

MetaMAFIA PROJECT

Whitepaper 2.0v (Revised on 3/Apr./2024)



MetaMAFIA, Who or What?

01. 개요	7
02. 서론	9
1) 문화/예술 산업의 성장	9
2) 문화/예술 산업과 NFT 산업의 결합	10
3) NFT 산업의 문제점	11
4) 1인 크리에이터의 한계로 인한 문제점	13
03. 비전과 목표	14
1) NFT 전용 커뮤니티 플랫폼의 필요성	14
2) 비전과 목표	16
04. 메타마피아 플랫폼	18
1) 주요 서비스	18
2) 블록체인 기반 보안 기술	23

MetaMAFIA, Who or What?

05. 마프(MAF) 토큰과 토큰 이코노미	24
1) 토큰 발행 및 사용계획	24
2) 토큰 이코노미	25
3) 멤버십 NFT 발행 및 혜택	26
4) 커뮤니티 활동에 따른 보상 지급	29
5) 비즈니스 모델	29
06. 로드맵	30
07. 회사소개	31
1) 기업 현황	31
2) 핵심 인력	31
3) Advisors	32
4) Partners	34
08. 면책조항	35

MetaMAFIA, Who or What?

대한민국을 비롯해 전 세계적으로 4차 산업혁명에 따라 블록체인 뿐만 아니라 가상자산 또한 대체화폐로 각광받고 있는 지금, 어떤 산업이든 그 최종적인 목적지는 결국 문화와 예술로 귀결 되듯이 세계적인 가상자산 붐이라는 과도기를 지나 현재 4차 산업혁명에 탑승한 모든 이해관계자들은 NFT / 메타버스 등 블록체인과 문화예술의 융합을 꿈꾸고 있다.

문화와 예술에 관하여 가장 부가가치가 높다고 평가 받고 있는 엔터테인먼트 시장은, 비록 블록체인으로의 도입은 다소 늦었으나 그 영향력과 반향이 가장 가시적으로 보이고 있는 시장이라 할 수 있다. 특히 K-POP을 필두로 한 대한민국의 엔터테인먼트 시장은 더 이상 단순한 소비재가 아닌 제작과 배급에 있어 할리우드 시장만큼 가파른 성장세와 함께 영화, 드라마, 게임 등 어느 한 분야 빠짐 없이 시장 전체를 좌지우지 할 수 있다는 저력을 보여주고 있다.

문화와 예술 그리고 블록체인의 융합을 통해 메타쿱(METACOOP)은 콘텐츠의 제작과 배급, 소비자의 이용에 관한 경험에 대한 혁신을 제공할 수 있다는 가능성을 보았으며, 이러한 콘텐츠의 유통구조에 있어 각종 문제점 또한 직시하게 되었다.

특히 아티스트로부터 창작되고 유통되는 각종 콘텐츠의 경우 거래구조 자체의 문제로 인하여 마땅히 돌아가야 할 이익이 온전히 돌아가지 못하고 중간단계를 거쳐 비합리적인 수준으로 도착한다는 것, 그리고 궁극적으로 콘텐츠의 발전과 함께 세계적인 영향력을 유지하기 위해서는 마땅히 건전하지 못한 지금의 유통 구조가 바뀌어야 한다는 것 또한 메타쿱(METACOOP)은 제 1의 선결 조건으로 받아들이고 있다.

메타마피아(MetaMAFIA) 프로젝트는 바로 이러한 문제점을 해결하고 콘텐츠의 제작과 배급, 이익의 분배에 있어 투명하고 공정한 유통 구조를 확립하고 모든 이해관계자에게 돌아가는 이익에는 차이가 있더라도 기회만큼은 공정하게 제공하고자 하는 사람들의 모임이다.

메타마피아(MetaMAFIA)의 일원이 되는 조건은 까다롭지 않다. 수 많은 카테고리 중 공통된 관심사, 그리고 그 관심사에 대한 각 일원의 적극적인 의견 표출. 지지하는 콘텐츠 혹은 아티스트의 믿을 수 있는 패밀리가 될 자격만 갖춘다면, 마땅히 당신도 메타마피아(MetaMAFIA)가 될 수 있다.



MetaMAFIA, Who or What?

물론 기존의 방식으로는 이러한 방향성을 추구하고 이끌어나가는 것이 어려울 수도 있다.

이에 메타쿱(METACOOP)은 NFT를 비롯한 블록체인에서 아래와 같은 이유를 통해 해답을 얻을 수 있을 것으로 기대한다.

- 1) NFT 분야는 2021년 이래로 지금까지 블록체인 시장에서 막강한 영향력을 가지고 있다.
- 2) 계속해서 등장하고 있는 새롭고 특별한 NFT 콘텐츠를 온라인 상에서 거래하고 관리할 시스템이 필요하다.

메타마피아(MetaMAFIA) 프로젝트는 일종의 자격조건을 갖춘 모든 참여자의 온전한 의사결정으로 문화 예술시장에서 창작자, 제작자, 기획자 등 모든 이해관계자들이 투명한 거래와 산업의 발전을 이끌어 갈 수 있는 방향성을 제시한다.

무릇 우리에게 익숙한 통상적인 마피아의 스토리를 통해 알 수 있듯이, 마피아 카르텔에서도 기본적인 자격요건 그리고 자격요건을 넘어 권력의 상징을 부여할 수 있는 시스템 또한 마련되어 있다. 마피아라는 고전적인 시스템과 NFT 카드는 현대적인 시스템의 융합으로 탄생한 MAFIA NFT가 그것이다. 한정 수량으로 발행되는 메타마피아(MetaMAFIA) NFT 카드는 조직의 의사를 결정하고 플랫폼의 전반적인 방향을 제시하는데 필수적으로 필요한 요소이다.

* 마피아 카르텔이 가진 힘의 원리.

보다 많은 인프라를 가진자가 어느 조직의 우두머리가 되듯이, NFT 카드의 보유에 따라 조직 내에서의 영향력과 대상에 대한 접근 권한이 강화되는 메타마피아(MetaMAFIA)의 NFT 카드 시스템은, 투표를 통해 플랫폼의 방향을 결정하는 DAO 시스템과 최근 화두로 떠오르고 있는 NFT라는 시스템을 결합한 메타쿱(METACOOP)이 제시하는 새로운 블록체인 플랫폼 구조이다.

마피아 카르텔을 운영하기 위해 고안되어 플랫폼에 적용된 이 NFT 카드 시스템은 보유하고 있는 카드의 종류와 수량에 따라 권한, 영향력, 혜택 등이 차등 부여되는 구조를 가지고 있다. 제일 하부에 있는 조직원조차도 마피아 NFT 카드를 보유하고 있는 것 자체만으로도 기본적인 혜택과 리워드를 누릴 수 있기 때문에, 메타마피아(MetaMAFIA)는 그 조직의 영속성을 유지해 나갈 것이다.



MetaMAFIA, Who or What?

즉, 마피아 NFT 카드를 기반으로 메타마피아(MetaMAFIA) 일원들에 다양한 혜택을 제공하며 공유 경제를 함께 만들어 나가고자 하는 것이 메타쿱(METACOOP)이 이루고자 하는 프로젝트의 비전이다.

또한 최고의 보안성과 투명성을 갖춘 블록체인 시스템과, NFT를 결합한 콘텐츠 거래의 풍부한 유동성을 바탕으로 메타마피아(MetaMAFIA) 프로젝트 라는 플랫폼 상에서 영향력 있는 디지털 자산 거래시장을 여는 것, 이것이 궁극적으로 메타쿱(METACOOP)이 이루어내고자 하는 목표이자 미션이다.



01 개요

4차 산업이 급속도로 발전을 하고 있는 이 시대에, 특히 문화/예술 분야는 지난 시간 동안 고도로 성장하고 있는 주력 산업 중 하나가 되고 있다.

방송, 음악, 미술, 드라마, 영화 등 다양한 장르의 문화/예술 분야의 산업은 인류의 삶에 있어서 매우 중요한 산업 분야로 자리 잡고 있으며, IT, 제조업 등 기타 분야의 산업 또한 문화/예술 산업의 발전을 도와주고 있고 시장의 규모 또한 다른 산업과 비교하여 폭발적으로 성장하고 있다.

특히 문화/예술 분야는 가상자산/블록체인 분야와 결합되는 형태가 나타나기 시작했다. 특히 문화/예술 산업에 가장 적합하다고 꼽히고 있는 NFT 분야는 2021년 한 해 동안 엄청난 성장을 이루어 냈다. 2021년 상반기에 총 NFT 거래량은 2020년 상반기에 비해 약 200배 가량 상승한 25억 달러를 기록했으며, 디지털 자산의 소유권은 계속해서 새롭고 특이한 아이디어와 솔루션 개발을 위한 준비를 하고 있다.

이에 메타쿱은 이러한 문화와 예술에 결합한 NFT 산업이 이용자의 전반적인 경험을 혁신하고 향상시킬 수 있는 핵심 요소라고 생각하고 있으며, 특히 모든 예술 분야를 아우르는 문화 콘텐츠를 이용자에게 소개하는 방법으로 NFT가 제일 적합하다고 믿고 있다.

우리나라 뿐만 아니라 K-pop 문화를 필두로 전 세계의 문화/예술 산업은 최근 폭발적인 인기를 끌며 글로벌 히트를 기록했고, 수익 창출의 측면에 있어 가장 강력한 비즈니스 요소로 자리 잡았다. 메타마피아 프로젝트를 통해 선보이고자 하는 NFT는 문화/예술 산업의 이용자들이 그들의 적극성과 팬심을 표현하는 매개체의 역할을 할 수 있다.

그러나, 문화/예술 산업 분야는 음원, 웹툰, 영화, 게임 등 다양한 분야에서 창작자와 소비자, 제작자, 투자자 등 관련 산업의 참여자들로 한정되어 구성되고 있다.

문화/예술 산업이 성장하면 할수록 중개자들의 역할이 높아지고, 이들에게 불필요하게 지불되는 중개 비용은 점점 높아지고 있으며 창작자가 받는 수익은 여전히 낮게 형성되고 있다.

최근에는 각각의 유통 구조에서 퍼블리싱사의 수익 확대가 점점 심해져 가고 있어 실제로 창작 활동을 하는 창작자의 이익폭이 낮아지고 있다.



01 개요

특히 디지털 콘텐츠(음악, 웹툰, 영화, 게임 아이템) 등 디지털 자산의 경우 중앙화된 거래에 있기 때문에 사업 제공자(유통사 포함)에서 제공하는 판매 데이터를 믿을 수 없다는 문제점이 있다.

메타마피아 프로젝트는 이러한 문화/예술 산업의 생태계를 투명하고 공정한 구조로 변경하고, 각각의 참여자의 공정한 기회와 수익의 균형을 바로 잡을 수 있도록 하는 프로젝트이다.

메타마피아 프로젝트는 다양한 이용자가 필요한 문화/예술 시장에서 창작자와 퍼블리셔, 제작자, 투자자, 기획자 등 이해관계자들이 투명한 거래와 산업 발전을 위한 공정한 이익을 지향한다. 각각의 이용자들은 그들이 가지고 있는 창작물의 블록체인 시스템 안에서 토큰 이코노미와 거버넌스를 구성할 수 있다.

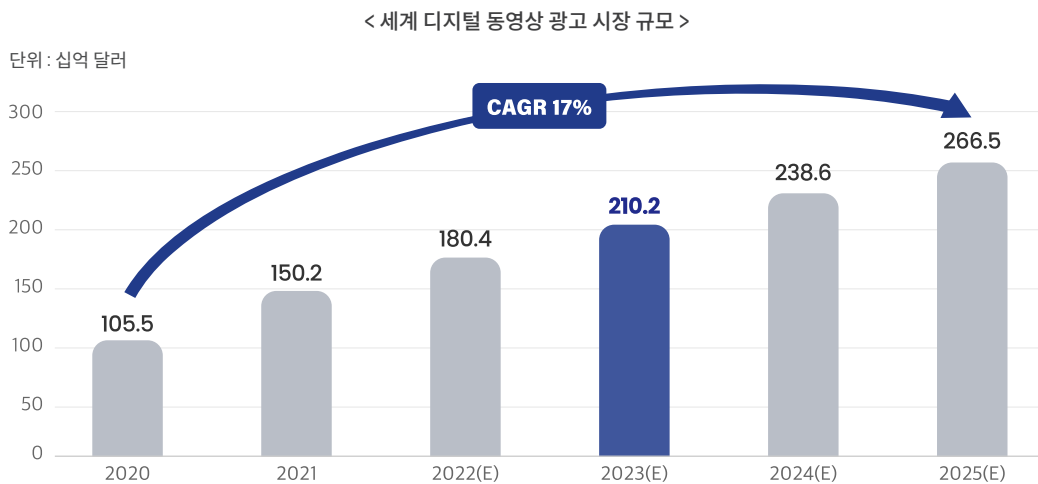


02 서론

1) 문화/예술 산업의 성장

2016년 전 세계 문화/예술(음원, 미술, 웹툰, 애니메이션, 영화 등) 시장은 전년도 대비 약 12% 성장한 1조 4,500억 달러의 시장 규모를 나타내고 있으며, 이는 개발도상국들의 IT 인프라 확충, 스마트폰, 태블릿의 보급 확대에 의한 무선 인터넷 사용 증가, SNS 커뮤니케이션의 증가, AR/VR 시장의 활성화, 글로벌 기업들의 플랫폼 서비스 활성화 등 빠르게 성장하고 있다. 이런 분석으로 향후 5년간 10%대의 성장세를 유지할 것으로 전망되고 있다.

