



April 1 2024

HASHED *Open Interview*

with 오아시스 도미닉 장 글로벌 사업총괄

들어가는 말

최근 일본 정부의 웹3 산업 육성을 향한 거침없는 행보가 전 세계적으로 주목받고 있습니다. 일본은 2022년 6월 세계 최초로 스테이블코인 발행과 중개에 대한 규제 가이드라인을 마련했고, 1년 뒤인 2023년 6월에는 자금결제법 개정을 통해 은행, 신탁회사들이 스테이블코인을 발행할 수 있는 활로를 열었습니다.

법적 프레임워크가 마련되면서 MUFJ, 미즈호, SMBC 등 대형 은행들이 스테이블 코인 발행을 본격적으로 추진할 수 있게 되었고, 지역 은행들은 디지털 지역 화폐로 스테이블코인을 활용하는 방안을 고려 중입니다.

올해 높은 성장세가 기대되는 RWA(Real World Assets) 토큰화 시장에서 스테이블코인은 주된 결제수단이 될 전망입니다. 일본 내에서 스테이블코인 발행이 가능해짐에 따라 이 시장에서 일본 Web3 기업들이 보다 유리한 위치에 서게 될 가능성이 커지고 있습니다.

NFT, 블록체인 게임 산업에서도 관련 규제가 먼저 마련된 덕분에 일본 기업들은 위험부담 없이 시장에 진출하고 비즈니스를 확장하며 정부의 육성 의지에 부응하고 있습니다. 최근에는 벤처캐피탈의 암호자산 투자가 허용되어 더 많은 일본의 크립토 프로젝트로 자금이 공급되는 계기가 마련되었습니다. 이를 통해 정부는 우수한 로컬 프로젝트들이 더 이상 해외에 본거지를 두지 않고 일본에서 활발히 비즈니스를 확장하기를 기대하고 있습니다.

지난 2월에는 DAO(Decentralized Autonomous Organization)의 법적 지위를 인정하고 운영과 참여를 촉진하기 위해 금융상품거래법 제2조를 개정했습니다. 일본 정부는 구성원의 자발적인 참여와 기여에 따라 투명한 보상이 이뤄지는 DAO 조직의 특성이 일본의 다양한 사회문제들을 해결하는데 효과적인 수단이 될 수 있다고 기대합니다.

특히 우리가 최근의 일본의 정책 행보를 주목해야 하는 이유는, 일본 정부가 Web3 산업 육성을 국가의 전략적 성장전략으로 삼았기 때문입니다. 현재 미국은 CHIPS Act(반도체지원법), IRA(인플레이션 감축법)를 통해 반도체와 이차전지 등 핵심 산업에서 우위를 점하고 글로벌 패권을 지키겠다는 전략입니다. EU도 공급망 재편 흐름에 편승했고 “그린뉴딜”을 신성장 전략으로 삼았습니다.

한편 일본은 지난 20여년 간 내수에만 몰두해온 결과, 글로벌 무대에서 이렇다 할 존재감을 드러내지 못한 것이 사실입니다. 그러나 팬데믹 이후 일본은 마치 긴 동면에서 깨어난 거인과 같이 전략적 산업정책으로 “Web3”를 들고 나와 거침없는 행보를 이어가고 있습니다. 일본의 정부 관료, 국회의원들이 오랜 시간 Web3를 이해하기 위해 연구하고 전략적인 산업 정책으로 구체화하려는 노력을 기울인 결과 불과 1~2년 만에 Web3 영역에서 일본 정부는 사실상 가장 앞서가는 글로벌 리더십을 갖게 되었습니다.

일본 자민당이 2022년, 2023년 연이어 공개한 NFT 백서, Web3 백서가 단순히 보여주기식 발표가 아니었다는 점은 백서에 담긴 방안 다수가 1년도 채 되기 전에 실제 정책으로 반영된 사실을 통해 증명됩니다. 백서 발표는 Web3 산업 육성에 대한 일본 정부의 강력한 의지를 담은 정책 선언문이었다는 생각이 듭니다.

이번 오아시스 도미닉 장 이사님과의 인터뷰를 통해 일본이 전략적 산업정책으로 Web3를 무기 삼았다는 저의 판단이 틀리지 않았다고 확신하게 되었습니다. Web3가 반도체나 이차전지 같이 손에 잡히지 않는 영역이라서 그 잠재력을 과소평가할 지 모르지만 디지털 경제의 비중과 산업적 중요성은 시간이 갈수록 더 커질 전망입니다.

현재 한국은 디지털 개발역량, 글로벌 기업들의 경쟁력이나 사회적 역동성 측면에서 일본보다 우위에 있다고 볼 수 있지만 세계 3위 경제대국인 일본이 범정부 차원의 Web3 정책을 통해 그 격차를 좁혀 온다면 대한민국의 상대적 우위는 수년 내에 사라질 위험이 큼니다.

Web3 시장은 이제 막 탄생한 분야이기 때문에 정책 수립에 참고할만한 모범 답안은 없습니다. 다만 일본의 사례를 볼 때, 먼저 제도 정비에 나섰을 때 리더십을 갖게되고 늦어질수록 수동적으로 쫓아가게 되어 유리한 고지 선점이 어려워질 위험이 있습니다.

한국도 제도 정비에 속도를 내어 기업들이 진입할 수 있는 법적 인프라가 마련될 수 있기를 기대합니다. 무엇보다도 한국은 세계적인 IT 기술력과 훌륭한 인적자본, 강력한 문화콘텐츠, 그리고 트렌디한 국민적 감성까지 갖춘 독보적인 국가입니다. 우리가 추구하는 Web3 생태계가 기업 뿐 아니라 정부, 시민단체, 개인이 다양하게 어우러져 다채롭고 생동감있는 모습으로 발전해 나가기를 기대합니다. 아무쪼록 이번 오아시스와의 인터뷰가 일본의 Web3 정책을 이해하고 한국이 경쟁력있는 Web3 생태계를 마련해 나가는데 도움이 되기를 바랍니다.

해시드오픈리서치 대표

김 용 범



Contents

05

일본의 블록체인에 대한 시각과
산업 지원 목표

07

WEB3.0 정책의 성과

09

일본에서 DAO가 활성화되고 있는
이유

12

WEB 3.0 연구 현황

14

암호자산 친화적인 규제 배경

19

블록체인 게임 규제 및 시장 성장성

22

최근 주목받는 블록체인 게임은?

25

한국 가상자산 규제에 대한 제언

Q1. 일본의 블록체인에 대한 시각과 산업 지원 목표

이미선

해시드오픈리서치
리서치 팀장

한국을 비롯한 대다수 국가들이 블록체인 산업 규제에 있어서 “가상자산 투자자 보호”, 또는 “가상자산 서비스 사업자 규제”에 초점을 맞추고 있는 반면, 일본 정부는 2023년 Web3 백서를 발간해 관련 비즈니스를 적극 장려하고 있습니다.

2023년에는 자금결제법 개정을 통해 일본 금융기관들의 스테이블코인 발행이 가능해졌고, 최근에는 DAO가 합법화될 수 있도록 관련 법을 개정하는 등 일본 정부의 Web3 관련 정책 발표를 보면 속도감 뿐만 아니라 그 영역이 이미 DAO까지 확장되었다는 점이 놀랍습니다.

일본 정부가 미국, 한국 등 주변국과는 다른 시각으로 블록체인 산업을 바라보는 이유와, Web3 산업을 지원하는 궁극적인 목적이 있는지 궁금합니다.

