

金融庁第7回

「デジタル・分散型金融への対応のあり方等に関する研究会」 ～日本のWeb3政策に対する提言～

2022/10/4

石川 裕也





株式会社Gaudiy 代表取締役CEO 石川 裕也（いしかわ ゆうや）

1994年、東京生まれ。19歳でAI関連企業を創業のち売却。2017年にブロックチェーンに出会い、その翌年、Gaudiyを創業。個人ではガンダムメタバースやLINE Pay、毎日新聞などでブロックチェーン関連の技術顧問なども兼任。2022年5月と8月に実施したシリーズBで総額34億円を調達。

 @yuya_gaudiy

 @yuyasan



アジェンダ

01. 会社説明
02. Web3とは何か？
03. Web3の国際的な状況
04. 日本のWeb3政策の課題
05. Web3政策に対する提言

01

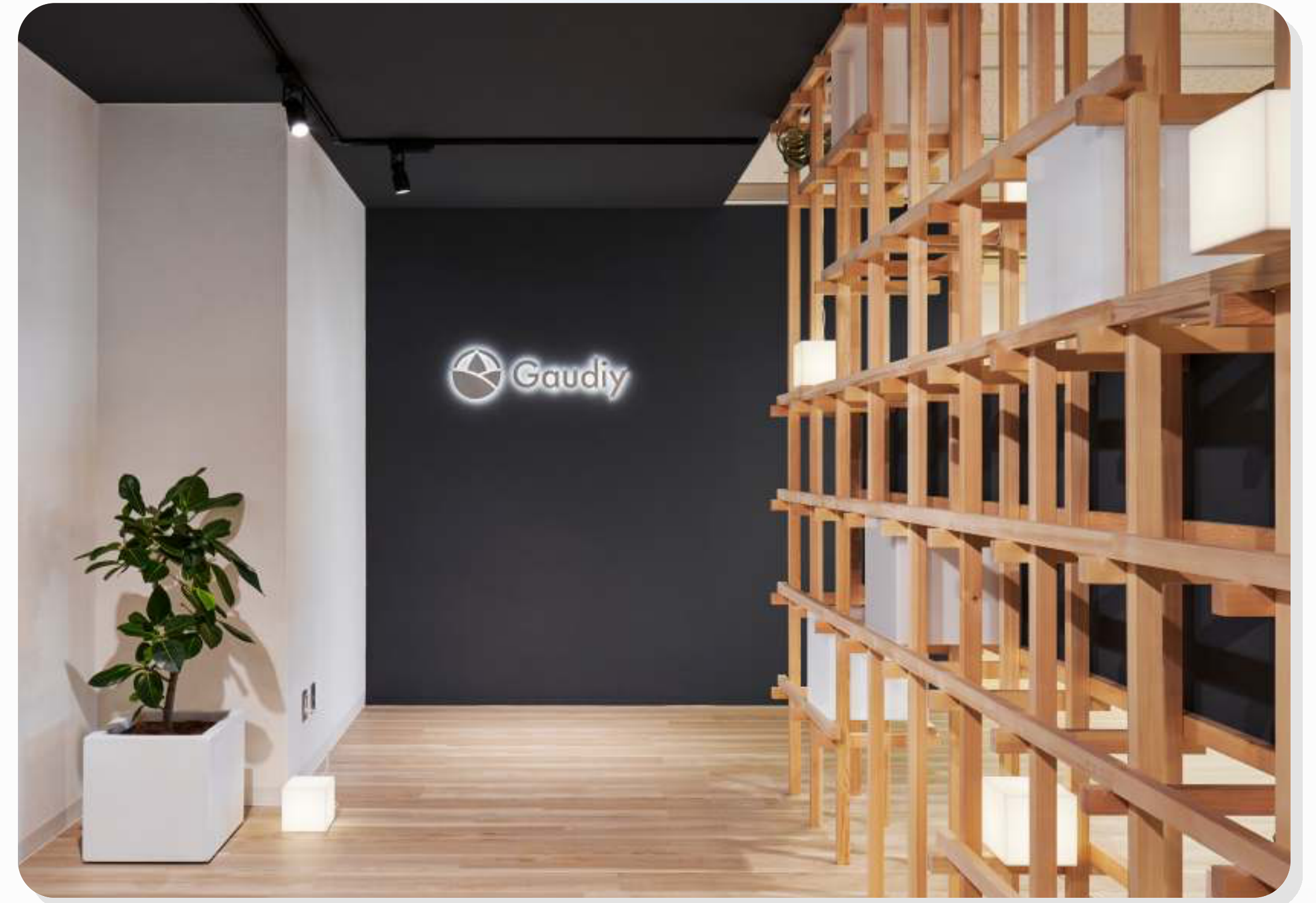
Company

会社説明

COMPANY

**GaudiyはWeb3とエンタメを掛け合わせ
グローバルに挑戦する、
日本発のWeb3スタートアップです。**

会社名	株式会社Gaudiy
本社	東京都渋谷区笹塚1-64-8Daiwa笹塚ビル6階 (笹塚駅から徒歩8分)
代表者	石川裕也
設立	2018年5月2日
資本金	37億円 (準備金含む・2022年8月時点)
累計調達額	39億円 (2022年8月時点)
社員数	45名 (2022年8月時点・内定者含む)
主な事業内容	ブロックチェーン技術を活用したアプリケーション開発や 大学機関と連携した研究開発事業



COMPANY HISTORY

創業4年で累計約**40億**の資金調達を実施、 日本のWeb3領域を牽引

Gaudiyは、Web3の「冬の時代」と呼ばれた2018年にマンションの一室で創業しました。同年10月には、今のサービスの前身となるブロックチェーン技術を活用したコミュニティサービス“Gaudiy Community”を公開しました。

当時はブロックチェーンを信じる人が少ない中で、Gaudiyはその可能性を信じ、地道にサービス開発や研究を続けてきました。

そして徐々に、Web3の世界観や可能性が世の中にも認知されはじめ、多くの方々の支えもあり、今のGaudiyがあります。

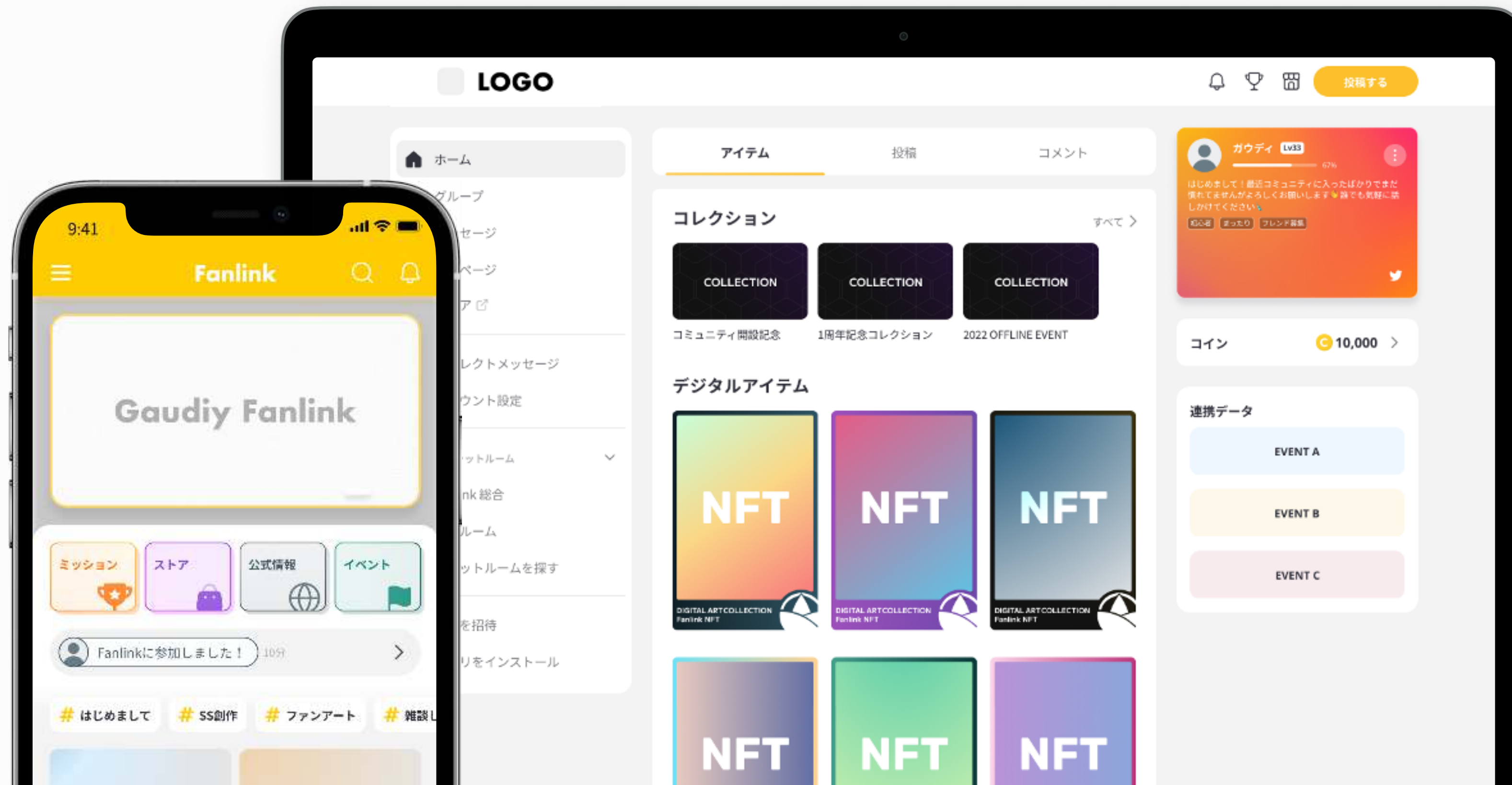
2022年8月、シリーズBにて34億円の資金調達を実施しました。世界に向けた挑戦を、これから加速していきます。

