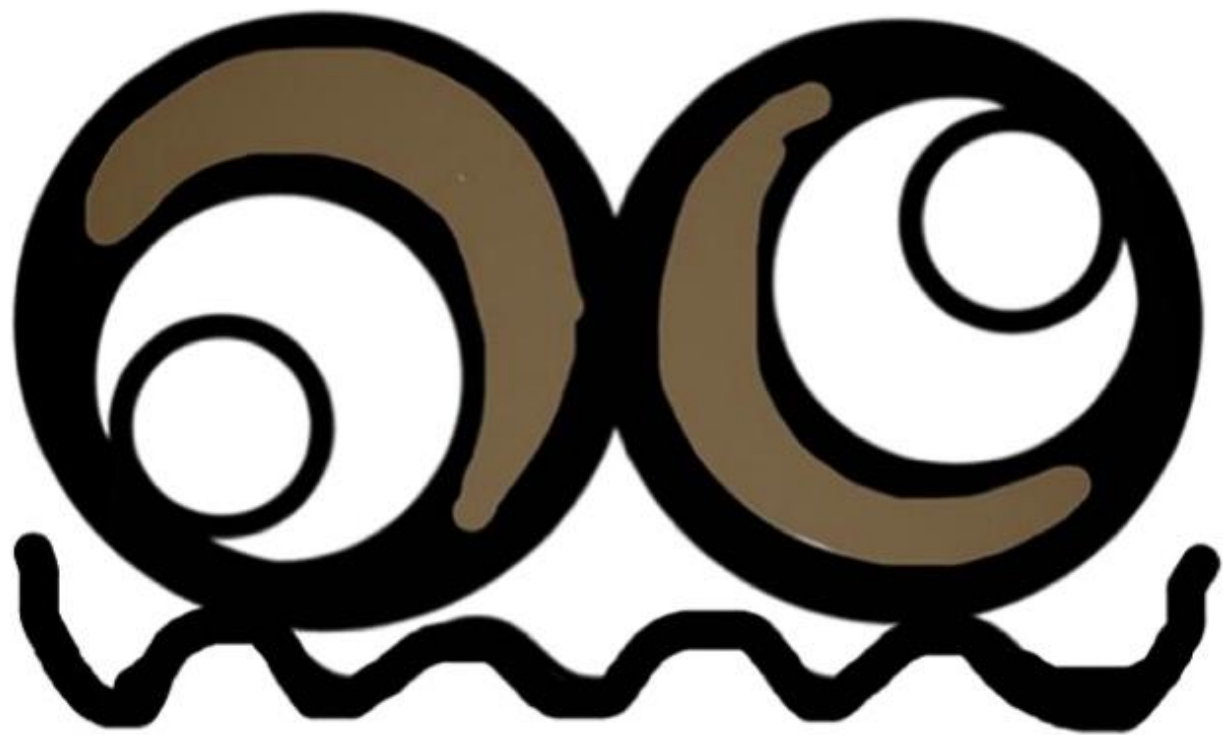


Sportsで

『宇宙に虹のアーチを。』

Bae8 Inc.



bae 

Revolution in sports finance and community

スポーツ×トークンエコノミーを創る「ベイト」の概要



Problem

・スポーツ界の経済格差

・スポーツファイナンス
のインフラ

スポーツコミュニティの荒
廃

メディアによるスポーツ
界の情報操作

最重要



Solution

これらの課題に対して、

Bae8は
2種類のトークンを用いて

課題を解決する。



Solution

・スポーツ界の経済格差

・スポーツファイナンス
のインフラ

スポーツコミュニティの荒廃

メディアによるスポーツ界の情報操作

Aトークンにより、競技を問わず様々なチームや選手、コーチが資金調達を行う事が出来る

Bトークンという、インセンティブがあるため、質の高いコミュニティ形成ができる

プラットフォームの参加者がメディアとなるので情報操作は行われない



Market Size

合計:約30兆8千億の巨大市場 (日本だけのデータ)

(公営ギャンブル市場、スポーツメディア市場など)