도미닉 장

오아시스
글로벌 사업총괄

일본의 Web3 산업을 설명드리기에 앞서 일본을 둘러싼 주변 환경의 변화를 먼저 말씀드리고 싶습니다. 기술 패권을 놓고 미-중 갈등은 점점 깊어지고 있습니다. 현재 일본이 Web3 산업을 국가의 주요 어젠다로 설정한 이유 역시 이러한 맥락에서 바라봐야 합니다. 일본이 이 산업에서 주도권을 쟁취하려는 노력의 일환이라 볼 수 있습니다.

미국의 경우 2008년 오바마 행정부의 ‘국가 제조업 혁신 네트워크’ 정책 추진 이후 첨단 제조기술 기반을 자체적으로 확보하려는 노력을 하고 있습니다. 특히 첨단 반도체의 경우 생산 기반을 미국으로 불러들이는 리쇼어링(Reshoring)이 진행 중입니다. 반도체는 당초 미국이 발명한 기술이나, 1990년 생산 비용 절감을 위해 오프쇼어링(Offshoring) 전략을 취한 이후 미국의 반도체 공급량은 전 세계에서 10%에 불과할 정도로 줄어들었습니다. 미국은 중국의 성장을 경계하며 첨단 산업의 패권을 놓고 경쟁의 강도를 높여가고 있고 미, 중 모두 국가 차원의 투자와 지원을 강화하고 있습니다.

한편 일본의 경우 미, 중 글로벌 인터넷 기업들이 폭발적으로 성장했던 지난 20여년 간 상대적으로 뚜렷한 성과를 보여주지 못했습니다. 넉넉한 내수 시장 규모에 안주한 일본 기업들이 글로벌 시장에 적극적으로 뛰어들지 않았기 때문입니다.

이와 같은 과거의 실패를 반복하지 않기 위해 일본 정부는 본격적인 경제의 체질개선과 범국가적 변화를 목표로 ‘신 자본주의 정책’을 수립하게 됩니다. Web3 시대에는 절대 패권을 놓치지 않겠다는 각오로 정부가 적극적인 지원에 나서면서 많은 대기업들도 이 시장에 출사표를 던지고 있습니다.

신 자본주의 정책의 집중 투자 분야는 총 5가지로 구성되며, 인재분야, 과학기술, 스타트업, 녹색 전환(GX: Green Transformation) 그리고 디지털 전환(DX: Digital Transformation)입니다. Web3에 대한 투자는 이를 실현하기 위한 하나의 축으로 인식되고 있습니다. 디지털 전환을 진행 중인 일본으로서는 Web3 시대의 도래가 큰 기회로 인식되고 있으며, 기업들도 정부의 지원에 힘입어 해당 영역으로 진입하고 있습니다.

2023년 5월 6일 신 자본주의 실현회의를 이끌고 있는 기시다 총리 (출처: 日 내각관방)



결국 기시다 정부 정책의 궁극적인 목표는 새로운 형태의 경제 시스템을 구축하는 것입니다. Web3 경제 구축은 이를 구성하는 중요한 한 축이라고 볼 수 있습니다. 따라서 일본 정부는 전략적인 관점에서 진정성을 가지고 Web3와 블록체인에 대해 개념적으로 이해하기 위해 노력하고 있습니다. 한 예로, 일본에서는 “P2E 게임”을 “블록체인 게임”이라고 명칭하고 있습니다. “P2E”라는 단편적인 요소보다는 “블록체인을 활용한 게임”이라는 개념으로 본질에 가깝게 접근하고 있기 때문입니다.

일본 정부는 Web3가 일본 사회에 왜 필요한지 이해하는 것이 우선이라고 생각하고 있습니다. 이러한 고민을 바탕으로 Web3 및 NFT 백서가 발간되었다고 볼 수 있습니다. 아쉽게도 한국에서는 본질에 대한 개념적인 접근보다는 가시적인 측면에서 투기성 자산으로 인식되는 경향이 좀 더 있어 보입니다.

Q2. WEB 3.0 정책의 성과

이미션

해시드오픈리서치
리서치 팀장

일본 정부의 적극적인 Web3.0 육성 노력이 실제 현장에서 변화를 이끌고 있는지 궁금합니다. 정부의 지원 의지가 확인된 후 일본 내에서 더 많은 창업 시도가 있는지, 본거지를 해외에 두려고 했던 일본 블록체인 프로젝트들이 일본에서 더 활동할 수 있게 되었는지 등 이런 움직임들이 있을까요?

도미닉 장

오아시스
글로벌 사업총괄

일본 정부는 신 자본주의의 성장 전략 중 하나로서 스타트업 에코시스템 구축을 위한 야심찬 계획을 추진하고 있습니다. 2022년 11월 발표한 스타트업 육성 5개년 계획에 따르면, 스타트업에 대한 투자액을 현재의 8,000억엔에서 2027년 10조엔 규모로 10배 이상 늘리고, 세계적 수준의 유니콘 기업을 100개, 신규 스타트업을 10만 개 창출한다고 합니다. 현재 일본의 스타트업 수는 해외와 비교했을 때 적은 편입니다. 그러나 정부가 스타트업 생태계를 위해 아낌없이 지원한다면 얘기가 달라질 수 있습니다. 웹3 스타트업 수 역시 이 흐름과 함께 빠르게 늘어나고 뛰어난 인재들도 유입되는 등 낙수효과를 볼 수 있을 것으로 예상됩니다.

스타트업 육성 5개년 계획 로드맵 (출처: 日 내각관방)

Roadmap for the Startup Development Five-Year Plan								
FY2022		FY2023	FY2024	FY2025	FY2026	FY2027	FY2028 and beyond	
Within the fiscal year								
~ year-end	Ordinary Diet session							
Targets								
Amount of investment in startups: 820 billion yen (2021) 416 billion yen for the first half of 2022, same as last year		From the perspectives of (1) building human resources and networks, (2) providing funding for business growth and diversifying exit strategies, and (3) promoting open innovation, mobilize policy resources over a number of fiscal years to increase investment by more than 10 times (10 trillion yen).					Target for the implementation of the five-year plan: Increase the scale of investment by more than a factor of 10 times (10 trillion yen) (FY2027).	Aim to make Japan the largest startup hub in Asia and one of the world's leading clusters of startups
No. of unicorn companies in Japan: 6 (July 2022)							For the future: - Create 100 unicorn companies - Create 100,000 startup companies	
No. of startup companies in Japan: 10,000 (2020)								

일본 수상관저 공식 홈페이지 스타트업 시책 (출처: Prime Minister's Office of Japan)

스타트업·에코시스템의構築

스타트업은, 社会的課題を成長のエンジンへと転換して持続可能な経済社会を実現する、新しい資本主義の考え方を体現するものです。日本にスタートアップを生み育てるエコシステムを創出し、第二の創業ブームを実現するため、2022年11月28日に「スタートアップ育成5か年計画」を決定しました。

①人材: ネットワークの構築, ②資金供給の強化と出口戦略の多様化, ③オープンイノベーションの推進. の3本柱を一体として強力に推進し、「スタートアップ育成5か年計画」を着実に実行することにより、日本をアジア最大のスタートアップハブとします。そのための目標として、スタートアップへの投資額を現在の8,000億円規模から2027年度には、10兆円規模と10倍増します。さらに、将来において、ユニコンを100社創出し、スタートアップを10万社創出することを目指します。

▼詳しくはこちら

- 内閣官房HP「スタートアップ育成5か年計画」
- 経済産業省HP「スタートアップ支援策一覧」
- 経済産業省HP「新規事業・スタートアップ」
- 科学技術振興機構HP「大学発新産業創出プログラム(START)」
- 内閣府HP「世界と伍するスタートアップ・エコシステム拠点都市の形成」

실제로 일본 현지 웹3 기업 뿐 아니라 해외 프로젝트들도 일본 시장에 관심을 갖고 일본 현지 인재를 채용하거나 일본 팀을 만드는 등 일본 시장 진출에 적극적으로 나서고 있습니다. 아직 초기 시점인 만큼 일본 시장에 진출하려는 기업 수 등이 구체적인 데이터로 확인되지 않지만 현지에서는 이러한 움직임을 지속적으로 체감하고 있습니다.

