

NFT, 디지털 세상의 원본을 증명하다

이장우

한양대학교 글로벌기업가센터 겸임교수
leejangwoo82@naver.com



1. NFT 현상

최근 블록체인을 기반으로 한 암호화폐 산업의 주요 화두는 탈중앙화 금융(DE-fi)에 이어 NFT(대체 불가능한 토큰, Non Fungible Token)이다. 암호화폐(Cryptocurrency)가 실생활에 어떻게 적용되는지 이해하는 것에도 갈 길이 남았는데, 유사한 기술이 새로운 화두로 떠오르니 거부감부터 들 수 있을 것이다. 또는 이 현상이 가져다 주는 본질과 상관없이 'NFT버블 붕괴중?', NFT 가격 70% 폭락, 닷컴버블 유사' 등 가격에만 초점을 맞춘 언론기사들로 인해 관심조차 가질

기회를 맞아 가는 건 아닌지 우려가 되기도 한다. 그럼에도 부정하지 못하는 사실은 우리는 지금 과거에 존재하지 않았던 현상을 경험하고 있다는 것이다. 그 몇가지 현상들에 대해서 먼저 알아보자

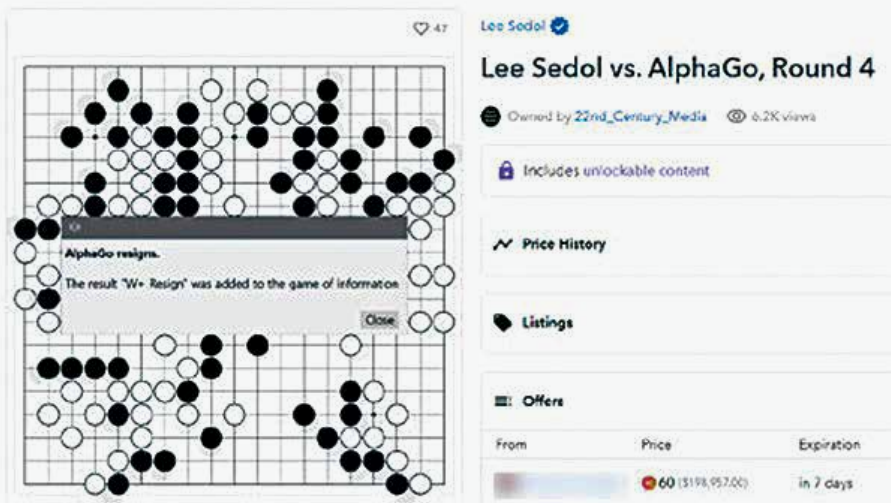
핵심적인 사건만 3가지 언급해 보겠다. 과연 현재 NFT는 시장에서 어떻게 거래되고 있는가?

현상1) 지난 3월11일 미국의 크리스티 경매소에서는 작가 비플(본명 : 마이크 윈켈만)의 작품 '매일 : 첫 5000일' (Everydays : The first 5000days)이 6,980만 달러(약 780억 원)에 낙찰 되었다. 이 작품 [그림1]은 작가가 2007년부터 온라인에 게시해 온 사진을 모아 만

[그림 1] 나날들 : 첫 5000일(Everydays : the First 5000 Days)

