

NFT 거래 참여자를 위한 관점에서 고려해야 할 이슈 분석

□ 주용완, 최재홍, 이준동, 서상민 / 강릉원주대학교

요 약

NFT의 등장으로 디지털 자산의 가치 관점이 변화하며 생태계가 빠르게 확장하고 있다. 2017년 크립토크티를 시작으로 NFT가 대중에게 알려지기 시작하였고, 이를 시작으로 게임, 디지털 예술, 엔터, 콘텐츠 산업 등에서 부각을 나타내고 있다. 2020년의 NFT 시장 규모는 약 3,936억 원으로 성장하였으며, 메타버스 시대가 가속화되면서 NFT 기반의 생태계가 빠르게 발전할 것으로 보인다. 이에 본 고에서는 아직 안정적인 법제도 환경이 마련되어 있지 않은 상황에서 NFT 거래 참여자가 안전하게 거래에 참여할 수 있도록 거래 참여자 관점에서 고려해야 할 주요 이슈 5가지를 도출하고 이에 대해 논하고자 한다.

I. NFT(Non-Fungible Token)란?

NFT라고 불리는 대체불가토큰의 등장으로 현실 또는 디지털 자산 등에 대한 거래와 크리에이티브 경제에 큰 변화와 혁신을 불러일으키고 있다. 이는 기존 크리에이티브 시장의 양극화 문제를 해소하고 동시에 디지털 아

트의 시장을 전 세계적으로 확대하고 디지털 자산의 가치를 보는 관점도 다변화시키면서 크리에이티브 생태계를 빠르게 확장하고 있다.

NFT는 이더리움(ERC-721)기반의 블록체인·스마트 컨트랙트 기술을 이용하여 특정한 자산 및 그 자산의 거래에 대해서 고유 식별코드가 변하지 않고 식별할 수 있도록 자산에 대해 불가한 고유 아이디어와 메타데이터 정보를 할당하는 기술이다.

NFT의 대체 불가능하다는 의미는 특정한 자산의 정보가 기록된 것으로 정보에 대한 기록의 사본이 존재할 수 없다는 뜻이고, 토큰이라는 의미는 정보를 통해서 가치를 부여하는 디지털 증표로 해석될 수 있다.

이와 같은 대체 불가능성은 자산에 대한 가치화를 가능하게 하면서 예술품, 게임 아이템, 부동산 등 다양한 자산이 NFT를 통해 고유값을 부여받아 유일성을 확보함으로써 가치를 지니고 거래할 수 있는 체계를 만들고 있다. 즉, 자산의 가치가 재평가되고 투자 자산으로서

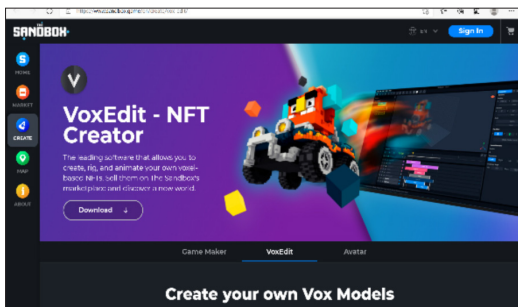
<표 1> ERC-20과 ERC-721 차이

| ERC-20 | ERC-721 | 비고 |
|---------------------------------|----------------------------------|----|
| For money and money like tokens | For things and thing like tokens | |
| 대체 가능 | 대체 불가 | |
| 각 토큰 간 불일치 없음 | 모든 토큰은 특정 신원 보유 및 구별 | |
| 수집 불가 | 법정화폐처럼 수집 가능 | |
| 가치 동일하게 유지 | 희귀도에 따라 가치 변동 | |
| 가장 널리 사용 | 광범위하게 받아들여지지 않음 | |
| 소수로 분리 가능 | 나눌 수 없음 | |
| 특별한 소유권 기능 없음 | 특별 소유권 가능 | |

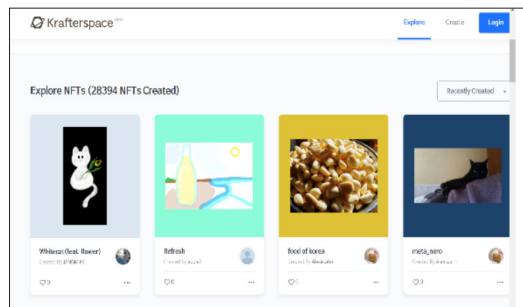
가치를 가질 수 있게 된 것이다.

