

# 웹3.0에 따른 산업변화에 관한 논의

권혁준 (순천향대학교)

## 목 차

- 1. 서 론
- 2. 웹3.0과 주요 이슈
- 3. 웹3.0에서의 핵심 기술 블록체인(BlockChain)
- 4. 블록체인 기반의 웹3.0 경제
- 5. 결 론

## 1. 서 론

최근 웹3.0이 산업계에서 특히 금융 산업에 가장 큰 화두로 떠오르고 있다. 웹3.0은 시기에 따라 조금씩 다른 의미를 가졌는데, 2000년 대의 웹3.0은 웹에서 의사소통이 자유롭고, 사용자가 원하는 정보를 알아서 제공하는 ‘시맨틱 웹’으로 정의하였으며, 이는 웹3.0은 실체가 없고 나중에 발견될 개념이라 전망했다. 이후 웹3.0을 향해 인터넷 환경이 급격히 변해나갈 것으로 예측했으나, 그렇지 못했다. 하지만 최근 블록체인 기술이 발전하면서 탈중앙화적 특성을 지닌 웹3.0을 실현할 것으로 기대하고 있으며, 이에 따라 웹3.0은 다시 주목받기 시작했다.

그러나, 향후 웹3.0 단순한 마케팅 용어에 머물지는 누구도 장담하지 못한다. 또한, 웹3.0은 인공지능(AI), 데이터, 블록체인 등 바라보는 관점에 따라서 달리 해석된다. 이에 본 기고에서는 사용자 입장에서 블록체인으로 실현될 웹3.0 시대를 디지털 소유, 데이터 주권, 커뮤니티 관점에서 살펴봄으로써 조금이나마 다가올 차세대 인터넷 환

경을 그려보고자 한다.

## 2. 웹3.0과 주요 이슈

### 2.1 웹3.0 정의

웹은 텍스트와 이미지를 일방향으로 읽기만 가능했던 웹1.0과 중앙 플랫폼을 통해서 상호 소통할 수 있었던 웹2.0 시대를 넘어 이제 웹3.0 시대로 넘어가고 있다. 웹3.0이란 ‘탈중앙화’된 블록체인 위에서 디지털에 ‘가치’를 부여하고, ‘소유’할 수 있는 인터넷 환경을 말한다. 웹3.0은 기존 인터넷이 가지는 문제점을 개선할 것으로 기대가 높다. 최근 리서치 기관 가트너는 웹3.0을 블록체인 기반의 ‘탈중앙화된 웹(decentralized web)’이라고 정의했다. 사용자들은 자신의 데이터와 신원에 대한 통제권을 가지며, 네트워크는 플랫폼의 상호작용을 대 체한다. 또한, 블록체인 기술 하이프 사이클에서는 ‘탈중앙화된 웹’이 현재 잠재적인 기술로써 관심을 받는 기술촉발 단계(technology trigger)에 있다고 정의했다. 특히 블록체인은 웹

〈표 1〉 세대별 웹 구분과 특징

제목	웹1.0	웹2.0	웹3.0
소통방식	읽기만 가능	읽기·쓰기	읽기·쓰기 소유
매체	고정 텍스트	상호 콘텐츠	가상경제
운영주체	회사	플랫폼	네트워크
인프라	개인컴퓨터	클라우드·모바일	블록체인, 클라우드
운영권한	탈중앙화	중앙화	탈중앙화

출처: 하나금융경영연구소, ‘Web 3.0의 부상 및 시사점’, (‘21.12), 기반 재구성

3.0을 구현하는 인프라로서 강력한 조력자(enabler) 역할을 수행할 것으로 내다봤다.

