

# **LYDA**

# **Whitepaper**

# **Table of Contents**

## **Disclaimer**

### **1. Introduction**

- 1.1 Social Capital
- 1.2 FANDOM as a Social Capital

### **2. Vision**

- 2.1 Vision
- 2.2 Problem & Market Opportunities
  - 2.2.1 Problem
  - 2.2.2 Opportunities
- 2.3 Solution

### **3. LYDA Ecosystem**

- 3.1 LYDA Governance
  - 3.1.1 Federal Government
  - 3.1.2 Bicameral Governance
    - 3.1.2.1 Senate
    - 3.1.2.2 House of Representatives
  - 3.1.3 LYDA Platform Vault
- 3.2 LYDA Platform
  - 3.2.1 Social Token Offering
  - 3.2.2 Social Airdrop Tool
  - 3.2.3 NFT Launcher
  - 3.2.4 NFT Marketplace
  - 3.2.5 Goods Shop
  - 3.2.6 Governance
  - 3.2.7 Staking Reward Tool
  - 3.2.8 LP Staking Reward Tool

## **4. Tokens**

### **4.1 \$LYDA**

- 4.1.1 Federal Government Voting
- 4.1.2 LYDA Platform Reward
- 4.1.3 Token Burn
- 4.1.4 Usage on LYDA Platform

### **4.2 \$LNT(LYDA Non-Transferable Token)**

- 4.2.1 Governance Voting
- 4.2.2 Social games

### **4.3 Senate NFT**

- 4.3.1 Non-Transferable Senate NFT
- 4.3.2 Transferable Senate NFT

## **5. Token Metrics**

- 5.1 Token Allocation
- 5.2 Private and Public Rounds
- 5.3 Other Token Distribution Schedule

## **6. Roadmap**

## **7. Founder**

## **8. Partners**

# Disclaimer

본 백서는 LYDA Platform(이하 “플랫폼”) 및 Platform을 통하여 진행되어질 각종 프로젝트(이하 “프로젝트”) 그리고 이들과 관련하여 사용되어질 \$LYDA 토큰(이하 “LYDA 토큰”)의 구매 권고문, 기타 청약 내지 청약 권리 문서 또는 기타 투자 권리가 아닙니다. 또, 본 백서의 제시 또는 본 백서 자체가 어떠한 약정의 성립이나 투자 결정의 근거가 되지 않습니다.

LYDA 토큰은 국가나 관할을 불문하고 가상화폐, 상품, 증권, 금융 상품 또는 기타 형태의 투자 상품이 아님을 양지하시기 바랍니다.

플랫폼 및 프로젝트에 대한 참여 및/또는 LYDA 토큰의 구매·판매·교환·사용·이용·처분(이하 “LYDA 토큰 사용”) 등과 관련하여 적용되는 법률, 규정, 규제 및/또는 기타 조치(이하 “관련 규제”) 또는 관련 규제의 신설 및/또는 변경 사항이 있는 경우 LYDA Labs PTE. LTD.(이하 “회사”)은/는 본 백서 및/또는 플랫폼, 프로젝트 그리고 LYDA 토큰과 관련한 문서 등을 그러한 관련 규제 준수를 위하여 변경할 수 있습니다. 이러한 변경은 본 백서 내용의 중대한 사항에 대한 변경을 포함할 수 있으며, 이에 국한하지 않습니다.

플랫폼 및 프로젝트 참여자 및/또는 LYDA 토큰 사용자(이하 통칭하여 “사용자”)는 자신에게 적용되는 관련 규제 및/또는 약정에 따라 플랫폼 및 프로젝트에 대한 참여 그리고 LYDA 토큰 사용이 가능한지 여부를 직접 확인하고 판단하여야 합니다. 회사는 이와 관련하여 어떠한 진술과 보장도 제공하지 않습니다. 본 백서를 수령한 것으로 그러한 적격성이 보장되지 아니하며, 플랫폼 및 프로젝트 그리고 LYDA 토큰과 관련한 어떠한 권리도 보장하지 않습니다. 사용자는 플랫폼 및 프로젝트 참여 그리고 LYDA 토큰 사용과 관련하여 자신에게 적용되는 모든 종류의 인허가, 신고 요건 등을 확인하고 완료하여야 할 책임이 있으며, 회사는 이와 관련하여 어떠한 책임도 부담하지 않습니다. 관련 규제에 따라 플랫폼 및 프로젝트에 대한 참여 그리고 LYDA 토큰의 사용이 일부 국가 사용자에게 제한될 수 있습니다.

사용자는 플랫폼 및 프로젝트에 대한 참여 그리고 LYDA 토큰 사용을 통하여 자금 세탁, 불법적인 통화 거래 및/또는 기타 국제 협약 및 적용되는 법률 등에 따라 제한되는 활동에 어떠한 형태로든 참여하지 아니한다는 것에 동의하여야 하며, 각 사용자는 플랫폼 및 프로젝트 그리고 LYDA 토큰을 자금세탁, 태러자금 조달, 대량살상무기 확산 등과 관련한 목적으로 직·간접적으로 구매하거나, 이용·판매·교환·사용 및 처분할 수 없다는 사실을 숙지하여야 합니다.

LYDA 토큰의 보유 등은 플랫폼 및 프로젝트에서 사용할 수 있음을 제외하고 어떠한 명시적·암시적 권리도 보장하지 않습니다. LYDA 토큰은 회사의 소유권, 지분, 주식, 증권 또는 이에 상응하는 권리 등을 의미하지 아니하며, 회사가 보유하거나 회사와 관련한 지식재산권 등에 대한 어떠한 형태로서의 참여 권리를 부여하지 않습니다. LYDA 토큰은 회사 또는 회사와 관련하여 그러한 이익이나 권한을 획득할 수 있는 권리를 사용자에게 제공하지 않습니다. 회사는 사용자 또는 제3자의 LYDA 토큰 사용과 관련한 어떠한 형태로서의 투기적 의도에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다.

본 백서는 작성 날짜를 기준으로 미래 예측적 진술(forward-looking statements)을 포함할 수 있으며 이는 이후 변경될 수 있습니다. 예측, 기대, 신념, 계획, 추정, 목표, 목적, 가정 또는 미래의 사건이나 성과와 관련한 논의 및 표현은 과거 사실에 대한 진술이 아니며 미래 예측적 진술일 수 있습니다. 플랫폼은 현재 개발이 진행 중이며, 주요 거버넌스 및 기술적 기능을 비롯해 다양한 내용들이 지속해서 업데이트되고 있습니다. 본 백서에 명시된 목표 달성과 성과로 이어지지 않을 수 있습니다. 플랫폼이 완성될 경우 본 백서에 명시된 내용과 차이가 있을 수 있으며, 회사는 모든 계획, 향후 예상 또는 전망의 달성과 관련하여 어떠한 보장도 하지 않으며, 본 문서의 어떠한 내용도 미래에 대한 약속으로 간주되어서는 안 됩니다.

# 1. Introduction

## 1.1 Social Capital



사회적 자본(Social Capital)은 1980년대에 활발하게 논의되어 온 개념입니다. 다양한 영역에서 활용되고 있는 사회적 자본의 개념은 1916년 Lyda Hanifan에 의해 처음 제시된 것으로 알려져 있습니다.

Hanifan은 사회적 자본의 개념을 물질적인 재화와 대조하여, ‘부동산, 개인재산 혹은 현금같은 것이 아니라, 사회적 집단 내에서 사람들이 일상 생활에서 가장 중요하게 여기는 구성원간의 호의, 친밀감, 상호 동조 및 사회적 교류 같은 것’이라고 정의하였습니다. 또한 ‘이웃과 접촉하고 그들이 또 다른 이웃과 접촉하게 되면 사회적 자본이 축적되어 (중략) 공동체 전체는 모든 부분의 협력으로 이익을 얻는 반면, 개인은 교류에서 이웃의 호의, 동정, 친밀감등의 이점을 발견’할 것이라고 하였습니다.

Thomas Sander(2015)는 사회적 자본을 ‘모든 소셜 네트워크의 집합적인 가치’라고 정의하고, ‘연결된 사람들을 위한 가치가 창출되고, 이는 신뢰, 호혜, 정보, 협력 등으로부터 발생하는 특별한 이점’이 된다고 설명하고 있습니다.[2]

Coleman(1988)은 사회적 자본을 사회 구조적 관점에서 설명하고 있으며, 이러한 사회구조 내에 있는 개인 간의 특정 행동을 측정시키는 다양한 실체로 정의하고 있습니다. Coleman은 사회적 자본 중 신뢰, 강한 연대의 네트워크를 그 원천으로 보고 있으며, 이러한 개념이 한 지역 사회 내에서 관계를 맺고 있는 개인에게 적용될 수 있다고 보았습니다.[3] 또한 Bourdieu(1986)은 집단과 개인의 관계를 중심으로 사회적 자본을 “체계화된 지속적 관계 네트워크에 소속됨으로써 얻는 실질적이거나 잠재적인 자원의 집합”으로 정의하였습니다.[4][5]

Putnam(2001)은 사회적 자본을 2가지 형태로 분류하였습니다.

1. 유대 사회적 자본 : 동질적인 집단들 사이의 사회적 네트워크에 할당된 가치
2. 연결 사회적 자본 : 사회적 이질적인 집단들 사이의 사회적 네트워크에 할당된 가치

Lin, Peng, Kim, Kim & LaRose(2012)의 연구에 따르면, 페이스북과 같은 소셜 미디어 플랫폼을 통하여 사회적 자본이 구축될 수 있으며, 이는 사회적 자본이 일부 측정 가능하고 온라인을 통해 측정 가능한 개념임을 간접적으로 보여줍니다.

