

비쓰리(B3)

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.

온체인에서 즐거움 확장하기

B3는 게임, 앱, 그리고 성장 지원 및 성능 확장을 필요로 하는 엔터프라이즈를 위해 구축된 Base의 레이어 3 소비자 생태계입니다.



제품 생태계

B3는 차세대 앱, 창의성, 그리고 커머스를 온체인으로 가져오기 위해 설계된 제품 포트폴리오입니다.

프로토콜 레이어

B3 프로토콜 레이어는 B3 생태계의 멀티 블록체인 중추(backbone)입니다.

[더 알아보기 →](#)

생태계 레이어

B3 생태계 레이어는 B3 위에서 개발하기 위한 개방형 개발자 인프라, 도구, 그리고 서비스입니다.

[개발자 도구 →](#)

애플리케이션 레이어

B3는 단순히 도구만 구축하지 않고 온체인에 즐거움을 가져오며 \$B3 토큰에 가치를 환원하는 소비자 앱을 제공합니다.

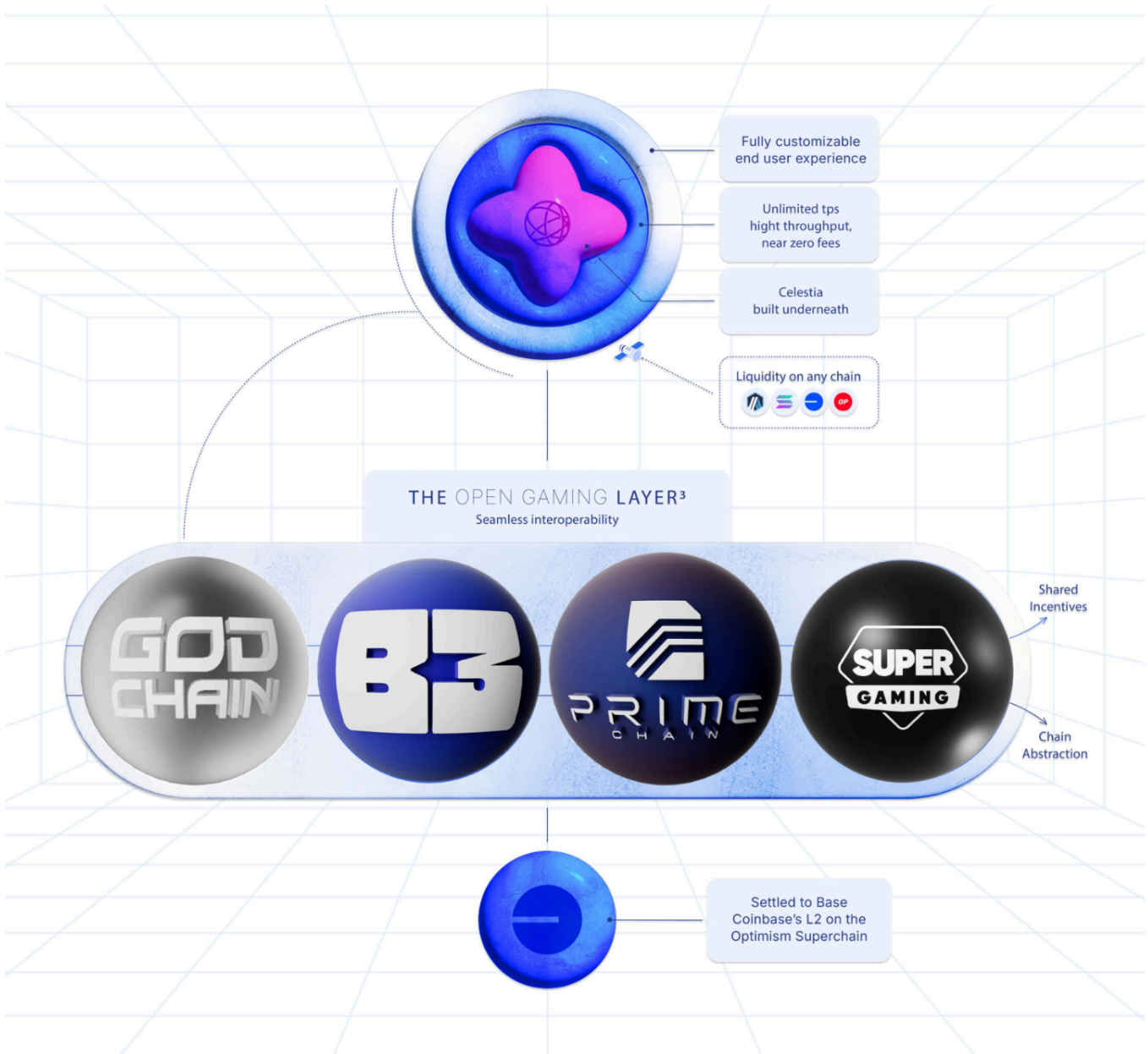
[앱 탐색하기 →](#)

B3 앱체인: 초확장 가능한(Hyper-scalable) 슈퍼체인

B3는 단순한 또 하나의 체인이 아닙니다. B3는 게임, 앱, 소비자 프로젝트와 같은 즐거운 경험들을 모듈 형태의 확장 가능한 생태계로 연결합니다. 이 생태계는 개방적이고, 연결되어 있으며, 성장을 준비하고 있습니다.

B3는 Base/Coinbase 출신 및 초기 Ethereum 기여자들로 구성된 팀에 의해 만들어졌습니다.

- **모듈형 인프라** 원하는 스택을 선택하여 어디서든 정산(settle)이 가능합니다. — Base, Ethereum, Solana 등
- **멀티체인 네트워크** B3 메인넷에서 출시하거나 빌트인 지원을 통해 자체 게임체인을 출시할 수 있습니다.
- **슈퍼플루이드 유동성** 즉각적인 거래, 보상, 크로스앱 경험을 위한 빌트인 프리미티브를 제공합니다.



1. Base 기반 보안

B3는 Base 위에 정산되는 L3로 작동하며, 초고속 거래와 센트 단위 이하의 수수료로 게임에 특화된 전용 블록 공간을 제공합니다.

2. 멀티체인 네트워크

앱체인들은 B3 위에 정산되며, 프로토콜 인프라는 여러 체인을 다루는 복잡성을 단순화합니다.

개발자를 위한 권한

도구, SDK, 문서, 그리고 실제 지원을 통해 아이디어 단계에서 라이브까지 기록적인 속도로 나아갈 수 있습니다. B3 SDK를 탐색해 뛰어난 온체인 경험을 바로 구축해 보세요:

구축 가능한 기능

즉시 로그인

내장된 스마트 계정으로 플레이어를 즉시 온보딩할 수 있습니다 — 단 한 번의 클릭으로 게임에 참여할 수 있습니다.

KYP(Know Your Player's identity)

생태계 전반에 걸쳐 플레이어 데이터와 온체인 게임 이용자 데이터를 즉시 확인할 수 있습니다.

게임 확장

온체인 리더보드 배포

실제 게임플레이 데이터와 크로스게임 업적에 연결된 경쟁 순위 보드를 생성할 수 있습니다.

맞춤형 업적 생성

게임플레이, 로열티, 또는 커뮤니티 활동에 연결된 온체인 업적을 만들 수 있습니다. 플레이어가 생태계 전반에서 자신의 성과를 드러낼 수 있도록 할 수 있습니다.

즉시 토너먼트 실행

토너먼트를 즉시 실행하여 유지율을 높이고, 경쟁을 촉진하며, 게임을 수익화할 수 있습니다.

배틀 듀얼 활성화

플레이어가 실시간 PvP에서 서로 도전할 수 있도록 할 수 있습니다. 각 매치에 베팅, 경험치(XP), 또는 보상을 추가할 수 있습니다.

토큰 조건부 접근 제어(gating)로 독점성 부여

사용자가 NFT 또는 토큰 보유량을 기반으로 독점 콘텐츠, 게임 모드, 또는 특전을 잠금 해제할 수 있도록 할 수 있습니다.

온체인 알림 전송

지갑 기반 알림을 트리거하여 게임플레이, 업적, 드롭, 또는 이벤트와 연결해 사용자를 다시 참여시킬 수 있습니다.

새로운 수익화 방식

끊임 없는 결제

사용자가 어떠한 KYC 절차도 없이 법정화폐나 모든 체인의 모든 토큰으로 구매할 수 있게 할 수 있습니다. 이것이 가장 쉬운 결제 방법입니다.

네이티브 게임 토큰 생성

진행, 보상, 또는 소유권을 지원하는 맞춤형 토큰을 손쉽게 생성할 수 있습니다 — 게임 로직에 네이티브하게 연결됩니다.

모든 자산을 마켓플레이스로 전환

업적부터 스킨, 사용자 생성 콘텐츠까지, 모든 인게임 자산을 플레이어가 거래할 수 있는 수집품으로 전환할 수 있습니다.

왜 B3를 선택해야 할까요?

빠르고 저렴함

B3는 게임을 위한 전용 블록 공간을 통해 초고속 거래와 센트 이하의 수수료를 제공합니다. 이는 Base 위에 정산되는 L3로 구축되었습니다.

Base 위에서 정산됨

Base는 Coinbase가 인큐베이팅한 안전하고 저비용이며 빌더 친화적인 L2입니다. B3는 Base를 정산 레이어로 활용하여 Base 생태계에 기여하면서도 그 기능을 확장합니다.

확장성

애플리케이션 레이어에서 샤딩을 통해 수평적으로 확장되는 B3의 롤업 엔진을 사용하여 웹2 규모의 게임을 출시할 수 있습니다. 계산량이 많은 작업을 위해 전용 사이드카(sidecar)를 오케스트레이션합니다.

초상호운용성(Hyper-Operable)

B3의 조합 가능한 아키텍처는 앱체인, 자산, 토큰 간의 원활한 상호운용성을 가능하게 합니다. 진정한 크로스체인 경험을 구축할 수 있습니다.

개방형 생태계

B3 생태계에는 폐쇄적인 특성이 없습니다. 누구나 B3 위에 배포하고 빌드할 수 있으며, 대부분의 주요 블록체인 플랫폼과 프레임워크가 지원됩니다.

수평 확장형 앱체인

B3는 목적에 맞게 설계된 애플체인을 통해 수평 확장을 가능하게 합니다. 각 애플체인은 특정 사용 사례에 최적화되어 있으면서도 유동성과 사용자 경험은 통합된 상태로 유지됩니다.



기존의 블록체인 확장은 단일 체인을 더 빠르게 만드는 데 초점을 맞추어 왔습니다. B3는 다른 접근 방식을 취합니다. 즉, **수평 확장**을 통해 목적별로 구축된 애플체인들이 하나의 통합 생태계로 함께 작동하게 합니다.

수직 확장

하나의 체인이 초당 더 많은 거래를 처리하도록 만드는 것을 의미합니다.

수평 확장

특정 애플리케이션을 위한 전문화된 체인을 만드는 것을 의미합니다.

수평 확장이 중요한 이유

모든 애플리케이션이 동일한 블록체인 자원을 두고 경쟁하도록 강요하는 대신, 수평 확장은 각 앱, 게임, 또는 엔터프라이즈가 자신만의 최적화된 실행 환경을 가질 수 있도록 합니다.



멀티체인의 이점

애플리케이션별 최적화

각 앱체인은 특정 사용 사례에 맞게 커스터마이징될 수 있습니다 — 수수료 없는 게임플레이를 위한 게이밍 체인, 고처리량 거래를 위한 DeFi 체인 등

무제한 처리량

블록 공간을 두고 경쟁할 필요가 없습니다. 각 애플리케이션은 전용 자원을 할당받아 독립적으로 확장할 수 있습니다.

분리된 리스크

하나의 앱체인에서 문제가 발생해도 다른 체인에는 영향을 미치지 않아, 전체 생태계의 보안성과 안정성이 향상됩니다.

통합된 경험

별도의 체인이더라도, 사용자는 B3 생태계 전반에서 끊김 없는 상호작용을 경험합니다.

B3가 수평 확장을 가능하게 하는 방법

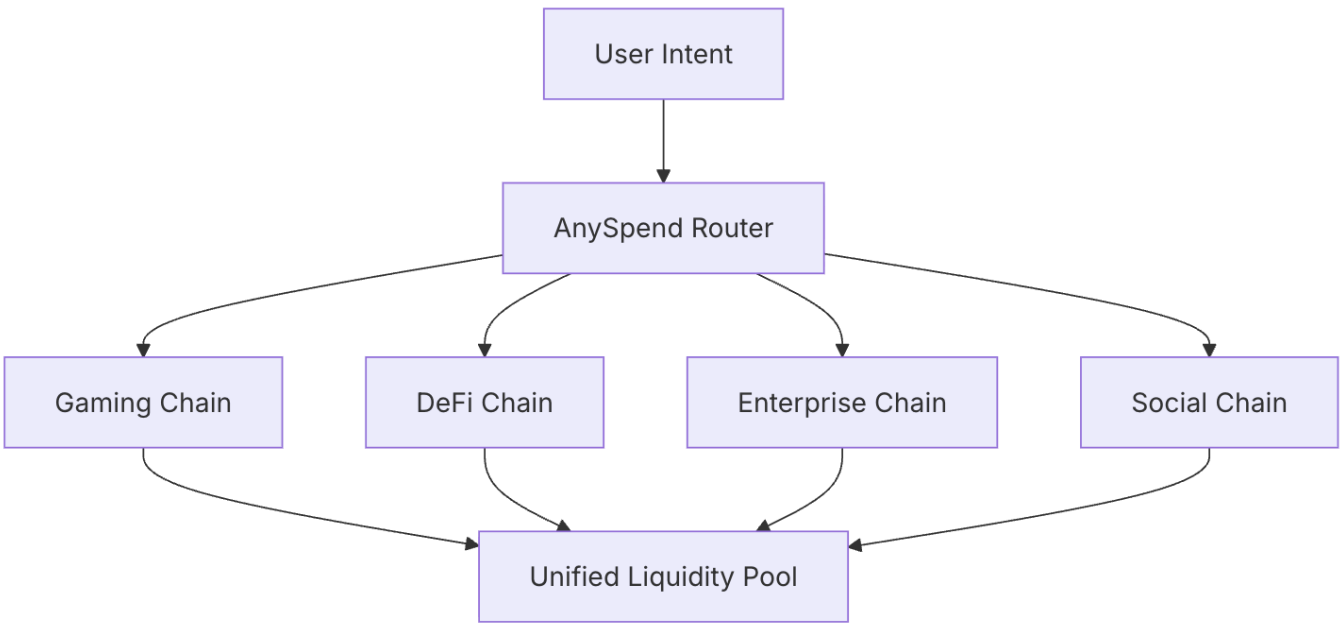
1. 목적에 맞게 설계된 앱체인

B3의 모든 애플리케이션은 자체 전용 체인을 배포할 수 있으며, 특정 요구사항에 최적화될 수 있습니다:

- **게이밍 체인**: 수수료 없는 거래, 즉각적 최종성, 게임 특화 프리컴파일
- **DeFi 체인**: 고처리량 거래, MEV 보호, 금융 프리미티브
- **엔터프라이즈 체인**: 프라이버시 기능, 규제 준수 도구, 맞춤형 거버넌스
- **소셜 체인**: 콘텐츠 저장, 평판 시스템, 소셜 그래프

2. 통합 유동성 레이어

체인들이 수평적으로 확장되더라도, 유동성은 **AnySpend**를 통해 통합된 상태로 유지됩니다:



3. 원활한 크로스체인 운영

1. **의도 표현**
사용자는 단순히 자신이 하고자 하는 행동을 표현합니다 — NFT 구매, 토큰 스왑, 결제 등.
2. **자동 라우팅**
B3 인프라가 모든 앱체인에 걸쳐 최적의 경로를 자동으로 찾아냅니다.

