



SSM

White Paper

1. 목차

- 1. 목차
- 2. 개요
- 3. 생태계
- 4. 엔진
- 5. 자동차 정비 서비스
- 6. 자동차 충전
- 7. 게임
- 8. NFT
- 9. 보상
- 10. 발행량
- 11. 로드맵
- 12. Team
- 13. 면책조항



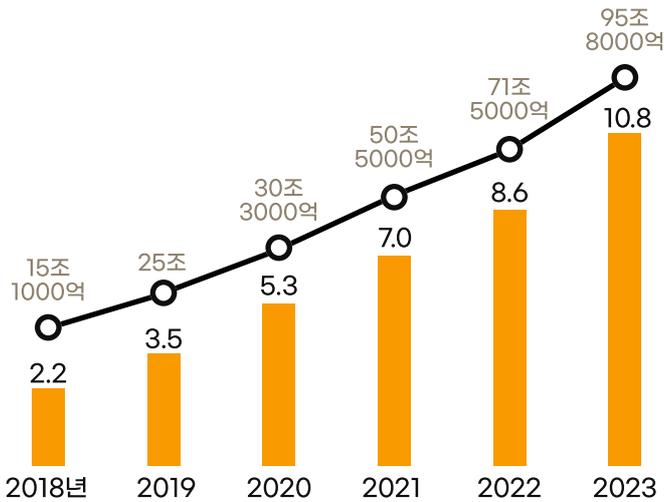
2.개요

전기차(Electric Vehicle)

내연기관 자동차와 비슷한 시기에 등장하였으나 상용화와 기술발전은 2000년대 중반에 이르러서야 본격적으로 시작되었다. 지구온난화 등을 비롯한 환경문제 해결을 위해 세계 각국은 전기차 보급 추진과 더불어 관련 정책을 확대하고 전기차의 지속적 보급을 위한 상품성을 개선 중에 있다. 그러나 전기차 충전으로 인한 전력소모는 매년 2~3 배씩 증가하고 있는 추세로 전력계통의 관점에서 적절한 수요와 공급을 위한 예측 및 대비의 필요성이 대두되고 있다. 전기차 1대 당 필요한 충전기의 수향은 0.55 대로 예측되고 있으나, 충전기를 설치하기 위한 과정에서 시의 상면 부지 제공자(소유자)와의 이해관계 충돌, 설치 장소의 한정된 전력 공급 등 다수의 조건 및 이해당사자 간의 의견불일치로 꾸준한 설치 및 확대에 많은 어려움이 따르고 있다. 이러한 부분이 내연기관 자동차에서 전기차로의 전환 및 전기차 신규 보급, 충전기 설치 과정에서 당면한 가장 현실적이고도 어려운 문제점이다.

전기차 보급률과 전기차 배터리 시장규모

● 전기차 배터리 시장전망 ■ 전기차 보급률



단위: 원%

자료: 미래에셋대우증권

골드만삭스가 전망한 미래의 자동차 시장 구도

자료 = 골드만삭스, KDB 산업기술리서치센터

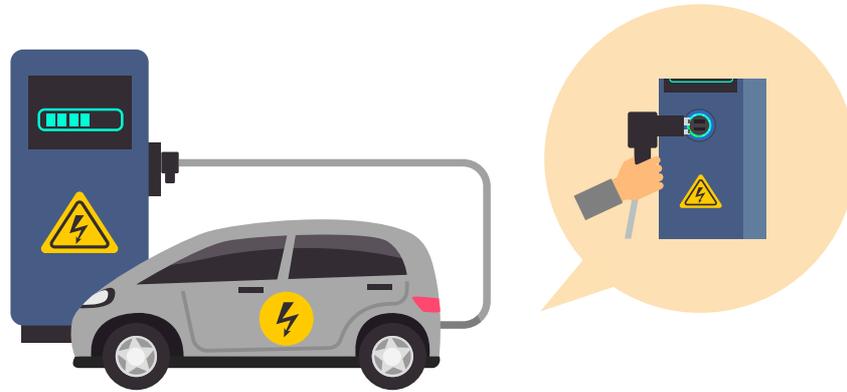
데이터	우버, 디디추싱, 구글
차대 관리	집카, 허츠, 에이비스
자동차 제조	포드, BMW, GM

웨이모, 애플

전기차 충전을 위한 형태는 그 용도에 따라 크게 개인용과 공용으로 나누어 지는데 개인용의 경우, 개인 주거지 또는 사유지 등에 설치되어 타 사용자의 접근성과 활용성이 낮습니다. 공용의 경우, 일반 다수 사용자를 위해 공용 주차장 또는 고속도로 휴게소 등에 설치되어 있어 다수의 사용자를 위한 용도로 관리/운영되고 있으나 전기차가 아닌 일반 차량의 주차 문제, 충전 완료된 차량의 지속 점유 등의 문제가 있을 수 있다.

이러한 현상은 비단 우리나라 뿐만 아니라 세계 각국의 전기차 사용자들 사이에서도 문제가 제기 되고 있으며, 국내에서도 이를 방지하기 위한 일반 차량의 전기차 충전 구역의 주체 제한 및 위반 시 과태료가 부과되는 법규가 신설되었다.

위 두 가지 형태 외에도 대규모 아파트 단지, 대형 호텔, 오피스 빌딩과 같이 개인 또는 법인 소유 혹은 공용으로 사용하는 공간의 경우에 개인 장소와 중간 형태로서, 개인 또는 소유자와 입주자, 이용객, 허용인 등 특정된 다수가 사용해야 하는 준 공용 형태의 기능과 일부 시간의 제약이 가능한 충전기가 설치되어야 한다. 이는 해당 형태의 충전기 설치를 필요로 하는 도심에 적합한 형태이며, 한정된 공간 개선과 다수의 충전기 사용자의 욕구를 충족시킬 수 있습니다. **전기차 사용자가 도심 거주자 중심에서 비도심 거주자로 확산되는 추세이므로 전기 차 사용자가 지속적으로 늘어남에 따라 공유형 충전기의 확대 요구는 자연스럽게 증가될 것으로 예상된다.**



현재 전기차 충전기의 사용은 충전기를 설치하고 운영하는 사업영위자에 따라 운영 및 관리 방식과 사용 플랫폼이 다르기 때문에 사용자들은 충전 서비스 제공 사업자(이하 '충전사업자')별로 각각의 회원 등록 및 서비스에 가입해야 하는 불편함이 있었습니다. 또한 충전 서비스 제공 사업자의 관점에서 각 충전기의 운영/관리를 위해 카드 결제 단말기, 통신 장치 등을 탑재하여 운영하는 것은 충전기의 설치, 운영, 관리 비용이 증가하는 원인이 된다. 그로 인해 투자 및 운영 비용이 증가하게 되어 전기차 충전 비용 인상으로 이어진다.

전기차 충전기를 개발하고 제조하는 제조자 역시 충전 서비스 제공사업자 별 운영체제가 다르기 때문에 이를 각 충전 서비스 제공사업자에 맞춰 개발 및 제조해야 하는 어려움이 있을 수 있다. 이러한 여러 비효율적인 사항을 해결하기 위해 충전기 개발 및 제조사와 충전 서비스 제공사업자 간 산업표준 규격인 OCPP(Open Charge Point Protocol)로 표준화가 이루어지고 있다. 하지만 충전기의 제어와 동작을 위한 일부 기능을 제외하고 충전 비용의 결제, 과금 부분은 국가별, 충전 서비스 제공사업자 별로 관련 규정이 상이하고 복잡하여 사용자가 쉽게 해결되지 못하고 있는 실정이며, 충전기 사용자에게 많은 불편과 번거로움이 따른다.

