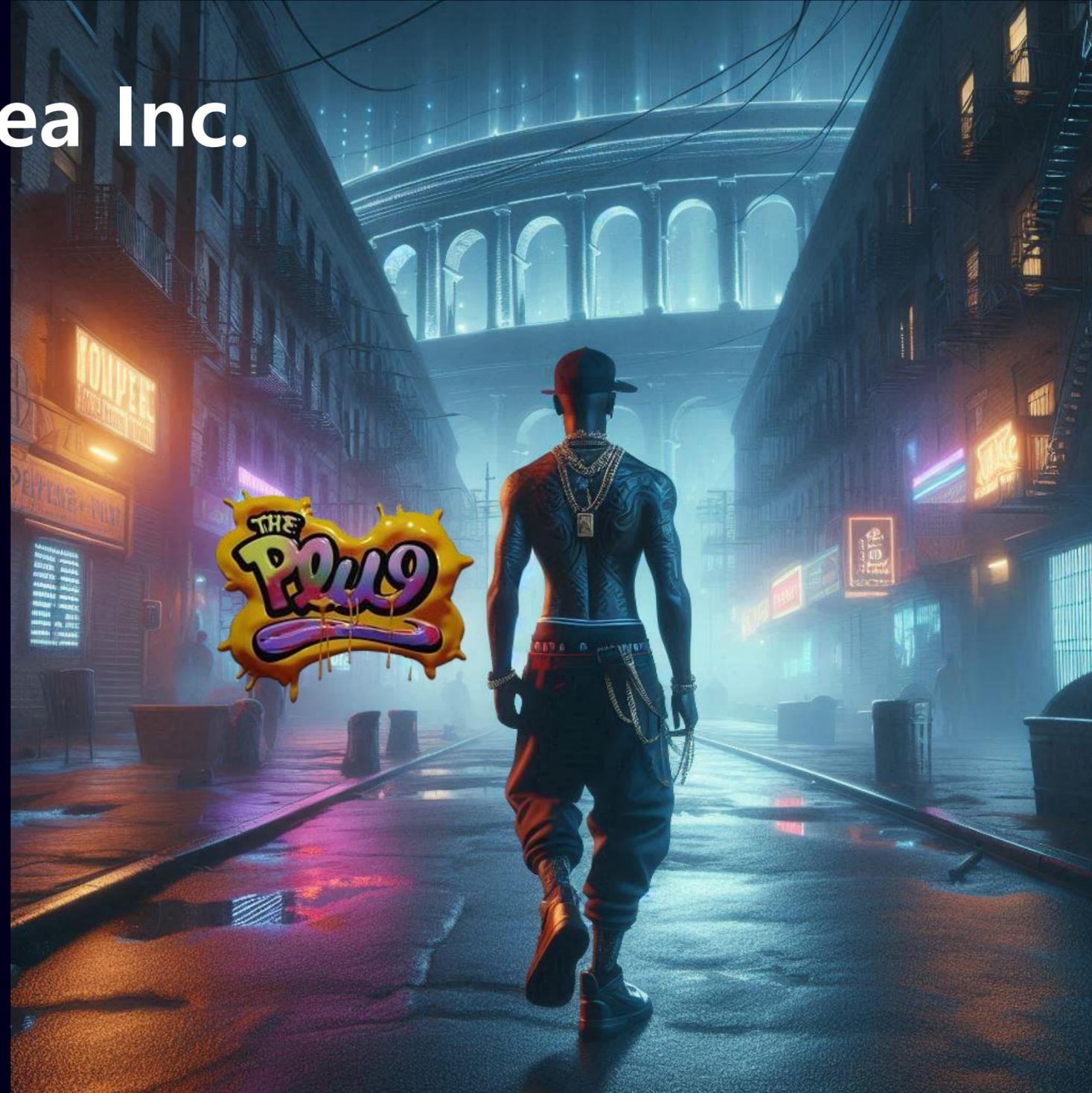


# The Plu9 Korea Inc.

## Company Overview

Aug.2025



Copyright © 2025. Plu9 All right reserved.