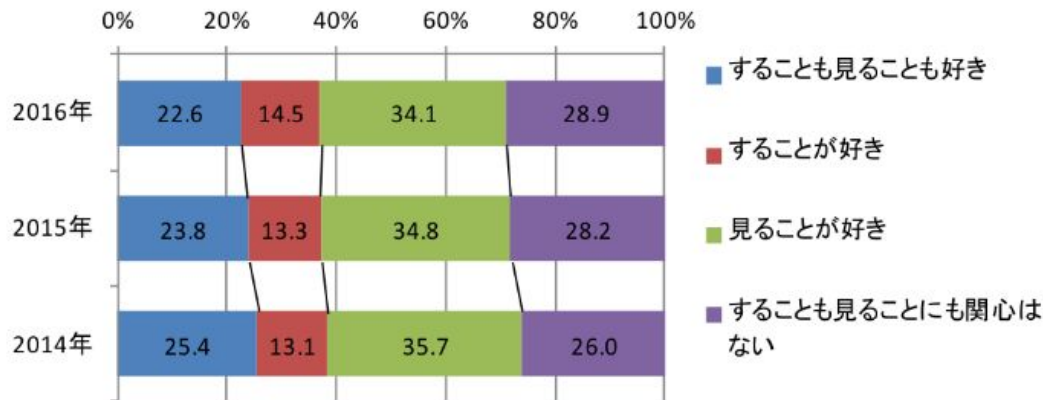
※□ベイトの行うサービスはスポーツベッティングでは無いという事をご理解頂きたい。

近年の急速なスポーツ市場の発展からも考察できるが、
この市場はベンチャー市場である！！



Traction

first



約28,000,000人がfirst target(日本)

計算方法: 約4千万人(日本の20~44歳人口)×70%(スポーツ好き)

<http://www.stat.go.jp/data/jinsui/pdf/201808.pdf>(参照)

https://www.macromill.com/r_data/20161020sports/20161020sports.pdf(図参照)



サービス利用時の例(東京2020オリンピックを目指すフェンシングの選手)

before



会社に所属しながらプレーヤー

・年収450万円(サラリーマン平均と同じ)

(－競技活動費、遠征費、などフェンシングをし続ける費用)

生活費なども稼がないといけない為、金銭的にキツキツな状態での競技活動

でも、競技が好き、頂きに立ちたい、国民に感動を与えたいという気持ちを持ちプレーヤーを続ける

after



サービス内でAトークン発行により600万円ほどの資金調達が出来た！(クラウドファンディングなどの一時的な支援でなく、継続的な資金調達が見込める)

年収1000万に(会社所属＋Bae8 利用)

また、情報発信はBトークンのプラットフォーム上である事から、ユーザーもインセンティブが働くので、競技の認知活動にも繋がる！一石二鳥！

↑Bae8はそんな彼らを支援するサービスを担う！どのスポーツでも私達に感動を与えてくれるプレーヤーはもっと評価されるべき！



Traction

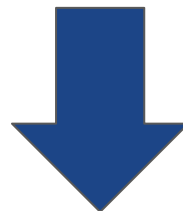
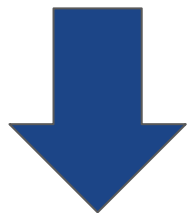
初期



