

みんなで作るスポーツメディア

Cheers

Initial Token SalesとCheersの概要

Team"N"
2017.08.10

私たちについて	…03
私たちのビジョン	…06
スポーツ界の現状	…08
Cheersで提供するソリューション	…11
Cheersのサービス構造	…20
Gymnasium (GMN) について	…26
お問い合わせ	…30

私たちについて

私たちについて

私たちは、体操専門ウェブマガジン「GYMNASTS / ジムナスツ」を運営する、Team"N"という有志の集まりです。体操という競技は野球やサッカーなどに比べると、競技人口もファンの人口も少なく、それゆえ世の中に出回る情報の数も少ないというのが現状です。

そこで、より多くの方に体操を知ってもらい、体操は面白いということを伝えたいと思い、GYMNASTSを立ち上げました。

私たちはこの体操に特化したウェブマガジンを運営する中で得た知見と課題を元に、新たな形のスポーツメディアを立ち上げることを決めました。

今回新たに立ち上げるスポーツメディアには、ウェブメディアに対する幾つかの提案と、スポーツ選手とファンの新しいコミュニケーションの形の提案が盛り込まれています。

ここに、その詳細を記すものです。

より多くのアスリートが、より長くプレーヤーとして活躍できる世界を目指して。

Message from **Kunihiro Shimoda**
leader of Team "N"

体操専門ウェブマガジン「GYMNASTS / ジムナスツ」
<https://gymnasts.jp>



体操競技のニュースやコラム、選手のインタビューなどを掲載
体操ファンや現役選手から支持を受ける

私たちのビジョン

過去に何らかのスポーツをやっていた人は非常に多いです。
小さい頃の夢は何でしたか？プロ野球選手？サッカー選手？
無垢な子供たちは素直に自分の夢を口にします。

大人になったあなたは、その言葉をどう捉えますか？

「スポーツで飯を食っていける人は、ほんの一握りだ。」
多くの人は、そう口にします。
確かに現状はそうかもしれません。

でもそれが変えられるとしたら。
あなたは野球で、サッカーで、テニスで、バスケで、バレーで、卓球で、生活していきたいと思うかもしれません。

もちろん相応の技術があってこそですが、自分の好きなスポーツを、ずっと頑張ってきたスポーツを、
これからも続けて行って欲しい。

私たちは、プレーヤーとしてスポーツを続けていきたい人が、より長く続けていける仕組みを作りたいと思っています。

スポーツ界の現状

アスリートのセカンドキャリア

世界戦レベルで競技を行うアスリートの多くは、幼少期からその人生をスポーツに費やしてきました。しかし、平均的にみても30代半ばで多くの選手は引退を余儀なくされます。

その後のキャリアは選手の成績や種目によっても違いますが、共通する課題として、「選択肢の狭さ」が挙げられます。人生の多くをスポーツに費やしてきた分、潰しが利かないという弱点が生まれてしまいます。

後世に残るような大記録を達成した大スターは、引退後も引く手数多でしょう。しかしそういった選手は、一握りのプロ選手及び社会人選手の中のさらに一握り。大部分は指導者としての道を進んだり、中には一般企業への就職という道を選ぶアスリートもいます。

自分の専門競技の指導者は、競技人生の延長線上にあるので、スムーズに移行が進む場合が多いですが、全く違う畑へ飛び込む場合には、困難が付きまとうことも少なくありません。競技に費やした時間だけビハインドが生まれてしまうからです。

デュアルキャリア構築の重要性

セカンドキャリアという言葉はよく知られた言葉ですが、上記のように、実際は競技を終えてから次のキャリアを考えたのでは遅いという側面があります。この問題を加味した新たな概念として「デュアルキャリア」という概念が生まれています。

セカンドキャリアが競技後の人生を考えようという考え方に対し、デュアルキャリアは現役中から、引退後の人生を考えながら競技をしようという考え方です。競技をしながらも、いろいろな見識を広め、競技に時間を費やすことで生まれるビハインドを埋めていこうというものです。

