

# NFT의 현재와 미래가치

권세화 정책실장  
한국인터넷기업협회  
smartkwon7@kinternet.org

## NFT의 혁신성, 희소성

블록체인 기술의 발달로 비트코인, 이더리움 등 다양한 종류의 가상자산과 탈중앙화 금융(Decentralized Finance)과 같은 새로운 금융서비스 형태가 출현하고 있다. 그 가운데 시장에서 가장 잠재적 가치를 지니고 있다고 평가받는 것이 바로 NFT(Non-Fungible Token, 대체 불가능한 토큰)이다. 블록체인 기술을 활용해 디지털 콘텐츠에 고유한 값을 부여한 디지털 소유증명을 의미하는 것으로 해당 자산의 소유권 (Ownership), 구매자 정보 등을 기록하고 그것이 원본임을 증명하는 부동산 거래에 있어서 등기부등본과 같은 역할로 활용이 가능하다.

NFT가 시장에서 잠재적 가치를 지닌 것으로 평가되는 이유는 바로 '희소성'에 있다. 디지털 자산의 NFT를 생성하는 것을 민팅(Minting)이라고 하는데, 민팅이 이루어지면 링크 정보, 메타데이터, 민팅을 한 사람, 민팅 일시 등 다양한 내용이 NFT에 기록되고, 그 이후 거래가 발생하면 그 거래 정보도 NFT에 기록된다. 블록체인상에 기록된 정보는 위·변조가 불가능하므로 이들 정보는 매우 신뢰할 수 있다. NFT를 디지털 인증서라고 하는 이유가 바로 여기에 있다. 정확히 표현하자면 복제나 위조가 가능하지만 복제를 하더라도 원본과 품질 차이가 없는 특징을 지닌 디지털 콘텐츠임에도 불구하고, 원본을 구별할 수 있어 원본의 고유성이 내재돼 있고, 원본으로서의 희소성을 유지하고 지닐 수 있다는 특성 때문에 NFT는 '혁신'으로 받아들여진다.

'혁신성', '희소성'이라는 가치를 통해 NFT가 예술·콘텐츠·음악·게임 내 자산(In-Game Assets)의 실행과 소유가 진화하는 모습을 표현한 것으로 긍정적으로 평가받고 있는 반면, 저작권 및 상표권 분쟁에 대한 소식 또한 많이 들려오고 있다. 실제, 정상적으로 NFT 작품이 거래가 되었으나 NFT 작품에 있는 이미지의 저작권자와 NFT 발행자가 다르다는 사실이 밝혀진 사건이 발생했다. 그러나 거래소와 발행인 등 그 누구도 책임지지 않는 사례가 속속 등장하고 있다. 가짜 NFT, 저작권이 없는 NFT 발행, NFT의 구매가 저작권과는 별개로 소유권을

이전받았다는 의미지만 구매자, 참여자는 이러한 사실을 인지하지 못한 경우가 대부분이다.

현재 NFT는 대부분의 국가 금융당국의 규제대상에서 벗어나 있다. 더 정확히 표현하면 암호화폐와 함께 규제대상으로 논의가 진행되고 있으나 현재까지 명확한 법적 정의나 규제를 내리지는 않은 상황이다. 이러한 규제에서 벗어나 있다는 점을 악용한 사기도 상당히 많아 NFT 거래에 주의가 필요한 상황이다. NFT 거래에 있어서 NFT가 무엇인지, 거래 시 구매자가 인수받는 권리가 무엇인지, 저작권은 누구에게 있는지 등 NFT 자체에 대한 구매자의 정확한 이해와 주의가 선행되어야 할 것이다.

## NFT의 글로벌 추세

이러한 몇몇 우려들이 있음에도 불구하고 글로벌 시장에서 NFT 거래는 계속 증가하는 추세다. NFT 및 디지털 자산 추적 서비스 DappRadar에 따르면 글로벌 NFT 거래 규모는 2021년 3분기에만 107억 달러를 기록하였다. 이는 전분기 대비 704%나 증가한 수치이며, 2021년 4분기 글로벌 NFT 거래 규모는 분기 거래액 사상 최대 수준인 119억 달러에 달했다.

또한 디지털 수집 관련 Chainalysis의 보고서를 인용한 Yahoo Finance 역시 2021년 NFT 시장이 270억 달러 규모로 성장했다고 보도했다. 디지털 자산 금융 전문 매체인 Cointelegraph 보고서에서 NFT 총 판매량을 카테고리 따라 분류했는데, 수집품(Collectible)과 미술 작품(Art)이 전체 판매량의 91%를 차지하는 것으로 나타났다.

