

# The NFT Marketplace for Creators

# XREATORS

Whitepaper — ver.1.5.7/KR

Created by  
Creators,  
Created for  
Creators



본 백서는 2021년 12월에 작성되었으며, 2022년 5월 시점으로 최신화 된 내용입니다. 따라서, 업데이트 및 진행 사항에 있어 본문의 내용과 차이점이 발생할 수 있습니다. XREATORS의 가장 최신화된 정보는 좌측의 QR Code를 통해 연결되는 공식 홈페이지에서 확인하실 수 있습니다.

## Table of

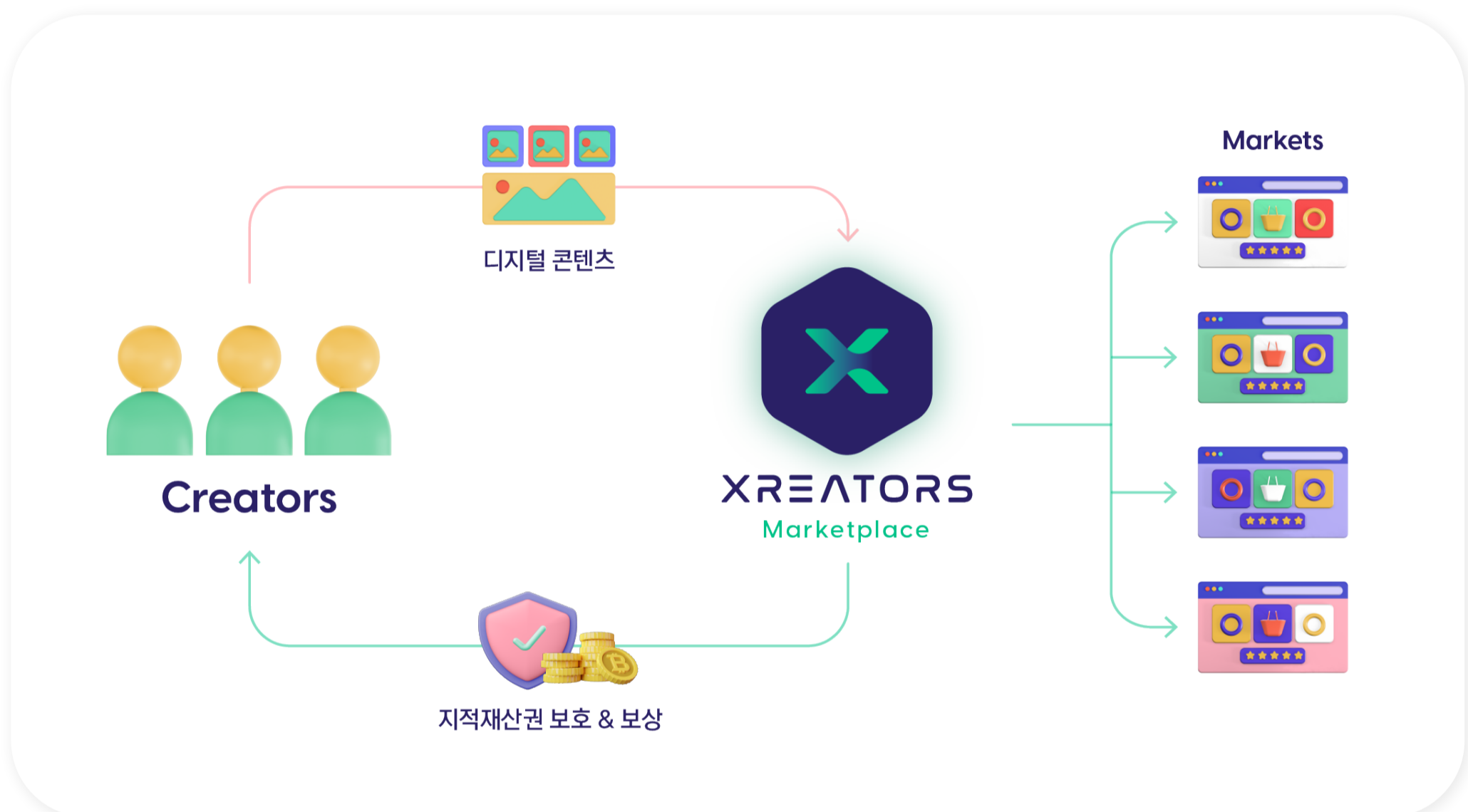
# Content

<b>01</b>	<b>요약 · Abstract</b> .....	<b>03</b>
	- XREATORS (The NFT Marketplace for XREATORS)	
<b>02</b>	<b>디지털 콘텐츠 시장의 변화</b> .....	<b>05</b>
	- 시장 현황	
	- 문제점	
<b>03</b>	<b>XREATORS 소개 · About</b> .....	<b>11</b>
	- XREATORS	
	- XREATORS NFT Marketplace	
	- Why Blockchain	
	- ORT & XRT	
<b>04</b>	<b>토큰 이코노미 · Token Economy</b> .....	<b>22</b>
	- ORT 토큰	
	- 발행 규칙	
	- Token Distribution & Allocation	
	- 사용 시나리오	
<b>05</b>	<b>기대효과 · Expectation</b> .....	<b>26</b>
<b>06</b>	<b>파트너 · Partners</b> .....	<b>28</b>
<b>07</b>	<b>로드맵 · Roadmap</b> .....	<b>29</b>
	<b>부록 · Appendix</b> .....	<b>30</b>

## 01 Abstract

# 요약

## XREATORS : The NFT Marketplace for Creators



XREATORS는 블록체인을 활용, 크리에이터가 창작한 디지털 저작권 콘텐츠(스티커, 이미지, 동영상, 폰트, 음원 등)의 권리를 보호하고, 크리에이터의 마켓을 만들어 팬과 직접 연결, 판매하는 NFT 마켓플레이스입니다.

디지털 콘텐츠 리소스는 IP 산업의 핵심입니다. 모든 동영상, 만화, 게임, 글 창작의 재료(Resource)로 사용되는 것은 물론 미디어아트 등 아트웍스 창작에도 사용됩니다. 즉, 디지털 콘텐츠의 중개 및 거래 서비스는 핵심 미래 사업입니다. 1950년 이후 지식재산권에 대한 인식 및 서비스 수준은 괄목할만한 성장을 이루었습니다.

디지털 콘텐츠 중개 및 거래 서비스의 성장과 함께 디지털 콘텐츠의 지식재산권을 포함한 크리에이터의 권리 역시 주목받기 시작했습니다. 디지털 콘텐츠 마켓플레이스의 지속가능한 성장을 위해서는 퀄리티 있는 창작 콘텐츠의 지속적인 공급이 중요하고, 이를 충족시키기 위해서는 크리에이터가 주체로서 꾸준히 창작 활동을 할 수 있는 생태계가 중요합니다. 크리에이터 자신의 마켓을 제공하고, 팬을 직접 연결하며, 창작에 집중할 수 있는 플랫폼이 필요합니다.

시장의 발전 속도에 비해 크리에이터의 권리는 외면받아 왔습니다. 이는 새로운 디지털 콘텐츠 시장의 패러다임이 만들어지는 속도를 늦추고 있습니다. 디지털 콘텐츠는 프로페셔널 영역인 디자이너, 에디터 등의 편집 환경에서만 구매가 이뤄져왔고, 기업의 일반 구성원, 개인들의 동영상, 만화, 게임, 글 창작, 소셜미디어 사용에서 저작권은 존중 받지 못했습니다.

XREATORS는 디지털 저작권 콘텐츠의 패러다임을 새롭게 만들어 크리에이터와 팬이 함께 성장할 수 있도록 디지털 콘텐츠 시장을 확대합니다. 현재의 프로페셔널 시장을 넘어 콘텐츠 제공자와 사용자를 크리에이터와 팬의 관계로 묶어주며, 개인의 소셜미디어에서도 콘텐츠를 손쉽게 구매, 사용하게 합니다. 또한 크리에이터가 자신의 창작물을 보호받기 위한 절차를 쉽게 합니다. 블록체인 기반 5대 인증 프로세스를 통해 저작권 인증과 판매 수익의 배분 등에 대한 투명성을 갖습니다.

XREATORS는 지식재산권 인증, 보호 및 거래에 특화된 기술력과 NFT를 포함한 블록체인 기술을 결합해 디지털 콘텐츠 생태계의 과도기적 한계를 극복합니다. 크리에이터의 인증 및 창작물 업로드 절차를 심플하게 바꾸고, 창작물 판매 및 공유에 따른 인센티브를 가상통화로 지급하며, 신뢰성을 기본으로 하는 마켓플레이스를 구축하여 디지털 콘텐츠가 효율적으로 유통되는 생태계를 조성합니다. 또한, 인센티브로 획득한 ORT가 NFT 거래, IP상품 거래, 콘텐츠 및 프로모션 등의 과정에서 실질적으로 사용되는 환경을 구축합니다.

XREATORS는 누구나 크리에이터가 될 수 있는 환경을 조성합니다. 콘텐츠 크리에이터들은 그들의 작품에 대해 공정한 수익 분배를 받으며 크리에이터 및 창작물 인증 시스템이 그들의 활동을 보호합니다. 창작물의 NFT화를 통해 소비자들이 크리에이터의 창작물을 쉽고 편하게 소유할 수 있도록 도와주며, 구매를 통해 보유한 디지털자산의 주체로서 권리가 보장되는 마켓플레이스를 구축합니다. XREATORS 마켓플레이스는 지식재산권을 포함한 디지털 콘텐츠들이 자유롭게 거래되는 마켓플레이스로서 미래의 새로운 디지털 콘텐츠 생태계에서 다양한 파트너와 함께 발전해나갈 것입니다.

## O2 Market Status

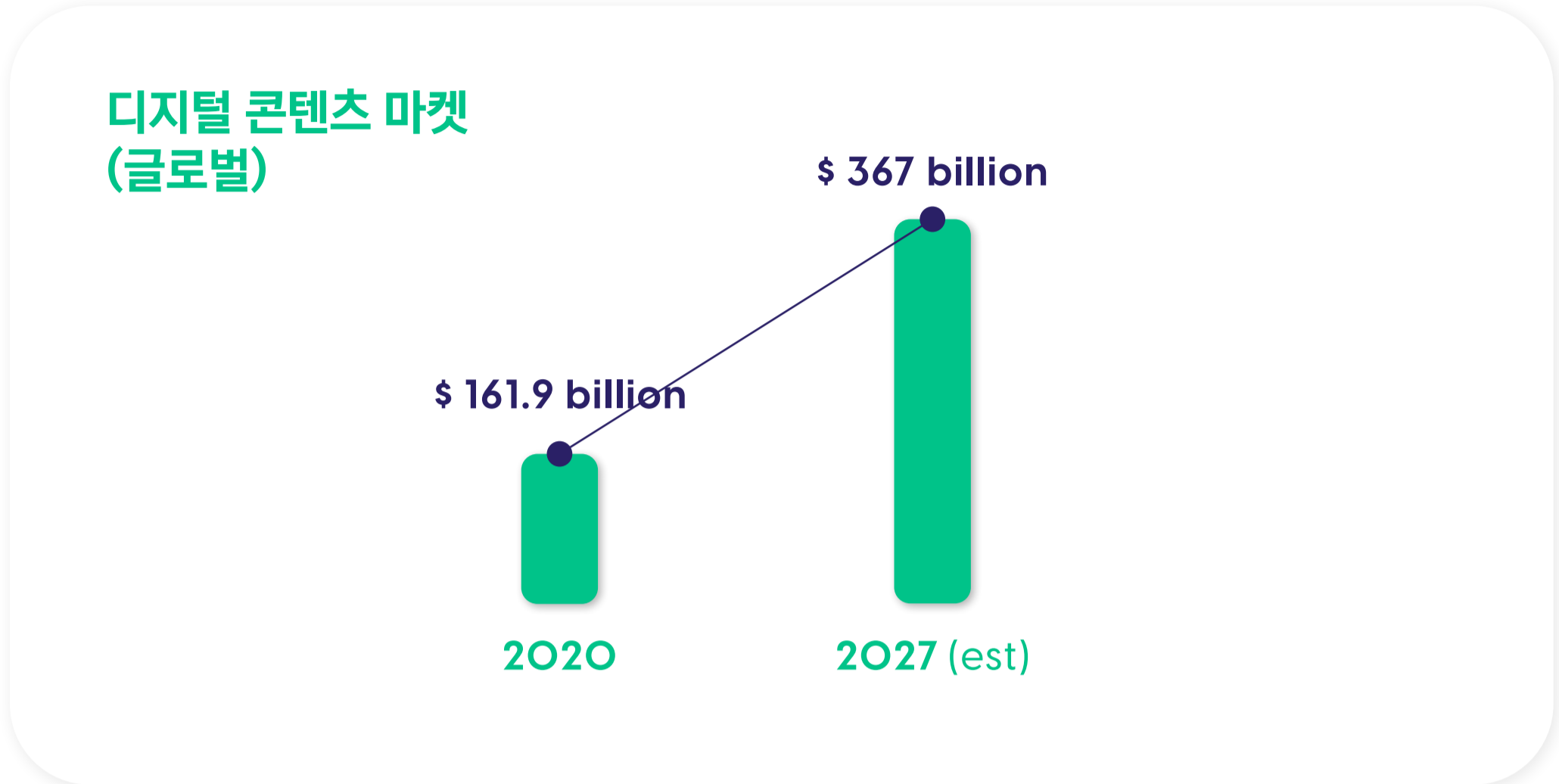
# 디지털 콘텐츠 시장의 변화 : 대리인에게서 주인에게로



### 시장 현황

디지털 콘텐츠 시장은 꾸준히 성장하고 있습니다. Getty Images, Adobe는 물론 Facebook, Instagram, YouTube 등 글로벌 기업을 중심으로 형성된 글로벌 디지털 콘텐츠 시장은 2020년 1,619억 달러로 추정되며, 2027년까지 3,671억 달러로 성장할 것으로 전망하고 있습니다.

지식재산권 인증 및 보호 기술의 꾸준한 증가와 함께 새로운 마켓 플레이스 모델들이 꾸준히 탄생하고 있으며 기존 디지털 콘텐츠 판매 기업들의 다국적 기업화도 크게 증가하는 추세입니다. 5G 기술의 상용화와 이로 인한 IT 인프라 전반의 혁신으로 디지털 콘텐츠 시장은 최고의 변혁기를 맞이하고 있습니다. 비대면 서비스 시장의 성장은 디지털 콘텐츠 시장 전체의 패러다임이 빠르게 변화하는 모티브가 되었습니다. 주요 디지털 콘텐츠 관련 기업들의 글로벌 파트너십, 전략적 투자 확장, 무엇보다 시장의 규모를 키우기 위한 연결과 통합이 현재의 디지털 콘텐츠 시장을 미래로 이끄는 원동력이 되고 있습니다. 디지털 콘텐츠 산업의 발전은 두 가지 측면으로 요약할 수 있습니다.



