

White Paper

한글본 V1.2

Gstar(GOX)

Tom Kim
Kris Chen
Anthony Abunassar



2018. 11. 9

table of contents

- I . Purpose of Development
 - 1. Background of Gstar Development
 - 2. Vision
- II. Technical Framework Of Gstar
- III. Usage and Functions of GOX
- IV. Business Plan
- V. Conclusion
- Notice

I. 개발배경 및 목적

1. Gstar 개발 배경

인류가 사용해온 화폐제도는 오랜 역사를 가지고 있다. 아마도 화폐제도는 인류가 고안해 낸 최고의 발명품 중 하나일 것이다. 화폐제도는 여러가지 편리한 측면도 있지만 한계점도 적지 않다. 우리는 국제금융시장에서 Bretton Woods System이 붕괴되는 것을 보았고 초인플레이션으로 고통 받고 있는 몇몇 국가에서 정부가 특별한 대책 없이 화폐발행을 계속 증가시키고 있는 것을 지켜보고 있기도 하다. 미국 달러도 결코 예외는 아니라고 보고 이러한 화폐제도가 미래에도 지속될 수 있을지에 대해 의문을 제기하는 금융전문가들도 있다.

이러한 화폐제도에 대한 우려는 새로운 화폐제도를 고민하게 만들었고 리먼브라더스 파산으로 초래된 금융위기 직후 Bitcoin이 출현하게 되었다.

2009년 Bitcoin이 가져온 '블록체인 기술'과 '탈 중앙화' 개념은 이후 다양한 가상화폐 등장을 초래하고, 화폐금융시장에서 거래의 안정성을 높이고 국가간 장벽을 제거함으로써 거래 비용을 감소시키는 역할을 할 뿐만 아니라 4차 산업혁명 시대에 새로운 사업모델을 건인(trigger)할 것으로 기대되고 있다.

현재 제2위의 지위를 차지하고 있는 Ether 출현 이래 ADA, EOS, ICON 등 수많은 암호화폐(Ether 기반의 Token)들은 저마다 사용처를 가지고, 거래 속도와 보안성을 향상시켰다거나, Ether를 대체할 수 있는 새로운 Platform 기술이 적용됐다고 주장하고 있다.

그러나, 가상화폐를 현실세계에 적용하는 데에는 많은 문제와 한계점이 있다. 새로이 출현된 암호화폐들의 사업내용은 비현실적이거나 '현재 개발 중'으로 대부분이 그 기술에 대한 증거가 이루어지지 않고 있다. 자체 기술 없이 토큰을 발행하고 미래에 어떠한 사업을 전개할 것이라는 막연한 계획을 백서에 담고 있을 뿐이다.

몇몇 백서에서 볼 수 있듯이, 어떤 코인은 '금으로 교환 가능하다' 또는 '전기자동차에 적용된다' 혹은 '개인 생체 정보를 교환하는 플랫폼을 구축한다' 등등 향후 5년 후에도 실현 가능성이 희박한 장미 빛 청사진들이 우리의 이성을 마비시키고 있다.

Gstar(이하 "GOX"라고 칭한다)은 이러한 주장에 대한 실망과 코인환경에 대한 안타까움에서 출발하였다. 우리가 내놓은 GOX는 수많은 다른 코인 백서가 보여주는 단기간 내에 실현 불가능한 장미빛의 추상적 계획이 아니라, 몇 달 혹은 1년 이내에 실현 가능한 구체적인 사업계획을 가지고, 실제 사용되는 Coin 으로서 암호화폐 시장을 선점하고자 개발되었다.

2. Gstar(GOX) Vision

1) 비전

우리는 현실세계의 문화산업(Creative Industry)을 중심으로 모바일 안에서 GOX 생태계(Ecosystem)를 구조화하고 확장성을 부여함으로써 GOX의 실제사용처와 미래를 명확히 제시하고자 한다.

현재 전세계에 2,000 개가 넘는 암호화폐가 거래소에 등록되어 거래되고 있다. Bitcoin을 제외한 대부분의 암호화폐들이 실 사용처가 없이 트레이딩만으로 가격이 유지되고 거래된다.

우리는 실제로 사용되는 암호화폐가 궁극적으로 시장을 장악할 수 밖에 없다는 신념을 가지고 있다. 거래소에 상장되어 있는 coin들이 '어디에 실재 사용될 것 같다' 는 단순한 뉴스에 수십배 폭등하는 과거 사례들이 우리의 믿음을 확인시켜주고 있다. 이제 실제로 사용되는 암호화폐가 존재의 의미가 있고 투자가치 있는 것으로 받아들여지고 있는 것이다.

GOX는 구체적인 비즈니스모델을 가지고 출시 후 바로 현실에서 사용되는 것을 목적으로 개발되었다. 이점이 거래소에서 트레이딩 되는 것에만 집중하고 있는 다른 신규 암호화폐들과 근본적으로 다른 점이다. 우리는 GOX를 현실에 적용해 가며 블록체인 기술을 발전시키고 수정해 나가는데 기여할 것이다.

2) GOX 생태계(GOX Ecosystem)

우리는 현실세계의 문화산업(Creative Industry)의 여러부문(커뮤니티)을 스마트 모바일폰 안으로 가져와 GOX로 연결되는 GOX의 생태계를 구조화 한다. GOX는 우리가 구성한 생태계 안을 혈액과 같이 흐르며, 커뮤니티 안, 커뮤니티 간 그리고 현실세계와 생태계를 연결시키고 활력을 주는 역할을 할 것이다.

Community 1

우리는 GOX을 사용하는 Web 방식 모바일 게임을 출시한다. Web 방식 모바일 게임은 App방식과 달리 구글이나 애플 스토어에서 다운로드 받을 필요가 없어 게이머들이 전세계 어디에서나 게임을 즐길 수 있다. 우리는 우리만의 기술과 Knowhow를 가지고 게임을 구현하기 때문에 경쟁력이 있다. 출시되는 모바일 게임은 나이에 관계없이 누구나 즐길 수 있는 간단한 게임부터 복잡한 카지노게임까지 구현이 가능하다.

우리는 블록체인 기술을 게임에 적용하여 세계인들이 깜짝 놀랄 정도로 빠르게 게임을 런칭하고 전개함으로써 모바일 게임의 새로운 생태계를 만들어 갈 것이다. 우리는 진화된 블록체인 기술을 게임에 적용할 수 있는 암호화폐 기술을 개발하여 보유하고 있다.



Community 2

우리는 여러 국가의 방송국들과 연계하여 글로벌 오디션 프로그램을 진행한다. 이 오디션 프로그램에는 연간 300만명 이상의 지원자가 참여할 것으로 예상되는데 중국을 비롯한 5개국에서 격년으로 열릴 것이다. 광고비, 참가비, 응원비, 행사비 등 관련된 모든 수입과 지출은 GOX로 이루어진다. 연 300만명의 젊은 세대 오디션 지원자와 이들을 응원하는 가족과 친구들까지 모두 GOX를 사용하고 지지하는 User 될 것이다.

우리 팀 구성원에는 글로벌 오디션 기획자와 경험자가 포함되어 있다. 이 오디션 프로그램은 과거의 프로그램과 달리 YouTube와 SNS를 이용하는 '스마트한 방식'으로 이루어 질 것이다.



