



Mossland White Paper

작성일: 2023년 9월 27일

버전: 3.1

목적: 이 문서는 모스랜드 프로젝트를 소개하고 프로젝트 관계자, 서비스 사용자, 모스코인 홀더 등을 대상으로 투명하고 체계적인 정보를 제공하는 것을 목적으로 작성되었습니다. 이를 통해 모스랜드 프로젝트에 관심을 가지고 있는 사람들은 프로젝트의 목표, 비전, 핵심 가치, 미션 등에 대한 이해를 높일 수 있습니다. 또한, 모스랜드 프로젝트의 메타버스 시스템과 관련된 자세한 내용을 통해 서비스 사용자들은 모스랜드의 다양한 기능과 잠재적인 혜택에 대한 이해를 얻을 수 있습니다. 더 나아가, 모스코인 홀더 들은 모스코인의 활용 방안 및 생태계 기금과 탈중앙화 자율 조직(이하 DAO)¹ 관련 정보에 대한 투명하고 명확한 내용을 확인할 수 있습니다. 이러한 정보 제공을 통해 모스랜드 프로젝트는 투명성과 신뢰성을 강조하며, 이해관계자들과의 긍정적인 상호작용을 촉진하고자 합니다

백서 링크:

- [2023 White Paper Version 3.1 \(English\)](#)
- [2018 White Paper Version 2.2.1 \(Korean\)](#)
- [2018 White Paper Version 2.2.1 \(English\)](#)

¹ Decentralized Autonomous Organization https://en.wikipedia.org/wiki/Decentralized_autonomous_organization

1. 소개	3
1.1. 비전	3
1.2. 미션	3
1.3. 핵심 가치	3
1.4. 관련 링크	3
2. 모스랜드	4
2.1. 개요	4
2.2. 대체 불가능 토큰 프로젝트	8
2.3. 게임 프로젝트	11
2.4. e-스포츠 프로젝트	15
2.5. 모스랜드 메타버스 프로젝트	17
3. 모스코인	34
3.1. 개요	34
3.2. 사용처	34
3.3. 배분 계획	35
3.4. 발행 정책	36
3.5. 발행인 정보	37
3.6. 공시 시스템	38
3.7. 거래 수준	39
4. 분산화 거버넌스 프레임워크	40
4.1. 분산화 거버넌스 프레임워크란?	40
4.2. DAO 멤버	40
4.3. 커뮤니케이션 채널	40
4.4. 제안 절차	41
4.5. 투표	45
4.6. 모스랜드 DAO FAQ	46
4.7. 향후 계획	47
4.8. 지침	47
5. 부록	48
5.1. 마일스톤 이행 점검	48

1. 소개

모스랜드는 현실과 가상 세계를 연결하는 블록체인 기술을 기반으로 한 메타버스 프로젝트입니다. 모스랜드 메타버스는 가상 현실과 증강 현실 기술 그리고 대체 불가능 토큰 기술(NFT)을 활용하여 다양한 디지털 자산과 엔터테인먼트 서비스를 제공합니다. 이를 위해 모스코인이라는 디지털 자산을 사용하여 메타버스 내에서 가상 경제 순환 구조를 형성합니다.

모스코인은 모스랜드 메타버스 내에서 다양한 용도로 활용됩니다. 모스코인으로 NFT의 구매와 거래가 이루어지며, P2E(Play to Earn) 서비스를 통해 게임 참여자들에게 보상이 제공됩니다. 또한 디지털 자산과 실제 상품 사이의 교환에도 사용됩니다. 모스랜드 메타버스는 개발자 생태계를 지원하며, 가상 부동산 등의 디지털 NFT 자산을 기반으로 한 블록체인 서비스를 메타버스 내에서 쉽게 개발하고 제공할 수 있도록 돕습니다.

모스랜드 프로젝트의 자금과 다양한 스마트 컨트랙트 및 서비스는 분산 거버넌스 프레임워크인 모스랜드 DAO를 통해 관리됩니다. 이 DAO는 모스랜드 재단이 생태계 발전을 위해 자금을 어떻게 분배할지 결정하기 위한 제안 절차를 따릅니다. 모스랜드 DAO를 통해 모스코인 홀더들은 프로젝트의 미래 방향을 더욱 원활하게 결정할 수 있습니다.

1.1. 비전

모스랜드는 현실과 가상 세계를 잇는 블록체인 기반 메타버스 프로젝트로 초연결 세상의 구현을 추구합니다. 모스랜드의 핵심 가치 추구하고 미션을 통해 초연결 기술을 구현하고 인류사회에 공헌하는 것을 궁극적인 목표로 삼고 있습니다.

1.2. 미션

- Virtual Reality, Augmented Reality, Non-fungible token 기술 기반의 서비스를 지속적으로 발굴
- 현실이 반영된 디지털 NFT 자산과 서비스를 특징으로 하며, 모스코인(MOC)으로 통합된 경제 순환 구조를 추구

1.3. 핵심 가치

- 투명성: 모든 과정, 결정 그리고 실행은 투명하게 공개합니다.
- 도전과 용기: 우리는 새로운 것을 두려워하지 않습니다. 세상에 없던 것을 만듭니다.
- 높은 기준을 추구합니다.
- 평등: 모든 모스랜드 프로젝트 참여자는 동등합니다.

1.4. 관련 링크

- [모스랜드 웹사이트 링크](#)
- [모스랜드 공시 웹사이트 링크](#)
- [모스랜드 트위터 링크](#)
- [모스랜드 블로그 링크](#)
- [모스랜드 오픈소스 링크](#)

2. 모스랜드

2.1. 개요

모스랜드는 2017년부터 2023년 상반기까지 약 10여 종류의 블록체인 서비스를 개발하고 출시했습니다. 모스랜드는 블록체인 기술과 토큰의 활용 가능성을 찾기 위해 리워드, 게임, e스포츠, 옥션, NFT 등 다양한 블록체인 응용 서비스를 개발하여 새로운 시장을 개척해 왔습니다. 또한, 지속 가능한 사업 모델을 찾기 위한 노력을 기울였습니다. 모스랜드는 실제 서비스를 통해 프로젝트의 가치와 비전을 전파하는 역할을 수행하고 있습니다. 더불어, 모스코인 홀더들은 모스랜드의 성공과 실패를 포함한 모든 서비스 포트폴리오를 직접 확인할 수 있어 모스랜드 프로젝트를 보다 투명하게 평가하고 미래 가치를 객관적으로 판단할 수 있습니다.

2.1.1. 주요 기술 역량

- 웹3 메타버스
 - iFrame 형태로 여러 서비스를 메타버스 내에서 확장할 수 있는 구조
 - 현재 오픈베타 진행 중 (<https://meta.moss.land>)
- 루니버스 메인 토큰 (Luniverse Main Token) 기반 Decentralized Autonomous Organization(DAO)
 - 메타버스에서 투표, 결과 공시 및 이행이 가능한 DAO 개발
 - 루니버스의 DEOA 를 활용해서 On-chain 과 Off-chain 을 결합한 형태로 개발
- 클레이튼 (Klaytn) 기반 Decentralized Autonomous Organization(DAO)
 - <https://portal.thecyberthug.com> 에서 서비스 중인 CyberTHUG DAO
 - On-chain 과 Off-chain 을 결합한 형태로 개발
- 다중 체인 트랜잭션 (Multi-chain Transaction)
 - Klaytn 기반 NFT를 Luniverse Main Token 인 MOC로 구매할 수 있도록 개발
 - 스마트 컨트랙트 개발을 통해 동시성 이슈 및 오입금 문제 없이 MOC를 이용한 Klaytn NFT 민팅 수행
- 대체 불가능 토큰 (Non-fungible Token) 민팅, 리빌, 컨트랙트 업데이트
 - Generative 방식의 PFP NFT 생성 파이프라인 구축
 - Klaytn 기반의 NFT 민팅 및 리빌을 문제없이 진행
 - 리빌 후 KIP17 스마트 컨트랙트 업데이트도 문제없이 진행하고 스왑 완료

2.1.2. 프로젝트 팀 역량

모스랜드 팀은 2017년부터 약 12여 종의 블록체인 서비스를 개발하고 출시한 경험이 있습니다. 또한, 팀은 핵심 블록체인 기술을 직접 개발하고 서비스를 위한 법률 검토와 마케팅을 직접 수행한 경험을 갖고 있습니다. 팀원의 이력을 강조하는 대신, 팀은 5년 동안 출시한 12여 개의 서비스를 실제로 보여주며 프로젝트의 가치와 비전을 알렸습니다. 모스코인 홀더들은 모스랜드의 성공 및 실패한 모든 서비스 포트폴리오를 직접 확인할 수 있어서 모스랜드 팀의 역량을 더 투명하게 평가하고 모스랜드 프로젝트의 미래 가치를 객관적으로 판단할 수 있었습니다.

핵심 블록체인 기술의 개발 경험	블록체인 사업에 대한 법률 검토와 사업 진행 경험
• 이더리움 네트워크 • NFT 옥션 서비스 (모스랜드 더 옥션) • 위치기반 리뷰드 서비스 (모스랜드 더 헌터스) • 루니버스 이더리움 스왑 서비스 개발 • 클레이튼 네트워크 • NFT 민팅, 리빌, 컨트랙트 개발 (PFP-NFT 프로젝트) • 분산화 자율 조직(DAO) 투표 시스템 개발 • 루니버스 토큰을 이용한 클레이튼 NFT 민팅 서비스 • 루니버스 네트워크 • 분산화 거버넌스 프레임워크 개발 • 웹3 메타버스 서비스 개발 • ERC20 토큰 브리지 개발 중	• 2018년 싱가포르: 싱가포르 MAS 규제 및 증권법 법률 검토 • 2018년 미국: 미국 증권법과 CFTC 규정 법률 검토 • 2019년 몰타(유럽): 비트렉스 글로벌에서 증권법 법률 검토 • 2019년 인도네시아: 블록체인 게임 서비스를 위한 법률 검토 • 2020년 싱가포르: PSA (Payment Service Act) 법률 검토 • 2021년 한국: 모스코인 바이백 모델에 대한 법률 검토 • 2021년 한국: 모스코인 증권법 법률 검토 • 2023년 EU: 모스코인의 금융상품 또는 전자화폐 법률 검토

표 1. 모스랜드 프로젝트 팀의 블록체인 기술 개발 및 사업 경험

모스코인은 2018년 싱가포르에 비영리 법인(PUBLIC COMPANY LIMITED BY GUARANTEE)으로 설립된 LITTLE WING GAMES LTD 법인(이하 모스랜드 재단)에 의해 발행되어 관리되고 있습니다. LITTLE WING GAMES LTD는 2018년 싱가포르에 설립된 ML GAMES PTE LTD 법인(이하 모스랜드 프로젝트 운영 법인)을 100% 소유하여 자회사로 두고 있으며 해당 법인을 통하여 모스랜드 서비스의 개발과 사업 운영을 진행하고 있습니다.

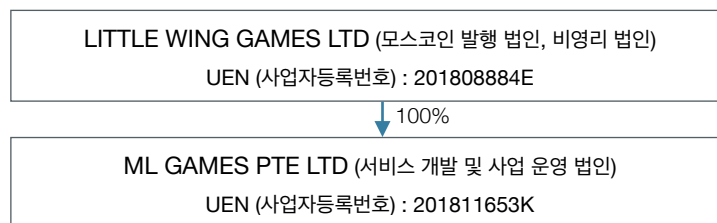


그림 1. 모스코인 발행 법인과 자회사 구조

모스랜드 재단은 3명의 등기 이사(Director)로 구성된 이사회에 의해 의사결정이 이루어지며, 이사회는 합의 방식으로 경영을 진행합니다. 등기 이사의 주요 경력과 담당 업무는 [표 2]에 기술되어 있습니다.

이름	담당	주요 경력
WOO RAM SON	경영	모스랜드 (2018 ~), 삼성전자 선임연구원, 서울대학교 이학석사
MINUK KIM	블록체인 기술	모스랜드 기술 담당 (2018 ~), 팅크 S/W 엔지니어, 건국대학교 공학박사 수료
YOUNGDAE CHO	서비스 개발	모스랜드 개발 담당 (2018 ~), NHN NEXT, 성균관대학교 학사

표 2. 모스코인 발행 법인의 등기 이사

2.1.3. 팀 분산화와 오픈소스 도입

모스랜드는 프로젝트의 장기적인 지속 가능성을 높이기 위해 모든 개발 결과물을 오픈소스로 공개하고 분산화된 개발팀으로 전환하고 있습니다. 이를 통해 프로젝트의 지연과 중단에 따른 리스크를 최소화하고 모스랜드 프로젝트 개발 생태계를 확장하는 것이 목표입니다. 2022년 하반기부터 GitHub을 통해 모스랜드 프로젝트의 소스코드를 공개하기 시작했습니다.²

항목	내용	
진행중인 Open Source Github Repository	11개	
Open Source 참여 현황	Code Added	381,999 lines
	Code Deleted	295,997 lines
	Total Code Modified	677,996 lines
Open Source 참여 개발자	13명	
Github Contribution From Open Source Community (Since 2021)	323 Contributions (Private Repository 포함)	
Open Source로 개발되고 있는 Metaverse 내의 서비스 프로젝트	13개 https://github.com/mossland/Hackathon	

표 3. 모스랜드 오픈소스 현황 (2023년 6월 26일 기준)

모스랜드는 개발팀의 분산화를 위해 협력을 맺은 6개의 회사와 파트너십을 이루어 모스랜드 프로젝트를 진행하고 있습니다. 모스랜드 재단의 자회사인 ML GAMES PTE LTD는 모스랜드 서비스의 전반적인 개발과 운영을 책임지고 있으며, 주식회사 에이치나인과는 모스랜드 더 헌터스를 개발했습니다. 또한, 픽셀리카와는 게임과 블록체인의 결합을 위한 노력을 진행했습니다. 퍼핀플래닛과는 2021년부터 메타버스 서비스와 모스코인 스왑 서비스를 오픈소스로 개발하고 있습니다. 2023년에는 주식회사 엔닷라이트와 협력하여 메타버스 콘텐츠 제작을 준비하고 있습니다.

모스랜드 파트너	주요 경력	모스랜드 담당 파트
ML GAMES PTE LTD 모스랜드 재단 자회사	NFT 옥션, 위치 기반 게이밍 리워드 서비스, 웹3 기반 메타버스 개발	모스코인 개발, 서비스 개발
퍼핀플래닛	Akamir NFT, LG 생활건강 NFT 개발, 도지사운드클럽 메타버스 개발, MIB19 NFT 개발	메타버스 개발
픽셀리카	권준호 대표(전 엔씨소프트 파이널블레이드 아트디렉터), 램프 크로니클 게임 출시	게임 개발 및 블록체인 기술 접목 연구
주식회사 에이치나인	기술 기반 디자인 에이전시 기업으로 2010년부터 다양한 대기업 클라이언트와 협업	서비스 (더 헌터스) 개발 협력
SEWORKS	세계 3대 해커로 알려진 홍민표 대표가 운영하는 보안회사	블록체인 보안 (모스코인)
AI Spera	KAIST-포항공대 해킹전쟁 주인공 김휘강 고려대 교수가 운영하는 보안회사	블록체인 보안 (NFT)
주식회사 엔닷라이트	메타버스 플랫폼에 적용 가능한 3D 콘텐츠 제작 소프트웨어 '엔닷카드' 제작회사	메타버스 콘텐츠 제작 및 NFT 협업

표 4. 모스랜드 파트너와 담당 파트

² <https://github.com/mossland>

2.1.4. 오픈소스 커뮤니티 활성화를 통한 오픈소스 개발자 참여 유도

모스랜드는 오픈소스 개발자의 참여를 늘려서 프로젝트의 지속가능성을 높이고 모스코인이 활용되는 서비스를 대폭 늘리는 것이 목표입니다. 모스랜드는 개발자 지원 프로그램³과 오픈소스 해커톤⁴을 통해서 오픈소스 개발자를 지원하고 있습니다. 이를 통해 모스랜드 프로젝트에 오픈소스 개발자의 개발 참여를 촉진하고 있습니다. 더 나아가 모스랜드는 블록체인 개발 생태계를 활성화하기 위해 다양한 노력을 기울이고 있습니다. 이를 위해 블록체인 게임잼 서울 (2018년), 메타버스 해커톤 오픈 (2022년), 그리고 대학생 블록체인 해커톤의 스폰서 참여 (2018년부터 현재까지) 등의 행사를 성공적으로 개최하였습니다.

