

# VictorK

## Sports Contents Platform

## 목차

|                         |    |
|-------------------------|----|
| <b>스포츠 콘텐츠 플랫폼, 빅터K</b> | 3  |
| <b>왜 빅터K 인가?</b>        | 4  |
| 개발 배경                   | 4  |
| 개발 컨셉 및 방향              | 5  |
| <b>빅터K 코인</b>           | 6  |
| 마일리지와 코인의 가치            | 6  |
| 지갑 및 배당                 | 7  |
| 플랫폼 보상                  | 8  |
| <b>빅터K 플랫폼</b>          | 10 |
| 스포츠 예측 시스템              | 10 |
| 스포츠 지식 커뮤니티             | 11 |
| <b>로드맵</b>              | 13 |
| <b>Important Notice</b> | 15 |

## 스포츠 콘텐츠 플랫폼, 빅터K

"지식이 힘이다 (Knowledge is power)"라는 베이컨(Francis Bacon)의 격언이 극명히 보여주듯, 지식은 과거에서부터 오늘날의 사회에 이르기까지 개인의 주요한 경쟁력이었다. "무엇을 안다"는 것은 개인의 생활을 보다 윤택하게 하는 윤택유가 되기도하며, 부와 권력을 창출해내는 원천이 되기도 하였다. 지식의 의미 변환을 역사적으로 고찰하며 다양한 사회영역에서의 지식의 적용을 중시한 피터 드러커(Peter Drucker)는 "지식은 경제의 가장 중요한 자원이며 가장 지배적인 경쟁우위 요소가 될 것이다" 라고 하였다. 이러한 지식의 중요성은 지식이 사회의 주요 원동력이 되는 정보사회의 도래로 그 어느 때보다 더욱 커지고 있으며, 끊임없는 IT의 진화로 인해 오늘날 우리의 삶에서 기술기반 지식 환경은 이제 없어서는 안 될 필수 조건이 되어가고 있다.

4차 산업혁명 시대를 맞이한 오늘날에는 유비쿼터스 컴퓨팅, 주머니 속의 슈퍼컴퓨터, 사물인터넷, 자율주행 자동차, 빅데이터, 인공지능, 로봇, 블록체인, 5G, 공유경제, 블록체인, 3D 프린팅 등 많은 분야에서 소프트웨어의 중요성이 증가하였으며 가까운 미래에는 과학자, 기업가, 소설가와 같이 창의적인 업무가 주를 이루는 직업이나 상담, 간호 등 사람과 사람 사이의 커뮤니케이션이 중요한 직업, 그리고 AI(인공지능), VR(가상현실), 사물인터넷(IoT) 등과 같은 4차 산업혁명의 주요 기술과 융합한 새로운 일자리가 각광받게 될 것으로 전망되고 있다.

빅터K는 발전된 산업에 맞추어 글로벌 스포츠 시장에 접목하려 한다. 빅터K는 전 세계의 스포츠 게임에 대한 승부 예측 정보를 기존의 빅데이터를 통한 경기력 분석 자료를 애널리스트들이 활용하여 확률 시스템 기반으로 승부 예측 정보를 제공하는 '빅터K 스코어' 시스템을 통해 소비자의 이익과 즐거움에 기여하기 위하여 신속하게 정보를 제공하고 자체 원천기술인 마일리지 시스템과, 블록체인 기술을 결합하여 글로벌로 확장하고자 한다.

또한 스포츠 지식 커뮤니티 서비스를 구축하여 사용자들이 자유롭게 지식을 공유할 수 있는 공간을 만들어 콘텐츠 소모 비용을 줄일 예정이다.

## 왜 빅터K 인가?

### 개발 배경

글로벌 스포츠 시장은 2021년 3,549억 6,000만 달러에서 2022년 5,014억 3,000만 달러로 연평균 41.3%의 성장률을 기록할 것으로 예상된다. 이러한 성장은 주로 기업들이 이전에 사회적 거리 두기, 원격 근무, 상업 활동 폐쇄와 같은 제한적인 봉쇄 조치로 이어진 COVID-19 영향에서 운영을 재정비하고 회복하여 운영상의 어려움을 초래했기 때문이다. 시장은 CAGR 9%로 2026년 7,078억 4,000만 달러에 이를 것으로 예상된다.

