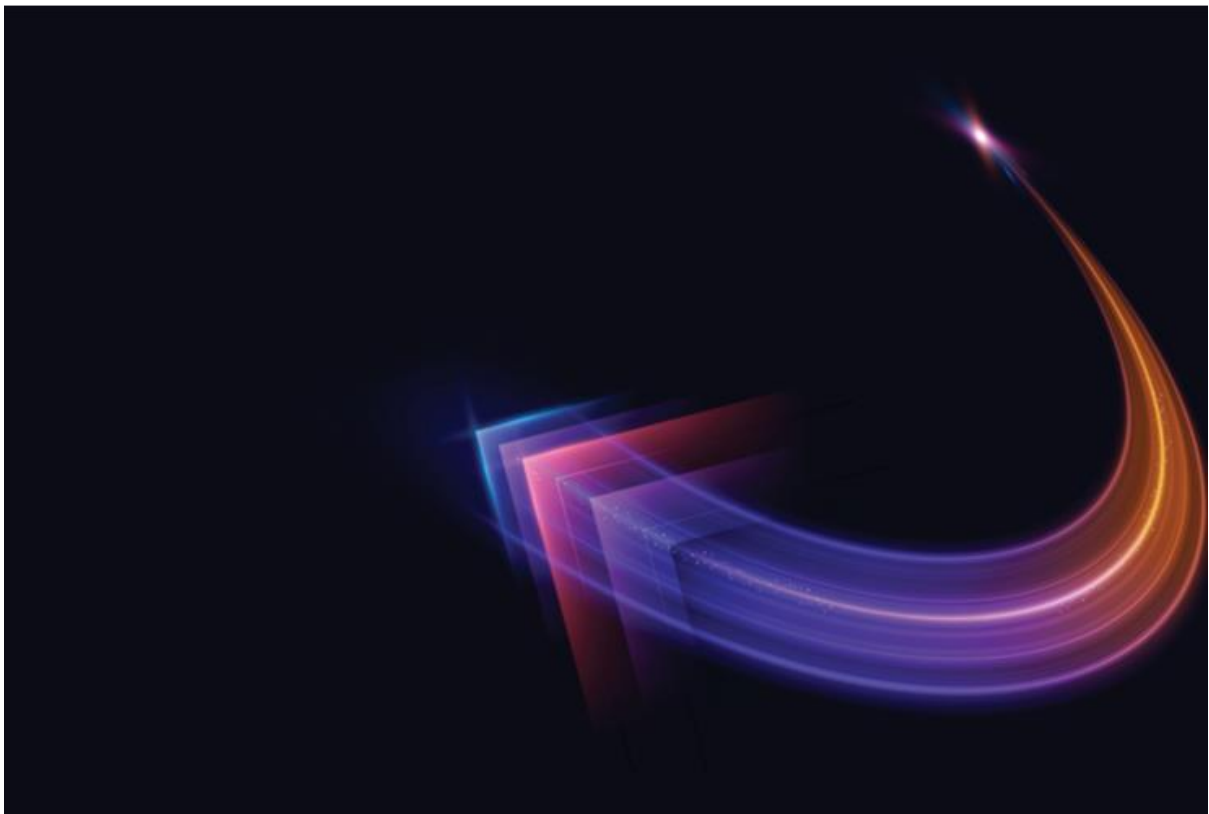


2021년, 액시인피니티(Axie Infinity)의 급격한 성장으로 인해 웹3 게임이 주목받게 되었습니다. 하지만 귀여운 캐릭터와 게임 플레이보다 ‘수익창출’이 부각되며 걸으로는 P2E(Play-to-Earn), 혹은 P2S(Play-to-Sell)인 기형적인 구조가 웹3 게임의 전부인 것처럼 프레임이 되었습니다.

시장에는 액시인피니티 복제품들이 넘쳐나기 시작했습니다. 심지어 더 단순하고 조잡한 게임들이 시장에 우후죽순 출시됐죠. 수익에 초점이 맞춰지다 보니 투자자들 사이에서는 새로운 게임 출시를 기다렸다가 최대한 빠르게 수익화하고 나오는 전략이 만연해졌습니다. 이로 인해 새로 계획되는 프로젝트들도 유저 확보를 위해 게임 자체보다는 토큰에 더 집중하게 되는 악순환으로 이어져 왔습니다.

