

H3디지털자산 백서 (Ver 0.14)

H3디지털자산의 탄생 배경과 개발의 목적

기존 코인의 한계점 분석

비트코인의 원년인 2009년부터 코인의 역사가 시작 되었다고들 얘기하지만, 1980년대와 1990년대에도 우리의 생활 깊숙이 자리잡고 있었던 각종 포인트와 이-머니 등은 이미 현재의 유틸리티 코인과 같은 역할을 어느 정도는 수행하고 있었다. 하지만, 우리들은 이런 종류의 화폐대용 포인트를 현재와 같은 코인과 동일한 것으로는 인식하지 않는다. 현재 우리가 접하고 있는 코인은 탈중앙화, 안전 하고 공정한 거래증명, 다수의 노드에 의한 편의성과 보안성, 국제거래 및 거래기술 발전에 의한 환금성, 실제 지불을 가능케 하는 이식성 등의 특징을 보이고 있다. 이러한 코인들은 실생활에 적용이 가능하면서도 그 가치가 상호간에 증명이 되는 개념을 가지고 있을 뿐 아니라 예전의 거래 포인트들과는 약간의 개념 차이와 가치 차이가 있기 때문에 현대적인 의미의 코인을 통해 우리들은 예전의 포인트 시스템이 어떻게 기술 위에 올라서서 개념의 변혁을 이루어 가는지 직접 목격하고 있는지도 모르겠다.

코인을 얘기하면서 비트코인을 빼고 자신의 이야기만 하는 것은 현재까지는 불가능 할 것이다. 하지만, 우리들은 이미 비트코인을 앞서 언급한 실생활에 적용하고, 가치지불의 수단으로 사용하는데 맞춰져 있는 개념의 코인으로 보지는 않게 되었다. 비트코인 이후에 이러한 단점을 극복하기 위해 이더리움, 라이트, 리플 등 여러 종류의 코인이 개발 되었고, 저마다 코인이 가져야 할 생태계 구축을 위해 여전히 힘을 쓰고 있는 상황이다. 또한, 이러한 코인의 사용방안과 그 지향성을 충족하기 위해, 현재 여러 종류의 코인 개발과 ICO가 일어나고 있다. 우리들은 이렇게 기존의 환금성과 가치지불의 편리성을 위해 코인시스템을 구축하고 기존 발행주체 및 가맹주체가 가지고 있던 포인트 및 환금가치를 발행코인으로 전환하는 형태의 생태계 구축을 ‘리버스 ICO’라 지칭하고, 때로는 이러한 코인시스템에 동참할 것인가를 고민 하기도 한다.

블록체인 기술을 통해 탈중앙화 되고 노드들 간에 합의과정을 통해 보다 공정하고 보다 안전한 가치보전 수단, 거래 수단, 지불 수단으로써의 장점을 두로 지니고 있는 코인시스템이 이미 만들어진지 10년이 넘어 가지만 ‘실제로 우리생활에서 코인을 좀 더 편하고 유용하게 사용하고 있는가?’ 하는 물음 앞에서 우리들은 언제나 다시금 코인 이론을 앞세우며 그 논리적인 합리성만을 되내이곤 하는 것은 아닐까?

H3디지털자산의 탄생배경

H3디지털자산 시스템에 동참하고자 하는 발행 및 생태계 구축 주체들은 앞에서 언급된 코인의 여러 문제점에 대해서 나름의 계획과 솔루션, 이념 등을 세우고 공유하며, H3디지털자산 연합체를 형성하여 유틸리티형 코인이 나가야 할 방향에 대해 좀 더 진보적이고 좀 더 기술집약적인 발걸음을 내 디터야 한데 의견을 모았다. H3디지털자산은 수많은 가상화폐 분석가와 미래금융 전문가들이 분석한 ‘미래에 꼭 살아남을 만한 코인들’에 매우 근접해 있는 환금가치와 투자가치를 코인시스템에 탑재시켜 놓는다는 개념을 충족하려 한다. H3는 Healthy, Happy, Human의 공통적인 첫 문자인 H에서 따온 것이며, 현대적인 인간이 살아가는데 있어서 가장 중요시 여기는 가치들에서 그 의미가 만들어 졌다.

