

게임으로 출근하는 사람들

인공지능 과도기의 생존 전략과 메타버스의 미래

About

Metanomia는 크립토 시장과 기술의 변화를
연구·분석하는 싱크탱크입니다.

© 2026 Metanomia. All rights reserved.

Researcher

손혜민 *Hyemin Son*

석민국 *Minguk Seok*

석대한 *Daehan Seok*

Corresponding Author

오태민 *Taemin Oh*

Contents

01	들어가며		3
02	리니지와 '쌀떡'이 보여준 오래된 미래	디지털 봉건제와 원시적 채굴 내가 만들었지만 내 것이 아니다 블록체인, '밀수'를 '무역'으로 격상시키다	4
03	P2E 1.0의 흥망성쇠	필리핀의 '엑시' 노동과 생존을 위한 접속 X는 채굴이다 유목민과 정착민	8
04	룬스케이프와 베네수엘라가 보여준 다른 궤적	붕괴한 통화의 그늘에서 작동한 게임 화폐 왜 룬스케이프는 버티고, 엑시 인피니티는 무너졌는가 디지털 이주와 게임 속 계급 분업	11
05	AI 시대의 디지털 프롤레타리아	유토피아로 가는 길에 놓인 '문명의 캐즘' 과도기의 생존 전략: '알고리즘 유목민'의 탄생 미래 디지털 노동의 네 가지 얼굴 채굴에서 창조로의 전환	14
06	지속 가능한 X2E 2.0	광산을 폐쇄하고 백화점을 지어라 고립된 왕국에서 연방으로 디지털 국가의 화폐 정책	18
07	맺음말		22
08	참고문헌		24

들어가며

현관문을 여는 대신 책상 앞에 앉아 노트북을 연다. 엘리베이터 버튼 대신 접속 버튼을 누르고, 보안 게이트 대신 로그인 창을 통과한다. 이것은 생계를 위한 출근이다. 말 그대로, 인류는 이제 게임 속으로 출근하기 시작했다.

우리는 두 개의 거대한 곡선이 교차하는 지점에 서 있다. 한쪽에서는 대(大) 대체가 일어나고 있다. 자동화와 인공지능(Artificial Intelligence, AI)은 물류창고의 로봇, 자율주행, 생성형 AI의 모습으로 인간의 일자리를 빠르게 지워나간다. 다른 한쪽에서는 대 이주가 시작된다. 게임, 플랫폼, 메타버스는 더 이상 시간 낭비의 공간이 아니라 소득과 자산, 때로는 생계 자체가 걸린 가상 경제의 터전이 된다.

1)

아이템 작업장은 다수의 계정과 인력을 동원해 게임 내 재화를 대량 생산, 소위 '파밍(farming)'하고, 이를 현금으로 거래하여 이익을 창출하는 조직적 시스템을 의미한다. 단순 반복 노동과 분업화된 구조를 특징으로 하며, 가상 공간이 놀이의 장에서 노동의 현장으로 변화된 초기 사례로 언급된다.

이러한 양상의 변화는 이미 현실에서 여러 차례 모습을 드러낸 바 있다. 경제가 흔들릴 때 사람들은 삶의 터전을 잃는 동시에, 생존을 위한 새로운 기회를 찾아 이동했다. 과거 산업화 과정에서 생계를 잃은 농민들이 공장 지대로 밀려들며 도시 노동자로 변모했던 것처럼, 노동은 언제나 자본과 기회가 흐르는 곳을 향해 재배치되어 왔다. 한국의 온라인 게임 시장을 뒤흔든 '아이템 작업장'¹⁾, 팬데믹 시기 급부상한 가상 세계의 노동 또한 그 연장선에 있는 현상이었다. 이는 물리적 일터가 위축될 때 인간의 동선이 어디로 향하는지, 그리고 가상 세계라는 새로운 영토에서 노동이 어떤 방식으로 재발명되는지를 보여주는 결정적인 징후였다.

2)

X2E는 'X-to-Earn'의 약칭으로, Step-to-Earn, Move-to-Earn, Learn-to-Earn처럼 특정 활동(X)을 수행하면 토큰이나 포인트 등 보상을 받는 모델을 통칭한다.

이 글은 마케팅 용어가 되어버린 'P2E(Play to Earn)'나 'X2E'²⁾의 껍질을 벗겨내고, 그것을 '디지털 노동(digital labor)'이라는 사회적 현상으로 직시하려 한다. 목표는 바로 이 다가올 노동의 예고편을 해부하는 데 있다. 그리고 'AI 과도기'에 현실에서 밀려나는 사람들이 가상 경제 안에서 지속 가능한 생존 기반을 만들 수 있으면 무엇이 필요한지를 말하고자 한다.

이를 위해 먼저 한국의 리니지(Lineage)와 베네수엘라의 사례를 통해 디지털 노동이 형성되는 순간을 포착할 것이다. 이어 액시 인피니티(Axie Infinity)의 흥망을 통해 채굴형 게임의 구조적 모순과 '유목민 vs. 정착민'의 구조를 분석한다. 그리고 시야를 넓혀 AI 과도기에 현실에서 밀려난 인류가 어떤 형태의 디지털 노동으로 분화될지 예측해 본다. 마지막으로 로블록스(Roblox)의 경제 모델과 솔라나 생태계의 밈코인(meme coin) '봉크(BONK)' 사례를 통해, 유목민을 정착민으로 변모시키는 X2E 2.0의 조건을 모색할 것이다.

리니지와 '쌀먹'이 보여준 오래된 미래

디지털 봉건제와 원시적 채굴

1998년, 대한민국은 IMF 외환위기라는 거대한 파도 속에 잠겨 있었다. 기업은 도산하고, 가장들은 거리로 내몰렸다. 당시 최저시급은 고작 1,500원 남짓이었다. 그런데 바로 그때, 월 이용료 29,700원이라는 파격적인 가격표를 단 온라인 게임이 등장했다. 엔씨소프트의 리니지였다. 고가의 이용료와 생존이 급급했던 시대적 상황을 고려하면 이 게임의 흥행은 불가능에 가까워 보였다. 하지만 리니지는 당시 PC방을 전전하던 실직자와 20~40대 남성들에게 현실의 절망을 잊게 해주는 도피처이자, 새로운 기회의 땅이었다. 이 땅에는 넘쳐나는 시간을 주무기로 삼은 이들과, 구매력을 쥔 이들이 동시에 몰려들었다. 곧이어 현실을 모방한 경제 생태계가 태동했다.

리니지의 핵심 구조는 한마디로 '디지털 봉건제'다. 혈맹이 공성전을 통해 성(城)을 점령하면, 성주는 해당 영지의 세율을 설정할 수 있었다. 그리고 유저들이 성 내 상점에서 물약 등 소모품을 구매·판매하는 과정에서 발생한 금액의 일부가 세금 수익으로 누적되었다. 따라서 공성전은 단순한 명예의 격돌이 아니라, 영지 내 발생하는 화폐('아데나')의 흐름을 장악하기 위한 처절한 이권 전쟁이었다. 성을 차지한 군주는 막대한 세수로 혈맹원을 포섭하고 세력을 확장하는 지방 정부의 수장이 되었고, 일반 유저는 소비를 통해 그 통치 자금을 뒷받침하는 시민이자 납세자가 되었다. 리니지에는 '권력이 곧 자원 배분권'이라는 현실 정치와 자본주의의 냉혹한 공식이 그대로 이식되어 있었다.

이 치열한 권력 투쟁 속에서 힘을 상징하는 아이템의 가치는 천정부지로 치솟았다. 초창기 고강화 무기들부터, 훗날 등장하여 리니지 경제의 정점을 찍은 '진명황의 집행검'에 이르기까지, 희소 아이템은 단순한 픽셀 덩어리가 아니었다. 집행검을 만들기 위해서는 수개월 동안 수만 번의 사냥을 반복해야 했다. 또한 검의 성능을 높이는 강화 과정은 고강화로 갈수록 성공 확률이 급격히 낮아졌다. 여기에, 실패 시 아이템이 소멸할 가능성이 따라붙는 구조가 고강화 집행검의 가치를 극단적으로 높였다. 공급은 완벽히 통제된 반면, 절대 권력을 원하는 수요는 폭발했다. 그 결과, "고강화 집행검은 아파트 한 채 값"이라는 말이 공공연한 사실로 받아들여졌다. 진명황의 집행검은 '집을 팔아야 살 수 있는 검'이라는 뜻으로 '집판검'이라는 별명이 붙기도 했다. 이것은 가상 세계의 노동과 시간이 현실의 화폐 가치로 환산되기 시작했음을 알리는 신호탄이었다.

3)

‘쌀먹’은 “게임으로 번 돈으로 쌀을 사 먹는다”는 의미에서 나온 표현으로, 온라인 게임에서 아이템·게임머니 등을 현금화해 생활비를 마련하는 행위를 뜻하는 한국 인터넷 속어다.

“도대체 왜 게임 아이템 따위가 이렇게 비싼가?”라는 본질적 의문은 사치였다. “지금 이 검을 팔면 현실의 빚을 얼마나 갚을 수 있는가?”라는 절박함이 그 자리를 대신했다. IMF 위기라는 특수한 토양 위에서 자라난 이 기묘한 경제는 역사상 유례없는 실시간 사회 실험이었다. 구매력을 가진 자본가와 시간을 가진 노동자가 가상 국가에서 만났을 때, 희소 자원을 매개로 권력과 자본이 어떻게 작동하는지를 적나라하게 보여주었다. 오늘날 우리가 P2E라 부르는 모델의 원형이 바로 이곳에 있었다. 블록체인이거나 토큰 이코노미라는 거창한 기술 용어가 등장하기 십수년 전부터, 한국의 게이머들은 이미 게임으로 출근하고 있었다. 바야흐로 ‘쌀먹’³⁾의 시대가 열린 것이다.



