

# Royalty Coin

Global Contents License Platform

WHITE PAPER 1.0 한국어



# Contents

<b>01 Abstract</b>	4
<b>02 캐릭터 라이선스 유통의 문제점</b>	
02-1 창작자 권리보호 미흡	5
02-2 불투명한 캐릭터 유통	5
<b>03 새로운 캐릭터 라이선스 유통 생태계</b>	
03-1 창작자를 위한 라이선스 거래 플랫폼 개발	6
03-2 캐릭터 라이선스 저작권 검증과 보상 시스템	8
<b>04 Royalty Coin</b>	
04-1 로열티코인의 활용도	9
04-2 로열티코인의 차별점	10
04-3 아키텍처	11
<b>05 Token Distribution</b>	
05-1 토큰경제 생태계	15
05-2 토큰 배분 및 수익배분	22
<b>06 Royalty RoadMap</b>	24
<b>07 Member</b>	
07-1 팀원	25
07-2 자문단	27
07-3 파트너 (투자자, VC)	28
<b>08 면책성명</b>	29

글쓰기가 광고없이 콘텐츠 그 자체로 수익을 창출할 수 있도록 하고 싶다.  
이를 통해 좋은 콘텐츠 제작자들을 플랫폼으로 끌어들이고  
긍정적인 온라인 커뮤니티를 구축해 갈 것입니다.

- 네드 스캇 (Ned Scott\_Steamit CEO)

- **신지식재산권**      인간의 지식에 의해 만들어진 발명 · 상표 · 디자인 등의 산업재산권과  
문학 · 음악 · 미술 작품 등에 관한 저작권의 총칭
- **라이선스**  
(License)      상표 등록된 재산을 가지고 있는 개인 또는 단체가 타인에게 대가를 받고  
그 재산을 사용할 수 있도록 상업적 권리를 부여하는 계약
- **라이선서**  
(Licensor)      상표, 창작품 등 등록된 재산을 가지고 있는 자
- **라이선시**  
(Licensee)      상표 등록된 재산을 대여받는 자
- **로열티**  
(Royalty)      캐릭터, 사진, 예술작품, 특허권, 저작권, 창작물의 사용료

# 01

## Abstract

비약적인 IT 기술의 발달은 우리의 생활 방식을 더욱 급속도로 변화시켰다. 그러나 금융 분야에 대한 큰 발전은 없다. 그 결과 느린 송금 시스템, 과도한 수수료 등 대표적인 문제점들은 수년째 방치되어 있다. 이렇게 기술의 발전 속도를 따라가지 못하는 산업들이 곳곳에 존재한다.

금융 산업과 더불어 콘텐츠 유통 산업은 또 다른 예이다. 콘텐츠 유통 산업 시장은 해마다 엄청난 규모로 성장하고 있지만 극소수가 저작권 로열티와 그로 인해 생산되는 부가가치를 몇 세기 동안 독점하고 있다. 이러한 산업 구조는 점점 고착화되어 창작자들의 정당한 권리마저 빼앗아 간다.

블록체인은 거래의 신뢰를 보장하고 투명성을 높이는 역할을 한다. 신뢰도 높은 블록체인 기술로 인하여 중개 기관의 도움 없이도 새로운 가치를 창출하고 자산을 이동할 수 있게 된다. 이 기술은 모르는 사람이나 기관 사이에서 거래가 검증되고 진실하다는 것을 이루는 기초를 제공해준다. 비트코인의 출현으로 신뢰가 없는 상황에서도 신뢰를 보장해주는 기술이 탄생한 것이다. 본 기술은 모든 자산, 특히 무형의 지식재산인 콘텐츠의 거래에 신뢰를 불어넣고 있어 콘텐츠 유통의 모든 환경을 변화시키고 있다.

## 02

# 캐릭터 라이선스 유통의 문제점

### 02-1 창작자 권리보호 미흡

가파르게 성장하는 한국 웹툰이 해외에서도 승승장구하고 있다. 웹툰 업계를 선도하고 있는 네이버 웹툰은 중국, 일본, 인도네시아 등 7개 국가에서 4,700만명의 웹툰 독자를 확보하고 있다. 웹툰의 해외 진출이 활발해지면서 번역과 저작권 문제 등 해결할 문제들이 제기된다.

우리나라는 분리 판권 형태가 일반적이다. 웹툰, 2차 콘텐츠, 캐릭터 상품 등 각각에 대한 저작권이 분리돼 있다. 반면 중국의 사업자들은 한 작품에 대한 모든 저작권을 원하는 식이다. 네이버 웹툰 사업팀 리더는 “중국은 세계 최대 시장인데 저작권 관련 협상이 쉽게 이뤄지지 않는 상황이라 여러 가지 노력이 필요하다”고 말했다.

또한, 제조업체의 횡포 또한 창작자를 보호하지 못하고 있다. 완구, 인형, 문구, 액세서리 등을 생산하는 제조업체들이 캐릭터 제품 판매수량이나 단가를 속이는가 하면, 계약기간이 끝난 후에도 버젓이 판매하면서도 로열티를 주지 않는 등 로열티를 줄이려는 횡포에 캐릭터 개발업체들이 몸살을 앓고 있다.

캐릭터 불법복제물 역시 큰 사회적 문제를 일으키고 있다. 문화체육관광부는 2017년 하반기 3만 5000여 점(5억 원 상당)의 유명 캐릭터 불법복제물을 적발한 사례가 있다. 문화체육관광부 관계자는 “최근 영화, 애니메이션, 소셜네트워크서비스(SNS) 등 캐릭터 상품을 불법으로 복제한 인형, 문구류, 생활용품, 블록완구 등 그 종류가 다양해지고 있어 구매 시 주의 하길 바란다”며 “앞으로 캐릭터 불법복제물에 대한 모니터링을 강화하고 유관 기관과 긴밀히 협조해 불법복제물을 대규모로 생산·수입·유통하거나 상습적으로 판매하는 행위를 집중적으로 단속할 것”이라고 한다. 그러나 이런 불법복제물을 단속하기란 쉽지 않은 상태이다.

### 02-2 불투명한 캐릭터 유통

중앙 유통자 권력의 집중으로 인하여 특정 수준의 콘텐츠의 창작자에게 편향되어 있는 캐릭터 시장에서 신규 창작자가 살아남기란 그야말로 ‘하늘의 별따기’이다. 관심과 참여도가 낮을 수 밖에 없는 신규 창작자에게는 많은 우수 콘텐츠와 신지식재산권이 사라진다. 그들이 콘텐츠를 유통하기 위해서는 애플, 구글, 아마존, 네이버, 카카오 같은 강력한 중앙 유통업체의 정책이나 규칙을 준수해야 한다. 중앙 유통업체는 콘텐츠 제작, 판매 유통에 과도한 개입이나 징벌적인 규칙을 만들어서 많은 비용을 창작자와 소비자에게 부과한다.

신지식재산권(라이선싱)의 복잡한 유통 경로와 과도한 중개 비용으로 인해 많은 창작자들의 창작의지를 저해하고 고품질 콘텐츠의 유통에 장애가 발생하고 있다. 캐릭터 사용자인 라이선시는 캐릭터 원저작자인 라이선서를 찾거나 연결하기 어렵다. 라이선시와 라이선서를 연결해줄 수 있는 플랫폼 구축이 절박한 시점이다.

## 03

# 새로운 캐릭터 라이선스 유통 생태계

### 03-1 창작자를 위한 라이선스 거래플랫폼 개발

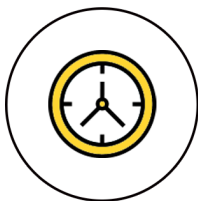
글로벌 신지식재산권 라이선스(Pay Per License) 거래소는 창작자가 알스토어(R Store)에 업로드를 하게 되면 해당 신지식재산권에 대한 전자계약(Smart contract)이 생성된다. 해당 신지식재산권 정보와 창작자 정보는 스마트 컨트랙트에 저장되고 Royalty코인을 통해 구매자가 손쉽게 신지식재산권을 구매할 수 있다. Royalty는 신지식재산권별 스마트 컨트랙트가 생성되어 분산 DB에 보관되기 때문에 이용시 구매자와 판매자 정보를 직접 저장하지 않아도 될 뿐만 아니라 창작자에게 토큰 전달도 이루어져 편리성이 극대화 되었다.

모든 거래내역은 블록체인장부를 통해 확인이 가능함으로써 이용하는 누구나 어떤 거래가 일어나고 있는지 살펴볼 수 있다. 블록체인 상에 등록된 창작자와 구매자에 대한 개인정보는 거래당사자들만 확인할 수 있을 뿐 다른 사람은 알 수 없는 익명성을 갖게 된다. 여기서 더 나아가 기여자가 존재한다. 기여자는 창작물에 대한 평가와 투자를 할 수 있다. 기여자는 평가와 투자를 통해 창작물에 대한 권리를 일부 획득하며 이 활동은 나중에 수익배분에 포함된다.

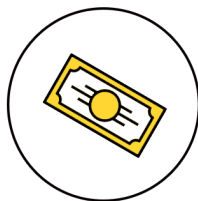
이후 수익 발생 시 블록체인 지분증명 방식으로 기록된 거래를 바탕으로 코인을 배부한다.

블록체인 기술로 변모하는 콘텐츠 유통 생태계는 다음과 같다.

블록체인 분산 장부에 콘텐츠의 저작물을 기록하여 위변조가 불가능해짐에 따라 저작권자임을 온전하게 입증할 수 있다. 콘텐츠 기여자들은 홍보나 유통 활동에 기여할 때마다 일정한 코인을 받을 수 있다. 전자계약(SmartContract)의 자동적인 이행으로 중재가 필요가 없고, 거래시간이 단축되며, 유통 비용이 감소된다.



