

(WHITE PAPER 1.02)



WAFFLE STAY

W WAFFLE STAY

(WHITE PAPER 1.02)

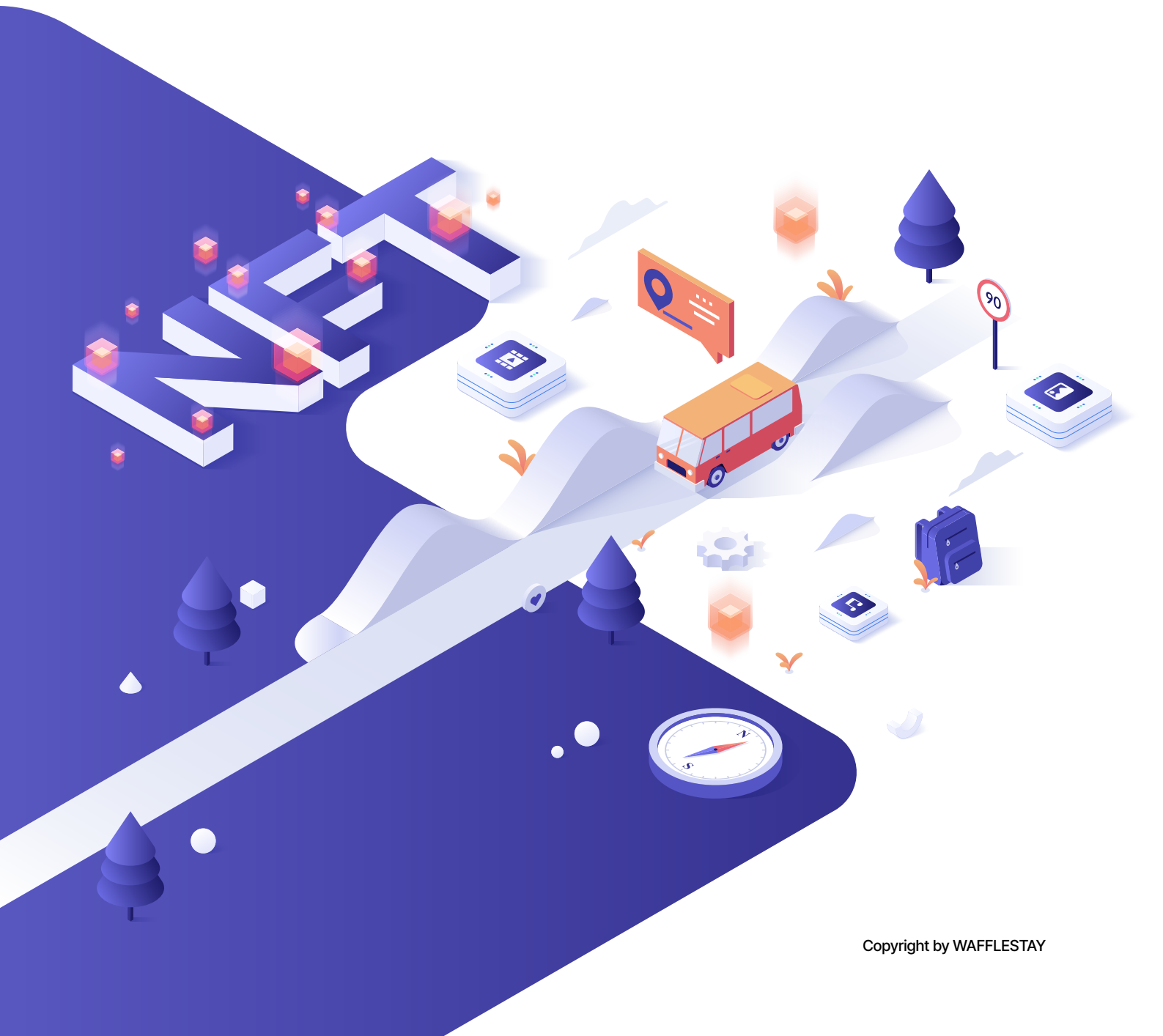
Contents

1. 시작하면서	4
2. 여행산업의 현황 및 문제점	
01. 여행산업의 현황 및 문제점	6
02. OTA 산업의 명암	7
03. 여행 정보 공유의 가치와 소유권	7
3. 여행트렌드의 변화	
01. MZ 세대와 개별 경험 중심 여행의 부상	10
02. 유튜브 세대	11
4. 와플스테이가 걸어온 길	
01. OTA 서비스	13
02. MZ세대와 사용자생성콘텐츠	13
03. 블록체인과 게이미피케이션 그리고 실생활에 적용	14
5. 와플스테이 블록체인 플랫폼	
01. 블록체인 플랫폼	16
02. Service Layer	17
03. Application Layer	17
6. 제안하는 서비스	
01. 동영상 기반 블록체인 여행 커뮤니티	19
02. Travel to Earn (T2E) 보상시스템	19
03. 여행 동영상 공유 허브	20
04. 여행크리에이터 중개 서비스	21
05. NFT로 선물하는 여행	21
7. WAFFLESTAY 토큰 모델	24
8. ROADMAP	26
9. 와플스테이 구성원	28
10. PARTNERS	30
11. 기타 (법적 고지 사항 등)	32

(WHITE PAPER 1.02)



1. 시작하면서



1. 시작하면서

현대사회에서 관광산업은 지속적인 확장과 다변화로 세계에서 가장 빠르게 성장해온 산업 분야 중 하나이다. 매년 약 10억 명의 관광객들이 세계 곳곳을 여행하고 있으며, 세계 각국은 더 많은 관광객을 유치하기 위해 관광객의 만족도 향상 및 관광 트렌드의 변화에 많은 관심을 기울이고 있다.

개인의 영역에서 보면 여행은 누군가에게는 휴식, 누군가에게는 일이 될 수도 있기에 그 의미는 사람에 따라 다양하다. 특히, 소셜미디어의 확장에 따라 여행객들은 단편적인 시선이 아니라 다양한 관점을 담은 여행을 즐기는 방법 및 여행과 관련된 경험, 의견, 생각 등을 게시하고 공유하며 다른 여행자에게 정보를 제공하기도 한다.

여행은 여행객에게 그 자체로 보상이었고, 그것이 당연하게 받아들여져 왔으며, 여행객이 생성하는 정보는 새로운 여행자에게 여행을 선택함에 있어 중요한 지표가 되어왔으나, 이러한 정보로 돈을 버는 것은 여행사나 전문 여행작가의 영역이라고 쉽게 인정되어 왔다. 또한 여행 관련 정보들은 포털사이트나, 전문 사이트를 통해 검색해 볼 수는 있지만, 포털사이트의 경우 지식과 정보의 '신뢰성'과 '전문성'이 떨어지며, 대형업체들의 과도한 광고글로 인해 정보에 대한 신뢰가 떨어지는 것이 사실이다. 여행을 준비하는 여행객들은 무작위적인 광고, 홍보성 정보가 아닌 실제 체험한 다른 사람이 느낀 가치를 보고 싶어하는 것이다.

만일 여행객 스스로가 경험한 여행의 정보를 생성하고, 이를 객관적으로 검증하고 다른 여행객의 실제 여행 경험을 바탕으로 보다 즐거운 여행을 만들 수 있다면, 또한 이러한 활동들을 통해 정보를 생성한 사람들이 충분한 보상을 받을 수 있다면, 여행은 보다 더 다채로워지고, 풍부해지고, 금전적인 부담은 덜어질 수 있다. 이는 기존에 단순한 자기 만족을 위해 정보를 공유하는 여행커뮤니티와는 매우 다른 모습을 띄게 될 것이다. 와플스테이는 여행시장 안에서 글로벌 파트너사와 협업을 숙박예약 서비스를 제공하면서 어떻게 하면 보다 많은 사람들이 여행을 통하여 아이디어와 영감, 인연, 취향의 발견 등 단순한 심을 넘어서 많은 가치를 얻을 수 있을지를 고민해왔으며, 이제 숙박예약 서비스를 넘어 여행의 가치를 공유하는 여행커뮤니티를 꿈꾸고 그 꿈을 실현시키고자 한다.

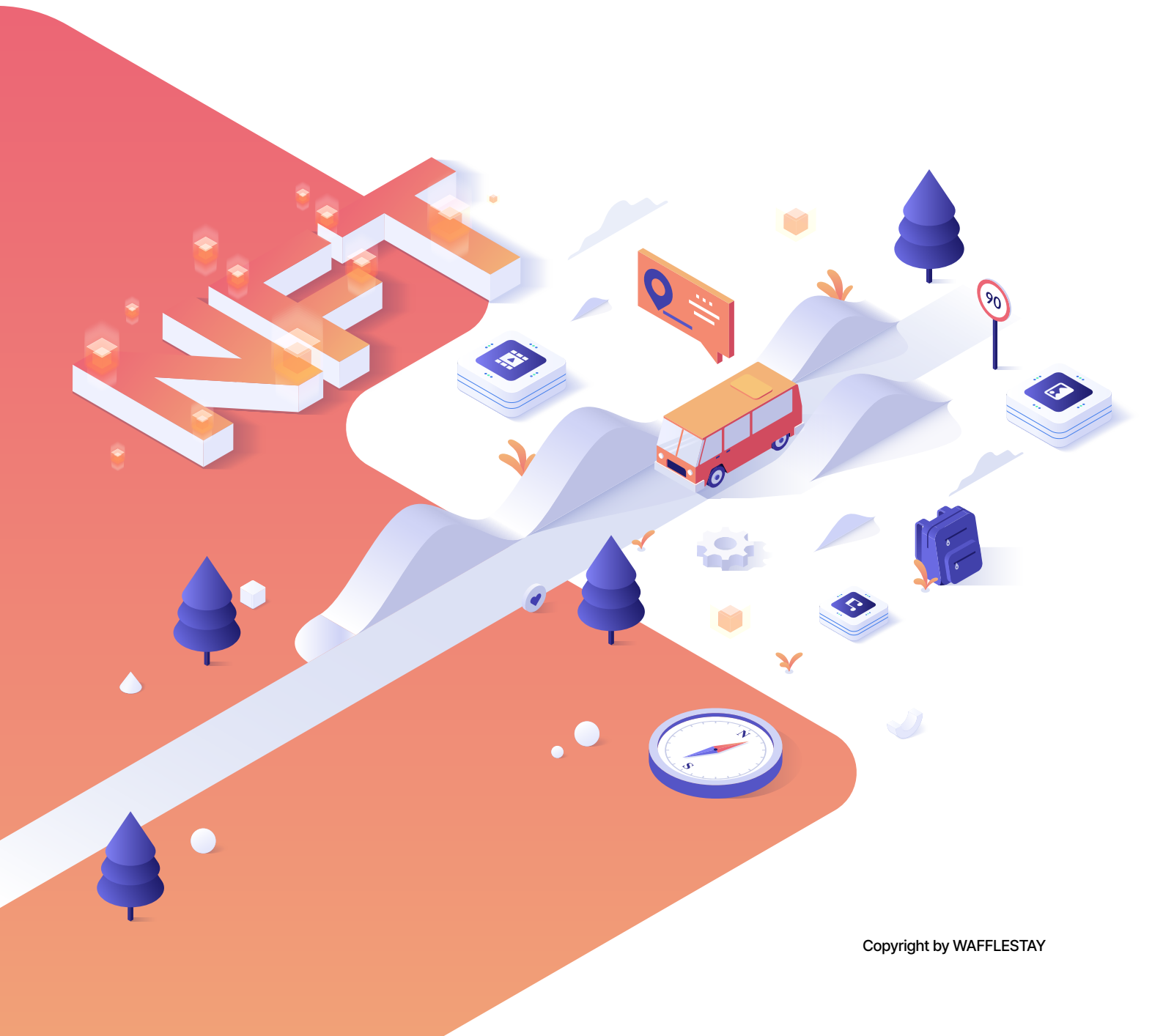


(WHITE PAPER 1.02)



2.

여행산업의 현황 및 문제점

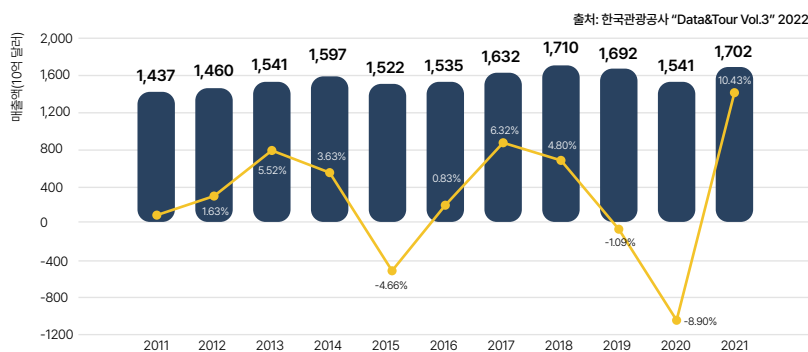


2. 여행산업의 현황 및 문제점

01 코로나 팬데믹과 여행산업

여행산업은 기술혁신에 따른 거대하고 급속한 변화를 맞이하고 있다. 온라인 경제의 태동기부터 시대적, 기술적 변화에 가장 앞장서있는 산업 분야중 하나였지만, 코로나 팬데믹으로 인해 가장 큰 타격을 입은 분야가 여행업이기도 하다.

전 세계 관광산업의 시장규모를 추정한 결과 2011년 약 1,437십억 달러(약 1,650조 원)이던 관광산업은 2019년 약 1,692십억 달러(약 1,940조 원)로 약 17.74% 증가했다. 하지만 코로나 팬데믹의 영향으로 2020년 약 1,541십억 달러(약 1,770조 원)로 전년 대비 8.90% 감소하는 큰 폭의 감소세를 보였지만, WTTC(세계여행관광협의회)의 연구에 따르면 2022년은 여행 및 관광 부문이 세계 경제에 미치는 파급효과가 8조6,000억 달러(약 9,870조원) 달러에 이를 정도로 관광산업 시장규모의 빠른 회복세가 예상된다.



