



Summary

나카모토 사토시라는 가명을 사용하는 알려지지 않은 익명의 창조자에 의해 만들어진 새로운 전자 현금 시스템이 탄생한 지 14년이 흘렀다. 이는 P2P 네트워크를 사용해 거래를 확인하고 이중 지출을 방지하는 새로운 시스템이며, 이것은 사람들에게 탈중앙화에 대한 새로운 시각 열어주는 계기가 되었다. 이것을 시발점으로 많은 개발자와 사회는 블록체인 기술의 잠재성과 앞으로 나아가야 할 방향에 대해 많은 연구와 고민을 거듭하고 있다.

이제까지는 블록체인 기술을 사용해 발행한 토큰 또는 코인들과 가치저장 또는 교환수단으로만 여겨왔으며, 사용자 또한 그 틀에서 벗어나지 못하고 있다는 것은 모든 프로젝트가 가지는 공통된 고민이었다. WEB3.0을 말하는 모든 블록체인 프로젝트들은 마치 새로운 세계만을 꿈꾸며 Web3를 실현하기 위해서 현실과는 완전히 동떨어져 자신들만의 세계에 가두어서 살아가고 있으며, 그 안에서 자신들만이 새로운 세상을 창조했다는 우월감에 사로잡혀 미처 그 영역의 확대를 하지 못하는 자신들의 틀 안에서 고립되어 있는것이 현재 블록체인의 현실이다.

이런 현실 속에서 우리는 Web2.0 유저들은 Web3.0이 무엇인지 과연 알까? 라는 의문이 시작이 되었으며 그리고 그 대답은 No라는 것이 우리가 낸 답변이다.

일반 사람들은 Web3.0이 무엇인지 블록체인기술, 크로스체인, 탈중앙화라는 것이 무엇인지 그리고 어떤 것인지 모를 뿐만 아니라 관심조차 없다. 4차 산업과 블록체인이라는 이슈는 계속해서 대

두되고 있지만, 우리의 현실은 눈에 보이는 익숙한 방식의 WEB2.0에 머물고 있다.

그럼 과연 Web3.0은 어떤 것이면 우리는 이것을 어떻게 현실로 가져와 새로운 4차 산업시대를 열어야 하는 것일까?

Web3.0은 일반적으로 대화형 및 사용자 생성 콘텐츠, 소셜 네트워킹 및 모바일 기술 등을 사용하는 현재 단계의 인터넷 사용자는 여기에 해당한다. 2021년 1월을 기준으로 전 세계의 인터넷 사용자는 약 49억명으로 전 세계인구의 63.9%에 해당한다. 이에 반해 Web3.0은 인터넷 다음 단계로 블록체인, 암호화폐, 스마트계약과 같은 탈중앙화 기술을 사용하는 것으로 Web3.0은 아직 새로운 영역이며 Web2.0 유저와는 비교도 되지 않을 정도로 사용자는 작을 뿐만 아니라, Web3.0 생태계를 이야기하는 사람들조차도 이것에 정확히 정의하지 못하고 사용하고 있다.

전 세계에 활성화된 암호화폐 지갑 사용 수는 5천만에서 2억 사이로, 이것은 지갑 사용자만을 기준한 것이다. 따라서 Web3.0이 반드시 가상자산이나 암호화폐 지갑을 사용해야 하는 것으로 정확한 통계로 보기는 힘들며, 규모 면에서도 아직 Web3.0은 시작 단계로 볼 수 있다.

2000년도에 Web2.0가 등장하며 닷컴 열풍이 시작되었으며 곧 버블이 시작되어 붕괴되는 과정을 겪었다. 이후 IT의 혁신이 이루어졌으며, Facebook, Twitter, 및 Youtube와 같은 미디어 플랫폼들이 유저 친화적으로 다가가며 현재 디지털 문화의 필수 부분이 되었다. Web2.0은 현재 우리가 웹을 사용하고 웹과 상호 작용하는 방식에 상당한 변화를 가져와 비즈니스, 교육, 정치 및 문화를 포함하여 현대 사회의 여러 측면에 중요한 영향을 미쳤듯, 앞으로는 Web3.0이 이런 다음 세대의 혁신을 이끌 것이라 확신하고 있다.

일루전랜드(IL)는 Web2가 소셜 친화적인 방식으로 새로운 혁신을 이끌었듯이 G2E(Goods To Earn)를 세계 최초로 도입해 유저 친화적인 방식으로 Web2.0에서 자연스럽게 Web3.0으로 넘어가는 변화를 선도할 것이다. 이는 자신들만의 세상에서 자신들의 기술이 최고라고 주장하는 기존의 프로젝트와 가장 큰 차이점이며 유저들의 자연스러운 변화를 유도한다. G2E를 통해서 인플루언서, 콘텐츠제작자(크리에이터)와 유저가 함께 할 뿐만 아니라 여기서 만들어지게 된 IP를 통해 플랫폼, 인플루언서, 크리에이터와 유저에게 실제 수입이 존재하지 않은 가상화폐 시장에서 실제 존재하는 수입(Income)을 제공할 예정이다.

IL은 Web3.0으로의 전환을 쉽게 하기 위해서 패션&라이프스타일 브랜드로 CRYPTOIO를 런칭하였다. 이것은 단순히 의류나 굿즈를 판매하는 것이 아니다 앞서 이야기한 G2E를 적용하게 되며 이 제품이 많이 판매되어 CRYPTOIO가 현실 속에서 유명해질수록 많은 이들이 WEB3.0을 알게 될 것이다. 이뿐만 아니라 CRYPTOIO에서 판매되는 제품에 많은 블록체인 기술을 접목하여 보다 안정적인 생태계를 형성할 수 있게 된다.

이제 막 시작이라고 볼 수 있는 WEB3.0에 IL은 그 선봉에 서서 Web2.0유저들에서 새로운 세계로 전환하는 발판이 되고자 한다.

수입이 전혀 존재하지 않고 가상자산 시장이 호황이거나 유동성 알고리즘을 통해서 이자를 주는. DeFi는 금융버블이 끝이 나거나 알고리즘에 이상이 생기게 되면 붕괴사태가 일어날 수 있지만, IL은 제품 그리고 기존의 유명IP 또는 자신의 팬층을 보유한 크리에이터 또는 인플루언서와 협력하여 현실 세계와 가상 세계를 함께 발전시켜 나갈 시장구조를 구축하도록 설계된다.

또한 G2E라는 형태로 발행되는 NFT는 현재 IP의 가치에 따라서 NFT의 가치를 인정받거나 인정받지 못하는 PFP(Profile Picture)형태와 달리 G2E 시스템을 통해 실제 현실에서 판매되는 제품 기반의 수익이 분배되기 때문에 이미지만이 아니라 그 자체만으로 가치를 인정받게 되는 형태로 NFT의 새로운 패러다임을 제시하게 될 것이다.

일루전랜드(IL)가 만들어 나갈 플랫폼은 실물경제를 기반으로 가상 세계에서도 수익을 창출할 수 있는 세계, 현실의 인플루언서 또는 크리에이터들은 NFT를 통해서 가상 세계로 확장할 수 있는 세계, 참여자들은 플랫폼 내의 거버넌스를 통해 참여자 본인이 현실 세계의 유명인들과 사업을 만들어 나가고 이를 통해 현실과 가상 세계 양쪽에서 제품이 출시되어 현실 세계에서도 내가 참여한 제품들과 만나볼 수 있다. 참여자 스스로가 플랫폼에 기여한 만큼 보상이 주어지는 Web3를 완벽하게 이루어지는 공간으로 설계되었다. IL은 혼자만의 우주에 살면서 '우리는 Web3의 선두 주자이니 우리의 방식을 따르라'라는 독선적인 방식이 아닌 현재 'Web2에 익숙해져 있는 유저들에게 Web3로 가는 공간을 보다 현실적이며 쉽게' 다가갈 수 있게 하며, 가상 세계에서 일어나는 일이 현실에서도 일어나며 가상공간과 현실 세상이 적절히 조화롭게 이루어져 나의 현실에서도 좋은 영향력을 끼칠 수 있는, 함께 만들어 나가며 즐길 수 있는, 현실에서 환상이라고 말하는 것 같은, 그런 환상의 Web3.0 세계를 만들어 가고자 한다.

1. Background (사업배경)

1-1 Web2 플랫폼의 문제점

블록체인의 시작인 비트 코인은 2008년 금융 위기 이후 '과연 현재 중앙화 화폐에는 문제가 없는가?'에 대한 물음의 반발로서 생겨났고 '탈중앙화로 화폐가 더욱 안전하지 않을까?'라는 것에서 시작되었다면, 현재 Web3.0에 관해 이야기하기 위해서 대부분의 Web2.0 플랫폼이 가지고 있는 보상 플랜의 문제점을 지적하지 않을 수 없다. 구글, 애플, 마이크로소프트, 아마존 등이 Web2.0 기반으로 성장한 대표적인 IT 공룡들이다. 이들의 성장 배경에는 사용자들의 콘텐츠가 존재하는데도

불구하고 이들의 사용자에게 대한 보상은 적절하지 않았으며, 오히려 많은 콘텐츠들은 알고리즘에 의해 좌우되며, 그들의 권리를 침해하고 있다.

많은 문제점으로 지적 받는 Web2 플랫폼들의 보상시스템 중에서 가장 큰 이슈로 알려진 것은 투명하지 않은 보상체계이다. 콘텐츠 제작자는 플랫폼에서 정산되는 보상을 일방적으로 그저 믿고 받아야 한다. 투명하지 못하기 때문에 신뢰할 수 없을 뿐만 아니라, 수입원에 대한 예상도 불가능하다. 또한 콘텐츠 제작자는 광고 수익에 의존해야 하는 경우가 대부분에 속하며, 이 경우 플랫폼에서 알고리즘을 변경하거나 광고주 수요 같은 요인에 의한 변동을 플랫폼에서 유저들에게 고지하지 않거나 공개하고 있지 않기 때문에 수익 분배에 대한 불투명성은 늘 지적 받고 있다.

Web2 플랫폼은 제작자와 구독자로 인해 이루어지고 있지만, 제작자에 대한 지원은 적으며 구독자에 대한 혜택은 존재하지 않는다. 생태계를 통해 창출되는 가장 큰 혜택을 플랫폼이 대부분 독식하는 형태로 이루어져 있다는 것이 가장 큰 문제점이며 이는 날로 더 심화할 것으로 예상된다.

1-2 현재의 Web3 플랫폼 문제점

지난 5년간 블록체인은 급변하는 과도기를 거쳐오고 있다. 2017년 비트 코인의 가격이 급격하게 상승하면서 많은 사람이 가상자산 투자에 열광하기 시작했으며, 이를 통해 많은 블록체인 프로젝트들이 생겨났다. 대부분의 프로젝트가 어떤 명제를 내세우며 그것을 하겠다는 형태로 먼저 암호화폐(코인)를 발행했고 그 이후로 프로젝트의 진척이 없는 스캠(Scam) 프로젝트들이 난립하게 되었다. 이러한 과도기를 거치며 현재 가상자산 생태계는 제도권 편입을 앞두고 있다.

