

Project

W I T H

Athlete, Club, Agent, 그리고 Fan이 참여하는 스포츠 플랫폼

Website: www.Projectwith.io



CONTENTS

I. 초록 (Abstract)	03
II. Project 배경:글로벌 스포츠산업의 현황 및 이슈	04
III. Project WITH블록체인 모델 및서비스 아키텍처	09
IV. Project WITH사업및토큰 모델	10
V. WITH Application	17
VI. ICO 진행 계획	19
VII. Project WITH 로드맵	21
VIII. Team	22
IX. Disclaimer	23



WITH PLATFORM

I. 초록 (Abstract)

Project WITH는 블록체인 기술을 활용하여 스포츠 선수들의 경력 개발을 지원하고, 구단들에 최적의 선수 발굴 창구를 제공하며, 팬들에게는 기존에 없었던 교류와 정보 공유의 장을 제공하는 새로운 플랫폼이다.

흔히 스포츠는 언어, 성별, 인종을 초월한 만국 공통어라고 불리며 전 세계적으로 10억 명에 가까운 인구가 다양한 스포츠를 즐기고 있다고 알려져 있다. 글로벌 컨설팅회사 Statista의 조사자료에 따르면 글로벌 스포츠 시장의 규모는 약 900억 달러에 달하며 산업 성장률은 매년 글로벌 GDP 성장률을 웃돌고 있으며, 이러한 추이는 앞으로도 계속 이어질 것으로 전망되고 있다.

“스포츠 산업”은 프로 스포츠부터, 레크리에이션, 패션, 게임에 이르기까지 매우 광범위한데, Project WITH는 최우선으로 스포츠 Scene의 주인공이자 대중에게 즐거움을 주는 “선수”의 이적/스카우트 및 합당한 가치 평가를 지원하여 모든 선수가 공평한 기회를 부여받고 안정적인 커리어를 이어 나갈으로써 팬들에게 즐거움을 줄 수 있도록 하는 플랫폼을 개발하는 데 목적을 둔다.

Project WITH의 플랫폼은 스포츠 산업 중 가장 큰 규모와 성장률을 자랑하는 축구 산업을 시작으로 하여 점차 야구, 농구, 크리켓 등 리그로 운영되는 팀 스포츠로 확대될 것이며 가까운 미래에는 골프, 테니스 등 개인 종목으로 확대하는 것을 목표로 하고 있다.

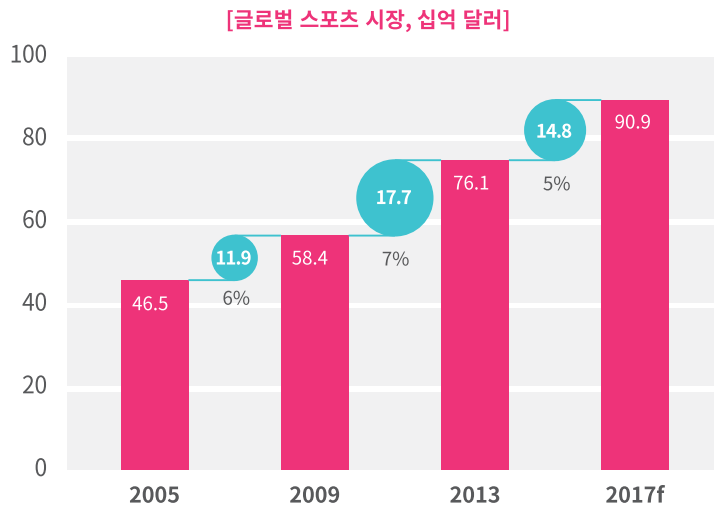
Project WITH의 플랫폼은 스포츠 산업의 참여자들인 구단, 선수, 에이전트, 팬 그리고 기업들까지 한 ecosystem 안에서 교류하게 함으로써 1) 선수들에게는 더 많은 기회를 2) 구단들에게는 선수단을 최적화하고 이적료를 통한 수익을 창출할 수 있는 기회를 3) 팬들에게는 단순 교류를 하는 “social network”를 넘어서 실질적인 정보와 콘텐츠를 공유할 수 있는 장을 마련하려고 한다. (단, WITH 플랫폼은 정보 제공을 통한 연결을 목적으로 하는 플랫폼이며 기존 시장참여자가 영위하던 ‘이적 관련 실제 계약 및 관련 수익 비용의 구조’에는 일절 관여하지 않음을 원칙으로 한다.) WITH 팀은 축구 산업에서 다년간의 경험을 보유한 전문가들로 구성되어 있으며 특히 실제 효과가 입증된 플랫폼을 운영해본 경험과 잉글랜드 프리미어리그 등에서 에이전트 경험 또한 보유하고 있다.

또한 실제 WITH 플랫폼은 이미 일본 최대의 스포츠 에이전시 업체, 국내 최대의 스포츠 콘텐츠 채널을 포함한 다양한 파트너사들과 플랫폼 고도화를 논의 중이다. 현존하는 문제를 가장 잘 인지하는 전/현직 에이전트 및 구단 관계자 및 선수들과 협업하여 스포츠 업계의 고질적인 문제를 해결할 것이다.

II. Project 배경:글로벌 스포츠 산업의 현황 및 이슈

II-1. 글로벌 스포츠 산업의 현황

글로벌 스포츠 시장은 미디어, 리그, 스포츠 브랜드, 클럽, 협회 그리고 팬을 주축으로 연평균 성장률 약 6%를 기록하며(2005~2017년 기준), 2017년 기준 약 900억 달러 시장으로 고도성장하고 있다. 스포츠 산업의 연평균 성장률은 세계 주요 국가의 GDP 성장률을 낮게는 10%, 높게는 400% 수준으로 웃도는 수치로 괄목할 만한 시장 확장을 보인다.

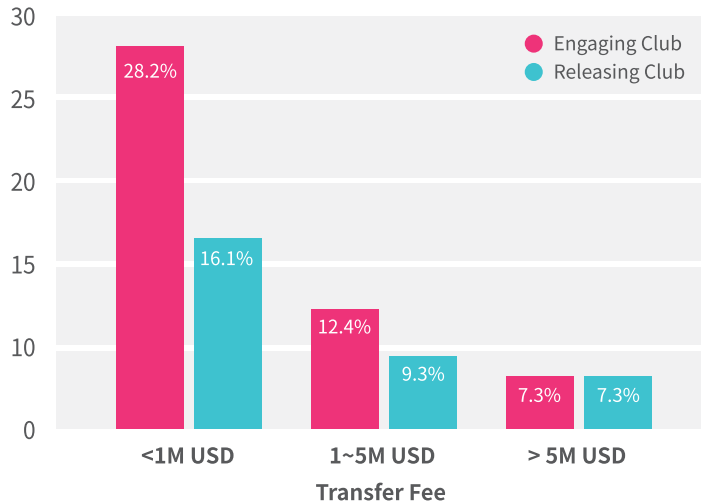


Source: AT Kearney(Winning in the Business of Sports, 2014),
Statista(Global Sports Market, 2017)

스포츠 시장의 고도성장을 설명하는 다양한 요인이 있을 수 있으나, 그 핵심에는 스포츠라는 콘텐츠를 생산하는 '선수'가 자리하고 있다. 즉, 선수의 경기내용이 글로벌 미디어와 인터넷을 통해 확대, 재생산되어 다양한 부가가치를 창출하는 것이 스포츠 산업의 근간인 것이다. 따라서, 양질의 콘텐츠, 즉, 훌륭한 퍼포먼스를 가진 선수를 선점하고 유통하는 것이 핵심 경쟁력이며, 그렇기 때문에 구단과 에이전트는 시장가치가 높은 선수 영입에 사활을 걸고 있다. 과열된 선수 영입은 크게 두 가지 문제를 일으킨다.

첫째는 비용 문제이다. 소위 시장가치가 높은 선수에 대한 정보를 취득하고, 이적을 성사시키기 위해 구단은 에이전트에게 큰 비용을 지급하게 된다. 2018년 FIFA TMS에 따르면 구단은 선수 이적료의 7~28%를 이적 수수료 명목으로 에이전트에게 지급하고 있는데, 선수 이적에는 방출, 영입 구단이 동시에 수반되므로 선수 정보 수집과 이적에 지출되는 실제 에이전트 비용은 이적료 대비 매우 높은 비중을 차지하게 된다. 결론적으로 양질의 선수 정보를 취득하고 합리적인 선수 이적을 통한 가치 창출을 위해 구단은 특정 에이전트에 대한 의존도를 낮추어야 하며, 이를 위해 포괄적인 선수 이적 정보가 유통되는 플랫폼 개발이 요구된다.