[그림 1] 현실 자산과 가상 재화의 증가성을 보여주는 과거 리니지 이벤트 화면
자동차(K5)와 순금 100돈, 그리고 게임 아이템(집행검)이 동일 선상의 경품으로 제시되고 있다.
출처: News1 보도 화면 재인용 / 원출처: 아이템 거래 사이트 이벤트 페이지

내가 만들었지만 내 것이 아니다

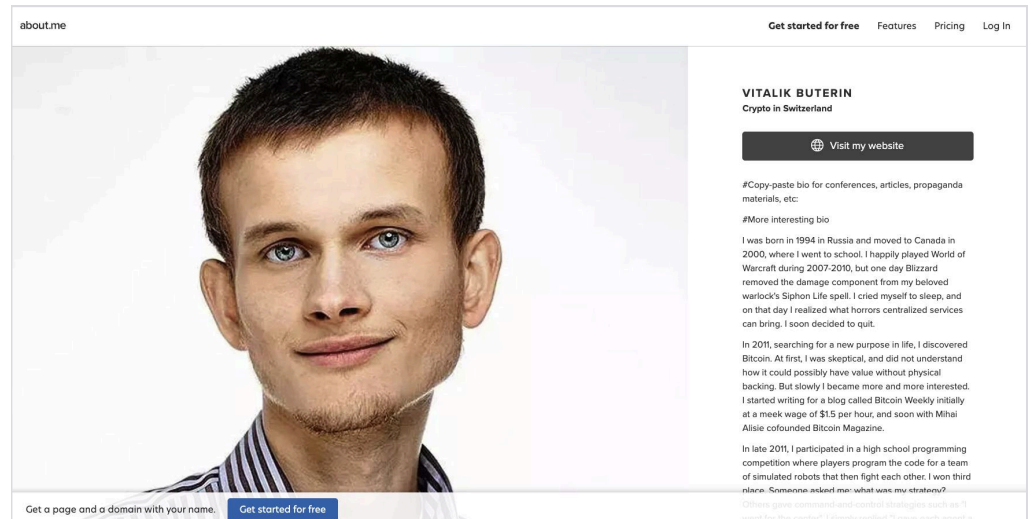
화려한 쌀먹의 시대가 열렸지만, 이 원시적 P2E는 태생적인 결함을 안고 있었다. 유저가 밤새 사냥하고 몇 달을 바쳐 집행검을 만들었다 해도, 그 결과물은 법적으로 온전히 내 것이 아니었다. 약관상 캐릭터와 아이템의 최종 소유권은 회사에 귀속되었고, 이용자에게 주어진 건 단지 서비스 이용 권한에 불과했다. 이는 곧, 역대 가치의 아이템을 보유하고 있어도 서비스가 종료되거나 운영 정책 위반으로 계정이 정지되는 순간, 그 자산은 흔적도 없이 증발할 수 있다는 뜻이다. 사람들은 분명 가상 세계에서 가치를 창출하고 있었지만, 그 경제는 등기부등본도 법적 보호 장치도 없는 상태로 비대해지고 있었다.

4)

MMORPG는 ‘대규모 다중 접속 역할 수행 게임(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)’의 약칭이다. 수 천 명 이상의 플레이어가 인터넷을 통해 하나의 가상 세계에 동시에 접속하여, 자신만의 캐릭터를 육성하고 타인과 협력하거나 경쟁하는 장르를 뜻한다.

이 취약한 구조의 모순을 극적으로 체감하고 역사의 물줄기를 바꾼 인물이 바로 이 더러움의 창시자, 비탈릭 부테린(Vitalik Buterin)이다. 천재 프로그래머로 세상에 이름을 알리기 전, 그는 블리자드의 MMORPG⁴⁾ ‘월드 오브 워크래프트(World of Warcraft, WoW)’에 심취해 있던 10대 소년이었다. 그는 자신만의 스킬 트리를 연구하며 캐릭터를 애지중지 키웠다. 그런데 어느날 블리자드가 비탈릭이 애착을 두었던 스킬인 ‘Siphon Life’를 너프(nerf, 능력치 하향 조정)해 버렸다. 비탈릭은 그 날의 충격을 이렇게 회고했다. “나는 그날 밤 울면서 잠들었다. 그리고 중앙화된 서비스가 얼마나 끔찍한 권력을 휘두를 수 있는지 뼈저리게 깨달았다.”¹⁾ 그는 본질을 꿰뚫어 보았다. 디지털 세계에서 유저가 아무리 큰 가치를 생산해도 그 세계를 통제하는 중앙의 관리자가 규칙을 바꾸면 그 가치는 언제든 폭락할 수 있다는 구조적 공포. 그것은 일종의 ‘디지털 전체주의’였다.

이 불안과 공포는 비단 게임만의 문제가 아니다. 인터넷의 발달사를 거시적으로 보면 이 모순은 우리가 살고 있는 '웹 2.0(Web 2.0)' 시대의 본질적인 한계임을 알 수 있다. 초기 인터넷인 웹 1.0이 사용자가 정보를 일방적으로 소비하는 읽기의 시대였다면, 웹 2.0은 사용자가 직접 참여하고 콘텐츠를 생산하는 쓰기의 혁명이었다. 우리는 블로그에 글을 쓰고, 유튜브에 영상을 올리며 데이터를 생산한다. 플랫폼은 우리에게 참여의 자유를 주었고, 인터넷은 풍요로워졌다. 하지만 여기에는 치명적인 함정이 있다. 우리는 쓰기(생산) 권한은 얻었지만, 그 결과물에 대한 소유 권한은 얻지 못했다. 인스타그램에 올린 추억, 유튜브에 올린 창작물, 그리고 WoW에서 쏟은 시간까지, 그 모든 데이터의 생사여탈권은 플랫폼 기업이 쥐고 있다.



[그림 2] 이더리움 창시의 계기가 된, WoW 사건을 회고하는 비탈릭 부테린

그는 자신의 개인 프로필 페이지(about.me)를 통해 중앙화된 서비스의 공포를 깨달았던 당시의 심정을 직접 서술하고 있다.

출처: 비탈릭 부테린 [about.me](#) 프로필 화면 캡처

블록체인, '밀수'를 '무역'으로 격상시키다

블록체인의 본질은 '분산 원장(distributed ledger)'이다. 자산의 기록을 회사의 비밀 금고가 아닌, 전 세계 수만 대의 컴퓨터(노드)가 공유하는 투명한 장부에 새긴다. 이 거대한 공공 장부 위에 기록되는 자산의 형태 중 하나가 바로 'NFT(Non-Fungible Token, 대체 불가능 토큰)'다. 이전까지 디지털 파일은 무한 복제가 가능해 원본이라는 개념 자체가 희미했다. 그러나 블록체인은 각각의 아이템에 고유한 식별 값을 부여해, 세상에 단 하나뿐인 디지털 자산으로 만들었다. 디지털 세계의 등기부등본이 탄생한 셈이다.

이 변화는 혁명적이다. 자산의 귀속 주체가 개인으로 이동했음을 의미하기 때문이다. 웹 2.0의 아이템이 회사의 서버 안에 갇혀 있었다면, 웹 3.0의 NFT 아이템은 블록체인이라는 공공의 영토 위에 존재한다. 설령 게임사가 파산하여 문을 닫더라도, 내 지갑에 들어있는 NFT의 소유 기록은 블록체인 네트워크가 멈추지 않는 한 영원히 남는다. 물론 게임이 사라지면 아이템의 사용 가치는 급격히 떨어질 수 있으나, 소유의 증명 자체가 말살되지는 않는다는 점에서 질적으로 다르다.

이러한 기술적 기반 위에서 비로소 P2E라는 개념이 성립한다. 리니지 시절의 현금 거래가 게임사가 금지한 '밀수'에 가까웠다면, 블록체인 기반의 P2E는 이 노동을 '공식적인 무역'으로 양성화했다. 플레이어는 게임을 통해 토큰이나 NFT를 채굴하고, 이를 자신의 지갑으로 전송한다. 그리고 탈중앙화 거래소(Decentralized Exchange, DEX)나 오픈씨(OpenSea) 같은 마켓플레이스에서 누구의 허락도 없이 즉시 현금화한다. 회사가 "현금 거래 금지"를 외쳐도 소용없다. 자산의 이동 경로는 중앙 서버를 거치지 않고 P2P(Peer to Peer, 개인 대 개인)로 이루어지기 때문이다. 이렇게 P2E는 플레이어의 행위를 정당한 디지털 생산 활동으로 격상시켰다.

하지만 블록체인은 소유권의 문제를 해결했을 뿐, 가치의 문제를 해결해 주지는 않는다. 내가 가진 NFT가 내 것이라는 사실은 불변하지만, 그 NFT가 100만 원일지 10원일지는 전적으로 시장의 수요와 공급, 그리고 게임의 경제 설계에 달려 있다. 모두가 캐기만 하고 아무도 소비하지 않는 광산에서는, 금덩이의 소유권이 누구에게 있든 그 가치는 결국 휴지 조각으로 전락한다. 기술은 그릇을 만들었을 뿐, 그 안에 무엇을 담을지는 경영·경제학의 영역이다. 이 기본적인 사실을 망각할 때 기술이 얼마나 빠르게 재앙으로 변할 수 있는지, 우리는 엑시 인피니티라는 거대한 실험실을 통해 확인하게 될 것이다.

P2E 1.0의 흥망성쇠

필리핀의 '엑시' 노동과 생존을 위한 접속

2020년, 세계가 멈췄다. 팬데믹은 지구촌 전체에 “집에 머물라”는 명령을 내렸고, 국경과 상점의 셔터가 일제히 내려갔다. 선진국 시민들에게 이 명령이 넷플릭스와 재택근무를 의미했다면, 필리핀 같은 개발도상국의 일용직 노동자들에게는 굶주림을 의미했다. 마닐라의 거리는 텅 비었고, 노점상들은 갈 곳을 잃었으며, 트라이시클(Tricycle) 기사들의 수입은 급락했다.

물리적 생계 수단이 전멸한 폐허 위에서, 예상치 못한 ‘디지털 구명보트’가 떠올랐다. 베트남 스타트업 스카йма비스(Sky Mavis)가 만든 블록체인 게임, 엑시 인피니티였다. 이 게임은 귀여운 몬스터 ‘엑시(Axie)’를 수집해 배틀을 벌이는 평범한 게임처럼 보였다. 하지만 필리핀 사람들에게 엑시 인피니티는 단순한 오락이 아니었다. 붕괴된 현실 경제를 대신할 유일한 생계 수단, 다시 말해 디지털 생산 도구였다.

