

제 2 지구 (가이아 플랜) 백서

White Paper on the Second Earth Project (Gaia Project)

White Paper



모든 것 중에서, 희망이 가장 아름답다.

과학은 아름다움을 향하여 , 영원히 죽지 않을 것이다

Date: 01-07-2020





세컨드 얼스 (가이야 플랜) 백서

세컨드 얼스(Second Earth) 는 암호화폐, 가상현실, 인공지능과 스타링크의 융합을 통해 모든 사람이 새로운 세계시민의 티켓을 얻을 수 있게 되었으며, 모두가 자신만의 지역을 구축하고 개척하여 제 2 지구의 주인이 되었다!

머리말

Preface

인류의 종교 역사를 되돌아보면 모든 종교는 "조화"를 강조하고, 이러한 개념을 확대 시킨다.

종교적 신앙은 단순히 인류 문명의 발전을 강조하는 것이 아니라, 문명이 발전하는 과정에서 인류와 자연간의 균형을 추구하며 궁극적으로 조화를 이룰 수 있는 상태에 달할 수 있게끔 한다.

현재의 문명과 과학의 발전 단계를 봤을 때, 사람들은 어쩔 수 없이 이런 현실에 직면하게 된다: 새로운 과학기술 발전을 달성했을 시, 인류의 참여도는 전보다 증가하였지만 인류의 소속감은 줄어들고 있다. 또한 인간의 정보 채널은 증가하고 있지만, 콘텐츠의 질은 떨어지고 있다. 과학 기술이 융합된 지식 정보 획득 경로가 그 사이에 탄생하였다. 과학 기술로 인지 능력을 향상하는 이러한 새로운 방식에 대해, 제2 지구는 과학기술 신앙이라고 정의한다.

과학 기술은 전 세계 모든 사람에게 깊은 영향을 미치고 있지만, 가상 현실 기술은 폭발적 적인 반응을 끌은 후 쇠락을 맞이하게 되었다. 인공지능은 데이터가 부족하고, 블록체인의 대규모 상업 응용이 실현되지 못하며, 2020년에 발생한 팬데믹(Pandemic) 까지, 이러한 현상은 인류 문명의 지속적 발전에 결국 중지부를 찍었을까?

그러나, 코로나가 창궐하는 기간에, Zoom 과 같은 소셜 미디어는 폭발적인 인기를 끌게 되었으며 사람들에게 계시를 주었다. 즉 사람간의 인터랙티브와 의사소통은 물리적으로 차단할 수 없으며, 전통적인 대면 커뮤니케이션 방식은 제한적이다. 새로운 커뮤니케이션 방식은 다시 인류 문명의 진화에 결정적인 역할을 하게 되며, 문명과 과학의 조화를 이룰 수 있다.

전통적 세계에는 신뢰의 장애가 많지만, 종교는 조화를 이루고 있다; 새로운 세계, 신뢰 메커니즘은 재구성 될 것이며 조화로운 아름다움을 이룰 수 있을 것이다.

세컨드 얼스: 미래 인류의 정보교환 방식을 재구성한다.

세컨드 얼스: 제2의 인간 가상 세계를 구성할 것이다

제1장

세컨드얼스 프로젝트 배경 Background

1. 업계 현황 및 페인 포인트

1) 가상현실

- A. AR/VR/MR 등 가상현실 기술은 여전히 간단한 시나리오 구성 단계에 머물러 있다.

AR/VR 가상현실 기술 이미 50 년 동안 발전해 왔다. 그러나 AR/VR 은 여전히 게임 혹은 간단한 상업 시나리오에서만 실현이 되고 혁신적인 제품은 여전히 부재 상태에 있다. 오늘날, 모바일 및 PC 게임은 여전히 가상 업계에서 높은 비중을 차지하고 있고, 내용과 품질은 발전하고 있지만 형식은 혁신되지 못하고 여전히하다.

훌륭한 AR/VR 시나리오 체험은 인터넷상 딜레이가 (Delay) 낮기 때문에, 4G 네트워크로는 이러한 요구에 아직 충족할 수 없다. 대다수의 가상 인터랙션(Interaction) 제품은 고가의 모델링 재료가 필요하고 스테틱 시나리오를 구성하는 데에 하루에서 이틀 정도의 시간이 요구되며, 더불어 엄격한 인터넷 인프라 구축 표준 때문에 오늘과 같은 환경에서 여전히 운영하지 못하고 있다. 따라서 가상현실 업계는 발전하지 못하고 여전히 똑같은 곳에 머물러 있다.

- B. AR/VR/MR 가상 현재 실제 필요한 데이터 소스를 확보하는 데에 한계가 있음

가상현실에 필요한 데이터를 확보하는 채널은 매우 제한적이다. 대부분의 데이터 확보 채널은 모델링 기술팀과 회사에서 제공되고 있으며 더불어 품질 좋은 모델링 재료를 다루는 데에 수년의 시간이 필요하다. 정적과 파노라마 촬영 방식 위주의 모델의 경우 UI 디자인, 장면 디자인 등을 고려해야 하지만, 간단한 시나리오 구성하는 데에 엔지니어 한명이 하루에서 이틀이면 완성할 수 있다. 구성하는 데에 소요되는 시간이 길어질 시 사용자와 제공 업자를 잃을 수 있다.

가상현실 업계는 당분간 대중들이 자발적으로 시나리오 데이터를 제공하게끔 하는 인센티브 매커니즘이 부재함으로 전통적인 방식으로 가상현실 데이터를 수집하는데 매우 제한적이며, 가상현실 업계 향후 발전에 부정적인 영향을 미친다.

- C. AR/VR/MR 가상현실이 다른 기술과 제대로 서로 통합되지 않음

장거리 인터랙션 가상현실 기술에 대하여, 그것이 필요로 하는 기초적인 네트워크 환경은 딜레이가 낮은 특징을 중심으로 한다. 이러한 상황에서, 5G 와 스타링크가 널리 활용되기 전에, 사람들은 개발된 가상현실의 대부분이 단일 버전이라는 가혹한 현실을 맞이해야 한다. 글로벌 네트워크 대역폭이 충분히 강할 때 공간의 또 다른 가상세계는 사실 완전히 구축될 수 있다.

또, 현시점에서는 VR 등 가상현실 기술의 모델링, 건축, 업데이트등의 개발 도구, 개발 플랫폼 자동화 및 인공지능 자동화 정도가 낮고 가상현실 기술 콘텐츠 제작 생산성이 상대적으로 낮은 편이다. 더불어 블록체인 기술의 데이터 공유 인센티브 매커니즘이 부재함으로, 제품에는 당연히 풍부하고 다양한 시나리오 내용이 없을 것이다.

2) 가상화폐 산업

- A. 단일적인 시나리오

암호화폐의 기반 기술인 블록체인은 공유 가능한 데이터 베이스이며, 이에 "위조할 수 없고" "추적가능한" "투명한" 등의 특징을 가진 데이터들이 축적되어 있다. 이러한 특징을 기반으로, 블록체인 기술은 탄탄한 신뢰 기반을 마련하였으며, 신뢰성 있는 협업 매커니즘을 창출하였으며, 많은 영역에 보편적으로 사용할 수 있다.

