

C
O
D
A

백서

December 12, 2023

1. CODA

2. WEE:CODA 프로젝트

2-1. 주요 내용

2-2. Metaverse

2-3. NFT

3. WEE:CODA 플랫폼

3-1. SNS 플랫폼

3-2. Romanto 플랫폼

3-3. 위:코다 월드 플랫폼

3-4. 추가적인 연계 플랫폼 확대

4. CODA 월렛

5. 마켓플레이스

6. 컴플라이언스

7. 블록체인 기술

7-1. 주요 사항

7-2. KIP-17 표준

7-3. IPFS(Inter Planetary File System)

7-4. 크로스 플랫폼 (Cross-Platform)

7-5. VR(증강 현실)

7-6. SDK (Software Development Kit)

8. 토큰노믹스

9. 로드맵

10. 팀 및 파트너

11. 면책 조항

12. 참조

1. CODA



CODA 는 WEE:CODA 플랫폼 내에서의 다양한 활동 및 운영에 사용되는 토큰으로 WEE:CODA 프로젝트의 중요한 요소 중 하나 입니다. CODA 는 거래소를 통해 획득 가능하고, WEE:CODA 플랫폼에서의 활동에 대한 리워드로 획득 가능합니다.

CODA 는 다음과 같은 주요 기능과 용도가 있습니다.

- WEE:CODA 플랫폼 내 사용 : 이용자들은 WEE:CODA 플랫폼 등에서 서비스사업자가 제공하는 캐릭터, 아이템 등을 구입하는데 CODA 를 사용할 수 있습니다.
- 이용자간 거래 : 이용자들은 마켓플레이스에서 이용자가 생성한 NFT 를 상호 거래하는데 CODA 를 사용할 수 있습니다.
- 거버넌스 토큰 : CODA 는 거버넌스 토큰 역할을 합니다. 이는 CODA 와 관련한 주요 안건에 대한 결의, 정책의 방향성 결정* 등에 사용됩니다.

* 분산 자율 조직 (DAO) 구축 : CODA 의 운영에 대한 결정에 모든 소유자가 참여하여, 그 과정이 투명하고 공정하게 이루어지고, 모든 소유자의 의견이 반영됩니다.

2. WEE:CODA 프로젝트

2-1. 주요 내용

1) 메타버스 플랫폼 구축

현대사회의 사람들은 플랫폼에서 다양한 경험을 쌓습니다. WEE:CODA 프로젝트는 이러한 다양한 경험을 강화할 수 있도록 메타버스 플랫폼을 구축하여 더욱 강화된 활동을 할 수 있도록 지원합니다.

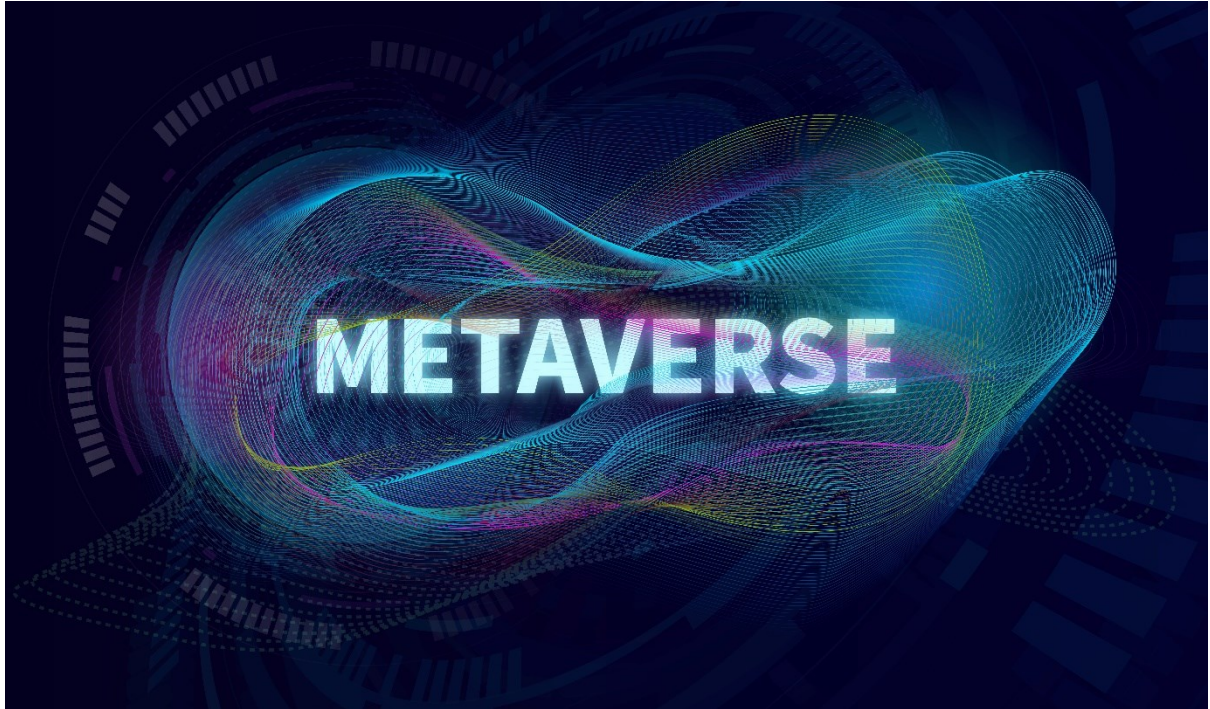
2) 아이템 보호

WEE:CODA 플랫폼 내에서 이용자들이 구입한 아이템은 보호받을 필요가 있습니다. 현재 해킹이나 부정한 방법으로 아이템이 타인에게 이전되거나 삭제되는 일이 빈번하게 발생하고 있습니다. 이러한 문제를 해결하기 위해, 보호 필요성이 큰 아이템에 대하여는 권리를 강화할 수 있도록 NFT(Non-Fungible Token)를 발행하여 아이템을 적절히 보호할 수 있도록 지원합니다.

3) 이용자간 거래 지원

이용자들은 WEE:CODA 플랫폼 내에서의 활동을 통하여 다양한 콘텐츠를 생성할 수 있습니다. 예컨대 자신이 구입한 상품이나 서비스에 대한 사용후기, 전문적인 지식을 제공하는 글 등을 스스로 생성한 콘텐츠로 볼 수 있습니다. 또한 자신이 제작한 영상이나 이미지 등도 스스로 생성한 콘텐츠로 볼 수 있습니다. 이러한 콘텐츠에 대한 권리에 대하여 이용자가 NFT를 생성할 수 있도록 지원하고, 이용자간 NFT 거래를 지원합니다.

