



ZZM백서 V4.0

ZZM White Paper

목록

1. 프로젝트 기본정보.....	错误! 未定义书签。
1.1 프로젝트 개술, 목표.....	3
1.11 프로젝트 배경.....	3
1.12 산업 통점.....	6
2. 디자인 이념.....	错误! 未定义书签。
2.1 ZZM 디자인 이념.....	9
2.2 사용환경.....	11
2.21 콘텐츠 발행.....	11
2.22 주변 상품 거래.....	13
2.23 온라인 오프라인 행사.....	14
3. 프로젝트 상업가치 체계.....	错误! 未定义书签。
3.1 내생가치 발생과 사용.....	15
3.2 상업 부가가치 논리.....	16
4. 프로젝트 방안.....	错误! 未定义书签。
4.1 프로젝트 혁신성과 실현 가능성.....	18
4.2 프로젝트 디자인 원칙.....	18
4.3 프로젝트 혁신성.....	20
4.4 특성.....	21
4.5 구조 및 모듈 디자인.....	22
4.6 일부 모듈 설명.....	24
5. Token 소개와 사용계획.....	错误! 未定义书签。

6. 프로젝트 관리 매커니즘.....	错误！未定义书签。
6.1 자금관리 매커니즘.....	34
6.2 기금회 관리.....	35
7. 팀 소개.....	错误！未定义书签。
7.1 핵심 팀 소개.....	36
7.2 파트너 소개 :	37
8. 실현 프로젝트 소개와 미래 계획.....	错误！未定义书签。
8.1 기 실현 및 실현 예정 프로젝트.....	39
8.2 미래계획.....	40
9. 리스크와 관리통제.....	错误！未定义书签。
법률구조와 면책성명.....	错误！未定义书签。
리스크 공시.....	错误！未定义书签。

1. 프로젝트 기본정보

1.1 프로젝트 개술, 목표

1.11 프로젝트 배경

문화산업이라 함은 문화제품 생산과 문화서비스를 제공하는 경영성 산업을 가리킨다. 문화오락산업은 문화산업의 중요한 구성부분으로, 주로 디지털 뮤직, 디지털 도서, 디지털 비디오, 디지털 게임 등이 포함되며, 대중들의 정신적 문화 수요를 만족시키고, 문화 소비를 확대하고 유도하며, 취업을 이끌고 경제발전을 촉진하는 등 측면에서 중요한 역할을 한다.

문화오락산업은 국가의 '소프트 파워'를 제고하는 중요한 경로로서, 각 국가의 높은 중시를 받고 있다. 중국은 <13 개 5 개년 계획건설>에서 2020 년까지 '문화산업을 국민경제의 중견산업'으로 발전시킬것을 제출하였다. 2016 년에 중국의 문화오락 틈새시장은 백가쟁명을 이루어, 영화, 드라마 등 세분화 시장의 성장속도는 30%를 초과하였다. 또한 과학기술의 발전과 더불어 경로가 혁신되어 소비는 문화오락산업에 중대한 투자 기회를 가져왔다. 문화오락산업의 전체적인 규모에는 핵심층, 연관층, 확장층의 세분화 시장이 포함되어 있으며, 그중, 핵심층 시장규모를 볼때 2015 년에 약 4500 억위안으로, 연 평균 복합 성장속도가 25%좌우에 달하며, 2020 년 전체 규모가 만억급에 달할것로 예상된다. 딜로이트는 문화오락산업 시리즈 보고서에서 국가가 정책적으로 지원하고, 인터넷으로 전통

산업을 개선하며, 대량의 국내외 자본이 투입되는 등 유리한 상황에서 중국 문화산업은 전례없는 '황금시대'에 처하여 있다고 밝혔다. 영화 부문에서 중국은 전세계 영화 흥행 수입에서의 성장속도가 앞장을 서가고 있으며, 2020 년이면 세계 최대의 시장이 될것으로 예상된다.

치엔잔산업연구원(前瞻产业研究院)의 <문화오락산업 투자전망과 발전 추이 분석보고서>에 따르면, 2013-2016 년에 국내 문화오락산업 투자는 줄곧 성장세를 유지하여 왔으며, 2016 년 문화오락 투자 사건은 668건에 달하였고, 인수합병 규모와 속도는 지속적으로 높은 열의를 유지하고 있다. 중국투자고문산업연구센터(中投顾问产业研究中心)는 산업중의 10 대 이슈화제 중의 영화, IP 경제, 공연장 오락, 애니메이션, 웹드라마, 뮤직, 인터넷 문학을 정리하고, 관련 시장 규모에 대해 다음과 같이 분석 예측을 진행하였다.

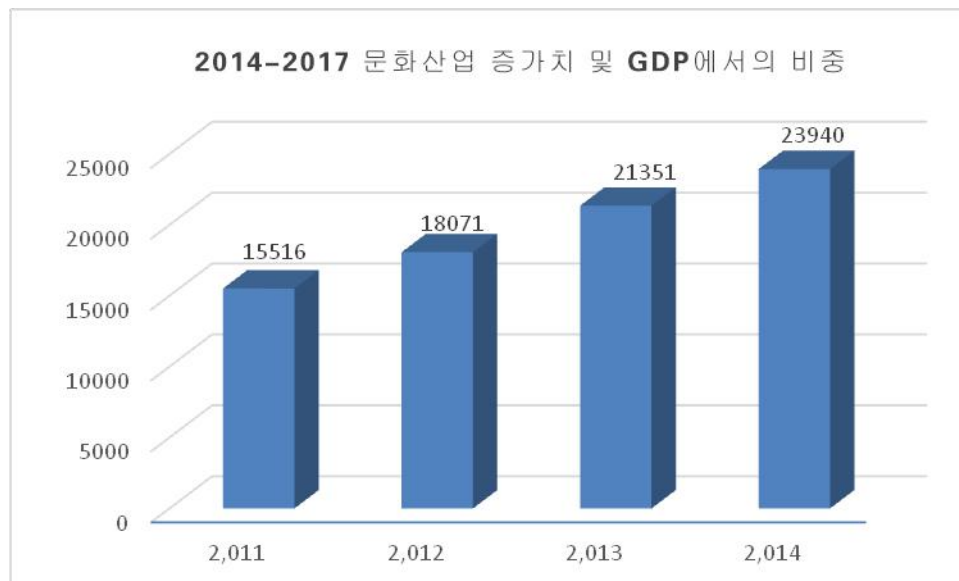
산업	시장규모
문화오락	문화오락산업의 전체적인 규모에는 핵심층, 연관층, 확장층의 세분화 시장이 포함되어 있으며, 그중, 핵심층 시장규모를 볼때 2015년에 약 4500 억위안으로, 연 평균 복합 성장속도가 25%좌우에 달하며, 2020 년 전체 규모가 만억급에 달할것로 예상됨.
영화	2015 년 중국 영화산업 규모는 처음으로 1000 억위안에 달하였고, 동기 대비 46% 성장함. 2020 년에 1800 억위안에 달할것로 예상됨.
IP 경제	보수적으로 예측해 볼때, 향후 3 년내 IP 원생시장은 150 억을 초과하고, IP 파생시장은 2000 억위안을 초과할것로 예상됨.

공연장 오락	2016 년 공연장 오락시장 규모는 100 억위안에 달하였고, 미래에는 20%-30%의 속도로 성장할 예정으로, 2020 년에 250 억위안에 달할것임.
애니메이션	2015 년말 현재, 애니메이션 총 생산액은 1200 억위안을 돌파하였고, 2020 년에 4400 억위안에 달할것로 예상됨.
웹드라마	웹드라마가 폭발적으로 발전하여 2018 년 시장공간이 650 억위안에 달할것임.
뮤직	2015 년 뮤직산업 시장규모는 약 2900 억위안이며, 미래 5 년간 복합 성장속도는 3%좌우에 달할 것로, 2020 년 시장규모는 3300 억위안에 달할 예정임.
인터넷 문학	2015 년 인터넷 문학 시장규모는 70 억위안이며, 미래 5 년간 복합율은 20%에 달할 것로, 2020 년 시장규모는 170 억위안에 달할 예정임.

‘종합 엔터테인먼트’라 함은 문화내부 각 분야 및 문화와 기타 분야 간의 융합을 가리키는 바, 특히는 인터넷과 이동 인터넷을 기반으로 한 다수 분야의 공생으로, 스타 IP 를 조성하는 팬 경제를 가리킨다. 최근 몇 년간 문화산업의 신속한 발전과 더불어, ‘종합 엔터테인먼트’는 문화 분야에서 가장 관심을 끄는 비즈니스 모델이 되었다. 치엔짚 데이터베이스의 데이터에 따르면, 2016 년 중국 ‘종합 엔터테인먼트’ 산업 총 생산액은 약 4155 억위안이며, 2017 년에 4800 억위안에 달할것로 예상된다.

2017 년, 전국 거주민의 교육 문화 오락 분야에서의 지출은 연쇄지수 성장률이 12%로, 거주민 소비 각 부문에서 성장속도가 가장 빨랐다. 문

학, 애니메이션, 영화와 드라마, 게임을 핵심으로 한 종합 엔터테인먼트 IP가 인터넷 원주민인 80, 90년대 심지어 더욱 젊은 95년대 이후 출생자에 의해 소비 및 홍보되고 또 국가 정책의 지원까지 더해 '종합 엔터테인먼트'의 사회에서 적극적이고 긍정적인 여론 방향을 가속화 시켰고, 대중들이 종합 엔터테인먼트에 대한 소비는 사회 문화의 정상적인 상태가 되었다.



1.12 산업 통점

비록 문화오락산업은 현재 '황금시대'에 처하여 있지만 산업조직구조와 산업요소에는 매우 많은 부족점들이 존재하고 있다. 현재 문화오락산업 방식에서의 판권 침해, 데이터 왜곡, 자원의 심각한 비대칭 등 문제는 문화산업의 발전을 제약하고 있다.

