



초연결(Hyper-connected) 패션 메타버스

백 서

2022년 8월



개 요





“물리적 세계에서 디지털 세계로,
디지털 세계에서 물리적 세계로 통하는” 초연결 패션 플랫폼

지속 가능한 메타버스 패션 에코시스템

기존 물리적 세계 및 디지털 세계의 성장을 촉진하여 지속 가능한 방식으로 세계를 만들고, 창조하고, 놀고, 수익을 창출하고, 소비할 수 있는 플랫폼 구축



패션계 도전 과제 & 산업계 고충



패션 산업은 전 세계에서 약 **1조 5천억 달러**의 수익을 차지한다.

세계 **위조품** 산업의 규모는 2022년 4조 2천억 달러에 달할 것으로 예상하며,

패션 산업계는 위조품으로 인해 2020년에는 **500억 달러** 이상의 손실을 보았다.
그 중 의류 제품이 **가장 많이 위조된 제품으로 꼽히고**, 이어서 화장품과 개인 위생품, 시계, 보석, 핸드백, 가방류가 뒤를 이었다.



메타버스 패션 기회



코로나19 팬데믹으로 전 세계에서 **디지털화(DT)**가 가속화 되었으며, 패션 산업도 예외는 아니다.

시티(Citi) 그룹은 2030년에는 **메타버스 경제(metaverse economy)** 규모가 **11조 3천억 달러**에 달할 것이라 전망했으며, 가트너(Gartner)에서는 세계 인구의 **25%**가 2026년에는 메타버스에서 하루에 한 시간 이상 시간을 보낼 것이라 예측한다.

크리에이터 경제(creator economy)의 규모는 현재 **1천억 달러**를 돌파 2022년 말 **NFT** 시장의 규모는 **1조 5백억 달러**, **웨어러블 NFT** 시장은 **110억 달러**에 달할 것으로 전망한다.

패션 산업은 **메타버스 패션(metaverse fashion)** 디지털화, 메타버스 패션 하우스 및 브랜드 진출, 피지털웨어(Phygital; 'physical'과 'digital'을 합친 합성어로, 물리적 제품과 디지털 서비스를 결합한 상품을 뜻함), 메타버스 패션쇼 개최, 메타버스 패션 시장 및 소매업 구조가 갖추어진 에코시스템에 적합하며, 메타버스 패션 시장 규모는 2030년 **550억 달러**까지 성장할 것으로 예상된다.

지속 가능성이 비즈니스의 주요 목표가 되면서, 지속 가능성과 순환성에 반하는 패션 산업계 내에서는 패션 비즈니스 활동 시 지속 가능성을 최우선 요소로 고려하고 있다.

패션 디지털화와 메타버스 패션이 패션 비즈니스의 반 지속 가능성과 반 순환성을 감소시키는 해결책이 될 수 있다.

Z세대와 알파세대(Generation Alpha; 2010년대 초반부터 2020년대 중반까지 태어난 세대)는 미래 패션 산업의 주요 소비층이자 지속 가능성을 대표하는 계층이 될 것임



메타버스 패션 에코시스템

메타버스 Fashion Value Chain



패션 디지털화 솔루션

Browzwear(<https://browzwear.com>), CLO Virtual Fashion(<https://www.clo3d.com>), Masterkey(<https://www.masterkey.com.tr/>)

메타버스 패션 하우스

Fabricant(<https://www.thefabricant.com/>), Republiq(<https://republiq.co/pages/digital-fashion>)

메타버스 패션 마켓플레이스

DressX(<https://dressx.com>), Tribute Brand(<https://tribute-brand.com>), RSTLSS (<https://rstlss.xyz>), Meta(<https://about.facebook.com>)

Web3 패션 프로토콜

Digitalax(<https://www.digitalax.xyz>), THE DEMATERIALISED(<https://thedematerialised.com>), Arianee(<https://www.arianee.org>), Boson Protocol(<https://www.bosonprotocol.io>)

메타버스 패션 브랜드

발렌시아가(Balenciaga), 구찌(Gucci), 버버리(Burberry), 랄프 로렌(Ralph Lauren), 돌체 앤 가바나(Dolce & Gabbana), 포에버 21(Forever 21), 자라(Zara), 타미 힐피거(Tommy Hilfiger), 프라다(Prada)



지속 가능한 메타버스 패션 에코시스템 개발 문제점 & 요구 사항

수익화 잠재성

디지털 패션 에셋(예: 웨어러블 NFT)이 신규 가치 창출 수단으로 제시되고 있으나 아직 수익화 잠재성 여부는 확실하지 않은 상태임
(현재는 일반 패션 소비자가 아닌 기존 NFT 및 게임 매니아 커뮤니티를 대상으로 유통이 이루어지고 있음)

- 소비자 참여를 위한 혁신적인 경험 가치 관련 개발 필요
(예: 디지털 옷감에 개인의 경험을 녹여낼 수 있어야 함)
- 고객과 심층적인 유대를 형성하고 공유된 가치를 창출할 수 있는 장기적인 실용성을 제공하는 NFT 디자인 필요
(예: 다양한 가치가 부여된 **실용성 NFT**)

품질 제약

- 디지털 패션에 대한 소비자의 기대치가 현재 최신 기술로 실현 가능한 수준을 웃돌고 있음
- (각 메타버스 플랫폼마다) 최소한의 **외형과 감성** 기준을 수립할 필요가 있음

레거시/Web2 + 디지털/Web3 패션 비즈니스 통합

- 디지털 패션은 물리적인 패션에 부가되는 개념
- 현실 세계가 메타버스로 집중되는 가운데, 일방이 다른 세계에 끼치는 영향을 인지할 필요가 있음
레거시/Web2 패션 비즈니스에 **디지털/Web3 패션 비즈니스를 통합**하는 간편한 방안을 모색해야 함

지속 가능성 문제

- 디지털 패션을 통해 패션 비즈니스의 반 지속 가능성 및 반 순환성을 어느 정도 줄일 수는 있으나 **패션 산업 고유의 지속 가능성 및 순환성 문제** 자체를 해결할 수는 없음
- 디지털 패션을 물리적 패션과 통합하여 패션 비즈니스 활동을 변화하려는 노력이 필요

에코시스템 참여자 통합

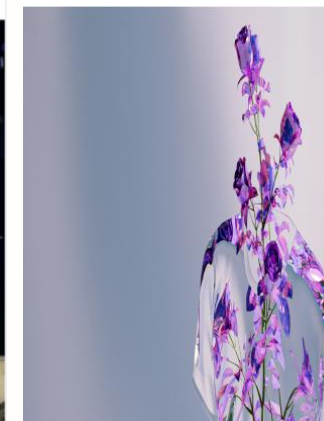
메타버스 패션 에코시스템 참여자 통합을 지지하는 패션 커뮤니티의 형성 및 운영이 필요

