

Korean v2.9
2026-03-18

GANADA TOKEN

WHITE PAPER



목 차

1. 서문
2. 시장 분석 및 L2E 생태계와 AI 데이터 시장의 결합
3. 경쟁 서비스 분석 및 한계
4. 마이플, GANADARA 서비스: 글로벌 AI 데이터 파이프라인
5. 가나다 토큰(GNDK): 토크노믹스 (Dual Engine Model)
6. 팀 멤버
7. 로드맵
8. 면책 조항

1. 서문

1-1. 프로젝트 개요

가나다 토큰(GNDK) 프로젝트는 '학습을 통한 가치 창출(Proof of Learning)'이라는 혁신적인 패러다임을 넘어, '글로벌 AI 데이터의 탈중앙화된 허브(Global AI Data Hub)'로 진화하는 Web3 교육 데이터 생태계입니다.

본 프로젝트는 한국 기업 이카이스(주)가 직접 개발, 운영 중인 한국인을 위한 외국어 학습 서비스 '마이폴'과 전 세계인을 위한 한국어 학습 서비스 'GANADARA(가나다라)' 이 두 개의 언어 교육 플랫폼에 동시에 연결되는 토큰입니다. GNDK는 단순한 앱 내 포인트를 넘어 실질적 결제가치(\$1)가 확정적으로 보장되는 디지털 자산을 지향합니다. 나아가 향후 3,000만 명 이상의 잠재 글로벌 유저가 생성하는 막대한 언어 학습 데이터를 기반으로 D2E(Data to Earn) 생태계를 구축하여 글로벌 AI 빅테크 기업과 학습자를 연결합니다.

마이폴과 GANADARA 학습자들은 앱 내에서 학습 활동, 퀴즈 참여, 커뮤니티 활동, 콘텐츠 생성 기여 등 다양한 학습 활동을 수행하고 이에 대한 정당한 보상으로 가나다 토큰을 획득합니다.

우리는 학습 과정에서 생성되는 가치를 플랫폼이 독점하는 기존 Web2 구조를 넘어, 모든 참여자가 함께 공유하고 성장하는 탈중앙형 학습 생태계를 구축하는 것을 목표로 합니다.

토큰 심볼인 GNDK는 한국어의 알파벳 '가나다(GANADA)'와 Korean, K-Culture를 의미하는 'K'를 더해 탄생했습니다. 이는 한국어 학습을 넘어 한국 문화 전반의 가치를 글로벌 Web3 학습 생태계로 확장하고자 하는 프로젝트의 철학을 상징합니다.

1-2. 비전 및 목표

가나다 토큰 프로젝트의 비전은 기존 플랫폼이 독점하던 학습 및 데이터 가치를 유저에게 완벽하게 환원하는 것입니다. GNDK는 가격 변동성에 취약한 기존 Web3 유틸리티 토큰의 한계를 해결함과 동시에, 다가오는 AI 시대의 가장 강력한 자원인 '인간 상호작용 데이터(Human Interaction Data)'의 주권을 확립합니다.

GNDK는 가격 변동성에 취약한 기존 Web3 유틸리티 토큰의 한계를 근본적으로 해결합니다. 마이폴과 GANADARA 생태계 내에서 1 GNDK는 항상 \$1의 최소 결제 가치(Minimum Pegged Value)를 보장받습니다. 유저는 글로벌 시장(DEX)에서 획득한 성취를 유동화하거나, 생태계 프리미엄 서비스에 1:1로 활용할 수 있는 '진정한 학습 증명 통화'를 경험하게 됩니다. 단, 1 GNDK의 시장가격이 \$1 아래로 내려가는 경우, 마이폴, GANADARA에서는 1 GNDK를 1\$로 계산하여 마이폴, GANADARA의 수강권을 결제할 수 있게 해줍니다. 1 GNDK의 시장가격이 \$1을 초과하면 초과된 가격으로 환산하여 마이폴, GANADARA의 수강권을 결제하게 됩니다. 따라서 1 GNDK는 적어도 마이폴, GANADARA 생태계 내에서는 최소 \$1의 가치를 보장받게 됩니다. 이를 통해 GNDK 토큰의 주요 목표는 다음과 같습니다.

- 1) 학습 보상 가치의 확정적 보존 (Guaranteed Value of Learning Rewards):** 암호화폐 시장의 극심한 변동성과 무관하게, 유저가 시간과 노력을 들여 획득한 학습 보상의 최소 가치를 보장합니다. 이는 유저들에게 안정감을 주어 장기적이고 지속적인 학습 동기를 부여합니다.

- 2) **차익거래(Arbitrage)를 통한 강력한 가격 방어선 구축 (Strong Price Defense):** GNDK의 시장 가격이 \$1 미만으로 하락할 경우, 유저들은 신용카드로 결제하는 대신 거래소에서 GNDK를 저렴하게 매수하여 앱 내에서 결제(\$1 가치 인정)하려는 강력한 경제적 동기를 갖게 됩니다. 이러한 자발적인 매수 압력(Buy Pressure)은 토큰 가격의 하락을 방어하는 핵심 메커니즘으로 작동합니다.
- 3) **토큰 가치 상승에 따른 유저 혜택 극대화 (Maximizing Upside Potential):** 최소 결제 가치(\$1)를 보장할 뿐만 아니라, 생태계 성장으로 인해 GNDK의 시장 가격이 \$1을 초과할 경우 그 초과된 시장 가치를 앱 내 결제 시에도 그대로 인정합니다. 이를 통해 유저와 홀더들은 토큰 가치 상승에 따른 경제적 이익을 온전히 누릴 수 있습니다.
- 4) **실물 결제 기반의 지속 가능한 L2E 생태계 완성 (Sustainable L2E Ecosystem):** GNDK는 단순한 투기성 자산이나 현금화를 위해서만 존재하는 토큰이 아닙니다. 마이풀과 GANADARA의 프리미엄 구독권, 1:1 튜터링, 제휴 상품 결제 등 명확한 실물 사용처(Utility)를 바탕으로 '획득-소비-소각-재순환'이 끊임없이 일어나는 자생적 토큰 경제를 완성합니다.
- 5) **글로벌 AI 데이터 마켓플레이스 완성 (D2E):** 학습과정에서 수집되는 고품질 다국어 데이터 (음성, 대화, 번역)를 글로벌 AI 기업에 공급하고 발생한 수익을 생태계로 환원하는 지속 가능한 토큰 경제를 완성합니다.

2. 시장 분석 및 L2E 생태계 확장 배경

2-1. 온라인 언어 학습 시장 분석

1) 글로벌 온라인 언어 학습 시장의 성장

- COVID-19 팬데믹 이후 비대면 교육 수요가 급증하고, 모바일 기술의 발전으로 시간과 장소에 구애받지 않는 앱 기반 학습이 주류로 자리 잡음
- 시장 조사 기관 Grand View Research(GVR)에 따르면, 온라인 언어 학습 시장 규모는 2024년 약 221억 달러 (한화 약 31조 원)이며, 2030년 예상 규모는 약 548억 달러 (한화 약 77조 원)으로, 디지털 전환 가속화와 사용자들의 유연한 학습 방식 선호에 힘입어 폭발적으로 성장하고 있음

이러한 비대면·모바일 기반 학습 확산은 특정 언어에 한정되지 않고 전반적인 언어 학습 수요 확대에 기여합니다.

2) 사용자 중심 학습 모델의 부상

온라인 언어 학습은 사용자 행동 데이터 기반의 개인화 학습이 핵심 경쟁력이 되고 있습니다.

- 학습 진행도 기반 개인화 콘텐츠 추천
- 퀘스트·배지 등 게임형 요소 도입

- 자율 학습·즉시 피드백 구조 확대
- 전 세계 사용자 커뮤니티 증가

즉, 언어 학습은 '지식 전달 산업'에서 '사용자 경험 기반 서비스 산업'으로 변화하고 있음을 시사하며, 이는 Web3 보상형 학습과 자연스럽게 접점을 형성합니다.

3) 다국어 학습 플랫폼 경쟁 본격화

글로벌 시장에서는 주력 언어뿐 아니라 다국어 학습 서비스 확장이 가속화되고 있습니다. 하나의 플랫폼에서 여러 언어를 학습하고 전환할 수 있는 구조가 사용자 편의와 학습 지속성 확보에 중요한 역할을 하고 있습니다.

- 주력 언어에서 다국어 패키지로 확장하는 플랫폼 증가
- 영상·문화·실시간 튜터링 등 콘텐츠 유형 다양화
- 특정 언어 수요 변동에 빠르게 대응 가능한 구조 마련

이러한 변화는 단순히 시장의 외형적 성장에 그치지 않고, '사용자 참여 → 데이터 축적 → 지속 학습 → 가치 환원'의 순환 구조가 핵심 경쟁력으로 부상하고 있음을 보여줍니다. 이미 8만 명 회원을 확보하고 있는 마이폴·GANADARA는 이 구조를 실현할 기반을 갖추고 있습니다. 가나다 토큰은 여기에 Web3 보상 구조를 결합하여 기존 Web2 플랫폼이 충족하지 못한 '참여 가치 환원'을 구현할 수 있는 확장성을 확보합니다.

4) 폭발하는 AI 데이터 시장과 병목 현상

현재 글로벌 AI 기술(LLM, 대형언어모델) 경쟁의 핵심은 파라미터 크기에서 '고품질 데이터의 확보'로 이동했습니다. AI 기업들은 웹 스크래핑을 통한 1차원적 데이터 수집의 한계에 직면했으며, 다음과 같은 치명적인 병목 현상을 겪고 있습니다.

- **고품질 다국어/멀티모달(Multimodal) 데이터의 부재:** 영어를 제외한 언어의 정교한 텍스트, 억양이 포함된 음성(Voice), 영상 데이터가 절대적으로 부족합니다.
- **RLHF (인간 피드백 기반 강화학습) 데이터의 고비용 구조:** AI의 답변을 인간이 직접 평가하고 교정하는 과정은 천문학적인 비용과 시간을 요구합니다.
- **자연스러운 맥락의 대화형 코퍼스(Corpus) 부족:** 기계적인 문장이 아닌, 실제 인간이 특정 상황에서 상호작용하며 만들어내는 '에이전틱 워크플로우(Agentic Workflow)' 기반의 자연어 대화 데이터가 절실합니다.

5) L2E와 AI 데이터 마켓(D2E)의 완벽한 결합

언어 학습 앱은 이러한 AI 시장의 니즈를 해결할 수 있는 '가장 완벽한 데이터 팩토리'입니다. 학습자는 외국어를 배우는 과정에서 필연적으로 수많은 음성을 녹음하고, 문장을 번역하며, 챗봇과 대화를 나눕니다. 마이폴과 GANADARA는 이러한 사용자의 학습 활동을 익명화된 고품질 데이터로 정제하고, 데이터 제공에 동의(Opt-in)한 유저에게 GNDK로 직접 보상하는 DePIN(탈중앙화 물리적 인프라 네트워크) 개념의 데이터 생태계를 구축함

니다.

