

새로운 경제 생태계의 시작, NFT

글. 이진수 EBS 팽TV&브랜드스튜디오프로젝트팀 차장

“트위터 공동 창업자 잭 도시가 2006년에 작성한 역사상 첫 트윗이 NFT 형태로 경매에
부쳐져 약 290만 달러에 낙찰되었다.” - 2021년 3월 6일 -

“비플이라는 예명으로 활동하는 디지털 아티스트 마이크 윈켈만의 NFT 작품
<Everydays : The First 5000 Days>가 세계적인 경매 마켓 ‘크리스티’에서 무려
6,930만 달러(약 770억 원)에 낙찰됐다. 이번 거래로 비플은 현존하는 작가 중 제프 쿤스와 데이비드
호크니에 이어 세 번째로 비싼 작가가 됐다.” - 2021년 3월 11일 -

“크리스티와 함께 글로벌 경매 시장의 양대 산맥인 소더비 경매소에서 크립토 펑크 #7523이 1,180만
달러에 낙찰되었다. NFT의 시초로 일컬어지는 크립토 펑크는 ‘펑크’라고 불리는 24 × 24 픽셀
캐릭터들의 모음이며, 이날 경매에서 팔린 7,523번째 펑크는 9개의 ‘외계 펑크’ 중의 하나로 유일하게
마스크를 착용하고 있어 희소성을 인정받았다.” - 2021년 6월 10일 -

요즘은 NFT로 난리다.

비트코인으로 대표되는 가상화폐는 누구나 알고 있는 수익성 높은 투자의 대상으로 경제 시장의 가장 큰 화두였다. 그런데 최근 그 화제성을 한순간에 누르고 모든 이슈의 중심에 NFT가 떠오르며 주목받기 시작했다. 코인에 투자해서 얼마를 벌었다는 이야기에서 NFT를 발행해서 얼마를 벌었다는 이야기로 화제가 급격하게 전환된 지는 이제 1년 채 되지 않았다. 어떤 작품이 수백억 원에 팔렸으며, 어떤 중학생은 본인이 그린 그림을 NFT로 발행했더니 몇천만 원을 벌게 되었다는 등 NFT는 이제 일상에서 쉽게 접하는 단어가 되었다.

모두가 열광하는 ‘대체 불가능 토큰(Non-Fungible Token)’

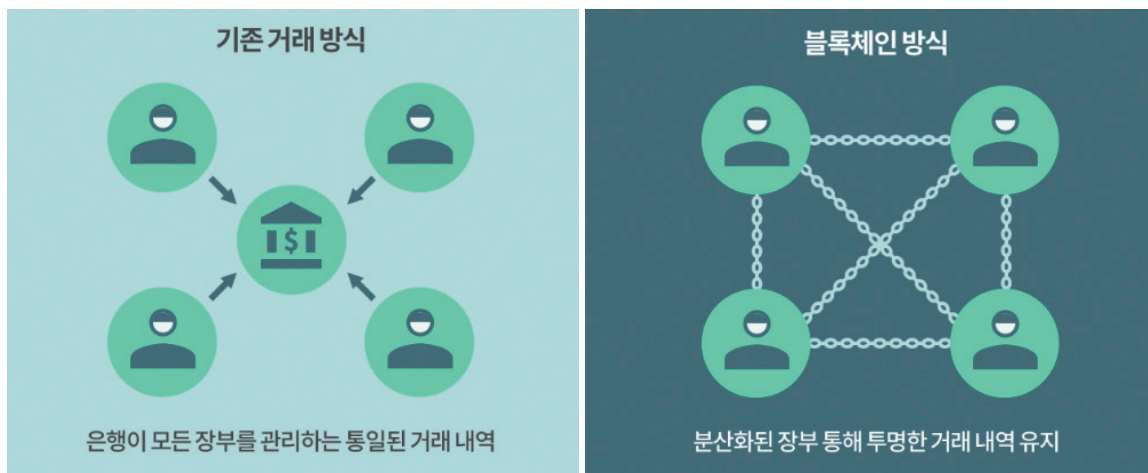
블록체인 기술로 만들어진 가상의 토큰인 NFT를 제대로 알기 위해선 블록체인을 이해하는 것이 필수이다.

블록체인이란 무엇인가?

