

## 블록체인과 정부기구의 변화

일시: 2018년 11월 10일 (토) 오전 10시~12시

장소: 국회의원회관 2층 제6간담회실

사회: 이희망 (주)INNOBOUND 대표

발제 1: 김남웅 KEEPiT 칼럼니스트, GXC 커뮤니케이션 매니저  
"블록체인의 등장과 거버넌스에 대한 인식 변화"

발제 2: 박상혁 KEEPiT 칼럼니스트, 마나마인 기획자  
"실생활의 블록체인과 거버넌스"

발제 3: 류영훈, EpitomCI 연구원 및 기획자, COSINT 운영 및 칼럼니스트  
"블록체인을 과연 규제할 수 있는가?"

토론: 한재원 CONAM(코인알려주는남자)TV 유튜버, 피클네트워크 이사

<발제 1>

## 블록체인의 등장과 거버넌스에 대한 인식 변화

**김남웅(KEEP!T 칼럼니스트, GXC 커뮤니케이션 매니저)**

블록체인은 간단하게 말하면, Distributed Ledger, 분산 장부, 또는 분산화 데이터 베이스다. 블록체인을 창시했던 사토시 나카모토는 비트코인이라는 디지털 재화보다도 그 디지털 재화를 인센티브로 제공하며 유지할 수 있는 분산화 되어있는 장부를 강조하고 싶었던 것이다.

장부가 분산화 되어있다면 무엇이 바뀌는가?

기존 데이터 베이스는 단일 데이터 베이스로써, 특정 회사나 국가, 또는 공동체에 국한된 데이터 베이스라고 볼 수 있다. → 시스템을 운영하는데 국가적, 사회적, 공동체적 규칙들로 제한될 여지가 많다.

Ex) 페이스북의 무단 데이터 판매 사건에 대해서 미국 정부는 페이스북의 CEO인 마크 주커버그만 소환하면 이에 대한 책임을 물을 수 있었다. 왜냐하면 페이스북이라는 중앙화된 데이터 베이스는 페이스북이라는 회사에 보관이 되어있기 때문에 페이스북 본사가 있는 미국이라는 국가의 규칙들로 제한할 수 있다.

반면에 분산화 되어있는 데이터 베이스들은 특정 회사나 국가 또는 공동체에 국한된 것이 아니다. 이 말은 특정 국가나 회사 또는 공동체가 마음대로 데이터 베이스에 개입할 수도, 제한할수도, 통제할 수도 없다는 이야기이다.

지금도 비트코인의 장부를 보관하고 있는 데이터 베이스들은 전 세계 수십, 또는 백여국가에 분산되어 있으며, 비트코인의 거래를 막거나 개입하기 위해선 이들을 찾아서 컴퓨터를 압수하거나, 정부가 막대한 돈을 들여서 수십 수백만대의 컴퓨터를 구매한 후 채굴을 하여 비트코인 네트워크의 총 51% 네트워크 장악력을 얻어야 한다(쉽지 않거나, 이제 거의 불가능에 가깝다)

간단하게 말해서, 블록체인이 등장하여 데이터 베이스가 분산화 된다면, 이것은 '정부가 막아야 한다'의 문제가 아니라는 것. '정부가 개입할 수 없는 환경이 조성된다'라고 봐야 맞다.

2018년 1월, 박상기 법무부 장관이 암호화폐에 대해서 강경한 태도를 취하면서 한 말이 있다:

정부가 거래소를 폐지하더라도, P2P거래는 막을 수 없다.

이는 블록체인과 비트코인 네트워크에 대한 공부를 했다는 증거이다. 정부가 중앙화 되어있는 거래소를 막을 수는 있어도, 비트코인 네트워크에서 이루어진 P2P(Peer to Peer) 거래는 막을 수 없다.

Roger Ver는 이렇게 말했다:

비트코인 거래를 막기 위해선 전 세계의 전기를 차단해야 한다.

이것이 지금 블록체인이 가져오려는 변화이다. 블록체인은 정부가 개입하느냐 아니냐의 영역이 아니라, 정부가 개입 불가능한 영역이라고 봐야 맞다.