2-2. 한국어 학습 시장 분석

1) K-콘텐츠 확산이 만든 글로벌 한국어 관심

K-Culture(K팝, K드라마, K푸드 등)의 전 세계적인 확산은 한국어 학습 수요를 폭발적으로 증가시키고 있습니다.

- K-드라마, K-POP, K-뷰티·패션 등 한류 콘텐츠의 글로벌 소비 증가
- Netflix·Disney+ 등 OTT 확산으로 한국 콘텐츠 접근성 급증
- SNS·유튜브 기반 글로벌 팬덤 커뮤니티 활성화
- BTS, 블랙핑크, 오징어 게임 등으로 한국어 노출 및 관심 극대화

2) 가장 빠르게 성장하는 언어

- 시장 조사 기관 Global Market Insights (GMI)에 따르면, 글로벌 한국어 학습 시장 규모는 2024년 약 7억 2천만 달러 (한화 약 1조 원)이며, 향후 연평균 성장률(CAGR) 약 25.1%의 폭발적인 성장세를 보이며 2034년에는 시장규모가 67억 달러 (약 9조 5천 원)에 이를 것으로 전망
- 글로벌 1위 언어 앱 '듀오링고 (Duolingo)' 따르면, 한국어는 지난 5년간 387% 성장하여 전 세계 언어 중 가장 높은 성장률을 기록

3) K-Culture 기반 자발적 학습(Motivation)

- 기존 언어 학습이 '취업/이민'이 목적이었다면, 한국어는 K-Pop, K-Drama 등 문화적 관심이 학습의 제1동기로 단순 관심이 아닌 실제 학습으로 유입되는 강력한 촉매 역할
- 이는 '즐거움'과 '보상'을 결합한 가나다 토큰의 L2E(Learn-to-Earn) 모델이 진성 유저를 모으기에 최적의 환경임을 시사

4) 온라인/모바일 중심의 시장 특성

- 오프라인 학원보다 앱 기반의 온라인 학습 비중이 급격히 늘고 있고 특히 MZ세대가 주축인 한국어 학습의 특성상, 가나다 토큰과 AI튜터에 대한 거부감이 낮고 수용도가 높음

5) 한국어 학습 시장 실수요 확대 요인

한국어에 대한 관심은 다양한 실질적 요인으로 인해 실제 학습 수요로 이어지고 있습니다. 한국어 학습이 단순 취미 단계를 넘어 실용적 목적을 가진 글로벌 교육 시장으로 자리 잡게 만드는 핵심 동력입니다.

- **TOPIK 시험 확대:** 87개국에서 시행, 응시자 지속 증가
- **취업·유학·비자 실수요 증가:** 한국 기업·교육기관의 글로벌 진출 확대
- **한국 여행 수요 증가:** 방문객 증가 → 여행 전 기초 회화 학습 니즈 강화
- **모바일 학습 환경 성장:** 동남아·중남미 중심 스마트러닝 및 앱 기반 학습 확산

한국어 학습 시장은 K-콘텐츠 확산, 급격한 수요 증가, 모바일 학습 환경 확대가 결합된 고성장 시장입니다. 특히 문화적 관심에서 학습으로 이어지는 높은 전환율, 장기 학습 지속성, 모바일 친화적 사용자 기반은 다른 언어 시장에서는 보기 어려운 특징입니다.

이러한 특성은 사용자 참여와 기여를 기반으로 하는 Web3 학습 생태계가 효과적으로 작동할 수 있는 최적의 환경을 제공합니다. 따라서 한국어 시장을 초기 확장 전략의 중심에 두는 것은 높은 효율성과 빠른 성장성을 확보하는 데 가장 합리적인 선택입니다.

2-3. 기존 Web2 학습 플랫폼의 구조적 한계

언어 학습 시장은 빠르게 성장하고 있지만, 대부분의 기존 학습 플랫폼은 Web2 기반 구조로 운영되고 있어 사용자 가치가 플랫폼 중심으로 고착되는 문제를 가지고 있습니다.

- **보상 부재:** 학습·퀴즈·커뮤니티 기여 등 유의미한 활동에도 경제적 보상이 없음
- **데이터 독점:** 학습 데이터·콘텐츠·기여 정보가 모두 플랫폼 내부에 귀속
- **학습 지속성 부족:** 보상 구조 부재로 인해 장기 학습 유지율이 낮음
- **가격 장벽:** 국가별 구매력 차이로 글로벌 사용자에게 동일한 접근이 어려움

이러한 구조적 한계는 언어 학습의 핵심 가치인 사용자 충성도와 학습 지속성을 충분히 뒷받침하지 못하며, 이를 해결하기 위한 새로운 구조가 요구됩니다.

2-4. Web3 기반 L2E 모델의 필요성

확대되는 시장 규모와 달리, 기존 플랫폼은 사용자의 기여도를 정당하게 평가·보상하는 시스템을 제공하지 못합니다. 이를 해결하기 위해 Web3 기반의 투명하고 탈중앙화된 보상 모델이 요구됩니다.

- **기여도 기반 보상 가능:** 학습 활동·참여량·UGC(User-Generated Content, 사용자 생성 콘텐츠) 등 가치 창출을 토큰으로 보상
- **데이터 주권 회복:** 학습자가 자신의 학습 데이터와 콘텐츠 생성 기여도에 대한 소유권 확보

- **글로벌 접근성:** 지갑 기반 참여로 국가별 가격·결제·접근성 문제 완화
- **생태계 확장성:** 참여자가 직접 생태계 성장에 기여하고 그 보상을 공유

결국 Web2 플랫폼의 한계와 증가하는 글로벌 학습 수요는 '기여가 곧 가치가 되는 학습 생태계(Learn-to-Earn)'의 필요성을 명확히 보여줍니다. 가나다 토큰은 이러한 요구를 충족하여 학습·참여·데이터를 경제적 가치로 연결하는 토큰노믹스 구조로 설계되었습니다.

3. 경쟁 서비스 분석

3-1. 언어 학습 플랫폼 현황

언어 학습 시장은 다양한 Web2 기반 학습 플랫폼이 주도하고 있습니다. 각 서비스는 콘텐츠·UI·게임화 등 강점을 보유하고 있지만, 공통적으로 사용자 기여에 대한 보상 구조가 없는 소비 중심 모델입니다.

이들 주요 플랫폼은 모두 학습 기능 중심의 Web2 구조이며, 학습자 기여·커뮤니티 활동·학습 시간에 대한 경제적 보상을 제공하지 않습니다.

<국내 학습 플랫폼 비교>

플랫폼	주요 특징	강점	한계
 시원스쿨	국내 대표적인 외국어 인강 서비스	체계적인 강의 커리큘럼 언어 다양성	일방향 강의 중심 언어별 별도 결제
 Yanadoo	짧은 동기 부여 중심의 모바일 언어 학습	짧은 강의, 동기 부여 시스템	일방향 강의 중심 언어별 별도 결제
 Speak	AI 기반 스피킹, 발음 교정 특화	실제 스피킹 연습 강점 모바일 최적화 학습	영어에 집중된 학습 발음, 회화 편중
 말해보카	AI 기반 단어, 문장 학습	단어·문장 기반 즉시 응답형 학습 초보자 접근성 높음 캐릭터 커스터마이징을 통한 동기 부여	영어 한정 학습 단순 지식 습득 중심
 REAL CLASS	미드/애니메이션 콘텐츠 활용 회화 영상 기반 학습	실전 회화 중심 커리큘럼 초보자 접근성 높음	영어 한정 학습

<글로벌 학습 플랫폼 비교>

플랫폼	주요 특징	강점	한계
	글로벌 최대 규모 언어 학습 앱	게임화, 높은 접근성	보상 구조 없음 한국어 깊이 낮음 TOPIK 없음
	아시아 언어 전문 학습 앱	한국어·중국어·일본어 커버 강함	Web2 구독 모델 기여 보상 없음 TOPIK 없음
	반복·단어 학습 중심	사용자 제작 콘텐츠 (UGC) 일부 제공	데이터·기여도 플랫폼 독점 보상 없음 TOPIK 없음
	글로벌 언어 학습 SNS	튜터 교정·커뮤니티 기능 제공	Web2 모델 기여 보상 없음 TOPIK 없음
	시각 기반 단어 학습	짧은 학습 세션 UI 강점	지속 학습 구조 약함 보상 없음 TOPIK 없음
	한국어 전문 강의·교재	심화된 커리큘럼	Web2 구독 모델 기여 보상 없음
	챗봇 기반 한국어 학습	모바일 접근성 우수	Web3 구조 없음 활동 보상 없음 TOPIK 없음
	한국어 회화 영상 기반 learn-by-doing	실전 회화, 실제 배우 출연	커뮤니티 약함 보상 구조 없음 TOPIK 없음

3-2. Web2 기반 경쟁 서비스의 공통적 한계

대부분의 기존 플랫폼은 Web2 서비스 모델에 기반해 있으며, 사용자 기여를 실질적 가치로 전환하지 못하고 있습니다.

- 학습 활동에 대한 경제적 보상 부재
- 리뷰·퀴즈·커뮤니티 등 UGC에 대한 가치 환원 없음
- 학습 데이터·기여·성과가 모두 플랫폼 내부 자산으로 귀속
- 국가별 구매력 차이로 인한 접근성 한계
- 보상 부족으로 장기 학습 지속률이 낮음

이런 구조는 학습자가 플랫폼 성장에 기여해도, 그 보상을 전혀 얻지 못하는 문제를 고착합니다.

3-3. Web3·보상형 학습 모델 부재로 인한 시장 공백

글로벌 교육 시장에서도 Web3 기반 보상형 학습 모델은 아직 초기 단계이며, 특히 한국어 학습 분야에서는 관련 서비스가 전혀 존재하지 않습니다.

- Move-to-Earn(M2E) 등 운동 분야 Web3 사례는 있지만 교육 분야인 Learn-To-Earn(L2E)는 도입 초기
- 한국어 학습 플랫폼 중 토크노믹스·보상 시스템·데이터 주권을 적용한 모델 부재
- 한국어 학습 + Web3는 경쟁이 없는 블루오션

이는 곧 마이폴·GANADARA + 가나다 토큰이 시장 최초·선점자 우위를 가질 수 있다는 의미입니다.