‘블록’은 데이터(정보)를 의미한다. 이 데이터들을 연결하는 시스템을 만들어서 연관된 모든 사람이 확인할 수 있도록 하여 데이터 조작이 불가능하도록 구현한 기술이 ‘블록체인’이다. 블록체인은 거래에 참여한 모두가 동일한 장부를 나누어 갖는 것에서 시작한다. 모두가 동일한 장부를 가지고 있다는 것은 장부를 소유한 어떤 한 명이 조작했을 경우, 비교해 볼 수 있는 장부를 다른 사람들이 가지고 있어 조작한 사실은 쉽게 들쭉날쭉한다는 사실이다. 다시 얘기하면 ‘장부 = 블록’이라고 칭하고 이것들을 체인처럼 연결해서 네트워크에 참여한 모두가 장부를 나누어 가지는 시스템이 바로 블록체인이다.

블록체인이 가져온 변화, ‘탈 중앙화’

블록체인과 함께 꼬리표처럼 항상 거론되는 단어가 있다. 바로 ‘탈중앙화(decentralize)’이다. 우리는 은행을 통해 개인 간 송금을 한다. 이유는 은행에서 거래의 신뢰성을 담보하기 때문이다. 그리고 이 모든 거래 이력들은 은행에서 관리한다. 반면, 블록체인은 모든 거래가 장부에 투명하게 기록되고, 이 장부는 거래가 일어날 때마다 모든 거래의 참여자에게 공유된다. 이를 대조하고 데이터 위조나 변조를 할 수 없도록 통제한다. 이는 개인 간 거래에 신뢰성을 담보할 수 있게 되었다는 의미이다. 국가나 은행이 통제하는 ‘중앙화’의 중요 기능이 거래의 신뢰성을 담보하는 것인데 블록체인이 이를 해결한 것이다.



기존 거래 방식과 블록체인 방식 비교 / 출처 : cobak.co.kr/community/3/post/62471

‘블록체인’ 기술을 적용한 최초의 암호화폐 ‘비트코인’

세계적인 경제 참사였던 2008년 금융 위기로 금융기관의 안정성과 투명성을 믿을 수 없게 된 사람들이 어디에도 특권을 주지 않고 탈 중앙화된 금융거래를 위해 만든 것이 암호화폐이다. 익명의 개발자 ‘사토시 나카모토’는 정부나 은행의 개입 없이 화폐를 빠르고 안전하게 거래할 수 있도록 블록체인 기술을 활용한 암호화폐인 ‘비트코인’을 2009년에 개발했다. (비트코인을 암호화폐라고 하는 이유는 각각의 블록에는 암호가 있으며, 이 암호를 풀면 보상으로 비트코인이 제공된다. 비트코인은 총 2,100만 개가 발행되며 2150년에 모두 발행될 것으로 추측하고 있다.)

하지만, NFT 구입은 ‘비트코인’이 아니라 ‘이더리움’으로?

1세대 블록체인 비트코인은 코인 전송 및 장부에 기록하는 것만 가능했다면, 장부 기록에 ‘스마트 컨트랙트’ 기능이 더해진 2세대 블록체인 ‘이더리움’은 현재 전 세계 NFT 시장에서 점유율 1위를 차지하고 있다. ‘스마트 컨트랙트’란 중계자 없이 네트워크에 참여한 당사자들끼리 계약 조건을 정하고, 해당 조건이 충족되면 자동으로 계약이 실행되는 것을 의미한다. 쉽게 얘기하면, 우리가 온라인 쇼핑몰에서 만 원짜리 물건을 살 때 주문 및 결제를 하면 판매자는 주문 확인 후 이를 주문자에게 배송해야 한다. NFT의 경우, 판매자가 1이더리움에 NFT를 거래하는 스마트 컨트랙트를 설정할 경우, 구매자가 1이더리움을 지불하면 NFT를 자동으로 받을 수 있다. 즉 판매자가 주문을 확인하고 구매자에게 전달하는 절차를 간소화할 수 있는 것이다. 이는 1세대 블록체인 기술이 보유한 신뢰성을 담보로 한 것에 계약 조건 충족 시 계약이 자동으로 이루어지는 거래 절차 간소화가 더해진 것이다. 비트코인은 스마트 컨트랙트 기능이 없다. 그래서 NFT는 스마트 계약 기능이 있는 암호화폐인 이더리움에서 시작할 수 있었던 것이다.

블록체인과 NFT의 관계성

NFT와 어떤 연관이 있기에 앞에서 길게 블록체인과 암호화폐를 설명했을까? 그 이유는 블록체인의 두 가지 특성이 NFT가 만들어지는 데 적용되었기 때문이다.

첫째, 블록체인 기술을 사용하면 데이터의 위조와 변조가 불가능하다. 위·변조가 불가능하다는 것은 세상에 하나뿐인, 고유한 가치를 가질 수 있다는 것이다.

