

EAC Ecosystem

(Education Assessment Contribution)

Whitepaper



- ◆ 본 문서는 당사의 지적재산권이므로 무단 배포 및 도용 시 법적 책임을 물을 수 있습니다.
- ◆ 본 문서는 일반적인 정보 제공용으로 제작되었으며, 본 문서의 어떠한 내용도 특정 회사 또는 개인과 개인 조건을 규정하는 것을 해석을 용인하지 않습니다.
- ◆ EAC PLATFORM PTE.LTD. 와 법률 관계가 없는 제3자의 행위 (또는 거래)에 어떠한 책임도 없음을 밝힙니다.
- ◆ 문서와 관련된 문의 사항은 support@eacplatform.com으로 주시기 바랍니다.

Abstract

The Problem

현재 글로벌 교육과 국내 교육의 문제점은 산업과 교육이 따로 움직이고 있다는 것입니다. 19세기의 커리큘럼과 교육 환경 속에서 20세기의 교사가 21세기의 아이들을 가르치고 있는 것이 우리의 현실입니다.

교육의 형태는 오프라인의 현장 교육에서 온라인 교육인 이러닝 1.0을 거쳐 모든 콘텐츠를 온라인에서 접할 수 있는 이러닝 2.0으로 발달하였지만, 일방적 정보 전달의 여전한 교육 방식과 급변하는 시대의 흐름을 반영하지 못하는 지식 중심의 교육 콘텐츠에 대한 문제가 지적되고 있습니다.

더욱이 우리의 과거와 역사인 문화·전통의 경우에도 배우고자 하는 학습자의 니즈는 많으나, 쉽고, 재미있게 체험하거나 배울 수 있는 디지털 매개체는 거의 없었다고 하는 판단입니다.

또한 우리는 환경 문제 의식 제고를 위한 환경 교육의 중요성을 피력할 필요가 있습니다. 산업 사회의 기술 문명은 지구의 한계를 벗어난 자연 자원의 남용과 우리의 터전인 자연 환경을 훼손하는 결과를 가져왔습니다. 인류 역사상 탄소 배출량이 최대치로 증가하면서 지구 가열(Global Heating)의 기후 위기(Climate Crisis)에 직면하고 있는 현실에서 여전히 기술 중심의 교육이 진행되고 있음에 문제 의식 제고와 해결 방안을 위한 환경 교육은 더 이상 지체할 수 없는 과제가 되었습니다.

The Solution

이에 우리는 제3의 가상 공간에서 개인의 자아 실현과 인류 발전과 존속을 위해 필요한 역량과 지식을 습득하는 것은 물론 창의적이고, 융복합적인 사고를 가진 우수 인재를 양성하는 메타버스형 학교 'METASQUARE(메타스퀘어)' 플랫폼을 통해 이러닝 3.0 시대를 열고자 합니다.

본 프로젝트는 21세기의 급변하는 사회와 환경 속에서 능동적으로 살아갈 수 있는 미래 역량을 키우고 궁극적으로는 지역 공동체와 더 나아가 우리가 살고 있는 삶의 터전에 공헌하고 기여할 수 있는 21세기형 인재를 양성하는 것입니다.

먼저, 메타버스 플랫폼 안에서 지식 전달자는 물론 학습자 개개인이 가진 모든 지식과 노하우, 자기 자신만의 스토리에 대한 공유와 보장이 가능하도록 할 것입니다.

이와 관련하여 교육의 범주는 학교 내의 K-12 정규 교과 과정은 물론 자기 계발과 자기 성장을 위한 인문 사회, 문화, 예술 등 학교 안팎의 여러 분야의 교육 콘텐츠를 다룰 예정입니다.

더욱이 메타버스라는 공간 안에서 문화의 내용을 배우도록 도와 주고, 경제적인 어려움의 문제도 해결하며, 국가의 문화를 후대에 계승한다는 큰 목적으로 본다면, 문화·전통과 메타버스를 결합하는 프로젝트는 훌륭한 의미가 있음을 알 수 있습니다.

또한 우리는 나무 심기와 같은 다양한 환경 운동 캠페인과 교육을 진행하여 생계와 문화를 영속하기 위한 노력을 가할 것입니다. 특히 자발적 탄소배출권 시장과 블록체인의 연계를 통하여 환경 문제에 관심을 가지고, 환경 보호에 동참하고자 하는 더 많은 수요자들을 연결하여 온실가스 감축을 촉진하는 접근이 용이하고 현실 가능한 글로벌 환경 운동을 시행할 것입니다.

Platform & Ecosystem

EAC PLATFORM PTE. LTD.는 전세계 모든 아이들이 21세기에 꼭 필요한 인재로 성장하기 위해 필수적인 학교 안팎의 모든 교육을 다음과 같은 기술을 도입하여 메타버스 공간에서 실현하는 프로젝트를 진행할 예정입니다.

이를 위해 기존의 교육 콘텐츠를 메타버스, AI 기술로 구성하여 미래의 새로운 가치를 창출하는 메타버스 플랫폼으로 교육과 엔터테인먼트, 게임이 서로 구분할 수 없을 정도로 융합되는 메타버스의 장점을 극대화할 것입니다.

- 1) 빅데이터 기반의 AI 분석 및 추천 기술
- 2) 학습자 행동 데이터 기반

- 3) 부정 행위 방지 기술
- 4) 블록체인을 통한 학습자의 데이터 자주권 보장

또한 digital product에 대한 저작권을 NFT로 보호하여 교육의 산물로 만들어진 학습자의 아이디어가 양질의 콘텐츠를 생성하게 될 때 무한대에 가까운 혁신으로 NFT 2.0 시대를 맞이할 수 있을 것이라 기대합니다.

이를 위해 'METASQUARE(메타스퀘어)'에 방문하여 학습한 이용자들이 스스로 크리에이터가 되어 자신의 스토리와 창의성을 바탕으로 보다 발전된 미래 교육 콘텐츠를 새롭게 개발하여 이들이 만든 진화된 교육 콘텐츠의 가치를 창출하고 보상받을 수 있도록 NFT를 활용하고 ECO 시스템을 구축할 예정입니다.

기존의 블록체인의 기술은 채굴, 보상, 코인 거래, NFT 등에 한정적인 경제 시스템에 발맞추어 있다면, 우리의 'METASQUARE(메타스퀘어)' 플랫폼은 블록체인 본연의 기술 + Metaverse Society + META-Economy를 만들어 내는 세계 최초의 가상 세계와 같은 개념이 될 것입니다.

블록체인 기술이 'METASQUARE(메타스퀘어)' 플랫폼의 발전을 가속화하기 위해, 유저 기반으로 성장하도록 돕고, 플랫폼 내의 크리에이터, 학습자 그리고 프로슈머의 생태계를 만들어, 거대한 글로벌 서비스 플랫폼으로 나아가도록 디자인되었습니다.

- 1) 블록체인 네트워크를 기반으로 한 M2E Economy
- 2) 성장 학습 Platform 기반으로 한 Meta-Society
- 3) 플랫폼과 코인의 확산을 가속화하기 위한 Flow프로그램

'METASQUARE(메타스퀘어)'의 유저들은 학교 안팎의 교육 활동뿐 만 아니라 여러 분야의 환경 운동 캠페인에 참여하게 됩니다.

본 프로젝트의 시작은 산림으로 조성된 'METASQUARE(메타스퀘어)' 내 공간에 유저가 심은 나무를 NFT로 소유하고, 세계 3위 열대 산림 자원 보유국인 인도네시아에 나무 심기 프로젝트를 진행하여 탄소 중립 및 친환경 활동을 활성화하는 프로젝트가 진행될 예정입니다.

교육 콘텐츠와 기술의 만남은 새로운 생태계를 만들어 내고, 체험을 제공하여 사용자들이 플랫폼을 기반으로 성장하도록 하는 META-Society를 희망합니다.

이것은 다른 블록체인 커뮤니티의 도움과 재능 있는 개발자의 기여가 없었다면, 프로젝트의 유지는 어려웠을 것입니다.

우리는 프로젝트를 유지하고 성장하기 위해 공정한 파트너십으로 글로벌 스펙트럼을 확장된 오픈 플랫폼으로 나아갈 것입니다.

Table of Contents

1. Background
 - 1.1 Blockchain & Edtech
 - 1.2 Culture에 대한 설명과 Metaverse 의의
 - 1.3 Blockchain & Certified Emission Reduction (CER)
2. Business Model
 - 2.1 Education (In School)
 - 2.2 Culture (Out of School)
 - 2.3 Environment (Environmental Campaign)
3. METASQUARE Spectrum
4. Blockchain & METASQUARE
5. METASQUARE Platform
 - 5.1 Architecture & Design
 - 5.2 NFT Marketplace
 - 5.3 EAC Wallet and Others
6. METASQUARE Future Design
 - 6.1 Roadmap
 - 6.2 Governance & Challenges & CHALLENGES
7. Initial Token Program
8. Team & Advisory
9. Risk & Disclaimer
10. Appendix
 - 10.1 Blockchain & Edtech
 - 10.2 EAC CO2 Token
 - 10.3 EAC NFT

1. BACKGROUND

1.1 Blockchain & Edtech

COVID-19로 인한 교육 기술(EdTech)에 대한 소비의 단기적인 급증은 향후 몇 년 동안 디지털 기술의 장기적인 통합과 훨씬 더 높은 온라인 교육 수준으로 전환되면서 재조정될 것으로 예상됩니다.

이러한 전환에는 대부분의 학교와 대학이 여전히 디지털 성숙 여정의 시작 단계에 있기 때문에 학습, 데이터 및 관리를 위한 상당한 인프라가 뒷받침되어야 합니다.

블록체인 기술은 교육의 구조 변환에 혁신을 가져다 주는 역할을 할 것입니다. 특히 블록체인 기술은 수많은 정보 및 데이터 단위를 안전하게 저장할 수 있게 합니다.

평가 보고서에서 중요한 문서에 이르기까지 모든 것을 블록체인 기술을 구성하는 블록에 안전하게 저장할 수 있으며, 학생들 또한 자신의 성과를 높은 신뢰도를 바탕으로 확인할 수 있습니다.



블록체인 기술을 사용하여 기대할 수 있는 개선 사항은 다음과 같습니다.

학습자의 데이터 자주권 보장

블록체인을 통해 학생의 신원과 관련된 데이터 (예: 자격 증명, 학습한 기술 등)는

학생들이 자신의 데이터 자주권을 회복할 수 있는 기반이 될 것입니다. 학생들은 평생 학습 데이터 (강의실 내부 및 외부 모두)를 저장하고 이를 완전히 소유하고 액세스 할 수 있는 제3자에게 자주권을 행사할 수 있습니다. 이러한 방식으로 학습자는 학습 이력의 자격 증명을 정확하게 할 수 있고, 제 3자가 접근할 수 있습니다.

학생들이 모든 학습 데이터를 저장하고 다양한 관계자들과 공유할 수 있는 블록 체인 또한 학습자의 데이터 자주권을 지키는데 역할을 하게 됩니다.

교육 기관, 기업 및 학습자를 위한 보안 및 효율성 향상

블록체인은 학습자 데이터의 신원, 개인 정보 보호 및 보안을 보장 할 수 있는 잠재력이 있습니다. 블록체인은 해시 체인을 통해 불변성을 보장함으로써 보안과 유효성을 제공합니다.

예를 들어, 학습자는 블록체인에 저장된 과거 교육 인증을 변경할 수 없지만 종이 기록으로는 쉽게 변경 및 조작이 가능합니다. 또한 개인 정보는 데이터를 저장하는 것이 아니라 데이터의 해시를 통해 블록체인을 통해 보장됩니다.

선택적으로 데이터는 블록체인에 저장되기 전에 암호화 될 수도 있습니다.

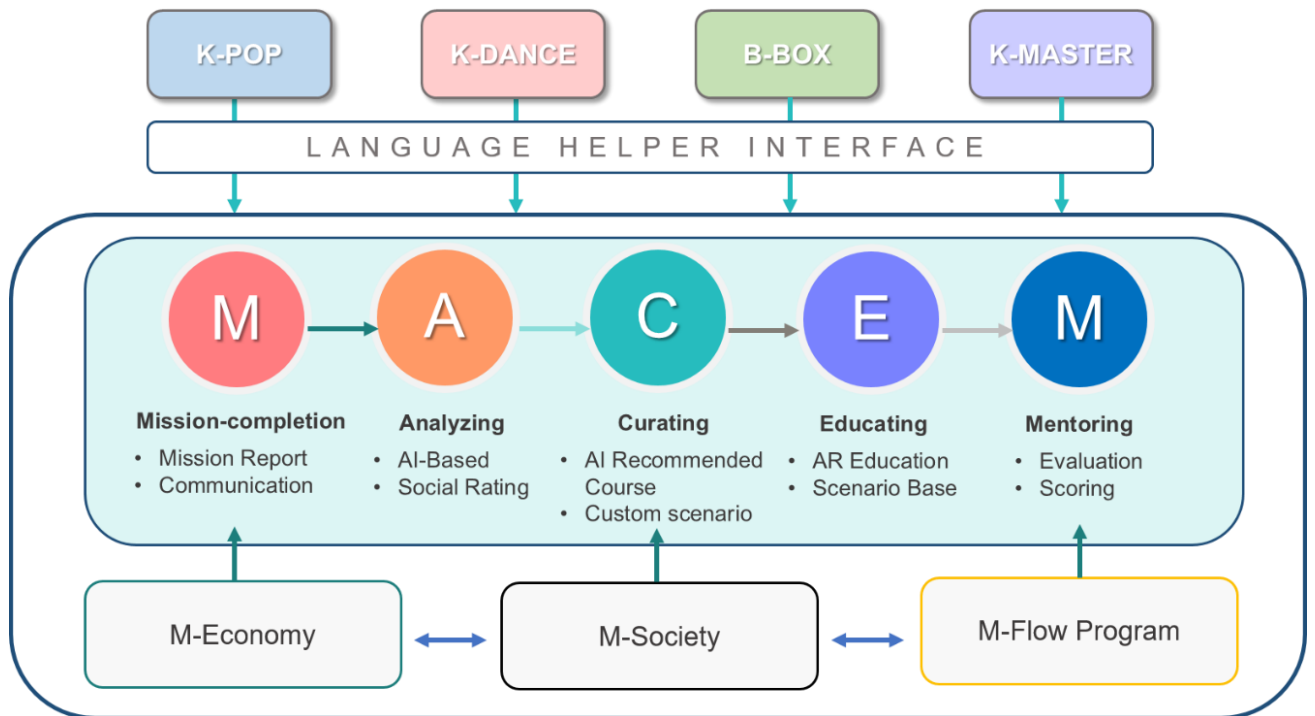
글로벌 K-12 교육 기술 시장

글로벌 K-12 교육 기술 시장 규모는 2021-2026년에 25.0%의 연평균 성장률로 2020년 약 1억 1,850만 달러에서 2026년까지 4억 4,190만 달러에 이를 것으로 예상됩니다.

K-12 교육 기술 시장에 대한 수요는 전환점에 있습니다. 교육 기관은 원격 학습을 중심으로 전환하고 학교 예산을 강화하여 소비 결정에 있어 비용 효율성의 가치를 높이고 있습니다. 학부모들 또한 자녀의 참여도를 높여 주는 교육 리소스에 대한 수요가 증가하고 있습니다.

특히, 글로벌 K-12 시험 및 평가 시장은 2020-2024년에 59억 6천만 달러로 성장할 것으로 예상되며 예측 기간 동안 연평균 8%로 이상의 성장률이 예상됩니다.

1.2 Culture에 대한 설명과 Metaverse 의의



[문화에 대한 정의는 매우 어렵고도 다양하다. 문화는 음악, 미술, 문학, 연극, 영화와 같은 예술 분야에서 두드러지게 나타난다. 사람들은 상품으로서 대중 문화, 유행가와 같은 것들을 소비함으로써 문화를 접하기도 한다.]

[미국의 인류학자 클리포드 기어츠(Clifford Geertz)가 저술하여 1973년 발표한 책 『문화의 해석』(The Interpretation of Cultures)에서 문화란 "삶에 대한 인간들의 지식과 태도를 소통하고 지속시키고 발전시키는 상징적 형식으로 표현되어 전달된 개념의 체계"라고 기술했다.] – 위키백과, 2022

지금 이 시점에서 문화를 배우게 하고, 전승하고, 발전하는 것을 보면, 학습을 도와 줄 수 있는 기술이 개발이 되었는데도 불구하고, 여전히 오프라인 학습장, 개인 간의 수업, 또는 유튜브 같은 영상 서비스 안에서 학습하는 것이 대부분입니다.

또한 시기적으로도, 2020년부터 시작된 Covid-19 팬데믹이 가져온 폐쇄 기간 동안은 영상 매체가 학습 환경의 전부이기도 하였습니다.

문화/전통의 경우에도 배우고자는 하는 시장의 Needs는 많으나, 쉽고, 재미나게 체험하거나 배울 수 있는 디지털 매개체는 거의 없었다고 하는 판단입니다.

그래서 우리는 메타버스라는 공간 안에서 문화의 내용을 배우도록 도와주고, 경제적 어려움의 문제도 해결되고, 국가의 문화를 후대에 계승한다는 큰 목적으로 본다면, Culture와 Metaverse를 결합하는 프로젝트는 훌륭한 의미가 있음을 알 수 있습니다.

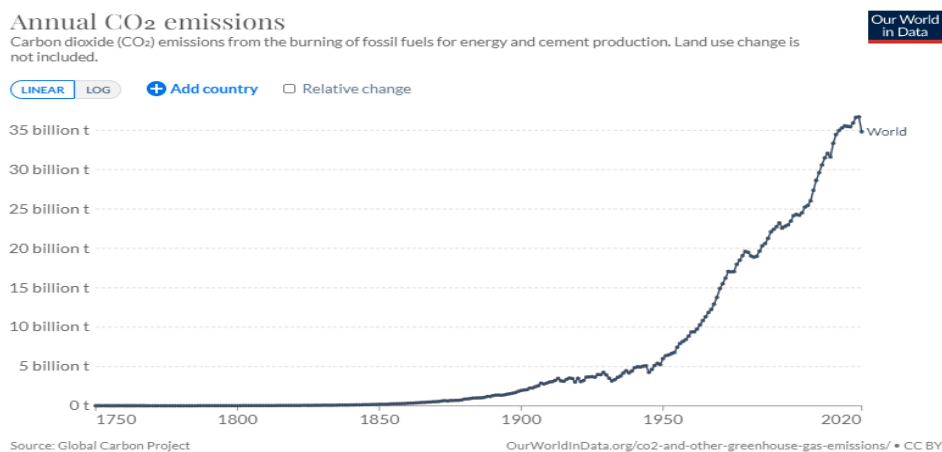
이 프로젝트의 첫 그림은, 2000년대부터 대중적으로 많이 부각이 되고 있는 K-Culture를 기반으로 시작하여 오픈이 될 예정이며, 유저가 지속적으로 늘어나는 성장 라이프 사이클을 가질 수 있도록 디자인하여, 향후 계획으로 세계 10개국으로 확장을 하는 프로젝트 계획을 담고 있습니다.

