



LALIGA
META WORLD

WHITE PAPER

会社紹介

TVM 紹介
LaLiga 紹介

Page i
Page v

免責及び注意事項(Disclaimer)

Page 1

トークン情報

Page 2

ロードマップ (Roadmap)

Page 3

LaLiga Meta World

序論
プラットフォームの目的
Metaverse: 市場状況
Metaverse: 市場動向
Metaverse: 活動範囲の多様化

Page 4
Page 5
Page 7
Page 8
Page 10

LaLiga Meta World コンテンツ

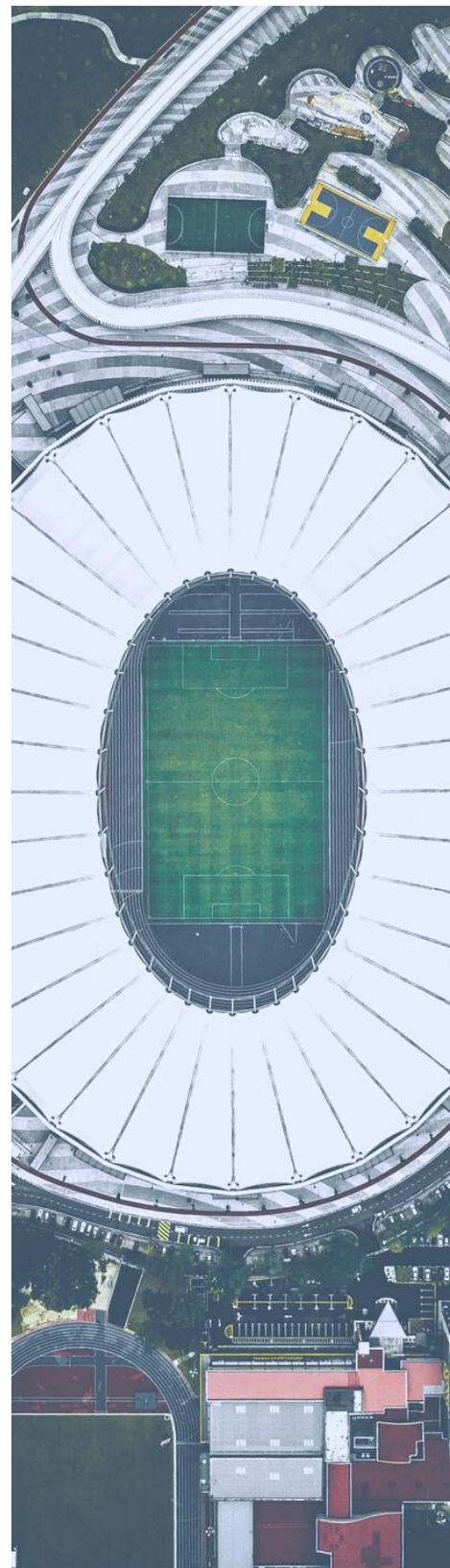
LaLiga Meta World: 地位 (Status)
LaLiga Meta World: コンテンツ概要
LaLiga Meta World: コアサービス

Page 11
Page 12
Page 13

プラットフォーム基本構造

基本構造
APP 構造 (ユーザーの行動)
自社取引所WEB
チャット APP
チャット APP 拡張
(リアルタイムストリーミング APP)

Page 16
Page 18
Page 19
Page 20
Page 21



会社紹介

- TVMは韓国のスポーツメタバース専門企業で、スペインのサッカーリーグである『LaLiga』のグローバル公式パートナー10社の一つ(※下記LaLigaホームページ参照)

The screenshot shows the 'Sponsors' page on the LaLiga website. The page is organized into sections: 'Main Partner' (Santander), 'Global Partner' (Puma, EA Sports, Mahou, BKT), and a grid of other partners (Sorare, Gol-Ball, TVM, Socios.com, Golazos). A red arrow points to the TVM logo, which is also featured in a larger graphic at the bottom right of the page with the text 'OFFICIAL METAVERSE OF LALIGA'.

Main Partner

Santander

LaLiga Santander
Banco Santander is a leading commercial bank, founded in 1857 and headquartered in Spain. It has a mea...
www.santander.com/es/home

Global Partner

Puma
THIS IS PUMA
Sport has the power to transform and empower us. As one of the world's L...
www.puma.com

EA Sports
Since few years ago, EA SPORTS FIFA has become the number one franchise in the sports video game industry. Alw...
www.ea.com/es-es/games/ftfa/fifa-23

Mahou
Mahou, the most awarded Spanish beer range in the world, is a beer family born in Amaniel Street in Madri...
www.mahou.es

BKT
BKT Tires is a leading manufacturer in the off-highway tire market. Specializing in the manufacture of tir...
www.bkt-tires.com

Sorare
Founded in 2018, Sorare was created by football fans for football fans. Through NFT collectibles and its globa...
sorare.com/laliga

Gol-Ball™
Welcome to the Gol-Ball Disruption
Gol-Ball is a technology company based in Miami that has developed ...
golball.com

TVM
TVM INC. is a global leader in the metaverse industry.
The world is rapidly changing and t...
tvm.inc

Socios.com
Socios.com, the global leader in blockchain solutions for the sports and entertainment industry, is the platfor...
www.socios.com

Golazos
Dapper Labs is a blockchain and web3 studio focused entirely on bringing the joy and benefits of decentralised ente...
laligagolazos.com

TVM OFFICIAL METAVERSE OF LALIGA

- TVMとLaLigaは2022年5月『グローバルパートナーシップ及びライセンス契約』締結
- TVMは独占的な『LaLiga© Official Metaverse』（※下記LaLigaホームページ記事を参照）



The screenshot shows a news article on the LaLiga website. The article is dated Wednesday, 18.05.2022, under the 'PARTNERS' category. The main headline is 'TVM becomes the official partner of LaLiga in the Metaverse'. The sub-headline states: 'The agreement, with an initial length of two and a half years, will allow the integration of LaLiga's current partners into the Metaverse.' The article includes a photo of five men standing together, with LaLiga and TVM logos in the background. The text of the article discusses the convergence of audio-visual content and the Metaverse, and details the partnership between TVM and LaLiga. It mentions that TVM will become LaLiga's official sponsor in the Metaverse and its partner in developing an exclusive ecosystem. The article also features a 'Most read' and 'Most viewed' section on the right side.

- TVMは2023年上半期の発売を目標にメタバースを構築中
- ロードマップ(後述)に基づき、①試合ごとに競技場にLED/DBR広告(※下記写真参照)、②アジア7カ国の試合生中継時にテレビ広告、③LaLiga©の公式Appにバナー広告、④La Liga©の4つの公式SNSチャンネルを通じた広報 (Facebook、Instagram、Twitter、Weibo) 実施中



- TVMはLaLigaホームページを通じてLaLiga Metaverse Token(『LaEon』)のランディング発表(※下記2022年12月20日LaLigaホームページ記事参照)
- また、米NBC、ABC、フォックスニュース(Fox)など世界の主要ニュースメディアにもトークン記事掲載

The screenshot shows a news article on the LaLiga website. The article title is "TVM starts to develop LaLiga Metaverse Tokens". The sub-headline reads: "This step follows as the development of official LaLiga metaverse platform progresses smoothly for the launch schedule on H1 of next year." Below the article text, there is a "D&D Beyond Create Your Free Account" banner with a "SIGN UP" button. To the right of the article, there is a "Most read" and "Most viewed" section with several news items. At the bottom right, there is another "D&D Beyond Create Your Free Account" banner with a "Sign Up" button.

News
TUE 20.12.2022

Today, the metaverse company TVM, has announced that it has started to develop LaLiga Metaverse Tokens, which would be used as the key reward and payment tool on LaLiga Metaverse.

TVM is one of LaLiga's +10 global official partners and has the exclusive right to use the designation of "Official Metaverse of LaLiga". Among the world's five major football leagues, LaLiga is the first that enters the metaverse, and for that end, selected a Korean company TVM as its metaverse partner to build its LaLiga Metaverse.

On its press release in May, LaLiga and TVM expressed their intention to provide more realistic and in-person interaction and fan engagement to LaLiga's fans around the world by utilizing advanced technologies such as VR, AR, and XR. Based on wide range of exciting "fun" elements, contents, and fan participation such as the fans' individual internet broadcasting, fun games, match result forecasting competition, fan communities, and social media functions, they revealed their ambitious goal of "Creating the Best Digital Football World for Fans."

In particular, the tokens will be used in a wide range of contents, including payment tool for various contents within the Metaverse, fan voting, player and club sponsorship, streamer sponsorship, donation, and rival games between club fans, but more importantly, they can be acquired as a reward point through user activities.

Leo Choi, Blockchain Director of TVM, said, "LaLiga Metaverse Tokens will be used for NFT and P2E (Play to Earn) Rewards as well as various fan activities. Upon opening of platform, we forecast that at least hundreds of millions of holders will rapidly flow in from LaLiga fans and Metaverse users worldwide. Since LaLiga fans will actually use the Tokens on the platform, we are putting our best effort to prepare perfectly for security and functionality".

LaLiga stated, "The LaLiga Metaverse will allow our fans around the world to enjoy various visual contents such as club stadium, their cities or landmark buildings, and to socialize each other on more real-like basis. We are looking forward to providing a variety of contents that our fans can enjoy and participate in, as well as ultimate convenience and enjoyment to fans who love LaLiga."

Sisley L, CEO of TVM, said, "If the limitless functions of VR, AR, XR, and blockchain technologies are combined with LaLiga Metaverse, it will be able to provide various events and fun for fans.", expressing her expectation for the Metaverse and Tokens. She also added, "Apart from TVM, we are aware that domestic entertainment companies that have many global Korean Wave fans (for K-Pop and movies, etc.) are also preparing entertainment-type metaverses. Along with TVM, this provides a great opportunity for Korea to emerge as the global hub of the upcoming metaverse era. As such, we forward to more active support from the government."