현존하는 블록체인 프로젝트 중에서는 Web3에 많은 기술 개발적 투자가 이루어지는 곳도 많지만, 그렇지 않은 것들이 대부분이다. Web3.0를 이끌고 있는 프로젝트들이 현재 가지고 있는 공통적인 고민은 아직 시작 단계인 Web3.0를 어떻게 Web2.0 유저들에게 쉽고 편하게 다가갈 것인가에 대한 것이다.

가장 큰 문제점 중 하나는 일반 유저가 Web3.0에 접근하기 어렵고 유저 친화적인 프로젝트가 드물다는 것이다. 현재 Web3.0가 실제로 이루어지고 있는 대부분의 프로젝트는 블록체인 개발 관련 기업이 주도하고 있으며, 이에 따라 그 내용도 일반인이 이해 수준을 넘어서거나 지나치게 전문적인 경향이 있다. 유저 친화적인 형태로 구축된 Web3 플랫폼의 경우, 진정한 Web3.0를 구현한 것이 아닌 흉내 내기만 한 것이 대부분이다.

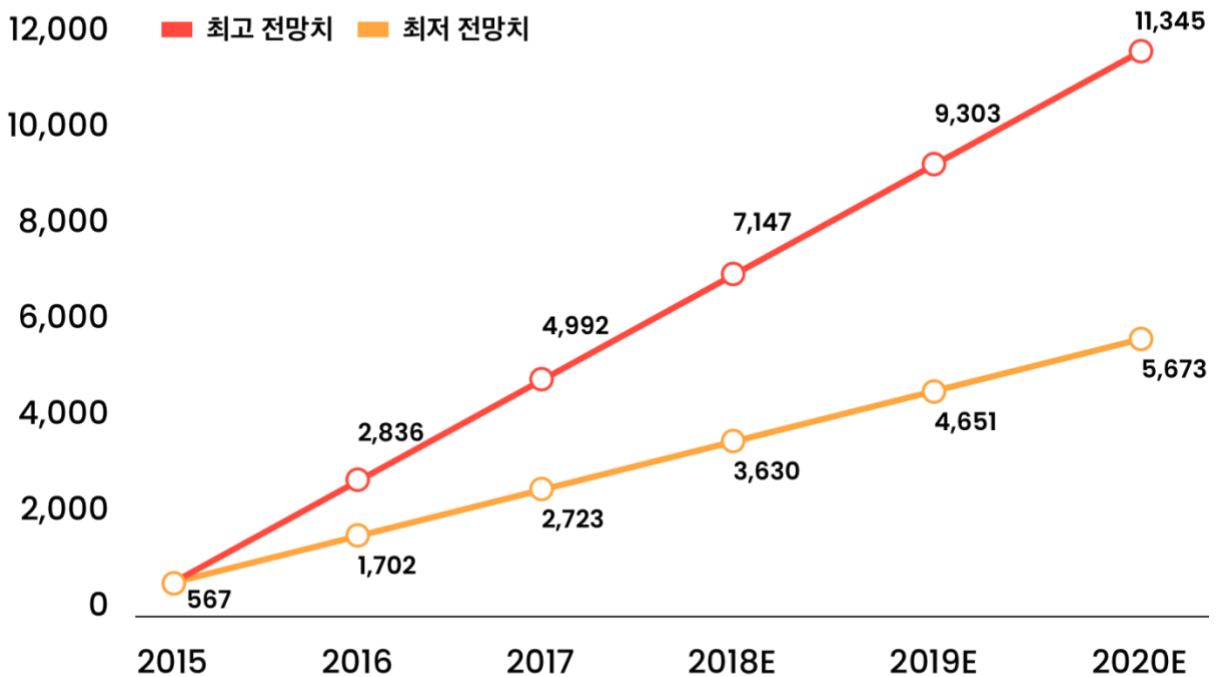
1-3 인플루언서와 크리에이터 시장의 성장

최근 몇 년 동안 인플루언서와 크리에이터 시장은 마케팅 지출액이 증가하며 시장 성장이 가속화되고 있다. 인플루언서 마케팅의 경우 올해 글로벌 기업들의 인플루언서 마케팅 비용 지출액은 지난 2019년 9조원 대비 약 2배 가까이 늘어난 17조원으로 전망했다 (출처: Business Insider Intelligence). 많은 팔로워를 구축하고 플랫폼 사용자들에게 많은 영향을 끼치게 되면서 인플루언서들과 콘텐츠 제작자들은 각자의 팬덤을 가지게 되었다. 이들은 유명 배우 못지않은 인기를 누리고 있다.

새로운 팬덤으로 조명받는 인플루언서들 외에도 과거 TV와 기존 미디어에서 인기 스타였지만 세월이 인지도가 낮아진 유명인들도 웹상에서 인플루언서로 활동하면서 과거의 인기를 다시 누리는 경우도 생겨나고 있다. 이러한 케이스는 더욱 늘어날 것이며 이 시장은 더욱 커질 것으로 예상된다. 기업들도 인플루언서를 활용한 마케팅을 더욱 확대하며 인플루언서 산업 성장은 더욱 가속화될 것으로 전망되고 있다.

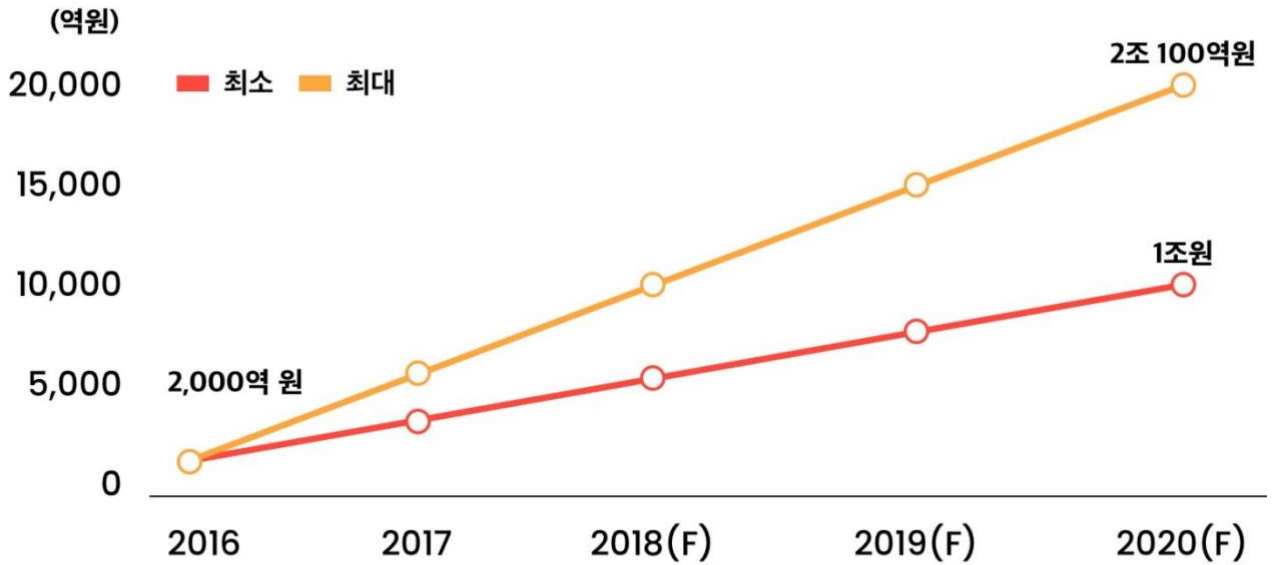
글로벌 인플루언서 마케팅 시장 규모

(단위:십억원)



출처 : Mediakix. 이베스트투자증권 리서치센터

인플루언서 시장 규모 및 현황



글로벌 기준 시장 규모 12조원 예상, 현재 국내 활동 인플루언서 약 10만 명
2020년 9월 1일 공정위<추천, 보증 등에 관한 표시, 광고 심사지침>발표

성장하는 인플루언서 시장. '경제적 대가 받은 인플루언서 광고' 표기 중요성 대두

출처 : 코트라(글로벌 마켓 리포트 2018년), 페이스북 FM52020, 관련 기사

1-4 유명 IP기반 2차 창작물 시장



나이키의 조던 시리즈는 대부분의 사람들이 알고 있을 정도로 유명할 것이다. 또한 유명 IP기반 2차 창작물 시장에서 가장 뛰어난 사례로 알려져 있다. 나이키의 에어조던은 수십년 동안 매년 엄청난 매출을 올려왔다.

조던이라는 유명 농구선수와의 콜라보레이션을 통해 그가 덩크슛을 하는 것을 심볼화 시켰다. 이렇게 만들어진 에어조던 심볼 그래픽은 의류뿐만 아니라 핸드폰케이스 등 모든 라이프 제품에 사용되었으며, 이 심볼에 사람들은 열광하였을 뿐만 아니라 이 심볼이 들어간 제품들은 불티나

게 팔렸다.

에어조던의 덩크슛 심볼은 처음에는 마이클조던의 굿즈라는 느낌으로 제품판매가 시작되었지만, 이제 전 세계인들은 이 로고자체가 원래 모델인 마이클 조던의 유명세를 넘어설 설 정도이며, 에어조던이라는 유명인의 굿즈 제품이라는 이미지를 넘어 이 심볼이 들어간 제품이 전세계인들이 가장 열광하는 제품 중 하나가 됨으로 이 2차 창작물의 가치는 날로 상승하고 있다.

1-5 NFT 시장분석

대체 불가능한 토큰(NFT)은 블록체인 기반의 소유권과 거래내역 등의 정보가 블록체인에 저장되며, 이를 통해 최초 발행자와 소유자를 언제든지 확인할 수 있어 위조와 변조가 불가능하다. 특히 저작권 침해가 심한 디지털 아트에서 NFT는 혁신적이라고 할 수 있다. NFT(Non-Fungible Token)는 영국의 사전출판사 콜린스에서 '2021년 올해의 단어'로 선정하였을 정도로 단기간 급성장을 이루었다. 2021년 2월 논퍼지블닷컴 보고서에 따르면 NFT 시장 거래금액은 2020년 기준으로 2년 사이에 8배 증가하였으며 2018년 4,096만 달러, 2020년 3억 3,803만 달러의 규모로 성장, 2021년 250억 달러로 1년 사이에 80배가량 상승하였고, 앞으로 더 많은 성장을 할 것이라 발표하였다.