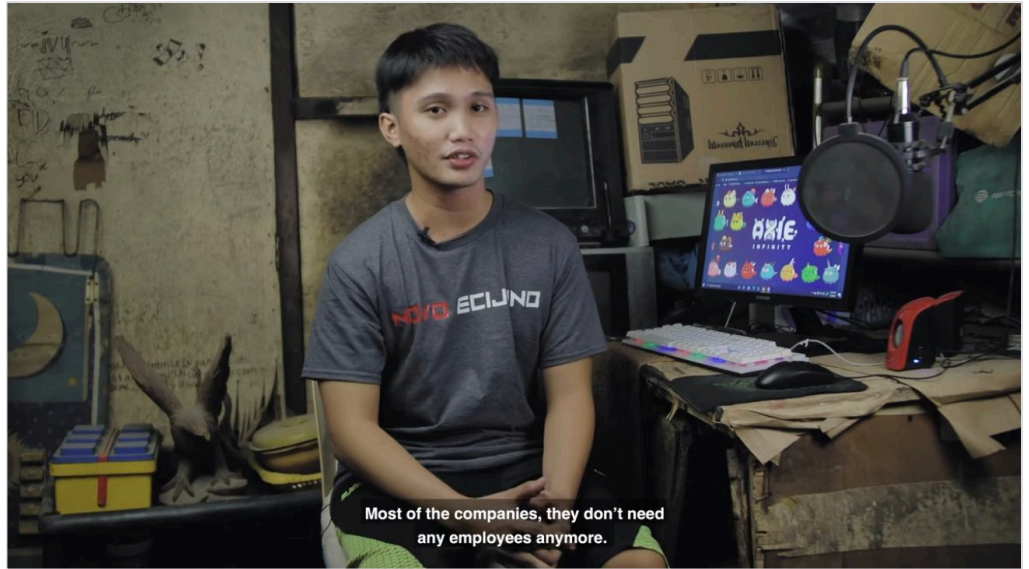
이 흐름에 불을 붙인 것은 존 아론 라모스(John Aaron Ramos)라는 22세 청년의 성공담이었다. 그가 게임 수익으로 가족에게 집을 마련해주었다는 이야기가 SNS와 미디어를 타고 퍼지자, 필리핀 전역이 술렁이기 시작했다.^v 한국의 리니지 유저가 집행검을 팔아 차를 바꿨다는 전설이 필리핀에서 재현된 것이다. 라모스의 기적이 탄생한 카바나투안 시(Cabanatuan City)는 ‘엑시의 수도’라 불렸다.^{vi} 도시는 거대한 디지털 채굴장으로 변모해 있었다. 봉쇄령으로 일거리를 잃은 가장, 학교가 문을 닫아 갈 곳 없는 학생, 심지어 스마트폰을 낯설어하던 노인들까지 모두가 좁은 화면 속 몬스터에 매달렸다. 그들이 원하는 것은 게임의 즐거움이나 승리의 쾌감이 아니었다. 승리의 대가로 주어지는 노란색 물약 병, 현금화 가능한 토큰 ‘SLP(Smooth Love Potion)’였다.

엑시 인피니티의 인기가 최정점을 찍던 시기, 이 게임을 통한 월 수익금은 70만~100만원 수준이었다.^{vii} 필리핀의 다수 일용직 노동자가 받았던 임금 수준과 비교하면, 이는 ‘디지털 엘도라도’처럼 보이기에 충분했다. 땀별 아래서 하루 종일 몸을 쓰는 일보다, 에어컨이나 선풍기 앞에서 스마트폰을 두드리는 일이 더 많은 소득을 약속하는 것처럼 보였기 때문이다.

이 열풍은 노동의 구조마저 바꾸었다. 초기 투자금이 없는 사람들을 위해, ‘매니저’가 엑시 팀⁵⁾을 ‘장학생(scholar)’에게 빌려주고, 그들이 플레이해 벌어들인 보상을 일정 비율로 나누는 ‘장학금(Scholarship)’ 모델이 확산된 것이다.^{viii} 이름은 장학금이지만, 본질은 지주가 소작농에게 농기구를 빌려주고 수확을 배분하는 소작계약이었다. 매일 아침 눈을 뜨면 디스코드 매니저에게 출석을 보고하고 할당된 SLP 채굴량을 채우는 삶. 이것은 명백한 ‘출근’이었다.

5)

엑시 인피니티에서 ‘엑시 팀’은 전투에 투입되는 3마리 엑시로 구성된 기본 편성을 뜻한다. 일반적으로 게임을 시작하려면 이 팀을 먼저 확보해야 한다.



[그림 3] 생존을 위해 게임으로 출근하는 필리핀의 청년

팬데믹으로 일자리가 사라진 현실에서 엑시 인피니티는 이들에게 유일한 '디지털 구명보트'였다.

출처: 다큐멘터리 <Play-to-Earn: NFT Gaming in the Philippines> 화면 캡처

X는 채굴이다

6)

덱 구성(deck building)은 카드 게임이나 전략 게임에서 승률을 높이기 위해 자신이 보유한 캐릭터나 스킬 카드의 최적화된 조합을 짜는 행위를 말한다.

7)

스킬 이펙트(skill effect)는 캐릭터가 기술을 사용할 때 화면에 나타나는 시각적 연출이나 화려한 그래픽 효과를 뜻한다. 통상적으로 이펙트가 화려할수록 게임의 타격감과 몰입도가 높아져 보는 재미를 더한다.

필리핀의 엑시 인피니티 열풍이 보여준 핵심은 분명하다. 이 게임으로의 거대한 유입은 놀이의 확장이 아니라 생계를 위한 이주였다. 타임(TIME)지가 인터뷰한 필리핀 플레이어들은 더 많은 돈을 벌 수 있다는 말에 게임을 시작했고, 시간이 지나서는 게임이 “지루하고 스트레스가 많다”고 말했다.¹⁾ 게임의 덱 구성⁶⁾이 얼마나 창의적인지, 스킬 이펙트⁷⁾가 얼마나 화려한지는 부차적이었다. 가장 중요한 지표는 “오늘 SLP를 몇 개 켜는가. 그것이 폐소로 얼마인가”였다.

판단 기준이 바뀌면 언어도 바뀐다. 당시 커뮤니티와 유튜브에는 수익 극대화 전략에 관한 내용으로 넘쳐났다. 플레이어들은 더 이상 게이머의 언어가 아니라 채굴자의 언어로 말하기 시작했다. 비트코인 채굴자가 전기료와 채산성을 계산하듯, 엑시 플레이어는 자신의 노동 시간에 SLP 시세를 곱해 일당을 계산했다. 그리고 그 수익이 다른 일자리보다 낫다고 판단되는 동안에만 게임에 출근했다.

이 지점에서 우리는 하나의 명제에 도달한다. Play, Move, Study... 어떤 X가 붙든, 그 행위에 코인 보상이 결합하는 순간 X는 놀이가 아니라 ‘채굴’로 재정의된다. X2E의 본질은 X가 아니라 E(Earn)에 있다.

유목민과 정착민

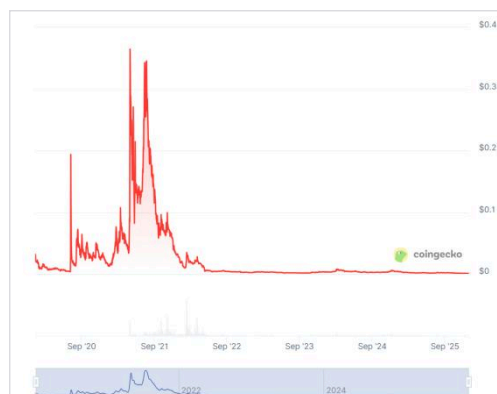
엑시 인피니티를 비롯한 초기 P2E 프로젝트들이 범한 가장 큰 실수는 모니터 속의 접속자들을 모두 ‘게이머’라는 단일 범주로 단순화해버렸다는 점이다. 프로젝트 팀은 “매일 수백만 명이 접속한다”고 자랑했지만, 그 숫자는 하나의 사용자 집단으로 묶일 수 없었다. 그 거대한 인파는 동기에 따라 두 부류로 갈라진다. 바로 ‘유목민(nomads)’과 ‘정착민(settlers)’이다.

첫 번째 부류인 유목민은 투자자이자 채굴자다. 이들에게 게임은 놀이터가 아니라 수익을 뽑아내야 할 공장이자 수익이 나는 동안만 머무는 임시 거처다. 그들은 게임의 세계관이나 캐릭터의 매력에 크게 개의치 않는다. 관심은 오직 수익성이다. “하루 몇 시간을 투입하면 원금을 회수하고, 이후 얼마를 벌 수 있는가.” 이들은 단기적으로 생태계에 자본과 트래픽을 밀어 넣어 유동성을 만들어내는 동시에, 수익률이 꺾이는 순간 미련 없이 떠나는 냉정한 경제적 행위자다.

반면 정착민은 친구와 함께 게임을 하기 위해 밤을 지새우고, 캐릭터를 꾸미기 위해 기꺼이 지갑을 연다. 이들에게 토큰은 팔아야 할 월급이 아니라 더 나은 경험을 위한 입장권이다. 경제학적으로 보면, 정착민은 게임 밖에서 벌어들인 돈을 게임 안에서 소비하는 관광객과 비슷하다. 또한 이들은 게임 세계의 화폐 인플레이션 압력을 완화하는 범퍼이기도 하다. 정착민이 존재해야만 유목민의 노동 생산물이 가치를 가질 수 있다. 건강한 경제는 이 두 집단이 적절한 균형을 이룰 때 유지된다.

엑시 인피니티의 인구 구조는 이 균형이 완전히 무너져 있었다. 인구 100만 명의 도시에서 99만 명이 물건을 팔려고만 하는 상황에 가까웠다. 신규 유입이 둔화되는 순간 디지털 뱅크런, 국경 없는 탈출이 시작되었다. 디지털 국가는 현실 국가와 달리 중력이 없다. 현실에서는 경제가 망가져도 시민들이 당장 나라를 버릴 수는 없다. 국경, 비자, 가족과 친구라는 장벽이 그들을 붙잡아두기 때문이다. 하지만 디지털 국가에는 국경도, 비자 심사도 없다. 수익성이 꺾여 출근할 이유가 사라지는 순간, 앱을 삭제하고 더 높은 수익률을 주는 옆 동네 게임으로 이동하는 데 1분도 걸리지 않는다. 토큰 가격이 폭락하고 노동의 가성비가 대체 일자리 수준 아래로 내려가자, 거대한 엑시 제국은 불과 몇 주 만에 텅 비어버렸다. 서버는 돌아가고 블록체인 기록은 남아 있지만, 그 안에서 숨 쉬던 경제와 사회는 증발해 버렸다.