**The Plu9 Korea** 는 미국 The Plu9 Inc.의 자회사로 글로벌 Hip-Hop 뮤지션들과 K-POP 아티스트들, 그리고 글로벌 10억 명의 팬들을 위한 팬덤 플랫폼을 구축하고 서비스하며 이를 기반으로 다양한 메타버스를 구축하고 연결해 게임과 E-Commerce를 포괄하는 새로운 AI 메타버스 시대를 만들어가고자 합니다.  
또한 라이브 OTT 인 BLVDLIVE와의 콜라보를 통해 음원 및 부가 IP사업 등 다양한 On/Off 사업을 진행할 예정입니다.

<b>회사명</b>	더플러그코리아 주식회사(The Plu9 Korea Inc.)
<b>대표자</b>	최원석
<b>설립일</b>	2025년 6월 13일
<b>주소</b>	서울특별시 강남구 영동대로 602, 6층 디123호(삼성동, 미켈란107)
<b>주주구성</b>	ThePlu9 Inc. / Jason Lee / 문승(주식회사다성 대표이사) / 윤석호 / 최원석

# Company Organization





Digital nighton miffenae  
suequerionges

Felle



03:33

### 2025년

- Plu9 개발
- Plu9 Arena 론칭 (25.12)
- 조직 및 시스템 구축
- 글로벌 뮤지션 및 K-POP 아티스트 영입

### 2026년

- 팬덤 콘텐츠 런칭(1Q)
- 뮤지션 & 아티스트 타운 런칭(1Q)
- 제휴 타운 론칭(매월)
- Virtual 공연 실시(매월)
- Game 사업 착수
- ThePlu9 Inc. 미국 시장 상장

### 2027년

- Plu9 확장
- 퍼블리싱 게임 론칭
- 개발 게임 론칭(하반기)
- 제휴 게임 타운 론칭

### 2028년

- 글로벌 거점 확보
- 퍼블리싱 사업 확대

**Global No.1 fandom Platform & Metaverse**



윤석호

■ 프로필

투자 및 상장기업 컨설팅 전문가  
프라이빗 बैं킹, 부동산, IT, 게임, 외식사업 등 전개  
전략적 투자로 코스닥 및 나스닥 기업 성장 견인

■ 주요 경력 하이라이트

- INCON (나스닥)
- 센트럴바이오
- B2N
- 신명 B&F
- The plu9 Inc. Co-founder
- BLVDLIVETV Co-founder



Jason Lee

■ 프로필

영화 감독 / 프로듀서 / 작곡가 / 레코드 프로듀서 / 전시 작가  
글로벌 음반사 및 영화사와 협업, 미국과 아시아를 잇는 창의 리더  
엔터테인먼트 IP, 글로벌 콘텐츠 기획 및 투자 전문가

■ 주요 경력 하이라이트

- Glass Guns Films 설립 → 100편 이상 뮤직비디오 제작 (Backstreet Boys, NSYNC 등)
- 美-韓 최초 K-POP 협업 음반 제작 (2Pac, BabyVox 등)
- 영화 Hype Nation 제작/연출/각본 (박재범 주연)
- Paramount, CJ ENM 등과 글로벌 프로젝트 추진
- The PLU9 INC. CEO, Co-Founder
- BLVDLIVETV Co-founder

