



Show Plus Chain

White Paper

v.1.7

내용

| | |
|--|----|
| EXECUTIVE SUMMARY | 4 |
| 1.1.쇼플체인의 교환가치를 제공하는 쇼플 (쇼플체인 <>쇼플)..... | 4 |
| 1.2.통상의 지급 결제수단, 쇼플체인 | 5 |
| 2. 웹 3.0과 쇼플체인 | 6 |
| 2.1.웹 2.0과 거대 플랫폼 사업자 | 6 |
| 2.2.창작자와 팬을 직접 연결하는 웹3.0 (READ-WRITE-OWN)..... | 6 |
| 2.3.블록체인의 출현으로 창작자에 직접 보상 가능 | 7 |
| 2.4.쇼플체인의 탄생 배경 | 8 |
| 3. 쇼플체인 기반의 사업 : 쇼플러스(SHOW+)..... | 8 |
| 4. 쇼플의 차별적 경쟁우위 | 9 |
| 4.1.이용자도 수익을 낼 수 있는 경연방식..... | 9 |
| 4.2.전세계 유일의 동영상 경연 플랫폼..... | 10 |
| 5. 주요 언론사의 보도 내용 | 12 |
| 6. 이용자수, 후원자수, 후원금 | 13 |
| 7. 쇼플의 사업모델 | 14 |
| 7.1.창작자의 역할..... | 14 |
| 7.2.상금 배분방식과 전략적 후원 | 14 |
| 7.3.경연 및 심사방식 | 15 |
| 8. 쇼플의 수익모델 | 15 |
| 9. 기존 유사 서비스와 비교..... | 17 |
| 10. 쇼플체인의 생태계 | 18 |
| 10.1.쇼플램프® (이커머스)..... | 18 |
| 10.2.쇼플페이® : 낮은 변동성, 높은 확장성, 안전한 결제수단..... | 19 |
| 10.3.쇼플톡® : 단체 후원금, 창작 아이디어 거래..... | 20 |

| | |
|------------------------------|----|
| 10.4.쇼플카페® | 20 |
| 10.5.쇼플뱅크® | 21 |
| 10.6.NFT구매 | 23 |
| 10.7.쇼플체인의 환금성과 투자수단 | 23 |
| 10.8.쇼플체인의 생태계 | 24 |
| 11. 쇼플체인 플랫폼(MAIN-NET) | 25 |
| 11.1.메인넷 개요 | 25 |
| 11.2.POA PRIVATE NETWORK의 장점 | 26 |
| 11.3.스마트 블록 | 26 |
| 11.4.핵심 코드 | 27 |
| 11.5.ARCHITECTURE | 30 |
| 11.6.COIN INFORMATION | 31 |
| 11.7.쇼플체인의 무한 확장성 | 33 |
| 12. KEY MEMBERS | 34 |
| 13. 주요 일정 계획 | 36 |
| 14. 면책조항 | 37 |

Executive Summary

블록체인 사업의 글로벌 리더, 쇼플체인

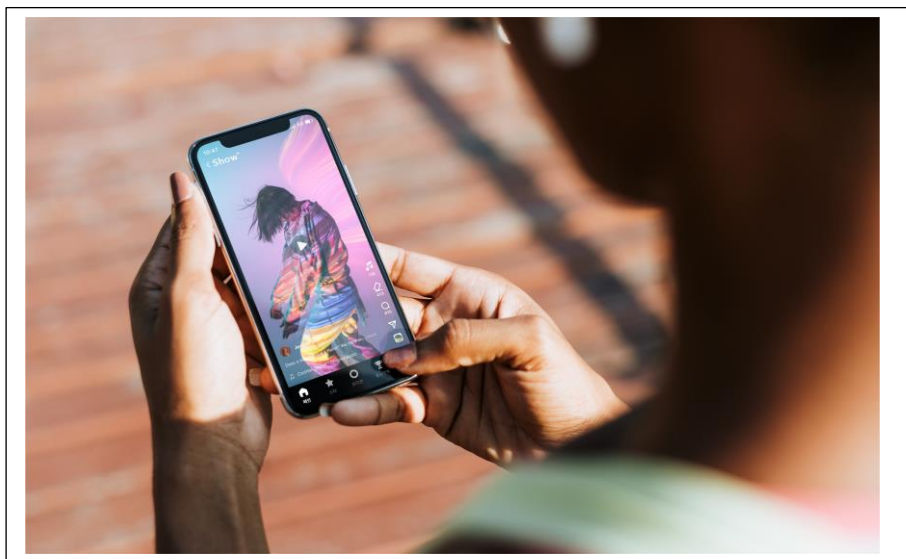
암호화폐 “쇼플러스 체인(Show plus Chain[®])” (이하 쇼플체인[®])은, 2025년 월간 활성 이용자 최소 7백만명, 누계 이용자 약 2억명¹⁾이 이용할 것으로 예상되는 온라인 경연 플랫폼인 “쇼플러스[®]”(이하 쇼플[®])의 교환가치를 기반으로 Show Plus Chain Global에서 발행하는 암호화폐입니다.

쇼플체인의 가장 큰 장점은, 가상자산과 실물경제의 연계성이 높아짐에 따라, 일상 생활 영역에서 사용되기 시작하는 최초의 암호화폐라는 점으로, 그 교환가치를 쇼플에서 확보한 후, 이어서 통상의 지급결제 수단으로 확장, 사용한다는 점입니다.

이에 먼저 그 교환가치를 제공하는 쇼플이 어떤 사업인지 그 핵심내용을 설명 드리고, 계속해서 통상의 지급결제 수단으로써 쇼플체인의 장점을 설명 드리도록 하겠습니다.

1) 월간 활성 이용자수 및 누계 이용자수의 예측은 PwC삼일회계법인의 “쇼플 사업가치 보고서” (2023년 3월) 참조. 이 보고서의 원본은 별도 제공할 수 있으나, PwC삼일회계법인에 Harmless letter를 먼저 제출하는 과정을 거쳐야 합니다.

1.1. 쇼플체인의 교환가치를 제공하는 쇼플 (쇼플체인 <>쇼플)



- ① **동영상 플랫폼** : 쇼플은 누구나 동영상을 올리고 조회할 수 있는 플랫폼입니다. 이런 점에서 유튜브나 틱톡과 유사하다고 말씀드릴 수 있습니다.
- ② **경연** : 여타의 동영상 공유 플랫폼과 다르게 쇼플은 경쟁을 하는 플랫폼입니다. 즉 주어진 과제에 맞춰 수 초 ~ 1분 이내의 동영상으로 공개 경연을 하는 전세계 유일의 플랫폼입니다.
- ③ **보상** : 창작자가 올린 동영상을 보고, 마음에 들거나 잘 만들어졌다고 생각되면 후원을 할수 있는데 이때 자신이 후원한 동영상이 우승할 경우 우승상금을 배분 받는 방식의 경연 플랫폼입니다.
- ④ **다종 다량의 과제** : 노래 뿐만 아니라 춤, 패러디, 상황극, 요리, 애완 등 다양한 분야, 다양한 소재로 경연을 하는 플랫폼입니다.
- ⑤ **높은 이용률** : 좋은 동영상을 보고 즐기는 것 뿐만 아니라, 보는 안목만 있어도 우승 상금을 나눠 가질 수 있기 때문에 높은 이용률을 보이는 플랫폼입니다.
- ⑥ **글로벌 사용자** : 사업 첫 해부터 해외 이용자를 겨냥하여 서비스를 오픈하며 좀 더 편리한 이용이 가능하도록 주요 언어버전을 별도로 개발, 오픈합니다.
- ⑦ **암호화폐 기반** : 전세계 누구에게나 동일한 가치를 제공할 수 있도록 암호화폐인 쇼플체인을 기반으로 운영됩니다.

1.2. 통상의 지급 결제수단, 쇼플체인

- ① **확고한 교환가치 확보** : 쇼플 사이트가 2024년부터 본격 서비스를 시작하면, 후원금과 상금으로 연간 1천억~2천억원이 오가게 되는데, 이 후원금과 상금을 바로 이 쇼플체인으로 주고 받게 됩니다. 즉, 쇼플의 이용자를 대상으로 확고한 교환가치를 확보하게 되는 암호화폐입니다.
- ② **통상의 결제수단의 지위 확보** : 이로 인해, 쇼플체인은 전세계 2억명 이상의 이용자들 간에 환율 걱정 없고 국가간 이체수수료 걱정 없는 편리한 지급 결제수단으로 사용하게 됩니다. 특히 쇼플램프®(전자상거래 사이트)에서 수 십만 ~ 수 백만 제품

과 서비스를 구매할 때 사용할 수 있는, 통상적인 지급 결제수단이 될 것입니다.

2. 웹 3.0과 쇼플체인

2.1. 웹 2.0과 거대 플랫폼 사업자

웹 1.0(read-only)은 일방향의 정보제공, 즉 이용자 입장에서는 정보읽기가 할 수 있는 거의 모든 것이었습니다. 웹 2.0이 등장하면서 비로소 현재 우리가 사용하는 양방향성(interactive)이 정착되었는데, 상품리뷰, 댓글이나 좋아요 등이 그 실례입니다.

웹 2.0(read & write) 시대는, 양방향성이라는 웹 2.0의 특성을 이용해 사용자로부터 획득한 수 많은 데이터를 플랫폼 사업자가 독점하면서 수익도 전적으로 플랫폼 사업자가 독점하는 불합리한 시대였습니다. 예를 들어 네이버에 축적된 블로그는 전적으로 네이버 소유가 되며 이 블로그로 인해 발생하는 광고수익도 모두 네이버에 귀속됩니다. 정작 블로그를 창작한 개인은 아무 보상을 받지 못하는 불합리한 상황이 만들어진 것입니다.

페이스북, 아마존, 유튜브, 인스타그램, 네이버 밴드, 트위터, 핀터레스트 등 거대 플랫폼 사업자는 웹 2.0의 장점인 양방향성이라는 특성을 통해 성장한 후, 이제 개인들의 활동에 사사건건 개입하는 중앙집중형 기관이 되어 버렸습니다.

2.2. 창작자와 팬을 직접 연결하는 웹3.0 (Read-Write-Own)

웹3.0이 웹2.0과 가장 큰 차이를 보이는 분야는 바로 수익을 어떻게 창출하느냐는 점입니다. 웹2.0 시대에도 개인이 수익을 창출할 수는 있었으나 이때는 블로그나 UCC(User Create Contents) 등에서 광고주를 위한 상업적 콘텐츠를 제작하는 방법을 통해 수익을 창출하는 형태였습니다. 즉 협찬이나 광고 또는 판매에 따른 수수료를 가지는 정도였습니다.