- **2018.05** 株式会社Gaudiyを創業
- **2018.10** コミュニティアプリβ版“Gaudiy Community”を公開
ブロックチェーン技術を活用したコミュニティをリリース
- **2018.10** シード調達
JAFCO、エンジェル投資家から1500万の資金調達
- **2019.04** 数社のブロックチェーンゲームにコミュニティを提供
- **2020.03** NFTオークション理論「Gaudiy-Sakai方式」を発表
新しいNFTオークション理論を慶大・坂井教授と共同発表
漫画×BCゲームコラボで世界初の実証実験を実施
- **2020.03** 笹塚オフィスに移転
- **2020.10** シリーズA調達
STRIVEから約3億円の資金調達
- **2021.03** 「Gaudiy Fanlink」サービス提供開始
Sony Musicや集英社、アニプレックスなどの国内大手エンタメ企業と
業務提携し、サービスを展開
- **2021.03** Microsoft for Startupsに採択
- **2021.10** Sonyと共同でNFTチケットの開発・実証実験
8万人規模の国内最大のアイドルフェス「TOKYO IDOL FESTIVAL 2021」で実証実験
- **2022.08** シリーズB調達
評価額約160億で34億円の資金調達を実施
投資家：JAFCO・STRIVE・バンダイナムコ・Sony Music・Sanrio・SBI・
三菱UFJイノベーションパートナーズ・みずほキャピタル

PRODUCT

Gaudiy Fanlink

ファンの熱量を最大化する、Web3時代のファンプラットフォーム



PRODUCT VISION

ユーザーとの関係を 消費から共創へ。

これまでの企業とユーザーの関係は、生産者と消費者でしかありませんでした。

Web3はその関係性を変えます。

それは、関わるすべての人々がビジョンの共感者であると同時に、共創者でもあるということです。

誰もが自律分散的にイノベーションにアクセスでき、カルト的な熱量をもった人々が価値を共創して、その価値がなめらかに還元される。

そんな社会を実現できるプロダクトづくりを、めざしています。



ISSUE

誰の、何の課題を解決してるか？

【to B】 エンタメ企業の課題

① プラットフォーム依存のファン体験

プラットフォームにファン接点を依存しており、メディアを横断したファン体験提供の機会を損失している。

② 顧客基盤の形成とデータ蓄積が困難

プラットフォームごとに顧客基盤やデータ蓄積も分断・制限されており、最適活用ができていない。

③ 高額なプラットフォーム手数料

決済基盤をプラットフォーマーに握られており、30~65%もの高額な手数料を取られてしまっている。

【to C】 ユーザーの課題

① ファンによる貢献活動が報われづらい

トークン上場やクリエイター貢献での還元でよりフェアな関係を気づく。貢献自体もDID（分散型ID）で多面的に反映することができる。

② 自分たち（ファン）の力ではIPの存続に貢献することができなかった

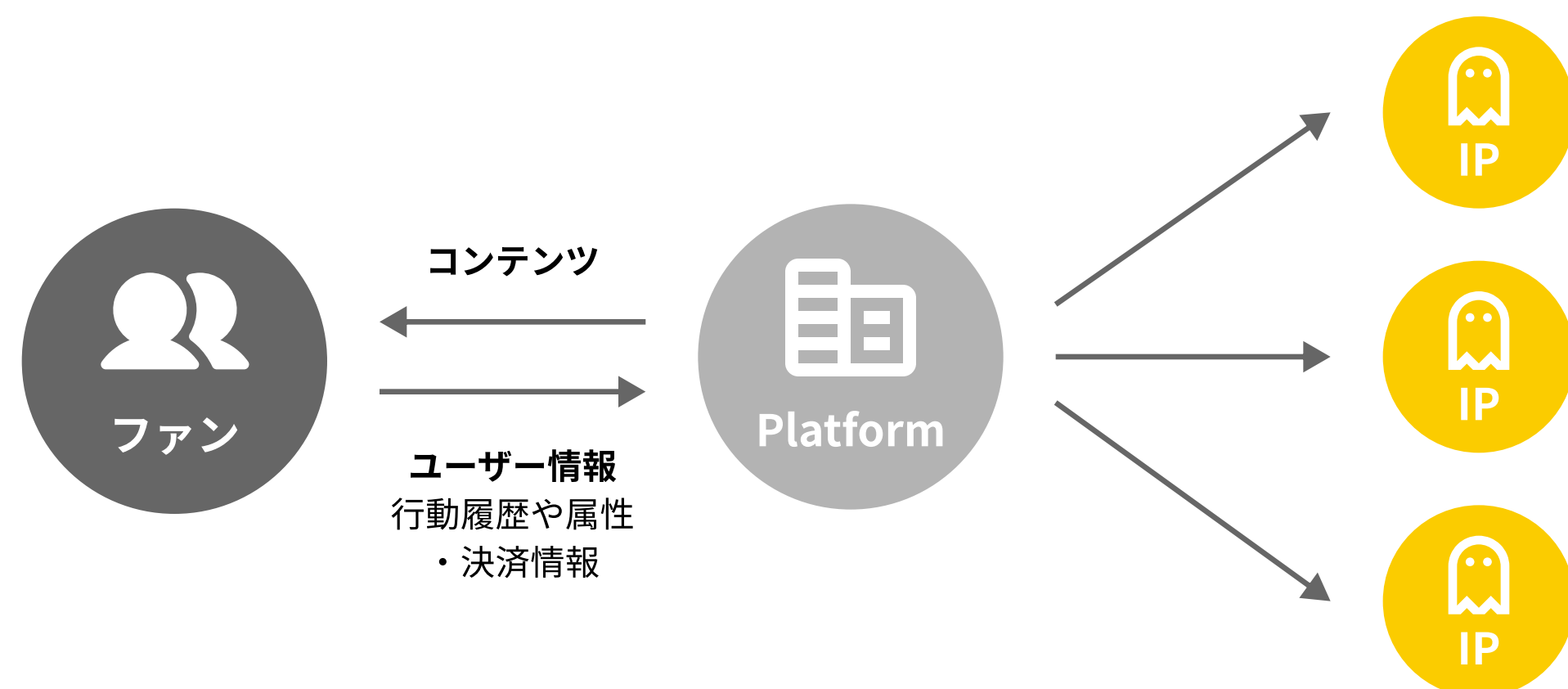
ファンのエンタメ以外消費やPF回避で経済規模が小さなIPでも存続貢献出来る状態を作る。

HOW WE CHANGE

プラットフォーム優位の時代から、コンテンツホルダーの復権へ

GAFANAなどのプラットフォームがファン接点を支配するエンタメ業界の構造を、Web3を活用して変革。新しいファン体験やファン還元創出に挑戦しています。

NOW：現在のエンタメ産業構造

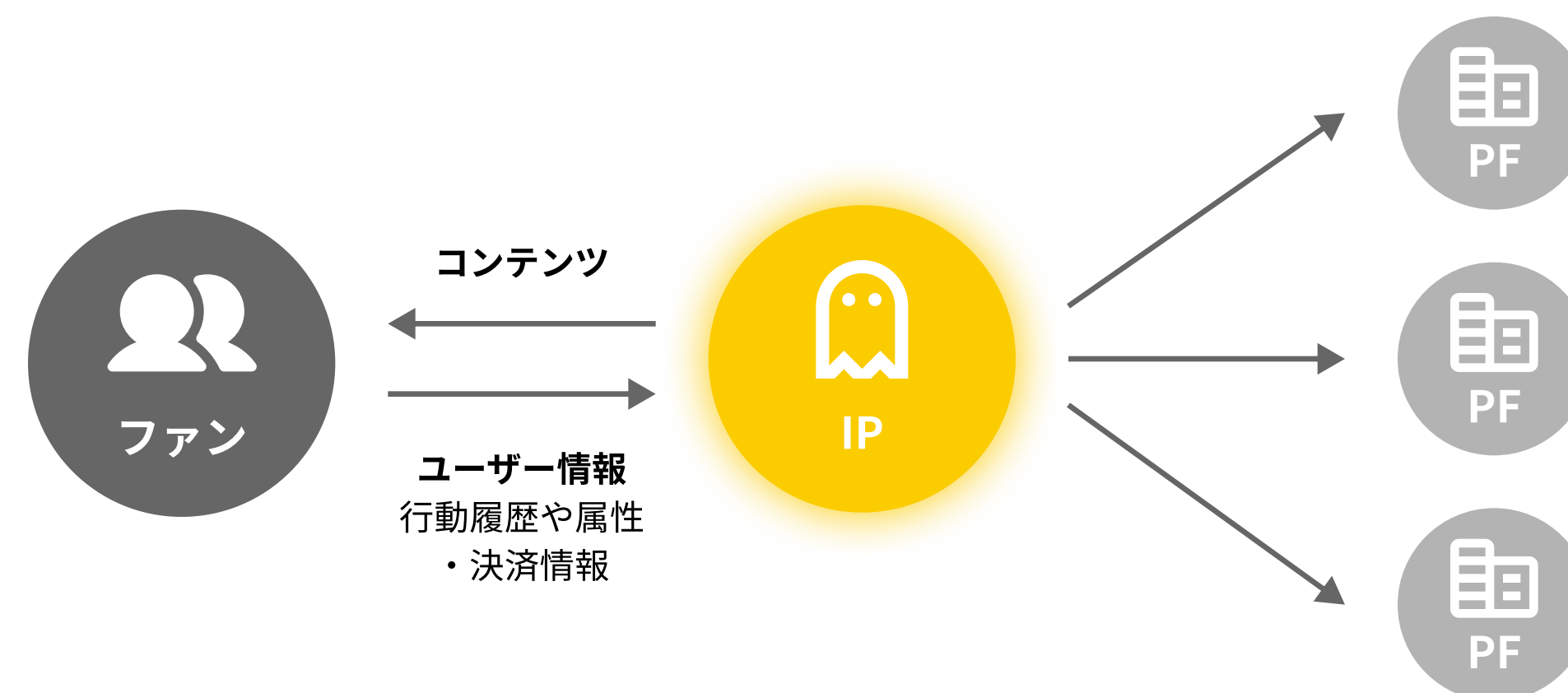


プラットフォームによる高い手数料と体験の分断

GAFANAなどのプラットフォームがユーザーを集め、そのユーザーベースに対してIPがコンテンツを提供する構造になっています。

蓄積したデータをもとにUXを改善し続けることでユーザーベースを維持し続けるプラットフォームに対して、エンタメ企業は依存せざるをえず、高い手数料やファン体験の分断といった問題が生まれています。

