

# Web3.0과 디지털 자산: 글로벌 금융 인프라의 부상<sup>1</sup>

강형구 한양대학교 교수

공과대학 컴퓨터이셔널파이낸스 공학과

경영대학 파이낸스경영학과

<https://www.linkedin.com/in/hyoung-goo-kang/>

<https://orcid.org/0000-0002-2428-3741>

---

<sup>1</sup> AI Insight Forum - AI & 핀테크, Web3.0 융합과 미래

일시: 2025년 10월 21일(화) 오후 2:00 ~ 4:50

장소: 국회의원회관 제1간담회실

주최: 한국경영학회/한국 경영정보학회

주관: 이준석 국회의원실

후원: 전자신문사

스테이블코인은 단순한 디지털자산이 아닌 금융 인프라

**SC** 제도화 및 자국 제품을 위한 글로벌 경쟁: 주요국 **SC** 입법 완료

미국

- **7/17**, 하원은 「**GENIUS Act**」를 초당적 지지로 통과 → 트럼프 대통령 서명 완료(**7/18**, '27년부터 시행 예정) → 글로벌 제도 표준
- **SC** 발행자격, 준비자산 관리, 이용자 보호 등 포함
- 은행·금융회사 뿐만 아니라 비금융회사의 발행도 허용

일본

- 자금결제법 개정('23.6월 시행)
- **2025/6**: 준비자산 운용대상 확대 (요구불예금 **100%** → 국채, 정기예금 등 다변화)

EU

- **MiCA** 제정 (**2024/6** 시행)
- 이용자 보호 및 통화주권 확보 차원에서 역내 유통 **\$SC** 규제 강화
- **USDT** 단계적 상장폐지 추진

구분	<b>BRICS PAY</b>
정의	<b>BRICS</b> 회원국(브라질, 러시아, 인도, 중국, 남아프리카공화국) 간 결제와 정산을 위한 탈달러화 기반의 공동 결제 시스템 구상
목적	<b>SWIFT</b> 등 서방 중심 결제망 의존을 줄이고, 자국 통화 간 직접 결제 및 제재 회피를 가능하게 하는 금융 인프라 구축
기술 구조	<b>DCMS(Decentralized Cross-border Messaging System)</b> 라 불리는 분산형 결제 메시징 시스템 기반 설계
블록체인 사용 여부	기존 퍼블릭 체인( <b>Ethereum</b> 등)을 사용하지 않고, 독자적 <b>DLT(Distributed Ledger Technology)</b> 또는 폐쇄형 프라이빗 네트워크 형태로 설계 중
핵심 특징	① 분산 노드 구조 ② 각국 통화 직접 정산 ③ 암호화 메시징 및 서명 시스템 ④ 초당 <b>20,000</b> 건 처리 목표
기대 효과	달러 의존도, 환전/거래비용, 제재 리스크 완화. <b>BRICS</b> 내 금융 통합 촉진
추진 현황	공식 출범 단계 전, 일부 파일럿 및 기술 검토 단계로 평가됨
관련 개념	<b>BRICS</b> 디지털 통화, 각국 <b>CBDC</b> 연동, 탈 <b>SWIFT</b> 전략, 다극적 금융 질서 구축

국내 발의된 법률안은 현재 **7**개

- 민병덕, 이강일, 김재섭, 최보운: 디지털자산생태계 전반을 다루는 종합법률적 성격
- 안도걸, 김은혜, 김현정: 스테이블코인 관련 특화법안
- 정부안은 **10**월 중 공개 예정
- 스테이블코인은 디지털자산에 해당 **vs** 근본적으로 다르다

