

# LEVEL

---

탈중앙화 미디어 네트워크

---

“미디어 권력의 해체 및 재구성”

---

2018년 7월

---

버전 1.0

---

LEVEL Team

---

## 목차

요약		3
배경	왜 우리는 이 프로젝트를 시작했나?	4
블로터의 지향점	왜 우리가 나서는가?	5
비전, 미션, 가치	비전 : 미디어 권력의 해체 및 재구성 미션 : 자율적이며 자립적인, 탈 중앙화 미디어 네트워크 구축 추구가치 : 접근성, 독립성, 행동조합성, 검열 저항성, 지속가능성	6
네트워크 참여자 정의		8
프로덕트 개괄	1. 에디터에 의한 개방적 큐레이션 2. 공동체 기반 수익 모델 3. 협력적 저장 및 발행 시스템	10
도전과제	1. 자율 거버넌스 2. 동기부여 매커니즘 3. 완전한 탈중앙화 인프라 4. 안정적 토큰 경제	13
토큰 발행 계획		25
일정		27
팀		28
어드바이저		29
고지		30

---

## 요약

기술의 발전으로 마이크로 미디어가 콘텐츠 생산의 중요한 주체가 되었음에도, 유통을 독점하는 메가 플랫폼은 마이크로 미디어 크리에이터를 이용하여 자신만을 위해 돈을 벌고, 이를 중심으로 하는 미디어 권력은 마이크로 미디어 크리에이터에 점점 더 높은 경제적 진입 장벽을 만들고 있다. 미디어가 더 진보하려면, 이 미디어 권력을 해체하여, 마이크로 미디어 크리에이터의 집단 권력으로 재구성해야 한다. 이를 위해 우리는 마이크로 미디어 크리에이터의 좋은 콘텐츠를 선별하여 독자에게 잘 전달해 주는 에디터의 역할이 중요하며, 에디터와 크리에이터 사이에 완전히 개방된 독립적 콘텐츠 시장을 구축해야 한다고 믿는다. 여기에 탈중앙화는 이 문제 해결의 핵심이다. 탈중앙화를 달성할 가장 유력한 기술적 방법은 블록체인과 분산 컴퓨팅을 활용하는 것이다. 그러나 아직 초기 단계이기 때문에, 자율, 자립, 탈중앙화 네트워크를 완전히 구현하는 것은 매우 도전적인 과제이다. 우리는 우리의 비전을 실현하기 위해 자율적 거버넌스, 동기 부여 메커니즘, 완전한 탈중앙화 인프라, 안정된 토큰 경제를 위한 알고리즘 및 기술 인프라를 설계하고 구축할 것이다. 이를 위해 총 토큰 공급량(2.06억 개)을 초기 발행하고, 그중 50%를 판매하여 네트워크 구축 및 운영 비용으로 충당할 계획이다. 이 네트워크 출시는 2019년 4분기 목표로 하고 있다.

## 배경 : 왜 우리는 이 프로젝트를 시작했나?

디지털 기술은 컴퓨터, 인터넷 등의 발명으로 사람들에게 더 많은 권력과 자유를 주도록 미디어를 진화시켜 왔다. 컴퓨터는 대중에게 저렴하고 고품질의 생산과 소비의 도구를 제공한다. 또한 인터넷의 등장으로 미디어는 생산자→소비자의 일방적인 전달이 아닌, 생산자↔소비자의 거대한 양방향 연결이 가능하게 되었다. 누구나 생산하고 누구나 유통하고 누구나 소비할 수 있는 미디어 세상이다. 프로슈머(prosumer)의 세상이 되었다는 것은 이미 클리셰가 되었다.<sup>1</sup> 그러나 세상은 좀 더 다이나믹하게 돌아간다. 여기에 새롭게 등장한 디지털 플랫폼은 이 새로운 생산자와 새로운 소비자가 직접 만나는 용광로 같은 자유 시장이다. 이 디지털 플랫폼은 매스 미디어의 시대를 ‘마이크로 미디어(Micro-media)<sup>2</sup>’의 시대로 전환했다. 다양한 개별 창작자들이 미디어 산업의 주체로 등장하고 다양한 니즈의 소비자를 만날 수 있게 되면서, 생산과 소비의 스펙트럼이 극단적으로 확장된다. 일명 롱테일(Long Tail)<sup>3</sup> 경제가 출현했고, 파레토 법칙(일명 80/20 법칙)<sup>4</sup>은 롱테일에 자리를 내주고 있는 것으로 보였다<sup>5</sup>.

그러나, 기술의 벡터-대중에게 더 많은 권력과 자유를-는 벽에 막혀 있다. 디지털 플랫폼을 중심으로 점점 콘텐츠 유통이 집중되고, 트랙백 중심 수익 모델의 무료 콘텐츠 기반 ‘관심 경제(Attention Economy)’가 롱테일을 휩쓸고 있다<sup>6</sup>. 소규모 청중의 마이크로 미디어는 도저히 돈을 벌 수 없는 반면, 구글, 페이스북, 네이버 같은 메가 플랫폼은 점점 거대해지고 있고, 부가 그곳에 집중되고 있다. 돈을 버는 수단을 움켜쥔 메가 플랫폼과 이에 부응할 수 있는 거대 언론은 점점 강력한 미디어 권력이 되고 있고, 마이크로 미디어가 주류 미디어로 진입할 수 없는 더 높은 장벽을 만들고 있다. 기술이 주는 더 많은 권력과 자유의 결실은 결국 소수 미디어 권력의 차이가 되고, 세상은 마이크로 미디어 크리에이터 대부분이 살아남지 못하는 ‘기울어진 운동장(Unlevel playing field)’이 되었다.

이제 기술의 벡터는 마지막 돌파구를 기다리고 있다. 도구(컴퓨터)와 연결(인터넷)만으로는 해결되지 않았던 마지막 과제가 남았다. 바로 대중이 스스로 생산하고 공유하는 것의 가치를 대중 스스로가 온전히 소유하고 통제하는 것이다. 우리는 블록체인을 위시한 탈중앙화 기술이 바로 그 과제를 풀 돌파구라는 것을 확신한다. 우리의 프로젝트는 이런 믿음에서 시작되었다.

---

1 프로슈머(prosumer)라는 용어는 알다시피 1980년 앨빈 토플러의 ‘제3의 물결’에 소개되었고, 개념 자체는 그보다 더 오래된 40년 넘게 반복되고 있는 용어이다.

2 ‘1인 미디어’나 ‘퍼스널 미디어’라는 용어, 또는 ‘소셜 미디어’라는 보다 보편적인 용어가 일반적으로 사용된다. 그러나 본고에서는 ‘매스’라는 뜻의 상반된 개념으로서, 생산자나 유통의 개념보다는 롱테일의 다양한 커뮤니티 기반 미디어라는 개념으로 ‘마이크로 미디어’라는 용어를 사용하고자 한다. 즉, 단순히 1인이나 개인이 만드는 미디어도 아니고, 사회적 관계에 의한 유통에 집중하는 것도 아닌, 소규모 마이크로 커뮤니티를 중심으로 하는 참여적 미디어임을 강조한 용어이다.

3 와이어드의 편집장이었던 크리스 앤더슨(Chris Anderson)이 2004년에 만든 말이다. (출처: [와이어드](#))

4 상위 20%가 매출의 80%를 차지한다는 베스트셀러 위주의 오프라인 판매 방식에 적용되는 논리다. ‘이탈리아 인구의 20%가 전체 부의 80%를 가지고 있다’고 주장한 이탈리아 경제학자의 이름에서 따왔다.

5 에릭 브리놀프슨(Erik Brynjolfsson) 등이 표현한 말로, 오프라인 판매에 주로 적용되는 파레토 법칙과 달리 아마존 같은 인터넷 상거래는 롱테일 기반의 새로운 경제 체제로 작동하게 되는 현상을 나타낸 것이다. (출처: [리서치케이트](#))

6 ‘롱테일’이라는 용어를 유행시켰던 크리스 앤더슨은 2009년에 두 번째 책 프리(Free: The Future of a Radical Price)에서 디지털 경제가 무료 기반으로 돌아가는 새로운 시대를 정의하고 있다. 돈이 아니라 관심이나 평판이 희소 자원이 되어 구글 같은 회사가 새로운 중앙은행이 될 것이라는 무서운 통찰이다. 다만, 앤더슨은 이 경제 현상을 긍정적으로 해석했다.

## 블로터의 지향점 (The Bloter Way) : 왜 우리가 나서는가?

블로터닷넷은 2006년 ‘1인 미디어 뉴스 공동체’로 출범했다. 우리는 ‘블로터(Bloter)’<sup>7</sup>가 새로운 미디어의 주체가 되는 시대가 되었으며, 이 시대를 위한 미디어를 구축하는 것이 우리의 사명이라 생각했다. 그렇게 출발한 블로터닷넷은 현재 두 가지 플랫폼을 제공하는데, 하나는 미디어 플랫폼<sup>8</sup>으로 블로터들이 생산한 콘텐츠가 종합적으로 발행되는 곳이며, 다른 하나는 비즈니스 플랫폼<sup>9</sup>으로 블로터가 확장된 콘텐츠 비즈니스로 돈을 벌 수 있는 곳이다. 우리의 비전은 언제나 마이크로 미디어를 위한 새로운 공동체 생태계, 즉, 블로터들이 독립적으로 일하면서도 경제적으로 자립할 수 있는 공동체 생태계를 만드는 것이었다.

그러나 현재 블로터닷넷은 극히 일부의 콘텐츠를 선별하고 발행하는 소규모 에디터 역할에 머물러 있다. 우리는 앞서 언급했던 미디어 권력의 폐해로 무너진 미디어 생태계를 다시 건강한 생태계로 재건해야 한다. 블로터닷넷은 이 비전을 향해 앞으로 더 나아갈 필요가 있으며, 그 답은 블로터닷넷 같은 에디터가 많이 등장해 활동하는 더 개방된 콘텐츠 시장을 구축해 나가는 것이라 믿는다. 에디터와 크리에이터가 만나는 개방된 콘텐츠 시장은 자발적이고, 자율적이고, 자립적으로 되어야 하며, 여기에서 풍부한 에디터 집단은 마이크로 미디어 생태계를 풍성하게 하는 촉매제가 될 것이라 믿는다.

즉, 블로터닷넷은 결국 다음과 같은 개념의 미디어가 되어야 하며, 이를 통해 우리의 본래 사명은 완수될 것이라 믿는다.

다양한 에디터 집단이 마이크로 미디어 크리에이터의 좋은 콘텐츠를 독자에게 잘 전달해 주는 오픈 콘텐츠 시장을 활성화하여, 에디터 중심의 마이크로 커뮤니티를 형성하고, 이를 기반으로 독자의 후원과 광고주의 지원을 끌어들이어 안정적 독자 경제를 구축한다.

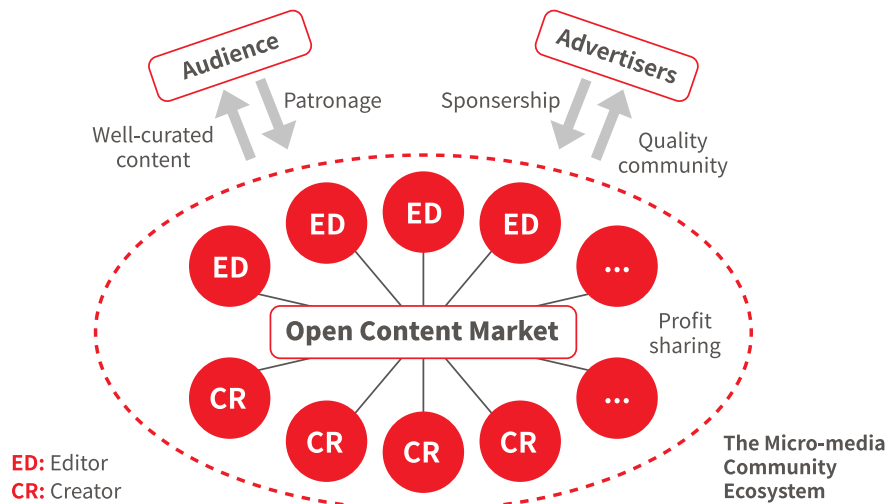


그림 1. 블로터 지향점 개념도

7 ‘블로터(Bloter)’는 ‘블로거(Blogger)’와 ‘리포터(Reporter)’의 합성어로, 새로운 형태의 독립적이고 전문적인 저널리스트를 의미한다.

