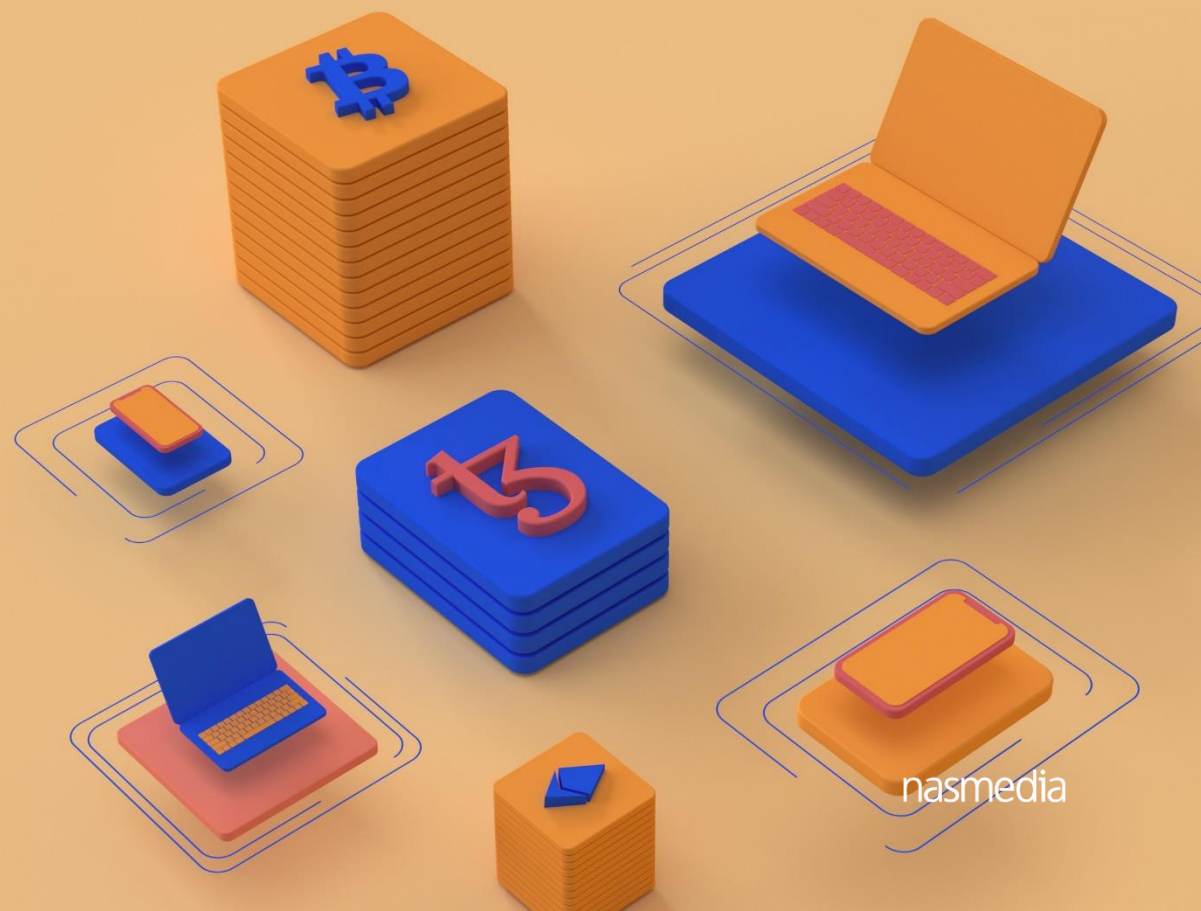


NFT 업종별 활용 사례와 향후 전망

NFT의 개념 이해와 업종별 진출 현황



nasmedia

INDEX

01. NFT의 이해

- NFT의 개념과 자산 유형 구분
- NFT가 각광받는 배경
- NFT 시장 현황

02. NFT 해외 활용 사례

- 명품 업종, 식음료 업종

03. 국내 기업 NFT 진출 현황

- 엔터테인먼트 업종
- 게임 업종
- 빅테크 기업
- 금융 업종

04. NFT 전망

- NFT의 장단점 및 규제 필요성
- 분야별 NFT 활용 트렌드 및 향후 시장 규모 예측
- 메타버스·블록체인·NFT 결합 비즈니스 창출

Appendix. NFT 주요 타임라인

01. NFT의 이해

- NFT의 개념과 자산 유형 구분
- NFT가 각광받는 배경
- NFT 시장 현황

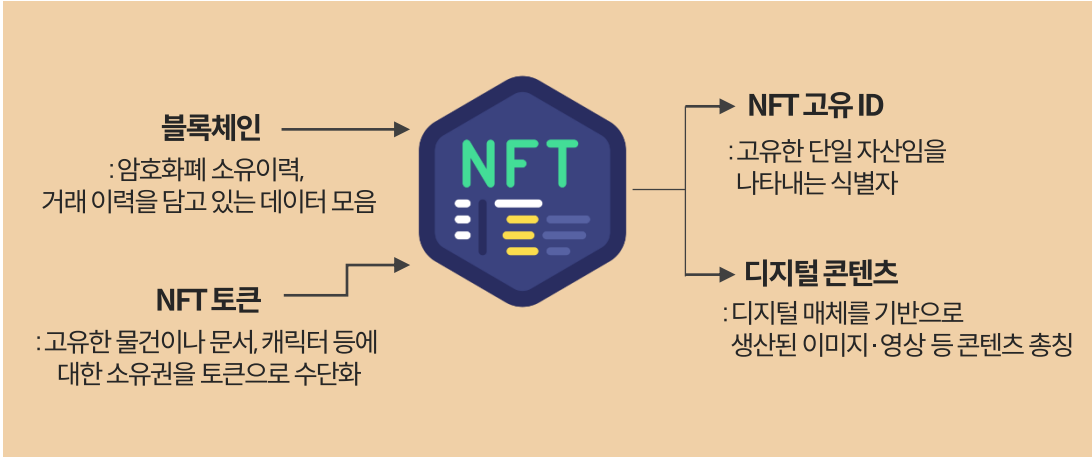


NFT, 디지털 자산에 새로운 가치 부여

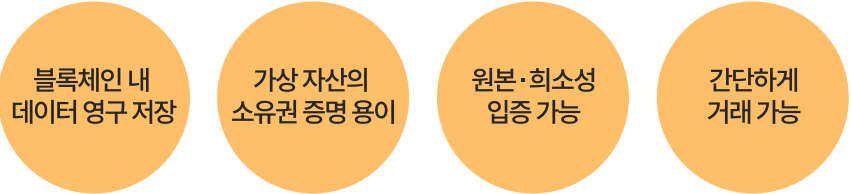
- NFT는 블록체인 기술을 활용한 대체 불가능한 토큰으로 기존에 증명하기 어려웠던 디지털 자산에 대한 원본의 개념 부여
- NFT는 디지털 자산에 유일성을 부여함으로써 디지털 콘텐츠의 인증서이자 새로운 투자 자산으로 각광

| NFT의 개념 및 구성 |

대체 불가능 토큰(Non-Fungible Token)의 약자
특정 자산을 나타내는 블록체인상의 디지털 파일