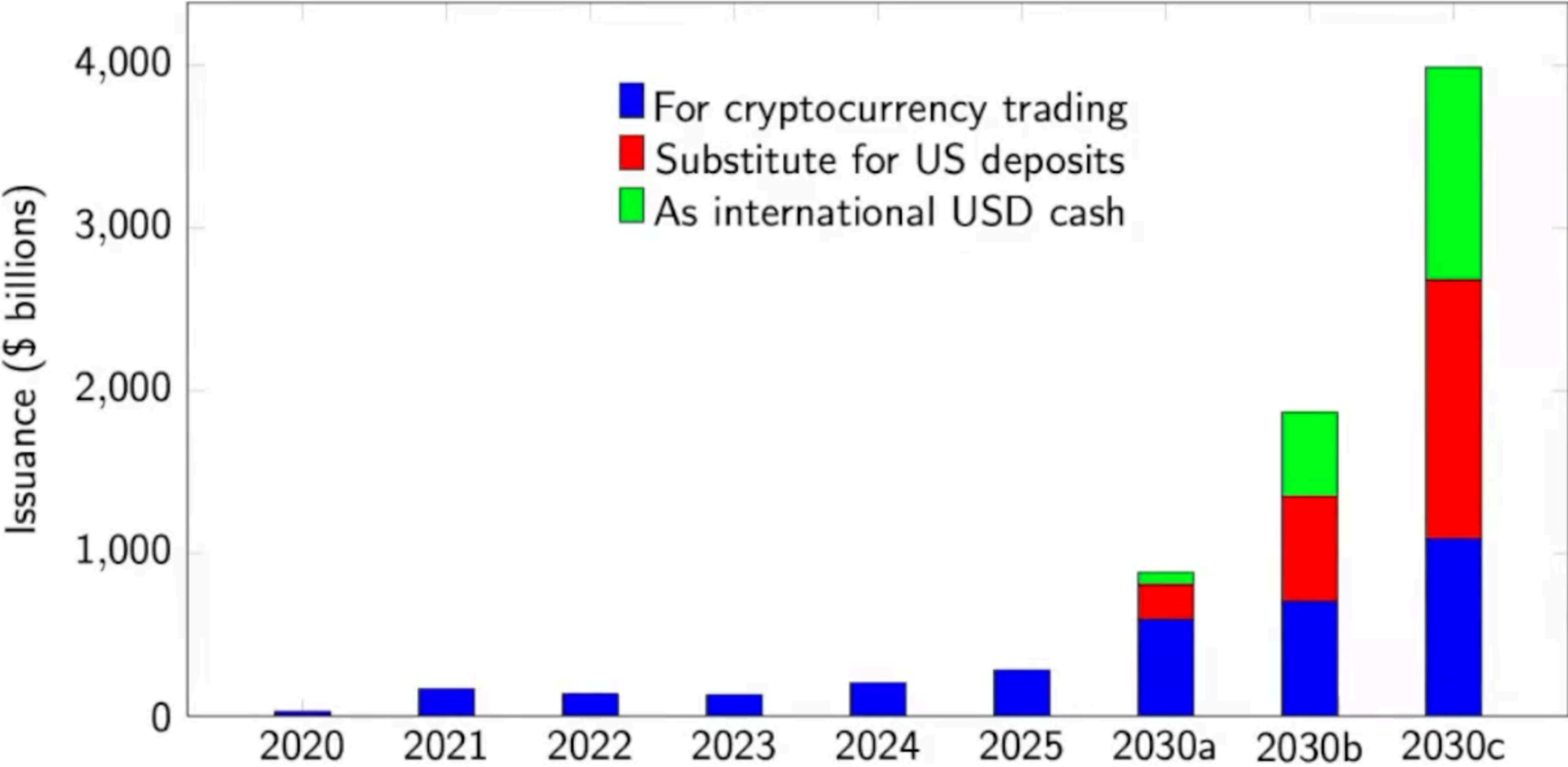
민병덕안	블록체인·디지털자산 관련 신사업 사례: 폭발력 있는 사업 조합 가능!
매매업	<b>MMaaS</b> ; 알고리즘 유동성 엔진; <b>CEX-DEX</b> 하이브리드 차익거래 노드
중개업	중개 플랫폼; <b>AI</b> 기반 토큰 투자권유 엔진; 마켓플레이스
보관업	모듈형 커스터디 레이어 <sup>2</sup> ; <b>MPC</b> 기반 다중체인 커스터디 인프라 <sup>3</sup> ; 회계 연동형 자산보관 대시보드
일임업	<b>AI</b> 디지털자산 포트폴리오 일임; 온체인 개인자산운용; 스마트컨트랙트 리밸런서 <sup>4</sup>
집합관리업	온체인 토큰화 펀드 플랫폼; 규제형 <b>DeFi</b> 수익풀; <b>DAO</b> 기반 공동투자펀드
자문업	자문 프로토콜; 온체인 로보어드바이저; <b>xAI</b> 투자자문 시스템
주문전송업	<b>SOR</b> 레이어; <b>Execution-as-a-Service</b> ; 멀티거래소 주문최적화 엔진
유사자문업	온체인 리서치·시그널 플랫폼; <b>DAO</b> 리서치 커뮤니티; 시장심리지수 <b>DAO</b>

<sup>2</sup> 다양한 블록체인 네트워크와 자산 유형에 맞춰 커스터디 서비스를 제공할 수 있도록 모듈화된 구조

<sup>3</sup> **MPC(Multi-Party Computation)**: 하나의 개인키를 여러 조각으로 분산시켜, 어느 한 주체도 단독으로 키 전체를 알 수 없게 만드는 암호기법

