



문화 산업 서비스의 혁신으로 가는 길

White Paper

Version 0.1

Contents

1.	초록	5
2.	현재 산업의 동향과 문제점	6
	현재의 산업 동향	6
	게임 산업의 문제	6
	콘텐츠 제작의 문제	7
	마케팅 시장의 문제	8
	투자 시장의 문제	9
	경제 학자의 의견	10
3.	BigC 코인 (ICO)	11
	BigC Coin 소개	11
	BigC Coin : 배분	15
	BigC Coin : 펀드 사용	16
	BigC Coin 활용	17
4.	BigC Wallet	18
5.	BigC Platform	19
	BigC Platform 소개	19
	BigC Platform : Shop	20
	BigC Platform : Game	21
	BigC Platform : Movie	22
	BigC Platform : Entertainment	23

BigC Platform : Accelerator	24
-----------------------------	-------	----

6. Mystery Blocks	25
Mystery Blocks 소개	25
Mystery Blocks 의 가치	26
Mystery Blocks 의 확장성	27
Mystery Blocks 의 활용 : 게임 아이템 자산화	28
Mystery Blocks 의 활용 : 마케팅 플랫폼 강화	28
Mystery Blocks 의 활용 : 전자 결제 시스템 강화	29
Mystery Blocks 의 활용 : 콘텐츠 저작권의 보호와 강화	29
Mystery Blocks 의 활용 : 사물 인터넷의 강화	30
Mystery Blocks 의 활용 : 빅데이터의 강화	30
Mystery Blocks 의 활용 : 인공지능의 강화	31
7. 마케팅 솔루션	32
8. 로드맵	35
9. 팀	36
10. 고문 - 1	37
11. 고문 - 2	38
12. 법적 이슈	39
13. 주요 고지 사항	40
14. 참고	42
저작권 문제 ‘블록체인 기술’로 해결	42
‘블록체인’이 뭐길래… 비용 절감 효과 탁월	42

블록체인 시대 ‘성큼’… 유럽 축구 티켓 판매에도 적용	42
인터넷이 ‘블록체인’만나면… 복잡한 로그인 절차 ‘안녕~’	42
라인, 1,000만 달러 규모 블록체인 벤처 펀드 설립	42
의료서비스로 블록체인 ICO에 진출하는 메디피디아	43
블록체인과 콘텐츠의 만남, 공정·상생 생태계 만들까?	43
中 정부 “블록체인 발전 도모… 관련 기업 450개”	43
지불 시스템 개선을 위해 블록체인을 도입하는 중국은행	43
구글, 블록체인 투자 속도낸다	43
구글, 클라우드 서비스로 블록체인 제공	43
영국, 복지수당에도 블록체인 적용… 연간 5조원대 부정수급 차단	44
창작자에게 수익을… 블록체인 SNS 잇딴 ‘출사표’	44

15. 결론 45

초록

‘BigC’는 현재 전세계적으로 관심이 쓸리고 있는 차세대 산업인 4차 산업 혁명에 따라, 보다 나은 차세대 산업 서비스를 제공하고 선도하기 위해 기획되었습니다.

현재의 우리는 3차 산업 혁명 시대로, 인터넷과 에너지 그리고 컴퓨터 기술로 발전된 산업 시대를 맞이하였으며, 사물 인터넷, 인공지능, 빅데이터, 로봇, 드론, 자율주행, 융합현실(가상, 증강), 핀테크, 양자 컴퓨터, 3D 프린터 등 주목받는 차세대 기술 혁신을 통한 4차 산업 혁명을 눈앞에 두고 있습니다.

현재 전 세계에서는 이러한 4차 산업 혁명을 앞두고 다양한 산업 서비스를 준비하고 있으며, ‘BigC’는 이러한 4차 산업 혁명으로 변화되는 산업 시장을 위해 필요한 기술과 방안을 기획하였습니다. 이것은 분명 4차 산업 혁명을 위해 꼭 필요하게 될 것이며, 가까운 미래에 보다 나은 산업 시장을 형성할 수 있을 것 입니다.

‘BigC’의 성공을 위해 우리는 현재 산업 시장이 직면해 있는 문제와 소비자의 니즈를 파악하고, ‘BigC’가 어떻게 직면해 있는 문제를 해결하고 보다 나은 산업 시장을 만들 것인지 많은 고민을 하였습니다.

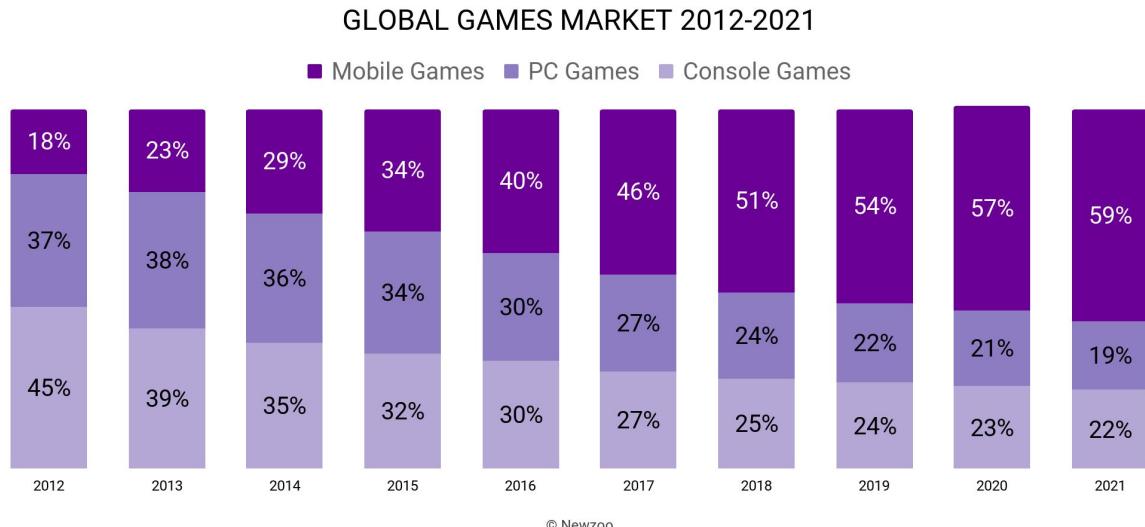
The logo consists of the word "BigC" in a bold, sans-serif font. The letter "B" is colored purple, while "ig" and "C" are in a darker gray shade. The letters are slightly overlapping, creating a dynamic feel.

현재 산업의 동향과 문제점

현재의 산업 동향

현재의 우리는 1~2차 산업 혁명을 지나 제 3차 산업 혁명 시대로, 인터넷과 에너지 그리고 컴퓨터 기술로 발전된 산업 시대를 흐르고 있습니다.

제 4차 산업 혁명을 앞두고 전 세계에서는 빨리 기술을 발전시키고 기술을 접목한 다양한 서비스와 비즈니스를 시도하거나 준비하고 있습니다. 하지만 1~3차 산업 혁명 당시 증기기관, 전기, 컴퓨터, 로봇에 의해 본격적인 대량 생산 산업이 가능했던 것에서, 4차 산업 혁명은 3차 산업 혁명이 가진 문제점을 보완하거나, 강화하고 융합하여 더 나은 산업으로 발전 시킬 것으로 전망하고 있습니다. 이러한 산업 변화는 사회적으로 많은 변화를 불러올 것이며, 산업 시장 또한 많은 변화가 있을 것입니다.



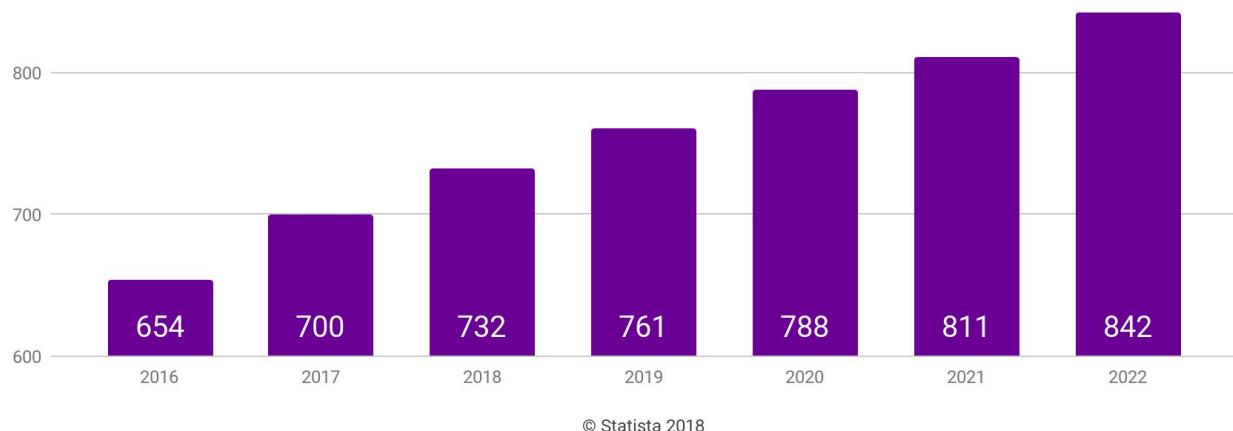
게임 산업의 문제점

게임 산업은 전세계적으로도 많은 관심과 소비자가 있는 아주 대중적인 산업 중 하나입니다. 하지만 대다수의 많은 게임은 상당히 오랜 기간동안 정체된 서비스가 지속되고 있으며, 대표적으로 게임 아이템 자산화에 대한 문제가 있습니다.

게임 아이템의 자산화 문제는 소비자가 정당한 권리로 이용한 게임 서비스에서 획득한 가치 있는 아이템을 서비스를 이용하는 소비자의 자산으로서 인정하지 않고 있습니다. 이러한 문제는 소비자가 많은 시간과 노력, 그리고 자금을 투자하여 획득한 것으로써 그 가치가 인정되어야 마땅하고 보존 되어야 할 것입니다. 하지만 대다수의 많은 게임은 아직 이러한 문제를 인정하지 않으며, 이와 더불어 서비스가 종료될 경우 소비자에게 어떠한 보상도 지급하지 않고 있습니다.

또한, 소비자는 자신이 획득한 아이템을 사용자간 거래할 때 허술한 보안과 사기의 위험에 노출되어 있습니다. 이러한 문제는 지속되어 오고 있으며 방지하게 될 경우 사이버 범죄자가 늘어날 수 있습니다. 이러한 문제는 안전한 거래 시스템의 부재와 거래내역이 투명하게 제공되지 않는 문제로 피해를 입증하기 어려운 점이 있어 시급히 해결되어야 할 문제일 것입니다.

Value of the video market worldwide from 2016-2022 (in billion U.S. dollars)



콘텐츠 제작의 문제

현재 우리가 이용하고 있는 수 많은 콘텐츠가 개인 크리에이터와 기업으로부터 제작되고 있습니다. 이러한 콘텐츠 제작은 많은 시간과 노력 그리고 자금을 필요로 하지만, 이러한 제작의 어려움에도 불구하고 아직도 많은 콘텐츠가 저작권을 보호받지 못하고 불법적으로 이용되고 있는 것이 현실입니다.

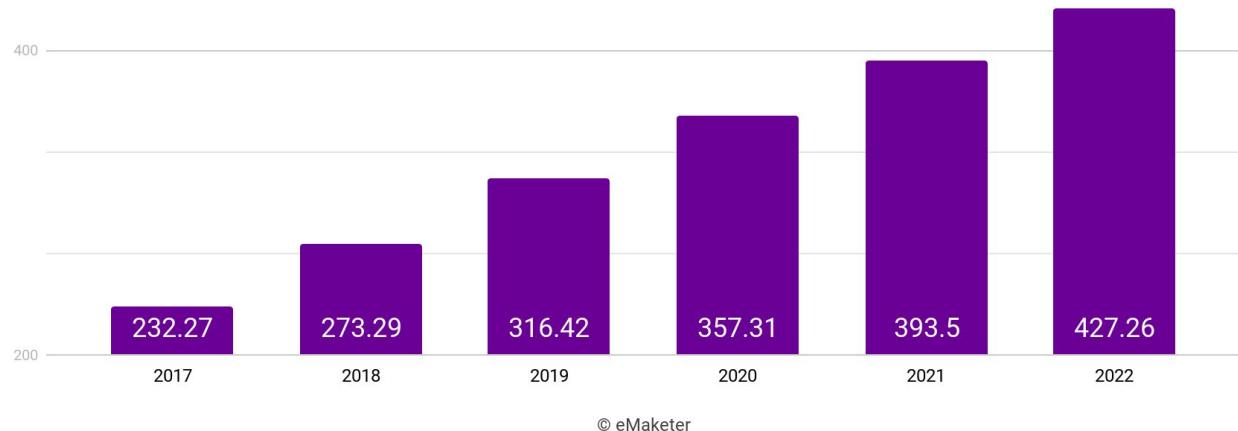
이것은 현재 콘텐츠 제작자가 제작한 콘텐츠를 온전히 보호할 수 있는 수단이 마련되어 있지 않기 때문입니다. 이로인해 아직도 많은 콘텐츠 제작자가 피해를 보고 있으며 그 피해 규모의 가치는 상상할 수 없을 정도로 방대합니다.