- 오픈소스 커뮤니티 활성화
 - Mossland Developer Support Program 운영 시작
<https://github.com/mossland/MosslandDeveloperSupportProgram>
 - Discord 커뮤니티 운영 시작
<https://discord.gg/N6RCGZuDqV>
- 프로젝트의 오픈소스 화
 - 모스랜드 메타버스 프로젝트 소스공개
<https://github.com/mossland/mossverse>

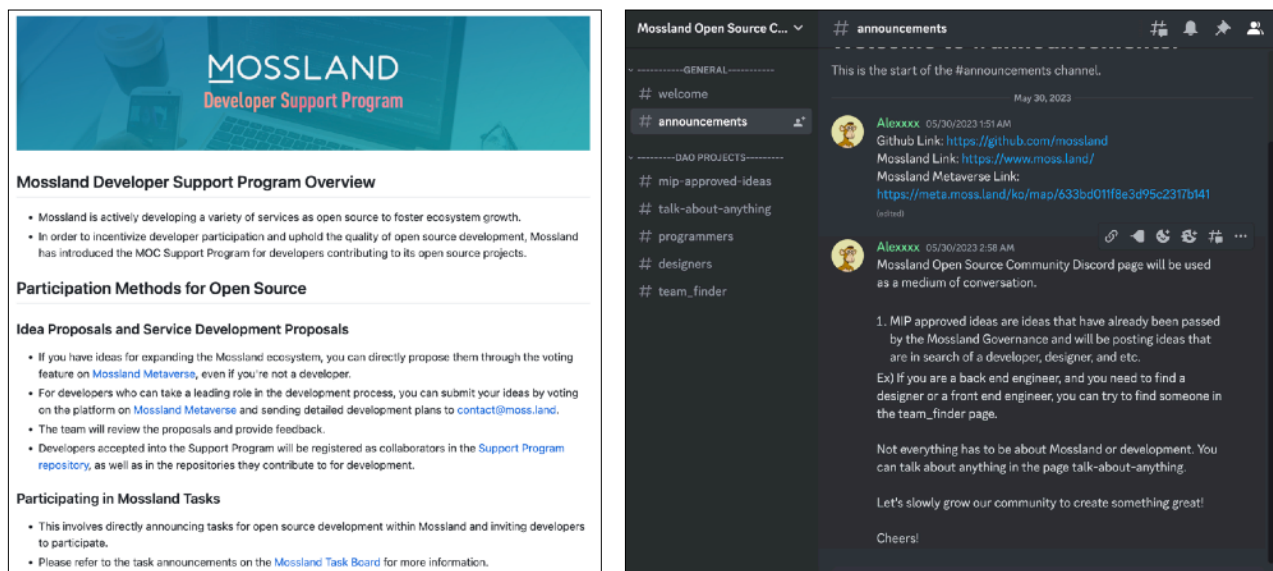


그림 2. 모스랜드 오픈소스 개발자 지원 프로그램 (Github), 모스랜드 오픈소스 커뮤니티 (디스코드)

³ <https://github.com/mossland/MosslandDeveloperSupportProgram>

⁴ <https://github.com/mossland/Hackathon>

2.2. 대체 불가능 토큰 프로젝트

2.2.1 사이버더그 프로파일-픽처 대체 불가능 토큰 (CyberTHUG PFP NFT)



그림 3. 사이버더그 프로파일-픽처 대체 불가능 토큰 프로젝트

CyberTHUG는 모스랜드에서 시작된 PFP(Profile Picture) NFT(Non-fungible Token) 프로젝트입니다. 이 프로젝트는 독특한 THUG 캐릭터들로 구성된 CyberTHUG DAO(Decentralized Autonomous Organization)를 형성하고 있습니다. 이 DAO는 블록체인 기술을 기반으로 한 분산 자율 조직으로, 참여자들이 공동으로 프로젝트의 방향성을 결정하고 운영합니다.

CyberTHUG는 THUG 캐릭터들을 통해 사회적인 영향력을 추구합니다. 이 프로젝트는 참여자들에게 선한 영향력을 제공하고자 하며, 이를 통해 사람들의 행동과 사회의 모습을 긍정적으로 변화시키기 위해 노력합니다. 이를 위해 블록체인과 다양한 인센티브 모델을 활용하여 참여자들이 사회적 가치를 창출하고 보상을 받을 수 있는 구조를 구현합니다.

CyberTHUG는 또한 PSA(Public Service Announcement)를 중요하게 여깁니다. PSA는 대중에게 중요한 정보를 전달하고 사회적 이슈를 알리는 역할을 합니다. CyberTHUG는 이러한 PSA를 통해 사회의 모습을 개선하고 사회적인 문제를 인식시키는 데 주력합니다. 이를 통해 참여자들에게 사회적 책임감을 심어주고, 사회적 가치를 높이는데 기여하고자 합니다.

따라서, CyberTHUG는 독특한 THUG 캐릭터들로 구성된 CyberTHUG DAO를 통해 선한 영향력을 추구하며, PSA를 통해 사회의 모습을 개선하고 사회적 가치를 증진시키는 것을 목표로 합니다.

- [웹사이트 링크](#)

2.2.2 사이버더그 게코 클럽 (CyberTHUG Gecko Club)



그림 4. 사이버더그 게코 클럽 게임

CyberTHUG Gecko Club은 NFT 게임으로, 크레스티드 게코 도마뱀을 브리딩하는 과정을 경험할 수 있는 프로젝트입니다. 이 게임은 사이버더그 게코 클럽에서 진행되며, 게코라는 도마뱀 종류 중 하나인 크레스티드 게코를 모티브로 합니다. 이 도마뱀은 실제로 뉴칼레도니아라는 지역에서 서식하는 팔레트 게코로 알려져 있으며, 그 독특한 외모와 특징이 게임 내에서 재현되고 있습니다.

사이버더그 게코 클럽에서는 브리딩을 통해 다양한 게코의 모프(morph)를 개발하고 있습니다. 모프는 게임 내에서 게코의 외모와 특성을 나타내는 디지털 아트로서, NFT 형태로 발행됩니다. 게코의 특정 특성이나 색상 등이 다른 게코와 결합되어 새로운 모프가 생성되는 과정을 경험할 수 있으며, 이러한 모프들은 [현실판 NFT]라고 볼 수 있습니다. 즉, 각각의 게코 모프는 고유하며 소유자에게 소중한 디지털 자산으로서의 가치를 가지게 됩니다.

사이버더그 게코 클럽은 NFT 게임의 형태로 구현되어 있으며, 블록체인 기술을 통해 게임 아이템의 소유권과 거래가 투명하게 기록됩니다. 이를 통해 참여자들은 게코 모프를 소유하고 거래할 수 있으며, 게임 내에서의 활동을 통해 가치를 창출하고 경제적인 보상을 받을 수 있습니다. 게코의 브리딩과 모프 개발을 통해 참여자들은 독특하고 다양한 디지털 자산을 소유하게 되고, 이를 통해 게임 내에서의 경험과 소셜 상호작용을 즐길 수 있습니다.

요약하자면, CyberTHUG Gecko Club은 크레스티드 게코 도마뱀을 브리딩하는 NFT 게임입니다. 이 게임에서는 뉴칼레도니아에서 서식하는 팔레트 게코를 모티브로 하여 다양한 모프를 개발하고 있으며, 이러한 모프는 [현실판 NFT]로 볼 수 있습니다. 사이버더그 게코 클럽은 참여자들에게 독특한 디지털 자산을 소유하고 거래할 수 있는 기회를 제공하며, 게임 내에서의 경험과 소셜 상호작용을 즐길 수 있는 플랫폼입니다.

- [가이드북 링크](#)

2.2.3 모스랜드: 더 옥션 (MOSSLAND: THE AUCTION)

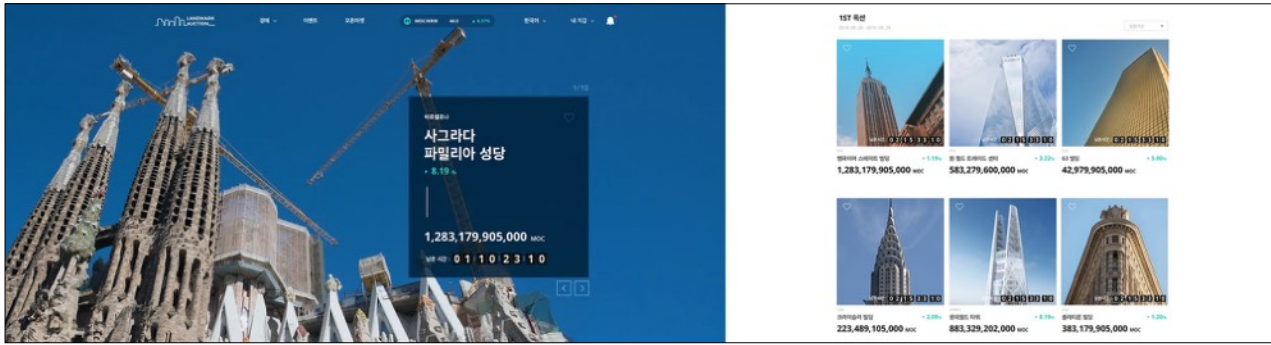


그림 5. 모스랜드: 더 옥션 서비스 화면

모스랜드 더 옥션은 모스랜드에서 제공하는 경매 서비스로, 가상 랜드마크의 판매를 위한 플랫폼입니다. 이 서비스를 통해 사용자들은 랜드마크의 주인이 되어 롯데월드타워, 에펠탑, 자유의 여신상과 같은 유명한 랜드마크를 소유할 수 있습니다.

모스랜드는 블록체인 시장에서 토큰 거래 이외에도 활용할 수 있는 새로운 영역을 모색하기 위해 옥션 서비스를 개발했습니다. 이 서비스는 블록체인 기술과 토큰의 활용처를 탐구하고 확장하기 위한 목적으로 제공되었습니다.

모스랜드 더 옥션에서는 랜드마크의 매매가 이루어지며, 사용자들은 경매를 통해 원하는 랜드마크에 입찰할 수 있습니다. 경매에 참여한 사용자 중 가장 높은 입찰가를 제시한 사람이 해당 랜드마크의 새로운 소유자가 됩니다. 이를 통해 누구나 유명한 랜드마크의 소유권을 획득할 수 있으며, 블록체인의 투명하고 안전한 거래 시스템을 통해 소유권을 확인하고 관리할 수 있습니다.

모스랜드 더 옥션에서 거래되는 주요 토큰은 모스코인입니다. 모스코인은 서비스 내에서 거래에 사용되는 디지털 토큰으로, 모스랜드의 플랫폼 내에서 다양한 거래 활동에 활용됩니다. 이 모스코인은 거래소보다 서비스 내에서 발생하는 거래량이 많아 하루에 740만 달러 수준의 거래량을 기록하게 되었습니다.

이러한 거래량은 모스랜드가 제공하는 블록체인 서비스의 가능성과 잠재력을 보여주는 중요한 지표입니다. 모스랜드 더 옥션을 통해 사용자들은 가상의 랜드마크를 경매를 통해 소유할 수 있으며, 이를 통해 블록체인의 투명하고 안전한 거래 환경을 경험할 수 있습니다.

요약하자면, 모스랜드 더 옥션은 모스랜드에서 제공하는 가상 랜드마크의 판매를 위한 경매 서비스입니다. 사용자들은 경매를 통해 유명한 랜드마크의 소유권을 획득할 수 있으며, 이를 위해 모스코인을 사용합니다. 모스랜드의 옥션 서비스는 거래소보다 많은 거래량을 기록하여 블록체인 서비스의 가능성과 활용성을 입증하였습니다.

- 2018년 10월 12일 서비스 오픈 ~ 2020년 2월 26일 서비스 종료
- [홈페이지 링크](#)
- [가이드 영상 링크](#)

2.3. 게임 프로젝트

2.3.1. 모스랜드 메타버스 해커톤

모스랜드 메타버스 내의 미니 서비스를 오픈소스 해커톤을 통해 개발하는 프로젝트로 모스랜드 프로젝트 투명성을 강화하고 오픈소스 참여를 활성화하여 모스코인의 사용처를 증가시키는 것을 목적으로 합니다. 이 프로젝트에서는 메타버스 내에 다양한 콘텐츠를 오픈소스로 개발하고 공급하는 것이 목표입니다.

해커톤은 공개된 GitHub Repository에서 진행되며, 누구나 아이디어를 제안하고 개발에 참여할 수 있습니다. 참여하는 개발자들은 프로젝트의 소스 코드를 확인하고 기능 개선이나 새로운 기능 개발을 진행할 수 있습니다. 프로젝트의 아이디어 제안과 개발은 협업과 커뮤니케이션을 통해 진행되며, 개발된 기능과 콘텐츠는 모스버스 내에서 사용자들에게 제공됩니다.

모스랜드는 모스코인 보상 프로그램을 통해 오픈소스 커뮤니티의 참여와 협업을 유도하고 있으며, 이 프로젝트를 통해 다양한 아이디어와 기술적인 역량을 활용하여 메타버스의 기능과 콘텐츠를 발전시키고 모스코인의 사용처를 다양화 하는 것을 목표로 합니다.

- [메타버스 해커톤 링크](#)
- [모스랜드 개발자 지원 프로그램 링크](#)

2.3.2. 블록체인 게임 잼 서울



그림 6. 블록체인 게임 잼 서울 포스트와 행사 사진

모스랜드와 룸네트워드는 블록체인 게임 산업의 발전을 위해 Blockchain Game Jam Seoul을 공동으로 개최했습니다. 이 행사에는 블록체인과 게임에 관심있는 다양한 참가자들이 모여 7개의 팀을 구성하여 3일 동안 게임을 개발하고 다양한 블록체인 기술을 선보였습니다.

모스랜드와 룸네트워드는 이 행사에서 블록체인 게임 개발을 위한 사이드체인을 제공하며, 참가자들이 블록체인 기반 게임을 쉽고 빠르게 개발할 수 있도록 지원했습니다. 약 60명의 개발자, 기획자, 디자이너가 참가하였으며, 우승팀에게는 상금, 암호화폐 모스코인, 후속 개발 지원 등의 혜택이 주어졌습니다.

블록체인 게임 잼 서울은 블록체인 리서치 그룹인 논스(Nonce) 커뮤니티 공간에서 개최되었으며, 암호화폐 거래소인 고팍스(GOPAX), 프로그래밍 교육 단체 멧쟁이사자처럼(LikeLion), 블록체인 미디어 디센터(Decenter)가 후원하였습니다.

- [트레일러 영상 링크](#)
- [관련 기사 링크](#)

2.3.3. 모스랜드: 더 헌터스



그림 7. 모스랜드: 더 헌터스 서비스 화면

더 헌터스는 위치기반 게이밍 리워드 앱입니다. 이 앱을 사용하는 사용자들은 주변에 흩어진 가상의 골드를 수집하고, 이 골드를 랜드마크 체크인을 통해 가상의 통화인 모스코인으로 교환할 수 있습니다. 이는 현실 세계의 위치 정보를 기반으로 한 게임적인 요소를 활용하여 사용자들이 재미있게 참여할 수 있는 형태로 구성되어 있습니다.

더 헌터스 앱을 이용하는 사용자들은 앱 내에서 자신의 위치를 확인하고, 그 주변에 흩어진 가상의 골드를 찾아 수집할 수 있습니다. 이 골드는 현실 세계의 특정 장소에 위치해 있을 수도 있으며, 앱을 통해 그 위치를 확인할 수 있습니다. 사용자들은 이를 찾아가서 골드를 스캔하거나 수집하는 등의 방식으로 획득할 수 있습니다.

획득한 골드는 랜드마크 체크인을 통해 모스코인으로 교환됩니다. 랜드마크는 실제 세계에서 유명한 건물, 기념물, 공원 등과 같은 특정 장소를 가리키며, 앱을 통해 해당 장소에 방문하여 체크인을 하면 모스코인을 획득할 수 있습니다. 이렇게 얻은 모스코인은 앱 내에서 다양한 방식으로 활용할 수 있습니다.

모스코인은 상품 구매나 개인 월렛으로의 출금 등 다양한 용도로 사용될 수 있습니다. 사용자들은 앱 내에서 모스코인으로 구매 가능한 다양한 상품이나 서비스를 탐색하고 구매할 수 있습니다. 또한, 개인 월렛으로 모스코인을 출금하여 암호화폐로 전환하거나 다른 지급으로 이체할 수도 있습니다.

더 헌터스는 위치기반 게이밍 리워드 앱으로, 사용자들은 주변에 흩어진 가상의 골드를 수집하고 랜드마크 체크인을 통해 모스코인으로 교환합니다. 이 모스코인은 상품 구매나 개인 월렛으로의 출금 등 다양한 용도로 활용할 수 있으며, 사용자들은 재미와 보상을 동시에 누릴 수 있는 즐거운 경험을 제공받을 수 있습니다.

- 서비스 기간: 2019년 5월 20일 서비스 오픈 ~ 2020년 5월 18일 서비스 조기 종료
- 종료 사유: Covid-19 대응 활동에 동참하기 위하여 조기 서비스 종료

- [트레일러 영상 링크](#)
- [서비스 가이드 영상 링크](#)
- [개발 협력 업체 HNINE 링크](#)

2.3.4. 모바일 게임 로얄 마블



그림 8. 모바일 게임: 로얄 마블

로얄마블은 부루마블 매니저 게임으로, 사용자들은 게임 내 건물, 아바타, 주사위 등의 다양한 요소들을 조합하여 다른 사용자와 1:1 대결을 펼칠 수 있습니다. 게임은 캐주얼 수집형 보드 & 매니저 게임으로 분류되며, 현실 세계를 반영한 모노폴리 세계관에서 진행됩니다. 예상 플레이 시간은 1분 내외이며, 대전은 1회 기준으로 진행됩니다. 로얄마블의 타겟 유저 페르소나는 오토플레이를 선호하는 플레이어와 CCG 전략게임을 선호하는 플레이어입니다.