■ 협업 아티스트 및 기업

Universal, Sony, Warner Bros., CJ, Snoop Dogg, 제니퍼 로페즈, 박재범, 제시 등



### CEO 최 원 석

- 중앙대 서양화과
- 멜버른대 미술학과
- Godo Art V.P
- 비스타홀딩스(주) V.P



### COO 박 정 규

- 감마니아코리아(주)
- (주)KTH
- (주)제이씨엔터테인먼트
- (주)이매직
- (주)에스케이커뮤니케이션즈



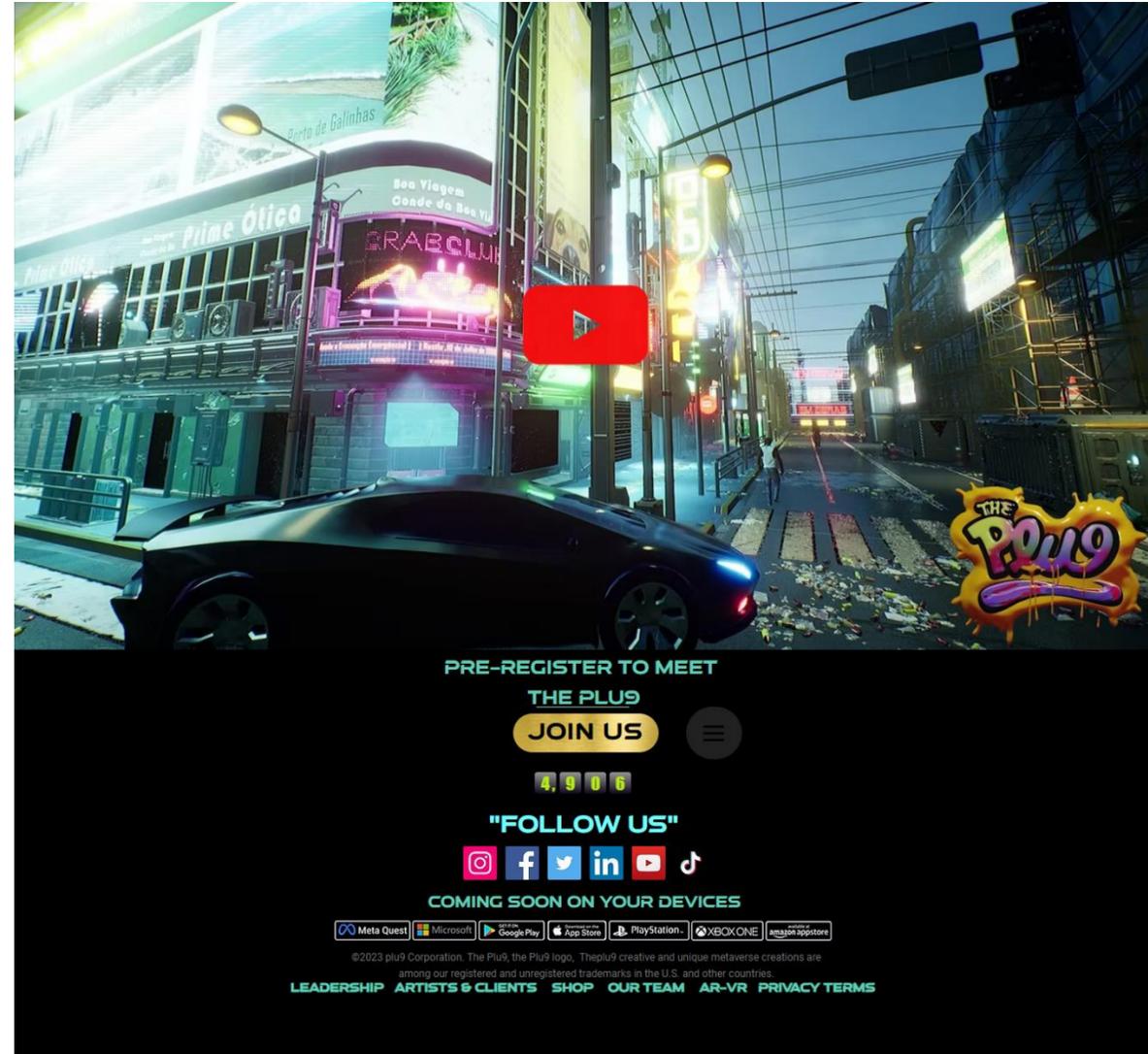
### CTO 김 정 훈

- (주)두나믹
- 세원이앤씨(주)
- 해피톡
- (주)얼라이브게임즈
- 감마니아
- 엔씨소프트 (주)



### Director 문 경 옥

- (주)두나믹
- (주)카이엔터테인먼트
- (주)라온엔터테인먼트
- (주)얼라이브게임즈
- 감마니아
- (주)웬즈소프트



Global No.1 Fandom Platform Provider

Plu9는 미국 EMPIRE Distribution의 한 레이블인 Jason Lee가 설립한 BLVDLIVETV와 ThePlu9 Inc. 가 주도하는 글로벌 팬덤 플랫폼입니다. 글로벌 Hip-Hop 뮤지션들과 K-POP 아티스트들, 그리고 그들의 팬들이 다 함께 참여하는 글로벌 팬덤 플랫폼 & AI 메타버스로서 새로운 시대의 패러다임을 이끌어 갑니다.