2-2. Metaverse

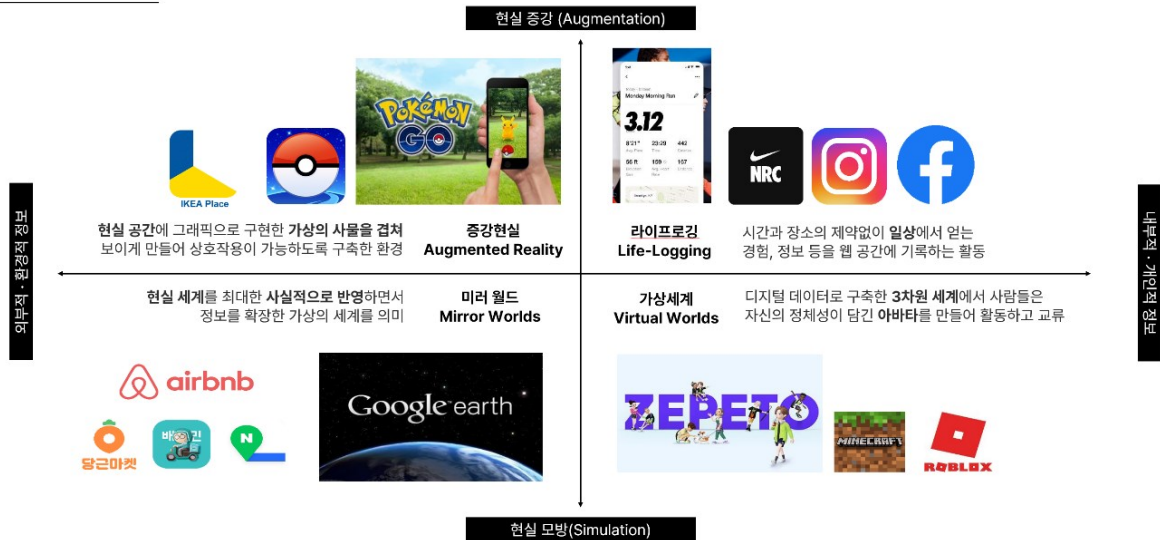


메타버스는 'Meta'와 'Universe'의 합성어로, 현실과 상호작용하거나 현실 기능을 영위할 수 있는 가상 또는 초월세계를 의미합니다. 경제, 사회, 문화 전반적 측면에서 현실 비현실 모두 공존할 수 있는 가상세계라는 의미로도 폭넓게 사용됩니다. 이러한 가상 세계에서의 경제 활동과 미래 비즈니스의 가치는 NFT(Non-Fungible Token) 거래 시장의 발전과 함께 더욱 주목받고 있습니다.

1) 메타버스 4 가지 유형

메타버스는 증강현실, 미래월드, 가상세계, 라이프로그 등 4 가지 유형으로 나눌 수 있습니다. 증강현실은 현실공간에 그래픽으로 구현한 가상의 사물을 겹쳐 보이게 만들어 상호작용이 가능하도록 구축한 환경입니다. 미래월드는 현실 세계를 최대한 사실적으로 반영하면서 정보를 확장한 가상의 세계를 의미합니다. 가상세계는 디지털 데이터로 구축한 3 차원 세계에서 사람들은 자신의 정체성이 담긴 아바타를 만들어 활동하고 교류합니다. 라이프로그는 시간과 장소의 제약 없이 일상에서 얻는 경험, 정보 등을 웹 공간에 기록하는 활동을 의미합니다.

메타버스의 4가지 유형



2) 메타버스 산업 현황

2021년 10월 28일, 세계 최대 소셜 미디어 기업 중 하나인 '페이스북(Facebook)'은 회사의 사명을 '메타(Meta)'로 변경하고, 사업의 핵심 방향을 메타버스로 변경함을 공식 발표했습니다. 이미 페이스북은 VR 기기인 '오쿨러스(Oculus)'를 인수하여 메타버스 경험에 필수적인 VR 헤드셋 개발 역량을 확보했습니다.

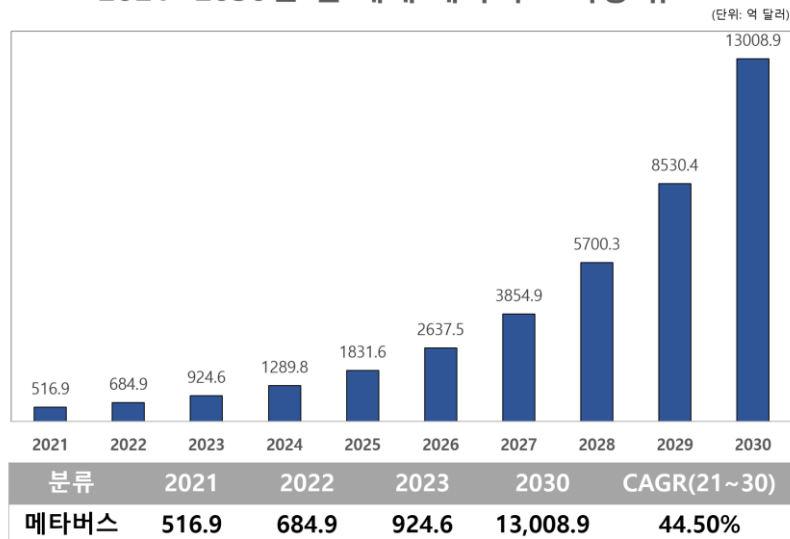
페이스북뿐만 아니라 다른 기업들도 메타버스에 대한 전망이 긍정적입니다. 마이크로소프트(Microsoft)는 유명한 메타버스 플랫폼인 '마인크래프트(Minecraft)'를 인수하였으며, '메타'의 '오쿨러스'에 대응되는 AR 헤드셋인 '홀로렌즈(Hololens)'를 개발 중입니다.

3) 메타버스 시장규모

현재, 메타버스 시장은 다양한 수요처의 주목을 받고 있으며 빠른 성장을 보임과 동시에 시장규모는 상당히 큰 관심을 받고 있습니다. 2019년에서 2020년은 VR과 AR 등 확장현실 기술을 기반으로 한 메타버스 기술 활용이 증가하였습니다. 2021년에서 2022년에는 메타버스 생태계의 확장하였고, 다양한 산업에서의 활용이 증가하였습니다.

시장조사 기관 Precedence Research 에 따르면, 2021 년 메타버스 시장규모는 516 억 9,000 만 달러를 기록한 것으로 추산되며 이후 메타버스 시장은 비약적으로 성장할 것으로 보입니다. 2030 년까지 연평균 44.5%의 성장률을 기록하며 1 조 3,009 억 달러까지 성장할 전망을 보입니다.