그러나 정작 중요한, 자신의 창작물 그 자체에 의한 수익은 온전히 플랫폼 사업자가 다 가져 갔습니다. 예를 들어 개인의 창작물인 블로그나 카페에 올린 글, 티스토리나 브런치 등에 공들여 작성한 창작물 등은 웹 2.0을 풍부하게 성장시키는 역할을 하였지만, 창작물은

해당 플랫폼이 소유하는 것이고 이 창작물로 인해 발생한 여타 수익은 플랫폼이 독점하며 해당 창작자는 공정한 보상을 받지 못하는 상황이 되었던 것입니다.

이제 블록체인이라는 탈중앙화가 가능한 기술이 나타나면서 창작자들에게 공정한 보상을 직접 제공할 수 있는 환경이 마련되었습니다. 이것이 바로 웹 3.0의 가장 큰 특징입니다.

2.3. 블록체인의 출현으로 창작자에 직접 보상 가능

그렇다면 웹3.0에서 창작자는 어떻게 자신의 창작물에 대한 수익을 챙길 수 있게 되는 것일까? 바로 블록체인이라는 기술로 가능하게 되었습니다. 블록체인은 아직도 발전 중에 있는 기술이라는 약점이 있지만 그 개념과 상용화 가능성은 충분히 입증되었습니다. 블록체인의 기술적인 특징에 대해서는 잘 설명한 다른 문서들이 많으니 그것을 참조하기로 하고, 이곳에서는 블록체인의 가장 큰 이용자 혜택 두 가지를 쇼플러스와 쇼플체인의 기능적 측면에서 강조하겠습니다.

(1) 기여한 만큼 보상받기

- ① 첫번째 이용자 혜택은 내가 기여한 만큼 내가 보상 받을 수 있게 된다는 점입니다. 창작자의 창작물, 개인이 생성한 데이터는 해당 창작자나 개인이 그 통제권과 소유권을 갖게 되고 이는 따로 입증할 필요가 없이 투명하게 전 세계에 보장이 됩니다.
- ② 누구나 창작자가 될 수 있는 시대에 이는 아주 중요한 혜택이 됩니다. 특히 생성형 AI의 도움을 받으면, 글을 작성하는 것뿐 아니라 작곡, 그림, 영상, 번역 등 분야도 가리지 않고 창작자로 참여할 수 있는 시대가 되었기 때문에 내가 기여한 만큼 내가 보상 받을 수 있다는 웹 3.0의 특징, 정확하게는 블록체인의 특징은 반드시 필요하다고 할 수 있습니다.

(2) 행동에 허락 불필요

- ① 두번째 이용자 혜택은 내가 어떤 행동을 할 때 누구의 허락도 필요하지 않게 된다는 점입니다. 예를 들어, 지금은 송금을 할 때 은행이나 정부에서 나의 송금을 허가하지 않으면 다른 사람에게 돈을 보낼 수 없지만, 블록체인이 상

용화 되면 블록체인의 무허가성에 의해 어느 누구의 허락을 구할 필요도 없이 바로 물건을 사고 대금을 보낼 수 있게 되는 것이다. 따라서 수수료도 거의 없거나 매우 저렴해질 수 있고 거의 실시간으로 전송할 수 있게 됩니다.

2.4. 쇼플체인의 탄생 배경

쇼플체인은 바로 이 두가지 특성을 살려 개발한 코인(토큰) 입니다. 쇼플체인은 창작자와 팬 간의 유대감을 강화하고, 창작자 개인에게 공정한 보상을 보장하고, 창작자의 창작활동을 후원하는 동력이 되고, 팬이 아닌 이용자들을 팬으로 전환시킬 수 있는 수단이 되도록 개발하였습니다. 특히 창작자의 인기나 창작물의 가치에 따라 시세가 달라지기 때문에 투자 수단으로서 기능할 수 있게 고안 되었습니다.

요약하면 쇼플체인은, 누구나 창작자가 되는 시대에 그리고 창작자가 팬이 되고 팬이 창작자가 되는 시대에, 창작자 경제를 지원하기 위해 블록체인 기반 하에 개발된 코인으로 창작자에게 공정한 보상을 보장하고 창작 활동을 적극 후원하는 역할을 하며, 블록체인의 특성을 살려 결제, 송금, 투자, 담보, 대출 등의 금융에 적합하도록 설계, 개발된, 시대가 요청하는 새로운 코인인 것입니다.

3. 쇼플체인 기반의 사업 : 쇼플러스(Show+)

□ 우승상금을 나눠 갖는 경연 플랫폼

- (1) 누구나 쇼플에 영상 콘텐츠를 업로드 하여, 영상을 보고 즐기고 공유할 수 있는 플랫폼입니다.

- (2) 매주 다양한 분야의 다양한 주제로 열리는 경연 과제에 응모할 수 있고, 이용자들이 심사하여 우승작을 선정합니다.
- (3) 심사 기준은 가장 형평성 있는 공통분모로써 이용자들의 조회수, 좋아요, 댓글, 그리고 후원금의 4가지이며, 이는 모두 공개되기 때문에 경연이 진행되는 동안 누구나 취득 점수를 확인할 수 있습니다.
- (4) 후원은 쇼플체인으로 스타캔디를 구매하여 후원할 수 있습니다.
- (5) 자신이 후원한 동영상이 우승할 경우, 우승작 창작자와 우승상금을 나눠 갖습니다. (쇼플의 환원정책 - 이 부분은 특히 출원된 내용으로 타 플랫폼에서는 흉내 낼 수 없는 쇼플만의 차별적 경쟁우위 요소입니다.)
- (6) 창작자는 광고 수익 외에 경연에 응모하여 후원금을 받을 수 있고, 우승하면 우승상금도 받을 수 있습니다.

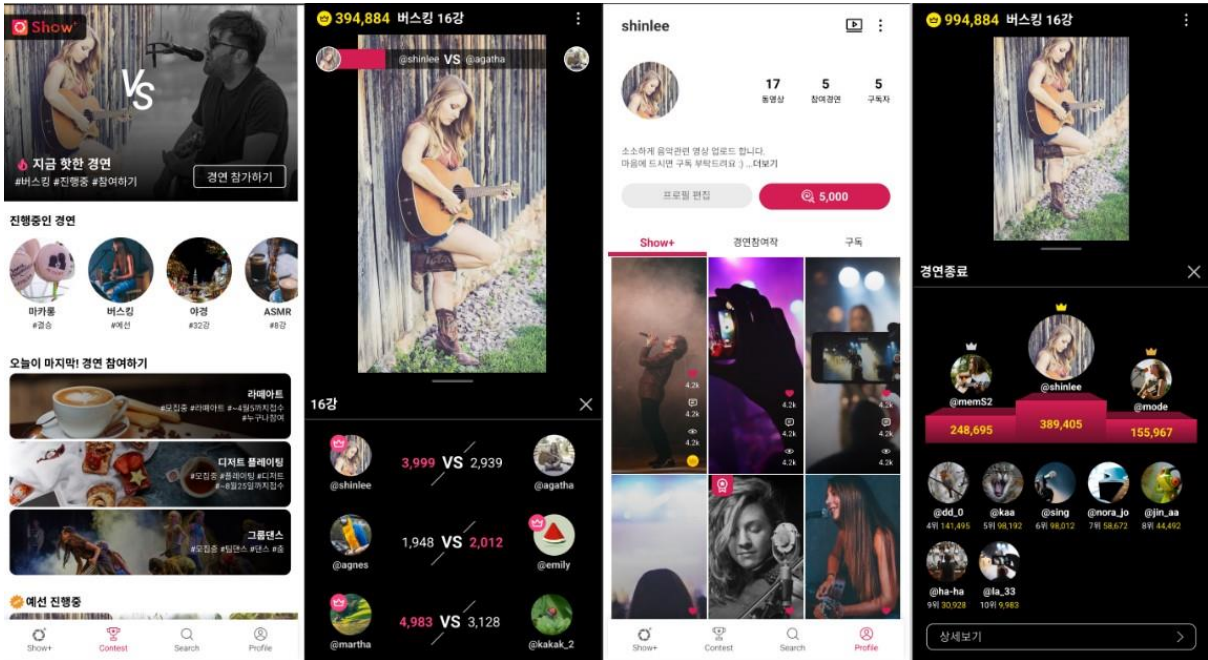
4. 쇼플의 차별적 경쟁우위

4.1. 이용자도 수익을 낼 수 있는 경연방식

- (1) 여타 서비스와 차별화되는 점은 이용자도 수익을 낼 수 있다는 점입니다. 좋은 콘텐츠를 보는 안목만 있다면 우승작을 후원함으로써 수익을 낼 수 있습니다.
- (2) 심사기준으로는 얼마나 많은 사람이 보았는가 하는 조회수 외에 얼마나 많은 좋아요와 댓글이 달렸는가, 그리고 얼마나 많은 후원금을 받았는가를 사용합니다.
- (3) 따라서 경연이 진행되는 전과정을 통해 어떤 콘텐츠가 얼마나 우승에 가까운 지를 알 수 있습니다.
- (4) 다른 한편, 이용자는 자신이 후원한 콘텐츠의 우승을 위해 댓글을 쓰거나 친구 초대, 홍보, 팬클럽 결성 등 적극적 활동을 전개할 수 있습니다.

(5) 이런 이유로 쇼플 사이트는 더욱 활성화하게 됩니다.

(6) 자신이 후원하고 응원하는 콘텐츠를 적극 홍보할 수 있도록 쇼톡(Show Talk)이라는 별도의 메신저 기반의 커뮤니티 서비스(SNS)가 제공됩니다.



[쇼플러스 앱의 주요 화면 캡처]

4.2. 전세계 유일의 동영상 경연 플랫폼

(3) 공개 경연 방식은 쇼플이 전세계의 유일한 플랫폼입니다. 경연 프로그램은 다수가 있지만 모두 사전 심사를 거쳐야 하는 폐쇄성을 한계로 가지고 있는데 반해, 쇼플은 누구나 경연에 참여할 수 있는 개방형 공개 경연 플랫폼입니다.



(4) 경연의 과제는 다양합니다. 예를 들면,

- ② 뉴진스의 Ditto 커버곡 부르기
- ③ 토라진 애인 10초만에 달래기
- ④ 100% 먹히는 조퇴 핑계거리
- ⑤ 배홍동 쫄쫄면 먹음직스럽게 플레이팅하기

등이 될 수 있습니다.