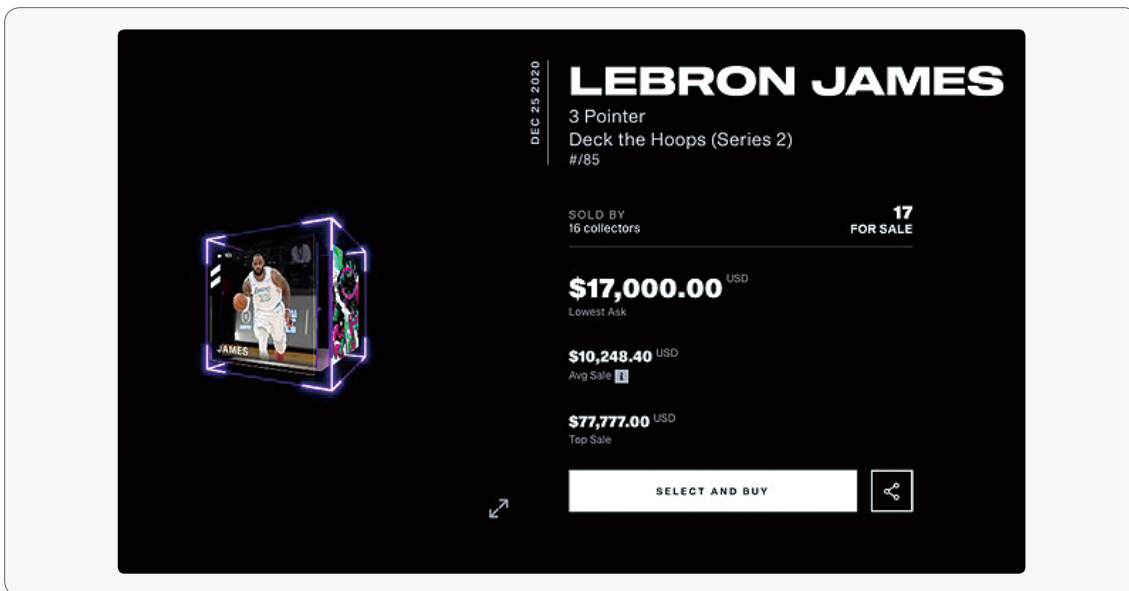


[그림 2] Lee Sedol vs. AlphaGo, Round 4



출처: opensea.io

[그림 3] 르브론 제임스의 NBA 영상 NFT



출처: nbatopshot.com

든 JPG파일 형식의 작품을 NFT로 발행한 것이다. 이는 NFT를 이용한 디지털아트 전성시대를 열게 했다. 이 경매를 주관했던 크리스티는 세계 최대규모의 전통적인 경매소로 NFT가 코인 시장의 전유물이 아니라 일반 예술품시장의 새로운 주축으로 등장했음을 의미하는 신호이기도 했다.

현상2) 지난 2016년 많은 사람들의 주목을 받았던, 바둑기사 이세돌 9단이 구글의 딥마인드 알파고를 꺾은 역사적 대국인 제4국의 기보를 영상으로 편집해 이더리움 체인상의 NFT로 발행해 경매를 붙였다. 이 NFT는 [그림2] 세계최대 NFT 마켓 플레이스인 오픈씨(OPENSEA)에서 60이더에 최종 낙찰됐다. 당시 가격으로 2.5억 원이다. 이번 NFT는 수집품으로서 의미 있는 역사적 사건도 NFT화가 가능할 수 있다는 가능성을 보여 주었다.

현상3) NBA TOPSHOT 이다. NBA TOPSHOT은 케빈 듀랜트 선수의 3점 슛 장면과 같이 NBA역사에 한 획을 그은 장면을 디지털 형태로 팬들이 직접 소유할 수 있는 게임 플랫폼을 지향한다. 미국의 카드문화, 힙합, UI/UX의 구성, 커뮤니티의 활용을 통한 콘텐츠의 NFT화도 수집욕을 자극하는데 충분했다. NBA TOPSHOT은 2021년 상반기 6억 달러(약 6,900억 원)의 NFT 거래기록을 달성했다. NBA TOPSHOT의 개발사인 대퍼랩스는 2017년 NFT의 시초격인 고양이 키우기 게임 ‘크립토키티’를 성공적으로 선보이기도 했다. 대퍼랩스가 NFT를 활용하는 것을 관통하는 키워드는 “디지털 콘텐츠의 자산화”이다.

2. NFT는 무엇인가

2-1. 기술적 정의

NFT(Non fungible Token)는 직역하면 ‘대체할 수 없는 토큰’이라는 뜻이다. 쉽게 말해 암호화폐마다 고유 번호가 매겨져 다른 암호화폐로 대체할 수 없다는 개념이다. 비트코인은 내가 가진 1비트코인과 철수가 가진 1비트코인은 같은 가치를 지니기 때문에 서로 교환이 가능하다. 이를 “대체 가능한 토큰”이라 부른다. 이에 반해 NFT는 각각의 고유한 속성을 지니고 있기 때문에 1:1 교환이 가능하지 않다. 이를 “대체 불가 토큰”이라 표현한다. 이러한 NFT는 블록체인의 기술적 특성상 한

번 발행하면 제3자가 복제하거나 위조할 수가 없고 소유권과 거래내역이 명시되므로 일종의 “디지털 소유 증명서”처럼 활용될 수 있다.

ERC-20 vs ERC-721의 차이는? 우리가 일반적으로 알고 있는 토큰들은 ERC20의 표준을 따른다. 먼저 ERC는 Ethereum Request for Comment로 이더리움 네트워크에서 토큰을 만들때 따라야 하는 프로토콜을 의미한다. 그리고 많은 프로토콜 중에서 20번째 프로토콜이 ERC-20이다. 이러한 ERC-20토큰의 핵심적인 특성은 동등한 가치로 구매, 판매, 교환된다는 것이다. [표1]에서처럼ERC-20은 대체가능하지만, ERC-721을 따르는 NFT토큰은 ID, 값 등으로 구별되어 다른 자산과 호환되지 않는다. 즉 ‘대체 불가능하다’

[표 1] ERC20 vs ERC721

ERC20 vs ERC721 코드레벨단 차이			
기능	ERC	입력 값	진행
Mint (발행)	ERC-20	주소(account) 발행량(amount)	주소로 발행량 전송
	ERC-721	받는 주소(to) 토큰 id(token ID)	token ID의 소유자를 수신 주소로 변경&전송
Transfer (전송)	ERC-20	보내는 주소(sender) 받는 주소(recipient) 보내는 양(amount)	보내는 주소에서 송신 주소로 양만큼 토큰 전송
	ERC-721	보내는 주소(from) 받는 주소(to) 토큰 id(token ID)	1. 권한 처리 2. token ID의 소유자를 받는 주소로 변경 3. 토큰 전송
Burn (소각)	ERC-20	주소(account) 소각할 양(amount)	주소에서 양 만큼 소각
	ERC-721	토큰 id(token ID)	1. 권한 처리 2. token ID의 소유자 정보 삭제 3. token ID 소각

