

K-POP Fandom Project LeisureMeta

LM WHITE PAPER

SEPTEMBER 2025



INDEX

01. 레저메타 프로젝트

- 1-1 레저메타 프로젝트 소개
- 1-2 새로운 형태의 일자리: Web 3.0 크리에이터
- 1-3 새로운 형태의 공간: LM 문화비축기지

04. 기술 상세

- 4-1 기술 배경
- 4-2 레저메타 체인의 개발과 핵심 기술
- 4-3 성능 및 운영 성과
- 4-4 전략적 전환: EVM 생태계로의 통합

07. 파트너

- 7-1 전략적 파트너십

02. 레저메타 생태계

- 2-1 레저메타 생태계 개요
- 2-2 레저메타 DAO 거버넌스 구조
- 2-3 레저메타 토큰 이코노미
- 2-4 레저메타 Dapp 및 서비스

05. 토큰 발행 및 분배

- 5-1 토큰 발행 정보
- 5-2 토큰 분배 구조 및 유통 계획

03. 사업 목표

- 3-1 K-POP 팬덤 시장
- 3-2 레저메타 사업 목표
- 3-3 비즈니스 모델 및 수익 구조
- 3-4 로드맵

06. 팀 및 어드바이저

- 6-1 핵심 팀 구성원
- 6-2 어드바이저
- 6-3 테크니컬 어드바이저
- 6-4 크리에이티브 어드바이저
- 6-5 리걸 어드바이저

이 문서는 LeisureMeta(LM) 토큰 프로젝트에 관심을 갖고 있는 불특정의 사람들에게 LM 토큰 생태계와 기술적 세부 내용을 포함한 정보를 제공하고자 하는 목적으로 만들어졌다.

LM Team은 이 문서에 기재된 정보를 작성하기 위해 해당 내용에 대해 신중히 검토하고 기술적인 내용을 상세히 서술 하였으며, 업데이트를 통해 항상 최신의 정보를 전달하고자 하는 합리적인 노력을 기울이고 있다. 하지만 이는 LM Team이 이 문서의 내용과 관련한 어떠한 사항에 대해서도 정확하거나 완전함을 보장하거나 주장하는 것은 아니다. 본 문서에 기재된 내용은 작성 당시의 시점을 기준으로 만들어졌으며, 그 내용의 전부 혹은 일부가 어떤 구속력을 지니거나 의무를 띠는 것은 아니다. 따라서 본 문서에 기재된 정보의 이용 혹은 비이용 미사용 등으로 인한 피해, 혹은 부정확하거나 불완전한 내용으로 인한 피해에 대해 LM Team은 어떤 법적 책임도 지지 않는다.

또한 본 문서의 목적인 정보 제공 이외의 다른 목적으로 이용된 어떠한 행위에 대해서도 LM Team은 책임을 지지 않는다. 만약 한국어 외의 여러 다른 언어로 작성된 본 문서의 다른 버전의 해석 상 갈등이 존재한다면, 최신 버전의 한국어 버전에 우선권이 있다. 하지만 이 또한 한국어 버전의 내용에 대한 책임을 보증하는 것으로 이해되어서는 안된다. 본 문서에 포함된 어떠한 내용도 LM Team의 사전 동의 없이 무단으로 복사, 수정, 유포, 제 3자에게 제공될 수 없다.

이 문서에 포함된 ‘예측정보’는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 향후 예상되는 실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’ 등과 같은 단어를 포함한다. 위 ‘예측정보’는 향후 환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 ‘예측정보’에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있다.

또한, 향후 전망은 자료 작성일 현재를 기준으로 한 것이며 현재 시장 상황과 개발 환경 등을 고려한 것으로 향후 환경의 변화와 전략 수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경 될 수 있다. 본 자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 LM Team은 그 어떠한 법적, 도의적 책임도 지지 않는다.

본 문서에 근거한 법적 책임의 면제에 대한 본 면책조항의 용어나 표현이 현행법령에 반하는 경우에 해당 용어나 표현은 개정 전까지 효력을 상실하지만, 면책조항의 나머지 부분에 대해서는 여전히 그 유효성을 갖는다.

Leisure + Meta = LEISURE META

레저메타는 Web 3.0 크리에이터와 팬이 함께하는 사회·문화·경제 공동체를 구축하는 뉴노멀(New Normal) 커뮤니티 프로젝트이다. '레저(Leisure)'의 어원인 라틴어 Licere는 '사람을 자유롭게 하다'를 의미하며, 이는 곧 일과 의무로부터의 자유를 뜻한다. 레저메타는 이러한 개념을 확장하여, 온·오프라인을 구분하지 않고 일과 의무에서 벗어난 모든 창의적 활동을 노동으로 재정의한다.

'메타(Meta)'는 단순한 확장이 아닌 더 높은 차원으로의 도약을 의미한다. 메타버스(Metaverse)는 현실 세계의 확장을 넘어, 디지털 경제의 새로운 지평을 여는 공간이다. 레저메타는 4차 산업혁명과 기술 혁명으로 확장된 디지털 경제 시대에, 사람을 진정한 의미에서 자유롭게 하기 위해 새로운 일자리와 소득원으로서 Web 3.0 크리에이터라는 개념을 제시한다.

Web 3.0 크리에이터는 누구나 창작자가 되어 팬덤을 형성할 수 있으며, 경제적 자유와 창작 환경의 자유가 보장된 새로운 형태의 직업이다. 레저메타는 블록체인 기반 토큰 이코노미를 통해 크리에이터가 생산한 콘텐츠와 데이터의 주권과 부가가치에 대한 권리를 보장하며, DAO 기반의 자율적 공동체를 형성하도록 지원한다.

레저메타 생태계에서 일반 사용자는 크리에이터를 팔로우하여 팬이 되고, 단순 지지를 넘어 사회·문화·경제 공동체의 일원으로 함께 성장하게 된다. 이를 실현하기 위해 레저메타는 가상 공간인 메타버스 시티와 현실과 디지털이 만나는 거점인 LM 문화비축기지를 구축하여, 가상과 현실을 연결하는 새로운 도시 문화를 제시한다.

레저메타는 Web 3.0 Enabler로서 권리가 보장되는 디지털 경제의 핵심 인프라를 제공하며, 인간 존중과 자유의지를 기반으로 한 사회·문화·경제 공동체의 뉴노멀을 구현하고자 한다.

1-2 새로운 형태의 일자리: Web 3.0 크리에이터



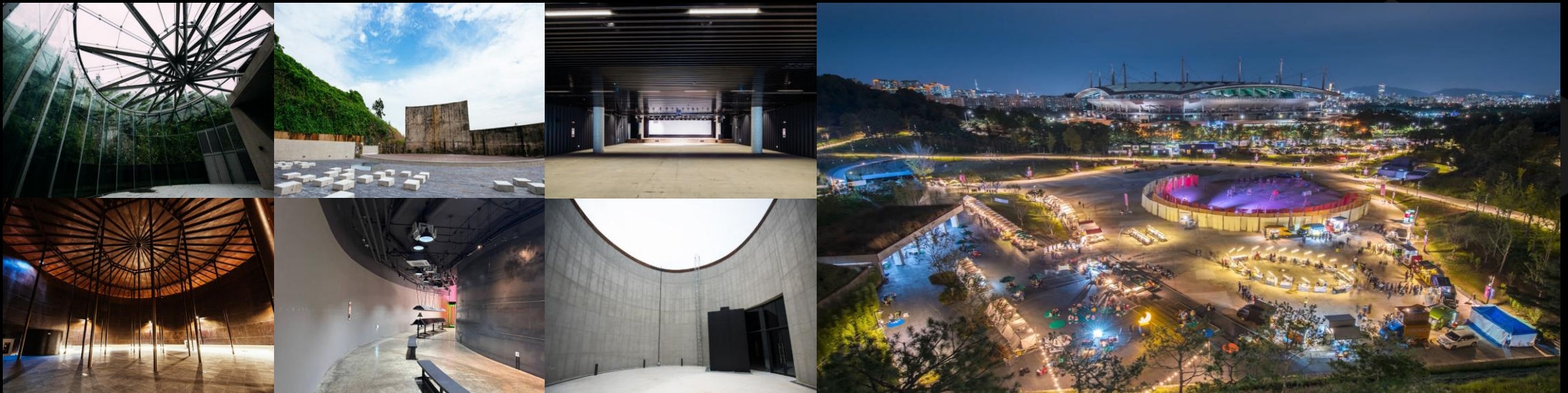
4차 산업 혁명으로 기존 일자리가 자동화와 기계에 의해 대체되는 가운데, 인류가 진정으로 일과 의무에서 자유로워지기 위해서는 새로운 형태의 일자리와 소득원이 필요하다. 레저메타는 이러한 변화 속에서 블록체인과 Web 3.0 기술을 활용해 창의적 활동을 노동으로 재정의하고, 데이터와 디지털 콘텐츠의 가치를 창작자 스스로가 온전히 보존하며 공정한 권리를 누릴 수 있도록 한다. 이를 통해 누구나 창작자가 되어 팬덤을 형성하고 경제적 자유와 창작 환경의 자유를 보장받는 새로운 직업, 즉 Web 3.0 크리에이터를 제시하며, 레저메타 생태계를 그 활동의 장으로 제공한다.