이러한 NFT는 최근 NFT 제작 도구들의 개발 및 보급 확산과 더불어 NFT 거래 마켓이 활성화되면서 크리에이티브 경제를 이끌어 가는 하나의 축으로 발돋움하고

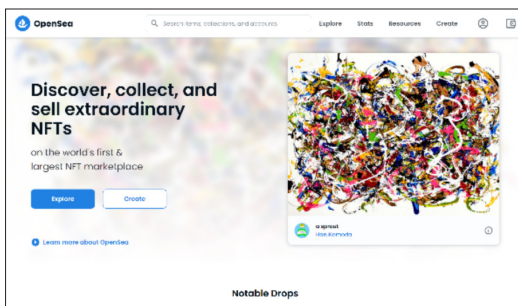
있는데 올해 게임, 예술, 문화 등 산업 전반에 걸친 광범위한 융합 사례가 등장하고 시장 규모가 전년 대비 수십 배 이상 급성장하면서 기술을 넘어서 하나의 트렌드로 자리 잡아가고 있다.



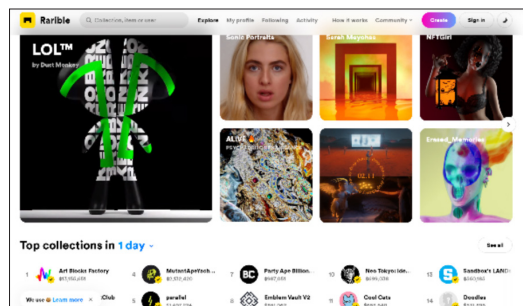
<그림 1> NFT 제작 도구 vox에딧



<그림 2> NFT 제작 도구 크래프트스페이스



<그림 3> NFT 거래 마켓 오픈씨



<그림 4> NFT 거래 마켓 라리블

II. NFT 서비스 및 거래 현황

NFT 서비스가 대중에게 널리 알려지게 된 계기는 2017년 크립토키터란 블록체인+NFT 게임이 전 세계적으로 인기를 끌면서부터다. 본 게임은 카드 게임처럼 보이지만 각 카드는 모두 NFT로 생성돼 대체 불가능한 가치가 부여되며 카드를 결합해 더 희귀한 고양이 카드를 만들어내면 거래 가치도 그만큼 상승하는 구조였다. 이 개념이 인기를 끌면서 게임 업계에선 NFT와 게임 아이템 접목을 통해 이용자에게 게임의 재미와 더불어 수익화란 부수적 가치를 함께 제공하려는 시도가 계속 이뤄지고 있다.

게임에 이어 NFT 서비스를 더욱 확산시킨 분야는 바로 디지털 예술 분야이다. 일반적으로 예술품은 비싸고 복제가 쉽다는 한계로 시장에서 제대로 된 가치를 인정받기 어려웠지만 NFT 기술의 등장으로 진품의 증명과 소유권의 분할이 가능해지면서 일반 대중이 간편하고 적은 금액으로 투자할 수 있는 기회를 증폭시켰다.

대표적인 사례는 지난 2월 온라인 크리스티 경매 사이트에 시작가 약 12만 원에 올랐던 비플이라는 예명으로 널리 알려진 디지털 아티스트 마이크 윙클먼의 NFT 기술이 적용된 작품이 보름 남짓 진행된 경매에서 약 784억 원에 낙찰된 케이스이다. 비슷한 시기에 유명 싱어송라이터인 그라임스의 동영상 작품 10점도 약 67억 원에 낙찰되어 전 세계의 이목을 집중시킨 바 있다.

