

Global Korean Education Metaverse



&
WORD COIN

White Paper | Sep, 2023

HANGEUL METAVERSE Foundation

Contents

1. Overview

- 포스트 코로나 팬데믹
- 메타버스
- 한국어 교육테크

2. 외국인 대상 한국어교육

3. Platform

- 게이피케이션
- 게임파이를 접목한 교육테크
- 미니게임 학습 시스템
- 메타버스 대한민국 콘텐츠



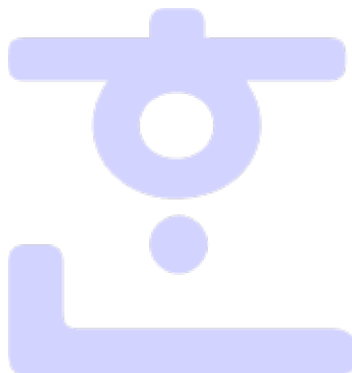
4. Vision

5. Token Information & Allocation

- Token Information
- Allocation

6. Roadmap

7. Disclaimers



서론

포스트 코로나 팬데믹

코로나 팬데믹 동안 메타버스의 발전은 다양한 측면에서 나타났으며, 이는 팬데믹으로 인한 사회적 거리 두기와 오프라인 제약으로 인해 디지털 환경과 가상 세계에 대한 수요가 증가했기 때문이었다. 코로나 기간 동안 메타버스가 발전한 데에는 여러 원인들이 존재한다.

먼저 리모트 워크 및 가상 협업의 발전이다. 코로나로 인해 많은 기업이 온라인으로 업무를 전환하였고, 메타버스는 원격 작업과 가상 회의 공간으로 활용되기 시작했다. 이로써 직원들은 가상 공간에서 협업하고 업무를 수행할 수 있었고, 상당부분 기존 물리적인 제약으로부터 벗어날 수 있었다.

코로나 팬데믹으로 인한 이벤트 및 콘서트의 제약도, 가상 세계의 메타버스 수요를 창출 하였다. 오프라인 이벤트와 콘서트가 취소되거나 제한되면서, 가상 형태로 이벤트를 개최하는 트렌드가 늘어났고, 이는 가상 콘서트, 박람회, 축제 등이 메타버스 플랫폼에서 이뤄지는 데 중요한 동기로 작용하였다.

또한 사회적 거리 두기로 인해 사람들은 가족, 친구, 동료들과 온라인으로 더 많은 시간을 보내게 되었다. 메타버스는 이러한 사회적 연결을 지원하고 가상 모임을 통해 사람들이 소통하고 상호작용하는 범용 공간을 제공했다.

가상 경제와 블록체인 기술의 발전도 메타버스의 발전을 촉진시킨 요인 중 한 가지이다. 메타버스는 가상 부동산, 디지털 아트, NFT(Non-Fungible Token) 등을 통해 새로운 경제 생태계를 형성하였는데, 블록체인 기술을 활용하여 가상 자산을 정확하고 신속하게 거래하고 소유권을 증명하는 것이 가능해졌다.

코로나 동안 메타버스의 발전은 디지털 환경과 가상 공간의 중요성을 부각시켰고, 앞으로도 여러 분야에 걸쳐 현실과 가상이 더욱 통합된 경험을 제공할 것으로 전망된다.

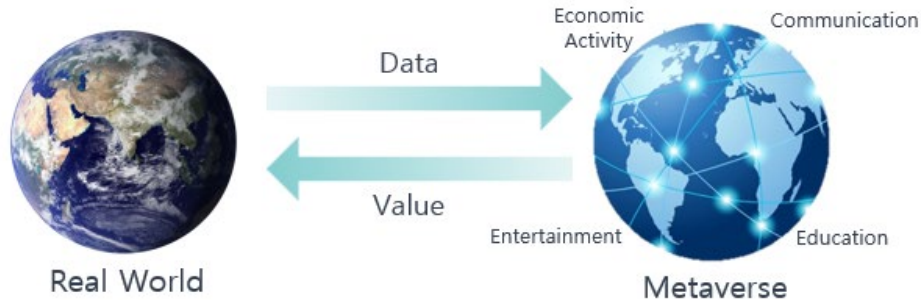
메타버스

메타버스(Metaverse)는 현실과 가상 세계가 결합된 디지털 공간을 가리키는 용어이다. 이것은 가상 현실(VR), 증강 현실(AR), 온라인 게임, 소셜 미디어, 가상 환경 및 디지털 경제를 포함하는 다양한 디지털 플랫폼과 경험들의 결합이다.