+303%

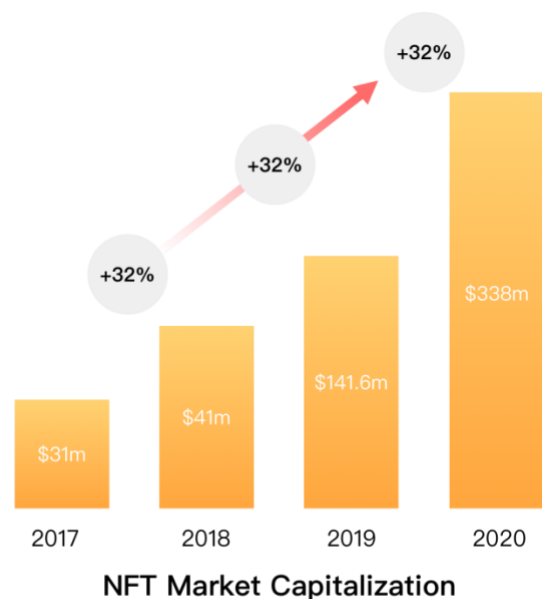
FY 20 Total NFT Transactions Growth

+2,800%

FY 20 NFT Art Transactions Volume Growth

+97%

No,of Active Wallets Transacting NFTs



[Market Capitalization growth NonFungible.com]

NFT의 시작은 투자에서 투기로 비화하였으며, NFT 초기 '큰손'들에 의해서 높은 금액에 거래되며 붐(Boom)이 일어났고, 점차 투기라는 이름의 투기로 이어지게 되었다. NFT 작품들이 높은 가격에 거래되면서 일반인에게도 점차 NFT가 알려지게 되었고, NFT가 모든 매체를 점령할 정도로 화두로 떠오르자 많은 기업 역시 NFT 시장에 대한 관심을 가지기 시작했다. 해외에서는 메타와 아마

존 등의 글로벌 빅테크 기업이, 국내에서는 네이버와 카카오 그리고 이제 많은 아이템을 콘텐츠화 시킬 수 있는 엔터테인먼트 회사와 패션 관련 기업들(나이키)과 명품(루이비통, 샤넬) 등 세계적으로 유명한 기업들 또한 NFT 시장으로 새로운 사업 영역을 확대하고 있으며, 나이키의 경우 이미 2021년 12월 디지털 패션 브랜드 RTFKT를 인수해 360만~1,200만원대 디지털 운동화를 판매하면서 메타패션 사업에 뛰어들었다. 디지털 운동화는 출시 7분 만에 300컬레 넘게 팔리면서 약 36억원가량의 매출을 기록하며 업계의 화제가 되었다.



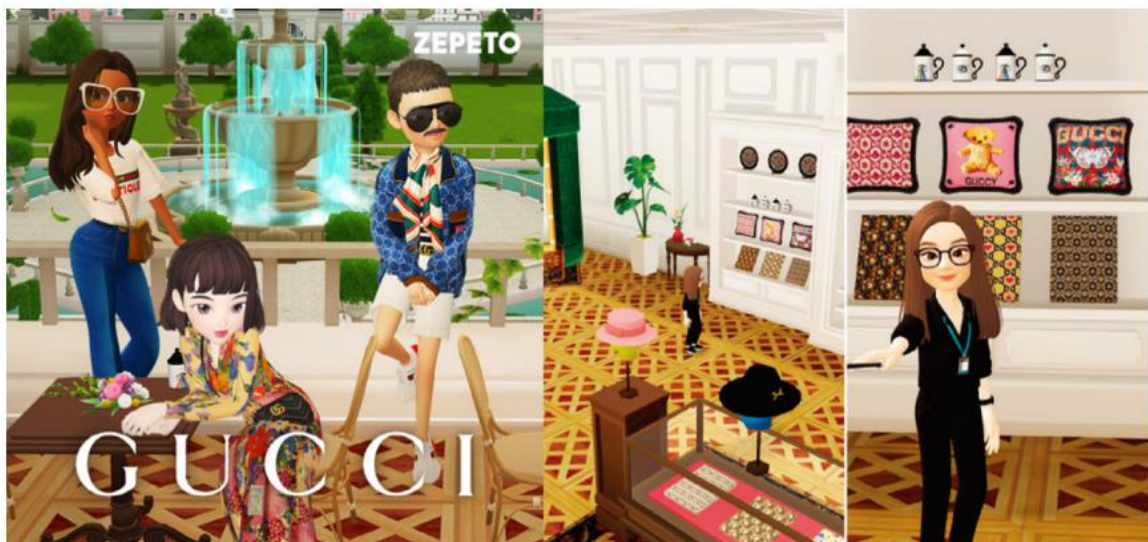
<명품 브랜드 루이비통 NFT>

이렇게 메타패션이 화두에 올라서며 모건 스탠리는 2030년 메타패션 시장 규모를 550억 달러(한화 약 68조 3,900억원)로 예측했다.

	2019	2020	2021
Dollar Trading Volume	\$24,532,783	\$82,492,916 +236%	\$17,694,851,721 +21,350%
Dollar Volume	1,619,516	1,415,638 -13%	27,414,477 +1,836%
Buyer	44,324	75,144 +70%	2,301,544 +2,962%
Seller	25,036	31,774 +27%	1,197,797 +3,669%
Total Active Wallets	55,330	89,061 +61%	2,574,302 +1,822%

[NFT 마켓 리포트 참조, NFT 연간 실적]

앞으로 메타버스와 가상현실 공간의 비중은 훨씬 커질 것이고, 가상현실 확장은 NFT 시장의 확대
로 이어질 것이다. 기술은 계속 진보해 나가며, 기술 발달을 통해 메타버스 공간의 아바타는 현실
에서 그저 디지털 조각일 뿐이라 생각하는 NFT 패션을 가상 세계에서 입고 즐기게 될 것이다.
NFT 작품 역시 가상공간을 꾸미는 곳에 걸어 두고 전시하는 것이 가능해질 것이라 예측된다. 이
미 포화상태가 된 현실 공간을 넘어 가상 세계로 확대하려는 기업들의 시도가 이미 진행되고 있
다.



<‘구찌’ 메타버스 플랫폼 ‘제페토’ 가상 전시공간 구현>

2. 일루전랜드(IL) 소개

2-1 IL 플랫폼 소개

Better WEB 3.0 Ecosystem 플랫폼 ILLUION LAND는 가상현실에서만 살아가는 것이 아닌 현실 세계에 기반을 두고 블록체인과 결합하여 새로운 환상의 세계를 창조할 것이다.

현재 대부분의 Web3.0라 불리는 플랫폼들은 블록체인을 알거나 가상자산을 투자하는 일부만이 사용하는 플랫폼으로 일반인들이 사용하기 어렵고 불편할 뿐만 아니라, 그 개념조차 이해하기 힘든 경우가 대부분이다. 현재 Web3.0을 다루는 플랫폼은 자신들의 세상에 갇혀서 각자의 코인 가치상승에만 목적을 두고 프로젝트를 운영하는 경우가 많을 뿐만 아니라, 파트너십의 경우에도 가상자산 가치를 올리기 위해서 이름만 빌려와서 사용하는 경우가 대다수이다.

이에 반해 일루전랜드(IL)은 Web2.0 유저들을 Web3.0으로 옮기기 위해서 일루전랜드(IL) 프로젝트를 탄생시켰다. IL은 그저 흥미로운 내용을 가지고 Web2.0 유저들을 Web3.0으로 옮기기 위한 프로젝트가 아니며, 실제로 현재 플랫폼이 가지고 있는 보상 체계의 문제, 투명성의 문제를 해결해 모두가 플랫폼에 기여한 만큼의 가치를 인정받고 함께 상생하는 진정한 Web3.0 플랫폼을 만들어 나갈 계획이다.

IL은 어떤 주제의 플랫폼이 가장 현실적으로 WEB3.0을 실현할 수 있을 것인가에 대한 고민 끝에 유저 또는 팬층을 가지고 있는 유명인이 함께하는 플랫폼을 구상하게 되었다. 일반적으로 유명 배우나 인플루언서뿐만 아니라 자신의 콘텐츠로 대중의 사랑을 받는 누구나 크리에이터로 IL과 함께 제품을 출시하는 새로운 개념의 NFT를 구상하였고 세계 최초로 G2E(Goods To Earn) 개념을 탄생시켰다. 이미 팬덤을 보유하고 있는 사람과 함께 Web3.0을 실현하게 되면, 팬들은 좋아하는 유명인들과 함께 소통할 수 있을 뿐만 아니라 플랫폼 기여도에 따라서 수익을 분배 받을 수 있다. 또한 함께 만들어가는 플랫폼이기 때문에 거부감 없이 더욱 쉽고 자연스럽게 Web3.0을 경험하게 될 것이라는 결론을 도출하게 되었다. 인플루언서와 팬들이 함께하는 특성에 IL의 플랫폼이 SNS 또는 소셜서비스 플랫폼으로 생각할 수 있지만, IL은 일반적인 소셜 플랫폼과는 격을 달리한다

IL에 참여하는 인플루언서와 배우는 본인들이 운영하는 기존의 채널을 그대로 운영하고, IL 플랫폼에서는 유명인들이 가지고 있는 본인들의 특성을 살려서 IL과 함께 NFT를 발행하고 크립토타이오(CRYPTOIO) 브랜드와 함께 협업으로 굿즈를 제작하게 된다. 이때 제작부터 팬덤은 함께할 수 있을 뿐만 아니라 G2E NFT를 보유하고 있는 사람에게는 현실에서 굿즈 판매 이익분을 수익으로 쉐어 받을 수 있는 형태로 구축된다. 또한 굿즈라는 아이템을 통해 현실과 가상현실이 연결된다.

IL은 대중적으로 다가가기 쉬운 인플루언서, 배우, 크리에이터와 함께 플랫폼 내에서 현실 세계에서 실제 상품을 제작해 판매한다. 그리고 블록체인상에서는 그 실제 상품의 수익분에 해당하는 가치를 가진 NFT를 발행해 그 수익을 쉐어받는 새로운 개념이 탑재된 G2E 형태의 NFT를 탄생시켰다.

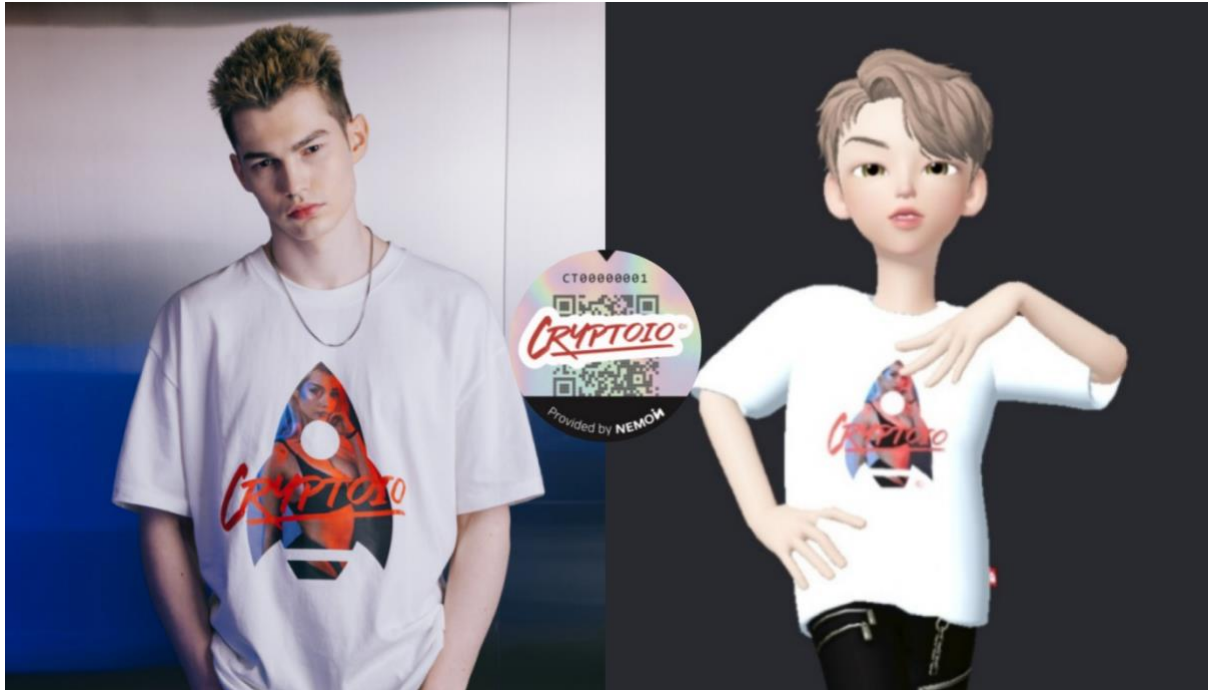
또한 IL은 전략적 파트너사와 협력을 통해 다양한 유명 IP 라이선스계약을 체결하고 2차 가공을 통한 제품과 NFT 출시뿐만 아니라 계약 기간 내 IP를 공유 받아 해당 IP를 사용하고자 하는 다른 사업자에게 그 가치에 상응하는 IL코인을 구매하여 IL 생태계에 예치하게 된다. 이렇게 예치를 통해 IL토큰은 그 가치를 유지하게 되며 생태계 참여자들과 함께 만들어가게 된다.