최근 일본 경제산업성은 산업경쟁력 강화법 개정안 등을 통해 현지 스타트업과 중소기업 지원을 위한 전략적 투자를 확대하겠다고 밝혔는데요, 투자사업유한책임조합(LPS)이 취득·보유할 수 있는 자산에 암호자산을 추가하는 것이 포함되어 있습니다. 즉, 암호자산을 발행하는 프로젝트에 벤처캐피탈이 직접 투자할 수 있게 되었음을 의미하며, 웹3 산업에 대한 투자 규제 완화 의도로 해석됩니다.

이는 일본 내 웹3 기업 성장에 상당한 영향을 미칠 전망이다. 일본 웹3 기업들이 해외 투자에 대한 의존도를 줄이고 국내에서 자금을 공급받을 수 있게 됨에 따라 기존 기업들의 성장을 촉진할 뿐 아니라 더 많은 신규 기업들이 보다 쉽게 진입할 수 있는 계기가 될 것으로 보고 있습니다.

日 경제산업성, 자국 VC에 암호자산 투자·보유 허용 추진 (출처: Yahoo Finance)

 CoinMarketCap

Japan Plans To Allow VCs To Invest Directly in Crypto Startups

 1

Davier M

February 19, 2024 · 1 min read









Japan Plans To Allow VCs To Invest Directly in Crypto Startups

Japan is seeking to relax its venture capital (VC) crypto investment rules, allowing VCs to invest in Web3 startups that only issue cryptocurrencies. [According](#) to local media outlet Coinpost, the Japanese Cabinet has approved revisions to the Act on Strengthening Industrial Competitiveness.

Q3. 일본에서 DAO가 활성화되고 있는 이유

이미선

해시드오픈리서치
리서치 팀장

일본에서 DAO 관련 논의가 꽤 일찍부터 이뤄진 것 같습니다. 일본 디지털청은 2022년 DAO를 설립한 바 있고, 최근 일본 금융청은 DAO에 대한 명확한 법적 기반 마련과 DAO 참여자 권리 보장을 위해 2024년 2월 금융상품거래법 2조 개정안을 발표했습니다. 곧 대중의 의견을 거쳐 일본 법률 시스템에 반영될 것으로 예상되는데요, 미국 와이오밍 주가 2021년 DAO를 최초로 합법화 한 이후 두 번째로 정부가 DAO를 법적으로 인정하는 사례가 될 것 같습니다.

일본이 특히 DAO에 대해 적극적으로 포용하는 이유는 무엇일까요? 한국은 아직 DAO가 생소한 개념인 반면, 일본이나 대만에서는 훨씬 활발하게 민간 영역에서 DAO가 자발적으로 조직되고 운영되는 모습들이 보입니다. 일본 국민들에게 DAO가 친숙하게 스며들 수 있는 이유가 있을까요?

도미닉 장

오아시스
글로벌 사업총괄

일본은 DAO 또는 조합과 비슷한 형태를 갖춘 기업들이 존재합니다. 조합원들이 동등하게 기업의 오너십을 보유한 형태로 운영이 되죠. 일본의 문화는 일반적으로 “사무라이 문화”에 기초한 “상명하복 문화”라고 주로 인식되고 있습니다만, 사실 이보다 더욱 폭넓게 존재하는 일본 고유의 문화는 아스카 시대부터 정립된 “와(和)”의 문화(평화, 조화, 밸런스)입니다.

이를 바탕으로 개인보다는 집단 내 조화를 더 강조하고, 민폐를 끼치지 않으며 속마음을 바로 내세우지 않는다는 특징이 있고 장기적으로 모두에게 이익인 것이 결국 개인에게도 이익이 된다는 식의 사고방식이 기초가 됩니다.

이는 일본의 다양한 사회 분야에서 일본 특유의 문화로 표출되기도 합니다. 일본 기업 특유의 종신고용제나 재벌 그룹 간 정책적인 주식보유(cross shareholding) 성향 등이 이러한 ‘와’의 문화에 기인한다고 생각합니다. 토큰 경제로 묶여지는 생태계에서는 모든 구성원들의 이익이 도모되어야 하고, 보상이 주어져야 운영이 가능한데, 이러한 측면에서 일본의 문화와 유사한 측면이 있습니다. DAO는 일본 국민들에게 생소한 개념은 아니라는 것입니다.

앞서 언급한 바와 같이 최근 일본은 기시다 내각을 중심으로 신 자본주의를 앞세워 지방 일자리 창출, 사회 문제 해결 등의 문제를 해결하고자 합니다. 이 과정에서 DAO가 활용될 수 있는 사례들과 가능성을 검토하는 경우가 늘고 있는데, 특히 지역사회를 활성화하기 위한 도구로서 중요한 역할을 할 것으로 예상됩니다.

예를 들어 일본은 인구 감소로 인한 공실화 문제가 심각해지고 있습니다. 2030년까지 전국 주택의 약 1/3이 공실화 될 것으로 전망하고 있는데요, 이를 해결하기 위한 국가와 시민들의 노력이 주목받고 있습니다. 그중 일본 비영리단체인 아키야(Akiya)는 일본 전국에 버려진 가옥을 복원해 예술가들의 커뮤니티 공간으로 변형시키는 일을 하고 있습니다. 아키야는 “빈집”이라는 뜻입니다. 이들은 버려진 구옥을 예술가들의 멋진 커뮤니티로 탈바꿈시켜 농촌 지역에 생기를 불어넣고 타 지역간의 연결과 활발한 교류가 이뤄지도록 노력하고 있습니다. 공공 장소 재건 뿐만 아니라 주변 커뮤니티와의 연결 및 참여를 유도하고, 다양한 인센티브 메커니즘을 도입하는 등 DAO의 정신을 잘 실현하고 있습니다.

한국은 DAO의 법적 지위를 두고 민간 수준에서 논의 정도에 그치고 있지만 일본에서는 정부가 DAO 활성화를 위한 특별법 제정 의지를 보이고 있다는 점이 큰 차이라고 생각합니다. 일본의 민간 DAO들은 투자 영역 뿐만 아니라 교육 및 구직, 마을 복원 등 다양한 활동들을 지향하고 있고, 정부는 이러한 지향이 현실화 될 수 있도록 관련 법으로 지원해주고 있습니다. 일본은 DAO 법안을 국가 차원에서 최초로 마련하는 국가가 될 것이라 생각합니다.