Community 3

우리는 GOX을 사용하는 새로운 인터넷방송 커뮤니티를 구축한다. 인터넷방송은 1인 미디어로서 수많은 사람들이 참여하고 있다. 인터넷방송 시청자들은 좋아하는 BJ에게 유료의 선물이나 보상을 주는데, GOX가 이 선물을 대체하게 될 것이다. 시청자들이 기획사를 통하지 않고 GOX을 BJ에게 직접 지급하기 때문에, BJ는 정산에 대한 위험을 감수할 필요가 없어 방송에 대한 몰입도가 높아지게 되고 시청자들은 자신이 지급한 코인이 100% 안전하게 BJ에게 전달된다는 믿음을 갖게 된다.

또한, 오디션프로그램에 최종회까지 올라온 잠재 스타들에게 자신을 어필하는 엔터테인먼트 상설무대를 인터넷방송 안에서 제공함으로써 그들이 대중과 더 빨리 친해지는 계기를 만들어 준다.

이러한 스타발굴 방식과 GOX 결제방식은 국경을 넘어 이루어지고 인터넷방송 산업을 활성화 하는데 크게 기여할 것이다.

우리 팀 구성원에는 인터넷방송의 기획자와 경험자들이 참여하고 있다.



GOX Ecosystem

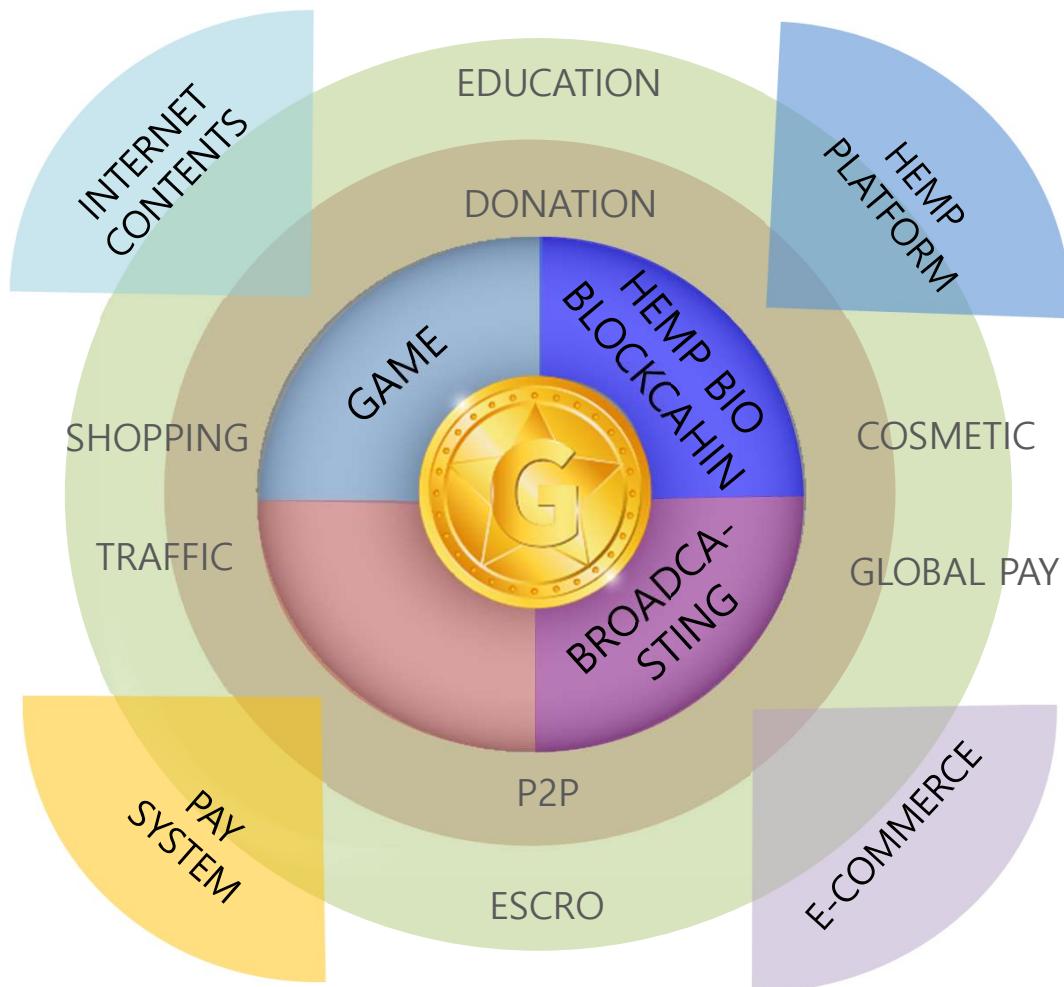
우리는 게임, 오디션프로그램, 인터넷방송 세 개의 커뮤니티를 순차적으로 발표하고 이들을 하나의 GOX Ecosystem 으로 조직화할 것이다. 각 커뮤니티는 독자적으로 움직이며 동시에 GOX로 연결된다.

GOX는 각각의 커뮤니티에서 생성되고 사용되며 다른 커뮤니티로 흐름으로써 서로 연계하여 시너지 효과를 이루어낼 것이다. 예를 들면, 거래소에서 구입한 GOX가 GOX Ecosystem 에 주입될 수도 있고, 모바일폰에서 채굴한 GOX를 게임, 오디션 프로그램 참가비나 인터넷 방송 BJ에게 선물로 제공될 수도 있는 것이다.

GOX 생태계에 향후 기부, 복권, 관광, 펀드레이징 등 다양한 커뮤니티가 새로이 추가 될 것이다. 각 커뮤니티는 자체적으로 발전해가며 동시에 상호연계를 통해 생태계 외연을 확장해 갈 것이다.

스마트 모바일의 생태계 구축

우리는 Gstar의 사용을 통하여 스마트 모바일 시대를 열 것이다. 또한 스마트 모바일을 통하여 전세계에서 소액 결제가 가능한 스마트 모바일 생태계를 구축할 것이다. 그 생태계의 첫 출발은 게임과 방송이 될 것이다. 그리고 이를 확장하여 Creative industry를 구축할 것이다.