결국 P2E 1.0이 남긴 교훈은 명확하다. 토큰 보상 경제의 실질 임금은 글로벌 노동 시장의 하단과 경쟁하게 되며, 그들조차 출근을 포기하는 순간 디지털 국가는 소멸한다. 우리가 지속 가능한 가상 국가를 꿈꾼다면 질문을 바꿔야 한다. “토큰을 몇 개 발행하고 어떻게 배분할 것인가”가 아니라, “보상이 줄어들더라도 이 세계를 떠나지 않을 정착민을 어떻게 만들어낼 것인가.” 이 질문에 답하지 못한다면, 앞으로 등장할 많은 X2E 프로젝트 역시 디지털 유목민들의 임시 야영지에 머무를 수밖에 없을 것이다.



[그림 4]

엑시 인피니티의 보상 토큰(SLP) 가격 추이

유목민들이 이탈하기 시작하자 이 디지털 국가의 경제는 방어선 없이 수직으로 추락했다.

출처: [CoinMarketCap](https://www.coingecko.com/en/price-charts/SLP)

룬스케이프와 베네수엘라가 보여준 다른 궤적

붕괴한 통화의 그늘에서 작동한 게임 화폐

엑시 인피니티가 디지털 국가의 급속 붕괴를 보여주는 반면교사라면, 영국의 자객스(Jagex)가 개발한 MMORPG '룬스케이프'와 베네수엘라의 결합은 전혀 다른 생존의 궤적을 보여준다. 2010년대 후반, 베네수엘라는 살인적인 하이퍼인플레이션의 늪에 빠져 있었다. 물가 상승률은 수백만 퍼센트에 달했고, 마트 계산대에 줄을 서 있는 동안 가격표가 바뀌는 일이 다반사였다. 사람들은 지폐를 세는 대신 저울에 달아 무게로 거래했고, 딸감을 사는 것보다 지폐 뭉치를 태우는 것이 더 싸게 먹히는 기현상이 벌어졌다.

베네수엘라의 청년들은 살길을 찾아 디지털 망명을 선택했다. 그들이 도착한 곳은 2001년에 출시된 투박한 그래픽의 고전 게임, 룬스케이프였다. 카라카스의 허름한 PC방과 가정집에서 수많은 청년들이 몬스터를 사냥해서 '골드(gold)'를 모았다.x 이들의 목표는 레벨업이나 랭킹이 아니었다. 그들은 게임 속에서 캔 골드를 비공식 시장을 통해 달러나 비트코인으로 환전해 현실의 식료품을 샀다.xi 이 '골드 파머(gold farmer)'들에게 룬스케이프는 유일하게 임금이 지급되는 공장이었다.

여기서 중요한 건 "게임 머니가 법정화폐를 대체했다"는 식의 낭만적 해석이 아니다. 위기 상황에서 룬스케이프의 골드가 베네수엘라 청년들에게 대체 소득이자, 최소한의 가치 저장 수단으로 기능했다는 점이다. 현실의 통화가 휴지 조각이 되는 속도에 비해, 게임 안의 교환 질서와 골드 시세는 상대적으로 예측 가능하게 유지되었다. 물론 게임 골드 역시 가격 변동이 있고, 계정 제재나 사기 같은 위험이 존재했다. 그럼에도 그들은 붕괴하는 현실 통화보다 덜 흔들리는 무엇을 찾아 게임 서버로 들어갔다. 아이러니하게도, 국가가 제공해야 할 경제적 안정성의 빈자리를 한 게임의 경제 질서가 메워준 셈이다.

14m bolivars for a chicken: Venezuela hyperinflation explained

As South American country faces soaring prices, what is hyperinflation and why is it bad for the economy?



[그림 5]

하이퍼인플레이션의 참상: 닭 한 마리를 사기 위해 필요한 1,460만 볼리바르

지폐를 세는 것보다 무게를 다는 것이 더 효율적인 베네수엘라의 경제 붕괴 현실을 보여준다.

출처: [The Guardian](#) 보도 화면 / 사진: Carlos Garcia Rawlins, Reuters

■ 왜 룬스케이프는 버티고, 엑시 인피니티는 무너졌는가

엑시 인피니티와 룬스케이프는 똑같이 생계형 유저들이 대거 유입되었음에도 그 결말은 판이했다. 엑시의 경제는 1년여 만에 무너졌지만, 룬스케이프는 지금까지도 건재하다. 베네수엘라 유저들이 쏟아낸 골드 공급 폭탄을 이 시장은 어떻게 버텨낸 것일까?

이 극적인 차이는 태생적 토대에서 갈렸다. 룬스케이프가 버틸 수 있었던 비결은 애초에 돈을 벌기 위해 하는 게임이 아니었기 때문이다. 2001년부터 서비스를 이어온 이 게임에는 두터운 '정착민' 층이 존재했다. 북미와 유럽의 직장인들, 추억을 찾아 돌아온 올드 게이머들. 이들에게 룬스케이프는 노동의 현장이 아니라, 퇴근 후 맥주 한 잔을 곁들이며 즐기는 휴식처였다. 이 서구권 정착민들에게는 돈은 있지만 시간이 별로 없었다. 그들은 지루한 채집과 사냥 과정을 건너뛰고 싶었고, 기꺼이 지갑을 열 준비가 되어 있었다. 바로 이 지점에 시간이 넘쳐나는 베네수엘라의 골드 파머들이 진입했다. 이로써 완벽한 국제 분업이 성립되었다. 베네수엘라 노동자가 마구 늘어나도 그들이 생산한 골드를 받아줄 거대한 수요처가 충격을 흡수하며 경제를 순환시켰다.

결국 승패를 가른 것은 '경제의 흐름'이었다. 룬스케이프의 경제는 '정착민의 수요 → 베네수엘라의 생산 → 정착민의 소비'로 이어지는 건강한 순환형 구조였다. 반면 엑시 인피니티의 경제는 '유목민의 생산 → 매도 → 가격 하락 → 유목민 이탈'이라는 단선적 구조였다. 소비가 아닌 투기와 생계가 중심이었기에, 가격이 떨어지면 존재 이유 자체가 사라지는 시스템이었다.

X2E 모델의 성공 여부는 "얼마나 많은 사람이 들어오느냐"에 있지 않다. "유목민들이 캐낸 것을 기꺼이 사서 써줄 정착민이 얼마나 존재하는가"에 달려 있다. 돈을 벌기 위해 억지로 하는 노동이 아니라, 돈을 내고서라도 머물고 싶은 재미와 의미. 그것이 없는 가상 세계는 결국 무너질 모래성일 뿐이다.

■ 디지털 이주와 게임 속 계급 분업

룬스케이프와 베네수엘라, 리니지와 한국의 사례를 하나의 지도 위에 겹쳐보면, 그동안 보이지 않던 거대한 구조가 수면 위로 떠오른다. 바로 현실 세계의 임금 격차가 게임 서버 안으로 고스란히 이식되고 있다는 사실이다. 모니터 화면 속에서 모든 유저는 평등해 보인다. 똑같은 갑옷을 입고 똑같은 몬스터를 잡는다. 하지만 그 픽셀 너머의 실상은 하늘과 땅 차이다. 베네수엘라 청년이 하루 10시간 동안 골드를 캐서 5달러를 버는 행위는, 뉴욕의 직장인이 5달러를 결제해 10시간의 노가다를 생략하는 행위와 정확히 맞물린다. 뉴욕 시민에게 5달러는 커피 한 잔 값의 편의 비용이지만, 카라카스 시민에게는 온 가족의 하루 식비다. 이 거대한 화폐 가치의 차이거래(arbitrage)가 게임이라는 매질을 통해 실시간으로 이루어지고 있는 것이다.

이러한 계급적 분업은 개발사가 의도한 설계가 아니다. 리니지의 '작업장', 룬스케이프의 '골드 파머', 엑시 인피니티의 '장학생'은 시장의 보이지 않는 손이 만들어낸 자

생적 질서(spontaneous order)였다. 현실의 불평등이 디지털 국경을 넘어 스며든 결과다.

중요한 것은 이 풍경이 단지 과거의 에피소드가 아니라, 다가올 AI 시대의 구조적 예고편이라는 점이다. AI와 로봇 자동화가 물리적 일자리를 삭제해 나갈수록, 현실에서 밀려난 인류의 디지털 이주는 선택이 아닌 필수가 될 것이다. 바야흐로 인터넷 전체가 하나의 거대한 초국가적 노동시장으로 재편되는 순간이 머지않았다. 이 시장의 계급도는 명확하다. 자본과 시간을 맞바꿀 여유가 있는 일부 선진국 시민은 여전히 소비자로 남겠지만, 생존을 위해 접속해야 하는 사람들은 디지털 광산에서 자원을 캐고 데이터 라벨링을 수행하는 '디지털 프롤레타리아'가 될 것이다. 우리는 이 거대한 흐름을 막연히 비판하거나, 반대로 '누구나 돈을 버는 유토피아'라고 낭만화해서는 안 된다. 핵심은 이 불가피한 불평등을 어떻게 관리할 것인가에 있다. "현실의 격차가 가상 세계의 착취로 고착되지 않고, 오히려 가상 세계가 정당한 계층 이동의 사다리로 전환되기 위해서는 어떤 규칙이 필요한가?" 이것이야말로 우리가 X2E와 가상 경제를 설계할 때 가장 먼저 던져야 할 철학적 질문이다.



[그림 6] 디지털 국경 너머의 계급: 중국의 게임 작업장 풍경

중국의 '골드 파밍' 작업장에서 노동자들이 10시간 교대로 게임 머니를 채굴하고 있다.