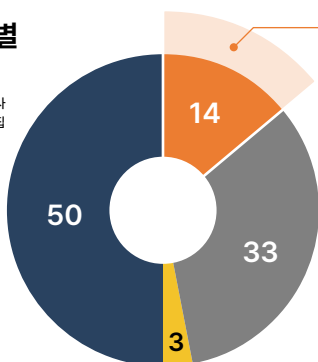
매출액 기준으로 관광산업의 유형별 시장규모를 추정했을때 호텔(Hotels)이 평균 약 50% 정도를 차지했으며, 장기투숙(Vacation Rentals)이 약 14%의 점유율을 차지해 숙박과 관련된 산업유형이 높은 비중을 차지하는 것을 알 수 있다. 이러한 점유율을 기반으로 편리한 온라인 숙박 예약서비스를 근간으로하는 온라인여행사(Online Travel Agency, 이하 OTA)는 확장된 플랫폼 비즈니스화와 모바일화를 통해 여행의 유통구조를 근본적으로 변화시키며 기술 기반의 혁신주체들이 여행산업을 주도하게 만들고 있다. 하지만 코로나 팬데믹으로 인해 여행업의 근본적 위기가 드러남에 따라 예약 서비스 중심의 OTA를 넘어서는 기술혁신과 시장변화에 대응할 수 있는 강력한 변화가 요구되고 있다.

일례로, 한국관광공사의 'Data&Tour Vol.3'에 따르면 코로나 팬데믹 중에는 OTA보다 여행플래닝 앱 사용자의 감소세가 적었으며, 여행플래닝 앱은 코로나 팬데믹 이전에 비해 코로나 팬데믹 이후 가장 큰 증가세를 보이는 서비스가 될 것으로 예측되고 있다. (27% →35%, 8%p 증가). 이는 직접 갈수 없는 상황에서 여행에 대한 소비가 SNS등 디지털 콘텐츠로 옮겨지고, 미래의 여행지를 여행플래닝 앱을 통해 그려보는 새로운 트렌드(응답자 중 41.1%)가 자리잡기 시작한 것에서 기인한 것으로 보인다.

관광산업 유형별 시장규모

출처: 2022년 발표 한국관광공사 통계자료를 기반으로 작성자 편집

- 호텔
- 장기렌탈
- 여행패키지
- 크루즈



여행 플래닝 앱

14% (코로나 이전) 23% (코로나19) 35% (코로나19 이후)

VS

숙소 예약 앱

41% (코로나 이전) 29% (코로나19) 44% (코로나19 이후)

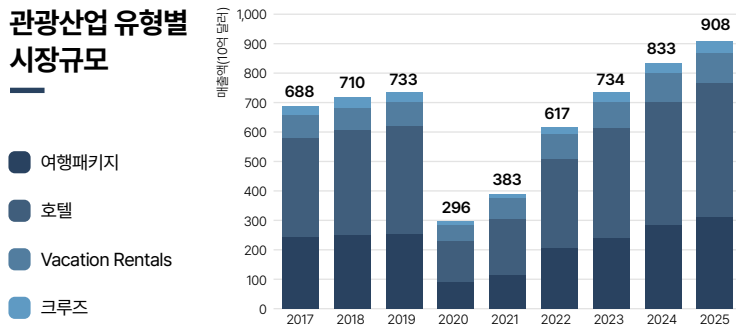
전세계는 현재 코로나 팬데믹 사태의 후유증으로 전체적인 시장 위축과 높은 인플레이션, 실업률의 상승 등 심각한 경기 침체를 겪고 있다. 많은 국가들이 이러한 리스크를 극복하기 위해 복합적인 대응책을 내어놓고 있으나 주요 산업 시장조차 경제 침체를 극복하지 못하고 있다. 이는 당연히 여행시장에 영향을 미치는 상황이지만 해외여행을 상상도 못하는 시기가 끝나가면서 워드 코로나 분위기 및 보복소비심리로 해외여행은 다시 활성화되고 있다.

2. 여행산업의 현황 및 문제점

02 OTA 산업의 명암

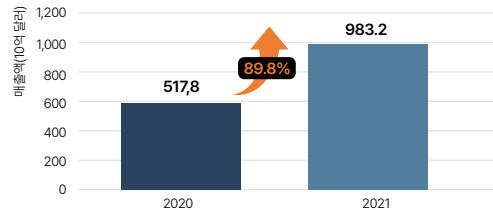
여행을 준비하는 사람들에게 익스피디아, 부킹닷컴과 같은 OTA는 숙소, 항공권, 투어 등에 대한 정보를 획득하고 예약하는데 매우 편리한 도구이다. 여행산업에 종사하는 업체도 일반적인 검색엔진만으로 충분한 매출을 일으킬 수 없음을 잘 알고 있어 여행산업에 OTA는 매우 중요한 요소를 차지한다.

관광산업 유형별 시장규모



온라인 여행예약 플랫폼 시장규모 변화 2022 vs 2027

주 : 2027년은 예상 수치임 / 출처 : Statista, Statista Mobility Market Outlook.



OTA는 마치 소비자가 아마존을 사용하여 다양한 물건의 정보를 획득하듯이, 다양한 목적으로 여행을 계획하는 여행객에게 요긴한 여행 정보를 제공하고, 간접적인 경험과 그에 따른 가격적인 요소들을 비교, 검토할 수 있도록 한다. 오랜 시간 고객 맞춤형으로 진화해온 OTA 서비스는 검색 과정에서 필터 기능 등으로 여행객의 필요에 맞춘 선택을 도와주고, 가격에 민감한 여행객들에게는 여러 가격 옵션을 한자리에서 비교해 볼 수 있도록 하는 등 매우 편리한 사용자 경험을 제공하고 있다.

이렇듯 OTA는 여행업체가 보다 많은 여행객들과 소통하고 예약을 창출할 수 있는 창구역할을 하고 있으나 최근 급증하고 있는 OTA 예약수수료는 많은 여행업체들에게 높은 부담으로 작용하기도 한다. 즉, OTA 사이트에 여행업체를 등록하는 것은 무료이나 예약 판매가 발생할 경우 20% 또는 그 이상의 수수료가 발생한다. 물론 여행업체가 지불해야하는 수수료 부담은 기존보다 많은 판매 및 빠른 회전율로 감쇄될 수 있기는 하지만 결과적으로 판매가격의 상승을 부추기는 요인으로 작용하여 여행객에게 그 부담이 전가될 수밖에 없다.

또한, 마케팅 전략상 OTA는 여행업체의 실제 정보를 전달하기 보다 업체에 의해 순화되고 가공된 정보를 중심으로 홍보를 진행하고, 고객의 반응이 좋은 여행업체보다 높은 수수료나 마케팅 비를 부담하는 일부 여행업체의 정보를 우선하여 소비자에게 노출하기도 한다. 여행객의 여행업체에 대한 리뷰의 노출에 있어서도 OTA의 전략에 따른 제약이 따르는 등 현재의 OTA는 여행업체의 정보를 있는 그대로 보여주지 못하는 한계점을 노출하고 있다.

03 여행 정보 공유의 가치와 소유권

현대사회에서 지식과 정보의 상업적 가치가 높아짐에 따라 지식과 지식을 공유하기 위한 카피레프트에 대한 논의의 중요성이 높아지고 있다. 반면에 카피라이트 측면에서 공유되는 데이터 또한 개인의 재산이기에 원소유자가 타인이 데이터를 사용한 것에 대해 적절한 보상을 받아야 한다는 주장도 있다.

국내의 경우 Q&A를 중심으로하는 대부분의 지식공유 서비스는 지식노동자인 이용자의 순수하고 자발적인 기부를 암묵적으로 요구하고 있다. 카피레프트 토론은 지식과 정보는 소수에게 독점되어서는 안되며, 모든 사람에게 열려 있어야 한다는 논점으로 보편적 지식공유 서비스를 주장하고 있다. 물론, 카피레프트의 주장에서 명확하게 잘잘못을 판단할 수는 없지만, 적어도 신뢰할 수 있는 양질의 지식 콘텐츠를 공유해야 한다는 측면에서 카피레프트 논의는 카피라이트 논의 보다 많은 문제점을 야기한 것은 사실이다.



2. 여행산업의 현황 및 문제점

지식공유서비스에서 좋은 답변에는 답변자의 정량적 노동과 정성적 노동이 함께 반영된다. 정량적 노동(Quantitative labor)이라 함은 해당하는 질문에 답변하기 위해서는 필요한 특정 분야에 대한 지식(Domain Knowledge)을 활용한 리소스 투입이 발생한다는 것을 말하며, 정성적 노동(Conscientious labor)은 이러한 지식을 투입하는데 필요한 시간, 정성, 노력을 의미한다.

양적·질적 노동에 대한 적합한 보상체계가 없다면, 콘텐츠 생산자들은 짧게 글을 쓰고 평가자들은 무성의한 반응으로 대응할 것이다. 광고성 답변, 무의미한 답변은 양질의 콘텐츠를 축적하는데 주요한 장애요인이며, 새로운 콘텐츠 생성자의 참여를 저해하는 요소이다. 다시 말해, 내가 왜 그렇게 많은 시간을 투입하여 내가 아는 것에 대한 지식과 정보를 제공하고 공유해야 할지에 대한 지속적인 의문을 콘텐츠 생산자들이 갖게 된다.

문제점	해결방안
동기부여 시스템 전무	지식생태계를 이롭게 하는 활동자에 대한 토크노믹스
답변자 사전검증의 부재	동료간 교차 검증 및 활동 지수와 보상체계의 연동
콘텐츠 저작권 보호 불가능	데이터의 비가역성, 위변조 방지 특성의 블록체인 기술 활용

지속된 경기침체와 코로나 펜데믹 사태로 인해 많은 여행지와 휴양지들이 피해를 면치 못했고, 그로 인한 정보의 공백이 여행객의 피해로 이어지고 있는 상황에서 현실을 반영한 여행과 관련된 지식과 실시간 현지정보가 모든 사람들에게 필요한 상황에서 이러한 정보 공유의 논의는 여행산업에서도 매우 큰 의미를 갖는다고 할 것이다.

이에 와플스테이는 참여자들이 스스로 콘텐츠 생산자가 되고 운영자가 되며, 자신이 생성한 콘텐츠를 바탕으로 적절한 수익을 창출할 수 있는 웹3.0 형태의 여행커뮤니티를 구성, 그 안에서 여행관련 정보의 교류를 통해 새로운 가치를 창출하고자 한다. 이 커뮤니티는 블록체인 기술을 적극적으로 활용하여 탈중앙화되고 투명하게 운영될 수 있도록 할 것이다.

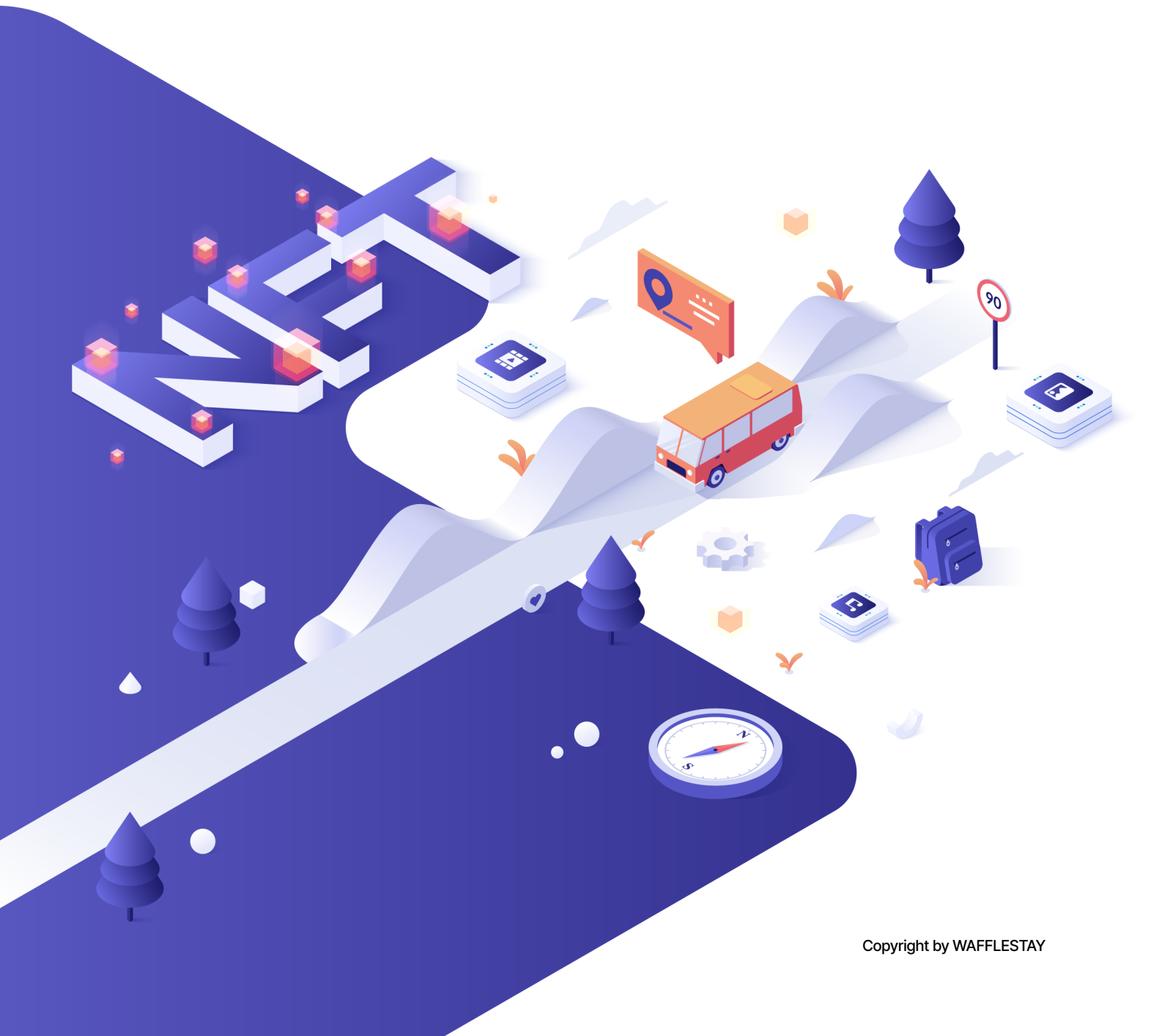


(WHITE PAPER 1.02)



3.