2021~2030년 전 세계 메타버스 시장 규모



출처: 품목별 ICT 시장동향 메타버스_ NIPA 정보통신산업진흥원_2022.10

순위	키워드		발생률	성장률
	국문	영문		
1	가상현실	VR	1.27%	100.80%
2	블록체인	Blockchain	2.60%	44.10%
3	아바타	Avatar	0.53%	39.18%
4	대체불가능토큰	NFT	1.47%	35.64%
5	증강현실	AR	1.21%	22.25%
6	3D 모델	3D Model	0.15%	19.58%
7	인공지능	AI	20.87%	18.50%
8	디지털 트윈	Digital Twin	0.31%	15.38%
9	생성적 대립 신경망	GAN	0.98%	11.24%
10	혼합현실	MR	2.27%	8.82%

2021년 10월 ~ 2022년 9월 급성장 메타버스 기술 키워드

출처: 품목별 ICT 시장동향 메타버스_ NIPA 정보통신산업진흥원_2022.10

순위	키워드		발생률	성장률
	국문	영문		
1	엔터테인먼트	Entertainment	2.01%	82.07%
2	리테일	Retail	4.70%	16.36%
3	소비재	Consumer	8.85%	14.97%
4	여행	Travel	3.65%	11.69%
5	보건	Health	2.70%	10.72%
6	제조	Manufacturing	3.17%	7.31%
7	의료	Medical	1.47%	7.19%
8	뱅킹	Banking	1.63%	6.63%
9	교육	Education	1.59%	6.29%
10	정부	Government	1.93%	4.39%

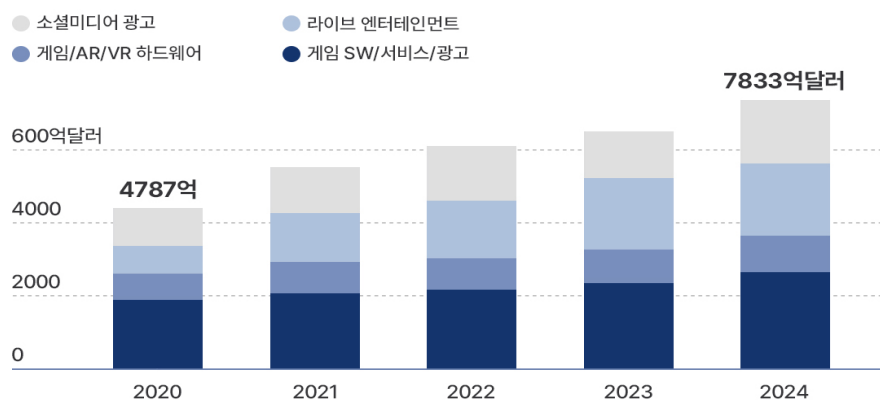
2021년 10월 ~ 2022년 9월 급성장 메타버스 유망 수요처 키워드

출처: 품목별 ICT 시장동향 메타버스_ NIPA 정보통신산업진흥원_2022.10

4) 메타버스 소프트웨어 시장

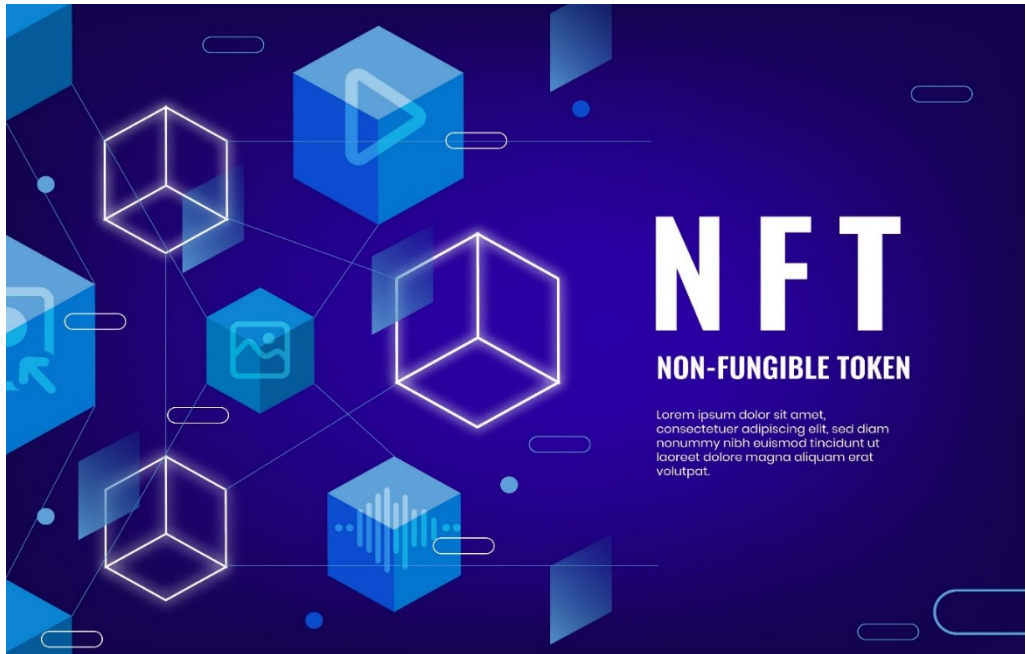
동 기관의 조사에 따르면, 메타버스 소프트웨어 시장은 2021 년 137 억 달러를 기록했으며, 2030 년까지 연평균성장률 45.3%를 기록할 전망을 보입니다. 하드웨어 부문의 성장도 상당할 것으로 전망되는데, 2022 년부터 2030 년 기간 동안 연평균성장률 44.2%를 기록할 것으로 예측됩니다. 메타버스 소프트웨어 시장 성장률이 하드웨어 성장률 보다 클 것으로 예측됩니다.

메타버스 시장 규모



출처: 2030 년 1600 조 메타버스 시장 열린다... 2030 년까지 연평균 44.5% 성장_IT TIMES_2022.12

2-3. NFT

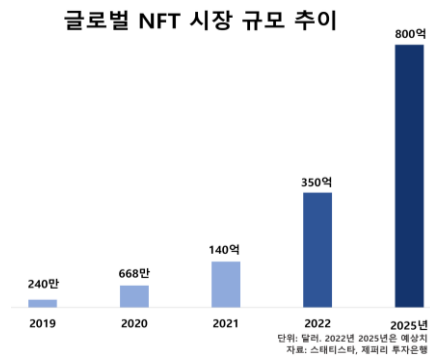


1) NFT 디지털 자산의 혁신

2021 년을 대표하는 키워드 중 하나로 NFT(Non-Fungible Token)를 꼽을 수 있습니다. NFT 는 각기 고유성을 가지고 있어 상호 대체가 불가능하며, 특정한 자산을 나타내는 블록체인 상에서 토큰화 된 디지털 자산입니다. 이것은 무한한 디지털 세계에 유한성을 부여하는 혁신으로, 디지털 세계에 존재하는 불명확한 자산을 명확하게 식별되는 자산으로 만들어 줍니다.

2) 글로벌 NFT 시장 규모

글로벌 시장조사기관 스탯이스타와 제퍼리 투자은행에 따르면 2019 년 240 만 달러(약 28 억 8000 만)였던 NFT 시장 규모는 올해 350 억 달러(약 42 조 원)로 불어날 것으로 예상했습니다. 또한 기관은 2025 년 800 억 달러(약 96 조 원)까지 시장이 팽창할 것으로 전망했습니다.



NFT 시장 1 년새 26 조 쑥... "새로운 먹거리" 대기업들도 가세_동아일보_2022.03

3. WEE:CODA 플랫폼

3-1. SNS 플랫폼

WEE:CODA 플랫폼은 SNS 플랫폼을 기본으로 합니다. SNS 플랫폼은 메타버스로 구현된 자신의 공간에서 현실에서의 대화와 같이 소통하는 Real Live Chat 기능과 공통의 관심사를 가진 이들이 소통하는 Community 기능 등을 내용으로 합니다.