According to PwC, a global consulting firm, the ripple effect of metaverse on the economy is expected to grow rapidly, reaching \$476.4 billion in 2025 and \$1.5 trillion in 2030. Recently, major US big tech companies such as Meta (formerly Facebook), Apple, Microsoft, and NVIDIA are investing heavily in metaverse, particularly after the Covid-19 pandemic. So as the LaLiga Metaverse opening approaches, the industry is keeping its eyes closely on the metaverse of the giant Spanish football league.

Most read **Most viewed**

- Real Sociedad give the LaLiga Experience the Touri Udin treatment
- LaLiga Experience is back for the Basque derby!
- LaLiga and OneFootball announce new content partnership
- Roberto Lopez named LaLiga SmartBank Player of the Month for December
- LaLiga files charges regarding the racist chants directed at Vinicius Jr. with the relevant judicial, administrative and sporting bodies

SEE MORE NEWS

Create Your Free Account

D&D Beyond

Sign Up

■ 世界トップ5のサッカーリーグの一つ

- イングリッシュ・プレミアリーグ(EPL)と世界トップの座を争うスペインサッカーリーグ
- 世界5大サッカーリーグ及びアジア選手:

リーグ	アジア選手
① イングリッシュ プレミアリーグ	- 韓国 (2名): ソン・フンミン(トッテナム)、ファン・ヒチャン(ウルバーハンプトン) - 日本 (2名): 富安武宏(アーセナル)、三苫薫(ブライトン)
② スペイン ラ・リーガ	- 韓国 (1人): イ・ガンイン(マジョルカ) - 日本 (1人): 久保建英(レアル・ソシエダ)
③ ドイツ ブンデスリーガ	- 韓国 (2人): イ・ジェソン(マインツ05)、チョン・ウヨン(SCフライブルク) - 日本 (8人): 長谷部誠(アイントラハト)、原口元気(ウニオン・ベルリン)、鎌田大地(アイントラハト)、浅野拓磨(ポーフム)、遠藤航(シュトゥットガルト)、伊藤洋輝(シュトゥットガルト)、吉田麻耶(シャルケ)、堂安律(SCフライブルク)
④ イタリア セリエA	- 韓国 (1人): キム・ミンジェ(ナポリ)
⑤ フランス リーグ1	- 日本 (3人): 川島永嗣(ストラスブール)、南野拓実(ASモナコ)、伊東純也(スタッド・ランス)

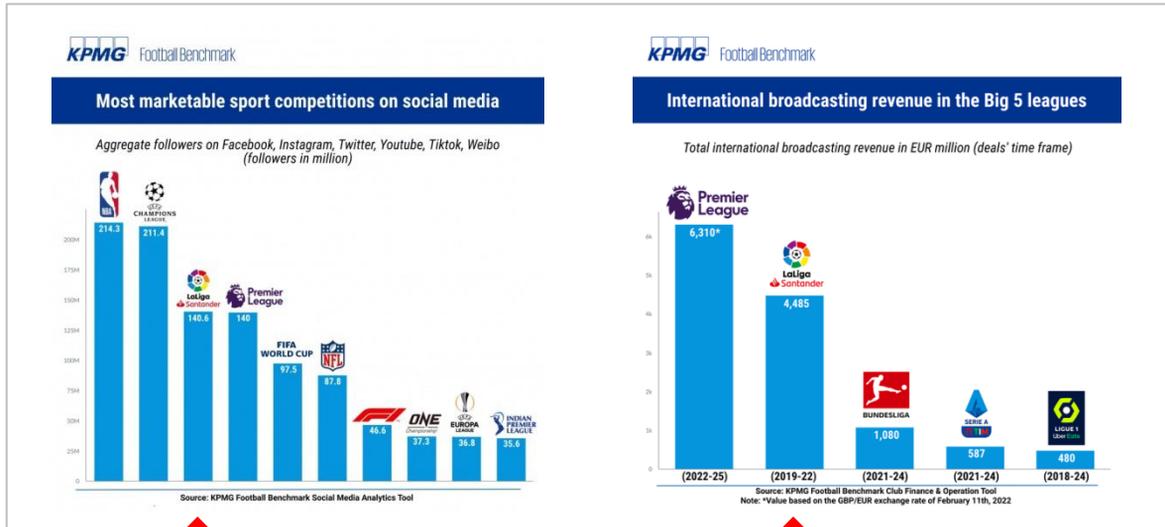


■ LaLiga Santander (1部リーグ) 2022/23シーズンランキング

1	FC BARCELONA
2	REAL MADRID
3	REAL SOCIEDAD
4	ATHLETIC CLUB
5	ATLÉTICO DE MADRID
6	REAL BETIS
7	CA OSASUNA
8	RAYO VALLECANO
9	VILLARREAL CF
10	VALENCIA CF

11	RCD MALLORCA
12	REAL VALLADOLID CF
13	GIRONA FC
14	UD ALMERÍA
15	GETAFE CF
16	RCD ESPANYOL DE BARCELONA
17	RC CELTA
18	SEVILLA FC
19	CÁDIZ CF
20	ELCHE CF

- 全世界のスポーツリーグSNSフォロワー数及び中継収入料ランキング
(出典:KPMG統計)

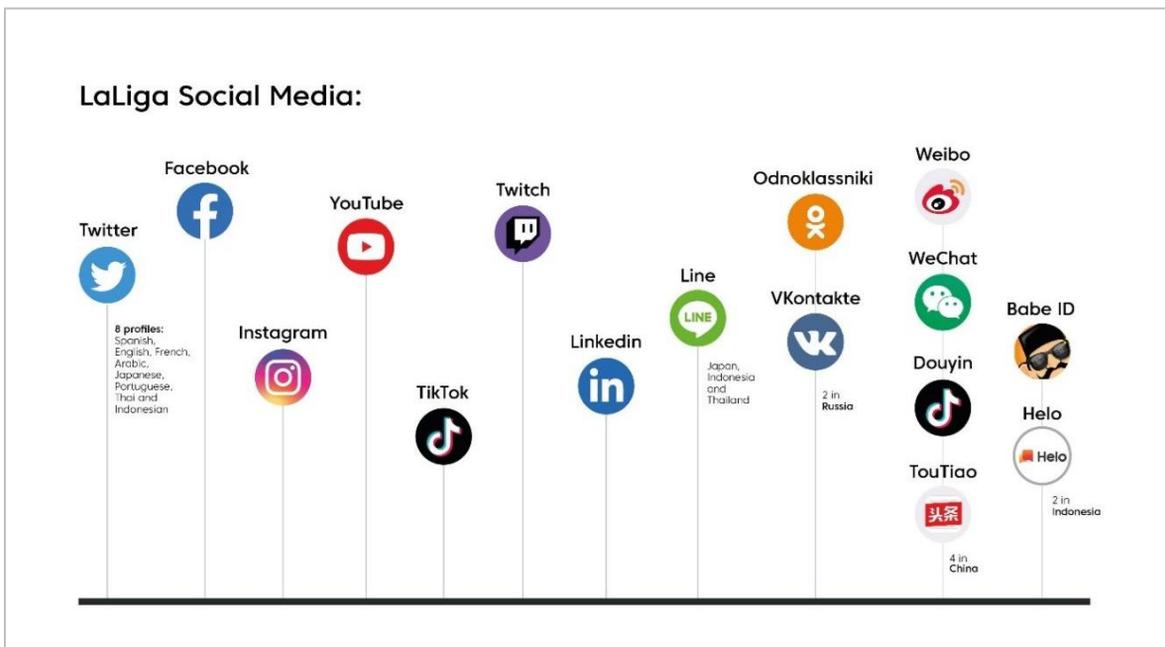


SNSフォロワー
全世界 3位



中継の収益金
メジャーリーグ2位

- LaLiga SNSフォロワー数：1億5千万人（2022.03基準、出典：LaLiga）



LaLiga 中国ファンクラブ (上海)



LaLiga 日本ファンクラブ (東京)



LaLiga エル・クラシコ(デリー、インド)



免責及び注意事項 (Disclaimer)