8 2018년 6월 현재, 블로터닷넷은 월평균 200만 PV를 기록하고 있으며, Tech & Life 분야 20여 명의 블로터가 활동 중이다.

9 블로터아카데미(교육), 블로터컨퍼런스, 출판 등 확장된 콘텐츠 비즈니스를 수행한다.

## 비전, 미션, 가치 \_ 우리의 대의는 무엇인가?

그래서, 우리는 다음과 같이 우리 프로젝트의 비전과 미션, 그리고 추구 가치를 정의한다.

### 비전

#### 미디어 권력의 해체 및 재구성

#### Deconstruction and Reconstruction of Media Power

‘중양화된 미디어 권력 해체’는 미디어 산업에서 디지털 변혁(digital transformation)을 완성하는 마지막 도전 과제가 될 것이다. 해체된 미디어 권력은 마이크로 미디어 크리에이터의 집단 권력으로 재구성되어야 하며, 그렇게 해서 ‘공정한 경기장 (Level playing field)’<sup>10</sup>을 가지는 새로운 미디어 생태계가 완성될 것이다.

### 미션

#### “자율적(self-governing)이며 자립적(self-sustaining)인, 탈중양화 미디어 네트워크” 구축

탈중양화가 미디어의 근본적 문제를 해결하는 핵심이다. 왜냐하면 어떠한 형태든 중양화된 조직은 자본, 정치, 이해집단 같은 외부 세력에 취약하여, 결국 미디어 생태계에 부정적 영향을 끼치기 때문이다. 이를 위해서는 미디어 네트워크가 어떤 압력에 의해서도 지배되지 않도록 자율적이면서 자립적이어야 한다.

### 추구 가치

#### 접근성, 독립성, 협동조합성, 검열 저항성, 지속가능성

- **접근성(Accessibility):** 진입 장벽은 다시 권력의 집중을 의미한다. 따라서 네트워크를 구성하는 어떠한 역할에도 누구든 참여할 수 있도록 진입 장벽을 최소화해야 한다.
- **독립성(Independence):** 전체 네트워크가 산업/금융 자본, 정치, 이해 집단 등 어떠한 권력에도 영향을 받지 않아야 한다. 또는 어떠한 권력에도 영향을 받지 않는 미디어가 살아남을 수 있어야 한다.
- **협동조합성(Cooperativeness):** 모든 네트워크 참여자는 네트워크의 안정적 운영과 발전을 위해 서로 자발적으로 협력하여 집단 권력을 창출하여야 한다. 집단의 이해를 배반하고 소수의 이해만을 추구하는 것을 지양한다.
- **검열 저항성(Censorship-resistance):** 어떠한 내외부 압력으로도 전체 네트워크나 개별 마이크로 미디어가 차단되거나 폐쇄되지 않는다.

10 이는 본 프로젝트 명칭의 기원이다.

- **지속가능성(Sustainability):** 네트워크 자체적으로 경제적 가치와 흐름을 창출하여 스스로 지속 가능한 경제를 구축한다.

우리는 이 비전, 미션, 추구 가치를 본 프로젝트의 가이드라인으로 삼는다.

이 가이드라인은 모든 의사 결정의 근본적인 근거로서 제시될 것이며, 이를 훼손하는 어떠한 대내외 활동에도 스스로 비판의 대상이 되고 개선되어야 할 것이다.

## 네트워크 참여자의 정의

마이크로 미디어 생태계에서 가장 중요한 것은 에디터가 될 것이다. 에디터가 중요한 이유는, 결국 다양한 콘텐츠를 원하는 소비자에게 맞게 잘 전달해 주는 것이 마이크로 미디어가 살아남을 수 있는 제일 원칙이기 때문이다.

그동안 메가 플랫폼의 전략은 소비자에게 무료 서비스를 제공하여 확보한 소비자 데이터를 활용해 자동으로 표적 소비자와 콘텐츠를 연결해 광고 수익을 발생시키는 것이었다(소위 개인화 추천). 하지만 이런 중앙화된 구조는 앞서 언급한 문제를 일으킨다. 이런 독단적인 중앙화된 플랫폼을 대체하기 위해서는, ‘좋은 콘텐츠’를 잘 선별(큐레이션)하는 에디터가 중요한 역할을 해야 한다.

이 에디터 집단과, 좋은 콘텐츠를 지속해서 공급하는 크리에이터, 중요한 수익원인 광고주 및 독자 간의 역학 구조를 잘 설계해야 한다. 또한 네트워크 운영을 위한 운영자 역할, 크리에이터의 콘텐츠 생산, 공유, 소통을 돕는 기여자 역할, 의사 결정을 위한 투표, 콘텐츠의 품질 평가, 부적절한 행위자 및 콘텐츠를 감시하는 개선자 역할 등, 다양한 참여자 역할의 설계가 필요하다.

다음은 이들 네트워크 참여자 역할에 대한 분류 및 정의이다 (이후 약어 사용).

분류	역할	약어	내용
프로슈머 <sup>11</sup> (Prosumers)	에디터 (Editor)	ED	크리에이터로부터 좋은 콘텐츠를 선별하여 발행하고, ‘에디션’이라는 발행 매체를 구성한다.
	크리에이터 (Creator)	CR	콘텐츠를 생산한다.
	광고주 (Advertiser)	AD	광고 콘텐츠를 생산한다.
	독자 (Audience)	AU	에디터/크리에이터를 팔로우하고 콘텐츠를 소비한다.
운영자 (Operators)	운영위원 (Committee Member)	CM	네트워크 운영 위원회를 구성하는 선출직으로, 네트워크 운영 전반에 대한 의사 결정을 한다.
	운영진 (Operations Staff)	OS	네트워크를 운영하는 데 필요한 인력 조직 또는 외부 용역이다.
	스토리지 제공자 (Storage Provider)	SP	데이터베이스를 분산하기 위해 스토리지를 제공한다.

11 진부하지만, 여전히 맞는 말이다. 그리고 이들이 이 생태계의 핵심이다.



기여자 (Contributors)	리소스 제공자 (Resource Provider)	RP	크리에이터가 콘텐츠를 생산하기 위해 사용되는 리소스 (사진, 일러스트 등)를 제공한다.
	리퍼러 (Referrer)	RE	에디터/크리에이터가 발행한 콘텐츠를 외부에 공유한다.
	코멘터 (Commenter)	CO	발행된 콘텐츠에 코멘트를 한다.
개선자 <sup>12</sup> (Betterers)	투표자 (Voter)	VO	토큰 보유자로서, 각종 의사 결정을 위해 투표한다. <sup>13</sup>
	평가자 (Rater)	RA	콘텐츠의 품질을 평가한다.
	감시자 (Watcher)	WA	부적절한 운영위원, 에디터, 크리에이터, 광고주 등을 감시하 거나, 표절, 가짜, 포르노, 사기 등의 콘텐츠를 필터링한다.

표 1. 네트워크 참여자 역할 분류

위 역할은 사용자별로 분담되는 것이 아니라, 모든 사용자에게 진입 장벽 없이 개방되고 중복적이다. 또한 여기 정의된 역할 이외에도, 네트워크가 개발되고 진화될수록 역할은 더욱 다양해질 것이다.

12 이들은 기본적으로 자신의 토큰을 걸고 네트워크 운영의 개선을 위한 활동을 한다. 따라서 내기자(better)이면서 개선자(betterer)이다. 이들은 자신의 신념대로 결정이라면 보상을 받지만, 반대의 결정이라면 손해를 본다. 즉, 어느정도 위험을 감수하지만, 명분은 물론 약간의 보상을 기대할 수도 있는 적극적인 참여자 집단이 될 것이다.

13 이는 주주의 결권과는 다른 개념이다. 토큰보유자는 자신의 토큰을 예치하고 투표에 참여하며, 이는 의견표명에 대한 책임감을 부여하면서 의사결정으로 인한 네트워크개선에 도움을 준 것에 대한 보상을 부여하는 구조를 만들기 위한 것이다. 보상은 투표 참여자들이 예치한 토큰을 사전에 약정된 방식에 따라 재분배하는 방식으로 이뤄진다.

---

## 프로덕트 개괄

프로덕트는 크게 세 가지 개발 방향을 가진다; 첫째, 에디터에 의한 개방적 큐레이션, 둘째, 공동체 기반의 수익 모델, 셋째, 협력적 저작 및 발행 시스템이다.

---

### 1. 에디터에 의한 개방적 큐레이션

누구든 ED가 될 수 있어야 한다. CR이면서 스스로 ED가 되어 자신의 글을 발행할 수도 있다. 지금 블로거가 하는 모습과 같다. 다만, ED는 다른 CR의 글을 선별하여 자신의 브랜드 아이덴티티를 가지는 ‘에디션(Edition)’을 구성하여 글을 발행할 수도 있다는 점이 다르다.<sup>14</sup>

물론, 복수의 작가가 단일 미디어 사이트에서 글을 발행하는 구조는 전혀 새로운 것은 아니다. 중요한 점은, 그런 조직을 만들어 비즈니스를 계획하는 기존의 방식이 아니라, 어떠한 CR-ED 조합도 쉽게 조합이 가능한 개방적 콘텐츠 마켓을 구성한다는 것이다.

누구든 ED가 되어 어떠한 CR의 글도 발행을 요청할 수 있다. 개별 CR은 어떠한 ED에게든 자신의 글 발행을 신청할 수 있다. 두 경우 모두 양자 간 합의가 된다면, CR의 글은 ED를 통해 발행될 것이다. ED는 글 발행을 통해 얻는 수익을 기여한 CR과 본 백서에서 정한 방식에 의거하여 투명하게 분배할 것이다.

원칙적으로는 ED를 하기 위한 진입 장벽은 없다. 다만, ED가 광고, 후원 등 수익을 발생시키려면, 일정 이상의 토큰을 예치해야 한다(최초 한 번만 예치하면 되고, 유료 수익 모델이 없는 ED는 예치금이 필요 없다). 이 예치금은 ED 탄핵 시 몰수되는 토큰이다. 또한 단일 ED가 독단적으로만 존재하는 것이 아니라, 복수의 ED가 공동의 에디션으로 협업할 수도 있다. 이 경우에는 복수 ED는 민주적인 협의 프로세스를 구성할 수 있다.

---

### 2. 공동체 기반 수익 모델

AU는 자신의 취향에 맞는(또는 지지하는) 다양한 ED를 팔로우하여 공동체를 형성할 것이다. ED를 중심으로 하는 이 하위 공동체들은 공통의 기호, 선호, 명분, 철학 등을 공유할 것이다. 즉, 하위 공동체를 구성하는(팔로우하는) AU 집단은 분명한 성격을 가지고 공동체 목표를 훼손하려 하지 않을 것이며, 수준 높은 공동체를 유지할 것이다. 물론 그 반대가 될 수도 있으나, 그런 집단은 지속하기 힘들 것이다.

---

<sup>14</sup> ED는 기존의 퍼블리셔, ‘에디션’은 발행물의 브랜드라고 생각할 수 있다. 하지만 기존의 폐쇄적인 구조가 아닌 완전히 개방된 구조라는 점에서 다르다. 미디엄(Medium)의 에디터와 퍼블리케이션(publication) 구조, 또는 시빌(CIVIL)의 뉴스메이커(Newsmaker)와 뉴스룸(Newsroom) 구조와 대동소이하다.

ED의 수익은 그런 수준 높은 공동체를 기반으로 창출될 것이다. AD는 그런 분명한 공동체 성격에 맞는 광고를 노출하고 싶어 할 것이며, 그런 공동체를 지속해서 유지하길 원하는 AU들은 후원, 구독, 펀딩 등의 방법을 통해 ED를 지원할 것이다.

