**BALLOON-X**

****

**HEADLINE -**

1. **개요**
   1. **배경**
   2. **전망분석**
2. **시장**
   1. **시장현황**
      1. **국내시장 규모**
      2. **해외시장 규모**
3. **벌룬생태계**
   1. **벌룬엑스**
      1. **토큰이코노미**
   2. **AI 마이닝 시스템**
4. **에코시스템**
   1. **사용처**
      1. **어플리케이션**
      2. **글로벌**
      3. **온/오프라인 페이먼트 시장**
   2. **참여 확대 정책**
5. **로드맵**
6. **사업모델 및 진행방향**
   1. **기술개발**
   2. **사업성 확보**
   3. **생태계 확장**
   4. **개별 생태계 구성**
7. **사업 진행일정**
8. **수익금 사용**
   1. **수익금 사용계획**

**6. BALLOON TEAM**

1. **개요**
   1. **배경**

블록체인 기술이 세상에 등장한 것은 이미 한참 오래전의 일이지만, 사용이 활성화되었다고 보기는 어렵다. 블록체인 시스템이 가진 수많은 장점에도 불구하고, 대중화되지 않는 현상을 극복하기 위한 방안으로, 다수의 사용자가 블록체인 토큰을 사용할 수 있도록 소셜데이팅 어플리케이션을 개발하고, 인공지능(AI) 기술을 접목하여 별도의 장비나 기술, 인력이나 시간의 투자 없이 채굴 역시 가능하게 하는 Hot-talk을 개발하고, 벌룬 토큰을 매개체로 글로벌 브랜드들과 비즈니스 파트너쉽을 진행하고자 한다.

* 1. **비전**

Ballon-talk 런칭을 통해 국내 2,000억 원, 해외 15조 원에 이르는 소셜 데이팅 애플리케이션 시장에 진출하여, 블록체인 기술과 인공지능(AI) 기술을 접목한 우월한 시스템으로 시장의 선두주자가 되어, 수익확보와 함께 벌룬 토큰 생태계의 외연을 구축한다.

글로벌 브랜드와 사업협력, 지불결제 시스템 구축을 통해 추가적으로 다수의 벌룬토큰 사용자들을확보하고, 전세계 누구나 블록체인기술 일상생활에서 사용할 수 있도록 쉽고 간편하게 할 것이다.

1. **시장**
2. **시장현황**

암호화폐에서 블록체인 기술을 사용하는 이유는 두 가지로 분류된다. 첫째는 암호기술을 활용하여 해킹을 방어하기 위한 것이며, 둘째는 전 세계 어디서든 검증 가능하고 누구나 신뢰 가능한 투명성에 있다. 하지만 기존의 암호화폐는 분산기술을 활용하여 해킹을 방지하고 투명성을 확보하였으나 속도문제를 해결하지 못해, 실사용에 문제가 많았다. 또한 암호화폐의 가격변동성으로 인해 사용적 개념보다는 투자자산적 개념이 강했다.

**a-i. 국내 시장규모**

한국 소비자원 자료에 따르면 국내 소셜데이팅 서비스는 330만명의 사용자를 보유하고 있다. 유료서비스 사용 1인당 월 평균 지출액은 18.398원으로 시장 규모는 2,000억원으로 유지되고 있는 것으로 추정되고 있다.

국내에서 서비스를 제공하는 업체는 170여개에 이르며, 주요 업체로는 이음, 정오의 데이트, 너랑나랑, 코코아북, 이츄 등이 있다. 2021년에는 약 3,000억원 규모로 성장할 것으로 예측된다.

**a-ii. 해외 시장규모**

* **미국 :** 연간 18억 달러, 약 2조 1,400억원 규모로 대표적인 소셜데이팅업체 ‘match’의 경우 최근 약 4조원의 기업가치를 인정받기도 했다.
* **일본 :** 20 - 30대 싱글이 1,400만명으로 일본의 소셜데이팅 시장 규모는 약 1조원 규모로 추산된다.
* **중국 :** 중국 소셜데이팅 앱회원은 약 1억 4천만명 정도로, 2016년 기준 100억 위안. 약 1조 8천억원의 시장규모로 추산된다.

**3. 벌룬생태계**

1. **벌룬엑스**

블록체인 기반의 코인이 실생활에서 찾기 어려운 이유는 크게 3가지 이유다. 벌룬엑스는 아래와 같이 이러한 상황을 극복하고자 한다.

**첫째, 사용하기 어렵다.**

코인 거래, 지갑 사용 등 아직 일반인들이 사용하기에 코인을 활용한 지불 시스템이 어렵기 때문에 이러한 사용이 익숙한 극소수를 제외하고는 코인이 일상생활에서 사용되기 어렵다. 그렇기 때문에 벌룬 토큰을 사용하는 Hot-talk 등 앱을 지속 개발하여 토큰을 사용하기 쉽게하고, 온라인 쇼핑몰 등에서 신용카드로 결제하는 것 이상으로 간단하게 결제될 수 있는 시스템을 구축할 것이다.