시간 단축

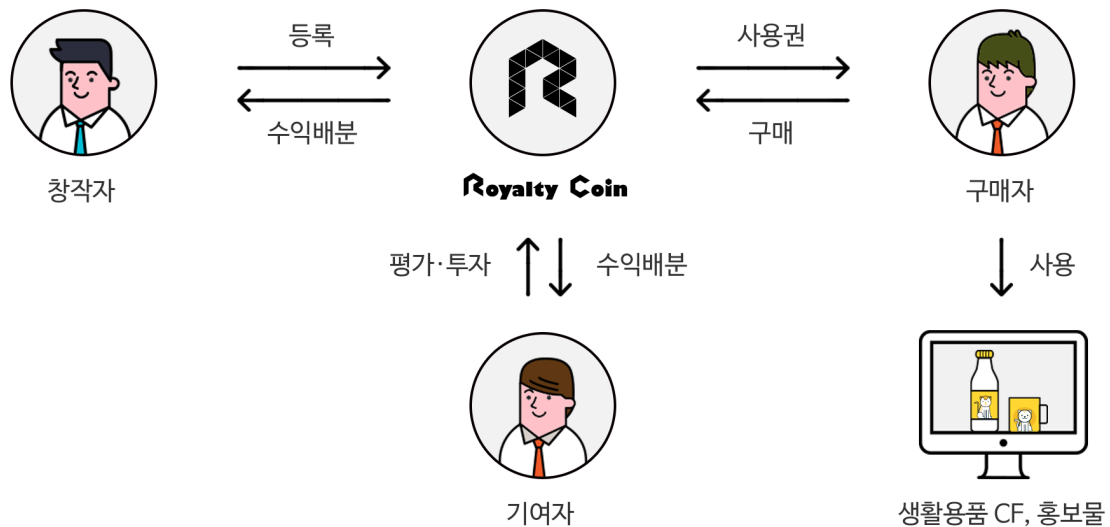


비용 절감



조작 불가능

개인간 매매정보를 안전하게 저장하기 위해 거래정보를 분산화된 Royalty의 노드 DB에 저장한다.



- 창작자 신지식재산권 등록 → 스마트 컨트랙트 생성 → 기여자의 거래, 투자, 평가 발생  
→ 창작자, 기여자에게 Royalty코인 전달
- 구매자의 경우 사용권으로 Royalty코인 구매 → 생활용품, 홍보물에 사용

#### 블록체인 분산네트워크를 기반으로 창작자의 콘텐츠 직거래 서비스를 제공할 것이다

- 캐릭터 이모티콘 콘텐츠 저작권 인증 및 저작권 원본 양도·양수 및 사용권 거래를 지원한다.
- 다양한 스마트계약 서비스 예를 들어 시간별, 일 단위 캐릭터에 대한 사용권을 제공한다.
- 저작권자 및 사용자, 구매자의 플랫폼 기여도별 등급별 회원 관리가 가능하다.
- 누구나 자유롭게 창작물을 사이트에 등록하여 다양한 공모전에 참여할 수 있다.
- 블록체인 기반의 토큰을 구입하여 사용권 응용 상품, CF, 홍보물 판촉에 활용할 수 있다.
- 블록체인 API를 이용한 공동저작자의 수익의 자동 배분 시스템을 지원한다.

## 03-2 캐릭터 라이선스 저작권 검증과 보상 시스템

창작자와 유통사의 협력 소비자의 참여가 핵심 성공 요소이다.



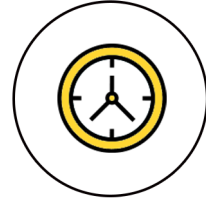
### 투명성

블록체인 분산장부에 기록하여  
위변조 불가능한 저작권 신뢰를 보장함



### 공정성

홍보와 유통에 기여 활동에 따라  
수익이 공정하게 배분



### 효율성

중재자 없는 계약으로  
거래 시간·단축 유통 비용 감소

- 신지식재산권 라이선스의 투명한 거래를 공개한다.
- 창작물의 로열티 수익 배분의 공정성이 확보된다.
- 창작자와 신지식재산권(IP) 유통사의 상생 협력과 신뢰가 형성된다.

사용자의 인증 현황 파악이 가능하며 관리자는 언제 어디서나 간편하게 라이선스를 제공하여 많은 시간을 단축하고 라이선스 관리 비용을 절감한다.

콘텐츠 공급자인 창작사, 스타트업, 1인 창작자가 사용자에게 콘텐츠 사용을 허락하는 인증서를 제공하며 복제를 방지하는 도구를 온라인에서 제공하고 일반 사용자들로부터 캐릭터를 배포하여 사용 수수료 수익을 획득한다.

블록체인 콘텐츠 거래가 기록되는 분산 장부를 이용할 경우에는 캐릭터 콘텐츠의 발행과 판매, 사용 이력이 투명하게 기록되어서 위·변조나 조작이 불가능하다.

블록체인 기반 콘텐츠 라이선스 사용권에 대한 거래 시스템은 재고변동 및 유효기간에 따라 콘텐츠 정책을 유동적으로 반영할 수 있으므로 재화의 낭비를 줄일 수 있다.

블록체인은 거래의 신뢰를 보장하고 투명성을 높이는 역할을 한다. 블록체인의 신뢰 기술로 인하여 제3의 중개기관의 도움 없이도 새로운 가치를 창출하고 자산을 이동할 수 있게 된다.

이 기술은 모르는 사람이나 기관사이에서 거래가 검증이 되고 진실하다는 것을 이루는 기초를 제공해준다. 비트코인의 출현으로 신뢰가 없는 상황에서도 신뢰를 보장해주는 기술이 탄생했다. 본 기술은 모든 자산, 특히 무형의 지식재산인 콘텐츠의 거래에 신뢰를 불어넣고 있어서 콘텐츠 유통의 모든 환경을 점차 변화시키고 있다.



## 04

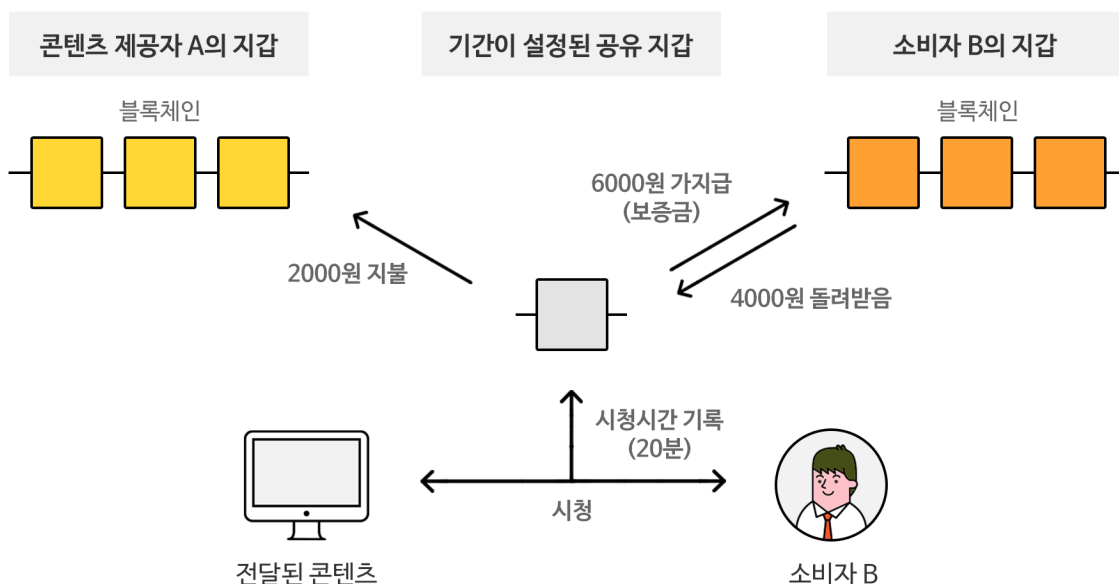
# Royalty Coin

### 04-1 로열티코인의 활용도

Royalty 코인은 창작자와 신지식재산권 사용자 혹은 구매자가 1대1로 매칭 거래할 수 있는 Pay Per License 플랫폼에 사용된다. 지적재산권 구매자는 BTC, ETH 및 Royalty 코인으로 지적재산권 결제를 할 수 있으며, 창작자는 거래금으로 Royalty 코인을 받게 된다.

창작자들은 기존에 카카오톡 이모티콘 등 업로드에 많은 제약사항이 있어서 어려움이 있었다. 이러한 문제점은 알스토어(R-Store)에서 해결이 가능하다. 누구나 자신의 작품을 업로드 가능함에 따라 이러한 문제점 해결에 큰 도움이 된다.

개인 구매자들은 기존에 이모티콘 시장과 같은 곳에서 구매한 저작권으로는 해당 플랫폼에서만 사용이 가능했다. 하지만 알스토어(R-Store)에서 구매하게 된다면 온라인에서 사용이 가능할 뿐만 아니라 오프라인에서도 활용이 가능하다. 예를 들어 카페 창업자들은 컵 홀더에도 사용이 가능하다. 또한 창작자들과 소통으로 원하는 부분만 사용이 가능하며, 원하는 작품을 얻을 수도 있다. 또한, 종량제 방식으로 사용한 시간에 따른 비용 처리도 가능해 누구라도 쉽게 신지식재산권을 사용할 수 있다.