또한, 많은 콘텐츠 제작자는 콘텐츠 제작을 위한 자금 부족에 시달리고 있습니다. 이것은 현재 콘텐츠 제작을 위해 투자 활동을 진행하여 투자 지원을 받아 진행되고 있지만, 많은 개인 또는 인디 제작자는 투자 활동에 어려움을 겪고 있습니다.

이들이 투자 어려움을 겪는 이유는 투자자들의 개인 또는 인디 제작자에 대한 기피 현상이 큰 원인 중 하나로 알려져 있습니다. 이러한 이유는 이미 실적이 입증되고 규모 있고 신뢰할 수 있는 대기업에 대한 투자를 선호하기 때문입니다.

그리고, 많은 투자자는 투자금 오용에 대한 두려움을 가지고 있으며, 투자자들에게 널리 알려진 공포입니다. 이것은 많은 투자자들이 실적이 입증되고 안정된 대기업을 선호하게 되는 계기가 되었으며, 투자자는 투자할 경우 투자가 의도한 대로 진행되는지에 대해 투명하게 공개되길 바라고 있습니다.

Digital Ad Spending Worldwide, 2017-2022 (in billion U.S. dollars)



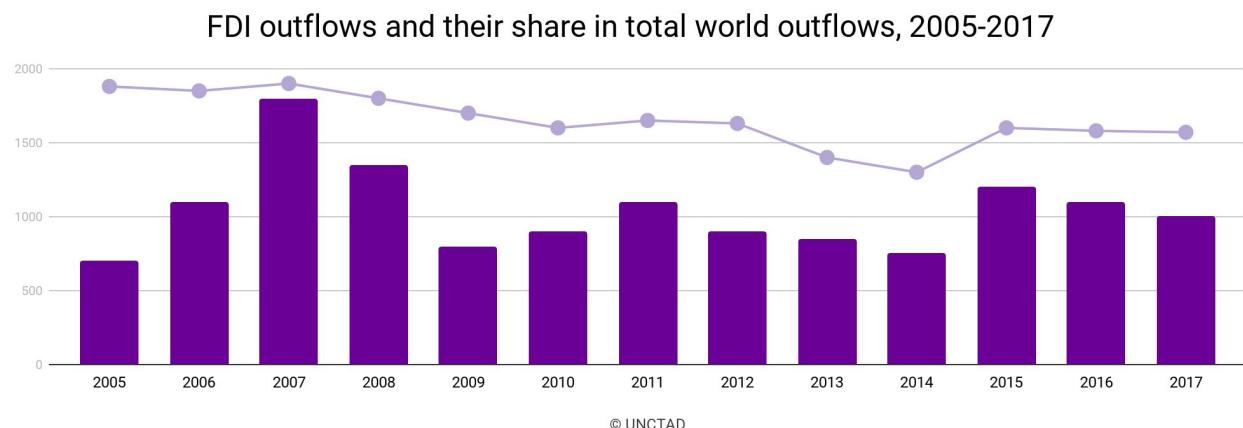
마케팅 시장의 문제

현재 많은 산업 서비스는 온라인 마케팅을 적극적으로 진행하고 있으며, TV, SNS, Web, Streaming 서비스를 포함한 기타 다양한 Platform에 많은 광고 비용을 투자하고 있습니다.

하지만, 이러한 수 많은 마케팅 활동은 정체되어 구조적으로 큰 변화 없이 진행되고 있으며, 이것은 소비자에게는 그저 불필요한 광고를 시청해야하는 기피 현상을 보였고, 막대한 자금을 투자하여 진행하였음에도 효과가 저해되는 요인이 되었습니다.

또한, 대다수의 광고 플랫폼은 아직도 고객의 데이터를 분석하여 활용하지 못하고, 그저 단순히 광고를 노출하는 경우도 흔히 일어나고 있으며, 이 것 또한 소비자들의 광고 기피 현상 요인이 되었습니다.

이러한 문제는 마케팅 효과가 저해되는 원인으로서, 소비자의 이용에 대한 데이터를 면밀히 분석하여 맞춤형 광고시스템을 구성하고 소비자에게 알맞은 노출이 진행되도록하여야 마케팅 효과를 극대화하고 마케팅 시장이 더욱 활성화 될 것입니다.



투자 시장의 문제

대다수의 투자자는 실적이 입증되고 규모가 있어 신뢰할 수 있는 대기업에 투자하는 것을 선호하고 있습니다. 이러한 현상은 새로운 개인 또는 인디 콘텐츠 제작자에게는 투자를 유치하기 어려운 환경이 조성되는 문제가 되었습니다.

많은 투자자는 투자를 진행하게 될 경우 투자가 의도한 대로 투명하게 활용되고 있는지, 투자금이 오용되고 있지 않은지 확신하기 어려운 것이 원인으로, 투자자들에게는 널리 알려진 공포입니다. 또한, 이러한 현상은 곧 신생 기업 또는 개인 제작자에게 투자 유치가 어렵게 되는 계기가 되었습니다.

잠재력 있는 신생 기업 또는 개인 콘텐츠 제작자들의 이러한 투자 유치 어려움이 해소되어야, 콘텐츠 시장이 더욱 활성화되고 투자자는 잠재력 있는 제작사에 투자하고 발굴하게되어 투자 시장이 더욱 활성화되며 이것은 산업 발전으로 연결될 것입니다.

“

우리는 기술이 우리 생활에 어떻게 영향을 미치는지, 그리고 경제적, 사회적, 문화적, 그리고 환경적으로 어떻게 변화를 가져오는지에 대해 통합적이고 국제적으로 공유되는 시각을 보유해야 한다. 지금까지 이만큼의 잠재력, 그리고 동시에 이만큼의 위험을 느낀 적이 없었다.

”

Klaus Schwab

독일 경제학자

BigC Coin 소개



BigC 코인

'BigC' 코인은 문화 산업의 지속적인 발전을 위해 고안된 코인으로써, 어느 한 특정 집단에 의해 문화 산업의 방향이 정해지는 것을 방지하게 위해 탄생하였습니다. 이것은 성공적인 4차 산업 혁명을 위함으로, 문화 산업의 무궁한 잠재력을 인정하고 지지하는 코인이 될 것입니다.

BigC 코인의 기능

Fasting Network :

- 전세계 300개 이상의 PoPs를 보유하고 있는 Tier1 IP Network을 사용하여 트래픽이 신속하게 목적지에 도달하는 인프라를 소유하고 있습니다.
- ADDRESS(Aggregate Committed Data Rate)계획을 이용해서 필요할때 초당 100 gigaByte이상의 트래픽을 전송할 수 있습니다.
- 전세계에 걸쳐 있는 Optical Transport Service를 이용하여 금융센터와 같은 아전한 연결을 지향하고 있으며, 북미와 유럽간의 59ms 미만을 보장합니다.
- Network Express 기술을 이용하여 4가지 초고속 지역 해결 서비스를 사용합니다.
- Leaning-base optimization network algorithm을 개발하여 각 네트워크 세션의 특성을 알고리즘으로 분석하여 네트워크에 맞는 TCP 전송 속도를 보장합니다.

DDOS 방어 기술 적용 :

1. PPS (Packet Per Second) 공격

Syn Flood, TCP Flood , HTTP Flooding등의 패킷들을 이용하여 서버를 공격하는 기술으로서 PPS Threadshold값을 설정하여 어느정 인바운드 트래픽이 올라갈 경우 자체 scrubbing center들로 패킷을 우회하여 악성 패킷을 차단합니다.

2. BandWidth Attack

TCP stack보다 큰 값을 이용하여 서버의 네트워크 성능을 고갈 시키는 기술로서, 1차로 scrubbing center들을 이용하여 근원지를 파악후 차단하며 1Terabyte 백본망 사용으로 최대 900Gigabyte까지의 공격을 방어 할 수 있습니다.

3. Layer7 Attack

적은양의 패킷을 끈임없이 보내 서버 자원을 고갈 시키는 방식으로, 학습기반의 알고리즘(Leaning-base optimization network algorithm)을 사용하여 리퀘스트가 정상적인 패턴을 갖고있는지 인터넷상의 유저에게서 온것인지 프로그램에의한 공격인지 지능적으로 분석을하여 공격을 차단합니다.

지분증명방식(PoS 4.0) - Staking :

'BigC' 코인은 채굴을 통한 증명 방식과 일정 코인(1,000개)이상 코인을 보유하고 있는 것으로 나누어 추가 코인을 보상 받을 수 있는 방법을 구현하였다. 일정 코인 이하로 보유 수량이 내려 가면 바로 추가적인 코인을 지급 받을 수 없는 상태로 변경되기 때문에 네트워크를 안정적으로 유지할 수 있는 방편이 될 것 입니다..

슈퍼노드 :

'BigC' 코인은 네트워크를 더욱더 견고하게 유지는 방식은 분권화된 네트워크 형성에 있고, 각각의 네트워크를 서로를 감시하면 서로 생성된 코인을 검증해주는 역할을 하게 됩니다. 이 역할을 담당하는것이 슈퍼 노드가 될 것이며 슈퍼노드 그에 상응하는 보상을 받게 됩니다.

대용량 처리 기술

'BigC' 코인은 DAU 1천만을 목표로 서비스를 운영하기 위해 여러가지 High Techology을 접목했습니다.

1. Parallel Auto Scaling Technology

대용량 서비스를 담당하기위해 'BigC'코인의 모든 서버는 수평 자동확장이 가능하게 구성이 되어 있으며 , 순식간에 폭발적으로 증가하는 유저의 접속을 모두 수용하기 위해서 최상단에 L2 Load Balancer를 포함한 대응 시스템이 준비 되어 있습니다. 만약에 있을지 모르는 DDOS 공격에 대한 대비를 최신 기술로 풀어 냈습니다.

2. 데이터 공유 플랫폼

한 개의 물리적인 데이터 베이스의 성능 향상은 대용량 처리를 위한 더 이상의 대안이 아닙니다. ‘BigC’코인의 서비스를 위한 데이터 베이스 시스템은 Sharding Platform을 자체적으로 구성하여 보다 빠르고 보다 많은 데이터 처리가 가능합니다.

빠른 송금 처리.

비트코인을 비롯한 모든 ALT COIN들은 지불 결제 처리를 위한 수단이 되기에는 부족함이 있습니다. 바로 송금에 대한 처리입니다. ‘BigC’ 코인은 상대방에게 코인을 송금하고 결과를 확인하는데 드는 시간이 전적으로 Network RTT Time에 달려 있습니다. 이 것은 대륙을 넘어 송금 처리를 하는데 200ms 이하의 시간 밖에 소모되지 않는다는 것입니다. 이것이 가능한 이유는 ‘BigC’ 코인 자체 Big Data Deep Learning 기술을 이용해 결제로 검증할 것이라 예상되는 거래를 선승인 처리하는 방식을 이용하고 있기 때문입니다.

신규 스크립트 추가

‘BigC’ 코인은 기존 거래를 위한 표준 스크립트 외에 또 다른 스크립트를 추가 적으로 생성했습니다. 이 방식은 블록 내부에 디지털 지문을 기록하는 방식으로 기존 블록체인 네트워크의 확장 개념입니다. 흔하게 사용되는 스마트 컨트랙트라는 기능도 결국은 비트코인 네트워크의 확장 개념이며 이것을 활용해 추가적인 기능을 더한 것이 이더리움입니다.

‘BigC’ 코인은 블록내부에 추가적인 기록을 하고 그 기록을 기준으로 블록 소유자의 지문을 기록하거나, 특별한 거래를 구분 할 수 있는 값을 기록하는 수준에서 이더리움과 같은 기능을 포함하고 있습니다.

영원히 변경되지 않는 블록에 특별한 값을 기록한다는 것은 여러가지 서비스 증명, 존재 증명등의 확장에 사용될 수 있으며 이 특별한 기능은 블록체인 네트워크의 확장에 크게 기여 할 것으로 생각됩니다.

코인 보상 :

‘BigC’ 코인은 네트워크를 구성하는 노드에게 일정량의 수익을 제공하는 방식으로 공공성과 안정성 및 전세계적으로 빠른 네트워크를 구성하는 근간이 되는 절차입니다.

‘BigC’ 코인 1분에 한개씩 블록이 생성되는 구조로 일일 최대 발행량은
일일 최대 $1 * 60 * 24 * 350 = 504,000$
년 최대 $1 * 60 * 24 * 365 * 350 = 183,960,000$ 가 됩니다.