H3 Utility Coin System 개발의 목적

H3디지털자산 프로젝트는 디지털자산의 폭넓은 생태계 구축을 위해 H3-Super 디지털자산을 자체 개발함과 동시에 Health-Topia 생태계구축, Happy-Topia 생태계 구축, Human-Topia 생태계 구축을 동시에 실시할 것이다. 각각의 생태계 구축은 세 가지의 생태계에 걸맞는 여러 개의 Coin 시스템과 연합과 Swap의 형태를 띠면서 이루어 나갈 것이다. 또한, 이러한 여러 종류의 의미 있는 코인시스템들과 자유롭고 안정적으로 연합해 가기 위해서는 자체적인 스왑머신이 존재해야 하고, 이러한 머신에서 표면적으로 통용되는 공통코인이 존재해야 하는데, H3-Super 디지털자산은 이러한 역할을 위해 만들어 지게 된다.

실제로 H3-Super 디지털자산은 H3-Super Block을 생성하는 것을 엔진의 코어로 설정하고, 이 Super Block에 각 생태계 연계 코인의 거래정보 및 이체정보, 거래잔량, 발행 및 보유량 등의 정보를 담는 방식으로 단일 코인 뿐만이 아니라 연계된 모든 생태계의 보안과 안전하고 공정한 거래를 만들어 갈 수 있다. 이는 H3디지털자산이 단순한 리버스 ICO를 목적으로 하는 투자형 디지털자산이 아니라 거래, 지불, 플랫폼을 통한 수익창출, 채굴보안 사업을 통한 수익창출, 코인 노드 유지 및 거래주체로서의 이자수입 등의 다양한 이용 및 수익 창출이 가능한 복합 유틸리티 코인으로써의 기능을 하는 것을 개발의 목적으로 하고 있음을 얘기하는 것이다.

코인구축 기술과 적용분야

최초블록 형성과 토큰 발행

최초의 토큰은 이더리움 기반으로 구축을 하였다. 이는 이더리움이 가지고 있는 범용성과 이식성을 최우선으로 고려를 했기 때문이다. 또한, 토큰 상태에서 DApp (Decentralized applications)을 구현하기 위해 기술인력 포진 시, 대부분의 기술진이 이더리움 플랫폼 기반으로 활동을 하고 있는 점과 본 엔진이 이더리움 원소스를 기반으로 하고 있는 점을 염두하여 이더리움 플랫폼이 가장 적합하리라고 판단을 하게 되었다.

씨드 단계의 펀딩 이후, 정식 펀딩과 전반적인 생태계 구축을 위한 본격적인 디지털자산 코어 및 플랫폼은 결제기능 및 속도와 이식성을 모두 충족시킬 수 있는 소스로 옮겨갈 수 있다. 이를 위해 H3디지털자산 재단에서는 자체 코어 및 알고리즘을 연구하고 있다. 비트코인과 이더리움의 안정성과 보안성, 이식성, 범용성을 충족하면서, 거래시에 보다 빠르고 간결한 결과를 만족할만한 알고리즘이 필수적으로 필요하다는 결론을 얻었으며, 최초의 씨드 투자는 이러한 기준을 만족시키기 위한 인력 및 기술구축을 위한 자금을 형성하는 것을 목적으로 할 것이다. 이렇게 형성된 씨드 구매자들에게는 최초 버전 코어에서 생성된 토큰을 지급하게 되며, 이 토큰은 향후 정식 버전의 ICO에 사용될 H3디지털자산과 교환하는 증명으로 사용될 것이다.

현재 이더리움 소스 기반의 엔진은 정상적인 엔진형성과 모니터링 도구, 컨트롤 도구, Dapp 개발 도구 등을 갖추고 구동 중이며, POS 방식의 채굴을 통해 안정적으로 채굴을 할 수 있다. 단, 현재까지 채굴 아이디를 생성하였거나 채굴을 위해 별도의 해쉬파워가 등록을 한 것은 아니다. 이는 씨드단계에서 보안성을 어느 부분까지 강화할 것인가에 대한 코인빌딩 주체 및 사용자 주체간의 합의를 통해 결정될 사안이며, 코인에 동참하는 각 주체들의 요구사항의 수용 방법에 따라 채굴 방법 또한 변경될 수 있음을 뜻한다.