그밖에도 블록체인 게임 및 암호화폐 수집 시장 데이터베이스인 NonFungible.com에 따르면 2021년에 판매된 NFT의 총 개수는 약 1,450만 개에 달했으며, 이를 구입하기 위해 지출된 총 비용은 138억 달러 수준인 것으로 나타났다.



또한 해외의 경우 NFT 관련 금융 서비스로 NFT 커스터디 서비스, NFT 관련 투자 상품 개발, NFT 담보대출 등으로 다양하다. US뱅크, BNY Mellon 등 대형 은행은 디지털자산 커스터디 서비스에 NFT를 포함하고 있으며 Visa는 전 세계 가맹점 풀을 이용해 경쟁력 있는 지식재산권을 보유한 기업을 발굴하여 NFT 발행을 지원해 향후 Visa카드를 통해 NFT 구입을 가능토록 할 계획이다. 골드만삭스는 NFT, DeFi 등 블록체인 기술 관련 기업들에 대한 상장지수펀드를 준비 중이며 NFTfi는 대출 플랫폼으로 NFT를 담보로 가상자산을 빌릴 수 있으며 가치평가를 지원하고 있다.

국내 주요기업의 NFT에 대한 상황을 살펴보면, 카카오 자회사 그라운드X가 개발한 블록체인 플랫폼 클레이튼(Klaytn)을 기반으로 NFT 발행부터 거래, 소셜네트워크서비스 등 다양한 서비스를 제공하고 있다. 그라운드X는 2020년 6월 카카오 특으로 접속할 수 있는 가상자산지갑 '클립'과 함께 '카카오 코인'으로 알려진 가상자산(코인) '클레이'를 공개한 데 이어 최근에는 수집품 목적으로 발행된 'NFT 아트' 사업에도 집중하고 있다.

네이버의 경우 2021년 6월, 자회사인 라인에서 블록체인 기반의 일본 내 NFT 거래 플랫폼 'NFT 마켓 β(베타)'를 선보인 데 이어 암호화폐 및 블록체인 자회사 라인 제네시스를 통해 지난 4월 일본에서 NFT 종합 마켓플레이스인 '라인 NFT(LINE NFT)'를 출시하기도 했다. 또한 라인의 글로벌 NFT 플랫폼 자회사 라인 넥스트는 글로벌 NFT 플랫폼 '도시(DOSI)'를 8월 초 개설했다.

## NFT와 AML

이렇듯 NFT가 국내외 어디에서나 화두인 것이 사실이다. NFT를 이해하고 활용하기 위해 자금세탁방지(AML, Anti-Money Laundry)와 관련된 부분을 먼저 살펴볼 필요가 있다. NFT는 무한 복제가 가능한 디지털로 존재하지만, 희소성 기반을 두고 경제적 가치를 부여받고 있다. NFT는 결국엔 디지털 동산(動産)으로 볼 수 있을 것이다. 쉽게 말해 NFT라는 물건이 거래되면서 가치를 평가받게 되었는데, 가치가 평가되었다는 뜻은 결국 경제사회에서 재화로서 사회적 인정과 지위를 득한 것이라 볼 수 있다. 그렇다면 경제사회 구성에 있어 가장 큰 리스크를 뽑자면 불확실성에 있다. 불투명한 자금에 활용되지 않도록 안전장치들을 꼼꼼히 갖추어 금융 소비자의 권리 및 국가의 경제구조 근간을 보호하려는 노력이 반드시 선행되어야 한다.

NFT는 그런 측면에서 자금세탁 활용 이슈가 있어 많은 국가에서 규제논의 시 자금세탁 방지에 초점을 맞추고 있는 상황이다. 국제자금세탁방지기구(FATF) 가상자산 규제 지침에서 NFT를 언급한 바 있으며, 미 재무부의 경우 "미술품 거래를 통한 자금세탁과 테러금융 촉진에 관한 연구(2022.2.)\*" 보고서에서 NFT를 언급했다.

\* (Study of the Facilitation of Money Laundering and Terror Finance Through the Trade in Works of Art, Department of the Treasury, 2022.2.)

- 제6장 "Emerging Digital Art Market"에서 NFT를 소개하며 "범죄자들이 불법자금을 NFT로 전자거래하여 자금을 세탁하는 데 사용될 수 있다."고 언급했다.