Fanlinkが目指すエンタメ業界



エンタメD2Cへの改革

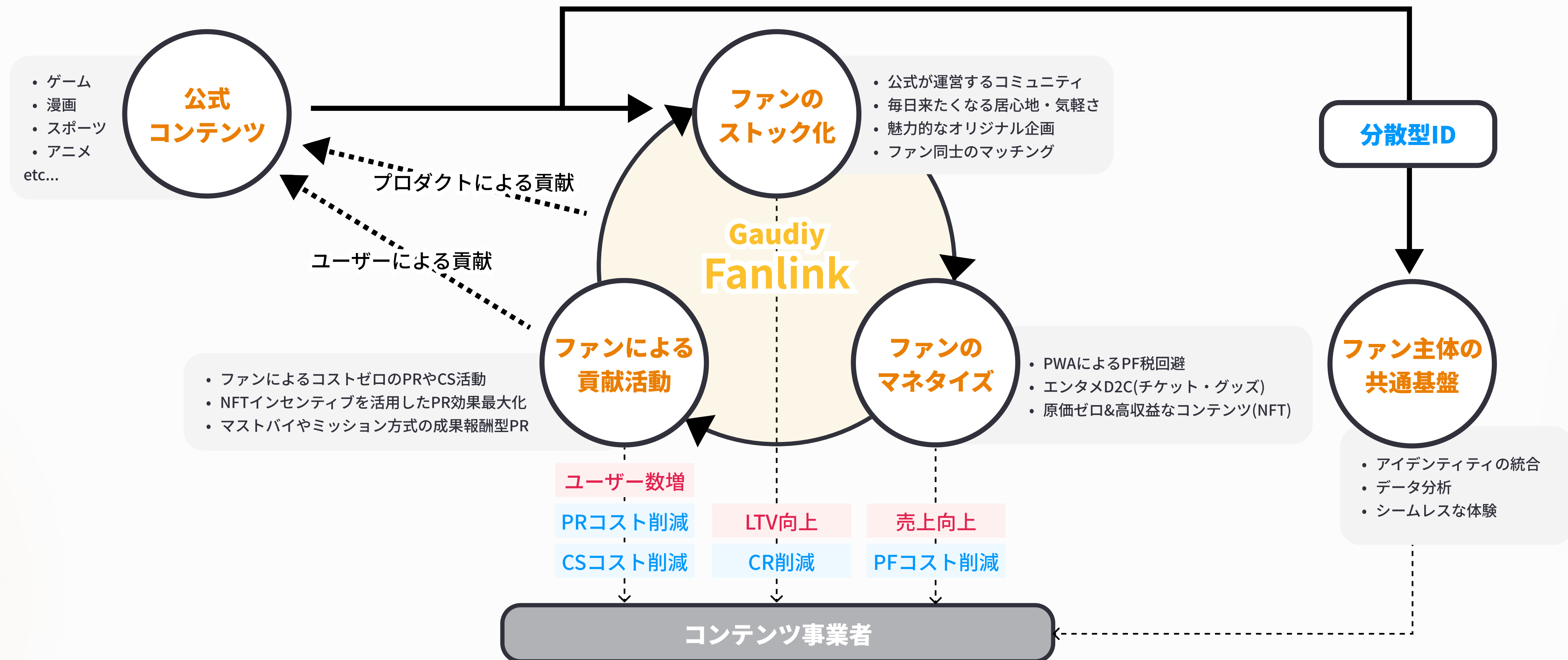
FanlinkとDIDによる様々なサービスとのID連携を実現することで、エンタメ企業とファンが直接接点を持つ「エンタメD2C」の構造への変革を目指しています。様々な場で行われたファン活動がDID（およびウォレット）に蓄積され、ファン活動が報われる「ファンエコノミー」の構築を実現していきます。

PRODUCT VALUE

理想のファンエコノミーをIPごとに構築可能

公式コンテンツとしてファンにアプローチし、ファンにとって居心地のいいコミュニティ形成、マネタイズを実現します。

さらに定着したコアファンはPRやCS貢献してくれるため、公式IPがさらに強化される好循環に繋げることが可能です。



PRODUCT FEATURE

コミュニティを中心に、様々な機能を提供

ファンの活動支援や熱量最大化を目的に、NFTやDID（分散型ID）などのブロックチェーン技術を活用した、Web3時代のファンプラットフォームを提供しています。

SNS

- 投稿・コメント・いいねなどの基本機能
- チャットやDMなどのメッセージ機能

DID連携・決済

- 外部サービスとのID連携を低コストで実現
- サービスを横断したファン体験の構築

トークングラフィマーケティング

- SNSやイベント、商品購入など様々なファン活動にNFTを配布。IP独自のトークングラフィ形成とマーケティング活動が可能

NFT・ブロックチェーン

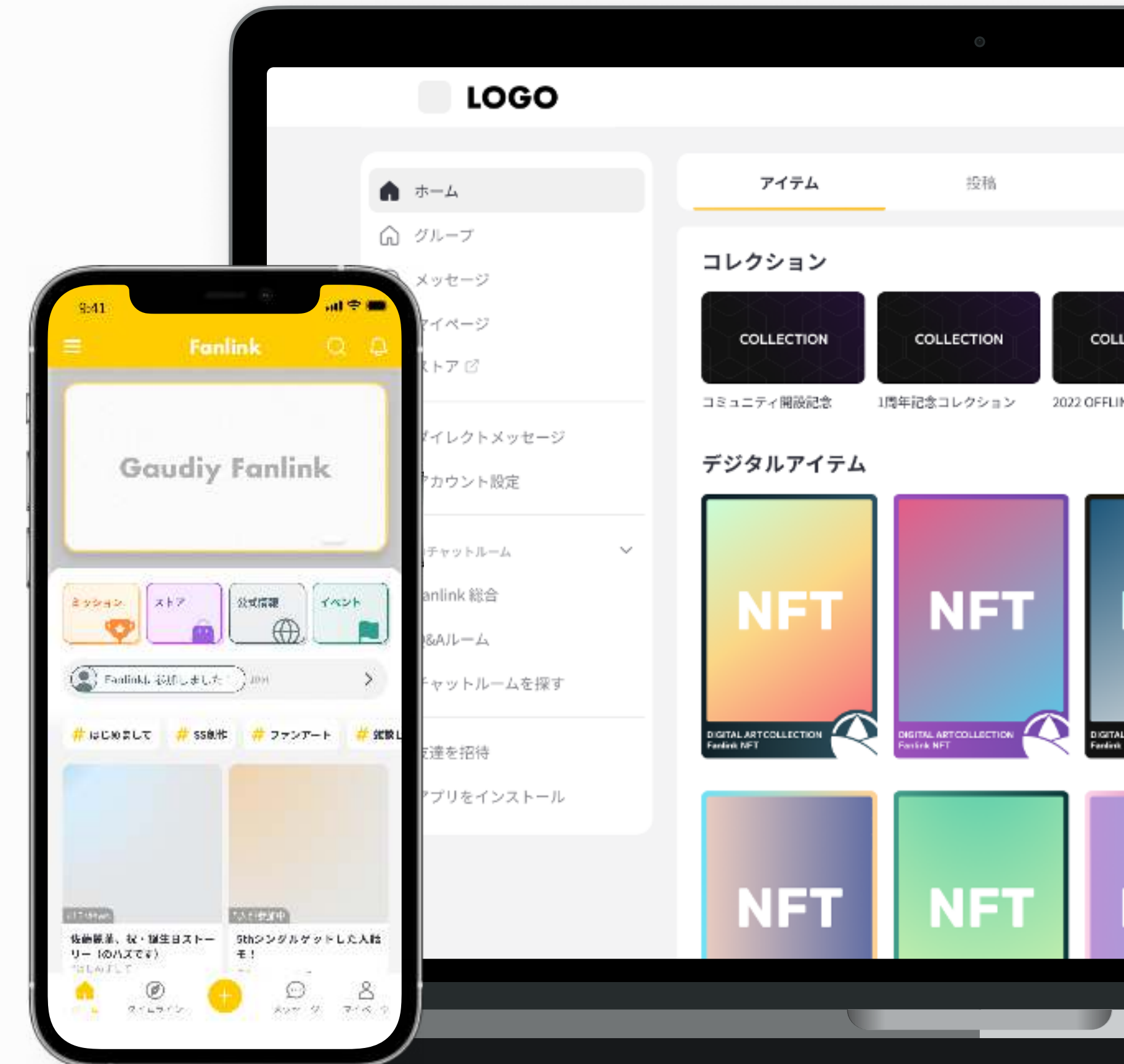
- NFTの販売/配布/パブリックチェーンへの書き出し
- 動画/音声/投票券など多様なユーティリティ付与

