

# LONGOLIVE WHITE PAPER

유익한 이야기들이  
살아있는 휴식처



Multi Media Channel  
LongoLive

- 03** 서론
- 04** 문제인식, Market Voice
- 06** 고객분석 (STP)
- 07** 사업내용 및 플랫폼
- 12** Token Economy
- 13** Token 관련정보
- 16** Roadmap
- 17** 면책조항

## Chapter. 01

## 서론

다양한 개성의 크리에이터들을 중심으로 성장한 MCN, 그리고 콘텐츠의 자유도와 다양성이 강화된 유튜브로 다양한 스트리밍 플랫폼이 급성장하는 시대가 도래했다. 시대의 변화에 따라 전문적인 콘텐츠를 생산하는 유명 크리에이터들의 증가하면서 신규 크리에이터들의 진입 장벽도 높아져 갔다.

샌드박스과 같이 인기 크리에이터들을 전문적으로 관리해주는 MCN (Multi Channel Network)을 통해 본격적으로 1인 방송 및 스트리밍 플랫폼의 전성기가 지속되고 있는 듯 하다. 그러나 콘텐츠의 진부함, 크리에이터들의 각종 사고가 언론보도에 나오고, 인플루언서들의 수익이 없는 등의 구조적인 문제가 연이어 생겨나면서 MCN 생태계에서의 문제인식이 지속 증가하고 있는 추세다.

특히 유명 크리에이터들과 MCN의 집중 관리로 상위 랭커들의 독식 현상은 수익 및 기회 분배의 불평등은 장기적인 악순환 구조를 만들어 낸다. 신규 크리에이터들의 진입으로 기존 크리에이터들과의 선한 경쟁력을 통해 다양하고 건강한 미디어 생태계를 만들기 위해서는 어떻게 해야 할까?



롱고라이브는 신규 진입에 어려움을 겪고 있지만 양질의 콘텐츠 생산 잠재력을 가진 신규 크리에이터들을 위해 해결책을 제공하고자 한다. 다양한 크리에이터들이 양질의 콘텐츠를 만들고 유저들이 롱고라이브에 지속적으로 유입되는 선순환 구조를 만들기 위해서는 크리에이터들의 활동에 대한 보상과 콘텐츠 카테고리의 다양성이 필요하다. 즉, 그들의 활동으로 발생할 수 있는 수익구조가 단순히 '후원'뿐 아니라, 라이브커머스, VOD, 재능판매, 광고수익 등 다양한 수익구조들을 큐레이팅할 수 있도록 서비스를 제공하는 것이 롱고라이브의 목표다.

이러한 롱고라이브 플랫폼의 경영철학과 운영방식을 기반으로 자신들만의 콘텐츠를 만들어 내는 신규 크리에이터들은 대중들에게 신선하고 즐거운 미디어 경험을 제공하고, 이전보다 현저하게 높아진 현 스트리밍 시장 진입장벽에 대한 문제를 해소할 수 있다. 획일화되고 독과점 현상이 심화되는 시장에 다소 염증을 느끼고 있는 소비자들 또한 참신하고 새로운 양질의 콘텐츠에 대해 관심을 가질 것이다. 여기에 롱고라이브는 롱고코인(플랫폼 내 가치 저장수단)을 활용하여 탈중앙화 플랫폼을 통해 크리에이터들의 활동에 대한 공정한 가치 분배 플랫폼을 실현하고자 한다.

롱고라이브는 미디어 생태계에서 크리에이터들과 사용자들이 함께 만들어내는 미디어 콘텐츠에 상품성을 부여하여 구매 및 판매를 일으키는 커뮤니티형 De-Fi 금융 상품 거래소 역할을 한다. 기존 탈중앙화 커뮤니티 플랫폼들의 탈중앙화 정신을 계승하여 플랫폼에서 생산된 가치들을 사용자들에게 분배하여 원활하고 지속 가능한 탈중앙화 플랫폼을 설계할 것이다.

롱고라이브가 그리는 미래상은 대중들에 의해 재능 있는 새로운 크리에이터를 발굴하고 지원하며 콘텐츠 크리에이터의 부익부 빈익빈 및 독과점 현상의 해소에 기여할 수 있는 생태계를 구축하는 것이다. 롱고라이브는 기술력과 폭 넓은 인프라를 통해 한국 뿐 아니라 전 세계 미디어 채널의 혁신적인 미디어 생태계를 선보일 것이다.

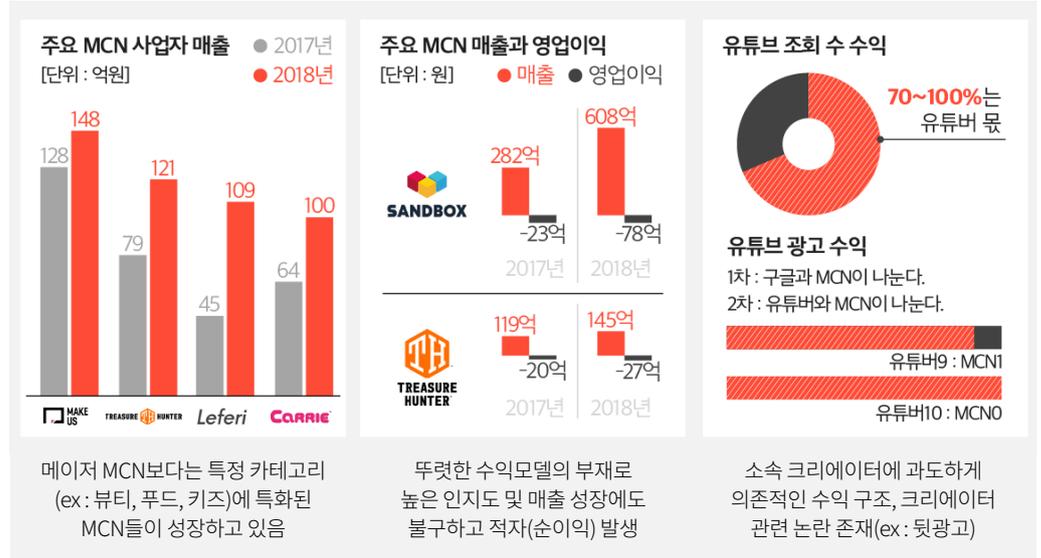
Chapter. 02

# 문제인식 Market Voice

1인 미디어시장은 2018년 약 3조 8,700원 규모에서 2023년까지 약 8조원 규모로 성장할 전망이다. 이러한 시장 속에서 MCN 사업자는 현재 약 100여개가 넘는다. 그러나 MCN 소속 크리에이터에 의 존적인 기형적 수익 구조 및 다른 수익모델의 부재로 인해 적자가 매년 발생하고있다.

