

# 슬금슬금 오르는 비트코인, 투심 개선 조짐 ‘반등론’ 고개

비트코인 3주 만에 4000만원 회복  
중국 규제 완화에 투심 회복 작용  
“바닥 종료 임박, 장기 반등 가능성”

최근 암호화폐의 상승세가 지속되면서 ‘빙하기’가 끝났다는 평가가 나오고 있다. 시장에서는 장기적으로 반등 가능성이 높아 투자심리(투심) 회복이 중요하다고 분석하고 있다.

1일 국내 암호화폐 거래소 빗썸에 따르면 비트코인은 지난달 12일 이후 약 3주 만에 4000만원을 회복했다. 해외 거래소에서도 3만2000달러를 기록하면서 9주 만에 반등에 성공했다. 이는 지난 2011년 8월 이후 최장기간 하락세로 이 기간 4만8160달러였던 비트코인은 2만9600달러선까지 38.5%나 급락했다.

최근 암호화폐 시장은 루나사태와 미국 연방준비제도(Fed)가 긴축의 속도를 올리면서 위험자산이 위축됐다.

미국의 공격적인 금리인상, 러시아-

#	Name	Price	24h %	7d %	Market Cap	Volume(24h)	Circulating Supply	Last 7 Days
1	Bitcoin BTC Buy	\$31,667.33	-0.02%	+5.01%	\$603,422,481,873	\$33,261,823,027 1,050,351 BTC	19,055,050 BTC	
2	Ethereum ETH Buy	\$1,930.31	-2.99%	-4.02%	\$233,571,435,377	\$18,011,551,352 9,330,930 ETH	121,002,278 ETH	
3	Tether USDT	\$0.9994	-0.00%	+0.04%	\$72,495,420,698	\$61,416,781,110 61,453,190,206 USDT	72,538,449,554 USDT	
4	USD Coin USDC Buy	\$1	-0.01%	-0.02%	\$53,968,908,014	\$5,692,966,170 5,693,190,206 USDC	53,971,031,860 USDC	
5	BNB BNB Buy	\$319.56	-0.31%	-4.83%	\$52,197,892,676	\$1,664,278,005 5,205,924 BNB	163,276,975 BNB	

비트코인이 3만2000달러를 기록 후 현재는 소폭 하락한 모습을 보여주고 있다.

/코인마켓랩

우크라이나 전쟁, 중국의 봉쇄정책, 테라-루나 사태 등으로 인해 지난 12월 2만6000달러(약 3200만원)대까지 떨어진 바 있다.

시장에서는 이번 상승 원인을 중국의 코로나19 봉쇄 완화 때문으로 보고 있다.

중국 정부는 코로나 봉쇄 완화를 발

표하며 상하이에서 이날부터 기업에 대한 ‘불합리한’ 규제가 해제될 것이라고 밝혔다. 아울러 베이징은 대중교통 일부와 일부 다중 이용시설을 다시 연다고 발표했다.

암호화폐 거래소 관계자는 “중국 상하이 봉쇄가 이날부터 완화된다는 소식과 비트코인이 장기적으로 바닥을 다졌

다는 인식이 생겼다”며 “투자 공포 심리가 다소 완화된 것으로 해석되고 있어 장기적 반등 가능성이 높다”고 말했다.

시장에서는 암호화폐가 바닥을 쳤을 가능성이 높아 빙하기 종료가 임박한 것으로 보고 있다. 기술적 지지선은 2만9500달러, 1차 저항선은 3만3000달러~3만5000달러 사이에서 형성될 것으로

전망했다.

소셜미디어 플랫폼 알파 임팩트의 헤이든 휴스 CEO는 블룸버그와의 인터뷰에서 “기술적으로 비트코인이 8주 연속 하락하면서 약세장의 바닥에서나 볼 수 있는 과매도 상태가 됐다”며 “시장이 뒤늦은 안도 랠리 양상을 보이고 있다”고 분석했다.

JP모건은 지난달 26일(현지시간) 발행한 투자자노트를 통해 “비트코인이 현재 저평가됐으며 부동산보다 상승 가능성이 높다”며 “적정 시세는 3만8000달러(약 4700만원)”라고 밝혔다.

암호화폐 투자심리도 점차 개선되는 모습을 보여주고 있다. 이날 암호화폐 데이터 제공 업체 알터나티브(Alternative)의 자체 추산 ‘크립토 공포·탐욕 지수’에 따르면 해당 지수는 전날보다 1포인트 오른 17을 기록했다. 이는 지난달 7포인트까지 떨어진 것과 비교하면 소폭 개선된 모습이다.