이처럼 게임, 예술 등의 분야에서 NFT 접목 비즈니스 성공 사례들이 나타나자 꼭 예술품 등이 아니더라도 특별한 상징적인 가치를 지니는 디지털 기록 등 수집품에 높은 가치를 부여하고 거래되는 사례들이 출현하고 있는데 이러한 대표적인 사례가 바로 트위터 창업자 잭 도시 CEO의 첫 트윗이 한화 약 32억 원에 낙찰된 케이스이다.

NFT 시장분석업체 년펀저블닷컴(nonfungible.com)에 따르면 현재 NFT 거래 시장의 약 66%를 차지하는

항목이 바로 이와 같은 수집물이고 고가의 수집물뿐 아니라 대부분의 NFT 작품은 약 100만원 이하의 소액에 거래되고 있다고 한다.

이러한 트렌드에 힘입어 디지털 창작계의 거인인 어도비가 지난 10월 NFT 지원에 본격적으로 나선다고 밝혔다. 어도비는 포토샵, 일러스트레이터, 프리미어, 아크로벳 등 디지털 콘텐츠를 제작, 편집하는 거의 모든 분야를 장악하고 있는 소프트웨어 기업이다.

어도비는 자사의 편집 소프트웨어 포토샵에서 만든 창작물을 NFT로 발행할 수 있도록 지원할 계획으로 포토샵에 NFT 준비(prepare as NFT) 기능을 프리뷰로 추가할 예정이라고 발표했다. 또한 어도비는 이용자가 자사 계정과 암호 화폐 지갑 계정을 연동할 수 있는 시스템 콘텐츠 크리덴셜을 제공할 예정으로 해당 기능을 통해 이용자는 오픈씨, 라리블, 노운오리진, 슈퍼페어 등 NFT 거래 마켓에서 포토샵 창작물을 거래할 수 있게 될 예정이라고 하였다. 이는 디지털 창작물 오픈 플랫폼화 가능성을 보여주는 사례로 글로벌한 디지털 창작자 생태계 강화에 이바지할 것으로 기대된다.

년펀저블닷컴에 따르면 2019년 약 1,621억 원이었던 NFT 시장 규모는 2020년 약 3,936억 원으로 2배 이상 급성장하였으며, 이렇게 어도비뿐만 아니라 우리나라의 BTS 소속사인 하이브, SM엔터테인먼트, JYP 등 콘텐츠 산업의 주류 회사도 NFT에 적극적으로 참여하고 있어 이제 NFT가 콘텐츠 산업의 주류 중 하나로 자리잡아가고 있다는 것을 보여주고 있다.

최근 Nonfungible닷컴, 크립토펙크, 플레이덱 등 NFT 관련 기업들의 광고가 채워진 뉴욕 타임스퀘어 전 광관을 보면 NFT는 더이상 거스를 수 없는 트렌드가 되었다는 것을 알 수 있다. 또한 메타버스 시대가 가속화되면서 메타버스와 NFT 기반의 블록체인 기술 접목을 통해서 크리에이터 생태계는 지속적으로 발전할 것으로 예견된다.



<그림 5> NFT 관련 기업의 타임스퀘어 전광판 광고

III. 거래 참여자 관점의 주요 이슈

예측 가능한 안전장치가 마련되지 않은 상태에서 새로운 서비스가 과도하게 성장할 때 우리는 여러 가지 개인적 및 사회적 문제들을 경험한 바 있다. NFT 또한 제작이 손쉬워지고 거래 마켓이 활성화되면서 일반 이용자들의 NFT 거래 참여가 급증하고 있다.

NFT가 아직 법적인 정의가 되지 않은 상태이고 이에 따라 사회적 안전장치가 마련되지 않은 상황이며 NFT 거래가 본인의 책임성을 기반으로 거래 당사자 간 직거래로 이루어진다는 점에서 예견될 수 있는 피해를 미리 방지하기 위해서는 거래 참여자 스스로 다각적인 정보채널을 통해서 문제가 될 수 있는 이슈들을 확인하고 점검하여야 한다.