- 本白書は、LaLiga Meta Worldトークンの潜在的ユーザーに、本メタバースプロジェクト及びトークンの詳細と、今後のビジョンを含む情報を参考用として説明することを目的とし作成されました。つまり、本白書は作成当時の現状を基準に参考用目的で作成されたため、法的な拘束力はないことを告知します。
- 本白書のすべての内容は、いかなる形態の投資や購入を誘導するためのものではなく、また、購入者に法律的、会計的、財務的助言は提供しておらず、したがって投資提案や投資顧問と解釈してはなりません。
- 本白書に記載されている事業計画、ビジネス戦略、技術潜在力などすべての内容は、未来に対する予測性の陳述を含んでおり、作成チームが予測したことは異なる結果をもたらす不確実性を含んでいます。したがって、すべての資料の正確性、信頼性に関して、プロジェクトに関わるすべての関係者はその結果を保証することができず、いかなる法的責任を負ったり陳述及び保障をしません。
- 本白書を参考にして意思決定を下すなどの行為を行った結果、購入者が個人的な不利益、収益損失、またはデータ損失、自然災害や戦争などの不可抗力的な原因や、盗難、ハッキングなどによる損失などの問題が発生した場合、本プロジェクトチームは法的責任を負いません。
- 本白書は、いつでも最新情報に更新されたり、修正、追加、変更される場合があります、変更内容について通知する義務はなく、本白書が最終本ではないことにご注意ください。
- 本白書の内容は暗号資産、仮想通貨及びブロックチェーン産業関連の国際的または国家的イシューによって変動する可能性があります。
- 特定金融取引情報の報告及び利用などに関する法律により、LaLiga Meta Worldトークンを運営する財団の運営方針が変更されることがあります。したがって、これに関連して投資家本人が自ら法律、財務、会計、税務など関連専門家と相談してください。
- 国際ビジネスの状況に応じて、LaLiga Meta Worldトークンは各国の仮想通貨政策及び関連法規を遵守します。LaLiga Meta Worldトークンの成長と価値は、特定の国の法規によって影響を受けることがあり、暗号資産の使用を制限する国では購入または利用することができません。
- LaLiga Meta Worldトークンは、価格が変動するトークンであり、これによる購入者の直接的または間接的な損失については責任を負わず、その損失に関するいかなる事項も補償しません。
- 本白書が他社のウェブサイトまたはその他の情報源を参照した場合、そこで言及された情報の正確性または完全性に対する追加検証が完璧でない場合があり、これに関していかなる保証もしません。
- 本文書があなたの行動や判断の根拠として使用される場合を含め、いかなる意思決定やその他の行動に本文書が参照または活用される場合、その結果に対する責任は完全に貴方に帰属することを再度告知します。つまり、該当文書を参照することによって発生するすべての損害、損失、負債、またはその他のクレームに対して、作成チームは補償などの責任を負わないということにご注意ください。
- 本白書は、LaLigaMetaWorldの白書ではなく、LaLigaMetaWorldトークンの事業白書であり、LaLigaMetaWorldトークンのための参考用情報提供を目的として作成された白書であることを明示し、LaLigaMetaWorldの企画・開発が常に優先的な地位にあるため、LaLigaMetaWorldの企画・開発に変動が発生した場合、LaLigaMetaWorldトークンの事業白書も常に変動する可能性があることを告知します。

トークン情報 (Token Information)

基本情報

① トークン名称：La E On (LEON, ラエオン)

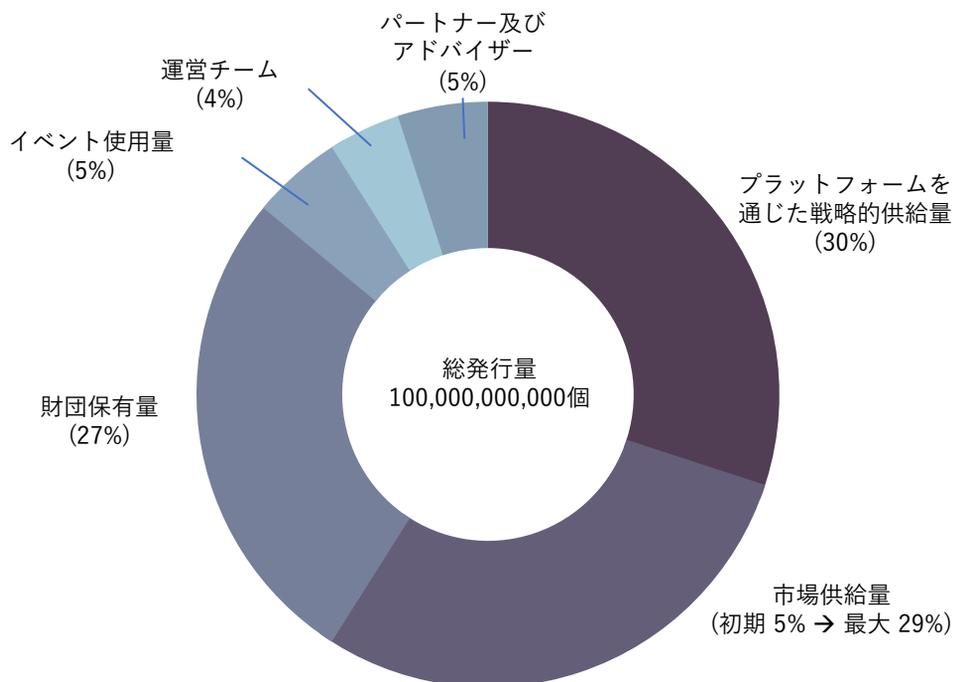
※「楽しい」という意味の純韓国語ラオン(Laon)と「得る」という意味の英単語Earnの合成語で『楽しみながら得るトークン』を意味する。

② 総発行量：100,000,000,000個

③ プロトコル：TRC-20

Token Distribution

プラットフォームを通じた戦略的供給量 (30%)	<ul style="list-style-type: none"> プラットフォーム内のリワード環境構築、LaEonの活性化、システム安定化などに活用される分量。プラットフォーム内で「補償」と「獲得」としてユーザーに配布され、また「コンテンツ消費」を通じてユーザーから回収されるプラットフォーム内で循環する分量
市場供給量 (初期 5% → 最大 29%)	<ul style="list-style-type: none"> 初期流通供給量は5%前後に設定され、以後プラットフォーム内のコンテンツ追加程度、プラットフォーム活性化程度及びイベント分量の配布有無によって、次第に最大29%まで増加できる分量
イベント使用量 (5%)	<ul style="list-style-type: none"> ユーザー流入率(User Acquisition)、プラットフォーム忠誠度(Platform Loyalty)などの向上のために、各種の定期的、不定期的なオン・オフラインイベントに多方面で使用される分量
パートナー及びアドバイザー (5%)	<ul style="list-style-type: none"> 原則として初のロックアップ解除の基本設定は2年後とする。ただし、プラットフォームの活性化の程度、LaLiga Meta Worldトークンの市場安定化の程度などによって、7日前に当財団の公式ホームページを通じて告知後に変更されることがある。
運営チーム (4%)	<ul style="list-style-type: none"> 原則として初のロックアップ解除の基本設定は3年後とする。ただし、プラットフォームの活性化の程度、LaLiga Meta Worldトークンの市場安定化の程度などによって、7日前に当財団の公式ホームページを通じて告知後に変更されることがある。
財団保有量 (27%)	<ul style="list-style-type: none"> LaLiga以外に追加で交渉中のスポーツリーグ及び球団との契約に備えて財団が保有する分量



ロードマップ (Roadmap)

2022

H1

- LaLigaとLaLiga© Official Metaverseの独占的グローバルパートナーシップ契約
- LaLiga Meta Worldシステム企画案及びプラットフォーム運営計画樹立
- LaLiga 1部リーグLED/DBR広告開始(LaLiga Meta World事前広報)

H2

- LaLiga Meta Worldのメインパートナーの選定と構築を開始
- LaLiga Meta World NFT及びToken企画、構想及びメインパートナー選定
- 有料メンバーシップの事前入会開始
- トークンセール、パートナー制限

2023

H1

- LaLiga公式APPにバナー広告開始
- LaLigaの公式SNSチャンネル4つを通じてマーケティング開始(Facebook、Twitter、Instagram、Weibo)
- アジア7ヶ国のテレビ生中継に広告挿入開始(中継権者:beIN Asia)
- LaEon TokenシリーズA機関(グローバル)投資
- ユーザー事前登録開始
- **LaEon Tokenグローバル取引所上場**
- LaLiga Meta Worldオープン (MVPバージョン)

H2

- International Bulls Private Club企画(オン・オフラインVVIP NFTメンバーシップサービス)
- サッカーコンテンツ個人放送システム、国別チャット翻訳システム、スポーツ予測システムオープン
- 3rd-Party ゲームオープン
- スペインVIP Party開催

2024

- LaEon Tokenとグローバル決済システム連動(アメリカのVISAグローバルパートナー社)
- 他のサッカーリーグと契約
- リーグファン同士の対抗戦オープン (例:スペイン LaLiga ファン VS イギリスEPLファン)
- AI仮想対決システムオープン

2025

- VRサービスを発売
- 他のスポーツリーグと契約
- スポーツ球団ファン同士の対抗戦オープン (例:LaLigaセビリアファン VS MLBニューヨークヤンキースファン)

2027

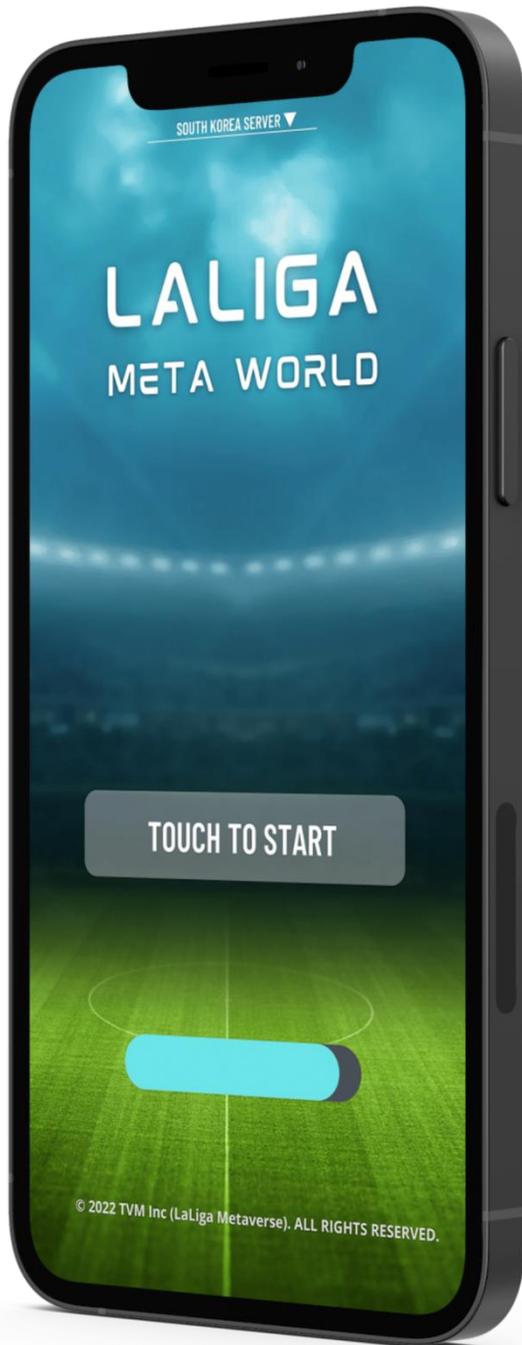
- DIDシステムによる世界簡単決済システムオープン

2040

- 5次元INGAMEサービス

LaLiga Meta World

事業白書



デジタル技術の活用性と汎用性が高くなるにつれ、インターネット、デジタルは私たちの生活に身近になり、今は私たちの生活の一部になった。

現在、人類はオンラインとオフラインの境界を越えた生活を送っている。例えば、私たちはオンラインで物を購入してオフラインで使用し、オンラインで人と付き合ってからオフラインで会っている。新聞社はインターネットメディア社に変貌し、モデルを使っていた広告社はアバターを利用したSNS広告社に取って代わられている。さらにオンラインゲーム、アプリケーションなどを活用して生計を立てている人口も着実に増えている。

