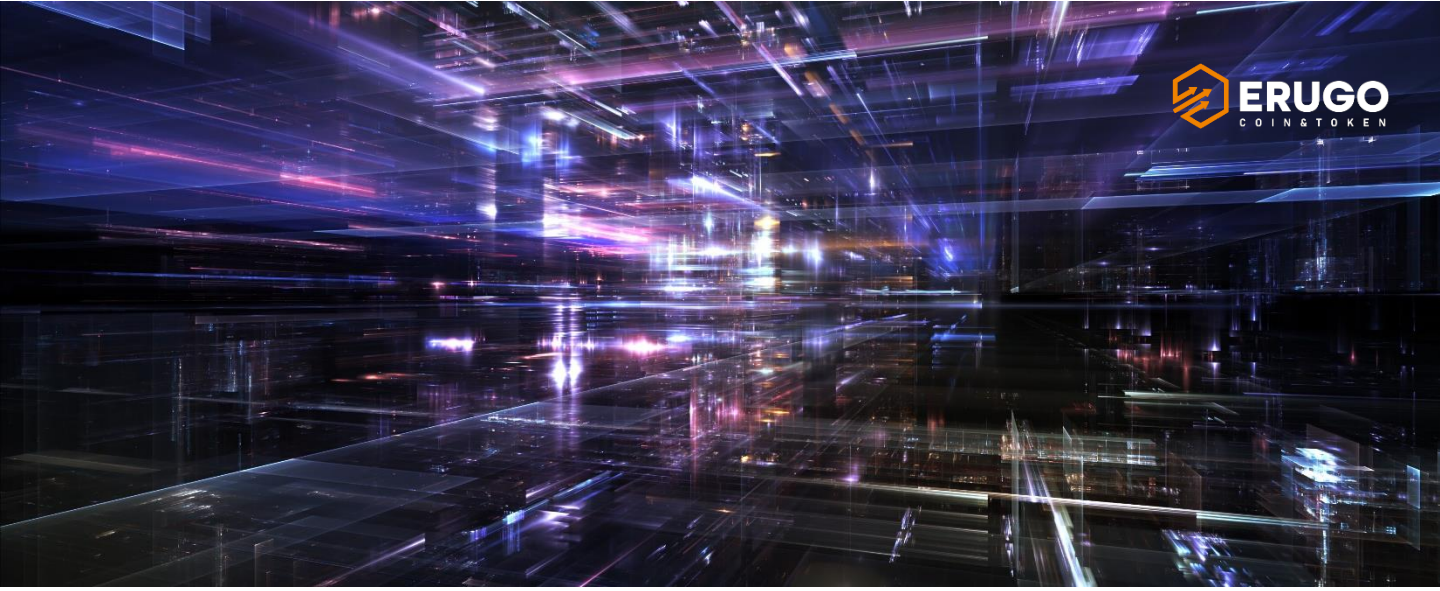
ERUGO
COIN&TOKEN

ERUGO WORLD

Connecting
User, Merchant & Metavers
with Blockchain

EWC WHITE PAPER Ver 2.0

2021. 9.



CONTENTS

1. 서론

1.1 급증하는 메타버스 플랫폼 시장 ---------- 4
1.2 가상현실과 현실의 경계를 넘어 ---------- 5
1.3 기존 인터넷 공간과 구별되는 메타버스의 특징 ---------- 7

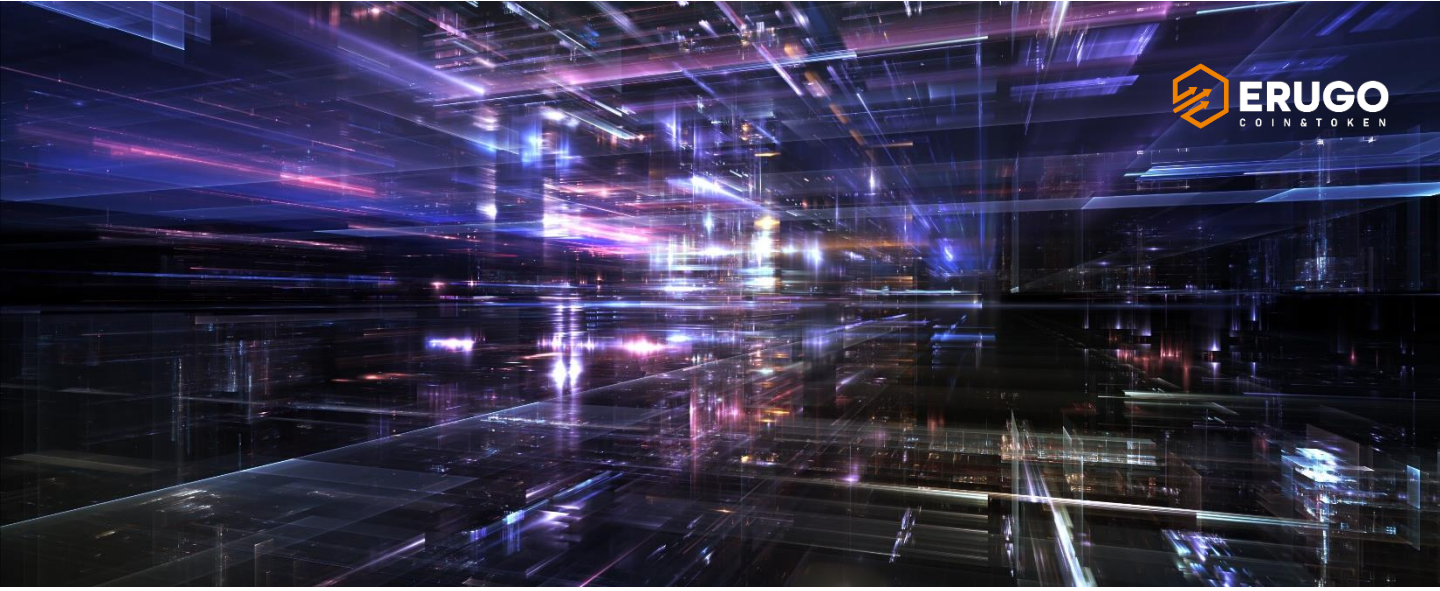
2. 이루고월드가 추구하는 메타버스

2.1 이루고 팀의 미션

- 누구나 쉽게 참여 할 수 있는 낮은 진입장벽을 만든다 ---------- 9
- 자체적으로 운용되고 발전하는 경제 생태계를 만든다 ---------- 9
- 보다 강력한 현실과의 연계를 추구한다 ---------- 9
- 기업과의 콜라보를 통한 메타버스 경제생태계를 활성화 한다 ---------- 10

3. 이루고월드 생태계 모델

3.1 입점업체 (Store) ---------- 13
3.2 메타버스 이용자 (User) ---------- 15
3.3 이루고 에디터 (ERUGO Editor) ---------- 16
3.4 이루고 마켓플레이스 (ERUGO Marketplace) ---------- 17
3.5 이루고월드의 광고 플랫폼으로서의 가치 ---------- 18
3.6 이루고월드 생태계 흐름도 ---------- 20