ファン投票/DAO

- ファン活動で得たNFTを使った投票が可能
- ファンを意思決定に巻き込むDAO構築を実現

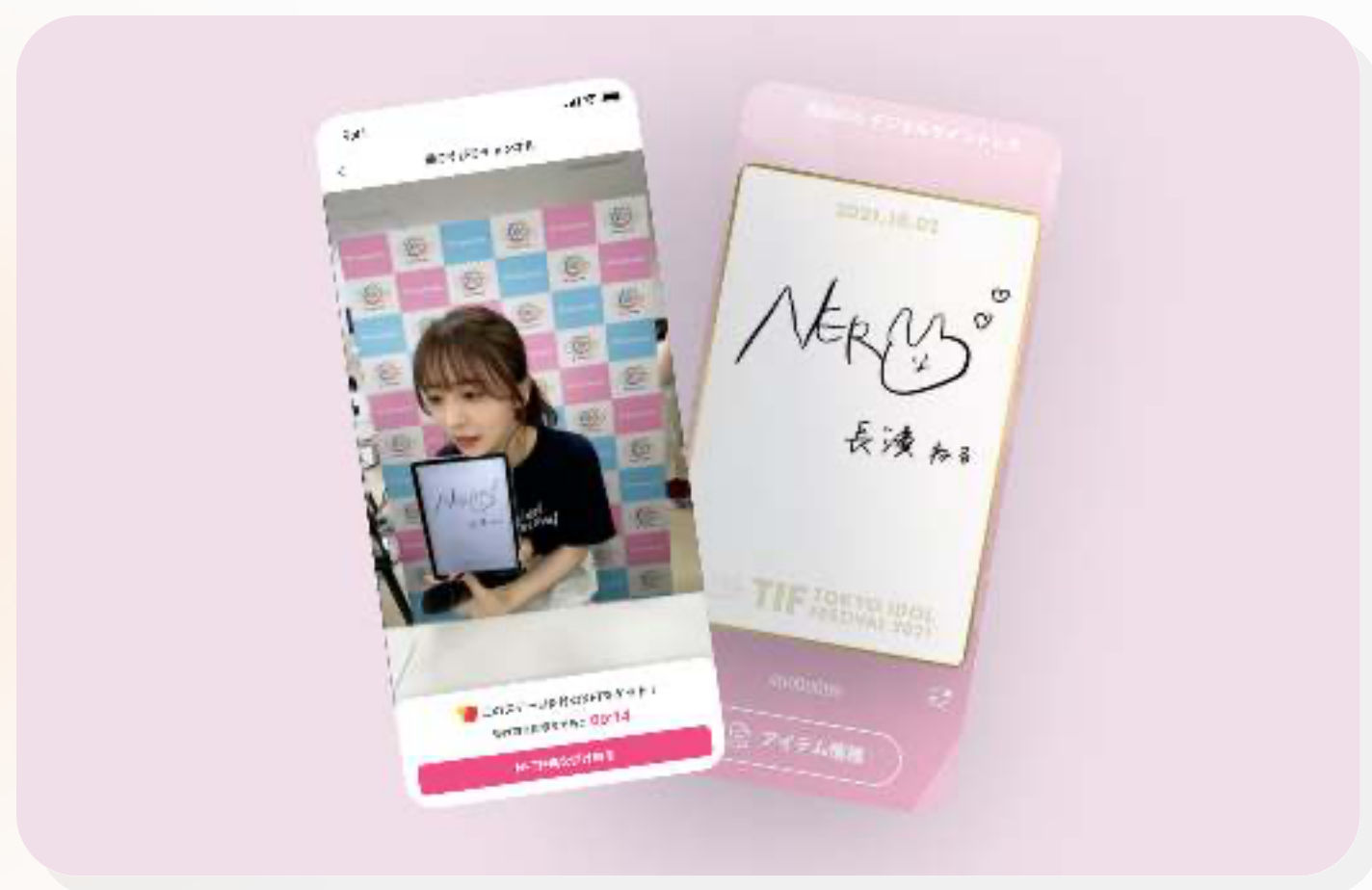
現在準備中

- メタバース
- De-Fi
- グローバルローカライズ
etc...



CASES

NFTを活用した体験例



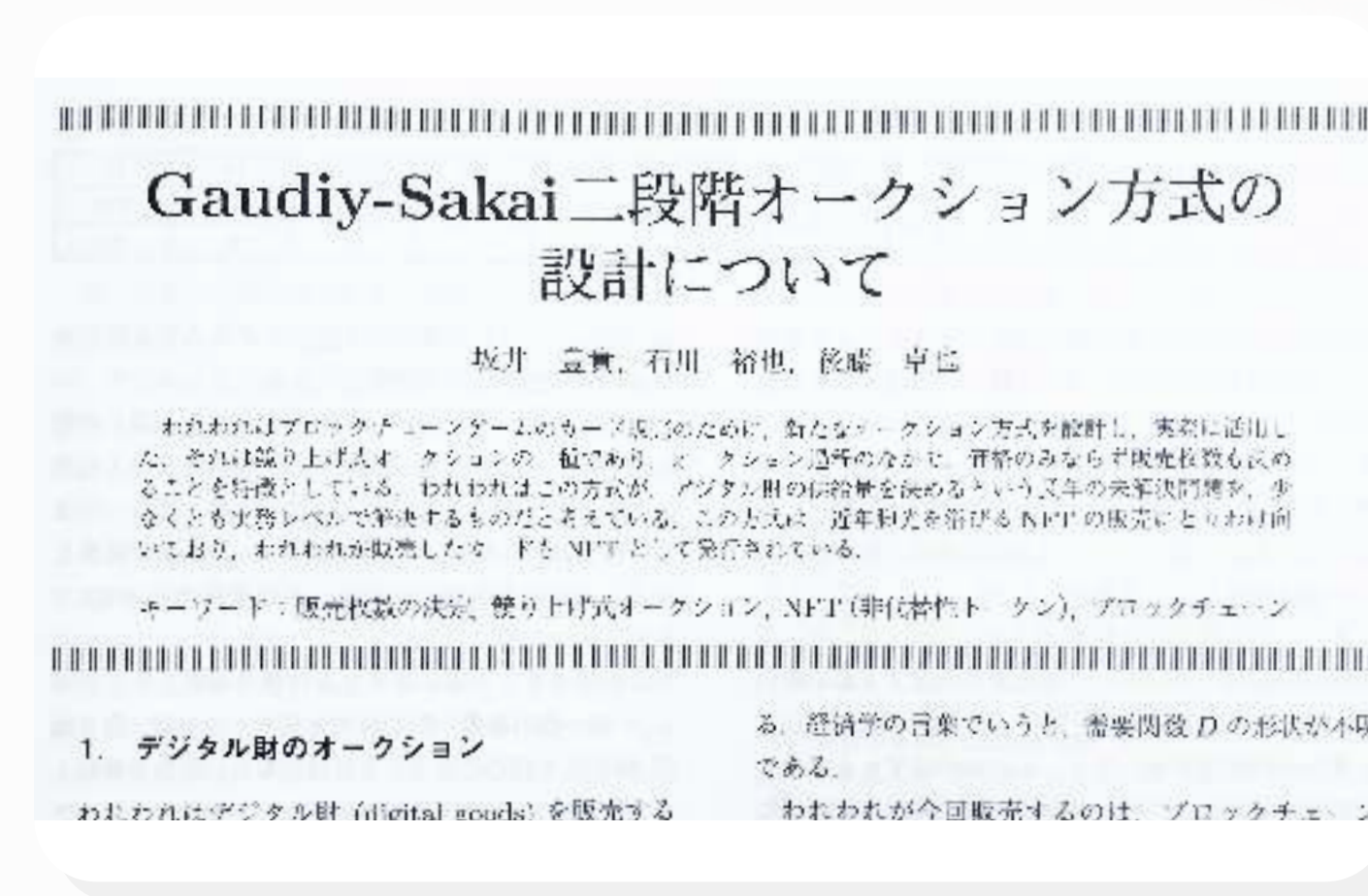
その場でサインがもらえる LIVE NFTサイン会

約8万人を動員する国内最大のアイドルフェス「TIF」のオンラインシステムを提供。その一部で、ライブ配信とサイン、NFTを掛け合わせた「LIVE NFTサイン会」を実施。長濱ねるや乃木坂46、日向坂46などの著名なアイドルも参加し、ファンを楽しませる新しい体験を提供しました。



ファン活動が一生残る NFTバックアップ

コミュニティと連携されたゲームアプリの終了に際して、DID（分散型ID）を活用し、ゲームコンテンツ40万点をNFT化。そのNFTをコミュニティで閲覧可能にし、ファン活動の証がなくなる体験を実現。ファンをはじめ、ゲーム制作に携わるクリエイターやエンジニアの方々からも多くの感謝の言葉をいただきました。



大学教授との共同研究 NFTオークション

新しいNFTオークション理論「Gaudiy-Sakai方式」を慶大・坂井教授と共同発表。漫画（かとりす症候群）× BCゲーム（クリプトスペルズ）コラボで世界初の実証実験を実施。共同論文は日本の経済雑誌にも掲載され、多くの反響をいただきました。