그러나 많은 암호화폐 프로그램의 기반 기술은 튜링 컴플리트가 아닌 비트코인으로 부터 유래한 것이며, 기반 기술이 취약해 생태를 구축하는데 어려움을 겪게 된다. 기반 퍼블릭 체인 인프라는 확장가능성과 인터랙션 및 지속가능성 면에서 기술적 한계를 돌파할 수 없기 때문에 매우 혁신적인 애플리케이션의 출현은 여전히 기대하기 어렵다. 이것은 마치 고속도로가 제대로 건축되지 않는 상태에서 스포츠카를 맘대로 달릴 수 없다는 것과 마찬가지다. 성능이 아무리 뛰어나도 맘대로 달릴 수 없다는 것이다.

퍼블릭 체인(Public Chain) 기반 기술 혁신을 기대하는 한편, 기존의 기술적 환경에서 보다 우월한 응용 시나리오를 모색해, 암호화폐 인센티브 메커니즘의 특징을 충분히 살리게끔 한다.

물론 후자는 현재의 환경에 더 적합하고 사용자들에 의해 통제되기 쉽다.

B. 일반인이 참여하기에는 높은 장벽

블록체인과 암호화폐는 일반인이 참여하기에 장벽이 상대적으로 높은 편이다. 사람들은 수학적 추리 방식을 통해 블록체인 기술을 이해하려고 하지만 '비대칭 암호화' 등을 비롯한 전문적인 내용을 접하게 되면 더 이상 이해하고 싶은 의욕이 사라지게 된다.

또한, 일반인에게 블록체인 기술을 사용하는 것도 상대적으로 어려운 편이다. 예컨대 암호화폐 투자 과정에서, 투자자마다 겪을 수 있는 “법정 화폐 거래”, “코인 거래”, “입금” “출금” “코인 이체” “출금” 와 같은 개념은 처음으로 이를 접하게 되는 사용자가 적응하는데 상대적으로 긴 시간이 필요하다. “거래 수수료”, “투자 한도” “선물 거래”와 같은 실제 거래 물을 적응하는데도 물론 긴 시간이 필요하다.

따라서 일반인이 쉽게 참여할 수 있고 쉽게 즐길 수 있는 블록체인 애플리케이션을 추진하는 것은 블록체인뿐 아니라 암호화폐를 널리 보급하는 최적의 방법이기도 하다.

2. 세컨드 얼스 프로젝트 개요

세컨드 얼스 (일명 가이아 프로그램)는 현재 가장 주목받는 미래학자인 케빈 켈리가 수년 동안 미래의 미래 세계에 대한 사고에서 비롯됐다. 미래 세계는 물리학과 디지털 공간 간의 결합하여 강화된 현실세계

묘사를 반영하는 형태이며, 이러한 세계는 현재 그의 모습을 점차 들어내고 있다. 이는 인류의 가장 위대한 성과로서 수십 억 명에 새로운 부를 창조하고 새로운 사회적 기회와 비즈니스 기회를 가져다 줄 것이다. 전문가나 엘리트 없이 모든 사람들이 이러한 세상을 창조할 수 있는 기회가 제공될 것이다.

세컨드 얼스 프로젝트는 바로 케빈 켈리의 미래 세계에 초점을 두었다. 과학의 원칙을 준수하고 VR/AR 을 비롯한 가상현실, 블록체인, 인공지능 및 Starlink 기술을 결합하여 실제로 미래 세계를 구현하여, 현실세계의 모든 사물 - 거리, 전등, 건물 그리고 거실 - 들을 실제 사이즈에 맞추어 미래 세계에 반영할 것이다! 이러한 세계는 다음으로 위대한 디지털 플랫폼으로 성장할 것이다.

세컨드 얼스는 Starlink + 를 기존 네트워크 통신 인프라로 기반하여 새로운 인터넷 통신망을 구축할 것이며, VR/AR 기술이 제공한 실제 시나리오 체험을 통해, 인터랙션 가능한 가상 미래 세계를 구축하고 데이터를 처리할 수 있다. 이는 매입형 또는 유전자 합성 방식을 통해 시나리오 데이터를 전송하는 동시에, 인공지능 및 블록체인 인센티브 메커니즘을 결합하여 신뢰 가능한 금융 기술 경제 모델을 구현할 것이다.

세컨드 얼스 프로젝트는 세계 17 개가 참여하는 네트워크 기술 오픈 소스 커뮤니티 프로젝트(Open Source Community Project) 이다. 이는 이스라엘 재단의 거상 Jacob Rothschild 가 2019 년에 제기한 경제 모델을 기반으로 마련되었다. 첨단 기술의 융합을 통해, 세컨드 얼스는 가상현실 및 블록체인 기술의 간단한 시나리오 구현, 제한적인 데이터, 업계의 높은 장벽 등을 비롯한 업계의 페인포인트를 혁신적으로 해결하였으며, 사람마다 세컨드 얼스 건설에 참여할 수 있음으로 세컨드 얼스의 주인으로 될 수 있다.

제2장

세컨드얼스의 혁신

Innovation

1. 세계 최초로 가상화폐 기술과 AR/VR을 비롯한 가상현실 체험을 융합하였다

제2 지구 프로그램은 최초로 가상화폐 인센티브 메커니즘을 도입한 가상현실 시나리오 체험 인터랙션 플랫폼이다.

첫째, 가상 세계는 현실세계의 평행적인 세계로서 현실세계와 마찬가지로 자체의 경제체계를 갖게 되며, 화폐는 가상세계에서 없어서는 안될 거래매개 이다. 하지만 독립적인 화폐는 개발자 자신이 창조한 것으로 될 수 없다. 중심화된 통제방식은 개발자를 가상세계의 '악마'로 만든다. 가상세계의 사용자들이 안전함을 느낄 수 없게 되며, 가상 자산의 가치는 줄어 들거나 사라지게 되며 세계를 위협할 수 있다. 따라서 진정한 가상 평행 세계를 구축하려면 반드시 탈중앙화, 공개투명화 등 특징을 가진 암호화폐의 도입이 필요하다. 이런 의미에서 블록체인과 가상현실의 융합은 미래 세계의 진화 속도를 촉진할 수 있다.

한편 암호화폐의 인센티브 메커니즘은 대중이 데이터를 수집하게끔 하고, 집계된 데이터를 가상현실의 백스테이지 데이터 베이스에 저장하여, 플랫폼의 사용자는 이로 부터 아이템과 자산을 실질적으로 소유할 수 있으며, 가상세계와 실제세계간의 커뮤니케이션이 가능케 하였다. 이로 부터, 가상현실의 시나리오 내용은 더욱 풍부하게 되었고 인터랙션 체험은 더욱 다양하게 되었으며, 인터랙션은 더욱 진실적이게 되었다.

2. 새로운 미션 탐색 모드

세컨드 얼스는 새로운 미션 탐색 모드를 창의적으로 내놓아 개척자들이 영주의 실제 글로벌에 대한 탐색을 완성하게 하였다. 개척자가 참여할 수 있는 장벽이 낮으며, 개척자는 모바일에서 많은 양의 모델링 소재를 제공하여 업로드된 콘텐츠를 지원하면 된다. 개척자는 직업에 대한 특이사항이 없으며, 국가나 종교 제한

없이 참여할 수 있다. 또 세컨드 얼스에는 사진 기술 실력에 대해 요구가 없으므로 사용자들은 자유 자제로 사진을 찍을 수 있게끔 격려한다.

