

STAND PLATFORM

[SOFTWARE DISTRIBUTION SERVICE]

STAND service is a business model that provides platform-based services and secure SW to users through links with various programs and other industries.

ABSTRACT

현대 산업에 있어 플랫폼 서비스와 소프트웨어의 시장, 서비스 구조, 매출 구조 등은 이미 하드웨어의 레벨을 뛰어넘었습니다. 플랫폼 “PLATFORM”의 사전적 의미로는 “승강장”으로 표현되고 있습니다. 플랫폼의 주요 특징은 많은 불특정 다수의 사람이 이용하는 것이며, 이곳에서 활동하는 사람들의 행위에 의해 많은 일이 발생합니다.

하지만 목적의 수단은 대부분이 동일합니다. 예를 들어 이동 수단의 공유 플랫폼 “우버”는 자신의 자산 수단(자동차)을 이용하여 다수의 사람을 태우고 이동하며 수익 활동을 하는 콘텐츠의 제공자로 볼 수 있습니다. 이를 이용하는 탑승자는 자신이 이동하고자 하는 위치까지 안전하고 확정된 비용을 눈으로 확인함으로써 효율적인 소비를 할 수 있게 됩니다. 이처럼 현대 시대에는 수많은 공유 플랫폼들과 그 안에서 사람들의 상호 관계를 연결해주는 소프트웨어로 구성 되어있습니다.

주요 기업들의 동향 적인 측면에서 패키지 SW를 서비스하는 기업들은 인공지능, 블록체인, 로봇 등 신기술을 비즈니스에 적용하는 모습을 보이며, IT 기업들 역시 AI, 클라우드, 영상 스트리밍 서비스들을 활발하게 고객들에게 선보이고 있습니다. 코로나 19로 인하여 전 세계가 비 대면 환경에 놓여 있는 추세에서 온라인 플랫폼과 소프트웨어 산업은 더욱 성장이 가속화 되어가고 있습니다. 더 이상 특정 비즈니스와 기술들로 서비스하기보다는 다양한 산업들이 융합되어 시너지 효과를 발생시키고 있으며 기존에 존재하지 않던 신규 사업의 기회 및 선도 기업들이 속속 등장할 것으로 전망됩니다.

TABLE OF CONTENTS

01. ABSTRACT

02. 비즈니스 모델 및 분류

03. STAND 생태계 구성 인센티브

04. STAND PLATFORM 기대 효과

05. MARKET STATUS

06. SOFTWARE 세계 시장 규모

07. STAND 목표 시장 규모

08. 타겟 전략

09. 전통 소프트웨어 플랫폼 현황

10. 블록체인 소프트웨어 산업 현황

11. STAND SERVICE

- 1) 서비스 구조
- 2) 서비스 전략
- 3) 서비스 특징점
- 4) 서비스 수익 모델
 - a. STAND Game Economy Info
 - b. STAND Game CAG UI Interface
 - c. STAND Game PangPang UI Interface
 - d. STAND + YOUTUBE 활용 서비스
 - e. STAND + M2E 게임 확장(예정)

12. STAND TECH

- 1) BLOCKCHAIN PLATFORM
- 2) DATA STRUCTURE
- 3) ARCHITECTURE
- 4) TOKEN ECONOMY

13. TOKEN DISTRIBUTION

14. ROADMAP

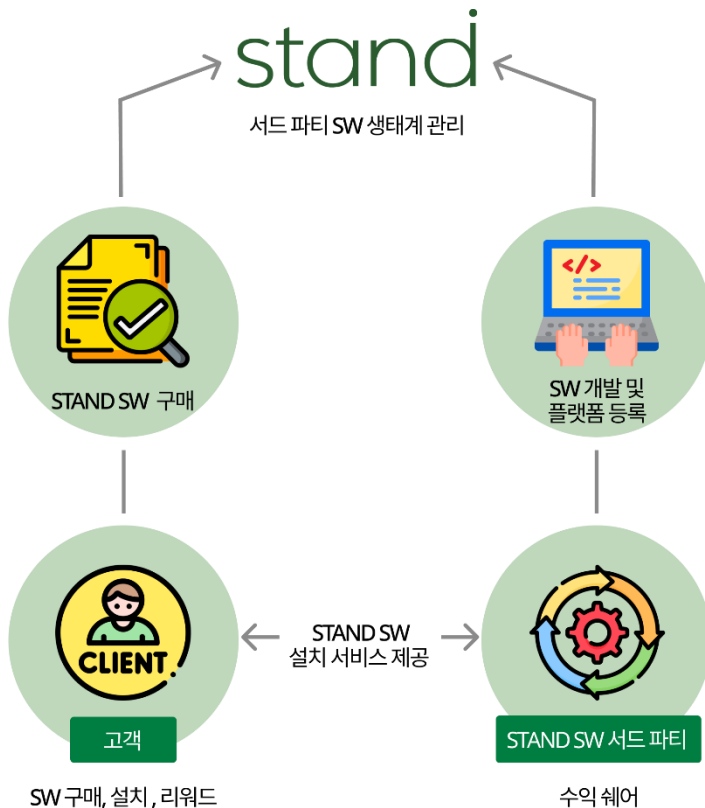
15. LEGAL

비즈니스 모델 및 분류

SOFTWARE PLATFORM 서비스

STAND 플랫폼 서비스는 크게 2가지의 비즈니스 분류를 할 수 있습니다. 블록체인 기반 비즈니스와 소프트웨어를 유통하는 비즈니스 분야입니다. STAND 서비스는 다양한 프로그램 연동과 타 산업과의 연계를 통해 플랫폼 기반 서비스를 제공 하고 사용자들에게 안전한 SW를 공급하는 비즈니스 모델입니다. 프로그램으로 지칭하는 키워드의 영역이 웹, 솔루션, 어플리케이션 등등 포괄적인 소프트웨어들을 모두 정의할 수 있습니다.

STAND는 이러한 서비스 플랫폼 네트워크를 구축하여 다양한 물리적, 소프트웨어적 요소들을 상호 연동하고 시공간의 제약 없이 콘텐츠의 공유 및 이동이 용이한 서비스 환경을 보편적으로 만드는 서비스입니다. 개방형 서비스의 플랫폼을 근간으로 목적을 두고 있으며, 프로그램 간의 인터페이스, UX를 고려한 표준화된 플랫폼 서비스의 분류로 구성되어 있습니다. 또한 산업별 소프트웨어 플랫폼은 프로그램의 표준화 개발을 지원하고 적용함으로써 한 차원 높은 신규 소프트웨어 프로그램 모델을 설계할 수 있습니다. 여기에 블록체인 기술을 더하여 소프트웨어의 불법 유통을 제한하며, 글로벌 사용자들은 STAND TOKEN을 이용하여 결제, 콘텐츠 이용, 설치, 이용할 수 있는 수단을 받을 수 있습니다.



STAND 생태계 구성 인센티브

STAND SOFTWARE 구매자

STAND TOKEN HOLDER는 STAND 플랫폼에서 자신이 구매하고자 하는 SW를 구매하고 설치하여 사용할 수 있습니다. 사용자는 STAND 플랫폼에서 구매하고자 하는 SW를 STAND TOKEN을 지불함으로써 구입 및 사용이 가능합니다. STAND HOLDER들은 소프트웨어 구입 시 다양한 할인과 멤버십 운영 프로그램에 참여할 수 있으며, 소프트웨어 개발사에 피드백을 제공할 경우 관련 리워드를 수령 받을 수도 있습니다. 수령된 리워드 STAND TOKEN은 다른 상품과 콘텐츠 구매 시 재활용 할 수 있습니다.

STAND SOFTWARE 제공자

STAND 플랫폼 구성 요소의 서드 파티사들은 STAND 네트워크에 포함 되어 있는 관리 시스템의 계정을 발급 받아 자사 패키지, IT 서비스, 모바일 어플리케이션 APP을 운영할 수 있습니다. STAND는 전략적 제휴 관계에 있는 서드 파티 회사들과 협업하여 소비자의 니즈에 맞는 제품들을 감리하여 상품을 등록 및 검증하는 역할을 진행합니다. SW 제공사들은 사용자의 제품 피드백을 실시간으로 수령 받을 수 있으며, 자체 고도화 테스트의 효율적인 관리를 할 수 있게 됩니다. 피드백을 송신한 고객에게는 자체 정책에 의해 STAND TOKEN을 리워드로 송금 할 수 있습니다.