DMC 리포트에 따르면, 세계 디지털 동영상 광고시장은 매년 상당한 성장세를 보이고 있다. 2019년에는 1,055억 달러로 약 137조 원으로 나타났으며, 연 평균 17%의 성장률을 보이며 2024년까지는 200% 이상 증가하여 2,386억 달러에 이를 것으로 예상하고 있다.



또한 과학기술정보통신부와 한국전파진흥협회에서 발표한 2023년 디지털 크리에이터 미디어 산업 실태조사 결과에 따르면, 국내 디지털 크리에이터 미디어 산업의 총 매출액은 4조 1,254억 원으로 집계 되었으며 5인 미만 종사자와 영세 사업체의 비중이 높은 것으로 나타났다.

이처럼 세계 디지털 동영상 광고시장과 국내 디지털 크리에이터 미디어 산업의 성장은 이와 연계된 1인 크리에이터의 성장으로 연결이 되고 있다. 이로 인해 팬과 크리에이터가 직접 만나 새로운 경제를 만드는 크리에이터 이코노미라는 용어가 나타났으며, 크리에이터 이코노미는 2022년 잠시 주춤했지만 팬데믹 이후 다시 급속도로 증가하기 시작했다. Coherent Market Insights에 따르면, 2023년 크리에이터 이코노미 글로벌 시장 규모는 연 평균 22.5%의 성장률을 보이며 2023년 1,276억 달러에서 2030년에는 5,283억 달러까지 성장할 것으로 전망하고 있다.



02 서론

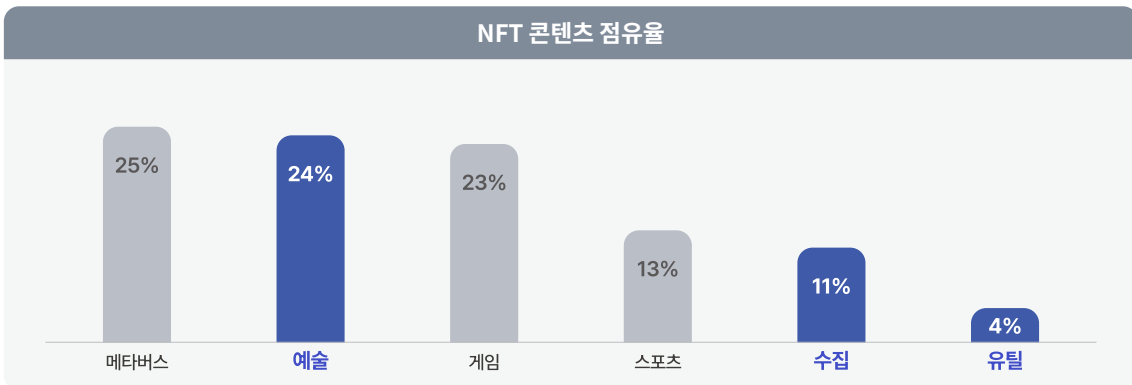
2) 문화/예술 산업과 NFT 산업의 결합

문화/예술 산업이 발달하며 크리에이터의 활동이 중요해짐에 따라 가상자산/블록체인 산업과의 결합이 이루어지며 문화/예술 산업을 중심으로 수집품(Collectibles)뿐만 아니라 게임, 메타버스 등 다양한 분야로 확대되고 있다.

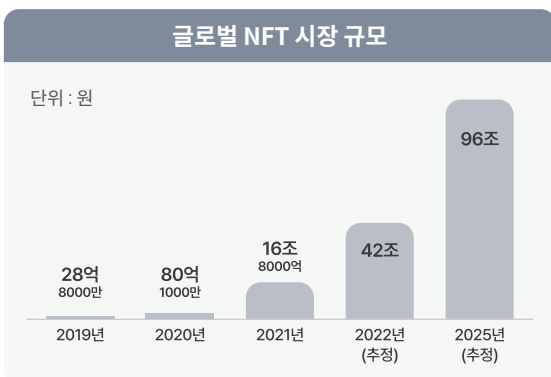
NFT(Non-Fungible Token)는 대체불가능한 토큰이라는 의미로 블록체인 기술을 활용해 디지털 콘텐츠에 고유한 값을 부여한 디지털 소유 증명서를 뜻한다. 이러한 NFT는 무한 복사, 복제가 가능한 디지털 영역(디지털 아트)의 많은 자산들에 '희소성과 고유성'의 가치를 부여하는 특징이 있다.

2022년 NFT 글로벌 시장 규모는 약 42조원을 넘어선 것으로 추정되고 있으며, NFT와 관련된 디지털 콘텐츠 시장은 2020년 2조 5,100억 달러(약 3,277조원)에서 2024년까지 3조 7,340억 달러(약 8,475조원)까지 성장할 것으로 전망되고 있다.

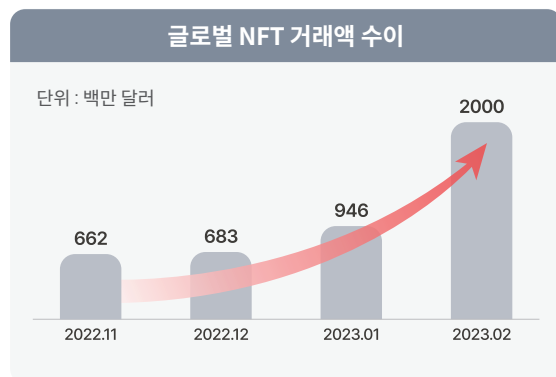
< 개인 미디어 콘텐츠산업 생태계 구조 >



Source:논펜지블닷컴,2021



Source:스태티스타,제퍼리 투자은행

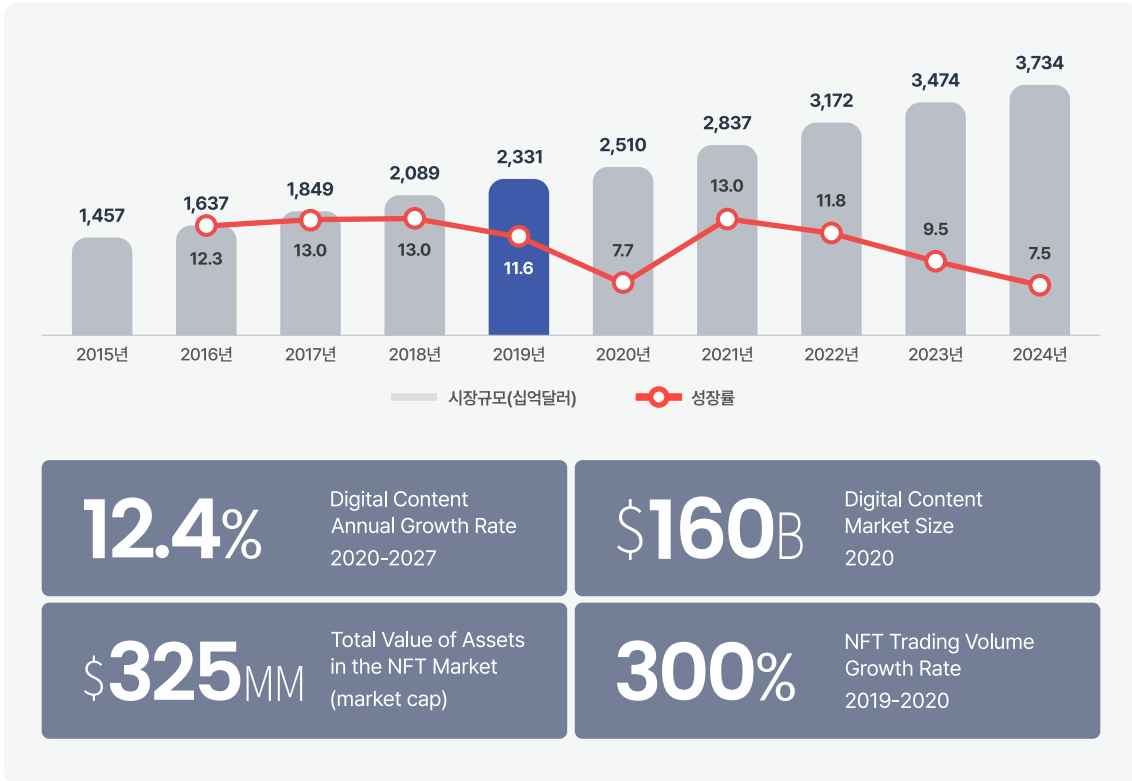


Source:디앱레이터



02 서론

< 세계 디지털 콘텐츠 시장규모 >



Source: SPRI, 소프트웨어정책연구소 nonfungible.com

3) NFT 산업의 문제점

NFT는 “디지털 콘텐츠(창작물), 발행될 블록체인, 보관을 위한 지갑”만 있다면 누구나 쉽게 발행할 수 있는 장점이자 단점이 있다. 이처럼 쉬운 접근성이 무분별한 NFT 콘텐츠들의 난립과 단순히 일회성으로 재단의 설립과 판매에만 집중되어 가상자산 시장에 쏟아져 나오면서, 전반적인 NFT라는 산업 자체에 대한 퀄리티와 신용이 저하됨과 동시에 NFT를 다루는 업체에 대한 신뢰도 또한 사라지고 있다.

또한 NFT 작품에 대한 합리적인 수준의 검증이나 인증 제도가 아직 원활히 마련되어 있지 않고, 시장 내에서 발생하는 정보의 비대칭 문제로 인해 적정 가치 측정이 어려워짐에 따라 오로지 NFT 소유자의 개인적인 기준이나 희망사항이 시장 가격에 반영이 되고, 수요층의 입장에서는 검증된 정보가 없으니 가격의 합리성에 대해 검증 받지 못한 상태에서 작품을 구매하게 되는, 전체적으로 NFT 가격 그 자체에 대한 신뢰성이 떨어지는 경우가 빈번히 발생하게 된다.



02 서론

NFT 가격의 사기성, 혹은 구매 및 소장 위험성에 대해서는 세계 최대 규모의 NFT 거래소 ‘오픈씨 (OpenSea)’에서도 주의를 당부하고 있다. 발행된 NFT는 원본 소유자 및 판매자가 보증하는 원본 증명 일 뿐, 원본 파일 자체는 디지털 상의 파일로 존재하며 NFT화가 되었다고 하더라도 원본파일 자체가 보호되지 않는다는 맹점이 있는 것이다.

NFT의 의의 자체가 여러 사본 가운데 원본에 대한 소유와 가치를 증명하는 기능을 하지만, 디지털/온라인 상에 등재된 원본은 얼마든지 해킹 등 불법적인 접근이 가능하며, 원본과 필적하는 사본이 대량으로 유통될 경우 원본의 가치 하락으로 이어지는 것을 막을 수 없게 된다는 점 또한 NFT 투자에 있어서 투자자들의 주의가 필요한 사항이다.

이처럼 NFT화 된 콘텐츠가 담고 있는 가치를 보존하고 디지털 원본에 대한 무분별한 접근을 막기 위해서는, 원본 파일에 대한 접근을 사전에 차단하고 안전하게 보관 및 관리할 수 있는 방안의 중요성이 높아지고 있으며, 이에 메타콧에서는 문화/예술 산업을 NFT로 풀어낼 뿐만 아니라, 이해관계자들이 소유하고 있는 작품에 관해 소통하고, 등재 및 거래되는 작품에 대하여 메타콧 차원에서 그 안전성과 NFT화 된 콘텐츠가 가지고 있는 작품성 그 자체에 대해 보증하는 역할을 수행하고자 한다.