(1) 누적되어 고치기 어려운 침권문제

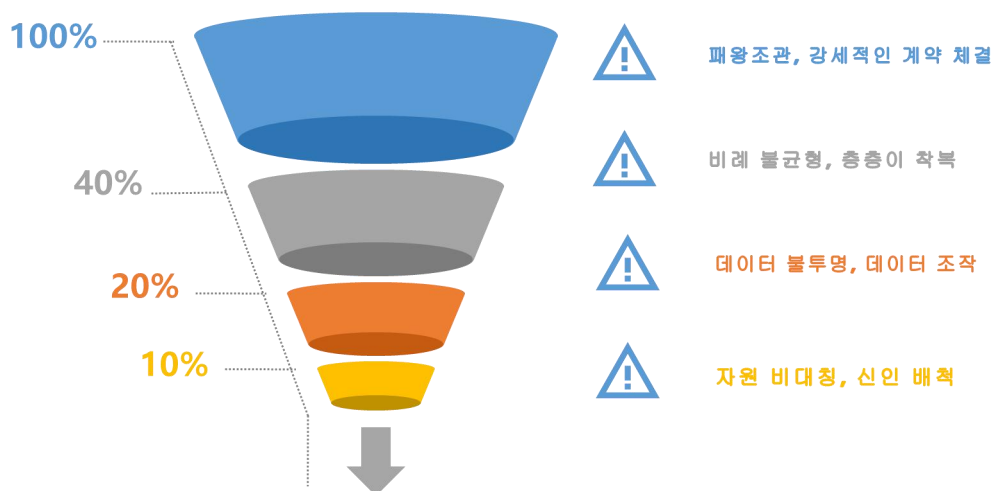
2014년에 조사 처리한 광동성 'DJ020 사이트'는 대중을 향해 수권을

거치지 않은 음악작품 62286 곡을 제공; 북경텐잉지우조우네트워크기술 유한회사(北京天盈九州网络技术有限公司)는 권리인의 허락없이 자신이 운영하는 봉황망(凤凰网) 및 애플 스마트 모바일 클라이언트 프로그램 '군사 비록 합본(军事秘录合集)'과 '봉황개권(凤凰开卷)'에 유포하여 문자작품 저작권을 침해; '런런영상망(人人影视网)'은 저작권자의 수권없이 타인을 조직하여 <지심인력(地心引力)>을 포함한 467 부 영화와 드라마 작품의 대화를 웹사이트에 올려 사용자들이 조회, 다운로드 및 사용하게 함으로써 저작권을 침해하였다. 인터넷 음악인의 창작곡이 각 대형 뮤직 웹사이트에 수록되어 사용자들이 마음대로 다운로드하고, 일부 웹사이트는 심지어 각종 이익방식을 통해 창작곡을 이용하여 이익을 보고 있으나 음악인들은 상황을 전혀 모른다. 이와 같은 침권 사례는 수도 없이 많으나, 인터넷 기술 자체의 복제가 쉽고, 추적하기 어려운 등 특성과 중국 국민의 판권의식이 미흡한 탓에 침권문제는 자주 발생하고 또 철저하게 제거할수 없다. 음악, 영화, 드라마, 인터넷 소설 등 내용 창조자들이 애써 만든 작품들이 인터넷에 오르기만 하면 거의 불가피하게 타인에게 도용되거나 무료로 이용당하게 된다. 문화오락의 출발점은 창조이고, 핵심은 내용이 나, 판권문제는 창작자들의 권익에 큰 피해를 주고 있으며, 창작자들의 창작 동력을 억제하고, 문화오락산업의 발전을 엄중하게 제약하고 있다.

(2) 공정하지 못한 중심화 플랫폼

인터넷 작가들은 자신의 작품을 올려 판매하기 위하여 어쩔수 없이 열독 플랫폼을 빌어 그들과 계약한다. 하지만 작가는 약소집단에 속하여 담판 발언권이 없으므로 후속 작품은 반드시 우선적으로 해당 플랫폼에

서 발표해야 하는것, 작품 판권은 플랫폼에 속하는 것 등과 같이 자신에게 불공평한 계약을 체결할수 밖에 없다. 인터넷 음악인은 창작음악을 플랫폼에 놓아 판매하지만 판매 데이터가 불투명하고, 추천규칙이 불투명하여, 인터넷 음악인의 수입은 중심화 플랫폼이 제공한 데이터에 완전 의존하게 된다. 또한 플랫폼과 콘텐츠 제공자의 이익배당 비례도 공정하지 못하다. 전통적인 음반 연예인은 이익배당을 하지 못하며, 작사 작곡가의 노래 한곡당 저작권료는 0.8 위안에 지나지 않는다. 디지털 음악의 이익배당은 음반회사와 음악 플랫폼이 7:3(유명 가수의 비례는 더욱 높음)으로 하고, 작사 작곡가와 연예인이 다시 음반회사로부터 고정비례를 받는데, 작사 작곡가가 16%를 배당받고, 연예인이 15-30%를 배당받아 노력과 수익이 정비례를 이루지 못한다! 큰 회사들이 산업에 대한 수직 독점으로 인해 수많은 밑층 창조자와 창작자들은 자신의 재능을 펼칠 기회를 얻지 못하며, 고도로 된 중심화의 관리방법과 매커니즘은 플랫폼으로 하여금 성숙된 IP, 유명한 창작자에게 치중하게 만들어 신규 IP, 새로운 인재의 성장을 억제하였으며 또 창작자의 비용을 횡령하는 등 규정위반 현상들이 존재한다.



(3) 긴 창작자 수익 주기

문화산업의 창조자와 콘텐츠 창작자는 대량의 정력과 시간을 들여야 하나, 그들은 그에 맞는 보수를 받지 못한다. 예를 들어 잠재력 있는 IP는 개발을 통해 IP와 공동 성장하여 고유의 IP 운영방식을 형성해야 하며, 엄격한 제품 선정을 거친후 IP와 함께 성장하고, 제품/브랜드 사유를 운용하여 콘텐츠를 정의하고, 가장 짧은 시간을 들여 여러 경로에서 입체화로 IP를 확대하여 최종 IP 여러 경로 현금화를 실현해야 한다. IP 부화, 음악 창조, 소설 쓰기 등은 모두 일정한 주기가 필요한데 이 주기내에 창작자들은 보수를 받을수 없어 문화오락산업의 창작자들의 '수입 진공기'가 매우 길게 된다. 이와 같이 결과에 따라 보수를 주는 방식은 창작 문턱을 크게 높였으며, IP 부화에 실패하거나 작품이 시장에서 인기를 얻지 못하면 그동안 노력이 거의 헛수고가 된을 의미한다.

2. 디자인 이념

2.1 ZZM 디자인 이념

ZZM 팀은 자신의 경험과 블록체인 기술을 이용하여 다수의 대형기업과 전략적 제휴를 달성하고, 블록체인 기술을 문화오락산업에 응용하여 글로벌성 문화오락 디지털 플랫폼을 조성함으로써 현재 문화오락업의 통점을 해결하고, 신세대 문화 콘텐츠 창조자를 지원하며, 문화오락산업의 조직구조를 변화시키고, 종합 엔터테인먼트 시대 문화오락산업 네트워크와 운영방식을 재구성하고자 한다.

ZZM 생태권은 블록체인 탈중심화, 공개 투명, 사람마다 평등하고 사람마다 참여하는 원칙을 따른다. 블록체인 탈중심화 특징을 이용하여 플랫폼상 업무의 탈중심화, 투명집행을 보증하고, 중심화 관리의 은밀한 조작과 패왕 조관을 피하며, 블록체인 디지털 암호화 기술과 추적가능 특성을 이용하여 인터넷 작가, 창작 음악인, IP 부화팀의 판권이 침해되지 않고 이익이 손해보지 않음을 보증하며, ZZM의 고 유통성을 이용하여 콘텐츠 작가의 '수입 진공기'를 피한다. 블록체인을 기반으로 실시간 정산, 결산과 교부를 진행하고, 비용이 실시간으로 입금되며, 중간 플랫폼을 거치지 않아 안전하고 신뢰성 있으며 수수료도 매우 낮아 자원을 절약하고, 고효율 저원가로 일련의 기능을 실현할수 있는 등으로 ZZM로 하여금 미래에 매우 큰 발전공간을 갖게 하였다. 미래에 ZZM 플랫폼에서 문화오락활동, 영화와 드라마 작품, 문학작품의 크라우드 펀딩을 받기할수 있고, IP 주변 상품과 권내의 생태상품을 구매할수 있으며, 팬들의 오프라인 행사를 받기하여 팬 경제를 증강할수 있으며, 좋아하는 스타, 유명인, 작품 등에 타상(打賞) 할수 있고, 안전하게 탈중심화로 신분, 문자, 영화와 드라마 작품 등을 저장할수 있다.

문화오락의 출발점은 창조이고 핵심은 내용이다. 블록체인 기술을 이용하여 문화오락 가치사슬의 각 부분을 효과적으로 통합하고 유통을 가속화 하며, 가치 창조 주기를 단축시킬수 있으며, 디지털 콘텐츠의 가치 전이를 실현하고 전이 과정중의 신뢰성, 감사성과 투명성을 보증할수 있다. 또한 블록체인의 정책 감독관리, 업계 자율과 민간 개인 등 여러 층차의 신임 공동인식과 격려체제를 기반으로 안전검증 노드, 평행홍보 노

드, 거래 시장 노드, 소비 단말 제조 등 인프라를 통해 문화오락업계의 저장과 컴퓨팅 능력을 지속적으로 제고하여 문화오락이 전체 사회의 디지털화 생산 홍보 시대에 들어가도록 지원한다.



2.2 사용환경

ZZM 사용환경은 광범위하고 가능성이 있는바, 주로 콘텐츠 발행, 상품거래, 팬 이벤트 3 대류로 나눈다.

2.21 콘텐츠 발행

ZZM 플랫폼에서 블록체인 고유의 신뢰성 데이터 환경 특성을 이용하여 모든 창작자로 하여금 간단하고 신속하고 저원가로 창작성명, 판권 등기와 작품 크라우드 펀딩을 완성할수 있게 하고, 자신의 창작내용을 탈중앙화의 저장 시스템에 업로드할수 있게 함으로써 창작자에게 원스톱형의 자산관리 방안을 제공한다.



