

SLC

셀라코인

블록체인 기반 VR/AR 통합 플랫폼



W H I T E P A P E R

CONTENS

- 01. 개요
- 02. 가상융합기술 시장 분석
- 03. 가상융합기술 시장의 문제점
 - 1) 높은 수준의 IT인프라 구축 미비
 - 2) 활용 콘텐츠의 부족
 - 3) 저작권 이슈
- 04. SLC VR/AR 통합 플랫폼
 - 1) VR/AR 생태계 구축
 - 2) 콘텐츠의 체계적인 관리
 - 3) 현실적 제약을 뛰어넘는 광고 시스템 구축
- 05. 토큰 이코노미
- 06. 토큰 정보
- 07. 토큰 분배
- 08. 토큰 사용
- 09. 팀원
- 10. 파트너
- 11. 로드맵
- 12. 면책조항

01 개요

지난 2020년 12월 정부는 부처 합동의 ‘가상융합경제 발전전략’을 발표했다. 2025년 까지 사회 전반에 가상융합기술(XR)을 확산시켜 최대 30조원의 경제효과를 만들겠다는 포부를 밝힌 것이다.

가상융합기술이란 무엇인가? 무엇이기에 이토록 집중적인 투자와 관심을 받고 있는 것인가? 현실과 가상세계를 연결하는 다양한 기술이 바로 그것이다. 가상공간에서 시공간 제약 없이 소통하고 생활할 수 있도록 하는 기반을 일컫는 것으로 실감기술이라고도 불리운다.

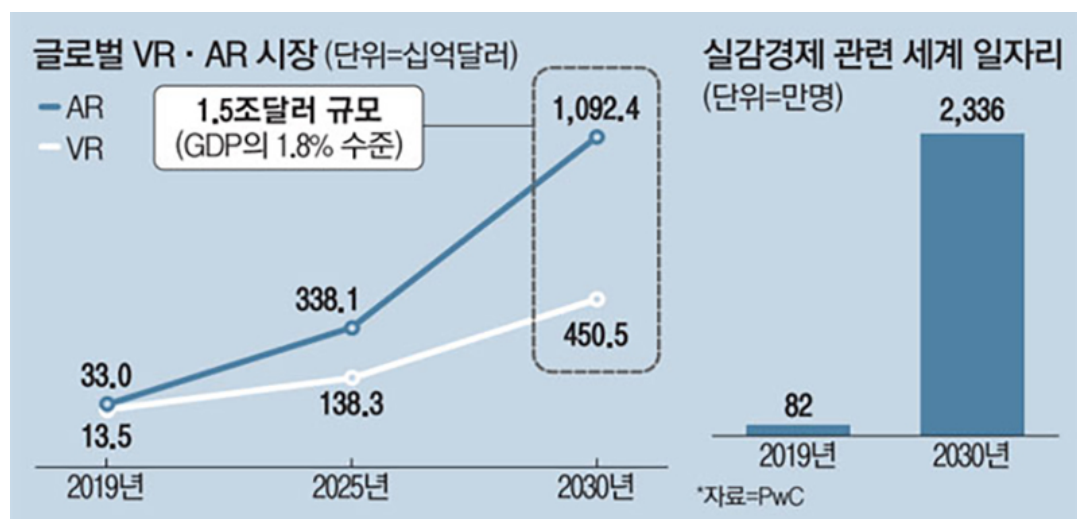
이러한 가상융합기술이랑 단순한 신기술을 넘어 ‘메타버스(초현실 디지털 사회)’ 시대를 열 핵심 인터페이스가 될 것이다. 1990년대 말 인터넷 망과 인터넷 기술 보급으로 온라인 시대가 시작됐고, 2010년대 스마트폰 보급으로 모바일 시대가 시작됐다. 그리고 다음으로 찾아올 시대가 바로 가상융합기술의 시대이다.

셀라코인(SLC)은 사물인터넷, 빅데이터 등과 함께 4차산업의 핵심 요소로 평가받고 있는 가상융합기술과 블록체인 기술을 바탕으로 한 게임 기반의 새로운 토큰 생태계를 형성하고, 지속적인 가치를 창출해나가는 플랫폼을 만들 계획이다.

가상융합기술 시장 분석

가상융합기술은 흔히 'XR(eXtended Reality)'라고도 불린다. 현실과 가상세계를 연결하는 다양한 기술을 통칭하는 말로, 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR), 홀로그램(HR) 등 기술로 현실과 비슷한 가상공간에서 시공간의 제약 없이 소통하고 생활할 수 있도록 하는 기반을 의미한다.