출처: [The Guardian 보도 화면](#) / 사진: Anthony Gilmore

AI 시대의 디지털 프롤레타리아

유토피아로 가는 길에 놓인 '문명의 캐즘'

오늘날 AI를 둘러싼 논쟁은 양극단으로 치닫는다. 『사피엔스(Sapiens)』의 저자 유발 하라리(Yuval Noah Harari)는 인류가 “역사상 처음으로 ‘무용 계급(useless class)’으로 전락할 것”이라 경고한다.^{xii} 반면, 오픈AI의 CEO 샘 올트먼(Sam Altman) 같은 기술 낙관론자들은 “노동으로부터 해방된 인류가 풍요를 맞이할 것”이라 예언한다.^{xiii} 전망은 천국과 지옥으로 갈리지만, 아이러니하게도 두 진영은 하나의 전제에 완벽하게 합의하고 있다. 바로 전통적인 임금 노동의 시대가 되돌릴 수 없는 종말을 고했다는 사실이다.

문제는 결말이 아니라 과정이다. 설령 완전 자동화와 보편적 기본소득이 결합된 이상향이 도래한다 해도, 그곳에 닿기까지는 상당한 시간이 소요된다. 우리는 바로 그 위험한 과도기, 즉 낡은 질서는 무너졌으나 새로운 안전망은 아직 깔리지 않은 ‘문명의 캐즘(chasm)’을 건너야 한다. 역사적으로 이러한 문명사적 단절 구간은 준비되지 않은 다수에게 가장 가혹한 시기였다.

과거의 자동화가 인간의 근육을 대체했다면, 지금의 AI는 인간의 두뇌를 정밀 타격한다. 물류창고에서는 로봇이 지치지 않고 박스를 나르고, 고속도로에는 자율주행 트럭이 달린다. 여기까지는 예견된 변화였다. 진짜 충격은 그간 안전지대라 여겨졌던 번역, 회계, 개발, 법무 등 지적 노동의 성역이 거대 언어 모델(Large Language Model, LLM)에 의해 잠식되면서 발생했다. 기술은 기하급수적으로 진화해 매년 두 배씩 뚝뚝해지는데, 법과 제도는 이해관계와 절차의 그물망에 묶여 좀처럼 전진하지 못한다. 기술이 일자리를 소멸시키는 속도가 사회가 안전망을 구축하는 속도를 압도하는 이 불일치가 캐즘의 깊이를 더욱 깊고 아득하게 만든다.

과도기의 생존 전략: '알고리즘 유목민'의 탄생

19세기의 인류가 농토에서 도시의 공장으로 이촌향도(離村向都)를 겪었다면, 21세기의 인류는 물리적 현실에서 디지털 가상으로의 대이동을 시작했다. 이 디지털 이주가 과거와 결정적으로 다른 점은 ‘장벽의 부재’다. 디지털 세계로의 이주에는 마찰이 없다. 스마트폰과 인터넷만 있다면, 필리핀의 빈민가든 케냐의 시골이든 접속 버튼 하나로 즉시 새로운 경제 영토에 입국할 수 있다. 낮은 진입 장벽은 역설적인 풍경을 만들어낸다. 현실 노동시장에서 가장 먼저 축출된 사람들, 즉 자본도 기술도 여권 파워도 없는 제3세계 시민들이 디지털 노동의 ‘전위대’가 되는 현상이다. 현실에서는 갈 곳 없는 그들이, 가상 세계에서는 가장 먼저 깃발을 꽂는 선발대가 된다.

하지만 그들은 정착하지 않는다. 그들은 '알고리즘 유목민(algorithmic nomads)'이 되어 끊임없이 부유한다. 역시 인피니티의 수익률이 떨어지면 미르4로, 게임 시세가 폭락하면 틱톡 챌린지나 데이터 라벨링 앱으로 텐트를 옮긴다. 그들은 플랫폼이 설계한 토크노믹스(tokenomics)가 허락하는 기간 동안만 머무르는 임시 거주자일 뿐이다.

중요한 것은 이 현상을 개발도상국의 슬픈 이야기로 치부해선 안 된다는 점이다. 이들은 단지 우리보다 조금 일찍 캐즘의 가장자리에 도착했을 뿐이다. AI가 사무직과 전문직까지 대체하기 시작하면 선진국의 중산층 역시 같은 자리에 서게 될 것이다. 공장과 사무실 문은 닫히고 서버의 포트만 열려 있는 미래, 인류는 매일 아침 눈을 뜨며 계산하게 될 것이다. "오늘은 어떤 플랫폼으로 출근해야 할까?" 그리고 더 중요한 질문이 뒤따른다. "그 플랫폼 안에서, 나는 무엇을 팔아 생존할 것인가?"

미래 디지털 노동의 네 가지 얼굴

같은 디지털 세계로 이주했다고 해서 모두가 같은 방식으로 살아남는 것은 아니다. 같은 화면을 켜고 같은 서버에 접속하고 같은 게임을 플레이하는 것처럼 보여도, 그들이 맞닥뜨리는 보상 구조와 경쟁의 양상은 동일하지 않다. 디지털 노동은 하나의 직업으로 수렴되는 것이 아니라, 서로 다른 경제 논리가 겹쳐진 복잡한 생태계를 이룰 것이다. 개인의 생존은 이 생태계에서 얼마나 빨리 규칙을 읽어내고, 얼마나 유연하게 적응하며, 얼마나 오래 버틸 수 있느냐에 달려 있다.

AI 시대의 디지털 노동은 크게 네 가지 유형, 즉 '단순 노동형', '자산 거래형', '엔터테인먼트형', '창작형'으로 분화될 것으로 전망된다.

단순 노동형은 역시 인피니티의 SLP 채굴과 룬스케이프의 골드 파밍이 보여준 반복 사냥, 자원 채집 등과 같은 원초적인 형태의 노동을 의미한다. 여기서 요구되는 것은 숙련이나 창의가 아니라 반복을 견디는 인내심과 클릭의 지속성이다. 누구나 대체 가능한 이 노동은 생활비가 낮은 지역으로 가격이 재조정되거나, AI·봇 자동화의 표적이 되기 쉽다. 당장은 게임사의 탐지와 제재 때문에 인간의 손가락이 필요할지 몰라도, 자동화의 비용이 더 내려가고 탐지 회피가 고도화되는 순간 단순 노동형의 노동자들은 설 자리를 잃을 것으로 보인다.

두 번째 유형은 자산 거래형이다. 일자리 소멸과 자동화가 가속될수록 게임 내 체류 인구가 늘어나고, 그에 따라 게임 자산 거래 시장 역시 거대해질 것이다. 여기서의 노동은 무언가를 직접 생산하기보다 시장의 흐름을 읽고 희소 자산의 가치를 판단하여 유통하는 금융적 관리에 가깝다. 하지만 이 시장은 최근 카운터 스트라이크 2(Counter-Strike 2)의⁸⁾ 사례에서 드러나듯 치명적인 소유권 리스크를 내포한다. 2025년 10월, 밸브(Valve) 사(社)가 규칙을 변경하여 레드 등급 스킨 5개를 넣으면 칼·장갑 같은 최상위 드롭을 얻을 수 있는 교환 경로를 열자, 희귀 자산의 희소성이 파괴되며 단숨에 4조 원에 달하는 시장 가치가 증발했다.^{xiv xv} 이처럼 희소성, 용도, 제작 경로 등 가치의 전제를 정하는 권한이 회사에 남아 있는 한, 자산 거래 시장은 패치 한 번에 수익과 손실이 재분배되는 구조적 불안정을 피하기 어렵다.

8)

카운터 스트라이크 2는 미국의 밸브사가 개발·배급한 1인칭 슈팅 게임으로, 스팀 커뮤니티 마켓(Steam Community Market)을 중심으로 스킨 등 디지털 아이템이 거래되면서 거대한 가상자산 시장을 형성해 왔다.

9)

스트리머는 트위치, 유튜브 라이브 등에서 실시간 방송을 통해 시청자와 상호작용하며 콘텐츠를 제공하고 수익을 얻는 온라인 방송 제작자를 가리킨다.

10)

버튜버는 'Virtual YouTuber'의 준말로, 모션캡처된 2차원 또는 3차원 아바타를 사용해 온라인에서 활동하는 크리에이터를 의미한다.

세 번째 유형은 엔터테인먼트형이다. 이는 스트리머(streamer)⁹⁾, 유튜버, 버튜버(VTuber)¹⁰⁾가 수행하는 노동을 의미한다. 이 노동에는 게임을 잘 하는 것보다 보고 싶게 하는 능력이 더 중요하다. 화면 속에서 그들은 몬스터를 잡고 미션을 수행하지만, 그들이 진짜로 생산하는 것은 아이템이 아니라 '관계'와 '이야기'다. 시청자는 그들의 완벽한 클리어를 소비하지 않는다. 오히려 어이없는 실수, 찰진 입담, 긴박한 순간의 당황, 그리고 실시간 소통에서 생성되는 공동의 감정을 소비한다. 이 노동의 상품은 플레이가 아니라 공명이다. 이들은 채굴이 아니라 팬덤으로 돈을 번다. 기부, 구독, 광고 수익은 노동 시간에 비례하지 않는다. 그가 쌓아 올린 관계 자산의 크기에 비례한다. AI가 발전해 완벽한 외모와 목소리를 가진 가상 인간이 등장하더라도, 이 영역은 쉽게 대체되지 않을 가능성이 크다. 인간은 본능적으로 타인의 진정성에 반응하기 때문이다. AI는 완벽하게 게임을 클리어할 수 있다. 그러나 긴박한 순간에 실수하고, 민망해하고, 시청자와 함께 웃음을 터뜨리는 인간적인 흔들림까지 복제하기는 어렵다.

마지막 네 번째는 창작형이다. 로블록스, 포트나이트(Fortnite), 마인크래프트(Minecraft)가 열어젖힌 영역이 바로 이에 해당한다. 창작형 노동자들은 게임을 소비하는 것을 넘어, 게임 안의 맵과 아이템, 스킨과 모드, 나아가 플레이 규칙과 경험의 동선까지 만든다. 창작형 노동자는 플랫폼이라는 거대한 백화점 안에 새로운 매장을 직접 설계하는 건축가다. 플랫폼이 땅과 인프라를 제공하면, 창작자는 그 위에 공간과 경험을 올리고, 방문자를 체류자로 전환시킨다. 이 구조에서 창작물은 일회성 노동이 아니라 플랫폼 내부에 남아 반복 사용되는 자본재가 된다. 중요한 것은 이 노동이 기획력, 미학적 감각, 커뮤니티의 욕망을 읽는 능력 등을 요구한다는 점이다. 이 노동자들에게 AI는 경쟁자라기보다 능력이 출중한 조수(assistant)다. AI가 손을 빠르게 만들어주더라도, 무엇을 만들지와 왜 사람들이 머물지는 결국 인간의 기획과 감각이 결정한다. 이 영역의 가장 큰 매력은 레버리지(leverage)다. 한번 잘 만든 맵이나 스킨은 수십만, 수백만 명에게 팔리며, 창작자가 잠을 자는 동안에도 수익을 창출한다. 그리하여 노동은 '시간-임금'의 직선 관계에서 벗어나, '창작-확산-재생산'의 곡선으로 변한다.