4. 이루고월드의 통화

4.1 이루고월드코인 (EWC) ---------- 22

- 이루고월드코인의 분배정책 ---------- 23

4.2 루고 (RUGO) ---------- 24

5. 이루고월드와 연계된 비즈니스 모델

5.1 새로운 개념의 세탁앱 '세탁하는 소' ---------- 26

5.2 취미를 위한 공간렌털 서비스 ---------- 27

5.3 주유소 사업 ---------- 28

5.4 반려동물 용품 인터넷 쇼핑몰 ---------- 28

6. 이루고 팀 (Team) ---------- 30

7. 어드바이저 (Adviser) ---------- 33

8. 파트너 (Patner) ---------- 33

9. 참고문헌 ---------- 34

10. 면책사항 ---------- 36

1. 서 론

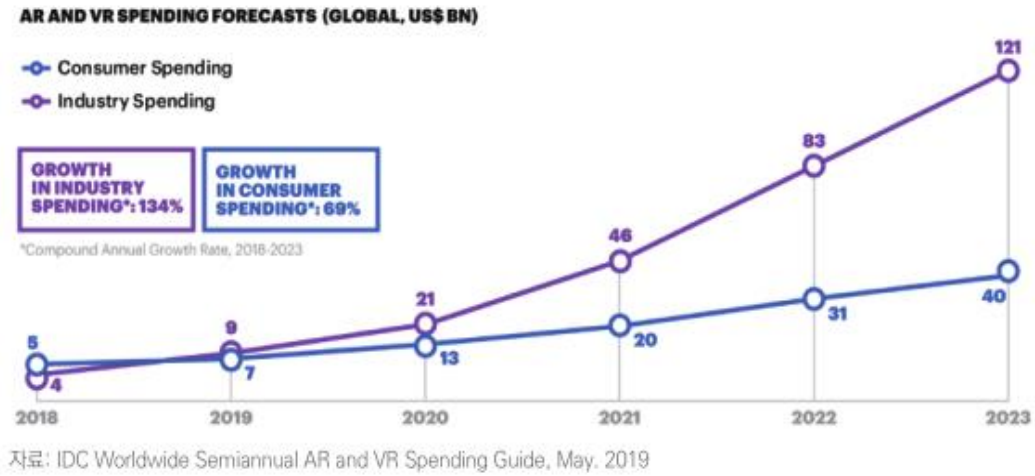
1.1 급증하는 메타버스 플랫폼 시장

10년마다 ICT플랫폼은 거대한 패러다임의 변화가 있어왔다.

1990년대 PC통신, 2000년대 웹, 2010년대 모바일의 파고를 겪었던 것처럼 2020년 메타버스 세상이 성큼 다가오고 있다. 메타버스는 웹과 모바일 때와는 차원이 다른 형태로 우리의 일상을 변화시킬 잠재력을 가지고 있다. 최근 메타버스는 시공간의 제약을 뛰어넘는 확장성과 현실세계와 유사한 실재감을 기반으로 특히, 미래의 중심 소비층인 "Z세대"에 성공적으로 스며들고 있다.

통계에 따르면 미국 16세 미만 청소년 중 55% 이상이 2006년 출시된 메타버스의 선두 주자인 게임 플랫폼 "로블록스"에 가입했으며, 하루 156분 동안 로블록스에서 생활하고 있다. 유저는 누구나 로블록스 스튜디오에 접속하여 게임을 만들 수 있으며, 현재 1800만개 이상의 게임이 등록되어 있다. 즉 로블록스는 수익성의 요건을 갖추었으며, 사용자들의 게임창작 및 게임놀이로 인해 경제 생태계를 이루고 성장하고 있다는 것이다.

국내의 경우도 한국콘텐츠진흥원(2020)의 최근 조사에 따르면, 국내 가상현실(VR)게임을 경험한 이용자의 26.6%가 코로나19 이후 게임이용 시간이 증가 했다고 응답했으며, 특히 VR게임 콘텐츠 구입에 더 많은 돈을 쓴다고 답했다. 그러나 주목할 점은 최근의 변화가 단순히 시간과 소비의 양적 증가에 그치지 않고 가상공간 내 활동 범위와 성격에 대한 질적 변화의 흐름도 감지되고 있기 때문이다.

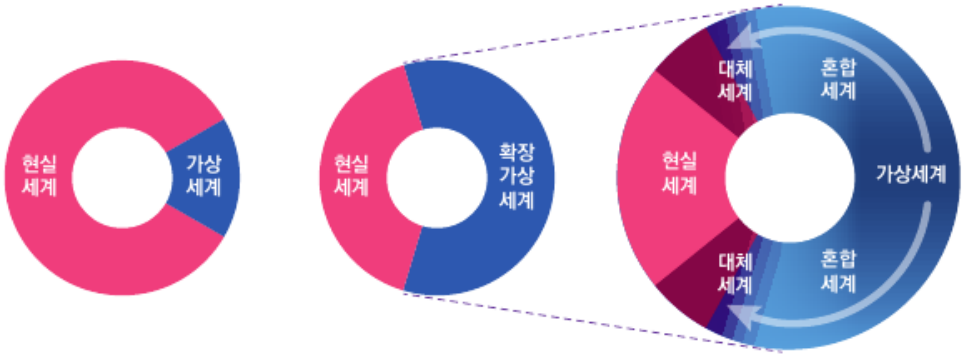


세계 AR, VR 시장전망 (2023)

1.2 가상과 현실의 경계를 넘어

게임과 엔터테인먼트에 치중되어 있던 가상현실 서비스는 친교활동과 교육, 비즈니스의 영역으로 확장되는 중이다. 그 결과, 현실과 가상이 분리된 패러다임에서 매우 제한적 영역에서만 구현되었던 가상세계는 새로운 전기를 맞고 있다.

오감을 접목시켜 한층 진화된 상호작용이 가능하게 되었으며, 가상의 경험들이 현실과 긴밀히 연결되고 유저 또한 두 세계의 공존을 익숙해하는 이른바 '혼합세계'가 펼쳐지고 있다. 더 나아가 가상공간이 실제 현실로 착각할 만큼 정교해지고, 일상의 활동 대부분이 구현됨으로써 굳이 두 세계의 영역을 구분할 필요가 없게되는 '대체세계'까지 바라볼 수 있게 되었다. 양자가 융합되고 현실과 가상의 경계가 허물어지는 이 같은 진화는 '확장가상세계'로서의 메타버스의 시대가 본격화되고 있음을 의미한다.



가상과 현실이 분리된 패러다임에서 확장가상세계로의 진화

또한 코로나19의 영향으로 기존에 오로지 현실게계에서만 가능할 것으로 생각되던 다양한 활동가치들이 메타버스 가상세계에서 새롭게 구현되고 있다.
미국의 힙합가수 트래비스 스콧 (Travis Scott)은 코로나19로 불가능해진 콘서트를 온라인 액션게임 포트나이트에서 온라인 형태로 개최하였다. 이 날 45분의 공연을 통해 그가 올린 수익은 약 2,000만 달러에 달한 것으로 추정된다.

또한, BTS가 신곡 다이너마이트 안무를 최초 공개한 방식도 음악방송이나 유튜브가 아닌 포트나이트 게임속의 아바타를 통해서였다. 그리고 샌드박스 RPG게임 '로블록스' 안에는 게임속에서 또 다른 게임과 아이템을 개발하고 있는 인력이 200만명에 달하며, 40만명은 아예 전업으로 종사하고 있다.

1.3 기존 인터넷 공간과 구별되는 메타버스의 특징

◆ Be persistent

리셋이나 끝이 없는 무한히 계속되는 세계

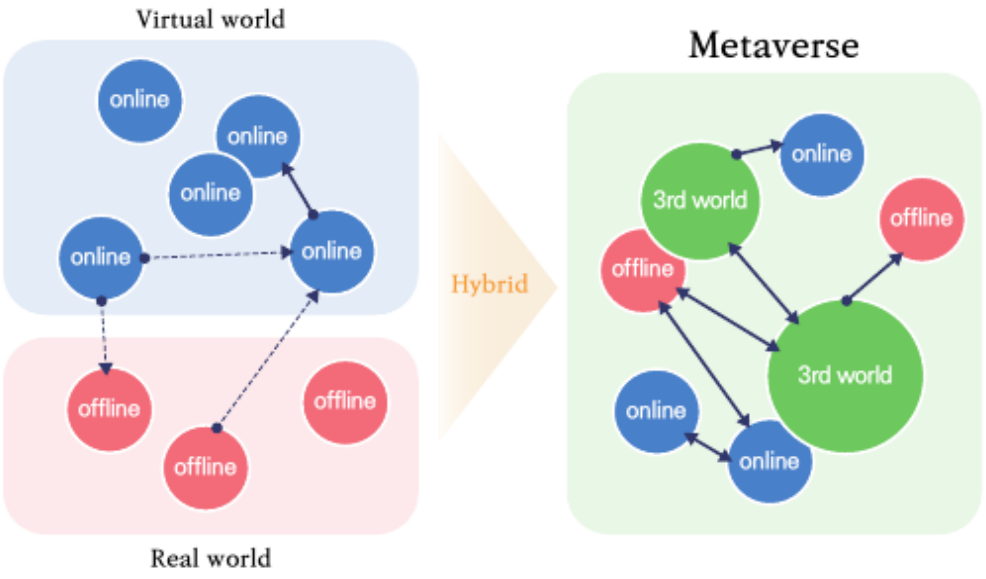
◆ Be synchronous

현실과 동일한 시간개념으로 모든 사람들이 메타버스에서 '살아갈 수' 있고

◆ Be a fully functioning economy

개인과 기업이 새로운 것을 만들고, 소비하고 소유하는 등 메타버스 내에서 거의 완전한 경제구조를 갖추고 있다.