3. 원자적 실행 (atomic execution)

복잡한 멀티체인 작업도 사용자의 관점에서는 단일 거래로 실행됩니다.

실질적인 혜택

개발자를 위한 이점

더 이상 혼잡 없음

자신만의 체인을 배포하여 네트워크 혼잡이 사용자에게 영향을 미칠 걱정이 없습니다.

맞춤형 경제 설계

애플리케이션에 특화된 토큰 경제, 수수료 구조, 인센티브를 설계할 수 있습니다.

더 빠른 혁신

다른 애플리케이션에 영향을 주거나 네트워크 업그레이드를 기다릴 필요 없이 새로운 기능을 실험할 수 있습니다.

개선된 UX

특정 사용 사례에 맞게 거래 비용, 확정 시간, 사용자 흐름을 최적화할 수 있습니다.

사용자를 위한 이점

일관된 경험

전체 생태계 전반에서 동일한 지갑과 계정을 통해 모든 애플리케이션에 접근할 수 있습니다.

더 낮은 비용

각 전문화된 체인에서 최적화된 수수료 구조의 혜택을 누릴 수 있습니다.

더 빠른 거래

사용 사례에 맞게 최적화된 체인에서 거의 즉각적인 트랜잭션 확정을 경험하세요.

강화된 보안

전문화된 체인의 기능을 활용하면서도 Ethereum 정산의 보안을 누릴 수 있습니다.

실제 확장 방식

확장형 게임 환경

B3의 게이밍 체인은 다음을 처리할 수 있습니다:

- 거래 수수료가 없는 **무료 플레이 방식**
- 1초 미만의 확정성을 갖춘 **실시간 상호작용**
- 네트워크 혼잡 없이 진행되는 **대규모 멀티플레이어 이벤트**
- 통합 유동성을 통한 **크로스게임 자산 이전**

엔터프라이즈 애플리케이션

엔터프라이즈 체인은 다음을 가능하게 합니다:

- 민감한 비즈니스 운영을 위한 **비공개 거래**
- 프로토콜 레이어에 내장된 **규제 준수 기능**
- 조직 니즈에 맞는 **맞춤형 거버넌스모델**
- 기존 비즈니스 시스템과의 **통합 기능**

DeFi 혁신

DeFi 체인은 다음을 지원합니다:

- 최적화된 처리량 기반 **고빈도 거래**
- 전문화된 프리컴파일 기반의 **복잡한 금융 상품**
- 맞춤형 오더링(ordering) 메커니즘으로 **MEV 보호**
- 통합 유동성 접근을 통한 **크로스체인 차익거래**

네트워크 효과

더 많은 애플리케이션이 자체 앱체인을 배포할수록, B3 전체 생태계의 가치는 더욱 커집니다:

1. **증가된 유동성:** 더 많은 체인은 더 많은 거래 기회와 더 깊은 유동성 풀을 의미합니다
2. **향상된 조합성:** 애플리케이션이 체인 간에 원활하게 상호작용할 수 있습니다
3. **비용 절감:** 생태계가 성장함에 따라 공유 인프라 비용이 줄어듭니다
4. **혁신 가속화:** 하나의 체인에서 도입된 새로운 기능은 다른 체인에서도 채택될 수 있습니다

확장의 미래

수평 확장은 블록체인의 인프라의 다음 진화 단계를 의미합니다. 무제한 병렬 실행을 가능하게 하면서도 통합된 사용자 경험과 유동성을 유지함으로써, B3는 진정으로 대규모 온체인 채택의 기초를 만듭니다.

인터넷은 단일 서버를 더 빠르게 만들어 확장한 것이 아닙니다 — 수백만 개의 전문화된 서버를 연결함으로써 확장했습니다. 마찬가지로 블록체인은 특정 애플리케이션에 최적화된 수천 개의 목적형(purpose built) 체인을 연결하여, 통합된 생태계로 함께 작동함으로써 확장될 것입니다.

크로스체인 유동성

B3가 구축한 AnySpend는 실행 레이어를 추상화하여 모든 블록체인 네트워크 전반에서 통합된 유동성 접근을 제공합니다.



문제점

앱체인, L2, L3는 유동성이 분리되어 있어, 체인 간 자산을 브릿지하지 않고는 원활한 경험을 구축하기가 어렵습니다.

분절된 유동성

각 체인은 고립된 풀을 유지하며, 이는 유동성 깊이를 제한하고 슬리피지를 증가시킵니다.

복잡한 통합

빌더들은 수십 개의 체인과 각각 개별적으로 통합해야 합니다.

열악한 UX

사용자가 자산을 수동으로 브릿지하고 여러 지갑을 관리해야 합니다.

비효율적인 자본 활용

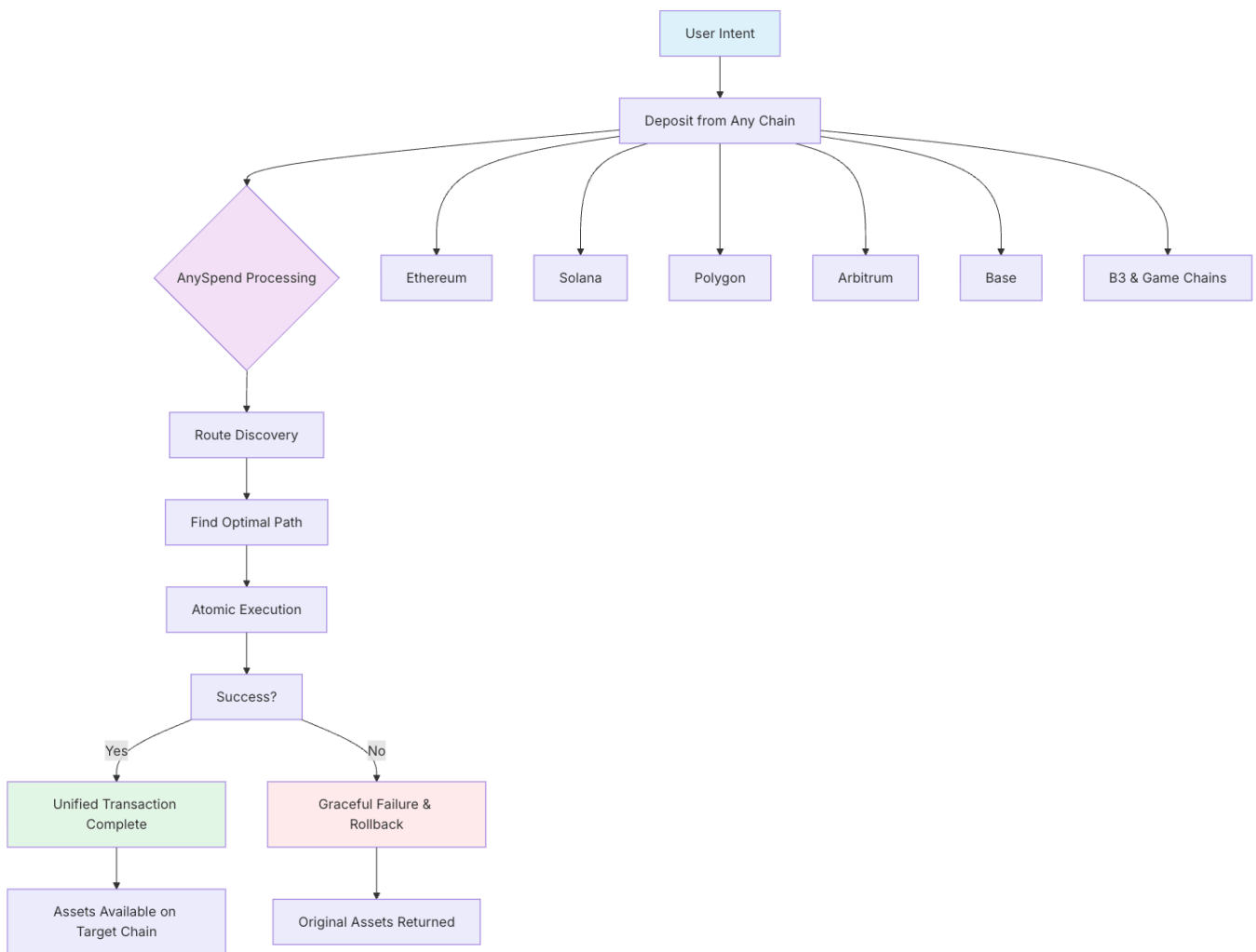
특정 체인에 묶인 자산은 다른 기회를 활용할 수 없습니다.

체인 전반의 유동성 접근

AnySpend는 클라이언트 실행 레이어에서 작동하며, 사용자 의도와 블록체인 실행 사이에 위치합니다.

작동 방식

1. **어떤 체인에서든 예치:** 대부분의 체인에서 토큰을 수락
2. **의도 기반:** 사용자는 달성 방법이 아니라 원하는 바를 표현
3. **경로 탐색:** 지원되는 모든 체인에서 최적의 경로 탐색
4. **원자적 실행:** 거래는 원자적으로 실행되거나 우아하게 실패
5. **통합된 경험:** 복잡한 작업도 단일 거래처럼 보임



지원되는 체인

AnySpend는 보편적인 체인 지원을 제공합니다:

- **EVM 체인:** Ethereum, Polygon, Arbitrum, Base, BSC, Avalanche를 포함한 대부분의 EVM 체인
- **Solana:** Solana 생태계와 완전 통합
- **B3 생태계:** B3 및 게임 체인과 네이티브 통합

토크노믹스

\$B3 토큰에 대한 정보

개요

- **토큰 이름:** B3 (Base)
- **체인:** Base
- **총 공급량:** 100,000,000,000
- **소수점 자릿수(decimals):** 18

유틸리티

B3 토큰은 오픈 게이밍 생태계를 구동하는 엔진으로, 플레이어, 게임 개발자, 그리고 홀더들에게 권한을 부여함으로써 게임을 성장, 확장, 변혁시키도록 설계되었습니다.

플레이어를 위한 유틸리티:

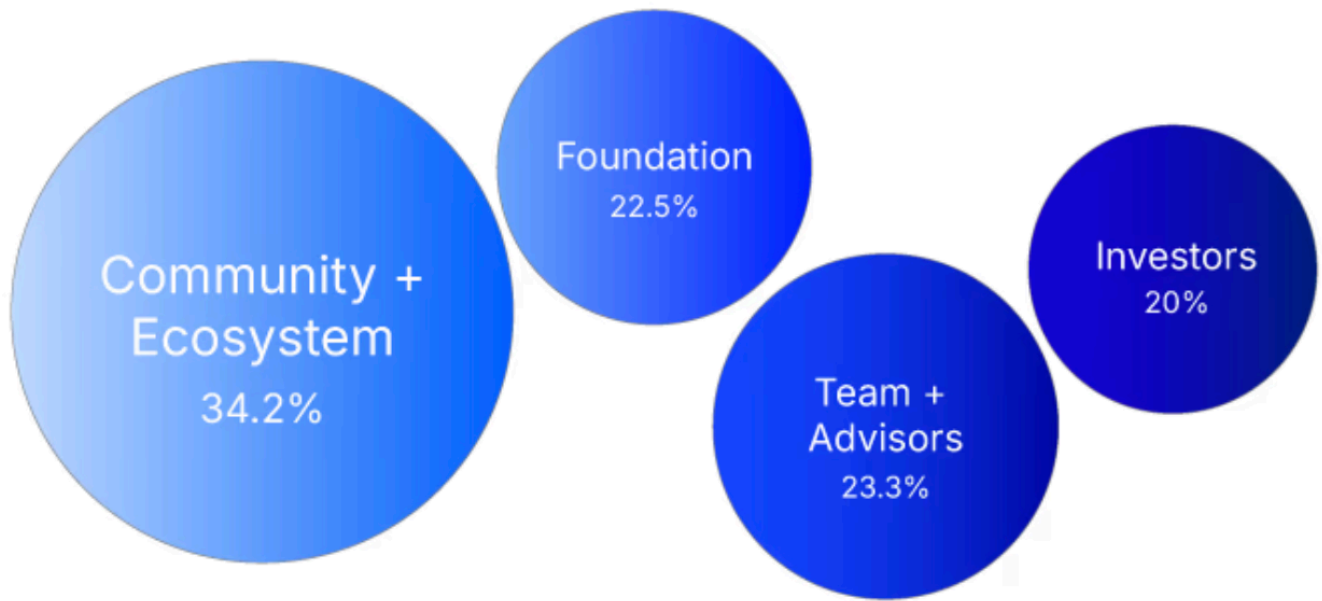
- \$B3를 스테이킹하여 미래의 B3 앱체인에 노출 기회를 얻을 수 있습니다.
- \$B3를 사용해 믿는 게임과 경험에 자금을 지원하고 발행하며 보상받을 수 있습니다.
- BSMNT에서 게임과 새로운 기능에 조기 접근할 수 있습니다.
- 거버넌스에 참여하여 B3 생태계의 미래에 직접 영향을 미칠 수 있습니다.

게임 개발자를 위한 유틸리티:

- 자금을 신청하고 받아 게임을 개발 및 확장할 수 있습니다.
- 어떤 게임체인에서든 모든 플레이어에 걸쳐 추천 보상을 받을 수 있습니다.
- 인프라 파트너로부터 향후 에어드롭을 받을 수 있습니다.

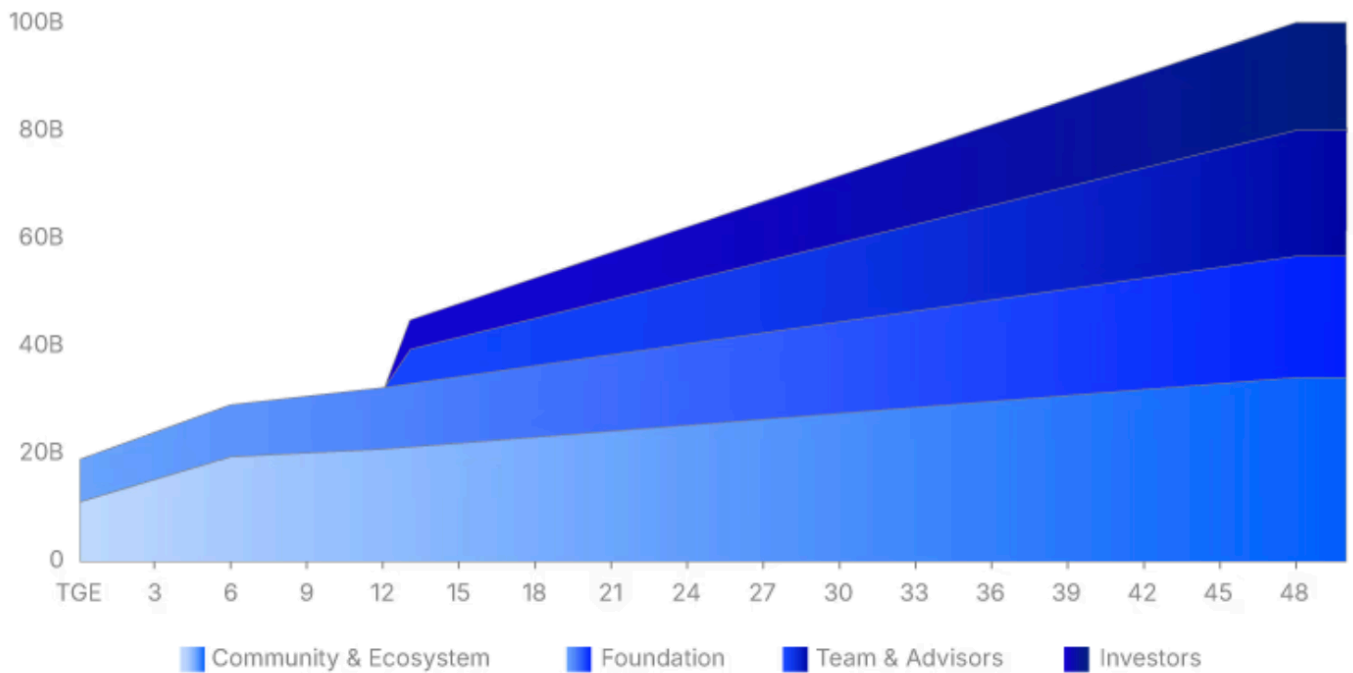
\$B3의 추가 활용성은 사용 가능해지는 대로 발표될 예정입니다.