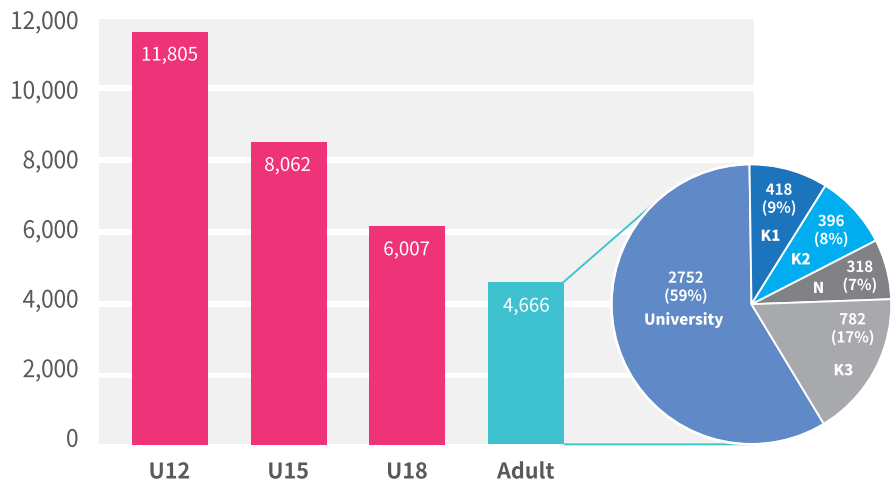
[클럽의 에이전트를 위한 이적료 지출 평균 비용]



Source: Intermediaries in International Transfers(FIFA TMS, 2018)

두 번째 문제는 선수의 경력관리이다. 양질의 콘텐츠를 생산하는 스타 선수에게만 관심이 집중되는 스포츠 시장의 특성상, (지금은) 스타 선수가 되지 못한 선수의 경력 관리가 중요한 문제로 대두되고 있다. 특히 지금 주목받는 선수가 내일은 그 경쟁력을 상실할 수도 있고, 우리나라에서 인정받지 못하는 선수가 다른 나라에서 두각을 나타내는 경우가 매우 일반적인 현상임을 고려할 때, 선수의 체계적 경력 관리는 스포츠 시장의 안정성 확보 측면에서 매우 중요한 영역이라고 할 수 있다. 우리나라의 경우 매년 만 명이 넘는 유소년(U12 기준)이 프로축구선수가 되기 위해 엘리트과정에 등록하고 있다. 그러나, 치열한 유소년 아카데미 과정을 이겨내고 프로로 진출할 수 있는 연령대까지 생존하는 선수는 약 4,600명 수준으로 U12 대비 40%에 불과하다. 4,600명의 선수 중 프로선수로 인정받는 선수는 K3 이상(K3, N 리그, K2, K1)이며, 이중 안정적 연봉을 받는 실질적 프로선수는 K3를 제외한 K1, K2, N 리그 선수에 국한된다.

[연령대별 등록 선수 및 성인부 등록 구분]



Source: Registered Players in Korea Football Association(KFA, 2016)

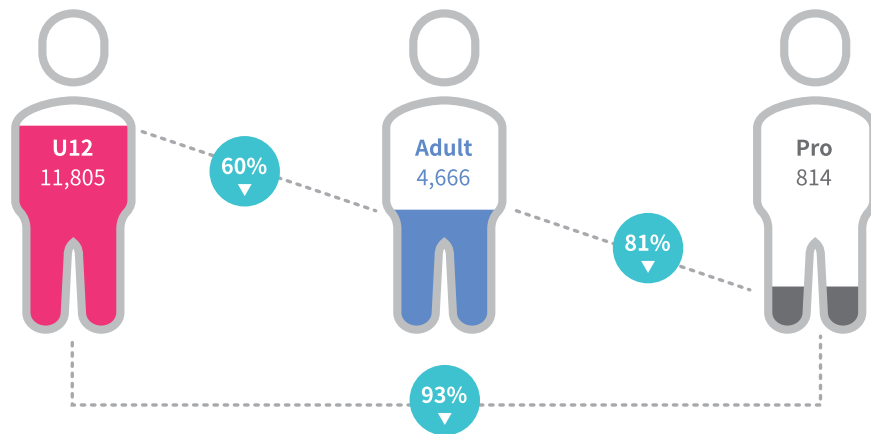
Note: Excludes futsal players in 'Adult'



WITH PLATFORM

결론적으로 11,000명의 유소년 선수 중 60%는 중도에 포기하게 되고, 4,600명의 성인 선수 중 단 20%만이 연봉을 받는 프로선수로 성장하게 된다. 즉, 93%의 선수는 프로가 되지 못하며, 성인 선수 중 80%는 선수 생활 유지를 위한 구단에 입단하지 못하고 있다.

[무엇을 할 수 있을까?]



프로로 진출하지 못했거나, 프로에서 가치가 하락하는 선수는 선수로서의 경력을 개발하고 연장할 수 있는 구단을 찾고자 하나, 이미 시장가치가 떨어진 상황에서 자신에게 이적 정보를 제공하고 이적을 진행해 줄 수 있는 에이전트와 계약하기가 쉽지 않다. 따라서, 이적 정보가 절실한 절대다수 선수의 경력관리를 위해 포괄적이고 객관적인 이적 정보를 생성, 제공하는 플랫폼 개발이 필요한 시점이다.



II-2. 이슈 (Project WITH는 어떤 문제를 해결하고자 하는가?)

1) 스포츠시장의 양극화

Project WITH가 해결하고자 하는 핵심 문제는 전 세계를 걸쳐 스포츠 산업이 너무 양극화되어 있다는 점이다. 특히, Global 축구 시장은 시장 규모 및 파급력 대비 믿을 수 있는 정보 및 연결고리(Platform)의 부재로 전 세계에 존재하는 수많은 축구 선수들의 원활한 reallocation 및 정확한 가치 평가(valuation)가 이루어지지 않고 있다.

FIFA에 따르면 전 세계에서 가장 참여자가 많은 스포츠인 축구를 즐기는 인구는 3억 명에 달하며, 그중 FIFA에 등록된 정식 선수의 수는 무려 3,800만 명, 클럽(구단)의 수는 2,800개에 달한다. 축구 외 타 스포츠로 확장할 경우, 그 수치는 2배 이상으로 늘어나게 되며 매년 수백만 명의 선수들이 신규로 프로, 혹은 대학 레벨에 선수로 등록이 된다.

그러나 이 중에서 생계를 유지할 수 있는 수준의 급여를 받는 선수는 전체 선수 중 0.1% 미만으로 알려져 있으며 Top-level의 리그를 제외한 대다수 리그 내 대부분의 선수가 one club에서 충분한 기회조차 받지 못한 후 현업을 떠나, 스포츠와는 전혀 무관한 직업을 택하는 것이 현실이다. 다년간 축구계에서 에이전트와 프런트 업무를 담당했던 WITH 팀의 경험에 비추어 봤을 때, 충분한 정보만 교류된다면 타 국가/리그에서 충분히 경력을 연장할 수 있음에도 이러한 사실을 인지조차 못 해 은퇴하는 선수들을 헤아릴 수 없이 많이 보았다.

이러한 일이 발생하는 가장 큰 이유 중 하나는 에이전트와 정보 공유 채널의 부재이다. 스포츠에 관심이 없는 사람이라도 한 번쯤은 미디어를 통해 세계적인 선수들의 계약을 관리하는 Jorge Mendes (축구), Scott Boras (야구), Bob Arum (복싱) 등의 스타 에이전트들과 수백~수천억의 계약을 체결하는 경우를 보았을 것이다. 그러나 이러한 경우는 Top 0.01% 수준의 스타 선수에게만 국한된 것으로, 당장 수많은 2부리그 팀들만 보더라도 대다수의 선수가 에이전트가 없어 어떠한 구단이 본인을 원하는지조차 모르고 쓸쓸히 그라운드를 떠나고 있다.

심지어는 세계적인 프로 클럽조차도 여전히 타 국가, 스포츠 리그의 선수들의 정보를 모두 보유하지 못해 월드컵 등 대형 스포츠 이벤트를 통해 선수를 발굴하는 경우가 있을 정도로 이적/스카우트 시장은 Athlete / Agent (Intermediary) / Club 그리고 이를 시청하는 Fan들까지 모든 관점에서 문제가 존재하며 개선할 수 있는 여지가 무궁무진하다고 WITH 팀은 판단한다.