### 1) 지식재산권 관련 기술의 발전

디지털 콘텐츠의 정체성이 ‘소유하고 저장하는 재산’에서 ‘공유하고 소비하는 재산’으로 변화함에 따라, 다양한 종류의 디지털 콘텐츠를 생산하는 크리에이터의 수와 그들이 공급하는 디지털 콘텐츠의 양은 기하급수적으로 증가했습니다. 이 과정에서 창작된 창작물들이 대형 플랫폼을 중심으로 포화 상태에 이르렀고, 도용과 지식재산권 침해 등의 문제가 시시각각 발생하면서 역설적으로 디지털 콘텐츠 시장의 전체 품질은 낮아지게 되었습니다. 이에 대한 해결책으로 각종 지식재산권 관련 기술이 비약적으로 발전하였습니다.

지식재산권 침해를 방지하는 기술의 진화로는 Youtube를 예로 들 수 있습니다. Youtube는 ‘Content ID’ 기능을 통해 특정 기준에 부합하는 크리에이터에게만 ID를 부여하여 보유 콘텐츠의 참조 사본을 제공 받고 추후 누군가가 이것을 침해하는 콘텐츠를 올렸을 시 콘텐츠 재생을 차단하거나 경고 처리 합니다. 또한 자동으로 침해를 가한 사용자에게 소유권 주장을 보내는 형태로 단속을 진행했습니다. 그러나 이는 원작자의 창작물 메타데이터에 대해 작동하는 방식이어서 지식재산권 침해를 미리 방지하기에는 한계가 있었습니다. 이에 Youtube는 콘텐츠가 게시되기 전 단계에서 실행되어 만약의 사태에 대비할 수 있는 ‘Checks’ 기능을 도입하였습니다. 모든 Youtuber의 업로드는 Checks 단계를 거쳐야만 디지털 콘텐츠의 업로드가 가능합니다.

디지털 워터마킹 기술을 이용해 ‘Picture Alpha’ 사업을 진행 중인 일본의 ARTPRESTO사나 디지털 콘텐츠가 유통 체인과 무관하게 지식재산권 정보를 보호할 수 있게 하는 Secure Rights Management Protection 기술을 개발한 미국의 Intertrust사를 포함해 지적재산권 중개 서비스, 보호 서비스, 등록 서비스 시장도 주목할 수준으로 성장하였습니다. 전 세계 유수의 기업들이 막대한 자본과 인력을 투자해 디지털 콘텐츠 시장의 성장에 몰두하고 있으며 독일, 미국 등의 선진국을 필두로 한 각국의 지식재산권법들도 법제적 근거로 이를 뒷받침 해주고 있습니다. 이러한 시장의 관심과 기술의 발전은 디지털 콘텐츠 산업을 미래로 이끄는 큰 요소로 작용합니다.

## 2) 지식재산권에 대한 인식 수준 변화

지식재산권에 대한 인식은 시대와 사회적 환경에 따라 달라져왔습니다. 인쇄 시대의 등장으로 구술 시대의 지식 전달자가 맡았던 역할을 텍스트가 담당하며 크리에이터와 구독자의 구분이 확실해졌고, 크리에이터의 지식과 창의성이 담긴 텍스트는 인쇄물 형식으로 작가와 독자 모두에게로부터 자유롭게 존재할 수 있게 되었습니다. 이 과정에서 인쇄물은 시장에서 교환가치를 인정받게 되었고, 크리에이터에 대한 권리를 보장하기 위해 지식재산권이라는 법률이 만들어졌습니다. 이 지식재산권으로 인해 크리에이터는 그의 창의성과 아이디어의 대가를 지불받을 독점적 권리를 얻게 되었고, 이러한 절차는 “지식에 대한 배타적 소유”라는 개념으로 이어졌습니다.

하지만 디지털 시대로 접어들며, 다양한 복제 문제는 위의 지식재산권 개념을 엉망으로 만들었습니다. 디지털 콘텐츠의 무한 복제 가능성은 희소성을 기반으로 한 배타적 소유의 틀을 무너뜨렸고 기존의 정보 분배 방식을 완전히 바꾸어 놓았습니다. 콘텐츠는 인터넷을 통해 다대다 방식으로 전파되기 시작했고 이를 통해 “관계성”이 새로운 화두로 떠올랐습니다. 이러한 상황 속에서 디지털 콘텐츠를 둘러싼 카피라이트와 카피레프트 간의 대립과 갈등은 심해졌습니다. 그러나 디지털 복제가 불러일으킨 과도기는 오히려 시장의 성장에 긍정적인 기여를 하였습니다.

해당 기간동안 디지털 콘텐츠 시장의 규모는 계속 성장하였으며, 모두가 복제물이 불러일으키는 다양한 문제에 대한 경각심을 지니게 되었고, 훌륭한 디지털 콘텐츠를 제작하는 크리에이터에 대한 인식과 보상도 꾸준히 긍정적인 방향으로 전환되었습니다. 또한 많은 사람들의 관심을 집중시킬 수 있는 디지털 콘텐츠는 더이상 복제의 희생양이 아니라 패러디와 밈(meme)으로 소비되기 시작했으며 이 또한 원작자의 인기와 경제적 이익에 직간접적인 영향을 주기 시작했습니다. 지식재산권에 대한 인식 수준의 상승은 잘 소비되는 디지털 콘텐츠를 만드는 크리에이터가 그렇지 않은 크리에이터보다 큰 이익을 가져가기 시작하며, 퀄리티 높은 콘텐츠를 생산하고자 하는 모티베이션이 발휘되는 선순환을 가능케 하였습니다.

## 문제점

이처럼 디지털 콘텐츠 산업의 놀라운 성장에도 불구하고, 크리에이터 친화적이지 않은 디지털 콘텐츠 관련 정책과 여러가지 기술적 / 문화적 요인이 산업의 발전을 지연시키고 있습니다. 양적으로나 질적으로 더 나은 콘텐츠를 창작하고 소유하는 것은 모두의 욕망입니다. 하지만 이를 창작하고 소유하는 것에는 여전히 많은 한계가 있습니다. 정당한 가치를 인정받고 더 높게 평가받아야 할 크리에이터는 거대 플랫폼에 의해 낮은 가격이 매겨지고, 해킹과 복제 등의 불법 행위를 통해 만들어진 쓰레기 콘텐츠(Trash Contents)들은 필터링 되지 못하고 누군가에게 소비되며 각종 불합리를 야기합니다. 디지털 콘텐츠 생태계에서 이와 같은 문제가 발생하는 원인으로서는 크게 세 가지가 있습니다.

### 1) 저작권 침해 (Copyright Infringement)

디지털 콘텐츠는 대량 복제가 가능하고, 네트워크를 통해 쉽게 배포가 가능하기 때문에 개인의 창작물 또는 기업의 새로운 아이템들이 무분별하게 도용되거나, 불법 복제 및 유통되는 등의 문제가 끊임없이 발생하고 있습니다. 이는 크리에이터의 주권을 침해하고, 창작 의욕을 저하시킬 뿐만 아니라 디지털 콘텐츠 산업 전반의 성장을 저해합니다. 국내 웹툰 산업은 2020년 258개의 불법 사이트에서 무분별하게 불법 복제되고 있으며, 누적 피해액은 1조 8621억 원(한국콘텐츠진흥원)에 달합니다.

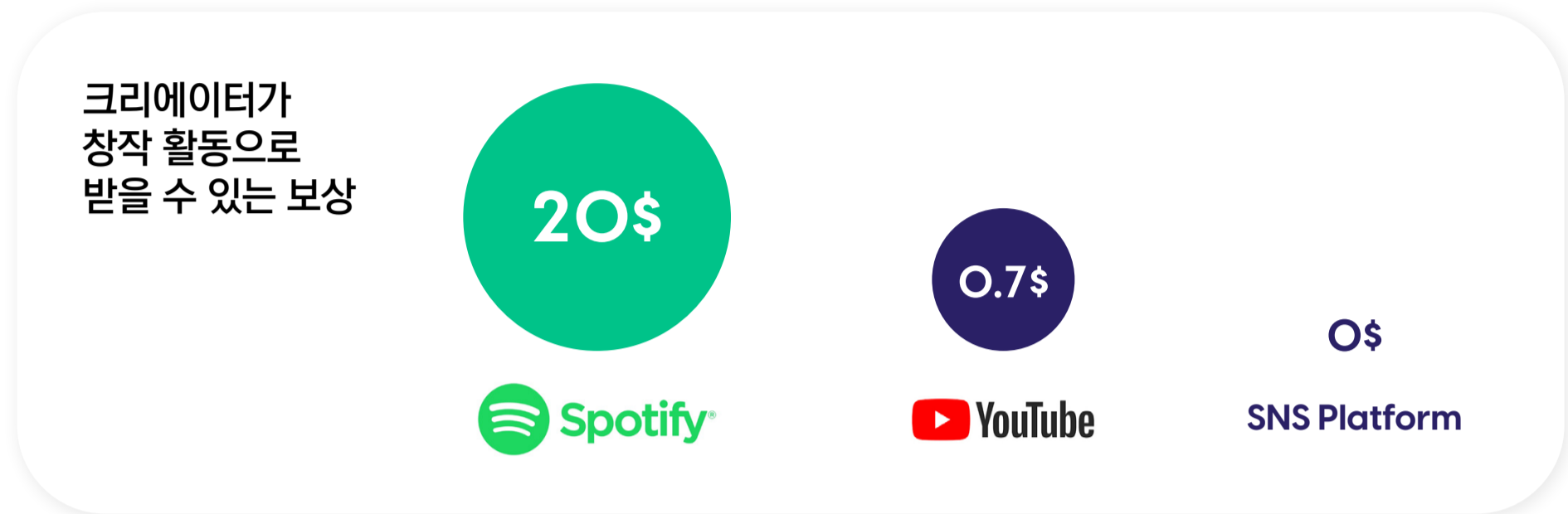


불명확한 콘텐츠 저작권 및 소유권도 문제가 됩니다. 다양한 플랫폼에서 개인은 사진을 올리고, 글을 쓰며 동영상을 공유하며 크리에이터로서 활동합니다. 이러한 콘텐츠는 최초 크리에이터인 크리에이터에게 모든 권리가 있어야 하지만 대부분의 플랫폼 기업들은 서비스 사용과 데이터 이용이라는 명목으로 크리에이터가 제작한 콘텐츠를 기업의 마케팅과 상업화에 자유롭게 이용하고 있습니다.



## 2) 불공정한 수익 분배 (Unfair Revenue Distribution)

콘텐츠 제작으로 인한 수익이 크리에이터보다 유통사에 집중되는 현 구조는 유통을 독점하고 있는 대형 플랫폼 기업으로 하여금 크리에이터에게 부당한 수익을 분배하도록 만들고 있습니다.



일례로, 스포티파이(Spotify)가 1인당 20달러의 저작권료를 지불하는 반면, 유튜브가 크리에이터에게 지불하는 저작권료는 0.7달러 미만입니다. 심지어 Facebook과 Instagram 등 SNS 플랫폼은 수많은 개인 창작활동이 모여 만들어지지만 개인 크리에이터에게 어떠한 수익도 분배하지 않습니다.

## 3) 소비자 불편 (Consumer Inconvenience)

저작권은 복제, 배포, 대여, 방송, 공연 등 다양한 권리가 다발적으로 이어져있고, 개별적인 저작권들의 이용 조건 등에 따라 다수의 라이선스 조합이 발생합니다. 즉, 디지털 콘텐츠를 구매하거나 이용하는 소비자는 다양한 형태의 저작권 정보를 이해해야 합니다. 여기서 의미하는 “저작권 정보”는 다음과 같은 요소들을 의미하고, 소비자는 해당 요소들에 대한 부합 여부를 완벽히 숙지한 상태에서 디지털 콘텐츠를 소비해야 합니다.

사용처	사용 범위	요금제에 따른 라이선스 허용 범위
<ul style="list-style-type: none"> <li>개인</li> <li>기업</li> <li>모바일</li> <li>출판/교육</li> <li>타사 납품용 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>홈페이지</li> <li>애플리케이션</li> <li>옥외 광고</li> <li>출판물</li> <li>TV 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>무료 사용자</li> <li>학생</li> <li>일반인</li> <li>전문가 등</li> </ul>
개별적인 사용 조건	제작 및 사용기간	
<ul style="list-style-type: none"> <li>출처 표시</li> <li>사용 금지 대상</li> <li>가공 시 별도 협의</li> </ul>		

따라서, 소비자는 하나의 디지털 콘텐츠를 소비하기 위해 필요 이상으로 많은 정보들을 인지해야 하며 이 과정에서 오는 불편함과 피로감으로 사용 자체를 거부하거나, 불법 복제 및 저장의 방식으로 원칙적으로 이용해야 하는 단계를 회피합니다. 그리고 특정 디지털 콘텐츠를 구매했더라도 돈을 지불한 사용자는 소유 또는 구입의 개념이 아니라, 라이선스를 취득했다는 의미에 가깝습니다. 즉, 되팔 수도 없고 심지어는 저작권을 가진 쪽이거나 서비스하는 쪽에서 일방적으로 사용에 대한 권리를 중단시키더라도 어떠한 대응을 할 수 없기 때문입니다.



## 03 About

## XREATORS 소개



We **MULTIPLY** Creators'

**Originality**

**Rights**

**Creativity**

**Income**

## XREATORS

XREATORS는 크리에이터가 위의 챕터에서 다룬 문제점들을 쉽게 극복하고, 디지털 세상에서 대체 불가능한 크리에이터로서 자신의 권리와 수익을 보호받을 수 있도록 돕기 위해 설립되었습니다. 디지털 콘텐츠 플랫폼의 성패는 속해있는 창작물의 퀄리티에 의해 결정되며, 퀄리티 높은 창작물을 생산하는 고급 크리에이터의 확보는 플랫폼의 지속가능성을 좌우하는 중요한 열쇠입니다. 때문에 XREATORS는 크리에이터가 온전히 작품 활동에만 집중할 수 있도록, 창작물의 퀄리티를 높이는 것에만 집중할 수 있도록 돕는 것을 최우선 과제로 합니다.

크리에이터의 권리와 이익을 가장 먼저 생각하는 XREATORS의 방향성은 XREATORS 마켓플레이스를 통해 구체화됩니다. 팀에 속한 각 분야의 전문가들은 XREATORS 마켓플레이스의 성공적인 구현을 위해 현존하는 각종 불합리를 제거하고 불균형을 해결합니다. 이를 통해 XREATORS는 유망한 크리에이터가 정당한 대우를 받는 환경을 구축하고, 이를 소유하고 싶은 소비자들이 자유롭게 모이는 유통 구조를 만들어 갑니다. 또한 이러한 선순환을 바탕으로 끊임 없이 성장하고 있는 디지털 콘텐츠 산업에서 크리에이터의 주권이 지켜지고, 창작물이 올바른 가격에 거래되는 건강한 생태계를 구축합니다.

