

HYPE

HYPETOON White Paper Ver. 1.0



CONTENTS

01

개요

02

Hypetoon 프로젝트 배경

2.1 웹툰 시장의 변화

2.2 크리에이터 이코노미의 부상과 팬덤 문화

2.3 Hypetoon의 비전

03

Web 3.0 소통형 웹툰 플랫폼, Hypetoon

3.1 시스템 아키텍처

3.2 유저-크리에이터 소통형 웹툰 서비스

3.3 Hypetoon DAO

04

Hypetoon 토큰 이코노미

4.1 Hypetoon 생태계

4.2 토큰 분배

4.3 토큰 락업 플랜

05

로드맵

06

Disclaimer

01. 개요



Netflix와 같은 OTT 서비스와 더불어 다양한 국가의 TV 시리즈가 전세계 여러 지역에서 동시에 출시되며 온라인 콘텐츠 서비스에 대한 수요가 폭발적으로 증가하고 있다. 특히 웹툰 시장은 이미 기존의 소설과 만화책 시장을 넘어섰다. 카카오와 네이버가 운영하는 메이저 플랫폼(피코마, 왓패드, 네이버웹툰, 타파스미디어 등)들이 생기면서 이제는 대부분의 지역에서 웹툰 서비스가 운영이 되고 있다.

이러한 플랫폼들의 발전과 더불어 콘텐츠 세계화에 있어서 지역적 경계와 문화적 차이라는 장벽은 이제 사라지고 있는 추세이다. 예로 로컬 콘텐츠임에도 불구하고 전 세계적으로 사랑을 받으며 콘텐츠의 성공적인 사례로 뽑히는 스페인의 Casa de Papel(종이의집)과 한국의 Squid Game(오징어게임)이 있다.

그러나 이러한 콘텐츠의 세계화에도 불구하고 개발 도상국에 거주하는 사람들은 여전히 지역적 경계와 문화적 차이라는 장벽을 허물지 못하고 있다. 여기에는 인프라 부족, 온라인 결제 게이트웨이 부족, 현지 번역 부족 등 여러 가지 이유가 있다. 이러한 이유들로 인해 개발 도상국에 거주하는 사람들은 자연스럽게 독자로 이어지지 못하며 그들의 문화와 이야기가 담긴 글로벌 콘텐츠 또한 쉽게 접할 수가 없는 상황이다.

반면에 콘텐츠 크리에이터들은 글로벌화라는 명목 하에 넷플릭스, 네이버 및 카카오와 같은 중앙 집중식 서비스에 점점 더 의존할 수밖에 없는데 이러한 플랫폼에서 생성되는 콘텐츠들에 대한 수익은 대부분 플랫폼이 가져간다. 콘텐츠의 세계화에도 불구하고 크리에이터와 스튜디오는 제작한 콘텐츠들이 파생되며 생기는 가치에 대한 보상을 충분히 가져가지 못하며 오늘날 웹툰 시장에는 불화가 생기고 있다.

Hypetoon 웹툰 플랫폼은 크리에이터와 유저의 요구에 맞는 콘텐츠 생태계를 만들어 이러한 문제를 해결하고자 한다. 웹툰의 초기 제작비는 유저가 참여 할 수 있는 크라우드펀딩으로 이루어진다. 콘텐츠에서 창출된 가치가 생태계의 가장 중요한 당사자인 아티스트와 유저에게 공유될 수 있으며 아티스트가 자신의 콘텐츠에 대해 제약 없이 자유롭게 활동할 수 있다.

Hypetoon은 아프리카, 중동 및 동남아시아의 유저들에게 현지화 된 웹툰 콘텐츠를 제공할 예정이다. 지역 인재들이 자신의 이야기를 기반으로 웹툰을 만들 수 있도록 지원하며 AI 기반 웹툰 제작 프로그램과 전문 제작팀이 유저들을 전문 웹툰 작가로 성장할 수 있도록 도와준다.

Hypetoon은 게임, TV 시리즈 및 라이브 스트리밍과 같은 다른 형태의 콘텐츠 및 엔터테인먼트로 제휴를 확장하고 파트너십을 통해 생태계를 구축할 예정이다. 유저와 크리에이터 모두가 함께 다양한 정직한 활동을 통해 Hypetoon 생태계를 누릴 수 있는 Web 3.0 블록체인 웹툰 플랫폼이 될 것이다.