참고 자료

Your Majesty Co.
Future of Fashion in the Metaverse



The State of Digital Fashion 2022



McKinsey
& Company



shopifyplus

Blockchain, Fashion Mar 10, 2022 • 15 min read

Fashion Ecommerce Trends: How NFTs Will Impact the Industry

by Kaleigh Moore



지속 가능한 메타버스 패션 에코시스템 개발 문제점 & 요구 사항

Fame Universe(<https://fameuniverse.xyz/>)

Fame은 “물리적 세계에서 디지털 세계로, 디지털 세계에서 물리적 세계로 통하는” 초연결 패션 플랫폼을 만드는 회사
기존 물리적 세계 및 디지털 세계의 성장을 촉진하여 지속 가능한 방식으로 세계를 만들고, 창조하고, 즐기고, 수익을 창출하고, 소비할 수 있는 ‘지속 가능한 메타버스 패션 에코시스템’을 선도하는 것이 목표

Fame 플랫폼

Fame 플랫폼은 지속 가능한 메타버스 패션 에코시스템을 구축하는 플랫폼으로서, 에코시스템 참여자와 이해 당사자들이 함께 지속 가능한 메타버스 패션 에코시스템을 만들 수 있는 공간
Fame 플랫폼에서 제공하는 인터페이스를 통해 에코시스템 참여자 및 이해 당사자가 협력을 통해 시너지를 발휘하여 보다 효율적, 효과적으로 지속 가능한 메타버스 패션 에코시스템을 만들 수 있음
지속 가능한 메타버스 패션 에코시스템 개발에 필요한 도구/솔루션/지식/노하우를 제공 및 통합하는 역할을 함

Fame 플랫폼 설계

레거시/Web2 패션 비즈니스에 디지털/Web3 패션 비즈니스를 통합하는 간편한 방안이 될 수 있도록 설계됨
에코시스템 참여자 및 이해 관계자들이 참여할 수 있는 주권과 합의를 바탕으로 한 커뮤니티 구축 솔루션을 제공
시장 확장성을 제고하기 위해 다양한 혁신적인 수익화 방안을 도입할 수 있도록 설계됨
현재 기술적 한계와 향후 기술에 대한 기대치를 고려하여 모듈식으로 설계됨
패션 산업에 내재된 지속 가능성 및 순환성 문제를 해결하는 데 도움이 될 것으로 기대



Fame 플랫폼의 주 요소

지속 가능한 패션 크리에이터 경제 구축

물리적 패션 리소스를
상호 작용 가능한
2D/3D 디지털 패션 에셋으로 변환하여 패션 디지털화

디지털 의복에 NFT를 민팅하여
원본성 검증으로
위조 방지 및 창작자에 공정한 보상 제공

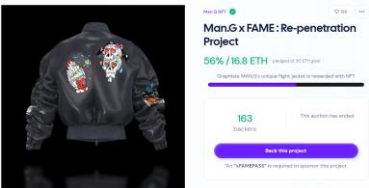
NFT 기반 지적 재산 포트폴리오 개발로
부가적인 경제적 가치 창출

물리적 및 디지털 의복을 초연결을 위해
동일한 피지컬 및 디지털 제품을 생성하여
지속 가능한 패션 비즈니스 운영 가능



METASTUDIO
POWERED BY FAME

주권 있는 메타버스 패션 하우스 펀딩



각 크리에이터의 프로젝트에 소비자가 직접 참여하여
자금 융통 가능

패션 클라우드 펀딩으로
물리적 및 디지털 브랜드 생산 요구 사항 충족

NFT 창출 및
NFT에 기반한 다양한 로열티 보상 프로그램 운영

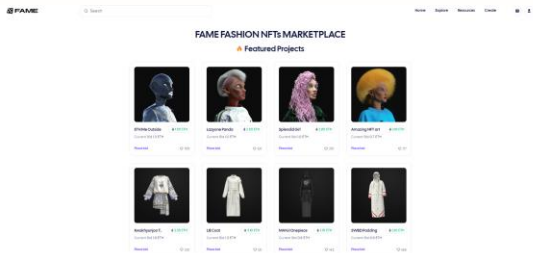
Web 3.0 기술을 활용한
크리에이터 경제와 토큰 경제 통합으로
시너지 창출

FAME
FASHION
LAUNCHPAD

초연결 패션 메타버스

초연결 패션 메타버스 마켓플레이스로
전자 상거래를
메타버스/NFT 상거래와 밀접하게 연결

기존의 Web 2.0 전자 상거래와
Web 3.0 메타버스 상거래의
성장을 촉진하는 하이브리드형 NFT 마켓플레이스



FAME

FAME 게임화



혁신적인 메타버스 패션 수익화

P2X(Play to X) 수익화를
FAME 패션 에코시스템에서 실현 가능

‘재미’와 ‘유틸리티’를 겸비한 패션 NFT

FAME 패션 NFT를 수집하고, 즐기고, 플레이할 수 있는
다양한 메타버스 플랫폼 및 게임 서비스 제공





xFAME 마켓플레이스 세부 사항



지속 가능한 패션 크리에이터 경제 구축을 위한 통합된 서비스/플랫폼

FAME 메타 스튜디오(특허 심사 중)는 전통 방식으로 만든 디자인을 디지털 패션 의복으로 변환할 수 있도록 지원함

- 인간 전문가와 패션 디지털화 솔루션을 통합한 서비스
- 코드가 거의 없는 독립형 솔루션 또는 클라우드 기반 서비스형 소프트웨어(SaaS)으로 제공될 예정

물리적 패션 리소스를 상호 작용 가능한 2D/3D 디지털 패션 에셋으로 변환

- 실제 의복의 패턴과 디자인을 디지털화하여 디지털 의복으로 판매할 수 있음

FAME 패션 런치패드(LAUNCHPAD)와 통합되어 디지털 의복에 사용할 수 있는 NFT 민팅 가능

- NFT 형태로 디지털 의복 판매, 여러 메타버스 플랫폼에서 아바타에 착용, 소셜 미디어 및 게임에서 플레이할 수 있음
- 디지털 의복에 NFT를 적용하여 원본성 검증을 통해 위조를 방지하고 창작자에 공정한 보상 제공