애초에 플레이어보다 투자자가 많은 웹3 생태계에서 재미가 아닌 수익적 요소가 강조되다 보니 게임 플레이어가 아닌 순수 투자자로만 채워지기 시작했습니다. 상황이 이렇게 되자 웹3 게임의 대중화는 불가능하다는 이야기까지 나오게 되었죠. 하지만 2022년 1분기부터 시장에 변화의 바람이 불기 시작했습니다. 기존 대형 게임사들이 웹3에 뛰어들기 시작했기 때문입니다.

해외 게임사들은 아직 중립적인 스탠스를 취하고 있습니다. 하지만 국내 게임사들은 웹3 게임의 가능성을 보고 적극적으로 시장에 뛰어들고 있습니다. 한국의 유명 게임사인 넥슨, 넷마블에서부터 컴투스, 위메이드, 네오위즈 등이 웹3 게임을 개발하고 있죠. 이들의 IP를 기반으로 게임이 만들어진다면 플레이어 유치에 유리할 것으로 보입니다.



컴투스 4월, 글로벌 마켓플레이스를 출시했습니다. 거래소에서는 신용카드와 스테이بل 코인 결제를 모두 지원하며 구매 방식의 폭을 넓혔습니다. 카카오게임즈는 우리에게 친숙한 카카오프렌즈 IP 기반 게임을 런칭 준비 중이며, 넷마블 역시 기존 IP를 활용한 블록체인 게임을 준비하고 있습니다. 넥슨도 메이플스토리 IP를 기반으로 한 자체 유니버스 구축에 박차를 가하고 있습니다.

기존 게임사들의 도전은 웹3 게임 퀄리티 상향으로 이어질 것입니다. 더불어 풍부한 개발 자원을 보유한 게임사들은 진입장벽이 높은 블록체인 생태계에 유저 친화적 인터페이스와 인프라 구축에 속도를 붙이게 될 것입니다. 그렇게 된다면 웹2 게임사들이 보유하고 있는 유저까지 웹3 게임 생태계로 편입시킬 수 있지 않을까요? 그래서인지 이들이 웹3 대중화의 주요한 역할을 할 것이란 기대감이 커지고 있습니다.

그렇다면 앞으로 대형 게임사들이 웹3 게임을 주도하게 될까요? 아쉽게도 아직은 국가별 로컬 규제에 의한 한계가 있습니다. 여기에 크립토 관련 회계처리 기준이 정립되지 않은 현 상황에서 일반 기업이 크립토 사업을 하기에는 어려운 점이 많습니다. 그렇다 보니 웹3 개발은 시작했지만, 아직은 보수적인 태도를 보일 수밖에 없는 상황입니다.



아직 기존 웹3 프로젝트에 기회가 많이 남아있습니다. 현재 하락장세로 전반적인 유동성이 메마른 상황이지만 블록체인 게임 시장에 대한 투자는 계속되고 있습니다. 올해 VC(벤처투자자)로부터 가장 많은 투자 금액을 유치한 분야는 '게임'입니다. 코인마켓캡에 따르면 웹3 게임에 대한 투자가 21년 8.46%에서 올해 11.47%로 증가했습니다. 여기에 메타버스에 투자된 규모까지 더하면 작년 8억7천만 달러였던 투자 규모가 올해 24억 달러 상당으로 증가한 것으로 나타났습니다.

투자 규모뿐만 아니라 웹3 게임 생태계 자체에서도 변화를 보이고 있는데요. 이전에는 수익률이 높은 게임의 유저가 많았다면 지금은 다른 양상을 보이고 있습니다. 평균 사용자 수를 기준으로 우리가 익히 알고 있는 '엑시언피니티'나 '붐크립토'는 상위권에서 찾아볼 수 없었습니다. 대신 외부적으로는 잘 알려지지 않은 '스플린터

랜드(Splinterlands)'와 '에일리언 월드(Alien Worlds)'가 수익률이 비교적 낮음에도 사용자 수는 가장 많은 것으로 나타났습니다.

대형 게임업체의 합류로 인해 웹3 게임 퀄리티 상향에 대한 기대감이 고조되고 있습니다. 다른 한편, 크립토 네이티브 유저들 사이에서 게임관련 광고나 바이럴이 거의 없고 수익 또한 강조되지 않은 게임의 플레이가 증가하고 있죠. 과연 '넥스트 웹 3' 게임은 어디서 나오게 될까요? 이런 변화의 흐름이 다음 장세에 어떤 결과로 나타날지 그 귀추가 주목됩니다.