



더 샌드박스, 그의 폭발적 성장할 수 있는 원인은?

원문:

<https://www.btcc.com/ko-KR/academy/research-analysis/the-sandbox-the-reason-for-its-explosive-growth>

가상자산(암호화폐) 시장이 소위 ‘크립토 겨울’이라고 말하는 올해 더 [샌드박스\(The Sandbox\)](#)가 [메타버스](#) 시장에서 뜨거운 감자로 자리매김할 수 있었습니다. 미디어, 게임, 블록체인, 음악 등 업계를 망라하는 국내외 유력 기업과 셀럽들이 메타버스 플랫폼 더 [샌드박스](#)와 잇따라 협력하고 있습니다. 올해 초 2월 24일에는 SM엔터테인먼트 그룹과의 파트너십을 발표하며 K팝 업계와의 협력에도 시동을 걸었습니다.

더 샌드박스에 따르면, 지난해 기준 이용자 수는 200만명이었지만, 올해는 2배가량 증가해 400만명 수준으로 성장했습니다.

이러한 거시 경제와 정책 불확실성이 심화되고 있는 가운데 메타버스 시장에서 폭발적 성장할 수 있는 원인은 무엇입니까? 단순히 적절한 시기와 운이 좋았기 때문입니까? 그렇게 보이지 않은 것 같습니다.

더 샌드박스란?

더 샌드박스(The Sandbox)는 [블록체인](#) 기술, [DeFi](#), NFT를 활용한 P2E(플레이 투 언) 게임입니다. 이들은 모두 가상 세계를 만드는 데 사용됩니다. 사용자는 다양한 인게임 도구를 사용하여 디지털 자산과 게임을 맞춤 제작할 수 있습니다.

더샌드박스 속 아바타는 머리부터 발끝까지 모두 NFT화 되어 있어 자신의 이미지를 원하는 모습으로 구현할 수 있다. 또 랜드를 보유한 유저는 자신이 소유한 랜드에서 축제, 파티, 전시회 등 다양한 네트워킹을 누릴 수 있습니다.



[안드로이드 버전 다운로드](#)

[iOS 버전 다운로드](#)

[신규 유저 한정 이벤트\(입금 및 거래 시 10,055USDT 보상\) <<<<](#)

더 샌드박스의 핵심

메타버스와 NFT는 올 한해 글로벌 자산 시장의 메가 트렌드, 소위 ‘황금알을 낳는 거위’로 인식되어 왔습니다. 양방향적 소비와 데이터 오너십에 대한 욕구 증가 등 메타버스와 NFT는 인간의 기본적인 욕망을 관통하면서 시대적 흐름에 부합하는 섹터로 자리매김했습니다.

그러나 시장에 거품이 끼었다는 우려는 자명한 사실입니다. 더 샌드박스(The Sandbox)가 그리고 더 샌드박스 [NFT](#)와 [메타버스](#)가 장기적으로 성장하려면 지속적으로 유저의 흥미를 유발하고, 경제 주체 모두에게 적절한 보상이 주어져야 하며, 창작자 본인이 완전한 데이터 소유권을 확보할 수 있어야 합니다.

이러한 목표를 달성하기 위해 더 샌드박스는 **복셀 에디터(Voxel Editor)**, **마켓플레이스(Marketplace)** 그리고 **게임 메이커(Game Maker)**라는 세 가지 주요 소프트웨어를 무료로 배포했습니다.

더 샌드박스 생태계의 핵심은 블록체인을 기반으로 한 ‘순환경제’입니다. 더 샌드박스는 2012년 창립 당시부터 유저의, 유저에 의한, 유저를 위한 탈중앙화된 디지털 국가 건설을 목표로 했습니다. 이를 위해 가상자산을 고안하여 아이템 창작자, 게임 플레이어, 토큰 스테이커 그리고 토지 소유자 모두가 부를 축적하며 공생할 수 있는 순환 경제 모델을 구축했습니다. P2E 모델을 기반으로 모든 경제 주체가 메타버스에서 시간을 보내는 동안 수익을 창출할 수 있습니다.

그 가상자산은 각각 **샌드(SAND) 토큰**, **랜드(LAND) 토큰**, **에셋(ASSET)** 입니다.