그러나 사회적 자본을 어떻게 측정할 것인가에 대한 폭넓은 공감대가 형성되어 있지 않아 그 자체가 논쟁거리가 되고 있습니다. 일반적으로 사회적 자본의 수준/규모를 정성적으로 감지할 수는 있지만, 정량적 측정은 일관된 방법론을 보여주지 못하거나 분석이 어려운 것으로 보여집니다. 이러한 측정의 한계는 무형화되어 있는 사회적 자본의 가치를 실질적인 자본적 가치로 이끌어내기 어렵게 합니다. 그렇다보니

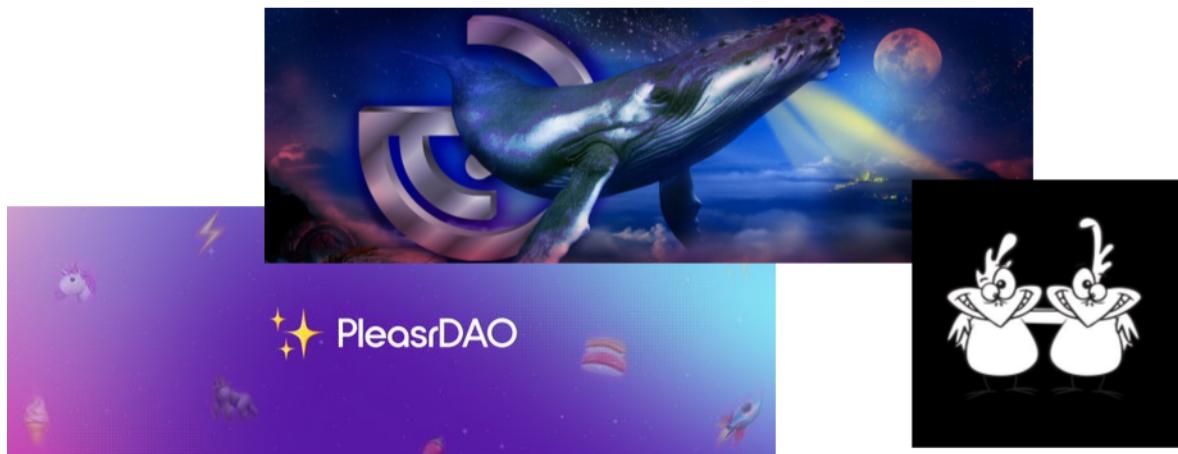
사회적 가치라는 개념이, 사회적 현상에 대한 주관적인 해석 도구에 그치고 실질적인 자본으로서의 가치를 갖게 하기까지 어려움이 있습니다.

우리는 사회적 자본을 ‘사회적 관계 내에서 발생하는 집합적인 가치’라고 정의하고, 현대의 사회적 자본을 계량화하고 자본화하는 시도를 하고자 합니다.

## 1.2 FANDOM as a Social Capital

현대의 사회적 관계는 전통 관계에서 중요하게 분석하는 ‘가족’ 및 ‘이웃’과는 큰 괴리감이 있습니다. 현대는 페이스북, 트위터, 유튜브, 트위치, 디스코드 등의 소셜 미디어 플랫폼을 통하여 관계를 형성하고 있습니다. 전통적인 관계가 거리에 기반하는 ‘지역 중심의 관계’를 형성한다면, 현대적인 관계는 흥미에 기반하는 ‘취향 중심의 관계’를 형성합니다.

취향 중심의 관계는 다양한 곳에서 형성될 수 있습니다. 온라인 게임, 소셜 클럽, 동아리, 팬덤, 동호회 등 다양한 공간에서 형성될 수 있습니다. 우리는 취향 중심의 관계를 형성하면서, 하나의 공통적인 사회적 집단을 이루려는 특징을 보여주는 현상에 대해 조명하고자 합니다.

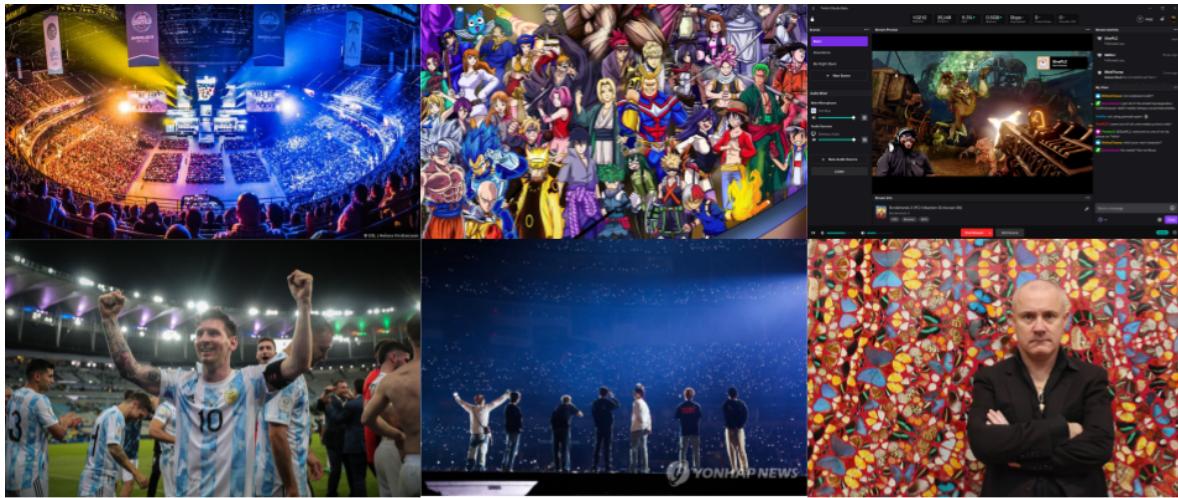


(Social DAO) PleasrDAO, WHALE, Friends with Benefits(FWB)

팬덤은 ‘취향 중심의 관계’에 기반한 사회적 집단 중 하나입니다. 다양한 형태의 콘텐츠를 통하여 인플루언서는 팬을 형성합니다. 콘텐츠는 온/오프라인 매체를 통하여 전달되며 특히 인터넷의 접근성 향상으로 인터넷망 기반 ‘뉴 미디어’의 매체 비중이 급속히 높아 졌습니다. 또한 인터넷 접속의 모바일 전환을 통해 개인 단위의 관심 세그먼트에서의 콘텐츠 소비 양태가 보편화되고, 과거 물리적 거리를 기반으로 한 사회적 공동 관심사보다 글로벌 공간에서의 공동 관심사로 관계망을 이루는 개인들이 모인 팬덤 형성이 일반화되었습니다.

팬덤은 팬 개인들이 연결되어 상호작용을 이루면서 구성하는 사회적 관계망으로, 팬들은 상당한 시간과 에너지 그리고 물질적 자원을 소비하는 활동을 합니다. 이러한 팬덤이 창출하는 가치의 합은 이러한 소비활동의 결과로 발생하는 물질적 가치 교환의 총합 뿐만이 아니라, 팬덤이 창출하는 사회적 자본을 포함합니다. 예를 들어 야구팀의 팬덤이 구매하는 경기장 티켓과 팀의 유니폼, 그리고 수집용 선수 기념 카드 혹은 NFT 등의 판매 수익 뿐만 아니라, 팬덤 내의 개인들이 열성적 관심으로 주목하는

선수의 안경 브랜드에 대한 정보 바이럴 현상이나, 경기 승패에 대한 예측을 팬덤 커뮤니티에서 나누고 인정받는 팬 커뮤니티 활동의 활성화 효과 등을 포함한 팬덤의 사회적 가치가 존재합니다. 이러한 사회적 가치를 측정하고 자본화하는 과정을 걸쳐 기존 팬 활동들이 사회적 자본으로서의 팬덤으로 전환됩니다.



(Fandom Case) eSports, Sports, Comic Books, Celebrities, Influencers, Artists

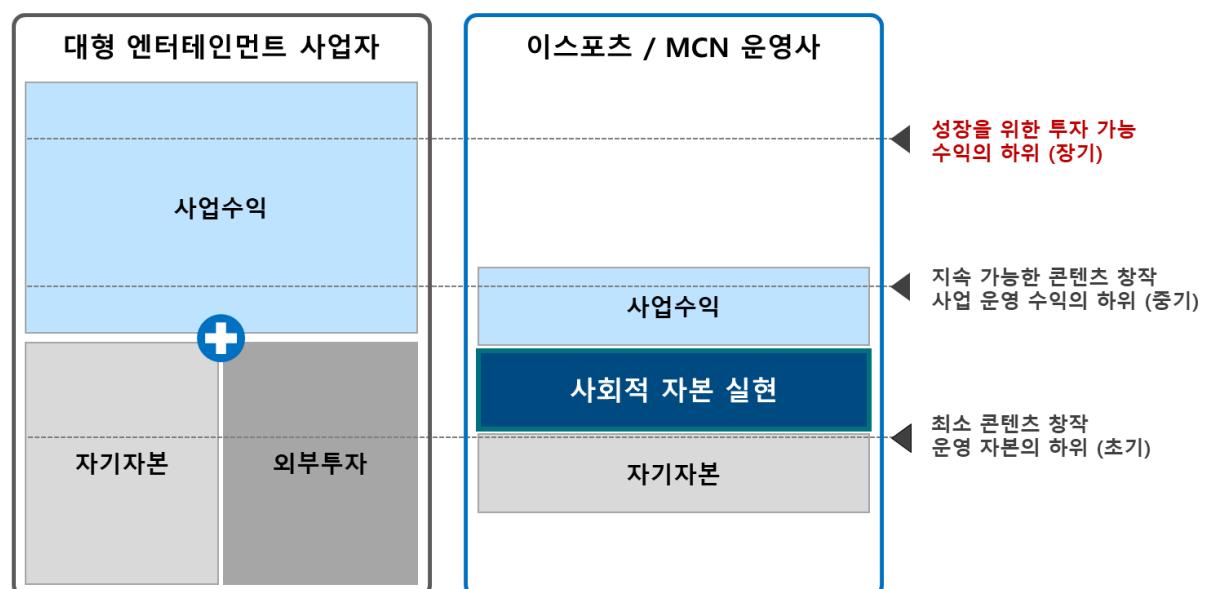
## 2. Vision

디지털 예술가, 이스포츠팀, 스트리머, 엔터테이너, 인플루언서 등 온라인 팔로워와 팬덤을 기반으로 하는 디지털 콘텐츠 창작자들은 콘텐츠를 전달함에 있어 인터넷망 기반 ‘뉴미디어’의 플랫폼의 속성을 이해하고 활용하여 디지털 콘텐츠 소비자들에게 접근합니다. 현대 디지털 콘텐츠 소비자들은 모바일 인터넷 혁명을 통해 개인 단위로 해체된 개인의 특정 관심 세그먼트에 머무르는 경향을 보이지만, 역설적으로 글로벌로 넓게 확장된 온라인 공간에서 공통의 취향과 관심사에 대한 상호 작용을 형성하는 관계망을 이루는 팬덤 형성 현상은 일반화되었습니다.

LYDA는 디지털 콘텐츠 창작 주체들이 형성하는 팬덤에 내재하는 사회적 자본을 계량하고 물질적 자본으로 전환하여, 순환하는 경제 구조를 구현하고 지속 가능하도록 지원합니다.