웹2.0은 개방, 공유, 가치, 협력 등의 가치를 기치로 누구나 웹에서 글, 그림, 동영상등 다양한 콘텐츠를 생산하고 공유할 수 있었고, 다른 사용자의 콘텐츠에 참여할 수 있는 읽기-쓰기의 양방향 상호작용이 가능한 것이 특징이었다. 이를 위한 Ajax, RSS, 매쉬업 등 새로운 기술개념이 뒷받침되었다. 특히 2010년 이후 스마트폰의 등장과 모바일 시장의 발전으로 플랫폼 기업의 성장과 수익 활동은 고도화되었다. 이를 통해 구글, 페이스북, 트위터 및 아마존 등 플랫폼 기업들이 성장하였고, 우리 사회의 경제·문화 등 많은 부분을 혁신하였다. 그러나 이들이 벌어들이는 수익은 사용자가 생산하고 참여한 데이터(콘텐츠)에 기반을 뒀음에도 불구하고, 대부분의 수익을 독점하고 있다는 문제점을 내포하고 있다. 또한, 사용자의 동의 없이 서비스의 운영 정책을 변경하거나 데이터를 제3자에게 제공하여 프라이버시 침해와 같은 문제도 논란이 되고 있다.

이처럼 사용자 참여와 이들이 생성한 데이터를 기반으로 다양한 서비스와 가치가 창출됨에도, 플랫폼 기업이 데이터를 독점하고 수익을 독식하는 불합리한 구조의 극복을 위한 새로운 웹 패러다임의 필요성에 대한 논의가 오늘날 웹3.0의 등장 배경이다. 여기에 2014년 이더리움 공동창시자인 개

빈 우드가 블록체인 기반의 탈중앙화된 차세대 인터넷으로서 웹3.0을 언급한 것이 구체적 논의의 시작으로 알려져 있다.

## 2.2 웹3.0의 특징

웹3.0에 대한 논의는 데이터 통제와 운영의 탈중앙화, 사용자의 데이터 소유권 확보, 높은 보안성 및 프라이버시를 핵심적인 특성으로 인식한다. 그뿐만 아니라 최근에는 기존 웹2.0 진화의 연장선상에서 지능화 서비스와 메타버스와 같은 몰입형 가상융합 서비스까지 확대하여 새로운 웹 패러다임의 총합을 담아내는 그릇으로 논의가 확대되고 있는 것이 특징이다. 이러한 특징들을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 데이터 통제와 운영의 탈중앙화를 목표로 한다. 웹2.0에서 사용자가 생산한 데이터는 모두 서비스기업이 관리하는 중앙 서버에 저장된다. 이렇다 보니 기업들은 사용자의 데이터를 독점하며 이를 이해관계에 따라 남용하여 심각한 프라이버시 침해 문제를 야기하기도 한다. 그러나 웹3.0에서는 사용자의 데이터가 서비스 기업의 중앙 서버에 저장되지 않고, 블록체인 네트워크에 분산 저장된다. 이에 서비스기업이 사용자의 데이터를 독점할 수 없고, 분산저장 특성상 해킹이 어려워 데이터 유출로 인한 프라이버시 침해를 방지할 수 있다. 또한, 웹2.0에서는 서비스 운영방식을 기업이 주

도하며, 서비스 이용자는 따를 수밖에 없는 구조이다. 그러나, 웹3.0에서는 탈중앙화된 자율조직(DAO: Decentralized Autonomous Organization) 구성을 통해 사용자들이 중심이 된 투명한 거버넌스를 만들 수 있다. 서비스 운영 정책의 입안, 결정, 집행 등 모든 과정을 블록체인에 기록하므로, 투명하고 민주적으로 의사결정이 가능해진다. 이처럼 웹3.0의 탈중앙화는 기업에 쏠려 있던 과도한 권한을 사용자들에게 이양하고, 더 많은 혜택을 제공하는 것을 목표로 한다.

둘째, 사용자의 데이터 소유권 확보를 추구한다. 웹2.0은 사용자들이 콘텐츠를 생산해도 이에 대한 소유권은 서비스 기업이 가지고 있다. 그러나 웹3.0의 블록체인 기반의 탈중앙화된 어플리케이션(Dapp, 디앱)을 이용하면 거래기록 등의 데이터를 블록체인 네트워크에 분산저장하기 때문에 중개 기관이 데이터를 통제하고 소유하고 있는 상황을 해결할 수 있다. 또한, 사용자는 자신이 생산한 콘텐츠에 NFT를 적용하여 소유권과 희소성을 부여할 수 있고, 이를 Open Sea와 같은 NFT 마켓플레이스에서 다른 사용자들에게 판매하여 수익화할 수 있다. 따라서 사용자들이 데이터의 소유

권을 확보할 수 있고, 데이터에서 발생하는 수익을 공정하게 가져갈 수 있다.

