K-POP CLiCK

WHITEPAPER VER.2.0

K-POP CLiCK

Table of Contents

01. Background ---------- 01p

02. Problem ---------- 06p

03. Solution ---------- 08p

04. Platform introduction ---------- 09p

05. Block chain (Polygon dapp) ---------- 12p

06. Token distribution ---------- 16p

07. Partner ---------- 18p

08. Team ---------- 20p

09. Road map ---------- 22p

10. Legal disclaimers ---------- 26p

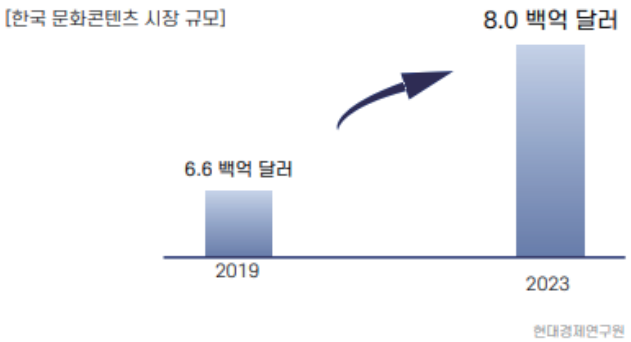
K-POP CLiCK

01. Background

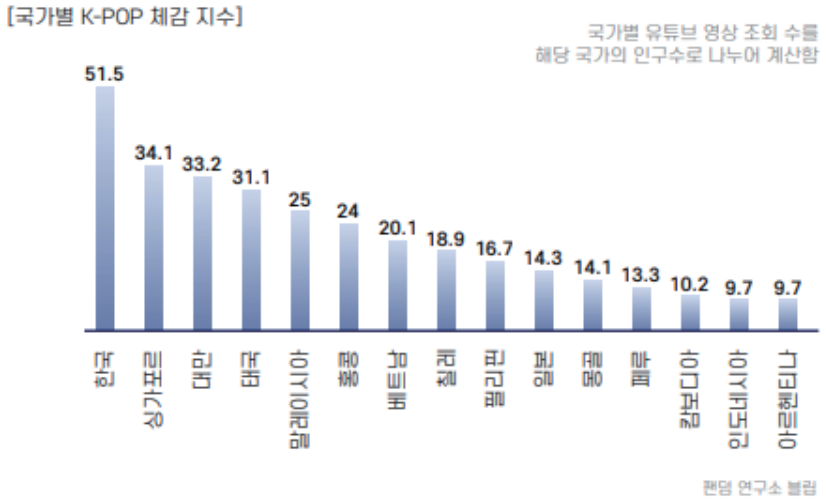
1.1 규모 경쟁력 갖춘 한국 문화 콘텐츠 산업

한국 문화 콘텐츠 산업은 세계 7개 규모로 이미 글로벌 규모 경쟁력을 갖추고 있으며, 특히 게임, 음악 , 영화, 방송 시장은 전 세계 10위권 내외를 차지하고 있다.
또한, 세계 시장에서 한국 음악 및 영상, 게임 관련 서비스 수출의 성장세가 지속되며 한국 문화 콘텐츠 산업 규모가 빠르게 성장하고 있다.

한국의 콘텐츠 시장은 세계 7대 시장 규모를 지닌 것으로 평가되고 있다. 미국의 문화 콘텐츠 시장은 2019년 8.8천억 달러로 세계 최대 규모이며 다음으로 중국과 일본이 각각 3.7억 달러, 1.9천억 달러 규모로 추정된다.



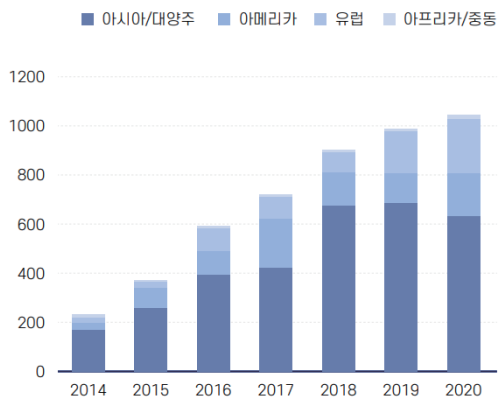
최근 음악, 영상. 게임, 등 한국 문화콘텐츠의 글로벌 위상이 크게 재고되며 한류의 새로운 도약에 대한 논의가 본격화되고 있다.그 예로 최근 방탄소년단은 미국 빌보드, 영국 오피셜 차트, 일본 오리콘을 비롯해 아이튠즈, 스포티파이, 애플뮤직 등 세계 유수의 차트 정상에 올랐고, 음반 판매량과 뮤직비디오 조회수, SNS 지수 등에서도 독보적인 기록을 써 내려가고 있다. 특히, 방탄소년단은 한 주에 빌보드 '핫 100' 차트와 '빌보드 200' 차트 정상을 동시 정복한 최초의 그룹이며, 통산 '빌보드 200' 5차례, '핫 100' 5차례 1위를 차지했다.
또한, '제63회 그래미 어워드'에서 한국 가수 최초로 단독 무대를 펼쳐 '빌보드 뮤직 어워드'와 '아메리칸 뮤직 어워드', '그래미 어워드'까지 미국 3대 음악 시상식 무대에서 공연하는 기록을 세웠다.



1.2한류 팬덤 기반 콘텐츠 IP 확장

디지털 플랫폼 발달로 국내 콘텐츠에 대한 접근성이 커지고 수요가 확대되면서 전 세계적인 한류 팬덤이 형성되고 있다. 음악 산업에서는 전 세계 음반 시장 축소 추세에도 불구하고 K-pop음반 판매량은 크게 증가하며 전 세계적인 한류 팬덤의 위력을 입증하고 있다. 이와 같은 한류 콘텐츠 인기에 힘입어 국내 콘텐츠 IP가 영상, 게임, 상품, 관광 등 다양한 분야로 활용되고 있어 더욱 큰 부가가치 창출이 기대된다.

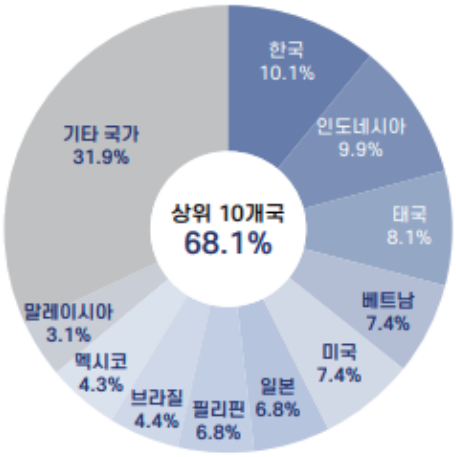
[지역별 연간 한류 커뮤니티 추이]



한국국제교류재단

한국 문화콘텐츠에 대한 글로벌 접근성이 높아지고 수요가 확대되면서 전 세계적인 한류 팬덤이 형성되고 있다. 특히, 최근 한류 팬덤이 기존 아시아 지역에서 전 세계로 확산되었다. 유튜브, 틱톡등의 비디오 플랫폼이 활성화 됨으로 K-pop의 접근성이 높아지고 수요가 확대 되면서 다양한 지역에서 한류 팬덤이 증가하고 있는 추세다.