STAND 플랫폼 운영

STAND에 등록되는 소프트웨어의 문제점을 파악하고 이슈 사항들을 해결하는 플랫폼 운영팀은 독립적으로 구성되어 있습니다. 개발된 소프트웨어의 설치 및 테스트를 담당하며, 사용자들의 사용환경에서 원활한 서비스가 제공되는지 파악하고 분석합니다. STAND TOKEN의 운영을 담당하며 대외적인 CS 업무를 진행합니다.

STAND 게임(Entertain To Earn)

STAND 게임은 기존의 P2E에서 진화된 개념으로 게임 뿐 아니라 유튜브 콘텐츠를 포함하여 더욱 풍성하고 즐길 수 있는 콘텐츠를 제공합니다. 게임과 유튜브 콘텐츠를 운영하여 취득할 수 있는 재화는 클로버이며, 사용자들은 미션을 통해 게임을 플레이하고 클로버를 얻기 위한 목표를 설정하게 해줍니다. 클로버는 스탠드 플랫폼과 서비스, 아이템을 구매하여 사용이 가능합니다. 추후 클로버에서 NFT 아트를 활성화하여 유저가 보유하고 있는 갤러리를 구현하고 스탠드 토큰으로 이를 구매 및 경매할 수 있는 기능을 추가할 예정입니다.

STAND PLATFORM 기대 효과

STAND 서비스는 전통적인 소프트웨어 제공, 유통, 서비스 모델을 플랫폼 기반으로 운영하고 제휴 함으로써 사용자들에게 안전하고 사용하고자 하는 SW를 효율적으로 구매할 수 있는 서비스를 제공합니다. STAND 플랫폼은 OS, 물리적 기기, 단말기 등의 인프라 구성과 유지보수의 복잡함 없이 프론트에서 이를 사용자들이 실행, 관리 할 수 있게 하는 플랫폼으로써 개발 요소들을 웹 상에서 쉽게 접근할 수 있도록 개발된 플랫폼입니다.

향후 AI 도입을 통해 사용자가 관심 있어 하는 구매 카테고리를 분석하여 맞춤형 서비스를 제공합니다. 구매자가 선호하고 필요로 하는 SW 및 마케팅 정보를 SW 제공사와 공유하여 정보 교류와 융합된 포털 플랫폼 소프트웨어 환경을 구성하는 것을 목표로 하고 있습니다.

STAND 비즈니스 기대효과

- ① 탈 중앙화 디지털 시스템 구축 - 보안
- ② 토큰을 통해 글로벌 사용자들의 결제 수단 제공 - 확장
- ③ 블록체인 데이터 분산 원장을 통한 트랜잭션 정보 공유 - 신뢰
- ④ 소프트웨어 플랫폼 + 블록체인 - 라이선스
- ⑤ 결제 토큰의 재 활용 정책으로 효율적이고 가치를 높이는 모델 제안 - 가치
- ⑥ 게임 서비스 제공을 통해 스탠드 플랫폼 확장 및 재화 활용 방안 극대화- 활용

FIGURE 1. STAND EXCEPTION EFFECTIVENESS

MARKET STATUS

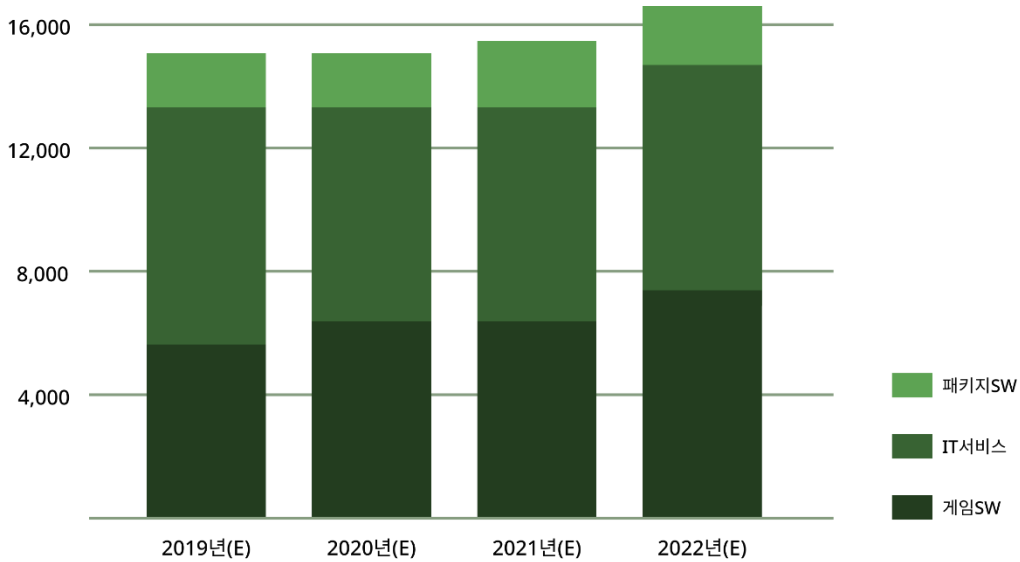
세계 SW(SOFT WARE) 시장을 좀 더 세밀하게 살펴보면 패키지 소프트웨어 카테고리 2022년 6,886억 달러, IT 서비스 7,351억 달러, 게임 소프트웨어 1,960억 달러에 이를 것으로 전망하고 있습니다. 2020년 언택트 서비스 영역이 확대되며 다양한 서비스들이 실질적 수요로 이어지고 있습니다. 교육, 자율형 IoT, 지능형 물류 로봇 시장, 금융권 AI, 설명 가능한 인공 지능 AI 등이 새로운 세대의 선호 트렌드로 연결되며 새로운 시대의 대표 키워드 서비스로 자리 잡고 있는 현황입니다.

기존 기업들은 데이터의 주도권을 중앙 관리 측면에서 사용자들에게 제한적인 권리만을 행사할 수 있도록 했습니다. 하지만 근래 들어 데이터의 주권(Data Sovereignty)을 사용자가 독립적으로 가지게 하고 개인에게 활용 권한을 돌려주어 개인정보 활용 체계로 전환하는 추세입니다. 이는 데이터의 관리 권한이 기업 -> 개인으로 넘어가며 분야별 선점 기업의 독점 사태를 완화 시키는 효과를 가져올 것으로 기대하고 있습니다.

마이 데이터 사업에 있어 개인의 정보를 활용하여 막대한 수입을 발생한 기업들에 대한 사태의 전환으로 이어질 것으로 전망하고 있습니다. 이는 기술 우선주의에서 발생한 주도적인 기업의 운영에서 고객과의 관계를 진환경적이고 밀접하게 접근하는 디지털 전환으로의 ¹딥택트가 될 수 있습니다.

¹딥택트(Deep-tact): 업종·영역을 분문하고 전통산업의 업태와 언택트(Untact) 기술의 강점을 최적으로 결합의 정의

SOFTWARE 세계 시장 규모



	2019년(E)	2020년(E)	2021년(E)	2022년(E)
패키지SW	6,054	6,201	6,420	6,866
IT서비스	7,205	7,019	7,105	7,351
게임SW	1,521	1,646	1,782	1,960

* 자료) 패키지SW, IT서비스 : IDC Worldwide Blackbook(2020.8), 게임SW : Newzoo Global Games Market Report(2019)

전 세계 소프트웨어 시장 규모는 약 1,535조 원으로 추산되고 있으며 세계에서 가장 큰 규모의 시장은 미국입니다. 미국은 약 5,938억 달러 규모의 시장으로 세계 시장 절반에 이르는 45.9%의 비중을 차지하고 있습니다. 이는 전 세계 SW 시장의 상당수 점유하고 있는 글로벌 기업 다수가 미국에 있기 때문입니다. 미국의 국제기업으로는 PC OS, 클라우드, 정보기술 서비스는 마이크로소프트, 아마존 웹서비스, IBM, 오라클, 구글, 애플사 등이 대표적입니다. 일본(819억 달러), 영국(806억 달러), 프랑스(513억 달러) 등으로 1위와는 큰 격차를 보입니다.