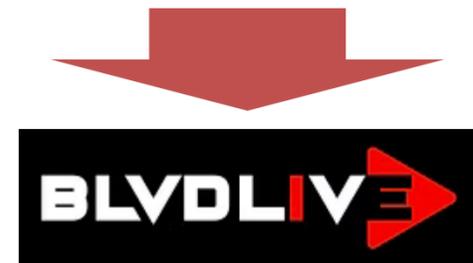


Empire Distribution, Records and Publishing Inc. (약칭 EMPIRE)은 2010년 가지 샴이(Ghazi Shami)에 의해 설립된 독립적인 미국 음반사, 배급 및 출판 회사이다. 샌프란시스코에 본사를 두고 있으며, 뉴욕, 런던, 라고스, 요하네스버그에 사무소가 있고, 샌프란시스코와 뉴욕에 녹음 스튜디오를 운영하고 있다.

2014년 샴이는 Empire 레이블을 출범시켰고, 이후 Empire Africa, Empire Latino, Empire Nashville 부문이 설립되었다. Empire는 설립 이래 아티스트 및 아티스트 레이블과 협력하여 Kendrick Lamar, Anderson .Paak, Fat Joe, Tyga, Asake, Fireboy DML, XXXTentacion, Philthy Rich, Young Dolph, Key Glock, King Von, Tink, Black Sherif, Yung Bleu, D Smoke, T-Pain, Snoop Dogg, DRAM, Cardi B, Emtee 등 다양한 아티스트의 음악을 발표했습니다. Empire Publishing은 2020년에 설립되었다.

**소속 아티스트**

- G-DRAGON, JISOO, Shaboozey, Ayo Maff**
- Asake, Fireboy DML, Tyga, D Smoke**
- XXXTENTACION[1], Philthy Rich, Young Dolph**
- Yung Bleu, Snoop Dogg, DRAM, Cardi B**
- Anderson Paak, Iggy Azalea, Lil Duval, Salma Rachid**
- Fergie Baby, Paulina Goto, Donelle Valentine, Paulina Goto**
- Olamide, Key Glock, King Von, Tink, Black Sherif, T-Pain**



세계 최고의 글로벌 아티스트이 **Plu9**에 참여합니다.



## Market Analysis

글로벌 힙합 시장은 **2025년까지 300억 달러(약 39조원)** 규모에 도달할 것으로 예상

(Hip Hop Industry Statistics Statistics: Market Data Report 2024)

랩과 힙합 음악의 글로벌 시장 규모는 2024년까지 **605억 달러로 성장할 것**으로 전망

(Rap Industry Statistics Statistics: Market Data Report 2024)

힙합은 **음악을 넘어 157억 달러** 규모의 산업을 구축

(wrightymedia : A global industry fuelled by hip hop and other genres)

2024년 현재 힙합의 **평균 시장 점유율은 34%**

(chartmetric.com : Is Hip-Hop Really Declining? Or are Genre Lines Blurring?)

미국에서 힙합은 **전체 음악 스트리밍의 31%**를 차지

(worldmetrics.org : A global industry fuelled by hip hop and other genres)

미국에서 랩 음악은 **전체 음악 소비의 21.7%**를 차지

(wrightymedia.com : Rap Industry Statistics Statistics: Market Data Report)

힙합 패션은 연간 **20억 달러의 매출**을 창출

(wrightymedia.com : A global industry fuelled by hip hop and other genres)





## Size and Characteristics of Hip Hop Fandom

### 글로벌 리스너 규모:

- 국제음반산업협회(IFPI) 조사에 따르면 18억 5천만 명(전 세계 음악 청취자의 약 26%)이 랩과 힙합 음악을 듣고 있습니다.

