

“‘크로스 2.0’ 블록체인 탈중앙화… 스테이킹 파격 보상도”

(연환산 수익률 약 180% 수준)

인터뷰

장현국 넥서스 대표

“크로스 2.0은 단순 업그레이드가 아니라 구조 자체를 바꾸는 전환이다.”
장현국 넥서스 대표는 크로스 메인넷 2.0 ‘브레이크포인트’ 전환에 대해 이렇게 설명했다.

그는 “탈중앙화 수준과 토크노믹스를 동시에 재설계한 구조적 변화”라며 “초기에는 높은 보상을 통해 참여를 확대하고 장기적으로 안정적인 생태계를 구축하는 것이 목표”라고 말했다.

넥서스는 오픈게임 파운데이션(OGF)이 크로스 메인넷 2.0 전환 계획을 발표했다가 27일 밝혔다. OGF는 크로스 재단으로 토큰 발행과 주요 의사결정을 담당하고, 넥서스는 개발사(DevCo)로서 생태계 개발과 운영을 맡는다. 이번 전환은 기술 업그레이드뿐 아니라 글로벌 규제 환경 변화에 대응하기 위한 전략적 선택이다.

장현국 대표는 특히 미국 규제 흐름을 중요한 배경으로 꼽았다.

그는 “미국에서는 블록체인의 탈중앙화 수준이 증권 여부를 가르는 기준으로 떠오르고 있다”며 “특정 주제, 특히 재단이 토큰을 과도하게 보유하면 네트워크를 통제하는 구조로 판단돼 규제 리스크



장현국 넥서스 대표가 본지와 인터뷰에서 발언하고 있다.

/넥서스

OGF, 크로스 메인넷 2.0 전환 계획
美 규제 맞춰 노드 개방… 퍼블릭 구조
스테이킹 초기 참여자에 높은 보상
韓 규제 정체에 글로벌 경쟁력 우려
개발·기획 등 대부분 업무 AI 적용
AI 토큰 사용에 月 2억 이상 투입

가 커질 수 있다”고 말했다. 이어 “글로벌 시장에서 경쟁하려면 이런 기준에 맞춰 구조를 선제적으로 바꿔야 한다”고 덧붙였다.

이번 전환에서 이용자가 체감할 변화는 스테이킹 보상이다. 기존에는 별도 보

상이 없었지만 2.0부터는 스테이킹 참여자에게 토큰 보상이 제공된다. 현재 연환산 수익률(APR)은 약 180% 수준이다.

이에 대해 그는 “은행 이자처럼 이해해도 큰 무리는 없다”며 “프로젝트 초기 단계인 만큼 참여를 빠르게 확보하기 위해 파격적인 수준으로 설계했다”고 말했다. 이어 “참여 시점에 따라 조건이 달라지는 것이 아니라, 참여 기간만큼 보상이 쌓이는 구조”라고 설명했다.

그러면서도 그는 “다만 블록체인 업계에서는 이를 ‘이자’로 표현하지 않는다. 자산을 예치해 수익을 얻는 금융 개념과 달리, 네트워크 운영에 기여한 대가로 지급되는 ‘보상(reward)’ 성격이

기 때문이다”고 덧붙였다.

고수익 구조에 대한 우려에 대해서는 선을 그었다. 장 대표는 “스테이킹은 토큰을 매수해 일정 기간 묶어두는 구조이기 때문에 수요를 늘리고 공급을 줄이는 효과가 있다”며 “가격 하락 요인보다는 상승 압력으로 작용하는 측면이 크다”고 말했다.

네트워크 구조 역시 변화한다.

기존에는 재단이 노드를 직접 운영했지만, 2.0부터는 누구나 참여 가능한 퍼블릭 구조로 전환된다. 그는 “노드를 외부에 개방해 참여자를 확대하는 것이 탈중앙화의 핵심”이라며 “운영 주체를 분산시켜 신뢰 구조를 강화했다”고 설명했다.

스테이블코인을 둘러싼 정책 논쟁에 대해서는 보다 강한 입장을 드러냈다. 장 대표는 “CBDC, 은행 예금 토큰, 스테이블코인은 기술적으로 동일한 기반에서 출발한다”며 “중앙은행은 CBDC, 은행은 예금 토큰, 민간은 스테이블코인을 담당하는 역할 구분이 필요하다”고 말했다.