이는 전통과 대중 문화를 공유하는 메타버스 플랫폼으로도 포지션 하겠지만, 자칫하면 지금도 사라지고 있거나 소수 몇 사람만 한정되어 이어지는 문화를 보다 대중성 있게 끌어내고, 보전하여 그 나라가 가지는 소중한 전통, 대중 문화를 후대에 전달 해주는 큰 사명감도 있음을 시사합니다.

1.3 Blockchain & Certified Emission Reduction (CER)

탄소배출량의 급격한 증가

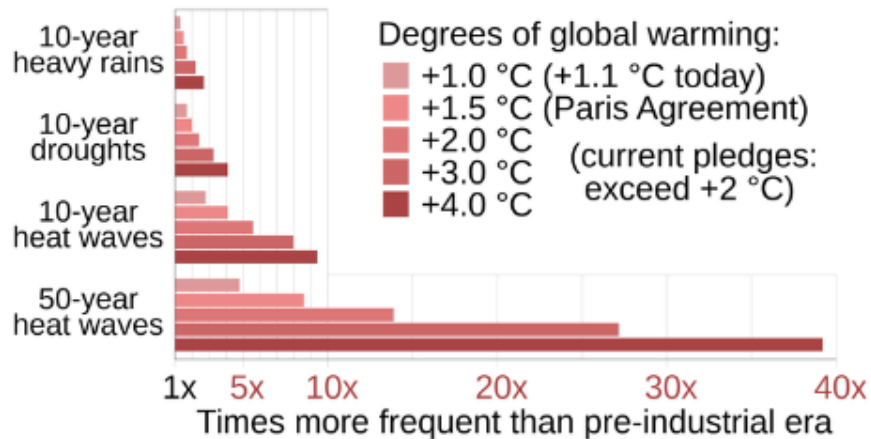
현재 환경문제는 매우 심각한 상황입니다. 2020년기준 전세계는 약 34.8 Gton CO₂eq를 배출하고 있습니다. 이 수치는 코로나 영향으로 약 2 Gton CO₂eq정도 감축된 수치임에도 40년 전보다 2배 이상 증가된 수치입니다.



(출처: Global Carbon Project)

지구 가열(Global Heating)

향후 10~15년동안 현재와 동일한 탄소 배출을 발생한다면 평균 기온이 섭씨 3도 수준으로 상승할 것입니다. 그렇게 될 경우 전 세계적으로 조수가 상승하고 식량 생산량이 50%이상 감소되며 열대 지역인 라틴아메리카, 아프리카, 중동 등은 극한의 온도로 인해 인류가 생활이 불가능한 지역이 될 것입니다.



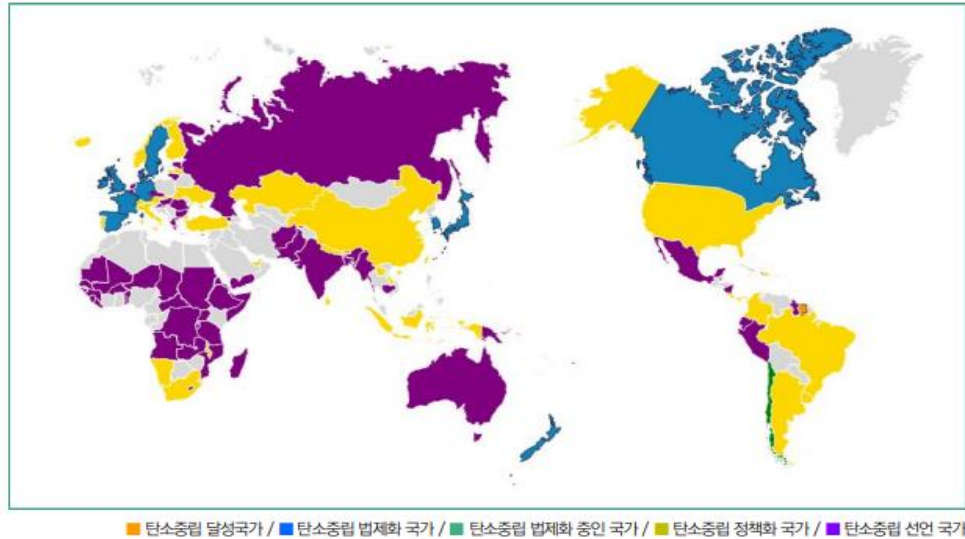
(출처: Climate Change 2022)

탄소배출량 감축을 위한 노력

지난 2015년 프랑스 파리에서 열린 제21차 유엔기후변화협약 당사국총회에서 채택된 파리협정에서 인류 생존을 위해 2100년까지 산업화 이전 대비 지구 평균 온도 상승을 2°C 보다 훨씬 아래로 유지하고 나아가 1.5°C로 억제하기 위한 노력을 해야한다는 목표에 합의했습니다.

그리고 2018년 IPCC 에서 발표한 1.5°C 특별 보고서에는 지구 평균 온도가 1.5°C 상승하는 시점을 2030년~2052년으로 예상하면서 1.5°C 상승 억제 목표 달성을 위해서는 "전 지구적으로 2030년까지 2010년 온실가스 배출량 대비 45%를 감축하고, 2050년까지 순 배출량을 '0'으로 만들어야 한다"고 권고했습니다.

이후 2019년 73개국이 탄소 중립 계획을 발표했고, 지금까지 총 137개국이 탄소 중립을 선언하면서 탄소 중립은 이제 더는 미룰 수 없는 전세계의 신 글로벌 패러다임이 되고있습니다.



(출처: Energy & Climate intelligence Unit. Net Zero Emissions Race: 2011)

인도네시아 산림 보호

인도네시아는 아마존과 콩고에 이어 세계 세 번째로 큰 열대림을 가진 국가로 전 세계 열대림의 약 8%를 차지하고 있습니다. 아마존이나 콩고의 경우 산림 지역이 거대한 대륙 내부에 있는 반면에 인도네시아는 상업 및 산업적 측면의 접근성 높아 산림 훼손이 심각하게 발생되고 있습니다.

2015년부터 2019년까지 발리섬 8배에 해당하는 크기에 해당하는 440만ha의 땅이 불탔고 그 중 18%에 해당하는 78만9천ha의 땅은 반복적으로 불에 탔습니다. 삼림 벌채와 산불을 통해 나무에 고정된 이산화탄소가 대기 중으로 방출되면서 지구 온난화를 가속시키고 있습니다,

세계 자원 연구소(World Resources Institute)에 따르면, 지구상에 존재하는 최소 10억 헥타르(hr)의 황폐해진 산림을 복원하면 현재 대기 중에 있는 온실 가스의 1/4을 처리해 낼 수 있다고 합니다.

나무가 탄소 상쇄에 영향을 주는 것은 이산화탄소(CO₂)와 물을 흡수하고, 빛을 이용한 광합성의 대사 활동을 통해 산소를 만들어 내는 과정에서 형성됩니다. 이로

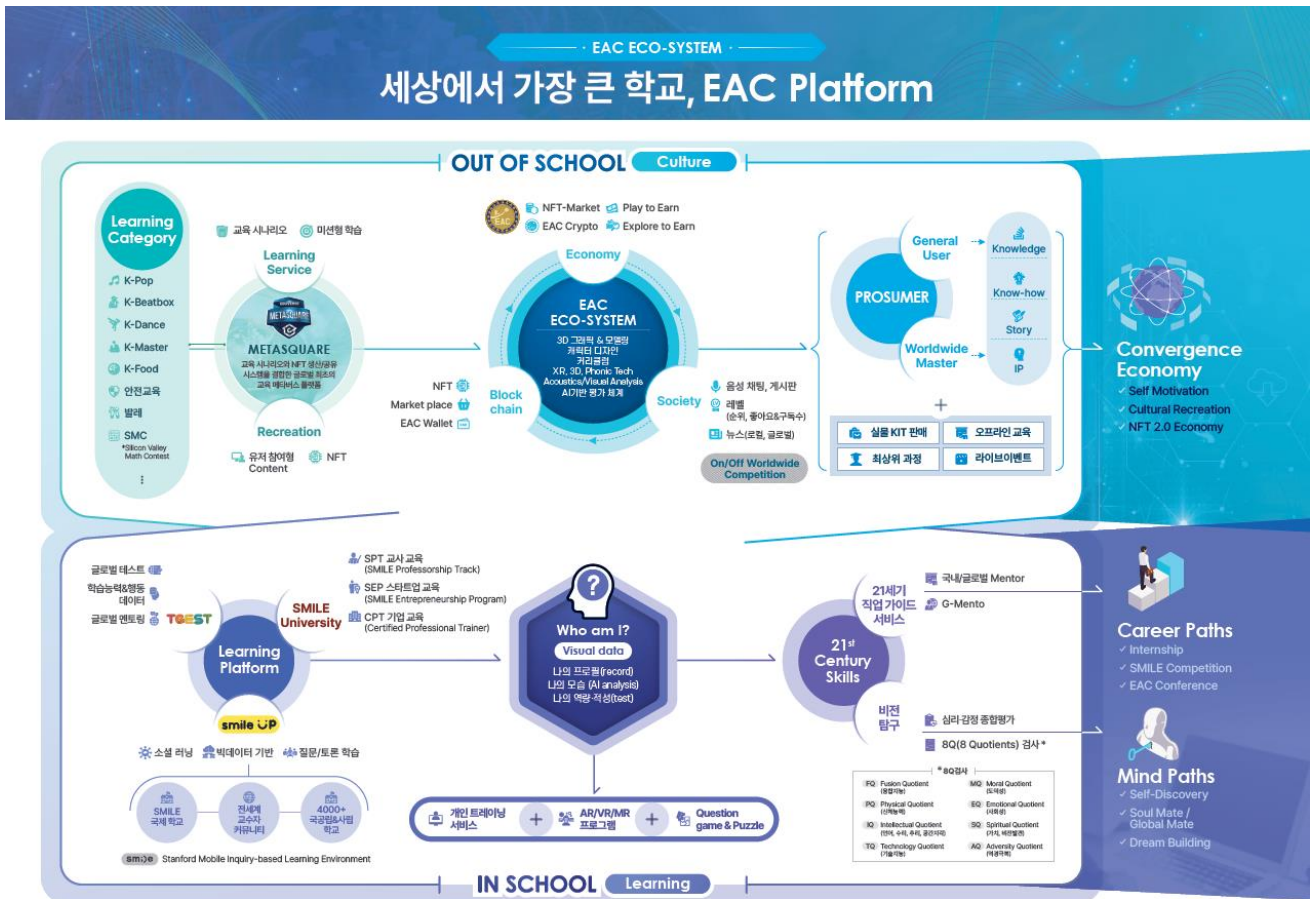
인해 나무의 전체 수명 기간 동안 약 7톤의 이산화 탄소를 상쇄할 수 있는 것으로 알려져있습니다.

자발적 탄소배출권 시장과 블록체인 연계

자발적 탄소시장(VCM, Voluntary Carbon Market)은 법적 규제와 무관한 기관들이 자발적으로 온실가스 감축 활동을 수행해 얻은 탄소 크레딧을 거래하는 시장입니다. 개인, 기업, 비정부 기구 등 다양한 주체의 참여가 가능해 규제 범위 밖의 탄소 감축을 유도할 수 있고, 탄소 크레딧 수익은 프로젝트 개발의 재원으로써 기후 프로젝트가 지속될 수 있는 선 순환 기회를 제공한다는 장점이 있습니다.

최근에는 글로벌 기업을 포함한 다수의 기업에서 탄소 중립 또는 넷제로(Net Zero)를 선언하면서 목표 이행을 위한 하나의 수단으로 탄소 크레딧을 구매하는 등 탄소 크레딧에 대한 수요가 늘어나고 있습니다. GS(Gold Standard)와 베라(Verra)와 같은 국제적으로 공신력 있는 등록소(Registry)는 온실가스 감축 프로젝트에 대한 인증 서비스를 제공하고 있으며, 두 곳에 등록되어 있는 프로젝트는 4000개 이상입니다.

2. Business Model



EAC PLATFORM PTE. LTD.의 'METASQUARE(메타스퀘어)'는 교육 시나리오와 NFT 생산/공유 시스템을 결합한 글로벌 최초의 교육 메타버스 플랫폼입니다.

이 프로젝트의 첫 그림은 학교 내에서 진행되는 K-12 정규 교육 과정과 자기 계발과 자기 성장을 위한 인문 사회, 문화, 예술 등 학교 안팎의 여러 분야의 교육 콘텐츠를 다루며, 나무 심기와 같은 다양한 환경 운동 캠페인을 메타버스 플랫폼에 구축하여 AI 기반 개인화 학습 및 쌍방향 학습 시스템을 구현하는 것입니다. 학습의 방법은 교육과 엔터테인먼트, 게임이 서로 융합되는 메타버스의 장점을 극대화할 예정입니다.

또한, 마스터(튜터) 유저는 물론 학습자들 또한 자신의 스토리와 창의성을 바탕으로 보다 발전된 제3의 (미래) 교육 콘텐츠를 새롭게 개발하는 크리에이터가 되어,

진화된 교육 콘텐츠의 가치를 NFT로 창출하고 보상 받을 수 있는 시스템이 구축됩니다.

우리가 꿈꾸는 세상에서 가장 큰 학교 'METASQUARE(메타스퀘어)'의 교육 목표는 급변하는 사회와 환경 속에서 학생들이 능동적으로 미래 역량을 키우고 궁극적으로는 지역 공동체와 더 나아가 우리가 살고 있는 삶의 터전에 공헌하고 기여할 수 있는 인재 양성의 실현입니다.

2.1 Education (In School)



최근 미래학자 로저 제임스 해밀턴(Roger James Hamilton)은 "2024년에 우리는 현재의 2D 인터넷 세상보다 3D 가상 세계에서 더 많은 시간을 보낼 것"이라고 예측했습니다.

코로나19 팬데믹 상황 이후 비대면 추세가 가속화되면서 메타버스는 사회·경제·문화 등 다양한 분야에서 활동을 실현하는 공간으로 빠르게 진화하고 있으며, 교육 분야에서도 메타버스의 활용도에 대한 관심도가 매우 높아지고 있습니다.

하지만, 현재의 교육용 메타버스 플랫폼은 입학식이나 졸업식, 동아리 발표회 등 교내 행사를 개최하거나 단순히 학교의 모습으로 구현된 메타버스 가상 공간에서 아바타가 만나 소통을 하는 교류의 장으로 활용되는 정도로 서비스가 국한되어 있습니다.

이는 가상 세계에서의 새로운 경험 및 학습 흥미 참여도를 유발한다는 점에서 긍정적인 효과를 가져오지만, 학교의 궁극적인 목적인 '교육'을 플랫폼에서 실현하지 못하고 있다는 점에 주목할 필요가 있습니다.

이에 EAC Platform PTE.LTD는 콘텐츠 제작에 대한 자유도가 높은 메타버스의 특징을 활용하여 학습의 자율성을 확대하고 동시에 교수자는 물론 학습자들의 진화된 교육 콘텐츠의 가치를 NFT로 창출하고 보상 받을 수 있는 K-12 메타버스 플랫폼을 개발하기로 하였습니다.

'METASQUARE(메타스퀘어)'의 K-12 정규 교육 과정은 다음의 서비스를 제공합니다.

- 국내·외 교육 기관과의 협업으로 만들어진 정규 커리큘럼
- 아바타 교수진의 교육 영상과 학습 노트 및 노하우
- 과목별 학업 성취도에 따른 과제 수행
- SMILE (Stanford Mobile Inquiry-based Learning Environment) 서비스 연동
-

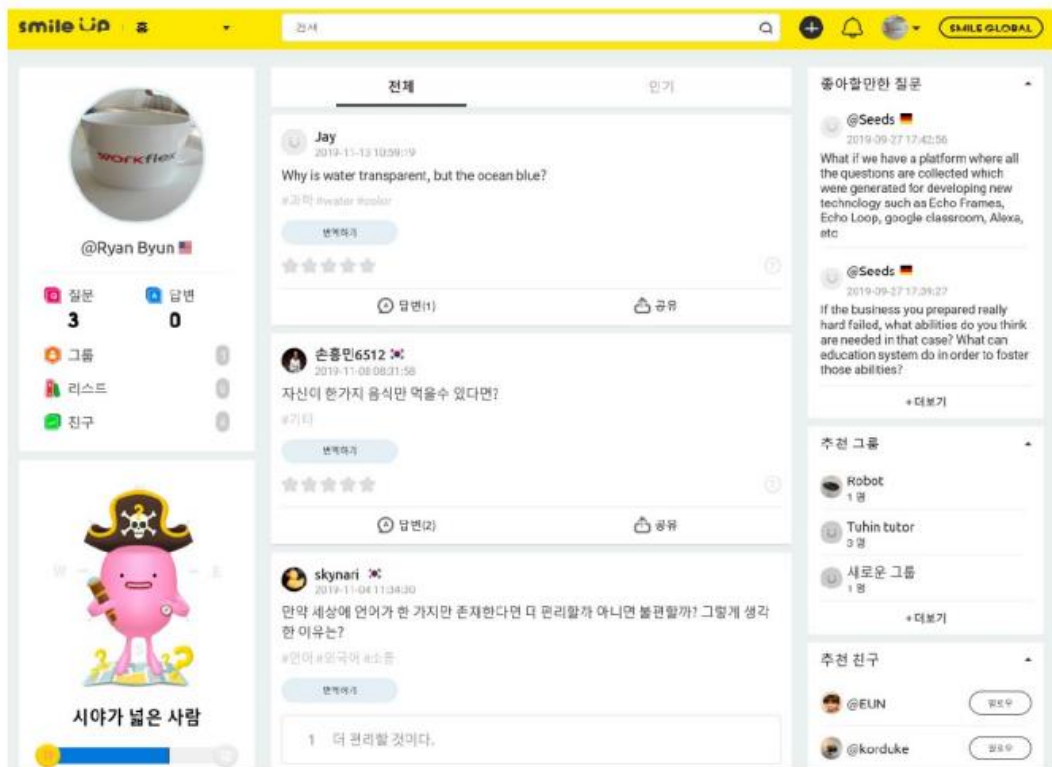
학습자는 교수자가 설계한 커리큘럼 별 영상 교육과 과제(미션)을 순차적으로 이수해야만 합니다. 모든 유저에게는 교육 이수 과정을 통해 나만의 공간과 아바타를 꾸밀 수 있는 특별한 아이템이 보상 시스템으로 적용됩니다.

