

NFT 미술시장의 주요 쟁점과 전망

Issues and Perspective on the NFT Art Market

김보름¹, 옹호성^{2*}

Boruem Kim¹, Hoseong Yong^{2*}

요약

2021년 4월 크리스티 경매에서 비플의 NFT 미술작품이 6,930만 달러에 판매되면서 NFT 미술시장이 본격적으로 확대되었다. NFT는 동일한 가치의 다른 것과 대체불가능한 블록체인 상의 고유한 자산으로 정의할 수 있다. NFT 미술시장은 생산, 매개, 소비 영역에서 과거의 미술시장과 다른 특성을 갖고 있다. 생산영역에서는 미술작품을 전환형, 부가형, 창작형으로 구분할 수 있는데 마켓플레이스 진입을 위해 NFT화 하는 민팅 과정이 필요하다. 매개영역에서는 디지털 마켓플레이스가 창작자와 구매자를 연결시켜주고 있으며, 소비영역에 구매자는 NFT를 구매할 수 있으나 소유와 투자 측면에 중점을 두며 감상 영역에는 제약이 있다는 한계가 있다. NFT 미술시장은 저작권, 추급권, 큐레이션, 연결성과 호환성, 감상 등과 관련한 쟁점을 해결할 필요가 있다. NFT가 일시적 유행에 그칠지는 아직 알 수 없지만 유화, 캔버스, 튜브물감, 비디오 등의 발명과 마찬가지로 미술사에서 새로운 창작과 유통의 방식을 가져오는 계기가 될 것으로 전망된다.

핵심어 : NFT, 대체불가토큰, 미술시장, 이더리움, 디지털 아트

Abstract

In April 2021, the NFT art market expanded in earnest as Bipple's NFT art work was sold for \$69.3 million at a Christie's auction. NFTs can be defined as unique assets on the blockchain that are non-fungible with others of equal value. The NFT art market has different characteristics from the past art market in the areas of production, mediation, and consumption. In the production area, works of art can be divided into conversion type, addition type, and creative type, and a minting process to NFT is required to enter the marketplace. In the mediation area, the digital marketplace connects creators and buyers, and in the consumption area, buyers can purchase NFTs, but there is a limit to focusing on ownership and investment, and there are limitations in the appreciation area. The NFT art market needs to resolve issues related to copyright, resale royalty right, curation, connectivity and compatibility, and appreciation. It is not yet known whether NFT will be just a fad, but it is expected to serve as an opportunity to bring a new way of creation and distribution in art history, just like the invention of oil painting, canvas, tube paint, and video.

Keyword : NFT, Nonfungible Token, Art Market, Ethereum, Digital Art

1 Culture Industry Major, Sejong University, Seoul, Korea [Visiting Professor]

e-mail: brkim@sejong.ac.kr

2 Graduate School of Public Administration, Kookmin University, Seoul, Korea [Adjunct Professor]

e-mail: hoseongyong@gmail.com (Corresponding author)

Received(August 26, 2021), Review Result(1st: September 7, 2021), Accepted(September 10, 2021), Published(September 30, 2021)



© 2021 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

2021년 4월 크리스티 경매에서 비플(Beeple)이라는 이름을 내세운 디지털 아트 작가 마이클 윈켈만(Mike Winkelmann)의 ‘매일 첫 5000일(Everydays : The First 5000 Days)’이라는 작품이 6,930만 달러에 판매되었다. 그는 2007년부터 13년 간 매일 디지털 아트 작품을 창작하여 온라인에 게시해왔는데, 이를 콜라주한 NFT 미술작품을 크리스티에서 판매한 것이었다. 이로써 비플은 국제적인 명성을 얻은 최초의 NFT 작가가 되었고, 이를 계기로 전 세계적으로 NFT 미술작품의 창작과 거래가 크게 확산되기 시작했다 [1]. NFT 열풍을 불러일으킨 이 사건에 대한 미술시장의 관심은 두 가지로 요약할 수 있다. 하나는 당대 최고가 수준의 가격에 작품을 판매한 비플이라는 작가가 누구인가였고, 다른 하나는 NFT가 도대체 뭔데 이렇게 높은 가격이 매겨졌는가였다. 이후 국내 언론에는 비플의 작품을 소개하고 NFT가 무엇인지 해설하는 기사가 연일 언론에 실렸다. 크리스티의 판매 가격은 디지털 아트 작품으로는 역사적 최고가였고, 현존작가의 작품 중에서도 제프 쿤스와 데이비드 호크니에 이어 세 번째로 높은 가격이었다 [2].

비플이 오랜 기간 디지털 아트 작품에 몰두하여 많은 작품을 창작해온 것은 경탄할만한 일이지만, 그것만으로는 그가 받은 주목이나 그 작품의 가격을 설명하기 힘들다. 그와 유사한 형태로 디지털 아트 작품을 창작해온 작가가 그 동안 수없이 많았기 때문이었다. 이에 따라 사람들의 관심은 NFT로 이어졌다. NFT가 과연 무엇이기에 미술시장에서 것처럼 높은 가격에 거래되었는가 하는 관심이었다. 뉴욕타임즈는 ‘NFT 아트 붐에 십대들의 자금이 들어온다’ 같은 기사를 통해 NFT가 젊은 MZ 세대를 미술시장의 새로운 잠재 고객으로 유인하고 있는 측면에 주목했다 [3]. 뿐만 아니라 국내외 미술관과 박물관에서는 NFT를 활용하여 새로운 자원발굴에 나서려는 시도를 하기도 했다. 물론 NFT가 일시적 유행에 따른 거품 현상이라는 회의적인 시각도 있었다. 이에 따라 이 논문에서는 비단 미술계만이 아니라 많은 대중들의 관심 속에 부각되어온 NFT 미술작품의 현황과 미술사적 의의를 살펴보고 이를 둘러싼 쟁점을 정리함으로써 향후 전망에 대해 고찰해보고자 한다.