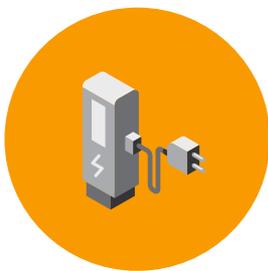
구체적으로 설명하자면, 전기차 충전 서비스를 제공하는 다수의 충전 사업자가 존재하고 사업자 간 상호 호환 사용(이하 '로밍 서비스')이 되지 않는 경우 전기차 사용자는 이용하고자 하는 각각의 충전사업자에 대해 서비스 가입을 해야 하고, 이용하려는 충전기의 기종에 따라 어느 충전사업자에 속한 것인지 개별 확인 후 비로소 사용을 할 수 있다는 번거로움과 복잡한 절차로 인하여 현실적으로 많은 불편함을 감수한 채 사용 중에 있다. 궁극적으로 전기차 보급 및 확대를 통한 친환경 자동차의 지속 가능한 산업 발전을 위해서는 전기차 사용자들의 편리 증진은 선택이 아닌 필수가 되어야 한다. 따라서 충전사업자 구별 없이 주로 사용하는 충전기(충전사업자)의 최초 서비스 가입을 통해 모든 사업자의 충전 서비스를 제공 받을 수 있어야 한다. 이는 **충전사업자 간 로밍 서비스를 기반으로 타 사업자의 충전 서비스를 제공 받을 수 있어야 함을 의미하고, 이를 위한 로밍 서비스 구축 플랫폼은 각 충전사업자들이 가능한 쉽고 빠르게 적용할 수 있도록 정보 전달의 간결함, 전달된 정보의 보호가 보장될 수 있는 전기차 충전 전문 플랫폼으로 국한되어야 한다.**

또한 전기차의 주행을 위해 내장된 배터리에 저장되는 전기에너지를 최초 전력의 생산 관점에서 볼 때, 원자력 또는 화석 연료로부터 발전하여 생산되는 전기에너지를 저장하여 주행하는 전기차는 과연 순수한 의미에서 탄소배출이 전무한 친환경차라고 볼 수 있는가에 대한 논쟁의 여지를 남아있다. 이 문제는 전기차가 순수한 친환경차로 자리매김 하는데 한계를 갖게 하는 요소임은 틀림없다. 이러한 한계를 극복하기 위해서는 전기에너지를 생산을 위한 태양광, 풍력, 지열 등의 발전을 통한 순수 친환경에너지의 생산 비중을 높여야 하나, 이는 전력 공급을 수요에 맞춰 인위적으로 조절하기가 어려운 태생적 한계를 갖고 있는데 전력수요를 넘어서는 전력여분의 전력을 저장함으로써 해결할 수 있다. 전기차는 이동 수단임과 동시에 내장 배터리를 활용하여 여분의 공급 전력을 저장할 수 있는 전력저장장치로 기능하기에 적합하기에 친환경 에너지 생산에서 전기차 산업 발전의 선순환 구조를 이룰 수 있다는 것이 큰 장점이다.



위에서 언급된 전기차 충전 인프라 조성 관련 문제점 해결과 친환경 전기차 생태계를 조속히 구성하기 위해 블록체인 기술 기반의 SSM 플랫폼은 네 가지 비전을 다음과 같이 제시한다.

VISION | 전기차 충전 플랫폼으로서



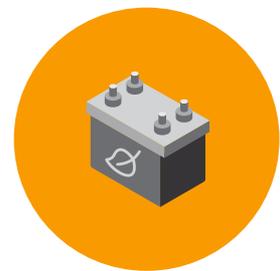
충전기 부족 해결



충전기 점유 해결



충전기 플랫폼 로밍



신재생 에너지 사용 촉진

첫번째, 충전기 부족 문제를 해결하기 위해 기존에 설치된 개인용 충전기에 SSM 플랫폼을 적용하여 공유형으로 전환하는 방법과 개인용 충전기와 유사한 형태로 개발한 저가용 공유형 충전기를 통해 개개인이 쉽게 설치/운영하여 충전사업자가 될 수 있게 하는 것이다. 이는 전기차 생태계의 플레이어 간 자발적 공유 결제를 가능하도록 한다.

두번째, 충전기에 대한 과도한 점유와 독점적 사용을 방지하기 위해 토큰 이코노미에 근거한 금전적(포인트/가상자산) 보상 또는 패널티를 부여해 사용자의 긍정적 행동 변화를 적극적으로 유도하여 자발적 전기차 인프라 조성이 가능하도록 한다.

세번째, 서로 다른 충전 사업자들이 운영/관리 중인 각 충전기는 상호 유기적으로 연동되어 각 충전사업자 구분 없이 균등한 서비스를 제공하는 '로밍서비스'를 통해 사용자의 접근성을 높이고 충전사업자 간 연동에 대한 기술 문제를 해결할 수 있다.

네번째, 효율적인 에너지 사용을 위한 클린에너지 사용에 적극 동참할 수 있도록 일상에서 전력 공급이 부족한 시간대에 미리 충전되어 있는 전기차의 배터리를 에너지 저장 장치로 활용하여 저장된 전력을 전기차 충전기의 양방향(충전/방전) 기능을 통해 그리드로 역전송 할 수 있게 하여 피크 시간대 부하 감축에 일조한 경우 인센티브를 제공한다.

결론적으로, 전기차를 충전하기 위한 개인용 충전 도구(가정용 충전기, 과금형 콘센트 등)의 공유를 통해 기 구축된 인프라의 활용성을 높이는 것이 SSM 프로젝트의 핵심이다. 이를 통해 공용 충전기 사용 방법의 잘못된 인지도로부터 야기된 무단 또는 장기 점유 현상의 해결책으로 사용 인증 제도, 점유 패널티 등을 제시함으로써 공용 충전 인프라 사용의 오남용을 방지하며 사용자 편의 증진과 도모를 목적으로 한다. 또한 양방향 충전기 활용을 통해 클린 에너지 사용에 자발적인 참여를 유도함으로써 전력 최대 부하 발생 시간대 사용을 억제하여 전력 소모를 막고 친환경 이동 수단 가치를 증대시키며 탄소 발생을 줄여 환경 개선에 직접적으로 기여한다.



3.생태계

SSM 생태계



충전 시장

개인 혹은 단체 누구나 소유하고 있는 충전기를 공유하고 수익을 창출 할 수 있는 오픈마켓



충전 장소

기존 고정형 및 거치형 뿐만 아니라 백 콘센트 형 또한 EVZ충전 인프라 서비스를 제공 할 수 있으며 간단한 작업으로 네트워크화 가능

정비

안전한 주행을 위한 꾸준한 정비를 빅데이터를 통해서 간단하고 쉽게

게임

개인 혹은 단체 누구나 가지고 싶었던 차량으로 튜닝하고 가상 현실에서 달려 볼 수 있도록 준비된 P2P방식

정비

소유하고 싶던 전기차의 외형을 그 누구와 나누지 않고 가질 수 있도록 NFT마켓 플레이스 참여 가능

B2B 시장성 사업 모델을 수용하면서 C2C에 집중하여 사용자 개별의 적극적인 참여를 독려하여 오픈 마켓 플레이스를 제공하는 이익 창출 구조를 가지고, 환경 고도화에 축약&집중된 서비스를 비롯하여 정비, 게임, NFT까지 다양한 생활 밀착형 서비스 산업을 개척해나가고 있습니다.



4. 엔진

생태계 플레이어

SSM 코인은 전력의 거래 및 전기차의 충/방전을 위해 SSM 플랫폼 내에서 유통되는 화폐이다. SSM 플랫폼 내에는 전기차 사용 및 잉여 전력을 판매하기 위해 충전 인프라를 사용하는 충전자와 방전자가 존재한다. 또한 전기차를 판매하는 전기차 회사 및 로컬 플레이어, 충/방전 인프라와 서비스를 제공하는 SSM 충/방전소가 있다. 그 외에 전력을 개인 단위로 판매하는 발전사업자(VPP) 등 다양한 구성원이 존재한다.

