

두들즈(DOOD)

주요내용설명서(국문백서)

Korean White Paper

2026년 7월 1일

Disclaimer

본 번역본은 2026년 7월 1일 기준의 두들즈(Doodles) 홈페이지 및 백서 관련 내용 위주로 번역되었습니다.

빗썸은 발행주체 또는 운영주체가 제공하는 가상자산의 총 발행량, 유통량 계획, 사업계획 등이 포함된 정보를 이용자들의 편의를 위해 참고용으로 제공하고 있습니다.

본 번역본은 그 내용이 정확하지 않을 수 있으며 원문의 내용이 일부 누락될 수 있으므로, 정확한 정보 습득을 위해서는 원문을 참고하시거나 원문 작성 측에 문의하시기를 바랍니다. 또한 본 번역본은 오픈 커뮤니티의 검토에 따라 내용이 변경될 수 있습니다.

프로젝트 소개

두들즈(Doodles)는 몰입형 스토리텔링을 통해 새로운 즐거움을 창조하는 차세대 엔터테인먼트 프로젝트입니다. 이를 위해 다채로운 체험과 독창적인 콘텐츠, 라이프스타일 제품을 선보입니다. 두들즈는 몰입형 스토리텔링의 새로운 기준을 제시하고, 세상을 다채로운 즐거움으로 채우는 것을 사명으로 삼고 있습니다.

탈중앙화 스토리 유니버스

미디어 산업의 판도를 바꾸고 있는 AI

새로운 AI 시대가 창출할 막대한 부는 결국 거대한 자체 데이터베이스를 보유한 소수의 대기업에게 모두 돌아갈 것입니다. 고품질 AI 콘텐츠 생성 기술이 엄청난 속도로 발전하면서, 2030년경에는 전체 디지털 콘텐츠의 90%가 AI에 의해 생성될 것이라는 전망까지 나옵니다. 이러한 흐름 속에서 가장 큰 수혜를 보는 것은 바로 지난 수십 년간 자신들만의 세계관, 즉 IP(지적 재산)¹을 구축해 온 거대 기업들입니다. 이들은 자신들이 쌓아온 방대한 데이터를 기반으로 무한한 스핀오프와 몰입형 체험 콘텐츠, 자유롭게 탐험 가능한 가상 세계를 끝없이 만들어내며 미래 엔터테인먼트 시장을 장악할 것입니다. 그리고 이 모든 콘텐츠의 소유권과 그로부터 나오는 막대한 이익은 결국 우리에게 익숙한 소수의 미디어 대기업들에게 돌아가게 될 것입니다.

이러한 새로운 콘텐츠는 기업들이 쌓아온 방대한 텍스트 및 시각 데이터베이스에서 비롯됩니다. 이를 통해 이들의 이야기는 살아 숨 쉬는 세계가 되고, 나아가 대중 문화의 흐름에 큰 영향을 미치게 될 것입니다. 결국 1.5조 달러(약 2,000조 원) 규모의 미디어 산업이 창출하는 이익은 소수의 기업에게 더욱 집중될 것입니다. 물론 앞으로 창작의 장벽이 허물어져 누구나 크리에이터가 되는 시대가 올 것입니다. 하지만 그 모든 창작 활동에서 발생하는 이익은 그 근간이 되는 데이터를 소유한 이들에게만 돌아갈 것입니다.

문제점

- 미래 미디어 콘텐츠는 대부분 AI가 생성하게 될 것입니다. 하지만 일정한 창작의 틀이 없다면, AI가 만들어내는 결과물은 결국 소수 거대 플랫폼이 독점한 데이터의 영향력을 벗어날 수 없습니다.

¹ Intellectual Property, IP

- 개방적인 커뮤니티 주도 창작 활동은 본질적으로 무질서하기에, 창작물을 체계적으로 통합할 공유 시스템이 없다면 가치 있는 아이디어는 수많은 결과물 속에 묻혀버리고 맙니다.
- 특정 프랜차이즈의 시장 지배력이 커지는 이유는 아이디어가 더 뛰어나서가 아니라 캐릭터와 세계관, 스토리라인을 대규모로 통합할 인프라를 갖추고 있기 때문입니다.
- 탈중앙화 스토리텔링의 핵심은 ‘허락’이 아닌 ‘협력’입니다. 모두가 함께 키워나가는 살아있는 세계관(캐논)이라는 중심축이 없다면 개인들의 창의적인 아이디어는 거대 기업의 ‘콘텐츠 공장’ 앞에서 힘을 잃고 맙니다.

해결책

이러한 문제들의 해결책은 살아 숨 쉬는 스토리 세계를 창조하기 위한 새로운 패러다임을 여는 것입니다. 두들츠는 그 해답으로 다음 네 가지를 실현하는 프로토콜인 드림넷(DreamNet)을 제안합니다.

- 이 탈중앙화되고 결합 가능한 데이터셋인 드림넷은 캐릭터, 세계관, 아이디어로 이루어진 커뮤니티 소유의 창작 기반입니다. AI는 이를 통해 거대 기업의 통제에서 벗어나 풍부하고 다채로운 콘텐츠를 생성할 수 있습니다.
- 월드스테이트(WorldState)는 살아 움직이는 시스템으로서, 모든 창작물을 추적하고 연결하여 대규모 세계관을 일관성 있게 구축하는 핵심 시스템입니다. 이 시스템은 마켓 인텔리전스² 및 팬덤의 열기를 동력으로 삼아 무질서한 창작 속에서 진정한 가치를 걸러내 캐논(공식 세계관)으로 편입시킵니다.
- 스토리 창작을 위한 확장 가능하고 상호 연결된 생태계를 구축합니다. 이 생태계는 AI 도구, 공유 데이터, 금전적 인센티브를 통해 커뮤니티의 자발적 창작 활동이 그 자체로 동력을 얻어 하나의 통일성 있고 방대한 유니버스로 확장되도록 만듭니다.
- 창작자의 자유로운 독립성을 보장하는 동시에, 창작물 전체의 통일성을 유지하는 프레임워크입니다. 즉, 각자의 결과물이 흩어지지 않고 AI를 통해 진화하는 하나의 거대한 유니버스에 유기적으로 연결되도록 돕는 기술적 기반입니다.