[Favorite music genres among consumers by age group in the U.S. 2018 | Statista](#)

- 매일 약 2,400만 명이 힙합을 듣고, 매년 2,800만 명이 힙합 음반을 구매하며, 매월 약 50만 명이 힙합 콘서트에 참석합니다

[The Role of Hip-hop in the Global Music Market - SharePro Music Blog](#)

### 주요 연령대:

- 12-34세 남성층에서 힙합 음악이 가장 높은 인기를 보이며,  
이 연령대는 자신들의 TOP 100 플레이리스트를 43%의 힙합 곡으로 구성하고 있습니다.

[Hip Hop Listeners Statistics Statistics: Market Data Report 2024](#)

### 스트리밍 플랫폼 선호도:

- 힙합 리스너들 사이에서 Apple Music이 46%로 가장 인기가 높고, Spotify가 44%로 근소한 차이로 2위 를 차지하고 있습니다.

[25 Good Hip Hop Demographics - BrandonGaille.com](#)

### 팬덤 특성:

- 힙합 리스너의 52%가 소셜미디어에서 아티스트를 팔로우 하고 있습니다.

[Demographics & Music Interests | Pandora CloudCover](#)

- 힙합 리스너의 41%가 인스타그램에서 음악 관련 계정을 팔로우하고 있습니다.

[Demographics & Music Interests | Pandora CloudCover](#)

### 아티스트 및 트랙 수:

- 2024년 힙합/랩 장르에는 140만 명의 아티스트와 1,180만 개의 트랙이 있어 다른 주요 장르들을 크게 앞서고 있습니다.

[Hip-Hop Ends 2024 as the Genre With "The Biggest Presence," Says New Data | Headphonesty](#)



# Business Overview



## Global OTT BLVDLIVETV

**BLVDLIVETV**는 Plu9 Inc.의 Jason Lee가 설립한 OTT 서비스 전문회사로 Hip-Hop과 K-POP의 MV, 공연 및 Live Show 등 다양한 콘텐츠 서비스를 서비스합니다. 글로벌 뮤지션들이 참여하고 있으며 국내의 YG, 포켓돌 스튜디오 등 다양한 기획사들과의 협업이 진행되고 있습니다.



## Global Fandom Platform

**Plu9**는 BLVDLIVE의 다양한 콘텐츠를 가상 공간에서 서비스하고 Hip-Hop 뮤지션 및 K-POP 아티스트들의 메타버스 공간을 구성하고 팬들이 팬덤 활동을 원활히 할 수 있도록 지원합니다. 플랫폼 내 Arena에서 펼쳐지는 정기/비정기적인 공연으로 시공간을 초월해 각국의 뮤지션과 아티스트들을 만날 수 있습니다.



## MeDoDo Token

**MeDoDo Coin**은 BLVDLIVETV와 Plu9 콘텐츠와 각종 On/Off line IP 제품들의 시공간을 초월한 Payment 를 가능하게 합니다.





## Arena

**Plu9**는 현실세계에서는 불가능한 거대한 규모의 공연장을 구성합니다. 공연장은 행성, 사막, 바다 속 등 다양한 컨셉으로 구성되며 전 세계 어디서나 시공간을 초월해 좋아하는 뮤지션들의 공연을 실감나게 관람할 수 있습니다. Plu9는 최신 AI와 S3d, VR, AR, XR 기술들을 사용해 팬들의 체감을 극대화 할 수 있도록 준비하고 있습니다. 팬들은 어디에 있는지 Plu9에 접속하는 것만으로 좋아하는 뮤지션과 아티스트들을 만날 수 있습니다.