[그림 7] 기계가 대체할 수 없는 '공명(resonance)'의 노동

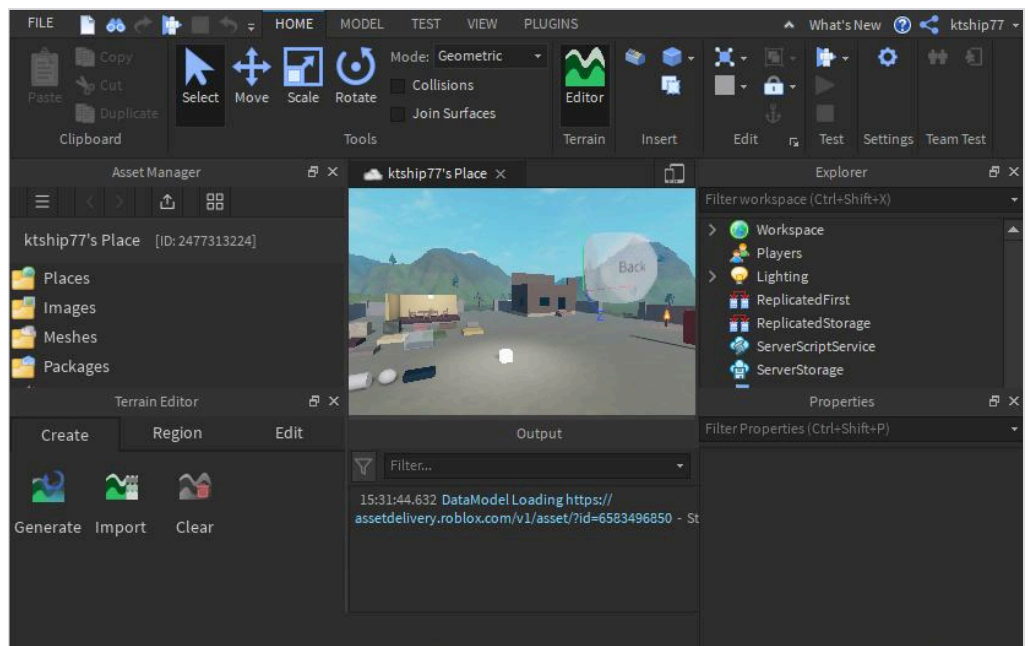
실시간으로 시청자와 소통하며 웃음을 터뜨리는 스트리머의 방송 화면. AI는 완벽한 게임 플레이를 수행할 수 있지만, 인간적인 빈틈과 감정적 교류를 통해 형성되는 '관계 자산'은 복제하기 어렵다.

출처: 네이버 '치지직' 메인 화면

채굴에서 창조로의 전환

생존의 조건은 섬뜩할 만큼 명확하다. 단순 노동형은 가장 진입 장벽이 낮아 보이지만, 실상은 가장 가파른 벼랑 끝이다. 자산 거래형 노동은 높은 수익 잠재력을 지니지만 플랫폼 규칙의 변경에 가치가 급변할 수 있는 불안정한 생태계 위에서 작동한다. 반면, 엔터테인먼트형과 창작형은 기계가 흉내 낼 수 없는 인간 고유의 영역을 방어선으로 구축할 수 있다. AI는 완벽한 연산을 수행할 수 있지만, 인간의 어설픈 실수에서 오는 공감, 타인의 결핍에 반응하는 연대감, 그리고 커뮤니티의 미묘한 욕망을 읽어내는 직관까지 복제하기는 어렵다.

AI 시대의 생존 전략은 명쾌하다. “나의 노동이 시간을 태워 화폐를 얻는 채굴인가, 아니면 관계를 쌓고 세계를 짓는 창조인가”를 냉정히 묻는 것이다. 살아남기 위해서는 단순 채굴에서 탈출해 창조의 영역으로 이동해야 한다. 자신의 노동에 레버리지를 장착해야 한다. AI라는 강력한 도구를 부려 자신만의 콘텐츠와 세계관을 축적하는 주체로 진화해야 한다. 이것이 ‘디지털 소작농’으로 전락하지 않고 ‘디지털 자산가’로 올라설 수 있는 핵심 사다리다. 결국, 더 많이 캐는 손가락이 아니라 더 오래 기억되는 관계를 만들고 더 널리 확산되는 세계를 설계하는 뇌가 필요하다.



[그림 8] 가상 세계의 건축가들: 로블록스 스튜디오 작업 화면

플랫폼이 제공한 도구 위에 자신만의 규칙과 공간을 설계하는 창작형 노동의 현장. 단순한 플레이를 넘어, 기획력과 기술을 통해 디지털 자산을 생산하는 전문적인 과정이다.

출처: 로블록스 스튜디오 구동 화면 / [티스토리 블로그 '로블록스 개발 여행'](#) 재인용

지속 가능한 X2E 2.0

광산을 폐쇄하고 백화점을 지어라

그러나 개인이 아무리 '창조하는 뇌'를 갖춘다 해도, 그들이 밭 딛고 선 플랫폼이 여전히 단순 채굴만을 강요한다면 그 생태계는 지속될 수 없다. 아무리 많은 창작자가 들어와도 시스템이 그들을 헐값의 소모품으로 취급한다면, 그들은 결국 더 나은 대우를 해주는 곳으로 떠날 것이기 때문이다. 지속 가능한 디지털 국가는 반드시 시스템의 정교한 설계가 뒷받침되어야 한다.

P2E 1.0 프로젝트들이 범한 가장 치명적인 오류는 눈에 보이는 행동만을 맹신했다는 점이다. 모니터 속에서 몬스터를 잡고 퀘스트를 수행하는 모습은 얼핏 모두 같아 보인다. 기획자와 투자자는 이 표면적인 풍경에 안도하며 "엄청난 수익의 게이머를 확보했다"고 자평했다. 하지만 이 프로젝트들에는 유희의 가치를 지불하려는 유저보다, 게임 내 재화를 생계 수단이나 투기 자산으로 치환하려는 수익 지향적 유저의 비중이 압도적으로 높았다. 결국 생태계의 운명을 결정짓는 변수는 "유저가 무엇을 하고 있는가"가 아니라, "그들이 왜 접속 버튼을 눌렀는가"이다. 이 보이지 않는 차이는 경제 시스템 내부에서 '매수 압력(소비)'과 '매도 압력(현금화)'이라는 정반대의 힘으로 번역된다. 모두가 벌어가야만 의미가 생기는 구조는, 결국 모두가 떠날 준비를 하는 광산과 다를 바 없다.

따라서 X2E 2.0의 설계자는 유저의 동기와 욕망을 해부해야 한다. "어떻게 하면 유저를 늘릴까?"가 아니라 "어떻게 하면 유저의 동기 비율(motivation mix)을 건강하게 유지할까?"를 물어야 한다. 채굴자가 벌어가는 속도보다 정착민이 쓰고 싶어 하는 욕망의 크기가 더 커야만 경제가 지탱되기 때문이다. "이 몬스터를 잡으면 돈을 줍니다"라는 벌이 중심의 문법을 반복하는 것이 아니라, "이 토큰을 쓰면 즐거움과 지위를 얻습니다"라는 소비 중심의 문법을 시스템에 내장해야 한다.

이 질문에 대한 가장 모범적인 답안은 블록체인의 밖의 거대한 메타버스, 로블록스(Roblox)에서 찾을 수 있다. 로블록스가 증명한 지속 가능성의 핵심은 화려한 토큰노믹스 공식이 아니라, 욕망의 구조를 시스템으로 고정하는 '역할의 분리'다. 로블록스의 경제는 서로 다른 목적을 가진 두 집단이 맞물려 돌아가는 토피바퀴와 같다. 한쪽에는 게이머, 즉 소비자가 있다. 이들은 현실의 화폐를 내고 플랫폼 화폐인 로벅스(Robux)를 산다. 그리고 그 로벅스로 아바타를 꾸미고, 게임 패스를 사고, 친구들과 시간을 쓰며 경험을 구매한다. 그들의 목적은 투자가 아니라 놀이이다. 다른 한쪽에는 크리에이터, 즉 생산자가 있다. 이들은 '로블록스 스튜디오(Roblox Studio)'라는 제작 도구를 이용해 게임과 아이템을 만들고, 게이머가 지불한 로벅스를 벌어들인다.^{xvi} 일정 기준을 넘긴 수익은 개발자 환전(DevEx) 프로그램을 통해 달러로 환전된다. 그들의 목적은 놀이가 아니라 비즈니스다.

이처럼 명확한 역할의 분리는 필연적으로 플랫폼의 형태를 결정짓는다. 로블록스는 스스로를 단순한 게임이 아닌, 수많은 경험이 모여 있는 마켓플레이스로 정의했다. 이 '백화점'은 건물(서버), 전기(인프라), 결제 수단(로벅스), 그리고 치안(규칙)을 제공한다. 그 위에서 크리에이터는 각자의 가게를 열고(공급), 유저는 그 가게를 찾는 손님(수요)이 된다. 누군가는 구석진 골목에서 소박하게 장사를 하고, 누군가는 메인 홀 한복판에서 대박을 친다. 크리에이터들이 저마다의 방식으로 유저를 붙잡아두려 애쓰면, 소비가 플랫폼의 바닥을 지탱하고 콘텐츠 생산이 체류 시간을 늘리며, 그 체류 시간이 다시 소비로 이어지는 선순환 구조가 만들어진다.

X2E 2.0이 지향해야 할 청사진은 잠시 파내고 떠날 엑시 광산이 아니라, 사람들이 머무르고 돌아다니며 소비하고 일하는 로블록스 백화점이다. 행동의 목록을 늘리기보다, 유저가 접속하는 동기를 설계하라. 그리고 각기 다른 동기가 머물러 소비하고 창작할 수 있도록 무대와 규칙을 제공하라. 그때 비로소 X2E 메타버스는 사람들이 남아 삶을 구축하는 세계가 될 것이다.