このように人類は今や「オンライン時代」を生きており、今後オンラインは私たちとより緊密に連結され「オンライン社会」が形成され、ひいては「オンライン世界」いわゆる「メタバース時代」が到来することになる。

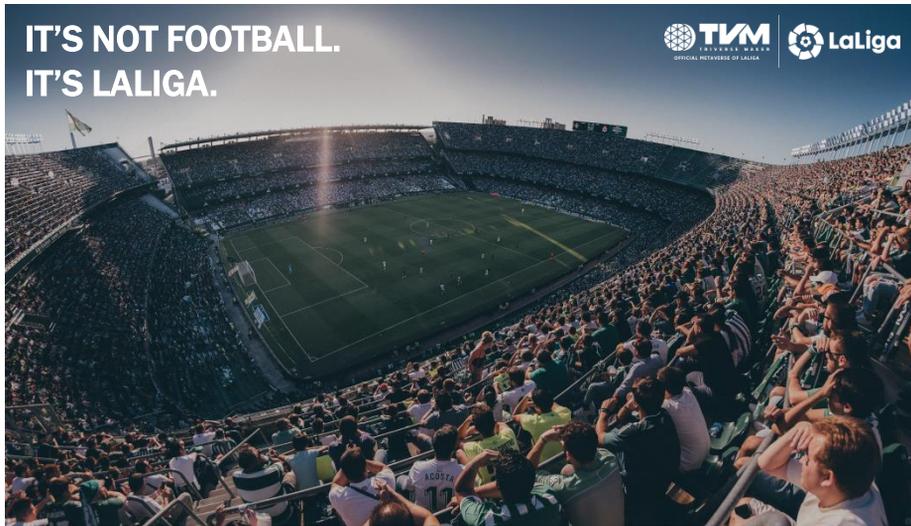
人類はこれに伴い、オンラインでのまた別の自分を作りオフラインとオンライン、2つの世界を行き来することになり、したがって今後遠くない未来にはオンラインでの「自分(Self)」もオフラインでの「自分(Self)」ほど重要な意味を持つ時代になるだろう。このため、特定文化カテゴリーが好きな人には天国のような世界になる。すなわち、自分と合うライフスタイル、文化などを探し、そこで自分が夢見ていた別の人生を送ることができる。

このような脈絡から、LaLiga Meta Worldを簡単に定義すると、サッカーを愛する人々のための「最も理想的なオンラインサッカーの世界」である。

ユーザーはLaLiga Meta Worldでサッカーファンとしての幸福感を感じることであり、プラットフォームにコンテンツが持続的に追加され向上し、グローバルユーザーの数多くの「自分(Self)」が集まったコミュニティが活性化されるにつれ、ますます多彩でユニークな面白さを経験していくことになる。

私たちは技術が進歩するにつれて作り出される新しい人間関係の形成に前向きである。LaLiga Meta Worldという単一のスポーツメタバースプラットフォームを通じて人種と言語が異なる10億人のグローバルサッカーファンの間の社交と調和の窓口を発展させ、サッカーという共通分母を土台に皆が興味深く楽しめるプラットフォームを作っていく予定である。

すなわち、10代、女性、高齢層及び英語やデジタルに慣れていない人々まで含めたすべてのグローバルユーザーがLaLiga Meta Worldをより身近で便利に利用できるようにし、完璧な第2のサッカー世界を具現していくとする。



問題点

現在10億人に迫るLaLigaグローバルサッカーファンを含め、ほとんどすべてのスポーツ分野のファンはスポーツ専門プラットフォームがないため、総合コンテンツプラットフォームでスポーツ関連コンテンツを消費せざるを得ないのが実情である。すなわち、各プロリーグや個別球団が各自の公式Appを構築し、試合日程や統計資料及び簡単な娯楽コンテンツを提供してはいるが、スポーツファンは依然として各種の動画共有ポータルやソーシャルメディアチャンネルを通じてスポーツコンテンツを消費し、互いのコミュニケーションの窓口として利用している。

LaLiga Meta Worldの目的

第1目的は、LaLigaのグローバルファンが他の総合コンテンツプラットフォームではなく、LaLiga Meta Worldプラットフォームを通じてLaLiga関連動画を視聴し、ハイライト動画を楽しみながらグローバルファン同士の親睦を図り、ひいては自分が好む球団及び選手たちを応援するなど、ファンが興味深く楽しんだり参加できたりする多様なコンテンツを提供し、LaLigaを愛するファンに楽しさと利便性を提供するスポーツ専門総合コンテンツプラットフォームになることである。

第2目的は、ファンとリーグとの緊密な関係形成である。スポーツはしばしば調和のアイコンと呼ばれる。それにもかかわらず、情報とコミュニケーションの時代である現在までもスポーツリーグや球団とグローバルファンの間で自由に利用できるコミュニケーションチャンネルが不足している。もちろんプロリーグや球団もマーケティングに多くの努力を傾け、SNS運営や各種ファンイベントなどの広報に注力しているが、依然としてファンとのコミュニケーションは双方向ではなく一方向的な流れがほとんどであり、特にヨーロッパではなくアジアやアフリカなどのファンには所属感ではなくテレビでしか接することができない遠い異質感を与えるのが現実である。メタバースの高い自律性は、これを解決するのに最適化されたプラットフォームである。一つの巨大なスポーツプラットフォームでリーグとファン、ファンと球団間のコミュニケーションの尺度として機能し、グローバルファンに「私たちは家族」という所属感を与える大きな役割を果たしてくれると信じている。

第3目的は、リーグとサッカーの復興である。サッカーはすべてのスポーツの中で、世界的に最も愛されているスポーツであることは間違いないが、まだサッカーに慣れていない人も多い。スペインのラ・リーガがどういったもので、イングリッシュ・プレミアリーグやドイツのブンデスリーガが何かを知っている人よりは、知らない人の方が多い。LaLiga Meta Worldは、メタバースという拡張性のあるプラットフォームに面白さを加えサッカーに関心のない人々にも興味を持てるようにしてサッカーというスポーツの魅力をより多くの人々に知らせる。特に、10代や女性層、高齢層といったデジタルに慣れていない人たちも、誰でも便利に楽しめるよう、多様なコンテンツを準備している。

また、フリースタイルサッカー、フットサル、eスポーツなどサッカーというカテゴリーと密接なスポーツも積極的に関係及び支援し、サッカー関連の多様な環境復興に寄与する。またLaLiga Meta Worldは、サッカーに情熱的でサッカースターを希望する全世界の子供たちに惜しみない支援をしていく。

第4目的は、スポーツ市場の調和である。現在、サッカー、野球、バスケットボール、ボクシング、格闘技を含む多くのスポーツ市場が大きな人気を集めており、2つ以上のスポーツのファンもかなり多いが、スポーツ業界間の連携は不十分である。私たちはLaLiga以外の多様なスポーツリーグもメタバースに統合させる予定で、今後オリンピックのように多くのスポーツ種目の調和を導いていく。

第5目的は、メタバース市場でのサッカー及びスポーツカテゴリーの先導的な発展である。現在、不動産型または都市型メタバース、ゲーム型メタバース、ポップスターやアイドル中心のエンターテインメント型メタバースなどが張り合っている中、LaLiga Meta Worldは、メタバース市場の軸となり、スポーツというカテゴリーがメタバース市場でより多く消費されるよう最善を尽し、それにより多くの人がスポーツに興味を持ち、より健康なスポーツ文化が拡散できるよう先頭を走る。

第6目的は、メタバースによって生み出される新しい形態の所得市場を先導していくのである。人類の文明が発達するにつれ、多様な職業群が登場してきた。歴史的に第2次産業の登場により機械と人間が共にする労働市場が急激に成長し、インターネットの登場によりProgrammer、Web Designerなど多様な職業が生まれ、SNS、YouTubeなど多くのソーシャルメディアの登場によりソーシャルメディア内の影響力を筆頭とした新しい職業が登場している。

