

Yay!

YAY ホワイトペーパー v2.2



YAY ホワイトペーパー v2.2

01	はじめに	1
02	プロジェクトについて	2
	2.1 Yay!とは	2
	2.2 Yay!の主要な機能	3
	2.2.1 タイムライン機能	3
	2.2.2 グループ通話機能	3
	2.2.3 サークル機能	4
03	存在意義	5
	3.1 Yay!が暗号資産のマスアダプションの入口になる	5
	3.2 サステナブルなトークノミクスを実現する	6
	3.3 暗号資産全体の最大のユーティリティはメタバース	7
	3.4 ありのままに交流することで生活ができるもう一つの世界をつくる	8
04	トークノミクス	9
	4.1 トークノミクスの概要	9
	4.1.1 YAYの概要	12
	4.1.2 EMPLEの概要	12
	4.1.3 Genesisの概要	13
	4.1.4 Palの概要	14
	4.1.5 Yay!の利用者から見た経済圏	15
	4.1.6 Palの設計	17
	4.1.7 Genesisの役割	18
	4.1.8 Genesisの設計	20
	4.1.9 コミュニティ貢献の方法	21

YAY ホワイトペーパー v2.2

04	4.1.10 Palのバトルについて	22
	4.1.11 マーケットプレイス型とプール型での報酬期待値の差	23
	4.1.12 YAYに価値を還元する仕組み	24
	4.1.13 広告やVIPなど法定通貨の収益の利用	25
	4.1.14 トークノミクスの心臓は利用者のPalの需要である	25
	4.1.15 EMPLのその他のユーティリティ	26
	4.1.16 なぜYay!のトークノミクスがサステナブルになりえるのか	27
	4.2 プラットフォームの内外でのトークン保有の違いについて	28
	4.2.1 オフチェーントークン	28
	4.2.2 オンチェーントークン	29
05	トークンアロケーション	30
	5.1 YAYの保有者分布	30
	5.1.1 YAYの分配	30
	5.1.2 YAYのロックアップと解除	32
	5.1.3 ステーキングの実施	33
	5.1.4 YAYの市場供給量の推移	33
	5.2 EMPLの保有者分布	34
5.2.1 EMPLの分配	34	
06	運営方針とロードマップ	35
	6.1 運営方針	35
6.2 ロードマップ	35	
07	チーム	36

01 はじめに

Yay!は2020年1月に誕生したバーチャルワールドです。800万人以上の実際の利用者が9万以上の独自のコミュニティを生み出し、友人とグループ通話をしながらの雑談やゲームを楽しんでいます。

多様性を重視し、他人に寛容で、素の自分を出せて心の拠り所になるバーチャル上での居場所になることを目指しています。そして、こうしたバーチャル空間のコミュニティこそがメタバースの本質であると考えています。

近年、暗号資産のマーケットは急速に拡大し、2023年10月末時点で190兆円*を超える規模になりました。一方で、一般的に暗号資産の利用や運用、また暗号資産を活用したアプリケーションの利用には心理的ハードルがあるのも事実です。

Yay!は今後、利用者の役割に合わせてサービス内外にトークンの経済圏を構築します。Decentralized Finance（以下、DeFi）等で資産を運用してきた上級者はもちろんのこと、これまで暗号資産に触れたことが無い利用者であっても、コミュニティへの貢献に合わせたインセンティブを受け取ることができる仕組みを導入し、Yay!が暗号資産へのゲートウェイの役割を担います。

トークンにより利用者の自律性を高めることで、Yay!が「すべての人に居場所を」を提供するサービスであり続けることを可能にします。性別や年齢、住む場所を超えて、利用者がありのままの自分をさらけ出して尊重しあえるつながりを一つでも多く生み出していきます。

* CoinMarketCapの時価総額を参照

02 プロジェクトについて

2.1 Yay!とは

Yay!は趣味に合わせた「好き」でつながるバーチャルワールドです。2023年11月現在で800万ユーザー登録を突破しており、サービス内のコミュニティであるサークルも9万種類を超えています。

メディア化しないことを掲げ、すべての利用者がフラットで階層構造を作らないことをベースにプラットフォームを構築しています。利用者の多様性を認め、寛容さを併せ持つコミュニティプレイスです。

コミュニティプレイスの中にトークン経済圏を構築し、多くの一般利用者を巻き込みながら持続的に成長していく、誰もが素を出せるweb3時代のバーチャルワールドを実現します。

2.2 Yay!の主要な機能

Yay!の概要



オープンなタイムライン

グループ通話

趣味で集まるサークル

2.2.1 タイムライン機能

フォロー中のタイムラインとオープンタイムラインの二つを、目的に応じて使い分けることができます。フォローした人の投稿だけを見られるタイムラインのほかに、オープンタイムラインでは、好みのトピックカテゴリを設定すると、利用者が好む投稿や年代が近い利用者の投稿が表示されます。

プライバシーの設定を行うことで、心を許せる友人にのみ投稿を表示させることもでき、ありのままの日々の出来事を投稿することができます。

2.2.2 グループ通話機能

複数人で通話をつなぎ、音声でリアルタイムに交流を行うことができます。雑談をしたり、悩み相談をしたり、ゲームを一緒にプレイしながら通話できます。その他、ボイスチェンジャーやBGMの機能も備えており、通話を通じてYay!でつながった友人との距離をぐっと縮めることができます。

2.2 Yay!の主要な機能

2.2.3 サークル機能

利用者は、ゲームやマンガなど、自分の趣味や興味のあるテーマでオリジナルコミュニティを作成することができます。オリジナルコミュニティを作成した利用者は管理者となり、そのコミュニティを運営することができます。

03 存在意義

3.1 Yay!が暗号資産のマスアダプションの入口になる

インターネットの普及により電子メールが一般化したように、ウォレットを持ちトークンを通じて価値交換を行う未来がまもなく訪れます。

一般の利用者が暗号資産を日常的に利用し、ユーザー規模を何十倍と増大していくためには、優れたユーザビリティとそれを差し支える一定規模以上のコミュニティが必要です。

Yay!では、暗号資産初心者が先にコストを負担せず、ウォレットや取引所の開設を必要としない形でのトークノミクスへ参加できます。さらに、利用者の属性に合わせて役割を定義し、コミュニティの参加者同士が情報交換をしあうことで、利用者のステージに合わせて知識を深め合うことを可能にします。

小さな波から派生したうねりがやがて多くの人を巻き込むことで、Yay!のコミュニティ全体で自然にトークンを利用する未来を作っていきます。

3.2 サステナブルなトークノミクスを実現する

Yay!のトークノミクスは、DeFiやトレーディングに精通している上級者でも、Yay!を通じて初めてトークンに触れる初心者でも、それぞれの役割に合わせてトークノミクスに参加でき、相互に支え合う構造になっています。

トークノミクスではNon-Fungible Token（以下、NFT）とFungible Token（以下、FT）を活用し、Yay!プラットフォームの持続的な成長と、全ての関係者を含めたエコシステムが継続的かつ潤滑に巡るよう設計しています。

Yay!ではトークンの収益をコミュニティに還元することはもちろん、暗号資産以外での事業収益もコミュニティに還元し続けることにより、世界で初めてのサステナブルなトークン経済圏を持つSocial Finance（以下、SocialFi）とPlay To Earnが組み合わせられたサービスとして、そのビジョンを叶えていきます。

