

Yay!

YAY ホワイトペーパー v3.2



YAY ホワイトペーパー v3.2

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 暗号資産のマスアダプションの入口になる	5
	3.2 サステナブルで高利回りなトークノミクスを実現する	6
	3.3 役割を分担し、それぞれが支えあう経済圏を作り出す	7
04	トークノミクス	8
	4.1 トークノミクスの概要	8
	4.1.1 YAYの概要	11
	4.1.2 EMPLEの概要	11
	4.1.3 Genesisの概要	12
	4.1.4 Palの概要	13
	4.1.5 Yay! の利用者から見た経済圏	14
	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 v3.2

04	4.1.10 Palレースについて	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	26
	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	26
	4.1.15 EMPLのその他のユーティリティ	27
	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	28
	4.2 プラットフォーム内外でのトークン保有の違いについて	29
	4.2.1 オフチェーントークン	29
	4.2.2 オンチェーントークン	30
05	トークンアロケーション	30
	5.1 YAYの保有者分布	31
	5.1.1 YAYの分配	31
	5.2 EMPLの保有者分布	31
	5.2.1 EMPLの分配	31
06	運営方針とロードマップ	32
	6.1 運営方針	32
	6.2 ロードマップ	32
07	チーム	33

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。900万人以上の利用者が10万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雑談やゲームを楽しんでいます。今後、この多くの利用者が毎日使うコミュニティサービスを土台に、暗号資産を用いたトークン経済圏を構築します。

Yay! のトークン経済圏の特徴は、利用者のリテラシーや趣向に合わせた関わり方ができるように設計されていることです。

Yay! の利用者はコミュニティへの貢献に合わせたトークン報酬を受け取る事ができます。報酬を受け取る時点では、ウォレットや取引所の口座などの専門知識を必要としない設計にすることで、これまで暗号資産に触れたことがない利用者にとっても簡単に始めることができます。一方で、普段GameFi等をプレイしている利用者はNFT等を購入することで、トークン報酬にレバレッジをかけることができます。

DeFi等で資産を運用してきた暗号資産上級者には、経済圏に対して外部から流動性を提供する役割を設けています。リスクを低減するオプションを用意しつつ、Yay! のコミュニティとしての成長に合わせて増大するような収益機会を提供します。

Yay! は、暗号資産に触れたことがない利用者を巻き込みweb3のマスアダプションを実現するとともに、大規模な本物のコミュニティから生まれる収益を元にFinanceを行う真のSocialFiを実現します。

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。2024年8月時点で900万ユーザー登録を突破し、サービス内のコミュニティであるサークルは10万種類を超えています。

Yay! は、ユーザーがコンテンツを見るだけの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。

02 プロジェクトについて

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 暗号資産のマスアダプションの入口になる

Yay! では、暗号資産初心者が最初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することなく、で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。

3.2 サステナブルで高利回りなトークノミクスを実現する

NFTの売買やETHの運用で発生する収益は、すべてYay! トークノミクス参加者に還元することはもちろんのこと、サービス自体で生まれる事業収益や周辺DAppsとの連携から生まれる収益もコミュニティに還元し続けることにより、世界で初めてサステナブルなトークン経済圏を持つ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 役割を分担し、それぞれが支えあう経済圏を作り出す

これまでの暗号資産が組み込まれたアプリケーションの問題は、複雑性があり金融の専門的な知識が前提であったため利用者が限定的でした。一方で、簡単なものにすればするほど、利用者の拡大にはつながるものの資本のボリュームが限定的になるものが大半でした。

Yay! の最大のチャレンジは、900万人以上の利用者があるコミュニティに対して、利用者の属性に合わせてそれぞれの役割を一切の妥協なく追求することで、一つの経済圏が構築される世界を実現させていくことです。

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。

- YAY : ガバナンストークン、Soneiumで発行、発行上限100億枚
- EMPL (以下、EMPL) : ユーティリティトークン、Soneium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5,000枚
- Yay! Pal (以下、Pal) : Play to EarnのためのNFT、Soneiumで発行、発行上限なし