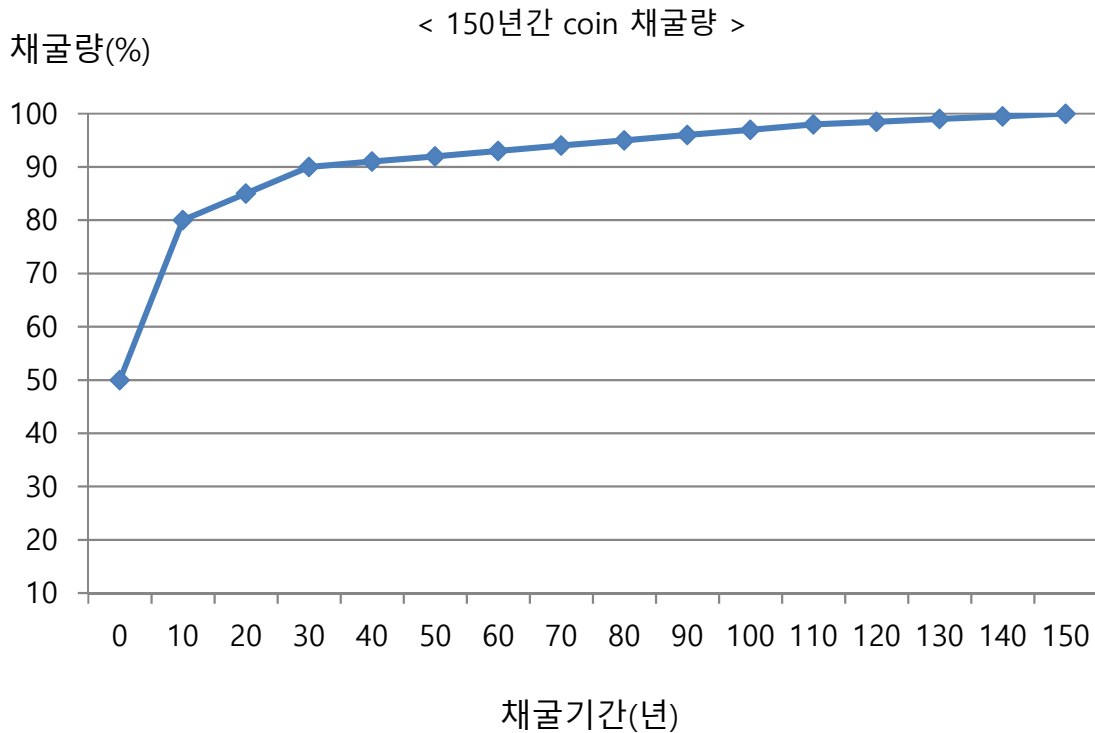


II. Technical Framework Of GOX (GOX 기술)

1. Basic Architecture

GOX는 Bitcoin과 같이 블록체인을 기반으로 하는 암호화폐이다. Bitcoin이 10분마다 장부 (Ledger)가 갱신되는데 반하여 우리 GOX은 1분 마다 장부가 갱신된다. 물론 초기에는 몇 초 이내에 빠른 속도로 coin이 전송되고 장부가 갱신될 것이다. 그러나 글로벌화 됨에 따라 갱신속도는 느려지게 되어 평균 속도는 1분으로 예상된다. 만일 거래소에서 인증을 천천히 해 준다면 당연히 coin의 전송시간은 그만큼 오래 걸리게 될 것이다. 이는 거래소 관리의 문제이다.

GOX의 총 채굴 가능량은 100억개이고, 최초에는 시장에 50억개를 공급할 것이다. GOX은 GOX 생태계에서 즉시 사용되어질 것이기 때문에 사전 채굴이 필요하다. 나머지 50%는 모바일 채굴을 통해 시장에 공급하고 일부는 150여년 동안 나누어서 채굴되어지도록 설계되었다.



우리 GOX의 알고리즘은 GS 알고리즘이다. GS 알고리즘은 Bitcoin보다 더 다양한 방식으로 개발되어 보안성이 향상되었다. GS 알고리즘은 암호화폐 네트워크를 보안하는 작업 증명(POW:Proof of Work) 계산에 이용된다. 향후 월 채굴량은 약 36만개가 가능하고 반감기는 6개월 단위로 10%씩 감소될 예정이다. Bitcoin이나 Ether 등 대부분의 가상화폐들이 몇 년 동안 선 채굴 후 조금씩 사용되어지는 반면에, 우리 GOX은 채굴과 동시에 게임·오디션프로그램·인터넷방송 등 많은 분야에서 사용되어야 하기 때문에 재단에서 선 채굴해 두어야 한다.

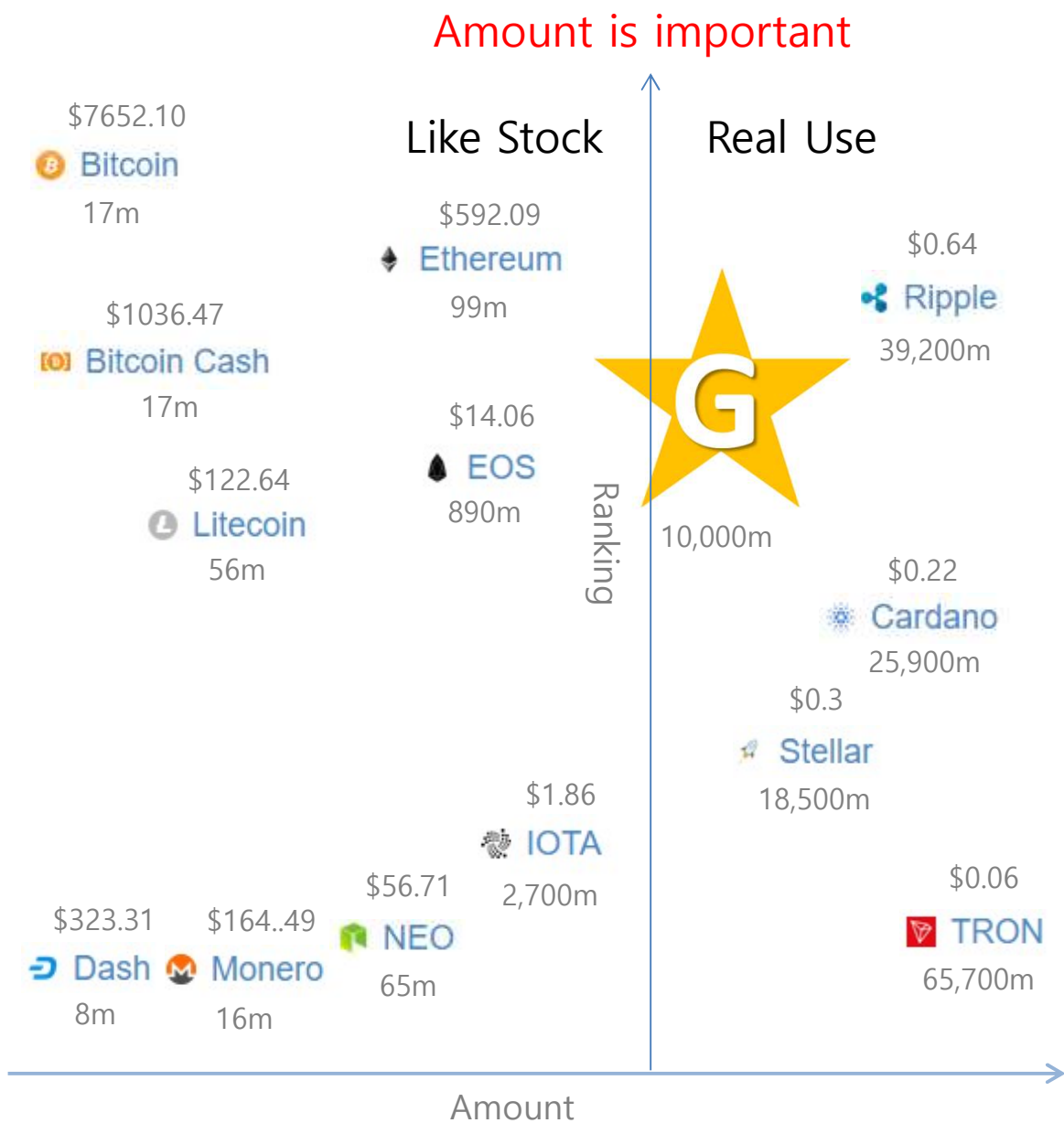
Bitcoin을 비롯한 Ether 등은 작업증명방식을 사용하고 있다. 출현 즉시 부터 사용되어지는 것이 아니었기 때문이다. 오랜 기간 동안 다수의 사람들이 채굴하여 보유하고 있다가 시간이 지나면서 사용량이 조금씩 증가하는 방식이기 때문에 작업증명방식이 적합하다. 그러나, 채굴이 진행됨에 따라 채굴 난이도가 높아져 채굴 보상도 낮아지기 때문에, 상당량이 채굴된 후에는 지분증명(POS:Proof of Stake) 방식으로 전환을 하게 된다. 지분증명 방식은 채굴자에게 보상이 지급되는 것이 아니라 일정량의 지분을 갖는 가상화폐 소유자에게 이자처럼 보상이 지급되는 것이다.