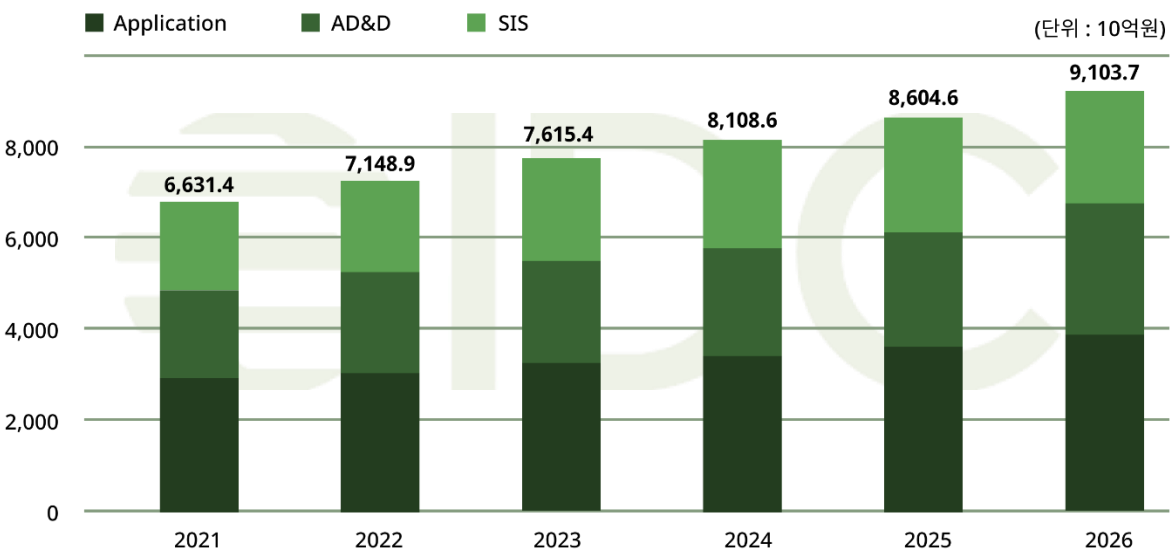
STAND 목표 시장 규모 (LOCAL)

한국IDC는 최근 발간한 ‘국내 소프트웨어 시장 동향 및 미래 전망’ 보고서에서 올해 국내 소프트웨어 시장이 7조1,489억 원의 시장 규모를 기록하며 전년 대비 7.8% 성장할 전망이라고 밝혔습니다.

해당 시장은 5년간 연평균 성장률 6.5%를 기록하며 2026년 9조 1,037억 원 규모를 형성할 전망입니다. 디지털 퍼스트 전략을 중심으로 기업의 하이브리드 업무 환경이 보편화되면서 유연한 접속 환경을 제공하고 데이터 활용 및 주권을 확보할 수 있는 소프트웨어 도입이 증가하며 관련 시장의 성장에 기여하고 있는 것으로 나타났습니다.

SIS 시장은 클라우드 네이티브 환경이 확대되면서 가상화 컴퓨팅 소프트웨어에 대한 수요 확대 및 데이터 보안에 취약한 핀테크 스타트업 및 중소 규모 기업 중심으로 성장을 이룬 것으로 드러났습니다. 특히, 데이터 유출, 해킹 등 사이버 보안 리스크를 방지하기 위해 보안 솔루션 도입이 확대되면서 해당 시장은 전년 대비 7.6% 성장을 이룰 것으로 예측됩니다.

국내 소프트웨어 시장별 전망 (2021년 - 2026년)



* 자료) IDC, 2019.8

Source : Korea Software Revenue Forecast by Primary Market , 2021-2026

타겟 전략

해외 다양한 플랫폼 서비스들이 이미 국내 시장을 점령하여 타겟층을 충성고객으로 선점하였습니다. 글로벌 플랫폼 서비스인 구글, 애플사와 미디어 스트리밍 서비스 넷플릭스, 음원 스트리밍 서비스 스포티파이 등은 이미 국내 사용자들을 자신들의 서비스로 인입 시켰습니다. 이러한 문제를 해결하고자 대기업과 국내 기업들은 플랫폼 생태계를 조성하기 위해 다양한 전략을 내세우고 있지만, 구조적인 문제의 해결이 되지 않기 때문에 대응이 쉽지 않은 상황입니다.

STAND 플랫폼 서비스는 기본적인 기술 분야의 독립적이고 경쟁력 있는 환경 구성을 위해 기술력 있는 중, 소 기업들의 제품 마케팅을 극대화하며, 기초적인 환경 스펙을 점차 늘려 나갈 전략을 세우고 있습니다. 국내의 IT 서비스 문제점인 제품의 평가 결과에 따른 엄격한 기준과 아웃소싱 기준으로 경쟁력 있는 제품을 개발하고 전 세계 시장에서 통할 수 있는 제품을 키워 나가는 전략을 통해 적극적인 해외 판매 루트를 개발할 전략입니다.

전략 범위

- ① 경쟁력 있는 소프트웨어 개발사들과 발 빠른 협조와 라이선스 계약을 통해 STAND플랫폼에 유입 시키고 이를 기반으로 국내 유망 솔루션을 발굴하고 육성
- ② STAND PLATFORM에서 활용되는 STAND TOKEN을 통해 적극적인 마케팅을 이끌어 내고 사용자들로 하여금 충성도를 유지할 수 있는 마케팅 솔루션을 제안 및 목표치를 구체화
- ③ 상대적으로 사용자 풀이 치열하고 경쟁이 심화된 국내 시장에서 테스트 인큐베이팅을 거쳐 아직 개발 환경과 잠재적인 서비스 시장을 가지고 있는 동남아시아 유저 타겟을 주 고객으로 삼고 접근 전략을 펼침
- ④ 자체적인 스탠드 게임과 유튜브를 통해 콘텐츠의 활용을 극대화하며 사용자 확보를 전략적으로 접근할 수 있도록 서비스를 제공, 추후 NFT와의 연동을 통해 유저들의 갤러리 디지털 콘텐츠를 스탠드 토큰으로 자체적인 생태계 구현

전통 소프트웨어 플랫폼 현황

국내 대표 패키지 SW 기업들은 기존 사업 영역에서 벗어나 AI와 AR, 로봇 등 새로운 SW 기술을 융합하여 차세대 먹거리를 찾고 있습니다. 특히 인공지능을 도입하는데 적극적인 기업들이 많아지고 있습니다. 인공지능 외에도 다양한 신 SW 기술을 활용하여 사업영역을 확대하는 기업이 증가하고 있습니다. 블록체인 기반 모바일 신분증 개발을 위해 금융결제원, 삼성SDS, 라온시큐어 등이 참여하는 DID(Decentralized Identity) 얼라이언스 재작년 공식 출범하였습니다. 모바일 결제 전문기업인 다날은 5G와 AI 기술을 탑재한 로봇인 ‘비트’가 운영하는 로봇 카페 ‘달콤커피’를 운영 중이며, 블록체인 결제 시스템을 도입하여 기존 모바일 결제부터 암호화폐 결제까지 아우르는 통합 결제 플랫폼을 구축할 예정입니다.

삼성SDS

인공지능, 블록체인, 클라우드, 데이터분석, 시큐리티 등 5가지 핵심 기술을 통해 시장을 공략하는 기술전략을 추진 중. 삼성SDS의 블록체인 플랫폼인 ‘넥스레저’ 기술 개발 진행 중