정식 버전의 구축과 기술구현

H3디지털자산은 기본적으로 이더리움 플랫폼이 모토로 내세운 지분증명 방식의 합리적인 합의 알고리즘을 채택하는 것을 원칙으로 하였다. 하지만, 이 백서 버전을 작성하고 현재까지 이더리

움 재단의 행보는 완벽한 지분증명 합의 알고리즘에 빠르게 접근하려는 노력을 찾아 보기가 쉽지 않다.

연산채굴을 하는 방식으로는 빠른 시간 안에 합의 알고리즘을 완성해 낼 수가 없기 때문에, 많은 크립토크런시 개발자들은 시스템에 영향을 덜 받으면서도 빠르고 합리적인 합의를 구현하는 방법을 연구하고 발전시켜 왔다.

H3디지털자산은 현재 EOS(이오스)를 비롯한 몇몇 플랫폼의 행보를 주시하고 있으며, 그들의 소스를 분석하고 보안하기 시작하였다. 특히, EOS 코어가 1초 이내에 안정적인 합의를 완성하는 방식은 H3가 최종적으로 만들어 내야 할 Super Block System에 많은 도움을 줄 수 있을 것이라 믿는다. 어느 하나의 진영이나 하나의 기술에 국한하지 않고, 디지털자산 유저들 전체가 동의하고, 개발자와 관리자들 전체가 옳은 판단과 합의를 할 수 있는 코어가 있다면, H3디지털자산 재단은 이러한 기술을 언제고 적극 수용할 준비가 되어 있다.

H3디지털자산의 정식버전은 현재 구축되는 이더리움 소스 기반의 제네시스 버전과 같을 수도 다를 수도 있다. 다만, 이 디지털자산 시스템의 구축 목적이 각 디지털자산의 거래 및 교환을 안정적이고 안전하게 하는 방안을 도출하여 궁극적인 생태계 구축을 이룩하는 것인 만큼, 코인간의 거래내역이 투명하게 기록되고 각 주체들이 기록하고 남겨야 할 내용들이 거래원장을 통해 완벽하게 보호 되도록 알고리즘을 형성하고 기존의 블록체인 기술을 적극 수용하고 발전 시키는 데에 중점을 둘 것이다.

이런 알고리즘 도출과 향후 개발환경 구축에 가장 유리한 방법을 강구하고 이를 모든 사용주체들과 합의하게 되면 본격적인 H3디지털자산 메인넷 빌딩 작업에 착수할 전망이다. H3디지털자산은 이미 전자간편결제, 게임의 보상, 빠르고 안전한 지급의 이동 등을 가능케 하는 기능들을 지원하고 있다. 또한, 엠투웬티의 EMS기기, 페이프로의 쇼핑몰, 토마토브이알의 가상현실 게임 등 여러 그룹들의 서비스와 완벽히 연동할 수 있는 API 등을 제공하고 있으며 향후 추가되는 제휴사들의 요구사항을 만족할 수 있는 기능을 탑재하게 될 것이다.

또한, 단순히 하나의 디지털자산이나 한 종류의 디지털자산 코어에 억매이지 않고, 더 범용적인 사용방안을 모색하고, 더 협력적인 사용 생태계를 구축할 수 있는 기술기반을 구축해 나갈 것이며, 한국 및 전세계 개발자들이 이 디지털자산의 코어 기술로부터 더 많은 역량을 얻어 더욱 값진 객체가 되도록 살아있는 디지털자산, 살아남는 디지털자산이 되도록 힘쓸 것이다.

ERC20 토큰발행 스마트컨트랙 기능 설명

- 1) 실제 전자 상거래에 사용하는 유틸리티 코인의 역할을 하기 위한 필수 코드를 정리함
- 2) [ERC20 Basic](#) 기본 기능을 상속 구현함으로써 이더스캔을 비롯한 대부분의 이더리움 관련 플랫폼에서 표준적으로 작동함
- 3) [totalSupply\(\)](#) - 발행량 확인 (현재 7억 5천만 개)
- 4) [balanceOf\(address who\)](#) - 각 소유자의 잔액 확인
- 5) [transfer\(address to, uint256 value\)](#) - 다른 소유자에게 전송
- 6) [approve\(address spender, uint256 value\)](#) - spender 에게 value 만큼의 토큰을 가져갈 권한을 부여