또한, 열악한 네트워크 외 다른 문제는 선수의 가치를 평가할 수 있는 지표(metric)의 부재이다. 선수의 이적에 있어서 가장 우선시되는 것은 당연히 “해당 선수의 가치”일 것이다. 여기에서 “가치”라 함은 스포츠 종목별로 다양하게 사용되는데 대중에게 가장 잘 알려진 사례는 “머니볼”로 대표되는 야구의 다양한 평가 방법론일 것이다. 야구의 경우 과거 타율, 출루율, 방어율 등의 일차원적인 선수 개별의 기록만 통계를 활용하던 수준에서 “대체 선수 대비 기여 승수”를 뜻하는 WAR (Wins Above Replacement) 이라는 지표부터 BABIP, UZR 등 각종 공격/수비 지표를 활용하여 실제로 많은 팀이 큰 효과를 보고 있다.

Project WITH가 일차적으로 적용할 종목인 축구의 경우 Top-level의 상위리그에서 가장 중요시하는 지표(metric)는 금전적인 이익에 관한 지표들로 1. 향후 이적료 가치, 2. 유니폼 및 기타 merchandise 판매량으로 대표된다. 그 이유는 상위 리그의 경우 대부분이 스타 감독이 중심이 되어 팀 역시 감독의 전술 및 철학에 기반하여 운영되고 성적에 대한 책임도 감독이 직접 지는 것이 일반적이기 때문이다.



WITH PLATFORM

반면, 감독의 영향력도 비교적 적고 유니폼 및 기타 merchandise의 매출이 높지 않은 하위 리그의 경우 선수 이적/스카우트 시 가장 우선시하는 항목은 1. 상위 리그로 가기 위해 필요한 승점 기여도, 2. 향후 이적료 가치인데 통계의 활용이 보편화된 야구, 미식축구와는 달리 축구의 경우 최근 일부 구단만이 이에 대해 자체적으로 고민하는 수준이며 야구의 머니볼 수준의 통계는 현재까지는 없으며, 그 이유는 위에서 설명하였듯이 가장 큰 자본력을 지닌 상위리그, top-level의 팀에서 여전히 통계 지표를 활용한 운영보다는 화려한 커리어의 스타 감독, 월등한 실력을 지닌 스타 선수에 의존하는 경향이 일반적이기 때문이다.

최근 Wyscout, Transfermarkt, Opta 등 축구통계서비스업체가 제공하는 정보의 양이 늘어나고 있기는 하나, 정보를 분석하고 분석 결과를 의사결정까지 연계하는 서비스는 제한적인 상황이다. 이처럼 현시점에서의 축구 통계는 아직 걸음마도 떼지 못한 매우 초기적인 수준으로 일각에서는 가장 먼저 적용 가능한 지표(metric)를 개발하는 구단이 장기간 강팀이 될 것이라는 이야기도 흘러나오고 있다. 그러나, 타 스포츠의 선례를 보았을 때 이를 위해서는 해당 스포츠의 전문가가 아닌 최고 spec의 통계학 전문가 다수가 구단 별로 필요하며, 따라서 해당 지표의 개발 및 적용이 하위리그에서 먼저 이루어지기에는 현실적으로 힘들다고 판단된다.

정리하면, Athlete / Agent / Club / Fan 관점에서 이적/스카우트 시장의 문제는 다음과 같다.

- ① **Athlete:** 축구 생태계에는 세계적으로 유명한 선수 외에도 수많은 무명 선수가 존재한다. 이들은 적합한 구단을 찾는데 network (Intermediary/ club)의 부재로 인해 많은 기회를 받지 못하고 있다. 또한, Intermediary 및 club에 연결이 되더라도 객관적 valuation 지표가 부재하여 합당한 가치 평가를 받지 못하고 있다.
- ② **Agent:** 유명한 선수 외, potential이 높은 선수 발굴에 어려움을 겪고 있다. 선수를 발굴하더라도, 명확한 가치평가 지표가 없어 club과의 이적료/ 주급 협상에 어려움이 크다.
- ③ **Club:** Club도 마찬가지로 몇몇 scouter만으로는 global 시장 내 potential이 높은 선수 발굴이 쉽지 않다. 또한, 무명 선수 발굴 시, 몸 상태에 대한 불확실성이 존재하며 및 잠재성만 가지고 이적료를 산정하기 어렵다는 어려움이 존재한다.
- ④ **Fan:** 본인이 응원하는 선수의 이적에 대해 influence 하고 싶어하는 근본적 니즈가 존재한다.

2) 콘텐츠 및 채널의 제한성

시간이 지날수록 스포츠 관련 콘텐츠에 대한 팬들의 수요는 콘텐츠의 질과 양 측면에서 빠른 속도로 고도화되고 있다. 과거에는 국내외 프로스포츠 관련 영상만 제한적 채널 (유튜브, ESPN, 네이버 등)에서 소비되었다면, 현재는 YouTube 및 동호회 카페 채널을 중심으로 다양한 아마추어 영상, 유튜브들의 self-created 영상들이 빠르게 확산/소비되고 있다. 또한, 스포츠에 대한 전문적 article에 대한 수요 또한 빠르게 증대되고 있다. 현재는 미국의 경우 ESPN 등 전문 채널에 전문 칼럼니스트들이 작성한 글, YouTube/Twitter 등에 fan들이 공유하는 글들이 주된 소비 채널이며, 한국의 경우, 축구와 농구는 다음/네이버 카페, 야구는 MLB PARK 등 별도 게시판 등으로 채널이 분산되어 있으며, 전문 칼럼니스트들의 글 또한 각 대형 플랫폼(네이버, 다음 등) 등으로 분리된 상황이다. 즉, fan들이 하나의 채널에서 즐길 수 있는 채널 및 콘텐츠의 양/질 모두 제한적인 상황이다.

III. Project WITH 블록체인 모델 및 서비스 아키텍처

III-1. Project WITH 블록체인 모델

1) 블록체인 모델

WITH 팀은 최적의 플랫폼 구동을 위해 다양한 Mainnet의 기술적 스펙과 필수 요구사항에 대한 연구를 수행 중이다. WITH 플랫폼의 특성상 반드시 확보해야 할 최우선의 스펙은 Transaction 간 발생하는 수수료의 최소화, 그리고 강력한 거래 처리 능력이다. 전 세계 수십만 명에 달하는 프로/세미프로 및 아마추어 선수들의 데이터 업로드, 저장 및 공유와 그보다 훨씬 많은 수의 팬들 간의 Transaction까지 발생하게 되면 수수료와 플랫폼의 구동 속도 양측에서 높은 성능이 요구될 것이다. 현재 WITH 팀은 다수의 블록체인 Mainnet 업체 및 해당 기술팀과 장기간 논의 중이며 구체적인 WITH 블록체인 모델 개발 로드맵 확정 후 최적의 Mainnet을 선정하여 적용할 예정이다

2) 플랫폼 내 블록체인 기술의 적용

WITH 플랫폼 내에서 존재하는 모든 정보는 블록체인 기술을 통해 안전하게 관리된다. 비록 해당 정보의 privacy level 등 민감도가 낮더라도 사용자에게 투명한 보상, 권리 행사 및 추후 발생할 수 있는 문제에 대한 track record를 남기기 위해 WITH 팀은 필요한 영역에서 블록체인 기술을 활용하기로 한다. 참여자들이 생성한 정보는 블록체인에 담겨 적재적소에 활용되며, 이에 대한 보상 역시 블록체인을 활용한 토큰으로 지급된다.

WITH 토큰(WIKEN) 및 WITH Point(WINT)가 블록체인을 활용한 매개체지만, 실제 블록체인이 직접 적용되는 영역은 데이터의 관리라고 볼 수 있다. WITH 플랫폼 내에서 업로드, 저장 및 공유되는 정보/콘텐츠는 정보의 특성 및 콘텐츠의 유료 여부에 따라 Open(예: 기본 기록, 무료 콘텐츠 등)과 Private(예: 선수의 의료정보 등 개인 기록 및 유료 콘텐츠)으로 나눌 수 있다.

이 중 모두에게 공개되며, 민감성이 상대적으로 낮은 Open 데이터의 경우 블록체인 내부 Data 공간과 저장 공간 중 Decoded 된 영역에 저장되어 모든 사람에게 Open 될 수 있다. 반면 유료 콘텐츠, 혹은 민감한 개인정보 등 Private 데이터의 경우 저장 공간 중 Encrypted 된 영역에 저장되어 해당 데이터 Owner의 요청이 있지 않은 한 해당 데이터의 접근 권한을 받아야만 접근할 수 있다. (요청이 있으면 Decoded ↔ Encrypted 영역을 넘나들 수 있게 된다.)

