

who

1999/03/24 入江 翔梧 CEO

経歴

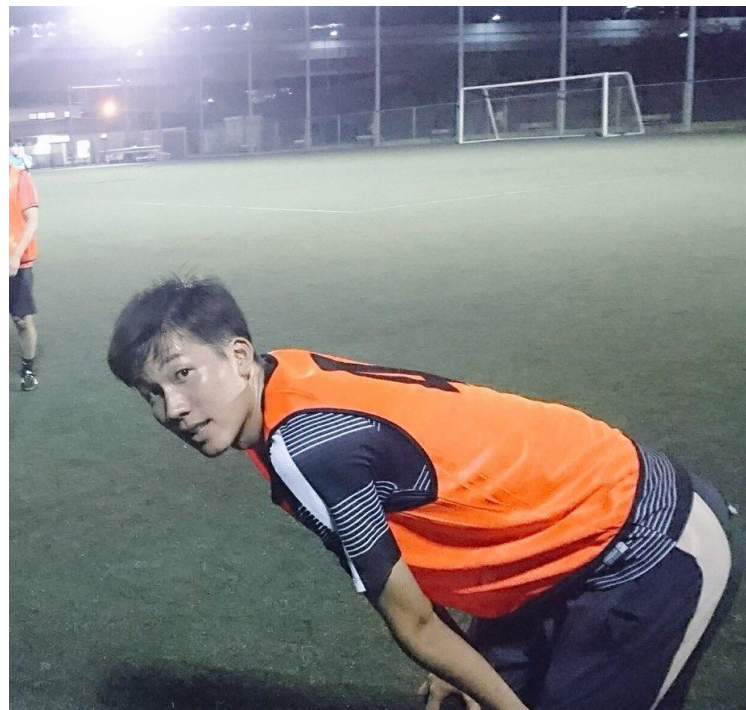
2017 大阪府立和泉高等学校 卒

2017～ 関西学院大学

人間福祉学部人間科学科在籍中

小中高とサッカーにハマリ、スポーツを学問的に学びたいと大学進学

少年サッカーコーチを通して、スポーツの価値を再認識



1998/07/26 山野 翔生 COO/CMO

経歴

2017年 和歌山県立耐久高校 卒業

2017年 関西学院大学 入学 商学部在籍

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ことで日本の学生スポーツを発展することに興味を持つ！



2001/11/25 改野 由尚 CTO

経歴

2018/4 ~ N高等学校在学中(2年)

2018/4~7 IT系株式会社 CTO



数々のAndroidアプリ開発、ホームページ制作などを手がける。

中高生向けプログラミングイベントでのメンターなども行なっている。

小中は9年間ラグビーに打ち込む

why

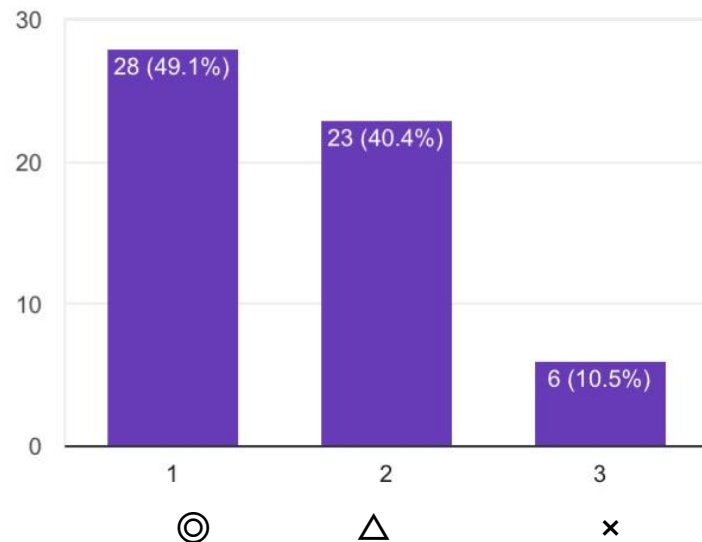
- スポーツ界の経済格差を最小化する
- スポーツ界の経済インフラ整備を行う
- 人種差別、ジェンダー差別などあらゆる差別を無くす

