

Project

W I T H

“Athlete, Club, AgentそしてFanが参与するスポーツプラットフォーム”

Website: www.Projectwith.io



目次

I. 縁(Abstract)	03
II. Projectの背景:グローバルスポーツ産業の現況及びイシュー	04
III. Project WITHブロックチェーンモデルとサービスアーキテクチャ	09
IV. Project WITH事業及びトークンモデル	10
V. WITH Application	17
VI. ICO進捗計画	19
VII. Project WITHロードマップ	21
VIII. Team	22
IX. Disclaimer	23

I. 緑(Abstract)

プロジェクトWITHは、ブロック体の技術を活用してスポーツ選手のキャリア開発を支援し、球団に最適な選手発掘窓口を提供し、ファンにはこれまでにない交流と情報の共有の場を提供する新しいプラットフォームである。

スポーツは言語、性別、人種を超えた"万国共通語"と呼ばれ、世界的に10億人に近い人が様々なスポーツを楽しんでいるそう。グローバルコンサルティング会社「グローバル統計会社Statistaの調査資料によると、グローバルスポーツ市場の規模は凡そ900億ドルに達し 6,200億ドルに達し、産業の成長率は毎年、グローバルGDP成長率を上回っており、この推移は今後も持続すると見込まれている。

"スポーツ産業"はプロスポーツから、レクリエーション、ファッション、ゲームにいたるまで非常に広範であるが、プロジェクトWITHは最優先にスポーツシーンの主人公であり、人に楽しさを与える"選手"の移籍/スカウト及びそれに見合う価値評価を支援し、全ての選手が公平な機会を与えられ、安定的なキャリアを引き継ぐことで、ファンに楽しんでもらえるようなプラットフォームを開発することに目的を置く。

プロジェクトWITHのプラットフォームは、スポーツ産業の中で最も大きな規模と成長率を誇るサッカー産業をはじめとして、次第に野球、バスケットボール、クリケットなどリーグとして運営されるチームスポーツに拡大し、近い将来にはゴルフ、テニスなど個人種目に拡大することを狙う。

プロジェクトWITHのプラットフォームは、スポーツ産業の参加者である球団、選手、エージェント、ファン、企業まで一つのエコシステムの中で交流させることで、1)選手たちにはより多くの機会を、2)球団たちには選手団を最適化し、移籍料を通じた収益を生み出す機会を、3)ファンには単純交流を行う"social-network"を超えて、実質的な情報とコンテンツを共有できる場を設けようとする。ただし、WITHプラットフォームは、情報提供を通じたつながりを目的とするプラットフォームであり、既存の市場参加者が営む"移籍に係る実契約及び関連収益費用の構造"には一切関与しないことを原則とする。

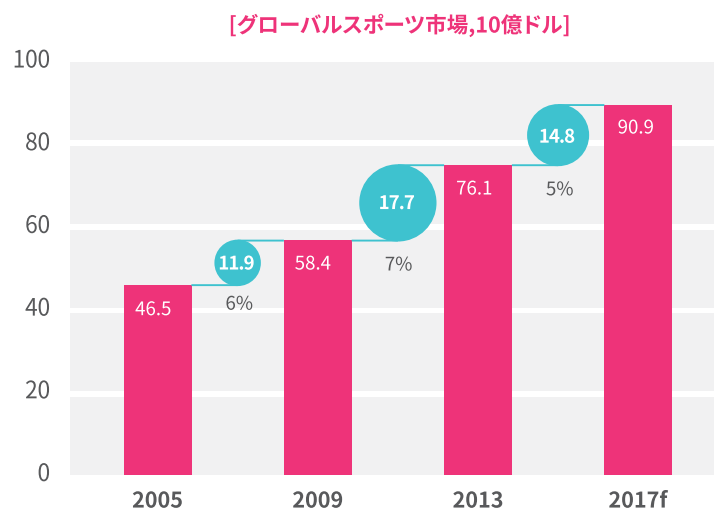
プロジェクトWITHチームは、サッカー産業で多年の経験を有する専門家構成されており、特に実際の効果を立証したプラットフォームを運営した経験と、イギリスのプレミアリーグなどでエージェントの経験も持っている。

また、実際のWITHプラットフォームはすでに日本最大のスポーツエージェンシー企業、国内最大のスポーツコンテンツチャンネルを含む様々なパートナー会社とプラットフォームの高度化を議論している。また、現存する問題を最もよく認知する元・現職エージェントや球団関係者、選手らと協業し、スポーツ業界の慢性的な問題を解決する。

II. Projectの背景:グローバルスポーツ産業の現況及び 이슈

II-1. グローバルスポーツ産業の現況及び 이슈

グローバルスポーツ市場はメディア、リーグ、スポーツブランド、クラブ、協会、ファンを主軸に年平均成長率約6%を記録し(2005~2017年基準),2017年基準で約900億ドル市場に高度成長している。スポーツ産業の年平均成長率は、世界の主要国のGDP成長率を低くすれば10%,高くは400%水準を上回ることになる数値で、注目すべき市場拡張を見せている。

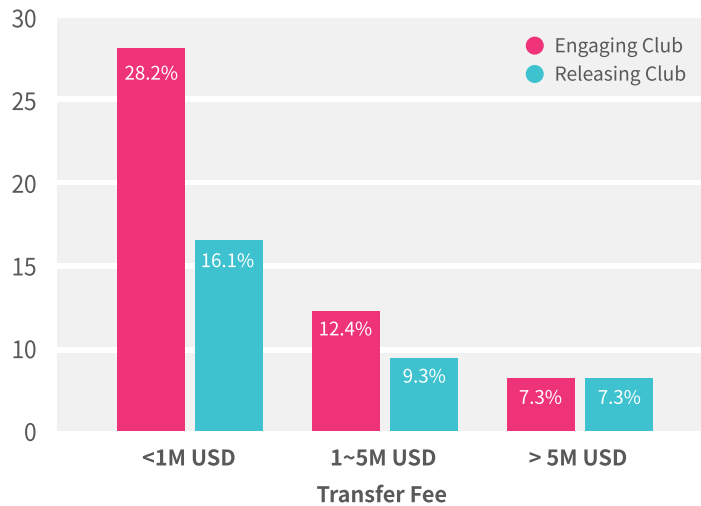


Source: AT Kearney(Winning in the Business of Sports, 2014),
Statista(Global Sports Market, 2017)

スポーツ市場の高度成長を説明するさまざまな要因があり得るが、その中核にはスポーツというコンテンツを生産する"選手"が位置している。つまり選手の競技内容がグローバルメディアとインターネットを通じて拡大、再生産され、多様な付加価値を創出するのがスポーツ産業の根幹である。したがって、良質のコンテンツ、すなわち選手のすばらしいパフォーマンスを先取りして流通するのが核心競争力であり、したがって球団とエージェントは市場価値の高い選手の迎え入れに死活をかけている。過熱した選手スカウトは大きく2つの問題を引き起こす。

第一は費用問題だ。いわゆる市場価値の高い選手に対する情報を取得し、移籍を成功させるために球団はエージェントに多くの費用を支払うことになる。2018年、FIFATMSによると、球団は選手移籍料の7-28%を移籍手数料の名目でエージェントに支払っているが、選手移籍には放出、迎え入れ球団が同時に伴うため、選手情報収集と移籍に支出される実際のエージェント費用は移籍料に比べて非常に高い比重を占めることになる。結論から言えば、良質の選手情報を取得し、合理的な選手移籍を通じた価値創出のために、球団は特定のエージェントに対する依存度を下げなければならず、このために包括的な選手移籍情報が流通するプラットフォーム開発が求められる。