분배 및 할당



- **커뮤니티 & 생태계:** 게임 이용자에 의한, 게임 이용자를 위한 B3 생태계의 성장을 위한 물량입니다. 이 생태계는 그 안에서 플레이하는 이들에게 속하는 생태계를 구축하기 위한 것이며, 에어드롭, 토너먼트, 플레이테스트, 커뮤니티 주도 보조금, 연구개발 등 다양한 활동을 포함합니다.
- **재단:** Player1 재단을 지원하기 위한 물량으로, B3와 오픈 게이밍의 비전 및 채택에 기여합니다. 여기에는 전략적 보조금/파트너십, 법률 및 규제 준수 필요, 감사, 기타 운영 비용 등이 포함됩니다.
- **팀 & 어드바이저:** AAA 게임부터 web3까지 양쪽 게임 세계의 최정상을 대표하는 핵심 기여자들과 18명의 어드바이저를 위한 물량입니다. 모든 팀원과 어드바이저는 4년간의 베스팅 일정에 따라 분배됩니다: 1년차 25% 클리프가 적용되고 이후 매월 나머지 토큰이 순차적으로 언락될 예정입니다.
- **투자자:** B3의 개발을 지원한 투자자들을 위한 물량으로, 게임, web3, 브랜드, 인프라 등 업계 전반에서 모인 100명 이상의 엔젤 투자자들이 B3의 비전을 믿고 지원하기 위해 함께했습니다. 모든 팀원과 어드바이저는 4년간의 베스팅 일정에 따라 분배됩니다: 1년차 25% 클리프가 적용되고 이후 매월 나머지 토큰이 순차적으로 언락될 예정입니다.

토큰 언락 일정



\$B3 토큰

B3 생태계를 구동하는 토큰으로, 네트워크 전반의 거버넌스, 스테이킹, 가치 창출을 지원합니다.

ON BASE

0xB3B32F9f8827D4634fE7d973Fa1034Ec9fdDB3B3

컨트랙트 주소

0xB3B32F9f8827D4634fE7d973Fa1034Ec9fdDB3B3

\$B3란 무엇인가?

\$B3는 B3 전체 생태계를 구동하는 유틸리티 토큰입니다. 수평 확장형 멀티체인 네트워크의 기초 (foundational) 토큰으로서, B3는 앱체인과 B3 위에 구축된 애플리케이션 전반에서 거버넌스, 스테이킹, 가치 창출을 가능하게 합니다.



즐거움이 가득한 포트폴리오 (A portfolio of fun)

B3는 단순한 블록체인 인프라가 아닙니다. 항상 즐거움을 주고 대규모 확장이 가능한 온체인 소비자 경험을 구축하고 있으며, 이는 모두 **\$B3 홀더**에게 가치를 창출하는 것을 목표로 합니다.

Scaling [Gaming] on Base

anyspend

크로스체인 결제 및 온램프.

B3

스테이킹

bsmnt

하이퍼 캐주얼 온체인 게이밍 플랫폼

SDK

토큰 본딩, 베팅 등 다양한 기능을 위한 SDK

\$B3 토큰을 구매할 수 있는 곳

- **Coinbase:** Buy
- **Bybit:** Trade
- **Gate.io:** Purchase
- **KuCoin:** Get
- **MEXC:** Trade
- **Aerodrome:** Swap
- **AlienBase:** Trade

\$B3 스테이킹

B3은 지루한 고정 수익이 아닌 추첨형(Sweepstakes) 방식으로 스테이킹을 새롭게 정의했습니다. \$B3를 사용해 확률 기반 게임에서 스테이킹을 확보하고, 큰 보상을 얻을 수 있습니다.

**What if Staking was
fun?**

왜 스테이킹해야 하나요?

B3를 스테이킹해 Stake to Win 게임에 참여하면, \$B3 수익과 독점 보상을 얻는 동시에 큰 보상을 획득할 수 있습니다.

보상 획득

일반적인 일드 대신 추첨형 방식에 참여해 큰 보상을 얻을 수 있습니다.

네트워크 보안 강화

B3의 보안성과 탈중앙화를 강화하는 데 기여할 수 있습니다.

거버넌스 권리

토큰 홀더는 B3 네트워크 거버넌스에 참여할 수 있습니다.

저위험

스테이커로 적극적으로 참여하며 즐길 수 있습니다.

거버넌스

백서

오픈 게이밍과 B3 소개: 최고 수준의 온체인 게이밍 허브

요약

현대 사회에서 게임은 전 세계적으로, 다양한 매체와 커뮤니티를 아우르는 보편적인 현상이되었습니다. 다양한 형태로 발전한 게임은 거대한 산업으로 자리 잡았을 뿐만 아니라 현대 디지털 라이프스타일의 핵심 요소로 자리 잡았습니다. 그러나 게임 산업의 성장과 성공에도 불구하고, 기술 업계와 다른 경제 분야에서와 마찬가지로, 게임업계에는 여러 진입장벽과 폐쇄성이 나타나고 있습니다. 이러한 문제는 게임 이용자(gamer)에게 불편을 주고, 개발자의 기회를 제한하며, 산업 내 다양성을 감소시키는 결과를 초래합니다. 기존 “off-chain” 게임은 과거 수십 년간의 이어져온 자유로운 혁신과 재미를 상실하고 점점 폐쇄적으로 변하고 있습니다.

웹 3는 수년 동안 상호운용성, 활발한 커뮤니티 참여, 이용자가 소유하고 양도할 수 있는 자산, 독창적 보상 구조 등 새로운 게임 패러다임의 요소들을 제공하며, 현 상황에 대한 대안으로서 자리매김하고 있습니다. 즉, 웹 3는 “오픈 게이밍”, 즉 “더욱 개방적인 게임 생태계”를 약속한 것입니다. 그러나 이러한 비전은 아직 실현되지 못했습니다. 여러 장벽이 게임 개발사의 참여를 저해하고, 게임 이용자의 이동을 방해하며 온체인 게임 생태계의 성장을 제약하고 있습니다. 커뮤니티의 분열은 고립된 이용자, 광범위하게 분리된 게이밍 생태계와 함께 이용자들의 실력 향상과 게임플레이에 영향을 미치고, 더 나은 혁신을 방해하는 주요 요소입니다. 더욱이, 새로운 개방형 인센티브 시스템을 설계하겠다는 게임 산업의 목표는 기존에 협력을 저해했던 경제적 압박을 재생산하는 결과를 초래했습니다. 따라서 게임 업계는 보다 폭넓은 비전과 이를 실현하기 위한 솔루션이 필요합니다.

B3가 제안하는 ‘오픈 게이밍’은 온체인 게임 산업을 한 단계 도약시킬 수 있는 철학과 도구, 그리고 인센티브 시스템을 아우르는 새로운 방향성을 제시합니다.

오픈게이밍은 차세대 온체인 게임에 동력을 제공하며, 기존 웹 2의 게임을 뛰어넘을 잠재력을 가진 정교한 개발 엔진을 선보입니다. 코어 블록체인인 B3는 코인베이스(Coinbase)의 Base 블록체인에 정산(settle)하는 레이어 3(L3) 체인이며, 빠르고 저비용의 트랜잭션을 통해 게임 개발자들에게 새로운 가능성을 열어줍니다. 게임은 B3가 제공하는 계정 추상화(account abstraction), 인텐트(intent), 스마트 월렛(smart wallet) 등 최고 수준의 사용성 기능을 활용하면서, B3에서 정산하는 맞춤형 게임체인(GameChain)을 출시할 수도 있습니다. 시간이 지남에 따라 오픈게이밍 생태계는 B3 외의 다른 체인을 포

함하고 통합(integrate)할 수 있습니다. 이러한 구조는 개발자들이 기존의 체인 구축에서 발생할 수 있는 이용자 및 경험의 분열에 대처할 필요 없이 게임 경험을 온전히 제어할 수 있도록 합니다.

마지막으로, 오픈게이밍은 잘못된 인센티브 문제에 정면으로 도전합니다. 공유되고 개방된 경제 시스템은 개발자와 인프라 제공자가 서로의 성장을 통해 상호 이익을 얻을 수 있도록 하고, 적어도 새로운 이용자를 유치해야 하는 중요한 시기에 협력을 장려할 수 있게 됩니다. 이용자의 추천을 보상하는 레퍼럴(referral) 시스템은 이러한 비전의 첫걸음일 뿐입니다.

궁극적으로, 이러한 혁신은 ‘웹 3 게임’을 단순한 ‘게임’으로 자리매김하게 할 것입니다. 오픈게이밍은 B3를 첫 체인으로 삼아 그 여정을 시작했으며, 이를 통해 더욱 매력적이고 정교한 게임이 탄생하고, 열정적인 게임 커뮤니티가 결집하며, 결국 게임 생태계 전체가 가장 큰 혜택을 누릴 수 있는 환경을 조성할 것입니다.

기로에 선 게임 산업

전 세계에는 다양한 형태의 게임이 존재하며, 30억 명 이상의 게임 이용자들이 모바일, 콘솔, PC를 포함한 다양한 플랫폼에서 게임을 즐기고 있습니다. 이용자들은 지하철, 집, PC방 등 어디서나 핸드폰, TV, 컴퓨터 등을 통해 언제든지 게임을 접할 수 있습니다. 특히, 게임 이용자들이 주당 평균 8시간 이상을 게임에 할애한다는 통계는 게이밍이 현대 사회에서 차지하는 위치를 잘 보이고 있습니다.

게임 환경과 기술의 연이은 혁신은 “게임 이용자”의 정의를 다양하게 확장시키는 데 기여했습니다. 닌텐도의 Wii, 페이스북의 Farmville, 모바일의 캔디 크러시 사가 같은 게임은 더욱 많은 사람들을 게임 안으로 끌어들이었습니다. 이로 인해 게임은 대중문화와 미디어에서 큰 존재감을 확보하게 되었습니다 E-스포츠의 성장과 게임을 원작으로 한 영화와 드라마의 성공은 게임의 문화적 영향력을 더욱 부각시키고 있습니다. 요컨대, 오늘날 디지털 트렌드를 이해하려면 게임에 대한 기본적인 이해가 필수적이라고 해도 과언이 아닙니다.

그러나 이 모든 발전에도 불구하고, 게임 산업은 여러 어려움을 겪고 있습니다.

오픈체인 게이밍: 게이트키퍼의 징후

게임 이용자의 수와 게임을 즐길 수 있는 방법이 크게 확대되었음에도 불구하고, 이용자와 개발사들은 몇 가지 심각한 문제에 직면해 있습니다.

테크 업계, 그리고 더욱 나아가 여러 산업과 마찬가지로, 최근 몇 년 동안 게임 산업은 소수의 퍼블리셔와 유통 플랫폼에 권력이 집중되고 있습니다. 이러한 환경에서 게임 개발자들은 돈보이기 더욱 어려워지며 높은 마케팅 및 유통 비용, 게임플레이보다는 수익 모델에 초점이 맞춰진 개발, 그리고 창의성과 리스크를 억제하는 결과를 초래합니다. 창의성과 리스크테이킹을 희생하고 빠른 제품 출시와 검증된 모델을 모방하라는 압박이야말로 게임 디자이너들에게 현실이 되었습니다.

게임 산업은 늘 표현력, 예술, 그리고 상업적인 추구가 융합되어 진화하는 분야였습니다. 독립 영화보다는 제품 지향적이지만 소비자 어플보다는 예술성이 강조된 이 산업에서, 많은 참여자들은 현재의 구조에 큰 불편함을 느끼고 있습니다. 실제로 인디 개발자와 리스크를 감수하는 개발사들은 게임 산업, 문화, 그리고 커뮤니티를 발전시키는 데 큰 역할을 해 왔습니다. 역사상 가장 많이 플레이된 게임인 테트리스는 단 한 명의 엔지니어에 의해 개발되었습니다. 또한 Dota 2와 리그 오브 레전드(League of Legends)로 이어진 MOBA(멀

티플레이어 온라인 배틀 아레나) 장르는 인기 있는 블리자드(Blizzard) 게임을 개조하던 이용자들로부터 시작되었습니다. 마인크래프트(Minecraft)는 마커스 노치 페르손의 천재성이 빛을 발한 작품으로, 새로운 게임

경험을 개척하여 게임 안에서, 그리고 인터넷에서 이용자가 직접 생산한 콘텐츠의 황금기를 열고 상업적으로도 엄청난 성공을 거두었습니다. 위 내용을 고려하면 리스크를 감수하는 개발자들이 번영할 수 있는 환경이 필수적임에도, 오늘날의 게임 산업을 이를 지원하는 구조를 갖추고 있지 않습니다.

게임을 즐기는 이용자들 역시 이러한 중앙화의 영향을 받고 있습니다. 소액 결제, 모바일 게임의 결제 유도 모델, 끝없는 인게임 구매 등 착취적인 비즈니스 모델에 대한 불만이 자주 제기되고 있습니다.

지금은 최고의 시절이자 동시에 최악의 시절입니다.

Elon Musk의 트윗은 7,500만 회 이상의 조회수를 기록하며, 깊은 공감을 불러일으켰음을 보여주었습니다.

게임의 영향력이 확대되고 개발자들이 사용할 수 있는 도구와 이용자들이 게임에 접근하는 방법이 다양해졌음에도 불구하고, 업계 전반에서는 여전히 불만과 불편이 존재하고 있습니다. 어느 산업에서든 중요한 변화가 일어나기 직전에는 긴장감이 고조되기 마련이며, 게임 산업 역시 이러한 과도기를 겪고 있는 것으로 보입니다.

폐쇄적 구조를 답습한 온체인 게이밍

웹 3 게임은 새로운 게임의 패러다임을 이끌 잠재적 방향성을 명백히 지니고 있습니다. 이는 새로운 디지털 및 네트워크 기술이며, 글로벌하고, 플랫폼 간 상호운용성을 갖추었으며, 불필요한 중개를 최소화하는 특징을 가지고 있습니다 또한, 이용자가 직접 이해관계자가 될 수 있도록 하고, 개발자들에게는 새로운 자금 조달 방식을 제공합니다. 최소한 이론적으로는 이러한 장점들이 현재 게임 산업이 직면한 문제들을 해결하는 데 부합하는 것으로 보입니다.

게임은 이미 블록체인 산업에서 광범위하고 중요한 역할을 수행해 왔으며, 이제 막 그 가능성을 드러내고 있습니다. 2017 년 출시된 크립토키티(Cryptokitties)는 가상자산이 주류(mainstream)에 진입한 첫 순간 중 하나였습니다. 크립토키티는 이더리움 블록체인을 거의 정지시킬 뻔한 사례로 유명하지만, 블록체인을 확장할 수 있는 솔루션의 중요성을 강조한 계기로도 볼 수 있습니다. 어떻게 보면 블록체인 산업은 크립토키티 덕에 dApp의 잠재력에 대한 대중적 인식을 크게 확대할 수 있었으며, 이후로 많은 사람들이 본격적으로 확장성 문제를 해결하고자 도전하게 되었습니다.

그 이후 몇 년 동안 온체인 게임은 Axie Infinity, STEPN, Parallel, Pixels 등의 사례를 통해 비슷한 업적을 이루었습니다. 이러한 성공은 사람들이 새로운 게이밍 메커니즘에 기꺼이 참여할 것임을, 디지털 소유권이 게임플레이를 방해하기보다 오히려 강화할 수 있음을, 그리고 경제적 인센티브가 활발한 게이밍 커뮤니티를 부트스트랩할 수 있음을 입증했습니다.