일본 빈집 살리기 비영리단체 AKIYA (출처: akiyacollective.org)



Q4. WEB 3.0 연구 현황

이미선

해시드오픈리서치
리서치 팀장

일본에서는 Web3.0 디지털 대신(장관)직을 신설하고 경제산업성에 Web3.0 정책추진실을 발족하기도 했는데요, 일본에서는 Web3를 사회 문제를 해결하는 도구로 활용하고 싶어 하는 것 같고 이에 대한 연구, 업계와의 토론도 활발히 이뤄지는 것 같습니다. 얼마나 자주 이뤄지고 있고 어떤 방식으로 이뤄지고 있는지 궁금합니다.

도미닉 장

오아시스
글로벌 사업총괄

일본 금융청은 2018년 3월 “암호자산 교환업 등에 관한 연구회”를 설립하였습니다. 이후 정기적으로 암호자산 교환업 및 디지털·탈중앙화 금융에 대응하는 방식에 대한 심의회와 연구회를 주기적으로 개최하고 있습니다.

행정부 뿐만 아니라 자민당에서도 많은 청문회를 진행하고 있습니다. 24년 2월 자민당 디지털사회추진본부 Web3 프로젝트팀은 오아시스(Oasys), 아스타, BOBG 등 Web3 최전방에 있는 기업들을 초청해 블록체인 게임 시장의 현황을 공유하고 성장 가능성과 이니셔티브, 문제점 등을 논의했습니다.

일본 금융청, 심의회 및 연구회 의사록 (출처 : 일본 금융청 홈페이지)

議事録・資料等		
第11回 平成30年12月14日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料
第10回 平成30年11月26日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料
第9回 平成30年11月12日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料
第8回 平成30年11月1日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料
第7回 平成30年10月19日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料
第6回 平成30年10月3日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料
第5回 平成30年9月12日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料
第4回 平成30年6月15日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料
第3回 平成30年5月22日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料
第2回 平成30年4月27日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料
第1回 平成30年4月10日開催	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開催通知 ・ 議事録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料

도미닉 장

오아시스
글로벌 사업총괄

특히 Web3 경제 시스템 구축에 있어서 자금 유동성 확보가 중요하다는 점과, 일부 불분명한 규제는 걸림돌이 된다는 점을 건의하였습니다. 히라이 다쿠야 상원의원은 이번 청문회 후 “규제 및 세제 개혁은 일본 기업가들이 국내에서 강점을 발휘하기 위한 필수적인 요소”라고 언급하며 “정책의 역할은 이러한 기업들이 일본에서 성공할 수 있는 환경을 조성하는 것”이라고 답했습니다.

행정부 뿐 아니라 집권 자민당도 자체 Web3 프로젝트 팀을 구성하여 블록체인 업계 최전방 담당자들과 긴밀한 소통을 이어가며 업계의 요구와 니즈를 수용하고 이해관계를 조정하는 역할을 하고 있습니다. 디지털화의 잠재력과 리스크를 구체적으로 파악하려는 노력을 통해 현재 일본 Web3 산업의 많은 부분들이 양성화되고 있습니다.

자민당 디지털사회추진본부 웹3.0 프로젝트팀 주최 청문회 (출처 : Oasys Blockchain X)



Q5. 암호자산 친화적인 규제 배경

이미선

해시드오픈리서치
리서치 팀장

크립토자산에 대한 일본 정부의 입장은 지난 마운트곡스 해킹 사건 이후 매우 부정적이었는데 최근 몇 년 사이 과세 시스템을 포함해 상당히 친화적인 방향으로 개정될 것으로 알려져 있습니다. 이렇게 달라지게 된 배경은 무엇인가요?

도미닉 장

오아시스
글로벌 사업총괄

먼저 일본 크립토 시장에서 발생한 일련의 사건들과 이에 대한 일본 정부의 대응을 말씀드리겠습니다. 그 과정에서 일본 정부가 어떤 계기로 스탠스가 변화되었는지 설명 드리겠습니다.

2014년 일본 도쿄에서 발생한 ‘마운트 곡스(Mt. Gox)’ 거래소 해킹은 세상을 놀라게 한 충격적인 사건이었습니다. 당시 전세계 비트코인 거래량의 70% 이상을 기록했던 마운트 곡스 거래소가 해킹을 당해 약 85만 개의 비트코인을 도난당하는 사건이 있었습니다.

2011년 일본 가상자산 거래소 마운트곡스에서 비트코인 85만개 해킹 사고 발생 (출처: WIRED)



이에 일본 정부는 2016년 4월 첫 암호자산 법률 개정을 발표하였습니다. 이 규정에 따라 이듬해 4월부터 “암호자산 교환업자 등록제”가 도입되었고 투자자 보호에 중점을 두기 시작했습니다.

이후 ICO 붐으로 개인 투자자들이 암호자산 시장에 진입하기 시작했는데, 2018년 또 다시 코인체크(Coincheck) 해킹 사건이 발생하면서 일본의 강력한 규제가 마련되는 계기가 되었습니다. 2018년 4월, 일본은 16개의 거래소로 구성된 규제 협의체 *JVCEA(Japan Virtual and Crypto assets Exchange Association)를 구성합니다.

일본은 우리나라의 금융감독원 격인 FSA(Financial Services Agency)를 중심으로 암호자산 규제를 정비하고 있는데, JVCEA는 FSA와 긴밀히 협력하여 일본 내 거래소 전반 운영 및 상장을 관리하고 있습니다. 한국이 2022년 6월 국내 5대 거래소가 DAXA(디지털 자산거래소 공동협의체)를 설립한 것과 비교하면 상당히 빠른 규제 정비가 이루어졌음을 알 수 있습니다.

한편 2016년 제1차 자금결제법 개정 이후 암호자산을 활용한 사업이 공식 인정되면서 수많은 파생상품 거래로 시장이 투기적인 모습을 띄게 되자 2019년 5월 제2차 개정안을 발표(2020년 5월 시행)하였습니다. 개정된 2차 개정안을 살펴보면 거래소 자산과 투자자 자산을 구분하고, 투자자 자산을 콜드월렛에 보관하는 등 코인체크 사태 이후 투자자 보호를 강화하려는 의도를 확인할 수 있습니다. 또한, 문제가 됐던 파생상품 거래에 대한 추가적인 규제도 포함되었습니다. 당시 여러 프로젝트에서 자금조달 관련 사기 문제가 빈번했는데 STO(토큰 증권 발행)라는 새로운 자금 조달 방안으로 해결하고자 했습니다.