여행 트렌드의 변화



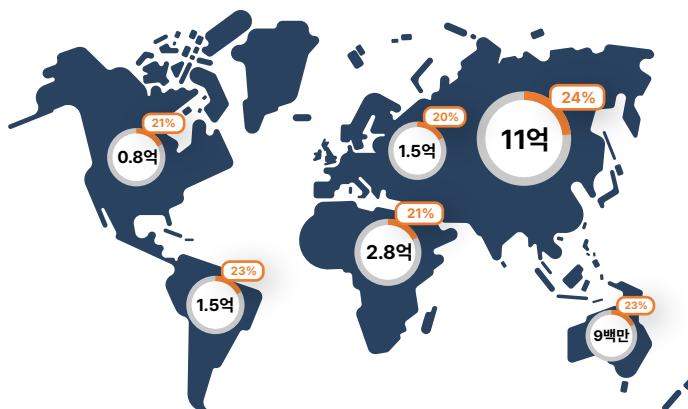
3. 여행트렌드의 변화

01 MZ세대와 개별 경험 중심 여행의 부상

전세계 밀레니얼 세대와 Z세대(Millennials + Generation Z, 이하 MZ 세대)는 약 18억 명으로 추산되며 세대 구성비 상 가장 큰 비중을 차지하고 있는 여행산업의 트렌드 리더이다. 과거 X세대에서부터 여행이 대중화되었지만, MZ세대에게는 여행은 삶의 일부라고 할 정도로 밀접하며, 기회가 되는 대로 해외나 국내여행을 하는 것이 MZ세대에게는 당연한 것이 되었다.

1980년에서
1994년 사이에
출생한 밀레니얼
세대 비율

23%



2018년 하반기에 발표된 '호텔스닷컴 밀레니얼 세대 여행인식조사'에 따르면 밀레니얼 세대 응답자 1,000명 중 78%는 1년에 1회 이상 해외여행을 하는 것으로 나타났으며 1년에 1회 이상 국내여행을 한다는 응답은 98%로 더욱 높았다. MZ세대에게 여행이란 무조건 가야 되는 생활의 일부인 것이다.

한국관광공사가 2019년 1월부터 2020년 12월까지 이동 통신사인 KT의 데이터를 분석한 결과에 따르면 각각의 세대별로 여행의 목적지가 매우 다르다는 것이 확인되었다. 40대에서 50대에 접어든 베이비 부머와 X세대는 잘 알려지고, 자연 친화적인 목적지를 선호하였지만, MZ 세대는 다양한 경험을 할 수 있거나, 일반인들에게 잘 알려지지 않는 새로운 목적지를 선호하는 것으로 드러났다.

구글이 제공하는 지도앱, 번역기앱, 여행정보앱 등의 디지털 IT기술의 발달로 인해 스마트폰과 SNS에 친숙한 MZ세대가 여행을 더욱 쉽게 할 수 있게 만들어졌다. 이로 인해 MZ세대는 간편일률적이고 비싼 옵션과 쇼핑 강매에 시달리는 패키지보다는 자신이 일정을 정할 수 있는 개별 여행을 쉽게 갈 수 있게 되었고, 언제든지 자유롭게 여행 갈 곳들을 계획하고 할인율이 높은 항공편을 예약하여 일 년에도 여러 번 여행을 떠난다. MZ 세대가 많이 이용하는 저가 항공사는 항공기체의 한계로 비행시간이 6시간 이상인 곳에 취항을 하기 어려워 주변 국가의 소도시 곳곳으로 취항하는데, 이는 주말 간 또는 2박 3일 정도로 짧게 소도시에서 휴식하고 오는 여행이 MZ세대의 트렌드로 자리 잡게 하였다.

해외가 아니더라도 MZ세대는 비수기와 주말을 이용하여 국내여행을 자유롭게한다. 2019년 초 익스피디아의 밀레니얼 세대 직장인 500명을 대상으로 한 국내여행 조사에 따르면 연휴나 성수기에 여행을 떠나기보다 비수기 주말을 이용해 여행을 떠나고자 하는 응답자가 32%에 달해 가장 많았다. 소유보다 경험을 중시하는 MZ세대에게 여행은 비수기나 주말을 활용하여 단기간 여러 번 가는 여행이 일반적인 것이 되고 있다.

여행을 소비하는 방식에서도 그 특징이 분명히 드러나는데, MZ세대는 도시의 랜드마크나 유명 관광지를 여행하기보다는 잘 알려지지 않은 거리나 현지인이 즐기는 경험과 음식 등을 체험하기를 선호한다. 관광자원이 많지 않은 소도시 여행이 늘어난 이유에도 복잡한 도시보다는 현지인 위주의 공간에서 현지인의 삶을 체험하는 것이 더 의미 있다고 여기는 MZ세대의 특징이 한 몫 했다.

체험을 중시하는 MZ세대는 인상적인 경험을 다시 해보기 위해 갔던 곳을 반복해서 찾기도 하며, 유명 관광지보다는 음식과 현지 체험이 중요한 목적이기 때문에 다시 현지 음식을 맛보고 현지인과 같은 경험을 하기 위해 같은 곳을 여러 번 다시 방문하는 것이다. MZ세대에게는 상업화된 관광이 아닌 현지인의 삶을 체험하고 현지 음식을 적극적으로 체험하는 것이 여행이 되고 있는 것이다.

3. 여행트렌드의 변화

MZ세대가 추구하는 체험 중심의 여행 방식은 타인과 일정을 맞추는 것이 쉽지 않으며, 여행을 자주 다니기 때문에 매년 여행 동반자를 구하는 것도 쉽지 않지만, 다양한 여행 커뮤니티에서 일정 기간 동안 같이 여행할 동행을 구하기도 하고 여행자가 아닌 지역주민처럼 현지인이 개최하는 다양한 파티에 참가하기도 한다. MZ세대에게 혼자 여행은 더 이상 외롭거나 처량한 것이 아닌 다양한 경험과 재충전으로 새로운 시각과 감성을 채울 수 있는 자유로운 여행으로 여겨지고 있다.

02 유튜브 세대

전술한 여행 트렌드의 변화에 있어 주요한 이유 중 하나는 MZ 세대가 디지털 세상, 즉 유튜브로 대표되는 소셜미디어와 함께 성장해 왔기 때문이다. 한국관광공사의 2019년 설문조사에 따르면 42.1%의 MZ 세대는 새로운 여행 목적지를 검색하는 과정에서 동영상 채널을 가장 선호하는 정보획득 창구라고 답하였고, 인플루언서의 여행 동영상이나 해당 지역 거주자가 만든 일상 브이로그 속 독특한 풍경 및 주위환경이 여행지를 결정하는데 가장 중요한 결정 요소라고 답하였다.

Nasmedia의 2019년 연구 결과도 이와 다르지 않는데, 10명 중 7명의 MZ 세대가 유튜브를 단순히 동영상을 보는 것에서 그치지 않고 검색엔진으로도 사용하고 있음을 알 수 있다. 전통 미디어처럼 단방향 콘텐츠가 유튜브 콘텐츠의 대부분을 차지하는 사용자 생성 동영상으로 진화하면서, 유튜브 콘텐츠는 시청자의 다양하고 특화된 필요를 정확히 충족시키고 있다.

비디오로 소통하는데 익숙한 MZ 세대 시청자는 쉽게 창작자가 되기도 하며, 창작자와 적극적으로 소통함으로 스스로가 창작물에 참여하기도 한다. 즉, 자신의 경험을 동영상화 하여 스스로 이를 불특정의 시청자와 공유하거나, 자신이 좋아하는 창작자에게 자신의 의견을 피력하고, 생성된 동영상을 자신의 주위와 공유하기도 한다.

한 가지 주목할 점은 최근 와플스테이 자체 설문조사에 따르면, 대부분의 답변자는 자신이 관심이 있는 분야에 대한 동영상을 카카오톡과 같은 문자서비스를 활용해 주위와 공유하고 있지만, 자신이 좋아하는 동영상을 한곳에 모으고, 자신이 누구와 어떤 동영상을 공유하였는지를 쉽게 관리할 수 있는 서비스를 희망하고 있어, 유튜브 기반의 새로운 서비스의 가능성을 시사하고 있다.

75%

“유튜브는 생활습관이나
다름없다”

1위

“유튜브가 없다면
삶이 지루할 것이다”

80%

“유튜브 영상을 주위
사람들에게 공유한다”

“카카오톡 단체 채팅방에서 공유하기에는 불편하죠.”



“인스타그램도 그래요. 엄청 불편하죠.”



점점 더 내가 공유하는 여행 동영상은 늘어가는데

유튜브 여행 동영상을 쉽고 편하게 공유하고, 모아서 관리할 수 있는 방법은 없을까?

출처: 와플스테이 자체 설문조사

(WHITE PAPER 1.02)



4.

와플스테이가 걸어온 길



4. 와플스테이가 걸어온 길

01 OTA 서비스

와플스테이는 글로벌 OTA와 협력으로 한국의 호텔 11,600여 곳을 대상으로 숙소예약 서비스를 제공하고 있으며, 코로나 팬데믹으로 막혔던 해외여행이 활성화됨에 따라 2022년 4분기 일정을 시작으로 단계별로 2023년 하반기까지 전세계 260만개 숙박업소에 대한 예약서비스를 제공할 예정이다

공식사이트	wafflestay.kr
안드로이드	play.google.com/store/apps/details?id=com.swave.wafflestay
애플 iOS	apps.apple.com/tr/app.id1605907716
예약 웹	web.wafflestay.kr

02 MZ세대와 사용자생성콘텐츠

와플스테이는 2022년9월 17일 10만명이 참여한 '대한민국 청년의 날' 행사에 NFT 기반의 출입인증 서비스를 제공하였고, 참석한 청년들에게 여행상품권을 제공하는 행사를 진행하였다.



2022 대한민국 청년의 날 중
유튜버 팬미팅 행사

이날 90여 명의 유명 유튜버들이 팬들과의 만남을 진행하였는데 하이라이트는 무더운 날씨에도 수많은 MZ 세대들이 길게 줄을 서 유튜버들과 소통하는 모습이었는데, 사용자 생성콘텐츠가 얼마나 큰 파급력을 가지는지를 현실에서 확인할 수 있었다.

행사의 홍보 또한 전통적인 방식을 벗어나 디지털 미디어와 유튜버를 통하여 진행되었는데, MZ 세대들은 행사의 정보를 서로 공유하고, 입소문을 퍼트려 10만여명이 참석하는 성과를 거두었다. 또한, 이날 행사에 참가한 많은 사람들은 그날의 경험을 동영상으로 제작하여 다시 유튜브에 공유하였고, 일부 인기있는 동영상은 조회수 81만회, 68만회를 기록하기도 하였다. 즉, MZ 세대는 동영상 플랫폼에서 행사에 대한 정보를 얻고, 자신이 좋아하는 유튜버와의 만남을 즐기고, 유튜버와의 만남과 당일의 행사 경험을 다시 동영상으로 만들어 스스로가 유튜브 크리에이터가 되는 순환적인 사용자생성콘텐츠 중심의 생태계를 형성하고 있음이 증명되었다.

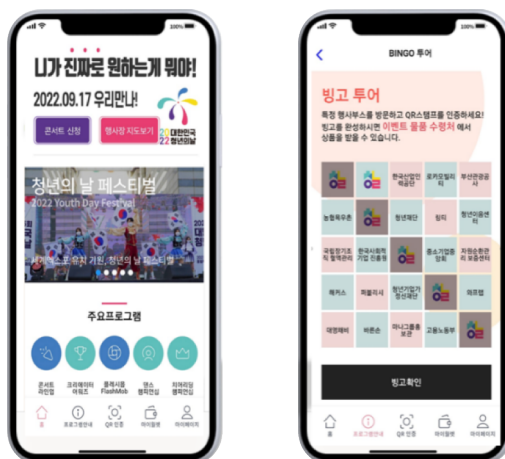


4. 와플스테이가 걸어온 길

03 블록체인과 게이미피케이션 그리고 실생활에 적용

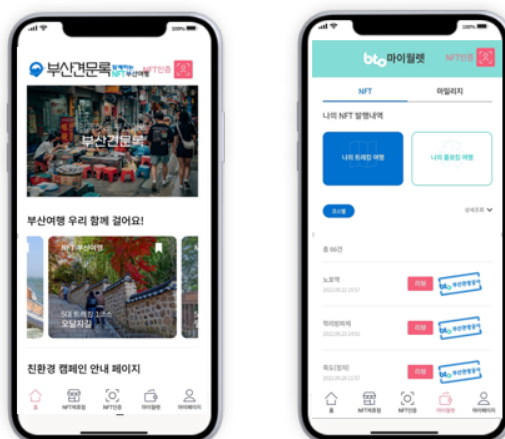
블록체인을 가지고 그 자체로 돈을 벌 수 있는 길은 현재까지 가상의 영역에 머무르고 있다. 하지만 블록체인이 가지고 있는 잠재력은 가상의 영역을 넘기에 와플스테이는 블록체인이 어떻게 실생활에 적용되는지를 보여주기 위한 예시로 위치기반 서비스를 NFT와 연결한 시도를 진행하고 있다.