우리 GOX은 초기에 상당량이 채굴되기 때문에 기본적으로 지분증명방식을 따른다. 그러나, 채굴도 계속 진행되기 때문에 POW와 POS를 조합한 Hibrid 증명방식을 사용하게 된다.

< 총 공급량의 중요성 >

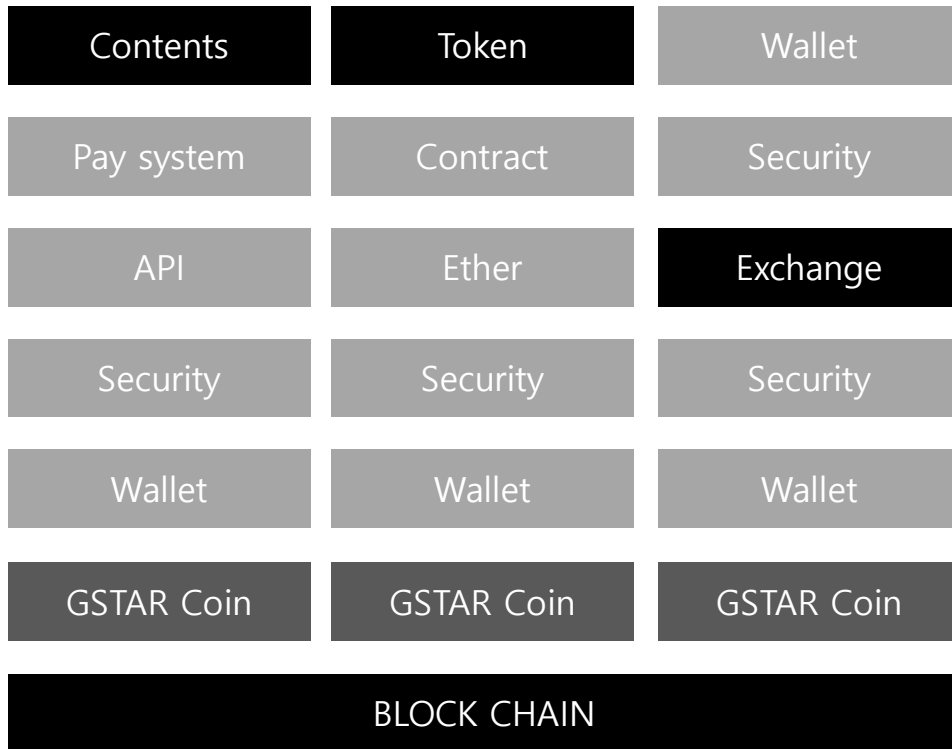
총 공급량이 10billion 미만의 코인은 현실에서 사용하기 어렵다. 만일 1억명이 사용한
 다면 1인당 최소 100개는 필요하다.

Coinmarketcap 2018.6.2
 (Price/Amount)



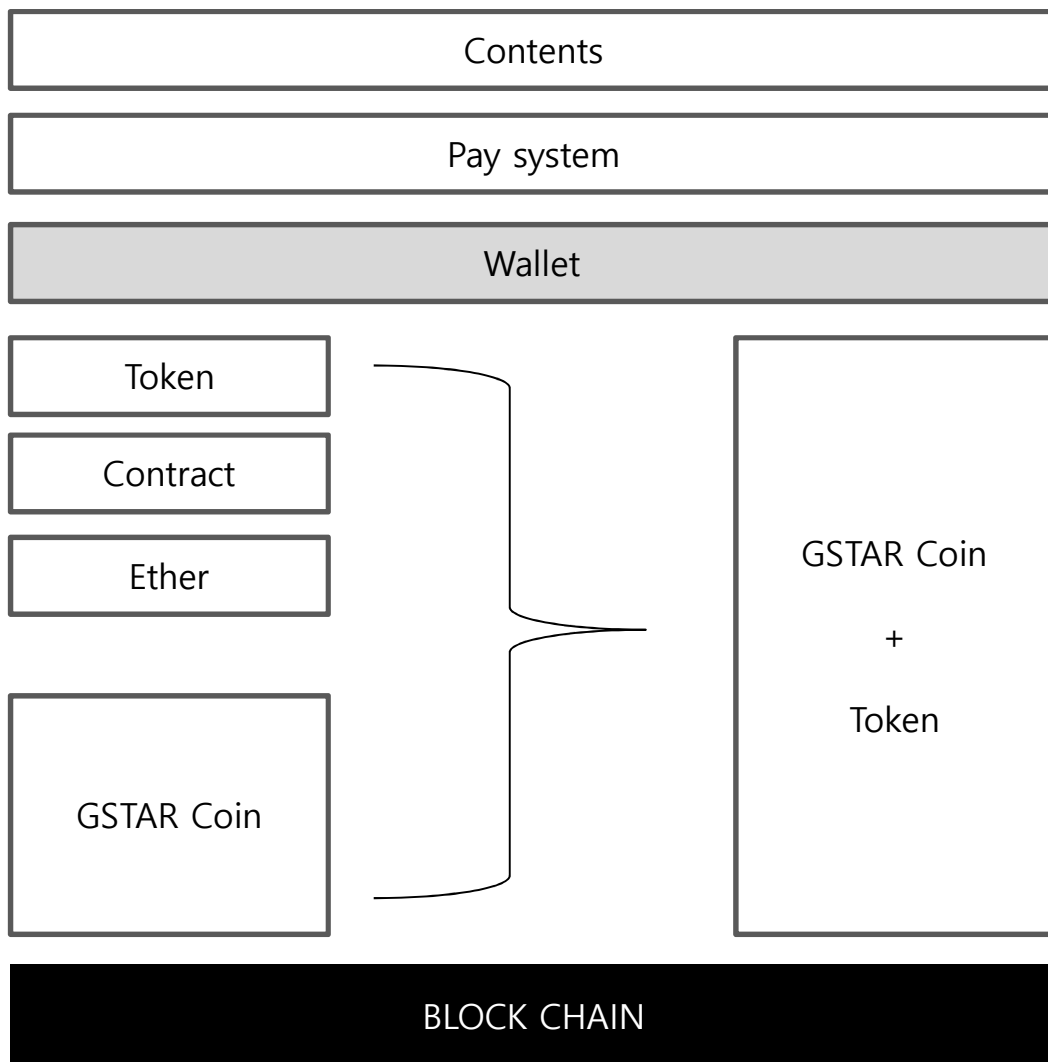
2. GOX 시스템 구조

GOX는 블록체인을 기반으로 Coin과 Token을 발행하여 실생활에서 사용할 수 있도록 시스템을 구축하고 있다. 아래 Gstar의 시스템 구조도를 참조 바란다.