셋째, 높은 보안성과 프라이버시 제공이다. 기존 인터넷에서는 개인 간 금융거래 시 은행과 같은 신뢰할 수 있는 중앙 통제기관(중개자)을 매개로 함으로써 거래의 신뢰성을 확보한다. 그러나 웹3.0에서는 블록체인 기반 스마트 컨트랙트(Smart Contract)를 이용하여 사용자 간 미리 약속한 계약조건(프로토콜)이 충족됐을 때만 거래가 이루어지고, 거래내용이 네트워크 참여자들에게 분산저장함으로써 투명성을 확보하고 해킹위험을 상쇄하기 때문에 거래 상대에 대한 중개자의 신뢰 보증 없이도(Trustless) 믿을 수 있는 거래가 가능하다.

넷째, 지능화 서비스를 추구한다는 점이다. 웹 2.0은 정보의 개방, 공유, 참여의 문화를 가치로 하여 사용자에게 방대한 양의 정보를 제공하고 맞춤형 서비스의 제공을 목표로 한다. 웹3.0의 지능화 서비스 특성은 이러한 웹2.0의 연장선에서, 인공지능과 시맨틱웹 등을 통해 더욱 사용자의 맥락과 상황에 맞는 지능형·맞춤형 서비스 제공을 목표로 한다. 예컨대 여행계획을 세울 때, 현재는

〈표 2〉 웹2.0과 웹3.0 구성개념 비교

구분	웹2.0(현재웹)	웹3.0(미래웹)
추구가치	개방, 참여, 협력, 공유	탈중앙화, 투명성, 데이터소유, 보상
상호작용	읽기-쓰기(양방향)	읽기-쓰기-소유(다방향&검증)
데이터소유권	생산/공급 : 이용자 소유/수익 : 사업자	생산/공급 : 이용자 소유/수익 : 이용자
경제패러다임	(중앙집중형)플랫폼경제	(분산형)토큰경제
수익모델	맞춤광고, 롱테일, O2O, 마켓플레이스	암호화폐, NFT, 스마트 컨트랙트, P2E
핵심인프라	초고속 인터넷, 클라우드	블록체인, 모바일(5G/6G), 분산형 클라우드(Edge Cloud)
핵심단말	PC, 스마트폰	스마트폰, AR/VR(몰입형) 기기
핵심콘텐츠	텍스트, 비디오	가상·증강·초실 감미디어
빌드업언어	XML, Ajax	Solidity

숙박과 교통편, 가볼 만한 곳 등의 정보를 사용자가 찾고 예약해야 하는 반면, 웹3.0에서는 개인 AI 비서를 통해 음성으로 대략의 여행 일정과 선호만 말해주면, 그간 맞춤 학습한 이용자의 성향과 맥락을 기반 하여 세부 일정과 예약을 진행하는 식이라 하겠다.

다섯째, 인터넷 미디어의 인터페이스 확장이다. 최근의 논의는 웹3.0의 모습으로 모니터, 키보드 및 마우스를 이용하는 2D 방식의 웹 환경에서 현실과 가상세계가 융합된 소위 메타버스를 포함한 형태로 전망하기도 한다. 즉, 메타버스와 같이 사용자의 3D 경험과 상호작용을 강조하는 가상현실 융합 도메인과 결합하여 새로운 형태의 서비스와 디지털 콘텐츠 및 자산을 만들고 관리할 수 있는 분산형 인터넷 버전으로 확장을 고려하는 것이다. 사용자들은 메타버스에서 AR/VR/XR, 라이프 로깅 및 초실감 기술 등을 통해 현재의 웹 환경보다 더욱 높은 몰입감을 체험할 수 있을 것이다.