/이승용 기자 lsy2665@metroseoul.co.kr



권오규 현대차 정몽구 재단 이사장(사진 가운데), 이정식 고용노동부 장관이 행사에 참석한 펠로 대표들과 셀카를 촬영하는 모습.

## 현대차그룹, 5년간 스타트업 250개 육성

### 스타트업 육성 5년 비전 선포

관련 일자리 6000여 개 만들고  
펀드 조성 등 1000억 규모 지원

현대차그룹과 현대차 정몽구 재단이 미래 산업을 이끌 스타트업 육성에 나선다. 현대차그룹은 현대차 정몽구 재단과 함께 2027년까지 국내 스타트업 250개를 육성하고 관련 일자리 6000개를 만들기로 했다. 이를 위해 펀드를 조성하고 외부 투자자금을 유치하는 등 1000억원 규모의 지원을 진행한다.

현대차그룹과 정몽구재단은 지난달 30일 서울 중구 온드림 소사이어티에서 이 같은 내용을 담은 스타트업 육성 5개년 비전을 내놨다.

새로 내놓은 5개년 비전은 이전 프로그램에 규모를 대폭 확대한 게 특징이다. 2023년부터 2027년까지 5년 동안 지원 규모를 1000억원으로 정했다. 신규 펀드 조성을 통해 150억원을 직접 투자한다. 이전에는 펀드를 조성하지 않고 상황에 따라 투자가 진행됐지만, 2023년부터는 펀드를 통해 계획적으로 자금이 집행될 수 있도록 했다. 아울러 현대차그룹 네트워크를 활용해 스타트업을 소개하는 등 투자 유치 활동을 통해 850억원이 마련될 수 있도록 할 예정이다.

스타트업 250개 육성을 통한 국내 스타트업 생태계의 저변 확대를 위해서도 노력한다. 고용 성과가 우수한 임팩트

스타트업을 대상으로 일자리 특화 트랙을 신설하는 등, 신규 선발되는 스타트업 수를 2021년 기준 연간 28개(2021년 기준)에서 2023년부터 연간 50개로 대폭 늘려 더 많은 임팩트 스타트업에 기회가 부여될 수 있도록 할 계획이다.

임팩트 스타트업 육성을 통해 창출되는 일자리 목표를 6000개로 정했다. 경영 관리, 인적자원 관리 등 스타트업의 역량 강화를 위한 프로그램을 만들고, 공동 채용박람회를 마련해 우수 인력을 채용할 수 있도록 지원하게 된다.

현대차그룹과 정몽구재단은 5년의 스타트업 지원 사업을 통해 환경 관련 사회적 활동을 하는 스타트업 참여를 늘린다는 목표를 세웠다. 아울러 인센티브 등을 지원해 환경 프로젝트가 장기적으로 지속될 수 있도록 지원한다는 계획이다.

권오규 현대차 정몽구재단 이사장은 “정몽구 현대차그룹 명예회장의 기업가 정신과 도전 정신이 본 사업을 통해 청년 창업가들에게 전해될 수 있도록 노력하겠다”고 말했다.

공영운 현대차그룹 사장은 “새로운 도약을 앞둔 ‘H-온드림 스타트업 그라운드’와 함께 더 많은 임팩트 스타트업들이 탄생하고 성장할 수 있도록 적극 지원할 것”이라며 “지금처럼 세상을 바꾸는 눈부신 변화들을 함께 만들어 가자”고 말했다.

/양성운 기자 ysw@

## ‘이용자 타깃’ 게임사 사이버공격 340% ↑

코로나19 이후 게임업계가 사이버 공격의 타깃이 됐다. 크리덴셜 스테핑(유출된 사용자 계정으로 다른 웹사이트나 애플리케이션을 무작위로 대입해 로그인한 후 추가 정보 유출하는 수법)이나 디도스(DDoS-분산서비스 거부) 공격이 주된 수법이다.

1일 인텔리전트 엡지 플랫폼을 제공하는 아카미가 발표한 ‘인터넷 보안 현황 보고서: 코로나19 시대의 게임’에 따르면 2021년 게임 업계에 가해진 웹 애플리케이션 공격은 2019년에 비해 340% 증가한 2억4000만 건에 달한다고 밝혔다. 아카미는 2022년은 메타버스, NFT, P2E 게임 등 게임업계들의 신사업 확대로 사이버 공격 시도는 더욱 늘어날 것으로 전망한다.

