Axial Entertainment Digital Asset

백서 v3.3 (2019년 12월 20일)

초록

제 4차산업혁명은 정보통신기술(ICT)의 융합으로 이루어낸 차세대 산업혁명을 의미하며, 핵심기술로는 인공지능, 로봇공학, 사물인터넷, 무인운송수단(Drone), 3D 인쇄, 나노기술과 같은 6대 분야에서의 새로운 기술혁신입니다.

특징으로는 초 연결성(Hyper-Connect), 초 지능화(Hyper-Intelligent)가 있으며 기존 산업혁명보다 더 넓은 범위에 더 빠른 속도로 영향을 끼치게 되었습니다.

이러한 제 4차산업혁명에서 블록체인 기술이 주목받는 이유는 탈중앙화와 보안성, 투명성의 특징으로 신성장 산업을 발전시키는 데 있어 신뢰성을 강화하고 효율성을 제공하는 기반기술이기 때문입니다. 블록체인 기술의 탄생으로 인하여 탈중앙화가 된 세계가 열렸고, 거래가 쉬우며 규제가 없는 곳 어디에서든 화폐를 대신하여 사용될 4차산업혁명의 새로운 화폐 시스템이 구축되었습니다. 이러한 기술의 발달로 더욱더 빠르게 교류하고 여러 방면에서 활용이 가능하지만 수많은 블록체인 프로젝트는 탈 중앙적 기술에 초점을 두며 그로 인하여 실제 사용하는 데 있어서 많은 한계점을 드러내고 있습니다. Axial Entertainment Digital Asset (이하 AXL) – AXL은 이러한 한계를 극복하기 위하여 명확한 목표를 지정하고, 그에 걸맞는 새로운 세상을 열어가고자 합니다.

「엔터테인먼트 산업의 경제학 (Harold Vogel, 2003)」 에서는 많은 사람을 즐겁게 하는 문화 활동으로 소비자들에게 관련된 제품이나 서비스를 제공하는 산업을 엔터테인먼트 산업이라고 정의, 유형을 크게 미디어 의존형과 체험형 둘로 나누어, 세부적으로는 전자에 영화, 음악, 방송, 등 주로 영상 관련 미디어 업종들을 포함하며, 후자에는 매체와 같은 도구가 필요하지 않지만, 장소를 매개로 방문해서 즐기는 스포츠, 공연예술 엔터테인먼트 업종들을 포함시켰습니다. (하단도표 참조)

© TEAM AXL

구분	분야	구체적 사업내용
미디어 의존형 엔터테인먼트	영화	제작, 배급, 상영, 마케팅, 홈비디오 등
	음악사업	작곡, 음반제작과 마케팅, 저작권 등
	공중파 방송	프로그램 제작과 보급 등
	케이블 방송	방송망 운영사업, 유료 TV(PPV) 등
	인터넷	인터넷 광고, 서비스 이용료, 온라인 매출 등
	출판	도서, 정기간행물, 멀티미디어 등
	장난감과 게임	장난감 제조판매, 컴퓨터게임, 동전게임 등
체험형 엔터테인먼트	사행산업	슬롯머신, 카지노 경영 등
	스포츠	방송중계권 등
	공연예술	상업연극, 오페라, 오케스트라, 댄스 등

21세기 최고의 부가가치 산업으로 부상한 엔터테인먼트 산업은 문화 콘텐츠 산업이라고 총칭하기도 합니다.

고도의 산업발전 속에서 개개인들은 각자의 삶에 대해 질적 추구라는 의식변화로 연극, 영화, 음악 및 게임 등 미래지향적인 엔터테인먼트 산업의 지적, 예술적 표현에 더 많은 관심을 가질 것으로 전망되고 있습니다.

즉 과거 전통적인 제조업이 초기 과도한 투자 비용, 일률적이고 획일적인 생산 방식 및 개개인의 개성의 무시와 같은 문제가 있는 산업이라고 한다면, 엔터테인먼트 산업은 개인의 욕구 표출과 인간의 창작능력, 그리고 과거와 비교하면 즐길 것이 많아진 현대 문화에 서로 융화되어 수익을 창출하는 고부가가치 산업이라고 할 수 있습니다.

Boston Consulting Group은 '블록체인에 대한 전략적 관점'에서 경제학에서 거래 비용을 설명하는 '코즈 이론(Coase Theorem)'이 블록체인 시장에서도 그대로 적용될 수 있다고 하면서 블록체인 네트워크의 이용이 거래 비용의 절감에 있어 기존 네트워크보다 효율적일 수 있다고 분석했습니다.

'블록체인' 기술을 활용한 AXL은 엔터테인먼트 시장의 불합리한 수수료 체계 개선, 기획사들의 무분별한 티켓 덤핑, 저작권료의 불투명성 해결 등을 목표로 기존의 엔터테인먼트 시장의 많은 문제점을 해결하고자 합니다.

목차

1. 면책사항 및 투자 유의사항 ---------- **1**

2. 블록체인 특성과 필요성 ---------- **6**

3. 비전 ---------- **7**

4. 탄생배경 ---------- **8**

4.1 시장규모 ---------- 8

4.2 시장의 문제점 ---------- 12

4.3 문제점 해결 방안 ---------- 13

4.3.1 차후계획 ---------- 13

4.3.2 Master Wallet Application ---------- 14

5. 기술적 특징 ---------- **15**

5.1 기반술 명세 ---------- 15

5.1.1 블록체인 기술의 목적 ---------- 15

5.1.2 지갑 및 Dapp의 목적 및 활용방법 ---------- 16

5.2 Dream Cloud Project ---------- 17

5.2.1 Master Wallet ---------- 17

5.2.2 Master Node Pool ---------- 17

5.2.3 Master Pay ---------- 17

5.2.4 X-Place, X-Cinema ---------- 18

5.3 트랜잭션 속도 ---------- 18

5.4 Dapp 내의 머신러닝 ---------- 19

5.4.1 기존 추천 시스템 방식 설명 ---------- 19

5.4.2 AXL의 사용자 기반의 콘텐츠 추천 방식 ---------- 19

5.5 Ethereum to Payment gateway 시스템 ---------- 20

5.6 콘텐츠 제공자 ---------- 21

5.7 불법 티켓팅 방지 솔루션 ---------- 22

5.8 포인트 전환 ---------- 23

6. 코인발행정보 ---------- **24**

7. 분배계획(코인발행) ---------- **25**

7.1 코인 및 운영계획 ---------- 25

7.2 기금 활용방안 ---------- 25

8. 로드맵 ---------- **26**

9. 팀 소개 ---------- **27**

9.1 Team AXL ---------- **27**

10. 끝내는 말 ---------- **28**

11. 참조 ---------- **29**

12. 연락처 ---------- **30**

Ⓒ TEAM AXL

1. 면책사항, 법적고지 및 투자 유의사항

아래 내용들을 주의 깊게 읽으시기 바랍니다. 아래 내용은 본 백서를 읽는 모든 사람에게 적용됩니다. AXL 백서(이하 “백서”라고 한다)는 작성 당시를 기준(as is)으로 하여 작성 및 제공되므로 백서에 포함된 어떠한 내용이라도 AXL (이하 “AXL 법인”이라고 한다)의 재량에 따라 언제든지 변경되거나 업데이트 될 수 있으며, 본 백서의 어떠한 내용이라도 장래 시점까지 변경되지 않는다는 점을 담보하지 않습니다.

만일 본 백서의 내용에 대해 어떠한 의심의 여지가 있는 경우 구매 전 회계사, 변호사 또는 기타 전문가와 상의해야 합니다.

1. 본 백서의 목적은 AXL 법인이 준비 중인 AXL 프로젝트에 대한 요약된 정보와 소개를 다루는 것에 있습니다. 본 백서는 AXL 프로젝트 또는 AXL 법인에 대해서 법적으로 구속력이 없으며 백서 상 어떠한 문구들도 구독, 구매, 투자 제안 그리고 투자 강요의 성격을 띠고 있지 않습니다.

2. 본 백서 상 모든 정보나 분석 내용은 투자결정의 근거가 될 수 없으며, 어떠한 투자 제안이나 조언도 아님을 알려드립니다. 본 백서 상의 어떠한 내용이나 데이터는 어떠한 이유에서든 바뀔 수 있으며 정확하지 않을 수 있고 그 내용에 관한 어떠한 보장이나 약속도 없음을 알려드립니다.

3. 이사, 에이전트, 직원, 계약자, 판매 파트너를 포함한 AXL 법인은 다음과 같은 직접적 또는 간접적으로 발생하는 모든 종류의 손해를 책임지지 않습니다:
(1) 해당 백서의 계약 내용 및 정확성 및 완전성;
(2) 백서의 오류 또는 누락;
(3) 확인되지 않은 원인으로 인한 백서 열람 불가능;
(4) 백서 사용 또는 미사용으로 인해 발생하는 기타 모든 손해.

또한, AXL 법인은 다음 사항들에 대하여 전적으로 책임을 지지 않습니다:
(1) 이익, 수익, 저축 및 기타 경제적 손실;
(2) 사업 거래, 사업 활동, 영업 이익 관련 활동 중에 발생한 손실;
(3) 데이터 손실 또는 손상;
(4) 부수적 또는 특수 손해;
(5) 낭비되거나 손실된 관리 시간;
(6) 간접적이거나 필연적인 손해는 사전 경고가 주어졌거나 해당 손해가 예측 가능할 경우에도 보상받을 수 없습니다.

4. 본 백서 상 미래 계획적인 성격을 띄는 특정 서술들의 정확도나 현실성에 대해서는 아무런 보장이 없음을 알려드립니다. 이러한 미래 계획적인 성격의 서술과 정보에 근거한 의사 결정은 유무형 자산의 피해를 초래할 수 있습니다. 또한 이 백서가 내포한 어떠한 금융정보들도 회계감사를 받지 못한 정보라는 것을 알려 드립니다.

5. 진행중인 AXL 프로젝트의 내용이나 시장의 변화, 기술 발전 그리고 ICO나 토큰 규제의 변화에 따라서 백서의 내용은 달라질 수 있습니다. 그러나 AXL 법인은 차후에 본 백서에 명시된 사건, 프로젝트, 향후 계획, 추정치의 변화나 오차범위 안의 변경 사항 등에 대해 독자들에게 통보하거나 보고 할 의무가 없음을 알려드립니다.

6. 본 백서 상 법, 세무, 규제, 금융, 회계와 같은 분야에 대한 정보들은 조언이 아님을 알려드립니다. AXL 토큰의 구입은 구매자들에게 AXL 토큰의 구매를 위해 지불한 물질적 자산을 포함해 물질적인 손실을 가져올 수 있습니다. AXL 토큰 구입에 앞서, 구매자들은 세무, 규제, 금융, 법률 등의 전문가들에게 잠재적 위험부담, 수익 및 AXL 토큰 거래가 초래할 수 있는 결과들에 대해서 상담할 것을 권합니다.

7. AXL 법인은 본 백서를 참고 또는 이용하여 한 의사 결정 행위의 결과에 대하여 모든 형태의 금전적 손해, 부채, 직·간접적인 사고, 무형 자산의 가치 하락, 수입, 매출, 자본 감소, 채무 기타 피해에 따른 어떠한 책임도 지지 않습니다. 모든 AXL 토큰 구매자들은 AXL 토큰의 어떠한 형태의 보증도 없는 현재 상태 그대로의 위험 부담을 인지하고 구매한다는 것에 동의한 것으로 간주됩니다.

8. AXL 토큰 구매자는 자신의 법적 관할권 내에서 AXL 토큰의 인수와 처분 등에 관하여 발생할 수 있는 소득세 등 기타 과제 처분이 발생할 수 있으며 이에 대하여 전적으로 AXL 토큰 구매자가 세금과 관련한 법적 책임을 져야 합니다.