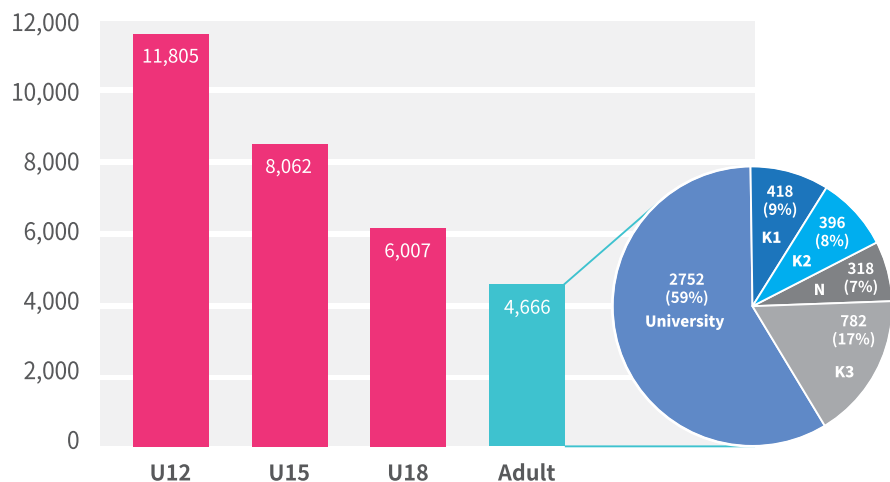
[クラブのエージェントへの移籍料の平均費用]



Source: Intermediaries in International Transfers(FIFA TMS, 2018)

2つ目は選手の経歴管理だ。良質のコンテンツを生産するスター選手にだけ関心が集中するスポーツ市場の特性上、(今は)スター選手になれなかった選手の経歴管理が重要な問題として浮上している。特に、今注目される選手が、明日はその競争力を失う可能性もあり、韓国で認められない選手が他国で頭角を現わす場合が非常に一般的な現象であることを勘案すれば、選手の体系的な経歴管理は、スポーツ市場の安定性確保の面で非常に重要な領域と言える。韓国の場合、毎年1万人以上の幼少年(U12基準)がプロサッカー選手になるためにエリート課程に登録している。しかし、激しい幼少年アカデミー課程を勝ち抜いてプロに進出できる年齢代まで生存する選手は約4,600人程度でU12比40%にすぎない。4,600人の選手のうち、プロ選手として認められている選手はK3以上(K3,Nリーグ,K2,K1)で、このうち安定的な年俸を受け取る実質的なプロ選手はK3を除いたK1,K2,Nリーグ選手に限られる。

[年齢別登録選手及び成人部登録区分]



Source: Registered Players in Korea Football Association(KFA, 2016)

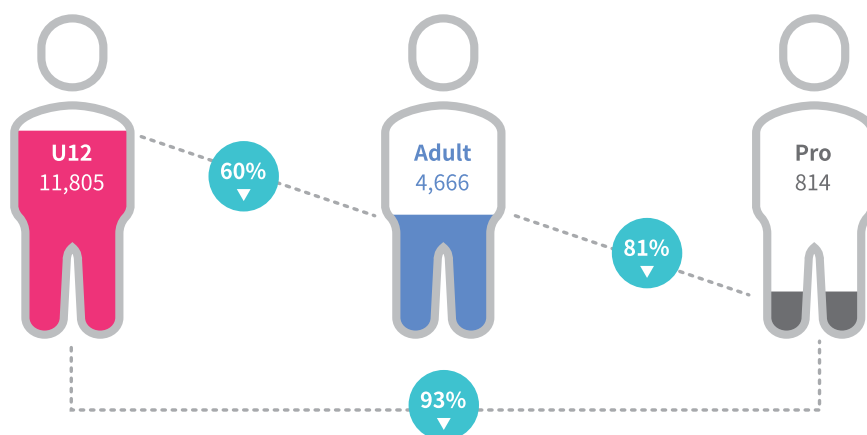
Note: Excludes futsal players in 'Adult'



WITH PLATFORM

結論として11,000人の幼少年選手の60%は途中で放棄し,4,600人の成人選手のうち20%だけが年俵をもらうプロ選手に成長することになる。つまり,93%の選手はプロになれず,成人選手の80%は選手生活維持のための球団に入団できずにいるのだ。

[何ができるんだろう?]



プロに進出できなかつたり,プロで価値が下落する選手は,選手としての経歴を開発して延長できる球団を探そうとしているが,すでに市場価値が落ちた状況で自分に利敵情報を提供し,移籍を進めることができるエージェントと契約することは容易ではない。したがって,移籍情報が切実な絶対多数選手の経歴管理のために,包括的かつ客観的な利敵情報を生成,提供するプラットフォーム開発が必ず必要な時点であると言える。



II-2. イシュー(Project WITH)はどのような問題を解決しようとするのか?

1) スポーツ市場の二極化

:PROJECT WITH が解決しようとする核心問題は,全世界にわたってスポーツ産業が両極化してしまうという点だ。特に,グローバルサッカー市場は,市場規模や波及力に対して信頼できる情報や連結ルーツの不在により,世界中に存在する数多くのサッカー選手の円滑なreallocation及び正確な価値評価(valuation)がなされていない。

FIFAによると,世界中で最も参加者が多いスポーツであるサッカーを楽しむ人口は3億人に上り,そのうちFIFAに登録された正式な選手の数3,800万人,クラブ(球団)の数は2,800に達する。サッカー以外のスポーツに拡張した場合,その数値は2倍以上増えることになり,毎年数百万人の選手が新規にプロ,あるいは大学レベルに選手として登録される。

しかし,この中で生活できる水準の給与をもらう選手は,全体選手の中で0.1%未満と知られており,Top-levelのリーグを除いた大多数のリーグ内のほとんどの選手が,one clubで十分な機会さえ得られないまま現役から離れ,スポーツとは全く関係のない職業を選ぶのが現実だ。長い間,サッカー界でエージェンシーとフロント業務を担当したWITHチームの経験に照らしてみた時,十分な情報だけが交流されれば,他国/リーグで十分に経歴を延長できるにもかかわらず,このような事実を認知さえできず引退する選手たちを数え切れないほど多く目にした。

このような事が発生する最も大きな理由の一つはエージェントと情報共有チャンネルの不在である。スポーツに関心のない人でも一度ぐらいはメディアを通じて世界的な選手の契約を管理するJorge Mendes (サッカー),Scott Boras (野球),Bob Arum (ボクシング)などのスターエージェントたちと数百~数千億ウォンの契約を締結する場面を見ただろう。しかし,こうした場合はTop0.01%水準のスタープレーヤーに限られたもので,今すぐ数多くの2部リーグチームだけを見ても大多数の選手がエージェントがいないため,どんな球団が本人を望むことさえ知らないまま,寂しくグラウンドを出てしまう。

さらに,世界的なプロクラブまでもまだ他国,スポーツリーグの選手の情報をすべて保有しておらず,ワールドカップなどの大型スポーツイベントを通じて選手を掘り出すケースがあるほど,移籍/スカウト市場はAthlete/Intermediary(akaエージェント)/Clubそしてこれを視聴しているFanたちまで,すべての観点で問題が存在し改善できる余地が無限であるとWITHチームは判断する。