[국가별 K-POP 현황]



팬덤 연구소 블림

전 세계 한류 커뮤니티(팬클럽 등) 회원 수가 매년 증가하는 가운데 , 최근 아시아 지역 (2014~2019년 연 평균 성장률 32.3%)뿐만 아니라 미국(35%), 유럽(60.7%) 등에서도 크게 증가하고 있다.

글로벌 실물 음반시장 규모가 2013년~2019년 연평균 -5.7% 성장하는 가운데, K-pop 실물 음반 판매량은 같은 기간 연평균 27.7% 성장하였다. 코로나 19로 인하여 오프라인 공연 등이 제대로 이루어지지 못한 2020년 상반기에도 K-pop 음반 판매량은 전년대비 41.9% 상승하였다.

1.3 디지털 콘텐츠 시장 성장에 따른 한국 콘텐츠 진출 기회 확대

세계적으로 디지털 콘텐츠 시장이 빠르게 성장하고 있는 가운데 한국의 디지털 콘텐츠 시장은 전 세계 5위로 주요국 대비 상대적으로 빠르게 성장하고 있다. 이와 같은 디지털 콘텐츠 플랫폼이 다양해지면서 한국 문화콘텐츠의 국내외 시장이 확대되고 진출기회가 확대되고 있다.

한국 문화 콘텐츠 산업이 갖는 도전과제는 ‘ 글로벌 경쟁력을 갖춘 국내 콘텐츠 플랫폼의 부재‘, ‘ 한국 문화 콘텐츠 산업의 상대적으로 낮은 노동생산성‘ , ‘ 문화기술 선진화를 위한 인프라 개선 필요 '라고 볼 수 있다. 신 한류 도약을 위해서는 도전과제 수행을 위한 노력이 있어야 할 것이다.

글로벌 콘텐츠 플랫폼 경쟁이 심화되는 상황에서 국내 사업자들은 콘텐츠 공급자와의 수직적 결합, 제휴 등 다양한 전략을 통해 대응하고 있다. 그러나 여전히 글로벌 플랫폼 사업자에 비해 경쟁력이 약하며, 아직까지 디지털 미디어 시장을 주도할 국내 플랫폼 사업자가 부재한 상황에 있다.

1.4 지적재산권의 관심도 증가

한류 뿐 아니라 다양한 문화 컨텐츠가 대형 미디어와 접목해서 많은 부분이 쉐어 되면서 창작자들의 지적재산권을 보호해야 한다는 목소리가 많이 울려 퍼지고 있다.
다만 저작권 관련해서는 각 국가의 저작권법도 다르고 2차 창작같이 파생적으로 변하는 문화적 가치를 저해할 수 있다는 의견도 있으나 넷플릭스, 티빙, 왓챠와 같은 스트리밍 사업자들이 나오면서 예전과 같은 불법 다운로드는 많이 사라진 상황이다.

1.4 블록체인의 발전

블록체인은 2009년 나카모토 사토시에 의해서 최초 시작되었다. 블록체인을 실행하기 위해서 많은 요소들이 존재하나 가장 중요한 보상을 통해 생태계에 기여한 노드에게 보상으로 코인을 주게 되는데 이때 최초 발행한 코인이 비트코인이다.
그 이후 현재까지 이더리움, 에이다, 비트코인캐시, 라이트코인등의 코인들이 발전을 거듭해 2021년에는 메타버스와 NFT에 이르기까지 다양한 분야로 확장, 발전하고 있다.
이는 많은 것을 의미한다. 탈 중앙화 와 높은 보완성, 확장성, 비용절감등 다양한 장점을 가지고 많은 사업군이 부가가치를 올릴 수 있다는 점이다. 현재는 현금 자산으로 분류가 되지는 않지만 이미 크립토 커런시(Cryptocurrencey)라고 명명하여 디지털 자산의 일종으로 자산의 가치를 인정받고 있다.

블록체인의 발전은 이더리움이 주도하고 있다. 이더리움은 2022년8월 머지가 완료되었고 9월 기존의 pow방식을 버리고 pos로 전환하였다.

또한 상하이 업그레이드를 목전에 두고 있다.
1) 상하이 업그레이드는 비콘 체인(Beacon Chain) 메커니즘을 통해 유저들을 이더리움 검증에 참여시켜 스테이킹 접근성과 효율성을 높인다. 비콘 체인 메커니즘은 민주적인 스테이킹 절차를 통해 네트워크 참여도를 높여 네트워크 보안과 탈중앙화 수준을 증가

2) 둘째로 '머지(Merge)' 업그레이드는 이더리움 블록체인을 지분증명 컨센서스 시스템으로 전환시켰다. 또한 이더는 EIP-1559 업그레이드를 통해 거래가 발생할 때마다 발행량이 줄어드는 디플레이션 자산이 되었다. EIP-1559가 도입한 예측이 쉽고 안전한 거래 수수료 체계로 트랜잭션 수수료 일부 소각도 가능해진다.

이더리움의 발전에 영향을 받아 레이어2(layer2)프로젝트 또한 확장되어 지고 있다.
k-pop click가 택한 폴리곤이 그 대표적인 예이다. 그외에도 루프링, 옵티미즘, 아비트럼 등이 있다.

그중 폴리곤은 단연 돋보인다. 폴리곤은 kEVM(영지식 이더리움 가상 머신)의 공개 테스트넷 출시를 발표했습니다. 이번 출시는 비전과 목표에 부합하는 Polygon 프로젝트를 발전시키려는 비전의 일부입니다. Polygon은 EVM과 유사한 환경 내에서 ZK 증명을 사용하게 되었다.

K-POP CLiCK

02. Problem&Solution

2.1 문화기술 선진화를 위한 환경 및 인프라 개선 필요

문화산업과 첨단 기술이 접목된 문화기술(Cultural Technology)의 선진화를 위해 국내 규제, 인적자원, 기술 환경 및 인프라 개선이 필요하다. 한국의 전반적인 디지털 경쟁력 순위는 63개국 중 10위로 높은 수준이나, 관련 인적자원 및 규제 부문 등의 경쟁력은 비교적 낮은 수준이다.
더욱이 5G 서비스 상용화로 증강현실, 인공지능 등 첨단 기술을 접목한 콘텐츠 제작 및 공급이 용이해지면서, 관련 기술 환경 및 인프라 개선을 통한 지속적인 경쟁력 제고에 힘써야 한다.