확장된 세계를 구현하는 동시에 현실을 대체할 수 있는 광범위한 사회 경제적 활동들을 지원해나가는 메타버스에서 유저들은 실제의 자신을 상징하는 아바타를 통해 현실세계의 경제적, 사회적인 활동과 유사한 활동을 영위하게 된다.



현실과 가상의 밀접결합으로 만들어지는 메타버스 세계

ERUGO
COIN&TOKEN

이루고월드가
추구하는 메타버스

2. 이루고월드가 추구하는 메타버스

현재 국내에서 메타버스와 블록체인, 그리고 NFT에 대한 관심도는 급격하게 상승하고 있지만, 대부분의 플랫폼과 시장 참여자들은 퀄리티보다는 각 마켓플레이스에서 거래되는 가상자산의의 가치와 트랜잭션의 양에만 집중하고 있는 것이 현실이다. 이러한 짙은 투기성을 내포한 양산형 메타버스의 한계를 극복하고, 지속 가능한 메타버스 플랫폼을 지향하고자 하는 목표로 이루고월드는 시작되었다

이루고월드는 현실과의 연계를 지향하는 메타버스 플랫폼이며, 이루고월드코인을 통한 현실 비즈니스와 가상현실을 잇는 통합 플랫폼이다. 여기서 이루고월드코인은 메타버스 내 부동산, 상품, 용역, 아이템 등을 거래 할 수 있는 가상자산이다.

이루고월드 맵을 이루는 토지, 도로, 건물 등은 대체 불가능한 토큰, 이른바 “NFT (Non-Fungible Token)” 로 구성되어 있어 현실에서의 부동산과 같이 고유의 불변성을 가지고 있으며, 이루고월드코인(EWC)을 이용하여 자유롭게 거래 할 수 있다.

2.1 이루고 팀의 미션

◆ 누구나 쉽게 참여 할 수 있는 낮은 진입장벽을 만든다.

일반적인 메타버스 및 NFT관련 플랫폼 게임은 최초 게임내 마켓플레이스에서 가상자산으로 필수 아이템들을 구매해야 실질적인 시작이 가능한 방식이다. 그러나 이루고월드는 메타버스 내에서 주어지는 퀘스트를 통해 가상현실에서 생활하기 위한 코인(가상자산)을 확보하는 것을 가능하게 한다.

◆ 자체적으로 운용되고 발전하는 경제 생태계 만든다.

자체적인 경제 생태계를 구성하는 것이 목표인 이루고월드는 실제 현실과 같은 경제활동을 영위 할 수 있다. 예를들면 건설을 위해 타 유저를 고용하여 급여를 지급 할 수 도 있고, 노동력을 제공해 코인을 확보 할 수도 있으며, 타 유저의 주택을 디자인 해주는 지적인 용역을 제공 하고 코인을 확보 할 수도 있게 한다. 아무런 목적 없이 놀이만 하는 것이 아니라 현실에서와 같이 직업을 가지고 '살아갈 수 있게' 한다.

◆ 보다 강력한 현실과의 연계를 추구한다.

메타버스의 특징인 현실과의 연계에 집중한다. 단순히 공연을 보고 아바타를 꾸미는 것에 거치지 않고 다양한 오프라인 비즈니스와 연계하여 메타버스의 생활의 몰입도를 증가시킨다.
예를들면 메타버스내 차량에 주유를 하여 능력치를 높인다면 현실에서도 SNS를 통한 주유상품권을 지급한다던지, 현실에서 음료수를 구입해서 마신다면 메타버스속 나의 아바타도 같은 음료를 먹을 수 있는 방식으로 연결되도록 한다.

2.1 이루고 팀의 미션

◆ **기업과의 콜라보를 통한 메타버스 경제 생태계를 활성화 한다.**

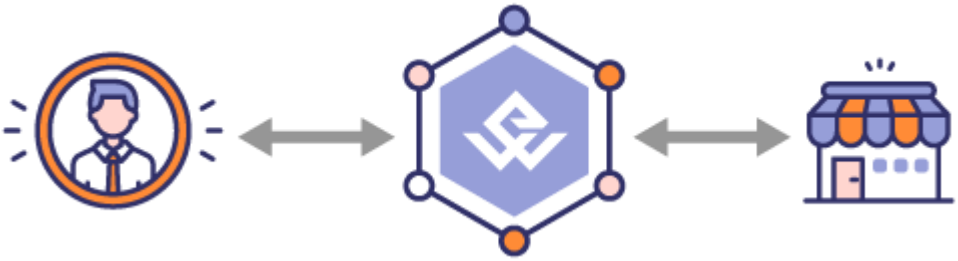
현실의 지구와 유사하게 만들어진 이루고월드의 맵 속에 다양한 기업들의 쇼룸, 광고판, 체험관, SHOP들이 입점할 수 있다.
이 때 입점하는 기업들은 입점비, 광고비 등을 코인으로 지불하게 되고 이렇게 확보된 코인은 적립되었다가 퀘스트의 보상으로 유저들에게 지급되거나 생태계의 발전에 쓰여지게 되는 시스템을 만든다.

이루고 팀은 위 4가지를 팀의 미션으로 정의하며, 이를 블록체인 기술을 통해 구현하여 메타버스와 현실을 연계하여 혁신하고자 한다.
이루고 팀은 지금까지 이루고월드코인(EWC)를 거래소에 상장하였고, 이루고월드와 연계하기 위한 주유소사업, 인터넷 쇼핑몰, 신개념 세탁앱 사업, 건설사업 등을 동시에 준비하여 왔다.

이루고 팀은 이 미션들을 성공적으로 구현하기 위해 "이루고월드 생태계 모델"을 고안하였다. 이 모델을 통하여 이루고월드에 합류하는 기업과 유저들이 강력하게 통합된 가상현실과 현실에서의 삶을 누릴 수 있도록 하고, 이루고월드 생태계를 만듦으로써 국내는 물론 전세계를 아우르는 블록체인 프로젝트로 자리잡게 할 것이다.

이루고월드 생태계 모델

3. 이루고월드 생태계 모델



이루고월드 생태계 모델을 한마디로 정의 하자면 "블록체인을 기반으로 메타버스와 입점업체, 소비자를 연결시킨 방식"이라고 할 수 있다.

입점업체와 소비자는 이 생태계 모델의 중요한 참여자로서 메타버스를 통해 연결되어 있고, 각자 니드와 잇점을 가지고 이루고월드 내 참여자로서 활용 할 수 있을지에 대한 지침이 된다.

3.1 입점업체 (Store)

입점 이루고월드 내 원하는 상권을 선택하고 다양한 형태의 건물을 디자인을 제작하여 입점 할 수 있다. 이때 메타버스내 타 유저를 통해 건물 디자인을 의뢰 할 수도 있고, 후에 설명할 '이루고월드 에디터'를 통해 직접 설계 할 수도 있다. 또한 CAD 프로그램을 이용한 설계도를 디자인에 적용 할 수도 있다.

입점시에는 상권의 위치, 규모에 따라 차등하여 입점비가 발생하며, 주기적으로 광고비,임대료가 발생할 수도 있다. 모든 결제는 이루고월드코인(EWC) 또는 이루고월드 공식 통용 화폐인 '루고 (RUGO)'를 사용 할 수 있다.

3.1 입점업체 (Store)

홍보 맵내 이용자들을 대상으로 다양한 방법의 홍보를 진행할 수 있으며 메타버스내 스토어를 방문하는 유저들에게 기념품등 판촉물을 통한 보상으로 매장에 오게 할 수도 있고, 메타버스 내에서 아바타에게 지급된 기념품은 현실의 스토어에서 물건을 교환하는 기프티콘으로 유저의 SNS에 전달된다.