2017년 2018년 암호화폐와 블록체인이 대중화 되면서 많은 사람들이 비트코인을 위시한 암호화폐와 블록체인에 대한 학습을 시작했다. —> 블록체인에 대한 속성을 이해하는 사람들이 많아지면서 블록체인이 정부가 개입 불가능한 영역을 만드는 기술이라는 것을 자각하는 사람들이 많아

졌다. 또한 소위 '탈 중앙화' 철학이 한국을 비롯한 전 세계를 강타하면서, '탈 중앙화 고버넌스'라는 새로운 워너비 통치 시스템을 추구하는 사람들도 생겼다.

블록체인이 등장하면서 여태까지 주목받지 못했던 자유지선주의 학자들이 그 존재감을 드러내기 시작했던 것도 사실이다. 경쟁화폐를 주장했던 프리드리히 하이에크, 무정부주의를 주장했던 머레이 라스바드와 같은 사람들의 사상이 수면위로 올라오기 시작했다.

하이에크의 이야기도 했지만, 중앙은행 시스템 자체에 대한 의구심도 생겼다. 독점 화폐에 대한 부정적인 인식들도 블록체인을 공부한 사람들에게겐 퍼져 나가고 있다. 국가나 은행의 허가를 받지 않고도 부를 이동시킬 수 있고, 교환 행위를 할 수 있다는 인식은 앞으로 중앙은행 정책에 어려움이 생길 수도 있음.

그리고 지금 정치인들도 블록체인을 가지고 흔히 말하는 '표 팔이'를 하고 계신데. 입법을 하는 국회의원 분들이나 행정을 담당하는 공무원 분들이 블록체인을 도입한다 뭐한다 이야기 하기전에, 블록체인이란 영역이 기존 인터넷 데이터 베이스를 다루듯 대할 수 없다는 것을 이해하는 것이 선행이 되어야 한다.

<반면에>

블록체인을 통해서 "미들맨"이라는 중재자의 중요성을 알기도 하였다. 블록체인 초기에는 블록체인이 기존에 존재하던 모든 것들을 대체할 수 있을 것이라 믿었지만, 막상 다양한 시도를 해보려고 하니 '불편하고' '효율적이지 못했으며' 무엇보다 '믿을 수가 없었다'

블록체인은 신뢰가 필요없는 네트워크를 만든다고 했지만, 오히려 그걸 악이용하여 신뢰를 저버리는 행위들을 일삼았고. 이러한 사건들은 블록체인을 지지하던 사람들로 하여금 역설적으로 '중재자의 중요성'을 일깨워주는 계기가 되었다.

중재자는 거래를 중재해주는 대신 막대한 부를 챙겼지만, 막대한 부를 챙기고 우리에게 막대한 효율과 편의성을 제공해주었다는 사실을 깨닫게 해주었다.

즉, 블록체인은 '가상적인 무정부사회'를 구현해줌으로써 통치기관의 중요성에 대해서 깨닫게 해주었다는 것이다.

물론 이 말이 '블록체인이 필요없다'는 것은 아니다. 어떤 분야는 블록체인을 도입했을 때 충분히 효율을 낼 수 있다. 하지만 모든 산업을 탈 중앙화 시키겠다는 시도는 굉장히 어리석고 불편하다는 결론에 도달한 사람들이 많다.

그러므로 블록체인은 사람들로 하여금 자율화가 필요한 분야는 자율화를, 그리고 중재자가 필요한 분야는 중재자의 중요성을 인정하게 만들었다는 점에서 그 의미가 크다고 이야기할 수 있다.

## 실생활의 블록체인과 거버넌스

박상혁(KEEP!T 칼럼니스트, 마나마인 기획자)

### 1. 실생활에 블록체인 거버넌스가 적용되어야 하는 이유

2017년의 암호화폐 열풍으로 많은 사람들이 비트코인을 비롯한 블록체인 기반의 화폐에 관심을 가지고 투자에 뛰어들었습니다. 그중에서는 단순히 암호화폐를 투자하는 것에 그치지 않고 직접 창조하려는 움직임을 보이는 사람들도 있었습니다. 그러나 올 한 해를 돌이켜보면 무수히 많은 암호화폐가 쏟아졌음에도 불구하고, 실생활에서 실제로 쓰이는 사례는 극히 드물었습니다. 왜일까요? 그에 앞서 화폐라는 존재의 특징을 간단히 짚고 넘어가볼까 합니다.