NFT 기반 지적 재산 포트폴리오 개발로 부가적인 경제적 가치 창출

- 디지털 의복에 NFT를 적용하여 디지털 패션 창작물에 지식재산권(IPR) 부여.
- NFT 소유자는 지식재산(IP) 사용료로 수익 창출 가능
- NFT 기반 지식재산(IP) 포트폴리오를 통해 일러스트레이션, 3D 그림, 비디오 등의 창작품을 나타내는 2차 NFT를 생산할 수 있음

동일한 피지컬 및 디지털 제품을 생성해 물리적 및 디지털 의복을 초연결함으로써 지속 가능한 패션 비즈니스 운영 가능

- FAME 패션 런치패드 및 xFAME 마켓플레이스와 통합되어 사전 예측 기반 주문형 물리적 의복 제작으로 지속 가능한 패션 비즈니스 활동 가능, 물리적 의복의 수명 주기 관리로 순환성 확보



FAME 메타 스튜디오

지속 가능한 패션 크리에이터 경제 환경을 만드는 주 서비스/플랫폼 요소 FAME 메타 스튜디오



물리적 패션 의복



디지털 패션 아이템



아바타가 착용할 수 있는 디지털 패션 아이템

FAME 메타 스튜디오(특히 심사 중)는 전통 방식으로 만든 디자인을 디지털 패션 의복으로 변환할 수 있도록 지원함

- 전통적인 방식으로 작업하는 디자이너 및 레거시 패션 비즈니스가 디지털 패션 전문가들과 협업하여 효율적, 효과적으로 디지털 패션 에셋을 만들 수 있도록 지원하는 인터페이스 제공
- 인간 전문가와 패션 디지털화 솔루션(예: CLO 3D)을 통합한 서비스
- 코드가 거의 없는 독립형 솔루션 또는 클라우드 기반 서비스형 소프트웨어(SaaS)로 제공될 예정

물리적 패션 리소스를 상호 작용 가능한 2D/3D 디지털 패션 에셋으로 변환

- 패션 디자이너의 원본 그림과 그에 사용된 패턴을 디지털화하여 실제 의복을 생산할 수 있음
- 생산된 디지털 패션 에셋 품질을 큐레이션하는 메커니즘 채택

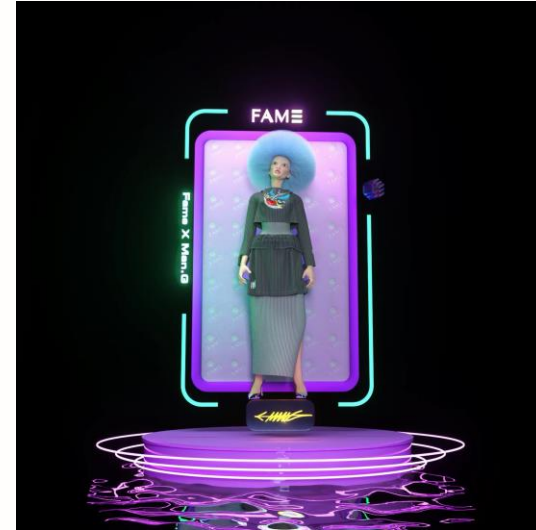
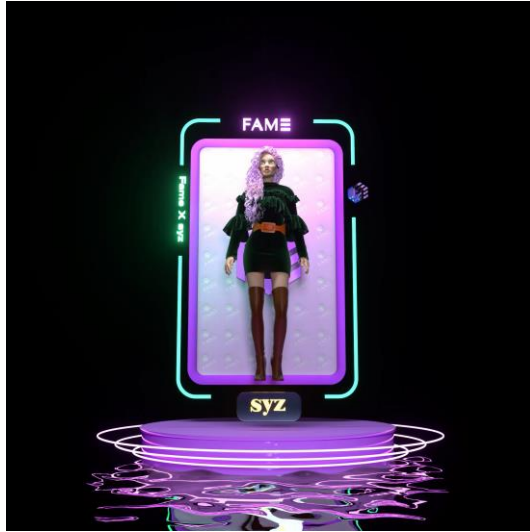
FAME 패션 런치패드와 통합되어 디지털 패션 에셋에 사용할 수 있는 NFT 민팅 가능

- 디지털 패션 에셋은 NFT의 형태로 판매 및 라이선싱 가능
- 생산된 디지털 의복은 메타버스 의복으로 변환하여 웨어러블 NFT로 판매하고, 여러 메타버스 플랫폼에서 아바타에 착용하고, 소셜 미디어 및 게임에서 플레이할 수 있음 크리에이터 및 NFT 소유자 간 컨설팅 및 합의를 통해 모든 NFT의 생산과 수익화하고 NFT 판매 수익금의 일부를 소유자에게 분배할 수 있도록 설계됨
- 패션 디자이너의 디지털 그림에 NFT를 적용하여 원본성 검증을 통해 위조를 방지하고 디자이너에 공정한 보상 제공



FAME 메타 스튜디오(계속)

지속 가능한 패션 크리에이터 경제 환경을 만드는 주 서비스/플랫폼 요소 FAME 메타 스튜디오



NFT 기반 지적 재산 포트폴리오 개발로 부가적인 경제적 가치 창출

- 디지털 의복에 NFT를 적용하여 디지털 패션 창작물에 지식재산권(IPR) 부여
- NFT 소유자는 지식재산(IP) 사용료로 수익 창출 가능
- NFT 기반 지식재산(IP) 포트폴리오를 통해 일러스트레이션, 3D 그림, 비디오 등의 창작품을 나타내는 2차 NFT를 생산할 수 있음

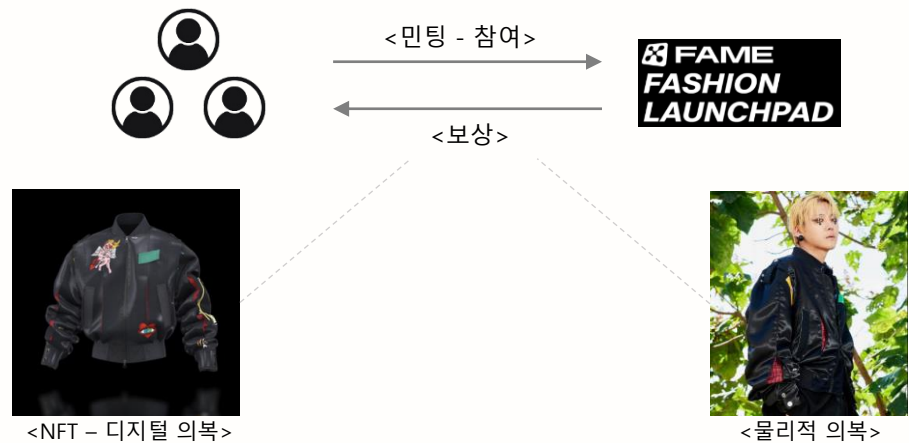
동일한 피지컬 및 디지털을 활용한 물리적 및 디지털 의복을 초연결으로 지속 가능한 패션 비즈니스 운영 가능

