

ホワイトペーパー ver.1.01

# INZEI

クリエイターを支援する仮想通貨トークン

# 目次

1. INZEI とは
2. 同業他社との比較による収益モデルの展望・INZEI の将来性
3. INZEI が使われる投稿プラットフォーム
4. 予算配分

## 1. INZEI とは

### I. INZEI が解決するクリエイターの「悩み」

クリエイターは魂と時間を賭けて作品を世に生み出す。

この世界に、おそらく産まれてから何も考えず、努力をせず、息を吐くように作品を完成させて、評価されたクリエイターなどいないだろう。

例えば小説家は3か月で1冊世に送り出すのが関の山であるし、少年誌の週刊連載漫画家は数人がかりで数ページを毎週描くのに、全く休みがないことで有名である。

彼らはプロであるし、そのために命を削り作品を生み出すことも、生活の糧になるのだから、できる。

しかし、学校や仕事にいきながら、何も得られないクリエイトを、プロを目指して続けているアマチュアクリエイターたちはどうだろうか。彼らは本業をしつつ、プロと同じ量を書き、作品投稿をする。小説家志望なら新人賞へ単行本一冊分投稿するし（それで落選すればゴミ箱だ。）、漫画家志望なら出版社へ持ち込む（それでお眼鏡にかなわなければゴミ箱だ。）。

ハリー・ポッターの作者である J. K. ローリングは、生活保護を貰い、子供の世話をしながら、貧困の中名作を生み出した。彼女の強い意志と精神が夢を叶えたわけであるが、それはたまたま彼女が強く、周りが彼女を応援し、なしたしたことである。

多くは、誰にも見てもらえないまま、何の見返りもないまま魂を削ることに疲れ、いつか筆を置く。私もその一人である。

私は自分の小説を必死の思いで書き、新人賞に投稿した。

頭の中は小説の展開でいっぱい、様々な小説指南書や小説指南サイトを見て、学んだ。

小説を読むことは大変な作業である。だから、私を応援してくれる人々も私の作品を読んではくれない。なので私は自分の作品をどう高めていけばいいかわからないし、暗闇の中で必死に、6か月かけて作品を完成させた。しかし、結果は落選だ。それは当然と言つては当然で、私の投稿した新人賞の受賞倍率は0.2%ほどであった。500人に1人がプロになれる。そんな世界だ。私は筆を置いた。

しかし、それでもまだ、私は小説家になりたいと願っている。

そんな時、仮想通貨という聞きなれない文化を知った。

仮想通貨は私に富をもたらし、私は仮想通貨に夢中になった。夢中になる中で、こんなことを思った。「仮想通貨を使えば、私と同じ夢を持つクリエイターたちを応援し、更にプロとして成熟させるサービスが展開できるのではないだろうか」

そこで私は INZEI を考えた。INZEI になら、その問題を解決することができる。

### II. INZEI がそれらをどう解決するのか

仮想通貨というものの中には様々なものがあるが、例えばトーケンは ICO が成功し、取引所に出た時点で価値を持つ。

なので、資本がなくとも仮想通貨をクリエイターに配布すれば、クリエイターはそれで食べ物を買ったり、自国の通貨に変えたりすることができる。

クリエイターが利用し、利用者が増え、利用できるところも増えれば、仮想通貨の価値

は高まり、投資家と当社は利益を得る。その利益を、クリエイターに仮想通貨で還元することができる。

これは好循環である。

アマチュアクリエイターでも、魂を込めて作品を書ききれば、INZEI で報酬がもらえる。

これで、作品が無駄になることはなくなる。

そして、得た INZEI が衣食住やクリエイターの実力アップ（プロによる評価シートなど）サービスを受ける手助けとなる。

そして、それにより当社が得た利益で、例えば出版・宣伝込みでの WEB 漫画展開・アニメ制作・ライブ会場のセッティングやテレビ出演の斡旋などを行い、クリエイターを積極的にプロにして、夢をかなえる。