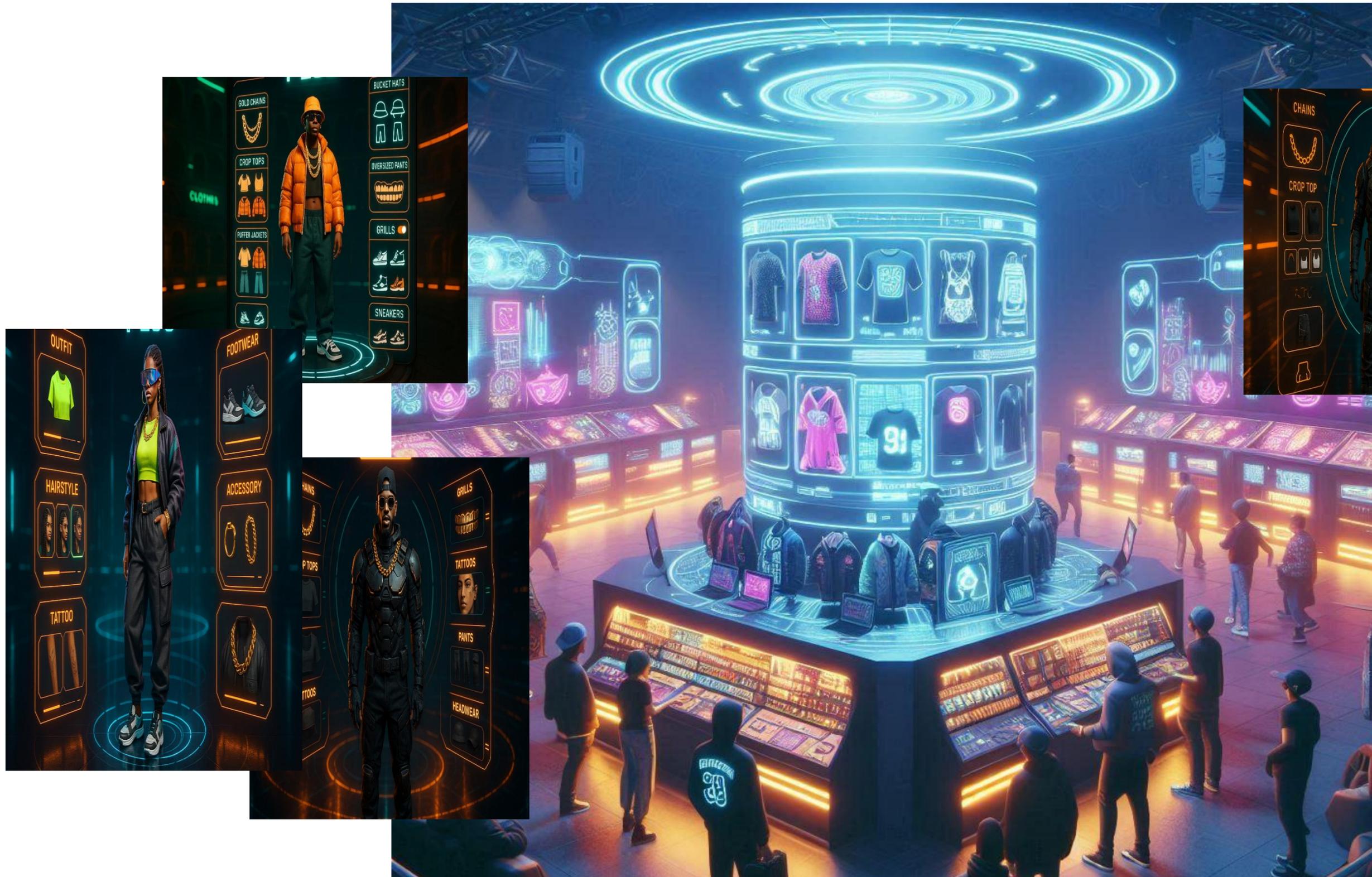




## Town & Place

**Plu9**에서는 글로벌 아티스트 & 뮤지션들 뿐만이 아니라 누구든지 자신만의 공간을 만들고 자신의 On/Off Line 콘텐츠를 다른 사람들과 공유할 수 있습니다. 이들은 우리는 plu9er라고 부릅니다. Plu9er로서 좋아하는 뮤지션 & 아티스트들의 Town에 방문해보세요. 그들의 다양한 On/Off Line 콘텐츠를 보고 느끼고 체험할 수 있습니다. 각 뮤지션 & 아티스트들은 자신들의 팬들인 plu9er들을 Town을 통해 관리하고 소통할 수 있습니다. Plu9er들은 나만의 Place를 만들어 뮤지션&아티스트들을 초대할 수도 있습니다. Plu9에 참여하는 Plu9er라면 누구나 스타가 될 수 있습니다.