광고 모델은 산업 자본에 의한 영향력에 미디어가 종속될 수 있는 우려가 항상 있다. 특히 기존 ‘관심 경제’ 기반의 광고 모델은 미디어가 광고주의 이해에 휘둘리고 트래픽 수집에만 집중된 품질 저하의 악순환을 겪어왔다. 그렇다고 미디어에서 광고 모델을 완전히 배제해서는 안정적인 수익 구조를 창출하기 어려운 것이 현실이다. 우리는 이러한 문제점을 ED 중심의 수준 높은 공동체에 잘 융화되는 광고 모델을 발굴하여 해결하고자 한다. 예를 들어, AD는 일종의 ED/CR로서 광고에 특화된 콘텐츠 또는 리소스를 생산하고, 이를 다른 ED/CR이 하는 것과 동일한 구조로 유통하는 것이다. AD와 ED의 차이점은 수익의 방향이 반대라는 것뿐이다. 즉, ED는 외부에서 토큰을 받는 구조이지만, AD는 외부로 토큰을 주는 구조라는 것이 차이점이다. 이는 광고 자체가 우리 생태계와 동질적인 콘텐츠 생산물로서 거부감 없이 유통되는 것을 기대하는 것이며, 또한 별도의 광고 플랫폼을 따로 구성하고 운영하는 부담을 낮출 수 있을 것으로 예상된다. 또한 광고 대행을 하는 ED를 상정할 수도 있다. 이런 ED는 외부 광고주의 광고를 수주받아 우리 생태계 내에서 대행 AD로서 역할을 할 수도 있다.

AD 및 AU로부터 발생하는 수익은 당연히 트래픽보다는 AU의 평가에 더 비중을 두어 배분되도록 해야 할 것이다. 또한 공동체 스스로 표절, 가짜, 포르노, 사기 등과 같은 콘텐츠를 자체 필터링하는 활동도 가능할 것이다. 이러한 노력은 공동체의 콘텐츠 품질 향상에 기여하여 ED의 수준을 더 높이고, 아울러 공동체의 수준도 높이는 역할을 할 것이다.

---

### 3. 협력적 저작 및 발행 시스템

CR은 단독으로 작업하는 것 외에, 복수 CR이 공동 저작을 하기 위한 강력한 협력 도구도 제공할 것이다. 또한 콘텐츠에 포함될 사진, 일러스트레이션 등 리소스도 하나의 콘텐츠로서 발행하는 크리에이터가 존재할 수 있고, 이들이 RP로서 CR이 작성하는 콘텐츠에 자신의 리소스를 제공할 수도 있다. 이 방식으로 광고가 하나의 리소스로 콘텐츠에 삽입될 수도 있다. 리소스 또한 하나의 콘텐츠 ID를 가지고 스마트 계약을 적용할 수 있기 때문에 AD와 ED/CR 간 검증 가능한 투명한 정산이 가능할 것이다.

CR의 콘텐츠는 분산 네트워크상에 발행 정보와 콘텐츠가 저장되고, CR 각 계정의 앱으로 자신이 작성한/발행한 모든 글의 버전을 관리할 수 있다. 예를 들어, 한 CR이 여러 ED를 통해 콘텐츠를 발행해도 자신의 앱으로 자신의 모든 콘텐츠를 관리할 수 있다. 물론 AU가 특정 CR의 콘텐츠를 모두 조회하는 것도 가능하다.

또한 ED는 CR의 글을 납품받았을 때, 자신의 에디션에 맞게 디자인, 리소스, 또는 별첨 문구 등을 추가하는 별도의 작업을 할 수도 있다. 물론 CR의 원 콘텐츠를 수정하는 결정은 ED-CR 간의 사전 협의에 따른다. 또한 ED는 우수 CR에게 ED의 콘텐츠 관리 시스템에서 바로 콘텐츠를 생산하도록 요청할 수도 있다.

이러한 여러 참여자의 공동 저작을 실시간으로 투명하게 관리하기 위해 분산 버전 통제 시스템(distributed version control system)을 적용할 것이다(예를 들어, Git). 개별 작업자는 각자 버전으로 콘텐츠를 작성하고 풀 리퀘스트(pull

request) 같은 절차로 단일 버전에 병합되어 이력을 관리하게 된다. 당연히 완성된 콘텐츠에 할당되는 수익은 투명한 스마트 계약을 통해 기여도에 따라 협력자 간에 공정히 분배될 것이다.

이를 기반으로 하는 기본적인 서비스의 모양은 다음과 같다.

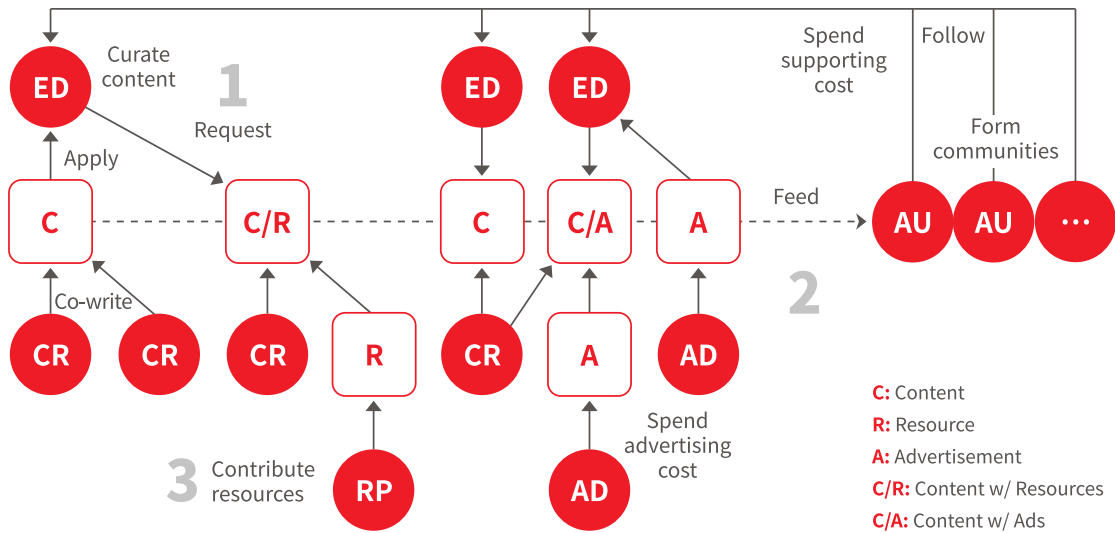


그림 2. 프로젝트 기본 개념

1. ED가 CR에게 콘텐츠(C)의 발행을 요청(Request)하거나, CR이 ED에게 C의 발행을 신청(Apply)하는 방식으로 콘텐츠를 선별한다.
2. AD는 광고(A)를 리소스로서 CR의 콘텐츠에 삽입(C/A)하거나, A 자체를 ED에게 발행 요청할 수 있다. AD는 A 발행 시 광고비를 지출한다. AU는 ED를 팔로우하여 공동체를 형성하고, ED가 선별한 콘텐츠를 공급받는다. AU는 ED에게 후원, 구독, 펀딩 등의 지원비를 지출한다.
3. CR은 단독 저작, 또는 여러 CR과 공동 저작할 수 있으며, RP로부터 리소스(사진, 일러스트레이션 등)을 제공받아, 콘텐츠에 활용(C/R)할 수 있다.

## 도전과제

프로덕트 개발의 가장 큰 도전 과제는 과연 안정적으로 돌아가는 ‘탈중앙화 네트워크’를 구축할 수 있는가에 있다. 단순한 선언만으로 해결하기 어려운 과제들이 산재해 있다. 이를 위해서는 적절한 알고리즘 설계와 현실 적용 가능한 기술 솔루션의 개발이 매우 중요하다. 이것이 도전적인 이유는, 탈중앙화 개념과 기술 수준 자체가 매우 초기 단계에 있기 때문이기도 하고, 특히 탈중앙화의 의미가 중앙화된 역할의 ‘분담’(또는 비용)을 전제로 한다는 것을 사람들이 쉽게 받아들이지 못하기 때문이기도 하다. 즉, 기술적으로도 인식적으로도 돌파구가 필요한 단계이다.

그러나 모든 혁신가가 그러하듯, 완벽하지 않은 솔루션으로 출발하여, 우리는 완벽함에 도달할 수 있다. 그렇게 할 수 있는 유일한 방법은, ‘일단 해보는 것!(Just Do It!)’ 뿐이다. 긍정적인 점은, 이를 위해 전 세계적으로 수많은 개발자와 비즈니스가 시행착오를 반복하여 꾸준히 수준을 높여오고 있다는 점이다. 우리도 그들과 마찬가지로 달을 향해 우리 로켓을 쏘아 올리려고 한다.

우리가 정의하는 도전 과제의 분야는 다음 네 가지이다.

### 자율 거버넌스

누구에게나 개방되고 어떠한 권력 집중도 없는 집단적이고  
공정한 의사 결정 프로세스 설계

### 동기 부여 메커니즘

공동 목표 달성을 위해 자발적 참여를 유도하는 투명한 경제적/  
사회적 보상/처벌 메커니즘 설계

### 완전한 탈중앙화 인프라

모든 참여자가 데이터를 저장하고 제공하는 역할을 분담하고,  
애플리케이션 등의 사업 기회가 개방된 완전한 분산 컴퓨팅 설계

### 안정적 토큰 경제

네트워크 내 효용성에 대한 지속적 토큰 수요를 창출하는 토큰 순환 체계 설계

각 도전 과제의 해결을 위해 우리는 다음과 같은 노력을 할 것이다.

## 1. 자율 거버넌스(Autonomous Governance)

이 네트워크는 어떤 형태이든 권력이 집중되지 않는 공정한 자율적 거버넌스 체계를 가져야 한다. 기본적으로는 권력 집중에서 벗어날 수 있는 스마트 계약 등 자동 코드를 적극적으로 도입할 것이나, 불변의 코드가 가질 수 있는 부작용을 최소화하기 위해 참여자들의 집단적 운영 조직 또한 필요하다. 이를 위해 네트워크 운영위원회(Network Steering Committee; NSC)와 공동 규약(Common Code of Conduct; CCC)을 설계하고 정의한다.

NSC는 일정량 이상의 토큰을 예치한 후보 중에서 토큰 보유자들의 투표로 선출되는 일정 수의 CM으로 구성된다. CM은 공동 규약, 공동 기금, 네트워크 운영, 공동체 제안 프로세스 등에 대한 전반적 운영 정책에 대한 공동 의사결정(과반 참여 과반 찬성으로 안건 통과)을 한다(CM의 구체적 의사결정 범위는 미정이다). NSC를 구성하는 CM에 권력이 집중되거나 남용되는 것을 방지하기 위해, CM은 일정 임기가 있고, 누구든 공동 규약을 위반하는 CM이 탄핵당하도록 고발할 수 있다(탄핵 절차는 고발 알고리즘 참조). 탄핵 시, CM의 예치금은 몰수되고, CM 직위는 즉시 박탈된다. CM 공백을 메우기 위해, 가장 많은 토큰 예치 후보로 우선 대체되고, 절차에 의거 최대한 빠른 시기에 재선거한다.

CCC는 전체 네트워크의 공동 목표와 모든 네트워크 참여자가 위반하지 않도록 최선을 다해야 하는 규약을 정의한 것이다. CCC는 네트워크 전체 구성원이 합의하는 규범적 내용을 담게 될 것이다. CCC를 위반하는 모든 CM, ED, CR, AD는 공동체에 의해 고발되고 제재될 수 있다. 다만 규범적 내용의 위반 여부는 다소 고발자 주관적일 수 있으므로, 최종 결정은 토큰 보유자의 투표로 결정하게 될 것이다(고발 알고리즘 참조).

---

## 2. 동기 부여 메커니즘(Motivation Mechanism)

동기 부여는 네트워크 공동의 목표를 달성하고 가치를 창출하기 위해 참여자들이 자발적으로 참여하게 하는 요소로 매우 중요하다. 물론 기본적으로는 모두가 대의명분을 공유하고 참여한다고 가정하지만, 네트워크의 성공을 확보하기 위해서는 보다 적극적인 장치가 필요하다. 예를 들어, 비트코인에서 데이터 무결성을 위해 중요한 임무를 수행하는 채굴자는 상당한 비트코인을 보상으로 부여받는다. 이런 경제적 보상은 네트워크의 안정적 운영을 위해 기본적으로 설계될 것이다(안정적 토큰 경제 참조).

