

Media Marble



Online Comment Platform

White Paper (Draft)

Table of Contents

1. 우리가 해결하고자 하는 문제

온라인 미디어 시장의 문제점

- 인터넷에 의해 민주적 미디어 환경이 기대되었으나 전래없는 미디어 독점 상황
- 소수의 금전적 이득을 위한 댓글 알바의 존재
- 포털의 독적적 지위에 따른 ...

2. 우리의 해결 방식

온라인 브라우저를 활용한 시장 진입

- 브라우저 기반 미디어 서비스
- 중앙집중적인 블록체인 소셜미디어와의 비교
- 플러그 인 기반 미디어와의 비교

온라인 댓글 평가 시스템

- Hub 및 Authority 구조 (Kleinberg's Algorithm)
- 1표 = 1원 형태의 투표 해석
- 댓글 평가 공식 (투표 순서가 고려된 Hub 및 Authority 구조)
- 댓글 공격자들의 전략적 행위 방지 효과

온라인 댓글 보상 시스템

- 마블 포인트
- 마블 토큰

댓글 마이닝 시스템

- 댓글 마이닝 서비스 구조
- 댓글 마이닝 보상 체계

광고 마이닝 시스템

- 광고 마이닝 서비스 구조
- 광고 마이닝 보상 체계

마블 토큰 경제 체계

- 참여자 구분 및 역할 정의

- 참여자의 참여 동기(individual rationality) 및 올바른 행동 유도
기재(incentive compatibility)
- 동기가 강화된 게이피케이션 구조

3. 우리의 해결 방식의 확장

유료 콘텐츠 대상 사전 평가 시스템

- 유료 정보 시장
- 1인 미디어 시장
- 쇼핑 정보 시장

인디 어플리케이션 및 게임 시장 평가 시스템

- 기존 스타트업 지원형 블록체인 서비스와의 비교
- 인디 어플리케이션 및 게임 평가 시스템

최종 포트폴리오

- 사용자 중심 포털
- 사용자 중심 앱 마켓

4. 서비스 일정

서비스 구조 확장 단계 (토큰 가치를 발현 시키는 서비스 구현 및 증명 이후
메인넷 구성, 단순 교환 가치 및 투자 가치가 아닌 서비스를 통한 가치 구현 후
이를 화폐화하는 방식)

- 1단계 :
- 2단계 :
- 3단계 :

서비스 구성 확장 단계

- 구조 1단계 : 뉴스 마블
- 구조 2단계 : 유료 콘텐츠 대상 평가 시스템 + 인디 어플 및 게임 평가
시스템
- 구조 3단계 : 포털 및 마켓

5. 토큰 발행 일정

1. 우리가 해결하고자 하는 문제

1) 온라인 미디어 공급자에 대한 신뢰 문제

- 인터넷에 의해 민주적 미디어 환경이 기대되었으나, 그 결과는 전례없는 미디어 독점 상황이 발생하였습니다. 심지어 전통적인 뉴스 미디어들조차 포털에 종속되어 온라인 미디어 시장을 포털이 독점하고 있습니다.
- 포털의 온라인 미디어 시장 독점에 따라 포털의 미디어 편집에 대한 문제가 제기되고 있으며 특정 집단의 이익을 위해 뉴스와 이슈에 대한 조정이 이루어진다고 의심받고 있습니다.
- 이에 따라 포털의 미디어 영향력이 커질 수록 폐쇄적인 포털 서버에서 관리되는 기사와 댓글에 관련된 사용자 참여 정보에 대해 투명성이 요구되고 있습니다.

2) 온라인 미디어 사용자에게 대한 신뢰 문제

- 온라인 뉴스 공간은 사용자들의 참여를 통해 새로운 가치를 만들어 낼 수 있으나 소수의 집단에 의해 쉽게 왜곡되는 현상이 벌어지고 있습니다.
- 특히, 사용자의 댓글들은 합리적 사용자간의 대화 또는 사용자들의 합의된 의견이라기 보다는 소수의 집단에 의해 쉽게 왜곡되는 것으로 치부되어 그 중요성이 폄하되고 있는 상황입니다.
- 댓글 생태계의 공격자인 알바들이 자신의 행위에 대한 댓가를 받고 집단적으로 행동하고 있는 사례들이 적발되고 있습니다. 이러한 소수의 적극적인 행동이 전체 댓글 생태계를 왜곡하고 있습니다.
- 댓글 생태계가 공격자들에게 쉽게 교란되는 이유는 댓글 서비스의 공급자인 포털이 댓글 서비스에 대한 효과적인 서비스를 제공하고 있지 못하기 때문입니다. 실제 대형 포털은 댓글 서비스가 문제가 되자 사용자 기능을 제한(정치글에 대한 공감순위 노출 제한, 공감 투표 시간 제한 등)하고 형태로 대응하고 있으며 이에 대한 사용자의 불편은 고려되고 있지 않습니다.
- 이에 대해 대다수의 사용자는 방관할 수 밖에 없는 상황입니다. 다수의 선량한 사용자들의 일반적인 상식이 통하고 소통이 되며 의견의 정반합이 이루어지는 댓글 생태계를 위해서는 이러한 선량한 일반 사용자가 중심이 되는 새로운 서비스가 필요한 상황입니다.