また,劣悪なネットワーク以外の問題は,選手の価値を評価できる指標(metric)の不在である。

選手の移籍において最も優先視されるのは断然"選手の価値"だろう。ここで"価値"というのはスポーツ種目別に多様に使われるが,大衆にとって最もよく知られている事例は"マネーボール"に代表される野球の多様な評価方法論であろう。野球の場合,過去打率,出塁率,防御率などの一次元的な選手個別の記録だけを統計として活用していたレベルで,"代替選手対比寄与乗数"を意味するWAR(Wins Above Replacement)という指標から,BABIP,UZRなどの各種攻撃/守備指標を活用し,実際に多くのチームが大きな効果を得ている。

プロジェクトWITHが1次的に相当される種目であるサッカーの場合,Top-levelの上位リーグで最も重要視する指標(metric)は金銭的な利益に関する指標で,1.今後移籍料価値,2.ユニホーム及びその他のmerchandise販売量に代表される。その理由は,上位リーグの場合,ほとんどがスター監督が中心となり,チームも監督の戦術と哲学に基づいて運営され,成績に対する責任も監督が直接負うのが一般的だからである。



WITH PLATFORM

一方、監督の影響も比較的少なく、ユニホーム及びその他のmerchandiseの売上げが高くない下位リーグの場合、選手移籍/スカウトの際、最も優先視する項目は、1.上位リーグに進むために必要な勝ち点への寄与度、2.今後移籍料価値なのに統計の活用が普遍化した野球、アメリカンフットボールとは違い、サッカーの場合、最近一部の球団だけがこれについて独自に悩んでいる水準であり、野球のマナーボール水準の統計は現在までは皆無であり、その理由は、上述のように、一番大きな資本力を持つ上位リーグ、トップレベルのチームで、依然として統計指標を活用した運営よりは、華やかなキャリアでのスター監督、ずば抜けた実力をもつスタープレイヤーに依存する傾向が一般的だからだ。

最近、Wyscout、Transfermarkt、Optaなどサッカー統計サービス会社が提供する情報の量が増えているものの、情報を分析し、分析結果を意思決定まで連携させるサービスは限定的な状況である。このように、現時点でのサッカー統計はまだまだ初歩的な水準で、一部では最も先に適用可能な指標(metric)を開発する球団が長期間強いチームになるという話も流れている。しかし、他のスポーツの前例を見た時、そのためには当該スポーツの専門家ではない最高specの統計学の専門家多数が球団別に必要であり、したがって当該指標の開発及び適用が下位リーグで先に行われるのは現実的に難しいと判断される。

纏めると、Athlete/ Agent/ Club/ Fanの観点から利敵/スカウト市場の問題は下記の通りである。

- ① **Athlete:** サッカーの生態系には世界的に有名な選手の他にも数多くの無名選手が存在している。これらは適した球団を探すのにネットワーク(Intermediary/club)の不在のため、多くの機会を得られずにいる。また、Intermediary 及びclubに繋がっても客観的valuation 指標が不在し、適切な価値の評価を受けていない状況である。
- ② **Club:** Clubもいくつかのscouterだけではグローバル市場内のpotentialが高い選手発掘が容易でない。また、無名選手の発掘の際、身体状態に対する不確実性が存在し、潜在性だけで移籍料を算定するのは難しいという困難が存在する。
- ③ **Agent:** 有名な選手の他、potentialが高い選手の発掘に苦労している。選手を発掘しても、明確な価値評価指標がなくclubとの移籍料/週給交渉に困っている。
- ④ **Fan:** 本人が応援する選手の移籍についてinfluenceしたい根本的ニーズが存在する。

2) コンテンツやチャンネルの制限性

時間がたつにつれて、スポーツ関連コンテンツに対するファンのニーズは、コンテンツの質と両面から速いスピードで高度化しつつある。過去には国内外のプロスポーツ関連映像のみが制限的チャンネル(ユーチューブ、ESPN、ネイバーなど)で消費されていたら、現在はYouTube及び同好会カフェチャンネルを中心に様々なアマチュア映像、YouTuberらのself-created映像が急速に拡散/消費されているところである。また、スポーツに対する専門的articleに対する需要も急速に増大している。現在では米国の場合、ESPNなど専門チャンネルに専門コラムリストたちが作成した文、YouTube/Twitterなどにfanらが共有する文が主な消費チャンネルであり、韓国の場合、サッカーはダウム/ネイバーカフェ、バスケットボールはディシインサイド内のギャラリー、野球はMLBPARKなど別途の掲示板などにチャンネルが分散しており、専門コラムリストも各大型プラットフォーム(ネイバー、ダウムなど)などに分類されている。つまり、ファンが一つのチャンネルで楽しめるチャンネルやコンテンツの量ともに制限的な状況である。

III. Project WITH ブロックチェーンモデルとサービスアーキテクチャ

III-1. Project WITH ブロックチェーンモデル

1) WITHブロックチェーンモデル

WITHチームは、最適のプラットフォーム駆動のため、様々なMainnetの技術的スペックと必須要求事項の研究を行っている。WITHプラットフォームの特性上、必ず確保すべき最優先のスペックは、Transaction間で発生する手数料の最小化、そして強力な取引処理能力である。世界数十万人に達するプロ/セミプロ及びアマチュア選手たちのデータアップロード、保存及び共有とそれよりはるかに多くのファンの間でのTransactionまで発生するようになれば、手数料とプラットフォームの駆動速度の両方で高い性能が求められるだろう。現在、WITHチームは、多数のブロック体であるMainnet企業及び該当技術チームと長期間議論しており、具体的なWITHブロック体であるモデル開発ロードマップの確定後、最適のMainnetを選定して適用する予定だ。

2) プラットフォーム内ブロック体である技術を相当する

WITHプラットフォーム内で存在する全ての情報はブロック体である技術によって安全に管理される。たとえ、当該情報のprivacy levelなど敏感度が低くても、ユーザに対する透明な補償、権利行使及び今後発生し得る問題に対するtrack recordを残すために、WITHチームは必要な領域でブロックチェーン技術を活用することとする。参加者たちが生成した情報はブロックチェーンに盛られて適材適所に活用され、これに対する補償もブロックチェーンを活用したTokenで支給される。

WIKEN及びWINTがブロックチェーンを活用した媒体である反面、実際のブロックチェーンが直接的に適用される領域はデータの管理と考えられる。WITHプラットフォーム内でアップロード、保存及び共有される情報/コンテンツは、情報の特性及びコンテンツの有料の有無によってOpen(例:基本記録、無料コンテンツ等)とPrivate(例:選手の医療情報など個人記録及び有料コンテンツ)に分けられる。

このうちすべてに公開され、感受性が相対的に低いOpenデータの場合、ブロック体である内部Data空間と保存空間の中でDecodedされた領域に保存され、すべての人にOpenされることがある。反面、有料コンテンツ、あるいはデリケートな個人情報などPrivateデータの場合、保存空間のEncryptedされた領域に保存され、当該データのOwnerの要請がない限り、当該データのアクセス権限を得なければアクセスできない。要請がある場合Decoded ↔ Encrypted領域を行き来することができる。

III-2. Project WITH サービスアーキテクチャ

Project WITHは、database/ platform/ applicationの3つのlayerで構成されている。本プラットフォーム内で生産され共有されるすべての情報はブロック体である技術により安全に管理され、すべての情報提供参加者は、自ら生み出したコンテンツや個人情報に対する所有権や管理権限を行使でき、これを利用してstakeholder(例:球団、広告主等)が共有し貢献する場合、これに対する補償(compensation)を受けることになる。Project WITHのlayerごとの詳細サービスの内訳およびブロック体のアーキテクチャは、"Project WITH 技術白書"で記述する。

IV. 事業及びトークンモデル

IV-1. Project WITH 事業モデル (WITHプラットフォームはどのようなサービスを提供するか)