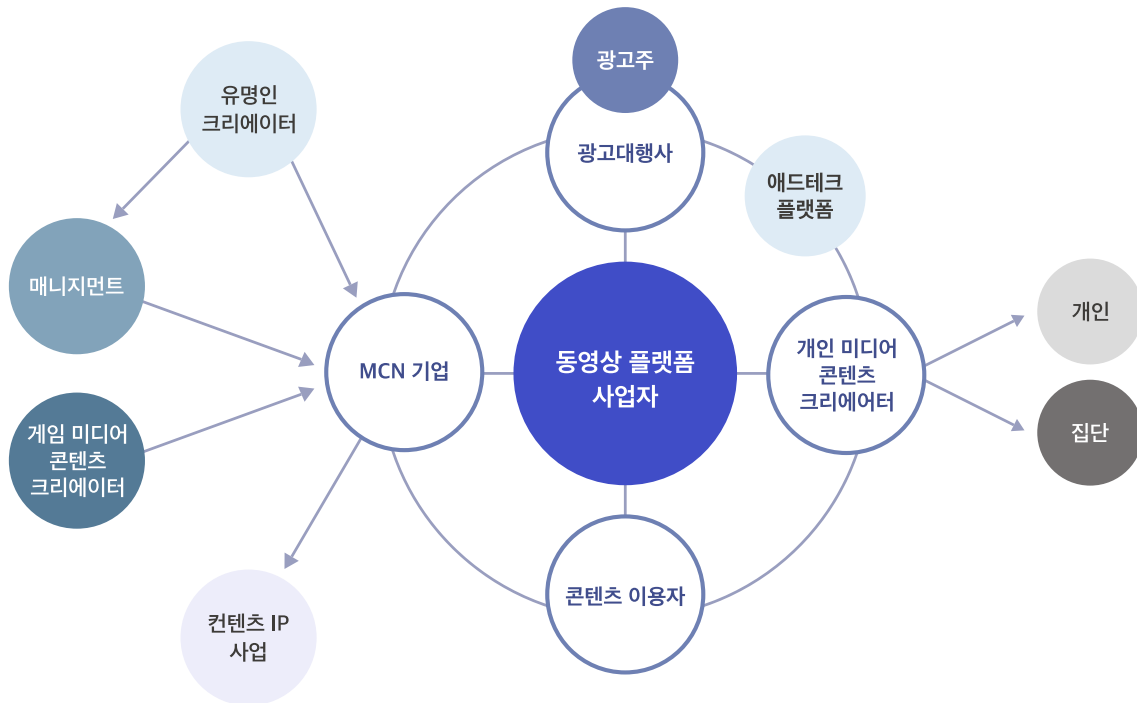
뿐만 아니라 문화/예술 산업의 산물인 NFT 창작물을 소비하는데 있어서, 작품을 소유하거나 작품/아트리스트에 대한 소통을 나눌 공간이 부재한 것 또한 문제점으로 지적되고 있다.

02 서론

4) 1인 크리에이터의 한계로 인한 문제점

5인 미만 종사자와 영세 사업체의 비중이 높은 만큼 1인 크리에이터가 큰 비율을 차지하지만 채널 홍보, 비용, 시간을 모두 자체적으로 투자해야 하기 때문에 한계가 있어 큰 효과를 거두기가 어려운 실정이다. 또한 주요 수입을 광고 수입에 의존 하기 때문에 수입구조가 불안정한 상태이다.

<개인 미디어 콘텐츠 산업 생태계 구조>



이런 크리에이터를 지원해주고 관리하여 수익을 공유해주기 위한 방안으로 MCN(Multi Channel Network)이 존재한다. 하지만 기존의 MCN에서는 스타 크리에이터를 중심으로 집중 지원이 되는 관행이 있어 문제가 되고 있으며, 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터와 MCN 간의 불공정 수익 분배 문제까지 발생하고 있다.

03 비전과 목표

1) NFT 전용 커뮤니티 플랫폼의 필요성

위에서 지적한 바와 같이, 난립하고 있는 NFT 관련 거래소와 검증되지 않은 NFT 창작물 등으로 인해 가상자산 더 나아가 블록체인 시장 자체에서 NFT에 대한 신뢰성과 안전성이 의심을 받고 있다.

이때, NFT 시장에 관심을 가지고 있는 이해관계자는 두가지 부류로 나뉠 수 있다.

첫번째로, NFT 창작물 그 자체에 관심이 있는 투자자이다.

NFT 창작물 자체에 관심이 있는 투자자의 경우, NFT 기술과 산업 전반에 대한 어느 정도의 이해력이 있다고 여겨지고 있다. 특히 NFT 창작물에 대한 투자까지 이어지는 경우, 평균 이상의 금액을 투자하는 결과로 이어질 수 있으며, 이러한 투자자에 대한 Curating이나 안전성 검사는 필수적으로 수반되어야 한다.

두번째로, 블록체인 산업에 관심은 있으나 NFT에 대해 잘 알지 못하고, 다만 시장에서 NFT 라는 키워드가 화두가 됨에 따라 유입된 인원이다.

이러한 경우에 NFT에 대한 이해도가 부족할 뿐만 아니라, NFT를 단순한 '투자 대상' 정도로만 생각하는 케이스가 많기 때문에, 해당 인원들에 대하여 투자하고 있는 NFT가 어떤 NFT인지, 주제는 무엇인지 아티스트의 의도는 어떠한 의도이며 시장에서 평가는 어떻게 받고 있는지 그 자체가 하나의 보조지표가 될 수 있다.

가격은 시장이 결정한다. 그리고 그 시장에서 이루어지고 있는 무수히 많은 NFT에 대한 평가 또한 NFT 창작물의 가격 및 가치 형성에 있어 필요한 요소이다. 그렇기 때문에, NFT 창작물에 대한 토론 및 일종의 '팬덤'을 소화할 수 있는 공간의 필요성이 대두되고 있으며, 기존에 존재하는 가상자산 관련 커뮤니티가 아닌, 특별한 NFT에 관심이 있는 사람이 모여 활동하는 특별한 커뮤니티, NFT 전용 커뮤니티가 필요한 때이다.

또한 기존 NFT Marketplace는 다양한 한계점이 존재하고 있다. 먼저 NFT 커뮤니티 형성에 제일 중요한 소셜기능의 부재로 인해 아직까지도 트위터와 디스코드를 통해 소통이 이루어지고 있다. 그리고 대부분의 NFT 거래소는 단순 거래 중개만을 하고 있기 때문에 NFT 발행, 관리와 같은 서비스는 다른 사이트를 통해 해결해야 하는 불편함이 존재한다.



03 비전과 목표

최근에는 커뮤니티 중심의 자발적인 참여를 통해 프로젝트에 기여함으로써 프로젝트가 성장하는 형태를 보이고 있으며, 커뮤니티를 만들고 Bottom up의 형태로 커뮤니티를 키워가고자 하는 니즈가 점점 증가하고 있다.

또한 스마트폰의 등장으로 인해 디지털 콘텐츠 시장이 급성장하고 다양한 개인 SNS 플랫폼이 활성화되면서 1인 미디어 시장이 급격히 성장함에 따라 NFT 시장 역시 대기업 중심에서 크리에이터 중심으로 변화하고 있다.

하지만 기존의 서비스를 이용하는 경우 개별 SNS 채널을 운영해야 하기 때문에 커뮤니티 빌딩에 많은 시간과 노력이 필요하고, 창작물 등을 NFT화 하는 단계에서 1인 크리에이터나 Small Brand가 접근하기에는 낮은 편의성으로 인해서 사실상 불가능하다.



03 비전과 목표

2) 비전과 목표

메타마피아 프로젝트는 다양한 이용자가 필요한 문화/예술 시장에서 각 이해관계자들의 투명한 거래와 산업의 발전을 위한 공정한 이익을 지향한다.

NFT를 비롯한 모든 메타마피아 콘텐츠의 소유권을 부여하고, 가치 상승에 대한 리워드를 포함한 다양한 블록체인 기능과 거래 투명성과 저작권 등을 보호하며 효율적인 문화/예술 산업의 생태계로 개선한다.

메타마피아 프로젝트를 통해 NFT 프로젝트 론칭을 지원하는 “All-In-One NFT 서비스” 제공 하는 것을 목표로 하기 위해 다음과 같은 서비스 레이어를 구성한다.

- ① “Small Brand 및 크리에이터 중심”의 플랫폼을 구축한다.
 - 기존 대형 NFT 마켓 플랫폼은 론칭 서비스가 미흡하기 때문에 문화/예술 창작자들의 NFT 프로젝트 추진 편의성이 부족하다.
 - 이를 해결하기 위해 메타마피아 프로젝트는 크리에이터들이 플랫폼을 통해 언제든지 자신의 NFT를 발행하여 크리에이터의 권리를 보장하고 판매를 진행할 수 있는 공간을 제공한다.
 - 또한 플랫폼 안에 NFT 뿐만이 아니라 다양한 문화예술에 대한 정보를 게시하고 공유할 수 있도록 하여 대기업이나 엔터사 or 에이전시가 아닌 “Small Brand 및 크리에이터 중심”의 플랫폼을 구축하고자 한다.

- ② 메타마피아 프로젝트는 Seller 및 Buyer 양쪽 모두를 만족 시키기 위한 “Two-sided Platform”을 지향한다.
 - NFT 프로젝트를 런칭하고 싶은 아티스트, 크리에이터, Small Brand가 해당되는 Seller side를 위해 NFT 런치패드/자동 민팅 서비스, NFT 마켓 플레이스, 카르텔(커뮤니티) 기능, 마피아 TV와 같은 차별적 기능을 제공한다.
 - NFT 프로젝트 및 디지털 콘텐츠 구독에 관심 있는 개인이 활동하는 Buyer를 위해 회원가입 없이도 기본 콘텐츠 열람이 가능하며, 플랫폼 활동에 따른 보상 지급, 가상화폐 및 NFT 전용 월렛과 같은 차별적 기능을 제공한다.



03 비전과 목표

- ③ “All-In-One NFT 서비스”를 통해 NFT 프로젝트 론칭을 지원하고 창작물의 가치를 창출한다.
- 월렛, 민팅, 런치패드와 같은 NFT 관련 서비스와 카르텔, 마피아 TV와 같은 커뮤니티 관련 서비스를 동시에 제공하여 프로젝트 론칭을 지원한다.
 - 메타마피아 프로젝트는 NFT 산업을 컨트롤 하는 산업 전체의 존경과 허락의 근원이 된다는 비전과 유저들이 함께 만들어 가는 NFT 창작물의 최대 가치 창출이라는 목표를 구현 하고자 한다.
 - 최고의 보안성과 투명성을 갖춘 블록체인 시스템 상에서 토큰과 NFT를 발행하여 콘텐츠 저작권 정보, NFT 카드 정보 등을 블록체인 시스템에 적용하여 유저가 직접 거래가 가능하며 유동성이 높은 디지털 자산 거래 시장을 열어내고자 한다.



04 메타마피아 플랫폼

1인 크리에이터 및 Small Brand는 NFT 프로젝트를 추진하게 되는 경우, 팬 모집 단계와 창작물 등을 NFT화 하는 단계라는 2가지 장애물을 겪게 된다.

팬 모집 단계에서는 개별 SNS 채널을 운영하는 등 커뮤니티 빌딩에 많은 시간과 노력이 필요하며, 창작물 등을 NFT화 하는 단계에서는 NFT 제작 및 판매 대행을 하는 런치패드를 이용하거나 직접 NFT를 제작 및 판매하는 NFT 마켓플레이스를 이용해야 하지만 비용 문제 및 낮은 편의성으로 인해 사실상 진행이 어려운 상태이다.