판매 유저가 상품이나 서비스를 구입했을 때 업체는 가상현실내 아바타를 위한 아이템과 현실의 유저가 사용 할 수 있는 기프티콘을 같이 제공 할 수 있다. 이럴 경우 업체의 입장에는 상품을 구입한 아바타가 많아질수록 가상현실에서의 홍보가 늘어나는 효과를 볼 수 있으며 이는 오프라인 매장의 매출이 증가는 효과를 볼 수 있다. 반대로 오프라인에서 판매가 이루어졌을 때 가상현실의 아이템을 같이 제공 한다면 메타버스와 입점업체가 같이 성장하는 기회를 누리게 된다.

광고 이루고월드에 자사의 광고를 할 수 있다. 최근 광고시장은 TV. 인쇄물에서 유튜브, 온라인 시장으로 급격히 넘어고 있는 상황임을 고려 할 때 이루고월드 메타버스 플랫폼은 매력적인 광고시장이며 광고비의 집행은 이루고월드코인 또는 루고로 지불 할 수 있다.

3.2 메타버스 이용자 (User)

캐릭터 생성 및 시작 이루고월드 에디터에서 제공되는 다양한 형태의 헤어스타일, 얼굴형 등 을 활용하여 캐릭터를 만들 수 있고 이 때 입점업체들이 제공하는 유료아이템을 선택하여 자신만의 개성을 나타낼 수 있다.

퀘스트 최초 보유한 루고가 없어도 걱정할 필요가 없다. 이루고월드에서 주어지는 다양한 퀘스트를 달성하면 정해진 루고가 지급되며, 이것으로 다양한 상품을 구입 할 수 있다. 퀘스트는 이루고월드 생태계를 발전시키는데 필요한 공익적인 내용을 담고 있다.

직업의 선택 자신만의 재능을 가지고 이루고월드 내에서 다양한 직업을 선택해보자. 실제 삶에서 해보지 못했던 다양한 활동, 화가, 건축설계, 의류디자인, 펫을 위한 용품의 디자인 등 현실에서와 같이 자기만의 영역을 개척하여 사업을 하거나 직업을 가지고 경제생활을 영위 할 수 있다.

현실과의 연계 현실에서 이루고월드와 연계되어 있는 주유소, 편의점 등의 업체를 이용하면 가상현실에서 아바타를 위해 사용할 수 있는 선물이 주어지고 반대로 가상현실에서 필요한 아이템을 구매 할 경우 현실의 유저에게 기프티콘이 전달되는 시스템으로 이루어져 가상현실과 실제 삶이 강력하게 연계되는 느낌을 받게된다.

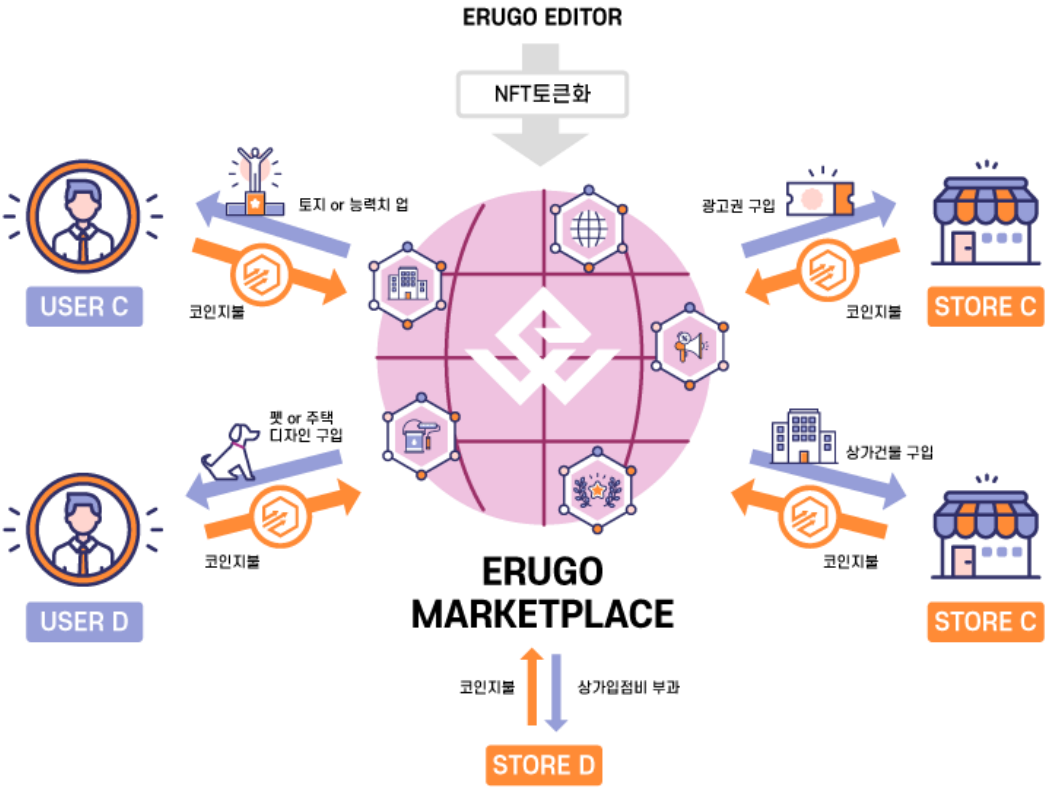
3.3 이루고 에디터 (ERUGO Editor)

이루고 에디터는 유저가 원하는 다양한 종류의 3D 모델링 커스터마이징을 제공한다.

◆ 유저들이 자신의 캐릭터 외형 커스터마이징을 시작으로, 본인의 건물, 펫 등을 손쉽게 3D 모델링할 수 있게 도와주며, 이를 NFT화하여 마켓플레이스에 등록한다.

◆ 재능있는 유저들이 등록한 디자인이 타유저들의 인정을 받아 많은 선택을 받고, 주문을 받게 되면 루고를 벌어들여 수익을 얻을 수 있다.

◆ 현실 세계에서 같은 건물을 올려도 디자인이 모두 다르듯이, 이루고월드에서도 유저는 본인의 취향에 따라 이루고 에디터를 통하여 메타버스 내 다양한 대상들을 모델링할 수 있다.



3.4 이루고 마켓플레이스 (ERUGO Marketplace)

이루고월드에서 운영하는 이루고 마켓플레이스를 통하여 유저들은 메타버스내 자산들을 자유롭게 거래 할 수 있다.

◆ 모든 재화와 용역들은 기본적으로 이루고월드코인(EWC) 과 루고(RUGO)로 거래되며, 거래량과 트랜젝션 양 등을 고려하여 향후 비트코인(BTC), 이더리움(ETH) 등 다른 가상자산이 마켓플레이스 내 통화로 추가될 수 있다.

◆ 유저들이 거래하는 각종 재화와 용역들의 가치는 이루고월드가 관여하지 않고 시장 내 희소성, 유용성등 다양한 유저들의 평가기준에 따라 시장가치를 가진다. 다만 운영자는 급격한 인플레이션이나 시스템오류 등 메타버스내 생태계가 심각한 상황에 이를 경우에만 선택적으로 개입 할 뿐이다.

ERUGO WORLD

3.5 이루고월드의 광고 플랫폼으로서의 가치

최근 PwC컨설팅은 메타버스 시장이 2030년까지 1.5조 달러 (세계 GDP의 1.81%)에 이를 것으로 전망한 바 있다. 그렇다면 이루고월드의 광고매체로서의 가치는 어떤가?

◆ 온라인광고는 이제 확실한 주류로 평가받고 있다. 제일기획에서 발표한 2017년 ~2018년 국내광고시장 규모 조사에 따르면, 국내 총 광고비는 11조1,295 억원이며, 이중 디지털 광고 (PC및 모바일) 시장은 전년대비 13.5%이 성장률을 기록하여 4조 1,310억원을 형성하고 있다.

◆ 아래 표를 살펴보면, TV, 라디오, 케이블 등 전통적인 방송매체를 전부 합한 광고비 금액과 디지털 광고의 금액이 같고, 그 성장률은 2배 이상 빠르다는 것을 알 수 있다.

◆ 광고의 방식은 이루고월드내 디스플레이 광고, 배너 형태의 노출 광고와 아이템 등을 구입했을 때 특정 유저를 위한 맞춤 SNS광고로 진행하거나 기타 다양한 방식으로 가능하며 이루고코인과 루고로 결제 할 수 있다.