이미 유명한 지적재산권은 너무 비싼 로열티에 팔리고 있다. 그러나 마땅한 대안이 없다 보니 기업 구매자들은 비싼 로열티를 주고서라도 사용한다. 하지만 알스토어(R-Store)에서는 초기 진입이 힘들었던 수많은 창작자들의 작품이 존재하다 보니 비교적 다양한 작품들을 찾을 수 있다. 여기서 구매한 창작물들은 기존의 작품보다는 많이 저렴하다. 또한 오프라인에서도 사용이 가능하기 때문에 CF 등에도 적극적으로 사용할 수 있다.

## 04-2 로열티코인의 활용도

시간 단위 일자 별로 종량제식 캐릭터 콘텐츠 사용권 거래 시스템이다.

- 이는 시간 단위로 실시간 동적 거래의 추적 반영으로 저작권 지급시 신뢰를 확보한다.  
또한, 캐릭터 콘텐츠 사용권 · 저작권을 투명하게 제공, 이전, 거래가 가능하게 한다.
- 시간 단위, 일 단위의 종량제 캐릭터 콘텐츠 유통 서비스 및 소액결제도 가능하다.

공동 저작권자의 간편한 등록과 합의 알고리즘에 따른 수익의 공정한 배분이다.

- 전자계약(Smart Contract)로 창작자나 판매자 등 모든 관계자가 계약 조건에 동의할 수 있고 자동적으로 실행되는 것을 신뢰할 수 있으며, 오류나 조작의 위험이 없다.
- 저작권 등록자는 저작권 등록과정에서 사용 조건과 지분에 따른 수익 분배 규칙, 전자 지급을 사전에 등록할 수 있고, 등록 완료 후 사용자는 자동으로 캐릭터의 전송과 삭제, 거래가 가능하다.

전자계약(Smart Contract)으로 중개인 없는 자동 실행과 결과를 검증한다.

- 낮은 실행 위험, 신속한 거래로 중개인이 필요하지 않아 비용이 절감된다.
- 제3의 유통 기관의 개입 없이 창작자가 직접 소비자와 거래가 가능하다.

콘텐츠 거래소별 비교표

구분	디지털 거래소	투니콘	카카오스톡	알스토리
저작권 인증	○	×	×	○
투명성 확보	○	×	×	○
중개 수수료	있음	있음(고가)	있음(30%)	저렴(10%이하)
종량제 방식	×	×	×	○(Day)
계약 처리	느림	보통	빠름	빠름

### 신지식재산권 저작권 라이선스의 투명한 가치 배분의 실현

기존의 디지털 라이선스 거래소는 저작권 인증과 투명성을 확보해준다. 하지만 인증을 해주다 보니 계약 처리 속도가 많이 느린 단점이 있다. 반대로 투니콘이나 캐릭터 스톡과 같은 서비스는 계약처리를 우선시해 계약처리 속도는 매우 빠르다. 대신 저작권 인증은 기대하기가 힘들다. 우리 알스토리(R Store)는 두 가지의 장점을 혼합해서 서비스를 제공하고자 한다.

## 종량제 방식의 신속한 거래와 저렴한 비용 혜택

기존의 데이터량이나 시간 단위 사용권을 받을 수 있는 종량제 방식이 적용되지 않은 부분을 가능하게 만든다. 속도가 빠르면서, 저작권 보호가 가능한 점이 알스토어(R-Store)의 큰 장점이라고 할 수 있다.

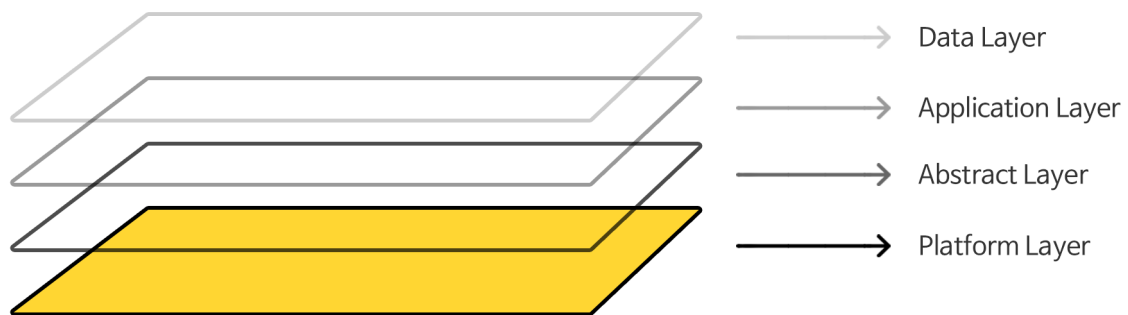
이러한 탈중앙화 생태계에서 콘텐츠의 등록과 검증, 저작권 감시와 유통, 홍보는 투명하고 공정한 스마트 컨트랙트의 프로그래밍화된 규칙으로 이행 된다. 이해 당사자들의 무수한 간섭과 계약과정을 자동화하여 불필요한 간섭과 이동시의 비효율을 최소화 할 것이다.

창작자는 중개자의 검열이나 감독 없이 자주적으로 콘텐츠를 창작할 수 있다. 콘텐츠의 거래를 통하여 창작자들의 활동은 합리적으로 보상받을 것이다.

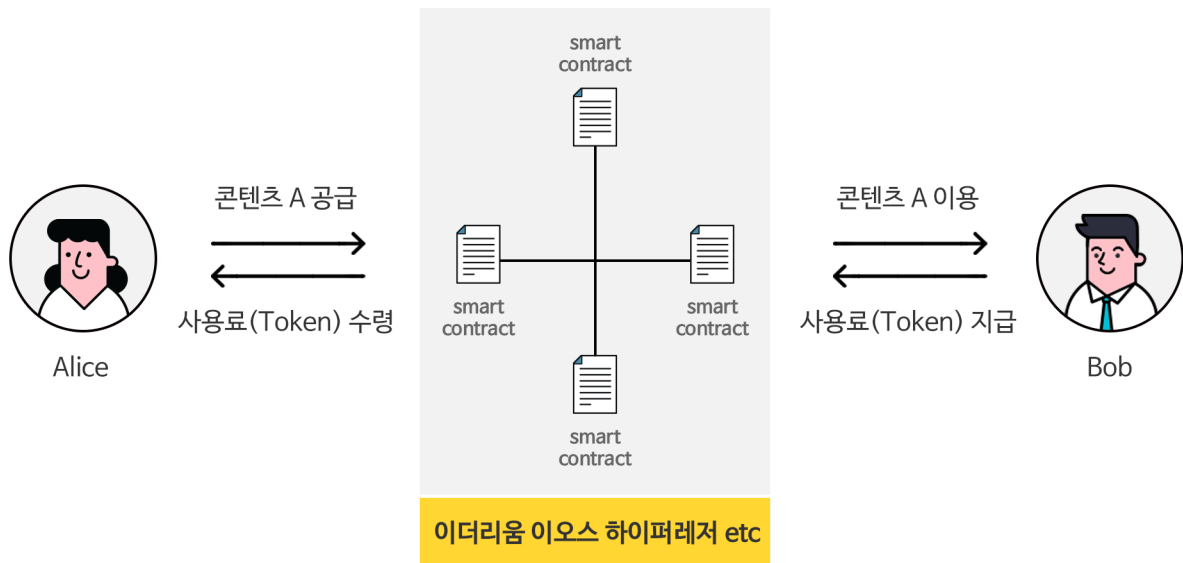
## 04-3 아키텍처

### 아키텍처 레이어

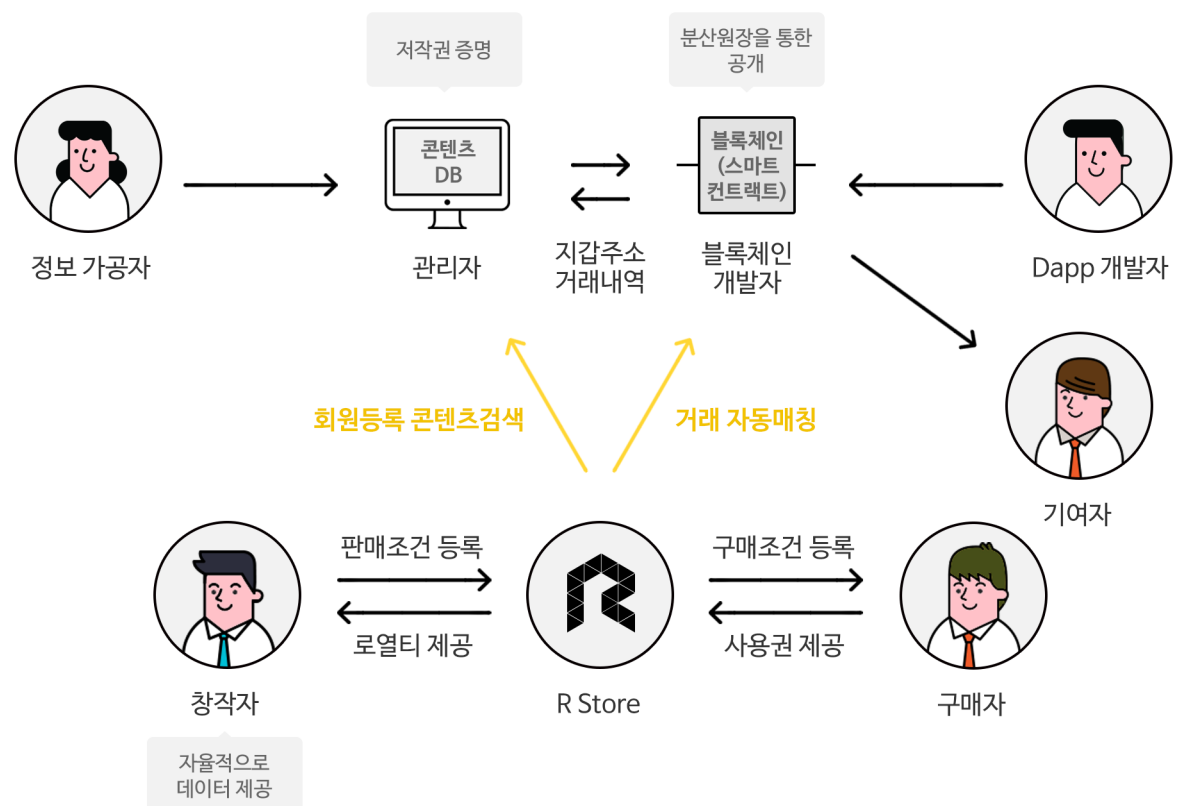
레이어는 아래와 같이 4개의 레이어 층으로 구성되어 있다.