스포츠의 주요 유형은 관중 스포츠와 참여 스포츠로 나뉜다. 관중 스포츠에는 팀 및 클럽(축구, 야구, 농구, 배구 등) 또는 독립운동선수(골프, 테니스 등)의 스포츠 경기 프레젠테이션이 포함된다. 다양한 수익원은 미디어 독점, 상품화, 티켓, 후원이며 연결, 독립 실행형을 비롯한 다양한 소유권을 포함한다. 스포츠 시장은 여러 측면에서 전통적인 금융 시장과 유사하다. 스포츠 베팅 시장은 잠재적으로 주식 시장과 공통점이 많다. 내기가 이루어지는 이벤트는 개나 말과 같은 보다 전통적인 활동에서 미식축구 및 축구와 같은 스포츠에 이르기까지 무엇이든 될 수 있다. 베팅은 일반적으로 스포츠 북이라고도 하는 북 메이커를 통해 이루어진다. 이러한 마권업자는 카지노나 도박장과 같은 육상 시설과 온라인으로 운영된다.

Data Bridge Market Research에 따르면 스포츠 베팅 시장은 2021년 767억 5000만 달러에서 2022년부터 2029년까지의 예측 기간 동안 10.26%의 CAGR을 기록하여 2029년까지 1,676억 6,000만 달러에 이를 것으로 예상된다.

이러한 스포츠 베팅 시장은 일부 검증이 되지 않는 사업체들도 암암리 생겨나면서 여러 가지 부작용도 발생하고 있다. 그 중 대표적인 것은 사행성과 중독성을 유발하고, 특히 거짓 정보제공으로 건전한 스포츠 관람을 즐기는 전 세계 유저들에게 피해를 주고 있다. 심지어 서비스를 제공하던 사업체들이 운영 홈페이지를 갑작스럽게 폐쇄하고 잠적하여 고객들에게 큰 손실을 입히고 있다.

스포츠 모의 배틀(sports prediction based games) 시장에서 발생하는 위와 같은 점들은 가장 먼저 극복되어야 하는 문제들이다. 이러한 어려운 문제를 해결하는데 가장 큰 기여를 할 수 있는 솔루션은

바로 '블록체인 기술'이다. 블록체인은 '보안과 신뢰'를 보장하는 기술과 플랫폼이고, 전 세계적으로도 블록체인 기술을 활용하고자 많은 관심과 투자를 하고 있다.

스포츠 모의 배틀(sports prediction based games)에 있어 예측과 정보 데이터의 가치와 신뢰도는 매우 중요한 요소이다, 그와 함께 이러한 서비스를 제공하는 운영자와 유저 간의 신뢰 또한 매우 중요하다.

이러한 조건들을 모두 충족하고자 영국의 스포츠 정보 전문 회사들과 독점계약을 하여 양질의 스포츠 빅데이터들을 제공받아 공급하여 정보와 데이터의 신뢰성을 높였고, 자체 스포츠 애널리스트를 통해 과학적 분석과 평가를 도출함으로써 분석 데이터의 신뢰성까지 높였다.

신뢰도 높은 데이터에 '블록체인 기술'까지 더하여 유저 간 거래의 투명성 보장과 서비스 운영자와는 상관없이 지급에 대한 불안 문제점 해소, 그리고 해커들의 공격에 대한 든든한 보안과 안전 문제까지도 해결하게 되었다.

이렇듯 4차 산업혁명의 주요 키워드인 '빅데이터', '인공지능', '블록체인' 기술이 모두 하나로 집약된 빅터K 플랫폼의 가치는 매우 뛰어나다고 할 수 있다.