3.3 暗号資産の最大のユーティリティはメタバース

暗号資産の最大のユーティリティとして資産の運用場所はメタバースです。

メタバースというと、VR空間や現実世界と同等のグラフィックスを思い浮かべると思いますが、それはあくまでツールであり、本質はコミュニティそのものです。

メタバースは、一つのサービスで完結するものではなく、共通の目的を持つ複数の組織が関わり、複数のサービスがシームレスに連結され、共同で作られる空間です。その中で、人が居場所を持ち、仕事を持ち、生活を行う、もう一つの世界といえるバーチャルワールドの空間をメタバースと呼称するようになります。

Yay!のプラットフォームでの体験は、すでに多くの人を惹きつけており、インセンティブや経済圏がなくても多くの利用者が日常使いをするコミュニティが存在しています。そこにトークンでの経済圏を構築することで、コミュニティの参加者全員が必然的にweb3の世界に触れることとなります。

今後はYay!を起点に、他のコミュニティを巻き込み、ゲームやDeFiなどとシームレスな連携を深めていくことで一緒にメタバースを形成していきます。

3.4 ありのままに交流することで生活ができるもう一つの世界をつくる

Yay!のミッションは、より良い人間関係をアルゴリズムによって科学し「すべての人に居場所を」届けることです。性別も、年齢も、住む場所を超えて、本当に気の合うつながりを作ること、そして、ありのままの自分をさらけ出して、尊重しあえるつながりを作る機会を提供し続けます。

トークノミクスは、コミュニティへの貢献に価値をつけることで経済圏を構築します。利用者は、好きな人とつながり、交流を行うことが価値となり、金銭的な報酬を得ることができます。またガバナンストークンを保有することにより、直接的にYay!のエコシステムに関する重大な意思決定に参加することが可能になります。

こうしたコミュニティ貢献の価値化のもと、「良いつながり」を加速させ、ありのままに交流し、生活ができるもう一つの世界を実現します。

04 トークノミクス

4.1 トークノミクスの概要

プラットフォームにはFTとしてYAYとEMPLE、NFTとしてYay! GenesisとYay! Palが存在します。各種トークンの役割は以下の通りです。

- YAY : ガバナンストークン、Ethereumで発行、発行上限100億枚
- EMPL (以下、EMPLE) : ユーティリティトークン、Arbitrumで発行、発行上限なし
- Yay! Genesis (以下、Genesis) : Yay! Palをミントする権利をもつNFT、Ethereumで発行、発行上限5000枚
- Yay! Pal (以下、Pal) : Play to EarnのためのNFT、Arbitrumで発行、発行上限なし

サービス内のトークノミクスは2種類存在します。

- マーケットプレイス型 : 利用者がPalを購入して参加します
- プール型 : 利用者が無償でPalを取得し参加します

参加者はリテラシーや属性に合わせて役割が異なります。

- Genesis保有者 : 暗号資産やDeFiなどに詳しい上級者、コミュニティの運営者、Yay!の存在を広げる役割を持つKey Opinion Leader (以下、KOL)を想定
- Pal購入者 : GameFi等を普段プレイしている利用者や、過去すでにPalを無償で取得しYay!のトークノミクスを体験した利用者を想定
- Palを無償で取得する利用者 : 現時点でトークンやNFTなどに触れたことが無い利用者、GameFi等を過去にプレイしたことがあるもののNFTを購入に不安がある利用者を想定

すべての利用者の役割ではそれぞれのペルソナが想定されており、獲得報酬や利用の難易度が異なりますが、Yay!を利用するすべての方々がリスクやリターンを理解し、トークノミクスに参加できます。

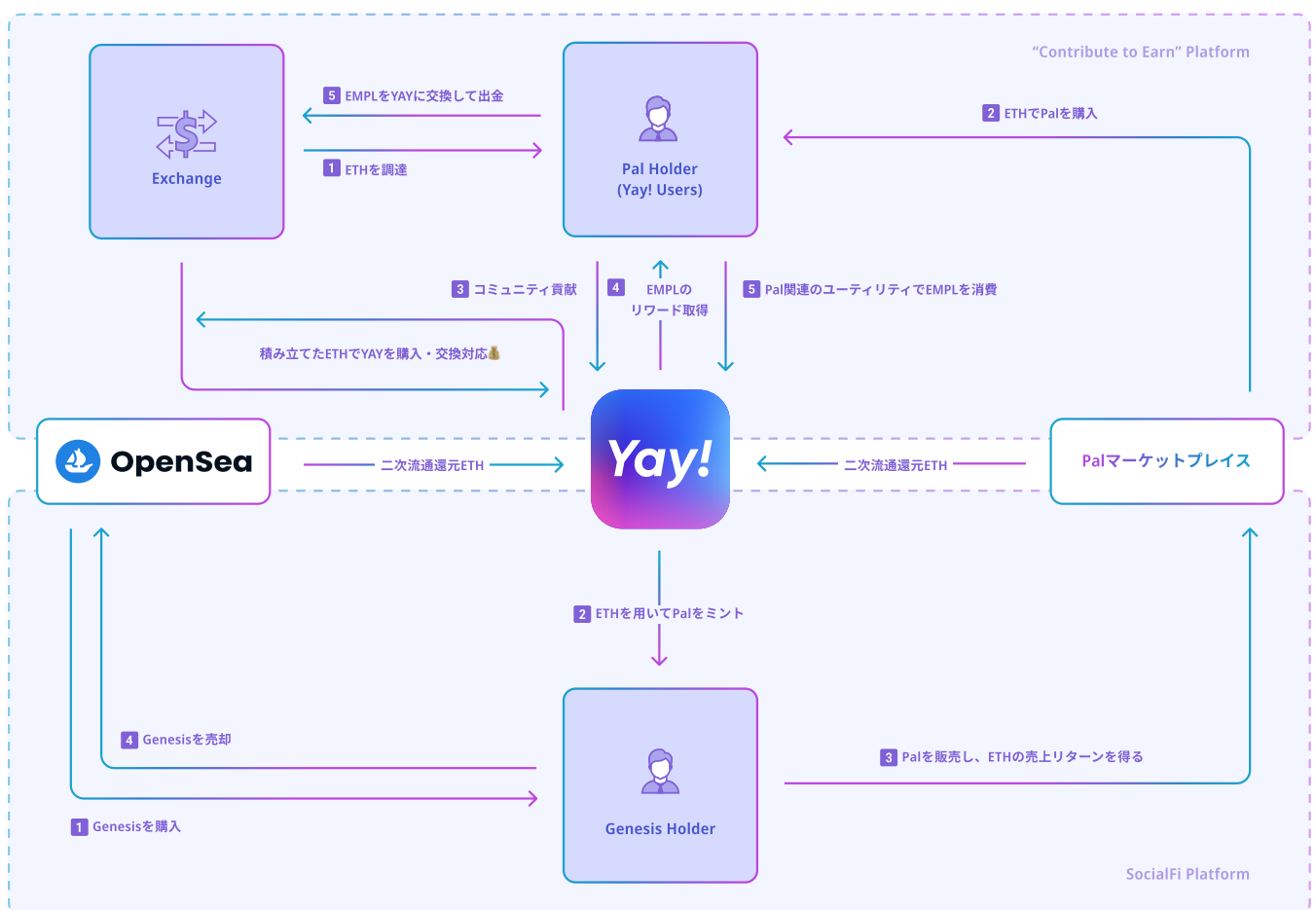
最終的にプロジェクトの価値がYAYに集約され、YAYを通じてすべてのステークホルダーの利益を一致させる設計をしています。