3. GOX 기술의 전개

GOX는 Coin과 Token의 개념을 현실생활에서 적용하는 것을 목표로 진행되었다. 기존 Ether의 단점인 많은 비싼 수수료와 전송비용을 최적으로 줄여 일반인들 누구나 사용할 수 있는 Coin으로 개발된 것이다. 또한 많은 전송 시간이 소요되는 Token 시스템도 'coin + token' 개념을 도입하여 전송시간을 획기적으로 줄임으로서 초당 수천, 수만 건을 처리할 수 있도록 시스템을 구축하였다.



4. 모바일 채굴 개념

기존의 mining은 GPU나 CPU와 같은 PC형 mining machine이다. 이러한 PC형 mining machine는 공간을 많이 차지하고 많은 전기를 소비한다. 거의 모든 암호화폐 mining machine이 그렇다. 최근에는 암호화폐 mining machine 이 값이 싼 농업용 전기나 산업용 전기를 사용하는 사례가 많아 이에 대한 정부의 대책도 나오고 있는 실정이다. 어떤 채굴 회사들은 투자자들에게 mining machine을 위탁 운영해준다고 하고 실제로는 약속한 mining machine 수량보다 적게 운영하는 경우도 있다. 또한, mining machine 가격도 계속 오르고 있어서 소액투자자들은 mining machine 구입도 어려운 실정이다.

이러한 이유로 mining machine 시장도 이제는 새로운 비즈니스 모델이 필요하다. mining machine이 등장한 것은 많은 사람들이 암호화폐를 공유하게 하고자 함이었다. 이제 누구나 가지고 있는 모바일폰을 이용한 mining machine 개발이 필요한 시점이다. 하드웨어적인 mining machine을 모바일폰에 연결하여 채굴하는 방식은 채굴수량이 적어서 효율성이 떨어진다.

우리는 이를 위해 소프트웨어적 mining machine를 개발하여 모바일폰에 적용하고자 한다. 전세계 누구나 우리의 프로그램을 이용하여 모바일폰으로 채굴한다면 적은 비용으로 암호화폐를 확보할 수 있게 될 것이다. 모바일 mining은 별도의 공간이 필요 없기 때문에 위탁 운영할 필요가 없고 전기 소비량도 적어 효율적이다. 모바일 mining 은 언제 어디서나 채굴이 가능하고 채굴상태를 확인시켜줄 수 있다.

모바일 mining machine는 진정으로 모두가 희망하는 암호화폐 시대를 여는 키가 될 것이다.

Ⅲ. GOX의 활용과 기능

Gstar 은 문화산업(Creative Industry)에 적용될 목적으로 개발되었다

우리는 현실세계의 문화산업(Creative Industry)의 여러부문(커뮤니티)을 모바일폰 안으로 가져와 GOX로 연결되는 GOX의 생태계를 구조화 한다. 각 커뮤니티는 독자적으로 움직이며 동시에 GOX로 연결된다. GOX 생태계에 새로운 커뮤니티가 추가되며 외연이 확장되므로써 GOX는 모바일 게임·오디션 프로그램·인터넷방송에 사용되는 것을 시작으로 국경을 넘는 기부 활동·복권·온라인 카지노게임·관광·펀드레이징 분야로 사용범위가 확대될 것이다.

1. Web기반 모바일 게임에 사용

GOX은 온라인 게임에서 사용될 수 있다. 최근 온라인 게임 시장은 PC보다 모바일 시장이 더 커지고 있는데, 현재의 모바일 게임은 모두 앱을 다운로드 받아 실행시키는 방식이다. 따라서 구글이나 애플의 앱스토어(app store)가 지원되지 않는 국가에서는 게임을 바로 이용할 수 없다. 그러나 우리는 이러한 앱스토어(app store)를 이용하지 않고, 바로 모바일 게임을 할 수 있는 기술을 확보하고 있다.

이 플랫폼은 다양한 게임들이 구글 또는 애플과 독립적으로 웹 상에서 운영되는 것을 지원하기 때문에 이들에게 지급하는 수수료가 절약될뿐만 아니라 구글과 친하지않은 중국시장에서도 게임 서비스가 가능하다는 것을 의미한다.

우리는 이러한 모바일게임에 블록체인 기술을 결합하여 채굴게임을 출시한다. GOX를 게임머니나 보상으로 사용하는 것을 넘어, 많은 사람들이 지하철이나 책상에 앉아 모바일폰으로 게임을 하면서 mining 하는 모습을 보게 될 것이다.

우리는 특정 국가 여부에 관계없이 구현될 수 있는 게임을 GOX을 적용하여 출시하여 전세계 모바일 게임 시장에 충격을 줄 것이다.

2. 대규모 오디션 프로그램에 적용

요즘은 가수나 배우의 오디션이 일반화 되어 있다. 오디션은 일반적으로 스튜디오나 체육관 또는 매니지먼트 사무실에서 이루어 진다. 그러나 잠재력 큰 후보자를 발굴하기 위해서는 많은 예산과 시간 투자가 소요되는 대규모의 오디션 프로그램이 필요하다. 이때 누구나 가지고 있는 모바일폰을 활용한다면 오디션 프로그램이 효율적으로 추진될 수 있을 것이다.

우리는 5개국에서 300만명 넘는 지원자와 지원자의 친구와 가족이 참여하는 대규모 오디션 프로그램을 격년으로 개최할 것이다. 이들 모두는 GOX 사용자가 되고 참가비·선물비·광고비 등 오디션 진행에 수반되는 모든 거래에 GOX가 적용될 것이다.

3. 인터넷 방송에 적용

인터넷 방송은 새로운 트렌드가 되었다. 많은 인터넷방송 BJ들이 스타가 되었고 이들에게는 수백 수천만명의 고정 팬들을 가지고 있기도 하다. 스타와 팬의 관계로서 팬들은 선호하는 BJ에게 다양한 방식으로 선물을 주고, BJ는 받은 선물을 소속 기획사를 통해 현금화 하는데 이때 문제가 발생하는 경우가 많다. 기획사가 중간에서 장난을 하는 경우가 있기 때문이다.

우리는 GOX을 사용하는 새로운 인터넷방송 생태계를 구축하고자 한다.

인터넷방송에 GOX을 적용하여 시청자에게는 자신의 선물이 BJ에게 안전하게 전달된다는 확신을 주고 BJ에게는 안정적으로 프로그램에 몰입할 수 있게 함으로써 인터넷방송산업을 더욱 활성화 시키는 계기가 될 것이다.

4. 온라인 카지노 게임에 적용

대부분의 국가에서 카지노산업(온라인 카지노 사업 포함)은 정부로부터 합법적으로 허가를 받아야 하는 산업이다. 각 국가 정부는 허가 후에도 과세목적을 위해 카지노사업의 매출과 수익을 자세히 들여다 보고 싶어한다. 그러나, 카지노기업은 세금을 줄이거나 회피하려는 노력을 하기 때문에 정부가 정확한 과세자료를 확보하기 어려운 실정이다.

이를 해소하는 방법으로 정부가 온라인 카지노 게임에 사용하는 coin으로 특정 암호화폐를 지정하는 것을 생각해 볼 수 있다. 세금도 투명하게 확보할 수 있고, 카지노 자금도 합법화된다. 이는 정부가 카지노사업 허가 장벽을 낮추게 함으로써 카지노 산업을 더욱 활성화시키는 방법이기도 하다. GOX가 각국 정부의 고민거리를 해결해 줄 수 있는 것이다.