전 세계 기업들은 이미 VR, AR 등의 XR 기술을 선점하기 위해 2010년부터 뛰어들기 시작했으며, 국내 대기업들도 2020년 코로나19 국면에서 XR 기술을 도입해 효과를 보기도 했다.

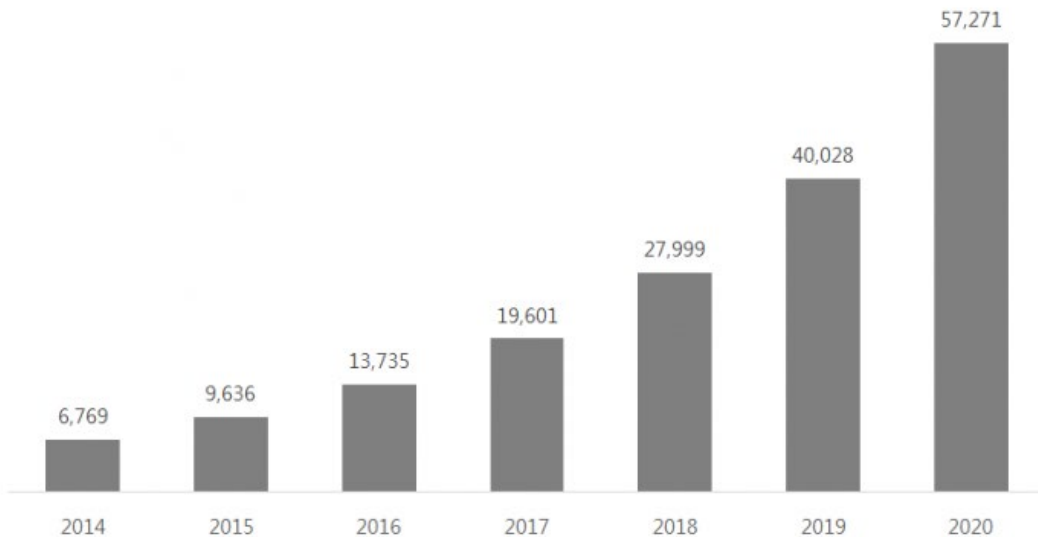


디스플레이 기술의 발달과 스마트폰의 보급 확대는 가상현실 기술의 사업화와 대중화를 위한 환경 조성에 큰 변화를 가져왔으며, VR/AR 기술의 급속한 발전을 이끌어내는 원동력으로 작용하고 있다. 영국의 리서치회사인 Digi-Capital은 전세계 VR/AR 시장 규모를 2016년 50억 달러에서 2017년까지 200억 달러로 성장한 뒤 2020년에는 2016년 대비 30배 규모인 1,500억 달러 규모에 이를 것으로 예측하였다.

부동산 투자시장 분석

국내 시장은 장비 보급을 중심으로 한 초기 시장 형성 단계이며, 다양한 종류의 VR/AR 장비 보급을 바탕으로 시장 규모 확대가 예상된다. 한국 VR 산업 협회는 국내 VR 시장 규모를 2016년 9천 636억으로 추산, 2017년에는 1조, 2020년에는 5조를 육박한 것으로 예측하고 있다. 또한 정부는 VR/AR 산업 육성을 위한 다양한 정책을 추진하고 있으며, 이를 위해 민간과 연계하여 5개의 선도 프로젝트를 추진 중에 있다.

Domestic VR(Virtual Reality) market



하지만 국내 VR/AR 시장은 아직 형성 초기 단계의 시장으로 생태계 형성을 위해 선제적으로 해결 되어야 할 문제점들이 다수 존재하고 있다.

가상융합기술 시장의 문제점

1) 높은 수준의 IT인프라 구축 미비

VR/AR 산업의 활성화를 위해선 지금보다 높은 수준의 IT인프라 구축이 시급하다. 먼저 장비 관련 가격의 표준화, 정밀도 및 해상도 문제에 대한 해결이 필요하다. 또한 모바일 플랫폼을 통해 VR/AR 서비스를 제공할 경우 현재보다 더 향상된 수준의 고속 데이터 인프라 구축이 필요하다. VR/AR의 대중화를 위해서는 기존의 IT 인프라보다 높은 수준이 요구되며, 이를 위해 통신 인프라와 개인 컴퓨터 사용 환경 향상을 위한 큰 범위의 비용지출이 필요하다.