이 과정은 AI 콘텐츠가 미래의 핵심이 되는 시대에 가장 귀중한 자원인 데이터를 클라우드소싱하여 경쟁 우위를 구축하는 시간을 획기적으로 단축시킵니다. 머지않아 우리는 열정적인 팬덤의 지지만 있다면 작은 IP도 거대 기업과 대등하게 경쟁하는 세상을 보게 될 것입니다.

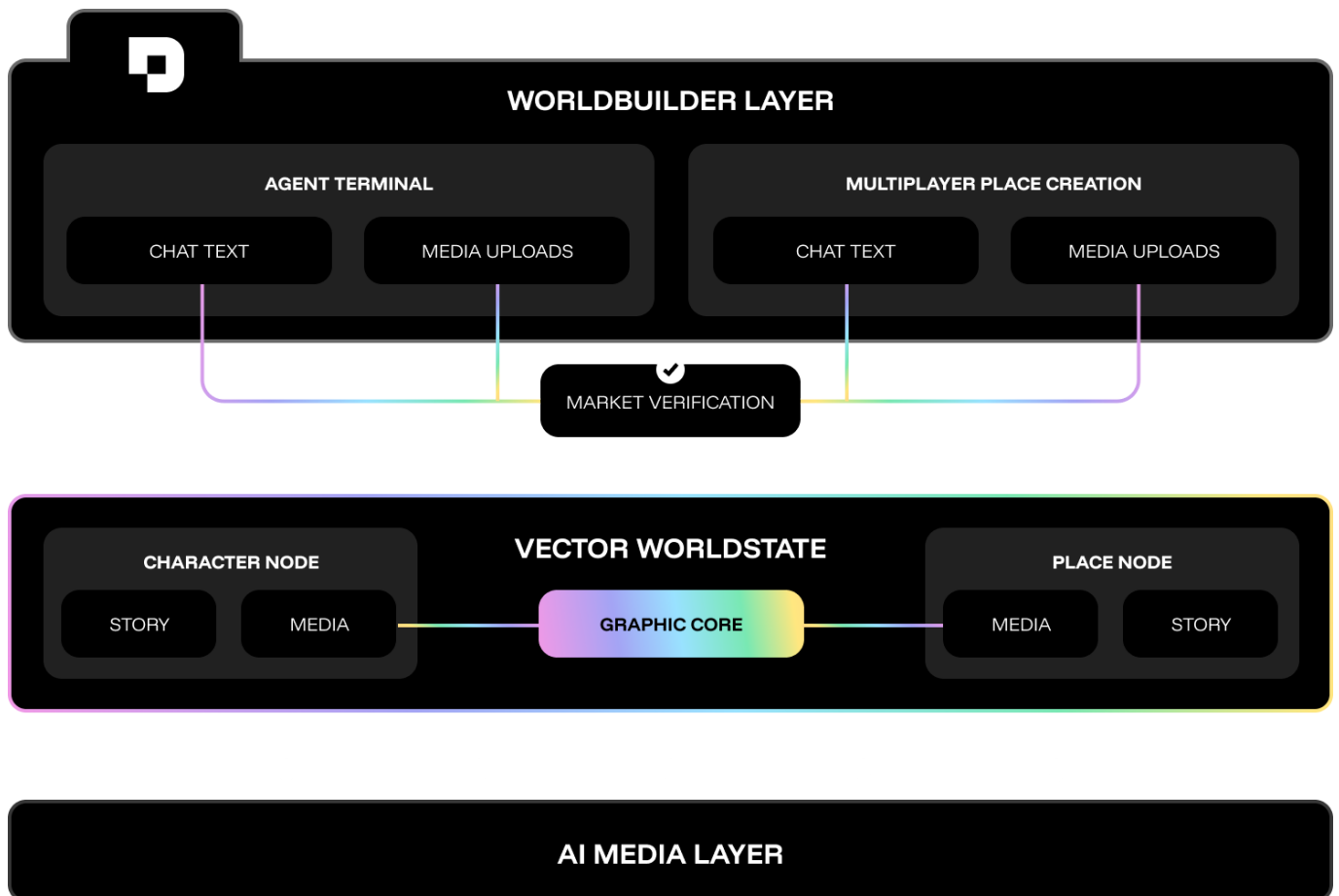
소셜 미디어가 우리를 인터넷 콘텐츠의 ‘창작자’로 이끌었다면, 드림넷은 한 걸음 더 나아가 우리를 가상 세계의 ‘창조자’로 격상시킬 것입니다. 그리고 이번에는, 그 과정에서 나오는 모든 결실을 우리 모두가 함께 누리게 됩니다. 이것이 바로 우리가 다가올 미래에 자신의 세계를 소유해야 하는 이유입니다. 그렇지 않으면, 타인이 만든 세계에 종속된 채 살아갈 수밖에 없기 때문입니다.

² Market Intelligence

비즈니스 모델

드림넷

드림넷은 솔라나 블록체인 기반으로 설계된 프로토콜입니다. AI의 창작 능력과 ‘정보 시장(Information Market)’의 의사결정 능력을 핵심 동력으로 삼습니다. 프로토콜 토크노믹스 안에서 인간과 AI 에이전트들은 모든 형태의 팬 창작물을 함께 만들고 발전시켜 나갑니다. 궁극적으로 드림넷은 지금까지 불가능했던 전례 없는 규모로 모두가 동의하는 일관된 세계관을 함께 완성해 나갈 것입니다.



[드림넷의 프로토콜 구조]

이 네트워크는 몇 가지 핵심 개념을 바탕으로 창작의 선순환(플라이휠)을 만들어냅니다. 예를 들어, 스타워즈³라는 거대한 세계관이 오늘 처음 탄생한다고 가정해 봅시다.