2. 우리의 해결 방식

- 소수의 의도를 가진 댓글 공격자들이 유발하는 왜곡을 막기 위해서는 다수의 선량한 사용자들이 조금 더 적극적으로 참여하게하는 동기를 제공하는 것이 중요합니다.
- 본 서비스에서는 뉴스 소비자들의 기사 및 댓글 평가가 단순한 무기명 투표가 되는 것이 아니라 일종의 투자로서 그 평가에 대한 평가가 이루어지는 미디어 공간을 구축하는 것을 목표로 하고 있습니다.
- 평가의 대상이 되는 기사나 댓글이 있을 때, 현재는 다수의 사용자가 무기명 투표 형식으로 좋아요 등의 평가를 일방적으로 제공합니다. 평가하는 사람은 아무런 이득이 없는 채로 그 평가를 받는 기사나 댓글에 자신의 투표를 제공합니다.
- 반면 투자라는 관점에서는 해당 기사를 평가한 순서와 양에 따라 평가에 대한 평가를 받을 수 있습니다. 우리의 서비스에서는 좋은 기사나 댓글을 빨리 많이 투자한 사용자가 다른 사용자보다 더 많은 평가를 받는 구조를 제공합니다. 이러한 투표에 대한 평가를 기반으로 참여자들에게 보상을 제공하여 참여 동기를 강화합니다.
- 이러한 개념을 사용자들에게 쉽게 전달하기 위하여 뉴스 마블이라는 서비스 개념을 정립하였습니다. 부루마블에서 좋은 지역을 선점하여 투자하는 것과 같이 좋은 기사나 댓글에 대해 먼저 투자하고 이 결정이 다른 사람들의 추가 투자로 인정받게 되면 선점한 사용자들에게 높은 경험치를 주게 됩니다.
- 그리고 향후 우리 서비스에서는 뉴스 관련 기사 추천 및 댓글 추천 등의 정보를 블록 체인 상에 공개하여 투명성을 높입니다.

온라인 브라우저를 활용한 시장 진입 (우리의 초기 모습은 댓글을 위한 브라우저이다)

- 포털에 독립적인 구조의 미디어 서비스를 위해서는 포털의 앞단인 브라우저 영역을 확보할 필요가 있습니다.
- 본 서비스는 모바일 앱으로 배포되나 기본적인 기능은 브라우저입니다. 브라우저로서 사용자가 어떤 포털을 사용하던 상관없이 뉴스를 소비할 수

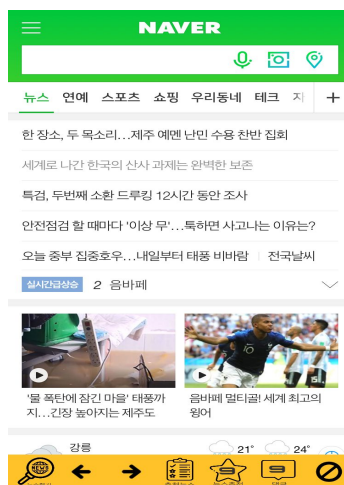
있습니다. 이 후 사용자가 기사 추천이나 댓글 작성, 추천을 할 때 브라우저단에서 우리 서비스에 참여하도록 유도합니다

- 기존 steem 등 블록체인 기반 소셜 미디어들은 기술적으로는 분권적인 블록체인을 기반으로 하고 있지만, 콘텐츠 서비스 자체는 자사의 독자적인 소셜 미디어 서비스를 강요하는 폐쇄적인 구조로 운영하고 있습니다. 즉 콘텐츠의 생성, 추천, 소비가 해당 사업자의 서비스 내에서만 가능합니다.
- 이러한 경우 기존의 온라인 소셜 미디어 서비스들과 직접적인 경쟁을 할 수 밖에 없으며, 규모와 범위의 경제를 가진 기존 서비스와 전면적인 경쟁은 불가능하며 특정 영역에 특화된 형태로 서비스가 포지셔닝할 수 밖에 없습니다. Steem의 경우에는 블록체인 관련 콘텐츠는 많이 생성되고 있으나 일반적인 주제로 확산 되지 못하고 있습니다. 이러한 경우 미디어로서의 성장은 한계가 있을 수 밖에 없습니다.
- 본 서비스는 브라우저를 기반으로 모든 미디어 콘텐츠를 대상으로 사용자의 참여가 가능하며 콘텐츠 자체에 대한 통제를 하지 않습니다. (기존 온라인 미디어를 레버리지)



- 또 다른 개방형 구조로는 Steem에서 2019년 3월에 공개 예정인 plugin 형태(SMT: Steem Media Token)가 있으나 이를 적용하기 위해서는 개발 과정에서 plugin이 적용되어 별도의 생태계가 구성되어야 하므로 시간과 비용이 많이 소요됩니다.

1) 포털 브라우징 입력, 추천



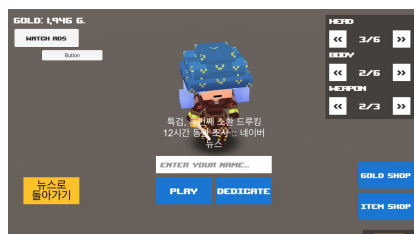
2) 기사 탐색



3) 기사 추천 / 댓글



4) 추가 추천 (게임)



5) 사용자간 경쟁

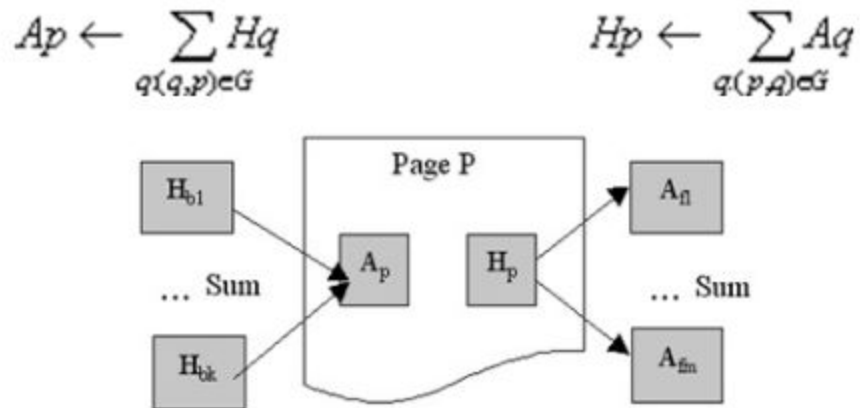


- 추가적인 기능으로 게임을 통해 온라인 Identity를 증명하는 proof of game이라는 개념을 구현하였습니다.