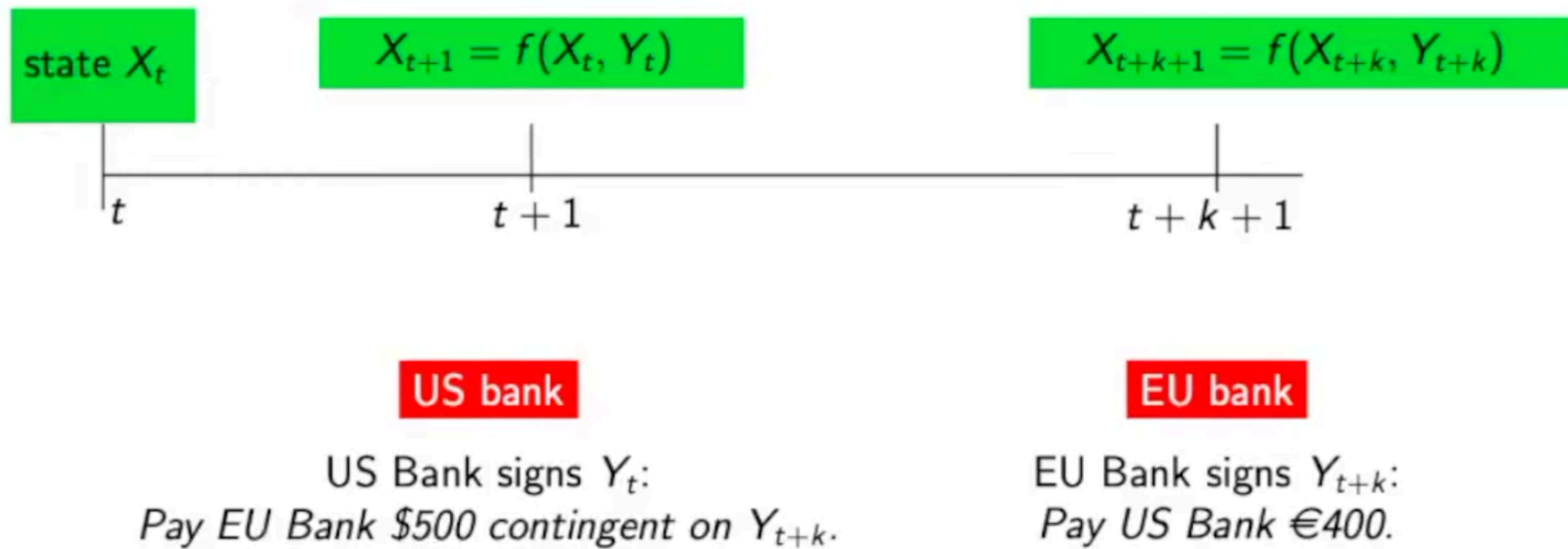
<sup>4</sup> 시장 상황 변화에 따라 포트폴리오 자산을 매도하거나 매수