スポーツ庁を中心として、様々な取り組みが行われていますが、まだまだ日本には「結果至上主義」、「〇〇一筋的な考え方」が根強く、まだまだ認知が進んでいないというのが現状です。

アスリートにとって競技における成績は何よりも大切であることは変わりありません。しかし、肉体的精神的限界によって引退をせざるを得ない瞬間は必ず訪れます。

競技をしている時間よりも、その後の人生の方が長いことを考えると、デュアルキャリアを推し進めていくことは、スポーツ界においては非常に重要なことであると考えます。

アスリートの収入

プロ野球選手には数億という額の年棒を稼ぐ選手がいる一方、マイナースポーツにおいては、サラリーマンの平均年収にも満たない額の収入しか得られない選手も多くいます。中には、企業で業務をこなしながら選手活動を行う選手も存在します。

もちろん、収入は選手自身の実力次第であり、これはビジネスマンでも同じです。

しかし、マイナースポーツでは収入を増やすことが構造上難しい場合が多くあります。

プロ野球やJリーグに大きな投資が可能なのは、そのスポーツに関わる人が多いからです。

スポーツへ投資を行う企業のほとんどは、広告効果やブランディング効果を見込んで投資を行います。投資規模はそのスポーツを観る人の多さや、魅力的な選手の存在に比例します。

大きな投資が行われれば、巨額の収入を得るスタープレイヤーが増える。そしてそれに憧れて選手を志す子供達が増えたり、観る人が増える。そうするとさらに投資する企業が増える。

関わる人が増えれば、このような正のスパイラルが生じるのです。

マイナースポーツは関わる人の数が少ないゆえに資金が集まらない。これでは選手の収入は増えていきません。それどころか、全く逆の負のスパイラルを生みかねません。

ファンによる金銭的支援

アートや音楽の世界には、ファンが直接アーティストに対してコンテンツの対価として金銭的支援を行える場が存在します。

クリエイター向けの「Patreon(ペイトロン)」、音楽における「Bandcamp(バンドキャンプ)」は、まだ無名のアーティストが、オンライン上でイラストや音楽といったコンテンツをファンと売買したり、寄付を受けたり、コミュニケーションを図ったりすることができるプラットフォームです。

オンラインでなくても、昔ながらの路上ライブなどは、アーティスト支援の場として現在も健在です。

スポーツには上記のような、ファンが直接アスリートに対して金銭的支援を行える場は現状存在していません。

競技会場でチケットやグッズを買っても、それは選手の直接の収益とはならない場合がほとんどです。

Cheersで提供するソリューション

1.

アスリートの持つ普遍的価値の発掘

2.

アスリートとファンの関係の再構築

3.

関わる人を増やす

Cheersで提供するソリューション

1. アスリートの持つ普遍的価値の発掘



アスリートの表層部分（見える部分）

技術力 競技成績 試合

年棒 環境 記録 容姿

etc...

一般人には
応用不可能

アスリートの深層部分（見えない部分）

練習法 経験 メンタル

きっかけ 思想 失敗談

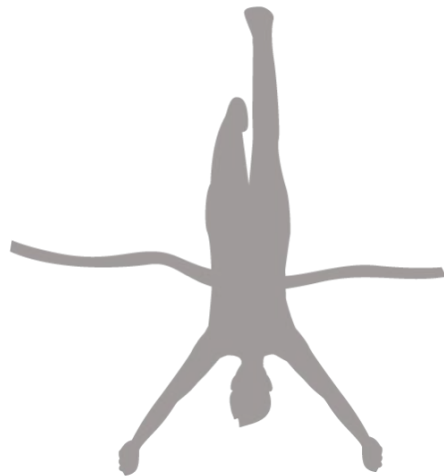
etc...