SSM 팀

SSM 팀은 백서에 기술된 예산 집행안을 토대로 SSM 인프라 구축에 힘쓰고 SSM 코인과 SSM 포인트 운영 및 확장을 관할하는 주체이다. 또한 SSM 플랫폼의 운영에 힘쓰며 'SSM 코인'을 통해 SSM 플랫폼에 등록된 충전기의 사용과 관련하여 투명한 관리 및 가격 책정(교환가격)을 가능하게 한다.

충전기 소유자

SSM 플랫폼 내에서 전기차 충전기는 개인이 보유하고 있는 개인용 충전기가 공유형으로 전환되는 형식을 통해 점차 보급될 예정이다. 따라서 충전기 소유자라면 누구나 SSM Application 을 설치하여 충전 사업을 통해 수익을 얻을 수 있으며 충전기 부족 문제를 해결할 수 있다. SSM 플랫폼 내에 충전기 사업자가 된 개인은 자신이 소유한 충전기의 개방시간,이용가격 및 코인 타임(코인으로만 결제 받는 시간)을 설정하여 운영한다. 개인 사업자 별로 분산된 시간대에 플랫폼을 개방하는 운영 방식은 충전기 및 전력분산 효과에 직접적 영향을 미칠 것이다. 플랫폼 참여자들이 보유하고 있는 SSM 코인은 거래소를 통해 언제든지 현금화 할 수 있으나 SSM 코인의 가치가 올라갈 것으로 판단하여 계속 보유할 수 있다.

충전기 소유자의 사업자 유입 방안

SSM 플랫폼이 확장되기 위해서는 현재보다 더 많은 충전기의 확보가 필요하다. 충전기의 확충은 매출의 확대에 이어질 가능성이 높지만 충전기를 확충하기 위한 설치 투자를 확대하는 것은 사업 초기에 투자 부담이 커지고 충전기를 설치할 부지 확보 이슈에 연관될 가능성이 크다 이러한 문제로 유럽과 미국에서는 충전기를 보유한 소유자(CPO : Charging Point Operator)를 플랫폼으로 연동시켜 전기차 사용자에게 정보를 주고, 사용량에 대한 과금을 사업자와는 구분된 개념이 존재한다. SSM 프로젝트는 충전기 소유자를 확대하면서 초기 투자비용 증대의 이슈를 최소화하는 프랜차이즈 개념의 렌탈 상품과 적극적인 충전기 공유를 위한 멤버십 제도를 도입한다.

충전기 렌탈을 통한 CPO(충전기 소유자) 유입 확대

SSM 가 유입시키고자 하는 CPO 는 유형에 따라 몇가지 형태로 구분된다. 1) 전기차 사용자로서 개인용 충전기의 공유화를 통해 사업자에 진입하고자 하는 유형, 2) 상업시설을 운영하면서 추가 고객 군의 확보 및 추가 매출효과를 기대하는 유형 등이 존재한다. SSM 는 다양한 CPO 니즈에 선제적으로 대응하기 위해 아래와 같은 정책을 기반으로 렌탈 상품을 도입할 예정이다.

게임 참여를 통한 소비자의 유입 기대

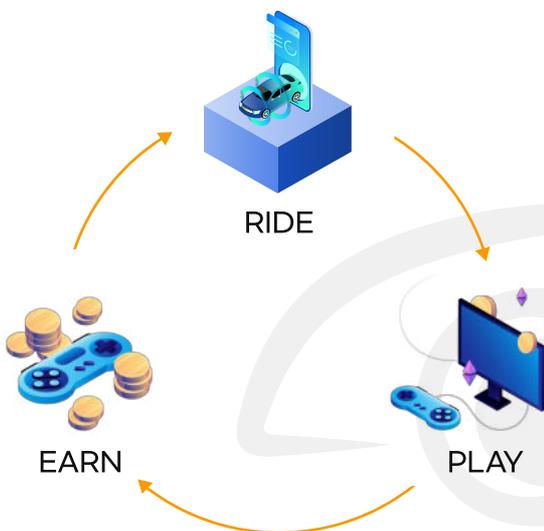
게임 산업의 표준 관행은 게임 내 구매 - 디지털 아이템 형태의 개인 업그레이드 또는 개별화 오퍼링이다. 플레이어가 더 많이 참여할수록 이러한 구매는 추가 수익을 창출합니다. 또한, 이러한 구매를 위한 고유한 게임 내 통화는 종종 향상된 기능을 통해 가치를 더하고, 보편적으로 전 세계적으로 인정되는 게임 내 결제 표준을 가능하게 하며, 플레이어가 특정 크레딧을 미리 구매할 경우 특별 할인을 가능하게 한다.



NFT 소유를 통한 풍부한 경험으로 구독자 유입

경험 내 소유권에 혁명을 일으키는 것 외에도, NFT는 SSM이 모든 경험을 위한 단일 디지털 아이덴티티를 만드는 것을 도울 것이다. 이것은 사용자들이 경험에 걸쳐 자신의 피부, 경험 수준 및 기타 게임 내 아이템을 이동할 수 있게 함으로써 보다 통합된 SSM 승객 경험을 만들 수 있음을 의미한다. 결과적으로, (대화형) SSM 콘텐츠 라이브러리 (게임, 경험)에 대한 액세스 외에도, 구독자는 추가 기능에 대한 액세스를 받을 수 있다.

정비와 라이딩을 통한 참여 유도



드라이빙 체인지 SSM는 SSM 경험에 대한 사용자의 참여를 유도하는 '라이드 & 플레이 & 어닝' 사이클을 구축할 계획이다. 지속 가능한 교통수단으로의 전환을 촉진하기 위해, 전기 자동차를 타거나 승차 공유 서비스를 사용하는 것은 사용자들에게 추가적인 혜택을 줄 수 있다.

5.자동차 정비 서비스

SSM 차량을 이용하고 있는 고객의 운전 습관을 블록체인화 하여 정비 및 부품 교환 주기를 생태계 내에서 고객의 데이터를 기반으로 암호화하여 전송하며, 차량 주행 시, 보다 쉽고 빠르게 위치기반 서비스를 제공하여 고객의 가장 가까운 정비소의 위치를 알려주는 서비스를 제공합니다. 또한, SSM과 파트너 계약된 정비소 방문 시 할인과 SSM포인트, SSM토큰으로 결제할 수 있는 서비스를 제공합니다.

분기 또는 연도에 따라 무료로 배터리를 정비할 수 있는 서비스가 있으며, SSM 토큰으로 매월 결제를 통 1:1 개인 정비사를 소개 받을 수 있습니다.

자동차와 핸드폰을 연결하여 차량의 상태를 수시로 확인할 수 있으며, 차량에 이상이 생겼을 시, 긴급 연락으로 사용자와 정비사에게 메시지가 제공되며, 일정에 맞춰 정비 서비스를 진행하고 있습니다.

정비소에서 차량의 부품 및 정비를 받아 결제를 하게 되면 SSM 포인트가 제공되는데요. 이 포인트는 차량의 부품, 정비, 타이어 등에 개인의 SSM 토큰으로 지출하는 것이 아닌 SSM 포인트로도 결제가 가능합니다.



6. 충전

SSM 생태계에 진입한 유저들은 SSM 전기차 충전 플랫폼에서 제공하는 전국의 전기차 충전 장소를 실시간으로 제공해 주며, 기다리는 시간을 줄일 수 있고 충전과 주차를 할 수 있도록 서비스를 제공합니다.