개척자들은 자신들이 개발한 세상에서 일정한 소유권을 갖게 된다. 따라서 사용자들이 정보의 상호 작용에 참여할 경우, 그 상호 작용과 관련된 환경에서 저작권료를 받게 된다. 이 밖에도 개척자들은 자신들의 주인이 공개하는 CPVS를 통해 더 많은 인센티브를 받을 수 있다.

3. 컨센서스 인센티브 매커니즘 POM

세컨드 얼스는 POM이라는 컨센서스 메커니즘을 혁신적으로 제시했다. M은 Media(미디어), Message(메시지), Memory(메모리), 그리고 Mission(미션)을 의미한다. 제2 지구의 독특한 알고리즘은 이 네 개의 측면에서 각 참여자들의 기여치를 평가한다.

Media(미디어)는 참여자 개개인이 AR/VR 실제 시나리오 체험 프로그램에 제공하는 콘텐츠 소재를 일컫는다. 예컨대 건물의 구조는 디자이너들에게 더 많은 소재와 영감을 줄 것이다. 이 부분은 전체 융합의 핵심이다, 왜냐하면 소재의 집합은 더 큰 파생상품 생태계를 형성할 수 있고, 더 많은 사용자를 이끌어 모을 수 있다.

Message(메시지)는 미래 커뮤니케이션의 핵심이자 프로젝트 전체의 영혼이다. 새로운 인터랙션 방식이 업계 전반의 혁신을 이끌며 새로운 발전 채널로 성장할 것이다.

Memory(메모리)측면에서 봤을 때, VR를 비롯한 가상 기술의 데이터량은 엄청 큰 편이며, 예컨대 일반 화질의 VR 동영상 한시간에 생산하는 데이터량은 약 1TB이다. 이는 20만곡의 노래, 혹은 170000시간의 노래를 저장하는 것과 마찬가지이다. 회사가 수요에 따라 수시로 데이터를 조회하고 편집할 수 있으며, 동시에 데이터를 저렴한 가격으로 영구히 저장하고 보호하는 것이 VR

데이터 저장에 가장 이상적인 조건이라고 볼 수 있다. 여기서 세컨드 얼스는 사용자가 제공한 저장 공간을 충분히 이용하고, 이에 전단 인터넷 저장공간 및 백엔드 (Back-end) 저장공간을 결합한 더블 레이어 시스템 (Double Layer System)을 추가할 것이다.

Mission(미션)은 모든 사용자들이 참여할 수 있는 가장 중요한 단계이다. 초기 단계에 낮은 장벽으로 접속 가능케하는 것은 프로젝트의 생태 시스템을 구축하는 데에 유리하다,

4. 알고리즘

세컨드 얼스에서 기용된 수학의 뉴턴-래프슨 방법, 다변량 미적분과 갈로바의 군론으로 강파 주기와 마태 효과를 피하는 메릴린치 시계 문제를 해결한다. 경제 환경은 전반적으로 약하고, 감독 기구는 영주의 투표를 감독한다. 전체적인 수학적 계산의 방정식 알고리즘의 변화는 생태적 변수를 고려해야 하는 만큼 생태 밖의 실제 세계의 안정과 파동의 쌍방 영향도 고려해야 한다.

제 3 장

세컨드얼스의 기술적 기반

Technical Foundation

1. 암호화폐 기반 기술——블록체인

블록체인은 암호화폐의 기반 기술로, 현재 VR 가상현실 등과 같은 주목을 받고 있는 기술 중 하나이며, 그 자체로는 새로운 기술이 아니다. 예컨대 아약스는 신기술이 아닌데도 불구하고, 이를 조합했을 때 구글어스가 탄생하였다. 이와 유사하게 블록체인도 신기술이 아니지만 부호 매김, P2P 네트워크 등 기술을 조합하여 비트코인(Bitcoin)을 탄생 시켰다. 블록체인은 암호화폐 특유의 데이터 저장 방식으로, 자발적인 데이터 구조이며 대량의 거래 정보를 저장할 수 있다. 거래 기록들은 일정한 순서 따라 이어져 있으며 투명성, 왜곡할 수 없으며 추적 가능 등을 비롯한 특징을 갖고 있다.

세컨드얼스는 자신의 퍼블릭 체인을 개발하여, 이를 기반으로 자신의 암호화폐인 SET를 발행할 것이다. 이는 가상세계를 지지하는 인센티브 메커니즘 및 거래시스템으로 사용될 것이다. SET는 가상세계에 완전히 융합할 것이며, 전통적인 암호화폐와 달리 SET의 사용 범위는 더 넓을 것이다.

거래시스템층에서는 제 2 지구는 독자적인 탈중앙화 결제시스템을 채택하였으며, 대액 결제는 오프라인 지문 및 레티나 프라이빗 키를 사용하고 있다. 인센티브층에서, 제 2 지구는 POM 인센티브 메커니즘을 적용한다. 프로젝트는 시스템 버그를 발견하는 행위에 대해 10BTC의 인센티브를 주는 한편, 추후 영주에게 지분을 주는 형식으로 인센티브를 줄 것이다. 기부 시스템층에는 오다 노부다 기부를 사용한다. 보안 측면에서는 POM의 컨센서스 메커니즘이 큰 효과를 발휘하게 된다. 해킹 행위가 어느 척도에서 발생하면, 다른 세 척도에서 공격을 대항하여 소프트 포크를 할 수 있다. 세입층에서는 제 2 지구가 도파로늄 법원제출제도를 채택하고 있다.

블록체인 브라우저 및 오픈 소스 정보는 체인에서 개방된 상태이다. 퍼블릭 체인의 핵심 알고리즘은 다 척도 스마트 알고리즘이며, 일반 스마트폰도 알고리즘을 지원할 수 있는 설비로 사용할 수 있다.

2. 가상 현실 기술

가상현실은 컴퓨터 그래픽 기술, 멀티미디어 기술, 센서 기술, 네트워크 기술, 입체 디스플레이 기술 및 시뮬레이션 기술 등 다양한 과학기술을 통합하여 발전시킨 컴퓨터 분야의 신기술로서, 현재 군사, 의학, 심리학, 교육, 과학, 상업, 영화, 엔터테인먼트, 제조업, 엔지니어 트레이닝 등 영역에 사용되고 있다. 본 기술은 현실 세계와 같은 물리적 느낌을 줄 수 있는 환경을 복사하고 구현하여, 참여자는 이러한 복사된 세계에서 정보를 공유할 수 있다.

세컨드얼스의 세계에서는 진실과 가상 세계가 어우러져 새로운 환경과 구상화 표현을 구현한다. 그 중에서도 물리적 세계와 디지털 대상이 실시간으로 공존하고 인터랙션을 할 수 있다. 사용자는 세컨드얼스의 가상세계에서 홀로그램 정보를 주고받을 수 있고, 언어를 수시로 바꿀 수 있으며, 가상 인물은 환경에 따라 달라지거나 사용자의 취향에 따라 바꿀 수 있다. 가상 세계에서는 상품 거래가 더 안전하고 간편하며 가상화폐 파생상품의 종류가 더 많아진다. 혁신자들에게는 그들의 제품이 저작권 보호를 받기가 더 쉽다.