청년의 날에서는 NFT로 출입제어를 하며 방문객의 회원가입을 유도하였고, 25개의 부스를 가지고 빙고 게임을 진행하였는데, 해당하는 부스를 방문한 사람은 NFT로 자신의 방문을 인증하고, 이를 모아 빙고를 만들면 협력 업체들에서 제공한 선물을 받을 수 있도록 하여, 방문객의 동선을 유도하는 마케팅 행사를 진행하였다. 참석자중 부스 NFT를 발행한 이는 평균 6회 이상의 부스방문 NFT를 발행하였고, 1개 이상의 빙고미션을 달성해 경품을 받는 등 호응이 뛰어났다.



청년의 날 앱 화면과 부스방문 NFT를 이용한 빙고투어화면

또한, 부산관광공사와 협업으로 부산견문록 앱을 통하여 부산 방문객에게 여행지 및 여행 코스 정보를 제공하고, 여행객이 특정 위치에서 자신의 방문을 NFT로 인증 받을 시 주위의 협력하는 업체에서 다양한 혜택을 받을 수 있도록 하고 있다. 이러한 게이미피케이션 요소가 적용된 블록체인 기반 여행 마케팅의 가능성을 점검하기 위하여 10월 27일에서 10월 29일 사이에 열린 '부산블록체인워크'를 방문하는 참가자들이 부산 곳곳을 체험할 수 있도록 여러 관광지를 기반으로 하는 NFT 빙고 게임도 진행하였다.



부산관광공사 - 부산견문록 NFT 여행 앱 화면

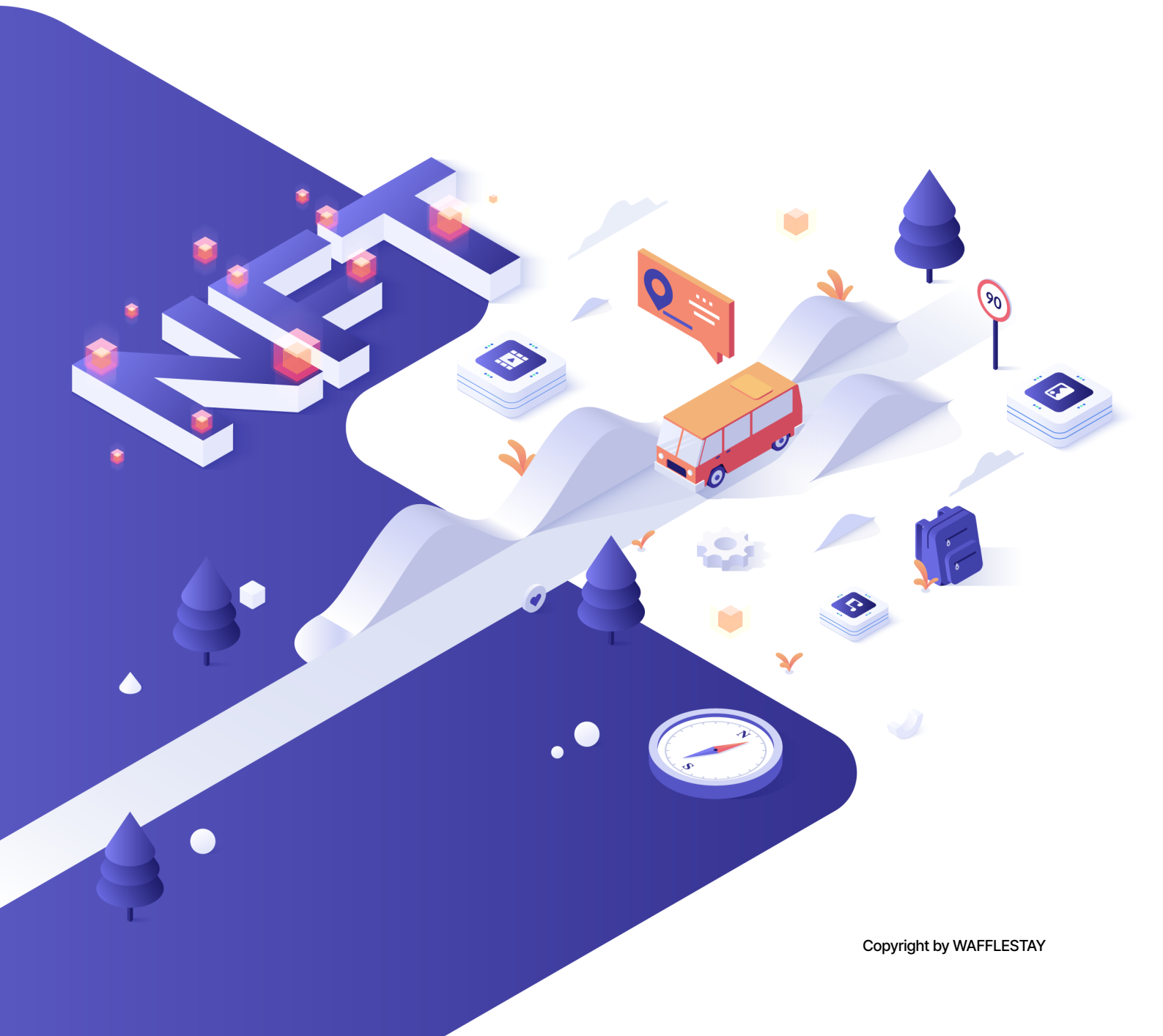
MZ세대들은 게이미피케이션 요소를 더한 블록체인 기반 서비스를 즐기는데 거리낌이 없었고, 향후 이러한 블록체인 기술과 게이미피케이션 전략을 결합하여 다양한 실생활 서비스를 창출할 수 있음을 확인하였다.

(WHITE PAPER 1.02)



5.

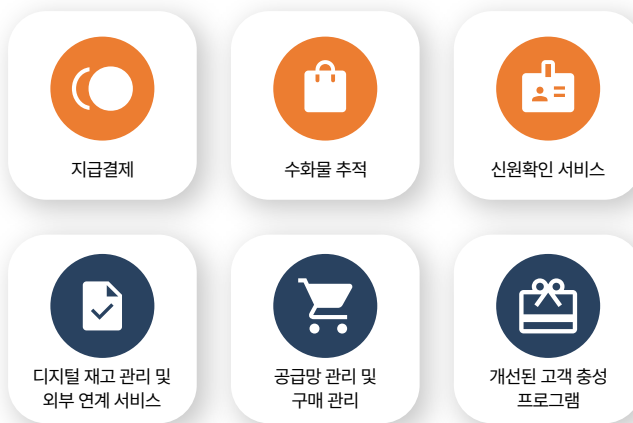
와플스테이 블록체인 플랫폼



5. 와플스테이 블록체인 플랫폼

01 블록체인 플랫폼

여행산업에서
블록체인의 적용

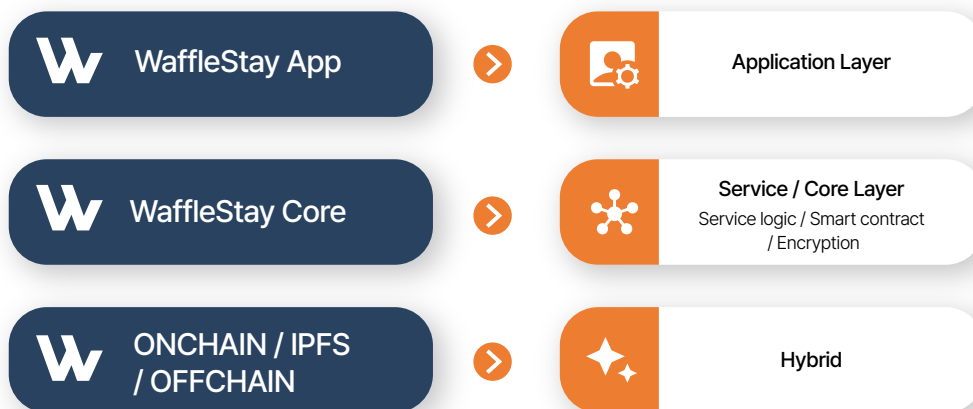


와플스테이 앱의 기반이 되는 블록체인의 검증 시스템은 자체적인 사용증명(Proof of Usage)를 사용하는데 이는 소셜 마이닝의 개념을 사적 블록체인에 주로 쓰이는 권위증명(Proof of Authority)에 융합한 합의 알고리즘이다. 와플 네트워크의 사용증명의 근간이 되는 권위증명의 핵심은 검증자 신원의 확실성이다. 이것은 쉬운 과정이지 않지만, 쉽게 포기될 수도 없다. 이는 반드시 약의를 품을 수 있는 후보자들을 걸러낼 수 있어야 하며, 모든 검증자가 동일한 절차를 거쳐 시스템의 온전함과 신뢰성을 보장해야 한다.



이를 통해 국가 간의 이동이 필요한 여행은 블록체인 특성을 이용하여 다양한 혜택을 제공할 수 있다. 블록체인은 통합 데이터 저장소가 없는 인프라를 구축할 수 있으며, 이런 시스템은 하드웨어 오작동이나 악의적인 공격에 보다 더 잘 대응할 수 있어, 여행객이 안심하고 예약을 진행하고 관리할 수 있도록 도와줄 수 있다.

또한, 숙박업체, 여객 운송업체 등 다양한 업체 간에 통합된 시스템 없이도 블록체인 네트워크를 통하여 여행객이 생성시키는 예약 데이터를 신뢰하고, 공유할 수 있어, 여행객에게 통합된 예약 서비스를 제공하기에 유용하게 사용할 수 있다.



5. 와플스테이 블록체인 플랫폼

02 Service Layer

Service Layer는 와플스테이의 코어로직이 실행되고 핵심데이터가 저장되는 영역으로 스마트 계약, Data Storage(Blockchain, InterPlanetary File System - 이하 IPFS, Hybrid), 기타 서비스 로직으로 구성된다. API Layer에서 유입된 여행정보 데이터는 와플스테이 코어의 스마트 계약을 이행한 후 블록체인에 기록된다.

와플스테이에서 취급되는 데이터는 크게 여행장소, 코스, 명소 정보, 맛집 등 공유되는 콘텐츠로 분류할 수 있다. 데이터의 변질을 막기 위하여, 작성자와 해당 데이터의 일부는 공개적으로 노출되지 않도록 암호화하여 분산 스토리지에 저장한다. 그리고 저장된 데이터의 소유권을 명시하기 위해 해시값을 블록체인에 저장하고 매핑시켜 와플스테이를 포함한 외부영역에서도 위변조할 수 없도록 한다. 콘텐츠 데이터에는 이미지나 동영상과 같은 용량이 큰 성격의 데이터들이 포함될 수 있는데, 이는 자원의 효과적인 관리를 위해 AWS S3와 같은 외부스토리지에 저장한다. 그리고 추후에는 개인의 잊혀질 권리와 블록체인상의 사용자 주권이 충분히 확보된 경우, 더 많은 영역에서의 탈중앙화를 지향하기 위해 IPFS의 사용을 목표로 한다.

커뮤니티에 공유되는 콘텐츠 및 여행관련 데이터는 와플스테이 생태계 내의 각종 활동을 포함한다. 콘텐츠와 데이터가 서비스에서 구현된 후 완성도와 정착 정도(어뷰징(abusing) 대응의 정도)에 따라 스마트 계약의 조건이 정의되면, 사용자는 사전에 정의된 내용에 따라 토큰을 보상 받거나 지불한다.

03 Application Layer

Application Layer는 여행을 하고 싶거나, 여행중이거나, 여행을 좋아하는 모든 유저들의 편리한 접근성을 위하여 웹과 모바일 형태의 애플리케이션을 제공한다. 이를 통해 여행이라는 하나의 틀 안에서 자체 커뮤니티들이 생성되며 유저들이 이용할 수 있는 최적의 UI/UX를 제공하고, 다른 유저들과의 소통을 통하여 정보를 공유하고 감정적인 지지를 얻는 등의 활동이 자연스럽게 이루어지는 환경을 구성한다. 또 생태계를 통해 와플스테이 플랫폼 안에서 사용할 수 있는 다양한 서비스를 제공한다.

중요한 요소기술 중에는 위치기반 NFT가 있는데, GPS 확인, QR 코드 스캔 등의 방법으로 본인이 해당 장소를 방문한 사실을 증명하는 NFT를 말하며, 해당 NFT는 Application Layer의 와플스테이 앱 내의 월렛에서 확인할 수 있다. 실제 방문이 검증된 사용자의 NFT를 가지고는 사용자의 통계, 재방문 유도 등을 위한 데이터분석 및 마케팅 활동을 원활하게 할 수 있는 도구로서 활용할 수 있다.