그러나 이러한 초기 성과에도 불구하고, web3 게이밍은 여전히 대중적 채택에 어려움을 겪고 있습니다. 지갑 관리, 거래 수수료, 복잡한 온보딩 프로세스 등으로 인해 사용자 경험의 장벽은 여전히 높으며, 이는 전통적 게임 이용자들에게 마찰을 일으킵니다. 인프라는 파편화되어 게임들이 서로 호환되지 않는 여러 블록체인에 분산되어 있습니다. 무엇보다도, 많은 web3 게임들이 게임플레이보다 토크노믹스를 우선시하면서, 결과적으로 ‘놀이’라기보다는 ‘노동’에 가까운 경험을 만들어냈습니다.

개방되지 못한 온체인 게이밍

오프체인(Offchain) 게임은 새로운 디지털 매체로부터 막대한 혜택을 얻을 수 있습니다. 특히 그 매체는 허가 없는 혁신(permissionless innovation)을 자랑하며, 게이트키퍼를 제거하고, 창의적인 자금 조달 모델을 위한 도구를 갖추고 있으며, 궁극적으로는 업계가 직면한 기존의 긴장을 해소할 잠재적 방법이 될 수 있습니다. 동시에 온체인 게임은, 비전 있는 위험을 감수한 개척자들의 뒤를 이어, 추가적인 관심과 전통 게임 업계의 인재 풀에서 이익을 얻을 수 있습니다. 더 넓은 온체인 영역에서도, 게임은 다른 기술에서 그랬듯 대중화를 이끄는 역할을 할 수 있습니다. 그러나 이러한 잠재력을 실현하기 위해서는 상당한 과제를 극복해야 하며, 이는 모두 온체인 게임—그리고 전체 산업—을 다음 단계로 끌어올리고자 하는 방향을 가리킵니다.

탈금융화와 다양화

온체인 게임의 초기 세대는 가능한 것의 일부분만 탐구했습니다. 온체인 게임 모델은 미성숙한 인프라에 의해 제약되었고, 투기와 금융화에 과도하게 집중했습니다. 이는 오프체인 게임에서도 낯설지 않습니다. 게임 속 루트박스의 거대한 매력, 고레벨 게임 계정의 활발한 암시장, 2000년대 중반부터 시작된 게임 내 자원 채굴 작업을 보면, 이러한 교차점은 게임에 새롭지 않으며 앞으로도 사라지지 않을 것입니다. 하지만 오늘날 이러한 금융 중심의 그림자가 온체인 게임 산업 전체를 드리우고 있습니다. 어떤 면에서 “플레이 투 언(Play to Earn)”이라는 개념은 이 게임들이 순수하게 재미를 위해 플레이될 수 있다는 상상을 불가능하게 만드는 치명적인 고백처럼 보입니다. 이는 잠재적 게임 이용자와 개발자들을 주저하게 만드는 낙인을 남겼습니다. “게임파이(GameFi)” 산업은 전 세계 게임에서 분명한 위치를 차지하고 있지만, 동시에 온체인 게임에서 가능한 것의 일부분만 생산해냈음이 자명합니다. 산업은 이러한 접근을 넘어 확장해야 하며, 실제 사람들이 중요하게 여기는 지표에서 승리하고 오늘날 게임의 더 넓은 현실을 반영해야 합니다.

보편적 접근성(Universal Accessibility)

온체인 게임을 구축하는 것은 복잡할 수 있습니다. 이를 자주 플레이하는 것 또한 마찬가지로 복잡하여 게임 개발자들의 어려움을 가중시킵니다. 이러한 문제 중 일부는 모든 디앱들이 공유하지만, 오프체인 선행자들이 사용 편의성, 중독성 있는 행동, 몰입도 높은 콘텐츠를 극대화해온 업계에서는 특히 두드러집니다. 이러한 과제에는 다음이 포함됩니다:

- 플레이어는 일반적으로 게임을 하기 위해 크립토 지갑이 필요합니다. 이는 시드 구문(seed phrase)을 의미하는데, 비밀번호와 비밀번호 재설정에 익숙한 게임 이용자들에게는 두려운 개념일 수 있습니다. 또한 이상적인 지갑을 식별해야 하는데, 많은 지갑은 서로 구분하기 어렵고, 네이티브 스테이킹 지원 같은 기능은 게임 이용자에게 거의 의미가 없습니다.
- 플레이어는 종종 서로 다른 체인 간에 자산을 브릿지해야 합니다. 예를 들어, 솔라나(Solana) 게임과 이더리움(Ethereum) 게임은 두 개의 다른 지갑을 필요로 할 수 있으며, 자금을 이동하는 과정은 복잡하고 비용이 많이 듭니다. 다단계 거래, 블록체인 및 브릿지 파이널리티(finality) 대기 시간, 수수료는 대부분의 디앱—게임 포함—사용을 가로섭니다.

- 플레이어는 종종 자신의 가스를 직접 충전해야 하며, 때로는 커스텀 가스 토큰을 사용해야 합니다. 실제 경험은 그만큼 직관적이지 못하는데, 이는 마치 방문하는 도시마다 물리적으로 화폐를 교환해야 하고, 특정 상점마다 새로운 화폐가 필요할 수도 있는 상황과 같습니다.

위와 같은 문제들은 개발자를 제약하고, 게임에 영향을 미치며, 이탈을 초래하고, 창의적인 스튜디오의 진입 장벽을 높이고, 너무 자주 게임의 마법을 사라지게 만듭니다.

생태계 파편화와 비상호운용성

가장 우려스러운 점은, 웹3(Web3) 게임 생태계가 전통 게임의 가장 문제적인 측면들을 서서히 다시 재현하고 있다는 것입니다. 체인들은 거래 수수료 수익을 창출하고 자체 토큰 가격에 집중하기 위해, 스스로 퍼블리셔이자 폐쇄적 구조를 갖추는 것에 강한 인센티브를 가집니다. 이는 또한 게임 개발자들이 특정 체인을 선택해 출시하도록 강제하며, 각 체인은 기술적 절충안을 제시하고, 그곳에 머물거나 심지어 자체 체인을 출시해야 하게 만듭니다. 지금까지 40개 이상의 독립 블록체인이 온체인 게임을 호스팅했거나 호스팅 중입니다. 이러한 인센티브는 블록체인과 스마트 컨트랙트 플랫폼의 개방적 정신에 역행합니다. 이 모순은 게임 산업에만 국한된 것은 아니지만, 비(非)크립토 사용자, 비(非)고래, 좁은 크립토 고정관념 바깥의 인구층을 끌어들이는 데 집중하는 장르에서는 특히 우려스러운 사고방식입니다. 업계는 개별 토큰 가격의 단기적 영향이나제로섬 경쟁이라는 인식에 집중하기보다는, 집단적 입지와 플레이어 기반을 확장하는 데 힘써야 합니다. 지금 개발자 수준에서 필요한 것은 협동(co-op)이지, 플레이어 간 전투(pvp)가 아닙니다.

다음 단계

가장 비극적인 결과는 현재 전통적인 게임이 직면한 일부 문제들을 재현하는 것입니다. 착취적 관행에 대해 우려하는 불만을 가진 게임 이용자들. 어떤 게임과 게임 모델이 주목받을지를 결정하며 실질적으로 실험을 억제하는 소수의 게이트키퍼 단체들. 안타깝게도 이러한 상황은 이미 다소 익숙하게 들립니다. 온체인 환경과 웹3(Web3) 게임 생태계는 초기 인터넷과 초기 게이밍 커뮤니티의 핵심 정서를 되살릴 기회를 가지고 있습니다. 즉, 누구나 어디에서든 연결을 만들고 코드를 배포할 수 있는 무허가성 환경(permissionless environment)이라는 정서다. 그러나 현재의 추세가 방해받지 않고 그대로 이어질 경우, 그것을 가능하게 할지는 불확실합니다.

오픈 게이밍(Open Gaming) 등장

오픈 게이밍은 게임 개발자와 플레이어에게 경제적·창의적 자유를 회복시켜 주는 안전하고 확장 가능한 온체인 게임 생태계에 대한 비전이다. 구체적으로, 오픈 게이밍은 인센티브, 유동성, 툴링(tooling)을 공유하는 게임체인 네트워크로, 게임 이용자와 개발자 모두의 접근성을 확대하기 위해 작동합니다. B3 L3는 오픈 게이밍의 첫 번째 체인으로, 자체 맞춤형 체인을 필요로 하지 않는 게임 개발자를 위해 설계되었으며, 맞춤형 체인을 필요로 하는 다른 개발자들 또한 합류할 것입니다. 패러렐(Parallel)은 오픈 게이밍에서 최초로 PRIME 게임체인을 발표했으며, 그들의 게임 타우 세티(Tau Ceti)가 이곳에서 출시될 예정입니다. 그 뒤를 이어 다른 프로젝트들도 등장할 것입니다.

개발자를 위한 혁신적 게임 엔진, 커뮤니티 중심의 퍼블리셔, 그리고 웹3 게임 이용자를 위한 Base 상의 대표 커뮤니티로서 기능함으로써, 오픈 게이밍은 이러한 핵심 가치 제안을 현실로 만들 수 있습니다.

오픈 게임 개발

오픈 게이밍 기술의 주요 이점은 게임의 설계, 제작, 출시, 운영에 필요한 장벽을 크게 낮추는 것입니다. 이는 온체인 게임 경험을 제공하는 데 필요한 핵심 기술에서 출발하여, 개발자와 게임 이용자를 연결하는 플랫폼을 구축하고, 혁신적 게임 비즈니스 모델의 출현을 지원합니다. 오픈 게이밍 게임 엔진은 웹3 개발을 더 쉽고, 빠르며, 풍부하게 만드는 핵심 개념들을 결합하며, 차세대 산업을 선도하고 장르를 정의할 게임이 개발되는 토대가 될 것입니다.

오픈 게임 플레이

모든 유형의 게임 이용자는 어디서든 온체인 게임을 더 쉽게 찾고, 플레이하고, 지원할 수 있는 방법을 필요로 합니다. 일련의 사용성 개선이 준비되어 있어 더 많은 사용자를 온체인으로 맞이할 수 있습니다. L2와 L3는 거래 비용을 획기적으로 낮추고 있습니다. 계정 단순화 기술은 여러 온체인 계정을, 특히 서로 다른 L2 및 체인 간의 계정 관리를 크게 단순화하고 있습니다. 스마트 월렛은 온체인 계정을 보유하는 것 자체의 전통적 어려움을 대부분 제거하고 있습니다. 이러한 기술들과 그 외의 요소들을 결합하여 온체인 게임 경험을 훨씬 더 매끄럽게 만들고자 합니다.

오픈 액세스

네이티브 오픈 게이밍 마켓플레이스와 플랫폼은 어떤 체인에서든, 어떤 톨 세트를 사용하든, 혹은 B3의 L3 기능 일부만을 백그라운드에서 사용하든 게임을 포함할 수 있습니다. 이는 개발자들에게 그들의 게임을 위한 필수적인 권한과, 브랜드-커뮤니티-기술-발전 경로에 대한 완전한 통제권을 제공합니다. 마지막으로, 탐색 허브(discoverability hub)로서 오픈 게이밍은 포용적인 크로스체인 환경을 제공하며, 게임 이용자들이 웹 3 게임을 어디에서 퍼블리시하든 관계없이 탐색하고 플레이할 수 있게 합니다.

오픈 내러티브

개발자들은 온체인 게임플레이를 보다 미묘하고 덜 이분법적인 방식으로 상상할 수 있는 더 많은 자유가 필요합니다. 어떤 게임은 단일 체인에 최대 상태를 두고 싶어 할 것이고, 어떤 게임은 단순히 게임 내 아이템이나 게임 계정만 온체인에 필요할 수 있으며, 많은 게임은 그 중간 어딘가 혹은 심지어는 정교하게 교차하는 형태일 수 있습니다. 웹은 소셜 기능, 방대한 공유 세계 접근, 리더보드, 원격 다운로드 등 게임에 많은 새로운 기능을 가져왔습니다. 게임 설계는 “최대한의 소셜” 혹은 “최대한의 온라인” 중 하나를 선택하는 문제가 아니었습니다. 개발자들은 격려, 플랫폼, 그리고 결정적으로 온체인 게임의 혁신을 장려하기 위해 설계된 경제적 레이어가 필요합니다.

초기 웹의 마법은 어디든 원하는 웹사이트를 방문할 수 있다는 것이었습니다. 초기 웹 사용자는 다이얼업 모뎀 연결음을 듣고 나서 단순히 ‘서핑(surf)’할 수 있었다. 위험도 없고, 기록할 것도 없었습니다. 서버를 선택하거나, 쿼리를 위한 네트워킹 경로를 지정하거나, 웹사이트 설정에 따라 브라우저를 바꾸는 일도 필요 없었습니다. 크립토는 이제 이와 같은 사용자 경험에 그 어느 때보다 가까워졌습니다.

예를 들어, B3의 독자적 스택(stack)은 개발자들이 기반 기술의 한계나 특정 파트너와의 배포가 특정 생태계-체인-퍼블리셔에 대한 되돌릴 수 없는 약속이 되는지, 그리고 해당 생태계가 관객을 끌어들이는 데 성공하거나 실패하는지에 얽매이지 않고 내부 게임 메커니즘과 재미있는 게임플레이에 집중할 수 있도록 합니다. 이것이 오픈 게이밍(Open Gaming) 과제의 약속이다. 이를 통해 더 많은 장르, 더 다양한 형태의 게임들이

등장하게 될 것입니다.

궁극적으로, 오픈 게이밍 생태계는 게임 패러다임이 진화할 수 있는 공간입니다. 블록체인 기술은 여러 산업의 기업가들이 비즈니스가 어떻게 운영될 수 있는지를 재상상하게 했으며 —이를 구축할 수 있는 허가 없는 장소를 제공했습니다. 중개인 없는 교환, 허가 없는 기여와 파트너십, 게임에 이해관계를 가진 사용자들, 바꾸기 어려운 규칙 집합, 웹3는 여전히 활발한 실험과 탐색의 장으로 남아 있습니다. 게이밍은 아직 그러한 여정을 시작하는 초기 단계에 있습니다.

오픈 게이밍의 핵심 혁신과 철학을 통해, 게임은 다음의 주요 도약을 이룰 수 있습니다.

오픈 게이밍의 핵심 구성 요소

오픈 게이밍 전략은 툴킷, 플랫폼, 생태계로 구성된 종합적 체계를 자랑하며, 웹3 게이밍의 잠재력을 오픈체인 게이밍과 현재 온체인 게이밍 산업이 직면한 현실에 더욱 잘 부합하도록 합니다. 아래에 설명된 몇 가지 핵심 요소들은 B3가 온체인 게이밍 허브로 자리 잡을 수 있는 능력을 정의합니다.

개발 엔진(Development Engine)

B3 L3와 이에 수반되는 툴에서 출발하여, 차세대 온체인 게이밍을 위한 통합 기술 플랫폼을 보유하고 있다. 이는 개발 비용을 획기적으로 낮추고 더 폭넓은 창의적 표현을 장려하도록 설계되었다. 인프라를 세밀하게 계획하는 데 소비되는 시간이 줄어드는 만큼, 위대한 온체인 경험을 만드는 데 더 많은 시간을 쓸 수 있다.

Base L3 + L3 슈퍼체인(Superchain)

L2는 거래 비용을 극적으로 낮추고 L3(예: B3)가 이를 더욱 줄일 수 있는 길을 열었습니다. L3와 그들이 지원하는 시스템은 개발자들로 하여금 무신뢰성 보안과 비용, 지연, 처리량같은 사용자 경험 사이에서 더 의식적인 절충을 가능하게 합니다. 이는 대체로 목표가 자산의 신뢰 없는 일드나 이중 지출(double-spend) 방지보다는 오락에 있는 게임 산업에서 특히 중요합니다.