9. 백서의 출판·배포가 금지된 나라에서 본 백서의 출판·배포를 금합니다. 본 백서에 있는 정보들은 어떠한 규제기관의 검증이나 인가도 받지 않았으며, 법에 저촉되는 어떠한 행위도 AXL 법인에 효력이 없습니다. 본 백서의 출판·배포가 그 발행된 나라의 규제 사항을 모두 준수하였다는 것을 보장하지 않습니다.

10. AXL 프로젝트에 대한 공식 자료는 본 백서이며 한국어로 작성되었습니다. 본 백서는 다른 언어로 번역될 수 있으며 예비 구매자 및 기존 구매자 등과 구두 혹은 서면 의사소통을 하는데 사용될 수 있으며 이 과정에서 일부 정보가 곡해되거나 잘못 해석되거나 손실될 수 있습니다. 따라서 이러한 대체적인 의사소통의 정확도를 보장할 수 없음을 숙지하시기 바랍니다. 그러한 부정확한 의사소통 발생 시 한국어로 작성된 본 공식 백서의 정보가 우선합니다.

법적 고지

1. AXL 토큰은 AXL 법인에 의해 통제되는 암호 유틸리티 코인입니다. AXL 플랫폼 안에서의 활동성을 늘리고 AXL 생태계 구성원들의 상호작용을 촉진시키기 위해 고안된 AXL 토큰은 AXL 플랫폼의 기능들과 옵션들을 이용하기 위해 AXL 플랫폼에서만 이용되는 토큰입니다. AXL 토큰 보유자만이 AXL 플랫폼을 제약 없이 이용할 수 있습니다.

2. 어떠한 법적 관할권 내에서도 AXL 토큰은 담보나 금융 매개체가 아니며 마찬가지로 기업 공개형 펀드레이징이 아닙니다. 만약 AXL 토큰이 어느 나라의 법률 제도 안에서 담보나 금융의 수단이 될 수 있다고 생각하신다면, AXL 토큰을 구입하지 마시고 AXL 법인 또는 전문가에게 먼저 잠재적 위험 부담에 대해 상담을 받아 보시기를 권장합니다.

3. AXL 토큰은 AXL 법인의 지분이나 주식이 아닙니다. AXL 토큰을 보유한다고 해서 차후 AXL 법인의 배당금, 수익, 이사회 등 회사 내부 경영 활동에 대해 권리를 행사할 수 없습니다. 또한 AXL 토큰은 보유자에게 AXL 법인에 대한 어떠한 소유권도 부여하지 않습니다.

4. AXL 토큰은 전자화폐나 전자 결제 서비스가 아닙니다 AXL 토큰은 오직 AXL 플랫폼 내부적으로 이용이 가능하며 발행된 가치와 항상 똑같은 교환 가치를 가지고 있지 않습니다. 또한 AXL 프로젝트 내에서는 AXL 토큰을 다른 화폐로서 교환하지 않습니다.

5. AXL 토큰은 AXL 법인의 대출, 채권 그리고 부채에 해당하지 않습니다.

6. AXL 토큰은 환불이 되지 않습니다. AXL 법인은 AXL 토큰 보유자들에게 어떠한 이유에서든 돈을 포함한 어떠한 환불수단으로도 환불해야 할 의무를 지지 않습니다. AXL 토큰의 향후 가치나 활용성에 대한 어떠한 약속도 없으며, AXL 플랫폼 외부에서 갖는 AXL 토큰에 대한 보증 의무를 지지 않습니다.

7. 토큰 판매가 제한된 국가의 시민, 영주권 보유자 혹은 거주자(세금 또는 기타 납부 의무자)등은 AXL 토큰을 구매할 수 없습니다. 만약 위 금지 국가의 국민이 AXL 토큰을 구매했을 경우에 발생하는 모든 법적 책임은 구매자 본인에게 있습니다. AXL 토큰 구매자는 ICO에 참여하기 전에 해당 사법관할권의 준거법에 대한 준수와 관련하여 독립적인 법률 자문을 구하시기를 권합니다 본 백서의 원본 및 사본 또는 본 백서의 일부분은 그러한 정보의 배포 또는 보급이 금지되거나 제한되는 국가에서 수신 또는 전송하면 안됩니다.

8. 모든 백서 내용은 저작권의 보호를 받습니다. 개인적 용도 또는 기타 소유권 고지 사항이 있는 경우에만 백서의 개별 섹션을 다운로드하거나 인쇄할 수 있습니다. AXL 법인의 사전 서면 허가 없이는 본 백서를 전체적으로 또는 부분적으로 복제하거나 전자적 수단 또는 기타 방식으로 복제하거나, 공공 또는 상업적 목적으로 수정, 링크, 사용할 수 없습니다.

투자 위험

AXL 법인은 구매자들에게 AXL 토큰 구매대금 상당의 손실을 볼 수 있다는 위험을 포함하여 여러가지 종류의 위험을 고지하고 있습니다. 따라서 AXL 토큰을 구매하실 경우 이러한 가상 화폐 구매에 대한 위험 부담을 충분히 이해하고 계셔야 합니다. 아래에 쓰여진 위험 부담이나 비 확실성에 관한 정보의 정확성은 담보되지 않습니다. AXL 토큰 구입에 앞서, 구매자들은 세무, 규제, 금융, 법률 등의 전문가에게 잠재적 위험부담, 수익, 토큰 거래가 초래할 수 있는 결과들에 대해서 상담을 받으시기를 권합니다. AXL 토큰 구입을 고려하고 있으시는 분들은 아래의 위험 부담에 대한 내용을 꼭 읽어 보시고 AXL 토큰을 구매하시기를 바랍니다.

구매자들은 AXL 토큰의 매매 및 보유로서 명백하게 다음 위험 부담에 대해 인지하고 있는 것으로 간주됩니다:

1. 블록체인 리스크: 블록체인 시스템 혼잡으로 거래가 늦게 처리되거나 거래가 무효화될 수 있습니다. 특히 이더리움 블록체인은 사용자의 거래가 취소되거나 지연될 수 있습니다.

2. 개인정보 리스크: 사용자의 개인정보는 AXL 토큰 구매자의 전자 지갑에 있는 AXL 토큰의 분배와 통제를 위하여 필요합니다. 따라서, 개인정보가 유출될 경우 구매자의 전자 지갑에 있는 AXL 토큰이 유출될 수 있습니다. 더욱이, 구매자의 개인정보 유출로 인해 제3자가 구매자의 전자 지갑을 열람하여 AXL 토큰을 훔쳐 갈수도 있습니다

3. 이더리움 리스크: AXL 토큰의 발행과 분배를 담당하는 스마트 계약은 이더리움 블록체인이라는 기술에 기초하고 있습니다. 블록체인 시스템은 아직 개발 초기 단계이며 충분히 검증되지 않았습니다. AXL 토큰 개발 절차 상 아무런 에러가 없을 것이라는 사실은 보장되지 않습니다. 이더리움 프로토콜은 약점과 취약성을 가지고 있을 수 있으며 AXL 토큰이 손실되는 버그를 포함해 각종 버그가 발생할 수 있습니다. 또 이러한 이더리움 블록체인의 문제로 AXL 법인 및 AXL 토큰 구매자에게 물질적 피해가 발생할 수 있습니다.

4. 보안 리스크: 다른 모든 가상 화폐와 마찬가지로 이더리움은 '이중 지불 공격' 혹은 '51% 공격'과 같은 마이닝 공격에 취약합니다. 해커들 혹은 다른 악의적인 의도가 있는 집단들이 위와 같은 공격 방법으로 AXL 법인 또는 AXL 토큰을 공격할 수 있으며, 이러한 블록체인 공격이 성공할 경우 AXL 토큰 거래와 AXL 토큰에 큰 타격을 줄 수 있습니다.

5. 전자지갑 호환성 리스크: AXL 토큰을 구입하거나 저장하기 위해서 AXL 토큰과 기술적 호환이 되는 전자 지갑을 사용해야 합니다. 만약 다른 지갑을 사용하신다면 구입하신 AXL 토큰을 접속하여 보시지 못하실 수 있습니다.

6. 토큰 거래 리스크: AXL 토큰은 AXL 플랫폼에서만 사용되도록 고안되었으며 2차 토큰 거래 플랫폼이나 외부 사용에 최적화 되어있지 않습니다. 또한 AXL 토큰은 현물로서 인정받지 못하며, AXL 토큰은 가치가 0까지 추락할 수 있는 큰 위험성을 가지고 있습니다.

7. 비유동자산 리스크: AXL 토큰은 AXL 플랫폼 내에서 아무런 가치가 없을 수 있으며 AXL 토큰의 유동성에 대한 아무런 보증도 존재하지 않습니다. AXL 법인은 AXL 토큰의 시장가치, 양도성, 유동성, 그리고 외부 기관이나 AXL 플랫폼 내에서의 가치에 대한 어떠한 책임도 지지 않는다는 것을 알려드립니다.

8. 무보험 손실 리스크: AXL 토큰과 블록체인 시스템은 은행 계좌나 제도권 금융 기관과 달리 보험에 가입되어 있지 않습니다. 현재로서는, 사용자의 AXL 토큰 손실과 AXL 토큰 가치하락으로 인한 손실을 배상해주는 보험회사는 없음을 알려드립니다.

9. 시장경쟁 리스크: AXL 법인은 다른 비슷한 종류의 플랫폼과 어플리케이션 그리고 허가되지 않은 오픈소스 코드나 오픈소스 프로토콜이 AXL 법인이나 AXL 토큰에 불리한 영향을 미칠 수도 있다고 보고 있습니다.

10. 사용자 리스크: AXL 플랫폼이 완성되어 출시가 된다고 하여도 AXL 플랫폼이 많은 사용자에게 이용되지 않거나 오직 소수만이 이용할 가능성이 있습니다. 이러한 시장에서의 관심 부족이 AXL 법인과 AXL 프로젝트의 잠재적 가치에 영향을 미칠 수 있습니다.

11. 개발과 유지 리스크: AXL 플랫폼은 아직 개발 중에 있으며 시간이 흐름에 따라 큰 변화가 생길 수 있습니다. AXL 법인은 AXL 플랫폼을 백서에 쓰인 내용 그대로 개발 및 유지하도록 노력할 것이나, 법률적 이유, 디자인, 기술, 규제 등 여러가지의 이유에서 AXL 토큰과 AXL 플랫폼의 세부사항에서 변화가 생길 수 있습니다. 위와 같은 변화는 AXL 토큰 구매자 또는 예비 구매자의 예상과는 다를 수 있음을 알려드립니다.

12. 프로젝트 실패 리스크: 본 백서에 쓰인 모든 내용은 오랫동안 검증되지 않은 내용들입니다. AXL 프로젝트는 대중의 관심 부족, 펀드 모금 실패, 상업적 이용가치의 부재, 핵심 인력 유출과 같은 이유들로 완성 및 실행되지 않을 수도 있습니다. 위와 같은 경우 AXL 프로젝트는 AXL 토큰 환불없이 와해될 수 있습니다.

13. 규제 프레임의 불확실성 리스크: 가상 화폐 및 블록체인 기술에 대한 규제들이 아직 여러 나라에서 확립되지 못하였으며 향후 규제에 대한 예측 역시 매우 어렵습니다. 이러한 규제는 향후 AXL 플랫폼에 부정적으로 확립되어 작용할 수 있습니다. 이러한 경우 AXL 법인은 AXL 플랫폼 개발을 중지할 수 있으며 이러한 행위들을 법적이나 상업적으로 금지하는 정부 하에서의 서비스를 중단할 수 있습니다.