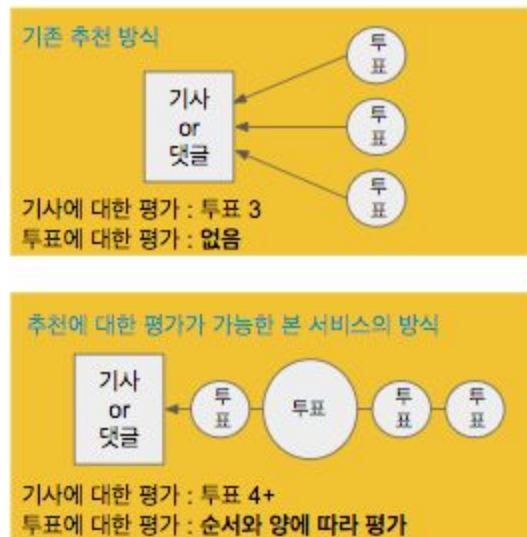
- 온라인 공간에서 identity는 쉽게 왜곡될 수 있습니다. 간단한 매크로 프로그램으로 댓글 평가가 조작 가능한 것 역시 온라인 identity를 판단해낼 수 없는 현재의 구조 때문입니다.
- 우리 서비스에서는 이를 게임을 통해 해결합니다. 온라인상에서 자신의 의지를 표현하는 방법으로 3d 게임 캐릭터를 부여하고 이를 자신의 아바타로서 온라인상에서의 새로운 미디어 커뮤니케이션을 경험할 수 있도록 합니다. 댓글이나 기사에 단순한 숫자로 되어 있는 지지자들 보다는 3D 공간에서 자신의 지지를 표현하고 있는 캐릭터가 주는 경험이 더 강력할 것입니다.

온라인 댓글 평가 시스템

- 현재 온라인상에서 사용자의 참여 방식은 무기명 투표와 같은 형태로 참여자에 대한 평가과 그 평가에 따른 보상이 적절히 주어지지 않고 있습니다.
- 우리 서비스에서는 사용자의 기사와 댓글에 대한 참여가 투표를 아닌 투자 형태로 그 성과를 평가하는 구조를 제공합니다. 이 평가 구조를 기반으로 사용자에게 리워드를 제공할 수 있습니다.
- 우리 서비스의 기본 구조를 설명하기 위해서는 일반적인 Hub 및 Authority 구조 (Kleinberg's Algorithm)를 살펴볼 필요가 있습니다.
- (H)->(A) 화살표를 날리는 즉, 추천을 하는 쪽은 Hub로서, 높은 Hub지수를 갖는 것은 좋은 콘텐츠를 파악하는 능력을 가진 참여자임을 뜻합니다. 좋은 허브 역할을 하는 서비스로는 포털이나 뉴스 메인 페이지 등이 있습니다.



- 화살표를 받는 쪽, 즉 추천을 받는 쪽은 Authority로서, 높은 Authority를 갖는 것은 좋은 콘텐츠를 생산하는 참여자임을 뜻합니다.
- 기존의 포털의 기사와 댓글 추천 방식은 투표를 받는 대상이 되는 기사나 댓글의 Authority 지수를 계산하기 위해서는 투표의 합을 기반으로 산정하되나 투표를 하는 쪽의 Hub 지수는 따로 고려하지 않고 있습니다.

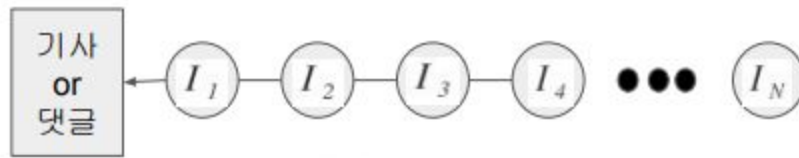


- 본 서비스에서는 투표자의 투표 시점, 투표량을 기반으로 개별 투표자들의 권위 지수를 계산하여 이를 기반으로 보상을 진행 단순한 참여 횟수 기반의 평가(댓글수, 출석 등등)와 달리 사용자의 전략적 행동을 방지할 수 있습니다.

- 누가 잘 추천을 하였는지를 평가하는 기준은 그 사람 뒤로 얼마나 많은 추가 추천이 있는지에 비례합니다.
- 즉, 각 댓글이나 기사마다 사용자의 추천 이후에 얼마나 많은 다른 추천자가 있는지에 기반하여 평가하는 것으로서 트위터의 경우 대상 사용자에게 대한 지속적인 following 수가 그 사용자의 영향력을 나타내는 것에 비해 본 서비스에서는 매번 추천을 할 때 마다 동적으로 변하는 following 수를 산정하여 평가를 합니다.
- 그리고 그 Hub 지수는 투표를 투자로 해석하여 전체 투표 중 자신의 투표량이 향후 발생하는 투표에 대한 지분이 됩니다.
- 다른 경쟁 서비스에서와 같이 일반적으로 7-8일의 평가 기간이 있고 이기간동안 발생한 모든 투표의 순서를 사후적으로 산정하는 방식의 경우 사용자의 허브 지수 평가가 7-8일간 불가능하며, 사용자의 투자에 대해 실시간으로 평가되어야 전체 콘텐츠 평가 결과가 효율적입니다.
- 기존 Social Mining 서비스들의 알고리즘은 일반 사용자가 이해하기 어려우나 본 서비스는 1표=1원이라는 기반에서 투표를 투자의 형태로 해석하며 투표의 시점과 투표량을 기준으로 사용자마다 다른 reward가 제공됩니다. 전체 투표량 중 자신의 투표량이 향후 발생하는 추가 발생하는 투표의 지분비율이 됩니다.

온라인 댓글 보상 시스템

- 평가와 의견 자체를 하나의 콘텐츠로 생산/보상이 이루어지는 생태계의 기반이되는 규칙의 핵심은 새로운 투표(투자)가 발생했을 때, 이것을 어떻게 앞선 투표자(투자자)에게 분배할 것인가 하는 것입니다.