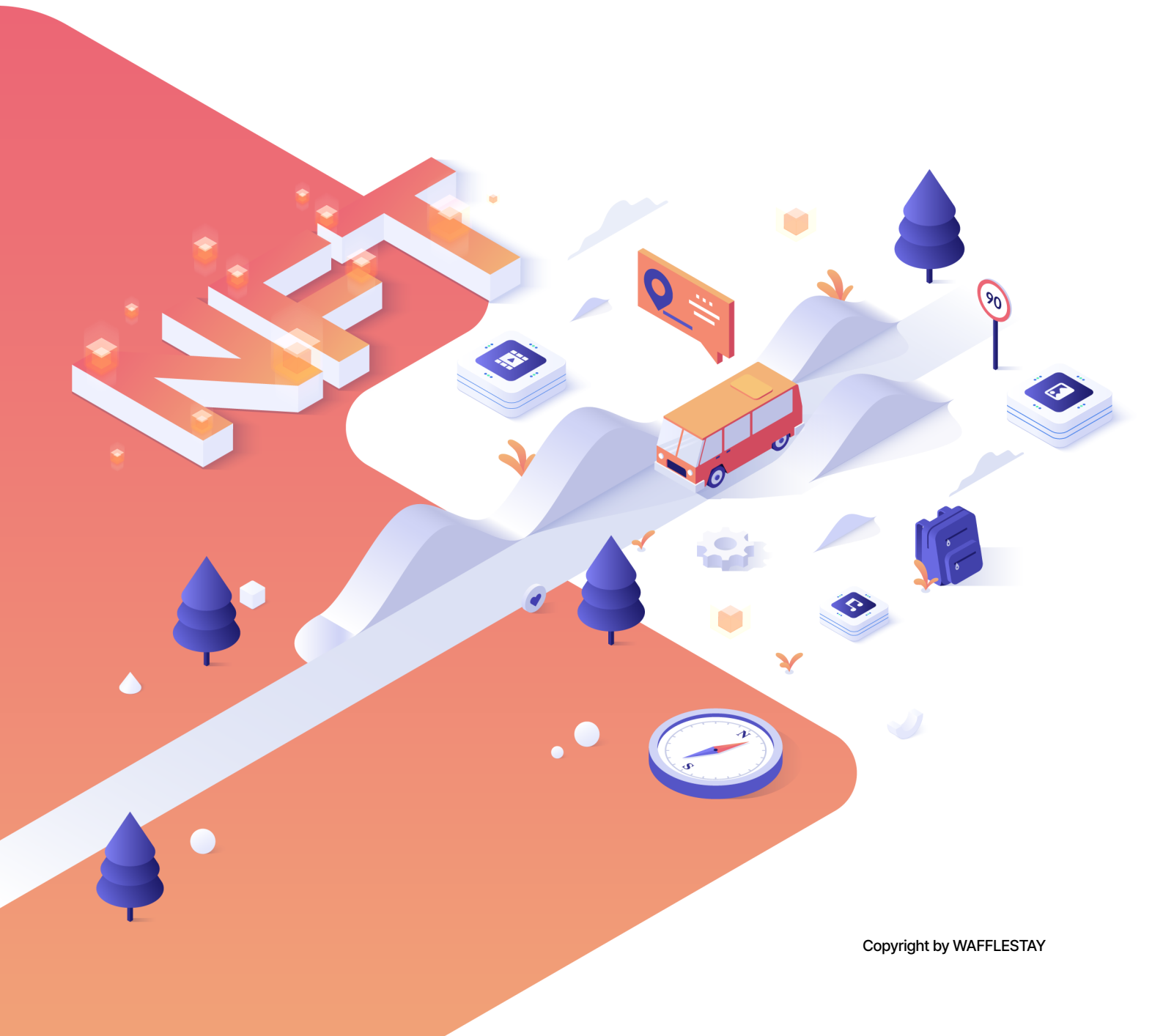
예를 들어, NFT 여행스탬프는 여행의 소중한 추억을 책갈피로 만든 NFT 형태의 증명서로서, 기존 종이 기반의 여행스탬프를 보완하게 된다. 종이기반의 여행스탬프는 해당위치에 실제 방문여부를 검증할 수 없으나, Geo-Minting된 NFT는 해당위치에 방문해야만 NFT가 발행될 수 있어, 이렇게 발급받은 NFT 여행스탬프를 사진, 영상 등을 SNS에 등록할 때 태그하여 자신의 경험을 증명할 수 있으며, NFT 여행월렛 또는 다른 블로그에서 여행 후기를 작성할 때도 태그하여 실제 경험임을 검증 받을 수 있다. 이용자는 NFT 여행스탬프에 하이퍼링크된 여행업체의 예약서비스로 쉽게 재방문할 수 있으며, 숙박업소는 자신이 발행한 NFT 여행스탬프를 가진 고객이 NFT 여행월렛을 통해 예약할 때 추가 서비스 또는 할인을 제공하여 재방문을 유도할 수도 있다.



(WHITE PAPER 1.02)



6. 제안하는 서비스



6. 제안하는 서비스

01 동영상 기반 블록체인 여행 커뮤니티

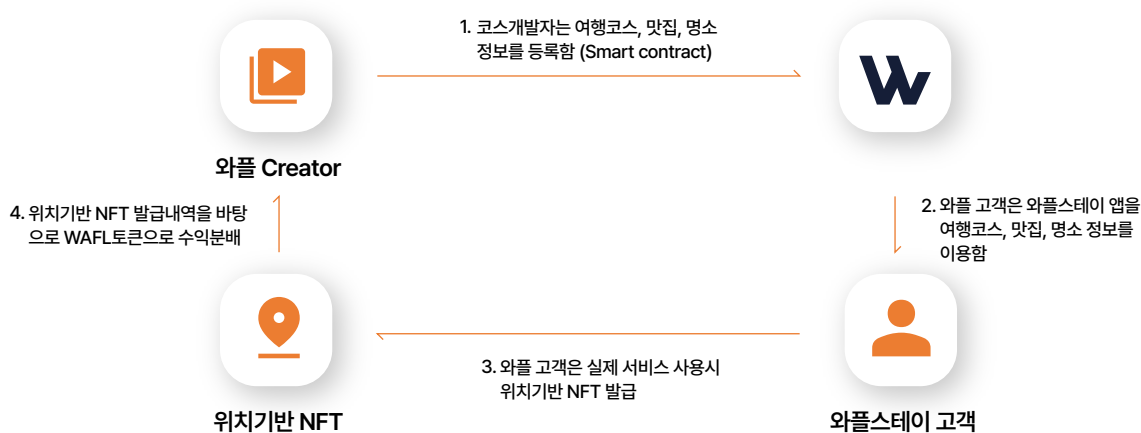
여행산업의 주축으로 떠오른 MZ 세대는 기존 OTA의 사진과 텍스트 위주의 숙박업소에 대한 설명 보다, 유튜브, 인스타그램 동영상을 통하여 여행 정보를 취득한다. 하지만 콘텐츠 제작엔 많은 리소스가 투입되어 하나의 회사를 중심으로는 방대한 여행지에 대한 모든 정보를 담기에는 부족할 수밖에 없다.



이에 와플스테이는 여행객이 스스로 동영상을 창출하고 공유하며, 모든 고객이 여행지에 대한 정보를 다른 여행객이 생성한 동영상을 통하여 쉽게 확인하고 여행을 준비할 수 있도록 한다. 즉, 한번이라도 여행지에서 와플스테이의 Geo-Minting 기능을 사용하여 NFT를 발급받고 자신의 여행경험을 검증받는 여행객에게는 누구나 여행정보를 생성하는 와플크리에이터가 될 자격이 부여된다. 와플크리에이터가 생성한 여행지 동영상 정보는 자체 플랫폼 외에도 유튜브 등 다양한 채널에 배포되어 누구나 쉽게 여행지 정보를 획득하고, 와플스테이 생태계로 유입되고, 실제 여행을 예약 할 수 있게한다.

와플스테이는 여행객이 생성한 콘텐츠의 품질을 높이기 위하여 동영상 전문가를 통해 편집하고, 와플스테이 뿐만 아니라, 유튜브 채널 등 다양한 채널에 배포하여 동영상의 노출을 높일 계획이다.

02 Travel to Earn(T2E) 보상시스템



와플스테이는 동영상 기반 커뮤니티의 활성화를 위하여 T2E(Travel to Earn) 개념의 유저보상시스템을 구축하고자 한다. 와플스테이 생태계 참여자들은 본인이 경험한 여행코스, 맛집, 명소 등의 정보를 선점하고, 스마트컨트랙트를 통하여 와플스테이 블록체인 상에 등록을 하면, 이들은 해당 여행지의 소유자로 인정을 받으며 와플크리에이터로 활동하게 된다. 이후 해당 여행지를 방문하는 다른 여행객이 할인 혜택을 받거나, 새로운 콘텐츠를 생성하고 인증받기 위하여 NFT를 발급받으면, 그 여행객이 해당 여행지에서 와플스테이를 통하여 지출하는 금액 중 일부가 리워드 풀에 와플스테이가 발행하는 토큰(WAFL)으로 축적된다.

6. 제안하는 서비스

와플 크리에이터에 대한 보상은 실 거래기록 검증 시스템 보상에서 지급되며, 운영정책에 따라 와플스테이에서 보상의 양을 정하고, 시장가치를 보전할 수 있도록 하며, 지급되는 보상의 급격한 변동을 막기 위해 일정 기간 동안의 이동평균을 기준으로 산정하게 된다. 이때 사용자는 각 활동 내역에 따라 지급되는 보상이 달라질 수 있다.

$$A_t = \frac{\sum_{now-t}^{now} S_i}{i}$$

A_t : 해당 기간의 위치기반 이용 서비스 보상
 S_i : 해당 시점의 여행객 서비스 이용에 대한 정량적 정보
 i : 코스개발자 정보의 평가 평균치

이때 생태계에 참여하는 모든 여행객들은 활동 지수에 따른 보상을 받을 수 있는데, 활동 지수는 유저가 얼마나 활발하게 와플스테이 생태계를 이용하는가를 나타내는 지표이다. 활동 지수는 생태계 활동을 장려하는데 목적이 있으며, 해당 기간 내의 호텔예약 건수, 와플크리에이터가 생성한 여행 정보의 검증, 생태계 커뮤니티 작성 글 수 등의 요소 각각에 가중치를 부과하여 종합적으로 판단되며, 매 기간 정산이 끝나면 리셋된다.

$$G_t = \sum w_f \times f_t$$

G_t : 해당 기간 활동지수
 w_f : 요소별 가중치
 f_t : 해당 기간 활동 요소별 지수

유저는 최근 활동을 종합적으로 반영하는 보상 점수에 근거해서 보상을 받게 된다. 유저 활동 장려를 위해 지급하는 보상액 비율은 아래 공식으로 산정한다.

$$P_x = \frac{M_x^P}{\sum_i^n M_i^P}$$

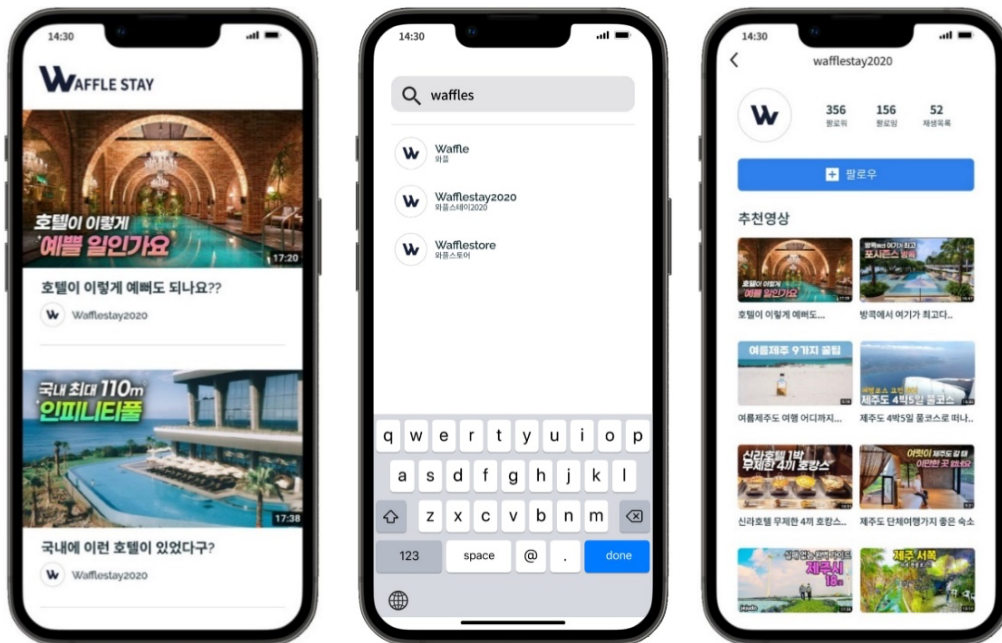
P_x : 유저 x가 보상 받을 비율
 M_x : 유저 x의 보상 점수
 P : 가중치 (생태계 활성화도에 따라 변경)

03 여행 동영상 공유 허브

최근 MZ 세대들은 특정 동영상을 공유함으로 메시지를 전달하고자 하고, 이를 단체 대화방 같은 곳에 올려서 여러 사람들에게 전달하고자 한다, 이들은 쉽게 자신이 동영상을 공유한 대상을 관리하고, 특히 자신이 공유한 영상들을 모아볼 수 있기를 원한다. 하지만 현재까지 공유한 동영상을 누구와 공유를 하였는지를 추적하여 관리하고, 자신이 공유한 동영상을 쉽게 아카이빙하고 관리할 수 있는 도구는 부재한 상황이다.

