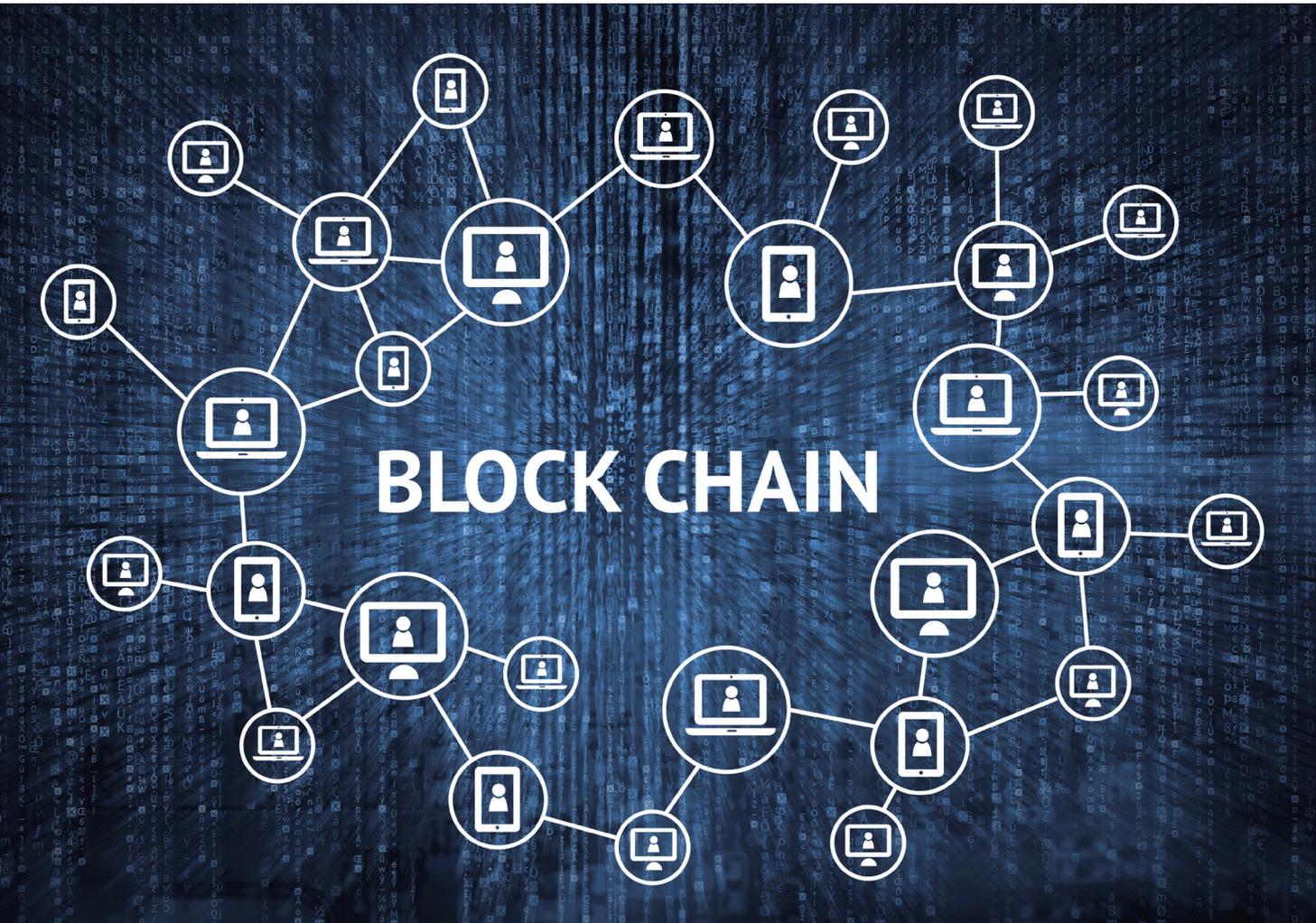


'신뢰의 기술' 블록체인, 콘텐츠산업 지각변동 예고

최근 IT 기술에 익숙한 사람뿐만 아니라, IT에 종사하지 않는 일반인조차 블록체인, 비트코인, 이더리움, 가상화폐, ICO라는 단어들을 화제에 올리며 이야기한다. 어떤 사람들은 투자의 대상으로 생각하기도 하고, 어떤 이들은 블록체인이라는 익숙지 않은 단어가 가져올 미래의 변화에 대해 두려움을 나타내기도 한다.