- FAME 패션 런치패드 및 xFAME 마켓플레이스와 통합되어 사전 예측 기반 주문형 물리적 의복 제작으로 지속 가능한 패션 비즈니스 활동 가능, 물리적 의복의 수명 주기 관리로 순환성 확보



FAME 패션 런치패드(FAME FASHION LAUNCHPAD)

FAME 패션 런치패드는 주권적인 펀딩 및 NFT 관리 플랫폼의 주 요소임



+ 리워드(전용 경험, 커뮤니티, 로열티 보상 등 이용 가능)

FAME 런치패드로 잠재 소비자가 각 크리에이터의 패션 디자인 프로젝트를 위한 클라우드 펀딩에 직접 참여 가능

-물리적 및 디지털 패션 브랜드 생산에 필요한 요건을 충족하는 패션 클라우드 펀딩 플랫폼

FAME 메타 스튜디오에서 NFT 생산

-FAME 패션 런치패드(NFT 민팅)에 참여한 사용자 및 투자자는 디자이너의 물리적 및 디지털 패션 결과물에 대해 (일부) 소유권을 보유

FAME 런치패드를 통해 NFT에 기반한 다양한 로열티 보상 프로그램 운영

-로열티 보상 NFT를 통해 사용자 및 투자자에 소유권 제공 로열티 보상 NFT 소유자는 투자한 금액에 따라 디자이너로부터 직접 또는 기타 보상 메커니즘을 통해 보상 획득

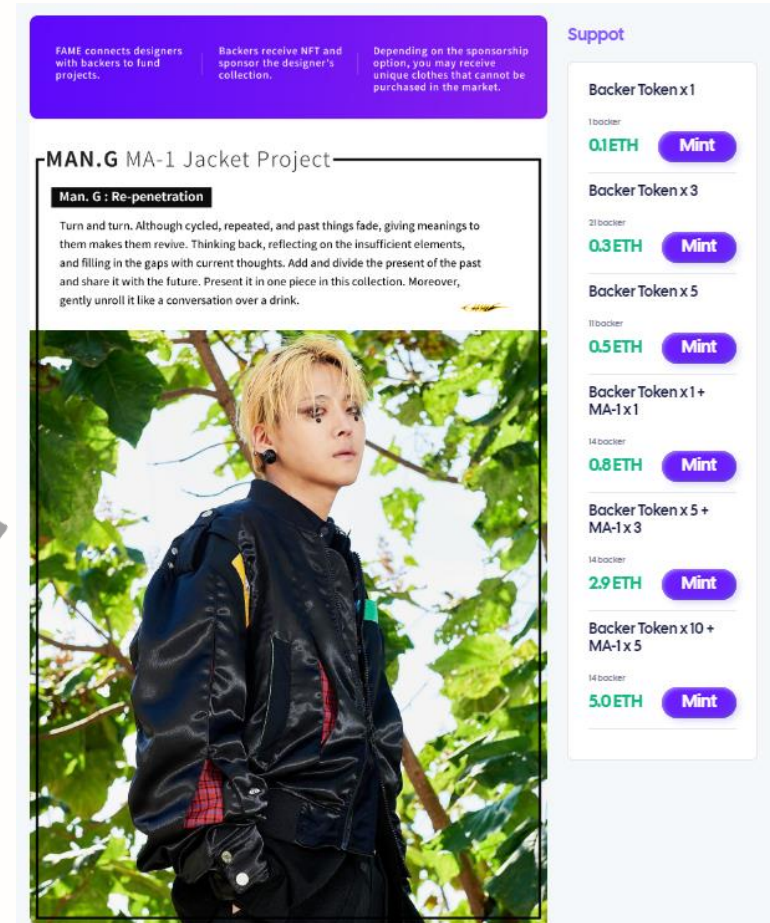
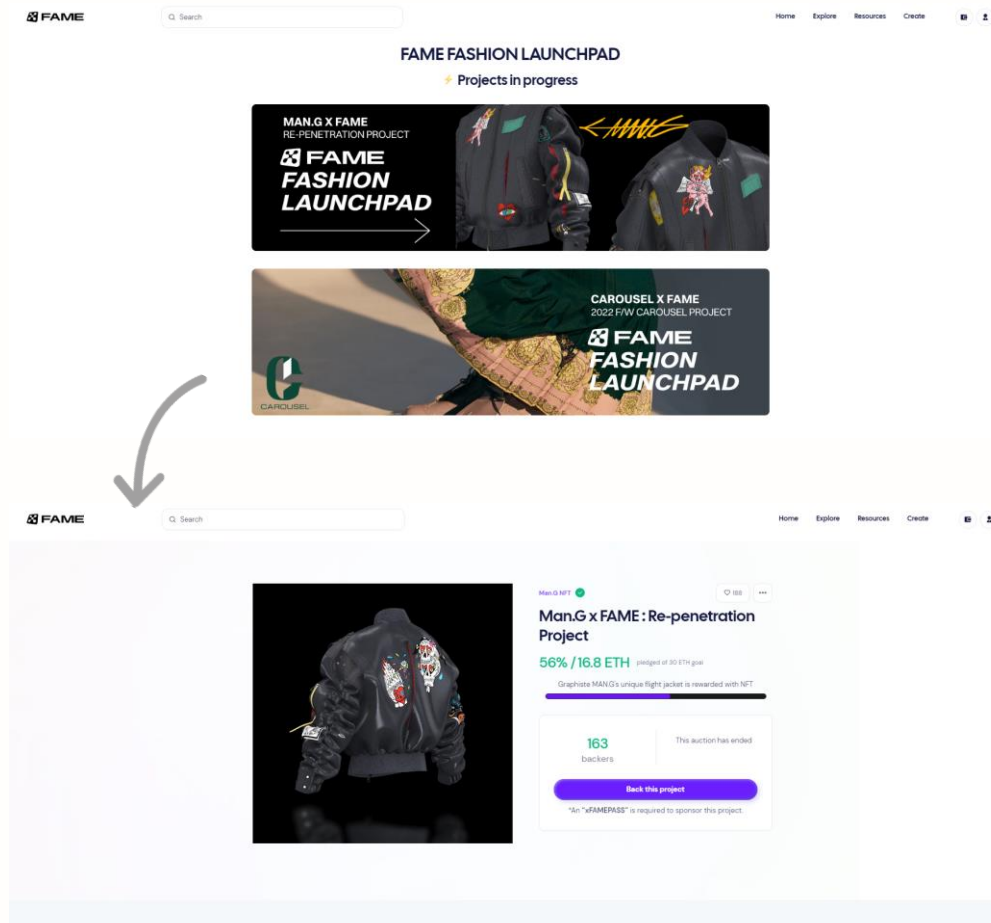
Web 3.0 기술을 활용한 크리에이터 경제와 토큰 경제 통합으로 시너지 창출