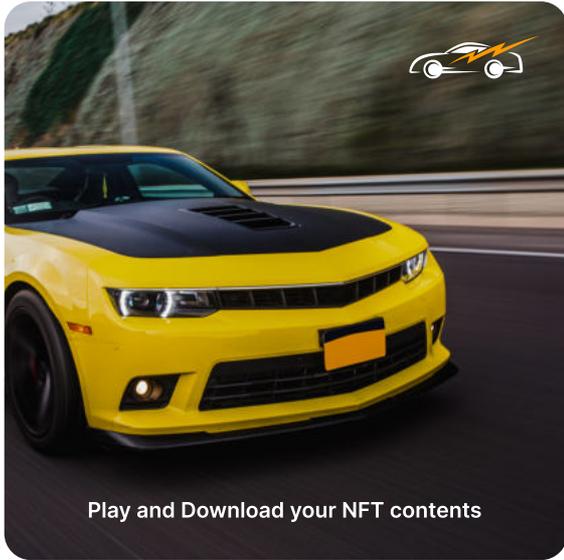


앞으로 전기차 충전 업체와 제휴를 통해 SSM 생태계를 통해 인센티브로 지급받거나, 투자한 SSM 코인 또는 SSM 토큰 및 포인트로 전기차의 충전을 할 수 있도록 서비스를 제공하고자 합니다.



SSM 플랫폼 내에는 전기차 사용 및 잉여 전력을 판매하기 위한 충전 인프라를 사용하는 충전자와 방전자가 존재합니다. 이것을 전기차의 사용자들끼리 서로 구매 및 판매를 할 수 있습니다.

7.게임



레이싱 모드

게임 속에서 선택한 자동차로 레이싱을 통해 순위마다 SSM 토큰을 보상으로 얻을 수 있습니다.

아이템 모드

레이싱 도 중 발견되는 아이템을 습득, 사용하여 상대방을 방해하는 용도로 쓰일 수 있습니다.

아이템	기능
트랩	설치 후 상대방이 밟았을 때, 잠시 동안 움직일 수 없음
로켓	근처의 유저에게 맞추어 스테미나 일부 획득
자석	근처의 유저에게 사용하여 다른 유저의 속도만큼 나의 속도로 인정
드론	근처의 유저에게 날아가 상대의 리워드만큼 내가 리워드를 추가로 획득
버프	근처의 유저를 순간적으로 리워드 속도를 올려줌
힐링	근처에 있는 유저의 스테미나를 일부 채워줌
실드	상대의 아이템을 방어
포션	부족한 스테미나를 채움
부스트	순간적으로 피버타임으로 만들어줌
랜덤아이템	모든 종류의 아이템들이 랜덤으로 등장

상점

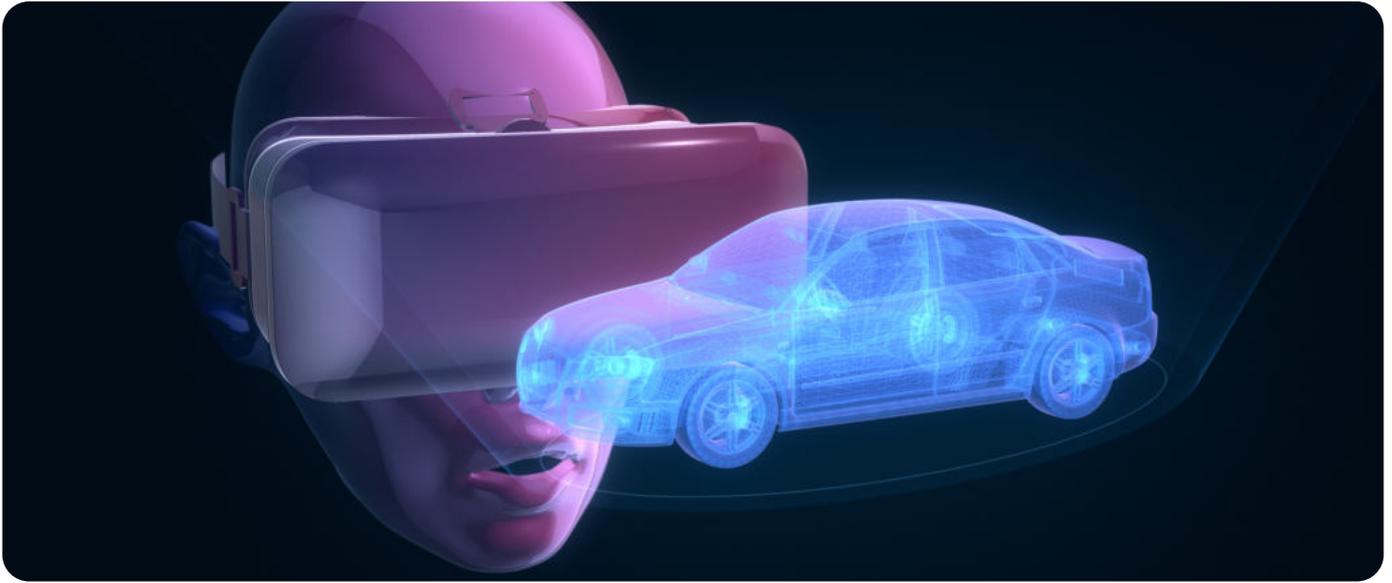
SSM 토큰으로 상점에서 자동차의 파트를 구매하여 자신의 자동차를 튜닝할 수 있으며, 도색, 랩핑, 데칼을 통해 자동차를 꾸밀 수 있습니다.

아이템 획득

SSM 레이싱 게임은 레이싱 뿐만이 아닌 일반적인 도로를 달리며 퀘스트를 진행할 수도 있으며, 퀘스트를 완료하면 보상으로 아이템을 받을 수 있습니다.



8.NFT



비즈니스 모델 SSM 구독으로 발생하는 월간 수익은 가치 창출 당사자들 사이에서 공정하게 분배될 것이다. 생태계에 활력을 불어넣는 것이 콘텐츠 창작자들의 작품인 만큼 가장 큰 몫을 할애할 예정이다. 자동차 제조업체는 연료 SSM 애플리케이션에 실시간 차량 데이터를 제공하거나 TaaS 제공업체가 예약 애플리케이션을 통해 업셀링할 경우 보상을 받게 됩니다. 나머지 금액은 SSM 및 추가 에코시스템 파트너(예: XR 장치 스토어)로 흘러갈 것이다. SSM의 수익 점유율 모델이 기존의 다른 미디어 플랫폼과 차별화되는 것은 기여자에 대한 사용 시간 기반 보상 모델이다.



불변의 투명한 데이터 스토리지와 함께 블록체인 기술의 활용은 공정하고 창조자 중심적인 접근 방식의 아이디어를 크게 강조한다. 또한 SSM의 인-익스피리언스 비즈니스의 토큰화는 생태계의 모든 참여자들에게 추가적인 수익원을 제공하고 가속화한다. 예를 들어, NFT 거래는 5%의 거래 수수료를 유발할 수 있다. 수수료는 NFT의 초기 개발자인 SSM, XR 앱 스토어, NFT를 획득한 자동차 제조업체(해당하는 경우) 간에 분할될 것이다. NFT 직접 판매 수익금은 SSM에 대해 15%의 거래 수수료를 부과할 수 있으며, 나머지 수익금은 콘텐츠 제작자에게 직접 돌아갈 수 있다.

8.NFT

또한 SSM는 RIDE 또는 NFT(마켓플레이스, 로열티 포인트, 토큰이 있는 이벤트 액세스 등)를 사용하는 다른 에코시스템 dApp의 개발을 장려하여 에코시스템의 범위를 늘리고 개발자가 부가가치 서비스를 제안할 수 있도록 할 것이다. SSM는 현재 독립적인 제3자에 의해 수집되고 집계되지 않는 불변의 데이터를 수집하고 저장한다. 이 데이터에 대한 액세스는 자동차 제조업체(예: 자사의 차량과 관련된 SSM 데이터에 자유롭게 액세스)와 다른 제3자(예: 수집된 모든 차량 데이터에 가입하기 위해 집계 데이터에 액세스)에게 유용하다. 이 데이터는 SSM 생태계에 의해 생성되므로 토큰은 액세스를 허용하고 생성된 가치가 참여자들에 의해 캡처되도록 보장합니다. SSM는 이해 관계자들이 토큰을 통해 이러한 익명화된 데이터 세트에 액세스할 수 있도록 하려고 하며, 이 모든 것은 최고 수준의 유럽 일반 데이터 보호 규정 (GDPR) 표준을 준수한다.