“디지털상에 존재하는 소유권이 명백한 자산”



| NFT 특징 |



| 자산의 유형 |

	유형 (물리적 자산)	무형 (가상 자산)
상호교환 불가 (Non-Fungible)	예술품, 상가 건물 자동차 등 실물 자산	NFT, 특허권, 저작권
상호교환 가능 (Fungible)	현금(지폐 및 동전), 금, 은	비트코인, 가상화폐 탄소 배출권

* Source : NFT 미술등록협회, 대신증권 리서치센터, 관련 기사

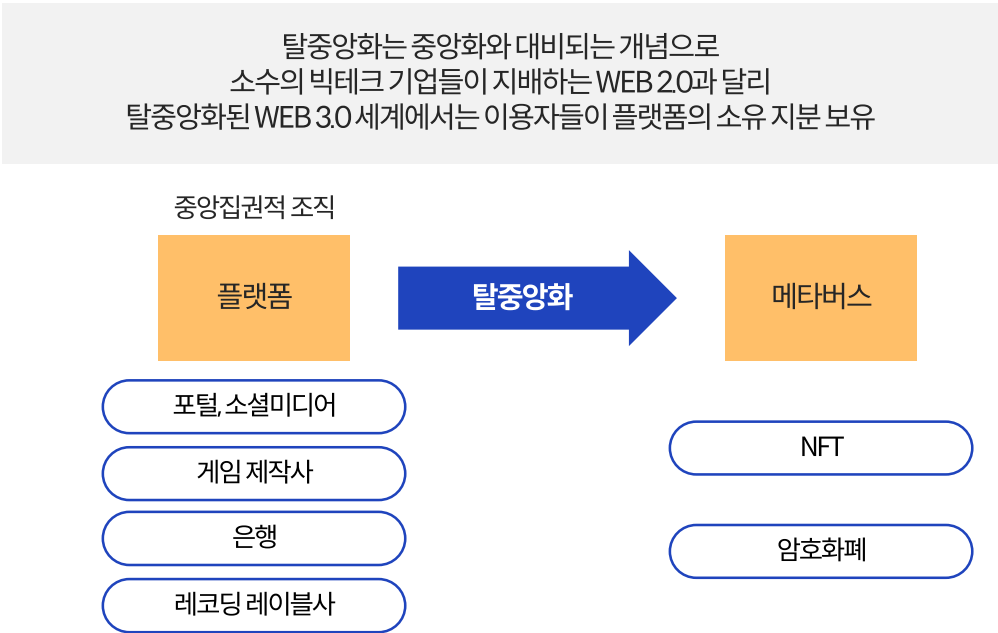
NFT, 탈중앙화되고 분산된 WEB 3.0 구현을 위한 주요 구성 요소

- 중앙집중화된 인터넷에 대한 새로운 대안으로 블록체인과 분산 기술을 기반으로 한 개인맞춤형 웹인 WEB 3.0 모델 등장
- NFT는 디지털 저작물에 대한 소유의 개념을 적용하여 토큰 이코노미 생태계 내에서 자산 가치 부여, WEB 3.0 구현을 위한 주요 요소로 평가

| 세대별 웹 구분과 특징 |

	WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0
	초기의 PC 기반 인터넷 생산된 정보 및 콘텐츠의 단순 소비	현재의 모바일 웹 기술 디지털 파일의 무한 복제 출처/소유권 문제 발생	메타버스·토큰 이코노미 NFT를 통한 디지털 저작권 및 소유권을 증명
소통방식	읽기만 가능	읽기·쓰기	읽기·쓰기·소유
매체	고정 텍스트	상호 콘텐츠	가상 경제
운영주체	회사	플랫폼	네트워크
인프라	개인 컴퓨터	클라우드·모바일	블록체인·클라우드
운영권한	탈중앙화	중앙화	탈중앙화