## 개발 컨셉 및 방향

빅터K는 오랜기간 온/오프라인 스포츠 예측 분야에 경험과 노하우를 갖고 있는 선두주자이다. 최근에는 '빅데이터 기반 스포츠 결과 예측 인공지능 프로그램' 개발을 진행 중에 있으며 곧 서비스를 앞두고 있다. 이는 스포츠 모의 배틀(sports prediction based games)과 커뮤니티 서비스를 활성화 시킬 수 있는 중요한 요소가 된다. 즉, 빅터K의 노하우와 기술력으로 온라인 스포츠 엔터테인먼트 산업에 4차 산업혁명의 핵심 키워드라 할 수 있는 '빅데이터'와 '인공지능'을 융합한 플랫폼 완성을 목표로 여기에 '블록체인 기술'까지 접목하여 혁신적 스포츠 예측 시스템을 구축하여 차별화된 '빅터K 스코어' 서비스를 제공하게 될 것이다.

블록체인 기술 기반의 '빅터K 스코어'는 기존의 전 세계 온라인 스포츠 콘텐츠 시장에서 다른 수많은 경쟁사와 차별화와 경쟁 우위를 확보하게 되었으며, 건전하고 안전한 '온라인 스포츠 콘텐츠 시장'을 만들어 갈 수 있고 사업 확장을 위한 세계 시장 진출에 유리한 고지를 선점하게 되었다.

## 빅터K 코인

### 마일리지와 코인의 가치

빅터K 코인은 이더리움 네트워크의 한계점인 트래픽 병목 현상을 해결하기 위해 설계된 폴리곤 블록체인 플랫폼을 통해 발행된 유틸리티 코인이다. 최초 ERC-20 코인에서 1:0.7 비율로 코인 스왑을 진행 하였다.

빅터K 코인의 총 발행량은 3,000,000,000 VKC 이고, 폴리곤 블록체인에서 지급 관련 거래에 대한 유효성 검사가 수행된다. 폴리곤 블록체인 네트워크의 이점은 적은 비용의 트랜잭션 수수료와 다른 블록체인 네트워크와 상호 운용이 가능하도록 설계되어 있어 손쉬운 확장과 안전한 애플리케이션 구축 방법을 제공하여 웹3 생태계의 혁신과 성장을 촉진한다.

빅터K 코인은 빅터K 플랫폼 안에서 모든 콘텐츠에 사용 될 빅터K 마일리지로 교환할 수 있는 유틸리티성 코인으로 플랫폼의 활성화와 사용처가 증가할수록 코인의 사용량은 더욱 늘어날 것이다. 빅터K 코인에 대한 초기 수요는 사용자들에 의해 창출되는데, 전 세계에서 스포츠를 즐기는 사용자의 숫자는 매우 크며, 사용 목적성이 뚜렷하기 때문에 빅터K 코인의 가치는 지속적으로 상승할 것이다. 암호화폐 거래소에서 빅터K 코인을 구입해야만 빅터K 플랫폼의 다양한 콘텐츠에 참여할 수 있다는 것은 빅터K 코인 보유자에게 유동성 및 빅터K 코인에 대한 지속적인 수요가 보장되는 것이기 때문에 매우 중요하다. 즉 빅터K 코인의 시세 성장을 보장하는 기본 원칙이다.

빅터K 코인의 경제성은 빅터K 플랫폼 콘텐츠의 수요에 대한 '매입'에 기초한다.

빅터K 플랫폼 안에서 빅터K 코인 환율은 콘텐츠의 신뢰성과 다양성, 재미와 이를 이용하는 사용자의 수 등, 다양한 조건과 밀접한 관계가 있다. 전 세계의 스포츠 인구와 빅터K 플랫폼이 다양해질수록 빅터K 코인의 수요는 증가하면서 순환 구조를 만들어 갈 것이다.

수요의 증가는 또 다시 빅터K 코인의 가치를 상승시켜주고 빅터K 코인의 가격 상승으로 이어진다.