2. NFT 미술작품의 현황

2.1 NFT의 개념과 특성

NFT는 블록체인을 기반으로 형성되었다. 블록체인이란 온라인을 통해 이루어지는 거래의 기록을 여러 주체 간에 나누어 투명하게 기록하고 공유 저장하는 분산형 데이터 처리 기술을 말한다. 블록체인은 비트코인을 중심으로 발전하였지만 이후 이더리움 등 다양한 암호자산이 개발되어왔다. 2015년에 공개된 이더리움은 2세대 블록체인 기술로서 화폐적 기능 외에도 다양한 응용서비스

에 접목될 수 있었다. NFT는 이러한 이더리움을 기반으로 개발된 응용서비스라 할 수 있다 [4].

NFT 시장 분석기관인 년펀저블닷컴에서는 NFT(Non-fungible tokens)를 “동일한 가치의 다른 것과 대체불가능한 특징을 갖고 있는 블록체인 상의 고유한 자산”으로 정의하고 있다 [5]. NFT는 블록체인 네트워크를 기반으로 만들어진 증명서라는 점에서는 비트코인과 같은 암호자산의 성격을 갖고 있다. 하지만 NFT는 다른 암호자산과 달리 고유성과 유일성을 갖고 있어서 대체불가능한 디지털 자산에 대한 일종의 증명서라고 할 수 있으며, 블록체인의 특성상 조작이 불가능하기 때문에 영구보존이 가능하다. 이에 따라 미술작품만이 아니라 비디오게임에서 수집용 카드에 이르기까지 블록체인 상에 디지털 형태로 저장되고 관리될 수 있는 특별한 자산은 무엇이든 NFT가 될 수 있으며, 오픈씨(OpenSea)와 같은 온라인 마켓플레이스를 통해 NFT를 거래할 수 있다.

NFT 관련 이슈는 몇 가지로 정리할 수 있는데, 우선 익명성이다. 실명확인이나 신분증명 없이도 거래가 가능하다. 이 점은 미술품의 거래에 있어서 장점이 되기도 하고 단점이 되기도 한다. NFT의 보안에 대한 논쟁도 있다. 대부분의 신기술 기반 서비스가 그렇듯이 개발자 입장에서는 철저한 분산형 블록체인에 기반을 두고 있기 때문에 보안이 완벽하다고 하지만 여전히 취약한 면을 공략하는 해킹 사례가 등장하고 있다. 또 다른 이슈는 저작권과 소유권이 다르다는 점이다. NFT는 콘텐츠 그 자체가 아니며 블록체인에 존재하는 디지털 자산에 대한 메타데이터 성격을 갖고 있다. 이에 따라 NFT 디지털 콘텐츠의 소유권을 갖고 있더라도 그 저작권은 전혀 별개라고 할 수 있다.

2.2 NFT 미술시장의 발전 및 관련 선행연구

NFT의 본격적인 시작은 2017년 라바랩스(Larba Labs)가 개발한 ‘크립토펙크’와 같은 해에 나온 게임 ‘크립토키티’로 알려져 있지만, NFT로 제작된 디지털 콘텐츠의 출발은 2014년 뉴뮤지엄의 프로젝트 ‘Seven on Seven’에서 찾을 수 있다. 당시 참여했던 미디어 작가 케빈 맥코이(Kevin McCoy)와 저작권 컨설턴트 애닐 대시(Anil Dash)는 디지털 아트 작품이 무단 복제에서 벗어날 수 있는 방법으로 블록체인을 사용하였다 [6].

이렇게 시작된 NFT는 디지털 아트 작품이 발전할 수 있는 획기적인 계기가 되었다. 블록체인 특성상 마켓플레이스에서 디지털 예술작품의 고유성을 입증할 수 있기 때문이다. 이는 원형에 대한 무한 복제가 가능한 디지털 아트의 영역에서는 획기적인 가능성이라 할 수 있으며, 더 이상 복제로 인해 그 가치가 훼손되거나 절하되지 않고 시장가치를 확보할 수 있게 해준다. 더욱이 온라인으로 유통되고 소유권이 바뀌더라도 자동적으로 소장 기록이 유지될 수 있기 때문에 오히려 오프라인 기반으로 유통되던 전통적인 아날로그 미술작품에서 나타날 수 있는 위작이나 훼손 가능성을 넘어서 수 있다. 이는 어떤 식의 거래이건 블록체인 네트워크 안에 지울 수 없는 영구적 기록을 남기기 때문이다. 말하자면 NFT는 블록체인 상에서 공유하는 디지털 장부나 등기소의 역할을 하는 것으로 이해할 수 있다.

NFT에 관한 주요 트렌드를 수집 분석해오고 있는 년편저블닷컴은 NFT 산업을 크게 게임, 미술, 수집품(Collectibles), 메타버스, 유틸리티(Utility), 스포츠 등 여섯 개의 영역으로 구분한다 [7]. NFT 마켓플레이스는 그동안 급속한 성장을 거듭하여, 2021년 9월 4일 현재 대표적인 마켓플레이스인 오픈씨에 등록된 NFT 작품은 19,387,392건에 달하며, 이 가운데 미술작품은 1,505,975건이 등록되어 있다 [8]. 년편저블닷컴에 따르면 2018년에는 하루 10건 내외이던 거래량이 2021년 1월부터 크게 늘기 시작하여 8월 말에는 하루 4만여 건으로 증가하였으며, 누적 거래량도 240만여 건에 이르렀다. 또한 거래금액 역시 하루 1천 달러 내외이던 것이 2021년 8월 말에는 하루 3억 달러 수준까지 치솟았다. 누적 거래금액 역시 61억 달러에 달하는 것을 알 수 있다 [9].