## XREATORs 마켓플레이스



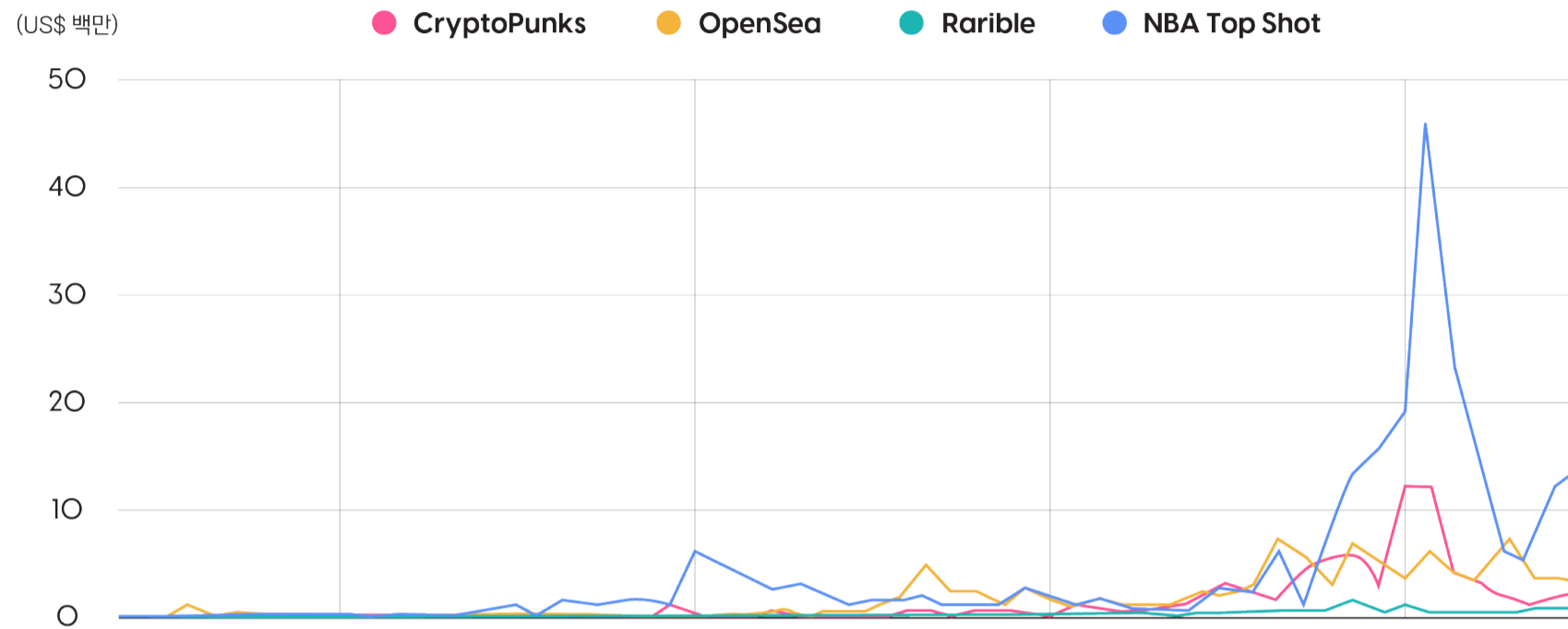
XREATORs 마켓플레이스는 블록체인 기술 중 NFT를 활용하는 디지털 콘텐츠 마켓플레이스로, 디지털 콘텐츠 생태계의 여러 문제들을 해소합니다. XREATORs 팀의 기술력과 플랫폼 운영 능력으로 창작물 업로드의 복잡성을 해결하여 마켓 내 축적을 간편하게 만듭니다. 이후 마켓플레이스에 NFT와 유틸리티 토큰을 적용함으로써 신뢰 비용이 최소화된 마켓을 구축하고, 창작에 대한 보상과 지식재산권의 강력한 보호가 가능한 시스템을 구현합니다. 이를 통해 보다 많은 기업과 개인이 새로운 시장에서 크리에이터로 참여할 기회를 얻게 되고, 지속가능성을 확보하여 디지털 콘텐츠 생태계에서의 입지를 다질 수 있습니다.

### 1) NFT(Non-Fungible Token) 기술의 전략적 활용

크립토키트를 통해 세상에 알려진 대체 불가능한 토큰(NFT; Non-Fungible Token)은 그 가치를 인정 받아 유일무이한 자산의 소유권 증명과 이전 등에 활발하게 사용되고 있습니다. 이전까지 존재했던 대부분의 디지털 콘텐츠들은 제한 없이 쉽게 복제할 수 있었기 때문에 어느 것이 원본이고, 누구의 소유인지 명확히 가려내기가 힘들었던 반면, 소유권과 거래 이력 등을 블록체인으로 저장하는 NFT는 디지털 콘텐츠를 디지털 자산으로 증명할 수 있는 속성을 지니고 있습니다.

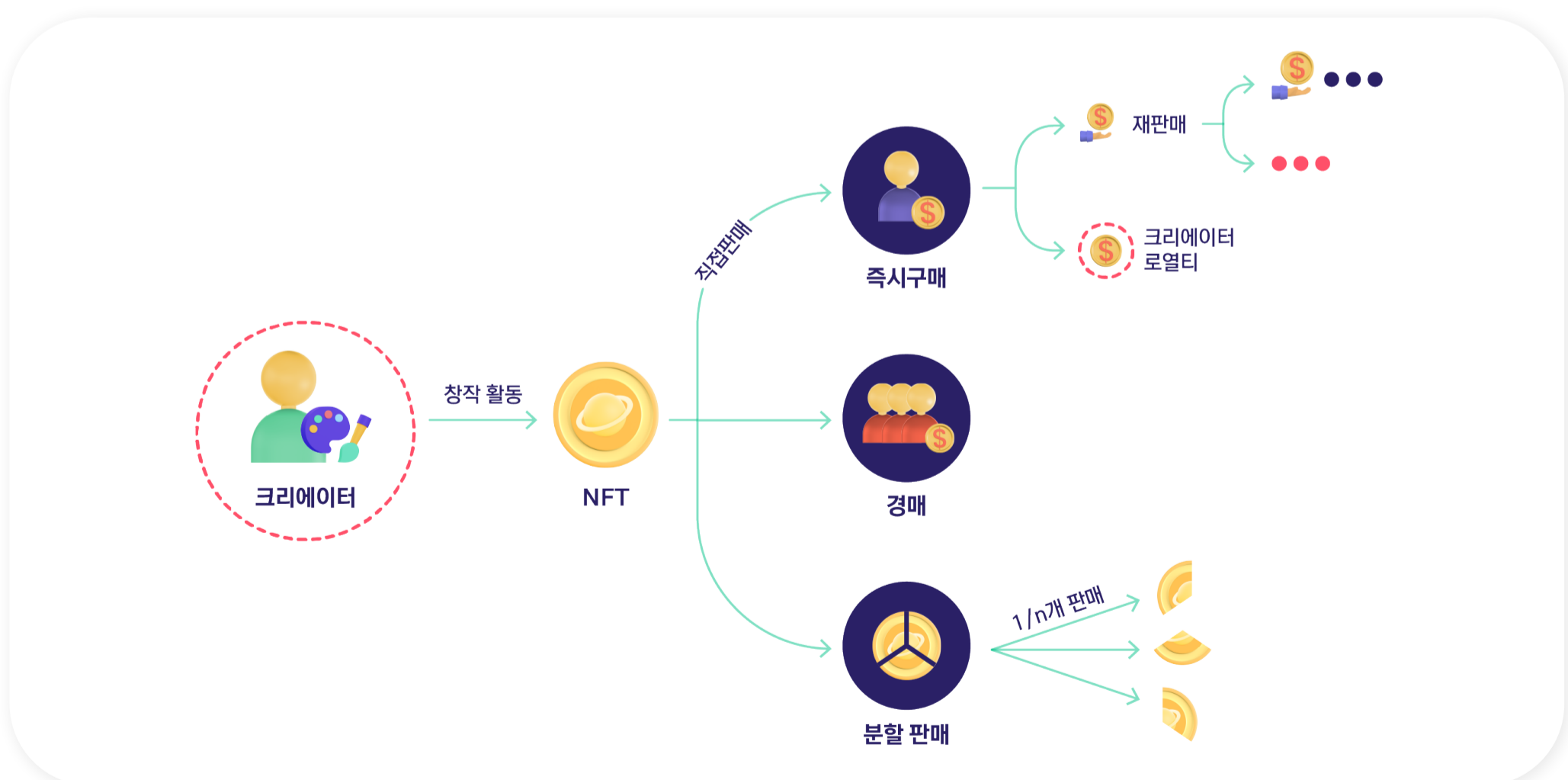
NFT 시장 내 콘텐츠의 거래 총액은 매년 급격히 성장 중이며, NFT 거래량은 2020년 기준 2억5085만 달러로 작년대비 300% 증가했습니다. 따라서, NFT를 거래할 수 있는 NBA Top Shot, OpenSea, CryptoPunks 등의 NFT Marketplace는 물론, Nike(CryptoKicks), Microsoft(Azure Heroes), Formula 1(F1 Delta Time) 등 기존 비즈니스 업계에서도 NFT 높은 잠재력을 인식하고, 전략적으로 활용하고자 시장에 진출하려는 움직임을 보이고 있습니다.

### 2021년 NFT 거래량



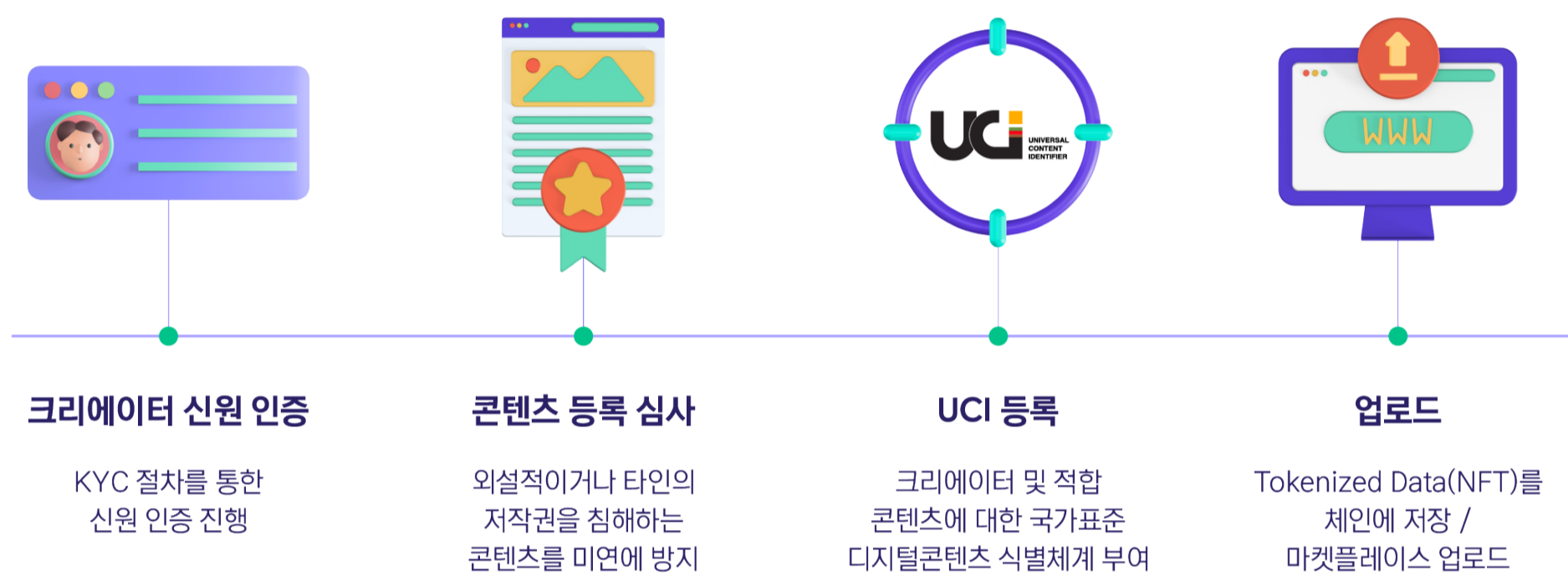
하지만 현재 모든 NFT 마켓플레이스들은 “판매” 자체에만 지나치게 집착하고 있습니다. 실물이 존재하는 작품들과는 다르게 디지털 콘텐츠는 소유 자체만으로는 가치가 유지되지 않습니다. 오히려 떨어지게 됩니다. 하지만 수많은 NFT 마켓들은 이 문제를 1차 판매의 수와 판매액을 늘리는 것으로만 해결하려 하고 있습니다.

XREATORs 팀은 다년간의 지식재산권 관련 디지털 콘텐츠 거래 플랫폼 운영 경험을 통해 이 문제를 해결합니다. XREATORs 마켓플레이스는 크리에이터의 창작 활동과 팬의 소비 활동이 선순환을 이룰 수 있는 커뮤니티를 지향합니다. 크리에이터가 다양한 방법으로 자신을 표현하고, 팬과 작품을 통해 소통하며, 합당한 경제적 보상과 커뮤니케이션을 통한 크리에이션의 새로운 동기부여와 방향성을 동시에 얻을 수 있습니다. 팬들은 스플릿 NFT 판매 등 좋아하는 크리에이터의 작품을 다양한 방법으로 소유할 수 있으며 단순히 소비를 하는 소비자가 아닌 팬덤의 성장에 기여하는 조력자로서 활동할 수 있습니다. 단지 소유만으로 가치의 상승을 획책하는 방법을 넘어 목적이 아닌 수단으로써 NFT를 활용해 결과적으로 크리에이터와 팬덤의 가치가 동시에 상승할 수 있도록 돕습니다.