### 2.1 Vision

대형 엔터테인먼트 매니지먼트 사업자의 경우, 과거에 형성된 충분한 자기 자본과 외부 투자 자본을 기반으로 사업 수익에서 비용을 제하고도 지속 가능한 콘텐츠 창작 사업 운영이 가능하지만, 대다수의 신생 혹은 일정 규모 미만의 디지털 콘텐츠 창작 주체의 경우 사업 운영과 콘텐츠 창작의 지속 가능성은 확보하지 못한 상태에서 경제적 잠재력을 충분히 발휘하지 못하고 해체되는 경우가 많습니다. 그러나 ‘팬덤 기반 사회적 자본’을 실현함으로써, 팬덤이 창작 사업의 지속 가능성에 적극적으로 기여하고, 창작자가 사업 운영에서 창출하는 부가가치를 기반으로 보상을 받음으로써, 기존의 생산자와 소비자로 이분화되어 있는 구조에서는 도달하지 못했던 지속 가능한 콘텐츠 창작 사업 운영 수익의 최소 수준을 넘을 수 있습니다.



팬덤 기반 사회적 자본 창출에 최적화된 디지털 콘텐츠 창작 주체의 대표적인 유형으로 이스포츠팀 운영사를 들 수 있습니다. 이스포츠팀 운영사는 선수 개인의 SNS, 스트리밍 채널 등을 통한 영향력을 보유하면서도 팀들과 리그주체가 집합적으로 창출하는 경기 디지털 콘텐츠, 대규모 오프라인 행사와 바이럴, 그리고 수 많은 중계 채널을 통한 노출 효과를 활용할 수 있습니다. 이를 통하여 글로벌 이스포츠 산업의 규모가 지속적으로 성장하고 광고 스폰서쉽 등 사업 수익 채널이 활성화 되어 있긴 하지만, 종목 별 일정 규모 이상의 운영 자본 투입이 요구되는 사업 환경에서 지속 가능한 팀 운영 자본 확보가 가능한 수준의 사업 수익 창출 단계에 도달하지 못하는 경우가 많기 때문에, LYDA를 기반으로 이스포츠가 가진 속성을 활용한 팬덤 기반의 사회적 자본의 역할이 필수적입니다.

또한 이스포츠팀 운영사와 마찬가지로, 다음 속성을 가진 디지털 콘텐츠 창작자, 인플루언서, 엔터테이너 운영 사업자는, 사회적 자본 실현에 참가한 팬덤과 공유할 수 있는 부가가치 창출 사업 모델 보유를 전제로 LYDA의 토대 경제구조에 참여하기에 적합합니다.

- 온라인 기반 팬덤의 높은 활성도
- 콘텐츠 제작과 활동에서 요구되는 의사결정에 참여 프로그램 운영 적합성
- 팬 커뮤니티 활동 프로그램 적용 용이성

## 2.2 Problem & Market Opportunities

LYDA를 통한 팬덤 기반 사회적 자본이 실현되어 주요한 사업적 경제 구성 요소로서 역할을 가지기 위한 산업군에는 공통적이거나 유사한 문제점과 더불어 시장 기회가 존재합니다.

해당 산업 군 중 ‘리그 오브 레전드’ 글로벌 이스포츠 리그와 같이, 산업 구조가 상대적으로 더욱 복잡하고 고도화되어 있는 산업 환경에서 운영되는 이스포츠팀 운영 사업을 중심으로 보다 구체적인 문제점과 시장 기회를 아래와 같이 파악하고 있습니다.

### 2.2.1 Problem

#### 1) 산업적 한계성

- 현재까지의 모기업의 운영 예산과 외부 투자의 높은 의존성은 이스포츠산업의 발전의 동력을 제공하였지만 역설적으로 산업의 유기적인 성장에 대한 태생적 한계성으로 작용하게 되었습니다. 이스포츠 생태계가 자생적으로 수익성을 향상하기 어려운 환경에서 운영되면서 구단의 스폰서의 후원에 의존하게 됩니다. 이는 곧 이스포츠 생태계의 지속가능 문제와도 직결됩니다.

- 팬 경험/콘텐츠 소비 채널의 충분한 보상전환 체계도 부족합니다. 팬 경험과 콘텐츠 소비로 발생한 수익은 이스포츠 생태계에 기여하여 발전에 활용되어야 하나 현재는 이러한 과정에서 발생하는 가치가 팬이나 이스포츠 생태계로 다시 충분히 환원되는 구조는 아닙니다.
- 다양한 가능성을 지닌 팬들이지만 이들이 활동하게 하고 팬들의 니즈와 잠재적 욕구를 충분히 충족시킬만한 효용의 창출 시스템이 부족합니다.

## 2) 팀 운영적 한계성

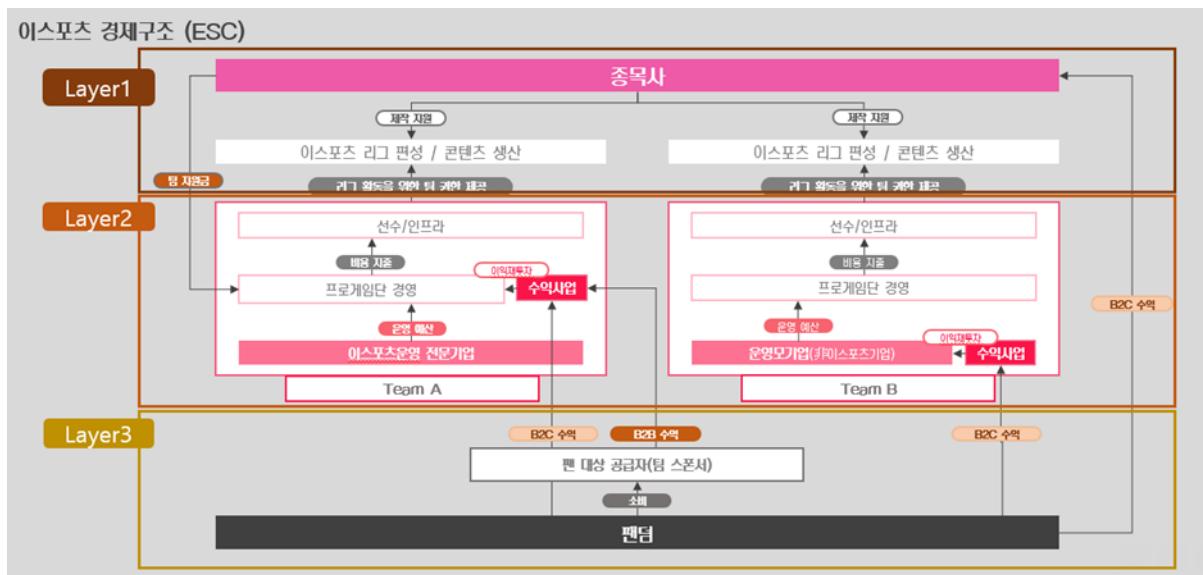
- 수익 사업을 통한 충분한 현금흐름의 부족으로 인하여 팀 운영 사업의 수익성보다 선수 권리 등 팀 자산의 시세차익 사업으로 팀 운영의 사업적 명분이 변질될 위험이 존재합니다.
- 투자자와 모기업, 그리고 스폰서 의존도가 높아 이스포츠적 가치와 상충하는 경영 압박 등 사업적 이유로 인해 팬덤 문화와 팀 운영에 부정적 영향을 미치는 사례가 많습니다.
- 선수/스태프/팬/운영사 공동으로 양성해온 모두의 이스포츠 가치를 위협하는 위험 관리 체계의 부족합니다.

## 3) 팀-팬간 커뮤니케이션 한계성

- 이스포츠의 콘텐츠의 제작에서 판매에 이르는 생산자 영역에 팬 참여 기회가 제한적이고 대다수 일방향으로 진행되고 있습니다.
- 팀 운영에 있어 팬덤의 의견이 직접적으로 의사결정에 미치는 영향도가 미미하고, 팀 운영 주체와 팬덤사이의 관계 형성의 한계가 존재합니다.

### 2.2.2 Opportunities

이스포츠 팬덤은 정보산업 발전 사회 태생을 바탕으로 이스포츠 팀으로 높은 수준의 정보 공유와 운영적 참여 및 의견 표출에 대한 요구를 가지고 있으며, 이는 전통 스포츠의 고전적 팬덤보다 높은 수준입니다. 이에 따라 이스포츠팀과 팬을 보다 직접적으로 연결하여 참여의 채널을 확장하며 새로운 가치가 창출되는 생태계를 블록체인 기반으로 구축하여 자금조달, 팀 운영, 콘텐츠 생산, 거래에 이르는 전 과정에서 팬을 중심으로 하는 팬 참여 기반 이스포츠 생태계를 목표로 합니다.