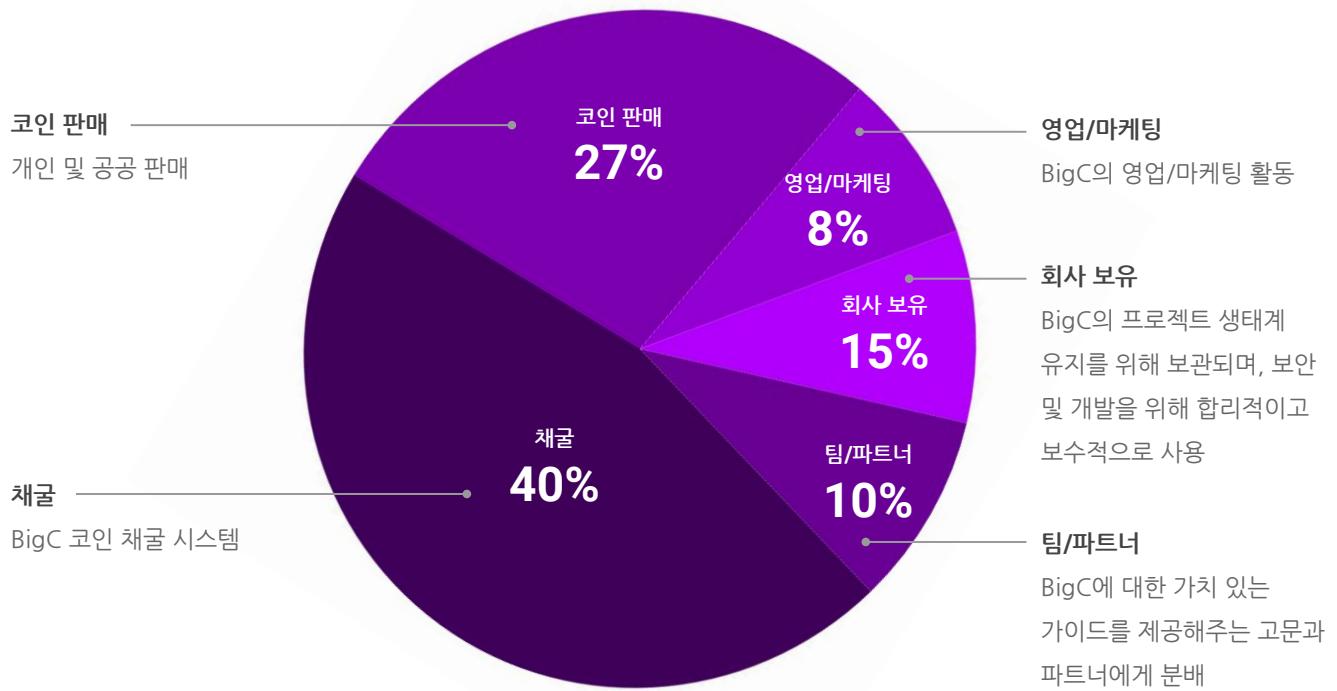
BigC Coin 명세표

심볼	BIGC				
블록 타임	평균 1분				
블록 보상	반감기에 따른 차등 보상				
반감기	최초 블록 발행 이후 대략 4년 동안 평균 350 코인 보상 / 이 후 대략 2년 후 까지 평균 200 코인 보상 / 이 후 평균 150 보상				
선체굴	780,000,000				
발행량	년	년합	평균코인	계	누적
	1	525,600	350	183,960,000	963,960,000
	2	525,600	350	183,960,000	1,147,920,000
	3	525,600	350	183,960,000	1,331,880,000
	4	525,600	350	183,960,000	1,515,840,000
	5	525,600	200	105,120,000	1,620,960,000
	6	525,600	200	105,120,000	1,726,080,000
	7	525,600	150	78,840,000	1,804,920,000
	8	525,600	150	78,840,000	1,883,760,000
	9	525,600	150	78,840,000	1,962,600,000
	10	525,600	150	78,840,000	2,00,000,000
총 발행량	약 2,000,000,000				

BigC Coin : 배분

- Coin 명 :	BigC Coin
- Coin 티커 :	BIGC
- Particulars :	Developed Bitcoin base company
- 총 Coin 공급량 :	약 2,000,000,000 BIGC
- 판매 가능한 Coin 양 :	약 540,000,000 BIGC
- Coin 가격 :	약 USD \$0.10
- 최소 구매 :	TBC
- Soft Cap :	USD \$5 million
- Hard Cap :	USD \$55.6 million
- 코인 판매 기간/보너스 :	Q4 2018, 최대 30%까지 보너스

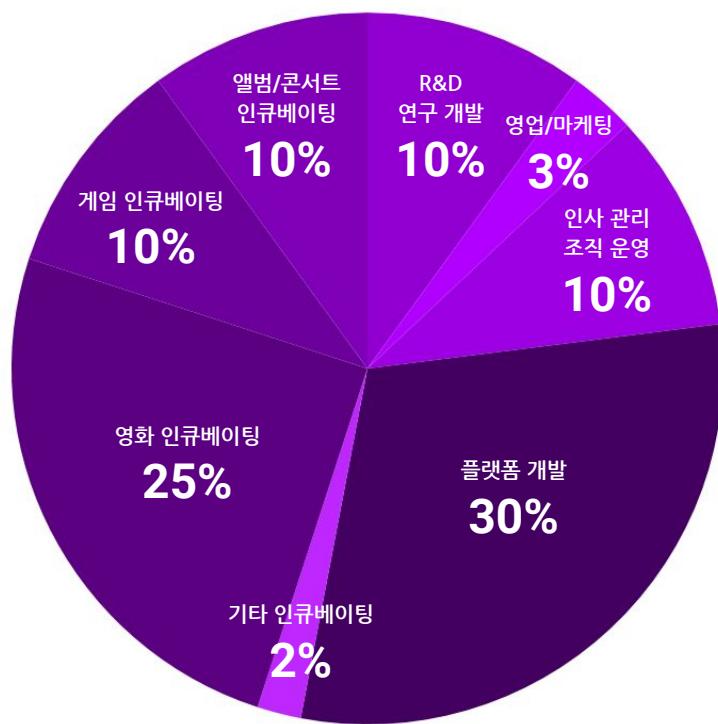
BigC 코인의 총 공급량은 약 2,000,000,000 코인이며, 이 중 약 540,000,000 코인에 대해 초기 배분이 진행됩니다. 개인 및 공공 판매를 위해서 27%가 설정되었으며, BigC 프로젝트 생태계 유지와 보안 및 개발을 위해 보유 목적으로 15%, 그리고 BigC에 대한 가치 있는 가이드를 제공해주는 고문과 파트너를 위해 ‘팀/파트너’에 10%가 설정되었습니다. 영업 및 마케팅을 제외한 나머지 40%에 대해서 BigC 코인 채굴 시스템에 배분됩니다.



BigC Coin : 펀드 사용

BigC 코인은 다음과 같이 다양한 목적의 펀드로 사용될 것 입니다. 먼저, BigC 플랫폼 프로그램 개발을 위해 30%가 설정되었으며, 유망한 영화의 제작을 지원하기 위해 ‘영화 인큐베이팅’으로 25%가 사용될 것 입니다. 그리고, 유망한 게임 콘텐츠 개발과 음악 아티스트의 앨범 제작 및 콘서트 개최를 위해 각각 10%가 사용되고, 기타 인큐베이팅을 위한 목적으로 2%가 설정되었습니다.

또한, 블록체인과 BigC의 생태계를 위한 연구 개발 비용으로 10%, 브랜드와 제품의 인지도를 높이기 위한 목적으로 영업과 마케팅 활동에 3%, 그리고 BigC 플랫폼을 지원하는 비용으로 인사관리 및 고객 서비스 지원/기타 서비스 비용으로 10%가 설정되었습니다.



BigC Coin 활용

'BigC'코인 (BIGC)은 'BigC'블록 체인 아케이드를 구동하는 통화 및 유ти리티 코인입니다.
이 코인으로 여러분은 “BigC 왕국” 안의 무수한 혜택들을 누릴 수 있습니다.



BigC 아케이드로부터 얻는 멤버십
혜택과 할인



게임 및 국가 간 거래를 위한 화폐
통합



새로운 게임 및 게임 자산 구매



새로 출시될 게임에 대한 펀딩



파트너 판매자로부터 오프라인 상품
및 게이밍 기어 구매



BigC 생태계 내의 모든 기능에 대한
거래 수수료



리스팅 및 마케팅 비용



BigC 플랫폼에서의 IP 등록 및 SDK
접근

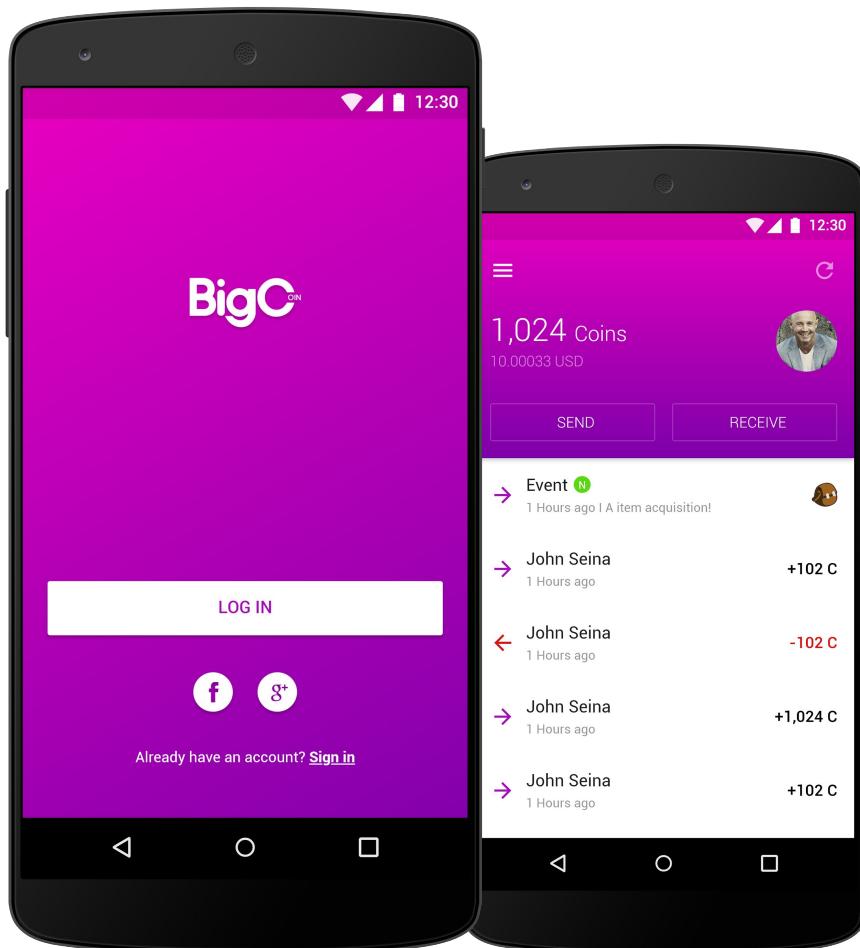


게임 개발/선정에 대한 투표/의견
반영

BigC Wallet

'BigC' 지갑은 BigC 플랫폼으로부터 제공되는 모든 컨텐츠의 고객들이 보유한 BigC 코인 자산을 매니지할 수 있도록 만든 서비스입니다.

BigC 지갑 서비스는 소비자들이 본인이 원하는 컨텐츠에 돈을 지불하고, 또 본인의 자산을 BigC 코인 지갑으로 활용하여 상품을 구매하거나 유저 간 거래를 하는 등의 다양한 목적으로 사용할 수 있도록 해 줍니다.



BigC Platform 소개

개발자

게임 개발자, 영화 제작자, 음반 제작자

게이머들의 피드백과 지원을 받으며 게임을 개발하세요.
BigC 펀드와 같이 창의적인 프로젝트에 투자하세요.
오픈 소스 SDK로 게임을 개발하여 응용 프로그램의 긴 프로세스를
피하고, 분산전출납부로 IP를 보호할 수 있습니다.
스마트 계약 시스템으로 영업이익에 대한 자동 결제를 받으세요.

투자자

게임 플레이어 및 기관 투자자들

게이머에 대한 분석을 활용하여 그들의 흥미와 감정에 대해
이해하십시오. 다양성을 촉진하기 위해, 초기 단계의 전망있는
스튜디오에 자신 있게 투자하세요.
펀드의 투명성을 확실하게 보장합니다.

마케터

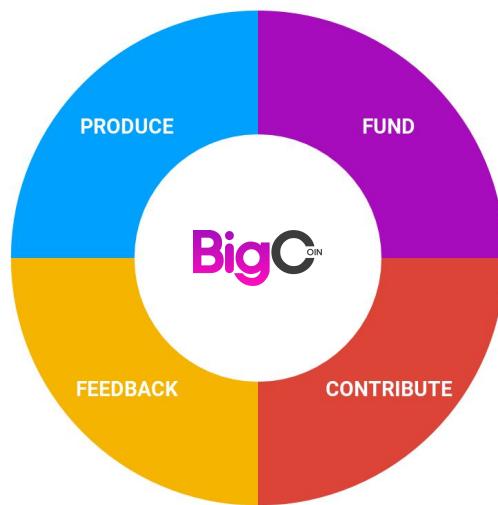
퍼블리셔 게임 광고 주

분산 네트워크를 활용한 비용-효율적인 마케팅.
AI 매칭으로 적합한 대상을 선정하고, 영화 제작자와 게이머들에게
다가가세요.