NFT가 정상적으로 거래되고, 투명하게 관리된다는 뜻은 실물경제에서 안정적인 자산으로 자리매김할 수 있다는 것을 의미한다. 따라서 AML 이슈는 정상적인 재화로서의 가치를 인정받는 첫 관문이라 볼 수 있다. AML 이슈를 인지한 상태에서 NFT를 이해할 때 두 번째로 살펴봐야 할 것은

메타버스, P2E 등과 같이 실제 사용 가능한지의 여부, 즉 그 가능성(Possibility)을 따져봐야 할 것이다.

## NFT와 메타버스

메타버스에 존재하는 모든 자산을 NFT로 발행함으로써 거래·소유권 증명이 가능하고 가상경제와 현실을 연결하여 '완전한 가상경제'에 도달 가능하다는 기대도 고조되고 있다. 쉽게 말해 메타버스에서 물건을 살 때 지불수단, 물건 자체, 소유권 서류 등 다양하게 활용될 수 있다는 점이 높게 평가받는 이유다. 메타버스에서 다양한 경제 주체들이 디지털 자산의 소유권을 증명하고 안전하게 거래하기 위해서는 NFT가 필수적이며, 나아가 메타버스 사용자가 NFT를 비롯한 디지털 자산을 통해 얻은 소득이 실물화폐로 환전이 가능해지면 실물경제와 가상경제의 융합 경제활동이 더욱 촉진될 것으로 보고 있다.

최근에는 기존의 가상자산 거래소, 블록체인 전문기업뿐만 아니라 빅테크 기업도 NFT 사업에 진출하며 영역을 확장 중에 있다. 특히 페이스북은 지난 2021년 10월, 사명을 메타(Meta)로 변경하며 메타버스 플랫폼을 구축하고 NFT를 이용하여 온라인 경제활동도 가능하도록 지원할 계획임을 발표했을 정도다.

또한 NFT 적용 필요성에 대한 인식과 함께 메타버스에서의 NFT 발행비율이 점차 많아지고 있다(2020년 기준, 메타버스(25%), 예술작품(24%), 게임(23%)). NFT는 메타버스에서 개인 신원을 증명하는 디지털 ID 역할도 수행한다. 사용자가 정의된 NFT 기반 아바타를 통해 메타버스에서 디지털 아바타의 신원을 증명할 수 있으며 블록체인에서 생성된 이 아바타는 어느 한 메타버스에서 다른 메타버스로 전송할 수도 있다.

모든 경제가 통화를 필요로 하듯 메타버스도 몰입형 가상 경제이기에 지불 수단이 필요하지만 가상세계에서의 활동과 상호작용은 모두 사용자의 아바타를 통해 이루어지기 때문에 달러, 원 등 기존의 전통적인 지불수단인 현금으로는 가상세계 내에서 거래가 불가능했다. 하지만 가상화폐를 사용하면

모든 가상세계에서의 거래가 자연스럽게 이루어지며, 이를 뒷받침하는 블록체인 기술은 거래의 안전성과 신뢰성을 높이기 때문에 속도, 투명성, 보안이 기본이 되는 메타버스 세계에서 상호평가는 이제 선택이 아닌 필수 요소가 되고 있다.

그럼에도 불구하고 혹시 가상공간인 메타버스에 대한 이해가 부족해 NFT의 가능성을 확신하지 못하더라도, 영화 <인셉션> 또는 웹툰 <달빛조각사>를 살펴볼 것을 추천한다.

## NFT와 P2E

영화 <인셉션>과 웹툰 <달빛조각사>의 가장 큰 차이점은 '게임'이나 아니나라는 점에 있다. 메타버스에 게임이라는 단어가 들어가는 순간, 대한민국에서 NFT는 게임산업법의 강력한 사행성 우려에 기반을 둔 규제에 부딪히게 된다.

우리나라에서는 NFT를 적용한 게임에 대해 등급분류심의를 제외하고 있다. 쉽게 말해 게임 출시가 불가하다. NFT가 게임 속 메타버스에서 활용되더라도 결국 NFT를 현금화하는 시도와 행위는 사행성을 조장한다는 이유로 등급분류 자체가 불가하다. 참고로 게임의 등급분류를 국가에서 법으로 강력하게 통제하는 나라는 사실상 우리나라밖에 없으며, 사행성 우려 대응 중심의 법규제는 게임산업의 확장 시도를 위축시키는 요인으로 지적되고 있다.