1) WITH プラットフォームの概要

[WITH プラットフォームの概要]



プロジェクトWITHチームは、2018年1月からサッカー市場をはじめとして、選手-クラブ-エージェントのための移籍/スカウトプラットフォームをPC/タブレット/モバイルapplicationバージョンで開発し始めており、2018年9月には選手の価値評価アルゴリズムを開発し、実際にTop leagueのチームを対象に成果を出したことがあり、特定の球団を対象に実際の移籍を実行できる様々なファンクションを試みている。

この経験に基づきProject WITHが開発中のプラットフォームは、以下のようなサービスを提供する。

- ① PROJECT WITHプラットフォームが提供する基本サービスは、下位リーグ/無名/幼少年選手の円滑な移籍機会確保のため、選手-球団-Fanたちを連結する選手移籍支援サービスだ。本サービスでは以下のような情報を提供する。
 - i. **リーグ/球団で提供する基本的な試合記録:** 最も基本的なデータでリーグ/球団で提供し、アマチュアの場合は当該協会などで取得できる。WITHチームでは、2018年初めからデータコレクション及びクレンジング作業を開始し、試合毎にアップデートされるように設定されている。
 - ii. **個人の情報:** 選手が主導して追加や添付できる記録として公式には記録されない医療情報、希望移籍リーグ/球団、希望年俵及びその他の契約条項などが明示できる。当該記録の中で法的検討が必要な場合は選手が所属国家ごとに異なるが、この部分は国別法規及びリーグ条項によって必要な追加公証などを通じて活用可能な方法を模索する予定だ。エージェント/球団が当該情報を保有する際、選手の許可の下、当該記録をアップデートすることができる。
 - iii. **球団の情報:** 最後に、球団の情報は選手の移籍/スカウトを希望する球団(あるいは指定したエージェント)が直接入力する項目であり、これを通じてどのような条件の選手を必要とするのか、WITHプラットフォームを使用する全世界の球団/選手/エージェントを対象にopen requestができる。1), 2)項目を入力した選手を直接探したり、選手の求職requestを直接受けるなど、これまで下位リーグ内で大きな問題と思われていた選手難を解決できると判断される。

- ② 選手らの移籍機会の確保=連結とともに個別選手の価値評価サービスも提供する。球団とエージェントは移籍希望選手の適正市場価値を算出することができ、また特定選手の迎え入れに期待される成績改善効果を分析するなど、移籍関連の多様な領域での意思決定に活用できる。個別選手の価値評価モデルは、大きく定量評価と定性評価、そして2つの評価結果を適切な加重値で結合させ、生成した最終評価で構成される。定量評価は、WITHプラットフォームに蓄積された選手の計量的競技情報を活用して開発される。定性評価は、Project WITHのアドバイザーグループ、特にサッカー関連専門家グループと心理測定専門家グループの分析を通じて、一次的に定性評価項目を設定し、以後、定性評価要請選手に対して評価を進める。既存のグローバルサッカー統計会社は多様な計量的な情報を収集・提供するという点で意味があるが、有名選手を中心とした計量情報に限られていること、高度化された分析モデルの不在により、1次元の情報収集及び伝達のみを提供するという点で、その限界点が明確である。WITHプラットフォームは、選手価値評価モデルにより既存のデータサービスの限界を克服し、選手移籍に関する意思決定において包括的かつ実質的な情報を提供したい。
- ③ 同時に、PROJECT WITH プラットフォーム内のFan の参加領域を増加させるため、Fan created コンテンツ共有プラットフォームとしての役割及びスポーツに特化したBBS 掲示板(分析文、写真等の共有/討論)としての役割も同時に遂行する。本サービスでは以下のような機能を提供する。
- i. **種目/リーグ/球団/選手別掲示板:** ファンがサポートする種目/リーグ/球団/選手別のページがあり、各ページ別に掲示板(BBS)サービスを提供してファンたちが書き込みを作成できるようになる。文の種類としては、選手分析/直観後期/勝負予測を含む試合分析など、様々な種類があり、各文にはLike/Dislike/書き込みなどの機能が提供される。まず、2019年第2四半期に配布される第1次バージョンの場合、種目はサッカー、リーグと球団は技協約されたパートナーリーグ/球団に制限されているが、次第に他リーグと種目に拡大する予定だ。
 - ii. **各種スポーツ関連動画:** プラットフォーム参加者が直接制作した映像がアップロードできる領域であり、スポーツに関わる全てのオリジナルのcontent映像のアップロードが許容される。1次バージョンでは、ハイライト/分析/エンターテイメント/その他の映像で区分する予定である。ファンの流入を極大化するために、WITHプラットフォームは現在、グローバル基準でも最多の購読者を保有するサッカー映像制作チャンネルのShoot For Loveとパートナーシップを締結し、1次バージョンでWITH独占映像をアップロードすることで合意した。
これに加えて、球団のfandomを拡大できる各種訓練/試合ハイライト及びその他の映像をアップロードして、ファンの参加を呼びかける予定であり、現在他のプラットフォームに映像を共有している引退選手らと協業して、WITHのみのための独占コンテンツも供給する予定であり、この過程でファンが単純Likeとコメントを作成することを超えて、積極的に映像をリクエストできる機能まで加えてプラットフォーム内のすべてのユーザーの活動を極大化していく。
 - iii. **その他Gamification:** 1次バージョンでは含まれていないが、今後、WITHプラットフォームで開発している選手価値評価アルゴリズムを通じて各種ファンタジーゲームや模擬bettingなどの多様なgamificationを追加する予定だ。これを通じ、単にファンの楽しさを追求するだけでなく、gamification で収集されたデータを活用し、WITH プラットフォーム内の選手価値評価アルゴリズムの高度化などに適用する予定だ。この部分は国内外の専門ゲーム開発業者との協業を通じて進める予定で、1次バージョン終了後、細部計画案を公開する。

2) WITH プラットフォームのビジネスモデル

PROJECT WITH プラットフォームは、明確なbusiness model を有する自生的プラットフォームである。総3つのbusiness model を保有しており、それぞれの機能を詳細に説明すると以下ようになる

- ① **情報照会及びエージェントの連結成功時の手数料:** 選手/球団の個人情報照会及びエージェントの球団/選手間の連結時には、WINTが貨幣に使われることになるが、この過程でWINTの一部を以下のようにWITHプラットフォームにて手数料として除き、同じく30日の切替え期間の後、収益化する。



- ② **有料コンテンツ販売時の手数料:** 情報共有コミュニティにアップロードされるコンテンツは無料、有料合計の2つに分けられるが、そのうち有料コンテンツの場合、全体transactionされる金額の一部を除き、WITHプラットフォームの手数料売上で発生することになる。



- ③ **選手価値評価:** アップロードされた選手情報を活用して選手価値評価情報を提供する。WITHチームが開発した選手評価アルゴリズムを活用して適正選手評価資料を算出し、当該情報はプラットフォームにアップロードされる。線価値評価情報を望むユーザは、情報レベルごとに策定されたWINTをWITHプラットフォームに支払わなければならない。