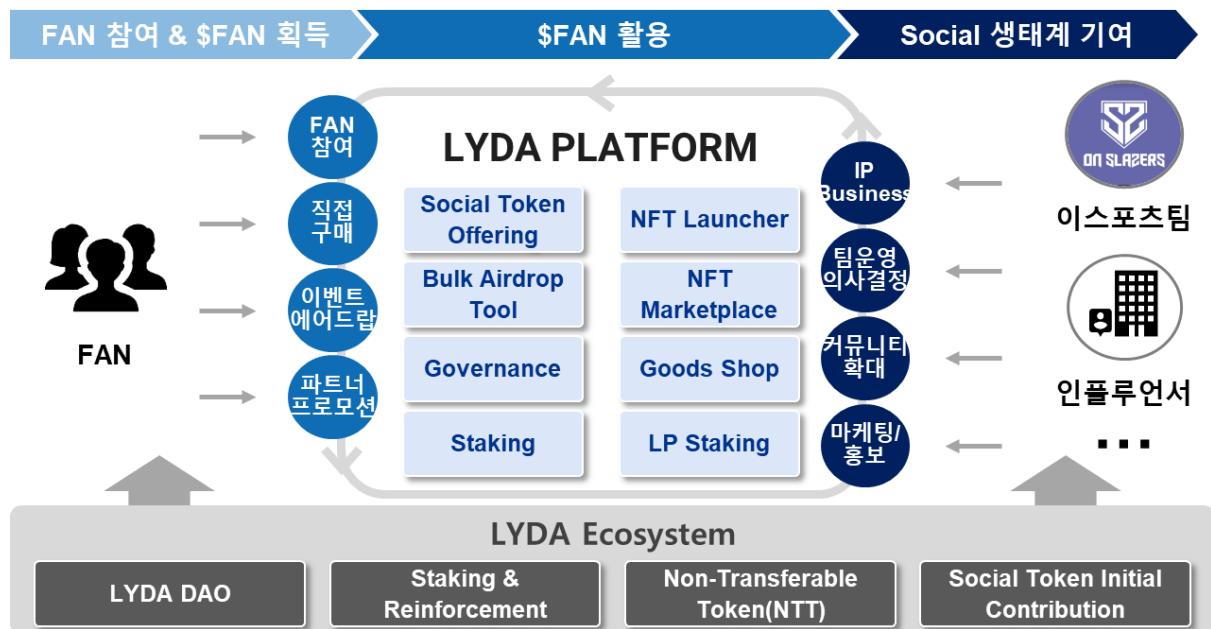
이스포츠의 산업적 구조를 보면 팬덤 기반 위에 종목사 / 리그 운영사 / 팀 / 선수 / 방송사 / 뉴스 미디어 등 산업 참여자가 공동의 목적(리그 흥행 및 뷰어쉽)을 위한 협업 관계를 형성하고 있습니다. 일반적인 이스포츠 생태계의 구조는 해당 게임 종목의 IP(Intellectual Property, 지적 재산권)을 보유한 종목사에서 편성하는 리그를 중심으로 이스포츠 콘텐츠를 생산하는 Layer1과 리그에 참가하는 선수들과 팀을 운영하는 Layer2, 그리고 이스포츠 리그 콘텐츠를 소비하고 팀과 후원사가 생산하는 서비스/상품을 구매함으로써 리그 전반의 수익 형성 기반이 되는 팬덤이 있는 Layer3로 구성되어 있습니다.

이스포츠 산업의 주요 생산자 계층이자 Layer1과 Layer2의 주체인 종목사와 이스포츠 팀들은, 산업적 소비 규모를 형성하는 Layer3의 팬덤을 이스포츠의 팔로워이자, 플레이어의 지지자이며, 이스포츠 생태계에서 파생된 라이프 스타일 컨슈머로 인식하고, 팬덤의 소비 영역을 확장하고 규모를 증진시키기 위한 활동을 지속하고 있습니다. 이스포츠 팬이 직접 지불하는 소비 규모는 (미디어 콘텐츠 관련 소비, 티켓 구매 지출 제외) 연평균 성장률(CAGR) 14.4%로 성장하여 2023년까지 약 미화 2.5억 달러 규모로 형성될 것으로 예측되고 있습니다. 이스포츠 시장은 IP 기준에 따라 글로벌로 통합적인 속성과, 문화권별 차별적인 양태를 동시에 가진 다양한 게임의 팬덤이 존재하여 타 스포츠 리그보다 성장성, 확장성이 높습니다.

## 2.3 Solution

LYDA는 팬 참여를 독려하고, 소셜 생태계에 기여하기 위한 LYDA Platform을 통해 소셜 생태계 문제점을 해결하고자 합니다. 팬과 각 팬덤의 주체(인플루언서,

이스포츠팀)를 연결하고, 콘텐츠가 양방향으로 생산, 소비되는 보다 긴밀한 소셜 활동을 할 수 있는 기능들을 제공하고자 합니다.



## 1) 팬들이 참여하는 Social Platform

LYDA Platform은 Social Token의 발행부터 NFT Marketplace, Goods Shop과 같은 활용영역, Governance를 비롯한 운영영역까지 Social 생태계 전반을 아우르는 플랫폼입니다. 새롭게 창출된 시장에서 팬들은 인플루언서 혹은 이스포츠팀(IP보유자)의 콘텐츠만 거래할 수 있는 것이 아니라 직접 콘텐츠 생산에 참여하고 보상을 받을 수 있습니다. 이러한 참여 인센티브를 통해 팬과의 상호 작용 및 경험 향상을 팬들은 자신들이 원하는 콘텐츠 제작을 건의하고, 생산, 거래에 참여하는 가운데 인플루언서, 이스포츠팀과의 친밀도를 높일 예정입니다. 더불어 부가적인 수익을 창출할 수 있는 기회를 제공하고, 이를 인플루언서, 이스포츠팀, 팬 모두가 공유함으로써 건전한 소셜 생태계를 구축하는데 기여합니다.

## 2) 팬 의사결정 기반 소셜 생태계 운영

팬들은 자신의 인플루언서, 이스포츠팀의 운영에 대한 정보에 접근하고, 의사결정에 참여하고 싶은 욕구를 가지고 있습니다. LYDA Platform에서는 팬들의 투표(Voting)를 통해 일정 부분 운영에 참여할 수 있습니다. 향상된 로열티 프로그램을 통해 가장 강한 단계의 Fan Engagement을 제공합니다. Creator > Fan 일방향 구조를 타파하고 적절한 의견 쉐어링을 통해 더 나은 팬 참여 솔루션을 제시할 수 있게 됩니다.

### **3) 소셜 생태계 내 충분한 유동성 확보**

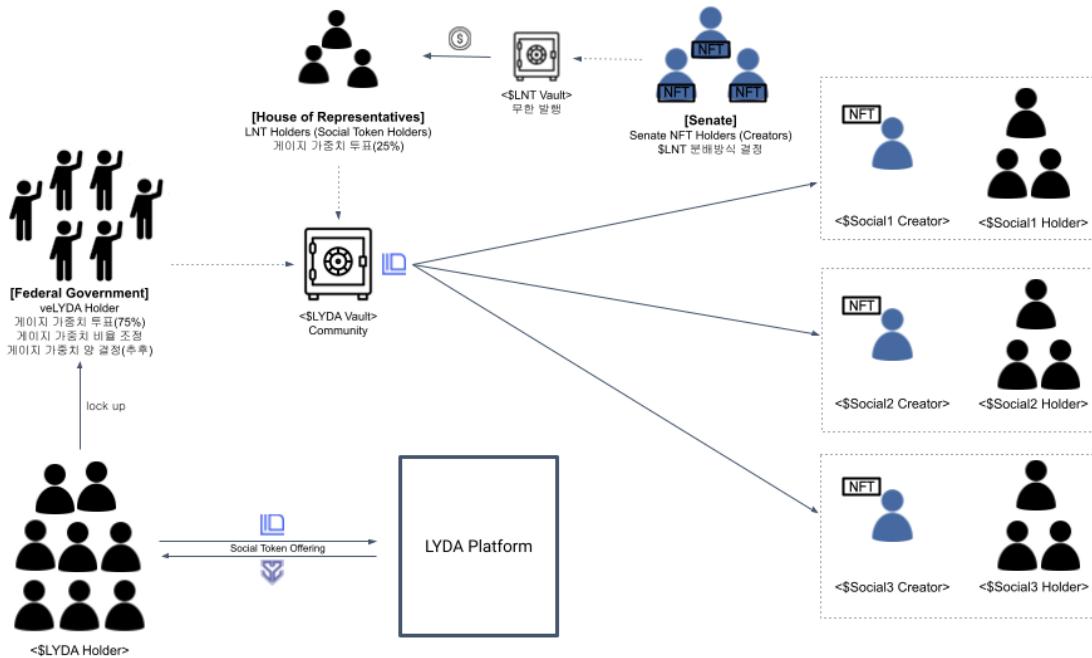
토큰화된 LYDA Platform을 기반으로 이스포츠 생태계에 다양한 사회적/경제적 배경을 가진 더 많은 참여자들이 유입되는 것을 장려합니다. 이를 통해 인플루언서 및 이스포츠팀은 안정적으로 자금 유동성을 조달 받고, 지속적이며 안정적인 운영을 가능케 합니다. LYDA Platform 참여자들은 소셜 생태계 운영에 기여하면서 건전한 소셜 생태계의 기반을 제공합니다.

### 3. LYDA Ecosystem

#### 3.1 LYDA Governance

LYDA 거버넌스는 경제적 기여자(Financial Contributors)와 비경제적 기여자(Non-financial Contributors)가 함께 플랫폼의 성장에 기여할 수 있도록 구성된 거버넌스입니다. 이는 무형의 사회적 가치(Social Value)를 유형의 사회적 자본(Social Capital)화하려는 시도입니다. LYDA 거버넌스는 Federal Government, Senate, House of Representatives로 구성된 3개의 기구에 의해 운영됩니다.

Type	Federal Government	Senate	House of Representatives
Holder	veLYDA	Senate NFT	LNT
Rights of Gov.	Gauge Weight Voting LYDA Platform Vault Senate NFT Allocation	LNT Allocation LYDA Platform Tools	Gauge Weight Voting LYDA Platform Tools



##### 3.1.1 Federal Government

Federal Government는 LYDA 생태계와 관련된 전반적인 권한을 보유하고 행사할 수 있는 기구입니다. Federal Government는 veLYDA 보유자에 의해 의사결정권을 행사하는 구조입니다. veLYDA의 보유 비율에 비례하여 의사결정에 대한 투표권을 행사할 수 있습니다. veLYDA는 LYDA를 락업하여 취득할 수 있으며, 락업 수량 및 락업 설정 기간에 따라 veLYDA의 양은 달라질 수 있습니다. 이와 관련한 구체적인

사항은 4.1에서 자세히 다루고 있습니다. Federal Governance는 LYDA와 관련된 다양한 의제에 대하여 결정할 수 있습니다.

- 게이지 가중치 투표(Gauge Weight Voting) 75%
- 전체 게이지 가중치 비율 조정
- 게이지 가중치에 할당하는 LYDA수량 (초기는 LYDA 법인에서 결정)
- LYDA Platform Vault의 LYDA 생태계 할당 비율 조정
- Senate NFT 분배 권리 조건
- 기타 LYDA 생태계 관련 권리 및 정책 조정

### 3.1.2 Bicameral Governance

Bicameral Governance는 LYDA Platform를 통해 유통되는 소셜 토큰과 관련된 관계자 및 커뮤니티를 위한 기구입니다. LYDA의 생태계를 발전시키는 주축인 소셜 토큰과 관련된 커뮤니티의 입장을 대변하는 기구입니다. Bicameral Governance는 두 개의 소기구로 조직됩니다.

