애니메코인(ANIME)

주요내용설명서(국문백서)

Korean White Paper

2026년 9월 9일

Disclaimer

본 번역본은 2026년 9월 9일 기준의 애니메코인(Animecoin) 홈페이지의 관련 내용 위주로 번역됐습니다.

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.

빗썸

프로젝트 소개

풀 스택 애니메(Full Stack Anime): 애니메이션 2.0을 위한 청사진

애니메코인(Animecoin)은 글로벌 애니메이션 산업을 커뮤니티 소유의 창작 네트워크로 탈바꿈시키는 것을 목표로 하며 애니메이션 산업의 '문화 코인'으로서 10억 명의 글로벌 팬이 직접 애니메이션의 미래를 만들어 나가고 소유할 수 있는 디지털 경제의 동력이 되어줄 것입니다. 애니메코인은 오리지널 IP(지적 재산)[1] 제작, 주류 시장 유통, 특수 목적 인프라를 결합한 풀 스택 애니메 방식을 활용하여 세계에서 가장 열정적인 애니메이션 팬덤이 직접 애니메이션의 미래를 소유할 수 있는 유니크한 창작 생태계를 뒷받침하고자 합니다.



[풀 스택 애니메 구조]

[1] Intellectual property

비즈니스 모델

풀 스택 애니메 전략

풀 스택 애니메 전략은 구성 요소 간의 상호 발전을 이끌어내는 선순환 효과를 창출할 수 있도록 설계되었습니다. 풀 스택 애니메는 블록체인 인프라와 소비자 플랫폼, IP를 매끄럽게 통합하여 참여하는 사용자와 개발자가 많아질수록 네트워크의 가치와 자립 역량 또한 높아질 수 있게끔 보장합니다.

블록체인 인프라: 애니메체인(Animechain)은 아비트럼의 오르빗[2] 기술을 활용하는 레이어3 블록체인으로서 애니메코인(ANIME)을 자체 가스[3] 토큰으로 활용합니다. 따라서 인프라 이용에 필요한 건 ANIME뿐이기 때문에(여러 토큰을 관리해야 할 필요 없음) 웹2.0 애니메이션 팬의 사용자 경험을 간소화할 수 있습니다. 또한 원활한 사용자 참여를 위해 가스리스 트랜잭션[4](트랜잭션 비용 지원) 서비스도 제공합니다.

소비자 플랫폼 및 제품: 소비자 제품을 통해 웹2.0 사용자를 유입시키는 것은 선순환 효과를 창출하는 데에 몹시 중요합니다. 대규모의 사용자 기반은 네트워크 내 개발을 더욱 촉진하며, 이는 다시 사용자 참여 증가로 이어집니다. 재단은 최적의 순환 효과에 필요한 규모를 확보하기 위해서는 웹2.0 사용자에 주목해야 하는 점을 인지하고 있습니다. 애니메코인 생태계의 초기 단계에서 초기 기여자는 주력 디앱[5]인 애니메닷컴(Anime.com)을 구축하는 데에 중요한 역할을 합니다. 애니메닷컴의 목표는 게이밍 분야의 디스코드처럼 전체 애니메이션 산업에서 가장 영향력 있는 소셜 레이어로 거듭나는 것입니다. 품질과 협력을 중시하는 자체 앱 및 제3자 앱이 추가되어 초기 생태계가 채워질 예정입니다.

콘텐츠 및 IP: IP 개발은 풀 스택 애니메 전체의 원동력인 문화 에너지의 토대를 마련하는 작업입니다. IP는 여러 요소를 연결하는 레이어로서 애니메코인에 대한 커뮤니티의 열정을 결속시킵니다.

[2] Orbit

[3] Gas

[4] Gasless transaction

[5] DApp (Decentralized Application)

인프라

애니메이션 산업은 혁신을 맞을 준비가 되어 있으나 3가지의 주요한 문제에 직면해 있기도 합니다. 우선 오늘날 엔터테인먼트 플랫폼에 필수적인 사용자 데이터가 각 기업에 산재되어 있어 경쟁과 혁신이 활발하게 이뤄지지 못하고 있습니다. 또한 웹3.0 영역의 약속은 소비자 경험 혁신이었으나 대다수의 프로젝트가 효과적인 소비자 애플리케이션을 선보이는 것이 아니라 금융 상품 및 인프라에 집중하고 있는 상황입니다. 마지막으로 블록체인 네트워크가 사용자 친화적이지 않으며 트랜잭션 서명, 가스비 지불 등에 지갑이 필요하기 때문에 불편한 점이 많습니다.