NHN벅스

글로벌 블록체인 업체 테라와 협력해 블록체인 결제 시스템 도입을 진행 중

한컴MDS

AI와 IoT 기술이 적용된 문화정보 안내 로봇 ‘큐아이’를 국립중앙박물관에서 서비스

SK C&C

2022년까지 SK그룹 계열사 주요 IT 시스템 80%를 클라우드로 전환할 목표를 세웠으며 SK C&C 내부적 신규 사업 준비 중

블록체인 소프트웨어 산업 현황

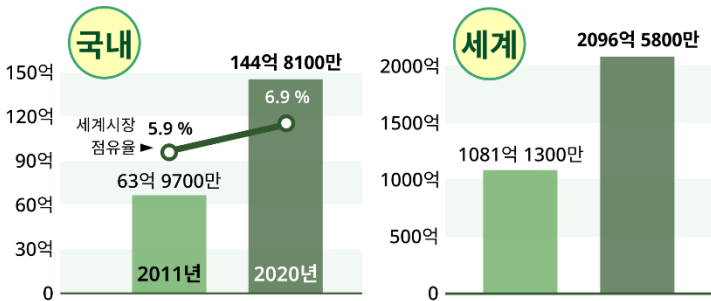
기업명	플랫폼	세부내용
KT	기가체인 (`19.3월) /cloud.kt.com	<ul style="list-style-type: none"> 클라우드 기반 블록체인 개발 환경을 제공하는 서비스형 블록체인(BaaS) 플랫폼 서비스 런칭 블록체인 인프라 및 기반 플랫폼 제공 외 '스마트 컨트랙트' API 제공 하이퍼레저, 퀴롬 등 2개 메인넷 기반 서비스 제공 과금은 월정액형태의 IaaS사용량 + 사용량 기준 트랙잭션 자사 IaaS와 연계 지역화폐, 에너지거래, 의료/헬스플랫폼, 기부플랫폼, 교통결제·정산, 전자문서관리 등 솔루션 출시
람다256 (두나무 계열사)	루니버스 (`19.3월) /luniverse.io	<ul style="list-style-type: none"> 기존 서비스의 블록체인 기술 적용 및 효율적인 디앱(Dapp)개발을 지원하는 블록체인 서비스 플랫폼 컨소시엄 형태의 블록체인 서비스 플랫폼(BPaaS)인 루니버스를 통해 자체 BSaaS서비스도 출시하고 생태계 확장 루니버스(이더리움기반), 하이퍼레저2.2 등 2개 메인넷 기반 서비스 제공 과금은 월정액 형태 사용료 + 시간당 스토리지 비용(하이퍼레저2.2) 800여개 고객이 루니버스를 통해 마일리지 통합, 반려동물 리워드, 기부, 프리미엄디자인공유, 보상형 소셜미디어 등 70여개의 서비스 개시 IaaS는 AWS, MS, 구글 인프라를 이용
그라운드X (카카오 자회사)	클레이튼 (`20.12월 예정)	<ul style="list-style-type: none"> 클레이튼 상에서 블록체인 서비스를 손쉽게 개발할 수 있는 다양한 기능들을 어플리케이션 프로그래밍 인터페이스(API) 형태 게임이나 디지털자산 등에 특화된 전망

국내 블록체인 소프트웨어 산업은 일부 대기업과 블록체인 전문기업에서 BaaS사업을 진행하고 있지만, 시장 확보 및 규모의 경제 측면에서 글로벌 기업보다 열세인 상황입니다. 하지만 KT(기가체인), 삼성SDS (넥스레저), LGCNS(모나체인) 등 대기업은 자체 메인넷에 기반한 BaaS를 구비, 준비중에 있으나 KT만 외부에 공개하고 나머지 기업은 자사 사업에만 활용하고 있습니다.

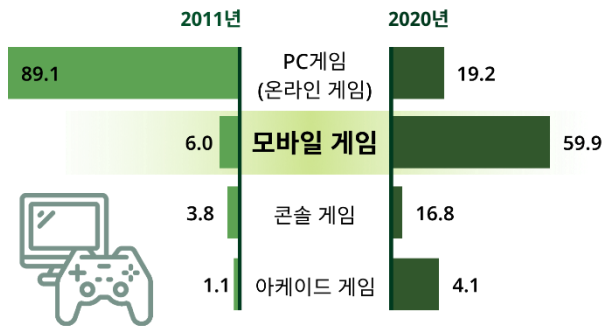
중견 기업 중 람다 256, 블로코, 세종 텔레콤, 비스퀘어랩 등 메인넷을 보유한 블록체인 전문기업들은 BaaS사업을 추진 중이나 람다 256 외는 실증사례 등이 부족한 것이 현실입니다. 카카오의 자회사인 그라운드X는 자사 비허가용 블록체인인 `클레이튼`에서 누구나 손쉽게 DApp을 개발할 수 있는 BaaS를 출시할 것으로 발표하였습니다.

블록체인 게임 산업 현황

10년간 게임산업 매출액 추이 (단위: 달러)



국내 게임시장의 플랫폼별 점유율 (단위: %)



<자료: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원>

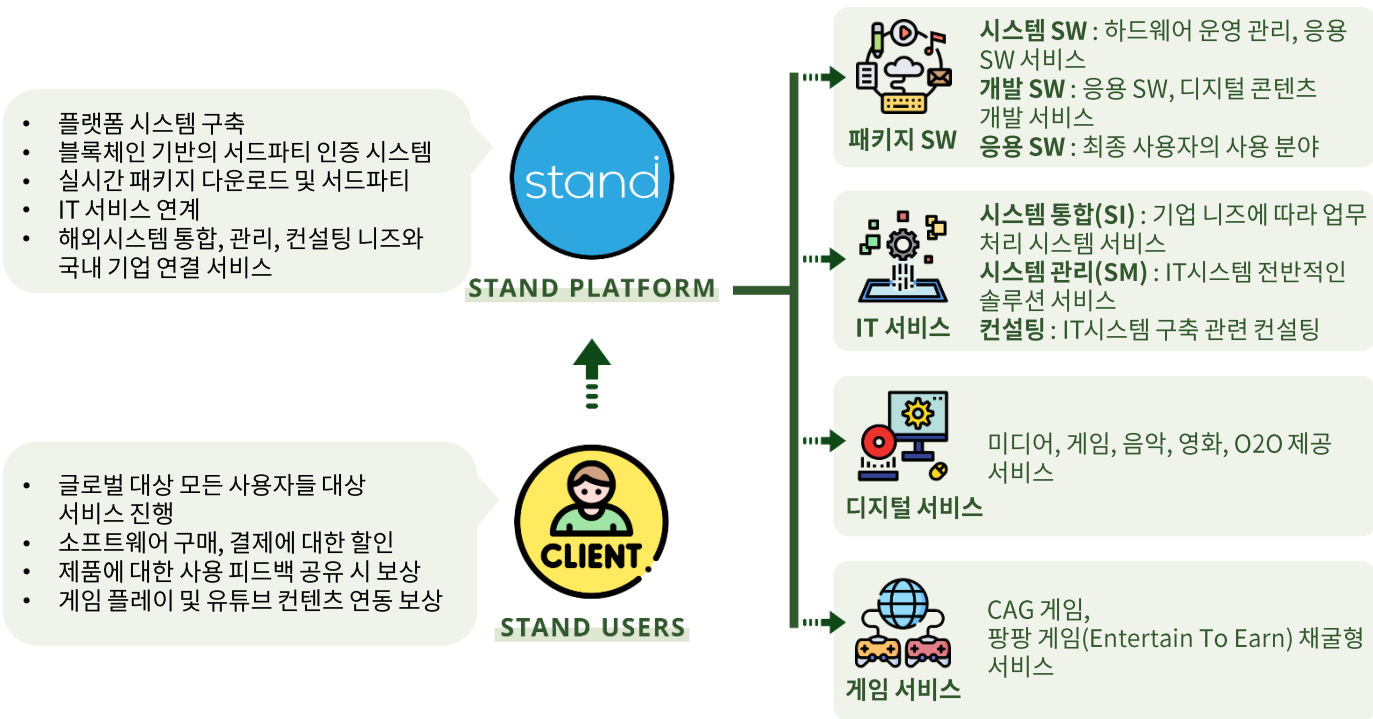
국내 게임시장 규모가 지난 10년간 114% 늘어나는 동안 세계 게임시장 점유율은 겨우 1.0% 포인트 늘어난 것으로 나타났습니다. 시장 규모 자체는 커지고 있지만, 기존 플랫폼만으로 글로벌 시장에서 차별화를 보이기엔 한계가 있다는 평가가 나오고 있습니다. 국내 게임사들은 대체 불가능 토큰(NFT)을 기반으로 한 P2E(Play to Earn·돈 버는 게임) 등 블록체인 기술을 교두보 삼아 적극적인 글로벌 외연 확장에 나설 계획입니다.

21일 문화체육관광부와 한국 콘텐츠진흥원이 발간한 ‘2021 대한민국 게임 백서’에 따르면 지난해 기준 국내 게임시장 규모는 18조 8855억원으로, 10년 전인 2011년(8조 8047억원)과 비교해 114.5% 증가했으며, 코로나19 확산의 영향으로 비대면 시장이 커지면서 2019년(15조 5750억원)과 비교해도 21.3%나 성장했다.

세계 게임시장에서 국내 게임시장이 차지하는 비중은 2011년 5.9%에서 2020년 6.9%로 겨우 1.0% 포인트 증가했습니다. 국내 게임시장의 폭발적인 성장세와 비교하면 다소 아쉬운 결과입니다. 결국 국내 게임의 글로벌 영향력을 더욱 키우기 위해서는 새로운 돌파구를 찾아야 한다는 공감대가 커졌고, 이 같은 맥락에서 국내 주요 게임사들은 최근 ‘새 먹거리’로 NFT 게임을 잇달아 제시하고 있습니다.