(1) 판권확인

ZZM 플랫폼은 창작 문화오락 작품, IP 재산권 등에 대해 판권 확인 서비스를 제공하며, 탈중심화의 방식을 통해 판권에 대해 타임 스탬프를 찍어, 데이터가 진실하고 신뢰성 있어 판권 발생시간의 진실성을 보증할 수 있다. 향후, ZZM 판권확인 정보는 직접 국가지적재산국과 연결시킬 것으로, 작가의 작품이 도용되거나 작품 판권에 쟁의 발생시 블록중이 타임 스탬프를 통해 판권 귀속을 판정할 수 있다.

판권 확인후 창작자는 스마트 계약서를 구축하여 시간, 사용 또는 다운로드에 필요한 ZZM 수량을 설정할수 있다. 창작내용을 타인이 사용하거나 다운로드할 경우, 사전에 설정한 ZZM 를 자동으로 창작자에게 지불한다. 이와 같이 블록체인 암호화 기술과 스마트 계약서의 특성을 충분히 이용하여 창작자의 권익을 보호하였다.

(2) 탈중심화 저장

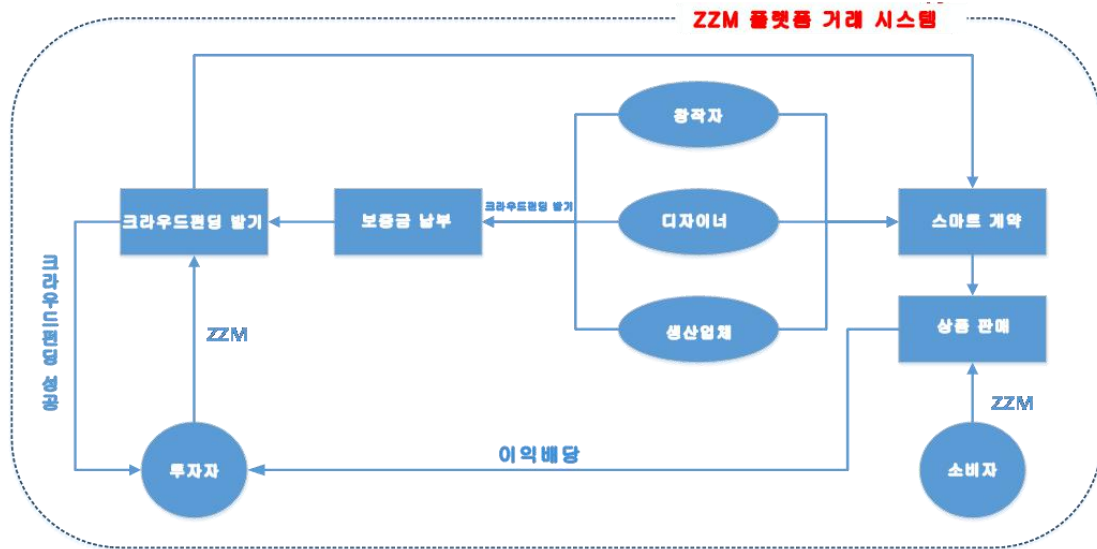
ZMZ 플랫폼은 창작자의 신분, 창작한 문자, 영화와 드라마 작품 등 가치있는 정보에게 탈중앙화의 저장 서비스를 제공하여 IPFS 프로토콜을 기반으로 한 탈중앙화 방안을 혁신적으로 융합한다.

(3) 작품 크라우드 펀딩

IP 부화 등 프로젝트는 시간이 길고 전기 투입비용이 높은 등 특징을 갖고 있다. 창작자의 수익주기를 감소하고 창작 실패 리스크를 감소하기 위하여, ZZM 플랫폼은 창작자에게 크라우드 펀딩 서비스를 제공하여 노래 창작, 소설 창작 및 IP 부화에서 일정한 량의 ZZM 을 모집함으로써 작품의 사용권을 사전에 판매하게 한다. 이는 창작가들이 뒷걱정 없이 창작을 진행하도록 격려할수 있어 작품이 시장에서 인기를 얻지 못할 경우의 시장 리스크를 감소하였다.

2.22 주변 상품 거래

문화작품의 제작원가가 비교적 높기에 제작측은 단일 제품 형태로서는 제작비용을 회수하기 매우 어렵다. 하여 종합 엔터테인먼트 분야의 성숙된 IP 를 기초로 하여 주변 업계로 확장한다. 다수의 문화 산업사슬은 IP 를 중심으로, 핵심——콘텐츠 생산층을 상류로 하고 확산——경로 발행층을 중류로 하며 주변——파생제품층을 하류로 하여 차례대로 구성된다.



창작자는 자신의 작품을 IP 로 하여 생산업체와 디자이너와 협력해 ZZM 플랫폼에서 주변상품 판매를 진행한다. 주변상품의 전기 생산에 부족한 자금 또한 플랫폼 클라우드 펀딩 방식을 통해 사용자들을 참여시킬수 있으며, 판매이익을 일정한 비례에 따라 클라우드 펀딩자에게 배당할수 있다. 모든 정보가 체인에 있으므로 모든 참여자, 설계자, 제조자와 IP 창조자는 매출액을 볼수 있고, 스마트 계약서 작성을 통해 계약서의 신속한 효력발생을 보증할수 있으며 계약파기 등 문제를 걱정할 필요가 없다.

2.23 온라인 오프라인 행사

(1) 스타 팬미팅

ZZM 플랫폼에서 팬들은 Token 지불방식을 통해 자신이 좋아하는 스타의 팬미팅 또는 식사기회를 구매하여 깊이 교류할수 있다. 스타 팬미팅은 대량의 ZZM 을 획득할수 있으며, 모집한 ZZMToken 을 주변상품 생산에 사용할수 있다.

(2) 스타 시간 구매

ZZMToken 을 통해 스타의 시간을 구매할수 있다. 예하면 ZZM 플랫폼에서 여자친구가 좋아하는 스타를 찾은후 그에게 일정한 ZZMToken 을 지불하여 생일축복 동영상을 녹화하여 여자친구에게 보내달라고 요구할수 있다.

(3) 베이글남 클라우드 펀딩

스타는 전속 컬러코인을 발행하여 자신의 팬에게 증정할수 있다. 팬은 이를 수장할수도 있고 ZZM 플랫폼에서 상응한 스타의 주변상품을 교환할수도 있다.

(4) 팬 따상(打赏)

사용자는 Token 을 이용하여 좋아하는 스타, 유명인, 영화와 텔레비전 작품, 문학작품의 작가에 대해 따상(打赏, 중국의 온라인 팁문화)을 할수 있다. 블록체인을 기반으로 실시간 정산, 결산과 교부를 진행하여 비용이 실시간으로 입금되고, 중간 플랫폼을 거치지 않으므로 안전하고 신뢰성 있으며, 수수료가 매우 적어 인력자원을 절약하고 고효율 저비용으로 일련의 기능을 완성할수 있다.

3. 프로젝트 상업가치 체계

3.1 내생가치 발생과 사용

ZZMToken 은 ZZM 생태권의 유일한 원생 자산으로, 총 발행량이 2 억이며 영원히 증자하지 않는다. ZZM 은 전부 사전 채굴하여 “프로젝트 확장” 자산에 넣어 동결시킨다.

ZZM 의 최소단위는 10^{-8} 이다. 즉, 소수점 뒤자리 여덟자리수로 비트

코인의 설계와 비슷하다. ZZM은 ZZM 생태권 내에서 사용 및 거래할 수 있으며, ZZM은 일종의 디지털 화폐가 아니다. 정확하게 말하자면 ZZM은 ZZM 생태권내 일반 등가물과 ZZM 토큰 지분으로, ZZM을 소지하면 일정한 비례에 따라 ZZM 생태 조정 수익을 배당받을 수 있다. ZZM은 타원 곡선 전자서명 알고리즘(ECDSA)이 보장하는 디지털 자산으로, ZZM 생태권 내에서 자산거래, 클라우드 펀딩, 활동 바기 등 기능에 사용할 수 있다.

ZZM의 가격은 어떠한 법정 화폐 또는 암호화 화폐에도 앵커링 효과를 주지 않는다. ZZM 생태권내의 거래, 보증금 등은 모두 ZZM으로 지불한다. ZZM이 있어야만 생태권 내의 체인상 계좌이체, 작품 발표, 판권 확인 등을 포함한 각종 기능을 사용할 수 있다. 또한 ZZM을 소지하면 ZZM 생태권 내부 관리와 중대 기술 발전 변화(분리, 업데이트 등)에 대해 표결을 내릴 수 있다. ZZM은 ZZM 생태권 시스템내에서 일반 등가물과 경제원가를 부담하는 자이므로, ZZM은 ZZM 생태권 내에서 없어서는 안 될 핵심 요소중의 하나이다.

3.2 상업 부가가치 논리

ZZM은 처음으로 블록체인 기술을 기초로 한 문화오락산업 플랫폼으로, 미래의 사용환경이 매우 많으며 또 실현할 수 있는 현실조건을 갖추었다. 사용환경이 한 개 증가할 때마다 ZZM 팀은 해당 환경에서 발생하는 이익으로 ZZM을 환매하며, 환매한 ZZM을 그다음 환경에 사용한다. 아래 그림 참조. 사용환경의 증가와 더불어 ZZM 생태권 참여자는 폭발적인 성장을 가져오게 된다. 메칼프의 법칙에 따라 ZZM 네트워크의 가치는 지수성장을 이룰 것이나, ZZM의 2억 개 수량은 영원히 변하지 않을 것이므로

로 ZZM 는 점점 더 큰 가치를 갖게 될것이다.



ZZM 은 프로젝트와 연결시 프로젝트의 규모에 근거하여 “프로젝트 확장” 자산중의 일부 ZZM 을 동결 해제하여 시장에 투입시켜 유통하며, 연결한 프로젝트 성공적으로 운영하고 성숙된 생태권을 형성할 시 ZZM 팀은 일정한 비례의 ZZM 을 환매하여 이를 “프로젝트 확장” 자산에 넣어 계속하여 동결시킨다. 그다음 프로젝트와 연결시 상기 절차를 계속하여 반복한다. 연결 프로젝트가 끊임없이 실현되어 “프로젝트 확장”중의 자산이 거의 다 사용하게 되면 ZZM 은 디지털 콘텐츠 발행, 주변 상품 거래, 온라인 오프라인 행사가 발기한 다차원 원스톱 서비스 순환 생태 체계를 형성하게 된다. 생태 체계 풍부할수록 필요한 ZZMToken 유통량도 많으며, 화폐 수요 수량론에 근거하여 ZZMToken 의 가격도 따라서 상승하게 된다.