빅터K 코인의 발행량은 3,000,000,000개로 한정되고 주기적인 소각을 통해 희소성을 높여 가치를 유지한다. 빅터K 플랫폼에서 발생하는 모든 매출(정보 제공비, 광고 수익, 기업 홍보, 마케팅, 프로모션 등)에 따라, 매월 매출의 1%를 펀드로 조성하여 빅터K 코인을 시장에서 매입하여 전체 발행량의 30%에 해당할 때까지 소각한다.

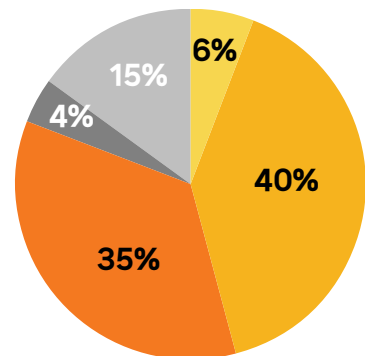
## 지갑 및 배당

빅터K 지갑은 빅터K 마일리지와 빅터K 코인으로 교환이 가능하고 빅터K 마일리지는 빅터K 코인의 가격에 따라 변동되며 빅터K 지갑에서 자동 계산되어 적용된다. 따라서 빅터K 마일리지 교환에 사용되는 빅터K 코인은 법정 화폐 가치와 상관 관계가 없으며, 빅터K 코인의 가치는 외부 암호화폐 거래소의 빅터K 코인 가격에 의해 결정된다.

빅터K 지갑은 모든 모바일 SNS 사용자를 대상으로 개발된 범용 디지털 자산 전자지갑 APP으로 사용이 간편하고 코인간의 호환 및 거래가 용이하다. 디지털 자산의 안전한 저장, P2P 거래, 및 기업 프로모션을 위한 SNS DB 연동 플랫폼 사업에 최적화된 신개념 SNS 연동 Multi Coin Trading App이며 자체 생태계 활성화 및 홀더들을 위한 Reward pool을 운영할 예정이다. Reward pool은 빅터K 플랫폼에서 발생하는 모든 매출(정보제공비, 광고 수익, 기업 홍보, 마케팅, 프로모션 등)에 따라, 매달 매출의 일부를 Reward pool에 할당할 예정이다.

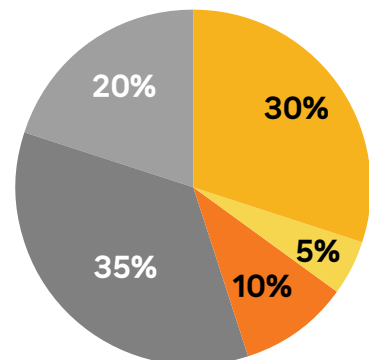
## 코인 배당

- Team: 6%
- Foundation reserve (lock): 40%
- Sales: 35%
- Sponsors: 4%
- Marketing: 15%



## 펀드 배당

- Donation: 5%
- Development: 30%
- Customer promotion: 10%
- Marketing: 35%
- Operating Costs: 20%



## 플랫폼 보상

### 리워드 풀

빅터K 생태계 내 활동에 대한 보상은 리워드 풀에서 지급되며, 운영 정책에 따라 자동으로 이루어진다. 사용자는 활동에 따라 일정량의 마일리지로 보상으로 받게 된다. 유저에게 지급되는 보상은 리워드 풀에서 나오며 사용자가 받는 보상의 시장 가치를 보전할 수 있도록 양을 정한다. 지급되는 보상 양과 과도한 변동을 막기 위해 리워드 풀의 일정 기간 동안의 이동 평균(Moving Average)을 기준으로 산정한다.