◆ 최근 들어 가정에서 공중파를 시청하는 것보다 유튜브를 더 많이 시청하게 되고 시청자의 니즈를 특정 할 수 있는 인터넷 매체의 광고효과가 더 높다는 것을 볼 때

현실과 강력한 연계를 추구하는 이루고월드의 광고 플랫폼으로서의 가치는 매우 높다 할 것이다.

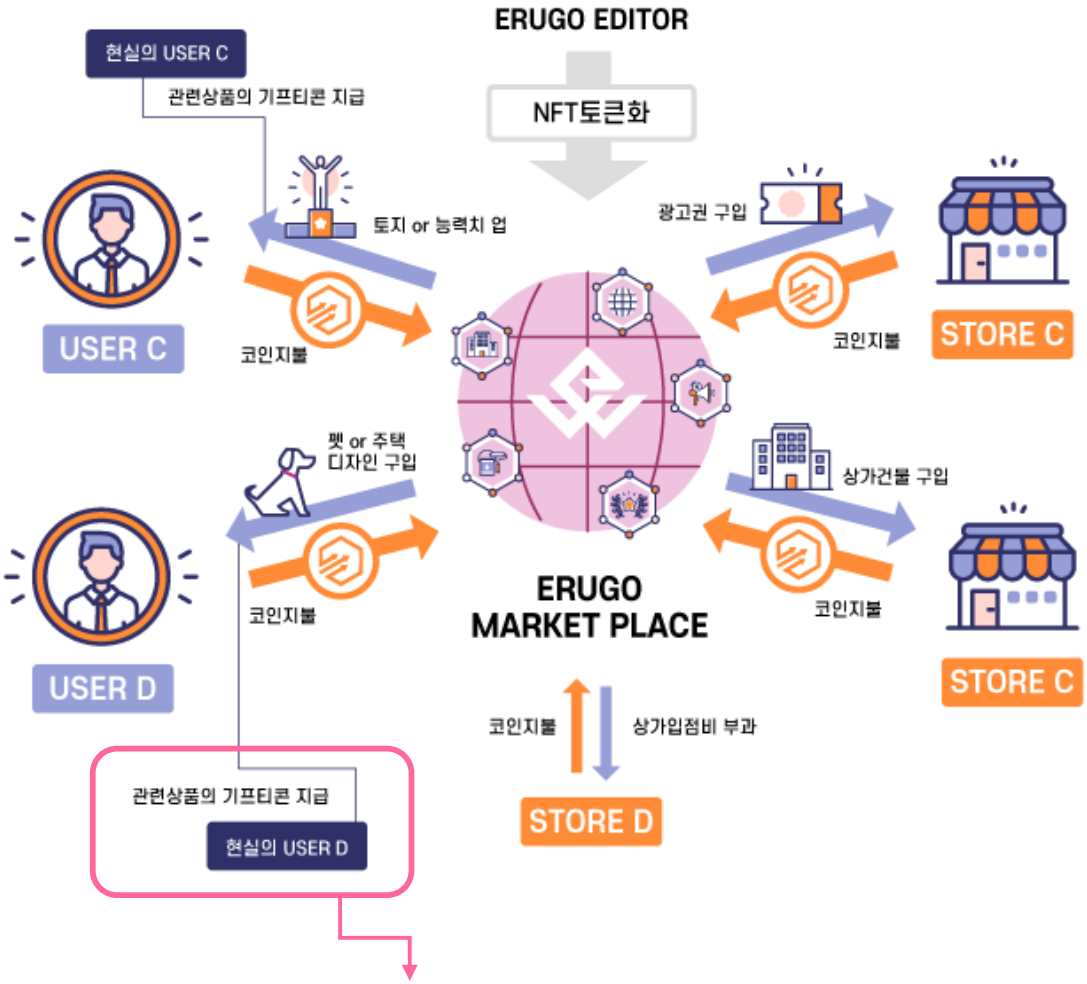
3.5 이루고월드의 광고 플랫폼으로서의 가치

<2017년~2018년 매체별 총 광고비>

단위 : 억 원, %

구분	매체	광고비(억)		성장률(%)		구성비(%)	
		2017년	2018년(F)	2017년	2018년(F)	2017년	2018년(F)
방송	지상파 TV	15,223	15,965	-12.1	4.9	13.7	13.8
	라디오	2,785	2,850	-8.4	2.3	2.5	2.5
	케이블/종편	18376	18,956	5.2	3.2	16.5	16.3
	IPTV	915	1027	8.2	12.5	0.8	0.9
	위성, DMB 등	2,004	2,062	10.5	2.9	1.8	1.8
	방송 계	39,303	40,862	-2.9	4.0	35.3	35.2
인쇄	신문	14,056	13,850	-4.5	-1.5	12.6	11.9
	잡지	3,438	3,400	-9.1	-1.1	3.1	2.9
	인쇄 계	17,494	17,250	-5.4	-1.4	15.7	14.9
디지털	PC	16,245	16,600	-0.8	2.2	14.6	14.3
	모바일	22157	24710	27.0	11.5	19.9	21.3
	디지털 계	38,402	41,310	13.5	7.6	34.5	35.6
OOH	옥외	3,392	3,400	-3.4	0.2	3.0	2.9
	극장	2,280	2,400	1.3	5.3	2.0	2.1
	교통	4,352	4,700	0.5	8.0	3.9	4.1
	OOH계	10,024	10,500	-0.7	4.8	9.0	9.1
제작		6,072	6,080	-5.5	0.1	5.5	5.2
총계		**111,295**	**116,002**	**1.8**	**4.2**	**100.0**	**100.0**

3.6 이루고월드 생태계 흐름도



마켓플레이스 내 상품과 코인의 흐름이 현실의 유저에게 기프티콘 형태로 지급되면서 연결되는 것을 볼 수 있다.

ERUGO
COIN&TOKEN

이루고월드의 통화

4. 이루고월드의 통화

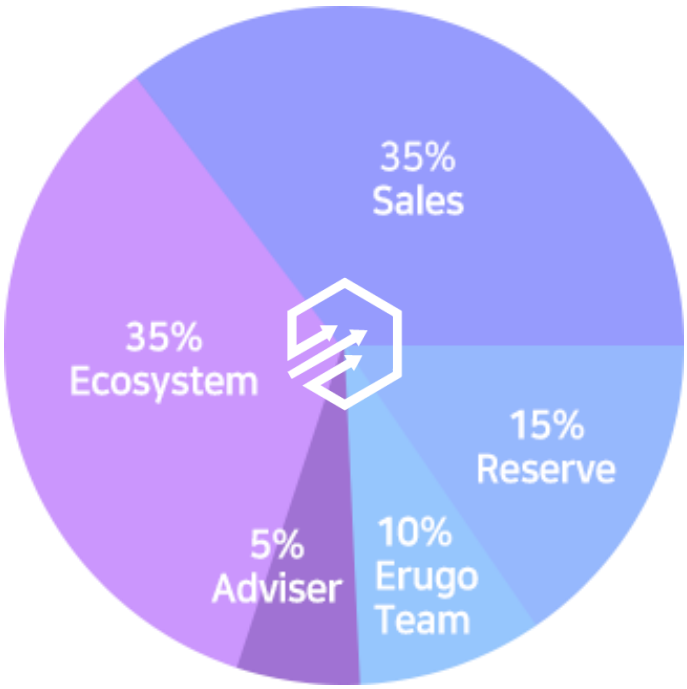
4.1 이루고월드코인 (EWC)

이루고월드 생태계 모델의 기본통화로서 ERC-20 기반으로 발행되었다. 전체 발행수량은 2,000만개이며 코인의 희소성과 홀더의 보호를 위해 추가발행 물량은 없을 예정이다.

이루고월드내 거래의 편의성을 위해 '루고(RUGO)' 라는 토큰을 발행하여 유통할 계획이며 루고는 EWC와의 교환 비율에 따라 환전 된다.
이루고코인의 분배 계획은 다음과 같다.