그러나 동기 부여는 비단 경제적 보상에서만 발생하는 것이 아니라, 명분, 명성, 재미 등 다양한 요인에서 유도될 수 있다. 다만, 이런 동기 부여를 메커니즘으로 코드화하는 것은 도전적인 일이다. 실제 원하는 대로 동기 부여가 될지, 다른 부작용은 없을지를 미리 완벽하게 예측하기는 힘들다. 따라서, 여러 다양한 장치들을 실험해 볼 필요가 있다. 현시점에서 우리는 다음과 같이 몇 가지 메커니즘을 계획하고 있다.

우선, 고발 알고리즘은 좋은 목록(화이트리스트)을 선별하는 역할을 한다. 이를 위해 ‘토큰 선별 목록(Token Curated Registries; TCR)’<sup>15</sup>이라는 알고리즘을 활용할 계획이다. 고발 알고리즘은 CCC를 위반하는 부적절한 CM/ED/CR/AD에 대해 적용될 수도 있고, 표절, 가짜, 포르노, 사기 등 부적절한 콘텐츠에도 적용될 수 있다.

고발하는 WA는 토큰을 보유한 누구나 가능하다. 고발하기 위해서는 일정량 이상의 토큰을 예치해야 한다. 이는 무분별한 묻지마 고발을 방지하고자 하는 장치이다. WA에 의해 제기된 고발 건은 모든 토큰 보유자들에 의해 일정 기간 내 참여자의 과반 투표로 찬반을 결정하게 된다(투표 알고리즘 참조). 이후 일정 기간 내 투표 결과에 대한 이의 제기를 할 수 있다. 이의 제기자도 역시 WA의 임무를 수행하는 것으로, 마찬가지로 일정량 이상(최소 1차 고발 예치금 이상)의 토큰을 예치해야 한다. 다만, 이의 제기에 대한 투표는 참여자의 절대다수 투표(참여자의 2/3 이상 득표)로 1차 결과 번복을 결정한다. 1, 2차

---

15 TCR은 컨센시스(ConsenSys)의 개발자인 마이크 고딘(Mike Godin)이 제안한 방식으로, CIVIL, Adchain 등 다양한 프로젝트에 실제 적용되고 있다. (출처: [미디어](#))

모두, 소수 참여로 인한 결과 왜곡을 방지하기 위해 찬반 결정을 위한 참여자 수의 하한을 정할 수 있다.

고발 알고리즘이 CM/ED 탄핵에 적용된 경우는 탄핵 결정 시 탄핵 고발 WA의 예치금은 반환되고 CM/ED의 원래 예치금과 탄핵 반대에 이의 제기된 예치금은 몰수되어 탄핵 고발 WA 및 탄핵 찬성 투표자에게 분배된다. 탄핵 부결 시에는 탄핵 고발 WA의 예치금 및 1차 탄핵 부결에 이의를 제기한 자의 예치금이 몰수되어 공공 기금에 귀속된다.

별도의 예치금이 없는 CR/AD에 대해서도 일부 변형된 TCR을 적용할 수 있다. WA는 일정량 이상의 예치금을 걸고 부적절한 CR/AD를 고발할 수 있다. 이를 통해 제재가 결정된 CR/AD는 WA가 예치한 토큰 만큼의 예치금으로 이의를 제기할 수 있다. 제재가 결정된 CR/AD는 해당 ED에서의 콘텐츠/광고 발행이 금지된다. 제재가 부결되면, CR/AD의 콘텐츠/광고는 해당 ED의 에디션에 존속된다.

마찬가지로 콘텐츠에 대한 고발도 WA가 일정량 이상의 예치금을 걸고 할 수 있다. 해당 콘텐츠에 대한 제재가 결정되었을 때, 이에 대한 이의 제기는 고발한 WA의 예치금 이상으로 해당 콘텐츠를 발행한 ED가 할 수 있다. 최종적으로 제재가 결정되면, 해당 콘텐츠는 해당 ED 발행 목록에서 삭제된다. 제재가 부결되면, 해당 콘텐츠는 해당 ED의 발행 목록에 계속 유지된다.

CR/AD 및 콘텐츠의 경우 모두, 제재가 결정되면, WA의 예치금은 반환되고, 이의 제기에 들어간 예치금은 몰수되어 WA 및 고발 찬성 투표자에게 분배된다. 반대로 제재가 부결되면, WA의 예치금은 공공 기금에 귀속된다.

투표 알고리즘은 ‘제곱 투표(Quadratic Voting; QV)’<sup>16</sup> 알고리즘을 활용한다. 이는 1 토큰 1 투표 체계의 금권 선거를 회피하면서도, 1인 1 투표 체계에서 발생하는 ‘다수의 횡포’ 문제를 줄일 수 있는 방법이다. QV의 기본 개념은 투표권을 토큰으로 살 수 있다는 것인데, 살 수 있는 투표수는 지불한 토큰의 제곱근이 된다.

이 개념을 적용하면, 절박하지 않은 다수가 절박한 소수의 권리에 반하는 결과를 쉽게 끌어내는 것을 어느 정도 방지할 수 있다. 예를 들어, 동성 결혼의 합법화 같은 사안은 대다수 사람은 막연한 선입견으로 쉽게 반대표를 던질 수 있지만, 실제 합법화가 절실한 소수의 찬성표는 이들을 이기기 어렵다. 그래서 뭔가 자신들에게 필요한 사안을 통과시키기 위해서는 이런 가중 장치가 필요할 수 있다. 다만, 단지 돈으로 선거를 좌지우지 할 수 있는 폐해가 있기 때문에, 투표수의 제곱만큼 비용을 부과해, 그래서 많은 투표를 원하면 그보다 훨씬 큰 비용이 들게 하는 것이다.

투표 이후 모인 토큰은 투표에 참여한 모두에게 균등히 나눈다. 이는 1 투표수를 행사한 사람들에게는 이득이 된다. 왜냐하면 2개 이상의 투표수를 행사한 사람의 비용을 나눠 가질 수 있기 때문이다. 반면, 2개 이상의 투표수를 행사한 사람은 비용이 나간다. 이는 그들의 목적을 달성하기 위해 지불한 정당한 비용으로 생각할 수 있을 것이다. 그러나 QV가 실제 적용될 때, 투표를 돈으로 산다는 금권 선거라는 거부감을 이해시키는 노력 또한 필요할 것으로 생각된다.

---

16 QV는 2013년 시카고 대학(현재는 마이크로소프트 리서치) 글렌 웨일(Glen Weyl)이 제안한 방식으로, 찬반 의사 결정을 하는 투표자가 구매할 투표수의 제곱 가격으로 투표를 사는 것이다. (출처: [glenweyl.com](http://glenweyl.com))

콘텐츠 평점 알고리즘은 콘텐츠의 객관적인 품질 점수를 산출하여 수준 높은 콘텐츠 소비를 늘리기 위한 동기 부여 장치이다. 이를 위해서는 ‘셸링코인(SchellingCoin; SC)’<sup>17</sup>이라는 알고리즘을 사용할 것이다. 이는 다른 사람의 선택을 알 수 없는 상황에서, 다른 사람들이 선택했을 것으로 예상하는 기대치를 추측하는 방식이다. 그러니까 자신의 선호에 따라 선택하는 것이 아니라, 다른 사람들이 집합적으로 선택할 것으로 예상하는 값을 추측하여 선택하는 것이다.

즉, RA들은 다른 모든 RA들이 선택할 것으로 예상되는 최종 평균 평점으로 콘텐츠의 품질을 평가한다. 참여한 RA들이 제시한 평점들의 중간값을 결과로 채택하고, 중간값에서 편차가 작을수록 보상을 더 가져가는 구조이다.<sup>18</sup> 결과적으로 RA는 최종 평균 평점 결과를 예상하여 주관적 보다는 더 객관적으로 콘텐츠를 평가하도록 동기 부여될 것이다.

다만, SC는 결과값을 충분히 예측할 수 있는 자료가 공개된다든지, 자기충족적 예언, 즉, 자신의 예상값대로 결과를 조작하는 것을 방지하기 위한 장치가 필요할 것으로 판단된다. 이는 초기 일정 기간만 내기를 통해 평점을 예측하도록 하고, 나머지 일정 기간 일반 AU의 평점을 결산하여 결과를 내도록 하는 등의 수단을 취할 수 있다.

다른 무엇보다 큰 동기 부여는 바로 토큰이다. 때로는 투자로서, 또는 효용적 가치로서 토큰은 큰 동기 부여 요소가 될 수 있다. 이 부분은 이후 토큰 경제에서 다시 자세히 설명하도록 하겠다. 그보다 여기서는 기본 토큰 이외에 참여자들의 평판을 위한 별도의 토큰 설계가 필요하다. 경제적 보상 이외에도 사회적 보상 또한 중요한 동기 부여 메커니즘이 되기 때문이다.

기본 토큰의 용도와는 달리 보유자의 네트워크 내 평판을 나타내는 용도로 사용되는 토큰은 두 가지 형태로 존재한다. 하나는 투표, 고발, 평점, 후원, 구독, 펀딩, 공유, 코멘트 등의 네트워크 활동, 즉, 네트워크 기여도에 따른 활동 점수를 평판으로 나타내는 것이다. 다른 하나는 ED를 팔로우하고 공동체 관계를 유지하는 AU와 ED 간의 관계 지수이다. 전자는 네트워크에서의 평판, 후자는 ED 공동체 내에서의 평판을 나타내게 될 것이다.

평판 점수는 기본 토큰과 마찬가지로, 무결성을 유지하기 위해 블록체인의 별도 토큰으로 기록한다. 하지만, 스팀잇의 스팀파워처럼 이 토큰은 시스템 내 코드를 통해 반영되는 영향력은 없다. 그리고 영원히 그 양이 누적되어 커지기만 하지 않는다. 대신, 1년 동안의 실적을 바탕으로 우수한 활동자에게 고유한 배지(badge) 토큰을 수여하고 쌓인 평판 점수는 소멸하도록 한다. 이는 스팀잇의 스팀파워처럼 돈으로 영향력을 사거나 높은 영향력을 지속해서 유지하는 거래의 부작용을 없애면서도, 참여자들의 대외적 평판을 유지하고 동기 부여를 꾸준히 일으키려는 장치이다. 경제적 이득은 없지만, 사람들의 동기 부여가 꼭 경제적 이득으로만 존재할 것이라는 가정은 잘못되었다. 우리는 명분과 재미-약간의 게이미피케이션(gamification) 요소를 섞은 동기 부여 장치를 설계하고자 한다. 이 부분은 더 구체적인 설계가 진행 중이며 곧 업데이트할 예정이다.

---

17 이더리움의 비탈릭 부테린(Vitalik Buterin)이 2014년에 제안한 방식이다. 노벨 경제학상 수상자인 토마스셸링(Thomas Schelling)의 초점(focal point; 이름을 따라 ‘셸링 포인트’라고도 한다) 개념을 도입한 것이다. (출처: [이더리움 블로그](#))

18 이는 대중이 객관적인 평가값을 객관적으로 판단하여 결과를 도출하는 것이 목적이며, 그렇게 함으로써 콘텐츠의 평가를 더 정확히 하여 결국 네트워크 개선에 도움을 주는 행위를 유도하고자 하는 것이다. 즉 위와 같은 보상 구조가 존재하지 않는다면 대중은 콘텐츠에 대한 객관적 평가보다는 주관적인 이해관계에 따라 평가를 할 유인이 있고, 심한 경우 평가 결과가 왜곡될 우려도 있다. 그런 차원에서 이는 우연한 사건에 배팅하여 재산상 이익을 얻을 것만을 목적으로 하는 도박과는 다른 것이며, 이를 도박과 같이 이용하고자 하는 자가 있는 경우 추가적인 보호장치가 도입될 수 있다 또한 도박은 투기 외의 다른 목적이나 동기가 존재하지 않으나, 이 구조는 참여자의 객관적 평가를 유도하고 콘텐츠의 평가를 충실히 하여 플랫폼의 건전한 활성화를 꾀하기 위함이라는 점에서 사회적 상당성이 있는 행위라는 점에서도 도박이라고 보지 않는다.