(5) 또한 기업의 상품이나 서비스를 경연과제로 제출할 수도 있습니다. (기업협찬 또는

광고라는 점을 명기하고, 대신 우승상금 외 별도로 부상을 제공합니다.)

(6) 기성 가수들이 쇼플에서 신곡을 발표하여 자신의 팬들이 자신의 신곡을 우승하게 만들어 구전효과도 얻고 음원판매도 가능한 통로로도 사용할 수 있습니다.

(7) 한국어, 영어, 일어, 스페인어 등 주요 언어로 서비스됩니다.

5. 주요 언론사의 보도 내용

이런 이유로 쇼플은 정식 출시되기도 전에 조선일보, 동아일보, 중앙일보, 전자신문 등 주요 언론을 통해 지속적으로 소개되고 있습니다.



6. 이용자수, 후원자수, 후원금

- (1) 이용자수 : PwC삼일회계법인에서 작성한 “쇼플 사업가치 보고서” (2023년 3월) 에 의하면, 베타 서비스를 시작하는 2023년 하반기에 월평균 이용자는 약 25만명 수준이지만, 2024년이 되면 월평균 170만명, 2025년에는 월평균 690만명이 이용할 것으로 추정하고 있습니다.
- (2) 후원자수 : 이들 이용자 중에 쇼플체인으로 결제하는 후원자수를 전체 이용자의 4.7%라는 매우 낮은 수치로 추정하였는데, 이는 일반 게임에서의 전체 사용자 대비 결제자의 비율을 적용한 것입니다. 그러나 쇼플러스는 일반 게임과 달리 우승 가능성이 높은 콘텐츠를 후원하여 우승을 맞추면 상금을 나눠 받는 방식이기 때문에 이 비율은 훨씬 더 높을 것입니다.
- (3) 후원금 규모 : PwC삼일회계법인의 쇼플 사업평가에 의하면, 후원금의 규모는 베타 서비스를 하는 2023년에는 65억원, 본 서비스를 시작하는 2024년에는 400억, 2025년에는 1천50억원이 될 것으로 산정하고 있습니다. 그러나 P2E (Play to Earn) 게임의 사례에 비춰, 후원자 수의 비율을 전체 이용자의 10% 정도로 잡는다면 2024년에 1천억원, 2025년에 2천억원의 후원금이 쇼플체인을 통해 오갈 것으로 예상되고 있습니다.

| 구분 | FY23 | FY24 | FY25 | FY26 |
|-------------|-------|--------|---------|---------|
| 이용자수(천명) | 245 | 1,702 | 6,921 | 22,477 |
| 후원자 수(천명) | 12 | 80 | 325 | 1,056 |
| 후원자 비율 | 4.7% | 4.7% | 4.7% | 4.7% |
| 후원금 규모(백만원) | 6,526 | 40,236 | 104,908 | 252,510 |

자료원 : 쇼플 사업가치 보고서, PwC삼일회계법인, 2023. 3.

7. 쇼플의 사업모델

7.1. 창작자의 역할

- (1) 창작자는 영상으로 제작 가능한 모든 분야의 콘텐츠를 자유로이 제작, 업로드 할 수 있습니다. (단, 영상길이는 수 초 ~ 최대 1분까지로 제한)
- (2) 콘텐츠에 붙는 광고 수익은 전액 창작자의 몫입니다.
- (3) 창작자는 자신이 업로드한 콘텐츠를 골라 원하는 경연에 응모함으로써, 추가로 우승상금을 노릴 수 있습니다.
- (4) 경연과제는 노래, 춤, 개그, 패러디, 상황극 등 영상 제작이 가능한 모든 장르에서 출제합니다.



7.2. 상금 배분방식과 전략적 후원

- (1) 이용자는 우승 가능성이 높은 콘텐츠나 우승 시키고 싶은 콘텐츠에 미리 구매해 놓은 스타캔디로 후원할 수 있습니다. (스타캔디는 쇼플체인으로 구매/환전할 수 있는

일종의 상품권입니다.)

- (2) 경연에 참가하는 창작자는, 자신이 우승할 경우 우승상금을 어떤 비율로 나눌 것인지 스스로 결정하여 미리 공고합니다.
- (3) 이용자는 콘텐츠의 우승 가능성 뿐만 아니라 창작자가 발표한 우승 상금 비율을 고려하여 후원 여부 및 후원할 스타캐디의 총 수량을 전략적으로 결정할 수 있습니다.
- (4) 이는 재미요소로 작용, 경연에 한 층 더 몰입할 수 있게 해 줍니다.

7.3. 경연 및 심사방식

- (1) 모든 경연은 2주 단위로 진행됩니다.
- (2) 경연과제가 1일간 발표되고, 뒤이어 3일간 경연 참가 신청을 받습니다.
- (3) 경연 신청작을 대상으로 2일간 예선전을 치룹니다. 여기서 높은 점수를 받은 총 32 작품이 본선에 진출합니다.
- (4) 본선은 5일간 총 5라운드에 걸쳐 진행하며 각 라운드는 토너먼트 형식으로 승자를 가려 다음 라운드로 진출하고 마지막 날 우승 콘텐츠가 확정됩니다. (32강, 16강, 8강, 패자 부활전, Top 10)

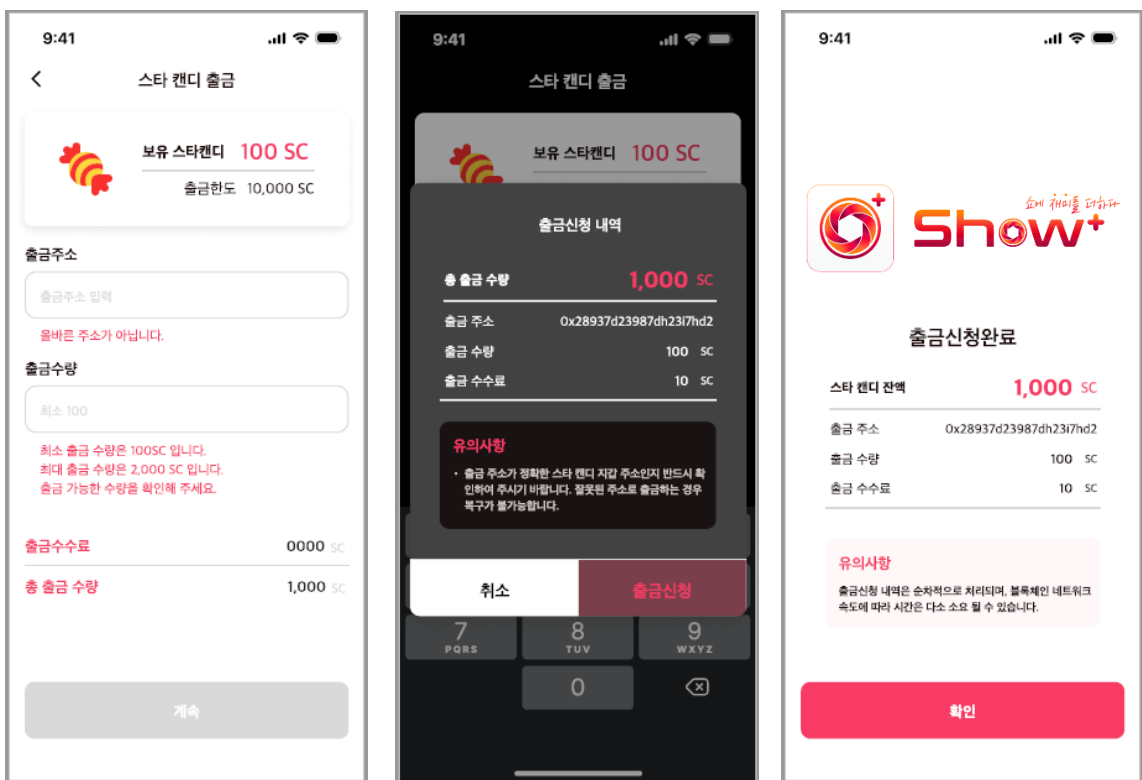
8. 쇼플의 수익모델

□ 수익원은 크게 4종류

수익원은 크게 스타캐디 판매대금, 아이템 판매대금, 기업의 광고협찬비, 음원 유통수익으로 나눌 수 있습니다.

(1) 스타캔디

- ① 판매대금 : 이용자는 쇼플체인으로 스타캔디를 구매하여 후원금으로 사용하게 되는데, 이때 후원금의 40%를 시스템 운영 유지 수수료로 회사가 갖게 됩니다.
- ② 환전 수수료 : 상금으로 받은 스타캔디 또는 보유한 스타캔디를 현금으로 환전하고자 할 때는 10%~30%의 환전 수수료를 회사가 갖게 됩니다. (환전하려는 이용자의 등급에 따라 환전 수수료 차등 적용) 만약 쇼플체인으로 환전하고자 할 때는 별도의 수수료가 없습니다.



[보유한 스타캔디 중 일부를 출금하는 예시]

(2) 아이템 판매대금

- ① 투표권 : 자신이 투표한 콘텐츠가 탈락했는데, 다른 콘텐츠에 재투표 하고자 할 경우 투표권을 구매할 수 있습니다.
- ② 꾸미기 : 자신이 후원하는 콘텐츠가 더 돋보이게 만들기 위한 꾸미기 아이템의

판매가 있습니다.

③ 광고 : 자신이 후원하는 콘텐츠를 널리 알리고 주목 받을 수 있도록 하기 위해 쇼플러스내에 광고를 할 수 있습니다.

(3) 광고협찬비 : 경연과제의 주제로 또는 경연과제 내에 기업의 제품이나 서비스를 포함시킬 수 있는데 이때 광고협찬비를 받게 됩니다. (예를 들어 ‘흔들리지 않는 편안함’ 이라는 과제로 경연을 할 수 있고, 해당하는 침대회사로부터 광고협찬비를 받을 수 있습니다.)

(4) 음원 유통

- 초기에는 커버곡이 많이 업로드 되지만, 이용자가 늘어남에 따라 쇼플에 신곡을 발표하는 가수도 늘어날 것이며, 아예 신곡 발표라는 과제를 제시하여 신곡 발표를 촉진할 수 있습니다.
- 그러면 해당 팬들이 자신이 좋아하는 가수의 곡을 우승시키기 위해 더 적극적인 활동을 하게 될 것이고, 이는 구전효과 및 밈(meme)형성, 음원 판매량 증대 등으로 이어질 것입니다.
- 따라서 쇼플러스가 자연스럽게 음원 유통 사업을 할 수 있게 됩니다. 멜론, 지니 등과 같은 음원 스트리밍 사업자들 대상으로 음원 유통사업을 본격화할 수 있습니다.