파트너 & 제휴사

게이머 및 기관 투자자

미리 분석하여 선정된 대상 풀에게 제품을 홍보하세요. 실제로
제품에 흥미를 가지고, 이를 좋아할 만한 게이머들에게 효과적인
마케팅을 진행할 수 있습니다.



Gamers

여러 플랫폼에서, 여러 경계와 게임을 드나들며 BigC를 사용해
보세요.

스마트 계약으로, 다른 수수료 걱정, 혹은 보안 걱정 없이 게임과
영화들을 구매하세요.

게임 안의 자산에서 획득한 BigC를 온라인과 오프라인에서
사용하여, 새로운 아이템을 구매해 보세요.

스마트 AI 매칭으로, 단지 유명한 게임들 말고도, 당신이 좋아할
게임을 추천 받아 보세요.

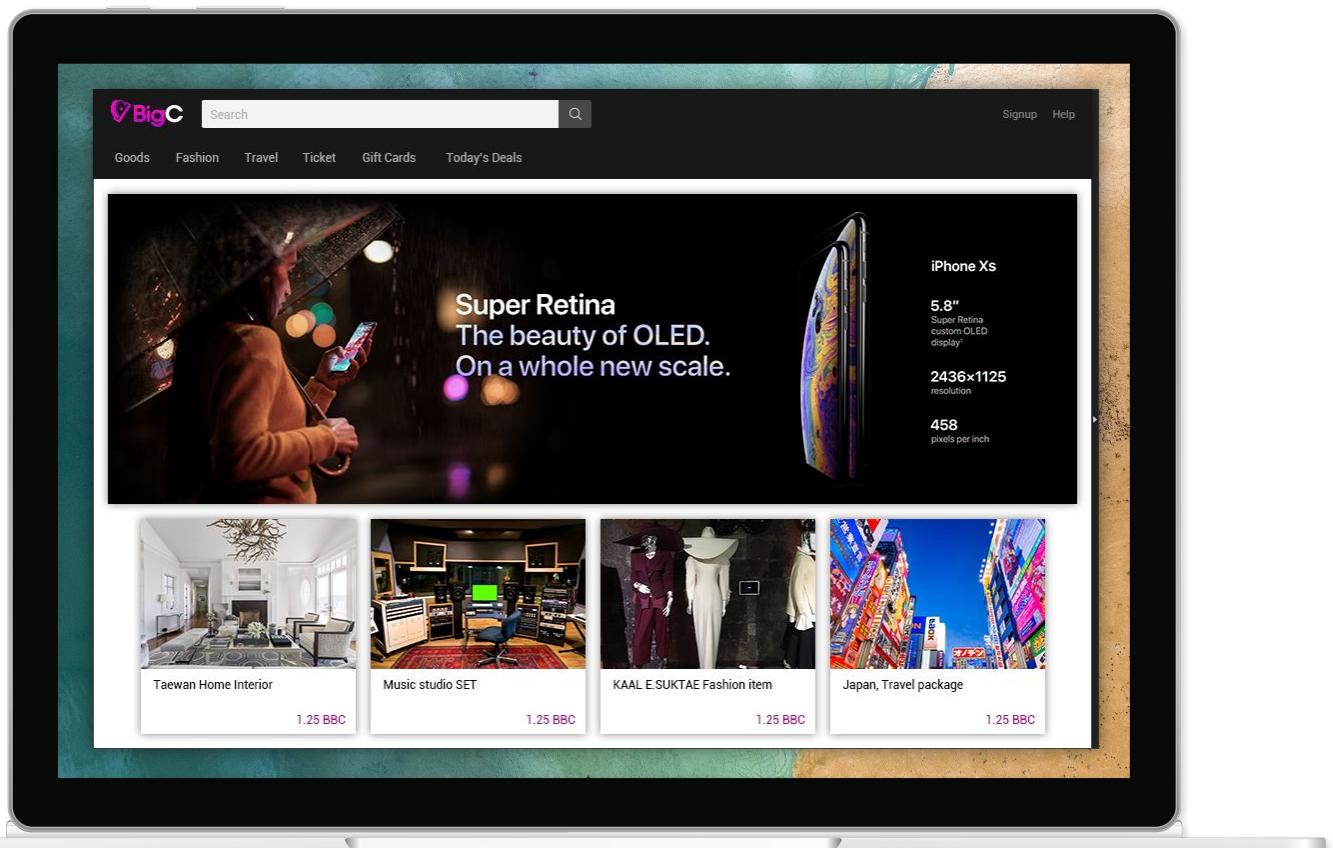
BigC로 여러분이 가장 좋아하는 게임에 투자하고, 또 지원해 보세요.
커뮤니티에 직접 여러분의 의견과 피드백을 들을 수 있도록

참여하세요.

BigC Platform : Shop

Shop은 굿즈, 앨범, 옷, 신발, 미디어, BGM 등의 상품을 포함한 기타 다양한 상품들이 판매되는 공간으로 소장하고 싶은 멋지고 매력있는 상품들이 준비될 것 입니다.

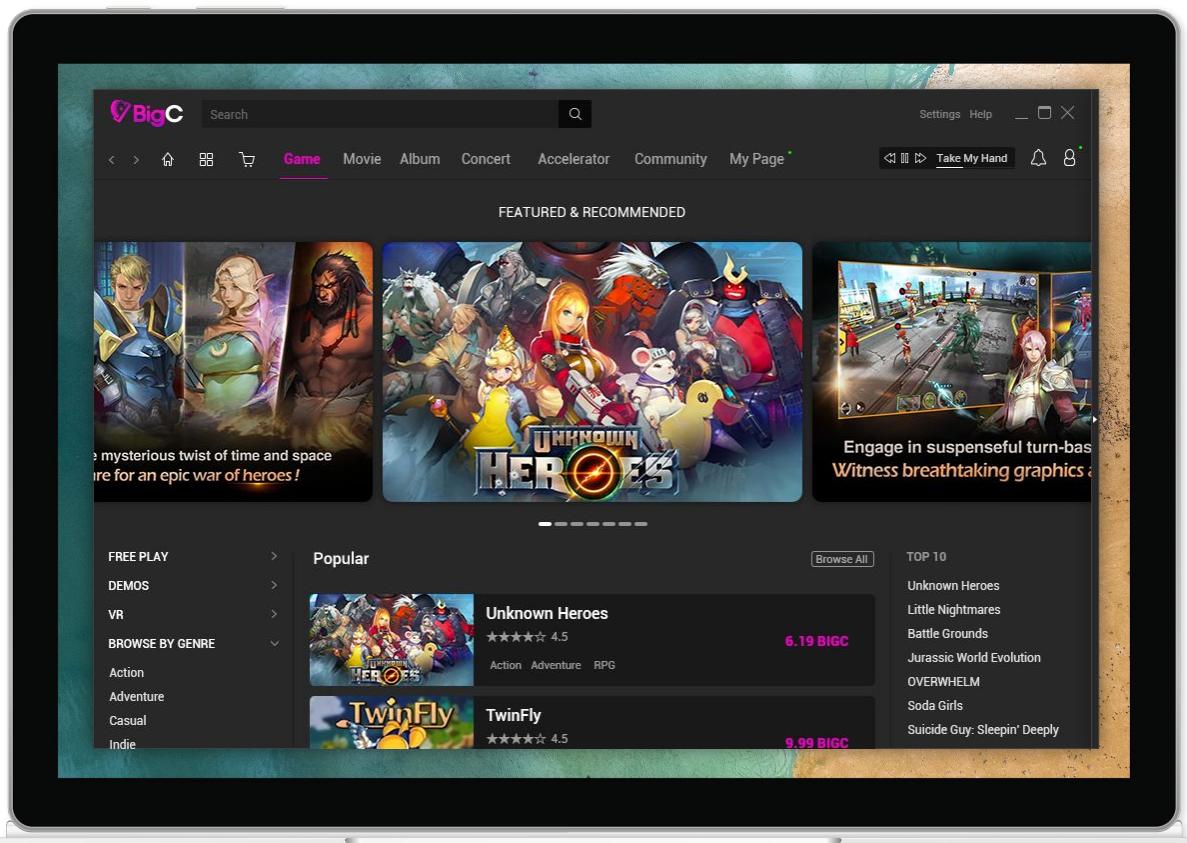
이것은 빅데이터 분석을 통해 소비자가 관심있는 콘텐츠에 기반한 상품으로 준비될 것이며, 모든 상품은 'BigC' 코인으로 구매할 수 있습니다.



BigC Platform : Game

'BigC' 게이밍 아케이드는 네트워크에서 가장 최신인, 또 가장 유명한 게임들을 지원하고, 또 스마트 추천으로 더욱더 발전된 서비스를 제공합니다.

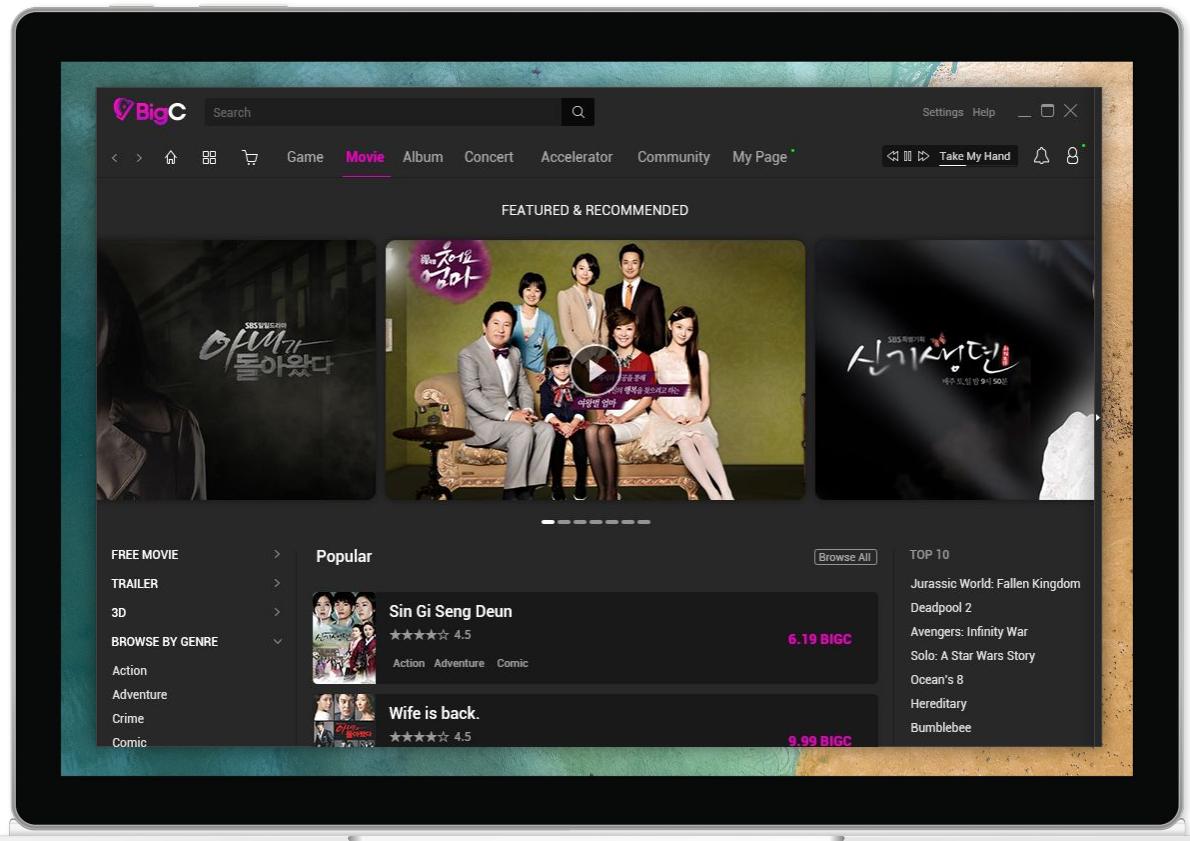
모두의 게임 습관들에 따라, 유저들의 흥미로운 게임 경험은 강화 및 증강될 것입니다. 정교한 알고리즘과 AI 매칭으로 플레이어의 선호를 섬세하게 알아낼 것이기 때문입니다.



BigC Platform : Movie

Movie는 Movie, Drama를 포함한 기타 동영상 콘텐츠 서비스를 이용할 수 있는 공간으로, 최신 영화부터 인기있는 드라마나 TV 프로그램, 그리고 인터넷 동영상 콘텐츠가 제공될 것 입니다.

이것은 빅데이터 분석을 통해 소비자가 관심있는 콘텐츠에 기반한 상품으로 준비될 것이며, 모든 상품은 'BigC' 코인으로 구매할 수 있습니다.