EAC Platform PTE.LTD는 인재 양성을 위해 필요로 하는 학교 내 교과과정인 K-12 정규 교육 과정은 물론 인·적성, 진로 탐구를 위해 필요한 각종 문화 교육 및 직업 교육 등의 콘텐츠를 추가하여 세계에서 가장 큰 학교를 메타버스에서 구현할 것입니다.

SMILE

EAC Platform PTE.LTD는 스탠포드 대학과 SMILE 라이선스 계약을 맺고, SMILE의 안정적인 수익 사업 확보에 있어 가장 핵심적인 역할을 하고 있으며, SMILE의 모든 기술 개발, 서버 유지 및 보수, 콘텐츠 생산 그리고 서비스 사업을 독점적으로 진행하고 있습니다.

Can you create a good question?



SMILE (Stanford Mobile Inquiry-based Learning Environment)은 21세기 인재의 핵심 역량인 1. 호기심에 바탕을 둔 자유로운 질문 능력, 2. 비판적 사고력, 3. 글로벌 협업 능력, 4. 창의성, 5. 자율적 탐구 정신을 기르는 Q/A 플랫폼입니다.

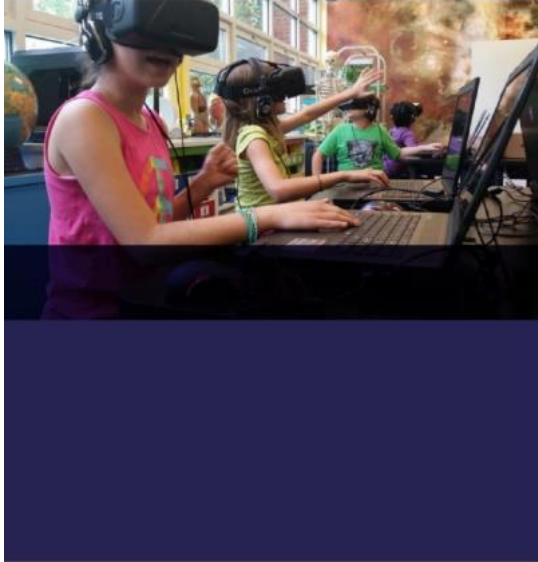


SMILE UP v3.0

EAC Platform PTE.LTD는 Google 본사와의 협업을 통해서 IoT 서비스와 결합된 새로운 모델을 추가 개발 중에 있으며, 수익을 극대화 할 수 있는 "TOEST(토스트)' 플랫폼을 함께 개발 및 운영하고 있습니다.

SMILE INTERNATIONAL SCHOOL

SMILE INTERNATIONAL SCHOOL은 온라인으로 학위를 취득하는 프로그램입니다. 교사는 수업에서 자신의 SMILE Plug를 이용해 수업을 진행하고, 이 과정에서 SMILE 플랫폼의 무료 교육 자료와 교육 사이트 등의 학습 자원을 활용할 수 있습니다. SMILE INTERNATIONAL SCHOOL은 나이에 따라 학년을 나누지 않으며 학생들은 자신의 학습 커리큘럼을 스스로 만들 수 있습니다.



SMILE Plug

SMILE Plug의 다양한 교육 자료

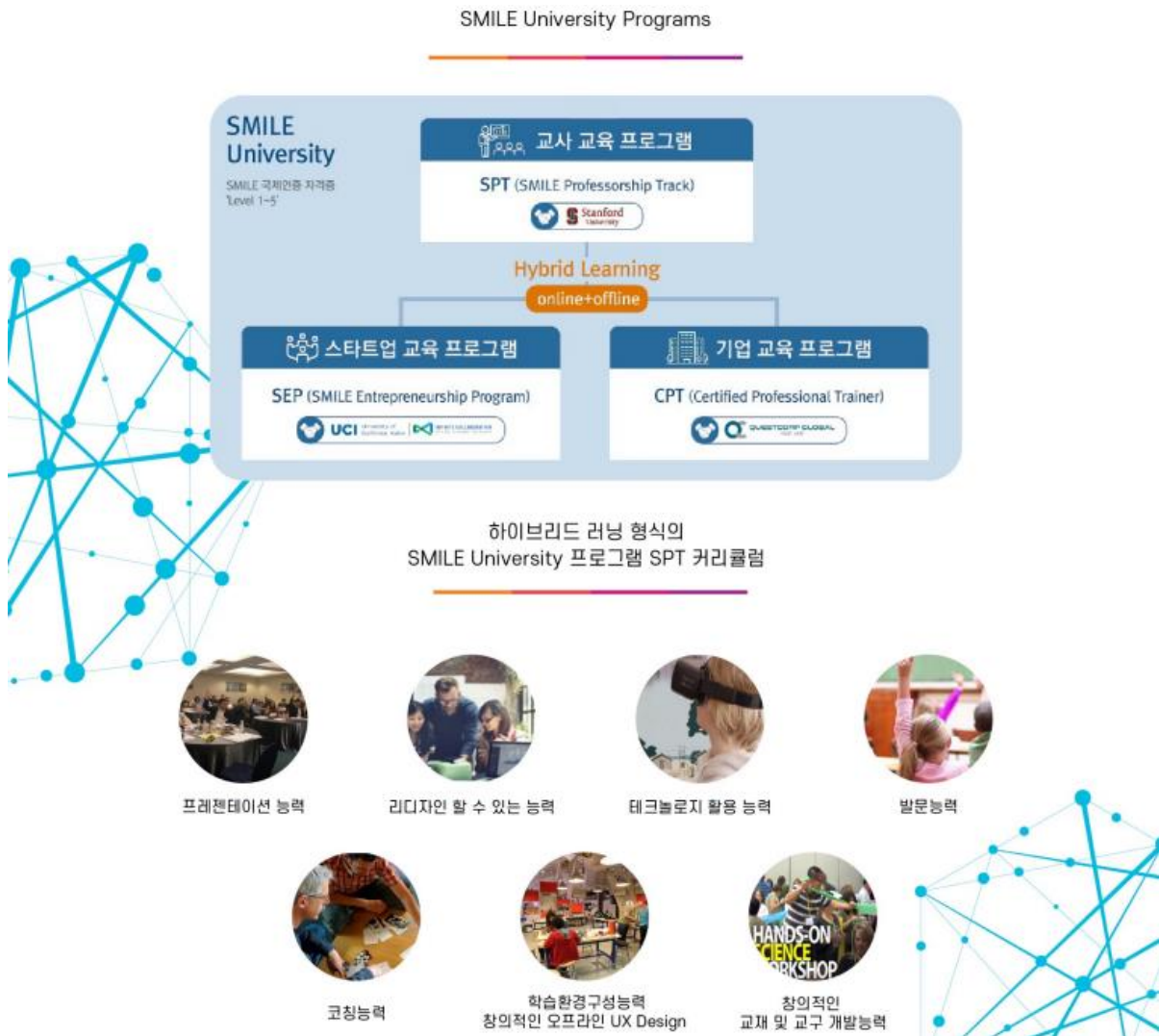
<p>Stanford Mobile Inquiry-based Learning Environment</p> <p>SMILE flips a traditional classroom into a highly interactive learning environment by engaging learners in critical reasoning and problem solving while enabling them to generate, share, and evaluate multimedia-rich inquiries.</p> <p>Make a Question</p>	<p>Wikipedia The Free Encyclopedia</p> <p>Wikipedia is the free encyclopedia that anyone can use!</p> <p>Explore Wikipedia</p>	<p>KA-Lite Khan Academy Lite</p> <p>Khan Academy offers videos and practice exercises for a range of subjects.</p> <p>Challenge Yourself</p>
<h4>Literacy Applications</h4>		
<p>African Storybooks</p> <p>A collection of illustrated children's stories from many African cultures.</p> <p>Read Stories</p>	<p>Fantastic Phonics Learn to read!</p> <p>Fantastic Phonics is a complete 16-week intensive reading scheme for schools and families, with 60 printable stories, multimedia and video.</p> <p>Learn and Practice Reading</p>	<p>Cat & Dog Fun early reading books.</p> <p>Fun books about a cat and a dog that encourage young readers!</p> <p>Read Fun Stories</p>
<p>1001 Stories Project From Seeds of Empowerment</p> <p>Children love to tell stories. However, in many places in the world, their creative voices are rarely heard or cultivated. The 1001 Stories Program conducts storytelling workshops that build on children's natural potential to become original storytellers.</p> <p>Read Stories</p>	<p>Project Gutenberg</p> <p>A large selection of public domain books.</p> <p>Thousands of books in digital format (text) from Project Gutenberg. Organized by bookshelves.</p> <p>Read Stories</p>	<p>Children's Books Colorful Children's Books</p> <p>A selection of books for children from Project Gutenberg in PDF format.</p> <p>Read Stories</p>

또한 학생들 스스로 일자리 창출이 가능해집니다. 학기 중에 비즈니스를 직접 운영 해볼 수도 있고, 학교는 학생들이 직접 수행하기 어려운 부분들 지원합니다. 기존의 교육 기관은 우리의 온라인 교육 프로그램과 Stanford SMILE 브랜드를 도입하여 학교의 가치를 높일 수 있습니다. 또한, 디지털 허브 역할을 하는 SMILE Plug를 통해 온라인에서 SMILE 플랫폼 사용 방법을 포함하는 10가지 테마 등 다양한 교육 자료와 사이트를 활용함으로써 교육 수준을 높일 수 있습니다.

SMILE UNIVERSITY

SMILE UNIVERSITY는 상위 연구 과정, Start-up 과정, Alumni 과정, 그리고 교사 양성 과정으로 구성되는 하이브리드 러닝 프로그램입니다.

SMILE UNIVERSITY의 비전은 2030년까지 6,900만 명의 SMILE 교사를 양성하는 것입니다. SMILE UNIVERSITY는 주어진 틀 안에서 가르치지 않고, 창의적인 수업을 만들며, 자신의 생각을 리부트 할 수 있는 'Thinkovator'의 능력을 갖추고, 최신 교육 기술을 자유롭게 활용할 수 있는 선생님을 양성하기 위해 설계된 프로그램입니다. 전세계 각 분야의 최고 전문가 및 기관들이 참여하고, 리서치 센터에서 SPT 콘텐츠를 직접 개발 및 관리하는 SMILE University는 액션 러닝 프로세스에 기반하여 디자인 되었으며, 교사가 되고자 다짐했던 처음 그 마음과 태도를 유지하는 동시에, 21세기에 필요한 교사의 역량을 키울 수 있도록 돕습니다.



‘TOEST(토스트)’

AI 분석 기술을 적용한 글로벌 테스트 플랫폼 ‘TOEST(토스트)’는 언어, 수리, 프로그래밍, 융합적 문제 해결력, 창의성, 인적성 테스트 등을 모두 다루어 학생에 대한 종합적, 미래 지향적인 분석을 하는 최초의 플랫폼입니다.

EAC PLATFORM PTE. LTD.는 각 학생들에 대한 진단 없이 일방적이고 획일화된 교과서 중심의 기존의 오프라인/온라인 교육을 계획하고 있습니다.

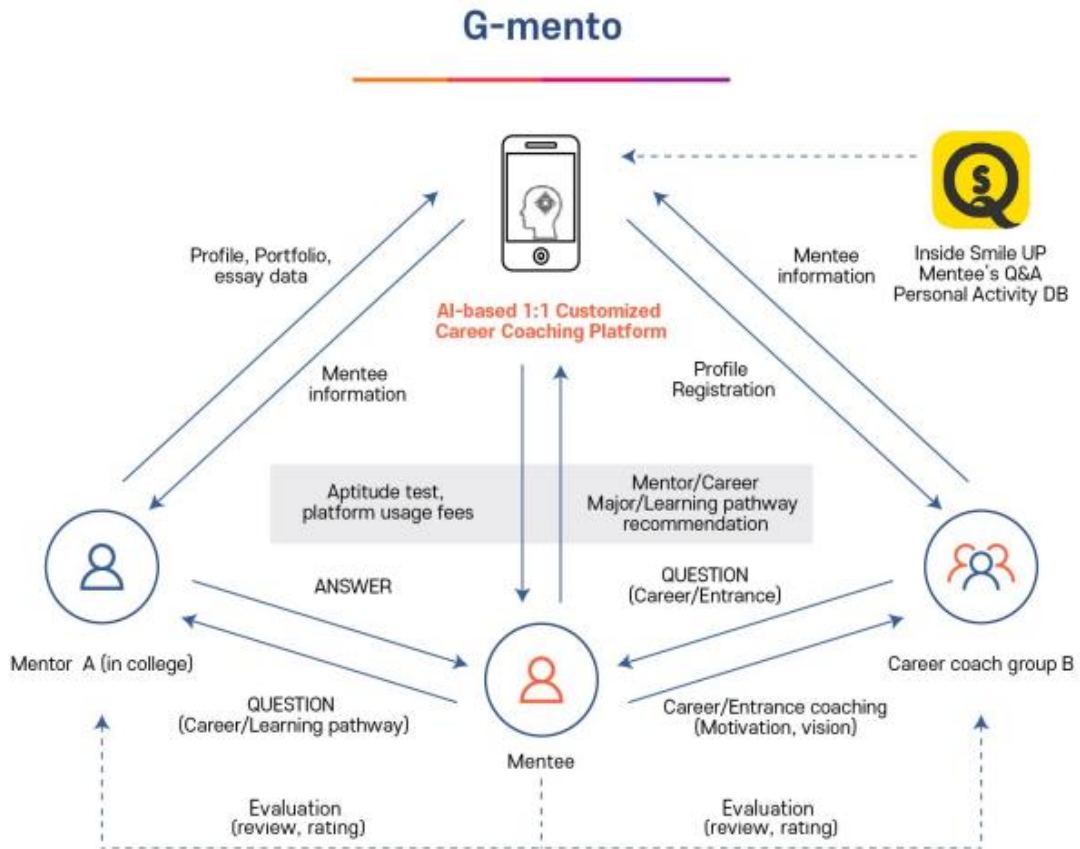


‘TOEST(토스트)’는 인공지능 기술을 통해 학생의 행동 패턴, 학습 습관, 교과 역량, 사고력 수준 등을 정확히 고려하여 맞춤형으로 글로벌 최고 수준의 온라인 교육 콘텐츠를 제공해서 교육의 전체 프로세스를 혁신해 나가고 있습니다.



G-mento

G-mento는 AI 기반 1:1 개인 맞춤형 커리어 코칭 플랫폼으로, 명문 대학 선배의 진로 정보를 검색하고 멘토 및 코치와의 1:1 질문/답변을 통한 코칭 서비스입니다. G-mento는 청소년이 '진짜 좋아하고 잘하는 일'을 찾아 스스로 준비할 수 있도록 돕는 플랫폼입니다.



학습자는 커리어 코칭 플랫폼인 G-mento에서 클라우드소싱을 통해 저렴한 비용으로 진로 정보를 공유할 수 있습니다.

멘토의 프로필을 통해 명문대 선배의 경험 이력을 확인하고, 목표 대학에 재학 중인 선배들의 학습 이력 및 다양한 경험 등을 탐색할 수 있습니다.

또한, 시간/장소 상관없이 전세계 어디에서나 국내외 명문 대학 재학생과 1:1 진로 상담이 가능합니다. 목표 대학에 재학 중인 선배들로부터 듣는 생생한 후기를 바탕으로 진로 준비 전략을 세울 수 있습니다.

G-mento를 통해 학습자는 진로 전문가의 코칭을 받고 자신만의 적성 및 장점을 발견하고 더욱 발전시켜 나갈 수 있습니다. 학습자 개인별 심도 있는 상담이 가능하며, 학습에 대한 동기를 부여하고 비전을 제시할 수 있습니다.

2.2 Culture (Out of School)

Culture Metasquare는 전세계의 우수한 전통·대중 문화를 현재의 기술로 구현하여 미래의 새로운 가치를 창출하는 문화 교육 메타버스 플랫폼입니다.

1990년대 말 아시아에서 시작된 한국 대중 문화의 열풍은 2000년대에 들어서면서 유럽, 미주를 터전으로 한류의 다변화를 겪으면서 국제적 경쟁력을 입증해오고 있습니다. 자주적이고 창조적인 예술성을 지닌 우리나라의 문화 산업은 OTT 중심의 온라인 플랫폼의 발달로 한국 문화 콘텐츠에 대한 글로벌 접근성이 높아지고 그 수요가 확대됨으로써 아시아를 넘어 전 세계 속에 지속 가능한 신(新)한류로 세계 문화 산업을 선도하며 비대면 시대에 한류의 새로운 가능성을 제시하였습니다.

뿐만 아니라, 한국 미디어 콘텐츠에 대한 관심과 호감의 증가는 한류 관광의 외연 확장으로도 이어지고 있습니다. 글로벌 보이 밴드 방탄소년단의 <다이너마이트> 유튜브의 배경과 '갓 신드롬'을 일으켰던 <킹덤> 촬영지인 궁궐, 7억 뷰를 넘은 블랙핑크의 뮤직 비디오 의상인 한복 등은 한류의 영역을 K-Heritage로 확장하는 핵심 매개체 역할을 한 것입니다.



비대면의 일상화와 디지털 전환 가속화 속에 MZ세대는 글로벌 문화 트렌드를 주도하는 강력한 소비 주체로 급부상하고 있습니다. 진정한 경험과 색다름을 중시하는 참여와 바이럴의 핵심인 MZ세대에게 한국의 문화 콘텐츠는 대중적이고 재미있어서 따라 하고 싶은 체험 그 자체라고 볼 수 있습니다.

그래서 우리는 독창적이고 경쟁력있는 K-Culture의 전통 문화와 대중 문화 콘텐츠를 바탕으로 시간적, 물리적 공간을 디지털화해 Metaverse에 실현하여 시공간의 한계를 극복하고, 고부가가치를 창출하고자 하며, 향후 여러 국가의 우수한 전통·대중 문화를 Culture Metasquare에 담아 전 세계인이 향유하는 새로운 문화의 장을 만들 것입니다.

이와 관련하여 EAC PLATFORM PTE. LTD.는 언더그라운드 문화의 대표 콘텐츠인 비트박스, 국내의 우수한 전통 문화와 대중 문화 콘텐츠 제휴를 통해 Out of School 영역인 문화 교육 서비스를 출시할 예정입니다.

