

Medical Beauty Block Chain White Paper V0.1.2

의료 서비스와 현생 인류

질병과 극복의 역사

기원전 7세기 경, 유럽을 지배했던 로마시대에 살았던 인간의 평균 수명은 22세 정도였다. 한국의 경우 고려와 조선시대를 살던 한국인의 평균 수명은 40살이 넘지 않는 것으로 나타난다. 21세기 전후로 대한민국의 의료기술과 의료서비스 체계가 괄목할 만한 성장을 거두었기에 현재 대한민국에 살고 있는 인류의 기대수명은 이미 100세를 넘은 듯하다. 이를 잘 알 수 있는 대목이 대한민국에 얼마전 까지도 있던 ‘환갑잔치’ 문화가 이제는 그 어디에서도 볼 수 없는 광경이 되었다는 것이다.

기원 전, 그리고 19세기 후반 까지도 인류는 질병의 원인이 세균에 의한 것이라는 것을 알지 못했다. 14세기, 유럽과 아시아 일대에 흑사병이 번져 전세계 인구의 3분의 1을 잃었지만, 우리 인류는 이 질병이 단순히 쥐에서 온다고만 믿고 있었다. 인류가 감염병의 원인을 알아내고 바이러스에 대한 백신을 만들어 낸 것은 지금으로부터 고작 100여년 전의 일이었다.

과학과 의학의 발전은 이미 가속도의 시대로 접어 들었다.

인간의 수명이 세포 분화와 관련이 있다는 것을 밝혀내고, 인간의 유전자를 통해 미리 개개인마다 취약한 질병에 대처하는 방법을 고안하며, 근본적으로 인간의 수명을 늘리는 연구를 하게 되었으며, 이미 현생 인류의 수명은 지난 몇 세기 보다 수배 늘어나 있기까지 하다.

바야흐로 현생 인류는 의학 발전의 수혜를 입고, 건강하고 오래 사는 꿈을 이루는 때에 접었다고 해도 과언이 아니다.

하지만, 인류가 그렇게 바라던 이 꿈은 경제논리라는 틀에 어느 정도는 갇혀 있다고 봐야 한다. 가진 자들에게는 영원한 생명을 얻을 수 있는 길을 열어 주고, 갖지 못한자들은 그 꿈을 좇아 끝없이 방황하는 어느 만화영화처럼, 좀 더 특별한 의료 서비스를 돈으로 사는 것은 아주 자연스러운 문화로 자리 잡은 것이 사실이다.

질병의 창궐과 원격진료 및 진료데이터

인간이 완전히 멸종될 수 있는 가능성을 가진 5대 재앙들이 있는데, 핵전쟁, 기후변화와 기근, 인구과잉과 자원고갈, 공해와 환경의 파괴, 질병의 창궐 등이다. 핵전쟁이나 기후변화, 공해 등은 인간의 노력으로 완전 또는 일부분 억제가 가능하지만, 인류에게 아직 면역력이 생성되지 않은 새로운 바이러스에 의해 인류는 치명적인 타격을 입을 수 있고, 심지어 인류 전체가 멸종되는 사태까지도 맞을 수 있는 것이다. 2019년 발생한 코로나19 사태는 인간이 신종 바이러스에 얼마나 취약할 수 있는가를 단적으로 보여주는 사례가 되고 있다.

MBBC (Medical Beauty Block Chain) 사업으로 재단이 이루려 하는 목표 중에는 이러한 일류의 미래를 보장하는 기술을 개발하는 것이 포함되어 있다. 인류는 이미 수많은 약학 정보를 축적하고 있으며, 나아가 신약 성분별 인간의 신체 반응에 관한 데이터를 축적하고 있다. 하지만, 이러한 데이터들은 아직까지 몇몇 기업이나 연구소가 소유하고 있으며, 이에 접근하기 위해서 많은 가치비용을 지불해야만 한다.

MBBC는 이러한 데이터의 안전하고 효율적인 관리를 위해 플랫폼으로 사용될 수 있다. MBBC

사업 초기에는 연구 및 데이터에 대한 보상으로 MBBC를 지급하는 형태의 모델로 사업이 구축되었지만, 독자적인 메인넷의 형태를 갖추게 되면 메인넷 자체에 수많은 의료정보와 약학정보, 생화학 정보를 수록할 수 있는 길이 열리게 된다.

원격진료와 처방 만으로도 간단한 질병은 대부분 치료할 수 있다. 우리가 가지고 있는 스마트폰과 카메라, 각종 센서들을 어떻게 활용하는가에 따라서 지금 보다 훨씬 진보된 의료 서비스를 제공할 수 있게 될 것이다. MBBC가 투자하고 개발해 나가야 할 중점 사업 중에는 이러한 기법들을 이용할 수 있는 플랫폼을 구현하는 것이 있다.

유전자와 세포는 인간의 생명연장에 있어서 가장 중요한 열쇠이다. 인류는 이미 120살 이상으로 살 수 있는 기본적인 방법을 알게 되었고, 그 열쇠가 바로 체세포 치료와 유전자 치료라는 것도 알게 되었다. MBBC가 가장 관심을 갖고 연구하고 개발하려는 분야가 바로 이 유전자 & 체세포이다. 다시 한번 강조 하지만 MBBC의 이상은 건강하게, 오래오래 이다.

코인 유저와 의료 및 헬스케어 서비스

세계에서 가장 잘사는 나라 미국도 유럽의 선진국들도 아직 의료 서비스 분야를 국가 주도의 기본 서비스 분야로는 정착시키지 못한 것으로 보인다.

특히, 코로나19와 같은 팬데믹 상황이 일어 나고서야 각국의 의료시스템에 대한 객관적인 자료들이 취합되는 것을 볼 수 있었는데, 미국과 유럽, 일본이 진정으로 선진국의 지위를 누릴 수 있을 지에 대한 의구심이 들기에 충분했고, 그런 의구심은 특히 국가 주도의 병원 및 의료시스템 운영 분야에 있어서 더욱 강한 의구심이 들게 되었다.