둘째, 블록체인 기술을 사용하면 장부에 기록을 남길 수 있다. 거래 당사자 간 거래 금액, 거래 대상, 거래 대상의 소유권, 소유권 이전 기록 등 다양한 정보를 저장하고 기록할 수 있다. 즉, 제작자·소유자·소유했던 자들의 기록을 남기고 확인할 수 있는 것이다.

고유한 가치를 가진다는 것은 그 가치를 인정받게 될 경우, 금전적인 보상을 받을 기회가 만들어진다는 것을 의미한다. 그리고 장부의 정보로 금전적인 보상의 기준을 산정하고 책정할 수 있다는 것을 의미한다.

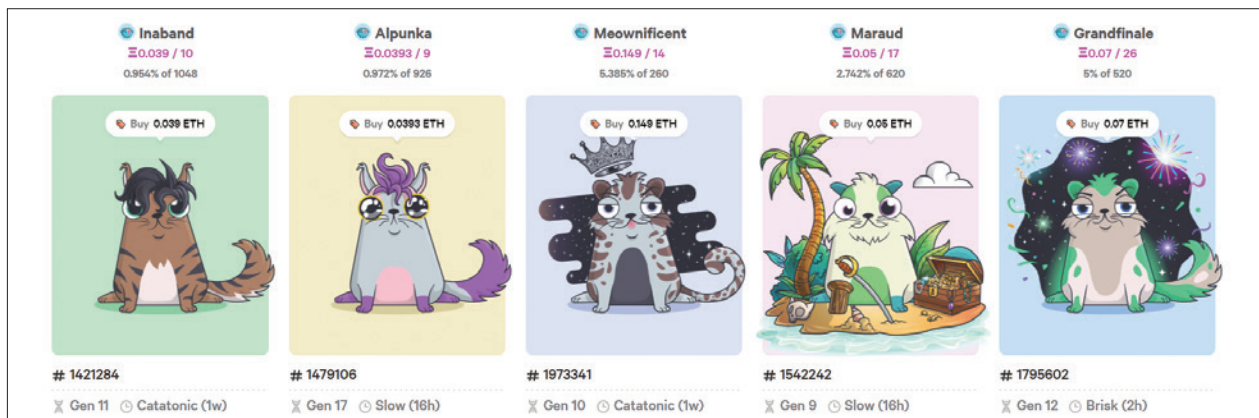
대체 불가능 토큰(Non-Fungible Token = NFT)은 무엇인가?

‘대체 불가능’과 ‘토큰’에 대한 이해를 먼저 해보자. ‘대체 불가능’이라 함은 어떤 고유성을 가지고 있어 대체할 수 없음을 의미한다. 예를 들어 내가 키우는 반려견을 친구에게 잠시 맡겼다면, 나중에 친구로부터 다시 찾아올 때는 당연히 내가 맡긴 내 강아지를 돌려받을 거라 생각을 한다. 내 반려견은 유일하고, ‘고유성’을 지니기 때문이다. 반대로 ‘대체 가능성’은 개별 특성이 본질적으로 구별되지 않음을 의미한다. 내가 친구에게 5만 원권 지폐 1장을 빌려줬다면, 내 친구가 갚을 때 꼭 내가 준 지폐가 아니더라도 다른 5만 원권 지폐로 돌려줘도 문제가 없다. 왜냐하면 내가 빌려준 5만 원권 지폐와 친구가 돌려준 5만 원권 지폐는 실제로 다르더라도 가치의 손실 없이 얼마든지 상호 교환이 가능하기 때문이다.

그렇다면 토큰은 무엇인가? 실물 경제에서의 ‘토큰’은 현금 대신 쓸 수 있는 ‘교환권’을 의미한다. 가상 경제에서의 토큰은 블록체인 기술을 이용해 저장된 디지털 파일로, 경제적 가치를 부여한 특정 자산을 의미한다. 토큰은 블록체인 기술의 특성상 삭제하거나 위조할 수 없어 ‘희소성’의 가치가 부여된다. 예를 들면 내 PC에 있는 반려견 사진에 소유자 정보와 사진의 제목을 넣는다. 그리고 이를 블록체인 기술을 활용하여 토큰으로 생성한다. (이 과정을 ‘민팅’이라고 한다.) 이 사진은 누구도 위·변조할 수 없는 소유자와 제목 데이터를 가진 단 하나의 토큰이 된다.