메타버스에서 사용자들은 가상 세계 안에서 다른 사용자들과 상호작용하고, 가상 환경에서 활동하며, 디지털 콘텐츠를 만들고 소유할 수 있다. 이것은 가상 공간에서의 커뮤니케이션, 엔터테인먼트, 교육, 경제 활동, 상거래 등을 가능하게 한다.

메타버스는 현실과 가상이 결합된 새로운 디지털 생태계를 형성하며, 가상 현실 헤드셋, 소셜 가상

세계, 가상 부동산, 디지털 자산(NFT) 등을 포함한 다양한 기술과 개념을 포함한다. 이것은 디지털 경험과 상호작용을 확장하고, 새로운 형태의 사회, 경제, 문화 활동을 가능하게 한다.



한국어 교육테크

교육테크(EduTech)의 급격한 발전이 지속되는 가운데 한국어 교육 분야 또한 교육테크와의 적극적인 접목을 예고하고 있으며 근미래에 혁신과 변혁이 예견되어 있다고 해도 과언이 아니다. 교육테크는 디지털 기술과 교육을 효과적으로 결합시키고 있으며 이로 인해 한국어와 한글 교육은 새로운 시대를 맞이하고 있는 것이다. 학생들과 선생님들은 교육테크의 한국어 · 한글 교육 적용에 있어 아래의 주제에 집중하며 변화를 주시하고 있다.

맞춤형 학습: 한국어 교육테크는 학생들의 개별적인 학습 수준과 요구에 맞춤형 학습 경험을 제공한다. 이를 통해 학생들은 자신의 학습 속도와 스타일에 맞게 학습할 수 있으며, 어려움을 겪는 학생들에게는 추가 지원을 제공할 수 있다.

온라인 학습 플랫폼: 다양한 온라인 학습 플랫폼을 통해 학생들은 인터랙티브한 학습 자료와 도구를 활용하여 학습할 수 있다. 이러한 플랫폼은 수업 내용을 제공하고 학습 진도를 추적하는 데 도움을 준다.

게이미피케이션: 게이미фика를 통한 가상의 체험학습, 나아가 VR, AR를 통한 가상 현실 및 증강 현실 기술은 학생들에게 현실적인 학습 경험을 제공하며 과학, 역사, 문학 등의 주제에 비취 더 생동감 있게 한국어를 탐구할 수 있게 한다. 또한 학습 과정에서 학생들에게 더욱 큰 몰입을 이끌어낼 수 있다.

데이터 분석 및 개인화: 학습 플랫폼은 학생들의 학습 데이터를 수집하고 분석하여 학습 진행을 이해하고 개인화된 교육 계획을 수립한다. 교사들은 이러한 데이터를 활용하여 학생들을 지원한다.

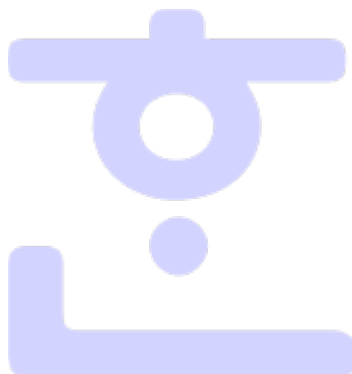
온라인 교사 교육: 교사들을 위한 온라인 교육과 교사 자원을 제공하여 교사들이 디지털 도구와 기술을 효과적으로 활용하도록 돕는다.