## 이더리움 이오스 하이퍼레즈 기반의 콘텐츠 토큰의 스마트 컨트랙트로 구현



## 로열티 거래소(R-Store)의 서비스 흐름도



## 컨센서스 합의 알고리즘

합의 알고리즘	POW	POS	PBFT	PON
개념	작업증명	지분증명	비잔틴노드비 동기노드합의	유통기여증명 유동량 기준
특징	마이닝 방식	경제적 친환경	저비용 고성능	거래유동성 확보
암호화폐	Bitcoin, Ethereum	EOS	Hyperledger Fabric	Royalty Coin

POW는 최초의 블록체인인 비트코인을 창시한 사토시 나카모토(Satoshi Nakamoto)가 제안한 합의이론인 컨센서스이다. POW는 작업증명(Proof of Work) 방식으로 불리는데, 블록생성 시간동안 가장 많은 해시파워를 제공한 노드가 블록을 생성할 수 있도록 설계가 되어있다. 풀기 어려운 문제를 가장 빨리 해결한 사람에게 블록을 생성할 수 있는 권한을 주고 그 보상으로 코인을 제공하는 방식이다.

해시파워를 만드는 과정은 마이닝(mining, 채굴)이라고 부르는데, 블록체인 네트워크에 전송된 암호화된 거래정보를 푼 뒤, 새로운 블록을 체인에 연결하는 작업을 완료했다는 것을 증명하는데 사용되는 컴퓨팅 파워라고 이해할 수 있다. POW에서는 브랜치가 생긴 경우 가장 긴 블록체인이 남을 때까지 서로 경쟁하여 이긴 브랜치가 최종적인 브랜치로 채택이 되며, 다른 브랜치는 버려지도록 설계되었다. POW의 장점으로서는 현재 높은 시장 가치를 형성하고 있는 주류 코인들이 채택하고 있다. 강력한 보안성을 제공하고 서비스 남용을 쉽게 방지할 수 있다. 그러나 POW의 단점은 높은 전력 소모를 통해 자원을 낭비하고 지속적으로 해시파워를 유지해야 한다는 것이다. 특정 마이닝 세력의 해시 독점으로 인한 생태계 교란 우려가 있다.

이에 대한 해결로 나온 것이 POS (Proof of Stake, 지분증명)이다. POS는 POW의 단점을 극복하기 위해서 나온 대안 중 하나이며, 블록을 생성할 수 있는 확률을 각 노드가 갖고 있는 토큰의 지분에 비례하도록 하는 알고리즘이다. POS는 코인을 보유한 지분율에 따라 새롭게 생성하는 코인을 분배를 받는 방식의 컨센서스 알고리즘이다. 마치 이자와 같은 방식으로 코인이 지급되며, 일정 수 이상의 코인을 보관하고 있는 지갑을 블록체인 네트워크에 연결시켜 놓기만 하면 보상을 받을 수 있다. POS는 지분을 많이 가지고 있는 노드에게 블록을 생성할 권한을 준다. 이더리움은 POW에서 POS로 컨센서스 알고리즘을 변경하려 하고 있다. 장점으로서는 해쉬파워가 많이 필요하지 않으므로 경제적이며 친환경적이다. 또한 블록 생산자의 탈중앙화로 안정성을 확보할 수 있다. 블록을 생성하기 위해 지분을 담보로 잡아야 하기 때문에 Dumping을 방지할 수 있다. POS의 단점으로는 충분히 검증되지 않았기 때문에 보안성이 강하지 확인하지 못한다. 지분이 많은 고래들이 권력을 독점할 가능성이 존재한다.

PBFT ( Practical Byzantine Fault Tolerance)은 PBFT는 1999년 미구엘 카스트로와 바바라 리스코프에 의해서 소개된 알고리즘으로 비잔틴 장군 문제(Byzantine General Problem) 네트워크 내에 배신자가 있더라도 합의 내용에 문제가 없으려면 어떻게 해야 하는가 문제를 해결하는 방안으로 제시된 비잔틴 장애 허용(Byzantine Fault Tolerance)과, 비잔틴 장군 문제가 발생할 수 있는 상황에서도 네트워크의 합의를 보장하는 이론이다.

POW나 POS와 마찬가지로 비잔틴 문제 해결로부터 시작되었지만, POW나 POS와는 달리 결제 완결성과 성능 문제를 해결한 합의 알고리즘이다. 다만 모든 참가자를 알아야 하기 때문에 퍼블릭 블록체인에서 적용하기는 어렵다. 하이퍼레저(Hyperledger)나 Eris 등의 프라이빗 블록체인에서는 PBFT 알고리즘을 많이 채택하고 있다. PoW나 PoS와는 달리 의사 결정을 먼저 한 다음 블록을 생성하기 때문에 블록체인의 분기가 발생하지 않는다. 따라서 결제 완결성을 지원하며, POW처럼 해답을 찾기 위한 반복적인 연산 과정이 없기 때문에 필요한 리소스 코스트가 낮으며 훨씬 더 좋은 성능으로 동작한다. 고속의 트랜잭션 처리를 위해 고안된 알고리즘으로 초당 수천만건의 트랜잭션을 처리할 수 있는 특징이 있다.

악의적인 사용을 하려고 해도 과반수 획득을 해야 하며, 누구나 노드로 참여할 수 있는게 아니라 허가된 노드만 참여하기 때문에 과반수 획득이 쉽지 않다. 또한 리더가 악의적인 행동을 했다고 판단이 되면 다수결을 통해 리더를 교체할 수도 있기 때문에 매우 강력한 보안을 갖고 있다. 하지만, 모든 노드를 알고 있어야 하고 전원의 의사 소통이 필요하기 때문에 노드가 증가할수록 성능은 감소한다. POW나 POS는 수천 개의 노드를 운영할 수 있지만 PBFT는 수십 개의 노드가 한계이다.

PON(Proof of Node)는 POW, POS나 PBFT의 문제점을 해결하기 위해 개선된 합의 알고리즘이다.

각 노드들이 유통량(거래량)을 객관적으로 측정하여 유통량에 기여하는 비율에 따라서 DPOS(위임증명)을 받도록 하여 새롭고 혁신적인 유통량 기여자의 경우에도 블록 생성에 참여할 수 있도록 하는 새로운 개념이다. 이 합의 이론인 컨센서스는 블록체인의 가치는 유통량으로 결정된다는 가정에서 출발하였으며 투명성, 공정성, 검증가능성이라는 블록체인 철학을 체계화한 것이다.

## 05

# Token Distribution

### 05-1 토큰경제 생태계

이더리움의 Dapp(Decentralized App)을 이용하면 중개자 개입 없이 스마트 컨트랙트를 통해 수요자와 공급자 사이 직접 거래를 가능하게 하는 탈 중앙화된 응용 서비스의 실현이 가능하다. 기술로 구현되는 토큰이코노미 변화에 대해서 알아보기로 하자.

#### 콘텐츠 신지식재산권 산업의 변화 트렌드

인류 역사 최초로 서로 알지도 못하는 두 사람이 거래를 할 수 있는 비즈니스가 창조되었다. (돈탭스콧 『블록체인혁명』 p118) 바로 블록체인 혁명을 이끈 신뢰를 만드는 기계(Trust Machine)인 비트코인이 탄생된 것이다. 나카모토 사토시의 개인간(p2p) 비트코인 지불네트워크 논문에서 출발하여 블록체인 혁명은 시작되었다.

블록체인 상에서 네트워크에 참여한 노드의 사람들이 은행이라는 보증기관 없이 직접 가치를 교환하고 결제하고 정산하게 되었다. 공개된 분산 장부에서 이러한 콘텐츠 창작과 결제 등의 활동들은 항상 신뢰를 유지하기 위해 끊임 없이 계속된다.

가치와 신뢰란 분산 경제 시대에서 필수적인 요소이다. 블록체인 기술은 프로그래밍된 암호 기술로 신뢰라는 가치를 구현하는 프로토콜(Protocol)이 자리잡고 있다. 프로토콜이란 컴퓨터가 시스템 또는 네트워크에 연결하고 참여하고 전송하는 방법을 정한 규칙으로 인터넷의 FTP, HTTP, 이더리움 등이 있다.

여기서 신뢰란 무엇인가. 사회적으로는 서로 믿는 마음이라고 하지만 기술적인 측면에서 신뢰란 약속의 이행 뿐 아니라 진실된 정보나 정보의 공정한 분배와 이동을 의미한다.

