

애니메코인(Animecoin)

해당 번역본은 이용자가 디지털자산 관련 정보를 편리하게 확인할 수 있도록 단순 참고용으로 번역된 것이며, 투자 권유를 목적으로 하지 않습니다.

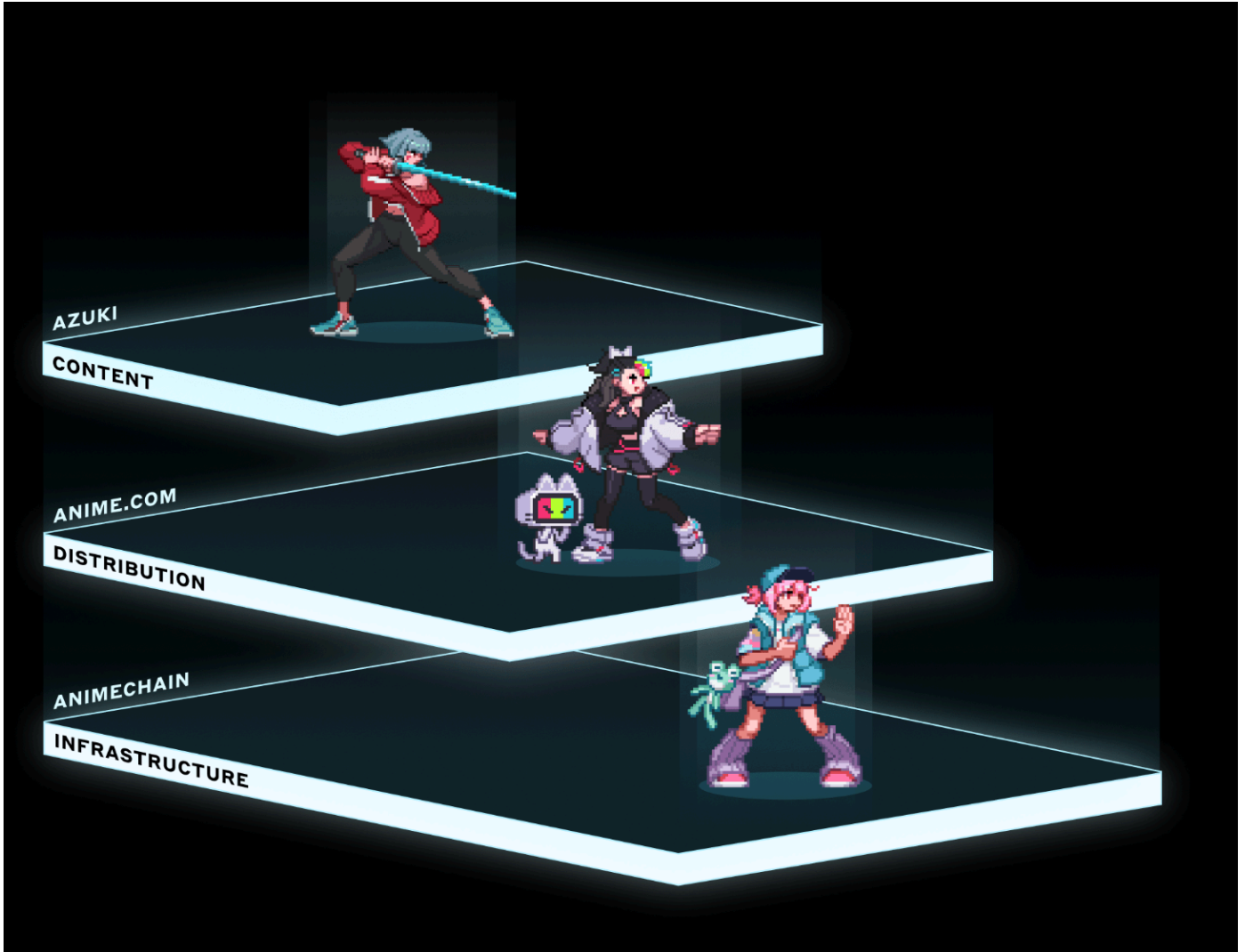
그 내용이 정확하지 않을 수 있으므로 정확한 정보 습득을 위해서는 원문을 참고하시거나 원문 작성 주체 측에 문의하시기 바랍니다.