PARTNER

エンタメ業界を代表する企業に提供（一部）

SonyMusic
G R O U P

集英社

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

ANIPLEX

 フジテレビ

 東宝

COMICSMART

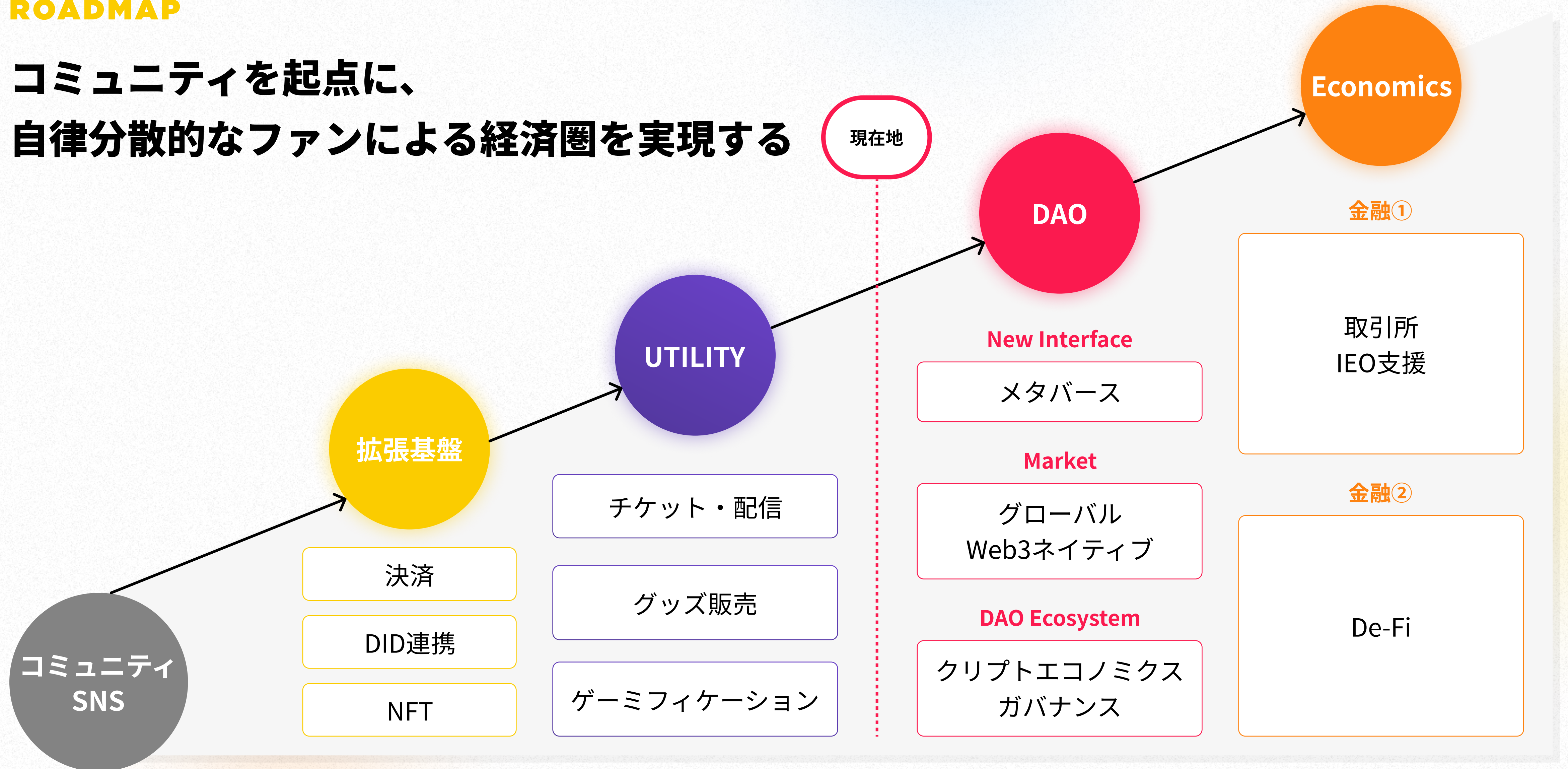
 MYNET
G A M E S

Sawrio

etc...

ROADMAP

コミュニティを起点に、
自律分散的なファンによる経済圏を実現する



02

What is Web3?

Web3とは何か？

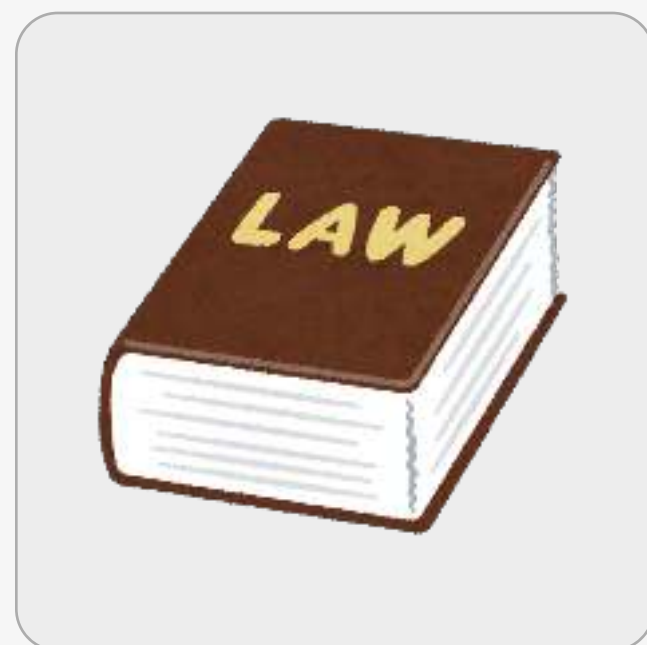
Why is it difficult to understand Web3?!

なぜWeb3は理解が難しいのか

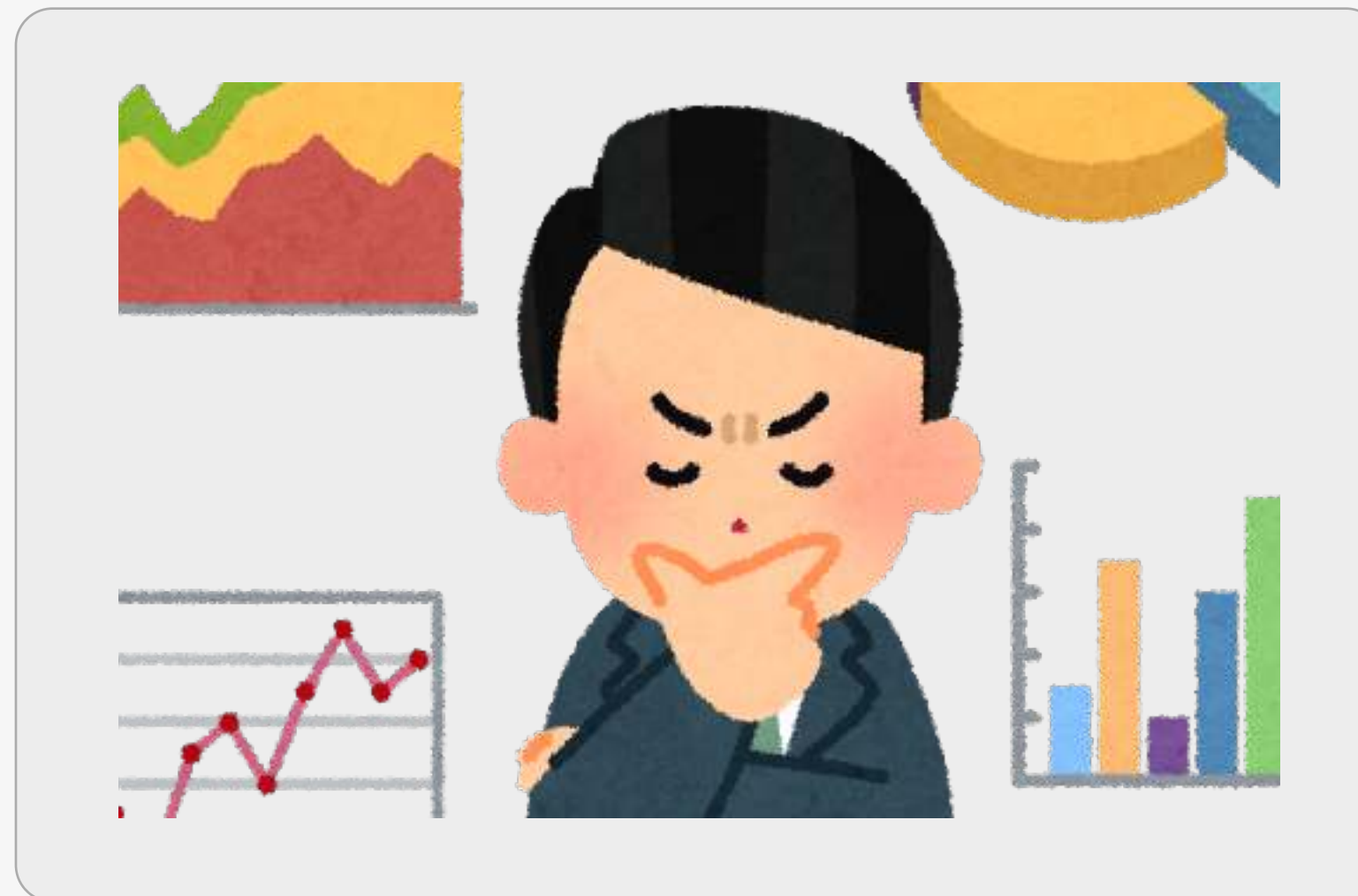
Web3の背後にあるブロックチェーン技術は、あらゆる学問や知識が関係した「総合格闘技」である。