BEATBOX



2021년 현재 한국의 힙합 문화는 한국 대중 음악계의 주류 중 하나로 위치하고 있습니다. 소위 소수가 즐기는 하위 문화로 인식되었던 언더그라운드 힙합이 많은 사람들의 관심을 갖게 된 것은 미디어 매체의 영향과 대중의 가치관 변화가 가져온 결과라고 볼 수 있습니다.

특히 뛰어난 미디어 리터러시를 보유하고 있는 MZ 세대는 각종 미디 장비와 소프트웨어를 통해 직접 음악 창작물을 제작하고, 이를 온라인에 공유하면서 언더그라운드 힙합 콘텐츠가 대중들에게 더 많이 노출되었고, 이를 소비하는 향유자들이 증가할 수 있었던 것으로 보입니다. 더욱이 수직적 관계보다는 수평적 관계를 지향하며, 의사 결정과 표현에 자유로운 MZ 세대에게 힙합의 정체성이 매력적으로 다가왔을 것입니다.

특히, 비트박스는 언어의 제약이 없다는 점에서 전세계 누구나 음악을 창작할 후 있고 쉽게 공감할 수 있기 때문에 높은 전파력을 가지고 있습니다. 이로 인해 랩의 부속 장르이자 힙합 문화의 일부로 여겼던 비트박스는 힙합뿐 만이 아닌 드럼 앤

베이스, 일렉트로 등 여러 장르를 비트박스로 표현하고, 비트박스의 배틀 문화가 성행하면서 새로운 주류 음악 장르가 되었습니다.

이에 EAC Platform PTD. LTE.는 비트박스 세계 대회인 'BEATBOX TO WORLD LIVE'의 메인 협찬 사인 (주)씨비케이사와 업무 협약을 체결하여 비트박스의 메타버스 교육을 공동 개발하기로 하였습니다.

Beatbox Metaverse는 비트박스 장르별로 기본기부터 고급 스킬 까지 5개 난이도



별로 메타버스 속 맞춤 교육을 진행합니다.

- 국내·외 최고의 비트박서 (Master)가 직접 기획·제작한 영상 교육
- 오토 립싱크 교육
- 음성(파형) 분석에 의한 평가 체제
- 비트박서 랠리

유저는 Master가 설계한 커리큘럼 별 영상 교육과 Challenge를 순차적으로 이수해야만 합니다. 모든 유저에게는 교육 이수 과정을 통해 메타버스 내에서 모자, 티셔츠, 후드, 운동화 등의 의상과 마이크, 루프스테이션을 순차적으로 획득 가능한 보상 시스템이 적용됩니다.

EAC PLATFORM PTE. LTD.는 비트박스 세계 챔피언들의 영상 강의를 통해 전문적인 교육을 제공하도록 국내·외 수백만 팬덤을 보유 중인 현직 비트박서 5명과 파트너십을 하였으며, 이는 팬덤 마케팅의 극대화로 초기 유저 유입에 큰 역할을 할 것으로 기대하고 있습니다.

비트박스는 '배틀'과 '공유'의 문화라고 해도 과언이 아닙니다. Beatbox Metaverse는 우리 플랫폼의 사용자 누구나 참여 가능한 온라인 이벤트와 배틀 대회를 주기적으로 개최하여 비트박스 문화를 메타버스에서 실현하는 것을 목표로 하고 있습니다.

동시에 비트박서들의 예술성과 창의성을 존중 받을 수 있도록 Master와 Creator의 창작물에 NFT를 부여하고 동시에 거래 가능한 마켓플레이스를 설계하였습니다.v

Beatbox Metaverse는 Meta-Flow Program을 통해 유저들이 각자의 기술과 개성이 담긴 자기만의 음악을 창작하고 이를 여러 사람들과 공유하여 메타버스 내에서 상생과 성장을 함께하도록 도모할 것입니다.

K-Dance

'스트리트(Street)'는 직역하면 '길거리'로 해석이 되는데 이는 open space의 의미로 특정 장소가 아닌 대중적이고 보편화, 일반화된 것으로 누구나 경험할 수 있다는 것을 말합니다. 다시 말해 스트리트 문화는 특정 계층이나 연령대만이 향유할 수



있는 것이 아니라 누구나 향유할 수 있는 대중성을 지니고 있으며 동시에 자유성, 즉흥성, 독창성, 흡수성을 지니기 때문에 자율과 색다름을 추구하는 MZ세대가 스트리트 감성에 더욱 열광하는 이유가 여기에

있다고 볼 수 있겠습니다.

이 중 한국의 스트리트 댄스는 1990년대 중반, 일본과 미국에서 스트리트 댄스 관련 영상 자료들이 유입되면서 다양한 장르가 함께 넘어와 발전의 토대를 마련하였으며, 1999년 개최된 '코리아컵 월드 힙합 페스티벌' 이후 모방에서 변형을 거쳐 창조를 이끄는 동시에 국제적인 정보가 개방되어 세계적인 스트리트 댄서들과의 국제 교류가 활발히 이루어지게 되었습니다.

이에 우리는 우수하고 창조적인 K-댄스가 오랫동안 사랑 받는 문화로 존속되도록 안무자의 창작품(댄스 루틴)에 대한 저작권을 보호하는 동시에 전 세계 대중들이 쉽고 재미있게 K-댄스를 학습하고 향유할 수 있는 플랫폼을 구축하고자 합니다.

K-Dance Metaverse는 K-POP 방송 댄스는 물론 힙합, 하우스, 팝핀, 크럼프, 왁킹을 포함한 스트리트 댄스까지 K-Dance에 관심 있는 일반인 유저와 전문 댄서 양성을 위한 교육이 진행됩니다.

이와 관련하여, EAC PLATFORM PTE. LTD.는 현직 최고 전문 댄서(Master)와 협약을 체결하여 체계적인 커리큘럼을 바탕으로 메타버스 내에서 현장감 있는 수업과 평가를 진행할 예정입니다.

- 현직 최고 전문 댄서의 안무(댄스루틴) 영상 제공
- 체계적 커리큘럼을 바탕으로 한 영상 교육
- 댄스 루틴 학습을 위한 메타버스 리듬 댄스 게임
- 댄스 학습의 정확성을 위한 AI 모션 인식 댄스 게임
- 유저 영상에 대한 Master의 피드백 제공 및 AI 모션 인식 정확도 평가

이때, Master와 Creator의 댄스 루틴에 대한 저작권을 NFT화하여 전문성과 예술성에 대한 안무 저작권을 보호를 받는 동시에 창의적인 지속적인 경제 가치를 창출 가능하게 합니다.

유저는 Master가 설계한 커리큘럼 별 Challenge를 이수해야만 다음 Challenge를 진행할 수 있습니다. 모든 유저는 본인이 선택한 Master가 이끄는 댄스 크루(Crew)의 멤버가 되며 코스별 프로그램을 완료할 때마다, 크루의 단체 의상과 아이템을 순차적으로 획득할 수 있습니다.

유저들은 각자의 개성과 가치를 담은 자신들만의 창작물을 만들고 이를 여러 사람들과 공유하고자 합니다. 우리는 K-Dance Metaverse에서 댄스의 기본기와 다양한 댄스 루틴을 이수하여 Level 3 (Advanced Level)에 도달한 유저들이 직접 댄스 루틴을 만들어 공유하고 평가 받는 시스템을 도입할 예정입니다.

- 영상 조회수
- Master의 별점/피드백

- 유저들의 별점/추천 수

Master들의 평가는 공신력 있는 평가와 양질의 콘텐츠 양상을 위함이며, 위의 Voting 시스템은 대중성과 예술성을 동시에 평가 받기 위함입니다.

이외에도 새로운 경쟁자를 발굴하고 아마추어에게 프로 전향의 기회를 오픈하여 지속적으로 동기를 부여하기 위해 주기적인 온라인 콘테스트를 개최할 예정입니다.

K-Pop



2010년대 중반 K-Pop 산업의 전 세계 확장이 본격화 되면서 음악 한류는 한류로 여겨지는 대표적인 한국 문화 콘텐츠가 되었습니다. 실제로 한국 국제 문화 교류진흥원에서 진행한 <2020 해외한류실태조사>에 따르면, 한국에 대한 연상 이미지로 '드라마'와 'IT 산업'을 가장 먼저 떠올렸던 과거와는 달리 'K-POP'이 4년 연속 한국 연상 이미지 1위에 올랐고, 그 비율 또한 지난 4년간 꾸준히 증가하고 있습니다. 이는 한류와 K-POP이 거의 동의어로 여겨 질 만큼 음악 한류의 확산 수준이 매우 높음을 시사하고 있습니다.

해외 팬들은 음악 한류의 인기 요인으로 멜로디와 춤과 같은 음악적 요소와 가수들의 개인적인 매력 그리고 한국어 가사와 영상에 담긴 정서적인 요인을 꼽고 있습니다. 이는 음악 한류의 인기 요인이 글로벌한 보편성과 K-POP만의 특수성이 적절히 결합된 결과라고 해석할 수 있습니다.

이로 인해 음악을 소비하는 형태 또한 '감상'과 '소유'에서 '커버/모방'과 '재창조' 그리고 '공유'라는 다채로운 양상과 자유로운 방식으로 향유되고 있습니다.

K-Pop Metaverse는 K-POP에 관심이 있는 유저라면 누구든지 개인별 맞춤형 보컬 트레이닝과 평가를 받을 수 있는 환경을 제공할 것입니다.

- 전/현직 가수, K-POP 전문 보컬 트레이닝(Master)가 직접 설계한 커리큘럼
- 음악에 대한 이해도를 높여 주는 이론과 실기 교육 영상
- 성별, 연령, 음정, 개인 취향에 맞는 AI 노래 추천
- 템포, 리듬, 음정에 대한 AI 평가 분석

- 뮤직 비디오로 배우는 한국어 교육

이때 모든 유저는 본인이 선택한 Master 가수의 다양한 굿즈를 교육 이수를 통해 순차적으로 습득 가능합니다.

또한 Master 가수의 노래 커버 하기, Master 가수와 듀엣 부르기 등의 챌린지와 함께 자신들만의 창작물을 만들고 이를 공유하여 평가 받는 시스템을 도입할 예정입니다. 이때, Master와 Creator의 음악 창작물에 대한 저작권은 NFT화하여 전문성과 예술성에 대한 저작권을 보호 받도록 할 것입니다.

최근 미국 인기 래퍼인 트레이비스 스캇(Travis Scott)이 <포트타이트>에서 가상 콘서트를 개최하여 1230만 명이 모인 사례가 있습니다.

이로 인해 최첨단 실감 형 기술을 활용한 비대면 공연 콘텐츠가 앞으로 확장될 것으로 기대되고 있습니다.

K-Pop Metaverse는 향후 여러 장르의 K-POP 뮤지션과 함께 협업하여 팬 사인회, 음원 공개 행사, 아티스트 인터뷰 그리고 비대면 콘서트 등의 크고 작은 이벤트를 진행하여 공연 문화 수출과 더불어서 공연 영상물의 저작권을 보호 받을 수 있는 창구의 역할을 해낼 것입니다.

K-Master (명인명장)



드라마와 케이팝 중심의 한류 문화는 최근 '신(新)한류' 또는 'K-컬처'로 명명되며 다양한 분야로 확장되고 있습니다.

이것은 각종 온라인/모바일 플랫폼과 '한국 영상물' 그리고 소셜 미디어의 각종 영상과 사진을 통해 한류 문화가 일상적으로 누구나 쉽게 향유할 수 있는 환경이

형성되면서, 한류 문화는 곧 한국에 대한 관심으로 이어진

것입니다. 더욱이 코로나19 팬데믹으로 비대면 소비 형태가 확산되어 다국적 유통망을 구축한 글로벌 OTT 영상 콘텐츠 산업에 대한 영향으로 한류 소비와 함께 한국 고유 문화에 대한 전반적인 관심이 증폭되었습니다.

전통 문화 예술은 자국민에게는 지극히 익숙한 그저 오래된 옛 것이지만, 타국민에게는 새롭고 신비로운 대상입니다. 글로벌 OTT 플랫폼 넷플릭스에서

서비스된 드라마 <킹덤> 시리즈 속 배우들의 전통 의상인 한복과 함께 '갓'과 '호미' 등 예상치 못한 한국 고유의 아이템들이 글로벌 최대 온라인 쇼핑몰 아마존(Amazon)에서 큰 인기를 얻었습니다. 이는 국내에서는 일상적이고 익숙했던 전통 문화가 오히려 해외에서는 '새로운 콘텐츠'로 인식되고 있음을 입증한 대표적인 사례라고 볼 수 있습니다.

이제 K-컬처의 포지션은 뛰어난 한국 고유의 특성과 개성으로 인식될 뿐만 아니라 상업적이고 글로벌한 경쟁력을 갖추게 되었습니다.

이에 우리는 우리 나라가 보유한 전통 문화 예술 콘텐츠를 국내·외로 널리 확산시키기 위한 목적으로 2차원의 한계를 넘어 전 세계인들에게 잘 전달할 수 있는 메타버스로 무대를 옮기고자 합니다.



(한국예술문화명인 서울지회장 MOU)



(한국장류발효인협회 MOU)

K-Master Metaverse는 우리나라의 공신력 있는 명인들이 메타버스 내에서 전통 수공예 수업을 진행하며, 유저가 온·오프라인을 넘나들며 수공예 창작물을 만들어 낼 수 있는 시스템을 구축할 예정입니다.

- 한국 예술 문화 명인 기법 설명 및 제작 과정 영상 교육
- 전통 기법을 활용한 현대물 응용 창작
- 3D 모델링으로 구현된 결과물
- 실물 만들기 KIT 제공 예정

K-Master Metaverse를 이용하는 유저는 누구든지 교육을 이수하고, 특정 Challenge를 성공하면 내가 만든 전통 수공예품의 가상 피규어를 소유할 수 있습니다. 또한 본인의 색깔과 창의력을 더해 만들어 낸 창작물을 플랫폼에

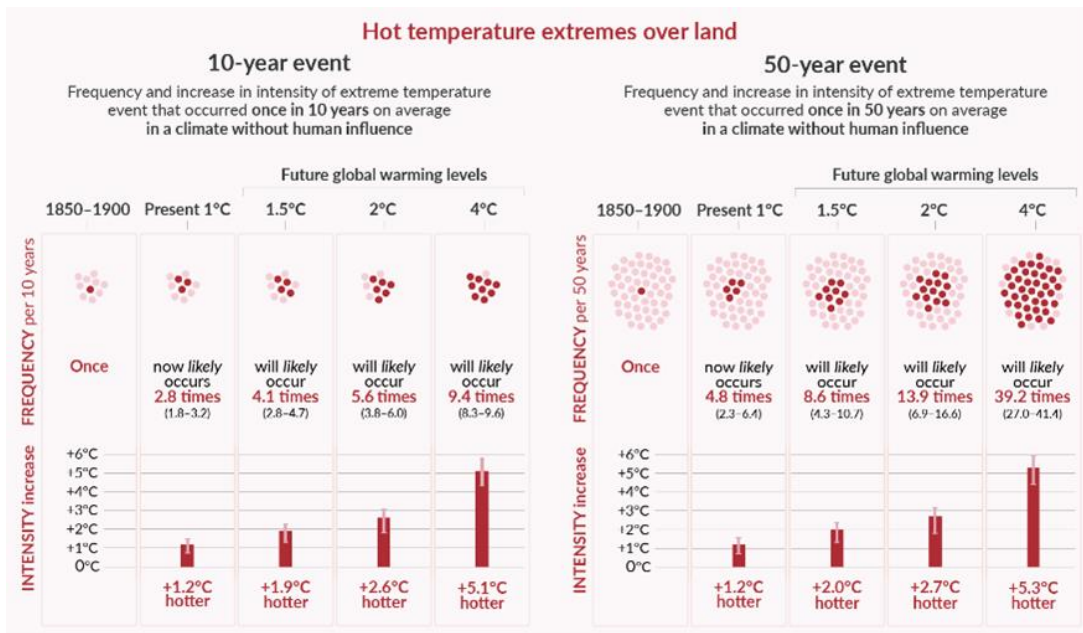
공유하여, 또 다른 META-Economy를 만들어 스스로 성장하는 플랫폼이 되도록 디자인 할 것입니다.

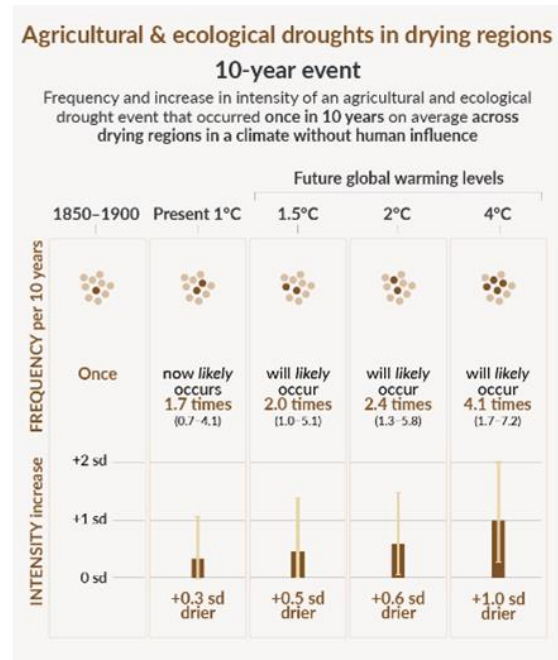
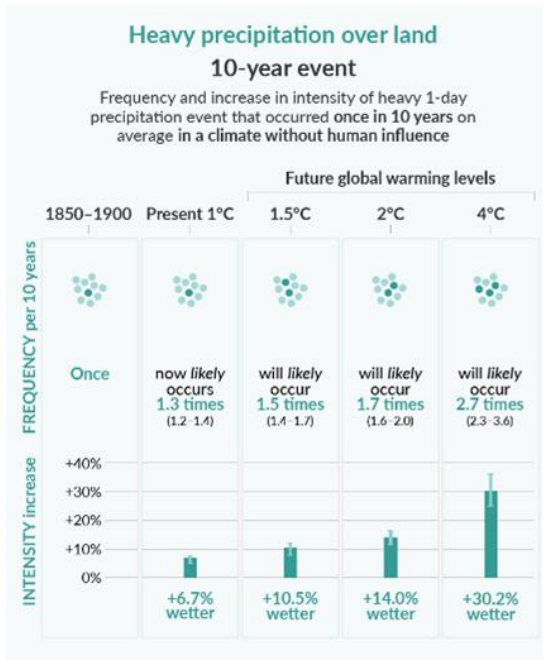
K-Master Metaverse는 전통 문화에 대한 교육을 진행하는 것과 동시에 Master 명인의 예술성과 기술적 가치를 보존하기 위해 명인의 작품과 노하우에 고유한 경제적 가치를 부여하고자 합니다. 이는 K-전통 기술에 대한 보존·계승을 가능하게 하는 것은 물론 소중한 미래 명품 가치를 독점할 수 있을 것으로 기대됩니다.