# Citi's forecasts of the stablecoin market

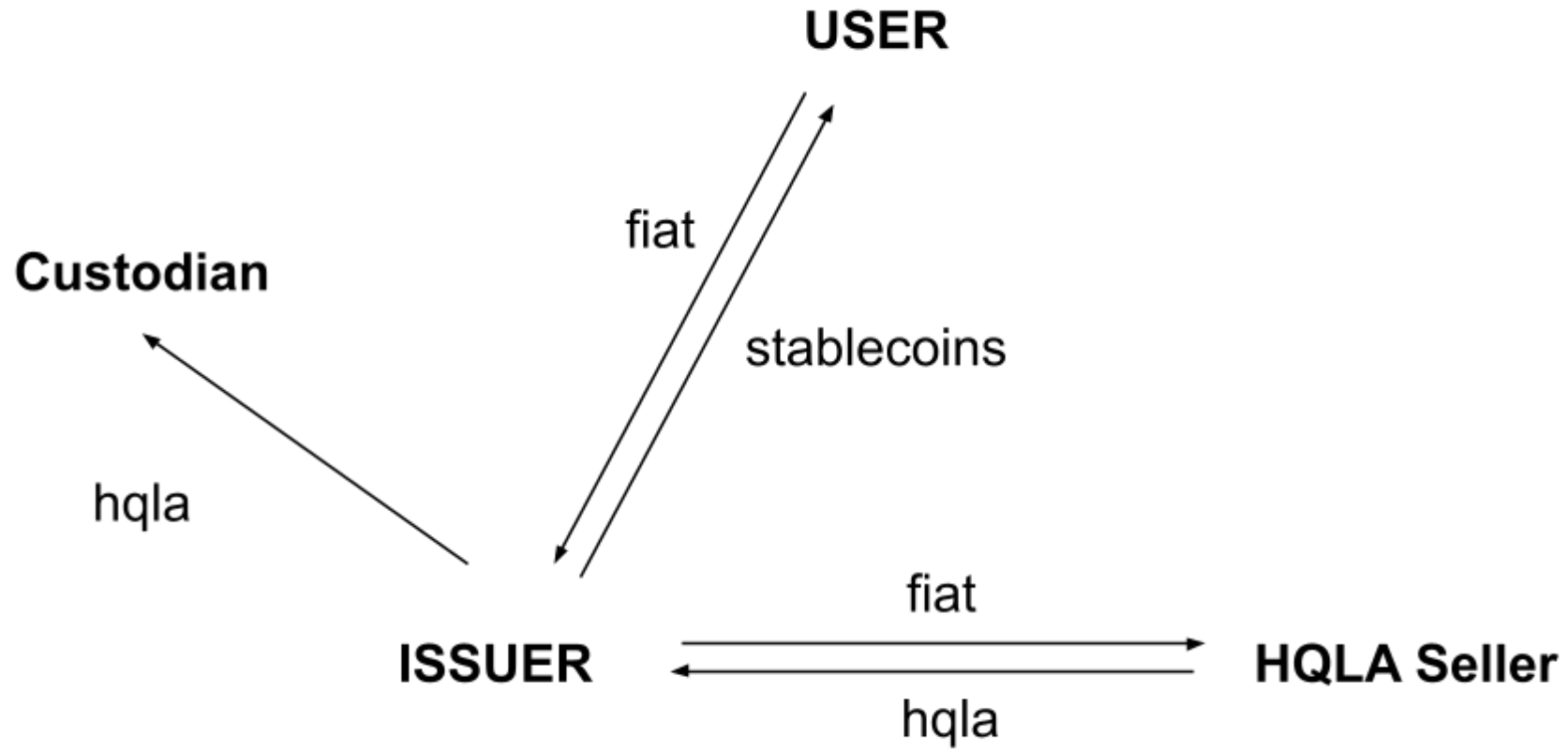


Data: Citi, September, 2025

# Smart-contract contingent ledger transfers that settle an FX trade



스테이블코인 발행 프로세스



## 프로세스 하이라이트

- 법정화폐: 스테이블코인 사용자 → **HQLA** 판매자
- **HQLA**: **HQLA** 판매자 → 커스터디
- 스테이블코인 창출 **vs** **HQLA** 잠금

결국 **HQLA**과 스테이블코인의 교환 (혹은 충전)

## Tether's asset management model

자산 범주	금액 (USD)	비중 (%)
미국 국채 T-Bill	105,518,993,610	64.9
역레포(Overnight)	16,341,965,339	10.1
역레포(Term)	1,666,870,344	1.0
머니마켓펀드	6,345,999,587	3.9
현금·은행예치	32,430,726	0.0
비미국 T-Bill	48,169,774	0.0
소계: 현금·현금등가물·기타	129,954,429,380	79.9
단기예치		
회사채	14,605,090	0.0
귀금속(금)	8,725,417,224	5.4
비트코인	8,928,174,931	5.5
기타 투자	4,815,162,084	3.0
담보대출	10,137,145,089	6.2
합계	162,574,933,798	100.0

Ratio / Metric	Value / Estimate
Net Profit (Q2 2025)	US\$ 4.9 billion
Total Assets (as of ~June 30, 2025)	≈ US\$ 162.5 billion
Total Liabilities <sup>5</sup>	≈ US\$ 157.1 billion
Excess / Equity-like Buffer	US\$ 5.4 billion
Return on Assets (ROA)	~ 3.0 % per quarter (≈ 12 % annualized)
Return on “Equity/Buffer” (ROE-like)	~ 90 %+ per annum (very rough)
Leverage (Assets / Buffer)	~ 30x
Yield on Reserve Assets	≈ ~7% annualized (reported)

---

<sup>5</sup> ≈ USDT issued + other liabilities

Circle Q2 2025	Value	Notes
<b>Reserve income</b>	<b>\$634m</b>	<b>Interest on USDC reserves (~96% of total)</b>
<b>Other revenue (subs/services/txn)</b>	<b>\$24m</b>	<b>Small but growing</b>
<b>RLDC</b>	<b>\$251m</b>	<b>RLDC margin ~38%; implies costs of ~\$407m</b>
<b>GAAP net income</b>	<b>-\$482m</b>	<b>Includes ~\$591m non-cash IPO-related charges</b>
<b>Adjusted EBITDA</b>	<b>\$126m</b>	<b>Management metric</b>
<b>Avg USDC in circulation</b>	<b>\$61.0b</b>	<b>Float size is primary revenue driver</b>
<b>Reserve return rate (annualized)</b>	<b>4.1%</b>	<b>Front-end yield on reserves</b>
<b>2024 Payments to Coinbase</b>	<b>\$907.9m</b>	<b>Under Aug 2023 collaboration economics<sup>6</sup></b>
<b>One-time incentive to Binance</b>	<b>\$60.25m</b>	<b>Adds to distribution/incentive spend<sup>7</sup></b>
<b>Net take-rate on float (RLDC/float)</b>	<b>~1.6%</b>	<b>annualized based on Q2 figures</b>
<b>+1% yield at ~\$65b avg float</b>	<b>~+\$650m</b>	<b>gross revenue; ~+\$250m RLDC at 38% margin</b>
<b>+\$1b avg USDC at 4.1% yield</b>	<b>~+\$41m</b>	<b>gross revenue; ~+\$16m RLDC at ~38% margin</b>

<sup>6</sup> The S-1 explains the August 2023 Collaboration Agreement mechanics (issuer retention, party-product economics, and 50% ecosystem economics to Coinbase) and discloses the 2024 total. The Q2-25 10-Q further explains that Q2 distribution costs rose largely due to higher payments to Coinbase.

<sup>7</sup> The S-1 discloses an upfront \$60.25m payment in November 2024 plus an ongoing monthly incentive tied to USDC balances, under a supplement to the Coinbase collaboration (“Stablecoin Ecosystem Agreement”).