- 7) `allowance(address owner, address spender)` – owner의 계좌에서 spender가 가져갈 수 있는 토큰 수를 반환
- 8) `approve(address spender, uint256 value)` – spender에게 value 만큼의 토큰을 가져 갈 수 있게 승인
- 9) `transferFrom(address from, address to, uint256 value)` – from의 계좌에서 to에게 가져갈 권리 부여받은 수량 중에 value 만큼 보냄
- 10) `increaseApproval(address spender, uint addedValue)` – spender 에게 부여했던 출금 수량을 addedValue 수량만큼 증가시킴
- 11) `decreaseApproval(address spender, uint subtractedValue)` – spender에게 부여했던 출금 수량을 subtractedValue 수량만큼 감소시킴

코인의 생태계 구축

생태계에 속한 발행주체들의 생존능력 배양

비트코인의 경우 코인의 주요정책을 결정하는 합의체와 코인코어의 기술적인 지원을 하는 주체들을 제외하고는 그야말로 탈중앙화가 완벽히 보장되는 체계를 지향하고 있다. 하지만, 유틸리티 코인은 코인의 발행에 관해서는 탈중앙화가 가능하지만 코인의 유통 및 실제 거래에 있어서는 거래대상 존재해야 하고, 이러한 거래대상이 문제를 일으키거나 시스템에서 이탈했을 때에 대한 어느 정도의 대비가 없다면 코인을 이용하기 위한 주체들과 투자주체, 채굴 및 보안 주체 들은 선의의 피해를 감수하는 상황이 발생할 가능성을 지니고 있게 된다. 또한, 유틸리티 코인을 실제 객장과 자신의 마켓에 도입하려는 주체들은 추후에 국세기관이나 금융감독 기관으로부터 세금 및 거래내용의 투명화를 증명하는 방법에 대한 막연한 두려움을 느낄 수도 있을 것이다. 결국, 시스템의 미비와 개념정립의 미비가 실제로 코인사용주체들에게 최종적인 피해를 줄 수 있기 때문에 유틸리티 코인에서 가장 중요하게 고려해야 할 부분은 사용자에 해당하는 거래 및 유통 및 거래주체라 할 수 있다. 하지만, 현재까지 만들어진 대부분의 유틸리티 코인은 코인의 생태계 구축을 코인 자체의 기술력과 투자금액으로만 증명하려 했다.

H3디지털자산이 코인의 생존력 및 유통 활성화의 방안으로 생각하는 부분은 유통 및 거래주체에 해당하는 마켓 및 회사에 자금투자를 감행하고, 이들이 쉽게 사용할 수 있는 도구를 제공하며, 거래를 투명하게 유지하고, 이에 관련된 직접적인 지원을 계속해 나가는 것이다.

이는 여러 가지 거래 안정화 정책으로 가능한 부분인데, 거래주체가 회사일 경우는 회사의 주식을 일정부분 매입하고 자금을 투자해 줌으로써 H3디지털자산 생태계에 거래주체를 가장 직접적으로 포함시키는 방법에서부터, 거래주체가 거래에 참여할 수 있는 기본 물품의 양에 해당하는 코인을 미래의 거래 물품 담보 개념으로 무상 지급해 주거나, 거래주체가 이미 지니고 있는 포인트 등의 전자화폐를 시스템의 카테고리에 등록에 시켜주는 방법 등 여러 가지 방안을 통해 만들어 갈 수 있다. 이러한 거래주체의 수익권리에 투자를 해 줌으로써, H3디지털자산과 연계된 코인에 참여하는 모든 주체들은 코인의 거래가치 상승뿐만 아니라, 발행 및 거래주체들의 수익가치 상승에 대한 배당권리를 자연스럽게 가져갈 수 있고, 이는 이자 형식 및 수익분배 형식으로 통해 코인으로 지급받을 수 있을 것이다. 또한, H3디지털자산 생태계에 결합 및 Swap 하는 주체들이 이미 코인 발행 회사의 수익가치를 코인의 소유량에 정비례해서 지급하기로 결정을 하였다면, H3 디지털자산의 시스템 주체는 이를 공식적으로 참가자들에게 알리고, 해당 코인의 발행에 동참하거나 코인을 소유함으로써 주식과 같은 수익증권의 권리를 확보하고, H3디지털자산이 투자한 회

사의 가치상승에 대한 보상 또한 함께 받아갈 수 있는 길이 열릴 것이다.