14. 라이선스와 허가에 관한 리스크: 비록 현재로서는 AXL 토큰 판매에 관해 AXL 법인이 라이센스와 인가를 받아야 한다는 등의 법적 요구사항이 없지만 앞으로 이러한 규제가 생길 가능성도 있습니다. 하지만 이러한 규제가 생긴다 하더라도 AXL 법인은 그러한 라이센스와 인가 조건에 부합하도록 AXL 프로젝트를 운영할 것입니다. 그러나 AXL 법인은 적합한 시간과 예산 내에서 해당 법령에 대한 변화가 불가능하다고 판단할 경우 AXL 토큰의 판매를 중지할 수 있으며 AXL 프로젝트를 중단할 수 있습니다.

15. 과세 리스크: 가상 화폐에 대한 과세 제도는 아직 불분명합니다. AXL 토큰 구매자들은 자신의 국적, 거주지, 또는 거소 국가 내에서 AXL 토큰의 인수와 처분, 보유, 사용에 대한 과세 제도를 스스로 찾아 보셔야 하며 이는 AXL 토큰 구매자에게 불리한 결과를 초래할 수 있습니다.

16. 그 외의 전망되지 않은 리스크: AXL 토큰을 포함한 가상 화폐 토큰은 충분히 검증되지 않은 새로운 기술입니다. 위에 나열된 리스크들 외에도, 예상할 수 없는 많은 리스크들이 AXL 토큰을 구매, 보유, 사용함으로서 초래될 수 있습니다. 이러한 예기치 못한 리스크들이나 상기 나열된 리스크들은 예고 없이 갑작스럽게 나타날 수 있습니다.

2. 블록체인 특성과 필요성

블록체인은 공공기관 또는 개인 간의 네트워크에서 발생하는 정보가 암호화되어 해당 네트워크 구성원(노드) 간 공유되는 디지털 원장, 디지털 거래 장부입니다. 거래 장부의 복사본이 각 네트워크 구성원들에게 분산이 되어 새로운 거래가 발생할 때마다 구성원들의 동의 하에 해당 거래를 인증하는 것입니다.

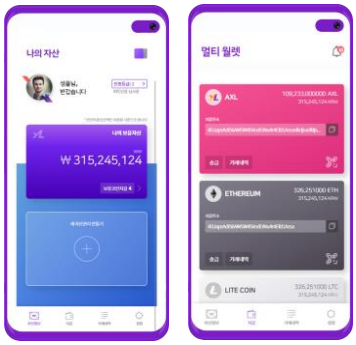
블록체인의 특징은 중앙화된 시스템에 의존하지 않고 P2P(Peer-to-Peer) 즉 개인 대 개인 간 네트워크 방식에 기반을 둔 시스템입니다. 중개자의 필요성을 없앴기 때문에 거래의 효율성과 투명성을 높여 보안, 감독 규제 등의 비용을 절감 가능하며 참여자가 직접 적은 거래 비용으로 기존보다 빠르고 안전한 거래에 참여할 수 있다는 장점이 있습니다. 블록체인에 기록된 정보는 임의로 변경할 수 없기에 거래의 신뢰성이 높아지고 정보 확인이 원활합니다. 분산원장기술을 바탕으로 같은 거래 장부가 네트워크 참여자들 모두에게 개방되고 새로운 정보가 실시간으로 업데이트되는 시스템입니다. 하나의 거래정보를 임의로 변경하려면 수많은 컴퓨터를 동시에 해킹해야 하는데 이는 사실상 불가능한 것으로 알려져 있습니다.

AXL은 블록체인 기반의 이더리움 플랫폼을 활용한 ERC-20 토큰입니다.
ERC-20은 이더리움 블록체인 네트워크에서 정한 표준 토큰 스펙으로 이더리움과
호환성이 있는 모든 요구 사항을 충족시키는 표준입니다. ERC-20은 이더리움과 교환 가능하며 이더리움 지갑으로 전송이 가능하여 다양한 트랜잭션 처리 및 메커니즘 활성화가 가능한 토큰으로써 쾌적한 서비스를 제공합니다.

이로써 기존에는 유지하기 어려웠던 투명성과 신뢰성을 보장하고, 이를 기반으로 한 국내 및 해외 대중문화 예술과 공연기획 투자 및 소비수단으로 사용될 것입니다.

3. 비전

AXL은 4차산업을 주도할 블록체인 기술과 모회사인 공연 연예 기획사들을 선두로 영화, 연극, 뮤지컬, 콘서트, 음원, 스포츠 산업의 전반적인 문화 콘텐츠의 편리한 소비를 목적으로 합니다. 또한, AXL은 더 나아가 엔터테인먼트 산업 분야 모든 콘텐츠 소비 기축통화로 자리 잡고자 소비자의 권리 보호와 수익률 증대를 위한 차별화 된 AXL의 (Blockchain Payment Gateway System) Dream Cloud Platform이 내장된 애플리케이션을 개발하였습니다. 위 애플리케이션을 사용할 경우 AXL을 Pay나 플랫폼 내의 다른 암호화폐로 교환하거나, 영화나 공연 예매 및 기프티콘 구매 등을 보다 편리하고 저렴하게 구매 가능하는 등 파생 화폐와 같이 사용하실 수 있습니다. 또한, 점차 AXL의 사용 영역을 확대해 나갈 예정입니다.



<어플리케이션 메뉴화면 캡쳐>

AXL의 이용자는 사용자 친화적인 (User Friendly) 콘텐츠 추천을 통해 자신과 비슷한 성향의 사람들과 함께 콘텐츠를 추천받을 수 있으며, 이에 따라 콘텐츠 소비와 사용은 더욱더 풍요로워질 것입니다.

추후 AXL Research LAB PTE만의 Machine Learning에 기반한 콘텐츠 추천 알고리즘이 적용될 것입니다. 또한, 이는 타 엔터테인먼트 기반의 ERC-20에 비하여 AXL의 가치를 높이는 데 기여할 것입니다.

AXL은 엔터테인먼트 산업에 공연기획 투자와 글로벌 팝스타 아시아투어 공연기획을 축으로 문화산업 전반의 발전을 위한 투자 척도로 나아가며, AXL이 만들어 내는 경제생태계는 그 부가가치를 생태계에 기여하는 모든 이들과 공유하여 지속 성장이 가능한 환경을 구축하기 위하여 노력할 것입니다.

이와 같은 목표를 이루기 위해 AXL의 활용 플랫폼이 될 Dream Cloud Platform은 다수의 암호 화폐를 교환하고 페이로 전환이 가능한 엔터테인먼트 산업 전반에 활용하기 유리한 투명하고 안전한 결제로 불법 티켓 시장을 방지하는 티켓팅 허브의 기능과 콘텐츠 소비의 도구가 포함됩니다.

4. 탄생배경

4.1 시장의 규모

소비자들은 공연, 영화, 음악, 스포츠 관람 등 다양한 분야의 콘텐츠를 디지털 플랫폼에서 구매하는 것에 익숙해져 있습니다.

전 세계적으로 엔터테인먼트 산업 및 스포츠 산업 시장이 호황국면으로 진입한 가운데 엔터테인먼트 산업이 서비스 업종 내에서도 하나의 산업 분야로 인식된 이유는 다음과 같습니다.

첫째 경제 여건이 윤택해짐에 따라 인간 삶에서 여가의 중요성 증가와 재미를 추구하려는 성향이 높아지게 되었습니다.

둘째 주 5일 시대를 맞아 떠오른 블루오션(Blue Ocean) 사업 분야로 인식되고 있습니다.

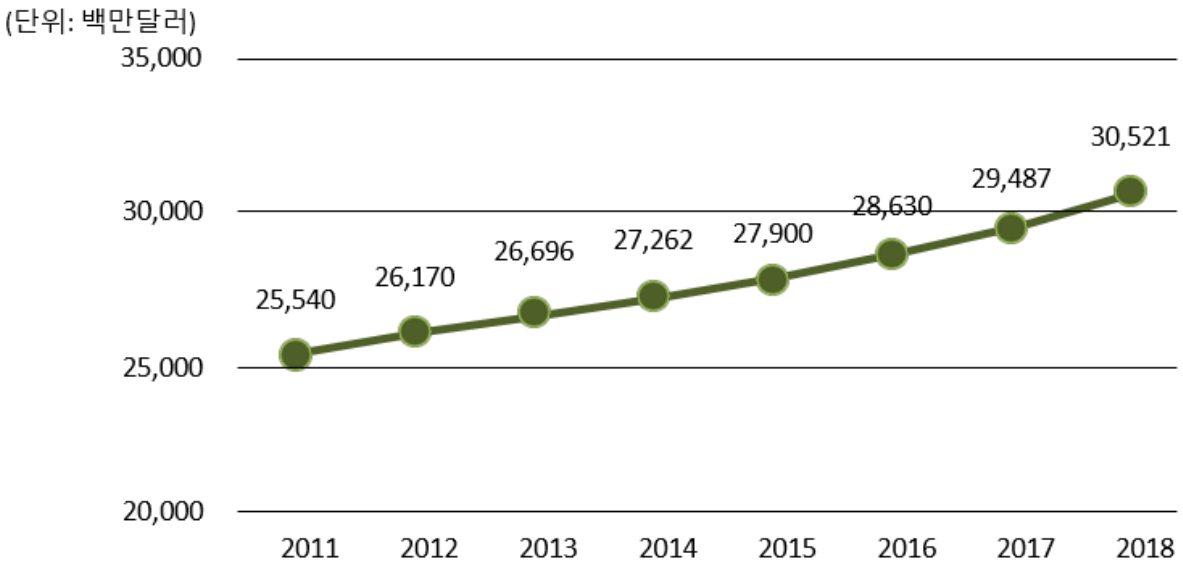
셋째 지적재산권의 보호 강화 등으로 지식창조형 산업인 문화산업의 위상이 급격히 부각되고 엔터테인먼트, 스포츠 산업의 상품에 대한 수요도 높은 증가추세를 보이고 있습니다.

엔터테인먼트 산업 중 현재 라이브 공연시장은 지속적인 성장이 이뤄지고 있고 음악 소비문화가 듣는 음악에서 보는 음악으로 변경되고 있습니다.