출처: Hexlant Research

2-2. NFT 가치의 근원

디지털 상에 있는 아이템에도 만약 원본을 증명할 수 있다면

지금까지 세상에 존재하는 가치있는 것들, 즉 미술품, 명품, 골동품, 금, 부동산...등은 모두 물질적인 형태로 존재를 했다. 물리적인 형태로 존재하는 것들은 복제가 매우 어렵거나 불가능한 경우가 많다. 어렵게 복제를 하더라도 진품을 감정하는 산업까지 존재하니 진품에 대한 인증은 가능했다. 이로 인해 진품에 대한 희소성이 생기고 경제적 가치가 발생했다. 그것이 지금껏 세상에 존재하는 대부분의 가치있는 것들이 물리적인 형태를 띄었던 이유이다.

하지만 디지털 아이템은 원본과 복사본의 구분이 불가능하다. 누군가 원본을 복사해서 재판매한다고 하여도 그것이 원본인지, 복사본인지 판별할 수가 없다. 이것을 해결한 것이 블록체인 기술과 암호화폐이다. 디지털 파일에 절대 바꿀 수 없는 코드를 생성할 수 있게 되었고 디지털 아트에도 단 하나의 원본을 나타내는 코드를 부여할 수 있게 되었다. 원본의 개념이 생긴 디지털 아트는 이제서야 '희소성'과 '경제적 가치'가 생길 수 있는 준비를 마친 것이다.

대표적인 암호화폐인 비트코인은 더블 스펀딩(이중 지불의 문제)이라고 하는 난제를 블록체인 기술로 해결함으로써 세상에 탄생할 수 있었다. 지금껏 디지털 돈의 이중 지불 문제가 해결되지 않았기 때문에 우리는 은행, 증권사, 신용카드사, 보험회사와 같은 거대한 중개자를 둘 수밖에 없었다. 이 문제를 해결함으로써 우리는 중개기관 없이도 서로간의 신뢰를 담보하고 돈을 전달할 수 있는 방법이 생긴 것이다. 비트코인과 같은 암호화폐가 이중 지불 문제를 해결한 것처럼, NFT가 해결한 것은 디지털 아이템의 원본을 증명하는 것이다.

과거부 '2020 인터넷 이용실태조사'에 따르면 주 평균 개인별 인터넷(디지털) 이용시간은 전년 17.4시간

에서 20.1시간으로 16%(2.7시간) 증가했다고 한다. 코로나19로 인해 우리가 디지털에서 보내는 시간은 계속해서 늘어날 것으로 예상된다. 이처럼 앞으로 다가오는 사회에서는 디지털 공간에서 활동이 많아지고 수많은 콘텐츠들이 그 곳에서 생산될 것이다. 디지털 콘텐츠들은 NFT라는 그릇을 통해 희소성과 가치를 부여할 수 있는 길이 열린 것이다.