이러한 선순환 투자구조 및 생존능력 배양구조가 확립되면 H3디지털자산을 사용할 수 있는 사용처는 계속해서 증가할 수 있으므로, 이는 코인의 가치하락을 막고 꾸준히 사용처와 유통처를 확보해 나가는 방법이 될 수 있다.

생태계구축 지향점

H3디지털자산 System은 세가지 이상을 구현하는 것을 목표로 하고 있다. 건강(Healthy), 행복(Happy), 인간성(Human)을 이루어 나가고, 나와 가족을 위한 투자, 가치 있는 투자, 미래에 대한 투자, 확실한 가능성에 대한 투자를 모토로 하고 있다.

이러한 H3디지털자산의 지향점을 충족하고, 유틸리티 코인으로써 기능성에 대한 충족을 담보하기 위하여 각각 이에 맞는 생태계를 발굴하고 집중하여 투자 및 연계 구축해 나가기로 한다.

헬스토피아 (Health-Topia) 구축

헬스토피아는 우리들의 건강을 지켜줄 수 있는 기술과 사용처에 대한 생태계 구축을 기본으로 한다. 모든 것을 다 잃었어도 건강을 잃지 않았다면 다시금 그 모든 것을 가질 수 있는 기회는 존재하는 것이며, 모든 것을 다 얻었어도 건강을 잃었다면 아무것도 얻지 못한 것과 마찬가지로 이다.

이미 사물인터넷(IoT) 기술의 지향점은 편리한 생활과 안전한 생활로 개념이 확립되어 가고 있으며, 이는 홈-IoT, 무인자동차, 원격진료, 원격재배, 원격유통 사업 등으로 끊임없이 확대되어 가고 있다. 실제로 이러한 무궁무진한 사업에 있어서 가장 걸림돌이 되는 것이 바로 결제시스템이며 인간을 이롭게 하기 위해 만들어진 화폐 제도가 결국은 인간의 비약적인 발전의 걸림돌이 되고 있다는 아니러니 속에 우리는 갇혀 있는지도 모른다. IoT와 원격서비스는 발전하지만 금융제도와 결제시스템은 언제나 중앙감시라는 틀 안에서 움직이다 보니, 이를 실생활에 적용하는 기술 보다는 결제기술을 구현하는데 불필요한 에너지를 낭비하게 되며, 이로 인해 서비스를 포기하는 업체들도 계속해서 발생하고 있는 것이다.

우리들이 함께 만들어 갈 헬스토피아 에서는 H3디지털자산 System이 이러한 서비스를 이용할 수 있는 가장 편하고 빠르게 안전한 결제 시스템으로 자리 잡을 수 있을 것이다. 헬스토피아를 이식할 수 있는 분야는 아래와 같으며, 아래와 같은 사업에 코인을 적용한 주체는 H3디지털자산과 Swap 및 거래하는 방법으로 생태계 구축에 참여가 가능하다.

- Home-IoT 원격 과금, Rental 장비들의 과금, 택배 등 물품 유통의 과금 등
- 가정 보안, 상점 보안, 애완동물 보호, 기타 안전 및 국민 건강의 시스템 과금
- 냉장 냉동창고 유통, 농수산물 안전 유통, 안전 먹거리 유통 보안 및 과금 시스템
- 건강 증진 프로그램, 헬스, 레저, 스포츠 센터 IoT 과금 및 보안 산업
- 특수 치료용 병원 사업 및 유전자 보관 및 생명공학 IoT
- 헬스토피아 (HealthTopia) 생태계 구축

해피토피아 (Happy-Topia) 구축

해피토피아는 인간에게 직접적인 즐거움을 줄 수 있는 모든 기술과 사업분야에 대한 생태계 구축을 기본으로 한다. 유희는 인간이 누릴 수 있는 가장 인간다운 모습 중 하나이다. 인간은 유희를 통해 인간으로써 살아가고 있음을 확인 받을 수 있다.