4.1 이루고월드코인 (EWC)

이루고월드코인 분배정책



- 코 인 명 : 이루고월드코인 (EWC)
- 기술표준 : ERC-20
- 총 발행량 : 20,000,000EWC
- 최초 공개가격 : 1 EWC = 500 KRW

Total Erugo Supply	100%	20,000,000
Sales	35%	7,000,000
Ecosystem	35%	7,000,000
Reserve	15%	3,000,000
Team	10%	2,000,000
Adviser	5%	1,000,000

4.1 루고 (RUGO)

이루고월드 내에서 유통되는 EWC를 기반으로 발행 된 토큰이다.

◆ 정해진 환율로 EWC와 교환되고, 이루고월드의 퀘스트의 보상, 마켓플레이스에서의 구매, 이루고에디터에 디자인을 등록한 보상 등 다양한 방법으로 유통 될 예정이다.

◆ 특히 다양한 작업과 노력을 통해서 벌어들인 루고는 언제든 EWC로 교환되어 적립 할 수 있고, EWC를 매각 함으로써 현금화 하는 것도 가능하다.

◆ 또한 이루고월드내 기업들이 지불하는 입점비, 광고비, 판매인센티브 등은 루고의 형태로 적립 되었다가 유저들의 퀘스트에 대한 보상 형태로 지급되어 이루고월드의 생태계를 발전시키는데 사용된다.

이루고월드와 연계된 비즈니스 모델

5. 이루고월드와 연계된 비즈니스 모델

현실과의 강력한 연계를 목표로 추진되는 이루고월드 메타버스는 가상현실에서의 모델과 오프라인에서의 사업모델을 동시에 추진하고 있다. 메타버스 플랫폼이라는 형식에 걸맞는 다양한 사업모델을 추진해서 이루고월드 경제생태계를 발전시킬 계획이다.

5.1 새로운 개념의 세탁앱 '세탁하는 소 '

스마트폰 앱을 이용해 고객과 주변 세탁소를 연결하는 서비스

◆ 대량의 세탁물을 한번에 처리하여 원가를 줄일 수 밖에 없는 현재의 방식으로는 고품질의 맞춤 서비스를 기대하는 고객의 니즈를 충족 할 수 없다.

◆ 또한 수십년간 한자리에서 세탁업에 종사하며 쌓은 노하우를 가진 개인 업체들이 프랜차이즈를 능가하는 맞춤 서비스를 알리려고 해도 효율적인 홍보수단이 없는 상황이다.

◆ 소비자와 동네상권의 사업자를 매칭해주는 서비스가 필요한 상황이다 이런 시장상황과 니즈에 따라 고객의 입장에서 주변 세탁소의 전문분야, 가격, 개별 요청사항을 앱으로 편리하게 주문하고, 가맹된 세탁업체는 앱을 통한 홍보, 주문수령, 요청사항 확인, 배송까지 일괄적으로 처리 할 수 있는 기능을 가진 앱이 '세탁하는 소'이다.

◆ 이루고월드의 유저가 펫의 옷을 사거나, 아바타의 액세서리나 기타 물품을 구입 할 때 '세탁하는 소'의 세탁이용권을 기프티콘 형태로 받을 수 있고 반대로 세탁앱 이용 고객은 이루고월드내에서 아바타에게 필요한 엑세서리 등을 선물로 받을 수 있다.

5.2 취미를 위한 공간렌털 서비스

자신만의 공간을 가지고 싶지만 여러제약으로 힘들어 하는 이들을 위한 비즈니스 모델

◆ 현대인들은 비좁은 가정을 떠나 자신만의 세계를 꾸밀 수 있는 진정한 자신만의 '동굴'을 원한다. 취미를 즐기고 싶지만 공간의 문제로 고민하는 이 들을 위한 최고의 솔루션.

◆ 동아리 모임을 위한 공간, 장비의 보관, 정비 공간, 때로는 혼자만의 작업을 위한 공간, 누구에게도 방해 받지 않고 혼자 또는 같은 관심사를 가진 사람끼리 어울리고 소통 할 수 있는 공간을 제공하는 서비스.

◆ 이 서비스를 이용하는 유저는 이루고월드에서 자신만의 공간을 제공받으며, 지불하는 임대료의 일부는 이루고월드에서 사용 할 수 있는 루고의 형태로 적립된다. 반대로 이루고월드의 아바타가 공간을 임대하거나 분양 받게 되면 현실의 사용자에게 공간렌털 서비스 이용권이 전달되는 시스템을 구축한다.

5.3 주유소 사업

◆ 이루고월드 제작사가 운영하는 주유소에서 주유를 할 경우 이루고월드에서 이용 할 수 있는 쿠폰이 제공된다.

◆ 가상현실내 유저의 아바타가 능력치를 올리거나 이동수단의 에너지 공급을 위해 결제 한다면 SNS 메신저를 통해 주유상품권을 받을 수 있다.

5.3 반려동물 용품 인터넷 쇼핑몰

이루고월드는 실제 애견/애묘를 위한 인터넷쇼핑몰을 운용할 계획이다

◆ 이를 통해 이루고코인으로 결제가 가능하고, 이루고월드에서 이루어지는 구매에 따라 실제 유저의 자택으로 상품을 발송한다.

◆ 유저는 가상현실내 펫을 위해 사료나 간식, 용품을 사서 펫의 능력치를 키우거나 외모를 꾸밀 수 있고 이 때 구매한 사료나 간식은 기프티콘 형태로 배송되어 반려 동물에게 실제로 줄 수 있다.

이루고 팀 (Team)

6. 이루고 팀 (Team)

CTO 주우성

이루고팀 최고기술책임자

ETH기반 토큰생성 및 실 운영

블록체인 거래소 개발 및 유지보수

Startup 동반창업 (CTO 역임)

시그널비젼 음성인식엔진 개발 연구원

- 트랜잭션 컨트롤 api 개발
- 17,300 트랜잭션 발생 / 6 M
- 코인거래소 개발 및 유지보수
- 안드로이드 스마트폰을 이용한 모션 학습 및 인식 어플리케이션 개발

기술이사 김대현

前) 희망해시㈜ 기술이사

前) 자비어스솔루션㈜ 대표이사

수석팀장 문성현

게임업계 경력 20년

現) 게기모 대표 2006.08 ~ 현재

- ㈜블라스트 대표 / 2009~2012
- ㈜토마토브이일(팀장), 티쓰리엔터테인먼트(팀장), 숲소프트(PD) 등
- 2003년 정보통신장관배 게임제작 대회 대상
- 2002년 AGC 아마추어 게임제작대회 최우수상

팀장 정승욱

모바일 및 Unity 3D 기반 개발 총괄
모바일 턴제RPG "택틱스 킹덤" 서버개발 및 클라지원
스크린 야구 시스템 총괄개발
DB관련 소스생성 및 관리시스템 DB-Deisgner 웹컨버팅