ネットリテラシーや人気がある
チーム、選手、コーチ



スポーツに熱狂的なファン、
トークンにも関心をもつスポーツ好き



成長期



プロを目指すアマチュア選手やコーチ、トップリーグ
を目指すチーム、資金繰りが難しい競技スポーツ
選手、チーム、コーチ

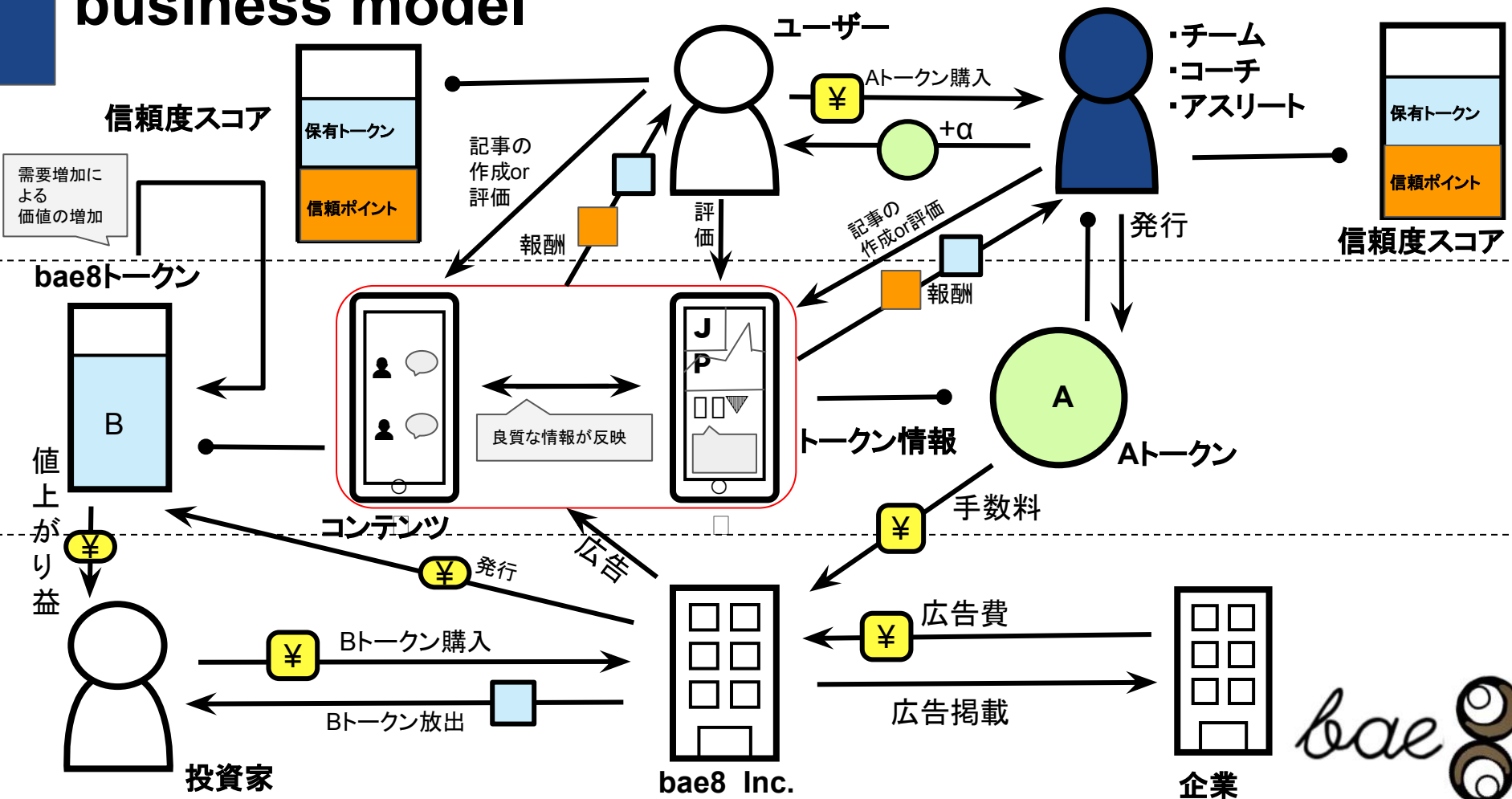


イベント時(W杯、オリンピックet)のみスポーツに関心
をもつニワカ層



business model

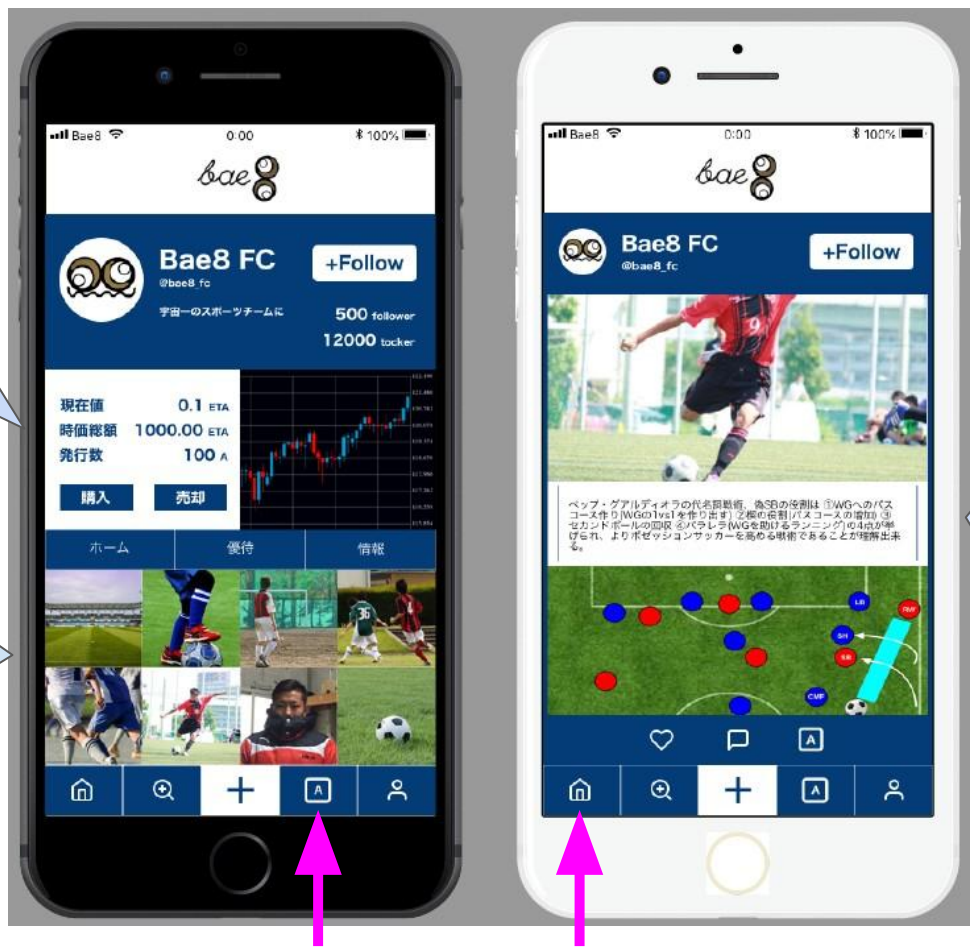
スポーツ×トークンエコノミー



product (β版)

各々のAトークンを
売買出来る！優待
の有無や直近の売
買データも確認で
きる！
followerやtokerも
参考に！

ホームでは、
Bトークン
プラットホーム上で
発信した情報が保
存される！
(Aトークン売買の
基準に！)



タイムラインでは、フォ
ロワーやtokerである
ユーザーが発信して
いる情報を入手出来
る！

(画像、動画編集など
の機能もスポーツコン
テンツ向けに充実さ
せ、よりコミュニティの
強度を上げます)