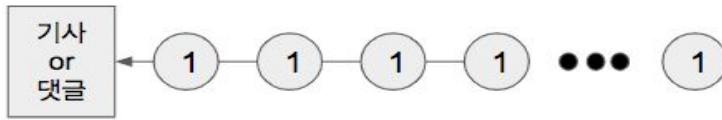


$$R_n = \sum_{i=n}^{N-1} I_{i+1} \frac{I_n}{\sum_{j=1}^i I_j}$$

I_n = n 번째 추천사용자의 추천량(복수의 투표 가능)

R_n = n 번째 추천사용자의 *Reward*

- 이 수식에 대한 이해를 돕기 위하여 중복 투표가 없이 1표씩 투표하는 경우를 상정해보면 다음과 같습니다.
- 1번째 투표자가 1을 투표한 경우 1번째 투표자의 *Reward* = 0
- 2번째 투표자가 1을 투표한 경우 1번째 투표자의 *Reward* = 2번의 투표량 * 1번 투표자의 지분 = 1 * (1/1) (2번째 투표자의 1표가 발생하는 시점의 투표자는 1 혼자이므로 지분률 1/1)
- 3번째 투표자가 1을 투표한 경우 1번째 투표자의 *Reward* = 3번의 투표량 * 1번 투표자의 지분 = 1 * (1/2) (3번째 투표자의 1표가 발생하는 시점의 투표자는 1과 2 두명이므로 1의 지분률 1/2)
- 4번째 투표자가 1을 투표한 경우 1번째 투표자의 *Reward* = 4번의 투표량 * 1번 투표자의 지분 = 1 * (1/3) (4번째 투표자의 1표가 발생하는 시점의 투표자는 1,2,3 세명이므로 1의 지분률 1/3)



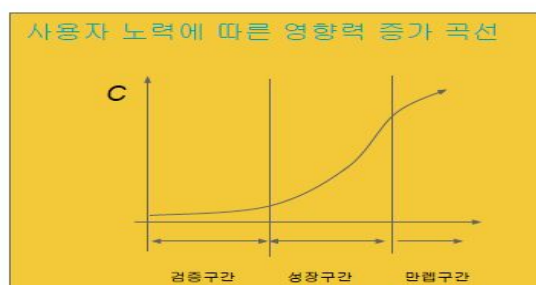
$$R_n = \sum_{i=n}^{N-1} \frac{1}{\sum_{j=1}^i 1} = \sum_{i=n}^{N-1} \frac{1}{i} = \sum_{i=n}^{N-1} \frac{1}{i}$$

$$= \frac{1}{n} + \frac{1}{n+1} + \frac{1}{n+2} \dots + \frac{1}{N-1} = \ln(N-1) - \ln(n-1)$$

I_n = n번째 추천사용자의 추천량(복수의 투표 가능)

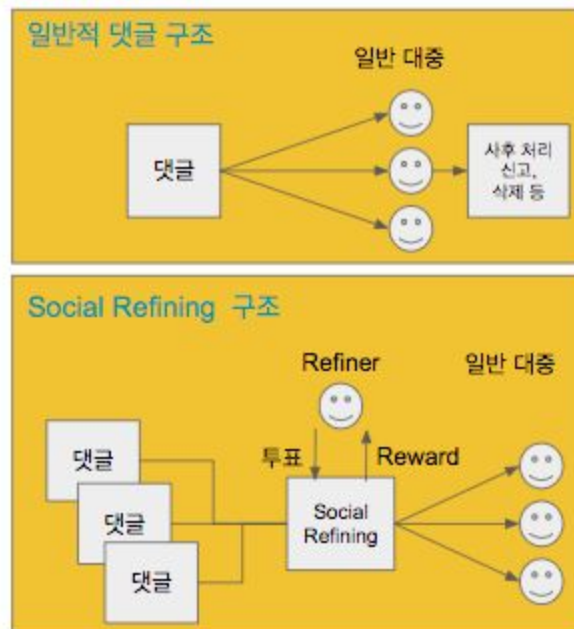
R_n = n번째 추천사용자의 Reward

- 결국, 1번 투표자의 총 Reward = $1 + \frac{1}{2} + \frac{1}{3} + \dots + \frac{1}{(N-1)}$ 조화수열의 합으로서 $\ln(N-1)$ 를 근사값으로 사용가능합니다.
- 따라서 n번째 투표자의 총 Reward = $\frac{1}{n} + \dots + \frac{1}{(N-1)} \sim \ln(N-1) - \ln(n-1)$ 가 됩니다.
- 좋은 콘텐츠에 대해 더 빨리, 많이 추천하면 더 많은 reward를 얻게 되며, 반복적으로 좋은 추천을 하는 사용자는 Level이 올라 같은 추가적인 가중치를 얻어 영향력이 높아집니다.
- 초기 검증 구간에서 robot이나 macro 여부를 확인할 수 있는 quest를 통과해야 가중치가 급성장하는 구간으로 진입할 수 있습니다.



댓글 마이닝 시스템

- 기존에는 모든 댓글이 작성되는 순간 대중에 노출되는 형태였습니다. 따라서 댓글의 작성 시점에 따라 소수의 의도를 가진 집단이 댓글 전체를 왜곡할 수 있었습니다.
- 본 서비스에서는 모든 댓글은 사용자의 정제 과정(Social Refining)을 거쳐야 노출이 되는 기능을 제공합니다.
- 앞서 설명된 reward를 기반으로 정제에 참여 하는 사용자들이 발생하고 이들이 여러 댓글들을 조회하고 선택적으로 투표하여 대중에 노출될 댓글을 선별하는 작업을 진행하게 됩니다.



- 마이너에 의해 선택되어 공개가 된 댓글은 일반 사용자에게 추가 평가를 받게되며, 이 과정에서 추가 투표(투자)를 일반 사용자에게 받는 정도에 따라 마이너의 Hub 지수가 변동하게 됩니다.
- 자신의 댓글이나 추천 기사가 더 많은 평가를 받고 그 결과 더 많은 노출이 되게 하기 위해서 마블 포인트를 걸고 댓글이나 기사 추천을 함. 마치 블록체인 마이닝에서 가스가 많이 걸린 거래가 먼저 처리되 듯 자신의 댓글이나 기사를 알리기 위해 높은 마블 포인트를 제안할 수 있습니다.

