

FOUNDERS in JEJU

## 해커톤 주제 제안서

“게이미피케이션을 결합한 깨끗한 블록체인 투표 플랫폼”

깨끗하고 맑게, VP 팀

팀장: 이건명

팀원: 정유경

팀원: 이은주

팀원: 강태하

팀원: 김지원

## 목차

1. 문제 인식 및 정의
2. 고객 분석
3. 해결방안
  - 1) 서비스 프로세스
  - 2) 비즈니스 모델
4. 기대효과
5. 유사서비스와의 차별성
  - 1) 유사 서비스
  - 2) 유사서비스와의 차별성


## 1. 문제 인식 및 정의

지난해 엠넷의 오디션 프로그램에서 투표 조작 논란이 제기되었고, 4년간 조직적으로 투표 결과를 조작하고 시청자 투표 전에 순위를 정해두고 투표 결과인 것처럼 방송한 것이 밝혀졌습니다. 이 사실이 알려지면서 공정하게 평가받고자 했던 참여자들과 자신이 응원하는 가수가 잘 되길 바라는 마음에서 투표에 참여했던 투표자들에게 충격과 불신을 안겼습니다.



이러한 투표 조작 논란과 의혹은 오디션 프로그램 뿐 아니라 현재의 전자 투표 시스템을 도입한 다양한 분야에서 꾸준히 제기되고 있습니다.



[연말 가요시상식, 올해는 공정할까?③](#) 스타뉴스 | 2007.11.16. | 네이버뉴스 |   
우선 MKMF 측은 공정성을 더욱 기하기 위해 **시청자**, 네티즌의 온라인 및 모바일 **투표**를 강화했다. 하지만 온라인 투표는 과거 조작논란을 일으키며 오히려 가요계에 논란만 일으킨다는 지적을 받기도 했다. 이에 대해...

이런 논란이 제기되는 전자투표 시스템은 중앙에서 표를 관리하는 '중앙 집중형' 시스템입니다. 이 시스템은 편리하지만 중앙 서버가 공격을 받거나 악의적으로 이용될 수 있습니다. 이런 경우, 투표에 대한 충분한 신뢰성을 제공하지 못하고 의혹과 불신을 초래하여 투표의 목적을 잃게 됩니다.

이를 블록체인 기술을 활용해 투표 참여자들에게 투명하고 공정한 투표서비스를 제공하고 투표의 목적과 신뢰성을 보장할 수 있는 투표 서비스를 만들하고자 하였습니다.

## 2. 고객 분석

① TV 프로그램 시청자(잠재적 이용자)의 주요 불만 탐지

- 투표 조작 사건을 통해 중앙 집권화된 기관에서 이뤄지는 투표에 불신
- 중앙화된 투표프로그램은 시청자에게 '국민 배신자'로 낙인

② 고객 타겟

1) 투표 참여자

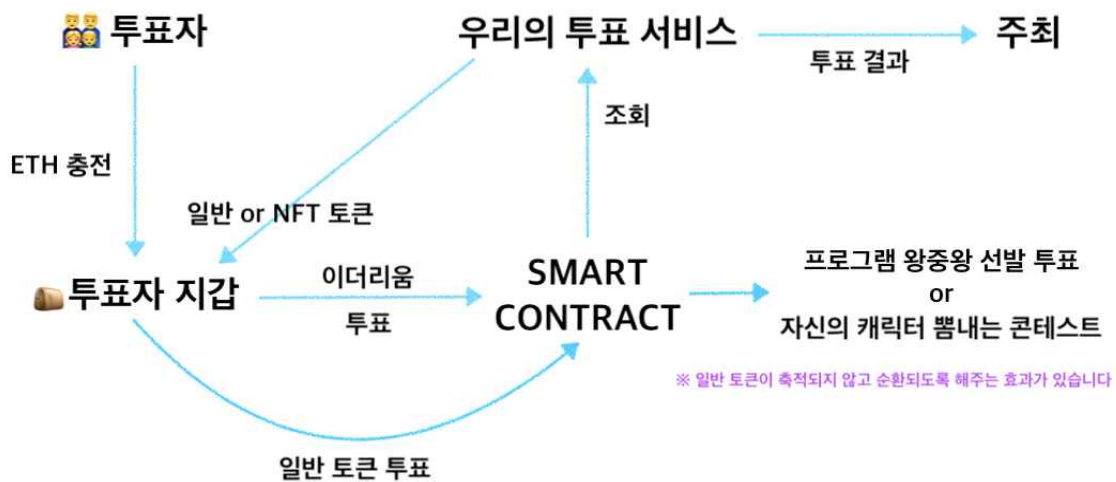
- 투표 내역을 공개하고 데이터의 위·변조를 막아 신뢰성을 보장받길 원하는 고객
- 지지하는 후보자와 관련된 희귀자원 수집을 원하는 고객