3. Starlink

Starlink는 위성 인터넷 접근하는 위성 인터랙션 시스템을 SpaceX에 의해 구축되었다. 이 시스템은 지구 궤도에서 대량 생산된 수천 개의 소형 위성으로 구성된 것이며 지상 송수신기와 결합하여 작업할 것이다.

SpaceX는 로켓과 우주선을 제조하는 경험을 기반하여 세계에서 가장 첨단적인 광대역 인터넷 시스템을 배치하고 있다. 전통적인 위성 인터넷을 훨씬 능가하는 성능으로 지상 인프라에 제한 받지 않는 글로벌 네트워크인 Starlink는 신뢰 불가하고 비싸고 사용 불가능한 위치에 고속 인터넷 서비스를 제공한다. Starlink는 2020년까지 미국 북부와 캐나다에 서비스를 제공하고, 2021

년에는 인구가 많은 지역으로 빠르게 확장할 것을 목표로 하고 있다.

Starlink 는 레일 조각을 경감하는 데에 앞서가고 있으며 모든 법률 규정 및 업계 표준에 도달하였다. 위성의 수명이 종료되는 경우, 위성은 몇 개월 이내에 기적 추진 시스템을 이용하여 탈선할 것이다. 만일 추진 시스템이 사용 불가능 되면, 위성은 1-5 년 안에 지구의 대기권에서 연소될 것이다. 2020 년 발사에 성공한 위성은 전 세계 정보 전송의 일직성에 가능성을 주기 때문에 기존의 3G, 4G, 4G LTE 와 전통적인 유선 인터넷 네트워크를 그대로 통합한 WIFI 6 기술이다.

4. 하드웨어 및 소재

현재 가상현실 하드웨어 매출은 대부분 헬멧 모니터에서 비롯되며 다수는 소니 PS VR, 오쿨러스 리프와 HTC 등을 비롯한 기기이고, 모바일 기기의 경우 삼성의 Gear VR 이다. 제 2 지구는 기존 가상현실 하드웨어 공급에 대비해 당분간 전통 헤드업 디스플레이를 사용하지만 미래에는 나노급 ABS 소재를 적용해 하드웨어 제품 라인을 최적화할 계획이다.

착용자는 헤드업 모니터를 통해 가상 세계에 참여하여 현실 이미지가 겹친 이미지를 접수하고 교환할 수 있다. 제 2 지구 HMD 는 사람의 시각·청각을 폐쇄 시키고, 가상 환경에 몸을 둔 느낌을 유도한다. 그 원리는 다음과 같다. 좌측의 눈과 우측의 눈은 각자에 맞는 이미지를 연출한다. 이러한 이미지를 접수한 후, 뇌에서 입체적인 느낌을 형성한다. 이런 HMD 는 눈에 아주 가까운 디스플레이를 사용하고, 추후에는 약한 감입형 장비를 합성해 영상을 만들고, 마지막에는 유전자 합성 방식으로 화면을 전송한다. 제 2 지구 HMD 는 착용 장비에 AR / VR 시스템이 정확하게 나타나도록 보다 정밀한 초음파 센서 측정 시스템을 사용할 것이다.

가상 현실 추적 시스템은 내장 센서, 자이로스코프 및 자력계를 포함하여 헤드셋에 통합될 것이다. 제 2 지구 본체 시스템은 주로 스마트폰이다. 모바일 포트는 안드로이드와 애플을 지원한다. 호환성 측면에서 플랫폼은 자체개발 시스템으로 개발되었으며, 개발자가 개발한 제품은 멀티시스템 플랫폼이다. 자체개발 시스템을 편집해야 하는 경우 소프트웨어 플랫폼은 오픈 소스 이후에 더 많은 개발자가 참여할 수 있도록 별도의 하드 포크

형식의 코드 시스템을 생성한다. PC 에서는 Linux, 윈도, 유닉스, 애플등을 운영체제를 초기에 호환을 지원할 것이다 .

제어기는 육자 유도 핸드컨트롤러를 사용한다. 전송 시스템의 경우, 제 2 지구 중기 (中期) 에 블루투스를 대체하는 ASIC 전송 시스템을 사용하여 AR / VR 장치에 보다 좋은 체험감을 줄 것이다. 조정 계수는 0.015-0.073 밀리초로 억제하여 사용자 체감에서 저화질 또는 지연을 경험하지 못하도록 보장한다.



제 4 장

세컨드얼스의 응용 시나리오 및 생태

Application & Ecology

1. 현실 같은 체험

VR 기술은 21 세기의 중요한 발전 영역이고 사람들의 생활에 영향을 주는 중요한 기술의 하나로 이미 널리 알려져 있으며, 이는 각 업계에 사용자의 체험을 강화하고, 문제를 해결하여 업계 가치를 승화시킬 수 있다. 특히 게임, 예술, 디자인, 탐색, 농업 등의 분야에서 매우 중요하다.

가상세계에는 물리적 형식에서 벗어나 상대적으로 자유롭고 독립적이다: 마찰, 중력, 동량, 그리고 사람들의 진로를 가로막는 모든 물리적 제약이 없다. 그러나 거울 세계는 이 궤적을 왜곡시킨다. 세컨드얼스가 이 두 공간을 계속 독립시키는 대신에, 둘을 융합시켜 디지털 비트를 원자 재료에 삽입하여 이 모든 것을 미래의 인간 여행의 새로운 방식을 재정의할 것이다!

제 2 지구는 이에 따라 관광산업을 가상현실 1 순위로 삼고 360 도 관광과 몰입 체험 여행을 통해 이용자가 집에서 세계 구석구석을 여행하며 디지털과 원자의 융합을 느낄 수 있도록 할 계획이다.

여행의 목적지에 대해서, 우리는 사용자들이 사실 세컨드얼스에서 가상의 세계 지도를 한 장 그릴 수 있다는 것을 상상할 수 있다. 그것은 현실 세계의 크기와 같으며, 지도 위의 모든 위치와 일치하다. 세컨드얼스는 현재 거의 상상할 수 없는 1:1 지도를 구축하고 있으며, 이러한 가상 세계는 다음으로 위대한 디지털 정보 시스템 교환 플랫폼이 될 것이다.

세컨드얼스는 또한 간단한 촬영에 의해 지정된 POM 미션 시스템을 통해 GIS 데이터를 수집할 수 있고, 기존 GIS 업계 데이터를 보충할 수 있으며, 중심화된 제품은 세컨드얼스 플랫폼을 통해 통합할 수 있다.

2. 정교한 광고 생태

온라인 마케팅이 갈수록 주목을 받는 이유는 정교적인 마케팅 방식 때문이다. VR 등 가상현실 기술을 통해 온라인 마케팅은 더욱 다양한 연출을 구현 할 수 있으며 인터랙션도 이로부터 강화 되어 보다 좋은 체험을 제공할 수 있다. 이는 전통적인 마케팅 매체보다 더 많은 척도가 있어, 광고는 더욱 다양한 모습으로 연출되며, 사용자의 체험에도 긍정적인 영향을 미칠 것이며, 이로 부터 모든 참여자는 더 큰 상상 및 창조의 공간을 얻을 수 있게 되는 것이다.