| 탈중앙화 네트워크 모델 |

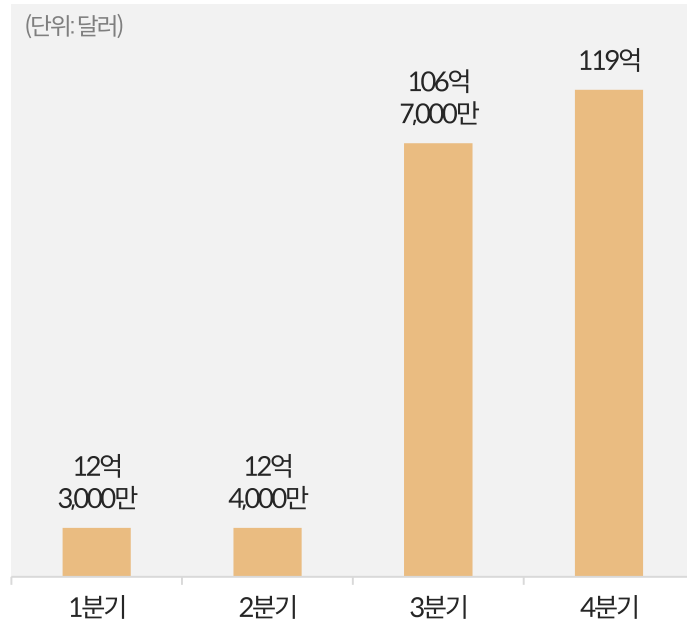


* Source : 이베스트투자증권 리서치센터, 관련 기사

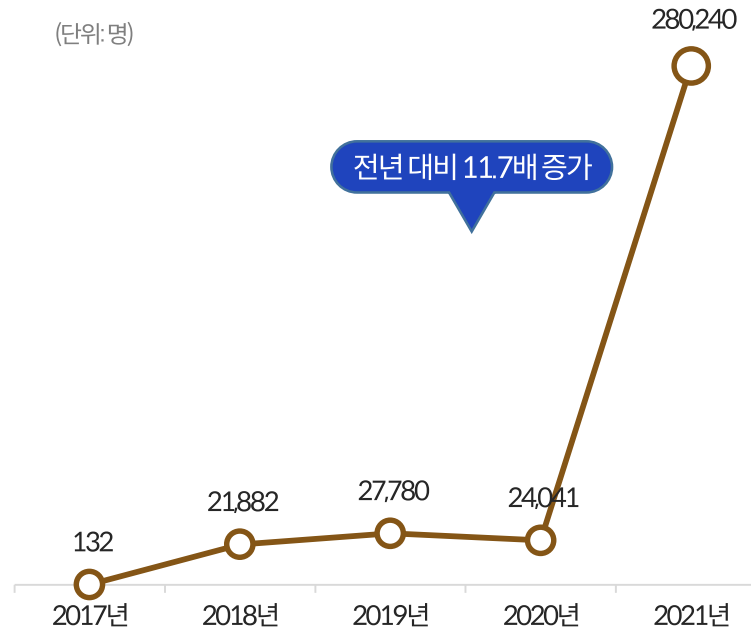
지속 성장하는 NFT 시장... 다양한 분야에서 시장성 입증

- NFT는 디지털 세상 속 증명된 자산이라는 점에서 새로운 가치와 기회를 창출한다는 평가를 받으며 초기부터 다양한 업계 참여로 시장 확장 중
- 2021년이 NFT 시장 성장의 원년이었다면 2022년에는 다양한 사업자와 크리에이터들이 진입하며 시장이 본격적으로 확대될 예정

| 2021년 분기별 NFT 거래액 |

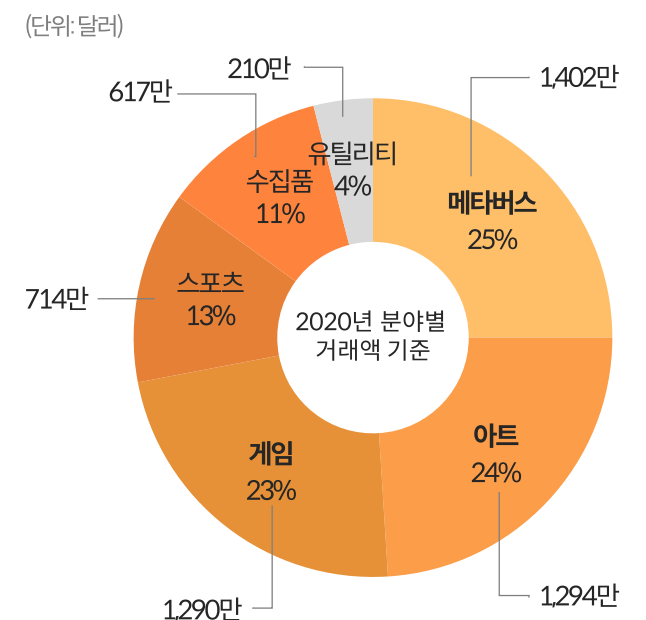


| NFT 이용자 증가 추이* |



*매년 8월 한달간 NFT 거래 이력이 있는 전 세계 전자지갑 수 기준

| 분야별 NFT 거래액 및 비중 |



* Source : 디앱레이더, 스테디스타, nonfungible.com

02. NFT 해외 활용 사례

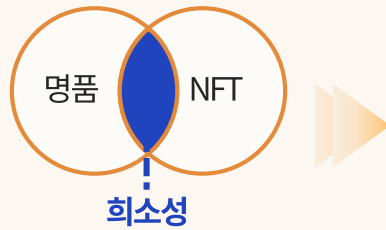
- 명품 업종, 식음료 업종



글로벌 브랜드, NFT 통해 가상세계 영향력 확대 및 브랜드 가치 강화

- 돌체앤가바나·구찌 등 해외 명품 브랜드는 NFT의 특징인 희소성을 활용해 브랜드 가치를 높임과 동시에 MZ세대 소비자와 소통 강화
- 타코벨·코카콜라·맥도날드 등 글로벌 식음료 브랜드들은 특정 이벤트 기념 NFT를 발행, 브랜드 아이덴티티 강화와 차별화된 고객 경험 제공

