

“블록체인 기술 활용한 ‘한류코인’ 콘텐츠 세계화 플랫폼 될 것”

블록체인의 기술과 콘텐츠 산업과의 접목은 어떤 모습으로 펼쳐질까. 지난 10월 18일 한국콘텐츠진흥원은 블록체인 전문가와 실제 기술을 적용하는 스타트업 대표를 한 자리에 초청해 콘텐츠 산업과 블록체인의 접목 방안에 대한 좌담회를 진행했다. 좌담에서는 크게 블록체인 기술의 소개와 더불어 콘텐츠 산업 비즈니스에 블록체인이 어떤 도움을 주는지, 미래에는 어떤 가치를 가져올 수 있는지, 앞으로 한류를 비롯해 전체 콘텐츠 시장이 어떻게 변화하게 될지, 발전하기 위한 지원방안은 무엇인지 등을 얘기했다.

날짜·장소 2017.10.18, 구글캠퍼스서울

대담 인호 블록체인학회장·고려대 컴퓨터공학과 교수, 서일석 모인 대표, 안신영 재미컴퍼니 대표, 남기상 재미컴퍼니 부대표

정리 김태환 객원기자 사진 송은지

참석자들은 위·변조가 불가능한 기술 특성을 활용해 콘텐츠 창작자의 저작권을 보호함과 동시에 수익을 개선시킬 수 있다고 내다봤다. 카피본의 불법유통을 기술적으로 막아 원본 판매가 늘어나기 때문이다. 또 콘텐츠 창작에 필요한 자금을 유치하기 위해 코인을 발행하고 투자를 유치하는 ICO(Initial Coin Offering)를 진행할 수도 있으며, 시간적·기술적 제약이 없어 창작과 동시에 글로벌 출시가 가능해 ‘한류 콘텐츠의 세계화’를 보다 적극적으로 추진할 수 있다는 의견도 나왔다.

인호 블록체인학회장(이하 인) __ 블록체인 기술은 비트코인과 은행으로 설명이 가능합니다. 기존 은행시스템은 A와 B가 거래할 때 거래내역을 중앙컴퓨터에 기록했습니다. 하지만 이럴 경우 중앙컴퓨터가 해킹당하면 바로 정보가 유출됩니다. 블록체인은 P2P 방식을 적용해 거래 장부를 참가자 모두에게 복사해 줍니다. 이렇게 되면 한 노드가 죽어도 다른 노드가 살아있으니 단 하나의 노드만 살아도 유지됩니

다. 관리 책임이 없으니 수수료도 저렴해지고, 토큰을 발행해서 인센티브를 가져가는 시스템입니다.

콘텐츠산업과의 접목을 살펴봤을 때 지금까지 콘텐츠산업은 B2B(기업간 거래, Business to Business) 혹은 B2C(기업과 소비자 거래, Business to Consumer) 형태가 전형적인 비즈니스 모델이었습니다. 신뢰를 공증 받은 제 3자가 항상 수수료를 받아왔으며, 일종의 갑의 역할을 해왔습니다. 창작자는 콘텐츠를 창작함에도 불구하고 을의 입장이었죠. 블록체인 기술이 접목된다면 창작자가 자신의 작품을 C2C(소비자간 거래, Consumer to Consumer)로 팔 수 있는 시대가 올 것입니다. 수수료를 받는 제 3자가 필요 없기에 창작자가 주인이 되는 시대가 될 수 있습니다. 이런 맥락에서 블록체인은 콘텐츠산업에 중요한 역할을 수행할 것입니다.

창작자 불리한 콘텐츠 시장…블록체인이 도움

안신영 재미컴퍼니 대표(이하 안) __ 재미컴퍼니는 블록체인을 접목한 음원유통 서비스를 구축하고 있

(왼쪽부터) 안신영 재미컴퍼니 대표, 남기상 재미컴퍼니 부대표, 서일석 모인 대표, 인호 블록체인학회장



습니다. 본격적인 기술 이야기에 앞서 현재 콘텐츠 시장에 대해 잠시 짚어보겠습니다. 작곡가가 작품을 만들면 음악저작권협회에서 30% 이상 수수료를 받고, 음원사이트에 등록을 하면 여기서 또 40% 이상 수수료가 발생합니다. 작사·작곡가는 9%를 갖고 나눠먹습니다. 결국 고생해서 작곡을 해도 4.5%의 수익을 얻게 되는 셈이죠. 시장은 커졌는데 창작자는 죽어가

는 기현상이 나오게 됩니다. 이런 불합리한 유통구조 외 불법복제 문제도 심각합니다. 디지털 기술이 발달하기 이전엔 새 음반이 발매되면 불법복제에 걸리는 시간이 4일이었는데, 최근에는 4시간이면 불법사이트에 음반이 카피돼 올라옵니다. 콘텐츠에 대한 보호가 전혀 안 되고 있습니다.