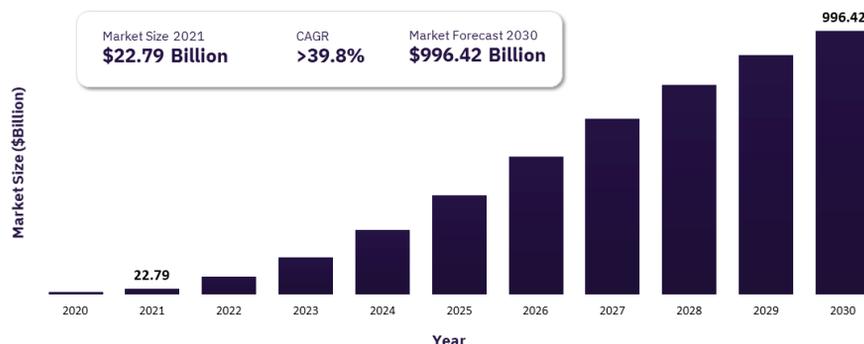
メタバースの大衆化により、同一構造の職業群が生まれている。メタバースを構成する技術、そしてそれを背景にしてPlatformのツール(Tool)が生まれ始め、新しい職業が現れ始めた。このようにメタバースが拡張されることにより、新しい職業の誕生とメタバースをサービスする恐竜企業が生まれる新しい市場が形成されている。

このようにLaLiga Meta Worldプラットフォームでは、多様な所得源が生じうる構造を作り出す予定である。例えば、自分だけの応援チームを作って影響力を育て企業から広告スポンサーを受けて収益を上げることができ、ユーザーが多様なコンテンツを生産して収益を創出することもできる。上記のすべての条件についてメタバース内での活動自由度も重要であるが、私たちは新しい概念の「所得創出自由度」という概念に注目している。未来のメタバースは単純なコミュニケーション手段を越えて現実での暮らしと密接に繋がる特別な時代を開いてくれる。そのため、私たちはより多様な形態の価値をLaLiga Meta Worldで見つけられるように引き続き研究していく。





Metaverse market forecast 2021-2030



Source: GlobalData Intelligence Center

GlobalData.

メタバース市場の現状

先日、イギリスのコリンズ英語辞典により、2021年の今年の単語の一つとして「メタバース(Metaverse)」が選ばれた。メタバースは「超越」を意味するMetaと「現実世界」を意味するUniverseの合成語で「現実世界のように経済、社会、文化など多様な活動ができる3次元仮想世界」を意味する。メタバースの登場は最近のことではない。すでに人類は2000年代初めから実際の街や建物をオンラインゲームに投影してきており、アメリカのセカンドライフは現在私たちが認識しているオンライン世界と非常に似ているものをすでに構築している。それにもかかわらず、世界中の企業が今後メタバースに注目すべき理由は何だろうか？

2026年、全世界の拡張現実市場規模、1252億ドル（150兆ウォン）と展望

第一に、メタバースは未来に大きな成長が予想される有望市場である。グローバルB2Bリサーチ会社であるMarketsand Marketsによると、2026年の全世界拡張現実(AR、VR、MR)市場規模は、1252億ドルと予想される。これは2021年の330億ドルから毎年30.6%ずつ成長する規模である。特に今後、中国、インドをはじめ韓国でも拡張現実を活用した多様なビジネスモデルが登場し、メタバース市場の成長動力になると予想されている。実際、韓国の文化体育観光部は拡張現実(AR)、仮想現実(VR)など実感コンテンツ市場規模が2019年2兆8千億ウォンから2022年11兆7千億ウォンに4倍以上大きくなると展望した。また、韓国政府は2025年までに3300億ウォンを投資して実感コンテンツ産業を育成し、AR、VR核心技術人材約1400人を養成するなどメタバース産業支援政策を推進している。

メタバースを活用した産業と企業経営全般の革新

第二に、メタバースは産業と企業経営革新のエンジンである。PWC(2019)はメタバースが2030年までに世界経済に1兆5千億ドル規模の付加価値を創出できると展望した。企業はメタバースを活用して新しい顧客体験を提供することから製品開発を加速化し生産現場のプロセスを効率化し、作業場の安全を改善することまで多様な領域で革新を成し遂げると予想した。

メタバース基盤技術の発展

第三に、ICTなど基盤技術の発展に伴い、今後メタバースサービスの多様化・大衆化が期待される。5G技術が拡散し、3次元実感型コンテンツがリアルタイムに提供でき、6Gを基盤にしたホログラムサービスがモバイルを通じて可能になる。また、GPU(Graphic Processing Unit、グラフィック処理装置)の向上によりグラフィック処理技術が高度化され、視野角と解像度が大きく改善された価格競争力を備えた多様なデバイスが登場し、メタバースサービスは大衆化段階に入ることになる。



メタバース市場の動向

市場調査機関のストラテジー・アナリティクスは、グローバルメタバース市場の規模が2021年の460億ドル(59兆6114億ウォン)から2025年には2800億ドルへと急成長すると見込んだ。また、多くの専門家は2030年メタバース市場規模を1.5兆ドルに急成長すると予想した。

- 市場調査機関のアイリサーチは、中国の仮想人間市場規模が2022年120億元に達し、関連市場全般規模を1866億元まで引き上げると展望した。証券市場の投資家にとってメタバースは珍しいテーマである。今は社名を「メタ」に変えたフェイスブックとNVIDIA・マイクロソフトなどグローバルIT企業はもちろん、百度・テンセント・ビリビリなど中国企業までメタバースに参入し、中国証券市場でも一度メタバーステーマ株投資の狂風が吹いた。ゲームなどIT技術基盤企業は先を争ってメタバース事業の推進を宣言し、世界的な上昇傾向にある。
- 最近、中国証券市場が底を打って反転の動きを示し始め、メタバーステーマ株に楽観的な見方が広まりつつある。メタバースセクターの回復傾向が可視化している中、最近、万聯証券、中金公司、天風証券など13の証券会社がメタバース業界の研究報告書を出した。まだメタバースの概念が曖昧ではあるが、メタバース産業の成長性が大きいということに異見はなく、関連テーマ株の株価がすでに底を打ったという主張が強まっている。新型コロナウイルス感染症の拡散で人々の生活空間がオフラインからオンラインに移されたのも関連産業の成長を促進する要因と挙げられる。多くの証券会社は特に仮想人間をメタバース細部セクターの中で有望セクターと評価した。中国の民生証券は「メタバースはVRとAR融合の重要なプラットフォームであり、仮想人間は全産業の中で最も重要な部分」とし「メタバース関連核心技術の中で仮想人間がメタバース時代に向かう第一歩になる」と分析した。
- 中国産業情報プラットフォームの中商情報網は、中国メタバース市場が今後5年間、年平均32.98%ずつ安定的に成長し、その市場規模は2027年には1263億5000万元(約24兆3931億ウォン)に達すると展望し、国信証券は中国メタバース市場規模が2025年3400億~6400億元まで拡大すると予想した。

在宅勤務・遠隔教育など非対面活動の増加、メタバースが注目

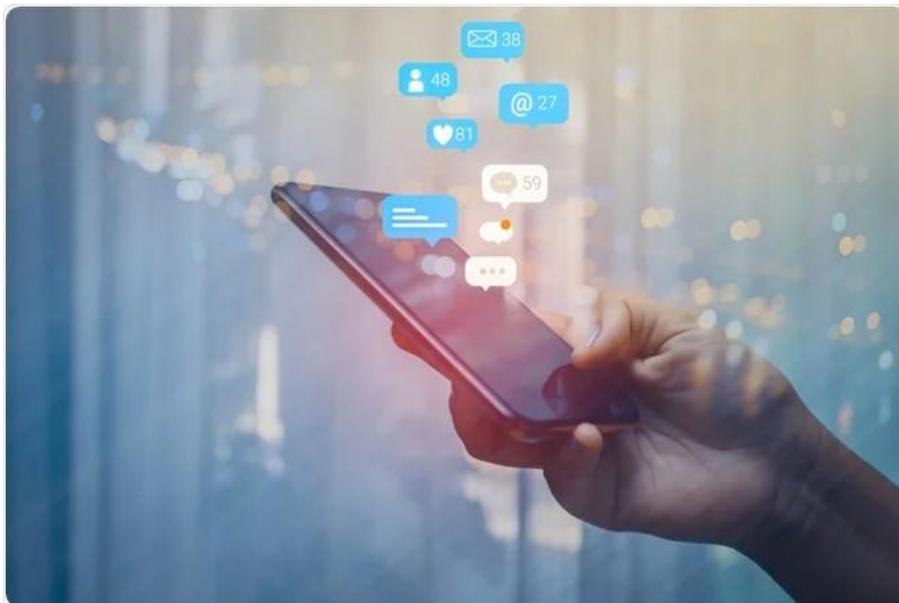
- 新型コロナウイルス感染症以後、アップル、マイクロソフト(MS)、フェイスブック、NVIDIAなどアメリカの主要ビッグテックがメタバースに集中投資している。メタバースを現実空間に引き出した主役は、非接触経済を主導するMZ世代(ミレニアル世代とZ世代を合わせた言葉)である。MZ世代はデジタルアバターを通じて仮想世界でコミュニティを形成し、現実で実現不可能な収益性の高いビジネスを追求する。

- 韓国政府もメタバースに関心を高めている。去年5月、業種を超えた革新的なメタバースプラットフォームを作ろうという趣旨で「メタバースアライアンス」を発足した。メタバースアライアンスは、デジタルニューディール政策の一つとしてメタバース核心要素を成す拡張現実(AR)、仮想現実(VR)、人工知能(AI)基盤の技術力を備えた民間協議体である。
- 専門家は「メタバースの根幹である仮想現実(VR)、拡張現実(AR)、仮想融合技術(XR)が公共、製造、医療、教育、建設、国防、文化、観光、金融、コンテンツなど様々な産業分野に適用できる」として「未来にはメタバースがインターネットの後を継ぐ仮想現実空間の主流になる」と展望している。
- 金融投資業界によると、新型コロナウイルス感染症以降、多くの投資家がメタバースに注目している。特に、ゲームやソーシャルネットワークサービス(SNS)を中心としたメタバースプラットフォームは、他の領域に比べて拡張性の高い強みで、急速に商用化をしている。
- 金融業ではメタバースプラットフォームとコンテンツを提供する主要企業の成長傾向が続き、資金調達、仲介、投資業務サービスまで活用領域が拡大している。金融業内のメタバース活用領域が拡大するにつれ、金融情報伝達と顧客便宜性が高まると期待される。特に非対面資産管理と金融仲介の需要という面でメタバースの重要性が拡大する見通しである。
- グローバルコンサルティング企業PwCによると、メタバースが経済に及ぼす波及効果は、2025年4764億ドル(約500兆ウォン)、2030年1兆5000億ドル(約1500兆ウォン)に達するほど急成長すると展望される。