Culture Metasquare는 향후 글로벌 모델로 확대하여 여러 국가의 소중한 전통 문화 예술을 담아 소외된 고유 문화를 수호하는 귀중한 업적을 이루어 낼 것입니다.

2.3 Environment (Environmental Education & Campaign)

2021년 '기후 변화에 관한 정부간 협의체(IPCC, Intergovernmental Panel on Climate Change)'는 공통사회경제 경로(SSP, Shared Socioeconomic Pathways)의 시나리오를 통해 현재를 19세기 대비 1°C 상승된 것으로 설정한 뒤, 앞으로 미래에 상승될 지구 평균 온도를 1.5°C, 2°C, 4°C로 구분하여 폭염, 폭우, 가뭄 등을 전 지구적 차원에서 한 전망을 발생 빈도로 제시하였습니다. 종합적으로 보면, 폭염의 영향성이 다른 기상 현상에 비해 높은 수준으로 전개될 것으로 설명하고 있습니다.





‘기후 변화에 관한 정부간 협의체(IPCC, Intergovernmental Panel on Climate Change)’는 지구 온난화에 대하여 1.5°C 또는 2°C 를 임계점(tipping point)으로 설정하여, 지구 온난화가 임계점을 넘으면 돌이킬 수 없는 체인 효과로 기온 상승이 가속화 되기 때문에 임계점 상승을 막아야하고, 이 수치는 2021~2040년 사이에 돌파할 수 있다고 경고한 바 있습니다. (출처: IPCC 6차 보고서)

이렇듯 인류가 누리고 있는 지금의 상대적 번영은 우리 문명이 화석 연료에서 얻어낸 에너지의 막대한 잉여 덕분에 누리는 운 좋은 일시적 현상이라고 볼 수 있습니다. 이에 EAC Platform PTE.LTD는 환경 문제 의식의 제고를 위한 전인류적 환경 교육 시행을 촉구하고자 합니다.

교육의 내용은 전세계적으로 일어나는 각종 자연 재해에 대한 실시간 정보 전달과 환경 보안관 양성을 목적으로 하는 자격증 과정의 커리큘럼과 교육 시나리오 기반의 영상 교육을 주축이 됩니다.

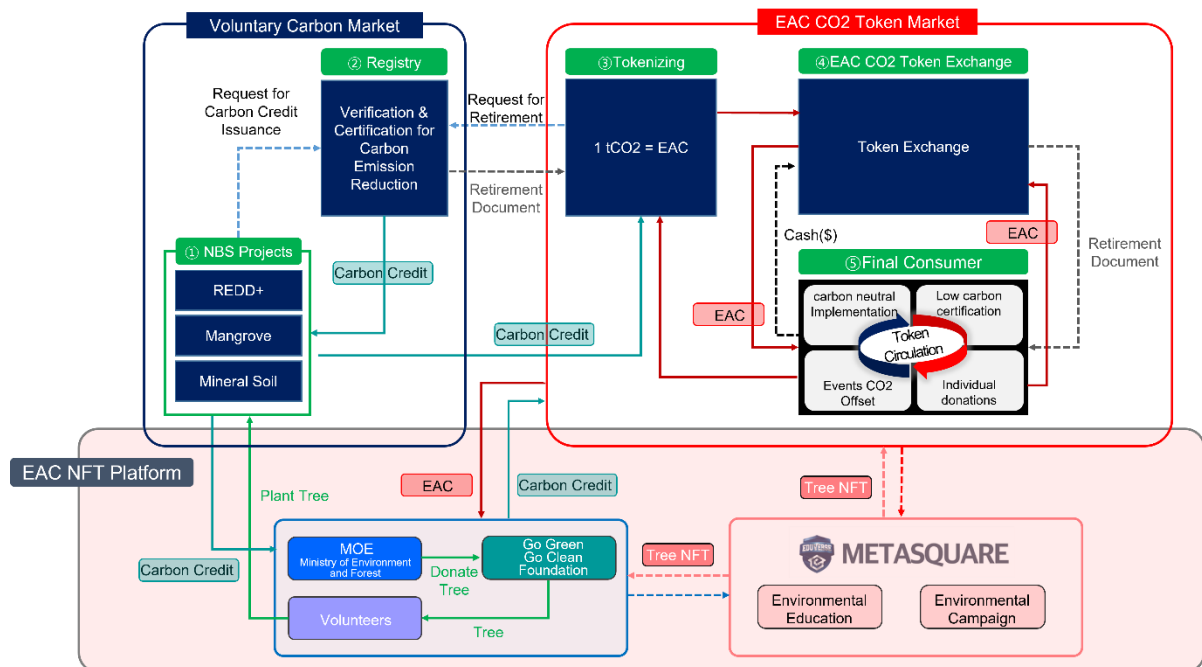
이외에도 환경 운동을 실천하고자 하는 전세계 수요자들이 메타버스 내에서 또는 실제 환경에서 나무를 심고 탄소 중립 및 친환경 운동에 실천할 수 있는 캠페인과 환경을 조성할 예정입니다.

이를 위하여 EAC Platform PTE.LTD는 27만여 헥타르의 산림 복구 대지를 보유하고 산림의 복구, 보존을 통해 탄소 상쇄 프로젝트에 힘쓰는 인도네시아의 PT. Agraus Resources사와 인도네시아 탄소 거래 협회인 Indonesia Carbon Trade Association, 그리고 Go Clean Go Green Foundation 재단과 협업하여 환경 보호 프로젝트의 킥오프를 최근 진행하였습니다.

Planting To Earn

환경문제가 심각해지면서 환경보호와 환경 회복 실천하기를 원하는 친환경적인 사람들이 증가하고 있습니다. 하지만 직접 환경을 보호하고 회복하기는 현실적인 문제로 쉽지 않습니다. 나무를 심는 행위만 봐도 식재할 토지의 권한을 받거나 법적으로 절차를 받고 진행을 해야 하는 현실적인 문제에 많은 이들이 그 장벽을 넘지 못하고 포기하고 있습니다.

이러한 문제의 해결책을 위해 우리는 많은 참여자들이 쉽게 환경보호와 환경 회복을 실천할 수 있도록 하는 프로세스를 개발했습니다.



- ① 우리는 자발적 목표수립의 목적을 가진 친환경적인 기부자들과 투자자들에게 자금을 확보합니다.
- ② 이렇게 모인 자금으로 우리가 식재할 수 있는 라이선스를 확보한 인도네시아의 133개 지역에 나무를 식재합니다.

③ 그 나무에 대한 권리를 NFT로 제공합니다.

즉, 'METASQUARE(메타스퀘어)'의 유저들은 메타버스 플랫폼에서 나무 종자/묘목을

구입 후 이를 플랫폼 내 산림으로 조성된 공간에 식재하여 광합성 대사 활동을 통해 나무 NFT를 보상 받을 수 있습니다.

유저가 구입할 수 있는 각 나무의 종은 나무의 고유한 수명에 따라 각기 다른 광합성 대사 활동 주기를 가지고 있습니다. 즉, 유저가 구입하여 식재한 나무의 종에 따라 배출되는 산소의 양이 상이하며, 나무가 식재되어 관리되는 주기가 길어 질수록 유저가 보유한 NFT의 가치가 상승되는 시스템입니다.

'METASQUARE(메타스퀘어)'의 유저가 마켓플레이스에서 구입 가능한 아이템은 다음과 같습니다.

- Forest Zone (Land)
- Tree Seeds & Seedling
- Upgradable Farming Tools
- Various organic fertilizer & Nourishing Items

우리는 인도네시아 산림 지대에 식재한 나무에 대하여 TREE NFT와 식재한 나무에 대한 모니터링을 제공합니다. 식재된 나무의 위치를 NFT 보유자들에게 GPS로 제공하여 실제 방문하여 나무가 식재된 공간을 확인할 수 있습니다.

우리는 EAC CO2 토큰처럼 모든 문서를 감사합니다. 모든 정보와 법률 문서는 지역 공증 사무소에서 확인할 수 있으며 요청 시 제공됩니다. 스마트 계약에는 소유권에 대한 정보와 데이터도 포함됩니다.

우리는 나무 식재의 기부금의 일부를 30년간의 나무 식재의 유지 보수 비용으로 사용할 것이며 식재한 나무의 손상 시 NFT 가치 손실에 대한 보험 비용으로 전체 비용 중 일부를 사용할 것입니다. 나머지는 나무 식재에 필요한 비용과 사업 운영 비용, 환경 사업 추가 개발 등으로 사용하여 더 많은 환경을 보호하기 위해 사용할 것입니다.

이외에도 우리는 자발적 탄소 배출권과 블록체인을 연계하여 탄소 크레딧 유통 시장을 쉽고 편리하며 안전한 유통 시장으로 변화시키고자 합니다.

이는 환경 교육을 받은 유저들이 직접 환경 운동에 실천하고, 지역 사회와 삶의 터전에 기여하는 인재 육성을 꿈꾸는 'METASQUARE(메타스퀘어)'의 가치를 실현 가능하게 해줄 것으로 기대됩니다.

최근, 글래스고 총회에서 파리협약 6조의 이행규범 채택을 통해 자발적 탄소시장 활성화 및 투자·기후 재원이 조성될 것이라는 전망이 있습니다.

멕킨지 조사에 따르면, 향후 자발적 탄소시장 크레딧에 대한 글로벌 수요 규모는 2030년까지 1.5 기가톤~ 2.0기가톤, 2050년까지 7.0~13.0기가톤에 달하는 크기가 될 것이라 예측하고 있습니다. 이를 바탕으로 2030년까지 성장 전망은 50억~300억달러 (6조~38조원), 최대 500억달러(64조원)로, 지난해 10억달러(1조2000억원) 대비 50배 성장을 전망하였습니다. 이에 따라 자발적 탄소시장이 급속도로 확대될 것으로 기대되고 있습니다.

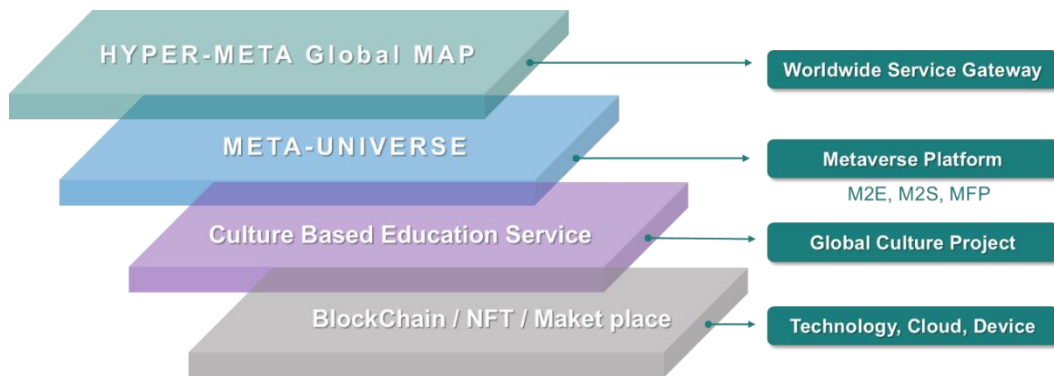
그러나 탄소 크레딧 거래 계약이 어렵고, 불편하며, 거래 당사자간의 신뢰성 문제로 인해 일부 기업 등 소수에 의해 활용되고 있는 문제가 있습니다.

우리는 이에 대한 해결책 중 하나로 VERRA 등 국제적으로 인정받고 있는 등록소에 등록된 우수한 품질의 탄소 크레딧을 토큰화하여 기존의 계약과 서류로 이루어진 경직된 탄소 크레딧 유통시장을 쉽고 편리하며 안전한 유통시장으로 변화시키고자 합니다.

고품질의 탄소크레딧을 표준화된 스마트 계약으로의 프로그래밍을 통해 자발적 탄소 배출권거래에 대한 탈중앙화, 거래 비용 감소 및 거래보안성 강화를 향상시킬 수 있습니다.

이러한 변화는 접근성을 높이게 함으로써 더 많은 수요자들을 연결하여 큰 규모의 탄소배출권 시장이 형성될 것이고, 따라서 온실가스 감축을 촉진하는 촉매제 역할을 할 수 있을 것으로 믿습니다.

3. METASQUARE SPECTRUM



사회를 구성하는 인재 양성을 위한 교육은 환경과 문화 유산의 연속성에 따라 고유 가치가 생겨나게 됩니다.

과거라는 하나의 Identity를 유지하고 계승하고, Quantum 점프를 만들어 내기 위해서는 서비스와 기술을 접목하고 융합하는 것이 중요합니다.

환경과 문화 유산은 어느 나라, 어느 시대나 한 사람이 소유가 아닌 우리 모두가 누려야 하며, 최소한 그것이 존재하고 있었음을 알리고, 계승과 보존을 통해 살아 있는 유기체와 같은 플랫폼 즉 Society를 제공해 준다면, 모두가 누리고, 보전할 수 있는 소중한 자산이 됩니다.

또한 그것이 진정한 가치가 부여된 창조물이라면, 보다 적극적으로 발굴하여, 많은 대중이 이를 알고, 향유하며, 그 나라의 유저만이 아니라, 전 세계가 같이 만나고 습득하는 플랫폼을 제공 한다는데 큰 의의가 있습니다. 이것은 보다 이상적인 Society를 형성하여, 재창조 및 보존과 계승을 통한 'METASQUARE(메타스퀘어)' 플랫폼으로 성장한다는 잠재력을 가지고 있습니다.

Why Metasquare

앞서 다루었듯이 블록체인 시스템이 현실의 경제, 투자적인 모습으로만 비춰져 안타깝게 생각이 됩니다.

그리고 현재 서비스 중인 메타버스 - 제페토, 로블록스 등은 사용자에게 재미와 흥미를 주고, 회사는 아이템을 공급함으로써 유지가 되는 플랫폼이라고 하면,

'METASQUARE(메타스퀘어)'는 재미, 흥미, 배우고, 익히고, 학습을 통해 재 생산된 결과물이 또 다시 새로운 결과물을 낳게 만들어, 유저에게 지속적인 학습과 새로운 도전의 결과가 만들어 지도록 디자인하였습니다.

그리고 머지 않은 미래에 또 다른 개인이 플랫폼 안에서 새로운 서비스를 만들고 공유하도록 디자인을 한다면 이것은 플랫폼이 성장하는 퀀텀 점프가 될 것입니다.

이는 사회학에서 다루고 있는, 진정한 META-Society, META-People로 불리는 가상 세계로 가는 첫 걸음이자 도전입니다.

우리는 이러한 혁신으로 전 세계의 각각의 나라들의 문화의 보전뿐 아니라 Experience, Gain, Earn 이라는 3개의 확장점을 가지고 새로운 혁신을 맞이하려고 합니다.

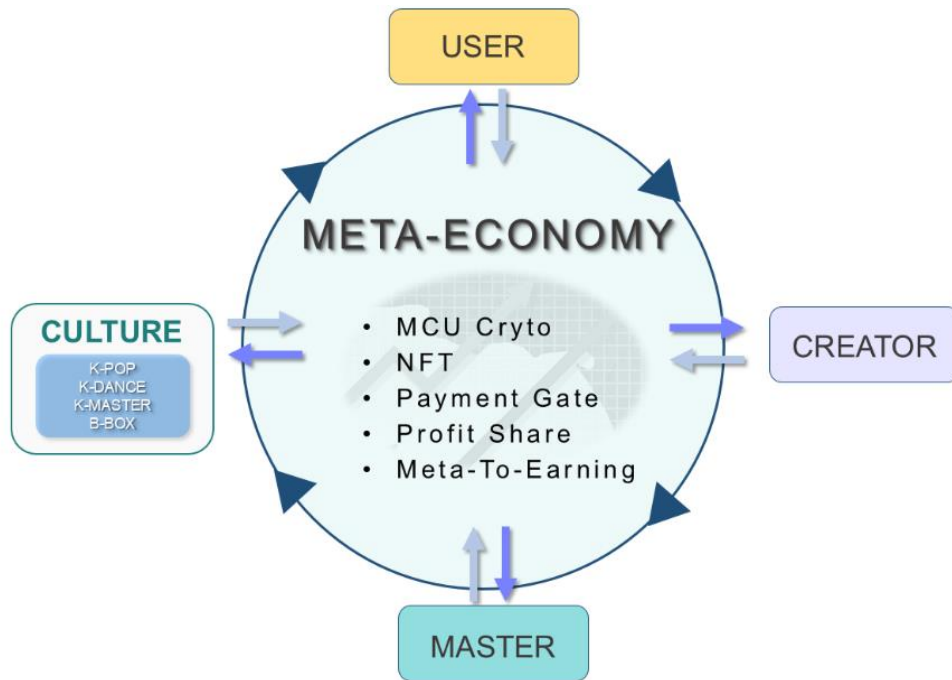
기존의 서비스는 유저의 DB를 바탕으로 활동 내역, 결제 내역을 따로 보관하게 되어 백도어나 탈취와 같은 보안상의 관리가 중요한 이슈로 떠 오릅니다.

근본적인 해결책으로 DAO, 블록체인과 같은 탈 중앙화된 서비스는 이를 원천적으로 해결하게 되며, 플랫폼 서비스 디자인에도 보다 정교하고 전략화된 ECO 시스템을 통하여, 공정한 학습, 재생산에 기여하게 되며, 신경제 시스템을 탄생하게 됩니다. 결국에는 우리가 꿈꾸는 세계가 기술과 융합해 새로운 세계를 시작할 수 있게 되어 기쁩니다.

Meta-Economy (M-Economy)

Meta-Economy 서비스 레이어는 플랫폼 스스로가 성장이 가능하도록 생명을 이것은 'METASQUARE(메타스퀘어)'가 살아 움직이도록 하는 기본적인 생태계 프로토콜이며, 첫 시작은 한 사용자가 유입이 되면, Monthly, Annually Subscription으로 배우려는 의지가 있는 모든 분들 해당이 됩니다.