2) 활용 콘텐츠의 부족

VR/AR 관련 하드웨어의 빠른 발전에 비해 이를 뒷받침해줄 콘텐츠는 턱없이 부족한 현실이다. 하드웨어 보급 속도에 비해 콘텐츠의 보급은 훨씬 못 미치는 수준이라 볼 수 있다. 지속적으로 즐길만한 콘텐츠의 부재는 사업성의 저하를 가져오기에 이에 대한 해결책이 시급하다.

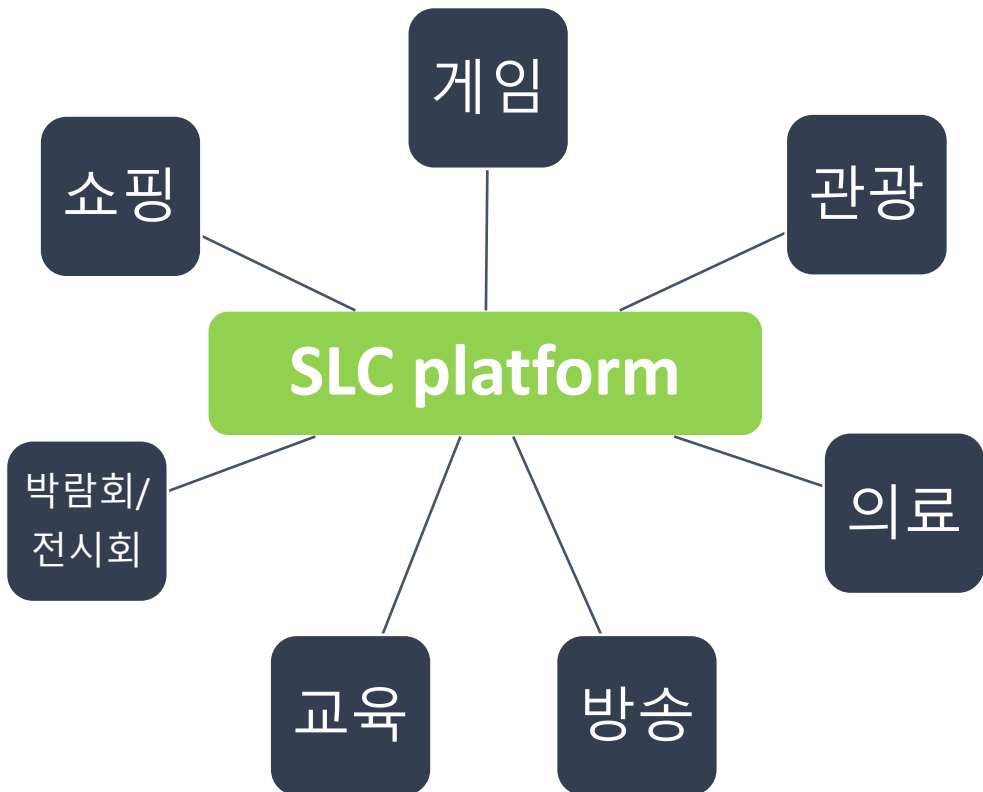
3) 저작권 이슈

VR/AR 산업이 급속한 성장세를 이룬 것과 대조적으로 이를 서포트해줄 저작권법은 온전하게 만들어져 있지 않아 콘텐츠의 저작권이 보호되지 못하는 사각지대에 놓여 있다. 콘텐츠를 통합적으로 관리 유통하는 플랫폼의 국적이 상이하기 때문에 이에 대한 보호 등도 상황에 따라 차이가 심할 뿐 더러 전혀 보호받지 못하는 경우도 발생하고 있다.

SLC VR/AR 통합 플랫폼

1) VR/AR 생태계 구축

SLC는 블록체인 기반의 새로운 VR/AR 생태계를 구축해 나갈 것이다. 이용자는 게임 등 가상현실 세계에서 토큰을 소비하고 재단은 소각을 통해 지속적으로 가치가 상승하는 구조의 생태계를 구축할 예정이다. 이용자는 현실 세계의 어떤 상황이나 장소에 국한되지 않고 VR/AR 생태계에 접속하여 참여할 수 있으며, 모든 토큰 활동은 블록체인 상에 기록되어 관리된다. 비단 게임환경에 그치지 않고 실제 현실의 비즈니스와 연계된 다양한 일련의 활동을 즐길 수 있다. 예를 들어 쇼핑, 관광, 의료, 교육 등이 그것이다. 이는 지역적, 인종적, 환경적 그 어떤 제약으로부터도 자유로우며, 이를 통해 플랫폼의 활성화를 빠른 시간 내에 이루어 낼 것이다.