2.2 경쟁력 있는 콘텐츠 플랫폼 부재

유튜브, 틱톡, 인스타그램 등과 같은 세계적인 플랫폼이 없는 것은 그만큼 많은 콘텐츠와 많은 지적재산권을 실행할 수 있는 국내 플랫폼이 없는 것이 정말 아쉽다.
티빙, wave와 같은 국내 스트리밍 플랫폼이 있지만 영화나 드라마에 편중되어 있어 일반 창작자 및 큐레이터들의 활동은 제한적일 수 밖에 없다. 물론 음악은 m.net을 통해 세계적으로 많은 부분 k-pop을 알리지만 이 또한 자유로운 콘텐츠를 알리기에는 부족함이 따른다고 할 수 있다.

2.3 창작자들의 권익 보호의 어려움

K-pop 관련 많은 컨텐츠들이 현재 유튜브나 틱톡 등에서 큐레이터들을 통해서 가공되어 유통되어 지고 있지만 이 부분에 대해서 정확한 검증이 이루어 지지 않고 있으며 그렇기 때문에 실제 창작자들의 권익을 대부분 보호 할 수 없는 것이 현실이다. 법적으로 해결해야 하거나 관련 영상을 내려달라고 요청 하는 것이 창작자가 할 수 있는 유일한 방법이다. 해당 플랫폼이 세계적인 플랫폼이기에 CS에도 한계가 있을 수 있다.

2.4 창작자들의 수익 분배의 반 투명성

현재의 구조는 실제 컨텐츠를 생산하고 배포하는 창작자와 그 창작물을 큐레이팅하는 큐레이터의 수익구조가 명확하지 않다. 오히려 큐레이터들의 수익이 더 많은 경우도 존재한다. 이는 창작물의 혹은 아티스트들의 심혈을 기울인 창작물이 무단으로 오용되는 경우가 많고 이를 직접적으로 재제하지 않는 창작자들도 존재하기 때문이다.
물론 2차 가공자인 큐레이터들이 홍보수단으로 창작자들은 인식하기 때문에 그러한 경우도 있지만 창작자들이 많은 기회비용을 투여한 창작물에 대한 수익을 인정받지 못하는 경우가 지속되는 것은 바람직하지 못하다. 이러한 경우가 지속이 된다면 실제 창작자들 비중보다 큐레이터들의 비중이 높아지는 상황이 연출 될 수 있다.
결국엔 퀄리티 있는 1차 창작물이 줄어들 수 밖에 없다.

3.1 경쟁력 있는 K-POP 플랫폼 양성

K-POP는 현재 전 세계가 주목하는 문화컨텐츠다. 이는 한국이라는 나라의 문화와 환경을 알릴 아주 좋은 기회다. 원더걸스부터 지금의 BTS까지 많은 K-POP 아티스트들의 노고는 우리가 꼭 K-POP플랫폼을 양성화하여 세계적인 플랫폼으로 성장해야하는 밑거름이 되었다. K-POP CLICK 플랫폼은 이러한 K-POP의 위상을 더욱더 알리고 한국콘텐츠의 우수성을 알리고자 한다. 우수한 콘텐츠 경쟁력을 바탕으로 한국 문화산업의 새로운 도약 계기가 만들어지고 있는 상황에서, 문화산업의 패러다임 변화에 능동적 대처와 새로운 전략 마련을 통해 '신(新)한류' 르네상스 시대를 개척하도록 하겠다.

3.2 블록체인을 활용한 창작자들의 권익을 보호

문제점에서 보았듯이 국내 창작자들의 권익을 보호하기 위해서는 다양한 법제 속에서 해결책을 제시 해줘야 한다. 이는 블록체인이라는 기술을 사용해서 보완성과 확장성을 통해서 보호가 가능하다. 컨텐츠 창작자는 정당한 권리를 행사 할 수 있어야 하며 자신의 컨텐츠를 K-POP CLICK 플랫폼을 통해 수익을 배분 받을 수 있으며 자유롭게 큐레이팅에 참여 할 수 있다. 각각의 수익 배분은 투명성을 가지고 분배될 수 있으며 각각의 역할을 정확하게 배분될 수 있다. 이를 통해 합리적인 K-POP 알리기 운동에 모두가 동참 할 수 있다.

3.3 창작자를 위한 지원 정책

K-POP CLICK의 플랫폼내에 참여하고 있는 월드케이팝센터는 미래의 K-POP을 선도해 나갈 인재 양성을 하고 있다. K-POP CLICK은 향후 제 2의 BTS를 꿈꾸는 인재들을 위한 지원정책을 지원할 계획이며 이를 통해 많은 미래의 K-POP 스타들을 통해 많은 창작자들의 활동반경을 넓혀주고 그로 인해 퀄리티 있는 교육과 콘텐츠를 생산해 낼 수 있는 환경을 조성하고자 한다.

3.4 언텍트 시대의 맞춘 공연 활성화

K-POP CLICK은 코로나 19로 인해 2년 동안 취소됐던 공연을 활성화 하기 위해 공연장을 개설하였고 방역 시스템을 통해 안전한 공연을 송출할 계획을 가지고 있으며 이를 2개월 단위로 지속적으로 송출할 예정이다. 이를 통해 유저는 일정 부분 플랫폼 내에서 활동 혹은 토큰 구매를 통해 공연을 집에서 즐길 수 있게 된다. 이는 위축됐던 공연 문화를 다시 황성화 하여 창작자들의 수익을 극대화 하고 K-POP공연을 보고자 했던 유저들에게도 다양한 공연을 즐길 수 있는 환경을 제시 하고자 한다.

K-POP CLiCK

03. Platform introduction

4.1 K-POP CLICK 플랫폼의 구성

K-POP Click 플랫폼은 블록체인 기술과 K-POP 콘텐츠가 결합된 전문 커뮤니티로서 전 세계 K-POP 팬덤에게 고품격의 K-POP 콘텐츠 서비스를 제공한다. K-POP Click 플랫폼은 다양한 K-POP 콘텐츠와 K-POP 관련 굿즈 상품을 구매할 수 있는 쇼핑몰, 연예인들의 개별 제품을 판매 할 수 있는 라이브 커머스, 아티스트들과 관련된 NFT 마켓, 등을 사용가능하며 검증된 K-POP 차트와 연예뉴스 등을 제공하고자 한다.
KPOPCLICK은 세계 여러나라의 KPOP을 알리고 KPOP을 배우고자 하는 아티스트들에게 기회를 주고자 “클릭더스타”라는 오디션을 기획하고 있다.

