

주요정보 요약

Summary of Whitepaper



본 문서는 거래지원 가상자산 백서의 주요 내용을 한글로 설명한 주요정보 요약입니다.
코인원은 거래지원 가상자산의 주요정보 요약을 주기적으로 점검하여 가능한 한 최신 정보를 제공할 예정입니다.

기본 정보

가상자산 카테고리	유틸리티
거래지원 네트워크	Initia
홈페이지	https://initia.xyz/
참고문헌 (백서, Docs 등)	https://docs.initia.xyz/home/general/welcome

1. 프로젝트 정보

개요

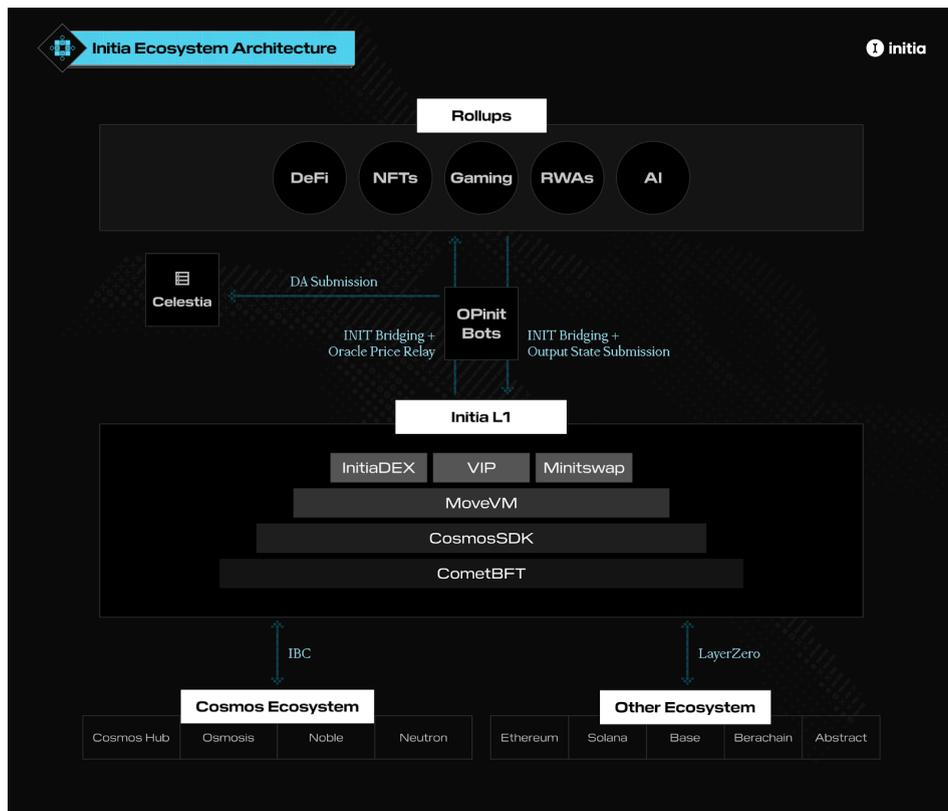
Initia의 핵심 철학은 데이터 가용성, 상호운용성, 오라클과 같은 기반 인프라에 대해 명확한 방향성을 갖고 설계 결정을 내리는 것입니다.

이러한 결정을 통해 생기는 선택 피로를 줄임으로써, Interwoven Stack은 개발자가 특정 목적에 맞는 환경을 손쉽게 구축하면서도 전체 애플리케이션 생태계에 단절 없이 접근할 수 있도록 지원합니다.

Initia 전체 구조

Initia의 전체 구조는 다음 세 가지 주요 구성요소로 이루어져 있습니다.

- Initia L1(메인넷) : Interwoven Rollups의 기반 레이어이자 중앙 유통성 허브 역할을 수행합니다.
- Interwoven Rollups: Initia L1 위에 구축되는 블록체인 롤업 생태계입니다.
- Interwoven Stack: 롤업 및 애플리케이션을 쉽게 구축할 수 있도록 지원하는 Initia의 프레임워크입니다.



Initia L1

Initia L1은 Initia 생태계 내 모든 롤업의 중심 허브로서, Cosmos SDK를 기반으로 설계된 Layer 1 블록체인입니다.