L3는 본질적으로 고도로 유연한 맞춤형 체인이며, 가상머신 레이어에서의 실험과 데이터 가용성, 병렬화 같은 개념을 실험할 수 있게 합니다. 이러한 체인들은 단지 일정 방식으로 데이터를 L2에 정산하면 됩니다. L3는 특정 디앱을 위해 설계될 수도 있고 더 큰 생태계를 위해 설계될 수도 있습니다. 만약 L2가 “허브”라면, L3는 “스포크(spoke)”로 기능할 수 있습니다. 이는 체인 사용 비용을 극적으로 낮추어, 온체인 마이크로 액션과 더 빠른 게임 틱(tick)을 가능하게 합니다.

또한 B3 위에 정산되는 게임체인을 위한 강력한 토대를 제공하여, 개발자들이 블록체인 백엔드를 통제하면서도 크로스게임(cross-game), 크로스 인프라 호환성을 유지할 수 있도록 합니다.

체인	ETH (L1)	Base (L2)	Solana	B3 (L3)
예시 거래 비용	\$3.00	\$0.005	\$0.005	\$0.001

B3 L3는 새로운 연산 계층을 위한 정산을 가능하게 하여, 오프체인 게이밍 개발 경험과 더 유사한 아키텍처적 가능성을 열어줍니다. 이는 더 우수한 성능을 제공하지만, 다른 보안 보장, 조합성, 데이터 지속성을 동반합니다. 이러한 절충은 현대의 클라우드 기반 아키텍처 결정과 유사하며, 개발자들이 게임 내 온체인 활동의 최적 범위에 대해 보다 미묘한 결정을 내릴 수 있도록 합니다.

- 게임체인(GameChains) : 전통적인 앱체인은 경제적 파편화를 야기하여 개발자와 게임 이용자에게 이미 도전적인 여정을 더욱 복잡하게 만들었지만, 동시에 개발자들이 이 초기 온체인 게임 단계에서 게임 경험과 아키텍처를 통제할 필요가 있다는 점도 사실입니다. 게임체인(GameChain)은 이 모순을 해결한다. 게임체인은 오픈 게이밍 SDK와 팀 전문성을 활용하여 “체인 인 어 박스(chain-in-a-box)” 수준의 손쉬운 맞춤화를 지원하면서도, B3 위에서 최소 비용으로 정산됩니다. 모든 게임체인은 다른 게임체인 및 오픈 게이밍이 구축 중인 공용 유틸리티와 상호운용됩니다. 모든 게임체인은 공유 경제에 참여하며, 오픈 게이밍을 접근 가능하게 만드는 계정 추상화(account abstraction) 도구와 기법의 혜택을 누립니다.
- 스프린터(Sprinter) : 앞서 설명한 유연성을 UX 파편화 없이 가능하게 하는 것은 스프린터 덕분입니다. 스프린터는 계정 추상화 집계기(account abstraction aggregator)로, 최종 사용자가 체인, 브릿지, 인텐트(intent)를 통해 거래를 수행할 수 있는 최적 경로를 제공합니다. 스프린터는 이더리움 생태계를 넘어선 매끄러운 브릿징을 가능하게 하며, 다중 지갑 간 추상화, 인텐트 기반 상호작용, 스마트 지갑을 균형 있게 결합합니다. 이 모든 것은 웹3 온보딩 경험을 근본적으로 향상시킬 것을 약속합니다. 그 결과는 웹2와 유사한 경험을 자신 있게 설계하는 것입니다. 즉, 온체인이라는 불편한 틀에 맞추어 억지로 아키텍처를 설계하지 않아도 됩니다. 또한 사용자 혼란 없이 동적인 L3 및 L4 환경을 가능하게 합니다. 궁극적으로 스프린터는 웹2 앱보다 더 경쟁력 있고, 사용하기 쉽고, 구축하기 쉬운 웹3 앱의 잠재력을 실현하는 데 기여합니다.
- 최대 처리량(Maximum Throughput) : EIP-4844는 L2에서의 거래 비용을 크게 줄여 새로운 용량을 열어주었습니다. 이 용량이 거의 즉각적으로 흡수된 것은 업계가 더 높은 처리량에 대한 갈망을 여전히 가지고 있음을 시사합니다. 온체인 환경에서 거래 비용이 더 떨어진다면, 개발자와 사용자는 블록 공간을 채우는 방법을 찾아낼 것입니다. 온체인 환경에서 게임 로직을 실행하는 것은 누구나 활용할 수 있는 디지털 히스토리를 만든다—강력한 플레이어(power player)나 입문 게임 이용자를 찾는 커뮤니티, 플레이어가 게임을 멈추는 지점을 이해하려는 게임 디자이너, 미래 사용자 기반을 찾는 신규 토큰 프로젝트 등이 그것입니다. 혼잡과 과도한 비용 없이 온체인으로 전환하는 것은 게임을 위한 새로운 설계 공간을 열어줄 수 있습니다.
- 수평 확장(Horizontal Scaling) : L3의 강점 중 하나는 상태를 보안 체인에 기록하면서도 그 위에 추가 연산 계층을 지원할 수 있다는 점입니다. B3 위의 롤업(rollup)은 게임 활동이 온체인 흔적을 남기면서도 비용을 낮게 유지할 수 있도록 합니다. 이러한 L3 상의 계층은 수요 급증에 대응하기 위해 저비용으로 빠르게 생성·해제될 수 있습니다. 이러한 추가 계층은 게임 활동을 수평적으로 확장하기 위한 전략의 일부로 사용될 수 있으며, 게임이 모든 플레이어와 로직을 동일한 환경에 유지할 필요가 없을 때 다수의 병렬 체인에 의존할 수 있습니다. 예를 들어, e스포츠 토너먼트, 길드가 주최한 토너먼트, 신규 플레이어 유입은 다른 플레이어의 경험, 더 나아가 체인의 다른 사용자 경험을 방해하지 않고 백그라운드에서 지원될 수 있습니다. 오픈 게이밍 엔진은 게임 개발자가 맞춤형 확장 솔루션을 구축하거나 아키텍처를 왜곡하지 않고도 이러한 유형의 롤업 생성을 지원할 수 있습니다.

공유된 유동성(Shared Liquidity)

게임 이용자가 자신의 아이템, 진행 상황, 캐릭터, 그리고 게임 진행의 발자취를 소유하는 것은 온체인 게이밍의 강력한 장점이지만, 오늘날 이러한 자산들은 수많은 지갑, 체인, 롤업, 그리고 마켓플레이스에 흩어져 있습니다. 서로 다른 체인과 체인 간 자산이 야기하는 복잡성은, 특히 크립토에 익숙하지 않은 이들에게는 상당한 진입 장벽이 됩니다. 이는 공유 연산 계층에서의 게이밍이 지닌 궁극적 약속을 약화시킵니다. 오픈 게이밍(Open Gaming)의 비전을 실현하기 위해서는 플레이어가 네트워크를 수동으로 브릿징하거나 전환하지 않고도 더 유연한 경험을 할 수 있어야 합니다. B3에서는 온체인 자산의 유동성이 모든 게임체인 전반에서 B3 코어 프레임워크의 매끄러운 체인 간소화를 통해 공유되고 결합됩니다.

이러한 사용자 경험(UX)은 자산을 게임 간에 손쉽게 이동할 수 있도록 하여, 플레이어가 네트워크를 직접 전환하거나 토큰을 브릿징할 필요를 제거합니다. 예를 들어, 플레이어가 게임체인 A에 보유한 토큰을 게임체인 B에서 원활히 활용할 수 있으며, 이 과정에서 수동으로 네트워크를 전환하거나 자금을 브릿징할 필요가 없습니다. 이를 통해 플레이어는 추가적인 UX 부담 없이 새로운 게임을 시도할 수 있게 됩니다.

L3 덴시티(L3 Density)

앞서 설명드린 인프라를 활용하여, B3는 L3 레벨에서 ‘슈퍼체인’을 구현할 수 있습니다. Optimism의 슈퍼체인 논지는 모든 OP 스택(OP Stack) L2 체인이 동일한 스택 위에서 구동되므로, 이들 간에 슈퍼체인을 형성하여 동기화된 거래, 공유 브릿징, 그리고 향후 OP 스택 체인이 이 네트워크에 합류할 수 있는 호환성을 제공할 수 있다는 것입니다.

그 중간 단계로, L3 레벨에서도 “슈퍼체인”을 구축할 수 있습니다. 기술적 관점에서 다양한 가상머신을 병렬로 실행할 수 있으며, 이는 동기화된 거래, 공유 로직, 새로운 체인 추가의 호환성을 보장하는 결과를 만들어낼 수 있습니다. 시장 진출 관점에서, L2는 L3 빌더들이 기존의 기술, 배포, 툴링을 활용할 수 있도록 하는 메커니즘을 적극적으로 만들고자 할 것입니다. 간단히 말씀드리면, L3 슈퍼체인을 활용하면 빌더들은 자신만의 체인을 운영하는 부담 없이 제품 동등성을 확보할 수 있습니다.

오늘날의 추세는 각 디앱(dapp)에 맞춤형 L3를 구축하는 것이지만, L3를 관리하는 데 드는 파편화와 비용 문제는 곧 분명해질 것입니다. 이에 대한 해답은 L3 덴시티입니다. 이는 다수의 상호운용 가능한 L3가 동일한 L2 위에 정산할 때 형성되는 네트워크 효과로, 차세대 수조 단위 거래를 이끄는 동력이 될 것입니다.

Base

B3 생태계는 Base 위에서 구축될 예정이며, 이는 차세대 10억 명의 사용자가 온체인으로 진입하는 데 가장 적합한 수단이 될 것입니다. 중요한 점은, Base가 광범위한 크립토 생태계에 지속적으로 기여하는 팀에 의해 투명하게 개발되었다는 것입니다. Base는 웹2의 가장 나쁜 관행을 재현하는 폐쇄형 구조로 이동하기보다, 웹3 전체 생태계 성장을 지원하는 데 헌신해 왔음을 증명했습니다.

또한 Base는 가장 성공적인 크립토 온램프 중 하나이자 수백만 명의 사람들에게 크립토자산을 소개하고 동시에 수백만 명을 크립토 산업으로 이끈 코인베이스(Coinbase)와 제휴되어 있습니다. 마지막으로, Base는 개발자 편의성을 극대화하는 다양한 툴링을 갖추고 있습니다. 이러한 점들을 고려할 때, Base는 오픈 게이밍(Open Gaming)이 웹3 게이밍 생태계를 선도하는 기반으로 자리매김하기에 이상적인 선택입니다.

탐색 레이어 및 기타 앱

구매자와 생산자가 만나는 장소는 오랫동안 커뮤니티를 형성하는 동시에 상업과 혁신을 촉진해왔습니다. 실제 물리적 시장과 바자르(bazaar)는 인류 역사 전반에서 상품, 아이디어, 발명의 교환을 가능하게 했습니다.

스튜디오 입장에서는, 이미 자신들이 만드는 게임과 유사한 게임을 즐기는 적합한 게임 이용자를 찾기가 더 쉬워집니다. 게임 이용자 입장에서는, 성장하는 창의성의 바다 속에서 탐색할 수 있는 단일 장소가 제공됩니다. 오픈 게이밍 비전의 핵심은, 플레이어들이 훌륭한 온체인 게임을 탐색하고 즐길 수 있도록 지원하는 것이며, 이는 그들이 어디에 있든 상관이 없습니다.

B3 L3는 대표 기술이지만, 오픈 게이밍 생태계는 궁극적으로 다른 네트워크를 환영하며, 온체인 게이밍 전반에서 파생되는 애플들을 지원할 것입니다. B3의 역량은 초기에는 캐주얼 게임 디자이너의 요구에 부합하며, 대형 스튜디오들은 기술적 통합 작업을 수행할 수 있습니다. 이는 AAA 게임이 추가적인 시간과 자원을 요구한다는 현실을 반영하는 동시에, 캐주얼 게임이 전 세계에서 더 보편적인 게임 경험 — 즉, 휴대폰에서, 짧은 세션으로, 낮은 게임 전용 몰입도로 — 을 더 잘 반영한다는 사실을 보여줍니다.

커뮤니티는 모든 맥락에서 강력한 힘을 가집니다. 이는 웹3에서 특히 그러합니다. 인터넷 초창기부터, 사람들은 인터넷을 비슷한 생각을 가진 이들을 손쉽게 찾을 수 있는 공간으로 찬미해 왔습니다. 그러나 오늘날 온체인 게이밍 커뮤니티는 여전히 분산되어 있으며, 오픈 게이밍 생태계는 모든 웹3 게임 이용자가 자신들의 커뮤니티와 취향에 맞는 게임을 찾을 수 있는 포용적 환경이 되어야 합니다.

웹3는 오늘날 웹을 지배하는 착취적 생산자-소비자 관계를 와해시키고, 보다 유기적이며 인센티브가 정렬된 커뮤니티를 지원할 수 있는 툴킷을 보유하고 있습니다. 온체인 위에서 구축하는 것은 네트워크 효과를 가속화 하며, 파트너십을 촉진합니다. 토큰과 신뢰 없는 인센티브는 사용자 계약이나 무료 서비스보다 훨씬 더 강력하게 행동을 이끌 수 있습니다. 사용자는 공동 창작자가 될 수 있고, 파워 유저는 단순한 현금 창출 수단을 넘어설 수 있으며, 인플루언서는 단순한 마케팅 전략을 넘어설 수 있습니다. 최근 게임 이용자들이 최신 수익화 전략에 피로를 느끼는 시대에, 토큰으로 강화된 전용 커뮤니티 인프라는 게임 이용자들에게 급진적으로 다가 오게 될 것입니다.