세컨드얼스는 우선 전세계의 다양한 형태의 전통적인 온라인 마케팅 연합과 초기 가상현실 광고 테스트를 진행할 것이며, 이들은 CPM, CPC, CPA/CPS 이다. 더 많은 맞춤형 콘텐츠 마케팅 파생품들이 아직 테스트 단계에 있다. 다른 광고 형태, 예컨대 암호화 지불 체계에 있어, 제 2 지구는 암호화폐 광고업자 애드드래곤(Adragon)과 협력을 구축하여 다양한 협력 방식을 모색하고 있다.

CPM(Cost Per Mille) 는 1,000 명당 원가를 의미한다.CPM 은 광고주의 광고 내용이 노출되면 광고주가 돈을 내는 일종의 전시 광고 형식이다. 이는 IP 의 소유 수량을 강조하며 제 2 지구 광고의 원천이다. 세컨드얼스는 이미 20 개가 넘는 글로벌 CPM사와 연계하여 AR/VR 가상현실을 이용한 CPM에서의 협력을 논의하고 있다.

CPC(Cost Per Click) 클릭당 원가이다.CPC 는 클릭요금 광고의 일종으로 광고가 클릭되는 횟수에 따라 요금을 부과한다. 키워드 광고의 경우 정가를 매기는 방식으로 주로 뉴스를 겨냥한 광고다. 인터랙션의 콘텐츠에 있어서 세컨드얼스는 BING CPC 플랫폼과 일부 국가의 검색엔진 플랫폼에 광고를 삽입할 계획이다. 세컨드얼스는 이미 20 개가 넘는 글로벌 CPC사와 연계하여 AR/VR 가상현실을 이용한 CPM에서의 협력을 논의하고 있다.

CPA&CPS.CPA(Cost Per Click Acquisition)는 광고에 따라 실제 효과를 계산하는 광고로, 설문조사 혹은 사용자 등록수에 따라 비용을 부과하고 광고 투입량은 제한되지 않는다. EDM 과 전통적인 웹 사이트의 SEO 는 CPA 방식으로 진행되는 경우가 많다.CPS(Cost Per Sales)는 실제 판매되는 제품의 수로 광고 비용을 계산하는 광고로, 이러한 광고는 쇼핑, 가이드, 웹 사이트의 네비게이션에 더 적합하며, 소비자의 정확한 트래픽을 보아야 전환을 가져올 수 있다.CPS 인터페이스는 일반적으로 VISA 와 마스터이다.플랫폼은 이미 5 개가 넘는 글로벌 CPA 와 CPS 사의 연락을 거쳤으며 AR/VR 업계에 대한 협력을 논의하고 있다.

CPVS(Cost Per Viewing for The Second World).세컨드얼스 광고는 세계 최초로 가상세계를 구현한 맞춤형 광고로,이는 주로 보는 형식이며 휴대전화 광고 CPV 이다. 유사한 형태를 띠고 있지만 휴대전화 광고는 자극성을 강조하지 않고 있다.그 맞춤형 특성 때문에 광고주들은 정교한 광고를 발행하고, 무료로 참여하는 사용자들은 광고를 통해 수익을 얻거나, 가상 세계 경제 모델에서 약간의 생태적 건설 임무를 수행함으로써 수익을 달성하고 플랫폼, 사용자, 광고주의 공동 이익을 달성할 수 있다.

CPVS의 광고 개발 시스템은 Hasoffers 시스템이며, 초기는 중심화된 결제 시스템으로, 중기는 오프라인 형식 지불 시스템 위주로, 인터랙션 결제 시스템의 힘을 받아, 후기에는 가상세계를 위한 결제 시스템을 구축한다. CPVS는 광고를 전시하며, 공유 메커니즘을 채택하고 있으며, 연합 관계 메커니즘을 통해 영주의 추천 메커니즘을 강조함과 동시에 GDPR 법률보다 높은 개인의 프라이버시 보호를 따르고 있다.우리는 이메일 마케팅과 로그인 페이지의 전통적인 광고 마케팅에 이어 CPVS의 가상현실 메시지 교환 방식이 온라인 광고 업계에 새로운 발전의 기회를 가져다 줄 것으로 믿는다.

제5장

세컨드얼스의 경제 모델 Economic Model

1. 세컨드얼스 및 SETCOIN 의 유래

세컨드얼스는 또한 Second Earth 로 불리며, 이의 이니셜은 SET (Second Earth Token)이다.

SET은 세컨드얼스 가상 경제 시스템 내 모든 경제 행위의 핵심 토큰이다

2. 발행 메커니즘

SET 토큰은 이의 높은 처리량과 스마트 계약의 덕분에 SET 퍼블릭체인을 통해 발행이 된다. 매일 일정량의 토큰을 채굴해 토큰 보유량에 따라 사용자에게 분배한다(POS). 또한, 그들의 미션에 대한 지분은 네트워크를 통해 실행된다(POM). 이는 (데이터 수집과 공유를 통해) 네트워크 성장에 진정으로 기여하는 자(데이터 수집 및 공유 = 미션을 완료함)가 기여하지 않는 자보다 더 많은 토큰을 받는 방식이며, 결국 더욱 효율적이고 역량이 높은 토큰 발행 방식을 이룰 것이다. 더욱이 이러한 발행 모델은 소수의 대형 보유자에 의한 불공정한 조작과 불균형 축적을 방지할 것이다.

SET 토큰 발행 총량: 510100000

초기 유통 총량: 5101000

초기 여주 모집 인원 수: 102명

1차 영주 수시모집지역 : 11개 지역, 7대주, 4대양 포함. 7대주에는 아프리카, 남극주, 남아메리카, 북아메리카, 유럽, 오세아니아가 포함된다; 4대양은 태평양, 대서양, 인도양, 북극해를 포함한다.

1 차 토큰 모집 단가: 0.2 USDT

3. 토큰 풀

초기 발행 작업이 끝난 후, 남은 토큰은 모두 토큰 풀에 들어가며, 경제 생태 시스템에 모든 참여자가 지분을 소유한다.

4. 생산과 배분

스마트 컨트랙트를 통해 창출되는 토큰은 글로벌 GDP 비율을 기준으로 임무를 완수하는 탐험가와 개척자에게 매일 자동으로 할당된다. Second Earth 의 채굴 풀에서는 무질서한 데이터(빅데이터 통계 & 쉼리 포물리 계산)에 대한 종합적인 행동방식을 사용해 미션 완료(PoM), 토큰 보유, 기타 관련 데이터를 바탕으로 채굴자의 생태계 기여도를 계산한다. 세컨드 어스는 빅데이터 통계 & 쉼리 포물리 계산을 이용해 탐험가와 개척자의 해시레이트(hash rate)를 분석하는데, 모든 행동이 데이터로 기록되기 때문에 보상 메커니즘이 최대한 공정하게 된다. 국가 GDP 순위에 따르면 토큰 배분은 두 번째로 할 수 있다. 그러나 그들은 국가 가치 생산(GA)이 개발될 때까지 2 차 시장으로 들어오지 않을 것이다.