SLC VR/AR 통합 플랫폼

2) 콘텐츠의 체계적인 관리

SLC 플랫폼에서 활용되는 모든 콘텐츠는 그 정보를 블록체인 상에 기록하고 권리 등에 대한 관리가 철저하게 이루어진다. 콘텐츠 제공자에게는 그에 합당하는 보상과 관리가 따르고, 콘텐츠 이용자에게는 사용에 따른 대가와 서비스가 제공된다. 모든 이용자들은 플랫폼안에서 투명하고 체계적으로 관리되는 콘텐츠를 이용하게 되고 스마트컨트렉트를 통해 복잡하지 않은 심플한 과정을 통해 모든 것이 운영된다.

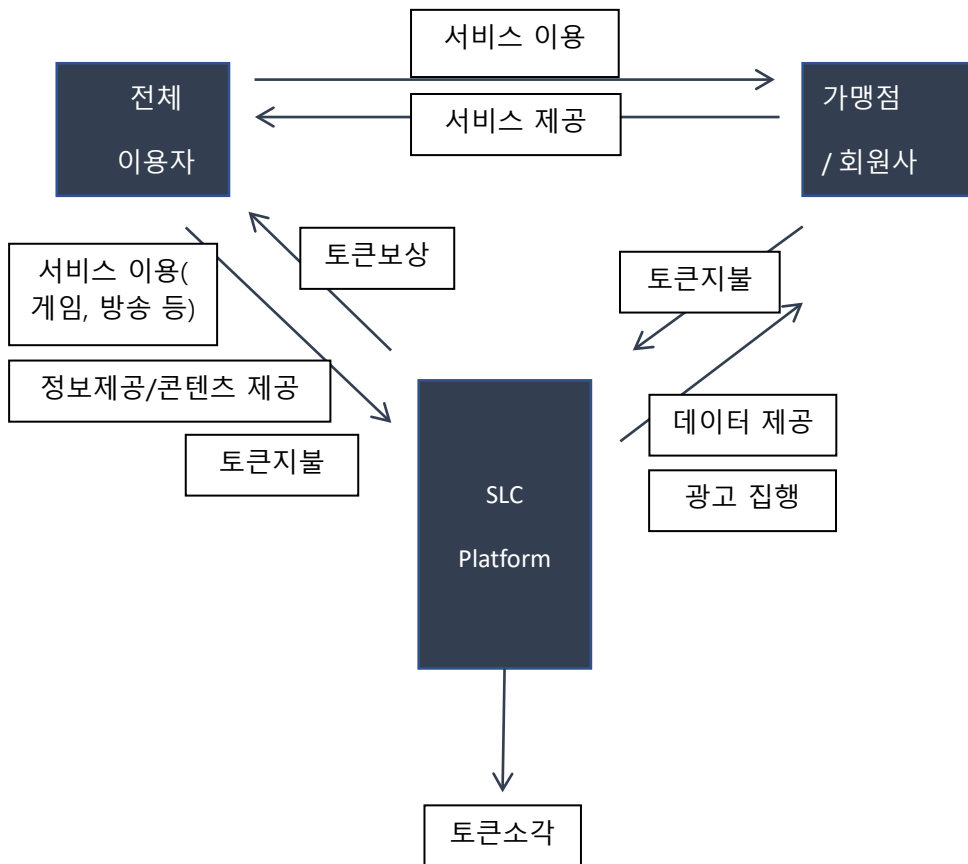
3) 현실적 제약을 뛰어넘는 광고 시스템 구축

SLC 플랫폼은 블록체인을 기반으로 P2P 네트워크를 통한 광고 시스템을 구축할 것이다. 시간적, 공간적, 국가적 한계에 구애받지 않은 신개념의 탈중앙화 광고 생태계를 만들 수 있다. SLC 플랫폼 상의 이용자에게 거래행태, 지갑, 활동내역 등을 체계적으로 분석하여 매우 효율적인 광고 집행이 가능하다.