私はそんな夢のようなサービスが実現するなら絶対に利用するし、それはどのクリエイターでもそうだろうと確信した。

INZEI なら、それを実現できる。

### III. INZEI がもたらす未来

INZEI は将来的には、世界のあらゆるショップで使用できることを目指す。あらゆるものを見えるようにする。

INZEI は将来的には、世界中にクリエイター支援サイトを建て、それは映画やゲームやダンスやコスプレや写真など、全てのクリエイティブな活動を応援するものになる。

そして、すべてのクリエイター志望者、プロクリエイター、ファンの活動と生活を応援する。

それが INZEI の最終目標であり、クリエイターにもたらされる未来像である。

## 2. 同業他社との比較による収益モデルの展望・INZEI の将来性

### I. 収益モデル

INZEI を用いた投稿プラットフォームの収益モデルは、大きく分けて 4 段階に別れる。

第一段階収益モデル：広告収入・アフィリエイト収入

第二段階収益モデル：有料コンテンツ・INZEI 販売所

第三段階収益モデル：プレミアム会員

第四段階収益モデル：メディア展開や商品展開

これら四段階の現実性・収益の土台を、日本の環境や競合他社の収益などのソースを軸にこの項目を書いていく。

### II. 投稿プラットフォームの実需性・日本人の仮想通貨への興味・関心

まず、INZEI が初期より主戦場とする投稿プラットフォームの環境を説明していく。

小説のプラットフォームといえば、日本で一番有名なサイトは「小説家になろう」(<https://syosetu.com/>) である。

小説家になろうのシステムとしては、作者ごとに独自のマイページを持ち、その中で作品を投稿・連載していくことで、作者自体にファンを付け、ファンレターや意見・感想などを貰えるとともに、作品の PV を増やしていく、ランキングで戦うというものである。

そのランキングで輝くことができれば、小説家になることができるかもしれないという夢を持つことができるというものが最大の特徴であり、上位作品は活発にメディア展開を行われている。

その PV はなんと一か月辺り 15 億 PV である。

(<https://hinaproject.co.jp/recruit/recruit.html>)

日本のサイトのアフィリエイトサイトは月に 1 億 PV で月の収益が約 1000 万円らしいので (<https://www.susi-paku.com/pakupvgigazine.html>) 、小説家になろうと同じ PV 数でアフィリエイト収入を考えると月に約 1 億 5000 万円の収益を得ることができる。これが、小説投稿プラットフォームのみで、仮想通貨が貰えず、漫画・イラストには対応していないサイトの PV 数であるということである。

では、小説・漫画・イラストに対応している日本で有名なサイトはどれくらいの PV があるだろうか。

日本すべての要件を満たしている最王手のサイトは pixiv である。

(<https://www.pixiv.net/>)

Pixiv の PV 数は驚愕の月間 34 億 PV である。 (<http://logmi.jp/6103>)

先程のアフィリエイト収入で考えると、一月辺り 3 億 4000 万円の収入が見込めるということである。（なお、pixiv は音楽投稿には対応していない。）

では、INZEI の投稿プラットフォームはそれらの競合他社に匹敵する PV を得ることができるだろうか。

結論から言えば、できる。

なぜなら、INZEI にはこれらの競合他社にはない、ブロックチェーン技術を用いた報酬の魅力があるからだ。

一般的に作品を書き、投稿することは容易なものではない。クリエイターはいつも魂を削らなくてはならないし、魂を込めた作品は一朝一夕にして完成するものではない。

そして例えば将来を見据えて小説家になろうでプロを目指し己を鍛えても、それが無為になるという恐怖はある。かといって enty (<https://enty.jp/ranking/index>) のようなパトロン性の投稿プラットフォームに特化するのならば、そもそも実力が付いたものでないとクリエイターは一銭も稼ぐことはできないし、クリエイターは作品をユーザーに見てもらわないと、評価を得て、ユーザーの反応を見て実力を付けるのは難しい。