### 3. 웹3.0에서의 핵심 기술 블록체인 (BlockChain)

웹3.0의 주요 특징은 맞춤형, 탈중앙화, 혼합 세상, 토큰 이코노미라고 할 수 있으며, 각각의 항목에 블록체인 분야가 다수 포함되어 있다. 먼저, 맞춤형은 상황과 맥락을 이해하여 서비스를 제공하는데 시맨틱 웹, 인공지능 그리고 블록체인의 스마트 컨트랙션 등이 적용되고 있다. 탈중앙화는 기존 분산 시스템, P2P 외에 블록체인 기반의 분산원장(DLT), 분산앱(dApp), 탈중앙금융(DeFi), 분산신원확인(DID), 탈중앙자율조직(DAO) 등이 활용되고 있다. 혼합세상에는 가상현실, 증강현실, 혼합현실, 디지털 트윈, 미러월드 등이 있으며, 메타버스에 신뢰성을 부여하는 블록체인 응용기술이 융복합되면서 새롭게 도약하고 있다. 마지막으

로 토큰 이코노미(Token Economy)는 기존 디지털 경제의 공정성을 강화하기 위해 블록체인 기반으로 보상과 처벌의 알고리즘을 적용한 것으로 암호화폐(코인/토 큰), 대체불가능토큰(NFT), 돈버는 게임(P2E) 등이 있다. 웹3.0에서 네트워크, 인공지능, 센서, 디바이스, 콘텐츠, 인터페이스 등이 주요 구성요소이지만, 가치 추구라는 관점에서 블록체인이 차지하는 위상은 지대하다.

## 4. 블록체인 기반의 웹3.0 경제

### 4.1 블록체인에 의한 토큰 이코노미(Token Economy)

현실과 가상이 함께하는 웹3.0 시대에서 지향해야 하는 경제사회 모습은 투명성, 공정성, 진본성, 가치성, 자율성, 효율성을 보장받는 것이다. 네트워크 기반의 플랫폼 중속경제는 개별 인터넷 주권이 강화되고 디지털 트랜스포메이션이 확장되면서 공유경제와 함께 궁극적으로 암호경제 사회로 진전될 것이다. 거버넌스 구조는 소수가 지배하는 독과점의 중앙화가 아닌 다수가 직/간접적 참여하는 탈중앙화된 분권화와 분산화의 생태계로 변화될 전망이다. 중앙화된 플랫폼의 부정적인 측면을 제어하고 더욱 건강하고 바람직한 경제사회 모습으로 나아가기 위해 기존 시스템에 블록체인을 적용하여 초 신뢰 가치를 제공한다는 의미이다.

### 4.1 탈중앙화 된 블록체인 시스템

#### 4.1.1 디지털소유, NFT

디지털은 복제와 편집이 용이하다. 단축키 한번으로 복사한 디지털 사본은 원본과 차이가 없다. 하지만, NFT(Non-Fungible Token)의 등장으로 변화하기 시작했다. NFT는 디지털자산에 새로운

가치를 부여하는 기술로, 디지털자산에 고유한 값을 부여한 인증서를 발행한다. 인증서에는 디지털 자산의 소유권(ownership), 구매자 정보 등을 기록하여 원본임을 증명한다. NFT는 디지털의 원본, 진본성을 증명함으로써 다양한 분야에 적용되기 시작했다. 예를 들어, 기존 예술품은 평론가나 큐레이터 등 소수의 전문가에 의해서 작가의 가치를 평가받아 왔지만, NFT는 전문가가 아닌 사용자들이 참여하는 커뮤니티를 통해 실시간으로 가치를 평가받는다. NFT는 예술분야 뿐만 아니라 게임 분야에서도 변화를 나타내고 있다. 사용자는 게임아이템을 현금으로 결제했기에 본인 소유라고 생각하겠지만, 현실은 그렇지 않다. 사용자는 게임 아이 팀의 이용권을 구매한 것이다. 게임 아이 팀은 여전히 게임사 소유이다. 하지만 NFT가 적용되면서 게임 아이 팀 소유에 대한 개념이 변화하고 있다. 구매한 캐릭터를 온전히 사용자가 소유할 수 있으며, 이 캐릭터로 게임을 즐길 수 있다. 지금까지 우리는 디지털 작품이나 게임 내 아이 팀을 온전히 소유해 본 경험이 없었기에 낯설 수 있다. 하지만 NFT가 가지는 디지털자산의 저작권보호 순기능을 강화하고, 거래 신뢰성을 확보할 수