III-2. Project WITH 서비스 아키텍처

Project WITH는 Database/Platform/Application의 3단 Layer로 구성된다. WITH 플랫폼 참여자가 생산하고 공유하는 모든 데이터와 콘텐츠, 그리고 토큰의 거래 명세는 블록체인 기술을 통한 안전하게 관리된다. 플랫폼에 데이터와 콘텐츠를 제공한 참여자들은 자신들의 제공 정보에 대한 명확한 소유권을 가지며, 해당 소유권에 기반한 권리 행사가 가능하다. 독창적이고 차별화된 데이터와 콘텐츠를 타 stakeholder(예. 구단, 광고주 등)에게 공유하는 경우 WITH 플랫폼은 이에 대한 기여 보상(Compensation)을 제공한다. Project WITH의 layer 별 상세 서비스 명세 및 블록체인 아키텍처는 'Project WITH 기술백서'에서 기술한다.

IV. Project WITH 사업 및 토큰 모델

IV-1. Project WITH 사업 모델 (WITH 플랫폼은 어떤 서비스를 제공하는가?)

1) WITH 플랫폼개요

[WITH Platform 개요]



Project WITH 팀은 2018년 1월부터 축구 시장을 시작으로 하여 선수-클럽-에이전트를 위한 이적/스카우트 플랫폼을 PC/태블릿/모바일 application 버전으로 개발하기 시작하였고, 2018년 9월에는 선수의 가치평가 알고리즘을 개발하여 실제 Top league의 팀을 대상으로 성과를 낸 바가 있으며, 특정 구단들을 대상으로 실제 이적을 실행할 수 있는 다양한 function들을 시험하고 있다.

이러한 경험에 기반하여 Project WITH가 개발 중인 플랫폼은 다음과 같은 서비스를 제공한다.

① PROJECT WITH 플랫폼이 제공하는 기본 서비스는 하위 리그/ 무명/ 유소년 선수들의 원활한 이적 기회 확보를 위해 Athlete-Club-Fan들을 연결해주는 선수 이적 지원 서비스이다. 본 서비스에서는 다음과 같은 정보를 제공한다.

i. **리그/구단에서 제공하는 기본적인 경기 기록:** 가장 기본적인 데이터로 리그/구단에서 제공하며 아마추어의 경우에는 해당 협회 등에서 취득할 수 있다. WITH 팀에서는 2018년 초부터 데이터 컬렉션 및 클렌징 작업을 시작하였으며 매 경기가 끝난 후 업데이트가 되도록 설정이 되어 있다.

ii. **개인정보:** 선수가 주도하여 추가 첨부할 수 있는 기록으로 공식적으로는 기록되지 않는 의료 정보, 희망 이적 리그/구단, 희망 연봉 및 기타 계약 조항 등을 명시할 수 있다. 해당 기록 중 법적 검토가 필요한 경우는 선수가 소속 국가마다 다를 수 있는데, 이 부분은 국가별 법규 및 리그 조항에 따라 필요한 추가 공증 등을 통해 활용 가능한 방법을 모색할 예정이다. 에이전트/구단이 해당 정보를 보유 시 선수의 허가 하에 해당 기록을 업데이트할 수 있다.

iii. **구단정보:** 마지막으로 구단 정보는 선수의 이적/스카우트를 희망하는 구단(혹은 지정한 에이전트)이 직접 입력하는 항목으로 이를 통해 어떤 조건의 선수를 필요로 하는지 WITH 플랫폼을 사용하는 전 세계 구단/선수/에이전트를 대상으로 open request를 할 수 있다. 상기 i, ii 항목을 입력한 선수를 직접 찾거나, 선수의 구직 request를 직접 받는 등 기존에 하위 리그 내에서 큰 문제로 여겨졌던 선수 난을 해결할 수 있을 것으로 판단된다.

- ② 선수들의 이적 기회 확보/연결과 더불어 개별 선수의 가치 평가 서비스도 제공한다. 구단과 에이전트는 이적 희망 선수의 적정 시장가치를 산출해 볼 수 있고, 또한 특정 선수의 영입 시 기대되는 성적 개선 효과를 분석하는 등 이적 관련 다양한 영역에서의 의사결정에 활용할 수 있다. 개별 선수의 가치평가모델은 크게 정량 평가와 정성 평가, 그리고 두 평가 결과를 적절한 가중치로 결합하여 생성한 최종 평가로 구성된다. 정량 평가는 WITH 플랫폼에 축적된 선수의 계량적 경기 정보를 활용하여 개발된다. 정성 평가는 Project WITH의 어드바이저 그룹, 특히 축구 관련 전문가 그룹과 심리측정 전문가 그룹의 분석을 통해 일차적으로 정성평가 항목을 설정하고 이후 정성평가 요청 선수에 대해 평가를 진행한다. 기존 글로벌 축구통계업체는 다양한 계량적 정보를 수집하고 제공한다는 점에서 의미가 있으나, 유명 선수를 중심으로 한 계량 정보에 국한되어 있다는 점, 고도화된 분석 모델의 부재로 1차원적 정보 취합 및 전달만 제공한다는 점에서 그 한계점이 명확하다. WITH 플랫폼은 선수 가치 평가 모델을 통해 기존 데이터 서비스의 한계를 극복하여 선수 이적 관련 의사결정에 있어서 포괄적이고 실질적인 정보를 제공하고자 한다.
- ③ 동시에, PROJECT WITH 플랫폼 내 fan들의 참여 영역을 증가시키기 위해 fan-created 콘텐츠 공유 플랫폼의 역할 및 스포츠에 특화된 BBS 게시판(분석 글, 사진 등 공유/토론)으로서의 역할도 동시에 수행한다. 본 서비스에서는 다음과 같은 기능을 제공한다.
- i. **종목/리그/구단/선수별게시판:** fan들이 후원하는 종목/리그/구단/선수별 페이지가 있으며 페이지 별로 게시판(BBS) 서비스를 제공하여 fan들이 글을 작성할 수 있게 된다. 글의 종류로는 선수 분석/직관 후기/승부 예측을 포함한 경기 분석 등 다양한 종류가 있을 수 있으며 각 글에는 Like/Dislike/댓글 등의 기능이 제공된다. 우선 2019년 2분기에 배포될 1차 버전의 경우 종목은 축구, 리그와 구단은 이미 협약 된 파트너 리그/구단으로 제한되어 있으나 점차 타 리그 및 종목으로 확장할 예정이다.
 - ii. **각종 스포츠관련 동영상:** 플랫폼 참여자가 직접 제작한 영상을 올릴 수 있는 영역으로, 스포츠와 관련된 모든 original content 영상의 업로드가 허용된다. 1차 버전에서는 하이라이트/ 분석/엔터테인먼트/ 기타 영상으로 구분할 예정이다. 팬들의 유입을 극대화하기위해 WITH 플랫폼은 현재 글로벌기준으로도 최다 수준의 구독자를 보유한 축구 영상 제작 채널인 Shoot For Love와 파트너십체결을 하였으며 1차버전에서 WITH 독점영상을 업로드하기로 합의하였다. 이에 추가로 구단들의 fandom을 확대할 수 있는 각종훈련/ 경기하이라이트 및 기타영상을 업로드하여 팬들의 참여를 독려할 예정이며 현재 타플랫폼에 영상을 공유하고 있는 은퇴선수 등 과 협업하여 WITH 만을 위한 독점 콘텐츠도 공급할 예정이며, 이 과정에서 팬들이 단순 Like와 댓글을 작성하는 것을 넘어서 적극적으로 영상을 request를 할 수 있는 기능까지 추가하여 플랫폼내 모든 유저의 활동을 극대화 하고자 한다.
 - iii. **Gamification:** 1차 버전에서는 포함되지 않지만 추후 WITH 플랫폼에서 개발하고 있는 선수 가치 평가 알고리즘을 통해 각종 판타지 게임 및 모의 betting 등의 다양한 gamification을 추가할 예정이다. 이를 통해 단순히 팬들의 재미를 추구하는 것을 넘어 gamification에서 수집된 데이터를 활용하여 WITH 플랫폼 내 선수 가치 평가 알고리즘 고도화 등에 적용할 예정이다. 이 부분은 국내/외 전문 게임 개발 업체와의 협업을 통해 진행할 예정이며 1차 버전 종료 후 세부 계획을 공개하기로 한다.