명품 업종



NFT의 특징인 희소성을 활용
브랜드 가치 제고 및
가상세계 내에서의 영향력 확대

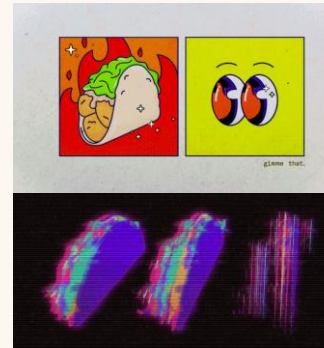


돌체앤가바나 NFT 컬렉션
콜레치오네 제네시 (2021년 10월)



구찌 NFT 프로젝트
슈퍼구찌 (2022년 2월)

식음료 업종



타코벨 NFT 아트 판매
(2021년 3월)

타코를 테마로 하는 NFT 컬렉션 발행
30분 만에 완판 기록



코카콜라 NFT 기념품 경매
(2021년 7월)

병 따는 소리와 같은 음성 NFT와
메타버스 상에서 착용할 수 있는
버추얼 재킷 등이 포함



맥도날드 맥립 40주년 기념
NFT 론칭 (2021년 11월)

영구 소장 가능한 한정판 NFT 제작,
10명의 팬 선정하여 증정

03. 국내 기업 NFT 진출 현황

- 엔터테인먼트 업종
- 게임 업종
- 빅테크 기업
- 금융 업종



미디어·엔터테인먼트사, IP&콘텐츠를 기반으로 NFT 진출

- SM, 하이브 등 연예기획사는 자사 아티스트 관련 NFT를 발행해 아티스트 중심의 브랜드 및 세계관을 확고히 하고 NFT를 접목한 신규 팬덤 사업 추진에 적극적
- 아프리카TV는 NFT 마켓을 출시해 NFT 거래로 수익을 창출하는 생태계를 확장하고자 하며 초록밤미디어는 MOU 기반 콘텐츠 NFT 유통업 진출 예고

*P2C(Play - to - Create): 유저들이 전자상거래와 가상세계 플랫폼 안에서 IP를 활용, 직접 게임·음악·춤·굿즈 등의 콘텐츠를 재창조하는 것

주요 전략 및 기대 효과

1. 자체 보유 IP와 팬들의 접점 확대 2. 블록체인 기술로 자금 조달·투자·제작방식 혁신, 유관 기업 및 소비자에게 새로운 기회 제공이 가능

기획사



크리에이터 플랫폼



아프리카TV, NFT 거래 위한 'AFT 마켓' 출시
BJ 아바타, VOD 등을 NFT로 발행해 거래,
인기 BJ '철구' 3D 아바타 NFT상품 1,370만 원에 낙찰되어 화제
NFT로 BJ 콘텐츠 소유·거래하며 수익 창출하는
아프리카TV만의 커뮤니티 생태계 확대하고자 함

제작사



초록밤미디어, NFT 시장 유통산업 진출 예정
위메이드, 빗썸 등 다양한 기업과 손잡고 콘텐츠 NFT화 및 유통,
NFT와 결합한 라이브커머스 등 추진 예정

* Source : 키움증권, 관련 기사

게임업계, NFT와 결합한 생태계 구축으로 영역 확장

- 게임 업계는 NFT와 메타버스를 차세대 성장 동력으로 삼고 있으며 블록체인 생태계를 구축하는 P2E 게임과 NFT를 활용한 메타버스 환경을 구축하는 방식으로 나뉨
- P2E 게임 선두주자 위메이드는 자체 가상자산을 통해 자사 게임에 블록체인 생태계를 확장하고자 하며 컴투스는 메타버스 공간 내 토큰 경제 시스템을 구현할 계획

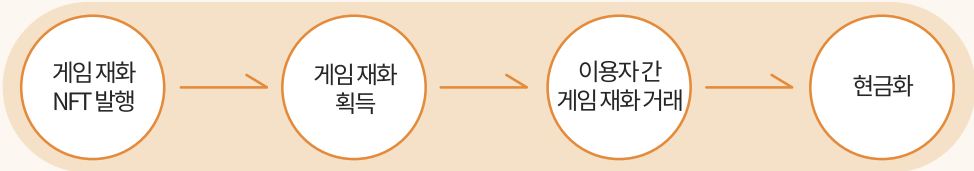
*인터게임 이코노미: 게임코인, 게임 NFT로 다양한 수익활동을 가능하게 하며 재화들을 게임 간 순환시키는 것

주요 전략 및 기대 효과

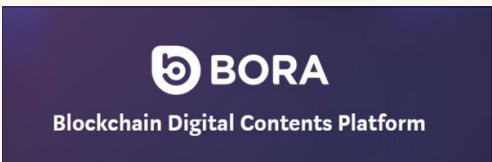
1. 게임 흥행 및 수익모델 다양화에 긍정적 영향 2. 게임업계의 고민이었던 확률형 아이템 수익 모델에서 탈피 가능

P2E(Play-to-Earn) 게임 출시

P2E 게임 구조



위메이드, 인터게임 이코노미*로의 진화 준비
'미르4'에 구축한 블록체인 생태계를
다른 게임에도 확장할 계획



카카오게임즈, P2E 게임 연내 10여종 출시 계획
구. 프렌즈게임즈는 '메타보라'로 사명 변경,
암호화폐 '보라' 생태계 확장 위한 '보라2.0' 발표

NFT 활용한 메타버스 환경 구축



컴투스, 메타버스 플랫폼 '컴투버스' 공개
가상 사무공간, 교류 및 오락의 공간 등 마련
컴투버스 내 이용자의 활동이 디지털 자산으로
연결되는 토큰 경제시스템 구현 예정