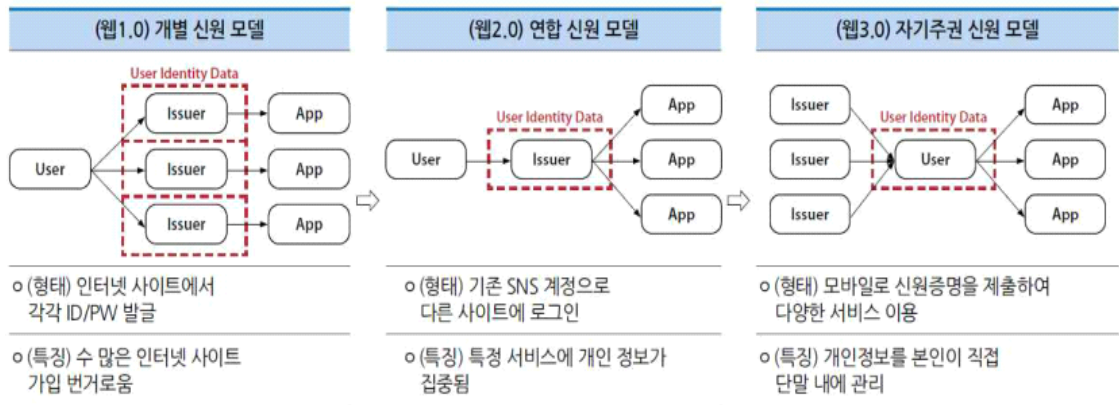
있다면 디지털 자산을 소유하는 새로운 인터넷 환경을 경험할 수 있다.

#### 4.1.2 데이터 주권 DID (Decentralized Identifier)

웹2.0 시대에는 구성원들이 인터넷 상에서 서로 상호작용을 하는 것이 주요 활동이었다. 참여를 위해서는 온라인상에 자신을 증명하고 참여하게 되는데 여기서 문제들이 발생하게 된다. 중앙에서 가진 개인정보가 시스템 유출, 중앙구성원들에 의해 유출되는 사건들이다. 온라인 개인정보 유출은 3년 사이 12배 이상 폭증했다. 로그인은 온라인 서비스의 시작점이다. 웹2.0 시대에는 게시물이나 댓글을 작성하기 위해서 신원확인 절차를 거쳐야 했고, 플랫폼 기업은 사용자 개인정보를 수집해왔다. 기업은 사용자의 온라인 활동정보를 마케팅에 활용하면서 이윤을 쌓아갔고 사용자에게는 스팸 문자와 광고전화만 남게 되었다.

현재 우리가 일상에서 이용하는 서비스는 웹2.0 데이터 모델 기반이다. 웹2.0 데이터 모델은 사용자 데이터가 플랫폼 기업에 저장되어 있고, 사용자의 허락하에 다른 기업 또는 서비스에 제공될 수 있다. 이에 비해 웹3.0 모델에서는 사용자가 직

〈표 3〉 세대별 웹 구분과 특징



자료 : NIST, 'A Taxonomic Approach to Understanding Emerging Blockchain Identity Management Systems'(2020.01), 기반 재구성

접 자신의 데이터를 관리하며, 제공받고 싶은 서비스를 본인의 주권하에 데이터를 직접 제출할 수 있다. 이와 같이 사용자가 자신의 신원 데이터를 직접 관리하는 모델을 자기 주권적 신원(SSI, Self-Sovereign Identity)이라고 한다. 이러한 신원 모델을 구현한 기술이 DID(Decentralized ID)이다. DID는 오프라인에서 신원확인을 관리하는 것처럼 온라인에서 사용자 스스로 자신의 신원정보를 관리·통제할 수 있다. 웹3.0 시대에는 자기 주권적 신원 기반의 로그인 서비스가 대중화 될 것이다.

