

K O K P L A Y
W H I T E P A P E R



KOK

Keystone of Opportunity & Knowledge

Digital Contents Platform

“Fair & Shared Digital Contents
Ecosystem Enabled by Blockchain and AI”

Executive Summary

KOK PLAY 개발의 동기

- 사회적인 문제
- 기존 블록체인 기술의 문제
- 네트워크 문제
- 거버넌스 문제
- 소프트웨어 문제

KOK 플랫폼의 구조

- 프로토콜 블록체인 (BaaP)
- BP 선정 알고리즘 (DPoS)
- BP 합의 알고리즘 (PPBFT)
- DApp 개발 및 실행 환경 (AutoXML)
- 분산 인공지능
- 오픈 API
- KOK DApp 개발 키트

KOK 생태계

KOK DApp 생태계

KOK 미디어 플랫폼

- 기존 미디어 플랫폼의 문제점
- 블록체인 기반 미디어 플랫폼
- KOK 미디어 상품

KOK 게임 플랫폼

KOK 쇼핑 플랫폼

- 개인과 개인과의 거래(P2P)
- 개인과 기업간의 거래(B2C)

KOK 채굴 방식

KOK 월렛

KOK 토큰의 가치 결정

KOK 가치 결정 메커니즘

KOK 플랫폼의 진화 (Evolution)

로드맵

토큰 발행 Token Issuance

- KOK 토큰의 KOK 코인 스왑

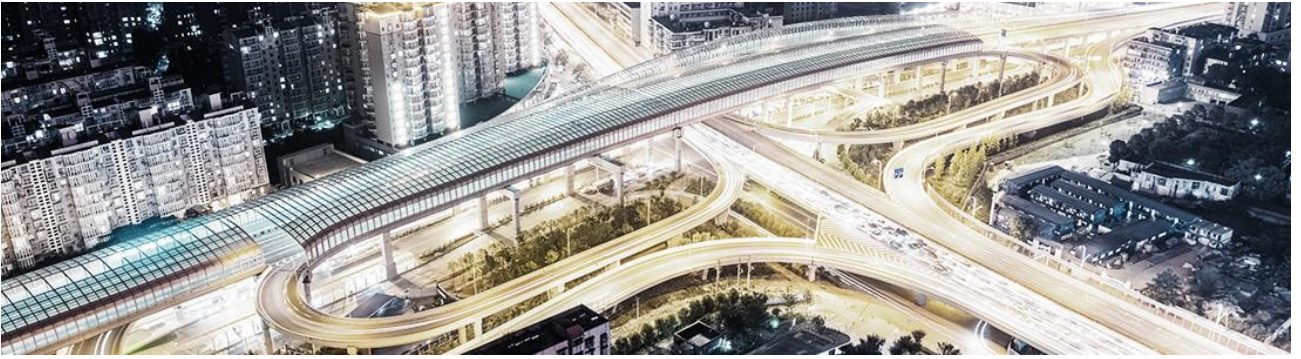
KOK 플랫폼 팀

경영층

블록체인 산업과 KOK 플랫폼의 비전

법적 고지문 (Disclaimer)





EXECUTIVE SUMMARY

전세계 문화 콘텐츠 시장은 2022년 기준 약 1000조원에 이를 것으로 예상되고 있다. 특히 2012년 33.5%에 불과했던 디지털 콘텐츠의 비중은 2021년 53%에 이를 것으로 예상되며, 매년 20% 이상 급격히 성장하고 있다.

과거 문화 콘텐츠를 즐기기 위해서는 극장에 가거나, 콘서트 장에 직접 가야 했지만 이제는 핸드폰 하나로 모든 콘텐츠를 손쉽게 즐길 수 있다.

디지털 콘텐츠 시장은 넷플릭스, 유튜브, 플레이 스토어 등 디지털 콘텐츠 플랫폼의 등장으로 급격히 성장했으며, 이를 통해 전세계 어디든 콘텐츠가 활발히 유통될 수 있었다.

하지만 글로벌화가 가속 될수록 몇몇 거대 플랫폼의 독점화가 심화 되었으며, 이로인해 콘텐츠 공급자보다 플랫폼의 영향력이 더욱 커지게 되었다.

결국, 콘텐츠 공급자들은 막대한 수수료를 플랫폼에 제공하면서도 제대로 된 콘텐츠 노출 기회를 잡지 못하며, 수익성에 대한 악순환을 겪고 있다. 더욱이 플랫폼이 콘텐츠를 선별하는데 막대한 영향력을 가지게 되면서, 콘텐츠는 플랫폼의 방향성에 맞게 획일화 되어 시장이 왜곡 되어 버렸고, 콘텐츠 생태계는 점점 죽어가고 있다.

최근 부상한 블록체인 기술은 그 핵심 가치인 탈 중앙화를 통해 민주적인 시스템 구축의 가능성을 보여주었다. 특정 블록체인 기술은 집단이나 중앙세력에 의해 좌우되지 않고 모든 트랜잭션과 이벤트가 투명하게 공개 되고, 위조나 번조의 위험성 또한 없다. KOK 재단은 블록체인 기술이 보여준 가능성에 주목하여, 블록체인을 통한 디지털 콘텐츠 유통 플랫폼을 개발하게 되었다.

KOK PLAY는 탈 중앙화 된 디지털 콘텐츠 플랫폼으로서 자사가 보유한 AI 및 빅데이터 기술과 현재 각광받고 있는 블록체인 기술의 결합을 통해 탄생되었다. 기존 글로벌 플랫폼의 독점화 문제를 해결하기 위해 ‘Fair, Share, Enabler’이라는 세 가지 가치 실현을 목표로 개발되었다. KOK PLAY는 모든 크리에이터가 공정하게 플랫폼의 자산을 이용(Fair)할 수 있으며, 가치와 비전을 공유하고, 그에 따른 공정한 수익을 배분 받으며(Share), 크리에이터들의 창작의 자유가 보장되는(Enabler) 플랫폼이다. KOK PLAY는 참여자들 모두와 함께 만들어 갈 것이다!



KOK PLAY 개발의 동기

1.1. 사회적인 문제

중앙 집중적인 서비스

기존의 플랫폼은 중앙 집중식으로 수익을 창출한다. Apple 앱 스토어와 Google Play 스토어는 다운로드한 앱에서 발생하는 이익의 30%를 일괄적으로 가져간다. 유료 다운로드에 따른 수수료 뿐만 아니라 인앱 구매에 따른 이익도 30%를 취한다. 중앙 집중식 서비스에서는 중개자에게 높은 수수료를 지불한다. 또한 거래를 실행하기 위해 중앙화 된 금융 기관에 의존하는 것은 은행 계좌가 없는 대규모 인구를 배제시킨다.

불균형적인 보상 모델

중앙 집중화된 서비스 모델의 사용은 불균형적인 기존 모델을 다시 반복하는 것이나 다름없다. 예를 들어, 페이스북, 트위터, 그리고 인스타그램은 주식 보유자와 기본 직원들, 커뮤니티 노동 등으로부터 얻은 균형에 맞지 않는 이익으로 수십억 달러 규모의 회사를 세우고 있다. 제품 수익은 관리자에게 부여되며, 실제 콘텐츠 제작자는 "성과", "배지" 및 "명예"만 얻게 되므로 제품 개선을 위한 집단적 의욕을 저하시킨다.

1.2. 기존 블록체인 기술의 문제

최초의 블록체인 비트코인은 특정 집단의 사람들, 즉 인터넷을 통해 두 익명의 당사자 사이의 비정부 발행 화폐로 송금을 가능케 하기 위해 고안되었다. 2009년 이후로 블록체인의 사용 시나리오 수가 폭발했다. 스마트 컨트랙트, DApp, 분산형 자율 조직 - 전 세계의 운동가들은 그러한 개념들을 블록체인의 매우 구체적인 프레임워크로 밀어 넣기 위해 열심히 노력했다. 이러한 시도들이 문제에 직면하는 것은 당연하다. 이더리움의 공동 창립자인 비탈릭 부테린은 그것들을 그의 최근 포스트 2에 요약했다. 기본적으로 거버넌스, 속도, 낭비, DApp 사용성 및 채택이라는 몇 가지 주요 사항으로 요약한다. 문제는 ‘어떻게 하면 이 네 가지 주요 사항을 탈 중앙화 되고 안전한 방법으로 해결할 수 있는 블록체인을 만들 수 있는가?’ 하는 것이다.



1.2.1. 네트워크 문제

효율성

비탈릭 부테린: "PoW는 모든 사기 및 절도 사건을 합친 금액보다 훨씬 더 많은 연간 수십억 달러를 낭비합니다. 이는 큰 비극입니다."

현대의 블록체인, 심지어 가장 진보된 블록체인 프로젝트들도 동일한 문제에 시달리고 있다. 즉, 모든 거래가 하나씩 행해지고 있다. 이것은 작업 증명(PoW) 블록체인뿐만 아니라, 지분 증명(PoS)에도 동일하게 적용된다. 트랜잭션은 블록 단위로 하나씩 저장되며, 한 번에 하나의 노드만 블록을 구축할 수 있다. 이 모든 것은 거래와 스마트 계약을 순차적으로 실행하는 결과를 가져온다. 이것은 블록체인 뒷 단의 네트워크를 거대한 슈퍼컴퓨터로 바꾸어 99.99%의 컴퓨팅 능력을 앗아간다.

1.2.2. 거버넌스 문제

인프라의 집중화

"비트메인 및 제휴 풀은 현재 모든 비트코인 해시 파워의 53%를 가지고 있다. 정말 큰 문제 아닌가요?" 비탈릭 부테린이 최근 말한 바와 같이, 네트워크 리소스의 중앙화는 소수의 대상들에 대한 지배, 침투, 또는 중지만으로도 PoW 네트워크 전체에 막대한 피해를 입힐 수 있는 리스크를 가져온다.

거버넌스

비탈릭 부테린: "EOS 거버넌스가 어떻게 대실패했는지를 고려하면, 이것은 탈 중앙화된 자율조직(DAO)을 포함한 모든 온체인 거버넌스에 근본적인 결함이 있다는 것을 의미하지 않나요? 어떠한 탈 중앙화된 자율조직이 뇌물 공격이나 금권정치에 맞설 수 있습니까?"

거버넌스에서 기존의 방법, 프레임워크 및 시도를 통해 배울 점이 많다. 거버넌스에서 우리가 처음부터 바로잡아야 할 몇 가지가 있다. 어떤 것들은 현실을 평가해 나중에 바꾸어야 한다. 컴퓨터 과학자들은 무수한 악의적인 결정과 탈취로부터 보호되고 안전한 블록체인 거버넌스를 위한 완벽한 해결책을 찾고 있다. 미국 헌법과 마찬가지로 강력한 체계는 나중에 일어나야 할 변화의 기반이 될 것이다. 우리는 디자인의 많은 부분을 "암호화폐에서 공정한 지배란 무엇인가?"라는 이 유일한 질문을 염두에 두고 설계했다.

1.2.3. 소프트웨어 문제

유용성

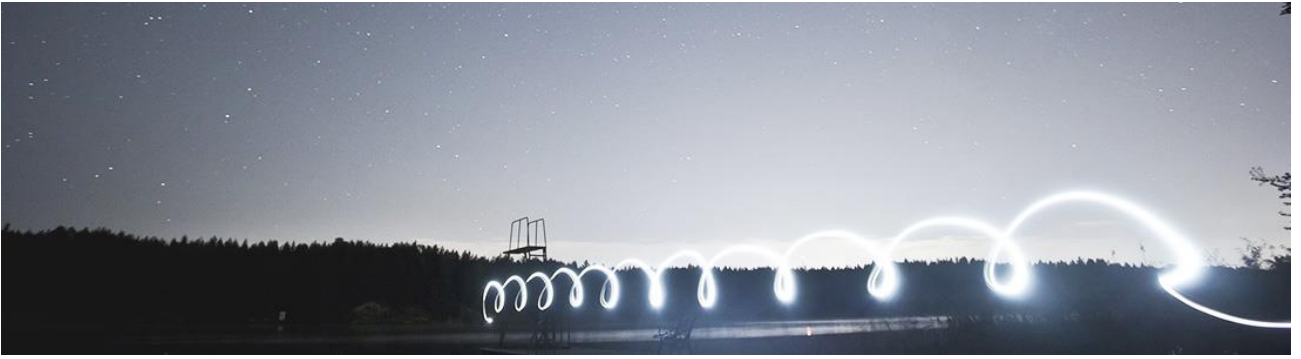
비탈릭 부테린: "왜 유용한 대규모 애플리케이션이 아직 없을까요?"

대부분의 블록체인은 스마트 컨트랙트, 체인코드 등 몇 가지 실행 가능한 독립체(entities)를 도입한다. 새롭게 발명되거나 가벼운 프로그래밍 언어를 사용하면 코드의 신뢰성과 표현력을 줄일 수 있다. 스마트 컨트랙트는 짧고 간단하다. 블록체인에서 사용되는 언어와 기술은 풍부한 기능과 강력한 시스템의 개발을 허용하지 않는다. 몇 개의 스마트 컨트랙트만이 1,000개의 코드를 초과한다. 복잡한 비즈니스 로직, 풍부한 콘텐츠 조작, 여러 사용자를 연결하는 DApp을 만드는 것을 KOK 플랫폼에서 해결하려고 한다.

보안성

비탈릭 부테린: "보안 문제를 해결하기 위한 좋은 솔루션이 아직 없는 이유는 무엇입니까? 언제 계정 해킹과 도난 문제가 해결될까요?"

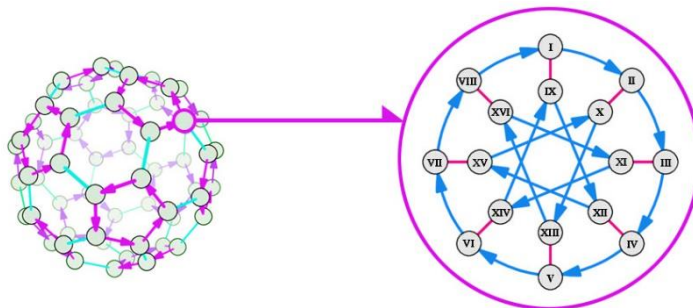
대부분의 블록체인은 실행 가능한 코드를 만드는 컴파일러만 함께 제공된다. 장치 테스트, 지속적인 통합, 코드 분석을 위한 도구가 없다. 그 결과, 단순성만이 보안 침해로부터 스마트 컨트랙트를 보호한다. 복잡한 스마트 컨트랙트는 결함과 취약성을 내재하고 있으며, 보안 사건에 대한 많은 보고서가 이미 제출되었다. 개발자들에게 더 나은 개발도구들이 제공되었다면 상당한 피해 금액을 끼친 보안 사고들 또한 피할 수 있었을 것이다. 그렇기에 KOK 플랫폼은 DApp을 위한 풍부한 기능, 효율성 및 생산적 환경을 구축하는 데 있어 중요한 혁신이라고 사료된다. 우리는 대부분의 블록체인 문제에 대한 해답을 찾았다.



KOK 플랫폼의 구조

KOK 플랫폼에서 구동될 DApp은 하나의 군을 이루는 서비스 집단으로 볼 수 있다. 하나의 DApp은 일반 인터넷 서비스에서는 하나의 포털 서비스가 이루는 모습과 유사하다고 할 수 있다.

Group Theory에 따른 “대칭적 구조의 특성”을 기반으로 “BP”를 선정하며, 참여하는 대표 노드가 DApp 생태계를 가꾸며 KOK 플랫폼을 더욱 안전하고 빠른 속도를 보여줄 수 있다. 여기서 말하는 대칭적 구조는 유사한 각각의 DApp 서비스의 구조 내에서 발생하는 트랜잭션 수, 노드 분포도, 시간 복잡도 등을 비교하여 “구조화”를 통한 유사성을 발견한다. 이러한 유사성은 하나의 큰 Group으로 묶을 수 있으며, Group 내 유사한 구조를 최적화하여 기존의 블록체인 한계점을 극복할 수 있다. 우리는 이를 GOS-BP(Group Of Symmetry - 블록체인 Producer)이라 한다.