실제로 지난해 과학기술정보통신부와 한국인터넷진흥원은 ‘2021년 한 해 사이버 위협 분석과 2022년 사이버 위협 전망’을 통해 메타버스를 비롯한 NFT, 인공지능(AI) 등 신기술의 취약점을 악용한 새로운 유형의 신종 사이버위협을 경계해야 할 대상으로 언급하기도 했다.

아카미 보고서에 따르면 인앱 결제와 통합된 모바일 게임이 공격의 피해자가 되고 있다는 점을 지적했다.

사이버 공격의 타깃은 대부분 게임 이용자들인 것으로 나타났다. 게임이용자들이 ▲게임 관련 소셜커뮤니티 가입이 대부분 가입돼 있다는 점과 ▲게임 아이템 구입 등 비용 부분 지출이 자연스럽다는 점을 앞서 이유로 들었다.

특히, 2021년 게임업계는 약 110억 건에 달하는 크리덴셜 스테핑(유출된 사용자 계정으로 다른 웹사이트나 애플리케이션을 무작위로 대입해 로그인한 후 추가 정보 유출하는 수법) 공격의 대상이 됐다.



코로나 이후 사이버공격 폭증  
대부분 게임 이용자가 타깃

메타버스·P2E 등 신사업 늘면서  
사이버공격 시도 더욱 증가 전망

/유토이미지

에 판매된 사례도 있다.

2022년 상반기는 더욱 공격 시도가 많았을 거라는 전망도 나왔다.

아카미는 “사이버 공격 2022년 상반기 기준 수치 결과가 아직까지 도출되지는 않았지만 한국 게임업계가 올해 P2E, 메타버스, NFT 등 신사업을 확대한다는 방침으로 사이버 공격 시도는 지난해 대비 더욱 증가했을 것”이라고 전망했다. 실제 지난 1월 오징어 게임을 테마로 한 마이크로소프트 온라인 게임 대회는 디도스 공격 때문에 중단된 바 있다. 트위치 플랫폼에서 가장 인기있는 BJ들 포함 150여 명의 유저가 참여한 대회였고, 우승자 상금은 무려 10만 달러에 달했다. 이는 강력한 디도스 공격으로 중단되는 사태까지 이르렀다.

이에 국내외 IT 및 게임업계들도 정보보호 강화를 위해 다양한 솔루션을 구축하고 있다.

위메이드는 지난 17일 노르웨이 정보보호 관리 인증기관인 DNV로부터 국제표준 정보보호 인증인 ‘ISO27001(정보보호경영시스템)’과 ‘ISO27701(개인정보보호 경영시스템)’ 인증을 동시에 획득했다. 이번 인증은 위믹스도 함께 획득한 것으로 알려졌다. 위메이드 측은 “글로벌 정보보호 인증 2종 획득으로 정보보호 체계를 한층 더 고도화 할 수 있는 계기를 마련했다”고 말했다.

필라비스도 국제 표준 개인정보보호 인증 ‘ISO/IEC 27701’을 획득했다.

이번 인증은 국제표준화기구(ISO)와 국제전기기술위원회(IEC)가 84개 개인정보 통제 항목, 생명 주기 별 보호 활동 적절성 등을 심사해 제정하는 해당 인증은 국제적으로 가장 권위 있는 관리체제로 알려져 있다.

필라비스보다 앞서 엔씨소프트가 2019년 해당 인증을 취득한 바 있다.

업계들은 자체적으로 차별화된 기술을 확보하거나 안정적인 기술을 보유하고 있는 기업이나 플랫폼 등과 협업하는 것이 예방을 위한 가장 빠른 선택이라고 입모아 얘기한다.

자키 조렌슈타인(Tzachi Zorenshtain) 체크맥스 공급망 보안 총괄은 본지 뉴스를 통해 “한국 기업들은 사이버 공격으로 많은 피해를 입고 있다. 사이버 공격이 오기 전 미리 공격 시도를 방지할 수 있는 프로그램이나 솔루션을 활용해 보안위협을 예방하는 게 가장 중요”라고 강조했다.

이같은 사태에 한국게임협회 관계자는 “국내 게임 기술이 고도화 됨에 따라 사이버 공격의 수준도 높아 질 것으로 전망한다”며 “대부분의 업계가 신기술을 발표함에 따라 더욱 예의 주시 해야 할 것이다. 이는 국가, 국민까지 피해가 갈 수 있는 중요한 사안. 자체 내 보안 기술을 확보하거나 보안 기업을 통해 협업하거나 제공 받는 것이 현재로서는 올바른 선택”이라고 말했다.

/최빛나 기자 vitna@