금융에 이어 공공분야의 마이데이터도 최근 시행했다. 국민 누구나 행정서비스 신청에 필요한 정보를 별도 발급 없이 행정기관이나 은행 등에 송부할 수 있다. 또한 전자정부법 시행령 일부개정안을 통해 국민은 민원을 신청할 때 행정기관이 발급하는 모바일 신분증을 이용해 본인임을 확인할 수 있도록 했다. 데이터 주권을 보장하기 위해 국내외에서 다양한 시도가 이루어지고 있다. 향후 웹3.0은 사용자가 자신의 데이터를 직접 소유하고 관리할 수 있는 인터넷 환경이 될 것으로 예상된다.

#### 4.1.3 블록체인에 의한 탈중앙화된 웹3.0 커뮤니티

“DAO”(Decentralized Autonomous Organization)의 출현

플랫폼 기업의 서비스 운영정책 결정에 따라 직·간접적으로 이용자에게 피해를 주는 사례가 나타나고 있다. 2000년대 ‘싸이월드’는 대표적인 국내 SNS 서비스였다. 일일접속자 700만 명에 달했다. 당시 인터넷을 하는 전 국민이 매일같이 방문했던 셈이다. 하지만, 모바일 환경에 대응하지 못하면서 싸이월드는 서비스가 종료됐다. 서비스 종료와 함께 이용자들의 사진과 동영상도 더 이상 볼 수 없게 됐다. 최근 게임 분야에서도 비슷한

사례가 있다. 게임 내 이벤트를 지속적으로 운영하면서 사용자로 하여금 과금을 부추기다 얼마 지나지 않아 서비스를 종료했다. 아쉽게도 이용자들의 환불 처리는 원활히 이루어지지 않았다.

웹3.0은 플랫폼을 민주화한다. 플랫폼 기업의 횡포를 차단할 수 있다. ‘인터넷 서비스를 플랫폼 기업이 아닌 커뮤니티가 소유한다’라는 개념을 표방한다. 이를 가능케 하는 기술이 바로 ‘DAO(Decentralized Autonomous Organization)’이다.<sup>1)</sup> DAO에 기여하는 정도에 따라 거버넌스 토큰을 부여받고, 토큰 보유분에 따라 의사결정에 참여할 수 있는 투표권을 갖는다. DAO는 전통조직이 가지는 수직적 구조가 아닌 수평적 구조에서 직접민주주의 방식의 서비스 운영이 가능한 모델이다. 게다가 DAO는 대의민주주의와 직접민주주의를 결합한 유동민주주의(liquid democracy)를 구현할 수 있는 수단이기도 하다. 유동민주주의는 모든 사람이 직접 표를 행사하지만, 자신의 표를 다른 사람에게 위임하거나 철회할 수 있는 체계를 말한다.

한편, 누구나 DAO 내 안건을 제시하고 투표를 할 수도 있다. 기준치 이상의 투표를 받게 되면 의결된다. 사용자는 서비스 운영에 직접 관여할 수 있다. 그래서 기존 플랫폼 기업처럼 독단적으로 서비스를 운영하지 못하고 참여자 중심의 커뮤니티를 운영할 수 있다. 만일 배달 서비스가 DAO로 운영된다면 수수료 정책을 플랫폼 기업이 독단적으로 결정하지 않고 배달 라이더와 이용자가 커뮤니티 투표를 통해서 결정할 수 있다. 플랫폼 기업의 독단적인 결정을 DAO로 보완할 수 있다. DAO를 구현하기 위해서는 기업이나 조직, 단체

1) DAO는 중앙 주체 없이 개인들이 모여 자율적인 제안과 투표로 운영되는 탈중앙화된 자율 조직이다. 쉽게 말하자면, 21세기형 디지털 협동조합이다. 어떠한 목적을 달성하기 위해 누구라도 특정 요건을 충족하면 조직에 참여할 수 있으며, 조직의 의사결정은 미리 약속된 규약(protocol)인 스마트컨트랙트로 진행된다.