2021년에 들어와 NFT 시장은 급속히 확대되었기 때문에 이에 대한 연구가 충분히 축적되어 있지 못하다. 그 동안 국내에서는 NFT의 거래 가능성 및 확장성에 대한 연구 [10], 디지털 시장에서의 소유권에 관한 연구 [11], NFT를 둘러싼 저작권 쟁점에 관한 연구 [12] 등이 있어왔으나 아직까지 미술시장에서의 NFT에 대한 체계적인 연구는 부족한 상황이다.

3. NFT 미술시장 구조와 현황

3.1 생산영역

NFT 미술시장에서의 작가는 디지털 아트 작품을 창작해야 한다. 문제는 모든 미술작가가 디지털 기술을 활용한 창작방식에 익숙하지는 않다는 점이다. 이에 따라 필요한 경우 디지털 테크니션의 도움을 받아야 한다. 이 때 디지털 테크니션이 관여하는 정도에 따라 디지털 아트 작품을 세 가지 유형으로 구분할 수 있다. 첫째, 전환형은 유화나 드로잉 등 아날로그 원작을 디지털 작품으로 전환하는 작업만이 이루어지는 것이다. 이 경우 원작성이 거의 유지된다. 다만 원작이 별도로 존재할 수도 있고, NFT 민팅 이후 원작을 폐기하여 디지털 작품이 원작이 되도록 만들 수도 있다. 이는 작가의 선택의 문제이다. 둘째, 부가형은 아날로그 원작에 변형을 가한 것이다. 단지 아날로그 작품의 사진을 찍어 디지털 파일을 만드는 것이 아니라 원작의 이미지에 다른 이미지를 부가하거나 이미지 일부에 움직임을 주는 방식으로 변화를 준다. 이 경우 원작은 폐기하는 것이 원칙이겠으나 별도로 보존할 수도 있다. 다만 원작이 디지털로 전환된 작품의 밑그림으로 취급될 수 있다. 이런 경우 원작성에 대한 문제에 더하여 권리관계에 대한 혼란이 야기될 수 있다. 유명 작가의 아날로그 작품에 상당한 터치를 하여 새롭게 디지털 작품을 재탄생시킨 경우 명확한 계약관계가 없으면 디지털 테크니션이 저작권을 주장할 수 있기 때문이다. 셋째, 창작형은 처음부터 디지털 작품으로 창작하여 민팅한 것이다. 따라서 디지털 작품이 곧 원작이 된다. 이런 경우 원작 변형에 따른 저작권 침해 문제는 거의 없다. 창작형 중에는 부가형과 혼성된 방식도 존재할 수 있다. 예를 들어 김정수 작가와 원화량은 100호 크기의 회화 작품을 장작불에 태워버린 후 소각 장면 동영상

을 NFT 작품으로 제작하여 경매를 통해 판매하고, 원작의 디지털 사진을 NFT 에디션으로 만들어 판매하였다 [13].

디지털 아트 작품의 작가는 마켓플레이스에 접속하여 자신의 디지털 아트 작품 파일을 직접 업로드하고 NFT로 전환하여 판매한다. 이 때 블록체인 플랫폼 상에서 이더리움 기술을 활용하여 디지털 파일을 NFT화 하는 작업을 민팅(minting)이라고 한다. 민팅을 위해서는 일명 가스피(gas fee)로 불리는 수수료를 지불해야 한다. 민팅이나 거래 수수료는 암호자산으로 지불하는데, 이더리움이 주로 사용되지만 때로는 특정한 암호자산을 요구하는 경우도 있다. 민팅 후에는 NFT 미술작품을 마켓플레이스에 등록한다. 등록할 때는 대개 싱글과 멀티플 중에 선택을 하게 되는데, 싱글의 경우 하나의 작품만을 생성하여 경매를 통해 판매하게 되며, 멀티플의 경우 여러 개의 작품을 생성하여 일정한 가격에 판매한다 [14]. 수수료에는 작품을 NFT화 할 때 마켓플레이스에 지불하는 가스피, NFT를 구매할 때 마켓플레이스에 지불하는 수수료, 거래시 최초 창작자에게 지급되는 수수료가 있다.

3.2 매개영역

전통적 미술작품의 거래를 매개하는 것은 갤러리, 경매장, 아트페어 등이지만 NFT의 거래를 매개하는 주체는 다양하다. 우선 디지털 마켓플레이스(거래소)가 필요하다. 대개는 플랫폼 서비스 사업자들이 이를 마련한다. 대표적인 마켓플레이스로 오픈씨, 라리블, 민터블, 메이커스플레이스, 바이낸스 등이 있다. 국내에서도 유사한 서비스가 시작되어 그라운드X(클립드롭스), 업비트(람다256), 코인플러그(메타파이), 위메이드트리(위믹스옥션) 등이 서비스를 시작했거나 준비 중에 있다.

이러한 개방형 플랫폼에는 작가와 컬렉터 모두 자유롭게 참여할 수 있다. 다만 컬렉터의 입장에서는 이러한 개방형 플랫폼에서 작품을 구매하는데 어려움을 겪을 수 있다. 예를 들어, 오픈씨는 19,392,069점의 NFT 작품을 마켓플레이스에 올려놓고 있으며, 이 중 디지털 아트 작품만 해도 1,506,599점에 달한다 [15]. 이처럼 수많은 작품 중 미학적 가치와 시장적 가치가 있는 작품을 선별할 수 있는 합리적 판단 근거를 찾는 것은 쉽지 않다. 그렇다고 해서 단순한 선호나 결과로서 드러난 시장 가격만으로 작품을 선별하기에는 위험이 크다고 할 수 있다. 무한한 자유가 오히려 실질적 자유를 제한하는 결과를 낳는 것이다. 이는 작가와 컬렉터가 직접 만날 수 있는 가능성에도 불구하고 NFT 미술시장에서 왜 갤러리의 역할이 필요한가를 보여주는 근거가 되기도 한다.