一般人にも
応用可能

1. アスリートの持つ普遍的価値の発掘

私たちがいつも見ている表層の部分（試合でのパフォーマンスや具体的な技術など）ではなく、**何もしなければ見えてこない深層の部分（行動の奥にある思想や独自の経験など）**は、長い間競技を通じて獲得してきた財産であり、一般の人にも応用できる知恵となり得る。

アスリートの持つ普遍的価値



アスリートの深層部分（見えない部分）

練習法 経験 メンタル

きっかけ 思想 失敗例

etc...

一般人にも
応用可能

1. アスリートの持つ普遍的価値の発掘

一流選手たちが著書として世の中に発信するように、競技で得てきたノウハウや考え方、思想をアスリート自身も伝えたいと考えている。また、著書の売り上げから、これらは世間からも求められている「価値あるコンテンツ」と考えられる。



2. アスリートとファンの関係の再構築

アスリートとファンの関係は、通常「観る」「観られる」の関係である。アスリートは競技場で競技をし、ファンは客席でそれを観るという関係であり、ここには明確な立場の違いが存在する。さらに残念なことに、この関係性は一方通行である。



2. アスリートとファンの関係の再構築

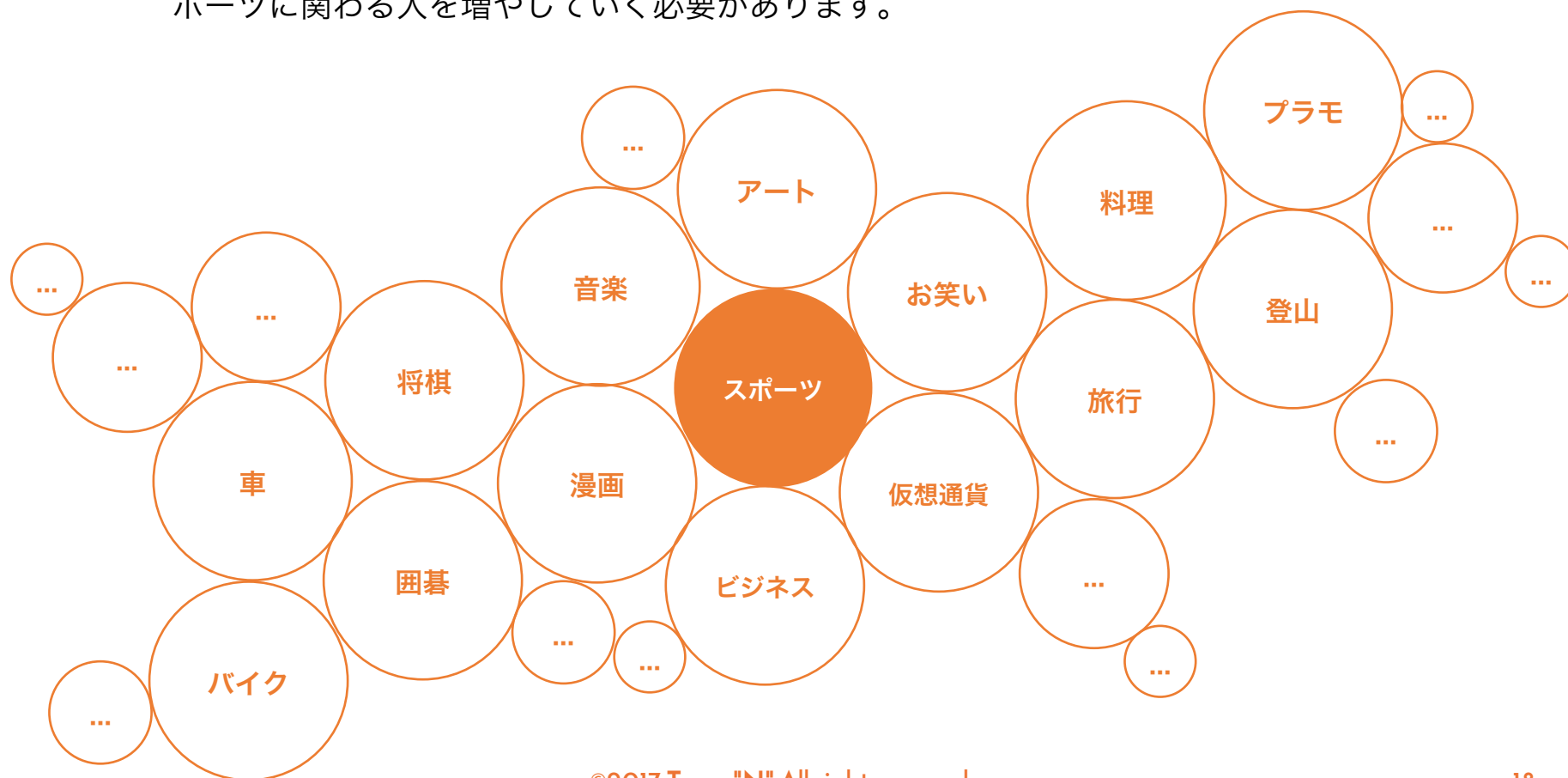
Cheersでは、アスリートとファンの中に「GIVE&TAKE」のやりとりを挿入することで、「観る」「観られる」だけの一方通行な関係性を打破し、より直接的で、かつ、相互通行な関係を生み出す。アスリートが自身の深層部分からコンテンツを生み出し、ファンが投げ銭をするというアクションによって、これを実現する。