4.1 トークノミクスの概要

マーケットプレイス型のトークノミクス概要

利用者は、Palを購入して、マーケットプレイス型のトークノミクスに参加することができます。マーケットプレイス型のトークノミクスは、その参加時にPalの購入が必要な分、後述のプール型のトークノミクスと比べて、Pal保有者がコミュニティ貢献の報酬として獲得可能なEMPLの数量が多くなるように設計されています。

マーケットプレイス型

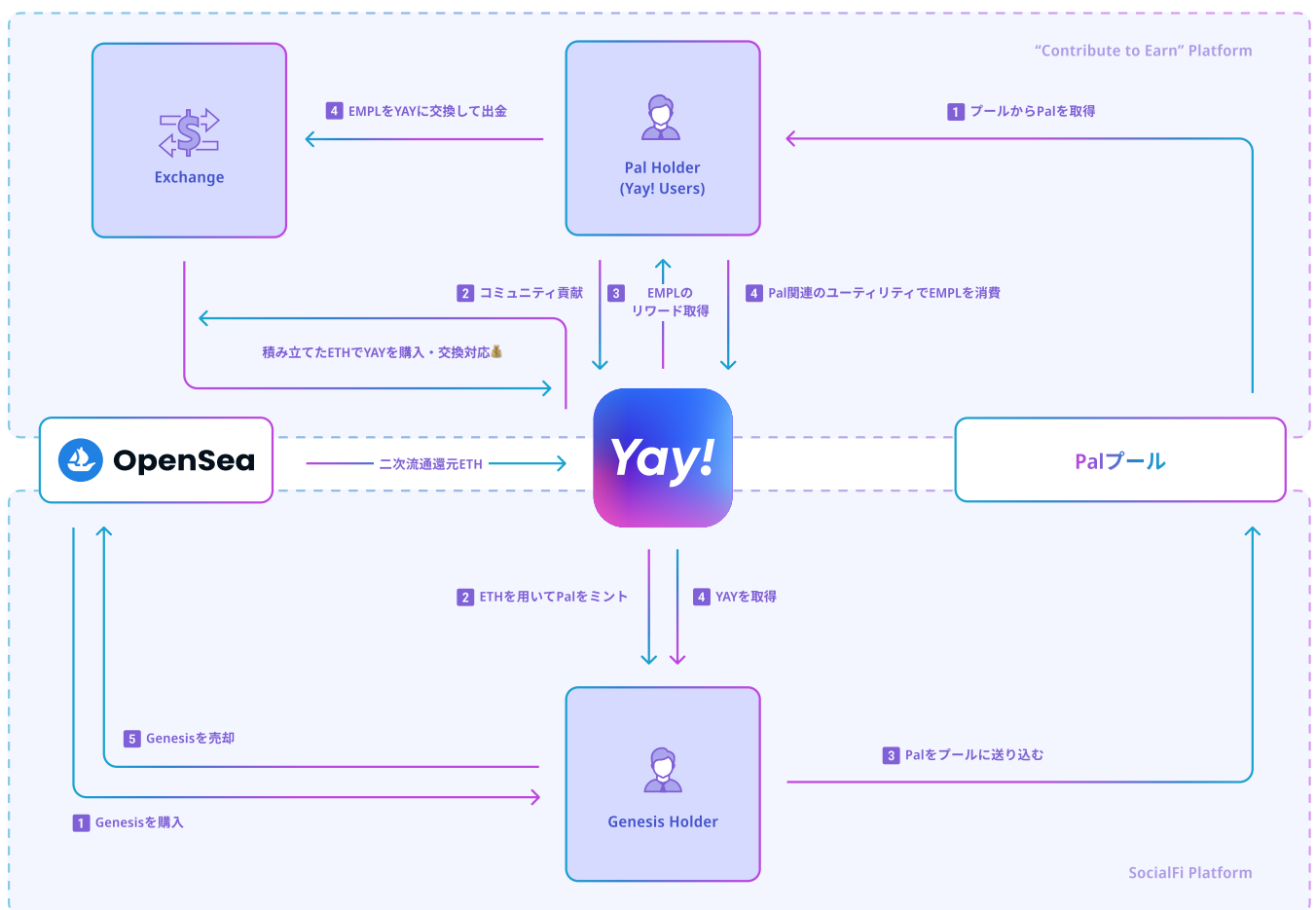


4.1 トークノミクスの概要

プール型のトークノミクス概要

利用者は、Palを無償で取得して、プール型のトークノミクスに参加することができます。マーケットプレイス型と違い、Palを購入する原資を必要とせず、獲得したEMPLを売却するまでの間、ウォレットや暗号資産取引所の開設が必要なくオフチェーンにより大半の部分が完結するため、暗号資産初心者にとって参加しやすいことが特徴です。

プール型



4.1 トークノミクスの概要

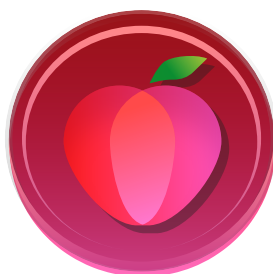
4.1.1 YAYの概要

- ティッカーコードはYAYです。
- Ethereum上で発行されるERC-20のFTで、発行上限枚数は100億枚です。
- ガバナンストークンであり、Yay!のエコシステムに関しての重大な意思決定権を持ちます。
- 利用者はEMPLを引き出す際に、市場価格でYAYに交換することで出金できます。
- 取引所で取得できるほか、ステーキング、Palの購入数やGenesis保有者のPalミント数等の条件を満たす事により、YAYを報酬として受け取ることができます。



4.1.2 EMPLの概要

- ティッカーコードはEMPLです。
- Arbitrum上で発行されるERC-20のFTで、発行上限枚数はありません。
- ユーティリティトークンであり、コミュニティ貢献に対する対価として新規発行され、Palのバトルの結果に応じて配布されます。
- 各種報酬はEMPLとLocked EMPLに分かれます。
- EMPLとLocked EMPLに関して、サービス内での利用に際しては同一のものとして扱われ、Locked EMPLが先に消費されます。Locked EMPLは出金することはできません。一方、EMPLは、市場価格レートでYAYに交換することでサービス外に出金できます。