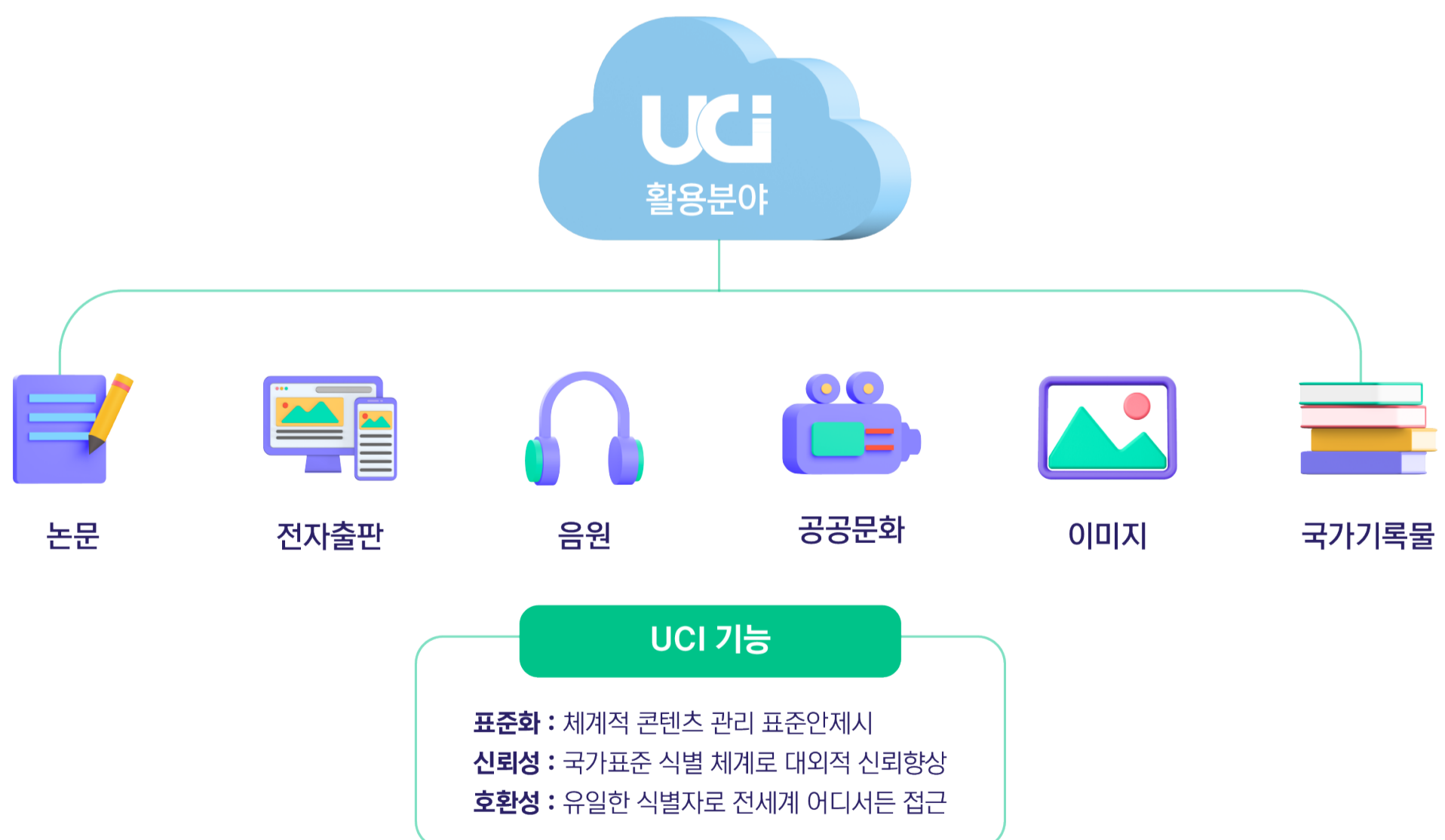


## 2) 크리에이터와 창작물에 대한 신뢰비용 감소

크리에이터의 소유를 증명하는 NFT의 특성은 전혀 새로운 형태의 블록체인 거래를 가능하게 만들었습니다. 하지만 NFT의 소유 증명 특성은 새로운 형태의 거래를 가능하게 만들었습니다. 하지만 창작물 자체에 대한 진본성과 유일성은 NFT로 입증할 수 있는 반면, 원작자에 대한 이슈는 여전히 존재합니다. 따라서 이러한 오라클 문제를 해소함으로써 크리에이터와 창작물 사이에 존재하는 관계를 공고히 하고, XREATOR'S 마켓플레이스 사용자들에게 신뢰를 전달하기 위해 XREATOR'S의 핵심 파트너인 OGQ의 핵심적인 검증 기술을 도입할 예정입니다. 그리고 해당 기술을 통해 창작물 관련 라이선스의 인증 및 이를 강화하기 위해 국가디지털콘텐츠식별체계(Universal Content Identifier, 이하 'UCI')를 진행합니다.

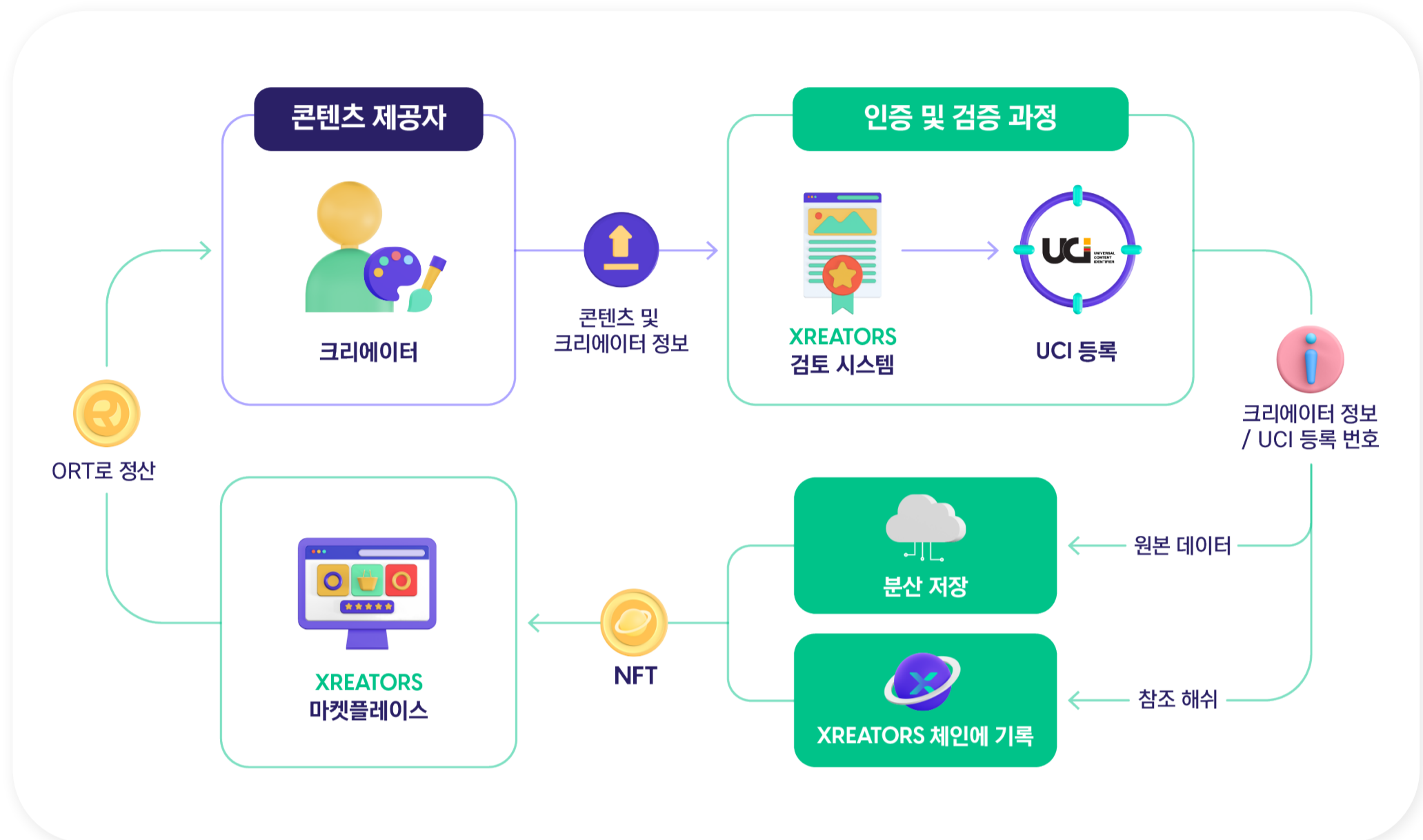


UCI는 한국전산원이 추진하고 있는 국가 URN 기반 구축 사업으로, 크리에이터의 콘텐츠에 국가가 공인하는 UCI 인증번호를 제공하여 크리에이터와 콘텐츠 인증의 신뢰성, 콘텐츠 관리의 표준화, 유일한 식별자로서의 호환성을 제고하는 기능을 제공합니다. 크리에이터의 신원 인증(KYC), 콘텐츠 등록 심사 및 UCI 등록으로 이어지는 XREATOR'S만의 업로드 프로세스는 크리에이터와 창작물에 대한 신뢰 비용을 감소시키면서 원작자 이슈를 효과적으로 해소하고, 불법 복제 및 해킹 등으로부터 보호할 수 있는 강력한 수단이 될 것입니다.



### 3) 디지털콘텐츠의 흐름

XREATORs 마켓플레이스에서 NFT 콘텐츠가 생성되고, 거래되는 전반적인 과정은 다음과 같습니다.

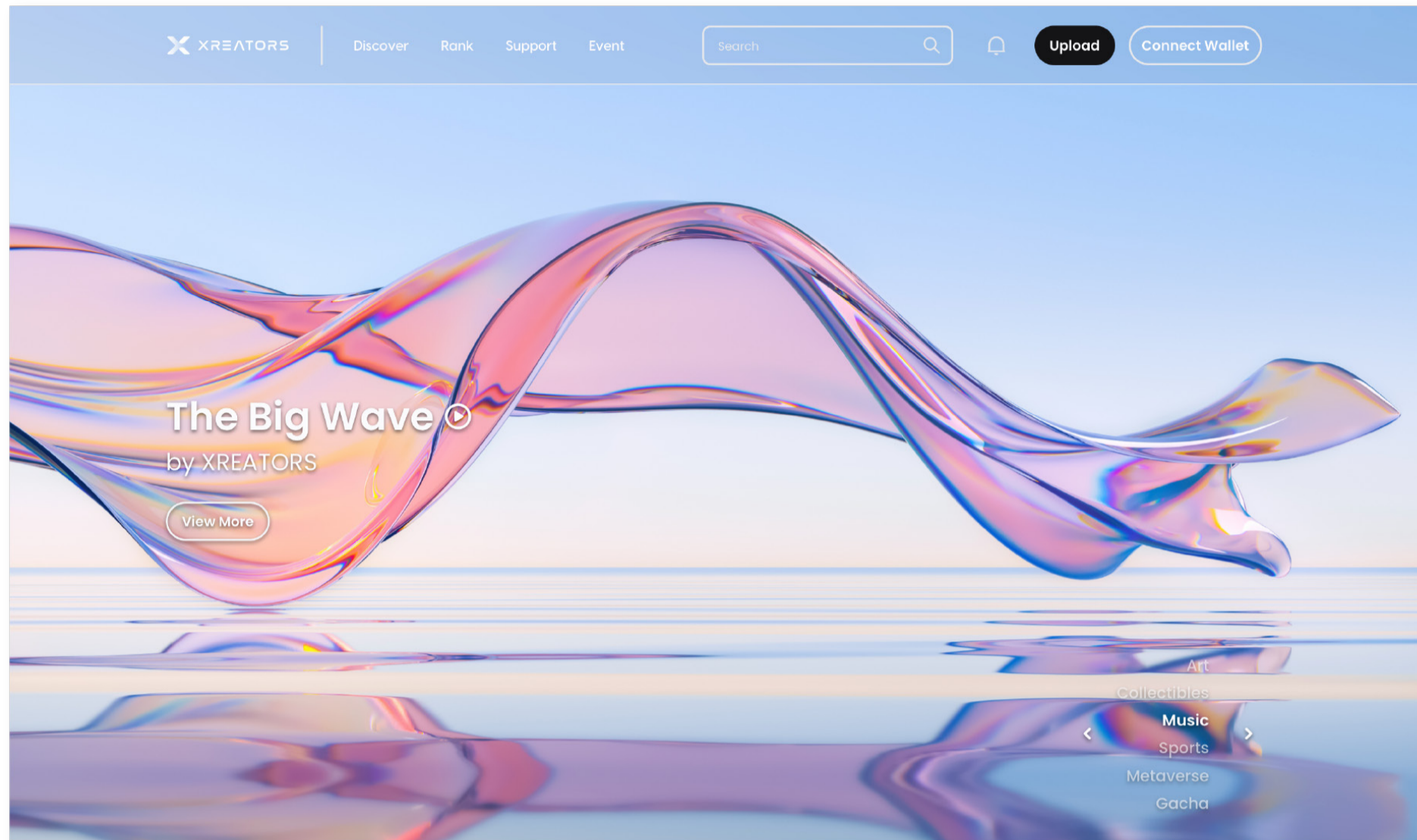


### 4) 마켓플레이스 Preview

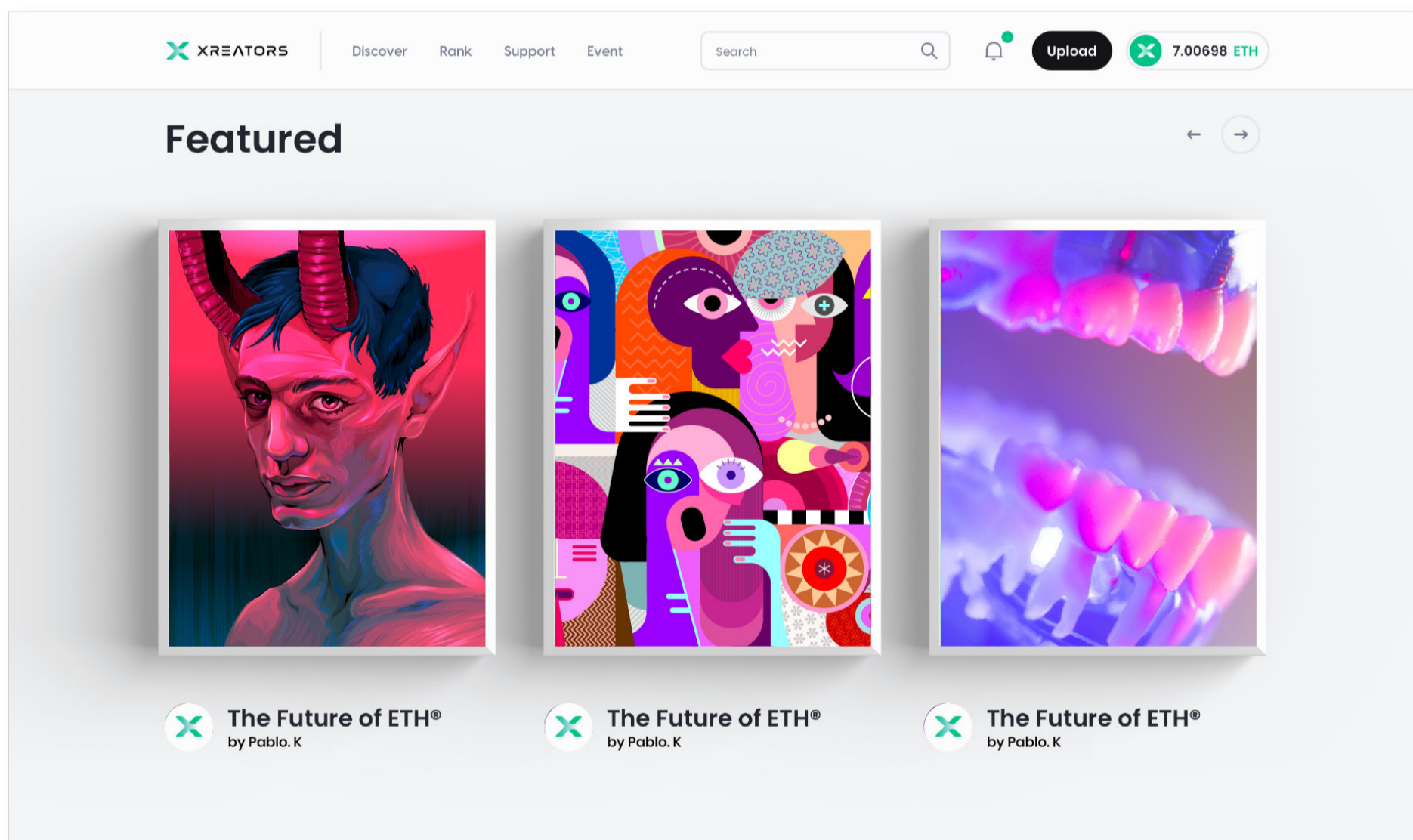
XREATORs는 유저들이 편리하게 NFT 콘텐츠를 거래할 수 있는 UX환경 뿐만 아니라 크리에이터와 팬이 작품을 매개로 소통하며 크리에이터가 팬덤을 구축해 나갈 수 있는 플랫폼을 제작하고 있습니다. NFT 콘텐츠는 일반 작품들과 다르게 작품의 연속성 및 작품에 대한 장기적 플랜이 중요한 만큼, XREATORs 마켓플레이스는 크리에이터와 팬이 작품에 대해 소통하고 플랜을 공유할 수 있는 피드 기능 및 에디터블 상세페이지 제작 환경을 제공합니다. 해당 기능을 활용하여 크리에이터는 자신의 비전과 로드맵을 편리하고 자유로운 방식으로 표현할 수 있으며 구매자들은 보다 명확하게 프로젝트의 진행 상황과 플랜을 업데이트 받을 수 있습니다. XREATORs 마켓플레이스는 웹과 모바일 환경에서 서비스를 제공하며 추후 앱으로도 서비스할 계획입니다.