現代スポーツ界の異常事態

スポーツ界のユース、大学生などの若い世代にお金が行りにくい現状は何かマズイと感じる



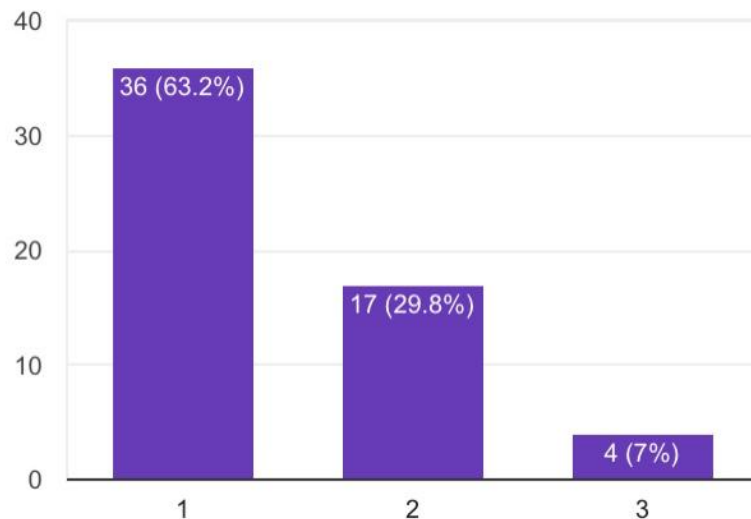
57 件の回答



マイナースポーツや障害者 スポーツにも持続的なお金 が回る必要性を感じている

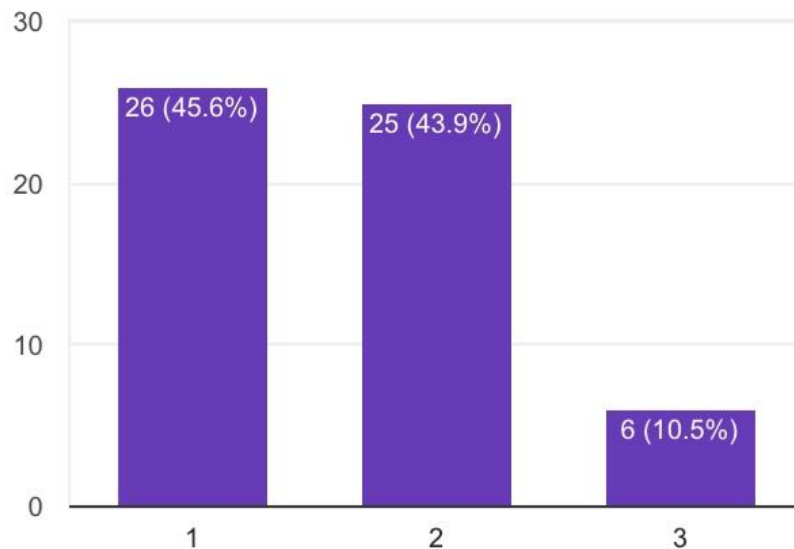


57 件の回答



メディアの力によりスポーツ界は情報操作されていると感じている

57 件の回答



スポーツはあらゆる問題を 解決する

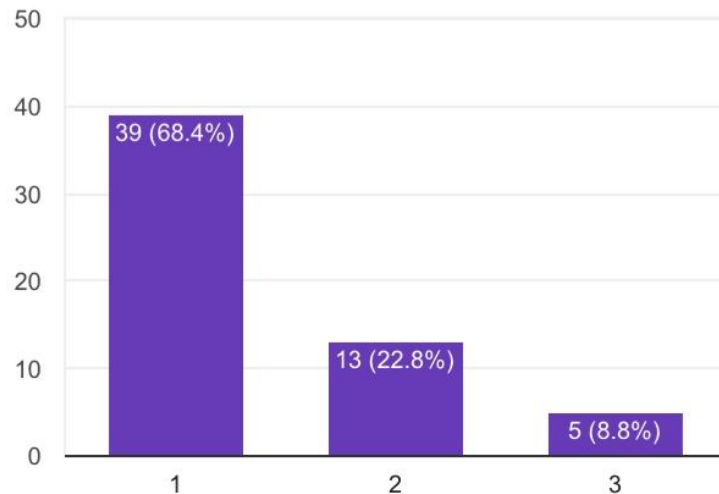
可能性を持った

人類に残されたツール

スポーツは人種差別、ジェンダー差別など、あらゆる差別を無くす手段となり得ると思う



57 件の回答



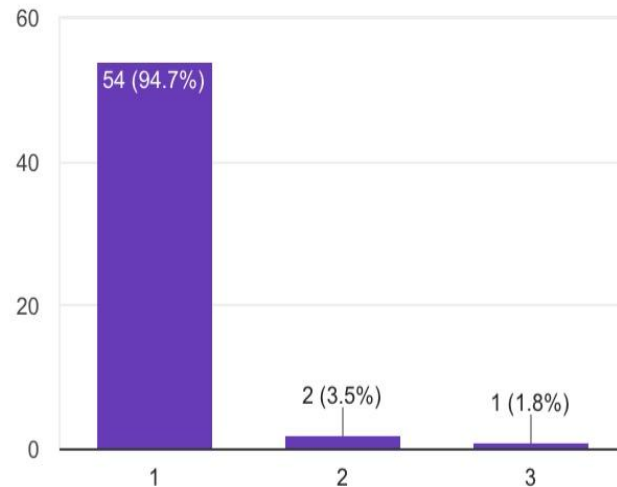
what

・"LIFE is in sports."をすべての人に

・Sportsをアイデンティティに

最後の質問です、スポーツ
をしてきて良かったと強く
感じる

57 件の回答

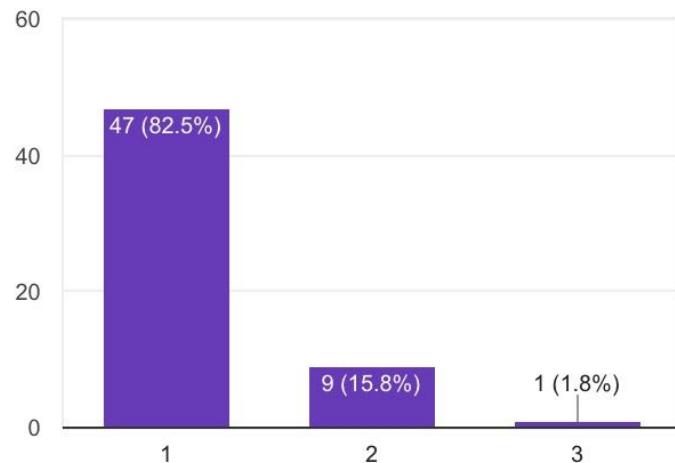


ペルソナ needs