金融工学



法学



コンピュータサイエンス



哲学

The essence of Web3

Web3の本質とは何か？

Web3の定義とは、"カルト的な価値共創"と"なめらかな価値分配"の実現するプラグインである。

資本主義から価値主義へ

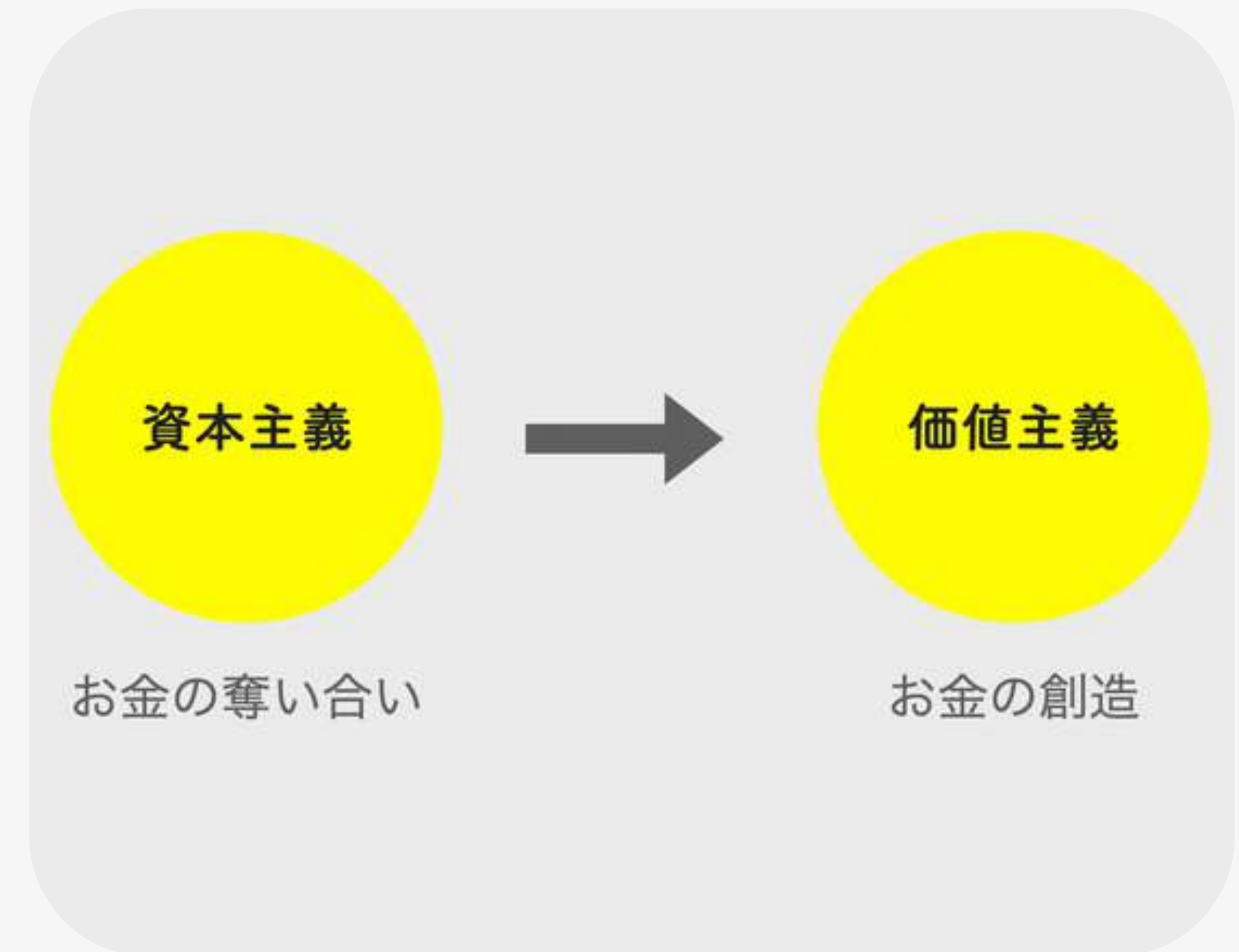
いつの時代にも、カルト的な熱量をもって価値を創造する人がいます。それはエンタメに限らず、宇宙開発であったり都市開発であったり、多種多様です。

エンタメはもっとも熱量が集まりやすい領域のひとつであり、好きな"押し"を応援する「押し活」は社会現象にもなっています。

しかし、Web2.0までの時代は、その熱量が創る価値貢献に対して正当に報いることができませんでした。

それがWeb3.0では、「価値がある」「おもしろい」と思うものに人々が集まり、価値を共創し、その貢献に対して正当に還元する社会をつくることができる。

これが僕の思う、Web3.0の本質です。



出典：yuya ishikawa note 『「カネくさいWeb3.0」は嫌いだ。』

03

The International situation of Web3

Web3を取り巻く国際的な状況

Why Web3?

動き始めた21世紀最大のパラダイムシフト



国家戦略としてのWeb3

2022年5月5日に、岸田総理は、Web3推進に向けた環境整備へ意欲を示し、「戦後に次ぐ第2の創業ブームを」と発言しました。混沌とした日本経済社会の希望の道として、Web3領域に対して政府として後押しする姿勢が高まりつつあります。

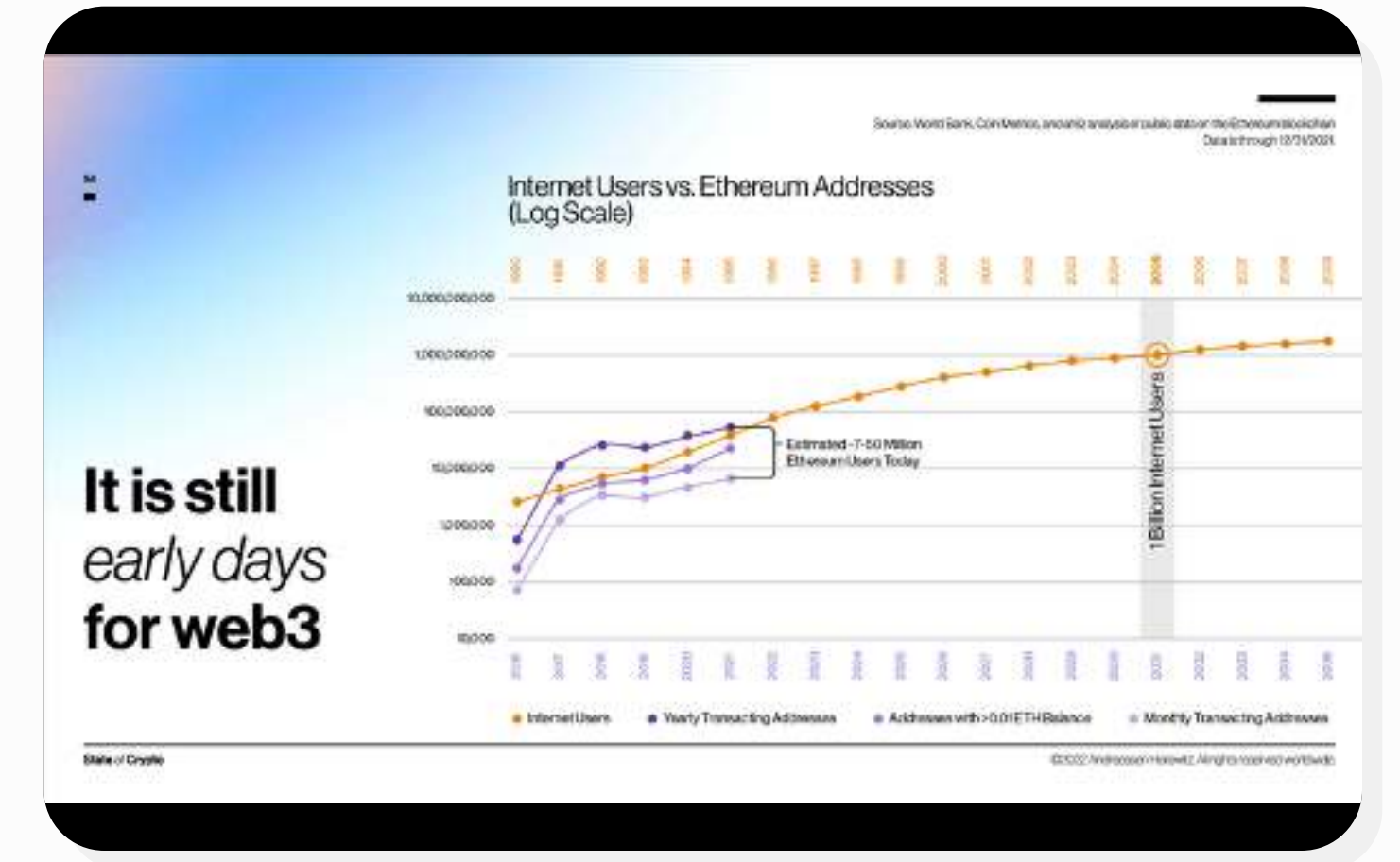
出典 『成長戦略のど真ん中』になるか 岸田総理とWEB3.0』 (TBS NEWS DIG)



GAFからWeb3企業へ転職ラッシュ

2022年3月、ニューヨーク・タイムズ紙は、GAFを筆頭とするエンジニアの巨大テック企業からWeb3業界への転職が、歯止めがかからない状態にあると報道。優秀なエンジニアたちは口を揃えて「人生に一度あるかないかのチャンス逃すわけにはいかない」と答えたと言います。