이러한 한계를 극복하기 위해 등장한 것이 기획형 마켓플레이스이다. 대표적인 사례는 그라운드X이다. 카카오의 자회사로서 블록체인 기반 서비스의 개발을 위해 2021년 5월에 설립된 그라운드X는 NFT 발행 서비스인 ‘크래프터스페이스’를 통해 디지털 파일을 NFT로 전환할 수 있도록 해주었다. 다만 이 서비스에서는 전환된 NFT 미술작품을 오픈씨를 통해서만 거래할 수 있었는데, 이후 그라운드X는 자체 마켓플레이스인 클립드롭스를 시작하면서 오픈씨를 통하지 않더라도 자체적으

로 거래가 될 수 있게 하였다. 클립드롭스는 그라운드X가 만든 블록체인 플랫폼인 ‘클레이튼’을 기반으로 조성한 마켓플레이스로서 고유 암호자산인 클레이를 활용하여 NFT 미술작품의 거래가 이루어질 수 있도록 하고 있다 [16]. 클립드롭스의 가장 큰 특징은 큐레이션 기능이다. 직접 작가와 작품을 선별하여 마켓플레이스에 소개한다. 그라운드X는 2021년 7월에 암호화폐 지갑 ‘클립’을 기반으로 ‘크레바스 #01 바이 미스터 미상’이라는 작품 999개를 내놓고 개당 100클레이(약 11만원, 1클레이 1100원 기준)에 판매하였다. 또한 8월에는 하정우 작가의 디지털 아트 작품 ‘더 스토리 오브 마티 팰리스 호텔 The Story of Marti Palace Hotel’을 시초가 27,000클레이(약 2970만원)에 경매 방식으로 판매하였다. 이 작품은 최종적으로 47,000클레이(약 5,700만원)에 낙찰되었다 [17].

이러한 디지털 마켓플레이스를 매개로 하여 전통적인 거래 매개 주체인 경매장, 갤러리, 아트페어의 역할도 변화하고 있다. 크리스티는 2021년 4월 경매에서 비플의 작품 판매로 NFT 미술시장의 본격적인 전개를 알린 이후 2021년 5월에 ‘암호미술과 NFT의 이해 Understanding Crypto Art and NFTs’라는 제목의 교육과정을 개설하였고, 7월에는 ‘Art+Tech’ 회의를 개최하는 등 NFT 미술시장을 성장시키기 위한 노력을 지속하고 있다. 이에 대응하여 소더비에서도 2021년 6월 ‘Natively NFT’라는 이름의 온라인 경매를 진행하여 라바랩스의 NFT 미술작품 ‘CryptoPunk 7523’을 1,175만 4천 달러에 판매하는 등 1,700만 달러에 이르는 판매고를 기록하며 큰 성공을 거두었다 [18]. 국제적인 경매사들의 NFT 시장 참여 움직임과 더불어 국내에서도 유일한 상장 경매사이자 시장 선도 업체 중 하나인 서울옥션에서 NFT 전문 서비스를 위한 서울옥션블루를 설립하여 작가 공모를 통해 NFT 미술작품을 발굴하는 등 NFT 미술시장의 선점을 시도하고 있다. 서울옥션블루는 아직까지 본격적인 서비스를 발표하지는 않았지만 경매사들의 NFT 시장에 대한 큰 관심을 보여주고 있다.

다른 한편으로 독일의 코닉갤러리는 메타버스 서비스 가운데 하나인 디센트럴랜드에 디지털 갤러리를 개설하고 ‘THE ARTIST IS ONLINE’이라는 제목의 전시회를 개최하였는데, 이를 통해 22명의 작가가 출품한 29점의 NFT 작품을 판매하였다. NFT 작품의 실제 거래는 오픈씨를 통해 이루어졌다 [19]. 이는 전통적 비즈니스 형태인 갤러리가 NFT 미술시장에서도 일정 부분 역할을 해낼 수 있다는 것을 보여주는 사례이다. 이 전시에서 코닉갤러리는 오프라인 전시에서와 마찬가지로 Olive Allen 등의 작가를 선별하여 작품을 선보였다. 이와 유사한 형태로 국내에서도 표갤러리와 그라운드X의 협력에 의한 하정우 작가와 우국원 작가 작품 판매, PKM갤러리의 코디치 전시회, MCM하우스의 전병삼 전시회 등 다양한 사례들이 만들어지고 있다.

더불어 NFT 미술시장에서는 아트페어의 형식을 차용하여 새로운 판매방식을 만들어가고 있다. 2021년 9월6일부터 13일까지 개최된 넥스트 아트페어는 120팀의 작가가 출품한 1500여 개의 NFT 작품을 선보였다. 온라인과 오프라인에서 함께 개최된 이 아트페어에 출품된 작품은 그라운드X의 클레이튼 블록체인 기반으로 이루어진 마켓플레이스에서 판매되었다 [20].

3.3 소비영역

NFT 미술작품의 소비자는 종래의 컬렉터와는 다른 것을 기대한다. 일반적으로 컬렉터가 미술작품을 구매한 후에 기대하는 것은 그 미술작품의 소유와 감상 그리고 작품가격 상승에 따른 투자성과이다. 하지만 NFT 미술작품은 감상의 측면에서 전혀 다른 결과를 가져온다. 앞서 설명한 것처럼 NFT는 디지털 아트 작품 그 자체가 아니라 그에 대한 소유증명, 즉 등기서류와 같은 것이다. 따라서 그 자체를 감상할 수는 없다. 단지 NFT로 민팅된 디지털 아트 작품을 감상할 수 있을 따름이다. 이는 아날로그 작품과 달리 모바일 기기나 피씨 등의 모니터를 필요로 한다. 따라서 장소에 구애받지 않는 감상이 가능한 반면 기기에 따른 제약을 크게 받을 수 있다. 아울러 소비자가 NFT 미술작품을 구매하여 감상하기 위해서는 작가만큼이나 관련 기술에 익숙해야 한다. 이더리움과 가상자산에 대한 이해 그리고 구매를 위한 마켓플레이스 접근 방법 등에 익숙하지 않을 경우 구매는 물론이고 이후의 감상과 재판매에 제약이 따를 수 있다.