H3디지털자산 시스템은 게임 콘텐츠, 가상현실, 가상스포츠, 문화 공연, 음원유통, 성인 콘텐츠 등 이미 상당부분 포인트 시스템이 도입되어 있거나 익명의 이용자에게 서비스를 제공하는 것에 거부감이 없는 부문에 대한 코인화 작업에 관심을 가지고 있다. 실제로 미래금융전문가와 코인분석 전문가들이 유틸리티-코인의 이식성과 생존성이 가장 높을 것으로 예상하는 분야가 바로 기존에 이미 e-Money 형태나 상품권 형태로 자체 화폐가 존재했던 게임과 문화 콘텐츠 시장이다. 예전서부터 이미 게임머니와 문화상품권이 존재했고, 이를 사용하는데 전혀 거부감이 없었던 분야이기도 하고, 익명성을 요구하는 거래로 현재에도 게임머니와 상품권이 쓰이는 것을 감안할 때, 유틸리티-코인의 유통시장 확립에 있어서 가장 중요한 거점이 바로 이 분야일 것이다.

또한, 이러한 분야들은 인간의 삶에 윤택함을 주는 중요한 활동에 속하므로 우리들이 만들어 가고자 하는 해피토피아의 핵심이 될 수 있을 것이다. 해피토피아를 이식할 수 있는 분야는 아래와 같으며, 아래와 같은 사업에 코인을 적용한 주체는 H3디지털자산과 Swap 및 거래하는 방법으로 생태계 구축에 참여가 가능하다.

- 게임 유통 및 다운로드 플랫폼, 게임 아이템 구매 및 거래 플랫폼 용 코인 생태계
- AR/VR 게임 유통 플랫폼 및 AR/VR 스포츠 오프라인 게임장 머니
- 영화, 공연, 각종 행사 및 문화 상품권 대체 문화 코인 그룹 구축
- 음원 제작, 음원 유통, 다운로드 머니 시스템 구축 및 코인 생태계 구축
- 성인 콘텐츠 유통 및 다운로드 서비스 시스템 구축
- 해피토피아 (HappyTopia) 생태계 구축

휴먼토피아 (Human-Topia) 구축

휴먼토피아는 H3디지털자산 사용자와 투자자들이 최종적으로 지향하는 삶의 모습이자 이상구현의 종착점을 나타낸다. 모든 국가가 저마다의 이상향으로 국민을 하나로 묶고 아우르듯이, 하나의 경제생태계에 참여한 주체들은 각자 자신이 한발 더 다가 가고자 한 미래에 대해 보상을 받고, 그 미래의 주인공으로 살 자격을 얻고 싶어할 것이다.

초기에 비트코인의 가치가 얼마인지 정의되기도 전에 비트코인을 채굴했던 사람 중에는 현재 시가로 환산해서 몇 천억 단위의 비트코인의 소유하고 있는 사람도 있다고 한다. 이들의 미래에 대한 도전은 무모하고 치기 어린 행위였을까? 또는, 이들은 우연히 그런 행운을 잡았을까? 이 세상에 절대우연은 존재하지 않는다고 한다. 행위를 유발한 어떤 단초가 제공되지 않으면 절대로 최후의 결과값은 도출되지 않는 것이 자연계와 물리계에 공통적으로 적용되는 법칙 중 하나이다. 신이 결과를 미리 예측하여 인간이 순응할 결과 속으로 인간을 밀어 넣지는 않는다는 것이다. 내가 한발을 떼면 이 세상을 그 한발만큼 다른 결과를 만들어 낼 것이고, 내가 두 발을 떼면 미래

는 그 두 걸음만큼 더 변화할 것이다.

재화가 가장 많이 흘러 다니고, 그 흐름으로 인해 매일매일 부자의 판도가 변해가는 시장이 존재하는데, 이러한 시장에 까지 코인의 영향력은 확대되어 가고 있다. 뉴욕을 기반하는 티제로 코인은 이미 주식의 거래를 코인으로 대체하고자 하며, 타워골드는 부동산 투자에 코인의 원리를 접목했다. 또한, 익명성이 요구되는 재화거래에서 코인은 이미 필수적인 요소로 대두되고 있으며, 여행, 교통, 호텔, 카지노, 국제전문치료병원, 성인컨텐츠 제공사이트 등에서도 디지털자산이 사용될 것으로 보인다.

휴먼토피아 (Human-Topia) 구축은 이렇게 코인을 기반으로 수익 사업을 펼칠 수 있는 분야에 투자 및 회사 설립을 통해 재화를 창출해 내고, 이러한 시설을 코인그룹에 속해 있는 노드 및 사용자 들이 이러한 시설을 직접적으로 이용할 수 있는 방안을 만들어 낼 것이다.