それに対し INZEI を用いる投稿プラットフォームは、投稿した時点で報酬が獲得できるため努力が必ず報われる安心感があるし、それを閲覧することでユーザーにも報酬が入るので、ユーザーも積極的に閲覧するのだ。

クリエイターが積極的に投稿し、ユーザーが積極的に閲覧する環境。

これは競合他社には無いオリジナルの強みであり、またこれらが揃えば PV 数も競合より上回ることである。

だが、果たしてクリエイターやユーザーは本当に仮想通貨に惹かれるのだろうか、という懸念を持つ方もいるだろう。

実は、ビットコイン全体における日本の保有率は全体の 58% なのである。これはつまり、世界で最も仮想通貨に参加している国であるという証左だ。

(<https://ango.tokyo/news/bitcoin-japanese1/>)

また、日本人のビットコイン保有率は 15% であり、持ってはいないが興味があるという人は全体の 42% を占め、保有していない層だけを考えると過半数。

(<http://coinch.me/archives/15/>)

では、興味があるのに参加しない理由は何だろうか。それは仮想通貨の持つギャンブル性・投機性への恐怖であろう。そのため、INZEI のような無償で手に入る仮想通貨へは、この層も参入てくる。

端的に言えば、pixiv 小説家になろうから、「保有している 15%」「保有はしていないが興味はある 42%」の、合計 57% の層の獲得が期待できるということである。つまり 28 億 PV は期待でき、そこにさらに「仮想通貨がもらえるのなら参加してみようか」という層が  $+ \alpha$  追加され、計算上月のアフィリエイト収入は 2 億 8000 万円  $+ \alpha$  が期待できるということである。

### III. INZEI トークンの運用・値動き

次に、サイト内のサービスは、基本的に日本円 (JPY) か INZEI で行う。

そのため、運営から出していく INZEI と、ユーザーから入ってくる INZEI の調節をしなければならないが、当社は INZEI に価値が付いてほしいと願っているため、INZEI を新たに作ったりするようなことはしない。

サイト内有料コンテンツは基本的に日本円を軸とし、例えば 100 円のコンテンツを購入する時、INZEI の値段が 2 円であったなら、「100 円 or 50 INZEI」で購入することができるという仕組みにする。これにより INZEI の価値は無限に高まっていくことができるし、価値が上がればサイトから出入りする枚数も徐々に減っていく。

また、海外取引所を利用することが難しいユーザーを対象に、INZEI 販売所を投稿プラットフォーム内に設置する。ここで当社は手数料 (fee) を得ることができ、そこでも収益が発生する仕組みだ。

また、これらで得た収益で、当社は取引所から INZEI を購入する。

それにより、INZEI の価値はさらに上がり、INZEI の価値が上がれば、運営保持の INZEI が足りなくなることもなくなり、投資家やユーザーの持つ INZEI の価値も上がるという仕組みだ。

### III. プレミアム会員

投稿プラットフォームでは、様々な特典のあるプレミアム会員という制度があるものがある。I で挙げた pixiv もその一つだ。 (<https://www.pixiv.net/premium.php>)

INZEI だと、例えば投げ銭された作品順や、INZEI 所持数順など、独創的な特典が用意できるし、月額の 10%ほどを INZEI でキャッシュバックするなどの面白い特典もできる。

投げ銭や、一部の有料コンテンツの機能は INZEI でしか使えないものであるから、INZEI が欲しいユーザーもプレミアム会員に登録するだろう。それにより INZEI の価値は上がり、当社にも収益が発生する。

### IV. メディア展開やゲーム化などの発展的な事業

INZEI の目的は、クリエイターの応援である。

クリエイターの応援というものは、すなわちクリエイターの技量や実力を磨きつつ、更に気持ちよくクリエイト活動を送ってもらおうということであるため、INZEI により実力を持つクリエイターたちが育つ。