1) Real Live Chat

현실에서의 대화와 같이 메타버스 공간에서 상대방과 대화하는 것을 모티브로 한 채팅입니다. 상대방의 마지막 대화내용만을 확인할 수 있고 본인의 대화내용도 마지막 대화내용만을 표시하여 현실의 실시간 대화와 같이 소통할 수 있도록 하는 서비스입니다. 대화를 위한 이모티콘이나 기능과 관련한 아이템 등을 CODA 로 구매할 수 있습니다.

2) Community

자신과 연결된 사람들 또는 자신과 공통의 관심사를 가진 사람들에게 스스로 생성한 글이나 이미지 등의 콘텐츠를 공유할 수 있도록 하고, 자신도 다른 사람들이 생성한 콘텐츠를 공유 받을 수 있도록 하는 서비스입니다. 콘텐츠의 생성과정에서 필요한 기능과 관련한 아이템 등을 CODA 로 구매할 수 있습니다.

3-2. Romanto 플랫폼



SNS 플랫폼의 이용자들 중 동의한 이용자들을 랜덤으로 매칭하여, 텍스트나 화상을 통하여 대화할 수 있는 기능의 추가적인 플랫폼입니다.

1) 빌라 NFT

이용자는 Romanto 라는 메타버스 공간에 있는 빌라에 들어 가서 랜덤으로 매칭을 받을 수 있습니다. 빌라는 메타버스 공간에서 한정적으로 배치되고, 개별 빌라는 상이한 기능을 가지고 있습니다. Romanto 플랫폼에서 빌라는 이용자들이 보유하는 중요한 아이템입니다. 플랫폼서비스제공자는 아이템을 해킹 등으로부터 보호하기 위하여 각 빌라에 대하여 NFT 를 발행합니다. 빌라는 플랫폼서비스제공자에게 CODA 로 구매할 수 있고, 구매한 빌라는 이전할 수 있으나 플랫폼서비스제공자가 정한 방식을 통하지 않거나 불법적인 방법으로는 이전할 수 없습니다.

2) 빌라 보유자의 활동

빌라 보유자는 자신이 꾸민 빌라를 이용하게 하거나 그 밖의 다른 콘텐츠를 이용자에게 제공하는 등의 활동을 할 수 있고, 이용자에게 후원을 받을 수 있습니다. 또한 빌라 이용권을 NFT 로 발행하여, 마켓플레이스에서 거래할 수 있습니다. 이 때

이용자들은 후원이나 거래를 CODA 로 할 수 있습니다.

3) 이용자들의 활동

이용자들은 빌라를 이용하여 랜덤 매칭을 진행하게 되고, 그 과정에서 상대방에게 이모티콘이나 기능과 관련한 아이템 등을 CODA 로 구입한 후 선물할 수 있습니다.

4) 서비스 업그레이드 예정

향후에는 랜덤 매칭만이 아니라 파티를 개최할 수 있는 등의 기능을 추가할 예정이고, 증강현실을 활용한 메타버스 플랫폼으로도 확장할 계획입니다. 이를 통해 더 다양한 경험을 제공할 것입니다.

3-3. WEE:CODA 월드 플랫폼



WEE:CODA 월드 플랫폼은 WEE:CODA 프로젝트의 핵심으로, 이용자들에게 현실세계와 유사한 또 하나의 메타버스 세계를 제공하여, 현실과 같은 다양한 활동을 할 수 있도록 하는 것을 내용으로 합니다.

1) 이용자의 활동과 리워드

WEE:CODA 월드 플랫폼은 이용자들이 메타버스 공간에서 필요한 정보를 얻거나 현실과 유사한 경험을 할 수 있도록 하는 등의 다양한 서비스를 제공합니다. 이용자들은 특정한 활동을 통하여 CODA 를 리워드로 획득할 수 있습니다.

2) 이용자들의 경제활동

이용자들이 특정한 공간에서 자신의 상품이나 서비스를 홍보하거나 판매하는 등 실제 경제활동을 영위할 수 있도록 하는 기능을 제공합니다. 이 때 이용자들은 CODA 를 활용하여 거래할 수 있습니다.

3) 공간에 대한 NFT

이용자들이 경제활동을 할 수 있는 특정한 공간은 WEE:CODA 월드 플랫폼에서 가장 중요한 아이템입니다. 이와 관련하여 특정 공간에 대하여는 NFT 를 발행하여 이용자를 보호합니다.

3-4. 추가적인 연계 플랫폼 확대

WEE:CODA 플랫폼으로 제시된 앞선 모든 플랫폼은 주식회사 메타스카이가 개발한 플랫폼입니다. 기본적인 SNS 플랫폼과 추가적으로 연계된 Romanto 플랫폼 등을 시작으로 보다 다양한 연계 플랫폼을 추가할 예정입니다. 이와 함께, 다른 개별 플랫폼서비스제공업체의 플랫폼도 연계할 계획입니다.

4. CODA 월렛

CODA 월렛은 WEE:CODA 프로젝트를 원활하게 운영하고 발전시키기 위해 사용되는 특별한 지갑입니다. 이를 통하여 WEE:CODA 플랫폼 내에서 CODA 를 획득하거나 거래할 수 있습니다. 또한 WEE:CODA 플랫폼의 아이템과 연계되는 NFT 와 이용자들이 생성하는 NFT 도 관리됩니다.

월렛의 주요 기능과 사용 목적은 다음과 같습니다.

1) CODA 리워드 획득

WEE:CODA 플랫폼에서의 특정한 활동 등을 통하여 CODA 를 리워드로 획득하는 경우, CODA 월렛을 통하여 획득됩니다.

2) CODA 의 사용

WEE:CODA 플랫폼에서는 CODA 월렛에 저장된 CODA 만을 사용할 수 있습니다. 거래소를 통하여 획득한 CODA 는 CODA 월렛으로 이전하여야 합니다.

3) CODA 의 교환

CODA 월렛에서는 CODA 를 이더리움, 테더 등의 다른 가상자산과 교환할 수 있습니다.

4) NFT 관리

WEE:CODA 플랫폼의 아이템과 연계된 NFT 및 이용자가 생성한 NFT 등은 CODA 월렛을 통하여 관리됩니다.

5. 마켓플레이스

마켓플레이스는 WEE:CODA 플랫폼 내에서 이용자가 생성하는 모든 NFT 를 거래할 수 있는 자체 거래 플랫폼입니다. 이 플랫폼은 NFT 를 손쉽게 구매하고 판매할 수 있는 공간을 제공합니다.

마켓플레이스의 주요 특징과 기능을 다음과 같습니다.

1) NFT 거래 플랫폼

마켓플레이스는 WEE:CODA 플랫폼에서 이용자들이 생성한 NFT 를 서로 거래할 수 있는 플랫폼입니다.

* WEE:CODA 플랫폼에서 활용되는 아이템을 보호하기 위하여 발행하는 NFT 는 플랫폼서비스제공자가 정한 방식으로 아이템이 거래되면, 자동적으로 NFT 에 대한 권리가 이전되므로 해당 NFT 는 별도로 거래되지 않습니다.