2) WITH 플랫폼 비즈니스 모델

Project WITH 플랫폼은 명확한 비즈니스 모델을 보유한 자생적 플랫폼이다. 총 4가지의 비즈니스 모델을 보유하고 있으며, 각각의 기능을 상세히 설명하면 아래와 같다.

- ① **정보 조회 및 에이전트의 연결 성공 시 수수료:** 선수/구단의 개인 정보 조회 및 에이전트의 구단/선수 간의 연결 시에는 WINT가 화폐로 쓰이게 되는데, 이 과정에서 WINT의 일부를 아래와 같이 WITH 플랫폼에서 수수료로 제하여 마찬가지로 30일의 전환 기간 후 수익화하게 된다.



- ② **유료 콘텐츠 판매 시 수수료:** 정보 공유 커뮤니티에 업로드되는 콘텐츠는 무료, 유료 총 2가지로 나뉘는데 그 중 유료 콘텐츠의 경우 전체 transaction 되는 금액 일부를 제하여 WITH 플랫폼의 수수료 매출로 발생하게 된다.



- ③ **선수 가치평가:** 업로드된 선수 정보를 활용하여 선수 가치 평가 정보를 제공한다. WITH팀이 개발한 선수 평가 알고리즘을 활용하여 적정 선수평가자료를 산출하고 해당 정보는 플랫폼에 업로드된다. 선수 가치 평가 정보를 원하는 사용자는 정보 수준 별 책정된 WINT를 WITH 플랫폼에 지급하여야 한다.

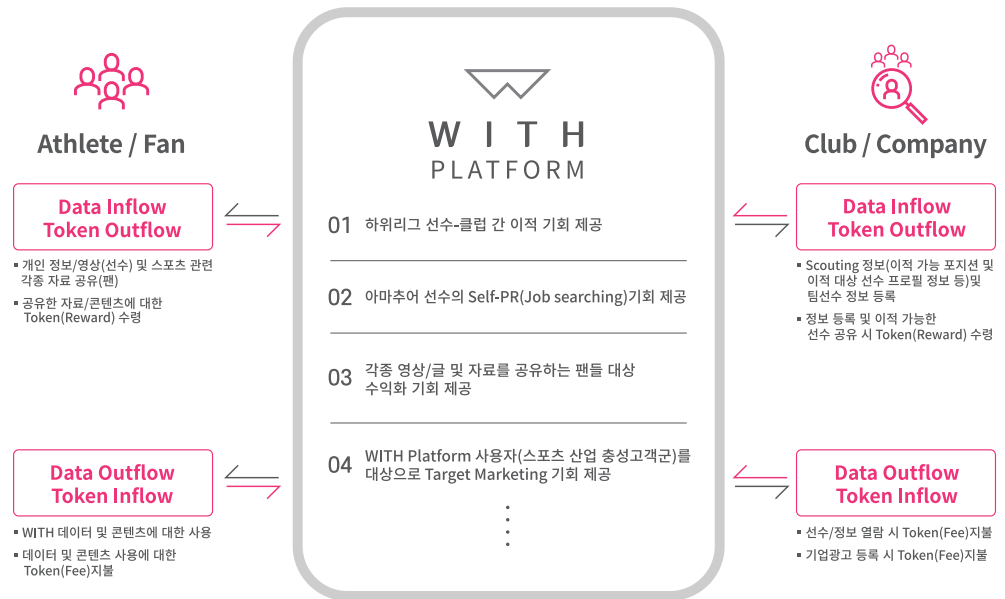


④ 플랫폼 내 광고: 1차 버전에는 미포함 예정이나 2019년 4분기/2020년 1분기 중 출시될 Complete version부터는 스포츠 업체의 광고 등이 플랫폼 내에 게시될 예정이며 광고 게시를 원하는 업체는 거래소에서 WIKEN을 매입하여 광고 수수료로 WITH 플랫폼에 지불하여야 한다.



이상의 비즈니스 모델에서 WITH플랫폼이 제공하는 서비스와 토큰의 흐름은 다음과 같이 요약할 수 있다.

[WITH 플랫폼의 Data/Token In & Outflow]



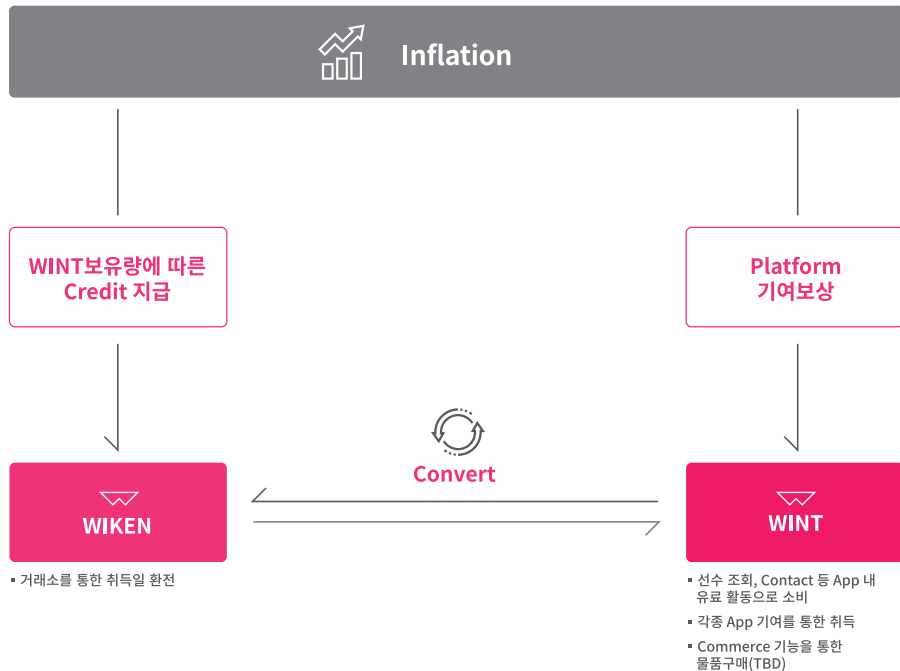
IV-2. Project WITH 토큰 모델 (WITH 플랫폼은 어떤 토큰 모델을 구현하는가?)

WITH 플랫폼 내에서 블록체인에 의해 운영되는 토큰은 1) WIKEN, 2) WINT 두 종류가 있으며 각 토큰의 성격은 다음과 같다.

WIKEN은 WITH 플랫폼 내에서 필요한 WINT를 구매하기 위한 수단이다. 암호화폐 거래소에서 구매하여 취득하거나, 보유한 WINT의 1:1 전환 신청을 통해 즉시 취득할 수 있다. 취득한 WIKEN은 상장된 거래소에서 판매하여 현금화를 할 수 있다.

WINT는 WITH 플랫폼 내에서의 활동을 통해 취득할 수 있으며 플랫폼에 대한 기여도를 평가하는 지표로도 사용된다. 기여도 평가 지표란 보유한 WINT가 많을수록 추후 활동에 대해 상대적으로 많은 WINT가 지급되는 것을 의미한다. 보유한 WINT는 플랫폼 내에서 특정 활동을 하기 위한 지급 용도로 사용하거나 (예: 선수 메디컬 정보 조회, 에이전시 직접 콘택트, 구단 정보 조회 등) 30일간의 Vesting period를 거쳐 1:1 비율로 WIKEN으로 전환할 수 있다. 실질적으로 플랫폼 내에서 통용되는 화폐는 WINT이므로 아래 추가 설명을 통해 계속 알아보기로 한다.