인터넷 포털인 정보를 독점해 온 중개자 중심의 콘텐츠 서비스에서 중개자 없는 창작자나 사용자 중심의 콘텐츠 서비스가 등장하며 사회적인 파급과 문화 경제적인 커다란 변화가 생길 것으로 전망된다.

기존 인터넷 환경 하에서는 개인 창작자들과 소규모 기업, 특히 스타트업이나 소상공인, 중소기업들은 그들의 노력에 맞는 합리적인 보상을 받지 못했다.

그러나 로열티 코인 이후에는 제2의 인터넷 세상의 모든 규칙이 변화될 것이다.

블록체인 기술을 이용한 로열티 코인은 모든 무형의 자산, 지식재산, 예를 들어 캐릭터, 이미지, 영업비밀, 소프트웨어, 상표권 등이 공정한 대가를 받을 수 있고, 모든 자산에 대해 자유로운 거래를 할 수 있는 시대가 왔다는 것이다.

블록체인으로 인해 콘텐츠와 지식재산의 유통 고속도로를 열게 된 것이다.

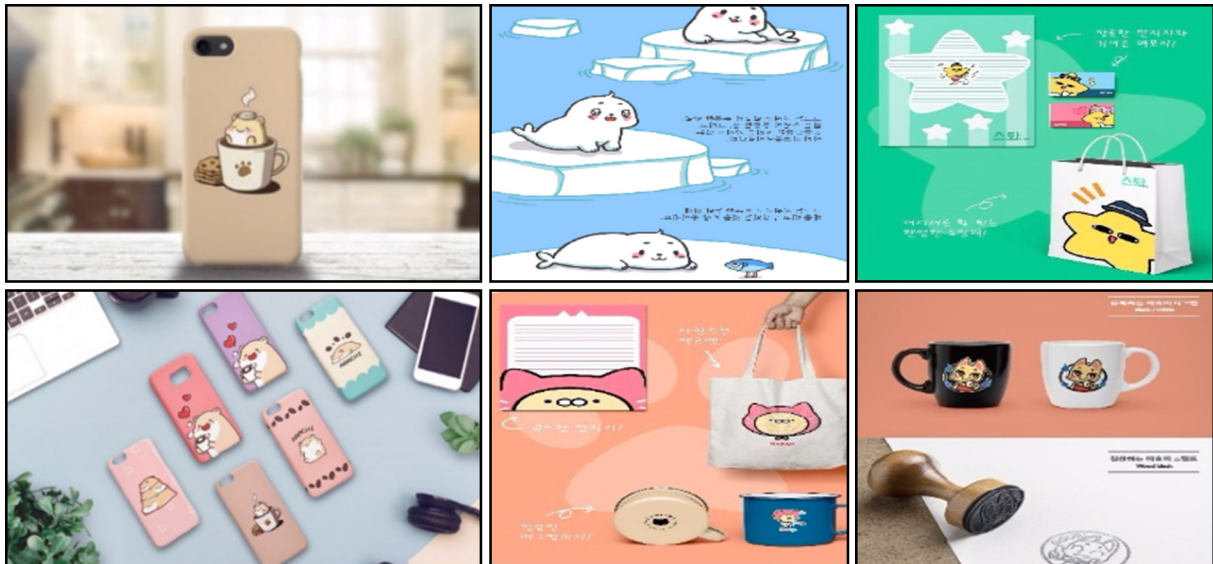
그동안 소외되었던 수많은 콘텐츠 창작자들이 그들의 창작물에 대해서 가치를 인정받고 공정한 대가를 부여 받는 새로운 패러다임의 세상이 바로 현실화 되고 있는 것이다.

현재 콘텐츠 주권 세상을 맞이하여 창작자들이 주인이 되는 시대가 성큼 다가온 것이다.

Royalty coin는 '좋은 콘텐츠로 합당한 보상을 받는 생태계'를 추구한다.

로열티 코인이 유통되는 로열티거래소(R-Store)에서는 제3자의 개입 없는 합리적인 보상 정책을 투명하게 공개할 것이다.

기본적으로 많은 라이선스의 거래를 만든 창작자와 추천을 많이 받은 창작자는 많은 양의 코인을 받게 된다. 우선 창의적인 창작자들이 Royalty Coin을 이용하게 되고, 다음으로 이들이 생산하는 고품질의 콘텐츠를 소비하고자 하는 유저들이 모여들게 된다. 콘텐츠의 생산과 소비가 합당한 보상과 함께 이루어지는 선순환 구조의 플랫폼을 구축하는 것이 Royalty Coin의 도전 과제다.



### 높은 수준의 콘텐츠 제작 보상

기존의 소셜미디어의 경우 콘텐츠 창작자에게 돌아가는 보상이 전체 수익의 20% 미만인 반면 Royalty Coin의 서비스는 전체 수익의 60% 이상을 창작자에게 배당할 예정이다.

### 우수한 콘텐츠의 기여자에게 더 많은 보상 정책 마련

예를 들어서 전체 수익을 100으로 봤을 때 60%는 창작자에게, 20%는 우수한 콘텐츠를 검증하는 기여자나 유통자, 또는 해당 콘텐츠를 추천한 사용자들에게, 10은 노드 유지비로 제공된다.

Royalty Coin는 플랫폼에 참여하는 기여자 모두가 원하는 수준의 보상을 받을 수 있으며, 특히 콘텐츠 창작자와 좋은 콘텐츠를 골라주는 사용자들이 최대의 보상을 받도록 설계되었다.



## 로열티코인 구성원 멤버

창작자, 구매자, 평가자(추천자 포함), 투자자 등으로 구성되어 있다.

로열티 코인 평가 체계는 다음과 같다.

- **창작자** : 창작자들은 창작물을 올릴 때 100% 수입 가져가기, 95%(5%는 평가자), 90%(10%는 평가자)로 수입 가져가기를 선택가능하다.
- **투자자** : 투자자들은 창작자에게 투자를 할 수 있다. 이 투자는 창작물에 대한 독점 판권을 사는 것이며, 창작자들은 한번에 수입을 얻을 수 있고, 투자자들은 창작물에 대한 가치를 계속적으로 가지게 된다.
- **평가자** : 평가자 또는 추천자들은 창작물에 대해 평가를 하며, 창작자들이 분배를 한 금액에 대해서 일정비율을 나눠서 가지게 된다.
- **구매자** : 구매자들은 창작물에 대한 권리를 3,6,12개월 단위로 구매가 가능하며, 독점기능으로 구매도 가능하다.

## 신규 창작자의 콘텐츠 홍보 지원

Royalty Coin의 창작자 보상 방식이 시간이 지날수록 보상이 높은 콘텐츠 소수의 창작자만이 남을 수 있는 위험을 내포하고 있다. 이를 해결하기 위해 Royalty Coin은 신규 창작자를 위한 새로운 보상 지원을 약속하고자 한다.

신규 창작자는 누적 추천수를 기준으로 정해진다. 일일 제공되는 추천권 중 합리적인 비율 또는 30% 이상을 신규 콘텐츠에 무조건 사용하게 하여 새로운 창작자를 성장시키는데 사용한다.

또한 신규 창작자의 새로운 콘텐츠를 노출할 수 있는 공모전이나 뽐내기 시스템 역시 구축할 예정이다.

**오픈스톡 또는 오버스톡이라고 불리우게 될 것이다.**

이 플랫폼은 콘텐츠의 창작물의 전파 활동이나 홍보 실적을 저장된 로그 형식의 기록을 서버에서 객관적으로 측정하여 수치를 취합하는 방식으로 불공정한 추천을 배제할 것이다.

Royalty Coin의 커뮤니티 활동을 장려하게 될 것이며 창작자 커뮤니티를 통해 개선에 대한 투표가 이뤄지게끔 할 것이다.

신진 창작자들이 기존의 판로를 개척하지 못하고 유통에 어려움을 경험한 창작자들이 낮은 대가를 받거나 계약과 동시에 계약금을 못 받는 상황은 이제 종말을 고하게 될 것이다.

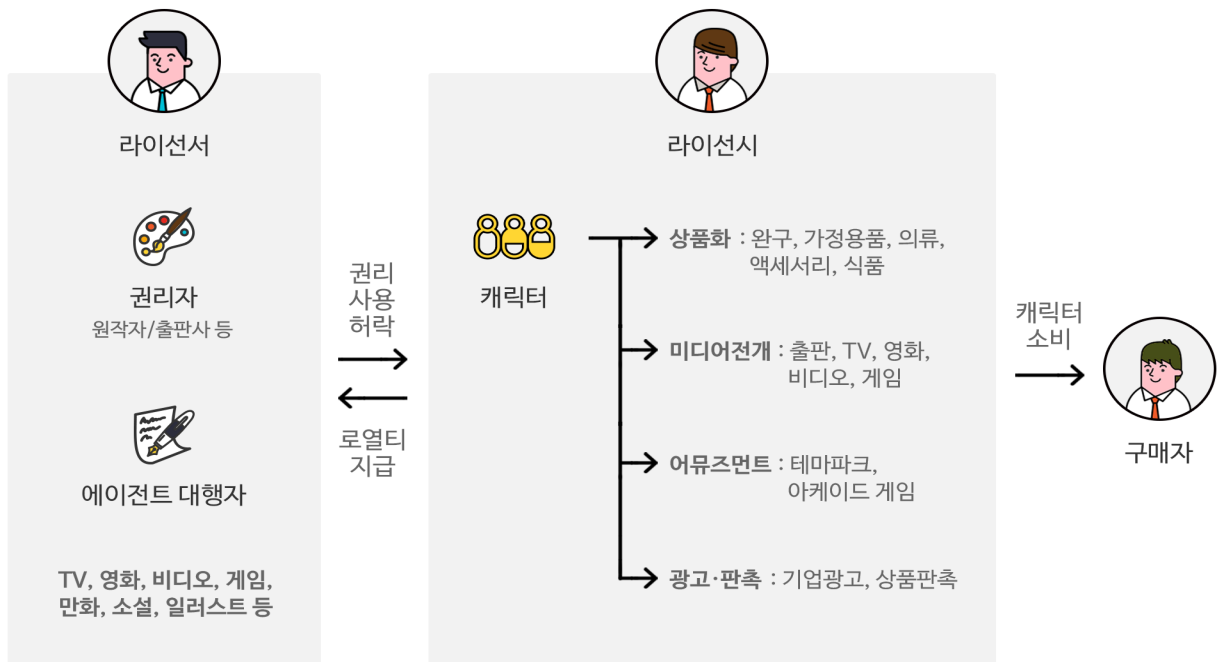
## 복잡한 유통 구조 단순화로 창작자의 수익을 창출하고 권리를 보호

- 1인 창작자나 소규모 창작자의 저작물 유통 활성화로 글로벌진출을 지원한다.
- 캐릭터가 2차적 저작물인 경우 원 저작권자와의 분배비율을 사전에 조율하고 등록하여 저작권 수수료의 정산과 분배에 투명성을 높여서 2차 저작물의 창작과 유통을 활성화 시킨다.