5. 엔터테인먼트, 복권, 기부 분야에 적용

기존의 문화공연 티켓은 인터넷을 통해서 구매된다. 당연히, 특정 국가의 공연은 그 나라 화폐로만 살 수 있다. 암호화폐는 전세계인의 티켓 구매를 편하게 할 것이다.

복권도 마찬가지이다. 여전히 복권은 오프라인의 매장에서 줄을 서서 구매하여야 한다. 그러나 복권도 인터넷으로 바꾼다면 언제, 어디서나 복권을 살 수 있어 복권의 구매량도 늘어나고 그만큼 복권발행 수익금도 늘어나게 될 것이다.

기부를 진심으로 행하는 사람들은 자신의 이름이나 신분을 알리지 않는 경우가 많다. GOX은 전세계 어느 곳이나 원하는 곳에 익명으로 기부를 가능하게 한다. 기부액의 크기와 관계없이 익명으로 진행되기 때문에 기부문화를 더욱 활성화 시켜줄 것이다.

6. 관광산업에 적용

다른 나라를 여행하며 대중교통을 이용하는 것은 외국인 관광객에게는 매우 불편한 일이다. 노선은 물론 지하철 비용이 얼마인지 모르고 오직 그 나라 화폐만을 사용해야 하기 때문이다. 우리는 이 모바일폰을 사용하여 전세계의 교통비를 GOX로 단일화 할 수 있다. GOX를 사용하면 국가에 관계없이 과금을 할 수 있고 어느 나라에서도 요금에 대한 걱정 없이 여행할 수 있게 된다. 국가의 의지만 필요할 뿐이다. 대중교통뿐 아니라 편의점에서 생활용품 구매도 가능하게 될 것이다.

7. 중소기업 투자펀드 조성에 적용

암호화폐는 신규사업 아이템이나 기업투자를 효율적으로 이루어지게 한다. 좋은 사업아이템에 GOX를 연계하여 펀드레이징에 사용할 수 있다. 이러한 펀드레이징은 국가장벽을 뛰어 넘어 투자와 현금회수를 가능하게 한다. 또한 GOX는 이러한 시스템을 통해 투자중개 산업도 활성화 시킬 것으로 기대된다.

GOX은 첨단 바이오테크놀로지를 가진 아시아의 한 기업과 제휴하여 생산에 필요한 자금을 모으는데 활용될 예정이다. 이 회사는 이미 한 지역 Governor와 투자와 공장설립을 위한 협의를 시작하였다. GOX는 많은 기업들에 투자의 한 방법으로 활용될 것이다. 우리는 이러한 새로운 투자시스템이 급변하는 4차 산업사회에서 새로운 투자 트렌드가 될 것이라 예상한다.

8. 개인간, 국제간, 무역거래 등에 적용

GOX는 빈번하게 발생하는 소규모 거래를 최소의 수수료도 빠르게 처리할 수 있게 설계되었다. 따라서 빈번히 발생하는 개인간 거래, 국제간 전자상거래(해외 직접구매) 그리고 소규모 무역 거래에 용이하게 사용될 수 있다.

9. Escro에 적용

현대 비즈니스 세계에서는 거래의 안전성을 확보하기 위해서 변호사나 법률대리인을 통해 Escro를 활용하는 경우가 많이 발생한다. 그러나, 이러한 Escro에는 비용이 수반되기 때문에 개인간 거래에는 이용하기 어려운게 현실이다.

GOX는 법률적인 절차 없이도 한번의 마우스 클릭으로 Escro를 최소의 비용으로 안전하게 이용할 수 있게 한다. 고객이 Escro를 선택하면 GOX는 Escro 장부에 올라가 있기 때문에, 고객간 약속된 의무가 완전히 이행되기 전까지는 상대방에게 지불이 되지 않는다. Escro는 소액도 가능하기 때문에 누구나 부담없이 이러한 기능을 활용할 수 있게 됨으로써 비대면 상거래 활성화에 기여할 것이다.

10. Smart contract

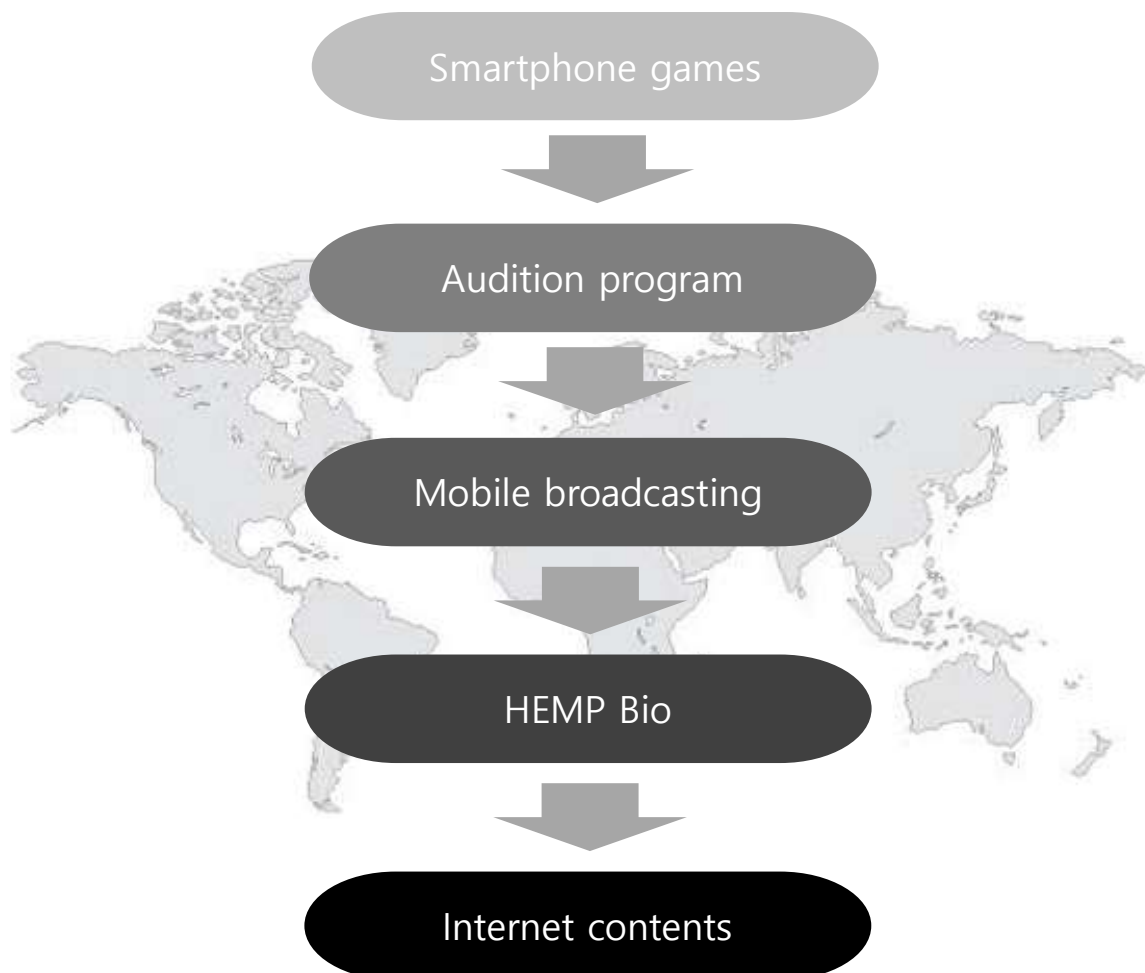
블록체인 기술은 여러 곳에서 응용이 가능하다. 최근 금융거래나 IOT 분야에서 이슈로 떠오르는 것이 smart contract이다. 우리는 우리의 블록체인 기술을 이용해서 smart contract 시장에 진입하고자 한다.

smart contract은 거래 당사자간에 온라인으로 조건을 설정해 놓고 그 조건이 부합하면 거래가 자동으로 이루지는 것이다. 그런데, 블록체인 기술은 단순히 자동 거래만을 목적으로 하지 않는다. 블록체인의 기술은 위조를 방지하는 곳에도 사용될 수 있고 익명성을 보장하는데에도 사용될 수 있다. 기업간 거래, 개인간 거래, 공문서, 기밀을 요구하는 군사적 목적이나 공공기관의 인증 등 다양한 곳에서 적용될 수 있다. 블록체인 기술은 우리가 생각하고 있는 것들보다 많은 곳에서 적용될 것이다. GOX도 그 중의 하나의 역할을 하고자 한다.