- FAME 런치패드는 참여한 구성원에 주권을 부여하는 커뮤니티를 통해 운영
- 커뮤니티의 적극적인 참여를 유도하고 크리에이터 경제에 기여하기 위하여 유틸리티 기반 NFT(**FAMEPASS**)의 토큰을 디지털 멤버십 여권으로써 활용 가능 FAMEPASS을 보유한 사용자는 커뮤니티 내에서 특혜 및 특별 대우를 받을 수 있고, 특전을 통해 미래 가치를 창출
- FAMEPASS는 사용자가 커뮤니티 내에서 특정 혜택 또는 인센티브(로열티 보상 프로그램)를 받을 자격이 있는지에 대한 검증 메커니즘 역할
- 커뮤니티가 성장과 함께 NFT 가치 또한 성장하므로 구성원이 커뮤니티의 성공에 관여함



FAME 패션 런치패드(계속)

xFAME(Fashion Meta Connect 시연): <https://www.xfame.net/mint.html>

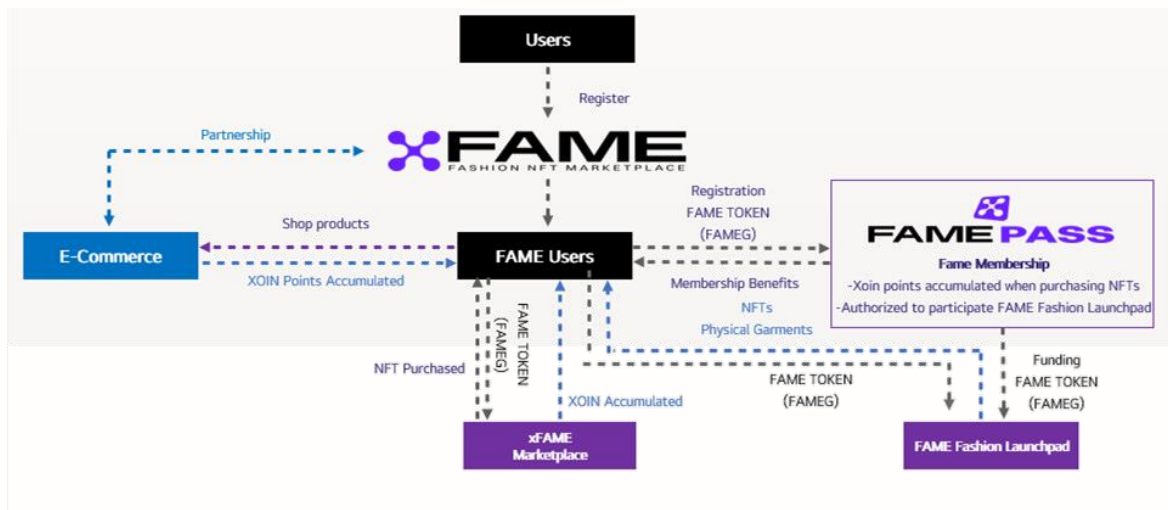


xFAME 초연결 마켓플레이스(xFAME HYPER CONNECTED MARKETPLACE)

xFAME 마켓플레이스는 전자 상거래가 메타버스 및 NFT 상거래와 밀접하게 연결되는 초연결된 패션 마켓플레이스를 실현

기존의 Web 2.0 전자 상거래와 Web 3.0 메타버스 상거래의 성장을 촉진하는 하이브리드형 NFT 마켓플레이스: <https://www.xfame.net/>

레거시/Web2 패션 비즈니스에 디지털/Web3 패션 비즈니스를 통합하는 간편한 방안이 될 수 있는 설계의 예시



Fame 토큰(FAMEG) 경제는 물리적인 전자 상거래 소비자와 디지털 전자 상거래 소비자 모두를 지원

- FAMEG는 에코시스템을 순환하며 시장을 활성화하는 토큰임 FAMEG는 마켓플레이스 내 유일한 유틸리티 토큰으로 NFT 구매, 수수료 및 이자 결제에 사용할 수 있음
- XOIN(xFAME 포인트)은 소비자가 전자 상거래 상에서 구매할 때 일정 비율 적립되는 포인트로서 FAME 에코시스템과 통합되어 있음
- XOIN은 FAMEG로 환전하여 여러 NFT를 구입하고 패션 메타버스에서 사용할 수 있음
- FAME PASS는 FAME 에코시스템에서 사용되는 멤버십 NFT로서, 사용자(소유자)가 물리적/디지털 세계에서 다양한 혜택을 제공받으면서 FAME 패션 런치패드에 참여할 수 있도록 함

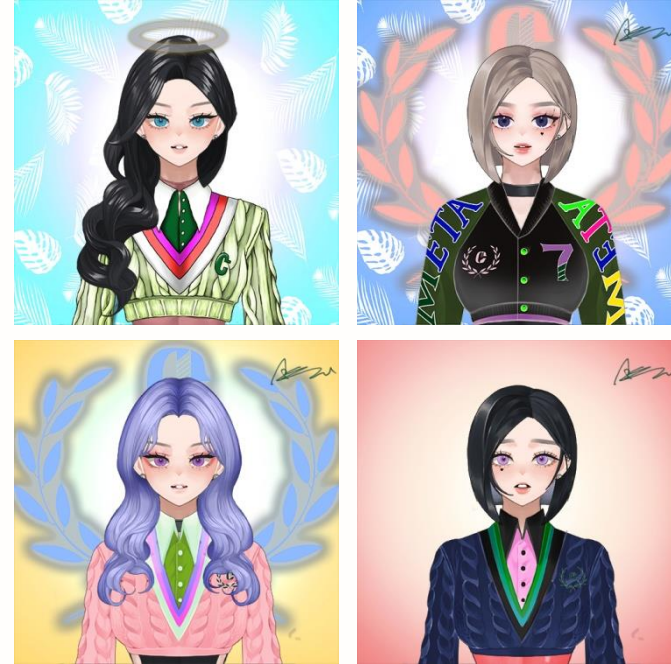


FAME 게임화(FAME GAMEFICATION)