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

$A_t$  : 해당 기간의 리워드 풀 이동 평균

$S_i$  : 해당 시점의 리워드 풀 수량

$t$  : 이동 평균 산정 기간

매 보상 정산 시점마다 리워드 풀 이동 평균의 일정 비율이 해당 시점 보상 총액이 된다.

$$T_t = r \times A_t$$

$T_t$  : 해당 시점 보상 총량

$r$  : 보상 지급 비율

### 활동 지수

활동 지수는 사용자가 얼마나 활발하게 빅터K 생태계를 이용하는가를 나타내는 지표이다. 활동 지수는 생태계 활동을 장려하는데 목적이 있으며, 해당 기간 내의 데이터 공유, 커뮤니티 작성 글 수, 코인 보유량 등 각 요소에 가중치를 부과하여 종합적으로 판단되고, 매 기간 정산이 끝나면 초기화 된다.

$$G_t = \sum W_f \times f_t$$

$G_t$  : 해당 기간 활동 지수

$W_f$  : 요소별 가중치

$f_t$  : 해당 기간 활동 요소별 지수



### 보상 점수

보상 점수는 각 사용자의 활동 지수에 기반을 두어 산정한 종합 점수이다. 보상 점수에 따라서 해당 사용자의 보상량이 결정된다. 활동 지수의 전체 분포는 정규 분포를 따른다고 가정하여 표준 점수로 변환하여 보상 점수를 산정한다. 표준 점수를 사용하는 이유는 신규 사용자의 영향력이 과도하게 낮아지는 것을 방지하고, 소수 사용자의 영향력 남용을 막기 위함이다.

$$M_x = g \times \frac{G_x - m}{\sigma} + 100$$

$M_x$  : 해당 기간 사용자 x의 보상 점수

$G_x$  : 해당 기간 사용자 x의 활동 지수

$g$  : 표준 점수 보정치

$\sigma$  : G의 표준 편차

$m$  : G의 평균

### 상의 분배

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

$$P_x = \frac{M_x^p}{\sum_i^n M_t^p}$$

$P_x$  : 사용자 x의 보상 비율

$M_x$  : 사용자 x가 보상을 받을 비율

$p$  : 가중치 (생태계 활성도에 따라 변경)

$$R_x = P_x \times T_d$$

$R_x$  : 사용자 x의 보상

$T_d$  : 해당 시점 보상 평균

사용자는 해당일에 보상으로 지급되는 보상 총량 T중 보상액 비율 P에 상응하는 보상을 받게 된다.

## 빅터K 플랫폼

### 스포츠 예측 시스템

빅터K 스코어는 다년간 쌓아온 빅데이터를 바탕으로 딥러닝 기술을 활용하여 스포츠 승부를 예측하는 시스템입니다. 이는 기존 선수들의 특수 능력 예측 모형인 다중 회귀 분석 모형과 그레이 모형을 통해 특수 성과와 양질의 훈련 수준 사이의 기능적 관계를 설정한 후 선수의 특수 능력을 예측한다. 스포츠 경기력의 선형 피팅 특징 공간이 설정되고 예측 모델은 예측 효과가 좋은 다중 매개 변수 제약 재구성 방법으로 구성된다. 어느 정도 이러한 예측 모델은 특수 성과와 훈련 지표 간의 관계를 반영하고 선수 훈련을 위한 적절한 지침을 제공한다.

그러나 이러한 방법은 높은 계산 비용, 예측 과정에서 매개 변수의 낮은 적응적 간섭 방지 등과 같은 몇 가지 문제가 있다. 그리고 이러한 모델의 결정은 특정 가정을 기반으로 한다. 특수 성능 예측 모델의 수학적 표현을 미리 설정해야 한다. 사실 특별한 성취와 관련 요인들 사이의 기능적 관계는 상당히 복잡하고, 미리 가정한 수학적 표현은 그 관계에 잘 맞지 않는다. 그 결과 스포츠 경기력 예측 모델은 큰 오차가 발생했고 예측 정확도가 낮았다.

이러한 낮은 정확도로 인해, 빅터K는 DNN/DSP(Deep Neural Network) 모델을 활용하였다.