4. 프로젝트 방안

4.1 프로젝트 혁신성과 실현 가능성

- 블록체인 기술을 이용하여 현재 문화오락산업의 통점을 해결하고 문화오락산업 체인을 재구성.
- 여러가지 블록체인 기술 집성 응용 : 다중 서명 기술, 준동형사상 암호화 기술, IPFS 프로토콜
- 다수 대기업이 지원하는 프로젝트

ZZM 팀은 풍부한 업계 경험과 업계자원 우세를 갖고 있으며 현재 ZZM 이념은 수많은 기업의 열렬한 환영을 받고 있고 많은 회사들이 앞당겨 ZZM 와 전략적 제휴를 달성하였다.

- 섬서중자문화산업발전유한회사(陕西中资文化产业发展有限公司)
- 이투어(중국)그룹지주유한회사(一托(中国)集团控股有限公司)
- VK-백남쇼(VK—百男大秀) 글로벌 패션 브랜드
- 마오어우(秒偶) 소셜 전자상 플랫폼

4.2 프로젝트 디자인 원칙

➤ 투명한 재원

블록체인 밑층 기술과 사용한 암호화 방식은 재원방식을 적용하여 커뮤니티가 유지관리를 진행하게 한다.

➤ 대상 산업

Zzm 은 문화, 오락 산업에 주력하여 사용환경의 수요에 따라 적절하게

조정한다.

➤ **커뮤니티 유지관리**

Zzm 은 커뮤니티 방식으로 코드 제출과 유지관리를 진행하고, 초기 창작팀은 관리위원회로써 일상적인 관리운영을 책임진다.

➤ **안전 고효율**

Zzm 은 여러가지 암호학 매커니즘을 융합하고 또 암호학 매커니즘을 플러그 가능으로 설정하여, 양자 컴퓨팅을 방지하는 매커니즘으로 향후 대량의 데이터에 지속적인 안전보장을 제공하였다.

➤ **감독관리 감사**

CA 권한 노드를 제공하여 감독관리측의 감독관리 감사요구를 만족하고 업무 준법 요구를 만족하였다.

➤ **신뢰성 있는 성능**

다수 체인 구조, 크로스 체인 프로토콜, 성능 최적화, 사양 파라미터 조정 및 고효율적인 응용 디자인을 통해 다수 사용자, 다수 기업의 참여요구를 만족시킬수 있다.

➤ **다수 체인 구조**

밀층 구조는 시스템 성능, 안전, 신뢰성과 확장가능성을 균형적으로 고려하여 상태 통로를 도입함으로써 부동한 연맹간의 데이터 안전 차단 및 권한 방문 제어를 실현하여 풍부한 계약서 템플릿을 제공하였다.

4.3 프로젝트 혁신성

➤ 개선형의 라이트코인 밀충 기술

라이트코인 밀충기술을 기초로 하여 개발을 진행하고, 각본형 언어 Python 으로 실현하여, 향후 유지관리 원가를 감소하고 버전 교체 효율을 제고하였다.

➤ 소결합 설계

Zzm 의 사용환경 사용자 수량과 데이터량은 매우 방대하며, 부동한 사용자와 데이터간의 인터랙션 논리가 복잡하다. 부동한 층급 모듈 인터랙션의 손실 및 향후 업그레이드의 필요를 감소하기 위하여 전체 시스템에 대해 소결합 설계를 진행하였다.

➤ 신속 거래

데이터 캐시 가속 서비스를 통해 RAFT 중의 선거 알고리즘에서 고속 거래 노드를 선거하며, 거래 결산은 거의 실시간에 가까워 거래효율을 제고하고 자산 이용율을 크게 제고하였다.

➤ 간단한 거래규칙 디자인

사용자를 향한 작업화면을 통해 스마트 계약서 편집을 진행하며, 일반 고객도 블록체인에서 사전에 설계한 거래규칙을 삽입할수 있어 스마트 계약서를 간편하게 사용할수 있다.

➤ 통로 설계

거래의 프라이버시성을 제고하여 사용환경중의 기업 사용자가 거래 익명을 원할 경우, zzm 은 전문 통로를 제공하여 랜덤으로 선택한 노드가 해시 검색의 증거저장을 진행하여 프라이버시성을 보증함과 동시에 안전 원

칙을 만족한다.

➤ 링크외 저장 설계

대량 데이터에 대해 중심화와 탈중심화를 결합한 저장방식을 적용하여 정보가 왜곡되지 않음을 보증함과 동시에 데이터 처리 효율을 보증하여 사용자 체험을 제고한다.

➤ 편리한 비밀번호 관리

전통적인 비밀번호 관리는 사용자 체험을 낮춘다. 메인 컨트롤과 자동 제어 매커니즘을 도입하여 일반 사용자들은 아이디와 비밀번호를 이용하여 로그인 할수 있다.

➤ 다수 체인 매커니즘

Zzm 은 C 단말 사용자에게 대해 공유체인 기술을 사용하고, 연맹기업에 대해 연맹체인 기술을 사용하며, 부동한 종류의 체인간에는 크로스 체인 프로토콜, 공증인 매커니즘(Notary schemes), 해시 잠금(Hash-locking), 측 체인 등 방식을 통해 인터랙션을 진행한다.

4.4 특성

- 비즈니스급의 플랫폼 특성과 능력
- 맞춤형제작화의 스마트 계약서 집행능력
- 고도 자기진화와 보완능력
- 고도의 안전성
- 기본체인+N 측 체인 다수체인 구조
- 고효율성 크로스 체인 통신 체계

- 고 연산효율, 칩급 가속능력
- 운영 시스템급의 구조 최적화
- 산업연맹 기업 서버그룹(Industry Alliance Enterprise Server Group , IAE SG)

4.5 구조 및 모듈 디자인



사용자층

사용자층은 사용자를 향한 입구로서, 해당 입구를 통해 고객과 관련된 관리기능을 집행하고 블록체인 서비스를 유지관리 및 사용하며, 해당 층을 통해 또 블록체인 서비스를 기타 자원층으로 수출하여 층간 블록체인

서비스에 대한 지원을 제공한다.

서비스층

서비스층은 통일 접속과 노드 관리 등 서비스를 제공하여 사용자에게 신뢰성 있고 고효율적인 서비스 기능을 제공한다.

네트워크층

점대점 네트워킹 매커니즘 , 데이터 홍보 매커니즘과 데이터 검증 매커니즘 등을 기반으로 운영 시스템, 네트워크, 저장, 컴퓨팅 등 자원과 공동으로 인프라 서비스를 구축하고, 멀티 노드의 신분인증과 관리를 제공한다. 각 서비스 환경에서 체인간 통신 네트워크를 형성하고 인터랙션 프로토콜을 구축한다.

격려층

가치도 가늠, 지갑, 계정 등을 ZZM 체계에 집성시켜 격려 매커니즘을 구축하여, 기장과 신의성실 노드를 격려하고 규칙을 준수하지 않는 노드를 징벌하여 전체 체계의 건강한 발전을 촉진한다.

핵심층

핵심층은 블록체인 시스템의 핵심 기능층으로, 공동인식 매커니즘, 동태 암호화, 암호화, 적요와 전자서명 등 모듈이 포함된다. 또한 사용환경별로 미리 설정한 논리를 자동 집행할수 있는 스마트 계약 모듈을 선택적으로 추가할수 있다.

계약층

기장 노드의 서열 서비스를 책임지고, 계약 각본에 대한 분석기능, 계약유형의 관리를 제공하며 상태통로에 가입하여 스마트 계약의 익명 통제

를 책임지고, 안전용기 운행 계약을 설정하여 계약 안전성을 보장한다.

기초층

기초 저장을 책임지고 运用 LevelDB 와 문건 시스템을 운용하여 블록 체인과 시스템 전체 상태의 데이터 세트를 장기적으로 저장하여 노드 장부에 대해 유지관리를 진행하고, 상층의 해시 서명에 대해 하드웨어 가속화를 진행하고 교정검사 계약서를 제정하여 데이터 안전을 보호한다. 성능 최적화 및 IO 처리, 소프트 하드 두개 측면에서 시스템의 병행을 제고한다.

4.6 일부 모듈 설명

사용자 관리

공개키 생성, 비밀키 저장관리 및 상용자 진실신분과 블록체인 주소 대응관계 유지관리 등을 포함한 모든 블록체인 참여자의 신분정보 관리를 책임지며, 수권한 상황에서 일부 진실신분의 거래상황에 대해 감독관리와 감사를 진행한다. 디지털 자산 등 금융거래의 응용에 대해 또 리스크 통제 의 규칙 사양을 제공함으로써 시스템 거래 안전을 보증한다.

등록 등기

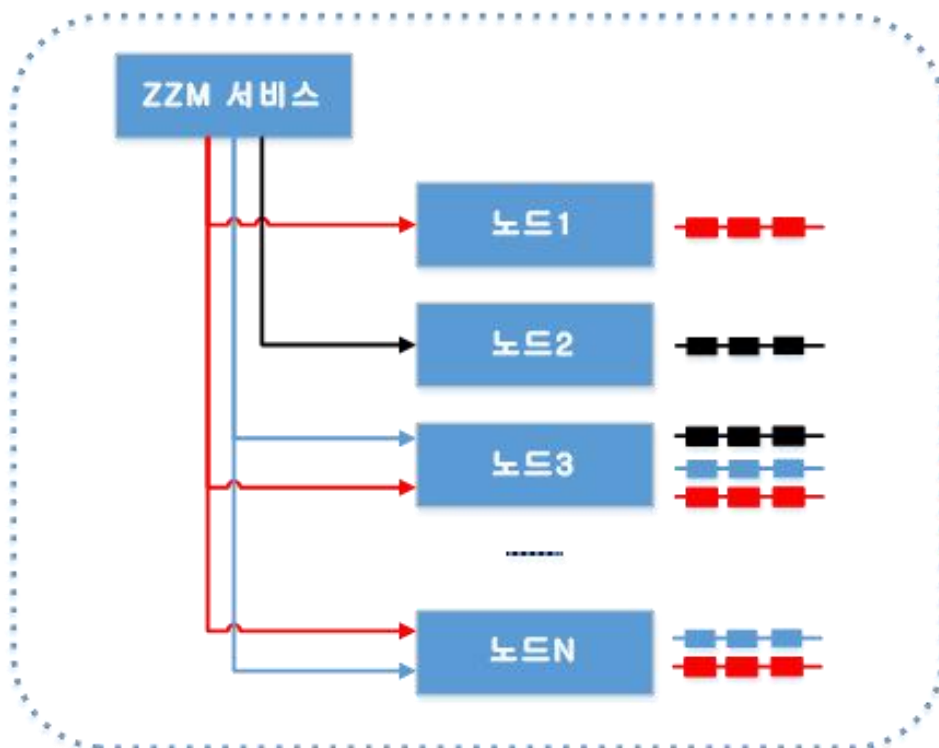
환경내의 연맹 체인 노드에 대해 등록 관리, 기업 정보 등기, 기업의 공개 키 제출 기능 등을 진행하고 증서 등기, 정보 통일 등록 등기 관리를 완성하며, 관리위원회 KYC 와 AML 등 요구를 만족시킨다.