P2E(Pay to Earn), '즐기면서 돈을 번다'라는 이 명제는 국내 게임산업에서 사행성으로 취급받는 규제대상이다. 게임물관리위원회는 P2E 게임의 사행성 여부를 완전히 배제할 수 없다는 입장이다. 게임을 통해 얻은 아이템을 NFT를 매개로 현금화할 수 있다면 게임 이용의 결과물을 재산상 이익으로만 극대화하는 부작용이 발생한다는 것이다.

결국 NFT를 활용한 게임, P2E 관련 이슈에 있어서 한국은 해외시장에서 이미 뒤처지고 있다. P2E 게임은 글로벌 게임업계의 트렌드로 이미 해외에서는 경쟁적으로 출시 중이나, 국내에서는 P2E 게임을 서비스할 수 없어 국내 게임시장의 글로벌 경쟁력도 약화되고 있는 현실이다. 현재 우리 게임



업계가 NFT를 활용한 게임을 만들 수 있는 방법에는 아이러니하게도 국내 출시를 하지 않은 것, 즉 글로벌 게임을 만들어 해외에만 배포하는 방법이 있다. 철저히 대한민국만 배제하는 게임을 만들어야 살아남는 이상한 상황에 놓여 있는 것이다. 물론 사행성 논란에서 P2E가 무조건적인 자유를 허용해 달라고 할 수는 없을 것이다. 다만 NFT, 가상자산, 메타버스라는 디지털 변화 속에서 새로운 방향성들이 제시되어야 할 시기가 오고 있는 것은 사실이다. 한국은행의 CBDC 도입 연구, 금융위의 디지털자산 기본법 제정 검토, 금감원의 디지털자산 감독기구 검토 등 변화에 맞게 이용자, 소비자를 보호하고 산업계를 발전시키는 두 마리 토끼를 잡기 위해 정부 부처 간 다양한 활동이 진행되고 있다. 그러나 P2E 게임의 경우 사행성이라는 기존의 우려 속에서 한 걸음도 나가지 못한다면, 국내 게임 산업, 더 나아가 블록체인을 기반으로 한 NFT 그리고 NFT와 연관된 메타버스 산업으로 대표되는 융복합 경제의 미래 전망은 밝지 않을 것이다. 정부는 무조건적인 규제 일변도 정책방향을 고수하기보다는 지금이라도 산업을 성장시킬 수 있는 방향을 연구하고 글로벌 트렌드에 뒤처지지 않도록 하는 제도적 준비를 고민해야 할 때이다.

해외 NFT 규제 동향

해외의 경우 NFT를 어떻게 규제하고 있는지 살펴보자. 세계 각국에서 가상자산과 관련해 규제를 도입하거나 도입을 준비 중이다. 다만 NFT의 경우 대부분의 국가에서 아직 법적, 규제적 접근을 신중히 검토하고 있는 중이다. 그 이유는 바로 앞서 언급한 AML, 증권성 판단 여부 이슈 때문이다. 비트코인, 이더리움, 그리고 많은 논란이 된 테라, 루나 사태까지 많은 가상자산의 탄생 배경에는 탈중앙화라는 이념적 가치가 존재한다. 그런 측면에서 각국은 AML 이슈를 민감하게 보고 있고 그에 대한 법적, 제도적 장치들을 가져야 한다고 생각하고 추진하고 있다.