Coinbase Top-level mix, FY2024 (US\$ millions)

Category	FY2024	Mix of total revenue
Transaction revenue (consumer + institutional + other)	3,986.1	60.73%
<b>Subscription &amp; services revenue</b>	<b>2,307.1</b>	<b>35.15%</b>
Other revenue (corporate interest & other)	270.8	4.13%
Total revenue	6,564.0	

Source: FY2024 disaggregation table in the 10-K; Q4'24 shareholder letter also states full-year revenue  $\approx$  \$6.6B. [Q4 Inc.+1](#)

## 스테이블코인을 왜 사용하는가?

- 거래비용 감소: 국경간, 내부, **B2B, B2C**, 정부. **WEB3**
- 마땅한 대안이 부족한 경우: **A2A**, 기부/구호 (**UNHCR**, 국무부, 우크라이나 등)
- 통화경쟁의 수단: **TOP 5** 기축통화의 중요성

생태계부터 상거래까지 디지털 화폐가 이끌 금융의 미래

# 원화스테이블코인 사용설명서



민병덕 조재우 윤민섭 김종환 원은석 김희현 강형구 김용영 오종욱 이정민 제임스장

- \*\*\* 기업거래에서의 원화스테이블코인 활용 전략
- \*\*\* B2B-B2C-P2P 전 영역 거래방법
- \*\*\* 원화 스테이블코인의 국경간 거래법
- \*\*\* 자동화 경제에서의 원화스테이블코인의 가치
- \*\*\* 탈중앙화 금융과 원화스테이블코인의 수요 분석

항목	내용
명칭	<b>x402</b>
발안	<b>Coinbase Developer Platform</b> 등 여러 개발자 공동체 연합체
목적	<b>HTTP</b> 기반으로 정돈된 웹 - <b>API</b> - <b>AI</b> 에이전트 등의 서비스에 대해 자동화된 온체인 결제( <b>on-chain payments</b> )를 가능
동작	웹 요청( <b>HTTP</b> ) → 서버가 <b>“402 Payment Required”</b> 상태코드로 응답 + 결제 조건 제공 → 클라이언트가 결제 페이로드 생성해 재요청 → 서버/ <b>Facilitator</b> 가 검증 → 결제 완료 시 자원 제공
특징	체인·토큰 독립적( <b>chain-agnostic</b> ), 미들웨어 <sup>8</sup> 적응성이 높음, 사용자가 계정· <b>OAuth</b> <sup>9</sup> ·등록 없이 접근 가능성, 마이크로결제( <b>Micropayments</b> )에 최적화

<sup>8</sup> 애플리케이션과 운영체제, 혹은 서로 다른 소프트웨어 시스템을 연결해주는 중간 계층 소프트웨어임

<sup>9</sup> 정의: 인터넷에서 널리 사용되는 개방형 권한 위임 프로토콜. 예시: “구글 계정으로 로그인” 기능이 **OAuth** 기반임. 사용자가 비밀번호를 직접 노출하지 않고도 제3자 앱이 제한적 권한(예: 이메일 확인, 프로필 조회)을 얻도록 허용. **x402**는 결제 자체가 인증 역할을 대신하므로 별도의 **OAuth** 로그인 과정 없이 바로 **API** 사용이 가능하도록 설계

**Crossmint:** 기업과 **AI** 에이전트가 지갑, 온·오프램프, 스테이블코인 오케스트레이션, 토큰화, 검증가능 자격증명(**Verifiable Credentials**) 등을 저코드 **API**로 통합할 수 있게 하는 올인원 블록체인 인프라

항목	CROSSMINT 내용
공동창업자	<b>Rodri Fernández Touza, Alfonso Gómez-Jordana Mañas<sup>10</sup></b>
고객/트랙션	<b>40,000+</b> 기업·개발자 사용, 고객사로 <b>Adidas, Red Bull</b> 등 공개
블록체인	<b>40+</b> 체인 지원
규제·보안	<b>VASP</b> 등록(스페인 중앙은행), <b>SOC2 Type II, GDPR</b> 등 엔터프라이즈 컴플라이언스 표방
대표 제품군	<b>Wallet Infrastructure, Auth &amp; Onboarding, Checkout, On/Off-ramps, Tokenization Tools, Verifiable Credentials, AI Agent 결제/상거래<sup>11</sup></b>

<sup>10</sup> 설립연도는 출처에 따라 **2021~2022**로 기재(보도·데이터베이스 상 상이). 미국 마이애미·뉴욕, 스페인 마드리드에 오피스 운영

<sup>11</sup> **AI Agents (Agentic Commerce)**가 온라인에서 구매·결제 수행하도록 **API** 제공. **Visa Intelligent Commerce·Mastercard Agent Pay**와 연동, **USDC** 등 스테이블코인 지원, “수십억 개 상품” 쇼핑 가능