**둘째, 가격 변동성이 크다.**

비트코인 뿐 아니라 이더리움, 리플 등 대부분의 코인이 매우 큰 폭으로 그 실물가치가 변화하기 때문에 일상생활에 결제 용도로 사용하기 어렵다. 벌룬 토큰의 경우, Hot-talk을 브록한 다수의 사용처에서 재화나 서비스를 구매하는 토큰의 가격을 정량화하여 가격 하락폭을 최소한으로 제한함으로써 토큰 가격이 급락할 것을 우려하여 사용을 회피하지 않도록 할 것이다.

**셋째, 사용할 곳이 없다.**

블록체인을 통한 암호화폐 거래가 활성화되었다고 하지만 실제생활에서 느낄 수 있는 변화는 많지 않다. 가장 큰 문제는 암호화폐를 실제로 사용할 수 있는 사용처가 없다는 것이다. 벌룬토큰은 이미 개발을 완료하여 서비스 중인 Balloon-talk에서 이성간의 문자, 통화, 영상통화, 토큰 선물, 수수료 등 토큰의 왕성한 사용량을 구현하며, 다수의 글로벌 브랜드들과 비즈니스 파트너십을 통해 온라인 뿐 아니라, 오프라인에서 활용 가능하도록 할 것이다.

1. **토큰이코노미**

****

1. **AI 마이닝 시스템**

벌룬 토큰의 핵심이라고 할 수 있는 AI 채굴 시스템은 1차적으로 AI 기술이 접목되어 개발되는 BALLOON-X 멀티 콘텐츠 플랫폼이 제공된다.

소셜 데이팅 커뮤니티 애플리케이션인 BALLOON-X에서 상대 유저에게 문자만 보내도 토큰이 보상되는 시스템으로, 단지 BALLOON-X를 비롯한 벌룬 토큰 생태계의 애플리케이션을 사용하는 것만으로 별도의 장비나 기술, 인력이나 시간을 들일 필요없이 토큰 리워드가 가능하게 한 것이다.

**4. 에코시스템**

1. **사용처**

**a-i. 어플리케이션**

벌룬 토큰의 킬링포인트인 Ballon-X에서는 내부에서의 선물하기, 대화하기, 쪽지보내기 등의 기능을 사용할 때 벌룬 토큰을 사용할 수 함으로써, 벌룬 생태계 내에서 토큰의 왕성한 사용과 리워드가 동시에 이루어지는 시장이 형성 될 것 이다.

**a-ii. 글로벌 브랜드 비즈니스 파트너쉽**

글로벌 브랜드, 국내 프랜차이즈 브랜드 등과의 비즈니스 파트너십을 통해 벌룬토큰을 활용한 결제를 유도하는 프로모션으로, 유저 친화적인 각종 혜택을 부여하여, 벌룬 토큰이 사용되기 쉽도록 하는 것이 주요 목적이다. 특히 온라인에서 벌룬토큰을 통해 선 결제하여 기프티콘 형태로 오프라인에서 사용하는 선물하기 기능을 적극 홍보하여 투큰 사용에 거부감을 가진 계층까지 벌룬 토큰 이코노미에 자연스럽게 노출되도록 할 것이다.

**a-iii. 온/오프라인 페이먼트 시장**

2019년 Capgemini Financial Service의 분석결과 개발도상국에서 현금 외 비현금 지급추세가 급속히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 특히 아시아의 경우 매년 41.2% 증가율을 보이며, 현금 대신 각종 OOPAY/페이로 전환되고 있다.

이는 스마트폰의 보급과 활용성이 증가함과 비례하여 지속될 것으로 예상되며 2015년의 경우, 비현금 지급 시장 규모는 4,331억달러(USD)였지만, 2021년에는 1,200억 달러의 시장이 형성될 것으로 예상된다.



1. **참여 확대 정책**

**첫째, 투자자와 기술개발 및 운영기획 인력을 제공한다.**

벌룬 생태계에 진입하고자 하는 개발자 및 운영자가 별도의 개발비용을 투입하여 장기간 개발을 진행해야 하는 위험을 감수하지 않도록 벌룬 토큰을 활용한 아이디어와 비즈니스가 있는 경우, 벌룬 재단에서 투자자와 기술 및 운영기획 인력을 제공한다.

**둘째, 비즈니스 파트너십 이용 수수료를 낮게 책정한다.**

신용카드 결제시스템, 각종 결제모듈 페이먼트보다 획기적으로 낮은 이용수수료를 책정하여 벌룬 토큰을 활용한 결제시스템이 외연적으로 확장될 수 있도록 한다.