이하 프리뷰에 포함된 작품들은 이해를 돕기 위한 예시로만 활용되었습니다.

Hero section



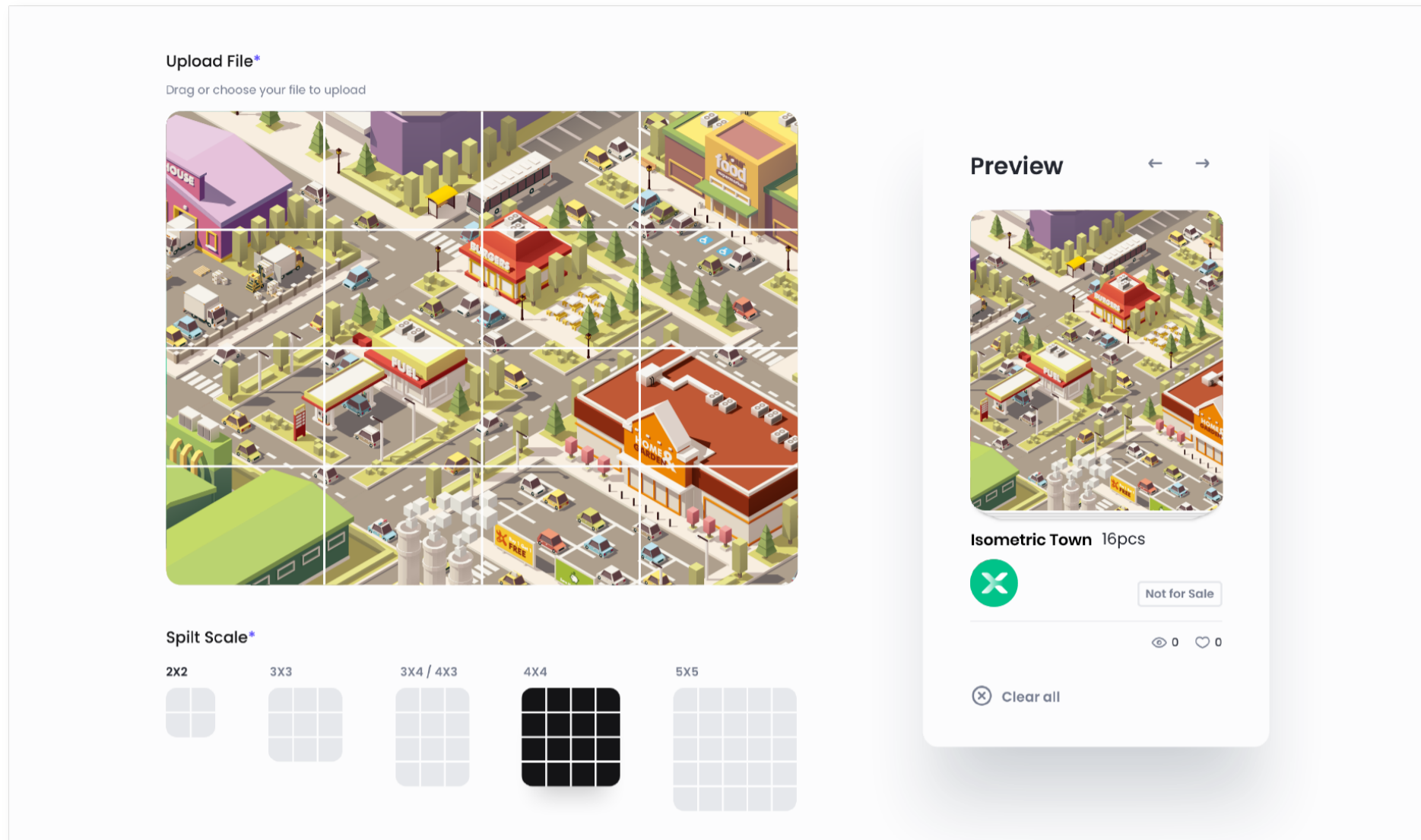
Featured section



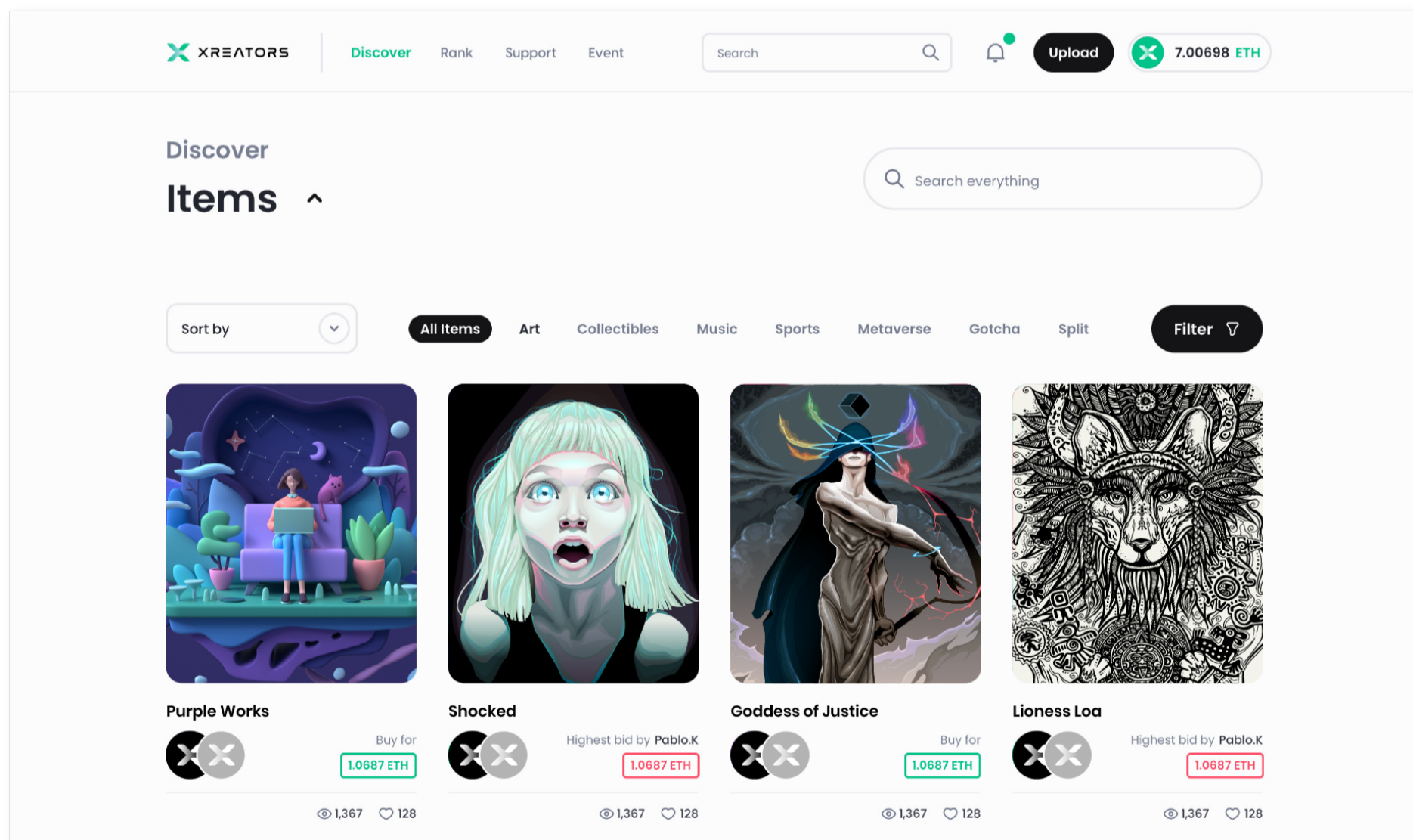
유저가 XREATORS 마켓플레이스에서 가장 처음으로 접하는 화면인 'Hero'와 'Featured' 섹션에는 XREATORS가 엄선한 크리에이터와 콘텐츠 협력사의 작품들이 노출됩니다. XREATORS 팀은 우수한 IP를 보유한 크리에이터와 콘텐츠 협력사들과 긴밀히 협업하고 있으며, 작품성과 소장 가치가 뛰어난 작품들을 선보이고자 노력하고 있습니다.



### Upload contents



### Discover page



크리에이터는 화면 상단의 'Upload' 버튼을 눌러 작품을 등록하고 NFT화 할 수 있습니다. 업로드 시 단 하나의 'Single' NFT작품을 생성하거나 하나의 작품을 'Split' 하여 분할해 판매할 수 있습니다. 'Discover' 메뉴에서는 편리하게 원하는 종류의 작품을 찾아 볼 수 있습니다.

Item

The screenshot shows the XREATORS marketplace interface. At the top, there's a navigation bar with 'Discover', 'Rank', 'Support', and 'Event' links, a search bar, and a user profile with '7.00698 ETH'. The main content area features a large digital artwork of a city skyline at twilight, reflected in water. Below the artwork, the item title 'Pixel City Scapes "Twilight"' is displayed, along with its category 'Pixel Cities'. The creator is identified as Enrico Cole (XREATOR) and the owner as Derrick Freeman. Technical details include 'Format: GIF', 'Image Size: 1024x1024px', and 'File Size: 40MB'. A 'UCI Registered Content' badge is also present. The pricing section shows a 'Buy for' price of 1.00 ETH (\$3,618.36) with 'Buy now' and 'Make an offer' buttons. Below this, a 'Price History' graph shows the price starting at 0.2 ETH and rising to 1.00 ETH, with a callout for the '2nd Owner' transaction on 2021-04-20 at a bid price of 0.3 ETH, representing a 50% increase. The graph also shows 'Offers' and 'Transfers' tabs and a time filter set to 'Day'.

작품 상세 페이지에서는 작품에 대한 다양한 정보들을 확인할 수 있습니다. 작품의 가격 변화가 그래프로 표시되고, UCI 등록 여부와 과거의 거래 내역을 확인할 수 있습니다. 크리에이터가 블로그 에디터와 유사한 형태로 자유롭게 작품의 상세 정보를 표현할 수 있습니다.

## Why Blockchain

XREATOR의 디지털 콘텐츠는 블록체인을 기반으로 제작 및 유통의 과정을 걸쳐 소비자에게 전달되기까지 발생하는 모든 정보들을 거래에 참여하는 모든 사용자들에게 투명하게 공개합니다. 원본에 대한 소유권 및 위변조를 방지하고, 지식재산권과 크리에이터 인증을 통해 국경을 초월한 거래 환경을 제공함으로써 크리에이터가 활동할 수 있는 마켓 생태계를 확장시킬 수 있도록 설계되었습니다.

크리에이터는 스마트 계약을 기반으로 콘텐츠 소유권 및 수익 분배 권리 등의 이동 과정과 각 권리자의 신원 증명을 블록체인 네트워크에 투명하게 기록하여 디지털 콘텐츠 판매자와 소비자 간의 공정한 거래 환경을 제공합니다. 추가적으로 디지털 콘텐츠를 NFT 토큰화함으로써 유일성과 희소성의 가치를 부여하여 인증 과정을 더욱 강화하고, 자체 보유한 5대 인증 프로세스를 통해 크리에이터의 권리가 기술적으로 보호받을 수 있는 환경을 제공합니다.

## 토큰 사용 및 서비스

### Token Usage and Services of ORT & XRT

## ORT

XREATORS 플랫폼의 네이티브 크립토크래피컬-보안 대체 가능 프로토콜 토큰(티커 ORT)은 XREATORS 플랫폼 내 프로토콜/코드의 거버넌스 및 유틸리티 기능의 전송 가능성을 표현한 코인이며, 상호 운용 가능한 유틸리티 토큰으로만 사용하도록 설계되었습니다.

ORT는 XREATORS 플랫폼 사용자 간의 교환 수단으로 사용되는 기능성 멀티 유틸리티 토큰입니다. ORT는 중앙 집중화된 제3자 기관/신용 등의 중개자 없이 XREATORS 플랫폼의 생태계 내에서 상호작용하는 참가자 간에 편리하고 안전한 결제 방식을 제공하는 것을 목적으로 도입되었습니다. 이는 공공(또는 공공의 일부)에 의해 상품이나 서비스 또는 채무의 변제를 위한 지불로 받아들여지는 교환매체가 아니며, 발행자가 독점적으로 제공하지 않는 상품이나 서비스에 대한 지불로 개인이 사용하도록 설계되거나 의도된 것도 아닙니다. ORT는 회사, 디스트리뷰터, 각 계열사 또는 다른 회사, 기업 또는 사업에 대한 주식, 참여, 권리, 소유권 또는 지분을 나타내지 않으며 ORT는 토큰 소유자에게 수수료, 배당, 수익, 투자 수익에 대한 어떠한 약속도 부여하지 않으며, 이를 구성하려는 의도가 없으며 싱가포르 또는 관련 관할구역에서 유가증권을 구성하기 위한 것이 아닙니다. ORT는 XREATORS 플랫폼에서만 사용할 수 있으며, XREATORS 플랫폼의 사용 및 상호 교류를 가능하게 하는 수단으로서 ORT를 사용할 권리 외에 명시적 또는 묵시적 권리는 없습니다. ORT의 2차 시장 가격은 XREATORS 팀의 노력에 의존하지 않으며, 이러한 2차 가격을 제어하거나 조작하도록 설계된 토큰 기능이나 계획은 없습니다.