IV. 사업추진 계획

1. 비즈니스 진행 계획

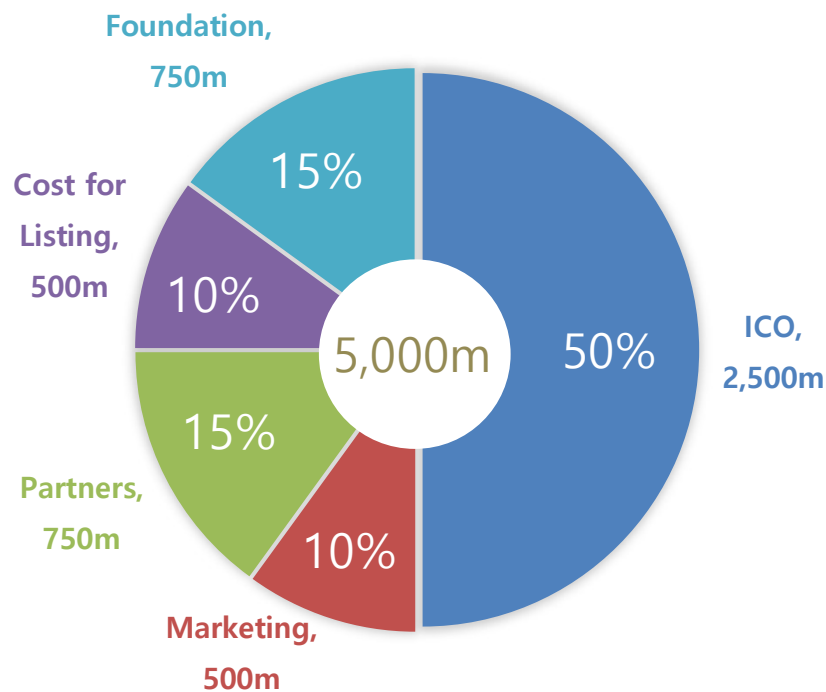
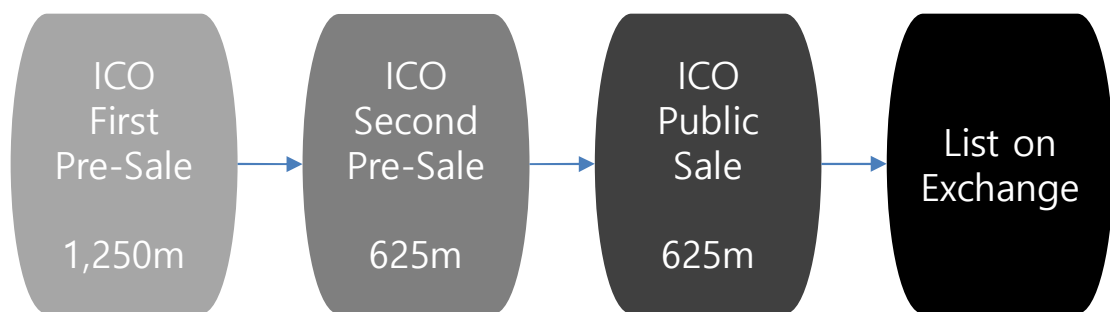
GOX의 비즈니스는 게임과 엔터테인먼트에서 먼저 적용될 계획이다. 게임은 스마트폰 게임을 먼저 출시하고 엔터테인먼트는 가수 오디션 프로그램을 진행하여 자연스럽게 GOX의 사용자들을 확보할 것이다. 그리고 나아가 인터넷방송에도 적용할 계획을 가지고 있다. 그 외에 인터넷 콘텐츠 및 다양한 문화 및 관광의 비즈니스모델에 적용해 나갈 것이다.



2. Gstar 유통 계획

Gstar는 다음과 같은 스케줄에 따라 진행될 계획이다.

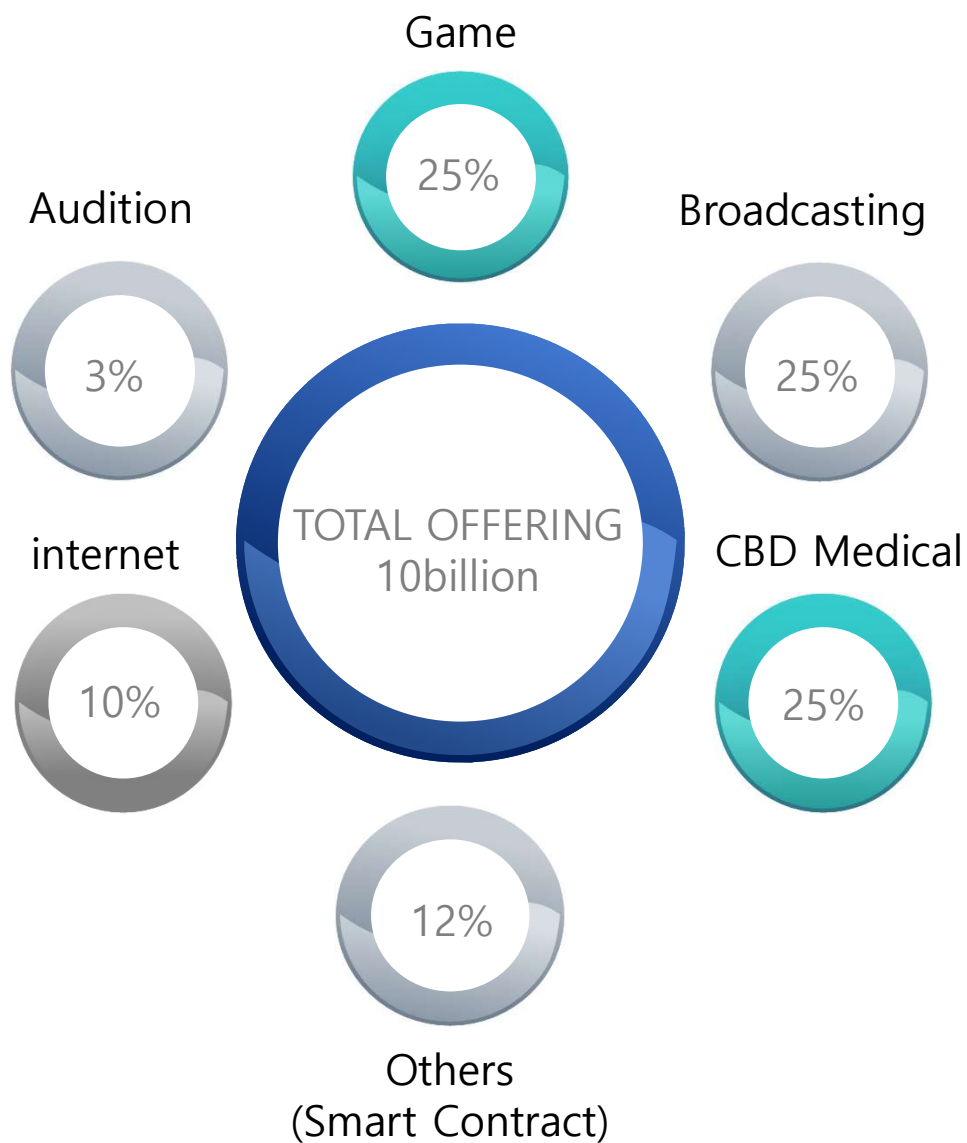
Pre-mining 5,000million(50%)