KOK BP Organization: Structured KOK GOS-BP

하나의 DApp 서비스 군은 KOK 플랫폼에 BP (블록생성노드 블록 프로듀서 Node)로 참여하는 대표 노드(Primary Node)가 있고, 이 대표 노드와 연결되어 자체 DApp 서비스 생태계를 이루게 된다. 이 DApp 서비스 생태계는 사이트 체인과 유사한 점이 있으나 자체 DApp 코인을 갖지 않고 많은 Off-Chain 서비스 및 DB들을 연계하고 융합하여 그 DApp에 필요한 기능들을 구현하게 된다. 보상 등 토큰 이코노미에 필요한 코인은 KOK Foundation으로부터 KOK를 할당 받아 사용하게 된다.

2.1. 프로토콜 블록체인 (BaaP)

가치와 신뢰의 인터넷을 차세대 인터넷이라 하고, 그 인터넷의 꽃은 WWW (Worldwide Web)이라고 한다. 그렇다면, 차세대 인터넷의 꽃은 아마 WWW의 다음 단계인 WWBW일 것으로 KOK는 예상한다. 이러한 블록체인은 현재 3중 딜레마에 빠져있다. 이더리움의 창시자인 비탈릭 부테린은 이것을 블록체인 트라이레마 (3중 딜레마)라고 말했다. 보안, 확장성과 탈 중앙화라는 3가지 특성 중, 동시에 이 3가지를 다 달성할 수 없고, 많아야 2가지만 달성할 수 있다라고 주장하였다. 많은 블록체인들이 이 트라이레마 문제를 해결하려고 노력하고 있다. 우리 KOK 플랫폼도 마찬가지이다.

블록체인을 공공재적인 기술, 기술적 Commodity로 보아, World Wide 웹 위에 새롭게 형성되는 Economic Layer라고 보는 견해들이 많다. 경제적 계약 행위와 거래에 필수적인 신뢰와 원본적인 가치가 이 Economic Layer, 즉 블록체인 프로토콜에서 보장해 주는 셈이다. 이처럼 블록체인을 Economic Layer로 볼 때, 많은 DApp들은 더욱 쉽게 생성되어 World Wide 웹은 다음 단계의 웹인 WWBW - World Wide 블록체인 웹으로 나아가고 있는 것처럼 보인다. KOK 플랫폼은 바로 이러한 하나의 BaaP으로서, 본 플랫폼 위에 많은 DApp들이 쉽게 생성될 수 있게 할 것이다.

그렇게 하기 위해서 채택하게 된 기술은 World Wide 웹 Consortium이 정의한 데이터 표준을 완전히 자동화 엔진으로 구현한 AutoXML이라는 기술이다. AutoXML 기술은 블록체인이 또 하나의 프로토콜 계층이 되도록 해주는 기술이고, 데이터 표준을 사용하여 웹에서 바로 표현되는 양방향 데이터 운송이 가능하게 하는 기술이다. AutoXML로 만들어지는 DApp들이 Web 상에서 연결되어 형성되는 모습이 WWBW가 될 것이다.

2.1.1. BP 선정 알고리즘 (DPoS)

블록 생성을 위임받아 블록을 생성하며 주요 정책을 결정하는 노드를 블록 생성 노드 - 블록 프로듀서(이하 BP)라 하는데, 모든 DApp은 BP가 될 수 있는 자격을 가지고 있다. BP로 선출된 DApp 사업자는 BP가 수행하는 역할인 블록 생성에 대한 보상을 받게 된다. BP가 되는 방법과 조건은 다음과 같다.

① BP 선정 방식

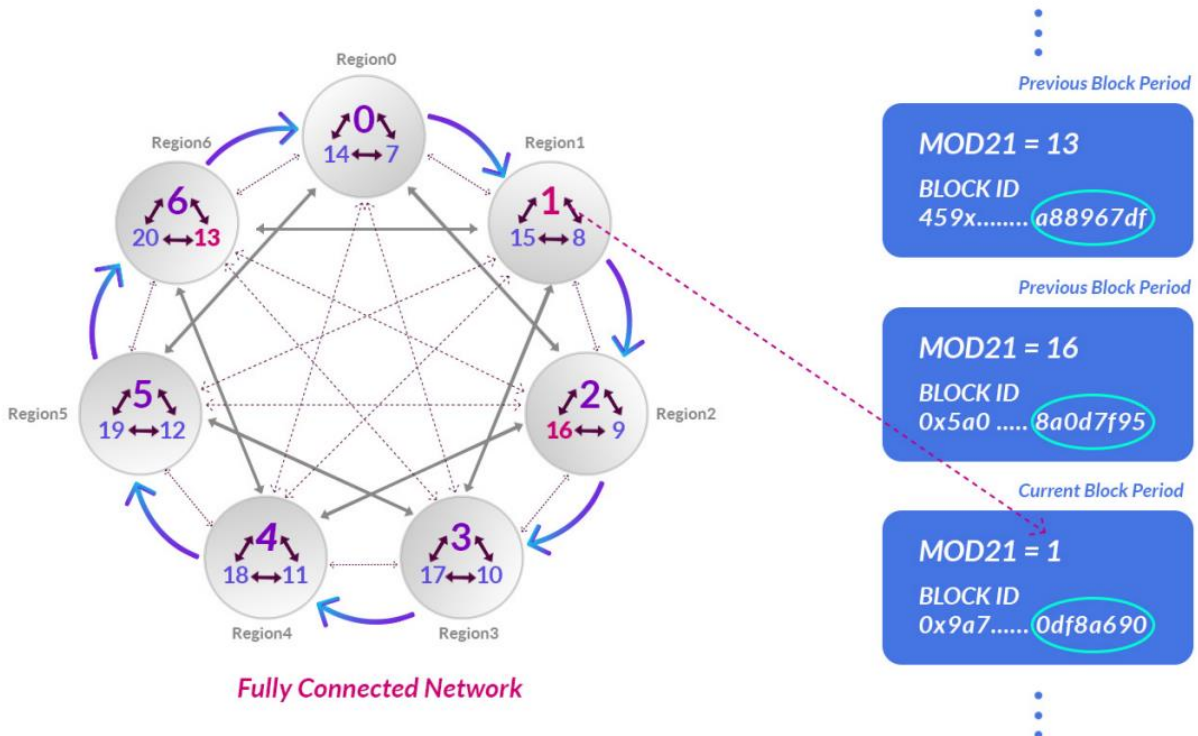
- BP는 양질의 DApp 서비스를 제공하는 DApp들 중에서 선정된다.
- 선정 방식은 코인 보유자들의 투표와 서비스 이용률에 따라 순위가 결정된다.
- 선정된 BP는 블록 생성에 대한 보상을 받게 된다.

② BP가 되기 위한 조건

- DApp이 BP가 되어 보상을 얻기 위해서는 노드 서버를 구축하고 운영해야 한다.
- 서버 구축은 최소 사양 기준으로 클라우드 서비스 이용 시 한 달에 약 \$500의 비용이 발생한다.
- 비용이 발생하지만 블록 생성 보상을 고려했을 때, 투자비용 대비 높은 이익을 얻을 수 있다.

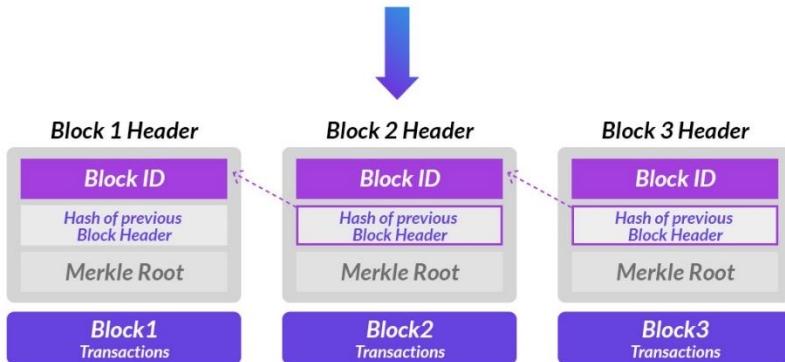
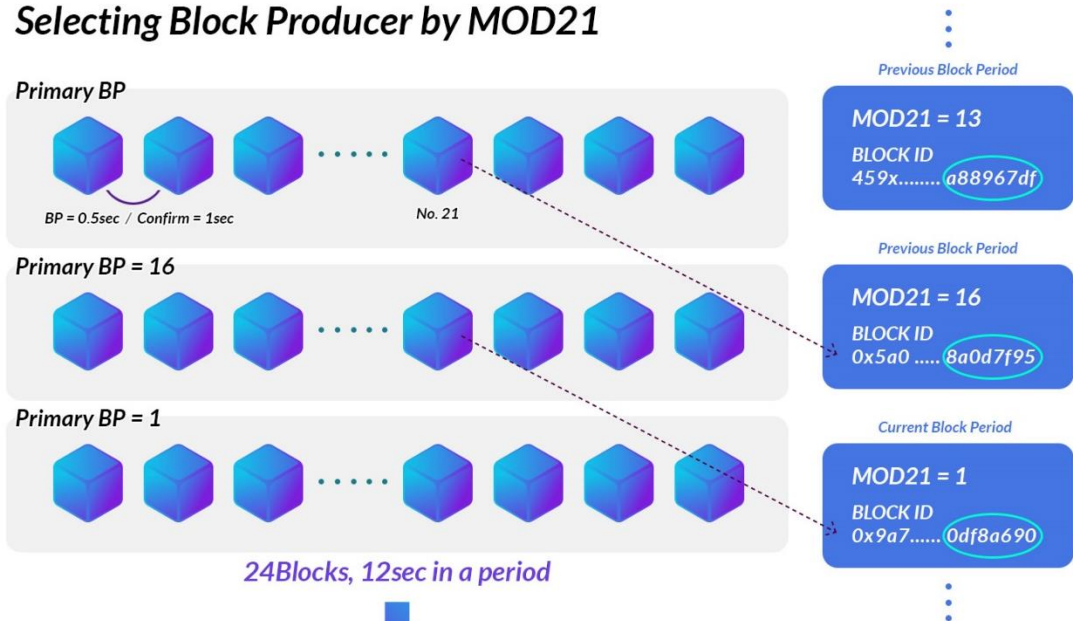
2.1.2. BP 합의 알고리즘 (PPBFT)

- KOK 메인넷을 형성하는 BP들은 초기에 21개로 시작하고, 각 BP는 3개씩 하나의 Region을 형성한다.
 - 한개의 BP는 2개의 로직 계층을 갖는데, 상위층은 서비스 Layer이고 하위층은 Consensus를 담당하는 Communication Layer이다. 메인넷이 Launching될 때 DApp이 정상적으로 가동되지 않거나 아직 준비되지 않은 DApp을 대표하는 BP는 Dummy BP로서, 하위층인 Communication Layer만 작동하면서 메인넷에 참여한다.
 - 7개의 Region은 글로벌 통신 망과 DApp들의 분포를 고려하여 메인넷 시작 전에 고정된다.
 - 각 Region은 초기 MainNet 생성 시 고유의 지수를 갖게 되는 데, 이것을 BRI (Block Region Index)라 하고, 그 숫자는 0에서 6까지이다.
 - 각 BP는 고유의 지수를 갖게 되는데, 이것을 BPI (Block Producer Index)라 한다. BPI는 초기 MainNet 생성시 고정되고 그 숫자는 0에서 20까지이다.
 - 각 BP들의 지수는 인접 Region으로 이어져서 증가한다. 즉, Region 0에는 BPI 0,7,14인 BP들이 있고, Region 1에는 BPI 1,8,15인 BP들이 있고, 이렇게 하여 Region 6에는 BPI 6, 13, 20인 BP들이 있다.
 - 블록들이 생성되는 일정 시간동안을 ‘블록생성 구간’ (Block Production Period)이라 하고, 그 해당 구간 동안은 한개의 BP가 초기 블록 생성을 담당하는 데 그 노드를 ‘Primary BP’라 한다. 한 블록생성 구간 동안 24개의 블록이 생성된다. (한 구간에 생성될 블록 수는 추후 시뮬레이션과 테스트를 통하여 조정될 수 있다.)



- Primary BP는 이미 이전 블록생성 구간 동안에 정해진다. 그 방법은 이전 블록생성 구간 동안 생성되는 21번째 블록의 해시 값의 마지막 4개 바이트 값에 대한 모듈로 함수 (MOD 21) 결과 값으로 정해진다. MOD 21 함수 결과 값은 그 Input이 어떠한 값이든 0이상 20이하의 정수 결과 값을 내준다. 이 값이 다음 Primary BP가 될 BP의 지수값이다. (차기 Primary BP를 정하기 위해 선정되는 블록은 현재 21번째 것으로 고정적이거나, 추후 버전에서 그 선정 알고리즘은 가변화될 것이다.)
- Primary BP의 지수값에 1,2,3,4,5,6을 더하고, 여기에 MOD 21함수를 적용하여 얻은 6개의 BPI가 Primary BP의 이웃 BP들로서 각 Region의 'Lead BP'라 한다. 이번 블록생성 Period동안 Primary BP와 함께 자신이 속한 Region에서 합의 주도하고 그 결과를 Primary BP에 통보하는 Leader역할을 맡는다.
- Primary BP는 자신이 초기 생성한 Block을 이웃 Region들의 Lead BP에게 전파하고, 각 Region의 Lead BP는 받은 Block을 자신이 속한 Region의 다른 2개의 BP에게 전파하여 합의를 검증한다. 이때 쓰는 합의 알고리즘은 PBFT (Practical Byzantine Fault-Tolerance)이다.
- 각 Lead BP는 자신이 속한 Region의 합의 결과를 Primary BP에게 전송한다. 이때 쓰는 합의 알고리즘도 PBFT이다.
- KOK 플랫폼에 종합적으로 적용되는 합의 알고리즘은 PPBFT (Parallel PBFT)이다.

Selecting Block Producer by MOD21



Simplified Bitcoin Block Chain

2.1.3. DApp 개발 및 실행 환경 (AutoXML)

W3C과 데이터 표준화

W3C (Worldwide Web Consortium)은 1998년 Web 상에서 주고 받는 데이터와 그 표현을 위해 데이터 표현을 표준화하였다. 이 표준화를 위해 사용한 메타언어가 XML (eXtensible Markup Language)이다. 그러나 XML은 에디터나 사람이 프로그램을 하기에는 문법과 태그를 다루는 데 매우 어려운 속성이 있다. 이것을 자동화하여 쉽게 쓸 수 있도록 한 XML 솔루션이 AutoXML이다.

HTML vs XML

Web은 블록체인의 응용 서비스인 DApp에 매우 중요하다. Web을 통해서 사람에게 보여줄 수 있고 정보의 interaction이 가능하기 때문이다. Web에 데이터를 표현하는 방법은 HTML과 XML 두가지 방법이 있는데, HTML은 사람에게 보여주는 데 목적이 있고 일방성이지만, XML은 보여주는 것에 더하여 데이터를 주고 받을 수 있는 양방향성의 특성을 갖는다. 이 속성을 이용하여 DApp을 만드는 Smart Contract를 프로그램할 수 있다.

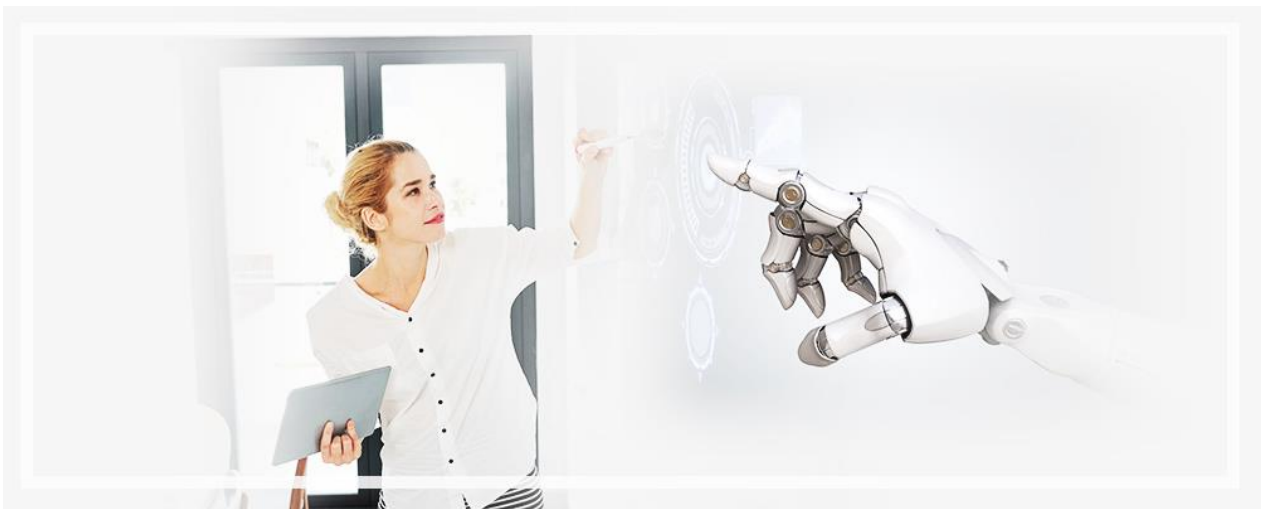
스마트 컨트랙트 제작 (Smart Contract Composition)

솔리디티와 같은 기초적인 언어도 프로그래밍을 하는 것이 아니라, Drag-and-drop 형식으로 쉽게 스마트 컨트랙트를 제작 (Composition) 한다.