## 가칭 “디지털자산 VC 펀드” 재원조달 및 운용

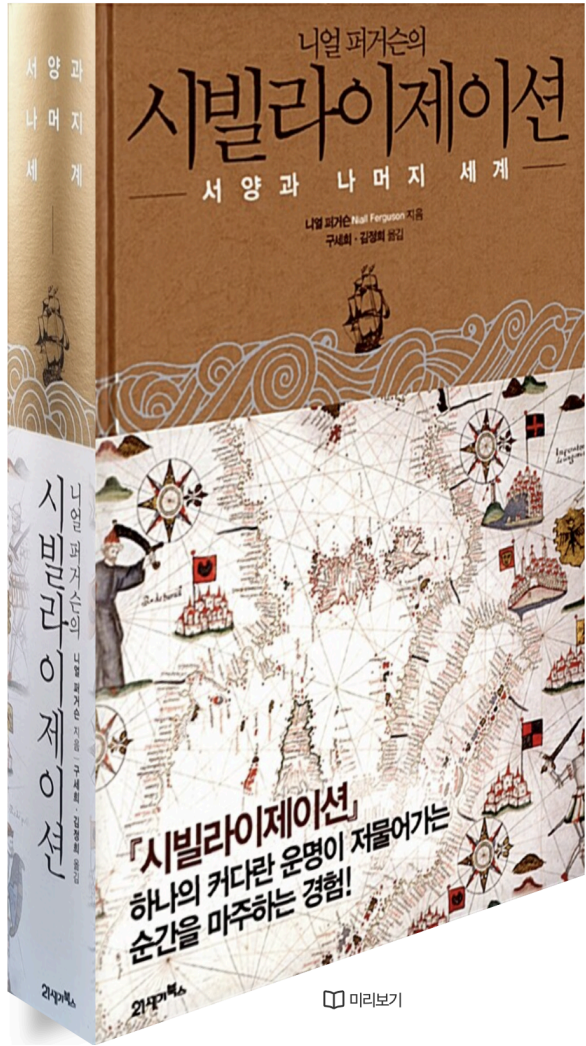
단계	자금의 흐름
① SC/지역화폐 발행 및 운용	시민·기업 → SC 준비금 → 운용수익 → 펀드
② 지방채·공공채권 글로벌 STO	투자자 → 지방채 STO 구매 → 조달자금 일부 펀드 출자
③ 공공자산 글로벌 RWA <sup>12</sup>	시설운영 수익 → RWA 토큰 보유자 및 펀드로 배분
④ 펀드 운용	펀드 → 스타트업 투자 → 성과수익 + DeFi 이자
⑤ ESG·MRV 토큰 연계 수익 환류 <sup>13</sup>	기업 → ESG 데이터 → 토큰화 → 판매수익 → 펀드 귀속

- 모인 자금/토큰을 블록체인·RWA·STO·AI 기업/토큰에 투자. 일부는 DeFi Treasury 운용.
- 지역경제 환류 (결제·투자 재순환): 펀드 수익 → 스테이블코인 재예치·지역 투자

<sup>12</sup> 항만·전력·관광 등 공공 인프라 수익을 토큰화해 유동화.

<sup>13</sup> 투자기업의 탄소감축·RE100 성과를 MRV로 측정해 ESG토큰으로 발행, 판매수익을 펀드로 귀속.

금융자산 이외의 것들을 블록체인에 올리면?



## Niall Ferguson. Civilization: The West and the Rest

Aspect	Example	Contrasting Example
경쟁(Competition)	유럽의 다핵적 정치 질서“유럽의 분열이 경쟁우위를 만들었다”	명 중국의 단일·중앙집권 체제
과학(Science)	서구 과학혁명이 군사·산업에서 결정적 우위	오스만 제국은 근대 초 과학 지식의 제도화·확산이 서유럽에 비해 지연
재산권(Property Rights)	북미의 영국식 광범위한 사유재산권·대표정부·법치	“영국식 분산된 재산권과 민주주의가 스페인식 집중된 부와 권위주의보다 나은 성과”
의학(Medicine)	19세기 후반 열대의학·공중보건·백신의 발전\	인종주의적 유사과학과 결합될 때 식민지 폭력과 비극(예: 독일령 남서아프리카)
소비사회(Consumer Society)	면직물·설탕·차·커피 등 신소비재의 급팽창과 커피하우스 문화 <sup>14</sup>	소련 등 대량생산·대량소비 선순환 실패
노동윤리(Work Ethic)	Weber의 개신교 윤리 논지	서구의 세속화로 노동윤리 약화. 중국 등 기독교 확산과 함께 새로운 형태의 ‘노동윤리’가 부상

<sup>14</sup> Ferguson은 “커피하우스는 카페인자 주식거래소이자 대화방”이었다고 묘사한다.