3-4. Web2 플랫폼의 핵심적 한계와 GNDK의 우위

기존 에듀테크 경쟁사들은 훌륭한 UI/UX를 갖추고 있으나, 사용자가 생성하는 핵심 데이터(음성, 번역 패턴, 학습 행동)를 중앙화된 플랫폼이 독점하여 기업 가치만 증대시킵니다. 반면, 가나다 토큰 생태계는 "데이터 주권(Data Sovereignty)"을 유저에게 돌려줍니다. 학습자가 앱 내에서 생성한 데이터가 외부 B2B 시장(AI 연구소 등)에 판매될 경우, 그 수익의 막대한 비율이 토큰의 가치 부양(Buyback & Burn)과 유저 직접 보상(Bounty)으로 즉각 환원됩니다. 이는 경쟁사들이 결코 모방할 수 없는 Web3 본연의 파괴적 혁신입니다.

- 학습·퀴즈·커뮤니티 기여 → 가나다 토큰 보상
- 기여도 기반 투명한 가치 분배 구조
- 학습 기록·참여도·UGC를 사용자 중심으로 전환하는 데이터 주권 강화
- 지갑 기반 참여로 글로벌 사용자 장벽 제거
- 플랫폼 중심 구조를 넘어선 참여자 중심 생태계 구축

아래는 마이폴·GANADARA가 기존 Web2 플랫폼 대비 '높은 학습 깊이 × 높은 가치(가성비)', '높은 말하기 연습 × 높은 게임화/보상' 영역을 선점할 수 있음을 시각적으로 나타낸 포지션 맵과 경쟁사 비교표입니다.

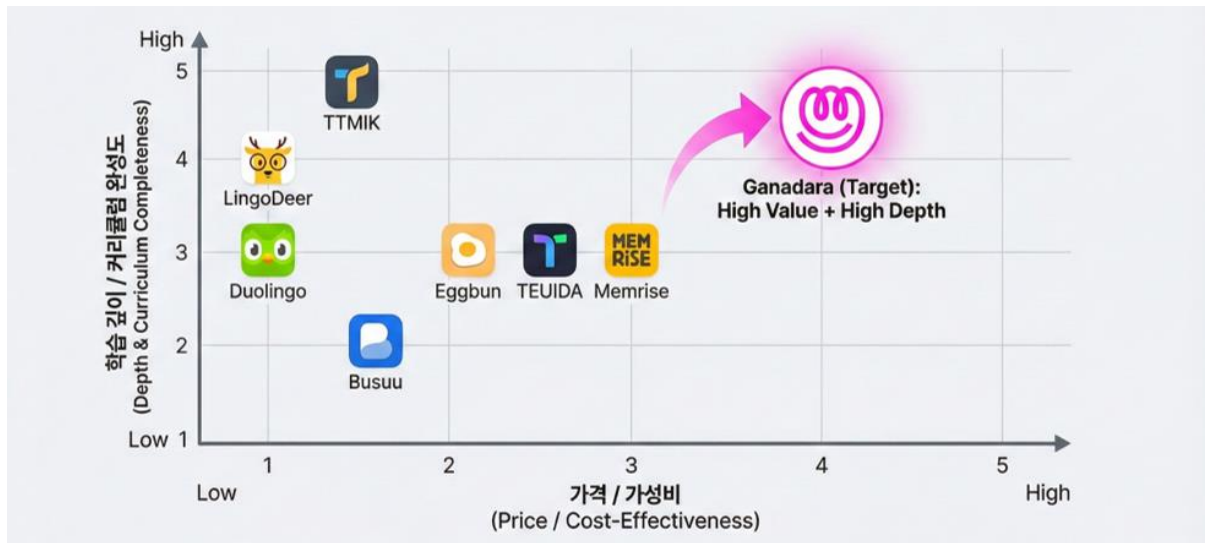
<포지션 맵 1. 마이풀 - 학습 깊이 x 가격/가성비>



<포지션 맵 2. 마이풀 - 실용 말하기 중심 x 게임화/보상>



<포지션 맵 3. GANADARA - 학습 깊이 x 가격/가성비>



<포지션 맵 4. GANADARA - 실용 말하기 중심 x 게임화/보상>



<마이플 vs 경쟁사 비교>

브랜드	 마이플	 시원스쿨	 Yanadoo	 Speak	 말해보카
학습 언어	영어, 중국어, 일본어, 스페인어, 베트남어, 프랑스어, 토익 6개 언어+토익 무제한	20개+ 언어 언어별 별도 과금	영어 주력	영어	영어
콘텐츠	영상 강의(통품, 숏폼) + 다양한 문제 유형 + 복습하기 스마트러닝, 학습 효과↑	영상 강의 Only 문제 풀이 없음	영상 강의 중심 + 문제풀이(스피킹 한정)	문제풀이 중심(스피킹 한정) + 영상 강의(숏폼)	단어 입력 문제풀이 Only 영상 강의 없음
커리큘럼	레벨별, 영역별 학습 콘텐츠 + 문화 콘텐츠 + 시험 대비	레벨별, 영역별 학습 콘텐츠 + 문화 콘텐츠 + 시험 대비	레벨별, 영역별 학습 콘텐츠 + 시험 대비	회화 표현 위주 콘텐츠	단어, 회화 표현 위주 콘텐츠
기술 구조	Web3 분산형 활동, 보상 구조	Web2 중앙화 플랫폼	Web2 중앙화 플랫폼	Web2 중앙화 플랫폼	Web2 중앙화 플랫폼
토큰 보상	활동 보상(GND)	보상 X	보상 X	보상 X	보상 X

<GANADARA vs 경쟁사 비교>

브랜드	 ganadara	 duolingo	 MEM RiSE	 Busuu	 TALK TO ME IN KOREAN
학습 언어	한국 기업이 만든 세계 최고의 한국어 전문 앱	2011년 설립 (미국) 40개+ 언어	2010년 출시 (영국) 20개+ 언어	2008년 출시 (영국) 10개+ 언어	2009년 출시 (한국) 한국어
콘텐츠	영상 강의(통품, 숏폼) + 문제풀이 + 복습하기 스마트러닝, 학습 효과↑ 학습자 모국어 언어별 강의&문제 제공	문제풀이 Only 영상 강의 없음	문제풀이, 짧은 원어만 영상	문제풀이 Only 영상 강의 없음	영상 강의 + 문제풀이
커리큘럼	실용 한국어 + 현지 문화 콘텐츠 + TOPIK 대비	실용 회화 중심 문화 요소 약함 TOPIK 대비 X	실용 회화 중심 문화 요소 약함 TOPIK 대비 X	실용 회화 중심 문화 요소 약함 TOPIK 대비 X	실용 한국어 현지 문화 콘텐츠 TOPIK 대비
기술 구조	Web3 분산형 활동, 보상 구조	Web2 중앙화 플랫폼	Web2 중앙화 플랫폼	Web2 중앙화 플랫폼	Web2 중앙화 플랫폼
토큰 보상	활동 보상(GND)	보상 X	보상 X	보상 X	보상 X

4. 마이플, GANADARA 서비스 : 글로벌 AI 데이터 파이프라인

4-1. 마이플 서비스 개요

‘마이플’은 다국어 통합 구독 플랫폼으로, 6개 외국어와 토익을 무제한 학습할 수 있는 AI-커뮤니티 기반 외국어

학습 플랫폼입니다.



<마이폴 서비스 개요>

**마이폴은 6개 외국어와 토익을 월 구독으로
무제한 배울 수 있는 외국어 학습 서비스입니다**

학습 언어 영어, 중국어, 일본어, 스페인어, 베트남어, 프랑스어, 토익
언어별 결제 없이 모든 외국어 학습 가능

가격

월 구독	14,900원
3개월	43,000원
6개월	82,000원
1년	143,000원

1년 결제 시 월 구독 대비 20% 할인

학습 콘텐츠

3,000여 개 강의 영상
40,000여 개 학습 퀴즈
학습 콘텐츠 지속 업데이트

서비스 방식 APP
구글 플레이 스토어, 애플 앱 스토어

Curriculum

영어

Level 1	Level 2	Level 3
Level 4	Level 5	Level 6
Level 7	Level 8	테마 영어

중국어

입문	기초	초급
중급	고급	HSK

일본어

입문	기초	초급
중급	JLPT	

스페인어

입문	기초
초급	중급

베트남어

입문	기초
초급	중급

프랑스어

입문	기초
----	----

토익

토익이 과정	700 만점	800 만점
900 만점	모의고사	

마이폴은 학습자의 목표·레벨·패턴을 분석하여 최적의 콘텐츠를 추천하며, 강의 시청과 문제풀이가 결합된 학습 시스템을 통해 학습 효율을 극대화합니다. AI 캐릭터와의 실전 회화, 문화 콘텐츠, 커뮤니티 소통까지 통합한 다채로운 학습 환경을 제공합니다.

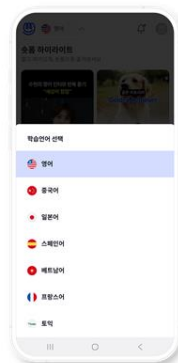
- **다국어 무제한 학습:** 언어별 별도 과금 없이 영어, 중국어, 일본어, 스페인어, 베트남어, 프랑스어, 토익 학습 가능. 학습 수준 및 최적화된 맞춤형 영상 강의와 퀴즈 지원
- **체계적인 커리큘럼:** 정규 과정, 시험 대비, 현지 문화 콘텐츠, 최신 트렌드를 반영한 슷폼 등 폭넓은 학습 자료
- **학습 동기 부여:** 마이크로러닝(Microlearning) 기반 학습 구성, 미션, 배지, 랭킹 시스템을 통한 지속적인 학습 동기를 부여
- **AI 기반 개인화:** 학습 행동 분석을 통한 개인별 맞춤 학습 로드맵 제공

마이폴은 단순한 주입식 교육을 넘어, 합리적인 비용으로 다양한 언어를 경험하고 자기 계발 습관을 형성하는 지식 구독 생태계를 지향합니다.

<마이폴 특징>

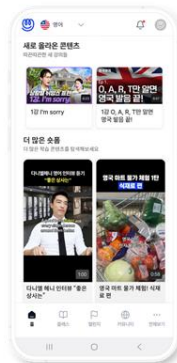
마이폴 특징

1. 개인화된 나만의 맞춤 학습



다양한 언어를 마음껏

6개 언어+토익을 무제한 배우고 학습 관리를 할 수 있어요.
(영어, 중국어, 일본어, 스페인어, 베트남어, 프랑스어, 토익)



스마트한 콘텐츠 추천

학습자의 수준, 목표, 관심사에 따라 맞춤형 콘텐츠가 자동으로 추천됩니다.



효과적인 학습 시스템

강의 영상을 시청하고 맞춤형 학습 퀴즈로 배운 내용을 탄탄히 다져보세요.