2.1.4. 분산 인공지능

- KOK 플랫폼에는 인공지능이 광범위하게 도입된다.
- 첫째, 각 DApp들은 그 생태계에 맞는 AI를 활용하여 미디어 큐레이션 등을 제공한다.
- 둘째, 각 BP들은 분산 인공지능 기능을 활용하여 인접 BP들과 협력하여 KOK 플랫폼의 강건성과 부하 밸런싱 등의 협력을 한다.
- 셋째, KOK 지갑에는 AI 기능이 장착되어 개인 데이터 금고 기능을 수행하고, 적절한 데이터 분석을 통한 경제적 이익을 창출한다.



2.1.5. 오픈 API

KOK 플랫폼에서 구동될 DApp은 하나의 군을 이루는 서비스 집단으로 볼 수 있다. 과거 인터넷 서비스에서 하나의 포털 서비스가 이루는 모습과 유사하다고 할 수 있다. 하나의 DApp 서비스 군은 KOK 플랫폼에 BP (블록 생성 노드)로 참여하는 대표 노드(Primary Node)가 있고 이 대표 노드를 중심으로 DApp 서비스 생태계를 이루게 된다.

2.1.6. KOK DApp 개발 키트

KOK 플랫폼 위에서 작동되는 DApp들의 개발을 위해 KOK DApp Development Kit (KDDK)이 마련된다. KDDK는 KOK 플랫폼에 론칭될 DApp를 개발하고 테스트하고 작동시키는 데 필요한 모든 도구와 환경을 제공한다.



KOK 생태계

KOK 생태계는 크게 3개의 부류가 참여하여 유기적으로 연결되고 진화하도록 설계되어있다.

- **KOK 메인넷:** GOS-BP개념으로 만들어진 BP들이 연결하여 합의 네트워크를 이룬다. KOK 메인넷과 KOK 생태계의 기축 암호화폐가 KOK 코인이다.
- **KOK DApp:** 각 DApp는 그것을 대표하는 하나의 BP가 있고, 그 BP는 해당 DApp의 Sub-생태계, 즉 DApp 생태계를 관리한다. DApp들은 다양한 디지털 콘텐츠를 제공하는 통합 콘텐츠 생태계이다. 이 DApp 생태계는 대부분 KOK 메인넷이 제공하는 KOK 코인을 사용하지만, 특수한 경우는 자체 DApp코인을 설계할 수 있고, 이 경우 KOK 코인과의 교환 메커니즘은 추후에 기술될 것이다.
- **KOK Play 지갑:** BP들이 이루는 메인넷과 이 메인넷 및 DApp 참여자들 모두의 공정한 가치 나눔을 위한 장치가 KOK Play 지갑이다. KOK Play지갑은 DApp들과도 연결되어 지갑을 통해 콘텐츠를 쉽게 소비할 수 있다.

3.1. KOK DApp 생태계

KOK 플랫폼은 다양한 콘텐츠를 제공하는 통합 콘텐츠 플랫폼이다. KOK 월렛 내에서 콘텐츠를 쉽게 이용 가능하다. KOK 생태계는 크게 'KOK 미디어 플랫폼', 'KOK 게임 플랫폼', 'KOK 쇼핑 플랫폼' 3가지 테마로 구성된다.



각 플랫폼은 기존 서비스들의 문제점을 해결하고 블록체인 기술을 활용하여 보다 투명하고 진보된 형태의 미래 플랫폼의 표준을 지향한다.

Economic Layer인 블록체인을 통해 WWBW(World Wide Blockchain Web)을 만들어 가는 KOK 플랫폼은 많은 DApp들을 만들어 내고 수익을 내는 이코노미 구조(Token Economy)를 설계하였다.

3.1.1. KOK 미디어 플랫폼

KOK 플랫폼은 유튜브나 페이스북, 넷플릭스, 텡신스핀(텐센트 비디오) 등과 같은 기존 미디어에서 발생하는 문제점을 개선하고 블록체인을 결합하여 투명한 형태의 블록체인 기반 미디어 영상 플랫폼을 만든다.

1. 기존 미디어 플랫폼의 문제점

기존 미디어 플랫폼은 ‘광고료 측정’, ‘수익 분배’와 ‘개인 정보 보호’ 등의 문제점을 가지고 있다.

유튜브(Youtube)에서는 하루에 평균 10억 시간 이상을 플랫폼 사용자가 시청하고 있지만 광고주들과 플랫폼 경영진들과의 이해관계가 충돌하고 있으며, 콘텐츠 크리에이터(Contents Creators)와 플랫폼 회사와의 불투명한 수익 분배 문제, 페이스북의 정보 유출 사건과 같은 개인 정보 데이터의 도용 및 해킹과 같은 중앙화된 시스템에서 해결하기 힘든 문제점들이 최근 들어 이슈화되고 있다.

이 외에도 플랫폼 사용자들의 광고 시청 강요 문제, 크리에이터의 수익을 만들기 위해 발생하는 뷰 어뷰징(View Abusing)과 같은 이슈들이 불거지고 있으며, 이에 따라오는 부가적인 문제들이 해결되어야 미디어 플랫폼에서 발생하는 경제적 손실을 줄일 수 있게 된다.



II. 블록체인 기반 미디어 플랫폼

(1) 광고주와 플랫폼 간의 문제 해결

광고주는 원하는 타겟 시청자를 보유한 확실한 콘텐츠 채널에만 광고를 효과적으로 올리길 원하는 바와 달리, 기존의 플랫폼 내의 콘텐츠들이 뷰 붓과 불건전한 콘텐츠에 광고가 실리게 되는 문제로 인하여, 광고주는 ‘타겟 설정’과 ‘광고의 효율성’의 측면에서 불만을 제기하며 광고비를 적게 지급한다. 이로 인하여 콘텐츠 크리에이터들은 수익이 줄어들고 중앙화된 플랫폼에 불만을 제기한다.

‘뷰봇(View bot)’ 어뷰징 제거

일반 사용자와 ‘뷰봇’을 구분하는 과정은 상당히 복잡해 보일 수 있다. KOK 생태계에서는 KOK 토큰을 기반으로 사용자들의 자유로운 소비 활동이 가능하다. 따라서 KOK 토큰의 소비하는 특정 조건을 설정하여 KOK의 실질 사용자를 선별하는 기준을 정하였고 ‘뷰봇’과 구분하여 실제 사용자와의 구분 문제를 간단하게 해결한다.

본인인증이 완료된 KOK 월렛 내의 KOK 토큰의 ‘스테이킹’, 일정 수준 이상의 KOK ‘토큰 소비’, 월렛 내 ‘사용자 활동’과 같은 장치를 만들어 실제 사용자와 ‘뷰봇’을 구분한다. 미디어 외에도 게임, 음악 서비스, 이커머스, 등 온라인 내에서 사용자들의 소비 환경을 기반으로 운영되는 플랫폼인 만큼 실제 사용자와 ‘뷰봇’간의 구분은 어렵지 않다.

타겟 광고 및 광고의 효율성 개선

블록체인 상에서는 평점과 평판의 조작이 불가능하다. 어뷰징 붓이 없는 상태에서의 투명성을 띤 평점은 강력한 무기가 된다. 광고주는 KOK 콘텐츠 플랫폼 내에서 평점을 통해 질 높은 채널 및 영상을 구분하고, 시청자들이 제공하는 데이터를 기반으로 효율적인 타겟 광고가 가능해진다. 광고주들은 KOK 토큰을 시장에서 구매하고, 구매한 KOK 토큰은 다시 플랫폼과 사용자들, 크리에이터들에게 소비됨으로써 KOK 토큰의 생태계는 선순환의 형태가 완성된다.

채널 및 영상 간 경쟁력

부적절한 채널의 경쟁력을 제한하기 위해 KOK 토큰을 활용하여 채널을 평가하게 된다. 암호화폐를 활용하여 평점을 매기는 것은 생태계 활성화 측면에서도 굉장히 큰 도움이 된다. 하지만 이미 서비스 중인 탈 중앙화 DApp 중에서 이와 유사하게 암호화폐를 이용한 평점 시스템을 도입한 사례를 살펴보았을 때 사용자들은 큰 보상을 얻기 위해 상호 간의 평점을 높이는 어뷰징을 하며, 이로 인하여 기존의 취지와 많이 변질되는 문제가 발생하였다.

어뷰징 봇이 일반 유저로 인식되기 위해서는 KOK 월렛 내에서의 KOK 토큰 ‘소비’, 특정 시간 동안 월렛 생태계 내에서 ‘활동’을 하여야 한다. 이러한 장치는 어뷰징 봇의 경제적 부가가치를 효과적으로 떨어뜨리고 어뷰징을 제한한다.

어뷰징 사용자를 효과적으로 차단한 KOK 플랫폼은 KOK 토큰을 이용하여 채널의 구독자 및 영상 평점 체계를 구축한다.

KOK를 소비하여 시청 사용자는 영상에 대한 평가가 가능하며, 적절한 평가를 꾸준히 한 사용자는 ‘시청 데이터’를 플랫폼에 제공함으로써 평가 및 구독에 소비된 KOK 토큰 이상의 보상을 되돌려 받는다.

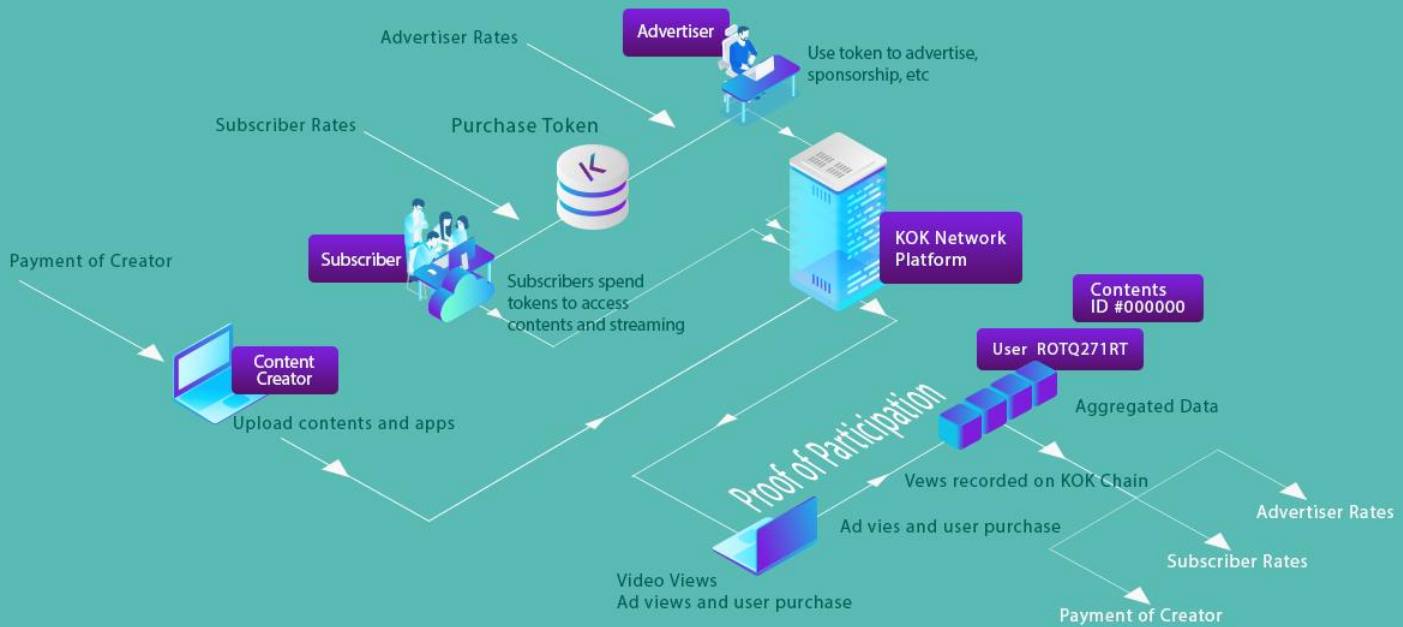
채널 ‘구독(Subscribe)’은 KOK 토큰 스테이킹을 통해 진행되며 총 스테이킹 수량에 제한을 두어 다수의 구독자를 가진 채널의 영향력을 크게 만든다. 채널에 스테이킹된 총 수량에 따라 채널 크리에이터에게 보상을 제공함으로써 양질의 채널 양산과 선별 작업을 효과적으로 진행한다.



(2) 크리에이터와 플랫폼 간의 문제

현재 대표적인 동영상 플랫폼들에서 가장 문제 되는 이슈인 콘텐츠 크리에이터가 받는 '수익의 지불 과정'은 블록체인을 활용하였을 때 가장 잘 해결할 수 있는 문제 중 하나이다. 기존의 플랫폼에서는 크리에이터가 영상에 대한 수익을 지불 받는데 까지 걸리는 '지불 기간'이나 광고료에 대한 '투명한 지불', 수익을 지불 받는 '알고리즘 정책의 수정' 등의 문제로 인하여 플랫폼과의 상당히 심각한 마찰이 발생한다.

KOK Play : POP(Proof of Participation)



POP(Proof of Participation)는 참여도 증명 방식의 형태로 다음과 같은 방법으로 문제를 해결한다.

1. 특정 시간 N 시간 동안의 시청 시간
2. 영상 내 광고 클릭
3. 영상 평점 개수

KOK 미디어 플랫폼의 알고리즘은 콘텐츠의 모든 상호작용을 계산하며, 각 사용자의 비디오 시청 데이터를 블록체인에 저장하고 콘텐츠 제공자에게 투명하게 비용을 지불한다. 이런 비용의 지불은 대체적으로 시청 시간에 비례하여 지불되며, 보조적인 콘텐츠 평가 알고리즘으로 서포트 하여 정밀하게 측정되어 지급된다.

(3) 사용자와 플랫폼 간의 문제

유튜브나, NETFLIX와 같은 미디어들이 생겨나기 시작하였고, 개인들의 데이터 또한 중요한 자산이 되기 시작하였다. 최근 페이스북이나 유튜브의 가장 큰 문제점은 이러한 데이터가 사용자에게 보상으로 돌아가는 형태가 아닌, 개인들의 데이터가 사유화 되어가고 있어 사회적으로 큰 이슈가 되고 있다.

특히 최근 페이스북의 개인 정보 유출 사건은 전 세계적으로 충격적인 사건이었고, 이런 신원 데이터의 암호화가 필수적인 요소로 여겨지고 있다. KOK 플랫폼에서는 신원 데이터는 블록체인으로 암호화되어 저장되며, 개인들의 시청 유형, 시청 연령 등의 광고주에게 필요한 데이터는 동의 하에 수집되고, KOK토큰으로 보상된다.

III. KOK 미디어 상품

KOK 플랫폼은 플랫폼 사용자들이 업로드하여 영상을 공유할 수 있는 미디어 플랫폼 이외에도 자체적인 미디어 상품을 제공한다. 해당 미디어 상품들은 KOK 자체적으로 이미 사업성을 가지고 시장에 공개된 음악, 드라마, 예능, 영화, 공연 등을 KOK 플랫폼에 업로드 하여 전 세계인들과 공유한다.

전 세계적으로 큰 인기를 얻고 있는 K-POP(Korean Popular Music)을 중심으로 대중음악을 소개하고 스트리밍, 다운로드할 수 있는 한국의 대표 음악 플랫폼과 KOK PLAY 플랫폼에 연동하여 음악 서비스를 제공하고자 한다.