G2E를 실현하기 위해서 IL은 크립토아이오(CRYPTOIO)라는 라이프스타일 브랜드를 2023년 2월 초 런칭하였다. 크립토아이오는 라이프스타일 브랜드로 초기 패션브랜드를 시작으로 더 많은 제품을 제작하게 될 예정이다.

또한 2차 저작물의 가장 유명 사례인 '에어조던'처럼 유명IP를 그래픽 심볼을 함께 제작하여 이를 NFT로 판매하게 된다. 이것이 나아키 사례와 다른 점으로 이렇게 만들어진 NFT의 이미지가 들어간 제품들의 판매 이익금은 크리에이티브, NFT홀더 그리고 플랫폼이 분배하는 WEB3.0를 어렵지 않게 현실에서 경험하게 될 것이다.

이를 위해 IL은 시미켄(인플루언서)를 필두로 고독한미식가가 출시되며, 그외에 심야식당, 귀면의 칼날, 도라에몽 같은 많은IP들과도 콜라보를 진행중에 있다.

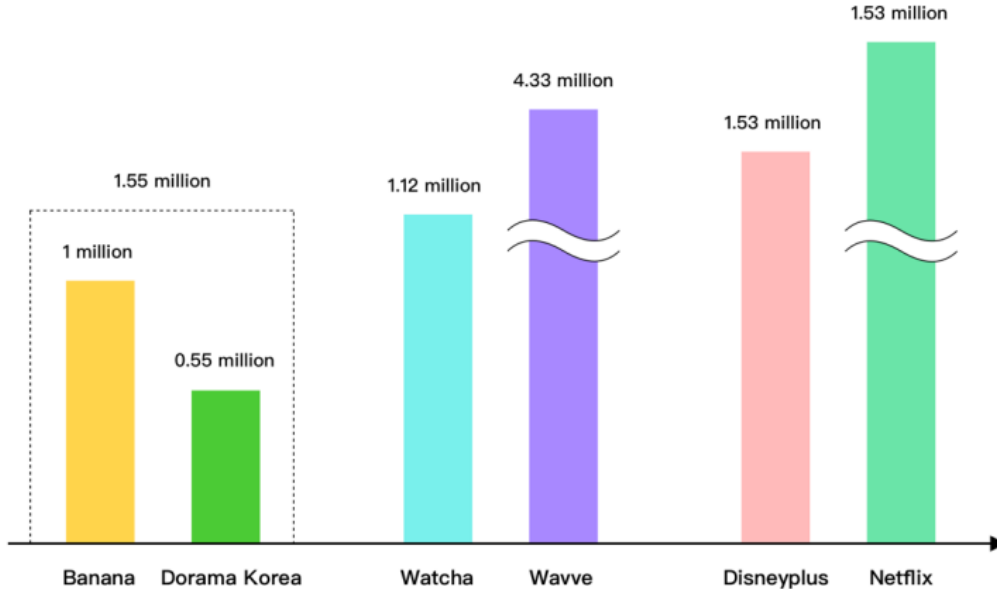
크립토아이오의 패션 제품은 블록체인 라벨을 도입하는 등 명품 럭셔리 브랜드에서 볼 수 있는 네모인 제품 QR 인증이 가능한 프리미엄 퀄리티 제품 굿즈를 제공할 뿐만 아니라 메타버스에서도 현실 속 크립토아이오 제품이 아이템 형태로 판매되고 있으며, 앞으로는 메타버스 내 유명 크리에이터의 제품을 파트너십을 통해 굿즈 제작과 NFT 발행을 가능하게 할 예정이다. 현실 세계 제품을 가상현실로, 가상현실의 제품을 현실 세계로 양방향 굿즈 제작이 가능해진다는 것은 그만큼 IL의 생태계가 확장된다는 것을 의미한다.



2-2. 전략적 파트너십

일루전랜드(IL)는 블록체인을 통해서 투명한 유통구조와 모두에게 공정한 플랫폼을 구축하는 것을 목표로 하고 있으며, 단순히 이름만 올리는 파트너십이 아닌 사업을 같이해 나가는 협력사로서의 전략적 파트너십을 늘려갈 예정이다.

Current status of users in the domestic Ott market



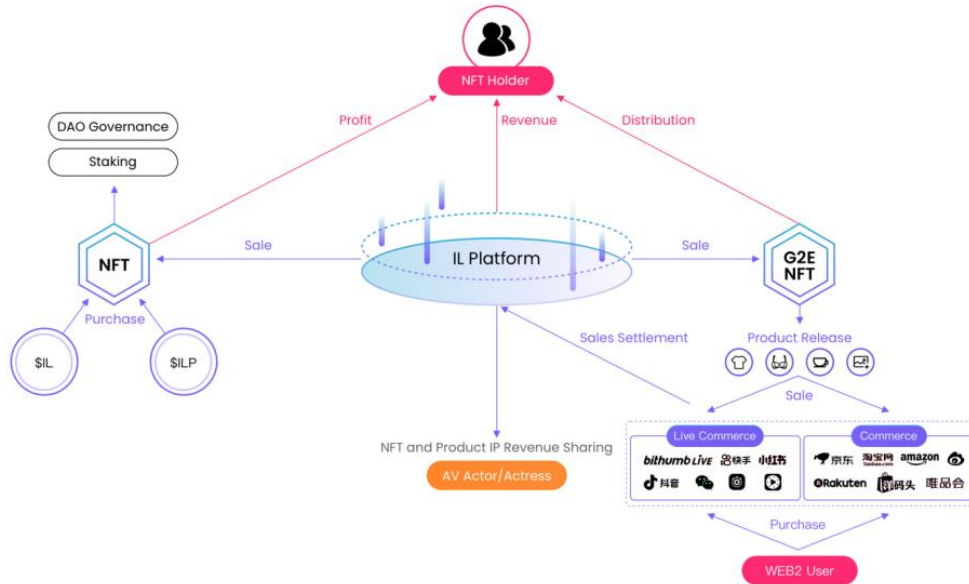
[출처: 모바일인덱스]

국내 OTT 일본콘텐츠 최대배급사인 도라마코리아와 파트너십을 통해서 일본 IP 관련라이선스, 한국최대의 성인용품물 이자 일본 성인업계의 배우들을 내한행사 및 인플루언서로서의 새로운영역을 개척하고 있는 바나나몰과의 파트너십을 시작으로 양질의콘텐츠, IP 그리고 새로운 영역들에서 이미 팬층을 확보한 인플루언서들을 확보해 나갈 계획이다.

일루전랜드(IL)은 세계최초로 유명 일본드라마 고독한미식가NFT를 도라마코리아와 함께 성공적으로 발행했으며, 일본의 티파워즈사 함께 아시아권에서 유명일본인플루언서 성격이 강하고 강력한 팬층을 확보한 성인배우들의 IP를확보해 그들과 함께 새로운 시도를 준비하고 있다.

일루전랜드(IL)과 함께하는 배우들과의 콜라보를 통해 제작되는 G2E는 그들이 보유한 팬덤을 통해 먼저홍보가 진행되게 할 예정이며, 각배우의 이미지를 그래픽 심볼화해 굿즈(Goods)가 제작된다.

2-3 G2E플랫폼



세계 최초로 선보이게 될 IL의 Goods To Earn은 굿즈 제품을 통해 현실에서의 수익을 배경으로 NFT를 통해 보상받는 '가상 세계와 현실 세계의 연계'를 구축하고 이를 통해 가상 세계와 현실 세계의 경계가 없는 세상을 만들어 나갈 것이다. 또한 G2E NFT 소유자는 DAO를 통해 IL과 함께 플랫폼을 구축하며 수익을 나누어 받을 수 있게 될 것이다. 실물 경제에 기반을 두고 있기 때문에 리얼 가치(Real Value)를 가지는 NFT를 만나볼 수 있게 된다.

현실에서의 리얼 가치를 실현하기 위해서 IL은 2023년 2월 IL의 현실 기초가 되어 NFT에 가치를 부여할 패션&라이프스타일 브랜드 CRYPTOIO를 런칭했다. 크립토아이오를 통해 메타패션과 실물 제품 그리고 인플루언서와 크리에이터가 함께 제품을 만들어 나가게 된다.