3. 関わる人を増やす

スポーツも数多ある文化の一つでしかなく、限られた人のネットワークです。

「スポーツの現状」でも述べたように、スポーツ経済圏を拡大していくためには、スポーツに関わる人を増やしていく必要があります。



3. 関わる人を増やす

スポーツとファンのコミュニケーションの土台となるCheersプラットフォームの仕組みに、暗号通貨を組み込むことで、暗号通貨における様々なプレーヤーの方々にも、スポーツのコミュニティに参加してもらいます。

Cheersから独自トークンを発行し、Cheers内でアスリートのコンテンツへの投げ銭に使う独自通貨としての役割に加え、Cheersプラットフォームの運用実績を担保として、他の暗号通貨と相互に取引可能にすることによって、投資家の方々が独自トークンを保有することのメリットを享受できるように設計します。



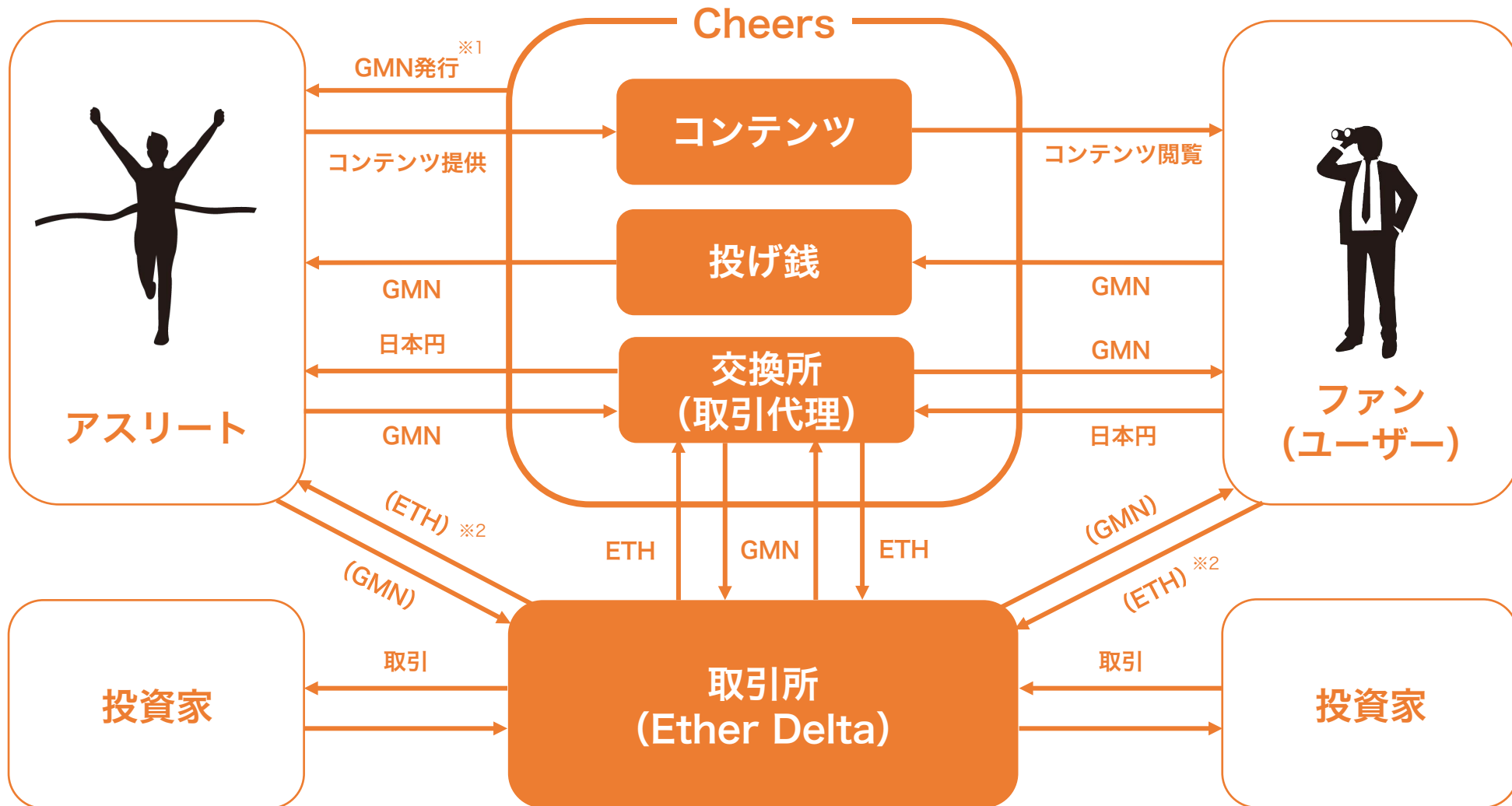
Cheersのサービス構造

Cheersのサービス構造

※1 GMNが新たにCheersの外部に発行されるのは、アスリートがコンテンツを公開した場合と、評価ボーナスとして与えられる場合に限定。

※2 暗号通貨の取り扱いが自身で可能な場合は、直接取引所でGMN購入及びETHへの交換も可能。

全体図



独自トークン「Gymnasium (GMN)」の発行