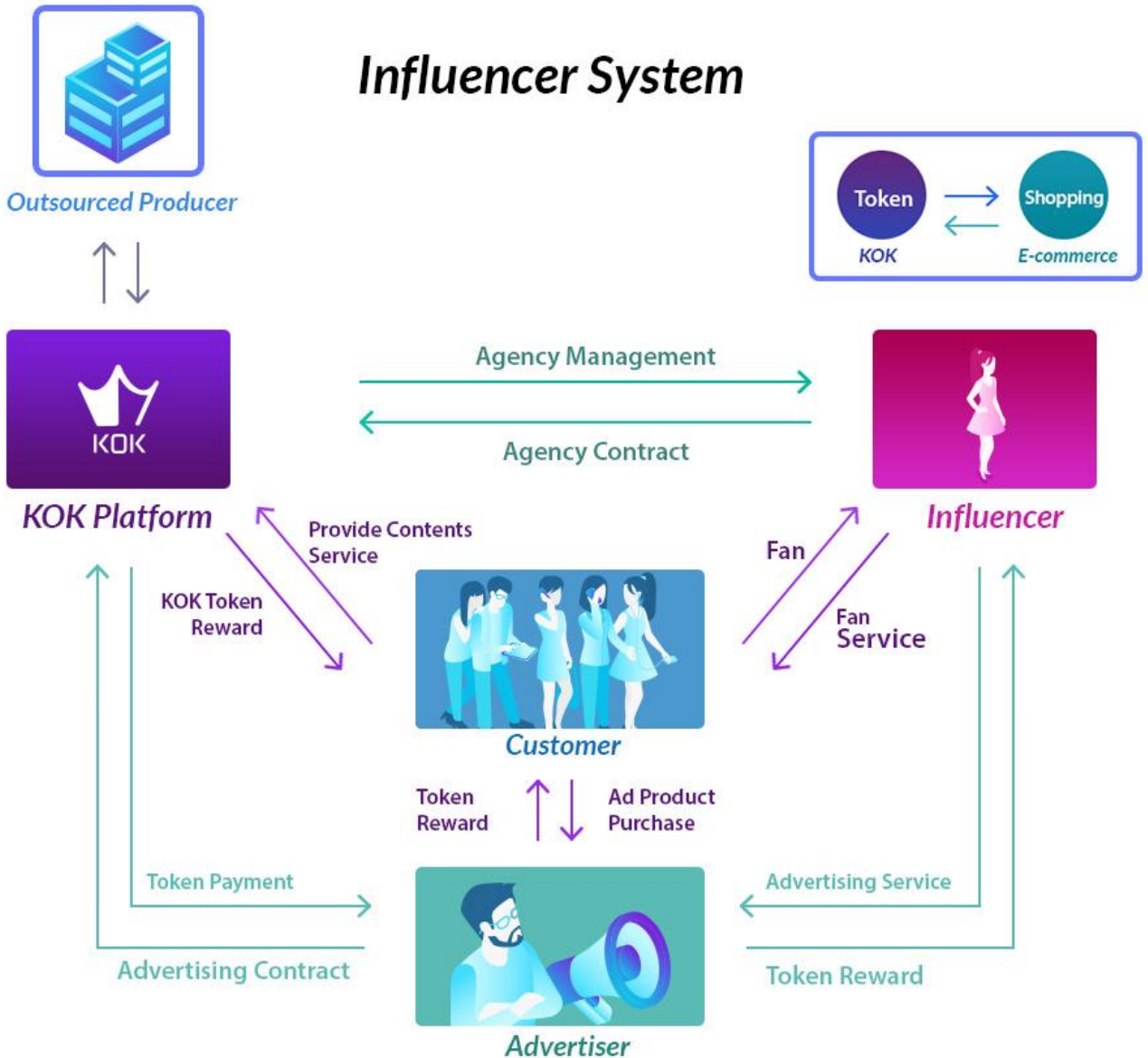
K-POP과 더불어 한류 대표 드라마를 공급하여, KOK PLAY 플랫폼에 서비스 제공하며, KOK PLAY 오리지널 예능을 비롯하여 다양한 채널의 대표 예능을 서비스 제공한다. 또한 다양한 소재의 영화를 KOK PLAY 플랫폼에 서비스 예능 서비스를 제공한다.

K-POP을 대표하는 아티스트 공연 및 해외 아티스트 공연을 개최함으로써, 공연 티켓 판매와 더불어 공연 실황 중계 서비스를 KOK PLAY 플랫폼에 제공한다.

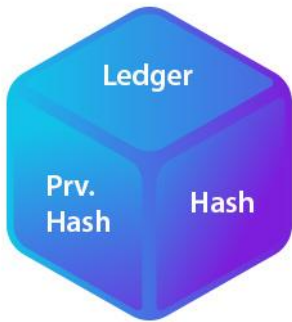
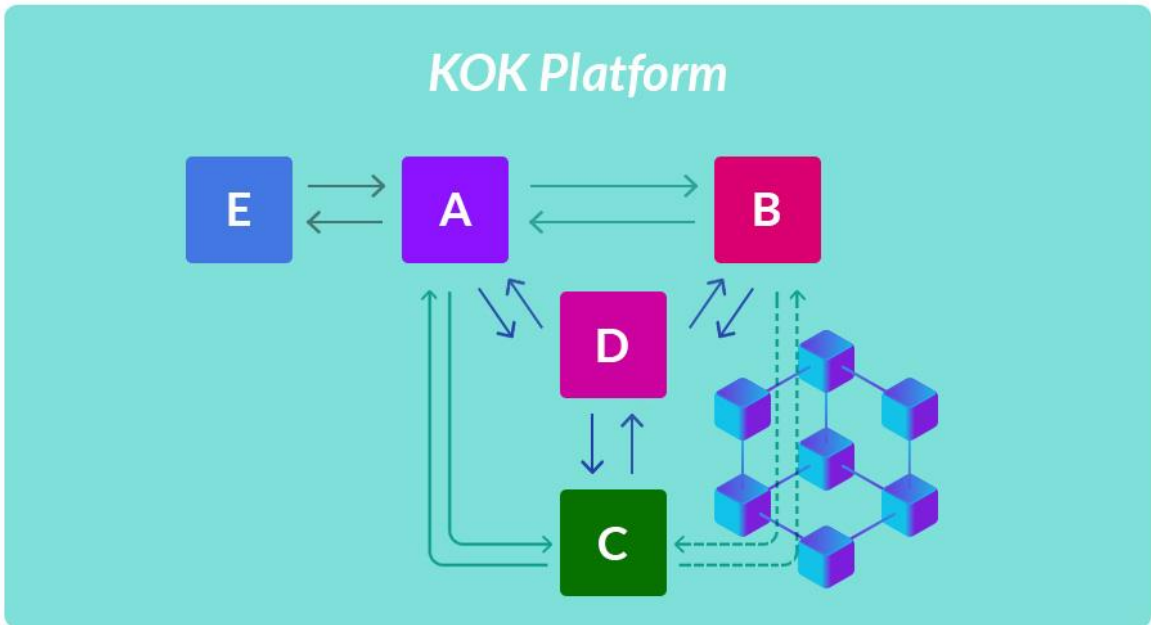


인플루언서 시스템

KOK 플랫폼에서는 인플루언서들의 'KOK 미디어 플랫폼' 내에서의 활동을 지원한다. 문화산업과 이커머스 시장에서의 큰 영향력과 잠재력을 지닌 인플루언서들은 KOK 플랫폼에서 다양한 미디어 콘텐츠에 출연하고 사용자들의 관심을 유도한다. 인플루언서는 사용자들에게 콘텐츠를 제공하며, 사용자들은 KOK 토큰으로 인플루언서들에게 관심을 표현할 수 있다. 또한 광고주들은 KOK 플랫폼을 통해 인플루언서들에게 광고를 요청할 수 있으며 KOK 토큰을 통해 광고료가 집행된다. 이러한 플랫폼 내의 광고 계약은 시장에서 KOK 토큰의 가치 상승 및 KOK 토큰의 거래 활성화에 기여한다.



각 노드 간의 트랜잭션은 토큰화된 리워드 토큰으로 블록을 형성하여, 플랫폼 내에서 거래되고 KOK 플랫폼은 트랜잭션을 투명하게 공개함으로써, 광고주, 인플루언서, 고객 간의 리워드 토큰의 동향과 토큰을 통한 데이터 분석을 가능하게 한다.



[Node code]
 A: KOK
 B: influencer
 C: Advertiser
 D: Member
 E: Production

Node code
 A-B : Contract
 A-C : Contract
 A-D : Agreement
 A-E : Contract
 C-D : Rewarding
 C-B : Advertiser

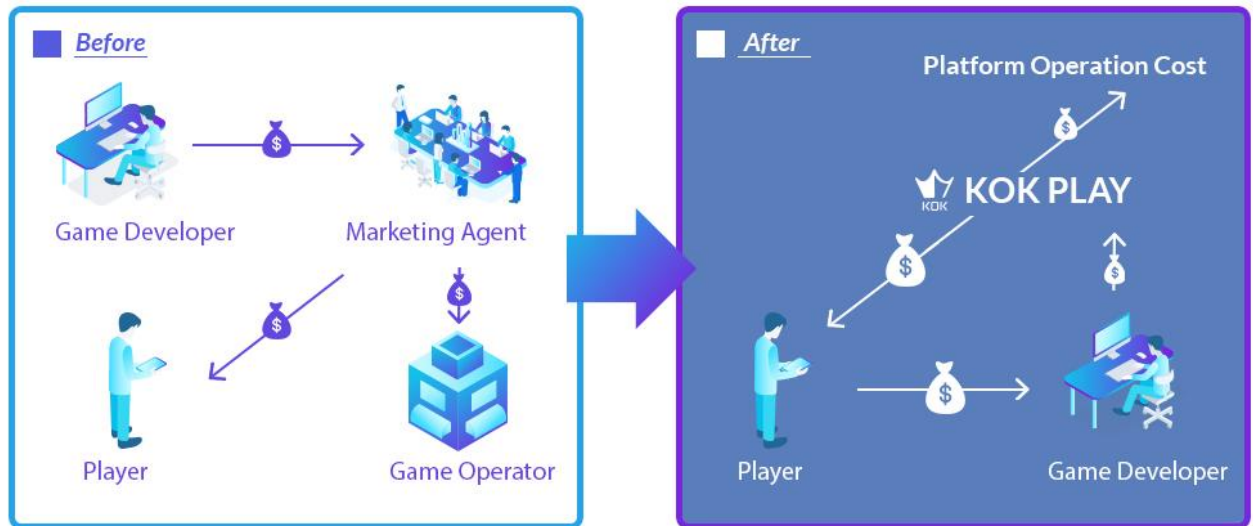


3.1.2. KOK 게임 플랫폼

기존 게임산업의 문제점

게임 개발사들은 게임 개발 비용 외적으로도 마케팅 비용이나 구글 플레이, 아이폰 앱 스토어와 같이 스토어 플랫폼 수수료 등의 비용으로 큰 고난을 겪고 있다. 중소형 게임 개발사들은 게임 본연의 재미를 제공하기 위해 연구하고 비용을 지출하는 것도 부담이 되는데 그 외적인 비용을 충당하기 위해서 투입되는 비용을 감당하기가 어렵다. 게임 개발 비용 외적의 지출은 게임 개발의 투자비용 감소를 야기하고 게임의 질을 하락시키는 이유로 작용한다.

공정한 방식으로 게임을 운영해 나가는 것은 게임 내 사용자들이 그 게임에 대해 더 애착을 갖게 만든다. 그동안 게이머들은 게임 내의 아이템을 획득하기 위해서 ‘디지털 자산 뺏기’ 등의 아이템을 구매하면서도 확률적인 부분에 의심을 가졌다. 좋은 아이템을 뺏기 위해 많은 시간과 돈을 투자하지만 외부적으로 투명하게 공개되는 것이 없어 게이머들은 불합리함에 대한 의문을 항상 갖고 있다.



Resolving Structural Problems through Economic Ecosystem of Chain

게임 내의 아이템에 대한 소유권 역시 게임 공급업자의 서비스 약관이나, 서비스 장애 등의 이유로 일방적으로 소멸된다. 이렇듯 게임 내의 아이템이 오랜 시간 게임을 해온 게이머의 온전한 소유가 되지 못하는 것은 세계적인 게임 시장에서 해결해야 할 과제이다. 이처럼 기존 게임들은 비용적인 문제와 게임 내의 신뢰성의 문제를 가지고 있다. KOK 플랫폼 내의 KOK 게임 플랫폼은 블록체인 기술을 통해 해당 문제를 해결해 나간다.

KOK 게임 플랫폼은 KOK 토큰을 활용하여 쉽고 편하게 결제 가능한 글로벌한 게임 플랫폼이다. 개발사들은 기존 구글플레이, 아이폰 앱스토어 등에 지불하는 30%에 가까운 수수료를 플랫폼에 지불하는 것이 아닌, 훨씬 저렴한 수수료 정책으로 게임 개발사들의 부담을 줄인다. 또한 인공지능(AI)을 활용하여 플랫폼 사용자들의 수요를 파악하고 적합한 사용자들에게 타깃 광고를 시행한다.

또한, 외부 개발자들이 질 높은 게임을 만들 수 있도록 오픈 데이터를 KOK 플랫폼에서 제공한다. API 매뉴얼, 직접적인 엔지니어링 서포트를 제공하여 블록체인을 기반의 게임을 개발하는 것을 지원한다. 게임 내의 ‘디지털 자산 뿔기’의 확률은 KOK 플랫폼과 게임 플레이어, 게임 운영사가 난수 생성에 참여하고 스마트 컨트랙트 (Smart contract)를 기반으로 디지털 자산 거래가 이루어지며 블록체인상에 투명하게 공개된다.



퍼블릭 API

KOK 플랫폼은 스마트 계약을 퍼블릭 API를 통해 호스팅 한다. XML-RPC 프로토콜을 사용하여 KOK 월렛 내의 토큰과의 스마트 계약을 구현한다. 스마트 계약을 통해 아이템 교환이 가능하며 게임 내의 아이템 교환 발생 시 레지스트리 스마트 계약으로 등록되어 해당 아이템은 공개적으로 모든 사용자들에게 블록체인상 공개된다. 스마트 계약에 대한 웹, 모바일을 기반으로. API는 프로세스 관리를 위해 개발되었다.

KOK 월렛 내의 게임 플랫폼

KOK 블록체인 기반의 게임은 일반적으로 ‘KOK 월렛’내에서 서비스를 제공한다. KOK 플랫폼의 사용자 월렛과 KOK 기반의 게임은 API를 통해서 트랜잭션의 요청이 발생하고, 거래 발생 시에 KOK토큰은 월렛 간 이동된다. 거래 발생 시 사용자들에게 트랜잭션에 관련된 정보가 표시되며, 쉽게 수락 혹은 거절할 수 있고, 블록체인의 거래를 보다 편리하게끔 한다.

3.1.3. KOK 쇼핑 플랫폼

이더리움의 창시자 ‘비탈릭 부테린(Vitalik Buterin)’이 언급하였듯이 우리가 블록체인 기술에 대해 착각하지 말아야 할 것은 블록체인은 유용성(Value)에 대해서 존재를 증명해주는 수단인 아니라 부존재에 대한 증명에 더 적절하다는 것이다. 예를 들어 명품을 거래하고 블록체인으로 해당 거래가 있었다는 것을 블록체인을 이용하여 입증한다고 하였을 때 거래에 대한 입증은 할 수는 있지만, 거래된 명품이 실제 명품이었던지는 입증하지 못한다.

블록체인이 존재에 대한 입증의 어려움이 있다면 우리는 존재를 증명해주는 신뢰할 수 있는 기관이 필요하고 신뢰된 기관을 통해 존재에 대한 입증하는 장치가 필요하다.

블록체인은 특정 관리자나 주인이 없는 P2P 방식의 개인 간 거래 시스템을 의미한다. 기존의 P2P 형식의 다운로드 방식과 유사하게 블록체인 기술은 내가 어떠한 거래를 하였다는 증명 내용이 글로벌하게 분산되어 있는 컴퓨터에 저장되어서 해당 거래 내용을 입증한다.