이를 위해서 거래 참여자는 NFT에 대한 명확한 이해를 바탕으로 NFT의 법적 성격, NFT가 증빙하는 현실 또는 디지털 자산에 관한 확인, 적정 가치에 대한 이해 및 판단, 증빙하는 콘텐츠의 불법 및 불건전성, 그리고 영구적 디지털 증표의 기능 보장 등을 종합적으로 확인 후 거래에 참여해야 한다.

- ① NFT 법적 성격
- ② NFT가 증빙하는 현실 또는 디지털 자산에 관한 확인

- ③ 적정 가치에 대한 이해 및 판단
- ④ NFT가 증빙하는 자산의 불법 및 불건전성 여부
- ⑤ 영구적 디지털 증표로서의 기능 보장

1. NFT의 법적 성격

가상자산에 대한 정의는 특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률 제2조 3호에 정의되어 있다. 해당 조문에 따르면 가상자산은 경제적 가치를 지니어 하고 전자적으로 거래 또는 이전될 수 있는 전자적 증표를 말한다.

3. “가상자산”이란 경제적 가치를 지닌 것으로서 전자적으로 거래 또는 이전될 수 있는 전자적 증표(그에 관한 일체의 권리를 포함한다)를 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것은 제외한다.

- 가. 화폐·재화·용역 등으로 교환될 수 없는 전자적 증표 또는 그 증표에 관한 정보로서 발행인이 사용처와 그 용도를 제한한 것
- 나. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조 제1항 제7호에 따른 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물
- 다. 「전자금융거래법」 제2조 제14호에 따른 선불전

자지급수단 및 같은 조 제15호에 따른 전자화폐라. 「주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률」 제2조 제4호에 따른 전자등록주식 등
 마. 「전자어음의 발행 및 유통에 관한 법률」 제2조 제2호에 따른 전자어음
 바. 「상법」 제862조에 따른 전자선하증권
 사. 거래의 형태와 특성을 고려하여 대통령령으로 정하는 것

비트코인 등 가상자산들은 사회경제적인 기능에 따라서 성격을 규정하면 화폐적 성격과 자산의 성격을 모두 가지고 있다. 비트코인 등과 같은 가상자산은 결제 수단으로 쓰일 것을 염두에 두었기 때문에 기본적으로 종류물과 유사하다고 보는 견해가 있다. 이에 반해 NFT는 원본에 대한 증표로서 제작되었기 때문에 비트코인이나 이더리움 등과 달리 실물 또는 디지털 자산을 표상하는 것에 주안점을 두고 있다.

NFT의 가상자산 여부는 국내외적으로 아직 확립된 견해는 없으나 특금법에 따르면 가상자산의 제외에 관한 조문 중 NFT는 소유자 또는 진품 인증의 역할을 하는 디지털 증표를 진품과 분리하여 교환될 수 없으므로 가상자산이 아니라는 견해와 이와 반대로 명확히 특금법상 제외 사항으로 적시되어 있지 않고 가상자산의 정의가 포괄적으로 정의되어 있어서 가상자산에 해당한다는 견해가 존재한다.

우리나라는 홍남기 경제부총리 겸 기획재정부 장관이 지난 10월 국회에서 열린 기획재정위원회 국정감사에서 NFT 거래를 통한 수익은 내년부터 시행되는 가상자산 소득세 과세 대상이 아니라고 밝히면서 가상자산 여부를 검토 중이라고 한 바 있고, FATF의 새 지침에 따라서 NFT가 결제수단이나 투자수단으로 쓰이는 경우 가상자산으로 규제 대상화될 수 있다는 견해에 근거하여 현재는 가상자산으로 분류되지는 않을 전망이다.

따라서 NFT를 활용한 거래에 있어 사고에 대한 책임이 불분명해지고 중앙화된 거래든 중개기관이 없는 탈중앙화 거래든 관계없이 위험성은 존재한다. 현재 책임 보증 등에 대한 법적인 장치가 없어 전적으로 블록체인에만 의존하고 있는 상황으로 해킹이나 서버 중단 등으로 문제가 생겨도 책임은 오로지 거래 참여자에 있게 된다.