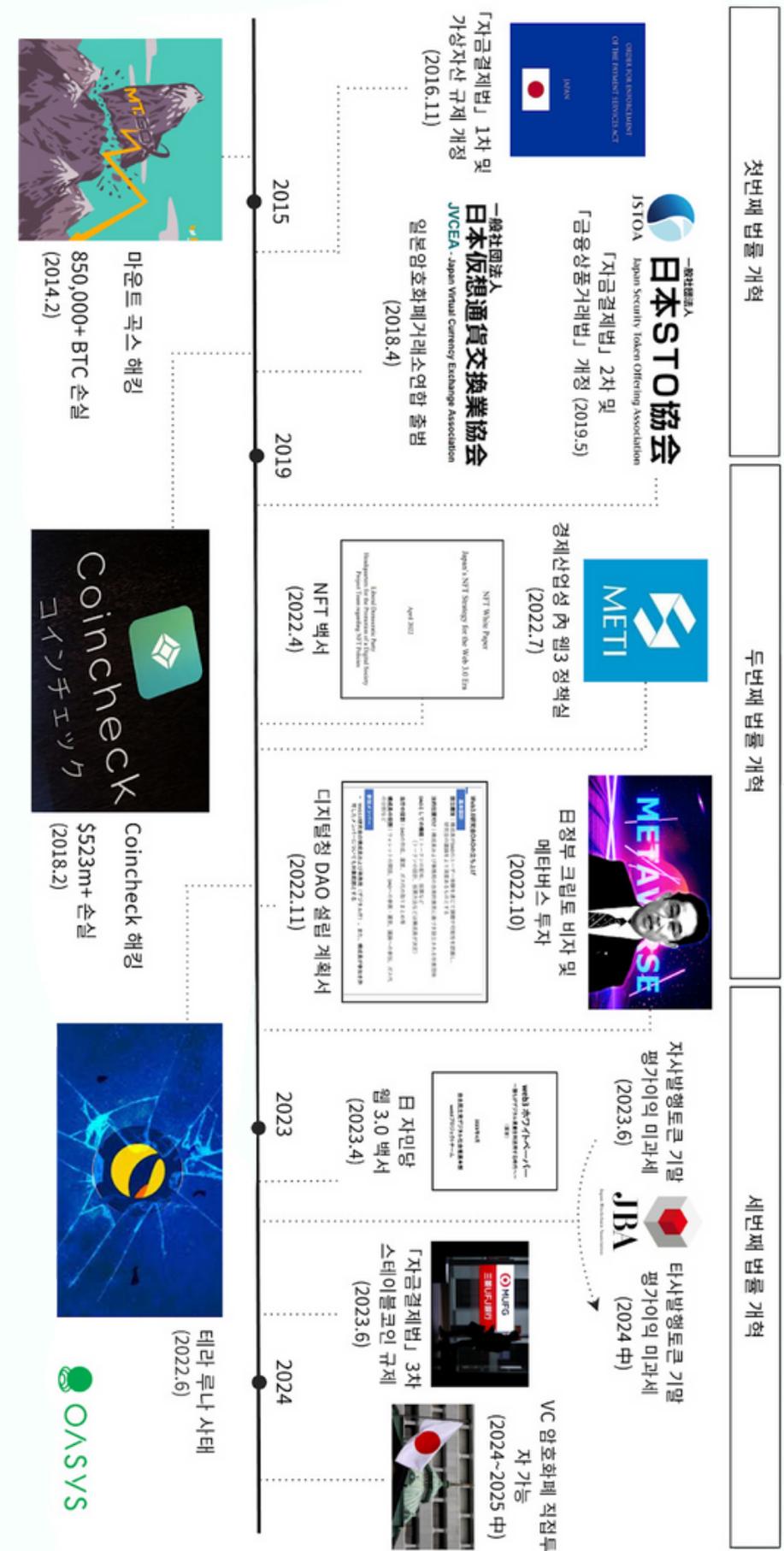
자금결제법과 더불어 금융상품거래법(Financial Instruments and Exchange Act, FIEA) 역시 개정되었습니다. “암호자산”이 금융상품의 범위에 포함되었고, 암호자산 교환업자와 관리업자에게 이용자 보호 의무를 부과하게 되었습니다.

과세 개정도 진행 중에 있습니다. 2023년 발간한 웹3.0 백서에 따르면 일본 정부는 기업과 개인의 암호자산 관련 세금 정책을 완화하기 위한 노력을 단계적으로 추진할 계획입니다.

2022년 12월 발표한 “2023 세제 개편 정책”에서는 한 기업이 암호자산을 발행 후 지속적으로 보유한 경우 기말 과세에서 제외하겠다는 조치를 포함시켰습니다. 이는 2023년 6월 26일부터 시행되어 기업들은 약 30%에 달하는 수익 실현이 되지 않은 보유 자산에 대한 법인세를 지불하지 않게 되었습니다. 따라서 일본 내 암호자산 발행 기업은 자산 매각 등을 통해 이익을 실현할 경우에만 세금을 납부하게 된 것이죠.

타 회사가 발행한 암호자산을 보유한 경우에도 암호자산 미실현 수익에 대한 법인 과세를 폐지하자는 안이 24년 1월 정기 국회에 제출되어 하원과 상원의 검토를 받았고, 24년 회계연도가 시작되는 4월 1일부터 적용될 예정입니다. 개인 투자자의 암호자산에 대한 개인 과세는 현재 소득세율 55%가 적용되고 있으나 이를 20%로 낮추고 그 외 분리과세나 손실분 공제 등에 대한 정책 개선안도 제시되었습니다.

일본의 웹3.0 규제 발전사 (출처: Oasys)



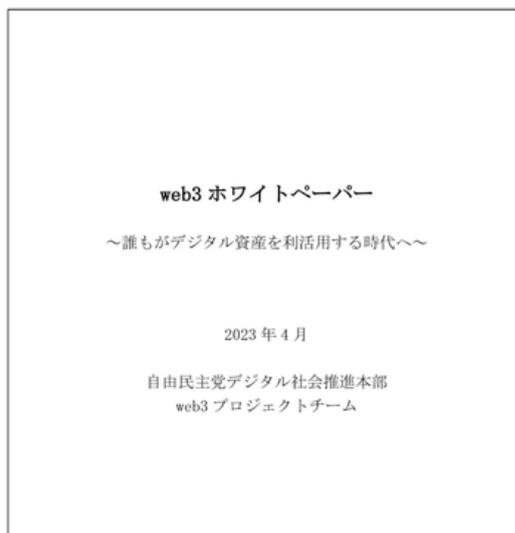
이전까지는 규제를 통해 웹3.0 생태계를 제어했다면 기시다 총리 부임 이후부터는 ‘신 자본주의’와 ‘디지털 전환’ 정책을 추진하면서 웹3.0 산업에 순풍이 불기 시작했습니다. 2022년 7월 일본 경제산업성이 비서실 산하에 웹3.0 & 메타버스 정책을 전담하는 사무처를 출범하게 되면서 해외로 떠나는 웹3.0 기업과 인재들을 정책적으로 지원하는 계기가 되었습니다.

2022년 4월 발표한 NFT 백서와 2023년 4월 발표한 웹3.0 백서를 살펴보면 우선 NFT 백서는 NFT 활용과 발전, 콘텐츠/IP 소유자 보호, 이용자 보호, NFT를 지탱하는 블록체인 육성 시책, 보호 시책 등을 아우르고 있습니다.

웹3.0 백서에서는 NFT와 DAO를 포함한 웹3.0 전반에 대한 규제 제안이 담겨있습니다. 이 두 백서를 중심으로 웹3.0 환경을 정비·조성하고 있다고 볼 수 있습니다. 특히 웹3.0 세제 개정 부분을 살펴보면 과세, 토큰 심사·발행·유통, 스테이블코인, NFT 등 다양한 영역에서 필요한 규제 제안이 담겨 있습니다. 또한 토큰을 통한 자금조달 활성화, 개인 납세 부담 완화 등 앞서 언급한 규제들을 담고 있습니다.

앞에서 언급한 바와 같이 '24년 일본 경제산업성(METI)이 유한책임회사(LP)의 암호자산 투자를 허용한다는 내용이 담긴 산업경쟁력 강화법 개정안을 2024년 2월 16일에 각의(국무위원 회의체)에서 의결했습니다. 6월 23일 개최될 제213회 국회에 제출될 예정이며 일본 스타트업투자사가 일본 웹3.0 프로젝트에 투자할 수 있는 길이 본격적으로 열리게 됩니다. 이번 법안이 가결되면 2025년에 시행될 것으로 예상되며 이를 통해 일본은 본격적으로 자국 웹3.0 투자 확대를 통해 신산업을 육성하게 될 것입니다.