サービス内のトークノミクスは大きく2つのものに分けられます。

- 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 : 利用者が無料で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! の認知を拡大する役割を持つ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を無料で取得しYay! のトークノミクスを体験した利用者を想定
- **Palを無料で取得する利用者** : 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

全ての利用者はそれぞれの役割が想定されており、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。

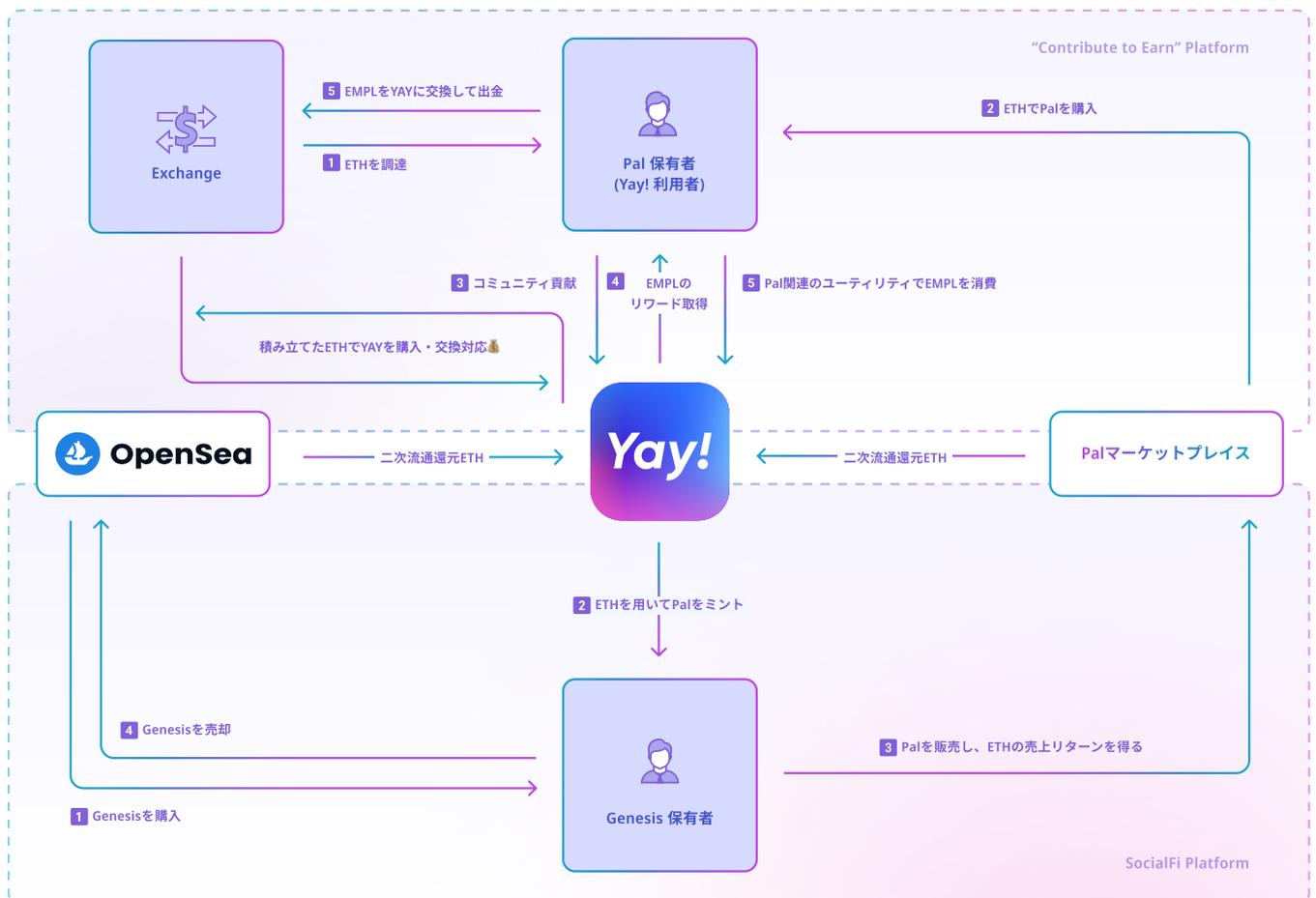
最終的にプロジェクトの価値がYAYに集約され、YAYを通じてすべてのステークホルダーの利害を一致させる設計をしています。