9.보상

SSM Token Architecture

SSM Token Economy

SSM 플랫폼 내에서 작동할 결제 시스템 및 인센티브 시스템은 'SSM 포인트(이하 SMP)', 'SSM 코인(이하 SSM)' 두 가지로 구성된다. 'SMP'는 현금 등으로 구매가 가능하며 SSM 플랫폼 내부에서만 사용 가능한 포인트이다. 'SSM'는 SSM 플랫폼 및 가상자산 거래소에서 매매가 가능하며 SSM 플랫폼 생태계 내에서 전기차 충전에 관한 인센티브 시스템을 통해 수요를 불러 일으키는 중추적 역할의 가상자산이다.

SSM 포인트 (SMP)

SSM 플랫폼 내에서 사용될 현금 등가의 포인트이다. 1 SMP 는 \$0.1 의 고정 가치를 갖는다.

실제 Fiat Currency (ex : KRW)를 이용해 SMP 로 환전이 가능하다. SSM 플랫폼 내에서 전기차 충전기 사용 비용 결제를 위해 고정된 가치를 갖는 결제 수단이며 가상자산 거래소에서 거래가 불가능하다

SSM 코인 (SSM)

SSM 플랫폼에서 결제(포인트 사용)에 대한 리워드와 충전 결제 용도의 역할을 하는 가상자산이다.

SSM 플랫폼뿐만 아니라 가상자산 거래소에서 거래가 가능하다. 'SMP'로 충전기 사용 비용을 지불할 때 포인트 지불 금액에 대한 일정 비율을 'SSM'를 리워드로 지급 받는다. 개인용 충전기를 공유한 경우, 해당 소유주는 충전 사업자로서 충전기 사용 비용에 대한 수입 중 일정 수수료를 제외하고 'SSM'를 리워드로 받게 된다. SSM 는 클레이튼 기반의 토큰으로 한정된 수량으로 발행되며 1)비한정적으로 생산되는 포인트 'SMP'의 사용에 대한 리워드로 보상 받거나, 2) 가상자산 거래소에서 매매를 통한 획득이 가능하다.

'SMP'가 아닌 'SSM'를 통해 충전기 사용 비용을 결제 했을 때 제공받는 인센티브를 확장시켜 'SSM'에 대한 수요를 지속적으로 창출한다. 이를 통해 SSM 가 단순히 리워드로 사용된 것이 아닌 가치 성장이 가능한 자산임을 인식시키고 SSM 에 대한 수요 창출 및 장기 보관의 요인을 제공한다. 'SSM'는 다음과 같이 사용되며 수요를 창출 한다.

'Local host'의 'SSM' 구입 및 보유

꾸준히 성장하는 전기차 시장에 전기차 충전 인프라 역시 더욱 확장될 것으로 예측된다.

SSM 프로젝트는 토큰 세일을 통해 모금한 금액 중 인프라에 책정된 Fund 에서 초반 전기차 충전 사업자(Local Host)에게 충전 인프라(충전기)를 무료로 제공하며 추가로 'SSM' 리워드를 통해 전기차 충전 인프라를 급속히 확장 시킬 것이다. 확장이 어느 정도 진행되어 전기차 충전에 대한 수요가 늘어나면 추가적인 인프라 구축을 원하는 Local Host 는 일정량의 'SSM'를 구입하여야 한다. 구입한 'SSM'는 SSM 플랫폼 내 개인 지갑에 보관하여 잔고를 증명하여야 한다. 즉, 각각의 충전기(소)들은 사업을 영위하기 위해 일정량의 'SSM'를 보유하고 있어야 한다. 충전 사업자는 잔고가 증명된 지갑을 바탕으로 충전 서비스 제공에 대한 대가를 'SSM' 혹은 현금으로 받게 된다.

SSM Token Architecture

참여자 Reward

'Local Host' 뿐만 아니라 개인용 충전기에 SSM 플랫폼 모듈을 장착하여 해당 플랫폼에 귀속시킨 소유자에게 SSM 플랫폼에서 발생한 수익의 대가로 'SSM'를 획득하게 된다. 사용자는 'SMP'로 충전기 사용 비용을 지불할 경우, 1%에 해당하는 금액만큼 'SSM'를 보상 받으며 대체에너지, 신재생에너지 혹은 기저 부하로 생산된 전력(여분의 전력)을 제공하는 시간에 충전을 할 경우 **충전 금액의 2%에 해당하는 'SSM'를 보상 받는다.** 전력 공급과 수요에 따른 충전 시간 별 가중치를 두어 점진적으로 더 많은 리워드가 참여들에게 돌아갈 수 있도록 할 것이다.

충전 우선권 부여

전기차 충전에 대한 수요가 높은 지역일수록 충전 인프라가 잘 구축되어 있지만 아직 한계가 있으며, 밀집 지역에서 전기차 충전에 대한 수요가 급격히 증가하는 경우 충전 우선권에 대한 이슈가 발생한다. 이때 'SMP'가 아닌 'SSM'를 통해 **충전 비용을 결제하면 충전에 대한 우선권을 부여한다.**

게임 내 NFT 마켓플레이스 이용 가능

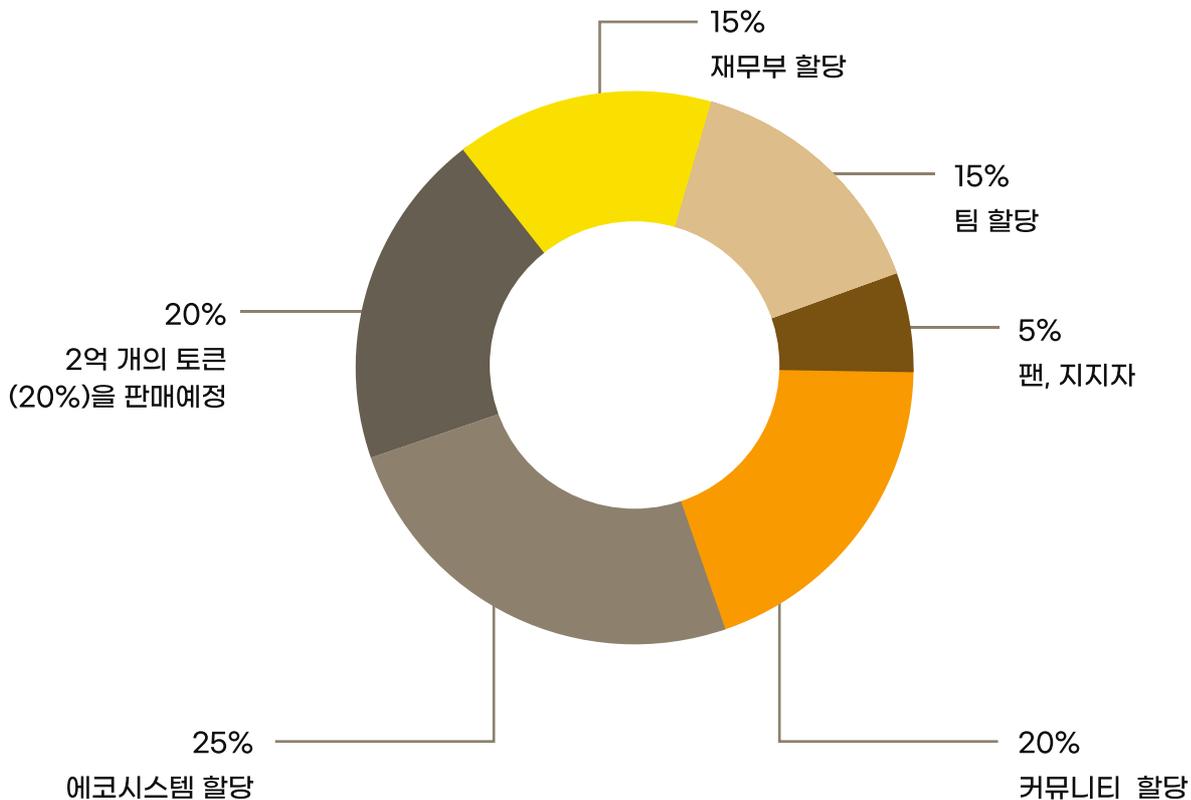
희귀 전기차 및 브랜드 인테리어부터 다양한 세계에서 사용할 수 있는 전기차 튜닝 및 게임 아이템까지 모든 것을 검색 및 거래할 수 있습니다. SSM을 이용하여 게임 아이템과 수집품을 쉽게 나열하고 구입할 수 있습니다. 결제에 사용되는 'SMP'와 'SSM'는 현지 통화와 페어링된다. SMP 는 가격이 고정되고 충전에 사용되는 'SSM'의 수량은 'SSM'의 시장 가격에 따라 변동되며 전 세계 가상자산 거래소의 평균 가격에 대한 API 를 통해 산정된다