4.1 トークノミクスの概要

4.1.3 Genesisの概要

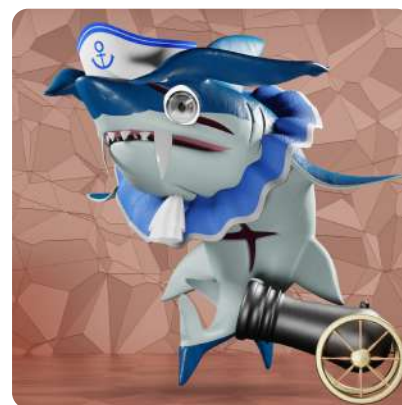
- 天使をモチーフとした繊細なデザインが特徴です。
- Ethereum上で発行されるERC-721aのNFTで、発行上限は5000です。
- 今後マルチチェーン対応を行うにあたり、この上限が変更になる場合があります。
- セールはPalの需要と供給に合わせて少量ずつ行われる予定です。
- 専用ページにて決められた額のETHと引き換えにPalをミントすることが可能です。
- Genesis保有者はPalをプールに供給する、あるいはマーケットプレイスで売却することができます。
- Palをプールに供給した場合は一定のYAYを120日間にわたり受け取ることができ、Palをマーケットプレイスで売却する場合は即座に売却益を得ることができます。
- Genesis保有者は自分でミントしたPalを自身で保有することができます。
- Palのミント後は一定期間のクールダウンタイムが存在しています。
- Genesis保有者はサービスが存続する限りにおいて、Palのミントを行うことができます。



4.1 トークノミクスの概要

4.1.4 Palの概要

- デジタルペットをモチーフとした愛くるしいデザインが特徴です。
- 初期はArbitrum上で発行されるERC-721aのNFTで、発行上限枚数はありません。今後はArbitrumだけではなく、マルチチェーンに対応していきます。
- Yay!の利用者はPalを保有した状態でコミュニティ貢献を行うことで、バトルに参加できます。利用者はバトル後、EMPLとLocked EMPLを報酬として受け取ります。
- Palには寿命があります。すべてのPalは誕生から一定期間は必ず生存し、その後、毎日数パーセントの確率で寿命を迎えます。この期間や確率はPalのレアリティによって異なります。
- Palが寿命を迎えた後も特別なユーティリティが用意されています。
- Palが寿命を迎えるとコミュニティ貢献による報酬は受けられなくなります。
- プールにてPalを無償で取得することができますが、後述するマーケットプレイスで購入する場合と比べ、報酬が少なくなります。
- マーケットプレイスで売買されるPalは需要と供給のバランスによって価格が変動します。



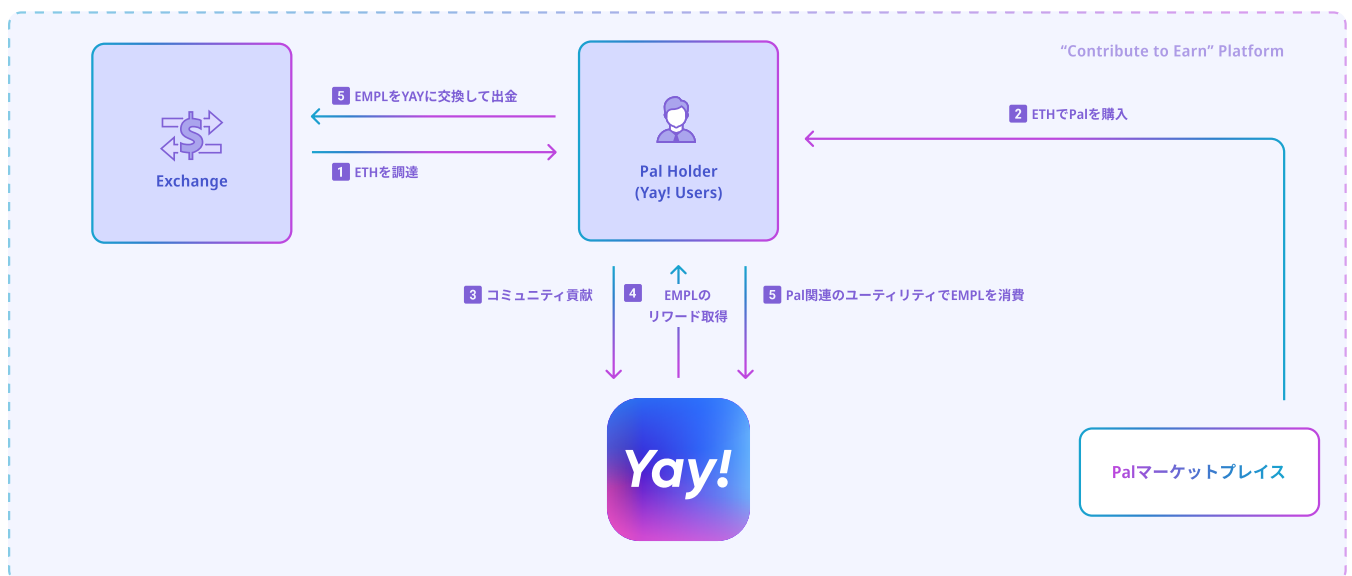
4.1 トークノミクスの概要

4.1.5 Yay!の利用者から見た経済圏

Yay!の利用者は、Palを保有してコミュニティ貢献、そしてバトルに参加することで、EMPLとLocked EMPLの報酬を受け取ることができます。ウォレットやPalマーケットプレイスはアプリ内に内包されており、外部のアプリを利用する必要はありません。Palの取得方法の手順は以下の通りです。

マーケットプレイ스에서Palを購入

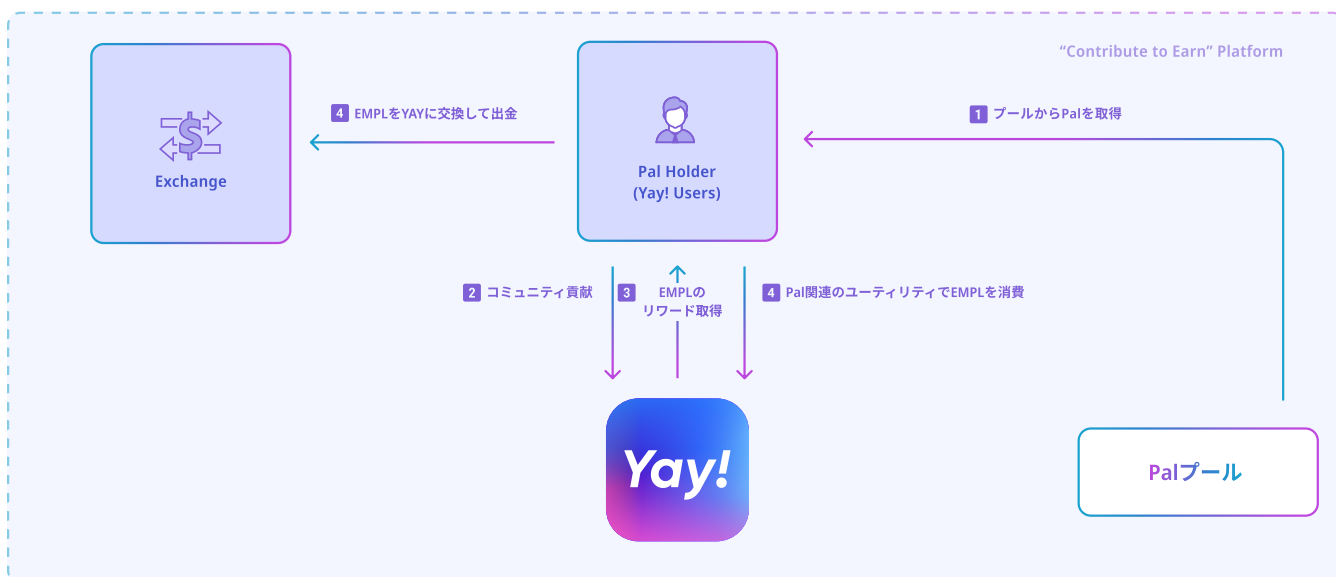
1. 利用者はアプリ内ウォレットにETHを送付します。（クレジットカード決済にも対応予定です。）
2. ETH、あるいはクレジットカード決済で、アプリ内のPalマーケットプレイスよりPalを購入します。
3. 利用者はPalを保有した状態でコミュニティ貢献を行うと、バトルに参加できます。
4. コミュニティ貢献とバトル参加の対価としてEMPLとLocked EMPLを報酬として受け取ります。
5. 報酬として受け取ったEMPLは、Palを育てたりYay!サービス内にて利用できる他、出金時にYAYに交換し取引所にて換金を行うことができます（※Locked EMPLはアプリ内のみで利用可能です）。