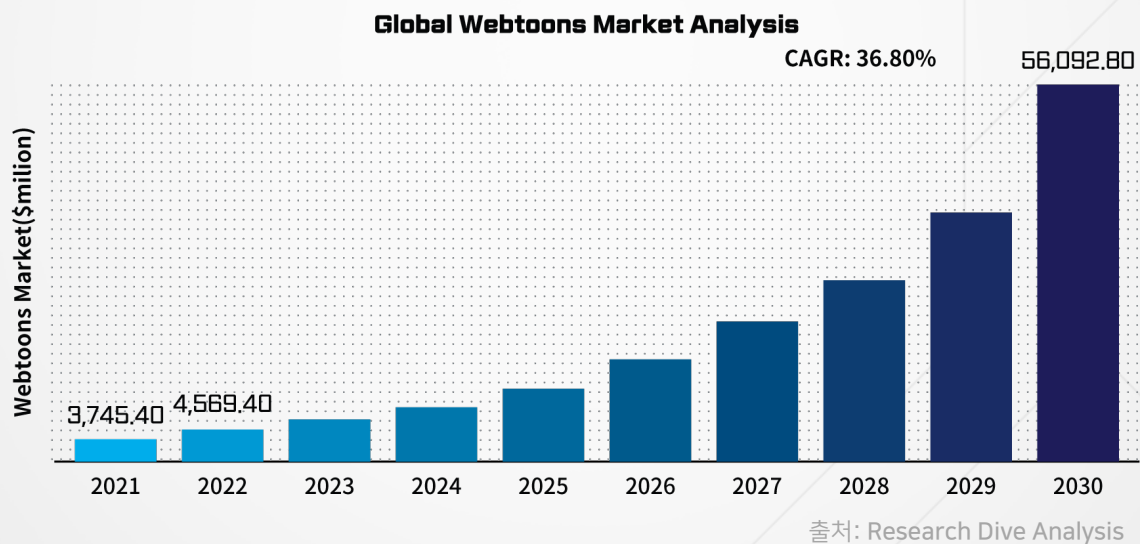
02. Hypetoon 프로젝트 배경



2.1 웹툰 시장의 변화

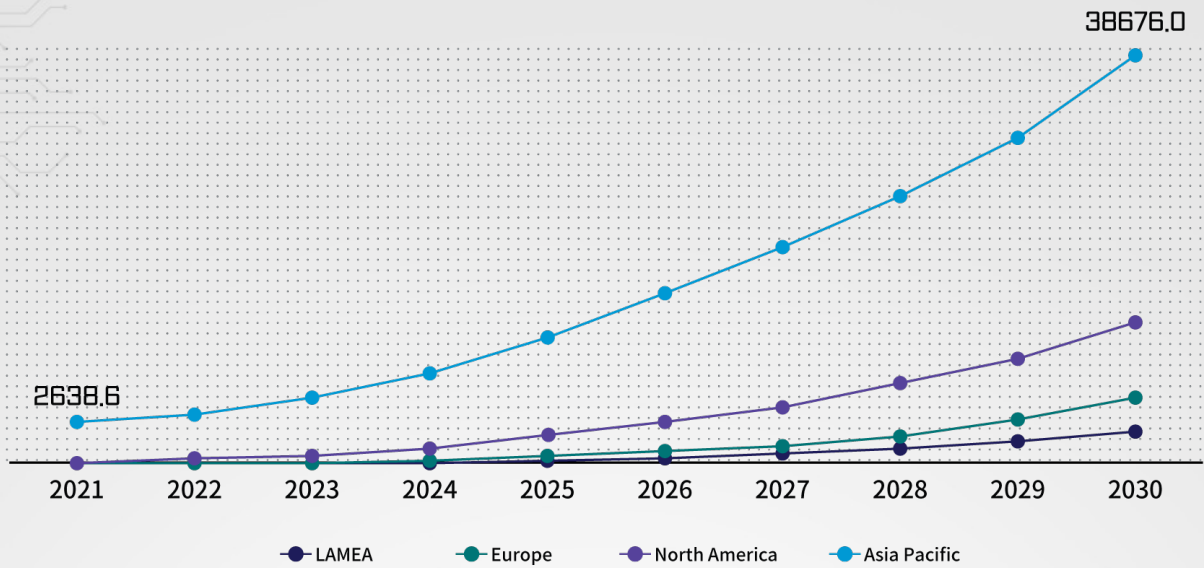
세계 1위 시장인 일본과 2위인 미국이 주도하는 글로벌 만화 시장은 연간 약 120억 달러의 매출을 올리고 있다. 지난 10년 동안 콘텐츠의 페이퍼백 형식은 웹툰이라는 디지털 버전으로 빠르게 이동하였으며 온라인으로 만화를 즐기는 이용자가 많아졌다.

소설과 만화에서 웹툰으로의 디지털 변환은 기존 독자층을 이동시킨 것뿐만 아니라 새로운 웹툰 콘텐츠 형식으로 시장 규모를 확대하였다. 지난 10년간 웹툰 시장은 연평균 50%에 가까운 속도로 성장하여 30~50억 달러 규모였으며, 향후 36.80%(CAGR)로 성장하여 현재 글로벌 만화 시장 규모를 뛰어넘는 560억 달러 규모의 시장이 될 것으로 예상된다.



웹툰 콘텐츠는 OSMU(One Source Multi-Use)의 특징을 가지고 있다. 웹툰은 장난감, 게임, 각색 콘텐츠(TV 시리즈, 애니메이션, 영화)와 같은 다양한 파생 시장에서 가치를 이끌어내는 자원으로 활용된다. 특히 이러한 OSMU의 형태가 초기에 등장한 한국 시장에서 웹툰은 많은 인기 TV 시리즈와 영화의 뿌리 콘텐츠로서 중요한 역할을 담당하고 있다.

Global Webtoons Market Size & Forecast, by Region, 2021 - 2030 (USD Million)



출처: Research Dive Analysis

웹툰 플랫폼은 특히 아시아 전역에서 폭발적인 인기를 얻었으며, 상위 웹툰 앱은 매월 7천만명 이상의 사용자를 모으고 매년 1000억 회 이상의 조회수를 기록하여 디지털 만화 독자의 수를 증가시키고 산업 시장의 성장을 견인한 것으로 평가된다. 이로 인해 아시아 태평양 웹툰 시장은 2030년까지 연평균 36.70%의 성장률로 성장할 것으로 예측되며, 가장 중요한 시장이 될 것으로 전망되고 있다.

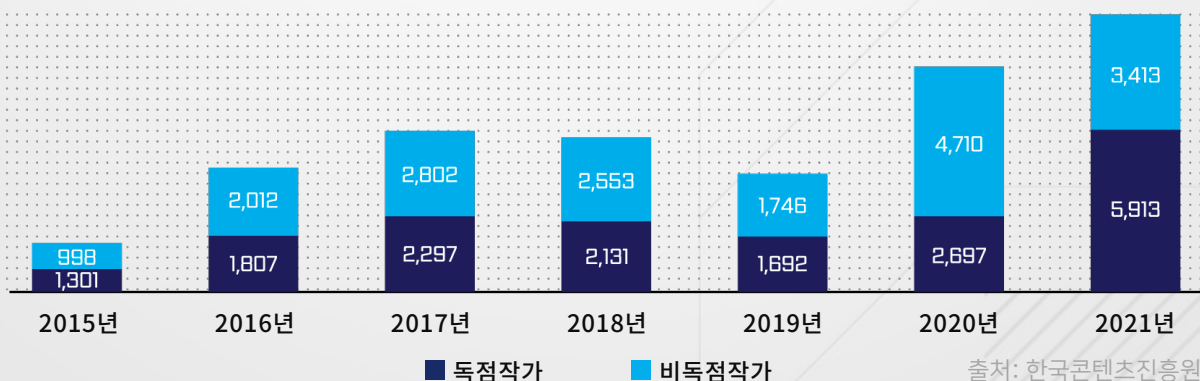
한국의 웹툰은 성공적인 혁신을 통해 전 세계 엔터테인먼트 시장에서 주도적인 역할을 하고 있다. 이러한 상황에서 전 세계 웹툰 시장은 현재보다 훨씬 더 확장될 것으로 판단되어, 자사가 보유하고 있는 코미디, 로맨스, 판타지 등 다양한 장르의 웹툰을 누구나 즐길 수 있도록 Hypetoon(\$HYPE)를 활성화하고자 한다.

2.2 크리에이터 이코노미의 부상과 팬덤 문화

인터넷과 소셜 미디어의 발전으로 함께한 디지털 시대에서 크리에이터 이코노미와 팬덤 문화는 놀라운 부상을 이루었다. 과거에는 크리에이터라는 개념이 없었지만, 현재에는 온라인 동영상 플랫폼, 소셜 미디어, 스트리밍 서비스 등을 통해 누구나 자신의 콘텐츠를 만들고 공유할 수 있다.

연도별 국내 웹툰 작가 현황

[BASE: 전체, 단위: 명]



출처: 한국콘텐츠진흥원

이러한 변화는 크리에이터 이코노미라고도 불리는 새로운 경제 생태계를 탄생시켰다. 크리에이터들은 자신의 콘텐츠를 통해 수익을 창출할 수 있으며, 광고, 스폰서십, 굿즈 판매, 팬덤 기부 등 다양한 방식으로 수익 창출이 가능하다. 이는 곧 전통적인 방송, 영화, 음악 산업에 대항하는 혁신적인 경제 모델을 의미한다.