FAME 게임화로 혁신적인 메타버스 패션 수익화 실현



<FAME x MetaAxel>



FAME 게임화는 소비자 참여를 위한 혁신적인 경험 가치 제공에 기반함

- FAME 게임화는 플레이어가 디지털 패션을 '재미있고' '유틸리티 있는' 것으로 인식하게 함
- FAME 게임화를 통해 플레이어는 FAME 패션 NFT를 획득하고, 다양한 메타버스 플랫폼 및 게임에서 즐기고 플레이할 수 있음

FAME 패션 에코시스템 내에서 P2X 수익화를 할 수 있도록 지원

- 구매한 디지털 패션 아이템 및 패션 NFT는 PFP 프로젝트, 메타버스, 게임에서 사용 가능
- 사용자는 FAME 게임을 플레이하여 XOIN(xFAME 포인트)을, 그리고 Xoin을 FAMEG로 환전 후 FAME 제휴 게임을 플레이하여 패션 NFT를 획득할 수 있음
- 패션 NFT는 (NFT를 구매한 사용자의 경우) '(매칭된) 착용 가능한 패션 아이템'을 '받기(claim)'하여 여러 메타버스 플랫폼에서 아바타에 착용할 수 있으며, 구매 시 일정량의 FAMEG를 지불함





FAME 비즈니스 개발



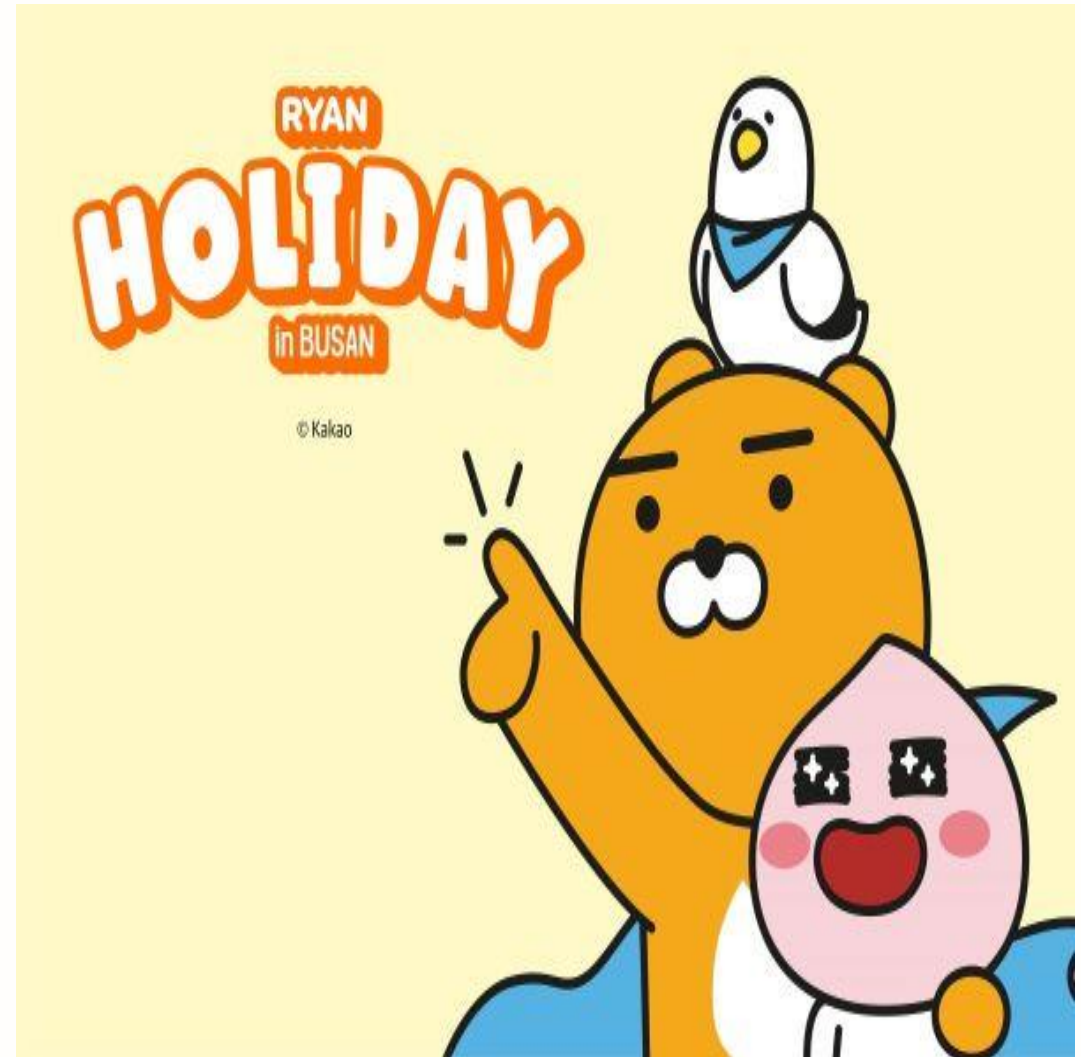
FAME x TREASURE LABS

FAME은 TREASURE LABS(구 Treasures club)과 파트너십을 체결하여
물리적 세계에 근간을 둔 패션 관련 NFT 협업을 진행하고 있음



FAME x CONLAB

디지털 패션과 NFT는 라이언(카카오 프렌즈)와 같은 강렬한 인상의 지적 재산 캐릭터와 결합하여 또다른 유형의 협업을 가능케하여 물리적 세계 및 메타버스 모두에 어필할 수 있음



FAME x Angry Polar Bears

FAME은 지구 환경 보호 NFT 프로젝트를 진행하는 Angry Polar Bear와 파트너십 체결



FAME x NXDF

FAME은 NFT 마켓플레이스부터 PFP 게임까지 폭넓은 서비스를 운영하는 NeXt DeFi Protocol과 파트너십을 체결하여, 2022년 9월 PFP 패션 컬래버레이션을 진행할 예정



FAME x Pulse9

FAME은 전통적인 방식의 패션 의복을 3D 디지털 패션 의복으로 탈바꿈하여 사이버 K팝 아이돌 그룹 이터너티 (Eternity) 멤버 제인(Jane)에게 착용





FAME 디자이너 라인업



디자이너 라인업



KAIMIN

여성이 창업한 뉴욕 기반의 하이 테크 여성 패션 라벨로, 혁신과 포용을 장려하며 비요크(Bjork), 레이디 가가(Lady Gaga), 니키 미나즈(Nicki Minaj), 케이티 페리(Katy Perry) 등 상징적인 아티스트들과 함께 활동하고 있음

한국인과 일본인의 피가 섞인 디자이너 KAIMIN은 2016년 사업 파트너인 드미트리 프첼린체프(Dmitri Pchelintsev)와 함께 자신의 이름을 딴 브랜드를 설립



WHY JAY

세상에 '왜'라는 의문을 제기하며 패스트 패션(fast fashion)과 대량 생산에 몰두하는

WHY JAY는 디자인에서 진정성과 독창성을 추구함.