게임의 목적은 카드 수집 및 육성과 상위 랭크 경쟁입니다. 주요 특징으로는 세계적인 테이블탑 게임인 '모노폴리'에 현실 세계의 랜드마크를 접목한 1:1 PvP 게임이 있습니다. 또한, 게임에서는 건물, 주사위, 아바타 카드를 갖차/강화/조합하는 CCG 전략 게임으로 자신만의 전략을 구현할 수 있습니다. 로얄마블은 '일반 모드'에서는 레벨업을 목표로 삼으며, '고스트 모드'에서는 게임 내 자금을 베팅하고 강탈하는 경험을 지원합니다. 게임 내에서는 '대회'에 참여하여 누적 승부 결과에 따라 상금을 획득할 수도 있습니다.

로얄마블은 eSports 대회 운영을 통해 모스코인의 사용처를 발굴합니다. 이를 위해 유료형 대회 콘텐츠인 Mossland League를 도입하고, 대회 참가비와 대회 상금을 모스코인으로 사용할 수 있도록 합니다. 참가비는 무료형 Pre-League와 유료형 Premium League으로 나뉘어 운영되며, 주간 및 월간 보상 지급과 상금 및 보상 수준 차등화가 이루어집니다. 이를 통해 상위권에는 압도적인 보상이 주어져 유입을 유도합니다.

- [구글 플레이 링크](#)
- [트레일러 영상 링크](#)
- [게임 플레이 영상 링크](#)

2.3.5. 가상 현실 게임: 갱스타 언더그라운드



그림 9. 가상 현실 게임 갱스타 언더그라운드

Gangsta Underground: The Poker은 어두운 뒷골목에서 진행되는 갱스터들의 포커 리그 게임입니다. 이 게임은 현실적이고 갱스터처럼 보이는 캐릭터들과 함께하는 긴장감 넘치는 플레이를 통해 플레이어에게 즐거움과 도전을 제공합니다. 게임은 Unreal Engine 4를 통해 높은 수준의 가상현실(Virtual Reality) 경험을 제공하며, 플레이어들은 현실 세계의 뒷골목에서 포커를 플레이하는 갱스터로서의 역할을 수행합니다.

게임은 블록체인 기술과 NFT 디지털 자산을 접목하는 것을 목표로 합니다. 플레이어들은 게임 내에서 획득한 NFT 디지털 자산을 소유하고 거래할 수 있으며, 이를 통해 게임의 경제 시스템과 상호작용할 수 있습니다. 이러한 결합은 블록체인의 투명성과 보안성을 활용하여 게임 내 자산의 소유권과 거래 기록을 보장하고, 플레이어들에게 새로운 경험과 가치를 제공합니다.

Gangsta Underground: The Poker은 가상현실과 블록체인 기술의 융합을 통해 높은 수준의 가상현실 경험 구현을 시도하는 프로젝트입니다. 이를 통해 플레이어들은 현실적이고 몰입도 높은 게임 플레이를 경험하며, 블록체인의 장점을 활용한 자산 소유권과 거래의 새로운 형태를 경험할 수 있습니다.

- [스팀 스토어 링크](#)
- [트레일러 영상 링크](#)
- [게임 플레이 영상 링크](#)

2.4. e-스포츠 프로젝트

2.4.1. e-스포츠 AMX 승부예측

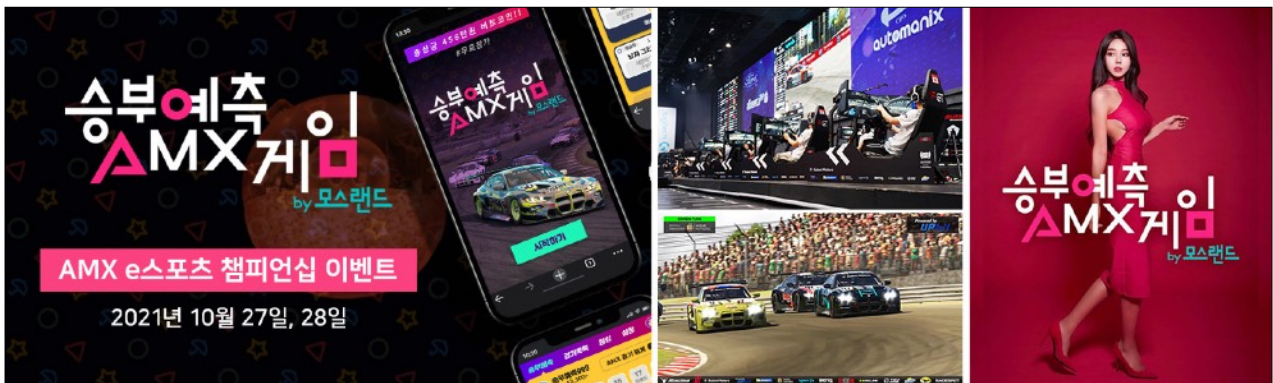


그림 10. e-스포츠 게이밍 서비스: AMX 승부예측

한국 최초 프로 e스포츠 레이싱 대회 “코오롱 AMX e스포츠 챔피언십”의 승부예측 이벤트를 AMX와 모스랜드가 함께 진행합니다. “코오롱 AMX e스포츠 챔피언십”은 AMX와 주식회사 아프리카 콜로세움이 공동으로 개최하는 e스포츠 레이싱 대회입니다. 2021년 10월 27일, 28일 양일간 이벤트가 진행됩니다.

- [서비스 웹페이지 링크](#) | [AMX 웹사이트 링크](#)
- [트레일러 영상 링크](#)

2.4.2. e-스포츠 승부예측 999



그림 11. e-스포츠 게이밍 서비스: 승부예측 999

'승부예측 999'는 스포츠 경기 승부를 예측하고 그 결과에 따라 상금을 받는 서비스입니다. 참가자는 매일 제시되는 스포츠 경기 결과를 예측합니다. 예측 결과에 따라 순위가 매겨지고 순위에 따라 매주 모스코인(MOC)을 상금으로 받을 수 있습니다. '승부예측 999'는 매일 제시되는 스포츠 경기 결과를 예측하고 상금을 받는 서비스로, 프로야구, 프로축구, 리그 오브 레전드, 해외축구 등의 경기에 대한 예측 경쟁이 이루어집니다. 참가자들은 예측 결과에 따라 순위를 받고, 매주 모스코인(MOC)을 상금으로 받을 수 있습니다. 모스랜드는 스포츠를 분석하고 예측하는 것을 스포츠를 더욱 즐길 수 있는 방법으로 제공하고자 하며, 스포츠 데이터와 블록체인 기술을 결합하는 시도로 시작된 프로젝트입니다.

- 서비스 기간: 2021년 4월 1일 서비스 오픈 ~ 2022년 3월 8일 서비스 종료
- [구글 플레이 스토어 링크](#) | [서비스 웹사이트 링크](#)
- [트레일러 영상 링크](#)

2.4.3. 모바일 게임: 리가 로켓



그림 12. 모바일 게임: 리가 로켓 서비스 화면

'리가 로켓(Liga Rocket)'은 모바일 캐주얼 게임으로서, 지속 가능한 게임 대회(e-Sports)를 위한 대회 플랫폼을 제공합니다. 이 게임은 남녀노소 누구나 손쉽게 즐길 수 있는 캐주얼한 플레이 양식을 갖추고 있으며, 대회에서는 상금이 수여됩니다. 이를 통해 동남아시아 마켓을 공략하고 있습니다. 미국과 인도에서 e-Sports 수익 모델로 주목받고 있는 대회 운영 플랫폼을 벤치마크하여 그들의 사례를 참고하였습니다. Skillz, PlayVS, MPL, Dream11과 같은 기업들은 대회를 운영하고 상금을 제공하고 있습니다. '리가 로켓'은 이러한 성공적인 모델을 기반으로하여 지속 가능한 대회 운영과 상금 시스템을 구축하였습니다.

게임은 매일 열리는 대회와 상금 운영을 중심으로 지속 가능한 게임 대회를 제공합니다. 대회 운영은 게임의 핵심 요소이며, 상금 시스템을 통해 경쟁자들의 열정과 참여를 유도합니다. Skillz와 MPL 같은 성공적인 사례를 통해 대회 운영과 상금 시스템의 지속 가능성이 입증되었습니다. '리가 로켓'은 중독성이 높고 랭킹 경쟁심이 높은 하이퍼캐주얼 게임을 특징으로 합니다. 짧은 시간 안에 게임을 진행하고 즉각적인 결과를 확인할 수 있어 플레이어들의 흥미를 끌어옵니다. 또한, '리가 로켓'은 디지털자산 상금 시스템을 도입함으로써 국가간 장벽 없이 글로벌 접근이 가능합니다.

- 구글 플레이 스토어 링크

2.5. 모스랜드 메타버스 프로젝트

2.5.1. 개요



그림 13. 모스랜드 메타버스 프로젝트

모스랜드 메타버스는 모스코인을 활용하는 다양한 마이크로 서비스가 통합된 오픈소스 플랫폼입니다. 이 플랫폼은 모스코인의 활용 범위를 확장하고 더 많은 사용자와 개발자를 모스랜드 생태계로 유입시키기 위해 개발되었습니다.

모스랜드 메타버스 내에서 모스코인은 다양한 용도로 활용됩니다. 사용자들은 모스코인을 사용하여 대체 불가능 토큰 (NFT), 캐릭터 스킨 등 다양한 디지털 자산을 구매하거나 사용자 간 거래를 할 수 있습니다. 또한 모스코인을 이용하여 광고 플랫폼 입찰에 참여하고 메타버스 내에서 광고를 게재할 수도 있습니다. 동시에 모스코인은 모스랜드 프로젝트에 제안을 하거나 DAO에 참여하여 프로젝트의 방향성을 결정할 수 있는 수단으로 사용됩니다.

이 플랫폼은 오픈소스⁵로 개발되어 누구나 아이디어를 제안하고 개발에 참여할 수 있는 환경을 제공합니다. 모스랜드 메타버스의 소스 코드는 공개되어 있으며 주요 기능에 대한 API도 제공하여 오픈소스 개발자들의 참여를 유도하고 있습니다. 따라서 사용자들은 오픈소스 커뮤니티에서 개발되는 다양한 웹3 서비스를 즐길 수 있습니다. 이러한 다양한 체험을 통해 많은 이용자가 유입될 것으로 기대되며, 이는 모스코인의 유동성과 활용성을 크게 향상시킬 것으로 예상됩니다. 이런 편의성 확대로 인해 모스랜드 메타버스 내에서 다양한 서비스들이 개발될 전망이며, 결과적으로 더 많은 사용자가 유입되어 선순환 구조가 형성될 것으로 기대됩니다.

⁵ 모스랜드 메타버스 오픈소스 저장소(<https://github.com/mossland/mossverse>)에서 소스 코드와 메타버스 사용 설명서 다운로드 가능

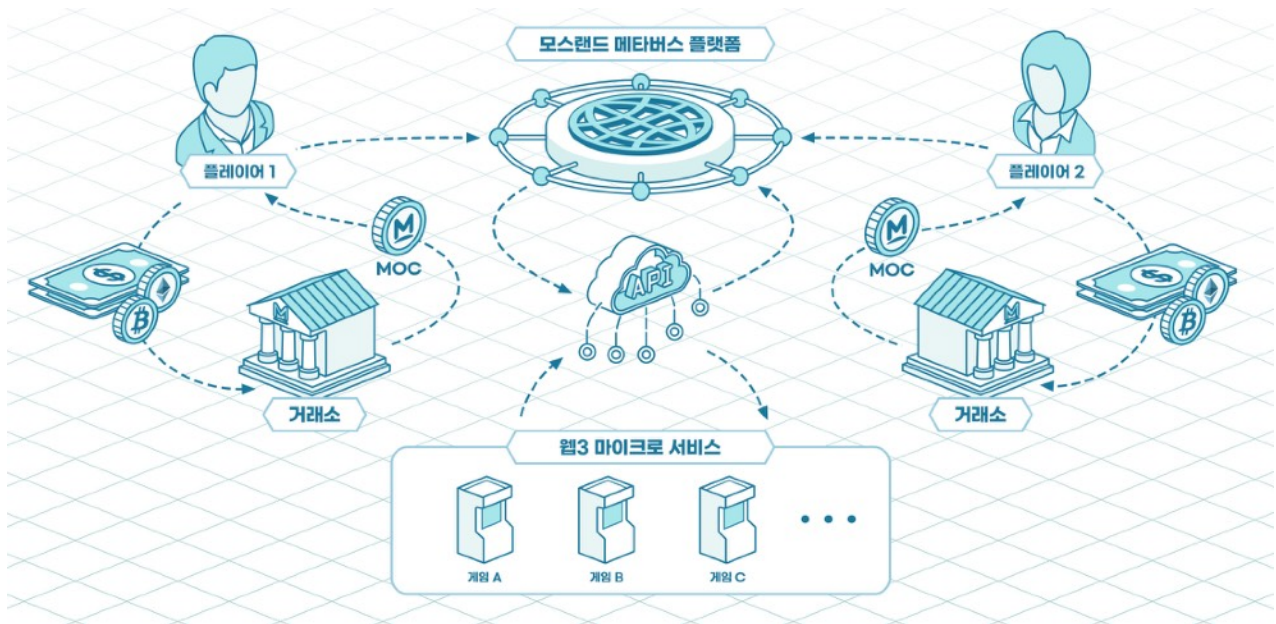


그림 14. 모스랜드 메타버스 내에서의 모스코인 흐름도

주요 기능

- 다양한 블록체인 지갑 지원: Kaikas⁶, Metamask⁷
- 다양한 블록체인 네트워크 연동: Klaytn⁸, Luniverse⁹, Ethereum¹⁰
- 다양한 블록체인 규격 연동: ERC-20¹¹, ERC-721¹², ERC-1155¹³
- DAO (Decentralized Autonomous Organization) 투표 기능
- 마켓 플레이스 기능: 다양한 디지털 자산 및 오프라인 재화의 P2P 거래와 판매 지원
- 광고 플랫폼: 메타버스 내의 광고 게재 기능, 모스코인을 통한 광고 입찰 기능
- 마이크로 서비스: 다양한 웹3 미니 서비스 제공
- API 제공: 오픈소스 개발자 참여를 위한 다양한 API 제공

⁶ <https://docs.klaytn.foundation/content/dapp/developer-tools/getting-started/kaikas>

⁷ <https://metamask.io/>

⁸ <https://klaytn.foundation/>

⁹ <https://luniverse.io/>

¹⁰ <https://ethereum.org/>

¹¹ <https://ethereum.org/en/developers/docs/standards/tokens/erc-20/>

¹² <https://eips.ethereum.org/EIPS/eip-721>

¹³ <https://eips.ethereum.org/EIPS/eip-1155>

유사 서비스와 비교

항목	모스랜드 메타버스	샌드박스	디센트라랜드
블록체인	- Luniverse - Klayton - Ethereum	Ethereum	Ethereum
통화	- 모스코인 - 포인트	- SAND - ASSETS - GAMES - LAND	- MANA - WEAR - LAND
DAO 여부	지원 (모스코인 이용)	지원 (SAND 디지털 이용)	지원 (MANA 디지털 자산 이용)
그래픽	2D (픽셀 아트)	3D	3D
토큰 경제	P2E 모델 및 개발자 생성 서비스	P2E 모델 및 사용자 생성 콘텐츠	P2E 모델 및 사용자 생성 콘텐츠
주요 특징	- 웹3 기반으로 별도 클라이언트 설치 불필요 - 멀티플레이 지원 - 다양한 마이크로 서비스 추가 용이 - 저사양 기기에서도 좋은 퍼포먼스	- 클라이언트 다운로드 필수 - 멀티 플레이는 아직 알파버전	- 중앙 서버 없이 P2P 커뮤니케이션가능 - 클라이언트 설치시 좀 더 나은 퍼포먼스 2020년부터 멀티플레이어 환경 제공

표 5. 모스랜드 메타버스와 유사 서비스 비교

가상 통화 종류

모스랜드 메타버스는 3 종류의 가상 통화를 지원합니다. 첫 번째로, 모스코인은 루니버스 네트워크 기반의 블록체인에서 발행된 온체인 토큰입니다. 모스코인은 발행량과 유통량이 강하게 제한되어 있으며 암호화폐 거래소에서 구매하거나 판매할 수 있으며 개인 블록체인 지갑에 안전하게 보관할 수 있습니다. 두 번째로, Meta MOC(이하 MMOC)는 오프체인 토큰으로, 메타버스 내에서 빠른 응답성과 뛰어난 사용자 경험을 위해 개발되었습니다. 모스코인과 1:1로 교환되며 메타버스 내에서만 사용됩니다. 세 번째로, 포인트는 메타버스 내에서만 유통되는 가상 통화로, 다양한 마이크로 서비스에서 손쉽게 활용할 수 있도록 고안되었습니다. 메타버스의 정책에 따라 통화량이 조절되어 지속 가능한 경제 생태계를 형성합니다.