9. 기존 유사 서비스와 비교

쇼플러스와 유사한 서비스로 영상을 공유하는 유튜브나 틱톡, 1인 방송 플랫폼인 아프리카TV, 상금을 제공하는 라이브 퀴즈 서비스인 잼라이브, 게임하면서 돈도 벌 수 있다는 P2E (Play to Earn) 게임인 엑시인피니티 등을 들 수 있습니다.

이들 서비스는 쇼플러스의 기능 일부와 각각 비슷하기 때문에 직접 비교가 어렵지만, 쇼플러스의 이해를 돕기 위해, 각 서비스의 이용동기와 그 서비스 운영자의 수익원을 비교해보면 다음과 같습니다.

| 구분 | | 영상 공유 | 1인 방송 | 라이브 퀴즈 | P2E 게임 | 경연 플랫폼 |
|--------|-------|----------------|-------------------|-------------|----------------|--------------------|
| 유사 서비스 | | 유튜브, <u>틱톡</u> | 아프리카TV | <u>잼라이브</u> | <u>엑시 인피니티</u> | <u>쇼플러스</u> |
| 참여 동인 | 크리에이터 | 광고수익, 평판 | 기부(<u>별풍선</u>) | - | - | 우승상금, 광고수익, 평판 |
| | 유저 | 무료 | 재미 | 상금 (1/n배분) | 수익 (게임 내 활동) | 상금배당, 무료 |
| 사업자 수익 | 주 수익 | 광고수익 | <u>별풍선</u> 판매 수수료 | 협찬 수익 | 아이템 판매 | <u>스타캐디</u> 판매 |
| | 부 수익 | 월 사용료 | (아이템 판매) | 아이템 판매 | | 아이템 판매 협찬, 음원유통 |

라이브 퀴즈쇼는 현재 모두 서비스 중지 (잼 라이브 2021. 11. 10, 더 퀴즈라이브 2020. 2.2)

P2E게임 : 기존 게임에 비해 MAU는 10배~20배, 리텐션율과 ARPPU도 수십배 높은 것으로 알려 짐.

10. 쇼플체인의 생태계

쇼플체인은 런칭 초기에 쇼플러스에서 우승상금과 후원금의 용도로 열광적으로 사용될 것입니다. 우승 콘텐츠를 맞추면 돈을 벌 수 있기 때문에 이용자들이 쇼플체인을 집중적으로 구매, 사용할 것입니다.

그리고 이와 같이 쇼플러스를 통해 쇼플체인의 사용자 층이 급속히 늘어나면서 쇼플체인의 생태계도 자연스럽게 확장될 것입니다.

10.1. 쇼플램프[®] (이커머스)

2025년까지 쇼플러스의 누계 이용자수는 최소 2억명 이상으로 추정되기 때문에 이 이용자들을 기반으로 상품공급, 판매, 결제, 배송, 환불, 교환 등의 쇼핑 생태계를 갖춰 나갈 수 있습니다.

쇼플램프는, 기존의 전자상거래 사이트와 다른 두 가지 차별점이 있는데, 첫번째는 쇼플러스에서 활동하는 인플루언서를 핵심MD (Merchandise)로 초빙하여, 그 인플루언서들의 트렌드를 읽는 안목과 그에 기반한 상품 추천을 최대한 살릴 수 있는 전자상거래 플랫폼입니다. 즉 인플루언서 전용의 전자상거래 플랫폼입니다.

두번째 차별점은, 이슬람 소비자를 겨냥한 세계 최대의 체계적인 전자상거래 플랫폼이라는 점입니다. 이슬람 문화권의 인플루언서를 초빙하여 할랄 교육을 받고 할랄 인증을 받은 인플루언서들이 할랄 인증받은 상품만 판매함으로써 이슬람 문화권 전역의 소비자들을 대상으로 안심하고 쇼핑할 수 있는 전자상거래 서비스를 제공하는 것입니다.

이를 위해 주요 국가에 물류센터, 배송 시스템, 창고, 고객센터 등을 설치 운영하여 이음새 없는 풀필먼트 서비스를 제공할 예정입니다.

소비자 입장에서는 쇼플램프에서 쇼핑할 때, 쇼플체인이나 쇼플페이를 결제 수단으로 사용하는 것이 큰 이점이 되는데, 첫째 **환율 걱정을 할 필요가 없다는 점**, 둘째 **상품가격을 국가간, 개인간 이체할 때 이체 수수료가 거의 제로에 가깝다는 점**이 그것입니다. 쇼플램프에서 쇼플체인으로 결제하는 것이 다른 어떤 결제 수단보다 이용자에게 유리한 결제수단이 되기 때문에 쇼플체인의 이용자는 더욱 확대될 것입니다.

10.2. 쇼플페이[®] : 낮은 변동성, 높은 확장성, 안전한 결제수단

인터넷의 등장으로 사진이나 문서 등을 개인간 저렴하고 신속하게 주고 받을 수 있게 되었습니다. 이후 암호화폐가 등장하면서 인터넷으로 개인간에도 손쉽게 돈을 주고 받을 수 있게 되었습니다.

그런데 비트코인을 포함한 기존의 암호화폐는 너무나 높은 변동성(volatility)과 확장성 부족(lack of scalability)으로 일반인들의 일상 생활영역에는 들어오지 못하고 있으며, 실물에 사용되기 보다는 부의 증대나 자산형성의 수단으로 사용되는 예가 더 많은 상황입니다.

이제 쇼플체인은 쇼플러스와 쇼플램프에서 확고한 교환가치를 확보하였기에 보통의 일상영역에서도 통용되는 무한통용의 결제수단으로 자리잡을 수 있게 됩니다. 특히 쇼플뱅크에서 발행하는 쇼플달러로 이용하여 선불 충전식 결제수단으로도 사용할 수 있게 됩니다.

연간 수 천억원을 상회하는 상금과 후원금의 결제수단, 조단위를 상회하는 상품 대금의 결제수단으로 자리 잡은 후, 이제 범용의 결제수단으로써 어느 곳에서도 사용할 수 있고 특히 삼성페이, 애플페이 등 하드웨어 기반의 결제서비스와 결합하여 오프라인 어느 곳에서도 사용할 수 있는 결제수단이 될 것입니다.

10.3. 쇼플톡[®] : 단체 후원금, 창작 아이디어 거래

창작자를 지원하고 후원하며, 자신이 좋아하는 콘텐츠를 우승시키기 위한 적극적인 홍보의 장이 쇼플톡(Show Plus Talk) 입니다. 이곳에서는 단체로 특정 창작자나 특정 콘텐츠, 특정 스타트업을 후원할 수도 있고, 다수로부터 소액의 투자금을 받아 목돈으로 투자하는 크라우드 펀딩을 할 수도 있는 등 특정 분야나 장르에 초점 맞춘 다양한 오픈 단톡방이 활성화되는 곳입니다.

이곳에서 창작자에게 창작 아이디어를 제공한다든가 창작 방법을 전수받는다든가 또는 이용자들 간에 특정 콘텐츠를 홍보한다든가 하는 다양한 거래가 일어나면서 그의 결제수단으로 사용되는 것이 또한 쇼플체인입니다.

10.4. 쇼플카페[®]

쇼플체인으로 직접 결제할 수 있는 전국 규모의 프랜차이즈로써 커피, 베이커리, 와인, 파인 다이닝 등 업종은 다양하게 전개되며 본사에서 직접 운영하는 4~5곳의 직영 플래그십 스토어와 다수의 가맹점으로 구성됩니다.

쇼플카페는 쇼플러스와 쇼플램프를 이끄는 인플루언서들이 주로 이용하게 될 것이며 따라서 중요한 사교의 장으로서, 그리고 시장의 트렌드를 교환하는 정보의 장으로서 기능하게 될 것입니다.

가맹점주가 될 경우, 매장 임대와 매장 운영만 하면 되고, 인테리어 시공, 재료 공급, 직

원 교육, 광고 등은 본사에서 진행하며, 발생한 총이익을 가맹점과 본사가 절반씩 나눠 갖는 구조입니다.

만약 쇼플체인의 우량 홀더가 쇼플체인을 일정 금액이상 스테이킹(staking) 할 경우 가맹점을 운영할 수 있는 권리를 우선적으로 얻을 수 있으며 만약 가맹점 운영은 하지 않고 본사 이익의 일정비율을 배당금으로 받겠다는 선택을 할 수도 있습니다.

10.5. 쇼플뱅크[®]

쇼플뱅크는, 그동안 고객의 자산가만 제공받을 수 있었던 금융, 대출, 투자, 자산관리를 자산규모와 상관없이 누구나 받을 수 있도록 AI와 블록체인을 결합하여 설립한 새로운 네오뱅크입니다.

| 구분 | 주요 서비스 |
|-------|---|
| 계좌 개설 | 개인, 법인의 계좌제공(IBAN계좌-EUR, GBP, USD, CNY, SGD, KRW) |
| 지급 결제 | 간편결제 (커머스, 모빌리티, OTT, 전기/수도/통신료 등 각종 공과금) |
| | 간편이체 (C2C, C2B), 급여이체, 국가간 송금 |
| 카드 | 선불카드, 직불카드, 신용카드 |
| 대출 | Lending Tech, P2P대출, 개인별 ACS에 따른 대출 |
| 투자 | 주식, FX, 국공채, 가상자산, 부동산(유동화 자산 포함), 금, 원자재 |
| | 클라우드 펀딩 |
| | 스타트업 투자 (시드 투자 단계 ~ 시리즈A, B,C) |
| | 기업인수, 인프라 투자 |
| 자산관리 | 로보 어드바이저 : 데이터에 의한 개인별 절세 조언 |

| | |
|----|----------------------------------|
| | 디지털 자산 관리 : 디지털 자산의 보관, 관리, 대차거래 |
| 보험 | 보험계약, 보험료 납부, 보험금 청구 |

이를 위해 쇼플뱅크는, 아래의 각 서비스를 단일 국가가 아닌, 전세계에서 해당 서비스를 가장 잘 수행할 수 있는 국가에 설립하고 단일 네트워크로 연결하여 마치 하나의 금융회사처럼 매끄러운 금융서비스를 제공합니다.