또한 검토되는 부분은 파생성, 증권성 판단 여부이다. 유럽의 경우 유럽집행위원회에서 NFT가 한정적인 교환수단이며 쉽게 교환이 불가능하다는 특성을 고려해 가상자산의 범위에서 NFT 제외하였으나, F-NFT의 경우 대체 가능하므로 이는 EU 가상자산시장법안 MiCAR(Markets in Crypto-Assets Regulation)의 규제대상 또는 MiFID II (EU 금융상품투자 지침 2)의 규제대상이 될 소지가 있다고 봤다. 영국 영업행위감독청(FCA)은 NFT에 대한 명확한 규제 지침을 제시한 바는 없으나 토큰을 규제토큰(Regulated Tokens: Security and e-Money Tokens)과 비규제토큰(Unregulated Tokens)으로 구분하고 있으며, NFT는 규제토큰과 비규제토큰 사이에서 경계가 모호한 것으로 보고 있다. 미국의 경우 NFT와 관련하여 현재까지 직접적으로 규제하고 있는 상태는 아니지만 증권거래위원회(SEC)의 경우 NFT가 투자계약증권에 해당하는 경우에는 증권규제로 적용하고 있다. 쉽게 말해 유럽, 영국, 미국의 경우 NFT 자체에 대한 문제보단, 현재 시장에서 논란이 되는 증권성, NFT를 활용한 증권성 유무에 따른 규제를 하고 있다. 반면 일본의 경우 가상자산, NFT 등이 제도적인 준비를 일부 마친 상태로, NFT에 대한 규제는 자율규제 차원에서 이루어지고 있다. 일본 암호자산비즈니스협회의 NFT비즈니스 가이드라인을 제시하고, 블록체인컨텐츠협회에서 NFT를 이용한 사업·서비스를 함에 있어 그 대상이 되는 NFT가 법상의 규제 대상이 되는지 개별적·구체적으로 검토가 필요함에 따라, 다음과 같은 가이드라인을 통해 NFT의 유형을 판단하고 규제 대상인지의 여부를 살펴보고 있다.

NFT를 취급하는 사업자가 유의할 점	
① 거래대상의 법적 성질: 법률상의 권리 그 자체 또는 해당 권리 등에 근거하여 이용할 수 있는 계약상의 지위인지	
② 거래의 구체적인 내용: NFT의 구매자는 무엇을 할 수 있고, 무엇을 해서는 안되는지, 유저가 알아야 할 중요 사항	
③ 거래에 관한 규칙: NFT의 2차 거래, NFT 취득자에게의 조건승계, 무권한 발행 NFT나 권리침해에 대한 대응	

국내법 현황

국내의 경우는 어떠한 상황일까? 21대 국회에서 가상자산 관련 법안이 26건, 메타버스 관련 법안이 7건 등 33건(2022년 6월 기준)의 관련법들이 발의되어 있다.



[표 1] 21대 국회 가상자산 관련 법안 발의 및 의견 제출 현황

연번	법안명	주요내용	발의자	제안일
1	전자금융거래법 일부개정법률안/2100590	- 가상통화의 정의규정 마련 - 가상통화취급업의 인가, 이용자 보호 의무와 금지행위 규정 등	박용진	2020.6.16.
2	특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률 일부개정법률안/2107702	- 가상자산사업자에게 시세조종행위 등 불공정거래행위 금지, 가상자산의 불법 유출 방지 의무 부과	이주환	2021.1.27.
3	가상자산법안/2109935	- 가상자산업의 정의규정 마련, 가상자산 사업자의 신고 등에 대한 규정 신설 - 가상자산사업자에게 이해상충의 관리의무 및 설명의무 부여 등	이용우	2021.5.7.
4	특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률 일부개정법률안/2110130	- 현행법의 가상자산과 가상자산 사업자의 정의를 「가상자산법안」의 규정과 일치 등	이용우	2021.5.14.
5	가상자산법 발전 및 이용자 보호에 관한 법률안/2110190	- 가상자산사업자의 등록 및 신고 등에 관한 사항 규정 등	김병욱	2021.5.18.
6	가상자산 거래에 관한 법률안/2110312	- 가상자산사업자의 구체적 인가요건 규정 - 무인가 영업행위 목적의 계좌대여, 알선 및 중개 행위 금지 등	양경숙	2021.5.21.
7	전자금융거래법 일부개정법률안/2110447	- 가상자산의 정의규정, 가상자산취급업의 등록 등에 대한 규정 신설 - 이용자 보호 의무 및 금지행위규정 등	강민국	2021.5.28.
8	가상자산 거래 및 이용자 보호 등에 관한 법률안/2111459	- 가상자산 및 가상자산거래업의 정의 규정 마련 가상자산거래업자에게 예치금 신탁, 설명, 백서공시 의무 부여 등	권은희	2021.7.9.