즉, NFT는 고유성과 희소성을 가진 블록체인상의 특정한 디지털 자산이다. NFT는 소유권 증명이 용이하고, 희소성을 입증할 수 있으며, 거래내역이 블록체인에 공개적으로 기록되어 추적이 용이하다. 더 쉽게 얘기하면, NFT는 블록체인상에 등록된 ‘등기권리증’이라 말할 수 있다.

NFT의 시작, ‘크립토 키티’



출처 : www.cryptokitties.co

NFT 기술을 적극적으로 활용한 사례는 2017년 블록체인 개발사 대퍼랩스가 이더리움을 기반으로 만든 ‘크립토 키티’라는 고양이 수집 게임이 최초라 할 수 있다. 이 게임의 가장 큰 특징은 수집한 고양이를 교배시키면 새로운 고양이를 탄생시킬 수 있는데, 태어난 고양이는 고유한 넘버를 지닌 NFT 블록체인에 기록되어 유저들끼리 사고파는 거래가 가능했다.

새롭게 태어난 고양이 NFT는 외모와 매력을 기반으로 ‘고유성’과 ‘희소성’의 가치를 가지게 되었다. 희귀하고 화려할수록 그 가치를 높게 인정받아 하나에 1억 원이 넘는 가격을 형성하기도 했다. 과거에 하나의 게임 아이템 혹은 하나의 캐릭터였던 디지털 자산이 실제 미술 수집품처럼 거래되고 그 가치를 인정받는 첫 사례이다.

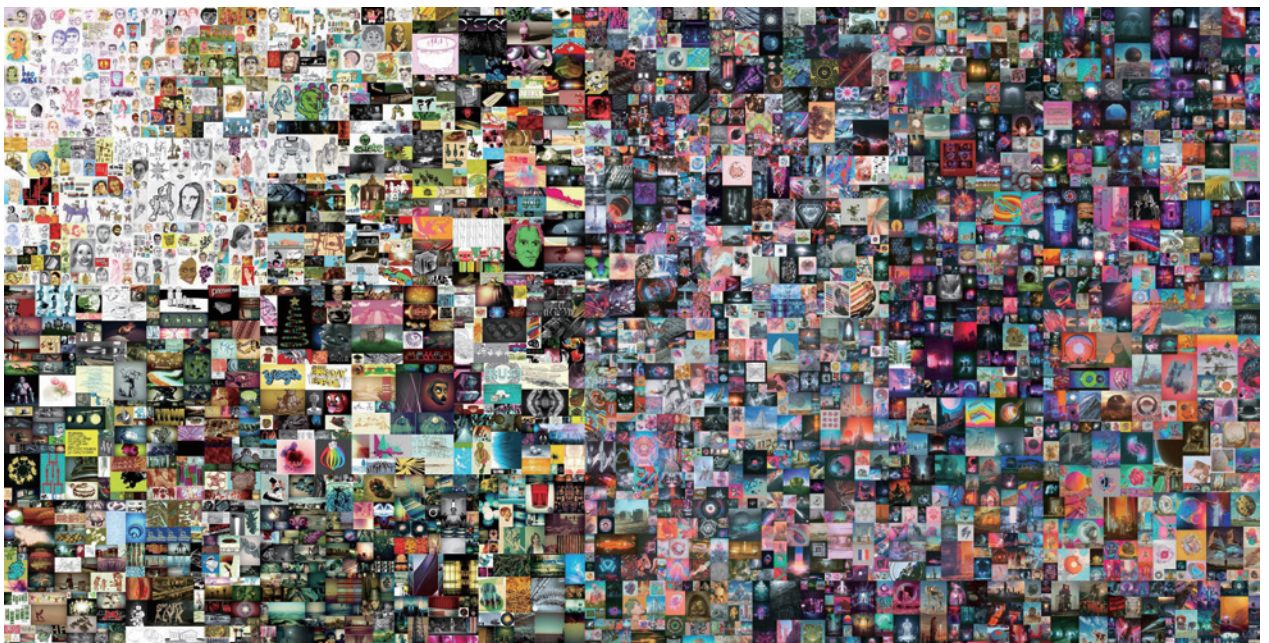
NFT에 대한 폭발적 관심의 시작 ‘Nyan Cat’



출처 : www.youtube.com/watch?v=QH2-TGUlwu4

2021년 NFT에 대한 관심이 대중적으로 확산하였는데, 한 아트워크에 대한 소유권 거래가 큰 역할을 했다. 2011년에 유튜브에 업로드된 ‘Nyan Cat’이라는 영상은 타르트 몸통을 가진 고양이가 우주를 유영하는 조회 수 1억 뷰를 넘은 유명한 밈이다. 작년 2월, ‘Nyan Cat’의 제작자는 영상에 NFT를 생성하고 경매에 출품했고, 이 영상은 약 6억 원에 낙찰되어 소유권이 거래되었다. 이는 디지털 아트워크의 원작에 대한 증명이 금전적 보상으로 연결된다는 것을 보여주었고, 디지털 아트워크와 밈이 큰 인기를 끌며 NFT의 주 거래 대상이 되는 계기가 되었다.