두나무는 해당 번역본 내용의 진실성 및 정확성을 보장하지 않고, 제공된 정보에 의한 투자 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않으며, 투자 손실은 투자자에게 귀속됩니다.

풀 스택 애니메(Anime)

ANIME 2.0 청사진

애니메코인(Animecoin)은 글로벌 애니메이션 산업을 커뮤니티가 소유하는 창작 네트워크로 탈바꿈시키는 것을 목표로 합니다. 애니메이션 산업의 문화 코인으로서, 애니메코인은 전 세계 10억 명의 팬들이 애니메이션의 미래를 형성하고 소유할 수 있는 디지털 경제를 구축할 것입니다. 아래에 설명된 풀 스택 애니메 접근 방식—오리지널 IP 창작, 메인스트림 유통, 목적 기반 인프라의 결합—을 통해 애니메코인은 전례 없는 창의적 생태계를 뒷받침하며, 전 세계에서 가장 열정적인 팬덤이 애니메이션의 미래를 소유할 수 있도록 할 것입니다.



용어 정의

재단 (Foundation): 애니메코인 Foundation을 의미하며, 케이맨 제도에 설립된 재단입니다.

초기 기여자 (Early Contributor): Azuki Labs, Inc.를 의미하며, 델라웨어 주에 등록된 법인으로, 애니메에서 영감을 받은 Azuki NFT 컬렉션의 제작자이며 본 프로젝트의 초기 기여자입니다.

기회: 애니메이션의 글로벌 모멘텀

애니메코인은 글로벌 애니메이션 산업을 혁신하고자 합니다.

애니메이션은 빠르게 성장 중입니다: 애니메이션 산업은 2030년까지 연간 15% 이상의 성장률로 \$60B에 이를 것으로 예상되며, 이는 글로벌 음악 산업과 전 세계 박스오피스 매출을 합친 규모를 초과합니다. 또한 K-드라마와 함께 전 세계에서 가장 빠르게 성장하는 미디어 분야 중 하나입니다. 애니메 팬은 2020년 약 1억 5천만 명에서 2022년에는 약 3억 명으로, 그리고 2024년에는 6억 명으로 두 배씩 증가하였으며, 이는 미디어 장르에서 보기 드문 놀라운 성장률입니다.

단순한 미디어 그 이상입니다: 애니메이션은 팬데믹 기간 동안 +118%의 성장률을 기록하며 역대 가장 빠르게 성장한 미디어 장르 중 하나일 뿐만 아니라, 미디어 및 전통적인 박스오피스를 넘어서 상업적 영향력을 빠르게 확대하고 있습니다. 애니메이션 수익의 약 46%는 게임, 머천다이즈, 수집품 등에서 발생하며, 이는 모두 애니메코인이 진입할 수 있는 매체입니다.

Web3는 애니메이션을 수용합니다: 애니메이션은 Web3 문화 및 관심과 탁월한 접점을 보유하고 있으며, 이는 Web3 애니메이션 IP의 선두 주자인 Azuki를 통해 확인할 수 있습니다. 애니메이션은 NFT 내에서의 지배력, 그리고 Web3의 PFPs, 밈, 문화 전반에서의 존재감이 명백합니다.

그러나 업계는 주요 과제에 직면해 있습니다:

- 콘텐츠 탐색, 스트리밍, 커뮤니티 전반에서 단절된 소비자 경험
- 가치 창출 과정에서의 팬 참여 부족
- 구식 수익화 모델
- 특히 젊은 인구층을 중심으로 한 글로벌 시장의 미충족 수요

풀 스택 애니메 전략

재단의 미션은 애니메이션을 민주화하여, 팬과 창작자가 자신들이 기여한 성공의 일부를 소유할 수 있는 더욱 포용적이고 참여적인 산업을 만드는 것입니다. 이 비전은 풀 스택 애니메 전략과 Web2 애니메 팬에 중점을 둔 성장 계획을 통해 실현될 것입니다.

이 전략은 각 구성 요소가 서로의 성장을 촉진하는 플라이휠 효과를 창출하도록 설계되었습니다. 블록체인 인프라, 소비자 플랫폼, IP를 원활하게 통합함으로써, 풀 스택 애니메는 더 많은 사용자와 개발자가 참여할수록 네트워크가 점점 더 가치 있고 자생적인 구조가 되도록 합니다.