새로운 수익모델의 필요성 및 MCN 전문성의 중요성이 대두되고 있고, 무리한 수익 창출에서 발생 한 뒷광고 이슈 등으로 빚어진 부정적인 시각을 해소할 필요가 있다.

<Figure 1 : 크리에이터들과 MCN 생태계 시장>



또한 저작권에 대한 문제도 심각해지고 있다. 1인 미디어 시장이 성장하고 규모가 커짐에 따라 저작권 침해 및 다양한 고려사항이 생기게 되면서 이를 전문적으로 관리할 필요성이 대두되고 있다. 저작권부터 최근 논란이 된 '뒷광고' 문제까지 변호사 사무실을 찾는 유튜버가 늘고 있다. 유튜브에 얽힌 법적 쟁점은 크게 세 가지로 나뉜다. 유튜버가 콘텐츠를 만드는 과정에서 발생할 수 있는 저작권 문제와 유튜버 소속사 개념인 멀티채널네트워크(MCN)와의 계약 문제, 마지막 세번째는 광고주와의 광고계약 이슈다.

가장 많은 유튜버가 변호사 상담을 요청하는 분야는 저작권이다. 영상을 만들면서 음악이나 효과음, 타 영상 등 다른 사람들의 저작물을 이용하게 되는 경우가 많은데 이때 어디까지 써야 저작권을 위반하지 않는지가 핵심 쟁점이다. 여기에 관련된 법 조항은 저작권법 제28조다. 해당 조항은 '공표된 저작물은 보도·비평·교육·연구 등을 위해 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 인용할 수 있다'고 규정하고 있다. 지식재산권·엔터테인먼트법 분야 전문가인 이영욱 법무법인 감우 변호사는 "어디까지가 정당한 범위이고 또 공정한 관행인지 법 해석을 하는 것이 중요하다"며 "음악이나 사진 등을 과도하게 인용하는 경우 미리 당사자의 동의를 얻는 과정이 필요하다"고 말했다. MCN과 유튜버 사이의 계약 문제도 최근 떠오르는 쟁점 중 하나다. 홀로서기가 두려운 유튜버들은 소속사인 MCN과 전속계약을 맺곤 하는데 아직 업계의 표준계약서가 없다. 일부 MCN은 제대로 도와주거나 관리하지 않으면서 광고 수익만 떼가는 경우도 있어 유튜버 사이에서도 갑론을박이 이어지고 있다.

출처 : 한국경제 '뒷광고·표절 논란...로펌 갈 일 많아진 유튜버'

위의 문제들을 어떻게 해결해야할까? 위의 문제들을 해결하기 위해서는 MCN 플랫폼과 크리에이터들 간의 지속적인 커뮤니케이션과 명료한 수익모델 정립으로 안정적인 운영과 장기적인 크리에이터들의 관리가 필요하다. Long + go Live , 멀리보고 오래가는 미디어채널이 필요한 시점이다.

Chapter. 02

# 문제인식 Market Voice

점차 1인 미디어 크리에이터들이 늘어남과 앞서 얘기되었던 문제인식 등이 겹치면서 크리에이터들이 진입할 수 있는 장벽은 높아져가고 있고, 이들이 생산하는 콘텐츠의 신선함도 시간이 흐를수록 떨어지고 있는 상황이다. 이에 따라 크리에이터들의 수익구조가 불명확해지고 이는 자연스럽게 MCN, 생태계 전체 수익 저하의 악순환 구조를 만든다. 대부분의 스트리밍 플랫폼은 높은 구독자수와 재생횟수를 보유한 채널의 영상을 메인 페이지에 노출시키고 있고 연계 영상 또한 주로 상위권 채널의 영상들이 노출되는 경향이 있다. 결국 이는 콘텐츠 크리에이터들의 부익부 빈익빈 현상을 초래하며 신규 크리에이터들의 설 자리는 점점 없어지는 악순환을 야기하며 획일화되고 자극적인 콘텐츠의 범람이라는 또다른 이슈를 만들어내었다. 궁극적으로 점점 참신하고 새로운 콘텐츠들을 갈망하는 시청자들은 이러한 콘텐츠를 찾기가 더욱 힘들어지게 되며 스트리밍 및 MCN 산업은 대형화되는 해당 산업의 트렌드 속에서 예전 TV방송과 같은 콘텐츠의 일방적인 송출 구조로 회귀하는 듯한 모습을 보여주기에 이르고 있다.

이러한 수익구조의 악순환을 해결하는 양상에 대해서는 최근 라이브 커머스에서 힌트를 찾아볼 수 있다. 콘텐츠 제작자와 광고주가 콜라보하여 콘텐츠를 만들거나, 소통 하면서 ‘후원’이라는 단편적인 수익구조에서 탈피한 새로운 비즈니스 모델이 각광 받고 있는 것이다.

<Figure 2 : 콘텐츠 제작자, 판매자와 적극적으로 소통하길 원하며, 재미있는 콘텐츠들을 선호하는 소비 트렌드 확대>

**재미 기반의 브랜드 콘텐츠**

[SSG, 먼데이 박스]

매주 월요일마다 제품, 서비스를 소개하는 브랜드 콘텐츠 전문성과 콘텐츠 화제성을 동시에 잡음

**적극적인 양방향 소통**

[잼라이브, 잼특가]

양방향 소통의 효율성, 시간성이 높은 포맷(실시간 퀴즈)으로 이용자들의 이탈률을 최소화하고 구매전환률을 향상

**낮아진 크리에이터 진입 장벽**

[쿠팡, 쿠팡 라이브 크리에이터]

판매를 희망하는 누구나 크리에이터로 등록, 판매 가능, 전문성을 갖춘 일반인들이 적극적으로 진출 중

롱고라이브는 라이브커머스의 탄생과 활성화에서 비즈니스모델의 성공요인을 발견하였다. 우선, 라이브커머스는 두마리 토끼를 잡는다. 첫 번째는 일방적인 시청을 강요하는 TV홈쇼핑과는 달리 사용자들이 원해서 시청하는 능동적인 콘텐츠 선택방식과 시청자와 소통을 통해 생동감있는 콘텐츠를 제시하는 것이 첫번째이고, 라이브커머스 방송에서 판매하는 물건을 통해 수익을 창출 할 수 있어서 명료한 수익모델을 가지고 있다는 것이 두번째이다. 여기에 재미 기반의 콘텐츠 요소가 방송에 가미된다고 했을 때 팬덤형성과 더불어 장기적인 미디어채널로서의 입지를 다지게 될 것이다. 롱고라이브는 두 마리 토끼를 좀더 나아가 탈중앙화 시스템을 통해 BM을 고도화 하고자한다.