* 위 내용은 상황에 따라 변동이 될 수 있다.

3. 비즈니스 커뮤니티

Gstar은 개별기업이 단일 아이템으로 진행하는 것이 아니라 전세계 많은 기업이 연합하여 다양한 비즈니스 모델들을 진행할 계획이다. 우리 재단은 Gstar의 50%는 미리 채굴을 하여 시장에 먼저 공급하고, 나머지 50%는 비즈니스 모델이 안정화 된 후 모바일 채굴기를 통해 시장에 공급할 것이다. 또한 Gstar의 공급은 시장을 교란하지 않도록 탄력적으로 한다.



* 위 내용은 상황에 따라 변동이 될 수 있다.

V. Conclusion

미래의 사회는 빅데이터, 인공지능과 IOT가 주도하며 급격한 변화와 발전이 공존하는 사회가 될 것이다. 여기에 정보 보안과 거래속도는 굉장히 중요한 가치가 된다. 이러한 시대에는 블록체인과 암호화폐 기술이 다양하게 발전되고 응용될 것이다.

Gstar는 문화산업(Creative Industry)에 적용될 목적으로 개발되었다. Gstar 사용은 모바일 게임에서 시작되어 방송용 오디션 프로그램, 국경을 넘는 기부 활동, 복권, 온라인 카지노 게임 등 엔터테인먼트 산업에서 관광분야까지 폭넓은 적용이 가능하다.

우리는 현실세계의 문화산업의 몇 부문을 GOX 커뮤니티로 규정하고 스마트폰 안으로 가져와 GOX로 연결되는 GOX의 생태계를 구조화 한다. GOX는 우리가 구성한 생태계 안을 혈액과 같이 흐르며, 커뮤니티 안, 커뮤니티 간 그리고 현실세계와 GOX 생태계를 연결시키고 활력을 주는 역할을 할 것이다.

GOX는 가장 먼저 Web 기반 모바일 게임에 적용될 것이다. 모바일 게이머들이 구글이나 애플의 스토어 서비스를 건너뛰어 시간과 장소(국가)와 관계없이 모바일 게임을 통해 mining도 가능한 블록체인 기술이 결합된 특별한 게임을 즐기게 될 것이다.

GOX는 300만명이 넘는 지원자와 지원자의 친구와 가족이 참여하는 대규모 오디션 프로그램에 사용될 것이다. 스마트폰과 SNS You tube 가 결합된 '스마트한 방식'으로 진행되는 이 오디션 프로그램을 통해 GOX를 널리 알리고 장기적 사용자를 확보하게 될 것이다.

GOX는 1인 미디어로서 수많은 사람들이 참여하는 인터넷방송에 적용될 것이다. 인터넷방송 시청자들은 좋아하는 BJ에게 유료의 선물을 주는데, GOX가 이 선물을 대체하게 될 것이다. 이러한 결제방식은 국경을 넘어 이루어지고 새로운 인터넷방송 생태계를 구축하는데 크게 기여할 것이다.

우리는 게임, 오디션프로그램, 인터넷방송 세 개의 커뮤니티를 순차적으로 발표하고 이들을 하나의 GOX Ecosystem 으로 조직화할 것이다. 각 커뮤니티는 독자적으로 움직이며 동시에 GOX로 연결된다. 향후 GOX 생태계에 기부, 복권, 관광, 펀드레이징 등 다양한 커뮤니티가 새로이 추가 될 것이다. 각 커뮤니티는 자체적으로 발전해가며 동시에 상호연계를 통해 생태계 외연을 확장해 나간다.

GOX는 블록체인을 기반으로 하는 GS 알고리즘의 암호화폐다. 총 채굴될 수 있는 총량은 100억개 이다. GOX는 Bitcoin이나 Dash보다 보안이 강화되었고, 블록체인 장부 갱신 속도는 1분으로 매우 빠른 편이다. 초기에 GOX의 거래 속도는 몇 초에 불과할 것이다.

우리는 GOX의 광범위한 사용을 위해 추가로 토큰을 발행할 수도 있다. 토큰의 발행은 GOX의 활성화를 보조하는 수단이다. 또한 GOX 소유자들을 위해 다양한 수익모델도 계획하고 있다.

이제 기술가치의 암호화폐 시대는 지났다. 어느 암호화폐가 어디에 얼마나 널리 사용되어 지나가 중요한 시대가 되었다. 실제로 사용되어지는 암호화폐만이 존재 의미가 있고 가치 있는 시대가 된 것이다. 이러한 점에서 GOX는 문화관광 분야에서 널리 사용되는 암호화폐로서 높은 가치를 지니게 될 것이다.

Notice

Gstar(GOX) 백서에 대해

Gstar은 싱가포르, 한국, 호주, 일본 등 여러 나라 전문가들이 참여한 블록체인 기반의 암호화폐 (Cryptocurrency)이다. Gstar는 다른 암호화폐와 달리 즉시 실행 가능한 비즈니스 모델을 가지고 추진되었다. 시장에서 거래되는 다른 재화와 마찬가지로 암호화폐도 시장에서 실재 거래에 사용되지 않는다면 존재의미가 축소될 수 밖에 없다. 이러한 차원에서 볼 때 Gstar는 시장에서 폭넓게 사용되며 폭발적인 결과를 보여줄 것이다. Gstar 백서는 실제 비즈니스 적용을 염두에 두고 작성된 것이다. 따라서 사업이 진행됨에 따라 버전 업이 될 수 있고 그때마다 홈페이지 www.gstarcoin.info를 통해 고지하고 업로드 될 것이다. 항상 관심을 가지고 홈페이지를 방문하기를 바란다.

투자에 대해

암호화폐는 이제 초기단계이다. 국제 거래소에 하루 24시간 거래되는 등록된 수많은 암호화폐 들은 주식보다 가격변동률이 크다. 블록체인 기술과 암호화폐 거래시장 상황도 계속 변화하고 있다. 암호화폐에 투자자들은 고수익과 고위험이 함께 공존하는 벤처기업에 투자하는 마음으로 투자하여야 한다. 비즈니스 계획은 대부분 실행되지만 상황에 따라 약간의 변동은 있을 수 있으므로 항상 암호화폐 시장 상황과 Gstar의 홈페이지를 주시하여야 한다.

Whitepaper Version

V1.1 : 2018.06.05 / V1.2 2018.11.09