### 빅터K DNN/DSP 모델

DNN/DSP 모델은 확장 가능하고 최적화할 수 있다. 샘플 라이브러리의 데이터는 과거 샘플을 축적하여 보강할 수 있다. DNN/DSP의 성능과 예측 정확도는 전문가 샘플 데이터를 추가하고 완성함으로써 시간이 지남에 따라 꾸준히 향상될 수 있다.

스포츠 훈련의 가치에 대한 선수의 인식은 대중에 의해 형성될 수 있다. 기대치를 달성한 선수들의 질적 매개변수를 살펴봄으로서 스포츠 계획을 세울 수 있다. 단계 훈련 효과 테스트 중 목표 매개 변수를 조정하여 훈련 계획의 명확성과 효율성을 향상시킨다.

DNN/DSP의 방법을 사용하여 운동 능력 수준, 체형, 기본 품질 및 특수 품질의 비선형 평가 모델을 설정하고 피팅하고 예측한다. 스포츠 성과 데이터는 비선형 시계열의 집합으로 간주할 수 있다. 비선형 시계열 방법을 사용하여 스포츠 성과의 추세를 분석하고 스포츠 성과를 통계적으로 분석한다. 스포츠 성취도에 대한 통계적 분석 모델을 기반으로 DNN/DSP을 사용하여 스포츠 성취도 예측 모델을 구축한다. DNN/DSP에서 스포츠 성과의 시계열에 대해 경험적 모드 분해 및 요인 분석을 수행한다.

### **빅터K 마일리지를 활용한 스포츠 경기 분석 정보 시스템 구축**

스포츠 경기 분석 정보 시스템은, 빅터K DNN/DSP Model로 추출한 정보 기반으로 애널리스트(스포츠 분석가)가 분석 자료를 플랫폼에 업로드한다. 이때, 애널리스트의 전문성에 따라 레벨이 결정되며 매월 분석한 자료의 결과를 토대로 실시간 레벨이 결정이 된다. 분석된 자료는 플랫폼을 통하여 사용자가 마일리지를 이용하여 구매 가능하다.

빅터K 플랫폼에서 사용되는 마일리지는, 빅터K 코인으로 구매가 가능하며, 코인은 빅터K 지갑을 통하여 교환이 가능하다. 빅터K의 코인은 유틸리티성 코인으로 가격 변동이 되며, 스포츠 예측 분석 정보에 사용되는 마일리지는 코인 가격에 따라 회사 정책/또는 자동으로 계산되어 적용된다. 빅터K 코인의 가치는 암호화폐 거래소의 유동적인 가격으로, 보유 중인 코인에 따라 계급이 결정되며 회사에서 정한 계급 이상으로 진급 시 빅터K 코인의 가격 상승, 하락에 관계없이 정액의 상품 또는 급여, 마일리지로 자동 보상이 이루어진다.

### **빅터K 마일리지와 계급 시스템**

빅터K의 계급 시스템은 애널리스트 심사 기준을 통하여 레벨에 따르는 보상 시스템을 개발하였고, 애널리스트들이 새로운 직업으로서 가치를 지원한다. 회사가 정한 목표 마일리지 적립 달성 시 수익의 일부를 국적에 관계 없이 레벨에 따른 보상 시스템을 마련하였으며 노력 여하에 따라 스포츠 애널리스트가 충분한 직업으로서의 가치와 보상을 받을 수 있도록 하였다. 또한 회사 정책에 의한 진급 시스템에 따라 리워드 프로그램에 의해 보상하는 시스템이며 빅터K 코인의 보상과 관계없이 별도의 지급이 있고, 각종 프로모션의 달성도에 따라 많은 가치를 얻을 수 있다.

단, 애널리스트들이 해당 레벨을 유지하기 위해서는 마일리지에 해당하는 빅터K 코인을 소유해야 한다. 빅터K를 소유하고 있어야 시장에서의 유동성을 줄일 수 있고 코인 가격이 상승해야 애널리스트들도 코인 가격의 상승에 따른 자산 가치가 상승할 수 있기 때문이다.