디지털 아트 최고가를 경신하다



Everydays : The First 5000 Days / 출처 : Google

NFT는 디지털 아트 시장에 엄청난 변화를 가져다주었다. 지난해 3월 디지털 아티스트 마이크 윈켈만(비플)의 NFT 작품 <Everydays : The First 5000 Days>가 세계적인 경매 마켓 ‘크리스티’에서 무려 6,930만 달러(약 770억 원)에 낙찰됐다. 비플은 2007년 5월부터 매일 그림을 그려 무려 14년 동안 그림을 업로드했고 그 작품들을 하나로 합친 하나의 디지털 아트를 NFT로 발행해 그 가치를 인정받은 것이다. 디지털 아트는 큰 주목을 받기 어려운 분야였다. 무한정 복제 가능한 디지털 세계에서 원본에 대한 증명이 어렵기에, 원본 소유의 가치를 인정받을 수 없기 때문이다. 이는 디지털 시대에서의 창작자는 창작물에 대한 정확하고 제대로 된 금전적인 보상을 추구하기 어려운 처지에 놓여 있었다는 의미이다.

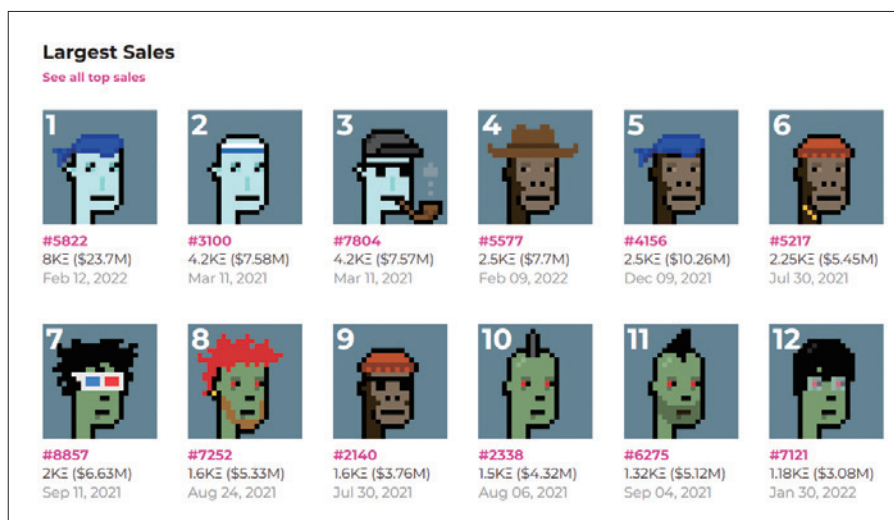
하지만 ‘소유권 증명서’의 역할을 하는 NFT의 등장으로 디지털 소유권에 대한 원리가 바뀌며 디지털 창작 활동의 혁신이 시작되었다. 이젠 대부분의 사람들이 떠올리는 NFT는 디지털 아트를 떠올리게 된다. 이는 세상을 놀라게 한 비플의 작품 <Everydays : The First 5000 Days>의 영향이 가장 컸을 것이다. 미술계에서 NFT는 새로운 예술 장르로 부상하고 있으며 ‘크립토티’라고 불리는 블록체인 태생의 디지털 아트는 대중들의 많은 관심을 받고 급격히 성장하고 있다. NFT와 아트의 만남으로 긍정적인 변화가 이루어지고 있기 때문인데, 신진 작가들이 본인의 작품들을 알리고 유통할 수 있는 판로가 디지털 기술을 통해서 손쉬워졌다는 점이다.

NFT의 시대

최근 NFT 시장은 작품 수집의 목적뿐만 아니라 NFT의 특성을 활용하여 소비자의 경험을 확장하는 형태로 발전하고 있다. NFT에 조금이라도 관심이 있다면 PFP, P2E, M2E 등의 단어를 들어봤을 것이다. 이들은 어떤 방식으로 작동하고 소비자의 경험을 확장시키는지 간단하게 사례를 들어 설명하겠다.