무릇 화폐는 휴대성, 내구성, 분할성, 동질성이라는 네 가지 속성이 있어야 한다고 합니다. 화폐란 휴대하기 편리하고 시간이 지나도 훼손되지 않아야 하며, 잔돈을 쪼갤 수 있어야함과 동시에 나의 돈이 다른 사람에게도 똑같은 가치로 적용되어야 한다는 것이죠. 그런데 이러한 화폐의 특징에 앞서, 결국 화폐가 원초적인 기능을 가지려면 사람들 사이에서 통용이 되어야 합니다. 그리고 통용을 위해서는 해당화폐를 만들어 나가는 사람들의 지속적인 노력과 고민이 필요합니다. 그 옛날 법정화폐보다 쌀이 거래수단으로 더 널리 쓰이던 시절에도, 법정화폐가 더 사용하기 편리해서 사람들이 한순간에 쌀을 포기했던 것이 아닙니다. 오히려 쌀이 화폐로 쓰기 더 불편하더라도 새로운 것을 쓰게 되면 생길 불편함 때문에 사람들은 쌀이 계속 화폐로 유지되길 원했습니다. 그럼에도 불구하고 사람들이 법정화폐로 수단을 교체한 이유는 국가의 지속적인 노력이 함께 했기 때문이었습니다. 만약 당시 국가가 법정화폐의 도입에 대한 노력을 일회성에 그쳤다면, 사람들의 반발을 뚫지 못했을 것입니다. 아니면 운 좋게 사람들이 받아들였다 하더라도, 발행주체가 화폐의 유통에 지속적인 관심이 없다면 큰 부작용을 막기 힘들었을 것입니다.

저는 현재 암호화폐가 겪고 있는 실질적인 문제점도 화폐의 발달과정에서 나타나는 문제와 일맥

상통하다고 생각합니다. 물론 블록체인 거버넌스의 핵심은 암호화폐가 아니라 분산 원장, 즉 탈중앙화에 있지만 탈중앙 메커니즘을 유지하기 위해 만들어진 보상체계의 결과물이 결국 암호화폐입니다. 그런 점에서 저는 블록체인 거버넌스의 산물인 암호화폐가 실생활에 유의미한 성과를 내야 비로소 대중들과 블록체인 거버넌스를 이야기할 수 있다고 생각합니다.

## 2. 실생활의 블록체인 거버넌스에 대한 사례와 그 한계

암호화폐가 실생활에 쓰이는 사례는 현재까지 매우 적고 그중의 대부분도 준비단계에 머물러있는 점에서 획기적인 예시를 들기는 어렵습니다. 그러나 오늘은 이러한 준비단계에서도 몇몇 사례에서 유의미한 실험들이 일어나고 있다는 점을 공유하고자 합니다.

### \*퍼블릭 블록체인 암호화폐 [스팀]의 사례

스팀은 그래핀(Graphene)엔진 기반의 암호화폐로서, 블록체인을 이용하여 콘텐츠 제작자에게 보상을 주는 목적으로 탄생했습니다. 스팀을 이용하는 사용자들은 스팀잇이라는 웹 사이트를 통해 글을 올릴 수 있고, 보상시스템을 적용하여 자신이 올린 글에 대한 암호화폐를 받을 수 있습니다. 마치 페이스북의 '좋아요'기능에 돈이 표시되는 것과 비슷합니다. 다만 보상을 받는 원리는 좋아요의 개수에 따라 보상이 발생하는 게 아니라, 지분의 개념에 따라 적용됩니다. 스팀을 많이 가지고 있는 사람이 좋아요를 눌러주면, 스팀을 적게 가지고 있는 사람이 같은 비율로 좋아요를 눌러주었을 때보다 보팅에 대해 더 많은 영향력을 행사할 수 있다는 이야기입니다. 그러므로 사용자들이 스팀에서 영향력을 가지려면 스팀이라는 암호화폐를 직접 구매하여 지분을 늘리거나, 글을 열심히 써서 나온 스팀을 계속 모아야합니다. 물론 스팀에는 콘텐츠 제작자뿐만 아니라 큐레이터, 증인 등의 다양한 구성원들이 존재하기 때문에 이외의 여러 변수들도 고민을 해야 하지만, 블록체인 거버넌스의 실질적인 사례에 주안점을 두기 위해 여기서는 콘텐츠에 초점을 맞춰보고자 합니다.