또한 ORT는 XREATORS 플랫폼의 에코시스템에 대한 기여와 참여를 유도하기 위해 배포되는 경제적 인센티브를 제공하여 모든 참가자가 노력에 대해 공정한 보상을 받는 상호 유익한 시스템을 구축합니다. ORT가 없으면 사용자가 XREATORS 플랫폼의 전체 생태계의 이익을 위해 활동에 참여하거나 서비스를 제공하는 데 리소스를 소비할 인센티브가 없기 때문에 ORT는 XREATORS 플랫폼의 필수불가결한 부분입니다. 추가 ORT는 XREATORS 플랫폼에서의 실제 사용, 활동, 노력 및/또는 트랜잭션 빈도 및 양에 비례하여 사용자에게 부여되므로, XREATORS 플랫폼 사용자 및/또는 적극적으로 참여하지 않은 ORT 보유자는 ORT 인센티브를 받지 않습니다.

ORT는 XREATORS에서 주요한 결제수단으로 사용되는 ERC-20 기반의 유틸리티 토큰입니다. NFT 콘텐츠의 거래에 사용되며, 마켓플레이스 내 상업 광고 게재, 기업 프로모션, 다양한 이벤트 등에 사용됩니다. 그리고 후원 기능을 통해 크리에이터에게 '팬심'을 표현하고, 크리에이터는 지속적인 동기부여를 얻을 수 있습니다.

## 토큰 사용 및 서비스

### Token Usage and Services of ORT & XRT

## ORT

ORT는 XREATORS에서 발행한 ERC-20 기반의 유틸리티 토큰으로, NFT 콘텐츠의 거래에 사용되며, 마켓플레이스 내 상업 광고 게재, 기업 프로모션, 다양한 이벤트 등에 사용됩니다. 그리고 후원 기능을 통해 크리에이터에게 ‘팬심’을 표현하고, 크리에이터는 지속적인 동기부여를 얻을 수 있습니다. 그 기능은 아래와 같습니다:

#### 1) 결제수단

플랫폼의 기축 통화로서 XREATORS 마켓플레이스에서 사용자들은 ORT로 디지털 콘텐츠를 구매하거나, 판매할 수 있습니다.

#### 2) 광고 그리고 협업

유저는 ORT를 활용하여 XREATORS 마켓플레이스에서 제공하는 상업 광고 공간 및 디지털 콘텐츠를 강력하게 노출할 수 있는 피쳐 기능, 기업 프로모션 및 협업을 위한 이벤트를 진행할 수 있습니다.

#### 3) 거래소 이용

사용자는 ORT를 지원하는 거래소를 통해 자유롭게 ORT를 구매하고 보유할 수 있으며, XREATORS 마켓플레이스 활동으로 획득한 ORT를 거래소에 전송하여 자유롭게 거래할 수 있습니다.

#### 4) 크리에이터 후원

소비자는 ‘팬심’을 표현하고, 크리에이터는 지속적인 동기부여를 얻을 수 있도록 크리에이터에게 ORT를 후원할 수 있습니다.

#### 5) 디지털콘텐츠 권리 보호

승인된 디지털 콘텐츠에 대해 ORT를 사용하여 국가표준 식별체계(UCI)를 발급받을 수 있으며, 이는 디지털 콘텐츠의 권리를 더욱 강력하게 보호할 수 있습니다.

- 지식재산권 강화 서비스(UCI) : 디지털 콘텐츠에 국가가 공인하는 국가표준 식별체계(UCI)를 발급하여 콘텐츠의 정보와 유통경로 파악을 강화할 수 있습니다.

## 토큰 사용 및 서비스

### Token Usage and Services of ORT & XRT

## ORT

### 6) 거버넌스

네트워크에 대한 분산형 커뮤니티 거버넌스를 촉진하기 위해 ORT는 보유자가 XREATORS 플랫폼의 미래 기능, 업그레이드 및/또는 매개변수를 결정하기 위한 거버넌스 제안을 제안하고 투표할 수 있도록 허용하거나 피드백을 제공할 수 있습니다. 투표권은 XREATORS 플랫폼의 기능에 관한 투표에만 한정되며, ORT 보유자는 회사, 계열사 또는 그 자산 또는 토큰 보유자에 대한 이러한 자산의 처분과 관련하여 투표할 권리가 없습니다. 또한 이들 단체의 이사회를 선정하거나 이들 단체의 발전 방향을 결정할 수 없으며, ORT는 이러한 기업이나 집단투자제도에 대한 지분도 구성하지 않으며, 이 약정은 어떠한 형태의 합작 또는 파트너십도 의도하지 않습니다.

## XRT

XRT는 거래로 획득한 ORT를 XRT로 전환, 제휴 플랫폼의 포인트와 교환, 이벤트 참여 등의 방법으로 보유할 수 있습니다. 또한 추후에는 PG, 휴대폰 결제 등의 결제수단으로 XREATORS 마켓플레이스 내에서 충전을 지원할 예정입니다. XRT는 XREATORS와 연결되는 제휴 플랫폼(3rd Party Platform)에서 디지털 콘텐츠를 구매하기 위해 사용되는 전자적 지급수단(포인트)으로도 사용됩니다. XRT 한 개는 1원, 0.0087USD의 가치를 지니며, XRT 보유자는 디지털 콘텐츠 구매 시 크리에이터가 정한 가격에 따라 보유한 XRT를 사용합니다.

### 1) XREATORS 마켓플레이스에서 사용

XRT는 마켓플레이스 내의 포인트로서 XREATORS 마켓플레이스 내에서 크리에이터와 디지털 콘텐츠가 더욱 활성화 될 수 있도록 기여합니다.

### 2) 제휴 플랫폼에서 사용

XREATORS 마켓플레이스에서 획득한 XRT는 XRT 교환과 결제를 지원하는 다양한 플랫폼에서 사용될 예정입니다. 사용자는 XRT로 제휴 플랫폼에서 디지털 콘텐츠 라이선스를 구매하거나, IP 상품도 제작할 수 있습니다. 이는 XREATORS 생태계가 활성화 될 수록 더 많은 곳에서 사용할 수 있을 예정입니다.

- 제휴 플랫폼의 재화로 교환 : XRT를 XREATORS 제휴 플랫폼이 사용하는 재화로 교환하고, 해당 플랫폼의 서비스를 이용할 수 있습니다.
- XRT로 제휴 플랫폼의 서비스 결제 : XRT 결제를 지원하는 플랫폼에 보유한 XRT를 사용하여 해당 서비스를 이용할 수 있습니다.

## O4 Token Economy

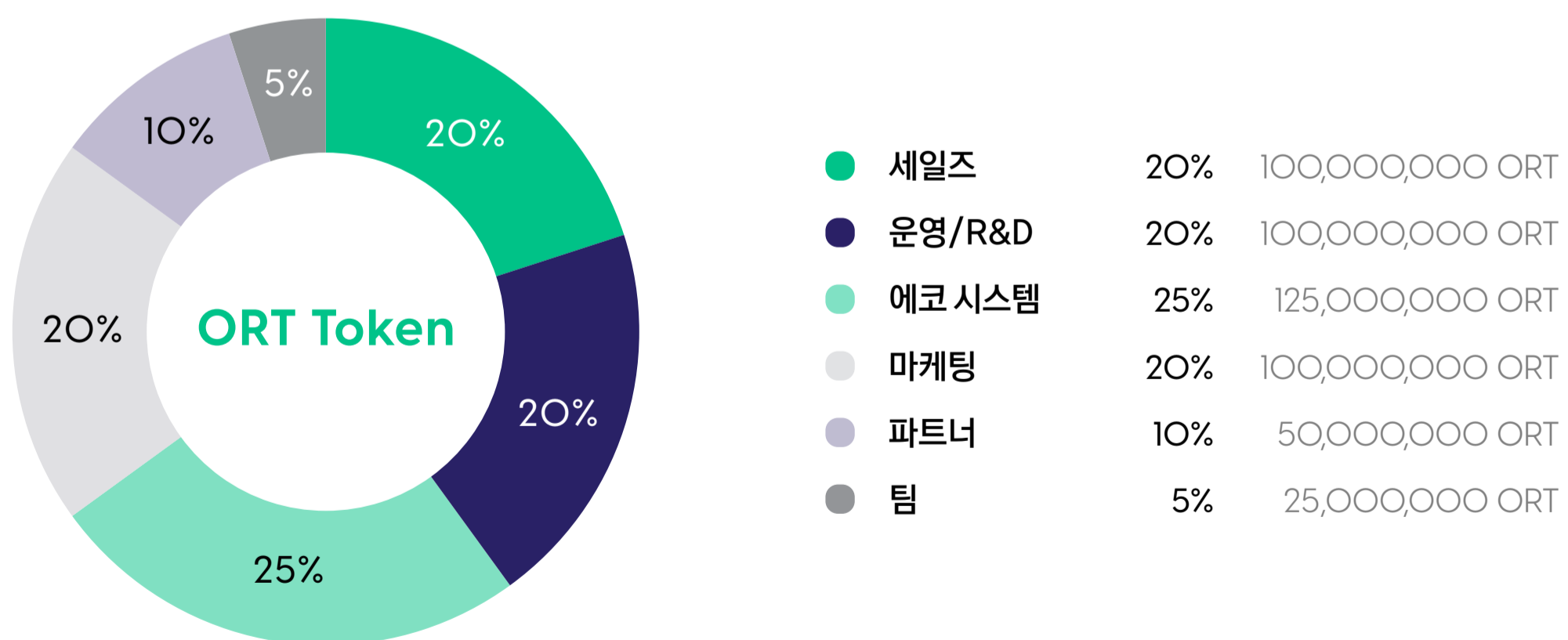
# 토큰 이코노미

### ORT Token

XREATORS는 XREATORS 마켓플레이스를 위해 총 5억개의 ORT를 발행할 계획입니다.  
 〈ORT의 개수는 5억개로 고정됩니다〉

코 인 명	ORT 토큰
심 볼	ORT
프로토콜	ERC-20
총발행량	500,000,000 ORT

### Token Distribution & Allocation

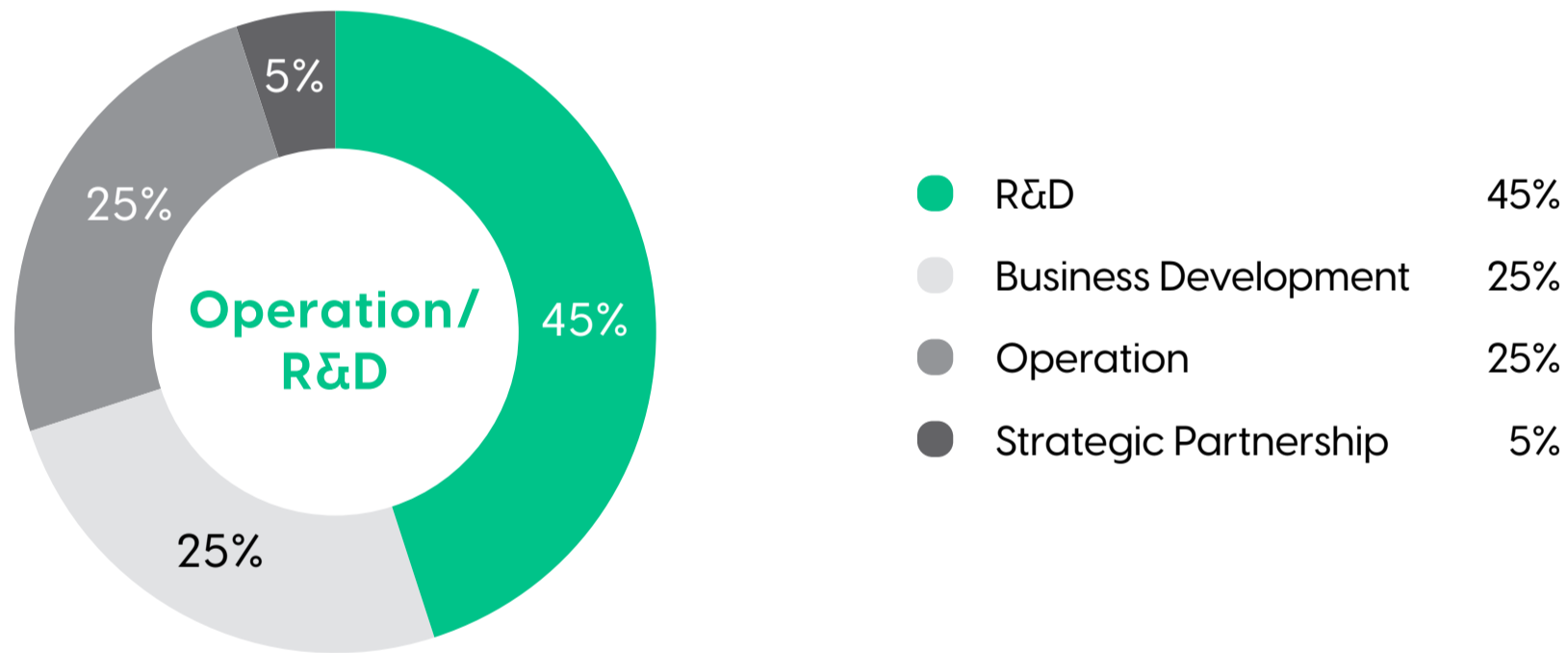




## 분배 규칙

XREATORS 팀은 경제 활동에 도움이 되는 환경을 조성하기 위해 다음과 같은 분배 규칙을 수립했습니다.

- 1) 발행량의 20%를 차지하는 Private Sales 물량의 90%는 첫 상장 시점부터 2개월 락업 후 18개월에 나눠 지급됩니다. 이는 가상자산 수탁 서비스(Custody Service)를 통해 안전하게 진행될 것 입니다.
- 2) 발행량의 25%를 차지하는 생태계 유지(Ecosystem) 물량은 크리에이터의 활동에 대한 보상으로 소비되며, XREATORS의 지속가능한 발전과 점진적인 탈중앙화 시스템을 유지/보수하기 위해 사용됩니다. 해당 물량은 첫 상장 시점부터 36개월간 순차적으로 매달 350만 ORT씩 해지됩니다.
- 3) 발행량의 20%를 차지하는 Operation / R&D 물량은 다음과 같은 용도로 활용될 예정입니다.