4.2 GINI Ground

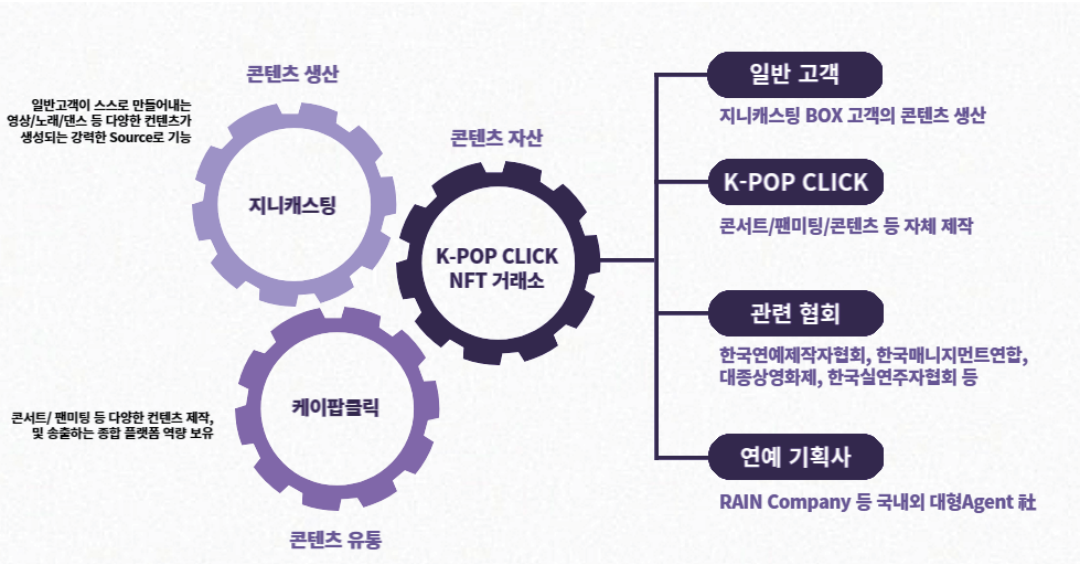
지니그라운드는 지니그라운드 플랫폼을 통해 타 엔터회사들의 콘텐츠를 유통 및 송출 서비스를 진행하며, 그와 별개로 지니그라운드에서 자체적으로 온라인 콘서트, 팬미팅, VOD 등의 케이팝 콘텐츠를 기획 및 제작하여 서비스를 제공한다. 또한, 온 오프라인 케이팝 콘텐츠 티켓 판매 및 공연 송출 서비스를 제공하고 스타 MD상품과 스타 앨범을 구성을 하고 판매한다. 지니그라운드는 콘텐츠 기획, 공연 사업, 교육 사업등의 서비스를 제공하는 한류의 종합 엔터테인먼트 회사이다. 콘텐츠의 생산과 소비, 문화코드의 선순환 고리를 스스로 만들어 내는 지니그라운드는 엔터테인먼트와 SNS를 연결하는 전세계 대중문화의 새로운 패러다임을 창조한다.

[지니그라운드 제작 공연]

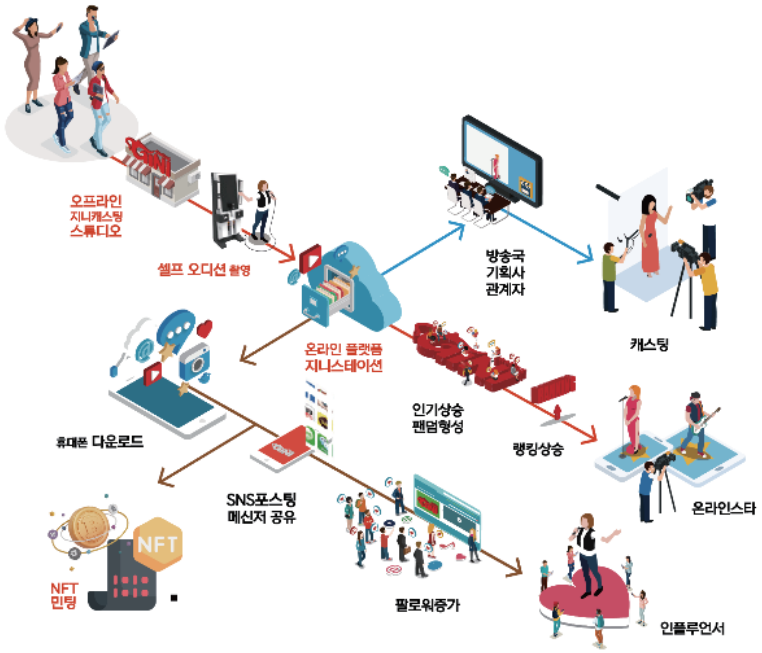
4.3 지니캐스팅

지니캐스팅은 손쉽게 고퀄리티 오디션 영상을 만들 수 있는 미니 셀프 오디션 스튜디오다. 보컬, 댄스, 연기, 모델, 개그 등 원하는 장르의 오디션 영상을 다양한 크로마키 배경과 합성하여 만들고, SNS나 유튜브에 업로드할 개인 소장 영상도 재미있게 촬영할 수 있습니다. 조명과 음향이 완벽하게 세팅된 스튜디오에서 나만의 영상 콘텐츠를 만들어 볼 수 있는 시스템으로 구성되어 있다. 코로나 시대를 맞아 실제 오디션은 이루어지지 않았으나 지니캐스팅을 통한 아이돌그룹 오디션을 진행 하고자 하기도 했다. 현재는 언택트 시대에 맞춘 언택트캐스팅을 준비중이며 누구나 쉽게 자신만의 매력을 뽐내 볼 수 있는 하나의 콘텐츠로 자리매김할 것이다.

플랫폼 /NFT연계



PROCESS



K-POP CLiCK

04.Block chain

05. Block chain

5-1 폴리곤 소개

K-POP CLICK은 최초 이더리움 기반의 erc-20으로 제작 했으나 수수료문제와 트랜젝션의 속도 문제등을 고려하여 polygon네트워크로 전환하고 앞서 말한 문제점들을 해소하고자 한다.

폴리곤은 Polygon (MATIC)은 블록체인에서의 트랜잭션 속도를 향상시키고 비용을 절감하는 것을 목표로 하는 이더리움의 두 번째 레이어 네트워크 솔루션 이다.

5-2 DApp service - voting

K-pop click는 엔터테인먼트 플랫폼으로서 오디션(voting), NFT, VOD, 교육 프로그램 등을 지원하는 서비스를 하게된다.

1차적으로 오디션 VOTING은 기존방식과는 다르게 블록체인을 활용함으로서 조작이 불가능한 투명성을 보장하게 된다.
모든 정보가 블록체인에 담기게 되며 오디션을 진행하는 참가자 및 투표자 모두 투표의 상황을 확인할 수 있게 된다.

Voting의 블록체인이 필요한 이유는 아래와 같다.