---

### 3. 완전한 탈중앙화 인프라(Completely Decentralized Infrastructure)

완전한 탈중앙화를 달성하려면 물리적 인프라도 소수의 서버에 집중되지 않도록 최대한 분산되어야 한다. 이는 단순한 데이터의 분산 저장만을 의미하는 것이 아니라, 기존의 서버-클라이언트 방식<sup>19</sup>에서 완전히 탈피한 방식을 따라야 한다는 의미이다. 따라서 본 프로젝트에서는 탈중앙화를 위한 핵심 기술의 도입과 개발에 가장 많은 투자가 이루어져야 한다.

우선, 블록체인 기술(또는 유사한 분산 원장 기술; 이하 블록체인으로 통칭<sup>20</sup>)은 CVID, 즉 완전하고, 검증 가능하며, 되돌릴 수 없는 분산 데이터베이스(Complete, Verifiable, and Irreversible Distributed Database)<sup>21</sup>를 가능하게 하는 기술이다. 블록체인은 비단 데이터베이스뿐 아니라, 거버넌스 및 동기부여 메커니즘 등 기본적인 자율 네트워크를 구성하기 위한 핵심 기술인 스마트 계약을 가능하게 한다. 우리가 이 프로젝트를 시작하도록 영감을 준 결정적 기술이다.

블록체인에는 우선 토큰 거래 데이터가 기록된다. 또한 사용자 아이덴티티, 콘텐츠 메타데이터, 콘텐츠 통계 데이터에 대한 기록도 기본적으로는 블록체인을 활용할 것이다. 그리고 스마트 계약을 위한 코드의 기반이 될 것이다. 이를 위해, 자체 블록체인 플랫폼을 개발할 수도 있겠으나, 우선은 안정적 블록체인 플랫폼(예를 들어, 이더리움 등)을 기반으로 하는 레이어-2 블록체인 구성을 고려하고 있다. 데이터베이스 기록은 물론, 안정적 스마트 계약 수행을 위한 확장성 솔루션(예를 들어, 이더리움의 플라즈마 등) 도입도 검토 중이다. 또한 개발 비용의 절감 및 추후 확장성을 고려하여 사용자 아이덴티티 등 기능형 블록체인 솔루션(예를 들어, uPort 등)과의 연동도 적극 검토 중이다.

블록체인 플랫폼을 결정하는 데 가장 중요한 요소는, 탈중앙성과 확장성이다. 이 두 가지 문제는 서로 상충하는 관계에 있지만, 둘 모두 본 프로젝트의 네트워크를 성공시키기 위한 필수 요소이다. 이 두 가지 요소를 모두 확보하기 위한 기본적인 방향은 이렇다. 우선 탈중앙성이 어느 정도 검증된 플랫폼을 메인넷(레이어-1) 블록체인으로 선택하고, 그와 연계하여 돌아가는 서브넷(레이어-2)은 확장성이 더 뛰어난 방식을 채택할 것이다.

물론 서브넷에서도 확장성을 추구하면서 동시에 탈중앙성을 최대한 확보할 것이다. 우리 네트워크를 기반으로 사업을 모색하는 ED, AD 등 고사양 노드가 서브넷 블록체인 합의 구조에 참여하는 방안을 검토할 수 있다. 이들은 자신들의 안정적 사업 기반을 확보하는 것이 목적이므로 우리 생태계의 건강한 유지를 위해 노력할 것이다. 또한 반 네트워크 행위자를 공동체에서 처벌할 수 있도록 하는 장치를 두어 보완할 수도 있다. 블록체인 플랫폼의 결정은 본 프로젝트 성공을 위해 가장 중요한 문제 중 하나이므로, 앞으로 구체화하는 과정을 투명하게 공유하고 적극적인 피드백을 받아 결정할 예정이다.

---

19 서버-클라이언트 방식은 비교적 간단히 구현되는 순위순 방식이지만, 자연스럽게 서비스 및 데이터의 집중화를 유도해 메가 플랫폼의 출현을 가져온 근본적 원인 중의 하나이다.

20 블록체인은 분산 원장 기술(Distributed Ledger Technology)의 단지 한 솔루션 형태를 지칭한다. 실제 블록체인 형태가 아닌 DAG 등 다른 형태의 솔루션을 가지는 프로젝트가 많이 등장하고 있다. 그러나, 이 분야의 문을 연 비트코인의 상징적인 위치 때문에 여전히 블록체인이라는 용어가 대중에게 익숙한 만큼, 여기서는 이러한 기술의 총칭으로 블록체인이라는 용어를 사용한다. 따라서, 본 문서에서 말하는 블록체인은 블록체인 형태가 아닌 분산 원장 기술도 포괄한다.

21 북한 핵 문제의 해결 조건인 'Complete, Verifiable and Irreversible Dismantlement'를 패러디했다.

블록체인 사용과 더불어, 콘텐츠 데이터 저장을 위한 P2P 분산 스토리지 네트워크 솔루션도 도입할 것이다. 스팀잇 (Steemit)처럼 콘텐츠 데이터 자체를 블록체인 위에 올리는 경우도 있지만, 대부분의 블록체인 미디어 프로젝트는 콘텐츠 데이터 저장을 중앙화된 방식으로 해결하고 있다. 중앙화된 방식은 최대한 지양해야 하며, 블록체인상에 올리는 것도 확장성을 고려할 때 그리 바람직한 방법은 아니라고 판단된다.

따라서, 아카샤(AKASHA) 프로젝트에서 IPFS<sup>22</sup> 프로토콜을 사용하여 네트워크의 각 노드가 데이터를 분산 저장하고 서버 역할을 하는 것처럼 이와 유사한 방식을 도입하여 콘텐츠 데이터 자체의 분산을 꾀할 것이다. 다만, 단순한 분산 저장 방식만으로는 콘텐츠 유통을 안정적이고 영구적으로 유지하는 것이 어려울 수 있다고 판단되며, 이를 해결하려는 방안을 적극적으로 개발해야 한다. 예를 들어, IPFS 상에 저장된 콘텐츠는 여러 사람이 일정 기간 내 많이 소비하지 않으면 영구성을 보장받기 힘들다. 그래서 다음과 같은 여러 가지 방안을 검토 중이다.

우선, 기본적으로 네트워크 참여자는 모두 ‘레블러(LEVELER)’라는 노드 소프트웨어를 자신의 컴퓨터 또는 서버에 설치해야 한다. 레블러 소프트웨어는 다음과 같이 크게 두 종류로 구분된다.

---

**레블러 앱  
(LEVELER APP)**

PC, 모바일 등 개인용 컴퓨팅 디바이스에 설치하는  
개인용 노드 소프트웨어

---

**레블러 호스트  
(LEVELER HOST)**

전용 서버(또는 호스팅 서버)에 설치하는 노드 소프트웨어로,  
여러 사용자가 동시에 접속하여 사용할 수 있다.

레블러 앱과 레블러 호스트의 기능은 근본적으로 동일하다. 미디어 서비스, CMS, 콘텐츠 및 광고 마켓 등의 기능을 수행한다. 보다 구체적으로는 다음과 같다.

---

**1. AU(RE/CO/VO/RA/WA)  
기능**

- a. ED/CR을 팔로우하고, 발행되는 글을 자동으로 피드 받는다.(like RSS 리더)
- b. 특정 ED/CR의 페이지를 방문한다.
- c. 팔로우/팔로워 글 중 반응이 좋은(평점과 정독률이 급상승 중인) 글,  
또는 ED/CR 중 자신의 글을 홍보하는 글을 추천받는다
- d. 주제어, 검색어 등 탐색 기능을 제공받는다.
- e. 관심있는 글들을 저장한다(이 기능은 기본적으로 서버로서 해야 할 역할을 겸한다).
- f. 좋은 글들을 소셜 미디어에 공유하거나(RE),  
특정 글에 대한 의견의 글을 작성하거나(CO), 글의 품질을 평가한다(RA).
- g. 기타, 투표(VO), 고발(WA) 등 여러 기능을 수행한다.

---

<sup>22</sup> IPFS는 프로토콜 랩스에서 개발 중인 오픈 소스 분산 프로토콜로, 분산 해시 테이블(DHT), 비트토렌트 (BitTorrent), 깃(Git), 자체 보증 파일시스템(SFS) 등의 알려진 P2P 분산 알고리즘을 활용하여, 분산 웹 (Distributed Web)을 구현하고자 하는 프로젝트이다. 본 프로젝트에서도 유력하게 검토하고 있는 기술이다.

---

## 2. CR(RP) 기능

- a. 콘텐츠를 작성하고 저장하고 발행(네트워크에 공개)한다(CR/RP).
- b. 여러 CR 또는 RP와 공동 작업을 하며, 버전을 분산 관리한다.
- c. 특정 ED에 글의 발행을 신청하고, ED의 승인으로 발행한다.
- d. 특정 ED로부터 자신의 공개된 글의 재발행 요청을 받아 해당 ED를 통해 재발행한다.
- e. 특정 ED 또는 특정 CR로부터 저작 또는 공동 저작 요청을 받고 해당 ED/CR의 버전 관리하에 글을 작성한다.
- f. 자신의 이름으로 발행된 모든 글을 담은 페이지를 제작할 수 있다.

---

## 3. ED 기능

- a. 여러 CR/RP/ED를 팔로우하여 다양한 콘텐츠를 수집한다.  
또는 여러 탐색 기능을 사용한다. 이는 AU의 기능과 기본적으로 다르지 않다.
- b. 특정 CR이 발행 신청한 글을 승인하고, 일부 수정을 거쳐 (원 글과는 다른 버전으로 관리) 발행한다.
- c. 특정 CR이 공개한 글에 대해 발행을 요청하고, 해당 CR의 승인 시 일부 수정을 거쳐 발행한다.
- d. 특정 CR에게 글 작성을 의뢰하고, 자신의 버전 관리하에 CR로부터 글을 받아 발행한다.
- e. 무료 기반 발행물일 경우는 아무런 제약이 없으나, AD 또는 AU로부터 지원을 받는 ED는 공유 기금 지급을 생성하고 일정 이상의 예치금을 두어야 한다.
- f. ED 이름 하에 발행된 모든 글을 담은 페이지를 제작할 수 있다.

---

## 4. AD 기능

- a. AD 브랜드 콘텐츠를 작성하고 저장한다.
- b. 특정 ED에 브랜드 콘텐츠의 발행을 신청하고, ED의 승인으로 발행한다.  
(동시에 ED에게 지급할 스폰서 비용에 대한 계약이 성립)
- c. ED를 통해 발행된 콘텐츠는 스폰서 콘텐츠임이 명시된다.
- d. AD는 이미지, 동영상 등 리소스 형태로 콘텐츠를 제작할 수 있다.
- e. 특정 ED 또는 특정 CR의 콘텐츠에 AD의 리소스(광고)를 삽입을 요청하고 승인되면, 해당 ED/CR은 AD의 리소스를 자신의 콘텐츠에 삽입하여 발행할 수 있다.

레블러 앱은 ED, CR, AD, AU 등 네트워크 참여자가 네트워크상에서 하는 모든 활동을 위한 액세스 및 UI를 제공하게 된다. 레블러 앱은 서비스 애플리케이션이면서 네트워크 노드로서 서버 역할을 하게 될 것이다. 즉, 콘텐츠의 저장과 유통을 위한 분산 노드로서 역할을 한다. 예를 들어, CR이 로컬에서 작성한 글이 발행되면 CR의 로컬 레블러 앱은 해당 콘텐츠의 유통을 위한 1차 서버 역할을 하게 될 것이다. 또한 AU가 자신의 레블러 앱을 통해 팔로우하는 ED의 글을 저장하면, 이 AU의 레블러는 즉시 그 콘텐츠의 서버 임무를 수행하게 될 것이다. 다만, 이들 레블러 앱은 그것이 설치된 컴퓨터의 전원이 내려지거나 인터넷 연결이 끊어질 때는 분산 노드 서버의 임무를 수행할 수 없다. 그래서 다른 방안도 고려되어야 한다.