4. NFT 미술시장의 주요 쟁점

4.1 저작권 관련 쟁점

NFT 미술시장에서는 저작권 관계의 새로운 정리가 필요하다. 앞서 소개한 창작형의 경우에는 별도의 원작이 부재하고 디지털 작품이 곧 원작이기 때문에 큰 문제가 없다. 하지만 전환형이나 부가형은 보는 시각에 따라 복잡한 권리관계가 발생할 수 있다. 아날로그 원작을 디지털 작품으로 전환한 경우 과연 어떤 것을 원작으로 할 것인가의 문제가 남는다. 이와 관련하여 최근 데미안 허스트는 아날로그 원작이 있는 도트 시리즈를 NFT 작품으로 판매하면서 1년 후 아날로그 작품과 NFT 작품 중 하나를 선택할 수 있도록 했다. 그리고 선택되지 않은 작품은 폐기한다는 조건을 붙였다 [21]. 이는 NFT가 일시적 거품이 아닐까 의구심을 갖고 있는 컬렉터들을 안심시키기 위한 시도였다. 하지만 원작이 존재하면서 동시에 이를 정교하게 촬영한 사진 파일을 NFT 작품으로 판매하는 경우 과연 어느 것이 더 원작성을 갖는 것인지 문제될 수 있다.

또 다른 사례로서, 2021년 3월에 있었던 번트뱅크시(BurntBanksy: 불타버린 뱅크시)라는 유튜브 계정의 이벤트는 저작권 관련한 다양한 논쟁을 불러일으켰다 [22]. 이 계정을 운영하는 유튜버는 뱅크시의 ‘Morons(멍청이들)’ 작품을 불에 태우는 장면의 생중계 영상을 올렸다 [23]. 이 유튜버는 해당 작품을 불태우기 전에 NFT 미술작품으로 제작하여 유튜브 영상 직후에 경매에 올렸는데, 이 작품은 오픈씨를 통해 228.69이더(ETH), 당시 시세로 약 4억3천만 원에 낙찰되었다. 당시 이 유튜버는 “가상과 실물이 병존할 경우 그림의 가치는 실물에 종속되지만, 실물이 사라지면 NFT 그림이

대체불가의 진품이 된다.” 라고 주장하면서, 물리적 미술의 세계와 NFT 작품들 간에 가교를 놓기 위한 취지였다고 밝혔다 [24]. 전환형의 경우 또 다른 문제는 자신이 저작권을 갖고 있지 않은 작품을 민팅하여 NFT 미술작품을 제작한 경우이다. 이는 오프라인 저작권과의 충돌로 인한 문제를 야기할 수 있다. 이 경우 원 저작자가 문제를 제기하면 마켓플레이스에 의해 NFT 파일이 삭제되거나 거래가 중지될 수 있다.

원작에 변형을 가해 만들어진 부가형 NFT 작품에서는 또 다른 저작권 문제가 발생할 수 있다. 부가형 NFT 작품은 아날로그 원작을 디지털화하는 과정에서 온라인 감상자의 주목을 끌 수 있는 요소를 부가한다. 대개는 원작의 이미지 중 일부에 움직임을 주는 방식으로 변화를 준다. 이 경우 원작을 보존하거나 별도로 판매하는 경우도 있지만 디지털 작품 자체를 원작으로 여겨서 원작을 폐기하기도 한다. 하지만 테크니션이 원작에 새로운 창작성을 부가하여 전혀 새로운 작품으로 탄생시키는 역할을 하는 경우 과연 작가와 테크니션의 관계를 원작자와 보조자로 볼 수 있을 것인지의 문제가 발생한다. 저작권 관련 역할 설정과 이에 대한 계약이 명확치 않을 경우 보조자로서의 테크니션이 스스로 원작자로서의 권리를 주장할 수 있으며, 이 경우 권리관계가 복잡해질 수 있다.

4.2 추급권 관련 쟁점

추급권에 관한 논의는 이미 20여 년 전에 시작되었지만 이를 현실적으로 실현할 수 있는 수단이 마땅치 않았다. 하지만 NFT 미술시장은 온라인 거래 과정에서 유일성과 원작성에 대한 증명을 기반으로 그 거래를 투명하게 추적할 수 있기 때문에 추급권의 도입과 연계하여 활용될 가능성을 보여주었다. NFT 마켓을 구성할 때 처음부터 이러한 추급권이 확보될 수 있도록 설계할 수 있다. 이런 경우 별도로 작가가 이후의 소유자에게 요청하지 않더라도 거래가 될 때마다 자동적으로 판매금액의 일정 비율이 작가에게 지급될 수 있다. 예를 들어 오픈씨의 경우 민팅이 끝난 NFT 미술작품을 거래하기에 앞서 로열티 추가 여부를 선택할 수 있다. 로열티 추가를 선택하게 되면 이후 작품이 재거래될 때마다 일정액의 수수료가 처음 민팅했던 NFT 작가에게 지급된다. 이는 그 성격상 작가에게 지급하는 추급권과 같은 것으로 볼 수 있다. 이러한 시스템을 통해 NFT 마켓 플랫폼은 추급권을 사실상 가장 간편한 방식으로, 굳이 이후의 거래를 추적하거나 입증할 필요도 없이 자동적으로 확보할 수 있도록 해준다.