이 부분에 관한 지속적인 업그레이드 내용과 상세내용은 다음 버전의 개요서 또는 백서를 통해 발표할 것이다. 사업 중에는 일반적으로 인지하기 쉬운 사업 내용도 있지만, 증권과 금융, 법률적인 이해, 부동산 시장 등의 전문적인 내용을 기반으로 하는 사업도 존재하고, 성인컨텐츠 등의 특별한 내용도 있을 수 있기 때문이다.

통화량과 재단의 활동

총 발행량과 채굴

H3C 디지털자산은 총 최초 7억 5천만개의 디지털자산을 발행할 수 있게 설계되어 있으며, Pre ICO를 통해 2천만개 미만의 디지털자산을 유저에게 사전판매 하도록 구성되어 있다. 하지만, 이들 Pre ICO 참가자들의 보유 디지털자산은 일정기간 Lock-Up이 적용되며, 거래소로 진입할 시에 분할 지급 받도록 Contract 되어 있다. 즉, 거래소에서의 IEO 또는 자유거래 시에 신규 유저들에게 가격 하락 부담을 주지 않도록 설계하였다.

H3C는 소수점 6자리까지 분기할 수 있도록 되어 있다. 전세계인이 모두 함께 사용하는데 충분한 통화량이 될 것이다.

H3C는 1년간 총 발행 가능량의 대비 최대 27%까지 발행 및 채굴을 할 수 있을 것이다. 채굴된 H3C는 위임증명 방식의 채굴에 의하여 년 대비 최초 발행량의 30%정도까지 추가 채굴될 수 있다. 추후 2년차부터는 전체 발행량 대비 50%대의 채굴량으로 조정이 될 것이며, 매년 발행과 채굴량은 일정 비율로 줄어들게 될 것이다.

채굴 예시 : 최초 1년 / 발행량 200,000,000개 (26.67%), POS 추가채굴 60,000,000개

2년차 / 발행량 130,000,000개 (17.33%), POS 추가채굴 39,000,000개

3년차 / 발행량 84,500,000개 (11.27%), POS 추가채굴 25,350,000개

4년차 / 발행량 54,925,000개 (7.32%), POS 추가채굴 16,447,500개

5년차 / 발행량 35,701,000개 (4.76%), POS 추가채굴 10,710,300개

채굴 예시와 같이 계속해서 발행량이 증가한다면 H3C 디지털자산은 총 30년간 발행을 할 수 있다는 계산이 나오지만, 실제로 H3C에는 추가 발행 기능과 소각기능을 탑재하고 있고, 이후에 만

들어지는 H3 2nd 버전의 디지털자산의 출현과 연동되어 모든 디지털자산이 새로운 코어로 치환될 수도 있고, 이더리움 클래식처럼 영구히 시장에 잔존할 가능성도 있다. 다만, H3디지털자산 재단은 선행 홀더들이 시장에서 불이익을 당하지 않도록 자유거래의 기초는 계속해서 유지할 계획이다.

참여와 보상

우리에겐 H3C 디지털자산의 뜻에 동참하고자 하는 IT 기술자, 금융전문가, 홍보전문가, 언론인, 공학자, 투자자와 가상자산 홀더 등 많은 인력이 필요하다. 우리들은 이러한 인력들의 참여와 도움을 기대한다.

참여하는 모든 인원에게 H3C 디지털자산이 보상으로 주어질 것이며, H3C 디지털자산은 그들을 더욱 건강하고 안전하고 행복하게 지켜줄 것이다.

이 백서는 이러한 미래의 커뮤니티 구성원에게 보내는 초청장이며, 설계도이고, 희망의 외침이다. 이 커뮤니티에 참여하는 전세계 인류에게 인간의 기술이 만든 아름다운 미래가 함께 하길 바란다.