더 샌드박스, 폭발적 성장 원인

◆알파 서비스 출시, 기대감 높여

알파 서비스의 출시는 사용자에게 P2E 생태계의 자유도가 더 많이 주어집니다. 또한 게임 자유도를 높여줄면서 복셀 에디팅, 게임메이커 기능도 활성화되므로 사용자 누구나도 쉽게 더 샌드박스를 접근할 수 있습니다. 개인은 물론 현재까지 400개 넘는 기업이 랜드를 구매되어 있었으며 제페토, 뽀로로 등 다수의 한국 기업들도 함께 합류했습니다.

사용자들은 더 샌드박스에 참여하면 어떤 일을 발생하는지에 대해 기대감을 갖고 있으므로 더 샌드박스는 점점 인기를 얻고 있습니다.

◆다양한 기업 및 브랜드와 파트너십

더 샌드박스가 자리잡는 데 오랜 시간이 걸린 만큼 현재 메타버스 시장에서 선구자적 역할을 할 수 있게 된 것입니다. 더샌드박스는 논의 당시 단순한 개념의 메타버스를 보여주는 것이 아닌 메타버스의 ‘실체’를 보여줬습니다.

더샌드박스는 누구나 사용할 수 있는 툴을 유저에게 제공하고 있으며 툴은 유저에게 무언가를 만들어 낼 수 있다는 기대감을 심어줄 수 있습니다. 이는 사용자경험(UX)을 증대시킵니다. 기업에서는 이러한 더샌드박스의 콘텐츠에 대해 매력적으로 느낀 것입니다. 또한 유저들이 커뮤니티를 형성해 그 커뮤니티에서 소속감을 얻으며 활동하는 것처럼 기업들도 하나의 커뮤니티가 되어 함께하는 구조를 원하는 것입니다.

또한 세계적인 브랜드들을 통해서 새로운 문화나 라이프스타일을 글로벌하게 전파할 수 있다.

◆토큰 이코노미

게임적인 면모는 중요하지만, 브랜드 입점에 있어 가장 큰 유인은 아닙니다. 메타버스를 브랜드에 소개할

때는 ‘랜드’를 통해 자사 아이템을 소개할 수 있다고 안내를 해왔습니다.

랜드 시스템은 가상세계에 구현된 공간으로, 유저들이 가상 이웃이 되어 이 공간을 드나들면서 브랜드 홍보가 자연스럽게 이루어집니다. 또한 브랜드 정체성에 관련된 게임 아이템이나 캐릭터들을 플랫폼들에 들여와서 유저와의 관계를 구축할 수도 있게 됩니다.

랜드 보유자는 자신의 랜드에 경험을 직접 게시할 수 있고, 보유한 랜드에 SAND를 스테이킹하여 수익을 얻을 수 있습니다. 이렇게 랜드는 새로운 에셋의 형태로 기타 가상자산이나 실물을 보유하는 것보다 더 나은 방안이 될 수 있습니다.

샌드는 에셋, 랜드의 구입 및 수익창출에 쓰이는 유틸리티 토큰이며, P2E의 근간이 되는 시스템입니다.

◆ 안정적인 생태계

거시 경제와 정책 불확실성이 심화되고 있는 가운데 더샌드박스의 이용자 수는 2배가량 늘었으며, 그렇게 성장하는 데에는 더샌드박스의 메타버스 및 NFT를 구축하는 ‘빌더’의 역할도 컸습니다. 빌더란 더샌드박스 메타버스를 구축하는 생태계 기여자를 뜻합니다.

더샌드박스는 가상자산(암호화폐) 시장의 (가격) 흐름에 큰 영향을 받지 않습니다. 유저에게 가치를 부여하는 프로젝트 구축에 집중하기 때문입니다.

더샌드박스의 생태계는 빌더가 생산해 내는 콘텐츠로 크리에이터 경제가 형성됩니다. 전 세계 200개 이상의 글로벌 빌더 스튜디오가 있으며 여기 한국에도 10개 이상의 스튜디오가 더샌드박스와 함께하고 있습니다. 이들은 더샌드박스가 얼마나 확실한 콘텐츠를 만들어 나가는지 확인하며, (작업을 할 때) 단순히 NFT 컬렉션 발행에만 그치지 않습니다.