시험 및 평가: 온라인 시험 및 평가 도구를 통해 학생들의 학습 성과를 평가하고 개선할 수 있다. 메타버스 플랫폼 환경에서 다양한 미니게임을 동원한 간접 평가는 더욱 큰 몰입을 이끌어내는 게이미피케이션과도 연결된다.

한국어 교육테크는 학생들과 교사들에게 더 나은 학습 경험을 제공하고, 교육 시스템을 혁신하며, 미래의 학습에 대비하는 데 도움을 준다. 또한 이 분야는 교육 기술 기업들과 교육 기관 간의 협력을 촉진하고 학습자 중심의 교육을 강조하는데, 이 중심에는 한국어교육 메타버스 플랫폼이 있다.

외국인 대상 한국어교육

정부 주도하의 한국어 교육 시도는 꾸준히 이어지고 있으며 이 중 세종학당으로 위시 되는 대한민국 정부 지원의 한국어 교육 기관의 활동이 두드러진다. 세종학당은 한국어와 한국 문화를 외국인들에게 가르치고 소개하는 데 중점을 두는 기관으로, 이 학당은 한글과 한국 문화에 대한 국제적 이해와 관심을 증진시키기 위해 설립되었다. 세종학당의 주요 활동과 취지는 한국어 교육 및 한글 홍보, 국제 한국어 네트워크 형성, 한국 문화 홍보 활동이 있다.



플랫폼

한국어교육 메타버스 플랫폼 '나랏말싸미'는 자신의 아바타로 한국의 유명 장소를 방문해 한국어와 한글 활용을 체험하며 학습하는 새로운 형태의 교육용 메타버스이다. 한국어 교육과 문화 모두를 담기 위한 목적으로 메타버스 플랫폼을 채택하였다. 메타버스 세계에서 가상 현실 체험을 통해 언어 학습을 제공하는 혁신적인 교육테크 시스템을 의미한다. 플랫폼은 10여개 이상 국가의 언어를 지원하며 공식 한국어기초사전의 Open API와 연동하여 정확도 높은 학습 콘텐츠를 제공한다. 아래는 한국어교육 메타버스 플랫폼의 주요 특징과 구성 요소에 대한 설명이다.



[한국어교육 메타버스 플랫폼 '나랏말싸미']

게임피케이션

재단은 글로벌시대 및 한류와 맞물려 국내외에서 지속적으로 증가하는 한국어 및 한글 교육 수요를 파악하고 이를 기반으로 새로운 에듀테크 플랫폼을 연구개발 하였다. 재단 연구기관에서 수년간 수행 하였던 핵심 연구분야인 게임개발과 메타버스 개발 경험, 그리고 게임피케이션 컨설팅 경험을 바탕으로 한국어 및 한글 교육 분야에 메타버스 에듀테크를 접목한 '한국어교육 메타버스' 플랫폼을 서비스 중이며 지속적인 업그레이드를 달성하고 있다.

22년간 21개의 게임개발



교육용 메타버스 「메타멘토」 (현재 개발 중)
인문학 교육게임 「보드게임 세종」 외 3종
공무원 직무교육게임 「품목분류의 정석」 외 3종
스마트폰 게임 「스펠나인」 외 5종
PC/온라인 게임 「프리우스」 외 6종

게이미피케이션 연구



이지콘텐츠연구소 소장 (전 이동건게임연구소)
관세인재개발원 게이미피케이션 자문
한국콘텐츠진흥원 게임리터러시 교육 자문 / 교육효과분석
게임문화재단 리터러시 교육 심사위원 / 교재 집필 / 교육효과분석
성남 게임힐링센터 게임과물입 전문가 교육 자문
SK 리더십 컬리지 메타버스 자문
조선대 상담심리학과 게임과물입 연구 자문
서울시립청소년성문화센터 게이미피케이션 자문
전북 글로벌게임센터 중장기 발전 전략 자문
마나크리 등 5개 게임개발사 기획 컨설턴트

강연 (게이미피케이션 / 게임리터러시)