#### 3.1.2.1 Senate

Senate는 LYDA플랫폼에 구축될 도구 및 기능의 도입과 관련한 사항을 결정할 수 있는 기구입니다. Senate는 LYDA에서 제공하는 Senate NFT의 소유자만 의사결정에 참여할 수 있습니다. LYDA는 Social Token을 발행하는 주체(발행자)에게 10개의 Senate NFT를 제공합니다. Senate NFT는 2가지 종류로 구성되어 있습니다. Transferable Senate NFT, Non-Transferable Senate NFT가 각각 5개씩 제공됩니다. Non-Transferable Senate NFT는 전송 및 거래가 불가능하며, 오로지 Senate의 의사결정의 투표권리로 사용할 수 있습니다. Transferable Senate NFT는 전송 및 거래가 가능하며, 이를 제공받은 발행자는 이를 Senate의 의사결정의 투표권리로 사용하거나 다양한 거래 방법을 통하여 NFT를 양도할 수 있습니다. Senate는 아래와 같은 의제 결정에 참여할 수 있습니다.

- LNT 분배 방식 결정
- LNT 분배 수량 조정
- LYDA 플랫폼에 도입될 도구 및 기능에 대한 투표

\*Federal Government에서 결정한 기준에 따라 Senate NFT를 제공받을 발행조직이 4개 이상으로 구성된 경우, 최초로 Senate NFT가 분배될 예정입니다.

#### 3.1.2.2 House of Representatives

House of Representatives는 LYDA플랫폼에서 유통되는 소셜 토큰을 보유한 커뮤니티 멤버들의 의사결정을 위한 기구입니다. House of Representatives는 LNT 토큰 보유자에 의해 의사 결정에 참여할 수 있습니다. LNT 토큰은 LYDA 토큰과는 다르게 전송할 수 없는 토큰입니다. LNT 토큰은 전송불가한 토큰(Non-Transferable Token; NTT)으로, 특정 가격을 형성하거나 거래가 불가합니다. LNT 토큰은 초기에 House of Representatives의 의제에 대한 투표를 위해서만 사용될 수 있습니다. LNT 토큰은 무제한 발행될 수 있으며, Senate의 정책 의사결정에 따라 소셜토큰

홀더에게 제공될 예정입니다. LNT 토큰 보유자는 아래와 같은 의사결정에 참여할 수 있습니다.

- 게이지 가중치 투표 25%
- LYDA 플랫폼에 도입될 도구 및 기능에 대한 투표

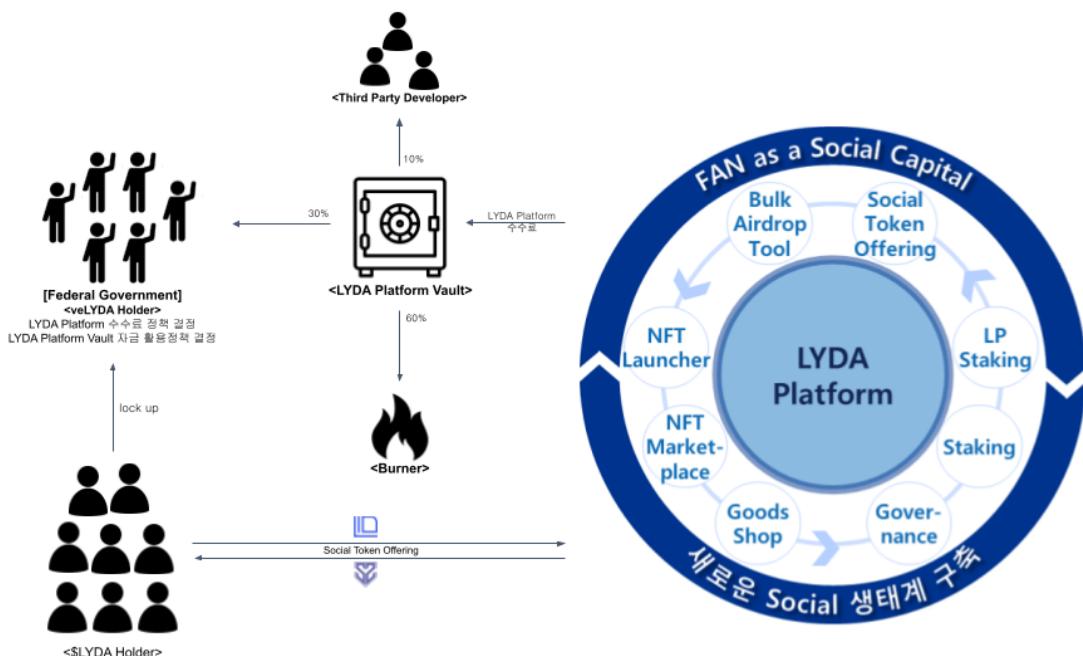
\*LNT를 부여받을 수 있는 소셜 토큰의 종류는 Senate에 의해 조정될 수 있습니다.

### 3.1.3 LYDA Platform Vault

LYDA Platform을 통하여 소셜 그룹이 다양한 활동을 할 수 있도록 지원합니다.

3.2에서 LYDA Platform에서 제공하는 내용을 확인할 수 있습니다. LYDA Platform에서 사용되는 다양한 도구 및 기능에 따라 수수료가 발생할 수 있습니다. 플랫폼에서 발생한 수수료는 LYDA Platform Vault에 자금이 축적됩니다. 이 자금은 Federal Government에 의해 LYDA 생태계에 분배됩니다. 일반적으로는 소각, 바이백, veLYDA 보유자 할당, 서드파티 개발자 할당 등의 방식을 통해 처리됩니다.

Federal Government은 LYDA Platform의 도구, 기능별 수수료를 결정할 수 있으며, 이를 통해 축적된 LYDA Platform Vault의 분배 정책도 결정할 수 있습니다.



## 3.2 LYDA Platform

LYDA 플랫폼은 누구나 쉽게 자신만의 토큰 및 NFT를 발행, 분배하고 굿즈를 팔거나, 거버넌스 및 스테이킹등의 기능을 제공하는 플랫폼입니다. 소셜 그룹의 커뮤니티 구성원들은 LYDA Platform에 참여하여 소셜 토큰을 활용하고 거래할 수 있습니다. LYDA Platform을 통해 커뮤니티 구성원의 소셜 활동 및 생태계 참여를 독려하고, 크리에이터와 소셜 커뮤니티의 구성원 간의 활동을 지원할 예정입니다.



### 3.2.1 Social Token Offering

Social Token Offering을 통해 인플루언서, 이스포츠팀을 비롯하여 누구나 자신만의 토큰 발행이 가능합니다. 소셜 토큰의 발행을 통해 NFT 및 콘텐츠의 제작, 판매에 활용하고, 소셜 그룹의 구성원이 Governance에 참여할 수 있도록 하여 보다 높은 소셜 인터랙션을 제공합니다. Social Token Offering은 LYDA 토큰으로 초기참여할 수 있습니다.

#### 커스텀 토큰 설계 & 발행

- 토큰 모델 및 발행량의 설계
- 토큰 심볼(Ticker)의 생성
- LYDA 플랫폼 기반 토큰 활용성 부여



### 3.2.2 Airdrop Tool

LYDA Platform은 각 Social Token을 소셜 그룹 커뮤니티에게 분배하기 위한 Tool을 제공합니다. 크리에이터(소셜 토큰 발행자)는 소셜 토큰의 적절한 에어드랍을 통해 커뮤니티 구성원들의 참여를 독려할 수 있습니다. 이때 많은 수의 구성원들에게 대량의 Airdrop을 개별 전송하기에는 시간과 비용이 많이 발생합니다. LYDA Platform은 대량의 에어드랍을 멀티 유저에 동시에 가능하도록 하는 Tool을 제공합니다.

A tool that allows you to batch send ERC20 tokens

Ethereum Mainnet Gnosis Chain (formerly xDai) BNB Smart Chain Arbitrum One Avalanche C Chain Fantom Opera  
Polygon Chain Moonriver Moonbeam Metis Cronos Huobi ECO Chain Celo Harmony Mainnet IoTeX  
ThunderCore

Token Address

Select your Token

Deflationary  no

List of Addresses in CSV Show Sample CSV

1	
---	--

Upload CSV file Next

Airdrop Tool (Multisend App)

#### Airdrop to Community Members

- 에어드랍 일정, 물량, 대상의 선정 및 스케줄링
- 커뮤니티에서 전체 Airdrop 현황 및 나의 Airdrop 내역 확인

### 3.2.3 NFT Launcher

특정 소셜 그룹들은 독자적인 콘텐츠를 보유하고 있습니다. 또한 커뮤니티 구성원은 수집품에 대한 니즈를 항상 가지고 있었으며, 최근 수집품의 트렌드는 블록체인 및 NFT의 발전으로 확장되고 있습니다. NFT의 발행은 크리에이터와 커뮤니티 구성원을 이어주고, 구성원들의 보다 강한 참여를 이끌어낼 수 있는 방안으로 활용됩니다.



Collectable Sports Cards (eBay Inc.)

#### NFT화된 디지털 카드 생성 시스템

각 소셜 그룹이 보유하고 있는 IP를 활용하여 다양한 형태의 NFT를 발행합니다. 커뮤니티 구성원들은 NBA TOP SHOT에서와 같이 소셜 커뮤니티와 관련된 NFT를 구매, 소유, 수집할 수 있습니다. 각 소셜 그룹에 성격에 따라 다양한 NFT를 생산할 수 있습니다. 이스포츠의 팀을 예시로 들자면 아래와 같은 방식으로도 NFT를 생성할 수 있습니다.

- 이스포츠 선수의 특성을 포함한 프로필 이미지
- 이스포츠팀의 활약을 보여주는 중요한 명장면을 포함한 인게임 영상
- 이스포츠팀의 일상을 포함한 장면
- 이스포츠팀 로고가 포함된 디지털 굿즈
- 이스포츠팀의 싸인이 포함된 한정판 디지털 이미지 등

#### NFT 활용한 소셜 활동 촉진

크리에이터는 각기 다른 레벨, 옵션을 기반으로 NFT를 발행할 수 있습니다. 커뮤니티 구성원들은 NFT를 소유함으로써 해당 NFT 레벨, 옵션에 따라 다양한 권리를 부여받을 수 있습니다. 또한 크리에이터가 지정한 특별 컬렉션을 소유함으로써 배타적 권리를 부여받을 수 있습니다.