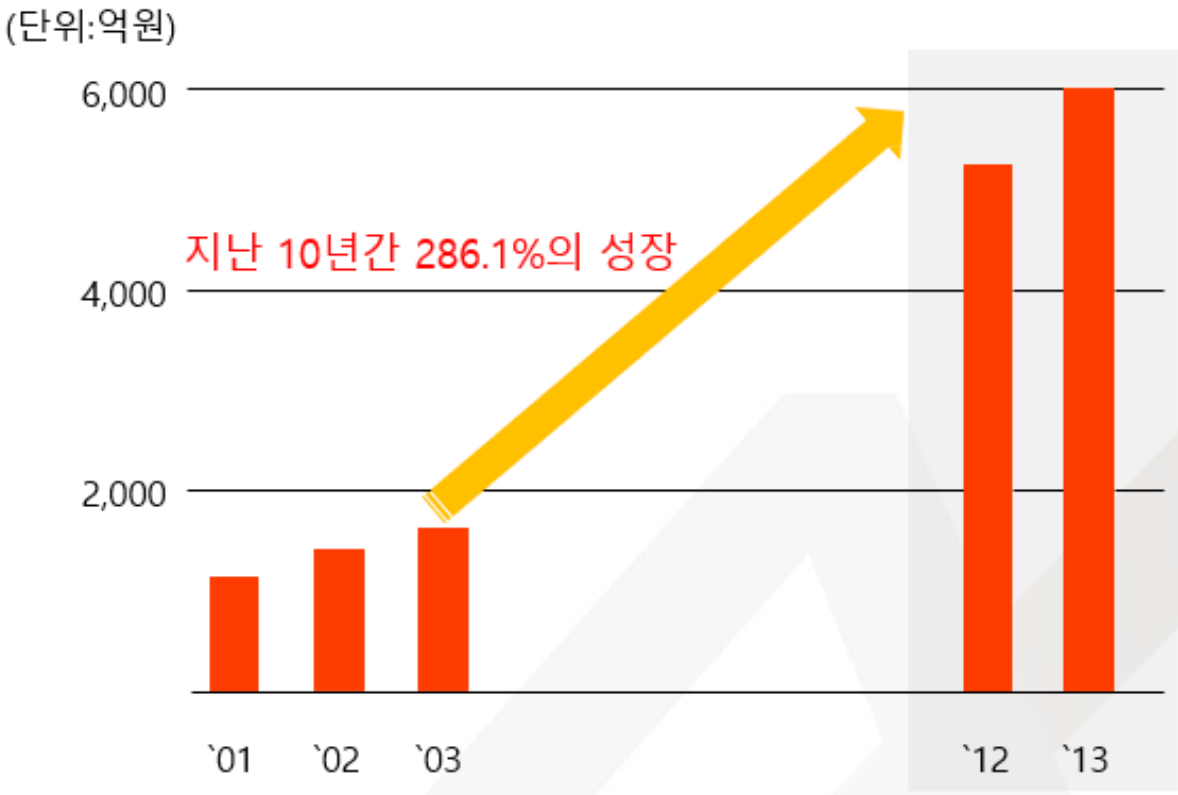
유명한 팝스타들의 내한공연도 늘어나고 있으며, K-POP의 세계화로 국내 아티스트들의 글로벌 투어, 공연/기획 또한 증가 중입니다.

전 세계 라이브 공연시장의 경우 2015년 기준 약 270억 달러로 연평균 성장률(CAGR) 2.7%에 달합니다.

정체되어있는 음반, 음원 시장 규모에 비해 경험적 가치를 제공하는 보는 음악으로서 라이브 공연 시장은 엔터테인먼트 산업의 주요 수입원입니다.



〈Figure.1 전세계 공연 시장 규모〉



〈Figure.2 국내 공연티켓 시장 규모〉

ⓒ TEAM AXL

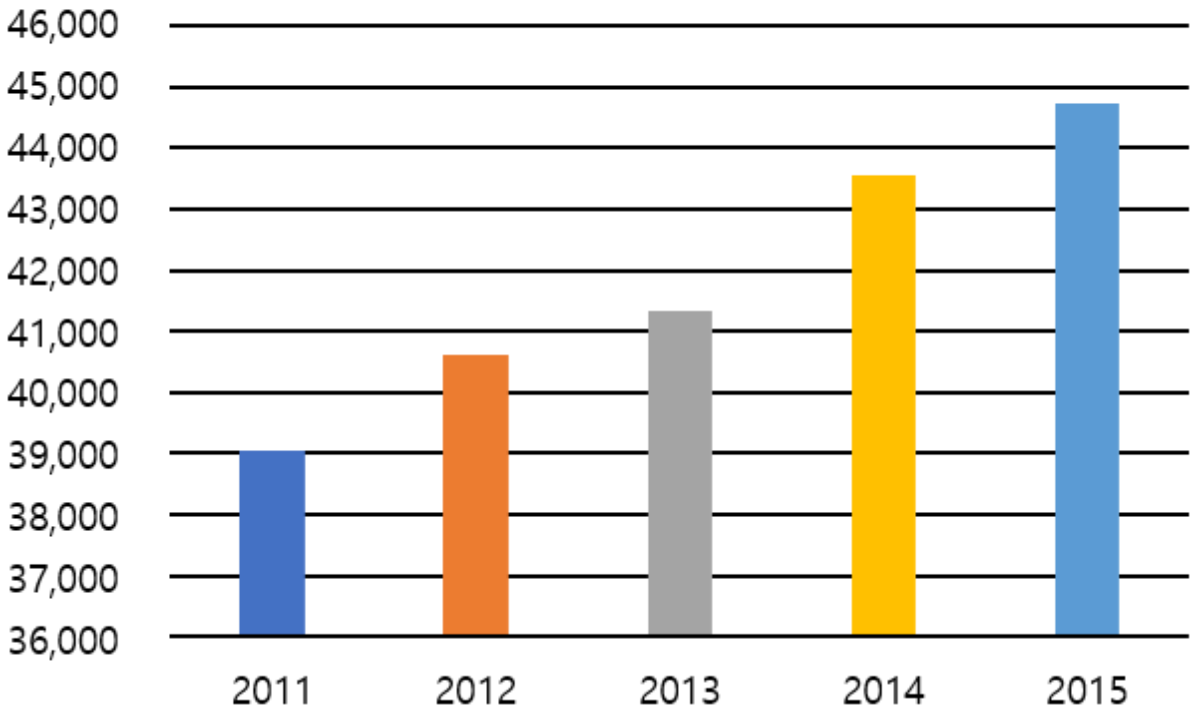
세계 스포츠 산업 시장은 관광, 패션, 전자, IT 영역과 융합하여 확대 중입니다.

문화/여가에 대한 관심과 지출이 늘고 있어 국내 스포츠 산업은 연평균 성장률이 11.4%에 이르는 고성장 산업군입니다.

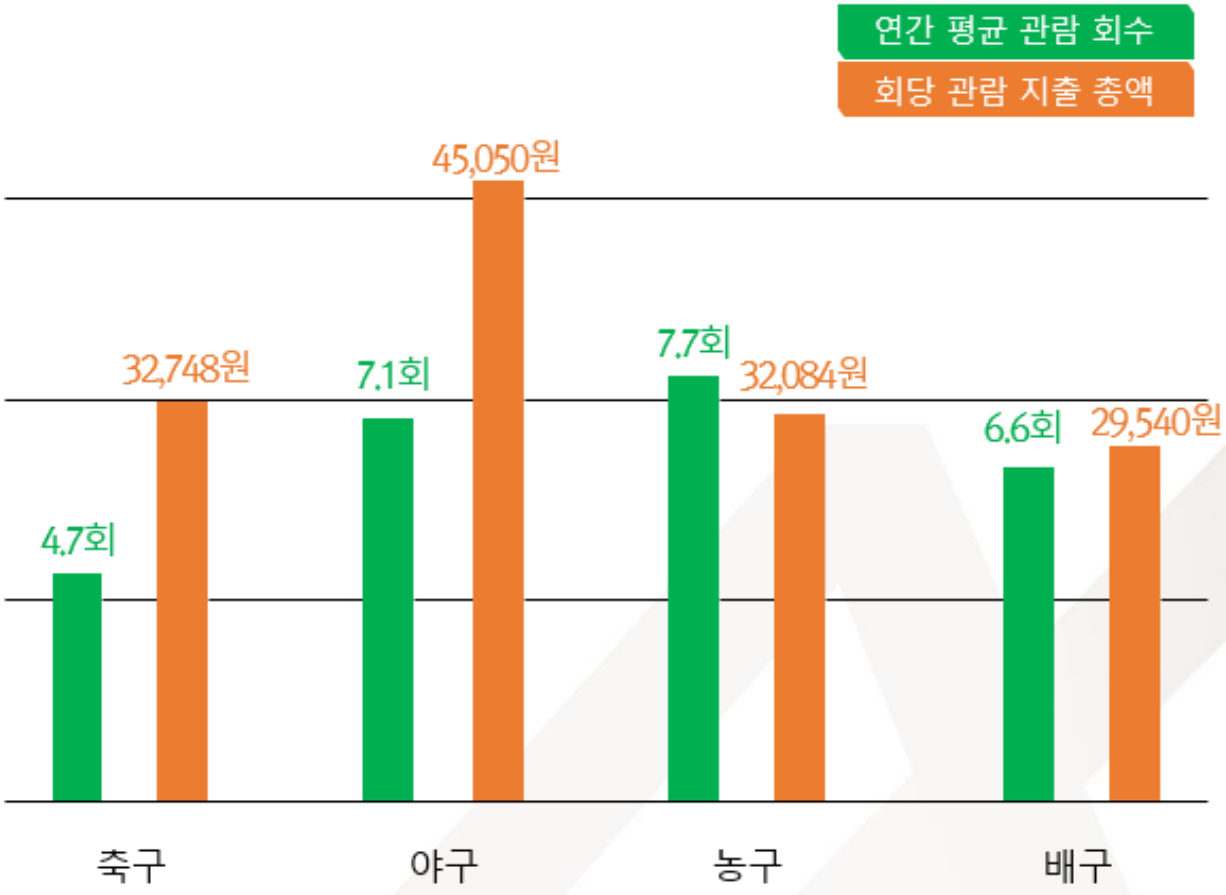
전체 관광시장에서 스포츠 관광시장 규모는 연간 6,000억 달러 규모로 세계 전체 관광시장의 14%를 차지합니다.

문화체육관광부가 최근 발간한 '2016 스포츠 산업 백서'에 따르면 한국의 스포츠 산업은 44조 원(2016년 기준) 규모로 추산되며 한국 시장은 미국의 약 8%에 불과하지만, 한국 스포츠 산업의 잠재력이 높은 편이며 최근 5년 동안 국내 스포츠 산업은 **매년 5%씩 성장**하고 있고 스포츠 산업 종사자와 업체도 꾸준히 증가하는 추세라고 설명하고 있습니다.

최고 인기 스포츠인 프로야구가 국내 스포츠 산업의 성장을 이끌고 있으며 경기장을 찾은 관중 가운데 54%는 5회 이상 경기를 관람했고 이들의 연간 관람 소비지출은 평균 34만 원으로 조사됐습니다.



〈Figure.3 전세계 스포츠 시장 입장수입 현황〉



<Figure.4 국내 4대 관람형 스포츠 이용 시장현황>

4.2 시장의 문제점

엔터테인먼트 시장의 이면에서는 다음과 같은 여러 문제점이 발생합니다

첫째 콘텐츠 창작자와 배급 유통 플랫폼 사이의 불공정한 수익 분배와 저작권 침해 등의 문제가 발생합니다.

둘째 저작권 정보의 유실, 불공정한 수익 분배, 늦은 정산 및 정산 데이터 부족
위 저작권 관리 문제와 수익 정산 및 배분 문제를 중앙집중화로 인한 정보의 불투명성이라 합니다.
저희는 **투명하게 공개된 정보**는 아티스트가 자신의 권리를 당당히 요구할 수 있는 근거라고 믿으며 만약 아티스트가 직접 콘텐츠 실시간 및 누적 이용 현황을 확인할 수 있었다면 아티스트가 정당한 보상을 받는 사회가 구현되었을 것입니다.

셋째 위의 사례를 보면 지금까지 아티스트는 창작에 집중할 기회를 잃어버린 것입니다.
이처럼 '중앙화된 정보 관리'의 기회비용에 따라 불필요한 지출이 발생하여 양질의 콘텐츠를 제작하기 힘든 문제점이 발생합니다.

넷째 한국은 현재까지도 인터넷 익스플로러의 Active-X를 설치해야만 결제 가능한 시스템이 존재하여 빈번한 오류 발생 및 복잡한 결재방식 등으로 소비자의 소비 욕구를 저하시킵니다. 또한, 통일되지 않은 결제수단으로 국가별 다른 통화로 결제해야 하므로 환율 차이에 따른 금액변동이 심해 어려움이 있습니다.