관세인재개발원 교수 연수
한국외대 사이버대학 교수 연수
광주광역시 교육공무원 연수원 교사 연수
한국콘텐츠진흥원 / 서울시립인터넷중독예방상담센터 교사 연수
한국정보화진흥원 / 게임물등급위원회 직무연수
게임문화재단 / 경북게임문화포럼 / 전북콘텐츠융합진흥원 보호자
인천교육청 / 부산교육청 교사 및 학부모
캐나다 한국학교연합회 한글학교 대표교사 연수
재일본한글학교 교사 연수
교육기관 여주대 국등대 교양국제교 경희고 신사중 외

게임파이를 접목한 교육테크

플랫폼 내 자음 등 한글을 상징하는 메타버스 내 포인트 재화(자음 포인트)가 존재하며 다양한 3D 오브젝트들과 상호작용을 하며 이를 획득할 수 있다. 유저는 플랫폼 내 학습 미션 완료, 업적 달성, 일일 학습 분량 달성 보상, 이벤트 참여 등을 통해서도 포인트 재화를 획득할 수 있다. 이러한 활동들은 한국어 학습과 간접 문화 체험 활동을 동반한다.

유저는 획득한 포인트 재화를 통해 메타버스 내 자신의 아바타와 개인 공간을 꾸미고 타 유저들에게 자랑할 수 있다. 또한 유저는 수집한 포인트 재화를 타 유저에게 나누거나, 커뮤니티 활동 촉진을 위해 사용할 수 있는 등 이를 소셜 활동에 활용할 수 있다.

유저는 위와 같이 플랫폼 내 특정 활동을 수행하며 포인트 재화를 획득하거나 소진할 수 있는데, 최종적으로 포인트 재화는 플랫폼 생태계 코인인 워드코인과 연동되며, 워드코인은 게임파이를 통해 플랫폼을 외부 경제와 연결한다. 유저는 워드코인을 플랫폼 내 특별한 학습 챕터 확장, 고급 학습도구 구매, 가속화 등의 목적으로도 활용할 수 있다.

플랫폼 내 정형화된 활동들에 포인트 재화가 이용된다면, 플랫폼 내부와 현실세계를 연결시키는 플랫폼 생태계 코인으로는 워드코인이 활용되는 것이다. 이렇듯 포인트 재화와 워드코인은 서로 다른 목적과 용도로 사용되며 서로 보완하는 구조를 갖는다.



미니게임 학습 시스템

나랏말싸미에는 사용자가 직접 교육용 게임을 커스터마이징하고 타 유저와 함께 플레이할 수 있는 커스토마이저블 학습 미니게임이 존재한다. 메타버스 내 전용 툴을 이용하여 학습자가 직접 게임을 제작할 수 있으며, 제작한 게임에 대한 평가와 보상, 커뮤니티 활동이 가능하다.

제작 유저는 다양한 요소로 게임을 설정할 수 있다. 먼저 여러 난이도를 레벨로 제공할 수 있다. 플레이 유저는 난이도를 선택할 수 있으며 레벨이 오를수록 난이도가 증가하는 설정이 가능하다. 게임은 끝말잇기게임 이외에도 동물이름, 과일종류 말하기 등 다양한 주제에 걸쳐 주어진 시간 내 많은 정답지를 제안하는 류의 게임형태로도 설정 가능한데, 정답확인과 더불어 플레이어의 정확성과 속도를 기반으로 점수를 매기고, 플레이어의 학습 정도 향상을 추적한다. 플레이 유저는 레벨을 클리어하고 학습 정도가 향상됨에 따라 업적을 달성하며 보상을 얻는다.



메타버스 대한민국 콘텐츠

플랫폼은 위의 핵심 학습 시스템과 콘텐츠 이외에도 대한민국 내에서의 삶을 비유한 다양한 메타버스 콘텐츠를 제공한다.