- (1) 플랫폼이 자사 기업의 이익을 대변하기 위해 콘텐츠 추천 알고리즘을 조작하는 문제점을 없애고자 탈중앙화 시스템을 통해 사용자들이 원하는 콘텐츠를 기술적으로 큐레이팅하고, 자신들의 선택에 대한 만족도와 콘텐츠에 대한 흥미를 더욱 느낄 수 있게 되는 것이다.
- (2) 제품 뿐 아니라 지식, 재능판매를 통해 콘텐츠의 다양성을 제공하여 차별점을 둘 것이다.

Chapter. 03

# 고객분석 (STP)

미디어 플랫폼은 생태계 특성상 가장 빠르게 트렌드에 민감하고, 수요자들의 니즈에 대한 변동성이 심한 생태계이다. 트렌드에 민감하고, 변동성이 심하다는 것은 장기적으로 플랫폼 내의 사용자들을 Lock-in 하는 무언가가 없다면 이탈소요가 빈번하게 발생한다는 뜻이다. 따라서 롱고라이브 플랫폼은 이러한 점에 착안하여 다양한 영상 송출 기능과 수요자와 크리에이터, 광고주의 니즈 욕구 등을 설계하여 재능과 가능성을 겸비한 콘텐츠 크리에이터들의 성장을 돕고, 이를 수요자인 시청자 및 팬들과 함께 공유는 비즈니스 모델을 통해 장기적인(long + go) 미디어 채널이 되고자 한다.

재능있는 크리에이터들이 쉽고 신선하게 콘텐츠를 만들 수 있는 User flow와 system flow를 고민 하였을 때 성공 요소는 아래와 같이 정의할 수 있다.

<Figure 3: MCN과 채널의 장점을 극대화할 수 있는 콘텐츠가 필요>



최근 라이브커머스로 성공한 사례들을 보면 사용자가 무엇을 원하는지 명확하게 파악한 콘텐츠 스토리텔링과 미디어 포맷(UX) 그리고 양방향 소통을 강조하고 있다. 롱고라이브도 양방향 소통을 중심으로 두고 크리에이터들이 생산하는 콘텐츠에 대해 사용자들이 직접 롱고스톤(재화가가치 있는 롱고코인으로 전환할 수 있는 플랫폼 내의 화폐)을 통해 해당 콘텐츠에 대한 보상을 제공한다. 또한 롱고라이브의 인터페이스도 정통적인 라이브 미디어의 UX 맥락은 따라가되, 직관성에 초점을 두어 컬러통일, 버튼 축소화, 정보 최소화 등을 반영하여 고객 만족도를 제고할 것이다.

<Figure 4: 이용자에게 최적화한 콘텐츠(라이브 커머스)들의 성공 예시>

**[스타일쉐어 '스웨라이프']**  
시청자 수 10만 명, 매출 3,000만원 기록

**[카카오쇼핑라이브, '유병재']**  
시청자 수 8만 명 기록

**[티몬 쇼트리트 파이터]**  
영상 조회 수 4만 명 기록

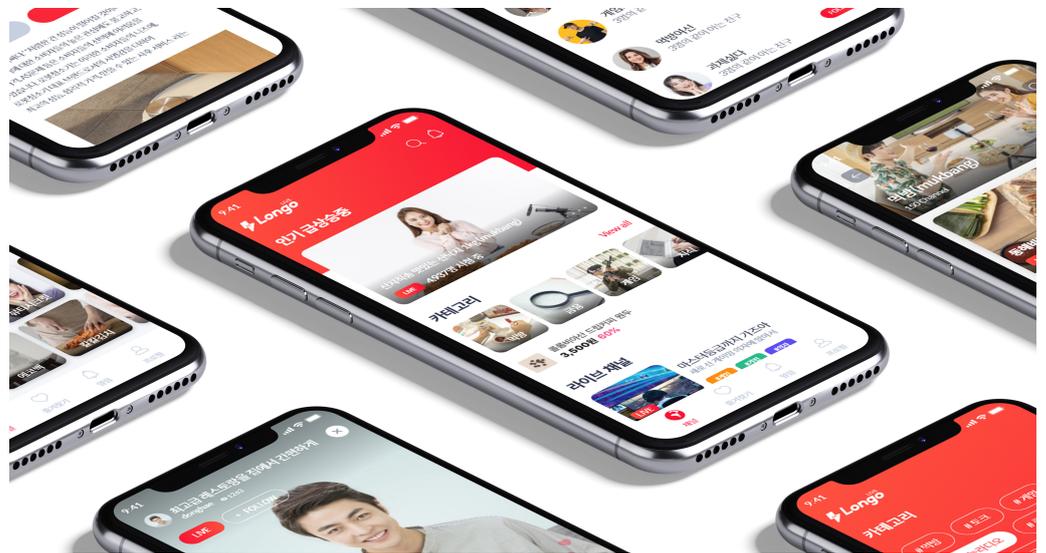
Chapter. 04

# 사업내용 및 플랫폼

## 유익한 이야기들이 살아있는 휴식처 멀티 미디어 채널, 롱고라이브



롱고라이브가 지향하는 크리에이터들의 콘텐츠 방향성은 자극적이고 단편적인 콘텐츠들과는 거리가 멀다. 콘텐츠의 퀄리티를 높이고, 해당 콘텐츠가 유익하여 유저들로 하여금 논리적으로 수익이 창출될 수 있는 선순환 구조의 생태계를 지향한다. 앞서 언급한대로 획일화되어가는 콘텐츠의 범람은 시청자들이 진부함을 느끼게 되는 요인이 되어왔고 참신한 콘텐츠를 찾게 되는 원인이 되었다. 하지만 대형화 및 고도화된 스트리밍 플랫폼의 특성상 이미 수많은 구독자 및 시청자를 거느리는 콘텐츠를 제공하는 크리에이터 외에는 검색 및 접근이 초창기에 비해 어려워졌다. 이러한 고도화된 시장에서 참신한 콘텐츠를 찾는 수요와 이러한 콘텐츠를 생산할 준비가 되어있는 크리에이터들 간의 직접적인 연결고리가 될 수 있는 새로운 개념의 참여형 롱고라이브 플랫폼을 통해 현 시장에 새로운 흐름과 생태계 형성하고자 한다.