팬덤 문화는 크리에이터 이코노미의 중심에 위치한 중요한 요소로 뽑힌다. 팬들은 크리에이터에 대한 열정과 애착을 갖고, 그들과의 관계를 형성하고 유지한다. 이를 통해 크리에이터는 더 많은 팬층을 확보할 수 있으며, 팬덤은 크리에이터를 통해 자신의 아이덴티티와 소속감을 형성한다. 팬들은 자신의 애정을 표현하기 위해 오프라인 밋업, 팬아트 작성, 소셜 미디어에서의 활동 등 다양한 방법으로 참여한다.

크리에이터 이코노미와 팬덤 문화는 단순히 콘텐츠 제작과 소비의 관계를 넘어서며, 협업과 상호작용을 통해 새로운 경제적 생태계와 문화적 생태계를 형성하고 있다. 이는 개인과 집단의 권한 이전, 참여의 중요성, 창의성의 강조 등과 같은 가치를 강조한다.

크리에이터 이코노미와 팬덤 문화는 현재의 디지털 시대에서 생겨난 현상으로, 우리 사회와 문화에 큰 영향을 미치고 있다. 이는 새로운 경제 모델과 문화적 가치의 재정립을 요구하며, 끊임없이 변화하는 세상에서 크리에이터와 팬들이 함께 성장하고 협력하는 새로운 패러다임을 제시하고 있다.



2.3 Hypetoon 프로젝트 비전

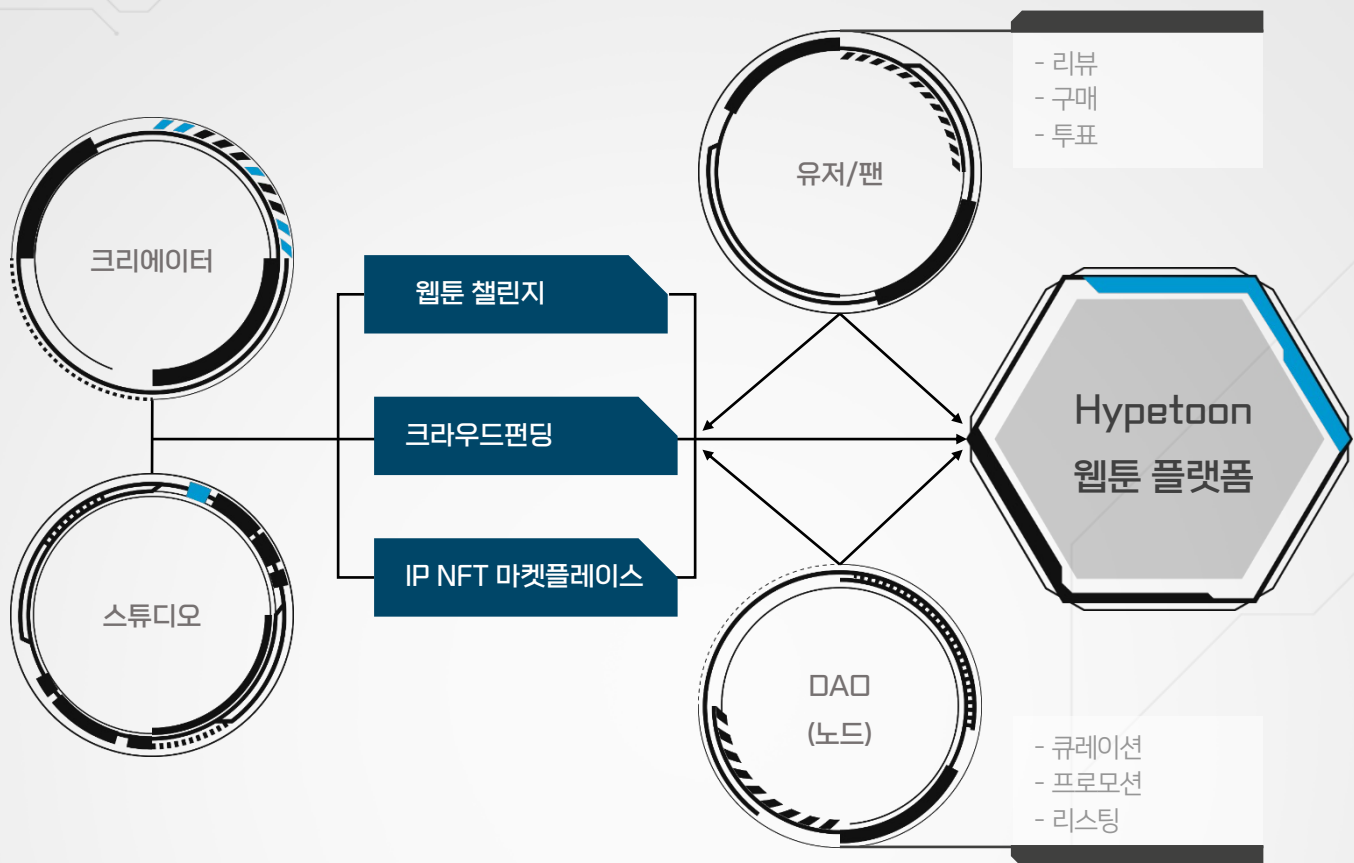
탈중앙화 웹툰 플랫폼

Hypetoon 프로젝트는 탈중앙화된 웹툰 플랫폼을 구축하는 것을 목표로 하고 있다. 이 프로젝트의 비전은 웹툰의 창작, 유통 및 소비가 탈중앙화된 생태계에서 이루어지도록 크리에이터와 사용자들을 위한 포용적이고 자율적인 생태계를 만드는 것이다. 이를 위해 블록체인 기술과 DAO(Decentralized Autonomous Organization)를 활용하여 플랫폼을 운영하는 것을 목표로 한다.

이 프로젝트는 다음과 같은 이유로 DAO가 운영하는 탈중앙화 웹툰 플랫폼을 구축하고 있다. 첫째, 크리에이터가 중앙 집중식 플랫폼에서 벗어나 자유롭게 콘텐츠를 소유, 제어할 수 있는 환경을 제공한다. 둘째, 커뮤니티 거버넌스를 통해 플랫폼의 성공에 가장 많은 투자를 한 사용자들과 크리에이터들에게 의사 결정 권한을 보장한다. 이를 통해 커뮤니티의 필요와 이익에 부합하는 결정을 내릴 수 있다. 셋째, DAO를 사용함으로써 플랫폼이 중앙 당국이나 제3자의 간섭 없이 크리에이터들에 대한 창작의 자유를 보장하며 콘텐츠의 다양성을 장려한다.



03. Web 3.0 소통형 웹툰 플랫폼, Hypetoon



3.1 시스템 아키텍처

크리에이터와 유저간의 상호 작용을 촉진하고 생태계를 구축하여 분산형 콘텐츠 플랫폼을 만드는 데에는 몇 가지 핵심 구성 요소가 포함된다.