K-월드 주민증 발급: 메타버스 주민등록증 시스템은 가상 세계 내 주민등록증을 발급한다. 이 가상 신분증은 플레이어나 사용자의 가상 캐릭터에게 부여되며, 이를 통해 가상 세계에서 정체성을

확인할 수 있다. K-월드 주민증은 NFT의 형태를 갖으며, 경제 활동과 거래, 콘텐츠 업적 달성 및 보상에 있어 사용자의 신원인증 수단으로 사용됨과 동시에 가상 세계의 몰입감을 더한다.

개인전용 공간: K-월드 내 개인전용 공간은 가상 현실 환경에서 사용자나 플레이어에게 부여되는 개인 공간을 나타낸다. 개인전용 공간에서 유저는 자신의 아바타와 가상 환경을 꾸미고 커스터마이징하며, 다른 사용자와 상호작용할 수 있다. 유저는 아바타의 집 등을 자유롭게 꾸밀 수 있으며 가구, 장식품, 예술품, 가상의 창고, 정원, 수영장 등을 배치하여 자신만의 공간으로 만들 수 있다. 또한 유저는 개인전용 공간을 자신의 취향에 맞게 커스터마이징할 수 있다. 벽지, 가구, 조명, 색상 등을 변경하고, 아바타의 옷을 표시할 수 있다.

랜드마크: K-월드에는 대한민국의 문화적, 역사적 랜드마크들이 재현되어 있다. 문화적, 역사적 실제 장소가 재현되어 있는 랜드마크에서 유저들은 한국어 및 한글, 한국문화 학습을 주제로 가상 세계에서 이를 경험하고 탐험할 수 있다. 랜드마크들은 현실 세계의 유명한 관광지나 역사적인 장소를 가상 현실로 옮긴 것으로, 문화, 역사, 교육, 엔터테인먼트 등 다양한 주제로 선정된다.

다양한 콘텐츠: 나랏말싸미는 학습 난이도 및 학습 회차에 따른 시나리오 흐름을 따라 여러 콘텐츠를 섭렵하는 체험형 학습 강의 방식으로 이뤄진다. 학습의 진행에 따라 시나리오 상에서 다양한 랜드마크 및 다양한 학습 보조 아바타와 접촉하게 되며 이들로부터 강의를 듣거나 체험형 학습을 위한 학습 입문 수령을 할 수 있다.

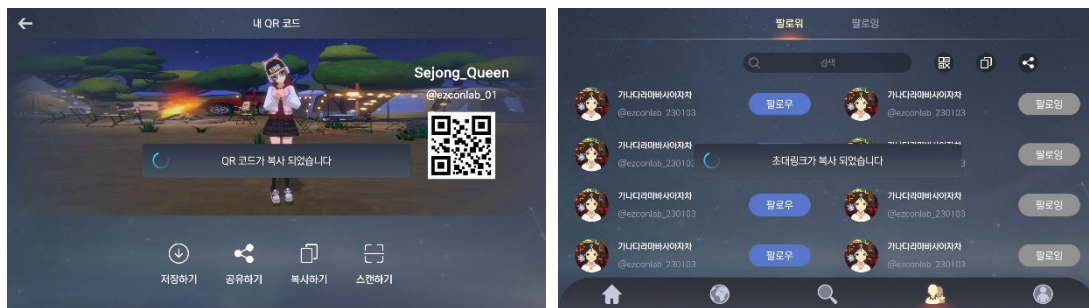


[아바타 꾸미기 모습과 스토리 콘텐츠]

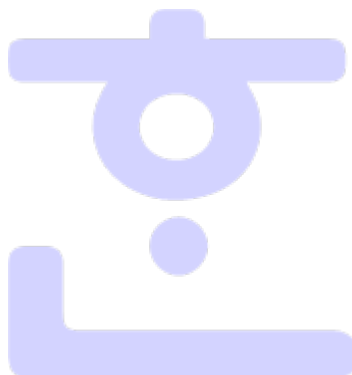


[메타버스 내 경복궁 근정전과 유명 관광지]