〈표 4〉 전통조직과 DAO 비교

구분	전통조직(중앙화 조직)	DAO(탈중앙화 조직)
조직구조	대체로 수직적	대체로 수평적
의사결정 규약	법(조직 내규)	코드(스마트 컨트랙트)
의사결정 구조	대의민주주의(중앙집권)	직접민주주의(분산형 거버넌스)
의사결정 주체	1인 또는 소수(중앙화)	구성원 전원의 투표(탈중앙화)
의사결정 과정/보상 분배	사람의 개입 필요	스마트 컨트랙트에 의해 자동화
거래방식	법정통화(기성화폐)	가상자산(NFT 등)
정보공개	내부적으로 진행되며 일부 공개	모든 과정 투명하게 공개

출처 : 헤슬란트, ‘DAO:디지털 시대에 신뢰를 구현하는 장치’(21.10), 기반 재구성

가 가지고 있는 기능을 스마트 컨트랙트 코드로 올바르게 구현해야 하지만, 모든 기능을 코드화하기에는 한계를 가진다. 더불어 코드화 과정에서 기술적으로 안전하게 구현됐는지 평가하는 기술 검증이 필요 하다. 아직 DAO는 아직 실험적인 프로젝트이며, 다양한 분야에서 실증 운영함으로써 검증해야 한다.

## 5. 결 론

향후 웹3.0 시대에는 개인은 디지털 지갑에 모바일 신분증을 온라인으로 제출하여 신원 또는 자격을 확인받음으로써 디지털 사회에 접속한다. 이후 개인의 재능과 가치관에 맞는 DAO에 참여함으로써 시간과 장소에 제약없이 디지털 경제 활동을 시작한다. 디지털 노동력으로 생산한 산출물을 NFT화하여 진본성과 유일성을 검증받음으로써 디지털 노동에 대한 가치를 부여받는다. 디지털 산출물은 개인지갑 또는 별도의 저장 공간에 안전하게 관리한다.

또한, NFT 거래소를 통해서 디지털 산출물을 판매한다. 산출물은 개인이 가지고 있는 지갑에서 상대방의 지갑으로 옮겨진다. 개인은 능력에 따라 여러 DAO에 참여하여 디지털 경제활동을 지속할

수 있다. 한편, 웹3.0 서비스의 비효율적인 문제점을 발견한다면, 개선 안건을 DAO 커뮤니티에 상장한다. 문제를 인지하던 다른 이용자들의 투표를 받음으로써 안건이 의결되고 서비스에 반영된다. 참여하는 DAO 운영이 생각과 다르다면 다른 DAO에 참여함으로써 디지털 경제활동 등을 이어갈 수 있다. 웹3.0이라 일컫는 새로운 형태의 인터넷이 일상에 스며들면서 점차 변화해나갈 것이다. 웹3.0은 인터넷이 대중화되었던 것처럼 블록체인이 대중화될 때 비로소 현실화될 것이다.

이상 디지털 소유, 데이터 주권, 커뮤니티 관점에서 웹3.0을 살펴봤다. 변화는 시작되었지만, 다가올 미래를 예측하기란 쉽지 않다. 웹3.0이 다가올 미래의 모습일지, 아니면 단순 마케팅 용어로 끝날지는 우리 모두가 관심을 가지고 지켜봐야 한다.

### 참 고 문 헌

- [1] 이강호, “블록체인, 웹3.0 기술 생태계 동향”, ICT Standard Weekly 제1081호, 2021
- [2] 박정렬 · 최새술, “ 웹3.0의 재부상: 이슈 및 전망”, 전자통신동향분석 제37권 제2호, 2022.04.

## 저 자 약 력



권 혁 준

이메일 : gloryever@sch.ac.kr

- 2007년~2010년 BK21 책임연구원 (연세대학교 정보대학원)
- 2017년~2018년 한국조폐공사 분산원장(Blockchain) 전문교수
- 2018년~2019년 한국증권거래소(KRX)차세대 시스템 평가 위원
- 2021년~현재 인터넷 진흥원 KISA, DID(분산개인 인증) 서비스분과 위원장
- 2015년~현재 순천향대학교 경제금융학과 교수
- 관심분야: CBDC (Central Bank Digital Currency) Blockchain and Token Economy, Security of Computing, Security of Blockchain