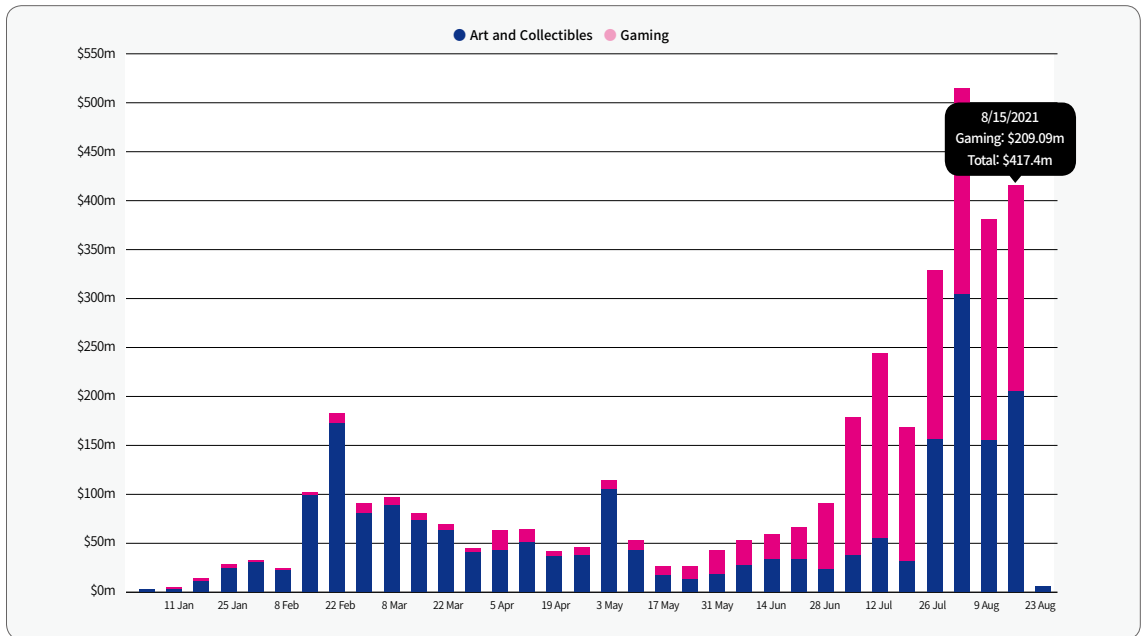
3. NFT 시장 동향과 성장성

2017년 12월 NFT의 시초라 불린 게임인 크립토키티(cryptokitties)가 압도적인 거래 트랜잭션을 기록하며 이더리움 네트워크를 마비 시킨 때가 있었다. 당시 NFT의 주간 거래량은 12.47백만 달러를 기록했다. 그 이후 NFT 거래시장은 겨울을 맞이했고 2017년 수준의 거래량은 한 동안 나오지 않았다. 1년 전인 2020년 게임에 접목한 서비스들이 하나 둘씩 등장하며 조금씩 성장의 기틀을 마련하였으나 9월 1주 거래량이 0.7백만 달러에 그쳤다. 2017년 12월 대비 6%에 불과했다. NFT 거래시장은 그로부터 약 1년 후인 현재, 2021년 8월 3주차 주간 거래량이 전년 대비 600배 가까이 성장한 417.4백만 달러를 달성했다. 2017년 12년 크립토키티가 NFT시장에 등장할 때 비해서도 33배 상승한 규모다. "NFT시장은 여전히 성장 중이다."

[표2]에서처럼 NFT 시장은 크게 Art/Collectibles와 Gaming의 두가지 카테고리로 구분할 수 있다. Art/Collectibles의 대표적인 서비스로는 CryptoPunks, NBA Topshot등이 있다. Gaming 카테고리의 대표적 서비스로는 최근 동남아시아에서 흥행하고 있는 엑시언피니티와 NFT 시초 격인 크립토키티와 같은 게임이 있다.

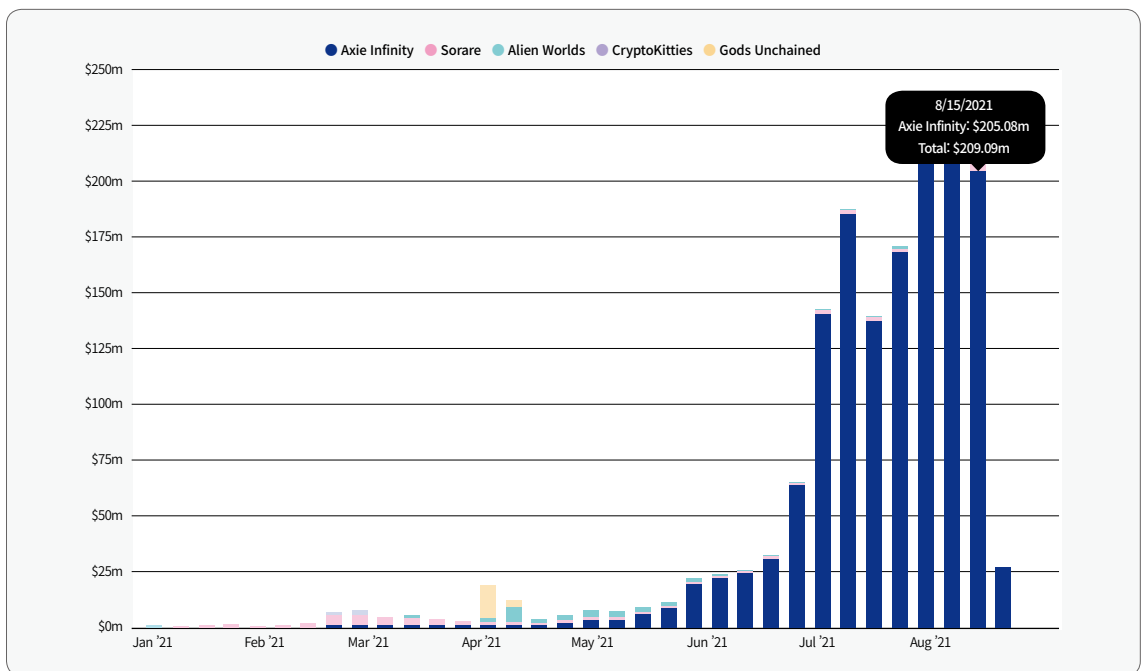
2021년 상반기는 NBA topshot, CryptoPunks를 중심으로 한 Art/Collectibles 카테고리에서 전체 거래

[표 2] Weekly Trade Volume of NFTs(2021)



출처: The Block, www.theblockcrypto.com

[표 3] Gaming NFT Trade Volume(2021)



출처: The Block, www.theblockcrypto.com

량의 90% 이상을 차지 하면서 시장을 이끌었다. 하반기로 접어들면서 NFT 기반의 게임인 엑시언피니티가 폭발적 성장을 하면서 전체 거래량의 50%를 Gaming 카테고리가 차지하고 있다.(*표3, 게임 카테고리 내에서 엑시언피니티의 거래 볼륨은 95% 이상이다)