## 2) 플랫폼 이용자

- 투표형 오디션 프로그램을 기획 중인 주최자
- 정기적인 시상식(ex. 멜론 뮤직어워드) 투표 주최자
- 공정한 투표플랫폼 적용으로 고객 확보를 희망하는 주최자

## 3. 해결방안

### - 서비스 프로세스



### - 비즈니스 모델

핵심 파트너	핵심 활동	가치 제안	고객 관계	고객 세그먼트
- 방송사	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 투표 서비스</li> <li>- 팬 토큰 및 일반 토큰 발행관리</li> <li>- 사용자 간의 팬 토큰 교환 및 판매활동 관리</li> <li>- 플랫폼 고도화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 투명하고 공정한 투표 서비스</li> <li>- 투표한 가수의 팬 토큰 (NFT 토큰) 발행을 통한 게임적 요소</li> <li>- 자신의 캐릭터를 자랑하는 콘테스트를 열어 게임적 투표 서비스 제공</li> </ul>	<p><b>투표 참여자</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팬 토큰 수집을 통한 재미와 흥미 유발</li> <li>- 투표에 참여만 해도 일반 토큰(포인트) 획득</li> <li>- 다양한 게임적 요소 참여</li> </ul> <p><b>플랫폼 이용자</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 투명한 투표 통해 시청자와의 신뢰 형성</li> </ul>	<p><b>오디션 프로 시청자 (투표 참여자)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 투명한 투표 결과를 원하는</li> <li>- 내 가수의 캐릭터 및 팬 토큰을 수집하고 싶은</li> </ul> <p><b>오디션 프로 주최자 (투표 플랫폼 이용자)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시청자에게 프로그램의 재미와 공정성을 보이고 싶은</li> </ul>
채널	수익 창출			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일 앱 (마켓)</li> <li>- 웹 (PC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 투표 플랫폼 이용료</li> <li>- 판매 비용 (투표 참여자의 팬 토큰(NFT 토큰) 구매)</li> <li>- 플랫폼 내 광고료</li> </ul>			

## 4. 기대효과

### ① 투표 조작 방지

- 투표 내역을 블록체인 상에 올려, 변조할 수 없는 시스템
- 기술적인 특징으로 보안성 탁월
- > 신뢰할 수 있는 투표서비스

### ② 사용자들의 흥미 유발

- 투표 참여만으로도 가상화폐 보상(파이 나눠 먹기), 팬 토큰 보상을 얻을 수 있다는 점
- 투표 대상과 관련된 NFT토큰 기반 퍼즐 수집을 통한 캐릭터를 받을 수 있다는 점
- 플랫폼 사용자 간의 팬 토큰(NFT 토큰)을 판매 및 교환 할 수 있다는 점

### ③ 가치의 지속성

- 하나의 투표 프로그램 종료 시에도 남아있는 가치
- > 중앙화된 기업이 운영하는 게임은 서비스 종료 시 기존의 희귀아이템이 소멸한다는 문제점을 해결

### ④ 서비스 확대 용이

- 단일 프로그램이 아닌 여러 프로그램을 동시다발적으로 투표서비스를 제공
- 정기적인 국민투표 기반 멜론 뮤직어워드와 같은 다양한 프로그램으로 확대 가능

## 5. 유사 서비스와의 차별점

### ① 유사서비스

<블로코 - 프로젝트 G도청>

- 정식 플랫폼 서비스는 준비단계로 보이며 이외에는 아직 실제로 상용화된 블록체인 투표 서비스가 없는 상태
- 즉 서비스 자체가 시장에 최초로 진입하는 것도 가능

### <비트펫>

- 비트매트릭스가 출시한 국내 최초 블록체인 게임으로써 3D로 디자인된 캐릭터 토끼를 육성·거래하는 게임으로 전 세계 1만여 명의 사용자를 확보한 게임으로 평가
- 사용자는 랜덤박스를 통해 펫을 수집하고, 수집한 펫을 진화시키거나 교배시키며 스마트계약을 통해 서로 펫을 사고팔 수 있음.



### ② 유사 서비스와의 차별성

- 게임에 투표를 결합하여 저조한 투표 참여 문제 해결 및 관심을 유도
- 투표 참여만으로도 보상을 받을 수 있으며, 자신이 응원하는 가수의 팬 토큰을 발행하여 수집 및 교환이 가능
- 자신의 캐릭터를 자랑할 수 있는 콘테스트를 정기적으로 주최하여 수집의 재미 뿐 아니라 뿌듯함을 제공하고, 사용자들이 우리의 플랫폼을 지속적으로 이용하도록 유도
- 더 많은 트래픽과 장기 사용자 확보가 가능할 것으로 예측
- 더불어 연예대상, 뮤직어워드 혹은 인터넷 방송 등에도 적용된다면 더욱 많은 사용자를 확보하고 진입 시장을 넓힐 수 있을 것으로 예측