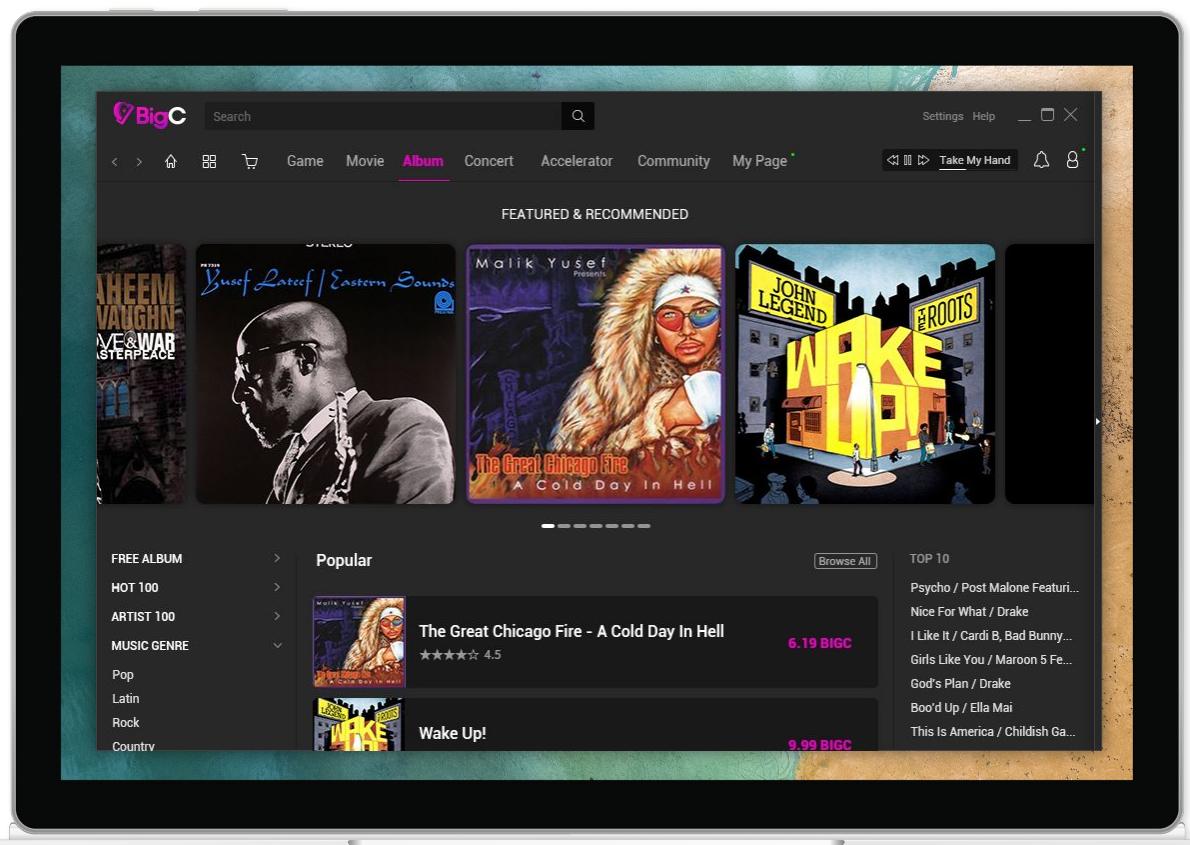


BigC Platform : Entertainment

현재 ‘Big C’ 플랫폼이 유저 베이스로 점점 크고 있기에, 이를 BigC 엔터테인먼트 센터로 확장하여, 네트워크 생태계의 두 번째 단계를 맞이할 수 있도록 하려는 계획을 가지고 있습니다.

인디 및 마이너 한 작품들부터 대세 작품들까지 모두 포함하는 각종 영화, 음악 앨범, 콘서트 이벤트 등을 커버할 원스톱 미디어 센터로 발전하고자 하는 비전을 구체화 중입니다. 목록들은 각기 다른 분에 있는 ‘BigC’ 커뮤니티의 베테랑들의 큐레이팅을 받고 일일이 선정/발탁될 것이며, 최고의 퀄리티를 가진 컨텐츠로 ‘관객’들을 감동시킬 것입니다.

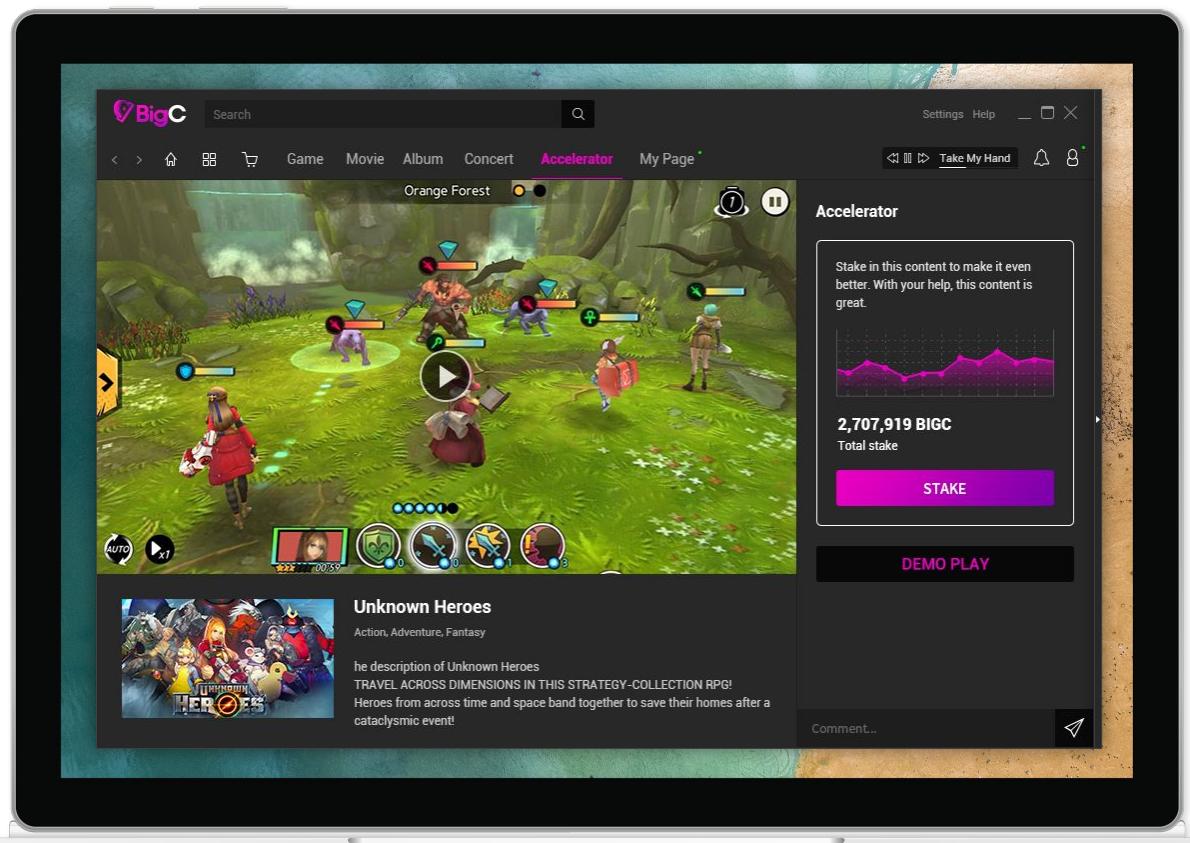
‘BigC’ 플랫폼 유저는 계속해서 즐식하는 엔터테인먼트 옵션 데이터에 접근하도록 하는, 안전하고 신속한 방법인 IST로 컨텐츠를 사거나 렌트할 수 있습니다.



BigC Platform : Accelerator

Accelerator 프로그램은, 게임 애호가들이 자기가 가장 좋아하는 프로젝트를 제안하여 이것을 현실로 구현할수 있도록 합니다.

'BigC' 플랫폼에 발전가능성 있는 게임 프로젝트를 기재하면, 커뮤니티가 어떤 프로젝트를 지원할 지 선택합니다. - 이렇게 지원을 받지 않았을 경우 필요한 도구나 펀딩이 없어 달리 개발될 방법이 없을 때에 아주 효과적이죠. 유저들은 IST를 가지고 펀딩을 하며, 선택한 게임의 개발을 촉진하여 이를 개발자들이 실제로 구현해 내도록 도울 수 있습니다. 이러한 펀딩은 에스크로우 하에 진행되어, 커뮤니티에게 안전하고 효율적인 투자 환경을 제공합니다. 게임 프로젝트에 펀딩하여 지원하고, 높은 기여를 하는 만큼, 초기 단계 기여자들은 차등적인 보상을 받게 되는데, 이는 게임 속의 아이템에서부터 플랫폼 기반의 보상까지, 넓은 범위를 가지고 있습니다. Accelerator는 커뮤니티로부터 시작되는, 게임 개발의 엄청난 '촉진제' 역할을 할 뿐 아니라, 분산 네트워크를 통해 해당 산업에 다양성이 생기도록 합니다.



Mystery Blocks 소개

“Mystery Blocks”은 “Blockchain” 기술을 활용하여 탄생한 블록으로, 기존 블록 체인의 보안 기술을 한층 더 끌어올린 강력한 보안 기술이 적용된 블록 중 하나이며 이것을 “Mystery Blocks”이라 부릅니다.

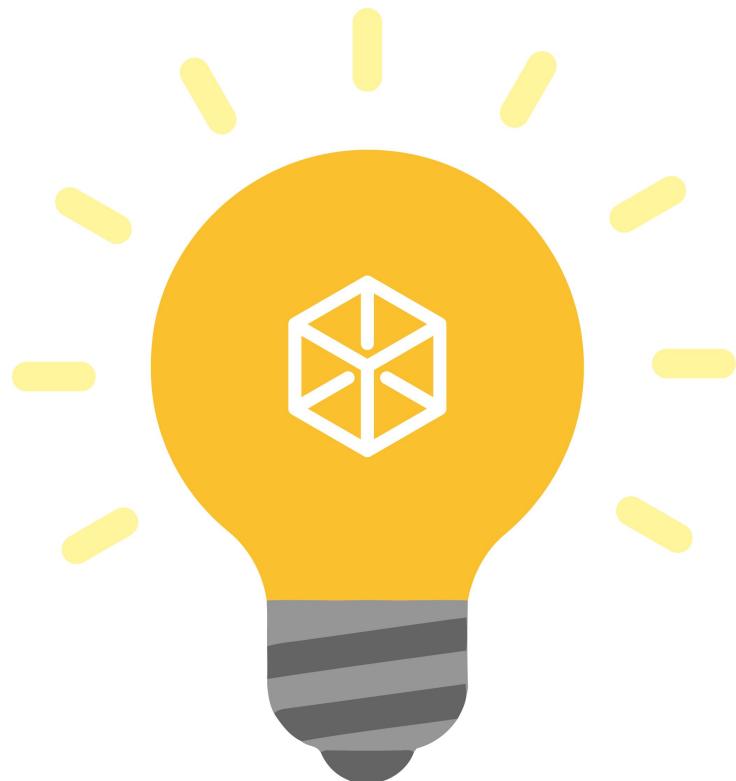
“Mystery Blocks”은 온라인 산업이라면 어떠한 서비스라도 도입이 가능하며, 강력한 보안 기술로 어떠한 정보라도 안전하게 보호할 수 있고, 범용적으로 무한한 가능성을 가지고 있는 매우 매력적이고 미스터리한 블록입니다.



Mystery Blocks 의 가치

“Mystery Blocks”은 온라인 산업이라면 어떠한 서비스라도 도입이 가능하고 다양하게 활용할 수 있는 만능 블록입니다.

이러한 확장성은 모든 산업을 연결시키고 산업간 시너지 효과를 발생 시키는 파급력 있는 마케팅 활동도 가능하며, 강력한 보안 기술로 중요한 데이터를 보호하는 것은 물론, 변조가 불가능한 투명한 데이터로 공정한 사회를 만들 수도 있는 무한한 가능성을 가지고 있습니다.

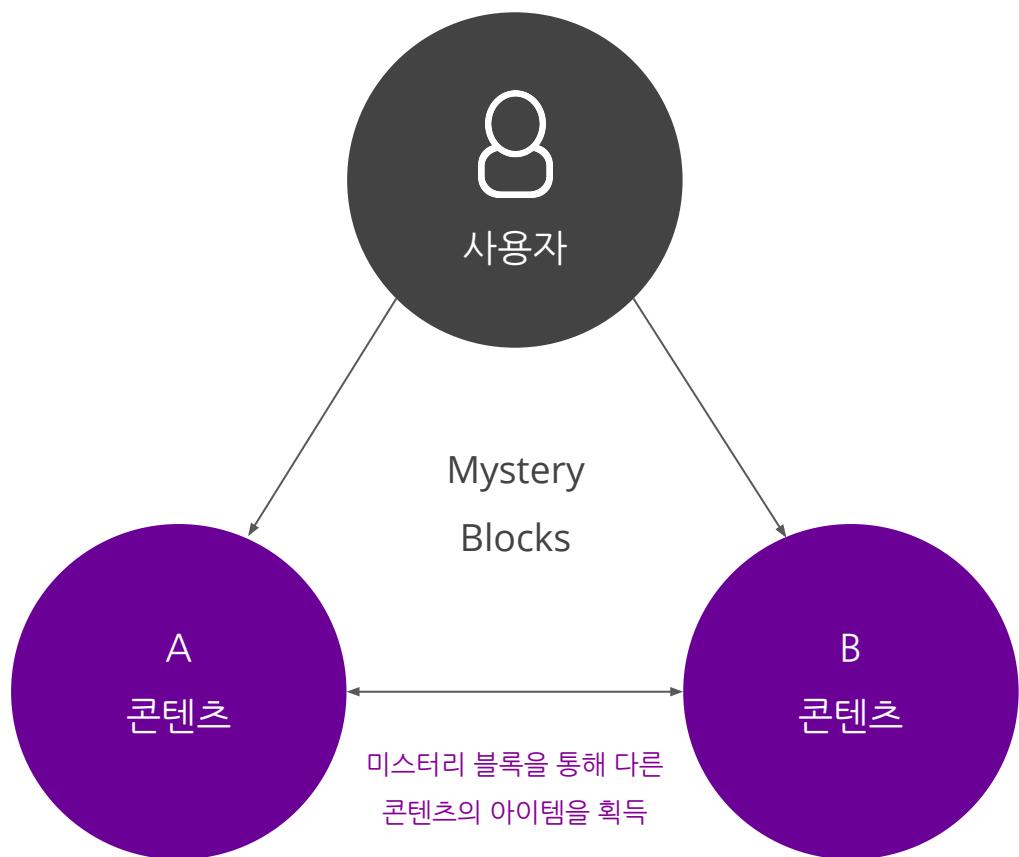


Mystery Blocks 의 확장성

소비자들은 해당 플랫폼을 통해 획득한 코인 외에도, 다른 컨텐츠의 아이템들을 획득할 수 있습니다.