이에 와플스테이는 생태계 참여자들이 관심있는 여행관련 동영상을 와플스테이 플랫폼에 링크하고, 쉽게 큐레이션을 하고, 이를 자신의 주위 사람들과 공유하고, 공유한 기록도 편리하게 관리할 수 있는 도구를 제공하고자 한다. 이러한 과정을 거쳐 개별 참여자들은 자신만의 큐레이션된 영상 플랫폼을 가지게 되고 자신만의 팔로워를 쌓아 나갈 수 있게되고, 와플크리에이터는 자신의 여행 경험을 담은 동영상을 보다 효과적으로 홍보하고 관리할 수 있어 추가적인 수익을 발생시킬 수도 있을 것이다.

6. 제안하는 서비스



04 여행 크리에이터 중개 서비스

와플스테이는 와플크리에이터가 전문적인 여행 작가로서 활동하기를 원할 경우, 여행업체와 매칭 서비스를 제공한다. 여행객이 자발적으로 생성한 여행지 소개 영상이 등록되어 있지 않거나, 품질이 낮아 여행업체가 직접 소개 영상제작을 하고자 할 경우 와플스테이에 등록된 와플 크리에이터에게 그 제작을 의뢰할 수 있게 한다. 와플 크리에이터는 제작할 여행지의 영상 길이와 지역, 자신이 작업할 시간 정보 등을 담은 NFT를 발행하고 업체에서는 해당 NFT를 구입하여 영상 제작작업을 할 수 있다. 이때 제작된 영상은 와플스테이, 유튜브 등에 업로드가 되고 업체 자체적으로도 다양한 채널에 홍보 영상으로 활용할 수 있다.



05 NFT로 선물하는 여행

여행은 지역, 시간, 비용, 개인취향, 목적 등 여러 선택폭이 다양하다 보니 여행을 선물하는 것은 아주 어려운 일이었다. 하지만 여행이 보편화가 되고 하나의 중요한 문화로 자리잡음으로써 여행을 선물하는 것은 자신의 경험을 공유하고 상대방에게 휴식을 선물한다는 의미에서 워라벨 문화 시대에서는 좋은 선물이 될 수 있을 것이다.

6. 제안하는 서비스

숙박교환권은 특정호텔을 기준으로 해당 호텔이 발급하며, 예약날짜를 미지정한 상태로 발급되어 구매자 자신이 이용하거나 지인들에게 교환권을 선물하여 주고, 선물 받은 지인은 와플스테이 앱에 숙박교환권을 등록하고, 숙박할 일자를 선택하여 예약하고 사용할 수 있다. 만일 주말이나 성수기 같이 추가요금이 발생할 경우 차액을 지불하고 사용할 수 있다. 숙박교환권 발행주체인 숙박업체는 고객의 실 예약 전에도 선금금을 먼저 받을 수 있고, 교환권 유통을 통하여 자연스럽게 숙박업소에 대한 홍보 효과도 누릴 수 있다.

호텔의 숙박교환권 발행수량은 호텔 객실수, 예약률 등 여러 요소를 고려하여 결정하고 해당 수량만큼 NFT 형태로 발행한다. 발행한 숙박교환권 NFT는 와플스테이NFT 마켓플레이스를 통해 판매가 되거나 타 판매사이트를 통하여 유통될 수 있다.

숙박상품권의 경우는 금액기준으로 선물하는 것으로 특정금액의 선불상품권과 동일한 기능을 수행한다. 이때 상품권의 정보는 위변조를 막기 위하여 블록체인에 저장되고 P2P로 전송할 수 있는 기능도 제공된다.



이렇게 NFT 형태로 발급되는 숙박교환권, 숙박상품권의 교환가치는 변하지 않지만, 발행주체 또는 서비스 사업자의 다양한 마케팅정책에 따라 다이나믹 NFT 기능을 이용하여 해당 NFT에 추가로 제공할 수 있게 한다.

예를 들어, 발행주체인 호텔에서 봄에 숙박교환권을 구입하였고 아직 사용하지 않은 소지자를 대상으로 7월 예약율을 높이기 위해 7월 예약시 조식을 무료로 제공해준다는 이벤트를 NFT에 전송할 수 있다. NFT를 보유한 사람은 조회할 때마다 혜택이 추가되거나 변경되는 것을 확인할 수도 있고, 본인이 원하는 조건에 맞는 혜택이 발생할 때 사용할 수도 있게 된다. 교환권과 상품권은 블록체인에 NFT 로 발행하며, 와플스테이 앱에서 확인할 수 있다.

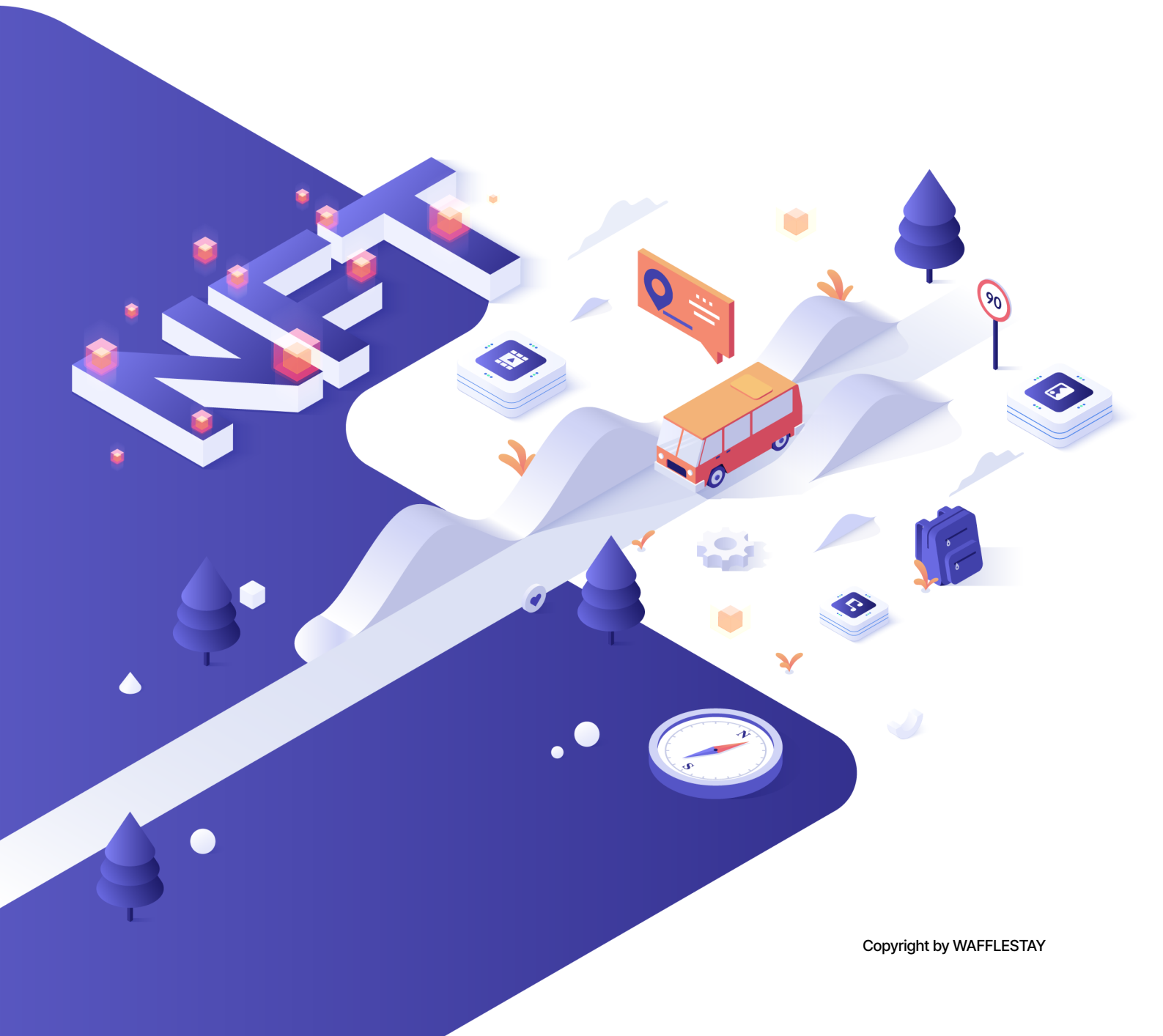
(WHITE PAPER 1.02)



7.

WAFFLESTAY

토큰 모델



7. WAFFLESTAY 토큰 모델

WaffleStay 토큰(WAFL)은 생태계 참여자의 다양한 활동에 사용되는 생태계 유틸리티 토큰의 기능을 수행한다. WAFL은 ERC-20기반으로 만들어 졌으며, 총 발행량은 100,000,000 WAFL이다. 초기 발행을 끝으로 추가발행은 진행하지 않는다.

플랫폼 명칭	와플스테이
암호화폐 명칭	와플스테이 토큰 (WaffleStay Token)
심볼	WAFL
총 발행량	100,000,000개
초기 유통 물량	15,000,000개
유통물량/총 발행량	15%

WAFL은 생태계 참여자 간 상호작용을 위한 매개체이며, 참여자들의 자발적인 생태계 활성화를 위한 인센티브, 데이터 사용에 대한 비용지급, 분쟁 중재의 대가, 서비스 제공에 대한 지급, 계약 이행의 보증을 위한 담보 용도로 사용된다. 이후 로드맵 달성을 위한 필요사항에 따라 타 프로토콜의 전환도 고려될 수 있다. 이 경우 이미 발행된 WAFL은 새로운 프로토콜을 기반으로 한 토큰으로 전환된다.

구분	수량	비율
유동성 공급 및 초기 투자자 / 기여자	15,000,000	15%
초기 와플 크리에이터 보상용	10,000,000	10%
거래기록 검증 시스템 보상	75,000,000	75%
전체	100,000,000	100%

이때 초기 유동성 공급 및 초기 투자자/기여자에 대하여 배정된 물량은 15,000,000개 이고 초기 투자자 및 기여자 물량은 상장 후 2개월 간 보호예수를 두어 유통량을 조정한다. 초기 유동성 공급을 통하여 조달한 금액은 개발비용 및 초기 마케팅 비용으로 충당하고 프라이빗 세일과 초기 유동성 공급 후 잔여 물량이 있을시에는 1년간 보호 예수기간을 둔다

사용자 콘텐츠 생성자로서 와플크리에이터 보상은 초기 참여 유도를 위하여 1년간 한시적으로 생성시점에 일부 보상하는 방식으로 운영하며, 이후에는 생성한 콘텐츠에서 발생한 수익만큼만 보상한다.

검증자로서 와플크리에이터 보상은 거래 기록 발생시 검증자로 선정될 경우 보상하고 거래량을 기준으로 보상 수량은 점진적으로 감소하게 배분한다.

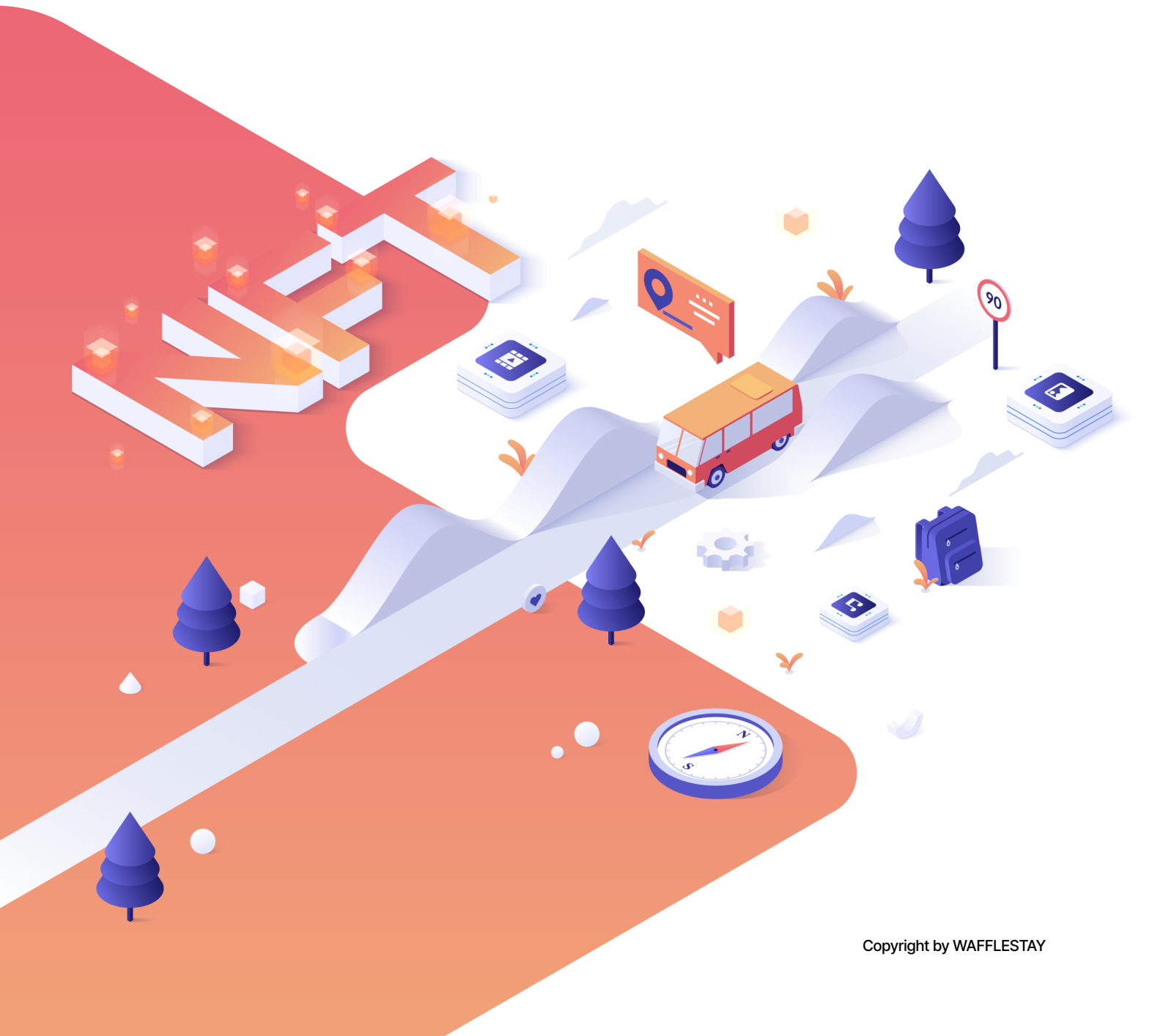


8.