투명성 : 투표자와 오디션 참가자는 자신의 투표상황을 정확하게 체크 할 수 있어야 하며 정확히 집계가 되었는지 알 수 있다. 또한 누구든지 투표 집계가 가능 하여 조작을 방지 할 수 있다.

2) 안전성 : 투표는 시작부터 종료시점까지 오류 없이 안전하게 이루어져야 한다.

3) 비밀투표 : 투표는 익명을 보장해야 하고 투표에 대한 내용은 공개하되 개인의 개인의 정보는 공개되어서는 안된다.

그 이외 이중투표 및 투표권에 대해서는 오디션 특성상 상황에 따라 변동성을 주고 개발을 할 예정이다. 다만 이중투표는 불가할 수 있으나 누적 및 도네이션 형태에 따라서는 이중투표를 허용하고자 한다.

5-3 DApp service – NFT

K-POP CLICK은 NFT마켓 플레이스를 오픈할 예정이다. NFT(Non-Fungible Token)은 블록체인에 저장된 데이터 단위로, 고유하면서 상호 교환할 수 없는 토큰을 뜻한다. NFT는 사진, 비디오, 오디오 및 기타 유형의 디지털 파일을 나타내는데 사용할 수 있다. 사본은 인정되지 않는다. 이러한 디지털 항목의 사본은 누구나 얻을 수 있지만 NFT는 블록체인에서 추적되어 소유자에게 저작권과 소유권 증명을 해야한다.

K-POP CLICK의 NFT마켓에는 K-POP아티스트들의 친필사인부터 음악, 영상, 그림 등의 다양한 제품들이 판매될 예정이며 이는 ERC-20이 아닌 2018년 받아들인 ERC-721을 이용해 토큰이 작성될 예정이다. ERC-721의 대표적인 예로 들자면 크립토 키티가 있다. 크립토 키티는 신기하게도 전세계에 동일한 고양이가 나오지 않게 제작되었다. 이처럼 희소가치가 있는 이쁜 고양이가 나오게 되면 비싸게 팔리는 구조를 가지고 있다.

1) K-POP CLICK은 앞으로 진행할 오디션을 통해서 다양한 NFT를 발행할 예정이다.

“ 클릭 더 스타“ 는 베트남을 시작으로 필리핀, 캄보디아, 일본, 한국등에서 오디션을 진행할 계획을 하고 있으며 이를 통해 다양한 NFT가 발행 될 수 있으며 향 후 국제적으로 활동하게 될 KPOP 아티스트들의 초기 NFT가 발행 될 것이다.

또한 ERC-1155를 통해서 멤버쉽 형태의 팬클럽 NFT도 발행할 계획이다.

멤버쉽 NFT는 오디션의 합격한 아티스트들의 응원 및 행사지원등을 보조하고 공연 등의 티켓지원, 굿즈지원등을 받을 수 있는 서비스를 계획하고 있다.

2) 지니캐스팅을 통한 NFT발행

지니캐스팅은 팬데믹을 인해 부스 확장에 어려움을 겪고 현재 버전 2를 출시했다. 버전2 에는 사진, 영상, NFT 발행등의 기능이 추가 되었으며 NFT발행을 통해 개인들이 자기의 영상을 NFT 발행하여 소유할 수 있으며 추후에는 오디션 부스로도 활용되어 다양한 NFT를 양산 할 수 있게 된다.

5-4 vod service

K-POP CLICK은 현재 vod 서비스를 진행하고 있으나 유료화로 진행하지 않고 무료 서비스를 진행하고 있다. 현재는 app이 아닌 web 서비스를 진행하고 있고 현재 dapp 으로 전향중에 있다.

지금까지 KPOPCLICK VOD는 드림라이징, 드림콘서트등 다양한 컨텐츠를 중심으로 VOD 서비스를 진행했으며 앞으로는 “클릭더스타"등의 오디션 부터 음악방송을 기획하여 진행을 이어갈 예정이다.

현재의 무료 서비스는 추후 유료 서비스로 전환 될 수 있으며 이는 블록체인 생태계를 유지 하기 위해 사용될 예정이다.

5-5 METAVERSE

K-POP CLICK은 메타버스 업체와 협력하여 서비스를 같이 할 수 있는 방향성을 두고 있다.

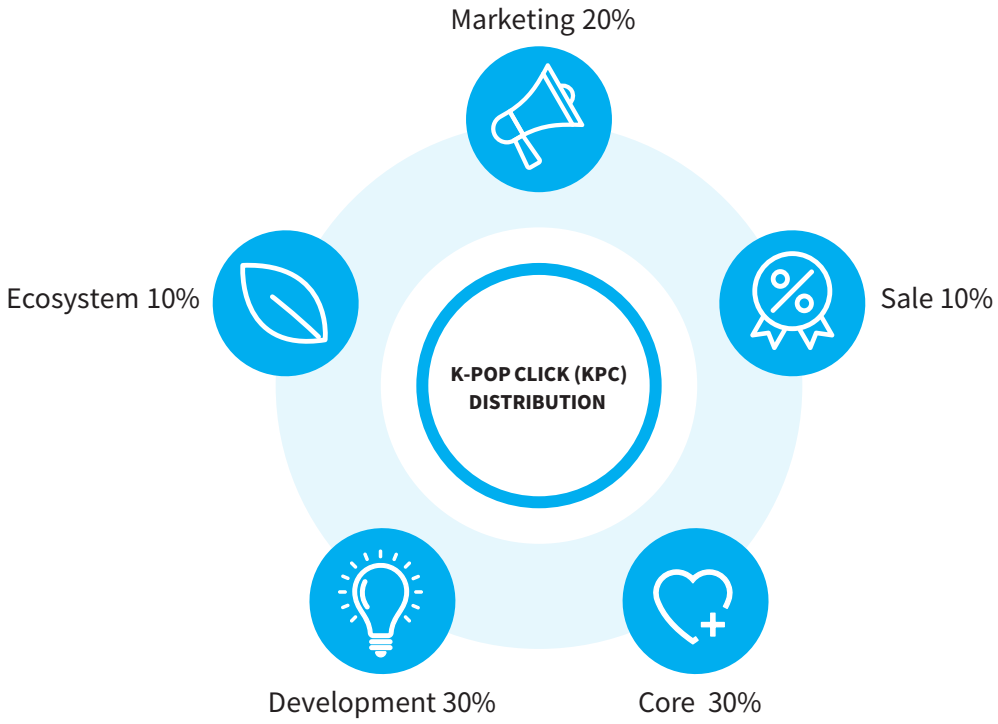
K-POP CLICK은 메타버스환경에서 팬 사인회(클릭더스타), 굿즈, NFT등을 발행 할 수 있도록 확장성을 두고 개발 될 예정이며 다양한 메타버스 환경에서 서비스 할 수 있도록 적극적으로 MOU를 맺어 나갈 것이다.