본 서비스는 본인이 획득한 BigC 코인에 포함된 미스터리 블록을 통해 제공됩니다. 이는 BigC 플랫폼에서 제공하는 모든 컨텐츠와 연동되고 ‘시너지화’ 됩니다.

이러한 시너지로, 고객들은 다른 컨텐츠에서도 동시적으로 가치를 지니는 아이템들을 획득할 수 있으며, 이로써 insert 플랫폼을 활용하여 여러가지 컨텐츠를 즐길 수 있는 기회를 제공합니다.



Mystery Blocks 의 활용

게임 아이템 자산화

“게임(Game)”은 전세계적으로 많이 이용하는 대표적인 서비스 중 하나입니다. 하지만, 이처럼 많은 소비자가 이용중인 게임이 만약 서비스를 종료하게 된다면, 소비자는 그동안 자신이 획득한 게임내 가치가 있는 아이템을 일방적으로 모두 잃게 되며, 어떠한 보상도 받을 수 없습니다. 또한 현재 서비스사에서는 소비자가 획득한 아이템을 소비자의 자산으로 인정하지 않고 있습니다.

“미스터리 블록”은 이러한 문제를 인지하고, 현재 게임 시장의 문제를 해결하여 소비자가 시간과 노력 그리고 돈을 지불하여 획득한 게임 자산을 보호할 것입니다.

마케팅 진행

마케팅 플랫폼 강화

현재의 마케팅(Marketing) 시장은 TV, SNS, WEB, 스트리밍 서비스를 포함한 다양한 플랫폼으로 마케팅 활동을 펼치고 있습니다. 하지만, 이러한 수 많은 마케팅 활동은 정체되어 구조적으로 큰 변화 없이 진행되고 있으며, 이것은 소비자에게는 그저 불만적인 요소가 되어 기피하게 되는 현상을 보이고 있습니다.

“미스터리 블록” 기술

“미스터리 블록”은 이러한 문제를 인지하고, 현재 마케팅 시장의 한계를 돌파하여 새로운 마케팅 시장을 만들어 주도할 것입니다.

게임 콘텐츠 이용

“미스터리 블록” 기술

콘텐츠 이용에 대한 보상 지급

새로운 마케팅 솔루션

전자 결제 시스템 강화

현재 전자 결제 시스템이 가장 많이 이용되는 인터넷 쇼핑몰은 전세계적으로 많이 이용하는 대중적인 서비스 중 하나입니다.

그러나, 하루에도 수 많은 주문이 발생하지만 현재 전자 결제 시스템은 허술한 보안 문제로 가입 고객의 개인정보가 유출되는 사고가 발생하거나, 빈번히 오류가 발생되고 있는게 현실입니다.

“미스터리 블록”은 이러한 문제를 인지하고, 기존 전자 결제 시스템의 문제를 해결하여 보안을 강화하고 불편한 결제 프로세스를 개선하여 신뢰할 수 있는 결제 시스템을 만들 것입니다.

전자 결제

“미스터리 블록” 기술

보안 강화+시스템 간소화

콘텐츠 생산

콘텐츠 저작권의 보호와 강화

블로그, SNS, 동영상 콘텐츠들은 현재 수 많은 크리에이터의 활동으로 활발하게 생산되어 높은 파급력을 가지고 있습니다.

“미스터리 블록” 기술

하지만, 이렇게 시간과 노력으로 탄생한 컨텐츠는 컨텐츠를 생산한 크리에이터에게 저작권이 있음에도, 아직도 많은 컨텐츠가 불법 사용자로 인해 저작권을 보호받지 못하고 있습니다.

저작권 보호

“미스터리 블록”은 이러한 문제를 인지하고, 기존 저작권 보호의 문제를 해결하여 저작권 피해를 방지하고 더욱 원활하고 품질 높은 콘텐츠를 생산 할 수 있도록 개선할 것 입니다.

사물 인터넷의 강화

“사물 인터넷(IOT)”은 4차 산업 혁명 중 하나로 전세계적으로 큰 관심이 쏠리고 있습니다.

그러나, 사물 인터넷은 사물과 인터넷으로 연결되는 편리한 기술이지만 사물 인터넷을 통해 사용자의 중요한 개인 정보가 노출되는 위험성이 있어 보안 문제를 해결할 방안을 모색하고 있습니다.

“미스터리 블록”은 이러한 문제를 인지하고, 사물 인터넷의 보안 문제를 해결하여 사물 인터넷의 4차 산업 혁명을 주도할 것입니다.

사물 인터넷

빅데이터 생성

빅데이터의 강화

블로그, SNS, 동영상 콘텐츠들은 현재 수 많은 크리에이터의 활동으로 활발하게 생산되어 높은 파급력을 가지고 있습니다.

“미스터리 블록” 기술

하지만, 이렇게 시간과 노력으로 탄생한 컨텐츠는 컨텐츠를 생산한 크리에이터에게 저작권이 있음에도, 아직도 많은 컨텐츠가 불법 사용자로 인해 저작권을 보호받지 못하고 있습니다.

완전한 신뢰성 데이터 생성

“미스터리 블록”은 이러한 문제를 인지하고, 기존 저작권 보호의 문제를 해결하여 저작권 피해를 방지하고 더욱 원활하고 품질 높은 콘텐츠를 생산 할 수 있도록 개선할 것입니다.

인공지능의 강화

“인공지능(AI)”은 4차 산업 혁명으로 주목받고 있으며 전세계적으로 큰 관심을 보이고 있습니다.

그러나, 현재 인공지능의 큰 문제중 하나로 거론되는 것은 인공지능이 사용하는 데이터의 불완전성입니다. 인공지능은 축적된 데이터를 통해 인간과 소통하게 되는데 왜곡, 변조, 입증되지 않은 데이터를 활용함으로써 신뢰할 수 없는 데이터를 사용하여 잘못된 지식을 사용하게 됩니다.

“미스터리 블록”은 이러한 문제를 인지하고, 인공지능이 신뢰할 수 있는 데이터를 사용하도록 하여 인공지능의 문제를 해결하고 산업을 주도할 것입니다.

인공지능 : 데이터 검색

“미스터리 블록” 기술

완전한 신뢰성 데이터 활용

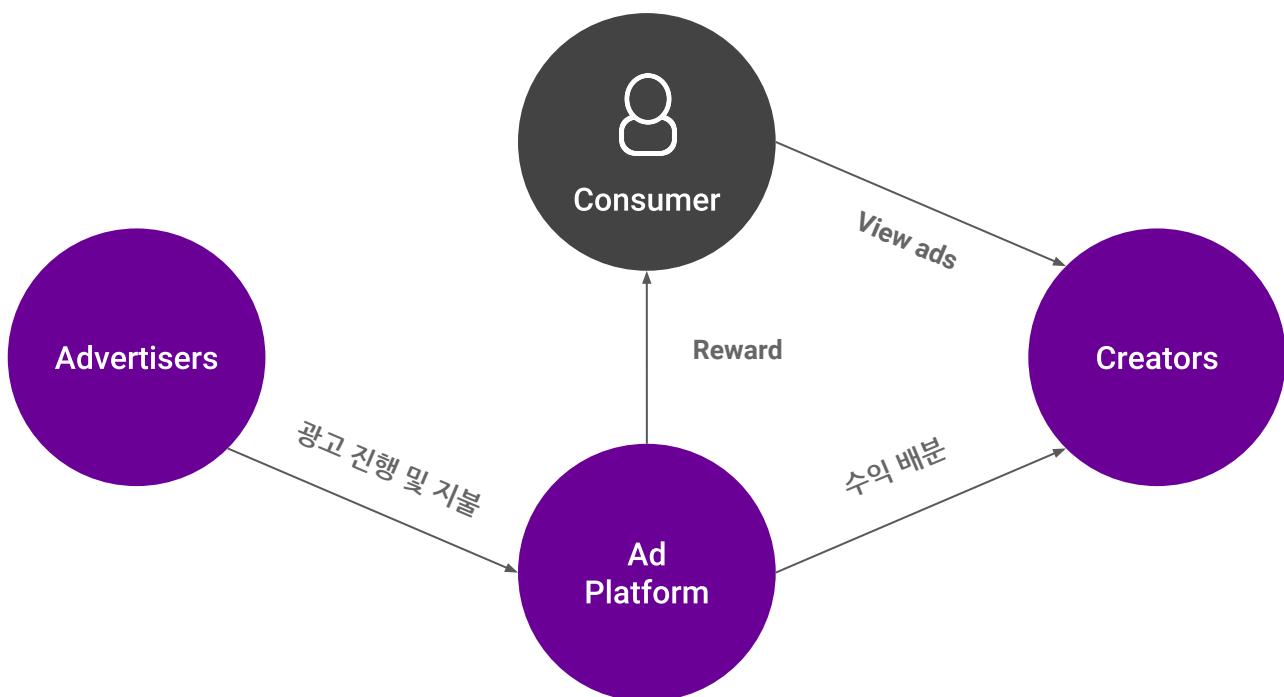
Marketing Solution

현재의 마케팅 시장은 다양한 플랫폼을 통해 진행되고 있으며 시장은 점차 확대되고 있습니다. 하지만, 이렇게 커지고 있는 시장에 비해 마케팅 플랫폼은 큰 변화없이 정체되고 있고, 이것은 소비자에게는 그저 불만적인 요소가 되어 기피하게 되는 현상이 나타나게되어 마케팅 효과가 저하되고 있습니다.

'미스터리 블록'의 마케팅 솔루션은 이러한 문제를 인지하고, 마케팅 시장의 구조를 변화하여 발전시킨 새로운 마케팅 솔루션입니다.

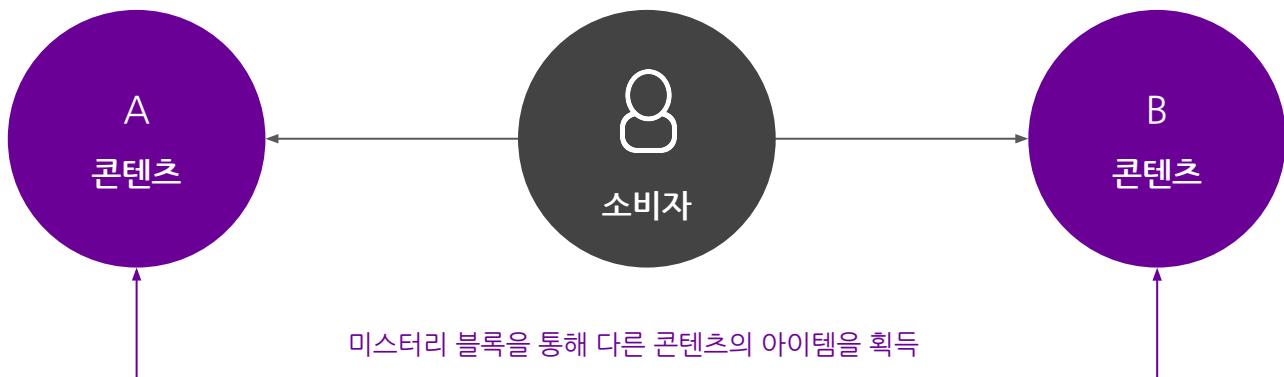
리워드+@

리워드 시스템은 기존 마케팅 시장의 구조를 변화시키기 위한 시스템으로, 소비자의 광고 기피 현상을 해소하고 마케팅 효과를 극대화하기 위해 고안되었습니다. 이제, 소비자는 더 이상 불편한 광고를 시청하는 것 이 아닌, 광고를 시청함으로써 보상을 획득할 수 있게 됩니다. 이러한 보상은 소비자의 기피 현상을 해소하고 참여율을 높이는 계기가 되며, 광고주에게는 광고 효과를 높여 성과로 이어질 것입니다.