대한민국의 경우, 이미 정착된 국가 주도의 건강보험 등의 의료서비스로 인해 대다수 국민의 삶의 질이 상당히 높아져 있는 것을 볼 수 있다. 아무 때나 본인이 원하는 시각에 집 근처 병원에서 의료서비스를 받을 수 있으며, 진찰과 질병에 대한 설명, 치료약, 사후관리 등을 받는데, 10USD 정도의 비용이 발생하고 있다. 이는 대한민국 국민의 월 평균 수입이 2,550USD 임을 감안할 때, 한번의 며칠 정도 치료약 복용으로 치료가 가능한 수준의 질병 치료에 국민 평균 월 수입에 250분의 1 정도의 비용을 지출하고 있는 셈이 된다. (물론, 건강보험료 이외의 지출을 이야기 하는 것이다)

이러한 완벽에 가까운 의료 서비스와 보험 시스템은 대한민국 의료시스템의 발전을 가져왔고, 암, 혈관질환, 당뇨 등의 성인병 치료에도 국민 자부담을 획기적으로 낮추는 시스템을 만들어 냈다. 실제로 대한민국에서 위암 수술을 받았을 때, 환자 자부담은 2,000~3,000USD 정도가 발생하는 것으로 나타났는데, 이는 치료비, 병원 입원비, 사후 치료약 비용 등을 모두 포함한 비용이다.

이러한 대한민국의 의료시스템은 현재 외국인들에게도 많은 인기를 얻고 있다. 암 등의 불치병 치료와 심장수술 등 정밀 수술분야에서도 대한민국은 세계 선두권의 실력을 보유하게 되었으며, 이러한 시스템은 전반적으로 대한민국의 의료 비용을 낮추는 효과를 만들어 내고 있으며, 이 부분이 바로 MBBC가 한국의 유저 뿐만이 아니라 전세계 유저에게 제공 되어야 할 이유가 되는 것이다.

MBC 블록체인과 참여자

Medical Beauty Block Chain은 더 특별한 의료서비스를 블록체인 참여자 누구나 간편하고 빠르게, 때로는 특별하고 은밀하게 받을 수 있는 길을 구축하기 위해 만들어진 커뮤니티 이자 시스템이다.

MBBC는 블록체인은 유저들이 MBBC 가상자산 구매를 통해 MBBC 재단이 투자하고 구축해 나

가는 의료서비스 플랫폼을 이용할 수 있는 기회를 제공할 것이다. 유저는 수익병원(의료보험수가가 적용되지 않는 의료 서비스)을 이용함에 있어 할인된 가격은 물론, 이전에는 서비스 되지 않았던 신기술의 의료서비스를 아주 저렴한 가격에 이용할 수 있을 것이다. 이때, 유저가 미리 구매한 MBBC 가상자산이 사용될 수 있으며, 이밖에 다른 계열의 기축 코인들도 결제에 이용하는 방법이 강구될 것이다.

MBBC Topia의 구축

MBBC 유저들은 기본적으로 대한민국의 건강보험 서비스와 비슷한 수가의 기본 의료서비스를 제공받을 수 있을 것이다. 이런 서비스는 대한민국 유저 뿐만 아니라 전세계 다른 국가의 유저들에게도 제공하게 될 서비스이다. 이러한 서비스를 위하여, MBBC 전용의 헬스케어 타운 및 국제병원이 마련되어야 할 것이다.

MBBC가 추구하는 의료 및 헬스케어 서비스의 목표는 간단명료 하다. ‘건강하게’ ‘오래오래’ 딱이 두가지의 목표를 구현하기 위해 MBBC은 할 수 있는 모든 방법을 강구할 것이다.

MBBC가 추구하는 의료서비스는 기본적으로 대한민국 국민이 현재 국가 주도로 받고 있는 수준의 건강보험 서비스를 전세계 MBBC 유저에게 제공하는 것을 기본 목표로 하고, 전문 치료 병원, 유전자 연구 및 시술 병원, 세포 연구 및 시술 병원, 암 혈관질환 및 중증 치료병원 등의 서비스를 제공하는 것을 중점 사업으로 하며, 성형, 피부, 불임, 난임, 남성 성기능, 여성 성기능 등 삶의 질을 올리는 의료서비스까지 제공하는 것을 최종의 목표로 하고 있다.

자신이 속한 국가의 의료서비스가 참여자에게 만족을 주지 못하는 경우, 돈이 있어도 자신이 속한 국가의 의료서비스가 너무 낙후되어 있어 제대로 된 의료서비스를 받지 못하고 있는 경우 등 MBBC는 유저들에게 최상의 서비스와 최고의 서비스를 빠르고 쉽게 제공하는 솔루션이 될 것이다.

나아가 MBBC의 솔루션은 MBBC 가상자산을 소유하지 못한 저개발 국가의 인류에게도 무상 의료서비스를 제공하는 방안을 모색할 것이다.

Block Chain의 정신은 국가나 힘이나 자본의 논리에 구속되지 않고 인간 스스로가 자율적으로 자신들의 권리와 의무를 찾아가고 실행해 나가는 것이다.

힘을 모으는 구심점에 기술이 존재하고, 기술은 인간을 향해 있으며, 인간은 인간과 더불어 함께 나아가야 한다.

탈중앙화 라는 블록체인의 초기 이념을 넘어, 블록체인 기반 기술을 통한 자료와 자원과 금융의 재분산과 재배치라는 새로운 이념을 확립하고, 참여자 전체와 소외된 인류에게 까지 인간이 가장 필요로 하는 것을 선제공 한다는 원칙을 세우는데 MBBC가 앞장서려 한다.

MBBC에 참여하는 것은 나 자신을 돌보는 가장 적극적인 행위가 될 것이며, 이는 곧 다른 인류 전체를 돕는 애민의 정신이 될 것이다.

가상자산의 거래와 결제

POW & POS

블록체인 기술이 현대인들에게 사랑받았던 이유가 언젠가부터 블록체인 기술을 거부하고 경계하는 이유가 되기도 했다. 연산에 의한 채굴 방식은 블록체인 고유의 안전한 거래원장 생성의 토

대가 된 것이 사실이지만, 이를 구현하기 위해 인류에게 꼭 필요한 에너지가 비효율적으로 사용되고 낭비되는 것에 사회 구성원들은 많은 실망감을 감추지 못했다.

특히, '안전한'이라는 부분의 구현으로 인해 빠른 거래를 실현하기 힘들었던 초기 형태의 블록체인은 실제 거래 및 결제 등에 많은 불편함을 초래했고, 최초 블록체인 기술이 내세웠던 '거래와 지불 적용되는 기술'에 블록체인은 적합하지 않다는 평가를 만들어 냈고, 급기야, 블록체인 기술 전파 초기에 거론되었던 '안전하고 신속한 거래'는 더 이상 블록체인 기술에는 해당하지 않는 카테고리가 되어 버렸다.

MBBC는 설립초기부터 이러한 블록체인 기술의 불합리성을 정확히 인식하였고, 이미 'MBBC의 기술확장'이라는 이념에 동참하는 여러 IT 기업들과 연대하여, '빠르고 안전한 거래와 지불'이라는 실제 시장 원리를 충족하는 기술로 발전해 가고 있다.