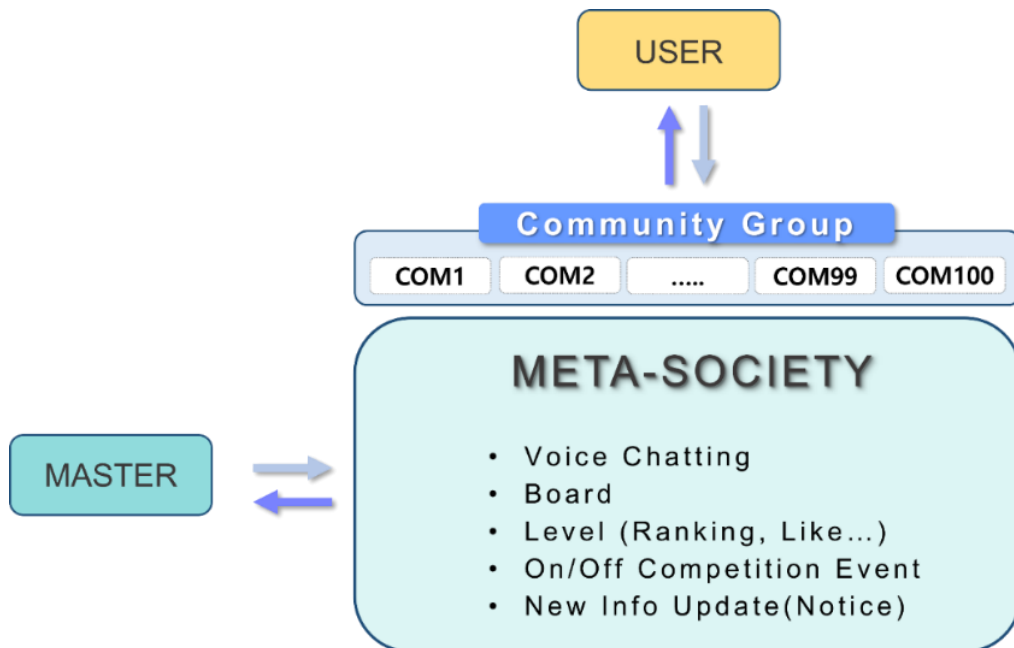
이것은 플랫폼을 유지하고, 발전시키는 근간이 될 것이며, 구성을 이루는 마스터, 유저, Creator, 교육이 하나로 이루어져, M-COIN과 NFT, PG를 통한 커넥션이 되도록 할 것입니다. 이것은 마스터와 회사 간의 수익 배분을 적절히 이루어지는 보상 체계를 가지게 됩니다.



사용자의 등급에서 일정 레벨 이상이 되면 Creator의 등급으로 올라가서, NFT화 된 재화를 바탕으로 수익 배분을 만들 수도, 받을 수도 있는 체계적인 시스템입니다. 이 구조가 프로젝트가 목표로 하는 시점에서는 스스로 살아가는 M-Economy를 이루게 되어 발전하는 모습을 이루게 될 것입니다.

Meta-Society (M-Society)

플랫폼을 더욱 탄탄하게 구성하는 요소는 다음과 같습니다.



이것은 인체의 뼈대, 근육과 같은 역할을 하게 될 것이며, 이것은 플랫폼의 유저들이 스스로 참여하고, 공정한 경쟁, 서로 소통하고, 나의 순위를 알 수 있도록 선의의 경쟁을 할 수 있도록 돕는 서비스 레이어입니다.

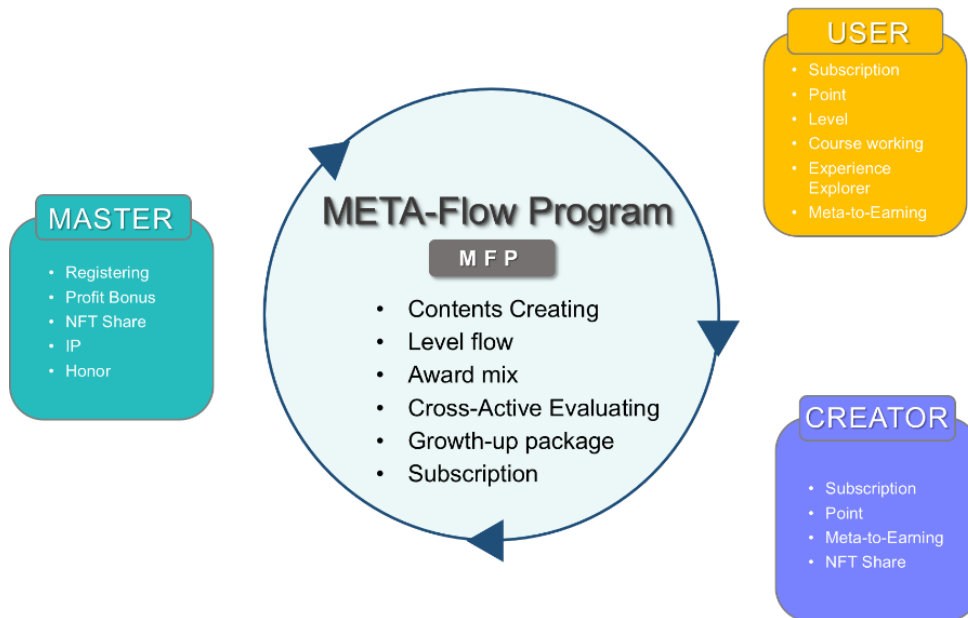
이 곳에는 주로 유저들이 자기 레벨(수준)에 맞거나, 동일한 관심사를 가진 사람들끼리 친목을 도모하며, 서로 간의 경쟁 요소를 만들어 내는 프로그램입니다.

예를 들어, 동일한 사람들끼리 만나면, 서로의 관심사, 현재의 수준 등을 견주어 보거나 자랑하며, 서로에게 배우고, 배움을 줄 수 있는 곳 입니다.

만일 일종의 abuse가 생긴다면, 시스템 레벨에서 경고 혹은 퇴장의 지시도 가능합니다.

M-Society의 핵심은 혼자 만이 아니라 서로 협력하는 모습 안에서, 동료라는 커뮤니티의 개념을 배울 수 있는 교육 서비스 구조입니다.

Meta-Flow Program (MFP)



플랫폼이 성장하고, 유지 발전하며, 플랫폼 안에서 활동하는 유저들의 왕성한 발전 욕구를 자극하는 것으로 특별한 포인트 체계로 이루어진 서비스 레이어를 디자인 하였습니다.

이것은 단순한 참여 이외에, 활동의 내용과 수많은 사용자들이 만들어내는 콘텐츠의 순위가 달라질 수 있도록, 자발적 참여가 되는 voting 시스템, 정기적인 Award를 진행하여, 스페셜 아이덴티티를 부여합니다. 또한 지급된 보상 체계는 서비스 플랫폼 안에서 다양하게 사용이 되도록 설계하였습니다.

예를 들자면, Subscription, 액세서리 아이템, 교육비용, 온/오프라인 대회 시에 참가 자격 증빙 및 Creator의 단계로 나아가는 평가 및 보상 시스템이 그 예시입니다.

이를 통해 단순한 아마추어의 레벨에서 Creator, 프로슈머, 마스터의 레벨까지 성장하는 가능성을 열어 주는 프로그램 입니다. 이것은 플랫폼을 더욱 활기차게 움직여는 주는 것으로 인체의 혈관과 혈액을 담당하는 부분입니다.

젊고 활기찬 생명체는 혈관과 혈액이 튼튼하여, 보다 멀리, 보다 높이 성장이 가능함을 증명하는 요소가 될 것입니다.

4. 블록체인과 METASQUARE

EDU Metaverse challenges

교육이라는 부분이 학교, 학원 이라는 별도의 공간에서 시작이 된 것은 인류가 문명을 이룬 후에 지속된 일 입니다. 이것이 지금을 살고 있는 우리에게 디지털이라는 기술이 접목이 되어, 나온 기술들이 VOD, OTT, 라이브 영상 학습 같은 동영상 위주의 교육 서비스가 최선의 학습 방법이며 제공된 기술이었습니다. 2020년 이후 사회의 현상은 비대면으로 전환이 되면서, 기존의 낡은 교육 서비스로는 10-20대의 MZ세대를 리드해 줄 만한 생생한 교육 서비스가 없었습니다. 2021년부터 메타버스 플랫폼이 등장하면서 21세기의 교육 서비스가 나아가야 할 혁신의 방향을 제공했습니다.

국가의 교육 과정도, 만들어 질 때에는 5-10년 전에 기획이 되어, 전문위원의 검증, 국가기관의 검증을 거쳐, 학생들의 교육과정으로 탄생하기까지 약 5-10년이 지나야 정규 교과서와 학습 과정으로 탄생이 됩니다.

이렇다면 현시대가 요구(원)하는 것보다 한참 뒤 떨어진 교육 내용을 전수하고 있는 실정입니다. 또한 Metasquare 에서 제공되는 서비스 분야는 현재까지도

유튜브에서 영상을 보면 흉내로 배우고 있거나 또는 비전문가와 개인 간에 구두로 모방하는 수준에서 교육이 진행되고 있다는 것입니다.

그래서 프로젝트에는 메타버스와 블록체인 관련한 기술을 활용하여 전 세계에서 가장 진보된 교육 플랫폼을 제공하며 누구나 가지고 있는 모바일 디바이스, 4G/5G 네트워크 환경이라면 충분히 재미있고, 검증된 글로벌 등급의 마스터 또는 검증된 팝 아티스트 들이 그들 만이 가진 고유의 핵심 기술과 특징들을 Auto Lip sync 시스템, 3D 음파 분석, 3D 모델링으로 전환하여, 화면으로 보고 그대로 따라하기만 하면 배울 수 있는 플랫폼으로 만들었습니다.

이것은 오늘과 내일이 확연히 달라지는 진보된 모바일 시대에는 교육 체계가 발전이 없거나 누구도 시도하지 않은 분야입니다.

Blockchain Challenges

메타버스 이전의 블록체인은 노드 간의 거래, p2p, 스마트 컨트랙트, 작업 증명(PoW), 보안 등의 기술적인 난제를 해결하기 위해 지속적인 발전을 기대하며 진화하고 있습니다.

메타버스라는 가상 세계가 등장함으로 일반적인 데이터도 블록체인으로 만들어야 하지만, 시간의 흐름에 달라지고 있는 데이터와 유저의 다양성을 수용한다는 측면으로 본다면, 이것을 블록체인에 다 담아 내어, 실시간으로 쌓이는 수많은 데이터를 감당하는 컴퓨터 네트워크는 현실적으로 더욱 어려울 것입니다.

이런 것들은 앞으로 메타버스 플랫폼을 고려한다면, 필수적으로 해결해야 기술을 추가로 더 늘어났다는 것을 의미합니다.

Metasquare 안에서 보다 진보된 플랫폼으로 만들기 위해 핵심 기술과 블록체인 기술을 활용하여, 효과적으로 하이브리드 트랜잭션을 만들어, 이전의 플랫폼보다 진보되고 유연한 서비스를 만들어, 프로젝트 개발자와 더불어 사용자도 같이 성장하는 매력적인 플랫폼이 될 것이라고 믿습니다.

NFT Challenges

플랫폼 안에는 마스터와 크리에이터의 성장에 따라 더욱 많은, 고유 문화 콘텐츠들이 창조되고, 저장됩니다.

이 창조물들은 소유자들이 M-Economy (M2E)의 설계를 바탕으로 경제 시스템을 움직이며, 창작자의 경제 문제 해결과 오로지 창작에만 더욱 집중하게 해주는 것으로 NFT Marketplace 시스템을 구축합니다. 조금 발전된 형태로 진화하기 위해, 사용자들에게 편리하게 보안성 높은 등급의 NFT 토큰을 생성하도록 합니다.

ERC 토큰의 표준이 되는 모든 토큰은 유형별로 별도의 스마트 계약이 필요해지는 비효율성이 존재하며 높은 비용, 높은 수수료, 높은 네트워크 사용의 문제점을 가지고 있습니다.

ERC-20과 ERC-721에서는 다량의 중복된 데이터 발생, 위변조 부분에서 블록체인 속성의 불필요한 코드가 존재하여, 대규모의 저장 공간과 처리 용량이 필요하고, 이를 위해 소모하는 전력도 무시할 수 없습니다.

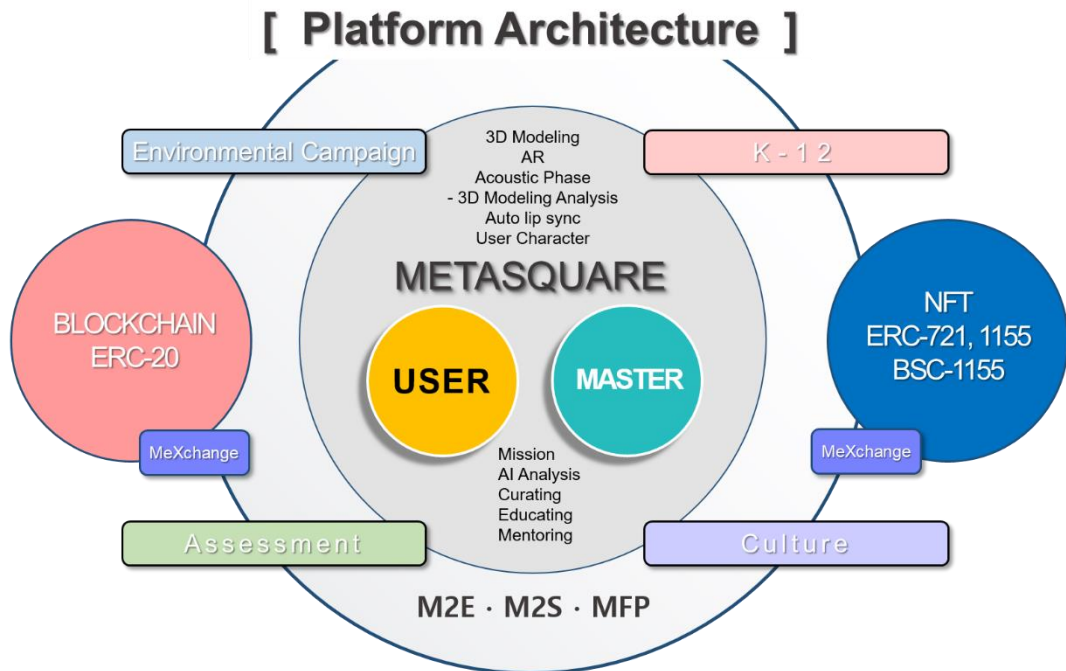
이에 대한 대안으로 프로젝트 안에서는 ERC-1155(BSC-1155)는 NFT 마켓플레이스를 구성하기 위한 효율성과 비용 측면을 해결할 수 있습니다. 더불어 다량의 NFT 생성과 거래나 전문적인 블록체인 개발자가 아니어도 사용자가 스스로 만들고, Metasquare 마켓 플레이스 이외에 P2P 거래소에도 통용이 가능하도록 합니다. 이렇게 되면 하나의 트랜잭션으로 한 명 또는 다수의 수신자에게 원하는 만큼의 NFT를 보낼 수 있기에, 이더리움에서 트랜잭션이 이루어질 때 발생하는 수수료인 가스(GAS)와 네트워크 병목 현상을 크게 줄이게 됩니다.

서비스 초기에 지원하는 지갑으로는 MetaMask, Binance Chain Wallet, TrustWallet을 예정하며, 이후 지속적인 추가 서비스 지원을 염두에 두고 있습니다. 자체 마켓플레이스에서도 NFT 등록과 거래가 가능하도록 진행을 하여, 수수료의 문제는 Meta-To-Explorer (M2E) 통해 마이닝 한 것을 보상 체계로 하여 수수료 (GAS)로 사용이 되도록 Exchange 플랫폼을 가져갈 예정입니다.

5. METASQUARE PLATFORM

5.1 ARCHITECTURE & DESIGN

'METASQUARE(메타스퀘어)' 플랫폼의 핵심 구성 요소는 다음과 같습니다.



- 3D Graphics & Modeling
- User character design
- In & Out of School education Service (AR, 3D, Phonic tech, Accoustics & Visual Analyze)
- Environmental Campaign (Avatar, 3D, Item, GPS)
- ECO System: M2E, M2S, MFP
- BlockChain, NFT Marketplace, ERC-20, ERC-1155, (BEP-1155), MeXchange

그래서 보다 더 진화된 플랫폼으로 만들기 위해 탈 중앙화된 블록체인 기술을 활용한 문화 교육 기반의 서비스 플랫폼입니다.

Metasquare 블록체인 빠른 생태계 구축과 시행착오를 최소화하기 위해 핵심적인 기능을 지원하는 크로스 체인 하도록 디자인되었습니다. 프로젝트 내에서는 ERC-20, ERC-1155 프로토콜을 지향하여 하나의 생태계와 외부의 다른 ECO시스템과 연결이 가능합니다.

우리의 시작은 블록체인과 외부 노드를 연결하여, 쌍방향으로 유저의 정보를 관리합니다.

이것은 보안과 네트워크 상의 오류를 줄일 수 있으며, 빠른 처리 속도와 보안 강화 및 블록체인과 외부 정보를 Cross Chain으로 연동하는 하이브리드 방식으로 연계합니다.

유저들의 채굴 보상을 위해, Meta-To-Earning (M2E)을 하는 마이닝 시스템은, 더욱 많은 채굴에 대한 보상으로 GAS 비용을 획기적으로 줄이는 보상 시스템도 구성이 되어, 수수료 절감과 추가의 교육비를 줄일 수 있고, 타 사용자에게 기부도 하게함으로 Meta-Flow Program(MFP)의 ECO 시스템이 구현이 되도록 하였습니다. M-Square v2.0으로 진화에는 메타스퀘어 메인 넷을 직접 연계가 가능하도록 방향성을 잡았습니다. 이더리움 기반의 노드와는 Multi-signature 프로토콜을 통하여 Smart Contract이 자유롭게 되도록 진행이 될 것입니다.

머지않은 장래에 이루어질 개념은 기업의 가치 상승에 도움이 되고 유저의 확장 및 추가되는 교육 서비스의 확장에 더욱 많은 에너지를 집중하려는 것입니다.