4.1 トークノミクスの概要

プールでPalを取得

1. Yay!サービス内のプールにてPalを取得します。
2. 利用者はPalを保有した状態でコミュニティ貢献を行うと、バトルに参加できます。
3. コミュニティ貢献とバトル参加の対価としてEMPLとLocked EMPLを報酬として受け取ります。
4. 報酬として受け取ったEMPLは、Palを育てたりYay!サービス内にて利用できる他、出金時にYAYに交換し取引所にて換金を行うことができます（※Locked EMPLはアプリ内のみで利用可能です）。



4.1 トークノミクスの概要

4.1.6 Palの設計

- Palに寿命が存在することで報酬獲得期間に制限があります。
- マーケットプレイスでPalを購入した場合、プールからPalを取得した場合よりも多くの報酬を得ることが可能です。
- Palにはその他複数パラメーターがあり、Palのレアリティやバトルでの能力にそれぞれ影響する仕組みを備えています。
- 他のGameFiサービスと違い、Palを2つ合わせて新しい個体をミントする機能はありません。新しいPalのミントはGenesisが担います。
- Palの購入数に応じて、YAYを報酬として受け取ることができます。



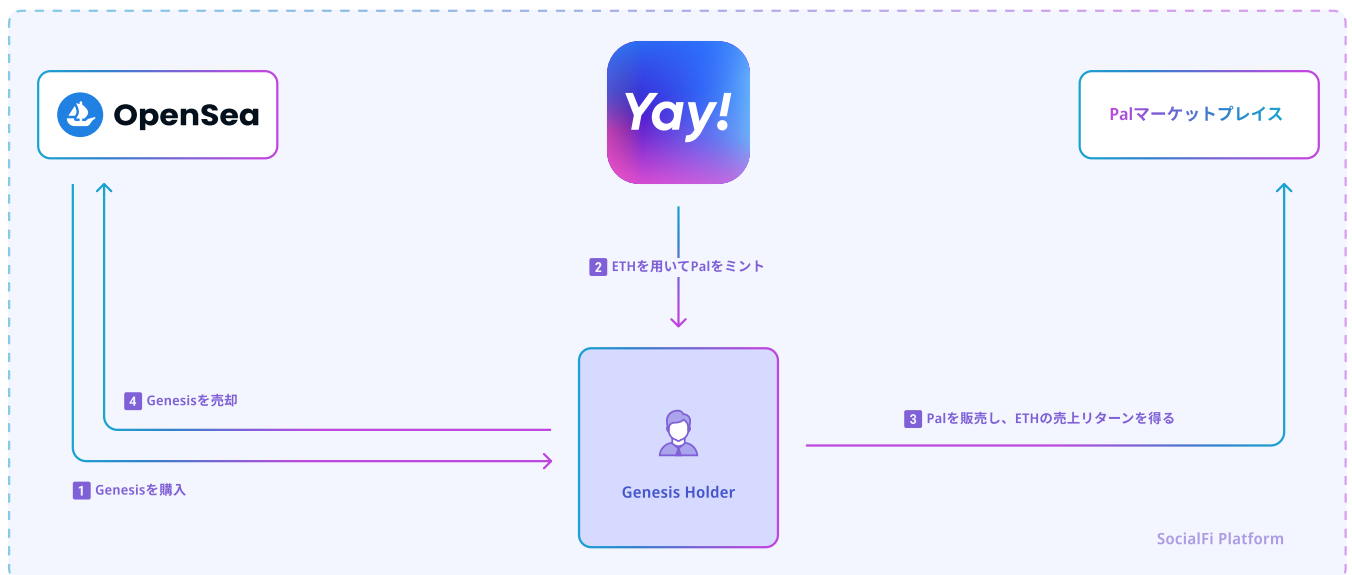
4.1 トークノミクスの概要

4.1.7 Genesisの役割

Genesis保有者はYay!のエコシステムにおいてPalの市場供給者の役割を担います。マーケットプレイスにて適切な価格で販売を行い売却益を得る、あるいは、プールにPalを供給しYAYの報酬を獲得することができます。Palの売却の手順は、以下の通りです。

マーケットプレイスでPalを売却

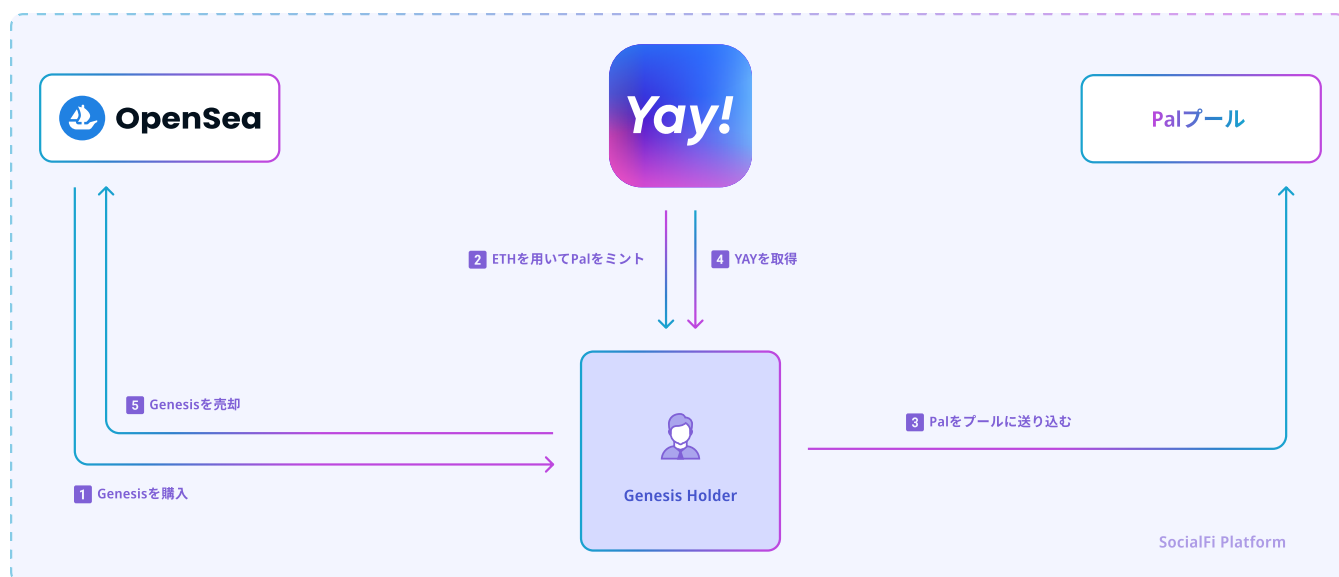
1. セールイベントに参加してGenesisを取得する、あるいは、OpenSea等の二次流通マーケットプレイスでETHを用いて購入します。
2. Genesisの保有者はETHを用いてPalのミントを行います。
3. ミントしたPalはPalマーケットプレイスで売却できます。Palマーケットプレイスでの売却価格がミント価格よりも高い場合、Genesis保有者はPalの売却益を得ることができます。
4. Genesisを売却する際、購入時よりも売却価格が高い場合はGenesisの売却益を得ることができます。