STAND SERVICE

1) 서비스 구조



STAND 사용자들은 검증된 SOFTWARE를 검색 또는 색인 할 수 있으며, 구매하려는 SW는 STAND 플랫폼에 등록된 인증 서비스만이 원장에서 검색하는 과정을 거쳐 사용자에게 노출됩니다. 또한 사용자는 기존의 복잡한 회원 가입과 인증 절차보다 편리하게 인증 할 수 있도록 구현되었습니다.

일종의 사용자 인증 멤버십 서비스 인터페이스를 갖추었으며 이는 변조할 수 없는 트랜잭션 및 데이터 저장의 분산화 정보에 등록되어 사용이 가능합니다. 구매 내역 원장 데이터를 사이드 체인에서 1차 정보 수집한 후 최종적으로 사용자의 트랜잭션 정보를 블록체인에 기록하게 됩니다.

2) 서비스 전략

생태계 레벨 운영

STAND 플랫폼에서는 다양한 사용자 평가 및 그에 상응하는 리워드 전략을 가지고 있습니다. 예를 들어, 사용자 중 일정량 이상의 SW 구매, 피드백, 커뮤니티 활동을 통해 레벨이 높은 사용자들은 STAND 정책에 의해 좀 더 많은 리워드를 습득할 수 있습니다. 단계별 전략을 경험한 사용자들의 자연스러운 커뮤니티 형성과 서비스 품질을 높이는 전략을 세우고 있습니다.

다양한 소프트웨어 제공

모바일 OS, 응용 프로그램, WEB 기반 서비스 등 기존 소프트웨어 플랫폼 환경에서 지원하지 않는 통합소프트웨어 플랫폼 서비스를 지향합니다. 사용자들의 다양한 요구사항에 맞추어 어플리케이션들을 영입하여 토털 소프트웨어 유동의 공급을 이끌고 서드파티사들의 마케팅 활동을 자체적으로 지원하여 국내 뿐 아니라 해외 유저들까지 진입시키는 전략을 세우고 있습니다. 한국의 콘텐츠의 경쟁력은 이미 세계적으로 입증되었으며, 이를 연계하여 국내 플랫폼 생태계 환경을 좀 더 발전시키고자 합니다.

블록체인 소프트웨어 플랫폼 시장의 선점

아직 국내에서는 대기업을 중심으로 다양한 소프트웨어 플랫폼 서비스에 대한 시도가 있으나 이더리움, 이오스 등과 같은 굵직한 메인넷이 운영되지 않는 상태이며, 이러한 현상은 과거 안드로이드와 ios 생태계의 발맞춤에 따라가지 못하고 뒤늦게 시작한 원스토어 등의 사례를 따라가는 상태입니다. STAND 서비스는 이러한 환경을 좀더 빠르게 대처하고 국내의 블록체인 산업과 소프트 산업을 새롭게 연결하고 기반을 갖추므로써 앞으로 더욱 발전할 미래 산업의 기반을 세우는 전략을 쓰고 있습니다.

게임을 활용한 서비스 제공

스탠드 서비스는 E2E(Entertain To Earn)을 통해 유저들의 자발적인 서비스 참여 환경과 즐길 거리를 제공합니다. 팡팡 게임과 CAG 게임을 통해 클로버를 획득할 수 있으며, 획득한 클로버는 스탠드 서비스와 게임에서 아이템으로 재 활용하여 2차적인 사용이 가능합니다. 이러한 활용 사이클은 사용자들을 좀더 긴밀하게 플랫폼과 연결 시킬 수 있으며, 서비스에 머무르는 시간을 늘릴 수 있습니다.

3) 서비스 특징점

블록체인 기반의 인증 시스템

기존의 소프트웨어의 불법 유통은 늘 시장의 골칫거리가 되었습니다. STAND 서비스에 등록되는 정보는 Hash 처리와 암호화 과정을 통해 블록에 등록되기 때문에 관련한 라이선스를 보유하지 않은 불법 사용자들의 경우 구매 자체가 불가능합니다.

불법 소프트웨어 및 악성 프로그램으로부터 보호

기본적인 소프트웨어 등록 인증 시스템과 라이선스 운영을 통하여 유통 과정에 선순환 구조의 서비스 제공의 기반을 마련하고 사용자들은 인증된 프로그램을 설치하고 사용함으로써 안전하게 PC 내 정보들을 지킬 수 있습니다.

특정하지 않는 플랫폼 서비스

STAND 서비스는 특정한 OS, 단말기, 환경에 구애 받지 않는 소프트웨어 제공 플랫폼 서비스를 지향합니다. STAND의 플랫폼에 등록될 수 있는 소프트웨어는 다양한 사용자 환경에서 설치, 구매가 가능하므로 편리하게 검색하고 사용자의 필요에 맞는 제품을 구매할 수 있습니다.

리워드 기반 서비스

STAND 서비스는 사용자의 활동에 대한 리워드 정책을 적극적으로 장려합니다. 사용자들이 플랫폼에서 일으키는 이벤트 행위는 사실 모두 기업에 있어서는 돈을 주고 입수해야 하는 정보들입니다. 사용자의 취향, 소비 패턴, 레퍼럴 관계 등등 모두 STAND 서비스와 밀접한 마케팅 정보가 될 수 있습니다. 이러한 사용자의 활동에 대해 STAND 리워드 TOKEN을 통해 모두 보상하고 지급합니다.

트랜잭션 기록 기반

기록보관은 블록체인의 무결성 특성에 기반하며, 정적 저장 공간으로서 STAND 서비스 내 콘텐츠, 프로그램, SW, IT 서비스 등 데이터나 신원정보, 스마트계약 등의 내용을 기록할 수 있습니다. 거래처리는 보안 측면인 특성을 보이며, STAND TOKEN 자산교환 및 결제 등 장부에 지속해서 업데이트되는 내역이 처리되는 등록 장소(Registry)로서의 역할을 가질 수 있습니다.

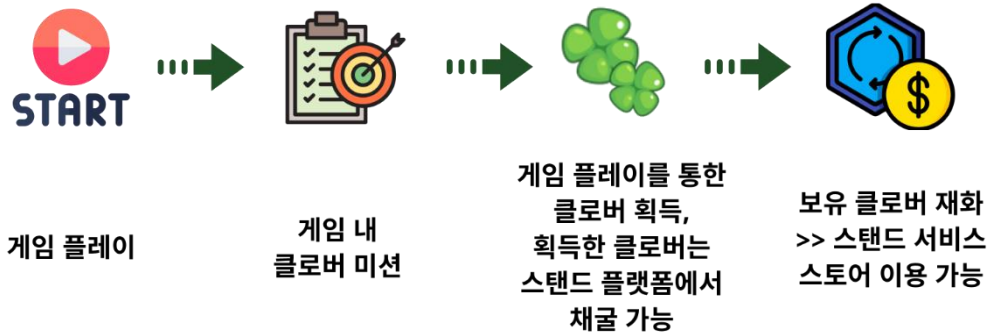
4) 서비스 수익 모델



STAND 플랫폼에 접속하여 SW를 검색, 구매 시 사용자들은 설치, 이용에 대한 비용을 STAND TOKEN을 이용하여 결제 가능합니다. 현금이나, CASH의 기존 결제 수단도 제공하지만, STAND TOKEN을 이용하여 결제 시 훨씬 더 큰 할인을 받을 수 있습니다. 월정액 SW 이용 서비스는 SW 제공사의 결제 수단 카테고리 중의 하나로서 월 일정량의 STAND TOKEN을 월 납입금으로 입금하는 조건으로 다양한 SW를 한 번에 이용할 수 있는 서비스입니다.