K-POP CLiCK

06. Token distribution

6. Token distribution

K-POP CLICK (KPC)는 K-POP CLICK 생태계 내에서 이루어지는 경제 활동의 매개체로 주된 사용처는 창작물의 시청, GOODS 구매, 패키지 구매, 보상, 수익 분배에 사용된다.



목록	세부목록	수량	비율
core	Team	150,000,000	3%
	Advisor	50,000,000	1%
	Reserve	1,000,000,000	20%
	Foundation	300,000,000	6%
Development		1,500,000,000	30%
Ecosystem	Escrow	300,000,000	6%
	Partner	200,000,000	4%
Marketing	Airdrop	50,000,000	1%
	Advertisement	750,000,000	15%
	Community	200,000,000	4%
Sale	Exchange	200,000,000	4%
	Pre-sale	300,000,000	6%
Total		5,000,000,000	100%

토큰의 분배는 크게는 다섯 분류로 구분하고 세부항목은 12개로 나누었다. K-POP CLICK은 문화컨텐츠를 다루는 항목으로 상황에 따른 변화가 많이 발생할 수 있다. 그러기에 세부항목의 사용용도는 대분류내에서 변동될 수 있다. 락업해제 및 사용 용도 보고는 상황에 따라 1개월 전에 커뮤니티에 공지할 것이며 그에 따른 투자자에 피해가 가지 않도록 노력할 것이다.

K-POP CLiCK

06. Partner & Team

7. Partner

K-POP CLICK 파트너는 문화컨텐츠에 필요한 제공 및 협력 관계에 있으며 상호호환 하고 있다. K-POP CLICK 파트너는 아래와 같다.

K-POP CLICK 파트너를 기반으로 아티스트와 관련된 창작물, 공연, goods를 제공받거나 직접 참여를 유도 하고 있다. 파트너사들은 적극적으로 한류의 세계화를 위한 발판을 마련 하고자 파트너를 체결하였다.
파트너와의 토큰 배분은 정도에 따라 배분되며 그에 따른 락업(Lockup) 정책을 가져간다.

K-POP CLICK은 국내뿐 아니라 해외 파트너들과도 교류 하고 있으며 코로나19로 인한 협력 체결이 미뤄지고 있는 상태지만 곧 해외 각국에 미디어들과도 협력을 체결할 예정이다.

8. Team

8-1 팀 소개

CEO (Founder)
Park Sung Jin

㈜로지엔터테인먼트 대표
<별똥별 스타도네이션>기획, 운영
SBS방송아케데미예술원 대표 재직
㈜한류트레이닝센터 대표 재직
서울문화홍보원 원장 재직
지니그라운드 설립
월드케이팝센터 설립/대표
서울미래음대안학교 설립

CFO

Kim Sang Hoon

㈜지원리얼티 대표
㈜지케이엔터 대표
前 신한은행 총무부 부동산 팀장
월드케이팝센터 부대표

CMO

Shin Jong Oh

㈜T엔터테인먼트
㈜CJ뮤직
㈜로지엔터테인먼트
SBS 아카데미
(주)한류트레이닝센터 이사
현재 ㈜지니캐스팅 대표
현재 ㈜바이칼엔터 대표

CTO

Moon Jun Hyun

두원공과대학교 외래강사
광운대학교 컴퓨터과학과 수료
광운대학교 정보 과학 교육원
겸임교수
2018~현재 ㈜지니캐스팅
기업부설연구소 소장

Kim Woon Bai

KB국민은행 근무
아이센스24 대표
베트남어 통역사
월드케이팝센터 전무이사

Shin Soo Chul

서울미래음대안학교 사업단장
前 지니캐스팅 상무이사
前 한류트레이닝센터 상무이사
前 글로벌선진학교 장학사업단장

Andy Choi

월드케이팝센터 홍보마케팅 차장
前 ROBINKOR co.,ltd

Kim Hyuk Jae

월드케이팝센터 홍보마케팅 과장
前 ROBINKOR co.,ltd

Lee Ji Hye

월드케이팝센터 홍보마케팅
前 스타하마 어플 및 코인 마케팅
前 엔터하마 홍보팀
상명대학교 문화기술대학원
공연예술경영학과

SHOHRUH ORIPOV
(john)

월드케이팝센터 해외 사업부 팀장
경희대학교 국제대학원
국제경영학과
Credit Standard bank
(Uzbekistan)
Pahta bank (Uzbekistan)

Bang Kuan Il

사단법인 별똥별스타도네이션
사무국장
락희미디어 대표
청소년인성교육 공연 총괄
전 청소년 인성교육 문화센터
사무국장

Kwon Young Sung

월드케이팝센터
크레스트72 스튜디오
서울시 무용단 연수단원
경희대학교 호텔관광대학교
문화관광콘텐츠학과
경희대학교 무용학부 한국무용
고양예술고등학교

WEE JIA LING

월드케이팝센터 공연기획팀
단국대학교 커뮤니케이션학부

AN Da In

월드케이팝센터 공연기획팀
국민대학교 경영대학 경영정보학부

Kim Dae Young

월드케이팝센터 본부장
지니캐스팅 기업부설연구소장
한국정보통신 인력개발센터
자격검정 전문위원
두원공과대학교 디스플레이계열
겸임교수

Byon Ji Hyon

서울미래음대안학교
산학협력단장
서울차세대국제영화제 이사장
엘가바이오그룹 대표이사
초본테크 대표이사

Lee Seung Jun

서울미래음대안학교 교무행정단장
(사)한국코치협회 인증프로코치
전 (사)한국크리스천코치협회
인증위원장

8. Team

8-2 Advisor

Lim Man Hyuk

전 아리랑TV미디어 사장
현 상명대학교 특임교수

Kim Hee Sung

영화감독
2019 KBS 스포츠예술학원 주임교수
2018 국민대학교 극영화액션교수

Kim Jung Wook

전 ㈜SM엔터테인먼트
전 ㈜팝업엔터테인먼트 대표이사
현 ㈜JWK엔터테인먼트 대표이사
현 (사)한국연예제작자협회 이사

Jeon Bong Jin

ANN, 휘성, 거미, 윤미래,
렉시, 빅뱅 등
가수 혹은 다수 연습생
보컬 트레이닝 진행

Kim Jun Sun

1995년 락밴드 '뷰 투' 멤버
1996년 락밴드 '컬트' 멤버
2005년 스타메이드 엔터테인먼트
대표이사

Kang Jin Suk

법무법인 율원 변호사
한국연예매니지먼트협회
고문변호사
대중 문화 예술기획업 법정교육
법률강사(2017)