2. NFT가 증빙하는 현실 또는 디지털 자산의 명확성

NFT는 현실 또는 디지털 자산 등의 소유에 대한 디지털 증표이다. 이는 디지털 증표로 현실 또는 디지털 자산의 소유 등을 증빙하는 것으로 NFT 자체가 현실 또는 디지털 자산 자체의 존재 여부, 진본 여부 등을 증빙 및 보증하는 것은 아니라는 것이다.

즉, NFT라는 디지털 증표가 명시하는 현실 또는 디지털 자산 자체에 대해서는 별도의 확인이 필요하다는 것이다.

예를 들어 NFT 민팅 과정에서 저작권자가 아닌 자가 타인의 저작물을 NFT화하여 업로드 후 거래할 때 저작권, 저작권접권 등 재산권적 침해뿐만 아니라 저작권권 등의 침해 문제를 초래할 수 있다.

NFT는 자산에 대한 표상으로 본질적으로 자산의 취득 또는 양수에 대한 영수증으로 볼 수 있어서 먼저 해당 현실 또는 디지털 자산이 실제로 존재하는지, 해당 NFT가 저작권 등에 기반한 거래인지 아니면 단순한 소유권 거래인지, 저작권에 기반한 거래라면 저작권자의 명확한 허락에 기반한 민팅 및 거래인지, 그리고 저작권 보호 기간이 끝난 저작물은 아닌지 등에 대한 전반적인 확인을 전제로 거래에 참여하여야 한다.

지난해 8월 NFT 거래소 오픈씨에서 폐폐를 테마로 하는 새드 프로그 디스트릭트 NFT 프로젝트가 삭제된

바 있다. 이는 개구리 폐폐의 저작권자 매트 푸리가 저작권 침해를 이유로 해당 프로젝트의 게시, 판매 중단을 요청하면서 발단이 되었고 이로 인해 이미 NFT를 구매한 투자자 1,900명이 피해를 입게 되었다.

NFT는 개인 간 거래를 블록체인으로 매개하는 것으로 거래에 대한 신뢰성을 거래 당사자가 입증하는 방식으로 이루어져 있기 때문이다.

특히 저작권은 단순 소유권과는 다른 개념이다. 저작권은 저작물에 대한 창작자의 권리이고 소유권은 재산의 권한으로 구매자의 권리로 인식하면 된다. 즉 NFT에 대한 거래 참여 시 거래 대상이 저작권이 함께 양도되는 케이스인지 아니면 단순 소유권만 취득 또는 양도되는 케이스인지 확인이 필요하다는 것이다.

저작권법에 따르면 저작권은 문학·학술 또는 예술의 범위에 속하는 창작물의 창작으로 그 창작물에 대하여 창작자가 취득하는 권리를 말하고, 저작 인접권(neighbouring right)은 실연자가 실연할 때, 음반 제작자가 음을 맨 처음 유형물에 고정할 때, 방송사업자가 방송을 할 때에 각각 취득하는 권리를 말한다. 저작권이라는 용어는 협의로는 저작재산권을 의미하고, 광의로는 저작재산권과 저작인접권을 포함하는 개념이다. 더 나아가 광의로는 저작재산권·저작인접권뿐만 아니라 저작 인접권과 출판권 등 저작권법에 규정되어 있는 모든 권리를 포함하는 개념으로 사용되고 있다.

즉, NFT를 보유한다고 해서 자동으로 소유권을 갖게 되는 것은 아니다. 토큰에 대한 통제권과 토큰과 연관된 예술 작품에 대한 권리는 명백하게 다른 별개의 것이다. 하지만 최근 스타트업들이 특정 NFT를 이용해 정당한 권리를 주장할 수 있다는 것을 증명하는 NFT 원본 인증 기술 등 솔루션을 개발 중에 있다. 이러한 기술들이 성공할 경우 디지털 재산권이라는 급진적인 새로운 시스템을 이루는 하나의 구성 요소로서의 NFT의 약속을 지킬 수 있도록 신뢰 시스템을 가져가게 될 것이다.