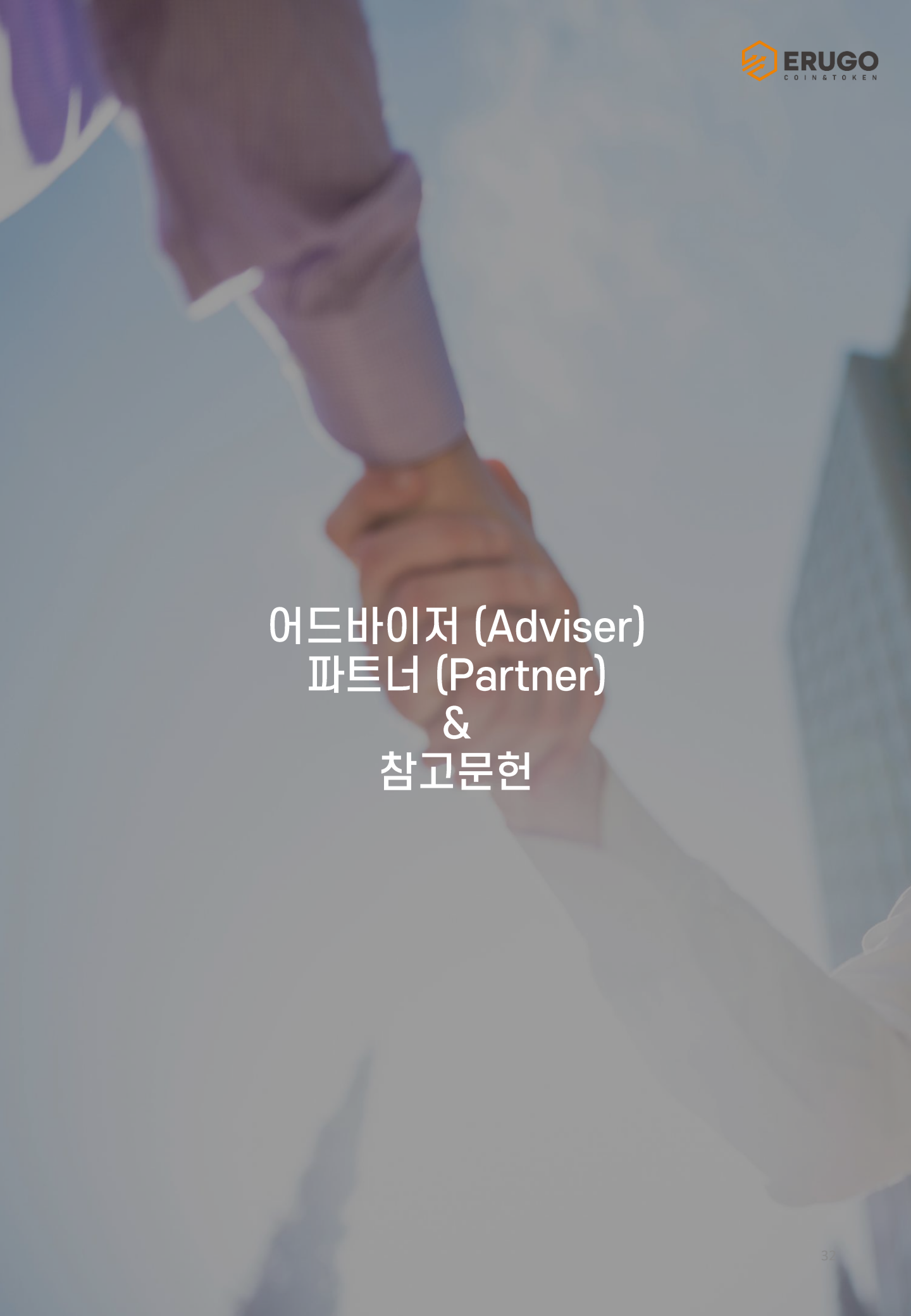
- 2010 my new children
- 2010~15 이투엔터테인먼트 모바일 사업부 부장
- 2015~18 노아시스템 서버팀 과장
- 2018~19 WALRUS 스크린야구개발팀 팀장
- 2019~20 비컴솔루션 R&D팀 차장

디자인팀장 조선화

건국대학교 시각광고디자인 전공

HEJ, PLOGGING 2019 디자인 총괄
BUIDL ASIA 2019 디자인 총괄
낙성벤처밸리 페스티벌 2019 디자인 총괄
KT SAT 2019 포럼 디자인 총괄

- 2018~19 ㈜ 서클커넥션 디자인팀
- 2017~19 ㈜아이스크림에듀 디자인 & 마케팅팀



어드바이저 (Adviser)
파트너 (Partner)
&
참고문헌

7. 어드바이저 (Adviser)

① 법무법인 재원

② Dasol Tax Accounting Corp.

③ WINS & CO

① 법무법인 재원 (대표변호사 최인호)
② 세무법인 다솔WM센터
③ 법무법인 윈스 (대표변호사 허왕)

8. 파트너 (Partner)

① HAECHI LABS

② INFILLINGE

③ Cyberplane Studio.

④ ERUGO INVESTMENT & DEVELOPMENT GROUP

⑤ ERUGO ENERGY

⑥ WEGA Architecture | Urban De-sign Mass

① 해치랩스 (HAECHI LABS)
② 인필린지
③ 사이버플레인
④ 이루고투자개발 주식회사
⑤ 이루고에너지 주식회사
⑥ 건축사사무소 위가

9. 참고문헌

- Smart, J.M., Cascio, J. and Paffendorf, J., "Metaverse Roadmap Overview, 2007". Accelerated Studies Foundation. Retrieved 2010-09-23.

- Stephenson writes: The words "avatar" (in the sense it is used here) and "Metaverse" are my invention, which I came up with when I decided that existing words (such as "virtual reality") were simply too awkward to use. http://metaverseroadmap.org/inputs4.html#glossary

- 한국콘텐츠진흥원(2020), 『2020 게임이용자 실태조사』, p. 18.
- 한국콘텐츠진흥원(2021. 4. 6.), 「트래비스 스콧'프트나이트'콘서트 수익 2,000만 달러, 실제 공연 수익의 10배」, 『Naver 포스트 [글로벌 게임산업 트렌드]』, https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=31145894&memberNo=28980604&vType=VERTICAL

- 이승환(2021. 3. 17.), "로그인(Log In) 메타버스: 인간×공간×시간의 혁명", 『SPRi Issue Report』, , pp. 1-2.
- http://www.metaverseroadmap.org/overview/

- 3분 과학(2021. 5. 3.), 메타버스 뜻과 4가지 유형, https://science3m.tistory.com/238

- 이승환·한상열(2021. 4. 20.), "메타버스 비긴즈: 5대 이슈와 전망", 『SPRi Issue Report』, p. 3.

- 김상균(2020), 『메타버스: 디지털 지구, 뜨는 것들의 세상』, (서울: 플랜비디자인), p. 23.

- Roger James Hamilton(2020. 12. 19.), 『The Metaverse: How it will end the Internet』, https://www.youtube.com/watch?v=WJecbZWSbVs

- 클레이튼 크리스텐슨, 김태훈 역(2018), 『파괴적 혁신 4.0』, (서울:세종서적), pp. 16-17.

- 한상열(2021. 5. 14.), "메타버스 플랫폼 현황과 전망", 『원격경제의 부상과 새로운 혁신전략의 모색 2차 학습세미나』, 토론 내용.

- 제일기획, "2017년~2018년 국내광고시장 규모 조사"

면책사항

10. 면책사항

본 면책 조항의 모든 내용을 주의 깊게 읽기를 바랍니다. 귀하의 향후 행동에 대해 확실하지 않다면 법률, 재무, 세무 등 기타 전문가의 자문을 구할 것을 권장 합니다.

1) 법적 고지

(a) 본 백서는 작성 당시를 기준으로 이루고코인/토큰과 관련 일반 참고 목적으로만 배포되었으며 검토 및 수정될 수 있습니다. 본 백서는 표지의 날짜를 기준으로 최신 정보를 반영하고 있으며 최종본이 아님을 유의하시기 바랍니다. 해당 날짜 이후 프로젝트의사업 운영, 재정 상태 등 본 문서에 기재된 정보가 변경될 수 있습니다. 본 백서는 비정기적으로 업데이트될 수 있습니다.

(b) 본 백서는 그 어떤 경우에도 이루고코인(또는 토큰)의 발행인인 배포자/ 업체의 코인(또는 토큰) 판매 또는 구매 제안으로 해석되지 않아야 하며, 이 문서의 제시 또는 문서 자체가 계약 및 투자 결정에 근거가 되거나 의존되어서는 안됩니다.

(c) 이루고코인(또는 토큰)은 증권, 사업신탁의 단위, 또는 집단 투자 계획의 단위를 구성하기 위한 것이 아니며, 기타 관할 구역의 동등한 규정에 명시된 정의를 따릅니다. 따라서 본 백서는 사업 계획서,사업 설명서, 제안서 등으로 제공된 것이 아니며, 그 어떤 관할권에서도 증권, 사업신탁의 단위, 집단 투자 계획의 단위 등 투자 제안이나 모집으로 해석되어서는 안됩니다.

(d) 이루고코인(또는 토큰)이 구매자들에게 제품 및 코인과 관련하여 참여하거나 투자수익/수입/지급/이익 또는 그 금액의 일부를 수령할 수 있는 기회로 이해, 해석, 분류, 취급되어서는 안됩니다.

(e) 본 백서에 명시된 코인(또는 토큰) 발행 방식이 규제 또는 금지된 관할권에서 이 문서의 전체 또는 일부를 복제, 배포 등 전파할 수 없습니다.