そこで、当社は彼らの実力を世界へ羽ばたかせる施策を積極的にやる。

アニメ化であったり、映画化であったり、舞台化であったり、ゲーム化であったり、ゲームタイアップであったり、書籍化であったり、様々な、考えうる限りの助力をする。

そうすることでクリエイターは世界に進出できるし、当社の利益にもなるし、INZEI の価値も上がり投資家も潤うし、何よりも INZEI に関わる人全員の誇りにもなるということである。

### V. INZEI 主総会

株主総会というものがあるが、それを株ではなく INZEI の保有率で行う。

それにより、投資して INZEI を得た投資家だけでなく、執筆で INZEI を得たクリエイターなど、利用者の意見を直に得ることができる機会を作る。

### 3. INZEI が使われる投稿プラットフォーム

#### I. プラットフォームの基本

INZEI を使用する投稿プラットフォームの第一の目的は、ユーザーが作品を仕上げた時に収益として INZEI が入ることと、その INZEI を使って、様々な活用をすることができるこ<sup>ト</sup>である。

それは例えば、INZEI を自分の作品のプラットフォーム内宣伝費用として使ったり、プロの作家や編集者に作品評価シートを書いてもらったり、プロの作家や編集者から講習を受けたり、好きな作品のグッズや書籍を購入したり、自らの作品を出版するための費用として使うなどである。しかし、それはあくまでも第一の使い方であり、展望としては INZEI だけで生活できる基盤を構築するのも投稿プラットフォームの役割だと思っている。例えば Amazon などで INZEI による日用品の購入などもできれば、INZEI を法定通貨に変えずとも、作家として生きていくことができるるのである。

つまり、投稿プラットフォームとして設立されるが、ショッピングのプラットフォームも含蓄されるし、コミュニケーションサイトとしてのプラットフォームも含蓄される、マルチな役割を持つクリエイター支援サイトといえるだろう。

#### II. 利用者の INZEI 獲得方法

利用者は、小説・漫画・音楽作品を読んだり聞いたりする・感想を寄せる・投稿する・イラストを投稿することで基本的に INZEI を手に入れる。（後にダンスや写真やコスプレなど、全てのクリエイト活動で手に入れられるようになる。）

INZEI の時価に影響するが、初期ならば、例えば小説は 400 字詰め原稿用紙換算 1 枚で 10INZEI 得ることができる。長編小説単行本 1 冊ぶんほど書けば 3800INZEI ほどである。

また、他人の書いた小説を最後まで読むと 1 ページに付き 5 INZEI 獲得することができる。これは、読まずに INZEI のみを獲得することを避けるため、スクロールやビューアのページをめくる頻度や時間などから付与判定が下るシステムである。

感想投稿は、30 文字以上を基準として書けば、例えば中編小説ならば 20INZEI 獲得できるという具合である。

また、これらに作家としてのボーナス・作品としてのボーナスが加わる。

例えば読者評価の高い作家であれば投稿・感想での INZEI は上乗せされるし、作家評価の高い読者であれば、感想を寄せるまでの INZEI が上乗せされる。プロ小説家などもこれらのボーナスが上乗せされる。

更に、定期開催するイベントランキングの入賞などでも INZEI が上乗せされる仕組みである。

作品としてのボーナスというものもある。例えば、INZEI 利用者内の統計で、一定のジャンル、ここでは例えばホラー漫画が人気で、経済漫画が不人気であったとする。その場合、同じように努力しているクリエイターに差が生じてしまうため、経済漫画を描くクリエイター・読む読者には INZEI の付与が増えるという仕組みである。

また、漫画や小説の共同制作については、例えば原作者・イラストレーター・構成など複数人での INZEI 獲得割合を設定することができる。これは共同制作フォームから投稿したときに、それぞれの割合を登録することで付与割合が決まる。上記の 3 人の場合、3 人全