1-3 새로운 형태의 공간: LM 문화비축기지



레저메타는 Web 3.0 크리에이터와 팬이 단순히 온라인에서만 소통하는 것을 넘어, 현실과 디지털이 연결되는 새로운 형태의 공간을 제시한다. 그 대표적인 거점이 바로 LM 문화비축기지이다. LM 문화비축기지는 단순한 오프라인 공간이 아니라, 메타버스와 현실 세계가 교차하는 하이브리드 허브로서 기능한다. 이곳은 창작자와 팬이 직접 만나 교류할 수 있는 물리적 커뮤니티이자, 동시에 메타버스 시티와 연동되어 온·오프라인 경계를 허무는 경험을 제공한다. 즉, 디지털 세계에서 형성된 팬덤과 창작 활동이 현실 속 공간으로 확장되고, 현실 속 활동 또한 디지털 생태계에 반영되는 양방향 생태계의 중심지가 된다. LM 문화비축기지는 단순한 문화 공간을 넘어, 창작·전시·공연·교육·비즈니스 네트워킹 등 다양한 활동이 이루어질 수 있는 거점으로 설계된다. 이를 통해 Web 3.0 크리에이터들은 자신이 생산한 디지털 콘텐츠를 오프라인에서 공유하고 수익화할 수 있으며, 팬들은 크리에이터와 직접 교감하면서 공동체의 일원으로 참여할 수 있다. 궁극적으로 LM 문화비축기지는 레저메타 생태계의 실질적 체험 공간이자, 가상과 현실을 연결하는 Web 3.0 크리에이터 경제의 랜드마크로 자리매김할 것이다.



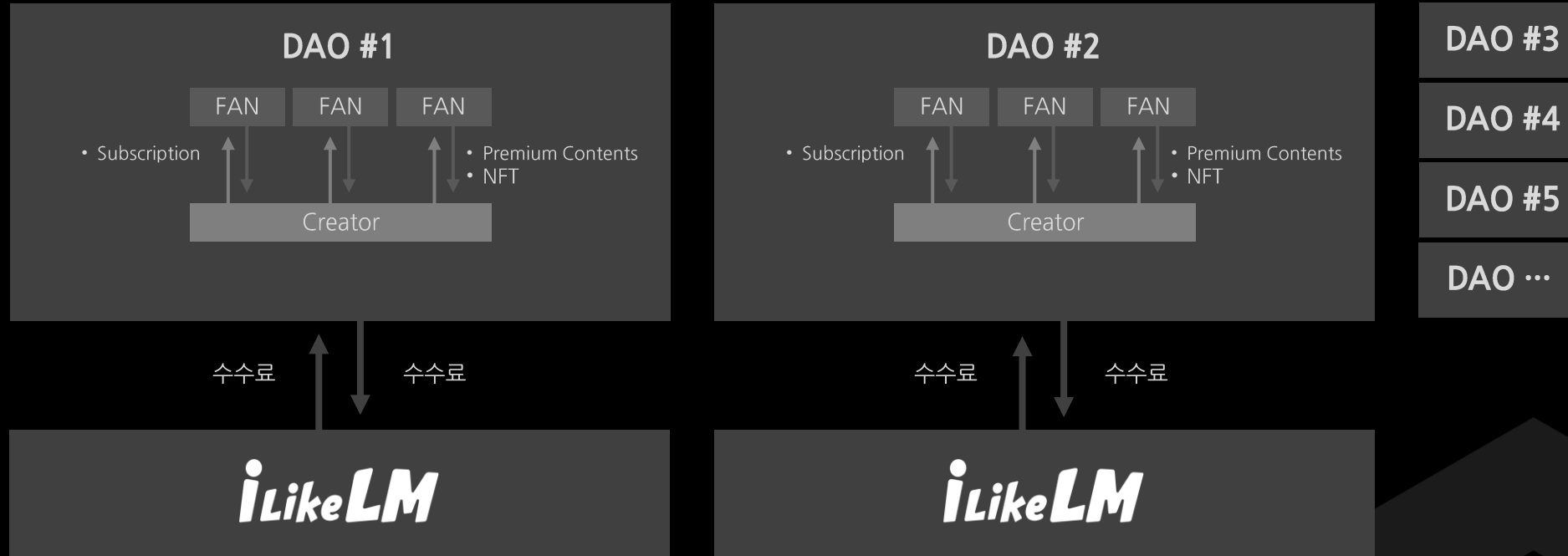
2-1 레저메타 생태계 개요



레저메타 생태계는 블록체인, Dapp, DAO, LM 토큰, 커머스(MD), LM 문화비축기지가 유기적으로 연결된 자율 공동체이다. 구성원은 블록체인을 통해 신뢰와 투명성을 확보하고, Dapp과 DAO 거버넌스를 통해 자율적 의사결정과 협력을 수행한다.

LM 토큰은 온라인·오프라인과 메타버스·현실 경제를 연결하는 매개체로, 거래와 후원을 가능하게 한다. 오프라인 거점인 LM 문화비축기지는 창작자와 팬이 만나 교류하고, 전시·공연·워크숍 등 창의 활동을 이어가는 허브 역할을 하며, 커머스(MD)를 통해 팬덤 참여를 실질적 경제 활동으로 전환한다. 이를 통해 레저메타는 Web 3.0 크리에이터와 팬이 함께 성장하는 순환형 생태계를 구현한다.

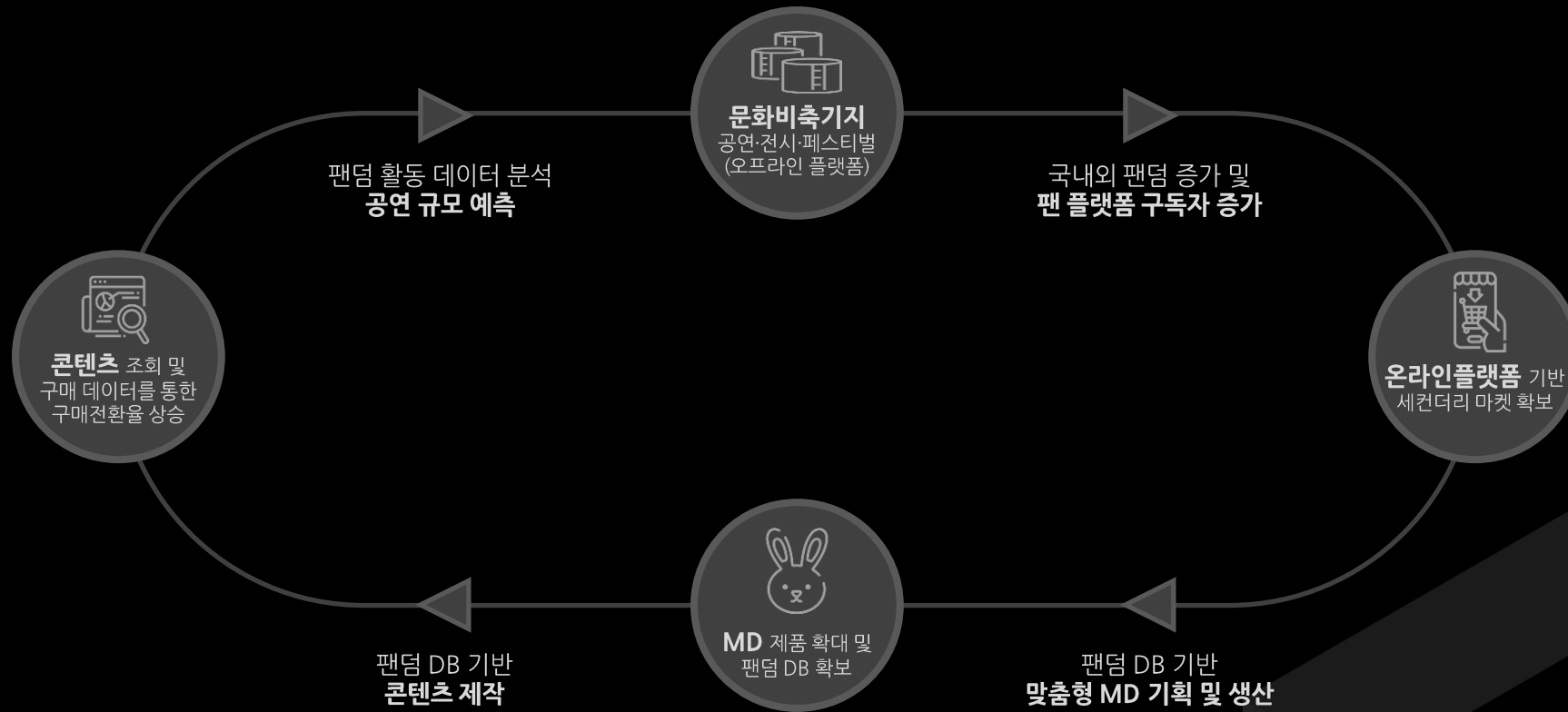
2-2 레저메타 DAO 거버넌스 구조



레저메타 DAO 거버넌스는 모든 구성원이 의사결정과 집행에 참여할 수 있는 투명하고 분산화된 체계로 설계되어 있다. LM 토큰 보유량과 활동 참여도에 따라 구성원에게 거버넌스 의결권이 부여되며, Web 3.0 크리에이터와 팬덤은 생태계 확장, Dapp 운영, 커뮤니티 규칙 등 다양한 안건을 발의할 수 있다. 결정된 사항은 블록체인 기반 투표를 통해 처리되며, 스마트 컨트랙트를 통해 자동으로 집행되어 모든 과정이 투명하게 기록된다.