- 소셜 그룹 활동 기반 배타적 콘텐츠에 접근할 수 있는 권한 제공
- 온오프라인 이벤트 참여
- 다양한 조건 충족 시 인센티브 부여 (활동도 높은 구성원에게 후원물품 제공)

### 3.2.4 NFT Marketplace

LYDA NFT Marketplace는 모든 소셜 그룹의 모든 구성원들이 한곳에 모일 수 있는 장소입니다. 하단의 'Global Sports Trading Card Market'을 보면, 트레이딩 가능한 카드 시장이 급격하게 상승하고 있음을 확인할 수 있습니다. LYDA NFT Marketplace는 인플루언서, 선수의 초상, 게임 영상, 팬 아트와 같이 통상적인 소셜 창작물뿐 아니라 인플루언서 및 선수와 팬들의 온라인 활동, 인-게임 업적과 데이터 기반 산출물을 포함하여 등 NFT를 구매하고 거래가 가능합니다. LYDA NFT Marketplace는 크리에이터가 일방향성으로 만든 창작물을 판매하는 곳이 아니라 외부 크리에이터, 게임 유저, 이스포츠 분석 커뮤니티 참여자 등 모두 NFT 거래에 참여할 수 있습니다. 특정 소셜 그룹의 구성원이 아니라고 하더라도, 개인 선호에 따라 특정 NFT를 2차 시장인 NFT Marketplace에서 구매할 수 있습니다.



### 3.2.5 Goods Shop

커뮤니티 구성원들은 크리에이터가 생성한 다양한 굿즈를 구매하거나 특정 콘텐츠에 배타적으로 접근할 수 있습니다. 각각 소셜 그룹에서 소셜 토큰을 활용하여 굿즈를 구매할 수 있습니다. 이를 통해 소셜 토큰이 쉽게 사용될 수 있는 인프라를 제공하고, 커뮤니티 구성원은 더 저렴한 가격에 굿즈를 구매할 수 있습니다. 또한 특정 소셜 토큰을 보유하거나 특정 NFT를 보유한 경우, 특정 콘텐츠에 배타적으로 접근할 수

있는 권리를 부여받을 수 있습니다. 크리에이터 혹은 커뮤니티 구성원은 비디오 콘텐츠, 오디오 콘텐츠, eBook, 이벤트 티켓, NFT 구매권리 등에 특정 NFT 보유자에게만 제공할 수 있습니다.

관련 콘텐츠는 게임, 디지털 아트, 음악, 미술작품 등 특정 장르와 무관하게 모든 사용자는 상품 및 콘텐츠를 생산에 참여할 수 있습니다. 소셜 그룹 DAO를 구성하여 인터랙티브한 콘텐츠를 생산할 수 있습니다.

### 3.2.6 Governance

커뮤니티 구성원이 소셜 그룹의 의사결정 및 소셜활동에 참여할 수 있는 서비스입니다. 소셜 토큰의 훌더들은 Governance 내 DAO의 투표 기능을 통해 각 소셜 그룹의 주요 의사결정에 참여합니다.

#### 함께 만드는 소셜 생태계

커뮤니티 구성원은 각 소셜 토큰 DAO의 투표 기능을 통해서 응원하는 크리에이터의 의사결정에 참여하고 커뮤니티 구성원이 원하는 방향으로 소셜 생태계를 구축합니다.

- 크리에이터의 커뮤니티 관리, 마케팅, 홍보 등 소셜 생태계 운영 전략에 대한 아이디어 제공
- (스포츠팀, 이스포츠팀) 유니폼, 팀 주제곡, 연습게임 매치업 등 응원하는 팀의 운영에 직접 참여

#### 커뮤니티 투표 기반 NFT 및 콘텐츠 생산

일반적인 콘텐츠 관리 및 감독 역할은 해당 크리에이터(인플루언서, 이스포츠팀)에 소유권이 있지만 LYDA Platform에서는 커뮤니티 구성원들 또는 토큰 훌더의 투표에 의해 크리에이터의 콘텐츠 방향성이 결정될 수 있습니다. 이러한 투표 시스템을 통해 양질의 콘텐츠 생산과 기여도에 따른 합리적인 보상이 이뤄질 수 있도록 할 수 있습니다. 또한 팬들에게서 나온 데이터, 커뮤니티 바이럴 정보 등의 다양한 창작물을 NFT화 할 수 있고 유저들은 해당 콘텐츠를 평가할 수 있습니다. 또한 투표 결과에 따라 콘텐츠의 발행, 수정에 영향을 미칠 수 있습니다. 일련의 투표 프로세스를 통해 콘텐츠 퀄리티 향상에 기여할 예정입니다.

- 소셜 토큰 훌더의 투표를 통한 NFT 발행
- 투표 기반의 소셜 콘텐츠 발행, 커뮤니티 운영 방향성 설정

### 3.2.7 Staking

소셜 토큰을 락업한 커뮤니티 구성원을 위해 인센티브를 제공할 수 있습니다. 각 소셜 그룹의 생태계에 관련된 투표권 뿐만 아니라, 스테이킹 수량, 기간에 비례하여

추가적으로 소셜 토큰을 보상으로 얻을 수 있습니다. 소셜 토큰의 정책에 따라 인센티브는 \$LYDA로도 부여될 수 있습니다.

### **3.2.7 LP Staking**

소셜 토큰의 유동성 공급에 참여한 유저에게는 인센티브를 부여합니다. 소셜 토큰 훌더들이 유동성 공급을 위해 투입한 LP 물량 및 Active 범위에 따라 차등 인센티브를 제공할 수 있습니다. LP 스테이킹 수량, 기간에 비례하여 추가적인 소셜 토큰을 보상으로 얻을 수도 있고, 각 소셜 토큰의 정책에 따라 \$LYDA로도 부여될 수 있습니다.

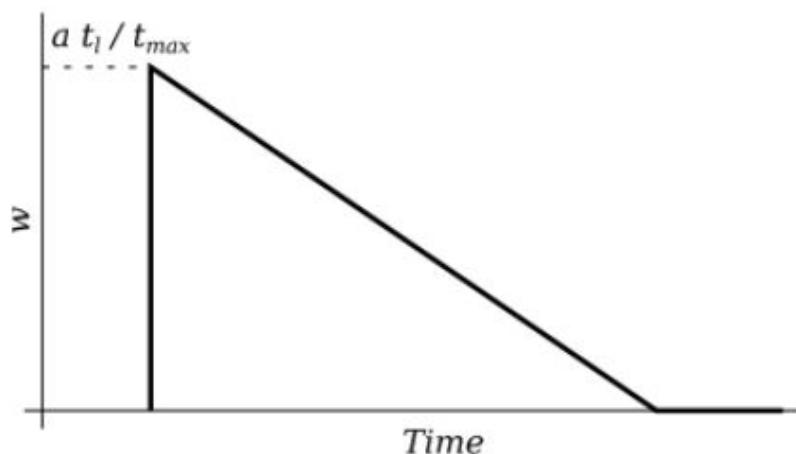
## 4. Tokens

### 4.1 \$LYDA

\$LYDA는 LYDA 생태계에 사용되는 플랫폼 토큰으로, 다양한 방식으로 생태계 내에서 활용됩니다.

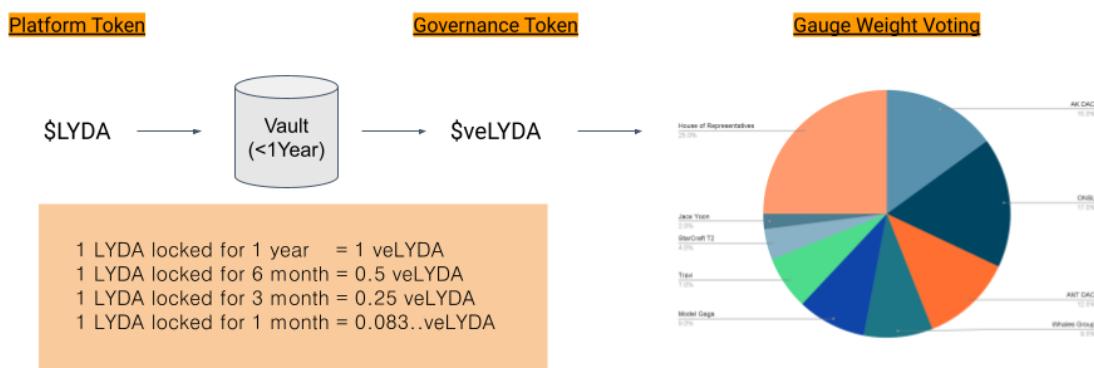
#### 4.1.1 Federal Government Voting

LYDA를 락업하여 veLYDA를 얻을 수 있습니다. LYDA는 최초에 최소 1달부터 최대 1년까지 기간을 설정하여 락업을 진행할 수 있습니다. LYDA의 락업 시작일로부터 해제되는 날까지 veLYDA의 양은 선형적으로 감소합니다.



동일한 양의 \$LYDA 토큰을 락업하였다고 하더라도, 초기 락업 설정 기간이 길수록 최초 veLYDA 값은 크게 설정됩니다. Curve Finance의 veCRV의 구조와 유사합니다.

- 1년 락업(1 LYDA) : 1 veLYDA
- 6개월 락업(1 LYDA) : 0.5 veLYDA
- 3개월 락업(1 LYDA) : 0.25 veLYDA



veLYDA의 훌더는 Federal Government의 의사결정에 참여할 수 있습니다. 일반적으로 Federal Government는 LYDA 생태계와 관련된 다양한 의사결정에 참여할 수 있으며, 3.1.1에서 자세한 내용을 확인할 수 있습니다.

- 게이지 가중치 투표(Gauge Weight Voting) 75%
- 전체 게이지 가중치 비율 조정
- 게이지 가중치에 할당하는 LYDA수량 (초기는 LYDA 법인에서 결정)
- 소셜 토큰 발행에 따른 모금액의 LYDA 생태계 할당 비율 조정
- Senate NFT 분배 권리 조건
- 기타 LYDA 생태계 관련 권리 및 정책 조정

이 중 특수한 항목이 있습니다.

#### 게이지 가중치 투표(Gauge Weight Voting)

LYDA 토큰 중 일부는 소셜 토큰 보유자에게 할당됩니다. veLYDA 훌더는 게이지 가중치 투표를 통하여, 본인이 원하는 소셜 토큰에 \$LYDA이 할당되도록 투표에 참여할 수 있습니다. 투표 비율에 비례하여 LYDA 토큰이 분배됩니다. 각 주기별로 분배되는 LYDA 토큰의 수량도 Federal Government에서 결정됩니다.