Kim Young Suk

예원 E&M 대표
전 한류트레이닝센터 센터장
전 (사)음향예술인협회 회장
예음스튜디오 설립 대표

Seo Kyoung

건국대 대학원 경영학박사
산업기술평가원 심사위원
정보통신산업연구원 심사위원
건국대 신산업융합학과 겸임교수

Eo Cheon Sun

현 지오컴퍼니 대표이사
현 라현 성형외과 피부과 대표
전 미소채움 성형외과
피부과 대표원장

Kim Woo Jin

현 더스토리하우스 대표이사
현 커머스큐브 대표이사

Lee Sang Wook

MTV 스쿨어택
MTV LIVE NOW
KBS 이소라의 두번째 프로포즈
MBC prime concert 등
다수 프로그램 제작

Yoon Byung Woon

(사)한국M&A컨설팅협회 사무총장
㈜인터오션엠에스 부사장
㈜콘체르트파트너스 대표이사
한국중소기업금융협회 총괄부회장
법무법인 하나 전문위원

Ryu Seong Heon

중앙대학교 경영학사
Donyang insurance
StarCenter director
Golden Bridge group
Nomsdscgbg ceo

Bang Mi Na

크레스트72 부대표
SHH&CO, 트리뷰트 이사
매거진 Thanks giving 창간 총괄

Kim Yoon Il

SHH&CO 대표이사 &
에이벡스 Director
버튼숲 이엔티 COO
티원미디어 COO
SID&S CEO

Lee Jong Hun

스카이 씨앤에스 대표이사
한국프랜차이즈산업협회 협력이사
한국외식산업협회
한국신지식인협회 임원

Shin Sang Heon

㈜비아인터내셔널 대표
㈜DER제강 근무
대구경신고 총동문회
대외협력국장

Kim se Hoon

(前) 관세청 FTA총괄과장(서울)
조사정보과장(인천)
감시과장(부산)
휴대품과장(평택)
(現) 유주얼관세법인 전무
다다글로벌 이사

K-POP CLiCK

07. Road map

9-1 Global Audition

CLICK THE STAR는 전 세계 32개국에서 펼쳐지는 초대형 걸그룹 서바이벌 프로젝트로, 각 나라별 7인조의 동명 글로벌 걸그룹이 데뷔하는 글로벌 오디션입니다.

한 시즌당 1개~3개의 나라로 시즌이 구성되며, 시즌 1은 베트남 / 시즌 2는 필리핀 / 시즌 3는 일본 / 시즌 4는 한국 / 시즌 5는 캄보디아 순으로 오디션 진행 국가가 예정되어 있습니다.

평가 단계 중 본선 평가와 결선 평가 그리고 데뷔 서바이벌 단계에서는 대중 투표와 조회수 평가가 동반되며, 대중 투표는 케이팝클릭 플랫폼의 블록체인 기술을 활용한 보팅 시스템을 통해 진행되며 조회 수 평가는 클릭더스타 공식 유튜브 누적 조회 수를 반영하여 진행됩니다.

09. Road map

K-POP CLiCK

9-2 SCHEDULE (2020~2021)

2020. 4Q
THE BOYZ / CIX /
김현중 온라인 콘서트 제작 및 송출
SBS SUPER CONCERT

2021. 1Q
트롯트 / CCM 온라인 콘서트 제작 및 송출

2021. 2Q
송해 온라인 토크쇼 제작 및 송출

2021. 3Q
KPC 최초 발행(erc20)

2021. 4Q
K-POP 상설공연장 개관(남산)
부산머니쇼 참가(부산 벡스코)

2022

2022. 1Q
케이팝클릭 플랫폼 오픈
글로벌 거래소 MEXC 상장
웰컴 케이팝클릭 콘서트 제작 및 송출
드림라이징 인 케이팝클릭 시리즈 제작
및 송출(케이팝클릭 플랫폼, MBC M)

2022. 2Q
대통령직인수위원회 방문 및 트레이닝 체험
드림콘서트 공동제작 및 라이브 송출
K-POP 아이돌 온라인 팬미팅
드림라이징 인 케이팝클릭 시리즈 제작 및
송출(케이팝클릭 플랫폼, MBC M)
서울국제관광전 참가(서울 코엑스)

2022. 3Q
NFT 플래폼 개발
세비야FC 케이팝 체험
드림라이징 인 케이팝클릭 시리즈
제작 및 송출(케이팝클릭 플랫폼, MBC M)
드림스테이션 인 케이팝클릭 시리즈
제작 및 송출(케이팝클릭 플랫폼, MBC M)
(케이팝 키즈 프로그램 런칭)

2022. 4Q
케이팝클릭 플랫폼 블록체인화 진행
드림스테이션 인 케이팝클릭 시리즈
제작 및 송출(케이팝클릭 플랫폼, MBC M)
케이팝 커버댄스 페스티벌 개최
케이팝 체험 프로그램 진행
국기원 업무 협약 진행
론치패드 중동(두바이) 참여
글로벌 엔터테인먼트 엑스포 참여
케이팝 태권도 관광 프로그램 제작

09. Road map

2023

2023. 1Q
KPC 하드포크 진행(MATIC)
드림스테이션 인 케이팝클릭 시리즈
제작 및 송출(케이팝클릭 플랫폼, MBC M)
클릭더스타 오디션 시리즈 런칭
글로벌 오디션 클릭더스타 그룹명
브랜딩 공모전 진행

2023. 2Q
글로벌 오디션 클릭더스타 시리즈
케이팝 태권도 관광 프로그램 런칭
베트남 동화 거래소 상장(예정)

2023. 3Q
글로벌 오디션 클릭더스타 시리즈

2023. 4Q
글로벌 오디션 클릭더스타 시리즈
케이팝클릭 플랫폼 고도화

K-POP CLiCK

10. Legal disclaimers

10. Legal disclaimers

KPC Token 판매에 참여하기 전에 아래의 공지사항을 자세히 읽어 주세요.

이 공지는 본 백서를 읽는 모든 분에게 적용되며, 공지가 변경되거나 업데이트 될 수 있음을 유의 하시기 바랍니다. 귀하의 향후 행동에 대해 확실하지 않다면 법률, 재무, 세무 등 기타 전문가의 자문을 구할 것을 권장합니다. 백서 및 홈 페이지에서 제공 되는 정보는 참고 사항이며, 'KPC' 구매와 관련된 조언을 제시하지 않습니다. 또한, 'KPC' 구매, 판매를 포함한 모든 거래 행위는 당사자의 책임하에 이루어져야 합니다.

법적 고지

본 백서는 'KPC' 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 'KPC'의 사업운영, 재정상태 등에 따라 본 문서에 기재된 정보가 변경될 수 있습니다. 본 백서는 비정기적으로 업데이트 될 수 있습니다.

'KPC'의 매매관련 계약 또는 법적 구속력이 있는 서약을 체결할 의무는 그 누구에게도 없으며 본 백서를 근거로 자금을 수수해서는 안됩니다. 'KPC'의 매매는 법적 구속력 있는 계약서를 통해 이루어지며, 관련 세부사항은 백서와 별도로 제공됩니다. 계약서와 본 백서의 내용에 불일치가 발생하는 경우 계약서가 우선 적용 됩니다.