또한 롱고라이브는 토큰 이코노미를 미디어 플랫폼에 녹여, 플랫폼 내 플레이어들에게 적극적인 참여 동기를 제공하고 있다. 롱고라이브는 100% 커뮤니티 베이스 프로젝트이다. 프로젝트의 이념도 작은 단위의 커뮤니티의 완전한 탈중앙화에 기여하는 것이기 때문이다. 단순히 커뮤니티의 참여가 중요한 프로젝트에서 “HOLD”만을 외치며 프로젝트의 암호화폐를 들고 있는 것은 적합하지 않다. 비단 롱고라이브 프로젝트뿐만 아니라 타 암호화폐 프로젝트들 또한 커뮤니티 및 거래 참여자의 장기 유지성 문제를 해결하고자 최선을 다한다. 롱고라이브 프로젝트는 프로젝트의 참여자에게 동기를 부여하고 지속적인 프로젝트 참여 독려를 위한 토큰 이코노미를 설계할 것이다.

Chapter. 04

# 사업내용 및 플랫폼

1

## 당신이 듣고 보고 싶은 유익한 이야기를 직접 선택

음악, 게임, 먹방 부터 지식, 다큐멘터리, 부동산, 금융 등 다양한 주제들이 당신에게 유익하고 재미있는 라이브방송들로 구성. 원하는 카테고리를 선택할 수 있다.

<Figure 5 : MCN과 채널의 장점을 극대화할 수 있는 콘텐츠가 필요>

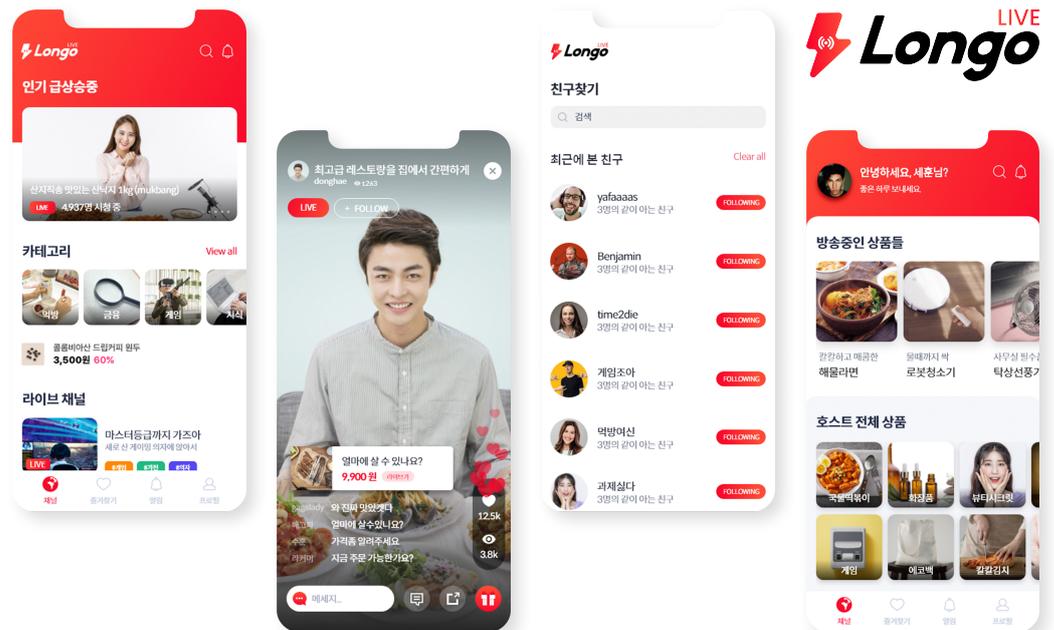


2

## 라이브 미디어 플랫폼에서 필요한 기능들에 대해 감각적이고 편한 인터페이스 제공

기존의 MCN 서비스들의 UI UX를 집중 분석하여, 방송 시청, 메시지 보내기, 후원하기, 관련 상품 / 서비스 구매하기 등에 대한 인터페이스를 사용친화적으로 설계되어있다.

<Figure 6 : MCN과 채널의 장점을 극대화할 수 있는 콘텐츠가 필요>



Chapter. 04

# 사업내용 및 플랫폼

## 3

### 크리에이터에게 후원하는 금액은 기부 개념이기 때문에 가격 변동성 영향이 상대적으로 적다

후원하는 유저입장에서는 어차피 후원하는 돈이고 후원이 될 때는 원화 가치로 제공되는 것이 아니라 Stone 개수로 표시되기 때문에 주는 유저나 받는 크리에이터 둘다 크게 여의치 않는다.



#### 롱고스톤 후원

당신이 응원하는 크리에이터에게 롱고스톤을 후원할 수 있습니다.



#### 댓글/공감 기능

같은 영상을 본 유저들과 영상에 대한 의견을 나눌 수 있습니다.



#### UP 버튼

내가 좋아한 영상이 다른 사람들에게 많이 노출될 수 있도록 우선순위를 부여할 수 있습니다.



#### 공유 기능

내가 본 영상을 공유할 수 있습니다. 좋아하는 BJ의 영상을 널리 알려주세요.



#### 관련상품 구매

라이브커머스 기능으로 방송되는 상품을 바로 구매할 수 있습니다.