넷마블, NFT 부동산 메타버스 게임 출시 예정
부동산 투자 기능을 가상공간에 접목
현실 세계의 지형을 본뜬 메타버스 구현,
게임 내 NFT화된 부동산 거래 가능

* Source : 관련 기사

네이버·카카오, NFT 플랫폼 확대 및 글로벌 시장 겨냥

- 네이버와 카카오는 계열사를 통해 NFT 시장 진출하였으며, 2018년부터 블록체인 관련 사업을 진행하는 등 NFT 사업에 발빠르게 대응 중
- 각 사의 대표 메신저 플랫폼인 라인과 카카오톡을 주력으로 활용한 NFT 사업 전개 및 IP를 활용한 NFT 발행 지속

*메인넷: 기존 블록체인 플랫폼이 아닌 자체 플랫폼을 구축하는 것으로 독자적인 코인을 발행해 생태계를 구축하는 것을 의미

주요 전략 및 기대 효과

1. 개발 플랫폼 확보 및 자체 암호화폐 거래소 상장 2. 각 사의 대표 메신저와 연계하여 이용자와의 서비스 접점 확보

| NFT 관련 사업 흐름 |

- 2018.04 '라인 블록체인 랩' 설립
- 2018.09 암호화폐 '링크' 발행
- 2020.08 개발자 위한 블록체인 서비스 플랫폼 '라인블록체인 디벨로퍼' 출시
- 2021. 06 라인 자회사 LVC코퍼레이션, 일본 라인 비트맥스 월렛에 라인 블록체인 기반 'NFT 마켓 베타' 출시

| IP 활용한 NFT 발행 사례 |

라인테크플러스, 라인 프렌즈 캐릭터 3종 NFT 발행
제페토 월드 공식 맵 벚꽃정원 이미지 12종 NFT 발행

네이버

라인 블록체인 랩 엔체인/언블락 라인테크 플러스/LVC 코퍼레이션	계열사	그라운드X
링크(LN) 블록체인 메인넷: 라인 블록체인	토큰	클레이(KLAY) 블록체인 메인넷: 클레이튼 메인넷
빗썸/비트프론트/라인 비트맥스	거래소	빗썸/코인원/지닥/바이낸스
비트맥스 월렛(일본 라인 앱 내 지원)	지갑	클립(카카오톡 앱 내 사용) 카이카스(웹 전용 기반)
라인 (일본 모바일 메신저 점유율 약 85%)	메신저 연계	카카오톡(국내 점유율 98%) 클립 이용자수 75만 명(2021.03기준)

카카오

| NFT 관련 사업 흐름 |

- 2018.03 카카오 그라운드X 설립
- 2019.06 블록체인 메인넷* '클레이튼' 출시
- 2019.06 가상자산 '클레이(KLAY)' 발행
- 2020.06 카카오톡 내 디지털 지갑 서비스 '클립' 출시
- 2021.05 클레이튼 기반 '크래프터스페이스' 출시
- 2021.12 '클립 드롭스' 정식 출시

| IP 활용한 NFT 발행 사례 |



카카오엔터, '나혼자만 레벨업' NFT 발행

* Source : 관련 기사

금융사, NFT 금융 서비스를 통한 디지털 금융 플랫폼 성장 동력 확보

- 금융사들은 NFT 보관·발행 서비스 및 거래소 구축을 기획 중이며 부동산·미술·식품 등 다양한 분야와 결합한 형태로 새로운 가치를 제공하고자 함
- 가상 경제의 토대가 되는 NFT의 특성을 활용해 디지털 자산 관련 다양한 금융 서비스로의 확장 및 신규 고객 모객 시도

주요 전략 및 기대 효과

1. 디지털 금융 플랫폼으로의 전환 및 미래 성장동력 확보 2. NFT에 관심이 있는 새로운 주 고객층을 끌어들이는 수단으로 활용

NFT 보관

* KB 국민은행

NFT 비롯한 가상자산 보관 및 관리 가능한 '멀티에셋 디지털 월렛' 시험 개발 완료

ShinhanCard

NFT 발급 관리 서비스 'MyNFT' 도입
클레이튼 기반 NFT 생성·조회 기능 제공
소장한 물건이나 간직하고 싶은 순간을
NFT로 기록 및 불러오기 가능