3. NFT가 증빙하는 현실 또는 디지털 자산의 적정 가치

아직 NFT는 NFT가 증빙하는 현실 또는 디지털 자산 등에 대한 가격 또는 가치 산정을 위한 장치도 없고 정보 불균형도 심하게 거래 참여의 지속적인 확대를 위해서는 이에 대한 해결이 병행되어야 한다.

일반적으로 가격(Price)과 가치(Value)라는 단어를 혼동해서 쓰곤 한다. 이는 시장의 스테이크홀더들끼리 가진 정보가 서로 일치하지 않음을 의미하는 정보의 비대칭과 어떤 선택이 시장에 유행하고 있을 때 스테이크홀더들이 거기에 편승한다는 밴드왜건 효과 등과 같은 인간의 편향적 성향이 바로 가격과 가치의 불일치를 만드는 것이다.

가격은 눈에 보이는 숫자인 반면 가치는 눈에 보이지 않기 때문에 무엇과 비교하느냐에 따라 그 가치는 다를 수밖에 없고 객관화된 수치가 없는 영역에서는 가치의 판단에 경험이 필수적일 수밖에 없다.

특히나 디지털 자산의 경우 가격을 책정하는 것은 어려운 문제로 거의 0에 가까운 비용으로 무한 복제가 가능하여 거래 참여자가 생각할 때는 희소하거나 가치 있는 것으로 느끼기가 어려웠다. 그러나 NFT라는 디지털 증표가 디지털 자산에 희소성을 부여하면서 가치가 탄생하였고 거래 플랫폼 등이 출현하면서 다양한 디지털 자산 판로의 확대, 디지털 자산의 창작자에게 유리한 수수료 정책 등으로 가치 거래가 가능하게 되었다.

현재 일반적으로 많이 사용되는 가치평가의 방법론은 기업을 대상으로 하는 기업가치평가와 특허, 실용신안, 디자인, SW 등 지적재산권 및 산업적 노하우를 대상으로 하는 기술가치평가 분야를 대상으로 발전되어 왔다.

기업가치평가는 기업이 보유하고 있는 유형자산의 가치와 무형자산의 가치의 합으로 개념화하고 있으며

기술가치평가는 무형자산 중 기술적 무형자산의 경제적 가치를 평가하는데 활용하고 있다. 기업가치평가에는 ①자산가치평가 ②수익가치평가 ③시장가치평가 방법론이, 기술가치평가에는 ①비용접근법 ②수익접근법 ③시장접근법이 일반적이고 보편적으로 활용되는 방법이다.

NFT가 대상화하는 현물 및 디지털 자산 등의 가치산정 방법론은 NFT가 활용되는 게임, 아트, 스포츠, 유틸리티, 수집품 등 분야별 특성에 따라서 다르게 설계되어야 하고 고도의 전문성을 요구하는 분야로 일반 거래 참여자가 행하기는 어렵다.

그럼에도 불구하고 기본적으로 아트 분야 중 디지털 음원 사례의 경우 저작권 및 저작인접권 등에 대한 수익 배분의 메커니즘이 존재하고 시장에서 활용되고 있어서 수익접근에 기반한 수익가치평가가 가능하다.

저작권은 작곡가, 작사가, 편곡가가 가지는 권리이고 저작인접권은 제작자, 유통사·서비스사, 실연자가 가지게 되는 권리이다. 음원에 대한 수익 발생 시 저작권에 대해서 약 10%, 저작인접권에 약 90%가 배분된다. 그리고 저작권 수익은 해당 약 10%를 작곡가, 작사가, 편곡가가 5:5:2의 비율로 분배한다. 저작권은 법적으로 저작자 사후 70년까지 보장되며 저작인접권은 음원 발행 후 70년까지 인정된다.