공유된 인센티브(Shared Incentives)

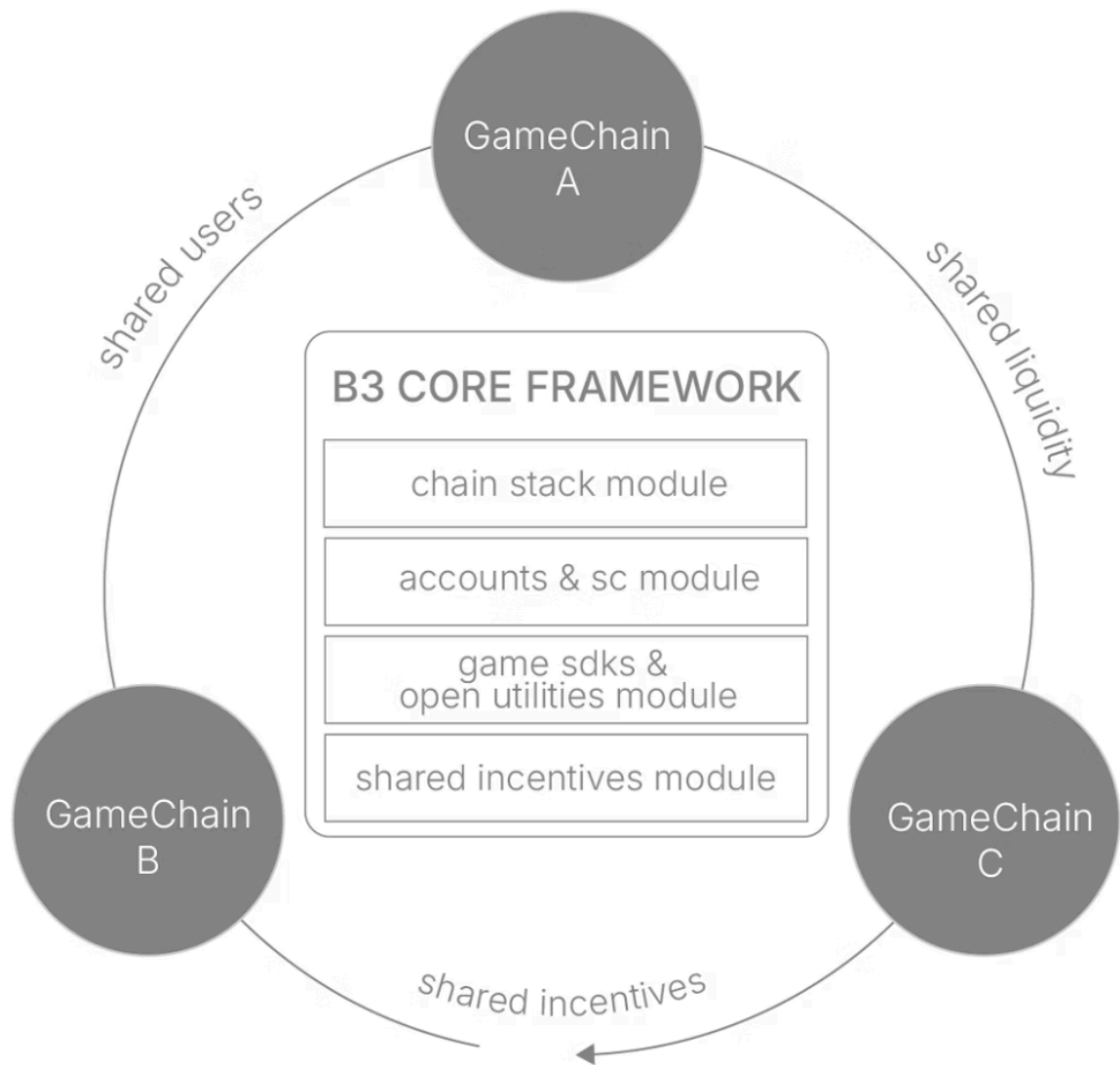
오늘날 온체인 게임의 파편화된 환경에서 불행하게도 나타나는 현실은 진정한 상호운용성을 위한 인센티브 부족입니다. 게임과 체인들은 종종 사용자를 공유하기를 꺼리는데, 그 이유는 사용자가 거래 수수료의 주요 발생원이며, 토큰의 주요 구매자이기 때문입니다. 또한 게임들은 다른 게임의 아이템과 메커니즘을 통합할 유인이 약한데, 이는 해당 게임들이 이미 발행을 통해 경제적 이익을 얻었기 때문입니다. 심지어 게임 이용자들이 조차도 새로운 사용자가 유입되어 게임의 사용자 기반이 성장하면 자신들의 에어드롭 보상이 희석되는 불리한 인센티브에 직면할 수 있습니다. 인터넷 애플리케이션 경제학을 재발명한다는 자부심을 가진 산업에서 이는 이중으로 비극적인 일입니다.

이를 해결하기 위해서는 시간이 필요하겠지만, 저희는 반드시 싸워야 할 가치가 있는 과제라고 믿습니다.

첫 단계는 레퍼럴 및 수익 공유 메커니즘을 도입하는 것입니다. 이를 통해 거래 수익의 일부를 생태계에 재투자할 수 있습니다. 더 많은 거래를 발생시키는 사용자를 추천하면 생태계 전체에 이익이 돌아가게 됩니다. 또한, 일정 비율의 토큰을 사용자 확보(UA, User Acquisition)에 할당하고 새로운 사용자를 유치하는 게임 체인은 B3 토큰을 획득할 수 있습니다. B3는 또한 초기 인센티브 풀을 마련하기 위해 B3 토큰 공급량의 일부

를 기여하여, 인플루언서 활동이나 크리에이터 추천 프로그램 등 사용자 확보를 위한 초기 단계 활동을 지원할 것입니다.

주요 이해관계자를 위한 기회



B3의 인프라는 다양한 유형의 참여자와 이해관계자들에게 도달할 수 있으며, 각각을 위한 기능과 혜택을 제공합니다.

게임 개발자

Web3는 모든 유형의 게임 개발자들이 받아들일 수 있는 게이밍의 새로운 프런티어입니다. 오픈 게이밍은 사용자를 파트너로 전환하고, 게임 커뮤니티와 창의적으로 소통하며, 게임 제작을 위한 자금을 마련할 수 있는 새로운 툴킷을 제공합니다. 이는 게이트키퍼들이 지배하지 않는 배포 플랫폼이며, 그에 의도적으로 맞서도록 설계되었습니다.

오픈 게이밍의 독창적인 인프라, 도구, 플랫폼 모음은 온체인 게임 개발의 장벽을 낮춥니다. 이는 온체인 게이밍이 더 넓은 표현을 찾고, 새로운 구조를 발전시켜, 오늘날 오프체인 게이밍이 경험되는 수많은 방식을 더 잘 반영하거나 심지어 확장할 수 있도록 합니다.

지난 15년 반 동안 “온체인” 산업은 끊임없이 새로운 내러티브를 만들어 왔습니다. 사라졌다는 소문을 극복하며 존재를 이어갑니다. 이러한 회복력은 web3 게이밍의 근본적 가치와 게이밍 공간 내에서 새로운 접근법이 등장하기를 바라는 열망을 보여줍니다. 기술 전반의 발전, 특히 새로운 도구와 인프라가 도입됨에 따라, 온체인 게이밍이 마침내 게이밍 진화에서 중심적인 역할을 할 준비가 되었다고 믿습니다.

게임 이용자

게임 이용자의 진입 장벽을 낮추면, 그들이 찾고 있던 경험은 물론 존재조차 몰랐던 새로운 경험까지 탐색할 수 있도록 도울 수 있습니다. 게임 이용자들은 지금까지 온체인에서 요구되던 UX의 큰 간극을 넘지 않고도 새로운 형태의 게임플레이를 사용해 볼 수 있습니다. 또한 그들은 게임 개발자들이 자신의 비전을 세상에 구현하는 과정에서 공동 자금 제공자, 공동 빌더, 공동 옹호자가 될 수 있습니다.

Base 및 Base 생태계

Base는 차세대 10억 명의 온체인 사용자를 위한 플랫폼이 될 수 있습니다. Base는 네이티브 토큰이 없으며 특정 토큰의 가치를 극대화하려는 인센티브도 없는 개방적이고 중립적인 L2입니다. 또한 Ethereum 기반 생태계에 기여한 이력이 있습니다. Base는 빌더들을 존중하며, 앞으로도 계속 그럴 것입니다. Base는 기술에 호기심을 가지지만 온체인 UX 전망에 위축된 수백만 명의 오프체인 크립토 사용자와 맞닿아 있습니다.

B3는 더 많은 거래, 강화된 커뮤니티, 브릿지 없는 사용성, 온체인 즐거움을 통해 빌더들을 존중하고, Base 생태계에 환원하는 전통을 이어갈 수 있습니다.

게이밍 산업

게임은 오랫동안 신기술을 대중화하는 강력한 수단으로 기능해 왔습니다. 어떤 면에서 기술은 게이밍이 스스로의 한계를 탐구하고 확장하는 것만큼이나, 게이밍이 새로운 기술로부터 혜택을 받습니다. 이러한 관점에서 볼 때, 블록체인 기술은 어떤 기준으로 보더라도 게이밍보다 훨씬 더 광범위한 활용 사례를 갖고 있습니다. 그럼에도 불구하고, 게이밍은 기술 발전을 이끌고 새로운 사용자를 유입시키며 새로운 대중을 참여시키는 강력한 동력이 될 수 있다는 주장은 설득력 있는 비전으로 다가옵니다. 오픈 게이밍은 혁신적인 기술로 게임 디자인과 게임플레이를 동시에 향상시키고, 소셜 및 커뮤니티 레이어를 통해 진정한 web3 게이밍 허브이자 탐색 레이어가 될 준비가 되어 있습니다. 이를 통해 온체인 게이밍을 더욱 접근 가능하고 흥미롭게 만드는 데 중요한 역할을 할 수 있습니다.

B3 토큰 개요

B3 토큰은 오픈 게이밍 생태계에서 다양한 역할을 수행하며, 개발자, 게임 이용자, 거버넌스에 적용됩니다.

개발자에게 토큰은 B3 및 오픈 게이밍 생태계 전반의 활동을 촉진하고, 뛰어난 게임에 보상을 제공하며, **시빌 공격 방지(anti-sybil)** 수단으로 활용될 수 있습니다. 다양한 보조금 및 후원 기회를 통해 개발자들은 B3 위에서 자신의 창작물을 실현할 수 있습니다. 동시에 개발자들은 수수료 지불과 가시성 확보에도 토큰을 사용할 수 있습니다.

게임 이용자에게 토큰은 크로스게임 상거래나 특별한 혜택을 촉진하는 데 사용됩니다. 여기에는 퀘스트 참여, 플레이테스트, 피드백 제공, 고유 아이템 및 파워업 구매, 그리고 역사적으로 게이밍을 독특한 인간 활동으로 만들어온 다양한 참여 방식이 포함될 수 있습니다.

거버넌스에 관심 있는 이들에게 토큰은 DAO를 이끌 수 있는 수단이 됩니다. 이 DAO는 정책을 수립하고, 프로토콜 업그레이드를 지원하며, 재무를 관리합니다.

거버넌스

오픈 게이밍 생태계는 다양한 거버넌스 규칙을 필요로 합니다. 온체인 게이밍을 위한 비전은 크고 대담합니다. B3 L3와 그 외 지원 기술들이 제공하는 툴킷은 강력합니다. 게이밍 생태계 전체의 성공 전략은 여전히 형성 중에 있으며, 이를 다음 단계로 이끌어 가기 위해서는 헌신적인 커뮤니티와 유연한 거버넌스 시스템이 필요합니다.

구체적인 거버넌스 구조에 대해서는 추후 더 많은 내용이 공개되겠지만, 일반적으로 세 가지 참여 방식을 예상합니다:

- **제안(Proposals):** 제안 시스템은 커뮤니티에서 대리인(delegate)들이 생각하지 못했거나 스스로 개발할 역량이 없는 아이디어들이 나오도록 합니다. 또한 전체 커뮤니티에 직접적인 발언권을 제공합니다.
- **투표(Voting):** 토큰 홀더들은 B3 및 오픈 게이밍 생태계의 미래를 형성하는 데 있어 적극적인 참여자가 될 수 있으며, 이는 이 산업이 지향하는 탈중앙화를 향한 중요한 단계입니다.
- **위원회(Councils):** 특히 기술적인 전문성을 관련 의사결정에 맞추는 효과적인 방법으로 전문 위원회가 구성됩니다.

이는 견고 거버넌스 시스템에서 이미 전례가 있으며, 특히 게임 이용자들의 불만을 양산해온 게임 제작 산업에서는 부재했던 요소들입니다. 오픈 게이밍은 게임 이용자들을 위한 것이며, 거버넌스 또한 이를 반영할 것입니다.

결론

이전 시대에 온라인에 접속한다는 것은 게임과 플레이어 모두에게 많은 의미를 가졌습니다. 단순히 인게임 채팅을 하거나 낯선 사람들과 플레이하는 것에 그치지 않았습니다. **MMO** 및 전문적인 서버 환경(server-grade worlds)과 같은 전혀 새로운 장르가 가능해졌습니다. 소규모부터 전체 게임에 이르기까지 **사용자 생성 콘텐츠(UGC)**가 보편화되었습니다. 사람들은 온라인에서 게임에 대해 이야기했고, 다른 플레이어들을 위해 자발적으로 튜토리얼을 제작했으며, 스트리밍 산업을 탄생시켰습니다. 이 모든 것은 이러한 활동들을 뒷받침하고 영감을 준 새로운 인게임 메커니즘과 경험 위에 구축되었습니다. 과거 온라인 게이밍 초창기에 **테트리스(Tetris)**와 **지뢰찾기(Minesweeper)**가 혁신의 최전선을 대표했을 때 앞으로 어떤 발전이 있을지

예측할 수 없었던 것처럼, web3와 온체인 게이밍이 어떤 혁신을 가져올지는 정확히 예측할 수 없습니다.

본 백서에서 논의된 혁신들은 도전과 기회를 모두 담고 있으며, 함께 게이밍의 문제를 해결하고 산업의 미래를 바라보는 의제를 제시합니다. 이는 오픈 게이밍이 새로운 게임을 더 쉽게 구축하고 접근할 수 있으며, 무엇보다도 더 몰입감 있게 플레이할 수 있는 web3 게이밍 생태계를 조성할 수 있도록 합니다. 이 생태계는 기존 온체인 게임 이용자들의 경험을 풍부하게 하고, 커뮤니티가 출현하고 성장하며 플랫폼과 게이밍 전반의 미래를 형성할 수 있는 자원을 제공하며, web2 게임 이용자들이 온체인으로 전환하는 것을 환영하고 지원합니다.

2023년 애플 앱스토어에 약 30만 개의 게임 타이틀이 제공되었던 반면, 지금까지 출시된 web3 게임은 단 1,000개에 불과한 상황에서, web3 앞에 놓인 기회는 분명합니다. 인프라, 커뮤니티, 사용자 경험 및 온보딩 관점에서 지금까지 web3 경험을 제약해온 핵심 장벽들을 의도적으로 해결하는 **B3의 L3** 및 **오픈 게이밍 생태계**와 같은 혁신적 플랫폼은, 단순히 web3 게이밍이나 글로벌 게이밍 공간의 다음 단계일 뿐만 아니라, 온라인 및 온체인 경험 자체의 새로운 시대를 열고 그 잠재력을 해방하는 데 필수적입니다.

규정(Constitution)

B3 DAO 거버넌스를 위한 의사결정 프레임워크

본 문서는 B3 DAO의 “**규정**”을 논합니다.

이 규정의 일부 규칙과 절차는 블록체인의 스마트 컨트랙트에 의해 직접 집행되며, 일부는 그렇지 않습니다. 이 규정에 따른 조치는 온체인(on-chain) 또는 오프체인(off-chain)에서 이루어질 수 있습니다. 온체인 조치는 DAO의 거버넌스 스마트 컨트랙트가 블록체인에서 트랜잭션으로 직접 실행하는 것이고, 오프체인 조치는 다른 수단에 의해 실행되는 것입니다.

이 규정은 또한 구속력은 없지만 바람직한 거버넌스 관행으로서 강력히 권장되는 “권고 지침”을 포함합니다.

이 규정은 개정 절차를 논하며, B3 DAO 및 Player1 재단의 거버넌스 프레임워크를 설명합니다.

정의

B3IP

토큰 보유자가 B3IP 프로세스에 따라 투표에 부치는 제안.

B3IP 프로세스

이 규정에 명시된, 특히 “섹션 2: DAO 제안 및 투표 절차”에 설명된 B3IP 제출 및 투표의 규칙과 절차로서, B3IP에 따라 수시로 개정될 수 있음.

B3 DAO

Base 또는 B3 체인에 의해 증명된 토큰을 보유한 개인들로 구성된 탈중앙화 커뮤니티.

DAO 금고(Treasury)

Player1 재단이 신탁한 자산으로, Base 위 거버넌스 스마트 컨트랙트에 보관되며, 토큰 보유자와 보안 위원회(Security Council)가 온체인 투표 메커니즘을 통해 직접적으로 관리하는 Player1 재단의 자산.

토큰

B3 DAO의 거버넌스 토큰으로, Base 또는 B3 체인에서 발행되는 **\$B3** 토큰을 의미합니다.

토큰 보유자(Tokenholder)

토큰을 보유한 모든 개인.

투표 가능 토큰(Votable Tokens)

존재하는 모든 토큰 (즉, 100,000,000,000 개의 \$B3 토큰).

섹션 1: 체인 “운영”

이 헌법은 B3 DAO 거버넌스를 위한 의사결정 프레임워크를 설명합니다.