## 주요 학자들의 정의

### 1. 로널드 코즈(Ronald Coase, 1960, 「사회비용의 문제」)

- 재산권은 자원의 사용에 따른 권리와 의무를 규정하는 제도임
- 명확한 권리 + 낮은 거래비용 → 자원은 가장 가치가 높은 용도로 이동(**Coase 정리**)

### 2. 해롤드 데므제츠(Harold Demsetz, 1967)

- 재산권은 경제적 활동에서 외부효과를 내부화하기 위한 제도적 장치임
- 새로운 자원이나 기술이 등장하면 사회는 점차 더 정교한 재산권 제도를 발전시킴

### 3. 더글라스 노스(Douglass North, 1990)

- 재산권은 제도의 핵심 요소이며, 경제발전의 필수 기반임
- 안정적이고 집행 가능한 재산권이 자본축적, 장기적 투자, 경제 성장으로 이어짐

즉, 경제학자들은 재산권을 단순한 법적 소유증명서가 아니라, 자원의 희소성을 조정하고 경제적 인센티브 구조를 형성하는 제도적 장치로 이해

```

// SPDX-License-Identifier: MIT
pragma solidity ^0.8.20;

/*
재산권 구성요소를 다음과 같이 맵핑
- 소유권: ownerOf(tokenId) 반환값
- 처분권: transfer, approve 로 제3자에게 이전·위임 가능
- 수익권: EIP-2981 형태의 간단 로열티(royaltyInfo) 제공
- 사용권: 메타데이터(tokenURI)로 표현 가능
*/

contract SimpleEduNFT {
...
    // 소유권 조회임
    function ownerOf(uint256 tokenId) public view returns (address) {
        address o = _ownerOf[tokenId];
        require(o != address(0), "nonexistent token");
        return o;
    }

    // 보유 수량 조회임

```

```

function balanceOf(address account) public view returns (uint256) {
    require(account != address(0), "zero address");
    return _balanceOf[account];
}

// 소유자 또는 승인자가 호출하는 전송임
function transfer(address to, uint256 tokenId) public {
    require(_isApprovedOrOwner(msg.sender, tokenId), "not approved");
    require(to != address(0), "zero address");

    address from = ownerOf(tokenId);

    // 승인 초기화임
    _tokenApproval[tokenId] = address(0);

    _balanceOf[from] -= 1;
    _balanceOf[to] += 1;
    _ownerOf[tokenId] = to;

    emit Transfer(from, to, tokenId);
}

```

```

// 메타데이터 URI 조회임
function tokenURI(uint256 tokenId) public view returns (string memory) {
    require(_ownerOf[tokenId] != address(0), "nonexistent token");
    return _tokenURI[tokenId];
}

// 간단 로열티 정보 조회임
// 판매가격(salePrice)에 대해 지급될 로열티 금액을 계산함
function royaltyInfo(uint256 tokenId, uint256 salePrice) public view returns
(address receiver, uint256 amount) {
    require(_ownerOf[tokenId] != address(0), "nonexistent token");
    Royalty memory r = _royalty[tokenId];
    receiver = r.receiver;
    amount = (salePrice * r.bps) / 10000;
}
}

```

“기사도 **IP** 자산으로”... 이승윤 대표의 블록체인 해법

<https://n.news.naver.com/mnews/article/023/0003928523?sid=105>

“유튜버·블로거 등이 특종·단독·인터뷰와 같은 언론사 기사를 활용해 만든 콘텐츠로 수익을 낼 경우, 언론사와 수익을 나누는 방식으로 **IP**(지식재산권) 문제를 해결할 수 있습니다.”

블록체인 기반 **IP**(지식재산권) 플랫폼 ‘스토리’를 만든 이승윤 **PIP**랩스 대표는 지난 2일 본지 인터뷰에서 이같이 말했다. **AI** 시대에 **IP** 중요성이 더욱 높아지는 만큼 **IP** 권리와 **IP**를 이용하려는 사람들이 모여서 거래할 수 있는 플랫폼을 만들면 서로가 ‘윈-윈(Win-Win)’할 수 있다는 것이다.

이 대표는 2022년 미국 팰로앨토에서 **PIP**랩스를 창업했다. 이 회사의 누적 투자액은 1억4000만달러(약 1900억원)로 기업 가치는 22억5000만달러(약 3조원)로 평가받는다. 이 대표는 “간단히 말하면 **IP**를 갖고 마음껏 놀 수 있는 놀이터를 만들어주는 것이라고 보면 된다”면서 “만화 캐릭터와 같은 **IP**를 가진 사업자는 누구나 플랫폼에 자신의 **IP**를 올리면 되고, 콘텐츠를 만들고 싶은 사람은 이곳에서 **IP**를 활용하면 된다”고 말했다.

그는 **IP** 블록체인 플랫폼은 **AI** 시대에 필수적이라고 밝혔다. 이 대표는 “기존에는 **IP**를 활용하기 위해 **IP**를 보유하고 있는 창작자들에게 개별적으로 연락해서 해당 **IP** 사용 조건을 일일이 확인해야 하는 번거로운 작업이 필요했다”면서 “이 때문에 무단으로 **IP**를 활용하는 문제가 발생했다”고 말했다. 그는 “블록체인 기술을 이용해 **IP**를 중개자 없이 자유롭게

사용할 수 있는 환경을 구축하면 자연스럽게 **IP** 시장 규모도 커질 수 있다”고 말했다. **IP** 소유자는 **IP** 이용 조건을 플랫폼에 상세하게 명시하고, **IP** 이용자는 이 조건에 맞춰 이용하되 수익을 공유하면 된다는 것이다.