그래서 현재의 서버 모델과 같은 레블러 호스트의 개발도 추진해야 한다. 사업을 하려는 ED는 자체 서버(또는 클라우드 서비스)를 통해 본격적인 콘텐츠 유통에 나서는 것을 부담스러워하지 않을 것이다. 이런 ED는 레블러 호스트를 자체 서버에 적용할 수 있다. 레블러 호스트 역시 그 자체로 네트워크 노드로서 작동한다. 즉, 해당 ED의 콘텐츠는 24/7 운영되는 서버를 통해 안정적으로 유통이 되면서도, 네트워크상의 다른 레블러 앱을 통해 콘텐츠 저장이 분산될 것이다. 다시 말해, ED의 서버가 어떠한 이유에서 차단/폐쇄되어도, ED의 콘텐츠는 네트워크상에 여전히 존재하게 될 것이다.

퍼스널 홈 서버를 운영하는 개인이 레벨러 호스트 노드로 참여하는 경우도 있을 수 있다. 예를 들어, 우리의 레벨러 소프트웨어를 설치한 저전력 라스베리파이(Raspberry-pi) 서버를 오픈 소스로 공개하여 개인들이 얼마든지 참여하게 하는 프로그램도 고려할 수 있다.

레블러 소프트웨어는 거의 워드프레스(Wordpress) 급의 CMS(content management system)를 처음부터 새롭게 구축하는 어려운 개발이 될 수 있다. 궁극적으로는 분산 컴퓨팅 기반의 새로운 CMS를 구축하는 것이 목표이나, 단계적인 개발을 고려할 수 있다. 예를 들어, 초기에는 워드프레스 등 기존 CMS의 확장 기능으로 우리의 레벨러 소프트웨어와 연동하여 블록체인 및 분산 스토리지에 접근하도록 하는 하이브리드 형으로 출발할 수 있다. 이후 기존의 많은 오픈 소스 CMS<sup>23</sup>를 검토하여 우리의 네트워크 환경에 특화된 독자적 CMS 시스템을 구축해 나갈 수 있을 것이다.

또한 우리는 보다 안정적인 분산 스토리지 확보를 위해, 스토리지만을 제공하는 역할을 고려할 수도 있다. 이들은 네트워크상에 분산 스토리지 공간을 제공하여 분산 콘텐츠 유통을 담당하게 될 것이다. 이들은 자신의 여유 스토리지 공간을 제공하는 개별 노드가 될 수도 있고, 전문 클라우드 사업자가 될 수도 있고, 자체 서버를 운영하며 여유 스토리지가 있는 ED가 될 수도 있다.

결국, 우리 네트워크의 노드 구성은 다음과 같은 모양이 될 것이다.

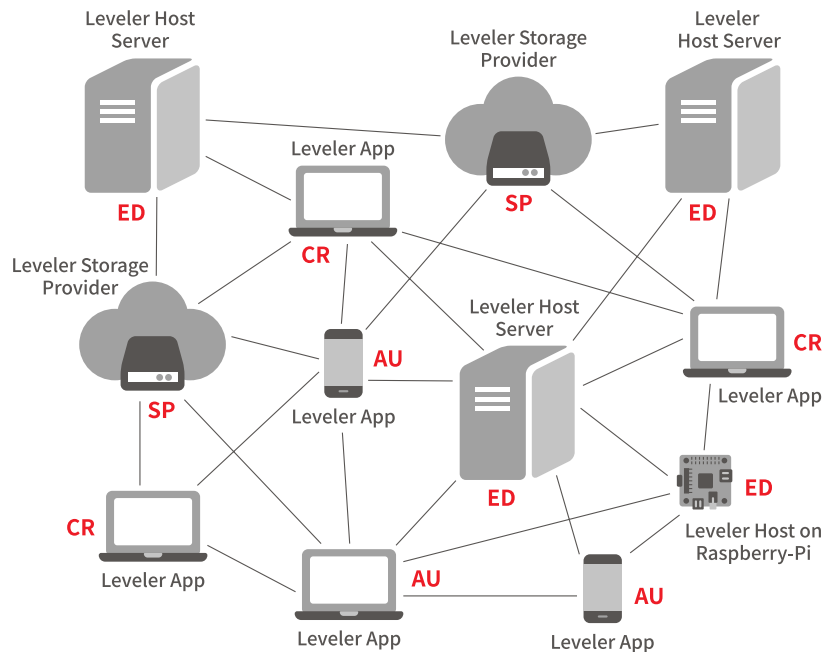


그림 3. 네트워크 노드 구성 개념<sup>24</sup>

23 워드프레스(Wordpress)을 필두로, 줌라(Joomla), 드루팔(Drupal), 고스트(Ghost), 제킬(Jekyll), 커비(Kirby), 스타터믹(Statamic) 등 다양한 데이터 관리 방식의 CMS 오픈 소스가 존재한다.

24 노드는 실제로 ED, CR, AU, SP 등의 역할로 구분되지 않는다. 모든 노드는 모든 역할을 수행한다. 다만, SP 역할만을 하는 참여자는 존재할 수 있다.

궁극적으로는 현재 인터넷망이 분산 노드로 구성된 네트워크가 되는 모습을 예상할 수 있다. 꿈을 더 크게 갖자면, ISP, 이동 전화 등 망 사업자, 다양한 단말기 제조사, 클라우드 서비스 사업자도 우리 생태계의 일원이 될 수 있다.

실현이 요원한 분산 컴퓨팅의 원대한 꿈을 그리고 있는 것 같지만, 현재 없는 기술을 맨땅에서 개발해야 하는 것은 아니다. 필요한 기반 기술은 이미 존재한다. 현재 많은 블록체인 프로젝트에서 적용하고 있거나 도입을 검토하고 있는 IPFS 같은 P2P 파일 분산 저장 및 공유 프로토콜을 도입할 수 있고, 파일코인(Filecoin), 스토지(Storj) 같은 분산 스토리지 제공에 특화된 블록체인 네트워크를 우리 생태계에 직접 접목하는 방향도 생각해 볼 수 있다.

아울러 우리는 다양한 서비스 애플리케이션에 대해서도 최대한 개방적이고 확장적으로 접근할 것이다. 앞서 말한 레블러 소프트웨어는 디플트 서비스 앱의 역할을 하겠지만, 다른 형태의 서비스 앱이 존재할 수 있다. 예를 들어, 웹 서비스 및 모바일 등의 앱 서비스를 위해 별도로 특정 서비스 서버를 구축하고 운영하는 경우가 있다. 물론 NSC에서 이런 서버를 구축하고 운영하기로 결정할 수도 있지만, 결코 NSC의 것이 독점적이거나 유일한 것이 아니다. NSC가 구축할 다양한 서비스는 초기 생태계를 활성화하기 위해 필수 불가결한 기능을 구축하기 위함이지 결코 중앙화된 서비스를 지향하는 것이 아니다.

그보다는 다양한 탐색/검색, 개인화 추천, 분야별 특화, 다양한 디바이스 등 더 많은 사용자 서비스를 써드파티들이 적극적으로 개발할 수 있도록 독려할 것이다. 즉, 우리는 콘텐츠 및 관련 데이터 자산을 공유하며 이를 바탕으로 하는 다양한 애플리케이션이 활발히 개발되고 서비스되는 개방적이고 확장적인 생태계를 지향한다.

이는 기본 콘텐츠 데이터만을 이용한 서비스에 국한되지 않을 것이다. 기본 콘텐츠와 연관된 다양한 부가 콘텐츠, 즉, 주식, 번역, 클리핑, 토론 등과 같은 다양한 부가 서비스의 개발도 마찬가지로 이 개방적이고 확장적인 생태계를 더욱 풍성하게 할 것으로 기대한다. 또한 단순 텍스트 기반을 넘어, 오디오, 비디오, 더 나아가 비트로 표현할 수 있는 무한한 포맷의 콘텐츠 모두가 이 생태계에 들어오는 것이 우리의 목표이다.

이런 완전한 탈중앙화 인프라는 크게 탈중앙화 플랫폼 레이어, DB 레이어, 미디어 레이어로 구성될 것이다.

탈중앙화 플랫폼 레이어는 블록체인 플랫폼 및 분산 스토리지 네트워크로 구성된 물리적 네트워크 레이어이다. 예를 들어, 이더리움, IPFS, 파일코인 등 앞서 언급한 기술들이 고려되고 있다.

DB 레이어는 탈중앙화 플랫폼에 분산 저장될 데이터베이스이다. 토큰 데이터를 위시해, 사용자 아이덴티티, 콘텐츠 메타데이터, 통계 데이터, 그리고 콘텐츠 자체 데이터 등이다.

마지막으로 미디어 레이어는 기본적으로 레블러 소프트웨어가 될 것이다. 레블러 소프트웨어는 DB 레이어의 데이터를 액세스하며 탈중앙화 플랫폼의 노드로서 작동하게 될 것이다. 또한 다양한 써드 파티가 개발하는 추가 기능 및 서비스 앱이 이 레이어에 계속 확장될 것이다.

이를 그림으로 나타내면 다음과 같다

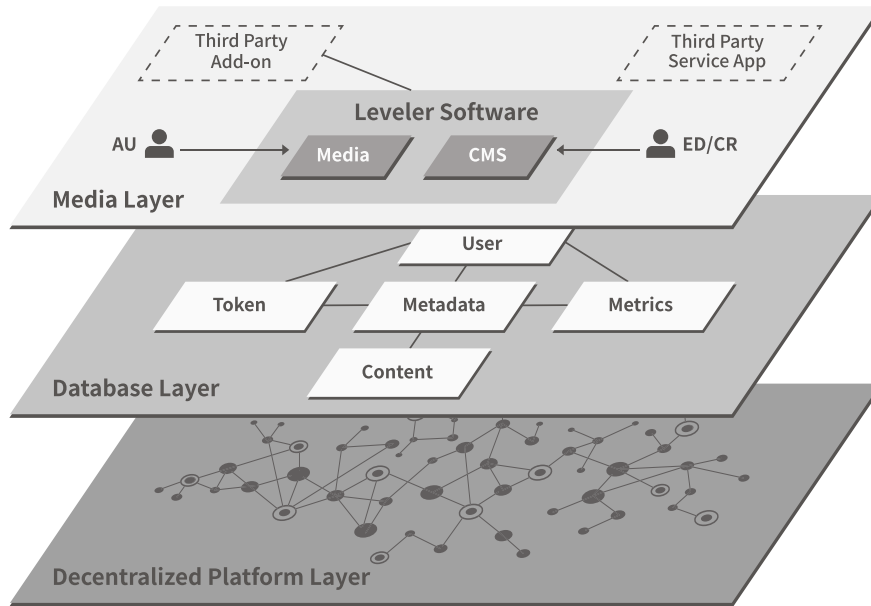


그림 4. 탈중앙화 인프라 계층도

#### 4. 안정적 토큰 경제(Stable Token Economy)

자체 토큰의 명칭은 ‘레벨(LABEL)’(약어: LV)이다. 이 자체 토큰은 네트워크 내에서 꾸준한 수요를 발생해 순환되도록 설계되어야 한다. 우리는 토큰이 단지 금융공학적인 트릭으로 설계되어, 실물경제 기반 없이 투기적인 수단이 되는 것을 지양한다<sup>25</sup>. 우리의 토큰은 기본적으로 유틸리티 토큰이며, 토큰 구매자들의 추가적 자산 이득을 목적으로 설계하지 않는다. 다만, 네트워크가 지속적으로 성장할 경우에만, 네트워크가 포화될 때까지 토큰의 가치가 어느 정도 상승할 것이라 예측할 수는 있다. 하지만 이는 결코 보장되지 않음을 주지하기 바란다. 즉 이 토큰은 어떠한 가치도 보장하지 않고 어떠한 재산적 가치 있는 것의 분배청구권도 갖지 않는다(즉 이는 채무증권, 지분증권, 투자계약증권 등 어떠한 증권에도 해당되지 않을 것을 의도한 것이다).

가장 큰 토큰 수요의 원천은 AD의 광고비와 AU의 후원, 구독, 클라우드펀딩<sup>26</sup> 등이 될 것이다. 이는 네트워크가 안정적으로 돌아간다는 가정에서 출발한다. 즉, 네트워크가 제대로 구축되지 않는다면, 이러한 수요 원천은 잘 작동하지 않을 것이다.