즉 하반기는 NFT 기반 게임이 주도하고 있는 흐름이다. NFT는 게임시장에 “Play to Earn(벌기 위해 플레이한다)”라는 새로운 개념을 등장시켰다. 기존에는 우리가 게임을 즐기 위해 Play를 했다면 이제는 벌기 위해 Play를 한다는 것이다. “실제 동남아시아에서는 Covid-19로 일자리를 잃은 사람들의 소득이 굉장히 줄었는데 이 게임에서 나오는 수익이 Covid-19 이전의 수익보다 때로는 넘어서고 있다”고 한다. 엑시언피니티는 게임

내 캐릭터와 아이템을 모두 블록체인 상의 NFT로 구현하였다. 이는 플랫폼 내에서만 활용되는 아이템이 플랫폼 밖으로 누빌 수 있게 되었고, 특정회사의 서버에 보유중인 데이터 쪼가리가 아니라 ‘경제적 가치를 지닌 자산’으로 바뀔 수 있는 가능성을 보여 주었다. 가십 거리로 넘기기에는 현재 변화하는 세상이 이러한 현상을 진지하게 바라보게끔 한다. 우리는 오래 전부터 아래와 같은 질문에 대한 해답을 찾고 있는 중이다.

“인공지능과 로봇에 의해 현실 세계의 일자리가 대부분 사라진 미래에, 사람들은 어떤 가치 창출 활동을 하며 살 것인가?”

NFT 기반 게임이 이 질문에 대한 그것의 실마리를 보여주고 있다.

[표 4] NFT 생태계 대표 프로젝트

구분	프로젝트	설명	판매 수	로그인	메인넷
거래	OpenSea	세계 최대 NFT 마켓 플레이스. NFT 쿠팡, 이베이. 현재 디지털 아트, 수집품, 게임 아이템들의 거래가 이뤄지고 있다.	112,709	지갑	이더리움
	Mintbase	NFT 구매, 판매 및 MINT NFTs를 얻을 수 있다. 주요 차별화는 다른 플랫폼에서 일반적으로 발견되지 않는 NFT를 제공한다는 점이다. Ex) 음악, 멤버십, 서비스, 티켓, 뉴스 및 사진과 같은 틈새 NFT 카테고리를 다룬다.	-	지갑	이더리움
아트 마켓 플레이스	SuperRare	가장 오래되고 높은 점유율의 NFT 아트 플레이스로 최근 삼성 넥스트의 투자를 받았다.	21,142	지갑	이더리움
	Rarible	탈중앙화조직 형태로 운영되는 마켓이다.	150,305	지갑	이더리움
데이터	Nonfungible	NFT 생태계의 Coingecko & Coinmarketcap	-	-	-
	NFTBank	NFT 포트폴리오 추적 및 분석 도구를 갖춘 플랫폼.	-	이메일	이더리움
금융	NFTfi	NFT 담보 대출 플랫폼. 사용하는 NFT를 담보로 사용하는 사용자는 ETH 또는 DAI 대출을 받을 수도 있다.	-	이메일	이더리움
	yinsure	탈중앙 보험 서비스로 사용자가 토큰화 된 보험을 만들 수 있다.	-	지갑	이더리움
수집품	Cryptopunk	이더리움에서 발행 된 최초의 NFT 아트.	13,419	이메일	이더리움
	NBA TopShot	NBA 공식 NFT 플랫폼이다.	5,241,692	이메일	플로우
	CryptoKitties	최초의 NFT 프로젝트로 고양이를 사육할 수 있는 다른 특성과 희귀성을 가진다.	2,872,335	이메일	이더리움

구분	프로젝트	설명	판매 수	로그인	메인넷
게임	Axie infinity	2018년에 만들어진 NFT를 활용한 이더리움 기반의 수집형 블록체인 게임이다.	328,376	이메일	이더리움
가상 세계	The Sandbox	블록체인 사용자 콘텐츠 제작 게임	89,874	이메일	이더리움
	Somniumspace	토지 소유의 개념을 적용한 VR 시뮬레이션 게임	3,573	이메일	이더리움
NFTs x DeFi	Aavegotchi	Aave 생태계 최초로 대출 자산인 aToken에 기초한 NFT 플랫폼이다. 탈중앙화 자율 조직(DAO)이 운영하는 게임 역학에 참여할 수 있다. 또 미니 게임을 이용한 다중 세계관에 사용할 수 있다.	43,451	지갑	이더리움
	NEME	\$NEME 토큰을 스테이킹하고 그 대가로 희귀 NFT를 획득할 수 있다.	-	지갑	이더리움