4.3 큐레이션 관련 쟁점

NFT는 익히 알려진 것처럼 탈중앙적 특성의 블록체인을 기반으로 형성된 서비스 기술이다. 이에 따라 NFT 마켓플레이스에서는 이론적인 측면에서 중개를 담당하는 에이전트의 역할이 필요 없다. 즉 작가와 컬렉터가 온라인상의 NFT 마켓플레이스에서 만나 직접 작품을 거래할 수 있다. 하

지만 온라인 마켓플레이스에서의 거래는 시공간의 제약이 없기 때문에 수많은 작품이 동등한 선상에서 경쟁하게 되고 이를 앞에 둔 잠재적 컬렉터로서는 선택의 어려움을 겪을 수밖에 없다. 따라서 미학적으로 그리고 시장적으로 좀 더 가치를 평가받을 만한 작품을 선별하여 컬렉터에게 제안하는 역할을 하는 이른바 큐레이션 기능은 여전히 필요할 수 있다. 아울러 테크니션을 제외하여 아날로그 원작을 NFT 기반의 디지털 아트 작품으로 전환하는 과정에서도 갤러리스트의 역할이 필요하다. 작가의 작품 세계를 관찰하고 그 미학적 지향성을 고려하여 적절한 테크니션을 매개하는 것은 NFT 시대의 갤러리에게 주어진 새로운 역할로 볼 수 있다.

4.4 연결성과 호환성 관련 쟁점

NFT의 대체불가능성이라는 특성은 현재까지는 특정한 NFT 생태계 내에서만 유효하다. 예를 들어 디센트럴랜드에서 확보한 NFT가 제페토에서도 유효할 수 있을까라는 의문이 들 수 있다. 물론 NFT와 블록체인의 특성상 기술적으로 불가능한 것은 아닐 것이다. 하지만 현실적으로 전혀 다른 블록체인 생태계 간에 NFT가 아무런 제약 없이 호환되면서 핵심 특성이자 강점인 고유성과 유일성을 입증하기 위해서는 무엇보다도 NFT 생태계 간의 연결성과 호환성이 핵심이 된다. 하지만 현재로서는 쉽지 않은 여건이다. 앞으로 NFT 시장이 성장함에 따라 수많은 NFT 미술시장이 만들어질 수 있다. 그 수많은 시장이 저마다의 블록체인을 형성하며 서로 다른 거래단위가 사용된다면 과연 NFT 미술시장이 호환성을 가질 수 있을까하는 문제가 제기될 수 있다. 결국 이 문제를 해결하기 위해서는 공통의 생태계를 구성하기 위한 통일된 프로토콜과 공통의 표준 형성이 필요하다. 이는 비단 거래와 소유만이 아니라 구매한 NFT 작품들을 한 곳에서 감상하기 위해서도 필요하다.

4.5 감상 관련 쟁점

모든 미술작품의 컬렉션은 소유와 감상과 투자를 전제로 한다. NFT 미술시장은 이 가운데 소유와 투자에 특화된 모델이다. 그렇다면 감상은 어떻게 이루어질 것인가의 문제가 남는다. 실제로 구매되는 것은 블록체인 상의 메타데이터에 불과하기 때문이다. 감상이 제대로 이루어지기 힘든 작품이라면 과연 컬렉션의 대상으로 성장해갈 수 있을까 하는 의문이 제기될 수 있다. 게다가 NFT는 단지 소유증명이고 이미지는 어딘가 다른 곳에 보관되어 있는 문제가 있다. 이로 인하여 오픈씨는 NFT 작품을 핀터레스트에서 감상할 수 있도록 하는 옵션을 제공한다. 하지만 그렇다 하더라도 NFT 미술시장에서 구매한 작품의 감상이 이루어질 수 있는 공간은 모바일 기기나 컴퓨터 화면이다. 작게는 5인치의 모바일 기기에서 10~15인치의 노트북이나 커봐야 32인치 남짓한 PC용 모니터 화면에 띄워진 디지털 작품이 과연 감상의 대상으로서 얼마나 가치를 가질 수 있을 지 의문이다. 더욱이 이러한 기기는 감상에 최적화되거나 전용화된 기기가 아니다. 또한 감상에 관해서라면

그 디지털 작품이 NFT 작품이건 아니건 시각적인 면에서는 전혀 차별성이 없다. 이런 한계로 인하여 크리스티 경매장에서는 자사에서 거래된 NFT 작품을 액자에 담아 제공하기도 한다. 최첨단의 기술을 활용한 NFT 작품이 액자를 활용할 수밖에 없는 것이다. 디지털 캔버스를 활용하는 방법도 있지만 상용화되기에는 고가라는 한계가 있다. 이는 앞으로 기술 진보에 따라 AR 기기를 통한 일상적 감상이나 VR 기기를 통한 메타버스 공간에서의 감상 등 또 다른 형태의 디지털 플랫폼의 발전을 기다릴 수밖에 없다.

4.6 NFT 미술시장의 전망 관련 쟁점

시각적 표현을 위한 재료나 도구의 발명과 보급은 미술사가 새로운 방향으로 성장해나가는 계기를 제공해주었다. NFT 역시 이전과 다른 소유방법을 통해 디지털 아트의 새로운 대안을 제시하고 있다. NFT의 특성은 미술사 전반에 걸쳐 몇몇 기술개발이 가져온 획기적인 전환과 비교할 수 있다.

미술사의 흐름을 보면 괄목할 만한 창작과 유통의 변화를 가져온 몇 가지 계기가 있었다. 이는 유화와 캔버스와 튜브물감과 비디오로 대표된다. 유화는 템페라를 대체하여 표현양식의 일대 전환을 가져왔다. 캔버스는 프레스코를 대체하여, 건물과 분리해 감상하거나 거래할 수 있는 작품의 창작을 가능케 해주었다. 튜브물감의 발명은 작가가 스튜디오에서 나와 자연광에서 그림을 그릴 수 있게 해줌으로써 인상파 미술이 출발하는 계기 중의 하나로 작용하였다. 비디오의 등장은 물감에서 탈피하여 작가들에게 새로운 표현 도구를 제공해주었다. 이러한 미술작품의 표현도구 발명과 혁신은 800여년에 걸친 단품 회화의 역사에서 창작과 유통방식을 전면적으로 변화시키는, 이른바 게임체인저 역할을 하면서 미술사의 전환과 확장을 이끌어왔다.