25 우리는 단지 금융공학적 로직으로 미래의 암묵적 약속이나 기대를 바탕으로 하는 투기적 경제는 결국 작금의 금융 위기와 양극화의 자본주의 병폐를 그대로 답습하는 것이라 믿는다. 우리가 아무 기반 없이(out of thin air) 계속 토큰을 생성하여 콘텐츠에 보상하는 스팀잇과 같은 토큰 설계를 하지 않는 이유가 바로 그것이다.

26 여기서의 클라우드펀딩은 일정 수익을 기대하는 투자형이나 대출형이 아닌, 리워드형 또는 기부형으로 운영할 것이다. 다만 이는 변경될 수 있다.

따라서, 무엇보다 우리가 애초 목적했던 네트워크를 만들어 내는 것이 가장 중요하다.

또한 기본 원천 이외에 다양한 토큰 수요를 설계할 필요가 있다. 이는 단순히 토큰 가격 상승만을 목적으로 수요를 인위적으로 증가시키는 것이 아니라, 기본 수요 원천을 잘 돌아가게 하는 데 필요한 여러 활동을 위한 토큰 수요를 발생시키는 것에 초점을 둔다. 예를 들어, ED는 스스로 홍보하거나 좋은 CR을 영입하기 위해 토큰을 지출할 수 있다. 또한 앞서 언급했던 동기 부여 메커니즘에서 정의한 평점, 투표, 고발 등에 참여하기 위해 토큰이 사용된다. 이외에도 앞으로 다양한 토큰 수요 모델을 설계해 나갈 것이다.

ED의 수익은 CR에 우선 분배된다. ED는 CROI 생산한 각 콘텐츠의 평점을 곱한 트래픽(조회 수 × 평점)에 비례하여 ED 자신의 순이익을 제외한 총 수익을 할당한다. 다만, 트래픽의 가중치를 줄이고, 평점의 가중치를 높이기 위해, 트래픽은 세제곱근, 평점은 세제곱한 값을 사용한다. 이렇게 하면 조회 수가 높아도 평점이 낮으면 할당량이 적고, 조회 수가 낮아도 평점이 높으면 할당량이 많을 수 있다. 이는 평점의 중요도를 적극적으로 반영하기 위한 장치이다.<sup>27</sup> 또한 ED의 순이익은 투명하게 공개되기 때문에, 부당하게 높은 순이익을 할당하는 ED는 시장에서 평판이 낮아질 수 있다. 또한 ED는 우수한 CR의 글을 미리 확보하기 위해, 수익 배분에 앞서 최소 개런티 금액을 미리 제시할 수도 있다. 최소 개런티는 ED가 CR의 콘텐츠를 정기적으로 공급받는 장기 거래 개념으로 활용될 수도 있다.

ED로부터 분배되는 CR의 수익은 최소 개런티 및 수익 배분으로 이루어지며, 이 둘은 모두 선택적으로 다음과 같은 공식으로 정리된다.

---

$$Pr_{CR} = [Gm_{CR}] + [Sr_{CR}]$$

$Pr_{CR}$ : CR의 수익

$Gm_{CR}$ : CR의 최소 개런티 (optional)

$Sr_{CR}$ : CR의 수익 배분 (optional)

$$Sr_{CR} = Pr_{ER} \times (1 - Rt) \times Rs_{CR} \times \sum (Tr_{CR} \cdot Sc_{CR}) \div \sum (Tr_{ER} \cdot Sc_{ER})$$

$Sr_{CR}$ : CR의 수익배분

$Pr_{ER}$ : ED의 전체 수익

$Rt$ : 세율

$Rs_{CR}$ : CR의 수익 배분율

$Pn_{ER}$ : ED의 순이익

$\sum (Tr_{CR} \cdot Sc_{CR})$ : CR 각 콘텐츠 평점의 세제곱(Sc<sub>CR</sub>; Cubed Rating Score)을

곱한 트래픽 세제곱근(Tr<sub>CR</sub>; Cube-rooted Traffic) 총합

$\sum (Tr_{ER} \cdot Sc_{ER})$ : ED 각 콘텐츠 평점의 세제곱(Sc<sub>ER</sub>)을 곱한 트래픽 세제곱근(Tr<sub>ER</sub>) 총합

---

27 이로써, 트래픽 조작의 동기부여가 현저히 떨어지고, 앞서 언급한 셀링코인 알고리즘으로 최대한 객관적인 값이 기대되는 평점에 가중치를 더 두게 되어, 결과적으로 조작으로 인한 수익 배분 왜곡의 가능성을 최소화할 것으로 기대한다. 물론 완벽하지는 않기 때문에, 향후 다양한 보완 장치를 추가할 계획이다.

이어 CR 수익이 리퍼러(RE), 리소스 제공자(RP), 코멘터(CO) 등에 다양한 기여자에게 공정하게 분배되면, 토큰은 안정적으로 순환하게 될 것이다. CR의 최종 순이익은 다음과 같이 정리된다(정산 기간은 매월 1개월을 기준으로 한다).

$$P_{nCR} = Pr_{CR} - \sum P_{CCR} \cdot R_{RE} - \sum P_{CCR} \cdot R_{RP} - \sum P_{CCR} \cdot R_{CO}$$

$P_{nCR}$ : CR의 순이익

$\sum P_{CCR} \cdot R_{RE}$ : CR의 각 콘텐츠별 수익( $C_{CR}$ )에 대한 RE에게 할당된 비율( $S_{RE}$ ) 합

$\sum P_{CCR} \cdot R_{RP}$ : CR의 각 콘텐츠별 수익( $C_{CR}$ )에 대한 RP에게 할당된 비율( $S_{RP}$ ) 합

$\sum P_{CCR} \cdot R_{CO}$ : CR의 각 콘텐츠별 수익( $C_{CR}$ )에 대한 CO에게 할당된 비율( $S_{CO}$ ) 합

또한 공공 기금을 두어, 총 네트워크 수익의 일부를 스마트 계약을 통해 세금으로 징수할 것이다. 이 공공 기금은 CM, OS, SP 등 네트워크 전반의 운영 비용에 사용될 것이다. 또한 영업력이 부족하나 네트워크 생태계를 위해 필요하다고 판단되는 다양한 미디어 발굴 촉진을 위한 보조금으로 사용될 것이다. 예를 들면, NSC의 주도 아래 특별한 주제의 공공 에디션을 발행할 수 있다. 우수한 ED를 경합으로 선별하고, 우수한 CR을 경합으로 영입하여, 특별한 주제의 에디션을 발행하고 보상하는 이벤트를 열 수 있다.

이 토큰의 순환은 내부적으로 또는 거래소를 통해 외부적으로 다시 AD나 AU의 공급으로 이어질 것이다. 이 토큰 경제 순환을 그림으로 표현하면 다음과 같다.

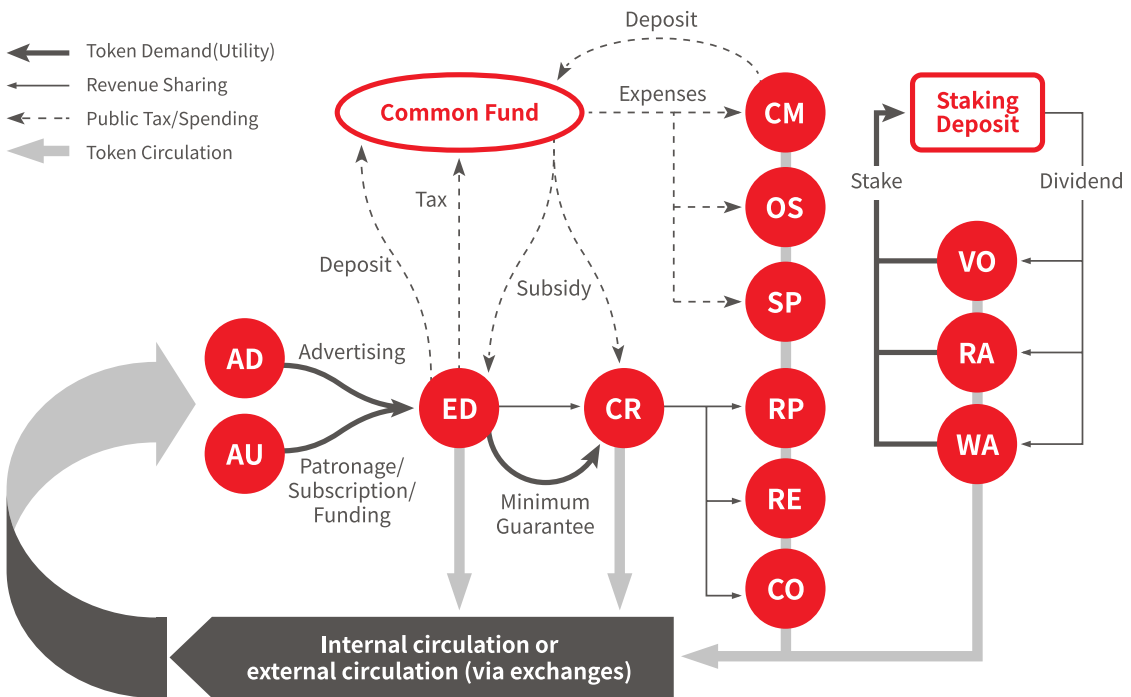


그림 5. 토큰 경제 순환 개념



## 토큰 발행 계획

이 네트워크에서 발행될 총 토큰 공급량은 206,000,000 LV로 고정 설정한다. 공급량을 결정한 근거는 내부 가정에 따른다. 큰 그림의 가정을 간단히 설명하자면, 사용자 약 1백만 명이 약 90M USD 규모의 경제를 일으키는 네트워크를 구축한다고 가정했을 때, 토큰 당 약 0.2 USD 가치를 가지도록 공급량을 결정했다.<sup>28</sup> 물론 이 수치는 최종 목표가 아니고, 크리티컬 매스(critical mass), 즉, 이후 네트워크 효과(network effect)가 작동하기 위한 최소 조건이라고 가정한다.<sup>29</sup>

총 토큰 공급량이 고정되어 있기 때문에, 네트워크가 성장하고 사용자가 증가하면 토큰 당 가치는 올라갈 것으로 기대한다.<sup>30</sup> 따라서 네트워크가 포화하기 전까지, 디플레이션이 발생할 수도 있다. 그러나 이 디플레이션은 기존 법정 통화에서처럼 문제가 되는 것은 아닌 것으로 판단하고 있다. 다만, 어떤 상품의 가치를 표시할 때 상품의 가치가 지속해서 하락하고 있는 것으로 보일 수 있으므로 혼란을 일으킬 여지가 있다. 따라서, 네트워크에서 거래되는 가치의 표시는 익숙한 외부의 통화 체계를 연동하는 것을 고려해 볼 수 있다. 예를 들어, 스팀잇처럼 달러를 사용한 가치 표시 체계를 가져갈 수 있다. 그러나 이를 위해 특별히 다른 토큰을 설계하기보다는 외부 통화 체계의 정보를 네트워크 내부로 가져오는 오라클(oracle) 체계<sup>31</sup>를 활용하여 구현하는 것을 검토할 수 있다.

총 토큰 공급량은 토큰 생성 이벤트 시 모두 발행될 것이다. 이 중 50%를 프라이빗, 프리, 퍼블릭 단계로 차등 보너스율에 따라 판매할 것이다. 총 판매 목표는 13,650,000 USD(약 154억 원)로, 이는 LV 토큰 당 0.18 USD(약 206원)로 설정한 목표이다. 이 판매로 모금된 펀드는 향후 2년간 네트워크 구축 및 운용을 위해 사용될 것이다(다만 개발 상황에 따라 기간은 유동적일 수 있다); 이 중 50%는 개발에 사용되며, 나머지는 마케팅, 제휴, 운영 등에 사용된다.