5.2 NFT MARKETPLACE

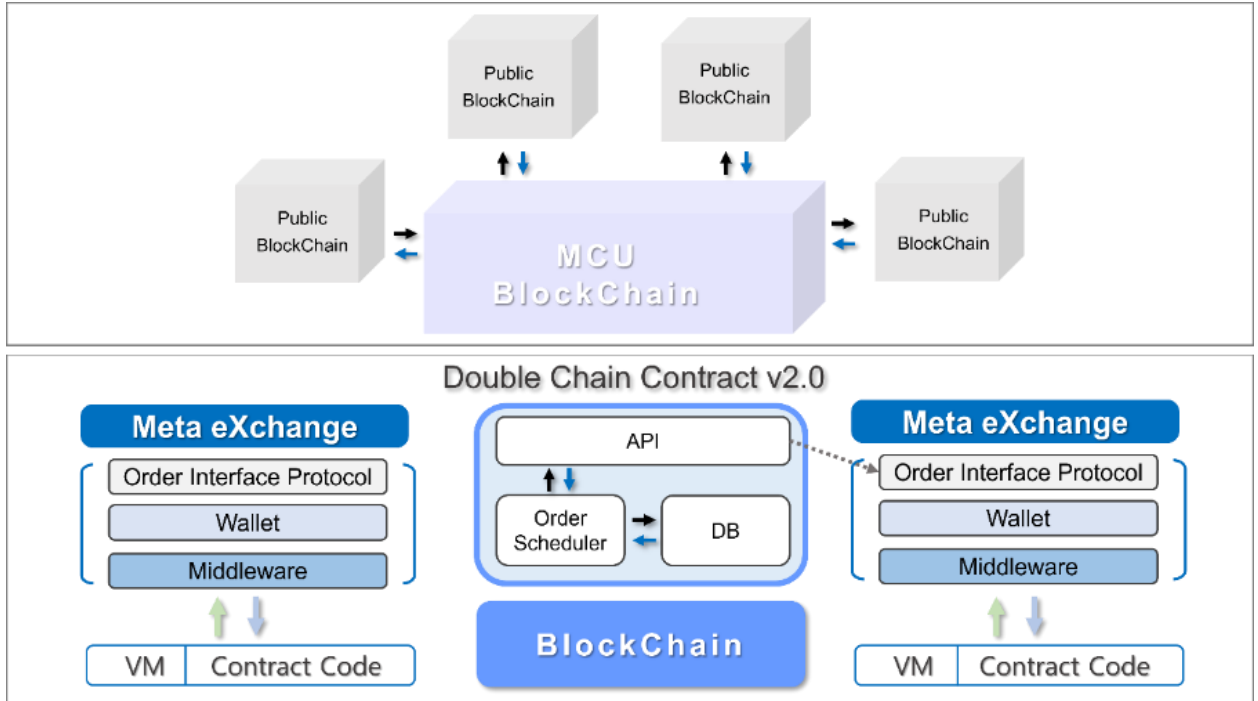
사용자는 플랫폼에서 발생하는 콘텐츠의 경우 일정 레벨 등급 이상이 된다면, 자신만의 학습 경험과 학습 노하우를 담아, 다른 사용자들과 공유 가능하고 동시에 Planting to Earn을 통해 식재된 각기 다른 나무 종의 광합성 대사 활동 주기에 따라 유저가 보유하고 있는 나무를 NFT(Non-fungible Token) 재화로 소유할 수도 있고, 거래를 통해서 수익화 할 수 있는 서비스를 제공합니다.

이곳은 ERC-1155, BEP-1155프로토콜 지원하는 메타 마켓플레이스로 NFT빌더, 학습 자산 구매, 판매, 이력 관리, 경매 관리, 등록, 개인 지갑 연결, P2P 사이트로의 연결 등을 지원하게 될 것입니다. 자체 코인은 물론 다른 코인으로 전환(전송)이 가능하도록 Meta-eXchage 기능도 가지게 될 것입니다.

5.3 MCU WALLET 및 OTHERS

플랫폼에서 제공된 모든 코인의 안전한 보관, 전송을 지원하는 지갑입니다.

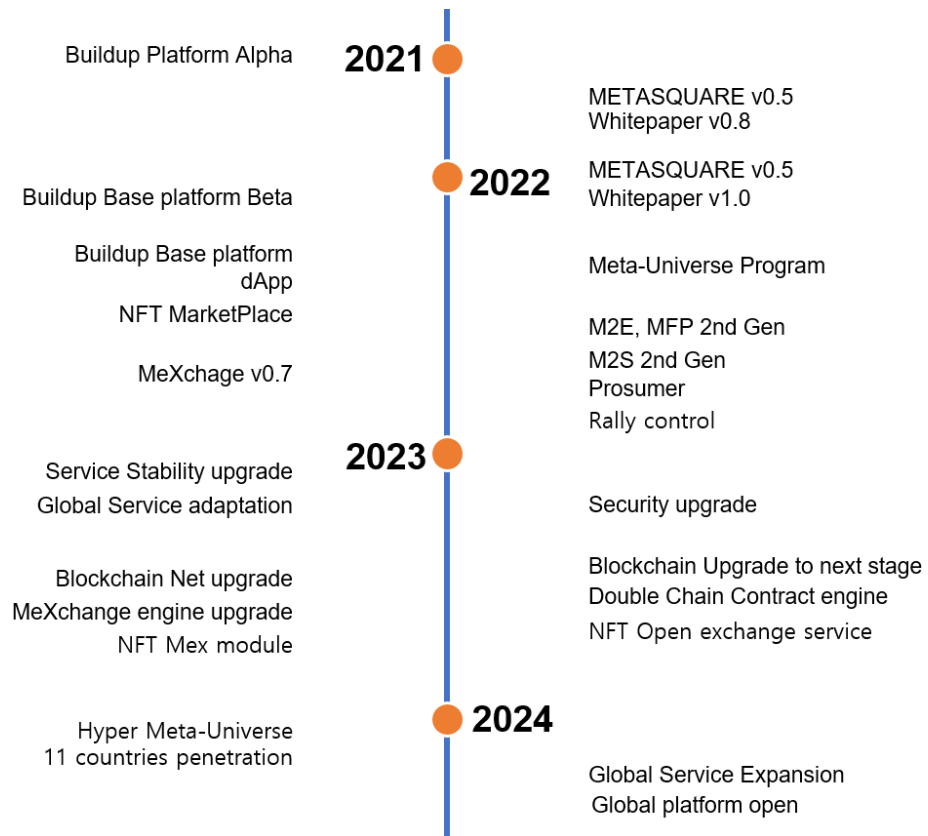
dApp 기반으로 거래와 송금을 위한 기본적인 것 외에 추가로 다른 사용자(P2P)나 거래소를 코인 exchange를 위한 플랫폼도 v2.0에서 제공을 하여, 보다 원활하게 사용하는 MeXchange 플랫폼으로 진화할 예정입니다.(Cross, Chain Contract기반)



Etherium 기반의 엔진과는 별도로 Smart contractor기능과 연계하여 order interface protocol 상에서 multi-signature를 지원하여 화폐 교환이 원활 하도록 할 예정입니다. 이것은 다른 블록체인의 호환성을 높여, NFT 시장에서 존재하는 블록체인 네트워크와 Cross -Chain contract하려는 도약의 밑그림 입니다.

6. METASQUARE PLATFORM FUTURE DESIGN

6.1 ROADMAP



v1.0 : MetaSQUARE, NFT, 마켓플레이스, dApp

프로젝트 v1.0에는 Meta_Universe라는 서비스 플랫폼과 그 중심으로 사용자와 마스터 그리고 Creator간의 상호 작용을 통한 작은 Scociety 안에서, 메타버스라는 서비스가 믹스되어, 문화 교육과 M-Society ECO, E-Earning, MFP를 통하여 플랫폼을 이루는 것을 그 목적입니다.

현재의 기술로는 사회라는 시스템을 플랫폼 안으로 모든 것을 창작해 낼 수는 단계를 아님을 밝힙니다. 우리의 시도는 현실 시대에서 지닐 수 없는 가치와 인간만이 가지는 문화적인 특성을 보다 많은 사람이 즐기게 해 준다는 사명감으로 플랫폼을 오픈합니다.

v2.0 : Pro-Sumer, MeXchange, Hyper-META

2023년의 계획으로 'METASQUARE(메타스퀘어)' 플랫폼에서 교육을 받은 유저는 증가하게 될 것이고, 단계별 마스터 과정을 거친 사용자는 분명히, Creator로서 새로운 창작물에 도전을 하게 될 것입니다. 동시에 식재된 여러 나무의 성장에 따라 유저는 각기 다른 산소 배출량을 소유하게 됩니다.

그래서 EAC Platform PTE.LTD는 MFP와 같은 생태계 성장 프로그램을 고안해 내었으며, 반드시 그렇게 되도록 물심양면의 지원을 아끼지 않을 것입니다.

유저가 만든 창작물과 관리하고 있는 나무는 거래의 가치와 소유의 가치 증가를 이루어, 소득의 증대, 창작으로의 의지, 다시 문화 계승자와 환경 보호가로서의 글로벌 무대에 서게 됩니다.

프로젝트는 10개 국가로 확대가 되어, 메타버스 플랫폼에 입장할 때에도, 하이퍼 월드맵 게이트웨이를 통해 관심 있는 국가의 문화 교육을 선택적으로 학습 할 수 있도록 진행이 될 것입니다.

그렇게 되려면, 플랫폼과 시스템간의 조화로운 결합이 필수적입니다. 이것은 재화의 원활한 거래 시스템과 가치의 증가를 도울 수 있는 각종 스페셜 프로그램 및 온/오프 이벤트를 학습 정도를 검증하여, 사용자와 마스터, 크리에이터 간의 균등한 성장 가능성이 있도록 프로젝트가 진행하도록 구조를 만들었습니다.

블록체인 기술에 있어서도, 다른 거래 화폐로의 전환과 보안, 아이템의 혼합 거래, 토큰 제작의 대중화를 위해 플랫폼을 진화하도록 할 예정입니다.

6.2 GOVERNANCE & CHALLENGES

Metasquare 플랫폼은 프로토콜(온체인) 내에서 거버넌스 프로세스가 발생하는 것을 목표로 합니다. 투표. 플랫폼이 성장함에 따라 더 많은 문제가 생길 수 있습니다.

이것은 거버넌스를 통해 처리될 것입니다. 네트워크 상에서 트랜잭션이 확정되는 시간에 따른 처리 속도와 거래 검증 시의 비용 발생 비용 문제, 낮은 성능의 TPS를 해결하기 위해 위원회에서 지속적인 검증과 개선을 합니다.

외부 자문위원의 의견 제출, 각종 사후 관리 절차, 제안에 대한 게재와 의견서를 제출하여 진행을 합니다. 플랫폼 서비스의 진행 초기에는 수동으로 처리될 수도 있으며, 네트워크의 진화에 따라, 진보된 시스템으로 발전이 될 것입니다.

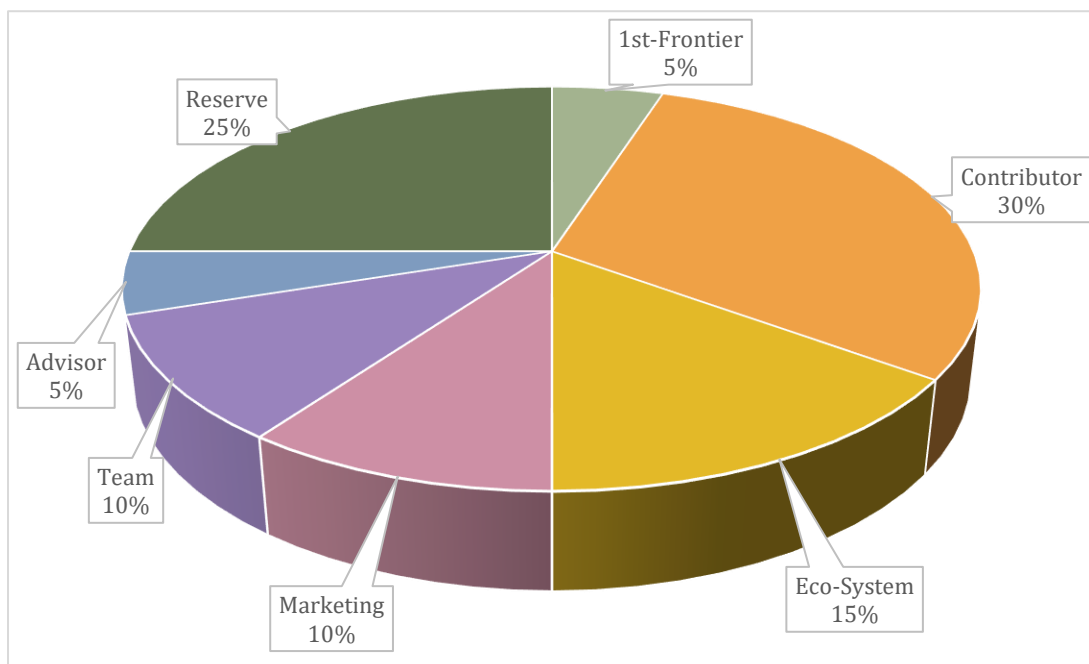
7. INITIAL TOKEN PROGRAM

본 항목은 참여자분의 이해를 돕기 위한 목적으로만 작성하였습니다.

실질적인 참여의 의사 결정의 근거로 활용이 될 수 없습니다.

TOKEN Name : Education Assessment Contribution (EAC)

Distribution Plan	토큰 공급량 : 10억개	
1st-Frontier	5%	상장 후 1주일 내 지급
Contributor	30%	1년간 보유 물량 락업
Eco-System	15%	
Marketing	10%	
Team	10%	1년간 보유 물량 락업
Advisor	5%	1년간 보유 물량 락업
Reserve	25%	



8. TEAM & ADVISORY



CEO & President (ROK)

Ryan Byun CEO

EAC PLATFORM PTE. LTD. CEO & Founder
SMILE Global Vice-President
World International Mathematical Olympiad(WMO),
Committee Member

Previously
CMS EDU CSO
CMS EDU, CD Learning M&A KOSDAQ IPO
Design,
Mathematical converge Edu contents design and
Teaching
GLMAC School, manager of Planning
SEOUL National UNIV, College of education



Chairman (US)

Henam Hwang Chairman

EAC PLATFORM PTE. LTD. Chairman

Chairman of Realmeter
Previously
Advisor of GBC KOREA
Vice president of HURIF
Former president of Imstation
Former president of MPEOPLESTATION
Bachelor of Arts degree in Ewha Womans Universit



CFO & Vice President (ROK)

Seungbum LIM CFO

EAC PLATFORM PTE. LTD. CFO

Previously
One Metal Korea CEO
Dongseo Resources Vice CEO & CFO
Dongseo Re&Tech Vice CEO & CFO
Daesin Resources Vice CEO & CFO
Korea Development Corporation(Hyundai Group)
Accounting Director



Pedagogical Design Adviser (ROK)

Hyunju Park Professor

**MetaVerse education committee,
Chairman**

Chosun UNIV. College of Education, chemical
professor
Chosun UNIV. College of Education Dean
Chosun UNIV. Graduate school of Education
Dean
Ministry of education, Education convergence,
Vice-chairman
Ministry of Science, HR Future Planning
committee
Ministry of education curriculum council advisory
organization(Science)
Korean Chemical Society /Excellent paper
award/contribution award

Ph.D in Science Education, U Wisconsin
Ewha Women UNIV. College of Education,
chemical Master



Standing advisory (Indonesia)

Steven Lee Standing advisory

EAC PLATFORM PTE. LTD. Standing advisory

PT. Energi Global Indonesia, Director
Previously
PT. Castech Berjaya Sukses, CEO
PT. Bintang Mas Cahaya, CEO
PT. Pertama Inti Power, Commissioner
Korea & Indonesia lawfirm, General Manager



Team leader (AZE)

Sahob Mamurboy

EAC PLATFORM PTE. LTD. Global Marketer

Previously
K-Numbers ('19-'21)
Avsar Emaye, Turkey, Sales Executive
PT. MASPION Indonesia, Social Media Marketing
Harvard School of Business, Disruptive Strategy
MA in Economics from KDI School of Public Policy and
Management
BA in Business from Telkom University, Information
and Communication Technology

9. RISK & DISCLAIMER

법적 고지

본 백서는 'EAC Platform' 프로젝트와 관련 일반 참고 목적으로만 배포 되었으며 검토 및 수정될 수 있습니다. 본 백서는 표지의 날짜를 기준으로 최신 정보를 반영하고 있으며 최종본이 아님을 유의하시기 바랍니다. 해당 날짜 이후 'EAC Platform'의 사업 운영, 재정 상태 등에 따라 본 문서에 기재된 정보가 변경될 수 있습니다. 본 백서는 비 정기적으로 업데이트 될 수 있습니다.

본 백서는 그 어떤 경우에도 'EAC Platform'에 대한 토큰 발행인/ 배포자/ 업체의 토큰 판매 또는 구매 제안으로 해석되지 않아야 하며, 이 문서의 제시 또는 문서 자체가 계약 및 투자 결정에 근거가 되거나 의존되어서는 안됩니다.

'EAC'가 구매자들에게 플랫폼, 토큰, 제품과 관련하여 참여하거나 투자 수익/ 수입/ 지급/ 이익 또는 그 금액의 일부를 수령할 수 있는 기회로 이해, 해석, 분류, 취급 되어서는 안됩니다.

잠재적 리스크

미래 예측 진술은 다양한 리스크 및 불확실성을 포함하고 있습니다. 이러한 진술은 미래 성과를 보장하지 않으며 따라서 지나치게 의존해서는 안됩니다.

'EAC'의 구매 및 참여를 결정하기 이전에 아래의 내용을 주의 깊게 읽고 관련 요소와 리스크를 충분히 분석 및 이해 할 것을 권장합니다. 리스크는 다음을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다.

식별 정보 분실로 인한 'EAC Platform' 접근 제한, 'EAC'를 보관한 디지털 Wallet 관련 필수 개인키 분실 등 보관 관련 구매자 과실 리스크.

'EAC' 가치의 불리한 변동, 사업 관계 실패, 개발/운영 중 경쟁사의 지적재산권 주장 등 다양한 사유로 해체 또는 론칭 계획 중단에 이를 수 있으며, 이로 인해 'EAC Platform' 생태계, 토큰, 토큰의 잠재적 활용에 부정적인 영향을 끼칠 수 있습니다.

'EAC Platform'의 프로젝트, 생태계 등과 관련하여 그 어떤 결정권도 다른 주체에게 부여하지 않습니다. 'EAC Platform'의 서비스, 플랫폼, 생태계 등의 중단, 생태계에서 활용되는 'EAC'의 추가 생성 및 판매, 매각 및 청산 등을 포함한 모든 의사 결정은 'EAC PLATFORM PTE. LTD.'의 자유 재량에 따라 이루어집니다.

'EAC'는 거래소 내의 'EAC' 소유자 사이의 거래에 관여하지 않습니다. 단 시장의 유동성이 부족하거나 거래소 내의 유동성이 부족할 경우 유동성을 공급하여 시장의 안정을 도모할 수 있습니다. 단, 거래소가 위치한 국가의 정책에 따라 시장 조성이 법류로 금지되었을 경우 'EAC'는 각국의 법률을 지킵니다.