앞에서도 말했듯이 이러한 블록체인은 부존재에 대한 입증은 가능하지만 존재에 대한 입증은 어렵기에 ‘신뢰된 기관’ 또는 ‘신뢰된 사람’과의 거래를 필요로 한다. 이런 신뢰되는 기관 또는 사람은 분산화된 장부에 저장되기보다는 정부가 보증을 하거나 별도의 감독기관 또는 보증 기관을 필요로 한다.

KOK 플랫폼에서는 KOK 재단과 별도의 감독기관(혹은 보증 기관)과 함께 거래된 재화 또는 상품에 대한 보증을 하며 특정 재화나 서비스에 대하여 개인과 개인 간의 거래(P2P), 개인과 기업과의 거래(B2C)를 지원한다.

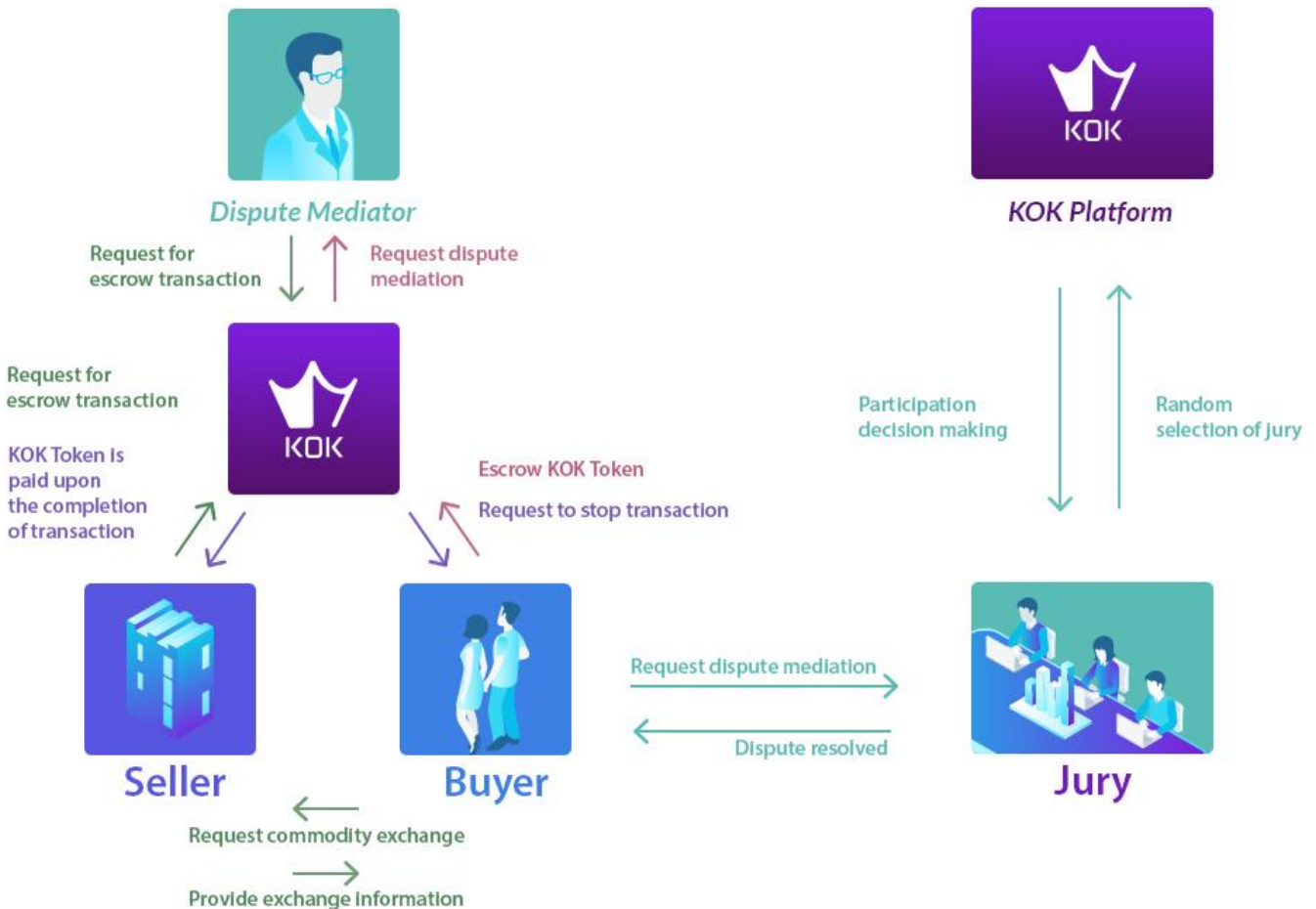


I. 개인과 개인과의 거래(P2P)

개인과 개인 간의 재화나 상품의 거래는 구매자와 판매자의 사기를 방지하는 것이 가장 우선적으로 해결해야 할 문제이다. 이런 부분은 멀티 시그니처 에스크로(Multisignature Escrow) 형태로 해결한다. 구매자는 ‘KOK 토큰’ 또는 기타 암호화폐를(예를 들어 ‘USDT’) 에스크로 계좌에 거래 전에 넣게 되고, 이 계좌에 들어간 암호화폐는 3명의 인원 중 2명의 인원의 동의로 인출이 가능하다. 일반적으로 구매자와 판매자 2명의 동의로 거래는 이루어지지만 특정 시간이 지나고 구매자의 별다른 이의 제기가 없는 경우에도 인출이 가능해진다.

하지만 판매자와 구매자 간의 분쟁이 발생하는 경우에는 제3자가 개입하여 분쟁을 처리한다. 판매자와 구매자는 ‘분쟁 조정자’를 커뮤니티 내에서의 평판과 평점을 통해 합의하에 선별하고 거래 중재자로서의 참여를 제안한다. 이러한 시스템은 중간 개입자를 끼지 않는 탈 중앙화 네트워크를 구축하기 위함이다.

P2P Transaction



• 분쟁 조정자

KOK 플랫폼 내에서는 누구든 ‘분쟁 조정자’가 될 수 있다. ‘분쟁 조정자’는 커뮤니티 내에서 활동을 하며 선발의 기회를 얻을 수 있으며 분쟁이 처리 이후의 처리 수수료에 따라 평점이 올라가며 분쟁에서 패배한 구매자 또는 판매자는 KOK 플랫폼에 분쟁 조정을 재차 요청하여 거래의 중지를 요청할 수 있다. KOK 플랫폼에서 분쟁에 이의를 제기한 경우에는 추가 수수료를 부담하고 플랫폼에 추가 판결을 요청할 수 있다. KOK 플랫폼은 커뮤니티 내의 ‘배심원단’을 랜덤으로 선출하여 내부적으로 해결하거나 해당 국가 내에서 법적인 문제가 있는 경우에는 해당 국가의 법률에 따라 해당 거래를 중지시키며 ‘국제법’상 문제가 있는 경우에는 국제법에 따라 해당 거래를 중지시킨다.

• 배심원단

배심원단의 공정한 선별 과정을 만들기 위하여 KOK 내부 전송으로 통해 생성된 랜덤의 해시값을 변환하여, 커뮤니티 내에 활동하는 인원의 중 ‘분쟁 조정자’ 중 평점이 높은 100인 중 랜덤으로 선별하여 배심원단을 구성한다. 랜덤의 해시값을 변환하는 과정은 조작을 방지하기 위해 무작위 값의 결과를 완전히 투명하고, 검증 가능하게 만들어 공정한 결과의 도출 과정을 보여주고, 이해 당사자 간의 신뢰를 형성한다. 과반수의 의견에 따라 조정은 해결되며 과반수가 동의하지 않는 경우에는 배심원단의 선별 및 분쟁 조정 과정을 반복하여 과반수 동의가 이루어질 때까지 해당 작업을 반복한다.

• 분쟁 조정자 및 배심원단 보상

분쟁 조정자 및 배심원단은 분쟁 해결 시에 판매액의 특정 비율을 보상받게 된다. 보상은 KOK 토큰으로 보상받게 되며, ‘KOK 쇼핑’ 플랫폼 커뮤니티 내에서의 평점을 증가시킨다. 측정된 평점은 향후 추가적인 분쟁 발생 시에 분쟁 조정자로 선별될 확률을 높여 분쟁 조정 누적 수익을 크게 늘려갈 수 있다.

II. 개인과 기업간의 거래(B2C)

개인과 기업 간의 거래(B2C)의 경우에는 검증된 다수의 파트너(브랜드)들의 재화 및 서비스가 KOK 월렛 내에서 제공된다. KOK 월렛 내의 재화 및 서비스는 KOK 플랫폼 생태계 안에서 전 세계인들에게 홍보할 수 있는 기회의 창이 될 것이며, KOK에서 제공하는 한류 콘텐츠 및 상품은 KOK 플랫폼에 막대한 마케팅 효과를 가져다줄 것이다.

*KOK : Analyzed Custom Data

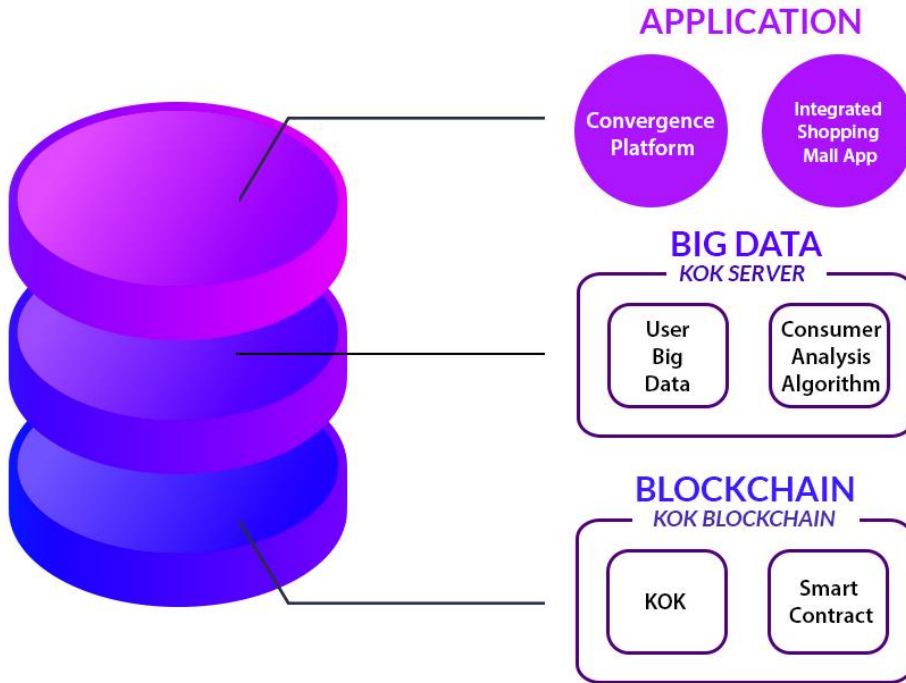


KOK 플랫폼의 생태계 확장과 서비스 향상을 위해 KOK 쇼핑 플랫폼에 재화 및 서비스를 제공할 수 있는 브랜드를 KOK 내의 대표 노드들이 다수결로 선발한다. 검증된 브랜드는 판매한 재화에 대한 품질 보증을 약속하며 해당 거래를 증명하는 트랜잭션(TX)을 거래 상대방의 지갑에 남기고 해당 해시값을 기반으로 거래가 되었음을 기록한다. 거래에 대한 증명을 가진 구매자는 해당 트랜잭션을 기반으로 품질에 대한 보증을 요청할 수 있으며, 트랜잭션이 없는 제3자의 품질 보증 요청에 대해서는 품질을 보증하지 않는다.

소비자의 빅데이터 저장 및 활용

소비자가 데이터 제공에 따라 설정한 개인 정보와 소비자의 검색 데이터, 소비자의 소비 패턴과 관련된 데이터들이 통합되어 KOK 플랫폼 내 사용자 빅데이터 서버에 업로드된다. 빅데이터 서버에 업로드된 사용자의 소비 데이터는 누적되어 생태계에 사용자 빅데이터 형성에 기반이 되고, 온라인 쇼핑 활동 패턴을 분석하고 이해하는데 귀중한 정보로 작용한다.

소비자는 KOK 플랫폼 생태계에 소비자들에게 정보를 제공하는 것은 KOK 플랫폼의 가치 형성에 기여를 하는 행위이므로 KOK 플랫폼 내에서 소비자들은 일정 보상을 받게 된다. 소비자들은 쇼핑물과 특정 브랜드에 일방적으로 데이터를 제공하는 것이 아니라 반대로 제공한 데이터를 기반으로 맞춤 데이터를 제공받을 수 있다.



소비자(사용자) 보상

온라인 쇼핑에서 소비자의 데이터는 다양한 방식으로 활용된다. 소비자는 데이터를 KOK 쇼핑몰이나 브랜드에 제공하면서 KOK 토큰을 보상받을 수 있다. 또한, 맞춤형광고를 수신 받게 되면, 보상으로 KOK 토큰을 받을 수 있다.

KOK 쇼핑몰 내의 브랜드는 KOK 토큰을 시장에서 매수하여 KOK 플랫폼과 소비자에게 지급함으로써 타깃 고객에 대한 데이터를 받을 수 있다. 이런 정보를 토대로 KOK 토큰을 플랫폼에 지급하여 타깃 광고를 효과적으로 진행한다.

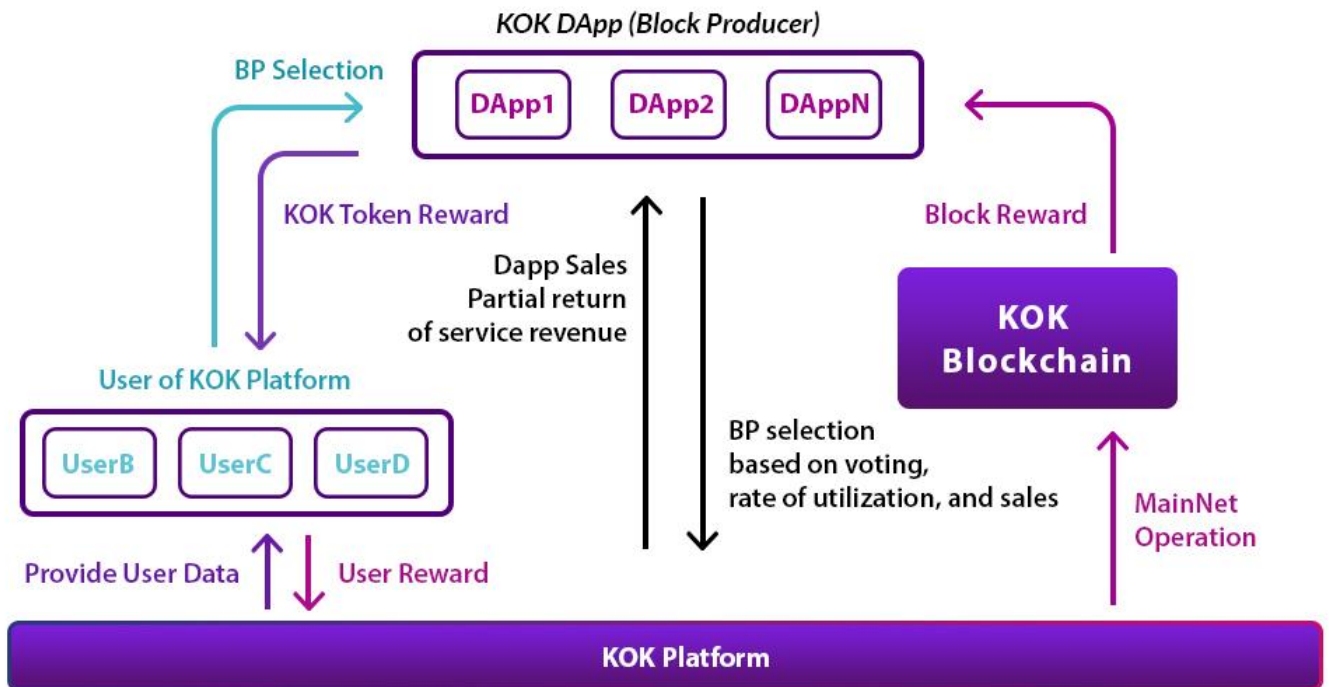
KOK 쇼핑몰은 데이터 수집을 하면서 KOK 토큰을 보상해주고 데이터를 KOK쇼핑몰내의 브랜드에 제공한다. 또, 타깃 광고를 실행하면서 KOK 토큰으로 결제 받아 KOK 토큰의 가치 상승에 기여한다.