블록체인 레이어

플랫폼의 탈중앙화의 기반 레이어이자 소스이다. 플랫폼의 모든 트랜잭션, 콘텐츠 및 상호 작용에 대한 분산 원장을 유지 및 관리한다. Ethereum 또는 이와 유사한 스마트 계약 플랫폼이 여기에서 기반이 될 수 있다.

스마트 계약

특정 조건이 충족되면 자동으로 작업을 실행하는 블록체인에 배치된 프로그래밍 가능한 계약이다. 콘텐츠 소유권, 수익 창출, DAO 거버넌스를 위한 투표 메커니즘 등을 처리하는 데 사용할 수 있다.

큐레이션 노드

큐레이션 노드는 IPFS 및 CDN 서버 역할을 모두 수행한다. 특정 웹툰을 플랫폼에 리스팅할지 여부를 함께 결정하게 되며 생태계에 원동력을 제공한다.

또한 IPFS(InterPlanetary File System)와 같은 분산형 스토리지 시스템을 사용하여 실제 웹툰 콘텐츠를 저장할 수 있다. IPFS는 제어 및 실패의 중앙 지점에 대한 필요성을 제거하여 플랫폼을 보다 탄력적이고 강력하게 만든다.

DAO 레이어

플랫폼의 거버넌스 계층으로, 크리에이터와 유저가 주요 플랫폼 결정에 투표할 수 있다. DAO 레이어는 새로운 콘텐츠 제출 및 투표, 플랫폼 운영 변경 사항에 대한 규칙을 처리한다.

토큰 레이어

플랫폼은 자체 고유 토큰을 보유하거나 기존 토큰을 사용하며 플랫폼에서의 거래를 촉진시킨다.

사용자 인터페이스(UI) / 웹툰 플랫폼

UI는 크리에이터/유저와 플랫폼 간의 상호 작용 지점이다. 유저가 콘텐츠를 쉽게 사용하고 크리에이터가 작업을 업로드할 수 있도록 하는 웹 인터페이스 또는 모바일 앱이 포함될 수 있다. UI에는 포럼이나 채팅 기능과 같은 커뮤니티 상호 작용을 촉진하는 기능도 포함될 수 있다.

API

API는 블록체인 및 분산 저장소를 포함하여 기본 계층과 UI의 상호 작용을 용이하게 한다. 프론트엔드와 백엔드가 통신할 수 있는 방법을 제공하고 외부 플랫폼과의 확장성 및 통합을 허용한다.

AI 기반 웹툰 생성 프로그램

크리에이터가 웹툰을 보다 효율적으로 개발할 수 있도록 도와준다. 유저의 콘텐츠 검색을 지원하여 개인의 선호도 및 행동에 따라 권장 사항을 조정할 수 있다.

크리에이터는 콘텐츠를 플랫폼에 직접 업로드할 수 있고 유저는 이 콘텐츠와 직접 상호 작용할 수 있다. 콘텐츠 업로드, 유저 상호 작용 또는 DAO에서의 투표 등 모든 거래는 블록체인에 기록되어 투명성과 보안을 보장한다.

3.2 유저-크리에이터 소통형 웹툰 서비스

웹툰 서비스

Hypetoon은 크리에이터와 유저가 운영하는 최초의 웹툰 콘텐츠 플랫폼으로 출시된다. 일부 특수 기능을 제외하고 시장의 다른 웹툰 플랫폼과 유사한 모든 기능을 갖출 것이다. 우선 Hypetoon 플랫폼의 콘텐츠는 큐레이션 노드에 의해 선택되고 홍보된다. 플랫폼에 어떤 웹툰이 리스팅되고 출판될 것인지를 결정하는 것은 생태계의 유저들이 운영하는 큐레이션 노드이다. 누구나 자신의 작품을 업로드하여 대중의 피드백과 검토를 받는 웹툰 챌린지를 통해 크리에이터가 될 수 있다. 유저는 투표를 통해 우승자를 선정할 수 있는데 이와 같은 활동을 통해 Hypetoon의 콘텐츠 시스템은 유저들에 의해 구축되고 운영된다.

콘텐츠 큐레이션 노드 / API

Hypetoon은 크리에이터와 유저가 자금을 지원하고 운영하는 콘텐츠 생태계를 구축하기 위해 노력하고 있다. 콘텐츠 플랫폼의 가장 중요한 부분은 콘텐츠이다. 어떤 콘텐츠를 선택하느냐에 따라 플랫폼의 방향이 결정된다. Hypetoon에서 콘텐츠는 큐레이션 노드에 의해 선택되며, 유저가 콘텐츠를 소싱한다. 이 큐레이션 프로세스는 노드 운영 서비스와 API를 통해 진행된다. 노드가 업로드하려는 콘텐츠가 무엇이든 이 서비스를 통해 제안해야 하며 결정은 다른 노드에서 투표하게 된다. 또한 노드는 토큰을 사용하여 콘텐츠를 홍보할 수 있다.

클라우드펀딩

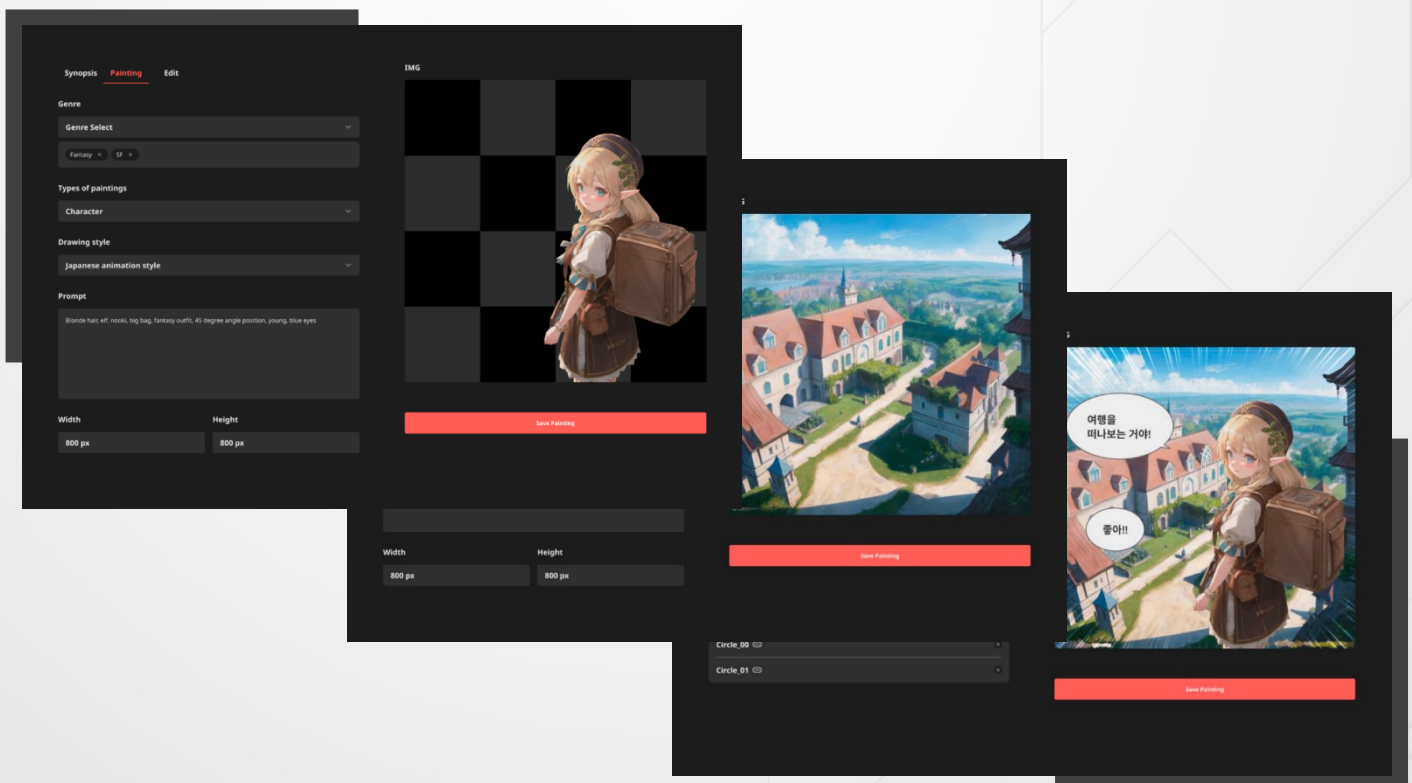
Hypetoon 콘텐츠 생태계의 유저들은 콘텐츠와 플랫폼에 대한 거버넌스 권한을 갖는다는 점에서 다른 콘텐츠 플랫폼의 유저와 매우 다르다. Hypetoon 플랫폼에서의 유저들은 단순히 플랫폼이 제공하는 것을 즐기는 수동적인 유저가 아니며 적극적으로 다음 잠재력이 있는 콘텐츠를 모색하고 육성하며 자신이 즐기는 콘텐츠의 가장 강력한 지지자이자 팬이 된다.