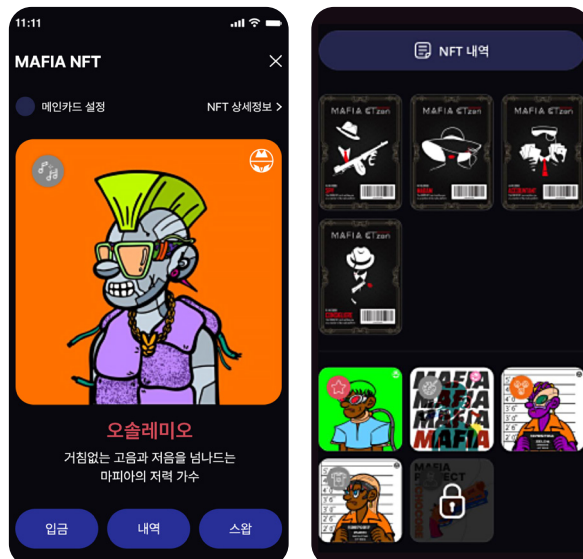
메타마피아 프로젝트는 이런 장애물을 해결하기 위해 하나의 플랫폼에서 효율적으로 진행할 수 있도록 아티스트들이 플랫폼을 통해 언제든지 자신의 NFT를 발행하고 판매 할 수 있는 공간을 제공하며 플랫폼 안에서 NFT 뿐만 아니라 다양한 문화예술에 대한 정보를 게시하고 공유할 수 있는 All-In-One NFT 서비스 플랫폼을 제공한다.

이와 같이 정보 공유 및 커뮤니티 활동을 통해 재미와 희소성을 발견하고 NFT 마켓플레이스를 통해 가치를 창출하여 영속성을 가지는 플랫폼을 만든다.

1) 주요 서비스

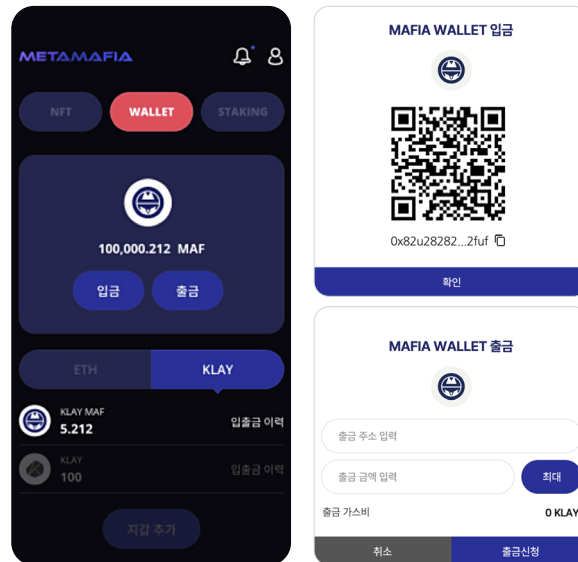
① 월렛

- NFT Collection 서비스를 통해 ETH, KLAY, MATIC 등과 같이 플랫폼에서 지원하는 NFT에 대해서 보관이나 입금 및 출금이 가능하며, 스왑 기능과 수수료가 필요 없는 회원 간 선물 기능을 지원한다.



04 메타마피아 플랫폼

- WALLET 서비스를 통해 ETH, REAP, MAF, KLAY, MATIC 등과 같이 플랫폼에서 지원하는 코인에 대해서 보관이나 입금 및 출금이 가능하다.



② 민팅

- 자동 민팅 서비스를 구축하여 사용자가 직접 사진이나 이미지를 통해 이미지를 등록하고 자동으로 NFT 민팅이 가능하도록 한다.
- 단순 민팅을 통해 완성된 이미지(사진, 그림) 파일을 그대로 NFT로 전환이 가능하다.



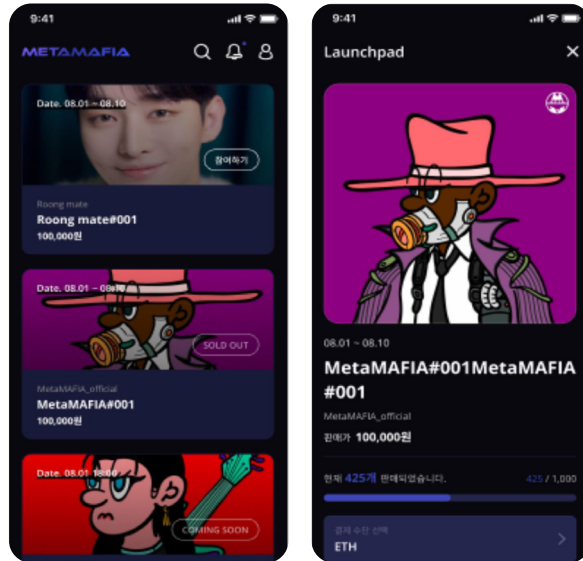
- 랜덤 조합 민팅을 통해 개별 파트(Parts)를 등록하는 경우 자동으로 파트를 조합하여 이미지를 생성하며, 해당 이미지를 NFT로 전환이 가능하다.



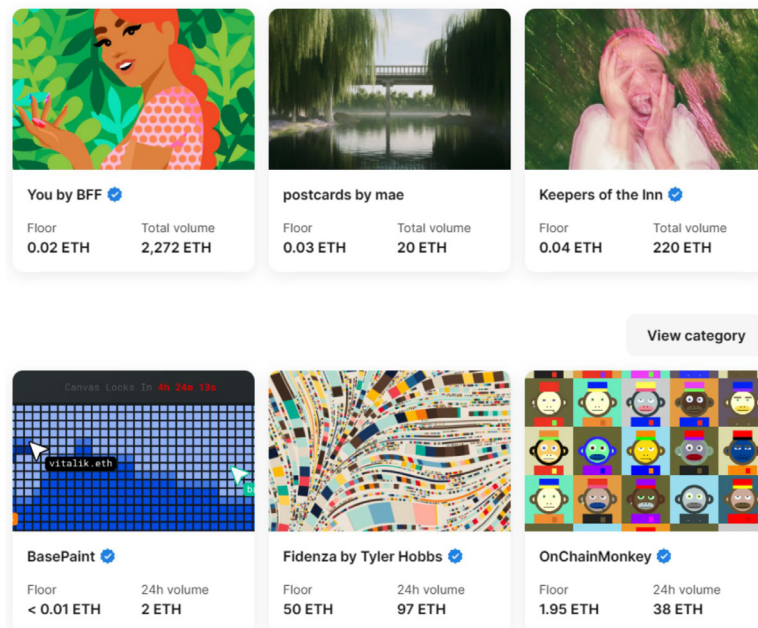
04 메타마피아 플랫폼

③ 런치패드(LAUNCHPAD) & 마켓(NFT MARKET)

- 런치패드(LAUNCHPAD)는 아티스트를 발굴 및 육성하기 위한 서비스로 별도 심사를 통해 선정된 프로젝트에 대해 ETH, KLAY, MATIC 등과 같은 NFT의 민팅을 지원한다.



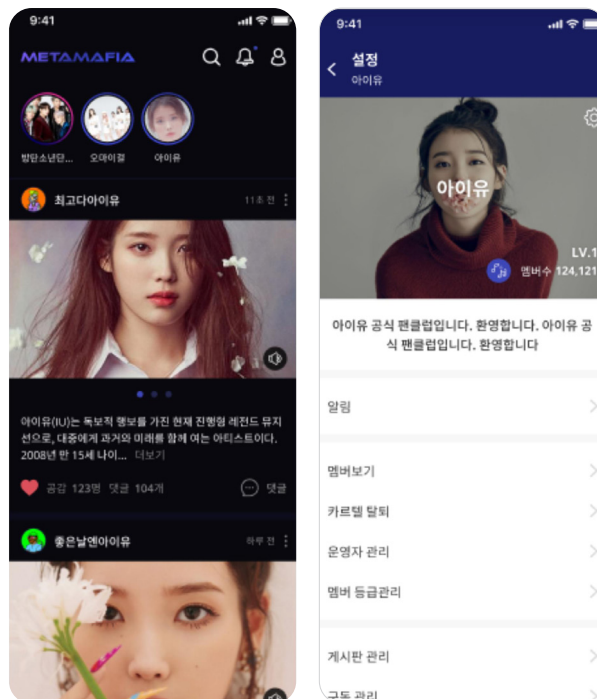
- 마켓(NFT MARKET)를 구축하여 오픈시 등 전용 거래 플랫폼에서만 거래가 가능했던 NFT를 메타마피아 플랫폼 내에서 거래가 가능하도록 회원 전용 마켓을 지원한다.



04 메타마피아 플랫폼

④ 카르텔 (CARTEL)

- 카르텔(CARTEL)은 커뮤니티의 성격으로 모든 문화/예술 분야를 아우르도록 다양한 정보 공유가 가능한 플랫폼으로서의 기능을 제공한다.
- 카르텔 스토리, 공지사항, 일반 게시판, 구독 게시판, 보팅 게시판, 숏플 게시물 등으로 구성되며 멤버 등급을 설정하여 해당하는 권한에 맞는 글, 이미지 및 동영상(스트리밍) 등록이 가능하다.



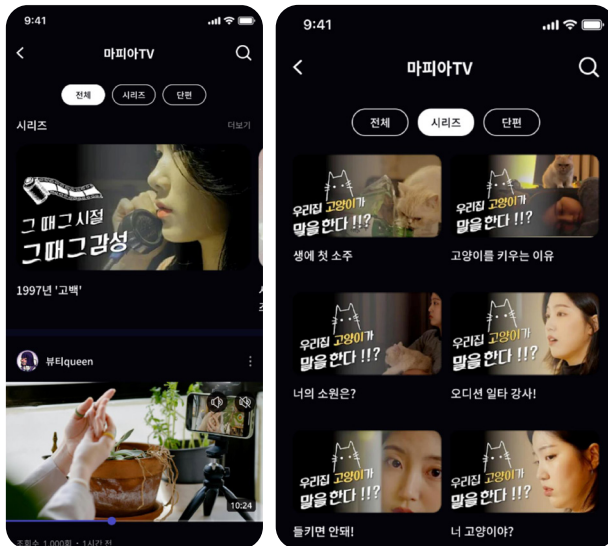
- 보팅 게시판에서는 투표를 통해 순위 선정 등 이벤트로 활용이 가능하다.
- 숏플 게시물은 1분 미만의 짧은 동영상 서비스 등록이 가능하다.
- 라이브 채팅을 통해 카르텔 멤버들과의 실시간 라이브 채팅이 가능하다.
- 구독하기 서비스를 통해 구독을 한 멤버에게만 노출되는 콘텐츠 서비스 제공이 가능하다.
- 후원하기 서비스를 통해 불릿을 충전 하고 원하는 카르텔에 직접 후원이 가능하다.

04 메타마피아 플랫폼

⑤ 마피아 TV (MAFIA TV)

- 마피아 TV(MAFIA TV)는 동영상 콘텐츠를 위한 전용 서비스로 등록된 동영상을 바로보기(스트리밍) 하는 방식을 지원한다.
- 콘텐츠는 시리즈와 단편, 유료와 무료 콘텐츠로 구분되어 있으며, 유료 콘텐츠는 볼렛 충전 후 이용이 가능하다.

< MAFIA TV 메인화면 >



< *자체 제작 시리즈 >

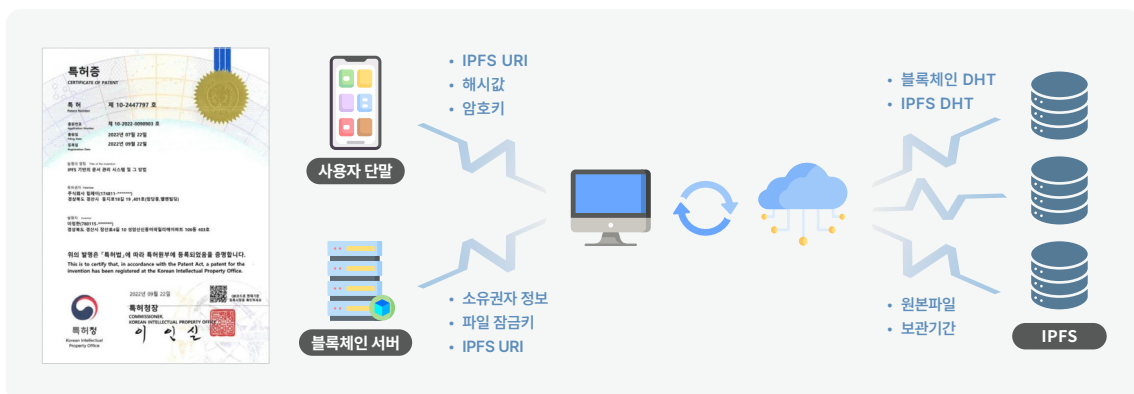


04 메타마피아 플랫폼

2) 블록체인 기반 보안 기술

① IPFS 기반의 문서 관리 시스템(특허 등록 완료 : 출원번호 10-2022-0090903)

- 기존의 Http 방식은 중앙통제 서버의 연결이 끊어지면 접근이 불가하여 원본자료의 훼손이 가능하며, 보안유지를 위해서는 많은 비용이 발생하는 문제점이 있다.
- 메타마피아 프로젝트는 보안기술 확보를 위해 분산형 파일 시스템에 데이터를 저장하고 인터넷으로 공유하기 위한 프로토콜인 IPFS(InterPlanetary File System) 기반의 문서 관리 시스템을 활용한다.
- IPFS 기술을 적용하여 원본이 분산 저장되기 때문에 영구 소유가 가능하며, 암호화 방식을 통해 보안성이 향상되고 별도의 보안비용이 불필요하다는 장점이 있다.



