



# SPOWARS

백서

SPOWARS METaverse  
Whitepaper

---

# 목차

<b>1</b>	<b>스포워즈 메타버스에 대한 이해</b>	<b>03</b>
	01. 회사소개, 메타버스	03
	02. 배경, 시장, 블록체인	04
	03. NFT	05
<b>2</b>	<b>사업 소개</b>	<b>06</b>
	01. 스포워즈	06
	02. 엔조이타워	06-07
	03. 아이메타골프	08
	04. KCON	09
	05. SPOTRAVEL	10
<b>3</b>	<b>TOKEN</b>	<b>11</b>
	01. SOW	11
<b>4</b>	<b>사업분야</b>	<b>12</b>
	01. 메타버스	12
	02. NEWS	12
	03. 통합 웹, 모바일, APP	13
	04. 사업 확장	14
<b>5</b>	<b>사업개요</b>	<b>15</b>
	01. 스포워즈 TEAM	15
	02. 로드맵	16
<b>6</b>	<b>면책조항</b>	<b>17</b>

# 1 스포워즈 메타버스에 대한 이해

## 스포츠 메타버스

본 스포워즈 메타버스 백서는 하나의 플랫폼을 통한 다양한 경험과 혜택을 제공하는 사업·블록체인 기반으로 전개될 사업들에 대하여 다루게 된다. 메타버스는 가상을 뜻하는 말인 메타(META)와 세상을 뜻하는 UNIVERSE의 합성어로 가상 세계에서 문화적 활동·경제적 활동을 할 수 있는 공간을 뜻한다. 메타버스 시장은 전 세계적으로 미래를 위한 가장 큰 산업 중 하나로 각광을 받고 있으며 그와 더불어 메타버스 내 기축 통화로 사용이 가능한 블록체인과 같은 기술과 대체 불가를 보증해 줄 수 있는 NFT 기술 또한 더불어 성장 중이다.

스포츠 메타버스에서는 하나의 플랫폼을 통해서 NFT, 마켓 플레이스, 블록체인 서비스를 시작으로 METAVVERSE MALL, 엔터테인먼트, 라이브 스트리밍, 여행, 엔조이타워, 아이메타골프 등 여행산업~스포츠 산업 그 이상 다양한 서비스를 아우르며 다채로운 문화적·경제적 활동을 할 수 있도록 제공하며, 기존 NFT산업과의 차별점을 두어 수 많은 IP들을 한 프로젝트에서 지속적인 업데이트와 함께 세계관을 확장하며 성장을 가하고 있다.

메타버스 시장의 모든 것들을 한 단계 더 진화시킬 것이며 기존 프로젝트들의 문제점을 보완하여 차별점을 두어 더욱더 새로운 시장에서 편리하게 문화적·경제적 활동을 누릴 수 있도록 다양한 분야의 산업분야·새로운 문화를 개척할 수 있도록 성장 중이다. 그리고 스포워즈 메타버스는 기존 메타버스 회사 및 프로젝트와 다른, 스포워즈 자체토큰 'SOW' 토큰의 가치를 상승 시켜 기업 가치를 높이는 금융적인 요소에 힘쓰고 있다.



METABERSE MALL  
ENTERTAINMENT  
LIVE STRAMING  
TRAVEL  
ENEJOY TOWER  
I META GOLF  
:  
:  
:

## 코로나 19의 영향으로 인한 메타버스 활성화

코로나 팬데믹으로 인해 세계 경제는 오프라인에서 온라인·실내공간 혹은 기존보다 더 넓은 곳에서 이루어지는 실외에서 즐기는 문화적 활동의 전성기를 맞이하였다. 영향을 받은 기존 젊은 층 즉 MZ세대에게 여파를 주어 팬데믹으로 인한 멈춰버린 오프라인 경제를 온라인으로 흘러들어가도록 영향을 주었다. 그 증거로 메타버스 산업의 성장률은 현 메타버스 게임의 대표, '마인크래프트'의 경우 코로나 팬데믹 전 2018년만 해도 월간활성사용자(MAU)는 7,400만명 수준이었으나 팬데믹이 활발하던 2021년에는 12억 2,600만명으로 3년만에 거대하게 확대되었다. 또한 세계 최대 소셜네트워크 서비스 기업 '페이스북'은 사명을 '메타(Meta)'로 바꾸고 메타버스 산업에 전력을 기울이고 있다. 국내 최대 인터넷 기업 '네이버'에서는 '제페토'를 내걸고 외부 업체들과 전방위 협력에 나서며, 대표 가상거래소 '업비트'의 운영사 '두나무' 또한 메타버스 미래산업에 역량을 모으고 있다. 이러한 메타버스 산업은 아직 초기 단계이지만 끝이 보이지 않는 잠재력을 가진 산업으로 앞으로도 수 많은 벤처들이 나올 것으로 예상된다.



## 메타버스 산업의 국내 동향

한국은 전반적으로 높은 수준의 인터넷 인프라를 보유하여 고속 인터넷의 보급률이 높고 인터넷 속도와 연결성이 우수한 편이다. 이러한 디지털 기반 인프라는 메타버스의 구현과 이용을 지원하는데 커다란 도움을 준다. 게다가 한국은 게임 산업이 발전된 국가로 알려져있다. 다양한 게임 개발 및 운영 경험은 전 세계적으로 인정받는 수준의 게임을 개발하고 있다. 이러한 기술과 노하우가 메타버스 분야에서의 기술 개발 및 콘텐츠 제작에 큰 도움을 주고 있다. 그리고 한국은 글로벌 IT기업들과 풍부한 기술력을 보유한 스타트업들이 있다. 이들은 가상현실(VR)·증강현실(AR)·인공지능(AI)·블록체인 등의 주요 기술 분야에서 선도적인 역할을 하고 있다. 이러한 기업들의 기술력과 창의성이 메타버스 산업의 개발과 확장에 기여하고 있다. 높은 스마트폰 보급률 또한 메타버스에 접속하고 상호작용하는 주요 디바이스의 사용률이 많다는 뜻으로 이용자들은 스마트폰을 통해 가상 공간에 접속하고 다양한 문화적·경제적 활동을 즐길 수 있다. 이러한 배경들이 결합하여 한국에서는 메타버스 분야가 상대적으로 빠르게 발전을 이루고 있다. 기업들은 메타버스 기술을 활용하여 비즈니스 모델을 혁신하고 새로운 시장을 개척하려는 노력을 기울이고 있다. 이용자들은 다양한 메타버스 플랫폼을 통해 가상 세계를 탐험하고 참여할 수 있는 기회를 지니고 있다.

## 메타버스 산업의 해외 동향

해외에서의 메타버스 동향은 국가와 지역에 따라 다양하나, 전반적으로 다음과 같은 특징이 있다. 메타버스 특성상 첨단 기술과 깊게 연관이 되어 있는데 가상현실(VR)·증강현실(AR)·인공지능(AI), 블록체인 등 이러한 기술 분야에서의 연구와 혁신이 활발히 이루어지고 있다. 특히 미국의 실리콘밸리, 중국의 텐센트, 알리바바 등 기업들이 주도적 역할을 수행하고 있다. 더불어 많은 이용자를 보유하고 있어 로블록스(Roblox), 포트나이트(Fortnite), VRChat 등의 인기 있는 메타버스 플랫폼은 이미 수 백만명의 이용자를 보유하고 있다. 그리고 다양한 콘텐츠와 엔터테인먼트 등 게임·음악·영화·스포츠 등 다양한 산업 분야에서 메타버스를 활용한 체험과 상호작용이 이루어지고 있는 상태다. 이를 통해 이용자들은 다양한 활동을 즐길 수 있으므로 큰 관심과 인기를 얻고 있다. 가상 경제 시스템을 통하여 가상 자산과 가상 통화가 활발하게 거래되고, 다양한 비즈니스 모델과 수익 창출 기회가 제공된다. 또한, 메타버스 콘텐츠 제작자들은 큰 수익을 창출할 수 있으며, 경제적 가치를 얻을 수 있다. 경제 생태계의 성장과 경제의 가치 또한 함께 성장하는 것이다. 이러한 해외 메타버스는 다양한 기업과 이용자 개개인들이 창의적 활동을 경험할 수 있고, 혁신을 추구할 수 있는 환경이 제공되어 급속한 성장을 이끌어내고 있다.