연번	법안명	주요내용	발의자	제안일
9	자본시장과 금융투자업에 관한 법률일부개정법률안/2111460	- 자본시장법상 집합투자기구가 가상자산에 투자가 가능하다는 것을 명확히 규정	권은희	2021.7.9.
10	디지털자산산업 육성과 이용자 보호에 관한 법률안/2111771	- 가상자산을 디지털자산으로 규정 - 디지털자산사업자의 미등록 영업행위 금지, 디지털자산에 대한 심사 규정 등	민형배	2021.7.27.
11	전자금융거래법 일부개정법률안/2111860	- 가상자산 및 가상자산사업, 가상자산 사업자 및 가상자산 이용자에 대한 정의 규정 마련 - 가상자산 이용자의 피해구제 및 보호 방안 등	배진교	2021.8.2.
12	특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률 일부개정법률안/2111912	- 가상자산사업자의 신고수리거부의 사유인 실명확인 가능한 입출금 계정 확보 요건 삭제 등	조명희	2021.8.4.
13	특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률 일부개정법률안/2111949	- 금융회사 등이 가상자산사업자에 대한 신고의무 이행 조건부 실명확인입출금 계정을 개설할 수 있도록 규정 - 가상자산거래 전문은행 제도 도입 등	윤창현	2021.8.6.
14	특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률 일부개정법률안/2112119	- 가상자산 시장에서도 시세조종행위 금지 - 기존 가상자산사업자에 대한 신고유예 기간 연장 등	이영	2021.8.19.
15	가상자산산업기본법안/2113016	- 가상자산 산업에 대한 정의규정 마련 - 가상자산사업자의 인가, 불공정행위의 금지 규정 등	윤창현	2021.10.28.
16	전자금융거래법일부개정법률안/2113071	- 가상자산의 정의 명확화 - 가상자산사업자의 의무 규정 등	정희용	2021.11.2.
17	가상자산산업 발전 및 이용자보호에 대한 기본법안/2113168	- 가상자산산업에 대한 정의 및 관련 규정 마련 - 이용자 보호 의무와 금지행위, 처벌조항 규정 등	김은혜	2021.11.8.
18	특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률일부개정법률안/2113078	- 모든 가상자산사업자에게 투자자 보호센터 설립 의무 부여 등	김홍걸	2021.11.2.
19	소득세법 일부개정법률안/2114492	- 가상자산소득 5천만 원 이하에 대해 비과세, 서울을금융투자소득 과세와 동등하게 규정	윤후덕	2022.1.20.

연번	법안명	주요내용	발의자	제안일
20	소득세법 일부개정법률안/2114573	- 가상자산소득을 금융투자소득으로 분류하여 다른 금융상품의 소득과 합쳐 5천만 원까지 공제	노용래	2022.1.26.
21	소득세법 일부개정법률안/2114962	- 가상자산소득에 대해 5천만 원을 기본 공제 금액으로 하고, 과세표준이 3억 원 이하인 경우 100분의 20, 3억 원을 초과하는 경우 그 초과액에 대하여 100분의 25의 세율을 적용	조명희	2022.3.24.
22	소득세법일부개정법률안/2115852	- 가상자산 소득 과세 시행일을 2025년 1월 1일로 2년 유예	유경준	2022.6.9.
23	소득세법 일부개정법률안/2115876	- 가상자산소득 5천만 원 이하에 대해 비과세, 서울을금융투자소득 과세와 동등하게 규정	김태년	2022.6.10.
24	유사수신행위법 일부개정법률안/2115902	- 예치한 가상자산의 전액 또는 이를 초과하는 가상자산을 지급할 것을 약정하고 금전 또는 가상자산을 받는 행위를 유사수신행위 중 하나로 규정하여 금지	이용우	2022.6.13.
25	소득세법 일부개정법률안/2115952	- 가상자산 소득 과세 시행일을 2025년 1월 1일로 2년 유예, 기본 공제금액 5천만 원으로 상향	정희용	2022.6.15.
26	유사수신행위법 일부개정법률안/2116104	- 가상자산을 조달하는 것을 업으로 하는 행위로서 가상자산을 이용하여 현행 유사수신행위에 준하는 행위를 하는 것도 유사수신행위에 포함시켜 처벌할수 있도록 규정	양정숙	2022.6.23.

각 법안의 제안 이유와 내용을 들여다보면, 디지털자산에 대한 기본적인 정의부터 최근 논란이 된 루나 테라 사태를 막자는 취지로 발의된 법들이다. 또한 아직 미지의 영역인 메타버스라는 가상의 공간을 현실과 같이 정의하거나 법적으로 제재

하는 법안들이 다수를 이루고 있다. 정확히 살펴보자면 NFT를 정의하거나 규제하는 내용이라기보다는 NFT가 실제 활용되거나 활용될 수 있는 메타버스, 가상자산, 디지털자산 등을 규율한 법들이다.