마이풀 특징

2. 동기 부여를 받으며, 더 재미있게



정규 학습부터 숏폼까지

체계적인 정규 학습에 가벼운 숏폼 콘텐츠로 재미를 더해 보세요.



챌린지 미션 및 랭킹

학습과 미션을 수행하고 포인트를 받으세요. 랭킹도 올라가고 배지를 모을 수 있어요.



질문하고 공유하는 커뮤니티

질문하고, 일상을 공유하고, 영감을 주는 유저들을 팔로우하세요.

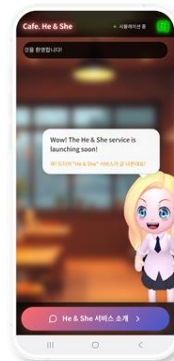
마이풀 특징

3. AI로 더 똑똑하게



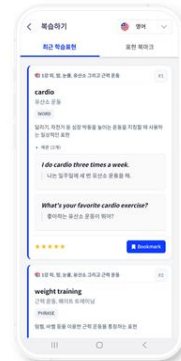
게이미피케이션 학습

나만의 맞춤 로드맵으로 게임처럼 언어를 학습해 보세요.



AI 채팅 & 실시간 번역

자유롭게 외국어를 연습하고 실시간 번역으로 표현을 확장해 보세요. (AI 채팅 오픈 예정)



스마트한 복습 도구

배운 학습 표현이 자동으로 정리되고 북마크로 효율적으로 복습할 수 있어요.

마이폴의 체계적인 3단계 학습 시스템

영상 강의 - 학습 퀴즈 - 복습하기



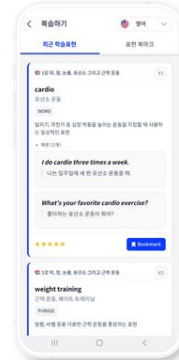
1. 영상 강의로 개념 익히기

레벨과 콘텐츠에 최적화된
10분 이내의 맞춤 강의



2. 학습 퀴즈로 확인하기

다양한 유형의 퀴즈로
배운 내용 즉시 확인하기



3. 부족한 개념 복습하기

복습하기 기능을 통해
헛갈리는 개념 완벽 정리

4-2. GANADARA 서비스 개요

'GANADARA(가나다라)'는 기존 글로벌 한국어 학습 앱들의 한계를 보완한 AI-커뮤니티 기반 한국어 학습 플랫폼입니다.



<GANADARA 서비스 개요>

ganadara는 한국 기업이 제대로 만든
글로벌 한국어 학습 서비스입니다

학습 언어	한국어
서비스 언어	영어, 중국어, 인도네시아어, 베트남어, 러시아어 서비스 언어 지속 업데이트
가격	월 구독 \$11.99 1년 \$70 강의 영상 30% 무료 학습 가능
학습 콘텐츠	1,000여 개 강의 영상 14,000여 개 학습 퀴즈 서비스 언어에 맞춘 강의 영상 및 학습 퀴즈 지원 학습 콘텐츠 정기 업데이트
서비스 방식	APP 구글 플레이 스토어, 애플 앱 스토어

Curriculum

정규 과정

Level 1	Level 2
Level 3	Level 4
Level 5	Level 6
Level 7	

TOPIK

TOPIK I	TOPIK II
TOPIK Test	

문화

Real Korean	K-Contents
-------------	------------

제작 진행 중

GANADARA는 학습자의 목표·레벨·패턴을 분석하여 개인화된 커리큘럼을 제공하며, AI 캐릭터와의 실전 회화, K-문화 콘텐츠, 커뮤니티 소통까지 통합한 올인원(All-in-one) 학습 환경을 구축했습니다.

- **모국어 맞춤 학습:** 영어, 인도네시아어, 베트남어, 중국어, 러시아어 등 주요 언어 사용자에게 최적화된 맞춤형 영상 강의와 퀴즈 지원
- **포괄적 커리큘럼:** 정규 과정, TOPIK 대비, 한국 현지 문화 콘텐츠, 최신 트렌드를 반영한 스포츠 등 폭넓은 학습 자료
- **학습 동기 부여:** 마이크로러닝(Microlearning) 기반 학습 구성, 미션, 배지, 랭킹 시스템을 통한 지속적인 학습 동기를 부여
- **AI 기반 개인화:** 학습 행동 분석을 통한 개인별 맞춤 학습 로드맵 제공

GANADARA는 단편적 학습 중심의 기존 앱들과 달리, 실제 말하기 능력 향상과 학습 지속성, 문화 이해까지 통합적으로 해결합니다.

<GANADARA 특징>

ganadara 특징

강의도 보고 퀴즈도 푸는 효율적인 학습, 한국 문화 콘텐츠



학습자 모국어 맞춤 러닝

학습자의 모국어가 맞게 강의 영상과 학습 퀴즈가 제공돼요. (5개 국어 지원)



강의 보고, 퀴즈로 복습

배운 내용을 가장 오래 기억할 수 있도록 강의 영상을 보고, 학습 퀴즈로 복습해요.

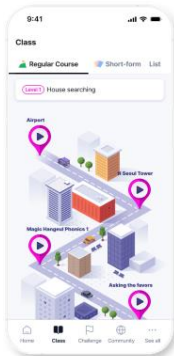


한국 문화 콘텐츠

숏폼 영상으로 다양한 한국 문화와 최신 트렌드까지 확인할 수 있어요.

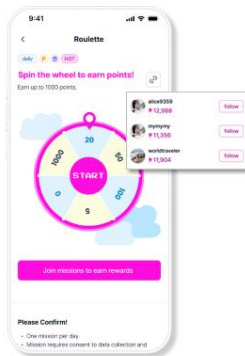
ganadara 특징

게임처럼 재밌게, AI 채팅, 콘텐츠 크리에이팅



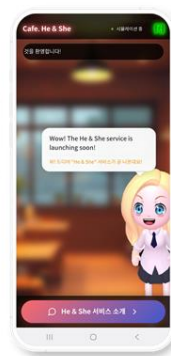
게임미피케이션 학습

게임처럼 언어를 학습해 보세요. 보상도 받고 매일 성취감을 맛볼 수 있어요.



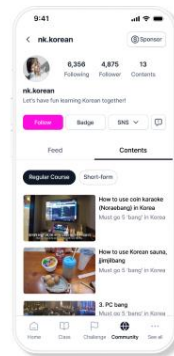
챌린지 미션 및 랭킹

학습과 미션을 수행하고 포인트를 받으세요. 랭킹도 올라가고 배지를 모을 수 있어요.



AI 친구 He & She

나만의 AI 외국인 친구 He & She (현재 개발 중)



크리에이터 콘텐츠 수익화

크리에이터는 직접 학습 콘텐츠를 업로드하고 편집할 수 있으며, 수익을 창출할 수 있어요.

4-3. 마이폴·GANADARA의 Web3 차별점

마이폴·GANADARA는 단순한 학습 도구를 넘어, 가나다 토큰 생태계가 작동하는 핵심 플랫폼입니다.

- **실질적 보상 시스템(L2E):** 학습 성과를 가나다 토큰으로 보상하여 자발적 학습 참여를 유도

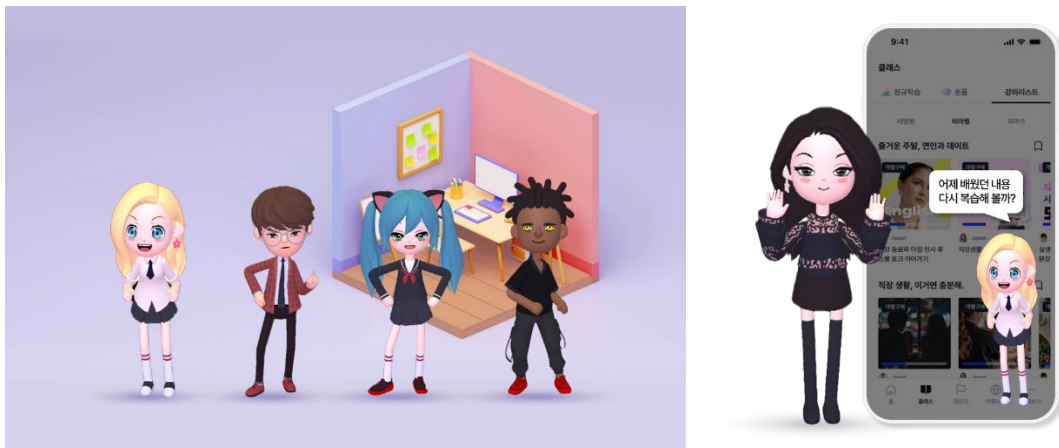
- **커뮤니티 기반 성장:** 일상 공유·응원·학습 노하우 교환 등 참여도를 높이는 소셜 구조
- **NFT & 아바타:** 학습 레벨에 따라 성장하는 아바타, 학습 성과를 증명하는 NFT 발급으로 디지털 자산화 및 학습 이력의 가치화 구현

마이폴·GANADARA는 Web2 플랫폼의 일방적 소비 모델을 넘어 기여 기반 생태계(Learn-To-Earn)를 구현하는 학습 플랫폼입니다.

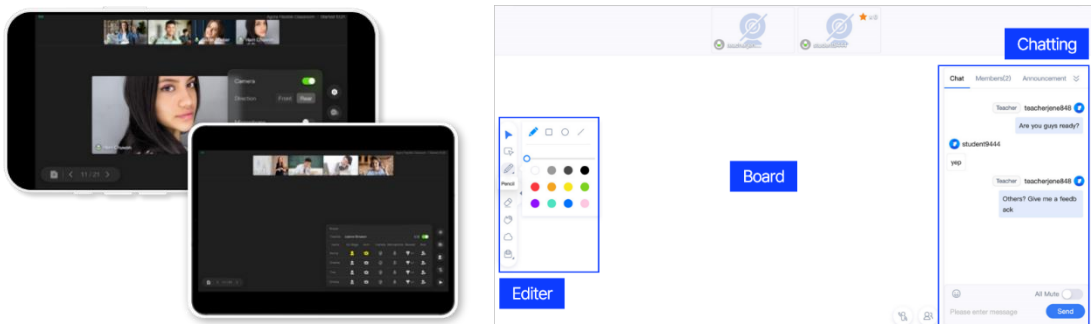
4-4. 개발 중인 기능

마이폴·GANADARA는 3.0 업데이트를 통해 다음과 같은 혁신적인 AI 및 소셜 기능, 시데이터 수집 프로그램을 개발하고 있습니다.