2-3.1 확장성 라이선스

확장형 라이선스 G2E 예제 1 [유명IP]->





[위의 예제와 같이 유명 IP의 경우에는 2차 가공 후 자체일러스트를 제작하여 제품 출시 이때 이 제품에 들어가는 일러스트에 대한 저작권이 NFT로 제작이 G2E NFT를 소유하고 있는 사람에게 수익이 분배되는 형태]

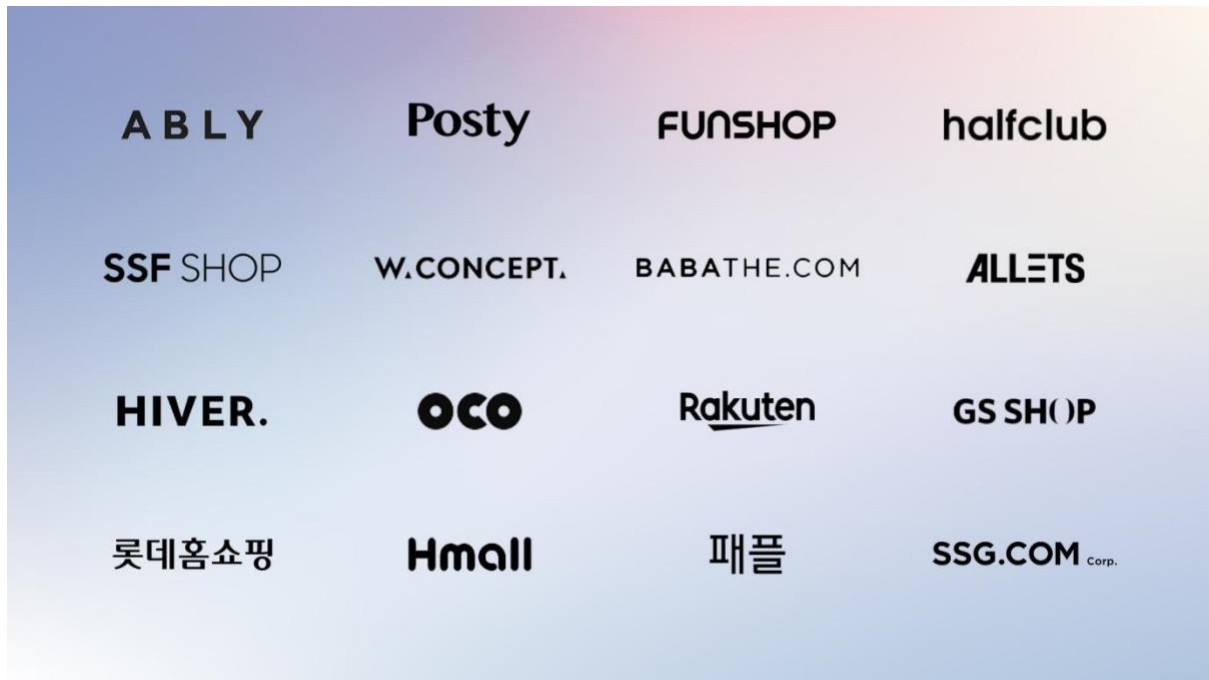
확장형 라이선스 G2E 예제2. [유명 인플루언서]

최근 일본에서 탑랭크의 AV 배우들은 거대한 아시아권의 팬덤과 인지도를 가지고 있다. 이제 이들은 음지가 아닌 양지에서 인플루언서로 영향력을 넓혀 나가고 있다. 이런 인지도를 통해 음란물이 아닌 그들의 이미지를 아티스트가 시그니처 심볼을 로고화 하여 이를 G2E NFT로 제작 이 로고에 대한 저작권을 NFT 홀더는 소유해서 수익을 분배 받게 된다.



인플루언서의 경우에는 본인들이 직접 제품에 대해 자신들에 채널에서 홍보를 함께 하게 된다.

굿즈의 경우에는 크립토아이오의 자사몰 뿐만 아니라 신세계몰, 홈쇼핑, 라쿠텐 등 국내외 16개 온라인몰에 입점이 되었으면 더 늘려 나갈 계획이다.



2-3.2 G2E 수익구조

일루전랜드(IL)은 G2E의 활성화를 위해 'CRYPTOIO' 라는 자체브랜드를 런칭하였으며, 인플루언서, 크리에이터와 함께 제품 디자인부터 생산까지 함께 진행하게 된다. 이때 수익을 분배 받고자 하는 G2E NFT 소유자들은 G2E 플랫폼을 통한 제품 생산 단계에서 DAO를 통해 자신들의 의견을 반영할 수 있다. DAO를 통해서 결정된 제품은 상품화로 이어지게 되고, 제품으로 출시되어 판매된다.

만약 크립토아이오에서 제품을 생산하지 않고 라이선스 계약을 통해 라이선스 계약자가 직접 제품을 생산하는 경우는 크립토아이오의 제품 퀄리티 가이드에 따라 제작하며 QC를 검수 받아 인정될 경우만 가능하다, NFT를 상품화시 NFT홀더들은 출시될 제품을 DAO를 통해 투표로 참여하게 된다.

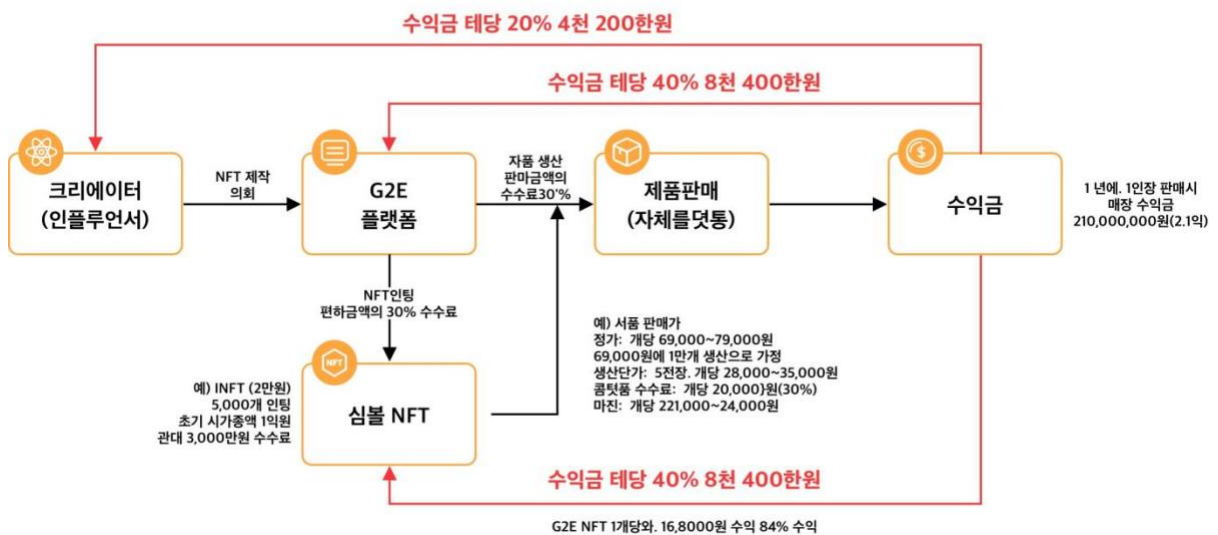
출시된 제품은 크립토아이오의 판매채널들 국내 및 글로벌 플랫폼사 또는 자사몰을 통해 판매된

다. 이는 크립토아이오 유통채널을 통해 판매된 G2E의 수익 내역을 투명하고 정확한 수익률을
 공시하기 위함이다. NFT홀더들이 DAO를 통해 크립토아이오의 유통채널에 판매하지 않을 시
 G2E데이터는 노출되지 않는다.

제품 출시에 참여한 인플루언서나 크리에이터는 직접 라이브 커머스나 팬들에게 제품에 대한 흥
 보도 진행할 예정이다. 이를 통해 이미 유명하지만 영역적 한계가 있었던 인플루언서나 크리에
 이터들에게 영역 확장의 기회를 제공할 뿐만 아니라 일루전랜드(IL)은 현실과 가상의 개척해 나
 가면서 플랫폼에 참여자들이 상호소통하고 함께 즐길 수 있는 플랫폼으로 성장해 나갈 것이다.

IL의 플랫폼은 플랫폼 안에서 자신이 좋아하는 유명인들과 함께 제품을 출시하고 그것에 대해서
 이야기를 나누고 소비하며 함께 즐길 수 있는 플랫폼으로 발전해 나갈 것이며, 블록체인 플랫폼
 의 특성을 활용하여, 네트워크를 통해 서로의 데이터를 검증하고 저장할 뿐만 아니라 임의적인
 조작이 어렵고 불법 복제를 방지할 수 있을 뿐만 아니라 블록체인 원장을 통해서 투명한 생태계
 를 만들어 나갈 예정이다. 이러한 투명한 생태계를 통해서 콘텐츠 제작자와 생태계 참여자들이
 받아야 하는 보상을 공정하게 분배 받게 될 것이며, 이를 통해 더욱 양질의 콘텐츠를 제작하는
 원동력이 될 것으로 믿는다

G2E 플랫폼 자체 운영 경우



G2E 플랫폼 수익	
품목	금액
NFT 민팅 수수료	30,000,000
제품 생산 수수료	207,000,000
제품 완판 수익금	84,000,000
합계금액	321,000,000

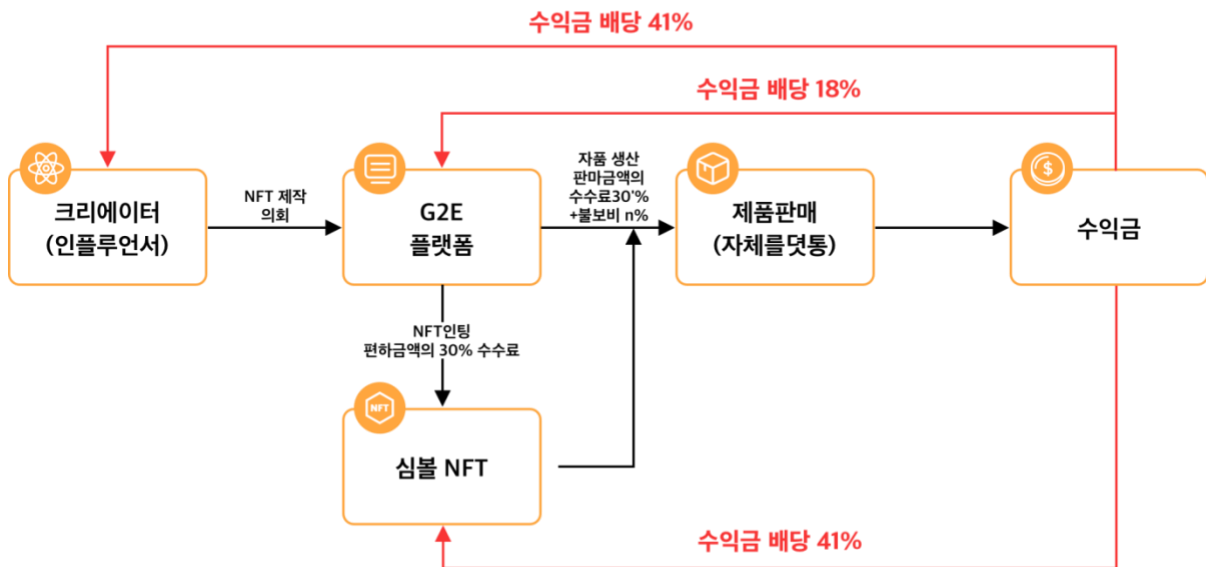
NFT 홀더 수익	
NFT 가격(개당)	수익 분배(개당)
20,000원	16,800원
G2E의류 완판시, NFT당 84% 수익	

크리에이터(인플루언서 수익)	
품목	금액
제품 완판 수익금	42,000,000
합계금액	42,000,000

* 제품의 제작방식, 퀄리티에 따라 생산단가는 달라지며 판매가 또한 크리에이티브와 NFT홀더들이 DAO를 통해 결정하므로 수익율은 차이가 발생할수 있습니다.

[예시1]

단순 G2E 플랫폼 역할 경우 (쇼핑 플랫폼 이용료 + G2E 플랫폼 수수료)



크리에이티브와 NFT홀더들이 DAO를 통해 생산처를 결정하며 CRYPTOIO의 제작가이드에 따라 제작되며 CRYPTOIO판매채널을 통해 판매시에만 공급가,판매가,수수료등을 공제한 실 수익율,판매량이 G2E플랫폼을 통해 공시됩니다.