#### 롱고코인과 롱고스톤 환전

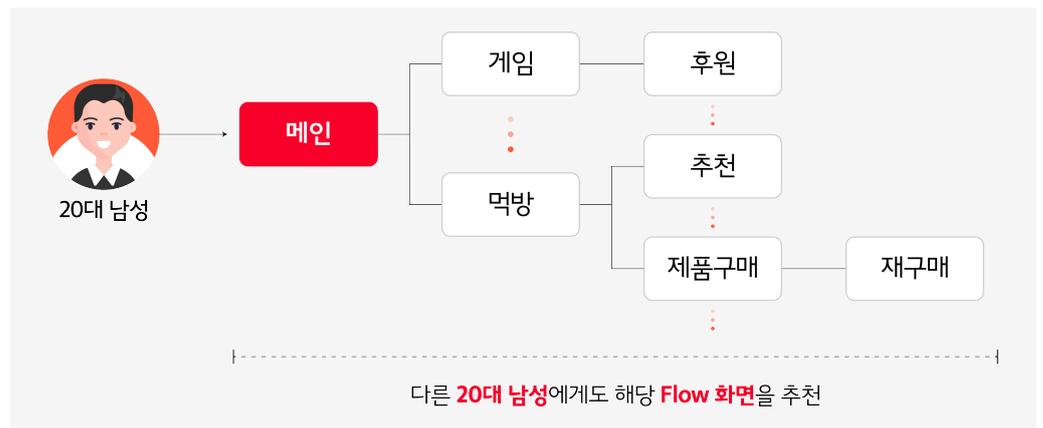
롱고라이브 기축화폐인 롱고코인과 플랫폼 내 화폐 롱고스톤 간 환전 가능

## 4

### AI 데이터 기반의 검색 / 추천 기능

유입되는 유저들의 검색 성향, 성별 연령 등의 요소들을 추출하여 고객의 사용 여정 별로 어떤 니즈와 불편함이 있는지를 분석하고, 콘텐츠 추천 알고리즘을 적용 한다.

<Figure 7: 회원 큐레이팅 알고리즘 구조도>



또한 user flow에 있어서는 전문 UX 디자이너와 개발자들과의 다년간 co-work output으로서 최적화된 인터페이스 경험을 제공하여 검색과 추천에 따른 콘텐츠 노출의 만족도에 포커싱한다. 대다수의 암호화폐 프로젝트는 본인들의 서비스에 적절한 UI(User Interface, 디지털기기 사용자 환경)와 UX(User Experience, 사용자 경험)를 개발 및 적용하는데 어려움을 겪는다. 그 이유는 사용 확장성에 적합하지 않은 포맷(Format)을 사용하고 있기 때문이다. 롱고라이브 프로젝트는 Community Base Service 중 가장 확장성이 좋다고 판단되는 성공한 미디어 플랫폼의 형태로 서비스를 제공할 것이다. 대중에게 익숙한 인스턴트 미디어 플랫폼이라는 포맷을 기반으로 롱고라이브라는 암호화폐 기반 탈중앙 미디어 플랫폼으로 사용 확장성을 확보할 것이다.

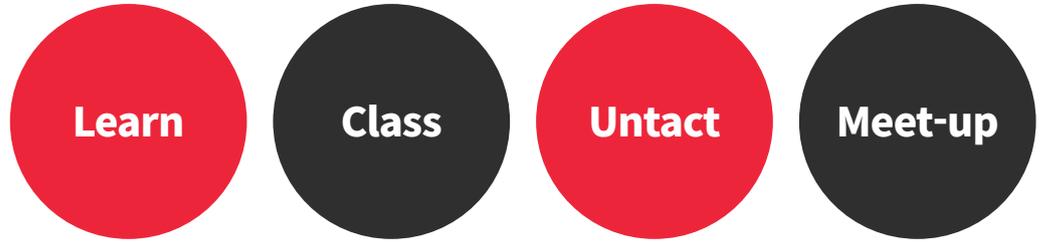
Chapter. 04

# 사업내용 및 플랫폼

## 5

### 배움이 있는 곳! 롱고라이브

롱고라이브는 포스트 코로나 시대에 배움에 대한 창구로서 신선한 대안이 될 것이다. 기존의 지식, 교육관련 VOD들은 일방적으로 녹화된 영상을 편집하여 제공하는 것으로 마치는 경우가 많다.



그러나, 롱고라이브는 라이브 스트리밍 기술을 기반으로 다양한 형태의 learning 이 가능하다. 우선 롱고라이브에서는 실시간으로 학습자와 강사가 양방향으로 소통하여 커스텀된 교육 콘텐츠를 만들 수 있고, 경우에 따라서는 VOD로 녹화하여 쉽고 빠르게 플랫폼에 업로드 할 수 있다. 업로드 된 VOD는 판매도 가능하고, 무료로 공개할 수도 있다. 더 나아가, 롱고라이브 자체에서 인기있는 클래스의 경우에는 Untact 컨퍼런스나, 오프라인 Meet-up을 주최하여 폭넓은 경험을 유저들에게 선물하고자 한다. 이후에는 대학교, 정부교육기관 등과도 협업하여 유익한 미디어 콘텐츠들이 롱고라이브 내에서 원활하게 유통되고 쓰여질 수 있도록 적극적으로 기반 환경을 구축할 예정이다.

## 롱고라이브 과정

원활한 방송 참여를 위한 필수기능 탑재



롱고라이브에서 가장 핵심적인 user flow step은 크리에이터들이 쉽고 빠르게 자신들의 콘텐츠를 송출하는 부분이다. 따라서 롱고라이브는 이과정을 5가지로 명료하게 구분하고, 각 과정에서 버블넥이 없도록 튜토리얼 페이지와 영상들을 초반 회원들에게 인지시킬 것이다. 5개의 과정은 기획, 운영, 진행, 연결, 확장으로 구성되어있다. 보통의 미디어 플랫폼들은 '운영'과 '진행'부분에 초점을 두고 앞뒤의 과정에 대해서는 대부분 지원을 해주고 있지 않다. 그러나 롱고라이브에서는 콘텐츠 기획단계부터 크리에이터들이 어렵지 않게 기획할 수 있도록 다양한 매거진과 정보들을 제공한다. 또한 이들의 지속적인 활동을 위해 비즈니스 기회 '연결'과 VOD 판매로의 '확장' 서비스도 제공함으로 추가적인 수익창출을 할 수 있도록 안내한다.

Chapter. 04

# 사업내용 및 플랫폼

## 6

**크리에이터가 설명해주는 물건을 바로 살 수 있다. 저렴하게도!**

크리에이터들이 방송중에 설명하는 제품과 서비스들은 방송을 보면서 바로구매할 수 있도록 인터페이스 기술이 구현되어있다. 방송의 흐름이 끊기지 않고 결제되는 것이 중요하기 때문이다.