MBBC의 MBBC 가상자산을 소유하고 있는 유저는 'MBBC Pay'라는 개인 전자 지갑을 이용해 온.오프라인 상점, 호텔, 식당 등에서 가상자산을 결제에 이용할 수 있다. 이를 위해 이미 신용카드 단말기, POS, 키오스크 등의 결제단말에서 신용카드와 여러 종류의 전자화폐와 더불어 MBBC 가상자산도 직접 지불 수단으로 사용할 수 있는 기술 및 시스템을 확보해 두었다.

이렇게 블록체인 가상자산을 카드단말기 단에서 직접 결제 용도로 사용하려면 키드나 다른 종류의 전자화폐(카카오, 네이버, 페이코, 알리페이, 위챗페이, 제로페이, 삼성페이 등)의 결제 승인 소요시간과 맞먹는 정도의 블록체인 생성시간이 필요 하다. 하지만, 기존의 POW 합의방식의 블록체인으로는 이러한 대응을 할 수가 없었고, 다른 결제용 블록체인 재단이나 기술회사에서는 블록체인 결제를 위해 일반 DB 방식의 트랜잭션 처리를 사용하는 것을 볼 수 있었다.

결국 POW 라는 안전성은 '실시간 대응'이라는 요구사항에 부응하지 못했고, 이를 보완한 POS (Proof of Stake) 합의방식이 결제 및 지불에 있어서 현실성 있는 대안임을 확인하게 되었다.

블록체인 생성 타이밍

MBBC 재단과 연합된 기술기업 중에는 빠르고 간편한 결제를 실행할 수 있는 기반을 만들어 주는 기업들이 있으며, 이 중에는 블록체인 기반 결제의 속도를 일반 카드 결제나 전자화폐 수준의 속도와 동일하게 또는 그보다 더 빠르게 할 수 있는 기술을 개발하는 기업도 있다.

현재의 MBBC는 EOS의 퍼블릭체인으로 구성되어 있기 때문에 1초 정도의 시간안에 신규블록이 만들어 지므로, 결제 리퀘스트가 발생하고 이 트랜잭션이 단말기 -> QR 분석시스템 -> 블록체인 결제시스템 등의 프로세스를 거쳐서 가맹점 단말기에서 최종적으로 영수증을 출력하여 고객에게 건내 주기 까지 최소 2초 이상의 시간이 걸리게 되는데, 이 중 대부분의 시간은 해당 블록체인에서 신규 블록을 생성하는 트랜잭션 완성 타임으로 사용하게 된다.

MBBC는 이러한 블록체인의 단점을 극복하기 위해서 이중 블록이라는 방식을 사용하려 한다.

해당기업은 이미 신규 블록 생성 타이밍이 0.5초 정도 걸리는 EOS 버전2와 비슷한 메인넷을 운영을 계획하고 있다. 신규 블록이 매 0.5초 마다 한번씩 만들어 진다는 것은 단말기에서 발생한 블록체인 트랜잭션을 생성 속도가 획기적으로 빠른 다른 블록체인에 기록해 놓고, 결제를 신속히 마무리 할 수 있다는 뜻이 된다. 이는 실제로 고객이 결제를 위해 기다려야 하는 대기시간을 대폭적으로 줄일 수 있게 된다는 의미인데, 해당기업이 지난 1년 6개월간 결제를 실행해 본 결과, QR과 결제가격 전송을 마친 후 단말기 단에서는 대략 1초 정도의 대기시간 후에 영수증을 받아 볼 수 있었다. 영수증의 인쇄시간까지 포함해서 말이다.

이런 빠른 블록생성 타이밍을 가진 메인넷은 블록체인 결제 시장에 어떤 효과를 줄 수 있을까?

현재 대한민국에서 출시되는 블록체인 가상자산이 대부분 Ethereum 이기 때문에, 대한민국에서

블록체인으로 실제 상품 거래 또는 대금 결제를 한다고 하는 얘기는 15초 마다 하나의 트랜잭션을 완성 한다는 얘기가 되는 것이고, 순수한 이더리움의 프로세스 만으로는 일상 생활에서의 실 결제는 힘들다는 뜻이 된다.

하지만, 이중블록 형태에서는, 이더리움 퍼블릭체인의 블록체인 가상자산에서 결제 트랜잭션이 리퀘스트 되었을 때, 해당 메인넷에 이더리움 거래 정보를 기록해 놓고 결제를 완성 지은 후, 이더리움 메인넷에는 해당 블록체인 생성 타이밍에 거래가 수록되게 하는 방법으로 빠른 결제를 완성할 수가 있는 것이다. 이런 빠른 결제를 위한 기술은 거래소에 등록되어 있는 모든 코인들에게도 적용할 수 있다. 심지어, 블록 생성시간이 1분인 비트코인도 해당 기술을 이용하면, 1초에 결제(코인의 거래와 지불)를 완성 지을 수 있다.

결론적으로, MBBC는 연합된 기술기업들의 도움을 받아 대기시간 1초라는 획기적인 시간안에 초간편 결제를 완성할 수 있는 기술을 보유하게 되었다. 물론, 이러한 기술들은 단순한 연합형태가 아니라 MBBC와 지분 스왑 등의 경영기법으로 하나의 몸체로 움직이는 조직이며, MBBC의 기술은 단순하게 MBBC의 빠른 거래 및 결제를 위해서만 쓰이는 것이 아니라, 블록체인 결제기술을 필요로 하는 모든 블록체인 재단들과 기술을 공유하며 함께 발전시켜 나가기 위해 만들어지고 있는 것이다.

통화와 거래소

MBBC는 자산의 안전한 보관과 POS(지분증명) 채굴로 얻어지는 금융적인 자산증식 등의 특징을 가진다. 하지만, MBBC의 장점은 바로 가상자산이 실제 현금과 같이 직접결제를 위한 모든 조건을 다 갖추고 있다는 것이다.

발행과 채굴로 유통되고 있는 가상자산은 MBBC와 가맹점 협약을 맺은 모든 가맹점에서 초간편 결제 시스템을 통해 직접 결제되어 진다.

MBBC의 초간편 결제 시스템의 시각으로는 가상자산 거래와 가상자산 결제를 따로 분리해서 생각하지 않는다. 이는 MBBC를 가맹점에서 결제용으로 사용할 때, 결제되는 코인의 가격이 거래소를 통해 결정되어 지기 때문이다. 심지어, MBBC의 초간편 결제 시스템에서는 거래소에서 현재 거래되고 있는 가격 외에도, 가맹점을 통해 회수되어진 가상자산이 몇 십 초 후 또는 몇 분 후의 예상가격으로도 정해질 수 있다.