## 콘텐츠 라이선스 시장 규모

캐릭터 라이선스 산업은 원작자, 출판사, 에이전트 대행자인 권리자(라이선서)가 사용자(라이선시)의 제품 상품화, 미디어 창작, 테마파크, AR·VR 게임 그리고 광고 판촉물을 활용하여 소비자들에게 제품에 대한 사용을 촉진하는 마케팅 효과를 이끌어 낸다.

## 라이선스의 활용 영역에 따른 캐릭터 산업의 범위



자료원 : (주)미디어개발총연 : 한국콘텐츠진흥원 (2007) 재인용

단위 : 백만 달러

구분	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
캐릭터·라이선스	149,606	146,025	150,800	153,205	155,832	160,542	165,374	170,454	175,392	180,598

\*2013~2018 CAGR : 3.0%

\*출처 : EPM(2013, 2014), PwC(2014)

캐릭터 라이선스 시장 규모는 10조 원을 돌파하였으며



### 글로벌 지식재산 라이선스(IP) 생태계

Royalty coin은 특정 문화권별 주권 컨소시엄 블록체인을 산업 어플리케이션 집합체로 이용한다. Royalty coin은 중국, 한국, 태국, 기타 국가의 창작 산업에 대한 서비스와 더불어 다양한 주권 컨소시엄 블록체인을 제공한다. 또한, Royalty coin은 열린 시스템이다. 미국, 유럽, 기타 지역에서 Royalty coin은 창작 산업에 존재하는 다른 블록체인 솔루션 제공자와 협업하여 글로벌 지식재산 라이선스(IP) 생태계를 구축하고자 노력을 하고 있다.

### 지식재산 라이선스(IP) 거래가 갖는 미래

Royalty coin은 지식재산 라이선스(IP) 거래 비즈니스 수행과 관련된 다양한 사항에 대해 고려하고 있다.

첫째, Royalty coin은 1차 및 2차 섹션을 디자인할 것이다. 독창적 콘텐츠가 플랫폼상에서 처음 출시될 경우, 품질, 상업적 가치, 소비자 규모와 같은 요인으로 콘텐츠를 평가하여 플랫폼상에 놓일 섹션을 결정할 것이다.

둘째, Royalty coin은 승급/강등 게시판, 퇴출 메커니즘을 디자인하는 것을 고려하고 있다. 거래 및 시장 피드백 실적에 따라 특정 신지식재산 라이선스(IP)는 승급되거나 강등되어 다른 섹션으로 이동되거나, 일련의 규칙에 따라 게시판에서 퇴출될 것이다.

셋째, 다양한 지역에서의 법률 및 컴플라이언스, 기존 금융 시스템과의 호환을 고려하면 런던, 도쿄 혹은 서울이 교환소 위치 지점 후보가 될 것이다.

### 로열티코인 유통의 장점

기업은 로열티 토큰을 구입하여 라이선스 계약을 체결하여 사업적으로 활용할 수 있다.

투자자들은 콘텐츠가 유동 자산으로 전환이 가능하며, 콘텐츠 창작자가 초기에 수익금을 받을 수 있다. 광범위한 대중 투자를 기반으로 고품질 콘텐츠가 좀 더 쉽게 주목을 받을 수 있다.

사용자는 자유롭게 콘텐츠를 플랫폼에 업로드하거나 볼 수 있으며, 해당 콘텐츠를 소비한 후에 투표에 참여하거나 댓글을 달거나 추천 행위를 할 수 있다. 또한 좋은 콘텐츠에 대해서는 공유할 수 있다. 플랫폼에 콘텐츠를 업로드할 때마다 로열티 거래소에 기여한 것으로 간주되어 토큰으로 보상을 지급 받을 수 있다.

소비자는 자신이 좋아하는 캐릭터, 웹툰을 이용하여 자유롭게 휴대폰 케이스, 노트북 스티커로 재활용할 수 있는 권리를 간편하게 구입할 수 있다.

### 콘텐츠 창작자 주권인 퍼블릭 블록체인과 컨소시엄 블록체인을 제공하여 창작자의 권리를 확보한다.

관련 문화 콘텐츠 산업에 탈 중앙화 인프라를 구축하여 소비자에게 친숙하고 가치 있는 다양한 콘텐츠 응용 플랫폼을 생성함으로써 소비자와 콘텐츠 간 상호 교류하는 유통 시스템을 갖게 할 계획이다.

디지털 콘텐츠 자산의 토큰 생성과 실시간 이동을 실현하여 중개자의 승인 절차로 인한 시간 지연 없이 블록체인 네트워크에서 온전히 가치가 생성되고 전달된다.

또한 암호화폐에서의 채굴을 통한 코인 확보처럼 사용자가 캐릭터를 퍼뜨리고 사용할 때마다 코인을 얻게 할 것이다. 따라서 자연스럽게 코인을 얻는 활동을 통하여 캐릭터를 널리 퍼뜨릴 수 있게 제작할 예정이다.

로열티그룹에서 개발한 스마트락(SmartLock)은 콘텐츠 저작권을 추적 관리하여 정상적인 거래자임을 입증하는 시스템이다. 스마트락에 의해 디지털 콘텐츠인 자산을 보호하며 스마트계약에 기초해 유통하는 공정한 플랫폼을 만들어 나갈 것이다.

프로그래밍된 지적재산의 소유권은 블록체인 분산장부에 영구 인쇄하는 타임 스탬핑으로 기록한다. 그리고 암호 기술로 기록된 증거를 보존하여 소유권과 창작자의 저작권을 입증해 준다. 블록체인 망에서 수행되는 스마트 자산 기술에 따라 개인정보의 유출 없이도 콘텐츠의 창작자나 저작권자임이 손쉽게 입증될 것이다.

스마트 계약을 활용하여 기존의 데이터베이스나 중앙 기관의 개입 없이도 합의 알고리즘의 신뢰 규칙을 자유롭게 추가하거나 수정하여 거래 신뢰를 확보할 수 있다.

중앙기관의 검열이나 간섭 없이 콘텐츠의 자산이 이동된다는 것은 근본적인 혁신이다.

신뢰성 있는 퍼블릭 블록체인으로 신지식재산(IP) 거래 플랫폼을 만들어 콘텐츠 자산 거래의 고속 통로를 마련하고 토큰을 발행한다. Royalty coin은 퍼블릭 블록체인들 사이에서 가치와 정보가 원활히 이동되어 콘텐츠 지식재산의 유통 생태계가 형성된다.

### 글로벌 콘텐츠 창작물 유통 거래소 설립

작은 규모의 캐릭터, 이모티콘, 상표, 디자인 권리에 대한 가격을 산정하는 방식은 **Micro Makes Values 가격 결정 모델**이다. 로열티그룹은 마블사, DC 코믹스 같은 글로벌 콘텐츠 기획사로 발돋움하기 위해서 성공적으로 사업을 전개하고 있다.

**Micro Makes Values**은 작은 서비스를 통해 만들어진 가치에 가격을 매기는 방식으로 블록체인에서는 실행한 스마트 계약 콘텐츠의 유통 코드별로 가격을 설정한다.

로열티 코인은 다양한 캐릭터, 이모티콘, 상표, 디자인 권리를 블록체인에서 거래되게 함으로써, 규모에 상관 없이 무수한 콘텐츠가 시장을 통하여 공정하게 가격이 매겨질 수 있도록 (보이지 않는 손에 의하여 결정되는 가격) 변화시킬 예정이다. 또한 캐릭터 ICO를 통하여 캐릭터가 성장해 나가는 데 필요한 자본을 시장으로부터 확보하고, 캐릭터를 발굴, 육성하여 세계로 뻗어 나갈 수 있는 캐릭터 연예인을 만드는 것을 목표로 하고 있다. 현재까지의 실적은 다음과 같다.