(WHITE PAPER 1.02)



ROADMAP



8. ROADMAP

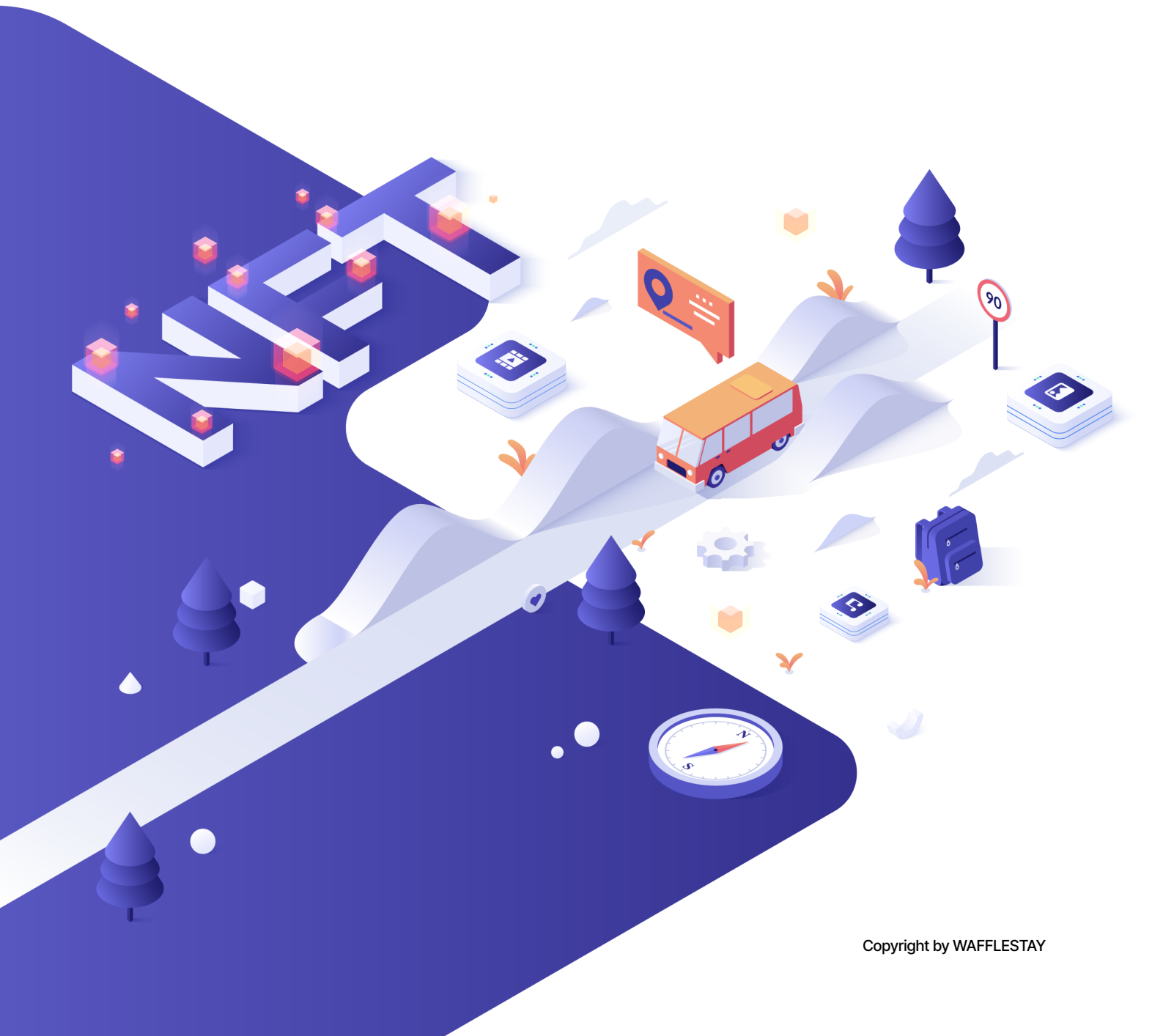
시점	활동	비고
2022 2Q	와플스테이 서비스 (ver1.0)오픈	대한민국 호텔 대상
2022 3Q	메인넷 개발 시작	
2022 4Q	메인넷 개발 (ver 0.8) Geo-Minting NFT 개발 완료 와플 크리에이터 플랫폼 개발 BWB Geo-Minting NFT 서비스 오픈 BEXCO 숙박 예약서비스 연동	일본호텔 시작 WAFL 토큰 발행 글로벌 거래소 상장
2023 1Q	메인넷 개발 (ver 0.9) 와플스테이 서비스 (ver 2.0) 개발 와플스테이 지갑 개발 완료 와플크리에이터 지원시스템 개발 완료	동남아 호텔예약 시작 미주 호텔 예약 시작
2023 2Q	숙박교환권, 상품권 NFT 서비스시작 Time-Minting NFT 서비스 시작 호텔관리시스템 개발	기타 지역 호텔예약 시작 글로벌 거래소 추가 상장
2023 3Q	호텔관리시스템 개발 완료 항공권 예약서비스 시작 렌터카 예약서비스 시작	동영상 서비스 확대 (2만건 이상)
2023 4Q	여행 코스 NFT 코스확대 국내 호텔 주변 식당 / 상점 결제서비스 확대	글로벌 거래소 추가 상장
2024 1Q	호텔예약 오픈 API 개발 Direct 호텔 등록관리 시스템 개발	동영상 서비스 확대 (5만건 이상)

(WHITE PAPER 1.02)



9.

와플스테이 구성원



9. 와플스테이 구성원

전략담당



현)시냅틱웨이브 대표이사 겸임

와플스테이 공동 창업자이자 바하마 중앙은행 CBDC 프로젝트 설계자

- Dell Computer (USA) 및 Dell APCC (Malaysia) 근무
- 신용평가 모델 및 City 은행과 공동 개발한 자동 수금정산 시스템 개발 책임자
- Dell Financial Service의 초기 설립 참여
- Tokenized Payment System을 분산원장과 엠티 컴퓨팅 기반으로 개발, 20여개 저개발국에 보급.

마케팅담당



- (주)대양co.ltd 총괄팀장
- (주)코르텍 총괄팀장

주요개발자



- 17년차 SW개발



- 27년의 다양한 경험



- 20년의 현장 경험

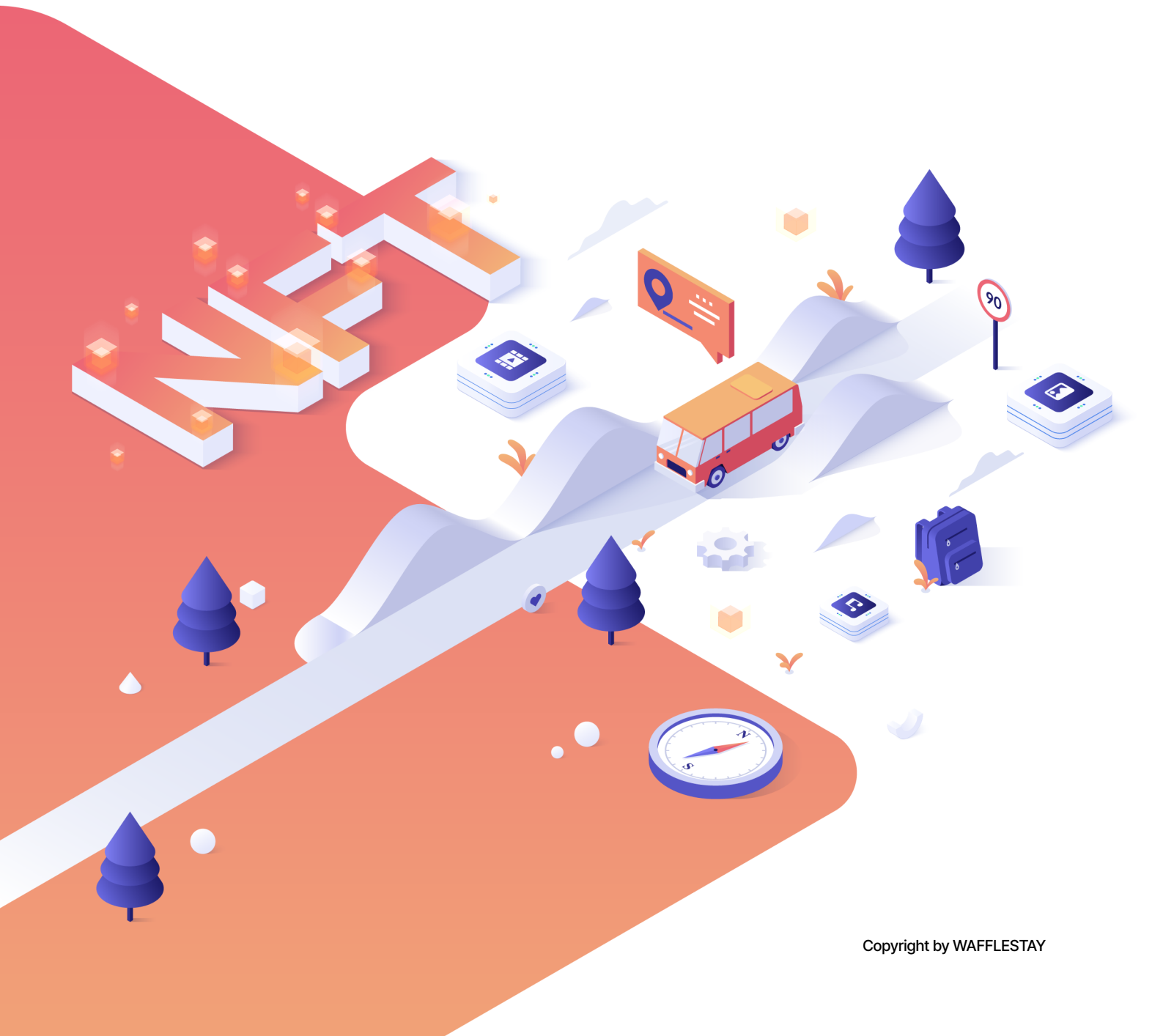
자문



- 현)라운 호텔 & 리조트 대표이사

10. PARTNERS

(WHITE PAPER 1.02)



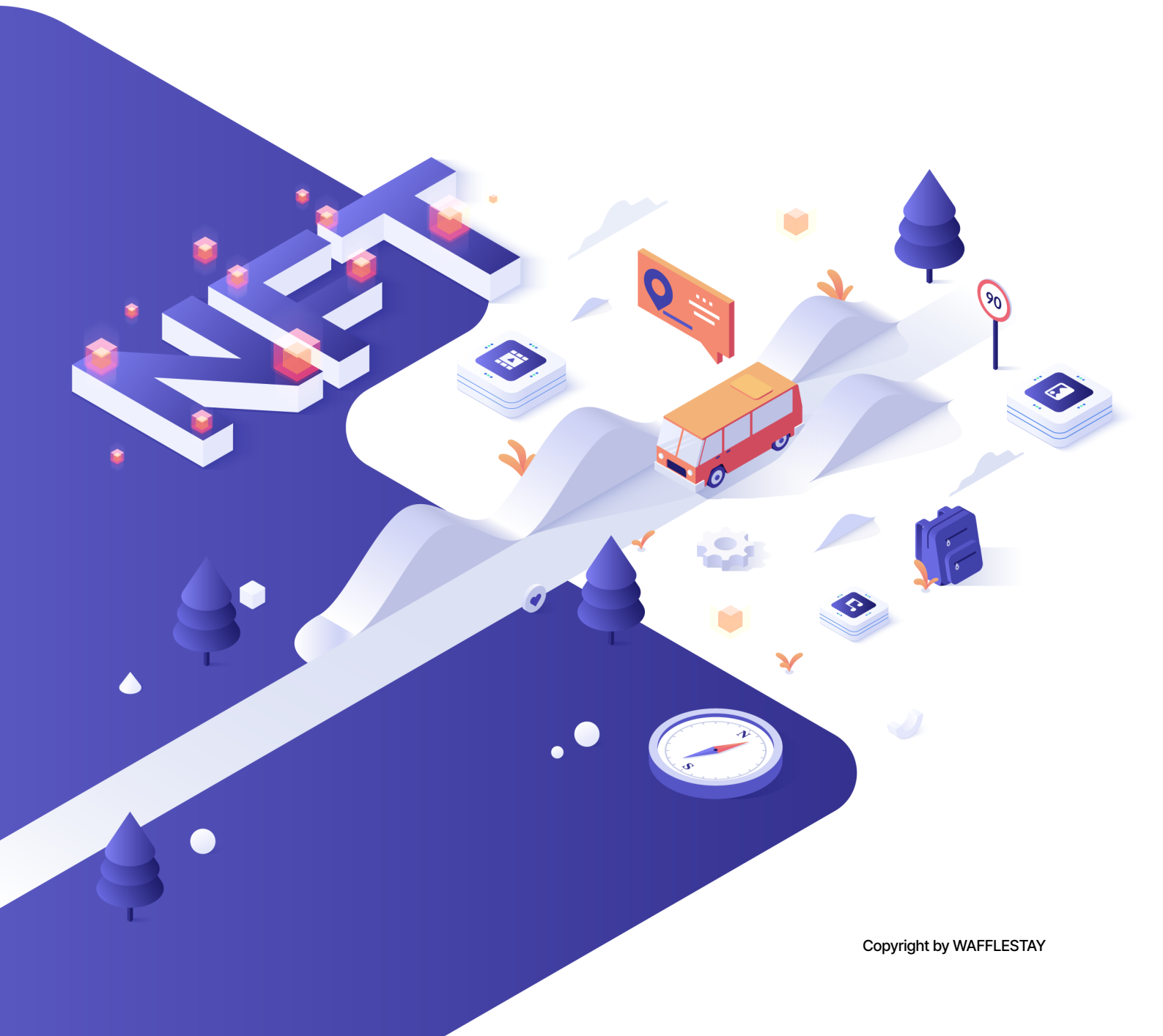
10. PARTNERS

Our Partners



11.