## 메타버스 산업 시장 현황

메타버스 산업은 현재 급속한 성장을 보이고 있다. 현재 다양한 분야에서 활용되고 있으며 이용자들에게 가상 세계에서 다양한 활동 및 경험을 제공받을 수 있도록 구현한다. 많은 기업들이 오프라인이 아닌 가상 세계에서 제품 및 서비스를 소개하고 이용자와 상호작용하는 플랫폼으로 활용하고 있으며 광고, 마케팅, 브랜드 확장 등을 위한 수단으로 유용성을 돋보이고 있다. 또한 가상 통화와 경제 시스템을 포함한 가상 경제를 구축하여 이미 가상 통화는 실제 화폐로 거래되고 있으며, 가상 자산 및 소유권 등의 개념이 도입되고 있다. 이는 다양한 경제 활동과 비즈니스 모델을 제공할 수 있다는 근거이다.

메타버스 시장은 거대한 경제 생태계를 형성할 수 있어 가상 세계에서 활발한 경제 활동을 추구할 수 있고 기업을 포함한 소상공인들의 수익 창출 기회를 제공할 수 있다. 또한 메타버스는 현실에서의 소셜미디어와 유사한 역할을 할 수 있어 다양한 사회적 상호작용과 커뮤니티 구성이 가능하다. 이를 통하여 이용자들은 가족·친구들과의 만남, 새로운 사람들과의 연결소통 및 공동체 활동을 누릴 수 있다. 가상 세계인 만큼 창의적인 활동과 경험을 확장하는 기회를 제공하며, 다양한 디지털 콘텐츠를 생성하고 여러 이용자와 공유하며, 가상 세계에서 체험과 상호작용을 통해 오프라인에서는 어려운 경험을 편리하게 누릴 수 있다. 이러한 메타버스 시장의 현황은 더욱 내재된 잠재력과 가치를 통해 앞으로의 다양한 산업과 이용자들에게 그 무엇보다 혁신적인 기회를 제공할 것이며 기술의 발전과 함께 메타버스는 더욱 현실세계와 융합하여 가상과 현실을 뛰어넘은 새로운 세상을 변화시킬 수 있는 다가올 미래의 중대한 플랫폼으로 발전할 것이다.

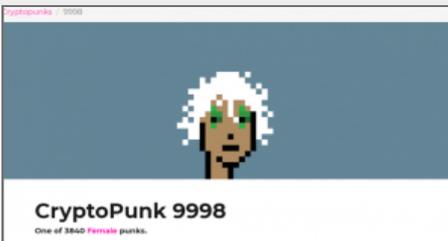
## 블록체인

블록체인이란 블록에 데이터를 담아 체인 형태로 연결하여 수많은 컴퓨터에 동시에 복제하여 저장하는 분산형 데이터 기술이며 통칭 P2P(Peer-to-Peer) 즉, '공공 거래장부' 라고도 부른다. 중앙 집중형 서버에 거래 기록을 보관하지 않고 거래에 참여하는 모든 이용자들에게 거래 내역을 보내 주며, 거래 시마다 모든 거래 참여자들이 정보를 공유·대조하여 데이터 위조 혹은 변조에 위험에서 벗어날 수 있도록 구조된 기술이다. 블록체인 기술은 신뢰를 만들어 내는 기술로서, 그 안에 담긴 기술적 철학에는 모든 사용자가 하나의 합의를 이루어 낸다는 것이 담겨있다. 제 3의 공인인증 기관을 거치지 않는 신뢰 보장 기술은 불신이 가득한 우리의 삶 모든 부분에 적용될 전망이다. 이러한 기술은 신뢰성 뿐만 아닌, 비용절감 효과까지 불러올 수 있다. 이를 통해 글로벌 국제 산업 환경에서 중개기관 비용절감도 가능하다. 산탄데르 은행에 따르면 블록체인 기술 도입에 따라 2022년 이후 약 150~200억 달러의 비용이 절감될 것으로 전망 되었으며, 세계경제포럼에 따르면 올해 전 세계 약 80% 은 행들이 블록체인 기술을 도입할 것으로 내다보고 있다. 또한 4차 산업혁명의 기술 중 하나인 IoT분야의 활성화에 따라 이에 대한 보안 기반 기술로 블록체인이 꼽혔다. 이를 위해 최근 Bosch, Cisco, Foxconn과 같은 글로벌 테크 기업들이 IoT를 위한 블록체인 컨소시엄을 구성하였다. 또한 금융권에서는 'R3CEV'라 불리는 전 세계적으로 가장 큰 블록체인 기반의 금융 프로젝트가 진행 중이며, 글로벌 IT 기업들인 MS, LINUX, Intel, IBM 등이 공동으로 블록체인 연구를 위해 'Hyperledger'라는 프로젝트를 진행 중이며, 많은 우리 기업들이 참여하고 있다.

## NFT

NFT (Non-fungible token 대체 불가능한 토큰)이란 블록체인 기술을 이용하여 디지털 자산의 소유주를 증명하는 가상의 토큰(token)이다. 그림·영상 등의 디지털 파일을 가리키는 주소를 토큰 안에 담음으로써 그 고유 원본성 및 소유권을 나타내는 용도로 사용된다. 즉, 일종의 가상 진품 증명서이다. NFT는 거래내역을 블록체인에 영구적으로 남김으로서 그 고유성을 보장받는다. NFT는 비트코인 이후 가장 각광받는 새로운 경제수단으로 주목받고 있으며 2014년 세계 최초의 NFT 작품 '퀸텀'이 공개되면서 시작을 알렸다. 2017년 라바랩스가 NFT캐릭터를 판매하는 플랫폼인 크립토펙크를 출시하면서 시장이 본격 형성되기 시작했다. NFT는 처음 예술 작품이나 기념품의 경매에 주로 활용되다가 게임, 메타버스, 스포츠 등으로 사용처가 확장되고 있으며 글로벌 NFT 시장 규모는 지난 2019년 240만 달러에서 2022년 350억달러, 2025년 800억 달러 규모로 확대되고 있는 상황이다. 현재 NFT와 관련해 시장에는 다양한 NFT 비즈니스 모델이 존재한다. 마켓플레이스(오픈시, NBA탑샷 등), 플렉스(Flex)형 PFP(크립토펙크 등), P2E·GameFi 등 파이낸스 연계형(엑시 인피니티, 위메이드 등), 한정된 디지털 자산 취득형(디센트라랜드, 샌드박스 등), 커뮤니티형과 산업생태계 연계형(트레저스 클럽, BAYC 등), 장기적 콘텐츠 생태계 조성형(아오젠, 메타토이 게이머스 등), 웹3 시대의 새로운 인프라 기술(보이스버스 등) 등이 있다.

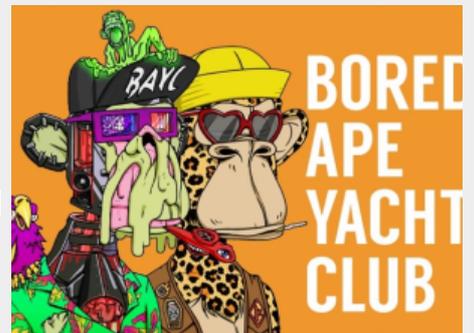
이처럼 NFT 열풍이 불면서 유튜브, 메타, 트위터, 삼성전자 등 빅테크 기업들이 NFT 활용 가능성에 주목하고 있으며 게임업체들은 NFT를 활용한 신작 게임을 속속 출시했다. 구찌 등 패션브랜드와 나이키 등 오프라인 유통기업들도 앞다퉀 NFT 열풍에 가세했다. 로블록스와 유명패션 브랜드간 협업이 이뤄졌으며, 나이키, 아디다스, 갭 등 기업들이 앞다퉀 NFT 가상 경제에 동참했다. 한정판에 사람들이 매료되는 것이 NFT 열풍의 주된 이유 가운데 하나다.