MBBC의 간편결제 시스템을 거래소에 상장되어 있는 전체 가상자산들 또는 거래량이 보장되는 기축 가상자산들로 확대할 경우, 해당 거래소의 가상자산 보유자는 가상자산을 거래소에서의 거래 용도로만 사용하는 한계점을 넘어설 수 있다.

전세계 가상자산 재단들이 서로 연합하고 각기 다른 기술을 공유해야 하는 것은, 아직까지 가상자산이 지니고 있는 기존 시장과의 자유로운 침투에 어려움을 겪고 있기 때문이다. MBBC는 이러한 어려움을 근본적으로 해결하기 위한 많은 방안을 연구하고 개발해 나갈 것이다.

결제와 거래 그리고 가맹점

MBBC를 비롯한 연합된 기업들이 아무리 빠르고 안전하며 간편한 결제기술을 선보인다고 해도 이를 시장에 적용할 수 있는 방안이 마련되지 않으면 그야말로 무용지물이 된다.

실생활 기반의 간편결제를 실행하기 위해서는 이를 허용하고 결제에 참여하는 가맹점이 필요하다. MBBC는 연합된 기업이 보유한 가맹점을 공동으로 이용한다. 가맹점의 종류는 일반 음식점, 호텔, 의류, 병원, 유흥음식점 등 다양하게 포진되어 있다. 가맹점은 연합된 기업이 POS 기기 또

는 신용카드 단말기 대리점 사업을 하는 업체라고 생각하기 때문에 별다른 거부감 없이 가맹을 할 수 있다.

해당 기업은 카드단말기에 바코드인식기를 연결하여 카드 사용고객과 전자화폐 사용고객 그리고, 가상화폐 사용 고객까지 다양하게 결제를 받을 수 있게 하였다. 현재까지 해당 기업이 보급한 단말기에서 결제할 수 있는 전자화폐는 카카오페이, 네이버페이, 페이코, 알리페이, 위챗페이, 제로페이,페이북, 삼성페이, LG페이, 현대페이 등이 있으며, 가상화폐는 H3페이, MBBC페이, 와플페이, 라이브페이 등이 있다.

이러한 다양한 종류의 (전자화폐, 가상화폐)페이를 지불수단으로 허용하는 가맹점은 2020년 6월 현재까지 전국에 6,000개 정도 분포해 있다. 최근 들어 치킨 프랜차이즈 등이 가맹을 희망해 왔고, 중견기업과 대기업도 이러한 결제 시스템의 효용성을 인지하기 시작했다. 아직은 적은 수의 가맹점을 보유하고 있고, 결제 기술은 계속해서 업그레이드 되고 있지만, 시장은 언제나 기술과 고객에게 반응하게 되어 있다.

우리는 곧, 시장전체에서 전자화폐와 가상화폐가 지금의 신용카드처럼 자연스럽게 쓰이는 모습을 목격하게 될 것이다. 세계는 이미 신용카드를 뛰어넘어 Pay의 시대로 들어서 있다. 시장에 순응할 것인가 시장을 선도할 것인가, 선택은 우리의 몫이다.

결제 안정성과 거래가격 획득

MBBC의 결제를 허용한 가맹점은 3가지 정도의 방법으로 결제금 수불을 선택할 수 있다. 현금, 결제된 가상자산, 스와핑 된 다른 가상화폐 정도의 선택이 있다. 어떤 방법을 선택하느냐에 따라 결제 수수료와 지불 시기가 달라진다.

지난 1년 6개월 동안, 결제된 가상자산의 대금은 익일 오전에 현금으로 지급하는 프로세스를 꾸준히 진행해 본 결과, 대금 지불은 결제 후 24시간 안에 지급하는 것에 큰 무리가 없었다.

회수된 코인은 결제를 요청한 재단으로 보내는 방법과 거래소에서 매각해 현금화하는 방법으로 계속해서 자금을 결제 자금을 확보할 수 있었다. 단, 거래소의 거래량이 가맹점 결제량에 비해 일정 비율 이상이 보장되어 있는 상황이 아니면, 결제를 담당하는 기업의 입장에서는 재단에게 일정 기간 동안 결제를 진행할 수 있는 에스크로 자금을 요구해야 할 것이다.

일정량 이상의 거래소 거래가 보장되는 기축 가상화폐의 경우, 가맹점으로부터 회수되는 코인은 자동으로 거래소에 매도할 수 있는 시스템을 운영할 수 있다. 이때 일정 비율을 적용해서 결제 시에 적용되는 가격을 가상화폐 사용자가 부담하는 수수료 만큼 낮게 책정하는 방법이 있을 수 있으며, 가상화폐 사용자에게는 수수료를 부담 시키지 않고, 가맹점에 일정 수수료를 부담시키는 방법도 있다. 실제로 결제를 진행해 보니 2~4% 정도의 수수료를 책정해서 가맹점에 지불되는 대금에서 공제 하였는데, 생각보다 가맹점의 만족도가 꽤 높게 나타났다. 이는 신용카드나 다른 전자화폐에 비해 더 빠른 대금 지불을 실행한 결과와 결제 프로세스 및 결제 리퀘스트 처리 시간이 다른 지불수단 보다 월등히 빠른 데서 나타난 결과로 분석된다.

가상자산의 결제를 통한 거래에 있어서 가상자산의 가격을 얼마로 책정할 것인가는 가맹점과 대금지불 고객의 입장에서 모두 참여한 관심사 일 것이다.

이 가격을 결정할 때, 결제 서비스를 요청해 온 재단의 판단에 의해서 결정하는 경우가 많은데, MBBC시스템에서는 과거 가격의 통계, 현재 가격의 적용, 미래 가격의 예측 적용 이라는 세가지 선택을 할 수 있는 기술을 제시 할 수 있을 것이다.

과거 통계 가격 이란, 예를 들어 어제 하루동안 발생했던 거래소 거래 가격의 평균값을 제시하는 것이다. 이 경우, 가상자산이 회수된 후 다시 거래소에서 매도하는 과정이 필요한데, 이때 거래

되는 가격이 회수 시점하고 차이가 날 수 밖에 없을 것이다. 하지만, 거래되는 가상자산이 영원히 가격 하락만 있고 다시는 가격 회복이 없는 가상자산만 아니라면, 모든 가격의 손익은 +, - '0'으로 수렴되므로 결국에는 평균손실이 '0'에 가깝게 나올 것이다.