그는 이어 “스테이블코인을 특정 금융 기관 중심으로 제한하는 방식은 글로벌 흐름과 맞지 않는다”며 “누구나 참여할 수 있는 구조에서 경쟁과 혁신이 나온다”고 지적했다. 그러면서 “스테이블코인은 특정 주체의 전유물이 아니라 개방형 시장이어야 한다”고 강조했다.

국내 규제 환경에 대한 우려도 나타났다. 그는 “한국은 법이 없으면 시도조차

어려운 구조인데, 이런 방식으로는 디지털 금융 전환 속도를 따라가기 어렵다”며 “현재와 같은 정책 방향과 속도라면 글로벌 경쟁에서 뒤처질 가능성이 있다”고 말했다. 이어 “이미 글로벌에서는 방향이 정해져 있는데 국내는 논의만 이어지고 있는 상황”이라고 덧붙였다.

AI 전환 전략도 병행하고 있다. 장 대표는 “조직 전반에서 AI 활용을 전면적으로 확대하고 있다”며 “개발, 기획, 고객 대응 등 대부분의 업무에 AI를 적용하고 있다”고 설명했다. 실제로 AI 토큰 사용 비용만 월 2억원 이상을 투입하고 있으며, 직원 1인당 사용 규모도 빠르게 늘고 있다.

그는 “앞으로는 사람이 아닌 에이전트가 대부분의 작업을 수행하게 될 것”이라며 “사람은 기획과 의사결정에 집중하는 구조로 바뀐다”고 전망했다. 이어 “AI를 얼마나 잘 활용하느냐가 생산성과 경쟁력을 좌우하게 될 것”이라고 말했다.

최근 공개한 ‘Nexus AI Labs’ 역시 이러한 전략의 연장선이다. 그는 “아이디어만 있으면 몇 시간 내에 서비스를 만들 수 있는 환경을 구축했다”며 “내부에서 다양한 실험을 통해 빠르게 제품을 만들고, 검증된 서비스는 외부로 확장해 나갈 계획”이라고 밝혔다.

/최빛나 기자

vitna@metroseoul.co.kr



metro

에이닷으로 가족 보이스피싱 위험 막는다

SKT, 에이닷 전화에 ‘가족케어’ 도입
보이스피싱 의심 통화 탐지하면
보호자에 위험상황 알림 즉시 전송

SK텔레콤은 에이닷 전화에 ‘가족 케어’ 기능을 선보인다고 27일 밝혔다.

가족 케어 서비스는 보이스피싱 의심 통화를 탐지하면 등록된 보호자에게 위험 상황을 즉시 전송해주는 서비스다. 보호자는 에이닷 전화 설치 여부나 통신사와 관계없이 알림을 받을 수 있다. 에이닷 전화를 설치한 보호자에게는 푸시 알림과 문자가 동시에 전송되고, 미설치자는 문자로 알림이 발송된다. 안드로이드 기기 사용자의 경우 112 또는 119 긴급번호 발신을 시도할 경우에도 보호자에게 긴급 상황 알림이 전송된다.

보호자 등록은 이용자 1명당 최대 10



SK텔레콤이 에이닷 전화에 ‘가족 케어’ 기능을 선보인다. SK텔레콤 모델들이 가족 케어 기능을 소개하고 있다.

/SK텔레콤

명까지 가능하다. 연락처 목록에서 선택하는 방식으로 간편하게 추가할 수 있다. 보호자가 SKT 이용자일 경우 가족 결합 목록이 최상단에 노출되고, 가족

외에도 지인 등록도 가능하다. 해당 기능을 이용하려면 AI 보이스피싱 탐지 기능을 활성화하고, 개인정보 제3자 제공 동의는 필수다.

/조민선 기자 msjo@

삼성SDS, ‘챗GPT 에듀’ 판매권 확보

데이터 프라이버시·보안 강화

삼성SDS는 오픈AI 서비스 ‘챗GPT 에듀’ 상품 판매 권한을 추가 확보했다고 27일 밝혔다.

챗GPT 에듀는 학교, 출판사 등 교육 관련 기관을 대상으로 제공하는 서비스다. 특히 데이터 프라이버시와 보안이 강화됐다. 교사와 학생 등 사용자가 서비스 내에서 주고받는 대화와 응답이 AI 학습 데이터에 활용되지 않도록 설계됐다.

챗GPT 에듀는 GPT-5 언어모델을 활용한다 다양한 기능을 제공한다. 텍스트 이해 및 생성, 코딩, 데이터 분석 등이다. 이 밖에 웹 브라우징, 문서 요약, 맞춤형 챗봇 제작 등 기능을 활용할 수 있다.