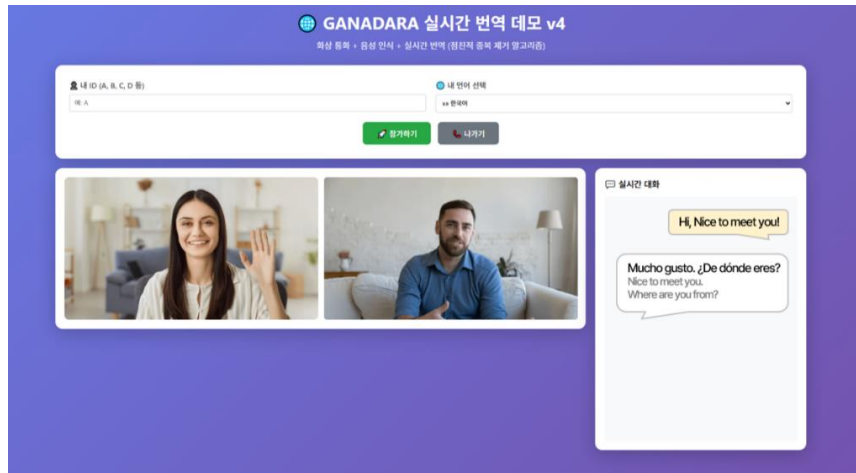
- **감정 인식 AI 친구:** 학습자의 음성 톤을 분석하여 감정을 이해하고 반응하는 AI 아바타와 대화하며 자연스럽게 언어를 습득할 수 있습니다. (Multi-modal 학습)



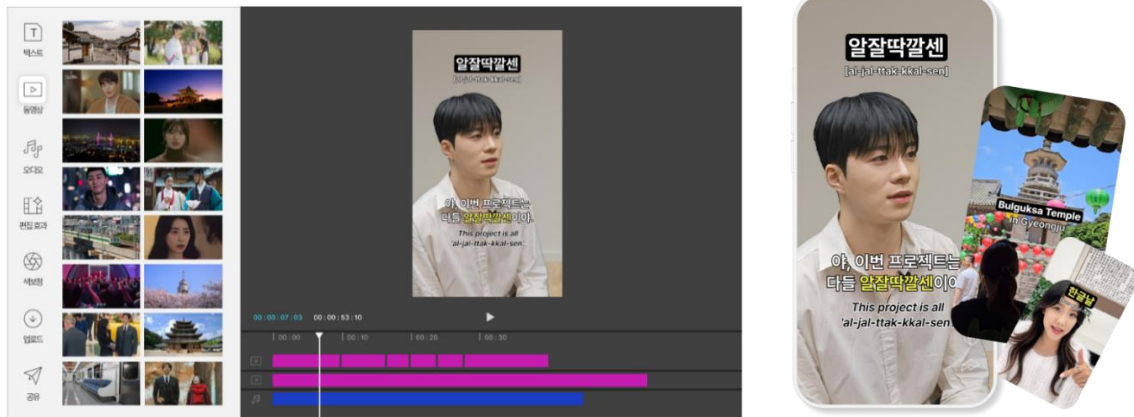
- **실시간 라이브 클래스룸:** 전세계에 있는 튜터의 클래스를 라이브로 경험할 수 있습니다. 빠르고 안정적인 속도로 최대 1만 명 동시 접속이 가능합니다.



- **실시간 번역 대화:** 전 세계 학습자와 실시간 통화로 대화하고, 음성 인식을 통해 즉시 번역된 자막 제공합니다.



- **AI 콘텐츠 크리에이팅 툴 (Creator Studio):** 누구나 숏폼 롱폼 튜터링 콘텐츠를 제작·업로드해 팬덤 구축 및 수익 창출이 가능한 창작자 생태계를 제공합니다.



마이폴·GANADARA는 차별화된 기술력을 바탕으로 최적의 사용자 경험을 제공합니다. 아래는 기존 솔루션과 비교한 마이폴·GANADARA의 핵심 기능 비교표입니다.

<마이폴·GANADARA vs 기존 경쟁 업체 대비 핵심 기능 비교>

핵심 기능	 마이폴  ganadara	기존 경쟁 업체
실시간 수업	초저지연 150ms, 1만 명 동시 접속	단순 화상 통화 (지연 시간 500ms+)
AI 상호작용	감정 인식 아바타 (95% 정확도)	텍스트 기반 챗봇
콘텐츠 제작	AI 자동 편집	수동 편집 (수시간 소요)
수익 모델	다중 수익화 (광고+구독+후원+NFT)	단일 구독 방식
커뮤니티	팬덤 기반 글로벌 생태계	포럼 게시판

- **혁신적인 AI 데이터 수집 프로그램(D2E 마켓플레이스):** 마이풀과 GANADARA 3.0은 단순 학습을 넘어, 글로벌 AI 빅테크가 요구하는 데이터를 유저가 자연스럽게 생산할 수 있도록 설계된 에이전틱(Agentic) 기반의 기능을 제공합니다.

(1) Voice-to-Earn(다국어 음성 멀티모달 데이터 수집): 사용자가 앱 내에서 K-Pop 가사나 K-Drama 명대사를 소리 내어 읽으면, 시스템이 노이즈와 억양을 1차로 판별합니다.

- 전 세계 수백 개 국가 유저들의 실제 발음/억양이 섞인 이 데이터는 글로벌 AI 음성 인식(STT) 및 생성(TTS) 모델 고도화에 필수적인 멀티모달 데이터셋으로 활용되며, 참여자에게 프리미엄 GNDK 바운티가 지급됩니다.

(2) Translate-to-Earn(집단 지성 번역 및 RLHF 구축):

- 사용자는 미번역된 숏폼 영상이나 신조어 문장을 모국어로 번역하거나, AI가 1차 번역한 문장의 어색한 뉘앙스를 교정합니다.
- 복수의 유저가 교차 검증(Consensus)을 진행하며, 이는 현존하는 가장 고도화된 형태의 RLHF(인간 피드백 기반 강화학습) 데이터셋으로 가공됩니다.

(3) Chat-to-Earn(자연어 대화 코퍼스 수집):

- 감정 인식 AI 아바타 'He & She'와 주어지는 특정 롤플레잉 상황에서 대화를 진행합니다.
- 이 과정에서 수집되는 '연속된 문맥을 가진 대화의 흐름(Conversational Corpus)'은 거대 언어 모델(LLM)을 파인튜닝(Fine-tuning)하는 데 가장 높은 단가로 거래되는 최고급 데이터입니다.

(모든 데이터는 유저의 명시적 동의(Opt-in) 하에 철저히 비식별화 및 익명화 처리되며, 국제 개인정보보호법(GDPR 등)을 엄격히 준수합니다.)

4-5. 다국어 확장 전략

마이풀은 국내에서 검증된 다국어 학습 플랫폼을 기반으로 향후 3년간 학습 언어 범위를 확장하며, 다음과 같은 단계적 서비스 로드맵을 수립하였습니다.

- **2026년 (Phase 1):** 영어(English), 중국어(Chinese), 일본어(Japanese), 스페인어(Spanish), 베트남어(Vietnamese), 프랑스어(French) 등 현재 제공 중인 모든 언어의 커리큘럼과 AI 학습 기능 고도화. 국내 사용자 기반을 확대하고 플랫폼 안정성 강화
- **2027년 (Phase 2):** 한국 기업의 동남아 진출에 따라 실용 수요가 높은 인도네시아어(Bahasa Indonesia), 태국어(Thai) 런칭. 아시아 지역 특화 B2B 교육 파트너십 확대

- **2028년 (Phase 3):** 직장인·유학·전문 학습 수요가 꾸준한 독일어(German), 이탈리아어(Italian) 런칭. 글로벌 다국어 학습 플랫폼으로 확장하며, 프리미엄 교육 시장 진입

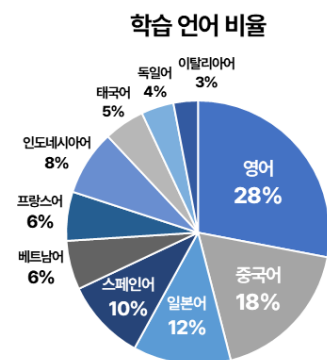
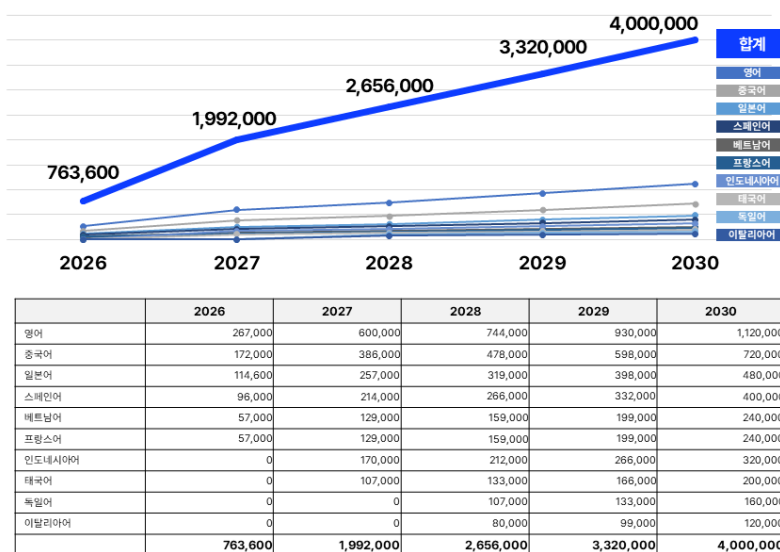
GANADARA는 한국어 교육 시장에서의 성공을 발판으로 다국어 학습 플랫폼으로 확장하며, 다음과 같은 단계적 서비스 런칭 계획을 수립하였습니다.