출처: Hexlant Research

4. NFT 주요 활용 분야

4-1. 메타버스에서 NFT는 어떤 역할을 하는가

블록체인이 가지고 있는 무신뢰성, 개방성, 결합성, 상호운용성은 ‘진짜 메타버스’로 가는데 있어 매우 중요한 역할을 하게 될 것이다. 그 중에서도 상호운용성은 블록체인 기반의 NFT를 통해서 메타버스 위에 실행될 것이다. 그리고 이것이 메타버스와의 가장 큰 시너지를 내는 도구가 된다. 먼저 앞선 3가지의 특성부터 간단히 알아보자

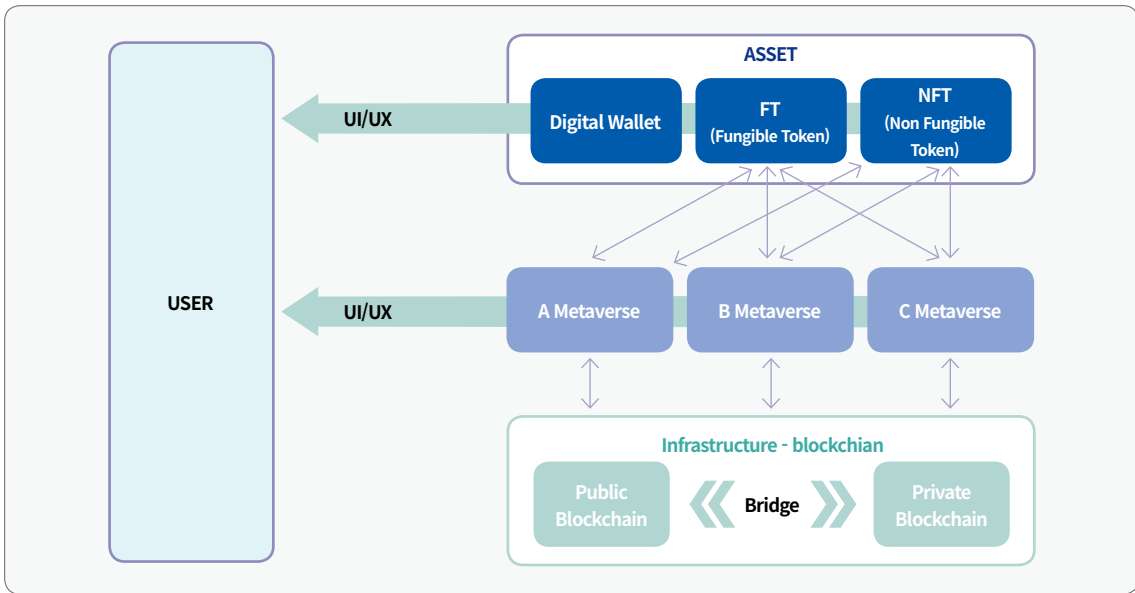
먼저 무신뢰성(trustless)이란, 중개자 즉 제3자의 보증과 신뢰를 필요로 하지 않고도 특정한 개인이나 주체가 시스템과 데이터의 조작을 일으킬 수 없다는 것이다. 그것은 우리가 보유한 자산의 훼손이나 위변조를 일으킬 수 없어야 한다는 것을 의미한다.

개방성(openness)이란, 퍼블릭 블록체인이 지닌 매우 중요한 특성 중 하나이다. 블록체인 기반의 스마트 컨트랙트를 활용해서 만든 토큰, NFT는 누구나 배포할

수 있고 또 누구나 그것에 접근할 수 있고 활용할 수 있다. 이는 오픈소스 기반의 개방되어 있는 기술이기에 가능하다.

결합성(composability)이란, ‘결합성’은 하나의 애플리케이션(앱)이 다른 앱의 기능을 자유롭게 활용하거나 서로 다른 여러 개의 앱이 마치 하나처럼 결합돼 사용되는 것을 의미한다. 결합성은 집단지성을 통해 더 빠르게 파괴적이고 혁신적인 서비스가 나오기 위해 필요하다. 이 결합성이 잘 구현된 분야가 바로 블록체인 기반의 디파이(De-fi)서비스들이다. 마치 레고의 블록 쌓기와 같이 원하는 모양대로 블록을 쌓아서 창의적인 작품을 만들 수 있는 것처럼, 디파이 역시 그 속성과 비슷하여 ‘머니 레고’라고 부른다. 예를 들어, 이더리움이라는 블록체인, 클레이튼이라는 블록체인내에서 유저들이 가지고 있는 데이터와 자산들은 블록체인내에서 동일한 표준의 프로토콜로 설계가 되어 있다. 그것을 이용하기 위해 블록체인을 만든 비탈릭에게 허락을 받거나, 카카오의 허락을 받을 필요가 없다는 것이다.

[그림 4] 블록체인을 적용한 메타버스 구현 도식화(예시)



마지막으로 NFT의 시너지 효과가 강한 상호운용성에 대해 알아보자.