5. 국력 생산치

임무 수행에 관한 SET경제 시스템의 설계는 역동적이고 경제 운용 발전에 맞는 완벽한 설계이며, 경제 시스템 임무의 설정을 통해 -- 경제 행위의 발생-- 그리고 그에 대응하는 보수의 수량은 개척자의 수익에 정합 하여 국력 생산치를 통해 영주가 얼마나 많은 토큰을 현상태로 전환할 수 있는지-- 2급 시장으로의 거래-- 동시에 국력 생산치가 없는 영주에게 있어 SET 경제 체의 규율을 따르고, 구입하거나 하위 개척자가 보유할 수 있도록 하였다. 영주 총 전체의 수요에 따라

경제블록을 탄생시키는 작업이 끊임없이 추진돼
활기찬 선순환을 이룬다.

SET 발행은 2단계로 이루어 졌다. “창세” 단계에서
기여도 제도를 통해 전 경제 체에서 보급 임무를 완수한
비율에 따라 SET토큰의 청약 한도를 배분하는 것으로
이 단계에서는 SET토큰 발행이 이뤄지지 않는다.

“창세” 단계가 끝난 후, 경제 체 개황자를 통해 달성된
기여 치 -- 이 기여 치는 POM 공감대 메커니즘에 부합
한다—개황자 마다 보유할 수 있는 토큰의 수를 경제 체
알고리즘에 따라 자동으로 배분하고, 신원 및 토큰 확인
작업을 개시한다. .아울러 시스템은 전 경제 체의 상황에
따라 토큰 컴퓨팅 파워 풀을 작동하고, 체인에 있는 스마
트 컨트랙트를 통해 토큰을 매일 도입하여, 경제 체의 '마
이닝'작업을 진행한다.

6. 소각 메커니즘

초기 “개황” 단계가 끝난 후, 소유권이 확정되지 않은
토큰의 기여치는 모두 소각 될 것이다.

7. 기여 치 및 반감기 주기

1) 기여 치 알고리즘

세컨드얼스의 마이닝풀 혼돈 데이터 종합행위
분석법으로 마이너들의 행동 기여를 집계해 임무수행도,
화폐유통 행방, 토큰 보유량 등 여러 종합데이터로
사용자의 생태계에 대한 기여를 분석한다. 제 2 지구는
스리니바서 라마누킨이 제안한 라마누킨 블랙홀 공식
최적화법을 채택했다.

$$N = \left(1 + 2 \sum_{k=1}^{\infty} \frac{\cos^{k-1} \theta}{\cos^{p-1} \theta \pi} \right) \lim_{x \rightarrow \infty} \left\{ 1 + 2 \sum_{k=1}^{\infty} \frac{\sin^{-1} \theta}{r! \cos^{-1} \theta} \right\}$$

어떤 특이치를 입력할 때, θ 함수를 얻을 수 있다.
이것은 모델의 형태와 전혀 비슷하지 않지만, 특성이
유사하다. 이러한 특이치를 기점이라고 하며, 이 점들에
접근할 때 함수가 무한대 함수 $f(x)1/1/x$ 로 향하고,
하나의 기점인 $x=0$ 을 가정한다.K 가 무한정 0 에
가까워짐에 따라, 함수치는 점차 평균에 달한다.

2) 탐색자 혹은 영주가 헤베츠의 4 원수 계산
분배 메커니즘을 사용

탐사자나 영주에 헤베츠의 4 원수 계산 분배
메커니즘을 사용한다. 마이닝 풀 매일 수익의 약 10-
40%가 국력 순위에 기여한 최고 공로자를 격려하는데
사용한다. 개개인의 행위를 데이터화하여 절대적인
공정화에 무한히 근접하게 하고, 당신의 행동
하나하나가 계량화 된다.기계는 당신의 충성도를
정확하게 측정하여 지속 가능한 발전의 필요성을 보장할
것이다. 제 2 지구의 토큰 보유량은 이중 변수로
정의된다.글로벌 주소 유통 변수 e, 글로벌 개척자의 E는
GIS 가 설정한 XY 좌표에 따라 발생하는 시스템
변화다.반면 마이닝 풀의 매개변수 c와 국력 순위 a는
모델링 매개변수의 $2e^{i\theta}$ 의 가중 곱수다.구체적인
알고리즘은 아래와 같다 :

$$N = \lim_{x \rightarrow \infty} \left(\prod_{k=2}^n 2e^{i\theta} \left[\left\{ \frac{\sum_{i=1}^n X_i Y_i}{\sigma} + \frac{x - \mu}{\sigma} \right\} + \frac{-X \pm \sqrt{b^2 m^2 - 4ac}}{2a} \right] \right)$$

3) 반감기 주기

SET 는 세계 1 억 명의 탐구자를 세컨드얼스 가상세계로
가입하게 하는 것을 목표로 하고 있으며, 얼굴 인식
정보만 필요하며, 개인정보 없이도 참가자로 인식될 수
있다. SET 반감 주기는 참여자가 늘어나는 실시간
상황에 따라 반감이 실행된다.세컨드얼스 개황 계획는
현실세계로부터 독립된 경제체제를 형성하고
현실세계와 같은 가치와 통할 수 있는 비즈니스 비전의
가상세계를 구축하는 데에 탐구자가 점점 더 많이
참여하게 될 것이다. 반감 주기를 작동하는 조건은
다음과 같다.

$$N = \sum_{k=1}^{\infty} (a^2)^{(p-1)/2}$$

우선 원근+BSGS 를 $g^{\wedge}(x'a) \wedge g^{\wedge} b'$, 즉 $x' * = b'$ (% p-
1)로 변환하여 다중 판정이 가능하다.a는 반감 컴퓨팅
파워 난이도 변수이고, p는 제 2의 지구에서의 임무
수행의 반복도를 표현한다.반감 주기를 앞당겨 공식을
계산하는 것을 금형 연산 이라고도 한다.

$$N = q + \frac{\delta y}{\delta x} \left[\frac{\Delta y}{\Delta x dx} + \left\{ \frac{\partial^2 \Omega}{\partial v^2} \ddot{x} + \partial y \partial b \right\} \right]$$

정수 두개를 정의한다: 나눴수 x 와 나눴수 y , a modulo n (약어 $a \bmod n$) 는 유클리드 제법을 사용할 때 a/b 의 나머지 이다. 즉 반감기의 시간과 반감기 컴퓨팅 파워 및 반감 높이와 기여치의 여수를 얻는다. n 모델링에 대한 하나의 정수의 결과 범위는 0 에서 $n-1(a \bmod 1$ 은 항상 0)이며, $a \bmod 0$ 은 정의되지 않은 것으로서, 반감기의 프로그래밍 언어에서 제로 오프 오류를 초래하지 않는다.

제6장

세컨드얼스 임무탐색 역할 및 규칙

Mission

1. 영주 란

영주는 세컨드얼스에서 개척자를 이끌고 가상세계에서의 새로운 영역을 개척하는 역할을 하며 새로운 사용자에게 생태적 콘텐츠를 제공함으로써 CPVS로부터 장기적인 혜택을 얻는다.

2. 개척자 란

개척자는 영주의 안내로 사용자 모바일이나 PC 단 전자설비를 통해 실제 세계를 촬영하고 가상세계를 위한 소재 데이터를 제공함으로써 수익을 얻는다.