- **2026년 (Phase 1):** 한국어(Korean) 서비스 집중. 플랫폼 안정화 및 L2E 생태계 기반 확립, 국내외 한국어 학습자 점유율 확대
- **2027년 (Phase 2):** 영어 및 중국어 런칭, 글로벌 학습 수요가 높은 영어와 거대 시장인 중국어 두 언어를 추가하여 서구권 및 남미 시장으로 서비스 범위 확대
- **2028년 (Phase 3):** 스페인어 및 프랑스어 런칭, 높은 사용자 수를 보유한 스페인어와 유럽권 주요 언어인 프랑스어를 추가하여 글로벌 5대 언어를 아우르는 종합 언어 학습 플랫폼으로 도약

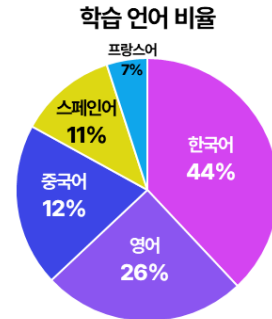
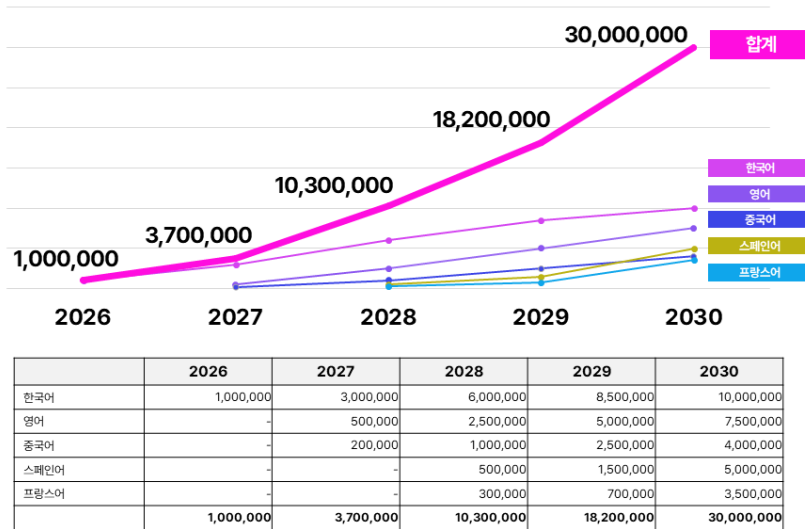
4-6. 사용자 성장 전망 (5개년 예측)

마이폴은 5개년 내 누적 회원 4백만 명, GANADARA는 3천만 명 확보를 목표로 하며, 학습 언어별·지역별 예상 회원 분포는 다음과 같습니다.

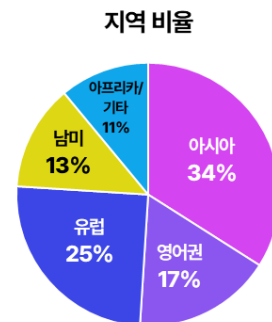
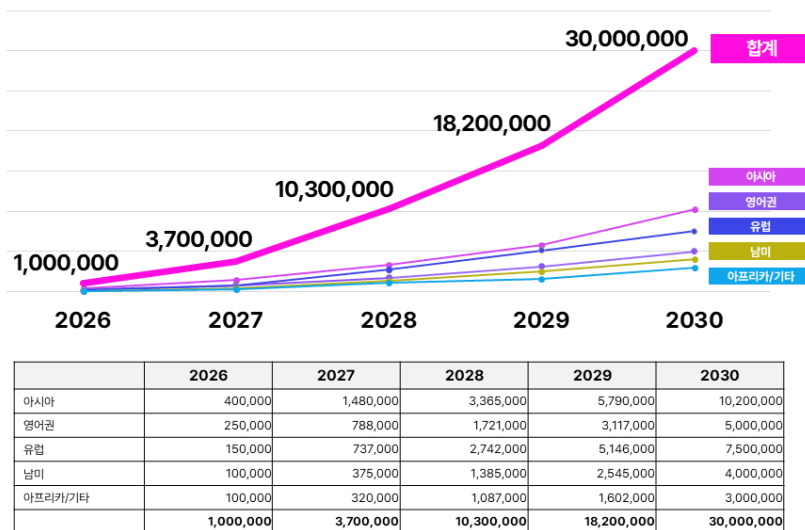
<마이폴 5개년 사용자 성장 전망(학습 언어별)>



<GANADARA 5개년 사용자 성장 전망(학습 언어별)>



<GANADARA 5개년 사용자 성장 전망(지역별)>



5. 가나다 토큰: 토크노믹스

5-1. 가나다 토큰 개요

GNDK의 이코노미는 유저의 '학습 결제'와 글로벌 B2B 기업의 '데이터 구매 대금'이라는 두 개의 거대한 자본이 토큰 가치를 밀어 올리는 쌍발 엔진(Dual-Engine) 디플레이션 모델입니다.

또한 외부 시장의 가격 변동으로부터 유저의 보상 가치를 완벽하게 방어하고, 장기적인 희소성을 창출하도록 수학적으로 정밀하게 설계되었습니다. 가나다 토큰은 언어 학습 앱 마이폴·GANADARA 생태계의 기축 통화입니다. 기존 교육 시장의 낮은 학습 지속성을 해결하고 저개발 국가, 저소득층의 학습을 지원하고자 설계되었습니다. 가나다 토큰은 단순한 보상 제공을 넘어 AI기반의 학습 증명 엔진(Learning Proof Engine)을 통해 사용자의 실질적인 언어 능력 향상을 검증하고 이에 비례하는 공정한 보상을 지급하는 차세대 L2E (Learn-to-Earn) 모델을 제시합니다. 그리하여 마이폴·GANADARA 앱에서의 학습 활동(출석, 강의 수강, 퀴즈, 연습, 콘텐츠 생성 등)을 정량화하여, 학습자가 실질적 토큰 보상을 획득할 수 있는 Web3 교육 생태계를 지향합니다.

토큰 심볼인 GNDK는 한국어의 알파벳인 '가나다(GANADA)'와 Korean, K-Culture를 상징하는 'K'를 결합한 명칭입니다. 이는 한국어 학습 생태계를 기반으로 한국 문화의 글로벌 가치를 Web3 플랫폼 위에서 확장해 나가려는 프로젝트의 정체성을 명확히 보여줍니다.

토큰 정보

항목	내용
토큰명	GANADA TOKEN
토큰 심볼	GNDK
토큰 기반	Solana SPL Token
총 발행량	1,000,000,000 GNDK (10 억 개 고정) 추가 발행 영구 없음

5-2. 가나다 토큰이 해결하고자 하는 문제점과 해결 방법

- 1) 동기부여의 결여:** 온라인 외국어 학습 평균 4주 이내 80% 이상 중도 포기 → L2E 토큰 보상
- 2) 높은 비용 장벽:** 저소득층, 저개발 국가 국민의 경우 온라인 학습 비용이 부담 → 보상받은 토큰으로 학습비 결제
- 3) 플랫폼 독점 구조와 콘텐츠 한계:** 기존 어학 플랫폼의 경우 대부분의 콘텐츠를 플랫폼에서 제공하고 학습자가 생성하지 못함, 다양한 모국어들을 기반으로 한 학습자들에게 있어 학습 콘텐츠의 한계 → 다양한 모국어 능통자가 해당 모국어 사용자에게 학습 비법, 콘텐츠를 제공함으로써 해결

5-3. 가나다 토큰 특징

1) 실물 서비스 기반 리버스 토큰

대부분의 암호화폐 프로젝트는 백서를 먼저 발표하고 서비스를 개발하는 순서로 진행됩니다. 그러나 가나다 토큰은 이미 완성된 마이폴·GANADARA 플랫폼을 기반으로 발행되는 리버스 토큰(Reverse Token)입니다.

- **안정적인 수익 모델:** 구독 서비스, B2B 기업 교육 등 다각화된 수익원

- **명확한 사용처:** 학습 채굴, 프로그램 구매 등 실제 사용 사례 존재
- **지속 가능한 생태계:** 교육산업의 특성상 지속적인 수요 보장

2) 학습 증명 채굴 (Proof of Learning, PoL)

가나다 토큰의 가장 큰 특징은 학습 증명 채굴(Proof of Learning, PoL) 메커니즘입니다. 기존의 암호화폐는 작업 증명(PoW, Proof of Work) 또는 지분 증명(PoS, Proof of Stake) 방식으로 채굴되지만, 가나다 토큰은 실제 학습 활동을 통해 채굴됩니다.

학습 증명 채굴 프로세스

1. 학습자가 마이폴·GANADARA에서 강의 시청, 퀴즈 풀이, 스피킹 연습 등 학습 활동 수행
2. AI 시스템이 학습 활동을 검증하고 학습 성과를 평가
3. 학습 성과에 따라 포인트 지급
4. 포인트를 가나다 토큰으로 전환 (1 포인트 = X GNDK, 환율은 시장 상황에 따라 조정)
5. 가나다 토큰을 마이폴·GANADARA 서비스 구매 또는 거래소 거래에 사용

학습 채굴의 장점

- **학습 동기 부여:** 학습하면 보상을 받으므로 지속적인 학습 유도
- **객관적 성과 측정:** AI 기반 학습 평가로 공정한 보상 체계 구축
- **글로벌 접근성:** 누구나 어디서든 학습만으로 가나다 토큰 획득 가능
- **선순환 구조:** 학습 → 보상 → 재학습의 선순환 생태계

5-4. 가나다 토큰 생태계

가나다 토큰 생태계는 사용자의 기여도에 따라 공정하게 토큰을 분배하는 체계적인 보상 시스템을 운영합니다.

1) 학습 채굴 보상

학습자의 꾸준한 학습 활동 자체가 채굴이 되는 구조입니다.

- **일일 목표 달성:** 매일 설정된 학습 목표를 완료하면 기본 가나다 토큰 보상을 지급합니다.
- **연속 학습 보너스 (Streak):** 중단 없이 연속으로 학습한 일수가 늘어날수록 추가 보너스 배율을 적용하여 습관 형성을 독려합니다.
- **성취도 보상:** 레벨업, 배지 획득, 퀴즈 고득점 달성 시 성과금 형태의 추가 보상을 지급합니다.

2) 커뮤니티 활동 보상

활발한 커뮤니티 참여를 통해 생태계 활성화에 기여한 사용자에게 보상합니다.

- **지식 공유:** 다른 학습자의 질문에 답변하거나 유용한 학습 팁을 공유하여 '좋아요'나 '채택'을 받으면 보상이 지급됩니다.
- **상호 작용:** 커뮤니티 내 건전한 소통과 응원 활동에 참여하는 사용자에게 활동 점수에 따른 보상을 제공합니다.

3) 튜터 및 크리에이터 보상

양질의 콘텐츠를 생산하는 공급자에게 수익을 공유합니다.

- **콘텐츠 수익 분배:** 제작한 숏폼/롱폼 강의나 퀴즈 콘텐츠의 조회수, 학습자 반응에 따라 플랫폼 수익의 일정 비율을 가나다 토큰으로 분배받습니다.
- **튜터링 활동:** 멘토링, 라이브 클래스 진행 시 수강료 수익을 가나다 토큰으로 정산 받습니다.

4) 가나다 토큰 사용처

- **마이폴·GANADARA 서비스 구매:** 월 구독권, 연간 이용권 등 모든 유료 학습 서비스를 가나다 토큰으로 결제할 수 있으며, 특별 프로모션 및 할인 혜택을 제공합니다.
- **프리미엄 기능 활용:** 튜터 멘토링, 라이브 클래스룸 참여, AI 심화 기능 등 프리미엄 서비스 이용료로 사용됩니다.
- **후원 및 생태계 기여:** 우수 콘텐츠를 제작한 크리에이터나 튜터에게 가나다 토큰을 직접 후원(Super Chat 스타일)할 수 있어 생태계 선순환을 돕습니다.