■ 고립된 왕국에서 연방으로

앞 절에서 우리는 X2E 2.0이 내부적으로 어떤 도시국가를 지어야 하는지 살펴보았다. 하지만 이 도시국가가 국가답게 작동하려면 내부 질서만으로는 부족하다. 외부와 연결되는 교역로, 사람들이 신뢰하는 통화, 그리고 인구의 흐름이 필요하다. X2E 2.0도 마찬가지다. 내부의 동기 설계가 경제의 심장이라면, 생태계 연동은 그 심장에 혈관을 잇는 작업이다.

여기서 우리는 하나의 불편한 사실을 인정해야 한다. 듣도 보도 못한 신규 토큰 하나로 독자적인 화폐 경제를 세우는 일은 설계의 야심만으로는 성립하기 어렵다. P2E 1.0 시대의 수많은 프로젝트가 바로 이 '고립된 왕국'의 길을 택했다. 토큰 발행자 왕의 위치에서 에어드롭을 하고 토큰을 판매하며 "우리 게임 안에서 이 코인이 화폐처럼 쓰일 것입니다"라고 선언했다. 하지만 비트코인도 달려도 아닌 낯선 토큰을 유저가 어떤 근거로 신뢰할 수 있단 말인가! 신뢰의 바닥이 얇았기에 결과는 늘 비슷했다. 초기 참여자들이 수익을 실현하고 빠져나가는 순간, 가격은 급격히 흔들렸고 생태계는 그 충격을 흡수하지 못한 채 무너졌다.

이 실패 위에서 X2E 2.0이 취해야 할 전략은 명확하다. 맨땅에서 주권을 선언하는 대신, 이미 형성된 생태계를 닮은 채로 삼는 것이다. 다시 말해 검증된 기반 통화를 아래에 깔고, 그 위에 서비스의 기능과 규칙을 담당하는 유틸리티 토큰을 얹는 이중 설계다. 이미 많은 참여자와 거래 유동성을 가진 코인/토큰은 생태계 내부에서 일종의 '커뮤니티 통화'로 기능할 수 있고, 후발 프로젝트는 이 기반을 활용함으로써 신뢰를 처음부터 설득해야 하는 비용을 크게 줄일 수 있다.

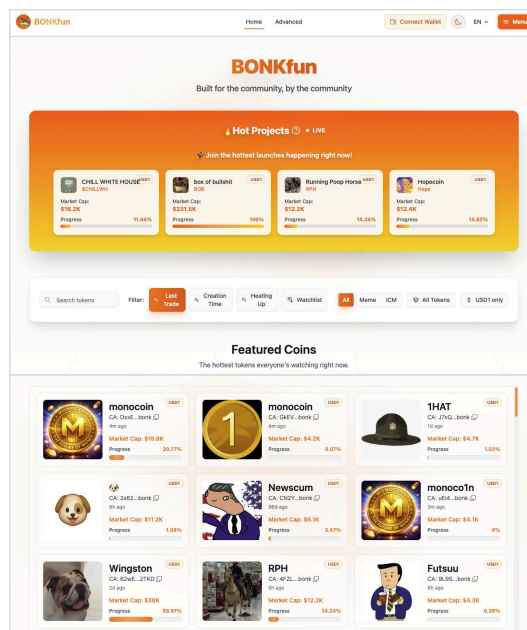
솔라나 생태계의 밌코인 봉크와 이를 기반으로 한 '봉크펀(BONKfun)'의 사례는 이 전략이 실제로 어떻게 작동하는지를 잘 보여준다. 겉보기에 봉크는 개를 마스코트로 내세운 하나의 밌코인에 불과하지만, 그 본질적인 가치는 그 안에 축적된 방대한 유동성과 커뮤니티의 결속에 있다. 봉크는 이미 수십만 명의 홀더^{xvii}와 주요 거래소 상장^{xviii}을 통해 솔라나 생태계 내에서 탄탄한 입지를 다진 상태다. 봉크펀은 솔라

밈코인 런치패드에는 고도의 프로그래밍 지식 없이도 누구나 이름과 이미지 설정만으로 새로운 가상자산을 발행하고 즉시 거래 시장에 출시할 수 있도록 돕는 자동화 플랫폼을 의미한다.

나 기반의 탈중앙화 거래소인 레이디움(Raydium)과 봉크 커뮤니티가 협력하여 구축된 밈코인 런치패드(launchpad)¹¹⁾로, 토큰의 발행과 초기 유통 과정 전반을 봉크 생태계의 유동성과 밀접하게 결합시켰다. 가장 주목할 지점은 수수료의 귀착 구조다. 플랫폼에서 발생한 수익의 일부는 봉크의 바이백(buy-back)과 소각에 사용된다. 실제로 2025년 12월, 봉크펀은 서비스 런칭 이후 기록적인 수익 달성과 함께 막대한 양의 봉크를 시장에서 재매입하며 이 시스템의 실효성을 증명했다.^{xix)} 이러한 환류 메커니즘은 봉크펀의 성장이 단순한 서사에 그치지 않고, 토큰의 희소성을 강화하는 실질적인 경제적 동력으로 작동하고 있음을 보여준다. 이 사례는 기존 커뮤니티가 보유한 유동성과 주목도를 서비스의 초기 동력으로 전환하고, 서비스의 성장이 다시 토큰 경제의 가치를 제고하는 자기증폭적 선순환 구조의 선례를 제시한다.

이러한 연동 설계는 유저들에게 심리적 안전판을 제공한다. 신생 토큰은 태생적으로 흔들리기 쉽지만, 이미 통용되는 통화와 연결되는 순간 “하루아침에 휴지 조각이 되지는 않을 것”이라는 신뢰가 형성된다. 동시에 이것은 문명의 흡수다. 허허벌판에서 유저를 모으는 일은 광야에서 도시를 짓는 것만큼 막막하지만, 이미 사람이 모여 있는 광장에 가게를 여는 것은 전혀 다른 게임이다. 고립된 섬에서 확성기를 들고 외치는 대신, 사람들이 오가는 교역로 위에 좌판을 까는 것. 후발 주자가 선택할 수 있는 가장 효율적인 모객 전략이 여기에 있다.

결국 봉크 사례가 시사하는 것은 “밈코인으로 장난을 쳐보라”는 농담이 아니다. X2E 2.0이 성공하기 위해서는 나만의 왕국, 나만의 화폐를 만들겠다는 고립주의를 버려야 한다. ‘연방(federation)’ 안으로 들어가 다른 프로젝트와 연결되고 협력할 때, 비로소 ‘게임으로 출근하는 사람들’은 매일 아침 안심하고 발 디딜 수 있는 단단한 대지를 갖게 될 것이다.



[그림 9]

생태계 연동의 모델: 봉크펀(BONKfun)

봉크펀은 밈코인인 ‘봉크’ 생태계 위에 구축된 토큰 발행 플랫폼이다. 독자적인 화폐 경제를 고집하는 대신, 이미 검증된 봉크의 유동성과 커뮤니티를 공유하는 ‘연방형’ 전략을 보여준다.

출처: [BONKfun 공식 홈페이지](#) 캡처

디지털 국가의 화폐 정책

자체 토큰을 발행하는 순간, 플랫폼은 단순한 서비스를 넘어 하나의 '디지털 국가'가 된다. 화폐는 경제를 낳고, 경제는 권력을 낳기 때문이다. 설계자는 토큰 공급을 조절하는 중앙은행이자, 재정을 집행하는 재무부이며, 규칙을 정하는 입법기관이 된다. 따라서 토큰노믹스는 시민의 생존과 시장의 신뢰를 다루는 거대한 통치술이다. 이를 단순한 게임 밸런싱으로 오해하는 순간, 유저는 시민이 아닌 채굴기로 전락하고 경제는 성장 엔진이 아닌 착취의 도구로 변질된다.

현실 국가의 화폐가 종이 조각이 아니라 제도에 대한 믿음으로 유지되듯, 디지털 국가의 생명줄 역시 '신뢰'다. P2E 1.0 프로젝트들이 무너진 결정적인 이유는 이 신뢰를 소모품 취급했기 때문이다. 운영진이 수익을 위해 임의로 토큰을 더 찍어내거나, 예고 없이 보상 규칙을 바꾸는 즉흥적 통치가 반복됐다. "내 자산이 운영진의 변덕에 의해 언제든지 희석될 수 있다"는 공포가 지배하는 시장에서, 유저는 탈출을 준비할 수밖에 없다.

따라서 지속 가능한 X2E 2.0에서 토큰노믹스는 기능 명세서가 아니라, 국가 운영의 '헌법'이어야 한다. 헌법은 시민을 설득하는 말이 아니라, 통치자 스스로를 묶는 족쇄다. 발행량, 분배 규칙, 소각 메커니즘, 그리고 비상시의 권한까지. 이 모든 것이 사후 통보가 아닌 사전 합의된 규칙으로 고정되어야 한다. 장수하는 MMORPG 룬스케이프, 특히 OSRS¹²⁾의 운영 방식은 좋은 참고서가 된다. 그들은 중요한 시스템 변경을 커뮤니티 투표에 부치고, 합의되지 않은 패치는 강행하지 않는다.^{xx} 이 절차가 완벽한 민주주의는 아닐지라도, 유저들에게 강력한 심리적 안전판을 제공한다. 시민들에게 중요한 것은 화려한 단기 부양책보다, 통치가 예측 가능하다는 안정감이다.

블록체인은 이 약속을 구조적으로 구현하는 기술이다. 중요한 것은 "우리를 믿어 달라"는 선언이 아니라, 투명성이 강제되는 장치다. 재정이 온체인 금고에 투명하게 쌓이고, 토큰 발행이 코드로 제한되며, 정책 변경이 거버넌스 투표를 거쳐야만 집행되는 세계. 여기서는 시스템이 곧 신뢰의 근거가 된다. 시민이 체감하는 것은 운영진의 선한 의지가 아니라, 악한 의지를 실행할 수 없는 단단한 구조다. 현실 국가가 결국 사람을 믿는 데서 출발했다면, 디지털 국가는 믿지 않아도 굴러가게 만드는 절차로 신뢰를 확보한다.