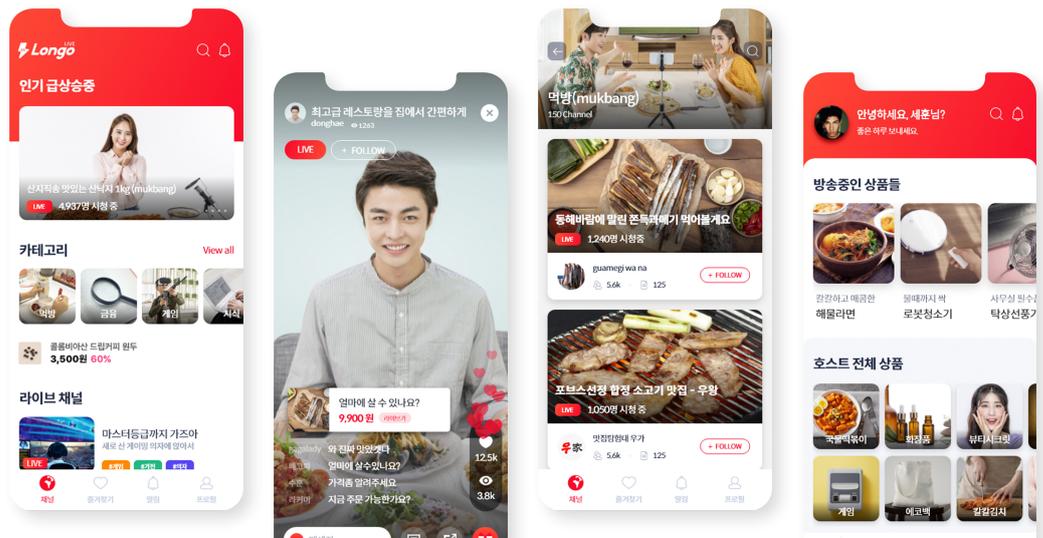
크리에이터는 재화에 대한 가격을 원화 또는 롱고스톤으로 결정할 수 있고, 롱고스톤으로 결제시에는 판매자(크리에이터)수수료를 할인율로 변환하여 결제시 적용되도록 한다. 이를 통해 롱고코인으로만 구매가능한 롱고스톤을 활성화하고 코인에 대한 가치를 더 높일 수 있는 모멘텀이 되는 것

## 7

**없는게 없는 롱고라이브**

기존에 제품만 팔던 라이브커머스나, 후원만 가능하던 미디어 플랫폼과는 달리 롱고라이브에서는 다양한 제품과 서비스를 모두 쉽고 빠르게 판매하고 구매할 수 있다.

유튜브만 하더라도 방송을 만들고 올리고 광고수익을 창출하기 까지 충족해야할 구독자수와 조회수가 있는 진입장벽이 있는 반면, 롱고라이브는 바로 방송을 결 수 있고 당사자가 만드는 콘텐츠에 대해 리뷰드를 받을 수 있는 것이 핵심이다. 그 카테고리가 무한하다면, 확장성은 어떨까

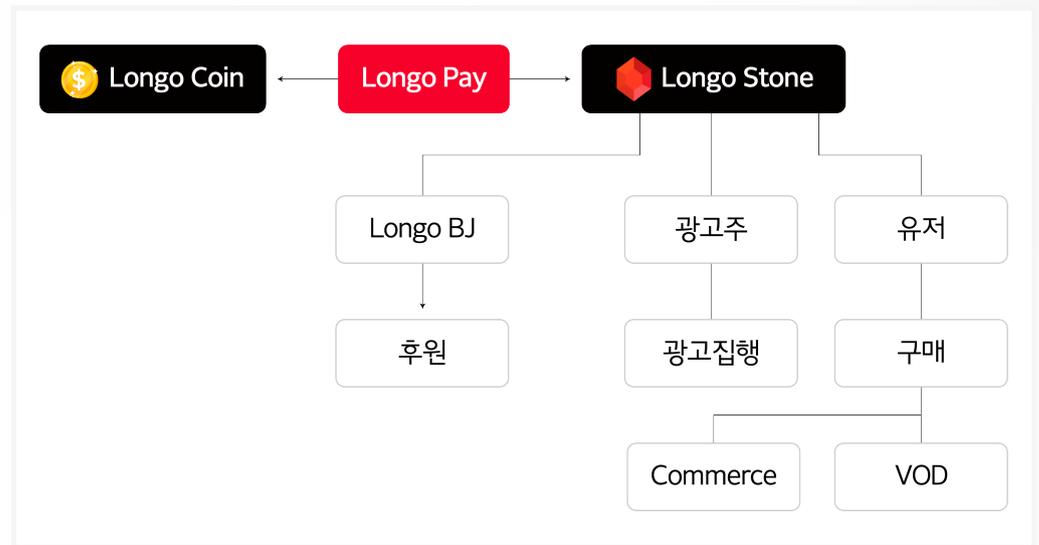


Chapter. 05

# Token Economy

롱고라이브 코인(Longo Coin)은 롱고라이브 플랫폼 내에서 활용되기 위해 롱고페이(Longo Pay)를 통해 롱고스톤(Longo Stone)으로 환전해야 한다. 환전된 롱고스톤을 통해 크리에이터들에게는 후원을 할 수 있고, 광고주는 해당 스톤으로 광고집행이 가능하며 유저들은 상품(Commerce)이나 크리에이터들이 생산한 영상콘텐츠(VOD) 등을 구매할 수 있다. 우려될 수 있는 부분은 코인의 변동성으로 인한 화폐가치에 대한 이슈가 있을 수 있으나, 우선 크게 3가지 활용처에서 대응이 가능하다.

<Figure 8 : 롱고코인, 롱고페이, 롱고스톤 생태계 구조>



### 1

#### 크리에이터에게 후원하는 금액은 기부 개념이기 때문에 가격 변동성 영향이 상대적으로 적다

후원하는 유저입장에서는 어차피 후원하는 돈이고 후원이 될 때는 원화 가치로 제공되는 것이 아니라 Stone 개수로 표시되기 때문에 주는 유저나 받는 크리에이터 둘다 크게 여의치 않는다.

### 2

#### 광고주가 코인으로 충전한 금액에 대해서는 광고비 집행시 편차범위를 10% 내로 둔다

가령 100만원을 충전한 금액이 원화가치가 50만원으로 떨어진다고 했을 때, 편차범위 10%내인 90만원까지 해당 금액은 보호를 받는다. 마찬가지로 110만원으로 올랐다면 10만원의 시세차익을 통해 더 많은 광고를 집행할 수 있는 이득을 취할 수 있게 된다.