独自トークン「Gymnasium (ジムナジウム)」、略称「ジムナ (GMN)」は、初期段階においては、その100%をCheersプラットフォームが所持しています。

GMNトークンをCheersプラットフォーム外へ流出させる方法は2種類に限定されており、**Cheersプラットフォーム側が恣意的に外部へ流出させることはできないよう**になっています。

一つ目は、実施されているプレセールやキャンペーンに参加し、入手する。
二つ目は、Cheersにおいて、コンテンツ提供者であるアスリートがコンテンツをCheersに提供し、入手する（評価ボーナスによる発行も含む）。

プレセール以後は、**アスリートによるCheersへのコンテンツ提供がマイニング（採掘）の役割を果たし、GMNトークンを市場に流通させる唯一の方法**となります。

独自トークン「Gymnasium (GMN)」の購入

GMNトークンはCheersプラットフォーム内において、コンテンツに対して投げ銭をする際の**限定的独自通貨**としての役割を持ちます。

ユーザーが投げ銭をする場合、GMNを購入する必要があります。

GMNトークンはCheersプラットフォーム内で直接購入することはできません。

購入方法は、取引所^{※1}にて自身で取引して購入するか、法定通貨をCheersに預け入れ、Cheersの取引代行のもとGMNトークンを購入するという2つの方法があります。