토큰노믹스의 최종 목적은 차트의 우상향이 아니라 시민권의 확립이다. X2E 2.0의 설계자는 이제 게임 디자이너를 넘어, 디지털 국가의 헌법 제정자가 되어야 한다. 지갑을 열고 시간을 쌓는 행위가 불안한 도박이 아니라, 공동체에 대한 기여로 인정받는 구조를 고민해야 한다. 그들이 설계해야 할 것은 시민들이 떠나지 않고 삶을 영위할 수 있는 '질서' 그 자체다.

12)

OSRS(Old School RuneScape)는 자작스가 운영하는 MMORPG 룬스케이프의 별도 서비스로, 2007년 당시 버전을 기반으로 재출시된 클래식/레거시 버전이다. 현재는 본가인 룬스케이프와 서로 다른 업데이트 로드맵과 운영 정책을 가진 독립적인 게임으로 운영된다.

우리는 한국의 리니지에서 시작해 필리핀의 엑시 인피니티와 베네수엘라의 룬스케이프를 거쳐, 로블록스와 봉크의 실험에 이르기까지 여러 사례를 살펴보았다. 이 궤적을 단순히 게임 산업의 흥망성쇠로만 읽는다면 우리는 가장 중요한 신호를 놓치게 된다. 이것은 물리적 터전을 잃어가고 있는 인류가 새로운 생존의 대지를 찾아 헤매온 '디지털 디아스포라(digital diaspora)'의 기록이기 때문이다.

'게임으로 출근하는 사람들'은 더 이상 뉴스 속의 기이한 풍경이 아니다. AI와 자동화가 기존의 일자리를 잠식해 갈수록, 일터의 무게중심은 공장에서 플랫폼으로, 사무실에서 서버 위로 옮겨갈 수밖에 없다. 그런 의미에서 X2E와 메타버스는 단지 한 번 터졌다 꺼지는 투기판이 되어서는 안 된다. 그것은 AI 시대에 잉여 인구로 밀려날 위험에 처한 인류에게 주어진 '사회적 완충지대'이자, 경제 활동의 기회를 제공하는 '새로운 개척지'로 재정의되어야 한다.

본질적으로 화폐는 노동의 증명이다. 전통적인 임금 사회에서 돈을 번다는 것은, 특정한 시간과 장소에 내 몸을 맡기고 "나는 이만큼 사회에 기여했다"는 증거를 받아오는 일이었다. 하지만 로봇과 알고리즘이 인간의 육체를 대체하는 시대에, 우리는 더 이상 과거의 방식으로 가치를 증명할 수 없다. 그렇다고 인간의 가치가 사라지는 것은 아니다. 단지 무대가 바뀔 뿐이다. 새로운 무대, 가상 세계에서 누군가는 자원을 생산하고 누군가는 소비하며 누군가는 문화를 만들고 누군가는 세계를 설계한다. 우리가 이들을 노동자로 받아들이는 순간, 화폐는 현실 공장에서만 발행되어야 할 이유가 사라진다.

문제는 이러한 노동의 전환이 저절로 건강한 경제를 담보하지는 않는다는 사실이다. P2E 1.0의 비극은 바로 이 지점에서 발생했다. 초기 프로젝트들은 디지털 노동의 가치를 누군가의 소비와 교환되는 구조에서 찾지 않고, 토큰에서 찾으려 했다. 즐거움을 위해 기꺼이 지갑을 여는 수요가 빈약한 상태에서, 수익을 위해 접속한 공급만 폭발했던 기형적 구조. 이는 마치 물건을 사 줄 사람은 없는데 공장만 24시간 돌아가는 것과 같았다. 결국 토큰 가격의 하락과 함께 디지털 국가는 허무하게 무너져 내렸다.

앞으로 우리가 고민해야 할 것은 이런 실패를 되풀이하지 않기 위한 제도와 윤리다. 동기 설계를 통해 유저를 행동이 아니라 욕망의 방향으로 구분하고, 유목민과 정착민의 건강한 비율을 설계해야 한다. 생태계 연동을 통해 고립된 토큰 대신 이미 검증된 기반 통화 위에 경제의 닻을 내려야 한다. 그리고 거버넌스를 통해 토크노믹스를 투명한 화폐 정책으로 격상시키고, 유저의 참여와 감시가 실제로 작동하도록 만들어야 한다. 그래야만 게임으로 출근하는 사람들은 단순한 디지털 프롤레타리아가 아니라, 정당한 보상을 받는 디지털 시민으로 인정받을 수 있다.

결국 이 모든 논의의 끝은 기술이 아니라 인간을 향한다. AI가 전통적 노동의 종말을 고하는 시대, 우리는 가상 세계에서 새로운 노동의 정의를 다시 쓰고 있다. 이 거대한 디지털 이주가 현실에서 밀려난 이들의 비참한 유배가 될지, 아니면 척박한 환경을 딛고 피어나는 제2의 르네상스가 될지는 전적으로 우리의 설계에 달려 있다. 갈림길에서 필요한 것은 막연한 낙관도, 무기력한 비관도 아니다. 인간이 기계의 부품으로 전락하지 않도록 지켜주는 단단한 시스템과 철학이다. 다가올 미래, 게임과 메타버스는 우리가 관계를 맺고 서로를 지키며 삶을 다시 세울 인류의 다음 거주지다.

참고문헌

- I “최저임금 현황.” 최저임금위원회, www.minimumwage.go.kr/minWage/policy/decisionMain.do. 2025년 12월 17일 접속.
- II 최병준. “리니지, 정액 요금제 10년 만에 변경.” 지디넷코리아, 2008년 7월 16일, zdnet.co.kr/view/?no=00000039171059. 2025년 12월 17일 접속.
- III “리니지, +5 강화 최강 집행검 등장에 '유저들 들썩'.” 한국경제(네이트 뉴스), 2015년 8월 10일, <https://news.nate.com/view/20150810n14088>. 2025년 12월 17일 접속.
- IV Buterin, Vitalik. “Vitalik Buterin.” about.me/vitalikbuterin. 2025년 12월 17일 접속.
- V Elliott, Vittoria. “Some Axie Infinity players amassed fortunes – now the Philippine government wants its cut.” Rest of World, 30 Sep. 2021, restofworld.org/2021/axie-players-are-facing-taxes. Accessed 17 Dec. 2025.
- VI 채명준. “'P2E 게임 대박' 신기루... 남은 건 빚더미.” 세계일보, 2023년 8월 31일, www.segye.com/newsView/20230830515250. 2025년 12월 17일 접속.
- VII ““게임이 생계수단?” 게임하고 월 100만원 버는 시대...한국만 '예외'.” 동아일보, 2021년 10월 13일, www.donga.com/news/It/article/all/20211013/109677885/1. 2025년 12월 17일 접속.
- VIII Win, Khor Win. “Play-To-Earn: A Study on Scholarship Viability.” CoinGecko, 22 Apr. 2024, www.coingecko.com/research/publications/play-to-earn-a-study-on-scholarship-viability. Accessed 17 Dec. 2025.
- IX Chow, Andrew R., and Chad de Guzman. “A Crypto Game Promised to Lift Filipinos Out of Poverty. Here's What Happened Instead.” TIME, 25 July 2022, time.com/6199385/axie-infinity-crypto-game-philippines-debt. Accessed 17 Dec. 2025.
- X Aronczyk, Amanda, and Erika Beras. “Video Gaming The System.” NPR, 21 July 2021, www.npr.org/2021/07/21/1018915121/video-gaming-the-system. Accessed 17 Dec. 2025.
- XI Dubrowski, Doug, et al. “Playing for Their Lives: How a 2001 Video Game Is Feeding Venezuela.” The National Interest, 26 Mar. 2019, nationalinterest.org/feature/playing-their-lives-how-2001-video-game-feeding-venezuela-49187. Accessed 17 Dec. 2025.
- XII Harari, Yuval Noah. “The Meaning of Life in a World without Work.” The Guardian, 8 May 2017, www.theguardian.com/technology/2017/may/08/virtual-reality-religion-robots-sapiens-book. Accessed 17 Dec. 2025.
- XIII Altman, Sam. “The Intelligence Age.” Sam Altman, 23 Sept. 2024, ia.samaltman.com. Accessed 17 Dec. 2025.

- XIV Koselke, Anna. "Counter-Strike 2 Community Left in Shambles along with Steam Marketplace after Valve's New "Trade-Up" Update Turns \$10 Skins into \$1,000 Skins and Vice-Versa: "This update has made some collectors very rich"." GamesRadar+, 23 Oct. 2025, www.gamesradar.com/games/fps/counter-strike-2-community-left-in-shambles-along-with-steam-marketplace-after-valves-new-trade-up-update-turns-usd10-skins-into-usd1-000-skins-and-vice-versa-this-update-has-made-some-collectors-very-rich/. Accessed 18 Dec. 2025.
- XV 안일범. "‘카운터 스트라이크2’ 스킨 거래 시장 대란 ... 패치 한번에 4조 원 증발." 경향게임스, 2025년 10월 28일, www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxno=245712. 2025년 12월 18일 접속.
- XVI "Get Started on Roblox." Roblox Corporation, create.roblox.com/docs/ko-kr/get-started. Accessed 17 Dec. 2025.
- XVII "Token Bonk." Solscan, solscan.io/token/DezXAZ8z7PnrnRJz3wXBoRgixCa6xjnB7YaB1pPB263?page_size=100#markets. Accessed 17 Dec. 2025.
- XVIII "Bonk." CoinMarketCap, coinmarketcap.com/currencies/bonk1/. Accessed 17 Dec. 2025.
- XIX "700% Revenue Run Rate Surge: Bonk, Inc. Reports Explosive Growth for BONK.fun." Tri-City Herald, 15 Dec. 2025, www.tri-cityherald.com/press-releases/article313715339.html. Accessed 18 Dec. 2025.
- XX "Polling Charter." Old School RuneScape, Jagex, osrs.runescape.com/polling-charter. Accessed 17 Dec. 2025.

게임으로 출근하는 사람들

인공지능 과도기의 생존 전략과 메타버스의 미래

Researcher

손혜민 *Hyemin Son*

석민국 *Minguk Seok*

석대한 *Daehan Seok*

Corresponding Author

오태민 *Taemin Oh*

Editorial Design

윤성아 *Seongah Youn*

Contact

손혜민 hyeomin0109@gmail.com

석민국 minstone@stonehm.io

석대한 hanstone@stonehm.io