メタバース関連トークン

- 現在、多くのメタバース関連企業がトークン発行を乱発し、野心的に市場に参入しているが、ほとんどのトークンは価値を認められずに消えている。多くのプロジェクトが実際的な使用価値を作るために努力したが、成功事例が極めて珍しいのが事実である。
- イーサリアム、BNBなどDapp生態系を構成できるメインネットトークンの場合、市場で価値を認められ巡航中であるが、これを基盤に発行されたDappが投機的な市場を扇動するのではなく、実際に価値を作って生態系を構築し、その価値を認められた事例はほぼ皆無である。
- 結果的に多くのトークン創始者や財団は、虚像の価値を作り、偽りのロードマップとごまかしができる程度の白書または技術力だけで取引所に上場し、市場で投機を誘導し価格を操作することで収益を出す構造を作っている。上記のような内容はブロックチェーン市場の暗い面としてトークン取引市場では皆が知っている公然の事実である。
- 上記の問題が発生した克明な根本的理由の一つは活用性の不在である。トークンという特殊なデジタルカレンシーは、活用性と活用先がまもなく流動性につながるため、価値と直結する。したがって、活用流動性のない多くのトークンが市場から消えることは驚くことではない。LaLiga Meta Worldトークンは、多くの活用性を基に、史上最大の実使用トークン流動性を作り出すと予想している。





現在、地球上の多くの人口がMeta(Facebook)、YouTube、Instagramなど多様なSNS活動を通じて自分の考えを文章や写真、そして動画でリアルタイムに共有している。そのため、SNSで大きな影響力を及ぼす人は富と名誉を享受するようになり、これを通じて多様な職業が派生している。

今やオンラインでの影響力は単純にオンラインで止まるのではなく、私たちのトレンドと生活に直接的な影響を及ぼすようになってきている。また、インターネットを幼い頃から接してきた世代が次第に既成世代(現在の社会を導いていく年を取った世代)になるにつれ、オンライン市場はますます拡大しており、オンライン世界は私たちの生活の一部になりつつある。

このようにオンライン依存性が強くなってきており、今は単純なコミュニケーション手段であるSNSを越えて新しいメタバースの時代が到来したのである。今後、人類文明はメタバースと共に5G、6Gを経て、より急速的にオンラインと密接になり、オンライン生活と現実の生活がより速く自然に連結されることになる。

LaLiga Meta Worldはこのようなトレンド変化に合わせて新しいメタバース生態系を先導していく。LaLiga Meta Worldは今後5G、6Gなど多様な技術を融合させAR、VRを体験できるようにし、最終的には現実世界と仮想世界を五感で感じられるよう繋げ、すべての感覚を通じてDigital Worldを経験できるように具現する計画である。

LaLiga Meta World

コンテンツ

モバイル:ファンタジー



自主的に
開発



モバイル:カジュアル



モバイル:カジュアル/戦略

モバイル: カード交換



+
公式パートナー社が
開発



マルチ:シミュレーション

マルチ:メタバース



LaLiga Meta World by:



1. リアルタイムストリーミングサービス
2. 試合及び球団に関する情報提供
3. 選手及び球団サポートシステム
4. 投票システム
5. ジャックポットシステム
6. 広告システム
7. 試合チケット及び
「大切な経験」(Money-Can't-Buy-Experience)チケット決済
8. クイズショー
9. ゲーム
10. 球団間の攻城戦
11. シミュレーションゲーム
12. 多様なランキングシステム
13. 多様なユーザー補償コンテンツ
14. Revenue Sharing Token (RST)



LaLiga Meta Worldの基軸通貨はLaLiga Meta World Token(「LaEon」)で
LaLiga Meta World内の全ての生態系でLaEonが財貨として機能

1. リアルタイムストリーミングサービス

ストリーミングサービスを通じて試合動画とハイライト動画を楽しむことができ、ストリーマーは該当動画に対する個人インターネット放送及び収益創出ができる。

2. 試合及び球団に関する情報提供

LaLiga Meta Worldが試合及び球団と関連して提供する情報は試合前の分析と予測である。試合前の分析は、各選手のコンディション、特定試合の戦術、環境要因などをユーザーに提供するものであり、試合前の予測は、試合前の分析データに基づいてLaLiga Meta Worldあるいは専門家が予測したことをユーザーに提供するものである。これはユーザーが試合を予測するのに役立つようになり、こういった情報は試合観戦のポイントになるので試合をより興味深く、楽しむことができるようになる。また、有料情報と無料情報に分かれ有料登録者はさらに深層ある分析情報、分析動画及びデータが提供される。

3. 選手及び球団サポートシステム

応援(後援)システムを通じて好きな球団と選手にLaEonを利用して応援できるようになる。応援に使われたLaEonは一定の割合で応援した球団や選手に渡されるようになり、この支給額と手数料を除いた残りのLaEonは球団と選手を応援した利用者にランダムで償還される。以下のジャックポットシステムと連携したコンテンツである。

4. 投票システム

ファンはLaEonを活用した投票システムを通じて、ファンのニーズ(Needs)をリーグに伝えることができるようになる。これは球団のコーチ陣選任、選手迎え入れ、スペシャルマッチ開催などに影響を与えるようになる。

5. ジャックポットシステム

メタバース内の取引、支援、広告など様々なシステムを通じて集まったLaEonは、ランダムジャックポットシステムを通じて特定の少数のユーザーに渡されることになる。利用者はメタバース内でコンテンツ消費、ファン活動、観覧などの多様な活動を通じてランダムに抽選される。LaLiga Meta Worldはユーザーの行動、活動が無意味にならないことに力点を置いている。多様な活動を通じてランダム抽選に当たったら、利用者はメタバースプラットフォームでの活動を辞められなくなり、MetaWorld内での活動をより楽しめるようになる。(User “Retention” & “Loyalty”)

6. 広告システム

メタバース内のストリーミングシステム、Meta World内のスタジアム周辺の広告板及び建物などで様々なプログラムを通じて企業広告活動を進める。利用者は広告視聴を通じて一定量のLaEonを獲得することができる。広告は全世界のLaLiga Meta Worldユーザーに露出されるようになり、利用者は企業広告を通じて自分が望んだ製品などを簡単にメタバース内で購入ができるようになり、LaEonで決済してオフラインで製品を受け取ることができる。

7. 試合チケット及び「大切な経験」(Money-Can't-Buy-Experience)チケット決済

LaEonはLaLiga Meta Worldプラットフォームを通じてLaLigaシーズン試合のチケットを(一定の制限下で)割引で購入でき、スペイン現地のStadiumで観覧できるVIPオフラインチケットや、選手たちが実際使用するロッカールームツアーチケット、オンラインファンミーティングチケットも購入できる。LaLiga Meta Worldは、その他にもオン・オフラインの特典を利用者すべてが受けることができるよう生態系を拡張させていく。(但し、オフラインチケットの販売は現地需給事情により制限あり)

8. クイズショー

リアルタイムストリーミングの視聴中にクイズが出てきて、答えを当てると一定量のLaEonを獲得できるようになる。ストリーマー(中継者)が直接出すのとメタバースから出てくるクイズの2種類がある。このサプライズクイズイベントは、動画ストリーミング中でなくても一定の確率でメタバースに登場する。

9. ゲーム

メタバースでゲームを楽しめるようになる。自分だけの球団を構成し選手を育成することになり、利用者の特性に合わせて設定ができる。拡張現実ゲームを導入し、メタバースに接続していない時間でも選手を育成できるよう強化システムを導入する予定である。育成する選手、監督、マネージャーなどは様々なレベルがあり、レベルによって分配できる能力値はそれぞれ異なる。今後、拡張現実から出没する選手、監督、マネージャーなどを収集し、自分の球団を強化できるようになる。こうして育成された選手、監督、マネージャーなどはNFTマーケットプレイスで取引ができ、収益性が期待できる。

10. 球団間の攻城戦

Stadium攻城戦は自分の好きな球団Stadiumを防御することになる。例えば、両球団間の試合が行われた時、一方の球団を応援する利用者と他方を応援するファンは相手チームの徽章などデジタル資産を奪うことができる。試合開始1時間30分前からスタートし、試合開始30分前まで計1時間のStadium攻城戦が行われる。試合が終わった後、敗北したチームの資産を確保するために使われたLaEonは、勝利したチームを応援した利用者を対象にするイベントに使われることになり、ほとんどは試合を応援してくれたすべてのユーザーを対象にするイベントに使われる。



11. シミュレーションゲーム

ユーザー同士で自分だけの球団を利用してシミュレーションゲームをすることができる。シミュレーションをすると、たまに一定量のLaEonを獲得することができる。また、利用者は互いに一定量のLaEonをかけてシミュレーションをすることができる。相手と異なる選手、マネージャー、監督、戦術などを利用して球団の勝利をもたらすことができる。