밸리데이터는 블록체인 네트워크에서 트랜잭션을 검증하고 블록을 생성하는 참여자이며, 초기에만 개발사가 선정하지만 DAO가 출범한 이후에는 커뮤니티 투표로 선출된다. 프로젝트는 초기에는 개발사 중심으로 운영되지만, 점차 DAO 거버넌스를 이관하여 자발적이고 탈중앙화 된 공동체로 발전한다. 이를 통해 레저메타 DAO는 모든 구성원이 공동 목표를 추구하고 사회·문화·경제적 가치를 함께 창출할 수 있는 환경을 제공한다.

2-3 레저메타 토큰 이코노미



LM 토큰은 온라인과 오프라인을 통합하는 레저메타 생태계에서 핵심적인 역할을 수행한다. 플랫폼은 콘텐츠 조회와 구매 데이터를 기반으로 크리에이터의 활동을 평가하고, 이를 통해 공연, 전시, 페스티벌 등 오프라인 문화 행사의 규모와 성공 가능성을 예측할 수 있다. 행사 참여가 증가하면 팬덤 이해도와 참여도가 높아지고, 국내외 팬과 플랫폼 구독자가 확대된다.

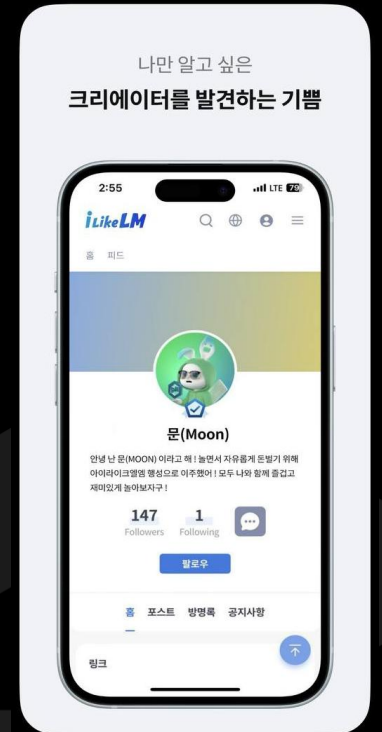
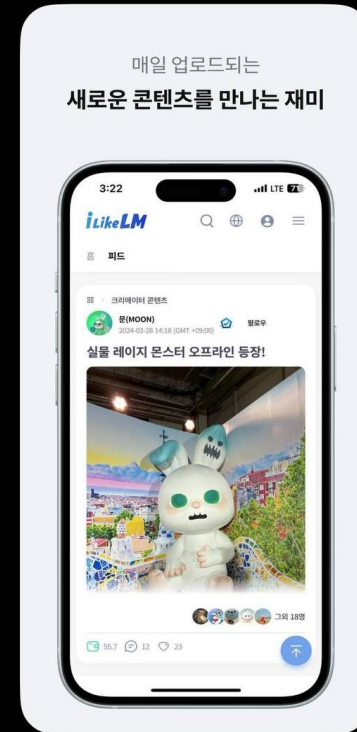
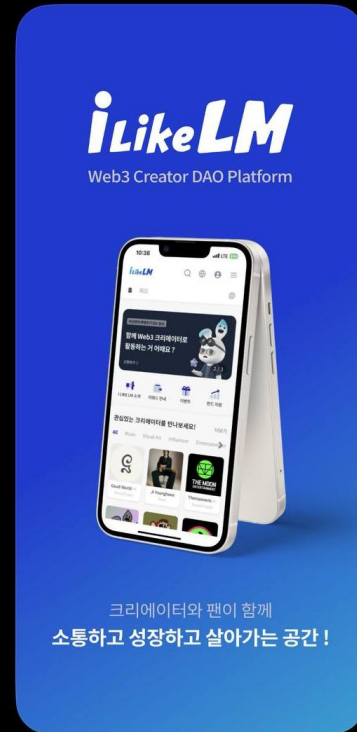
또한 팬덤 데이터를 기반으로 맞춤형 MD 상품을 기획·생산할 수 있으며, MD 상품의 확대는 추가적인 팬덤 데이터를 확보하는 선순환 구조로 이어진다. 확보된 데이터는 다시 콘텐츠 제작과 구매 활동으로 연결되어 생태계 참여와 경제 활동을 촉진한다. 이러한 과정을 통해 디지털과 현실 경제가 유기적으로 연결되고, 크리에이터와 팬덤이 함께 성장하는 지속 가능한 생태계가 구축된다. LM 토큰은 생태계 내 참여와 활동, 데이터 기반 의사결정을 연결하는 중심 수단으로, 레저메타의 경제 구조를 강화하고 참여자 간 상호작용을 촉진하는 역할을 한다.

2-4 레저메타 Dapp 및 서비스



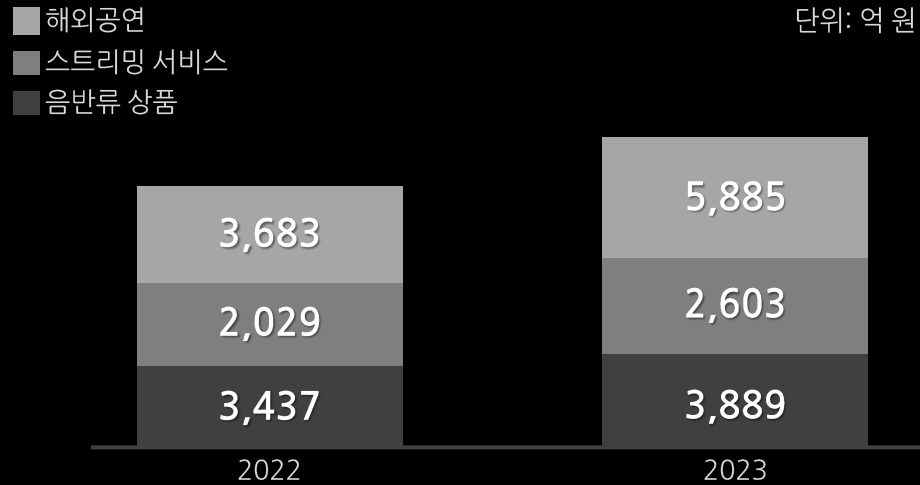
I LIKE LM은 Web 3.0 크리에이터와 팬덤을 연결하는 커뮤니티 플랫폼이다. 이용자는 자신이 원하는 디지털 콘텐츠를 자유롭게 생성하고 공유할 수 있으며, 이를 기반으로 팬과 크리에이터 간 상호작용이 이루어진다. Web 3.0 크리에이터가 제작한 디지털 콘텐츠를 즐기고 팔로우하는 과정에서 팬덤이 형성되며, 팬덤과 크리에이터는 가치관과 목표에 따라 DAO를 구성하거나 기존 DAO에 참여할 수 있다.

I LIKE LM 이용자는 단순한 콘텐츠 소비자가 아닌, 자신이 원하는 굿즈 및 상품을 직접 생산·소비하는 프로슈머(Prosumer)로서 커뮤니티 형성 및 운영에 직접 참여한다. 이용자는 DAO 구성원으로서 운영에 직접 참여하고, 규칙을 정하며 다양한 서비스 제작(디지털 아트, 영상, IP, 멤버십, 음원, 행사 티켓, 제품 교환권 등)을 발의할 수 있다. 이러한 활동을 통해 I LIKE LM은 창작자와 팬덤이 함께 성장하는 커뮤니티 생태계를 지원하며, 지속 가능한 협력 구조를 만들어 나간다.