出典 『The New Get-Rich-Faster Job in Silicon Valley: Crypto Start-Ups』 (NEWYORK TIMES)



急激な市場成長

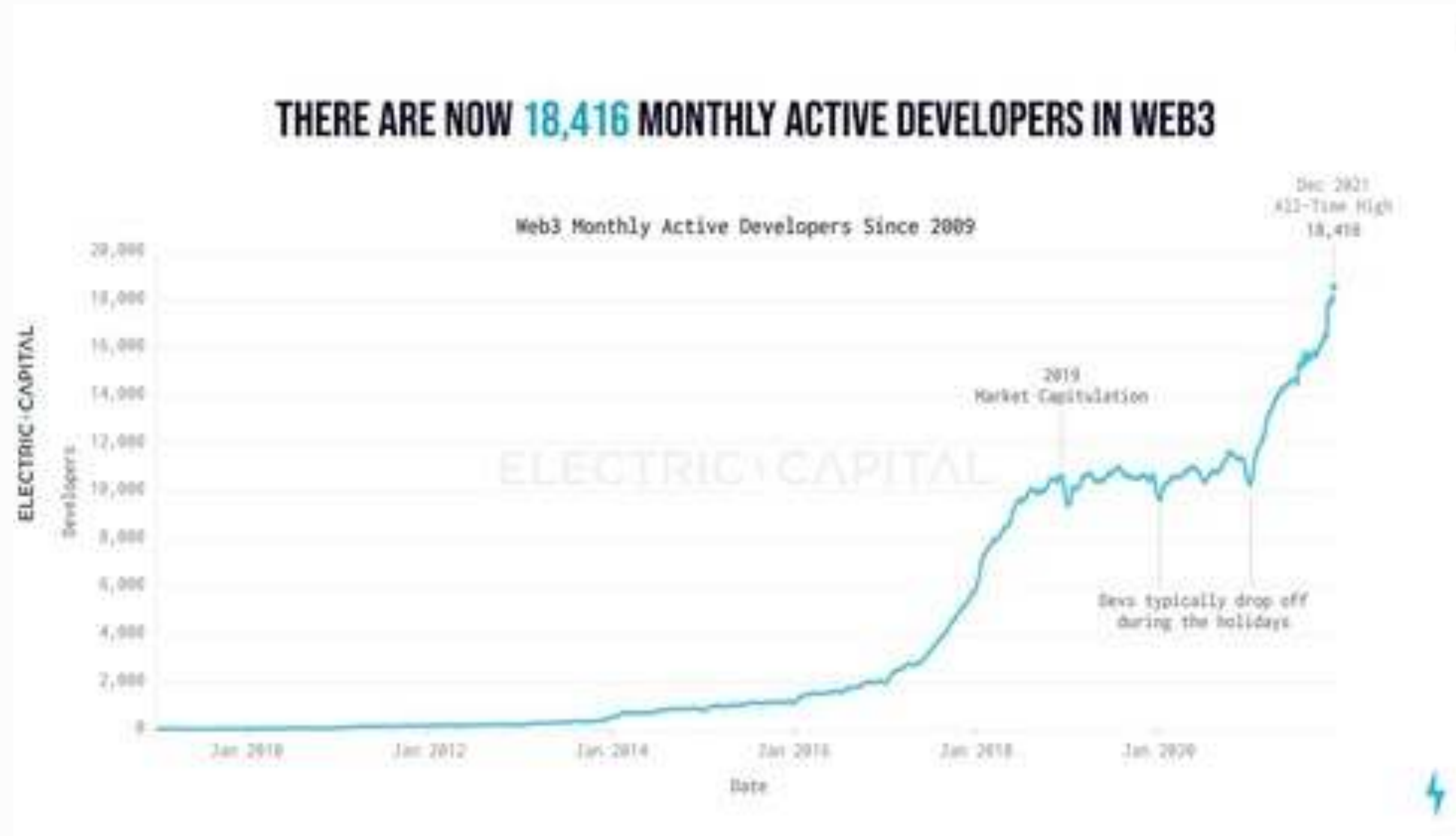
Web3領域は、インターネットと同じような成長曲線を描いています。その成長曲線と到達点は、インターネット時代を凌駕すると予測されています。

出典：『It is still early days for web3』 (A16z State of Crypto,)

The momentum of Web3 Companies

Web3企業の勢い

技術者も続々と、Web3技術へ流入している

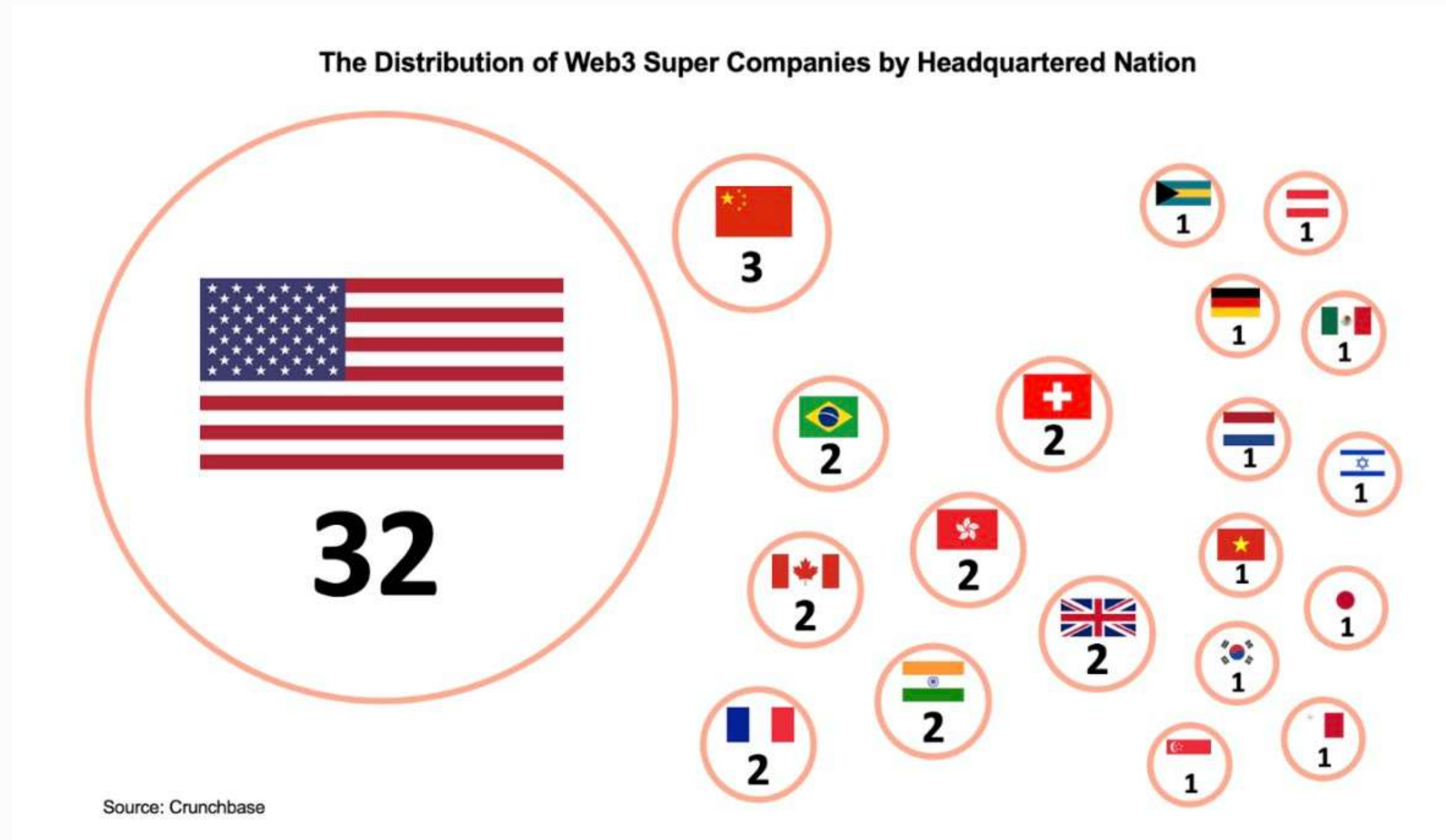


出典：Electric Capital”Crypto developer activity reached an all-time high in 2021 ”より