이 대표는 **AI** 학습용 데이터를 **IP** 자산으로 등록할 수 있는 플랫폼인 ‘포세이돈’도 최근 출시했다. 그는 “**IP** 분야에서 가장 주목받는 분야가 **AI** 학습에 쓰이는 데이터”라며 “**AI** 기업들은 포세이돈에 등록된 데이터를 정당한 대가를 내고 이용할 수 있다”고 말했다. 포세이돈은 글로벌 벤처캐피털 앤드리슨 호로위츠(**a16z**)에서 **1500**만달러(약 **208**억원)를 투자받았다.

이 대표는 언론사에도 해당 모델을 적용할 수 있다고 했다. 그는 “지금도 언론사가 생산한 특종·인터뷰 기사를 인용해서 유튜브 영상이나 블로그를 만드는 사람이 많이 있다”면서 “그러나 언론사들이 그 수많은 창작물에 일일이 소송을 거는 방식으로 문제를 해결할 수 없다”고 말했다. 이어 “차라리 적극적으로 언론사의 기사를 창작자들에게 제공하고, 그들이 해당 기사로 만든 콘텐츠로 수익을 냈을 때 수익을 나누는 방식을 활용해야 한다”면서 “해당 콘텐츠 밑에 언론사 기사 링크를 걸어놓는 것을 이용 조건으로 명시한다면 언론사 홈페이지 트래픽도 크게 증가할 수 있다”고 말했다.

일본 디지털 자산과 **Web3**, **NFT**, 콘텐츠 **IP**, 게임 산업의 융합 전략

- **Web3** 산업을 **J-성장전략**의 핵심으로
- 강점인 콘텐츠 **IP** 산업(애니메이션, 게임 등)과 블록체인 기술 융합
- 기시다 총리: “**NFT**와 **DAO** 등 **Web3** 기술이 투자를 유치하고 경제를 확장하는 데 기여”  
**(2023)**
- 자민당 내 웹3팀을 통해 법제·세제 개선, 콘텐츠 분야 활용 전략을 적극 발굴 중
- 각 지방자치단체의 관광자원과 인기 콘텐츠를 결합한 지역 한정 **NFT** 사업

게임·엔터테인먼트 산업의 블록체인 도입:

- 일본의 대형 게임사와 엔터테인먼트 기업들도 **Web3** 흐름에 동참
- 아이템 자산화, **P2E** 등 게임 분야 블록체인 활용을 실험 중

디지털 금융 발전과의 연계:

- **Web3**와 콘텐츠 융합 전략에서 **SC** 등 인프라는 중요한 기반
- 예술품이나 게임아이템을 **NFT**로 거래할 때 가격 안정화된 결제수단이 필요
- 글로벌 팬 커뮤니티가 참여하는 프로젝트에서 신뢰할 수 있는 토큰
- 소니, 디지털자산 거래소 등

소니 그룹:

- **2024년** 자체 이더리움 레이어2 블록체인 플랫폼 “**소니움(Soneium)**” 개발을 발표하고, 애니메이션·음악·게임 **IP**를 온체인화.
- 게임 및 소비자용 인큐베이터 ‘**Soneium For All**’ 출시 (**2025년 6월**)
- **Circle** 등과 제휴하여 콘텐츠 거래를 위한 스테이블코인 인프라도 구축 중

소니움(Soneium): 메인넷 출시 (**2025년 8월 27일**)

- 소니 그룹의 이더리움 **L2** 블록체인
- 콘텐츠 **IP**의 웹3화를 위한 인프라로 개발 후 테스트 중
- **Circle**, 체인링크, 그래프 등 글로벌 **Web3** 업체들과 파트너십
- 소니은행이 엔화 연동 **SC** 실험 중
- 서구권 **USD** + 동양권 엔화 경제권을 아우르는 콘텐츠 플랫폼 목표



구분	전통 게임 모델	P2E 게임 모델
가치 구조	플레이어는 즐거움·경험만 획득	플레이어는 토큰·NFT를 획득하고 경제적 가치 창출
자산 소유권	게임 내 아이템은 회사 서버에 저장, 이용권만 제공	아이템과 토큰은 블록체인 지갑에 귀속, 진정한 소유권 확보
처분권	아이템 거래는 제한적, 불법 RMT(Real Money Trading) 발생 가능	NFT·토큰을 자유롭게 거래소나 마켓플레이스에서 이전·판매 가능
수익권	게임사가 과금 모델(아이템 판매, 구독 등) 독점	플레이어가 활동으로 얻은 자산을 현금화 가능, 수익 공유 구조
경제 설계	중앙집중적, 개발사가 공급·경제를 통제	분산적, 토큰노믹스와 커뮤니티 거버넌스에 기반
지속성	재미와 콘텐츠 업데이트가 유지 요인	지속 가능한 토큰 경제 설계가 핵심 과제, 신규 유입 의존도 높음
참여자 정체성	소비자(Consumer)	플레이어, 투자자, 크리에이터

**END**