- 스팀샵: 스팀은 기본적으로 글을 쓰면 암호화폐를 보상으로 받는 컨셉을 가지고 있습니다. 그러나 블록체인 거버넌스의 결과물인 암호화폐가 법정화폐로의 환전을 위한 수단으로 전략한다면 아무 의미가 없을 것입니다. 따라서 글을 써서 받는 암호화폐인 스팀을 굳이 법정화폐로 바꾸지 않더라도 여러 곳에 활용할 수 있게끔 길을 닦는 것이 무엇보다 중요합니다. 한국 스팀커뮤니티에서는 스팀샵이라는 써드파티가 바로 이러한 역할을 수행하고 있습니다. 스팀샵을 통해 스팀 사용자들은 자신의 글을 전자책으로 내서 그 돈을 스팀 암호화폐로 받습니다. 또한 스팀샵에는 전자

책뿐만 아니라 다양한 공예품, 먹거리, 중고제품 등이 올라오기도 합니다. 사용자들은 이를 통해 스팀을 법정화폐로 바꾸지 않을 유인을 제공받습니다.

-스팀페이코: 다양한 상품거래를 암호화폐를 통해 할 수 있다고 하더라도 결제과정이 복잡하다면 그 화폐는 쓰이지 않을 것입니다. 그래서 스팀의 써드파티 중에서는 결제를 편리하게 하기 위한 스팀페이코라는 결제 톨까지 갖추어져 있습니다. 사용자들은 스팀페이코를 통해 QR코드 한 번에 바로 스팀결제를 할 수 있습니다.

-스팀기반의 각종 리뷰 콘텐츠: 스팀은 콘텐츠 제작자들을 중심으로 하는 블록체인 기반의 암호화 페입니다. 따라서 콘텐츠 제작자들을 보상으로 지원해주는 시스템을 보다 견고하게 만들면, 기존 스팀의 장점을 더 살릴 수 있게 됩니다. 스팀헌트나 테이스팀이 스팀커뮤니티 안에서 이러한 역할을 하는 콘텐츠 플랫폼이라 볼 수 있습니다.

스팀헌트= 매일매일 초기화 되는 랭킹 보드에서 사람들이 발견한 재미있거나 멋진 제품들을 포 스팅하고, 거기서 순위 경쟁을 하는 제품 큐레이션 플랫폼입니다. 이때 순위가 금액으로 바로 표 시되어 사용자들이 더 흥미를 느낄 수 있습니다.

테이스팀= 국내는 물론 해외의 스팀 사용자들이 맛집을 리뷰하는 콘텐츠 플랫폼입니다. 방식은 스팀헌트와 유사하게 순위가 금액으로 표시됩니다.

사실 스팀 외에도 이더리움, EOS 등 자체 네트워크를 갖추고 있는 퍼블릭 블록체인 기반의 암호 화폐들이 많지만, 실생활이라는 주제로 한정 짓는다면 현재 스팀이 가시적으로 보여주고 있는 사 례가 많아 스팀을 이야기하게 되었습니다.

### **\*중앙연계형 암호화폐**

스팀의 사례로 대표되는 실생활의 퍼블릭 블록체인은 현재 소규모로 끈끈한 네트워크가 유지되고 있습니다. 그러나 퍼블릭 블록체인 거버넌스는 두 가지 방면에서 한계를 가지고 있습니다.

첫째는 거래 속도의 문제입니다. 블록체인의 특성상 P2P로 분산원장을 노드(네트워크 참여자)들이 검증해야하기 때문에 중앙화된 네트워크보다 속도가 현저히 떨어질 수밖에 없습니다. 그리고 둘째로는 책임주체가 불명확하다는 점이 있습니다. 중앙은 책임주체가 정해져있어서 비판의 대상이 정해져있고 그에 따른 개선사항 역시 비교적 빠르게 받아볼 수 있습니다. 그러나 블록체인은 지

금까지의 중앙화 거버넌스와는 달리 책임주체가 명확하지 않게 보이기 때문에 개선사항이 상당히 느리게 적용되는 부분이 있습니다. 그래서 최근에는 이러한 단점만 중앙적으로 처리하고 나머지 부분을 탈중앙화하려는 시도들이 있습니다.