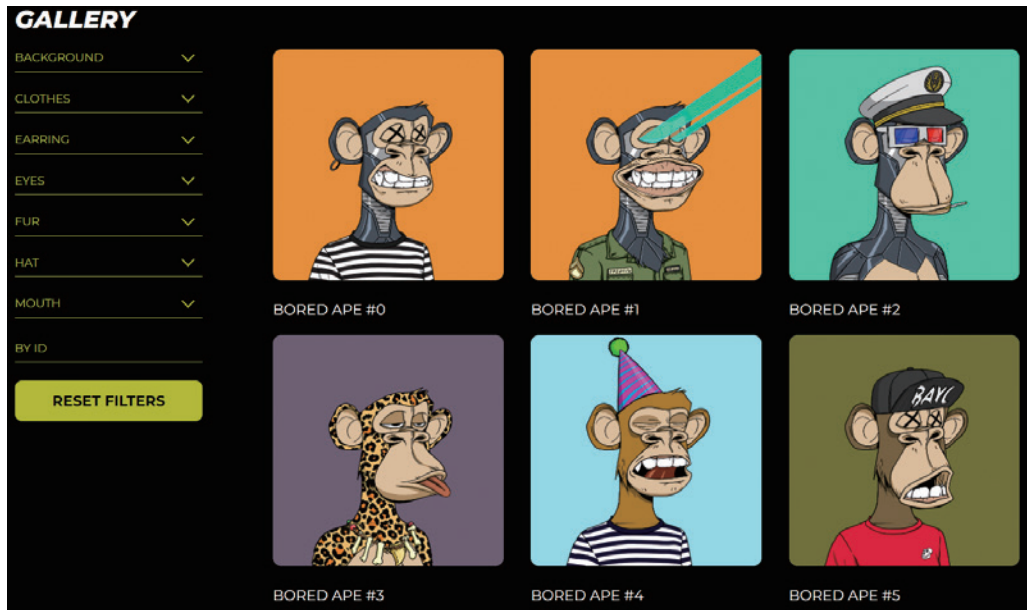
PFP(Profile For Picture)

NFT를 접하거나 유명한 사례들을 찾아보면 다양한 모습을 가진 원숭이 그림이나, 픽셀 아트로 그려진 사람들의 모습을 많이 보게 될 것이다. 이게 정말 예술적인 가치를 가지고 있는 것인지, 왜 비슷한 모양의 픽셀 데이터를 비싸게 주고 샀다는 기사가 난무하는지 의문이 들 것이다. 이들 대부분은 코딩 기술을 이용한 창작물에 해당하며 컴퓨터 프로그래밍한 알고리즘을 바탕으로 자체적으로 생성되는 ‘제너레이티브 아트’라는 예술 영역에 속한다. 몇 가지 옵션을 두고 설정해 놓은 알고리즘에 따라 수만 가지 조합이 생성되어 무작위적으로 이미지가 생성되는데 이렇다 보니 이미지의 특성에 따라 고유성과 희귀성을 부여받게 되어 NFT로 발행 시 그 가치를 인정받게 된다.



크립토펙 #5822는 280억 원에 팔려 최고가를 경신했다. / 출처 : www.larvalabs.com/cryptopunks

NFT 아트와 다르게 ‘PFP’ NFT는 보통 하나의 컬렉션이 10,000개의 NFT로 구성이 된다. 같은 베이스의 디자인을 갖지만 특성이 조금씩 달라 가격이 천차만별이다. 특히 BAYC(Bored Ape Yacht Club)가 주목을 받게 되는데, 일론 머스크를 비롯하여 저스틴 비버, 패리스 힐튼, 에미넴, 마돈나 등의 유명 인사들이 BAYC의 NFT를 구매하고 이를 소셜네트워크 서비스



유가랩스의 'BAYC' NFT는 2022년 5월 현재 3,700억 원어치가 팔렸다. / 출처 : boredapeyachtclub.com

의 프로필 사진으로 설정하면서 유행하게 된다. 이는 앞서 기술했던 NFT가 소유권의 증명으로 그 기능을 했었다면, 구매한 NFT를 소셜네트워크 서비스 프로필로 사용하게 되면서 실질적인 효용성을 증명하게 되었고 셀럽들의 주도적인 참여로 비싼 NFT를 프로필로 하려는 소비자들의 과시 욕구로 인하여 PFP 시장은 크게 성장하였다.