SYZ

SYZ는 시간이 흘러도 변하지 않는 관능적인 세련미를 추구하는 아티스트로, 시그니처를 프린팅한 레이스를 추가해 정제된 디테일이 돋보이는 클래식 실루엣(Classical Silhouette)을 선보일 예정.



곽현주(KWAK HYUN JOO)

문화의 다양성과 패션을 향한 열망으로 점철된 KWAK HYUN JOO 컬렉션에서는 시즌마다 다양한 컨셉과 관능미를 뽐내는 유니섹스 패션을 만날 수 있음.



디자이너 라인업



LIE



HOLY NUMBER 7



SWBD



VLEEDA



JAANKEE



THE STUDIO K



XPERIMENT



디자이너 라인업



RE RHEE



BIG PARK



YOUUSER



LA MER MA MAISON



MAISON DE INES



ORDINARY PEOPLE



F.COCOROMIZ



MIHUU SOMUCH



디자이너 라인업



HEICH BLADE



ANDY & DEBB



JULYCOLUMN



UNNORM



디자이너 라인업



NADE PARIS



LOOKAST



DEBB



NOTA



디자이너 라인업



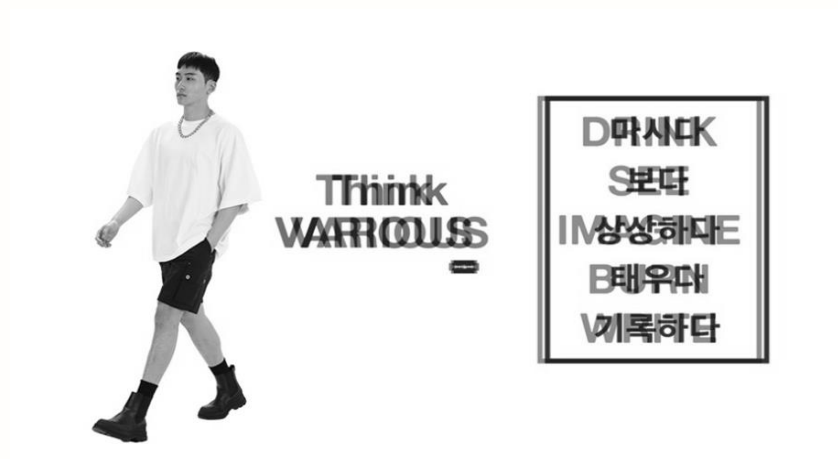
FAYEWOO



HAS



TOU



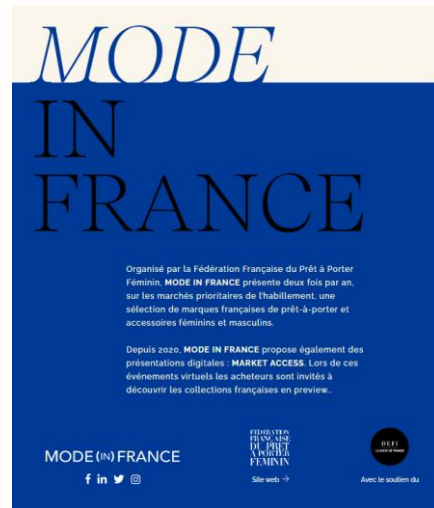
HEICH BLADE



디자이너 라인업



100여 명의 서울 출신 신생 및 청년 디자이너(2022년)



20여 명의 프랑스 출신 신생 및 청년 디자이너(2022년)





토크노믹스 (Tokenomics)



토크노믹스 | 토큰 분배

토큰: FAMEG

FAMEG는 FAME 생태계 전체를 순환하며 시장을 활성화시키는 자산입니다.

FAMEG는 FAME 생태계 내 유일한 유틸리티 토큰이며, NFT 구매, 수수료 및 이자 지급, 거버넌스 스테이킹에 사용됩니다.

할당	비율	수량
토큰 매출액	25%	250,000,000
팀 & 고문	10%	100,000,000
R&D	10%	100,000,000
마케팅	10%	100,000,000
충당금	5%	50,000,000
운영비	10%	100,000,000
에코시스템	30%	300,000,000
총계	100 %	1,000,000,000





팀 & 로드맵



Management Team & Advisors



CEO
James Gee Sin Hong

現 CEO, FAME UNIVERSE

前 Co-President, SYZ
前 Founder/CEO, Korea Speakers Bureau
前 Chief Regional Director, Major Events International London



CDO
Justin Jung

現 CDO, FAME UNIVERSE

前 Vice President, Gold Bank
前 CEO, KCBC
前 Vice Chairman, Trinity IB
前 Vice Chairman, UB Partners



CFO
Jeff Heo

現 CEO, UB Partners
現 CEO, Flowasset Company
現 CTO, GolfStadium



CTO
Antonio Kim

現 Founder, NXDF

現 CTO, TREASURES CLUB



CCO
Sunny Lee

現 CEO, SeoulShowroom

前 CEO, Lately Co., Ltd.