특정 소셜 토큰 발행자 및 소셜토큰 커뮤니티는 veLYDA의 선택을 받기 위하여, veLYDA 훌더에게 자신들의 소셜 토큰을 분배하는 뇌물(Bribe) 전략을 사용할 수 있습니다. 게이지 가중치 투표는 Federal Government의 조건에 맞는 4종류 이상의 소셜토큰이 발행된 후에 진행될 예정이며, 상황에 따라 변경될 수 있습니다.

게이지 가중치 투표가 모두 veLYDA에 의해서만 이루어지는 것은 아닙니다. 할당량 중 75%만이 veLYDA 훌더의 투표에 의해 이뤄지고, 나머지 25%는 \$LNT 훌더들에 의해 결정됩니다. 해당 비율은 veLYDA 훌더의 투표에 의하여, 언제든 변경될 수 있습니다.

#### 4.1.2 LYDA Platform Reward

LYDA를 락업하여 받게 된 veLYDA에 비례하여 LYDA를 보상으로 얻을 수 있습니다. 시기별로 주어지는 보상의 양은 LYDA Platform의 수수료로 부터 발생됩니다., (자신의 veLYDA의 양 / 전체 veLYDA의 양)의 비율에 따라 LYDA 보상이 주어집니다. LYDA Platform의 다양한 도구 및 기능을 통해 발생되는 수수료는 LYDA Platform Vault로 축적됩니다. Federal Government에 결정에 의해, Vault에서 veLYDA에게 제공될 Reward 수량(비율)이 결정됩니다.

#### 4.1.3 Token Burn

LYDA Platform에서 발생하는 수수료의 일부는 LYDA를 소각하기 위해 사용됩니다. 예를 들어 LYDA Platform에서 소셜 토큰을 발행하기 위하여 모금된 LYDA 중 10%는 주기적으로 소각될 수 있습니다. 이는 소셜 토큰이 자주 많이 발행될수록 LYDA의 토큰의 유통량이 감소할 수 있음을 나타냅니다. 또한 LYDA Labs에서 발행된 NFT의

판매로 발생한 LYDA 또한 소각될 예정입니다. NFT Marketplace를 통해 수수료가 발생한 경우에도 소각될 수 있습니다.

#### 4.1.4 Usage on LYDA Platform

LYDA Platform에서 제공하는 다양한 도구 및 기능을 사용할 수 있는 플랫폼 토큰으로 LYDA를 사용합니다(소셜 토큰도 지원). 예를 들어 LYDA Platform을 통해 발행되는 소셜 토큰을 LYDA 토큰을 통해 최초로 획득 할 수 있습니다. 유수의 프로젝트를 선별하여 초기에 소셜 토큰에 참여할 수 있는 기회를 얻을 수 있습니다.

### 4.2 \$LNT (LYDA Non-Transferable Token)

LYDA 플랫폼에서는 거래 가능한 LYDA 토큰 외에, 거래가 불가능한 토큰(Non-Transferable Token)인 LNT 토큰을 활용할 예정입니다. LNT 토큰은 LYDA 플랫폼을 통하여 소셜 토큰을 발행한 주체 혹은 소셜 토큰을 보유한 훌더들에게 분배될 예정입니다. 나아가 새로운 생태계를 끌어들이기 위한 방안으로 사용될 수 있습니다. LNT 토큰은 특정 상황을 제외하고는 직접적인 거래가 불가능하기 때문에, 특정 자산가치(교환 가치)를 갖지 않습니다. 이는 디스코드의 포인트 혹은 트위치의 채널포인트와 유사한 형태로 볼 수 있습니다. 다만 블록체인 위에 실제 존재하는 토큰으로, 누구나 특정 소유자가 얼마나 많은 토큰을 보유하고 있는지 확인할 수 있습니다. 이 토큰은 경제적인 기여외에도 비경제적인 기여(소셜 활동)를 유인하기 위해 설계되었습니다. 소셜 토큰의 특성상 소셜 그룹의 깊은 사회적 관계로 인해 가치가 증대되기 때문에 이를 활용하고 있습니다.

LNT 토큰은 기본적으로 최대 발행량 제한이 없습니다. Senate에서 허가한 소셜 토큰에만 LNT가 공급되며, 각 소셜 토큰별로 자체적인 기준에 따라 분배됩니다. 분배 비율은 Senate에 의하여, 변경될 수 있습니다. 또한 LNT를 직접적인 거래 외에 보유자간 상호작용이 일어날 수 있도록, 프로그램을 지원할 예정입니다. LNT 훌더들의 투표에 따라, LNT의 사용처가 확대될 수 있으나, Federal Government 및 Senate에 의해, 변경 혹은 금지될 수 있습니다.

이와 별개로 몇가지 기능을 수행할 수 있습니다. LNT는 초기에 소셜 토큰 당 같은 양이 지급될 예정입니다. 이후 LNT의 분배 비율은 veLYDA 보유자들의 투표에 의해 결정됩니다. LNT를 많이 획득하기 위해서는 해당 소셜 토큰을 많이 보유하여야 하거나, 소셜 활동을 통하여, 소셜 토큰 발행자에게 할당되는 봉사를 에어드랍 받아야 합니다.

#### 4.2.1 Governance Voting

##### 게이지 가중치 투표(Gauge Weight Voting)

LNT 보유자는 게이지 가중치 투표에 참여하여, 할당된 토큰 중 25%에 대하여 투표에 참여할 수 있습니다. 이를 통하여 투표 결과에 따라, LYDA 토큰을 획득할 수

있습니다. 높은 가중치를 얻기위해서는 veLYDA 보유자들의 선택을 받는 것이 중요합니다.

### **House of Representatives**

LNT 보유자들은 LNT의 활용 범위를 넓히거나 소셜토큰의 사용처를 증진하기 위하여, House of Representatives에서 의제를 제안하고 투표를 진행할 수 있습니다. 하지만 LNT에서 통과가 되었다고 하더라도 LYDA 가치에 악영향을 미칠 수 있다고 판단 할 경우, Federal Government 및 Senate에 의해 진행되지 않을 수도 있음을 인지하여야 합니다.

### **4.2.2 Social Games**

LNT 보유자 간의 상호작용을 위한 엔터테인먼트 요소가 담긴 프로젝트를 지원할 예정입니다. 이는 House of Representatives에 의해 제안되어 상황에 따라 추가될 수 있습니다. LNT는 거래가 불가능한 토큰으로 경제적 가치를 갖지는 않지만 추후 엔터테인먼트 요소가 포함된 프로젝트를 통하여, 추가적인 사용처를 증진시킬 계획입니다.

## **4.3 Senate NFT**

Senate의 의사결정에 참여하기 위해서는 Senate NFT가 필요합니다. Senate NFT의 종류는 2가지로 분류됩니다.

### **4.3.1 Non-Transferable Senate NFT**

Non-Transferable Senate NFT는 이름과 마찬가지로 거래가 불가능한 NFT입니다. Non-Transferable NFT(NTNFT)는 특정 교환가치를 갖지는 않지만, 소유만으로도 고유한 가치를 가질 수 있습니다. 이는 기능적 가치(거버넌스 의결권)를 갖기도 하고, 그 자체로 하나의 사회적 가치(크리에이터, 새로운 기술 사용의 선구자)를 갖기도 합니다. 소셜 토큰의 발행 및 관리자는 LYDA 생태계의 핵심이 되는 구성원으로, 이들은 자신들의 소셜 그룹을 위해 중요한 의사결정에 참여하여야 합니다. 사회적 가치를 가진 소셜 그룹들의 입장을 대변할 수 있는 중요한 키플레이어로 의결권을 행사할 것으로 기대합니다. 각각 다른 영역에서의 소셜 그룹이 생태계를 발전시키는데에 기여될 수 있는 흥미로운 사회 실험이 될 것이라고 기대합니다.

### **4.3.2 Transferable Senate NFT**

Transferable Senate NFT는 기능적 가치(거버넌스 의결권)은 동일하지만, 다양한 거래방식을 통해서 경제적 가치가 부여될 수 있는 NFT입니다. 최초로 이 NFT를 받은 계정은 자신들의 소셜 그룹을 위한 의사결정에 힘을 싣기 위하여 NFT를 사용할 수도 있으며, 같은 소셜 그룹 내의 구성원에게 의결권을 분배하기 위하여 NFT를 분배할 수도 있습니다. 또한 Senate에 의사결정에 관여하기를 원하는 누군가에게 거래를

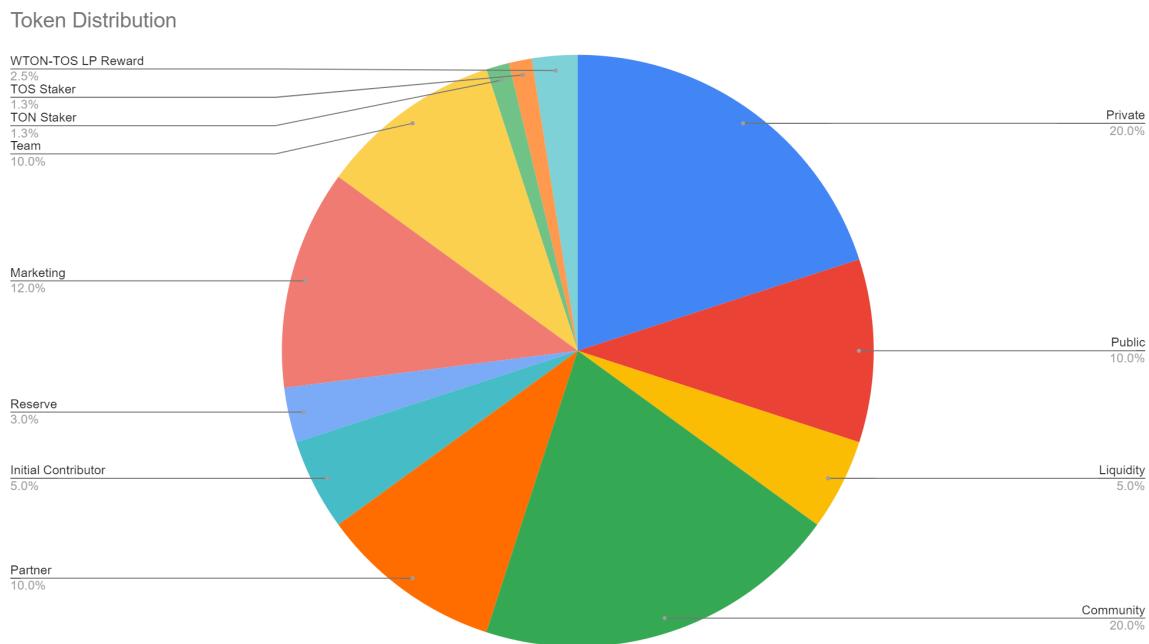
통하여 양도할 수 있습니다. 이를 통하여 Senate의 의결권 행사는 독특한 분포를 보여주며 균형을 맞춰갈 수 있을 것으로 기대합니다.