- ・プロ、オリンピックを目指す選手は応援したい
- ・志しあるチームは応援したい

夢(オリンピック、パラリンピック、プロ等を目指す)を持ってる人は応援したいと強く感じる

57 件の回答



例1

- ・ターゲット

18～45歳代、男女問わず、スポーツ好き、スポーツ観戦好き、ギャンブル好き

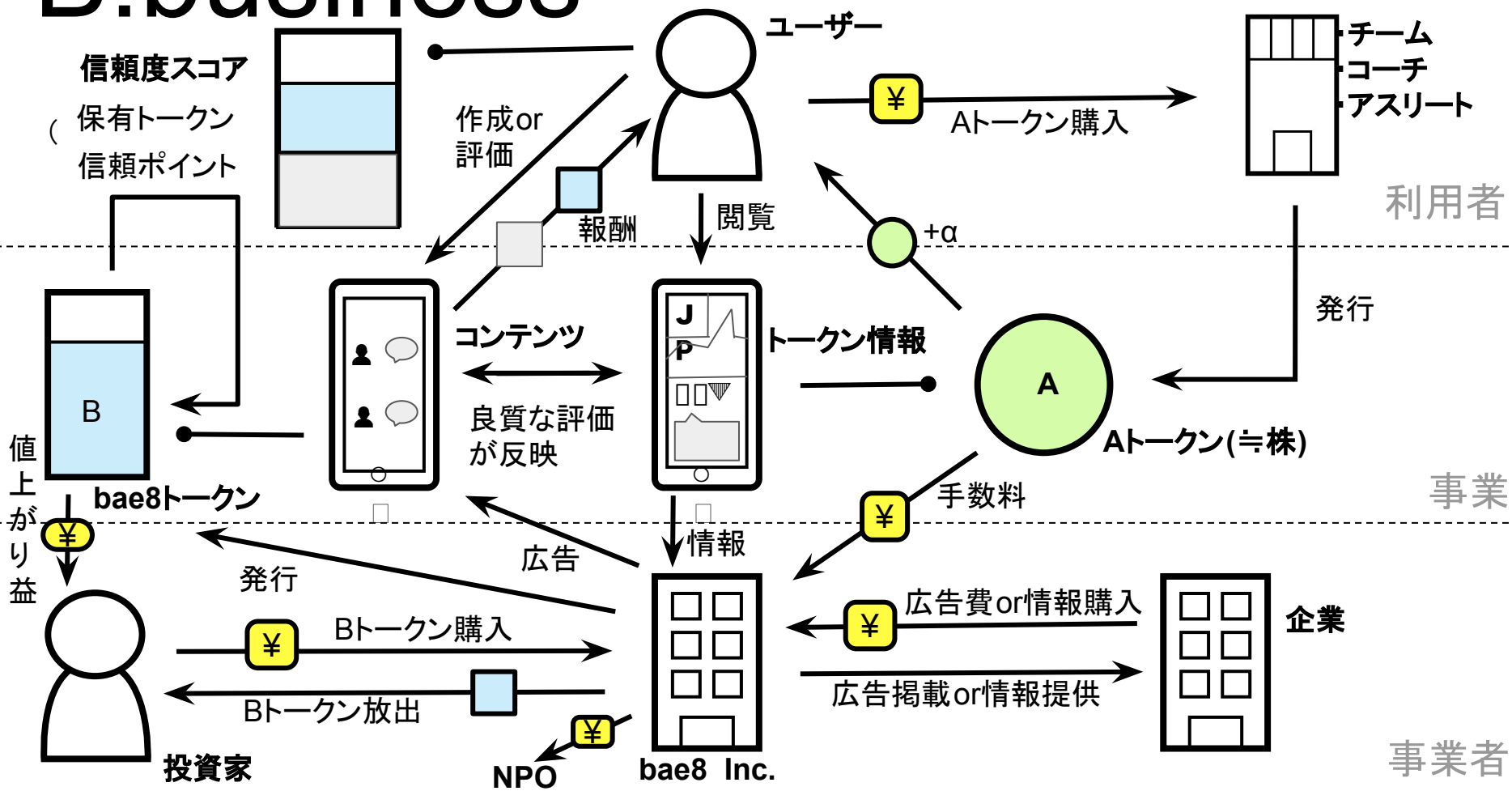
- ・ペルソナ

吉川 英治/24歳/男性/AK capital Inc.GM/スポーツベッティング好きで海外に複数のユーザー登録を行っている。

HOW

B:business

スポーツ×トークンエコノミー



この図解はtwitter:チャーリー(@tetsurokondoh)さんの
ビジネスモデル図解ツールキットを無料で配布してみた
(<https://note.mu/tck/n/nb76ac2c2a709>)を参考に図解
させて頂きました。

Why. 株形式？？

クラウドファンディング、投げ銭、→NOWに賭ける
(時間軸が現在)

株、ベッティング→FUTUREに賭ける
(時間軸が未来)

FUTUREに賭ける！2タイプの考察

ベッティング(現在の主流)

問題点

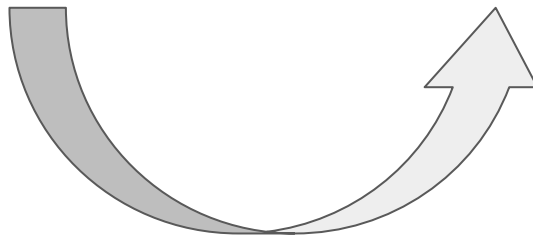
1試合で莫大な金額が動くため八百長などの問題も無くならない。