取引代行には代行手数料がかかりますが、暗号通貨取引の知識・経験がない方でも参加ができるよう、取引代行システムを採用しています。

※1 現在は「Ether Delta (<https://etherdelta.github.io/#0xfcc3414da80fccbb8f934198404cea244ba55dba-ETH>)」で取引可能。

コンテンツの提供

アスリートに提供してもらうコンテンツについては、内容の制限は設けていません。テキストコンテンツ、画像・動画コンテンツなど、自身が伝えたいこと、共有したいこと、ファン（ユーザー）とコミュニケーションを図りたいことなど、様々なコンテンツが提供されることを期待しております。

一つコンテンツの軸を決めるとするならば、それは「試合やメディアでは見えない部分」をぜひ見せて欲しいという点です。

自身の生い立ち、なぜ競技を始めたのか、今までの苦難や喜び、経験、思想など、自身の奥深くにある、普段は見えないものを、ぜひ伝えて欲しいと考えています。

投げ銭と評価ボーナス

ファン（ユーザー）は、気に入ったコンテンツに対して任意の数量のGMNを投げ銭することができます。

投げ銭されたGMNは取引所にてETHまたは日本円に交換することができ、**アスリー**トの活動資金として活用されます。

また、一定数のGMNによる投げ銭を受けたコンテンツについては、**当該コンテンツ**を提供したアスリートに対して**ボーナスGMN**が付与されます。

さらに、一定期間内で一番多くの投げ銭を受けたコンテンツの提供者及び当該コンテンツへの投げ銭実施者に対して、**一定量のGMN**を**アスリートとファン（ユーザー）**で山分けする「**ベストコンテンツアワード**」を実施します。

アスリートは良いコンテンツをつくり、ファン（ユーザー）は正しく評価をし、プラットフォーム側が各種運用をしていくことで、**三者が当事者となってCheers**というメディアをつくりあげる**WIN-WIN-WIN**の関係をもった仲間となります。

Gymnasium (GMN) について

Gymnasium (GMN) について

概要

名称	Gymnasium (ジムナジウム)
略称	GMN (ジムナ)
発行者	Team"N"
取得手段	トークンセール・Cheers内でのコンテンツ提供・取引所での取引
総発行数	2,100,000 GMN
最低取引単位	0.0001 GMN
発行数上限の有無	有
初期換算レート	1 GMN = 0.01 ETH
取引市場の有無	有 (Ether Delta)
利用基盤	Ethereum (ERC20)

Gymnasiumの性質

Gymnasiumは、Cheersプラットフォーム内において、提供コンテンツへの評価（投げ銭）のための独自通貨としての性質を持つ。

ICO (ITS) における販売方法

インターネット上に公開されるランディングページからの注文（フォームから送信）により受け付け、順次希望数に対価（Ethereum）との交換により販売する。

ICO (ITS) による調達資金の使用用途

- ・本開発サービス（Cheers）の開発費用、ホスティング費用、保守費用、マーケティング・プロモーション費用
- ・人件費
- ・その他、本開発サービスの開発段階及び本番公開後の運営等において必要と判断された費用

Gymnasium (GMN) について

Gymnasiumのソースコード及び詳細

ソースコード及び詳細については下記URLを参照のこと。

Etherscan

<https://etherscan.io/address/0xfcc3414da80fccbb8f934198404cea244ba55dba>

お問い合わせ

プロジェクト及びICO（ITS）に関するお問い合わせは、下記URLより承ります。

<https://goo.gl/forms/fLRaSu12SrrAwt3P2>

内容を確認後、2～3営業日後を目安にご連絡差し上げます。

みんなで作るスポーツメディア

Cheers