이렇게 가상자산 회수 시점과 재매도 시점에서의 가격차가 나는 것을 방지하기 위해서 사용하는 가격제시 방법이 바로 '현재 가격으로 거리하기'이다. 이 경우에는 거래소에서 API 등으로 현재 거래소 가격을 실시간으로 외부에 알려주는 장치를 마련해 줘야 할 것이며, 회수된 가상자산을 회수 즉시 거래소에 재매도 할 수 있는 '오토 트레이딩 시스템' 같은 장치를 추가적으로 적용해야 할 것이다. 물론, 이렇게 현재 가격으로 거래소에서의 거래를 실행한다 하여도 일정비율의 거래 손실 또는 거래 이익이 발생할 가능성은 존재할 것이다. 또한, 과거 가격으로 거래를 할 때 보다 좀 더 많은 시스템 자원을 활용해야 할 것이다.

마지막으로, 결제 시 가상자산의 가격을 제시하는 방법은 바로 '미래의 가격을 예측하여 제시'하는 방법이다. 거래소에서 제공한 현재가격과 거래상황의 변화추이를 거래가격 예측 시스템인 '퀀트' 시스템으로 분석하여, 해당 가상자산이 앞으로 얼마의 시간 뒤에 얼마의 가격으로 거래가 가능한지를 계산한 후, 예측가격으로 결제를 실행하는 것이다. 퀀트 시스템의 예측이 적중한다면 실제 거래가격의 손익차는 아주 미미할 것이고, 가맹점과 지불고객 사이의 거래에 대한 신뢰는 증가할 것이다.

결국, 결제 시 가상자산 가격제시는 과거 가격, 현재 가격, 미래 가격 이라는 방식으로 각기 다른 방식으로 실행할 수 있는데, 전자에서 후자로 갈수록 거래량이 많은 대형 거래소 또는 대형거래소에 상장되어 있는 기축 가상자산일 경우 적용하기가 수월할 것이다.

반대로, 후자에서 전자로 갈수록 거래 규모가 작은 가상자산들에 적용하기 알맞을 것이며, 만약 거래소에서의 거래가 미미한 가상자산이라면 가격 예측의 어려움을 해소하기 위하여 일정 기간동안 결제에 이용할 에스크로 자금을 해당 결제지원 기업에 예치해야 할 수도 있을 것이다. 그리고, 이렇게 에스크로 자금을 예치하는 가상자산 재단의 경우는 굳이 거래소에서 거래를 하기 전이라도 연합된 가맹점에서 결제를 실행하는데 큰 무리가 없을 것이다.

편리한 결제를 위한 기기

MBBC 블록체인 결제를 실행할 수 있는 기기는 크게 카드단말기, 포스단말기, 결제키오스크로 나뉜다. 이외에도, 대형 건물 구내식당에서 사용하는 식권 QR 결제기, 자동판매기 등에 연결되는 카드 및 QR 인식기, 교회와 학교에서 입장객 신원파악 용도로 사용되는 코로나 출입 단말기 등에서도 모두 블록체인 QR을 인식할 수 있게 제작되어 있다.

물론, 우리가 알고 있듯이 가맹점 QR을 결제 데스크에 세워 놓고 가상자산 유저가 자신의 결제용 전자지갑에서 이 QR을 인식하게 하는 방법으로도 가상자산의 결제는 가능하다. 하지만, 결제 처리 속도, 가맹점에서의 결제완료 확인 등의 프로세스를 거쳐야 하는 상황에서는 전용 결제단말기를 보유하고 있는 편이 훨씬 빠르고 안정감 있는 결제를 완료할 수 있는 방안이 될 것이다.

현재, 해당 결제단말기 회사, 가상자산 결제 처리 회사, VR 게임 제작 회사, 헬스케어 기기 제작 회사 등이 연합하여 온라인 상에서 결제단말을 연동하는 기술을 완성 하였으며, 이는 곧, 비대면 사회에서의 인증에 관한 전반적인 기술 이라는 카테고리를 완성하는 초석이 될 전망이다.

코로나19 이후 우리가 사는 세상은 '비대면' 이라는 커다란 주제어를 부여 받았다. 비대면으로 평소에 하던 일상을 영위하기 위해서는 가상의 공간에서의 컨택트가 필요할 것이고, 이 때 가장 중요시되는 부분이 바로 본인 인증과 해킹의 방지이다.

블록체인 기술은 위조할 수 없는 원장 이라는 기본개념 위에서 만들어진 것이며, 이 위변조 방지 원장을 이용하면 가상의 공간에서 본인임을 증명해야 하는 작업에 완전성이 부여되며, 블록체인

의 강점이 도드라지는 순간이 되는 것이다.

금융으로서의 가상자산

지갑과 POS 지원

가상자산은 단순하게 생각하면 거래를 위한 도구이며 단위이고 체계에 해당하는 시스템이다. 그런데, 가상자산은 언젠가부터 거래 목적을 넘어선 금융의 원리를 담고 있는 그릇으로서의 역할을 수행하고 있다. 비트코인의 경우 이미 거래목적의 최초 기능은 사라졌고, 오로지 금융과 재화적인 요소만 남아 있다.

금융은 자본의 이용과 이에 따르는 이자이윤이라는 개념위에서 출발한다. 사람들이 하는 모든 사업적인 일에는 자본을 필요로 한다. 하물며 현대적인 기념의 농사에도 금융은 필수적으로 필요한 요소가 되어 있다. 사업에 필요한 자금을 자본가에게 빌리고, 사업의 성장에서 얻어지는 이윤을 자본가에게 되돌려 주는 방식의 금융 시스템은 이제 너무도 익숙하게 우리의 삶에 자리 잡고 있다.

가상자산에서도 이러한 자본순환과 이윤반환의 원리를 적용할 수 있는데, 가상자산 투자자들의 자금을 거래소 상장전이나 거래소를 통해 빌려 쓰고, 재단은 이 자금을 코인의 기술개발 및 가치 상승을 위해 사용하며, 빌려준 자금의 대가로 받은 가상자산은 그 가치가 상승했을 때 현금화 하는 방식의 가상자산 ICO나 IEO가 바로 가장 기본적인 가상자산의 금융원리 인 것이다.

그런데, 가상자산을 발행한 재단의 입장에서는 초기에 자금을 대준 자본가가 예상보다 너무 빨리 자금을 회수하겠다고 나오면 원래 가지고 있는 사업의 스케줄이 다 틀어져 버리는 상황이 연출될 수도 있을 것이다. 한국에서 ICO를 통해 자금을 형성한 Ethereum 토큰들이 이러한 과정을 많이 겪었는데, 소위 거래소에서의 가격 폭락을 이르는 “떡락”이라는 것은 초기 가상자산 투자자들의 소유 가상자산에 대한 거래소 거래시점 분산을 유도하지 못하는데서 기인하는 것으로 보인다.