웹툰 챌린지

웹툰 챌린지는 웹툰 작가를 꿈꾸는 신인 크리에이터들을 위한 관문 역할을 한다. 웹툰 챌린지에서는 크리에이터들이 자신의 웹툰을 업로드하며 유저들은 크리에이터들이 업로드 한 작품을 평가할 수 있다. 챌린지의 상위권 웹툰은 Hypetoon과 계약을 맺고 웹툰 플랫폼에 공식 등재될 수 있는 기회가 주어진다.

AI 기반 웹툰 생성 프로그램

Hypetoon 팀은 기술이 현재 웹툰 제작 과정에서 생기는 많은 비효율적인 측면들을 해결할 수 있다고 믿는다. 따라서 Hypetoon 팀은 ChatGPT를 뒷받침하는 AI 기술의 도움으로 크리에이터가 제작 과정을 간소화할 수 있는 웹툰 제작 프로그램을 만들고자 한다. AI 기반 웹툰 생성 프로그램은 생산성을 높이고 작업을 완료하는데에 드는 시간과 노동력을 절약하는 데 도움이 될 것이다.



3.3 Hypetoon DAO

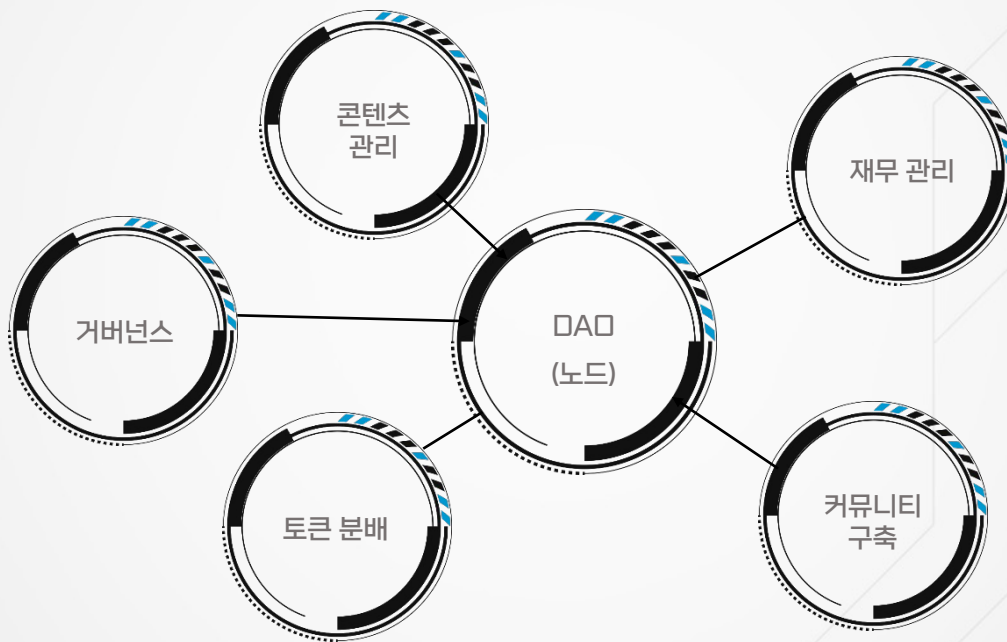
Hypetoon 토큰(\$HYPE)을 통해서 Hypetoon 플랫폼을 소유할 수 있도록 플랫폼 운영 조직을 탈중앙화 할 예정이다. 이에 Hypetoon DAO(Decentralized Autonomous Organization)를 출범시켜 Hypetoon 플랫폼의 성장을 도모할 계획이다.

Hypetoon DAO의 비전

Hypetoon DAO는 Hypetoon 웹툰 플랫폼의 안정적 운영을 돕는 탈중앙화 조직이다. Hypetoon DAO는 Hypetoon 웹툰 플랫폼이 크리에이터 이코노미를 지키는 새로운 경제 모델을 선보이며 유저와의 소통을 통한 팬덤 문화 형성으로 콘텐츠의 세계화를 돕는 조직이 되고자 한다.

Hypetoon DAO의 역할

Hypetoon DAO의 궁극적인 목표는 Hypetoon 플랫폼의 안정적 운영을 통한 Hypetoon 플랫폼의 생태계 확장이며 다음과 같은 임무를 수행한다.