항목	모스코인	MMOC	포인트
유통량 제어	강한 제한	해당 없음 (모스코인과 동일)	약함
생성	거래소: MMOC → 모스코인	- 거래소: 모스코인 → MMOC - 마켓플레이스: 자산 매각 (개발 중) 광고 플랫폼: 광고 시청 보상	포인트 충전소
소멸	거래소: 모스코인 → MMOC	- 거래소: MMOC → 모스코인 - 마켓플레이스: 자산 매입 - 광고 플랫폼: 광고 입찰	웹3 서비스에서 사용
보유	해당 없음	DAO 투표 권한	해당 없음

표 6. 모스랜드 메타버스 내의 가상 통화 종류 및 특징

거래소 기능

모스랜드 메타버스 내에서는 모스코인이 기축 통화로 사용됩니다. 거래소, 마켓플레이스, 광고 플랫폼 등 주요 기능에서 모스코인이 활용됩니다. 그러나 모스코인은 온체인 트랜잭션을 기반으로 하고 있어 메타버스 내에서의 느린 응답성으로 인해 사용자 경험에 문제가 있을 수 있습니다. 이에 따라 모스코인과 1:1 비율로 교환되는 가상 통화인 MMOC가 도입되었습니다. 사용자는 메타버스 내의 거래소에서 모스코인과 MMOC를 언제든지 서로 교환할 수 있습니다. 사용자는 거래소 기능을 통해 모스코인을 입금할 주소를 받게 되고, 해당 주소로 모스코인을 입금하면 동일한 양의 MMOC로 교환 받게 됩니다.

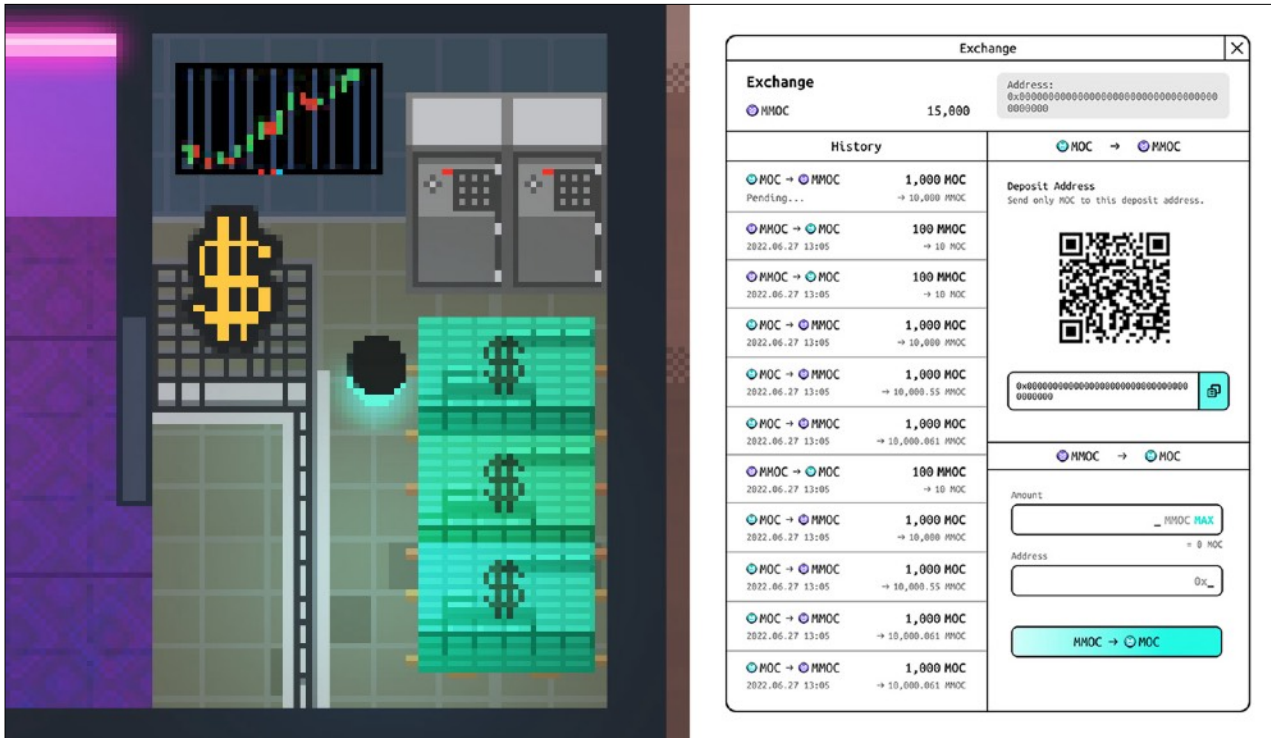


그림 15. 모스랜드 메타버스 프로젝트: 거래소 기능

마켓플레이스 기능

마켓 플레이스는 사용자들이 MMOC를 사용하여 개인 간 거래(P2P 거래)를 할 수 있는 기능입니다. 이를 통해 사용자들은 메타버스 내에서 보유한 디지털 자산이나 아이템을 다른 사용자와 교환하거나 판매할 수 있습니다. 이는 사용자 간의 가상 경제 활동을 활발하게 하며, 메타버스 내에서의 소유권 이전과 가치 교환을 실현합니다.

또한, 마켓 플레이스 내의 다양한 상점에서는 MMOC를 사용하여 현실 세계에서 사용되는 제품들과 기프트콘 등을 구매할 수 있습니다. 이것은 메타버스의 가상 경제 생태계와 현실 세계 간의 연결을 나타내는 좋은 예시입니다.

더불어, 모스랜드에서 주최하는 래플 이벤트는 마켓 플레이스에서 더욱 흥미로운 기회를 제공합니다. 사용자들은 MMOC를 사용하여 래플 이벤트에 참여하고 다양한 상품이나 혜택을 획득할 수 있습니다. 이를 통해 사용자들은 보다 더 다양하고 재미있는 경험을 즐길 수 있으며, 메타버스의 활발한 활동에 기여하게 됩니다.

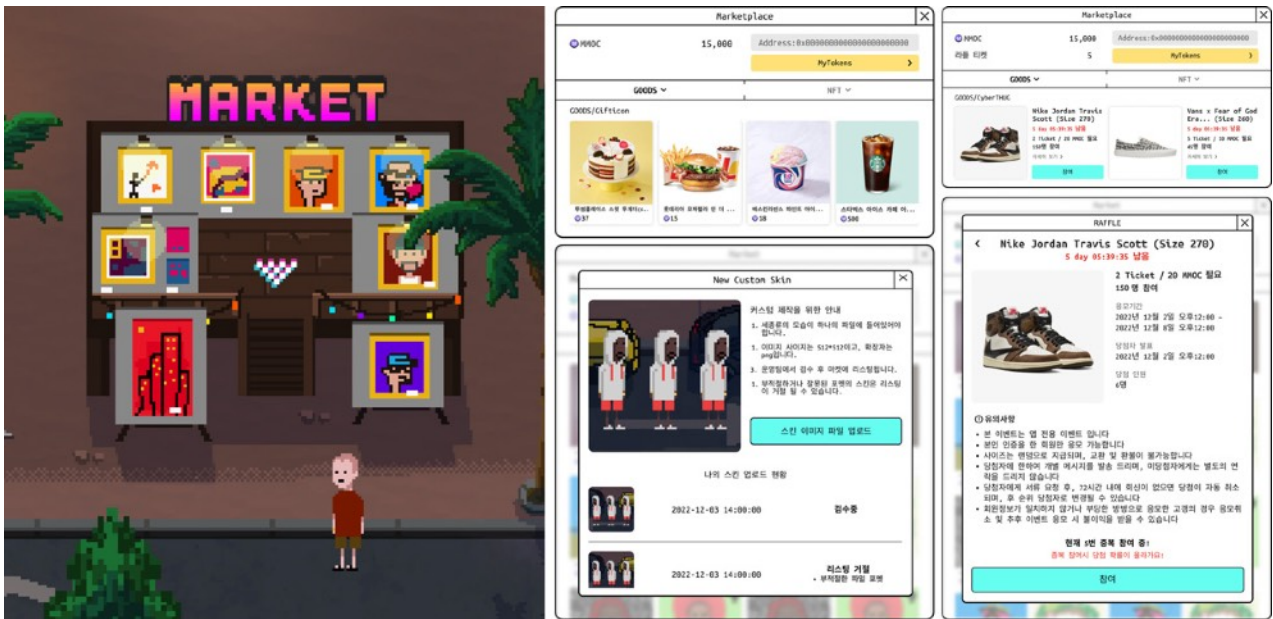


그림 16. 모스랜드 메타버스: 마켓 플레이스 기능

- 사용자 간 거래(P2P) 지원
 - 캐릭터 스킨: 사용자는 자신이 만든 캐릭터 스킨을 판매하거나 다양한 캐릭터 스킨을 구매 가능
 - 대체 불가능 토큰(NFT): 사용자가 제작하거나 소유한 NFT를 MMOC를 통해 거래 가능
- 상점에서 판매되는 디지털 자산 및 오프라인 재화
 - CyberTHUG 상품: CyberTHUG 지적재산권(Intellectual Property)를 활용한 다양한 상품의 구매 가능
 - 기프트콘: MMOC를 사용하여 기프트콘을 구매 가능
 - 래플 이벤트:
 - 모스랜드 메타버스에서 정기적으로 개최하는 이벤트로 특정 물품을 추첨을 통해 당첨자에게 제공
 - MMOC로 래플 티켓 구매 가능

광고 플랫폼 기능

사용자들은 메타버스 안에 구축된 광고 플랫폼을 통해 광고를 게재할 수 있습니다. 이 플랫폼은 메타버스 내에서 가상의 전광판을 활용하여 광고를 게재할 수 있는 기능을 제공합니다. 광고 게재를 위해서는 원하는 날짜와 시간에 입찰을 진행해야 합니다. 이때 사용되는 통화 단위는 MMOC이며, 사용자들은 이를 사용하여 광고 입찰을 진행합니다. 입찰 과정에서 경쟁이 이루어지며, 가장 높은 입찰가를 제시한 사용자가 특정 시간에 광고를 게재할 수 있는 권리를 얻게 됩니다.

광고 플랫폼은 메타버스의 다양한 참여자들에게 새로운 광고 홍보의 기회를 제공합니다. 광고주는 새로운 시각과 경험을 통해 더 많은 관람객들에게 도달할 수 있습니다. 동시에 메타버스 사용자들은 더 흥미로운 광고 콘텐츠와 브랜드와의 상호작용을 경험할 수 있습니다. 이는 전통적인 광고 방식과는 다른 새로운 매체를 통해 광고와 소비자 간의 연결을 촉진하며, 메타버스 경험을 더욱 풍성하게 만들어줍니다.

광고 플랫폼의 주요 기능

- 전광판 광고 게재: 메타버스 내의 전광판을 활용하여 광고 게재 가능
- 입찰 시간 설정: 광고 입찰은 날짜별 및 시간별로 설정 가능
- MMOC 입찰: 입찰은 MMOC를 사용하여 진행 가능
- 입찰 경쟁과 낙찰: 사용자들 간의 입찰 경쟁을 통해 특정 시간에 광고를 게재할 수 있는 낙찰자가 결정

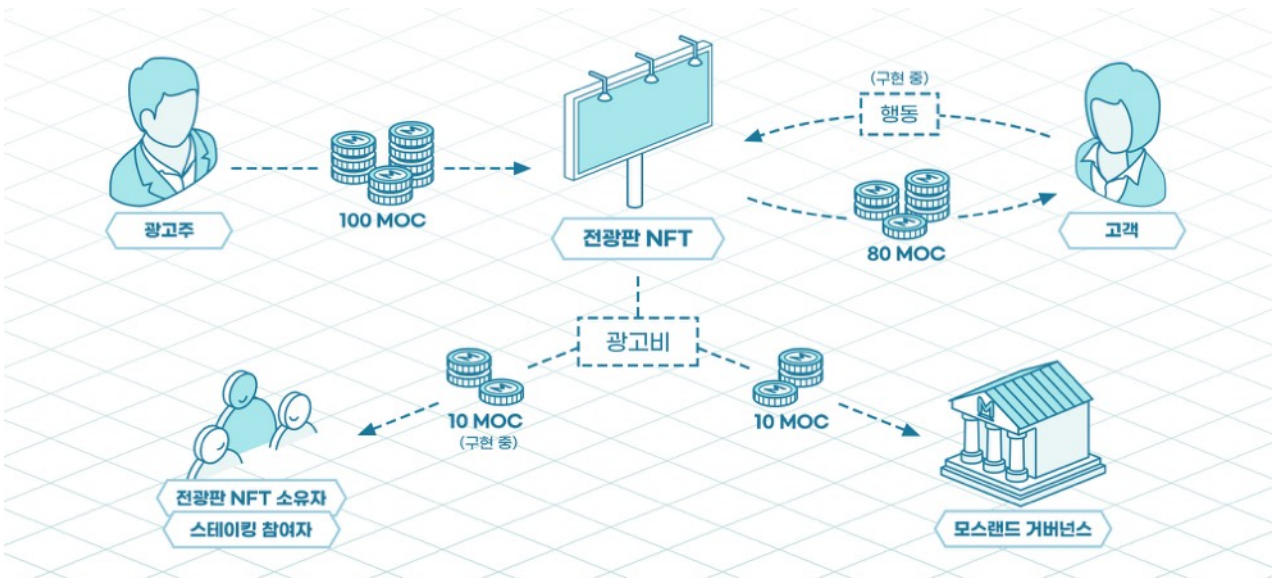


그림 17. 모스랜드 메타버스의 광고 플랫폼 소개



DAO 투표 기능

메타버스 내의 투표소에서 모스코인 홀더들은 모스랜드 메타버스에 관련된 제안을 하고 이에 대해 투표할 수 있습니다. 이러한 투표 기능은 스마트 컨트랙트에 의해 운영되는 DAO의 중요한 기능입니다. 모스코인이 모스랜드 분산화 거버넌스 네트워크의 거버넌스 토큰으로서 의사 결정 권한이 모스코인 홀더에게 분산되어 있는 것을 의미합니다. 투표를 통해 승인된 안건은 모스랜드 재단과 오픈소스 개발자들의 참여를 통해 실제로 개발되어 메타버스 생태계에 반영됩니다.



그림 19. 모스랜드 메타버스: DAO 투표 기능 화면

주요기능

- 투표 가능한 안건: 모스코인 홀더들은 투표소에서 다양한 안건을 제안과 투표 가능
- 안건의 개발과 생태계 반영: 투표를 통과한 안건은 모스랜드 재단과 오픈소스 개발자들의 참여를 통해 개발
- 투표 자격: 투표는 모스코인을 메타버스내의 MMOC로 교환한 사용자들에게 허용

투표소를 통해 모스코인 홀더들은 메타버스의 진행 방향과 발전에 직접적으로 관여할 수 있습니다. 보유한 MMOC의 양에 따라 투표 권한을 행사하며, 이를 통해 메타버스 생태계의 방향성을 결정하는 과정에 참여합니다.

DAO Station

Proposals

Voting(1)

My DAO(0)

My Vote(0)

Address:

0x0efa6a21df1674120c49591aba8de415cd23861f

현재진행형과 종료된 투표의 분류

Voting 2022.10.25 ~2022.11.24

DAO의 조직도 요청

2022.10.21 ~2022.11.20

DAO 위원회 후보 및 선출 조건 평판화 및 신뢰도

2022.08.05 ~2022.09.04

NPC 봇 생성

2022.07.19 ~2022.08.18

행운 추첨 뽑기 이벤트 제안

2022.07.15 ~2022.08.14

게임장 건물

2022.07.02 ~2022.08.02

자동로그인 시 마지막에 있던 장소로 로그인

2022.06.29 ~2022.07.29

투표기간 연장 도입

2022.06.27 ~2022.07.27

Create a new proposal

Proposal

DAO 거버넌스 토큰은 모스코인과 서로 스왑이 가능하도록 할 것입니다._

Until

2023-01-12

Description

DAO 거버넌스 토큰은 모스코인과 서로 스왑이 가능하도록 할 것입니다. 다만, 규모의 차이가 있기 때문에 시간이 걸릴 수 있는 점 양해 바랍니다._

Answers

Type: Multiple

-

-

+ Add New Answer

Create a new proposal

그림 20. 모스랜드 메타버스: DAO 제안서 제출 기능 화면

사용자를 위한 주요 특징

- Kaikas, Metamask 지갑 로그인 지원
- 영상, 음성, 문자, 이모지 커뮤니케이션 채널 지원
- Mossland DAO 투표 기능
- MOC 입출금 가능한 개인 지갑 제공
- 다양한 Web 게임 제공
- MOC를 통한 NFT 및 다양한 온오프라인 재화 구매

개발자를 위한 주요 특징

Auth, Point API 제공

모스랜드 메타버스는 3rd party 개발자들의 개발 편의성 증대를 통해 많은 참여를 적극적으로 유도하려 합니다. 이를 위해 Auth, Point API를 제공합니다. Auth API는 사용자 토큰을 이용해 사용자의 기본적인 정보(id, nickname 등)를 제공합니다. 또한, 개발자들은 Point API를 통해 사용자의 Point 정보를 불러오고 업데이트할 수 있습니다. API 제공은 개발자들의 개발 편의성을 향상합니다. 이를 통해 많은 콘텐츠가 다양한 개발팀에 의해 모스랜드 메타버스에 유입될 것으로 기대합니다. 중앙화된 한 팀의 역량을 뛰어넘는 오픈소스 커뮤니티의 힘을 통해 콘텐츠의 양적, 질적 성장을 만들 것입니다.