- 글로벌 캐릭터 거래소 개발을 위한 코인마켓 거래소 베타 테스트 중
- 콘텐츠의 저작권보호와 라이선스 인증을 위한 스마트락 서비스 런칭
- 빵떡 햄스터 아라찌 카카오톡 이모티콘 10-20대 연령층 판매 1위 확대
- '18년 상반기까지 아라찌 이모티콘 누적 사용자 70만 명 돌파 후 100만 목표
- 국내 최대 캐릭터 IP (150여종) 보유하여 조기에 시장 선점 가능
- 캐릭터 상품(폰 케이스, 인형, 학용품, 쇼핑백, 종이컵 등) 상품 본격 개발 추진

캐릭터 토큰을 통하여 투자자가 자신이 좋아하는 캐릭터에 투자하여 수익을 얻고, 팬으로서, 그리고 투자자로서 함께 나아갈 수 있는 생태계를 구축하고자 한다. 또한 창작자의 경우 캐릭터와 이모티콘을 창작함으로써 보상을 얻으며, 창작자가 만든 캐릭터가 시장가치에 의거하여 적절하게 보상받을 수 있는 생태계를 구축할 예정이다. 또한 캐릭터를 알리기 위하여, 로열티 코인으로 거래되는 캐릭터의 경우, 사용자가 캐릭터를 전송하거나 메시지에 추가하는 활동만으로도 토큰으로 보상을 받게 될 것이다. 이것은 암호화폐로 널리 알려진 비트코인과 같이, 사용자들이 화폐 채굴을 통하여 자연스럽게 캐릭터, 이모티콘 콘텐츠가 널리 퍼질 수 있도록 만들어 놓은 로열티 코인만의 장점이다.

### 거래 플랫폼 내부 Royalty 커뮤니티 구축

로열티코인의 커뮤니티는 로열패밀리(그룹)로 정하였다. 물론 커뮤니티 형태는 카페, 밴드, 카카오톡이나 텔레그램, 트위터, 페이스북 등으로 다양하다. 특히 커뮤니티 운영자가 개설자에게는 특별한 일정량의 토큰을 지급할 예정이며, 활동 회원수나 모임 주최, meet-up, 세미나, 회원 유치, 포스팅, 블로그 등의 커뮤니티 활동 실적에 따른 보너스 토큰을 지급 받을 수 있다. 거래소 인프라 건설이 완료되면, Royalty coin 팀은 어플리케이션 개발에 나설 것이다. 커뮤니티 어플리케이션을 자금 및 중요 역량의 형태로 지원하는 것은 중요한 경제 정책이다.

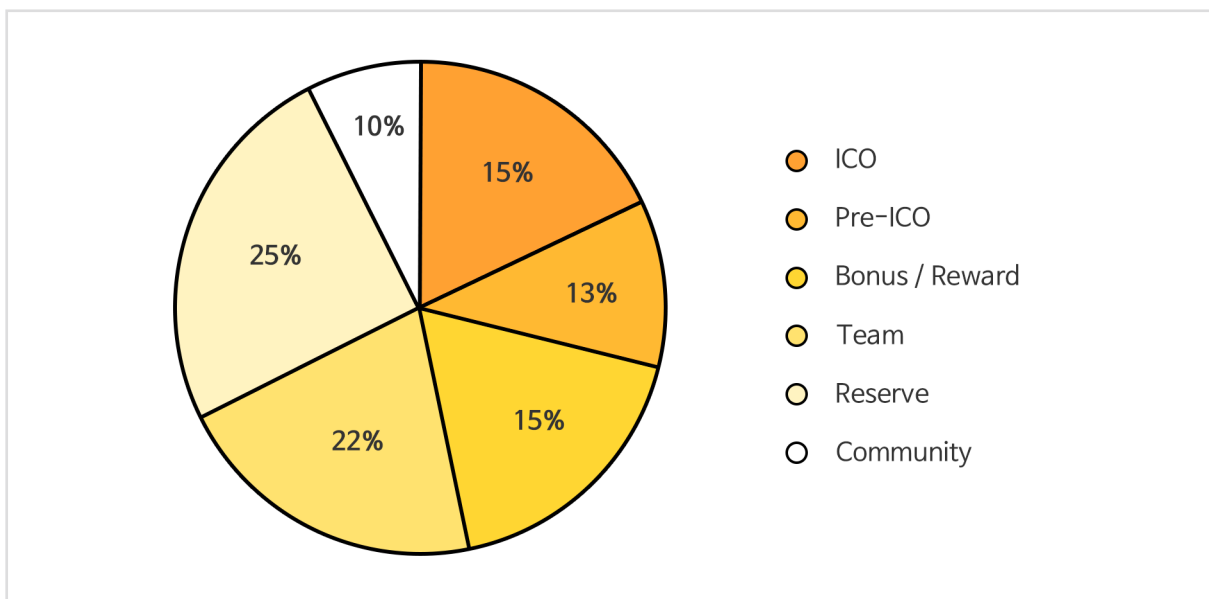


## 05-2 토큰 배분 및 수익배분

Royalty coin은 먼저 이더리움(Etherium)에 기반하여 ROYALTY COIN토큰을 발행할 것이다. 추후에 EOS 기반으로 이전되거나 자체 블록체인망으로 개선될 수 있다.

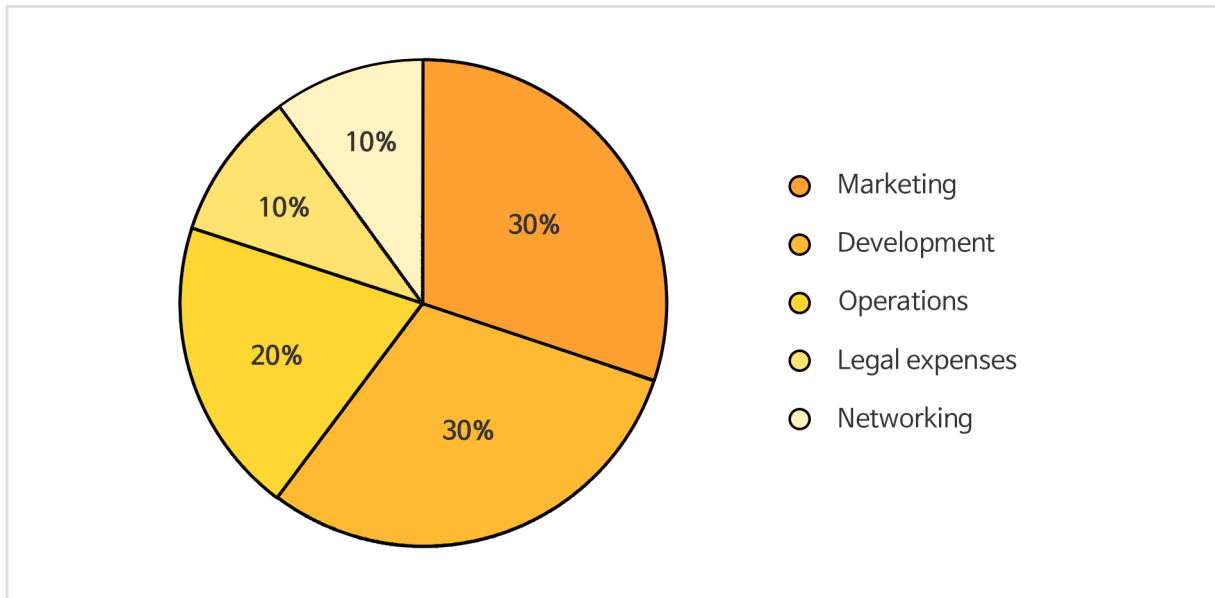
ROYALTY COIN 토큰은 유틸리티 토큰으로 정의된다. 필수 경제재로써, ROYALTY COIN 토큰은 창작 산업 내의 모든 경제 활동, 지식재산 라이선스(IP) 등록 및 인증, 지식재산 라이선스(IP) 거래 등 Royalty coin 생태계 내에 존재하는 주요 어플리케이션 및 서비스와 같이 다양한 시나리오에서 이용될 것이다. 발행되는 총 ROYALTY COIN 토큰 수는 100억개이다.

### 토큰 분배



Cartegory	Percentage	Note
ICO	15%	
Pre-ICO	13%	
Bonus / Reward	15%	
Team	22%	
Reserve	25%	
Community	10%	
Total	100%	

## 자금배분 계획



Cartegory	Percentage	Note
Marketing	30%	
Development	30%	
Operations	20%	
Legal expenses	10%	
Network	10%	
Total	100%	

- 토큰 발행을 위한 50억 개(50%). 투자된 자금은 기술 개발, 시장 확장, 법률 자문, 창작자를 위한 클라우드 펀딩, 거래소개발, IP 투자 등 Royalty coin의 발전을 지원하는 데 쓰일 것이다.
- 초기에 Royalty coin 에 재원 및 기술적 지원을 제공한 설립 팀, 초기 기여자를 위한 20억 개(20%)
- 콘텐츠 생태계 보너스 리워드 인센티브를 위한 15억 개(15%)
- 브랜드 홍보, 어플리케이션 지원, 생태계 건설 등 커뮤니티 건설을 위한 7.5억개(7.5%)

토큰 발행을 통해 모금된 자금 대부분은 탈중앙화된 콘텐츠 어플리케이션 및 플랫폼을 지원 및 인큐베이팅 하는데 사용될 것이다. 이로써 창작자 예술가 및 최종 이용자에게 다양한 콘텐츠 및 이용 사례를 제공할 수 있을 것이다.