이 L1은 다음과 같은 서비스를 제공합니다:

- 네트워크 보안: 토큰 브리징, 상태 커밋, 사기 증명 등에서 보안 레이어로 작동합니다.
- 유동성: InitiaDEX를 통해 유동성 허브 역할을 하며, 토큰 스왑과 브리징을 지원합니다.
- 상호운용성: 롤업 간, 그리고 외부 생태계와의 통신을 중재하는 중앙 라우터 역할을 합니다.
- 인센티브: VIP 프로그램 및 Enshrined Liquidity 등 다양한 인센티브 구조를 운영합니다.

Interwoven Rollups

Interwoven Rollups는 Interwoven Stack을 통해 구축되는 Layer 2 롤업입니다.

이들은 높은 확장성과 상호운용성, 그리고 완전한 맞춤형 구성을 제공합니다.

- 가상 머신 선택: EVM, Move, Wasm 중에서 선택 가능
- 가스 토큰 및 수수료: INIT, 스테이블코인, 자체 토큰 등 유연하게 구성 가능
- 트랜잭션 순서 지정: 필요시 자체 메커니즘을 구현할 수 있음

Interwoven Stack

Interwoven Stack은 Initia가 제공하는 종합적 프레임워크로, 롤업과 애플리케이션을 쉽고 효율적으로 구축할 수 있도록 도와줍니다.

기존에는 개발자가 다양한 구성요소와 서비스를 스스로 조합해야 했지만, Stack은 이 모든 기능을 기본 제공하며, 다음의 핵심 영역에 집중합니다:

- 종합 제품군: 브릿지, 지갑, 익스플로러, 다중 VM 호환 프레임워크 등 포함
- 원활한 상호운용성: Initia L1 및 타 롤업·체인과의 연결 지원
- 강화된 보안: 기본적인 보안 기능이 프레임워크에 내장됨

개발자는 이로 인해 인프라 선택이 아닌, 애플리케이션 개발 자체에 집중할 수 있습니다.

Initia L1이란?

Initia L1은 모든 인터우븐 롤업(Interwoven Rollup)의 중앙 조정 계층으로 기능하는, 맞춤형으로 설계된 Layer 1 블록체인입니다. 이 L1은 Cosmos SDK를 기반으로 구축되었으며, 다음과 같은 핵심 역할을 수행합니다.

- 보안(Security): 롤업들은 토큰 브리징, 상태 커밋, 사기 증명(fraud proof) 등의 다양한 목적을 위해 Initia L1의 보안 메커니즘을 활용합니다.
- 유동성(Liquidity): L1에 내장된 InitiaDEX는 생태계의 중앙 유동성 허브로 작동하며, 토큰 유동성 확보, 롤업 간 브리징, 스왑을 원활하게 제공합니다.
- 상호운용성(Interoperability): L1은 롤업 간 또는 외부 블록체인과의 통신과 상태 전환을 중재하는 중앙 허브이자 라우터 역할을 합니다.
- 인센티브(Incentives): L1은 Vested Interest Program(VIP), Enshrined Liquidity 등 다양한 인센티브 구조를 운영하여 생태계 참여를 유도하고 보상합니다.

인터우븐 롤업이란? (Interwoven Rollups)

Interwoven Rollup은 Initia의 Interwoven Stack을 기반으로 구축되는 Layer 2 롤업입니다.

이 롤업들은 확장성, 상호운용성, 맞춤화 가능성을 모두 갖추도록 설계되었습니다.

- 가상 머신(Virtual Machines) : 각 롤업 팀은 EVM, Move, Wasm 중에서 자사의 애플리케이션과 요구사항에 가장 적합한 가상 머신을 선택할 수 있습니다.
- 가스 토큰 및 수수료 구조(Gas Tokens & Fees) : 각 롤업은 자체 가스 토큰과 수수료 구조를 자유롭게 설정할 수 있습니다. 예를 들어 INIT, 스테이블코인, 자체 토큰, 또는 복수의 토큰도 사용할 수 있습니다.
- 트랜잭션 순서 지정(Transaction Ordering) : 필요할 경우, 롤업은 자체적인 트랜잭션 순서 지정 메커니즘을 구현할 수도 있습니다.

인터우븐 스택 (Interwoven Stack)

Interwoven Stack은 개발자와 팀이 롤업을 손쉽게 효율적으로 구축하고 배포할 수 있도록 지원하는 Initia의 종합적인 올인원 솔루션입니다. 기존에는 롤업을 구축하려면 개발자가 다음과 같은 다양한 요소들을 스스로 조사하고 선택해 조합해야 했습니다.