## NFT 사례

### BAYC

미국의 블록체인 스타트업 유가랩스가 제작한 BAYC는 약 1만개의 지루한 표정의 원숭이 캐릭터 NFT로 NFT거래 시장에서 최고 인기 수집품이자 투자 대상으로 떠오른 가상자산이다. BAYC가 최초로 민팅(NFT의 최초 발매 시점에 토큰을 지불하고 NFT를 발행)된 건 2021년 4월 23일, 당시 개당 0.08 ETH, 당시 미화로 220달러였지만 이후 1250배 이상 가격이 상승하였고 제작사 유가랩스는 11개월만에 기업가치 5조원에 다르는 공룡 스타트업으로 인정받았다. BAYC의 메타버스 프로젝트 중 하나인 '랜드'의 민팅 수익은 총 3,600억원으로 BAYC 자체 2차 거래 수수료는 9,000억원을 기록하였다.



### 메타콩즈

메타콩즈는 2021년 12월 출시된 국내 PEP프로젝트로 오픈과 동시에 글로벌 NFT 거래소 오픈 시 클레이튼 계열 1위로 올라서면서 국내 프로젝트 중에서 독보적인 평가를 받았다. 사이버콩즈에 영감을 받아 제작된 메타콩즈는 단순 소유에 그치지 않고 자체 토큰을 채굴하여 새로운 아이템이나 NFT 혹은 베이콩즈를 얻을 수 있다. 이러한 과정을 통하여 토큰의 현금화도 가능하다. 메타콩즈는 첫 민팅에서 20만원대 10,000개 완판을 시작으로 4,000만원대 중후반까지 가치가 상승하였으며 후속 프로젝트인 '지랄라 프로젝트'는 세계 1위까지 달성했다.

### 나이키랜드

미국 오리건주 나이키 월드 캠퍼스(Nike World Campus)에 기반한 나이키랜드는, 로블록스 안의 가상세계에 나이키 빌딩, 운동장, 체육관 등으로 구현됐다. 나이키가 현실에서 영감을 받은 창의성이 넘치는 공간의 실현이라고 밝힌 나이키랜드는, 로블록스 사용자에게 무료로 개방되어 게임 속에서 경쟁과 탐험을 즐긴다. 멀리 뛰거나 달리기와 같은 동작을 실제 오프라인 동작을 반영해서 가상현실 속의 게임이나 경기를 통해 즐길 수 있다. 이러한 기능을 활용하면 나이키랜드라는 가상공간에서 실제 스포츠 경기와 연계된 이벤트나 대회를 개최할 수도 있다.



## 2 사업 소개

### 스포워즈

엔조이타워 및 아이메타골프 프로젝트의 제네시스 역할을 하여 마켓플레이스의 운영 및 NFT를 판매하고 있다. 스포워즈 자체 토큰 'SOW'를 사용하여 랜덤박스를 진행하면 조각 아이템 및 포인트 재화를 획득 할 수 있다.

#### 랜덤박스

랜덤박스는 노멀, 레어, 유니크, 레전더리 총 4개의 등급으로 나뉘며 등급에 따른 코스튬 세트를 얻을 수 있다. 박스를 1개 구매 할 때마다 조각을 1개씩 얻을 수 있으며 랜덤박스를 동시 여러개 구매 시 혜택이 존재한다



#### 조각

랜덤박스를 1개 오픈 하면 1번부터 10번까지의 조각이 랜덤으로 나오게 된다. 각 조각별 획득 확률을 다르며 컨셉에 맞는 10개의 조각을 모아 룬 완성 시 NFT를 완성할 수 있다. 완성 된 NFT는 자신의 아바타를 꾸미거나 마켓플레이스에 판매가 가능하다.



#### 마켓플레이스

코스튬을 완성하여 NFT화 된 상품은 마켓플레이스를 이용하여 스포워즈 내 재화로 거래가 가능하다. 포인트 재화의 경우 뽑기 진행 시 얻은 조각을 분해 시 조각에 맞는 포인트가 지급이 되며, 다른 조각 구매를 위한 용도 혹은 엔조이타워에서 활용하여 더 큰 포인트 획득 용도로도 사용이 가능하다.



### 엔조이타워

엔조이타워는 블록체인 기술을 활용하여 다양한 콘텐츠를 제공하는 차세대 서비스 플랫폼이다. 거래소와 마켓플레이스 등과 연동되어 사용자 기호에 맞게 어플리케이션, WEB, 메타버스를 통해 다양한 서비스를 제공한다. 스포워즈 내 미니 콘텐츠 플랫폼을 통해 포인트 및 SOW토큰의 중심 소모처 역할을 하고 있으며 지속적으로 업데이트 되는 시스템을 통해 꾸준한 즐거움을 선사한다. 스포워즈 포인트를 사용하여 미니콘텐츠 플레이가 가능하며 그로인하여 더 많은 포인트를 획득할 수 있다. 획득한 포인트는 스포워즈 마켓플레이스를 통해서 NFT조각을 구매할 수 있으며 스포워즈 아바타 및 NFT를 프로필화 할 수 있다.

#### 미니콘텐츠



##### 돌아라 돌아 룰렛

싱글모드, 멀티모드, 트리플모드의 세 종류가 있다. 플레이어는 캐릭터 혹은 팀을 선택하고 룰렛이 돌아가면 플레이어가 선택한 캐릭터 혹은 팀을 맞출 시 보상을 획득하는 콘텐츠이다.



##### 누가누가 더높나

플레이어 VS CPU로 진행되는 콘텐츠로 번갈아가며 카드를 뽑는 방식으로 진행된다. 카드에는 각각 숫자가 적혀있으며 뽑은 카드의 숫자 합이 더 높은 쪽이 승리하는 콘텐츠이다



##### 조마조마 징검다리

제한시간 150초 내 플레이어가 위 또는 아래 발판을 건너며 10번의 발판을 다 넘을 시 보상을 획득하는 콘텐츠이다. 포인트 10으로 플레이할 시 목숨이 1개 추가된다.



##### 빙고빙고 마이빙고

티켓 3개의 방이 별도로 운영되어 5분에 한 번씩 20장 이상의 티켓이 판매될 시 당첨 빙고번호가 공개된다. 다른 플레이어들과 대결하여 3등안에 들을 시 보상을 획득하는 콘텐츠이다.

## 엔조이타워 차별점

기존 블록체인 플랫폼들은 메타마스크 · 카이카스 · 거래소 등을 통해 지갑을 생성한 후 연동해야 한다는 불편함을 지니고 있다. 그러나 엔조이 타워에서는 회원가입을 하면 자동으로 지갑이 생성이 되며 연결이 되기 때문에 접근성이 매우 편리하다. 복잡한 콘텐츠들과 다르게 남녀노소 누구나 쉽게 이용할 수 있으며 설치없이 WEB으로 즐길 수 있다. 타사 플랫폼들은 각 플랫폼에 맞는 토큰을 CEX · DEX를 통해 구매한 뒤 지갑 어플리케이션에 전송 후 수수료를 지불해야만 토큰 전송 · 콘텐츠 플레이가 가능하다는 번거로움을 가지고있다. 하지만 엔조이타워에서는 전송 수수료를 엔조이타워로 돌리는 시스템을 통하여 자체 지불하기에 이용자들에게는 전송 수수료가 무료이다. 기존 블록체인 플랫폼들 같은 경우 문구 코드, 서명, 비밀번호 등 매번 다운로드 및 로그인 마다 수많은 절차를 통과해야 했지만 엔조이타워에서는 자체 3중보안 시스템을 통해 보안성을 강화하였고 홈페이지내에서 로그인만 해도 보안 인증이 가능하다. 토큰 전송의 경우 스왑시스템을 통하여 엔조이타워 내 재화를 간편하게 버튼 클릭 한 번으로 연동이 가능하여 편리하게 문화적 · 경제적 활동을 만끽할 수 있다. 그리고 이러한 서비스는 나라 · 기업 · 회사의 컨셉 및 방향성에 맞게 커스텀이 가능하다.