블록체인 인프라:

애니메체인은 Arbitrum Orbit 기술을 활용한 L3 블록체인으로, 커스텀 가스 토큰으로 애니메코인을 사용합니다. 이 구조는 Web2 애니메 팬들에게 단순화된 경험을 제공합니다. 그들은 여러 토큰을 관리하는 복잡성을 제거하고 애니메코인만 필요로 하며, 가스 비용이 없는(스폰서된) 트랜잭션을 통해 온보딩을 원활하게 진행할 수 있습니다.

소비자 플랫폼 및 제품:

Web2 사용자를 소비자 제품을 통해 온보딩하는 것은 플라이휠 효과를 유도하는 데 필수적입니다. 대규모 사용자 기반은 더 많은 팀이 네트워크 위에 구축하도록 유도하며, 이는 다시 더 많은 사용자를 끌어들이게 됩니다. 재단은 최적의 플라이휠 효과를 실현하기 위해서는 Web2 사용자에게 대한 강한 집중이 필요하다는 것을 이해하고 있습니다. 애니메코인 생태계의 초기 단계에서는 초기 기여자가 핵심 역할을 맡아 대표적인 dApp인 Anime.com을 구축하게 되며, 이는 Discord가 게임 산업에 했던 것처럼 애니메 산업 전체의 지배적인 소셜 계층이 되는 것을 목표로 합니다(자세한 내용은 본 문서 후반부에 설명됨). 추가적인 1차 및 3차 앱들은 품질과 정렬을 중시하여 초기 생태계를 보완할 것입니다.

콘텐츠 및 IP:

IP 개발은 전체 스택을 구동하는 문화적 에너지의 토대를 형성합니다. IP는 다양한 구성 요소를 하나로 연결하고, 커뮤니티의 애니메코인에 대한 열정을 결합하는 계층입니다.

애니메체인 // 인프라스트럭처

애니메이션 산업은 혁신의 가능성이 크지만, 세 가지 주요 과제에 직면해 있습니다. 첫째, 사용자 데이터는 현대 엔터테인먼트 플랫폼의 핵심이지만, 여전히 개별 기업 내에 고립되어 있어 경쟁과 혁신을 저해합니다. 둘째, Web3는 소비자 경험을 혁신하겠다고 약속했지만, 대부분의 프로젝트는 금융 상품이나 인프라에 집중했을 뿐, 매력적인 소비자 애플리케이션을 제공하지 못했습니다. 셋째, 블록체인은 사용자 친화적이지 않으며, 지갑 사용, 트랜잭션 서명, 가스비 지불 등 다양한 진입 장벽이 존재합니다.

애니메체인(Animechain)은 이러한 패러다임을 전환하며, 애니메이션 문화를 위한 최초의 목적 기반 블록 체인을 구축합니다. 팬덤 데이터, IP, 수집품을 온체인 상에서 개방되고 접근 가능하도록 하여 진입 장벽을 낮추고, 개발자가 진정으로 몰입감 있는 소비자 경험을 구축할 수 있는 생태계를 조성합니다. 애니메코인을 가스 토큰으로 사용하는 애니메체인은 선순환 구조를 만들어냅니다. AnimeDAO는 시퀀서 수수료를 징수하고 DAO 금고를 강화하여 다양한 이니셔티브에 자금을 지원하게 됩니다. 애니메코인은 AnimeDAO가 애니메코인 생태계의 방향을 결정하는 제안에 투표할 때 사용하는 거버넌스 토큰이 됩니다.

애니메체인은 애니메이션 문화를 발전시키기 위한 전용 블록 공간을 제공하며, 모든 트랜잭션과 상호작용이 더 활기차고, 혁신적이며, 접근 가능한 애니메이션 생태계로 이어지도록 합니다. 계정 추상화를 적용하고 Arbitrum의 Orbit 기술을 활용함으로써, 사용자 경험은 매우 원활하며 대중 온보딩이 가능하게 됩니다.