[표 2] 21대 국회 메타버스 관련 법안 발의 및 의견 제출 현황

연번	법안명	주요내용	발의자	제안일
1	메타버스산업 진흥법안/2114358	- 메타버스진흥기본계획 수립 및 메타버스산업 진흥위원회 설치규정 등	김영식	2022.1.11.
2	가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안/2114545	- 가상융합경제 정의 - 가상융합산업 기술개발 촉진 및 육성 발전에 관한 사항 규정 등	조승래	2022.1.25.
3	소득세법 일부개정법률안/2114784	- 정보통신망을 이용해 가상의 사업장을 운영하는 경우 사업자의 납세지를 별도 지정할 수 있도록 규정	유경준	2022.2.17.
4	성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법 일부개정법률안/2115468	- 가상공간에서 아바타 등을 대상으로 이루어지는 성폭력에 대한 처벌 규정을 명시	민형배	2022.5.2.
5	부가가치세법 일부개정법률안/2116050	- 메타버스 사업자와 같이 정보통신망을 이용해 가상의 사업장을 운영하는 경우 사업자의 납세지를 별도 지정할 수 있도록 규정	유의동	2022.6.20.
6	메타버스콘텐츠진흥법안/2116158	- 메타버스 콘텐츠 사업자에게 표준 계약서 사용 권고, 이용자에게 거부권, 설명요구권 부과 등 규정	김승수	2022.6.27.
7	정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 일부개정법률안/2116686	- 가상공간에서 아바타를 이용해 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 행위, 스토킹 행위 금지	윤영덕	2022.7.27.

앞서 해외 사례에서 보았듯이 우리나라의 NFT 역시 증권성 판단 유무에 따라 자본시장법을 적용받을 수 있다. 파생형 금융상품으로서도 NFT가 다뤄지면서 예외주시하는 상황이다. 다만 수많은 법들이 나오고 있지만 아직까지 미지의 영역에 대한 선부른 규제가 되지 않도록 개별법들의 신중한 검토가 필요한 시점이다. 특히 미래 신산업의 발목을 잡지 않기 위해서는 무엇보다 기존의 규제틀을 벗어난 사고와 접근이 필요할 것이다.

결론 및 시사점

NFT는 현실과 가상의 세계에서 사용할 수 있는 재화의 역할을 할 수 있을 것이며, 지금도 그런 역할을 하고 있다. 미술계에서 더욱 알려지고 상용화된 NFT가 새로운 세상의 질서를 만들어 가는 중심축으로 자리매김할 것으로 보인다. 앞서 언급한 NFT의 특성인 희소성은 단순히 게임 아이템을 얻는 수준으로 취급할 것이 아니다. NFT는 현실과 가상공간을 이어주는 귀한 물건이자 담보물, 즉 경제적 가치성이 있는 물건으로 다뤄질 수 있다. 그리고 앞으로 NFT의 표준화가 이루어진다면 서로의 NFT가 각기 다른 영역에서 점차 넓어질 것으로 쉽게 예상할 수 있다.

NFT의 미래가 밝은 이유는 무엇보다 상용화에 있다. 많은 가상화폐들이 있지만 결국 중요한 것은 실물에서 화폐와 같이 사용할 수 있는지의 여부다. 이러한 점은 전문가들 사이에서도 항상 논란이 된다. 그러나 NFT의 경우 그 논란을 피할 수 있는 가능성을 엿보았다고 할 수 있다.

또한 NFT는 확장성도 가지고 있다. NFT는 미술계에서 특히 많이 사용되고 있으나 스포츠계, 게임, 방송 등 다양한 분야에서 활용 가능하다. 가령 A게임의 NFT를 B게임으로 가져가 사용한다거나, 개별 NFT를 합쳐 새로운 NFT를 만드는 등의 다양한 확장성을 지니고 있다.

마지막으로 NFT는 인간 본연의 소유욕을 자극시킨다. 메타버스가 세상, 환경설정이라면 가상화폐는 지불수단인 반면, NFT는 나만이, 내가 가지고 싶은, 가질 수 있는 '유일무이한' 희소성을 지니고 있다는 점에서 큰 차이가 있다.

NFT가 가져올 또 하나의 세상, 미래가치는 경험한 듯 경험하지 않은 디지털, 가상, 그리고 현실에서 점차 변화되고 성장할 것이며 우리는 그 변화의 중심에서 새로운 미래를 만들고 준비해야 될 것이다.