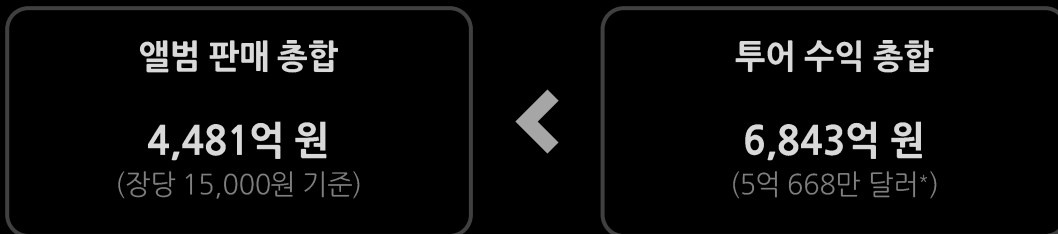


3-1 K-POP 팬덤 시장

K-POP 해외 매출액 동향



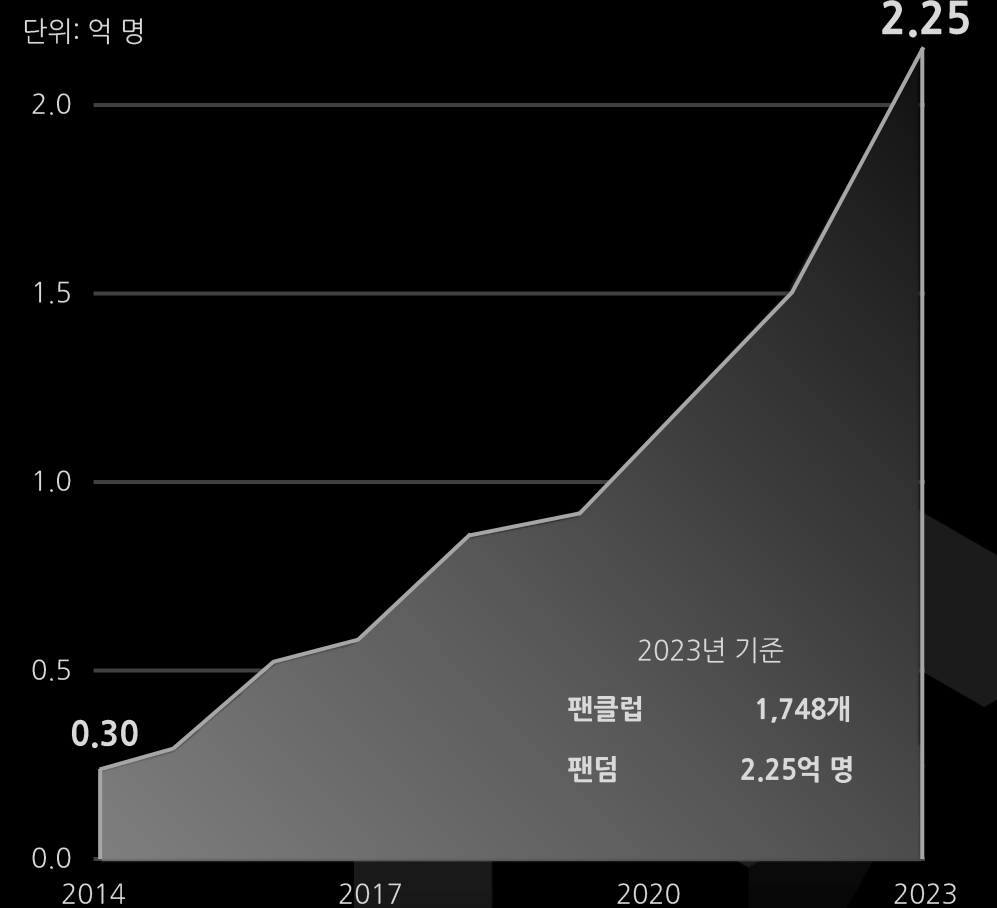
2023년 투어 수익 상위 4개팀 앨범 및 투어 수익 비교



* 1달러당 1,350원 기준

자료: 한국문화관광연구원, Touring Data, 씨클차트, 현대차증권

전세계 k-POP 팬덤 수 추이



자료: 외교부, 한국국제교류재단

3-2 레저메타 사업 목표



레저메타의 사업 목표는 LM 문화비축기지를 중심으로 공연·전시·페스티벌 등 다양한 문화 콘텐츠를 집약하고 팬덤과 크리에이터가 현실 속에서 직접 교류할 수 있는 오프라인 허브를 구축하는 것이다. 동시에 팬플랫폼을 통해 Web 3.0 기반의 커뮤니티를 조성하여 팬덤 데이터에 기반한 수요 예측과 콘텐츠 제작 지원, 그리고 팬덤 주도형 거버넌스를 실현함으로써 단순한 소비가 아닌 참여와 창작의 생태계를 확장한다. 또한 커머스(MD) 콘텐츠를 통해 팬덤 데이터를 활용한 맞춤형 상품 기획과 한정판 굿즈 및 디지털 IP 판매를 추진하고, 이를 다시 콘텐츠 제작과 소비로 연결하는 선순환 구조를 완성한다. 이와 같은 전략을 통해 레저메타는 온라인과 오프라인, 디지털과 현실 경제를 유기적으로 연결하며 크리에이터와 팬덤이 함께 성장하는 지속 가능한 K-컬처 글로벌 플랫폼으로 발전하는 것을 목표로 한다.

LEISURE META

문화비축기지



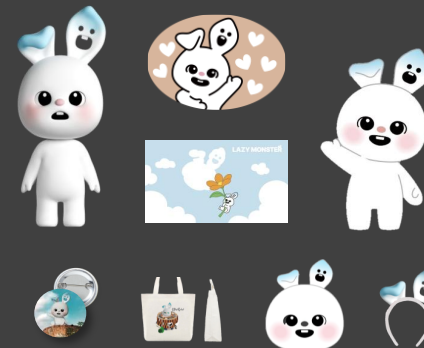
공연·전시·페스티벌 등
오프라인 공간

팬 플랫폼



팬들이 아티스트 활동에
직접 참여하는
K-POP 팬덤 커뮤니티

커머스(MD)



K-POP 아티스트 IP 및
자체 IP 기반의
굿즈 기획, 제조, 유통

콘텐츠



페스티벌, 공연 및 콘서트 등
다수의 콘텐츠 기획 및 제작

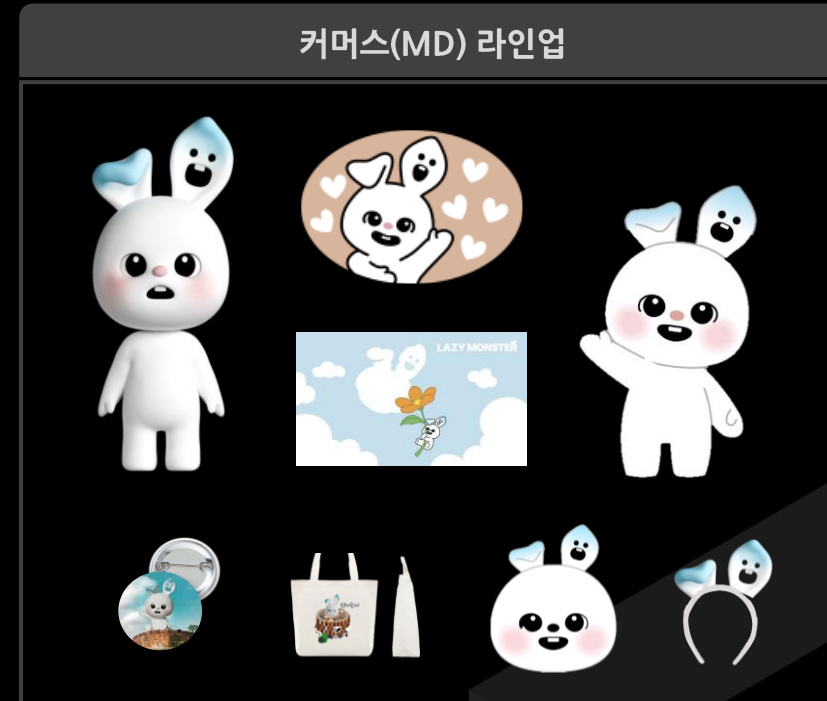
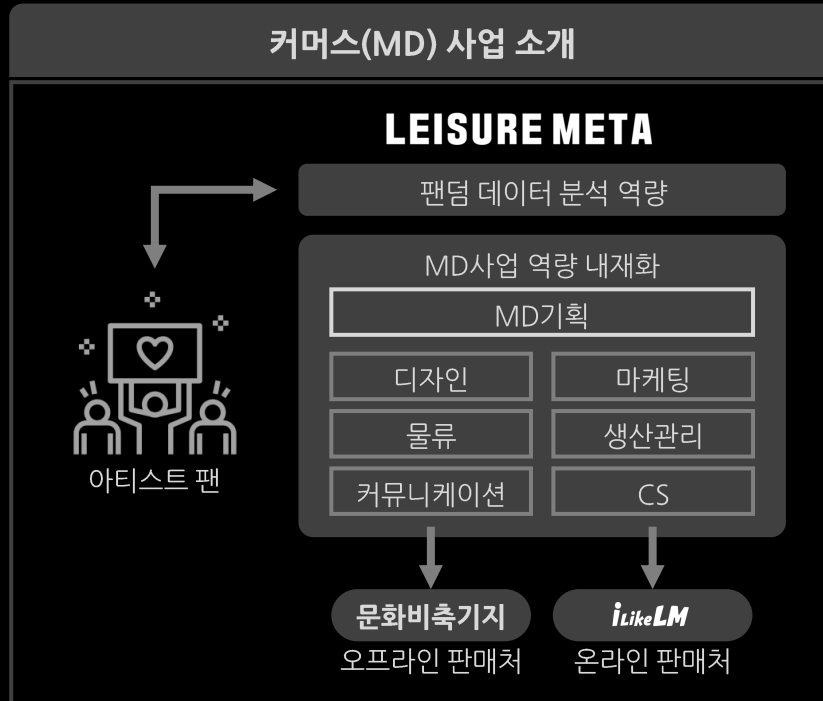
3-3 비즈니스 모델 및 수익 구조



레저메타의 비즈니스 모델은 국내외 검증된 페스티벌, 공연, 전시 및 공동사업을 중심으로 운영되며, 팬덤과 네트워크 데이터를 활용해 공연 수요와 규모를 사전에 예측하고 안정적인 현금 흐름을 확보함으로써 리스크를 최소화한다. 이를 통해 참여하는 프로모터와 에이전시, 팬덤이 상호 연결된 지속 가능한 생태계를 구축한다. 수익 구조는 여러 요소로 구성되는데, 먼저 각 공연, 전시, 페스티벌의 프로모터를 선정하여 이벤트를 기획·운영하고, 프로모터는 행사 진행을 위한 개런티를 사전에 수취하여 안정적인 수익을 확보한다. 프로모터 활동에 따라 매출 비중과 수익 배분이 결정되며, 사전 수요 예측을 기반으로 적절한 오프라인 공간을 선정하고 티켓 판매, MD 상품, 부대 서비스 등을 통해 추가 수익을 창출한다.