-글로스퍼 노원코인: 노원코인은 자원봉사, 기부, 자원순환과 같은 사회적 가치를 실현할 경우 암호화폐를 받을 수 있게 정부기구가 주도적으로 발행하는 코인입니다. 회원 개인당 최대 적립 가능액은 5만 노원이며, 유효 기간은 3년으로 하고 있습니다. 비트코인과 같은 POW방식이지만 비공개로 운영된다는 점이 다릅니다. 정부기구가 공개적으로 노드를 운영하지 않는다는 점에서 일단 관리의 효율성이 생기고, 책임주체가 뚜렷하게 보이기 때문에 피드백 수용이 원활하게 이루어질 수 있습니다.

-기업형 코인: 기존의 중앙형 인프라를 구축해온 기업이 코인을 발행하는 경우도 중앙연계형 암호화폐의 사례로 볼 수 있습니다. IBM과 같은 세계적인 기업도 이러한 방식의 암호화폐 발행을 고안 중에 있으며, 국내의 여러 기업들도 마찬가지로 기업형 코인의 발행을 이미 시작했거나 착수 중에 있습니다. 노원코인의 사례와 마찬가지로 대부분 완전한 퍼블릭 블록체인이 아니며, 기업이라는 책임주체가 비교적 명확히 보이는 측면이 있습니다.

그러나 이러한 중앙연계형 암호화폐에도 한계는 존재합니다. 중앙연계형 암호화폐의 가장 본질적인 문제는 블록체인 본연의 의미가 희석되는 것에 있습니다. 노드를 비공개적으로 운영하고 책임주체가 명확해지는 것은 효율성의 측면에서 볼 때 장점인 것처럼 보이지만, 그렇게 하면 기존의 중앙 네트워크와 다를 게 없다는 단점을 안고 있습니다.

### **3. 앞으로의 블록체인이 정부기구의 거버넌스를 어떻게 바꿀 것인가**

이처럼 블록체인이 앞으로 풀어나가야 할 숙제는 많습니다. 그러나 지금의 수준으로도 부분적인 절차의 간소화 혹은 중계비용을 낮추는 장점을 뚜렷하게 가지고 있기 때문에 실생활에서 충분히 적용될 수 있는 부분이 있습니다. 특히 정부기구의 거버넌스 변화에 초점을 맞춘다면 크게 세 가지 분야로 나뉠 수 있다고 생각합니다.

암호화폐: 현대 자본주의의 꽃은 금융이라고 말합니다. 그러므로 정부기구가 금융을 통제하는 과정이 달라진다면 큰 변화가 일어날 수 있습니다. 특히 한국에서는 정부가 시장에 작위적으로 개입하여 문제를 해결하려는 모습이 많은데, 블록체인을 통해 지역화폐가 지금까지와는 다른 모습

으로 발전하면 거버넌스의 일대 변화를 기대해 볼 수 있습니다. 물론 현재까지는 암호화폐 특유의 변동성 문제로 지역화폐가 비공개적으로 운영되고 있지만, 최근 탈중앙화를 유지하면서도 가격을 일정하게 유지하도록 하는 여러 시도들이 이어지고 있습니다. 결과에 따라 정부기구의 거버넌스에 대한 판도를 완전히 바꿀 수 있는 잠재력을 가지고 있다고 생각합니다.

투표: 현대 대의민주주의의 꽃인 투표도 블록체인을 통해 바뀔 수 있습니다. 얼마 전에 진행된 미국의 중간선거에서도 블록체인 기술을 적용한 모바일 투표가 이루어진 사례가 있습니다. 아직 전국적인 규모는 아니고 웨스트버지니아 주 일부 카운티에서 해외 파병 군인을 대상으로 모바일 투표를 시행한 것이지만, 불과 작년과 비교해보았을 때는 괄목할만한 성과라 할 수 있습니다. 미국의 투표에 대한 이번 블록체인 실험은 개표시간의 단축과 동시에 투표자에 대한 투명성을 유지하고자 했다는 것에 그 의의가 있습니다. 앞으로 이러한 시도들이 성공적으로 이루어진다면 온라인 투표의 활성화, 개표 절차 및 시간의 단축 등 많은 거버넌스의 변화가 일어날 것으로 보입니다.

행정처리의 간소화 및 투명화: '투명한 분산원장'을 지향하는 블록체인의 특성상, 한 번 블록체인이 도입되면 현재 정부에서 일어나고 있는 행정처리절차에 변화가 일어날 가능성은 매우 높습니다. 이미 과학기술정보통신부에서는 이러한 블록체인의 특성을 이용해 블록체인 기반의 <전자상거래물품 개인통관 시범서비스> 시스템을 구축할 예정이라고 합니다. 다른 어떤 곳보다도 해외물류 통관에 대한 절차는 까다로워서 그 승인과정도 엄격하고 복잡할 수밖에 없는데, 블록체인을 도입하면 승인과정에 대한 중간과정을 상당부분 생략할 수 있게 됩니다.