예를 들면, 저신용자에게 소액대출을 해 주는 Lending Tech사업은 인도에서 시작할 수 있습니다. 인도는 은행권 신용기록이 없어 금융 서비스를 받지 못하는 약 10억명의 중산층이 존재하는데, 스마트폰 이용자수는 6억 6천만명(2023년 1Q 기준, 전세계 2위)에 달해 Lending Tech 사업을 펼칠 수 있는 적합한 시장환경을 가지고 있습니다. 이곳에서 당사의 빅데이터, AI, 플랫폼, 보안 기술을 결합한 S-ACSS*를 통해 50만원 미만, 상환기간 3개월 이내의 Micro Loan에 집중하여 연평균 20%씩 성장하고 있는 소액대출 시장에서 높은 성과를 낼 수 있습니다.

* S-ACSS(삭스) : Shinlee Alternative Credit Scoring System, 휴대폰 문자메시지 및 SNS 사용 데이터를 분석하여 개개인의 신용도를 평가하는 시스템.

이렇게 하이테크와 하이터치로 무장한 쇼플뱅크의 등장으로 이제 누구나 고품질의 생활 밀착형 금융서비스와 일대일 금융PB서비스를 제공받을 수 있게 될 것입니다.

쇼플뱅크는 각 국가의 법률에 따라, USD에 페깅한 쇼플달러(S-USDT), 유로화에 페깅한 쇼플유로(S-EURT), 중국 위안화에 페깅한 쇼플위안(S-CNHT), 실물 금에 페깅한 쇼플금(S-XAUT)등을 발행하는데, 특히 유럽 암호화폐 규제법(MiCA, Markets in Crypto Assets)를 철저히 준수합니다. MiCA는 '스테이블코인 대세론'에 힘을 실어주는 법률로 작용하고 있는데, 이는 미카에 스테이블코인에 대한 투자자 보호안이 구체적으로 명시됐기 때문입니다. 쇼플뱅크는 미카의 투자자 보호안을 따르며, 기존의 법정 화폐 또는 실물자산과 연동시켜 가격 안정성을 보장하는 가상자산을 발행할 계획입니다.

이러한 쇼플달러, 쇼플유로, 쇼플위안, 쇼플금 등은 신리그룹의 모든 온-오프 계열사에서 지급결제 수단으로 사용되며, 급여지급, 거래대금 지급, 확정수익률이나 배당을 받기 위한 스테이킹의 수단으로도 사용될 수 있습니다.

10.6. NFT구매

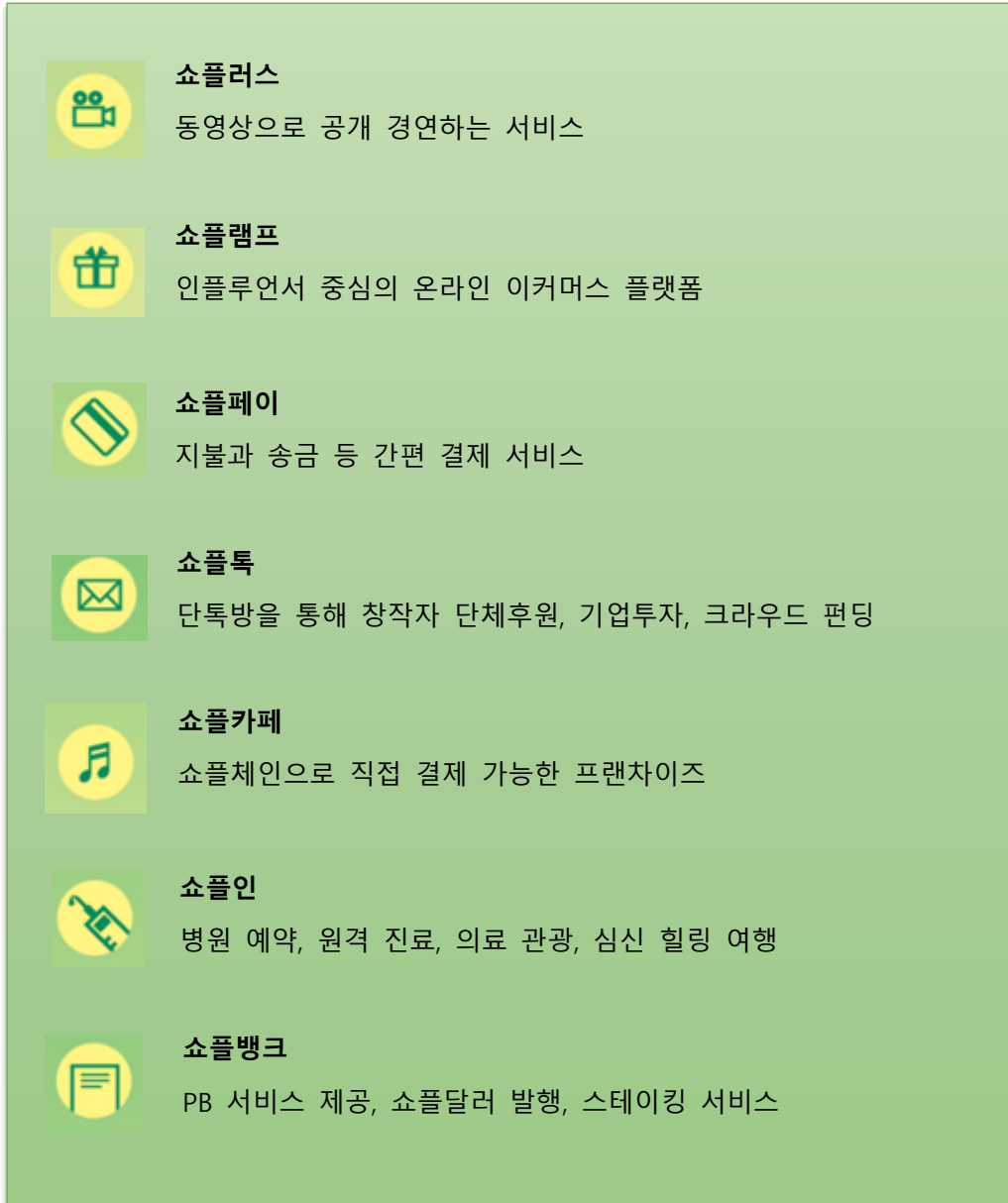
쇼플체인을 이용해서 신리엔터테인먼트 소속 및 협력 소속사들의 아티스트들 관련 NFT를 구매할 수 있습니다. 스타들의 공연 사진 및 앨범 자켓에 대한 NFT, 음반 및 작품 저작권 등 NFT로 발행된 작품들은 Star Market의 NFT 코너에서 지원되며, 쇼플체인을 통해 구매가 가능하고, 유저간 P2P 거래 및 트레이드도 가능합니다.








10.7. 쇼플체인의 환금성과 투자수단

쇼플체인은 신리그룹의 모든 온-오프 계열사에서 디지털 화폐로 사용될 수 있고, 쇼플뱅크에 스테이킹 한 후 쇼플달러를 대출받아 사용할 수도 있으며 쇼플러스의 스타캔디와 교환하여 사용할 수도 있습니다.

특히 쇼플체인은 다른 가상자산과 달리 총발행량 100억개를 공표하고 발행을 완료한 화폐로써, 향후 10년간 매년 8억개를 소각하여 10년 후 총20억개만 유통하는 화폐이기 때문에 쇼플체인의 가치는 매년 자동으로 상승합니다. 따라서 쇼플체인의 환금성과 가치상승을 잘 활용하면 안전하고 유망한 투자수단이 될 수 있습니다.

10.8. 쇼플체인의 생태계



-  **쇼플러스**
동영상으로 공개 경연하는 서비스
-  **쇼플램프**
인플루언서 중심의 온라인 이커머스 플랫폼
-  **쇼플페이**
지불과 송금 등 간편 결제 서비스
-  **쇼플톡**
단톡방을 통해 창작자 단체후원, 기업투자, 클라우드 펀딩
-  **쇼플카페**
쇼플체인으로 직접 결제 가능한 프랜차이즈
-  **쇼플인**
병원 예약, 원격 진료, 의료 관광, 심신 힐링 여행
-  **쇼플뱅크**
PB 서비스 제공, 쇼플달러 발행, 스테이킹 서비스

11. 쇼플체인 플랫폼(Main-net)

11.1. 메인넷 개요

쇼플체인의 블록체인 네트워크는 프라이빗 형태로 설계되었으며, 합의 알고리즘으로 POA(Proof- of Authority)를 사용합니다. POA는 사전에 승인 받은 권한을 이용하여 거래에 대한 유효성을 검사하는 합의 알고리즘입니다. POA 합의 알고리즘은 다른 Side Net 과 Main Net에서 사용하는 POW(Proof-of-Work), POS(Proof-of-Stake)에 비해 더 빠르게 합의를 이루어 낼 수 있어 트랜잭션 합의 시간을 줄일 수 있습니다.

| 구분 | 퍼블릭 블록체인 | 프라이빗 블록체인 |
|--------|-----------------------|--------------------------|
| 관리자 | 모든 사용자 | 조직에 소속된 참여자 |
| 거버넌스 | 결정된 규칙 변경 어려움 | 컨소시엄 참여자 합의를 통해 규칙 변경 가능 |
| 거래속도 | 느림 | 빠름 |
| 데이터 접근 | 모든 사용자 | 허가받은 사용자 |
| 활용사례 | 비트코인, 이더리움, 이오스, 클레이튼 | 하이퍼레저 패브릭, R3 CEV, 리플 |

이더리움의 처리 속도는 20TPS정도로 일반적인 데이터양을 처리하기에는 어려움을 겪을 수 있는 처리 양입니다. 이더리움에서 가장 대표적인 Dapp인 CryptoKitty가 배포되었을 때 CryptoKitty에서 발생하는 트랜잭션을 감당하지 못하고 이더리움 네트워크에 심각한 성능 저하를 일으켜 트랜잭션이 성공되지 못하고 대기되는 트랜잭션이 증가하였습니다.

이더리움은 낮은 TPS를 나타내기 때문에 이더리움의 트랜잭션의 TPS는 이더리움 네트워크가 혼잡해질 때 더욱 성능이 저하됩니다. 네트워크가 배포되는 트랜잭션은 트랜잭션의 내용이 복잡해질수록 더욱 네트워크에 부하를 주었습니다. 간단하게 트랜잭션을 발생시킬 수 있다면 TPS가 급격하게 떨어지는 것을 줄일 수 있습니다.