- VM(가상 머신) 호환성을 고려한 적절한 확장 솔루션 선택
- 지갑, 블록 탐색기, 브릿지 등 필수 도구를 직접 구축하거나 확보
- 오라클, 브릿지, 법정화폐 온램프 등 다양한 외부 서비스 통합

이러한 작업들은 개발자에게 과도한 시간과 리소스를 요구하며, 애플리케이션 자체 개발에 집중하기 어렵게 만듭니다. Interwoven Stack은 다음과 같은 핵심 영역에 집중하여 이러한 문제를 해결합니다.

- 종합 제품군(Comprehensive Product Suite) : Stack은 롤업 출시와 운영에 필요한 모든 요소(예: 브릿지, 지갑, 블록 탐색기, 다중 VM 호환 롤업 프레임워크)를 기본으로 제공합니다.
- 매끄러운 상호운용성(Seamless Interoperability) : Stack에 내장된 도구들은 롤업 간, Initia L1과, 또는 다른 블록체인 생태계와의 원활한 통신을 지원합니다.

- 강화된 보안(Enhanced Security) : Stack은 튼튼한 보안 체계를 내장하여 신뢰할 수 있는 애플리케이션 개발을 위한 확고한 기반을 제공합니다.

이러한 접근 방식을 통해, 개발자는 도구 선정이나 인프라 구성에 신경 쓰지 않고, 애플리케이션을 개발하고 개선하며 출시하는 데에만 집중할 수 있습니다.

반면 Interwoven Stack은 퍼포먼스와 보안이 확보된 롤업을 위한 적절한 도구와 구성요소를 자동으로 관리함으로써, 개발자와 사용자 모두에게 최적의 경험을 제공합니다.

2. 토큰 이코노미

가상자산 소개

INIT는 Initia의 멀티체인 생태계에서 사용되는 네이티브 토큰으로, 다음과 같은 주요 기능을 수행합니다:

- 트랜잭션 수수료(Gas Token): INIT는 Initia의 L1 및 각 앱체인에서 가스비로 사용됩니다.
- 내재화된 유동성(Enshrined Liquidity) 및 L1 보안: Initia L1에는 Interwoven Economy 전체의 유동성 허브 역할을 하는 내장형 DEX가 존재합니다. 이 DEX에서 INIT 기준의 유동성 풀(LP)은 검증인(validator)과 함께 스테이킹되어 네트워크 보안을 강화하며, 체인 간 유동성 접근성도 높입니다.
- 결제 수수료(Settlement Fees): Interwoven Stack을 사용하는 앱체인은 L1에 결제 수수료를 지불합니다.
- Initia VIP(Vested Interest Program) : L1, L2, 사용자 간의 경제적 이해관계를 긴밀하게 정렬하기 위해 설계된 경제 인센티브 프레임워크입니다.

발행량 및 유통량계획

INIT의 총 공급량 및 최대 공급량은 10억(1,000,000,000) 개이며, 공개된 분배 및 유통량계획은 다음과 같습니다.

- 25% Staking (연 7%씩 블록 단위로 모두 유통될 때까지 분배, 약 13년 소요)
- 25% VIP Rewards (연 7%씩 분배, 약 13년 소요)
- 15.25% Protocol Sales Investors (최초 12개월 락업 후 25% 유통, 이후 36개월동안 선형적으로 언락)
- 15% Initia Contributors (최초 12개월 락업 후 25% 유통, 이후 36개월동안 선형적으로 언락)
- 5.25% Foundation (약 26%는 TGE 시점에 유통, 잔여물량은 6개월마다 분할하여 총 48개월에 걸쳐 언락 및 유통)
- 5% Airdrop (전량 유통)
- 3% Binance Marketing (TGE 시점에 전량 유통)
- 3% Binance Launchpool (TGE 시점에 전량 유통)

- 2.5% Liquidity (TGE 시점에 전량 유통)
- 1% Echo Sales Investors (TGE 후 12, 15, 18, 24개월이 되는 시점에 25%씩 분할하여 지급)

VIP (Vested Interest Program)

롤업의 수가 계속 증가하는 생태계에서는, 모든 참여자 간 인센티브를 정렬시키는 것이 매우 중요합니다. 그동안 이를 달성하려는 다양한 시도들이 있었지만, 대부분 다음과 같은 공통적인 핵심 문제에 직면하곤 했습니다.