Auth API 사용 예시

```
GET /user/whoAmI
Host: app.moss.land
Header:
  Authorization: Bearer abdxxxxx

// typescript sample code
import axios from 'Axios';

interface IUserInfo {
  _id: string;
  nickname: string;
  keyring: string;
  role: string;
  status: string;
}

function fetchUserInfo(): Promise<IUserInfo> {
  return axios.get(
    'https://app.moss.land/user/whoAmI',
    {
      headers: {
        Authorization: 'Bearer abcdefgxxxx'
      }
    }
  )
}
```

표 7. 모스랜드 메타버스: 개발자 SDK - Auth API 사용 예시

Point API 사용 예시

Fetch	<pre>GET /point/{userId} Host: app.moss.land Header: Authorization: Bearer abdxxxxx // typescript sample code import axios from 'Axios'; function fetchUserPoint(): Promise<number> { return axios.get(`https://app.moss.land/point/a97dfmn233eXf`, { headers: { Authorization: 'Bearer abcdefgxxxx' } }) }</pre>
Update	<pre>POST /point/{userId} Host: app.moss.land Header: Authorization: Bearer abdxxxxx // typescript sample code import axios from 'Axios'; function updateUserPoint(): Promise<number> { return axios.post(`https://app.moss.land/point/a97dfmn233eXf`, { hash: '1234-2345-abcd-efgh', num: 1000000 }, { headers: { Authorization: 'Bearer abcdefgxxxx' } }) }</pre>

표 8. 모스랜드 메타버스: 개발자 SDK - Point API 사용 예시

2.5.2. 플랫폼 소개

메타버스는 다양한 기능을 갖춘 건물들로 구성되며, 사용자들은 이를 통해 콘텐츠를 이용하고 보상을 얻는 플랫폼입니다. 이 플랫폼은 통화 시스템, 유저 인증, 유저 프로필, 건물 시스템, DApp, 그리고 인벤토리 시스템으로 구성됩니다. 이와 같은 특징을 가진 메타버스 플랫폼은 사용자들에게 다양한 콘텐츠와 경험을 제공하며, 게임 및 활동을 통해 보상을 얻을 수 있는 흥미로운 환경을 제공합니다.

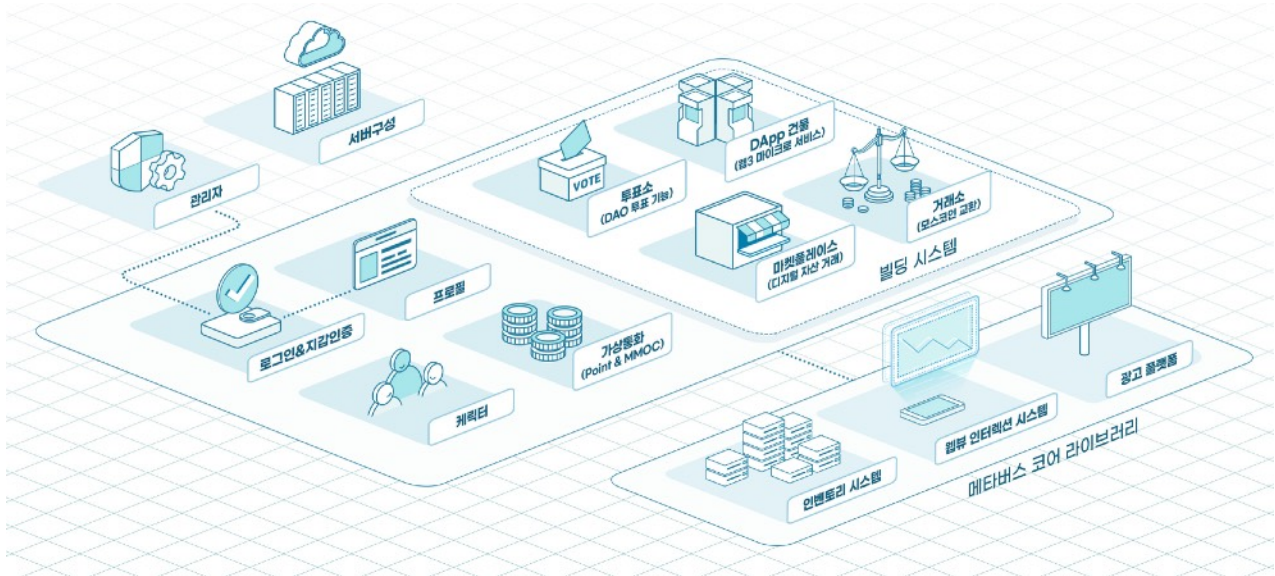


그림 21. 모스랜드 메타버스: 플랫폼 개요

시스템 항목	설명
통화 시스템	모스랜드 메타버스는 3가지 가상 통화를 사용합니다. • 모스코인: 루니버스 블록체인 기반 온체인 토큰 • Meta MOC (MMOC): 메타버스 내 빠른 응답성을 위한 오프체인 토큰 • 포인트: 사용자는 다양한 웹3 마이크로 서비스에서 사용
유저 인증 및 프로필	메타마스크를 통한 로그인이 가능하며, 루니버스 체인 연동 상태여야 합니다. 로그인 시 루니버스 주소가 사용자 ID로 등록됩니다. 사용자는 Kaikas나 Metamask 지갑을 연동하여 닉네임 변경 등의 기본적인 정보를 관리할 수 있습니다.
건물 시스템	메타버스의 다양한 기능은 건물로 구현됩니다. 투표소, 마켓 플레이스, 전광판(광고 플랫폼), 거래소 등의 다양한 기능을 제공하며, 건물을 통해 이용 가능합니다. 투표소에서는 MOC 소유 여부에 따라 차별적인 투표가 가능하며, 마켓 플레이스에서는 가상의 재화를 구매하거나 거래할 수 있습니다.
웹3 마이크로 서비스	메타버스 내의 다양한 콘텐츠는 웹3 마이크로 서비스로 구현되며, 각 건물을 통해 이용됩니다. 모스랜드 메타버스 해커톤을 통해 오픈소스 콘텐츠를 개발하고 제공하고 있으며, 추가되는 게임마다 건물이 추가되어 사용자가 즐길 수 있습니다.
인벤토리 시스템	사용자는 디지털 자산, 휘발성 포인트, 메타버스 내부 재화 등을 포함한 인벤토리 시스템을 통해 자신의 보유 재화와 아이템을 관리할 수 있습니다.

표 9. 모스랜드 메타버스 플랫폼 구성 시스템 종류와 설명

통화 시스템

모스랜드 메타버스에서 지원하는 3 종류의 가상 통화의 연결을 통한 경제 시스템을 구현하였습니다. 유저는 루니버스 네트워크 기반의 블록체인에서 발행된 온체인 토큰인 모스코인을 MMOC로 교환하여 메타버스내의 사용할 수 있습니다. 포인트는 MMOC보다 다양한 마이크로 서비스에서 손쉽게 사용할 목적으로 고안되었습니다. 유저는 메타버스 내에서 제공되는 다양한 마이크로 서비스를 이용하면서 포인트를 얻거나 잃게되고 포인트를 쌓아서 대체 불가능 토큰(NFT), MMOC 등을 보상으로 받을 수도 있습니다.

가상 통화의 특징과 사용처 소개

- 모스코인:
 - 루니버스 네트워크 기반의 블록체인에서 발행된 온체인 토큰
 - 메타버스 내에서 MMOC로 변환하여 사용
- MetaMOC (MMOC):
 - 오프체인 토큰으로, 메타버스 내에서 빠른 응답성과 뛰어난 사용자 경험을 위해 개발
 - 모스코인과 1:1로 교환되며 메타버스 내에서만 사용
 - 주로 마켓플레이스, 광고 플랫폼, 그리고 투표소에서 사용
- 포인트 (PT):
 - 메타버스 내에서만 유통되는 가상 통화로, 다양한 마이크로 서비스에서 손쉽게 활용할 수 있도록 고안
 - 메타버스의 정책에 따라 통화량이 조절되어 지속 가능한 경제 생태계를 형성
 - 주로 웹3 마이크로 서비스에서 사용

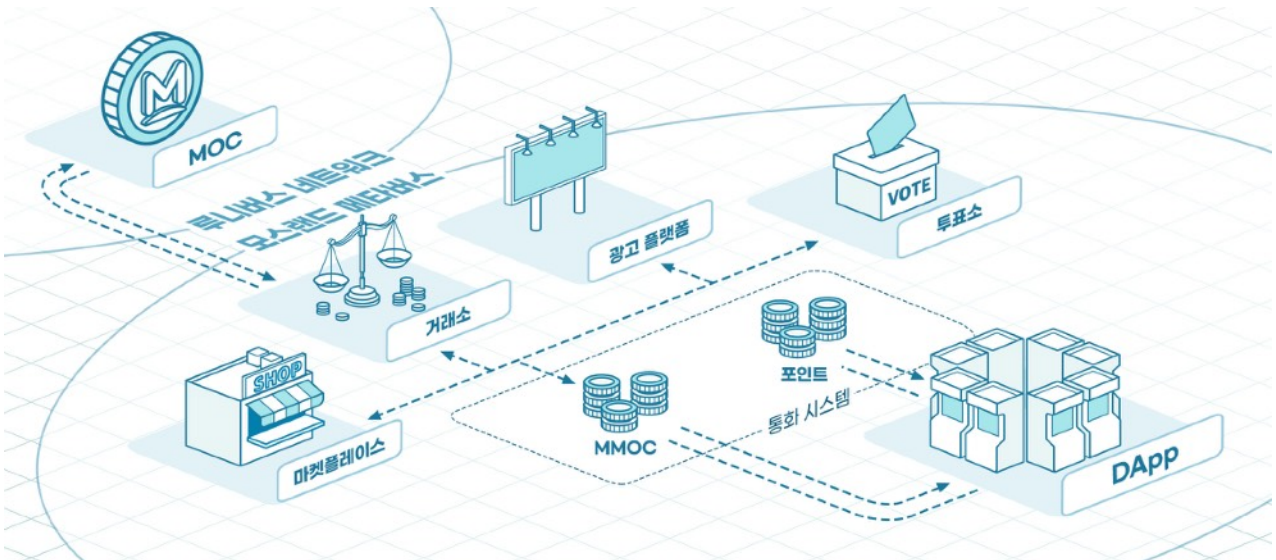


그림 22. 모스랜드 메타버스의 통화 시스템 연결 관계

건물 시스템

모스랜드 메타버스의 다양한 기능은 건물로 구현되어 표현됩니다. 사용자는 캐릭터를 건물로 이동하여 해당 건물이 제공하는 기능을 이용하게 됩니다.

- 투표소: 모스랜드 분산화 거버넌스 프레임워크의 투표 기능이 구현된 건물
 - 투표 리스트 및 투표 상황 상세 보기 기능
 - 마감된 투표와 예정된 투표, 진행 중인 투표 리스트 확인 가능
 - 마감된 투표와 예정된 투표, 진행 중인 투표의 상세 내용 확인 가능
 - 투표 참여 기능
 - 지갑에 보유한 모스코인 확인 가능
 - 모스코인 보유 수량에 따라 투표 수 차별 적용
 - 연동된 메타마스크 지갑을 통해 루니버스 체인에 올라간 투표 컨트랙트에 투표 함수 호출하여 투표
- 마켓 플레이스: 사용자가 가상의 재화를 구매하거나 거래하는 건물
 - 거래소: MMOC와 모스코인의 교환 기능 제공
 - 출금: 사용자가 가진 MMOC을 차감하고 사용자의 루니버스 지갑으로 모스코인 출금
 - 입금: 모스코인을 입금하면 MMOC가 충전됨
 - 구매: MMOC로 기프트콘, 캐릭터 스킨, 대체 불가능 토큰 등 디지털 자산의 구매 가능
 - 대체 불가능 토큰 사용자 간 거래: 사용자 간 대체 불가능 토큰 거래가 이루어지는 건물
 - 판매 등록: 루니버스와 클레이튼 네트워크의 대체 불가능 토큰 판매 등록
 - 구매 등록: 루니버스와 클레이튼 네트워크의 대체 불가능 토큰 구매 등록
 - 래플 (Raffle) 이벤트 기능
- 전광판: 광고 플랫폼 기능을 제공
 - 전광판 광고 게재: 메타버스 내의 전광판을 활용하여 광고 게재 가능
 - MMOC 입찰: 전광판 광고 입찰은 MMOC를 사용하여 진행 가능
 - 입찰 경쟁과 낙찰: 사용자들 간의 입찰 경쟁을 통해 특정 시간에 광고를 게재할 수 있는 낙찰자가 결정
- 에어드롭: 루니버스와 클레이튼 네트워크의 대체 불가능 토큰 에어드롭 이벤트 기능 제공
- MMOC 스테이킹을 지원하는 건물
 - 메타버스에 게임이 추가될 때마다 해당 게임을 플레이할 수 있는 건물 추가
 - 사용자는 캐릭터를 이동하여 해당 건물에 접근하여 광고 시청 및 게임 플레이 가능
 - 게임 건물에서 유저는 MMOC 스테이킹 가능
 - 스테이킹 기간과 양에 따라 광고 수익 분배
- 포인트 충전소
 - 광고를 시청하고 포인트를 충전하는 충전소
 - 포인트를 입금하고 해당 포인트 만큼 광고 수익을 MMOC로 받는 환전소

유저 인증

모스랜드 메타버스는 메타마스크를 통한 로그인을 지원합니다.

- 메타마스크에서 이더리움 체인이 아닌 루니버스 체인을 연동한 상태에서 로그인 가능
- 로그인시 자동으로 루니버스 지갑 주소를 ID로 데이터베이스에 사용자 등록

사용자 프로필

모스랜드 메타버스는 카이카스 지갑과 메타마스크 지갑으로 연동된 사용자 프로필 관리 기능을 제공합니다.

- 닉네임 변경 등 기본적인 유저정보 관리 기능을 제공
- 카이카스 지갑¹⁴ 연동 지원
 - 루니버스 지갑 주소 하나당 클레이튼 주소 하나를 맵핑 가능
- 메타마스크 지갑¹⁵ 연동 지원

웹3 마이크로 서비스

메타버스 내의 다양한 콘텐츠는 웹3 마이크로 서비스로 구현되며 메타버스 내의 건물로 표현됩니다.

- 모스버스 해커톤을 통해 모스버스 안에 다양한 콘텐츠를 오픈소스로 개발하고 공급하는 것이 목표
 - 해커톤은 공개된 GitHub Repository에서 진행되며 누구나 아이디어를 제안하고 개발에 참여 가능
 - 해커톤 깃헙 리포지토리 링크
- 게임이 추가될 때마다 메타버스 지도에 건물 추가
- 게임의 결과에 따라 사용자에게 포인트 적립

인벤토리 시스템

인벤토리 시스템은 사용자들이 다양한 디지털 자산과 메타버스 내부에서 사용되는 재화들을 효과적으로 관리할 수 있는 시스템입니다. 이 시스템을 통해 사용자는 보유한 자산과 아이템을 편리하게 정리하고 활용할 수 있습니다. 디지털 자산은 다양한 형태를 가질 수 있으며, 예를 들어 가상화폐, 대체 불가능 토큰, 캐릭터 스킨 등이 포함될 수 있습니다. 이러한 디지털 자산들은 사용자의 창고와 같은 역할을 하는 인벤토리 시스템에서 보관되어 손쉽게 접근하고 관리할 수 있습니다.

취발성 포인트는 메타버스 내에서 특정 활동을 수행하거나 광고 시청 등으로 얻을 수 있는 가상의 재화로, 일정 기간이 지나면 사라지는 특성을 갖습니다. 이런 포인트 역시 인벤토리 시스템에서 추적하고 사용할 수 있어, 사용자는 더 나은 경험과 혜택을 얻기 위해 포인트를 적절하게 활용할 수 있습니다.

종합적으로, 인벤토리 시스템은 사용자의 디지털 자산과 메타버스 내부 재화를 효율적으로 관리하고 활용할 수 있는 중요한 도구로서, 사용자들의 경험을 더욱 풍부하게 만들어줍니다.