### 1. R&D Expense (45%)

- 저작권 인증 솔루션 개발(Development of Certification Solution)
- 스마트컨트랙트 확장성증가(Augmentation of Token related Smart Contracts)
- Dapp 개발(Development of Dapp)

### 2. Operation Expense(25%)

- 웹 스토리지 및 서버 운영
- XREATORS Team 인력 관리

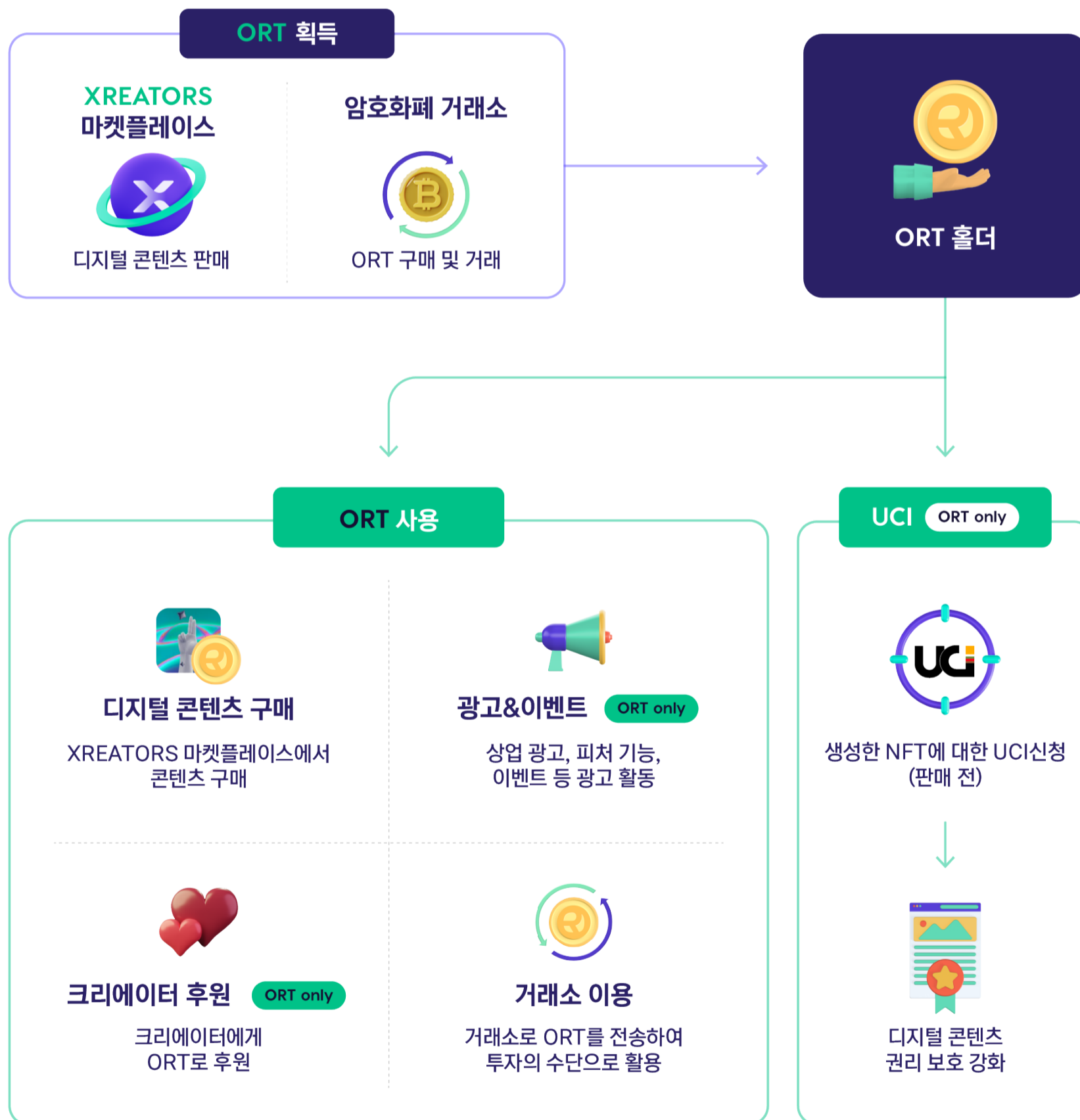
### 3. Business Development Expense(25%)

- 컨퍼런스, 밋업 주최
- 거래소 상장
- 메인넷 및 환경내 Dapp 콜라보, 환경 확장

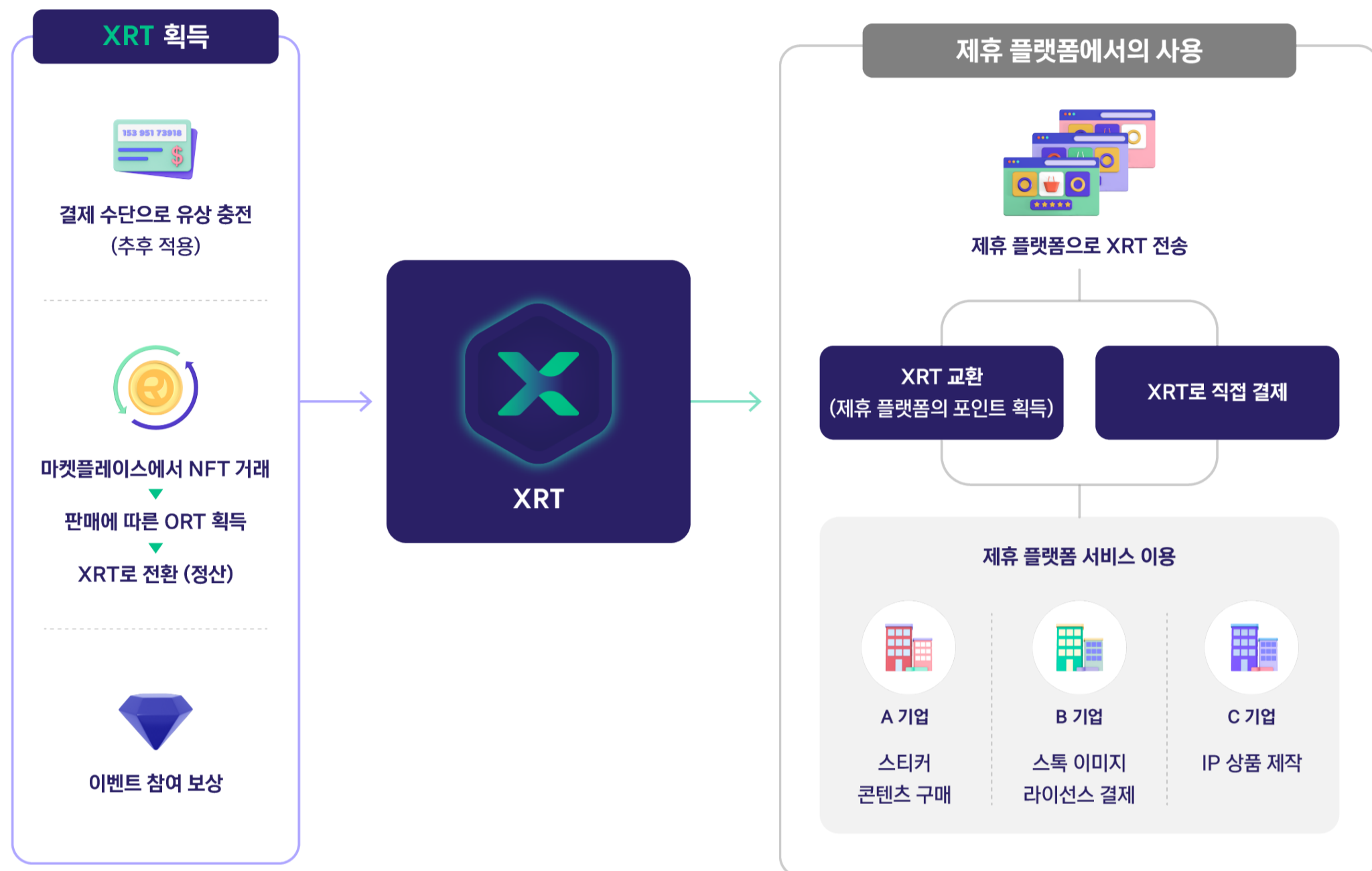
- 4) 발행량의 5%를 차지하는 팀 물량은 상장 6개월 이후에 24개월 동안 Vesting 형태로 락업이 해지됩니다.
- 5) 발행량의 10%를 차지하는 Partnership 물량은 상장 후 2개월 이후에 24개월 동안 Vesting 형태로 지급됩니다. 해당 물량은 지급 이후에도 파트너간 계약에 의해 임의 판매 제한, 스테이킹으로 활용될 수 있습니다.
- 6) 발행량의 20%를 차지하는 Marketing 물량은 커뮤니티와 마켓플레이스를 통해 진행할 프로모션 및 사인-인 보너스, 에어드랍 등을 통한 플랫폼 유저 확보 등에 사용됩니다. 해당 물량도 가상자산 수탁 서비스를 통해 안전하게 배분됩니다.

## 사용 시나리오

### ORT



# XRT



## 05 Expectation

# 기대효과



## 다양한 주체들의 권리 명확화

블록체인 기술을 활용하여 디지털 콘텐츠에 인증서를 부여함으로써 진품의 가치를 증명할 수 있고, 유일성과 희소성을 가지며 마켓 내에서 유통이 됩니다. 따라서, 하나의 디지털 콘텐츠에 대하여 수차례 거래가 발생하더라도 크리에이터, 소유자, 콘텐츠의 모든 정보들이 기록되어 있기 때문에 권리의 소재를 명확하게 증명할 수 있습니다. 또한 소비자는 이러한 콘텐츠에 대해 위변조 위험, 지식재산권 구매에 대한 복잡한 이해없이 안심하고 손쉽게 소비할 수 있습니다.

## 크리에이터 생태계 확장

OCS(OGQ Creator Studio)는 XREATORS의 강력한 파트너인 OGQ가 제공하는 지식재산권 인증 및 등록을 포함한 창작 도구입니다. 일반인부터 프로 크리에이터까지 모두가 사용할 수 있는 범용성과 더불어 수준에 따라 높은 퀄리티의 콘텐츠를 손쉽게 만들 수 있도록 도와줍니다. 창작 도구 외 추가적인 기능으로 콘텐츠 판매 현황, 지식재산권 보호, 명성관리 등을 한눈에 볼 수 있는 대시보드를 제공하여 크리에이터가 오직 콘텐츠 창작 활동에만 집중할 수 있도록 도와줍니다. 프로들의 영역이라고 생각했거나 높은 숙련도를 요구하는 제작 툴에 의해 쉽게 접근하기 힘들었던 콘텐츠 제작이라는 창작 활동에 대해 크리에이터 스튜디오의 사용자 편의성은 크리에이터의 유입을 촉진하고, 창작되는 콘텐츠의 양이 계속 늘어남에 따라 생태계 전반에 걸쳐 긍정적인 시너지를 발휘할 것입니다.

또한, XREATORS와 연결되는 다양한 플랫폼은 각각 단독으로 존재하는 서비스가 아닙니다. 각종 플랫폼에서 오는 크리에이터와 콘텐츠 정보는 XREATORS를 통해 저장되고 통합됩니다. 따라서 크리에이터는 하나의 플랫폼에서만 활동해도 XREATORS와 연결된 모든 플랫폼과 서비스에서 팬을 모으고, 수익을 얻을 수 있습니다.

## 팬-크리에이터 간의 결속력 강화

지금까지의 크리에이터 활동은 창작활동 뿐 아니라 마켓플레이스를 통한 영리활동과 SNS를 통한 작품 홍보 및 팬덤관리를 동시에 해냈어야만 했습니다. XREATORS 마켓플레이스는 NFT 판매를 위한 마켓의 기능은 물론, 크리에이터 본인과 팬덤을 위한 공간을 함께 제공하여 크리에이터와 팬을 하나로 묶어주는 커뮤니티로 활용할 수 있습니다. 크리에이터는 통합된 플랫폼을 활용해 창작활동 외 부가적인 시간소요 및 불편함을 제거해 창작활동에 더 집중할 수 있으며, 팬들은 작품 감상과 구입, 크리에이터와의 소통을 하나의 플랫폼에서 편리하게 이용할 수 있습니다. XREATORS 마켓플레이스는 단편적인 NFT 판매공간이 아니라 크리에이터와 팬덤이 상호 협력을 통해 동시에 성장해나갈 수 있는 플랫폼이 될 것입니다.

## 06 Partners

# 파트너

### Exchanges

---



### Backers

---



### Partners

---

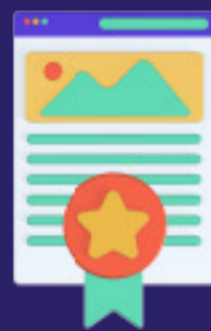


## 07 Roadmap

# 로드맵

- 2022.1Q**
- XREATORS AMA
  - 지식재산권 인증 및 등록을 위한 시스템 확보(UCI/GYN)

XREATORS



**2022.2Q**

- XREATORS 마켓플레이스 알파 버전 출시(5월 예정)
- 글로벌 커뮤니티 채널 오픈

- 2022.3Q**
- XREATORS 마켓플레이스 베타버전 출시
  - XREATORS 모바일 앱 개발



**2022.4Q**

- XREATORS 스튜디오 개발착수
- ORT 스테이킹 오픈
- 제 1 회 XREATORS 공모전



- 2023.1Q**
- XREATORS 모바일 앱 베타 출시
  - 오프라인 NFT 전시회 개최
  - 외부 저작권 마켓과 디지털 콘텐츠 판매 연동



## Appendix

# 부록

## 면책조항

이 "면책 조항" 섹션의 전체를 주의 깊게 읽으십시오. 이 문서의 어떠한 내용도 법률, 금융, 비즈니스 또는 세금 자문을 구성하지 않으며 귀하는 이와 관련된 활동에 참여하기 전에 자신의 법률, 재무, 세금 또는 기타 전문 고문과 상의해야 합니다. 주식회사 XREATORS (회사), XREATORS 플랫폼에서 일한적 있는 프로젝트 팀 멤버 (XREATORS 팀), ORT 토큰의 모든 배포자/공급자, 서비스 제공자는 모든 종류의 직접 또는 간접 손상 또는 손실 및 ORT와 관련된 프로젝트 웹사이트(웹사이트, 하위 도메인 포함) 또는 회사에서 게시한 기타 웹사이트 또는 자료에서 사용할 수 있는 ORT(토큰 문서)와 관련된 문서, 자료 또는 자료의 접근에 관련된 어려움이 있더라도 이에 대한 책임이 없습니다.

### 프로젝트 목적

귀하는 XREATORS 플랫폼에 참여하고 해당 생태계에서 서비스를 받기 위해 ORT를 획득하는 데 동의합니다. 회사, 배포자 및 각 계열사는 XREATORS 플랫폼의 기본 소스 코드를 개발하고 이에 기여할 것입니다. 회사는 ORT 배포와 관련하여 단독으로 제3자 역할을 하며 ORT 배포와 관련하여 재정 고문 또는 수탁자로서의 역할을 하지 않습니다.