3. 영주 및 개척자의 모집 규칙과탐색임무

1) 모집 규칙

초기 투자액 : 5000USDT

영주의 역할 미션: 개척자의 사진 촬영과 공유에 협조하거나 안내 한다. 영주는 초기에 미션 시스템을, 중기에는 광고 생태계를, 후반에는 전 시스템 생태계를 도입 하여 수익을 얻는다.

미션 시스템에서 영주는 해당 지역의 AR/VR 콘텐츠를 보완하거나 참여자의 참여 속성을 향상시킬 수 있다. 광고시스템에서 정보교체광고 맞춤형 시스템은 광고주들이 가상현실 정보교환을 통해 대중과 소통할 수 있도록 하고, 인공지능의 보조로 통해 구매 행위는 인센티브를 더 받게 되며, 제품의 맞춤화나 개별화는 최대한 연장된다.또 3D 프린팅과 나노 테크 기술의 융합은 제조업체와 광고주들의 변천을 촉진해 맞춤화와 개성화를 위한 편리성을 제공할 것으로 기대된다.광고주는 더욱 전문적이 될 수

있다.

이 모든 것의 최대 수혜자는 영주다.7개 대륙에서 경쟁 체제를 구축할 계획이며, 7대륙 판도가 모두 영주가 차지하고, 1개 주당 영주의 수량이 51개 이상이면 영주가 경쟁 메커니즘을 촉발하게 되고, 메커니즘이 가동 될 시 영주의 권력 범위 내에 이를 증가하는 탐색자가 나올 것이다. 이때 탐색자는 새로운 영주가 되어 세컨드얼스에서의 가상 세계 모든 업무 지분을 누리고 국력 순위 기반 마이닝 풀에 참여하게 된다.

2) 개척자 모집 및 경쟁 규칙

개척자 모집 규칙: 모바일 및 PC를 사용하는 모든 사용자

개척자 촬영에 관하여: 개척자들은 한 지역의 사진을 촬영해 세컨드얼스의 시스템에 사진을 업로드 하여 가상세계에 가장 중요한 소재를 제공한다. 개척자들은 생태계 전반에 걸쳐 가장 적극적인 참여자들이다. 모델링 소재를 더 많이 제공하기 위해 세컨드얼스는 고대 로마 칸투리아회의 형식을 도입했다.한 지역 도시는 일정한 수량의 영주가 필요하다. 영주의 수는 일정한 수치에 도달하면 더 이상 증가하지 않는다.새 멤버는 부정기적으로 치러지는 총회 선거 이후에나 영주가 될 수 있다.낙선한 영주는 더 이상 영주를 맡지 않지만 일정 기간 내에 복지 정책을 받게 된다.

제7장

세컨드얼스의 로드맵

Roadmap

시간: 서기2020년-2022년

1. 단계 탐구자의 강림

1987년 : 모토로라(Motorola)는 66개의 위성을 근지 궤도에 배치하여 전세계 통신 교호 문제를 개선하기를 희망하는 이리듐 위성(Iridium Satellite) 계획을 정식으로 발표하였다.

2001년:이리듐 위성 업무는 회복되어, 6월부터 2.4kbps 속도의 인터넷 접속 서비스를 시작했다.

2014년: 페이스북이 20억 달러를 투자해 오쿨러스VR(Oculus VR)를 인수 한다는 소식을 발표했다. 오쿨러스VR는 가상현실 기술의 선두주자이다.

2015년: 1세대 이리듐 위성이 SpaceX 팔콘(SpaceX Falcon) 9를 통해 성공적으로 우주로 올라갔 으며, 이 계약의 총 가치는 총 4억9200만 달러 이다.

2017년: 2세대 이리듐 Iridium Next 계획이 개시되었다.이는 역시 66개의 위성으로 구성되었으며 그 외에도 6개의 규정 여하에 위성과 지상 9기가 남아 있다. 이리듐 2세대는 1세대와 같은 구조와 자리를 유지했다. 2세대는 기존 1 세대 보다 업무 능력이 향상 되었고, 덕분에 업무 범위도 확장되었다.

2018년: 스타링크(Starlink) 인공지능 기술 커뮤니티가 탄생했는데, 이는 주로 팔콘 9를 최적화하는 GIS 시스템과 원격영상 교정 시스템에 초점을 맞춘 것이다.이 시스템은 스타링크가 글로벌 네트워크 일관성을 달성하도록 보조할 수 있다.

2019년 6월: 전세계 다국적 가동 5G 연합체 계획을 개시하였다. T-mobile, Orange, Verizo 등을 수많은 국제 통신 회사가 이에 포함되어 있다. 5G의

발전은 어려움을 겪고 있는데 바로 5G 네트워크 인프라의 표준화이며, 4G의 보급화 및4G LITE 네트워크를 어떻게 더 좋은 서비스를 고객에게 제공하는 것이다. 이로부터 WIFI6 프로젝트가 구상되었다.

2019년 8월: 현 SpaceX, Starlink의 그래픽 엔지니어인 Malcolm은 WIFI6와 StartLink의 융합에 의한 글로벌 네트워크 기술, 블록 체인 인센티브 메커니즘, VR 실감 체험 기술을 제안하였으며, 제2 가상 세계에 대한 구상을 제기하였다. 가이아 플랜은 이로부터 태동하였다.

2019년 12월: 프로젝트는 이스라엘의 부자인 Jacob씨의 13억 이스라엘의 뉴 셰이커(3억7300만달러)의 후원을 받았으며 가이아 개발자 커뮤니티가 설립되었다.

2020년 2월: 미국 유럽 일부 지역에서는 전염병 발생에 대한 응급 조치를 취했고 일부 기술 구성원들은 재택 근무를 하게 되었다. ZOOM이 도입되어 글로벌 커뮤니케이션 개념이 강화되었다.

2020년 6월: 백서가 배포되고 탐구자 모집 계획을 개시.

2020년 7월: 제2지구의 첫 번째 VR 맞춤형 버전 장비인 탐구자 헬멧 예매 개시.



2020년 8월: 2.0버전 백서 및 글로벌 기관 화이트리스트를 발표, 이에 풀 버전백서 기술 백서 및 영문 백서를 제외한 중국어 번체, 한글, 일본어판, 독일어, 러시아어, 스페인어 버전이 포함되어 있다.

2020년 9월: 전 세계 최초의 VR 프로그램 개시 행사 진행. “사진 촬영은 즉 마이닝이다”, “데이터는 즉시 기여이다”라는 개념을 갖고 공식적으로 프로그램 개시.

2020년 11월: 탐구자 헬멧 2.0이 출시.

2021년 1월: 마이닝 작업이 본격적으로 시작, 새로운 임무 탐색 체계 개시.

2021년 4월: 퍼블릭 체인 소스 코드가 공식적으로 공개, 글로벌 개발자 커뮤니티 공개, SET 퍼블릭 체인은 제한 없이 자발적 서브 프로그램 플랫폼 건축 모드를 실현.

2021년 6월: 대형 VR PVP 게임 및 교류 마이닝 기능이 실행될 예정

2022년 5월 : SET 시장 가치는 전세계 가상 자산 10위 안에 꼽히게 될 것이다.

2030년: 세컨드얼스는 2030년에 최대 몰입형 여행 및 상호작용 가능한 가상현실 게임 및 플랫폼으로 성장할 것이며 5G와 Starlink기술을 기반으로 전세계로 확장할 것이다.