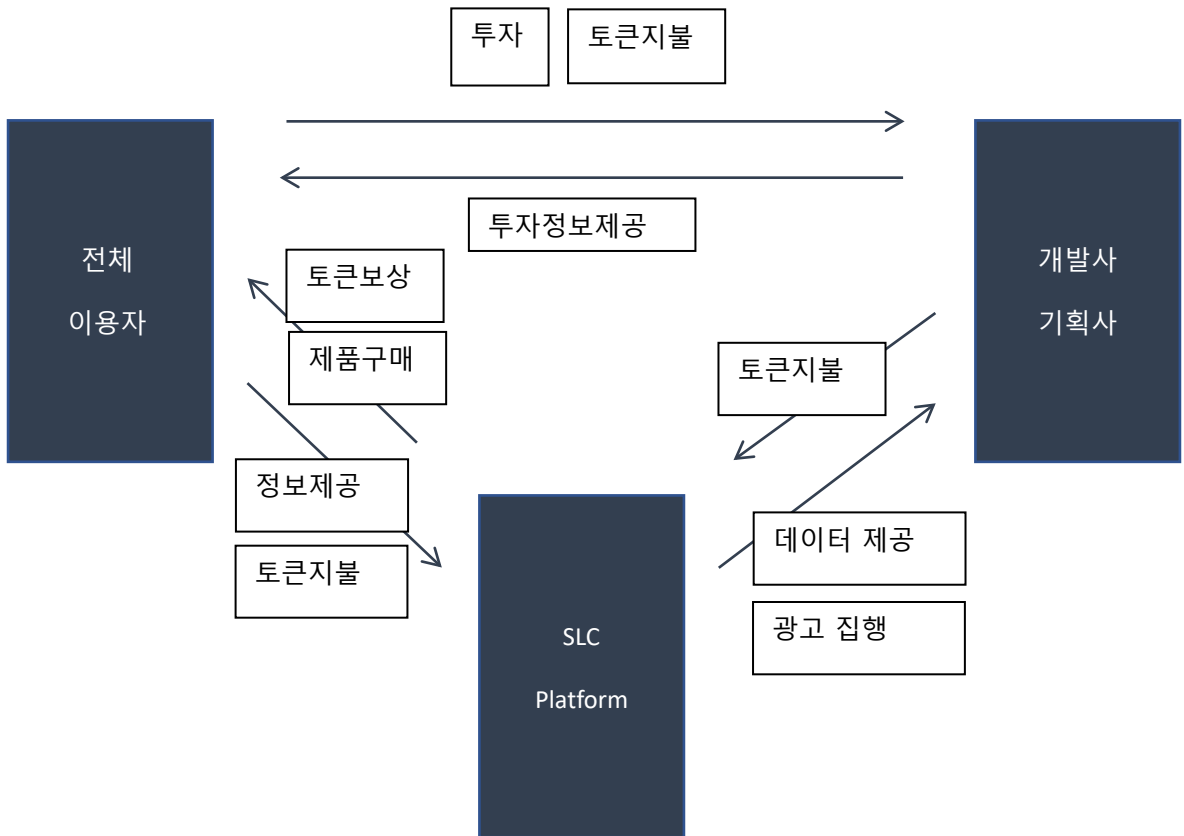


토큰 이코노미

SLC 토큰은 SLC 플랫폼 생태계에서 다용도로 활용된다. 이용자의 수가 늘어나고 활동이 다양해 질수록 토큰의 가치는 상승하고 생태계는 발전한다. 이렇게 상승된 가치를 플랫폼 이용자들에게 보상으로 전환되는 순환구조를 갖고 SLC 플랫폼에서 발생하는 수익의 일부는 소각되어 토큰의 가치를 지속적으로 유지시킵니다.