재미컴퍼니는 블록체인 기술을 도입하면 위·변조가 불가능하다는 기능에 주목했습니다. 콘텐츠 복제가 불가능한 유통구조를 만드는 것이 목표입니다. 블록체인과 접목되면 콘텐츠 자체가 비트코인처럼 안전자산의 가치가 있고, 해킹으로 인한 위·변조가 불가능할 수 있습니다. 콘텐츠 창작자는 프로슈머가 될 수 있다고 생각합니다. 생산과 소비가 동시에 일어나게 되는 것이죠. 창작물을 공유하고, 중개자 개입 없이 수수료가 결정될 수 있다고 봅니다. 이런 유통구조 플랫폼을 가지게 된다면 국내뿐만 아니라 해외까지 서로 융합하고 교류할 수 있는 글로벌 플랫폼으로 성장할 수 있는 좋은 기회가 아닌가 생각됩니다.

서일석 모인 대표(이하 서) __ 모인은 블록체인에 기반을 두고 해외송금을 지원하는 회사입니다. 앞서도 잘 말씀해 주셨는데 블록체인의 핵심은 위·변조가 불가능하다는 것입니다. 금융은 특히 송금 과정에

서 중간 절차가 복잡하고, 미들맨(중개자)이 여러 명 개입해 피(Pee)를 떼어가는 구조입니다. 이 중개자들을 없앨 수 있다는 것이 장점이지요. 콘텐츠 업체들도 응용이 가능할 것으로 보입니다. 사실 디지털 콘텐츠 시장은 불법 다운로드 혹은 2차 배포 문제가 늘 있어 왔습니다. 그런데 블록체인은 원저작자가 누구냐를 확증받기에 좋은 기술이라고 생각됩니다. 특히 다른 분야에 비해 콘텐츠 산업에서 80%가량의 수수료 떼어간다는 사실에 놀랐습니다. 다른 산업도

수수료가 많지만 이 정도까진 아니거든요. 수수료를 줄인다면 전체적인 요금을 줄이면서도 원작자가 가져가는 몫을 늘릴 수 있을 것이란 생각이 듭니다.

안 __ 글로벌 금융업체들은 블록체인을 '악의 축'이라고 부르더군요. 결국 블록체인의 확장을 통해 기존 금융사들의 수익 감소가 나타날 테니, 위협적으로 느끼는 것이겠죠. 사실 금융산업의 기본 비즈니스가 중간자 모델입니다. 중간자가 필요 없어지니 근본적인 비즈니스 모델에 타격이 나타나지요.

서 __ 콘텐츠의 유통구조를 바꾸려는 시도가 없진 않았던 것으로 알고 있습니다.

안 __ 최근 자유저작자 형태가 주목받고 있습니다. 유튜브 같은 곳에 올리는 식으로요. 하지만 한계가 있습니다. 가장 큰 이슈였던 것이 '강남스타일' 뮤직비디오입니다. 조회 수가 수십억 건 나와도 저작자의 수입은 미미합니다. K팝이 열풍이고, 전국 대학의 음악학부 졸업생이 연간 5만 명 쏟아져 나오지만, 콘텐츠 시장에서는 철저하게 외면 받고 있습니다. 데뷔조차 못하고 사라지죠.

새로운 유통구조를 만들겠다는 생각으로 창업을 했지만 이 역시 쉽지 않습니다. 자금을 유치해야 하



“지금까지 콘텐츠산업은 제 3자가 수수료를 받아왔으며, 일종의 갑의 역할을 해왔습니다. 창작자는 콘텐츠를 창작함에도 불구하고 을의 입장이었죠. 블록체인 기술이 접목된다면 창작자가 자신의 작품을 소비자에게 직접 팔 수 있는 시대가 올 것입니다.”

는데, 할 수 있는 게 벤처캐피털(VC) 지원 정도입니다. 자금 규모도 3000만~1억 원 규모인데, 이조차도 받기가 어렵습니다. '고객을 몇 만 명 모았어?'라는 질문부터 나옵니다. 고객을 모으려면 돈이 있어야 하는데 말이죠. 현실적으로 새로운 시도조차 나오기 어려운 구조입니다.