MZ를 위한 커뮤니티: K-월드의 커뮤니티 기능은 사용자들 간의 상호작용을 촉진하고 가상 세계 내에서 소셜 네트워크와 유사한 경험을 제공한다. 유저는 QR코드 초대를 통해 타 유저들을 나랏말싸미로 초대할 수 있습니다. 이 초대는 특정 이벤트, 공간, 미팅 룸, 공연 등 다양한 활동에 적용할 수 있다. 또한 유저는 다른 유저를 친구로 등록하고 팔로우할 수 있다. 이를 통해 친구의 활동을 추적하고 소셜 상호작용을 즐길 수 있다. 그리고 팔로잉 및 팔로워 관리를 통해 상호작용을 조절하고 소셜 네트워크를 구축할 수 있다. 유저들은 나랏말싸미 내에서 공통의 관심사나 활동을 공유하는 그룹이나 커뮤니티에 참여할 수 있다. 이를 통해 토론, 이벤트 참여, 정보 교류를 할 수 있다. 이러한 커뮤니티 기능은 나랏말싸미를 더욱 동적이고 사회적인 한국어학습 메타버스 플랫폼으로 만들어주며, 유저들이 가상 세계 내에서 다른 사람들과 연결하고 소셜 경험을 공유하도록 돕는다.



[MZ들에게 익숙한 SNS 형태의 커뮤니티]



한국어교육 메타버스의 비전

한국어교육 메타버스의 비전은 한국어 및 한글 학습을 혁신적이고 효과적으로 만들기 위해 교육테크에 기초하여 가상 현실과 메타버스 기술을 활용하는 것이다. 이러한 비전은 다음의 몇 가지 세부 요소를 포함한다.

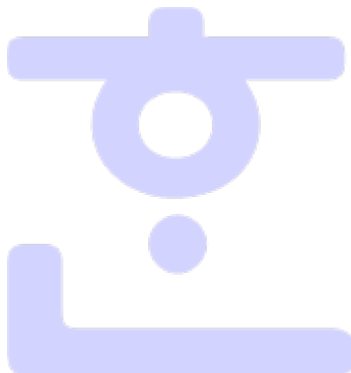
체험 학습: 학습자들에게 한국어를 배울 때 현실적인 상황을 제공한다. 예를 들어 한국의 거리, 상점, 레스토랑 등을 메타버스 내에서 랜드마크로 재현하여 학습자들이 실제 환경에서 언어를 사용하는 데 익숙해지도록 돕는다.

인터랙티브한 학습: 나랏말싸미는 학습자들이 활발한 상호작용을 할 수 있는 플랫폼이다. 한국어 교육 메타버스는 대화, 게임, 퀴즈 등의 인터랙티브한 학습 경험을 제공하여 학습자들이 언어를 더욱 흥미롭게 배울 수 있도록 한다.

문화 체험: 나랏말싸미 메타버스를 통해 한국의 문화를 체험할 수 있다. 전통 음악, 무용, 음식, 옷차림 등을 가상으로 체험하고 학습할 수 있다. 이는 언어와 문화를 통합적으로 이해하는 데 도움이 된다.

개별 맞춤 학습: 나랏말싸미 메타버스 내에서는 학습자의 진도에 따라 개별 맞춤 학습을 제공할 수 있다. 학습자들은 자신의 수준과 목표에 맞게 콘텐츠를 선택하고 진행할 수 있다.

이렇듯 나랏말싸미 한국어교육 메타버스의 비전은 언어 학습을 더욱 흥미롭고 효과적으로 만들어 국제적으로 경쟁력 있는 한국어 능력을 갖춘 개인들을 양성하는 것이다. 이를 통해 한국의 언어와 글자, 문화를 더 널리 보급하고 이해도를 높일 수 있다.



Token Information & Allocation

위드코인은 이더리움(Ethereum)의 스마트 컨트랙트 상에 구축된다.