레저메타는 해외 공연과 전시, 페스티벌 공동사업을 추진하며 글로벌 팬덤과 네트워크를 확장하고, 현지 프로모터와 협업하여 수익 구조를 분산하고 리스크를 관리한다. 팬덤 데이터와 네트워크 정보를 활용해 행사 규모와 수익성을 예측하고, 데이터 기반 컨설팅 서비스를 제공함으로써 추가 수익을 확보할 수 있다. 주요 특징으로는 사전 개런티 수취를 통한 안정적인 현금 흐름 확보로 리스크를 최소화하고, 팬덤 및 데이터 기반 의사결정을 통해 행사 성공률을 높이며, 국내외 프로모터와 공간 연계를 통한 사업 확장 가능성, 온라인과 오프라인 연계 및 굿즈·부가 서비스 판매를 통한 수익 다각화가 있다.

3-3 비즈니스 모델 및 수익 구조

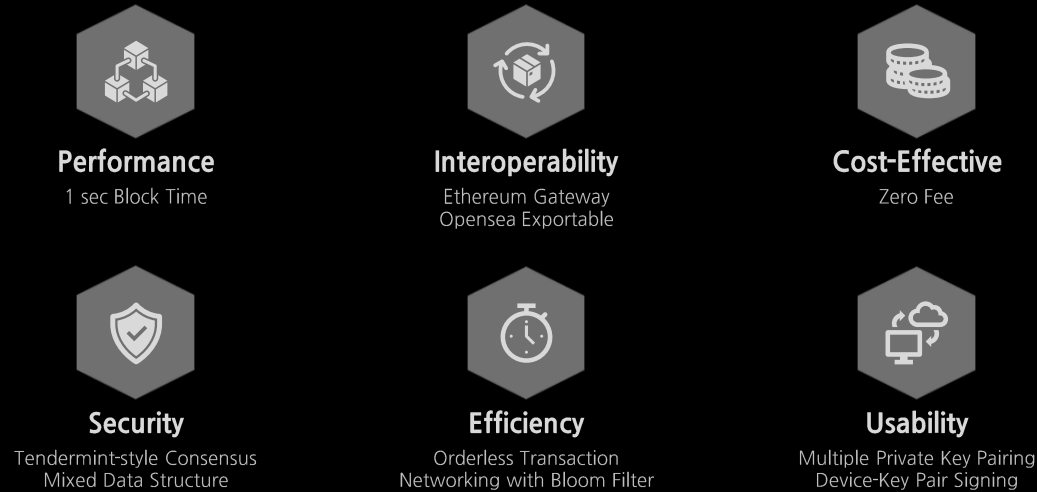


레저메타의 비즈니스 모델 및 수익 구조는 팬덤 데이터 분석을 기반으로 한 커머스(MD) 사업 내재화에 초점을 맞추고 있다. 아티스트와 팬의 활동에서 생성되는 데이터를 분석하여 MD 기획, 디자인, 마케팅, 물류, 생산관리, 커뮤니케이션, 고객지원(CS) 등 전 과정을 자체적으로 수행하며, 이를 통해 효율성과 수익성을 극대화한다. 생산된 굿즈와 콘텐츠는 오프라인 거점인 문화비축기지와 온라인 플랫폼을 통해 유통되며, 팬덤은 단순 소비자가 아닌 창작과 커뮤니티 활동에 참여하는 주체로서 경제 생태계에 기여한다. 이러한 구조는 온-오프라인을 연결하는 통합 판매 채널을 구축하여 안정적인 수익 기반을 마련하고, 다양한 MD 라인업을 확장함으로써 팬덤의 충성도와 참여도를 높여가는 선순환 구조를 형성한다.

3-4 로드맵



4-1 기술 배경



레저메타 블록체인의 특징

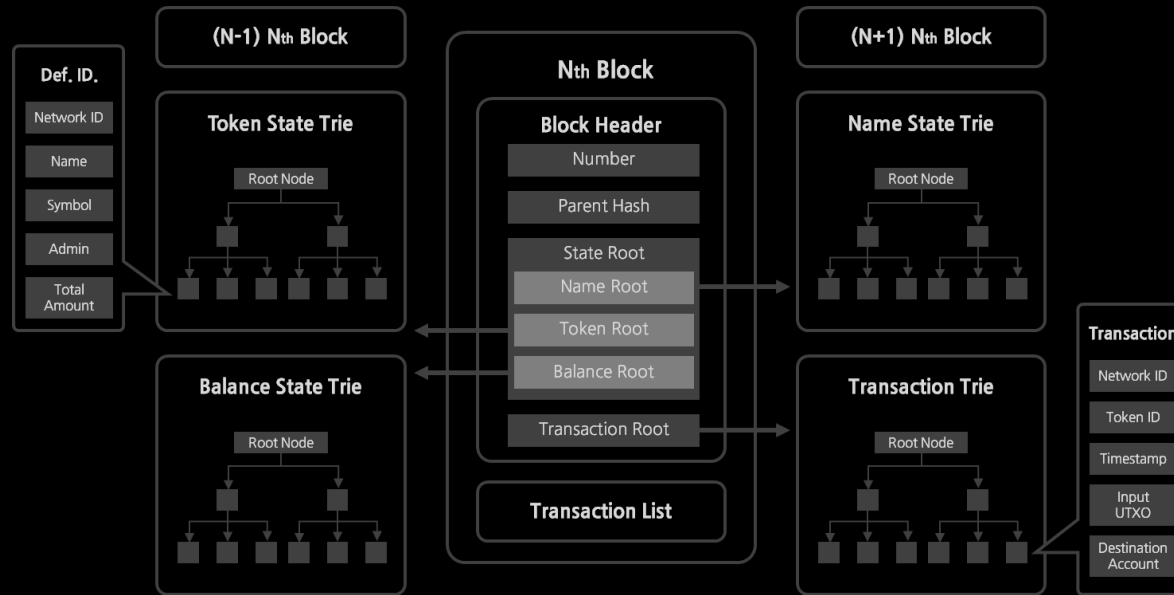
구분	이더리움(POW)	레저메타 블록체인
수수료	~ \$5	매우 낮음
처리 속도	~ 15 TPS	1,200 + TPS
블록 생성 시간	15 ~ 30 Sec	~ 1 Sec
블록 연결	확률적	즉시

퍼블릭 블록체인 초기 한계 vs 레저메타 목표

블록체인 기술이 대중에게 본격적으로 주목받던 초기, 이더리움을 포함한 대부분의 퍼블릭 블록체인은 본격적인 서비스를 운영하기에 여러 가지 기술적 제약을 가지고 있었다. 대표적으로 거래당 높은 수수료 (Gas Fee)는 사용자의 진입 장벽을 크게 높였고, 초당 15건 내외의 낮은 처리 속도(TPS)는 실시간 상호작용 서비스에 치명적인 한계로 작용했다. 또한, 데이터 저장 용량과 효율성의 제약은 대규모 멀티미디어 콘텐츠를 다루는 데 부적합했으며, 미성숙한 스마트 컨트랙트 기술은 복잡한 사용자 경험(UX)과 맞물려 블록체인의 대중화를 가로막는 주요 원인으로 작용했다.

레저메타 프로젝트는 이러한 한계를 극복하기 위해 시작되었다. 단순히 퍼블릭 블록체인을 활용하는 대신, 독자적인 연구개발을 통해 새로운 메인넷을 구축하고자 했다. 첫째, 낮은 수수료와 높은 처리 속도 확보. 둘째, 멀티미디어 데이터 전송이 가능한 인프라 구현. 셋째, 누구나 쉽게 접근할 수 있는 사용자 친화적 블록체인 환경 구축. 이를 통해 레저메타는 창작자와 팬이 실시간으로 상호작용할 수 있는 Web 3.0 기반 커뮤니티 플랫폼의 기반을 마련하고자 했다.