# 06

## Royalty RoadMap

2018



**July**

로열티팀 결성 - 로열티코인 준비 위원회 출범  
소통컴퍼니 코핀 공동대표 선임 - 오픈블록체인포럼, 블록체인스타트업협동조합 MOU  
로열티팀 오픈이노베이션 추진  
Whitepaper v1.0 제작



**Sep**

조직 설립 추진 - 로열티그룹 단체 구성  
웹사이트 런칭 - Whitepaper v2.0 제작  
Pre-sale (20,000,000 ROT) - 1 ZBN = 0.0001ETH (Hard cap : 2,000 ETH)



**Oct**

R&D 시작



**Nov**

ICO 1차 세일 (150,000,000 ROT)

2019



**Jan**

ICO 2차 세일 (80,000,000 ROT)



**Mar**

ICO 3차 세일 (50,000,000 ROT) - Soft cap : 5,000ETH (Hard cap : 30,000 ETH)



**Dec**

알파버전 테스트

2020



**Jan**

자체거래소 런칭 - 중소 거래소 상장 추진



**Aug**

베타버전 공개

2021



**May**

공식 서비스 런칭



**Aug**

대형 거래소 상장

\* 회사의 사정에 따라 일정이 지연될 수 있음

\* 전체 토큰 보유자의 투표를 통해 로드맵의 방향이 바뀔 수 있다.



## 07 Member

### 07-1 팀원 - 로열티그룹 창립자 & 최고경영자



#### 유영학 공동창립자

현 코핀 커뮤니케이션즈 국내1위 이모티콘업체 대표  
前 골드만삭스 홍콩 글로벌투자팀 과장  
미국 MIT Sloan 금융석사 및 미국 존스홉킨스 생명공학 석사  
일본 츠쿠바 생명화학 학사



#### 구대근 공동창립자

현 캐드서브, 소통컴퍼니 대표. 재미들연구소 운영자  
블록체인스타트업협동조합 이사장  
미래부 한이음 프로보노  
ICT 멘토 창조경제타운 모바일 App 기획멘토  
성균관대학교 공학 석사



#### 윤석빈 최고기술책임자

현 오픈블록체인 대표  
전 민앤지 컨설팅 서비스 본부장  
전 오라클 기술세일팀  
전 한국 아이비엠 소프트웨어 컨설턴트



#### 이장형 개발이사

현 소통컴퍼니 개발 이사(블록체인, AI)  
전 미국 알파벳 책임연구원  
전 삼성에스원 융합보안연구소  
전 연세대학 공과대학, 가천대 산학협력단 책임연구원  
미국 아리조나주립대 Arizona State Univ 공학박사



#### 권도연 개발팀장

현 소통컴퍼니 개발팀장  
현 캐드서브, 소통컴퍼니 소프트웨어 개발자  
블록체인 이더리움 개발자 스마트락 SW보안 개발자  
전 큰소프트 개발자  
건국대학교 컴퓨터공학과 학사



**박민애** 디자이너

현 소통컴퍼니 디자인 책임자  
그래픽기술자격 1급 샵마스터 자격증 취득  
숭의여자대학 패션디자인학과



**정용훈** IP기획팀장

현 코핀 커뮤니케이션즈 팀장  
카카오톡 이모티콘 '아라찌', '피그나 피그노' 등 캐릭터 개발  
캐릭터 이모티콘 라이선싱 전문가



**김소라** 디자인팀장

현 코핀 커뮤니케이션즈 과장  
'아라찌', '휴대폰 속 미니미'  
'똥띠와 아기냥 친구들' 등 캐릭터 다수 개발



**김나영** UI/UX총괄책임자

현 더리얼컴퍼니 대표  
아트코인 디자인 책임자  
현 (주)하이씨씨 디자인 책임자  
전 (주)레드타이 cofounder  
파슨스 디자인스쿨 커뮤니케이션 디자인



**강의주** 홍보팀장

현 블록체인스타트업협동조합 총괄 이사  
전 NICE(한국신용정보)  
성균관대학교 경영전문대학원



**신재흥** 전략기획팀장

현 유안타 증권 FA 팀장  
현 블록체인브라더스 대표  
서울경제 · 이데일리TV 패널  
블록체인 교육 / 컨설팅  
토마토 TV 코인통 전문가 패널

## 07-2 자문단



### 문영배

현 디지털금융연구소 소장-블록체인과 토큰평가연구 정책자문  
현 고려대학교 기술경영대학원 겸임교수  
전 한국은행, NICE평가정보 CB연구소장  
전 하나금융경영연구소 전략기획실장  
전 Compass Lexecon LECG 와튼계량경제연구소(WEFA) Director  
전 캘리포니아 주립대(UCSB) 경제학박사  
전 고려대학교 통계학과



### 송인규

전 고려대학교 기술경영대학원 겸임교수  
현 (주)블록체인투자연구소장  
전 우정사업본부 펀드 팀장  
전 유진자산운용 대체투자본부장  
전 템플턴자산운용 시니어 애널리스트  
전 KDLC 홍콩 이사  
서울시립대 박사 (Finance)  
MBA, Wharton School, University of Pennsylvania  
서울대학교 국제경제학과 졸업



### 문대현

현 전국경제인연합회 멘토단 위원장  
현 EBS 한국교육방송공사 시청자위원회심의위원  
전 KT 경영연구소 선임연구원  
전 KT Skylife 마케팅본부장, 국제방송통신박람회위원장  
전 건국대학교 정보통신대학원 교수  
전 정보통신부 디지털방송추진위원, 지능형네트워크추진위원  
전 정보통신연구진흥원 정보통신평가위원장  
서울대학교 철학과(학사) 한양대 석사 건국대 박사



### 박만규

현 블록체인 브라더스 대표  
현 HDAC 현대 코인거래소 감사  
전 SBN 부대표 코인플러스 거래소 운영  
전 (주)녹십자 자금부 신한금융투자 본점 영업부 차장  
전 한국생산성본부 법정관리과정 M&A 전임강사  
전 (주)동양정보통신 M&A 대표이사  
증권분석사(Certified Investment Analyst)  
연세대학교 경영전문대학원(MBA) 석사



### 기태현

현 BCS 블록체인시큐리티 대표 모파스랩 어드바이저  
 현 대구 주니어 해킹대회 대구사이버보안 컨퍼런스 운영위원  
 현 블랙덕 소프트웨어코리아 보안 자문위원  
 현 레피드7 PSO그룹 보안 자문위원  
 현 한국인프라사이버보안포럼 사무국장  
 현 인포에스아이 부사장 전 라온시큐어 연구소장  
 전 한화그룹 신한금융그룹 43개사 외부 자문 PM  
 전 신한미래위협협의회 의원  
 전 정보보호 실무 협의회 회장 역임  
 전 정보보호 산업협회(KISIA) 이사 역임  
 영남이공대학교 사이버보안학과 겸임교수  
 숭실대 산업정보시스템공학과 공학박사



### 오세용

현재 일본AT&C CEO  
 현재 알파넷 테크노로지 수석투자전략가 겸CFO  
 다수의 블록체인 스타트업 어드바이저 경험  
 외자계 금융 IT회사의 해외 컨설팅경험  
 CISA/PMP



### 서귀동

현 한국반려동물산업협회장  
 현 나누고 대표  
 중국 가목사 대학교 국제교류학  
 연세대 창업대학원 창업학과  
 전 미래부 한국우편사업진흥원  
 전 엘트코리아 대표

## 07-3 파트너 (투자자, VC)

일본AT&C	THE VIEW
나누고	블록체인스타트업협동조합
퀀트투자자문	피오니스

## 08

### 면책성명

본 백서의 조항과 항목에 대해 동의 및 전적으로 이해하였고, 백서 및 웹사이트의 모든 내용에 대해 이해해야 한다. 또한 본 백서는 정보전달을 목적으로 하고 있으며, 백서에 제시된 내용은 하나의 지표일 뿐이다. 이 백서는 어떠한 형태의 투자 조언, 권유 제안의 어떠한 내용도 본 법인에서 출시할 제품의 미래 개발 사항을 담보하지 않는다.

백서에 나오는 로드맵은 참고용이며, 개발 사항과 로열패밀리그룹 법인은 어떠한 배상, 보상 책임을 지지 않는다. 본 프로젝트와 토큰 발행 참여는 미래의 수익 혹은 손실을 담보하지 않는다.

여러분이 백서를 읽는 시점 및 장래 로드맵에 계획된 로열티코인 프로젝트의 일정, 성과, 결론을 포함하여 어떠한 내용에 관하여도 정확하거나 적절함을 보증하지 않는다. 로열티코인 팀은 이 백서와 관하여 이 백서를 보는 분들에게 어떠한 사항도 정확성을 진술, 보장하지 않으며, 그에 대한 법적 책임을 부담하지 않는다.

로열티코인 팀은 백서가 적법한 권리에 근거여부나 제3자의 권리를 침해하지 않는지, 상업적으로 가치가 있거나 유용한지, 희망하는 특정한 목적의 달성에 적합한지, 백서의 내용에 오류가 없는지, 여러분 국가의 법령상 적법하게 작성, 배포되었는지, 여러분의 국가의 법령을 위반하지 않았는지 등을 보장하지 않는다. 또한 책임 면제의 범위는 이와 같은 예에 한정되지 않는다.

이 백서를 보는 분들께서 자신의 의사결정 및 행위를 함에 있어 이 백서를 이용(백서를 참고한 경우는 물론 이를 근거로 한 경우도 포함하며 이에 한정되지 아니한다)한 경우, 그에 따른 결과는 이익, 손해 여부를 불문하고 전적으로 백서를 보는 분들의 판단에 의한 것이며 여러분께서 이 백서를 이용함으로써 손해, 손실, 채무, 채무 기타 피해가 발생하더라도 로열티코인 팀은 그에 대한 배상, 보상, 기타 책임을 부담하지 않는다는 점에 유의하기 바란다.

이 백서는 로열티코인 팀의 동의 없이 무단복제, 사용, 외부유출 될 수 없다.