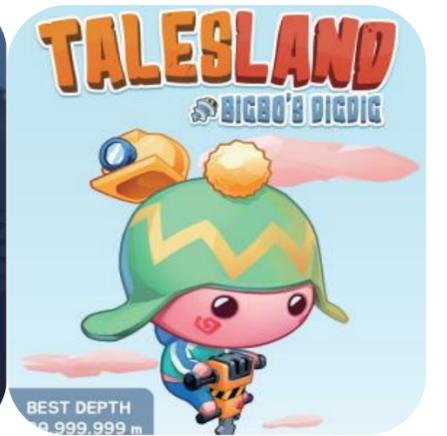
## Market

Plu9에 참여하는 모든 plu9er들은 모두가 다 창작자이고 향유자입니다. 누구든지 최첨단 AI를 이용해 음악과 미술 등 다양한 콘텐츠를 만들고 향유할 수 있습니다.

이 모든 On/Off Line Contents들은 NFT화 되어 저작권이 철저히 보호됩니다. 다양한 콘텐츠를 생성하고 유통하고 즐길 수 있습니다. 이 모든 것이 Plu9에서 가능해집니다.



Game



Plu9에서는 다양한 게임들이 연계되어 Plu9 안에 사는 동료 Plu9er들과 함께 게임을 즐기고 서로 경쟁할 수 있습니다. 또한 Plu9er들이 직접 게임을 만들고 서비스할 수 있습니다. Plu9 가 제공하는 다양한 게임과 Plu9er들이 직접 만든 오리지널 게임들은 Plu9의 세계를 더욱 풍요롭게 만들 것입니다.