② Private Key의 암호화 및 복호화 기술을 통한 NFT 원본 데이터 접근 제한

- 메타마피아 플랫폼을 통해 발행된 NFT의 원본 데이터는 개방된 IPFS 노드 서버에 저장되며, 사용자가 보유한 고유의 Private Key를 통해서만 암호화 처리되어 접근이 가능하다.
- Private Key는 NFT 발행과 동시에 소유자에게 발급되며, 생성된 Private Key는 독자적인 암호화 기법을 통해 Signed Message로 변환된 이후 서버로 전달된다. 전달된 Signed Message는 복호화를 위해서 동일한 Private Key가 필요하기 때문에 데이터의 접근 자체가 불가능해진다.
- 메타마피아 플랫폼은 이러한 암호화 및 복호화 기술을 통해 NFT 원본 데이터의 유출을 원천적으로 방지한다.

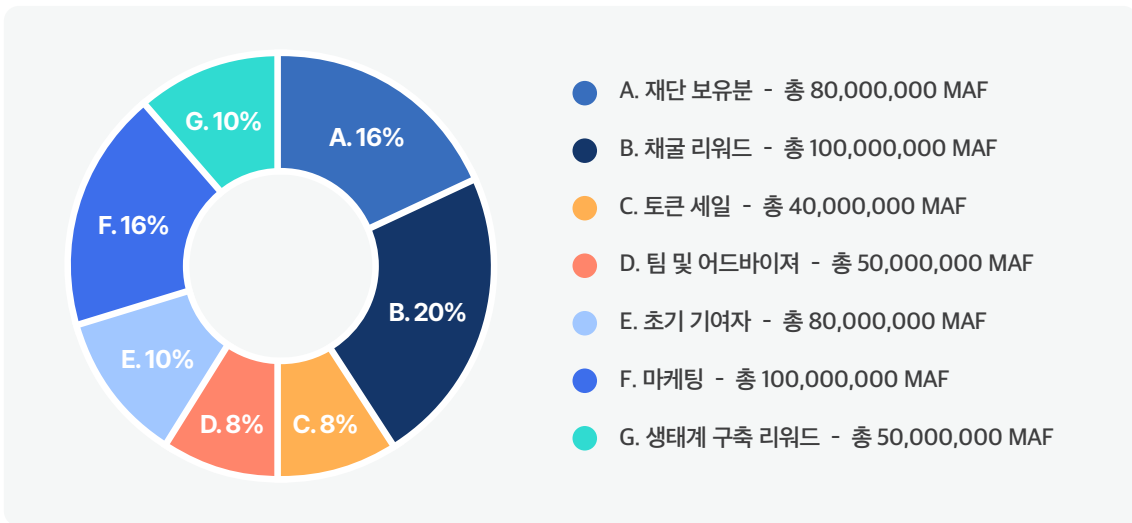
05 마프(MAF) 토큰과 토큰 이코노미

1) 토큰 발행 및 사용 계획

메타쿱이 발행하는 토큰의 정식 명칭은 마프(MAF) 토큰이며, 약칭은 MAF를 사용한다.

마프(MAF) 토큰은 메타마피아 플랫폼에서 사용되는 기본적인 거래수단이자 리워드 수단이다.

마프(MAF) 토큰의 총 발행량은 5억개이며, 토큰 분배는 아래와 같다.



A. 재단 보유분: 메타쿱은 마프(MAF) 토큰의 컨디션 및 메타마피아 프로젝트의 운영상황, 사업 현황에 따라 인플레이션 조절, 생태계 공급, 소각 수량 등을 위해 총 발행량의 16%를 소유한다.

B. 채굴 리워드: 메타쿱은 성공적인 NFT 캐릭터 카드의 판매와 메타마피아 프로젝트의 참여도 및 활성화율을 높이기 위해 기본적인 리워드로 지급되는 채굴 수량을 총 발행량의 20%로 책정했다.

C. 토큰 세일: 공개판매(Public Sale)와 비공개판매(Private Sale)분으로 초기 투자자들을 위한 토큰 세일 물량은 8%이다. 거래소 상장, 솔루션 결제 토큰 등 마프(MAF) 토큰 솔루션에서 다각도로 활용될 수 있다.

D. 팀 및 어드바이저: 플랫폼의 운영을 위해 일하는 메타쿱과 마프(MAF) 토큰의 생태계가 보다 완성도 높은 생태계가 될 수 있도록, 어드바이저, 파트너십, 제휴 업체에 사용될 토큰은 8%가 책정되었다.

E. 초기 기여자: 팀 및 어드바이저를 제외하고 마피아 프로젝트의 초기 활성화와 정착에 큰 기여를 한 초기 기여자에게 총 발행량의 10%를 배정하였다.

05 마프(MAF) 토큰과 토큰 이코노미

F. 마케팅: 메타마피아 프로젝트 홍보를 위한 글로벌 마케팅 용도로 총 발행량의 16%를 책정했다. 사용자를 위한 이벤트 등 플랫폼을 활성화시키고 브랜드 인지도를 높이기 위한 다양한 온/오프라인 마케팅 용도로 사용될 예정이다.

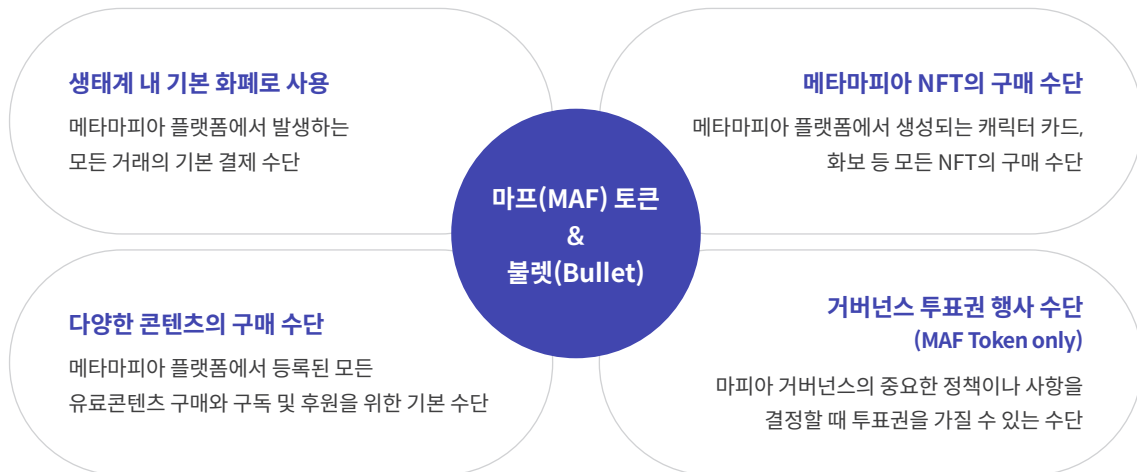
G. 메타마피아 프로젝트 생태계 활성화: 메타마피아 플랫폼 내 카르텔의 활성화를 위해 공연 및 창작활동 지원에 사용될 수량으로 총 발행량의 10%가 책정되었다.

2) Token 이코노미

메타마피아 플랫폼의 기본 결제 수단은 마프(MAF) 토큰과 불렛(Bullet)이다.

마프(MAF) 토큰은 메타컵에서 발행한 기본 토큰이며, 불렛은 원화를 통해 충전하여 카르텔 내에서 사용 가능한 재화이다.

“100 KRW = 100 Bullet” & MAF는 시세 기준

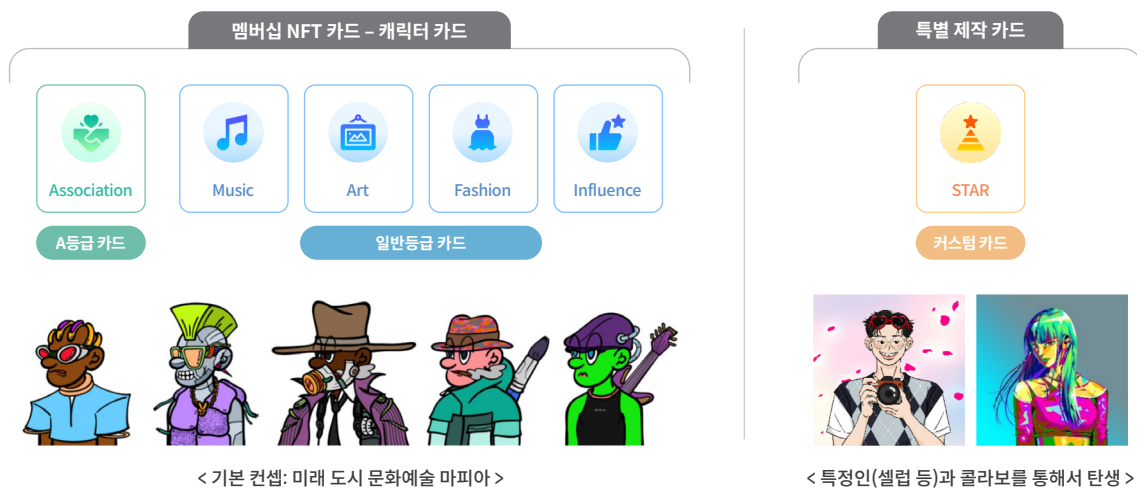


05 마프(MAF) 토큰과 토큰 이코노미

3) 멤버십 NFT 발행 및 혜택

① 멤버십 NFT - 캐릭터 카드

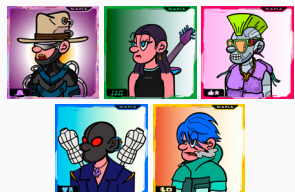
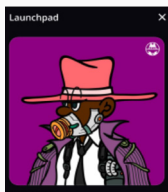

- 캐릭터 카드는 메타마피아 플랫폼 내 카르텔 활동을 위한 회원권으로 사용된다.
- Music·Art·Fashion·Influence 카드와 스페셜 등급인 A(Association) 카드, 셀럽이나 개별 카르텔을 위해 특별 제작된 커스텀 카드로 구분한다.
- 캐릭터 카드는 최초에 Music·Art·Fashion·Influence 별 일반카드 2,400장과 스페셜 등급인 A(Association) 카드 400장, 총 만장 발행 예정이며, 일반 카드는 회원가입 한 모두에게 기본 지급 예정이다.



05 마프(MAF) 토큰과 토큰 이코노미

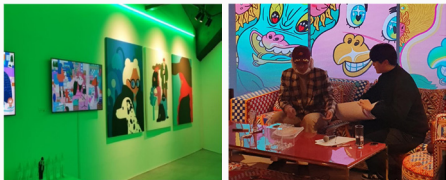

② 멤버십 NFT - 창작 및 창작 활동 지원

- 캐릭터 NFT 카드 홀더는 보유한 캐릭터에 대한 소유권과 2차 창작권을 보유한다.
- 초기 카르텔 생성자 중에서 별도의 절차를 통해 특정 카르텔을 선정하여, 자체 NFT 발행(민팅)을 지원하거나 초기 활동금을 지원 할 예정이다.

혜택 1	혜택 2	혜택 3
소유권 보유 및 2차 창작권 허용	자체 NFT 발행 지원	창작 활동 지원 (or 창작금 지원)
		
<p>*메타콰 재단은 홀더들의 다양한 창작 활동을 지원하기 위해 소유권 뿐만 아니라 2차 창작에 대한 권한 역시 허용함</p>	<p>*일부 아티스트들은 별도 선정을 통해서 NFT에 대한 발행(민팅)과 판매를 지원함</p>	<p>*일부 카르텔은 별도 선정을 통해서 초기 창작활동에 대해 지원함. (지원금 형태)</p>

③ 멤버십 NFT - 정기적인 오프라인 이벤트 개최

- 메타마피아 프로젝트 주최 전시회나 밋업, 네트워크 파티, 간담회 등을 진행하여 마피아 카드를 소유한 홀더들에게 오프라인에서 활동할 수 있는 다양한 창작 활동을 지원한다.
- 마피아 카드를 소유한 홀더들에게는 무료 입장권이나 NFT 작품 구매 할인권 등 다양한 혜택 지원 할 예정이다.