Chief Evangelist
Alex G. Lee

現 TechPm, LLC CEO & Founder

Ph.D., Johns Hopkins University
J.D., Suffolk University Law School
New York State Attorney



Advisor / Global Business
Jihoon Jeong

現 General Partner, K2G Tech Fund

現 Advisor, Kakao Entertainment
現 Chief Vision Officer, Modulabs
Professor, DGIST University



Advisor / Global Designers
Vikram Menon

現 Director, Fashionex (London)
Chartered Accountant



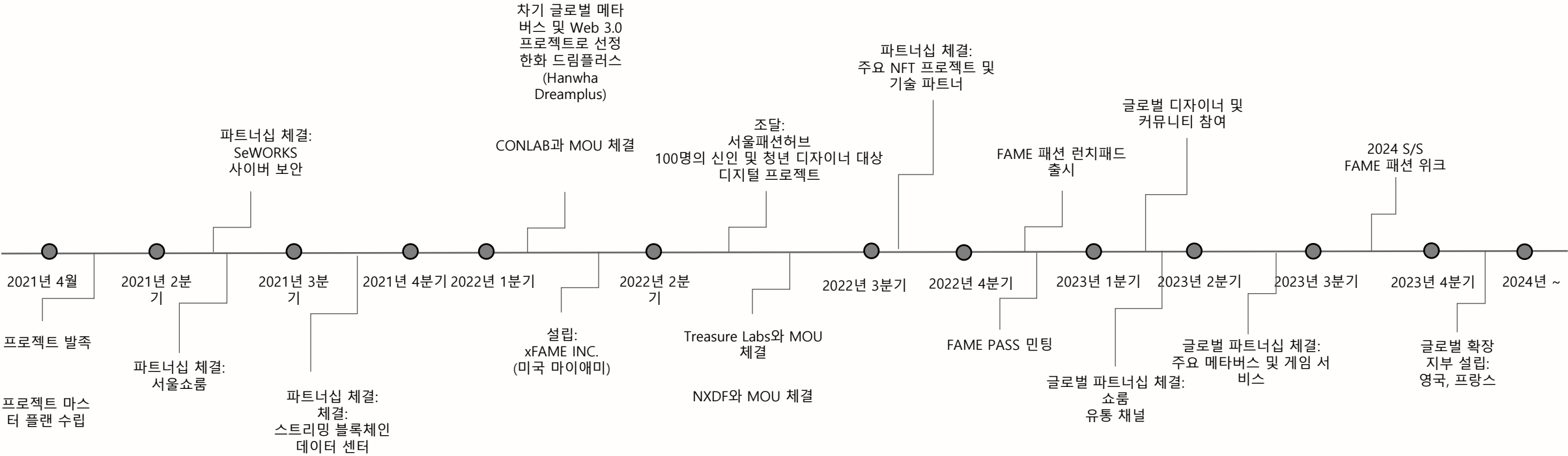
Advisor / Cyber Security
Minpyo Hong

現 Founder/CEO, SEWORKS Inc.
現 Founder, WOWHACKER
現 Founder, SHIFTWORKS Co., Ltd.



FAME 비즈니스 | 로드맵

전통적인 세계와 메타버스의 산업/이해 단체/사람들과 초연결하기 위한 FAME의 끊임없는 노력



면책조항(Disclaimers)

본 백서는 토큰(이하 “FAMEG”라 함)과 프로젝트에 관한 일반 정보를 제공하는 데 그 목적이 있습니다.
본 백서에는 투자 설명서, 제안서, 증권 제안서, 투자 모집서, 또는 제품, 상품, 자산에 관한 투자 제안은 포함되어 있지 않습니다.

본 백서에 포함된 정보는 최종본이 아닐 수 있으며 계약 관계에 관한 어떠한 요건도 갖추고 있지 않습니다. 본 백서는 그러한 정보의 정확성 또는 완전함을 보장하지 않습니다.
또한, 본 백서는 그러한 정보의 정확성 또는 완전함에 관한 어떠한 증언, 보증, 약속을 포함하지 않습니다.

본 백서에 포함된 제3자로부터 획득한 정보에 관해서는 FAME과 소속 팀은 그러한 정보의 정확성 또는 완전성을 자체적으로 확인하지 않았습니다.

본 백서에 명시된 정보는 법적, 금융적, 비즈니스적, 또는 세무상 제언으로 사용되어서는 안됩니다.
그러한 제언은 법적, 금융적, 비즈니스, 또는 세무 전문가, 또는 기타 전문가에게 받은 뒤 본 백서와 관련된 활동에 참여해야 합니다. 토큰은 투자 자산 또는 증권에 해당하지 않습니다.

토큰은 발행자에게 어떠한 금전적 보상을 청구하는 수단으로 사용할 수 없습니다. 또한, 토큰을 소유한 당사자(이하 “토큰 소유자”라 함)는 발행자가 발생시킨 수익금에 대하여 이자 또는 배당을 청구할 수 없습니다.

토큰 가치 또는 투자금의 전손은 다양한 사유로 인하여 공제될 수 없습니다. FAME Foundation, FAME 운영 담당자, 프로젝트 팀원, 그리고 제3자 서비스 제공자는 프로젝트를 제공하는 방법과 무관하게 직간접적인 어떠한 피해에 대해서도 책임을 지지 않습니다.

이러한 실무자들은 회사 또는 다른 소재에서 생산된 소재 및 웹사이트에 접근함으로써 귀하가 입는 직접적인 피해 또는 손실에 대해 책임을 지지 않습니다.

본 백서는 회사 또는 팀의 (본 동의서에 정의된) 토큰 판매 제안에 해당하지 않습니다. 토큰의 전체 또는 일부분 및 본 백서에 제시된 사실은 관련된 기반에 해당하지 않습니다. 계약 또는 투자 결정은 회사의 미래 성과와 관련한 약속 또는 증언에 기반할 수 있습니다.

FAME은 토큰을 암호화폐 거래소 또는 거래소에 상장하기 위해 최선의 노력을 다할 것입니다. 그러나 상장의 시기는 보장할 수 없습니다. 토큰 소유자는 상장이 완료될 때까지 토큰 소유자들 간 직접 거래를 통해서만 토큰을 처분할 수 있습니다. 토큰의 가용성 또는 지정된 가격에서의 타 당사자의 구매 여부는 보장되지 않습니다.

토큰의 구매는 위험 평가가 가능한, 또는 관련 경험이 있는 개인에게만 권장됩니다. 개인이란 기반 기술과 관련되거나 전손을 포함한 모든 형태의 손실을 감수하고자 하는 개인을 포함합니다.

수단을 불문하여 토큰을 획득할 시, 잠재 투자자는 토큰의 구조와 내재된 위험을 이해해야 합니다.

개인은 발생할 수 있는 모든 위험을 평가하고, 토큰 구매와 관련한 경제적, 법적, 규제상, 세무상 영향에 관한 제언을 얻어야 하며, 회계사 또는 기타 고문의 조언에 따라 그러한 투자, 법적, 세무상, 그리고 토큰 구매상 잠재 이익, 부담, 위험, 기타 초래되는 결과를 확인한 후 토큰을 획득해야 합니다.

장래의 토큰 소유자는 백서, 웹사이트, 자주 묻는 질문, 기타 가용 정보처를 탐색하고 의문 사항을 해결한 후 토큰을 획득해야 합니다.





초연결(Hyper-connected) 패션 메타버스