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、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

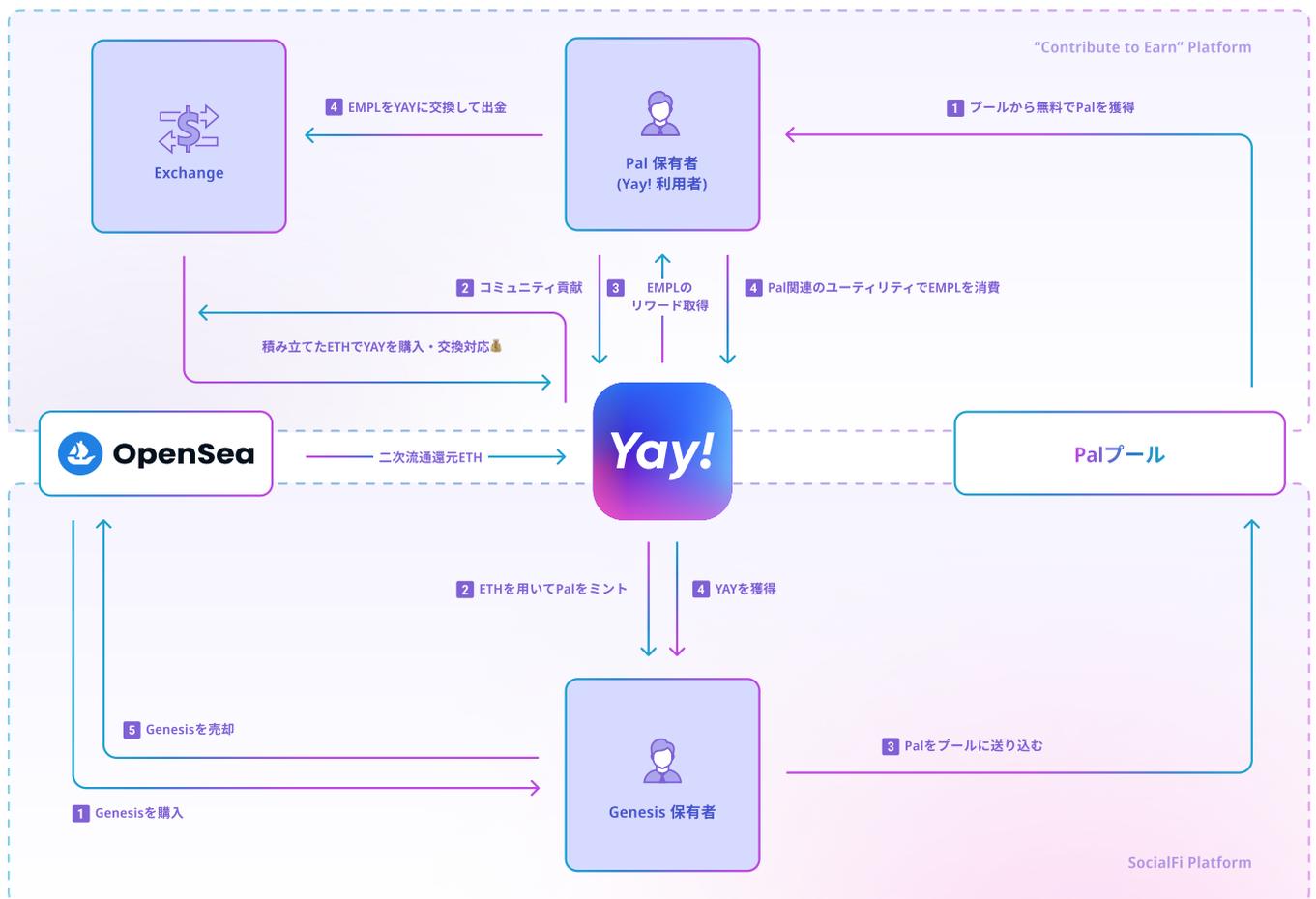


4.1 トークノミクスの概要

プール型のトークノミクス概要

利用者は、Palを無料で獲得して、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。
- Soneium上で発行されるERC-20規格の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する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。