자민당이 발행한 웹3.0 백서 & NFT 백서



일본 암호자산 규제 정리

규제 항목	규제 도입 이전	규제 도입 이후	개정/시행
거래소 면허 도입	암호자산 거래소 관련 규제 불명확	전세계 최초로 “암호자산교환업” 라이선스를 도입하여 암호자산 거래소를 등록제로 관리	2017년 4월 시행
커스터디사업 규제	암호자산 커스터디 사업은 암호자산교환업에 해당되지 않음	‘가상통화’에서 ‘암호자산’으로 명칭 변경됨에 따라 커스터디 사업은 암호자산교환업(CAESP)에 해당	2020년 5월 개정
파생상품거래 규제	암호자산 선물, 마진거래 등 파생상품 관련 규제 불명확	암호자산 파생상품을 금융상품거래법에 따른 파생상품으로 보고 이에 따른 규제 실시	
스테이블코인	스테이블코인 관련 규제 불명확(외환거래, 유가증권, 또는 암호자산 등으로 해석)	은행, 자금이동업자, 신탁회사 등이 일정한 조건을 충족한 경우, 스테이블 코인 발행 가능 (법적 지위 인정)	2023년 6월 시행
법인의 암호자산 보유	발행 또는 투자로 암호자산을 보유한 경우, 처분하지 않더라도 기말평가이익(미실현이익) 과세	자사 발행 토큰에 대해 기말평가이익을 과세하지 않기로 결정	2023년 6월 시행
		타사 발행 토큰에 대해 기술적 처분 제한이 존재하는 경우(락업 등), 평가이익을 과세하지 않기로 결정	2024년 4월 시행
		단기매매용 또는 처분 제한이 없는 토큰에 대한 평가이익 과세 이연	미정
법인의 암호자산 투자 및 투자 유지	투자사업유한책임조합(VC펀드), 투자신탁은 암호자산에 직접 투자 불가	투자사업유한책임조합, 투자신탁이 암호자산에 직접 투자 가능, 법인이 주식이 아닌 토큰을 대가로 VC펀드로부터 자금조달 가능	2024년 中 개정 예정
개인의 암호자산 보유	미실현 이익은 과세하지 않으나 실현 이익에 대해 분리 과세하지 않고 잡소득으로 분류하여 누진세로 최대 55% 세율 적용	주식 등과 마찬가지로 분리 과세 적용 (세율 약 20%)	미정

Q6. 블록체인 게임 규제 및 시장 성장성

이미선

해시드오픈리서치
리서치 팀장

일본에서는 블록체인 게임을 제작, 판매, 광고하는 활동이 합법적으로 가능한 것으로 알고 있습니다. 블록체인 게임에 대한 규제는 어떻게 이뤄지고 있나요? 그리고 일본 게임사들은 블록체인 게임 시장의 성장 가능성을 어떻게 보고 있을까요?

도미닉 장

오아시스
글로벌 사업총괄

미국은 SEC의 입장이 명확해질 때까지 토큰 발행 및 유통에 소극적일 수밖에 없는 상황입니다. 중국은 블록체인 자체가 엄격히 규제되고 있어 큰 시장임에도 불구하고 대중적인 광고 및 마케팅이 불가능하죠. 한국 또한 토큰 발행 및 유통에 관해 명확한 규제가 부재해 많은 사업체들이 해외에 본거지를 두고 “글로벌 서비스”를 지향하고 있습니다. 국내 유저들은 VPN 없이 서비스를 이용할 수 없기에 대중의 콘텐츠 소비까지는 아직 갈 길이 먼 상황입니다.

반면에 일본은 규제가 존재하기 때문에 할 수 있는 것과 할 수 없는 것이 비교적 명확합니다. 규제의 프레임 안에서 이뤄지진다면 합법적으로 가능하다는 의미입니다. 대표적으로 일본 블록체인게임 XENO는 TV로 광고를 송출하는 등 대중 마케팅이 가능합니다.

기업은 명확한 영역 안에서 사업을 영위하는 것을 훨씬 선호합니다. 규제가 없거나 모호한 환경에서는 인식하지 못한 부분에서 위법을 저지를 위험이 있기 때문입니다. 일본 기업들은 명확한 규제 덕분에 보다 적극적인 액션이 가능합니다.

XENO 일본어 광고 (출처: XENO YouTube)

The image is a promotional poster for the game 'XENO' in collaboration with 'ROCKMAN X DIVE'. The background is a vibrant, stylized cityscape at night with blue and purple lights. At the top, the text 'ロックマン X DIVE コラボ中!' (Rockman X Dive Collaboration!) is written in large, white, stylized Japanese characters. Below this, the word 'PROJECT' is written in small letters, followed by 'XENO' in very large, bold, white letters. In the center, there is a logo for 'CROOZ Blockchain Lab' with a blue circular icon. Below the logo is a search bar with the Japanese characters 'ゼノ' (Zeno) and a magnifying glass icon. At the bottom left, there are logos for 'App Store' and 'Google Play'. At the bottom right, there is a small text block in Japanese: 'Google Playは、Google LLCの登録です。AppleとAppleロゴは米国その他の国で登録されたApple Inc.の登録です。App StoreはApple Inc.のサービスマークです。' (Google Play is registered by Google LLC. Apple and Apple logo are registered by Apple Inc. in the US and other countries. App Store is Apple Inc.'s service mark.) Below this, there are several lines of smaller Japanese text: '※一部対応していないスマートフォンがあります。 ※一部有料のコンテンツがあります。 ※パケット通信料はお客様のご負担となります。 ※利用規約をよく読んでご利用ください。 ※未成年の方は保護者の承認が必要です。' (※ Some smartphones are not supported. ※ Some content is paid. ※ Packet communication charges are your responsibility. ※ Please read the terms of use carefully. ※ Minors need parental consent.) At the very bottom, it says '© 2023 PROJECT XENO All rights reserved. ©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.'

일본 정부의 웹3 지원은 일본의 콘텐츠 산업이 처한 상황과도 맞물려 있습니다. 일본은 우수한 IP를 바탕으로 매출 기준 글로벌 게임 시장 3위, ARPU((Average Revenue Per User, 유저당 평균 매출) 1위, 가장 LTV(Lifetime Value, 고객 생애가치)를 자랑하며, 미국, 중국, 한국의 관련 규제 미비를 고려할 때 가장 큰 잠재력을 보유한 국가이기도 합니다.

이처럼 글로벌 콘텐츠 시장은 지속해서 성장하고 있으나, 일본 콘텐츠 산업의 글로벌 점유율은 감소하는 추세입니다. 특히 기존에 강점이 있었던 만화 등의 출판시장 점유율이 크게 감소한 것으로 나타납니다. 높은 제작비와 경쟁으로 레드오션이 된 일본 게임업계도 블록체인으로 진출하지 않을 수 없는 상황입니다.

코로나19 이후 일본 콘텐츠 산업의 축은 디지털 영역으로 본격적으로 옮겨갔습니다. 아래 그림과 같이 일본의 디지털 네트워크에 기반한 콘텐츠 시장 점유율이 대폭 상승했습니다. 우수한 IP를 보유하고 있음에도 글로벌 시장에서 점유율 하락으로 고전 중인 일본 콘텐츠 산업은 디지털 트랜스포메이션(DX) 과정을 통해 문제를 해결하려고 노력하고 있습니다. 풍부한 콘텐츠 경쟁력을 보유한 일본은 Web3를 발판삼아 자국의 글로벌 콘텐츠 경쟁력을 향상시키고 NFT 등을 통해 만화, 출판물의 디지털화를 적극 추진하고 있습니다.