## 웹보드게임 규제

2012년 시행령 이슈가 생기고 2014년부터 대폭적인 웹보드게임 규제강화가 있었다. 2022년 초 정부에서 월 결제한도를 50만원에서 70만원으로 상향하는 변화를 주며 문체부와 게임위 차원에서 완화를 해주었지만 여전히 소상공인들에게 부담을 주었다. 환전문제를 통해 일부 불법 사업자들의 악용으로 일반 소상공인 사업자가 피해를 보게되었다. 월 결제한도는 계정별이 아닌 1인 기준 적용으로 한 사람이 계정을 몇 개를 소유하여도 통합 70만원을 산정해야한다. 가상 재화까지 포함한 금액으로 채널링 사이트에서 선물 받은 것 모두를 더해야 한다. 이용자가 고객의 고효율 상품을 구매할 시 지급하는 게임머니가 아니라 저가 상품 구매 시 지급하는 소액 게임머니를 1회 게임머니 사용한도로 잡아야 한다는 의문이 제기되고 있다. 그리고 게임을 이용할 시 상대방 선택 금지의 관한 사항에서는 구매년도 규모에 따라 지급될 수 있는 게임머니의 200분의 1을 초과하지 않을 때, 상대방 선택이 가능하도록 예외 사항을 두었다. 이는 환전상의 불법적 수혈(게임머니 이관)을 막기 위한 조치이다. 그리하여 당초 친구끼리조차 웹보드게임이 불가능했다가, 중간 개정으로 1회 판돈이 3,500원을 넘지 않으면 상대방을 선택할 수 있게 개정이 되었다.

## 웹보드게임 한계

2024년 1월 새 시행령 규제 실시 이후 다음 규제가 예측 불가인 상태이다. 불법 환전 등 올해 내 예상치 못한 이슈로 여론이 악화될 경우, 재차 규제가 강화될 수도 있기 때문이다. 게임법(게임산업진흥에 관한 법률) 시행령 별표2 제8호 사목에 따르면 게임제공업자는 이용자 보호와 함께 사행화 방지 방안을 마련해야한다. 불법 사업자를 엄단하는 방향을 유지하되, 자율적 규제를 지키는 합법 소상공인이 피해보는 일이 일어나지 않도록 시행령 개선이 필요한 상황이다.

### 웹보드게임의 문제점 1

이용자들 대부분은 블록체인 · 지갑 시스템을 낯설어 하며 게임 재화를 토큰으로 교환하는 방법이 까다로워 불법 사이트에서 손쉽게 환전하는 쪽을 택하는 경우가 있다. 불법사이트들이 범람하는 이유는 MBX의 접근성이 떨어졌기 때문이다.

### 웹보드게임의 문제점 2

블록체인을 적용한 게임은 국내 서비스가 원칙적으로 제한되어 있다. 사행성을 이유로 블록체인을 활용하여 게임으로 재화를 현금화 할 수 있는 '돈버는 게임' 즉 P2E가 금지되었기 때문이다. 문화체육관광부 산하 게임위(게임물관리위원회)는 P2E 게임이 게임산업진흥법 제32조 1항 7조(게임을 통해 획득한 유·무형의 결과물은 환전할 수 없다)를 위반한 것으로 판단하여 일부 게임은 국내 대신 규제가 없는 해외 시장에서만 출시되고 있는 상황이다. 이러한 상황으로 개발사들은 각 국가별 서비스 정책을 살펴봐야하는 히든 코스트가 발생하여 더욱 더 부담을 준다.

## 그러나 엔조이타워는 이러한 문제를 해결할 수 있다.

엔조이타워는 올바른 콘텐츠문화를 선도하며 이러한 웹보드게임의 한계점을 돌파하여 이용자들에게 즐거운 경제적 · 문화적 활동을 제공할 수 있다.

### 03. 아이메타골프

아이메타골프 소속 KLPGA 프로1군 선수들과 함께하는GOLF팬과 선수가 함께 만들어나가는 메타버스로 선수들을 응원하면서 투자가치까지 올리는 메타버스다. 프로암, 원포인트레슨, 디너만찬과 같은 다양한 혜택과 더불어 경제적·문화적 활동을 모두 이룰 수 있다. 아이메타골프는 실물경제를 기반으로 NFT발행 및 토큰 채굴 및 사용이 가능하다.

- 메타버스**
  - NFT 구매별에 따른 등급혜택으로 프로암, 원포인트레슨, 디너만찬 등 다양한 콘텐츠를 경매 가능
  - KLPGA투어 프로 선수들과 함께METAVERSE와 GOLF산업을 연결
- 실물경제**
  - 아이메타골프 안에서 클릭 한번으로 상장 전 IMG토큰으로 구매 가능
  - IMG토큰 소유자들은 골프장 부킹, 혜택무료 양도 등 서비스 제공
  - 토큰으로 구매 + 집으로 배송받는 메타버스와 골프업계의 최초 시장
  - 2023 Online Mall과 2024 Offline Mall 오픈으로 img토큰 순환구조 완성과 회원에게 최저가로 제공
- NFT**
  - 블록체인 기술을 통해 안정적인 수익구조 발생 KLPGA투어프로들의 지속적인 메타버스 진출에 앞장
  - NFT구매에 따른 다양한 등급별 혜택

**NFT란?** Non-fungible token의 약자로 대체불가능한 토큰을 의미한다.

**구매방법** <https://imetagolf.com/>에서 구매가 가능하다.

**차별점** KLPGA 프로1군 선수들로만 소속된 선수들과 직접 만나서 즐기는 프로암, 함께 레슨, 만찬 등을 누릴 수 있으며, 선수들의 실적에 따라 자신의 투자토큰의 가치도 상승하게 되어 WIN-WIN 문화를 즐기며 다양한 골프용품을 특별할인된 회원가로 온라인·오프라인에서 즐기실 수 있다.

#### NFT 구매혜택

PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE
14개 구매 법인구매 가능	7개 구매	3개 구매	1개 구매
<ul style="list-style-type: none"> <li>프로암 대회 8회</li> <li>해외 프로암 대회 2회</li> <li>원 포인트 레슨 20회</li> <li>디너만찬 2회</li> <li>IMG토큰 추가 50%지급</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로암 대회 4회</li> <li>해외 프로암 대회 1회</li> <li>원 포인트 레슨 10회</li> <li>디너만찬 1회</li> <li>IMG토큰 추가 20%획득</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로암 대회 2회</li> <li>원 포인트 레슨 5회</li> <li>디너만찬 1회</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로암 대회 1회</li> <li>원 포인트 레슨 2회</li> </ul>

#### NFT 공동혜택

- 경기 결과에 맞는 토큰 획득
- 스폰서 프로모션 할인권
- 애장품 & 싸인 용품 증정
- NFT갤러리 전시
- NFT 구매자가 소유하고 있는 NFT 매도를 원할 경우, 회사는 신규 구매자를 중개 할 수 있고, 구매 시점 2년 후부터는 NFT 구매 가격의 30%를 구매 당시 토큰의 가치로 교환 할 수 있다.

#### NFT 혜택일정

- 국내 프로암 1년 2회 진행
- 해외 프로암 2년 1회 진행
- 원포인트레슨 항시 진행
- 디너 만찬 항시 진행

※ 모든 혜택은 양도 가능하며 모든 비용은 무료이다. 선수 일정 및 특이사항 발생 시 소속 선수 대체로 진행된다.

## 04. KCON

KCON은 K페스티벌 문화를 기반으로 글로벌 콘서트, 풀파티, 팬미팅 등 다양한 페스티벌을 기획하고 주최하는 프로젝트로 온라인 자체 결제 시스템을 통해 진행되며 선예약 혜택, 좌석우선 혜택, 할인 혜택, 굿즈 혜택 등 여러가지 혜택을 보유한 결제 시스템입니다.