[WITH 플랫폼의 Token 모델]



1) WINT의 취득방법:

① 플랫폼 내 참여를 통한 WINT의 취득

- i. **선수의 정보 업로드:** WITH 플랫폼 자체적으로 수집/가공하는 기본 기록 외 선수의 이적/스카우트에 도움이 되는 각종 정보의 업로드 시 일정 수준의 WINT가 지급되며, 업로드 이후 타 선수/에이전트/구단/팬이 해당 정보의 조회 시에도 올린 당사자는 WINT를 취득할 수 있다. 이 과정에서 정보의 사실 확인이 필요한 경우에는 WINT의 수령까지 수일이 소요될 수 있다. 데이터의 오류, 혹은 허위 정보의 발생 시 제 3자가 수정 요청을 할 수 있으며 허위 정보를 최초로 기재한 사용자는 추후 동일 활동을 하더라도 일정 기간 WINT 취득률이 감소하게 된다.
- ii. **구단의 정보 업로드:** 구단의 정보는 누구나 WINT를 지급하면 볼 수 있으나 업로드, 수정 및 삭제는 해당 구단에게만 권한이 부여된다. 구단은 “현재 찾는 선수의 프로필”, “전체 Payroll 및 추가 지출 의향”, “현재 트레이드 대상 선수 리스트” 등의 정보를 업로드 시 WINT를 지급받게 되며, 데이터를 삭제하더라도 블록체인 특성상 history가 남게 된다. 이를 통해 무제한 업로드, 삭제의 반복을 통한 WINT의 무분별한 취득을 방지할 수 있게 된다.
- iii. **에이전트의 정보 업로드:** 비록 WITH 플랫폼이 에이전트를 보유하지 못한 선수의 권익을 보호하려는 취지에는 변함이 없으나, 구단과 선수를 이어줄 수 있는 가교 역할은 필요하다. (단, 에이전트가 구단/선수 연결 시 구단명과 선수명이 코드명으로 바뀌어 신분 보호 역할을 할 수 있게 되며 WITH 플랫폼 내에 등록할 수 있는 에이전트는 반드시 신분 확인 절차를 통과한 official 에이전트로 제한한다.) 따라서 본 플랫폼에서는 에이전트 계정으로 가입 후, 1) 구단에게서 희망 선수 프로필 목록 수령, 해당 선수 pool에게 전달 후 상호 간 연결이 성공될 시, 2) 선수가 희망하는 리그/구단 목록을 수령, 해당 구단에게 전달 후 상호 간 연결이 성공될 시, 3) WITH 플랫폼 내 이적 희망 리스트 업로드 후 특정 조회 수 달성 시 WINT가 지급된다.
- iv. **팬의 플랫폼 내 각종 활동:** 팬의 경우 정보 공유 커뮤니티에서 글 작성, 댓글 작성, Like/dislike 등 모든 활동에 대한 WINT가 정해진 Scheme에 따라 부여된다. 참고로 정보 공유 커뮤니티의 경우 선수/구단/에이전트의 계정으로도 활동할 수 있으며 팬 계정과 같은 WINT가 부여된다. 반면 팬은 이적/스카우트 기능에서는 조회 밖에 할 수 없으며 WINT를 취득할 수는 없다. WINT를 취득할 수 있는 활동에 대한 full behavior list는 1차 버전 공개 시 정확히 공지될 예정이다.
- v. **플랫폼 내 콘텐츠 판매:** 정보 공유 커뮤니티에 작성된 글, 업로드된 동영상에 대해 최초 게시자는 1) 무료, 2) 완전 유료로 설정할 수 있으며 판매 금액 역시 설정이 가능하다. 2)의 경우 타 사용자가 공식적으로 구매하게 되면 최초 업로더/제작자는 설정한 판매가에서 WITH 플랫폼 수수료를 제한 WINT를 부여받게 된다. 단, 해당 동영상의 originality를 확인하기 위한 확인 절차 작업이 필요할 수 있으므로 콘텐츠 판매에 대한 WINT의 지급은 최장 14일간의 시간이 소요될 수 있다.

② WIKEN의 취득 후 WINT로의 전환

- i. 토큰 모델 overview에서 기술하였듯이 ICO 참여, 거래소를 통한 구매 등을 통해 취득한 WIKEN은 WITH 플랫폼 내에서 전환 신청 시 즉시 1:1의 비율로 WINT로 전환되어 플랫폼 내에서 사용할 수 있게 된다.



WITH PLATFORM

2) WINT의 사용방법

- ① **정보조회:** 구단/선수/에이전트/팬이 타인이 올린 정보를 조회하고자 할 때 정보의 종류에 따라 일정 WINT를 지불해야 한다. 단 해당 정보가 허위 정보로 판명될 경우 환불이 가능하다.
- ② **유료 콘텐츠구매:** “IV-2. 1). ①. v) 플랫폼 내 콘텐츠 판매”에서 기술한 바와 같이 유료로 설정된 콘텐츠의 구매 시 최초 게시자가 설정한 WINT를 사용하여 지불한다.
- ③ **WIKEN으로의 전환:** WINT는 플랫폼 내에서 WIKEN으로 전환신청을 할 수 있으며, WIKEN에서 WINT로의 전환과는 달리 30일이라는 전환기간이 필수로 소요된다. 타 블록체인기반 커뮤니티 플랫폼에서 검증되었듯이 플랫폼의 성공적 구동을 위해서는 장기적 참여자 (Long-term participant)의 존재가 필수적이며, WITH 플랫폼 역시 마찬가지로 WINT ↔ WIKEN 간 30일의 전환기간을 두어 WINT를 보유한 사용자의 장기적인 플랫폼 활동을 이끌어 내려고 한다.

3) 인플레이션

WIKEN은 초기 토큰 판매 이후 첫해('19년, Y1)의 인플레이션이 5%로 시작한 후 5년간 인플레이션 비율이 연간 전년 대비 20%씩 줄어들 예정(Y5 기준, ~3%)이며, Y10 ('28년)부터는 1%의 인플레이션으로 고정된다. 이때, 인플레이션으로 발행되는 새로운 코인 중 일부는 WINT보유자들에게 활동 크레딧 형태로 지급된다.

4) Coin Pool

WITH 플랫폼의 Coin Pool은 플랫폼 사용자와 구단 사이의 토큰 유동성을 향상시키기 위해 적용된다. Coin Pool은 다음과 같은 방식으로 보충된다.

- ① **인플레이션:** 새롭게 발행되는 WIKEN의 20%는 Coin Pool에 보관된다.
- ② **사업 솔루션을 통한 매출:** WITH플랫폼을 이용한 기업의 광고활동(Target Marketing, 설문조사 등) 및 선수가치평가 및 활용(Valuation)서비스에 대한 이용료로 사용된 WIKEN은 모두 Coin Pool에 쌓이게 된다.

5) Marketplace

Marketplace는 WIKEN 및 WINT의 실질적 활용이 일어나는 공간으로 WITH 플랫폼의 주요 기능 중 하나이다. WITH Marketplace는 크게 두 가지 상품으로 구성된다. 첫 번째는 스포츠 활동을 위한 공간 대여이며, 두 번째는 스포츠용품 판매이다. 공간 대여 및 용품 판매 기업들은 거래소를 통해 직접 WIKEN을 구입하지 않아도 WITH 플랫폼 내 거래를 통해 WIKEN을 취득할 기회를 받게 된다. WITH Marketplace 사용자가 늘어나고, WIKEN 및 WINT의 Utility 기능이 향상되면 Marketplace 활용 이점(비용 절감 및 마케팅 등)이 증가하므로 참여 기업이 증가할 것으로 기대된다.



V. WITH Application

WITH Application은 크게 1) 선수정보의 Registration, 2) 선수 Valuation, 3) 팬의 Involvement의 기능을 가지고 있다. 기능 별 WITH Application 개발 예시는 다음과 같다.

1) 선수정보 Registration

WITH 플랫폼은 기본적으로 사용자의 능동적인 정보제공을 통한 가치 창출을 지향한다. 선수가 WITH 플랫폼에 업로드 할 수 있는 정보는 크게 1) 기본 인적사항 및 계약 정보를 포함하는 기본 정보, 2) 신체 성장과 관련된 Physical 정보, 3) 부상 이력을 증빙하는 Medical 정보로 구성되며, 정보별 제공 시 선수에게 지급되는 WIKEN은 차등화되어있다. Application 상에서는 제공되는 정보가 늘어날수록 선수 아바타의 형상이 구체화되며, 선수가 Up& Download한 정보 이력 및 WIKEN의 In&Outflow가 일목요연하게 표시된다.

2) 선수Valuation

WITH 플랫폼에 제공된 선수 정보는 Project WITH팀이 개발한 선수 평가 알고리즘을 통해 하나의 지표(metric)로 산출된다. 선수 평가는 크게 1) 계량 정보에 기반한 정량 평가와 2) 비계량 정보를 활용한 정성 평가로 구성되며, 최종 평가 결과는 정량 평가와 정성 평가를 적정 가중치로 결합하여 산출하게 된다. WITH Application에서 사용자는 선수검색항목을 설정하여 선수에 대한 기본정보 및 선수 가치 평가 정보를 제공받게 된다. 선수 가치 평가 정보는 Peer 간 비교가 가능하며, 따라서 사용자의 선수 이적 관련 의사결정에 직관적인 도움을 제공한다.