Statista에 따르면, 일본 NFT 시장 규모는 2028년 약 1,142억 엔(약 1조 400억 원)으로 추정되어 약 20배 이상 성장할 것으로 예상됩니다. 일본은 만화, 게임, 애니메이션 등에서 글로벌 경쟁력을 갖춘 IP를 보유하고 있으며 이들의 결합을 통한 시너지를 감안하면 일본 NFT 시장은 높은 성장 잠재력을 갖추었다고 판단됩니다. Web3와 NFT를 일본 경제의 신성장 동력으로 바라보는 정부 기조 속에서 정부의 적극적인 투자와 제도 정비로 더욱 다양한 기회들이 창출될 것으로 예상합니다. 이러한 흐름 속에서 게임 섹터는 가장 큰 수혜를 입는 분야가 될 것입니다.

일본 콘텐츠 플랫폼별 점유율 변화 (출처: 일본 디지털콘텐츠협회)

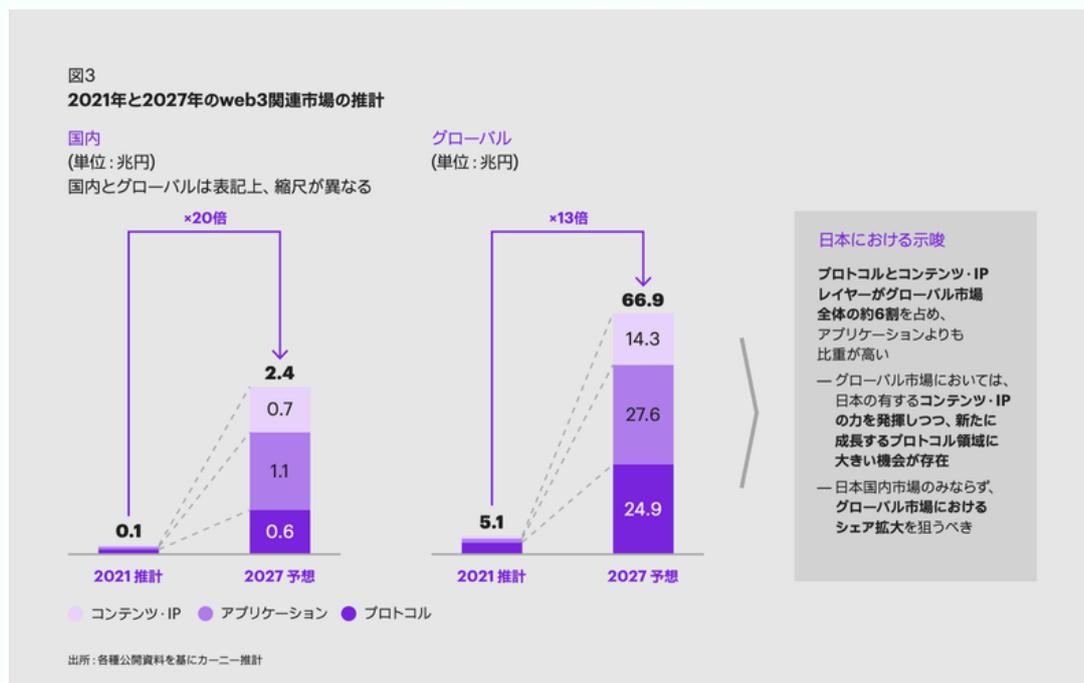


Kearny 리포트에 따르면 글로벌 웹3 시장은 2021년 5조 엔에서 2027년 67조 엔으로 약 13배 성장할 것으로 예상되는데요, 콘텐츠·IP를 기점으로 한 어플리케이션의 성장이 그 중심이 되고 있습니다.

일본의 경우 2021년에 약 0.1조엔으로 추계되는 시장규모가 2027년 약 2.4조엔으로 20배 이상의 성장을 추계하고 있습니다. 글로벌 시장 대비 일본은 더 빠른 속도로 성장할 것으로 예상됩니다. 아직 초기 단계인 만큼 당장 눈에 띄는 결과들은 부족해 보이나 결국 일본의 콘텐츠·IP가 어플리케이션 레이어의 성장을 견인할 것으로 생각됩니다

일본 정부 주도의 적극적인 산업 육성 정책하에 치밀하게 준비해온 일본 대기업과 현지 블록체인 기업들, 이들과 면밀한 신뢰관계를 구축해 일본 시장 진출에 본격적으로 나서고 있는 해외 프로젝트들의 움직임을 볼 때 일본 웹3 시장이 앞으로 어떠한 봄을 맞이할지 그 귀추가 주목됩니다.

2021년과 2027년 웹3 관련 시장 추계 (출처: Kearny Report)



Q7. 최근 주목받는 블록체인 게임은?

이미션

해시드오픈리서치
리서치 팀장

일본 블록체인 게임 유저 수는 얼마나 되고, 최근 의미있는 성장이 나타나고 있는지요? IP를 블록체인 게임에 접목하려는 사례가 있는 것 같은데 최근 주목받고 있는 게임과 유저들의 반응이 궁금합니다. 만약 생각보다 참여가 저조하다면 그 이유는 무엇이고, 이를 해결하기 위해 기업은 어떤 노력을 하고 있는지도 말씀 부탁드립니다.

도미닉 장

오아시스
글로벌 사업총괄

Statista에 따르면 일본에서 게이머로 간주되는 인구 비율은 2022년 기준 58%로 전 세계에서 1~2위를 차지하고 있습니다. 일본의 높은 게임 참여율은 향후에도 높게 유지될 것으로 전망합니다.

블록체인 산업 규제가 확립된 일본에서는 규제만 준수한다면 블록체인 게임 비즈니스를 정식으로 영위할 수 있고, 일본 유저들은 새로운 콘텐츠를 안전하게 즐길 수 있습니다. 블록체인 기술을 접목한 콘텐츠가 지속적으로 탄생하고 있으며 DAU, MAU, WAU 등의 수치도 긍정적으로 변화하고 있습니다.

일본 최대 규모 연예기획사이자 클라우드 엔터테인먼트 사업을 운영하는 에이벡스 테크놀로지스(Avex Technologies)도 블록체인 사업에 진출했습니다. 저작권, 지적재산권, 디지털 콘텐츠 유통 등 소유권 보호 영역에서 사업 기회를 포착하고 NFT 사업을 확장하고 있습니다. 에이벡스 테크놀로지스가 주도하는 저작권 유통 시스템은 Asset Bank로 불리며, Asset Bank는 일본의 11개 콘텐츠사들이 연합 운영하는 블록체인 조직 'Japan Content Blockchain Initiative'의 블록체인에 사전 출시되어 있습니다.