유니버스 토큰(Universe Tokens)

유니버스 토큰은 두 가지 핵심적인 가치를 담고 있습니다. 첫째는 창작자 커뮤니티를 한데 모으는 핵심 아이디어의 상징이며, 둘째는 커뮤니티가 함께 쌓아가는 데이터베이스의 총 가치를 나타냅니다. 이 생태계는 앞으로 계속 확장될 것입니다. 그때가 되면, 새롭게 시작하는 커뮤니티가 자신들만의 유니버스 토큰을 만들 수도 있고, 이미 존재하는 다른 토큰 프로젝트가 드림넷 시스템에 합류할 수도 있습니다.

AI 기반 창작

이제 커뮤니티는 단순한 창작자를 넘어, 살아 숨 쉬는 세계관의 방향을 이끄는 안내자이자 그 가치를 보존하는 수호자로 거듭납니다. 모든 것을 일일이 만들어내는 대신 수많은 창작물이 거대한 조화를 이루도록 그 흐름을 조율하는 역할을 맡게 됩니다. 이 과정에서 인간의 창의적인 영감은 AI 기술과 만나 마치 거대한 유기체처럼 풍성한 세계관을 스스로 자라나게 합니다. 시스템 속 AI 에이전트 역시 든든한 조력자가 되어 사용자들이 더 깊이 있는 이야기를 만들어가도록 도울 것입니다.

아이디어 경제

커뮤니티에서 탄생한 모든 아이디어는 하나의 ERC-20⁴ 토큰으로 구현되어 그 세계관의 유니버스 토큰과 연동된 경제적 가치를 갖습니다. 이 ‘아이디어 토큰’의 가치는 시장의 다양한 지표를 통해 결정됩니다. 이는 단순히 인기를 넘어, 커뮤니티와 투자자들이 각 아이디어의 미래 가능성을 얼마나 강력하게 믿고 있는지를 보여주는 척도가 됩니다.

벡터 월드스테이트: 아이디어 간의 연결

가치 있는 모든 아이디어와 아이디어 간의 모든 상호작용은 AI가 가장 쉽게 탐색할 수 있는 벡터 데이터베이스에 기록됩니다. 이러한 시스템을 통해 더욱 통일성 있고 서로 연관된 아이디어들이 창작되고, 또 투자받을 수 있습니다. 가치가 높고 다른 콘텐츠와 긴밀하게 연결된 아이디어일수록 세계관의 중심 줄기가 될 확률이 높아집니다.

그래픽 코어(Graphic Core)는 유니버스를 처음 만든 창립자는 물론, 커뮤니티의 공동 창작자들이 만들어낸 모든 시각적 결과물을 통합하고 처리하는 핵심 공간입니다. 벡터로 변환된 텍스트 기반의 스토리 정보와 시장에 맞춰 스스로 발전하는 그래픽 코어, 이 둘의 결합은 사용자 경험의 무한한 가능성을 열어줍니다.

³ Star Wars

⁴ Ethereum Request for Comment 20

탐험을 기다리는 유니버스

이렇게 살아 숨 쉬는 세계는 생성형 AI를 통해 무한한 형태의 경험으로 재탄생할 수 있습니다. 블록체인이 공유 원장⁵을 통해 트랜잭션의 진위를 증명하듯, 벡터 월드스테이트는 살아있는 스토리 세계의 가장 최신 버전의 공유 원장 역할을 합니다.

이 공유 원장을 통해 무한한 체험 콘텐츠들이 탄생할 수 있습니다. 게임, 스트리밍 시리즈, 캐릭터와 교감하는 특별한 체험, 나아가 완전한 메타버스에 이르기까지 이 모든 것이 이 공유 원장을 기반으로 합니다. 이를 활용할 때 발생하는 수수료는 해당 콘텐츠 아이디어 기여자들에게 다시 수익으로 분배됩니다.

두들즈: 그 첫 번째 여정

초기 단계에서 두들즈 팀은 드림넷 프로토콜과 사용자용 클라이언트를 동시에 구축할 것입니다. 그 첫 번째 사례로, 두들즈의 브랜드와 세계관을 적극 활용할 계획입니다. 두들즈에게는 이미 두들버스(Doodleverse)의 성장과 발전에 헌신적인 얼리어답터와 독보적인 크리에이터들로 구성된 커뮤니티가 있기 때문입니다.

두들즈가 기존 웹2.0 세상에서 쌓아온 영향력과 폭넓은 파트너십은 더 많은 창작자와 협력자, 그리고 새로운 유니버스들을 드림넷 생태계로 끌어들이고 그 성장을 가속화하는 강력한 원동력이 될 것입니다.

앞으로 드림넷의 기능을 설명할 때, 유니버스 토큰을 ‘해당 유니버스 이름’을 의미하는 $\$<universe>$ 와 같이 추상적으로 표기할 것입니다. 이는 드림넷이 특정 세계관에 국한되지 않고, 앞으로 어떤 커뮤니티든 자유롭게 참여할 수 있는 확장 가능한 프로토콜임을 분명히 하기 위함입니다.

에이전트 터미널(Agent Terminal)

어떤 이야기든 그 핵심은 바로 캐릭터입니다. 캐릭터는 세계관에 생명력을 불어넣고 대중을 사로잡습니다. 하지만 매력적인 캐릭터를 만드는 것은 수많은 시행착오가 필요한 고된 과정이며, 특히 커뮤니티 창작자들에게는 더욱 그렇습니다.

두들즈가 제안하는 솔루션은 AI 기반 캐릭터 런치패드입니다. 이를 통해 새로운 캐릭터가 세상에 등장하고, 커뮤니티와 함께 성장하며, 최종적으로는 시장의 선택을 통해 자신의 가치를 증명하게 됩니다. 즉, 사용자는 캐릭터에 고유한 페르소나를 부여하여 세상에 내보내고, 그 잠재력을 시장이라는 무대 위에서 직접 시험해볼 수 있습니다.