NFT 미술작품은 시공간의 한계를 넘어 시장이 형성될 수 있으며 거래의 제약이 거의 없다. 게다가 거래 비용도 거의 들지 않는다. NFT 민팅에 필요한 가스피 등의 비용이 소요되기는 하지만 이전에 갤러리나 경매장을 통해 거래할 때의 수수료를 고려하면 극히 미미한 수준이다. 게다가 시간만이 아니라 장소에 얽매일 필요가 없이 마켓플레이스를 구성할 수 있다는 것은 곧 국가적 장벽이 없다는 말이 되며 이에 따라 해외에서 창작하여 판매하는 작품을 거의 제약 없이 실시간으로 어렵지 않게 구매할 수 있다. 거래의 위험도 극히 낮은 수준이어서 거래의 불이행 위험이 거의 없다. 또한 창작자와 구매자 간에 직접적인 거래가 이루어진다. 이러한 특성은 컬렉터만이 아니라 작가에게도 영향을 미친다. 시장에서의 진입장벽이 거의 존재하지 않기 때문에 미술시장에 새로 진입하는 작가는 오프라인 시장에 비해 훨씬 더 긍정적인 조건에서 작업을 할 수 있다. 전통적인 판매 경로, 즉 갤러리를 통할 경우 일반적인 갤러리라면 연간 5~10명의 작가의 전시만 가능하며 이에 소속작가 규모는 20~30명 정도를 넘어서기 힘들다. 이는 신진 작가에게는 넘어서기 힘든 장애가 된다. 이에 반해 디지털 아트 시장에 대한 접근은 이보다 훨씬 수월하다. 다만 자신의 작품을 직접

잠재 컬렉터에게 전달해야 하기 때문에 이를 홍보하고 알릴 수 있는 방법을 직접 찾아야 한다. 결론적으로 NFT는 향후 미술시장에 새로운 방식의 창작과 유통이 자리 잡을 수 있는 계기가 될 수 있을 것으로 전망된다.

다만 이처럼 미술사를 변화시켜온 다른 기술과 같은 맥락에서 NFT를 바라볼 수 있는 가능성에도 불구하고 여전히 회의적인 시각도 있다. 이른바 캐즘(chasm) 현상에 대한 우려다. 캐즘 현상이란 기술수용주기를 설명하는 용어로서 새로운 기술이 등장한 후에 처음에는 사업이 크게 성장하다가 일정 시점에 이른 후에는 더 이상 성장하지 못한 채 정체 상태에 빠지는 것을 말한다. 앞서 소개한 넌펀저블닷컴의 통계를 보면 2021년 초부터 급속하게 증가한 거래량이 2021년 8월 28일의 45,369건을 정점으로 줄어들기 시작하여 9월4일부터는 하루 1만 건 대에서 정체하고 있는 것을 볼 수 있다. 거래금액 역시 2021년 1월초부터 하루 1백만 달러를 넘어서서 8월28일에 3억3,355억 달러로 정점을 이룬 후에는 급격히 줄어들어 9월에는 하루 1억 달러 대에 머물고 있다 [25].

NFT 미술작품 시장이 앞으로도 급속한 성장의 궤적을 지속할 수 있을 것인가에 대해서는 현재 시점에서 확신하기 어렵다. 현재까지는 다양한 주체들의 적극적인 호응으로 그 시장이 크게 확대되는 것처럼 보이지만 머지않아 거품이 사라지고 기존 시장의 저항이 시작되는 침체나 정체의 시기를 겪게 될 수도 있다. 그러한 침체나 정체의 시기가 느끼지도 못할 만큼 짧게 스쳐 지나가며 새로운 성장의 시기를 구가할 수도 있지만 그렇지 않고 NFT가 한날 일시적인 유행에 머물다 사라질 수도 있을 것이다.

5. 결론

NFT 미술시장은 전체 미술작품은 아니더라도 최소한 디지털 아트 작품에는 기회가 될 수 있다. 디지털 아트 작품은 NFT 기반 미술시장의 도래와 함께 시공간을 초월하여 그 고유성과 유일성을 입증할 수 있게 되었다. 이로써 디지털 아트 작품은 그 미학적 가치에 걸맞은 정당한 보상을 받을 수 있게 되었다. 이는 향후 디지털 아트가 성장하는 결정적 계기가 될 것으로 전망된다. 하지만 그렇다고 해서 현재의 NFT 미술시장이 종래와 같은 미학적 기준으로 창작되는 디지털 아트 작품에 무조건 우호적으로만 작용하는 것은 아닐 것이다. NFT 콘텐츠의 경우 아이디어와 기술이 중요하지만 미술작품은 그것만으로 작품의 질을 담보할 수 없다. 이러한 측면과 더불어 최근에 정부에서 논의되고 있는 금융 관련 규제에 따른 제약도 존재한다. 이는 NFT에 적용되는 과세제도가 명확하지 않기 때문이다. 이에 따라 향후 NFT 미술작품의 거래나 그에 따른 소득에 대해 제재가 가해지거나 예상치 못했던 세금이 부과될 경우 이에 따른 거래 위축과 생태계 축소의 위험이 있다.

하지만 그럼에도 불구하고 NFT가 디지털 아트 작품에 대해 부여하는 새로운 가능성을 고려한다면 거품이나 아니냐의 논쟁보다는 NFT로 인하여 미술시장이 어떤 측면으로 확장되는가에 관심을

둘 필요가 있다. NFT가 새로운 기회로서의 지위 획득했다는 것을 전제로 앞으로는 발전과 성장 및 시장 확대를 위해 어떤 쟁점이 문제될 수 있는 지 점검해보고 필요하다면 대안 마련을 해나가야 할 것이다. 나아가 메타버스를 비롯하여 감상의 영역에서 획기적인 기술발전이 이루어지는 것을 전제로 비단 창작과 유통만이 아니라 감상 영역에서도 새로운 도약의 계기가 마련될 수 있기를 기대해본다.