4.1.2 EMPLの概要

- ティッカーコードはEMPLです。
- Soneium上で発行されるERC-20規格の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Palのレース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-721規格のNFTで、発行上限は5000です。
- Genesisの発行と配布はPalの需要と供給に合わせて少量ずつ行う予定です。
- 専用ページであるYay! Dashboard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30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。
- ミントしたPalをミント価格で払い戻しを行うことができます。
- 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。
- Genesis保有者は、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ますが、サービス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。



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。
- Soneium上で発行されるERC-721規格のNFTで、発行上限枚数はありません。
- 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、レースに参加できます。利用者はレース後、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が寿命を迎えると報酬は受けられなくなります。
- プールにてPalを無料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、そしてレースに参加することで、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。

マーケットプレイスでPal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やEMPLでの決済にも対応予定です。）
2. アプリ内の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、レースに参加できます。
4. コミュニティ貢献とレース参加の対価として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を育てるなどの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

マーケットプレイスでPalを購入



4.1 トークノミクスの概要

プールでPalを無料獲得

1. Yay! サービス内のプールにて無料でPalを獲得します。
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、レースに参加できます。
3. コミュニティ貢献とレース参加の対価として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を育てるなどの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）。

プールでPalを無料獲得



4.1 トークノミクスの概要

4.1.6 Palの設計

- Palには寿命があるため、Pal保有者が報酬獲得できる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できます。
- Palにはその他複数パラメーターがあり、Palのレアリティやレース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、NFT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。



4.1 トークノミクスの概要

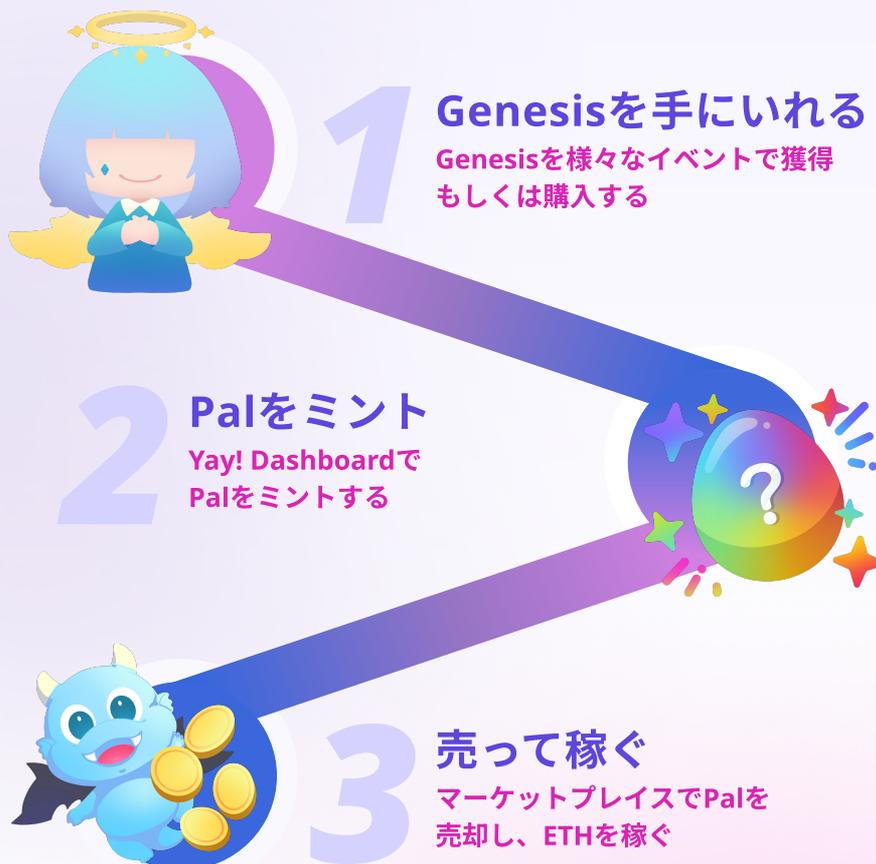
4.1.7 Genesisの役割

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の報酬を獲得できます。Palの売却や供給の手順は、以下の通りです。