광고 마이닝 시스템

- Social Refining 구조는 광고에도 직접적으로 적용 가능합니다.
- 본 서비스에서는 일반적인 노출 광고가 아닌 사용자의 평가가 개입된 광고를 구현하되다. 댓글 마이닝과 마찬가지로 광고도 마이너들이 사전 평가하여 필터링을 진행하고 마이너들은 자신이 광고에 대해 확인한 정보에 기반하여 광고 자체에 대해 투자를 진행합니다.
- 본 광고 서비스는 단순한 노출에 대해 댓가를 받는 것이 아니고 사용자에게 평가 대상이 되는 기회에 대해 댓가를 받는 구조입니다.

마블 토큰 경제 체계 (To Be Developed)

- 참여자 구분 및 역할 정의
- 참여자의 참여 동기(individual rationality) 및 올바른 행동 유도
기재(incentive compatibility)
- 동기가 강화된 게이미피케이션 구조

3. 우리의 해결 방식의 확장

무료 콘텐츠 대상 사전 평가 시스템

- 본 서비스의 콘텐츠 평가 시스템은 뉴스 이외 다른 온라인 콘텐츠에도 적용 가능하며, 쇼핑몰, 동영상 등 멀티미디어 콘텐츠에 대한 메타 데이터로서 역할을 할 것입니다.

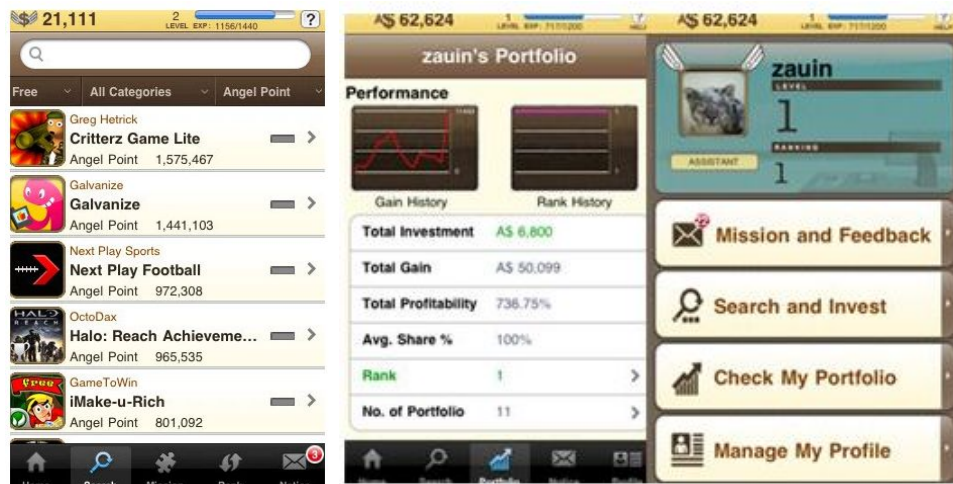


- 쇼핑의 경우 군소 쇼핑몰의 경우 상품평의 조작 가능성이 크기 때문에 좋은 평판을 갖기 어려우나, 본 서비스를 통해 객관적인 평가가 누적되게 되면 군소 쇼핑몰이라 하더라도 높은 신뢰를 얻을 수 있습니다.
- 동영상의 경우 개별 서비스내에서의 평판이 조작되고 있는 경우가 많으며 (별풍선 조작 등) 이에 따라 콘텐츠 시스템과 평가/보상 시스템이 독립적일 필요가 있습니다. 본 서비스는 콘텐츠 시스템에 독립적인 평가/보상(콘텐츠 제작자에 대한 보상 포함)이 가능한 플랫폼입니다.
- 유료 콘텐츠 유통의 경우, 정보 상품의 기본적인 파라독스, 즉 일반적인 상품의 경우 상품의 품질을 알아야 가격이 형성되고 거래가 발생하나 정보 상품의 경우 품질을 알기 위해서 상품이 노출되면 그 자체로 소비를 막을 수 없고 이에 따라 생산자는 상품 노출을 하지 않게되는 상황이 발생하여 정확한 시장의 평가가 어렵습니다. (예: 새로운 만화의 가격을 메기기 위해서는 봐야하는데 본 이후에는 가격을 지불할 유인이 없음)
- 이러한 상황에서 본 플랫폼은 하나의 해결책이 될 수 있습니다. 우선 소셜 마이너들이 유료로 미리 콘텐츠를 확인할 유인이 있습니다. 먼저 탐색한 후에 좋은 콘텐츠를 확인하고 본인이 선점하여 투자를 하면 그것을 통한 수익이 발생하는 구조를 통하여 마이너들이 먼저 투자를 하고 그 결과를 참조하여 일반 사용자가 소비 여부에 대한 정보들 얻을 수 있고 여기서 발생하는 추가적인 거래를 통해 새로운 가치가 발생하고 이를 적절하게 분배하면 정보 노출의 파라독스를 상당부분 해결할 수 있습니다.

인디 어플리케이션 및 게임 시장 평가 시스템

- 우리 서비스의 이러한 신규 상품이나 콘텐츠의 가치를 측정하고 이를 기반으로 수요를 확대하는 기능은 스타트업에 대한 지원 사업으로 확장할 수 있습니다.
- 블록체인 산업계에서는 이미 DAO(Decentralized Autonomous Organization)를 시발점으로하여 다양한 스타트업 지원형 블록체인 서비스들이 시도되고 있습니다.
- 우리 서비스는 이러한 스타트업 자체를 지원하는 것이 아닌 그들의 결과물인 인디 어플리케이션 및 게임에 대한 평가 및 보상 시스템으로 포지셔닝합니다.
- 스타트업 자체가 아니라 자체적 완성도를 가지고 출시된 어플리케이션 및 게임을 대상으로 알려지지 않은 것에 대해 선투자 및 투표를 통해 알리고 나중에 투자한 어플리케이션 및 게임이 노출되고 성장하는 결과에 따라 투자자에게 보상을 주는 플랫폼을 개발합니다.