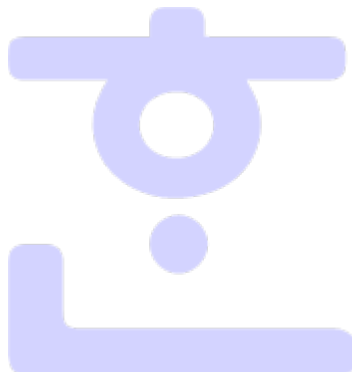
이더리움은 비트코인 이후에 등장한 알트코인 가운데 가장 널리 사용되는 유틸리티 토큰이다.

개발이 용이하고 접근성이 높아 전체적인 개발 기간을 단축하는 효과가 있으며, 기존 최대 유틸리티 블록체인 사용자를 확보하고 있는 체인인 만큼 유틸리티 토큰 활용을 구상하는데 있어 개발 및 홍보상의 강점을 가진다. 그로 인한 비용 절감 및 추가 개발을 용이하게 하는 장점이 존재한다. 토큰 발행 및 관리 역시 용이하다.

이더리움에서 제공하는 토큰 표준 중에서 로또GPT는 ERC-20과 ERC-721, 그리고 ERC-1155를 활용할 예정이다. ERC-20은 이더리움에서 가장 보편적으로 활용되는 토큰 표준이며, 타사 지갑 내지는 타 브릿지 서비스와 연동이 용이한 장점이 존재한다. 이더리움 네트워크상에서 거래할 수 있는 호환성이 보장되어 통화적 가치 발생이 용이하며 스마트 컨트랙트 속성을 지원한다. ERC-721과 ERC-1155은 표준 NFT를 만들 수 있는 기능을 제공하며 이는 메타버스의 아이템, 기록물, 고유 신분 증명 기술과도 관련된다.

모든 사용자는 메타버스에서 교육활동과 동시에 위드코인을 통한 게임파이 활동에 참여하게 된다. 메타버스 상에 다양한 언어교육 콘텐츠 참여의 결과로 위드코인이 활용되며 이는 메타버스 생태계 전역에 걸쳐 게임파이의 유허유 역할을 하며 사용자 몰입과 게임파이르 자체를 돕는다.

사용자는 메타버스 내 월렛과 컬렉션에 해당하는 캐릭터 인벤토리에 NFT를 예치함으로써 신분증 기능을 대체하며 참여에 대한 증표 그리고 상시 업데이트되는 보상 권한을 획득한다. 필요 시 즉각적인 입출금 기능을 통해 자산의 유동성을 확보할 수 있는데, 이렇듯 인벤토리의 월렛과 컬렉션은 메타버스 내 효율적인 가상자산 관리 및 유틸리티를 제공한다.

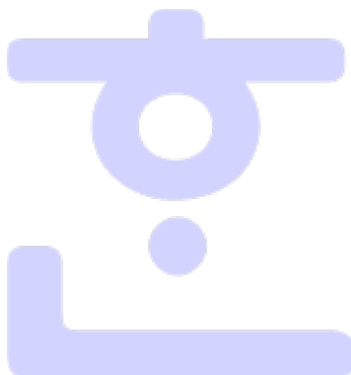


토큰 정보

이름	워드코인 (Word Coin)
심볼	WORD
네트워크	ERC20 (추후 메인넷 전환)
발행개수	10,000,000,000
발행방식	PoS
decimal	18

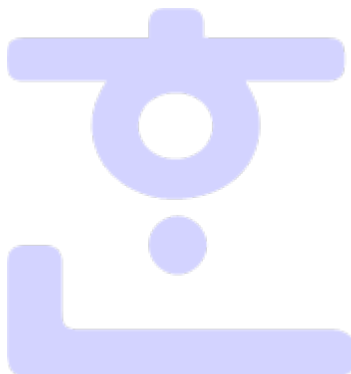
토큰 분배

Word Coin(WORD)	Quantity	비율	비고
전체	100,000,000,000	100.00%	
Private Sales	100,000,000	10.00%	
Ecosystem	250,000,000	25.00%	유동성 공급 및 게이미피케이션
Airdrop	50,000,000	20.00%	과제 및 랭킹 보상
RnD Infrastructure	150,000,000	15.00%	
Reserve	150,000,000	15.00%	리저브
Marketing	75,000,000	7.50%	홍보비 풀
Partners	75,000,000	7.50%	기관 및 회사 제휴
Private Sales	100,000,000	10.00%	