マーケットプレイスでPalを売却

1. 配布イベントに参加してGenesisを獲得する、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. Yay! Dashboard 上でETHを用いてPalのミントを行います。
3. ミントしたPalはマーケットプレイスに売却できます。マーケットプレイスでの売却価格をミント価格よりも高く設定すると、Genesis保有者はPalの売却益を得ることができます。

マーケットプレイスでPalを売却



4.1 トークノミクスの概要

プールにPalを供給

1. 配布イベントに参加してGenesisを獲得する、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. Yay! Dashboard 上でETHを用いてPalのミントを行います。
3. Genesisの所有者がミントしたPalをプールに供給することで、利用者が無料でPalを獲得できます。(一度、プールに供給したPalを取り戻すことはできません。)
4. Genesisの所有者はプールに供給したPalのレアリティに合わせて30日間に渡ってYAYを受け取ることができます。

プールにPalを供給



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、Yay! を世の中に広める役割を持つ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。
- ミントしたPalをETHに即座に変えることも出来ます。
- 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24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、30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の保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、市場状況に対して販売価格が高い場合は利用者が購入しなくなります。
- 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です。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の需要が多くなるほど、獲得できる報酬が大きくなる設計です。



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レースに参加することができるようになり、レースの勝敗に従って、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レース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ます。

計測可能なコミュニティ内アクション

計測可能なコミュニティアクション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レース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レースについて

- 利用者はコミュニティ貢献をクリアした後に、レースに参加することができます。レース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。
- レースの賞金はEMPLで支払われ、上位3位までの入賞者に配布されます。
- レースの詳細は後日公開を行います。

4.1 トークノミクスの概要

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

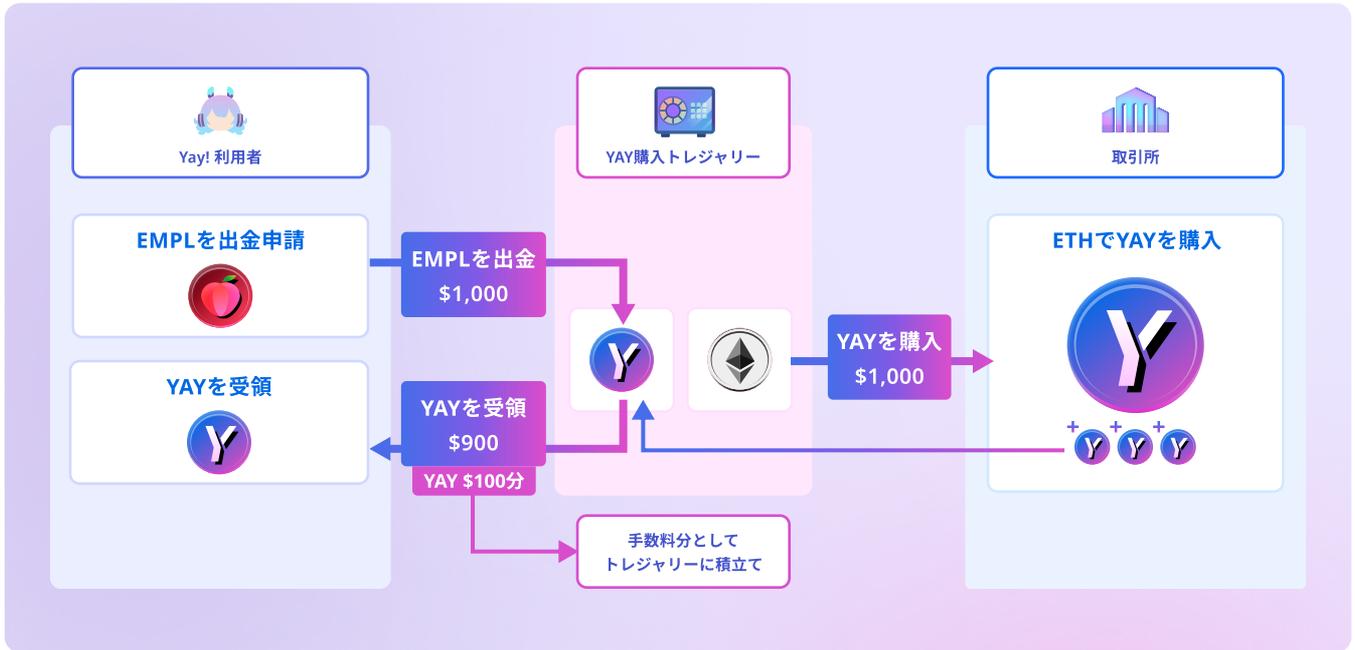
- Genesis保有者はPalの市場供給を行う際に、マーケットプレイスでの売却とプールへの供給、あるいはETHへの払い戻しを選択できます。
- マーケットプレイスでの売却価格は市場の需給によりますが、Genesis保有者自らPalの販売価格を決定することができます。一方、売却ができない場合はPalの在庫を抱えることとなります。
- プールにPalを供給した場合は、30日間に渡って一定のAPYを付与した状態で、YAYの報酬を得られます。ただし、一度プールに供給したPalを取り戻すことはできません。
- ミントしたPalはETHに払い戻しできるため、Genesis保有者は在庫リスクを負いません。
- 払い戻しには制限があり、全体で一定回数の払い戻しを行われるとプールが枯渇し、払い戻しを行うことができなくなります。なお、払い戻しに対応するETHのプールは7日ごとに供給されます。