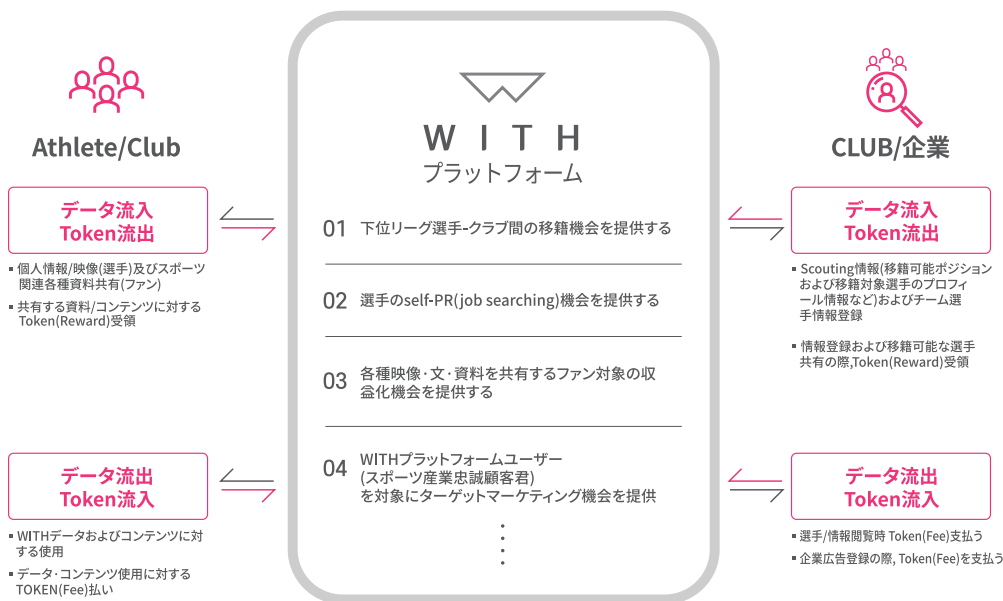


④ **プラットフォーム内の広告:** 1次バージョンには未捕の予定だが,2019年第4四半期/2020年1四半期中に発売されるCompleteversionからはスポーツ会社の広告などがプラットフォーム内に掲示される予定で,広告掲示を希望する会社は,取引所でWIKENを買い取り,広告手数料としてWITHプラットフォームに支払わなければならない。



以上のビジネスモデルにおいて,WITHプラットフォームが提供するサービスとトークンの流れは以下のように要約できる

[WITHプラットフォームのData/Token In&Outflow]



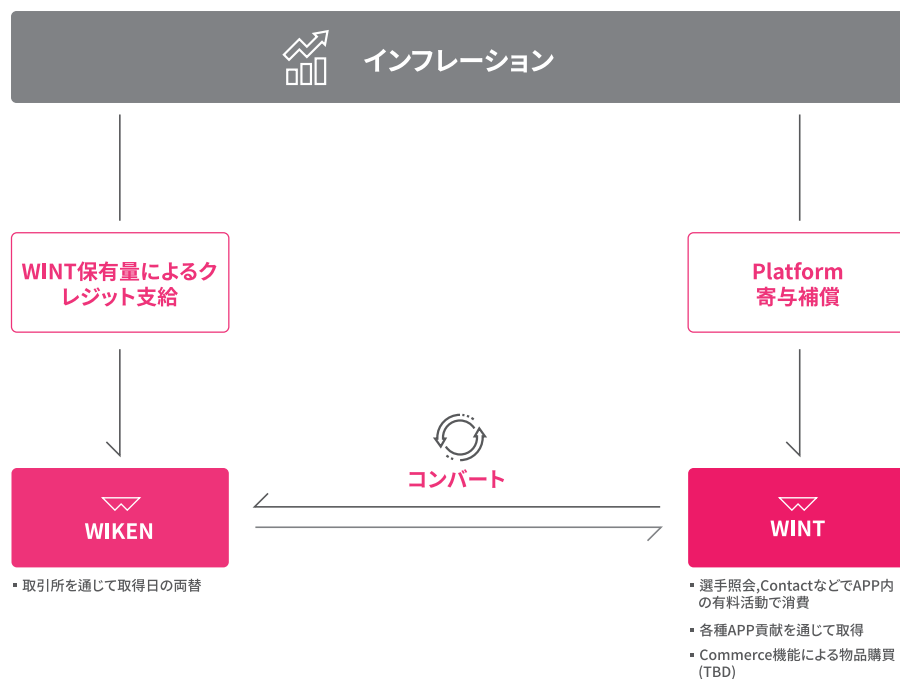
IV-2. Project WITH Token model: WITH プラットフォームはどんなトークンモデルで具現されるか。

WITH プラットフォーム内でブロックチェーンによって運営されるトークンは1), WITH Token (WIKEN),2),WITH Point (WINT)の2種類があり,各トークンの性格は以下の通りである。

WIKEN: "WIKEN"(以下,WIKEN)は,WITHプラットフォーム内で必要なWINTを購入するための手段である。暗号化廃の取引所で購入して取得したり,保有するWINTの1:1 転換申請を通じて直ちに取得することができる。取得したWIKENは上場された取引所で販売して現金化できる。

WINT: "WINT"(以下WINT)は,WITHプラットフォーム内での活動を通じて取得でき,プラットフォームへの寄与度を評価する指標としても使われる。寄与度評価指標とは,保有するWINTが多いほど,今後の活動に対して相対的に多くのWINTが支給されることを意味する。 保有するWINTは,プラットフォーム内で特定活動を行うための支払い用途として使用するか,(例:選手メディカル情報の照会,エージェントの直接コンタクト,球団情報の照会など)30日間のVesting periodを経て,1:1の割合でWIKENに転換できる。実質的にプラットフォーム内で通用する貨幣はWINTであるため,下記の追加説明を通じて調べることにする。

[WITH プラットフォーム びトークンモデル]



1) WINTの取得方法

① プラットフォーム内の参加によるWINTの取得

- i. **選手の情報アップロード:** WITHプラットフォーム自体で収集/加工する基本記録のほか、選手の移籍/スカウトに役立つ各種情報のアップロードの際、一定水準のWINT が支給され、アップロード以降、他の選手/エージェント/球団/ファンが当該情報を照会する際にもアップロードした当事者はWINTを取得できる。この過程で情報の事実確認が必要な場合は、WINT の受領までに数日がかかる可能性がある。データの誤り、あるいは虚偽の情報発生時、第三者が修正要請をすることができ、虚偽の情報を最初に記入したユーザは、今後同一活動をしても、一定期間、WINT取得率が減少することになる。
- ii. **球団の情報アップロード:** 球団の情報は誰でもWINT を支払えば見られるが、アップロード、修正及び削除は当該球団にのみ権限が付与される。球団は"現在求める選手のプロフィール"; "全体Payroll及び追加支出意向"; "現在トレード対象選手リスト"などの情報をアップロードする場合、WINT が支給され、データを削除してもブロックチェーンの特性上history が残る。これにより、無制限のアップロード、削除の繰り返しによるWINT の無分別な取得を防止することができる。
- iii. **エージェントの情報アップロード:** たとえWITHプラットフォームがエージェントを保有できなかった選手の権益を保護しようという趣旨には変わらないが、球団と選手をつなぐ架け橋の役割は必ず必要である。(ただ、エージェントが球団/選手連結の際、球団名と選手がコード名に変わり、身分保護の役割を果たせるようになり、WITHプラットフォーム内に登録できるエージェントは、必ず身分確認手続きを通過したofficialエージェントに制限される)ため、本プラットフォームではエージェントアカウントアカウントに加入後、1)球団から希望選手プロフィールリストの受領、当該選手poolに伝達後、相互間のつながりが成功した場合、2)選手が希望するリーグ/球団リストを取得、該当選手poolに伝達した後、相互間のつながりが成功する時、2)が希望する球団記録となる。
- iv. **ファンのプラットフォーム内の各種活動:** ファンの場合、情報共有のコミュニティで書き込み、書き込みの作成、Like/dislikeなど、すべての活動に対するWINTが決められたSchemeによって付与される。参考までに情報共有コミュニティの場合、選手/球団/エージェントのアカウントとしても活動でき、ファンアカウントと同一のWINT が付与される。反面、ファンは移籍/スカウト機能では照会しかできず、WINTを取得することはできない。WINT を取得できる活動に対するfull behavior list は、1次バージョン公開時、正確に告知される予定だ。
- v. **プラットフォーム内のコンテンツ販売:** 情報共有コミュニティに作成された文、アップロードされた動画について、最初の揭示者は1)無料、2)完全有料で設定でき、販売金額も設定できる。2)の場合、他のユーザーが公式に購入することになれば、最初のアップローダ/製作者は設定した販売価格でWITHプラットフォーム手数料を制限するWINTが付与されることになる。(プラットフォーム手数料は"5.プラットフォーム収益モデル"で詳しく説明するようにする)ただし、当該動画のoriginalityを確認するための確認手続きが必要な場合があるので、コンテンツ販売に対するWINTの支給は最長14日間の時間がかかる。