¹⁴ <https://docs.kaikas.io/>

¹⁵ <https://metamask.io/>

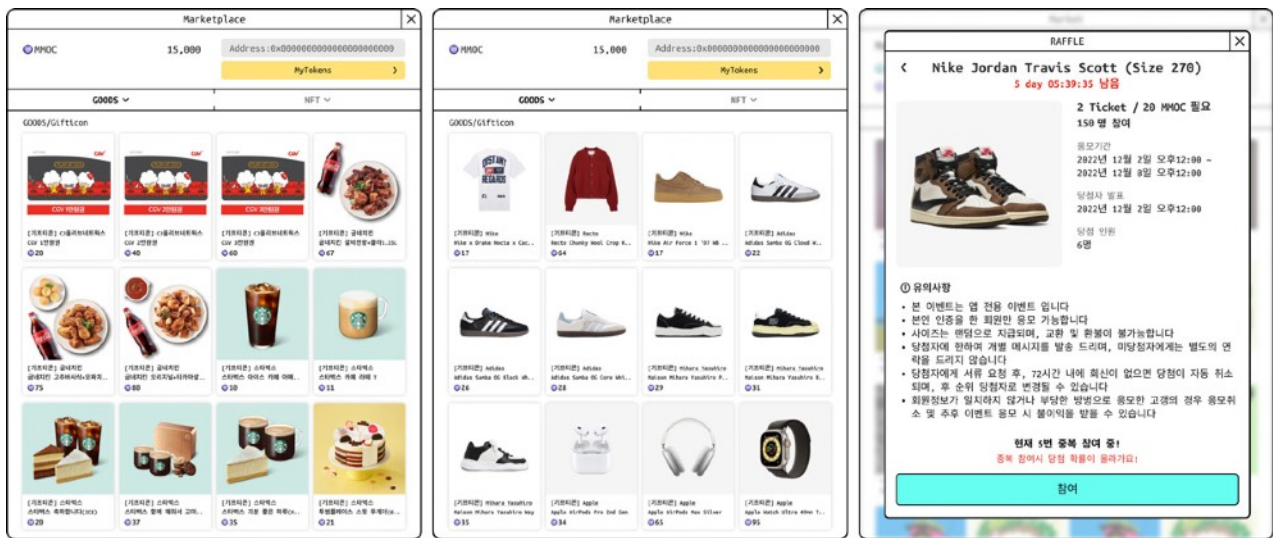


그림 23. 모스랜드 메타버스: 기프트콘, 캐릭터 스킨, 대체 불가능 토큰의 사용자 간 거래 기능

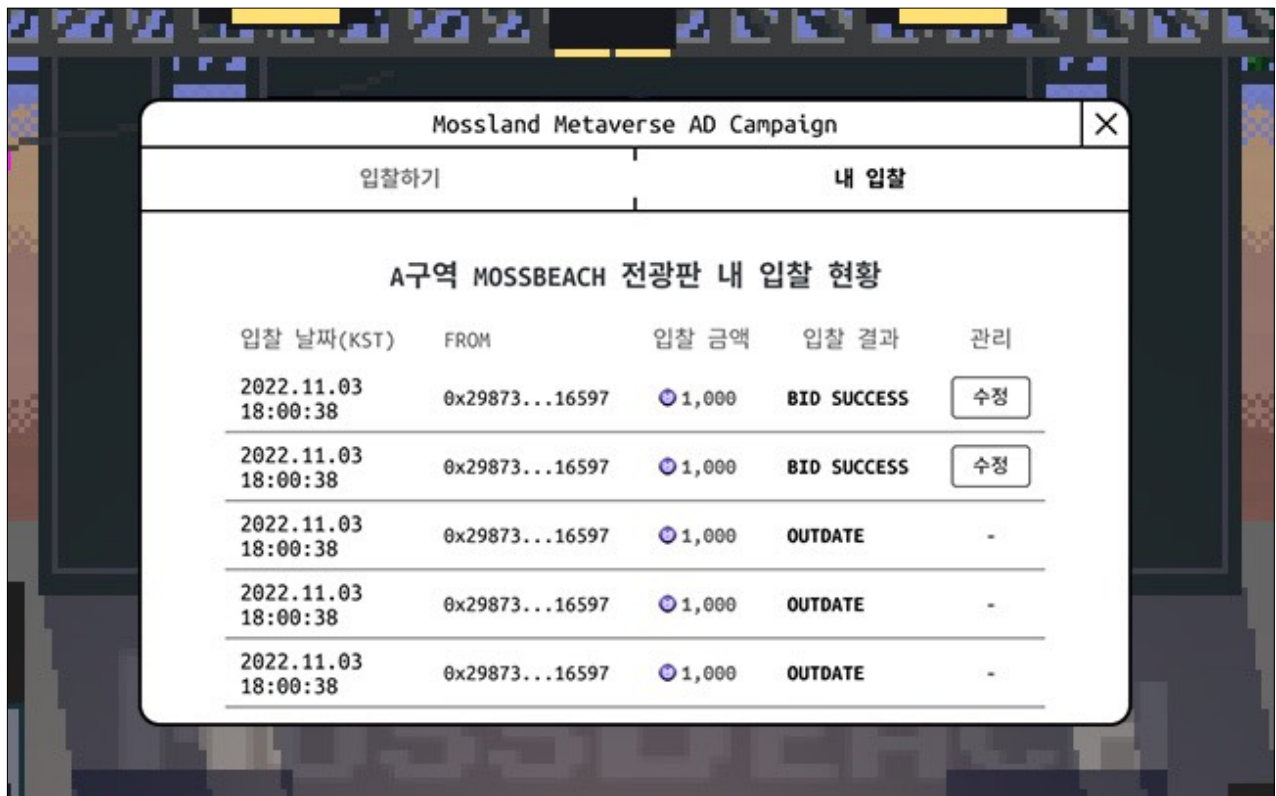


그림 24. 모스랜드 메타버스: 광고 플랫폼 입찰 기능

2.5.3. 주요 성과

메타버스 플랫폼은 2023년 6월 26일까지 5,367명의 누적 사용자를 기록하였습니다. 이 플랫폼은 다양한 기능과 서비스를 제공하여 사용자들의 관심과 참여를 끌어들이고 있습니다. 특히, '메타버스 내의 MMOC 거래소'는 3,423명의 누적 입출금 사용자를 보유하고 있습니다. 이를 통해 사용자들은 가상의 재화 MMOC를 입출금하며 편리하게 거래를 진행하고 있습니다. 이에 따라 MMOC 입출금 건수는 4,772회에 이르며, 이에 따른 총 입출금 금액은 169,313 MMOC로 기록되었습니다. 이는 메타버스 내에서 활발한 경제 활동이 이루어지고 있음을 나타냅니다.

또한, '메타버스 내의 MOSSLAND DAO'는 총 80개의 안건이 제출되었으며, 137,294회의 누적 투표 참여가 이루어진 것으로 나타났습니다. 사용자들은 MOSSLAND DAO를 통해 다양한 의사결정에 참여하고 있으며, 이를 통해 플랫폼의 민주적인 운영과 거버넌스가 강화되고 있습니다. 이와 함께 누적 투표 MMOC는 약 10,513,628 MMOC에 이르는 수준으로 기록되었습니다.

위의 결과들은 메타버스 플랫폼이 지속적으로 성장하고, 사용자들의 관심과 참여를 확보하며 다양한 서비스를 제공하고 있다는 것을 보여줍니다. 이는 메타버스 생태계의 발전과 함께 미래에 더 큰 성과를 이뤄낼 것임을 예측할 수 있습니다.

항목	세부 항목	내용
메타버스 플랫폼	누적 사용자 수	5,367 명
메타버스 내의 MMOC 거래소	누적 입출금 사용자	3,423 명
	MMOC 입출금	4,772 회
	MMOC 입출금 총액	169,313 MMOC
메타버스 내의 MOSSLAND DAO	총 안건 수	80 개
	누적 투표 참여	137,294 회
	누적 투표 MMOC	약 10,513,628 MMOC

표 10. 모스랜드 메타버스 주요 성과 지표

2.5.4. 향후 계획

- 2023 하반기: 메타버스 기반 광고 플랫폼 기능 업데이트
 - 목적: 광고 플랫폼을 통한 모스코인 사용처 확대
 - 목표: 메타버스 내의 광고 플랫폼 구현 및 기능 업데이트
- 2024 하반기: 오픈소스 커뮤니티 활성화
 - 목적: 프로젝트 투명성 강화 및 오픈소스 참여 활성화로 모스코인 사용처 증가
 - 목표: 모스코인 보상 프로그램을 통한 오픈소스 커뮤니티 활성화. 메타버스 내의 다양한 서비스 확보.

3. 모스코인

3.1. 개요

모스코인은 LMT(Luniverse Main Token)¹⁶를 기반으로 한 유틸리티 토큰으로, 메타버스 플랫폼인 모스랜드에서 다양한 서비스와 기능을 위해 활용됩니다. 모스랜드는 이전부터 출시한 다양한 서비스에서 디지털 자산 거래나 사용자 간 광고 거래와 같은 활동에 모스코인을 사용하여 가치와 유용성을 입증해 왔습니다. 현재는 모스랜드 메타버스의 다양한 기능(거래소, 마켓플레이스, 광고 플랫폼 등)과 웹3 마이크로 서비스에서 모스코인이 활용되며, 모스랜드 분산화 거버넌스 프레임워크에서도 모스코인이 투표에 활용되고 있습니다.

- 이름: 모스코인, Moss Coin
- 티커: MOC
- 최초발행: 2018년 5월
- 총 발행 한도: 500,000,000 MOC
- 총 발행 수량: 500,000,000 MOC
- 플랫폼: 루니버스 네트워크 (LMT: Luniverse Main Token)
- 유통량 정보:
 - [모스랜드 공시 사이트 링크](#)
 - [코인마켓캡 \(Coinmarketcap\) 링크](#)
 - [코인게코 \(CoinGecko\) 링크](#)

3.2. 사용처

모스랜드에서 모스코인을 얻는 방법은 총 4 가지가 있습니다.

1. 프로젝트 서비스 외 취득 혹은 암호화폐 거래소
사용자는 암호화폐 거래소에서 모스코인을 구매할 수 있습니다.
2. 프로젝트 내 활동 보상
사용자는 모스랜드 프로젝트의 다양한 서비스 내에서 활동에 대한 보상으로 모스코인을 획득할 수 있습니다.
3. 광고 참여 (현재 개발 중인 기능)
사용자는 다른 사용자들이 게시한 광고와 상호 작용하거나 자신의 디지털 자산에 다른 사용자가 광고를 게시하도록 허용하여 모스코인을 획득할 수 있습니다. 모스코인은 광고 플랫폼 내에서 순환되며, 이로 인해 수수료가 발생하며 메타버스 내 경제 순환에 큰 도움이 됩니다.
4. 디지털 자산 판매
사용자는 모스랜드 프로젝트의 다양한 디지털 자산(대체 불가능 토큰, 메타버스 캐릭터 스킨 등)을 판매하여 모스코인을 얻을 수 있습니다.

¹⁶ 루니버스 네트워크 기반의 토큰 <https://luniverse.io/>

3.3. 배분 계획

모스코인의 공급 총량은 5억 모스코인으로 제한되며, 5억 개가 모두 발행되면 더 이상 새로운 토큰을 발행하지 않습니다. 배분 항목 중 In-App Purchase Reserve는 모스랜드의 다양한 서비스에서 사용되는 모스코인의 유동성을 위한 물량입니다. 모스랜드 서비스의 활성화를 위하여 사용되고 IAP Reserve의 물량이 부족해지면 서비스에서 발생한 매출을 이용하여 시장에서 모스코인을 바이백하여 보충합니다.

배분 항목

항목	수량
Pre Sale	182,149,508
Crowd Sale	13,964,845
Marketing Reserve	128,885,647
In-App Purchase Reserve	75,000,000
Team	75,000,000
Advisor	25,000,000

표 11. 모스코인 배분 계획에 따른 항목과 수량

3.4. 발행 정책

모스랜드 재단은 유저 간 거래나 광고 등 모스코인과 관련된 활동 시 거래 수수료로 모스코인을 회수하게 됩니다. 회수된 모스코인은 재판매됩니다.

- 모스코인 추가 발행: 모스코인은 5억 개 발행되며 추가적인 공급은 없습니다.
- 재 유통: 원활한 모스랜드 서비스 운영을 위해 모스랜드 재단은 회수된 모스코인을 재 유통할 수 있습니다.
- 모스랜드 ICO 참여자 또는 모스코인 홀더는 다음 정책과 주의사항을 완전히 이해해야 합니다.
 - 모스랜드는 본 백서에 소개된 기능들을 구현하기 위한 개발을 계속하고 있습니다.
 - 모스코인은 모스랜드 프로젝트(메타버스, 게임 등) 내에서 사용되는 디지털 자산입니다. 이러한 기능들의 성공적인 구현에 대한 추측만으로 모스코인을 구매하는 것은 지양되어야 합니다.
- 주의 사항 및 불확실성
 - 백서는 사업 계획과 비전에 대한 기술이며 사업 내용에 대한 보증은 아닙니다. 사업 환경과 진행 상황에 따라 실제 사업 진행은 다를 수 있다는 점을 ICO 참여자와 모스코인 홀더는 충분히 인지해야 합니다.
 - Pre-ICO (Pre Sale)와 Main ICO (Crowd Sale)에서 구매한 모스코인은 모스랜드의 이용 약관에 따릅니다.
- ICO 참여자
 - ICO 가 금지된 국가의 국민들은 Pre-ICO (Pre Sale)와 Main ICO (Crowd Sale)에 참여할 수 없습니다.
- 모스코인의 사용
 - 모스코인은 백서에 명시된 목적에만 사용되는 유틸리티 토큰입니다. 모스코인은 증권이 아니며, 소유자에게는 어떤 종류의 이익 배당이나 의결권도 부여되지 않습니다.
- 모스랜드 프로젝트(메타버스, 게임 등) 내 디지털 자산으로서의 모스코인
 - 모스코인은 모스랜드 프로젝트 내에서 사용되는 디지털 자산입니다. 내재된 가치가 없기 때문에 투기, 투자, 이윤 추구 목적으로 구매해서는 안 됩니다.
- 취소와 환불: 구매한 모스코인은 거래가 완료된 후에는 취소나 환불이 불가능합니다.

3.5. 발행인 정보

모스코인은 2018년 싱가포르에 설립된 Mossland LTD 재단법인(PUBLIC COMPANY LIMITED BY GUARANTEE)에 의해 발행되었습니다.

항목	내용
재단명	LITTLE WING GAMES LTD (과거 재단 명: MOSSLAND LTD)
설립 형태	PUBLIC COMPANY LIMITED BY GUARANTEE
사업자 번호 (UEN)	201808884E
설립연도	2018
소재지	싱가포르
연락처	contact@moss.land
홈페이지	https://moss.land

표 12. 모스코인 발행인 정보

3.6. 공시 시스템

모스랜드는 모스코인 홀더의 공정한 프로젝트 참여 가능성을 위하여 공시 시스템을 운영하고 있습니다. 코인마켓캡¹⁷, 코인게코¹⁸와 같은 외부 유통량 정보 제공 사이트 외에도 자체 공시 사이트¹⁹를 통하여 유통량 상태와 계획을 실시간으로 공개하고 있습니다. 모스코인 홀더는 모스랜드 오픈소스 저장소의 커밋 로그, 활동량 통계를 공시 시스템을 통하여 실시간으로 확인하여 프로젝트의 방향, 개발 진척도, 개발자 역량 등을 투명하게 평가할 수 있습니다.

- 유통량 계획 공개: 2024년 12월 31일까지의 유통량 계획을 공개하고 유통량 계획 준수
 - 유통량 계획 링크: https://static.upbit.com/guide/circulating_supply/MOC.pdf
- 유통량 현황 공개
 - 자체 API로 제공: <https://api.moss.land/MOC/info>
 - 외부 서비스:
 - 코인마켓캡 <https://coinmarketcap.com/currencies/moss-coin/>
 - 코인게코 <https://www.coingecko.com/en/coins/mossland>
- 프로젝트 진행 상황: 다양한 커뮤니케이션 채널을 통해 적극적으로 즉시 공유해왔습니다.
 - Twitter²⁰: 23.4K 팔로워에게 2018년 1월부터 프로젝트 진행상황을 공개
 - GitHub²¹: 2018년 4월 3일부터 9개의 공개 저장소를 통해 소스코드와 각종 문서를 공개
 - 홈페이지²²: 2018년 프로젝트를 시작하면서 지금까지 프로젝트 진행 상황을 공유
- 공시: 2019년 7월 8일 ~ 2021년 3월 8일까지 총 13회 프로젝트 주요 상황을 업비트 프로젝트 공시, 홈페이지, GitHub 에서 공시
 - 업비트 프로젝트 공시: https://upbit.com/service_center/disclosure
 - 모스랜드 홈페이지: <https://www.moss.land/#docs>
 - 모스랜드 GitHub: <https://github.com/mossland/Disclosure-and-Materials>

일시	내용
2023년 1분기	모스코인 실시간 유통량, 유통 계획, 재단 지갑 정보, 모스랜드 프로젝트 문서 공개 사이트 런칭
2023년 2분기	모스코인 실시간 트랜잭션, 마켓 데이터, 오픈소스 커뮤니티 활성화 통계 업데이트
2024년	모스랜드 분산화 거버넌스 프레임워크의 실시간 정보 및 통계 업데이트

표 13. 모스랜드 공시 시스템의 향후 계획

¹⁷ <https://coinmarketcap.com/>

¹⁸ <https://www.coingecko.com/>

¹⁹ <https://disclosure.moss.land/>

²⁰ <https://twitter.com/themossland>

²¹ <https://github.com/mossland>

²² <https://www.moss.land/>

3.7. 거래 수준

모스코인은 2018년 2분기부터 2020년 1분기까지 한국, 미국, 유럽, 중국 등 다양한 국가의 다수의 거래소에서 거래를 지원하였습니다. 2020년 상반기에 모스랜드는 블록체인 플랫폼 개발사인 루니버스와 협력을 통한 시너지를 기대하며 파트너십을 체결하고 이더리움 네트워크에서 루니버스 네트워크로 스왑을 진행하였습니다. 당시 업비트를 제외한 대부분의 거래소가 루니버스 네트워크를 미지원하여 거래 종료되었습니다. 최근 루니버스 네트워크를 지원하는 거래소가 확장되고 있고 모스랜드 자체적으로 모스코인을 이더리움 네트워크로 확장하는 기능을 개발하며 모스코인의 거래 수준을 높이는 노력을 하고 있습니다.