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

- ETHトレジャリーにはPalのミントや売買ロイヤリティ等で取得したETHが積み立てられていきます。
- ETHトレジャリー内の資金は、3つに分けられて保管されます。
 - 1.YAY購入トレジャリー
 - 2.Palの払い戻しトレジャリー
 - 3.運用トレジャリー
- YAY購入トレジャリーとPalの払い戻しトレジャリーの資金は、運用トレジャリーより7日を目処にリバランスされ長期的に枯渇しないように調整されます。
- 運用トレジャリーの中の資金はステーキングやデルタヘッジ等でSoneium上のDeFiを通じて運用される場合があります。
- YAY購入トレジャリー内の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10%を想定）を徴収しますが、Yay!のシステム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1,000ドル分のEMPLを出金する場合、利用者のウォレットには900ドル分のYAYが送金されます。Yay!のシステムはYAYの在庫確保をするために、YAY購入トレジャリーの資金1,000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、買いと売りを比べると計算上、買いが出金交換手数料の100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の出金後に取得した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 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! 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、サービスそのもの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あります。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、各種キャンペーンにて特典を受けることができます。
- 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やトークン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やトークン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、以下のような設計により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の発行枚数はGenesisの数に依存し、線形に推移する。また、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へ変換する仕様により、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あるため、ユーザーが増えるほど収益が増大していく。さらにETH積立トレジャリーの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に全量利用される
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 プラットフォーム内外でのトークン保有の違いについて

4.2 プラットフォーム内外でのトークン保有の違いについて

EMPLは、サービス内で流通するトークン「オフチェーントークン」、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・前払い 決済手段	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。

- ・ 無償で付与されるもの、有償で購入できるものがある
- ・ 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YAYに変換し、アプリ外へ出金可能

4.2 プラットフォーム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
- アプリ内に送付可能
- 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、対象者に分配されます。ロックアップや解除に関して詳細は後日公開いたします。

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

- Soneiumメインネットへのデプロイ
- エアドロップのためのキャンペーン実施
- TGEとエアドロップの実施
- パートナーシップの拡大

07 チーム

株式会社ナナメウエについて

ナナメウエは、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、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について



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。

07 チーム



株式会社ナナメウエ プロダクトオーナー Zhen Zhu

NetEase Games日本支社の創設メンバーとして立ち上げを主導。GREE、メルカリ、SmartNewsにおいても重要な役割を果たし、11年以上の経験を積む。現在はYay!のプロダクトオーナーとして、サービス開発に従事する。



株式会社ナナメウエ ブロックチェーン開発リード Jiratip Kiatpanya

Bitkubでブロックチェーンエンジニア、SDLTでプロジェクトリードを務め、タイ歳入関税局のブロックチェーンシステム開発を主導。7年以上の経験を経て現在はブロックチェーン開発をリードする。