3.2. KOK 채굴 방식

KOK 메인넷이 추구하는 ‘DPOSS(Delegated Proof of Stake & Service)’는 기존의 POS 방식과 DPOS의 문제점을 해결한다. 단순 POS 방식은 개인에 대한 수익률이 적으며 POS 기반의 마스터 노드 방식의 채굴 형태에서는 개인이 노드를 형성하기 위해서 상당히 많은 수의 토큰을 보유해야 한다는 단점이 있다. 또한 단순한 DPOS는 현재 ‘담합’이라는 거버넌스 상의 문제점을 가지고 있다. 담합하여 노드를 만드는 소수의 몇몇 이익 단체에게 대부분의 이익이 돌아갈 수 있는 거버넌스 상의 문제로 비판 받고 있다.

‘DPOSS’에서 BP는 양질의 서비스를 제공하는 DApp들 중에서 선정된다. BP 선정은 기존의 투표 방식과 더불어 DApp의 서비스 활성화 정도에 따라 결정되는데 아래와 같은 측정 방식을 사용한다.

1. 투표
2. DApp 이용률
3. DApp 매출



BP(블록 프로듀서)의 선정은 KOK 토큰 보유자들의 ‘투표’와 ‘DApp 이용률’, ‘DApp 매출’ 따라 순위가 결정된다. 선정된 BP는 블록 생성에 대한 보상을 받을 수 있고 서비스의 인기에 따라 추가적인 이익이 발생하는 방식이기 때문에 DApp들은 KOK 사용자들의 투표를 얻기 위해 노력할 것이다. 투표뿐만 아니라 서비스 이용률을 측정하는 방식으로 DPOS의 문제점인 담합의 문제를 효과적으로 해결해 나간다.

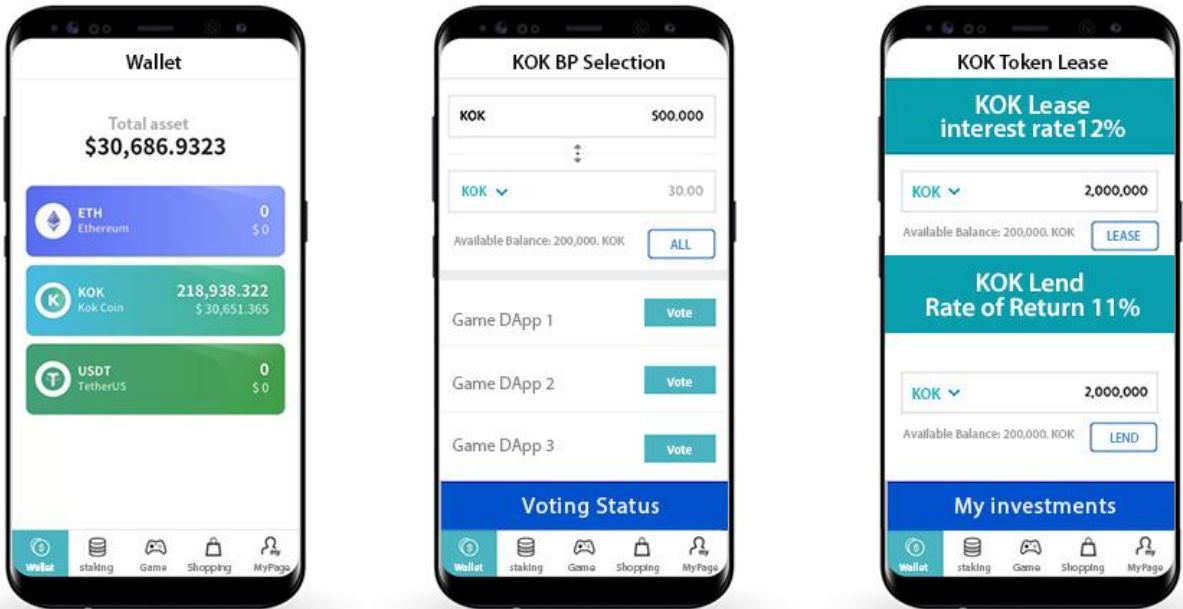
KOK 블록체인은 기존의 마스터 노드 방식의 문제점을 해결한다. KOK 토큰 홀더들이 선정한 BP는 마스터 노드의 역할을 하게 되고, 투표 진행 시에 사용된 토큰을 더 이상 자신의 지갑에 가지고 있지 않으며, 토큰은 투표한 마스터 노드인 BP에게 위임된다. 마스터 노드는 지분에 따라 시간이 지나면서 블록 보상을 받게 되고, 투표자들에게 투표한 표의 비율에 비례하여 배분하게 된다.

이뿐만 아니라 KOK 플랫폼은 추가적인 보상을 제공한다. KOK 플랫폼은 마스터 노드에게 토큰을 위임한 토큰 홀더들에게 추가적인 보상을 제공한다. KOK 플랫폼 내에서 발생한 수익 중 일부가 KOK 플랫폼에 환원되고, 환원된 금액은 매출에 비례하여 측정되어 토큰을 위임한 사용자들에게 보상한다. KOK 토큰 홀더들은 KOK 플랫폼을 이용하면서 다양한 방식으로 KOK 토큰을 채굴해 나간다.



3.3. KOK 월렛

KOK Wallet



KOK 월렛에는 기본적인 게임, 미디어, 쇼핑 등 주요 콘텐츠 이외에도 KOK 생태계의 발전 및 안정화를 위해 몇 가지 추가 기능을 제공한다.

1. 스테이킹 및 투표 기능
2. KOK리스기능(P2P)
3. KOK투자기능(P2P)

KOK 월렛은 KOK 스테이킹 기능을 제공한다. 자신이 선택한 BP에게 토큰이 스테이킹 되는 구조이며, KOK 토큰을 스테이킹 하는 경우에 발생하는 블록 생성 수익 외에도 BP들이 제공하는 DApp에서 발생한 매출에 대해 매출 수익의 일부를 보상 받는다.

또한 KOK 월렛은 KOK 토큰의 긍정적인 가치를 만들기 위해 KOK 토큰 사용자들 간에 KOK 토큰을 P2P 대여할 수 있도록 한다. ‘KOK리스기능’ 과 ‘KOK투자 기능’을 제공함으로써 투자자는 KOK 토큰을 안정적으로 보유하고 소비할 수 있게 된다.

KOK 토큰의 리스는 KOK 가격이 상승하는 시점에 높은 가격에 매도하고 빌린 시점의 스테이블 자산 ‘테더’(USDT) 만큼의 금액을 돌려주는 방식으로 거래가 가능하다. 반면 KOK 가격이 하락하는 경우에는 낮은 가격에 매도하게 되고 빌린 시점의 자산만큼 대여자에게 돌려주어야 한다.

반면, ‘KOK투자기능’을 사용하는 경우에는 투자액 만큼에 해당하는 수익을 얻을 수 있다. 이 경우 KOK 토큰이 하락한다면 최초 투자 시점의 USDT만큼을 되돌려 받기 때문에 하락 분 만큼의 이익이 추가로 발생한다. 반대로 KOK 토큰이 상승한다면 KOK 토큰의 가격 상승분에 대해서는 수익을 얻지 못한다.

KOK 토큰이 상승하는 경우에는 ‘KOK리스기능’을 활용하여 높은 가격에 매도하여 수익 내는 것이 가능하다. 반대로 ‘KOK투자기능’을 활용 하였을 때 KOK 토큰의 가격이 상승하는 경우에는 수익이 발생하지만 가격 상승분에 대해서는 수익을 얻지 못한다. 반면 원금에 대해 수익을 받는 구조이다 보니 안정적인 투자가 가능하다.

초기 KOK 토큰의 유통량은 스테이킹을 통하거나 ‘KOK투자기능’을 사용하여 받는 수익으로 천천히 유통되는 구조이다. ‘KOK리스기능’을 사용하는 경우에는 KOK토큰으로 비용을 지불해야 하므로 초기에는 ‘KOK리스기능’ 사용에는 제한이 있다.

• 보안

얼굴이나 지문 등 생체인증 기반의 KYC로 계정 로그인할 수 있고 개인키 관리 없이 간편하게 사용할 수 있는 KOK 지갑 서비스를 제공한다.

• P2P Transactions

초기의 KOK 지갑 간에는 P2P 직접 거래를 지원하지 않는다. KOK 메인넷과 KOK 전용 지갑이 출시되고, KOK 토큰이 KOK 코인으로 스왑되는 Milestone 4 (2020년 9월) 때부터 가능하게 된다.

• KOK 지갑과 DApp의 연동

KOK 지갑은 KOK DApp 안에서 인앱 형태로도 활용될 수 있고, KOK DApp의 터미널 노드 형태로도 활용될 수 있다. 휴대폰 인증을 통한 실명 인증 수준의 KYC 구현 및 AML 을 지원하여 DApp 개발 지원한다.

3.4. KOK 토큰의 가치 결정

KOK 토큰은 생태계 내에서 다양한 방식으로 가치가 결정되며 몇 가지 핵심 요소를 기초로 한다.

(1) 플랫폼 매출

KOK 플랫폼이 직접 제공하는 플랫폼 내의 각 콘텐츠(게임, 음악, 영상 등)에서 발생한 매출(광고 수익, 스트리밍 서비스 수익 등)은 KOK 토큰으로 광고주들이나 플랫폼 서비스 소비자(유저)로부터 받게 된다. 광고주나 소비자들은 시장에서 KOK 토큰을 구입하여야 하며 이는 가치 상승에 영향을 준다. 플랫폼 수익의 일부는 다시 토큰 홀더들에게 보상된다.

(2) DApp매출

광고주들이나 DApp 서비스 소비자들은 시장에서 토큰을 매입하여 소비하게 된다. 이것은 다시 토큰 홀더들에게 일부 보상으로 환원되지만 여전히 가치 상승에 영향을 미친다.

(3) 플랫폼 제공 수익

KOK 플랫폼은 DApp 서비스를 기존 사용자들에게 제공하는 대가로 DApp 내의 매출의 일부는 KOK 플랫폼으로 환원된다. 여기서 발생하는 매출 중 일부를 토큰 홀더들에게 보상된다.

(4) KOK 투자자들의 증가

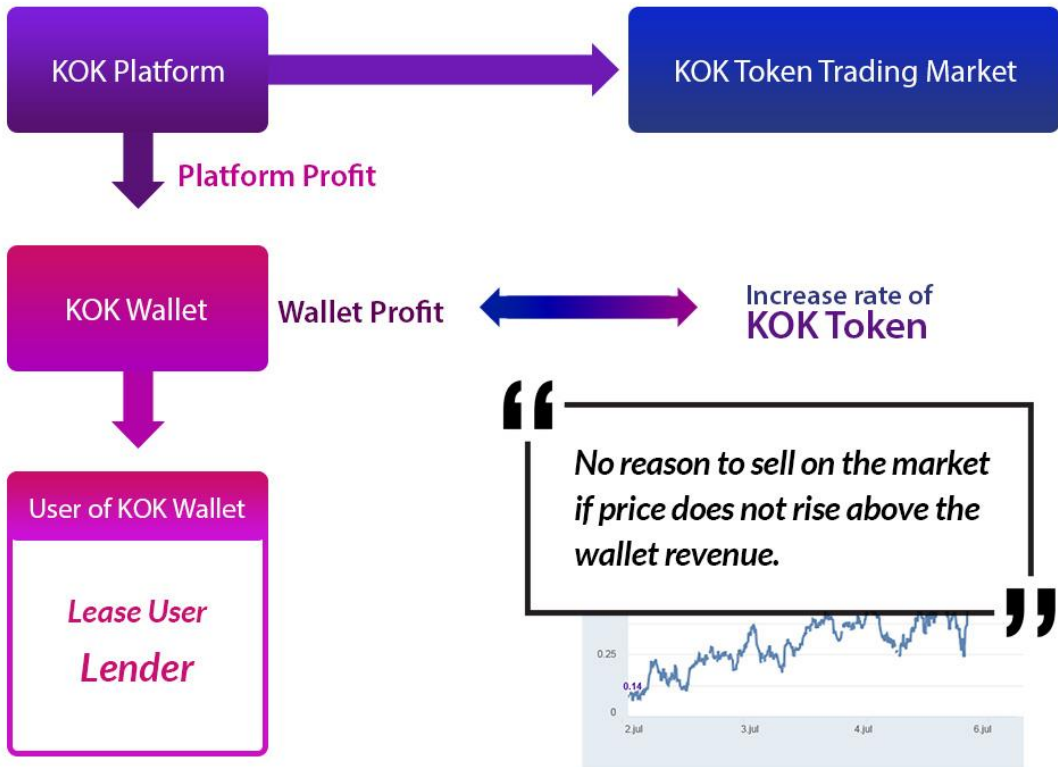
일반적인 암호화폐는 탈 중앙화를 기반으로 한 가치 저장의 수단으로 사용된다. 이것으로도 대부분의 코인들은 시장에서 최소한의 기본적인 가치를 형성하고 있다. 여기에 추가적으로 많은 투자자들이 KOK 토큰에 관심을 가지고 투자하면 상대적으로 안정적인 가치저장 수단으로 작용하고 이는 가치 상승에 영향을 준다.

3.4.1. KOK 가치 결정 메커니즘

KOK 토큰의 가치 결정 요인은 수치적으로 측정 가능한 부분과 측정이 불가능한 부분으로 나뉜다.

‘플랫폼 매출’과 ‘DApp 매출’, 플랫폼을 DApp에 제공하여 얻는 ‘플랫폼 제공 수익’은 수치화가 가능하다. 여기서 발생하는 총매출(매출+제공수익) 중 토큰 홀더들에게 보상되는 양을 50% 이하로 조절하고, 나머지 50% 이상의 수익금에 대하여는 KOK 토큰의 시장 가치 상승에 기여함으로써 KOK 토큰의 가치에 긍정적인 영향을 미치도록 한다.

이외에 KOK 토큰의 가치를 결정하는 ‘KOK 토큰 투자자 증가’ 또는 ‘플랫폼 서비스 이용료’ 등 수치적으로 계산이 어려운 부분 역시 시장 가격에 영향을 주어 KOK 토큰 가치 상승에 기여하도록 설계되었다.



KOK 플랫폼에서 ‘스테이킹’과 ‘KOK투자기능’을 사용하는 경우에는 ‘보상수익’과 ‘대여수익’이 각각 발생하게 된다. ‘스테이킹’과 ‘KOK투자기능’ 사용시 토큰은 월렛 내에서 존재하고 밖으로 유통되지 않으며 이는 KOK 토큰의 매도를 현저하게 줄이는 장치로 작용한다.

KOK 플랫폼을 이용하는 사용자들이 지속적으로 증가하는 경우 매출 역시 비례적으로 증가하게 된다. 일반적인 투자자들은 ‘리스크 회피자(Risk Averter)’이므로 월렛 내에서 안정적인 ‘보상수익’과 ‘대여수익’을 얻기 위해 노력한다. 시장에서 ‘플랫폼 채굴수익(보상수익+대여수익)’ 이상의 토큰 가격 상승이 발생하지 않는 경우에는 KOK 토큰의 시장 내 매도는 제한적이다.

KOK토큰의 시장가격 상승률이 ‘플랫폼 채굴 수익률’보다 높은 경우에는 투자자들은 시장에서 형성된 가격으로 KOK토큰을 평가할 것이고 시장에서는 KOK토큰의 거래가 활성화 된다. 반면, 시장가격 상승률이 ‘플랫폼 채굴 수익률’보다 적은 경우에는 시장에서 KOK 토큰을 매수하고, 월렛으로 이동시켜 스테이킹 및 투자기능을 활용하는 것이 더 유리하다. 이 경우 시장 내 KOK토큰의 유통량은 줄어들며 시장에서의 매도를 줄이는 요인이 된다. ‘플랫폼 채굴 수익’이 KOK토큰의 시장가치 상승에 기여하는 이러한 메커니즘을 통해 KOK토큰의 안정적인 시장가치를 완성해 나간다.