애니메체인은 애니메이션 문화를 위한 최초의 전문 블록체인을 개발하여 그러한 패러다임을 바꾸고자 합니다. 애니메체인은 팬덤 데이터, IP, 수집품을 온체인에서 공개적으로 접근할 수 있게 함으로써 진입 장벽을 낮추고 개발자가 진정으로 매력적인 소비자 경험을 구축할 수 있는 생태계를 만들고 있습니다. 가스 토큰으로 ANIME를 활용하는 애니메체인은 애니메다오(AnimeDAO)가 시퀀서[6] 수수료를 수취하고 다오의 트레저리[7]을 강화할 수 있는 선순환 구조를 조성합니다. 거버넌스 토큰인 ANIME를 통해 애니메다오는 애니메코인 생태계의 방향성을 결정하기 위한 제안에 투표하게 됩니다.

애니메체인은 애니메이션 문화의 발전을 위한 전용 블록스페이스[8]을 제공하여 더욱 활발하고 혁신적이며 접근성이 좋은 애니메이션 생태계를 만드는 데에 모든 트랜잭션과 상호 작용이 기여할 수 있도록 할 것입니다. 또한 계정 추상화[9]와 아비트럼의 오르빗 기술을 기반으로 매끄러운 사용자 경험을 제공하여 일반 대중의 참여를 촉진하고자 합니다.

애니메코인 재단은 애니메체인에 진정한 소비자 앱을 개발하는 팀을 선별 및 지원함으로써 애니메코인 생태계의 확장을 적극적으로 이끌 뿐 아니라 애니메코인 및 애니메이션 문화의 부흥을 위한 파트너십 체결을 담당하는 법인[10]의 역할도 수행할 예정입니다.

[6] Sequencer

[7] Treasury

[8] Blockspace

[9] Account abstraction

[10] Legal entity wrapper

토크노믹스

ANIME는 10억 명에 달하는 애니메이션 팬덤이 커뮤니티 소유의 크리에이티브 네트워크가 될 수 있게 해주는 문화 코인입니다. ANIME를 매개로 열정에 영향력이 더해지고, 문화적 에너지에 실질적인 가치가 생겨나며, 소비자와 창작자 사이의 경계가 사라지게 됩니다.



[ANIME 토큰 분배 이미지]

- 총 발행량: 10,000,000,000 ANIME / 초기 유통량: 5,500,000,000 ANIME

토큰 총 발행량 중 50.5%가 커뮤니티에 분배됩니다. 애니메코인 재단은 향후 ANIME 보유자 증가에 기여하게 될 열정적인 애니메이션 제작자와 개발자에게 보조금 프로그램을 통해 추가적으로 토큰을 분배할 예정입니다.

토큰 분배

- **아즈키 커뮤니티**

  총 발행량 중 37.5%는 토큰 청구를 통해 초기 지지자이자 애니메코인의 미래를 만들어 나갈 아즈키 커뮤니티 구성원에게 지급됩니다. 해당 할당분은 토큰 출시 시 전량 언락[11]되며, 미청구 수량은 청구 기간 종료 후 커뮤니티 구축 할당분으로 이동됩니다.

- **커뮤니티 구축**

  총 발행량 중 13%는 커뮤니티를 위한 수량으로 커뮤니티에서 직접 관리합니다. 향후 ANIME 보유자가 애니메다오를 통해 운용하게 될 해당 할당분은 커뮤니티 인센티브 및 프로그램 자금 지원을 위해 활용됩니다. 해당 할당분의 25%는 토큰 출시 시 언락되며, 잔여분 75%는 3년에 걸쳐 매월 언락됩니다.

- **영역 확장**

  총 발행량 중 24.44%는 애니메코인 생태계 성장 활성화를 위한 전용 단체 역할을 하는 애니메코인 재단에 분배됩니다. 해당 할당분은 애니메코인과 더 포괄적인 애니메이션 산업 사이의 간극을 메우기 위한 보조금 프로그램, 프로젝트 사업, 재단 운영 활동 등 여러 계획의 자금으로 사용됩니다. 해당 할당분의 51.70%는 토큰 출시 시 언락되며, 잔여분 48.30%는 6개월 클리프[12] 이후 30개월에 걸쳐 매월 언락됩니다.

- **파트너 커뮤니티**

  총 발행량 중 2%는 토큰 청구를 통해 애니메코인의 비전에 공감하는 하이퍼리퀴드[13] 커뮤니티(HYPE를 스테이킹[14]한 사용자), 카이토 야퍼[15], 아비트럼 커뮤니티 및 애니메이션 커뮤니티에 지급됩니다.