### 풀파티

- 셀럽 그리고 유명 DJ와 발리에서 함께하는 리조트 풀파티로 K문화 중 파티 문화를 글로벌 시장에 제공합니다.

### 콘서트

- K대표 아이돌의 콘서트를 KPOP을 가장 많이 소비하는 나라 중 하나인 인도네시아 그 중 발리에서 기획하고 개최합니다.

### 팬미팅

- 넷플릭스, 유튜브, 영화관에서만 보던 나의 연예인을 실제로 만날 수 있는 기회를 제공하며 프리미엄 혜택으로 제공해 희소성을 높여 수요를 지속적으로 증가시킵니다.

## KCON 혜택



### 1. 사전예약 혜택

일반 예매 전 KCON을 사용해 사전 예약이 가능합니다.  
(사전 예약에서 모든 티켓이 판매 될 시 일반 예매에서는 티켓을 구매 할 수 없습니다.)

### 2. 할인 혜택

일반 티켓보다 낮은 가격에 티켓을 구매할 수 있는 혜택을 제공합니다.

### 3. 좌석 혜택

스탠딩 우선권과 같은 프로모션을 진행해 좌석 우선 선택권을 제공합니다.

### 4. 다양한 활용성

콘서트 티켓뿐 아니라 풀파티, 팬미팅 등 다양한 페스티벌에서 사용이 가능합니다.

### 5. 한정판 굿즈 혜택

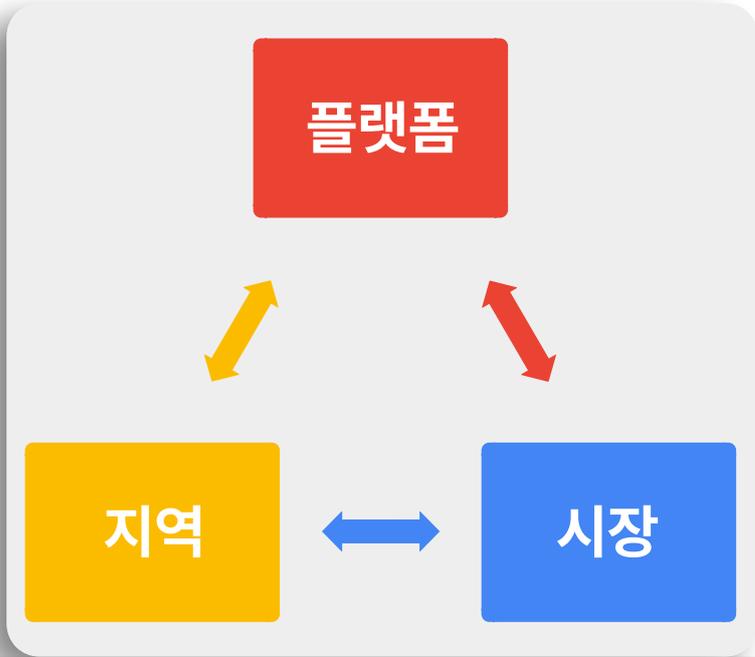
KCON으로만 구매 가능한 한정판 굿즈를 제공합니다.

## 05. SPOTAVEL

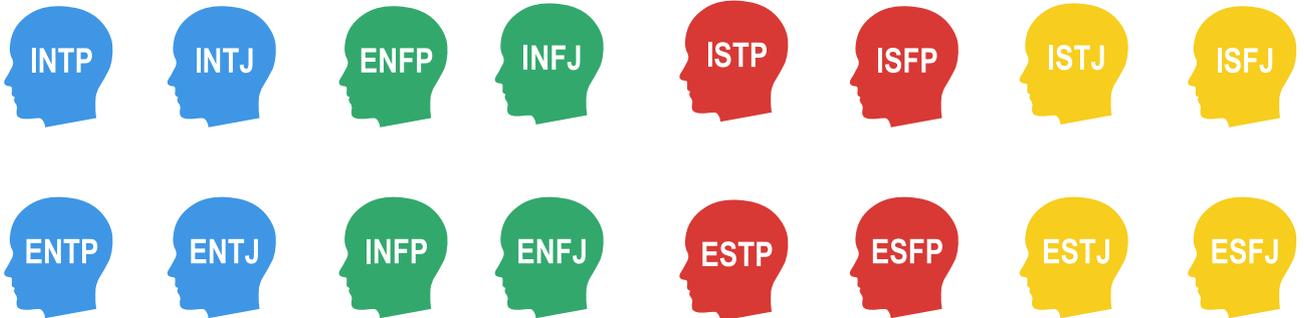
AI 기술을 활용해 사용자에게 맞춤형 여행 컨설팅을 하는 기술 및 프로젝트로 해외 및 국내 여행에 필요한 부분을 선결제 통해 할인 받고 현지에서 편하게 여행을 즐길 수 있도록 편안한 서비스를 제공합니다.



전세계 어디든 예약 가능한 시스템을 구축중에 있으며 해당 관광지의 소상공인과 협업을 통해 사용자에게는 저렴한 가격에 제공하는 프로모션을 진행하고 소상공인들에게는 지속적으로 고객들에게 소개 시켜주는 마케팅효과를 제공해 관광지의 시장경제 활성화를 돕고 여러 패키지를 통해 문화적 체험(스포츠, KPOP, 파티)을 제공함으로써 관광지 내 또 하나의 콘텐츠를 제공합니다.



선순환 구조를 통해 플랫폼 지역 시장에 유의미한 경제 효과를 부여하고 더 볼어 KCON 콘텐츠들과 콜라보효과를 주어 지역의 또 하나의 색을 발현시켜 기존에 없던 관광지로서의 매력을 추가 시킬 수 있습니다.



MBTI와 같이 사람의 성격과 유형에 따라 여행을 추천하며 그 안에 포함 된 상품은 스포워즈와 파트너십을 맺어 보다 합리적인 선택에 도움을 주게 됩니다.

이는 AI 기술 및 빅데이터 기술을 활용한 기술력으로 스포워즈만의 자체 여행 패키지로 제공되게 됩니다.

## 01. 스포워즈 멤버십

## SOW

SOW는 메타버스 미니플랫폼 ENJOY TOWER, TCG 스포워즈, MALL, PG 등 스포워즈 메타버스 내 유저들이 사용하고 보상 받는 기축통화로 유저들의 참여 및 활동으로 발생한 데이터로 다양한 콘텐츠를 발행 및 생태계를 확장시키며 이를 통한 유저의 유입 및 활동을 기반으로 토큰이 순환된다.



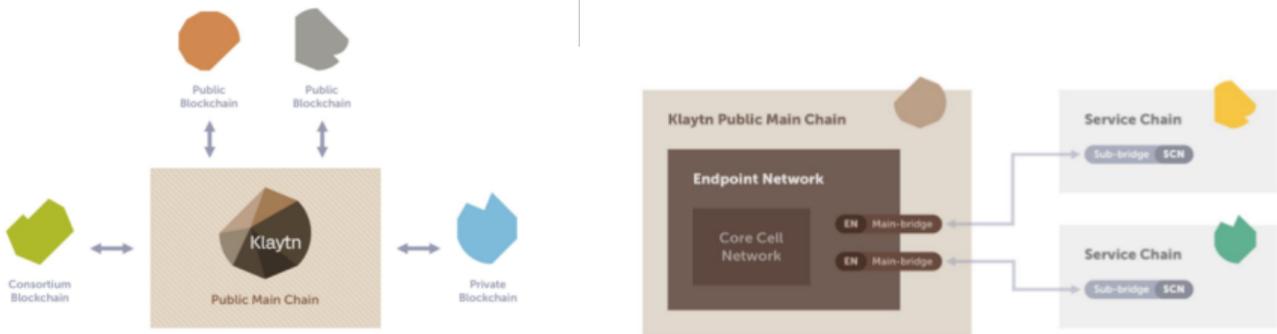
SOW



SOW NFT CARD

SOW는 클레이튼을 기반으로 제공된다. 주 퍼블릭 블록체인으로 오픈소스 방식이며, 타 블록체인 대비 블록 생성과 확장 시간이 1초에 불과하다는 장점을 갖고 있다. 독자적인 메인넷 [사이프레스 (Cypress)]를 기반으로 새로운 앱의 개발과 생태계 구축함으로써 기업의 가치 상승과 확장성을 높일 것으로 기대되고 있다.