4-2 레저메타 체인의 개발과 핵심 기술



레저메타 체인 자료 구조도

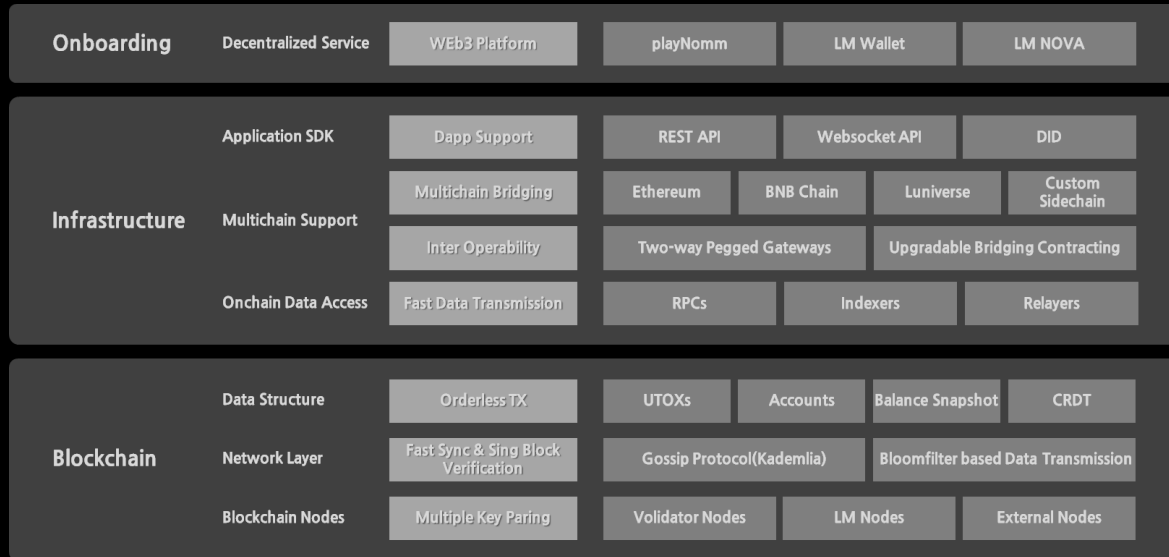
기술	설명
합의 알고리즘	텐더민트 + 핫 스톱프 융합형 알고리즘
데이터 구조	UTXO + Account 하이브리드
데이터 전송	CRDT + 블룸필터 적용
보안/편의성	장치별 개인키 페어링 (특허 출원)

레저메타 체인 핵심 기술 요약

레저메타 체인은 수년간의 연구 끝에 완성된 독자적 메인넷으로, 기존 퍼블릭 블록체인이 가진 구조적 문제를 해결하기 위해 여러 혁신적인 기술을 도입했다. 가장 핵심적인 요소는 융합형 합의 알고리즘이다. 레저메타 체인은 텐더민트와 핫 스톱프를 결합한 독자적 방식을 적용했다. 이를 통해 속도와 탈중앙화라는 두 가지 상충되는 요소의 균형을 확보할 수 있었다. 또한, 데이터 구조 측면에서는 UTXO 모델과 Account 모델을 혼합하여 효율성을 높였고, CRDT(Conflict-Free Replicated Data Types)와 블룸필터를 적용해 노드 간 동기화와 데이터 전파 속도를 획기적으로 개선했다.

특히 다양한 기술 요소를 결합해서 단일 블록만으로도 합의 참여가 가능하며, 신규 노드의 동기화가 매우 신속하게 이루어진다. 보안과 사용자 편의성 측면에서도 중요한 진전이 있었다. 레저메타는 특허받은 장치별 개인키 페어링 시스템을 도입하여, 복잡하고 어려운 암호화 키 관리 문제를 해결했다. 사용자는 더 이상 긴 개인키 문자열을 직접 관리할 필요가 없으며, 보안성을 유지하면서도 지갑을 직관적으로 사용할 수 있게 되었다. 이와 같은 기술적 혁신은 레저메타 체인을 단순한 블록체인 인프라가 아닌 차세대 Web3 서비스 운영을 위한 실질적인 플랫폼으로 자리매김하게 했다.

4-3 성능 및 운영 성과



레저메타 블록체인 구조

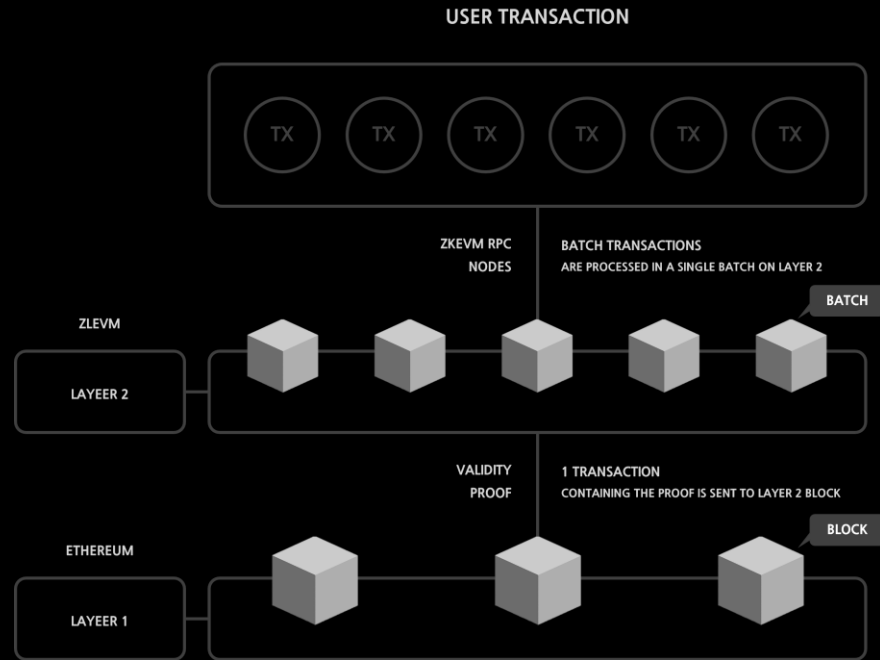
지표	수치
블록 생성 시간	1초 이내
처리 성능	1,200 TPS+
누적 블록 수	1,300만 개 이상
사용자 수	50만 명 이상
NFT 발행	35,000개 이상

레저메타 체인 운영 성과

레저메타 체인은 런칭 이후 명확한 수치로 성능과 안정성을 입증했다. 블록 생성 시간은 1초 이내로 단축되어 빠른 거래 확정성을 제공하며, 초당 1,200건 이상의 거래를 처리할 수 있는 성능을 공식 인증 받았다. 이는 글로벌 주요 블록체인들과 비교했을 때 경쟁력 있는 수준으로, 멀티미디어 데이터와 대규모 이용자가 공존하는 서비스 운영에 적합한 성능을 의미한다.

운영 실적에서도 의미 있는 성과가 있었다. 지난 3년 동안 누적 1,300만 개 이상의 블록이 생성되고, 총 50만 명의 사용자가 레저메타 생태계 내에서 활동했다. 현재까지 4종의 Dapp이 운영되며 창작자와 팬덤의 다양한 요구를 충족시켰고, 35,000개 이상의 NFT가 발행되어 실제 경제 활동으로 연결되었다. 이 성과는 단순한 수치 이상의 의미를 가지며, 레저메타 체인이 단순한 기술적 실험을 넘어, 지속 가능한 생태계 운영 플랫폼으로 기능하고 있음을 증명한 것이다. 창작자와 팬덤이 블록체인을 통해 경제적 · 사회적 가치를 공유할 수 있다는 점에서, 레저메타는 Web 3.0 시대의 새로운 가능성을 제시했다.