- 온체인 활동과 가치를 많이 창출하는 dApp에 대한 인센티브 미스매치
- 네이티브 토큰의 경제적 활용 부족
- 장기적 가치 창출과 인센티브 정렬을 이끌어내기 어려운 비효율적인 보상 분배 구조

Initia는 이러한 문제를 해결하고자, Vested Interest Program(VIP)이라는 새로운 인센티브 정렬 메커니즘을 통해 Interwoven Rollup 생태계에 최적화된 보상 구조를 제공합니다. 이 프로그램은 경제적으로 의미 있는 활동에 대해 자동으로 보상을 제공하는 방식으로 작동합니다.

- 롤업은 INIT 토큰의 혁신적인 활용 사례나 앱을 구축할 경우 보상 할당을 받습니다.
- 사용자는 L2가 설정한 조건을 충족하거나 유익한 행동을 수행하면 INIT 토큰을 획득할 수 있습니다.

또한, 전체 보상의 일부를 롤업에 직접 할당함으로써, VIP 프로그램은 롤업 팀, 사용자, INIT 보유자가 모두 생태계의 장기적 성공에 이해관계를 공유하도록 설계되어 있습니다. 제네시스 시점에서, 전체 INIT 토큰 공급량 중 일부가 VIP 프로그램 보상으로 별도 할당되며, 이 보상은 여러 해에 걸쳐 분배됩니다. 이 할당분을 R이라고 부릅니다. 이 보상은 분배 기간 동안 일정 간격(단계 t)에 따라 지급됩니다. 총 보상은 먼저 각 롤업에게 분배되며, 이후 해당 롤업의 사용자와 운영자에게 재분배됩니다.

보상 분배

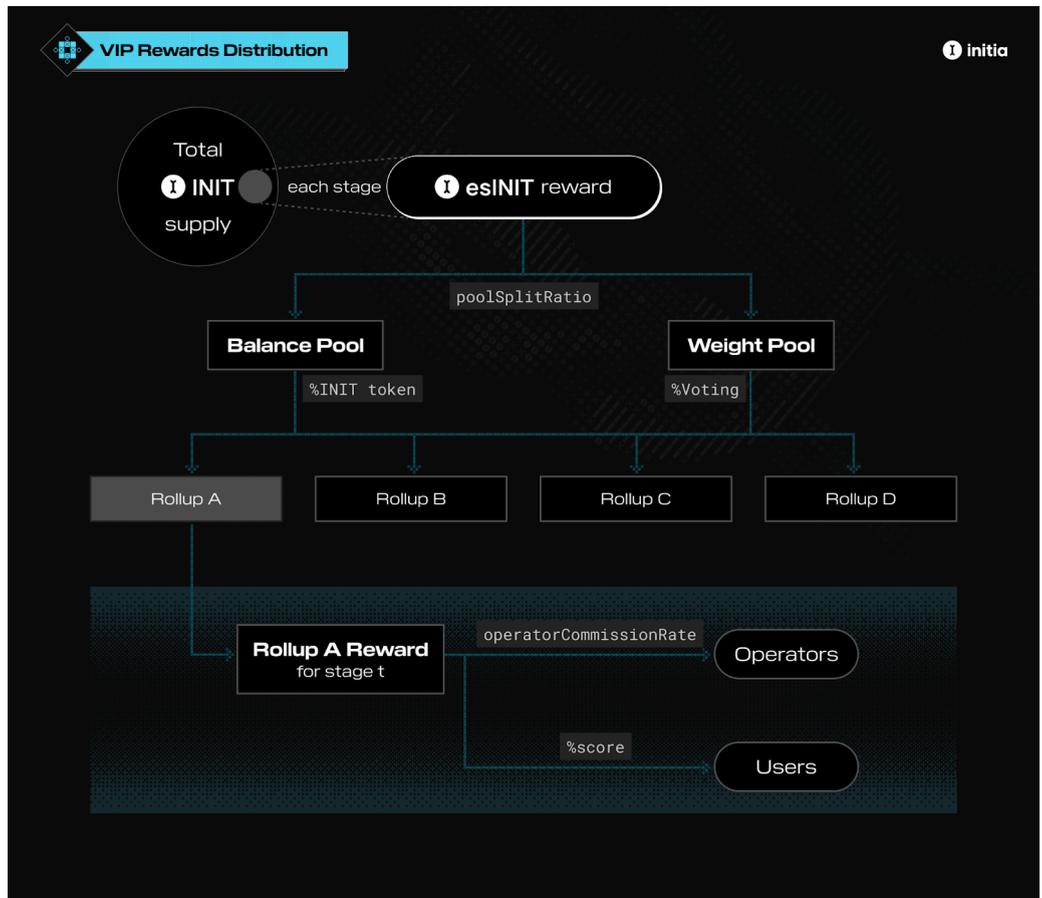
각 보상 분배 단계 t마다, 해당 단계에 대한 전체 VIP 보상 R_t 는 각 롤업 생태계에 분배됩니다. 이 분배는 다음과 같은 여러 단계로 나뉘어 이루어집니다:

1. 해당 단계의 전체 보상 R_t 를 화이트리스트에 등록된 모든 롤업에 나눔
2. 각 롤업의 사용자에게 보상 분배
3. 각 롤업의 운영자에게 보상 분배

각 롤업에 대한 보상 분배 방식

각 단계 t에서의 보상 R_t 는 롤업 생태계 간에 분배되며, 이후 다음 두 가지 풀로 나뉘게 됩니다.

- 밸런스 풀(Balance Pool) (R^B)
- 가중 풀(Weight Pool) (R^W)



이 두 풀은 롤업 운영의 서로 다른 요소에 대해 인센티브를 제공하고 보상하기 위해 설계되었습니다. R^B 와 R^W 의 비율(poolSplitRatio)은 Initia L1 거버넌스에 의해 결정되며, 온체인 제안을 통해 변경할 수 있습니다.

전체 보상 분배 공식은 다음과 같습니다:

$$R_t = R^B + R^W$$

각 롤업 m 에 대한 보상은 다음과 같이 계산됩니다.

$$R_{m,t} = R^B_{m,t} + R^W_{m,t}$$

- $R^B_{m,t}$: 해당 단계에서 밸런스 풀로부터 롤업 m 에 할당된 보상
- $R^W_{m,t}$: 해당 단계에서 가중 풀로부터 롤업 m 에 할당된 보상

밸런스 풀 (Balance Pool)

밸런스 풀은 롤업이 INIT 토큰을 새롭고 창의적인 방식으로 사용하는 것을 장려합니다. 구체적으로는, 각 단계 t 에서 롤업 m 이 브릿지 주소(OPinit)에 락업한 INIT 수량이 전체 락업 수량에서 차지하는 비율에 따라 보상이 배분됩니다.

$$\text{공식} : R^B_{m,t} = R^B_t \times (I_{m,t} / \sum I_{i,t})$$

- $R_{m,t}^B$: 해당 단계에서의 전체 Balance Pool 보상
- $I_{m,t}$: 롤업 m이 해당 단계에서 락업한 INIT 수량
- $\sum I_{i,t}$: 모든 롤업의 총 INIT 락업 수량

가중 풀 (Weight Pool)

가중 풀은 Curve 등에서 사용되는 게이지 투표 시스템과 유사한 방식으로 투표 가중치(weight)**를 기반으로 보상을 분배합니다.

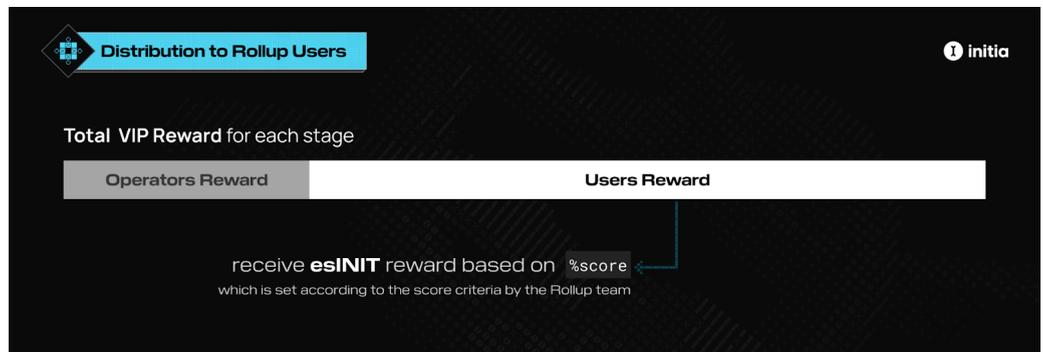
$$\text{공식: } R_{m,t}^W = R_{m,t}^W \times (W_{m,t} / \sum W_{i,t})$$