작년 블록체인 열풍으로 사람들이 블록체인에 대한 과도한 기대를 품은 것은 사실이지만, 이미 보이지 않는 곳에서 실생활화는 실현 가능한 최소한의 부분부터 차근차근 이루어지고 있습니다. 다가오는 4차 산업의 물결 속에서 정부기구가 정해진 매뉴얼대로 국가를 운영하기보다는, 좀 더 유연하고 상황에 맞는 조치를 취하길 기대합니다.

## 블록체인을 과연 규제할 수 있는가?

류영훈(EpitomCL 연구원 및 기획자, COINST 운영 및 칼럼니스트)

### 1. 개방형 블록체인과 폐쇄형 블록체인

블록체인에 대한 규제에 말하기에 앞서 우선 개방형 블록체인과 폐쇄형 블록체인에 대해 다뤄볼까 한다. 블록체인이라는 동일한 단어를 공유하고 있지만 둘 사이엔 매우 큰 차이점이 존재한다. 또한 이 둘의 차이점을 인지하는 것은 규제를 정하고 시행하는 입장에서도 매우 중요하다. 그 이유는 각자 성격이 다른 두 가지의 블록체인에 동일한 규제를 적용할 수 없기 때문이다.

‘암호화폐 투기는 규제하되 블록체인 기술 발전은 지원한다.’

현재 여러 국가들의 정부가 위와 같은 입장을 취하고 있다. 하지만 블록체인 업계에선 이를 반쪽짜리 지원 방침이라 보고 있다. 폐쇄형 블록체인에 국한되기 때문이다.

#### 개방형 블록체인(Permissionless Blockchain)

개방형 블록체인 네트워크는 탈중앙화된 원장 플랫폼으로써 누구든지 특정 주체의 허락없이 참여가 가능하다. 개방형 블록체인 네트워크 내 사용자는 원장을 읽을 수 있고, 기록도 할 수 있다. 개방형 블록체인은 누구나 참여할 수 있기 때문에 악의적인 유저들이 시스템에 해를 끼치는 행동을 감행할 수 있다. 이를 예방하기 위해 개방형 블록체인은 컨센서스 시스템을 도입했다. 개방형 블록체인 네트워크의 컨센서스 시스템은 블록을 생성하는 이들에게 암호화폐를 제공함으로써 악의적인 행위를 예방하고 있다.

## 폐쇄형 블록체인(Permissioned Blockchain)

폐쇄형 블록체인 네트워크는 특정 주체에 의해 허가된 유저들만이 블록을 생성할 권한을 보유하고 있다. 허가된 유저들만이 블록체인을 운영하기 때문에 읽기 권한과 거래 권한 역시 제한할 수 있다. 폐쇄형 블록체인 네트워크의 컨센서스 모델은 대부분 빠르고 비용적으로 더 저렴한 경우가 많다. 그 이유로는 이미 신뢰가 어느정도 형성된 이들만이 참여 권한을 부여 받기 때문이다.

예를 들어 월마트는 과일 제배부터 수확, 그 이후 유통을 거쳐 판매되기까지 보관 온도와 같은 수 많은 정보를 소비자가 직접 확인할 수 있도록 하고 있다. 해운회사인 머스크 역시 블록체인 선박 물류 시스템을 개발하여 물품 주문부터 도착까지 모든 과정을 선주, 세관, 항만 보험사 등과 같은 네트워크 참여자들이 실시간으로 확인할 수 있도록 했다. 삼성 SDS 역시 서울시와 협력하여 블록체인 기반으로 중고차 매매시장의 혁신을 계획하고 있는 것으로 알려졌다. 대표적인 저신뢰 시장인 중고차 매매시장에 블록체인 기술을 사용하여 소유와 사고 이력 등의 정보가 투명해지는 것이다.