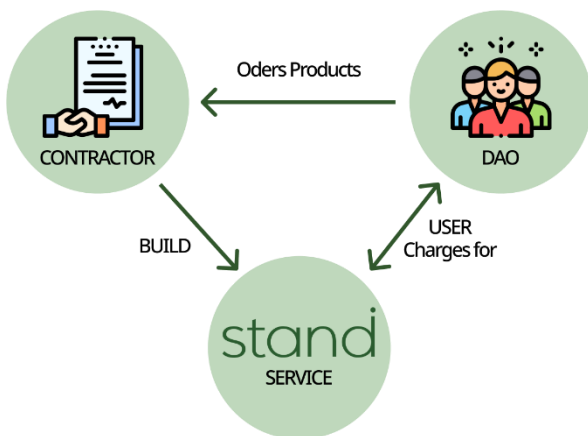
STAND는 SW 유통 뿐 아니라, 웹툰, 미디어 스트리밍, 이미지 제공 등의 다양한 디지털 자산에 해당하는 콘텐츠를 공급하고 그에 따른 수익을 제휴사들과 쉐어합니다. SW 제공사는 최초 설치형 파일들을 업로드 시키게 되면 매월 발생하는 기본적인 클라우드 스토리지 비용을 함께 지급해야 합니다. 또한 메인 페이지에 노출되는 영역은 블록체인에 기반한 SW의 좋아요, 사용 후기 보상, 리워드 프로그램 운영 등의 종합적인 결과와 더불어 생태계 활성화 비용의 수단으로 STAND TOKEN을 제공 시 해당 영역을 사용할 수 있습니다.

a. STAND Game Economy Info



STAND 게임은 누구나 쉽게 설치하고 즐길 수 있습니다 이러한 유저 접근성은 가볍게 콘텐츠를 소비하는 MZ 세대부터 연령층이 높은 유저들이 접근하기 매우 쉬운 게임입니다. 게임의 자체적인 재미 뿐만 아니라 게임에서 획득한 클로버를 통해 유저들은 채굴 서비스를 이용할 수 있으며 스탠드 플랫폼에서 다채로운 이벤트에 참여하거나 스탠드 블록체인 생태계를 넓혀 나갈 수 있게 됩니다. 또한 획득한 재화를 게임과 서비스 스토어에서 활용이 가능합니다.

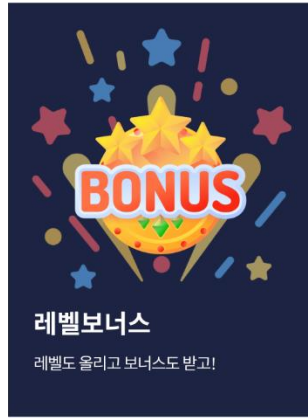
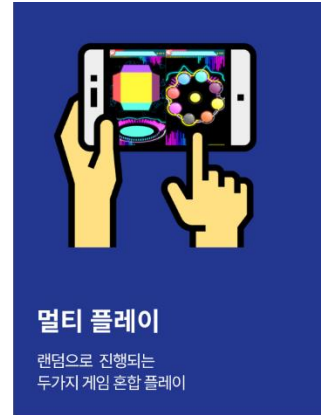
a-1. STAND DAO



분산형 자율 조직(DAO)은 블록체인 기반 시스템으로 사람들이 분산형 거버넌스를 통해 퍼블릭 블록체인에 배치된 일련의 자체 실행 규칙에 의해 조정되면서 스스로를 조정하고 관리할 수 있도록 합니다. 즉, 중앙 제어로부터 독립적입니다. STAND DAO는 독립체가 외부 간섭 없이 투표권에 의존하여 스스로를 통치할 수 있도록 허용합니다. 이는 중앙 집중식 거버넌스가 항상 필요한 것은 아니라는 증거입니다. STAND DAO는 본질적으로 본인-대리인 딜레마를 해결하며 STAND DAO 멤버십을 별도로 운영할 계획을 가지고 있습니다.

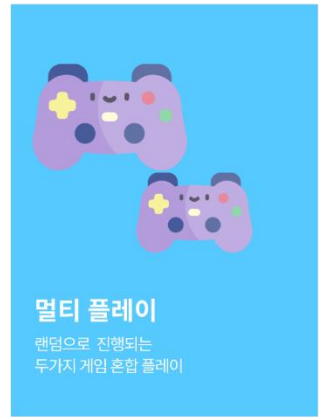
STAND SERVICE_4. 서비스 수익 모델

b. STAND Game CAG UI Interface



다운로드 링크

C. STAND Game PangPang UI Interface



다운로드 링크

d. STAND + YOUTUBE 활용 서비스



스탠드 플랫폼은 독자적인 유튜브 콘텐츠를 운영할 계획을 가지고 있습니다. 드라마, 영화, 제품 리뷰, 스탠드 콘텐츠를 통해 유저를 확보하고 자체 마케팅 채널을 제공합니다. 이러한 구조는 점진적으로 스탠드의 콘텐츠 증가 + 유저의 확보로 연결 되며, 확보된 유저들에게는 이벤트나 주기적인 활동 리워드를 통해 클로버를 제공합니다. 유저들은 획득한 클로버의 활용을 게임과 스탠드 서비스에서 사용할 수 있습니다.

향후 클로버에서 NFT 아트를 활성화 하여 유저들이 자체적인 콘텐츠를 제작하거나 보관하고 있는 갤러리들을 NFT 콘텐츠로 제작 및 제공할 예정입니다. 이렇게 제작된 NFT 콘텐츠는 스탠드의 게임 캐릭터나 오브젝트 및 디지털 콘텐츠로서 2차, 3차 새로운 수익 활동의 수단이 될 수 있습니다.



STAND SERVICE_4. 서비스 수익 모델

e. STAND + M2E 게임 확장(예정)



토큰 인센티브는 이를 지원하는데 그 근원은 네트워크 효과에서 발생합니다. 전통적인 네트워크 효과에서는 많은 사람들이 사용함에 따라 사용자의 효용이 증대되는 방식으로 이뤄집니다. 반면, 토큰 네트워크 효과에서는 사용자가 증가함에 따라 활용 가치도 높아지지만 토큰의 가치 상승에 따라 토큰을 보유하고 있는 경제적 가치도 함께 상승하게 됩니다.

스탠드 M2E 프로토콜은 사용자가 달리거나, 춤추거나 이동하는 활동에 보상을 제공합니다. 플레이어는 STAND TOKEN을 통해 패시브 인컴(Passive income, 최소한의 노동력을 기반으로 자동으로 얻고 유지할 수 있는 소득)을 제공합니다.

이러한 수익 모델은 사용자들에게 서비스에 접근해야 하는 모티브를 부여하며 사용자들의 심리적인 구조를 활용할 수 있습니다. 사용자의 활동적인 라이프 스타일을 추구하며 게임모드, 미디어모드, m2e 모드를 통해 STAND 서비스의 지속적인 접속을 유도하며 지도와 소셜미디어를 통해 추가적인 경쟁 요소를 도입하여 STAND 라이프 사이클의 구조를 수립할 수 있습니다.

STAND SERVICE_4. 서비스 수익 모델

STAND TECH

1) BLOCKCHAIN PLATFORM

블록체인(BLOCKCHAIN) 기술은 기존에 존재하고 있었던 P2P, 암호화 기술을 통해 분산화된 데이터를 저장하고 공유하는 기술입니다, 비대칭적 암호화 방식에 의하여 사용자들의 독립적인 개인 키와 공개 키를 생성하여 저장합니다, 공개키는 해시화한 주소를 이용하여 사용자간의 송금을 수행합니다. 송금 시 디지털 서명이 이루어진 거래는 P2P 네트워크로 연결된 노드로 전파되고, 과반수를 초과 하는 참여자들이 거래를 승인하는 작업증명(이더리움 작업 증명 : proof of work)이 이루어집니다. 승인된 거래는 블록(block)에 저장되고, 각자의 노드를 유지하는 마이닝 작업에 의해 전체 거래내역을 포함하는 블록이 생성됩니다. 생성된 블록들은 기존의 블록과 특정키로 연결되어, 블록들이 체인(chain)을 형성합니다. 블록은 하나의 해시값(hash value)으로 표시되고, 특정 블록은 그 직전 블록의 해시값을 반영한 해시값으로 연결되는 방식으로 블록들이 서로 연결 됩니다. 이를 통해 블록체인은 ‘신뢰 기반 제3자(trusted third party)’를 전제로 하는 탈중앙화 (decentralization) 구조가 가능해집니다.

블록체인은 해시함수, 디지털 서명 및 공개키 암호화 방식, 작업증명(채굴) 등을 핵심요소로 하는데, STAND 플랫폼에 등록된 SW의 디지털 메타 정보를 위 변조가 불가능한 블록에 담아 공유합니다. 등록된 SW의 정보는 HASH와 암호 처리된 정보로 데이터베이스와 블록체인에 기록되고, 불법으로 이를 활용할 수 없는 디지털 라이선스를 발급하여 관리할 수 있습니다. 또한 분산 원장을 기반으로 한 구조, 설계이기 때문에 제3자인 중간 매개자를 필요로 하지 않기 때문에 거래 비용을 감소시키고, SW의 구매, 수령, 할인, 리워드, 피드백 등 전반적인 사항을 블록체인에 기록하여 STAND 생태계에서 상호 작용을 할 수 있는 정보로 서비스를 제공합니다.