4-4 전략적 전환: EVM 생태계로의 통합

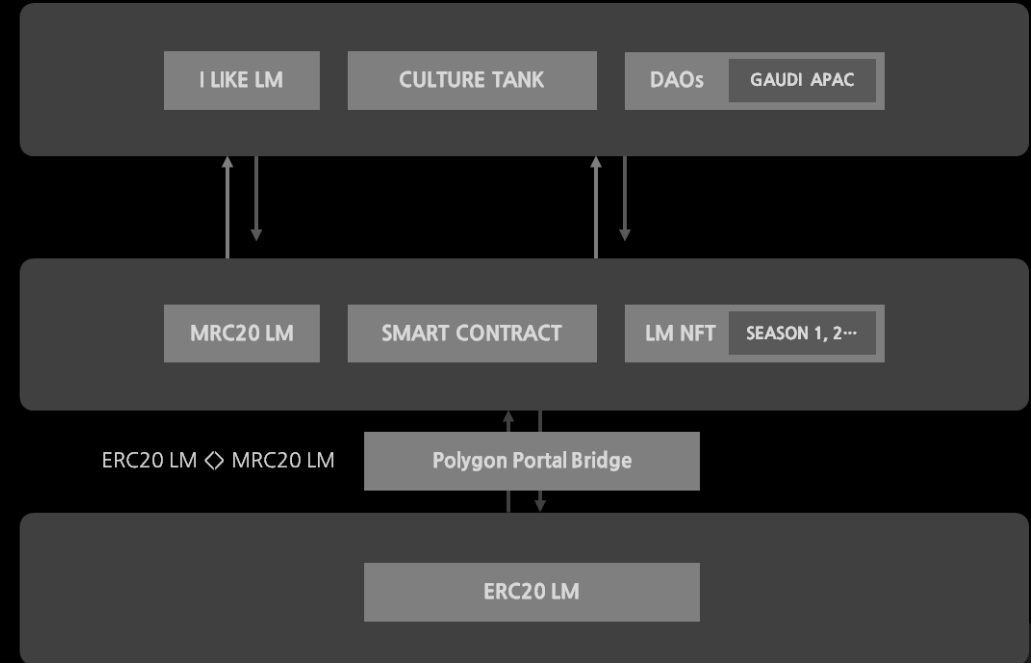


Polygon ZK-Rollup 구조도

LM DApps

POLYGON

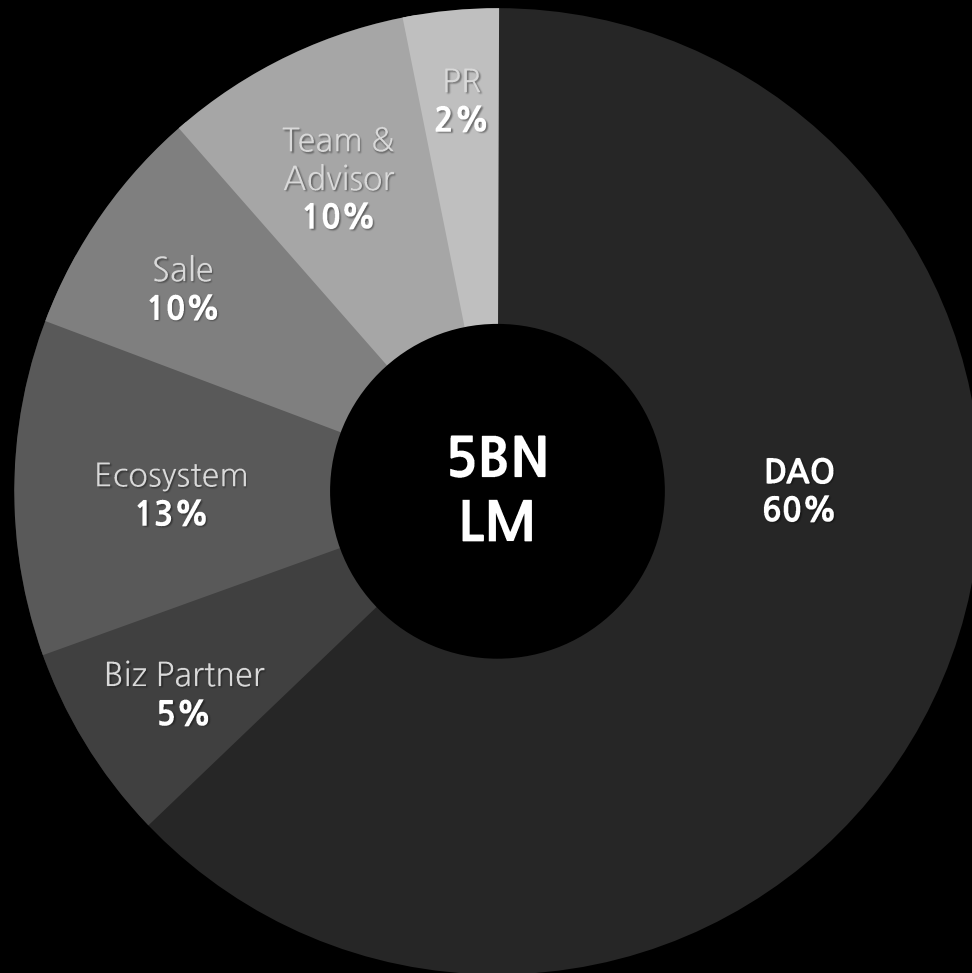
ETHEREUM



LM - 이더리움 - 폴리곤 구조도

시간이 흐르면서 블록체인 산업은 급속히 변화했다. 과거에는 독자적인 메인넷 개발이 경쟁력이 될 수 있었지만, EVM(Ethereum Virtual Machine) 생태계의 성숙으로 상황은 달라졌다. 레이어2 솔루션의 등장으로 거래 수수료와 저장 비용 문제는 획기적으로 개선되었고, ERC 표준의 확산은 Dapp 개발과 상호운용성을 위한 사실상의 글로벌 표준을 형성했다. 그러나 독자 규격 블록체인을 유지하기 위해서는 보안 유지와 검증을 위한 지속적인 자원 투입, 외부 인프라 및 글로벌 생태계와의 제한된 연동성 등 다양한 어려움이 뒤따른다. 또한, 사용자들은 점차 EVM 기반의 서비스를 자연스럽게 받아들이게 되었고, 독자 규격 체인의 고립은 피할 수 없는 현실이 되었다. 레저메타는 이러한 환경 변화를 인식하고 전략적 결정을 내렸다. 독자 규격 블록체인 운영을 종료하고, EVM 생태계와의 통합을 추진하기로 했으며, 그 대상은 Polygon이다. 수많은 EVM 호환 네트워크 중 레저메타가 Polygon을 선택한 이유는 명확하다. Polygon은 이더리움의 강력한 보안성을 계승하면서도 ZK-Rollup 기술을 통해 비교할 수 없는 수준의 처리 속도와 낮은 수수료를 제공한다. 또한 Polygon은 글로벌 주요 프로젝트들이 신뢰하고 선택한 검증된 플랫폼으로, 레저메타의 DAO, NFT, Dapp 자산을 안정적으로 재구축할 수 있는 최적의 환경을 갖추고 있다. 이 전환은 단순한 기술적 이전이 아니라, 레저메타가 인프라 운영 중심에서 사용자 경험 중심으로 초점을 이동하는 전략적 진화를 의미한다. 이제 레저메타는 블록체인 운영 리소스의 부담에서 벗어나, 팬덤과 창작자에게 더 가치 있는 경험을 제공하는 데 집중할 수 있게 되었다.

5-1 토큰 발행정보



Token Information

Name	LeisureMeta
Ticker	LM
Standard	ERC-20
Issuance	5,000,000,000 LM
Address	0xc064F4F215B6A1E4e7F39bD8530C4dE0fC43ee9D

5-2 토큰 분배 구조 및 유통 계획



LM토큰은 1) 레저메타 플랫폼의 안전한 출시를 위해서, 2) 레저메타 기반 생태계를 충분히 잘 구축하기 위해서, 3) 레저메타 플랫폼 구성원들의 의결권을 최대한 보장하기 위해서 표시된 비율로 분배된다. 레저메타의 확장성을 위해서는 적절한 수량이 기간 내에 락업이 해제되어야 한다. 홍보 목적으로 배정된 2%의 토큰을 제외한 98%의 토큰은 초기에는 거래가 불가능하도록 잠겨 있으며, 해당 락업은 메이저 거래소 상장일을 기준으로 시간에 따라 해제된다.

- DAO (60%): DAO 구성원 보상 및 DAO 활동 환경 구축 목적으로 사용된다. 상장일로부터 31일째부터 1.67% (1/60)씩 매 30일 마다 순차적으로 락업 해제된다.
- Ecosystem (13%): 생태계 운영 및 기술 개발 목적으로 사용된다. 상장 이후 181일 후부터 5% 씩 매 30일 마다 순차적으로 락업 해제된다.
- Sale (10%): 초기 개발 및 운영 자금을 확보하기 위해서 구매자에게 판매된다. 상장일 당일 1%만큼 락업 해제되며, 상장일로부터 31일째에 9%가 해제된다. 이후 매 30일 마다 10%씩 순차적으로 락업 해제된다.
- Team & Advisor (10%): 팀, 설립자, 어드바이저 등에 분배된다. 상장 이후 181일 후부터 5%씩 매 30일마다 순차적으로 락업 해제된다.
- Biz Partner (5%): 현재와 미래에 합류할 파트너사들과의 협업을 위해 사용된다. 상장 이후 181일 후부터 5%씩 매 30일마다 순차적으로 락업 해제된다.
- PR (2%): 메이저 거래소 상장 전 플랫폼 활성화를 위해서 사용되며, 거래의 유동성을 제공하기 위해서 사용될 수 있다. 토큰 발행 시점부터 전량 락업 해제된다.

* 본 백서에 명시된 락업 및 락업 해제 일정은 사업 진척 상황이나 시장 상황에 따라 변경되거나 연장될 수 있다.

6-1 핵심 팀 구성원



문성익
CEO
전) 스코넥 엔터테인먼트 고문
전) 퓨처EV 대표이사
전) 과학방송통신위원회 정책자문



한동철
CTO
전) 라톤테크 보안사업부 기술이사
전) 유누스 스마트사업본부 본부장
전) 인터랙티브 기술연구소 소장



박성식
CCO
마케팅 커뮤니케이션 전문가
전) Hsad, 대흥기획, SK Planet
전) TBWA Korea



허창환
Business Lead
전) 예엔터테인먼트 대표
전) 벨뷰 운영대표
전) 바르도 코리아 운영대표



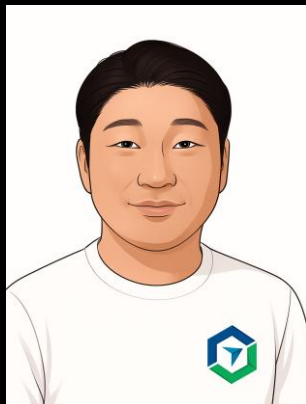
윤종석
Business Lead
전) 스포츠서울 콘텐츠영상취재/
문화사업/경영기획 부장
전) 퍼스트원 엔터테인먼트 콘텐츠전략
부사장



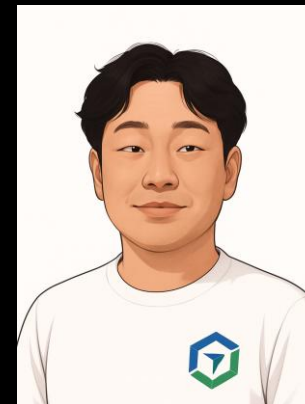
김홍진
Director of Blockchain Research
iRobo 로보 어드바이저 개발
우아한형제들 O2O 중개시스템 개발