또한 연산을 수행하는 과정같이 스마트 콘트랙트의 함수 호출에서 내부 함수가 복잡해지면 오버헤드가 증가합니다. 오버헤드의 증가로 인해 이더리움 네트워크의 속도가 저하되어 이더리움 네트워크 사용이 불가능할 가능성이 있습니다.

암호화 같이 복잡한 계산은 블록체인 내부가 아닌 외부에서 진행 후 암호화된 데이터를 넣는 것으로 반영되며, 쇼플체인 네트워크는 탈중앙화 분산 방식의 블록체인 시스템을 단일 노드 수준의 빠른 속도와 높은 성능을 구현하는데 목표를 두고 제작된 프라이빗 네트워크

크 기반으로 제작되었습니다.

기존의 메이저 코인 블록체인 형태인 비트 코인과 이더리움과 같은 작업 증명 (Proof of Work/PoW) 방식을 사용하는 시스템들은 초당 약 10건의 트랜잭션(TPS)을 지원하고 있고, PBFT 기반 지분 증명 (Proof of Stake/PoS) 방식을 사용하는 텐더민트는 100~200개의 노드로 약 1,000 TPS를 지원한다고 알려져 있습니다.

11.2. POA Private Network의 장점

POA 프라이빗 네트워크의 장점은 크게 3가지로 설명됩니다.

첫 번째로 스마트 콘트랙트의 함수 호출의 매개변수의 데이터 구조 및 개수에 따른 배포시의 가스 비용의 최적값과 추정 값을 이용하여 가장 적은 가스 비용을 나타내는 스마트 콘트랙트 개발을 하여 최적화된 블록체인 서비스를 제공할 수 있습니다.

두 번째로, 테스트의 최적화입니다. 가스 비용 절감을 위한 테스트 환경은 Geth 1.8.15 와 Mist 0.11.1을 사용하여 진행합니다. MainNet에서 테스트를 진행하면 더욱 더 정확한 결과가 나올 수 있지만 실제 돈을 사용하여 배포해야 한다는 점을 고려하여 테스트넷인 showby를 사용하여 테스트를 진행합니다. Rinkeby는 합의 알고리즘으로 POA를 사용한다.

세 번째로 함수 실행 시 함수 내부 및 매개변수에 따른 자료의 구조 및 개수에 따른 가스 비용을 측정할 수 있습니다. 이를 측정함으로써 똑같은 데이터를 저장할 수 있다면 어떤 방식으로 저장하는 것이 가장 효율적인 스마트 콘트랙트 구성이 되는지에 대한 방안을 제공합니다.

11.3. 스마트 블록

쇼플체인은 서비스가 제대로 작동하는지 확인하기 위해 원래 리소스처럼 충분히 작동하는 차단된 리소스에 대한 로컬의 개인 정보 보호 대안을 지능적으로 로드 하는 메커니즘 (Mechanism)인 SmartBlock을 개발했습니다. SmartBlock은 추적 보호(Tracking Protections) 기능으로 오작동이나 빈페이지가 발생할 경우 사용자의 개인 정보를 침해하

지 않고 지능적으로 수정합니다.

또한 차단된 타사의 추적 스크립트의 로컬 대역을 제공하여 수정 작업을 진행합니다. 이러한 독립 실행형 스크립트는 웹 사이트가 제대로 작동하는지 확인할 수 있는 일본의 스크립트와 동일하게 동작 합니다.

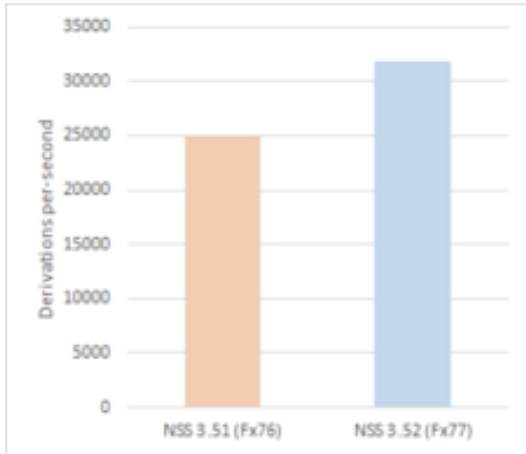
이런 기능을 사용하여 기존 스크립트에 의존하는 손상된 사이트를 그대로 로드 할 수 있습니다. SmartBlock의 세 번째 버전에서 널리 사용되는 Google Analytic 스크립트를 대체하기 위한 지원이 크게 향상되었으며 Optimizely, Criteo, Amazon TAM 및 다양한 Google 광고 스크립트와 같은 인기 서비스에 대한 지원이 추가되었습니다.

SmartBlock의 이러한 대체 기능은 판도 브라우저에 번들로 제공되며, 추적기의 타사 콘텐츠가 전혀 로드되지 않으므로 어떤 방식으로든 사용자를 추적할 수 없습니다.

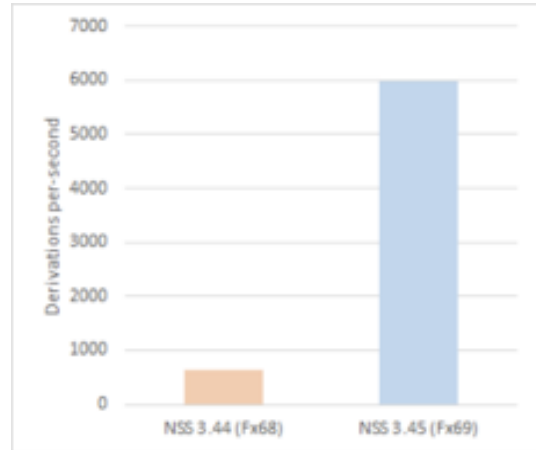
11.4. 핵심 코드

쇼플체인은 핵심 설정을 위해 최근 기존 Curve25519의 32bit 구현을 Fiat-Crypto 프로젝트의 구현으로 교체하였습니다. 이 구현의 임의 정밀도 산술 함수는 기능적으로 올바른 것으로 입증되었으며 기존 코드에 비해 10배 향상되었습니다.

쇼플체인은 64비트를 구현함에 있어 새로운 HACL* 코드로 업데이트 하여 이전 버전 대비 ~27% 속도향상을 이루었습니다. 판도 브라우저는 최근에 이 업데이트를 Window에도 제공하였습니다. 이와 같은 개선사항은 매우 중요 합니다. Telemetry는 Curve25519가 판도 브라우저의 ECDH(E) 키 설정에 가장 널리 사용되는 타원 곡선형태를 이루며 모바일 장치와 접목 시 처리량 증가 대비 에너지 소비가 감소하며 이는 모바일 장치에서 특히 중요한 요소로 작용됩니다.



<Fiat-Crypto가 포함된 32비트 Curve25519>



<64비트 curve25519(HACL 포함)>

Curve25519의 산술적 성질을 살펴보면 다음과 같습니다.

$$y^2 = x^3 + 48662x^2 + x$$

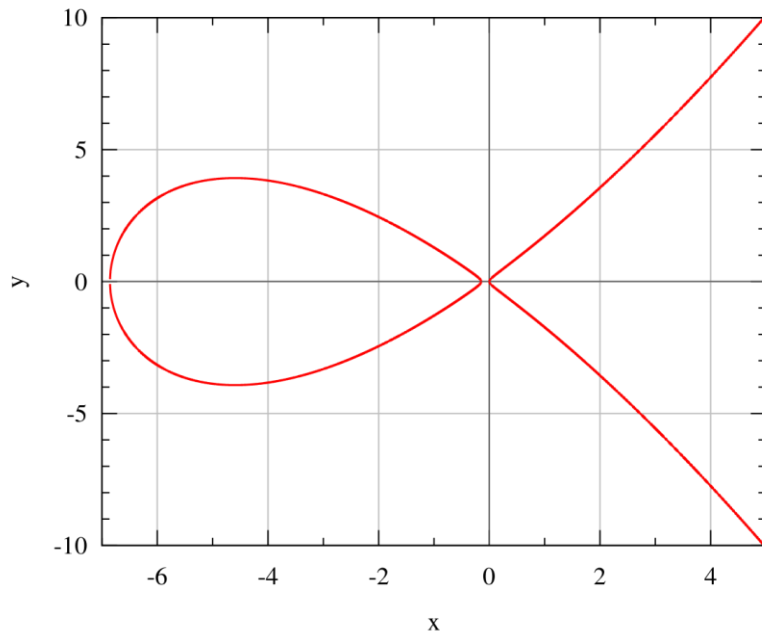
사용된 곡선은 소수 $2^{255} - 19$ 로 정의된 소수 영역 위의 몽고메리 곡선입니다. 그리고 기준점으로 $x=9$ 를 사용합니다. 이 기준점은 소수를 순서로 하는 순환 하위 그룹을 생성합니다. 이 하위 그룹은 아래 소수를 나타냅니다.

$$2^{252} + 27742317777372353535851937790883648493$$

이 하위 그룹의 Co-factor는 8이며 이는 하위그룹의 구성 요소의 수가 1/8임을 의미합니다. 몽고메리 곡선은(필드K) 다음의 방정식으로 정의됩니다.