2) Klaytn 기반의 가스비 적용

마켓플레이스는 Klaytn 블록체인을 기반으로 하여 가스비를 적용할 예정입니다. 이는 블록체인 네트워크 상에서 거래를 처리하는 데 필요한 비용을 의미하며, 이를 통해 블록체인 네트워크의 안정성과 효율성을 유지합니다.

6. 컴플라이언스

WEE:CODA 프로젝트팀은 국가별 법률 규제에 대응하기 위해 다음과 같은 노력을 기획하고 있습니다 :

1) 자율 규제 시스템

WEE:CODA 프로젝트팀은 자율 규제 시스템을 국가별로 도입하여 건전한 플랫폼 이용 환경을 조성할 예정입니다.

2) 자가진단 시스템과 전문가 상담 지원 시스템

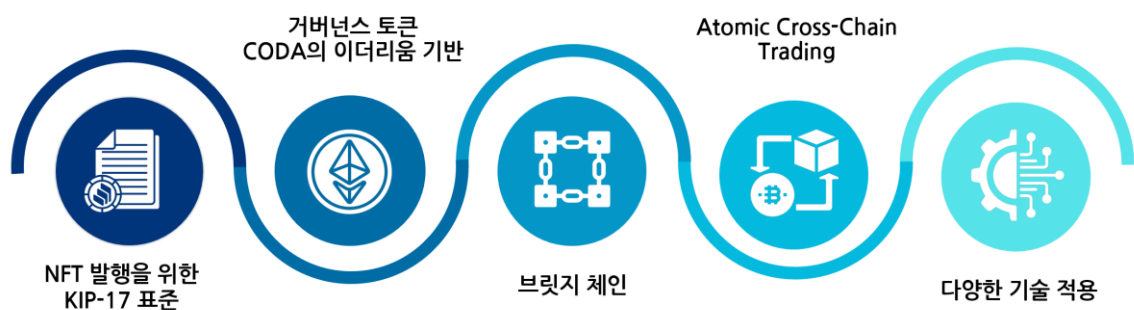
WEE:CODA 플랫폼 내에서의 활동과 관련한 규제에 대하여 이용자들이 자가진단을 할 수 있는 시스템을 구축할 예정입니다. 이를 통해 이용자는 스스로 활동을 평가할 수 있습니다. 또한 전문가 상담 지원 시스템을 도입하여 이용자들이 해당 문제에 대해 도움을 받을 수 있도록 할 것입니다.

7. 블록체인 기술



WEE:CODA 프로젝트는 다양한 블록체인 기술을 활용하고 있습니다.

7-1. 주요 사항



1) NFT 발행을 위한 KIP-17 표준 (Klaytn Improvement Proposal-17)

WEE:CODA 프로젝트에서는 NFT(Non-Fungible Token)를 발행하기 위해 클레이튼 기반의 KIP-17 표준을 사용합니다. 이는 고유한 디지털 자산을 생성하고 거래하기 위한 표준으로, 다양한 NFT를 생성하는 데 활용됩니다.

2) 이더리움 기반의 거버넌스 토큰

거버넌스 토큰인 CODA는 이더리움 기반의 토큰으로 발행됩니다. 이 토큰은 WEE:CODA 플랫폼 내에서의 경제 활동과 운영에 사용됩니다.

3) 브릿지 체인 (Bridge Chain)

클레이튼 기반의 NFT와 이더리움 기반의 CODA 간 자유로운 자산 이동을 가능하게 하기 위해 브릿지 체인을 활용합니다. 이 브릿지 체인은 두 블록체인 간의 상호 작용을 중개하고 자산의 이동을 원활하게 처리합니다.

4) 아토믹 크로스 체인 트레이딩 (Atomic Cross-chain Trading)

WEE:CODA 프로젝트는 자산의 자유로운 네트워크 이전을 위해 아토믹 크로스 체인 트레이딩을 목표로 합니다. 이것은 두 다른 블록체인 간에 특정 자산을 안전하게 교환하는 프로세스를 의미하며, WEE:CODA 플랫폼 내에서 자산 교환을 효과적으로 수행하기 위한 중요한 요소입니다.

5) 다양한 기술 적용

WEE:CODA 프로젝트는 NFT, AR (증강현실), VR (가상현실), SDK (소프트웨어 개발 키트) 및 분산형 파일 시스템인 IPFS (InterPlanetary File System) 등 다양한 기술을 적용합니다. 이러한 기술은 데이터 저장 및 공유, 콘텐츠 제공, 그리고 플랫폼 기능의 확장성을 지원합니다.

7-2. KIP-17 표준



KIP-17 표준(Klaytn Improvement Proposal-17)은 "Klaytn Improvement Proposal"의 줄임말로, 클레이튼(Klaytn) 블록체인 플랫폼의 개선 제안을 나타냅니다. KIP-17은 클레이튼 블록체인 상에서 NFT(Non-Fungible Token) 발행 및 관리를 위한 표준을 의미하며, 이 표준은 국내 최대 IT 기업 중 하나인 카카오의 블록체인 계열사인 그라운드 X와 네이버가 공동 개발한 클레이튼 플랫폼에서 사용됩니다.

WEE:CODA 프로젝트에서는 KIP-17 표준을 채택하여 모든 NFT 상품을 발행하고 관리합니다. 이것은 NFT 발행 및 거래에 있어서 규칙과 표준을 제공하여 투명하고 안정적인 생태계를 조성하는 데 도움이 됩니다. 이더리움의 ERC-721 표준에서부터 시작된 NFT 개념과 관련이 있으며, KIP-17은 Klaytn 네트워크에서 ERC-721 표준에 대응하는 표준입니다.

WEE:CODA 플랫폼에서의 NFT는 Klaytn 네트워크 상에서 자체 플랫폼을 활용하여 발행되며, 이를 전용 플랫폼 또는 Market Place에서 거래할 수 있습니다. 이것은 WEE:CODA 플랫폼 내에서 다양한 NFT 자산을 생성하고 교환하는데 사용되며, KIP-17 표준을 준수하여 호환성과 안정성을 보장합니다.

7-3. IPFS(Inter Planetary File System)

IPFS는 데이터를 저장하고 공유하기 위한 분산형 파일 시스템 프로토콜입니다. 이 시스템은 데이터를 전 세계 여러 컴퓨터에 분산 저장하고, 데이터를 해시값으로 식별하여 검색 및 가져오는 방식으로 작동합니다.

1) 해시 값 식별

IPFS 는 데이터를 해시 값으로 식별합니다. 각 데이터 블록은 고유한 해시 값에 매핑되어 저장됩니다. 이 해시 값은 데이터의 내용을 나타내며, 한 번 만들어지면 변경할 수 없습니다.

2) 분산 저장

IPFS 는 데이터를 중앙 집중식 서버 대신 전 세계 여러 노드에 분산 저장합니다. 이것은 데이터를 안전하게 보호하고 여러 노드 간에 백업 및 공유가 가능하게 합니다.

3) 빠른 데이터 검색

이용자가 데이터를 요청하면 IPFS 는 해당 데이터의 해시 값을 사용하여 네트워크에서 빠르게 찾아옵니다. 이를 통해 데이터를 효율적으로 검색하고 가져올 수 있습니다.