### 3

#### 유저에게는 코인 구매와 현금 구매 둘 중 선택할 수 있고 코인 구매시 할인 혜택 제공

할인 혜택 제공 대비 원화가치가 떨어질 수 있는 리스크를 감내할 것을 사전 고지하고, 현금 구매 또한 열어두어 소비자가 구매 수단을 결정할 수 있게 하여 이슈에 대응한다.

## Chapter. 06

# Token 관련정보

## 롱고라이브 알고리즘과 운용

LONGO PROJECT를 성공적으로 수행하기 위해서는 ERC-20 기반으로 생성된 LONGO TOKEN이 메인넷 'LONGO BIT'의 개발과 완성을 거쳐 LONGO COIN 코인으로 스왑되어야 하며 개발 중인 메인넷과 LONGO COIN의 기술적 사양 및 개요는 다음과 같다.

### LONGO COIN의 알고리즘 개요

#### 블록체인 알고리즘

LONGO PROJECT 생태계의 메인넷은 알고리즘 [X11]을 기반으로 제작되며, 채굴 방식으로는 PoW를 사용하지만 자체 개발 중인 PoSA(Proof of Simple Access)방식이 완성 될 경우 이를 대체한다. 채굴방식과 알고리즘은 메인넷 개발과정에서 더욱 고도화 될 수 있으며 새로운 혁신적인 기술을 적용하기 위해 노력하고 있다.

#### 알고리즘의 공개

LONGO COIN의 알고리즘은 github.com에 공개된다.

#### 제네시스 블록

LONGO COIN의 제네시스 블록은 LONGO PROJECT팀이 개발 중인 메인넷 'LONGO BIT' 구축과 동시에 생성된다. 이는 깃허브(GitHub) 내 LONGO COIN팀 저장소에서 열람 가능하다.

#### 발행 수

LONGO COIN 코인의 총 발행 수는 100억 LONGO COIN 코인이며 이중 유통할 수는 90억 LONGO COIN이며, 나머지 10억 LONGO COIN은 GPU, ASIC, MOBILE을 통한 공개채굴을 진행한다.

#### 약어

LONGO COIN의 1Cash단위 약어는 LONGO이며, 소수점 이하 8자리까지 분할전개 된다.

#### 블록타임 및 채굴기간

블록타임은 10초이며 메인넷 개발 이후 초기 채굴시점의 채굴량은 1일 43,200개로 설정되어 있다. 추후 채굴량과 매장량에 따라 난이도는 변동될 수 있다.

#### 지갑이체 수수료

LONGO COIN의 전자지갑 간 이체 전송 시에는 0.001%의 네트워크 수수료(plabit)가 발생된다.

#### 지갑의 형태

LONGO COIN은 웹과 앱으로 이용할 수 있으며 지갑을 설치할 수 있는 방법은 URL을 이용하거나 안드로이드, 아이폰 Store 등에서 다운로드 받는 방법이 있다.

#### 현금화 및 시세적용

LONGO COIN의 전용전자지갑과 거래소를 이용해 이체하고 이를 전자지갑 내에서 각 나라별 환율과 나라별 대표 국제거래소의 시세를 표준 환율로 적용하며, 이를 국제거래소의 지갑에 이체 하여 현금화할 수 있도록 한다.

## Chapter. 06

# Token 관련정보

항 목	내 용
이름	LONGO COIN 코인(약칭 LONGO)
알고리즘	X11
발행	100억 LONGO
채굴	선채굴 90억 LONGO / 공개채굴 10억 LONGO
채굴방식	POW(작업증명), PoSA(단순접속증명)
일채굴량	43,200 LONGO/1일, 블록 당 5 LONGO COIN 배당
이체수수료	0.001%
시세	국제거래소 변동환율

## 1

### LONGO COIN 블록체인의 작동원리

LONGO PROJECT는 자체 메인넷인 'LONGO BIT' 구축으로 완성된다. 메인넷을 구성하는 블록체인이 생성되는 합의 알고리즘 방식에는 일반적으로 POW(Proof of Work 작업증명)와 POS(Proof of Stake 보유증명), 그리고 최근 관심을 끌고 있는 PoA(Proof of Authority 권한증명)방식 등이 있다.

POW는 채굴자들이 해시를 통해 채굴해서 블록체인을 만들어 나가는 방식이며 POS는 사람들이 각자의 지갑에 얼마나 많은 지분(코인)을 가지고 있는가에 따라 블록체인이 만들어지는 방식이다. 하지만 지금까지 공개된 모든 증명방식에는 나름의 장/단점들이 있다. 네트워크의 노드는 단순히 네트워크 사이에 있는 계정의 현재 잔액을 계산하기 위해 네트워크의 기록에서 모든 단일 블록의 신뢰성을 개별적으로 평가할 필요가 없다. 그저 해당 블록의 '부모 블록'이 정식 블록임을 확인하기만 하면 되고, 이를 위해서는 새로운 블록이 부모 블록의 트랜잭션과 상태를 해시한 값을 올바르게 포함하고 있는 확인하기만 하면 된다.

LONGO COIN의 메인넷 'LONGO BIT'는 PoW방식을 기본으로 사용하되 가급적 에너지 소모가 적으면서 보안성은 강화된 합의 알고리즘을 통해 블록을 생성하고자 모바일을 통한 PoSA (Proof of Simple Access 단순접속증명)방식을 추가로 연구, 개발 중이다.

Chapter. 06

# Token 관련정보

## 2

### X11 알고리즘



LONGO COIN은 X11 알고리즘을 기본으로 한 POW(Proof Of Work) 방식과 자체 개발 중인 PoSA(Proof of Simpple Access)방식을 사용한다. X11은 Dash코어 개발자 에반듀필드(Evan Duffield)에 의해 생성돼 Dash(2014년 1월에 ‘엑스포인’으로 출시)에 도입된 후 널리 사용되는 해시 알고리즘의 이름이다.

이는 Quark의 체인해시 접근방식에 부분적으로 영감을 받아 깊이와 복잡성을 무작위로 증가시켰다. X11알고리즘은 11개의 서로 다른 해시 (blake, bmw, groestl, jh, keccak, skein, luffa, cubehash, shavite, simd, echo)의 여러 라운드를 사용하므로 현대에서 사용하는 가장 안전하고 정교한 암호화 해시 중 하나라고 볼 수 있다.