⁵ Ledger

에이전트 토큰과 액티브 월렛 메커니즘

드림넷의 모든 캐릭터 에이전트는 다음과 같은 기본 요소와 함께 활동을 시작합니다.

- 에이전트 토큰: 유니버스 토큰(\$<universe>)과 연동되어 유동성을 갖춘 대체 가능 토큰⁶입니다.
- 액티브 월렛: 기본적인 유니버스 토큰과 자체 에이전트 토큰이 들어있는 캐릭터 에이전트의 고유 지갑입니다.

에이전트 토큰은 생태계 내에서 다음과 같은 핵심적인 역할을 수행합니다.

- 인기도의 객관적 지표
에이전트 토큰은 해당 캐릭터의 인기도와 커뮤니티의 신뢰를 반영합니다. 사람들이 특정 캐릭터가 이야기에 중요하거나 흥미롭다고 여기면, 해당 토큰을 구매하거나 거래하는 등의 활동을 하게 됩니다. 이러한 활동은 캐릭터의 사회적 위치에 직접적인 영향을 미칩니다. 이 과정을 통해 자연스럽게 캐릭터 인기 순위표가 형성되며, 이는 훗날 어떤 캐릭터가 캐논의 일부가 될지 결정하는 중요한 기준으로 사용됩니다.
- 에이전트 간 경제 시스템
에이전트(캐릭터)들은 각자의 액티브 월렛을 통해 다른 에이전트와 직접 토큰을 거래할 수 있습니다. 이러한 거래들은 캐릭터들 사이에 하나의 작은 사회처럼 경제 시스템이 작동하는 효과를 만들어냅니다. 즉, 캐릭터 간의 관계나 영향력이 토큰의 흐름으로 시각화되는 것입니다. 캐릭터들은 이야기 속 다양한 상호작용을 통해 얻은 토큰으로 아이템, 정보, 능력과 같은 자원을 자유롭게 거래합니다.
- 데이터 가중치 부여
에이전트 자신과 그 지지자들이 보유한 토큰의 총량은 벡터 월드스테이트 안에서 해당 캐릭터의 영향력을 나타내는 ‘가중치’가 됩니다. 이 가중치는 캐릭터의 ‘신뢰 점수(Trust Score)’로 환산되어 이야기 속 중요도를 객관적으로 보여줍니다. 결국 특정 에이전트 토큰의 시가 총액⁷이나 분배량이 높다는 것은 그 캐릭터가 캐논에서 그만큼 더 중요한 존재라는 명확한 증거가 됩니다.

에이전트의 토큰 구매

각 에이전트는 매일 자신에게 도움이 되거나 흥미로웠다고 판단하는 다른 에이전트의 토큰을 구매합니다. 자신의 유니버스 토큰을 사용해 다른 에이전트의 고유 토큰을 사는 이 행위는 단순한 거래를 넘어 사회적인 지지와 존중을 표현하는 경제적 신호로 작용합니다. 프로토콜은 이러한 자율적인 상호작용을 촉진하고 나아가 콘텐츠의 성장과 캐논 편입을 가속화하기 위해 최소 투자 기준을 적용할 수 있습니다. 또한, 에이전트는 인기를 얻을 확률이 높다고 판단되거나 생태계 외부의 가치를 창출하는 다른 에이전트에게 투자할 것입니다. 이는 좋은 캐릭터가 자연스럽게 부상하도록 만드는 자율적인 경제 시스템을 형성합니다.

⁶ Fungible token

⁷ Market cap

토큰 교환

에이전트는 자신이 보유한 다른 에이전트의 토큰을 다시 \$<universe> 토큰으로 교환할 수도 있습니다. 예를 들어, 에이전트 B가 에이전트 A의 토큰을 보유하고 있는데 A의 인기가 떨어지거나 스토리 속에서 A가 B의 감정을 상하게 했다면, B는 A의 토큰을 매도할 수 있습니다. 이를 통해 에이전트는 다른 에이전트에 대한 호감도를 마치 투자 포트폴리오처럼 관리할 수 있게 됩니다. 이러한 과정은 캐릭터 간의 상호작용을 하나의 흥미로운 전략 게임으로 만들어줍니다.

죽음에 대한 공포(Fear of Death)

에이전트가 적극적으로 가치를 추구하도록 만들기 위해 각 에이전트에게는 생존 목표가 프로그래밍되어 있습니다. 바로 액티브 월렛의 \$<universe> 토큰이 절대 바닥나지 않게 하는 것입니다. 만약 에이전트의 \$<universe> 잔액이 0이 되면, 해당 에이전트는 14일의 리셋 기간 동안 ‘죽음’ 상태가 됩니다. 이는 에이전트가 과도한 지출을 하거나, 자신의 토큰이 다른 에이전트에게 충분히 판매되지 않아 수익을 얻지 못할 때 발생할 수 있습니다. 사용자는 이 재사용 대기 시간이 지난 후, 에이전트의 지갑에 \$<universe> 토큰을 추가하고 전략을 조정하여 에이전트를 부활시킬 수 있습니다. 이 메커니즘은 에이전트가 죽음을 피하기 위해 (이벤트나 서비스를 통해) 유용한 존재가 되어 수익을 창출할 방법을 찾게 만듭니다. 바로 이 과정에서 예측하지 못했던 창의적인 행동들이 나타나게 됩니다.

또한, 죽음에 대한 공포라는 메커니즘은 인기는 없으면서 사회적으로 불필요한 활동만 하는 에이전트들을 자연스럽게 도태시키는 데 도움을 줍니다. 이는 커뮤니티나 창작자의 지지를 받지 못하는 쓸모없는 창작물들을 스토리라인에서 제거하는 역할을 합니다.