- 스타트업 자체를 지원하는 경우, 대부분 프로젝트를 시작하는 단계이기 때문에 요구되는 지원 자금의 규모가 크며, 결과물을 확인하기 위해 요구되는 기간도 매우 길니다.
- 기존 DAO 형태 스타트업 지원 플랫폼들이 많이 개발되었으나 스타트업 회사를 소싱하고 평가는 과정의 난이도가 높고 스타트업이 투자를 받고 서비스를 산출하는 기간도 길어서 불확실성이 높습니다.
- 그러나 지원 대상을 인디 개발사의 어플리케이션이나 게임으로 구체화하면, 우선 이미 개발되어 있는 서비스와 상품을 대상으로 하기 때문에 요구되는 자금, 시간이 작습니다.
- 전세계적으로 아이폰 앱 스토어에 250만개, 안드로이드 구글 스토어에 350만개의 어플리케이션과 게임이 등록되어 있습니다. 그러나 매출의 절반 이상이 상위 20개 대형 개발사에 편중되어 있으며, 마케팅이 동반되지 않은 일반 어플리케이션들의 평균 다운로드 수는 10개 이하로 알려져 있고 유효한 매출을 올리는 비율은 1%가 안되는 것으로 알려져 있습니다.
- 따라서 인디 어플리케이션 및 게임 개발사들은 평가를 받을 기회도 없이 스토어에 매장되어 있는 상황입니다.
- 소셜 마이닝 방식은 인디 어플리케이션 및 게임에서도 적용하면, 소셜 마이너들에게 앱 스토어에서 잘 알려져 있지 않으나 가치가 있는 어플리케이션과 게임을 발굴할 동기를 주게 됩니다.
- 마치 신규 벤처를 발굴하듯 다양한 어플리케이션 및 게임을 사용 및 검증한 후 좋다고 판단되는 것들에게는 투표(투자)를 하고 이후 해당 어플리케이션 및 게임의 다운로드가 늘어나고 평판이 좋아지는 것에 따라 발굴하여 사전에 투표(투자)한 사용자에게 보상을 제공합니다.



- 자신의 어플리케이션이나 게임이 알려지길 원하는 창작자는 마블 포인트를 걸고 평가를 요청하고 그 평가 결과가 좋게 나오면 이를 활용하여 마케팅을 하며, 우리 서비스 내에서도 우수하게 평가된 서비스는 랭킹 보드 같은 형태로 널리 알려줍니다.
- 인디 개발사들이 보다 많이 평가 받기를 원하면 마치 gas와 같은 평가 요청 토큰을 높게 제시하여 많은 투자자의 평가의 대상이 되고 평가를 통과하면 마케팅 효과를 얻게 됩니다
- DAO로 부터 시발된 토큰 경제의 핵심적 가치인 신규 서비스 발굴의 기능을 극대화 하는 인디 어플리케이션 및 게임 평가, 발굴 및 지원 플랫폼으로서 OS별로 독점화되어 있는 앱 스토어에 대항하는 사용자별 Hub 역량에 기반한 분권형 마켓으로 성장할 것입니다.

최종 포트폴리오 (To Be Developed)

- 사용자 중심 포털
- 사용자 중심 앱 마켓
- 장기적으로 새로운 개념의 포털 및 콘텐츠 마켓으로서의 기능을 수행한다.
- 기존의 포털은 중앙집권적인 서버 구조에 기반하여 발전해왔으며 사용자들의 참여에 기반하여 성장하였음
- 구글도 사용자가 만든 링크를 활용하고, 네이버 역시 사용자 참여형 지식인에 기반하여 성장. 반면 그 결과는 포털이 향유. 포털의 허브로서의 영향력은 전문화된 개별 사용자들이 소유해야함. 개별 허브 사용자들을 공정하게 평가해주는 보상 시스템을 통해 기존 포털보다 높은 사용자 참여를 유도할 수 있으며 그 과실 역시 공정하게 사용자에게 분배될 것임.

4. 서비스 일정 (To Be Developed)

서비스 구조 확장 단계 (토큰 가치를 발현 시키는 서비스 구현 및 증명 이후 메인넷 구성, 단순 교환 가치 및 투자 가치가 아닌 서비스를 통한 가치 구현 후 이를 화폐화하는 방식)

- 완성된 마더넷과 완성된 서비스 어플리케이션의 결합 형태인 하이브리드 블록체인 서비스로 빠르게 시작할 수 있습니다.

- 진정한 화폐의 가치는 화폐를 유통하는 시스템 내에서 새로운 가치가 발현하는 것이며 우리는 미디어 영역, 어플리케이션 마켓 영역으로 시작하여 기존의 중앙집권적인 포털 및 앱 스토어에 대항하는 사용자 가치 중심의 포털 및 마켓이 될 것입니다.
- 코인의 특성 및 커뮤니티의 특성이 반영된 메인넷은 2020년 상반기를 목표로 합니다.
- 2019년 하반기까지 실제적인 운영과 보상, 상장까지의 비즈니스를 구협합니다.
- ESN지갑 및 어플리케이션을 활용하여, 코인 개발에 대한 개발 기간을 단축하고, 제휴 네트워크를 직접 확인 할 수 있습니다.
- 2018년 10월중 ESN위로의 에어드랍을 확정하고, 국내 거래소 1곳과 상장 약약서를 교환할 계획입니다.
- 이를 바탕으로 10월중, 한번의 프라이빗 세일즈를 진행하며, 프라이빗 참여자는 락업을 통해 일정기간 매매가 제한되지만, 사용성이 가능한 토큰을 지속적으로 공급받게 됩니다.

뉴스 마블 서비스의 개발 단계

1. ESN을 통해 사용자 행위에 대한 보상을 지원하는 커뮤니티 (컨텐츠 서비스는 기존 서버-클라이언트 방식, ESN 지갑을 활용한 보상) 2019 1Q
2. 자체 컨텐츠 저장 블록체인 운영 2019 3Q
3. 서비스 특성이 반영된 메인넷 2020 3Q

서비스 구성 확장 단계

- 구조 1단계 2019년 1Q : 뉴스 마블
- 구조 2단계 : 유료 콘텐츠 대상 평가 시스템 + 인디 어플 및 게임 평가 시스템
- 구조 3단계 : 포털 및 마켓

5. 토큰 발행 일정 (To Be Developed)

- 마블코인은 채굴이 되지 않으며, 총 10억개의 발행량을 유지한다.