[총 발행량 : 10,000,000,000] [메타버스용 9,000,000,000] [투자자용 : 500,000,000] [회사 물량 500,000,000]  
SOW는 플랫폼 부하 상황과 상관없이 가스비를 사용자들에게 부여하지 않으며 퍼블릭 블록체인과 프라이빗 블록체인의 장점을 모아 최상의 퍼포먼스를 보여줄 수 있다. 또한 그로인해 자체 다중 보안 기술을 탑재하는데 성공하였으며 안정성을 높여 사용자는 인증서를 거치지 않고 자체 보안 시스템을 통해 빠른 전송 속도를 지원 원클릭 시스템을 제공한다.



### 순환구조

스포츠워즈의 기반이 되는 토큰 SOW, 스포워즈 내 수 많은 서비스들에서 사용이 가능하다. 또한 \*자체 경제순환 시스템을 구축하였으며 그로인해 수요와 공급이 안정적으로 맞춰진다.

\* 자체 경제 순환 시스템 ?

스포츠워즈는 유저들의 참여 및 활동으로 발생한 데이터를 기반으로 다양한 콘텐츠를 발행한다. 이를 통한 유저의 유입 및 활동을 기반으로 토큰이 순환된다



01. 엔조이 타워에서 콘텐츠를 플레이하기 위해
02. 쇼핑몰에서 물건을 구입하기 위해
03. 여행을 가서 숙박업소를 예약하기 위해
04. 내가 좋아하는 아이돌들의 공연 티켓구매를 위해

## 4 사업분야

### 01. 메타버스



메인로비



플랫폼 존 1



플랫폼 존 2



콘텐츠 존

### 02. NEWS



서울신문 2시간 전 네이버뉴스

**스포워즈 'ENJOY TOWER'·'META GOLF' 출범식 성황**

스포워즈가 'ENJOY TOWER'·'META GOLF'의 출범식을 성공적으로 마쳤다고 6일 밝혔다. ENJOY TOWER와 META GOLF는 메타버스 기업 스포워즈의 노하우와 ...

스포츠중아 2023.07.06. 네이버뉴스

**순범준 프로, '신한투자증권 GTOUR MEN'S' 4차전 준우승 차지**

스포워즈 엔조이타워는 자사 소속 순범준 프로가 1일 치러진 '2023 신한투자증권 GTOUR MEN'S' 4차 대회 결선에서 준우승을 차지했다고 밝혔다. 순범준 선수는 ...

한국경제 2023.03.31. 네이버뉴스

**아이메타골프, KPGA 지한솔 선수와 후원 계약...'골프 메타버스' ...**

한국여자프로골퍼인 지한솔 선수가 아이메타골프와 서비스권서 계약을 체결했다고 31일 밝혔다. 아이메타골프는 지한솔 선수 영입을 시작으로 골프메타버스 사...

아이티비즈 2022.10.06.

**스포워즈, 홍보모델로 치어리더 박기랑·안지현·이영지 선발**

업무협약을 체결한 이후 (왼쪽부터) 안지현, 스포워즈 대표, 박기랑, 이영지가 포즈를 취하고 있다. / 사진제공=스포워즈 NFT P2E 게임 '스포워즈'가 치어리더를 흥...

전자신문 2022.12.09. 네이버뉴스

**스포워즈, 내년 상반기 주요 거래소 상장 앞뒤**

메타버스 브랜드 '스포워즈(SPOWARS)'가 내년 상반기 상장을 앞두고 있다는 소식을 알렸다. 스포워즈는 GOPAX, MEXC, LBANK, BITTREX, PCOIN 등 5개의 거래소...

NBN TV 2일 전

**[히든 챔피언] K-컬처·스포츠 담은 통합 메타버스...박준영 스포워즈 대표**

○방송: NBN TV 뉴스프라이미 <히든 챔피언> (2023.06.26) ○진행: 이정미 앵커 ○대담: 박준영 / 스포워즈 대표  
안녕하세요, 먼저 회사 소개 간략하게 부탁드립니다. 박준영 대표? 네, 스포워즈는 메타버스 플랫폼을 기...