이번 협력을 통해 교육·연구 분야에서 생성형 AI 도입을 원하는 학교, 출판사, 교육기관 등으로 서비스 대상을 확대한다. 현재 국립 한국방송통신대학교와 양시간 도입을 위해 개념증명(PoC)을 진행 중이다. 해외에서는 옥스퍼드대학교, 런던대학교, 와튼스쿨, 싱가포르국립대학교 등에서 활용되고 있다.

한편 AI 컨설팅, 클라우드·보안 등을 아우르는 원팀 지원체계를 기반으로 기업의 AI 도입 전 과정을 지원하는 엔드투엔드 인공지능 전환(AX)을 가속화한다. 지난해 12월에는 국내 기업 최초로 오픈AI 리셀러 파트너 계약을 체결한 이후, 챗GPT 엔터프라이즈 공급계약을 잇따라 체결하며 기업용 생성형 AI 시장에서 주도권을 확보하고 있다.

/조민선 기자

네이버웹툰, 스페인 불법사이트 폐쇄 공조

저작권해의진흥협회와 공동 조치

네이버웹툰은 저작권해의진흥협회와 공동으로 해외 대형 불법 사이트를 폐쇄했다고 27일 밝혔다.

이번 조치는 스페인 사법 당국에 의한 조치로, 국내 주요 웹툰 플랫폼사와 현지 법에 직접 대응해 성과를 이룬 첫 사례다. 카카오펀터테인먼트, 리디 등 저작권진흥협회(COA) 권리사들이 직접 조사를 통해 스페인 내 불법 사이트 운

영진을 특정했다. COA가 현지 수사기관 및 사법 당국과 적극 협력해 폐쇄 조치했다.

조치 대상은 다수의 서비스를 거느린 스페인어 기반 대형 불법 웹사이트다. 웹툰 권리사 조사에 따르면, 2025년 3월 기준 월 방문 횟수 약 8600만 건 수준이다. 업계는 해당 사이트들로부터 발생한 피해액이 수백억원 이상에 달할 것으로 추산하고 있다. 해당 사건은 정식 형사 재판을 앞두고 있다.

한편, 네이버웹툰은 웹툰 불법 유통으로부터 창작자의 수익과 작품을 보호하기 위해 다각도로 보호 활동을 펼치고 있다. AI 기반 불법 유통 차단 기술인 튜레이더를 고도화해 불법 복제물을 사전 차단하고 유출 시점을 지연시키고 있다.

한국과 글로벌 서비스의 연재 시차를 없애 ‘글로벌 동시 연재’ 전략도 병행 중이다. 동시 연재를 도입한 작품은 유료 결제액이 휴재 전 대비 최대 200% 이상 증가했다는게 회사 측의 설명이다. 또 불법 웹툰 대응 전담 조직인 ‘안티 파이러시’를 통해 불법 웹툰 유통에 대응하고 있다.

/조민선 기자

엘리스그룹, 정부 AX·클라우드 사업 선정

‘엘리스클라우드’ 중심 AI 전환 성과

엘리스그룹이 정부 AX·클라우드 지원사업 공급기업에 선정되며 기업 대상 AI 전환 시장 공략을 확대한다.

27일 엘리스그룹은 과학기술정보통신부와 정보통신산업진흥원이 주관하는 ‘2026 AX 원스톱 바우처 지원사업’과 ‘중소기업 클라우드 서비스 보급·확산사업’의 공급기업으로 선정됐다고 밝혔다.

이번 사업은 수요기업이 공급기업을 직접 선택하는 방식으로 운영되며, 엘리스그룹은 AI 특화 클라우드 ‘엘리스클라

우드’를 중심으로 기업들의 AI 전환 성과 창출을 지원할 계획이다. 회사 측은 AI 인프라 기술력과 클라우드 서비스 안정성을 동시에 인정받은 결과라고 설명했다.

대표 솔루션인 ‘ECI(엘리스클라우드 인프라스트럭처)’는 가상화 기술 기반의 클라우드 인프라 플랫폼으로, GPU와 NPU 자원을 효율적으로 활용해 대규모 AI 클러스터 환경에서도 안정적인 운영을 지원한다. ‘엘리스AI클라우드 ML API’는 별도 인프라 구축 없이 AI 모델을 유연하게 배포하고 실행할 수 있도록 설계됐다.

/최빛나 기자