방안 1	방안 2
NFT 전시회 및 토크 콘서트 개최	밋업 및 네트워크 파티 개최
	
<p>*NFT 작품 보유 작가들 섭외 및 카드 홀더들의 추천을 통해 작가 선정</p>	<p>*다양한 분야에서 활동하는 인플루언서들을 초청하여 NFT와 문화예술 분야에 대해 논의할 수 있는 이벤트를 개최</p>

05 마프(MAF) 토큰과 토큰 이코노미

④ 멤버십 NFT - 홀더 전용 프라이빗 디제인 파티 주최

홀더 전용 프라이빗 디제인 파티 주최 - 이태원 "TUNNEL SEOUL"



[메인 포스터]



[티켓 (입장권)]



[DJ 라인업]

현장 사진



05 마프(MAF) 토큰과 토큰 이코노미

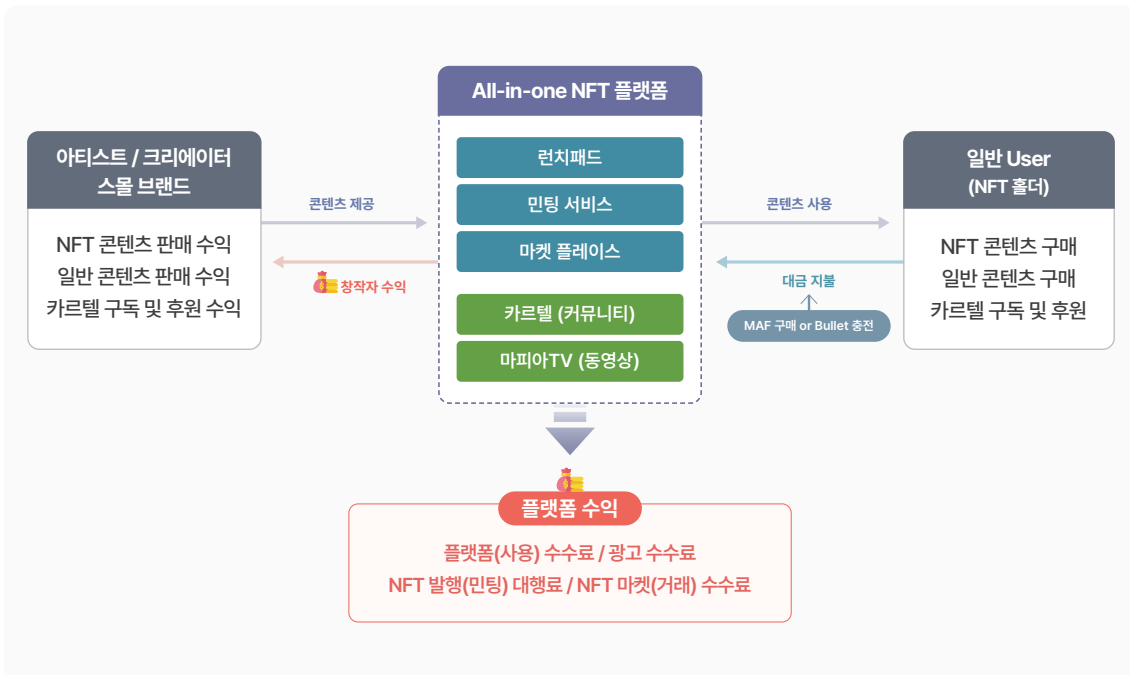
4) 커뮤니티 활동에 따른 보상 지급

① 카르텔 활동에 따른 불렛 보상 지급(단기성 이벤트)

- 메타마피아 플랫폼 유저는 활동 내역에 따라 활동 보상으로 불렛(Bullet)을 지급 받을 수 있다.
- 카르텔 개설자는 개설한 카르텔 회원 수 및 콘텐츠 등록에 따라 활동 보상으로 불렛(Bullet)을 지급 받을 수 있다.
- 카르텔 가입자는 1일 1회 출석체크, 좋아요 및 댓글 등록, 콘텐츠 등록에 따라 활동 보상으로 불렛(Bullet)을 지급 받을 수 있다.

5) 비즈니스 모델

메타마피아 플랫폼의 주요 수익원은 플랫폼 이용을 위한 기본 수수료, NFT 민팅 대행료, NFT 거래 수수료가 있다. 향후 플랫폼이 활성화 되면 배너 등 광고 수수료가 발생하며, 캐릭터 사업을 통한 굿즈 판매 등 추가 수익 창출도 가능하다.



06 로드맵

2024
1Q

- 메타마피아 스토리 라인 및 세계관 재 구축
- 팀 개편 및 메타마피아 프로젝트 리뉴얼 기획

2024
2Q

- 메타마피아 전용 NFT 캐릭터 카드 재발행[10,000,장 발행] & 기존 가입자 및 신규 가입자에게 배포
- 메타마피아 홈페이지 리뉴얼 오픈
- 메타마피아 앱 1차 리뉴얼 오픈 (오픈 플랫폼 변환 / 런치패드 오픈 / 마피아 TV 오픈)
- NFT 캐릭터카드 판매 오픈 - "A등급" 카드

2024
3Q

- 가입자 수 2만 달성 (1분기 기준 회원 수 약 7천명)
- 메타마피아 런치패드 고도화 / 자동 민팅(단순 민팅) 서비스 1차 오픈

2024
4Q

- 자동 민팅(랜덤 조합 민팅) 서비스 2차 오픈 / NFT 전용 마켓 플레이스 오픈
- 가입자 수 5만명 달성 / 홀더 전용 프라이빗 파티



07 회사소개

1) 기업 현황



회사 정보

법인설립일	2022년 12월 23일
대표이사	임 일 석
자 본 금	5억원
임 직 원	7명
주 소	경상북도 경산시 동지로 18길 19
웹사이트	https://mafiproject.com/
대표 번호	070-7591-8896



METACOOP 비전

“
메타쿱(METACOOP)은 다양한 분야의 아티스트와 NFT 홀더가
함께 만들어가는 All-In-One NFT 서비스 플랫폼을 제공하며,
NFT기반 디지털 콘텐츠의 안정적인 유통 서비스 구축을
목표로 하고 있습니다.
”

2) 핵심 인력



IL SEOK IM
CEO

- 국립금오공과대학교 MBA
- 창업보육전문 컨설턴트
- Peopleworks, ORIX Korea, Coinvest, 등에서 사업전략 및 기획 경력20년



HYUNG YUN LEE
CTO

- 한국방송통신대 컴퓨터학과
- 인벨류비즈, 와이즈넷, 페이민트 등 SW개발경력20년



07 회사소개

3) Advisors



아론킴

- Acmé de La vie 컨텐츠 디렉터
- J-Models Korea International Scouter
- Peaker Studio 영상감독



간호섭

- Kokin Inc., Nicole Paris, DKNY 디자이너
- Project Runway Korea 시즌 1-4 멘토
- (주)Amore Pacific '오딧세이 스포츠' 크리에이티브 디렉터
- (주)Taejin International '루이까뜨즈' 크리에이티브디렉터



초코어

- 계원예술대학 디지털 미디어 디자인 학사
- 베를린 예술 대학
- Google play 광고 Illustration & Animation



김말주

- 튜브스튜디오 대표
- Awesome 매거진 발행인
- 드림리치, 아이리치 코리아 출판부분 대표



박원빈

- CHECK 뉴미디어팀 팀장
- STURNNING-STAR 아카데미 자문 위원
- EL_CANTINERO 대표 역임
- Lafirst model agency 공동대표 역임



Joel Kimbeck

- EASTPACK X Raf Simons, Vera Wang, Jil Sander, Maison Kitsune 등 해외 유명 브랜드 아트 디렉터 및 미디어 플래너

07 회사소개

3) Advisors



권성운

- 사우스이스턴 대학, 아메리칸 대학 MBA 수료
- 엠케이코리아(머텔) 대표
- 뱅뱅어페럴 사장



라이언 윤

- 더 그라운드 매거진 크리에이티브 디렉터 / 편집장
- Artistic Cube Agency 대표 & 사진작가
- 뉴욕 모델 매니지먼트 사진작가

07 회사소개

4) Partners



08 면책조항

책임

이 백서는 메타마피아, 마프(MAF) 토큰에 대한 포괄적인 데이터 로그이며 모든 세부 사항은 서로 공동으로 연결됩니다.

이 보고서의 전체 정보는 교육 목적으로만 게시됩니다. 메타마피아의 서면 허가를 받지 않고 또는 메타마피아 프로젝트의 약관에 명시된 바에 따라 메타마피아 프로젝트를 기반으로 한 파생 작품을 복제, 제작, 배포, 공연 또는 전시해서는 안 됩니다. 메타마피아 프로젝트는 승인되지 않은 방법으로 사용해서는 안 됩니다.

서비스 및 플랫폼의 콘텐츠는 전적으로 정보 제공만을 목적으로 합니다. 서비스 상의 또는 서비스 내의 그 어떤 것도 통화, 증권 또는 금융 수단의 제공 또는 투자 권고(예: 구매 권고 또는 투자 권고)를 구성하거나 해석해서는 안 됩니다. 메타마피아 프로젝트에 의한 계기 또는 메타마피아 프로젝트에 의한 투자 전략에 대한 권고. 본 서비스의 내용은 투자 전략의 기초가 되는 충분한 정보로 간주되어서는 안 됩니다. 서비스 내용은 개인, 기업 또는 개인의 특정 요구에 맞게 조정되지 않으며, 메타마피아 프로젝트에서는 마프(MAF) 토큰의 통화 또는 기타 기대 가치에 대한 의견을 표시하지 않습니다. 프로젝트는 어떠한 종류의 투자 전략도 명시적으로 또는 암묵적으로 권고하거나 제안하지 않습니다. 서비스의 내용은 메타마피아 프로젝트의 명시적인 사전 서면 동의 없이 어떠한 금융 상품이나 다른 상품의 기초로 사용될 수 없습니다.

배상

관련 법률에서 금지하는 범위를 제외하고, 귀하는 메타마피아 프로젝트 및 그 구성원, 관리자, 이사, 임원, 직원, 파트너, 컨설턴트, 계약자, 서비스 제공자, 대리인, 계열사, 승계인 및 양수인을 면책, 방어 및 무해하게 유지해야 합니다. 제3자에 의한 모든 소송, 조치, 절차 및 청구(위협 또는 실제) 및 모든 손실, 책임, 손해, 판결, 비용 및 비용(합리적인 법률 비용 포함)은 다음과 관련하여 발생합니다. (i) 서비스 또는 콘텐츠의 사용(또는 오용) 및 액세스 (ii) 귀하가 본 약관을 위반한 경우 (iii) 해당 법률, 규칙 또는 규정 위반 (d) 콘텐츠를 포함하여 플랫폼과 관련하여 귀하가 메타마피아 프로젝트에 제공한 정보가 침해, 남용 또는 제3자 지적 재산권, 개인 정보 보호 또는 퍼블리시티권 침해 및/또는 (iv) 서비스 또는 콘텐츠와 관련하여 또는 이와 관련하여 귀하가 제3자와 갖는 모든 분쟁. 메타마피아 프로젝트는 자체 비용으로 귀하가 면책해야 하는 모든 문제에 대해 독점적인 방어 및 통제를 맡을 권리를 보유합니다. 이 경우 귀하는 사용 가능한 방어를 주장하고 그러한 방어를 수행하는 데 메타마피아 프로젝트와 전적으로 협력합니다.



08 면책조항

마프(MAF) 토큰을 구입하려는 모든 개인은 블록 체인 기반 토큰에 대한 투자와 관련된 위험과 이론을 광범위하게 평가하는 것이 좋습니다. 새로운 규정, 정부 조치 또는 시장의 변화는 마프(MAF) 토큰에 영향을 미칠 수 있습니다. 더욱이, 메타콧 또는 당사의 파트너는 시장 변화로 인한 손해에 대해 책임을 지지 않습니다.

암호화 백서는 어떤 형태로든 증권을 제공하도록 설계되지 않았습니다. 토큰은 현재의 법적 순위에 따라 작동하며 모든 관련법률을 엄격히 준수합니다.