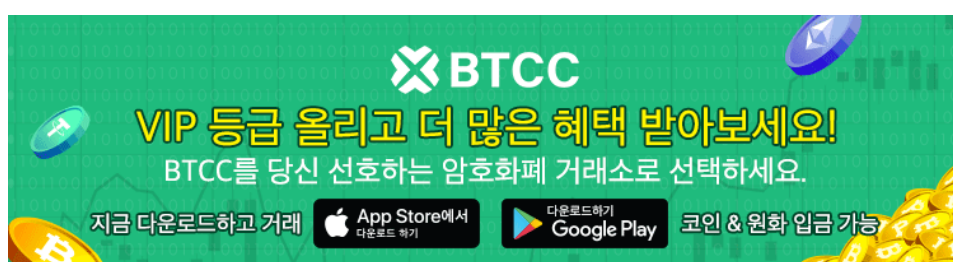
◆ 현실세계와 연결

더 샌드박스가 메타버스가 실제 세상과 연결되는 것은 매우 중요하다고 말했습니다. 더샌드박스 유저가 더샌드박스의 메타버스 속에서 무언가 만드는 행위를 하며 가치를 창출하고, 이를 통해 이익을 얻을 수 있습니다.

이렇게 실제 세상에도 긍정적인 영향을 미친다고 할 수 있지요. ‘피지컬(Physical)’+‘디지털(Digital)’의 합성어인 ‘피지털(Physital)’적인 영향입니다.”

실제로 더샌드박스는 메타버스 속 직업에 대해 수년간 강조했습니다. 여기서 말하는 직업이란 메타버스라는 서비스를 유저에게 전파하는 것이 아닌 메타버스 속에서 유저들이 소비할 수 있는 서비스를 제작·기획하는 직업을 말하는 것입니다.

더 샌드박스는 메타버스를 활용해 유저가 가치를 창출할수록 있도록 하고, 접근성이 쉬운 톨과 브랜드를 접목시켜 이질감이 들지 않게 합니다.



더 샌드박스의 전망

샌드박스는 환상적인 투자가 될 수 있으며 일부 투자자들에게 있어 왔습니다. 모든 크리에이터가 자신의 창작물에 대해 100% 소유권을 가지고 수익을 창출할 수 있는 공간, 더 샌드박스 생태계에서 창작자가 생성해낸 모든 가치는 개발사 또는 중앙 금융기관이 아닌 이를 향유하는 몇 개 경제 주체에게 귀속됩니다.

본질적으로 퍼블릭 블록체인이 추구하는 이념 그리고 웹 3.0 오픈소스 생태계가 추구하는 가치에 부합하는 향후 더 샌드박스 생태계의 더 샌드박스 전망이 기대됩니다.

종합적으로 샌드박스는 메타버스를 기반으로 한 NFT, P2E, 가상 부동산 시장 등으로 주목 받을 가능성이 높기 때문에 다른 블록체인 플랫폼이나 서비스에 비해서 성장 가능성이 더 높은 것으로 보여지며 일반인들이 접근하기에도 훨씬 편리한 강점을 가지고 있다고 보입니다.

관련페이지:

[더 샌드박스에서 돈 버는 방법! - BTCC](#)

[더 샌드박스\(The Sandbox\)란? | 블록체인 게임 소개 - BTCC](#)

[더 샌드박스에서 토지를 구매하는 방법 소개 | 초보자 가이드-BTCC](#)

[메타마스크\(Metamask\)란 무엇입니까? | 암호화폐 지갑 소개 - BTCC](#)

[더 그래프\(The Graph\) 란? GRT 코인 용도 및 스테이킹 방법 소개](#)

[렌\(REN\) 란 무엇입니까? REN 코인 용도 및 시세 전망 분석](#)

[스토리지\(Storj\) 란? STORJ 코인 용도 및 시세 분석...STORJ 좋은 투자입니까?](#)

[이캐시\(XEC\)란? XEC 코인 용도 및 시세 전망](#)

[후오비 코리아, 하이블록으로 리브랜딩...후오비 코리아 현황은?](#)