이러한 PFP의 기능은 단순히 이미지를 소유하는 것에 그치지 않고 '멤버십'으로 작동하여 소유자에게 온·오프라인을 통한 다양한 혜택과 경험을 제공한다는 것에 주목해야 한다. BAYC는 NFT를 보유한 유저들을 대상으로 디지털 커뮤니티를 형성하여 커뮤니티 멤버의 증표로서 소속감을 부여하고, 오프라인에서는 멤버십 대상 파티 참여와 온라인에서는 멤버 전용 서비스를 제공하는 등 차별화된 서비스를 제공하고 있다. 특이한 점은 BAYC 소유자는 저작권을 확보하여 수익 사업을 추진할 수 있어 대기업들이 마케팅의 목적으로 NFT를 구입하고, 이를 활용해 다양한 소비자 경험을 창조하고 있다.

P2E(Play To Earn)

NFT에 관심이 있는 사람이라면 'P2E'라는 단어를 한 번쯤은 들어봤을 것이다. 이는 'Play To Earn'의 의미로 놀면서 돈을



엑시 인피니티 게임 장면 / 출처 : 스카йма비스

번다는 의미이다. 게임 안에서 미션을 수행해 토큰을 받고, 이 토큰을 외부 암호화폐 거래소에서 실제 돈으로 환전할 수 있는 게임을 말한다. 작년 P2E의 대표적인 성공사례는 베트남 게임 스타트업 스카йма비스가 론칭한 '엑시 인피니티'가 대표적이다. 국내에서는 '위메이드'가 게임 '미르 4' 글로벌 버전에 NFT를 도입한 서비스를 하고 있다. 유저는 게임 내 재화인 '흑철'을 채굴할 수 있고 이 '흑철'을 일정 비율 '드레이크'로 교환할 수 있으며 이를 게임 아이템을 구매하거나, 거래소에 등록된 위믹스 코인으로 교환하여 현금화할 수 있다.

M2E(Move To Earn)

최근 걸으면서 돈을 번다는 혁신적인 아이디어로 인기를 끌며 크게 성장한 NFT 프로젝트가 있다. 바로 'STEPN'이다. 올해 초부터 국내에서 즐길 수 있게 되었는데 벌써 많은 관심과 참여를 불러일으키고 있다. 스텝은 앱을 깔고 일정 시간 운동을



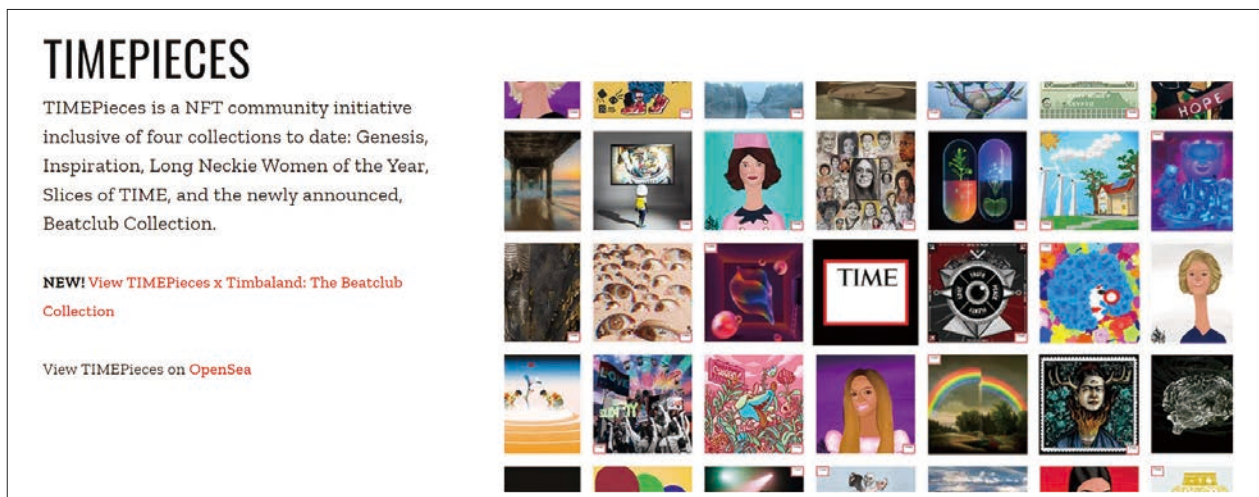
출처 : Google

는 경험을 블록체인 기술과 암호화폐 보상 시스템으로 구현된 것이 주목할만하다.

이상의 사례에서 확인했듯이 PFP, P2E, M2E 등 앞으로 NFT가 지닌 가상 세계에서의 기능과 강점을 일상생활에 실재하는 경험에 잘 반영한다면 물질적인 보상 외에도 다양한 부가가치를 만들어 낼 수 있을 것으로 보인다.