10.발행량

Token Sale

Token distribution
(based on maximum supply)



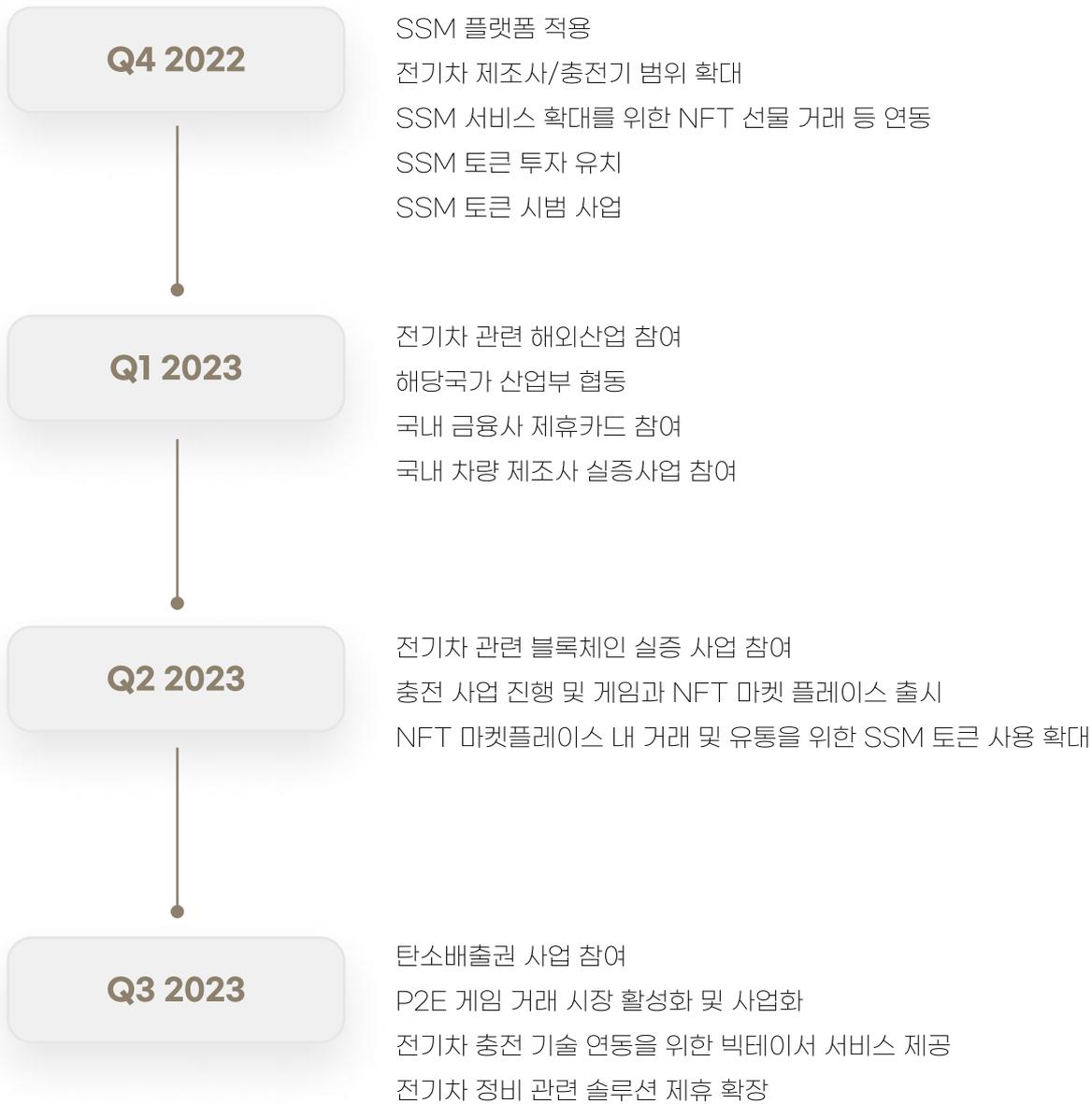
SSM은 최대 10억 개의 토큰이 만들어질 예정입니다.

SSM는 프라이빗 세일에서 특히 모빌리티, 미디어, XR 기술, 블록체인/크립토스페이스, P2E 게임과 NFT 등 재무 및 전략적 투자자에게 약 2억 개의 토큰(20%)을 판매예정이며, 공개 세 일에서 SSM는 팬, 지지자들에게 5천만 개의 토큰 (5%)을 추가로 판매할 것입니다. 에코시스템 할당(25%)은 SSM 에코시스템 지원자, 주요 파트너십 및 성장 기회(특히 개발자, 콘텐츠 제작 자, 자동차 제조업체, 모빌리티 제공업체, 운영 지원자 또는 조연자 및 홍보대사)를 전담합니다. 커뮤니티 할당(20%)은 베타 사용자, 기술 감사, 코드 검토, 네트워크 안정성, 투표 보상 및 유동성을 포함하여 블록체인/암호화폐 커뮤니티의 초기 기여자를 위한 것입니다.

제공된 토큰 및 NFT에 대한 모든 정보는 개념적이며 지속적인 법률, 규제, 세금, 기술 및 규정 준수 검토의 대상입니다. 즉, SSM의 경험/콘텐츠 오퍼링이 독점적인 기술 스택 위에서 분 산되고 자율적인 계층이 될 수 있도록 지원하는 데 전념하고 있습니다. 재무부 할당(15%)은 예상치 못한 주제가 떠오를 수 있는 예비금입니다. SSM의 재무 일부는 SSM 주식 투자자들을 위한 포함된 할당(총 2.5%)으로 SSM 지분 보유에 비례합니다. 팀 할당(15%)은 SSM의 주요 파트너 가 블록체인 및 NFT 기반 생태계에 참여하고 영향력을 행사할 수 있도록 보장합니다. 게다가, 그것은 새로운 분야를 개척하고 SSM의 원대한 비전을 실현하기 위한 그들의 헌 신과 인내에 대해 보상함으로써 현재와 미래의 SSM 팀원들에게 인센티브를 줍니다.

11.로드맵

Road Map



12.TEAM



Mark / leader



Maria / Marketing



Philip / developer



Amelia / Designer



Evan / developer



**Camilla / Product
Manager**



13. 면책조항

중요사항

계속하기 전에 반드시 다음 면책 조항을 모두 읽으십시오.

본 백서에서 제공되는 정보와 관련 자료는 정보 제공의 목적만을 가지며, 이 백서에 소개된 SSM 생태계의 판매에 참여하기 전에, 법률적 또는 금융 자문으로 간주하여서는 안됩니다. 본 백서는 배포, 분쟁 또는 전송이 금지될 수 있는 모든 국가에 배포 또는 기타 방식으로 전달될 수 없습니다.