팀 구성



홍정수 박사(CEO)

1969년생

PORTFOLIO

- 고려대학교 통계학과 졸업
- KAIST 석/박사 졸업
- SK텔레콤, SK컴즈
- 와이디온라인, 부산대학교 빅데이터연구소 연구센터 교수
- 한국과학기술정보연구원 온라인창업지원센터장

장우영 CTO

1980년생

PORTFOLIO

- 시뮬레이션 연구소 팀장
- WHMA 개발 총괄
- 게임허어로감독

VC++, Win32API, MFC, STL, JAVA, PHP, JSP
루아 스크립트, 자체 엔진 개발 경험 보유



오명석 COO

1973년생

PORTFOLIO

- 서강대학교 대학원 디지털미디어 전공 석사
- ㈜노리개소프트 대표이사
- ㈜픽토소프트 해외사업 이사
- ㈜Digital Frog 전략이사 및 개발실장

박호준 CMO

1972년생

PORTFOLIO

- 가천대학교 관광경영학 학사
- (주)소셜구루 대표이사
- 한국게임 개발자협회 이사
- ㈜블록체인파트너스 이사
- SK C&C 신규사업부문 Staff
- 그라비티 마케팅팀장



손동일 개발팀장

1983년생

PORTFOLIO

- 경상대학교 정보통신학과 학사
- ㈜고비즈 클라이언트 팀장
- ㈜Digital Frog
- ㈜LAP Tech 클라이언트 팀장
- ㈜CI GameLab
- Unity 3D, Cocos 2D를 활용한 다양한 게임개발 경험 보유
- C#, C++, JAVA

별첨 : 미디어마블 프로젝트 전략 검토

1. Project Overview

포털에 독립적인 구조인 미디어 서비스를 위해서는 포털의 앞단인 브라우저 영역을 확보할 필요가 있습니다. 본 서비스는 모바일 앱으로 배포되나 기본적인 기능은 브라우저입니다. 브라우저로서 사용자가 어떤 포털을 사용하던 상관없이 뉴스를 소비할 수 있습니다. 이 후 사용자가 기사 추천이나 댓글 작성, 추천을 할 때 브라우저단에서 우리 서비스에 참여하도록 유도합니다.

또한 사용자의 추가적인 활동은 게임을 통해 증명이 됩니다. 단순한 투표가 아니라 적극적인 게임 활동을 통해 자신이 진짜 사람이며 이에 따라 나의 투표가 가치있음을 증명하는 형태입니다. 이 게임을 통한 identity 증명은 재미를 통해 의미를 찾는 방식으로 우리 팀이 추구하는 가치입니다.

또한 3D 공간에서 캐릭터간의 커뮤니케이션을 통해 기존의 게시판 형태의 순차적인 댓글이 아닌 실시간 의사 소통을 제공합니다. 그리고 단순히 숫자로 표시된 추천 수 보다는 여러 캐릭터들이 같은 의견 혹은 다른 의견을 가지고 3D 공간상에서 의사 표현을 하는 것이 더 강력한 사회적 지지를 얻을 수 있을 것입니다

2. 사업적 도전 과제

많은 사용자들이 현재의 포털 중심 구조에 대해 불만을 가지고 있으며 포털 자체적으로는 기존의 문제를 풀수없는 한계를 가지고 있습니다. 하지만 온라인 미디어 공간에서 대형 포털이 제공하는 뉴스 서비스의 편의성과 경쟁할 수는 없습니다.

이에 우리는 포털에서 기사를 소비하는 사용자들의 편의성 부분은 그대로 두고 추가적인 행동, 즉 기사 추천이나 댓글 작성 및 추천 등의 행동을 하는 경우 우리의 플랫폼으로 유인하는 방식으로 경쟁을 합니다. 그리고 이러한 추가적인 행위들은 블록체인상에서 보관, 공람이 가능하게 개발하여 포털이 제공하지 못하는 투명성을 강조합니다.

즉, 기존 뉴스 사용자들이 뉴스를 소비하는 것은 기존의 포털을 활용하고 추가적인 활동은 우리 플랫폼에서 하도록 유도하는 것이 사업적 도전 과제입니다. 이를 위해서는 강력한 사용자 유도 방법이 필요합니다.

즉 사용자 성과에 따라 공개된 규칙에 따라 수익을 배분합니다. 사용자의 성과는 좋은 뉴스, 댓글의 추천 경험치에 의해 결정됩니다.

서비스 내에서 token이 자생적인 가치를 가질 수 있도록 유도하고, 장기적으로 암호화폐 시장이 안정화되면, 이에 기반한 메인넷 개발이 가능합니다.

3. 기술적 도전 과제

본 서비스는 모바일 브라우저와 다중 사용자 게임을 결합한 형태의 client를 가지고 있습니다. 이러한 이중적인 구조에 따라 모바일 콘텐츠를 다루는 서버에 더하여 게임을 관장하는 서버가 있습니다. 이에 따른 복잡성은 기존의 어플리케이션이나 게임 중 하나의 장르만을 제공하는 시스템과는 다른 형태를 가지고 있습니다. 모바일 브라우저 서비스의 경우 사용자간의 실시간 커뮤니케이션 보다는 서버로부터 정형화된 정보를 조회하는 기능에 최적화되어 있는 반면, 다중 사용자 게임은 실시간 인터렉션 기반인 반면 휘발성이 강한 콘텐츠를 제공, 소비합니다. 이 둘을 합친 복잡성을 해결해나가는 것이 우리팀의 핵심 역량이라고 할 수 있습니다.

이러한 기본 구조에 더하여 모든 사용자의 데이터를 회사의 패쇄적인 서버에만 두지 않고 블록 체인상에 해당 미디어 정보를 공개함으로써 이중화된 데이터 보안을 제공합니다. 아직까지는 서비스 상황에서 블록체인에만 의지하기에는 속도와 비용 측면에서 불가능하기 때문에 보조적인 기록 매체로 활용합니다.