KOK 플랫폼의 진화

4.1. 로드맵

KOK 생태계는 이미 존재하는 디지털 콘텐츠 사업 모델들을 DApp 형태로 개선하여 블록체인 위로 이전하는 형태를 갖고 있다.

Evolution of KOK Platform



4.2. 토큰 발행

KOK의 평생 (Life Time) 총 발행량은 50억 개로써, 초기 5년 동안 발행 스케줄에 의해서 총량의 30%인 15억 개를 채굴한다.

메인넷 론칭 이전의 토큰 배분은 KOK 플랫폼과 KOK 플랫폼에 탑재된 DApp들의 합의하에 KOK 플랫폼의 사용자들에게 배분된다. 초기 KOK 플랫폼을 이용하는 사용자들의 데이터 정보 제공에 따른 보상이나, 초기 KOK 플랫폼 및 DApp 서비스에 스테이킹을 거는 방식으로 KOK 토큰은 분배된다.

메인넷 론칭 이후 BP들은 블록 생성에 따른 보상을 받게 되고, BP 투표 및 스테이킹을 한 토큰 홀더들은 BP들의 정책에 따라 보상을 받게 된다.

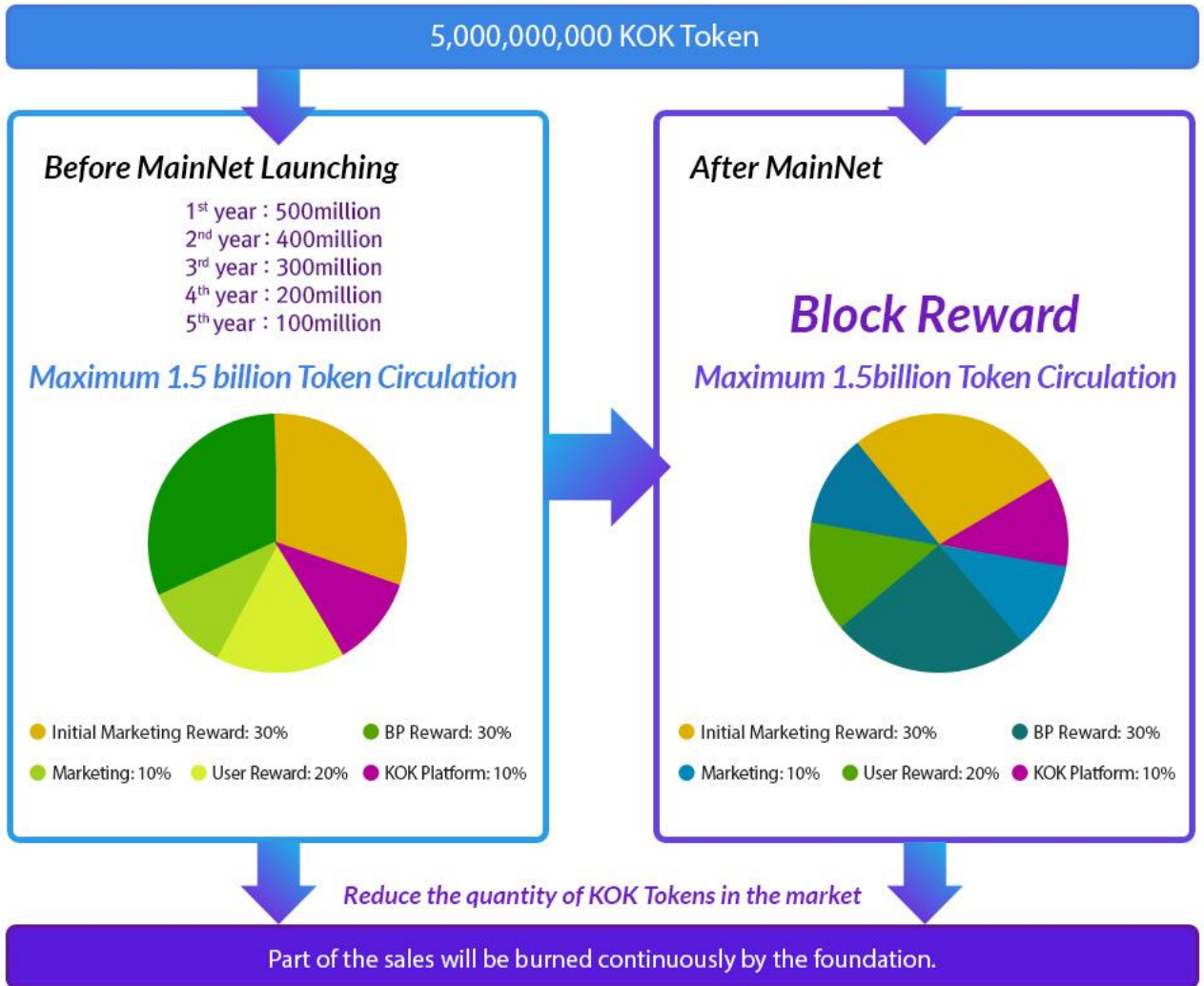
총 발행량을 50억 개로 설정한 것은 메인넷 이후에 BP들에 대한 보상을 꾸준히 유지하기 위함이다. 실제 유통량은 초기 5년간 15억 개 발행된 이후 점차 토큰의 소각하여 총 유통량을 줄여 나간다.

앞서서도 확인 가능하듯이 KOK 플랫폼의 매출 중 일부는 플랫폼 사용자들에게 스테이킹 보상으로 돌아가며, 일부는 KOK 토큰 가치를 올리기 위한 목적으로 사용되거나 소각된다. KOK 플랫폼은 지속적으로 매출로 발생한 KOK 토큰을 일부를 소각시켜 KOK 토큰의 가치를 높이는데 기여한다. 반면 블록 보상으로 매년 안정적인 양의 KOK 토큰을 BP들에게 제공하여야 한다.

KOK 플랫폼과 BP들은 합의하에 블록 생성에 대한 보상을 정한다. 해당 연도의 블록 보상은 직전 연도의 소각된 토큰의 양을 초과하지 못한다. 또한 사용자들의 스테이킹 정도도 파악하는데, 지난 연도의 평균 스테이킹 수량이 많을수록 해당연도의 블록보상의 양을 직전 연도의 소각된 토큰의 양에 가깝게 정할 수 있다.

KOK 생태계의 총합으로 볼 수 있는 'KOK 플랫폼'과 KOK 플랫폼 내부의 '미디어 플랫폼', '게임 플랫폼', '쇼핑 플랫폼' 을 구성하는 초기 KOK 생태계 발전에 기여한 Dapp, 그리고 초기 플랫폼 형성에 기여한 노드들에게 KOK토큰을 초기 계획에 따라 배분한다.

배분된 토큰은 해당 DApp을 이용하는 사용자들과 스테이킹된 토큰에 비례하여 다시 재 분배된다. DApp의 정책에 따라 상이한 보상 구조로 상이한 기간 동안 배분된다.



4.2.1. KOK 토큰의 KOK 코인 스왑

초기에 ERC20 형태로 발행된 KOK 토큰은 KOK 플랫폼의 메인넷이 준비되고 KOK 생태계의 기축 코인이 준비되었을 때 (Milestone 5), 해당 기점까지 발행된 만큼 KOK 코인으로 1:1 스왑된다.

KOK 플랫폼 팀

KOK PLAY를 개발하고 운영하는 주체는 KOK Foundation이다. (<https://kok-play.io/>)

5.1. 경영층



CEO 황동섭

황동섭 CEO는 현재 (주)더그루브컴퍼니 총괄대표이자, (주)더그루브 엔터테인먼트의 창업자, (주)곰픽쳐스 공동대표이사, (사)한국연예제작자협회 이사를 맡고 있다.

대한민국 연예제작자로서 음반, 드라마, 영화, 예능까지 다양한 콘텐츠 제작을 하고 있으며, 가수 프리스타일, MC한세, 빅마마소울, 원티드 김재석, 박혜경, 한별 등의 앨범을 제작, 드라마 OST MBC'최고의 사랑', MBC'로드넘버원', KBS'왕가네식구들', JTBC'빠담빠담', SBS'리멤버', KBS'굿닥터' 등 OST를 제작하였으며, 드라마 MBN'설렘주의보' 공동제작, 영화 '덕구', '진범', '제8일의밤' 등을 제작참여 하였다.

수상경력에는 2016 한국콘텐츠진흥원장상 대중문화예술 문화산업 발전 부문 공로패, 2014 대한민국 콘텐츠 대상 해외진출유공포상 문화교류공헌부문 문화체육관광부장관 표창, 2014 한국연예제작자협회 대중문화산업발전 공헌 부문 공로패, 제21회 대한민국문화예술대상 드라마 OST 제작자상 등을 수상하였다. 최종학력은 연세대학교 언론홍보대학원 광고홍보 석사학위를 받았다.



KOK 플랫폼 팀

KOK PLAY를 개발하고 운영하는 주체는 KOK Foundation이다. (<https://kok-play.io/>)

5.1. 경영층



CTO 최영규

최영규 CTO는 ICObench의 평가 위원(Expert)이며 Crypto Valley Lab, Inc의 창업자 및 CEO이고, 연세대학교 공과대학 겸임교수이다.

여러 글로벌 블록체인 과제들의 자문역을 해 왔는데, 그중 대표적인 것은 Q DAO, EdenChain, GBC Korea(UCX), EOS Chrome(Ledgis), EDC 블록체인, ACCBY 체인, ID&D(ED코인), Boltt 프로토콜 등이다. 블록체인 분야 시사 월간지 ‘블록체인 투데이’의 편집위원으로도 활동하고 있다.

4세대 암호화폐와 DApp 플랫폼인 컬러플랫폼의 Co-Founder / CTO / 기술총괄대표를 역임했다.

미국 노스캐롤라이나 주립대학에서 소프트웨어공학과 시스템소프트웨어를 전공하고, BMC Software 산호세 Lab, 삼성전자 기술총괄 SW연구소, NVIDIA 한국연구소, SK하이닉스 미국 선행연구소, 3Ksoftware USA, 성균관대학교 소프트웨어대학 등에서 근무하며 이론과 실무, 그리고 기술경영의 역량을 보여왔다. 특히 블록체인 분야에서는 개념설계와 Architecture 설계, Revised 및 Reverse ICO, 온체인-오프체인 통합의 전문가로 활동해오고 있다.

리눅스 등 오픈소스소프트웨어 생태계 확산에도 활발히 활동하고 있다. 한국블록체인산업진흥협회 (KBIPA) 창립이사를 역임했다. 최영규 CTO는 Crypto-Finance 및 Cybersecurity 전문회사인 3KFinance의 CSO 역할도 겸하고 있다.

1980년 서울대학교 원자핵공학과를 졸업하였다. (<https://www.linkedin.com/in/young-choe-8033684/>)



KOK 플랫폼 팀

KOK PLAY를 개발하고 운영하는 주체는 KOK Foundation이다. (<https://kok-play.io/>)

5.1. 경영층



COO 강지원

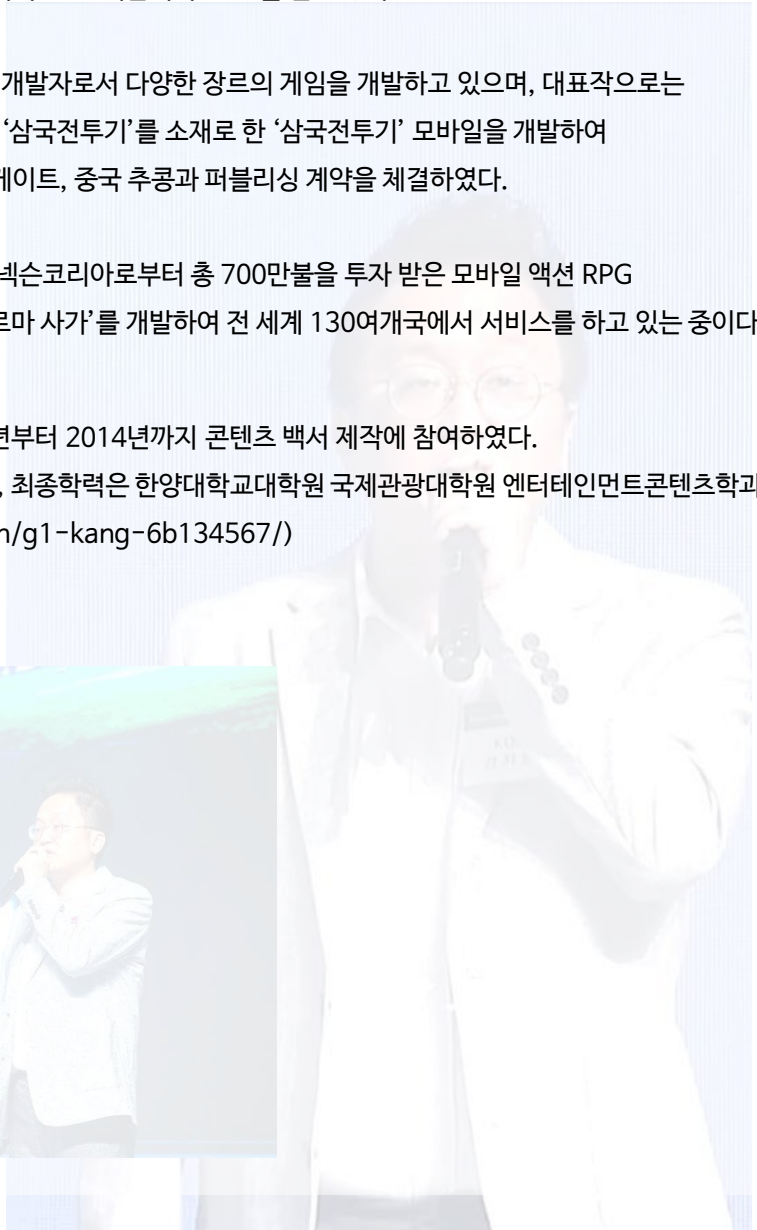
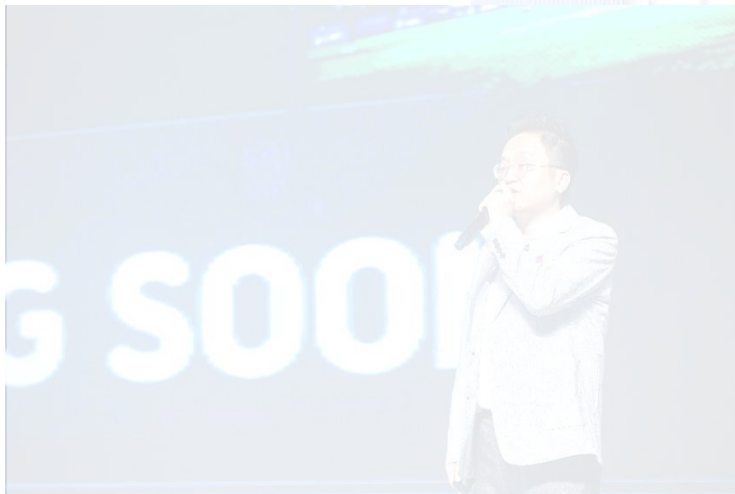
강지원 COO는 (주)넥슨코리아의 자회사 (주)슈퍼애시드 대표이사이자 공동창업자이며 KOK 재단에서 COO를 맡고 있다.

모바일 게임 개발자로서 다양한 장르의 게임을 개발하고 있으며, 대표작으로는 네이버 웹툰 ‘삼국전투기’를 소재로 한 ‘삼국전투기’ 모바일을 개발하여 (주)스마일게이트, 중국 추콩과 퍼블리싱 계약을 체결하였다.

현재는 (주)넥슨코리아로부터 총 700만불을 투자 받은 모바일 액션 RPG ‘마기아 :카르마 사가’를 개발하여 전 세계 130여개국에서 서비스를 하고 있는 중이다.

한국콘텐츠진흥원 외부집필위원으로 2013년부터 2014년까지 콘텐츠 백서 제작에 참여하였다.

한림대학교대학원 겸임교수를 역임하였으며, 최종학력은 한양대학교대학원 국제관광대학원 엔터테인먼트콘텐츠학과 석사이다. (<https://www.linkedin.com/in/g1-kang-6b134567/>)



KOK 플랫폼 팀

KOK PLAY를 개발하고 운영하는 주체는 KOK Foundation이다. (<https://kok-play.io/>)

5.1. 경영층



CSO 박성준

박성준 CSO는 KOK 재단에서 플랫폼 설계 및 전략을 담당하고 있다.