12. 多様なランキングシステム

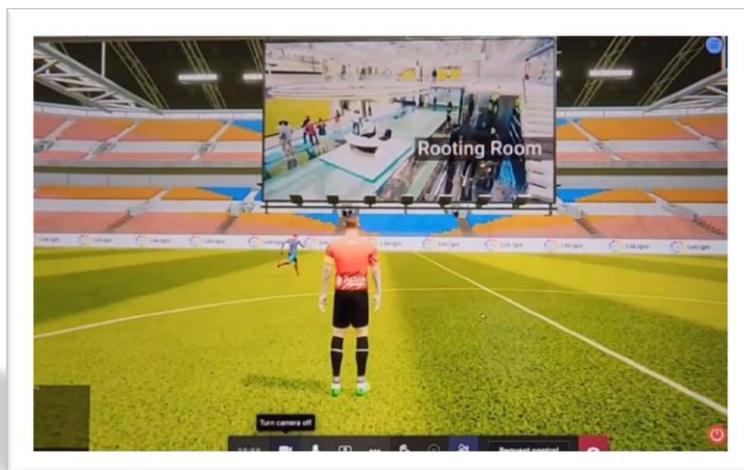
ランキングシステムを導入し利用者間の勝負欲を刺激することで、上位圏にランクできるよう努力を傾けるようになる。メタバース利用者は自分の球団を全世界のLaLigaサッカーファンに見せることができ、ユーザーの本能的な勝利欲と顕示欲をLaLiga Meta Worldの中で満たすことができるようになる。シミュレーションランキングだけでなく中継放送、ミッション、出席など様々なコンテンツにランキングシステムを導入し、利用者により多くのLaEonを獲得できる機会が与えられるようになる。

13. 多様なユーザー補償コンテンツ

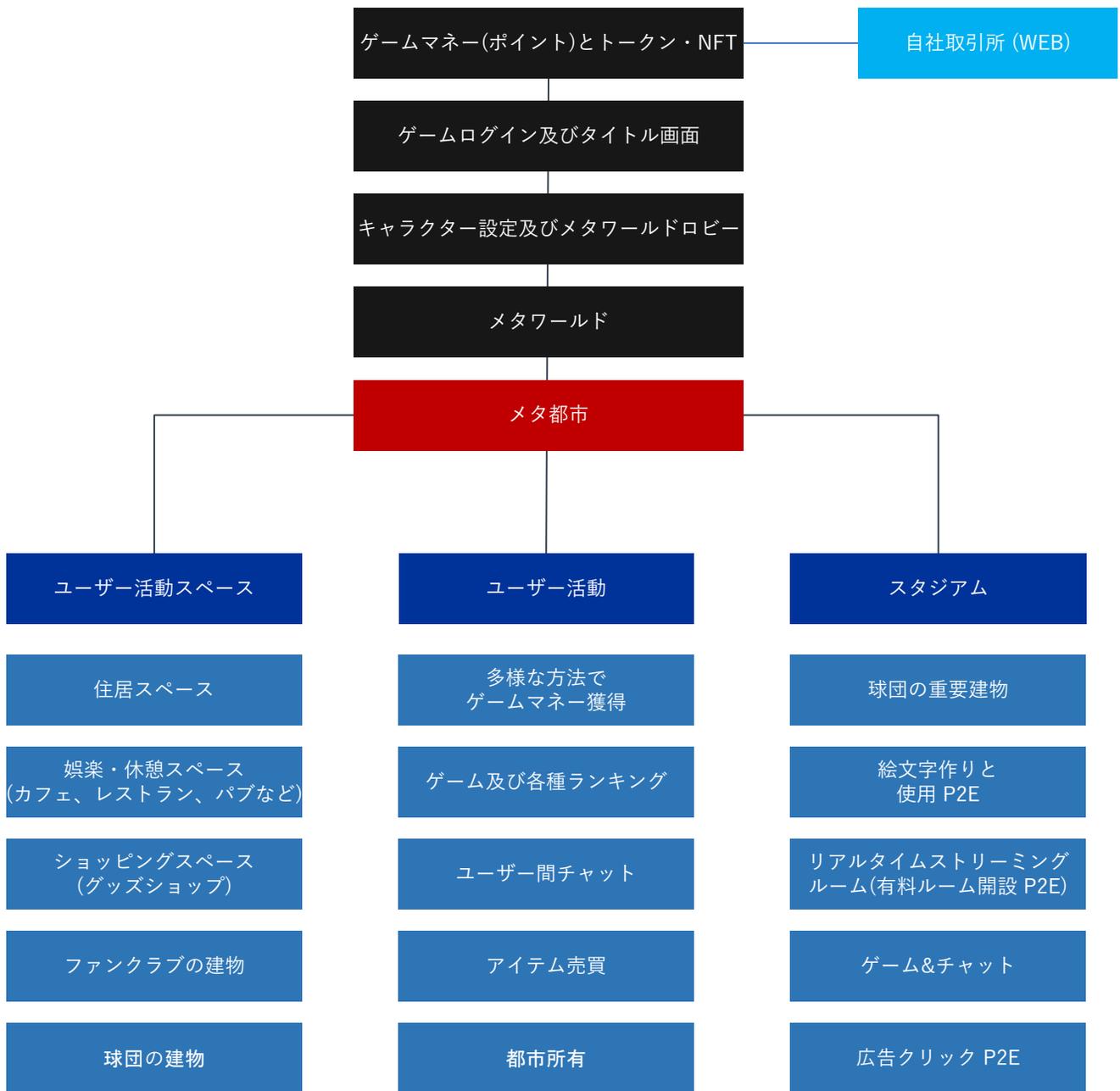
メタバース内の多様なコンテンツを利用してトークンを獲得できる方法、例えば出席、ミッション、ゲームプレイ、NFT販売などを利用してLaEonを獲得できるようになる。利用者はメタバースに接続して様々なコンテンツを楽しみ、接続するだけで多くの特典を享受することができる。

14. Revenue Sharing Token (RST)

- 1) RSTは収益共有型トークンで、LaLiga Meta World内の各種アイテム発売、攻城戦など多様なイベントオープンのように特別売上が記録されると予想された時に発売される。ユーザーはRSTを購入し、該当イベントの売上の一部を共有してもらうことができ、これに対するすべての収益をLaLiga Meta Worldトークンでもらうことになる。すなわち、RSTはトークンを保有することで規定の収益を保障してくれる収益シェア保障性トークンである。
- 2) LaLiga Meta Worldはパートナー及び特殊関係者とVIP NFT(IBPC)を共有する予定であり、このVIP NFTにはRSTソリューション機能が搭載されている。LaLiga Meta Worldを通じて約束されたすべての収益配分に対してLaLiga Meta Worldトークンが使われる予定である。これはプラットフォーム収益を現金化して収益が配分された従来の方式とは異なる形で、トークン流動活性化に役立つことになる。



プラットフォーム基本構造



管理ツール (WEB) - 管理者用

1. ポイント情報
 - メディアルーム・チャットルーム・ジャックポットポイント情報、ユーザーのポイント使用内訳、ポイント支給内訳など
2. 会員管理
 - 検索、停止、ポイント加減、トークン加減、NFT加減、退会、活動情報検索など
3. メディア管理 (リアルタイム、VOD)
 - ライブストリーミング、登録、終了、試合情報登録、選手情報登録など
4. 球団管理
 - ポイント管理(球団別、選手別)、選手情報登録と更新(リアルタイムストリーミングと連動)、球団基本情報管理(沿革、リーグ別・試合別勝率など)
 -
5. 絵文字管理
 - 絵文字登録、削除、修正、価格、確率、リワード範囲、範囲別確率
6. チャットルーム管理
 - リワード単語管理(リワードポイント、制限時間、単語テーマ入力最大20個まで)
 - 有料ルームリーダーのリワード % ケア
7. ストリーミングルーム管理
 - 有料ルームリーダーのリワード % ケア
 - 開設されたルームの情報確認
 - ルーム検査、ルーム削除
8. 試合ルーム、チャットルームジャックポット管理
 - 確率、累積金額、繰り越し時間
9. 広告管理
 - 広告イメージ登録、リワードポイント範囲設定、確率設定など (絵文字確率と連動)

管理

自社取引所 (WEB) - ユーザー用

- 会員登録 (ウォレット作成)
- ゲームポイントとトークン間の交換
- 上場取引所にトークンを送る
- 掲示板 (ASメール、運営者掲示板、質問掲示板)
- NFT取引 (価格設定、値上げ、購入)
- 取引内訳
- 会員退会

ログイン (IOS, Android)

チャット (APP) - ユーザー用

- 電話番号と連動している友達リスト
- チャット
- キーワード情報(ヒント、残り時間)
- ユーザー情報の表示
- 無料ルームの開設
- 決済して配当率を上げる
- 有料ルームの開設
- 絵文字の購入
- 絵文字の使用
- 決済(ポイント購入)
- ストリーミングルーム情報 (進行、予定リスト)