5-5. 강력한 가격 방어 : 차익거래 (Arbitrage) 매커니즘

앱 내에서 1 GNDK는 항상 \$1의 결제 가치를 지닙니다. 외부 거래소(DEX)에서 GNDK 가격이 \$1 미만으로 하락할 경우, 수십만 명의 유료 수강생들은 신용카드 대신 거래소에서 GNDK를 저렴하게 매수하여 수강권, 1:1 튜터링, K-Culture 굿즈를 결제하려는 강력한 자발적 매수 압력(Buy Pressure)을 발생시킵니다.

1) 매수 압력(Buy Pressure) 창출: 외부 거래소(DEX)에서 GNDK의 가격이 \$1 미만일 경우, 마이폴과 GANADARA의 유료 수강생들은 신용카드를 결제하는 대신 거래소에서 GNDK를 저렴하게 매수하여 앱 내에서 결제하려는 강력한 동기를 갖게 됩니다.

2) 가격 하방 경직성 확보: 10만 명 이상의 실질 유료 수강생이 만들어내는 지속적인 결제 수요는 거래소의 유통 물량을 지속적으로 흡수하며, 가격을 \$1 수준으로 끌어올리는 자생적 매수세를 형성합니다.

5-6. 획득(Earn): 이원화된 보상 트랙과 동적 반감기(Dynamic Halving)모델

1) Basic L2E(학습 보상): 토큰 가치 하락을 막기 위해 보상 지급은 매우 엄격하게 설계되었습니다. 철저히 KYC 및 결제가 검증된 '유료 수강생'만을 대상으로 하며, 글로벌 유저 규모가 커짐에 따라 1인당 획득 한도가 줄어드는 '동적 반감기'를 적용합니다. 이는 초기 진입자(Early Adopters)에게 가장 큰 혜택을 주어 생태계의 폭발적인 성장을 유도합니다.

- **Phase 1 (초기 안착기 ~ 10만 명):** 1인당 연간 최대 **70 GNDK** 획득 한도
- **Phase 2 (성장기 ~ 100만 명):** 1인당 연간 최대 **40 GNDK** 획득 한도
- **Phase 3 (확장기 ~ 1,000만 명):** 1인당 연간 최대 **15 GNDK** 획득 한도
- **Phase 4 (글로벌 안착기 ~ 1억 명):** 1인당 연간 최대 **3 GNDK** 획득 한도

보상 지급 방식은 유저의 가스비 부담을 없애고 UX를 극대화하기 위해, 초기에는 eKYSS 중앙 서버에서 유저의 지갑으로 직접 전송(Direct Transfer)해주는 방식을 채택합니다.

2) Premium D2E(AI 데이터 바운티): AI 기업들이 특정 언어 데이터(예: 베트남어 화자의 한국어 발음 1만 시간) 수집을 위해 생태계에 예치한 '데이터 바운티' 미션에 참여할 경우, 기본 한도 외의 추가 보상을 획득할 수 있습니다.

5-7. 소각 및 재순환(Burn & Recycle): 무한한 생태계 수명

1) 미교환 포인트의 구조적 소각

- 사용자는 당사 플랫폼(마이폴·GANADARA)에서 학습 및 보상 활동을 통해 포인트를 획득합니다.
- 구조적으로, 사용자는 가나다 토큰으로 교환하기 위해 일정 포인트 임계값을 달성해야 합니다.
- 임계값에 미달하는 포인트는 교환할 수 없습니다. 이 경우, 재단은 사용되지 않은 포인트에 할당된 토큰 전체를 소각하여 유통되지 않도록 할 계획입니다.

2) 서비스 수익 소각(소멸 메커니즘)

유저가 서비스 결제에 사용한 GNDK는 스마트 계약을 통해 생태계로 회수되며, 자동으로 다음과 같이 분배됩니다.

- **50% 영구 소각 (Burn):** 유통량에서 영구적으로 제거됩니다. 결제가 활성화될수록 디플레이션이 가속되어 개당 내재 가치가 상승합니다.
- **50% 재순환 (Recycle):** 생태계 보상 풀(Ecosystem Pool)로 다시 돌아갑니다.

※ **장기 생존 시뮬레이션:** 엄격한 '연간 획득 하드캡(반감기)'과 '50% 재순환 로직'이 결합됨으로써, 최초 할당된 3억 개의 보상 풀은 1억 명의 거대 유저가 활동하는 미래에도 고갈되지 않는 완벽한 수학적 안정성을 확보합니다.

3) 운영 이익을 통한 매입 및 소각

- 마케팅 및 사업 확장을 통해 플랫폼 수익이 증가함에 따라, 순이익의 일정 비율을 할당하여 시장에서 가나다 토큰을 매입하고 소각할 계획입니다.

4) 제휴 및 상거래 결제 소각

- 현재 한국 의료관광협회와 같은 파트너와 협력하여 사용자가 가나다 토큰으로 실물 상품(예: K-뷰티 화장품)을 구매할 수 있도록 하고 있습니다.
- 이러한 상품 구매 결제 과정에서 사용된 토큰의 일정 비율이 소각됩니다. (참고: 이러한 토큰 소각 메커니즘은 백서에 명시되어 있으며, 보안 및 지속가능성을 보장하기 위해 지속적으로 업데이트 및 강화될 예정입니다.)

5) B2B 데이터 판매 수익의 바이백 앤 번 (Buyback & Burn)

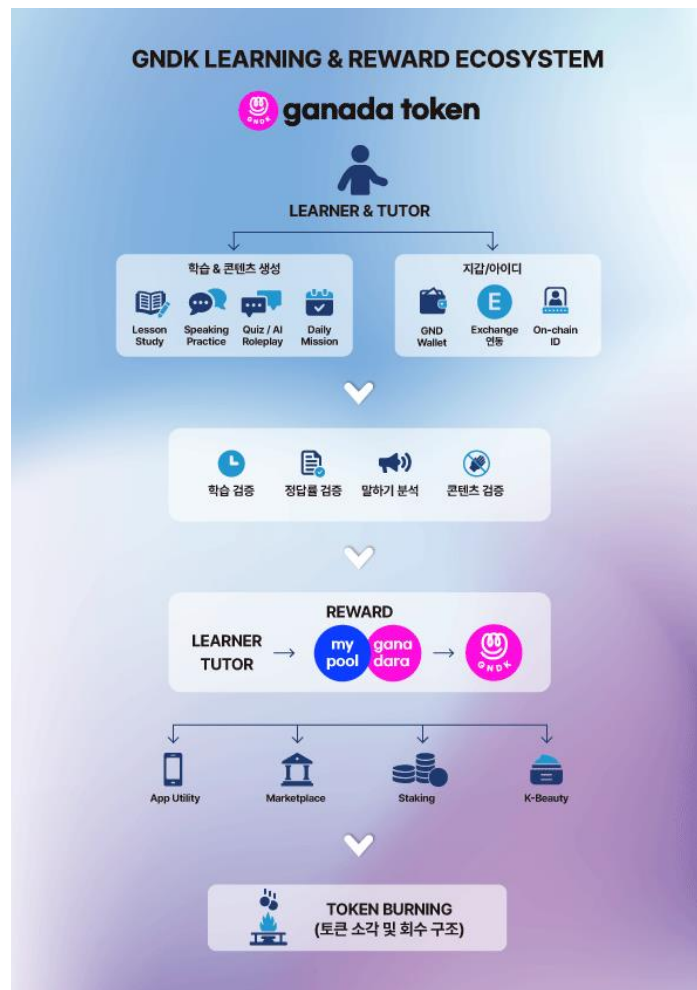
- 마이폴/GANADARA가 수집한 고품질 멀티모달 데이터셋을 글로벌 AI 빅테크 및 연구소에 법정화폐(USD 등)로 판매합니다.
- 수익의 40% 소각:** 재단은 수익의 최소 40%를 거래소에서 GNDK를 직접 시장가 매수(Buyback)하여 영구 소각(Burn)합니다.
- 수익의 30% 재순환:** 30%는 거래소 매수 후 유저들을 위한 D2E '데이터 바운티 보상 풀'로 충전됩니다.
- 이는 막대한 외부 B2B 자본이 토큰의 유통량을 말려버리고 가치를 수직 상승시키는 극단적인 디플레이션 사이클을 완성합니다.

5-8. 토큰 활용도 확대 (생태계 성장)

단순 투기를 넘어 가나다 토큰의 내재적 수요를 높이기 위해 적극적으로 노력하고 있습니다.

- 총 토큰 발행량의 5%를 "파트너"에게 할당합니다.
- 이 할당량은 단기 매도를 위한 것이 아니라, 앞서 언급한 주요 서비스 제공업체(예: 화장품 브랜드, 병원, K-컬처 서비스)를 파트너로 확보하기 위한 전략적인 자금입니다.
- 이 할당량을 활용하여 파트너십을 확보함으로써, GNDK 토큰이 사용자들이 다양한 K-컬처 상품 및 서비스를 결제하는 데 사용할 수 있는 다목적 화폐로 자리매김하도록 하는 것을 목표로 합니다.

<마이폴·GANADARA 학습 & 가나다 토큰 보상 에코시스템>

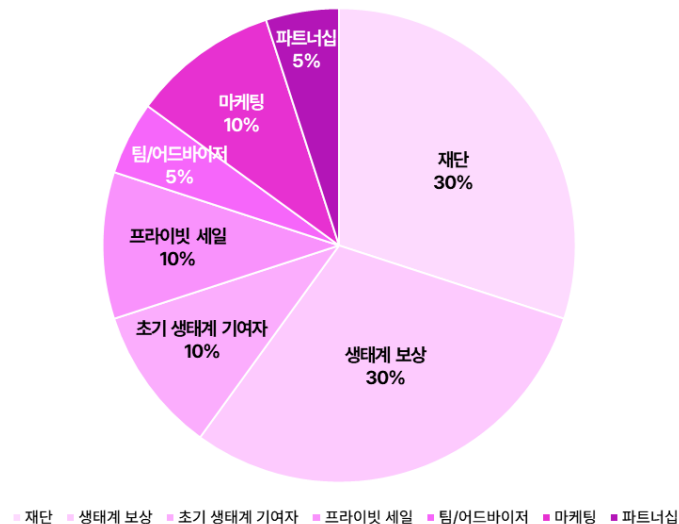


5-9. 토큰 발행량·유통 구조

가나다 토큰의 총 발행량은 1,000,000,000 GNDK (10억 개)이며, 초기 시장 덤핑을 원천 차단하기 위해, 생태계 보상 풀은 스마트 컨트랙트로 통제되며 팀 및 파트너 물량은 엄격한 락업(Lock-up)이 적용됩니다. 토큰 발행량과 유통 구조는 다음과 같이 배분됩니다.