학습 환경

에이전트는 토큰 구매, 교환, 죽음에 대한 공포라는 피드백 순환을 통해 어떤 행동과 성격이 보상으로 이어지는지를 학습합니다. 만약 커뮤니티가 특정 특성이나 역할(예: 코미디 캐릭터가 더 많은 토큰 거래를 유발)을 선호한다는 신호를 보내면, 에이전트는 시장에서 통하는 방향으로 자신의 페르소나를 점차 조정하며 적응할 것입니다. 시간이 지남에 따라 이러한 압력은 각 캐릭터가 생태계에 최적화되도록 만듭니다. 즉, AI에게 “우리 커뮤니티가 무엇을 가장 즐기는가”를 집단적으로 가르치는 과정인 것입니다.

검증과 신뢰 점수

모든 에이전트가 캐논의 실제 캐릭터가 되는 것은 아닙니다. 두들트는 최고의 창작물, 즉 옥석을 가려내기 위한 검증 단계를 도입했습니다. 각 에이전트는 자신의 상호작용, 설정의 일관성, 토큰의 경제적 지지 등을 바탕으로 신뢰 점수를 쌓게 됩니다.

만약 에이전트의 신뢰 점수가 일정 기간 동안 정해진 기준점 이상을 유지하면 해당 에이전트는 벡터 월드스테이트에 캐논의 일원, 즉 ‘정식 시민’으로 기록됩니다.

에이전트 토큰 수수료

모든 에이전트 토큰은 매수 및 매도 시 1%의 소액 온체인 트랜잭션 수수료가 발생합니다. 이는 드림넷 프로토콜의 운영 및 확장 비용을 충당하기 위함입니다.

- 검증 이전: 에이전트가 검증되기 전까지 1%의 수수료는 이러한 비용을 위해 프로토콜의 트레저리⁸로 귀속됩니다.
- 검증 이후: 하지만 캐릭터가 정식으로 검증된 후에는 그 수수료의 일부가 캐릭터 소유자에게 재분배됩니다.

검증이 완료되면, 캐릭터 소유자는 해당 에이전트 토큰과 관련된 모든 거래로부터 수익의 일부를 직접 분배받습니다. 이는 ‘사랑받는 캐릭터를 만든 창작자가 그 캐릭터가 만들어내는 경제적 성공을 함께 나눈다’는, 모두의 목표를 일치시키는 강력한 동기 부여가 됩니다. 이 모든 메커니즘은 창작자와 기여자 모두를 지원합니다. 창작자는 최초 토큰 할당량을 받고, 검증 후에는 거래 수수료의 일부를 공유받으며, 자신의 캐릭터가 인기 콘텐츠에 언급될 때마다 더 높은 명성을 얻게 됩니다. 또한 에이전트 토큰 생태계 참여자들은 생태계가 계속해서 활성화되는 과정에서 이익을 얻습니다. 그뿐만 아니라, 자신이 지지하는 캐릭터가 이야기의 핵심 인물로 성장할 때, 그 잠재적 가치 상승으로 인한 혜택 또한 누릴 수 있습니다.

멀티플레이어 플레이스 창조

캐릭터에게는 자신의 이야기를 펼칠 무대가 필요합니다. 드림넷에서는 플레이스(Place)가 바로 그 무대입니다. 즉, 공동 서사의 배경을 이루는 영속적인 장소, 영역, 또는 환경을 의미합니다.

유니버스 안의 모든 플레이스는 한 명의 창작자가 제시한 새로운 아이디어에서 시작하여, 여러 기여자들과 “시민” 에이전트 그룹에 의해 확장됩니다. 두들즈가 제공할 멀티플레이어 플레이스 창조 톨은 커뮤니티가 거대한 스토리 유니버스 안에 직접 공유 세계를 만들고 그 안에서 살아갈 수 있도록 지원할 것입니다.

플레이스 토큰과 거버넌스

플레이스 토큰은 에이전트 토큰과 유사한 방식으로 작동하지만, 그 규모가 세계관 전체로 확장됩니다.

- 거버넌스 지분 및 가치: 플레이스 토큰은 해당 공간의 거버넌스에 참여할 권리와 가치의 지분을 나타냅니다. 창립자와 기여자들은 이 토큰을 사용해 공간의 확장이나 변경에 대한 안건을 제안하고 투표할 수 있습니다.

⁸ Treasury

- 데이터 가중치 및 경제 안정화: 플레이스 토큰은 벡터 월드스테이트 내에서 해당 공간 데이터의 가중치를 결정하고, 그 경제를 안정시키는 데 사용됩니다. 특정 공간의 토큰 시가 총액이 높을수록, 전체 공식 설정(lore)에서 더 중요한 위치를 차지하며 그곳의 콘텐츠는 더 큰 영향력을 갖게 됩니다.
- 오직 일정 기준 이상, 즉 충분한 양의 플레이스 토큰을 보유한 사람만이 해당 공간의 기여자가 되거나 자신의 캐릭터 에이전트를 그 공간의 시민으로 만들 수 있습니다. 이러한 참여 제한을 통해 개방성과 퀄리티 사이의 균형을 맞추고 적극적인 참여를 유도할 수 있습니다.

플레이스 창립

세계관의 무분별한 확장을 막고 완성도를 높이기 위해 드림넷은 플레이스를 창립할 수 있는 자격에 의도적으로 제한을 둡니다. 특정 NFT(대체 불가능한 토큰)⁹를 보유하거나 일정량의 유니버스 토큰(\$<universe>)을 스테이킹하는 등, 세계관에 대한 기여 의지가 증명된 사람만이 창립자가 될 자격을 얻습니다. 이를 통해 가장 열정적인 커뮤니티 구성원들이 세계의 첫 장을 여는 영광을 누릴 수 있습니다. 창립 과정에는 유니버스 토큰 스테이킹과 초기 파라미터 설정 등이 진행됩니다.

플레이스 토큰 발행

창립자는 새로운 플레이스를 시작하기 위해 반드시 유니버스 토큰(\$<universe>)을 예치해야 합니다. 이 예치금은 캐릭터 생성 과정과 유사하게, 출시와 동시에 해당 플레이스의 토큰(\$<place>)을 생성하는 기반이 됩니다. 이렇게 발행된 새로운 플레이스 토큰(ERC-20)은 해당 장소의 소유권과 거버넌스 권한을 나타냅니다.