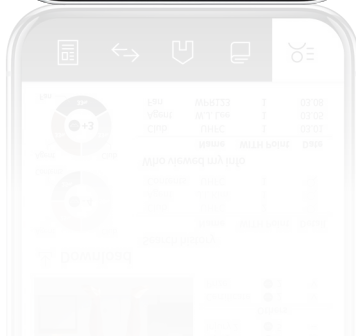
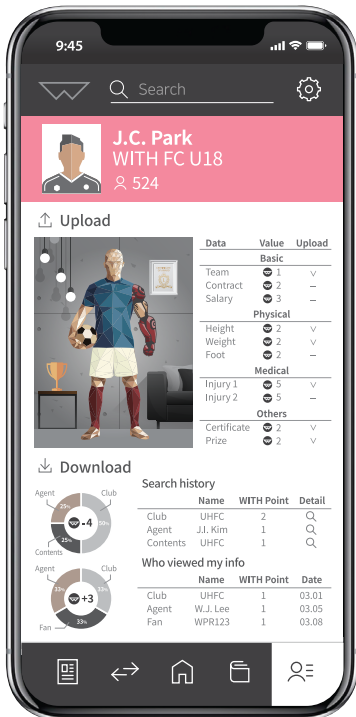
3) 팬 Involvement

WITH 플랫폼은 단기적으로 콘텐츠 생성 및 유통, 장기적으로는 Gamification 개발을 통한 팬의 플랫폼 참여를 유도한다. 팬이 직접 제작, 또는 1차 가공을 통해(번역 및 편집 등) 업로드된 콘텐츠는 업로더의 보유 WINT에 따른 플랫폼 내 영향력 및 콘텐츠의 수준에 따라 WINT가 차등 책정, 제공된다. WITH Application은 팬의 활발한 콘텐츠 제작 및 유통 활동을 지원하기 위하여 블로그, BBS 등 다양한 커뮤니케이션 채널을 제공한다.

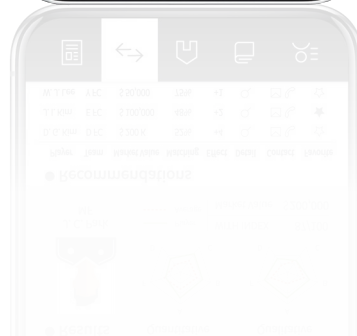


WITH PLATFORM

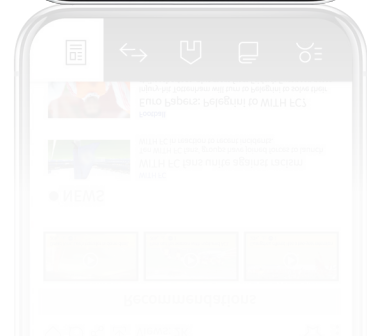
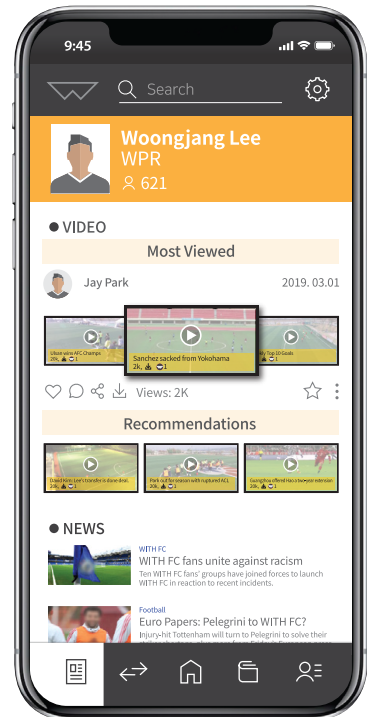
[선수 정보 Registration]



[선수 Valuation]

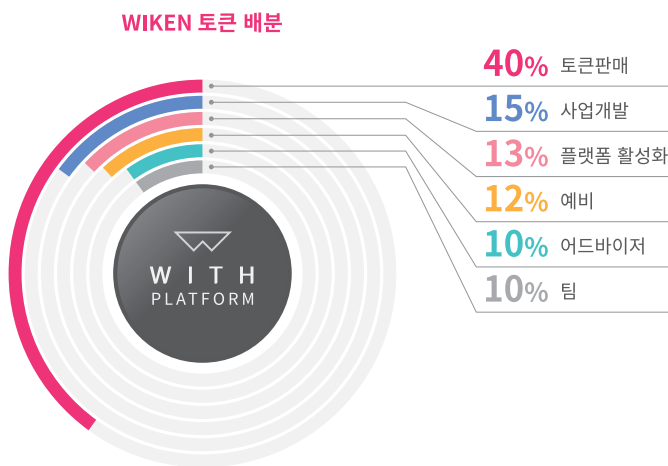


[팬 Involvement]



VI. ICO 진행 계획

1) WIKEN 초기 배분 계획



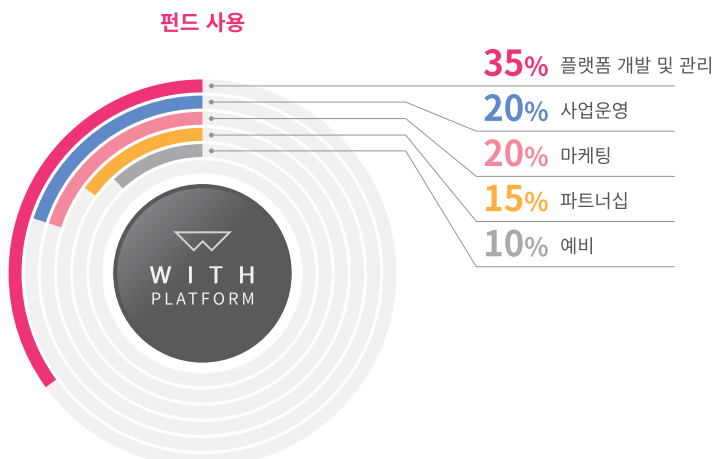
토큰 판매 요약

상세
<ul style="list-style-type: none"> 하드캡 : USD 4.8M 소프트캡 : USD 0.8M
<ul style="list-style-type: none"> 총 WIKEN : 1,200,000,000 WIKEN 판매 WIKEN : 480,000,000 WIKEN
<ul style="list-style-type: none"> 1 WIKEN 가격 : 0.01 USD (1 USD = 100 WIKEN)
<ul style="list-style-type: none"> Private 판매 시작 : 2019 1Q Public 판매 시작 : 2019 2Q 토큰 판매 종료 : 2019 3Q 토큰 배분 : 2019 3Q

* 총 토큰의 80%가 의무보호예수
(의무보호예수 기간은 3-48개월)

2) 자금 사용 목적(Use of Fund)

ICO를 통해 마련된 자금은 WITH 플랫폼 개발 및 생태계 조성에 사용될 예정이다. 참여자(노드) 간 정보 및 토큰 거래가 이루어지는 블록체인 플랫폼을 개발하고, 플랫폼의 핵심 기능의 연구개발을 위해 전체 자금의 35%를 사용한다. WITH 플랫폼을 안정적이고 경쟁력을 갖춘 비즈니스 모델로 개발하기 위한 사업운영목적으로 20%를, 다양한 광고 채널을 통한 플랫폼 마케팅 목적으로 자금의 20%를 사용할 계획이다. WITH 플랫폼의 효율적인 안착을 위해 다수의 스포츠 기업, 스타 및 단체와의 협력이 반드시 필요하며, 이러한 파트너십 체결에 15%의 자금을 배분한다. 마지막으로 자금의 10%를 예비비로 책정하여 시장 변동성 및 우발 상황에 대응한다.



펀드 사용 목적

구분	비중	내용
플랫폼 개발 및 관리	35%	<ul style="list-style-type: none"> WITH 플랫폼 개발 선수평가모형 R&D
사업 운영	20%	<ul style="list-style-type: none"> 플랫폼 운영 및 비즈니스 개발
마케팅	20%	<ul style="list-style-type: none"> 광고 및 마케팅
파트너십	15%	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 기업, 스타 및 단체와의 파트너십
예비	10%	<ul style="list-style-type: none"> 예비

3) 정책과 주의사항

ICO 참여자는 다음과 같은 사항들을 충분히 인지하고 토큰 구매를 결정해야 한다.