B3 프로토콜에는 두 집단의 체인 “운영자(administrator)”가 있으며, 이들은 B3 코어 프로토콜과 코드에 변화를 주거나 핵심 매개변수를 조정하는 행정적 조치를 취할 권한을 가집니다. \$B3 TGE와 이어진 B3 DAO의 창설로, Player1 재단은 B3의 “운영자” 권한을 토큰 보유자들과 B3 프로토콜의 보안 위원회(Security Council) 양측에 위임했습니다. 만약 어떤 B3IP가 관련 법률이나 이 헌법을 위반할 수 있다고 Player1 재단이 판단할 경우, Player1 재단은 보안 위원회에 해당 B3IP가 발효되지 않도록 막을 의무가 있음을 통보할 수 있습니다.

“운영자”는 또한 특정 연관된 레이어 2 컨트랙트를 업그레이드할 권한을 가집니다. “운영자”는 B3의 핵심 프로토콜 컨트랙트의 구현을 업데이트하거나, B3 운영자 프리컴파일(precompile)의 setter 메서드 등을 통해 시스템 매개변수를 조정하는 등 체인 상에서의 관리 권한을 행사할 수 있습니다.

섹션 2: DAO 제안 및 투표 절차

다음 프로세스는 B3 DAO가 B3IP를 제안, 투표 및 실행하는 규칙과 절차를 규정합니다. 어떠한 B3IP도 적용 가능한 법률, 특히 제재 관련 규정을 위반할 수 없습니다.

B3IP 프로세스 단계

1. 1단계 : 반응 확인 / 토론 기간 (1주일) (선택 사항이지만 권장됨)

B3IP는 공개 포럼에 제안되어 1주일 동안 논의/토론됩니다. B3IP에는 거버넌스 프로세스에 따라 결정된 투표 또는 다른 방법이 동반되어야 합니다. 1단계는 충분한 논의와 피드백을 허용하기 위해 1주일 동안 지속되어야 합니다. 만약 B3IP가 이 단계를 건너뛴 경우, 유권자들은 바람직한 거버넌스 관행 차원에서 이를 거부하는 투표를 고려하는 것이 권장됩니다.

2. 2단계 : 공식 B3IP 및 투표 개시 요청 (3일)

B3IP는 Base의 거버넌스 컨트랙트를 통해 제출되며, Agora에서 사용자 인터페이스가 제공됩니다. B3IP 제안자는 최소 **30,000,000 투표 가능 토큰(Votable Tokens)** 이 위임된 주소를 보유해야 합니다. 3일 후, 투표 분배 스냅샷이 찍히고 투표 기간이 시작됩니다. 이 기간은 이해관계자들이 B3IP에 대해 논의하고, 스냅샷 전에 투표를 모을 수 있는 시간을 제공합니다. 각 B3IP는 **규정 관련(Constitutional)** 또는 **규정 무관(Non-Constitutional)** 으로 표시되어야 합니다.

3. 3단계 : DAO의 B3IP 투표, Base에서 진행 (14일)

3단계 동안, B3 DAO는 Base를 통해 온체인에서 직접 투표할 수 있습니다. 성공적인 투표를 위해서는 다음 조건이 필요합니다:

규정 관련(Constitutional) B3IP:

- 전체 투표 가능 토큰(Votable Tokens)의 **5%** 가 “찬성”으로 투표해야 함 (승인 정족수)
- 투표된 표 중 최소 **55%** 가 “찬성”이어야 함 (승인 기준치)

규정 무관(Non-Constitutional) B3IP:

- 전체 투표 가능 토큰의 **3%** 가 “찬성”으로 투표해야 함 (승인 정족수)
- 투표된 표 중 최소 **50%** 가 “찬성”이어야 함 (승인 기준치)

4. 4단계 : L2 대기 기간 (3일)

B3IP가 3단계에서 통과된 이후, 실행되기 전 3일간의 대기 기간이 있습니다. 이 지연은 모든 토큰 보유자들에게, 거버넌스 결과에 불만족하지만 이전에 투표를 인지하지 못했거나 이전 단계에서 투표를 놓친 경우, 프로토콜에서 탈퇴할 기회를 제공하기 위함입니다.

5. 5단계 : L3-to-L2 메시지 개시 및 최종화 *(롤업 프로토콜의 최소 1개 챌린지 기간)

Base 상에 존재하는 **DAO 금고(DAO Treasury)** 와 관련된 **규정 무관 B3IP** 의 경우를 제외하고, 4단계의 3일 대기 기간이 지난 후 Base에서 B3로 크로스체인 거버넌스 메시지가 전송됩니다. 이후 B3에서 Base로 메시지가 전송되어 해당 B3IP가 통과되었음을 알립니다. Base에서 B3로의 크로스체인 메시지의 근거는, 투표는 Base에서 발생하지만 **규정 관련 B3IP는 B3에서 실행된다는** 점입니다. 이 메시지가 Base에서 최종 확정되면 누구나 이를 상환(redeem)하여 이 단계를 완료하고 다음 단계를 개시할 수 있습니다. 이 단계는 투표 기간 중 혹은 직후에 시작된 어떤 출금이라도 Base에서 인식된 후에 B3 대기 기간의 완료가 Base에서 인정되도록 보장합니다.

6. 6단계 : L2 대기 기간 (7일)

5단계가 완료된 이후, 추가로 7일간의 대기 기간이 있습니다. 이는 출금이나 기타 B3→Base 메시지를 시작한 사용자가 B3IP가 발효되기 전에 Base에서 이를 실행할 수 있는 시간을 보장하기 위함입니다.

7. 7단계 : 실행

B3IP가 완전히 실행 및 구현됩니다. 이는 B3에서 이루어질 수도 있고, B3에서 Base로 전송되는 트랜잭션을 통해 이루어질 수도 있습니다. DAO 금고(DAO Treasury)와 관련된 규정 무관 B3IP의 경우, 실행 및 구현은 직접 Base에서 이루어집니다.

i 이 B3IP 프로세스는 일반적으로 총 37일이 소요됩니다. 단계 1의 반응 확인에서 시작하여, 규정 관련 B3IP가 7단계 에서 최종적으로 실행될 때까지 걸리는 시간입니다. 규정 무관 B3IP의 경우에는 27일이 소요됩니다. B3IP는 선택적으로 추가적인 지연을 지정할 수 있습니다.

B3IP 유형

규정 관련 B3IP (Constitutional B3IP)

규정 관련 B3IP는 다음과 관련된 사항입니다:

- **프로세스:** 본 헌법의 문구 또는 절차를 수정하는 경우
- **소프트웨어 업데이트:** B3에 소프트웨어를 설치하거나 수정하는 경우
- **코어(Core):** B3에서 “운영자(administrator)” 권한이 필요한 어떠한 조치도 취하는 경우

규정 무관 B3IP (Non-Constitutional B3IP)

규정 무관 B3IP는 다음과 관련된 사항입니다:

펀딩: DAO 금고(DAO Treasury)에서 자금을 요청하거나, 그 자금을 지출·배분하는 방안을 제안하는 B3IP 유형입니다. Funding B3IP에는 네 가지 유형이 있습니다:

- **생태계 개발:** B3 프로토콜의 채택을 촉진하기 위해 게임 개발자, 커뮤니티 이니셔티브, 마케팅 캠페인을 지원하는 데 DAO 금고 자금을 배분하는 B3IP
- **보상 프로그램:** B3 프로토콜 위에서 구축하는 개발자나 기타 기여자를 지원하기 위한 자금 지원 메커니즘을 설계하고 승인하는 B3IP
- **게임 배포 및 프로모션:** B3 프로토콜 퍼블리셔 스택에 온보딩할 게임을 결정하거나 플랫폼 상에서 홍보하는 것을 다루는 B3IP
- **전략적 파트너십:** B3 프로토콜의 범위와 유틸리티를 확장하기 위해 외부 조직과의 협력을 승인하는 B3IP

정보제공성: 커뮤니티에 일반적인 가이드라인이나 정보를 제공하지만, 새로운 기능이나 업데이트를 제안하지 않는 B3IP

권장 지침

투표 지침

- DAO 구성원들은 잘못 라벨링된 B3IP에 대해서는 반드시 반대표를 던져야 합니다.

B3IP 내용 요건

B3IP에는 다음이 포함되어야 합니다:

- **개요(Abstract):** B3IP를 요약하는 두세 문장
- **동기(Motivation):** B3 DAO가 해당 B3IP를 구현해야 하는 이유에 대한 설명
- **근거(Rationale):** B3IP가 B3 DAO의 미션과 가치에 어떻게 부합하는지에 대한 설명
- **핵심 용어(Key Terms, 선택 사항):** 제안 내에서 고유하거나 B3 DAO에 새롭거나 업계 특화된 용어에 대한 정의
- **설명(Specifications):** 사용될 플랫폼과 기술에 대한 상세 설명
- **위험 및 보안(Risks and Security):** 잠재적인 보안, 기술, 법률, 평판 및 기타 관련 위험에 대한 상세 분석
- **구현 단계(Steps to Implement):** B3IP를 구현하기 위한 단계, 각 단계에 필요한 비용, 인력, 기타 자원 포함. 제3자와의 거래(예: 보조금)와 관련된 B3IP의 경우, 법적 문서와 절차를 반드시 포함해야 함.
- **타임라인(Timeline):** 시작일, 마일스톤, 완료일 등을 포함한 관련 일정 세부사항
- **총 비용(Overall Cost):** B3IP 구현에 필요한 총 비용
- B3IP 작성자는 B3IP의 의도, 세부 사항, 그리고 함의를 충분히 전달하기 위해 필요하다면 어떤 템플릿에도 추가적인 항목을 더할 수 있습니다.

재제출된 B3IP

재제출된 B3IP에는 다음이 포함되어야 합니다:

- 기존 B3IP에 대한 링크
- 기존 B3IP가 승인되지 않은 이유
- 변경된 사항과 이제 승인되어야 하는 이유
- 변경된 내용과 해당 재제출된 B3IP의 의도, 세부사항, 함의를 충분히 전달하기 위해 필요한 경우 템플릿에 추가된 모든 항목

섹션 3: 보안 위원회(Security Council)

보안 위원회는 **멀티시그 지갑의 서명자 5명으로 구성된 위원회**로, Player1 재단이 위임한 특정 긴급 조치(Emergency Actions)와 비긴급 조치(Non-Emergency Actions)를 수행할 권한을 가지며, B3 DAO 헌법을 준수할 책임이 있습니다. 헌법 관련 B3IP(Constitutional B3IP)의 제출, 승인 및 실행을 통해 B3 DAO는 보안 위원회의 권한을 수정하거나 보안 위원회를 완전히 해체할 수 있습니다.

보안 위원회 멀티시그 컨트랙트의 동일한 "사본"이 Base와 B3 각각에 존재합니다.

긴급 조치(Emergency Actions)

보안 위원회는 보안 비상 상황이 발생할 경우, 지연 없이 소프트웨어 업그레이드를 실행하거나 필요한 기타 조치를 수행할 권한을 가집니다(이러한 조치를 “**긴급 조치(Emergency Actions)**” 라고 함). 어떠한 긴급 조치를 수행하기 위해서는 보안 위원회의 **5명 중 4명(4-of-5)**의 승인이 필요합니다. 보안 위원회는 B3의 무결성, 기밀성, 가용성을 심각하게 훼손할 수 있는 치명적 취약점과 같은 실제 보안 비상 상황이 아닌 경우, 긴급 조치를 수행할 권한을 사용해서는 안 됩니다.

보안 위원회는 어떠한 긴급 조치를 수행한 후에도(보안 비상 상황이 종료된 후 적절한 시점에), 무엇이 수행되었고 해당 긴급 조치가 왜 정당화되었는지를 설명하는 **완전한 투명성 보고서**를 발행해야 합니다.

B3 DAO는 헌법 관련 B3IP의 승인 및 실행을 통해 보안 위원회의 긴급 조치 권한을 제한하거나 제거할 수 있습니다.

비긴급 조치 (Non-Emergency Actions)

보안 위원회는 긴급 상황이 아닌 경우에도 정기적인 소프트웨어 업그레이드, 정기 유지보수, 기타 파라미터 조정 등을 승인하고 실행할 수 있습니다(이러한 조치를 “**비긴급 조치(Non-Emergency Actions)**” 라고 함). 이러한 조치는 발효되기 위해 **5명 중 3명(3-of-5)**의 승인을 필요로 합니다.

어떤 비긴급 조치든 보안 위원회의 승인을 받은 후에는 B3IP 프로세스의 1단계부터 3단계까지를 생략하고, 대신 **B3IP 프로세스의 4단계부터 7단계까지**(적용 가능한 경우) 직접 진행합니다. 이는 어떤 비긴급 조치가 배포되기 전에 지연 시간을 제공하기 위함입니다. 보안 위원회는 배포 전에 추가적인 지연을 선택적으로 지정할 수 있습니다.

B3 DAO는 헌법 관련 B3IP의 승인 및 실행을 통해 보안 위원회의 비긴급 조치 권한을 제한하거나 제거할 수 있습니다.

섹션 4: 보안 위원회 선거

보안 위원회는 **5명의 구성원**으로 이루어져 있으며, 이들은 각각 **18개월 임기**를 수행하는 2~3명의 두 코호트(Cohort)로 나뉩니다. 단, ‘두 번째 코호트(Second Cohort)’는 선거가 엇갈려 진행되기 때문에 **24개월 임기**를 수행합니다. 이후 모든 코호트는 18개월 임기를 수행합니다.

초기 보안 위원회 코호트는 5명을 무작위로 나누어 결정되었습니다:

- ‘첫 번째 코호트(First Cohort)’ : 2명
- ‘두 번째 코호트(Second Cohort)’ : 3명

첫 번째 보안 위원회 선거 절차는 **2026년 6월 15일** 또는 가능한 가장 이른 날짜에 시작될 예정입니다. 이 첫 번째 선거는 ‘첫 번째 코호트’를 교체합니다. 다음 선거는 ‘두 번째 코호트’를 교체하는 방식으로 진행됩니다.

첫 번째 선거에서 선택된 날짜는 이후 모든 선거의 기준이 됩니다.

모든 보안 위원회 구성원들은 선거가 완료되고 새로운 보안 위원회 구성원이 임명될 때까지 자신의 임기를 수행해야 합니다.

선거 일정

다음 일정은 시간 T에 시작되는 선거를 규율합니다:

1. 후보자 제출 (T ~ T+7일)

DAO 구성원이라면 누구나 보안 위원회 후보자로 출마할 수 있습니다. 단, 현재 보안 위원회 구성원은 자신이 속하지 않은 다른 코호트의 의식에 출마할 수 없습니다.

2. 후보 지명 (T+7 ~ T+14일)

각 DAO 구성원 또는 대리인은 자신이 지명한 후보자에게 투표할 수 있습니다. 각 토큰은 하나의 후보자에게만 투표할 수 있습니다. 만약 후보자가 6명을 초과할 경우, 각 유효한 후보자는 전체 투표 가능 토큰의 최소 **0.2%**에 해당하는 위임된 투표의 지지를 받아야 합니다.

3. 적격성 심사 절차 (T+14 ~ T+28일)

모든 후보자는 Player1 재단과 협력하여 적격성 심사(compliance process)를 완료해야 합니다. Player1 재단은 심사를 통과하지 못한 후보자를 사퇴시킬 수 있습니다. 만약 최소 2명 또는 3명(해당 코호트 기준)의 후보자가 전체 투표 가능 토큰의 최소 **0.2%**에 해당하는 지지를 받지 못할 경우, 이번 선거에서 교체 대상인 현직 보안 위원회 구성원 중 (무작위로 선출된 자가) 후보자가 되어 2명 또는 3명이 될(해당 코호트 기준) 때까지 참여할 수 있습니다.

4. 위원 선출 (T+28 ~ T+49일)

각 DAO 구성원 또는 대리인은 등록된 후보자에게 투표할 수 있습니다. 각 토큰은 하나의 후보자에게만 투표할 수 있습니다.