ICO 활용한 '한류코인'으로 콘텐츠 세계화 가능

인 __ 최근 스위스에서 열린 'ICO서밋'에 다녀왔습니다. ICO는 전자화폐를 회사에서 발행하고, 그걸 다른 사람들이 구매하는 투자시스템입니다. 서밋에 참여해 보니 이미 할리우드에서는 '레코드그램' 사이트를 통해 저작자와 콘텐츠를 소유하고, 소셜네트워크서비스(SNS)를 통해 연결하는 서비스를

제공하고 있습니다. 그레미상을 받은 저작권 라인업을 만들고 '뮤직코인'을 발행했습니다. 뮤직코인은 100년 동안 100억 개의 코인을 만들 계획인데, 그 중 20억 개를 미리 만듭니다. 이걸 프리 세일해 제공합니다. 마치 주식 기업공개(PO)를 하는 것처럼 말

이죠. 이렇게 자금이 모아지면 파운데이션을 구성해 제작자가 콘텐츠를 만들도록 편당합니다.

콘텐츠가 만들어지고 실질적으로 코인도 유통하는 구조가 되면 가상화폐 거래소에 화폐를 올리게 됩니다. 만일 10원에 코인을 지급하고 샀던 콘텐츠가 1000원의 가치를 가지게 되면, 처음에 산 사람들은 100배의 수익을 얻을 기회가 되죠. 콘텐츠 가치가 올



라하면 화폐를 계속 보유하고 있어도 됩니다. 음악을 할 때 창작자가 뮤직코인을 받고, 소비자가 음악을 들을 때 뮤직코인을 통해 지불합니다. 특히 원화나 달러가 아니라 코인을 사 용하면 전 세계 누구나 복잡한 송금시스템 없이 바로 구매가 가능합니다. 글로벌 유통이 가능하죠.

안 __ 문제는 규제라고 생각합니다. 재미컴퍼니도 플랫폼 서비스를 하려고 준비하는 와중에 정부가 규제를 시작했습니다. 물론 음성적 거래문제 등으로 규제의 필요성은 있습니다. 그러나 지금은 시장을 키워야 하는 시점이라고 봅니다. 육성과 정반대로 가고 있다는 생각입니다.

서 __ 사실 블록체인 기술 자체가 아니라 ICO가 이슈인 것 같습니다. 유사수신이나 폰지 사기 업체들이 ICO를 빙자한 방식으로 사기 행위를 벌일 우려에 대해서는 공감합니다. 하지만 이런 우려 때문에 가상화폐 ICO를 전부 금지하는 것은 블록체인 기술 및 산업 발전을 크게 저해할 것입니다. ICO에 대한 이슈가 불거지는 것은 현재 가상화폐 시장의 투기성이 너무 커져서 그렇습니다. 블록체인 프로젝트는 경제시스템 같은 개념입니다. 가상화폐 시장이 커지라고 블록체인이 존재하는 게 아닙니다. 완전히 전도됐습니다. 무슨 코인이 얼마나 가격이 오르는가에만 관심이 있고 프로젝트 자체는 관심이 없습니다. 재미컴퍼니 대표께서 아시아프로젝트를 진행하려고 하는데 거기에 관심은 없고, 그 발행 코인 가격이 오르고 떨어지는 데만 관심이 몰린다면 분명 잘못된 것 같습니다.

안 __ 맞습니다. 우리나라 가상화폐 거래소인 빗썸의 경우 거래규모가 2조 원을 돌파했다고 합니다.



“블록체인은 한류에 중요한 역할을 할 수 있습니다. 블록체인 코인을 만들어 전 세계에 펀딩을 할 수 있습니다. 이렇게 되면 소비자들은 이 노래에 대해 오너십을 갖게 됩니다. 새로운 마케팅 플랫폼이 될 수도 있습니다.”

코스닥 거래량을 넘어섰죠. 더군다나 주식은 장마감이 있는데, 이걸 장마감도 없습니다.

인 __ 블록체인 기술이 콘텐츠 산업 ICO를 통해 새로운 투자를 유치하고, 이러한 창작자들이 새롭게 만날 수 있는 기회를 제공할 수 있는 건 확실합니다. 제작자들이 중간자에게 빼앗기던 수익과 권익을 찾아와서 정당하게 제값 받고 하는 플랫폼 활용이 가능합니다. 음악뿐만 아니라 활용할 수 있는 콘텐츠 종류도 많습니다. 만화 영화 게임 등. 이런 것들에 대해 콘텐츠를 보호하는 보호기술로도 쓰일 수 있습니다. 특히나 지적재산권을 토큰화해서 사용할 수 있죠. 주식은 보유하는 개념인데다 유동이 잘 안됩니다. 포인트 제도도 있지만 개인만 쓸 수 있고 팔거나 사는 등 전달이 안 됩니다. 블록체인 기술을 활용해 토큰을 발행하고 가상화폐를 사면 누구에게 선물로도 줄 수 있고 필요하면 사을 수도 있습니다. 토큰의 가치가 콘텐츠 가치에 비례해 시장가가 올라가거나 내려갈 수 있고, 투자와 분배를 자유롭게 하는 플랫폼이 될 수 있습니다.