이러한 수익가치평가의 데이터를 확보하기 어려운 분야에서는 일반적으로 상대적인 시장접근법에 의거한 시장가치평가를 경험에 기반하여 활용할 수 밖에 없다. 이는 유사한 디지털 자산이 시장에서 거래된 사례가 많은 경우 특히 유용하며 이를 고려하여 합리적인 가치 평가를 할 수 있다.

4. 증빙하는 자산의 불법 및 불건전성

NFT는 아직 법적 제도가 미비하여 저작권, 특허권

등에 대한 보호가 미흡하고 내용물에 대한 규제가 없다는 지적을 받고 있다. 누구나 현실 또는 디지털 자산을 NFT화 할 수 있다는 점을 악용하여 현실 또는 디지털 자산을 복제해서 유사한 2차, 3차 유사 창작물을 양산하는 경우가 발생할 수 있다. 또한 불법 또는 불건전한 폭력성, 선정성 등을 지닌 창작물을 거래하는 경우도 발생될 수 있다.

NFT는 기술적으로 원본성을 보장해주지만 해당 자산의 성격까지 구분할 수는 없다. 비록 이러한 부분에 대한 탐지 기술들이 계속 도입되고는 있지만 100% 완벽하게 걸러낼 수는 없어 불필요한 이슈에 말려들지 않기 위해서는 이러한 부분에 대한 개별적인 확인 또한 병행하여야 한다.

5. 영구적인 디지털 증표로서 기능 보장

법적인 부분도 문제지만 NFT가 이용자들이 알고 있는 것 보다 중앙화되어 있는 부분들이 많아 영구적인 디지털 증표가 될 수 없다는 점도 확인이 필요하다. 디파이 전문 미디어인 디파이언트에 따르면 NFT는 탈중앙화 철학을 가지고 이루어진 기술임에도 불구하고 주요 NFT 거래 마켓들이 다른 웹사이트들과 유사한 중앙화된 요소들을 포함하고 있다고 밝힌 바 있다.

기술 전문가 존디 웨어잉은 NFT가 참조하는 미디어들이 실제로 어디에 있는지를 조사했는데 많은 것들이 HTTP URL 메타데이터 파일이나 IPFS 해시를 가리키는 것으로 나타났다. HTTP URL들은 위치 기반인 만큼 본질적으로 중앙화되어 있다는 것을 의미한다. HTTP URL은 소유자가 데이터를 통제하는 특정 사이트를 연결한다.

이는 NFT 자체는 영속적일 수 있지만 NFT가 담고 있는 정보는 저장소와 운영주체에 따라 영속성이 달라진다. NFT 거래시 실제 디지털 자산은 클라우드 또는 호

스팅 업체 등에 저장될 수 있는데 이 경우 운영주체의 서비스 중단 또는 저장소의 문제 발생 시 영속적인 증표가 되는 것은 불가능하다.

모든 NFT들이 중앙화 딜레마에 빠진 것은 아니다. NFT 관련 데이터 저장에 대한 문제를 해결하려는 프로젝트들도 등장하고 있어 눈길을 끈다. 아바스타(Avatars)나 아트블록(Art Blocks)을 포함하는 다수 NFT 프로젝트들은 메타데이터와 비주얼 미디어 측면 모두 완전히 온체인에서 있도록 디자인됐다. 이것은 NFT 토큰과 메타데이터, 그리고 미디어 자체도 완전히 탈중앙화된 것을 의미한다.

따라서 NFT 발행한 중앙화된 회사 또는 저장소가 운영을 멈춘다면 해당 NFT 소유권에 대한 부분에 문제가 발생할 수도 있어서 이 부분의 명확한 확인 또한 필요하다.

IV. 결론 및 제언

NFT 시장의 확대 및 NFT와 기존 산업과의 융합이 확대될수록 위의 이슈들은 시장 참여자들의 다양한 신뢰 서비스 제공을 통해 해결될 것으로 생각된다. 그럼에도 불구하고 거래 참여자 피해 예방을 위한 새로운 규정이 마련되기 전까지는 거래 참여자가 스스로 이러한 발생 가능한 이슈들에 대해서 다시 한번 확인하고 거래에 참여하는 것이 필요하다.