전략적 제휴 관계인 번개장터·스니커즈 등
상품의 정품 인증 위한 NFT 서비스 구축 예정

NFT 발행

* KB 국민카드

BHC 치킨과 함께 쿠폰형 NFT 발행,
브랜드 캐릭터의 한정판 NFT 제작해
응모 고객에게 증정

하나은행

미술품 경매회사 서울옥션과 NFT
신사업 발굴 업무협약 체결
NFT 보관 및 자문 서비스 제공 계획

NH농협은행

자체 메타버스 플랫폼 '독도버스' 내
활용 가능한 NFT 발행,
사전 가입자 수 6만 6,500여 명 기록



NFT 거래소

신한은행

KT와 4,000억 원 규모의 지분 교환 통해
미래성장 DX 사업 협력 위한 전략적 파트너십 체결



인공지능(AI), 메타버스, NFT, 빅데이터, 로봇 등 영역에서
공동사업 본격화할 예정

04. NFT 전망

- NFT의 장단점 및 규제 필요성
- 분야별 NFT 활용 트렌드 및 향후 시장 규모 예측
- 메타버스·블록체인·NFT 결합 비즈니스 창출



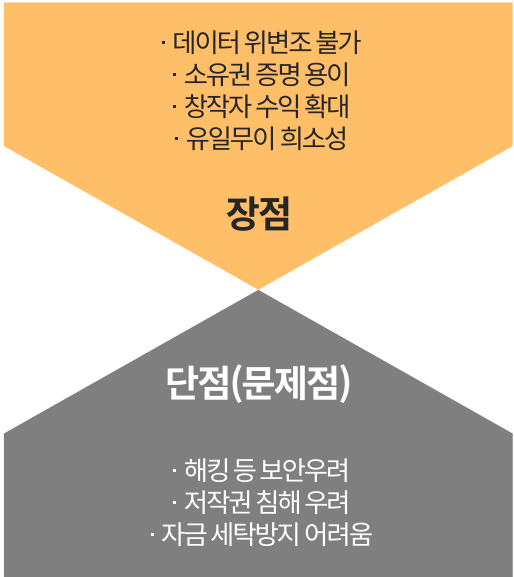
NFT가 자산으로 인정·보호받기 위해서는 사회적 합의와 규제 필요

- NFT는 암호화폐의 제도권 안착 과정처럼 안정화 시기를 거칠 것으로 예상됨
- NFT의 실질적인 가치를 인정해주는 사회적 합의 및 감시망 부재, 다양한 국가에서 NFT를 주시하고 있으며 관련 규제 마련 중

| NFT SWOT 분석 |


강점(S)	약점(W)
<div>· 다양한 지식재산을 토큰화해 소유권과 거래 기록 증명 가능</div>	<div>· 사회적 합의 없는 거품 지적 이어져 실질 가치에 대한 우려 존재</div>
기회(O)	위협(T)
<div>· 메타버스 유행과 맞물려 가상자산화 가속 · 1/n 소유권 부분 인정으로 디지털 거래 촉진</div>	<div>· 우후죽순 생겨나는 NFT 코인과 시장과열 · NFT는 무제한 공급이 가능하지만 수요는 한정적</div>

| NFT 장·단점 |




| 각국의 NFT 규제 현황 |

- 

한국, NFT 과세 방안 검토 착수
특정금융정보법 내 가상자산 포함 여부에 대해 검토 중
기획재정부와 국세청, 금융위는 법 시행 전까지 NFT 정의 확정 예정
- 

중국, NFT 거품에 대해 경고
시장 열기나 과대 광고가 식으면 NFT의 가치가 떨어질 것으로 전망
NFT 시장은 과장돼 있어 혼란을 초래할 수 있다 경고
- 

미국, 암호화폐 시장을 가능한 최대한 넓게 규제하겠다는 입장
미국 증권거래위원회에서 암호화폐 거래, 대출 플랫폼, 스테이블코인에
대해 보다 적극적인 감시를 하게 될 것임을 예고
- 

싱가포르, 전형적인 지불형 토큰 검토 중
NFT는 '제한된 용도의 디지털 결제 토큰'으로 분류
지불서비스법의 적용을 받지 않으나 '지불형 토큰' 여부를 지속 검토 중
- 

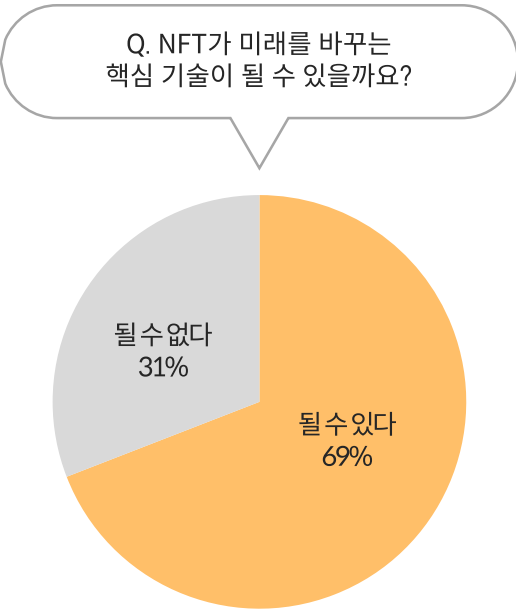
대만, 금융과 같은 법 적용
NFT의 잠재적 투자 특성 때문에 금융과 관련한 법(증권 규제 등)의
적용성을 완전히 배제할 수 없다는 입장

* Source : 관련 기사

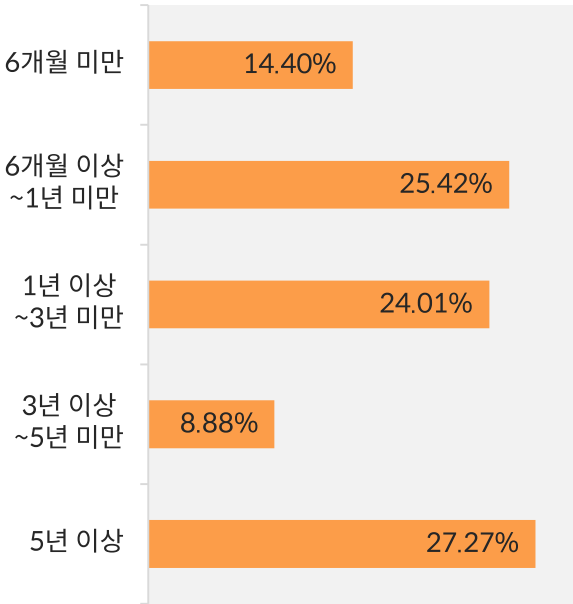
NFT는 다양한 업계로 확장되며 본격 활용될 전망

- 현재 NFT는 가치가 형성되기 시작한 초기 시장으로 다양한 분야에서 NFT가 활용되며 빠르게 생태계 구축 중
- NFT를 활용하는 산업적 시도는 계속될 것이며, 메타버스와의 접점을 점차 늘려가며 NFT가 만들어내는 신산업에 대한 사회·경제적 가치가 급상승할 전망