5. 임명 (T+49일)

보안 위원회 코호트를 교체하는 절차가 발동되며, 최다 득표를 얻은 2명 또는 3명(해당 코호트 기준)의 후보자가 임명됩니다.

새로운 보안 위원회 구성원이 실제로 임명될 때까지는 며칠이 소요될 수 있습니다.

Player1 재단에는 적격성 심사 절차를 수행하기 위해 14일이 할당되며, 이 절차는 후보 지명과 위원 선출 사이에 진행됩니다. Player1 재단은 각 새로운 선거마다 적격성 정책을 업데이트할 수 있는 유연성을 가집니다. 또한 Player1 재단은 보안 위원회 선거의 오프체인 구성 요소에 대한 새로운 절차와 지침을 발행할 권리를 유지합니다. Player1 재단은 질서 있고 공정하며 투명한 선거가 보장되도록 모든 노력을 기울여야 합니다.

모범 사례 및 지침

독립적인 보안 위원회를 유지하기 위한 모범 사례로, 어떠한 단일 조직도 보안 위원회에서 과도하게 대표되어서는 안 됩니다. 특히, 보안 위원회 선거에서 단일 법인 또는 법인 그룹과 연관된 후보자가 1명을 초과해서는 안 되며, 이를 통해 어떤 단일 법인이나 법인 그룹도 보안 위원회 투표를 통제하거나 거부권을 행사할 수 없도록 보장해야 합니다.

또한, B3 DAO, B3 프로토콜 및/또는 Player1 재단의 최선의 이익을 위해 행동하는 것을 방해할 수 있는 이해 충돌이 있는 후보자는 보안 위원회에 선출되어서는 안 됩니다. 잠재적인 이해 충돌에는 (이에 국한되지 않지만) 직접적인 B3 경쟁자와의 관계, 프로젝트를 악용한 이력이 입증된 경우 등이 포함될 수 있습니다.

DAO는 헌법 관련 B3IP를 승인 및 실행하여 향후 보안 위원회 선거를 규율하는 규칙을 변경할 수 있으나, B3IP 프로세스를 사용하여 진행 중인 선거에 개입할 수는 없습니다.

보안 위원회 구성원은 임기가 끝나기 전에 최소 **보안 위원회 구성원 3명의 찬성 투표**가 있어야만 해임될 수 있습니다.

임기 종료 전에 해임된 보안 위원회 구성원의 의석은, 해당 의석이 차기 선거에서 다시 임명될 때까지 공석으로 남습니다. 단, 차기 선거 이전에 최소 3명의 보안 위원회 구성원 투표로 교체될 경우, 해당 의석은 차기 선거에서 다시 임명 대상이 됩니다. 보안 위원회는 해임된 구성원을 재임명할 수 없으며, 그들은 선거 투표 시스템을 통해서만 재선될 수 있습니다.

내규(Bylaws)

2025년 2월 10일 Player1 재단에 의해 채택됨

1. 사명

재단의 사명은 B3 프로토콜을 육성, 개발, 승인 및/또는 관리하는 것입니다. 여기에는 다음이 포함되지만 이에 국한되지 않습니다:

- 최고의 사용자 경험을 갖춘 저비용·고처리량 게이밍 체인 확장 솔루션을 제공하기 위해, B3의 역량을 유지 및 강화할 수 있는 기술적 개선 및 기능 개발을 가능하게 합니다.
- 인프라 제공자, 애플리케이션 개발자, 아티스트, 크리에이터, 브랜드 파트너십, 크리에이티브 스튜디오, 전략적 성장 파트너 등과 같은 파트너 프로젝트와의 정렬을 위해 전략적 보조금을 통해 생태계 성장을 촉진합니다.
- B3 기술과 생태계에 대한 인식을 제고하고 확산하기 위해, 교육 이니셔티브를 조직하고 각종 행사에 참여하거나 직접 주최합니다.

2. 용어 정의

운영 예산 지갑 (Administrative Budget Wallet)

재단 자산(및 운영 예산 지갑에 기여되거나 취득된 기타 자산)을 보유하는 계정으로, 운영 및 행정 비용뿐 아니라 B3 생태계 성장을 위해 재단이 활용합니다.

B3 DAO

Base 또는 B3 체인으로 증명되는 토큰을 보유한 개인들로 구성된 탈중앙화 커뮤니티

B3 DAO 규정 (B3 DAO Constitution)

<https://docs.b3.fun/constitution> 에서 확인할 수 있는 B3 DAO의 규정으로, 이에 대한 모든 개정을 포함합니다.

B3IP

토큰 보유자가 B3IP 프로세스에 따라 투표에 부치는 제안

B3IP 프로세스 (B3IP Process)

B3 DAO 헌법, 특히 “섹션 2: DAO 제안 및 투표 절차”에 설명된 B3IP 제출 및 투표의 규칙과 절차로, B3IP에 따라 수시로 개정될 수 있습니다.

B3 프로토콜 (B3 Protocol)

B3 체인 및 해당 기술을 사용하는 모든 추가 체인을 포함하는 B3 기술 모음

내규 (Bylaws)

재단의 운영을 규율하는 내규로, 수시로 개정될 수 있습니다.

케이맨 제도 법률 (Cayman Islands Law)

수시로 개정될 수 있는 케이맨 제도의 규칙, 규정 및 법률

DAO

“탈중앙화 자율 조직(Decentralised autonomous organisation)”

긴급 회의 (Emergency Meeting)

이 내규 섹션 3(b)(iv)에 명시된 의미를 가짐

재단 (Foundation)

케이맨 제도에 설립된 재단인 Player1 Foundation

재단 정관 (Foundation Articles)

정관(Memorandum and Articles of Association)으로, 수시로 개정, 수정, 대체될 수 있음

재단 이사 (Foundation Director(s))

케이맨 제도 법률에 따라 특정 권한과 의무를 가지며, 재단 정관과 내규에 추가적으로 규정된 재단의 이사

재단 감독관 (Foundation Supervisor)

케이맨 제도 법률에 따라 특정 권한과 의무를 가지며, 재단 정관에 추가적으로 규정된 재단의 감독관

보안 위원회 (Security Council)

B3 DAO 헌법에 따라 구성된 위원회. 보안 위원회는 B3 DAO 헌법에 설명된 긴급 조치(Emergency Actions) 및 비긴급 조치(Non-Emergency Actions)를 수행할 수 있는 권한을 재단으로부터 위임받은 다수 구성원 위원회이며, B3IP가 B3 DAO 헌법을 준수하는지 보장하는 역할을 맡음

토큰 (Token)

B3 DAO의 거버넌스 토큰으로, Base 및 B3 체인에서 발행되는 \$B3

토큰 보유자 (Tokenholder)

토큰을 보유한 모든 개인

3. 투표 관련 사항

3.1 토큰 보유자 권한

B3 DAO 규정, 재단 정관, 그리고 본 내규에 따라, 토큰 보유자들은 규정 관련 B3IP(Constitutional B3IP) 및 규정 무관 B3IP(Non-Constitutional B3IP)를 승인할 수 있으며, 이를 통해 다음을 수행할 수 있습니다:

- (i) B3 DAO 규정의 문구 또는 절차를 **수정**
- (ii) B3 프로토콜의 소프트웨어를 **설치 또는 수정**
- (iii) DAO 금고(DAO Treasury)로부터의 자금 요청을 **승인**
- (iv) 보안 위원회(Security Council) 구성원을 **임명 및 해임**
- (v) 규정, 재단 정관, 내규에 따라 **기타 조치 승인**

3.2 재단 이사 권한

재단 이사(Foundation Director)는 토큰 보유자들이 승인한 B3IP, B3 DAO 규정, 본 내규, 또는 재단 정관에 명시된 조건과 모순되지 않는 범위에서 합리적인 재량으로 어떠한 활동에도 관여할 수 있으며, 여기에는 다음과 같은 행위가 포함되되 이에 국한되지 않습니다:

- (i) 운영 예산 지갑(Administrative Budget Wallet)에서의 트랜잭션 승인
- (ii) B3 DAO 또는 재단을 대표하여 보안위원회(Security Council)와 함께 긴급 운영을 조정
- (iii) 가 이러한 변경이 그들의 의무를 이행하는 능력을 향상시킬 것이라고 판단하는 경우, 해당 내규(Bylaws) 개정 권한(Amendment Authority) 보유
- (iv) 재단 이사와 보안위원회가 B3 DAO, 토큰을 활용하는 프로토콜, 토큰 보유자, 또는 재단에 대한 임박한 보안 위협에 신속히 대응할 수 있도록 긴급 회의를 소집하고 개최할 수 있음. 긴급 회의에는 재단 정관에 따른 재단 이사회 회의 규칙이 동일하게 적용되지만, 긴급 회의에는 정족수 요건이 적용되지 않음

4. 제안 단계, 요건 및 구조

4.1 B3 DAO 규정 적용

B3 DAO 규정의 **섹션 2**에 규정된 조항이 적용됩니다.

4.2 재단 이사의 거부 권한

만약 B3 DAO가 B3IP를 승인한 이후, 재단 이사 중 다수가 재단의 최선의 이익에 따라 합리적으로 판단했을 때 해당 B3IP가 실행될 경우 다음과 같은 결과를 초래한다면:

- (A) 재단 이사가 재단에 대해 부담하는 신의성실의무(fiduciary duties)를 훼손하는 경우
- (B) 본 내규, 재단 정관(Foundation Articles), B3 DAO 규정, B3IP 프로세스, 케이맨 제도 법률 또는 기타 적용 가능한 관할권의 법률규정을 위반하는 경우
- (C) 재단이 체결한 계약, 합의, 기타 협약을 위반하게 되는 경우
- (D) 재단의 최선의 이익에 반하는 경우

이러한 경우 재단 이사는 **보안 위원회**에 통보하여, B3 DAO 규정에 따른 긴급 또는 비긴급 조치를 수행할 의무가 있음을 알리거나, 해당 B3IP를 거부하기 위해 필요한 다른 조치를 취할 수 있습니다.

5. 재단과 토큰 보유자 간의 관계

5.1 대표성 (Representation)

토큰 보유자들은 재단을 통해 대표되며, 재단은 규제 준수 및 재단 정관에 명시된 기타 사안을 포함한 계약적·법적 절차에서 토큰 보유자의 이익을 대변합니다.

5.2 서비스 제공자 (Service Providers)

재단은 케이맨 제도 법률에 따라 요구되는 바에 따라 재단 이사 및 재단 감독관으로서 서비스를 제공할 특정 제3자와 협력하고 있습니다. 재단 정관 및 본 내규에 따른 조건에 따라, 그리고 케이맨 제도 법률에 종속되는 범위 내에서, 재단 이사 및 재단 감독관은 특정 사안에 대해 토큰 보유자의 지시에 따라 행동해야 합니다.

5.3 자원과 권한 (Resources and Authority)

토큰 보유자들은 재단이 그 임무를 수행하고, 적용 가능한 법률에 따른 의무를 준수하며, 재단 정관 또는 본 내규에 따라 체결된 계약상의 의무를 충족할 수 있도록 충분한 권한과 자원(재정 포함)을 확보하도록 해야 합니다.

5.4 이사 권한 (Director Authority)

재단 이사들은 토큰 보유자의 투표를 이행하기 위해 합리적으로 필요한 모든 조치를 취할 권한을 가지며, 여기에는 해당 투표를 공식 기록하기 위해 이사회 결의안을 통과시키는 행위가 포함됩니다.

5.5 이해 상충 및 신의 성실의 의무 (Conflicts and Fiduciary Duties)

본 내규와 재단 정관의 조항 간에 충돌이 발생할 경우, 재단 정관이 우선합니다.
재단 이사는 토큰 보유자에 대해 신의 성실의 의무를 지지 않습니다.

6. 분쟁의 해결 (Dispute Resolution)

6.1 통지 요건 (Notice Requirements)

분쟁 통지 절차 (Notice of Dispute Process)

본 내규와 관련하여 논란, 분쟁 또는 청구가 발생하는 경우, 재단, 이사, 감독관 또는 토큰 보유자(해당되는 경우)는 관련 당사자에게 해당 분쟁에 대한 **30일 전 통지(분쟁 통지(Notice of Dispute))**를 해야 합니다. 분쟁 통지 후 30일이 지나도 해결되지 않을 경우, 관련 당사자는 아래 섹션 6(b)에 따라 중재 절차를 개시할 수 있습니다.

재단 이사 또는 감독관의 행위와 관련된 분쟁의 경우, 중재 절차의 당사자는 재단이며, 재단 이어나 감독관은 당사자가 아닙니다. 이사의 행위와 관련된 분쟁의 경우, 감독관은 아래 섹션 6(b)에 따라 이사들을 상대로 중재 절차를 개시할 수 있습니다.

6.2 중재 관리 (Arbitration Administration)

분쟁 통지 후 30일이 지나도 분쟁이 해결되지 않을 경우, 해당 분쟁은 **케이맨 국제 중재·조정 센터 (Cayman International Mediation and Arbitration Centre, “CI-MAC”)**가 관리하는 중재를 통해 해결되며, 본 내규 채택일 당시 효력이 있는 CI-MAC 중재 규칙에 따릅니다. 이 중재 규칙은 본 내규에 참조로 포함된 것으로 간주되며, 케이맨 제도의 중재법(개정 포함)에 의해 규율됩니다.

중재 구조 (Arbitration Structure)

- **중재인:** 모든 분쟁은 중재 규칙에 따라 임명된 단일 중재인에 의해 심리됩니다.
- **준거법:** 중재의 준거법은 케이맨 제도 법률입니다.
- **언어:** 중재의 언어는 영어입니다.
- **중재지:** 중재지는 케이맨 제도 그랜드케이맨의 조지타운(George Town)입니다.

중재인 선정 절차 (Arbitrator Selection Process)

분쟁 통지 후 30일이 지나면 중재가 시작됩니다. 피해 당사자는 CI-MAC 유지 목록에서 선정된 제안된 중재인을 포함해 청구 사실을 상대방에게 통지해야 합니다.

통지를 받은 당사자가 중재자의 선택에 동의하지 않거나 30일 내 합의가 이루어지지 않을 경우, CI-MAC이 해당 분야에서 합리적인 경험을 가진 중재인을 선정합니다.

타임라인 및 비용 (Timeline and Costs)

- **판정 타임라인:** 중재인은 개시일로부터 **3개월 이내**에 판정을 내려야 하며, 연장이 가능합니다.
- **비용 부담:** 중재 판정이 내려지기 전까지 각 당사자는 중재 과정에서 자신의 비용을 부담합니다. 단, **승소 당사자**는 판정과 함께 부여된 구제 수단 외에 합리적인 변호사 비용, 소송 비용 및 필요한 지출을 청구할 수 있습니다.

판정 및 집행 (Award and Enforcement)

중재 판정은 **최종적, 결정적이며 구속력**을 가지며, 항소할 수 없습니다. 어떤 당사자든 유효한 관할 법원에서 섹션 6에 따라 판정을 집행할 수 있습니다. 중재인은 당사자들에게 판정에 대한 서면 이유를 제공해야 하며, 모든 심리는 기록되어 공식 기록(transcript)으로 간주됩니다.

관할권 포기 (Jurisdictional Waivers)

본 내규에서 발생하거나 본 내규와 관련된 어떠한 청구에 기반한 법률상 또는 형평법상 소송도 어떠한 관할권의 법원에서도 제기될 수 없습니다. 각 당사자는 *forum non conveniens* 원칙을 주장하거나, 해당 중재 또는 법원의 관할권에 속하지 않는다고 주장하거나, 본 규정에 따라 제기된 절차에서 재판 관할지에 대해 이의를 제기할 수 있는 권리를 모두 포기합니다.

거버넌스 플랫폼

B3 거버넌스 플랫폼

<https://gov.b3.fun>, Agora 기반

B3 디스코스 (Discourse)

<https://forum.b3.fun>

B3 디스코드 (Discord)

<https://discord.gg/b3dotfun>