前述したが、良記事の
掲載や良記事の早い
段階での良いね評価
によりBトークン(Bae8
トークン)が報酬として
得られる！

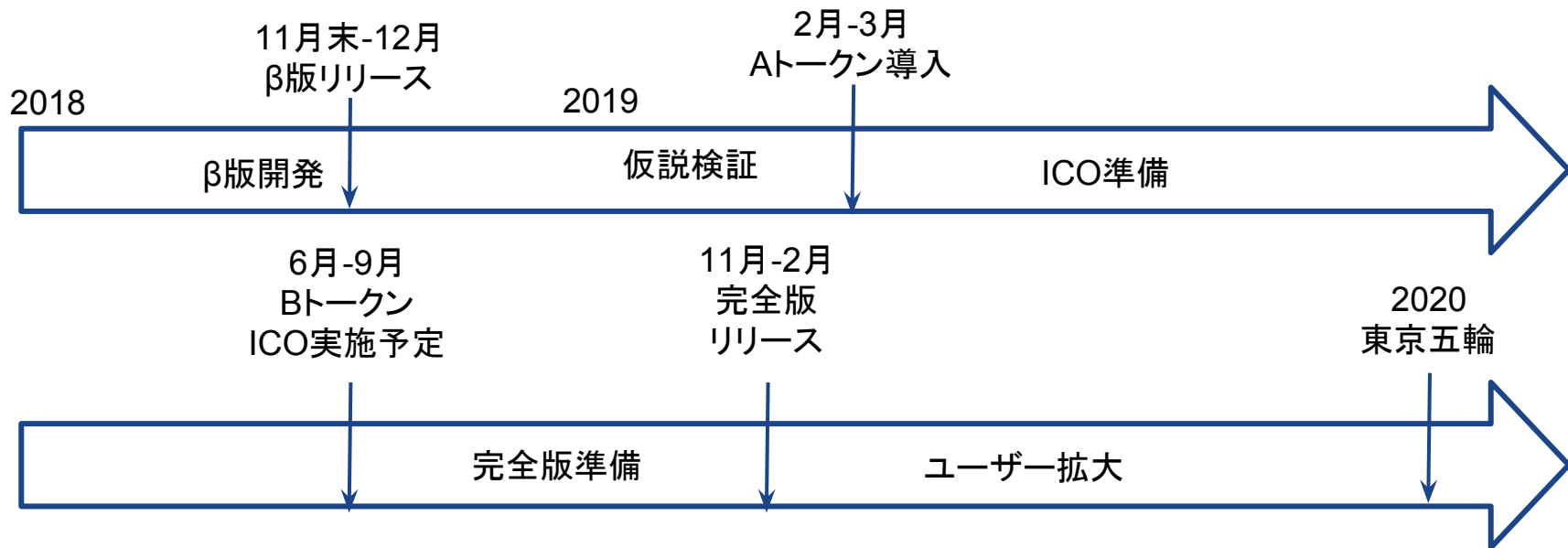


5 マイルストーン どのようなスケジュールでプロジェクトを進めるか

まずはトークンを絡ませないβ版をリリースし、チーム、コーチ、アスリートにお願いしながらコミュニティを形成する。

Aトークン発行の後にBトークンを発行し、徐々にスポーツトークンエコノミーを実現していく。

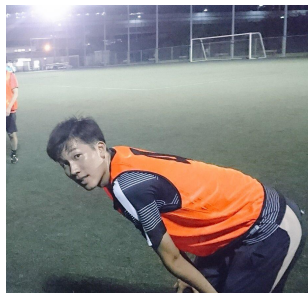
2020年東京オリンピックが最高のマーケティングポイントであり、東京オリンピック数ヶ月前までの完成版リリースを目指す。



計画通りに進むかは未定だが、目安にしてもらいたい



6 プロジェクトメンバーについて (2018/8月現在)



Founder/CEO 入江 翔梧

- ・関西学院 human science 2年
- ・iOSエンジニア (swift)
- ・小中高とサッカーにハマる
- ・少年サッカーコーチも経験
- ・スポーツの素晴らしさ、価値を再認識すると同時に、スポーツ界の課題に興味を持つ



CO-founder/COO/CMO
山野 翔生

- ・関西学院 (商) 2年
- ・小中高サッカーに青春を全て注ぎ込む
- ・海外遠征を通じ、海外と日本の差を感じた事でスポーツ発展にも興味を持つ

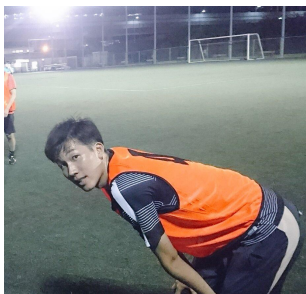


CO-founder/CTO 改野 由尚

- ・N高等学校 2年
- ・数々のAndroidアプリ、ホームページ制作などを手掛ける。
中高生向けのプログラムイベントでのメンターなども行い幅広く活動。
- ・小中はラグビーに打ち込む



自己紹介



僕自身も幼い頃からスポーツをしてきて本当に沢山の事を学びました。アマチュア、プロ問わずどのプレイヤーの方々にも怪我や悩みがあったり、葛藤して、また目標に向かって乗り越えたりと試合のみならずストーリーが必ず存在します。スポーツはメジャー、マイナーと分け隔てられ、そこに対する価値も金銭により巨大な格差をつけるべきでないと考えていて、スポーツ界のファイナンスはボトムアップが必須であると考えています。好きな言葉に『感動は論理を超える』(漫画家:三田紀房さん)を挙げさせてもらうが、スポーツは時に論理を超えて感動を私達に提供してくれます。一朝一夕で感動を生み出す事は皆無です。ですが、現状は感動の搾取を行なっている状況も多数存在します。私達は感動を生み出してくれる選手、コーチ、チームにその対価として、報酬としての価値を今以上に提供すべきです。