4) 분산된 데이터 획득

IPFS 는 여러 노드에서 데이터 조각을 수집하고 이를 합쳐서 요청된 데이터를 제공합니다. 이를 통해 데이터 손실 또는 단일 서버의 중단에 대한 안전성을 제공합니다. WEE:CODA 플랫폼에서 생성된 NFT 의 데이터는 블록체인과 IPFS 에 보관됩니다. 이것은 단일 서버에 의존하는 것이 아니라 여러 노드에 분산 저장됨을 의미합니다. 이 방식으로 NFT 의 창작자와 소유자는 데이터에 대한 권리를 영원히 보장받을 수 있으며 데이터의 무결성과 안전성이 확보됩니다. 또한 IPFS 를 통해 데이터를 검색하고 가져올 때 빠른 속도와 효율성을 누릴 수 있습니다.

7-4. 크로스 플랫폼 (Cross-Platform)

WEE:CODA 프로젝트팀은 이용자들의 편의성을 높이기 위해 모바일 및 PC 플랫폼을 통합하여 연동하는 크로스 플랫폼을 개발하고 있습니다. 이 크로스 플랫폼은 다양한 장치와 플랫폼 간에 콘텐츠와 애플리케이션을 공유하고 실행할 수 있는 환경을 제공합니다.

플랫폼 간 호환성: 크로스 플랫폼은 모바일 기기와 PC, 그리고 더 나아가 콘솔 기기와의 호환됩니다. 이것은 이용자가 다양한 디바이스에서 동일한 콘텐츠 또는 애플리케이션을 실행할 수 있게 합니다.

1) 접근성 향상

크로스 플랫폼은 이용자의 접근성을 높이는데 도움이 됩니다. 이용자는 어떤 디바이스나 플랫폼에서도 동일한 경험을 얻을 수 있으며, 플랫폼 간 이동이 용이하게 됩니다.

2) 유저 확보

서로 다른 플랫폼 간의 크로스 플레이 또는 데이터 공유를 허용함으로써 플랫폼 내 콘텐츠 개발사는 더 많은 유저를 확보할 수 있습니다. 이는 콘텐츠 별 커뮤니티를 확장하고 이용자 유입을 촉진하는 데 도움이 됩니다.

3) 모바일에서 PC로의 확장

WEE:CODA 프로젝트팀은 WEE:CODA 플랫폼을 통해 모바일 플랫폼을 PC에서 실행할 수 있도록 서비스를 제공할 것입니다. 이는 이용자가 더 큰 화면에서 서비스를 즐길 수 있게 하며, 더 풍부한 메타버스 경험을 제공합니다.

4) 콘솔 버전 개발

WEE:CODA 프로젝트팀은 미래에 콘솔 버전을 개발하여 메타버스 서비스를 더 다양한 플랫폼에서 제공할 계획입니다. 이것은 이용자에게 게임을 더 다양한 방법으로 즐길

수 있는 기회를 제공합니다.

크로스 플랫폼은 다양한 플랫폼 간의 호환성과 접근성을 향상시키는 데 중요한 역할을 합니다. 이용자는 자신이 선호하는 장치나 플랫폼에서 콘텐츠 및 애플리케이션을 즐길 수 있으며, 콘텐츠 개발사는 더 많은 유저를 확보하고 더 큰 시장을 탐구할 수 있습니다.

7-5. VR(증강 현실)

VR(가상현실)과 AR(증강현실)은 5G 기술의 급격한 발전으로 인해 시장에서 큰 관심을 받고 있습니다. 이 두 기술은 현실과 가상세계를 결합하여 새로운 경험과 기회를 제공합니다.

1) VR(가상현실)

VR 은 "가상현실"의 약자로, 이용자를 현실 세계가 아닌 가상 세계로 옮겨주는 기술입니다. 주로 VR 헤드셋(Head-Mounted Display, HMD)을 통해 이용자의 시각과 청각을 완전히 가상 세계로 빠져들게 합니다. 360 도 영상과 가상 환경을 통해 이용자는 현실에서 불가능한 환경을 체험하거나 가상 세계에서 상호 작용할 수 있습니다. 예를 들어, VR 을 사용하여 가상 공간에서 게임을 즐기거나 학습 환경을 구축할 수 있습니다.

2) AR(증강현실)

AR 은 "증강현실"의 약자로, 현실 세계에 가상적인 정보나 콘텐츠를 추가하는 기술입니다. AR 은 일반적으로 스마트폰, 태블릿, 혹은 특수한 안경(예: 구글 글라스)을 통해 구현됩니다. 현실 세계에서 실시간 정보를 제공하거나, 확장 현실 게임을 플레이하거나, 교육 및 훈련 목적으로 사용될 수 있습니다. 예를 들어, 스마트폰의 카메라를 통해 현실 세계를 보면서 추가 정보나 가상 물체를 확인 할 수

있습니다.

WEE:CODA 프로젝트팀은 VR 및 AR 기술을 적극 활용하여 플랫폼을 발전시킬 계획입니다. 이러한 기술적 진보는 더 뛰어난 언리얼 엔진 또는 유니티 게임 엔진과의 통합을 통해 가능하며, VR 및 AR 을 적용함으로써 이용자들에게 뛰어난 가상 현실 경험을 제공할 것입니다. 이러한 기술의 발전은 위:코다 플랫폼을 현실 세계와 가상 세계 간 구별하기 어려운 수준으로 발전시킬 것입니다.

7-6. SDK (Software Development Kit)

SDK 는 소프트웨어 개발 키트(Software Development Kit)의 약어로, 다른 소프트웨어 응용 프로그램을 개발하고 확장하기 위한 도구와 리소스의 모음을 제공하는 프로그래밍 도구입니다. 이 도구와 리소스를 사용하면 다른 개발자나 개발팀이 해당 플랫폼, 서비스, 또는 생태계에서 소프트웨어를 개발하고 통합할 수 있습니다.

WEE:CODA 프로젝트팀은 다양한 콘텐츠 별 개발사 및 IP 홀더와 협력하여 IP 기반 콘텐츠 생태계를 확장하고자 합니다.

1) 기존 콘텐츠 개발사 및 IP 보유 업체 지원

WEE:CODA 프로젝트팀은 다양한 소프트웨어 개발사 및 IP 홀더들이 협업하여 블록체인 및 NFT 기반의 콘텐츠와 서비스를 개발하고 통합할 수 있도록 지원합니다.

2) 기술적인 솔루션 제공

SDK 는 기술적인 문제를 해결하고 위:코다 플랫폼과의 통합을 용이하게 만드는데 필요한 도구와 리소스를 제공합니다. 이를 통해 다른 개발자들은 블록체인과 NFT 를 활용한 탈중앙화된 생태계를 구축하는데 도움을 받을 수 있습니다.