거래소 이름	국가	상장 시점
Gopax, Gopax IN	한국, 인도네시아	2018년 2분기
BCEX	중국	2018년 3분기
Kyber	중국	2018년 3분기
Bittrex US	미국	2018년 4분기
Bittrex International	유럽	2018년 4분기
Upbit, Upbit SG	한국, 싱가포르	2019년 1분기
LATOKEN	유럽	2023년 3분기

표 14. 모스코인의 과거 거래 지원 이력

현재 모스코인 거래 수준 (2023년 9월 4일 기준)

- 한국 Upbit 거래소: MOC/KRW, MOC/BTC
- 싱가포르 Upbit SG 거래소: MOC/BTC
- 유럽 LATOKEN 거래소: WMOC²³/USDT

향후 계획

- 2023 4Q: 루니버스 네트워크 지원 거래소 확장을 통한 해외 거래소로 거래 수준 확장 추진 (2023년 4분기 목표)
- 2024 1Q: 이더리움 네트워크 지원 확장 (모스코인 스왑 서비스²⁴ 개발)
- 2024 2Q: 이더리움 네트워크 지원 거래소로 거래 수준 확장 추진

²³ 모스코인과 1:1 교환 가능한 이더리움 기반의 ERC-20 토큰으로 모스코인을 이더리움 네트워크로 확장을 목표로 개발됨
<https://etherscan.io/token/0xBeE20B9Df360B8442534Ed8059f3e5bAEeB74EaF>

²⁴ 루니버스 네트워크의 모스코인과 이더리움 네트워크의 WMOC 사이의 스왑 기능을 제공하는 서비스 <https://swap.moss.land>

4. 분산화 거버넌스 프레임워크

4.1. 분산화 거버넌스 프레임워크란?

모스랜드는 블록체인을 기반으로 한 메타버스 오픈소스 프로젝트로서, 탈중앙화 자율 조직(이하 DAO)²⁵으로의 전환을 목표로 합니다. 모스랜드 프로젝트는 다양한 스마트 컨트랙트와 서비스를 보유하고 운영하며 핵심적인 스마트 컨트랙트, 대체 불가능 토큰 컨트랙트, 서비스 서버, 마켓플레이스 등과 함께 프로젝트의 생태계 기금을 소유하고 운영합니다.

모스랜드는 분산화 거버넌스 프레임워크 개발을 통해 DAO의 주요 구성 요소를 구현하고 있습니다. 이 프레임워크는 투명하고 자동화된 의사 결정 과정을 제공하며, 모스랜드 커뮤니티의 참여를 촉진하고 생태계의 미래 방향을 모스코인 홀더 모두가 함께 결정할 수 있는 기반을 마련하는 것이 목표입니다.

본 챕터에서는 모스랜드가 DAO 전환을 위해 구현 중인 분산화 거버넌스 프레임워크의 설계 초안과 향후 개발 계획을 설명하고 있으며 이와 같은 노력을 통해 모스랜드는 탈중앙화된 방식으로 메타버스 프로젝트를 관리하고 발전시키며, 더욱 투명하고 포용적인 생태계를 구축하고자 합니다.

4.2. DAO 멤버

아이디어 제출, 논평, 제안 제출, 투표 참여 기능은 모스랜드 DAO 멤버로 한정됩니다. 모스코인을 소유하면 DAO의 멤버로 인정됩니다.

4.3. 커뮤니케이션 채널

모스랜드 웹사이트는 DAO 멤버에게 거버넌스 프로세스에 대해 설명을 제공하고 DAO 멤버 간의 커뮤니케이션 채널로 활용됩니다. 또한 디스코드, Snapshot 등 다양한 3rd Party 솔루션도 함께 사용될 수 있습니다. 모든 제안은 MIP (Mossland Improvement Proposal) 형태로 시작되게 됩니다. MIP 아이디어는 커뮤니케이션 채널에 게시물로 제출되며, 게시물이 공개되기 전에 DAO 승인 지침을 준수한다는 모더레이터의 확인을 받아야 합니다. MIP 아이디어를 게시하거나 댓글을 통해 아이디어에 피드백을 게시하기 위해서는 모스코인 보유에 대한 지갑 인증 절차를 거쳐야 합니다.

²⁵ Decentralized Autonomous Organization https://en.wikipedia.org/wiki/Decentralized_autonomous_organization

4.4. 제안 절차

모스랜드 분산화 거버넌스 프레임워크는 루니버스 네트워크와 이더리움 네트워크 상에서 구현되며, 모스랜드 DAO의 공식 제안 과정을 통해 커뮤니티 중심의 거버넌스로 운영됩니다.

4.4.1. 제안 카테고리

MIP 에는 코어(Core), 프로세스(Process), 또는 정보(Informational)의 세 가지 주요 카테고리가 있습니다.

1. 코어 제안
 - 1.1. 생태계 자금 할당
 - 1.1.1. DAO 자금 활용 방법에 대한 제안
 - 1.1.2. DAO 자금 활용 방법에 대한 재제출 제안
 - 1.2. 브랜드 결정
 - 1.2.1. DAO에 의해 만들어진 모든 브랜드에 대한 제안
 - 1.2.2. DAO에 의해 만들어진 모든 브랜드에 대해 재제출 제안
2. 프로세스 제안
 - 2.1. 프로젝트 진행 과정 또는 구현에 변경 사항을 제안하는 제안
(예를 들어 절차, 지침, 의사 결정 프로세스의 변경, DAO 또는 재단의 도구나 환경에 대한 변경 등)
 - 2.2. 프로젝트 진행 과정 또는 구현에 변경 사항을 제안하는 재제출 제안
3. 정보 제안
 - 3.1. 커뮤니티에 대한 일반 지침 또는 정보에 대한 제안
 - 3.2. 커뮤니티에 대한 일반 지침 또는 정보에 대한 재제출 제안

4.4.2. 제안 양식

MIP 제안서에는 일반적으로 다음 사항이 포함됩니다. 필요한 경우 작성자는 MIP 초안의 의도, 세부 사항 및 의미를 완전히 전달하기 위해 아래 항목 이외에도 추가 항목을 추가할 수 있습니다.

- 요약(Abstract) - 제안 내용을 요약하는 두세 문장의 요약글
- 동기(Motivation) - 모스랜드 커뮤니티에서 해당 제안을 구현해야 하는 이유에 대한 설명
- 이유(Rationale) - 제안이 모스랜드 커뮤니티의 비전과 미션에 어떻게 일치하는지에 대한 설명
- 명세(Specifications) - 사용할 플랫폼 및 기술에 대한 설명
- 시행 단계(Steps to Implement) - 제안을 시행하기 위해 각 단계에서 필요한 비용, 인력 등 필요 자원에 대한 설명
- 일정(Timeline) - 시작과 완료 일자를 포함하여 일정에 대한 정보
- 총 비용(Overall Cost) - 제안을 구현하기 위한 총 비용 정보

해당 승인 프로세스를 거치지 않고 재제출되는 제안에는 다음 내용이 포함되어야 합니다.

- 원본 제안 링크
- 승인되지 않은 이유
- 변경된 사항 및 이제 승인되어야 하는 이유

MIP 제안서는 아래와 같은 형태로 작성할 수 있습니다.

(MIP 예시)

제목: MIP-1: 모스랜드 프로젝트를 위한 DAO(탈중앙화 자율조직) 도입 제안

작성자: 모스랜드

단계: 아이디어

카테고리: 코어 (Core)

생성일: 2022-07-18

이유 (Rationale):

모스랜드를 모스코인 홀더 주도의 이니셔티브로 성장시키기 위해 DAO 도입을 제안합니다. 모스랜드 프로젝트의 생태계 기금은 모스랜드 DAO라는 분산 거버넌스 프레임워크를 통해 관리될 것입니다. 이를 통해 모스코인 홀더들은 모스랜드 프로젝트의 미래 방향을 더욱 원하는 대로 이끌어 나갈 수 있을 것으로 기대합니다. 모스랜드는 커뮤니티 구축과 관리, 모스랜드 관련 콘텐츠 제작, 협력 사업, 2차 창작물 지원 등 다양한 활동을 효과적으로 수행하기 위해 DAO 도입이 중요하다고 판단합니다.

명세 (Specifications):

모스랜드 DAO 개요

우리 팀은 최근에 설계된 ApeCoin DAO(<https://apecoin.com/governance>)를 하드포크하여 모스랜드 DAO 초안을 설계하려고 합니다. 최종적으로는 모스코인 홀더를 중심으로 운영되며, 모스랜드 DAO를 통해 모스랜드의 기금 및 다양한 자원을 지속적으로 운영하는 것이 목표입니다.

모스랜드 거버넌스 모델

모스랜드 프로젝트를 위한 탈중앙화 자율 조직(DAO) 거버넌스 모델을 설계하였습니다. 거버넌스 문서에는 모스랜드 DAO의 제안 프로세스에 대한 개요가 포함되어 있으며, DAO 커뮤니티의 의견을 기반으로 내용이 개선될 수 있습니다.

https://github.com/mossland/MossDAO/blob/main/Mossland_DAO_Governance.md

모스랜드 DAO 이사회

초기 이사회 멤버는 모스랜드 팀과 외부 인사로 구성되며, 초기 이사회 멤버의 임기는 12개월로 설정됩니다. 이후 임기 연장 및 이사회 멤버 교체 등의 결정은 모스랜드 DAO에 의해 이루어질 것입니다.

모스랜드 DAO 매니지먼트 팀

모스랜드 DAO에 의해 결정된 사항을 실행할 팀은 초기에 모스랜드 팀원으로 구성됩니다. 향후에는 팀 단위의 예산과 역할이 모스랜드 DAO에서 결정되도록 하려고 합니다. 초기 모스랜드 DAO 매니지먼트 팀의 목표는 DAO 플랫폼의 개발, 운영 지원, 마케팅 활동입니다. 이후의 목표와 역할은 모스랜드 DAO의 결정을 따를 것입니다.

표 15. MIP 아이디어 작성 예시

4.4.3. 제안 절차 (단계)

- 1단계: MIP 아이디어
 - MIP 아이디어는 커뮤니티에 게시물로 제출되며, 커뮤니티에 나타나기 전에 모더레이터로부터 DAO에서 승인한 지침(DAO-approved guidelines)을 준수하는지 확인을 받아야 합니다. MIP 아이디어를 제출한 개인 또는 그룹은 작성자로 불리며 (여러 멤버가 MIP 아이디어에 함께 참여할 수 있지만, 제출은 한 번만 해야 합니다), 해당 아이디어는 커뮤니티를 통해 7일간 댓글을 통해 비공식적으로 의견을 수집합니다. 작성자는 원본 게시물을 수정할 수 없습니다. 원본 아이디어에 변경 사항을 제안하려면 댓글을 통해 수행해야 합니다.
- 2단계: MIP 초안
 - 7일간의 피드백 기간이 종료되고 모더레이터가 토론을 닫으면, 모더레이터는 작성자에게 제안서 양식과 제출 및 투표의 다음 단계를 안내합니다. 제안서에 카테고리가 명시되어 있지 않다면, 제안서 카테고리를 제안할 수도 있습니다.
 - 작성자는 MIP 초안을 작성하며, 모스랜드 커뮤니티 피드백을 반영합니다. 필요한 경우 작성자는 MIP 초안의 의미를 완전히 전달하기 위해 양식에 추가 항목을 추가할 수 있습니다. 모더레이터는 또한 잘못된 정보나 누락된 정보를 변경하거나 명확화해야 하는 사항에 대해 작성자에게 알릴 수 있습니다. 만약 작성자가 모더레이터의 요청에 30일 이내에 응답하지 않으면 MIP 초안은 자동으로 거부됩니다.
 - 모더레이터가 MIP 초안이 DAO에서 승인한 지침을 준수한다고 확인하면, 해당 MIP에 식별을 위한 번호를 부여합니다. 이후 과정에서 MIP는 "MIP-#: (이름) - (카테고리)"로 불리게 됩니다. 예를 들어, 첫 번째 MIP는 "MIP-1: DAO 제안 - 프로세스"입니다."
- 3단계: MIP 분석 보고서
 - MIP 초안은 모스랜드 재단이 참여한 프로젝트 관리 팀에 의해 검토되며, 해당 팀은 MIP 분석 보고서를 제공하여 비용, 시행 단계, 법적 고려 사항, 제3자 검토 요구 사항, 이해 관계자 간의 잠재적인 충돌 사항 및 추가적인 영향 등이 식별되도록 합니다. MIP 작성자들이 제한된 자원을 가지고 초안을 제출할 수 있기 때문에, 이 DAO 커뮤니티를 위한 서비스는 DAO 멤버들이 투표 시에 정보에 기반하여 결정을 내릴 수 있도록 충분한 정보를 가지게 해줍니다.
- 4단계: MIP 심의
 - MIP 초안 + 분석 보고서 (DAR) 패키지는 모더레이터 팀에서 검토하고 DAO에서 승인한 지침을 준수하는지 여부에 따라 승인 또는 승인되지 않는 결정을 받습니다. 승인되면 대기 중인 MIP가 되어 5단계로 이동합니다. 승인되지 않으면 제안은 재제출이 가능하지만, 법률 위반이나 부정 행위 또는 오보 또는 오도된 정보로 의심되는 경우에는 재제출이 불가능합니다.
- 5단계: 심의 후 태깅
 - MIP 심의를 통과한 대기 중인 MIP들은 '투표로 직행' 또는 '관리 심사 필요'로 태그가 지정됩니다.
 - '투표로 직행' 태그는 해당 비용과 내용이 간단하며, DAO의 운영에 잠재적 위험이 없는 대기 중인 MIP에 부여됩니다. '투표로 직행' 태그가 지정된 모든 대기 중인 MIP는 7단계로 건너뛰게 됩니다.
 - '관리 심사 필요' 태그는 해당 비용, 내용 또는 영향이 복잡하거나 DAO의 운영에 잠재적인 위험이 될 수 있는 대기 중인 MIP에 부여됩니다. '관리 심사 필요' 태그가 지정된 모든 대기 중인 MIP는 6단계를 거쳐야 합니다.
- 6단계: 관리 심사
 - '관리 심사 필요'로 태그가 지정된 대기 중인 MIP에 대해서는, 관리 역할을 하는 이사회는 해당 대기 중인 MIP를 7단계로 이동하기 전에 명확한 설명이나 조치가 필요한지를 결정합니다. 만약 설명이나 조치가 필요하지 않다면, 대기 중인 MIP는 '투표 승인'으로 태깅되며 7단계로 진행됩니다. 이사회가 대기 중인 MIP를 추가 설명이나 조치를 위해 반환하기로 결정한 경우, 그들은 왜 그렇게 결정했는지에 대한 명확한 설명을 제공하고 '반환하여 설명 필요' 또는 '재구성 필요로 반환'으로 태깅해야 합니다.
 - '반환하여 설명 필요'로 태깅하는 이유는 아래와 같을 수 있습니다 (하지만 제한되지 않음):
 - 구현 비용이 명확하지 않거나 계산할 수 없음

- DAO 자금의 5% 이상을 사용할 예정
- 다른 제안과 충돌
- '반환하여 재구성 필요'로 태깅하는 이유는 아래와 같을 수 있습니다 (하지만 제한되지 않음):
 - 제안이 DAO의 미션/가치와 어긋남
 - 제안이 DAO의 운영에 잠재적 위험이 있는 경우
 - 법 위반 또는 모스랜드 재단의 법률 자문에 반하는 경우
 - 사기 또는 오도된 정보 의심이 있는 경우
- 7단계: 라이브 MIP
 - 승인 과정을 통과한 MIP는 매주 목요일 오후 9시(GMT+9)에 일괄적으로 라이브 MIP로 전환됩니다. 라이브 MIP로 전환 후 다음 주 수요일 오후 9시(GMT+9)까지 DAO 멤버에 의해 투표가 진행됩니다. 라이브 MIP를 게시할 수 있는 권한은 모더레이터에게 있습니다.
- 8단계: 최종 MIP
 - 라이브 MIP가 투표를 받지 않거나 투표 마감 시간에 동점인 경우, 해당 MIP는 '중단'으로 태깅되며 재제출이 가능한 상태가 됩니다. 그 외의 모든 경우에는 라이브 MIP는 두 가지 최종 MIP 카테고리 중 하나로 이동됩니다. 거부된 최종 MIP는 작성자가 모더레이터에게 연락하면 해당 재제출 양식을 통해 재제출할 수 있습니다. 승인된 최종 MIP는 시행 단계로 이동합니다.
- 9단계: 제안 구현
 - Accepted Final MIP의 경우 MIP Template의 내용을 기반으로 구현이 시작됩니다. Mossland 재단과 관련된 Project Management Team은 Accepted Final MIP의 구현을 돕는 책임이 있지만 스스로 구현할 책임은 없습니다.
 - 승인된 최종 MIP의 경우, MIP 제안 양식에 기술된 단계에 따라 시행이 시작됩니다. 모스랜드 재단이 참여한 프로젝트 관리 팀은 이를 진행하는 책임을 가지며, 직접 진행하는 것은 아닙니다.