POS (Proof of Stake)는 이러한 투자와 이자의 원리를 가상자산의 유통에 부여한 방식인 것이다. 가상자산 발행 재단의 입장에서는 안정적인 자본이 들어와서 기술개발 완성 후에 충분한 거래량이 뒷받침된 상황에서 빠져 나가기를 희망할 것이고, 자본가의 입장에서는 투자금을 천천히 회수 하는 대신 다른 급부의 이익을 원할 것이다. POS 기반의 코어에서는 블록체인 합의를 위해 불특정 다수의 채굴자들에게 보상을 주는 대신, 해당 가상자산을 보유하고 있는 유저에게 채굴권한도 부여한다. 결국. 이러한 방식의 합의 구조에서는 해당 가상자산을 오래, 많이 가지고 있을수록 채굴로 인한 수익이 증가하므로 가상자산 소유자의 거래 및 매도를 연장시키는 효과를 볼 수 있는 것이다.

MBBC도 이러한 POS 기반의 채굴을 지지한다. 이는 에너지 자원의 낭비를 막으면서, 더 빠른 의사결정 구조를 만들어 내는 효과가 있으므로, 빠르고 신속한 결제 및 거래를 필요로 하는 MBBC의 비즈니스 모델에 부합하는 것이다.

MBBC의 결제용 지갑인 MBBC Pay가 만들어 지면, 이 지갑에 Deposit 된 MBBC 가상자산의 양과 Deposit 기간에 따라서 이자에 해당하는 가상자산을 받을 수 있게 된다. 물론, Deposit 된 가상자산의 양에 의해 의사결정 권한 또는 비율이 결정(선택) 되어질 것이며, 이는 코어에 참여한 모든 유저의 뜻으로 해석될 것이다.

현재 MBBC가 사용하고 있는 EOS 코어의 경우, 전체 유저가 합의과정에 직접 참여하는 것은 아니며, 합의과정에 참여할 대표 유저들을 선출할 수 있는 선거권으로서 가상자산을 이용하고 있지만, MBBC의 후속 버전에서는 모든 유저가 균등하게 합의과정에 참여할 수 있는 방식의 합의 알고리즘을 채택하게 될 것이다.

POS 및 코인의 유동성

가상자산은 거래소에서의 유동량에 의해 그 가치가 매겨진다고 해도 과언이 아닐 것이다.

한국의 기술자들에 의해 탄생한 가상자산들의 유동량이 기축 가상자산들에 비해 크지 못한 것은, 대한민국 IT 기술자나 금융전문가들이 실력이 없어서가 아니라, 국제적인 마켓쉐어에 참여하는 방법을 잘 모르기 때문이다. 아이러니한 것은, 전세계 가상자산의 가격을 좌지우지할 만큼 한국의 가상자산마켓 크기는 작지 않은데, 정작 한국인들이 투자하고 거래하는 대부분의 가상자산은 외국에서 만들어진 것들이며, 한국 투자자들의 자금으로 정작 성장하고 발전하는 것은 외국에서 활동하는 가상자산 재단들인 것이다.

MBBC가 한국의 마켓과 한국의 유저에게만 심혈을 기울이는 이른바 한국형 가상자산을 표방하지 않는 이유는, 가상자산이야 말로 국경이 없고, 인종이 없으며, 제약이 없는 기술이기 때문이다.

MBBC는 기본적으로 대한민국의 투자자와 가상자산 유저에게 프로포즈 하는 활동을 꾸준히 펼쳐 나가겠지만, MBBC의 주요 타겟 유저층은 바로 동남아, 중국, 유럽, 미국의 가상자산 홀더들이다.

MBBC는 먼저 대한민국의 거래소에 문을 두드리게 될 것으로 예상되는데, 추후 싱가포르, 중국, 베트남, 태국 등의 거래소에 상장을 추진할 것이며, 중국에는 유럽과 미국에도 상장을 하여 미래의 국제적인 홀더들이 MBBC를 자신을 지키고, 건강을 지키며, 가족과 주위를 지키는 훌륭한 도구로 이용되는데 모든 활동을 집중할 것이다.

탈 중앙화 금융 서비스 (De decentralized Finance)

MBBC Pay 지급은 이미 거래소가 가져야 할 대부분의 기능을 보유한 채 유저에게 공개될 것인데, 이 기능들 중에는 가상자산과 가상자산과의 환전 (스와핑), 실물화폐와 가상자산과의 환전, 예치와 반환, 거래 에스크로 같은 여러가지 기능을 제공하게 될 것이다.

사실, 레거시(전통적인)한 은행 비즈니스에는 필수적으로 환전이라는 카테고리가 등장하게 되어 있다. 은행이란 한 나라 내에서의 시각으로 보면 돈을 맡기고 이자를 받는 용도로 쓰이는 창구이지만, 국제 비즈니스에서 은행이란 돈을 다른 나라로 옮기는 역할을 하는 마켓이며 다른 나라의 화폐로 환전을 하는 마켓이기도 하다. 또한, 국제간의 무역 및 거래에 있어서 대금을 지불하기 위해서는 자국의 은행을 통해 상대 무역 국가의 은행으로 돈을 송금해야 하고, 이때 실제로 자국의 지폐나 달러를 상대방의 국가로 보내는 것이 아니라 신용장(LC)을 통해 환전과 같은 방식으로 송금을 대행해 주는 것이 국제무역에서의 은행이 주요한 역할 중 하나이다.

이러한 은행의 다양한 기능들이 잘 구현되어 있는 국가에서는 환전과 자금 트랜스퍼 만을 주로 하는 은행(또는 마켓)들이 따로 존재하고 있으며, 이에 대한 서비스도 상당히 발달되어 있는 것을 볼 수 있다. 예를 들어, 미국에 본사를 두고 있고 전세계 200개 국가에서 송금 서비스를 하고 있는 '웨스턴유니온' 같은 회사는 필리핀 등의 저개발 국가에서는 동네 편의점 수 만큼이나 많이 분포되어 있는데, 이는 저개발 국가의 국민들 일수록 외국에 나가서 일을 하고 자국으로 송금하는 일이 잦기 때문일 것이다.

한국 등의 나라에서 잘 볼 수 없는 점포 중 하나가 바로 환전소 인데, 필리핀과 태국 등의 동남아 국가에서는 환전만을 담당하는 점포를 너무 흔하게 볼 수 있다. 한국이 은행을 통해 예금, 송금, 환전을 모두 해결 한다면, 동남아 국가들은 은행, 트랜스퍼(송금), 환전소 사업이 각각 발달되어 있으며, 이에 종사하는 인구도 상당하다는 것을 알 수 있다.