4.1 トークノミクスの概要

プールに追加

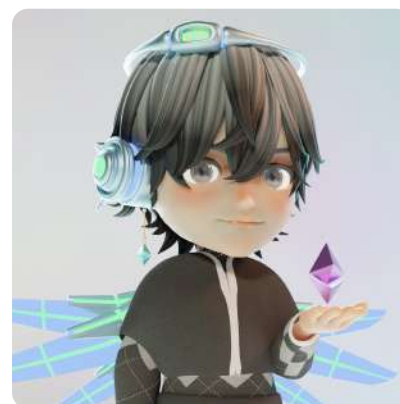
1. セールイベントに参加してGenesisを取得する、あるいは、OpenSea等の二次流通マーケットプレイスでETHを用いて購入します。
2. Genesisの保有者はETHを用いてPalのミントを行います。
3. ミントしたPalをプールに送り込むことができます。
4. プールに送ったPalのレアリティに合わせて120日間に渡ってYAYを受け取ることができます。



4.1 トークノミクスの概要

4.1.8 Genesisの設計

- Genesisは暗号資産やDeFiなどに詳しい上級者、コミュニティの運営者、世の中にYay!の存在を広げる役割を持つKOLが保有することを想定して設計されています。
- Palをミントし、プールにPalを供給する、あるいは、マーケットプレイスでPalの販売を行います。
- Palのミント上限はありません。レアリティに合わせてクールダウンタイム（コモンのPalで72時間）を経る必要がありますが、Yay!のプラットフォームが存続する限りにおいてPalのミントを無制限に行うことができます。
- Palをプールに供給した場合、120日間に渡ってYAYを報酬として受け取ることができます。
- マーケットプレイスにおいて、Palの販売価格はGenesisの所有者が決定できるため、マーケットの状況を注視しながらミントするPalのレアリティを決定し、売却を行います。
- Palの買い圧力が強い場合は大きなアービトラージを得ることができますが、長期的には市場原理により適正価格になると予想されます。販売価格が安い場合は売却時の利益が少なくなり、販売価格が高い場合は利用者が購入しなくなります。
- Genesis保有者はPalのミント数が多ければ多いほど、YAYを報酬として受け取ることができます。
- Genesisの保有者はL1チェーンのバリデータに近い存在であり、Yay!エコシステムの一番の協力者となります。Palの需要を引き上げるため、Yay!の利用者を増やす努力をします。Palの需要が多くなればなるほど、獲得できる報酬が大きくなる設計です。
- Yay!全体で流動性を設計することで、Genesisの行うFinanceをSocialFiと定義し、GameFiと区別をしています。



4.1 トークノミクスの概要

4.1.9 コミュニティ貢献の方法

- サービス内でコミュニティ貢献が認められるとバトルに参加することができるようになり、バトルの勝負に従って、報酬としてEMPLとLocked EMPLを受け取ることができます。
- 機械的な利用やスパム行為などを行うアカウントはバトルに参加できないだけでなく、ペナルティが与えられます。

コミュニティ貢献を測る指標として、主にアルゴリズムで算出したトラストスコアと計測可能なコミュニティ内アクションによる評価の2つがあります。投稿やチャットの回数は、コミュニティ貢献の指標として、スパムや品質低下防止の観点から行いません。

トラストスコア

トラストスコアのアルゴリズムに関しては、然るべきタイミングで徐々に公開していきます。コミュニティを活性化させ、他人への思いやりを持ち、心地よい居場所づくりを長期に渡って行う利用者をより高く評価する指標を採用していきます。

計測可能なコミュニティ貢献

計測可能なコミュニティ貢献の具体的な行為は下記の通りです。

- 月額有料プラン（VIP）の購読
- ギフトの送受信
- 友達の招待
- その他コミュニティの熱量や認知を拡大する行為

上記を満たす利用者は、コミュニティ貢献をクリアしバトルに参加しやすくなります。一方で上記の項目を満たさない場合も、継続的なサービス利用によりコミュニティ貢献の要件を満たしやすくなります。

4.1 トークノミクスの概要

4.1.10 Palのバトルについて

- 利用者はコミュニティ貢献をクリアした後に、バトルに参加することができます。バトルは非常にシンプルで簡単に操作できるように設計されています。
- Palは1日に1回のみバトルに参加することができます。バトルの際には、プロフィールや能力が隠された相手が3人表示され、その中のひとりを選択しバトルを行います。
- Palにはバトルに関係があるパラメータが存在する他、属性による相性があります。バトルの勝敗の結果、保有するPalのレベルや個体数に基づいて計算された報酬であるEMPLとLocked EMPLが付与されます。
- Palにバトルがあることによって、Palを育てたり戦略を考えるインセンティブが生まれます。



4.1 トークノミクスの概要

4.1.11 マーケットプライス型とプール型での報酬期待値の差

- GenesisはPalの市場供給を行う際にマーケットプライスでの売却とプールへの追加を選択できます。
- マーケットプライスでの売却価格は市場の需給により決定されますが、Genesis保有者自らPalの販売価格を決定することができます。一方で売却ができない場合はPalの在庫を抱えることとなります。Palの在庫を抱えることはGenesis保有者にとってのリスクとなります。
- プールにPalを供給した場合は、上記の在庫リスクをヘッジすることができ、120日間に渡ってYAYでの報酬を得られます。
- Palのミント回数に応じて追加でYAYの報酬を受け取ることができるため、いずれのケースであってもPalのミントをし続けることに金銭的インセンティブがあります。

4.1 トークノミクスの概要

4.1.12 YAYに価値を還元する仕組み

- トレジャーリーにはPalのミントやNFTの売買ロイヤリティ等で取得したETHが積み立てられています。
- 短期的に利用しないトレジャーリー内のETHは、将来的な施策の原資を増やす、あるいは安全性の確保目的に、ステーキングやデルタヘッジ等の運用を行うことがあります。
- 積み立てられたETHは、利用者がEMPLをYAYに交換し出金するタイミングで、取引所を通じてYAYを購入するための原資として利用します。
- 利用者がEMPLをYAYに交換する際に、出金交換手数料（初期15%を想定）を徴収しますが、Yay!がYAYを購入する際には利用者に出金された金額と手数料を含める全額分の購入を行います。
- 例えば利用者が1000ドル分のEMPLを出金する場合、利用者のウォレットには850ドル分のYAYが送金されます。Yay!はYAYの在庫確保をするためにトレジャーリーの資金1000ドル分を用いて取引所でYAYの購入を行います。この例では買いと売りを比べて買いが計算上、出金交換手数料の150ドル分多くなります。
- 利用者が出金すればするほど、YAYに買い圧力が発生し擬似的なロングポジションが発生します。仮に利用者が、YAY出金後に取得したYAYを全量売却したとしても、出金交換手数料の関係から、売り圧力よりも買い圧力のほうが大きくなるように設計されています。