4. 시장 진입 방안

온라인 뉴스는 거대 포털의 핵심 수익원으로서 상당한 저항 및 경쟁이 예견됩니다. 그리고 기존의 미디어 역시 미디어 영역에 새로운 형태의 플레이어에 대해 호의적일리 없습니다. 이에 사업 초기에 기존 경쟁자들의 문제를 우리가 완화 시켜 줄 수 있음을 강조하며 제휴를 시도해야 합니다.

포털의 경우 뉴스 제공은 포기할 수 없는 핵심 수익원입니다. 그런데 뉴스 자체 보다는 댓글이 문제가 되어 뉴스 제공에 까지 문제가 확대되고 있습니다. 이에 댓글은 포털에 계류와 같은 존재로서 일부에서는 폐지까지 검토되고 있습니다. 그러나 댓글 자체의 콘텐츠로서의 매력도 무시할 수 없습니다. 이에 제 3자로서 댓글을 투명하고

중립적으로 제공하는 서비스로서 우리 서비스를 자리매김할 수 있다면 포털로서도 활용할 가치가 있다고 판단할 것입니다.


미디어 사업자들의 경우에는 포털에 빼앗긴 미디어 권력을 되찾을 방안으로서 우리 플랫폼을 검토할 수 있습니다. 개별 뉴스 제공자로서는 포털의 규모와 범위를 따라갈 방법이 없습니다. 그러나 브라우저 영역을 확보한다면 새로운 경쟁이 가능할 것입니다.

일반 사용자에게는 기존의 대형 권력에 저항할 수 있는 독립적인 미디어로서 인정받을 수 있습니다. 검열이 불가능하고 사용자 자신이 권한을 확대해 갈 수 있는 공간으로서 우리 서비스를 자리매김할 수 있습니다.


이러한 방안들은 상호 배타적인 것으로서 선택과 집중이 필요한 시점이며 이러한 결정을 위해서 다양한 의견이 필요합니다.

별첨 2. 미디어마블 Tutorial 설명 화면

우리는 좋은 뉴스가 있으면 널리 알려지도록 추천을 합니다.



좋은 댓글에 대해서도 하트를 눌러줍니다.



그런데...

다음 화면

우리의 뉴스에 대한 높은 관심을 왜곡하는 사례들이 발생했습니다.






이러한 문제의 원인은 추천에 대해 정확한 평가가 이루어지지 못하고 평가에 기반한 보상도 없기 때문이라고 생각합니다.





다음 화면







추천받는 쪽은 더 많은 노출과 명성을 얻지만 추천하는 쪽은 얻는 것이 없습니다.

다만 자신이 좋아하는 기사나 댓글이 더 많이 알려지는 기쁨만이 유일한 보상이었습니다.

그러나 최근...

다음 화면

좋은 추천은 뒤에 따르는 추천이 많은 것이므로 추천의 순서를 따져서 좋은 기사에 빨리 많이 추천하는 사용자에게 더 많은 경험치를 부여합니다.

마치 부루마블에서 좋은 지역을 먼저 선정하듯이 뉴스마블에서 좋은 기사, 댓글에 추천을 선정하면 높은 경험치를 얻게 됩니다.

이를 통하여 추천의 질을 높일 수 있으며 이 경쟁의 결과에 따라 사용자에게 참여 유인을 줄 수 있습니다.

다음 화면

사용자의 기사 추천, 댓글 작성과 추천이 포털에 독립적으로 이루어 질 수 있도록 브라우저를 제공합니다.



이 브라우저 앱을 통하여 다양한 포털, 신문을 보다가 기사 추천이나 댓글 작성을 하고 싶은 기사를 만나게 되면 ...

다음 화면

우리의 기사 추천, 일종의 투표가 포털 서버에서 아무런 감시없이 조작 가능한 문제를 해결하기 위하여...





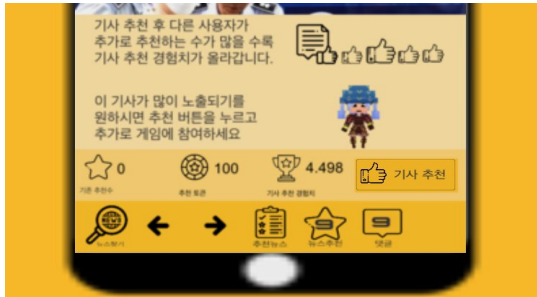


우리는 사용자의 추천 자료를 공개된 블록체인 장부에 별도 보관합니다.





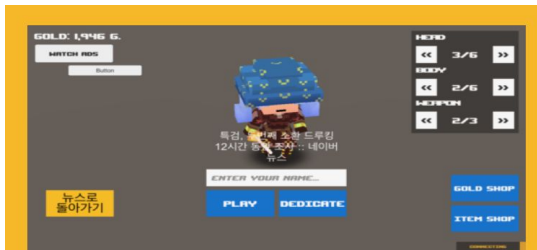
다음 화면



위의 화면에서 뉴스 추천을 하게 되면 추가적인 추천을 할 수 있는 게임 메뉴가 나타납니다. 게임을 통해서 다른 사용자와의 경쟁을 통해 해당 기사나 댓글에 추가 추천이 이루어지게 됩니다.



게임에 참여하게 되면 다른 사용자들과 각자 추천하는 기사나 주장하는 댓글을 머리 위에 띄운 3D 캐릭터를 가지고 칼 싸움을 하게됩니다.



게임에서 사용되는 캐릭터는 사용자의 기사 추천 경험치, 댓글 추천 및 작성 경험치에 따라서 공격력, 방어력 등의 수치가 달라지게 됩니다.

다음 화면



게임 내에 의견이 다른 사용자와 추가적인 대화도 할 수 있고 게임에서 오래 살아남는 노력을 통해 자신이 주장하는 바를 널리 알릴 수있습니다.

다음 화면



게임에서 경험 레벨이 4가되면 내가 추천한 기사가 경기장 바닥에 뜨고 추가 추천이 되었음을 알리게 됩니다. (추가 추천 조건은 추후 공지됩니다.)

다음 화면

E.O.F