프로젝트를 위한 SET 토큰은 VR 기술 분야에서 가장 큰 유통량을 가진 가상화폐가 될 것이다.

우리는 탐험을 멈추지 않을 것이며, 가이아는 결코 멈추지 않을 것이다!

2. 단계: 문명의 재현

SET 생태건설에 기반하여 설립된 회사인 Earth X 프로젝트는 Greenpro Capital Corp (NASDAQ:GRNQ)를 통해 전통적인 증권 시장에 출시한다.미국 주식 증권 거래소의 OTC 부분에 상장을 신청하였으며, 프로젝트는 미국 SEC 요구사항 부합한다.

3. 단계: 케플러-452b 재건 계획 단계

이 프로젝트는 복수의 증권시장과 가상자산 거래 플랫폼에 상장한다는 목표를 가지고 있다. Second Earth

제 8 장

제 2 지구의 팀 및 구성원

Team & People

다음은 프로젝트의 구성과 실현에 사상과 이론적인 기반을 기여한 분들이며 핵심 구성원은 아니다. 단지 전세계 사용자들이 하나의 정보교환 방식의 채널을 제공하게끔 하는 제안자이다, 제 2 지구는 참여하는 모든 사람에게 감사한다.

이론적 혁신 인물: Jacob Rothschild, 이 프로젝트를 전적으로 지원하는 이스라엘의 부자 상인이다.

프로젝트 구상자: Malcolm Denmark, 현 SpaceX, Starlink의 유명한 그래픽 엔지니어 이다

컨설턴트 팀: 17 개의 인터넷 기술 커뮤니티 및 55 개 분야의 전문인사로 이루어 졌다.

개발자 팀:

Thomas White

현 SpaceX 레이저 통신 제조 엔지니어이다, SpaceX 팔콘 9 를 통해 220 마일 높이에 통신 장비를 배치하였다.

Michael Bradley

Geekwire 의 유명한 논설위원이며 인공지능 및 스마트 실시간 알고리즘 전문가이다.

Michael Ouyang

Greenpro Capital Corp 출시 전략 컨설턴트이다, 이 회사의 미국 출시에 도움을 주었다.

Rhomelbabini

비트코인 포럼의 최초의 멤버 중 한 명이며, 오성 회원이자 , 우주 애호가이다.

Kemarit

2015 년 러시아에 등록된 블록체인 애호가이며, 블록체인과 가상세계 간의 정보 교환 이론을 여러 차례 제시했다.

DragonRider

SpaceX reddit 포럼 주도자이며 우주 애호가 이다

Michael Sheetz

2017 년 6 월에 CNBC 에 입사하여 주로 과학 기술 금융 정보와 우주 산업에 대한 보도를 담당하였다.다우존스 뉴스 펀드의 중요한 멤버이다.

Mmohebpoor

호주 avforums 사이트의 담당자이며, 출중한 AR 모델 및 하드웨어 장비 관리 능력을 갖추었다.

Ralph Stommel

국제 가상현실 전문 협회 중 중요한 구성원으로, VR 모델과 360 도 VR 디자인에 능숙하다.

Leslie Sweet

미국 텍사스 주 원격 수자원 탐사 전문가 이며. 텍사스 중부 H-E-B 공공 사무 총감독이다.

Anirudh Koul

AutoMI 인공지능 스마트 딥러닝 플랫폼 건설 전문가이다.

Kate A Smith-Miles

호주 모나시 대학(Monash University)교수이며, 알고리즘관련 전문가이다.

Agnieszka Ławrynowicz

W3C 기계 학습 모드 커뮤니티의 핵심 구성원이다. 여기서 주로 머신러닝을 위한 표준 모델의 개발하고, 표준의 유지 및 보편화에 대해 논한다.

Einzel Wolf

초 원격 메시지 교류 시스템의 전문가이다.

Jose Tdct



CPM 운영 전문가이며, 웹 사이트 SEO 와 Email Marketing 의 전환 관련 전문가이다.

Matej Cechvala
Matuloo 회사 사장이자 글로벌 최초 CPC 광고주이다.

Sputnik Yuri
VR 게임 하드웨어 모델링 애호가 이다.

Donna Ayers
최초의 보험광고연맹의 공급업자 이자, VR 업계에서 선두 주자로 되는 데 주력하고 있다.

Stuart Allaway
케피엠지(KPMG) 컨설팅 전문가이자, Fidelity 의 컨설팅 전문가이다.

Ramandeep Mac
인도 최고의 컨설팅 회사 Tata Consultancy,의 AI 상담 매니저이다

제 9 장

면책사항

Disclaimer

1. 본 문서는 프로젝트 관련 정보만 전달하는 역할만 하며, 디지털 자산을 거래하는데 어떠한 의견을 구성하거나 의미하지 않는다.
2. 제 2 지구는 여전히 개발단계에 있으며, 이의 철학적 이념, 영상기술, 컨센서스 메커니즘, 알고리즘, 코드 및 기타 기술 세부 사항과 관련 매개변수는 항상 그리고 자주 업데이트 됨으로 변화가 생긴다.
3. 규제 혹은 정책이 수시로 바뀔 수 있기 때문에, 어느 나라나 기존 제 2 지구나 이번 예매계획에 대한 감독하거나 용인은 일시적일 수 있다. 다른 국가에서, 제 2의 지구는 가상 상품, 디지털 자산, 심지어는 증권이나 통화로 정의될 수 있기 때문에 어떤 국가에서는 현지 감독 요청에 따라 제 2의 지구에 대한 거래나 보유가 금지될 수 있다.
4. 어떠한 유사한 제안이나 건의는 신뢰할 수 있는 하나의 조항 아래 적용이 가능하며 또한 관련 법률의 허락 하에 이루어질 것이다. 상술된 정보나 분석은 투자 의사 결정 및 구체적인 제안으로 구성되지 않고 의미하지 않는다.

참고문헌

References

- 1 W.Dai, "b-money," Appendix : alternative b-money creation . 1998.
- 2 외국어 표기, "빅이슈"[네이버 지식백과] 가상현실(VR) (시사상식사전, pmg 지식엔진연구소) .2016
- 3 출처 "[용어] 가상 현실(VR : Virtual Reality)".2020
- 4 cmdr 2 Game Jolt "Speed Surfer on Oculus Go"2019
- 5 findstarlink.Reviews & Press Mentions2018
- 6 René Grousset " L'Empire mongol" 1941
- 7 cbslocal.com.Nothing 'Boring' About Elon Musk's Newly Revealed Underground Tunnel". 2018
- 8 coinpost.jp 비트코인에売りシグナル ブルームバーグが指摘 2019
- 9 Foundry.com "Be transported into new virtual worlds with AR portals"2019
- 10 Starlink.com "SpaceX's Third Operational Starlink Mission launches". 29 January 2020.
- 11 nasa.gov "NASA selected SpaceX to develop a lunar optimized Starship to transport WHAT'S THE DIFFERENCE BETWEEN AR, VR, AND MR?"2018
- 12 360travel.ru "П у т е ш е с т в у й т е б е з з а б о т"2006
- 13 Liebe Freunde & Partner von affiliate.de, "Als ich mich im Mai 1999 auf Affiliate Marketing stürzte, hatte ich einen Riesentraum von Freiheit."1999



Second Earth Project

2020