**5. 로드맵**

1. **사업모델 및 진행방향**

기술연구를 통해 블록체인과 AI를 접목시켜 실생활에서 사용가능한 블록체인 기반 토큰 생태계를 구축하는데 목적을 둔다.

**i. 기술개발**

**블록체인 기술을 활용한 채팅 애플리케이션 개발**

수많은 소셜데이팅 애플리케이션 차별화 전략인 해시 마이닝과 벌룬 토큰을 매개체로 하는 채팅 애플리케이션을 개발하여 시장에 진출한다.

**AI기술을 사용한 챗봇 시스템 개발**

다수의 대화기록을 머신러닝을 통해 AI 챗봇 시스템에 반영하여 AI 챗봇이 실제 사람과 구별하기 어려운 수준의 자연스러운 대화를 할 수 있도록 챗봇 시스템을 개발, 모듈 형태로 벌룬코인 관련 프로젝트에 사용할 수 있도록 개발한다.

**채팅 애플리케이션 내 AI 챗봇 시스템 적용**

개발된 채팅 애플리케이션 내에 AI 챗봇 시스템을 적용하여, 실제 사람과 대화가 가능하도록 지속 수정 개발하고, 효과적인 결과 값을 얻어내기 위한 다수의 실험을 통해 각 언어별 특화된 챗봇 시스템을 개발할 것이다.

1. **사업성 확보**

**국내 거래소 상장**

스왑토큰을 진행하면서 역차별적인 형태의 전략과 기획으로 커뮤니티 유저확보와

유동성이 많이 공급되는 거래소에 상장을 통하여 벌룬 토큰의 잠재가능성을 가진 유저를 확보하여 사업진행의 일환을 확보한다.

**글로벌 거래소 상장**

장기적인 목표로서 거래소 모집 형태의 벌룬 유저의 확보와 글로벌 진출 및 토큰이코노미의 어드바이저들을 내세워 파트너십을 확장하고 다수의 해외 토큰 사용처를 확보하는데 그 목표를 둔다.

1. **생태계 확장**

**글로벌 브랜드와의 비즈니스 파트너쉽을 통한 토큰 사용처 확보**

다수의 유입성과도출**(KPI)**이 확보되는 글로벌 브랜드 타겟과 비즈니스 파트너쉽을 진행하여, 벌룬 토큰을 사용할 수 있는 공간이 온라인에 국한되지 않도록 하고, 기프티콘 개념의 선물하기 기능을 활성화하여 코인, 토큰 사용에 거부감을 가진 잠재적 소비자들 또한 벌룬 토큰 생태계에 편입되도록 한다.

**타사 재화 및 서비스 연동**

온\*오프라인 결제 시스템으로서 온라인 스마트스토어, 오프라인 가맹점들과 번거로운 계약 절차 없이 손쉽게 벌룬엑스를통한 결제시스템을 확보할 수 있도록 POS 및 바코드와 연동하는 지불 시스템을 보급한다.

1. **개별 생태계 구성**

**메인넷 개발**

비즈니스 성과에 따라 현행 ERC-20 토큰에서 안주하지 않고, 전문 인력 개발자들 자체 메인넷을 구축하여 벌룬 토큰을 통한 생태계가 확장될 수 있도록 개발을 진행한다.

**D-App 개발 유도**

Dapp 개발을 유도하기 위해 벌룬엑스 생태계의 비즈니스 파트너십을 제공한 글로벌 브랜드들과 협업 가능성을 열고, 페이먼트 시스템에서 서비스 제공자가 유리한 수수료를 확보할 수 있도록 한다.

1. **사업 진행일정**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **프로세스** | **일 정** | **내 용** |
| **개발착수** | ’18.12.Q | AI 알고리즘 접목 기술생성 |
| **어플연동** | ’20.08.Q | AI 어플개발 및 착수진행 |
| **블록체인응용** | ’20.12.Q | AI + 블록체인기술 응용  암호화폐 사업 진출 |
| **마이닝**  **적용** | ’21.01.Q | 실물경제 기반의 토큰 사용 구현 리워드 플랫폼 출시 |
| **제휴사**  **확보** | ’20.05. ~12.Q | 글로벌 브랜드 사용처 확보  페이먼트 서비스 연동 |
| **직상장**  **유통망**  **확보** | ’20.06. ~ ’21. | 국내 거래소 순차상장 진행  해외 거래소 순차상장 진행  CMC/CoinGecko/Binance Info. |

1. **수익금 사용계획**

* **Average Market Price : 19.7 KRW**
* **Hardcap : 2,000,000,000 KRW**
* **Circulation : 1,000,000,000 EA**
* **Market Pairing : Bitcoin(BTC), Ethereum(ETH), KRW**

**g. Co-founder 소개**

****