[예시2]

2-4 IL 플랫폼 강점

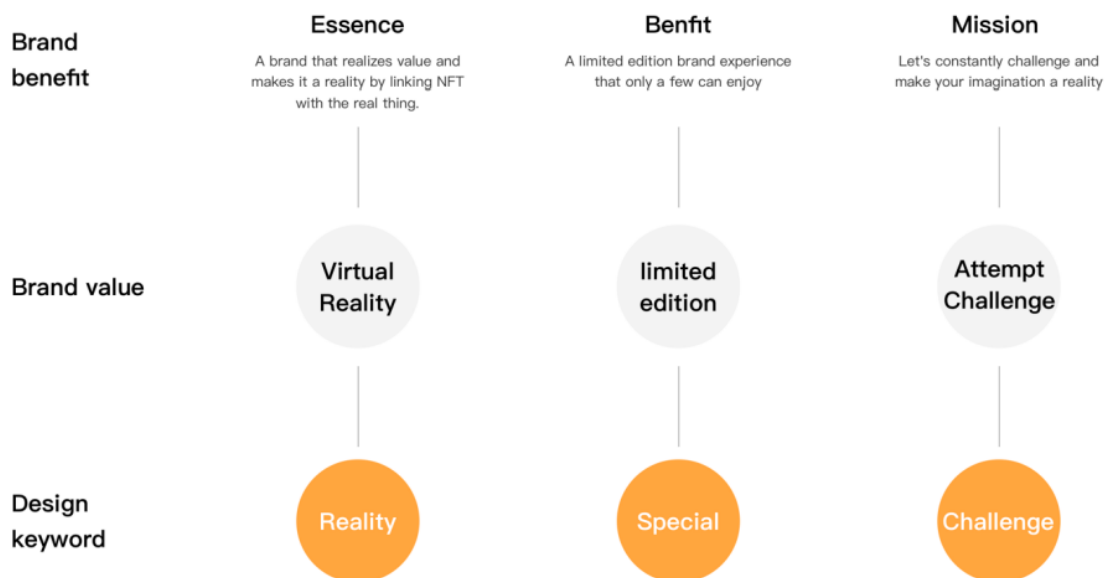
IL의 생태계를 크게 4가지로 나누게 된다

- 1) 라이선스 사업: 유명IP 획득을 통해서 2차 저작권을 통해 IL에 귀속되는 새로운 IP제작 이를 통해 NFT발행을 통한 G2E(Goods to Earn)의 실현
- 2) NFT마켓플레이스 : Web2.0유저들도 사용하기 쉬운 UX, 멀티체인지원과 G2E NFT지원,
- 3) 크립토아이오 : NFT IP기반의 현실에서의 패션 & 라이프스타일 브랜드와 메타패션을 실현, 현실에서는 크립토아이오와 메타버스에서는 크립토아이오메타 두개로 구분된다.
- 4) 콘텐츠 공급사업: SK텔레콤의 V컬러링서비스 CP사업자 (대표작: 고독한미식가)

●유명IP를 통한 2차 저작물 생성 ex)나이키의 '에어조던' 심볼-> IL의 시미켄 '바나나' 심볼
시미켄 바나나의 창작물의 가치를 NFT를 통해 홀더들과 쉐어

● CRYPTOIO라는 실제 브랜드 런칭을 통해서 실제 현물을 통한NFT를실현

CRYPTOIO는 블록체인 기술의 NFT를 실물 상품과 연동하여 가치를 만들어 가는 현실화 시키는 도전정신으로 탄생한 브랜드이다



- META FASHION: 4억명이 사용하는 ZEPEO에서 CRYPTOIO 브랜드입점

메타버스에서 인기있는 옷을 실제제품으로 출시하며 반대로 실물제품중 인기상품을 메타버스에서도 동일하게 출시하여 실제현실과 메타버스상에서도 입고 즐길수있는 것이 가능합니다

또한 일부 제품들은 한정판으로 발매하여 실제 출시수량과 메타버스 수량을 동일하게 제안하여 메타버스상에서도 한정판을 즐기실수있습니다



- 참여한 인플루언서와 크리에이터가 직접 소통하고 함께 홍보하는 IL플랫폼



<시미켄 배우 제품 라인 출시/IL의 패션브랜드 CRYPTOIO 제품을 입고 홍보 및 제품 판매>

● 다양한 형태의 NFT 상품을 통한 탄탄한 IL 플랫폼 생태계

- 1) **NFT Goods to Earn:** 인플루언서의 굿즈 상품을 제작하여, 해당 NFT를 발행. 발행된 NFT에는 굿즈 상품 판매대금에 대한 권리가 존재하며, 굿즈 상품의 판매수익은 굿즈 상품 운영사, 크리에이터, 홀더에게 분배. G2E NFT를 소유하고 있는 홀더는 DAO를 통해서 굿즈 상품에 대한 투표에 참여하여 G2E 생태계 발전을 함께 하여야 한다. 재판매 시 가치평가를 위해 굿즈 상품을 통해 벌어들이는 수익 공시 예정.
- 2) **수집형 NFT(PFP):** 크리에이터 도감형 NFT 수집 카드를 발행. 플랫폼 내에서 런칭 예정인 카드 배틀형 P2E 게임 생태계에서 사용하거나, 합성을 통해 한정판 NFT를 획득하거나, 특별 이벤트가 포함된 NFT 획득 가능.
- 3) **채권형 NFT:** IL의 플랫폼 토큰인 ILP 토큰의 채굴이 가능한 한정 수량 NFT (수량 미정)
- 4) **한정판 NFT:** 특별한 IP 가 포함이 되어있는 NFT만으로 가치를 가지는 NFT (ex: 유명한정판 굿즈 포함 or IL 독점 유명 IP 가 포함된 NFT)
- 5) **시크릿 NFT:** IL에서 준비하는 현실과 가상을 넘나드는 새로운 콘텐츠 세계의 문을 열어줄 비밀의 키가 될 특별한 NFT.

● 라이선스의 경우에는 라이선스에 해당하는 비용의 IL코인을 시장에서 구매하여 예치를 해야

하며 이 예치된 금액은 라이선스 계약 종료 시까지 락이 걸리게 되고 종료 후에는 락이 풀리고 플랫폼에 귀속하게 되므로 인해서 코인의 가치를 유지하는 장치로 사용이 된다.

● 전략적 파트너십

일루전랜드(IL)의 전략적파트너십을 맺고 있는 파트너사들은 생태계에 함께 참여하며 각분야별 사업파트를 전담하여 서비스를 지원한다.

[도라마코리아/일본 드라마 콘텐츠 및 애니메이션]



-일본 드라마, 예능 독점 서비스 중인 도라마코리아(OTT 운영)을 통해 일본 드라마, 일본 애니메이션 NFT 공급 전담.

-일본 6대 방송사와 신작 독점 공급 계약 체결.

-애니메이션, 일본 드라마, 유명작가 소설 집필과 관련된 비공개 메모, 비공개 유명 작가의 초기 작화, 유명 일본 국민 아이돌의 데뷔작 리딩 대본 등의 NFT 협의전담.

-도라마코리아와함께 일루전랜드(IL)에서최초고독한미식가첫 NFT 영상출시

[바나나몰,티파워즈/ 일본 배우 인플루언서 콘텐츠]



국내 최대 성인용품 판매 회사 바나나몰을 통해서 성인배우 출신의 인플루언서들의 NFT 제작에 필요한 IP 공급. 유명 일본 성인 배우들의 국내 팬 미팅 다수 진행한 경험을 통해 IL의 배우들과 이벤트 기획



● 탈중앙화 자율조직(DAO)을 통한 투명한 생태계 유지와 거버넌스와 함께 고민하고 만들어가는 참여형 플랫폼 DAO 투표를 통해서 영입하고자 하는 인플루언서가 있거나 후보자가 여러 명인 경우 투표를 통해 공정하게 선택이 가능하며, 생태계 에코 시스템을 운영에 필요한 부분에 대해 일루전랜드(IL) 플랫폼 사용자들과 함께 고민하며, 공정하고 투명한 방식으로 생태계를 유지해 나갈 수 있다.

● 아이엘네트워크 에서는 SK텔레콤이 운영하는 V컬러링 서비스에 콘텐츠 CP사업을 진행하고 있으며, 나아가 더 많은 콘텐츠를 지원하고 다방면으로 사업화의 모델을 잡는 것을 목표로 하고 있다. 이를 통해서 일루전랜드(IL)의 생태계가 더욱 풍성해 질것입니다.

(IL네트워크는 드림어스컴퍼니와 함께 V컬러링을 진행하였으며, 드림어스컴퍼니는 플로 및 콘텐츠 관련 사업을 진행하는 SK스퀘어의 계열사이며 상장회사 입니다.)



Dreamus



보이는 컬러링
① COLORING

2-5 일루전랜드(IL) 플랫폼의방향

-세계 최초로 G2E 실현을 목표로 한다.

-NFT만으로도 가치를 가지지만 그 가치 외에도 NFT 입찰을 통한 경매, NFT+팬 미팅 등 다양한 이벤트가 부착된 새로운 형태의 이벤트형 NFT 등 새로운 형태를 계속해서 시도해 나갈 것이다.



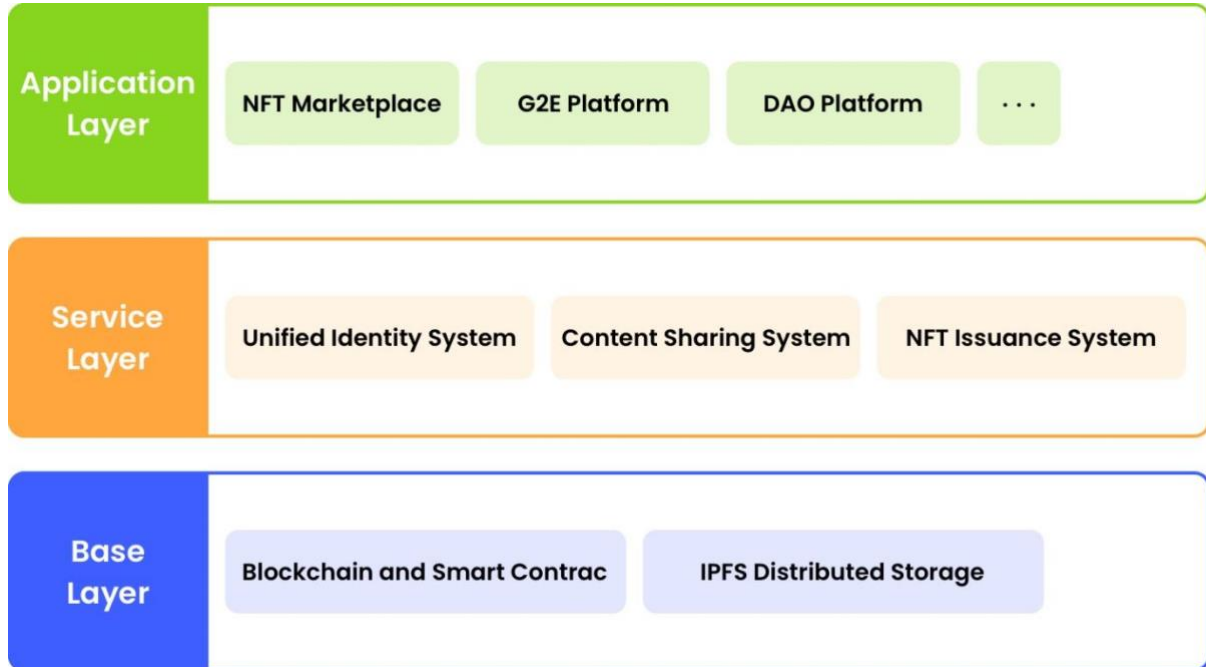
-현실에 기반을 둔 WEB3.0시대를 열어 허상이 아닌, 현실 속에서도 존재하는 인플루언서들과 팬 미팅, 만남 등을 이루어질 수 있게 한다. 또한 현실과 메타버스 속에서도 자신과 크리에이터가 함께 만든 제품은 입고 즐기면서 쌍방향으로 소통하고, 가상현실 속 제품을 현물로 실현해서 현실 세상에서도 입고 즐길 수 있게 현실과 가상현실을 이어주는 역할을 한다. 허공에 떠 있는 무의미한 Web3.0이 아닌 현실에서 실현되고 가상현실에도 함께 일어나는 이제까지 없었던 플랫폼이 IL의 추구하는 목표이다.