$$M_{(A,B)} : B(y^2) = x^3 + [Ax]^2 + x^2$$

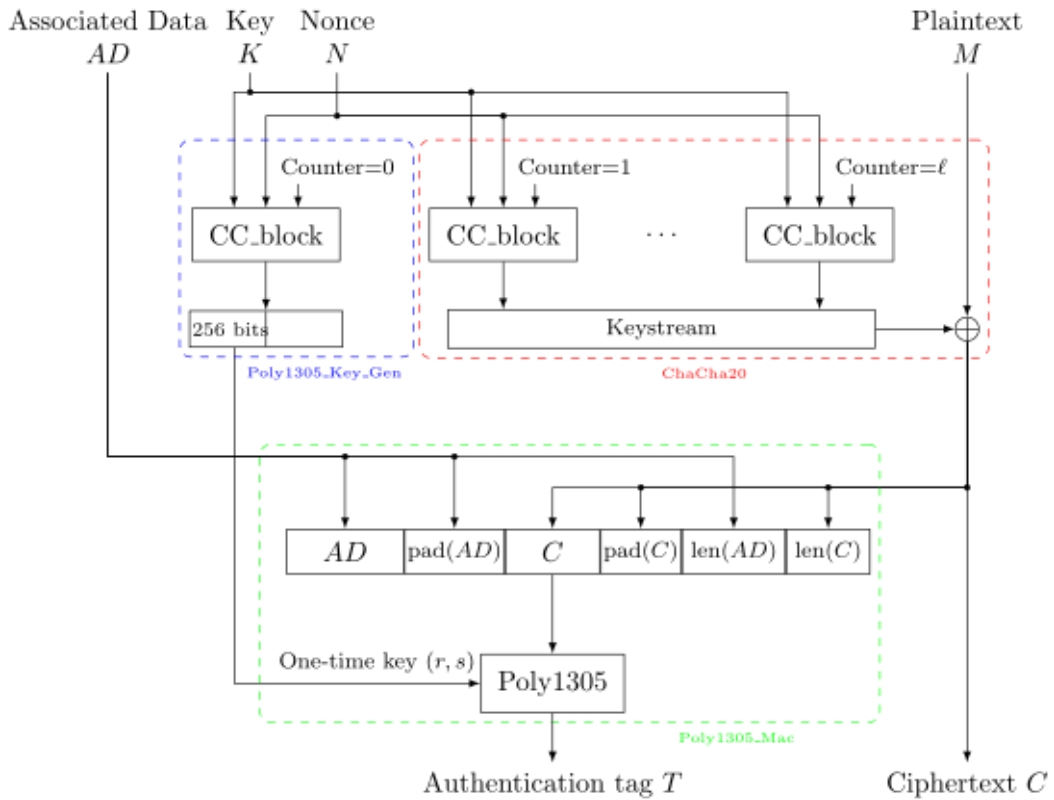
$$\text{특정 } A, B \in K \text{ 이고 동시에 } B(A^2 - 4) \neq 0$$



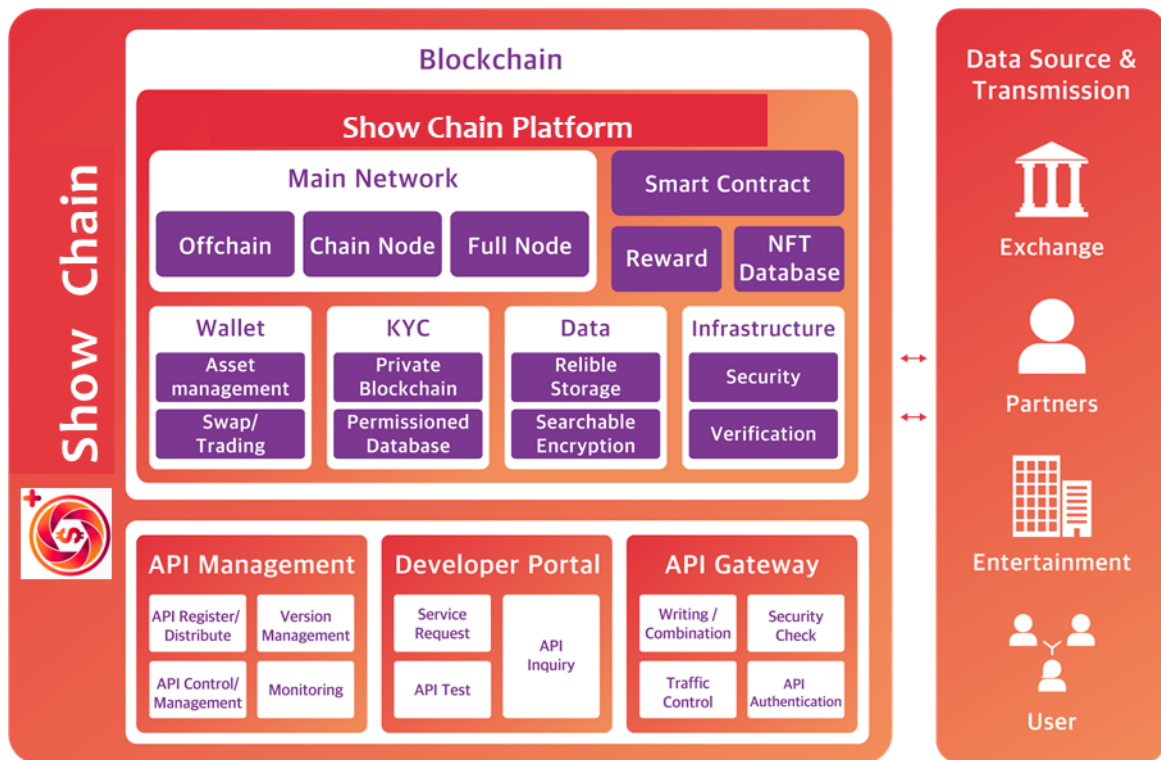
쇼플체인은 암호화 및 암호 해독을 위해서 ChaCha20-Poly1305의 성능을 개선했습니다. ChaCha20-Poly1305는 ChaCha20 스트림 암호와 Poly1305 메시지 인증 코드를 결합한 AEAD(Authenticated Encryption with Additional Data) 알고리즘입니다.

ChaCha20-Poly1305 알고리즘은 일반적으로 CPU에 하드웨어 가속 기능이 없는 시스템에서 널리 사용되는 AES-GCM 알고리즘보다 더 나은 성능을 제공합니다.

128비트 및 256비트 정수 산술(x86-64 CPU에 설정된 AVX2 명령어 사용)을 통한 벡터화를 활용하여 처리량이 두 배로 증가했습니다. 이러한 기능을 사용할 수 없는 경우 NSS는 AVX 또는 스칼라 구현으로 대체되며 둘 다 더욱 최적화됩니다.



11.5. Architecture



11.6. Coin Information

(1) 개요

| | | | |
|-------|--------------------------------|-----|-----|
| 코인 이름 | Show plus Chain | 심볼 | SHC |
| 기술 기반 | Matic ERC20토큰으로 발행 후 메인넷 전환 | 소수점 | 9 |
| 총 발행량 | 10,000,000,000 SHC | | |

(2) Distribution Information



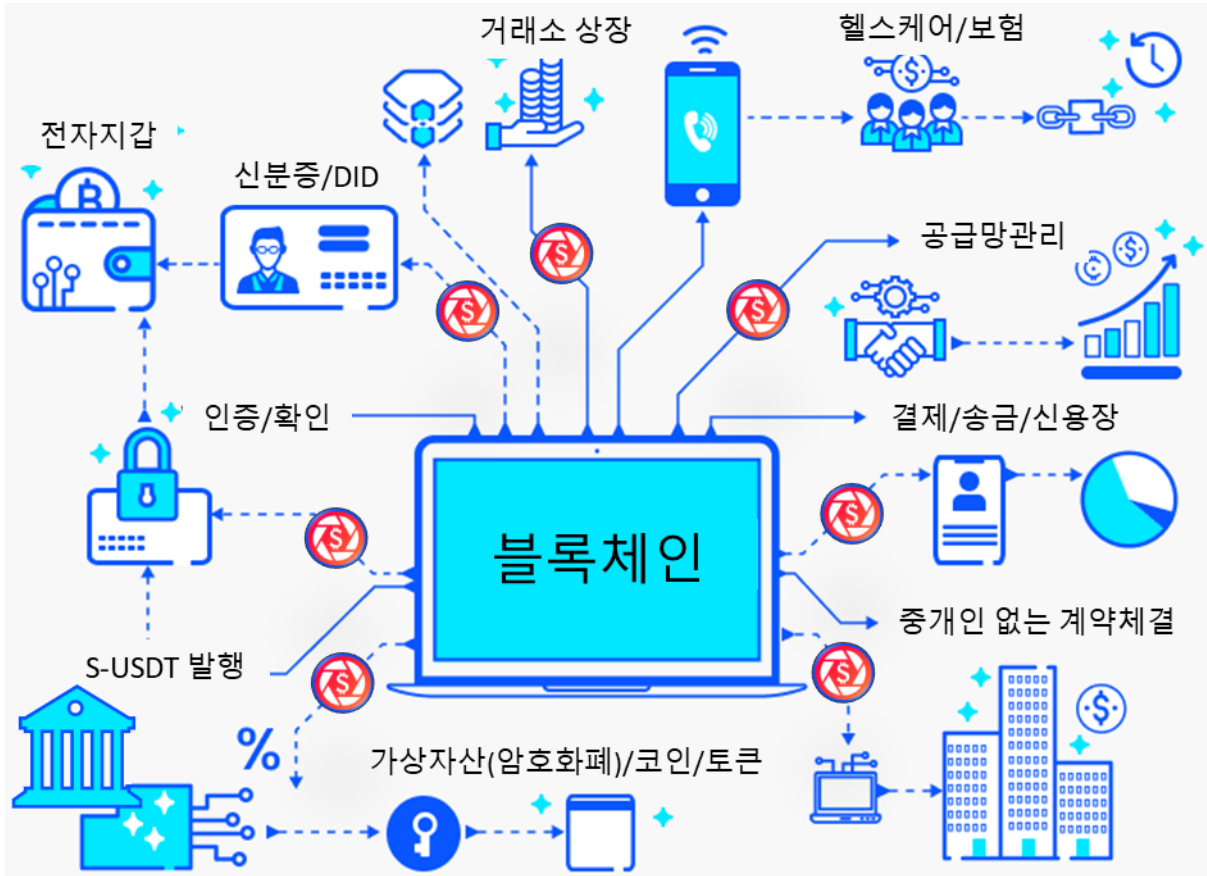
| | |
|-------------------|-------------------|
| Coin Sale (10%) | 1,000,000,000 SHC |
| Mining (20%) | 2,000,000,000 SHC |
| Development (15%) | 1,500,000,000 SHC |
| Marketing (15%) | 1,500,000,000 SHC |
| Foundation (20%) | 2,000,000,000 SHC |
| Economy (20%) | 2,000,000,000 SHC |

쇼플체인은 쇼플체인 생태계에서 활용될 수 있는 어플리케이션에 대한 투자 및 정보 활용 등에 대한 개발과 거래, 생태계 참여를 유도하기 위한 목적 그리고 정보의 투명한 기록과 관리를 위한 생태계 조성 등을 위해 배분됩니다. 또한 다른 사업체와의 제휴와 협력 등 쇼플체인 생태계의 확대를 위한 마케팅, 상장과 독자적인 블록 체인 네트워크 개발, 유지보수, 플랫폼 구축, 시장 상황 변동에 대한 대비책 마련 등에 활용될 예정입니다.