수권 심사

맞춤형 수권요구에 근거하여 참여자가 제출한 정보 및 공개키를 자동으로 심사한다. 심사 완성후 증서 생성 규칙에 따라 상응한 정보와 공개키 정보를 인출하여 증서 발급을 진행한다. 수권 심사에는 감독관리 특수권한의 증서 생상 규칙이 설정되어 있다.

상태 통로

플랫폼 서비스의 통로관리 기능은 업무환경에 근거하여 독립된 업무체인을 구축할수 있으며, 이는 참여자가 블록체인 노드 형식으로 해당 업무체인에 가입하여 업무체인 데이터를 공유하는것을 허락한다. 블록체인 노드는 통로관리 기능을 통해 여러개 업무체인을 가입시키며, 각 업무체인의 데이터(체인, 업무)는 서로 차단된다. 또한 여러 체인 구조를 지원하여 부동한 업무가 서로 차단된 상황에서 동일 플랫폼에서 운행하게 하여 프라이버시 보호를 강화하고 시스템 구축 원가를 절감하며, 설비 이용율을 제고하였다.



동태 네트워킹

Zzm 플랫폼은 체인통로 식별 노드를 통해 서비스를 일시중단하지 않는 전제하에 동태 조정통제 네트워크 노드 가입 또는 업무체인 출범을 허용한다.

스마트 계약

계약의 등록 집행 업그레이드 및 말소를 책임진다. 사용자는 모 프로그래밍 언어를 통해 스마트 계약을 작성하고, 스마트 계약은 사용자의 논리에 근거하여 자동으로 또는 기타 계약 촉발로 인해 자동화 집행을 실현한다.

부하균형

응용 프로그램의 흐름량을 균형시켜 전단의 병행 방문을 백그라운드의 여러대 클라우드 서버에 전송함으로써 업무수준 확장을 실현하고, 고장 자동전환을 통해 서비스의 단일 포인트 고장을 제때에 제거하여 서비스 가용성을 제고하며, ZZM 위의 DAPP 또는 환경응용으로 하여금 훌륭한 사용자 체험을 갖게 한다.

서비스 모듈

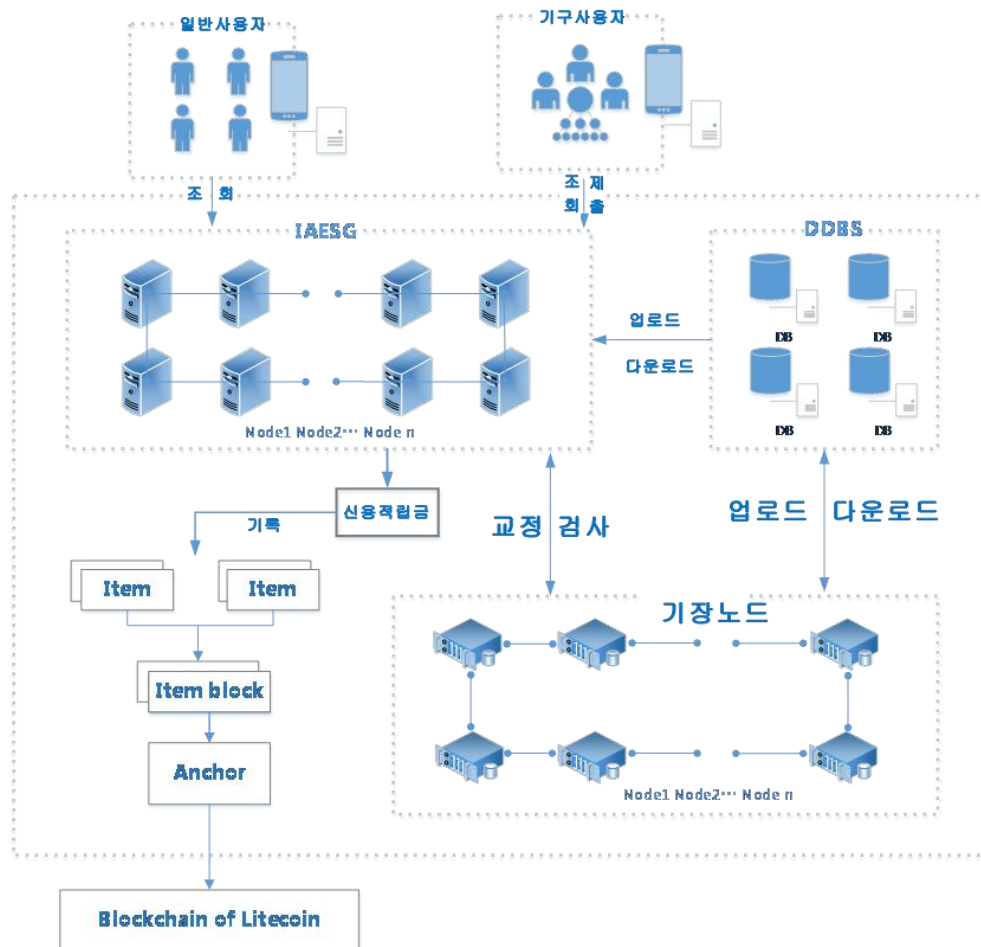
기업 및 개인 개발자에 대해 모두 계정 창설, 자산 디지털화, 블록의 블록고도 획득, 거래정보 구축 및 조회, 체인의 실시간 통지 등 기능을 제공할수 있다. 현재 단계에 SDK를 통해 접속, 정보 프라이버시 보호, 가치 전달, 증서 저장 측면의 Baas 서비스를 실현하여 생태체인상의 부동한 응용 플랫폼의 접속수요를 만족시킨다.

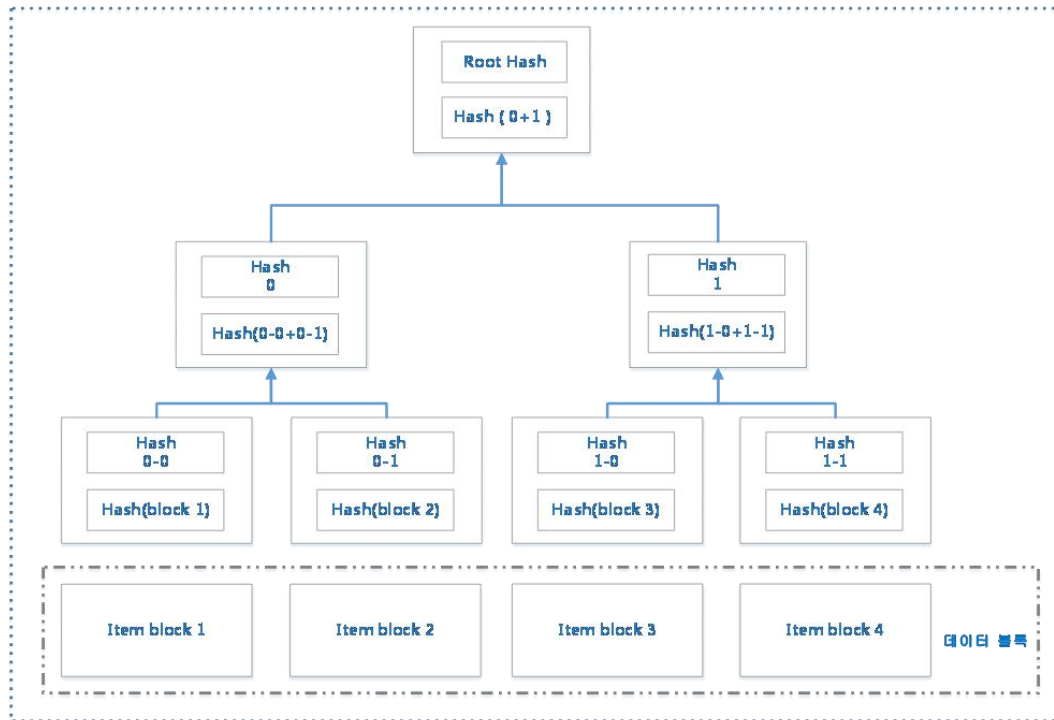
데이터 안전 설계

환경에 대한 조사연구와 검토를 거쳐 소규모의 서비스 업체, 회사에서 발생하는 흐름량은 비교적 적고, 데이터가 비교적 적으로, 또한 전통적인 문화오락 환경의 데이터센터 건설도 완벽하지 못해 강한 데이터 처리능력이 없음을 발견하였다. 이에 우리는 2 세트의 연맹 서버 집군을 설계하여 라이트코인 밀층 기술과 배합하여 사용하였으며 또 크로스 체인 매커니즘을 가입하여 현재 문화오락 환경에서 기존 데이터 베이스를 이용하여 탈중심화, 안전, 신속하고 추적가능한 데이터 공유를 효과적으로 실현할수 있게 되었다. 또한 많은 데이터는 자체 데이터량이 비교적 방대한 바, 예하면 사진, 동영상, 영화와 드라마 작품 등과 같은 데이터는 소유자의 공개 키를 사용하여 암호화 저장을 한후 다시 분포식 데이터 베이스에 저장한다. 기록내용의 신뢰성, 불왜곡성을 보증하기 위하여, 모형에 모든 데이터의 적요를 기록하고 또 분층 기구 저장을 적용한다. 데이터 해시값을 Item 구조에 저장한후 다시 매개 Item 의 해시값을 계산하여 Item 블록 구조에 저장하면 검색공간을 효과적으로 감소하고 사용자가 기록에 대한 교정검사 속도를 가속화 할수 있다.