References

- [1] S. Y. Myung, "NFT, is it a new technology or a bubble?", *economy.mk.co.kr*, <https://news.mk.co.kr/v2/economy/view.php?year=2021&no=323080>, (accessed September 6, 2021).
- [2] M. J. Son, "The inflection point of art history...Christie's NFT works sold for \$69 million", *biz.heraldcorp.com*, <http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20210312000160>, (accessed September 6, 2021).
- [3] S. Kurutz, "Teens Cash In on the NFT Art Boom", *nytimes.com*, <https://www.nytimes.com/2021/08/14/style/teens-nft-art.html>, (accessed September 6, 2021).
- [4] Wikipedia, "Non-fungible token", *en.wikipedia.org*, https://en.wikipedia.org/wiki/Non-fungible_token, (accessed September 6, 2021).
- [5] NonFungible, "What is NonFungible.com?", *nonfungible.com*, <https://nonfungible.com/about-us>, (accessed September 6, 2021).
- [6] D. Anil Dash, "NFTs Weren't Supposed to End Like This", *theatlantic.com*, <https://www.theatlantic.com/ideas/archive/2021/04/nfts-werent-supposed-end-like/618488/>, (accessed September 6, 2021).
- [7] D. Kelly, G. Zuppinge, "NFT MARKET: Safe Practices Guide", NonFungible Corporation, Los Angeles, CA, USA, August 2021. [Online]. Available: <https://nonfungible.com/subscribe/nft-market-safe-practices-2021>.
- [8] Opensea, *opensea.io*, <https://opensea.io/assets>, (accessed September 6, 2021).
- [9] NonFungible, "Market Overview", *nonfungible.com*, <https://nonfungible.com/market/history>, (accessed September 6, 2021).
- [10] H. Kwon, M. Lim, H. Kim, "A study on the tradability and scalability of NFT -Focusing on linking with alternative exchanges-", *Journal of Payment and Settlement*, vol. 13, no. 1, June 2021, pp. 257-272, doi: 10.22898/kpsakr.2021.13.1.257.
- [11] Y. Yoon, "The prelude to the ownership war in the digital marketplace - Focusing on the impact of NFT on IP industry -", *LAW & TECHNOLOGY*, vol. 17, no. 4, July 2021, pp. 51-75.
- [12] J. Jeon, "Recent Copyright Issues on NFT(Non Fungible Token)", Korea Copyright Committee, Jinju, Gyeongsangnamdo, Republic of Korea, COPYRIGHT ISSUE REPORT, 2021-16, June 2021. [Online]. Available: <https://www.copyright.or.kr/information-materials/trend/the-copyright/view.do?brdctsn=48848>.
- [13] J. H. Jeon, "Burn the 90 million won azalea painting into digital art", *mk.co.kr*, https://www.mk.co.kr/news/culture/view/2021/08/791623/?utm_source=naver&utm_medium=newsstand, (accessed September 6, 2021).

- [14] S. H. Park, “5 Questions About NFT”, mk.co.kr, <https://news.mk.co.kr/v2/economy/view.php?year=2021&no=841954>, (accessed September 6, 2021).
- [15] Opensea, opensea.io, [https://opensea.io/assets?search\[categories\]\[0\]=art](https://opensea.io/assets?search[categories][0]=art), (accessed September 6, 2021).
- [16] Y. J. Kim, “Kakao Ground X is launching NFT distribution service”, it.chosun.com, http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2021/05/28/2021052802290.html, (accessed September 6, 2021).
- [17] S. H. Park, “5 Questions About NFT”, mk.co.kr, <https://news.mk.co.kr/v2/economy/view.php?year=2021&no=841954>, (accessed September 6, 2021).
- [18] E. Kinsella, “Sotheby's ‘Natively Digital’ NFT Sale Lands at \$17.1 Million, With More Than Half the Total Racked Up in the Final Minutes”, artnet.com, <https://news.artnet.com/market/sothebys-natively-digital-sale-1979174>, (accessed September 6, 2021).
- [19] Koenigsgalerie, koenigsgalerie.com, <https://www.koenigsgalerie.com/exhibitions/35679/the-artist-is-online>, (accessed September 6, 2021).
- [20] J. H. Park, “Korea's first NFT Art Fair 'Next Art Fair' will be held”, fnnews.com, <https://www.fnnews.com/news/202108310856237218>, (accessed September 6, 2021).
- [21] C. Goldstein “Damien Hirst's NFT Initiative, Which Asks Buyers to Choose Between a Digital Token and IRL Art, Has Already Generated \$25 Million”, artnet.com, <https://news.artnet.com/market/damien-hirst-nft-update-2002582>, (accessed September 6, 2021).
- [22] J. Jeon, “Recent Copyright Issues on NFT(Non Fungible Token)”, Korea Copyright Committee, Jinju, Gyeongsangnamdo, Republic of Korea, COPYRIGHT ISSUE REPORT, 2021-16, June 2021. [Online]. Available: <https://www.copyright.or.kr/information-materials/trend/the-copyright/view.do?brdctsn=48848>.
- [23] Burnt Banksy, “Authentic Banksy Art Burning Ceremony (NFT)”, youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=C4wm-p_VFh0&t=92s, (accessed September 6, 2021).
- [24] C. Criddle, “Banksy art burned, destroyed and sold as token in ‘money-making stunt’”, bbc.com, <https://www.bbc.com/news/technology-56335948>, (accessed September 6, 2021).
- [25] NonFungible, “Market Overview”, nonfungible.com, <https://nonfungible.com/market/history>, (accessed September 6, 2021).