시너지

'미스터리 블록'의 마케팅 솔루션을 도입하면, 콘텐츠간 시너지 효과를 획득할 수 있습니다. 이것은 각 콘텐츠간 콜라보레이션이나 제휴 또는 홍보 시너지를 발생시키며, 솔루션 도입만으로 매우 간단히 소비자에게 접근할 수 있습니다.

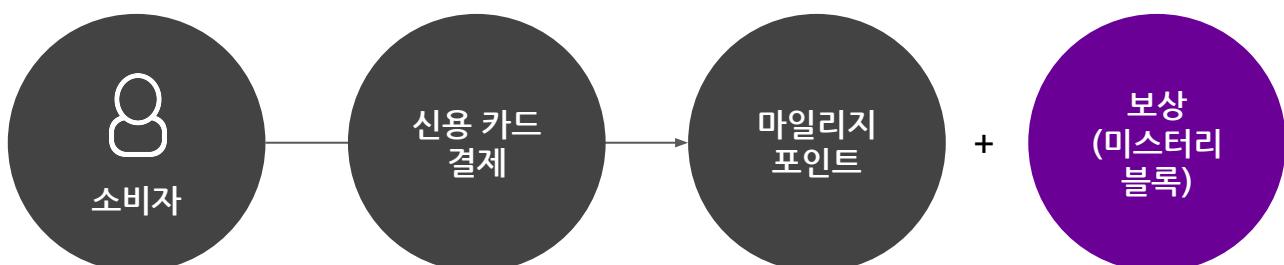


마케팅 솔루션 도입 시 비교

<기존 서비스 구조>

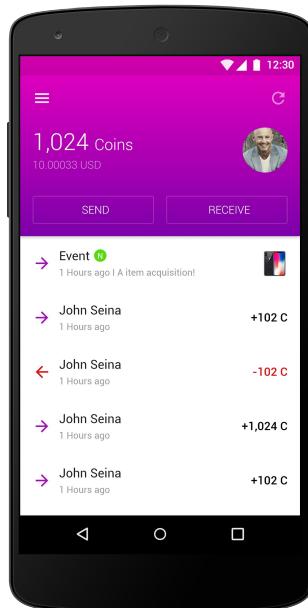


<마케팅 솔루션 도입 시>

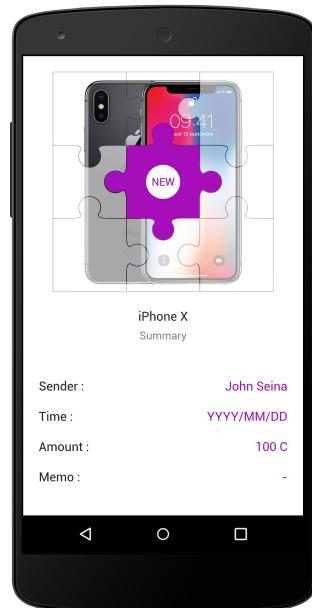


보상 획득과 홍보 매체의 노출 예시

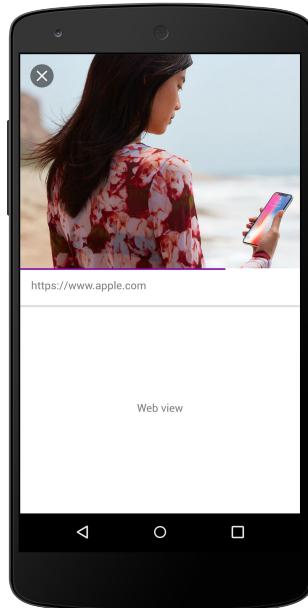
아래의 그림은 ‘미스터리 블록’의 마케팅 솔루션 도입 시, 소비자가 오프라인 또는 온라인에서 서비스를 이용할 경우 소비자가 획득하는 보상과 홍보 매체 노출에 대한 예시입니다.



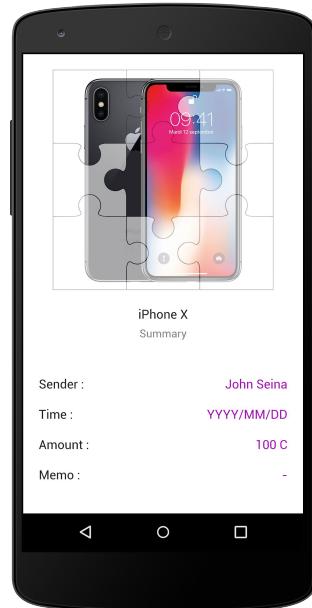
1. 소비자는 ‘미스터리 블록’의 마케팅 솔루션이 도입된 온라인/오프라인 마켓에서 상품을 구매하거나, 서비스 이용 시 리워드 아이템을 획득 합니다.



2. 획득한 리워드 아이템은 퍼즐 조각과 같이 지급 됩니다.



3. 퍼즐 조각 획득을 완료하기 위해 퍼즐 조각을 선택하면 획득한 아이템과 관련된 홍보 매체가 노출 됩니다.



4. 홍보 매체의 노출이 완료되면 선택한 퍼즐의 획득이 완료됩니다.

Roadmap

2018년 11~12월

BigC 코인의 완성 및 미스터리
블록 검증

2019년 5월

플랫폼 운영진 채용

2020년 2월

플랫폼 완성

2020년 8월

미국, 한국, 중국, 일본 및
싱가포르에 두 번째 플랫폼
스타트업 투자 투어

2018년 12월~

2019년 1월

BigC 콘텐츠 계약
(영화, 게임, 가수)

2019년 5~8월

BigC 콘텐츠 2차 계약

2020년 4월

한국, 중국 및 일본에 첫
플랫폼 스타트업 투자 투어

Team



CEO 이경민

- 2010 ~ 2018 CFO of Drama Production, Gold Pine Tree
- BCMG KSL PTE.LTD
- '아내가 돌아왔다' 드라마 제작 참여
- '웃어요 엄마' 드라마 제작 참여
- '신기생뎐' 드라마 제작 참여



COO 신호열

- 현 블록체인 개발회사 (주)XSODION 대표
- 현 한미 합작 엔터테인먼트 (주)YUSEFSHIN 공동 대표
- 전 모바일 게임회사 부사장
- 전 대한민국 국제전화 1위 회사 (주)오픈벡스 부사장



CTO 허창식

- 현 블록체인 개발회사 (주)XSODION 기술이사
- 현 한국블록체인협동조합 기술이사
- 전 모바일 게임회사 개발팀장
- 오픈소스진흥협회 (Bit coin improvement network promotion practical group) 정회원
- 전 3D온라인개발회사 (주)액토즈소프트 과장



CMO Burundi Partlow

- 현 미국 BP Consulting 대표
- Nelly, Kanye West, Russell Simmons 등 유명가수 앨범제작 및 투어 마케팅 책임자
- Motion Hair Care, Sprite, Ecko, Salem 등 유명 제품 브랜딩 책임자
- 진행 프로젝트 그래미 어워드 6회 수상, ASCAP 어워드 6회 수상 등

Advisor



Malik Yusef

- 현 한미 합작회사 (주)YUSEFSHIN 공동대표
- 그래미 어워드 6회 수상: 비욘세, 칸예웨스트, 존레전드
- 빌보드 메가 히트 프로듀서
- Universal Music Publishing, GOOD Music 소속 아티스트

Work

"My City" – Common - One Day It'll All Make Sense (Relativity Records 1997)
"Trouble Don't Last Always" – Carl Thomas – Emotional (Bad Boy Records 2000)
"Know it's Alright" – Carl Thomas – Let's Talk About It (Bad Boy Records 2004)
"Wouldn't You Like To Ride" featuring Common & Kanye West - Coach Carter soundtrack (Capitol Records 2005)
"Crack Music" - Kanye West featuring The Game - Late Registration (Roc-a-Fella Records 2005)
"Mr. Blue Collar" - Rhymefest - Blue Collar (Allido Records 2006)
"Welcome to Chi" - Dr. Cornel West - Never Forget: A Journey of Revelations (Hidden Beach Records 2007)
"Stay Up" - Kanye West featuring 88-Keys - The Death of Adam (Extra Credit) (2007)
"Promised Land" – Kanye West, Adam Levine, John Legend - Barack Obama: Yes We Can soundtrack (Hidden Beach Records 2008)
"Always Be Arriving" – Kindred the Family Soul - Arrival (Hidden Beach Records 2008)
"Woman I Desire" – Raheem DeVaughn - Love Behind the Melody (Jive Records 2008)
"Magic Man" – Kanye West & Malik Yusef, featuring John Legend & Common (G.O.O.D. Music 2009)
"Fragile" – Raheem DeVaughn - The Love & War MasterPeace (Jive Records 2010)
"Ayyy Girl" – JYJ featuring Kanye West and Malik Yusef - The Beginning (C-JeS/Warner 2010)
"Sin City (Cruel Summer)" - Kanye West featuring John Legend, Travis Scott, Teyana Taylor, Cyhi the Prynce & Malik Yusef (GOOD_Music_album 2012)
"Nobody's Smiling" – Common – Nobody's Smiling (Def-Jam Recordings/ARTium Records 2014)
"Actress" - Ty Dolla \$ign (atlantic records 2015)
"Free Love" - Vic Mensa featuring Malik Yusef 2016

GRAMMY Awards Wins

2005 Grammy Award Wins - Kanye West "Late Registration" (BEST RAP ALBUM)
2010 Grammy Award Wins - John Legend "Wake Up!" (BEST R&B ALBUM)
2011 Grammy Award Wins - Kanye West "All of the lights" (BEST RAP&SONG COLLABORATION)
2011 Grammy Award Wins - Kanye West "All of the lights" (BEST RAP SONG)
2011 Grammy Award Wins - Kanye West "My Beautiful Dark Twisted Fantasy" (BEST RAP ALBUM)
2016 Grammy Award Wins - Beyoncé Knowles "Lemonade" (BEST URBAN CONTEMPORARY ALBUM)
Chicago Music Awards – "Best Poet" (2002 to 2008)
Truth Awards – "Spoken Word Artist of the Year" (2001 to 2005)

GRAMMY Awards Nominations

Beyoncé Knowles - "Lemonade" (ALBUM OF THE YEAR)
Beyoncé Knowles - "Lemonade" (BEST MUSIC FILM)
Kanye West - "Ultralight Beam" (BEST RAP/SUNG PERFORMANCE)
Kanye West - "Ultralight Beam" (BEST RAP SONG)
Kanye West - "Famous" (BEST RAP/SUNG PERFORMANCE)
Kanye West - "Famous" (BEST RAP SONG)
Kanye West - "The Life Of Pablo" (BEST RAP ALBUM)
Kanye West - "ALL DAY" (BEST RAP SONG)
Kanye West - "ALL DAY" (BEST RAP PERFORMANCE)
Common (rapper) - "Nobody's Smiling" (BEST RAP ALBUM)
Kanye West - "BOUND 2" (BEST RAP&SONG COLLABORATION)
Kanye West - "BOUND 2" (BEST RAP SONG)
Kanye West - "NEW SLAVES" (BEST RAP SONG)
Kanye West - "YEEZUS" (BEST RAP ALBUM)
Kanye West - "MERCY" (BEST RAP SONG)
Kanye West - "MERCY" (BEST RAP PERFORMANCE)
Kanye West - "ALL OF THE LIGHTS" (BEST RAP&SONG COLLABORATION)
Kanye West - "ALL OF THE LIGHTS" (SONG OF THE YEAR)
Kanye West - "ALL OF THE LIGHTS" (BEST RAP SONG)
Kanye West - "MY BEAUTIFUL DARK TWISTED FANTASY" (BEST RAP ALBUM)
John Legend - "Wake Up!" (BEST R&B ALBUM)
Kanye West - "AMAZING" (BEST RAP PERFORMANCE BY A DUO OR GROUP)
Raheem DeVaughn - "The Love & War Masterpeace" (BEST R&B ALBUM)
Kanye West - "LATE REGISTRATION" (BEST RAP ALBUM)



Advisor

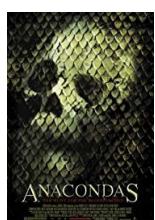
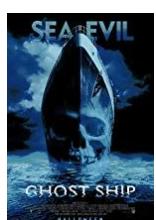


Dale Duguid

- Photon VFX CEO
- Production Designer
- Art department, Producer
- Art Director, Writer, Thanks
- Visual Effect

Visual Effect

Australia (2008)
Superman Returns (2006)
House of Wax (2005)
Anacondas: The Hunt for the Blood Orchid (2004)
Ghost Ship (2002)
When Good Ghouls Go Bad (2001)
Rip Girls (2000)
Max Knight: Ultra Spy (2000)
Moby Dick (1998)
Doom Runners (1997)
Welcome to Woop Woop (1997)
Paradise Road (1997)
Ocean Girl (1994)
Desperate Journey: The Allison Wilcox Story (1993)
Irresistible Force (1993)
Mission: Impossible (1989)



Production designer

Halfway Across the Galaxy and Turn Left (1993-1994)

Art director

Mission : Impossible (1988-1989)
Evil Angels (1988)
Travelling North (1987)
The Blue Lightning (1986)

Writer

Mission : Impossible (1989-1990)

Art department

Bliss (1985)

Producer

The Adventures of Woopa the Goolash (2007)

Thanks

Daybreakers (2009)

법적 이슈

일반 정보

BigC는 배당이나 이익에 어떠한 권리도 주지 않기 때문에 채권/증권으로서의 법적 자격이 없습니다. BigC의 판매는 최종적이며 또, 환불 불가합니다. 'BigC'는 주식이 아니므로 BigC 클럽의총회에 참여할 자격이 주어지지 않습니다. 또한 BigC코인은 'BigC' 플랫폼 밖에서는 어떤 작업을 수행하거나 특정 가치를 가지지 않습니다. 'BigC'는, 따라서, 투기 혹은 투자 목적으로 사용되어서는 안 됩니다.