- a. **거버넌스**: DAO는 플랫폼에 대한 주요 결정을 내릴 책임이 있다. 여기에는 플랫폼의 규칙, 정책 및 개발 로드맵에 대한 결정이 포함될 수 있다. DAO의 각 구성원(작성자, 유저 및 기타 이해 관계자를 포함)은 변경 사항을 제안하고 투표할 권리가 있다.
- b. **토큰 분배**: DAO는 플랫폼의 토큰 분배를 감독할 수 있다. 여기에는 토큰을 획득하고(ex. 크리에이터의 콘텐츠의 인기도 기준) 사용하는 방법(ex. 프리미엄 콘텐츠에 액세스)에 대한 규칙을 설정하고 조정하는 것이 포함될 수 있다.

c. 콘텐츠 관리: DAO는 플랫폼에서 허용되는 콘텐츠 유형에 대한 규칙을 결정하고 이러한 규칙을 위반하는 콘텐츠에 대한 분쟁 또는 보고서를 처리하는 콘텐츠 관리 역할을 할 수 있다. 이러한 중재 프로세스에는 커뮤니티 투표 또는 DAO 회원이 선출한 지정된 중재자 그룹이 포함될 수 있다.

d. 재무 관리: 플랫폼에 자금(ex. 토큰 판매)이 있는 경우 DAO가 이러한 자금을 관리할 책임이 있다. 여기에는 투자, 지출 또는 자금에 대한 결정이 포함될 수 있다.

e. 커뮤니티 구축: DAO는 플랫폼 커뮤니티를 성장시키고 강화하기 위해 노력할 수도 있다. 여기에는 이벤트 또는 이니셔티브 조직, 커뮤니케이션 채널 감독 또는 플랫폼의 커뮤니티 전략 방향 설정이 포함될 수 있다.



04. Hypetoon 토큰 이코노미



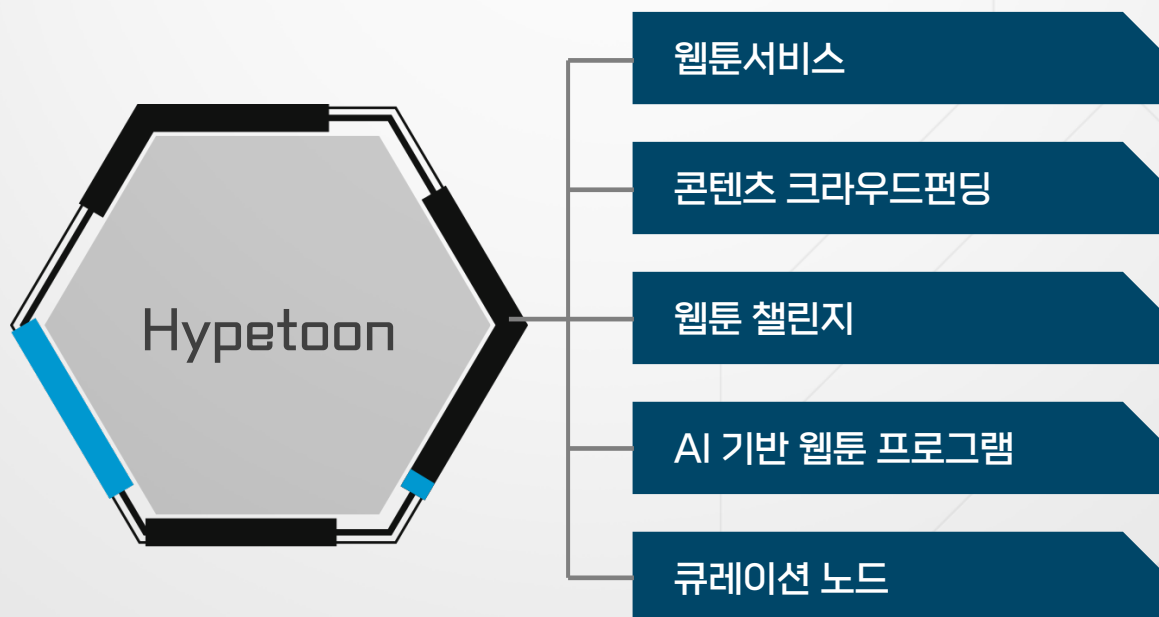
Hypetoon(\$HYPE) 토큰은 플랫폼 생태계에서 크리에이터와 유저간의 소통 하는데 쓰이며 웹툰 콘텐츠 및 파생 콘텐츠에 대한 결제 수수료, 구매 등에 활용되어 Hypetoon 웹툰 플랫폼을 활성화하는 것에 그 발행 목적이 있다.

이용자들은 플랫폼이 제공하는 다양한 서비스를 위해 토큰을 사용하는 행위를 함으로써 토큰 이코노미 구성원으로 참여하게 된다.

토큰의 원활한 흐름은 블록체인 기반 어플리케이션 생태계를 지속하게 하는 가장 핵심적인 요소이다. 이용자들이 플랫폼 내에서 다양한 서비스와 재화를 소비하기 위해 Hypetoon(\$HYPE) 토큰을 사용할 수 있는 환경을 제공할 것이며 활발한 유통이 이루어지도록 설계될 것이다.

4.1 Hypetoon 생태계

Hypetoon의 웹툰 서비스, 클라우드펀딩, 웹툰 챌린지, AI 기반 웹툰 톨 및 큐레이션 노트 등을 활용 하거나 참여 하기 위해서는 \$HYPE가 필요하다. \$HYPE가 생태계에서 사용되는 사례는 다음과 같다:



웹툰 서비스

- 프리미엄 회원 가입
- 유료 결제

콘텐츠 크라우드펀딩

- 할당에 필요한 스테이킹
- 펀딩 통화로 사용 가능

웹툰 챌린지

- 투표에 필요한 스테이킹
- 스테이킹된 토큰은 크리에이터를 후원하는데 사용 가능

AI 기반 웹툰 프로그램

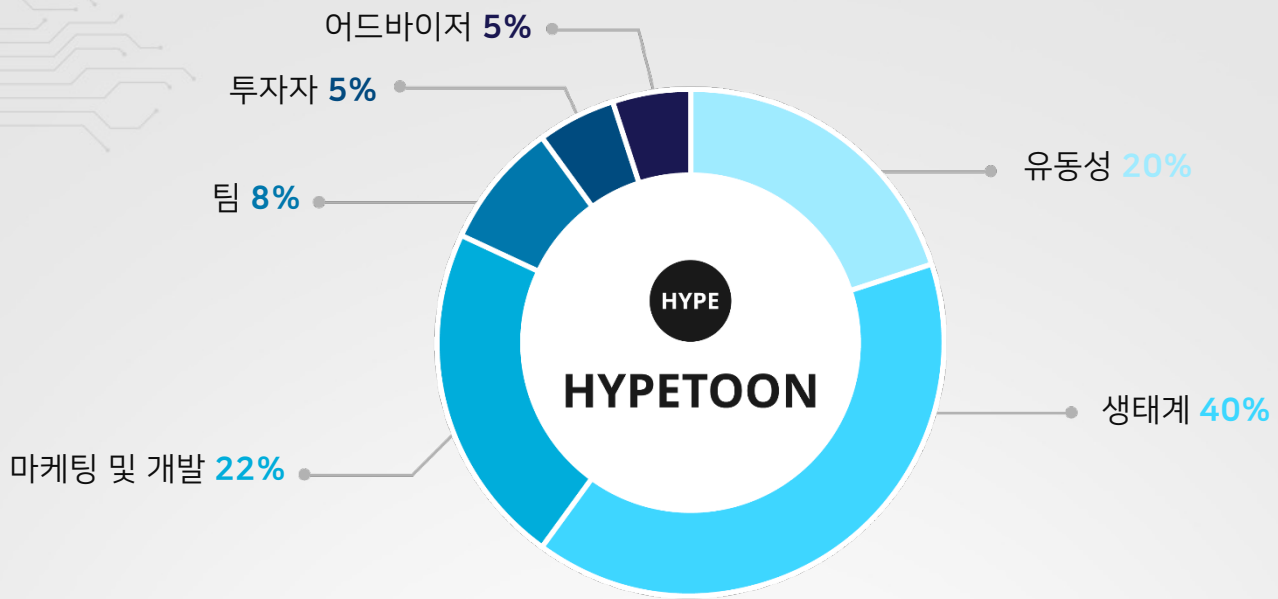
- 프리미엄 구독
- 반복 수수료

큐레이션 노드

- 노드 생성에 필요한 스테이킹
- 노드 운영을 위한 Token Yield 부여
- 스테이킹된 토큰은 선별된 콘텐츠의 프로모션 비용으로 사용 가능

4.2 토큰 분배

분류	거버넌스 토큰
심볼	\$HYPE
공급량	2,000,000,000 (고정)
공급 모델	동적 방출 조정 시스템
용도	웹툰 서비스, 크라우드펀딩, 큐레이션 노드, 웹툰 챌린지, NFT 마켓플레이스, 플랫폼/생태계 거버넌스



유동성 20%

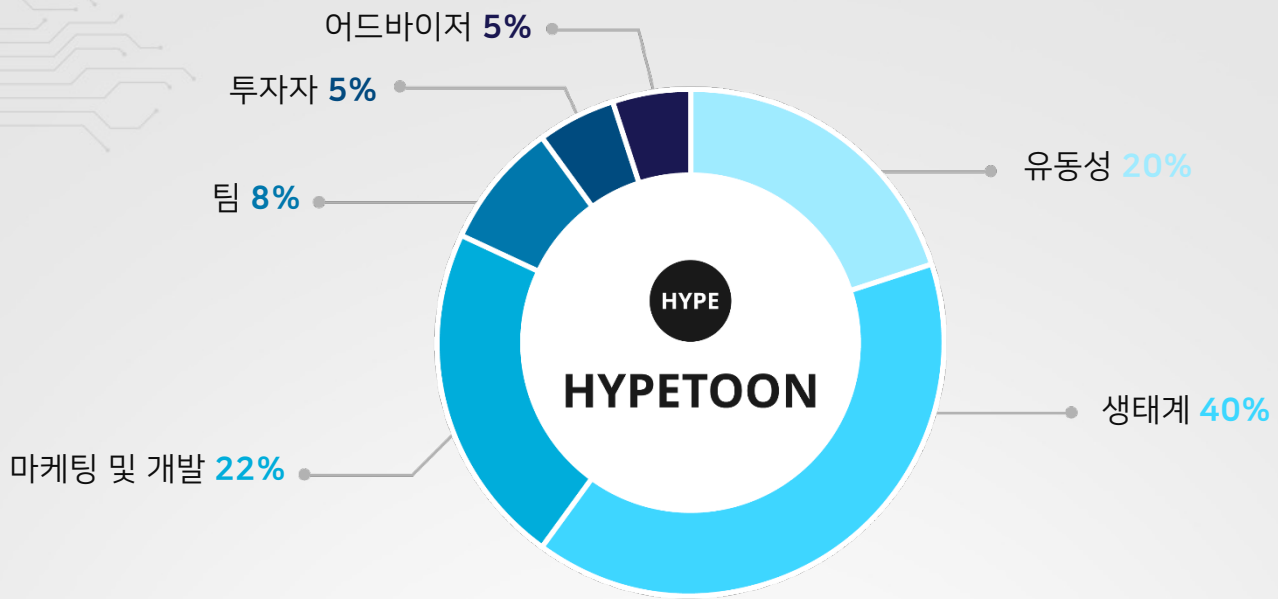
일반적으로 일정 비율의 토큰이 거래소에 유동성을 제공하기 위해 할당된다. 이를 통해 유저들은 토큰을 자유롭게 사고 팔 수 있으며 이는 플랫폼 내 토큰의 유용성과 플랫폼 외부에서의 토큰 가치에 필수적이다. Hypertoon은 이 풀을 통해 AMM/DEX 유동성 풀이 보유한 플랫폼 거래에 유동성을 제공한다. 이는 일시적으로 증가하거나 감소할 수 있지만 볼륨은 지속적으로 유지되며 외부로 배포되지 않는다.

생태계 40%

플랫폼 참여를 장려하는 데 사용되며 콘텐츠 생성, 큐레이션, 유저 참여 및 생태계에 대한 기타 가치 있는 기여에 사용되며 생태계 풀을 통해 HYPE 생태계에 참여하고자 하는 모든 사람을 지원한다.

마케팅 및 개발 22%

토큰은 새로운 유저들을 유치하기 위한 프로모션 이벤트 또는 캠페인, 파트너십 또는 에어드롭과 같은 마케팅 활동에 자금을 지원하는 데 사용할 수 있다. 이 풀은 HYPE 플랫폼의 장기적인 운영/개발 및 HYPE 커뮤니티 성장을 위한 마케팅 자금을 지원하기 위해 재단에서 보유한다. (개발 및 운영 - 런칭 및 마케팅 - 법률 및 회계 컨설팅)



팀 8%

토큰의 일부는 일반적으로 작업에 대한 보상을 위해 프로젝트 뒤에 있는 팀을 위해 분배된다. 여기에는 일반적으로 팀이 Hypetoon 생태계의 성공과 장기적인 비전을 통해 프로젝트의 장기적인 성공을 위한 작업을 계속할 수 있도록 인센티브를 제공하는 베스팅 일정이 포함된다.

투자자 5%

토큰은 종종 프로젝트 개발을 위한 자금을 모으기 위해 초기 투자자에게 판매된다. 이 판매 조건은 다양할 수 있지만 투자자의 이익과 프로젝트의 장기적인 성공을 일치시키기 위한 베스팅 기간이 포함되는 경우가 많다.

어드바이저 5%

프로젝트에 대한 전문 지식과 지침을 제공하는 고문에게 토큰을 할당할 수 있다. 팀 할당과 마찬가지로 여기에는 일반적으로 베스팅 일정이 포함된다. 이 풀은 강력하고 실행 가능한 서비스/경제를 구축하는 데 도움을 주는 업계 전문가 및 핵심 오피니언 리더에게 보상한다.