기타(법적 고지사항 등)



11. 기타(법적 고지사항 등)

토큰 거래에 참여하기 전에 아래의 공지사항을 자세히 읽고 참고 부탁드립니다.

이 공지는 본 백서를 읽는 모든 분에게 적용되며, 공지가 변경되거나 업데이트될 수 있음을 유의하시기 바랍니다. 본 프로젝트와 관련한 귀하의 향후 의사결정에 대해 확실하지 않다면 법률, 재무, 세무 등 기타 전문가의 자문을 구할 것을 권장합니다. 백서 및 홈페이지에서 제공되는 정보는 참고 사항이며, 와플스테이 토큰(이하 'WAFL') 구매와 관련된 조언을 제시하지 않습니다. 또한 WAFL의 구매, 판매를 포함한 모든 거래 및 그에 관한 의사결정은 각 당사자의 책임 하에 이루어져야 합니다.

법적 진술

- A. 본 백서는 와플스테이가 운영하는 또는 운영할 플랫폼(이하 '플랫폼')의 전반적인 현황에 대한 정보 제공을 목적으로 작성되었습니다. 프로젝트 정보는 생성일 이후에 변경될 수 있습니다.;
- B. 플랫폼에서 발행한 토큰은 지불 토큰 및 유틸리티 토큰에 적용되지만 자본 시장법에 따른 자산 토큰 또는 금융 투자 상품에는 적용되지 않습니다. 따라서 플랫폼에서 발행하는 토큰은 한국법상 증권형 토큰으로 분류되지 않는 것으로 판단됩니다.;
- C. 플랫폼에서 발행하는 가상자산 또는 토큰은 국내외 증권법에 규정된 증권, 채권 또는 집합투자상품으로 발행되지 않습니다. 따라서 본 백서는 각국에서 규정하는 증권 등 금융투자상품 투자설명서와 일치하지 않습니다. 또한 플랫폼에서 발행한 가상 자산 또는 토큰은 플랫폼과 관련하여 발생하는 수익에 대한 참여를 보장하지 않습니다.;

백서의 내용에 대한 주의사항

- A. 이 백서의 내용은 프로젝트의 미래에 대한 미래 예측 정보를 포함하고 있으며, 미래 예측 정보에는 다양한 잠재적 위험 요소와 불확실성이 포함되어 있습니다.;
- B. 글로벌 시장 및 경제 상황의 변동, 경쟁 플랫폼의 출현, 토큰 가격의 변동, 시스템 오류 및 해킹, 암호화 키 손실 등 예측할 수 없는 모든 요인이 포함됩니다.;
- C. 본 백서의 내용에는 플랫폼의 전체 내용, 플랫폼이 발행하는 가상 자산 또는 토큰, 실무자를 위한 법률, 회계 및 세무에 대한 감사 의견이 포함되어 있지 않습니다.

면책조항

이 백서 및 플랫폼에 대한 면책 조항의 범위는 다음을 포함하지만 이에 국한되지는 않습니다.

- A. 이 백서는 정보 제공만을 목적으로 하며 플랫폼에서 주식이나 증권을 판매하기 위한 제안이나 권유를 구성하지 않습니다. 그러한 제안이나 권유는 기밀 제안 메모에 의해서만 해당 증권 및 기타 법률에 따라 이루어져야 합니다. 제시된 정보나 분석은 투자 결정의 기초를 형성하기 위한 것이 아니며 특정 권장 사항도 아닙니다. 따라서 이 백서는 어떤 증권에 대한 투자 조언이나 조언, 투자 권유를 구성하지 않습니다. 이 백서는 증권의 판매 또는 청약 제안, 구매 또는 청약 제안 초대를 구성하거나 그 일부를 구성하지 않으며 그렇게 해석되어서도 안 됩니다. 어떤 계약이나 약속과 관련하여 근거하거나 이에 의존하지 않습니다. 플랫폼 등 이 문서에 포함된 모든 정보는 와플스테이(이하 '회사')의 사전 동의 없이 무단으로 복제, 수정, 배포할 수 없습니다.;

11. 기타 (법적 고지사항 등)

- B.** WAFL에 투자하기 전에 금융, 투자, 세무 전문가와 상의하시기 바랍니다. 이 백서는 투자 또는 재정적 조언을 제공하지 않으며 구매자와 판매자 간의 어떠한 관계도 구성하지 않습니다.;
- C.** WAFL 토큰은 어떤 종류의 공식적이거나 법적 구속력이 있는 투자가 아닙니다. 예상치 못한 상황으로 인해 이 백서에 설명된 목표가 변경될 수 있습니다. 회사가 이 백서에 설명된 모든 사항을 구현하려고 한다는 사실에도 불구하고 토큰 구매에 관련된 모든 사람과 당사자는 자신의 위험을 감수해야 합니다.;
- D.** 이 백서에는 플랫폼의 미래 성능에 대한 특정 추정치가 포함되어 있습니다. 이러한 추정은 회사의 미래 성과에 대한 다양한 가정을 반영합니다. 이러한 가정은 정확할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있습니다. 그러한 가정 또는 이에 근거한 추정의 정확성에 대해 어떠한 표현도 하지 않습니다.;
- E.** 이 백서는 회사를 법적으로 구속하지 않습니다. 이사, 회사의 임원, 직원 및 고문은 이 백서의 정확성과 신뢰성을 보증하거나 책임을 지지 않습니다.;
- F.** WAFL 토큰은 취득, 보유, 관리, 처분 또는 환매로 인한 이익, 소득 또는 기타 지불 또는 수익을 받을 권리를 제공하지 않습니다. 플랫폼 또는 회사의 기타 자산에 대한 모든 권리, 이익, 소유권 또는 특권은 전체 또는 부분적으로 만료될 수 있습니다.;
- G.** 가상 자산 또는 토큰을 거래하거나 보유할 때 손실 위험이 상당할 수 있습니다. 따라서 재정상태에 비추어 가상 자산을 거래하거나 보유하는 것이 적합한지 신중하게 고려해야 합니다. 관련 네트워크의 포크 및 변경은 가상 자산 또는 토큰의 가치 및/또는 사용성에 중요하고 갑작스러운 변경을 초래할 수 있습니다. 회사는 가상 자산 또는 토큰의 가치 손실에 대해 책임을 지지 않으며 플랫폼을 사용하는 동안 또는 플랫폼과 직간접적으로 연결되어 귀하에게 발생한 손실에 대해 책임을 지지 않습니다.;
- H.** WAFL 토큰은 이더리움 블록체인 ERC-20에서 발행됩니다. 이와 관련하여 이더리움 프로토콜의 오류 또는 잘못된 작동은 예기치 않은 방식으로 거래 네트워크를 방해할 수 있습니다.;
- I.** 블록체인 네트워크와 관련된 기술은 전 세계 다양한 규제 기관의 감독 및 통제 대상입니다. WAFL 토큰은 WAFL 토큰의 사용 또는 소유권에 대한 제한, 기능을 늦추거나 제한하거나 향후 WAFL 토큰의 상환 가능성을 제한하는 등 규제 정책의 적용을 받을 수 있습니다.;
- J.** WAFL 토큰 및 기타 관련 및 관련 기술을 포함한 가상 자산은 새롭고 테스트되지 않았으며 귀하 또는 회사의 통제 범위를 벗어날 수 있습니다. 따라서 회사는 시장 또는 관련 기술의 불리한 변화로 인한 플랫폼 서비스 액세스의 일시적 중단 또는 영구적 종료를 포함하여 회사의 불이행에 대해 책임을 지지 않습니다.;

11. 기타 (법적 고지사항 등)

- K.** 해커 또는 기타 그룹 또는 조직은 서비스 거부 공격, Sybil 공격, 스푸핑, 스머핑, 맬웨어 공격 또는 합의 기반 공격을 포함하되 이에 국한되지 않는 다양한 방식으로 귀하의 계정 또는 플랫폼 성능을 방해하려고 시도할 수 있습니다.;
- L.** 플랫폼이 의도하지 않은 소스 코드의 약점이나 버그를 포함하여 토큰의 사용을 방해하거나 손실을 일으킬 위험이 있습니다.;
- M.** 누구도 WAFL 토큰의 판매 및 구매와 관련하여 어떠한 계약이나 구속력 있는 법적 약속을 체결할 의무가 없으며 이 백서를 기반으로 하여 기타 지불 방식을 수락해야 합니다.;
- N.** WAFL 토큰의 판매 및 구매와 관련하여 판매자와 구매자 간의 모든 계약은 해당 계약의 조건을 설명하는 별도의 문서("약관")에 의해서만 규율됩니다. 해당 계약과 이 백서 사이에 불일치가 있는 경우 계약을 우선합니다.;
- O.** WAFL 토큰 또는 유사한 가상 자산 및 토큰을 구매한 국가 또는 주의 시민 또는 거주자(세금 또는 기타)인 경우 자격이 없으며 토큰 판매를 통해 WAFL 토큰을 구매할 수 없습니다. 금지되거나 토큰 판매가 해당 국가의 해당 법률 및 규정을 준수하지 않는 것으로 간주될 수 있습니다. 코인 판매가 제한된 국가의 시민 또는 거주자는 코인 구매에 대한 처벌을 받을 수 있습니다.;
- P.** 이 백서의 출판, 배포 또는 보급은 관할권의 해당 법률, 규제 요구 사항 또는 규칙이 준수되었음을 의미하지 않습니다. 회사 및 해당 회사의 과거, 현재 및 미래의 직원, 임원, 이사, 계약자, 컨설턴트, 지분 보유자, 공급업체, 공급업체, 서비스 제공업체, 모회사, 자회사, 계열사, 대리인, 대리인, 전임자, 후임자는 책임을 지지 않습니다. 직접적, 결과적, 우발적, 특별 또는 간접적 손해(예측 가능 여부에 관계없이 이익 손실, 수익 손실 또는 제3자 손실 포함하되 이에 국한되지 않음)를 포함하되 이에 국한되지 않는 모든 종류의 손해에 대한 거래 손실 또는 WAFL 토큰 구매자가 백서 또는 백서의 일부를 수락하거나 의존하는 것과 관련하여 발생하는 불법 행위, 계약 또는 기타의 웹사이트 사용 또는 사용 손실로 인해 발생하는 손해도 책임지지 않습니다.;
- Q.** 회사는 이유를 불문하고 언제든지 이 백서의 일부를 수정, 추가 또는 삭제할 수 있으며 수정사항이 있는 경우 웹사이트, 블로그 등을 통해 공개합니다. 추가 또는 삭제가 이루어집니다.;
- R.** 회사는 본 백서와 관련하여 토큰 거래에 참여하고자 하는 참여자가 불충분하거나 부정확하거나 오도하는 신원 정보를 제공하거나 제한된 참가자가 다음과 같은 것으로 의심되는 경우 언제든지 토큰 구매 요청을 거부할 수 있습니다.;
- S.** 마약 거래와 같은 범죄적 이익을 얻거나 자금 세탁 또는 테러 자금 조달을 목적으로 자금을 획득한 가상 자산 또는 토큰의 거래는 허용되지 않습니다. 제한된 참가자가 토큰을 구매하거나 불법적이고 승인되지 않은 자금 및 목적으로 구매하는 경우 해당 거래는 언제든지 금지되거나 제한될 수 있으며 해당 토큰의 구매가 취소되거나 무효화될 수 있습니다.;

11. 기타 (법적 고지사항 등)

- T.** 본 백서 및 관련 문서는 다른 언어로 번역될 수 있으며, 그 해석이 상충되는 경우에는 영문백서를 우선으로 합니다.;
- U.** 이 백서, 백서의 일부 또는 사본을 이 백서의 배포 또는 배포가 금지되거나 제한되는 국가로 가져가거나 전송해서는 안 됩니다.;
- V.** 이 백서의 배포 및 보유에 대한 비용과 책임은 당사자에게 있으며 플랫폼 실무자 또는 관련 회사는 이에 대해 책임을 지지 않습니다.;
- W.** 플랫폼은 정확성, 완전성 등에 대한 보증이나 플랫폼이 제공하는 서비스에 대한 직간접적 손해에 대한 책임을 지지 않습니다.;
- X.** 플랫폼은 이 백서 및 백서에서 제공하는 정보의 정확성, 완전성 등에 대해 어떠한 보증도 하지 않으며, 정보의 사용으로 인해 발생하는 직간접적인 손해에 대해 법적 책임을 지지 않습니다.;
- Y.** 면책조항의 범위는 위의 예에 국한되지 않으며, 본 백서를 이용하여 발생한 손해에 대해 어떠한 배상, 배상 기타 책임도 부담하지 않음을 유의하시기 바랍니다.

(WHITE PAPER 1.02)

Copyright by WAFFLESTAY



(WHITE PAPER 1.02)

W WAFFLE STAY

Copyright by WAFFLESTAY