위에 언급한 블록체인은 폐쇄형 블록체인 기반의 서비스들이다. 정부가 흔히 말하는 블록체인 기술 발전 지원 역시 암호화폐가 배제된 폐쇄형 블록체인을 지향하고 있다. 개방형 블록체인과 폐쇄형 블록체인은 흔히 인터넷과 인트라넷에 비교된다. 전자는 우리가 사는 삶에 혁명과 같은 영향을 주었다. 후자는 그보단 흥미롭지 않지만 비즈니스의 유연한 운영을 위해서 여전히 필요한 시스템이다. 하지만 개개인의 삶을 향상시킨 것은 모든 이가 참여의 자유를 가진 인터넷이다. 현재 개발중인 수 많은 DApp들 역시 개방형 블록체인 플랫폼을 기반으로 개발되고 있다.

## 2. 규제할 수 없는 화폐의 등장: 비트코인

“문제는 비트코인이 규제되어야 한다는 점이 아니며, 비트코인에 대한 규제가 가능한 지 여부이다.” – 안드레아스 M. 안토노폴로스

정부는 비트코인 자체를 규제하거나 통제할 수 없다. 비트코인의 네트워크를 운영 및 관리하는

주체가 없기 때문이다. 현재 암호화폐는 많은 사람들에게 지지를 받으며 급속도로 성장하고 있다. 이는 탈중앙화라는 시대적 변화를 꿈꾸는 이들이 늘어나고 있음에 따라 가속도를 받고 있다고 생각한다. 하지만 국가에게 암호화폐란 위협적이다. 국가가 인정하지 않는 민간 화폐가 대규모로 유통될 경우 현재 통화제도에 대한 국가의 지배력이 낮아지는 것은 당연한 이야기이다. 비트코인, 이더리움과 같은 암호화폐가 대중화될 경우 국가는 국채의 화폐화와 같은 방식으로 재정 지출을 확대하는 것이 힘들어진다. 또한 암호화폐는 P2P를 중심으로 성사되기 때문에 소득 추적을 통한 세금 부과 역시 문제가 될 수 있다. 그렇기 때문에 현재 정부는 거래소 및 ICO와 같은 암호화폐 주변의 중앙화된 서비스를 규제하고 통제한다. 아이러니하게도 탈중앙화를 지향하는 개방형 블록체인 주변의 모든 것은 중앙화된 시스템 하에 운영되고 있기 때문이다.

### 3. 규제의 필요성

현재 개방형 블록체인 기반의 어플리케이션 가운데 그나마 돌아가고 있다 말할 수 있는 것은 스팀잇밖에 없다. 2017년 ICO를 통해 1500억원을 유치한 Bancor는 현재 일일 유저수가 300명조차 되지 않는다. 2015년 ICO를 통해 50억원을 유치한 Augur인 경우도 현재 일일 유저수가 50명을 넘지 않는다. 투자자의 비율도 중요하지만 그보다 더 중요한 것은 해당 서비스를 이용하는 실제 사용자 유저의 수이다. 하지만 현재까지 나온 수 많은 DApp 가운데 일일 유저수가 2000명을 넘는 경우는 찾아보기 힘들다. 상위권에 위치한 서비스들도 대부분 도박과 관련된 DApp인 경우이다.

현재 수많은 블록체인 프로젝트 팀들이 생겨나고 있다. 기존의 스타트업 형태이면 실제 가동 중인 서비스가 없이 백서 하나로 수십 수백 억에 이르는 투자금을 유치하기란 거의 불가능하다. 기존의 기업 단위로만 가능했던 스타트업 투자는 ICO의 탄생으로 인해 개인에게도 같은 기회가 주어졌다. 이러한 좋은 취지로 생겨난 ICO이지만 많은 이들이 이를 악용하고 있는 것은 사실이다. 한가지 예시로 최근 화제가 되고 있는 헤미늄을 들 수 있다. 수 많은 강남 내 클럽에서 수 억원씩 뿌리고 다닌 이가 장안의 화제였다. 알고 보니 W업체의 블록체인 플랫폼을 활용한 DApp의 ICO를 통해 번 돈이라고 한다. 해당 W업체의 플랫폼 역시 깃헙에 들어가서 소스코드를 살펴보면 할 말이 없을 정도로 부실하다. 그러한 플랫폼을 기반으로 ICO를 진행하여 수 백억원을 모집하였고 이를 본인의 쾌락을 위해 사용하고 있다. 이뿐만 아니라 수 많은 ICO가 대부분 스캠이며, 약속한 서비스를 런칭하기도 전에 프로젝트가 없어지는 경우도 허다하다. 이러한 경우를 포함하여 암호화폐로부터 파생된 수 많은 사기가 난무하고 있다. 투자는 전적으로 본인 책임인 것은 사실이나, 더욱 건전하고 성숙한 산업으로 발전하기 위해서는 그에 맞는 적절한 규제 역시 필요한 것은

틀림없다.