- **팀 및 어드바이저**

  총 발행량 중 15.62%는 아즈키 직원, 계약 업체, 애니메코인의 초기 기여자인 어드바이저에 분배됩니다. 초기 기여자에게 분배되는 모든 수량은 1년 클리프를 포함하여 3년간 언락됩니다.

---

[11] Unlock

[12] Cliff

[13] Hyperliquid (HYPE)

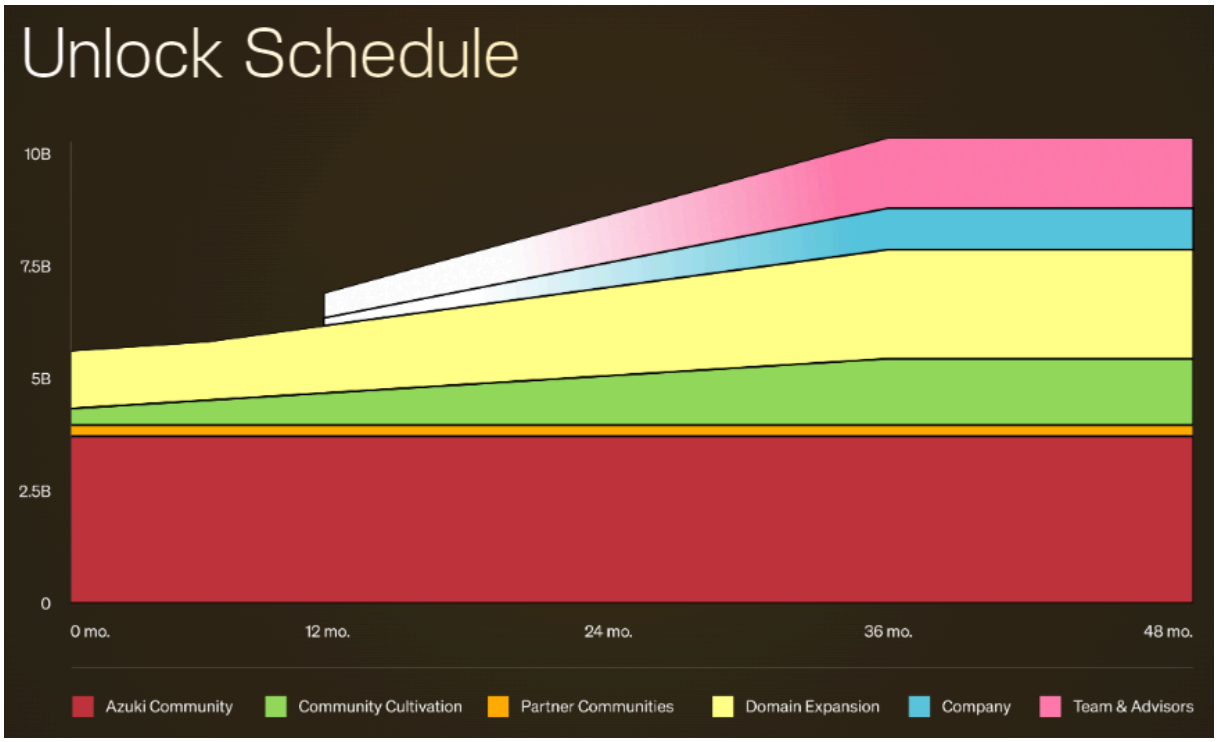
[14] Staking

[15] Yapper

- **회사**

  총 발행량 중 7.44%는 애니메코인에 지속적으로 기여하고 애니메코인을 채택하는 아즈키사에 분배됩니다. 아즈키에 분배되는 모든 수량은 1년 클리프를 포함하여 3년간 언락됩니다.

언락 일정



[ANIME 토큰 언락 일정]

- **아즈키 커뮤니티**: 토큰 출시 시 전량 언락.
- **커뮤니티 구축**: 토큰 출시 시 25% 언락. 잔여 75% 3년간 매월 언락.
- **영역 확장(재단)**: 토큰 출시 시 51.70% 언락. 잔여 48.30% 6개월 클리프 후 30개월간 매월 언락.
- **파트너 커뮤니티**: 토큰 출시 시 전량 언락.
- **팀 및 어드바이저**: 토큰 출시 시 전량 락업[16]. 1년 클리프 이후 33.33% 언락. 그 이후 잔여 66.67% 2년간 매월 언락.
- **회사**: 토큰 출시 시 전량 락업. 1년 클리프 이후 33.33% 언락. 그 이후 잔여 66.67% 2년간 매월 언락.

[16] Lockup

로드맵

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

- X(구 트위터) https://x.com/animecoin

* 상기 링크는 작성일 기준으로 유효한 링크이며 변경될 가능성이 있습니다.