글 오세현 SK C&C 전무, 한국블록체인오픈포럼 의장(sehyeonoh@sk.com)



블록체인은 비트코인이 아니다

먼저 블록체인을 이해하기 위해서는 비트코인과 블록체인은 다르다는 점, 퍼블릭 블록체인과 프라이빗 블록체인의 응용 서비스가 상이하다는 것을 인지해야 한다. 처음에는 비트코인과 블록체인을 혼돈한 문서가 있을 정도로 비트코인과 블록체인의 개념을 정립하는 데 적지 않은 시간이 걸렸다. 그러다 보니, 비트코인의 한계를 블록체인의 한계로 오해하는 해프닝이 일어나기도 했다. 비트코인은 블록체인 기술을 활용한 하나의 서비스에 불과하다. 블록체인 기술을 활용해 만들어진 비트코인이 갖는 한계가 블록체인 원천 기술의 한계는 아니다.

처음 비트코인에 적용된 블록체인은 퍼블릭 블록체인이었다. 이는 우리가 개념적으로 익숙한 P2P 거래와 같이 참여자 모두가 연결돼 참여자들끼리 거래를 할 수 있는 구조다. 비트코인이 가상화폐 거래의 내용을 담을 수 있는 구조였다면, 2015년 등장한 이더리움은 소프트웨어의 구동을 담을 수 있는 플랫폼 개념을 선보였다. 블록체인을 이야기 할 때 스마트 계약이라는 단어가 같이 나오게 된 계기이기도 하다. 이 스마트 계약 개념이 등장하면서 비로소 블록체인 기술이 대부분의 산업에 응용하는 것이 가능하게 됐다.

그럼 블록체인이란 무엇이고, 어떤 특징으로 인해 새로운 형태의 사업 등장이 예고되는 걸까.

첫째, 블록체인은 발생한 거래에 대한 동일기록을 다수의 데이터 저장소에 즉시 분산 저장하는 기술

이다. 이 때 수학적 함수를 활용해 저장된 단위 데이터의 변경을 어렵게 함으로써 위변조의 위험에서 보호할 수 있는 구조를 제공한다. 이런 특징은 블록체인을 '신뢰'를 제공하는 시스템으로 정의하는 필요충분조건이 된다.

둘째, 블록체인은 이해관계자들이 거래의 발생과 기록을 동시에 공유함으로써 지금까지 우리 사회의 근간이 됐던 관리, 감독, 보증, 인증, 허가 등에 필수적이던 중간자, 또는 매개자들의 역할을 축소할 수 있는 구조를 제공한다.

셋째, 블록체인 특징들의 조합을 통해 유·무형의 자산에 대해 원본을 증명하는 것이 용이해졌다. 지금까지 우리의 상식으로는 디지털 자산의 복사가 매우 쉬워 무엇이 원본인지 증명하는데 많은 노력과 시간을 필요로 했다. 블록체인 기술을 활용하면 다이아몬드, 디지털로 만들어진 종류의 자산, 음원, 그림, 저작권, 증명서가 원본임을 쉽게 증명할 수 있다. 이런 특징은 디지털 자산 유통에 큰 영향을 끼칠 것으로 기대된다.

금융을 넘어 물류, 유통, 제조 산업으로 활용도를 넓히고 있는 블록체인. 콘텐츠 산업에서는 어떻게 적용될까?

❶ 불법복제 방지

디지털 자산에 대한 원본 입증이 용이하다는 특징은 지금까지 문제가 됐던 디지털 굿즈에 대한 불법복제 방지가 가능하다는 점과 맥이 닿는다. 음원과 영상, 그



림, 사진, 도서 등 창작물 원본의 유통을 중심으로 하는 사업에서 불법복제 방지는 음성적인 유통으로 시장 형성에 걸림돌이 존재하는 지금의 시장 구조를 바꾸고 건전한 시장이 확대되는 것을 기대할 수 있다.

2 사용권과 소유권의 다양한 적용

디지털 굿즈에 대한 사용권과 소유권에 따른 가격책정이 합리적으로 개선되는 계기가 될 수 있다. 블록체인의 스마트 계약 개념을 통해 영구소유인지, 기간별 소유인지, 사용하는 횟수에 제한을 두고 각각 다른 과금 체계를 쉽게 가져갈 수 있다. 매체가 변경됨으로써 발생하는 과금이나 조건에 따른 과금도 용이하게 됐다. 이는 당연히 디지털 굿즈의 불법적인 사용이나 불법적 소유에 대한 추적을 용이하게 함으로써, 디지털 굿즈의 자산가치를 높여주게 된다.

3 중간자의 역할 변화

아이튠즈 같은 음원 유통 플랫폼은 일반인의 접근이 편한 반면 중간자가 가져가는 수수료의 비율이 많은 단점이 있다. 구매자가 지불한 금액 중 멜론이나

스포티파이 같은 중간자가 가져가는 비율이 절반을 넘어가고, 음원의 제공자에게 지불되는 금액은 매우 적은 게 현실이다. 블록체인을 이용하면 음원 제공자와 소비자의 직접매매가 가능해짐으로써 중간자의 역할이 줄어들고, 중간자에게 지불되던 50% 이상의 금액이 소비자 또는 구매자에게 돌아갈 수 있다. 이 경우 블록체인은 최소한의 결제에 대한 보장만을 하게 된다. 또한 현재 디지털 굿즈가 얼마나 사용됐는지에 대한 정산이 얼마간의 시간차를 두고 발생하는데 반해 블록체인은 사용이 기록되는 즉시, 실시간으로 원작자에게 정산되도록 설계할 수 있다.