미디어와 NFT

2021년 9월 22일, 미국의 대표적인 시사주간지 타임지는 NFT 컬렉션 'TIMEpiece'를 출시했다. 40명의 아티스트가 참여하여 '더 나은 세상을 위해'라는 주제로 만든 4,676개의 NFT 작품이다. 작품당 가격은 한화 36만 원 정도로 타임피스 소유자는 2023년까지 타임닷컴 사이트를 무제한으로 이용할 수 있는 권한을 얻게 된다. 이는 발매 후 1분 만에 매진되었으며, 어떤 구매자는 NFT 10종을 구매하는데 8,200만 원 정도를 지불했다고 한다. 타임피스 보유자들은 온라인 혜택 외에도 오프라인 행사 초청 등 다양한 혜택이 주어질 예정이라고 한다. 이보다 앞서 진행된 타임지 최초의 표지를 포함, 상징성 있는 표지를 NFT로 발행해 5억 정도의 수익을 창출했는데 표지 경매는 에디션이나 소장품의 가치를 디지털 화해서 제공했다면, 타임피스는 여기서 발전한 혁신적인 디지털 구독 방식을 구현했다고 생각한다. NFT를 소유하게 되면 이는 멤버십으로 작동하여, 독자적인 커뮤니티를 형성하고 보상을 제공해 충성도를 강화할 수 있기 때문이다.



출처 : time.com/collection/timepieces-nft

MBC가 국내 방송사 최초로 발행한 무한도전의 ‘무야호’ NFT는 경매를 통해 950만 1,000원에 낙찰된 바 있다. 방송국의 경우 보유한 핵심 방송 프로그램 IP를 활용하여 소유가치를 보유한 NFT를 발행하고 팬 중심의 비즈니스로 확장하는 것이 일반적일 것으로 예상된다.

필자의 경우 당사의 IP인 ‘뽕수’로 NFT를 기획해서 발행한 바 있다. 다만 IP의 기존 팬덤과 NFT 시장의 주 소비자층은 매우 상이할 것으로 예상되었기에, 기존 팬덤을 단순히 비즈니스의 대상으로 보지 않고, 이들이 가상 경제 서비스에 대한 경험을 할 수 있도록 기회를 마련하고 진입 장벽을 낮추는 것에 집중했다. 추후 팬덤만을 위한 NFT 발행을 기획 중이며, NFT를 기반으로 한 멤버십 구축 및 커뮤니티에 대한 보상 체계를 고민 중이다.



NFT로 발행된 ‘뽕수의 하루’

NFT의 미래

지금 NFT가 주목받는 이유를 정리하자면 ① ‘돈이 된다’와 ② 디지털 세상에서의 ‘소유권’ 증명이다. 하지만 세상은 빠르게 변화하고 있고 NFT에 대한 기대 가치도 달라질 것으로 예상된다. NFT는 또 다른 시장의 화두인 ‘메타버스’와 밀접하게 작용할 것으로 보인다. 예를 들면 패션 명품 업계에서는 NFT 시장 수요에 적극적으로 대응하고 있는데, 제품을 구입하면 NFT를 발행하여 정품 인증서로 쓸 수 있도록 하며, 제휴된 메타버스 플랫폼에서 아바타에게 구입한 제품과 동일한 가상의 명품을 제공한다. 실제 하는 세상과 또 다른 가상의 세계 메타버스에는 아바타를 기반으로 한 다른 내가 존재할 것이다. 이 낮은 세계관에서 우리는 아바타를 생성하고 꾸미고 관리하며 새로운 이야기를 창조해 나갈 것이다. 메타버스로 다가올 고도화된 디지털 세상에서는 과거와 달리 내가 보유한 아바타, 장착 아이템, 가상 부동산 등의 디지털 아이템이 서비스의 통제권에서 벗어나 독립된 개인의 자산으로 소유되길 바랄 것이다.

NFT는 메타버스에서 가장 중요한 안정적인 ‘가상 경제’ 구현 및 작동에 핵심 기술로서 자리 잡을 것이고 그 가치 또한 높아지지 않을까 조심스럽게 예상해 본다.

NFT는 아직 발전 중이며 안정되기까지 시간이 더 걸릴 것이다. 여러 리스크가 존재하며 해결해야 할 숙제들이 많다. (이를테면, 원저작권자가 아닌 소유권자가 행사할 수 있는 권리 범위의 모호함 등) 잠재적인 발전 가능성을 보유한 NFT가 리스크들을 해소해나가면서 앞으로 세상에 어떠한 큰 변화를 가져올지 그 귀추가 주목된다. 🐼