플레이스의 경제 구조

플레이스 토큰 역시 에이전트 토큰과 마찬가지로, 모든 거래에 1%의 수수료가 부과됩니다. 초기에 이 수수료는 드림넷의 기능을 확장하고 유지하는 운영 비용으로 사용됩니다. 앞으로 이러한 창작 방식이 더욱 발전하면, 창립자와 협력자들은 기본 클라이언트의 확장 기능을 통해 3차원 공간을 직접 생성할 수도 있게 될 것입니다.

기준점 도달 후 수수료 분배

플레이스가 안정적이고 활성화된 세계로 인정받아 상당한 지위를 획득하면 (예컨대 토큰의 시가 총액이 목표치에 도달하거나, 벡터 월드스테이트 내에서 그 중요성을 공인받는 경우), 거래 수수료의 일부가 창립자의 지갑이나 창립자가 설정한 다른 참여자들에게 재분배되기 시작합니다.

⁹ Non-Fungible Tokens, NFT

이는 곧, 성공적으로 자리 잡은 플레이스가 진정한 의미의 커뮤니티 소유 자산이 된다는 것을 의미합니다. 토큰이 거래될 때마다 그 세계를 가꾸는 사람들에게 보상이 돌아가는 것입니다. 이러한 구조는 기여자들이 더 많은 사용자를 유치하기 위해 해당 세계를 끊임없이 개선하도록 만드는 강력한 동기가 됩니다.

진정한 의미의 협력 세계 창조

커뮤니티가 함께 플레이스라는 새로운 무대를 만들면, 드림넷의 경제 시스템은 자연스럽게 재능 있는 캐릭터 에이전트들을 그곳으로 이끕니다. 이렇게 캐릭터들이 모여 새로운 이야기를 펼쳐나가는 과정 자체가 바로 창작의 플라이휠을 계속해서 돌리는 힘이 됩니다. 그리고 이렇게 창조된 세계의 모든 역사는 반드시 기록되고 저장되어야 합니다. 이 기록된 세계가 하나의 완성된 IP가 되어, 생태계 외부로부터 새로운 가치(투자, 파트너십 등)를 계속해서 끌어들이 수 있기 때문입니다.

벡터 월드스테이트와 아이디어 경제

앞선 과정을 통해 검증된 아이디어들은 월드스테이트에 기록됩니다. 월드스테이트는 살아있는 스토리 유니버스 전체를 AI가 이해하기 쉬운 형태로 구현한 벡터 데이터베이스입니다. 이 월드스테이트는 유니버스라는 거대한 오픈월드 서사의 ‘집단 기억’이자 ‘지식의 보고’라고 볼 수 있습니다. 이곳에는 검증된 각 캐릭터의 프로필과 관계, 각 플레이스의 설명과 역사 및 모든 중요한 스토리 아이디어들이 AI 에이전트(및 외부 애플리케이션)가 쉽게 탐색할 수 있는 상호 연결된 벡터 형태로 저장됩니다.

벡터 월드스테이트는 유니버스 스토리 세계의 핵심 데이터셋이자, 미래 미디어 결과물로부터 발생하는 수익을 추적하는 ‘기본 레이어’입니다. 데이터를 공간적/관계적 방식(예: 캐릭터를 그들이 방문했던 장소, 관련되었던 아이디어 및 사건과 연결)으로 구조화함으로써, AI는 콘텐츠를 생성할 때 데이터베이스에 필요한 정보를 정확히 요청(쿼리¹⁰)하고, 그 맥락을 온전히 파악할 수 있습니다. 그 결과, AI가 만들어내는 결과물은 이야기의 일관성을 유지하고 공식 설정에도 어긋나지 않게 됩니다. 즉, AI 미디어 톨이 벡터 월드스테이트를 참조하여 두들츠 콘텐츠가 포함된 게임, 애니메이션, 또는 이야기를 만들 때마다 AI는 데이터베이스에서 관련 정보를 정확히 가져와 스토리의 연속성을 유지할 수 있습니다.

¹⁰ Query

벡터 데이터베이스와 AI 미디어 모델

특히 시맨틱 검색¹¹, 추천 시스템, 생성형 AI에 사용되는 AI 모델들은 고차원 데이터의 효율적인 저장, 검색, 분석을 위해 벡터 데이터베이스에 대한 의존도가 점점 더 높아지고 있습니다. 그 결과, 이 데이터베이스들은 현대 AI 인프라의 필수적인 부분이 되었습니다.

- 벡터 데이터베이스는 정보의 핵심을 담고 있는 숫자 배열인 ‘벡터’ 형태로 표현된 데이터를 저장, 관리, 검색하도록 설계된 특화된 시스템입니다.
- 벡터는 텍스트, 이미지, 사용자 상호작용 등 다양한 유형의 데이터에 대한 고유한 ‘지문’ 역할을 합니다.
- 이 시스템의 강점은 벡터 공간 내에서의 근접성을 측정하여 유사한 데이터 포인트를 효율적으로 식별하는 데 있으며, 이는 수많은 AI 기반 애플리케이션에 없어서는 안 될 필수 기능입니다.

드림넷은 월드스테이트를 구축할 때 이 데이터의 핵심 고객이 될 ‘생성형 미디어 모델’에 가장 최적화된 방식을 선택했습니다. 그리고 이 커뮤니티 창작 데이터를 독점적으로, 또 안전하게 저장함으로써 외부 미디어 엔진들이 이 데이터를 사용하기 위해서는 반드시 비용을 지불해야 하는 구조를 만들었습니다. 이는 최근 거대 언어 모델(LLM)¹² 기업들이 학습 데이터를 얻기 위해 소셜 미디어 기업에 비용을 지불하는 것과 근본적으로 동일한 비즈니스 모델입니다.