## 스포츠 지식 커뮤니티

빅터K 플랫폼을 더욱 고도화 시켜줄 수 있는 스포츠 지식 커뮤니티는 단순히 스포츠 예측과 정보의 단방향성 콘텐츠에 의존하지 않고 사용자와 사용자, 기업과 사용자간의 양방향성 콘텐츠를 공유할 수 있는 공간을 제공하는 서비스이다.

빅터K의 스포츠 지식 커뮤니티는 단순히 사용자들이 온라인 Q&A 서비스와 같이 자발적으로 묻고 답하는 지식 공유 서비스가 아니라 스포츠에 대한 다양한 정보를 공유하고 그 정보에 대한 평가를 받게 되는 서비스로 미디어에서는 알기 힘든 정보를 통해 스포츠를 더욱 재미있게 즐길 수 있도록 만들어 주는 서비스이다.

하지만 정확하지 않은 정보를 무분별하게 등록하는 일부 사용자가 발생할 것을 사전에 방지하기 위해 익명성을 금지하고 검증된 사용자만이 정보를 등록할 수 있도록 하여 신뢰성을 높일 것이다.

스포츠 지식 커뮤니티에 등록된 모든 정보는 다른 사용자들에게 평가를 받을 수 있고 이러한 평가는 곧 보상으로 이어진다. 보상은 사용자 커뮤니티에 의해 결정되는 공정하고 투명한 방법으로 분배가 될 것이다. 사용자는 광고성 정보 또한 등록이 가능하며 광고는 빅터K 플랫폼에서 평가하여 적절하다고 판단되면 마일리지를 지불하고 광고를 등록할 수 있다.

이렇듯 스포츠 지식 커뮤니티는 스포츠에 관련된 모든 정보를 자유롭게 공유를 하고 보상이나 지불을 하는 형태로 실제 경제 활동을 기반으로 설계될 예정이다.

## AI 기술을 활용한 필터링 기술

스포츠 지식 커뮤니티에 등록되는 모든 정보는 자체 개발된 AI 기반의 필터링 기술을 통하여 부적합하다고 판단이 되면 등록이 차단되고 사용자는 패널티를 받게된다. 즉, 건강한 콘텐츠 생산 및 유통 환경을 구축해 시장 경쟁력 강화 및 서비스 차별화를 목표로 커뮤니티 서비스가 개발된다.

## 로드맵

빅터K 플랫폼은 향후 다양한 블록체인 플랫폼에 대해 연구를 진행하며 스포츠 분야에 국한되지 않고 다양한 분야에서 사용 가능한 플랫폼으로의 확장을 목표로 삼고 있다. 초기에는 스포츠 예측 시스템을 고도화 하는데 초점을 맞추어 운영이 될 것이며 이후 스포츠 지식 커뮤니티 서비스를 개발하여 사용자간의 지식을 공유하는 공간으로서의 플랫폼으로 확장할 예정이다.

로드맵은 작성 당시 기준이며, 서비스 운영 및 내부 상황에 따라 언제든지 사전 고지 없이 유동적으로 변경될 수 있음에 대하여 사전에 양지를 부탁한다. 빅터K 플랫폼은 탄탄한 인프라를 갖춘 자립형 경제 시스템으로 발전할 것이다.

### 1단계 - 2024년 2분기

빅데이터 기반의 인공지능 알고리즘을 사용한 스포츠 예측 시스템인 '빅터K 스코어'와 이 시스템에서 사용되는 마일리지 시스템을 적용할 것이다. 마일리지 시스템은 빅터K 플랫폼에 최적화되어 있으며 앞으로 출시되는 빅터K 플랫폼의 모든 곳에서 사용할 수 있도록 설계될 것이며, 마일리지는 빅터K 코인으로 스왑할 수 있어 빅터K 코인 가치 상승에 크게 기여할 것으로 예상된다.