메타마피아 프로젝트 팀은 필수로 추정되는 경우 이 백서 내부의 데이터를 조정, 추가 또는 제거할 수 있는 권리를 보유합니다. 백서는 해당 관할권에서 새로운 행정 및 법적 검토의 결과로 동등하게 수정될 수 있습니다. 이 백서에 기록된 로드맵은 언제든지 개정될 수 있으며 미래에 대한 명확한 예측을 보증하지 않습니다. 백서의 업데이트 된 버전은 우리의 공식 웹 사이트에 게시되어야 합니다.

이용 약관

메타마피아 프로젝트의 이름, 디자인 및 안에 포함된 아이디어는 이 웹 사이트에서만 사용할 수 있는 메타마피아 프로젝트의 속성입니다. 본 사이트를 사용하거나 본 사이트에서 자료를 다운로드함으로써 귀하는 본 공지사항에 명시된 약관을 준수할 것을 승인하고 동의합니다. 이 약관을 준수하지 않으려면 이 사이트를 사용하거나 사이트에서 자료를 다운로드하지 마십시오. 메타마피아 프로젝트 웹 사이트 페이지 또는 기타 보호된 콘텐츠에는 준수해야 하는 기타 소유권 고지 및 저작권 정보가 포함될 수 있습니다.

약관의 개정

당사는 이 페이지에 이러한 조정 전에 공지사항을 통지하거나 게시하지 않고 때때로 본 이용 약관을 변경할 수 있는 권한을 보유합니다. 변경 사항은 달리 명시되지 않는 한 즉시 게시됩니다. 귀하는 사용자 계약을 연구하고 신중하게 아는 것이 귀하의 의무임을 인식하고 인정합니다. 이 사이트의 지속적인 사용은 이용 약관에 대한 귀하의 수용과 이해를 의미합니다



08 면책조항

제3자 사이트

이 링크로 접속 시 메타마피아 프로젝트에 대한 통제권이 없는 독립 당사자가 소유하고 운영하는 타사 웹 사이트("타사 웹 사이트")로 이동합니다. 타사 웹 사이트와 연결하거나 타사 웹 사이트에서 연결하는 모든 링크는 사용자의 책임입니다. 타사 웹 사이트의 모든 사용은 기밀성, 데이터 개인 정보 및 보안과 관련된 정보를 포함하여 사용자가 제공하는 모든 정보는 타사 웹 사이트의 약관에 따릅니다.

서면으로 명시적으로 합의되지 않은 한, 메타마피아 프로젝트 및 그 계열사(통칭 "메타마피아 프로젝트")는 타사 웹 사이트의 소유자 또는 운영자와 관련이 없으며, 해당 웹 사이트 또는 해당 타사 웹 사이트와 관련하여 제공되는 상품 및 서비스에 대해 어떠한 책임이나 책임도 지지 않습니다. 메타마피아 프로젝트는 제3자 웹사이트의 콘텐츠에 대한 보증, 표시 또는 약속을 하지 않습니다.

메타마피아 프로젝트의 중요 법적 고지서에 명시된 조항 외에도, 메타마피아 프로젝트는 귀하가 제3자 웹 사이트 또는 제3자 웹 사이트에서 또는 제3자 웹 사이트를 통해 제공할 수 있는 모든 정보 또는 제3자 웹 사이트에서 수행한 모든 거래에 대한 직간접적인 접근으로 인해 발생하는 모든 손실, 손상 및 기타 결과 또는 타사 웹 사이트에 게시 또는 제공되는 정보, 상품 또는 서비스의 오류, 타사 웹 사이트의 오류, 누락 또는 잘못된 표시, 또는 타사 웹 사이트와 관련된 컴퓨터 바이러스 또는 시스템 오류에 대한 책임을 지지 않습니다.

등록

등록된 사용자로 제한되는 웹사이트의 일부가 있으며, 필요한 개인 정보를 입력하여 온라인으로 도움을 요청하는 사용자를 허용하는 부분이 있습니다. 귀하는 귀하가 당사에 제출한 모든 데이터가 완전하고 정확할 것이라는 점을 인정합니다. 귀하는 다른 사람으로 등록하거나 위장하지 않으며 메타마피아 프로젝트가 불쾌감을 간주하는 사용자 이름을 가정하지 않을 것입니다.

저작권 및 상표

백서, 웹사이트 이름, 그래픽, 텍스트, 이미지 및 코드를 포함하되 이에 국한되지 않는 웹사이트에서 얻을 수 있는 모든 내용 및 자료는 메타마피아 프로젝트의 지적 창조물은 해당 및 상표법에 의해 안내됩니다. 포함되는 모든 무단 사용. 그러나 이 사이트의 콘텐츠 복제, 레이아웃, 순환 또는 보급에 국한되지 않는 것은 엄격하게 규정되어 있습니다.



08 면책조항

사용 취소

귀하는 당사의 단독 재량에 따라 사전 경고 없이 당사 웹사이트 및 기타 리소스에 대한 귀하의 입국을 중단하거나 중단할 수 있음을 인정합니다. 또한 당사는 사용자 계약 위반, 의심스러운 활동, 모호한 또는 공격적인 행동에 대해 귀하의 계정을 해지할 수 있습니다. 중단 시 계정에 대한 귀하의 권리는 자동으로 포기됩니다.

문의

당사의 이용 약관, 개인 정보 보호 정책 및 기타 정책 관련 자료에 대한 문의 또는 우려 사항에 대해 웹사이트의 "문의" 링크를 클릭하여 지원 팀에 요청할 수 있습니다.

사생활

메타쿱("우리, "우리, 또는 "우리")은 웹 사이트와 메타마피아 프로젝트 블록 체인 및 DApp 플랫폼 ("서비스")을 처리합니다.

아래 내용은 귀하가 당사의 서비스 및 귀하가 해당 정보와 관련된 옵션을 사용할 때 귀하의 개인 정보의 수집, 사용 및 누설과 관련된 정책을 계몽합니다.

당사는 귀하의 데이터 프라이버시를 안전하게 유지하며, 당사는 귀하의 정보를 강제로 공개하지 않는 한 제3자 조직에 귀하의 세부 정보를 공개하지 않으며, 당사가 필수적이라고 가정하는 경우, 당사는 귀하의 정보를 제3자 조직에 공개하지 않을 것입니다.

귀하가 당사의 정책에 동의하지 않는 경우, 당사는 귀하가 당사의 서비스에 참여하지 못하도록 단호히 권장합니다. 그렇지 않으면 당사의 서비스를 허용하고 귀하의 개인 데이터를 제공하는 것은 귀하가 개인 정보 보호 정책을 완전히 양보하고 동의한다는 것을 의미합니다.

유럽 경제 지역(EEA)에 거주하는 국가의 이익을 위해 일반 데이터 보호 규정(GDPR)에 따라 정책을 수립했습니다.



08 면책조항

사용자는 개인 데이터에 액세스할 수 있으며, 필요한 경우 개인 데이터를 수정, 삭제 또는 제한할 수 있습니다. 경우에 따라 데이터를 휴대할 수 있는 권한이 있을 수 있습니다. 또한 직접적인 마케팅 목적으로 프로파일링을 수행할 때 마케팅 커뮤니케이션을 보내지 말고 개인 데이터를 사용하지 않도록 요청할 수 있습니다. 전자 메일 뉴스레터 및 기타 마케팅 커뮤니케이션 수신을 거부할 수 있습니다. 이러한 전자 메일에 제공된 선택 해제 지침을 따르십시오. 마케팅 커뮤니케이션에서 제외하더라도 트랜잭션 계정 메시지는 영향을 받지 않습니다.

1) 데이터 수집

당사는 컴퓨터 나 모바일 장치에서 사용하는 인터넷 프로토콜 (IP) 주소, 운영 체제 (OS), 브라우저 유형 및 버전, 사이트 방문 기간, 방문 날짜 및 시간, 클릭한 링크 및 등록 시 제시 한 정보와 같은 중요한 데이터를 수집합니다.

당사는 방문 기간 동안 당사 웹 사이트의 쿠키에 대한 귀하의 허가를 요구할 것입니다. 이름, 연락처 정보 및 이메일 주소와 같은 제출된 정보는 고객 및 기술 지원이 있는 경우 데이터베이스의 범위 내에서 비공개로 유지됩니다.

사용 데이터는 서비스를 사용할 때 자동으로 수집됩니다.

사용 데이터에는 장치의 인터넷 프로토콜 주소(예: IP 주소), 브라우저 유형, 브라우저 버전, 귀하가 방문하는 서비스의 페이지, 방문 시간 및 날짜, 해당 페이지에 소요된 시간, 고유한 장치 식별자 및 기타 진단 데이터와 같은 정보가 포함될 수 있습니다.

모바일 기기를 통해 또는 모바일 기기를 통해 서비스에 액세스하는 경우, 당사는 귀하가 사용하는 모바일 기기의 종류, 귀하의 모바일 기기 고유의 정보를 포함하지만 이에 한정되지 않는 특정 정보를 자동으로 수집할 수 있습니다.

또한 귀하가 당사의 서비스를 방문하거나 모바일 장치를 통해 서비스에 액세스할 때 브라우저에서 보내는 정보를 수집할 수도 있습니다.

08 면책조항

당사는 쿠키 및 유사한 추적 기술을 사용하여 서비스 활동을 추적하고 특정 정보를 저장합니다. 정보 수집 및 추적, 서비스 개선 및 분석을 위해 사용되는 추적 기술은 신호, 태그 및 스크립트입니다. 브라우저에서 모든 쿠키를 거부하거나 쿠키가 전송되는 시기를 표시하도록 지시할 수 있습니다. 그러나 쿠키를 허용하지 않을 경우 일부 서비스를 사용하지 못할 수 있습니다.

세션 쿠키와 영구 쿠키를 모두 아래에 명시된 목적으로 사용합니다.

필수/필수 쿠키

유형: 세션 쿠키

관리자: 메타마피아 프로젝트

목적: 이러한 쿠키는 웹 사이트를 통해 제공되는 서비스를 제공하고 일부 기능을 사용할 수 있도록 하는데 필수적입니다. 사용자를 인증하고 사용자 계정의 부정 사용을 방지하는 데 도움이 됩니다. 이러한 쿠키가 없으면 귀하가 요청한 서비스를 제공할 수 없으며 당사는 이러한 서비스를 제공하기 위해 이 쿠키를 사용합니다.

쿠키 정책/통지 승인 쿠키

유형: 영구 쿠키

관리자: 메타마피아 프로젝트

목적: 이러한 쿠키는 사용자가 웹 사이트에서 쿠키 사용을 승인했는지 여부를 식별합니다.

기능 쿠키

유형: 영구 쿠키

관리자: 메타마피아 프로젝트

목적: 이러한 쿠키를 통해 로그인 세부 정보 또는 언어 기본 설정을 기억하는 등 웹 사이트를 사용할 때 선택한 내용을 기억할 수 있습니다. 이 쿠키의 목적은 사용자에게 보다 개인적인 경험을 제공하고 웹사이트를 사용할 때마다 환경설정을 다시 입력해야 하는 것을 방지하기 위한 것입니다.

사용하는 쿠키 및 쿠키에 대한 선택사항에 대한 자세한 내용은 쿠키 정책 또는 개인 정보 보호 정책의 쿠키 섹션을 참조하십시오.



08 면책조항

2) 데이터 사용량

개인 데이터 사용

회사는 다음과 같은 목적으로 개인 데이터를 사용할 수 있습니다.

- 서비스 사용 모니터링을 포함하여 서비스를 제공하고 유지관리 합니다.
- 계정 관리: 서비스 사용자 등록을 관리합니다. 제공한 개인 데이터를 통해 등록된 사용자로 사용할 수 있는 서비스의 다양한 기능에 액세스할 수 있습니다.
- 계약 이행: 귀하가 구입한 제품, 품목 또는 서비스에 대한 구매 계약 또는 서비스를 통해 당사와 맺은 기타 계약의 개발, 준수 및 수행.
- 귀하에게 연락하기: 필요하거나 합리적인 경우, 보안 업데이트를 포함한 기능, 제품 또는 계약된 서비스와 관련된 업데이트 또는 정보 통신에 대한 모바일 애플리케이션의 푸시 알림과 같은 전자통신으로 귀하에게 연락하기 위해 매우 중요합니다.
- 귀하가 이미 구매했거나 문의한 상품과 유사한 기타 상품, 서비스 및 이벤트에 대한 뉴스, 특별 제안 및 일반 정보를 제공하고자 합니다. 단, 귀하가 이러한 정보를 수신하지 않기로 선택한 경우는 제외됩니다.
- 요청을 관리하려면: 당사에 대한 귀하의 요청에 참석하고 관리합니다.