- $R_{m,t}^W$: 해당 단계의 전체 Weight Pool 보상
- $W_{m,t}$: 롤업 m의 가중치
- $\sum W_{i,t}$: 모든 롤업의 총 가중치

롤업 사용자들에 대한 보상 분배 방식 (Distribution to Rollup Users)

각 롤업이 단계 t에서 받은 보상 $R_{m,t}$ 은 해당 롤업의 사용자에게 다시 분배됩니다. 사용자에게 지급되는 VIP 보상의 양은 각 롤업 팀이 정한 스코어링 방식에 따라 결정됩니다. 이 스코어링은 다음과 같은 요소를 기준으로 구성될 수 있습니다.

- 사용자의 트랜잭션 수
- 사용자의 차입 자산 규모
- 사용자가 제공한 유동성 또는 거래량



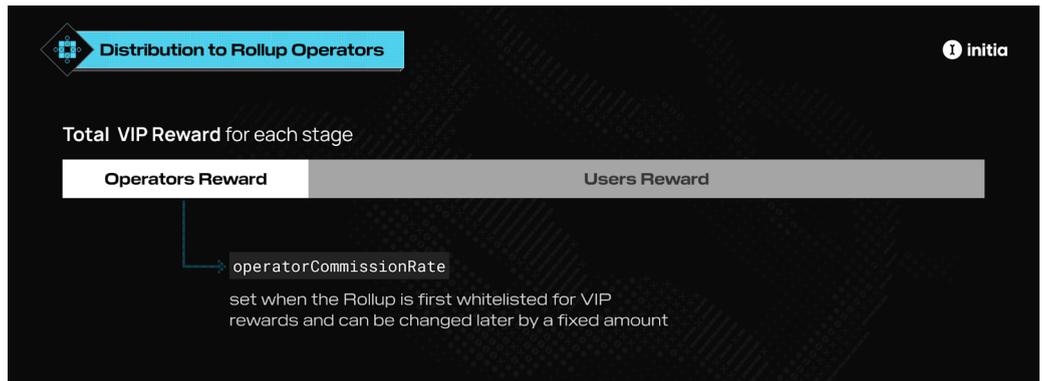
사용자 u가 롤업 m에서 해당 단계에 대해 스코어 $S_{u,m,t}$ 를 가지고 있을 때, 보상은 다음과 같이 계산됩니다.

$$R_{u,m,t} = R_{m,t} \times (S_{u,m,t} / \sum S_{i,m,t})$$

- $\sum S_{i,m,t}$: 롤업 m의 모든 사용자 스코어 총합

롤업 운영자들에 대한 보상 분배 방식 (Distribution to Rollup Operators)

롤업 운영자도 롤업 활성화 및 운영 지속성 유지를 위해 인센티브를 받습니다. 운영자는 $operatorCommissionRate(c_m)$ 를 설정하여 롤업 보상 중 일부를 수취할 수 있습니다.



$$\text{공식 : } R_{o,m,t} = R_{m,t} \times c_m$$

이 커미션 비율은 VIP 보상 최초 승인 시 설정되며, 이후에는 각 단계마다 고정된 폭 내에서만 조정할 수 있습니다.

$$\text{운영자 커미션 반영 사용자 보상 공식: } R_{u,m,t} = (1 - c_m) \times R_{m,t} \times (S_{u,m,t} / \sum S_{i,m,t})$$

사용자 대상 보상 지급 방식 (User Vesting)

VIP 프로그램에서 제공되는 보상은 에스ক্র로된 INIT 토큰(esINIT) 형태로 지급됩니다. 이 토큰은 초기에는 양도할 수 없으며, 수령자가 사용자인지 운영자인지에 따라 지급(베스팅) 방식이 달라집니다. 사용자는 다음 두 가지 방식으로 esINIT를 베스팅할 수 있습니다.