2) DATA STRUCTURE

블록체인 내지 분산원장 기술이 소프트웨어 플랫폼 산업에 적용될 경우, 소프트웨어 재산을 보호하고 등록할 수 있도록 하며, 등록 단계 및 소송에서 증거로서 역할을 할 수 있는 구조를 STAND 플랫폼에서 제공합니다. 이러한 과정을 신속하게 하는 제공할 수 있는 근거 제시를 할 수 있는 이점을 데이터 관점에서 보유할 수 있습니다. STAND 블록체인 기술이 소프트웨어 재산권과 관련하여 할 수 있는 구조는 다음과 같습니다.

- ① 소프트웨어 관리 이력 데이터 인증
- ② 소프트웨어 라이선스 등록 및 권리관계 데이터 구조 형성
- ③ 소프트웨어의 다운로드, 활용, 구매 정보 등 통제 및 트랜잭션 데이터 추적
- ④ 스마트 계약을 통한 소프트웨어 온 보딩 판매 실시 및 이행 데이터 관리, 공유
- ⑤ SW 운영에 대한 실시간의 이용료 지급이 가능 (STAND TOKEN)
- ⑥ 위조 콘텐츠를 파악·회수하는 경우 인증 및 이력 데이터 제공

STAND 보안 영역



DAPP

- 불법 하드웨어 접근 제한
- 악성 코드 삽입
- 오작동, 이벤트 동작 불가
- 미 승인 어플리케이션



NETWORK

- 트래픽 분석
- 서비스 접근 권한 체크
- 데이터 유출 방지
- 변조 데이터 검수 및 제한



PLATFORM

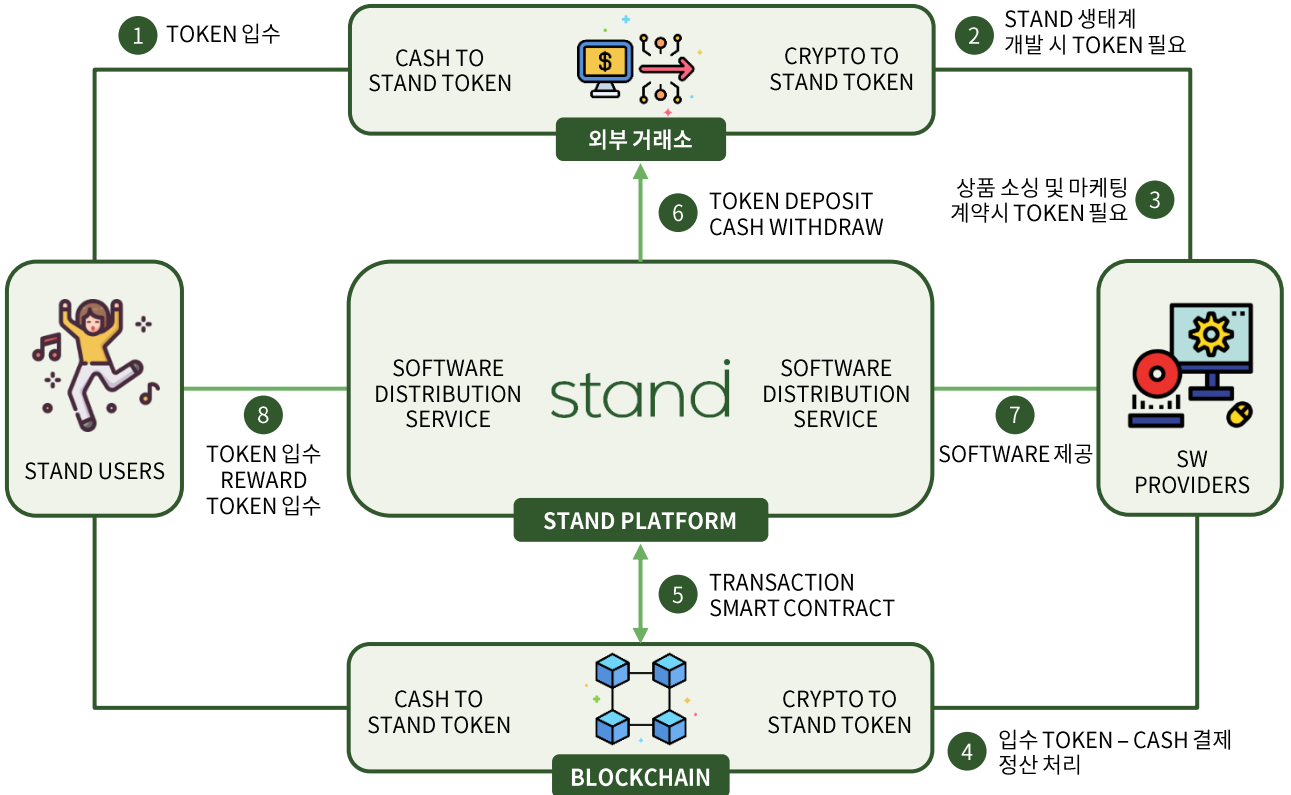
- 불법 접근
- 정보 유출 방지
- 프라이버시 침해
- 펌웨어 조작
- 서비스 거부 검수

3) ARCHITECTURE



1	서비스 계층	STAND 블록체인 어플리케이션 인터페이스를 제공 스마트 컨트랙트, Hash Data, EBANK Dapp 서비스가 포함되고 사용자의 데이터를 서버와 연계하는 계층
2	데이터 계층	블록체인 데이터 구조의 저장공간 머클트리와 인증 디지털 사인 정보, 해시, 트랜잭션을 담은 블록과 Dapp의 파일을 저장
3	데이터 보안 계층	HAMAC 데이터 무결정 사인과, ECDSA 데이터 암호화, SHA 트랜잭션 해시 등의 전송구간 암호화 처리 및 저장
4	스마트 계약 코드 계층	STAND의 핵심적인 로직 계층, SW 등록, SW 디지털 이력 정보 등록, IT 서비스 대한 콘텐츠 사용 정보 등록, 사용자 권한 증명 등록 로직 알고리즘 구현
5	블록체인 계층	STAND 블록체인 계층으로 DAPP 계층에서 발생된 코어 정보들로 구성되어 있으며, 각 노드에서 생성된 블록정보에 Hash 데이터로 저장하고 배포하는 계층

4) TOKEN ECONOMY



STAND 토큰 이코노미는 기존의 소프트웨어 아키텍처에서 확장 안으로 블록체인 상호작용하도록 수정되었습니다. 토큰 트랜잭션 변경 내용은 중앙 서버와의 동기화 과정(공급 체인의 데이터베이스)과 관련되어 있습니다.

데이터 관리와 소프트웨어 계층을 추가하여 현재 존재하는 스마트 컨트랙트와 호환되도록 합니다. 블록체인으로 STAND 데이터 관리 외에도 게이트웨이 서비스에 대한 연결이 되어있으며, 섹션 별 클라우드와 통신하기 위해 애 플리케이션 프로그래밍 인터페이스가 추가되었습니다. 이는 블록체인 워크벤치 보안 정책 요소를 통해 구현이 가능합니다.

TOKEN DISTRIBUTION

TOKEN MATRIX

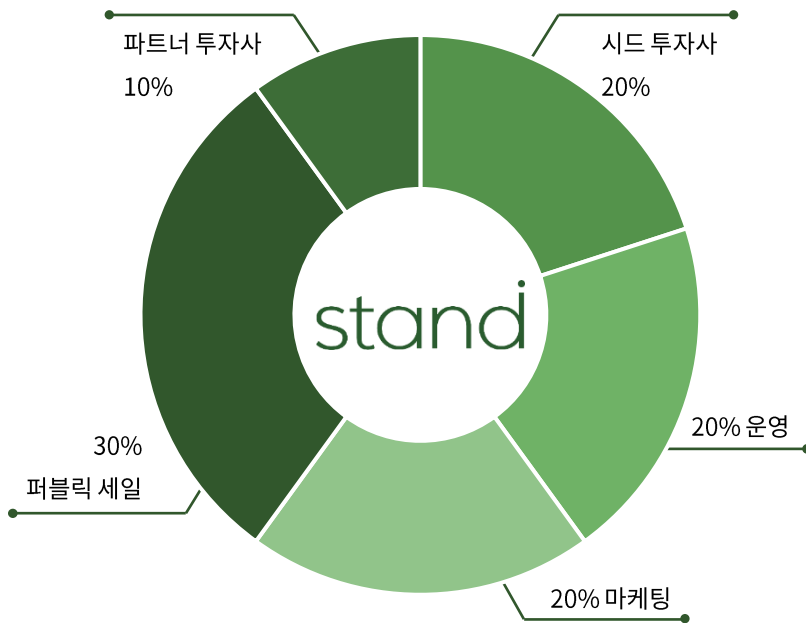
STAND은 총 6억 개 발행

토큰 분배는 시드 투자자(20%), 퍼블릭 세일(30%), 마케팅(20%), 운영(20%), 파트너 투자사(10%)로 구성되어 있습니다.