4.4.4. 제안 내용의 충돌

만약 새롭게 제안되는 내용이 현재 투표 중인 제안과 직접적으로 충돌한다면, 첫 번째 제안에 대한 결정이 내려질 때까지 두 번째 제안은 투표로 가지 않아야 하며, 상반된 요구 사항이 승인되는 것을 방지해야 합니다. 다른 승인된 제안과 직접적으로 충돌하는 제안은 원본 제안이 구현된 후 3개월 동안 투표로 가지 않아야 하며, 이는 커뮤니티 자산의 낭비를 피하기 위함입니다.

4.5. 투표

모스랜드 DAO의 합의 메커니즘은 투표를 공정하고 투명하며 저비용으로 진행하기 위해 노력하고 있으며, 이를 통해 모스코인 홀더들은 DAO의 의사 결정에 참여할 수 있습니다.

4.5.1. 투표 메커니즘

모스랜드 메타버스 내에 구현된 투표소 기능은 다음과 같은 투표 도구로 선택되었습니다.

- 투표시마다 가스 지불 불필요
- 투명성 보장
- 모든 모스코인 홀더에게 거버넌스 참여 기회를 확대

4.5.2. 투표 절차

1. 모더레이터는 각 제안이 올바른 승인 과정을 거친 것을 확인한 후, 해당 제안을 모스랜드 메타버스 내의 투표소에 게시합니다. 새로운 MIP는 매주 목요일 오후 9시(GMT+9)에 게시되며, 이때 6일간의 투표 창도 열립니다.
2. DAO 멤버들은 모스랜드 메타버스 내의 투표소에서 투표합니다. 모스코인 1개는 1표의 투표를 할 수 있습니다. 투표자가 소수의 토큰을 소유하면 투표수는 버림 됩니다. (즉, 100.1개의 토큰과 100.9개의 토큰은 동일하게 100표의 투표를 할 수 있습니다.) 라이브 MIP에 대한 투표 옵션은 "찬성" 및 "반대"입니다. "찬성" 투표는 유권자가 MIP를 있는 그대로 구현하는 데 찬성한다는 의미입니다. "반대"로 투표한다는 것은 MIP를 있는 그대로 구현하는 것에 대한 투표가 반대임을 의미합니다. "반대"로 투표하여 작성자가 제안 내용을 수정한 후 MIP를 다시 제출하도록 권장할 수 있습니다.
3. 매주 배치된 각 제안에 대한 투표는 6일 동안 진행되며, 다음 주 수요일 오후 9시(GMT+9)에 마감됩니다.
4. '찬성' 투표가 다수를 차지한 제안은 시행 단계로 이동합니다. 거부된 제안은 작성자가 모더레이터에게 연락하여 재제출 프로세스를 시작할 수 있는 경우, 해당 재제출 양식을 통해 재제출할 수 있습니다. 투표 마감 시간까지 라이브 MIP에 투표가 없거나 동점인 경우, 해당 MIP는 '중단'으로 태깅 되어 재제출이 가능한 상태가 됩니다.

4.6. 모스랜드 DAO FAQ

4.6.1. 모스랜드 DAO가 필요한 이유?

모스랜드 프로젝트의 주요 목표 중 하나는 블록체인을 기반으로 한 메타버스를 구현하고 메타버스의 운영을 탈중앙화하는 것입니다. 모스코인 보유자들은 모스랜드 DAO를 통해 메타버스의 세부 설계, 개발 및 운영에 참여할 수 있습니다. 모스랜드 DAO를 통해 모스코인 보유자들은 모스랜드의 미래를 원하는 방향으로 더 잘 조절할 수 있을 것으로 기대합니다.

4.6.2. 모스랜드 DAO는 어떻게 동작하나요?

모스랜드 DAO는 루니버스와 이더리움 네트워크를 사용하여 구현되며 모스랜드 DAO 공식 제안 프로세스를 통해 커뮤니티 주도의 거버넌스로 운영됩니다. 모스코인 보유자는 DAO 멤버가 되어 아이디어를 제출하고 의견을 제공하며 제안을 하고 투표에 참여할 수 있습니다. 모스랜드 웹사이트에서는 DAO 멤버들에게 거버넌스 프로세스에 대한 설명을 제공하며 DAO 멤버 간의 커뮤니케이션은 모스랜드 메타버스를 통해 이루어집니다. 모든 제안은 MIP 아이디어로 시작되며 아이디어는 공개되기 전에 DAO 승인 지침을 준수하는지 여부를 확인하는 모더레이터의 확인을 받아야 합니다. 아이디어를 게시하거나 댓글을 통해 의견을 제공하려면 모스코인 소유를 확인하기 위한 지갑 인증이 필요합니다.

4.6.3. 모스랜드 DAO에서 어떤 것들이 결정될 수 있나요?

모스랜드 DAO에서는 모스코인 DAO 자금의 사용 방법, 프로젝트 설계, 개발, 운영에 관한 제안, 협업 제안, 커뮤니티 지침 등 다양한 문제에 대해 논의하고 결정할 수 있습니다. 예를 들어 아래와 같은 내용의 결정이 가능합니다. 다만, 불법 활동, 혐오 발언 등을 포함하거나 모스랜드 재단의 미션이나 가치와 충돌하는 제안은 투표에 반영되지 않습니다.

- 모스랜드 메타버스 스펙과 브랜드
- 메타버스 안의 세부 서비스 개발
- 새로운 서비스 개발 및 운영
- 마켓플레이스의 수수료
- 개발을 위한 모스랜드 DAO 자금 할당량 결정
- 이사회, 매니지먼트 멤버 임명

4.6.4. 모스랜드 DAO에서 모스코인의 역할은?

모스랜드 DAO의 합의 메커니즘은 모스코인 홀더가 공정하게, 투명하게 및 비용 효율적으로 투표에 참여할 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다. 아이디어 제출, 의견 제공, 제안 제출 및 투표 참여는 모스랜드 DAO 멤버로 제한됩니다. 모스코인을 보유하면 DAO 멤버가 됩니다. 아이디어를 게시하거나 댓글을 통해 의견을 제공하려면 모스코인 소유를 확인하기 위한 지갑 인증이 필요합니다.

4.7. 향후 계획

- 2023: 분산화 거버넌스 프레임워크 투표 시스템 개발
 - 목적: DAO 참여를 통한 모스코인 홀더의 프로젝트에 대한 공정한 참여 기회 확대
 - 목표: Decentralized Governance Framework 구현 (홀더 인증 기능, 투표 시스템 구현)
- 2024: 분산화 거버넌스 프레임워크 개선
 - 목적: DGF 고도화를 통한 프로젝트 투명성 강화 및 프로젝트 진행 효율 향상
 - 목표:
 - 투표 시스템과 온체인 트랜잭션 연동 구현
 - 안전 토론을 위한 포럼 사이트와 업무 관리 시스템 구현

4.8. 지침

4.8.1. 일반 지침

1. DAO 전체 멤버는 DAO 이사회에서 활동할 DAO 멤버를 결정하기 위한 투표를 진행합니다. 이사회는 DAO 제안을 관리하고 커뮤니티의 비전을 수행하는 것입니다.
2. 이사회 멤버는 임기가 종료되기 전에 모스코인 홀더의 과반수 투표에 따라 해임 및 대체될 수 있습니다.
3. 제안이 투표에 올라가려면 실행 비용 전체가 명확해야 합니다.
4. DAO 멤버는 자신이 제안을 작성하려는 아이디어가 이미 제출된 것인지 확인하기 위해 이전 제안을 검색해야 합니다.
5. 제안된 제안이 현재 투표 중인 제안과 직접 충돌하는 경우, 첫 번째 제안에 대한 결정이 내려질 때까지 두 번째 제안은 투표에 가지 않아야 하며 상반된 요구 사항의 승인을 피해야 합니다.
6. 승인된 다른 제안과 직접 충돌하는 제안은 원본 제안이 실행된 후 3개월 동안 투표에 제출되지 않아야 하며 커뮤니티 자산을 낭비하지 않도록 합니다.
7. 제안이 불법 활동, 혐오 발언, 음란물 또는 모스랜드 재단의 미션 또는 가치와 상충하는 경우 투표에 제출되지 않을 것입니다.

5. 부록

5.1. 마일스톤 이행 점검

2018년 1분기에 시작된 모스랜드 프로젝트에 대한 2023년 9월 27일 현재까지의 진행 상황을 사후 평가하고, 성공적으로 이행된 부분과 개선이 필요한 부분을 도출하며, 이를 토대로 더 나은 방향으로 진행하고자 합니다. 다음 표 17은 모스랜드 프로젝트가 2018년부터 현재까지 달성한 주요 마일스톤을 요약한 것입니다.

일시	주요 마일스톤	내용
2018년 1분기	모스랜드 프로젝트 시작	
2018년 2분기	한국 고팍스(Gopax) 거래소 상장	
2018년 4분기	모스랜드: 더 옥션 출시	한국 최초 NFT 옥션 서비스
2018년 4분기	미국 비트렉스(Bittrex) 거래소 상장	
2019년 2분기	모스랜드: 더 헌터스 CBT 출시	한국 최초 P2E 게이밍 서비스
2019년 1분기	한국 업비트(Upbit) 거래소 상장	
2019년 2분기	모스랜드: 더 헌터스 OBT 출시	한국 최초 P2E 게이밍 서비스
2019년 3분기	삼성전자 블록체인윌렛 협업	모스코인과 모스랜드: 더 헌터스 서비스 기본 탑재
2020년 2분기	모바일 이스포츠 게임 출시	
2020년 2분기	가상현실 게임 출시	가상현실 기술과 블록체인 기술의 결합 실험
2020년 2분기	모바일 부루마블 게임 출시	디지털 재화를 기반으로 한 모바일 게임 실험
2021년 2분기	승부예측 서비스	
2022년 1분기	CyberTHUG NFT 프로젝트 출시	
2022년 4분기	모스랜드 오픈소스 메타버스 출시	프로젝트를 오픈소스로 공개 시작
2023년 1분기	모스랜드 공시 사이트 출시	모스코인 홀더 보호를 위한 공시 강화
2023년 4분기	오픈소스 개발자 지원 프로그램 공개	프로젝트의 분산화 일환

표 16. 모스랜드 프로젝트의 마일스톤 이행 상황

모스랜드 공개 문서 링크

- 2023년, [MOSSLAND WHITE PAPER 3.0](#)
- 2023년, [모스랜드 백서 3.0](#)
- 2023년, [모스랜드, 2023-2024년 프로젝트 로드맵](#)
- 2022년, [모스랜드: 탈중앙화조직\(DAO\) 거버넌스 모델에 대한 연구와 계획](#)
- 2021년, [모스랜드, 스포츠 엔터테인먼트 메타버스와 NFT 활용](#)
- 2021년, [모스랜드: 모스코인으로 통합된 메타버스](#)
- 2020년, [모스랜드, 팀과 크립토 마켓상황](#)
- 2020년, [랜드마크 오너, 모스랜드 생태계를 함께 성장시켜 나가는 개척자](#)
- 2020년, [모스코인, 모스랜드의 게임 생태계에서 활용되는 암호 화폐](#)
- 2020년, [UDC 2020, 모스랜드 소개 영상](#)
- 2018년, [MOSSLAND WHITE PAPER](#)
- 2018년, [모스랜드 백서](#)

모스랜드 공개 문서에서 2018년 초기부터 공개된 모스랜드 프로젝트의 목표와 특징을 확인할 수 있으며, 이 내용을 [표 17]에 정리하였습니다. 모스랜드 프로젝트는 주로 가상 부동산 중심의 블록체인 기반 메타버스 프로젝트로 다음과 같은 주요 구성 요소로 이루어져 있습니다:

- 플랫폼: 가상 부동산 중심의 블록체인 기반의 메타버스
- NFT 거래: 사용자 간 NFT 구매와 거래
- 모스코인의 활용 P2E 게임의 보상, 디지털 자산과 현실 상품의 교환 등
- 기술적 특징: 개발자를 위한 AR SDK 제작 및 배포

이러한 프로젝트 목표와 특징을 기반으로, 모스랜드 프로젝트의 달성된 성과와 개선할 부분을 검토하였습니다.

모스랜드는 2018년 부터 점진적으로 프로젝트 목표를 이루어 오고 있습니다. 2018년 4분기에는 모스랜드: 더 옥션 서비스를 출시하여 가상 부동산 NFT 거래를 가능하게 하며, 이로써 블록체인 서비스의 잠재력을 시장에 입증하는 중요한 단계를 거쳤습니다. 당시에는 모스코인이 거래소보다 서비스 내에서 활발히 거래되었으며, 이것은 블록체인 응용 서비스의 가능성을 보여준 우수한 성과로 평가받았습니다.

2019년 2분기에는 모스랜드: 더 헌터스 서비스를 출시하여 P2E 게임 보상 및 디지털 자산 교환과 같은 다양한 활용처를 모스코인에 제공하였고, 삼성전자 블록체인 월렛에 서비스가 기본 탑재되었습니다.

그러나 AR SDK 제작 목표는 예상과는 달리 증강 현실 기술과 시장 성장이 더디게 진행되어 재설정해야 했습니다. 모스랜드 팀은 이에 대응하기 위해 가상현실 게임, 모바일 부루마블 게임, 이스포츠 경쟁 플랫폼 등 다양한 시도를 통해 블록체인 기술의 다양한 응용분야를 발굴하였습니다.

AR 기술과 시장은 아직 높은 잠재력을 가지고 있으며, 최근에는 모바일 디바이스 기술의 발전으로 AR 기술과 디바이스의 보급이 확대되고 있습니다. 또한, DL²⁶ 기술의 진보로 AR 소프트웨어 기술도 성장하고 있으며, 2024년에는 애플이 첫 번째 AR 제품인 '애플 비전 프로'²⁷를 출시할 예정이어서 AR 시장의 확장 가능성이 더욱 커지고 있습니다. 모스랜드 팀은 계속해서 AR 기술에 대한 연구를 진행하며 미래 기술과 시장에 대비하고 있습니다.

²⁶ Deep Learning https://en.wikipedia.org/wiki/Deep_learning

²⁷ Apple Vision Pro <https://www.apple.com/apple-vision-pro/>

2023년 부터는 웹3 기반의 메타버스 플랫폼에 이전에 달성한 목표를 통합하고 있으며, 현재 이 플랫폼에는 NFT 거래 및 다양한 모스코인 활용처가 제공되고 있습니다. 또한, 오픈소스 개발자들을 위한 SDK도 제공되며 지속적인 업데이트가 이뤄지고 있습니다.

모스랜드 팀은 2018년 이후 다양한 서비스를 출시했지만 중단된 프로젝트도 있습니다. 그러나 실패와 중단된 프로젝트를 통해 다음 프로젝트를 개선하고 블록체인 개발자 생태계에 기여하기 위해 2022년부터 모든 작업물을 오픈소스로 공개하고 있습니다. 이러한 노력은 모스랜드 프로젝트의 지속 가능성을 높이고 있습니다.

지난 5년간, 모스랜드 프로젝트는 블록체인 기술의 다양한 응용과 서비스를 탐구하며 12개 이상의 블록체인 관련 서비스를 성공적으로 출시하였습니다. 이를 통해 블록체인 기술의 가치를 증명하고 발전시키는 데 최선의 노력을 기울였습니다.

앞으로의 주요 목표는 프로젝트를 분산화하여 자율성과 지속 가능성을 높이는 것입니다. 이를 통해 오픈소스 커뮤니티의 협력과 힘을 활용하여 서비스 개발 역량을 대폭 향상시킬 것입니다. 이러한 노력을 통해 모스랜드는 미래의 여정에서도 지속적인 발전과 혁신을 추구하며 블록체인 기술과 메타버스의 세계에서 더 나아가고자 합니다.

디지털 자산 소개

모스랜드는 현실과 가상 세계를 잇는 가상 부동산 중심의 블록체인 기반 메타버스 프로젝트로, 새롭게 시스템을 구축할 필요 없이 가상 부동산 관련 게임 환경 개발을 할 수 있도록 돕습니다. 모스코인(MOC)은 모스랜드 내 NFT 구매와 거래, P2E(Play to Earn) 게임의 보상, 디지털 자산과 현실 상품의 교환 목적으로 활용됩니다.

기술적 특징

위치기반의 AR 모바일 게임으로써 자신 위치를 알리고 타인의 위치를 알아내는 체크인 서비스와 증강현실 서비스를 접목하여 게임화의 깊이를 더했습니다. Moss Frame이라는 AR SDK(Software Development Kit)를 제작 배포하여 높은 수준의 AR 기술이 없는 개발자들도 쉽게 모스랜드의 가상 세계를 렌더링 할 수 있습니다.

현재와 미래

모스랜드는 가상 부동산을 시작으로 총 6개의 게임 및 엔터테인먼트 서비스를 출시하며 자체적인 메타버스 생태계를 만들었습니다. 이와 동시에 블록체인 게임 잼을 주최하여 여러 게임 개발자들을 지원해왔으며, 프로젝트에 따르면 약 130만 개의 모스코인을 커뮤니티에 인센티브로 지급하여 지속 가능한 커뮤니티 형성에 기여하고 있습니다. 모스랜드는 향후 스포츠 엔터테인먼트 시장으로도 프로젝트의 범위를 확장할 것입니다.

표 17. 2018년 설정한 모스랜드 프로젝트의 목표와 특징 요약