(3) Distribution Schedule

| 유통기간 | 배분 수량 | 비고 |
|-------------|--------------------|----------------|
| Sale Volume | 1,000,000,000 SHC | |
| 1 month | 600,000,000 SHC | |
| 2 month | 200,000,000 SHC | |
| 3 month | 200,000,000 SHC | 3개월째부터 12개월째까지 |
| ... | ... | 매달 세일물량의 10%씩 |
| 12 month | 200,000,000 SHC | Lock-up업 해제 |
| 13 month | 200,000,000 SHC | |
| ... | ... | |
| 48 month | 200,000,000 SHC | |
| Total | 10,000,000,000 SHC | |

11.7. 쇼플체인의 무한 확장성



블록체인의 상용화는 이제 막 시작되었으며 제품 및 서비스의 생산, 소비, 유통, 마케팅, 관리 등 전 분야에서 기존 산업의 모습을 바꿔 나갈 것입니다.

그리고, 정통 블록체인 기술 기반으로 탄생한 쇼플체인은 기존의 거의 모든 산업으로 무한 확장될 것입니다.

12. Key members

(1) Directors

| | | |
|--|---|--|
| <p>CEO</p> <p>Thiam Moustapha</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> • SupDeco Dakar (Business and Administration) • 세네갈 국가 장학생 • 한양대 경영대학원(MIS 전공) • 그룹 오라뱅크 매니저 • 다수의 블록체인 및 암호화폐 프로젝트 수행 • EMI, AML, CFT 분야의 풍부한 경험 |
| <p>COO</p> <p>Sebastian Suh</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> • 성균관대학교 경영대학원(MBA) • UAB Algopay (Lithuania) 대표이사 • APS S.A. (Luxembourg) 부사장 • RHB Bank Berhad (Malaysia) 기업투자금융 상무 • 한국스탠다드차타드은행 기업금융부 지점장 • HSBC 기업금융부 차장 |
| <p>CMO</p> <p>Kwang Hoon Lee</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> • 서울대학교 공과대학 • SBS 시사교양본부 PD/국장 (28년) • 시사교양 프로그램 기획, 제작 • 그것이 알고 싶다. 다큐멘터리 기획, 제작 • 휴스턴 국제 필름페스티벌 은상(2003) • 프로그램 제작 총괄 |
| <p>CTO</p> <p>Daniel Han</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> • 서울대학교 공과대학 • 美 카네기멜론 대학교 소프트웨어공학 • 美 SEI(소프트웨어공학연구소) SPL 수료 • 삼성전자 정보통신총괄 무선사업부 R&D • AI 금융 플랫폼 R&D(Cheetah platform, Eagle eye algorithms) • Ultra low latency HFT(High Frequency Trading) 시스템 개발 및 글로벌 운영 |

(2) 수석 개발자

- IT 리더들은 전원 인도 최고 학부 졸업 & IT Top Tier 대기업 개발팀 이력
- AI, 빅데이터, 블록체인, 스트리밍, 서버기술, 네트워크 아키텍처 등에서 확고한 기술 경쟁력 확보

| | | |
|--|---|--|
| <p>AI 개발 수석 엔지니어</p> <p>Kailas Dayanandan</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> • IIT(Indian Institute of Technology) 컴퓨터공학 PhD • 삼성전자 INDIA, 소프트웨어 R&D Lead • Oracle 수석 엔지니어 • AI 및 Machine learning 기술 경쟁력 • SNS 애플리케이션 및 프레임워크 개발 리드 • Performance optimization 전문가 • 모바일 기반 비즈니스 플랫폼 요소기술 개발 |
| <p>플랫폼 개발 수석 엔지니어</p> <p>Vidyesh Kumar</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> • IIT(Indian Institute of Technology) 컴퓨터공학 • 서울대학교 전기/컴퓨터공학부 • 인도 국가 장학생 / 삼성 글로벌 장학생 • Numiv Research Pvt. Ltd (Mumbai, India), Fintech AI Executive Director • AlphaGrep Securities (Mumbai, India), Fintech AI Tech Lead • 삼성전자 무선사업부 R&D • 글로벌 시장검증 머신러닝 알고리즘 다수 개발 • 소프트웨어 임베디드 시스템 개발 경력 20년+ |
| <p>모바일 개발 수석 엔지니어</p> <p>Sanjay Soni</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> • University of Mumbai 컴퓨터공학 • Talking Pixels (Mumbai, India), CEO • PS Worldwide, R&D Partner • Sony Studios, Development Director • Yellow Monkey Studios, Technology Director • Nazara Technologies, Head of Technology • Paradox Studios, Senior Developer • 20+ years in IT industry • Specialty in mobile games and apps |

13. 주요 일정 계획



14. 면책조항

본 문서는 정보 제공의 목적으로 제공되며 내용이 변경될 수 있습니다. 백서는 사업 계획과 비전에 대한 기술서이며, 사업 내용에 대해 보증하지 않습니다. 백서의 원본 언어는 한국어로 작성되었으며, 다른 언어로 된 백서의 경우 번역의 과정에서 오역이나 누락의 가능성이 있습니다. 백서의 한국어 버전이 번역된 버전들보다 가장 명확하며, 정확한 정보 전달을 위해서 한국어로 작성된 백서로 최종 확인을 권장합니다. 이 문서의 어떤 내용도 법률, 금융, 상업, 또는 세금에 대한 조언을 제정하지 않습니다. 쇼플러스 체인은 유가 증권이 아니며 금융 프로모션의 용도로 사용되지 않기 때문에 이 문서의 어떠한 내용도 투자 활동을 유도하거나 초청의 용도로 활용되지 않습니다.

이 문서는 쇼플러스 체인에 참여해야 하는지 또는 쇼플러스 체인을 구입해야 하는지 여부와 관련하여 의견을 제안하지 않으며 계약 또는 구매 결정에 있어 의존해서는 안됩니다. 구매에 앞서 참가자는 세금과 회계처리를 포함한 모든 전문적인 정보를 취해야 하며, 암호화폐의 변동성에 대한 위험을 대비할 수 있는지에 대한 능력을 파악해야 합니다. 내재된 위험을 인식하려면 현재 암호화폐 시장에 대한 포괄적인 이해가 필요로 합니다. 쇼플러스 체인은 사용성 또는 가격에 대해 명시적 또는 암묵적으로 표현이나 보증을 하지 않으며 쇼플러스 체인을 통해 어떠한 혜택도 받을 수 있다는 보증이나 조항이 없다는 것을 이해하고 동의합니다.

당사는 직접적, 간접적, 결과적 또는 기타 어떠한 손실이나 손해에 대해서도 책임을 지지 않으며, 본 문서에 포함된 모든 정보와 쇼플러스 체인에 대해 현재 또는 차후에 공지되는 내용은 발생 시점에 관계없이 어떠한 형태로의 이익 또는 수익의 보장으로 해석되지 않습니다. 쇼플러스 체인은 어떤 개인 또는 단체 (대리인, 유저, 직원, 보험업자, 변호사 등)가 발생하는 손해에 대한 책임을 지지 않습니다. 투자 수익을 기대하면서 투기 또는 투자 목적으로 쇼플러스 체인을 취득해서는 안됩니다.

쇼플러스 체인의 참가자는 해당 문서는 큰 가격 변동성, 암호화폐 시장이 가지는 특유의 위험성 등 암호화폐와 연관된 위험성을 인지하고 있으며, 자금적 손실이 발생할 수 있음을 인정하며, 현재 플랫폼은 개발 중이며 차후 문서의 내용이 현재 계획과 달라져 내용이 변경될 수 있음을 이해하고 인정합니다. 쇼플러스 체인의 진행에 따라 본 문서 및 백서의

내용이 변경 또는 갱신할 수 있으며 공개 판매일 이전에 최종 버전이 공지되기 전까지 수정 및 업데이트 버전을 게시할 수 있습니다.

또한 쇼플러스 체인의 운영 기간을 보증하지 않음을 인정하며, 플랫폼의 인지도 및 투자자 부족, 또는 플랫폼 개발을 위한 자금 부족 등과 같은 여러가지 사유로 중단될 수 있습니다. 본 문서의 내용이 참가자에 의해 임의적으로 해석되어서 안됨을 인정합니다. 쇼플러스 체인은 특정 국가나 관할권의 유가 증권 또는 기타 규제 제품을 구성하기 위한 것이 아니므로 이 문서는 안내서 또는 법률 문서를 구성하고 있지 않으며 국가 또는 관할권의 유가 증권 또는 규제 제품의 제공 또는 권유하지 않습니다. 이 문서는 모든 국가 또는 관할 구역의 규제 당국에서 검토되지 않았습니다.

또한 가상 화폐는 다양한 관할권의 규제 당국에 의해 감시되거나 감독될 수 있습니다. 쇼플러스 체인은 불확실한 시기에 하나 이상의 당국으로부터 질의, 고지, 경고, 요청 또는 행정 처분을 받거나 쇼플러스 체인과 관련한 조치를 중지 또는 중단하도록 명령 받을 수도 있습니다.

이는 쇼플러스 체인의 향후 개발에 심각한 장애 또는 결과적으로 종료될 수 있다는 불확실성을 지닙니다. 본 문서에 기술된 정보, 진술, 의견 또는 기타 사항의 정확성 또는 완전성에 대해 증명하거나 보증하지 않습니다. 어떠한 미래지향적 또는 개념적 표현의 구축 등에 대한 표현이나 보증을 제공하지 않습니다.

이에 이 문서의 어떤 내용도 미래에 대한 보장이나 신뢰의 방법으로 활용될 수 없으며, 관련 법률에 따라 허용되는 최대한도 내에서 본 백서에 대해 조치를 취하는 사람 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 손실 및 손해에 대한 모든 책임에 대해 면책됩니다. 참가자는 거래에 적용될 수 있는 모든 법률, 규칙 또는 규정을 준수할 책임을 인정하고 동의합니다.

쇼플러스 체인의 취득자는 쇼플러스 체인의 취득 시 발생하는 모든 세금 의무에 대하여 쇼플러스 체인이 직간접적으로 책임지지 않는 것을 인정하고 동의합니다. 또한 해당 법률, 규정 및 행정명령은 정부기관의 요청에 따라 쇼플러스 체인 참가자의 계정에 대한 정보를 공개하도록 요구할 수 있음 또한 동의하고 인정하게 됩니다. 본 문서에 포함된 요약 내용은 본 문서에 명시된 계약의 형식에 대한 기초적인 내용과 합의 조건을 참고하여 검토하시기 바랍니다.