4.1 トークノミクスの概要

4.1.13 広告やVIPなど法定通貨の収益の利用

- Yay!ではコンテンツの間に広告を表示したり、VIP機能として有料会員機能があり、法定通貨を対価として得ています。
- 法定通貨の収益は一部開発原資を除きすべて、ETHの収益と同様にトークンの価値向上施策のために利用されます。
- 何重にもセーフティネットを重ね、トークノミクスがサステナブルに維持されることを第一優先に運営を行います。

4.1.14 トークノミクスの心臓は利用者のPalの需要である

Yay!のトークノミクスで最も重要なポイントは、Yay!の利用者によるPalの需要をどれだけ作れるかです。そのために以下の4つの要素が重要です。

1. Yay!自体のユーザーが増えること
2. Palを保有しEMPLを得ることに對し、十分な費用対効果があること
3. 一連のプロセスが簡単であること
4. Yay!自体のサービスが魅力的であり、その中のつながりに価値を感じられること

Palの需要が大きくなることにより下記のような好循環が生まれます。

1. Palの保有者はコミュニティ貢献を行うことで報酬を得ることができる
2. Genesis保有者はプールへの流動性供給による運用益やマーケットプレイスでの売却で収益を上げることができる
3. Yay!全体として広告やその他の課金機能を元に外部収益を上げることができ、コミュニティに還元できる

トークノミクスを円滑に回すための最も重要な要素は、Yay!のコミュニティが好きでコミュニティに貢献し、Yay!の利用者がPalの仕組みやリスクを深く理解しつつ、Palを保有して貢献に応じて報酬を得られ、さらにYay!のコミュニティを良くしたいと思えるような場を作ることです。

トークノミクスに関わる全ての関係者は、Yay!自体のプラットフォームの品質と体験向上を最大の優先事項として捉え、一致団結して徹底的に利用者視点でサービスをより良いものにしていく必要があります。

4.1 トークノミクスの概要

4.1.15 EMPLのその他のユーティリティ

EMPLにはPal関連以外にもギフトやサークルで使えるユーティリティが存在しています。今後もサービス内で新たなユーティリティが開発される場合はEMPLを利用することを想定しています。

ギフト

- Yay!には通話やサークルを通じて特定の個人にギフトを送る機能が実装されています。
- ギフトは法定通貨の他、Locked EMPLやEMPLで購入でき、相手に送ることができます。
- ギフトの送付はコミュニティ貢献として加算されます。
- 受け取ったギフトは一定の還元率のもと、EMPLに交換できる仕組みがあります。

サークル

- サークルはデフォルトですべての人が参加できる設定ですが、設定により非公開や許可制など参加者を制限することができます。
- 今後サークルにおいて、特定のNFTを保有しているユーザーのみが参加できる機能を実装します。
- そのNFTは需要と供給により価格が変化し、EMPLによって売買が可能になります。
- 売買により間接的に手数料が発生しますが、その手数料はサークルの管理者が引き出すことができ、サークルの長期的な運用のための原資にすることができます。

4.1 トークノミクスの概要

4.1.16 なぜYay!のトークノミクスがサステナブルになりえるのか

通常のGameFiにおいて崩壊するシナリオは下記の5つに集約されます。

1. NFTの供給過多による価格崩壊
2. ユーティリティトークンが売り一辺倒になることによる資本効率の悪化
3. 外部収益が無く、運営者がトークノミクスから手数料を徴収する
4. サービスの利用者がおらず、トークンのみが独り歩きしている
5. 外部トレーダーの流動性の軽視

Yay!のトークノミクスでは悪循環を防ぐため以下のような設計を行い、サステナブルなトークノミクスを創出していきます。

1. Palに対して寿命を設けることにより、新規の利用者だけではなく、既存の利用者に対してもPalの需要を作ることができる
2. 適切なサービス内のユーティリティ消費設計と、出金時のYAYへの変換ストラクチャにより、ユーティリティトークンに売り圧が発生しえない
3. 広告や有料会員機能により外部収益が存在し、ユーザーが増えれば増えるほど増大していく。さらにトレジャリーのETHは出金時のYAYの購入に使われるなど、コミュニティへの還元で全量利用される
4. インセンティブ無しでも熱量の高い多数の利用者が日々サービスを利用している
5. 利用者が報酬を引き出すたびに買い圧力を常に生み出す設計になっており、サービスの体験と流動性が一体となっているためトレーダーが扱いやすい

4.2 プラットフォームの内外でのトークン保有の違いについて

EMPLに関して、サービスの中で流通するトークン「オフチェーントークン」、及びサービス外で流通するトークン「オンチェーントークン」という二種類のトークンに分けることで、ユーザビリティの高いトークン流通を実現します。

通常EMPLとして取引所で流通するのはオンチェーントークンですが、日本法に準拠するためにサービス内ではオフチェーントークンが利用されます。オフチェーントークンは、サービス外で使用できるトークンであるオンチェーントークンに等価で変えることができます。

オフチェーントークンとオンチェーントークンの比較は以下の通りです。

	オフチェーントークン	オンチェーントークン
法的位置付け	無償ポイント	暗号資産
トークンの役割	アプリ内流通	換金・交換
トークン規格	-	ERC-20

4.2.1 オフチェーントークン

オフチェーントークンの特徴は以下です。

- 無償で付与される
- アプリ内で利用が可能
- 手数料がかからないためユーザビリティが高い
- 法定通貨に直接換金はできない
- 申請することでオンチェーントークンに変換し、アプリ外へ出金可能

4.2 プラットフォームの内外でのトークン保有の違いについて

4.2.2 オンチェーントークン

オンチェーントークンの特徴は以下です。

- パブリックブロックチェーン上のFT
- アプリ外で流通
- 取引所における法定通貨や他の暗号資産との交換が可能

05 トークンアロケーション

5.1 YAYの保有者分布

5.1.1 YAYの分配

YAYはトークンセール時に全量が発行され、以下のような割合で分配されます。ロックアップや解除に関しては5.1.2の詳細を参照ください。なお、各アロケーションは状況により変動が発生する可能性があります。