4 신인의 활동이나 작품 유통 용이

기존 시스템에서는 아마추어의 작품이나 디지털 굿즈를 생산하는 신인의 경우 특정 분야 전문가의 인정을 통해 시장에 진출할 수 있었다. 블록체인 시장에서는 소비자가 직접 신인이나 아마추어의 작품(음원, 작곡, 미술, 소설, 웹툰)에 가치를 매기고 비용을 지불할 수 있다. 또 평점이나 후기를 바탕으로 인정받을 수 있는 길이 열릴 것이다.

5 마이크로 페이먼트

디지털 굿즈는 한 나라뿐 아니라 국경을 넘어 이동이 손쉬운 반면, 나라마다 지불수단이 다르고 수수료 부담이 크다는 문제가 있다. 더군다나 작품 하나에 대한 마이크로 페이먼트에 대한 다양한 방법을 고객에게 제공하는 것이 여의치 않을 경우가 있다. 블록체인을 활용한 가상화폐를 이용해 몇 백 원 단위의 마이크로 페이먼트가 가능해짐으로써 디지털 굿즈의 유통을 보다 활발하게 만들 수 있다.

6 광고생태계의 변화

현재의 광고시장은 투명성 부족과 광고 사기 문제, 타깃 광고의 정확도가 떨어지는 한계를 갖고 있다. 광고비용의 50% 이상이 중개자에게 지불되거나, 구매로 이어지지 않는 광고에 낭비되고 있다. 빅데이터 분석의 발달로 타깃 광고를 지향하지만, 현재의 시스템으로는 한계가 있다. 이런 한계점을 개선하고자 블록체인과 스마트 계약을 기반으로 광고주, 퍼블리셔, 사용자가 참여하는 플랫폼이 등장하고 있다. 블록체인의 신뢰성을 기반으로 광고 사기방지와 공정 거래 유도, 타깃 광고를 용이하게 함으로써 광고 생태계를 변화시키려는 시도가 기대를 모으고 있다.

블록체인이 일반화된 세상에서는 무엇이 바뀔까? 진짜냐 가짜냐 원본 사비가 없어질 것이고, 애써 만든 작품들의 자산가치가 복제품으로 인해 나락으로 떨어지는 일도 사라질 것이다. 신인이 등장하는 모습도 다양해지고, 광고 산업에서는 각 매체의 가치에 변동이 발생할 것이다. 이런 변화는 곧 콘텐츠 시장의 구조적 변화를 유도할 것이다. 콘텐츠산업의 주체들은 이제 블록체인이 도입되는 시장의 환경에 적응하기 위해 새로운 전략을 고민해야 한다. ①

비탈릭 부테린 이더리움 창시자
“블록체인이 콘텐츠 서비스 투명성 제공할 것”



“블록체인과 콘텐츠 산업의 접목 가능성은 무궁무진합니다.”

시가총액 기준 세계 2위의 암호화폐이자 블록체인 플랫폼 '이더리움'을 만든 비탈릭 부테린의 말이다. 비탈릭 부테린은 17세에 비트코인을 접한 뒤 19세 때 이더리움의 설계도인 '백서'를 발간한 장본인이다. 2014년에는 '월드 테크놀로지 어워드'에서 페이스북 창업자인 마크 저커버그를 제치고 IT 소프트웨어 부문을 수상했다. 올해는 포춘이 선정한 40세 이하 가장 영향력 있는 인물 10위에 선정됐다.

비탈릭은 게임 개발자 입장에서 봤을 때 블록체인의 역할에 대해 “콘텐츠 산업과의 접목은 생산자와 소비자를 직접 연결한다는 점에서 다양한 역할을 할 것”이라며 “중간에서 불투명하고 부득이하게 많이 취해해 갔던 수수료 매개자를 없애고 공정하고 투명한 서비스를 제공할 것으로 예상된다”고 설명했다.

온라인 게임에서도 해킹을 통한 불법 편취가 가능하지만, 블록체인의 기술이 접목될 경우 해킹에 대한 위험이 줄어들게 된다. 뿐만 아니라 지급과 결제 등의 과정이 실시간으로 이뤄져 중개에 따른 시간과 비용을 단축할 수 있다는 게 비탈릭의 말이다.

비탈릭은 게임뿐만 아니라 다른 콘텐츠와의 응용도 가능하다고 분석했다. 그는 “디지털콘텐츠 관련 프로젝트가 많이 개발되고, 응용되는 팀들도 있다”면서 “이러한 팀들이 어떤 모습으로 발전할지 지켜봐야 할 것”이라고 말했다.

글 김태환 객원기자