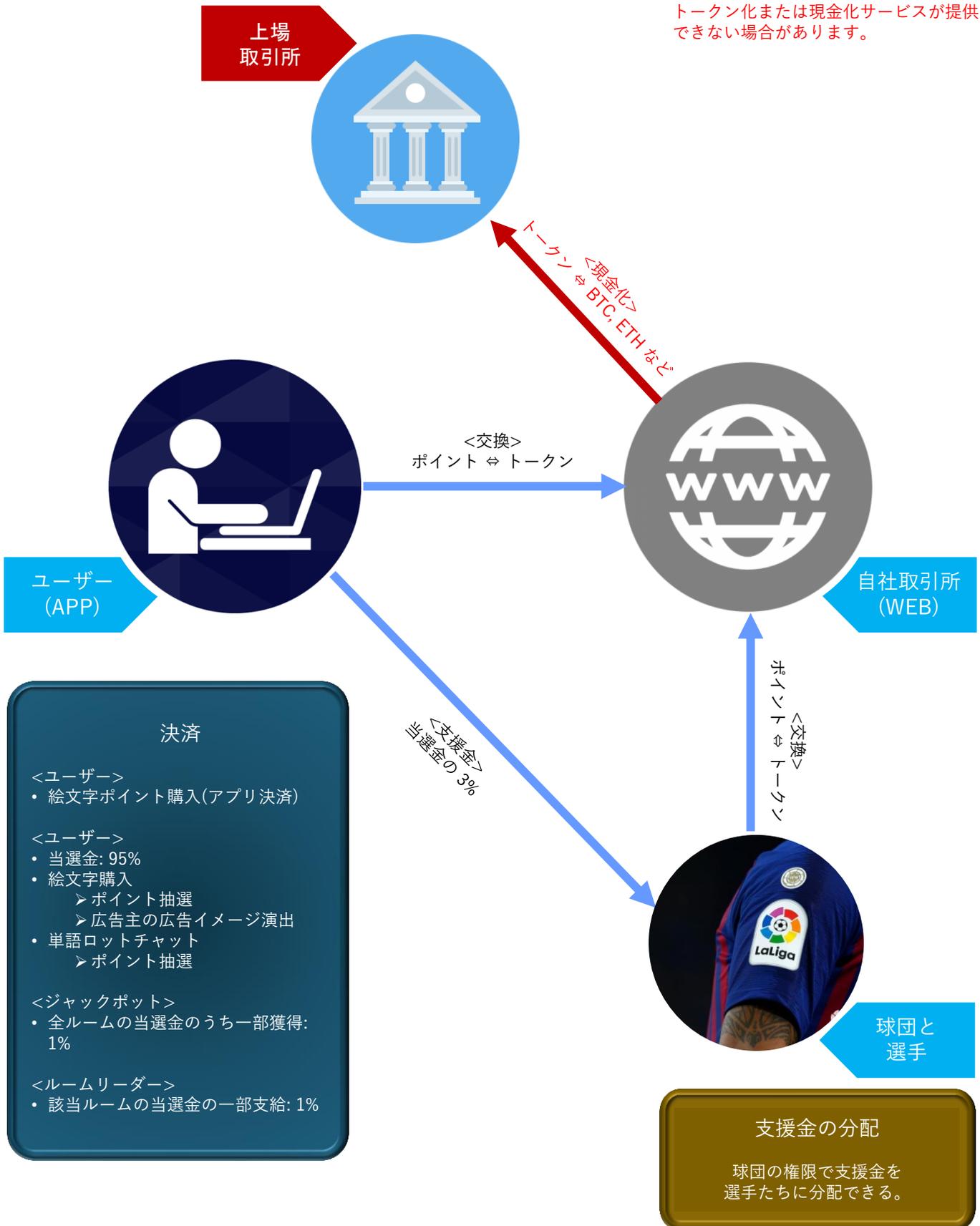
管理

拡張

ストリーミングルーム (APP機能拡張) - ユーザー用

- ルーム設定と作成
- 応援チーム選択 (Aチーム、Bチーム、中立)
- チーム情報
- 選手情報
- 支援 (絵文字使用)

※ 国別の法律により、ゲームポイントのトークン化または現金化サービスが提供できない場合があります。



■ 自社取引所(WEB)

1. 会員登録

- 個人情報の同意、携帯電話の検証、Eメールの検証、パスワード登録などでアカウントを作成
- パスワードを探す(メール、携帯番号など)
- 会員退会

2. ポイント ⇄ トークン ⇄ 現金化

- 財布を作成し、ゲームポイントとLaEONトークンを交換することができる。
- トークンが上場された取引所に転送しETHやBTCなどに交換することができる。(現金化可)
- マイ取引履歴検索可能
- ポイント ⇄ トークン交換比率変動記録表示

3. 掲示板

- お問い合わせメール: アプリ、ウォレットページの問題、ポイント漏れ、トークン漏れなどの問題が発生した場合、お問い合わせメールを送信
- 1:1お問い合わせ: 簡単な質問ができるお問い合わせ掲示板
- お知らせ掲示板: サーバー運営、アップデート、予定事項など各種内容を見ることができる。
- 使用ガイド: アカウント作成、トークン交換などの利用ガイドを項目別に説明した掲示板

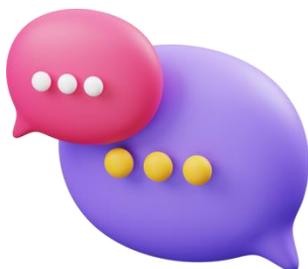
4. NFT 関連 (予定)

- ユーザーがゲームから得たり、ウェブページ(取引所)で販売するNFTの価格を策定して取引することができる。 *システム追加予定
- LaLigaの他のグローバルパートナー社のNFTもメタバース内で販売



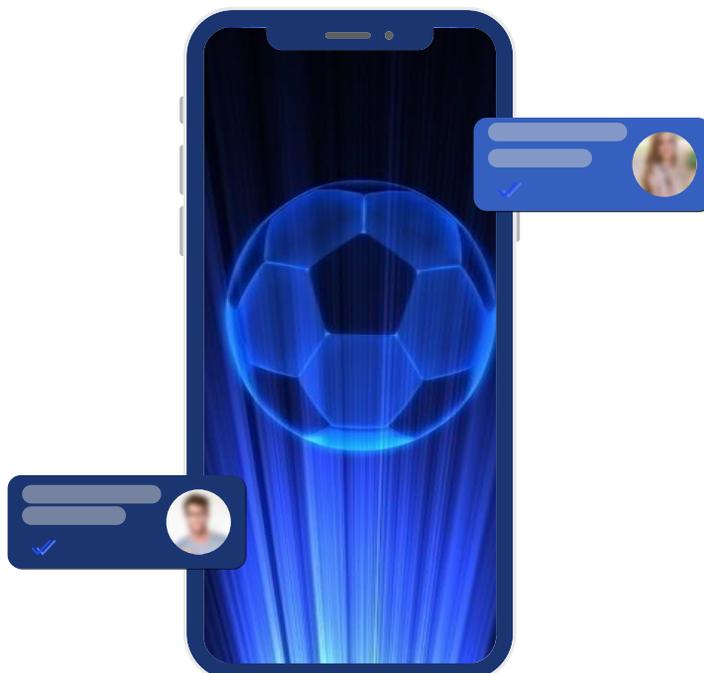
■ チャット APP

1. 電話番号、SNSに登録された友人の電話番号とプロフィール写真、Eメールなどを連動させる。
 - 連動した友達が友達リストに登録される。
2. チャットルーム作り(無料ルーム)
 - ルーム設定: ルーム名、ルームの人数制限、友達招待、マイ情報表示、友達情報表示
 - 友達の名前をタッチしてチャットルームの開設と招待
 - ユーザー情報表示(応援チーム、名前、連絡先、Eメール、連動したプロフィール写真の変更、接続・非接続状態など)
3. キーワードを当てる(チャット拡張システム)
 - キーワード表示(サーバーに暗号化されているため、開発者も知ることができない。)
 - 制限時間表示
 - 繰り越しポイント(金額)の表示(=「ジャックポット」)
4. 絵文字を使う
 - 一般のチャットルームでは選手、チーム、球団支援が不可(リアルタイムストリーミングルームのみ可能)
 - 絵文字使用: 絵文字の価格によって獲得ポイント範囲と確率が変わる。
5. サッカーボール使用(即時抽選絵文字)
 - サッカーボールも絵文字の種類である。
 - サッカーボールはより即刻的な勝敗要素である。(奇数ゲームと似た確率と当選金が適用される)
6. 絵文字と広告を連動
 - 絵文字を使えば、広告バナーが演出され、ポイントを獲得することができる。
 - 広告の種類とレベルによって当選金額のレベルが分かれる。
7. チャットルーム作成(有料ルーム)
 - ユーザーがポイント決済で有料ルームを開設できる。
 - 有料ルームを開設すれば、ルームの利用者が使用するポイントの一定%がルームリーダーに還元される。
 - 有料ルームはNFTで永久的な所有、またはポイントで一時的な開設が可能である。
8. 有料ルームの当選確率を増加させる
 - ポイントを使用して有料ルームで使用するための絵文字の当選確率を増加させることができる。
 - 有料ルームは一般のルームリーダーだけでなく、ユーザーも一定のポイントを支払って入場できる。
9. ポイント決済
 - アプリ内決済でポイントを得ることができる。
 - ポイントで絵文字を購入して使用すれば確率によって当選金を得たり失ったりすることができる。
10. リアルタイムストリーミングルームリストを表示
 - 現在リアルタイムでストリーミング中の放送のサムネイルが表示される。
 - タッチすればリアルタイムストリーミングルームを開設できる。



■ チャットAPP拡張(リアルタイムストリーミングAPP)

1. ストリーミング情報の追加
 - 生放送中のストリーミングルームの情報が表示される。
 - 各チームの選手情報、球団情報、試合沿革などを見ることができる。
 - 選手情報: 選手の写真、プロフィール、各種人生ヒストリーなどを提供
2. チャットの変化
 - チャットルームのユーザーは各チームに分かれてチャットと支援ができる。(チームに分かれていない状態でもチャット可能)
3. 選手支援と当選金
 - 絵文字を使ったり、得た当選ポイントと広告ポイントの一部は応援選手または球団に支援することになる。
4. 支援金分配
 - 当選したポイントは当選者94%、後援球団(選手)3%、LaLiga Meta World2%、ジャックポット1%程度で配分される。(支援金の配分率は運営ツールで0.0001%単位で自由に調整可能)



Thank You