최근 엔터테인먼트 산업에서 디지털 거래의 신뢰도와 투명성 향상에 탁월한 성과를 보이는 '블록체인'이 관심을 끄는 것도 이러한 콘텐츠 산업의 불공정한 수익 분배 및 저작권 침해, 언어에 의한 글로벌 팬들의 참여 문제, 통일되지 않은 결제수단, 암표상에 의한 시장 왜곡 문제, 엔터테인먼트 시장의 투자 활성화를 해결할 솔루션이 될 수 있기 때문입니다.

4.3 문제점 해결 방안

4.3.1 차후 계획

1차적으로 AXL 팀은 클린 티켓 생태계 구성에 뜻을 함께할 파트너 및 협력사 확보를 통해 공연기획력을 점진적으로 늘려나갈 것입니다. 기획력 확장과 클린 티켓 점유율 확대를 통해 기존의 불편하고 불합리한 구조로 인해 침해되고 있는 모든 팬과 소비자들의 소비권리를 블록체인 기반 티켓팅 플랫폼을 제공하여 회복시키며 이전보다 투명하고 편리하지만, 오히려 더 저렴한 가격으로 콘텐츠 소비가 가능하도록 서비스를 지원할 것입니다. 또한, 플랫폼 적용 영역을 지속해서 확장해 클린 티켓 인지도의 상승으로 인한 암호화폐 AXL의 독자적인 가치 상승이 이루어지도록 노력할 것입니다.

스테이지1 – 자체 기획사 및 현재 협력 관계를 맺은 기획사에서 제공될 티켓들의 블록체인 기반 소비 플랫폼 (QR코드, 생체인증) 도입으로 수수료를 절감시킴과 동시에 불·편법 거래를 원천적으로 차단

스테이지2 – AXL 소비 플랫폼에 참여하는 파트너가 많아질수록 플랫폼을 확대하고 결국 투명한 티켓거래를 넘어 엔터테인먼트 산업에서 많은 영향을 끼치고 있는 콘텐츠인 오디션, 심사, 투표 등의 결괏값을 완연한 투명성을 유일하게 지닐 `수 있는 블록체인 기반 플랫폼 안에서 제공합니다.

4.3.2 Master Wallet Application

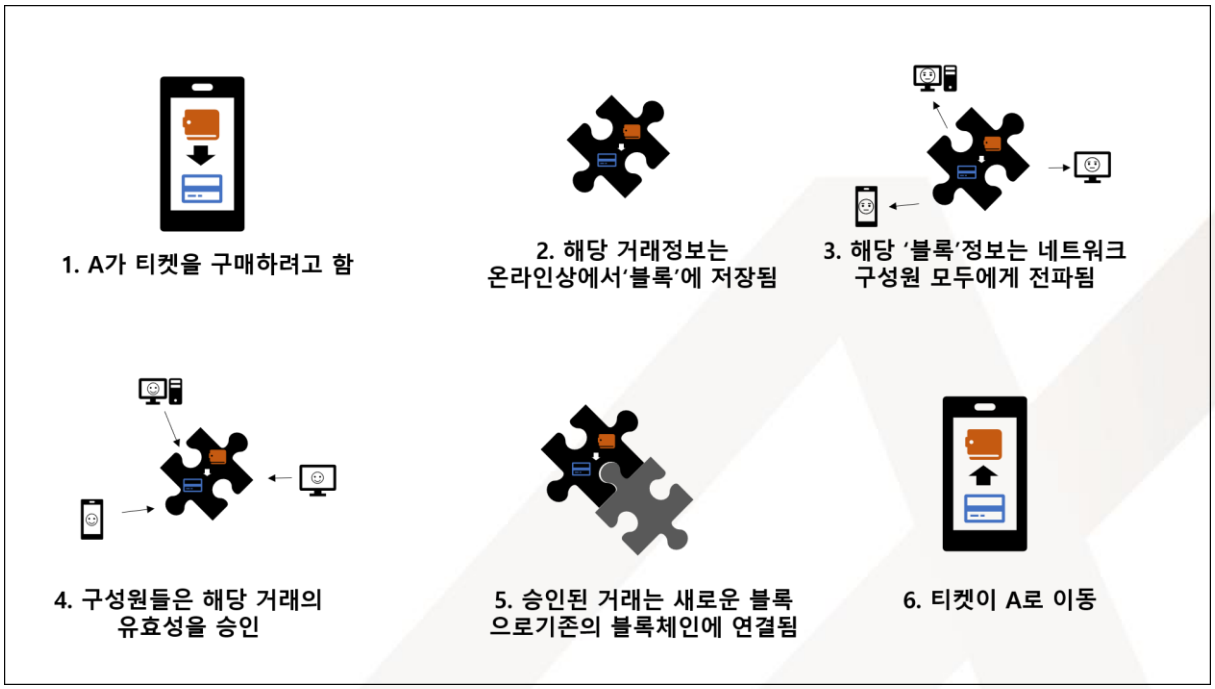
기존 엔터테인먼트 시장의 문제점을 보완하고 탈중앙화된 블록체인 기반의 사용자 친화적인 (User Friendly) 인터페이스와 공정하고 투명한 Dream Cloud Platform의 Master Pay를 활용하여 엔터테인먼트 투자와 엔터테인먼트/스포츠 시장 콘텐츠, 연관상품 구매 서비스 제공, 불합리한 중개 수수료 구조가 없는 직거래 (Peer-to-Peer) 플랫폼 역할을 수행하여 문화 콘텐츠 시장의 소비자, 제작자, 창작자가 원하는 모든 서비스를 AXL로 한 번에 제공하는 통합 엔터테인먼트 플랫폼 서비스이며, 다음과 같은 특징을 가집니다.

첫째 투명한 데이터 공개에 기반한 엔터테인먼트 시장 형성

Master Wallet Application은 기존의 복잡한 결제 절차를 티켓 판매 중계 및 환전소가 필요 없는 블록체인의 스마트 컨트랙트를 통한 투명한 거래 증명 방식으로 창작자와 유통 플랫폼 사이의 불공정한 수익 분배와 저작권 침해 문제를 해결하며, 'Master Wallet Application' 내의 다국어 지원을 통해 글로벌 팬들의 진입장벽을 낮추고 교류할 수 있게 하겠습니다.

둘째 결제 시스템 통합에 의한 서비스 비용 절감

공정하고 투명한 결제 시스템을 통하여 더욱 편리하게 소비 욕구를 충족시키며, 국가별 다른 통화 가치로 인한 환율 수수료, 환율 차에 따른 약 8% 이상의 환차손에 대한 부분을 해소합니다. Master Wallet Application'에서의 티켓팅 과정이 스마트 계약으로 이루어지고 블록체인에 모든 과정이 기록됨에 따라 티켓을 불법으로 리셀링을 할 수 없고 가격조정은 불가능하게 되어 이로 인해 티켓의 수익이 고스란히 아티스트와 프로듀서에게 돌아가며 소비자는 불법/편법 리셀링 티켓 구매로 인한 불필요한 지출을 방지할 수 있습니다.



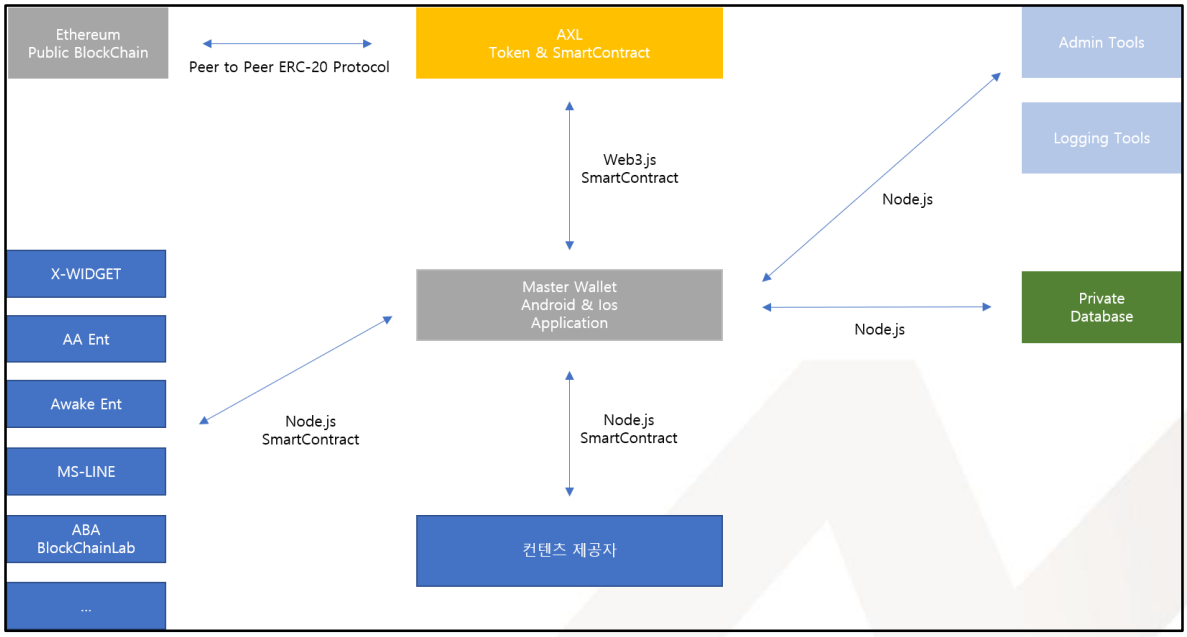
5. 기술적 특징

5.1 기반기술 명세

5.1.1 블록체인 기술의 목적

현재 블록체인 기술은 재화의 이동을 기록하는 단순한 장부의 기능만을 가졌던 도입 기인 비트코인의 블록체인 1세대와 스마트 컨트랙트를 이용하여 다양한 방식의 플랫폼과 다양한 가능성을 제시한 발전기인 이더리움의 블록체인 2세대를 지나 여러 데이터나 콘텐츠를 다양한 방식으로 블록체인에 접목하여 4차산업혁명의 핵심 키워드인 초연결사회 (Hyper-Connected Society)를 지향하고 전 산업의 경쟁력 제고를 위한 고성능, 고효율 블록체인이 확산되고 가속화되는 시기에 있는 블록체인 3세대로 나아가고 있습니다. 블록체인의 주요한 특징은 탈중앙화와 사용자들과 기업의 자발적인 참여기반으로 이는 특정 정부에 종속되지 않고 저장하는 정보의 보안을 위한 것입니다. 블록체인 기술 기반의 암호화폐는 현재 통용되는 법정통화와 달리 국경이 없으며 그 시스템을 유지/보수하기 위해 사용되는 비용이 현저히 적습니다.

또한, 기존의 중앙집중적 화폐 관리 (은행거래, 혹은 주식과 같은 금융거래)에서 발생하는 개인적, 혹은 조직적 비윤리성 문제보다 상대적인 거래의 투명성을 가지고 있습니다.