토큰 이코노미



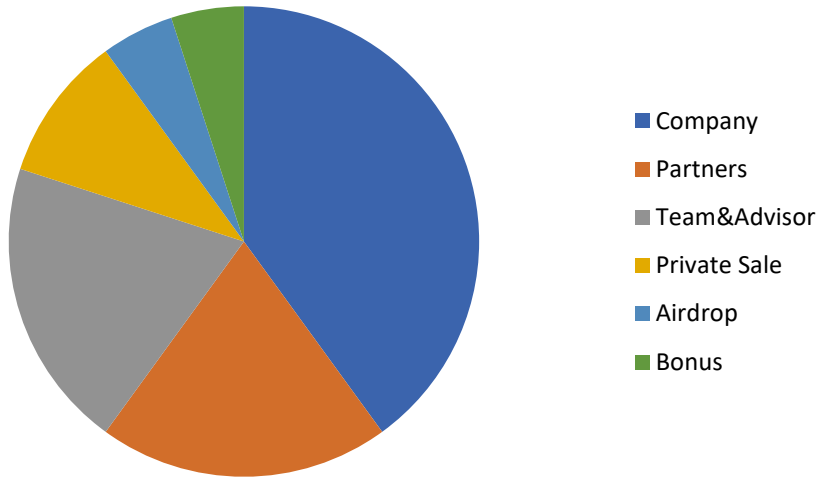
이는 그림과 같이 순환구조를 가진 형태로 생태계를 구성하고, 생태계가 확장, 발전해 나갈수록 안정화된 형태를 갖는다. 향후 가맹점 및 파트너사들이 늘어날수록 플랫폼 내에서 구매 가능한 제품군도 확장될 예정이다.

SELAH COIN

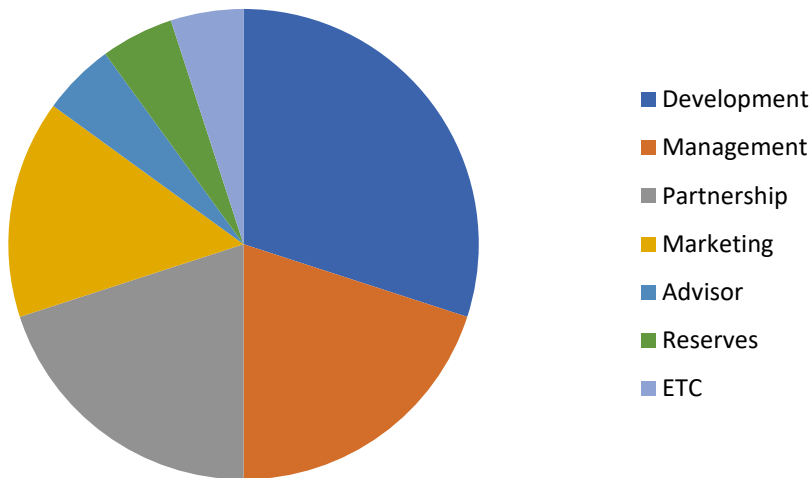
Token Name	셀라코인
Ticker	SLC
Total Volume	4,700,000,000
Protocol	Klaytn
Distribution Rate	60%
Wallet Type	Klaytn

토큰 분배 & 사용

토큰 분배



토큰 사용



면책조항

이 백서는 SLC 프로젝트의 이해를 돕기 위해 작성되었습니다. 백서 안에 투자를 권유하는 내용을 담고 있지 않으며 유가 증권 또는 기타 금융 상품의 청약 또는 매매를 목적으로 하지 않습니다. 백서에 기술된 프로젝트와 관련된 정보나 진술 의견 또는 기타 사항의 정확성이나 완전성에 대해 보증하지 않습니다. 백서의 어떤 내용도 미래에 대한 약속이나 진술로 신뢰해서는 안 됩니다.

이 백서를 참고하여 내린 결정은 독자의 책임이며, 금전적 손실이나 채무 등의 피해를 입더라도 SLC에 보상의 책임이 없음을 알려드립니다. 작성일 이후에 일정과 내용을 수정, 보완하여 다음 버전을 공개할 수 있습니다. 이 백서가 장래에 변경되지 않음을 보증하지 않습니다. 본 백서의 한글판과 영어판의 내용이 상충할 경우 한글 원문에 우선합니다.

SLC는 이 백서 내용의 제3자 권리 침해 여부, 상업적 가치, 불법 여부, 독자의 특정한 목적 달성 여부, 오류 유무 등을 보장하지 않으며, 이에 따른 책임도 지지 않습니다.

본 백서는 배포, 게시, 이용이 금지된 국가의 거주자를 대상으로 하는 것이 아닙니다. SLC의 프로젝트에서만 이용할 수 있으며, 어떤 목적으로든 프로젝트 팀의 사전 동의 없이는 본 백서의 일부 혹은 전체를 다른 사람에게 배포, 복제, 출판할 수 없습니다.

SLC의 서비스는 이용자의 국적에 따라 이용에 제한이 있을 수 있습니다. 법적으로 해당 서비스가 금지된 국가에서의 이용은 불가합니다. 불법적인 이용으로 인한 개인 피해에 대해서 SLC는 책임을 지지 않습니다.