4.3 토큰 락업 플랜

구분	배분 비율	배정 코인	내용
Investor	5%	100,000,000	프로젝트 투자자 세일
Team	8%	160,000,000	프로젝트 팀 인센티브
Advisor	5%	100,000,000	전문가 및 핵심 오피니언 리더에게 보상
Marketing & R&D	22%	440,000,000	프로모션 이벤트 및 프로젝트 고도화
DAO Treasury & Ecosystem	40%	800,000,000	참여 유저들의 보상 및 거버넌스 관리
Liquidity	20%	400,000,000	플랫폼 거래 활성화

구분	락업플랜
Investor	거래소 첫 상장 후 3개월 동안 락업 후 매월 4%씩 락업해제
Team	거래소 첫 상장 후 3년 동안 락업 후 매월 3%씩 락업해제
Advisor	거래소 첫 상장 후 2년 동안 락업 후 매월 3%씩 락업해제
Marketing & R&D	거래소 첫 상장 후 3년 동안 매월 균등 락업해제
DAO Treasury & Ecosystem	거래소 첫 상장 후 3년 동안 매월 균등 락업해제
Liquidity	거래소 첫 상장 후 3년 동안 매월 균등 락업해제

※ Team, Advisor 물량은 재단 상황에 맞게 락업기간을 연장할 수 있다.

※ 토큰 락업 플랜은 DAO에 의해서 변경 될 수 있다.

동적 방출 조정 시스템 메커니즘 (Dynamic Emission Adjustment System)

HYPE 팀은 선형 베스팅이 경제에 이상적인 접근 방식이 아니라고 생각한다. 경제 성장이 체계적으로 고정되지 않는 한 이 모델은 장기적으로 문제가 될 가능성이 높다. 이를 방지하기 위해 우리의 의도를 확고히 할 수 있는 토큰 공급 모델로 안정적이고 지속 가능한 생태계를 구현하고자 한다. HYPE 생태계에서 가장 역동적인 요소와 관련하여 토큰 공급은 다음 기능을 기반으로 한다.

$$\text{Dynamic Token Supply} = W\Delta\alpha + W\Delta\beta + W\Delta\gamma$$

동적 방출 조정 시스템에 대한 지표

분류	공식	단위
α : 활성 유저당 HYPE 플랫폼 수수료	HYPE 플랫폼 수수료 / UAW #	수량 또는 백분율에 따라 변경
β : HYPE 플랫폼 수수료당 시가 총액	시가 총액 / HYPE 플랫폼 수수료	수량 또는 백분율에 따라 변경
γ : 활성 유저당 거래건수	거래건수 / UAW #	수량 또는 백분율에 따라 변경

기타 지표

동적 방출은 더 세밀한 조정의 필요에 의해서, 위에 기술된 지표들 외에 신규 유저 성장률, NFT 거래량, UAW (고유 활성 지갑) 대비 시가총액 등의 지표 등을 참고할 수도 있다.



05. Roadmap

Q3 2023

- 인도네시아에 웹툰 서비스 런칭
- 50개 이상의 웹툰 리스팅

Q4 2023

- 동남아 및 아프리카 1개 지역에 추가적으로 웹툰 서비스 런칭
- 100개 이상의 웹툰 리스팅

Q1 2024

- 웹툰 챌린지 시작
- 동남아 및 아프리카 5개국 이상에서 웹툰 서비스 런칭
- 300개 이상의 웹툰 리스팅
- 웹툰 챌린지의 우승자 3명 선정

Q2 2024

- 크라우드펀딩 시작
- 500개 이상의 웹툰 리스팅
- Hypetoon 오리지널 웹툰 리스팅

Q3 2024

- 큐레이션 노드 실행
- AI 기반 웹툰 제작 프로그램 MVP버전
- 동남아 및 아프리카 현지 웹툰 스튜디오와 제휴
- 웹툰 챌린지 우승자 5명 이상 선정

Q4 2024

- IP 라이선스 NFT 마켓플레이스 런칭
- 1000개 이상의 웹툰 리스팅
- AI 기반 웹툰 제작 프로그램 베타버전
- 크리에이터들을 위한 인큐베이션 프로그램 출시
- 마켓플레이스에 거래할 수 있는 10개의 웹툰 IP 라이선스 출시

2025

- AI 기반 웹툰 제작 프로그램 알파버전
- HYPE 투표 시스템 출시
- 10개 이상의 Hypetoon 오리지널 웹툰 리스팅
- 마켓플레이스에 거래할 수 있는 50개의 웹툰 IP 라이선스 출시
- 로컬 스튜디오와 첫 Hypetoon 오리지널 웹툰 출시

2026

- HYPE DAO 출범
- 30개 이상의 Hypetoon 오리지널 웹툰 리스팅
- 마켓플레이스에 거래할 수 있는 100개 이상의 웹툰 IP 라이선스 출시
- 로컬 스튜디오와 10개 이상의 Hypetoon 오리지널 웹툰 출시
- 오리지널 IP의 2차 라이선스 거래 활성화

06. Disclaimer



본 백서에서 제공하는 정보 및 자료는 프로젝트의 이해를 돕기 위한 정보 제공의 목적만을 가지고 있으며, 법률적 또는 투자, 금융자문으로 간주하여서는 안됩니다. 백서에 기술된 프로젝트에 관련된 정보나 진술 의견 또는 기타사항의 정확성에 대해 보증하지 않습니다. 개인은 각기 자신의 필요에 따라 최선이 무엇인지 판단하고 이를 위해서 관련 전문가와 상담하기를 권고 드립니다.

Hypetoon(\$HYPE) 프로젝트는 어떠한 결과에 대해 보장이나 약속을 하지 않으며, 금융 자문인과의 상담 및 본인이 직접 조사와 검토를 한 후에 결정해야 합니다. 법적으로 허용하는 범위 안에서, 특정 정보, 평론, 분석, 견해, 조언 및 추천의 내용이 부정확, 불완전, 또는 신뢰할 수 없는 것으로 판명되거나, 이로써 경제적 손해가 초래되어도 법적 책임을 지지 않습니다. Hypetoon(\$HYPE) 프로젝트의 홈페이지나 관련 웹 페이지, 앱 또는 소셜 미디어 채널을 통해 제공된 내용은 법률적 조언이나 자문이 아니며, 관련 내용에 대하여 이해를 돕기 위한 것으로, 변호사의 의뢰인 비밀 유지 관계도 형성되지 않습니다.

본 백서는 배포, 게시, 이용이 금지된 국가의 거주자를 대상으로 하는 것이 아닙니다. Hypetoon(\$HYPE) 프로젝트에 한하여 이용할 수 있으며, 어떤 목적으로도 프로젝트 팀의 사전 동의 없이 본 백서의 일부 혹은 전부를 다른 사람에게 배포, 복제, 출판할 수 없습니다.

또한, 본 백서는 계약서 또는 약정이 아니며 기업의 재량에 따라 해당 내용은 언제든지 변경되거나 업데이트가 될 수 있음을 유의해야 합니다. 웹사이트의 정보나 링크로 연결된 자료를 사용하는 경우에 모든 위험은 이용자가 부담해야 합니다. Hypetoon(\$HYPE) 프로젝트는 직접적 혹은 간접적으로 본 백서로 인하여 손실이 발생하는 것에 대해 어떠한 책임도 지지 않는다는 것을 명심해야 합니다.