BETTER WEB 3.0 ECOSYSTEM INNOVATION 'G2E'
ILLUSION LAND

3.Technology

3-1 일루전랜드(IL) 플랫폼소개



1. 베이스레이어

베이스 레이어는 블록체인과 스토리지 환경을 제공한다.

● 퍼블릭 체인 및 스마트 계약 모듈 일루전랜드(IL)는 계속해서 확대되어 가는 성인 콘텐츠 시장에서 블록체인을 통한 WEB3 를 구현하는 것을 목표로 한다. IL은 스마트 계약을 사용하여 분배 비율을 확고히 하고 이익을 명확하게 한다. 스마트 계약이 성공적으로 생성되면 그 행위를 더 이상 변형할 수 없을 뿐만 아니라 어떠한 인위적인 영향을 받지 않는다. 스마트 계약에는 일반적으로 NFT 생성 및 트랜잭션 기능이 포함되며 특정 메타데이터 수정 기능도 포함될 수 있다. NFT 가 생성되면 디지털 항목의 고유 ID와 저장 URL 이 스마트 계약에 메타데이터로 저장된다.

● IPFS 분산 스토리지 모듈

IPFS 는 Inter Planetary File System 의 약자입니다. 파일을 공유하고 저장하는 데 사용되는 분산 파일 시스템을 말한다. IPFS 는 Google 드라이브 또는 Dropbox 와 유사하지만 동일하지 않으며, Google Drive 와 Dropbox 의 경우에는 중앙집중식 스토리지 시스템이므로 웹사이트 소유자가 관리하며 서버의 이미지는 마음대로 변경할 수 있다. 예를 들어, Google 드라이브에 있는 빨간 집의

이미지가 있다고 한다면 이 이미지는 중앙집중식 스토리지 시스템에 존재하기 때문에 이미지 소유자는 이미지를 마음대로 변경할 수 있다. 링크의 내용을 녹색 집(또는 무엇이든)으로 변경할 수 있지만 여전히 동일한 URL을 유지한다. 중앙 집중식 스토리지 시스템이 어째서 NFT에 적합하지 않은 이유를 알 수 있는 것이다. IPFS는 분산되어 있으며 특정 회사에 얽매이지 않으므로 이러한 문제를 피할 수 있다.

NFT가 생성되어 다른 시스템에 있는 디지털 파일에 연결될 때 데이터가 연결되는 방식이 매우 중요하다. IPFS는 콘텐츠 주소 지정 덕분에 공유 문제를 해결한다. IPFS에 데이터를 추가하면 데이터 자체에서 직접 파생된 콘텐츠 식별자(CID)가 생성되고 IPFS 네트워크의 데이터에 연결된다. CID는 오직 한 개의 내용만을 참조할 수 있기 때문에 링크를 끊지 않고는 누구도 내용을 교체하거나 변경할 수 없다. CID를 사용하면 원래 공급자가 사라진 경우에도 네트워크에 적어도 하나의 복사본이 존재하는 한 누구나 IPFS 네트워크에서 데이터 복사본을 가져올 수 있기 때문에 CID는 NFT 스토리지에 적합하다.

2. 서비스 레이어

서비스 레이어는 블록체인을 기반으로 한 Dapps에 대한 공개 서비스를 설정한다

a) 통합 아이덴티티 시스템 IL 플랫폼은 블록체인을 기반으로 통합된 신원 시스템을 구축하여 플랫폼의 모든 사용자는 해당 지갑이 있는 동안 기본 블록체인 ID를 생성할 수 있어, 가상 자산의 관리를 통해 모든 사용자가 동시에 연결되고 통합된다. 신원 시스템은 통합 인증과 같은 기능을 실현하여 다른 앱 간의 가상 자산 교환을 실현할 수 있다. 사용자의 자산 정보 및 제어 권한은 블록체인 기술을 통해 사용자가 제어하면 이를 기반으로 다음과 같은 기능을 구현할 수 있다.

- 통합 인증: 사용자는 다양한 애플리케이션에서 통합 인증으로 로그인할 수 있다.
- 자산 제어: 사용자는 체인의 하나의 계정으로 다양한 애플리케이션 자산을 제어하고 관리할 수 있다.
- 신용 관리: 거래 및 각 플랫폼의 행동 및 사용을 통해 사용자의 신용을 수집하여 통합 신용평가 메커니즘을 구현해 서로 다른 앱과 공유가 더욱 편리하다.

b) 콘텐츠 공유 시스템

콘텐츠 공유 시스템은 탈중앙화 기술로 온라인 콘텐츠 공유 플랫폼을 구축할 것이다. AV 배우 및 기타 콘텐츠 제작자들이 IL 플랫폼을 통해 작품을 공유하도록 유도하고, 토큰 보상을 통해 온라인 콘텐츠를 지속적해서 확대해 풍부하고 다양한 온라인 콘텐츠 플랫폼이 될 수 있도록 인센티브 메

커니즘을 도입한다.

온라인 콘텐츠 공유 플랫폼을 구축하는 동시에 플랫폼을 통해 소비자 AV 배우 및 콘텐츠 커뮤니티를 연결해 독립형 콘텐츠 구축을 통해 더욱더 창의적이고 독립적인 공유경제 공동체를 구축한다.

c) NFT 발급 시스템

IL 플랫폼에는 NFT를 체인에 배포하기 위해 필요한 다양한 리소스 AV 배우의 콘텐츠, 포털 권한, 파생 상품 등과 같은 리소스가 필요하다. NFT 발행 시스템은 이러한 기능을 실현하기 위해 사용되며, 발행 요구 사항에 따라 자산 및 발행 관리, 자산 평가, 온라인 발행 및 거래에 대한 원 클릭 발행 및 기술 및 발행 지원이 제공된다.

시스템 플랫폼에서 아래의 자산을 발행할 수 있다.

1. 콘텐츠 저작권 프로젝트 및 관련 기관에 기반한 자산.
2. AV 행위자 자산은 트래픽 및 관련 IP 콘텐츠를 기반으로 한다.
3. 사용자가 만든 인기 있고 가치 있는 자산. IL 플랫폼은 토큰 경제의 지원을 통해 더 많은 콘텐츠 제작자가 생태계 건설 참여하기 위한 자극이 되기를 희망한다.

3. 어플리케이션 레이어

a) NFT 마켓플레이스

NFT 마켓플레이스는 주로 NFT 마킹 및 거래 매칭을 담당하며 매칭이 성공하면 실제 거래가 스마트 컨트랙트에 제출되어 실행된다.

b) G2E 플랫폼

G2E 플랫폼은 가상 화폐의 존재 여부에 대한 의문을 종식시키기 위해 AV 배우, 유명 스트리머, 다양한 브랜드와의 협업을 통해 현실 기반 가상 세계 플랫폼을 만들어 나갈 것이다. G2E 플랫폼을 통해 G2E NFT 소유자는 이익을 공유하고 실제 가치를 가질 수 있다.

c) DAO 플랫폼

DAO(Decentralized Autonomous Organization)는 중앙 권한이 없는 커뮤니티 주도의 단체로서 완전히 자율적이고 투명합니다. 스마트 계약은 기본 규칙을 설정하고 합의된 결정을 실행하며 언제

든지 제안, 투표, 심지어 코드 자체까지 공개적으로 감사할 수 있다. 궁극적으로 DAO는 기술 업그레이드 및 재무 할당과 같은 프로젝트의 미래에 대한 중요한 결정을 집합적으로 내리는 개별 구성원에 의해 전적으로 관리된다

IL 플랫폼은 DAO 플랫폼을 제공하고 참가자와 좋아하는 AV 배우는 새로운 WEB3 상호 작용을 이룰 것이다.

- 참가자는 배우와 상호 작용할 수 있는 특별한 정체성을 갖게 되며 일부 이벤트에 참여할 수 있다.
- 참가자들은 배우의 향후 운영에 대한 제안을 작성하고 각 제안에 대해 함께 투표한다. 배우 육성을 위한 새로운 거버넌스다. 참여자는 DAO에 투자하고 미래의 혜택을 누릴 수 있다.

3-2 NFT를 통한 지적재산권 보호

지적 재산권 문제와 침해는 저작권과 관련된 모든 분야에서 만연하고 아티스트는 오랫동안 자신의 작품에 대한 소유권을 유지하기 위해 고군분투해 왔다. 즉 소속사를 가지지 않은 인플루언서나 음지에서 일하는 배우들은 정당한 이익을 얻지 못하는 경우가 많다.

NFT는 예술 작품이나 블로그 게시물과 같은 특정 디지털 항목에 소유권을 효과적으로 할당하여 개별 생산자가 수익을 내는 방식을 변경. 저작물은 (및 기타 제작자)와 IP를 등록하고 메타데이터에 포함하여 사진, 동영상 및 개인 정보를 블록체인에 연결하기 위해 협력하고 투명하게 공개. 저작물에 대해 "스마트 컨트랙트"를 사용하여 누가 콘텐츠를 다운로드하고 상호 작용할 수 있는지, 나아가 창작자로서 어떻게 보상을 받을지 설정할 수 있다.

소비자가 자신의 이미지나 작품을 다운로드하면 자동으로 스마트 계약이 실행되어 구매자에게 요금을 부과하고 생산자에게 적절한 보상을 제공. 또한 스마트 계약을 통해 아티스트는 잠재적인 로열티를 놓치지 않고 네트워크의 모든 스트림을 추적할 수 있다.

IL 플랫폼은 개별 예술가와 창작자가 자신의 작품을 수익 화하는 방식에 더 많은 자율성을 제공한다.