#### 4. 규제의 정상화

특히 한국은 예전부터 1차원적인 규제 창안법에 대해 수 많은 지적을 받아왔다. 규제를 시행하는 정부와 국회가 해당 산업군에 대한 충분한 이해없이 지금 당장 문제로 보이는 것을 차단하고 시작한다. 가장 좋은 예로 게임셧다운제를 들 수 있다. 청소년의 게임 중독을 예방하고 건강 악화를 막기 위한 차원으로 16세 미만의 청소년에게 심야 시간의 인터넷 게임 제공을 제한하는 제도이다. 과연 이러한 제도가 성공하였는가? 필자는 그렇게 생각하지 않는다. 모든 것엔 편법이 존재한다. 부모님 혹은 형제의 성인인증을 받아 아이디를 만들어 계속 게임을 하는 경우가 많다. 통계적으로 셧다운제 이후 성인들의 게임 시간이 더 늘어났을 것이라 생각한다.

본래 어떤 것을 금지하면 더 하고 싶은 것이 인간의 본능이다. 게임이 문제가 되니 게임을 하지 못하게 막는 1차원적인 발상이 아닌 그 본질적인 문제가 무엇인지 인지해야 한다. 청소년일지라도 타인의 권리를 침해하지 않는 한 의사결정을 내리거나 선택할 자유가 있다. 셧다운제는 선택의 자유를 침해하는 법이다. 해외에서 게임셧다운제도를 이야기하면 놀랄 사람이 많을 것이다. 게임중독 문제는 물리적 제한으로 풀지 못하는 문화적, 교육적, 사회적 분위기가 만든 결과이다. 규제를 만드는 사람들은 청소년들이 게임중독에 빠지는 근본적인 이유에 대해 찾아야 한다.

이러한 문제는 국내 블록체인 업계에도 동일하게 발생했다. 물론 앞서 말했던 바와 같이 규제가 필요한 것은 부정할 수 없는 사실이다. 하지만 현재까지의 규제 역시 1차원적인 규제이다. 블록체인 자체는 규제와 통제를 할 수 없으니, 그 주변의 것들을 규제하는 것이다. 2017년 9월 금융위원회는 암호화폐 거래소를 유사수신업자로 규정하는 내용의 '유사수신행위 등 규제법' 개정 방침을 밝혔다. 이는 곧 암호화폐 거래소를 불법으로 규정한다는 것이다. 또한 ICO 역시 자본시장법 위반으로 처벌할 것이라고 전했다. 2018년 초에는 이에 대한 처벌 의지를 강화했다.

암호화폐 거래소 가상 계좌 개설을 금지시켰으며 은행 등의 금융권은 비트코인과 같은 암호화폐를 거래하지 못하도록 했다. 암호화폐를 이용한 범죄 행위는 당연히 단속과 처벌의 대상이 되어야 한다. 하지만 정부는 암호화폐 자체를 불법으로 규정하고자 했다. 구태연 테크앤로 대표는 그

의 자서인 '미래를 규제할 수 없다'를 통해 암호화폐 거래소가 애초에 유사수신행위에 해당하지 않다고 밝혔다. 암호화폐에 대한 무조건적인 불신과 부정적인 입장을 내비쳐 대중들에게도 암호화폐에 대한 인식은 매우 좋지 않다.

현재 국내 블록체인 산업은 정돈되지 않은 규제들로 인해 정체되고 있다. 정부가 정확한 가이드 라인을 제공하지 않으니 미리 겁을 먹고 하지 못하는 경우도 많다. 그로 인해 '하지 말라는 것 외엔 뭐든 할 수 있다'는 네거티브 시스템이 아닌 '하라는 것 외엔 하면 안된다'라는 포지티브 시스템이 업계에 스며들고 있다. 법은 산업을 막는 것이 아닌 건강한 생태계를 조성할 수 있도록 지원해야 한다. 국내에서 혁신적인 기업이 탄생할 수 있을 지 여부는 정부의 적절한 규제에 달려있다고 생각한다.