블록체인에서 상호운용성이란, 여러 체인간의 자산과 데이터가 이동 가능하도록 하는 속성이다. 블록체인 업계에서도 이 부분은 남겨진 숙제이다. 상호 운용성을 확보하기 위해 다양한 브릿지와 기술적인 시도들이 되고 있지만 아직은 의미있는 기술의 수준에는 한참 미치지 못한다. 다만 [그림4]에서와 같이 한 개의 블록체인 안에서는 지금도 확실한 상호운용성을 확보할 수 있다. 하나의 블록체인에서 동일한 표준으로 설계되고 발행한 앱(dapp)은 다른 앱(dapp)으로 자산이나 데이터를 자유자재로 이동할 수 있다. 이는 메타버스 위의 디지털 아이템을 NFT로 발행할 때 서로 다른 메타버스 간의 디지털 아이템이 호환가능하다는 가능성을 보여준다. 특정 메타버스가 전세계의 모든 관계와 기능을 포용할 수 없기 때문에 분야별로 특화된 메타버스가 나올 것이다. 블록체인 기술과 NFT를 활용한다면 메타버스

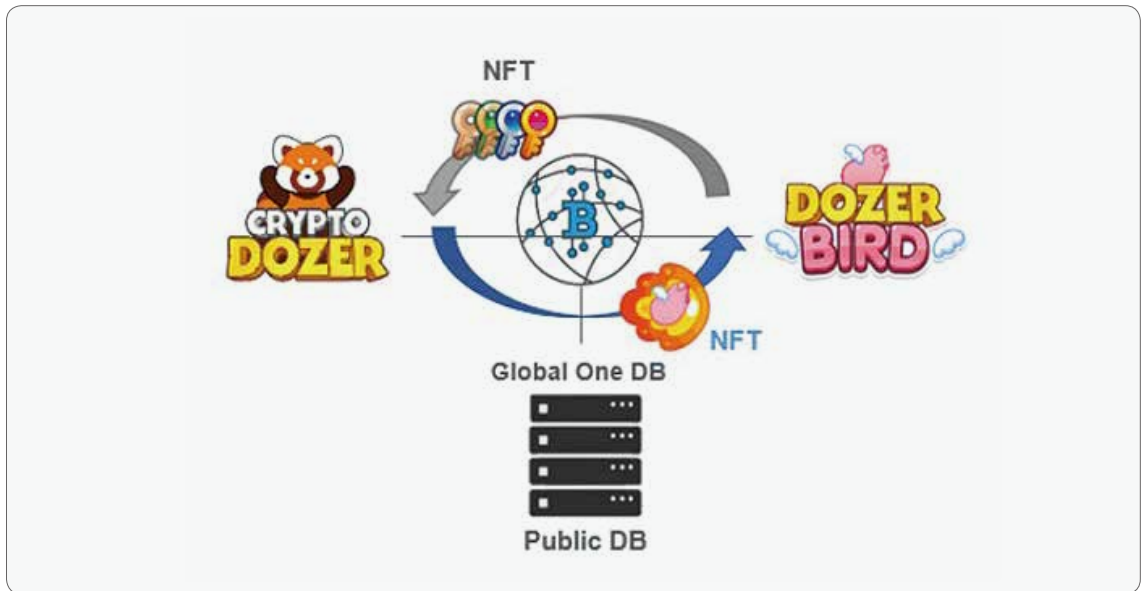
간에 상당히 용이한 상호운용성을 확보하는데 도움이 될 것이다

이런 질문이 있을 수 있다. 기존의 서버 클라이언트 기반 게임에서도 가능한 것 아니냐?

맞다. 물론 가능하다. 게임사들끼리 협의를 하면 된다. 다만 모든 데이터와 시스템에 대한 통제권을 게임사가 갖고 있기 때문에 그들이 원하지 않으면 데이터를 공유하는 것이 원천적으로 불가능한 구조를 가지고 있다. 게다가 게임사끼리 합의하고 기술표준을 갖춰야지만 가능하기 때문에 큰 리소스가 든다. 그래서 이러한 이유로 대형 메타버스를 운영하는 게임사들은 이 상호운용성이 아직은 시기 상조라고 한다. 하지만 그들은 현재 블록체인 생태계에서 어떤 시도들이 이루어지고 있는지를 간과하고 있다.

NFT는 특정 개발사나 퍼블리셔의 서버가 아닌 블록체인 퍼블릭 DB에 저장되어 가치의 이전이 자유롭다. 게임 아이템의 NFT화를 통해 유저들은 아이템의 진정

[그림 5] 상호운용성 게임 아이템의 이동구조



출처 : 대체불가능 토큰(NFT) 기반 블록체인 게임의 비즈니스모델 혁신요소 연구

한 소유권을 획득하고 단일게임, 단일 지역에 국한되지 않는 자유로운 아이템거래가 가능해진다. 블록체인 게임 개발사 수퍼트리는 자체 개발한 블록체인 게임 크립토도저와 도저버드를 활용하여 NFT의 게임 간 상호거래를 시도했다.

2019년 8월 출시된 두번째 게임 ‘도저버드’의 경우 당해년도 3월에 먼저 출시되어 블록체인 게임 순위사이트에서 최상위권을 유지하던 ‘크립토도저’의 아이템 및 캐릭터가 연계됨으로 인해 별도의 대규모 마케팅 없이도 빠른 시일 만에 이더리움 게임 부문 1위를 차지하였다. 이러한 시도들은 블록체인 생태계에서 상호운용성을 기반으로 한 메타버스, 게임에서 이어지고 있고, 수 년 안에 파괴적 혁신을 이끌어 낼 기틀을 마련하고 있다.