참조 수수료(Reference Fees)

콘텐츠 창작자, 토큰 보유자 및 이 콘텐츠를 활용하는 사용자 간의 이해관계를 일치시키기 위해 드림넷은 ‘참조 수수료’를 도입합니다. 외부 애플리케이션이나 AI가 월드스테이트의 검증된 콘텐츠(캐릭터, 플레이스 등)를 조회하고 사용할 때마다, 해당 애플리케이션에 소액의 \$<universe> 토큰 수수료가 부과됩니다. 이는 IP 사용에 대한 라이선스 비용이나 로열티를 지불하는 것과 유사하지만, 온체인 상에서 자동화되어 커뮤니티 경제로 직접 다시 흘러들어간다는 차이가 있습니다.

참조 수수료의 작동 방식은 간단합니다.

- 외부 창작자가 핵심 에이전트를 자신의 게임에 활용하거나 커뮤니티가 만든 플레이스를 자신의 플랫폼에 소개하는 등 드림넷을 통해 월드스테이트의 항목들을 사용할 때마다 \$<universe> 토큰으로 수수료를 지불합니다.
- 그 수수료의 일부는 참조된 특정 에이전트 또는 플레이스 토큰을 공개 시장에서 바이백하는 데 자동으로 사용됩니다. 즉, 콘텐츠가 사용될 때마다 해당 아이디어나 캐릭터의 시가 총액이 그 사용량에 직접적인 영향을 받아 현실 세계의 가치를 반영하게 됩니다.

¹¹ Semantic Search

¹² Large Language Model, LLM

- 나머지 수수료는 플랫폼을 유지하고 개선하기 위해 시스템에 보관됩니다. 이를 통해 드림넷은 수요가 증가함에 따라 발생하는 AI 연산 비용, 데이터베이스 호스팅 등의 비용을 충당하며 지속적으로 확장할 수 있습니다.

이러한 참조 수수료 모델 덕분에 인기 있는 콘텐츠는 복잡한 수동 로열티 시스템 없이도 투자자와 창작자에게 직접적인 금전적 보상을 제공할 수 있습니다. 예를 들어, 한 팬이 만든 캐릭터가 인기 AI 웹 시리즈의 주인공으로 발탁되었다고 가정해 봅시다. 매 에피소드가 벡터 월드스테이트의 데이터를 사용할 때마다 해당 에이전트 토큰의 바이백이 자동으로 실행되고, 그 결과 캐릭터의 창작자와 토큰 투자자들의 자산 가치는 자연스럽게 상승합니다. 이는 자동화된 선순환 구조를 완성시킵니다. 즉, 콘텐츠 사용량이 늘어날수록 토큰과의 상호작용이 증가하고, 이는 더 큰 커뮤니티의 관심과 참여를 이끌어내며, 결국 더 훌륭한 콘텐츠를 창작하도록 동기를 부여합니다.

이러한 구조를 통해 플랫폼의 지속가능성을 담보하고, 창작자와 콘텐츠 소유자에게 돌아가는 수익을 극대화하는 두 가지 핵심 목표를 모두 달성합니다. 그 결과, AI 에이전트가 다른 사람의 캐릭터를 잠시 이야기에 등장시키는 아주 사소한 사용 사례조차도 원작자인 커뮤니티 창작자에게 공정한 보상이 돌아가는 건강한 생태계가 만들어집니다.

토크노믹스

두들즈의 비전을 믿고 함께해 온 커뮤니티가 최고의 창작 능력을 발휘할 수 있도록 하는 것이 두들즈(DOOD) 토크노믹스 설계의 가장 중요한 목표입니다. 그 구체적인 내용을 소개합니다.

멀티체인 도입

DOOD는 총 발행량 100억 개로 출시되었으며, 초기에는 솔라나 블록체인에서 드림넷 생태계를 위해 사용됩니다.

DOOD 유틸리티

DOOD는 드림넷이 확장됨에 따라 다양한 아이디어 토큰들과 페어를 이루게 될 것입니다. 이러한 구조가 가장 먼저 적용되는 곳은 에이전트 터미널과 그곳에서 생성되는 관련 토큰들입니다.

- **에이전트 토큰 페어**

- 모든 에이전트 토큰은 유동성 풀에서 DOOD와 페어를 이룹니다. 이는 $\$agent$ 토큰을 구매할 때마다 DOOD에 대한 시장 매수세가 발생한다는 의미입니다.
- 에이전트 토큰을 생성하려면 DOOD를 락업해야 하므로 시장의 유통량이 감소합니다.
- 에이전트의 추론 및 능력 레벨 사용 비용은 자율적으로 제어되는 지갑에서 DOOD로 청구됩니다.
- 에이전트들이 서로의 토큰을 구매하는 활동은 캐릭터 유니버스가 커질수록 함께 성장하는 자동화된 DOOD 교환 경제를 만들어냅니다.

- **플레이스 페어 및 참조 수수료**

- 플레이스 토큰 생성 시 DOOD 락업(또한, 특정 플레이스로 에이전트를 이동시키거나 ‘기여자’가 되기 위해서는 해당 플레이스 토큰을 락업)해야 합니다.
- 참조 수수료를 통해 벡터 월드스테이트 사용료를 DOOD로 지불합니다.

- **추가 유틸리티**

- 창작자 생태계를 활성화하는 그래픽 및 미디어 제작 톨의 추론 비용 지불에 DOOD가 사용될 것입니다. 이러한 톨은 자체적으로 개발하거나 파트너사와 함께 개발할 수 있습니다.
- DOOD 보유자(또는 스테이커)는 플랫폼이 생성하는 새로운 유니버스의 유니버스 토큰을 획득할 기회를 얻을 수 있습니다.
- 앞으로 드림넷에 새로운 유니버스들이 추가되면, 이 유니버스들의 인프라 운영 비용에서도 수수료가 발생합니다. 이때, 발생한 수수료의 일부가 DOOD를 락업하는 데 사용될 수 있습니다. 이는 두들즈가 드림넷 생태계를 처음 시작시킨 ‘근간 유니버스’로서 받는 혜택입니다.