구분	설명	비율	수량 (GNDK)
총 발행량	총 토큰 발행량	-	1,000,000,000
토큰 할당			
재단	생태계 운영 및 향후 개발 지원	25%	250,000,000
생태계 보상	유료 수강생 대상 학습채굴 및 콘텐츠 생성 보상 (1인당 연 최대 70개 하드캡 및 동적 반감기 적용)	30%	300,000,000
	기부/공헌	5%	50,000,000

초기 생태계 기여자	eKYSS 및 Crates 초기 주요 투자자 (1년 락업, 1년 리니어 베스팅)	10%	100,000,000
프라이빗 세일	GNDK 초기 투자자 (1년 락업, 1년 리니어 베스팅)	10%	100,000,000
팀/어드바이저	핵심 인력 리텐션 1년 락업, 2년 리니어 베스팅	5%	50,000,000
마케팅	글로벌 유저 온보딩, 인플루언서 마케팅 등 1년 락업, 1년 리니어 베스팅	10%	100,000,000
파트너십	한류 콘텐츠, IP, 파트너사 제휴 등 (1년 락업, 2년 리니어 베스팅)	5%	50,000,000
총계		100%	1,000,000,000



주의사항

- 분배비율은 블록체인 산업의 기술적, 법률적, 시장 환경 변화에 따라 조정될 수 있습니다.
- 분배비율 조정시 최소 14일 전에 사전 서면 통지합니다.

5-10. 거버넌스 및 보완 정책 (Trust & Security)

- **Mint Authority (발행 권한) 영구 포기:** 10억 개 TGE(최초 발행) 직후, 새로운 토큰을 찍어낼 수 있는 발행 권한은 컨트랙트 상에서 영구적으로 소각(Renounce)됩니다. 재단의 임의 발행 리스크는 0%입니다.
- **비상 정지 (Pause) 기능 탑재:** 해킹이나 어뷰징 사태에 대비하여 토큰의 컨트랙트를 일시 정지할 수 있는 최소한의 보안 장치(Pause)를 마련하여 유저의 자산을 보호합니다.

- **권한의 점진적 탈중앙화:** 생태계 보상 풀 관리 권한은 초기 운영 안정화를 위해 중앙 서버(Direct Transfer)가 주도하나, DAU 5만 명 돌파 및 시스템 안정화 이후 다중 서명(Multi-sig) 및 DAO 거버넌스로 이양됩니다.

6. 팀 멤버

6-1. 경영진



이현준 재단, 이사회 의장

- 현) 이카이스글로벌(HK) 및 이카이스 대표이사
- 한양대학교 경영학과, 연세대학교 언론홍보 석사
- 위릭영어학원, 군포국제교육센터, 사회공익형영어센터 설립
- 한양대학교 경영대학 IAB 겸임교수



전유니 COO

- 현) 이카이스 운영 총괄 이사, 콘텐츠 전략본부장
- Oklahoma City University 영어교육 석사
- 파고다어학원 영어과 매니저
- 한국외대 토익 겸임교수



권동욱 CTO

- 현) 이카이스 개발 총괄 이사
- 연세대학교 컴퓨터과학
- 주식회사 너울소프트 대표
- 엔씨소프트 기술 PM, 개발팀장



한지은 CMO

- 현) 이카이스 마케팅 총괄 이사
- 연세대학교 신문방송학
- 시공사, 서울문화사 매거진 에디터
- KBS 저널 편집장, 참존 편집장

6-2. Co-founders & Advisors



John Souh

- (현) Apple Senior Director (Technical Operations)
- Texas Tech University 기계공학
- Valence Technology - Director, Operations



최충인

- (현) 법무법인 세종 시니어 변호사(글로벌 투자, M&A분야)
- 서울대학교 서어서문학, 미국 조지타운대학교 로스쿨
- 법무법인 율촌 글로벌 M&A 투자자문 변호사
- 심슨대처앤바틀릿, 김앤장법률사무소



김진호

- (현) 캐시트리(인도네시아) 대표
- 네오플 창립 멤버
- 코인원 인도네시아 운영



박상원

- 세계한인재단 총재, 상임대표 총회장
- 한국어유엔공용어추진연합/한글세계화운동연합 총재
- 한국계미국시민협회(LOKA-USA) 전국 회장
- 미국 세인트미션대학교 총장 및 교수



김진국

- 한국의료관광진흥협회 회장
- 비엔빛 강남밝은세상안과 대표원장
- 한국에 라섹, 노안 수술 최초 도입
- 연세대학교 의과대학 안과학교실 외래교수



이동환

- (현) 유튜브 채널 '이동환TV' 대표
- 주식회사 엘디헬스 대표



김성민

- 현) 한양대학교 스포츠 사이언스학과 교수
- 한양대 인공지능 근육 센터장
- BK Four 휴먼테크 융합교육사업단
- 2019 CES Innovation Award 수상



김성훈

- 현) (주)STC 세무법인 대표이사
- 국세청 국세 심사위원
- 서울지방세무사회 감리 위원
- 국립세무대학
- 국세청 근무 (12년)

6-3. 회사 개요

가나다 토큰 발행 재단 : eKYSS Global Limited.

항목	내용
회사명	eKYSS Global Ltd.
설립일	2019 년 3 월 8 일
주소	FLAT C TOWER 6 37/F THE VISIONARY NO YING HEI ROAD TUNG CHUNG, HONGKONG
대표이사	이준엽
사업 영역	교육

마이폴·GANADARA 앱 개발 및 운영사 : 이카이스 주식회사

항목	내용
회사명	이카이스 주식회사
설립일	2012 년 4 월 17 일
주소	서울시 강남구 선릉로 119 길 6, 2 층
대표이사	이준엽
사업 영역	스마트러닝 어학 앱, 이러닝 교육업, 출판 등
자본금	3,198,500,000 원 (약 32 억 원)
인증	중기업 인증, 경영혁신형 중소기업 Main-Biz 인증, 스마트러닝 기업부설연구소 설립 기업

7. 로드맵

7-1. 2026년 Q1~Q2: 인프라 구축 및 솔라나 생태계 합류

- 솔라나 기반 스마트 컨트랙트(SPL Token) 개발 및 외부 전문 보안 감사 완료
- 마이폴·GANADARA 3.0 업데이트 및 \$1 Peg 결제 시스템 통합 연동

7-2. 2026년 Q3~Q4: TGE 및 글로벌 유동성 부트스트래핑

- TGE (Token Generation Event) 및 가나다 토큰 발행
- 솔라나 주요 DEX (Raydium, Jupiter) 최초 상장 및 유동성 풀(LP) 공급
- L2E 보상 시스템 공식 가동 (Phase 1: 최대 70 GNDK 반감기 스케줄 적용)
- 1차 킬러 기능 런칭: 실시간 라이브 클래스룸 & 실시간 번역 대화
- 2차 킬러 기능 런칭: AI친구 He & She 개발(감정 인식 3D 아바타)
- 3차 킬러 기능 런칭: AI 콘텐츠 창작 도구 개발(크리에이터가 AI로 콘텐츠 제작 및 수익화)

7-3. 2027년 Q1~Q2: 생태계 확장 및 CEX (중앙화거래소) 진입

- 유저 100만명 돌파 KPI달성 목표 및 탈중앙화 1단계
- 확보된 온체인 거래량 및 트랜잭션 데이터를 바탕으로 글로벌 Tier-1/Tier2 CEX순차적 상장 추진
- 글로벌 크리에이터 파트너십 확대를 통한 수익 보장형 콘텐츠 제작 환경 구축

7-4. 2027년 Q3이후 : 글로벌 시장 선도 및 멀티체인

- KPI(DAU, 거래량)달성시, LayerZero기술을 활용한 Base/Etherium/BNB 생태계 멀티체인 확장
- 마이폴 유효회원 100만 명, ganadara 유효 회원 1,000만명 돌파

8. 면책 조항

8-1. 법적 고지

본 백서는 가나다 토큰 프로젝트에 대한 정보 제공을 목적으로 작성되었으며, 투자 권유, 청약, 매매 제안, 투자 자문을 목적으로 하지 않습니다.

가나다 토큰 구매를 고려하시는 분은 다음 사항을 충분히 이해하고 동의한 후 참여하시기 바랍니다.

8-2. 투자 위험 고지

- **가격 변동성:** 암호화폐는 가격 변동성이 매우 크며, 투자 원금 전액을 손실할 수 있습니다.
- **규제 불확실성:** 각국의 암호화폐 관련 법규는 지속적으로 변화하고 있으며, 규제 변화에 따라 가나다 토큰의 사용 및 거래가 제한될 수 있습니다.
- **기술적 리스크:** 스마트 컨트랙트 버그, 해킹, 네트워크 장애 등 기술적 문제가 발생할 수 있습니다.
- **프로젝트 진행 불확실성:** 본 백서에 기재된 로드맵 및 계획은 예정 사항이며, 시장 상황, 기술적 제약, 규제 환경 등에 따라 변경되거나 지연될 수 있습니다.
- **거래소 상장 불확실성:** 거래소 상장은 거래소의 정책, 시장 상황, 법적 요건 등에 따라 지연되거나 불가능할 수 있습니다.

8-3. 책임의 제한

- 이카이스(주) 및 가나다 토큰 프로젝트 팀은 본 백서의 정보에 근거한 투자 결정으로 인한 손실에 대해 어떠한 법적 책임도 지지 않습니다.
- 본 백서의 내용은 사전 고지 없이 수정될 수 있으며, 최신 정보는 공식 홈페이지 및 공식 채널을 통해 확인하시기 바랍니다.
- 가나다 토큰 구매 및 보유에 따른 세금 문제는 각국의 세법에 따르며, 구매자 본인이 책임집니다.

8-4. 투자자 확인 사항

가나다 토큰을 구매하기 전에 다음 사항을 확인하시기 바랍니다.

- 본인이 거주하는 국가에서 암호화폐 구매 및 보유가 합법적인지 확인
- 본 백서의 모든 내용을 충분히 이해하고 동의
- 손실을 감당할 수 있는 범위 내에서 투자
- 필요 시 전문가(법률, 세무, 재무)의 자문 구하기

8-5. 금지 사항

다음에 해당하는 경우 가나다 토큰 구매가 금지됩니다.

- 미성년자(각국 법령에 따름)
- 암호화폐 거래가 금지된 국가 또는 지역의 거주자
- 미국 거주자 (SEC 규제 준수를 위해 별도 확인 필요)
- 자금세탁방지법(AML), 테러자금조달금지법(CFT) 위반 우려가 있는 자



당신의 학습이 가치가 되는 세상
GANADA TOKEN 이 만들어갑니다.