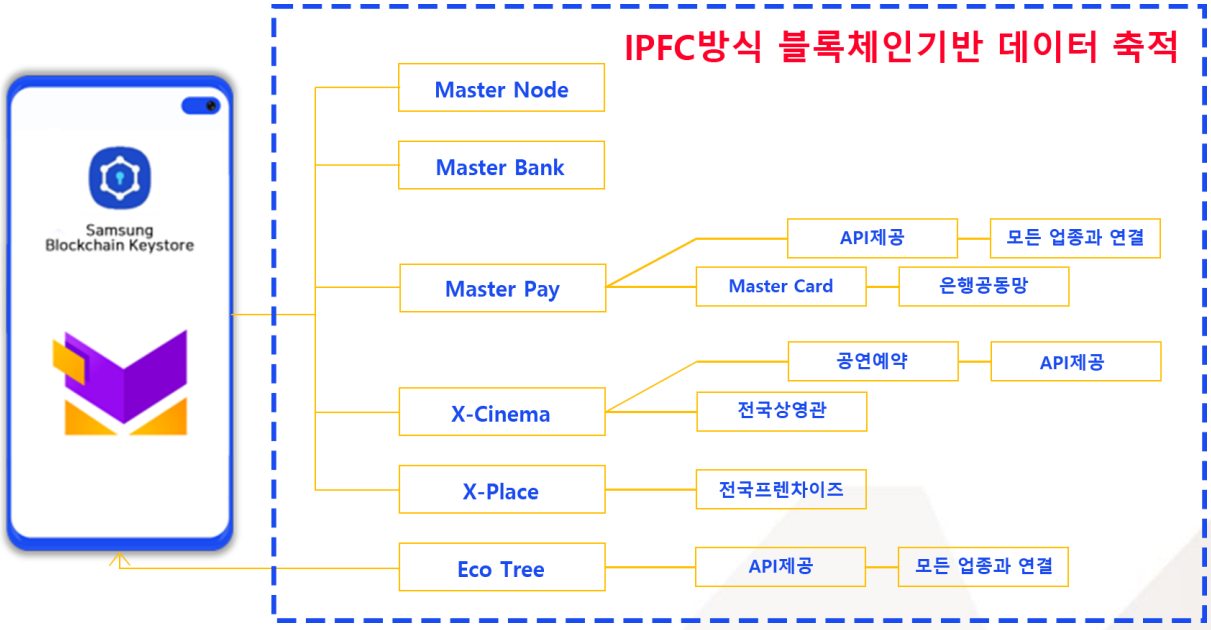


[플랫폼 도식]

5.1.2 지갑 및 Dapp의 목적 및 활용방법

Master 지갑은 Dream Cloud Platform의 게이트웨이 역할을 하며 보안성과 편의성을 갖춘 애플리케이션입니다. 안드로이드와 iOS 운영체제에서 동작 가능한 애플리케이션은 사용자 간의 계약을 작성, 전송하고 블록체인을 통해 동기화된 계정관리를 지원합니다.

또한, 미리 작성된 계약을 통해 콘텐츠를 구매하고 다른 토큰과의 교환을 통해 유연한 결재 환경을 제공합니다. 이외에도 콘텐츠 제공자를 위한 관리 도구와 로그 툴이 제공될 것이며 사용자는 제한된 권한 접근으로 인터페이스를 공유합니다. 이는 콘텐츠 제공자에게 공정한 기회를 제공해 줄 것이며 수요자에게는 보상을 주게 되어 향상된 수요공급 체인을 생성할 것입니다. 이를 위해 가용성 높은 Private Storage Chain을 구성할 것이며 터널링 채널을 통해 애플리케이션과 통신하게 됩니다. 모든 채널은 Cloud Proxy Layer를 이용한 보안체계를 구성함으로써 전 세계 어느 위치에서나 높은 수준의 Response Latency를 갖게 될 것입니다.



[어플리케이션 레이어 도식]

5.2 Dream Cloud Project

5.2.1 Master Wallet

기존의 거래소 지갑들은 일반적인 송금목적을 위해 사용됩니다. 하지만 거래소 지갑을 이용해서 ICO에 참여하거나 다른 스마트 컨트랙트로 보내는 것은 매우 위험합니다. 이는 거래소의 송금용 지갑은 개인 지갑 주소가 아니라 거래소에서 임의로 운용하는 지갑일 가능성이 높기 때문입니다. 따라서 개인 키의 제어가 필요한 애플리케이션에서 사용하면 암호화폐를 잃게 되는 상황도 있습니다. 단순 송금 목적 외엔 사용하기 힘든 거래소 지갑의 문제점과 달리 Master Wallet은 실시간 P2P (Peer-to-Peer)거래를 통해 가치 교환이 가능하며 Dream Cloud Project의 중심이 되어 플랫폼의 모든 애플리케이션의 게이트웨이 역할을 하게 됩니다.

5.2.2 Master Node Pool

기존 마스터 노드를 구동하기 위해서는 VPS(Virtual Private Server Hosting)에 채굴 노드를 구성해야 합니다. 이러한 과정 때문에 운영 대행, 생성 대행에 맡기는 경우가 있는데 간혹 자산 손실의 위험이 발생하기도 합니다. Dream Cloud Platform의 Master Node Pool은 이러한 과정 없이 PoS, DPoS를 통해 리워드를 지급받을 수 있습니다.

5.2.3 Master Pay

글로벌 핀테크 시장에서 가장 주목받는 분야가 페이먼트(지급, 결제)입니다.
필리핀에서는 가상화폐를 합법화하여 가상화폐의 현금 전환을 공식 지원하기도 할 정도로 핀테크의 페이먼트와 가상화폐는 유통 비용이 낮고 거래 편의성이 높아 현금을 빠르게 대체할 수 있습니다. Dream Cloud Platform은 글로벌 페이먼트 사와 제휴를 통해 플랫폼 내의 암호화폐를 20개국 이상에서 페이로 전환하여 사용할 수 있도록 할 것입니다.

5.2.4 X-Place, X-Cinema

Dream Cloud Platform은 X-Place와 X-Cinema를 이용해 사용자와 문화 콘텐츠들을 직접 연결시킵니다. X-Place를 이용하여 커피 전문점 및 패스트푸드 등 실생활에 사용할 수 있는 기프티콘 구매할 수 있는 서비스를 지원합니다. 그리고 X-Cinema를 통해 전국 320개의 상영관에서 관람 가능한 영화 예매와 티켓팅 등 문화 콘텐츠를 즐길 수 있어 사용자는 더욱 편리하게 문화생활 이용이 가능합니다.

5.3 트랜잭션 속도

현재 Ethereum 및 기반의 플랫폼에서는 트랜잭션의 속도가 많은 이슈가 되고 있습니다. 이는 트랜잭션의 속도를 높이게 되면 보안성이 떨어지는 문제를 가지게 되고, 보안성의 증대를 높이기 위한다면 트랜잭션의 속도가 떨어지게 되기 때문입니다. 이에, 블록생성에 대한 보상으로 채택된 기존 마이닝 시스템의 경우 트랜잭션의 속도를 높이기 위하여 블록의 난이도를 줄일 경우 특정 컴퓨팅 파워가 높은 마이너들 에게만 이익이 돌아가지만 AXL의 경우에는 100% Pre-Mined(선발행)이기 때문에 위와 같은 문제는 발생하지 않고 빠른 트랜잭션 속도를 가질 수 있습니다. 기존 Ethereum은 난이도와 블록 크기를 조절하여 최소 10초, 대부분의 30초에 맞게 설정하고 있습니다. 하지만 AXL은 10초를 블록 생성 시간의 목표로 설정하여 트랜잭션 속도와 난이도 조절을 추구하고 있습니다.

5.4 Dapp내 머신러닝을 이용한 사용자추천 시스템

'Master Wallet Application' 은 엔터테인먼트 및 스포츠 콘텐츠와 블록체인을 연계한 다양한 콘텐츠를 제공합니다. 또한, 자신과 유사한 성향을 가진 다른 사용자들의 패턴을 분석하여 사용자가 관심을 가질 만한 다양한 콘텐츠를 추천하여 AXL의 가치를 더욱 높일 것입니다. 자신과 같은 음반 및 공연 취향, 스포츠의 같은 팀을 응원하는 사람들의 취향을 고려한 추천 알고리즘은 기존 다른 엔터테인먼트 기반의 블록체인 코인들과 AXL의 차이를 드러낼 것입니다. 이런 추천 시스템의 기본이 되는 Machine Learning 기반의 추천 알고리즘을 적용하여 다양한 사용자들의 패턴을 분석하고 추천하는 시스템을 적용합니다.

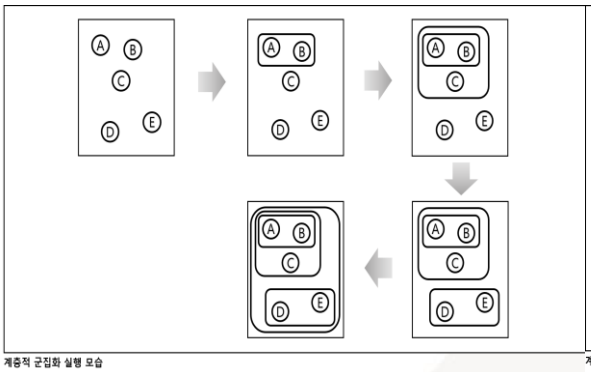
5.4.1 기존 추천 시스템 방식 설명

Collaborative Filtering

일반적으로 자신이 선택한 결정 (공연 및 음반, 스포츠팀)의 공통 군을 묶어 하나의 의사 결정체를 만드는 알고리즘으로 추천 기반의 가장 기본적인 알고리즘으로 시작되었습니다.

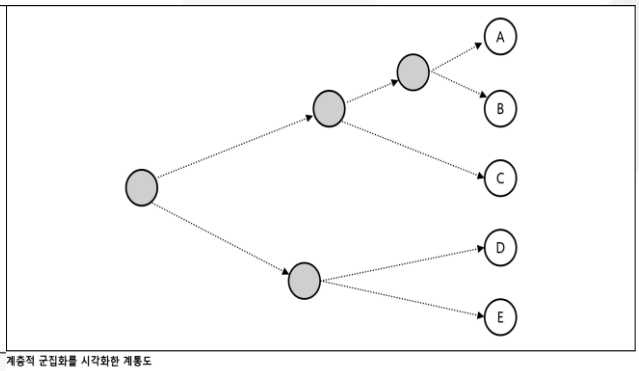
5.4.2 AXL만의 독자적인 사용자 기반의 콘텐츠 추천 방식

피어슨 상관계수 및 항목 기반 필터링을 이용한 단순한 기존의 공연 선택자의 추출이 아닌 연출자 및 배우의 선호도를 기반으로 한 **Machine Learning** 알고리즘이 적용됩니다. 이는 현재 다양한 콘텐츠 사업에서 사용하는 방법으로 (Netflix, Watcha 등의 CDN) 기존 단순한 추천 방식보다 더 세밀한 방식으로 주목받고 있습니다. 또한, 같은 성향의 사용자를 부분 군집화를 사용한 알고리즘을 적용해 더욱 정확하고 각 사용자의 취향을 정확히 파악하여 콘텐츠를 추천할 수 있도록 할 것입니다.