員が共同制作フォームに、例えば「原作者 40% イラストレーター 50% 構成 10%」と記入・登録することで登録完了となり、この作品による INZEI 入手割合もそのようになる。割合変更届も 3 人全員が同じ割合で変更することで反映される。機械的に振り分けられるため、人間関係でパワーバランスが崩れても、最初に約束したとおりに INZEI をもらうことができるのである。

他にも、投げ銭。つまり応援するクリエイターに INZEI をプレゼントできる機能や、パトロン式のマイページを設立したり、ファンの要望を受け付けたりすることでも INZEI を獲得できる。

### III. プラットフォーム使用の流れ

まず、利用者には 3 属性ある。

非会員、無料会員、月額制の有料会員である。

最初期のころは有料会員は存在しないが（利用者が増え次第追加）、無料会員と非会員の違いとしては

作品を投稿できるか否かというところと、INZEI が付与されるか否かである。

例えば、非会員でも作品を読むことはできるが、読了ボーナスの付与は作家にも読者にもされない。作品投稿もできないが、INZEI ウォレットの開設・INZEI の購入・使用はできる。無料会員は全ての動作を行える。

有料会員はタグ付けや、サイト付属辞書の編集などの権限が与えられる。

また、有料会員は月額を法定通貨ではなく、INZEI の消費でもなることができ、実際は貧困でも、読んだり描いたりコンテンツの利用による努力で有料会員としての権利を維持できる。

無料会員になるためには、電話番号か電話番号を設定したフェイスブック、ツイッターでの認証をし、ハンドルネームを打ち込めば完了となる。（商品をサイト内で買ったり、プレゼント企画に応募する場合は住所と本名などの個人情報も書き込むことになる）

### IV. サイト内で INZEI により購入できるサービス・商品

INZEI の使いみち→以下の有料コンテンツ利用料として使う

- ・現金化
- ・販売所は可能（法定通貨←→INZEI）
- ・抽選プレゼントへの応募
- ・タイアップ作家・編集による評価シート
- ・物販（サイトで人気な作品のグッズや、タイアップ作家のグッズ・場合によっては同人誌なども）
- ・書籍化（自費出版）
- ・有料小説・有料漫画（タイアップ作家やタイアップ出版社・また商業へ進化したサイトの作品）
- ・自分の作品を目立つ位置に宣伝（ニコニコ動画でやっているようなもの）
- ・他人の作品を目立った位置に宣伝
- ・公式ツイッターなどを使っての作品宣伝
- ・作品投稿プラットフォーム関連のテレビ CM の最後に映るなどの宣伝

- ・自分の作品を読んでくれた方への追加ボーナス
  - ・好きな作家や掲示板などで教えてくれた作家への投げ銭
  - ・クリエイターへの依頼
  - ・クリエイターのパトロンになる。
  - ・クリエイターとのオフ会
  - ・クリエイターの有料サービスを閲覧する
  - ・楽曲の使用
  - ・楽曲の CD を買う
  - ・ライブ参加
  - ・応援しているクリエイターへの IAO(Initial art Offering)参加  
(作品の権利で行う ICO。例えば投資した作品が完成した場合、その作品へ投資していたファンは、その作品が獲得した INZEI を、クリエイターの定める割合獲得することができる。)
  - ・様々な通販商品 (飲み物や食べ物や生活雑貨含む)
- その他さまざまな活用法が期待できる。

#### 4. 予算配分

トークンセールによって得られた資金の使途は以下の通りとなる。

- INZEI の ICO トークンセール基盤プラットフォームの開発。
- 投稿プラットフォームの開発。
- 取引所への進出費用。
- プロ作家・出版社・メディアとの契約・提携。
- 利用クリエイターの支援、出版・広告。
- INZEI 販売所の設立。
- 説明会・販売会・ミートアップなどの開催費。
- アニメーション制作費。