胴元(会社)が利益を上げ、アスリート、チームとは全く関係性を持っていない。ゆえに、経済面での流動性に欠ける。

株式方式(bae8 の仕組み)

あくまでチームや個人の評価に関するもので、従来のベッティングとは異なり、勝ち負けによる影響が絶対ではない。よって八百長などの問題や不正が起きにくい。

胴元だけが利益を上げる仕組みとは異なり、チームや個人がトークン(株)を発行するので、利益の分配が可能。経済面の流動性が加速する。



＝スポーツストック (スポーツ株)

- 従来のスポーツベッティングと異なり、単に勝敗によるものでもないので、八百長や不正が起きにくい。
- アスリート、チーム、顧客に利益を得る可能性がある。



C:creative

逆説の構造

スポーツベッティング

定説

- ・胴元が利益独占
- ・アスリート、チームに還元されない
- ・試合の勝ち負けによる影響を受けやすいことから、八百長などの不正問題の発生確率が高い

融合

スポーツベッティング市場は約 1兆ドルの市場。

この市場のお金がアスリート、コーチ、チームにより還元される仕組みに。

- ・アスリート、チームに利益を還元
- ・勝ち負けによるベッティングを廃止し、**評価基準**に移行
(トークン化:株式方式)

bae8 Inc.