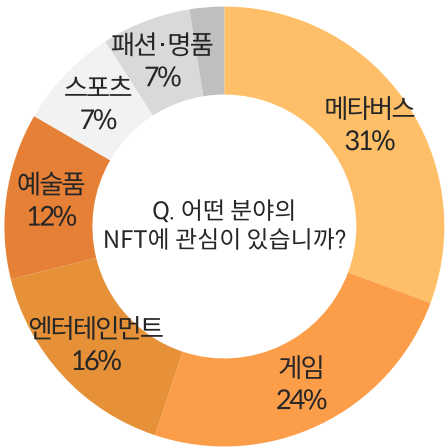
| NFT 미래 가치에 대한 투자자 의견 |



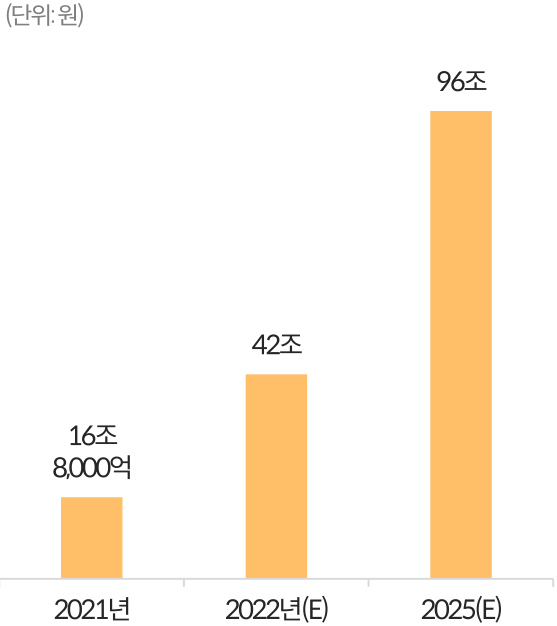
| NFT 열풍 지속 기간 예측 |



| NFT 분야별 관심도 |



| 글로벌 NFT 시장 전망 |



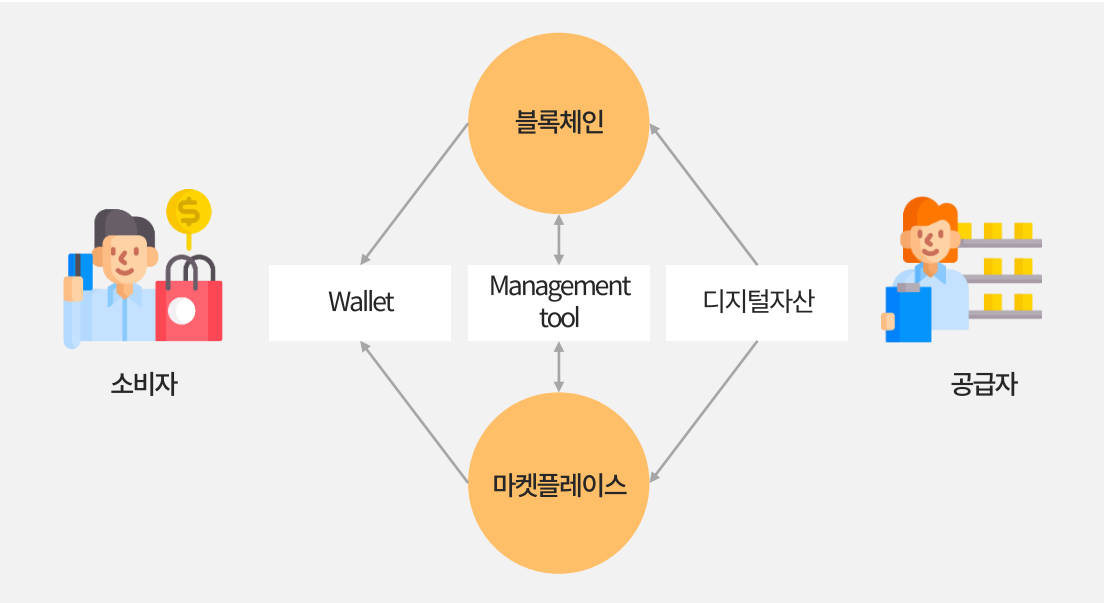
* Source : 토큰포스트, 제페리 투자은행, 관련 기사

NFT는 메타버스와 결합하여 신규 경제 가치를 창출하는 원동력으로 주목

- 메타버스 내 디지털 자산은 NFT로 소유권자의 자산임을 증명 가능하여 NFT는 메타버스 경제시스템 운영에 필수적인 요소로 평가
- 현재 NFT는 희소한 재화 소유 수준의 의미가 있으나, 향후 메타버스 플랫폼 내에서 거래와 투자를 일으킨다면 새로운 투자·거래상품으로서 가치를 창출할수 있으리라 기대됨

| 메타버스 내 벨류체인 |

NFT 시장의 활성화 및 생태계 형성을 위해 마켓플레이스(2차 시장) 구축 필요
NFT를 재판매할 수 있는 마켓플레이스가 존재한다면 투자자 혹은 후원자들의 자금 유입 및 순환 가능