全てのスポーツ関係者に最大限の敬意と共に私達は十人十色のサポートを行いましょ。そして、スポーツを通して宇宙に虹を描きましょう。

Founder/CEO 入江 翔梧



よくある質問

Q1.なぜ仮想通貨なのか？

仮想通貨は市場により、価値が変動する為。よって、インセンティブが働きBトークンによる良質なコミュニティが出来る。

また、Aトークンを用いる理由は株式に近い形はプラットフォーム参加全員による評価による売買であり、スポーツベッティングの課題である八百長などの不正が起きにくいと考察するからである。Aトークンの所は他にもクラウドファンディングに近い投げ銭方式なども考えられるが、これはベットする時間軸が現在であるBae8が解決したい課題を軸に考察した時に、合致しなかったからである。

また、他のトークンエコノミーによるサービスを参考にしても、トークンを持つユーザーが積極的にプラットフォームを運営してくれ、マーケティングを手伝ってくれる例もよく見られるからである。

将来的に全ての仮想通貨決済導入店で独自通貨(この場合はBトークン)を利用できると考察されているというのも理由の一つである。

Q2.Bトークンの価値は上がるのか？

長期的に見れば、Bトークンの価値は上がると私達は確信を持っている。

SteemitやAlisなどのサービスからも考察出来る様に、良質なプラットフォームを形成出来ているサービス内のトークンは少しずつ価値が上昇すると言える。

Q3.Aトークンの価値は上がるのか？

アスリート、チーム、コーチら個々のプレー内容や結果、人気など様々な要素が評価基準であり、変動は分からない。よって、上がるか、下がるかはユーザーら個人の判断に委ねられる。ここが、Aトークンの面白い所であり、現時点で注目度の低い選手が将来的にスター選手となる場合などの可能性にベットし、長期的に応援する事が出来るのである。

Q4.プロジェクトのメンバーに加わりたい！(特にエンジニアの方々へお願い申し上げます)

私達と同じ夢に向かいましょう！ 貴方の色をBae8 に染めて下さい！ 貴方が出来る能力で Bae8 に少し魔法をかけて下さい！

みな違った美しい彩りで Bae8 を輝かせろ！

ユーザー、プロジェクトメンバー、投資家はBae8 というカメレオンです。宇宙まで虹のアーチを。



引用

以下、一部引用させて頂きました。ありがとうございます

2A & B ビジネスモデル図 「なぜビジネスモデルを図解するのか？ どう図解するのか？ 裏側やノウハウの全図解まとめ」
<https://note.mu/tck/n/n590483b4ae22>

Bae8のアンケート <https://docs.google.com/presentation/d/13TKbQBJ5BtLQg9vqG61z2Q1zkoIDsxvE610jurNIZ84>

マネタイズの参考数字「CoinMarketCap」<https://coinmarketcap.com/currencies/steem/>

影響を受けた書籍「不合理だらけの日本スポーツ界」河田 剛

レジャー白書2015 <https://activity.jpc-net.jp/detail/srv/activity001444/attached.pdf>

参考数字 newzoo
<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/>

参考数字 2016年スポーツマーケティング基礎調査
-マクロミル
https://www.macromill.com/r_data/20161020sports/20161020sports.pdf

参考にしたプロジェクト
steemit
<https://steem.io/steem-whitepaper.pdf>
ALIS
https://alisproject.github.io/whitepaper/whitepaper_v1.01_ja.pdf
polipoli
<https://drive.google.com/file/d/1AcD6QIW3zN47TVK5arrGxN394vhNoYqm/view>
VALU
<https://valu.is>

作成者:株式会社Bae8 CEO/入江 翔梧



株式会社ベイト、スライドの完全版はこちら

<https://docs.google.com/presentation/d/10jK2bv8PqdrG-cy4h4ibKanGkv5mCGt7j5Vf6e3eOhc>