3-2 실물경제

인터넷의 두 번째 버전인 Web2는 사람들을 정적인 웹사이트 페이지에서 새로운 양방향 경험과 사용자 생성 콘텐츠로 이동함으로써 세상에 새로운 패러다임을 가져왔다. 이제 우리는 이전에 존재했던 모든 구조들을 깨뜨릴 급격한 격변의 세번째 버전의 정점에 있다는 데에 의심할 여지가 없다.

Web3는 가상 세계, 증강 현실 및 인터넷 서비스의 융합으로 생성되는 메타버스를 가져올 것이며, 이는 인간이 상호 작용하고 생활하는 방식에 혁명을 일으킬 수 있다. 오늘날의 메타버스에서 사람들은 디지털 아바타로 표현하지만, 사용자의 진정한 자아와 디지털 표현 사이에는 단절과 괴리가 존재한다. 이를 위해 AV 배우들은 메타버스에서 자신의 제품을 제공할 수 있고, 사용자의 디지털 아바타는 최신 디지털 티셔츠, 후드, 속옷 등을 착용할 수 있으며 암호화 기술을 사용하여 일부 물리적 제품과 상호 연관되어 한계와 고유성을 보장한다.

또한 IL 플랫폼의 특징은 기존 물리적 공간에 제약이 없는 세상에서 인플루언서와 사용자 사이에 다리 역할을 한다는 점이다. 상상과 창의성을 바탕으로 IL 플랫폼은 현실 세계에서 불가능한 경험을 만들어낼 수 있을 것이다. 실제 세계와 가상 세계가 서로 연결되어 인플루언서와 사용자에게 완전히 새로운 수준의 경험을 제공한 것이다. 디지털 세상은 나날이 발전하고 있으면 우리는 인터넷의 다음 사이클이 Web3 시대로 빠르게 진입하고 있다. 지금은 프로답지 않게 개인 중심의 개성을 일깨우기 위해 만들어진 창조경제의 시대이며, 한 사람 한 사람이 주인공이다.

3.Token Utility

IL 토큰: ILLUSION LAND, ERC20 기반으로 발행되며 거래소와 DEX에서 거래 가능. IL 토큰은 DAO 생태계를 기반으로 새로운 인플루언서나 크리에이터 선정 시 투표가 가능하고, 바나나몰 AV 콘테스트 투표, 굿즈 상품 선정 투표, NFT 발행 투표 등을 진행하여 IL 토큰의 가치를 부여한다.

4.Token Information

4-1 일루전랜드(IL)Token information

Illusion Land(IL) Erc-20	
Ethereum Scan	https://etherscan.io/token/0xd0bf4f19a0fa1b5c8c3b2d831fb263fc19d3173a
Contract	0xD0bf4f19a0Fa1B5c8c3b2d831fB263fc19D3173A
Max Total Supply	1,000,000,000 IL

4-2 Distribution Information

토큰분배와 관련된 내용은 마지막에 넣기

5.Road Map

Road Map除了文字的描述外, 画一个路线图

- 21.3Q SK텔레콤 V컬러링 CP
- 21.4Q 프로젝트 컨셉 수립, 도라마코리아 IP파트너 계약 및 바나나몰 사업 참여
- 22.1Q 크립토아이오 개발, NFTBIT 마켓플레이스 개발
- 22.2Q 재단설립, 토큰발행, 웹사이트 개설, 크립토아이오 디자인 개발
- 22.3Q G2E 특허출원, 글로벌 파트너십, IP 계약, NFTbit 마켓플레이스 베타버전출시, 크립토아이오 제조
- 22.4Q 일루전랜드(IL) NFT출시, CRYPTOIO브랜드런칭, TrueChain NFT LABs의 그랜트획득, NFTbit 마켓플레이스 정식오픈, IL 인스타그램/유튜브/틱톡등 채널개설,
- 23.1Q 백서, 홈페이지업데이트, CRYPTOIO브랜드런칭, NFTbit G2E지원베타버전 고독한미식가NFT 분배, 크립토아이오 그랜드 오픈, 메타버스 제페도 크립토아이오 입점
- 23.2Q IP G2E NFT 발매, NFT마켓플레이스 활성화, 일루전랜드(IL)&크립토아이오홍보, 해외ICO예정
- 23.3Q CRYPTOIO 팝업스토어오픈 및 해외진출
- 2023. 4Q 통합 플랫폼 베타 릴리스



6. 면책조항

본 문서는 정보 제공의 목적으로 제공되며 내용이 변경될 수 있다. 백서는 사업 계획과 비전에 대한 기술서이며, 사업 내용에 대해 보증하지 않는다. 백서의 원본 언어는 한국어로 작성되었으며, 다른 언어로 된 백서의 경우 번역의 과정에서 오역이나 누락의 가능성이 있다. 백서의 한국어 버전이 번역된 버전들보다 가장 명확하며, 정확한 정보 전달을 위해서 한국어로 작성된 백서로 최종 확인을 권장한다. 이 문서의 어떤 내용도 법률, 금융, 상업, 또는 세금에 대한 조언을 제정하지 않는다. IL 은 유가 증권이 아니며 금융 프로모션의 용도로 사용되지 않기 때문에 이 문서의 어떠한 내용도 투자 활동을 유도하거나 초청의 용도로 활용되지 못한다. 이 문서는 IL TOKEN에 참여해야 하는지 또는 IL을 구입해야 하는지 여부와 관련하여 의견을 제안하지 않으며, 계약 또는 구매 결정에 있어 의존해서는 안 된다. 구매에 앞서 참가자는 세금과 회계처리를 포함한 모든 전문적인 정보를 취해야 하며, 암호화폐의 변동성에 대한 위험을 대비할 수 있는지에 대한 능력을 파악해야 한다. 내재된 위험을 인식하려면 현재 암호화폐 시장에 대한 포괄적인 이해가 필요로 한다. IL 은 사용성 또는 가격에 대해 명시적 또는 암묵적으로 표현이나 보증하지 않으며 IL을 통해 어떠한 혜택도 받을 수 있다는 보증이나 조항이 없다는 것을 이해하고 동의해야 한다. 당사는 직접적, 간접적, 결과적 또는 기타 어떠한 손실이나 손해에 대해서도 책임을 지지 않으며, 본 문서에 포함된 모든 정보와 IL에 대해 현재 또는 차후에 공지되는 내용은 발생 시점과 관계없이 어떠한 형태로의 이익 또는 수익의 보장으로 해석되지 않는다. IL TOKEN 은 어떤 개인 또는 단체 (대리인, 유저, 직원, 보험업자, 변호사 등)가 발생하는 손해에 대한 책임을 지지 않는다. 투자 수익을 기대하면서 투기 또는 투자 목적으로 IL을 취득해서는 안 된다. IL TOKEN의 참가자는 해당 문서는 큰 가격 변동성, 암호화폐 시장이 가지는 특유의 위험성 등 암호화폐와 연관된 위험성을 인지하고 있으며, 자금적 손실이 발생할 수 있음을 인정하며, 현재 플랫폼은 개발 중에 차후 문서의 내용이 현재 계획과 달라져 내용이 변경될 수 있음을 이해하고 인정해야 한다. IL TOKEN의 진행에 따라 본 문서 및 백서의 내용이 변경 또는 갱신할 수 있다. 최종 버전이라고 공지되기 전까지 수정 및 업데이트 버전을 게시할 수 있으며, 수정 및 업데이트는 공지와는 무관하게 진행 가능하다. 또한 IL TOKEN의 운영 기간을 보증하지 않음을 인정하며, 플랫폼의 인지도 및 투자자 부족, 또는 플랫폼 개발을 위한 자금 부족 등과 같은 여러가지 사유로 중단될 수 있다. 본 문서의 내용이 참가자에 의해 임의적으로 해석되어서 안된다. IL TOKEN 은 특정 국가나 관할권의 유가 증권 또는 기타 규제 제품을 구성하기 위한 것이 아니므로 이 문서는 안내서 또는 법률 문서를 구성하고 있지 않으며 국가 또는 관할권의 유가 증권 또는 규제 제품의 제공 또는 권유하지 않는다. 이 문서는 모든 국가 또는 관할 구역의 규제 당국에서 검토되지 않는다. 또한 가상 화폐는 다양한 관할권의 규제 당국에 의해 감시되거나 감독될 수 있다. IL TOKEN 은 불확실한 시기에 하나 이상의 당국으로부터 질의, 고지, 경고, 요청 또는 행정 처분을 받거나 IL 와 관련한 조치를 중지 또는 중단하도록 명령 받을 수도 있다. 이는 IL TOKEN의 향후 개발에 심각한 장애 또는 결과적으로 종료될 수 있다는 불확실성을 지닌다. 본 문서에 기술된 정보, 진술, 의견 또는 기타 사항의 정확성 또는 완전성에 대해 증명하거나 보증하지 않는다. 어떠한 미래지향적 또는 개념적 표현의 구축 등에 대한 표현이나 보증을 제공하지 않는다. 이에 이 문서의 어떤 내용도 미래에 대

한 보장이나 신뢰의 방법으로 활용될 수 없으며, 관련 법률에 따라 허용되는 최대 한도 내에서 본 백서에 대해 조치를 취하는 사람 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 손실 및 손해에 대한 모든 책임에 대해 면책된다. 참가자는 거래에 적용될 수 있는 모든 법률, 규칙 또는 규정을 준수할 책임을 인정하고 동의해야 한다. IL 취득자는 IL 취득 시 발생하는 모든 세금 의무에 대하여 IL TOKEN 가 직간접적으로 책임을 지지 않는 것을 인정하고 동의합니다. 또한 해당 법률, 규정 및 행정명령은 정부기관의 요청에 따라 IL 참가자의 계정에 대한 정보를 공개하도록 요구할 수 있으며, 또한 그것에 대해 동의하고 인정하여야 한다. 본 문서에 포함된 요약 내용은 본 문서에 명시된 계약의 형식에 대한 기초적인 내용과 합의 조건을 참고하여 검토하여야 한다.

下面平台图标，像官网一样使用小图标展示：

IL Coin 공식 서비스링크



Homepage: <https://www.ilnetwork.io/>















NFTbit: <https://www.nftbit.it/>



Cryptoio: <https://cryptoio.ltd/>

IL Coin SNS Link 백서에 들어갈 링크들

1.  Twitter: https://twitter.com/IL_Illusionland
2.  Telegram: <https://t.me/IllusionLand1>
3.  Kakaotalk: <https://open.kakao.com/o/gFF11Yoe>
4.  Medium: [ILNetwork \(IL, Illusion Land\) – Medium](https://medium.com/ILNetwork-(IL,-Illusion-Land)-Medium)
5.  Tiktok: https://www.tiktok.com/@illusionland_offical
6.  Youtube: <https://www.youtube.com/@illusionland>
7.  Instagram: https://www.instagram.com/il_illusionland/
8.  Instagram(CRYPTOIO) <https://www.instagram.com/cryptoio.ltd/>

9.  Discord: <https://discord.gg/TyYAgtu8ux>
10.  Naver Blog: <https://blog.naver.com/illusionland>
11.  Gitbook: <https://illusionland.gitbook.io/il-network/>
12.  Github: <https://github.com/ilnetworkio>