STDC는 100원 기준이며, 총 발행량은 6억 개를 발행할 예정입니다. 퍼블릭 세일과 운영을 제외한 부분은 락업 정책과 베스팅 정책이 포함되어 있습니다.

시드 투자자의 경우, 최초 가상자산 거래소 상장 후 매월 정책에 의해 베스팅 되며, 파트너 투자사 영역은 최초 가상자산 거래소 상장 후 1년간 락업 될 예정입니다.

STAND DISTRIBUTION



STAND TOKEN

심볼	STAND(STDC)
발행량	600,000,000 STDC
타입	ERC-20
가격	1 STAND = 100 KRW

ROADMAP

STAND MILES STONE



LEGAL

고지내용 고객 확인(체크) 사항

만약 암호화폐 구입을 하고자 하는 잠재 고객은 구매 결정을 하기 전에 거주 국가의 관련 법이나 법적 규정 위반 요소를 스스로 정확하게 확인하거나 매우 신중하게 판단해야 하며, 토큰 구매, 보유, 처리 결과와 활용 가능한 교환, 통제, 규율에 대하여 스스로 확인해야 한다. 구매 결과에 대한 책임은 본인에게 있다는 것을 명시하며 발생된 문제에 대해서 STAND 재단은 책임을 지지 않는다. 불법 및 정당하지 않은 방법으로 취득(획득), 판매 유통하는 고객(User)은 경고 및 제재를 받을 수 있으며 추후 구입 및 플랫폼의 사용 제한 조치가 될 수 있다.

본 백서에 수록되어 있는 정보는 불완전할 수 있으며 법적, 계약적 관계에 관한 어떠한 요소도 포함하지 않고 있다. 그리고 투자 관련 문서나 목적으로 사용될 수 없다. 고객은 관련 법 및 규정이 허용하는 범위 내에서 판단이나 결정을 해야 한다. 고객이 임의로 결정한 결과와 관련된 간접적, 특수적, 부수적, 결과적, 불법행위, 계약 및 기타 (수익 혹은 이익, 손실 포함)에 대해서 재단의 경영진 및 임직원은 책임이 없으며 책임을 전가할 수 없다. 또한 고객의 부주의로 인한 보안장치(보안키, 생체인증)분실 미 등록이나, 천재지변, 국가의 정책 변화 등 불가항력적 손실에 관련하여 그 책임을 본사나 임직원에게 전가할 수 없으며 재단은 그 책임이나 의무를 지지 않는다.

재단은 플랫폼 활용 및 발전을 위해 최선을 다할 것이나 고객의 사용 미숙으로 인한 손실이나 분실(비밀번호, 니모닉 코드, 단말기)로 인한 손해를 책임지지 아니하며 암호화폐 규정 및 관련 법의 준수를 위해 플랫폼 등이 새로 보완되거나 변동, 수정될 수 있음을 고지한다. 전 세계의 암호화폐 관련 규정이나 해당 국가의 법규, 규제 조치, 조사로 인해 본사의 업무에 영향을 끼칠 수 있고 향후 진행 업무가 제한 또는 금지될 수 있으며, 토큰을 구입하는 고객은 본사의 기업 전략 혹은 플랫폼이 새로 보완된 관련 규정 관련 법의 준수를 위해 변동 혹은 수정될 수 있음을 유의해야 하며, 이에 따른 손실이 발생할 수 있다. 또한 해당 법적 조치로 인하여 발생된 손실에 대해서 재단 임직원 및 재단 관련인은 법적 책임을 지지 않는다.

토큰 개인(P2P) 혹은 거래소를 통한 구매자는 암호화폐와 관련된 기능에 대해 충분히 이해하고 구입에 따른 위험요소나 약점 등을 충분히 고려해야 하며 따라서 암호화폐 구입에 대한 경험이나 전문지식이 없을 경우 구입을 신중하게 판단하고 결정해야 한다. 구입에 따른 위험요소 혹은 백서에 대한 충분한 이해를 하지 못했을 경우 구입을 삼가하기를 권유한다. 필요할 경우 이에 관련된 전문가의 도움(자문)을 받거나 위험성이 있다는 것을 알고 구매해야 하며 구입에 따른 손실은 전적으로 구매자의 책임이며 재단 경영진 또는 임직원은 책임이 없으며 그 책임 또한 전가할 수 없다.

위험요소

토큰 구입에 따른 손실이 발생될 수 있다. 구매 또는 활용에 있어 백서에 기재된 내용을 충분히 숙지하고 필요 시 변호사 회계사 및 세무 전문가와 상담 후 구입하는 것을 권유한다.

보안 및 안전

STAND 월렛은 사용자의 보안키(Password, Mnemonic Code), 생체 정보 등을 통해서 접근이 가능하며, 안전한 장소에서 이용해야 하고, 보안키(Password, Mnemonic Code) 등 중요한 정보는 노출되지 않도록 유의해야 한다. 사용자의 보안키(Password, Mnemonic Code)가 다른 사람에게 노출이 되거나 분실이 되었을 때는 암호화폐를 잃을 수도 있으며 복구가 불가능할 수 있다.

STAND 월렛을 사용하고자 할 때는 반드시 본인의 비밀번호, 니모닉 코드(Mnemonic Code) 생체인증 등록절차를 진행해야 하며 인증 후에는 그 누구도 변경할 수 없다. 이러한 보안 인증 기능을 추가하지 않은 상태에서 문제 발생 시 WOW재단 임직원 및 관계자는 책임을 지지 않는다. 또한 보안키를 도난 당하거나 잘못 전송된 암호화폐는 회수 할 수 없으므로 특별히 주의해야 한다. 왜냐하면 블록체인은 처리 권한의 대다수가 통제 또는 동의의 없이는 되돌릴 수 없기 때문이다. 즉 거래가 블록체인에 기록이 되면 일반적으로 되돌릴 수 없다.

최신 프로그램 상태 유지

STAND 플랫폼이나 월렛을 사용하는 고객은 프로그램 업데이트 요청 시 반드시 업데이트를 해서 최신 프로그램 상태를 유지해야 한다. 이유는 토큰 사용에 대한 서비스 특정 기술, 편의 기술과 같은 플랫폼 기능 개선을 위하여 지속적으로 연구개발 중이므로 업데이트를 하지 않을 경우 프로그램 오류로 사용이 불가능할 수도 있다. 재단은 지속적인 새로운 기능의 개발과 업데이트를 통해 다양한 플랫폼 서비스 기술과 기능을 꾸준히 개선해 나갈 예정이다. 이러한 편리하고 다양한 기술 개발과 적용으로 향후 플랫폼 구현 기술 및 서비스에 큰 변화가 있을 수도 있으나 일부 기능은 고객의 요구에 미치지 못할 수도 있다는 것을 명시 한다.

정책의 변동성

STAND 재단은 플랫폼 서비스 내에서 토큰을 주요 암호화폐 수단으로 전 세계에서 채굴, 교환 서비스 등에 최선을 다할 것이나, 유동성 안정성 등에 따라 관련 목표 또는 전략과는 다르게 진행될 수 있고 백서가 완전한 사실에 근거한 정확성을 보증하지 않는다는 것을 명시 한다. 그리고 백서에 기재된 운영목표 플랫폼 기술 및 서비스 등이 계획대로 진행 되도록 최선을 다할 것이지만 사정에 따라 연기되거나 변경될 수 있음을 고지한다. 토큰은 시장의 수요에 따라 가치가 크게 변동이 될 수 있다. 이는 공급과 채굴 수량, 수요에 따른 가치 변동, 암호화폐의 시장 상황, 정치적 지리적인 이유로 인한 법 규제 및 규정의 변경, 환경의 격변 등 여러 기술적 요인이 이유가 될 수 있다.



STAND PLATFORM

[Blockchain-based Software Platform Business]