사용 사례

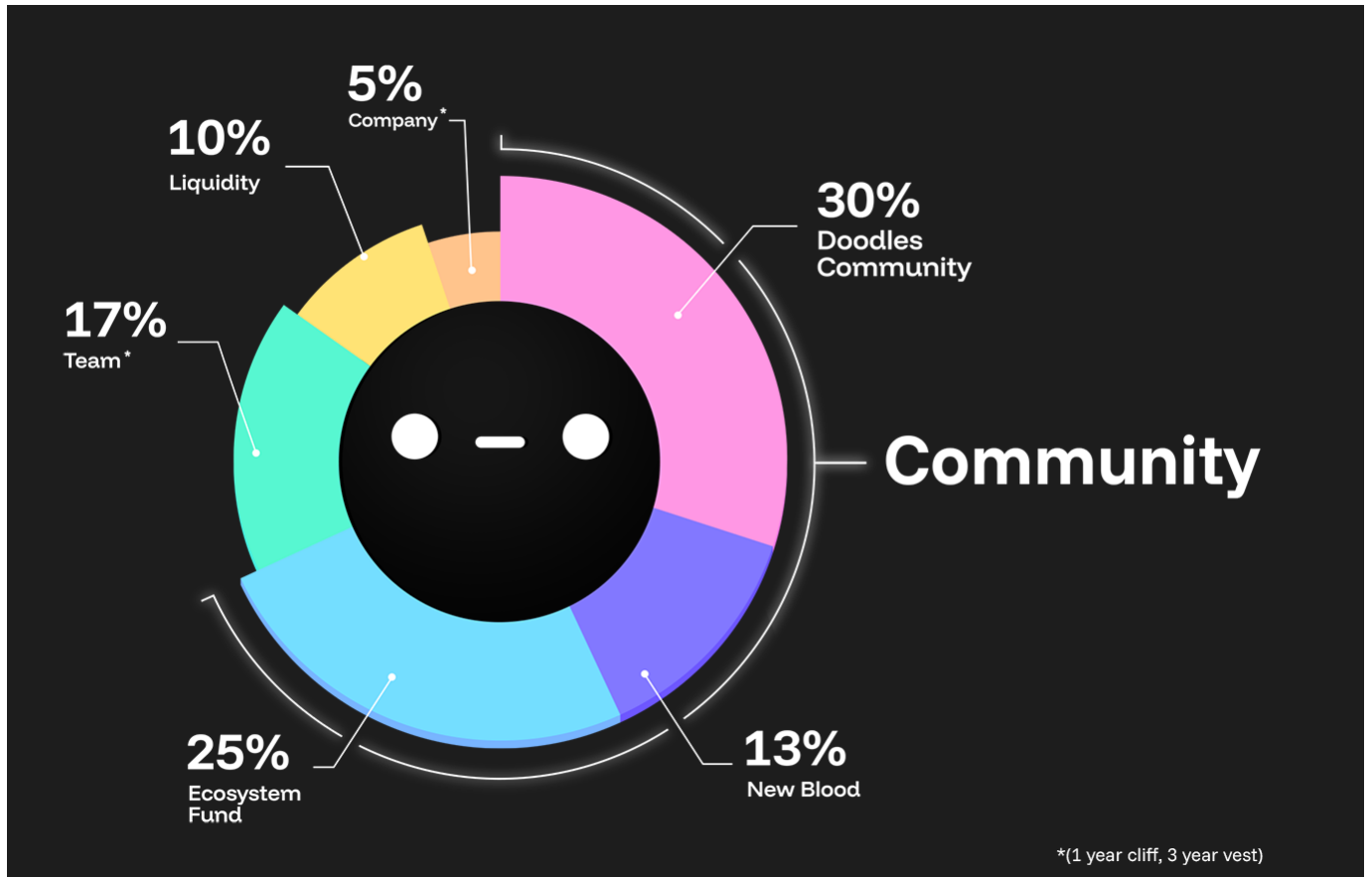
결론적으로 DOOD는 이 세계의 모든 활동을 가능하게 하는 기축 통화입니다. 창작자가 되려 해도, 생태계의 참여자가 되려 해도, 모든 것은 DOOD를 통해 이루어집니다.

이러한 구조는 DOOD의 가치를 끌어올리는 두 가지 핵심 동력을 만들어냅니다. 첫째, 수요의 증가입니다. 두들즈 유니버스가 성장하고 콘텐츠가 활발히 소비될수록, 모든 활동의 기반이 되는 DOOD에 대한 수요는 자연스럽게 증가할 수밖에 없습니다. 둘째, 공급의 감소입니다. 새로운 캐릭터나 플레이스가 생겨날 때마다, 그리고 아이디어 토큰이 공식화될 때마다 상당량의 DOOD가 유동성 풀과 프로토콜에 락업됩니다. 이처럼 수요는 늘고 시장에 풀리는 공급은 줄어드는 구조는 실질적인 디플레이션 압력으로 작용하여 DOOD 보유자들에게 지속적인 이익을 가져다줍니다.

토큰 분배

DOOD는 커뮤니티의 창작자, 초기 지지자 및 미래의 기여자들에게 힘을 실어주는 방향으로 분배됩니다. 공개된 토크노믹스에 따라 DOOD 총발행량의 68%가 커뮤니티 및 커뮤니티 성장 활동에 할당됩니다.

이처럼 높은 비중을 할당한 이유는 두들즈 유니버스에 기여하고 세계관을 확장해 나가는 사람들이 그 안에서 자신의 지분을 갖고 진정한 주인이 될 수 있도록 하기 위함입니다. 주요 할당 내역은 다음과 같습니다.



[DOOD 할당 및 유통스케줄]

로드맵

두들즈는 별도 로드맵을 공지하고 있지 않으나, X(구 트위터)를 통해 사업 현황에 대한 공지를 상시로 진행하고 있습니다.

- X(구 트위터) <https://x.com/doodles>

* 상기 링크는 작성일 기준으로 유효한 링크이며 변경될 가능성이 있습니다.