NFT 시장은 기회는 많지만 초기 시장이라 법적 안전

망이 없고 정보가 적어 투자 참여자들에게는 매우 터프한 시장이다. NFT 상품을 잘 들여다 보고, 약관을 확인하고 그리고 관련된 정보를 수집해서 분석하는 습관을 들이는 것이 NFT 투자에 참여하는 가장 좋은 첫걸음이라고 할 수 있다.

웹의 등장으로 인해서 시작된 정보혁명이 현재 우리가 영위하는 디지털 세상을 만들어냈다면 블록체인은 정보에 가치를 더함으로써 새로운 디지털 세상을 만들 것이다. 그리고 NFT는 이러한 새로운 디지털 세상에서 정보의 가치를 담는 핵심적인 역할을 할 것으로 기대한다.

이러한 정보의 가치가 올바르게 생산, 보관, 거래되기 위해서는 위에 기술한 NFT의 법적 성격 명확화, NFT가 증빙하는 자산에 대한 확실성 보장, 적정 가치에 대한 정보 제공 서비스, 불법 및 불건전 정보의 민팅과 거래 등에 대한 기술적·사회적 필터링, 그리고 영구적 디지털 증표로서의 기능 보장 등을 통한 NFT 서비스의 신뢰성 확보를 위한 다각적인 연구 및 정책 수립 등이 동반되어야 할 것이다.

즉, 코인테스크의 마이클 케이스가 언급한 바와 같이 NFT는 크리에이터 중심의 새로운 디지털 경제를 만드는데 있어서 필수 구성요소이다. 인터넷 플랫폼에 더 이상 종속되지 않고 예술자, 음악가, 포토그래퍼, 작자 등이 소비자와 직접 연결되는 경제인 것이다. 그러나 NFT는 이를 구성하는 하나의 요소이고 나머지 신뢰기술들이 반영되어야 올바른 NFT 산업의 발전을 이룰 수 있을 것이다.

참고 문헌

- [1] 신석영, 메타버스의 핵심, NFT와 가상경제, Emerging Tech & Biz, 하나금융, 2021.8
- [2] 김희민, 블록체인 시장의 다음 메가트렌드, NFT, KB금융지주경영연구소, 2021.3
- [3] <https://thedefiant.io/do-you-really-own-your-nft-chances-are-you-dont/>
- [4] 전재림, NFT(Non Fungible Token)을 둘러싼 최근 이슈와 저작권 쟁점, 한국저작권위원회, 2021.6
- [5] 김관영, 박진상, NFT 기술의 이해와 활용, 한계점 분석, 한국인터넷진흥원, 2021.9
- [6] Yearly NFT Market Report 2021, NonFungible, 2022

필자 소개



주용완

- 송실대학교 컴퓨터공학과 박사
- 2000년 ~ 2018년 : 한국인터넷진흥원 본부장
- 2019년 ~ 2020년 : 현대HDAC Technology 대표
- 2021년 ~ 현재 : 국립강릉원주대학교 교수
- 주관심분야 : 플랫폼, 블록체인, NFT, 메타버스 등



최재홍

- 한양대학교 전자공학과 박사
- 1992년 ~ 현재 : 국립강릉원주대학교 멀티미디어공학과 교수
- 주관심분야 : 모바일, 디지털트랜스포메이션, 디지털트윈, 메타버스, NFT 등



이준동

- 홍익대학교 전자계산학과 박사
- 1997년 ~ 현재 : 국립강릉원주대학교 멀티미디어공학과 교수
- 주관심분야 : 시스템 소프트웨어, 메타버스 등



서상민

- 한양대학교 전자통신공학과 박사
- 2004년 ~ 2019년 : 삼성종합기술원/삼성전자
- 2020년 ~ 현재 : 국립강릉원주대학교 정보통신공학과 교수
- 주관심분야 : 인공지능, 로봇틱스 등