재단은 애니메코인 생태계의 확장을 이끌며, 애니메체인 위에서 진정성 있는 소비자 앱을 구축하는 팀을 선별하고 지원하는 한편, 법적 실체로서의 역할도 수행합니다. 이를 통해 파트너십을 구축하고, 애니메코인과 애니메이션 문화를 확산시킬 수 있도록 합니다.

ANIME.COM // 유통

Anime.com은 애니메코인 생태계 내에서 최초의 플래그십 플랫폼 중 하나로 기능하며, 애니메체인 위에 구축될 타사 소비자 앱의 확장을 위한 청사진을 제시할 것입니다. Anime.com은 오늘날 애니메이션 산업이 직면한 여러 과제를 해결하고자 합니다:

애니메이션 생태계의 분절화: 애니메이션 산업은 소비자와 창작자 수준 모두에서 심각한 분절화로 인해 비효율적인 산업 운영과 최적 이하의 팬 경험을 초래하고 있습니다. 그러나 이러한 분절화는 풀 스택 애니메 솔루션을 위한 고유한 기회를 제공합니다.

팬과 창작자 간의 보상 및 피드백 루프의 부재: 팬과 창작자 간에는 현저한 단절이 있으며, 팬의 기여가 마케팅, IP 관련성 유지, 수익 창출 등에서 핵심적인 역할을 함에도 불구하고 이에 대한 실질적인 보상 시스템이 존재하지 않습니다.

심각하게 소외된 시장: 애니메이션은 젊은 세대(Gen Z의 42%, 밀레니얼의 25%)와 글로벌 시장(2년간 일본 7.9% 성장 대비 전 세계 118% 성장)에서 빠르게 인기를 얻고 있지만, 플랫폼은 이러한 현대적 기대를 충족시키기 위해 진화하지 못했습니다.

구식 머천다이징 옵션: 기존의 머천다이징 모델은 과거에 머물러 있으며, 물리적 제품은 종종 너무 늦게 도착하고 가장 성공적인 IP에만 국한되어 있어 소비자의 최대 관심 시점을 놓칩니다.

Anime.com은 이러한 현재 애니메이션 소비자 경험의 격차를 해결할 수 있는 막대한 기회를 인식하고 있습니다. 이 플랫폼은 지속적인 반복을 통해 진화할 예정이며, 다음은 주요 중점 영역입니다:

- **발견(Discovery):** 팬들이 고도화된 시각적 탐색 시스템, 개인 맞춤형 추천, 커뮤니티 최고 창작자의 선별된 콘텐츠를 통해 애니메이션을 탐색하는 방식을 재구성합니다.
- **소셜(Social):** 팬들이 자신의 열정을 공유하고, 유사한 관심사를 가진 팬들과 연결되며, 좋아하는 시리즈를 중심으로 커뮤니티를 형성할 수 있는 궁극적인 모임 공간을 조성합니다.
- **스트리밍(Streaming):** 전통적인 카탈로그 기반 플랫폼을 넘어, 공유된 경험과 커뮤니티 참여를 우선시하는 새로운 소셜 중심 애니메 스트리밍 접근 방식을 개척합니다.
- **수집품(Collectibles):** 물리적 수집과 디지털 수집 사이의 간극을 해소하고, 디지털 애니메 수집품을 더욱 접근 가능하고 커뮤니티 내에서 의미 있게 만듭니다.
- **게임화(Gamification):** 팬들의 모든 상호작용을 더욱 몰입감 있게 만드는 보상 시스템과 경쟁 요소를 도입합니다.

애니메이션 산업에는 전체 문화를 대표하는 단일하고 통합된 브랜드가 부족합니다. 이는 일정 부분 일본 외부 시장에서의 확장을 둔화시키는 원인이 되었으며, 다른 산업에 비해 파트너십 형성도 느리고 어렵게 만들었습니다. 초기 기여자는 이를 독특한 기회로 보고 있으며, 이 공백을 메우고자 합니다. 팬과 창작자를 위한 대표 플랫폼을 구축하고, 애니메이션 생태계 내에서 강력하고 인지 가능한 브랜드를 수립함으로써, Anime.com은 애니메이션에 노출되길 원하는 모든 사람들을 위한 인터페이스가 될 것입니다.