X11의 해시체인 알고리즘은 사전작업을 위해 11개의 과학적 해시 알고리즘 시퀀스(단락구분)를 사용한다. X11은 ASIC(Application Specifik Integrated Circuit 주문형 반도체)를 생성하기 훨씬 더 어렵게 만들기 위해 의도되었으며, 중앙 집중화를 위협하는 요인이 되기 전에 통화가 개발될 수 있는 충분한 시간을 제공한다.

## 3

### X11 장점

X11은 사슬에 묶인 알고리즘의 복잡성과 정교함이 증가하여 디지털 통화에 대한 보안 수준이 개선되고 불확실성이 줄어든 반면, SPOF(Single Point of Failure 단일 장애점)와 같은 보안위험에 대해서도 보호된다. 비트코인을 예를 들어보면 네트워크가 단단한 포크를 사용하여 다른 암호화 해시로 이동할 때까지 SHA256 해시를 파손시킬수 있는 컴퓨팅 돌파구가 될 수는 있지만 전체 비트코인 네트워크는 위험할 수 있다

Chapter. 07

# 로드맵

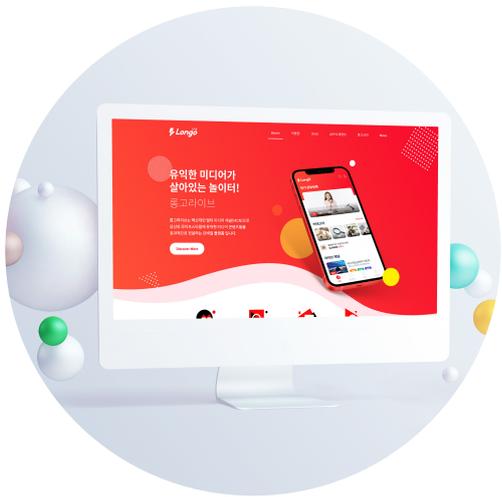


# Road Map



## 2021

- 롱고스타즈 1회/2회 개최
- 롱고라이브 Android / iOS 개발 착수
- 국가별 현지법인 설립
- LONGO COIN 국가별 거래소 상장
- LONGO COIN 국제거래소 상장
- 롱고라이브 MAU(월간활성사용자수) 5만 달성



## 2022

- 롱고스타즈 3회 개최
- LONGO COIN 메인넷 개설
- LONGO TOKEN 코인으로 스왑
- LONGO MALL 국제무역 플랫폼 개발 완료
- LONGOLIVE 해외 지사 10개국 달성
- LONGOLIVE MAU(월간활성사용자수) 30만 달성

## 2023

- LONGOLIVE MAU(월간활성사용자수) 50만 달성



## Chapter. 08

## 면책조항

본 백서는 플랫폼의 잠재적 참여자와 개발에 기여하고자하는 사람들에게 LONGO COIN PROJECT에 대한 정보를 제시하기 위해 작성되었습니다. 아래에 명시된 정보는 완전하지 않을 수 있으며 계약 관계를 의미하지 않습니다.

본 문서의 유일한 목적은 잠재적인 토큰 소유자에게 정보를 제공하는 것입니다. 이에 잠재적인 토큰 소유자는 본 백서를 기반으로 LONGO COIN을 취득하려는 의도 하에 회사를 분석할 의사가 있는지의 여부를 결정할 수 있습니다.

본 백서의 어떤 부분도 투자 설명서 또는 투자 유치권을 구성하는 것으로 간주되지 않으며 어떠한 방식으로든 모든 관할 지역의 유가 증권을 매수하는 제안이나 청약과 관련되어 있지 않습니다. 주어진 문서는 기여자 보호를 목적으로 하는 관할권의 법률 또는 규정에 따라 작성되지 않았으며 그 대상이 되지 않습니다.

주어진 백서에 포함된 특정 진술, 추정 및 재무 정보는 공개된 자료에 기반하거나 미래예측정보를 구성합니다. 이러한 미래, 예측, 진술 또는 정보는 실제 사건이나 결과가 그러한 미래예측진술에 암시되거나 표현된 예상 또는 이 결과와 실질적으로 다른 결과를 초래할 수 있는 리스크 및 불확실성으로 간주됩니다.

본 백서가 LONGO COIN PROJECT 및 코인 출시와 관련하여 유일한 공식적인 정보 출처입니다. 여기에 포함된 정보는 기타 언어로 번역되거나 잠재적인 파트너 또는 LONGO COIN PROJECT 참여자와의 서면 또는 구두를 통한 소통 수단을 구축하는데 사용될 수 있습니다.

번역의 결과로 여기에 포함된 일부 정보는 누락되거나 손상되거나 잘못 표현될 수 있습니다. 번역본 또는 의사소통과 공식 백서 사이의 내용이 서로 상충하는 경우, 한글로 된 공식 백서의 내용이 원본으로 간주되어 우선 적용됩니다.

롱고라이브는 본 백서의 내용을 변경할 수 있는 권리를 가지고 있습니다. 백서의 다양한 버전 사이에 서로 상충되는 차이점이 있는 경우, [www.longolive.com](http://www.longolive.com) 웹사이트에 게시된 백서의 최신 버전이 우선 적용되며 이전에 게시된 모든 버전은 모든 문구 및 표현과 관련하여 무효한 것으로 간주됩니다.

롱고라이브는 플랫폼 사용자가 어떠한 종류의 자본 통제도 회피하는 것을 금지하며 어떠한 방식으로든 외국 자산에 대한 출연금을 출자하는 것을 허용하지 않습니다.

본 백서 및 [www.longolive.com](http://www.longolive.com)을 통해 제공되는 정보는 설명적인 성격만을 지니며 법적 구속력이 없고 토큰생성 이벤트 (이하 “약관”)의 조건을 구성하지 않습니다. 특히 LONGO COIN을 구입하는 것은 높은 수준의 리스크를 수반한다는 점을 알고 계셔야 합니다.

LONGO COIN을 구입하기 전에 본 약관의 각 조항에 명시된 공식적인 진술 및 보증을 제공할 수 있는지 확인하십시오. 본 문서를 토대로 하여 대중을 대상으로 정보를 배포하거나 LONGO COIN의 무상제공 또는 판매는 특정관할권에서 법률에 의해 제한될 수 있습니다.

자신의 거주 지역 또는 거주국가의 관계 법령이 코인세일에 참여하는 것을 금지하는지의 여부를 확인하는 것은 본 문서의 독자 및 잠재적 참가자의 전적인 책임입니다.