(f) 본 백서에 기재된 정보는 규제당국의 검토, 검사, 승인을 거치지 않았습니다. 이러한 조치는 그 어떤 관할권에서도 취해지지 않았으며 앞으로도 없을 것입니다.

(g) 이루고코인(또는 토큰)의 구매를 희망하는 경우 이루고코인(또는 토큰)을 다음과 같이 이해, 해석, 분류, 취급 해서는 안됩니다.
(h) 암호 화폐가 아닌 다른 화폐,
(i) 그 어떤 기관에서 발행한 채권 및 주식,
(j) 이러한 채권 및 주식에 대한 권한, 옵션, 파생상품,
(k) 투자수익 보장 또는 손실 회피가 목적이거나 이를 목적으로 사칭하는 차액 계약 및 기타 계약 하의 권리,
(l) 집단 투자 계획, 사업신탁 등 증권의 단위 또는 파생상품

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, 이루고코인(또는 토큰)과 루고자산운용주식회사 및 이루고투자개발주식회사의 직원, 대리인, 관계사 등(이하 '이루고자산운용 및 관계사')은 이에 대한 책임을 지지않습니다.

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

3) 책임 배제

(a) 이루고코인(또는 토큰)과 이루고자산운용 및 관계사들이 제공하는 관련 서비스는 '있는 그대로,' '가능한 대로' 제공됩니다. 이루고자산운용 및 관계사들은 9/14 ERUGO COIN 이루고코인 (또는 토큰) 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) 이루고자산운용 및 관계사는 본 백서에 기재된 정보를 포함하여 그 어떤 형태로든 진위, 정확성,완전성을 그 어떤 주체나 개인에게 묘사, 보장, 약속하거나 이를 주장하지 않습니다.

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

4) 미래 예측 진술에 대한 경고문

(a) 본 백서에 명시된 특정 표현들은 비즈니스의 미래, 미래 사건, 전망 등에 대한 측성 진술을 담고 있습니다. 이러한 내용은 역사적 사실에 기반한 진술이 아니며 '예정,' '추정,' '믿음,' '기대,' '전망,' '예상' 등의 단어와 유사한 표현들 로 식별됩니다. 본 백서 외 발표자료, 인터뷰, 동영상 등 기타 공개자료에도 이러한 미 래 예측 진술이 포함될 수 있습니다. 본 백서에 포함된 미래 예측 진술은 이루고자산운 용 및 관계사의 향후 결과, 실적, 업적 등을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다.

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

(c) 본 백서가 작성된 날짜를 기준으로 이루고코인(또는 토큰) 및 이루고자산운용 및 관계사의 플랫폼은 완성 되었거나 완전히 운영 중인 상태가 아닙니다. 향후 이루고자산운용 및 관계사 비즈니스플랫폼이 완성 되고 완전히 운영될 것이라는 전제하에 설명이 작성되었지만, 이는 비즈니스플랫폼의 완성 및 완전한 운영에 대한 보장 또는 약속으로 해석 되어서는 안됩니다.

5) 잠재적 리스크

이루고코인(또는 토큰)의 구매 및 참여를 결정하기 전 아래 내용을 주의 깊게 읽고 관련 요소와 리스크를 충분히 분석 및 이해할 것을 권장합니다.

리스크는 다음을 포함 하지만 이에 국한되지 않습니다.

I. 식별 정보 분실로 인한 이루고코인(또는 토큰)의 접근 제한, 이루고코인(또는 토큰)을 보관한 디지털 월렛 관련 필수 개인키 분실 등 보관 관련 구매자 과실 리스크

II. 글로벌 시장 및 경제 상황으로 인한 이루고코인(또는 토큰)들 발행 후 가치 변동 리스크. 이루고자산운용 및 관계사는 이러한 이루고코인(또는 토큰)가치의 불확실성으로 인해 이루고코인 비즈니스 플랫폼 개발에 필요한 자금을 지원하지 못하거나 의도한 방향으로 이루고코인 생태계를 유지하지 못할 수 있습니다.

III. 정치, 사회, 경제 환경의 변화, 주식 또는 암호 화폐 시장 환경의 변화, 이루고자산운용 및 관계사가 사업을 운영하는 국가의 규제 환경의 변화, 그리고 이러한 환경에서 이루고자산운용 및 관계사가 생존 또는 경쟁할 수 있는 능력의 변화 관련 리스크. 특정 관할권에서 이루고코인에 불리한 블록체인기술 관련 기존/신규 규제를적용할 수 있으며 이에 따라 이루고코인(또는 토큰) 폐지/손실 등 이루고자산운용 및 관계사 비즈니스에 상당한 변화가 발생할 수 있습니다.

IV. 이루고자산운용 및 관계사의 미래 자본 필요성의 변화, 이를 충족하기 위한 자본 및 자금 조달가능성의 변화 관련 리스크. 자금 부족은 이루고코인을 통한 비즈니스플랫폼 개발과 이루고코인(또는 토큰)의 사용 및 잠재적 가치에 영향을 끼칠 수 있습니다.

V. 이루고코인 가치의 불리한 변동, 사업관계 실패, 개발/운영 중 경쟁사의 지적재산권 주 장 등 다양한 사유로 이루고자산운용 및 관계사의 활동 중단, 해체 또는 론칭 계획 중단에 이를 수 있으며 이로 인해 이루고코인 생태계, 이루고토큰의 잠재적 활용에 부정적인 영향을 끼칠 수 있습니다.

VI. 이루고자산운용 및 관계사를 통해 개발된 플랫폼 및 서비스에 대한 기업, 개인 등 기타 조직의 관심 부재, 의도했던 여러 사업모델의 변화, 배포된 응용프로그램의 생성 및 개발 에 대한 대중들의 제한적 관심 관련 리스크. 이러한 관심의 부재로 자금 조달의 제한을 받거나 비즈니스 플랫폼 개발과 이루고코인 (또는 토큰)의 활용 및 잠재적가치에 영향을 끼 칠 수 있습니다.

VII. 이루고코인 생태계를 론칭 하거나 구현하기 전 비즈니스 모델의 주요 기능 및 격에 큰 변화를 적용하는 리스크. 이루고자산운용 및 관계사는 이루고코인 생태계 및 비즈니스 모델이 백서의 내용과 일치할 것을 의도하고 있지만 그럼에도 불구하고 이러한 변경사항을 적용할 수 있습니다.

VIII. 이루고코인과 비즈니스모델에 잠재적으로 악영향을 미칠 수 있는 다른 플랫폼과의 경쟁 리스크. (예: 경쟁 비즈니스로 인해 상업적 성공을 거두지 못하거나 전망이 암울한 경우)

IX. 제3자나 다른 개인이 의도적으로 또는 의도하지 않게 이루고코인 플랫폼에 유해 및 악성코드를 심어 이루고코인 플랫폼 인프라와 이루고코인(또는 토큰) 활용에 간섭하는 리스 크. 플랫폼에 사용되는 블록 체인 또한 이러한 공격에 취약하기 때문에 플랫폼, 그리고 관련 서비스 운영에 리스크로 작용합니다.

X. 불가항력 천재지변 등 재앙적 사건의 발생으로 이루고자산운용 및 관계사의 사업 운영과 기타 통제 불가능한 다른 요인들이 영향을 받을 수 있습니다. 채굴 공격, 해커 또는 기타 개인들의 공격 등의 사건으로 이루고코인(또는 토큰) 판매 수익금의 도난 및 손실, 이루고코인(또는 토큰)의 도난 및 손실, 이루고자산운용의 비즈니스모델의 역량 저해 등 이 발생할 수 있습니다.

XI. 이루고코인(또는 토큰)과 기타 암호화폐들은 아직 검증되지 않은 새로운 기술이며 지속적으로 발전하고 있습니다. 이루고코인 (또는 토큰)의 완전한 기능은 아직 완성되지 않았으며 완성에 대한 보장은 없습니다. 기술이 발전함에 따라 암호화 기술 및 방식의 발전, 합의 프로토콜 및 알고리즘의 변화 등 이 이루고코인(또는 토큰)의 판매, 이루고자산운용 및 관계사의 비즈니스모델, 이루고코인 생태계, 그리고 이루고코인 (또는 토큰)의 활용에 리스크로 작용할 수 있습니다.