逆説

C

スポーツベッティングの際
リアルタイムのデータ入手

定説

放映権が必要

中央集権



- ・ライブストリーミング (生中継)
- ・試合詳細のスタッツ
(点数、ボール支配率、打率 et.)

逆説

非中央集権

- ・ユーザー、スポーツメディアによるディベートの場合.
- ・試合毎によるコミュニティ
(戦術ノート、試合動画の編集、独自のスタッツ、分析 et. を行いやすい機能を組み込む)

bae8 Inc.

融合

評価基準のデータ入手に結果として繋がる

評価はプラットフォームに参加する全員が行うもので、

ユーザーが知りたい情報も必然的に、他のユーザーによる評価

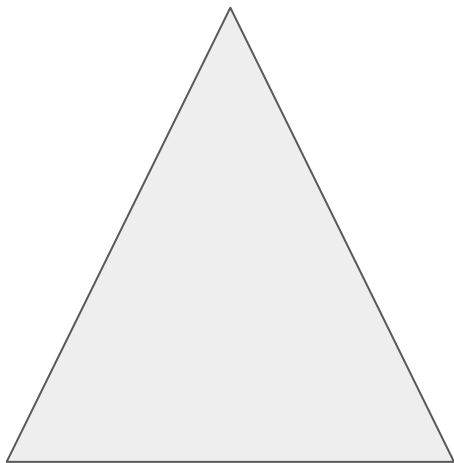
さらに、トークンによるインセンティブを与える事ができる

First target プロ野球、Jリーグ et.メジャー層

メジャーでファンも多く、
日本ではベッティング市場
が未開拓な為

- ・アスリート
- ・チーム

プロ

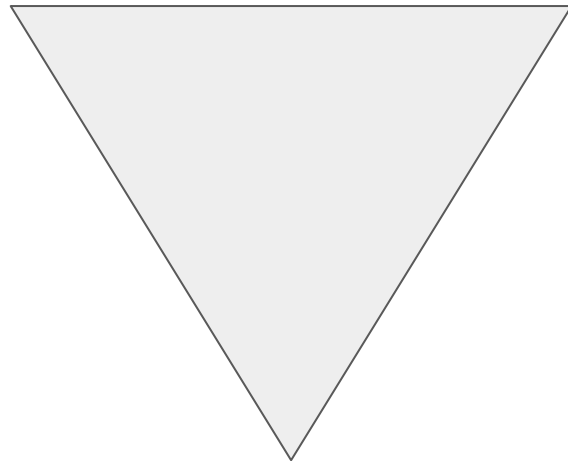


アマチュア

多い

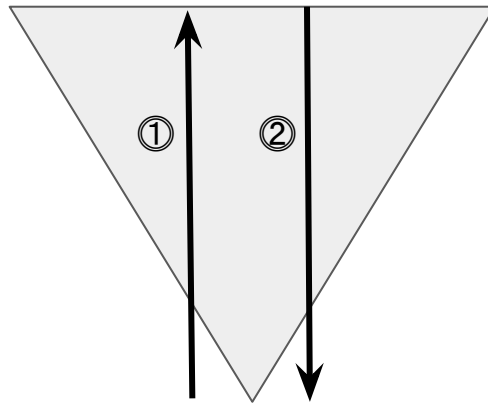
少ない

- ・ファン
- ・お金



First position

- ・ファン
- ・お金



①bottom up 方式

ファン、お金が少ないのでスタートポジションとして拡大が難しく、資金の流れが悪いので、スタートアップの急成長という面で致命傷になる。よって、この場合は可能性が低い。

②top-down 方式

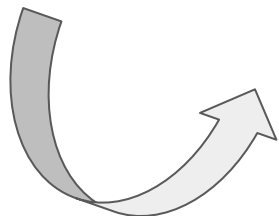
ファン、お金も多いのでスタートポジションとして最適。しかも、日本はスポーツベッティングの規制により、ポピュラー層で未開拓な市場も狙える。資金の流れ、ユーザーの流れを考察しても、急激に広がる可能性を秘めている。よって、この場合はこちらの方が可能性が高い。