계층적 군집화 실행 모습

<유사한 사용자 성향을 군집화 하는 Algorithm>

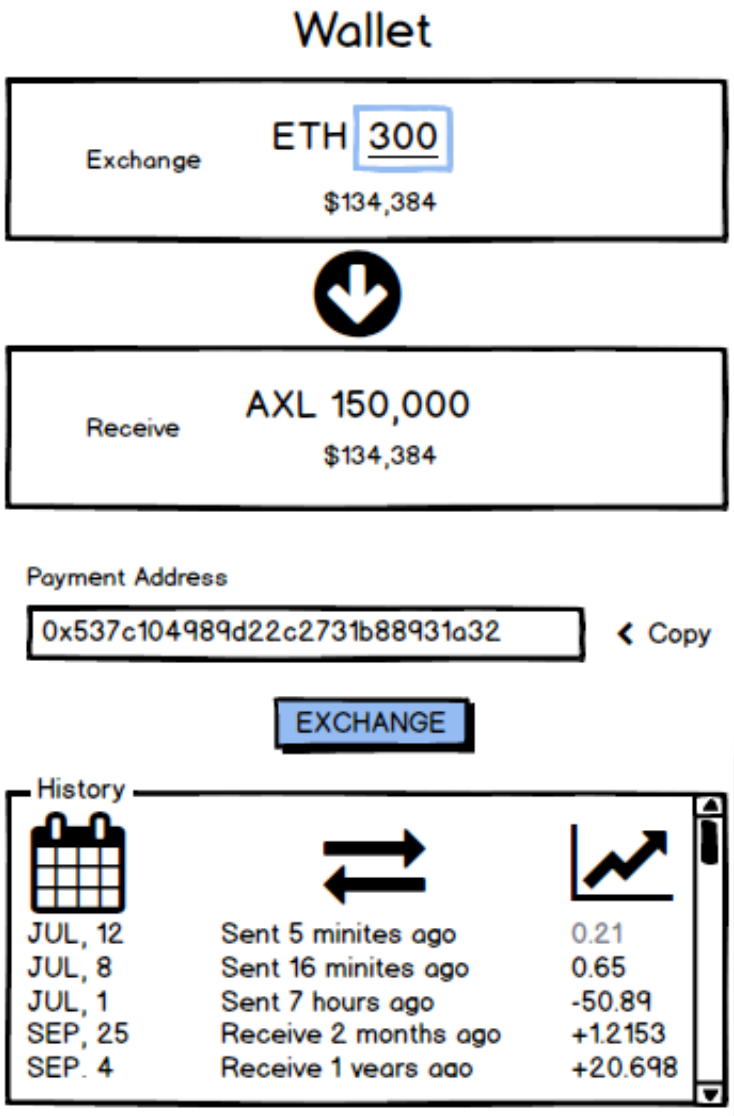


계층적 군집화를 시각화한 계통도

<계층적 사용자 그룹을 형성하는 트리>

5.5 Ethereum to Payment Gateway 시스템

Master Wallet은 AXL을 활용하는 것을 넘어서 문화 콘텐츠 소비와 활용의 도구로 활용됩니다. 이러한 소비의 허브 역할을 위해 AXL만이 아닌 다른 암호화폐의 온라인 지갑의 기능과 다른 암호화폐와의 교환 기능을 지원합니다. 또한, Master Wallet을 중심으로 한 Dream cloud 플랫폼 내에서 AXL이 메인 코인이 되어 사용되기에 타 코인을 AXL로 전환을 유도하는 효과도 가질 수 있습니다. 계획된 로드맵에 따라 향상된 보안 기능이 포함될 것이며 'Master Wallet Application'의 사용으로 새롭게 대두되는 보안 관련 이슈에도 빠르게 대응할 것입니다. Dream Cloud에서 각 기능을 연결하는 게이트웨이 이자 중심이 되는 'Master Wallet Application' 은 마켓에서 상당한 우위를 가지게 될 것이며 AXL을 보유하고 있지 않은 사용자에게도 'Master Wallet Application'을 사용할 동기를 제공하고 AXL을 보유하도록 유도할 수 있습니다.

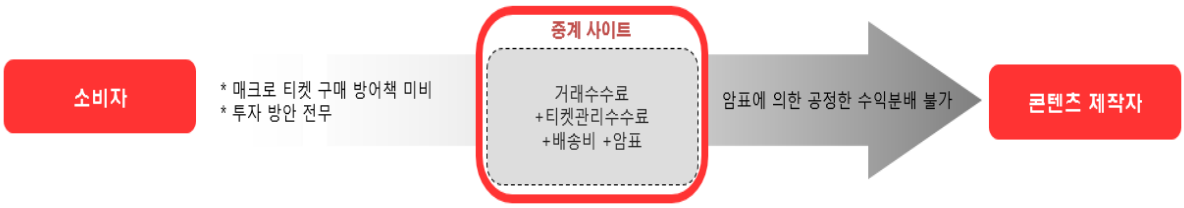


[교환 시스템 예시 도식]

5.6 콘텐츠 제공자

현재 문화 콘텐츠 제공 사업의 형태는 대부분 대행업체를 통하여 이루어집니다. 음악, 공연, 스포츠, 콘텐츠 유통 등 모두 개별적으로 강력한 시장 지배력을 가진 대형 유통 대행사가 존재하며 이는 사용자에게 자연스럽고 편리하지만 수많은 부작용을 불러옵니다. 대행사에 너무 많은 영향력이 편중되어 실제 콘텐츠 제공자는 동등한 관계가 아닌 수직적인 관계의 하위 단계로서 때로는 불공평한 대우를 받고 대행사가 배포의 우선순위를 선택할 수 있고 영향력 없는 제공자의 콘텐츠를 도태시키고 있습니다.

AXL은 이러한 불합리한 구조를 개선하며 문화 콘텐츠 소비의 영역을 확대하고 Master Wallet을 통해 이용할 수 있는 다양한 기능들은 콘텐츠 제공자에 더욱 다양한 User Experience(사용자경험)를 제공합니다. Master Wallet은 콘텐츠의 소비자와 창작자가 같이 사용하는 플랫폼으로 개발되어 있으며 창작자는 기존 플랫폼의 문제로 지적된 국가별 콘텐츠 제공 플랫폼에 종속과 불투명하고 과도한 수수료 비용을 해소하며 창작자와 소비자에게 더 공정하고 유리한 기회를 제공할 것입니다.

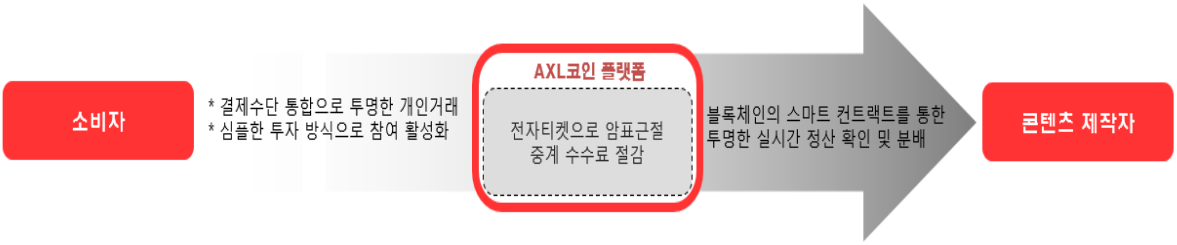


[기존 콘텐츠 제공 플랫폼 종속 도식]

Ⓒ TEAM AXL

5.7 Anti Ticket Laundering(ATL)

다수의 공연자가 존재하고 위조 및 변조가 어려운 블록체인 기술을 활용해 특정 집단의 불/편법 **티켓 재판매(Ticket Reselling)** 행위를 근절할 솔루션을 제공합니다. 플랫폼 내에서 KYC인증을 마친 사용자가 티켓을 구매하였을 때, 티켓의 정보가 블록체인의 TXID에 기록되며, 티켓은 최초 잠금 된 상태로 제공됩니다. 추후 공연 시작 30분~1시간 전 사용자의 인증을 통해 잠금이 해제되며 이러한 과정을 통해 **티켓 재판매(Ticket Reselling)를** 원천적으로 차단하게 됩니다. 이것을 AXL의 ATL 솔루션이라고 합니다.



[AXL티켓팅 프로세스 도식과 전자티켓]

5.8 Pay 전환

기존 결제수단들과 가장 큰 차이 중 하나입니다. 암호화폐가 기존 결제수단의 단점을 개선했으며 큰 발전 가능성이 있지만, 암호화폐 또한 몇 가지 해결되지 않은 문제들이 존재합니다.

이 중에는 현실적으로 단기간에 해결되기 힘든 문제들 또한 존재합니다.

첫째. 다수의 제공자가 법정 화폐만을 수용한다.

이 문제는 다른 문제와 연계되는 문제이며 그 결과로도 볼 수 있는 범용성입니다. 아직 암호화폐는 온라인 쇼핑몰이나 편의점 같은 장소에서 사용할 수 없습니다. 이 문제는 점차 해소되어 가겠지만 법정 화폐와 준하는 범용성을 가지는 것은 누구도 확언할 수 없는 문제입니다. 다수의 암호화폐가 존재하며 그 가치의 변동이 큰 점이 기존 방식의 결제 시스템을 운용 중인 서비스, 상품 제공자가 아직 암호화폐를 결제수단으로 활용하고 있지 않습니다. AXL은 문화 산업에 집중하여 본 문제를 일부 극복했습니다.

둘째. 법정 화폐 대비 긴 트랜잭션 확인 시간

다수의 암호화폐가 경쟁적으로 트랜잭션 시간을 줄이려고 하고 있습니다. AXL은 실사용이 가능한 수준으로의 발전이 목표입니다. 현실적으로 현재 중앙집권화된 결제 시스템이나 현금의 트랜잭션 시간을 능가 혹은 동등한 수준으로의 발전은 좋은 전략이 아니며 탈중앙화와 다수의 참여 합의와는 상반되는 부분이 존재합니다.

한 개의 중앙 집권 된 시스템에서 한 번의 확인으로 해당 거래를 정상으로 승인하는 기존의 시스템과 경쟁하려고 확인 단계를 줄이거나 특정 신뢰하는 네트워크를 만드는 것은 더욱더 중요한 가치인 보안을 희생해야 하기 때문입니다.

셋째. 소액결제에 불리한 수수료 체계
일반적으로 금액에 비례하여 부과하는 전통적인 수수료 체계는 직관적이며 공정해 보이며 익숙합니다. 그러나 암호화폐의 수수료 체계는 시스템 자원 소모량과 우선순위에 비례해 결정되므로 예측하기 어렵고 익숙하지 않습니다. 이는 트랜잭션을 수행하는 노드들의 보상과 보안성 강화를 위해 설계된 것으로 참여하는 노드들에는 공정하지만, 소액결제 사용자의 입장에서는 매우 불공정한 시스템입니다.