4-2. NFT는 디지털아트 시장에 어떤 변화를 주었는가

비플(본명: 마이클 윈클만)의 작품 Everydays : The First 5000days가 크리스티 경매소에서 6,930만 달러에 낙찰된 이후로 국내외 디지털 아트 시장의 이목은 NFT에 집중되었다. 이로 인해 디지털 아트 시장의 전반적인 모습에 대한 재조명이 이루어지고 있다. 디지털 네트워크의 시대로 진입 한지는 시간이 꽤 흘렀지만 공연과 전시는 그로부터 독립되어 있었다. 기술적 네트워크로부터 상대적으로 독립돼 있던 공연이나 전시가 온라인화 되려면 그 생산 과정에서부터 기술의 침투가 불가피했다.

전통 미술(아트) 시장에서는 갤러리가 컬렉터들의 네트워크를 독점하고 있음으로써 판매시장에서 50%에 달하는 수수료를 취하고 있다. 하지만 NFT로 발행된 디지털 아트 시장은 아티스트가 직접 마켓 플레이스와 소셜 채널을 통해 수 많은 잠재적인 컬렉터들에게

노출될 수 있는 환경을 만들 수 있다. 각각의 디지털 아트를 누가 소유하고, 얼마에 구매 했는지의 정보 역시 투명하게 확인 할 수 있다.

여기서 그치지 않는다. 컬렉터에게 판매된 이후 2차, 3차 거래가 발생시 거래액의 일부가 수수료로 최초 발행자인 아티스트에게 배분이 될 수 있게 프로그래밍이 가능하다. 즉 아티스트가 자신의 작품을 소유한 컬렉터들과 관계를 형성하고 나아가 컬렉터와 함께 팬 커뮤니티를 형성해야 하는 동기로 작용한다. 이는 커뮤니티와 작품의 가치가 동시에 성장할 수 있게 할 가능성을 높여준다.

5. 결론 : NFT는 디지털 아이템의 원본을 증명하는 기술

“가치있는 것은 디지털 상에도 존재한다. 하지만 그것의 원본을 증명할 수 없다면 디지털 아이템은 언제까지나 경제적인 가치를 가지기 힘들 것이다. NFT는 디지털아이템에 조작 불가한 고유번호를 부여함으로써 원본을 인증해준다. 그로 인해 디지털 상의 고유한 창작물에게 희소성과 가치가 부여되는 것이다.” ‘디지털 아이템의 원본을 증명하는 기술’ 이것이 NFT 기술의 본질이다. 이로 인해 NFT는 뉴 디지털 세상의 ‘FLEX’의 역할을 하기도 하고, 가상세계에서의 등기부등본 역할을 하기도 한다.

한국의 디지털 인프라는 빠른 인터넷망을 근간으로 해서 게임, 케이팝, 웹툰, 영화, E-스포츠에 이르기까지 디지털 콘텐츠 문화가 세계에서 가장 빠르게 진행되고 있다. 이러한 NFT의 속성은 한국이 가지고 있는 ‘디지털 인프라’와 결합해 더욱 강한 시너지를 낼 수 있을 것으로 보인다. NFT의 디지털 원본을 증명한 기술로 인해, 마켓에서는 ‘디지털콘텐츠의 자산화’가 이루어지고 있다. 한국은 부정할 수 없는 콘텐츠 강국이다. 디지털

인프라와 콘텐츠가 강한 한국에서 NFT와의 다양한 연계는 어느 국가보다 강력한 시너지를 낼 수 있을 것이라 기대하면서 이번 글을 마치겠다.

참고문헌

NFT DATA, THE BLOCK <https://www.theblockcrypto.com/>

NON-FUNGIBLE TOKENS QUARTERLY REPORT(Q2 – 2021)

Dappradar(2021). The Rise of Axie Infinity – Special Report, DappRadar

최성원 외 4명(2021). 대체불가능토큰(NFT)기반 블록체인 게임의 비즈니스모델 혁신요소 연구

최지혜, 하제훈(1996). NFT: 메타버스 시대로 가는 첫번째 발판, Hexlant Research.

예준녕, 홍석원(2021). NFT의 사회적 요소와 한국 시장에서의 잠재성

김남시(2021). 디지털 네트워크 시대, 다변화하는 미술의 존재 양식, Sema Coral

이재환(2018). 블록체인 기술에 기반한 디지털 수집 서비스에 대한 연구, 서울대학교

이지현(2021). 암호화폐 다음은 NFT? 블록체인산업은 차세대 시장 NFT로 향한다, Kotra

김서준(2021). 진짜 메타버스와 가짜 메타버스, Hashed Midium

이장우(2020). 당신의 지갑을 채울 디지털화폐가 뜬다, 이코노믹스