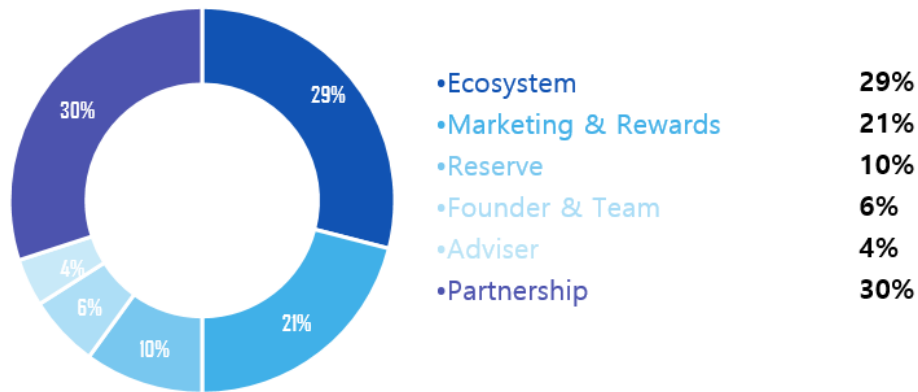
3) CODA 활용 지원

SDK 는 CODA 를 활용한 다양한 콘텐츠와 서비스 간의 호환성을 제공합니다. 이를 통해 콘텐츠들은 위:코다 플랫폼을 통해 발행된 NFT 및 기타 자산을 활용할 수 있게 되며, 이로써 플랫폼 내에서 보다 풍부한 경험을 제공할 수 있습니다.

WEE:CODA 프로젝트팀의 SDK 는 소프트웨어 개발사와 IP 홀더들에게 블록체인과 NFT 기술을 쉽게 적용하고 활용할 수 있는 기회를 제공합니다. 이를 통해 블록체인을 기반으로 한 탈중앙화된 콘텐츠 생태계의 확장과 다양한 IP 들 간의 협업이 가능하게 됩니다.

8. 토큰노믹스

8-1. Token Info & Allocation



- 토큰 플랫폼 : ETH (이더리움)
- 토큰 총 공급량 : 1,000,000,000

- **Ecosystem (29%)** : CODA 생태계의 조성 및 활성화 등을 위하여 사용됩니다.
- **Marketing & Rewards (21%)** : CODA 및 WEE:CODA 프로젝트의 성장을 위한 활동에 사용됩니다. 이용자 확보, 브랜딩, 플랫폼 확장 및 발전을 지원합니다.
- **Reserve (10%)** : 위와 같이 활동들을 추가적으로 보충하기 위한 예비비로 보관됩니다.
- **Founder & Team (6%)** : CODA 의 기획, 개발 등에 참여한 팀과 파운더에게 분배됩니다.
- **Adviser (4%)** : CODA 및 WEE:CODA 프로젝트의 초기 개발 및 설계에 참여한 외부 자문가 및 컨설턴트에게 분배됩니다.
- **Partnership (30%)** : CODA 및 WEE:CODA 프로젝트와 관련한 파트너에게 분배됩니다.

8-2. 토큰 이코노미



1) CODA 에 대한 수요 분석

CODA 의 수요는 다음과 같은 수학적 모델을 통해 설명될 수 있습니다. 토큰에 대한 수요(M_d)는 거래 수요(T), 가격 수준(P), 토큰 유통 속도(V), 그리고 투자자 수요(S)의 영향을 받습니다.

$$M_d = P \times (T/V + S)$$

여기서,

- M_d : 토큰 대한 수요
- P : 가격 수준
- T : 거래 수요
- V : 화폐 유통 속도
- S : 투자 수요

2) CODA 에 대한 공급 분석

CODA 의 공급은 다음과 같은 모델을 기반으로 관리됩니다. 일반적인 화폐 시장에서는

화폐 공급(M/P)이 생산(Y)과 이자율(i)에 영향을 받는 화폐 수요와 균형을 이룹니다. 이를 수식으로 표현하면 다음과 같습니다:

$$M/P = M_d(Y, i)$$

그러나 CODA 의 경제 모델에서는 이자율 등의 영향을 받지 않는 경제 모델을 적용하고 있습니다. 이를 통해 화폐 공급을 다음과 같이 직접적으로 관리할 수 있습니다:

- CODA 의 추가 발행을 통해 인플레이션을 조절합니다.
- 이를 통해 CODA 보유자들에게 거래를 유도하는 유인책을 마련하며, 경제를 불안정하게 만드는 디플레이션을 방지합니다.

3) 화폐공급을 위한 발행 체계

신규 토큰을 공급하는 발행 체계는 다음과 같은 계산을 통해 설계됩니다. 특정 시기 t에서의 가격 수준(P_t), 거래 수요(T_t), 화폐 유통 속도(V_t), 투자 수요(S_t)를 고려하여 화폐 수요를 계산합니다. 이를 통해 현재와 미래의 토큰 발행을 조절하여 경제 활동을 촉진하고 안정성을 유지합니다.

- 화폐 수요(M_{td})는 다음과 같이 계산됩니다:

$$M_{td} = P_t \times (T_t / V_t + S_t)$$

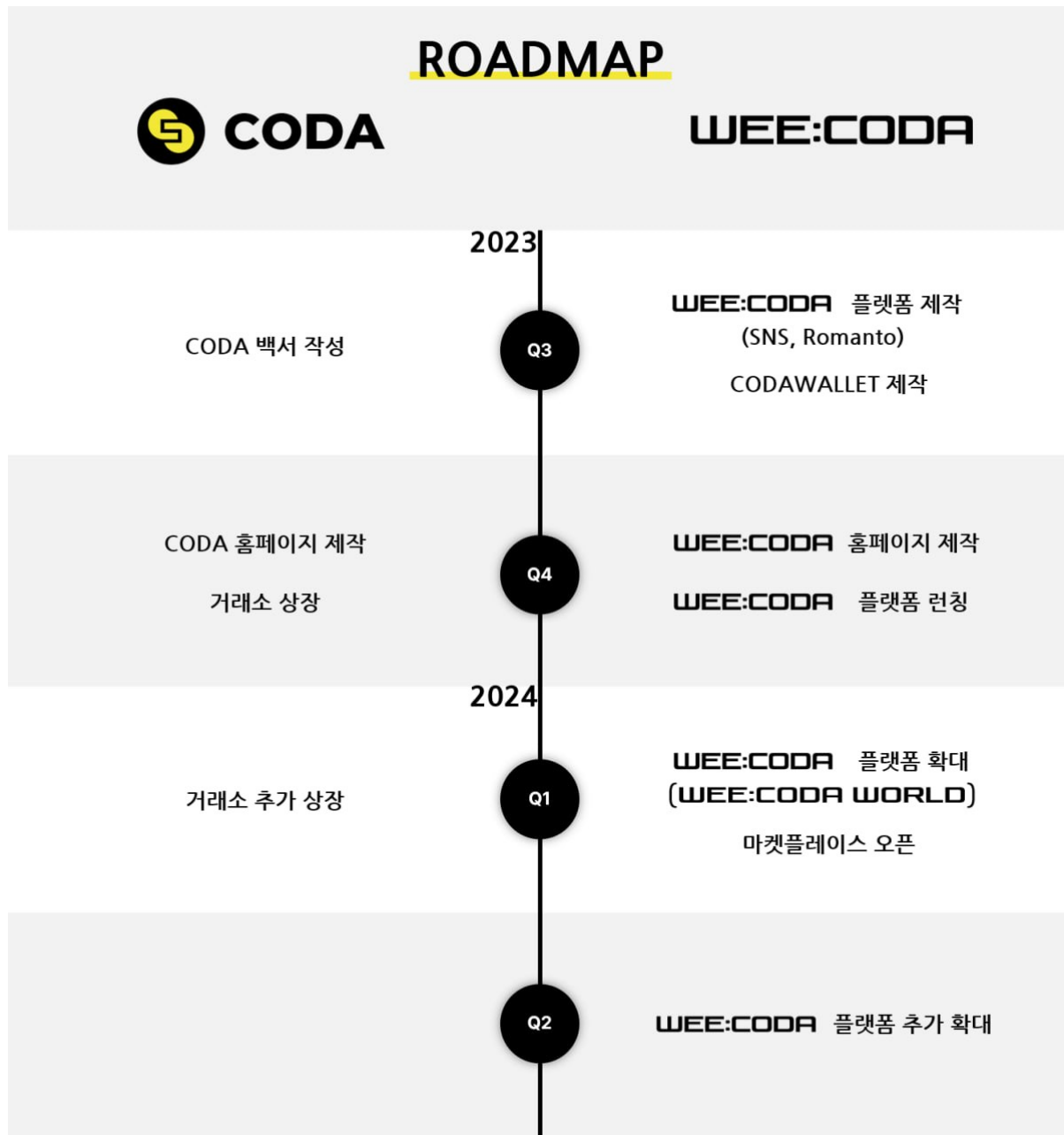
- 화폐가치를 고려하지 않은 실질화폐 수요(Real Demand)는 다음과 같습니다:

$$M_{trd} = T_t / V_t + S_t$$

- 균형을 위하여 각 시점에서 화폐 공급(M_{ts})은 화폐 수요(M_{td})와 균형을 이루어야 합니다.
- 인플레이션은 시점간 가격의 변화로 측정됩니다.

따라서, CODA 토큰의 경제 모델은 수학적 계산을 통해 신중하게 설계되며, 수요와 공급을 적절하게 조절하여 안정적이고 지속 가능한 경제 시스템을 구축합니다

9. 로드맵



10. Team & Partners

2022 - NOW
METASKY 설립

2015 - 2022
텐센트 / 넷이즈 외주 및 협업

2010 - 2014
북경 그룹 투자 유치
북경 법인 AllBest 설립 컨설팅
국제 학원기업 신동방 매각 (홍투즈)

2007-2011
삼국 온라인 등 대형 온라인 게임 3종 개발
미국 나스닥 상장
성천그룹 북경 지사 Setup5

2006
Microsoft 합작
XBOX SoftWare 개발

CEO
Vincent Shen



11. 면책 조항

다음 내용은 이 문서의 모든 참여자들에게 주의 깊게 알려 드립니다. 이 문서에 포함된 정보는 절대로 어떠한 상황에서도 계약상의 의무를 발생시키지 않습니다. 따라서 모든 참여자들은 이 문서 내용을 면밀히 검토하고, 여기에 제시된 사업 내용, 위험 요소, 불확실성 등에 대한 준비를 철저히 하시기를 권장합니다.

본 문서는 CODA 및 WEE:CODA 프로젝트에 대한 설명을 목적으로 작성 되었으며, 사업 진행 일정은 진행 상황 및 기타 요인에 따라 언제든지 변경될 수 있습니다. 이 문서의 버전은 첫 페이지에 기재된 날짜를 기준으로 작성되었으며, 해당 날짜까지의 사업 진행 상황을 반영하고 있습니다. 그러나 작성 날짜 이후에도 언제든지 내용이 수정될 수 있음을 참고하십시오.

이 문서의 버전은 내용을 수정해야 할 필요가 있을 때, 정기적 또는 비정기적으로 업데이트될 수 있습니다.

본 문서는 투자자를 모집하는 목적으로 작성된 것이 아닙니다. 따라서 투자 제안 또는 투자 모집 활동의 일환으로 해석되어서는 안 됩니다.

CODA 의 배분은 본 문서와는 별개의 계약을 통해 이루어집니다. 만약 계약 내용과 본 문서의 내용이 상충하는 경우, 계약서 내용이 우선시됩니다.

본 문서에서 정의한 CODA 는 채무, 주식, 파생상품 등 금융상품으로 해석해서는 안 됩니다. 어떠한 상황에서도 해당 상품에 대한 권리 주장이 허용되지 않으며, WEE:CODA 는 어떠한 상황에서도 금융 이자나 소득을 보장하지 않습니다.

본 문서는 WEE:CODA 프로젝트팀이 추진하는 사업의 결함 없음을 보장하지 않으며, 서비스 제공 및 개발 과정에서 발생할 수 있는 오류, 일정 지연, 그리고 이와 관련된 어떠한 책임도 부담하지 않습니다.

이 문서의 내용은 어떠한 상황에서도 법률, 재무, 회계, 세무 등의 규정으로 해석해서는 안 됩니다. CODA 의 이용 기준은 각 국가와 지역의 정책 및 법률에 의해 규정됩니다. 이용자는 필요 시 별도의 전문 자문을 받아야 하며, WEE:CODA 프로젝트팀은 이와 관련하여 어떠한 책임도 지지 않습니다.

제 3 자로부터의 시스템 공격, 천재지변 등의 의도하지 않은 사건으로 인해 생태계의 형성이 지연되거나, 그 밖의 물질적 또는 금전적 손실이 발생할 수 있습니다.

CODA 소유자의 개인 키 분실 또는 유출로 인한 리스크에 대해서는 WEE:CODA 프로젝트팀은 어떠한 책임도 지지 않습니다. CODA 의 가치 하락, 시장 환경 변화, 불확실성, 정책적 리스크, 경쟁사 등을 포함한 모든 리스크에 대해서 CODA 는 완전히 자유롭지 않으며, 이로 인해 WEE:CODA 프로젝트의 계획이 변경될 수 있습니다.

본 문서에서 사용된 용어와 단어는 법적으로 효력이 없으며, 해당 용어의 의미는 명확히 확정되지 않았음을 감안하십시오.

마지막으로, 본 문서와 약관에 명시된 모든 정보와 관련된 위험과 불확실성을 신중하게 고려하고 평가하여야 합니다. 이러한 위험과 불확실성이 실제 사건으로 발전할 경우 CODA 및 WEE:CODA 프로젝트의 전망에 중대하고 부정적인 영향을 미칠 수 있으며, 이러한 상황에서 CODA 의 가치 일부 또는 전체에 손실이 발생할 수 있습니다.

12. 참조

- 품목별 ICT 시장동향 메타버스_ NIPA 정보통신산업진흥원_2022.10
- NFT 시장 1 년새 26 조 쑥... “새로운 먹거리” 대기업들도 가세_동아일보_2022.03
- 2030 년 1600 조 메타버스 시장 열린다... 2030 년까지 연평균 44.5% 성장_IT TIMES_2022.12
- <https://messari.io/>