② WIKENの取得後WINTへの取り換え

- i. Token model overview で記述したように、ICO 参加、取引所を通じた購入などを通じて取得したWIKENは、WITHプラットフォーム内で切替申し込みを行う際、直ちに1:1の割合でWINT に切り替えられ、プラットフォーム内で使用できるようになる。



WITH PLATFORM

2) WINTの使用方法

- ① **情報照会:** 球団/選手/エージェント/ファンが他人が載せた情報を照会しようとするとき、情報の種類によって一定WINTを支払わなければならない。ただ、該当情報が虚偽情報と判明した場合、払い戻しが可能だ。
- ② **有料コンテンツ購買:** "IV-2. 1). ①. V) プラットフォーム内コンテンツ販売"で述べたように、有料で設定されたコンテンツの購買時、最初の掲示者が設定したWINTを使用して支払う。
- ③ **WIKENへの切り替え:** WINT はプラットフォーム内でWIKEN に切り替え申請をすることができ、TokenからPoint への切り替えとは異なり、30 日という切り替え期間が必須となる。他ブロック体である基盤コミュニティプラットフォームで検証されているように、プラットフォームの成功的駆動のためには、長期的参加者(Long-term participant)の存在が必須であり、WITHプラットフォームも同様に、Point ↔ Token間30日の切り替え期間を置き、Pointを保有するユーザーの長期的なプラットフォーム活動を引き出そうとする。

3) インフレーション

WITHコインは初期のトークン販売以来、初年度("19年,Y1)のインフレーションが5%で開始した後、5年間のインフレ率が年間前年比20%ずつ減る予定(Y5基準,-3%)であり、Y10("28年)からは1%のインフレーションで固定される。この際、インフレーションで発行される新しいコインの一部は、WITHポイントの保有者に活動クレジットとして支給される。

4) Coin Pool

WITHプラットフォームのCoin Poolは、プラットフォームユーザーと球団間のトークン流動性の向上に適用される。Coin Poolは次のような方法で補足される。

- ① **インフレーション:** 新しく発行されるWITHコインの20%はCoin Poolに保管される。
- ② **事業ソリューションを通じた売上:** (詳細内容TBD)これらのサービスに対する利用料として使われたWITHコインは、すべてCoin Poolに蓄積されることになる。

5) Marketplace

WITHプラットフォームの重要な特徴の一つはMarketplaceだ。WITH Marketplaceは、スポーツ用品を販売する企業が直接的にWITHコインを購入しなくても、コインを取得できる機会を提供する。プラットフォームが成長すれば、Marketplaceによる販売時のコスト削減やターゲットティングなどのメリットが増えるため、Marketplaceに参加しようとする企業が増える見通し。

V. WITH Application

WITH Application は大きく1)選手情報のRegistration,2)選手Valuation,3)ファンのInvolvementの機能を有している。機能別WITH Application 開発例示は以下の通りである。

1) 選手情報Registration

WITHプラットフォームは、基本的にユーザの能動的な情報提供による価値創出を目指す。選手がWITHプラットフォームにアップロードできる情報は大きく1)基本人的事項及び契約情報を含む基本情報,2)身体成長に係るPhysical情報,3)負傷履歴を証憑するMedical情報から構成され、情報別提供の際、選手に支給されるWIKENは差別化されている。Application 上では提供される情報が増えるほど、選手アバターの形状が具体化され、選手がUp&Downloadした情報履歴やWIKENのIn&Ouflowが一目瞭然に表示される。

2) 選手バリュー

WITHプラットフォームに提供された選手情報は、Project WITHチームが開発した選手評価アルゴリズムを通じて一つの指標(metric)として算出される。選手評価は、大きく1)計量情報に基づいた定量評価と、2)非計量情報を活用した定性評価からなり、最終評価結果は定量評価と定性評価を適正加重値で結合して算出することになる。WITH Application で、ユーザは選手検索項目を設定し、選手に対する基本情報や選手価値評価情報の提供を受けることになる。選手の価値評価情報はPeer間の比較が可能であり、したがって、ユーザの選手移籍に関する意思決定に直観的なサポートを提供する。

3) ファン・インボットメント

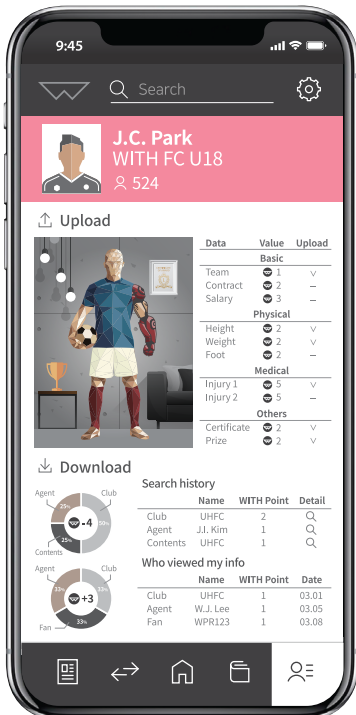
WITHプラットフォームは、短期的にコンテンツ生成や流通、長期的にはGamificationの開発によるファンのプラットフォーム参加を誘導する。ファンが直接製作、または1次加工を通じて(翻訳や編集など)アップロードされたコンテンツは、アップローダの保有WINTによるプラットフォーム内の影響力やコンテンツのレベルに応じてWINTが差等策定、提供される。WITH Applicationはファンの活発なコンテンツ制作及び流通活動を支援するためにブログ、BBSなど多様なコミュニケーションチャンネルを提供する。