이런 의미에서 블록체인은 한류에 중요한 역할을 할 수 있습니다. 예를 들어, 빅뱅이 새 노래를 만들 경우 돈이 필요하게 됩니다. 블록체인 코인을 만들어 전 세계에 펀딩을 할 수 있습니다. 이렇게 되면 소비자들은 이 노래에 대해 오너십을 갖게 됩니다. 노래에 일정 자본 투자를 한 셈이니까요. 그러면 적극적으로 홍보하게 됩니다. 수익이 생기면 그 수익이 구매자에게도 옵니다. 단순한 펀딩 플랫폼뿐만 아니라 새로운 마케팅 플랫폼이 될 수 있습니다.

안 __ 저희가 비슷한 기획으로 '재미스타'라는 걸 합니다. 오디션 프로그램인데, 팬들이 직접 코인을 선물하는 형식으로 진행합니다. 단순한 소비자가 아니라 가수의 프로듀서가 되는 것이죠. 크라우드 기획도 함께하고 있습니다. 아프리카TV와 함께 '투게더 프로젝트'를 진행하고 있습니다. 오디션 프로그램에서 떨

어진 친구들을 대상으로 온라인 패자부활전을 하는 프로젝트입니다. 그들에게 하나씩 주제를 주고 페이스라이브를 진행하고, 팬들이 코인을 주는 형식으로 진행됩니다. 호응을 많이 받았습니다.

서 __ 음악에 블록체인을 활용하는 게 쉬운 것 같으면서도 어렵습니다. 음악은 대중성을 갖기 때문에 너무 타이트하게 막으면 확산이 안 되고, 너무 널찍하게 하면 저작권 문제가 나타나죠. 콘텐츠와 블록체인의 접목 서비스는 해외에서도 다 초기단계입니다.

인 __ 잘 활용하면 한류 문화 융성에 새로운 플랫폼이 될 수 있다고 봅니다. 정부 입장에서 투자는 적극적으로 하고 만들어진 플랫폼 위에 시범사업을 실질적으로 돌려 저작자가 제값 받도록 글로벌 플랫폼 만들어야 합니다.

남기상 재미컴퍼니 부대표 __ 한류를 부흥시켜야 하는데, 해외에서 누수 되는 저작권 수익이 어마어마합니다. 우리의 콘텐츠가 소비되고 있는데 수입이 없는 상황이 나오는 거죠. 한류가 부흥하려면 창작자가 잘 먹고 잘 살아야 하는데, 생활이 너무 어렵습니다. 해외에서 인정받지 못하는 저작권 정비에 블록체인 기술이 꼭 필요합니다. 코인을 활용한 결재만 가능하게 해줘도 저작권료를 징수할 수 있습니다.

인 __ '한류코인'이라는 걸 만드는 아이디어가 떠오르네요. 전 세계 누구든지 언제든지 살 수 있도록, 소비할 수 있도록 플랫폼을 만들어 주는 게 필요하다고 생각합니다. 국가적 차원에서 기획하고 새 프로젝트를 만들어주면 좋겠습니다. 음악뿐 아니라 만화, 영화, 드라마 등 모든 콘텐츠에 해당되는 사항입니다.

안 __ 재미컴퍼니의 '재미'는 재미있다는 뜻이 아니라 보석(gem)이라는 뜻입니다. 앞으로 '재미.co.kr'을 통해 종합 창작물거래소를 차리는 것을 기획하고 있습니다. 만화, 영화 등 모든 콘텐츠를 다루는 거래소를 만들고 싶습니다. ①

HOT TREND

미래, 디자인하다 Next Content Conference 2017

인공지능 시대, 콘텐츠의 미래는 어떻게 펼쳐질까? 로봇, 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 다양한 기술들이 가져올 문화와 예술의 변화를 조명하는 '넥스트 콘텐츠 콘퍼런스 2017'이 10월 23일, 24일 이틀간 서울 삼성동 코엑스에서 열렸다. 현장에서는 AI 시대 창의력의 중요성과 이를 위한 교육 개혁의 필요성을 주장하는 전 세계 석학들과 콘텐츠 전문가들의 발언들이 쏟아졌다.