(주)넥슨에서 전 세계 1위 게임인 던전앤 파이터와 사이버즈 서비스에 참여하였으며, (주)하이퍼커넥트에서 전 세계 2억 사용자를 가진 아자르 서비스의 유료화 모델 및 게임 서비스를 담당하였다.

특히 게임 개발 스튜디오 인 Netker inc의 대표이자 창립자로 온라인 게임 Versus와 모바일 게임 뫼비우스를 개발하였으며, 스마일게이트 등의 회사로부터 300만 불 이상의 투자를 유치하기도 했다.

2010년 서울대학교 경영학과를 졸업하였다.



블록체인 산업과 KOK 플랫폼의 비전

'인더스트리4.0 & 크리에이팅 뉴 모멘텀 서울 2019'

KOK재단은 9월30일 서울 용산구 드래곤시티호텔에서 '인더스트리4.0 & 크리에이팅 뉴 모멘텀 서울 2019'를 열고 4차 산업혁명시기 기존 산업과 융합해 재탄생한 유망 분야 기업 사례를 소개하면서 KOK 플랫폼 전략과 비전을 선포하였다.

1부 행사에선 여야 국회의원과 각 주요 산업분야 대표의 미래산업에 대한 생각과 방향성을 공유하는 시간을 가졌으며 2부에서는 4차산업혁명 혁신 기술력을 기반으로 만들어진 KOK 플랫폼이 집중 소개되었다.



노응래

국회 과학기술정보통신방송통신위원장

노응래 국회 과학기술정보통신위원회 위원장(더불어민주당)은 “4차산업혁명과 콘텐츠 산업이 함께 교류하는 사회 전반적 변화와 혁신이 세계적으로 일어나고 있다”고 전제한 뒤 “우리나라가 5G(5세대이동통신)를 선도하는 IT강국으로서 인정받고 있는 만큼 5G 첨단기술과 K팝, K드라마, K뷰티 등 한국 콘텐츠 산업을 연계해 발전시켜야 한다”고 강조하였다. 국회 차원에서 블록체인과 관련 미래산업 육성을 위해 힘쓰겠다고 덧붙였다.



김선동

자유한국당 의원

김선동 국회 4차산업혁명포럼 위원(자유한국당)은 “(지금) 융합과 복합의 시대인 만큼 IT, 문화 콘텐츠, 금융을 아우르는 KOK재단의 새로운 시도를 높이 평가한다”며 “인공지능이 인간을 뛰어넘는 날이 얼마 남지 않은 만큼 새로운 시대에 발빠르게 맞춰 가야 한다”고 역설하였다. 김 의원은 미래를 향한 열린 마음을 갖고 정부가 블록체인 기반 기술에 대한 규제보다는 진흥과 육성을 하도록 힘쓰겠다고 덧붙였다.

블록체인 산업과 KOK 플랫폼의 비전

'인더스트리4.0 & 크리에이팅 뉴 모멘텀 서울 2019'



김형주

한국블록체인산업진흥협회 이사장

김형주 한국블록체인산업진흥협회 이사장은 “시대적 주제인 '4차산업혁명과 새로운 모멘텀 창출'을 갖고 이야기하는 뜻깊은 자리에 참여할 수 있게 되어 기쁘다”며 “4차산업혁명에는 데이터 주권, 직접민주주의 문제 등 새로운 의제들이 뒤따르게 되고 우리는 그것을 해결해야 한다”고 주장하였다.

블록체인·AI·빅데이터 기술 발전과 함께 관련된 법·제도가 우선 개편되어야 하며 국민적 인식 또한 바뀌어야 한다고 강조하였다. 그는 “문화 콘텐츠를 활용해 KOK가 국민 인식을 바꿀 수 있는 새로운 시도를 하는 것은 굉장히 시대적으로 적절하다”고 평가하였다.



김영진

한국연예제작자협회 회장

김영진 한국연예제작자협회 회장은 “아시아를 넘어 한류를 세계적으로 만들 수 있는 하나의 역할을 할 수 있는 것이 이번 KOK 플랫폼”이라며 “한류 콘텐츠뿐 아니라 전세계적인 콘텐츠 제작 산업에서 활약할 수 있도록 돕겠다”고 말하였다.

블록체인 산업과 KOK 플랫폼의 비전

'인더스트리4.0 & 크리에이팅 뉴 모멘텀 서울 2019'



박중현

동대문패션관광특구협의회 회장

박중현 동대문패션관광특구협의회 회장은 “우리 유통이 KOK 플랫폼과 연결되어 새로운 변화를 모색한다는 것은 현대 사회에 있어 매우 중요한 변화라 할수 있다”면서 “이전과 다르게 동대문에 직접 고객이 찾아와 상품을 구입하는 것이 아니라 동대문 상인은 그대로 있지만 유통 허브로서 역할을 하고 있고, KOK 플랫폼이 동대문을 이용하는 국내외 소비자들과 연결을 더 원활하게 해줄 것으로 기대한다”고 밝혔다.



엄현상

서울대 컴퓨터공학부 교수

엄현상 서울대 교수(컴퓨터공학부)는 “과거 산업혁명과 달리 4차산업혁명은 정신노동을 대신하고 있다”며 “블록체인에 대한 수요 역시 크게 증가하고 있다”고 진단하였다.

엄 교수는 이어 “엔터테인먼트 사업을 기반으로 콘텐츠를 제공하는 KOK 플랫폼에서 융합 콘텐츠를 만드는 것은 상당히 중요하다”며 미래 엔터테인먼트산업 확장을 위한 방안을 제시하였다.

블록체인 산업과 KOK 플랫폼의 비전

'인더스트리4.0 & 크리에이팅 뉴 모멘텀 서울 2019'



심철구
타브뮤직 대표

심철구 타브뮤직(TOWB Music) 대표는 “디지털 음원시장은 매년 빠른 속도로 성장하고 있다”며 기존 음원 서비스와는 차별화된 서비스를 제공함으로써 KOK 플랫폼 내 음악 관련 콘텐츠를 제공하는 디앱(DApp)으로서 역할을 약속하였다.

'타브뮤직'을 활용하면 전세계 어디서나 블라인드 뮤직 컴퍼티션 기반의 자동 공유 알고리즘으로 손쉽게 자신의 음원을 공개할 수 있다.



황동섭
KOK재단 대표

이어진 2부에서는 KOK 플랫폼에 대한 본격적인 쇼케이스가 진행되었다. KOK재단 대표이자 더그루브엔터테인먼트를 이끌고 있는 황동섭 대표는 “오래전부터 중국이나 세계적으로 한국 드라마 OST나 수많은 음원을 제작,프로듀싱해왔으며 드라마 제작과 다양한 콘텐츠를 만들어 성공한 사례를 바탕으로 이번 KOK 플랫폼을 공개하게 되었다”고 밝혔다.

이어 KOK 플랫폼이 하나의 콘텐츠 플랫폼으로서 게임, 음악, 드라마, 영화, 인플루언서, e커머스까지 한 번에 쉽고 편하게 전세계 사람들이 이용할 수 있는 플랫폼을 구성할 것이라고 밝혔다.

블록체인 산업과 KOK 플랫폼의 비전

'인더스트리4.0 & 크리에이팅 뉴 모멘텀 서울 2019'



박성준
KOK재단 CSO

박성준 KOK 최고보안책임자(CSO)는 “우리가 거의 매일 사용하는 네이버, 유튜브, 바이두, 넷플릭스와 같은 플랫폼이 있지만 해당 플랫폼이 제공하는 한정된 플랫폼을 통해서만 한정된 콘텐츠를 접해왔다”며 “KOK 플랫폼은 한정된 콘텐츠만을 공유하는 기존 플랫폼과 달리 콘텐츠를 공유할 뿐 아니라 정당한 수익을 블록체인을 통해 받을 수 있도록 함으로써 더 넓고 공정한 탈중앙화 콘텐츠 플랫폼으로서 많은 유저와 크리에이터들이 사용할 수 있도록 할 것”이라고 강조하였다.



최영규
KOK재단 최고기술책임자(CTO)

최영규 KOK 최고기술책임자(CTO)는 기존 블록체인 문제점을 지적하며 더 나은 블록체인 기술이 KOK 플랫폼에 탑재될 것임을 강조하였다.

그는 “(KOK 플랫폼에는) 수많은 디앱(DApp)이 돌아갈 수 있는 환경을 만들 것”이라며 “이더리움 창시자 비탈릭 부테린이 말했듯 블록체인은 '탈중앙화'를 추구하면서 '시큐리티' 측면과 '확장성' 3가지 문제를 모두 해결하기는 쉽지 않다”고 언급하였다.

그러면서 그는 “4세대 블록체인을 추구하는 KOK 플랫폼은 기존 1, 2, 3세대 블록체인의 장점을 갖고 프로토콜화시켜 데이터 표준을 완전하게 자동화시킨 AutoXML기술을 활용해 개발해 나갈 것”이라며 “디앱을 구성하는 스마트 계약을 프로그래밍하는 것이 아니라 드래그앤드롭 방식으로 많은 개발자와 유저들이 쉽고 편리하게 KOK 플랫폼 내에서 DApp을 개발하고 이용할 수 있도록 하겠다”고 말하였다.

또 블록 생성 노드에 대해서 최 CTO는 “기존 3세대 블록체인처럼 토큰을 많이 가진 블록 프로듀서가 스테이킹을 통해 노드를 선발하는 형태가 아닌 DApp 대표자가 노드로서 대표 역할할 것”이라며 “대표자는 분산 장부상에서 합의를 만들어 DApp에서 발생하는 수많은 데이터를 가장 빠른 속도로 안정적으로 처리 가능하게 될 것”이라고 덧붙였다.

그는 “DApp(KOK쇼핑몰, 콘텐츠 미디어, 게임 등)의 거래내역을 세계 어디서든 볼 수 있는 P2P 브라우저를 만들어 거래 투명성을 높이고 궁극적으로 KOK 플랫폼을 'WWW(월드와이드웹)'을 뛰어 넘어 'WWBW(월드와이드 블록체인 웹)'을 만들어가겠다”고 밝혔다.



강지원
KOK재단 COO

KOK내 게임사업부를 총괄하고 있는 슈퍼애시드의 강지원 대표는 이미 해외 130개국에서 서비스 중인 '마기아'라는 게임을 KOK 플랫폼에 탑재될 것이라고 선언하였다. 이밖에 다양한 게임이 KOK 플랫폼에 잇따라 탑재될 것이라고 말하였다.

자체 게임을 제공하는 것뿐만 아니라 외부의 개발자들이 좋은 게임을 만들 수 있도록 오픈데이터를 KOK 플랫폼에서 제공하게 되며 KOK가 보유한 시시스템을 이용해 수요를 파악하고 적합한 소비자를 찾아 게임을 공급할 수 있도록 하겠다는 구상도 밝혔다.

유저들은 KOK 플랫폼 내 암호화폐인 KOK토큰을 이용해 쉽고 편하게 결제가 가능하며, 개발사는 기존 구글 앱스토어 등에 지불하는 30%에 가까운 수수료를 지불하지 않고, 훨씬 적은 플랫폼 수수료만 내고 유저들을 만날 수 있을 것이라고 천명하였다.

이번 행사는 빠르게 변하는 시대에 맞게 4차산업혁명에 대한 인식 전환과 블록체인 기술이 활용되어야 하는 올바른 방향에 대해 논의하는 자리가 되었다.

KOK 플랫폼은 단순히 시장에서 거래되는 암호화폐가 아닌 글로벌 콘텐츠 플랫폼을 기획하고 만들어 나가며, 블록체인이 가진 장점인 '투명한 부의 분배'와 '교환 편리성'을 활용하여 문화예술 콘텐츠, 게임, 금융 등 다양한 방면에서 글로벌한 서비스로 성장해 나갈 것이라는 비전 또한 공유하는 자리였다.

그동안의 수많은 블록체인 프로젝트들이 실패한 원인으로 전문가들은 '암호화폐의 활용성 부재'를 가장 큰 원인으로 꼽는다. 실제 사업모델들을 기반으로 한 융합된 하나의 플랫폼인 'KOK 플랫폼'은 문화콘텐츠, 게임, 금융을 블록체인에 접목시켜 암호화폐를 실제 활용하고 세계인들이 편리하게 소비하고 접근할 수 있는 플랫폼으로서 역할이 가능하다는 기대를 갖게 만들기 충분한 무대가 되었다.



Industry 4.0 and Creating New Momentum Seoul 2019

2019. 09. 30(Mon) PM 2:00

Seoul Dragoncity Hotel GrandBallroom Hanra(3F)

법적고지문

KOK 코인은 증권 또는 주식의 법적 성격을 가지고 있지 않다. 따라서 KOK 코인은 배당 및 이익에 대한 어떠한 권리도 부여하지 않는다. KOK 코인 판매가 완료되면 환불이 불가하다. KOK 코인은 주식의 성격을 가지고 있지 않기 때문에 KOK 코인을 보유한 것이 KOK 재단 회의를 참석할 수 있는 권리를 보장하는 것은 아니다. KOK 코인은 블록체인 플랫폼 외부에서의 특정 권리나 가치를 보장하지 않는다. 따라서, 투기나 투자목표로 KOK 코인을 사용할 수 없다. 본 백서는 법적 구속력이 없고 어떠한 계약 관계를 구성하지 않는다.

본 백서 내용의 정확한 정보를 제공하기 위하여 노력하지만 게시되어 있는 정보는 변경될 수 있으며, 그 정확성 및 완전성에 대하여 어떠한 책임도 지지 않는다. 투자자는 스스로 관련 정보 및 규제에 관하여 정밀조사를 하여 프로젝트 투자 결정을 하며, 관할 국가의 관련 법에 대하여 투자자 본인이 숙지하고 있어야 한다.

KOK 코인 취득과 저장은 다양한 위험을 포함할 수 있다. 이 위험에는 KOK 재단이 블록체인을 론칭하고, 그 기술을 향상시키지 못하거나 위에 언급된 서비스를 제공하지 못하는 것도 포함한다. 그러므로 KOK 코인 취득 전에, 모든 사용자 및 투자자는 KOK 코인 취득에 따른 위험과 가격, 혜택 등에 주의 깊게 생각해보시기 바란다. 필요시, 이와 관련한 전문가의 의견을 구할 것을 당부한다. 이러한 위험과 약관에 명시된 별도의 위험을 이해하지 못하거나 수용할 수 없는 구매자는 KOK 코인을 구매하지 않을 것을 권장한다.

KOK 재단(또는 회사)에 의해 작성된 백서는 KOK 코인(또는 토큰)의 잠재 구매자에게 제안된 코인 론칭과 관련한 정보의 전달을 목적으로 한다. 백서의 정보는 완전하지 않을 수 있으며 계약관계의 어떠한 요소도 암시 하지 않는다. 이 백서의 온전한 목적은 합리적인 정보를 잠재 보유자에게 제공하고자 하는 것이다. 본 백서의 어떠한 내용도 제안서나 투자권유 형태를 띠지 않으며, 특정 관할권 내의 증권을 사기 위한 제안 또는 이에 관한 어떠한 형태의 청탁도 포함하지 않는다. 또한 이 백서의 어떠한 내용도 광고 또는 마케팅 간행물을 구성하지 않으며, 관할권 내에 속하는 유가증권을 제공하거나 매입하는 것과는 아무 관련이 없다.

본 백서는 KOK 프로젝트(기술 솔루션)에 대한 설명만을 목적으로 하고 있으며, 어떤 의견이나 약속도 포함하지 않으며, 이 프로젝트의 실현 가능성과 타당성 및 경쟁력 면에서 우리의 최종 목표가 귀하의 기대를 충족시킬 것이라 보장하지 않는다. KOK 코인 구매자는 본 백서 및 법적 고지에 대하여 충분히 이해하고 구매자 거주지의 법규, 특히 돈 세탁, 테러 방지 등의 관련 법을 준수할 것을 약속하며, 암호화폐 및 블록체인 기술에 대한 충분한 경험과 이해를 하고 있다는 데 동의하여야 한다. 본 백서는 한국어 및 다른 언어로 배포되며, 해석 상 충돌 시 한국어 본이 우선한다.