그림과 같이 데이터 블록은 여러개 Item 블록으로 구성되었다. 층층이 해시값을 계산하면 본 데이터 블록의 Merkle 을 얻을수 있으며, 1 분에 한 번씩 진행한다. 라이트코인 밀층 블록체인 구조가 POW 매커니즘을 적용하여 몇분내에 한개 블록을 생성해야 하므로 모형중에 매 10 분마다 데이터 베이스를 동결시켜야 한다. IAESG 중 생성 Merkle 을 라이트코인 블록체인에 대표 제출해야 하기에 형식은 한건의 라이트코인 거래를 제출하는것과 비슷하여 진정한 왜곡불가를 실현할수 있다. 공유 체인이 참여한 노드가 더

많고 더 공개적이고 더 공신력 있기에 매개 Item 블록은 모두 저장 Item 의 해시값 및 한개 헤더에까지 가며 이는 매개 블록의 점대점 네트워크 홍보에 유리할 뿐만 아니라 또 데이터 교정비용도 감소할수 있다. 매개 데이터 패킷에는 데이터 소유자 공개 키, 메타데이터, 데이터 적요 등 3 개 정보가 포함된다.





공동인식 프로세스

다음은 IAESG의 구체적인 작업 프로세스이다.

절차 1 : 사용자가 청구 제출 및 공개 키를 제출하여 표시로 함.

절차 2 : 모 대표 노드가 청구 접수.

절차 3 : 모 대표노드 포인트 방송이 청구 기 접수.

절차 4 : 사용자가 기록 제출. 데이터 공개를 원하지 않을 경우 공개 키를 이용하여 데이터에 대해 암호화 진행.

절차 5 : 당직 대표 노드 포인트가 사용자의 공개 키에 근거하여 기록을 Item에 가입.

절차 6 : 당직 대표 노트 포인트 방송 Item 정보 확인 및 처리해야 할 대문건을 분포식 데이터베이스에 저장.

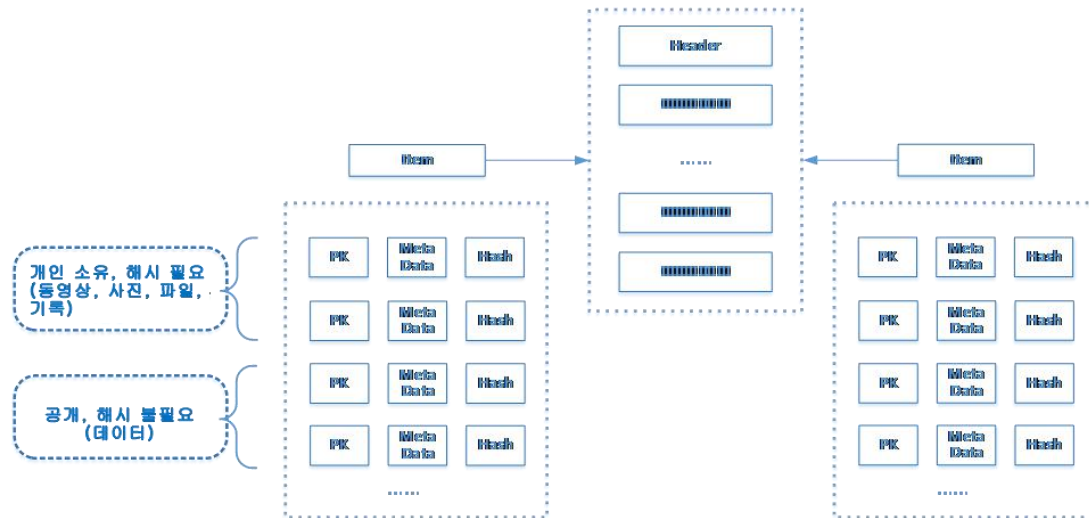
절차 7 : 교정검사 대표 노드가 기록에 대해 교정검사 진행, 기타 노드

는 데이터 업데이트.

절차8 : 1 분에 한번씩 Item block의 수량을 점검하고, 10 개에 달하면 한개 데이터 블록을 구성하며, 해당 데이터 블록의 merkle 을 계산.

절차9 : 10 분에 한번씩 모든 신규 생성한 데이터 블록의 merkle 을 비트코인 블록체인에 앵커링.

절차 10 : 절차 1 로 돌아감.



데이터 공유와 방문 설계

데이터 소유자는 데이터를 암호화하여 분포식 데이터 베이스에 저장하고, 모형은 암호학중의 프록시 재암호화(Proxy rencryption) 매커니즘을 이용하여 데이터 방문에 대한 통제와 공유를 실현한다. 블록체인 기술을 기반으로 한 모형은 탈중앙화의 사용환경으로, 신뢰성 있는 제3자가 없기에 전통적인 재암호화 환경중의 유일한 대리 역할도 존재하지 않는다. IAESG 중의 어떠한 노드도 모두 대리로서 재암호화 작업을 완성할수 있으며, 그에 대한 보수로 상응한 ZZM Token 을 획득할수 있다. 대리 계약 설정은 아래와 같다.

1. 진열 $A \in Z_q^{n \times m}$ 랜덤으로 생성, 안전계수 q, n 선택.
2. 공개 키 비밀키 생성 : 공개 키 $pk=P$, $P=R-A$, $S \in Z_q^{n \times 1}$, 그중 R, S 은 가우스 파라미터, 비밀키 $sk=S$

3. 암호화 알고리즘 :

$$c=(c_1 + c_2)=(e_1 A + e_2, e_1 P + e_3 + m \cdot \begin{bmatrix} q \\ 2 \end{bmatrix})$$

그중 e_1, e_2, e_3 은 오차 파라미터.

4. 암호해지 알고리즘 :

$M=c_1 S+c_2$ 0 과의 거리에 근거하여 0 또는 1 을 취할지를 판단.

5. 재암호화 비밀키 생성 알고리즘 :

$$rk_{a \rightarrow b} = (P_B, Q)$$

$$\begin{bmatrix} X & -XS_B + E + S_A \\ 0 & I \end{bmatrix}$$

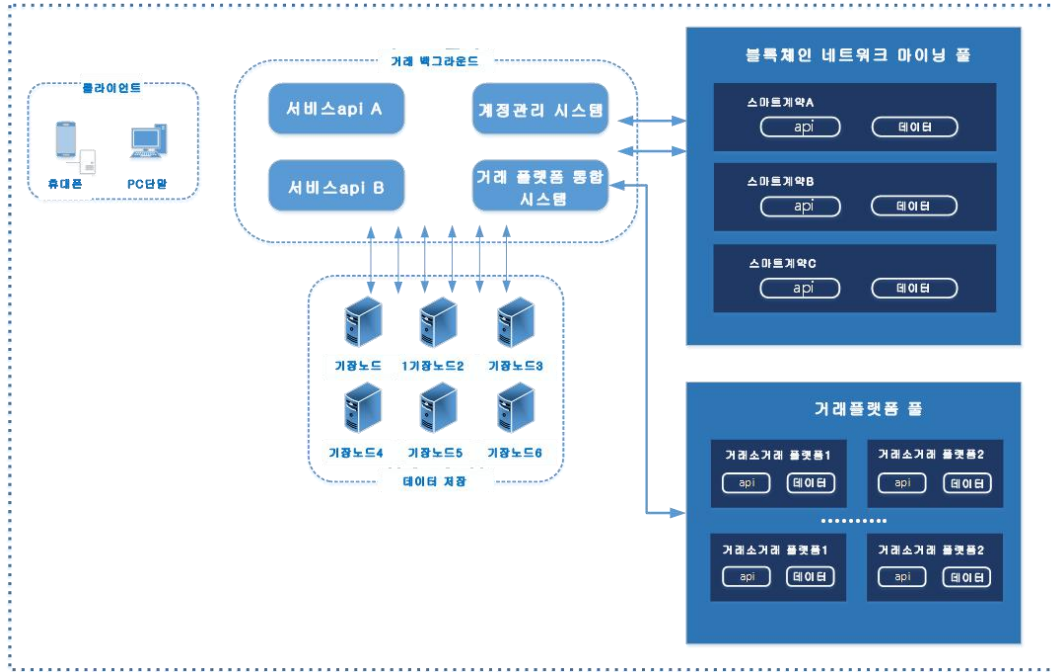
그중, X 는 랜덤 진열, E 는 소음.

6. 재암호화 알고리즘 :

$$(c'_1, c'_2) = h_1(A, P_B) + (h_2 + h_3) + (c_2 + c_3) * Q$$

그중, h_1, h_2, h_3 는 오차 분포 선택.