市場規模

スポーツベッティング市場は
世界規模だと約1兆ドル市場

日本の公営ギャンブル
等の市場は

約30兆円



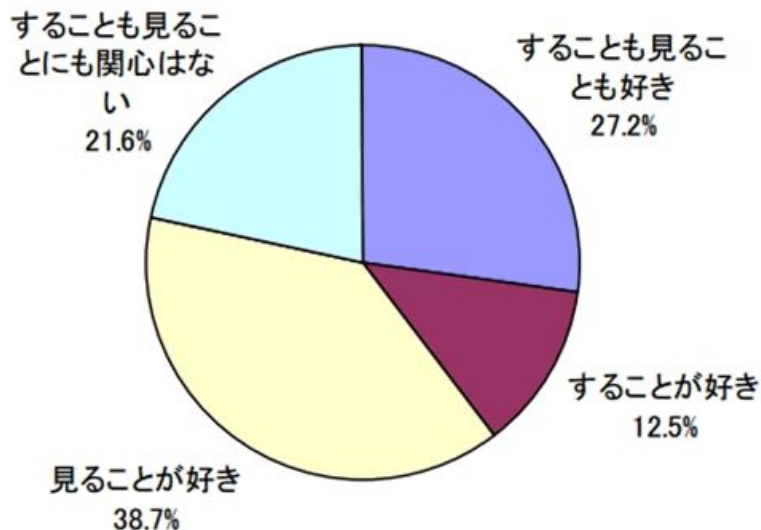
違法とされていない賭博と市場規模の推計値(平成26年)

公営ギャンブル	実質的なギャンブル	賭博罪の例外 (刑法185条ただし書き)
中央競馬 2兆4,940億円 地方競馬 3,750億円 競輪 6,140億円 ポートレース 9,790億円 オートレース 680億円	パチンコ・スロット 24兆5,040億円	一時の娯楽に供する物を 賭ける行為 例: 友人と昼食を賭けてポーカーを する
違法とされていない富くじ		
宝くじ 9,010億円	toto 1,110億円	

レジャー白書2015より

8割がスポーツに関心あり

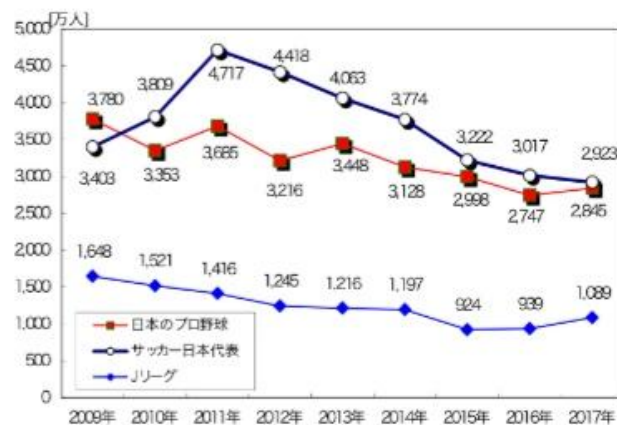
図表1. スポーツの位置付け (n=2,000) [単数回答]



マクロミルと三菱UFJリサーチ&コンサルティングはこのほど、共同企画「2013年スポーツマーケティング基礎調査」の調査結果を発表。同調査は全国の15歳(中学生を除く)～69歳のマクロミル調査専用パネルに対し、9月20日～24日に実施。男性1,000名、女性1,000名から回答を得た。なお、同様の調査は2004年から開始。本調査が10回目となる。

この数値は東京オリンピックに関心を持つ人の 8割と同値

図表 8 日本のプロ野球、Jリーグチーム、サッカー日本代表のファン人口の推移



日本のメジャースポーツの

コアなファン人口

図表 9 球団別プロ野球ファン人口推計

プロ野球球団	ファン人口
読売ジャイアンツ	577 万人
阪神タイガース	438 万人
広島東洋カープ	415 万人
北海道日本ハムファイターズ	330 万人
福岡ソフトバンクホークス	316 万人
プロ野球ファン総数	2,845 万人

(注) 推計値は 15～69 歳のファン人口。年齢階層別のファン率×年齢階層別人口を算出し合算。年齢階層別人口には、総務省「住民基本台帳に基づく人口」を利用。ファンの多い上位 5 チームを抜粋。

bae8 future

日本で一定数のユーザー数を獲得、サービスをローンチし収益の見通しが立った後

- グローバル展開や、大学スポーツなどの未開拓市場への進出
- スタジアム観戦チケット、チームのグッズなどの販売
(チームと連携)
(ユーザーは特別価格で購入出来る仕組み)