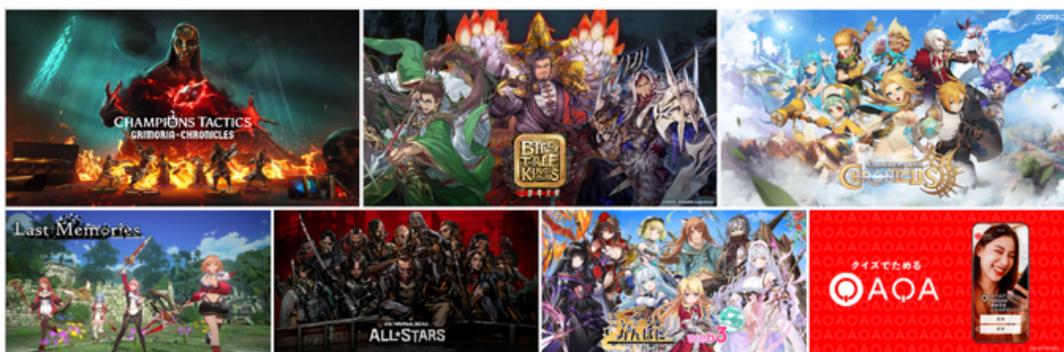
Asset Bank에서 지식재산권(IP) 소유자는 디지털 콘텐츠를 제공하기 위해 데이터를 Asset Bank에 저장합니다. 이를 통해 권리의 위치가 명확해질 수 있으며 동일한 권리를 라이선싱 함으로써 새로운 시장을 창출할 수 있습니다. 향후에는 Asset Bank에 등록된 일반 디지털 콘텐츠를 활용하여 누구나 자신있게 제품을 판매할 수 있게 되죠.

블록체인 기술을 통해 디지털 콘텐츠에 인증서가 발급되면 사용자들은 해당 콘텐츠를 안심하고 쉽게 구매할 수 있게 됩니다. 데이터를 다른 캐릭터로 대체하여 2차 창작물로 판매하는 것도 가능한데, 이 때 저작권 소유자 등 자산관리자(지식재산권 소유자)에게 NFT 시스템을 통해 대가를 지급해야 합니다.

이러한 기술적 인프라 보강은 글로벌 경쟁력을 갖춘 IP 보유사들이 블록체인 기술을 활용해 새로운 수익원을 창출하는데 큰 도움이 됩니다. 다수의 중대형 게임사들이 보유중인 유명한 게임 IP들을 블록체인 게임시장에 공급하기 위해서는 게임사가 보유한 IP 저작권, 로열티 권리, 2차 유통권 등에 대한 권리가 우선적으로 명확하게 보호되어야 하기 때문입니다.

기술적 인프라 보강과 더불어 IP 보유사들과 게임사들은 일본의 IP를 블록체인 게임에 소개하고자 많은 실험을 진행하고 있습니다. 앞서 언급한 일본 규제 프레임 안에서 합법적으로 사업을 전개할 수 있는 블록체인 Oasis는 대형 일본 게임사들과 협력하여 블록체인 게임을 선보이면서 IP를 블록체인에 접목시키고 있습니다. SEGA, 스퀘어에닉스, Ubisoft, 컴투스 등 일본 및 글로벌 게임사들과 협력하고 있으며 Softbank, KDDI 등 통신사와도 긴밀히 협력하면서 블록체인 게임 대중화에 힘쓰고 있습니다.

Oasis 온보딩 예정인 대형 게임사 게임 타이틀 (Oasis 제공)



캡틴 츠바사 -라이벌즈-



대표적으로 '캡틴 츠바사 -라이벌즈-'는 전 세계적으로 7천만 장 이상 판매된 일본 유명 만화책 '캡틴 츠바사'의 IP를 활용한 블록체인 게임입니다. 지속적인 인기와 대규모 팬 기반을 바탕으로 축구 중심의 IP를 블록체인 게임으로 재해석한 사례입니다.

이처럼 일본의 IP는 NFT와 게임의 교차점에서 큰 잠재력을 가지고 있습니다. 뿐만 아니라 경쟁력있고 인지도 높은 IP가 이 시장에 진입하게 된다면 실로 거대한 이용자 기반이 뒤따라 유입될 가능성이 있습니다.

NFT의 경우 그동안 사업 발전의 걸림돌로 작용했던 로열티 권리 및 2차 유통 수익에 대한 모호성이 개선되고 있으며 이는 기존 콘텐츠 산업과의 결합 확대로 이어질 것으로 예상됩니다.

Q8. 한국 가상자산 규제에 대한 제언

이미선

해시드오픈리서치
리서치 팀장

한국은 가상자산이용자보호법이 오는 7월 시행되고 2단계 입법에서는 가상자산 발행 관련 규제 등 보다 구체적인 내용이 포함될 것으로 알려져 있습니다. 한국 가상자산 규제 논의에 있어서 일본의 입법 과정을 지켜보신 현업에 계신 분 입장에서 바라시는 점이 있다면 어떻게 있을까요?

도미닉 장

오아시스
글로벌 사업총괄

앞서 말씀드렸듯 일본은 웹3 산업을 글로벌 기술 패권의 주도권을 잡기 위한 중요한 축으로 보고 있습니다. 한국도 경쟁에서 우위를 차지하기 위해 블록체인과 웹3 산업을 육성하려는 목표가 있을텐데, 그렇다면 어떠한 방식으로 구체적인 성과를 거둘 수 있을지에 대한 정책적인 논의가 이뤄져야 할 때라고 생각합니다.

일본의 경우 자산에 대한 정의와 해당 자산을 통해 어떤 행위를 할 수 있는지, 그리고 특정 행위에 필요한 라이선스가 무엇인지 법률에 명시하고 있습니다. 이러한 적극적인 입법은 법적인 모호함과 회색지대를 해소하고, 나아가 그동안 음지에서 이뤄졌던 행위들을 상당부분 양지로 끌어올리는 계기가 되었습니다. 한국 역시 국민의 20% 이상이 거래소(CEX) 계정을 보유하고 있다는 점을 고려할 때, 투자자 보호와 업계 활성화 차원에서 일본의 선례는 좋은 참고자료가 될 것이라 생각합니다.

한국은 블록체인 프로젝트에 대한 개인투자자의 관심이 세계 최고 수준입니다. 업계도 PoC(Proof of Concept) 단계를 지나 글로벌 시장에서 두각을 나타내며 비즈니스 모델 개발에 성공하는 등 양적, 질적 성장을 경험하고 있습니다. 블록체인에 대한 국가적인 관심과 기업의 비즈니스 능력, 그리고 K-POP, 웹툰 등 독자적인 문화 기반이 있는 국가는 흔치 않습니다. 블록체인에 대한 정책적 논의와 규제 마련이 활성화된다면 한국은 글로벌 블록체인 콘텐츠 및 인프라 시장의 선두로 나아갈 잠재력이 있습니다.

규제의 회색지대를 해결하기 위해서는 블록체인 업계와 정부 간의 지속적인 대화가 필수적입니다. 이는 시간과 노력이 필요한 부분입니다. 대한민국이 블록체인의 허브로 도약하기 위해서 정부와 업계의 비전을 담은 구체적인 입법 체계가 곧 마련되기를 희망합니다.

인터뷰이 소개

Dominic Jang

 OASYS “UNREAL GAMES **MADE REAL**”

2020~현재	OASYS 사업개발 총괄이사 및 한국사업총괄
2015~2020	BNP파리바증권(일본) 금융기관총괄본부, Vice President



Edelin Han

 OASYS “UNREAL GAMES **MADE REAL**”

2022~현재	OASYS 사업개발 매니저
---------	-------------------



인터뷰어 소개

Miseon Lee

#HASHED OPEN RESEARCH

2023~현재	Hashed Open Research 리서치 팀장
2022~2023	Bithumb Korea, WEMADE 빗썸경제연구소 센터장, Team Leader
2010~2022	하나금융투자 리서치센터 Fixed Income Analyst



#HASHED OPEN RESEARCH