컬러코인 발행 구조

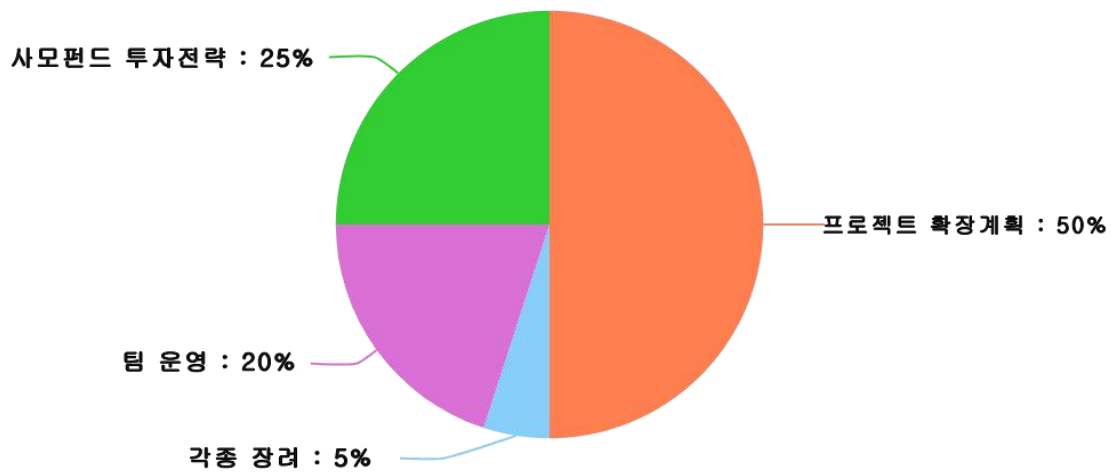


5. Token 소개와 사용계획

Token 명칭	ZZM	운영주체	ZZM 싱가포르 기금회
알고리즘	SCR2.0	발표일자	2017.11.27
총 발행량	2 억	시장 유통량	3000 만
기존 사용자 규모	3000-5000 명	공식사이트 주소	www.zzmn666.com
지갑 다운로드 주소	http://www.zzmn666.com/download/zzm-wallet.exe		
소스 코드	http://39.106.36.203/index.php		

Token 판매계획 총수량 : 2 억개 Token, 구체적인 분배 계획 ::

- 그중 50%는 프로젝트 확장계획에 사용
- 25%는 사모펀드 투자전략에 사용
- 20%는 팀 운영에 사용
- 5%는 각종 장려에 사용



6. 프로젝트 관리 매커니즘

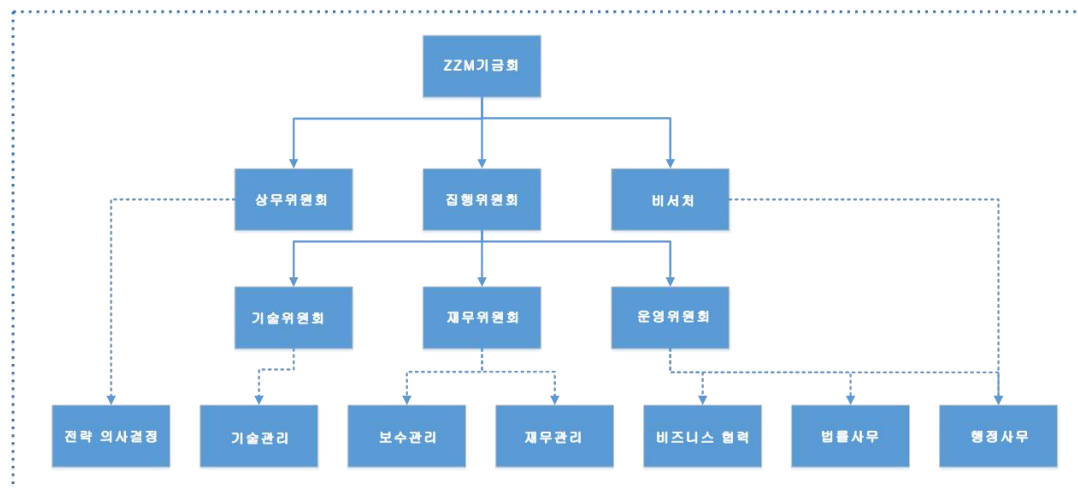
6.1 자금관리 매커니즘

모집한 자금은 투명, 감사 가능 및 효율 원칙에 따라 보관과 경영을 진행해야 한다. 모집한 BTC와 ETH는 각기 다중 서명 지갑에 보관되며 대중들의 심사를 받는다. 안전문제와 관련하여 다중 서명 지갑의 비밀키는 5명의 신뢰할수 있는 개인이 통제한다. 지갑이 어떠한 대금지불을 집행할 경우에도 모두 이 5명의 동시 서명이 필요하다. 모집한 자금은 개발자의

주주 배당금과 이익배당에 사용되지 않으며, ZZM의 개발, 유지관리 등 기술업무 및 생태 시스템 건설(예하면 육성체인상의 각종 응용에 투자하는 등)에 전부 사용된다.

6.2 기금회 관리

ZZM은 탈중앙화의 국제 블록체인 커뮤니티로서 해외에 ZZM기금회를 설립하는 것을 통해 ZZM 커뮤니티와 자금의 관리, 운영을 보증한다. ZZM기금회는 기금회 상무이사회, 기금회 집행위원회와 비서처로 구성된다. 상무이사회 인원수는 11명이며, 매년 1회폐 1표 원칙에 따라 커뮤니티 투표에 의해 선거되며, 주로 ZZM 미래의 발전방향, 발전전략 제정 및 중대사건의 의사결정을 책임진다. 집행위원회는 기술위원회, 재무위원회, 운영위원회로 구성되며 각기 ZZM 플랫폼 기술개발, 재무관리, 비즈니스 협력과 운영을 책임진다. 비서처는 총 7명이며, 기술위원회, 재무위원회 및 운영위원회가 3:2:2의 비례로 구성되며, 주요업무는 각 위원회의 업무를 조율하는 것이다.



7. 팀 소개

7.1 핵심 팀 소개

리진룡(李金龙)——ZZM 팀 핵심

블록체인의 신예, ZZM 창시인중의 일원, 산둥대학교 경제학원 금융학과 졸업, 재학기간에 전자상거래 플랫폼 세미나에 수차례 초대받아 참가하였고, 졸업후 인터넷 업계, 금융업계, 전자상 플랫폼 운영에 종사하였으며, 2015 년에 “2015 백개 기업 금융 고위층 회의”에 초대받아 참가한후 깨우침을 받아 블록체인을 연구하기 시작하였으며, 블록체인에 대해 큰 열정을 갖고 있음. 목표는 블록체인을 문화오락산업에 응용하는것임.

싱하이취안(邢海泉)——ZZM 프로젝트 컨설턴트

‘바다(大海)’(바다는 모든 하천을 받아들일 만큼 그 용량이 크다는 뜻)의 베테랑 투자자. 전략성 투자 안목을 갖추었으며, 현재 섬서중자문화산업발전유한회사(陕西中资文化产业发展有限公司) 이사장, 내몽고정장문화예술유한회사(内蒙古鼎藏文化艺术有限公司) CEO, 태원성세천하문화예술유한회사(太原盛世天下文化艺术有限公司) 집행이사를 맡고 있음. 2013 년에 비트코인권에 들어가 2014 년에 관련 분야에서 명성을 날리기 시작하였으며, sohu, 163, sina 등 플랫폼에서 발표한 문장들이 광범위하게 보급되기 시작함. 2016 년에 2016 문화자본 고위층 포럼”에 특별귀빈으로 초대받음.

리짚(李站)—— ZZM 운영총괄

ZZM 프로젝트 운영총괄, 한국금융학 석사, 풍부한 유학경력 및 국제 시야를 갖고 있음. 2013 년에 귀국하여 창업을 시작해 이투어(중국)그룹지주유한회사(一托(中国)集团控股有限公司)를 설립하였고 또 이투어(一托)의 3 대 브랜드의 창시자, 산둥노상연맹회 부회장, 이투어몽 자선공익 발기인임. 2015 년에 화폐권에 들어갔고 그후의 2 년내에 블록체인 투자, 프로젝트 운영 및 고위층 포럼 개최에 참여하여 풍부한 블록체인 프로젝트 운영경험을 보유하고 있고, 풍부한 한국 블록체인 커뮤니티 및 거래소 협력경로를 갖고 있으며, ZZM 가치 홍보에 주력하고 있음.

7.2 파트너 소개 :

➤ 섬서중자문화산업발전유한회사(陕西中资文化产业发展有限公司)

중국 영화 파생품 시장이 공백에 처한 상황에서 섬서중자문화비디오는 전통적인 영화 파생품 산업을 '영화+영화 파생품+영화관 체인+관광지 문화 여행'의 종합 영화 생태 산업체인으로 발전시키고자 서안전광전매주식유한회사(西安电广传媒股份有限公司)와 손잡아 서경비디오문화 플랫폼을 빌어 중국 영화 파생품의 길을 개척하였다.

➤ 이투어(중국)그룹지주유한회사(一托(中国)集团控股有限公司)

이투어는 산둥성의 최초의 건물 자산 관리를 입구로 한 원스톱형 창업 생활 서비스 플랫폼으로, 그룹 산하에 건물관리, 자산관리, 투자유치 운영, 비즈니스 서비스, 부동산 중개, 인테리어 장식, 재무 대행, 인적자원, 자동차 임대, 엘리베이터를 일체로 한 10 대 업무가 있다.

이투어 산하의 3 대 브랜드 : 이투어몽상위(一托梦想寓)는 꿈을 가진 창

업자들에게 오피스텔 임대 서비스를 제공하고, 이투어칭춘위(一托青春寓)는 꿈을 쫓기 위해 외지에서 분투하는 젊은이들에게 아파트 임대 서비스를 제공하며, 이투어쯔유위(一托自由寓)는 여행 애호가들에게 여행 목적지 호텔식 아파트 임대 서비스를 제공한다.

이투어의 5 년 목표는 이투어를 산둥성에서 가장 크고 가장 전문적인 자산관리 그룹회사로 만드는 것이며, 10 년 비전은 이투어를 세계적으로 유명한 창업 새활 서비스 플랫폼으로 만드는 것이다.

➤ VK—백남쇼(VK—百男大秀) 글로벌 패션 브랜드

백남쇼는 중국 각 민족, 각 구역, 각 지역, 5 세부터 65 세까지 각 연층의 생활태도가 있는 중국남성의 라이프 스타일 집합 플랫폼이다. 중국 12 개 남성 분야의 집합에는 기업가, 창업가, 뉴스 미디어, 운동선수, 스타일리스트, 어린이 모델, 56 개 민족 아저씨, KoL 유명인, 중국 슈퍼 모델, 헬스 트레이너, 스튜어드, 디자이너, 연예인, 아나운서와 각 분야의 오피니언 리더 등이 있다. 그중 대중들에게 잘 알려진 사람들로는 임달화(任达华), 진관희(陈冠希), 와이포지아의 UNCLE 오국평(吴国平) 등이 있으며, 또 싱가포르, 대만, 미국, 일본, 북경, 상해, 항주, 광주, 심천과 홍콩에서 온 생활태도가 있는 남성들도 있다. 다각도, 다스타일, 전면적으로 중국 남성의 국제수준 매력을 전시하여 더 많은 남성들에게 이를 계발하고 확산하고 실현다.