300,000,000 YAY (3%) : IEO販売

IEOの実施により、投資家に対して販売

400,000,000 YAY (4%) : エアドロップ

コミュニティへの貢献、テストネットの参加、各種イベントに参加することに対する報酬。トークンリスティングの前に配布

5,000,000,000 YAY (50%) : エコシステム

Genesis保有者に対してPal関連での報酬、ステーキング報酬、その他エコシステムに貢献する行為に対する報酬として配布

1,800,000,000 YAY (18%) : エコシステム予備費

エコシステムの予備原資、エコシステムの運営開発資金の調達原資、取引所でのマーケットメイキングや流動性の促進、マーケティング等で配布

5%分の利用に関してはロックアップを適用せず、利用用途に合わせてロックアップを別途設定する

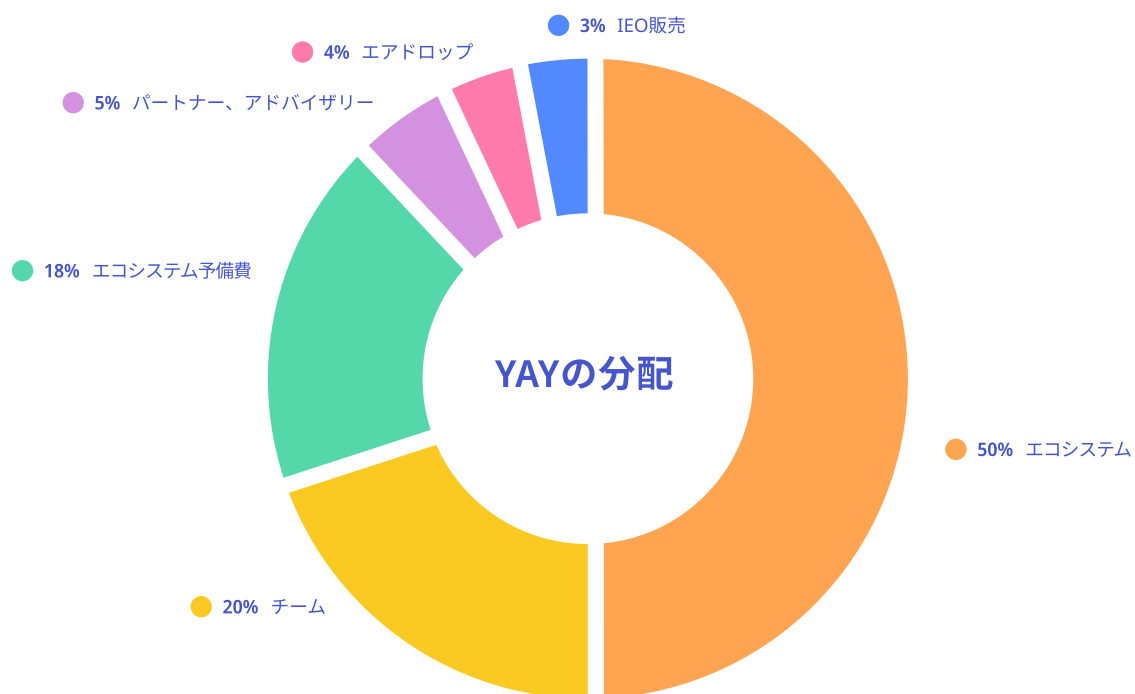
2,000,000,000 YAY (20%) : チーム

プロジェクトに関わるチームメンバー、株主へのインセンティブとして配布

500,000,000 YAY (5%) : パートナー、アドバイザー

プロジェクトに関わるパートナー、アドバイザーへのインセンティブとして配布

5.1 YAYの保有者分布



5.1 YAYの保有者分布

5.1.2 YAYのロックアップと解除

以下のトークンアロケーションに関して、それぞれロックアップ期間とベスティング期間を設けています。ロックアップ期間中はYAYの売買は制限されます。ベスティング期間中は毎月一定量のYAYのロックアップが解除され売却が可能になります。

なおロックアップとベスティング期間は、マーケットの状況や開発の進捗等により、変更・調整される場合があります。

アロケーション	ロックアップ期間	ベスティング期間
IEO販売	取引所との協議の上決定	取引所との協議の上決定
エアドロップ	-	-
エコシステム	-	72ヶ月
エコシステム予備費（5%分）	-	-
エコシステム予備費（13%分）	24ヶ月	24ヶ月
チーム	24ヶ月	36ヶ月
パートナー、アドバイザリー	24ヶ月	24ヶ月

5.1 YAYの保有者分布

5.1.3 ステーキングの実施

- エコシステムアロケーションを原資としたステーキングを実装します。
- YAYのステーキング数量とロックアップ期間によって、獲得できるステーキング報酬が決まります。より多くのYAYをステーキングし、長期的にロックアップをするほど得られる報酬が大きくなるように設計します。

5.1.4 YAYの市場供給量の推移

- 一般的なプロジェクトでは、ロックアップ期間の終了とともに市場に流通するトークン量が増えることで、トークン価格が下落します。
- YAYは継続的なトークン買いやバーンが発生するため、ロックアップ期間の終了後も市場に流通するトークン供給量を一定に保つことができます。

5.2 EMPLの保有者分布

5.2 EMPLの保有者分布

5.2.1 EMPLの分配

EMPLはトークンセールを行いません。発行されたEMPLのアロケーションは初期流動性に利用するトークンを除き、100%がエコシステムの貢献報酬として利用者に配布されます。

06 運営方針とロードマップ

6.1 運営方針

- 初期は運営会社であるナナムエ社の管理者が、複雑に絡み合うパラメータを常にチェックし、臨機応変に調整を行います。
- 調整はすべて短期的な崩壊を回避すべく、エコシステムの関係者にとって将来的にメリットがあることを目的としています。
- 大きな変更や調整などを行う場合は透明性を持って公開し公平性の担保に努めます。
- 安定的に運営ができるタイミングで、すべてのパラメータの調整はガバナンストークンの保有者に委ねられ、コミュニティによる運営に切り替わることを想定しています。

6.2 ロードマップ

市場の発展スピードが速い暗号資産の領域において、外的環境やトレンドに即した柔軟性が求められます。今後は状況により優先順位が変わる可能性があるため時期は指定しません。

ロードマップ

- テストネットでのローンチ
- Genesisのミント案内を開始
- エアドロップの実施
- IEOの実施とトークンの発行
- EMPLのリスティング
- サービスへのインテグレーション
- ステーキング機能の提供開始
- トークンの取り扱い取引所の拡大
- トークンエコシステムの拡大
- パートナーシップやコラボレーションの拡大
- マルチチェーン対応

07 チーム

株式会社ナナメウエについて

ナナメウエはバーチャルワールドYay!の企画・開発・運営を主軸とした事業を展開しています。日本とタイに拠点があり、社内公用語は英語、グローバル展開を見越した開発体制を構築しています。

代表取締役	石濱 嵩博
設立日	2013年5月1日
本社	〒105-6020 東京都港区虎ノ門 4-3-1 城山トラストタワー20F
URL	https://nanameue.jp

プロジェクト責任者



株式会社ナナメウエ 代表取締役 石濱 嵩博

2013年5月に株式会社ナナメウエを創業。創業から一貫して「つながりを科学する」をテーマに、ソーシャルの領域に従事。2020年1月にバーチャルワールドYay!をリリース。



株式会社ナナメウエ CTO Jesdakorn Samittiauttakorn

10年以上、総合的なテクノロジーとデータマネジメント、AIとML開発、データセキュリティ、ネットワーク/データプライバシーを専門領域として幅広く活躍。2015年2月、株式会社ナナメウエのCTOに就任。現在は、ブロックチェーンストラテジストとして、Yay!の開発責任者を務める。



株式会社ナナメウエ CFO 横倉 和貴

英国の大学卒業後、日系・英系の証券会社を経て、2016年にメリルリンチ日本証券株式会社（現BofA証券株式会社）に入社。2021年8月、株式会社ナナメウエのCFOに就任し、財務計画を含む事業戦略や法務業務に従事する。