6. 코인 발행 정보

코인 이니셜

AXL

코인 로고

총 발행량

380,000,000AXL

컨트렉트 주소

0x4fac0ccd9e2ed9fd462d42b66fb81ba9a1f6f25e

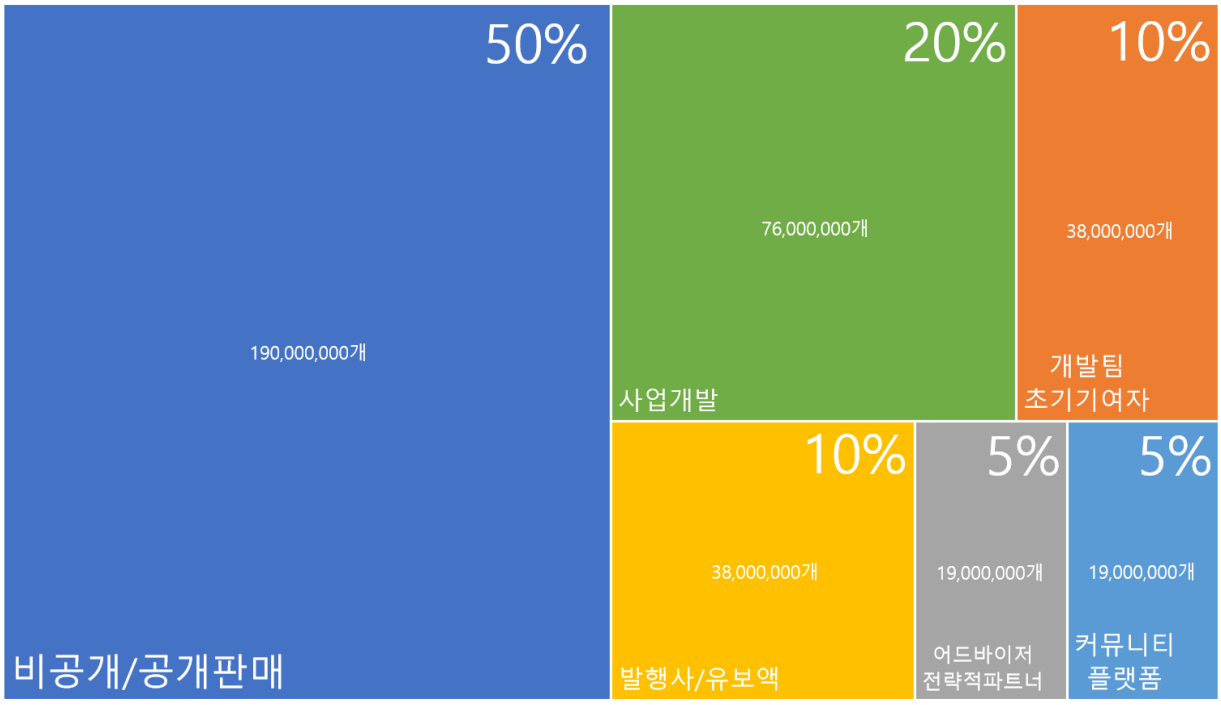
데키멀

18

Ⓒ TEAM AXL

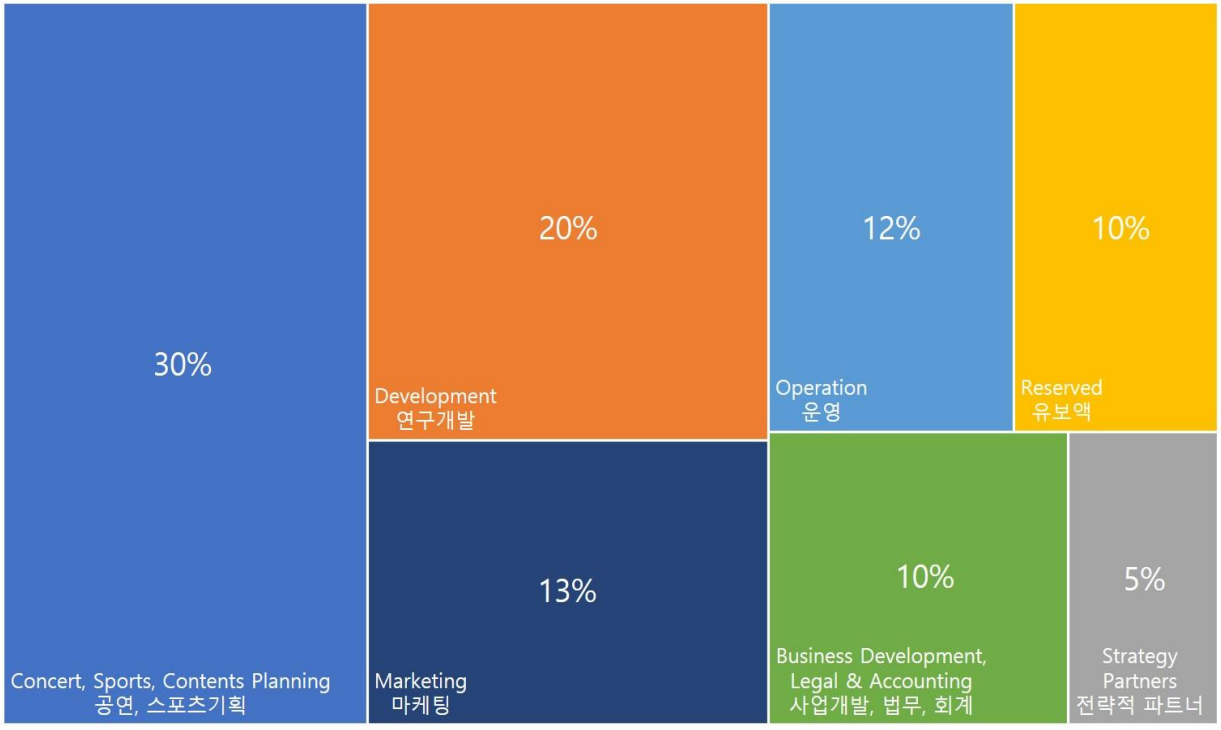
7. 분배계획

7.1 코인 분배 및 운영 계획



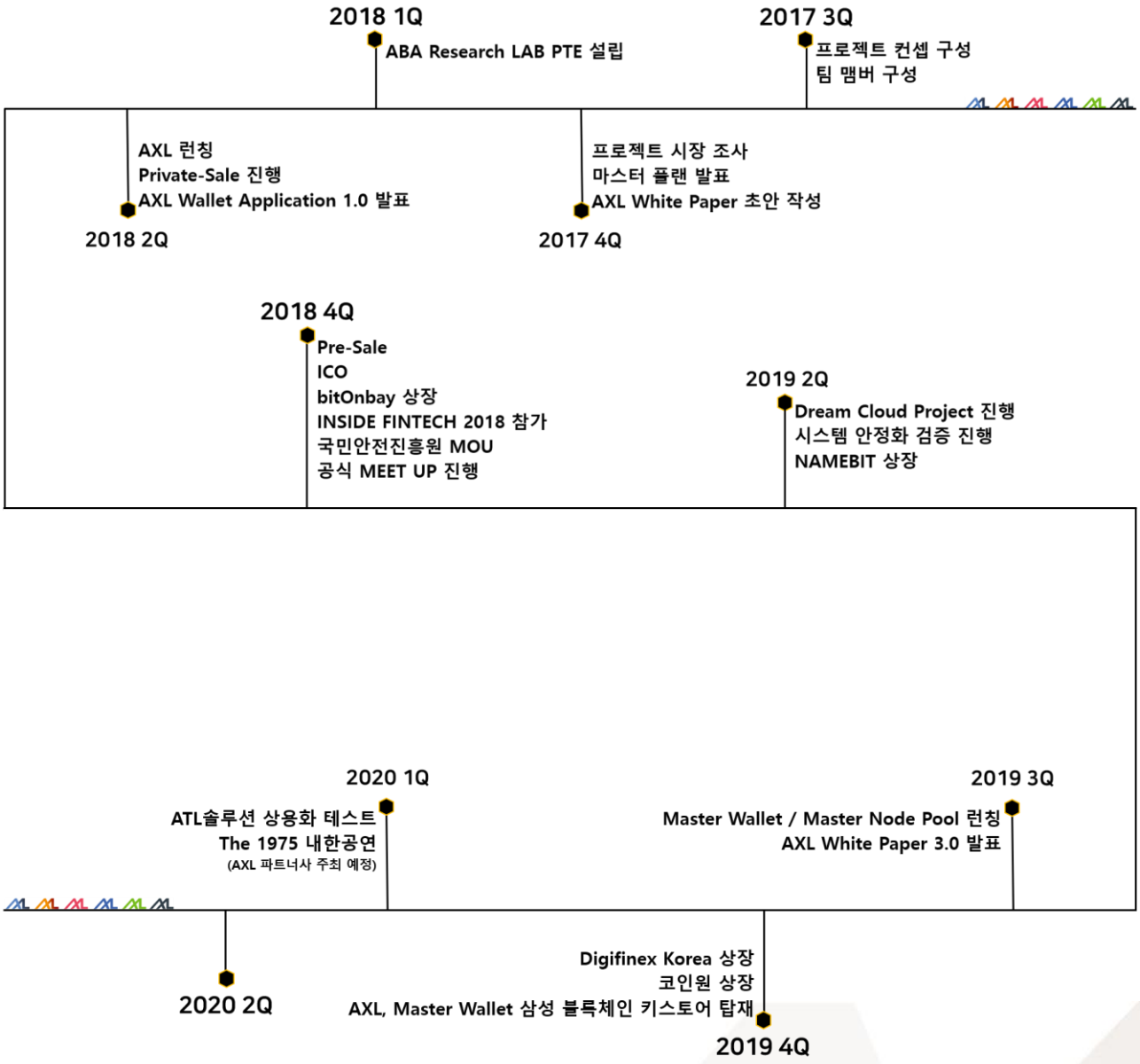
※총 380,000,000개 발행

7.2 기금 활용방안



Ⓒ TEAM AXL

8. 로드맵



Ⓒ TEAM AXL

9. 팀소개

9.1 Team AXL

김성운

○ ABA Research LAB PTE 대표
○ 부산대학교 공과대학 졸업
○ 에코트리 블록체인 서비스 플랫폼
○ X-Widget CEO
○ FMC 그룹 기획 총괄
○ 드림클라우드 서비스 플랫폼
○ 삼성중공업 플랜트 사업부

백운선

○ X-Widget COO
○ IPFS 기반 biz 기획
○ ICT Biz modeling expert
○ 핀테크지원센터 자문위원

서기현

○ Team AXL Planning Director
○ X-Widget Management support Dept General Manager
○ ABA 블록체인기술연구소 공동 설립자
○ 통계청, 중소기업청, 중소기업진흥원 DB/SI 통합솔루션 총괄 기획

Ⓒ TEAM AXL

10. 끝내는 말

해당 백서는 AXL 프로젝트에 대한 전반적인 내용을 담고 있습니다.
관련 기술이 발전함에 따라, AXL 팀은 지속해서 해당 백서의 내용을 갱신할 예정입니다.
AXL 팀은 암표로 침해된 우리의 소비권리, 가장 투명한 기술 블록체인을 만납니다. 라는 슬로건을 필두로, 투명한 에코 엔터테인먼트 시스템 구축을 목표로 합니다.
우리는 AXL Reverse ICO 프로젝트에 참여하여 함께 AXL을 발전시키고, 같이 나아갈 전 세계 문화·엔터테인먼트 시장의 참여자들을 환영합니다.

11. 참조

KISTEP 한국과학기술기획평가원 : 제4차 산업혁명 시대, 미래사회 변화에 대한 전략적 대응방안 모색, 김진하

KCFT 미래금융연구센터 : 4차 산업혁명과 블록체인, 최공필

PWC : Global Entertainment and Media Outlook, 2011–2015

Harold L. Vogel. Entertainment industry economics, 2010

Boston Consulting Group. Blockchain & Digital Tokens: A Strategic Perspective, 2016

문화체육관광부. 콘텐츠 산업 백서, 2015

문화체육관광부. 스포츠체육 백서, 2016

Using Collaborative filtering to weave an information tapestry, 1992

Programming Collective Intelligence, 2008

Core Ethereum Programming, 2018

E.B. Authority. Eba opinion on virtual currencies, 2014.

F. Cristian. Understanding fault-tolerant distributed systems. Volume 34, pages 56 – 78. ACM, 1991.

K. Croman, C. Decker, I. Eyal, A. E. Gencer, A. Juels, A. Kosaba, A. Miller, P. Saxena, E. Shi, and E. Gün. On scaling decentralized blockchains. In 3rd Workshop on BitToken and Blockchain Research, Financial Cryptography 16, 2016.

C. Decker and R. Wattenhofer. Information propagation in the bitToken network. In Peer-to-Peer Computing(P2P), 13th International Conference on, pages 1– 10. IEEE, 2013.

K. Krombholz, A. Judmayer, M. Gusenbauer, and E. Weippl. The other side of the Token: User experiences with bitToken security and privacy. In international Conference on Financial Cryptography and Data Security (FC), 2016.

A. Narayanan, J. Bonneau, E. Felten, A. Miller, and S. Goldfeder. BitToken and cryptocurrency technologies, 2016.

F. B. Schneider. Implementing fault-tolerant services using the state machine approach : A tutorial. Volume 22, pages 299 – 319. ACM, 1990.

EIP 777: A New Advanced Token Standard

12. 연락처

Homepage
http://axl.team

Facebook
https://www.facebook.com/AXL-560306534401639

Instagram
https://www.instagram.com/theteamaxl

Kakaotalk
https://pf.kakao.com/_xfGrBC

Telegram
https://t.me/joinchat/KWDwyQ3HY0921ZvqBVW2Tw

Twitter
https://twitter.com/AXL35236195

Medium
https://medium.com/@theteamaxl

E-mail
info@axl.team