➤ 마오어우(秒偶) 소셜 전자상 플랫폼

마오어우(秒偶)는 소셜 전자상 플랫폼으로, 발행인의 시간이 “마오어우(秒偶)”에 오른후 사용자는 구매형식을 통해 소중한 시간자원을 갖게 되며, 가상적인 개인시간을 직관적으로 구현하는 변통가능한 자산으로 전환시킨

다. 사용자는 시간으로 유명인과 약속을 잡을수 있고 또 발행인이 제공한 소통기회의 거래와 교환, 지식, 주변, 공유 체험 등 방식을 통해 시간자원에 대해 투자와 지배를 할수 있다.

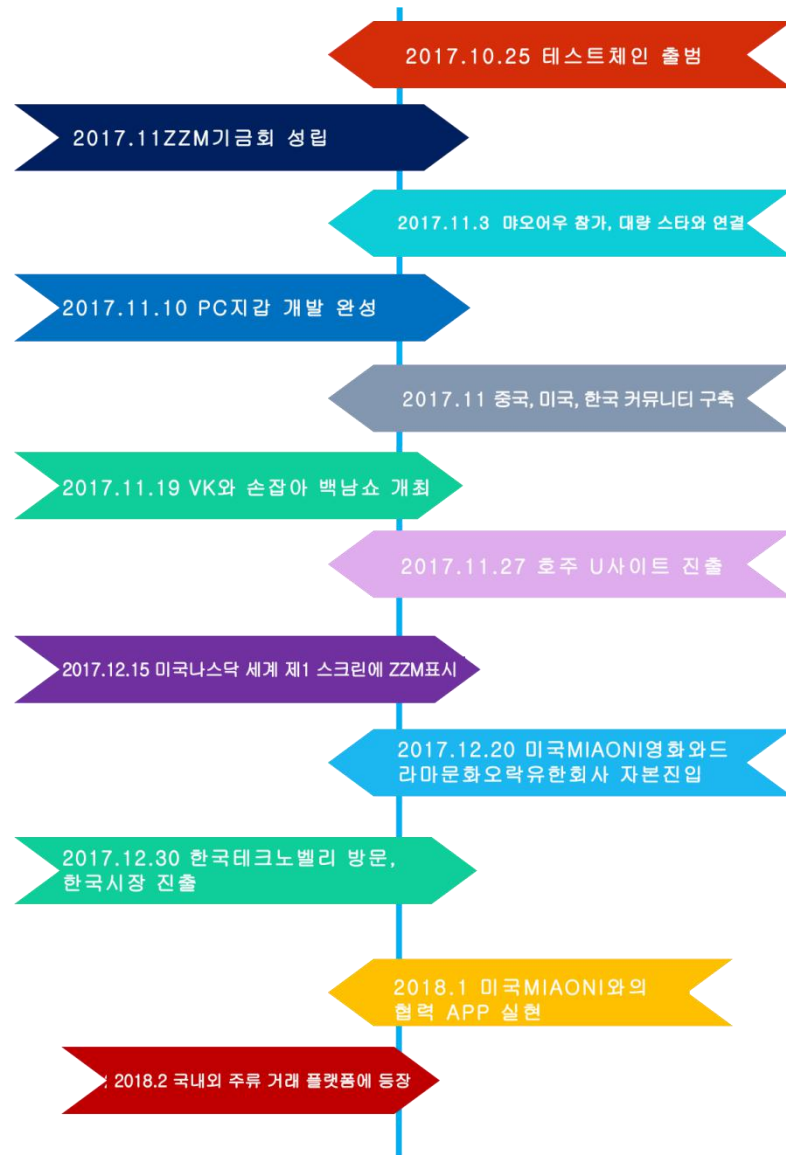
8. 실현 프로젝트 소개와 미래 계획

8.1 기 실현 및 실현 예정 프로젝트

- ZZM 는 MIAONI APP 에서 유명작가가 출판한 서적을 구매 가능함.
- ZZM 는 11 월 19 일에 중국 빅토리아 시크릿이라 불리우는 VK 국제 패션 복장 브랜드와 함께 서안에서 VK—백남쇼를 개최하여 ZZM 으로 VK 복장을 구매할수 있음.
- 미국 MIAONI 영화와드라마문화오락유한회사(美国秒你影视文化娱乐有限公司)는 2018 년 1 월에 자신의 구매스타 APP 를 개발 완료하고 사용할 예정으로, 본 APP 에는 전세계의 스타, 유명인 등이 모일 것으로, 그들의 시간은 ZZM 으로만 구매할수 있음. 본 APP 는 ZZM 생태권의 중요한 부분이 될것임.

8.2 미래계획

ZZM은 컨셉 제출에서부터 테스트 체인 출범, PC 지갑 개발 완성, 수집 2017.10.25 커뮤니티의 구축에 이르기까지, 11월 3일 MIAONI 전자상 플랫폼 발표회 참가에서부터 11월 19일 VK 국제패션브랜드와 손잡아 서안 VK—백남쇼 개최에 이르기까지, 100여명의 최초 지원자에서부터 지금의 만명 이상 커뮤니티 구성원에 이르기까지, 2017년 ZZM은 컨셉 테스트에서부터 실제 사용에 이르기까지, 또한 향후의 반년내에 계속하여 ZZM 커뮤니티를 보완하고, ZZM 밑층 기술의 성숙화를 가속화 하며, ZZM의 생태를 구축할 예정이다. 다음은 ZZM의 발전계획이다.



향후 ZMZ 의 계획 :

(1) 미국 MIAONI 영화와드라마문화오락유한회사(美国秒你影视文化娱乐有限公司)와 협력하여 ZMZ 의 진정한 사용 실현, ZMZ 으로 스타의 조각시간 지불 지불, ZMZ 의 첫번째 회수 시스템 구축.

(2) ZMZ 미국 커뮤니티 구축

(3) 한국에 들어가 한국거래소에 진입함과 동시에 한국 ZZM 커뮤니티 구축

(4) 싱가포르에 ZZM 기금회 설립

(5) 주류 거래 플랫폼에 진입

(6) 더 많은 ZZM 의 회수시스템으로 ZZM 생태 구축

9. 리스크와 관리통제

법률구조와 면책성명

ZZM 기호화폐 구매에 참여한 모든 사람은 자신의 블록체인 관련 지식과 ZZM 백서의 정보를 기반으로 합니다.

ZZM 개발자는 다음 책임을 승인하지 않고 거절함을 명확히 말씀 드립니다.

(1) 누구든지 ZZM 구매시 어떠한 국가의 돈세탁 방지, 테러방지용자 또는 기타 감독관리 요구 위반.

(2) 개발의 지연 또는 연기 및 이로 인해 사전 공시를 할수 없는 일정.

(3) 소스 코드의 오류, 하자, 결함 또는 기타 문제.

(4) 참여자가 디지털 암호화 화폐 또는 Token 의 지갑 비밀키 누설, 분실 또는 파손.

(5) ZZM의 제3자 클라우드 펀딩 플랫폼의 계약위반, 규정위반, 권리침해, 붕괴, 마비, 서비스 중지 또는 일시중지, 사기, 오작업, 부당행위, 실수, 소홀, 부도, 청산, 해산 또는 휴업.

(6) 누구든지 제3자 클라우드 펀딩 플랫폼간의 약정내용이 백서 내용과 차이, 충돌 또는 모순 존재.

(7) 누구든지 ZZM에 대한 거래 또는 투기 행위.

(8) ZZM이 정부, 예비정부 기관, 주관당국 또는 공공기관으로부터 일종의 화폐, 증권, 상업어음, 유통어음, 투자품 또는 기타 사물로 구분되거나 간주되어 금지, 감독관리 또는 법률제한을 받은 경우.

(9) 본 백서 공시의 모든 리스크 요소 및 해당 리스크 요소와 관련된, 이로 인해 발생한 또는 이와 함께 발생한 손해, 손실, 클레임, 책임, 징벌, 원가 또는 기타 부정적 영향.

리스크 공시

기호화폐 구매에 참가하는 것은 심사숙고후 결정한 행동이어야 하며, 참여자가 하기 리스크 내용을 충분히 알고 동의하는걸로 간주됩니다.

(1) 법률 정책 변화 또는 정부 행위로 인해 ZZM의 정상 개발 또는 사용이 불가능하게 되거나 ZZM의 소지 또는 사용이 금지될 리스크.

(2) 암호학의 발전 또는 양자 컴퓨터의 상용화로 인해 암호학을 기반으로 한 화폐가 더이상 충분한 안전성을 갖지 못하게 될(예하면 비밀키가 해제되는 경우) 리스크.

(3) 커뮤니티 요구에 의해 소스 코드를 업그레이드 또는 수정함으로 인해 예측할수 없는 리스크 초래.

(4) 운전시 '분포식 거절 서비스' 공격을 당하거나 기타 유형의 공격을 당하게 될 리스크.

(5) 모든 사람이 소지한 ZZM 코인은 모두 도난, 분실 또는 멸실 리스크 존재.

참고문헌 :

[1]. Nakamoto S. Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system[J]. Consulted, 2009.

[2]. Technical report by the UK government chief scientific adviser[Online],available:https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/492972/gs-16-1-distributed-ledger-technology.pdf, February 21, 2016

[3]. 위안용(袁勇), 왕페이웨(王飞跃). 블록체인 기술 발전현황과 전망[J]. 자동화학보, 2016, (04):481-494.

[4]. 쟡진위(郑金宇). 블록체인 기술이 은행업 발전에 대한 영향, 전망 및 감독관리 도전[J]. 은행가, 2016, (07):11-13.

[5]. Zyskind G, Nathan O, Pentland A S. Decentralizing Privacy: Using Blockchain to Protect Personal Data[C]. IEEE Security and Privacy Workshops, 2015. 2015: 180-184.

[6]. 귀양시인민정부 사무실. 귀양 블록체인 발전과 응용[R]. 귀양 : 귀양인민출판사, 2016:18.

- [7]. 공업과정보화부. 블록체인 참조구조[M]. 2017.
- [8]. 제프리 무어(Geoffrey Moore). 캐즘 마케팅(Crossing the Chasm) [M]. 기계공업출판사, 2009.
- [9]. Furlonger D, Valdes R. Hype Cycle for Blockchain Technologies and the Programmable Economy, 2016[OnLine],available:<https://www.gartner.com/doc/3392717>, July 27, 2016