하지만, 현재 필리핀, 베트남, 태국 같은 개발도상국에서는 외국계 금융사들이 새로운 방식의 서

비스들은 앞다투어 내놓고 있다. 최근 필리핀에서는 모바일을 통한 전자결제, 편의점 매장을 통한 환전과 금융 서비스 등이 새로운 트렌드로 떠오르고 있으며, 베트남 같은 경우는 몇 개의 전자결제 (Pay) 회사가 시장을 선도해 나가는 분위기가 형성되고 있다.

MBBC는 기본적으로 은행이 하는 예금(예탁)업무와 금융 트랜스퍼 환전소가 하는 송금업무, 환전소가 하는 환전업무 모두를 MBBC Pay 지갑에 담은 작업을 해 나갈 것이다. 이로써 MBBC는 거래와 결제라는 전통적인 가상자산 서비스에 은행이 하고 있는 금융 서비스 전체를 결합한 형태로 서비스가 완성될 것이다.

환전

가상자산의 가장 큰 특징은 각국의 거래소를 통해 쉽게 환전과 같은 기능을 부여할 수 있다는 것이다. 이것이 바로 가상자산이 기존의 화폐를 쉽게 대처할 수 있는 가장 강력한 확실한 장점이 되는 것이며, 현재까지 가상자산을 거래 및 유통하는 보편적인 방법으로 자리 잡고 있다.

하지만, 거래소에서 가상자산을 거래하기 위해서는 기본적으로 자국의 은행에 현금 및 재화를 입금시키고 거래소에 이를 송금한 뒤 가상자산을 구매해야 하므로, 기본적으로 은행 서비스를 한번 또는 그 이상 거쳐야만 가능한 방식이기도 하다.

이러한 거래소에서의 거래방식이 가상자산이 가지고 있는 막강한 기능에 얼마나 위배되고 있는 것인지 생각해 볼 필요가 있다. 우리가 가상자산에 대한 개념을 조금만 바꾸고, 주변 기능과 서비스를 좀 더 개발하면 가상자산은 그 자체로 훌륭한 시스템이며, 효율적인 금융 서비스이며, 오 완벽한 화폐로써 자리매김 할 수 있을 것이다.

환전을 필요로 하는 상점, 음식점, 무역회사 등이 각각 환전소의 역할을 할 수 있도록 MBBC 지갑에 이러한 기능을 만들어 넣고, 관광객, 무역 파트너, 해외 근로자 등, 마찬가지로 환전을 필요로 하는 손님이 MBBC 지갑을 통해 예약제로 환전을 할 수 있는 기능을 제시하려 한다.

예치와 반환

우리가 가지고 있는 자산은 일정한 시간이 흐르면 대부분 그 가치가 상승하게끔 되어 있다. 은행에 자산을 예치해 놓거나, 보험사나 자산운용사 등에 자산을 예치하여 놓으면 정해진 상품의 이율만큼 자산이 증가하는 것을 우리는 당연하게 여긴다.

이미 가상자산 기술시장에서는 POW 방식의 채굴에서 POS 방식의 채굴로의 전환이 가속화 되고 있다. 이는 단순하게 채굴 효율이나 자원낭비를 막기 위함이 아니라, 가상자산의 속성이 실물화폐와 똑같이 금융서비스나 금융상품 등에도 완벽하게 적용됨을 깨달았기 때문일 것이다.

내가 가진 가상자산을 빠르게 사용하지 않고 장기간 예치를 하면 어떤 효과가 나올까? 가상자산을 발행한 재단의 입장에서는 정해진 시간만큼 가상자산 매입자의 실물자산을 기술개발이나 투자 등에 사용할 수 있는 잉여자산이 발생하는 것이고, 이를 통해 만들어 지는 수익을 자산 예탁자와 나눌 수 있는 방법이 생기는 것이다.

MBBC는 이미 결제지갑과 거래소 등을 통해 3개월, 6개월, 12개월 24개월 등의 기간을 설정하고 자신의 MBBC 가상자산을 예치하는 서비스를 진행하고 있다. 현재로써 12개월 간의 예치에 대한 보상은 20% 정도가 될 것이다.

POS(Proof Of Stake) 방식은 이러한 가상자산을 통한 금융서비스와 투자수익반환 서비스에 가장 적합한 합의 알고리즘을 지니고 있다 할 것이다.

2020년 8월 현재, 한국에 대부분의 가상화폐 거래소가 스테이킹 서비스를 시작했고, 이더리움도 이미 POS 방식의 코어를 테스트넷에 올려 차세대 메인넷으로 활용할 계획을 가지고 있는 것을 볼 때, MBBC 블록체인을 만들 당시부터 D-POS 방식을 잘 활용한 EOS의 퍼블릭 체인으로 만든 이유가 어떤 것인지 유저들은 깊이 생각해 볼 필요가 있을 것이다.

무역거래 에스프로 및 지급보증

MBBC는 단순 거래 및 국제 무역을 위한 에스프로 및 지급보증 서비스를 준비하고 있다. 거래 에스프로 및 지급보증 방법은 아래와 같다.

물품 구매자 A와 물품 판매자 B는 자신들이 거래하고자 하는 내용을 계약서로 작성하여 재단과 계약된 에스프로 서비스 회사에 지급보증 서비스를 신청한다. 에스프로 서비스 회사는 계약내용을 토대로 각각 계약의 진행 상황에 맞추어 대금을 단계별로 분할 지급할 수 있는 컨트랙트 지급을 A와 B에게 제공한다. 물품 구매자 A는 물품 대금 전액 또는 계약에 명시된 금액 또는 MBBC 가상자산을 에스프로 회사에 입금하고, 에스프로 회사는 이를 A와 B의 에스프로 지급에 표시함으로써 에스프로 서비스에 들어간다. 계약 내용에 따라 일정비율의 물품이 문제없이 납품되면 A와 B는 모두 에스프로 지급을 통해 지급요청과 동의를 하게 된다. 대금의 지급은 MBBC 가상자산으로 하게 되며, 지급 받은 MBBC 가상자산은 거래소를 통해 다른 재화로 바꿀 수 있다. 에스프로 서비스는 별도의 에스프로 (전자지급 운영사)를 이용할 수도 있고, 가상자산 거래소가 이런 서비스를 개설할 수도 있다. 에스프로 예치금액과 예치기간에서 발생하는 POS 이자수익이 에스프로 서비스를 이용하는 비용 보다 많을 시, 에스프로 전자지급 운영사는 무료로 에스프로 서비스를 실시할 수 있다. 물론, 지급보증 서비스를 이용하고 나서 오히려 이자수익 중 일부를 에스프로 회사로부터 돌려 받는 일이 생길 수도 있다.