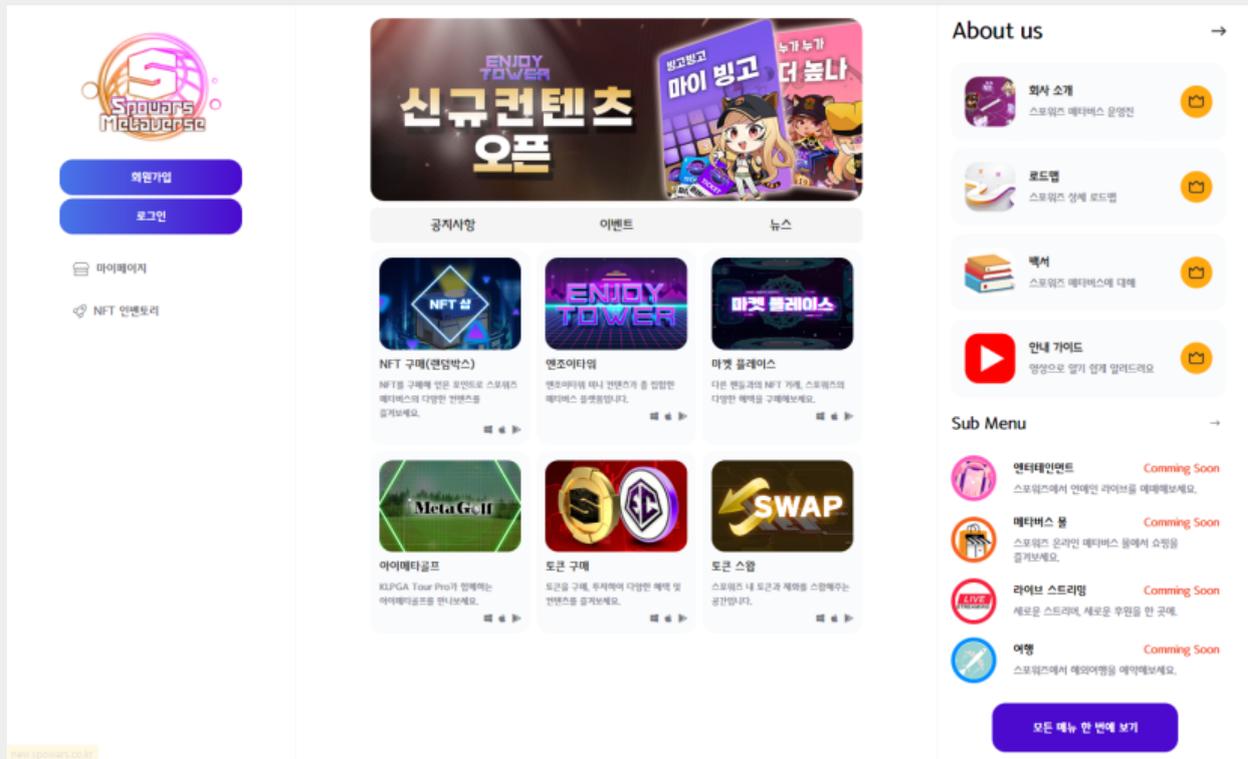
데일리안 2시간 전 네이버뉴스

**스포워즈, NBN 뉴스 프라이미 출연...'메타버스의 올바른 문화 선도'...**

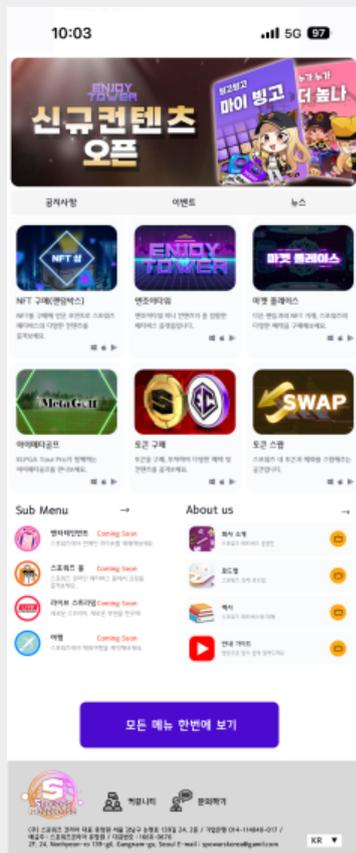
메타버스 기업 스포워즈가 지난 6월 26일 NBN뉴스 프라이미에 출연해 앞으로의 포부를 밝혔다. 스포워즈는 "MBTI에 빗대어 ENF/형으로써 자세대 산업의 주축도가..."

### 03. 통합 웹, 모바일, APP

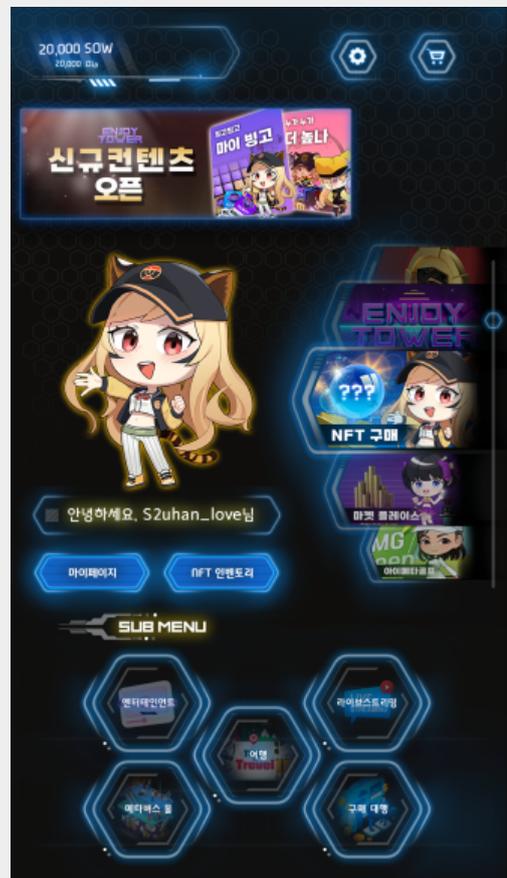
#### 웹



#### 모바일



#### 어플리케이션



## 04. 사업확장

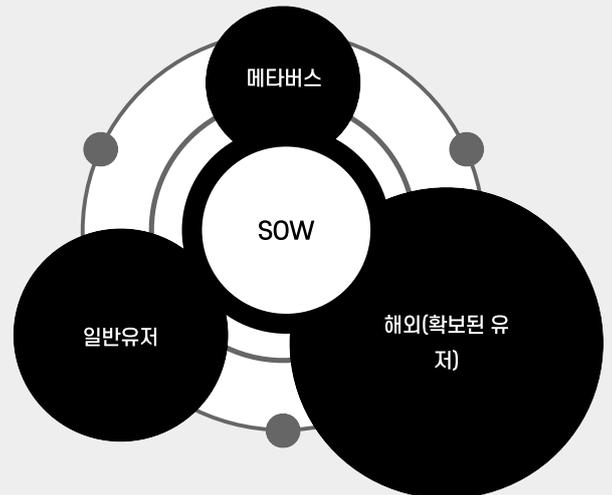
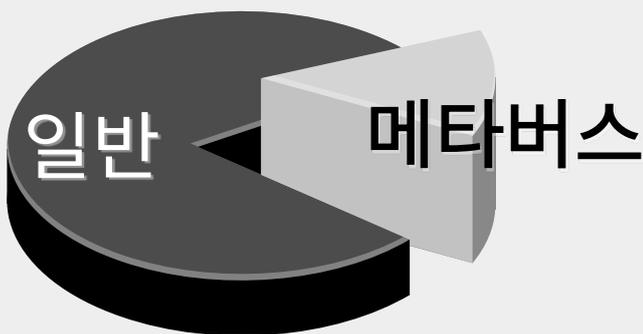
스포워즈 메타버스 내에는 메타버스 ·스포워즈 ·엔조이타워 크게 세 가지 사업이 존재하고 있다. 앞서 메타버스 백화점이라는 명칭과 같이 기존의 세 가지 사업에 더하여 다양한 사업들을 추진하고 있다. 쇼핑, 골프 스포츠, 엔터테인먼트, 라이브 스트리밍 등 동남아시아를 중심으로 전세계로 영향력을 넓히고 있다.

기존의 NFT, METAVERSE 회사 및 프로젝트들과 다르게 스포워즈메타버스는 사업분야를 지속적으로 확장하여 스포워즈의 기축통화 SOW 토큰의 가치를 상승시켜 기업 가치를 높이는 것이다. 그리하여 SOW를 글로벌 토큰 1위로 거듭나도록 박차를 가하고 있다. 아이메타골프 · 스포워즈 · 엔조이타워의 세계관 통합 스테이킹 및 디파이 요소 추가로 토큰의 순환 시스템을 확장하고 국내 · 해외 MOU를 통한 스포워즈의 프로젝트 확장을 꾀하고 있다.

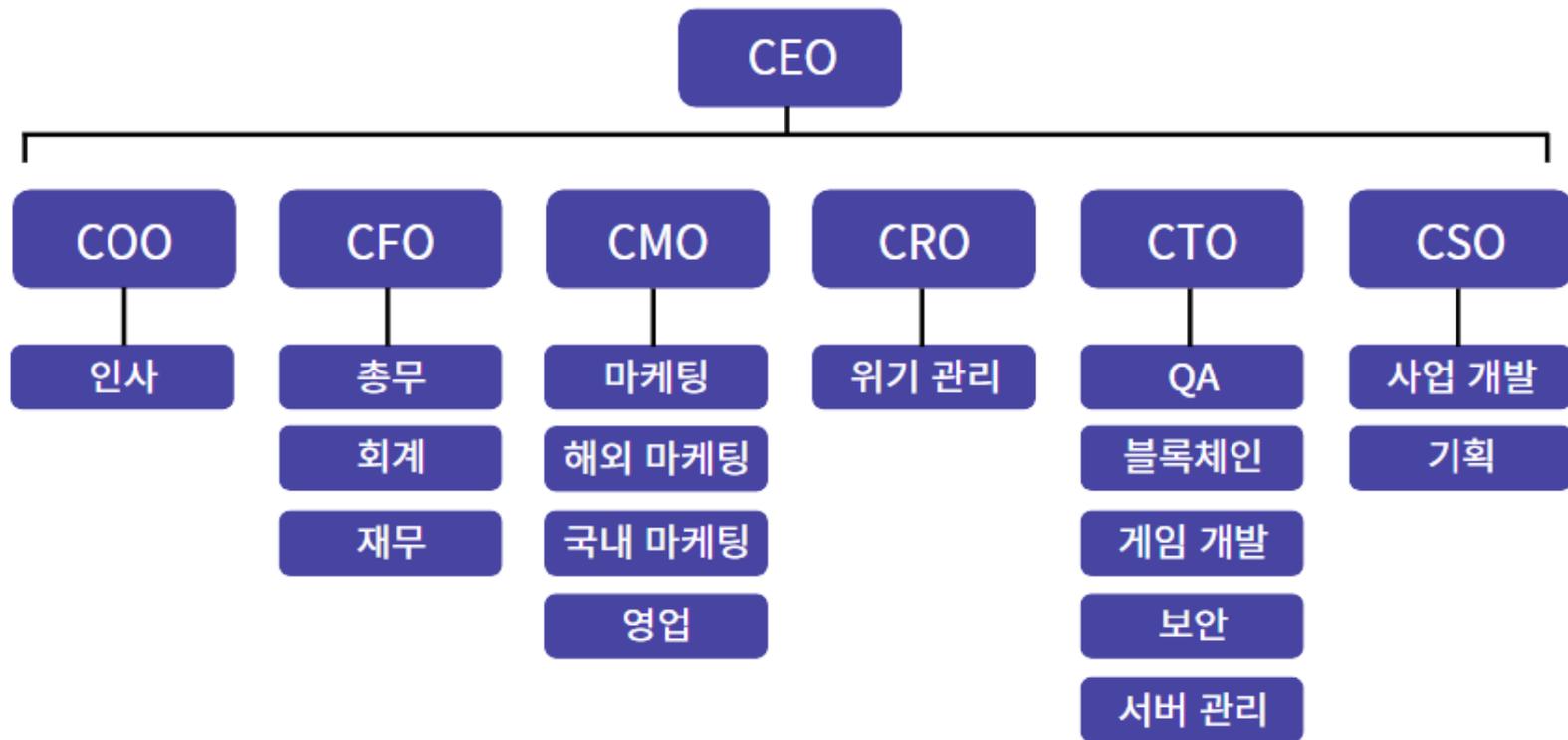
엔조이타워 · 스포워즈 · 메타버스 MALL 등 스포워즈 메타버스 내 모든 콘텐츠에서 SOW토큰과 NFT가 필수로 필요하기에 해당 프로젝트들은 메타버스 내