### 2단계 - 2024년 4분기

빅터K에서 제공하는 스포츠 예측 시스템은 양질의 콘텐츠는 제공할 수 있지만 다양한 콘텐츠를 제공할 수는 없다는 문제점을 가지고 있다. 이러한 문제점을 해결하고자 스포츠 지식 커뮤니티 서비스를 개발하여 사용자간의 지식을 공유할 수 있는 공간을 만들 것이다. 사용자간의 지식 공유를 통해 콘텐츠의 양이 증가할 것이고 이로 인해 큰틀K 플랫폼을 이용하는 사용자 수도 증가할 것으로 예상된다.

### 3단계 - 2025년

'빅터K 스코어'에 블록체인 기술의 핵심 기술인 작업 증명과 합의 기술을 접목하여 콘텐츠 제공자와 이를 사용하는 유저 간의 신뢰도가 보장될 것이며 이를 통한 거래의 투명성으로 스포츠 승부 예측과 스포츠 지식 커뮤니티 서비스에 좀 더 다양하고 진보된 스포츠 엔터테인먼트 문화가 확산될 것이다.

## Important Notice

코인 거래에 참여하기 전에 아래의 공지사항을 자세히 읽고 참고 부탁드립니다.

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

### 법적 고지

1. 본 백서는 빅터K 프로젝트와 관련하고 참고 목적으로만 작성 및 배포되었으며 추가 검토 및 수정이 될 수 있습니다.
2. 본 백서는 표지의 버전을 기준으로 최신 정보를 반영하고 있으며 최종본이 아님을 유의하시기 바랍니다.
3. 해당 버전 이후 빅터K의 사업 운영 재정상태 등에 따라 본 백서에 기재된 정보가 변경될 수 있습니다. 본 백서는 비정기적으로 업데이트될 수 있습니다.
4. 본 백서는 그 어떤 경우에도 빅터K에서 발행한 코인에 대한 발행인/배포자/업체의 코인 판매 또는 구매 제안으로 해석되지 않으며 코인 구매 계약 및 투자 결정 시 이 문서가 근거가 되거나 이 문서에 의존하여서는 안 됩니다.
5. 본 백서는 사업 계획서, 사업 설명서, 제안서 등으로 제공된 것이 아니며, 증권 사업신탁의 단위 또는 집단 투자 계획의 단위 등 투자 제안이나 모집으로 해석 되어서는 안 됩니다.
6. 본 백서를 근거로 빅터K에서 발행한 코인을 구매자들에게 투자 수익/수입/지급/이익 또는 그 금액의 일부를 수령할 수 있는 기회로 이해, 해석, 분류, 취급하여서는 안 됩니다.
7. 본 백서에 명시된 코인 발행 방식이 규제 또는 금지된 관할권에서는 본 백서의 전부 또는 일부를 복제/배포 등 전파할 수 없습니다.

## 면책 조항

1. 본 백서에 기재된 정보는 그 어떤 관할권 규제당국의 검토, 검사, 승인, 인가 등을 거치지 않았습니니다.
2. 본 백서의 전부 또는 일부를 배포, 전파하는 것은 특정 관할권의 법률 또는 규제 요구사항에 의해 금지 및 제한될 수 있습니다. 특정 관할권의 제한이 적용되는 경우 귀하는 본 백서의 소지에 의해 적용될 수 있는 제한사항을 스스로 숙지하여 법률 등 자문을 구하고 이를 준수해야 하며, 빅터K의 임원/직원/대리인/관계사 등은 이에 대한 책임을 지지 않습니다.
3. 배포 및 전파로 인해 본 백서를 열람 또는 소지하게 된 경우 특정 관할권의 제한이 적용되는 한 그 어떠한 목적으로도 본 백서 또는 그 내용을 배포, 복제, 기타 방식으로 다른 사람에게 공유하여서는 안 되며 그와 같은 상황에 본 백서가 공유되는 상황이 초래되도록 허용하거나 원인 제공을 하여서는 안 됩니다.
4. 토큰 및 관련 서비스의 오류, 지연, 누락이나 구매자 또는 투자자 스스로 한 의사결정 및 행동에 대해 그 어떠한 책임도 지지 않습니다.