로드맵

Phase 1	<ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 여러 대학 교수 및 재학생 대상 클로즈베타테스트 - 경희사이버대학교 한국어관련학부, 한국교류재단 참여 17 해외대학 - 재외동포재단 한글학교협의회, 베트남, 방글라데시 외
Phase 2	<ul style="list-style-type: none"> - 개인과 기관대상 서비스 온라인 교재 활용, 구독서비스 - Android 및 iOS 출시 - 경희사이버대학교 한국어관련학부, 캐나다한국학교연합회 소속 한글학교, 재일본한글학교 고나서지역협의회 소속 한글학교
Phase 3	<ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 교육기관 대상 서비스 확장 - 한국어 강좌 운영중인 107 개국 1408 개 대학 중 프랑스, 이탈리아 포함 한국어교육사업 참여대학 18 개교 - 해외기관 및 대학 중심 순차적 구독 서비스 시작
Phase 4	<ul style="list-style-type: none"> - 해외 교육기관 확장 및 국내 공공기관 사업 참여 - 한국어, 한국문화 교육사업 참여 - 세종학당 재단, 교육부, 문체부 사업 참여



면책조항

본 백서는 워드코인 한국어교육 메타버스 프로젝트에 관심을 표하시는 분들에게 워드코인 한국어교육 메타버스 플랫폼과 팀에 대한 구체적인 정보를 제공하기 위한 참고의 목적으로만 작성되었습니다. 본 백서는 독자에게 워드코인 한국어교육 메타버스 팀과 프로젝트에 대한 투자를 권유하기 위한 목적으로 작성된 것이 아니며, 투자와는 전혀 무관한 자료임을 알려 드립니다.

또한, 본 백서의 워드코인 한국어교육 메타버스 토큰은 투자 대상인 증권이 아니며, 투자 가치를 표창하고 있지 않습니다. 워드코인은 자체 생태계 내에서 사용되는 것으로 증권(Security)의 성격을 가지지 않기에 워드코인 한국어교육 메타버스 서비스 및 재단에 대한 의결권, 배당권 등 주주로서의 권리 및 이에 준하는 어떠한 권리를 가지지 않습니다.

본 백서는 '작성 당시를 기준으로(as is)' 워드코인 한국어교육 메타버스 팀의 사업 계획과 의견을 제공해 드리는 것으로 본 백서 상의 내용은 사업 전개 과정에서 필요에 따라 변경될 수 있음을 알려 드립니다.

따라서 본 백서를 이용하거나 참고하실 때에는 여러분의 판단으로 프로젝트 참여 여부 등에 대해 의사 결정을 하시기 바랍니다. 여러분의 의사 결정에 따른 결과는 이익, 손해 여부를 불문하고 전적으로 여러분에게 귀속되며 법적 책임 역시 여러분에게 귀속됩니다. 워드코인 한국어교육 메타버스 팀은 본 백서를 이용하거나 참고하여 내린 여러분의 의사 결정에 대하여 법적 책임을 부담하지 않으며, 본 백서를 참고하여 내린 의사 결정으로 인해 여러분에게 손해, 손실, 채무 등 기타 재무적 피해가 발생하더라도 그에 대한 배상, 보상 기타 책임을 부담하지 않는다는 점에 유의하시기 바랍니다.

워드코인 한국어교육 메타버스 팀은 백서가 적법한 권리에 근거하여 작성되었으며 제3 자의 권리를 침해하지 않는지, 백서가 상업적으로 가치가 있거나 유용한지, 백서가 여러분이 가지고 있는 특정한 목적의 달성에 적합한지, 백서의 내용에 오류가 없는지 등을 보장하지 않습니다. 물론, 책임 면제의 범위는 앞서 든 예에 한정되지 않습니다.