AZUKI // 콘텐츠

콘텐츠는 곧 문화입니다. 애니메코인 생태계는 콘텐츠 창작이 민주적이고 포용적인 협업 환경을 제공합니다. Azuki IP는 블록체인 기반 네트워크 전반에서 참여를 유도하고 풀 스택 애니메 전략을 구동하는 문화적 에너지를 제공하는 수많은 네이티브 애니메 IP 중 첫 번째가 될 것입니다.

공동 창작 정신: Azuki는 그 뿌리에 충실하게 공동 창작의 정신을 구현하며, 열정적인 커뮤니티가 창작자와 함께 우주를 적극적으로 형성할 수 있도록 권한을 부여합니다. 스트리트 및 스케이트 문화에서 영감을 받은 Azuki는 앞으로도 진정성 있고, 시대를 반영하며, 확고한 개성을 유지할 것입니다. 이는 단순한 IP를 넘어 하나의 문화적 힘으로 자리매김하게 합니다. 풀 스택 애니메 비전과의 정렬을 통해 Azuki는 기존 팬덤과 탈중앙화된 미래 사이의 간극을 연결하며, 포용적이고 참여적이며 혁신적인 새로운 애니메 시대를 팬들에게 선사할 것입니다.

콘텐츠 파이프라인: Azuki는 새로운 시리즈, 영화, 웹툰, 만화를 통해 자사의 캐릭터와 스토리에 생명을 불어넣으며, 오랜 팬들을 매료시킬 것입니다. 스크린을 넘어 Azuki는 짧고 바이럴한 콘텐츠를 제작하고, AI 및 소셜 플랫폼을 활용하여 모바일 중심의 기술 기반 세상에서 청중과 연결되며, 보다 넓은 풀 스택 애니메이션 생태계로 자연스럽게 흐를 것입니다.

콘텐츠 그 너머: Azuki의 세계관은 물리적 및 디지털 상품—수집품, 몰입형 경험, 문화적 접점—을 통해 일상 속으로 스며들며, 팬들이 그 세계와 더 깊은 연결을 느낄 수 있도록 합니다.

Azuki는 풀 스택 애니메이션 전략의 콘텐츠 축에 대한 청사진으로서, 애니메이션 산업에서 가능한 것의 범위를 재정의하고, 혁신·진정성·협업의 유산을 구축할 것입니다. Azuki, 그 창작자들, 그리고 팬들에게 이 여정은 이제 막 시작되었으며—이 여정은 애니메이션의 세계를 영원히 재편할 것이라 우리는 믿습니다.

미래

애니메코인은 애니메이션의 무한한 문화적 영향력과 Web3의 혁신적 잠재력을 결합하여, 두 산업이 글로벌 규모의 대중 채택을 실현할 수 있는 미래를 창조합니다. 풀 스택 애니메이션 접근 방식을 통해 애니메코인은 10억 명의 팬이 단순히 참여하는 것을 넘어, 자신이 만든 가치를 함께 형성하고 공유하는 전례 없는 생태계를 뒷받침할 것입니다. 이것은 단순한 혁신이 아니라, 새로운 세대를 위한 새로운 패러다임입니다.

앞으로의 길은 대담하면서도 명확합니다: 문화적 에너지를 구동하는 콘텐츠(Azuki의 입증된 IP와 활발한 커뮤니티에서 시작), 메인스트림 유통의 재정의(Anime.com에서 시작), 그리고 목적 기반으로 설계된 애니메이션체인 인프라가 하나로 수렴되어 애니메이션의 다음 진화를 열어갈 것입니다. 이 요소들은 함께 업계를 포용적이고, 참여적이며, 자생적인 네트워크로 탈바꿈시킬 것이며, 이는 팬과 창작자의 창의성과 열정에 의해 추진될 것입니다.

애니메코인 생태계는 지금 위대한 무언가의 문턱에 서 있습니다—애니메가 단순히 소비되는 것이 아닌, 공동 창작되는 미래입니다. 이 움직임은 팬들이 스토리의 일부를 소유할 수 있도록 힘을 실어주며, 재단은 창작자, 팬, 파트너들이 이 대담한 새 장에 함께 참여하길 초대합니다. 애니메코인 생태계는 애니메이션의 가능성을 재정의하고, 다음 세대에 영감을 줄 유산을 함께 구축할 것입니다. 미래는 지금 시작됩니다.