법적고지

1. 본 백서(Whitepaper)는 H3C 디지털자산 프로젝트에 관심을 표명하는 분들에게 프로젝트 내용에 대한 구체적인 정보를 제공하기 위한 참고의 목적으로만 작성되었다.
2. 본 백서는 오직 정보 제공의 목적으로서 제공되며, 사업의 추진 일정과 진행 상황 및 외부적 인 요인으로 인해 검토 및 수정될 수 있다.
3. 본 백서에서 도달한 결론의 정확성을 보장하지 않으며, 백서는 "있는 그대로" 제공되며 이는 (단, 이에 한정되지는 않음) 명시적이거나 묵시적인 것으로서 어떠한 보증도 하지 않는다.
4. 본 백서는 상품성에 대한 보증, 특정 목적을 위한 적합성, 타이틀 또는 법규의 위반이 없다.
5. H3Alliance 법인은 본 백서에 포함된 정보의 사용, 참조 또는 신뢰로 인해 발생하는 모든 종류의 손해에 대해 명시적으로 책임을 지지 않는다.
6. 어떤 경우에도 본 백서 또는 여기에 포함된 내용의 사용, 참조 또는 의존에 대한 직접적, 간접적, 특수적 또는 결과적 손해에 대해 어떠한 개인이나 단체에 대해서도 책임을 지지 않는다.
7. 본 백서의 습득을 통해 발생하는 손해, 손실, 채무 및 기타 재무적 피해가 발생시 H3C 디지털자산 프로젝트는 이에 대한 배상, 보상 및 기타 책임을 부담하지 않는다.
8. 본 백서의 참고자는 암호화폐에 관련된 모든 위험, ICO 및 기타 관련 사업 활동에 대해 신중하게 고려하고 검토해야 하며, 참고하는 대상에게 어떠한 보증을 제공하거나 책임을 부담하지 않는다.

9. 본 백서는 자금을 모집, 수수할 목적으로 작성되지 않았으며, 본 백서의 발송 행위가 구매 제안으로 이해되어서는 안 된다.

10. 리스크 : 본 백서는 가치손실, 프로젝트 실패의 위험을 보장하지 않는다. 가치가 손실 또는 상실된 경우, 구매자가 대처할 수 있는 개인 또는 공적 보험 대리인은 없다. 사업의 진행 및 그 후의 모든 마케팅 활동이 실패로 끝나는 등, 비즈니스에 있어서 그 밖의 기업에서도 발생할 수 있는 다양한 리스크는 본 건에도 해당된다.

11. H3C 디지털자산 프로젝트 팀은 백서가 적절한 권리에 근거하여 작성되었으며 제3자의 권리를 침해하지 않는지, 백서가 상업적으로 가치가 있거나 유용한지, 백서가 여러분이 가지고 있는 특정한 목적의 달성에 적합한지, 백서의 내용에 오류가 없는지 등을 보장하지 않는다.

12. 본 백서에서 정의하는 H3C 디지털자산은 채권, 주식, 증권, 옵션, 파생상품 등의 금융 투자상품으로 해석될 수 없으며, 어떠한 경우에도 이에 대한 권리를 주장할 수 없다. 또한 H3C 디지털자산은 어떠한 경우에도 금융 이자 등의 소득 및 수익을 보장 않는다.

13. H3C 디지털자산의 구매자는 어떠한 경우에도 디지털자산의 구매 행위를 투자 및 수익창출을 위한 행위로 해석해서는 안되며, 그 누구도 투자수익, 이자 등의 금융 소득을 얻을 수 있는 개체로 이해하거나, 인식하여서는 안된다.

14. 본 백서의 내용은 어떠한 경우에도 법률, 재무, 회계, 세무 등의 자문 등으로 해석될 수 없으며, H3C 디지털자산을 구매, 사용하는 과정에서 각 국가별, 지역별 정책과 법률에 의거하여 별도의 법률, 재무, 회계, 세무 등의 처분이 발생할 수 있다. 구매, 사용자는 이에 대한 별도의 자문이 필요할 수 있으며, 당 프로젝트팀은 이러한 사항에 대하여 책임 지지 않는다.

15. 제3자로부터의 시스템 공격, 천재지변 및 불가항력적 사유 등 의도하지 않은 이유로 인 하여 시스템 구축이 지연되거나, 그 밖의 유, 무형의 손실이 발생할 수 있다.

16. 코인 가치의 하락 및 시장 환경의 변화, 불확실성, 정치적 리스크, 경쟁사와의 경쟁 등을 포함한 모든 리스크에서 자유롭지 못하며, 이로 인하여 프로젝트가 중단되거나, 로드맵의 방향과 계획이 변경될 수 있다.

/ 14번째 개정판 /

/ 2019년 1월 1일 작성자 코인빌더투 날개달다 /