1. VIP 점수 유지 : 일정 기간(vestingPeriod, p단계) 동안 일정 수준의 스코어를 유지해야 합니다.
2. LP 락업 포지션 전환 : esINIT를 INIT:TOKEN 페어의 Enshrined Liquidity 화이트리스트 LP 포지션으로 전환할 수 있습니다. TOKEN 측 유동성은 사용자가 제공합니다.

베스팅 프로세스 (점수 유지 방식)

- 예: $p = 52$ 인 경우 → esINIT는 매 단계마다 $1/52$ 씩 INIT로 전환됨
- 완전한 전환을 위해 사용자는 Initia L1 거버넌스가 설정한 최소 스코어 계수(f)에 따라 계산된 목표 점수(Target)를 유지해야 합니다.

$$\text{공식 : } \text{Target}_{m,t} = S_{u,m,t} \times f$$

점수 미달 시, 다음 비율로만 베스팅됩니다.

$$\text{cuser} = S_{u,m,t} / \text{Target}_{m,t}$$

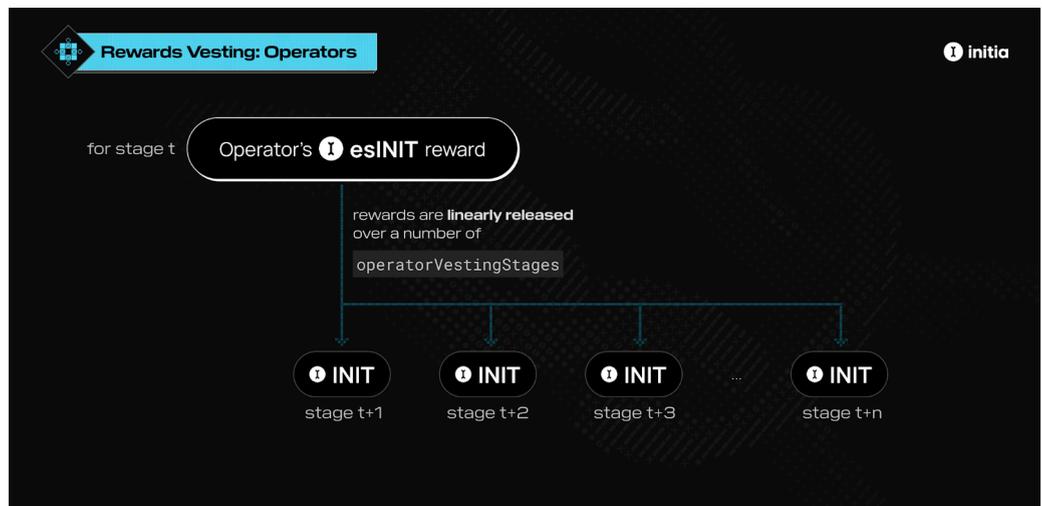
예: $f = 0.5$, 스코어가 100 → 목표 점수 = 50

스코어가 30이면 $30/50 = 0.6$ → esINIT의 60%만 INIT로 전환됨

예시 시나리오

단계	사용자점수	받은 esINIT	단계별 보상	최소 점수 기준	실제 전환
1	100점	100 esINIT	2 INIT	-	-
2	60점	60 esINIT	1.2 INIT	50 (1단계)	2 INIT
3	40점	-	-	50 (1단계), 30 (2단계)	1.6 + 1.2 = 2.8 INIT

운영자 대상 보상 지급 방식 (Operator Vesting)



롤업 운영자에게 할당된 esINIT는 정해진 수의 operatorVestingStages에 따라 선형적으로 분배됩니다.

예: 총 10단계로 구성된 경우, 운영자는 각 단계마다 전체 esINIT의 1/10씩 수령합니다.

3. 참고자료

<https://docs.initia.xyz/home/general/welcome>

<https://coinmarketcap.com/ko/currencies/initia/>

위험고지 안내 Disclaimer

본 문서에 기재된 정보는 당사(코인원)가 본 가상자산 심사 시점에 접근 가능한 정보 채널을 통하여 확인한 것으로, 정확하지 않거나 투자시점에는 변경 또는 유효하지 않을 수 있습니다.

가상자산 발행자가 공시한 내용 및 백서를 통해 정확한 정보를 확인하신 후 투자하시기 바랍니다.

가상자산은 법정화폐가 아니므로 특정 주체가 가치를 보장하지 않습니다.