## 5. Token Metrics

### 5.1 Token Allocation

라이다 토큰(LYDA)의 토큰 분배 계획은 다음과 같습니다.

- 총 토큰 공급량 : 10,000,000 LYDA



### 5.2 Private and Public Rounds

프라이빗 라운드는 2022년 2분기에 진행되었으며 퍼블릭 라운드는 2022년 2분기 중 톤스타터에서 진행될 예정입니다.

#### 1) 프라이빗(Private) 라운드 (2022년 2분기)

- 사용처 : 프라이빗 라운드 토큰은 생태계 육성을 위한 조직 및 개인에게 할당되었습니다.
- 프라이빗 라운드 할당량 : 2,000,000 LYDA (전체 토큰 발행량의 20.00%)
- 프라이빗 라운드 가격 : \$0.20
- 참여 수단 : TON

- 프라이빗 라운드 분배 일정 : 최초 토큰 분배일 0% 분배, 이후 6개월 이후부터 12개월에 걸쳐서 균등 분배.

## 2) 퍼블릭(Public) 라운드 (2022년 2분기)

- 사용처 : 퍼블릭 라운드 토큰은 톤스타터의 유저 및 톤 훌더에게 할당됩니다.
- 퍼블릭 라운드 할당량 : 1,000,000 LYDA (전체 토큰 발행량의 10.00%)
- 퍼블릭 라운드 가격 : \$0.20
- 참여 수단 : TON
- 퍼블릭라운드 분배 일정 : 최초 토큰 분배일 50% 분배, 이후 5개월에 걸쳐서 균등 분배

## 5.3 Other Token Distribution Schedule

### 1) Liquidity 토큰 분배일정

Liquidity에 할당된 토큰은 유동성을 공급하는데에 사용되거나 유동성 공급자에게 보상으로써 사용됩니다. 최초 토큰분배일 기준 2.50% 분배, 이후 5개월에 걸쳐서 균등 분배됩니다.(전체 토큰 발행량의 5.00%)

### 2) Community 토큰 분배일정

Community에 할당된 토큰은 커뮤니티를 강화하기 위해 활용됩니다. 스테이킹 및 게이지 가중치 투표에 의한 보상도 해당 토큰에 포함됩니다. 기능 개발 및 검토 후 분배 될 예정입니다. 최초 토큰분배일 기준 5.00% 분배, 이후 36개월에 걸쳐서 균등 분배됩니다.(전체 토큰 발행량의 20.00%)

### 3) Partner 토큰 분배일정

Partner에 할당된 토큰은 사업 협력사, 플랫폼 설계, 개발 등 플랫폼 사업을 성장시키는 비즈니스 활동에 활용됩니다. 최초 토큰분배일 기준 5.00% 분배, 이후 36개월에 걸쳐서 균등 분배됩니다.(전체 토큰 발행량의 10.00%)

### 4) Initial Contributor 토큰 분배일정

Initial Contributor에 할당된 토큰은 LYDA 생태계를 구축하는데에 초기에 기여하는 기여자에게 활용됩니다. 최초 토큰분배일 기준 5.00% 분배됩니다.(전체 토큰 발행량의 5.00%)

### 4) Reserve 토큰 분배일정

**Reserve**에 할당된 토큰은 프로젝트의 예비물량으로 활용됩니다. 최초 토큰분배일 기준 3.00% 분배됩니다.(전체 토큰 발행량의 3.00%)

### **5) Marketing 토큰 분배일정**

Marketing에 할당된 토큰은 LYDA 생태계와 관련된 모든 마케팅 활동에 활용됩니다. 최초 토큰분배일 기준 5.00% 분배, 6개월 후 4.00% 분배, 12개월 후 3.00%만큼 분배됩니다.(전체 토큰 발행량의 12.00%)

### **6) Team 토큰 분배일정**

Team에 할당된 토큰은 LYDA 팀의 인센티브로 활용됩니다. 최초 토큰분배일 기준 0.00% 분배, 6개월 이후부터 36개월에 걸쳐서 균등 분배됩니다.(전체 토큰 발행량의 10.00%)

### **7) TON Staker 토큰 분배일정**

TON Staker에 할당된 토큰은 토파크 네트워크 생태계 조성을 위해 기여해주신 TON Staker에게 분배됩니다. 최초 토큰분배일로부터 37개월에 걸쳐서 균등 분배됩니다.(전체 토큰 발행량의 1.25%)

### **8) TOS Staker 토큰 분배일정**

TON Staker에 할당된 토큰은 톤스타터 생태계 조성을 위해 기여해주신 TOS Staker에게 분배됩니다. 최초 토큰분배일로부터 37개월에 걸쳐서 균등 분배됩니다.(전체 토큰 발행량의 1.25%)

### **9) WTON-TOS LP Reward 토큰 분배일정**

WTON-TOS LP Reward에 할당된 토큰은 WTON-TOS Uniswap v3(0.3%)에 유동성을 공급한 유저에게 분배됩니다. 최초 토큰분배일로부터 37개월에 걸쳐서 균등 분배됩니다.(전체 토큰 발행량의 2.50%)

## 6. Roadmap

### 2Q. 2022

- Release LYDA WhitePaper
- IDO on TONStarter
- Listing on Uniswap v3
- LP Reward Program on TONStarter

### 3Q. 2022

- veLYDA 시스템 구축
- Federal Government 의결환경 구축
- Social Token Offering 구축

### 4Q. 2022

- Senate NFT 출시
- Senate 의결환경 구축
- LNT 출시
- House of Representatives 의결환경 구축
- Airdrop Tool 구축
- Development on Layer2

### 1Q. 2023

- Governance, Staking, LP Staking Service 구축

### 2Q. 2023

- NFT Launcher, NFT Marketplace, Goods Shop 구축

\*Roadmap은 개발상황에 따라 순서 및 일정이 변경될 수 있습니다.

## 7. Founder



### Seong Song (CEO of LYDA Labs)

송성창 CEO는 미국 로스앤젤레스 소재 PwC 회계법인에서 시스템 회계감사 수행 경험을 쌓은 뒤 국내 삼일회계법인으로 옮겨 대기업 내부통제 감사인으로서 전문성을 키웠다. 2015년 eSportsConnected사를 설립하여, 리그오브레전드 등 주요 e스포츠 종목 프로게임단을 지속적으로 창단하고 운영했다.

#### Education

- Bachelor, Business Economics(Major)-Accounting(Minor), University of California, Los Angeles. (Apr 2006)

#### Experience

##### Consulting

- Associate, PwC Los Angeles (Jun 2007 - Jun 2009)
- Manager, PwC Korea (Jul 2009 - Jun 2012)
- Manager, PwC Sydney (Jun 2012 - Jun 2014)
- Senior Manager, PwC Korea (Jun 2014 - Dec 2015)

##### eSports

- 대표이사, eSports Connected(ESC) (Dec 2015 - Present)
- 이사, Korea eSports Association(KeSPA) (Dec 2018 - Mar 2021)
- 자문위원, e스포츠 산업지원센터 (Jun 2018 - Dec 2019)
- 심의위원, 문화체육관광부 e스포츠종목 선정위 (Jun 2018 - Feb 2019)
- 심사위원, 대전 e스포츠 상설경기장 구축사업 심사 (Nov 2019)

##### Blockchain

- CGO(Chief Gaming Officer), Onther Inc. (Nov 2021 - Present)

## 8. Partners



### OnSla2ers

- 온슬레이어스 이스포츠팀은 2021년 11월에 창단하여 국내 공식 프로리그인 2022 VCT Korea에 참가하여 준우승을 거두며 신생 프로 이스포츠팀으로서 이스포츠 커뮤니티에서 긍정적인 평가를 받으며 팬덤을 형성하고 있습니다. 온슬레이어스의 선수단은 현재 발로란트 종목의 5명의 주전 선수와 2명의 코칭 스태프를 중심으로 구성되어 있으며 추후 다 종목 종합 프로게임단으로 확장을 계획하고 있습니다. 사무국은 선수단 운영과 프로 이스포츠 팀 운영 사업을 주관하는 역할을 수행하고 있습니다.

### Onther Inc.



- 토카막 네트워크, 톤스타터 개발사 (주)온더는 2017년 설립되어 정부 부처를 포함한 다양한 기업과 협업하여 블록체인 기술의 도입과 개발을 진행했으며 실질적인 성과를 바탕으로 주목을 받았습니다. 또한 한국은행 주관으로 진행한 CBDC 모의실험에 참여하여 및 확장성 솔루션을 제공함으로써 기술력을 인정받은 바 있습니다. 현재는 TONStarter, Tokamak Network, TON Staking, Tokamak DAO, NFTOn등의 서비스를 개발해오고 있습니다.



### Tokamak Network

- 토카막 네트워크는 이더리움의 확장성 개선을 위해 만들어진 레이어2를 기반으로 하고 있습니다. 다양한 종류의 레이어2 솔루션을 바탕으로 각 DApp의 목적에 부합하는 커스텀 레이어 2 환경의 조성과 누구나 손쉽게 레이어2에서 블록체인을 이용하게 하고자 합니다. 토카막 네트워크는 플라즈마 EVM, 옵티미스틱 롤업, Fast Withdrawal, Cross Layer2 Transaction 등의 연구를 해오고 있습니다.

## **Reference**

[1] L. J. Hanifan, "The rural school community center," Annals of the American Academy of Political and Social Science, Vol.67, pp.130-138, 1916

[2] Sander, Thomas. "About Social Capital". *Saguaro Seminar: Civic Engagement in America*. John F. Kennedy School of Government at Harvard University. Retrieved 2 December 2015.

[3] J. S. Coleman, "Social capital in the creation of human capital," American Journal of Sociology, Vol.94, pp.S95-S120, 1988.

[4] P. Bourdieu, The forms of capital, New York: Greenwood, 1986.

[5] 이환수. 이나리. “온라인 커뮤니티 활동이 사회적 자본에 미치는 영향” The Journal of the Korea Contents Association v.14 no.9, pp.153-163 2014