Plu9 Contents / Circulation Structure



Arena



Place



Game

Town



Market

Circulation Structure



SOLD OUT

SOOD



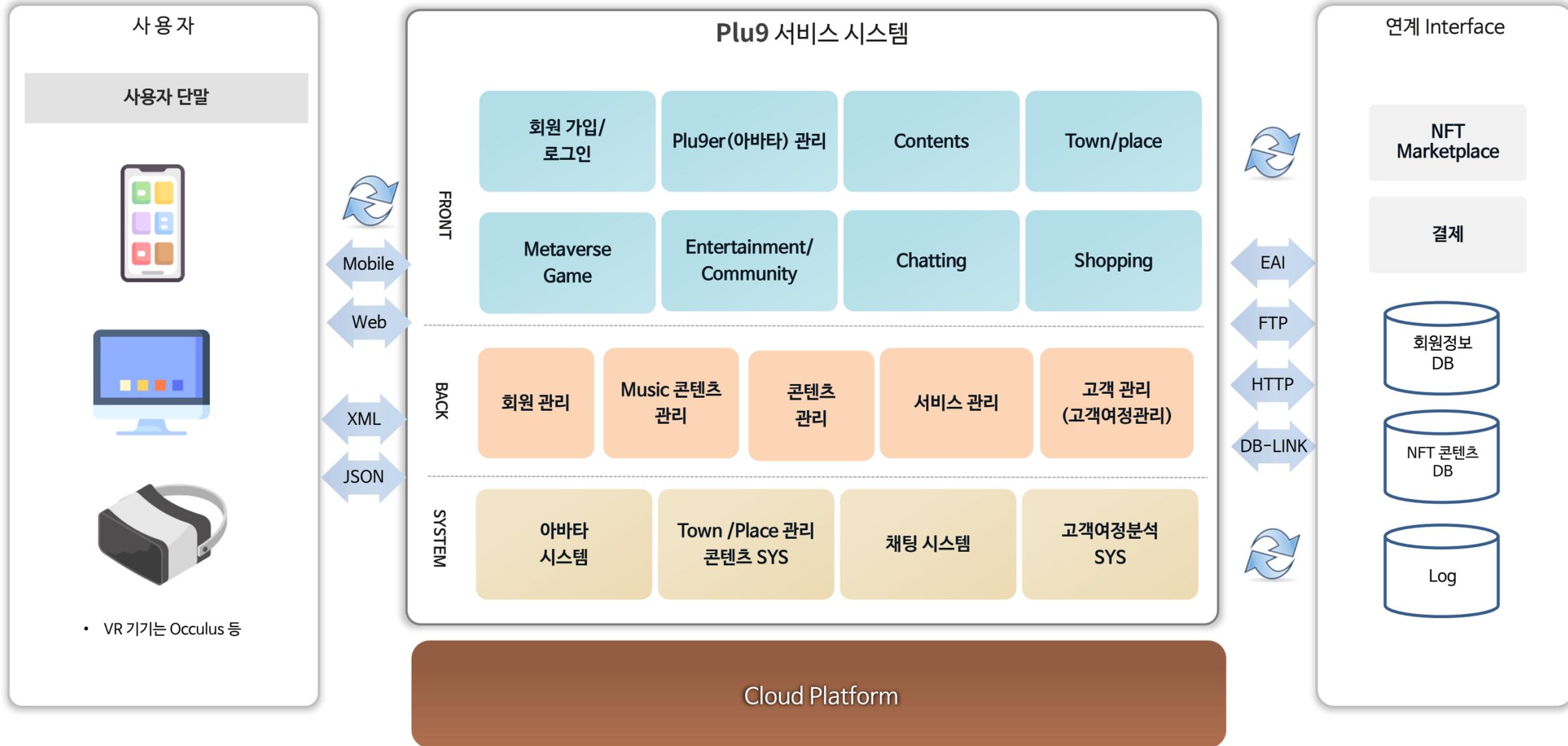


## Vision





# System





Plu9를 통해 새로운 글로벌 AI 팬덤 플랫폼의 시대를 열어갑니다.



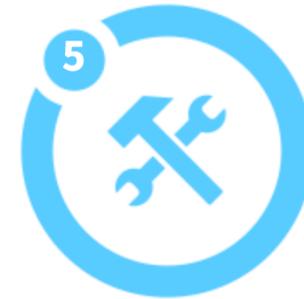
### Place & Plu9er

플랫폼 내 통합 사용되는 아바타 제공 및 서비스별 Asset 호환 메타버스 기반 개인화 서비스 (커뮤니티, SNS, Life Logging)



### Town Commerce

메타버스 E-Commerce 플랫폼 전자지갑, 상품거래, 홍보, 실거래지원



### Town Space

가상 공간 제작 및 운영, 관리 솔루션 전시, 박람회, 사무실 등 메타버스 공간 비즈니스 모델 구축



### NFT Market

NFT 마켓플레이스 구축 솔루션 NFT 콘텐츠 생산, 전시, 거래 지원, 전자지갑



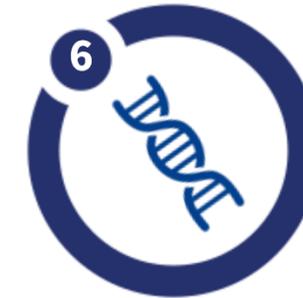
### Town Network

메타버스 기반의 협업 연계 서비스 비대면 회의, 자료공유, 원격 보고, 상황관제



### Town Edu

메타버스 교육 서비스 플랫폼 양방향 소통이 강화된 신개념 교육 서비스



### Digital Plu9er

고품질의 3D 가상 인간 제작 서비스 엔터테인먼트, Art, 비즈니스 활용





# 총 18억 5천만명 이상의 Hip-Hop과 K-Pop Fandom을 위한 서비스입니다.

## Online Concert

- 정기 또는 부정기적으로 국내외의 글로벌한 뮤지션들이 Arena에서 펼치는 공연 입장료
- 팬사인회, 라이브 쇼 등의 참가비 및 후원비 수수료



## Market

- 다양한 On/Offline IP 제품 판매
- User Create 제품의 판매 수수료
- 음원 수수료
- character & Place customization items

## Town & Place

- Town & Place 서버 임대료
  - Royal 회원 정기 수익
    - 광고 수익
- 게임 이용료 & 수수료





# The Plu9 Korea Inc.

[www.plu9.com](http://www.plu9.com)  
[biz@plu9korea.com](mailto:biz@plu9korea.com)

Aug.2025



Copyright © 2025. Plu9 All right reserved.