1. 법적고지

(a) 본 백서는 SSM 블록 체인 프로젝트에 관한 정보 배포에 목적을 두고 있으며, 당사자나 누 구에게도 구속력이 없는 문서입니다.

(b) 본 백서는 표지의 날짜를 기준으로 최신 정보를 반영하고 있으며 최종본이 아님을 유의하 시기 바랍니다. 해당 날짜 이후 SSM 프로토콜의 사업 운영, 재정 상태 등 본 문서에 기재된 정보가 변경될 수 있습니다. 본 백서는 비정기적으로 업데이트될 수 있습니다. SSM 재단은 해당 백서 검토와 수정할 권력을 가지고 있으며 재단 공식 웹 페이지에서 (<https://www.SSM> 사이트 없을 시, 이 문장 삭제) 모든 내용을 확인할 수 있습니다. 수정사항이 발생할 경우, 해당 사항은 웹 페이지에 기재되는 시점으로부터 유효합니다.

(c) 본 백서를 근거로 SSM 코인의 매매와 관련 계약 또는 법적 구속력 있는 서약을 체결할 의무는 그 누구에게도 없으며 본 백서를 근거로 자금을 수수해서는 안됩니다. SSM 코인의 매매는 법적 구속력 있는 계약서를 통해 이루어지며, 관련 세부사항은 본 백서와 별도로 제공됩니다. 계약서와 본 백서의 내용 간 불일치가 발생하는 경우 계약서가 우선 적용됩니다.

(d) 본 백서 전체와 일부 모두에 기재된 내용은, SSM 코인에 (발행자, 공급 업체 등) 관하여 구매나 판매에 대한 조언이나, 요청이 아니며, 또한 계약이나 투자 결정과는 무관합니다. 따라서 본 백서의 그 어떤 내용도 투자 활동에 관여하도록 초청하거나 유도하지 않습니다.

(e) SSM 코인은 증권, 사업 신탁의 단위, 또는 집단 투자 계획의 단위를 구성하기 위한 것이 아니며, 이에 대한 각 정의는 관할 구역의 동등한 규정에 명시된 정의를 따릅니다. 따라서 본 백서는 사업 계획서, 사업 설명서, 제안서 등으로 제공된 것이 아니며, 그 어떤 관할권에서도 증권, 사업 신탁의 단위, 집단 투자 계획의 단위 등 투자 제안이나 모집으로 해석되어서는 안 됩니다.

(f) SSM 코인구매가 SSM 프로토콜 플랫폼 및 SSM 와 관련된 제품 및 사업에 참여하거나 투자수익/수입/지급/이익 또는 그 금액의 일부를 수령할 수 있는 기회로 이해, 해석, 분류, 취급되어서는 안됩니다.

(g) SSM 코인구매를 희망하는 경우 SSM 코인을 다음과 같이 이해, 해석, 분류, 취급해서는 안됩니다 :

(a) 암호 화폐가 아닌 다른 화폐, (b) 그 어떤 기관에서 발행한 채권 및 주식, (c) 이러한 채권 및 주식에 대한 권한, 옵션, 파생상품, (d) 투자수익 보장 또는 손실 회피가 목적이거나 이를 목적으로 사칭하는 차액 계약 및 기타 계약 하의 권리, (e) 집단 투자 계획, 사업 신탁 등 증권 의 단위 또는 파생상품.

13. 면책조항

2. 배포 및 전파의 제한

(a) 본 백서의 전체 또는 일부를 배포 또는 전파하는 것은 그 어떤 관할권의 법률 또는 규제 요구사항에 의해 금지 및 제한될 수 있습니다. 제한이 적용되는 경우, 귀하는 본 백서의 소지에 의해 적용될 수 있는 제한사항을 스스로 숙지하고 법률 등 자문을 구하고 이를 준수해야 하며, SSM 코인과 SSM 코인직원, 대리인, 관계사 등(이하 'SSM 코인 및 관계사')은 이에 대한 책임을 지지 않습니다.

(b) 배포 및 전파로 인해 본 백서를 열람 또는 소지하게 된 경우 그 어떤 목적으로도 본 백서 또는 그 내용을 배포, 복제 등 기타 방식으로 다른 사람에게 공유하거나 이러한 상황이 벌어 지도록 허용 및 원인제공을 해서는 안됩니다.

3. 책임 배제

(a) SSM 코인과 SSM 코인 및 관계사들이 제공하는 관련 서비스는 '있는 그대로,' '가능한 대로' 제공됩니다. SSM 코인 및 관계사들은 SSM 코인 및 관련 서비스의 접근성, 품질, 적합성, 정확성, 적정성, 완전성 등에 대해 명시적/묵시적 보장 또는 묘사를 하지 않으며, 이와 관련하여 오류, 지연, 누락, 또는 이에 의존하여 취해진 행동에 대해 그 어떤 책임도 지지 않음을 명시합니다.

(b) SSM 코인 및 관계사는 본 백서에 기재된 정보를 포함하여 그 어떤 형태로든 진위, 정확성, 완전성을 그 어떤 주체나 개인에게 묘사, 보장, 약속하거나 이를 주장하지 않습니다.

(c) SSM 코인 및 관계사는 귀하가 본 백서의 전체 또는 일부를 수용하거나 이에 의존함으로써 이와 관련 발생하는 그 어떤 간접적, 특수적, 부수적, 결과적 손실(투자수익/수입/이익의 손실, 활용 및 데이터의 손실 등을 포함하지만 이에 국한되지 않음)에 대해 계약상 또는 불법 행위 상 법적 책임을 지지 않으며 이는 관련 법률 규제가 허용하는 최대 한도 내에서 적용됩니다.

4. 미래 예측 진술에 대한 경고문

(a) 본 백서에 명시된 특정 표현들은 프로젝트의 미래, 미래 사건, 전망 등에 대한 예측 성 진술을 담고 있습니다. 이러한 내용은 역사적 사실에 기반한 진술이 아니며 '예정,' '추정,' '믿음,' '기대,' '전망,' '예상' 등의 단어와 유사한 표현들로 식별됩니다. 본 백서 외 발표자료, 인 터뷰, 동영상 등 기타 공개자료에도 이러한 미래 예측 진술이 포함될 수 있습니다. 본 백서에 포함된 미래 예측 진술은 SSM 코인과 관계사의 향후 결과, 실적, 업적 등을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다.

(b) 미래 예측 진술은 다양한 리스크 및 불확실성을 포함하고 있습니다. 이러한 진술은 미래 성과를 보장하지 않으며 따라서 지나치게 의존해서는 안됩니다. 리스크 및 불확실성이 현실로 구체화되는 경우 SSM 코인 및 관계사의 실제 성과와 발전은 미래 예측 진술에 의해 설정된 기대와 다를 수 있습니다. 향후 이러한 상황에 변화가 있어도 SSM 코인 및 관계사는 미래 예측 진술에 대한 업데이트를 제공할 의무가 없습니다. 본 백서, SSM 코인 및 관계사의 홈페이지와 기타 자료 등에 포함된 미래 예측 진술을 바탕으로 행동을 하는 경우 미래 예측 진술의 내용이 실현되지 않는 것에 대한 책임은 오로지 귀하에게 있습니다.

(c) 본 백서가 작성된 날짜를 기준으로 SSM 코인 프로토콜 플랫폼은 완성되었거나 완전히 운영 중인 상태가 아닙니다. 향후 SSM 코인 프로토콜 플랫폼이 완성되고 완전히 운영될 것이라는 전제 하에 설명이 작성되었지만, 이는 플랫폼의 완성 및 완전한 운영에 대한 보장 또는 약속으로 해석되어서는 안됩니다.