WITH PLATFORM

18 Project WITH whitepaper version 1.0
projectwith.io

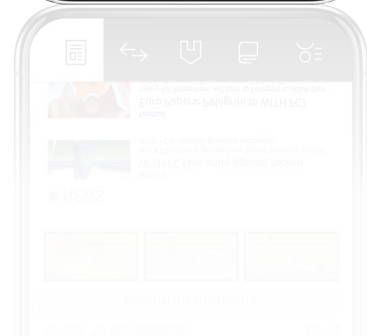
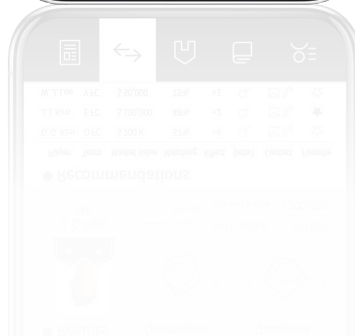
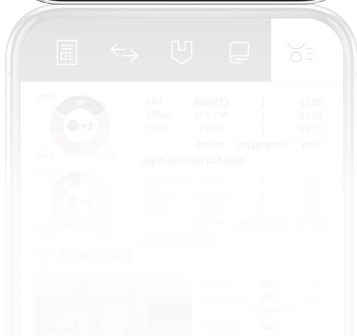
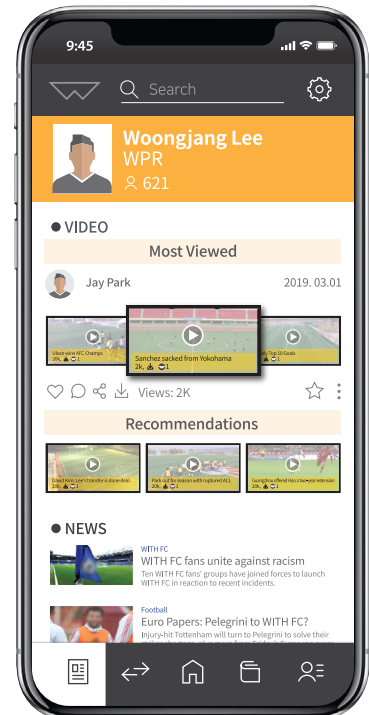
[選手情報Registration]



[選手バリュー]

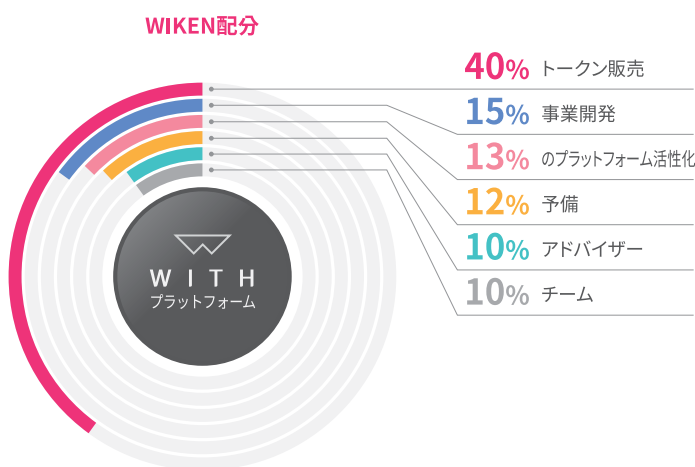


[ファン・インボットメント]



VI. ICO 進行計画

1) WIKENの初期配分計画



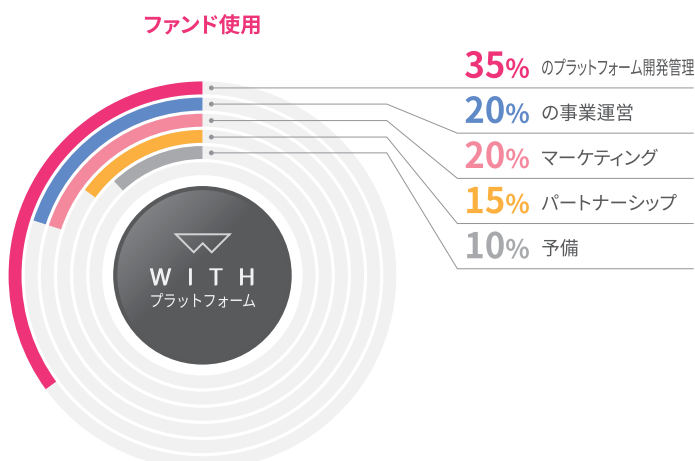
WIKENセールス

内容
<ul style="list-style-type: none"> Hard Cap : USD 4.8M Soft Cap : USD 0.8M
<ul style="list-style-type: none"> 総WIKEN : 1,200,000,000 WIKEN 販売WIKEN : 480,000,000 WIKEN
<ul style="list-style-type: none"> 1 WIKEN価格 : 0.01 USD (1 USD = 100 WIKEN)
<ul style="list-style-type: none"> Private の販売開始 : 2019 1Q Public の販売開始 : 2019 2Q トークン販売終了 : 2019 3Q トークン配分 : 2019 3Q

*トークンの80%が義務保護の預手(義務保護予受期間は3-4ヶ月)

2) 資金使用目的 (Use of Fund)

ICOを通じて調達された資金は、WITHプラットフォームの開発及び生態系造成に使用される予定だ。参加者(ノード)間の情報やトークン取引が行われるブロック体であるプラットフォームを開発し、プラットフォームの重要機能の研究開発のために全資金の35%を使用する。WITHプラットフォームを安定的かつ競争力を備えたビジネスモデルとして開発するための事業運営目的で20%を、多様な広告チャンネルを通じたプラットフォームマーケティング目的で資金の20%を使う計画だ。WITHプラットフォームの効率的な安着のため、多数のスポーツ企業、スターや団体との協力が不可欠であり、こうしたパートナーシップの締結に15%の資金を配分する。最後に、資金の10%を予備費として策定し、市場変動性及び偶発状況に対応する。



ファンド使用目的

区分	比重	内容
プラットフォーム開発管理	35%	<ul style="list-style-type: none"> WITHプラットフォーム開発 選手評価モデルR&D
事業運営	20%	<ul style="list-style-type: none"> プラットフォーム運営およびビジネス開発
マーケティング	20%	<ul style="list-style-type: none"> 広告およびマーケティング
パートナーシップ	15%	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ企業、スターおよび団体とのパートナーシップ
予備	10%	<ul style="list-style-type: none"> 予備



WITH PLATFORM

3) 政策と注意事項

ICO への参加者は、以下のような事項を十分に認知した上、トークン購入を決定しなければならない。

- ① **リスクと不確実性:** 白書は事業計画とビジョンについての記述であり、事業内容に対する保証ではない。事業環境と進行状況によって実際の事業進行は異なる可能性があるという点をICO参加者は十分に認知しなければならない。
- ② **ICO参加制限:** ICOが禁止されている国の国民はICOに参加できない。ICO禁止国の国民がICOに参加した場合に生じる法的責任は、ICO参加者本人にある。
- ③ **言語:** 白書の原本言語は、ハングルと英語でそれぞれ作成されており、その他の言語で作られた白書の場合、翻訳の過程で誤訳や欠落の可能性がある。慎重なICO参加のためには、ハングル、英語で作成された原本白書の最終確認を推奨する。
- ④ **WIKENの性格:** WIKEN は白書で記述された用途以外では使用できない。WIKENは証券ではなく、WIKENの所有者には、ある種類の利益配当や議決権も与えない。
- ⑤ **取り消しと払い戻し:** ICO参加者は、購入したWIKENに対する取り消し、払い戻しを要求することはできない。