다음과 같은 경우 귀하의 개인 정보를 공유할 수 있습니다.

- 서비스 공급자 포함: 당사는 당사의 서비스 사용을 모니터링하고 분석하기 위해 서비스 공급자와 귀하의 개인 정보를 공유하여 귀하에게 연락할 수 있습니다.
- 사업 양도의 경우: 당사는 회사 자산의 합병, 매각, 자금 조달 또는 사업의 전부 또는 일부의 취득과 관련하여 또는 협상 중에 귀하의 개인 정보를 공유하거나 이전할 수 있습니다.



08 면책조항

- 제휴사 포함: 당사는 귀하의 정보를 당사 제휴사와 공유할 수 있으며, 이 경우 해당 제휴사가 본 개인 정보 보호 정책을 준수하도록 요구할 것입니다. 계열사에는 당사의 모회사 및 기타 자회사, 공동 벤처 파트너 또는 당사가 관리하거나 당사와 공동 관리 하에 있는 기타 회사가 포함됩니다.
- 비즈니스 파트너: 당사는 귀사의 정보를 당사의 비즈니스 파트너와 공유하여 특정 제품, 서비스 또는 프로모션을 제공할 수 있습니다.
- 다른 사용자와 개인 정보를 공유하거나 공용 영역에서 다른 사용자와 상호 작용하는 경우, 해당 정보는 모든 사용자가 볼 수 있으며 외부에 공개적으로 배포될 수 있습니다. 타사 소셜 미디어 서비스를 통해 다른 사용자와 대화하거나 등록하는 경우 타사 소셜 미디어 서비스의 연락처에 사용자의 이름, 프로필, 사진 및 활동에 대한 설명이 표시될 수 있습니다. 마찬가지로, 다른 사용자는 사용자의 활동에 대한 설명을 보고, 사용자와 통신하고, 사용자의 프로필을 볼 수 있습니다.

개인 데이터 보존

당사는 본 개인 정보 보호 정책에 명시된 목적을 위해 필요한 기간 동안만 귀하의 개인 데이터를 보유합니다. 당사는 법적 의무(예: 적용 가능한 법률을 준수하기 위해 귀하의 데이터를 보관해야 하는 경우)를 준수하고 분쟁을 해결하며 법적 계약과 정책을 시행하기 위해 필요한 범위 내에서 귀하의 개인 데이터를 보관하고 사용합니다.

또한 당사는 내부 분석을 위해 사용 데이터를 보유합니다. 사용 데이터는 일반적으로 더 짧은 기간 동안 보존됩니다. 단, 이 데이터가 보안 강화 또는 당사 서비스의 기능 향상을 위해 사용되거나 당사는 이 데이터를 더 오랜 기간 동안 보존해야 할 법적 의무가 있는 경우를 제외합니다.

개인 데이터 전송

개인 데이터를 포함한 귀하의 정보는 회사의 운영 사무소 및 처리 당사자가 있는 다른 장소에서 처리됩니다. 즉, 이 정보는 귀하의 주, 지방, 국가 또는 기타 정부 관할권 밖에 위치한 컴퓨터로 전송되고 유지될 수 있습니다. 여기서 데이터 보호법이 귀하의 관할권과는 다를 수 있습니다.

이 개인 정보 보호 정책에 동의한 후 해당 정보를 제출하는 것은 해당 양도에 대한 사용자의 동의를 나타냅니다.



08 면책조항

당사는 귀하의 데이터가 본 개인정보 보호정책에 따라 안전하게 처리되고 귀하의 개인 데이터가 조직 또는 국가에 전송되지 않도록 하기 위해 필요한 모든 조치를 취합니다. 단, 귀하의 데이터 및 기타 개인 정보의 보안을 포함한 적절한 통제가 이루어지지 않는 한, 귀하의 개인 데이터가 조직 또는 국가에 전송되지 않습니다.

3) 정보 공유

당사는 귀하의 개인 데이터를 상업적 목적으로 다른 조직에 판매하지 않습니다. 또한 귀하의 허락이 있을 때 또는 다음과 같은 경우에만 귀하의 개인 정보를 공유하여 귀하가 요청한 제품 또는 서비스를 제공합니다.

불법 행위, 사기 혐의, 개인의 신체 안전에 대한 잠재적 위협이 있는 상황, 서비스 약관 위반 또는 법률에서 요구하는 바에 따라 조사, 예방 또는 조치를 취하기 위해 정보를 공유해야 합니다.

당사는 신뢰할 수 있는 기업 또는 개인에게 개인 정보를 제공하고, 개인을 대신하여 개인 식별 정보를 처리하고 서비스를 제공합니다. 이 경우 당사자의 지시에 따라 본 개인정보 보호 정책 및 적절한 기밀성 및 보안 조치를 준수하여 이러한 정보를 처리하도록 당사자에게 의무화하는 계약이 적용됩니다.

당사는 당사와 비공개 계약을 체결한 제3자에게 이러한 정보를 제공합니다.

당사는 이러한 정보를 본 개인정보 보호 정책이 허용하는 모든 목적을 위해 메타마피아 프로젝트에 의해 통제되거나 메타마피아 프로젝트와 공통적으로 통제되는 회사에 제공합니다.

당사는 통계 및 연구 목적으로만 데이터를 수집, 익명화 및 게시할 수 있습니다. 예를 들어, 사용자가 추적인 특정 제품의 인기와 관련된 정보를 수집하고 공유할 수 있습니다. 어떤 경우든, 그 정보는 어느 개인에게 추적되지 않을 것입니다.

보안

개인 정보의 보안을 보장하기 위해 예방 조치를 취합니다. 당사는 웹 사이트가 현재 기술에 의해 제공되는 합리적인 보안 조치에 의해 보호되고 모든 데이터 호스트 및 서버가 방화벽을 포함하지만 이에 국한되지 않고 이와 유사한 보안 조치에 의해 보호되도록 보장합니다. 암호를 자주 변경하고 다른 웹 사이트에 동일한 암호를 사용하지 않는 것이 좋습니다.

당사는 귀하가 다른 사용자에게 전송하는 정보를 보호하거나 이 개인정보 보호 정책을 적용할 수 없습니다. 개인 정보 또는 식별 정보를 다른 사용자에게 전송해서는 안 됩니다



08 면책조항

개인 정보 보유

당사는 귀하와 다른 사용자가 요청한 서비스를 제공할 필요가 있는 한, 이러한 정보를 추가로 보유해야 하는 법적 의무를 조건으로 정보를 보유합니다. 귀하의 계정과 관련된 정보는 더 이상 서비스를 제공할 필요가 없거나 귀하가 삭제 요청을 하거나 귀하의 계정이 삭제될 때까지 일반적으로 보관됩니다. 또한, 당사는 법률을 준수하고, 사기 방지, 분쟁 해결, 문제 해결, 조사 지원, 사용 약관 시행 및 법률에서 허용하는 기타 조치를 취하기 위해 삭제된 계정의 정보를 보유할 수 있습니다. 보관 중인 정보는 본 개인 정보 보호 정책에 따라 처리됩니다.

4) 데이터 보호

귀하의 안전을 위해 메타마피아 프로젝트에 의해 직접 운영 및 소유하지 않은 다른 플랫폼 및 온라인 애플리케이션에 귀하의 개인 데이터를 노출하지 말고 계정에 연결된 끔찍하고 불법적인 행위의 경우를 피하십시오.

5) 일반 데이터 보호 규정

귀하가 유럽 경제 지역(EEA) 내에 있는 모든 국가의 시민인 경우, 당사는 일반 데이터 보호 규정에 명시된 대로 다음에 대한 귀하의 권리를 소중히 생각합니다.

통보 받을 권리;

액세스 할 수 있는 권리;

바로잡을 권리;

처리를 제한할 권리;

데이터 이동성에 대한 권리;

이의를 제기할 권리;

그리고 자동 의사 결정 및 프로파일링과 관련된 권리

6) 다른 사이트에 대한 링크

타사 웹 사이트

본 서비스에는 타사 웹 사이트에 대한 링크가 포함될 수 있습니다. 타사 웹 사이트에 대한 모든 링크를 사용하는 것은 사용자의 책임입니다. 당사는 타사 웹 사이트에 대한 모니터링이나 통제권을 가지고 있지 않으며, 제3자 웹 사이트에 대한 어떠한 책임도 지지 않습니다. 이러한 링크는 당사가 제공하는 범위 내에서 편의 목적으로만 제공되며, 타사 웹 사이트에 대한 링크는 이러한 타사 웹 사이트에 대한 당사의 승인, 채택 또는 후원 또는 제휴를 의미하지는 않습니다.



08 면책조항

플랫폼에 포함된 링크를 통해 또는 웹 브라우저, 모바일 장치 또는 기타 탐색 도구를 통해 플랫폼을 떠날 때, 귀하가 보는 정보는 당사에서 제공하지 않습니다. 당사의 약관 및 정책은 타사 웹 사이트 사용을 제한하지 않습니다. 당사는 다른 웹 사이트의 콘텐츠를 모니터링하거나 검토할 책임이 없으며 통제권이 없습니다. 타사 웹 사이트에 대한 링크는 연결된 타사 웹 사이트 또는 해당 타사 제품 또는 서비스의 메타마피아 프로젝트에 의한 후원, 승인, 제휴 또는 승인을 의미하지는 않습니다.

귀하는 어떠한 상황에서도 메타마피아 프로젝트가 타사 웹 사이트나 서비스에서 또는 이를 통해 이용 가능한 모든 상품, 서비스, 정보, 리소스 및/또는 콘텐츠, 거래 또는 제3자와의 통신 또는 손실에 대해 직간접적으로 책임을 지지 않는다는 데 동의합니다. 앞서 언급한 내용 또는 제3자의 자료, 콘텐츠 또는 비즈니스 관행의 사용 또는 의존으로 인해 또는 이와 관련하여 발생한 것으로 간주됩니다.

자격 있는 사용자

1) 이 웹 사이트를 사용하거나 메타마피아 프로젝트에 참여하는 나이는 18*세 이상이어야 합니다. 본 웹 사이트를 사용하거나 메타마피아 프로젝트에 참여함으로써 귀하는 계약 조건 및 보증 조건에 동의하며 최소 18*세 이상임을 나타냅니다. 귀하는 웹 사이트를 사용하거나 1) 계약 조건에 동의하지 않는 경우 또는 2) 18*세 미만일 경우 메타마피아 프로젝트에 참여할 수 없습니다. 웹 사이트 콘텐츠는 18세 미만의 사용자에게는 적합하지 않습니다. 이 웹사이트의 의도된 사용은 자살 예방, 정신 질환 또는 사별 자료를 제작하거나 배우는 모든 사람을 위한 것입니다. 또한 웹 사이트를 사용함으로써 귀하는 본 계약을 체결할 권리, 권한 및 능력이 있음을 표명하고 보증합니다. 거주 국가 또는 거주지에서 해당 과반수 연령 미만의 사람은 일반적으로 법적 계약을 체결할 수 없습니다. 이 웹사이트는 대한민국과 다른 모든 국가의 성인들이 이용할 수 있습니다. 본 웹 사이트의 모든 사용자의 연령, 배경, 중죄, 형사 범죄, 경력 및/또는 기타 국가에서의 고용 자격과 관련된 모든 잘못된 진술 및/또는 잘못된 표현은 메타마피아 프로젝트의 책임이 아닙니다. 메타마피아 프로젝트는 웹사이트, 프로그램 또는 콘텐츠를 대한민국 밖에서 보거나 다운로드 받을 수 있는지 또는 사용하기에 적합한지에 대해 어떠한 주장도 하지 않습니다. 귀하가 대한민국 외부에서 이 웹사이트에 접속하는 경우, 귀하는 귀하의 특정 관할 구역의 법률을 준수할 책임이 있습니다.



08 면책조항

개인 정보 보호 정책의 변경 사항

당사는 개인 정보 보호 정책을 수시로 업데이트할 수 있습니다. 이 페이지에 새 개인 정보 보호 정책을 게시하여 변경 사항을 알려 드립니다.

변경 사항이 발효되기 전에 당사 서비스에 이메일 및/또는 주요 공지를 통해 알려드리고 본 개인 정보 보호 정책의 상단에 있는 "마지막 업데이트" 날짜를 업데이트합니다.

이 개인 정보 보호 정책을 정기적으로 검토하여 변경 사항을 확인하는 것이 좋습니다. 이 개인 정보 보호 정책에 대한 변경 사항은 이 페이지에 게시될 때 적용됩니다.