BigC 코인의 구매자는 투자 대상이 모든 재무적 공시를 의무화하고, 투자자 보호를 위한 경기적인 감독 등을 받아야 함을 명시하는 국가 증권법이 적용되지 않는다는 것을 알고 있습니다. 'BigC'를 구입한 사람은 이를 주의 깊게 검토했으며 'BigC' 구매와 관련된 위험, 비용 및 편익을 충분히 이해하고 있음을 분명히 인정하고 있습니다.

필요 지식

'BigC'를 구매하는 사람은 암호화폐, 블록체인 시스템 및 서비스에 대해 이해하고 또 관련 경험을 보유하고 있으며, 크라우드-판매와 관련된 위험 및 암호화폐 사용에 대한 메커니즘을 충분히 이해하고 있습니다.

BigC는 BigC 코인의 손실이나 BigC에 접근할 수 없는 상황 등에 대해 책임지지 않습니다. 이러한 상황은 BigC를 획득하고자 하는 사람의 '행동', 혹은 '행동하지 않음'으로 발생할 수 있으며, 해커의 공격 등으로 발생할 수도 있습니다.

리스크

BigC를 획득하고 보유하는 것은 다양한 리스크를 포함하고 있습니다.

BigC Coin을 구매하기에 앞서서, 어떤 유저든 BigC를 획득하는 것에 대한 리스크, 비용 및 혜택을 크라우드 세일 관점에서 따져봐야 합니다. 필요하다면, 이와 관련하여 독립된 주체에게 조언을 구하세요. 특히, BigC가 앞서 광고했던 서비스들을 제공하지 못할 리스크에 대해 고려해야 합니다.

따라서, 본인의 활동에 따른 리스크, 혹은 크라우드 세일의 이용약관에 제시된 여타 다른 리스크를 받아들이거나 이해하지 않은 채 BigC에 관심을 가지고 있는 사람이라면 BigC를 구매하여서는 안 됩니다.

중요한 고지 사항

본 백서는 투자를 위한 초대장으로 간주되지 않으며 고려될 수 없습니다. 'BigC'는 'BigC' 플랫폼 내에서 사용하기 위한 암호화 동전입니다.

어떤 법적 관할에서 해석하든, 유가증권의 제공으로, 혹은 이와 관련이 있거나 이는 어떤 식으로든 이를 포함하는 것으로 간주되지 않습니다.

본 백서는 어떤 식으로든 투자를 결정하기 위한 권고 사항으로 간주되거나 투자의 근거로 사용될 수 있는 정보를 포함하고 있지 않습니다.

BigC(심볼 'BigC')는 BigC 플랫폼 안에서만 실용성 있는 코인으로 사용하며, 투자의 목적이 아닙니다.

거래 플랫폼에 'BigC'를 제공하는 것은 BigC 플랫폼을 이용하도록 하기 위함이며, 투기 목적이 아닙니다.

BigC를 거래 플랫폼에 제공하는 것으로 코인의 법적 자격이 바뀌지는 않습니다. 코인은 그 어떤 종류로든 화폐나 채권으로 사용되지 않으며, 단순히 BigC 플랫폼에서의 도구일 뿐입니다.

BigC는 그 어떤 법적, 세무적, 혹은 재무적인 문제에 대한 고문으로 간주될 수 없으며, 집합적 투자 계획에서의 주식 및 지분 등으로 간주될 수 없다.

백서의 모든 정보는 일반 정보 목적으로만 제공되며, 'BigC'는 이 정보의 정확성과 완결성에 대한 보증을 제공하지 않습니다.

'BigC'는 금융 중개자, 주식, 채권, 보증, 증명서 또는 그 외에도 어떤 개인에게 이자, 배당, 투자수익에 대한 권리를 부여하는 것을 목적으로 하는 금융 상품이 아니며, 투기 및 투자 대상이 아닙니다.

'BigC'와 관련한 미래 성과 및 가치에 대해서는 그 어떠한 약속을 할 수 없으며, 본질적 가치, 지속적인 이익/수익 지급 및 훗날 특정 가치를 가질 것이라는 보장은 없다.

'BigC'는 법인 지분, 환불 불가 또는 소유권 증거가 아닌 자금 세탁 방지 목적의 승인을 요구받지 않으며 'BigC'는 회사에 참여하지 않습니다.

'BigC'는 기능성 상품으로 판매되며, 회사에서 수령한 모든 수익금은 어떠한 조건 없이 회사에서 자유롭게 사용할 수 있습니다.

'BigC'를 취득하려는 사람은 'BigC' 비즈니스 모델, 백서 및 이용약관 등이 각 관할 구역에서 적용되는 법률의 새로운 규정 및 규정 준수 요건으로 인해 변경되거나 수정될 수 있음을 이해하고 이에 유의해야 합니다.

이 경우 구매자와 '빅C' 코인을 취득할 계약자는 'BigC'나 제휴사 중 어느 쪽도, 이러한 변화에 인한 직접적 또는 간접적 손실 및 손상에 대해 책임을 지지 않는다는 것을 인정하고 이해해야 합니다.

'BigC'는 운영을 런칭하고 'BigC' 플랫폼을 개발하기 위해 최선을 다할 것입니다.

BigC를 구매하고자 하는 사람은 BigC 코인은 이를 관리하거나 달성할 것이라는 보장이 없다는 것을 인지하고 있어야 합니다.

그들은 BigC의 의도적인 부정행위 및 집단적인 무관심으로 인해 초래된 것이 아닌 이상, BigC를 사용할 수 없게 되거나 이와 관련이 있는 손실, 손해 등에 대한 어떠한 책임 및 책무가 없음을 인정합니다.

또한, 'BigC'는 'BigC' 플랫폼 및 어떠한 법적 주체를 통제하거나 방향성을 제시하고, 의사결정을 내릴 수 있는 권리를 제공하지 않습니다.

References

저작권 문제 ‘블록체인 기술’로 해결

기존 저작권 유통구조의 복잡함과 불합리한 저작권 수입 분배 문제를 블록체인 기술로 돌파하기 위한 한국저작권위원회의 연구결과가 발표됐다.

<http://news.mk.co.kr/newsRead.php?no=762030&year=2017>

‘블록체인’이 뭐길래… 비용 절감 효과 탁월

‘블록체인(Blockchain)’에 대한 관심이 뜨겁다. 지난해 국내 정보기술(IT) 업계와 금융권을 중심으로 불기 시작한 ‘핀테크’ 열풍이 블록체인으로 옮겨붙었다.

http://magazine.hankyung.com/apps/news?popup=0&nid=01&c1=1001&nkey=2016022901057000211&mode=sub_view

블록체인 시대 ‘성큼’… 유럽축구 티켓 판매에도 적용

유럽의 축구 경기를 판매하는 시스템에 블록체인 기술이 도입된다.

16일(현지시간) 유럽축구연맹(UEFA)은 블록체인 기술을 적용한 휴대폰 기반의 티켓 구매 시스템을 성공적으로...

<http://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2018081710253491394>

인터넷이 ‘블록체인’만나면… 복잡한 절차 ‘안녕~’

케이티(KT)가 블록체인 기술을 바탕으로 누구나 인터넷에 접속하면 자동으로 본인 인증이 완료돼 어떤 누리집이든 사용자이름(ID)와 비밀번호 입력 절차 없이 이용할 수 있는 ‘사용자이름 기반’ 인터넷 기술을 개발했다고 밝혔다. 또...

<http://www.hani.co.kr/arti/economy/it/854637.html>

라인, 1,000만 달러 규모 블록체인 벤처 펀드 설립

메시지 앱인 라인(LINE)이 1000만 달러 규모의 블록체인 벤처 펀드를 설립했다고 15일 발표했다.

라인의 자회사인 언블록(Unblock)을 통해 론칭한 이 펀드는 암호화폐와 블록체인 기술 분야의 스타트업에 투자하는...

<https://www.blockinpress.com/archives/7979>

의료서비스로 블록체인 ICO에 진출하는 메디피디아

세계 최초 의료관광 블록체인 플랫폼인 메디피디아가 의료서비스에 블록체인 기술을 접목하여 새로운 생태계를 만들고자 하여 큰 관심을 끌고 있다.

<http://www.fntoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=167895>

블록체인과 콘텐츠의 만남, 공정·상생 생태계 만들까?

4차 산업혁명의 핵심 기술로 '블록체인'이 떠오른 가운데 생산자와 소비자를 직접 연결한다는 점에서 블록체인과 콘텐츠산업의 접목이 어떤 변화를 가져올지 관심을 모으고 있다.

<https://www.boannews.com/media/view.asp?idx=72134>

中 정부 “블록체인 발전 도모… 관련 기업 450개”

중국 공업정보화부가 "지방정부 및 부처와 긴밀히 협력해 우수한 블록체인 산업 발전 환경을 조성하고 적극적으로 산업의 건강한 발전을 추진하겠다"고 9일 밝혔다.

http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?artice_id=20180810080834

지불 시스템 개선을 위해 블록체인을 도입하는 중국은행

중국은행은 금융 서비스 기업인 유니온페이와 함께 공동으로 결제 시스템 개발을 위해 블록체인 기술 응용 프로그램을 탐구하기로 했다.

<http://www.fntoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=167887>

구글, 블록체인 투자 속도 낸다

구글이 블록체인 기술에 상당한 관심을 보이고 있다. 구글 클라우드에 블록체인 기반 솔루션 개발 기능을 강화했다. 또 관련 스타트업에 대한 인수도 고려하고 있는 것으로 알려졌다.

http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?artice_id=20180726112458

구글, 클라우드 서비스로 블록체인 제공

구글이 금융 서비스 업계가 블록체인 기반의 애플리케이션을 개발하고 운영할 수 있는 클라우드 기반 플랫폼을 제공하기 위해 두 개의 파트너십을 발표했다.

<http://www.itworld.co.kr/news/110144>

영국, 복지수당에도 블록체인 적용… 연간 5조원대 부정수급 차단

영국은 2016년 국가 차원의 블록체인 기술 도입을 선언했다. 그리고 민간 기업과 협력해 다양한 실험을 진행하며 블록체인 기술에 대한 국가적 역량을 축적해나가기 시작했다. 투표 시스템에서부터 에너지 산업 활성화, 주요...

<http://www.hankookilbo.com/v/8b98ca7efc6349cf92cf85ae25528ff6>

창작자에게 수익을… 블록체인 SNS 잇딴 ‘출사표’

트위터, 페이스북, 인스타그램을 잇는 차세대 사회관계망서비스(SNS)가 블록체인에서 나올까. 블록체인 기반 SNS 서비스를 준비하는 프로젝트들이 국내에서도 잇따라 출사표를 던지고 론칭 준비에 들어갔다.

http://news.inews24.com/php/news_view.php?g_serial=1118665&g_menu=020200&rrf=nv

결론

새로운 차원의 엔터테인먼트

게임 산업의 플레이어(게임, 크리에이터, 투자자 및 마케터)들을 통합함으로써, BIGC는 여러 참여 주체들 간의 불안과 불신을 종식시키고, BIGC 아케이드와 엔터테인먼트 생태계를 확립하여 신뢰로운 환경을 만드는 것을 목표로 하고 있다.

BIGC 플랫폼에서 양육한 투명성은, 불신을 뒤따라 태어난 불안, 결정의 어려움 및 행동의 정체 등을 불식시킬 수 있다.

불신의 근절은 컨텐츠 내에 효율적 커뮤니케이션, 보안 및 문화적 다양성 등을 촉진시킨다.

통합은 다양한 혜택을 가져올 수 있다. 월 게이머들은 안전한 방법으로 거래를 하고, 산업 발전의 일부가 될 수 있으며, 개발자들은 IP 보호와 펀딩의 지원을 받을 수 있고, 투자자들은 유망한 신규 스튜디오들에 투자할 수 있는 자신감과 투명성을 확보하고, 마케터들은 게이머 분석과 효율적 커뮤니케이션 채널을 통해 싸고 효과적인 광고 수단에 접근할 수 있다.

플랫폼의 기능이 BIGC 엔터테인먼트 센터로 확장된 만큼 (영화, 음악, 앨범 및 콘서트를 포함), BIGC 비전은 계속해서 확장하여 게임과 미디어 산업을 포괄하고, 나아가 새로운 차원의 엔터테인먼트를 창조해 낼 것이다.

BigC

www.bigccoin.com