13. 면책조항

5. 잠재적 리스크

(α) SSM 코인구매 및 참여를 결정하기 전 아래 내용을 주의 깊게 읽고 관련 요소와 리스크를 충분히 분석 및 이해할 것을 권장합니다. 리스크는 다음을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다. (i) 식별 정보 분실로 인한 SSM 코인접근 제한, SSM 코인을 보관한 디지털 지갑 관련 필수 개인 키 분실 등 보관 관련 구매자 과실 리스크

(ii) 글로벌 시장 및 경제 상황으로 인한 SSM 코인발행 후 가치 변동 리스크. SSM 코인가치 의 불확실성으로 인해 SSM 코인 프로토콜 생태계 개발에 필요한 자금을 지원하지 못하거나 의도한 방향으로 SSM 코인 프로토콜 생태계를 유지하지 못할 수 있습니다.

(iii) 이더리움 프로토콜의 예기치 않은 오작동, 기능 장애 등으로 인해 SSM 코인이나 SSM 에코 시스템이 오작동하거나 이더리움 프로토콜을 기반으로 된 장치 또한 예상하지 못한 방식으로 오작동 할 수 있습니다. 이더리움 프로토콜 계정 단위는 SSM 코인과 비슷한 방식으로 가치를 잃을 수 있습니다.

(iv) 정치, 사회, 경제 환경의 변화, 주식 또는 암호 화폐 시장 환경의 변화, SSM 코인 및 관계사가 사업을 운영하는 국가의 규제 환경의 변화, 그리고 이러한 환경에서 SSM 코인 및 관계사가 생존 또는 경쟁할 수 있는 능력의 변화 관련 리스크. 특정 관할권에서 SSM 코인불리한 블록 체인 기술 관련 기존/신규 규제를 적용할 수 있으며 이에 따라 SSM 코인폐지/손실 등 SSM 코인 프로토콜 생태계와 프로젝트에 상당한 변화가 발생할 수 있습니다.

(v) SSM 코인 및 관계사의 미래 자본 필요성의 변화, 이를 충족하기 위한 자본 및 자금 조달 가능성의 변화 관련 리스크. 자금 부족은 SSM 코인 프로토콜 플랫폼의 개발과 SSM 코인의 사용 및 잠재적 가치에 영향을 끼칠 수 있습니다.

(vi) SSM 코인가치의 불리한 변동, 사업 관계 실패, 개발/운영 중 경쟁사의 지적재산권 주장 등 다양한 사유로 SSM 코인 프로토콜 활동 중단, 해체 또는 론칭 계획 중단에 이를 수 있으며 이로 인해 SSM 코인 프로토콜 생태계, SSM 코인, 그리고 SSM 코인의 잠재적 활용에 부정적인 영향을 끼칠 수 있습니다.

(vii) SSM 코인 프로토콜 플랫폼 및 서비스에 대한 기업, 개인 등 기타 조직의 관심 부재, 배 포된 응용 프로그램의 생성 및 개발에 대한 대중들의 제한적 관심 관련 리스크. 이러한 관심 의 부재로 자금 조달의 제한을 받거나 SSM 코인 프로토콜 플랫폼 개발과 SSM 코인의 활용 및 잠재적 가치에 영향을 끼칠 수 있습니다.

(viii) SSM 코인 프로토콜 프로젝트 및 SSM 코인 프로토콜 생태계를 론칭 하거나 구현하기 전 SSM 코인, 또는 SSM 코인 프로토콜 플랫폼의 주요 기능 및 규격에 큰 변화를 적용하는 리스크. SSM 코인은 및 SSM 코인 프로토콜의 기능이 백서의 내용과 일치할 것을 의도하고 있지만 그럼에도 불구하고 이러한 변경사항을 적용할 수 있습니다.

(ix) SSM 코인과 SSM 코인 프로토콜 플랫폼에 잠재적으로 악영향을 미칠 수 있는 다른 플랫폼과의 경쟁 리스크. (예: 경쟁 프로젝트로 인해 상업적 성공을 거두지 못하거나 전망이 암울한 경우)

(x) 제3자나 다른 개인이 의도적으로 또는 의도하지 않게 SSM 코인 프로토콜 플랫폼에 유해 및 악성코드를 심어 SSM 코인 프로토콜 플랫폼 인프라와 SSM 코인활용에 간섭하는 리스크. 플랫폼에 사용되는 블록 체인 또한 이러한 공격에 취약하기 때문에 플랫폼, 그리고 관련 서비스 운영에 리스크로 작용합니다.

(xi) 불가항력 천재지변 등 재앙적 사건의 발생으로 SSM 코인 및 관계사의 사업 운영과 기타 통제 불가능한 다른 요인들이 영향을 받을 수 있습니다. 채굴 공격, 해커 또는 기타 개인들의 공격 등의 사건으로 SSM 코인판매 수익금의 도난 및 손실, SSM 코인의 도난 및 손실, SSM 코인 프로토콜 생태계 개발 역량 저해 등이 발생할 수 있습니다. (xii) SSM 코인과

기타 암호화폐들은 아직 검증되지 않은 새로운 기술이며 지속적으로 발전하고 있습니다. SSM 코인의 완전한 기능은 아직 완성되지 않았으며 완성에 대한 보장은 없습니다. 기술이 발전함에 따라 암호화 기술 및 방식의 발전, 합의 프로토콜 및 알고리즘의 변화 등이 SSM 코인, SSM 코인의 판매, SSM 코인 프로토콜 프로젝트, SSM 코인 프로토콜 생태계, 그리고 SSM 코인의 활용에 리스크로 작용할 수 있습니다.

13. 면책조항

5. 잠재적 리스크

(xiii) SSM 코인은 SSM 코인 프로토콜 프로젝트, SSM 코인 프로토콜 생태계, SSM 코인 등 과 관련하여 그 어떤 결정권도 다른 주체에게 부여하지 않습니다. SSM 코인제품, 서비스, SSM 코인 프로토콜, SSM 코인 프로토콜 생태계 등의 중단, SSM 코인 프로토콜 생태계에서 활용되는 SSM 코인의 추가 생성 및 판매, SSM 코인매각 및 청산 등을 포함한 모든 의사결정은 SSM 코인의 자유 재량에 따라 이뤄집니다.

(xiv) SSM 코인의 세금 및 회계 처리 방식은 불확실하며 관할권 마다 다를 수 있습니다. SSM 코인구매로 세금 처리에 부정적인 영향을 받을 수 있으며 이와 관련 독립적인 세무 자문을 구할 것을 권장합니다.

(xv) 위 명시된 리스크 외에도 SSM 코인 및 관계사가 예측하지 못하는 다른 리스크도 존재합니다. 또한 예기치 못한 조합 및 변형의 리스크도 등장할 수 있습니다.

(b) 위 리스크 및 불확실성이 실제 상황으로 전개되는 경우 SSM 코인 및 관계사의 사업, 재정상태, 운영 결과, 전망 등이 실질적이고 부정적인 영향을 받을 수 있습니다. 이러한 경우 귀하는 SSM 코인 가치의 일부 또는 전부를 상실할 수 있습니다.

6. 추가정보 및 업데이트

SSM 코인, SSM 코인 및 관계사, 그리고 관련 사업 및 운영에 대해서는 본 백서에 포함된 내용 외 그 누구도 정보/설명을 제공할 권한이 없으며, 이러한 정보/설명이 제공된다 하더라도 SSM 코인 또는 그 관계사의 권한을 부여 받았거나 이들을 대표하는 것으로 여겨서는 안됩니다.

7. 자문

본 백서의 그 어떤 정보도 SSM 코인, 또는 그 관계사에 대한 사업, 법률, 재무, 세무 조언으로 간주되지 않습니다. SSM 코인 및 관계사, 그리고 관련 사업 및 운영에 대해서는 법률, 재무, 세무 등 기타 전문가의 자문을 구할 것을 권장합니다. SSM 코인 구입에 대한 재정적 리스크는 무기한 적용될 수 있습니다