판매구분	토큰할당(LV)	비율	비고
프라이빗	58,000,000	28%	초기 투자자
프리	30,000,000	15%	기관 투자자
퍼블릭 <sup>32</sup>	15,000,000	7%	일반 대중
계	103,000,000	50%	

표 2. 토큰 판매 할당

28 이 프로제션 결과는 보장할 수 없고 객관적인 근거가 없는 대략적인 가정 사항을 바탕으로 하므로, 구체적인 숫자는 큰 의미도 없기도 하고 자칫 예측 투자 수익으로 오해될 여지가 있어 공개는 하지 않을 예정이다.

29 네트워크 효과 및 크리티컬 매스 모두 어떤 값이나 공식을 특정할 수 없는 사후 판단(hindsight)에 의한 패턴일 뿐이므로, 미래의 어떤 결과도 보장하지 않는다. 다만, 내부적으로 일종의 목표를 설정하는 용도로 사용할 뿐이다.

30 다만 이는 기대에 불과하고, 그 누구도 이를 보장하지 않는다.

31 오라클(oracle) 체계는 스마트 계약의 조건으로 외부의 정보를 사용해야 할 경우, 해당 정보의 정확성을 검증하기 위한 프로세스이다. 예를 들어, LV 토큰의 가치를 익숙한 외부 통화(USD, KRW 등) 가치로 거래하려면, 정확한 환율 정보를 외부에서 입수해야 한다. 네트워크가 적절한 보상과 처벌을 가할 수 있는 정보 검증자의 운영이 필요하다.

32 프라이빗, 프리 판매 상황에 따라, 퍼블릭 판매 할당은 줄어들거나 없을 수도 있다.

발행된 총 토큰 공급량에서 판매되지 않는 나머지 50%는 팀 및 어드바이저에 20%, 마케팅 및 바운티 프로그램을 위해 10%, 그리고 공공 기금에 20%를 할당할 것이다.

팀 및 어드바이저에 할당되는 토큰은 초기 개발 인력의 인센티브로 할당되는 것이며, 초기 개발 목표 기간인 2년에 맞춰 일정량씩의 순차적인 보호 예수 기간을 가져갈 것이다. 즉, 2년 내 바람직한 네트워크 구축에 성공해야만 팀 및 어드바이저가 인센티브 토큰으로 얻을 수 있는 가치는 극대화될 것이고, 이는 성공을 위한 충분한 동기 부여를 제대로 동작하게 하는 장치가 될 것이다.

마케팅 및 바운티 용 토큰은 초기 에디터/크리에이터/독자 참여를 독려하고 초기 토큰 활성화를 위한 수단으로 활용될 것이다. 공공 기금에 예치되는 토큰은 공공 기금의 활용 계획에 의거 집행된다(공공 기금 항목 참조).

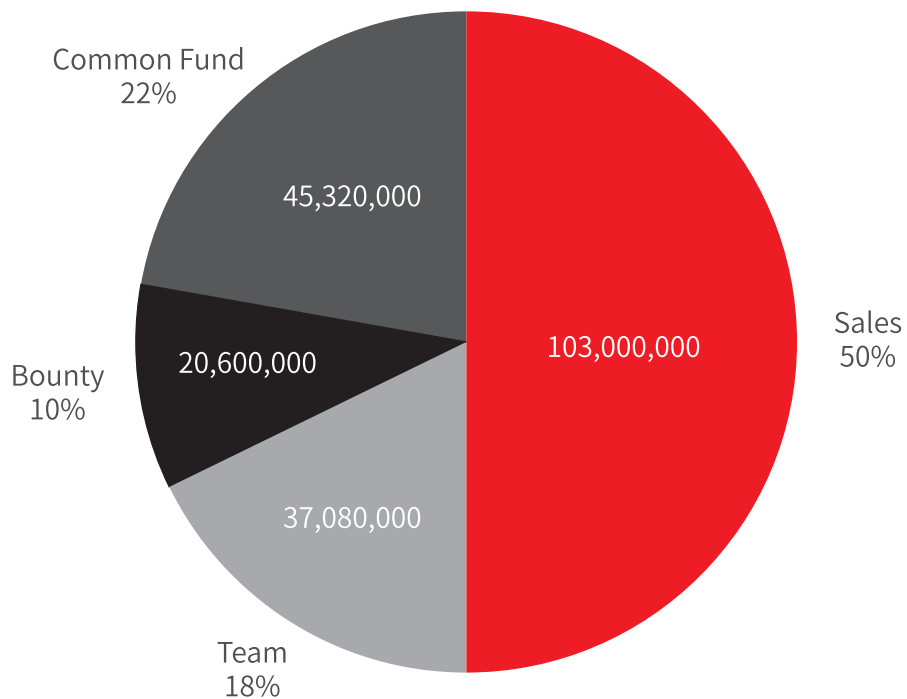


그림 6. 발행 토큰 할당 계획

## 일정

토큰 판매는 2018년 9월부터 11월까지 진행할 예정이다. 프라이빗 세일은 2018년 9월 중, 프리 세일은 2018년 10월 중, 그리고 2018년 11월 중 퍼블릭 세일이 진행된다.

토큰 생성 이벤트는 퍼블릭 세일의 시작과 동시에 시작된다.

기간 내에 목표 금액을 달성할 경우 종료 시점은 앞당겨질 수 있다. 반대로, 목표 금액에 미달할 경우 기간을 연장할 수도 있다.

구체적인 개발 일정은 미정이나 곧 업데이트할 예정이다. 큰 그림에서는 정식 출시를 2019년 4분기로 잡고, 업그레이드 출시는 2020년 4분기를 목표로 하고 있다.

---

## 팀

---



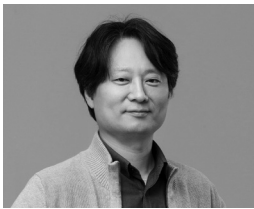
### KIM, SANGBUM / CEO

CEO and Founder of Bloter&media inc.  
(ex) Inews24, Electronic Times  
Dongguk Univ. (B.S.)



### PARK, SUNGHO / CTO

Research Director of M-BRANE Lab  
Principal Research Engineer of E4NET  
Kyung Hee Univ. (M.S.), Kyung Hee Univ. (B.S.)



### JUNG, JAEYEOB / COO

Director of Bloter&media inc.  
(ex) Designhouse, SK comms, Joins, Empas, SBS  
Yonsei Univ. (B.S.)



### YI, YOONSU / CPO

Research Lead of DIGXTAL  
(ex) CJ E&M, SK Telecom  
KAIST (M.S.), Yonsei Univ. (B.S.)



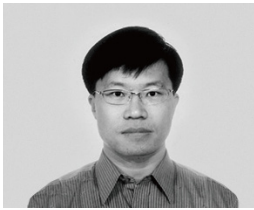
### YU, SANGWON / CXO

Team Lead of Bloter&media inc.  
(ex) Designhouse, SK comms  
Kookmin Univ. (Ph.D.), New York Univ. (MPS), Seoul Nat'l Univ. (B.S.)



LEE, MINHYUN / Auditor

COO of Mercline, CEO of Chainstream



KIM, GWANGCHEON / Technical Lead

Researcher of M-BRANE Lab  
Principal Research Engineer of E4NET  
Sogang Univ. (B.S.)



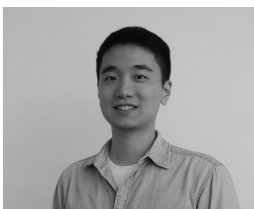
LEE, DEOKHEE / Communication Manager

Sungkyunkwan Univ (B.S.)



SEO, YEONGEUN / Developer

Researcher of M-BRANE Lab  
Senior Research Engineer of E4NET  
Ajou Univ. (M.S.)



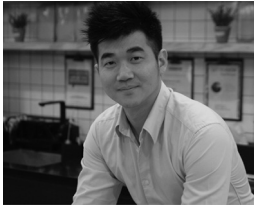
AHN, SANGJUNE / Developer

Researcher of M-BRANE Lab  
Associate Research Engineer of E4NET  
Univ. of Newcastle (B.S.)

---

## 어드바이저

---



LEE, WILL / **Advisor**

CEO and Co-founder of Bluewhale Foundation



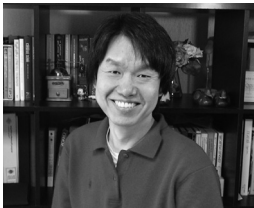
LEE, YOUNGHYE / **Advisor**

CEO of Designhouse  
Publisher of 5 monthly magazines and books,  
Organizer of design related events and fairs,  
Committee member for Korea CEO Forum



LEE, SUJEONG / **Advisor**

CEO and Founder of E4NET



LEE, DONGHYEUNG / **Advisor**

Executive of Peoplesnow  
CEO of Nowprofile, Co-Founder of Cyworld



KANG, JUNGSOO / **Advisor**

CEO of Mediati

## 고지

본 백서는 블록체인 기반 미디어 플랫폼과 관련된 철학, 비즈니스 모델, 기술 등의 정보를 참고할 수 있는 목적으로 작성되었으며 청약이나 투자를 권유하기 위한 목적으로 작성되지 않았습니다.

본 백서는 그 어떤 경우에도 토큰 발행인/배포자/업체의 토큰 판매 또는 구매 제안, 청약 권유, 투자 권유 등으로 의도 또는 해석되거나 사용되지 않으며, 본 백서의 제시 또는 백서 자체가 계약 및 투자 결정에 근거가 되어선 안 됩니다. 본 백서는 투자설명서, 증권신고서, 기타 청약의 권유를 위한 문서가 아닙니다.

LEVEL 팀은 로드맵에 계획된 프로젝트 결론, 일정 및 성과를 포함하여 백서 상에 기재된 어떠한 내용에 대해서도 보증하지 않습니다. 이 백서의 내용은 팀 정책 또는 의사결정에 따라 사전 동의나 고지 없이 변경될 수 있으므로, 구매자는 구매 의사결정 전에 최종 백서의 기재 내용을 확인하여야 하며, 그로 인한 손해에 대해서 LEVEL 팀은 책임을 지지 않습니다. LEVEL 팀은 백서와 관련하여 어떠한 사항에 대해서도 진술 또는 보장하지 않습니다.

본 백서의 내용은 LEVEL 팀의 계획·비전·의도를 담고 있으나, 이는 LEVEL 팀의 전망이나 기대에 불과하며, 기술적·법률적·경제적 기타 여타의 이유로 본 백서에 기재된 사항의 실현이 불가능해질 수 있습니다. LEVEL 팀은 그 실현을 위해 최선을 다할 것이나 실현 가능성을 보장하지는 않습니다.

코인/토큰이 각국의 법령에 따른 증권, 통화 또는 규제 대상이 되는 어떤 것에 해당하지 않을 것을 의도하였으나, 규제 당국의 입장 등에 따라 그와 같이 판단될 경우 구매자는 손실을 볼 가능성이 있고, LEVEL 팀은 이에 관하여 책임을 지지 않습니다.

이 백서를 참고 또는 이용하여 의사결정 등의 행위를 통한 결과(이익 또는 손해 여부를 불문합니다)에 대한 책임은 전적으로 판단을 내린 당사자에게 있습니다. 코인/토큰은 높은 변동성을 가질 수 있으며, 손실을 볼 가능성이 있습니다.

구매자는 자신에게 적용되는 법령상 토큰/코인의 구매가 가능한지 여부를 스스로 판단하여야 하며 LEVEL 팀은 이를 보장하지 않습니다. 아울러 구매자는 토큰/코인 구매에 요구되는 모든 인·허가, 신고 등을 자신의 책임하에 완료하여야 하며 LEVEL 팀은 이와 관련하여 책임을 부담하지 않습니다.

본 백서에 명시된 코인/토큰 발행 방식이 규제 또는 금지된 관할권에서 이 문서의 전체 또는 일부를 복제, 배포 등 전파할 수 없습니다. 본 백서의 소지에 의해 적용될 수 있는 제한사항을 스스로 숙지하고 법률 등 자문을 구하고 이를 준수해야 하며, LEVEL 팀은 이에 대한 책임을 지지 않습니다.

LEVEL 팀은 이 백서의 이용과 관련하여 입은 손해, 손실, 채무 기타 피해에 대하여 어떠한 책임도 부담하지 않습니다. 이 백서는 LEVEL 팀의 동의 없이 무단 복제 및 사용을 허용하지 않으니 주의하여 주시기 바랍니다.

끝.