- ① **리스크와 불확실성:** 백서는 사업 계획과 비전에 대한 기술이며, 사업 내용에 대한 보증은 아니다. 사업 환경과 진행 상황에 따라 실제 사업 진행은 다를 수 있다는 점을 ICO 참여자는 충분히 인지해야 한다.
- ② **ICO 참여제한:** ICO가 금지된 국가의 국민들은 ICO에 참여할 수 없다. ICO 금지 국가의 국민이 ICO에 참여했을 경우 발생하는 법적책임은 ICO 참여자 본인에게 있다.
- ③ **언어:** 백서의 원본언어는 한글과 영어로 각각 작성되었으며 그 외 언어로 된 백서의 경우 번역의 과정에서 오역이나 누락의 가능성이 있다. 신중한 ICO 참여를 위해서는 한글, 영어로 작성된 원본 백서의 최종 확인을 권장한다.
- ④ **WIKEN의 성격:** WIKEN은 백서에서 기술된 용도 이외로는 사용할 수 없다. WIKEN은 증권이 아니며, WIKEN의 소유자에게는 어떤종류의 이익배당이나 의결권도 부여되지 않는다.
- ⑤ **취소와 환불:** ICO 참여자는 구매한 WIKEN에 대한 취소, 환불을 요구할 수 없다.

VII. Project WITH 사업추진 로드맵

01

스포츠 마케팅
비즈니스 개발

2010
~
2017

- 2010 4분기 · JSML (스포츠 이벤트 마케팅) 런칭
- 2011 3분기 · 아시안 드림컵(베트남 호치민)
- 2012 3분기 · 아시안 드림컵(태국 방콕)
- 2013 3분기 · 아시안 드림컵(중국 상하이)
- 2014 3분기 · 아시안 드림컵(인도네시아 자카르타)
- 2015 3분기 · Crowd76 (스포츠 공간대여 서비스) 런칭
- 2016 2분기 · 맨체스터 유나이티드 & PGA 투어의 한국 내 지적재산권 기반 사업 개발

02

디지털
트랜스포메이션

2018
3분기

- WePlayRight (글로벌 스포츠 플랫폼) 런칭
- 울산현대 축구단과 전략적 파트너십
- 'WITH Platform' 사업구상 소개

2018
4분기

- 'WITH Platform' 개발 전략 수립

2019
1분기

- 백서와 웹사이트 개설
- 아시아축구연맹 선수/구단 데이터베이스 구축
- WITH Platform 알파테스트

2019
2분기

- 선수 가치평가 솔루션 개발

2019
3분기

- 아시아용 베타버전

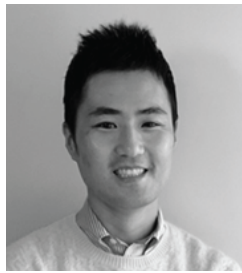
2019
4분기

- 아시아 풀 버전 런칭

2020
1분기

- 글로벌 풀 버전 런칭

VIII. Team



CEO
woongjang Lee

(Former) Deloitte/ KPMG
Manchester Business School



COO
David Kim

Director of JS Foundation
(Former) Agent for Jisung Park
(Man Utd)
(Former) CEO of JSML



CTO
Soyoung Jang

(Former)
Hyosung Information System
B.S. in Electronic Engineering
Yonsei University



CSO
Audrey Park

(Former) Deloitte
(Former) Cheil Worldwide
Manchester Business School



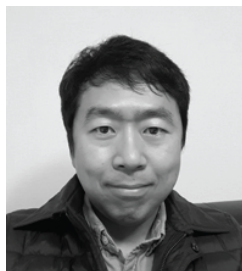
Head of Marketing
Seonmin Lim

(Former) Director at Welliv



Director
Dokyun Kim

Youth Director of
Ulsan Hyundai FC



Head of Design
Jooho Yook

Art Director of WIZAD



Business Developer
Daniel Do

M.S in Business Administration
Yonsei University



Business Developer
Jay Park

M.S in Business Administration
Yonsei University



WITH PLATFORM

IX. Disclaimer

이 백서는 WITH Team에서 배포하는 문서로 WITH Project에 관한 정보 제공의 목적으로 작성되었습니다. WITH TEAM은 WITH Project를 진행하는 사업의 주체이며 백서 초기 버전 발간 당시에는 법적인 실체가 없는 온라인 상의 Project 조직입니다. WITH에 대한 기관 투자자들의 투자 계약이 시작되기 전 홍콩에 법인이 설립되었으며, 법인의 형태는 영리법인입니다. WITH TEAM은 가칭이며, 실제 법인 설립 후 추진 주체의 명칭은 변경될 수 있습니다. 백서 상의 WITH TEAM은 통상 WITH Project 추진을 위해 설립할 법인을 지칭합니다. 이 백서에 서술된 기술적, 법적 내용은 개발 과정의 결정에 따라 언제든지 변경될 수 있으며, 백서의 내용은 어디까지나 발간 당시의 계획입니다. 이 개발 계획과 일정, 내용에 대해 WITH TEAM은 어떤 것도 보장하지 않습니다. 이 백서의 내용과 직간접적으로 관련된 기술적, 법적 및 재정적 문제에 대한 불확실성과 모호성을 명확히 하고 향후 불필요한 분쟁 등을 피하기 위하여 귀하는 이 장의 내용을 면밀히 인지하여야 합니다. 또한 귀하가 이 백서와 관련한 어떤 결정을 하고 행동을 취할 때 귀하가 조금이라도 불확실한 점이 있다면 귀하는 합당한 전문가의 조력을 받아야 합니다. 귀하가 향후 WIKEN 관련 거래, 계약 또는 투자와 관련하여 본 백서를 법적 근거로 삼거나 법적으로 의존해서는 안 됩니다. 이 백서는 WIKEN 등의 투자, 판매 등을 권유하는 문서에 해당하지 않으며, 이를 근거로 아무도 WIKEN의 투자 등과 관련하여 어떠한 법적 계약을 할 의무가 없습니다. WIKEN의 투자 등에 대한 귀하와 WITH TEAM의 계약, 또는 다른 내용의 계약과 관련하여, 구체적 계약의 조건 및 내용은 해당 계약의 당사자 간 서면 합의에 의해 정의될 것이며, 이 백서가 해당 계약 내지 기타 계약의 조건 및 내용이 되는 것은 아닙니다. 특히 해당 계약 및 기타 계약과 이 백서 간에 불일치가 발생하는 경우 해당 계약의 내용이 우선합니다. WITH은 Project 추진을 위한 투자금을 받고 투자자에 대해 WIKEN을 제공합니다. WITH에서 사용하는 주토큰의 가치는 언제든지 제로(0)가 될 수 있으며 어떠한 환금성도 보장하지 않습니다.

WIKEN은 유틸리티 토큰으로서 암호화폐(cryptocurrency) 또는 디지털 자산(digital asset)에 해당할뿐, 법정통화, 법정화폐, 채권, 주식등유가증권, 파생상품 등에 해당하지 아니하고, 이와 같이 분류하거나 해석 또는 취급해서는 안 됩니다. WITH은 개발과정중 개발 방향과 내용이 언제든지 변경될 수 있습니다. 이 사실을 고지했음에도 불구하고 투자한다는 것은 투자자가 이 사실을 충분히 이해하고 있음을 의미합니다. 투자에 대한 판단은 귀하가 전적으로 판단하고 결정해야 하는 사항입니다. WITH TEAM과 그 계열사, 모회사, 자회사, 관계회사 등과 각 회사의 임직원은 관련법률, 규정 및 규칙에서 허용하는 한도내에서, 그리고 이 백서와 관련된 모든 경우에, 귀하의 어떤 종류의 손실에도 책임을 지지 않습니다. 그 손실은 재정적 또는 비재정적 손실은 물론, 데이터의 손실 등 포괄적인 유·무형의 손실을 모두 포함하며, 이에 한하지 않습니다. 귀하가 암호화폐의 투자, 공모, 거래 등이 법적으로 금지되었거나 제한된 국가의 국적자, 시민권자이거나 기타 거주권 등을 가진 주민인 경우 WIKEN을 획득할 자격이 없습니다. WITH TEAM은 추후 WITH 개발과 운영과정에서 필요에 따라 개발 또는 운영, 개발 및 운영 모두를 담당할 별도의 자회사를 단수 또는 복수로 설립할 가능성이 있습니다. 귀하는 이 장의 면책조항을 포함한 이 백서의 내용을 전부 인지하고, 그 진정성을 인정하며 이에 동의한다는 점을 명백히 합니다.

이 백서는 법적 검토는 받았으나 법적 효력은 없습니다.