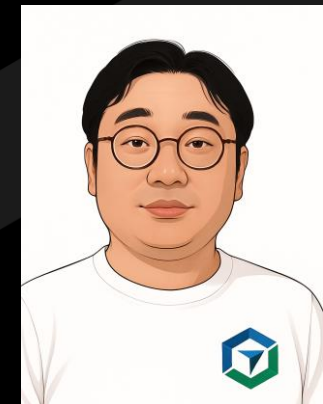
성희용
Web3 Business Lead
서비스 개발
전) 캐릭터 서비스 개발
전) AR 기반 Flying Candy 개발



이필중
Management Lead
경영전략, 재무회계 20년 경력



김종근
Security Engineer
General Manager
블록체인 및 NFT 마켓플레이스 개발
전) BC카드페이북 서비스 PM

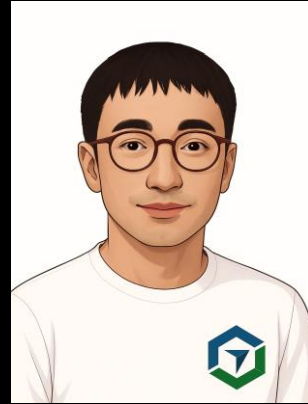


정희철
Data Scientist Manager
AI/Bigdata 개발
전) AI 기반 데이터 예측모델
전) KT 개인화 추천 시스템 개발

6-1 핵심 팀 구성원



나원오
Development Manager
전) 질병관리청 코로나19 접촉자 관리 및
클라우드 시스템 기반 구축
전) NH은행 출입자동기록시스템 구축
전) 한화에어로스페이스 Smart Factory 구축



공득리
Technical Strategy
General Manager
전) 바스스토어 블록체인 서비스 기획
전) Scoutchain 서비스 기획



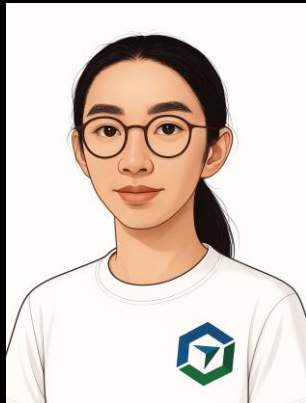
장기창
Marketing
General Manager
광고/전시/마케팅/디자인 전문가
크리에이티브 디렉터



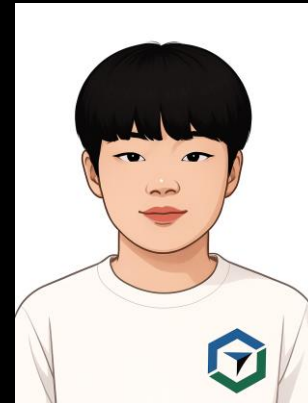
Warren Chang
Vertizon LLC Founder
현) Vertizon LLC 창업자
현) Sooam Biotech Research
Foundation 전략 디렉터



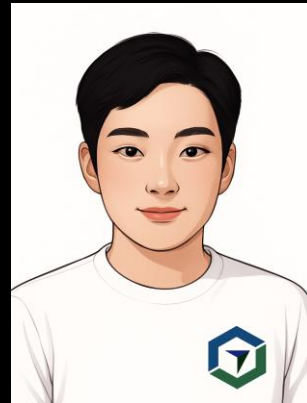
김지훈
Strategic Planning
General Manager
블록체인 전략기획 전문가
경영학 박사



김근환
Blockchain Developer
블록체인 코어 개발
전) Saseul 메인넷 개발사 근무
전) 현수원 재난 관리 시스템 개발



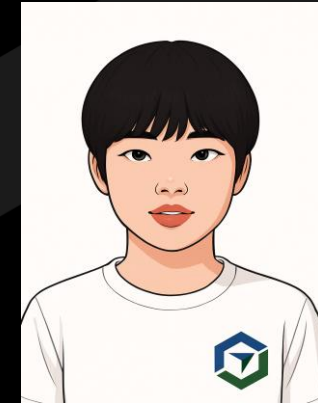
배성필
Blockchain Developer
블록체인 개발
전) 이더리움 하드포크 개발



이종민
Strategic Development
마케팅 전략기획 전문가
커뮤니티 빌딩 전문가



최태용
Digital Asset Strategy
블록체인 전략기획 전문가
전) 코어다스 거래소 상장팀
전) 블록파트너스 창업자

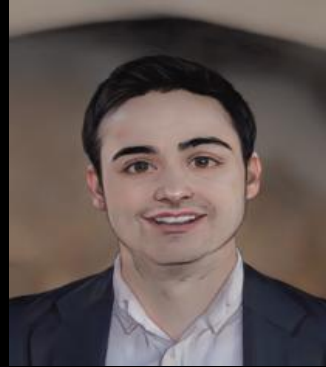


서규원
Web3 Business Development
블록체인 전략기획 전문가
블록체인 프로젝트 컨설턴트
다수의 PFP 프로젝트 기획 및 진행

6-2 어드바이저



압둘하미드 주마
전) 두바이 국제 영화제 회장
전) 두바이 투자개발청 부청장
전) 두바이 미디어 시티 CEO



Alex Canals Grau
Gaudi Asia Pacific CEO
현) 국제 가우디 재단 CEO
전) Depthowl Group 디렉터
전) Impact Farm 공동 창업자



Lucas Martinez
현) 국제 가우디 재단 운영 책임자
전) Signaturit 스페인 및 프랑스 시장
고객 성공 매니저
전) Google Ads 부서 계정 매니저



Eduardo Pintor Cuevas
현) 국제 가우디 재단 마케팅 책임자
전) Depthowl COO
전) IMA CMO 및 CPO



Sofya Abramchuk
현) 국제 가우디 재단 디자인 및
제품 책임자
전) BUO 디자인 스튜디오 창립자 겸
크리에이티브 디렉터



Atonio Martinez
현) 국제 가우디 재단 글로벌 전략 책임자
전) 사모펀드 투자자 재무 자문가
전) Depthowl Group 창립자



David Tamayo
현) 국제 가우디 재단 재무 책임자
전) 사모펀드 투자자 재무 전문가
전) Depthowl Group 창립자



백현기
현) 한솔어린이보육재단 이사
전) 사회복지법인 한솔교육희망재단 상임이사
전) 국민고충처리위원회 홍보교육팀장
전) 한겨레신문 창간멤버, 편집부장



김민기
현) 한국광고자율심의기구 회장
현) 서울브랜드위원회 위원
현) 케이블TV 시청자협의회 위원장
현) 광주시 정책자문관
현) 숭실대 언론홍보학과 교수
현) 방송통신심의위원회 광고자문



이거중
전) 한국방송공사 영상제작 국장
전) 채널A 뉴스 대표이사
히말라야 다큐멘터리 15편 제작
히말라야 14좌 등반추진위원회 위원
방송통신심의위원회 심의자문위원
서울언론인클럽 언론인 수상

6-3 테크니컬 어드바이저



존 웨인라이트
현) 미리내 CTO
전) Collective Technology CTO
전) Autodesk 컨설턴트
전) Kaleida Labs 수석 엔지니어
Script X, Maxscript 언어 최초 설계자



류근호
현) 호서대학교 로봇공학과 교수
전) 호서대학교 로봇공학과 초대학과장
전) 로봇올림피아드 협회 조직위원장
2017 산업통상자원부 장관상 수상



Joaquim Porte
현) 국제 가우디 재단 기술 책임자
전) 컨설팅 비즈니스 시니어
소프트웨어 엔지니어 및 프로젝트 매니저
전) Lasalle Ramon Llull 연구 부서
프로젝트 디렉터



6-4 크리에이티브 어드바이저



한상규
현) 위드컴투게더 대표이사
전) 컴투게더 대표이사
전) 킬리만자로 CM프로덕션 대표이사
전) 한인기획 크리에이티브 국장
전) 제일기획 카피라이터



정철
카피라이터, 작가, 단국대 초빙교수
'사랑이 먼저다', '나라를 나라답게' 등
카피라이트 다수
내 머리 사용법, 카피책, 사람사전,
틈만나면 똥생각 등 저서 다수



옥순중
현) 연세대 언론홍보영상학부 겸임교수
현) 한국공공외교학회 이사
현) 고려인삼학회 편집위원
전) 한국인삼공사 홍보실장



박종우
현) 프로덕션 인디비전 대표
전) 한국일보 스포츠레저부 기자
다큐멘터리 사진가
아웃도어코리아 대표
차마고도 등 TV 다큐멘터리 20편 제작
제 18회 동강국제사진상 수상



서종욱
여행작가, 드라마 작가
전) MBC '지금은 라디오시대' 작가
한국방송작가협회 회원 시나리오 작가
2000년 KBS 드라마 공모 당선



6-5 리걸 어드바이저



장유식
법무법인 동서남북 북부지점 대표변호사
참여연대 정책자문위원
국정원 개혁위원회 공보간사
전) 민주사회를위한변호사모임
공익소송위원장



김재운
회계사
현) 삼일회계법인 부대표



7-1 전략적 파트너십



M.C.Partners.