최근 코로나 바이러스 발생으로 인한 마스크, 방호용품 등 수많은 물품이 국제거래 되고 있는 것을 볼 수 있는데, 천문학적인 자금이 물품 구매에 사용되지만, 제대로 된 에스프로 기관이나 지급보증 기관이 없는 것을 볼 수 있었다. MBBC의 에스프로 서비스를 이용하면 거래 및 무역대금의 안전한 지급을 보장 받을 수 있게 될 것이다.

통화량과 재단의 활동

총 발행량과 채굴

MBBC는 총 최초 20억개의 가상자산을 발행할 수 있게 설계되어 있으며, Pre ICO를 통해 1천만 개 미만의 가상자산을 유저에게 사전판매 하도록 구성되어 있다. 하지만, 이들 Pre ICO 참가자들의 보유 가상자산은 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 설계 하였다.

MBBC는 소수점 4자리 까지 분기 할 수 있도록 되어 있다. 전세계인이 모두 함께 사용하는데 충분한 통화량이 될 것이다.

MBBC는 최초 채굴 후 1년간 총 발행 가능량의 대비 최대 5%까지 발행 및 채굴을 할 수 있을 것이다. 채굴된 MBBC는 위임증명 방식의 채굴에 의하여 매년 발행량의 20%정도가 추가 채굴 될 것이다. 추후 매년 (전체 발행량 대비) 3%씩 채굴량이 늘어날 것으로 분석되며 이런 증가세로 볼 때, 채굴량은 매년 증가하게 설계되어 있다.

- 채굴 예시 : 최초 1년 / 발행량 10,000,000개 (5%), POS 추가채굴 2,000,000개

2년차 / 발행량 16,000,000개 (8%), POS 추가채굴 3,200,000개

3년차 / 발행량 22,000,000개 (8%), POS 추가채굴 4,400,000개

채굴 예시와 같이 계속해서 발행량이 증가 한다면, MBBC 가상자산은 총 23년간 발행을 할 수 있다는 계산이 나오지만, 거래소에서의 MBC의 가격이 어떻게 변하느냐에 따라서 발행량은 변하게 되어 있으니, 현재로써 확정적인 것은 없다.

재단의 활동과 유저의 확보

재단은 대한민국의 가상자산 유저들뿐만이 아니라 동남아 및 중국, 유럽과 미국의 가상자산 유저들에게 MBBC 가상자산이 가져다 줄 건강하고 행복한 미래에 대한 동참을 유도하는 활동을 벌이고 있다.

특히, 최근에 일어난 코로나 사태 등을 볼 때, 동남아에 거주하고 있는 경제력 있는 인구들은 자국의 의료 시스템 및 질병 대처에 있어 많은 실망감과 허탈감을 감추지 못하고 있는 것으로 나타났다. 국가의 의료 시스템은 개개인의 힘으로 바꾸거나 비용을 낮추지 못하는 하나의 국가 시스템이며 경제 원리의 축소판이다.

MBBC는 전세계의 가상자산 유저들에게 이러한 원리와 인간이 아직 대처하지 못하는 질병으로부터 인류를 지키는 방법에 대해 꾸준히 설명하고 이를 실천하려 한다. 또한, 가상자산과 그에 관련된 기술의 힘이 가져다 줄 생명연장과 건강하고 행복한 삶에 대해 현재와 미래의 참여자 들에게 정확한 정보를 제공하기 위해 노력할 것이다.

참여와 보상

우리에게 MBBC의 뜻에 동참하고자 하는 IT 기술자, 금융전문가, 홍보전문가, 의료인, 질병 및 보건학자, 병원 경영자, 투자자와 가상자산 유저 등 많은 인력이 필요하다. 우리들은 이러한 인력들의 참여와 도움을 기대한다.

참여하는 모든 인원에게 MBBC 가상자산이 보상으로 주어질 것이며, MBBC 가상자산은 그들을 더욱 건강하고 안전하고 행복하게 지켜줄 것이다.

이 백서는 이러한 미래의 커뮤니티 구성원에게 보내는 초청장 이며, 설계도 이고, 희망의 외침이다. 이 커뮤니티에 참여하는 전세계 인류에게 인간의 기술이 만든 아름다운 미래가 함께 하길 바란다.

참고 / 퍼블릭체인으로서의 EOS

MBBC는 EOS 코어의 퍼블릭체인을 이용한 토큰으로 생성되어 있다. EOS 코어 내에서 MBBC의 발행 및 지갑분포에 관한 내용을 확인하려면 <https://bloks.io/tokens/MBBC-eos-mbctokenwork> 로 접속하여 검색을 할 수 있을 것이다.

본 MBBC 백서에는 EOS 코어에 관한 기술적인 내용들을 따로 명시하지 않는다.

만약 EOS 코어 및 블록체인 구성, 기술적인 내용, POS 합의방식 등을 자세히 알고 싶다면, <https://github.com/eoseoul/docs/blob/master/ko/translations/TechnicalWhitePaperV2.md> 등의 웹페이지를 통해 최신의 EOS 백서를 구해 볼 수 있을 것이다.

EOS는 이더리움과 지갑을 운영하는 방식에서 차이가 두드러진다. 이더리움은 여러 형태의 무료 콜드월렛을 깔고 이에 이더리움을 보관할 수 있으며, 이더리움 전송시에 이더리움을 GAS 비용으로 사용하는 방식을 기본적으로 택하고 있는데 비해, EOS는 지갑을 생성할 당시서부터 RAM이라는 비용을 지불하고 자신이 지불한 비용 만큼의 전송을 무료로 할 수 있는 방식을 채택하고 있다.

MBBC를 이용한 프로젝트를 구현하는 그룹은 미리 RAM 등의 비용을 지불하고 EOS 지갑을 확보한 후, 자신의 계정에 다른 지갑 계정을 등록시켜 여러 개의 지갑을 하나의 RAM 비용을 통해 사용할 수 있을 것이다.

현재까지 MBBC 블록체인에는 여러가지의 프로젝트들이 참여하고 있으며, 이 중에는 동남아 유저를 위한 커뮤니티와 신규 프로젝트 들도 참여를 하고 있다.

MBBC는 병.의원 프로젝트와 초간편 결제를 위한 프로젝트 외에도 게임이나 다양한 형태의 기술 개발을 위한 프로젝트들의 참여를 지원할 것이다.

2020년 7월 10일

MBBC Foundation MBBC-Build 2