본 백서는 그 어떤 경우에도 'KPC'에 대한 토큰발행인/배포자/업체의 토큰 판매 또는 구매 제안으로 해석되지 않아야 하며, 이 문서의 제시 또는 문서 자체가 계약 및 투자 결정에 근거가 되거나 의존 되어서는 안됩니다. KPC'는 증권, 사업신탁의 단위 또는 집단 투자 계획의 단위를 구성하기 위한 것이 아니며, 이에 대한 정의는 싱가폴 증권선물법 또는 기타 관할 구역의 동등한 규정에 명시된 정의를 따릅니다. 따라서 본 백서는 사업계획서, 사업 설명서, 제안서 등으로 제공된 것이 아니며, 그 어떤 관할권에서도 증권, 사업신탁 단위, 집단 투자 계획의 단위 등 투자 제안이나 모집으로 해석되어서는 안됩니다.

'KPC'이 구매자들에게 플랫폼, 토큰, 제품과 관련하여 참여하거나 투자수익/수입/지급/이익 또는 그 금액의 일부를 수령할 수 있는 기회로 이해, 해석, 분류, 취급 되어서는 안됩니다.
본 백서에 명시된 코인/토큰 발행 방식이 규제 또는 금지된 관할권에서 이 문서를 전체 또는 일부를 복제, 배포등 전파 할 수 없습니다. 본 백서에 기재된 정보는 규제당국의 검토, 검사, 승인을 거치지 않았습니다. 이러한 조치는 그 어떤 관할권에서도 취해지지 않았으며 앞으로도 없을 것입니다.

'KPC'의 구매를 희망하는 경우 'KPC'를 다음과 같이 이해, 해석, 분류, 취급해서는 안 됩니다.

(a)암호화폐가 아닌 다른 화폐
(b)그 어떤 기관에서 발행한 채권 및 주식
(c)이러한 채권 및 주식에 대한 권한, 옵션, 파생상품
(d)투자수익 보장 또는 손실 회피가 목적이거나 이를 목적으로 사칭하는 차액계약 및 기타 계약 하의 권리
(e)집단 투자 계획, 사업신탁 등 증권의 단위 또는 파생상품

배포 및 전파의 제한

본 백서의 전체 또는 일부를 배포 또는 전파하는 것은, 그 어떤 관할권의 법률 또는 규제 요구사항에 의해 금지 및 제한될 수 있습니다. 제한이 적용되는 경우 귀하는 본 백서의 소지에 의해 적용될 수 있는 제한사항을 스스로 숙지하고 법률 등 자문을 구하고 이를 준수해야 하며, KPOPCLICK Foundation와 임원, 직원, 대리인, 관계사 등은(이하 'KPOPCLICK Foundation 및 관계사') 이에 대한 책임을 지지 않습니다.

배포 및 전파로 인해 본 백서를 열람 또는 소지하게 된 경우, 그 어떤 목적으로도 본 백서 또는 그 내용을 배포, 복제 등 기타 방식으로 다른 사람에게 공유하거나 이러한 상황이 벌어지도록 허용 및 원인 제공을 해서는 안됩니다.

법적 책임의 배제

'KPOPCLICK Foundation 및 관계사'가 제공하는 관련 서비스는 '있는 그대로','가능한 대로' 제공됩니다. 'KPOPCLICK Foundation 및 관계사'는 토큰 및 관련 서비스의 접근성, 품질, 적합성, 정확성, 적정성, 완전성 등에 대해 명시적 / 묵시적 보장 또는 묘사를 하지 않으며, 이와 관련하여 오류, 지연, 누락 또는 이에 의존하여 취해진 행동에 대해 그 어떤 책임도 지지 않음을 명시합니다.

'KPOPCLICK Foundation 및 관계사'는 해당 법률, 규정 및 규칙에 허용된 최대 범위까지, KPC 구입으로 인해 발생하는 수익, 소득 또는 이익의 손실을 포함하되 이에 한정되지 않는 모든 종류의 손실에 대하여, 어떠한 관할권에서도 책임을 지지 않습니다. 'KPOPCLICK Foundation 및 관계사'는 해당국의 ICO 관련 법률, 규정 및 규칙을 위반한 고객에 대해 책임을 지지 않습니다.

'KPC'의 세금 및 회계처리 방식은 관할권 마다 다를 수 있습니다. 'KPC'구매로 세금 처리에 부정적인 영향을 받을 수 있으며 이와 관련 독립적인 세무 자문을 구할 것을 권장합니다. 위에 명시된 리스크 외에도 'KPOPCLICK Foundation 및 관계사'가 예측하지 못하는 다른 리스크도 존재합니다. 또한 예기치 못한 조합 및 변형의 리스크도 등장 할 수 있습니다. 위 리스크 및 불확실성이 실제 상황으로 전개되는 경우 'KPOPCLICK Foundation 및 관계사'의 사업, 재정상태, 전망, 운영결과 등이 실질적이고 부정적인 영향을 받을 수 있습니다. 이러한 경우 귀하는 'KPC'의 토큰 가치의 일부 또는 전부를 상실할 수 있습니다.

자문없음

본 백서의 어떤 정보도 'KPOPCLICK Foundation 및 관계사'에 대한 사업, 법률, 재무, 세무 조언으로 간주되지 않습니다. 'KPOPCLICK Foundation 및 관계사' 그리고 관련 사업 및 운영에 대해서는 법률, 재무, 세무 등 기타 전문가의 자문을 구할 것을 권장 합니다. 'KPC'의 구입에 대한 재정적 리스크는 무기한 적용 될 수 있습니다.

KYC 준법사항

KPC의 판매에 참여하는 고객은 신원 확인을 위해 크라우드 세일 이후 고객실명확인절차 (KYC) 규정과 기타 적용 가능한 모든 규정을 준수해야 합니다. 따라서 KPOPCLICK Foundation 는 상호간 신뢰를 바탕으로 고객에게 이용 편의성과 안정성을 제공하고자 다음과 같이 최선의 노력을 다하겠습니다.

'KPOPCLICK Foundation'는 KYC, 자금세탁방지법(AML)등 ICO 관련 법률을 준수합니다. 'KPOPCLICK Foundation'는 이용자 등록정보를 포함한 고객의 개인정보를 보호하기 위하여 개인정보보호법을 준수합니다. 'KPOPCLICK Foundation'는 KYC 개인정보 수집 내용을 O2O 토큰 판매를 위한 정보로만 활용하며, ICO 종료 후 KYC를 위해 제출된 서류를 폐기합니다. KYC 절차에 대한 자세한 내용은 홈페이지 또는 다른 기타 자료를 통해 업데이트 될 예정입니다.