### 토큰 문서의 정의

토큰 문서는 ORT로 알려진 디지털 토큰 생성을 위한 몇 가지 주요 설계 원칙과 아이디어를 설명하는 개념 문서입니다. 토큰 문서 및 웹사이트는 일반적인 정보 제공만을 목적으로 하며 안내서, 제안 문서, 증권 제안, 투자 권유, 제품, 항목 또는 자산(디지털 또는 기타), 또는 상기 문서에 제공된 외부 개인 또는 법인과 사업 참여 제안을 구성하지 않습니다.

### 토큰 문서

토큰 문서 또는 웹사이트의 어떠한 내용도 회사, 배포자 또는 XREATORS 팀이 ORT를 판매하기 위한 제안을 구성하지 않으며, 계약 또는 투자 결정의 기초를 형성하거나 이와 관련하여 의존해서는 안 됩니다. 토큰 문서 또는 웹사이트에 포함된 어떤 것도 XREATORS 플랫폼의 향후 퍼포먼스에 대한 약속, 표현 또는 약속으로 신뢰되거나 의존할 수 없습니다. ORT의 배포 또는 양도와 관련하여 배포자(또는 제3자)와 귀하 사이의 계약은 해당 계약의 별도 조건에 의해서만 규율됩니다.

토큰 문서 및 웹사이트에 명시된 정보는 커뮤니티 토론용이며 법적 구속력이 없습니다. 어느 누구도 ORT 인수와 관련하여 어떠한 계약이나 구속력 있는 법적 약속을 체결할 의무가 없으며 토큰 문서 또는 웹사이트를 기반으로



디지털 자산 또는 기타 지불 방식을 수락해서는 안 됩니다. ORT의 배포 및/또는 ORT의 지속적인 보유에 대한 계약은 해당 배포 및/또는 ORT의 지속적인 보유 조건을 명시한 별도의 이용 약관 또는 토큰 배포 계약의 적용을 받으며, 이는 귀하에게 별도로 제공 또는 웹사이트를 통해 가능합니다. 이용 약관은 토큰 문서와 반드시 함께 읽어야 합니다. 이용약관과 토큰 문서 또는 웹사이트 간에 불일치가 있는 경우 이용약관이 우선합니다.

## 진술 및 보증

토큰 문서 또는 웹사이트(또는 그 일부)에 액세스함으로써 귀하는 회사, 배포자, 해당 계열사 및 XREATOR 팀을 다음과 같이 대표하고 보증하는 것으로 간주됩니다 :

- (a) ORT를 취득하기로 한 결정에서 귀하는 토큰 문서 또는 웹사이트에 명시된 진술에 의존하지 않았으며 이에 의존하지도 않습니다.
- (b) 귀하는 귀하에게 적용되는 모든 법률, 규제 요구 사항 및 제한 사항(경우에 따라)의 준수를 자비로 보장할 것이며 또 그렇게 해야 합니다.
- (c) 귀하는 ORT가 가치가 없을 수 있으며, ORT에 대한 가치 또는 유동성에 대한 보증이나 표현이 없으며, ORT는 투자 상품이 아니며 어떠한 투기적 투자를 위한 것도 아님을 인정하고 이해하고 동의합니다.
- (d) 회사, 배포자, 해당 계열사 및/또는 XREATOR 팀원 중 누구도 ORT의 가치, ORT의 양도성 및/또는 유동성 및/또는 제3자를 통한 ORT 시장의 가용성에 대해 책임을 지지 않습니다.
- (e) 귀하가 (i) ORT의 배포가 유가 증권(이름에 관계없이), 금융 서비스 또는 투자 상품의 판매로 해석될 가능성이 있는 지역 및/또는 (ii) 관련 법률, 법령, 규정, 조약 또는 행정법에 의해 토큰 배포 참여가 금지된 지역(미국, 캐나다 및 중화인민공화국을 포함하되 이에 국한되지 않음) 또는 국가의 시민, 국민, 거주자(세금 또는 기타), 거주지 및/또는 영주권자인 경우 ORT 배포에 참여할 자격이 없음을 인정하고 이해하며 동의하며, 이를 위해 귀하는 관련 확인을 수행하기 위해 요청 시 이러한 모든 신원 확인 문서를 제공하는 데 동의합니다.

회사, 배포자 및 XREATOR 팀은 일체의 주체 또는 개인에 대한 모든 진술, 보증 또는 약속(정확성, 완전성, 적시성 또는 신뢰성에 대한 보증을 포함하되 이에 국한되지 않음)을 할 의도가 없으며 이에 따라 부인합니다. 토큰 문서 또는 웹사이트의 내용, 또는 회사 또는 배포자가 게시한 기타 자료). 법이 허용하는 최대 한도 내에서 회사, 배포자, 각 계열사 및 서비스 제공자는 불법 행위, 계약 또는 기타(포함하지 않는 토큰 문서, 웹사이트 또는 기타 자료의 사용으로 인해 발생하는 불이행 또는 과실, 수익, 수입 또는 이익의 손실, 사용 또는 데이터 손실로 인해 발생하는 모든 책임 게시된 내용 또는 그 내용(오류 또는 누락을 포함하되 이에 국한되지 않음) 또는 이와 관련하여 발생하는 경우. ORT의 잠재적인 인수자는 ORT, 회사, 배포자 및 XREATOR 팀의 배포와 관련된 모든 위험과 불확실성(재정 및 법적 위험 및 불확실성 포함)을 신중하게 고려하고 평가해야 합니다.

## ORT 토큰

ORT는 활용하도록 설계되었으며 이것이 ORT 배포의 목표입니다. 특히, ORT는 다음과 같이 강조됩니다:

- (a) 유형 또는 물리적 표현이 없고 본질적인 가치가 없습니다(누구도 그 가치에 대해 어떠한 표현이나 약속도 하지 않음).
- (b) 환불되지 않으며 현금(혹은 동등한 가치를 가진 디지털 자산) 또는 어떠한 회사, 배포자, 계열사의 지불 의무로 교환될 수 없습니다.
- (c) 회사, 배포자(또는 해당 계열사), 수익 또는 자산과 관련하여 향후 배당금을 받을 권리, 수익, 주식, 소유권

또는 지분, 주식 또는 증권, 투표, 배포, 상환, 청산, 소유권(모든 형태의 지적 재산권 또는 라이선스 권리 포함), 계정, 재무 제표 또는 기타 재무 데이터를 수신할 권리, 주주 회의를 요청하거나 참여할 권리, 이사를 지명할 권리, 기타 재무 또는 법적 권리 또는 이에 상응하는 권리, 지적 재산권 또는 기타 형태의 참여 또는 XREATOR 플랫폼, 회사, 배포자 및/또는 서비스 제공자와 관련하여 토큰 소유자에게 어떠한 형태의 권리도 대표하거나 부여하지 않습니다.

(d) 차액결제거래나 이익을 확보하거나 손실을 피하기 위한 목적 또는 그것을 가장한 목적의 다른 계약에 따른 권리를 나타내기 위함이 아닙니다.

(e) 화폐(전자 화폐 포함), 증권, 상품, 채권, 채무 상품, 집합 투자 계획의 단위 또는 기타 모든 종류의 금융 상품 또는 투자를 나타내기 위한 것이 아닙니다.

(f) 회사, 배포자 또는 해당 계열사에 대한 대출이 아니며, 회사, 배포자 또는 해당 계열사가 져야 하는 부채를 나타내기 위한 것이 아니며 이익에 대한 기대가 없습니다.

(g) 토큰 보유자에게 회사, 배포자 또는 해당 계열사에 대한 소유권이나 기타 지분을 제공하지 않습니다.

ORT 배포에도 불구하고 사용자는 토큰 배포 후 회사, 배포자 또는 그 계열사의 자산에 대한 경제적 또는 법적 권리나 이익이 없습니다.

ORT 거래를 위한 2차 시장 또는 거래소가 개발되는 한, 회사, 배포자, ORT 배포 및 XREATOR 플랫폼과 완전히 독립적으로 운영됩니다. 회사나 배포자는 이러한 2차 시장을 생성하지 않으며 어느 기업도 ORT의 교환 역할을 하지 않습니다.

### 정보 제공 목적으로만 사용

여기에 설명된 정보는 개념적일 뿐이며 개발할 XREATOR 플랫폼의 향후 개발 목표를 설명합니다. 특히, 토큰 문서의 프로젝트 로드맵은 XREATOR 팀의 계획 중 일부를 설명하기 위해 공유되며 정보 목적으로만 제공되며 구속력이 있는 약속을 구성하지 않습니다.

토큰 배포 참여 여부를 결정할 때 이 정보에 의존하지 마십시오. 궁극적으로 제품, 기능 또는 기능의 개발, 출시 및 시기가 회사, 배포자 또는 해당 계열사의 단독 재량에 달려 있고 변경될 수 있기 때문입니다. 또한 토큰 문서 또는 웹사이트는 수시로 수정되거나 대체될 수 있습니다. 토큰 문서 또는 웹사이트를 업데이트하거나 여기에 제공된 정보 이외의 정보에 대한 액세스 권한을 제공할 의무는 없습니다.

### 규제 승인

규제 당국은 공식적이든 비공식적이든 토큰 문서 또는 웹사이트에 명시된 정보를 조사하거나 승인하지 않았습니까. 그러한 조치 또는 보증은 관할권의 법률, 규제 요구 사항 또는 규칙에 따라 취해지지 않았으며 앞으로도 취해지지 않을 것입니다. 토큰 문서 또는 웹사이트의 출판, 배포 또는 보급은 해당 법률, 규제 요구 사항 또는 규칙이 준수되었음을 의미하지 않습니다.

### 미래 예측 진술에 대한 주의 사항

여기에 포함된 모든 진술, 보도되거나 대중이 접근 가능한 모든 진술과 회사, 배포자 및/또는 XREATOR 팀이 할 수 있는 구두 진술은 미래를 구성하는 진술이 될 수 있습니다(시장 상황, 사업 전략 및 계획, 재무 상태, 특정 조항 및 위험 관리 관행에 대한 의도, 신념 또는 현재 기대치에 관한 진술 포함). 이러한 진술에는 미래

예측 진술에서 설명한 것과 실질적으로 다른 실제 미래 결과를 초래할 수 있는 알려지거나 알려지지 않은 위험, 불확실성 및 기타 요인이 포함되어 있으므로 이러한 미래 예측 진술에 지나치게 의존하지 않도록 주의해야 합니다. 독립적인 제3자는 그러한 진술이나 가정의 합리성을 검토하지 않았습니다. 이러한 미래 예측 진술은 토큰 문서에 표시된 날짜에만 적용되며 회사, 배포자 및 XREATORS 팀은 이러한 미래 예측 진술에 대해 해당 날짜 이후의 이벤트를 반영한 수정 사항을 발표할 책임(명시적이든 묵시적이든)을 명시적으로 부인합니다.

### 회사 및 플랫폼에 대한 언급

여기에 있는 회사 및/또는 플랫폼 이름 또는 상표의 사용(회사, 배포자 또는 해당 계열사와 관련된 항목 제외)은 제3자와의 제휴 또는 보증을 의미하지 않습니다. 토큰 문서 또는 웹사이트에서 특정 회사 및 플랫폼에 대한 참조는 설명을 위한 것입니다.

### 영문 버전의 우선

토큰 문서 및 웹사이트는 참조 목적으로만 영어 이외의 언어로 번역될 수 있으며 영어 버전과 토큰 문서 또는 웹사이트의 번역된 버전 간에 충돌 또는 모호성이 있는 경우 영어 버전을 우선합니다. 귀하는 토큰 문서 및 웹사이트의 영어 버전을 읽고 이해했음을 인정합니다.

### 무단 배포 금지

회사 또는 배포자의 사전 서면 동의 없이 토큰 문서 또는 웹 사이트의 어떤 부분도 복사, 복제, 배포 또는 배포할 수 없습니다. 이 토큰 문서에 대한 프레젠테이션에 참석하거나 토큰 문서의 하드 카피 또는 소프트 카피를 수락함으로써 귀하는 전술한 제한 사항에 동의하는 것입니다.

## 참고문헌

- IP and creative industries, innovation policy platform  
(<http://www.innovationpolicyplatform.org>)
- Digital Content – Global Market Trajectory & Analytics, Global Industry Analysts, Inc  
(<https://www.researchandmarkets.com/>)
- IP rights: Contents ID Claims  
(<https://support.google.com/youtube/thread/102365314>, <https://support.google.com/youtube/answer/2797370?hl=en>)
- 블록체인기반의 저작권 보호 및 유통기술 타당성 연구, 한국저작권보호원  
(<https://www.kcopa.or.kr/>)
- Blockchain and the Creative Industries, RMIT Blockchain Innovation Hub  
(<https://apo.org.au/sites/default/files/resource-files/2019-11/apo-nid267131.pdf>)
- 만화 웹툰 불법유통 실태조사, 한국콘텐츠진흥원  
(<https://www.kocca.kr/>)
- 저작권 보호 전문지 <C STORY Vol21>, 한국저작권보호원  
(<https://www.kcopa.or.kr/>)
- DappRadar  
(<https://dappradar.com/>)
- Nonfungible  
(<https://nonfungible.com/>)
- CryptoKitties, Cryptography, and Copyright, TM Evans  
([https://copyrightsymposium.byu.edu/papers/CryptoKitties\\_Cryptography\\_and\\_Copyright.pdf](https://copyrightsymposium.byu.edu/papers/CryptoKitties_Cryptography_and_Copyright.pdf))
- NFTs and Intellectual Property: What IP Owners and NFT Creators Need to Know, James Gatto, Laura Chapman and Yasamin Parsafar  
(<https://www.lawoftheledger.com/wp-content/uploads/sites/777/2021/03/NFT-Infringement-Blog-Post-Client-Alert-0321.pdf>)
- Non-fungible tokens (NFT), Ethereum  
(<https://ethereum.org/en/nft/>)
- NFT Market Research  
(<https://askwonder.com/research/nft-market-research-3ymeht7fp>)
- NFT Yearly Report 2020 2020 – Free Edition  
(<https://art.art/wp-content/uploads/2021/03/NFT-YEARLY-REPORT-2020.pdf>)
- Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges  
(<https://arxiv.org/pdf/2105.07447.pdf>)
- NFTs in Practice – Non-Fungible Tokens as Core Component of a Blockchain-based Event Ticketing Application  
(<https://core.ac.uk/download/pdf/301384284.pdf>)
- Crypto.com\_Non-Fungible Tokens  
([https://assets.ctfassets.net/hfgyig42jimx/6A8K5H6VrTydTDuEFHXQ5P/3cca896ad77bd967859a7a1256a5a91f/Crypto.com\\_Macro\\_Report\\_-\\_Non-Fungible\\_Tokens.pdf](https://assets.ctfassets.net/hfgyig42jimx/6A8K5H6VrTydTDuEFHXQ5P/3cca896ad77bd967859a7a1256a5a91f/Crypto.com_Macro_Report_-_Non-Fungible_Tokens.pdf))