'EAC'는 클라우드 및 IDC에서 서비스와 플랫폼을 운영합니다. 각국의 보안 규정에 따른 보안 감사, 보안 패치, 서비스 점검을 진행하도록 노력하고 있습니다. 하지만, 보안 취약점, 제로데이 공격, DDOS등으로 서비스 접속이 힘들거나 장애가 발생할 수 있습니다. 이 경우, 'EAC'는 어떠한 책임도 지지 않습니다.

또한, 외부 환경의 변화와 같은 요인으로 사업을 지속하기 어려워 질 수 있는 위험이 있습니다. 이럴 경우 계속해서 사업을 운영할 수 없습니다. 고객 자산을 포함한 모든 절차는 싱가포르 법률에 따라 해석되며, 파산법, 기업법, 기업 회생법, 개인 회생법 및 기타 관련 법에 따라 진행됩니다.

번역

모든 번역은 참고용으로만 사용되며, 법적인 책임을 지지 않습니다. 번역의 정확성과 완전성에 대해서 어떠한 보장도 할 수 없습니다. 본 백서의 번역본과 영문본 간의 상이한 부분이 있는 경우 영문본이 법률 근거의 권리를 가집니다.

ICO 참여 제한

'EAC'는 ICO가 금지된 중화인민공화국, 미국 시민권 보유자, 거주자 또는 영주권 보유자와 ICO 제한 국가의 국민에 대해 직접적 혹은 간접적인 ICO 참여를 제한합니다. 또한 유엔 안전보장이사회 결의에 영향을 주는 다양한 규제들에 의거하여, 선정된 개인 혹은 단체에 대하여, ICO 참여할 수 없습니다.

전송 제한

본 백서의 배포나 보급이 금지되었거나 제한된 지역이나 국가로 본 백서 및 부가 문서를 가져가거나 전송해서는 안 됩니다. 만일 온라인 상에서 본 문서 및 백서를 열람하였을 경우, 'EAC'는 포괄 면책 권한을 가집니다. ICO가 금지된 중화인민공화국 등에서 전송이 제한됩니다.

준거법

'EAC PLATFORM PTE. LTD.'는 싱가포르에 설립되었으며, 본 백서는 국제 사업의 원칙과 상관없이 싱가포르 법령에 따라 해석되고 규제 됩니다.

보안 취약점

오픈 소스 기반의 이더리움 메인넷은 다양한 보안 취약점에 노출되어 있습니다. 가장 대중적인 블록체인 메인넷 중 하나인 ERC20은 신뢰성이 있지만, 개발자 및 'Metasquare Platform' 개발팀이 알지 못하는 취약점에 노출되어 있을 수 있습니다.

장애보상

'EAC'의 블록체인 승인 지연 및 연결 지연, 노드 장애 등으로 인하여 발생하는 사용자의 손해에 대해서 'EAC Platform' 팀은 사이버 공격 및 서비스 장애, 데이터베이스 손실, 서버의 장애에 대해서 포괄적으로 장애 배상할 의무를 가지지 않습니다.

10. APPENDIX

10.1 Blockchain & Edtech

01 21세기 인재를 만드는 System 1. 'Data = Future'



<p>Data 1</p> <p>학생들의 질의응답 및 토론 데이터 → Social Learning 학생들의 지식 활용 능력과 사고 수준을 알 수 있는 지표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • SMILE global community • SMILE Virtual School • SMILEFY, SMILEX
<p>Data 2</p> <p>평가 및 학습 행동 데이터 → AI-Curated Learning 미래사회에서 발휘할 역량 수준(BQ)을 알 수 있는 지표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TOEST site • SMILE site • SMILE Virtual School
<p>Data 3</p> <p>학생들의 스토리 및 콘텐츠 데이터 → Self- & Co-Learning 자신들의 고유한 스토리와 콘텐츠를 공유하며 함께 성장</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Career sharing site • Self-Learning contents sharing site

02 21세기 인재를 만드는 System 2. 'Learning from 21C Contents'



<p>Program 1</p> <p>AI 분석에 기반한 개인 맞춤형 교육 → AI-curated Learning 기존 콘텐츠 중 우수한 평가를 받은 유/무료 콘텐츠 맞춤 연결</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TOEST site • Contents Ad site
<p>Program 2</p> <p>21세기 최첨단 교육 콘텐츠 → AI-Curated Learning 알앤디아시아/글로벌이 대학 및 기관과 협력하여 생산</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TOEST site • Contents Ad site
<p>Program 3</p> <p>MZ세대가 직접 만들어 낸 유니크하고 창의적인 콘텐츠 학생들의 경험과 생각이 녹아 든 자체 생산 교육 콘텐츠</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Career & Experience sring site • TOEST site

03

21세기 인재를 만드는 System 3. 'Global network'



Network 1

스마일 글로벌 커뮤니티 → Global Network Among Students
 자동 번역 시스템과 AI 참석 수정 시스템을 가진 SMILE site에서 어릴 때부터 전 세계에 있는 아이들과 생각들을 공유

- SMILE global community
- SMILE Virtual School
- SMILEFY, SMILEX

Network 2

글로벌 교사 커뮤니티 & 교육 기관 네트워크
 각국 교육청 및 대학들을 중심으로 4차 산업혁명 교육 네트워크

- SMILE teacher community
- SMILE Virtual School
- SMILE University
- SMILE Conference

Network 3

교육업체들이 참여하고 자신의 상품들을 광고하는 플랫폼
 학생들의 학습 데이터와 교육 상품들을 맵핑하여 상호 연결

- TOEST site
- Career & Experience sharing site

04

21세기 인재를 만드는 System 4. 'Contribution chain'



Contribution 1

스타라이트 프로젝트 → EAC starlight project 1
 교육 혜택이 부족한 지역에 디지털 교재 & 교구 & 장치 보내기

- EAC starlight
- SMILE global community

Contribution 2

스토리 및 솔루션 셰어 프로젝트 → EAC starlight project 2
 글로벌한 친구들에게 자신의 학습 노하우나 스토리 및 지역 및 글로벌 사회 문제 해결책을 공유

- EAC starlight
- Career & Experience sharing site
- SMILE global community

Contribution 3

EAC 기부 프로젝트 → EAC donation
 다양한 경로로 습득한 EAC 토큰을 각 지역에 자율적 기부

- EAC starlight
- SMILE global community

21세기 인재를 만드는 EAC Blockchain System

01

Data = Future



EAC Platform은 11년 전부터 스탠포드 대학 주도로 수집된 100만명의 유저들의 질의응답/토론 데이터와 블록체인 시스템을 통해서 데이터 주권을 학생들에게 돌려주는 민주적인 학습 플랫폼을 구축합니다. 우리는 블록체인 토큰 보상을 통하여 우수한 데이터가 생산 및 공유되는 학습 생태계 조성을 목표로 합니다.

02

Learning from 21C Contents



EAC Platform은 입시 교육과 비입시 교육을 망라하여 좋은 콘텐츠를 선별 추천하는 AI 시스템을 통해 교육계의 넷플릭스를 구축합니다. EAC Platform 생태계에는 각 교육 업체들이 참여하며, 학생 스스로가 생산해낸 콘텐츠를 거래하고 자신이 필요한 교육 콘텐츠를 구매할 수 있는 블록체인 기반 Edu Market Place를 구축 및 운영합니다.

03

Global Network



EAC Platform은 글로벌 커뮤니티를 통하여 학습자가 전세계 학생들과 교류하며 아이디어를 공유할 수 있는 블록체인 기반 시학습 플랫폼을 구축합니다. 글로벌 교사 커뮤니티와 글로벌 교육기관 네트워크에 각국 교육청 및 대학들을 중심으로 4차 산업혁명 교육 네트워크교육업체들이 참여하고 자신의 상품들을 홍보 할 수 있습니다. 또한, 학생들의 학습 데이터와 교육 상품들을 맵핑하여 시너지 효과를 추구합니다.

04

Contribution Chain



EAC Platform 생태계 내에서 획득되는 EAC 토큰은 자원 봉사, 실물 기부 및 멘토링 등의 다양한 일련의 행동에 대한 보상으로 발행 및 배포되고 기부될 수도 있습니다. EAC Platform은 교육의 기회가 평등하게 돌아가지 못하는 환경에 있는 학습자들을 위해 멘토링 서비스를 제공하는 것과 동시에 다른 학습자 및 구성원이 이 멘토링 프로그램에 참여할 경우 멘토와 멘티 모두에게 토큰 보상이 이루어 지도록 합니다.

10.2 EAC CO2 Token

10.2.1 EAC CO2 Token의 가치

EAC CO2 token = 1tCO2 eq의 탄소 크레딧

우리의 EAC CO2 token은 블록체인 기반 ERC20 토큰으로 1개의 탄소 크레딧(즉, 이산화탄소 환산 단위로 1톤의 이산화탄소 배출 방지를 증명하는 자발적 탄소시장의 디지털 인증서)의 소유권을 의미합니다. EAC CO2 token을 소유한다는 의미는 전 세계적으로 인정받은 Verra, Gold Standard와 같은 탄소 크레딧 등록소(Registry)에 등록된 탄소 크레딧을 소유하고 있다는 의미와 같습니다.

EAC CO2 token이 유통시장의 화폐가 되기 위해서는 토큰의 가치를 1tCO2의 탄소 크레딧과 동일한 가치로 하고, 토큰화가 진행 된 tCO2의 탄소 크레딧은 EAC CO2 token을 통해 유통됩니다. EAC CO2 token 보유자는 토큰을 보유함으로써 관련 탄소 크레딧에 대한 법적 소유권을 갖습니다.

✓ 탄소 크레딧이란?

탄소 크레딧은 사업개발자가 온실가스 감축·제거사업(forest conservation projects, reforestation of devastated areas, Renewable energy, biomass, etc.) 등을 통해 온실가스 배출량을 줄인 실적을 공인된 기관에서 검증 및 인증을 받은 증명서를 의미합니다. 탄소 크레딧은 탄소중립 목표를 수립하고 이행하는 기업, 공공기관 및 개인이 배출하는 온실가스를 상쇄할 목적으로 구매하고 있습니다.

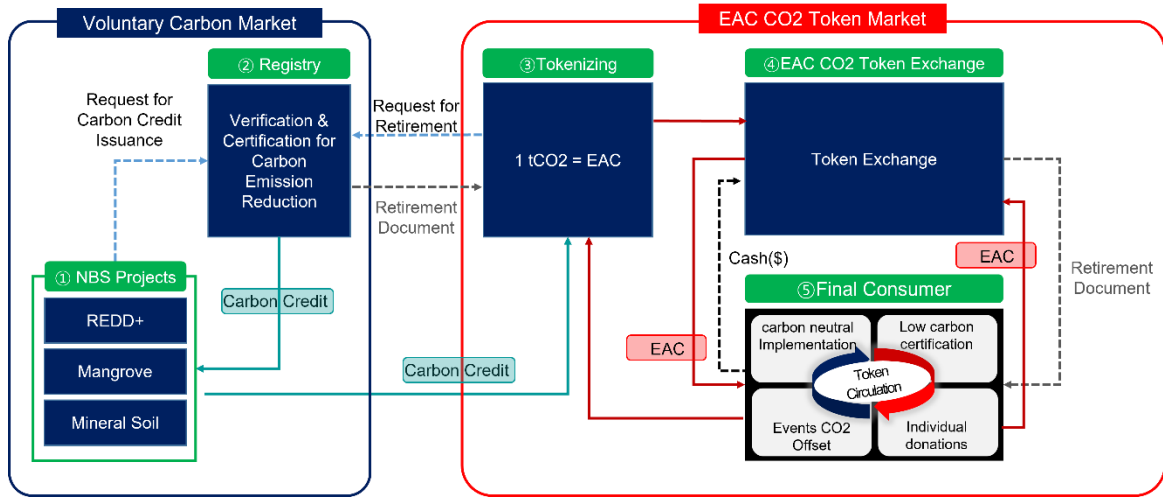
탄소 크레딧의 주요 특징으로는 엄격한 글로벌 프로토콜에 따라 공인된 기관의 검증을 받은 사업만이 등록소(Registry)를 통해 거래되기 때문에 높은 신뢰성을 갖고 있습니다. 또한 탄소 크레딧은 온실가스를 상쇄할 목적으로 사용되기까지는 소멸되거나 만료되지 않습니다.

✓ CO2eq이란?

온실가스 배출량을 대표 온실가스인 이산화탄소로 환산한 양입니다. 식물이 포도당을 생성하는 과정에서 공기로부터 CO2를 흡수하고 잎을 통해 얻은

태양에너지를 사용하여 CO2와 뿌리와 잎으로 흡수된 물을 분해합니다. 이 과정에서 식물은 새로운 포도당분자를 생성하고 분해하며 성장에 필요한 에너지를 생성하는 과정을 반복합니다. 결과적으로 식물은 공기 중의 CO2를 흡수하며 산소(O2)를 방출합니다.

10.2.2 EAC CO2 Token 명세서



EAC CO2 token은 이더리움 지갑 주소 간에 자유롭게 전송 될 수 있으며 EAC가 CO2 토큰을 '폐기'(즉, 사용할 수 없게 만들 기)하도록 지정한 이더리움 주소로 EAC는 해당 탄소 배출권을 폐기합니다. EAC CO2 token 보유자는 온실가스 배출을 상쇄하기 위해 관련 토큰을 소비하거나 사용합니다.

EAC는 자발적 탄소 시장내 거래소에서 발행된 탄소 크레딧 물량만큼을 신탁을 받아 CO2 토큰을 발행합니다. 따라서 EAC는 탄소 크레딧의 공급과 수요에 따라 CO2 토큰을 신탁받은 물량만큼을 자유롭게 생성합니다. EAC는 토큰화되지 않은 형태로 고객에게 직접 판매하는 탄소 크레딧 방식과 동일하게 EAC CO2 토큰에 대해 수행합니다. 탄소 크레딧의 토큰화는 기존 전통적인 탄소 크레딧의 거래 프로세스를 변경하지 않습니다.

EAC CO2 토큰 보유자는 탄소 크레딧에 대한 법적 소유권을 갖습니다. 법적 소유권은 VERPA(Verified Emission Reduction Purchase Agreement)라고 하는 표준화된 계약을 통해 Verra의 등록소(Registry)에 등록되며, EAC CO2 토큰이

거래될 때 법적 소유권 이전도 안전하고 추적 가능하며 감사 가능한 프로세스로 신속하게 전환됩니다. 이러한 거래 프로세스는 탄소 크레딧 거래의 신뢰성과 활용도를 높일 것으로 기대합니다.

Blockchain의 The longest chain wins의 Rule을 이용해 짧은 노드로 구성된 블록을 소멸시키는 방식으로 탄소 크레딧의 이중 거래(Double counting)를 해결할 수 있습니다. 거래 내역이 투명하게 적용되고 한 번 거래된 내역은 재판매가 될 수 없도록 사전에 방지할 수 있습니다.

10.2.3 수요와 공급

✓ EAC CO2 token 공급

우리는 VERRA 등 국제적으로 인정받고 있는 등록소에 등록된 우수한 품질의 탄소 크레딧을 토큰화하여 EAC 플랫폼에 공급할 계획입니다. 1차적으로 Verra에 등록되고 탄소크레딧이 발행되고 있는 인도네시아 산림파괴 방지 사업(REDD+)에서 발행되고 있는 탄소 크레딧을 토큰화하여 지속적인 유통량을 제공할 계획이 있습니다. 산림파괴 방지를 통한 온실 가스 감축 사업(REDD+, Reducing Emissions from Deforestation and Forest Degradation Plus)은 인도네시아의 산림 파괴로 인한 온실가스 배출을 줄이는 활동으로, 기후 변화 협약 하에서 중요하게 다루어지고 있는 온실가스 감축 메커니즘입니다. 또한 인도네시아의 mangrove 숲 조성, mineral soil 등 NBS(Natural Based Solution)에 특화된 고품질의 탄소 크레딧을 EAC 플랫폼에 공급할 계획입니다.

✓ EAC CO3 수요

자발적 시장에서는 회사나 개인이 배출한 온실가스를 상쇄하기 위해 탄소 배출권을 구매합니다. 앞서 언급했듯이 많은 기업들이 2050년 까지 탄소중립을 선언하고 있으며, 탄소중립의 대상을 공급망(Supply Chain)까지 확대하고 있고 목표 달성을 이행하는 수단으로 탄소 크레딧을 구매하고 있습니다. 개인의 경우 생활 및 소비활동으로 인해 배출되는 탄소발자국(Carbon Footprint)을 자발적인 목적으로 상쇄하기 위해 또한 탄소 크레딧을 구매합니다.

Economist의 최근 설문 조사에 따르면 MZ세대의 93%는 친환경적이고 친사회적인 제품에 더 많은 비용을 지출합니다. 이러한 현상은 40~50세 사이의 인구 비중은 55%, 70~80세 사이의 인구 비중은 28%으로 젊을수록 이러한 가치관이 커지는 것을 확인 할 수 있습니다. 따라서 EAC 플랫폼에 참여하는 환경 교육과 환경 캠페인에 참여하는 다수의 유저들은 EAC CO2 token을 구매함으로써 인도네시아 산림 파괴 방지를 통한 온실가스 감축 사업에 동참할 것으로 예상됩니다.

10.3 EAC NFT

EAC NFT 가치

10 EAC = 1 TREE NFT

10+αEAC = 1 Tree NFT + REAL ESTATE NFT (별도 토지 금액 산정)

우리는 이러한 프로세스를 제공하기 위해 인도네시아 산림부로부터 133개 지역에 나무를 식재할 수 있는 라이선스를 보유한 GO CLEAN GO GREEN FOUNDATION 재단과 협업하여 프로젝트를 준비하고 있습니다.

우리는 자발적 목표수립의 목적을 가진 친환경적인 기부자들에게 나무 식재 NFT(non fungible token)를 제공하고 있습니다. 기부금으로 인도네시아의 133개 지역에 나무를 식재하고 그 나무식재에 대한 권리를 NFT로 제공합니다. 또한 우리의 EAC 메타버스에 인도네시아 133개 지역과 동일한 지역을 구현하고 있으며 NFT 보유자는 현실과 동일한 지역의 EAC METASQUARE(메타버스)구역의 나무에 대한 권리도 제공받을 수 있습니다.

이 NFT는 실제 부동산과 관련된 권리를 가지고 있습니다. 인도네시아 숲의 나무를 기부 또는 구매함으로써 보존에 중점을 두고 산림 벌채를 억제하는 역할을 하는데 기여합니다. 우리는 최근 자발적 탄소시장의 확대가 삼림 벌채 방지(REDD+ 및 기타 산림 벌채 방지 프로토콜)로 인한 탄소 크레딧의 확보가 새롭고 강력한 인센티브를 창출하고 자발적으로 나무 심기에 참여하는 이용자가 증가할 것으로 믿습니다.