WITH PLATFORM

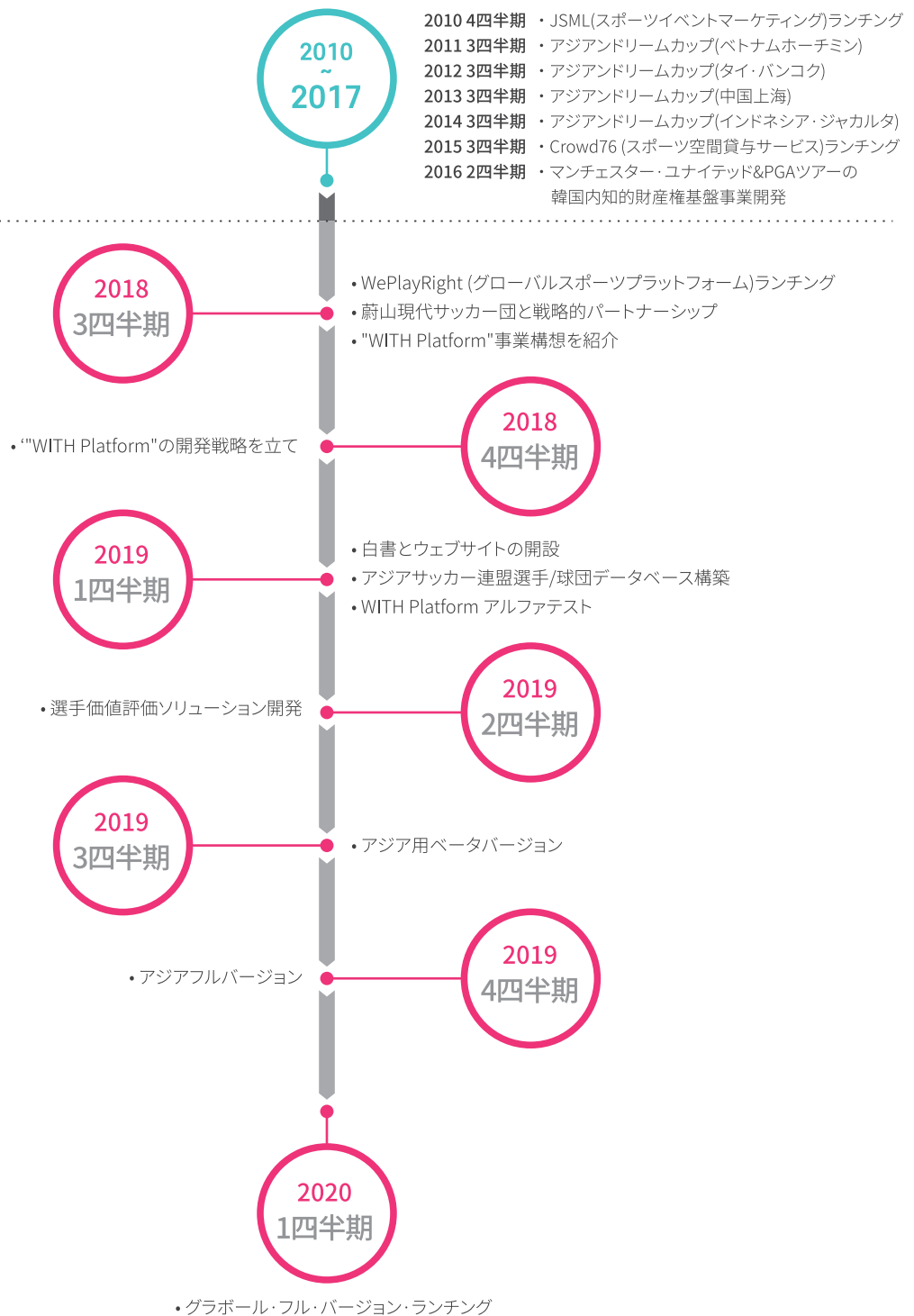
VII. Project WITH事業推進ロードマップ

01

Sports Marketing
Business
Development

02

Digital
Transformation





WITH PLATFORM

VIII. Team



CEO
woongjang Lee

(Former) Deloitte/ KPMG
Manchester Business School



COO
David Kim

Director of JS Foundation
(Former) Agent for Jisung Park
(Man Utd)
(Former) CEO of JSML



CTO
Soyoung Jang

(Former)
Hyosung Information System
B.S. in Electronic Engineering
Yonsei University



CSO
Audrey Park

(Former) Deloitte
(Former) Cheil Worldwide
Manchester Business School



Head of Marketing
Seonmin Lim

(Former) Director at Welliv



Director
Dokyun Kim

Youth Director of
Ulsan Hyundai FC



Head of Design
Jooho Yook

Art Director of WIZAD



Business Developer
Daniel Do

M.S in Business Administration
Yonsei University



Business Developer
Jay Park

M.S in Business Administration
Yonsei University

IX. Disclaimer

この白書はWITH Teamで配布する文書で、WITH Projectに関する情報提供の目的として作成されました。WITH Teamは、WITHプロジェクトを進める事業の主体であり、白書初期バージョン発刊当時は、法的な実体のないオンライン上のプロジェクト組織です。WITHに対する機関投資家たちの投資契約が始まる前に香港に法人が設立される予定で、法人の形態は非営利法人、営利法人、財団法人など様々です。WITHに対する機関投資家の投資契約が始まる前に香港に法人が設立され、法人の形は営利法人です。WITH Team は仮称であり、実際の法人設立後の推進主体の名称は変更されることがあります。白書上のWITH Teamは通常、WITHプロジェクトの推進のために設立する法人を指しています。この白書に述べられた技術的、法的内容は、開発過程の決定によっていつでも変更されることがあり、白書の内容はあくまでも発刊当時の計画です。この開発計画と日程、内容についてWITH Teamは何も保障しません。この白書の内容と直接・間接的に関連する技術的、法的及び財政的問題に対する不確実性と曖昧性を明確にし、今後不必要な紛争などを避けるために貴下のこの章の内容を詳しく認知しなければなりません。また、貴下がこの白書に関してどのような決定をし、行動を起こす際、貴下が少しでも不確実な点があれば、あなたはそれ相応の専門家の助力を求めなければなりません。貴下が今後、WITHトークン関連の取引、契約または投資に関連して本白書を法的根拠として、法的に依存してはなりません。この白書は、WITHトークンなどの投資、販売などを勧める文書に該当せず、これに基づいて誰もWITHトークンの投資などに関して、何らかの法的契約をする義務はありません。WITHトークンの投資等に対する貴下とWITH Teamの契約、あるいは他の内容の契約に関連して、具体的な契約の条件及び内容は、当該契約の当事者間の書面合意によって定義され、この白書が当該契約ないしその他の契約の条件及び内容となるものではありません。特に、当該契約及びその他の契約及びこの白書間で不一致が発生した場合、当該契約の内容が優先されます。WITHはプロジェクト推進のための投資金を受け取り、投資家に対してWITHトークンを提供します。WITHで使用される主なトークンの価値はいつでもゼロ(0)となり、いかなる換金性も保障しません。

WITH トークンはユーティリティトークンとして、暗号化資産(cryptocurrency)又はデジタル資産(digital asset)に該当するだけで、法定通貨、法定貨幣、債券、株式など有価証券、派生商品等に該当せず、このように分類したり解釈または取り扱ってはいけません。WITHは開発過程の中で開発方向と内容がいつでも変更されることがあります。この事実を告知したにもかかわらず投資するということは、投資家がこの事実を十分に理解していることを意味します。投資に対する判断は、貴下が全面的に判断して決定しなければならない事項です。WITH Teamとその系列会社、親会社、子会社、関係会社などと、各社の役職員は、関連法律、規定及び規則において許容する限度内で、そしてこの白書と関連するすべての場合において、貴下のいかなる種類の損失にも責任を負いません。その損失は財政的または非財政的損失はもちろん、データの損失など包括的な有形無形の損失をすべて含め、これに限りません。貴下が暗号化資産の投資、公募、取引などが法的に禁止されたか、制限された国家の国籍者、市民権者またはその他の居住権などを有する住民の場合、WITHトークンを獲得する資格がありません。WITH Teamは今後、WITH開発と運営過程において、必要に応じて開発または運営、開発及び運営のすべてを担当する別途の子会社を単数または複数で設立する可能性があります。貴下はこの章の免責条項を含むこの白書の内容をすべて認知し、その真正性を認めてこれに同意するという点を明らかにします。この白書は、"法的検討は受けたが、法的効力はありません。