게임이 아닌 콘텐츠로서 모든 콘텐츠를 이용할 때마다 유저들이 매수하는 SOW토큰은 거래소의 매수세로 들어가 자연스러운 매수세 우위차트를 만들어 갈 수 있다. 기존 메타버스 ,NFT 유저들이 아닌 우물 밖 일반 유저를 타겟으로 잡아 메타버스 영역을 더 넓히고 글로벌 영역으로 확장해 나갈것이다.

모든 유저들의 콘텐츠 이용은 결국 SOW토큰의 가치를 상승시킬 것이다.



## 조직도



## 2022.

- 박기량 안지현 이업지 모델 협약식
- 스포워즈 시즌 1 오픈
- 홈페이지 오픈
- 백서 리뉴얼

## 2023. 1Q

- 파트너 프로젝트 공개
- 커뮤니티 오픈
- 오프라인 간담회 개최
- SOW 발행

## 2023. 2Q

- 파트너십 공개
- 엔조이타워 오픈
- KLPGA 지한솔 프로 협약식
- 아이메타골프 엔조이타워 출범식

## 2023. 3Q

- SOW 상장
- 홈페이지 리뉴얼
- 지갑 시스템 리메이크
- 통합웹 및 어플 공개
- 글로벌 오픈

## 2023. 4Q

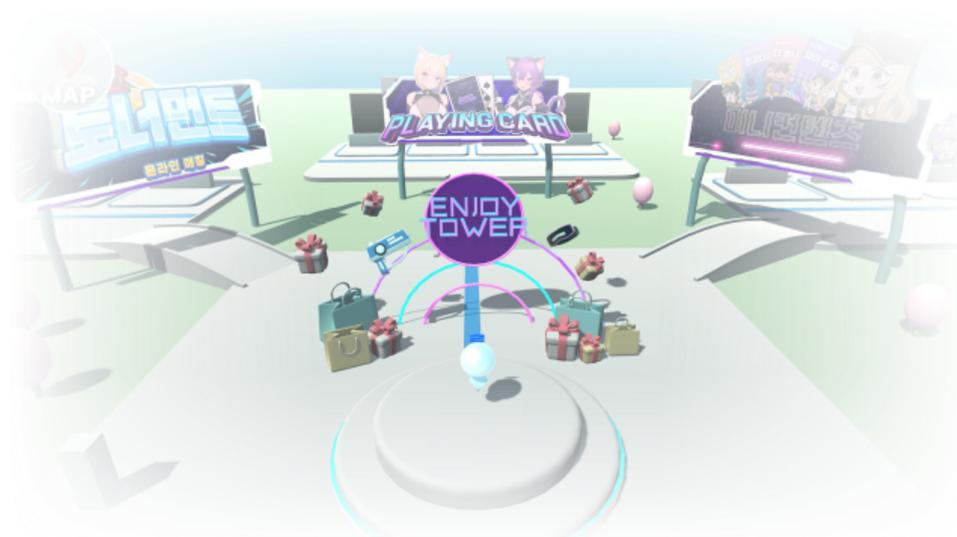
- 메타버스 오픈
- 라이브 스트리밍 서비스
- 여행 사업 런칭
- 엔터테인먼트 사업 공개

## 2024.

- SOW 국내 상장
- 발리 SOW 연동
- 엔터 공연 개최
- 콘텐츠 IP 확장
- 메타버스 스크린 골프 런칭

## 2025.

- 멀티버스 프로젝트 오픈
- 세계관 확장
- SOW 전 세계로 확대



## 6 면책조항

### 법적 고지

"본 법적 고지 내용을 주의 깊게 읽으시기 바랍니다."

본 백서는 유저에게 일반적인 정보 제공만을 목적으로 하며 웹사이트에서 제공하는 모든 플랫폼, 재화, 자료에 액세스하는 것과 관련하여 발생하는 상황에 대하여 직간접적 손해 또는 손실에 대한 책임을 지지 않습니다.

### 면책 조항

아래와 같이 스포워즈 메타버스 관련 제반된 서비스 및 권리, 의무, 책임등 필요한 사항을 규정합니다.

1. SOW(스포워즈 발행 토큰)는 KLAYTN 기반으로 생성되었으며, 언제든지 상황에 맞는 타 블록체인으로 이전이 가능하며, 회사 기반으로도 운영이 가능합니다.
2. 스포워즈 메타버스는 안전한 보안 시스템을 구축하여 발행한 토큰 보호에 최선을 다합니다.
3. 지갑, 프라이빗 키에 액세스하는 모든 제 3자 지갑에 액세스 할 수 있으며, 개인 키의 손실 및 파괴는 복원되지 않습니다.
4. 해킹으로 인한 손실의 경우 회사는 복원, 리셋, 삭제등을 진행 할 수 있습니다.
5. 스포워즈 메타버스 내 아이템, 게임, 상품, 재화등 업데이트 또는 변경 될 수 있습니다.
6. 스포워즈 메타버스 내 구매한 아이템, 상품, 재화는 취소 할 수 없으며 환불되지 않습니다.
7. 스포워즈 메타버스의 사용되는 재화는 시세가 변동하는 유틸리티 토큰으로써 시세 변동으로 발생하는 손실에 대한 책임은 기본적으로 본인에게 있으며 회사는 계약서에 명시된 내용을 위배하지 않습니다.
8. 암호화폐는 전 세계적으로 규제 및 조사를 받게 될 가능성이 매우 높으며 이로 인하여 회사 역시 법적인 조치에 의해 부정적인 영향을 받을 수 있습니다.

### 정보 제공 목적

본 백서에 명시된 정보는 개념적일 뿐이며 현재와 향후 개발 목표를 설명하는데 목적이 있습니다. 스포워즈 메타버스 백서는 예고없이 개정 될 수 있으며 완전성에 대한 보장이 없으며 어떠한 진술도 없으며, 일부 계획을 요약하여 공유되고 있기에 정보 제공 목적으로만 제공되며 구속력 있는 약속을 구성하지 않습니다.

### 규제

스포워즈 메타버스안에 있는 모든 문서 및 기재된 정보는 공식적으로 검토, 승인하지 않았으며 법률, 규제, 규칙에 따라 조치나 보증이 취해지지 않았습니다.





*METaverse*  
**SPOWARS**  
백서

SPOWARS METaverse  
Whitepaper

---