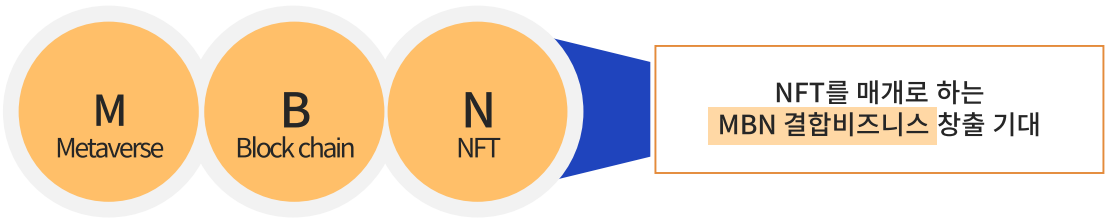


| NFT의 가치 확장 전망 |

As is		To be
NFT 수집 (Collectible)		NFT 투자·거래 (Investment)
고유성·희소성	가치	경제적 이익
소유를 통한 만족 (소비상품)	행위	플랫폼상에서 거래 (투자·거래상품)

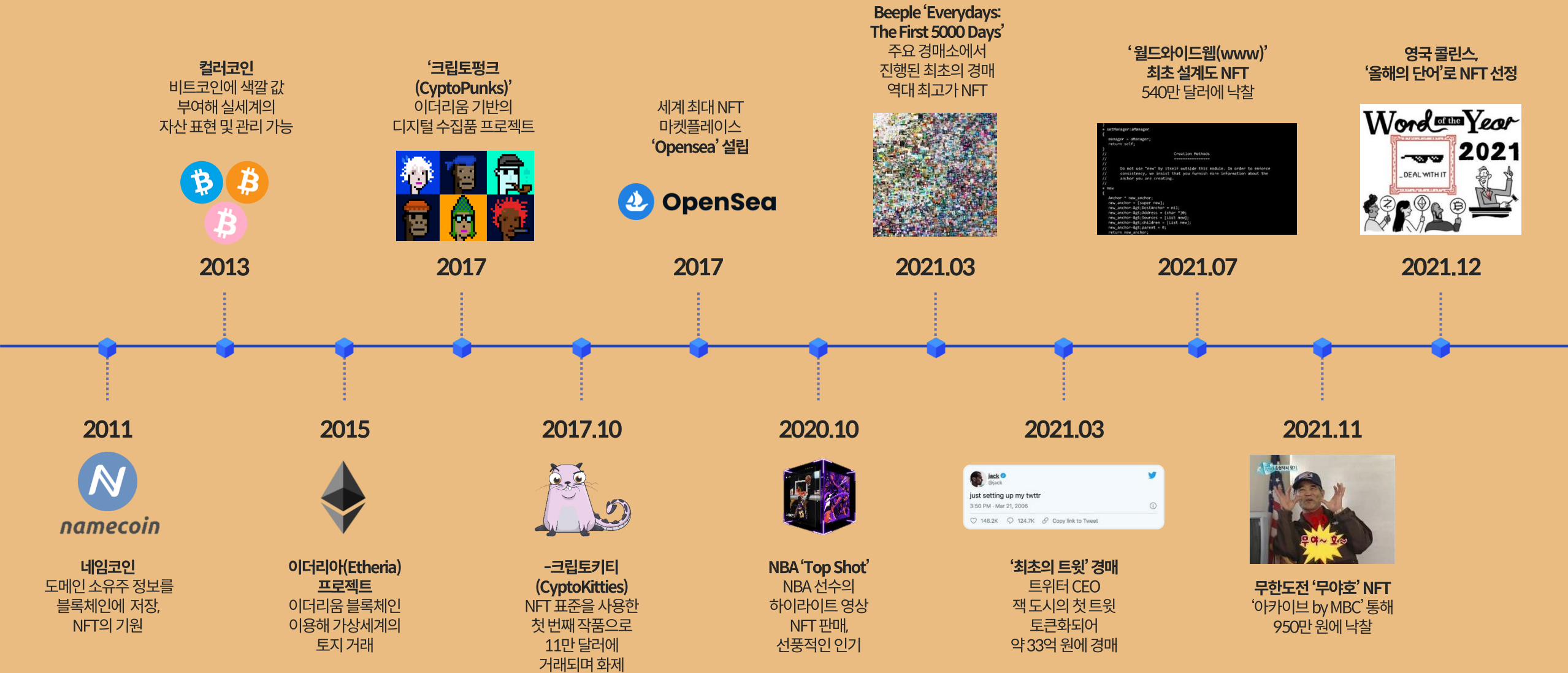
| M.B.N 결합 비즈니스 모델 구현 |

블록체인에 고유한 값을 저장한 NFT는 메타버스 세계에서 확장성 극대화



* Source : 이베스트투자증권 리서치센터, 국회입법조사처

Appendix - NFT 이슈 타임라인



미디어전략실 트렌드전략팀

ts@nasmedia.co.kr

나스미디어 보고서 활용 안내

이 보고서는 나스미디어에서 작성해 무료로 배포하는 보고서입니다.

단, 해당 보고서를 인용 또는 활용 시에는 아래 사항을 꼭 유의해주시기 바랍니다.



보고서 인용 및 활용 시 주의 사항

1. 본 보고서를 인용 및 활용 시에는 사전 동의를 득해야 합니다.
2. 본 보고서의 텍스트 내용을 임의로 가공해서 기사글이나 본문에 재인용하는 것을 금지합니다.
3. 본 보고서 전문을 웹에 게시하거나 상업적으로 활용할 수 없습니다.



출처 표기 시 유의 사항

1. 본 보고서를 PDF 파일 혹은 이미지 스크린샷 형태로 인용할 경우 아래와 같은 표기법을 지켜주시기 바랍니다.
출처: (한글) 나스미디어, (영문) nasmedia
2. 본 보고서에서 활용한 외부기관자료의 데이터를(정량적 수치) 인용할 경우
보고서 내에 표기되어 있는 원본 자료 출처를 명시해주시기 바랍니다.
예시: 나스미디어 보고서에서 확인한 '통계청' 데이터 재인용의 경우, 출처는 '통계청'로 기재 (나스미디어 X)