The momentum of Web3 Companies

Web3企業の勢い

世界的にWeb3系のユニコーン企業が生まれている。

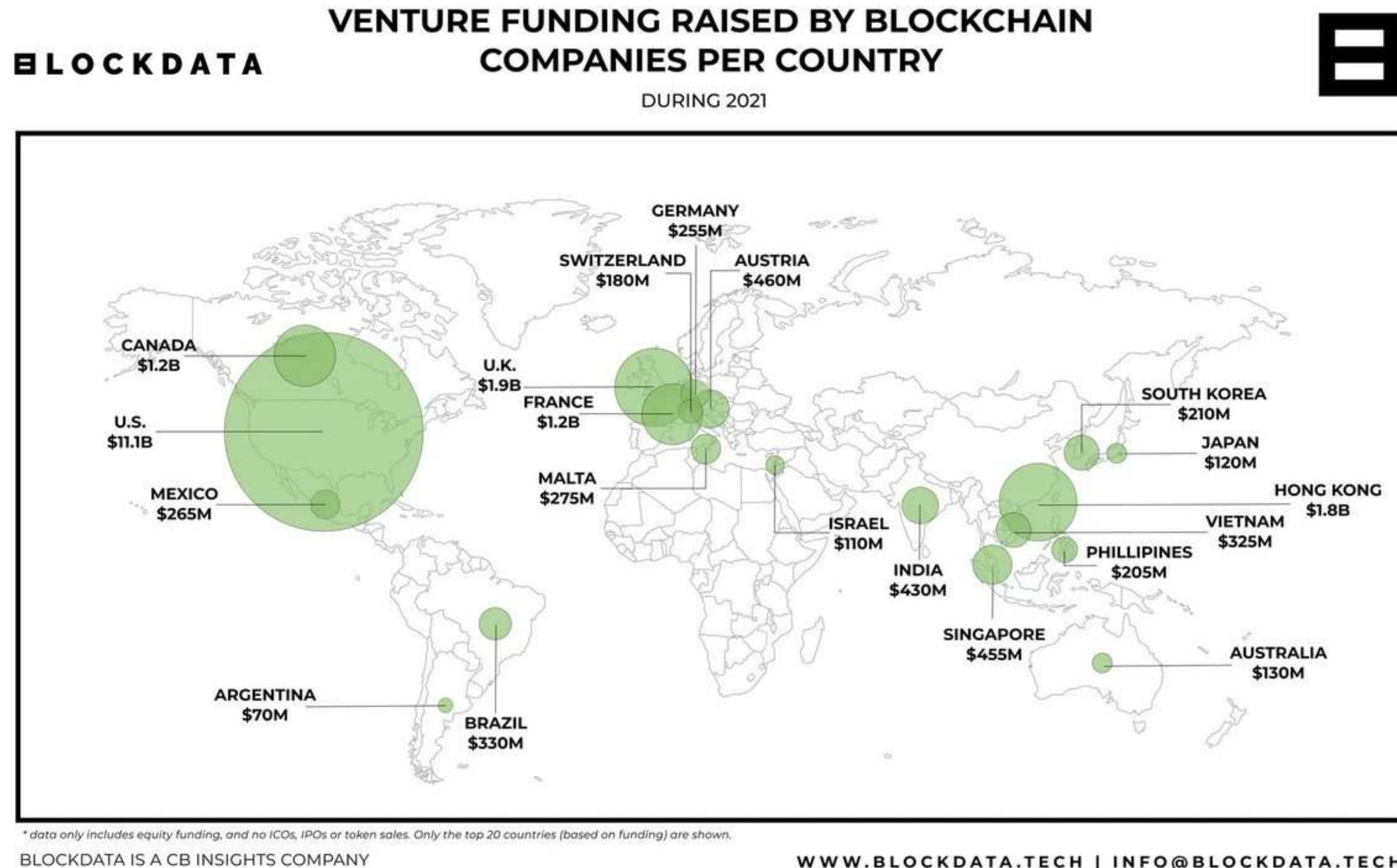


出典：Crunchbase ”The State of Web3 Super Companies” より

The momentum of Web3 Companies

世界と日本のWeb3企業への投資額の違い

日本はアメリカの10分の1、韓国の2分の1に留まる



出典：BLOCKDATA ”Blockchain Venture Funding per Country”より

04

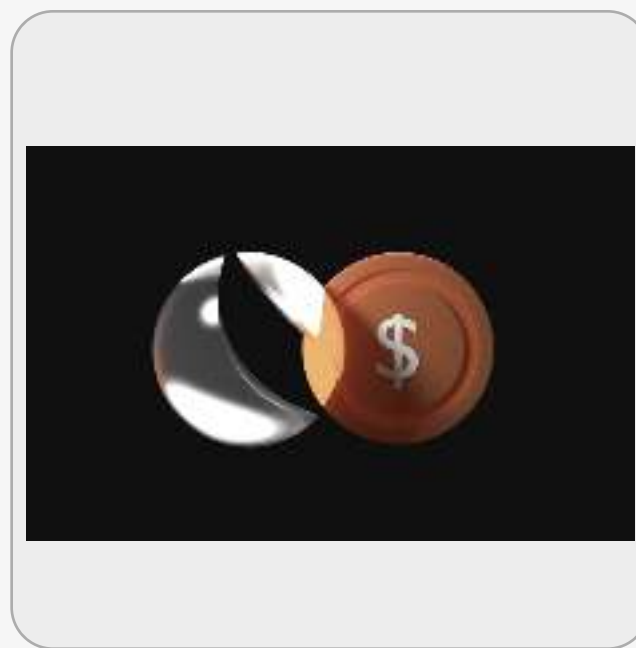
Company

日本のWeb3政策の課題

The Problem of Web3

価格が急落したPJも多い

ボラティリティが大きく、消費者保護にそぐわない一面も



時価総額4兆円が一夜にして0に

米ドルの価値と連動するように設計された仮想通貨USTが、一夜にして価格を大幅に下落。次々と売却され、1UST=1\$→1UST=0.3\$程度まで下落した。

IT mediaビジネスオンライン

「時価総額4兆円のルナ、一夜で価値ゼロに ステーブルコインUSTはなぜドル連動が崩壊したのか」より



外部要因で価格下落

「このNFTスニーカーは高額で4月の段階では最低13万円ほどの初期投資を必要としていた。(中略) 6月22日現在では約3.8SOL、1SOLが5000円弱なので2万4千円ほどとなっている。」

gamebiz

「【STEPN】1週間でゲーム内通貨の価格が10分の1 暗号資産暴落、中国でのプレイ禁止、悪条件重なり負のスパイラルに... 最新アップデートで光明も？」より

Web3 Company vs Government

Web3事業者vs政策立案者

双方の利害は、完璧には一致していない

政策立案者

- Web3の将来性はわかっている
- 一方で, 投資家保護も重要と考えている

Web3事業者

- Web3の将来性は分かっている
- 政策の影響で「Web3のイノベーションが阻害されている」と考えている



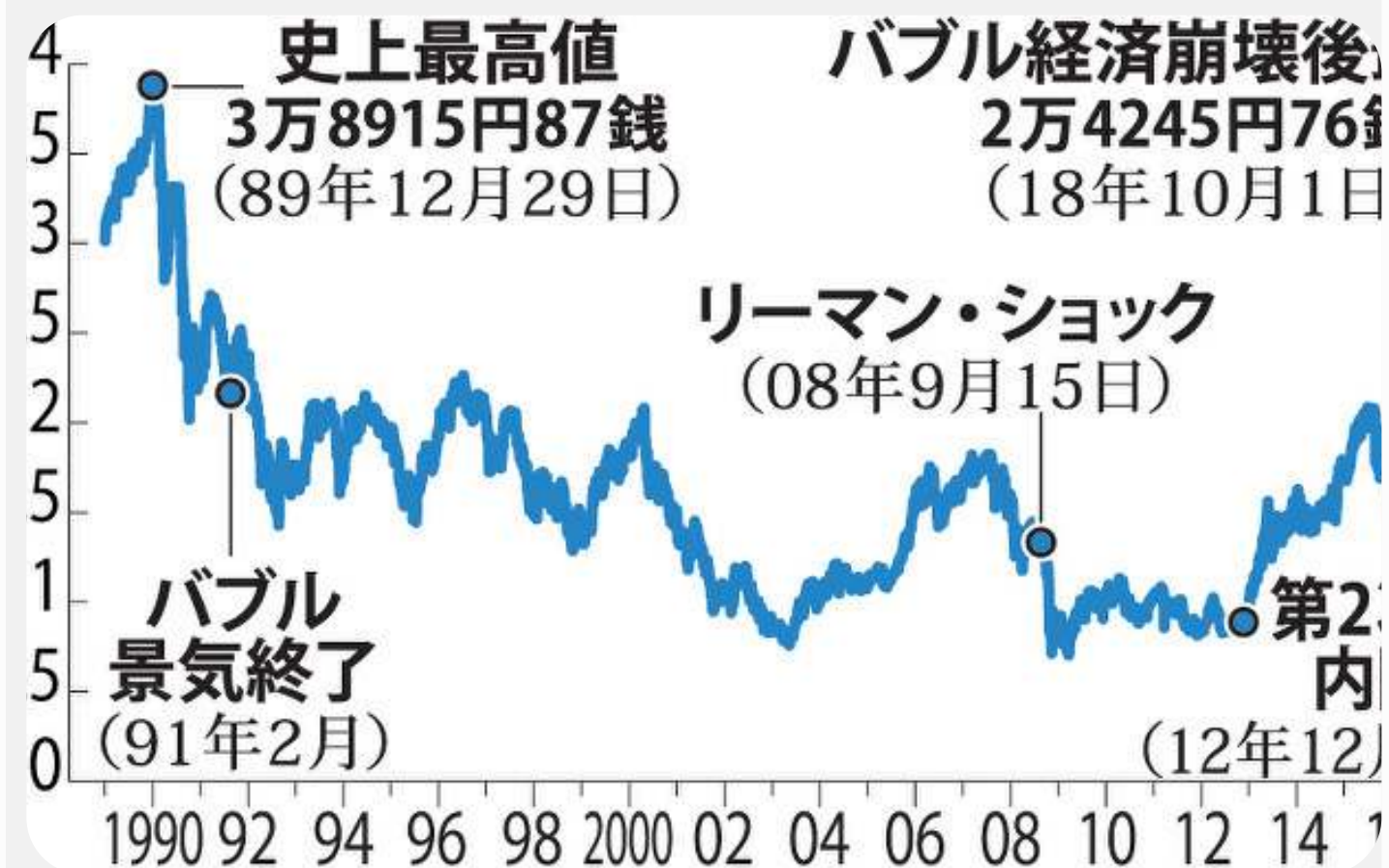
出典：NHK ”“企業の成長か、個人投資家の保護か”IPO論争の決着は？”より

投資家保護は歴史の必然

過去の失敗から学び、現在の制度が形作られた



南海泡沫事件



バブル経済の崩壊



リーマンショック

05

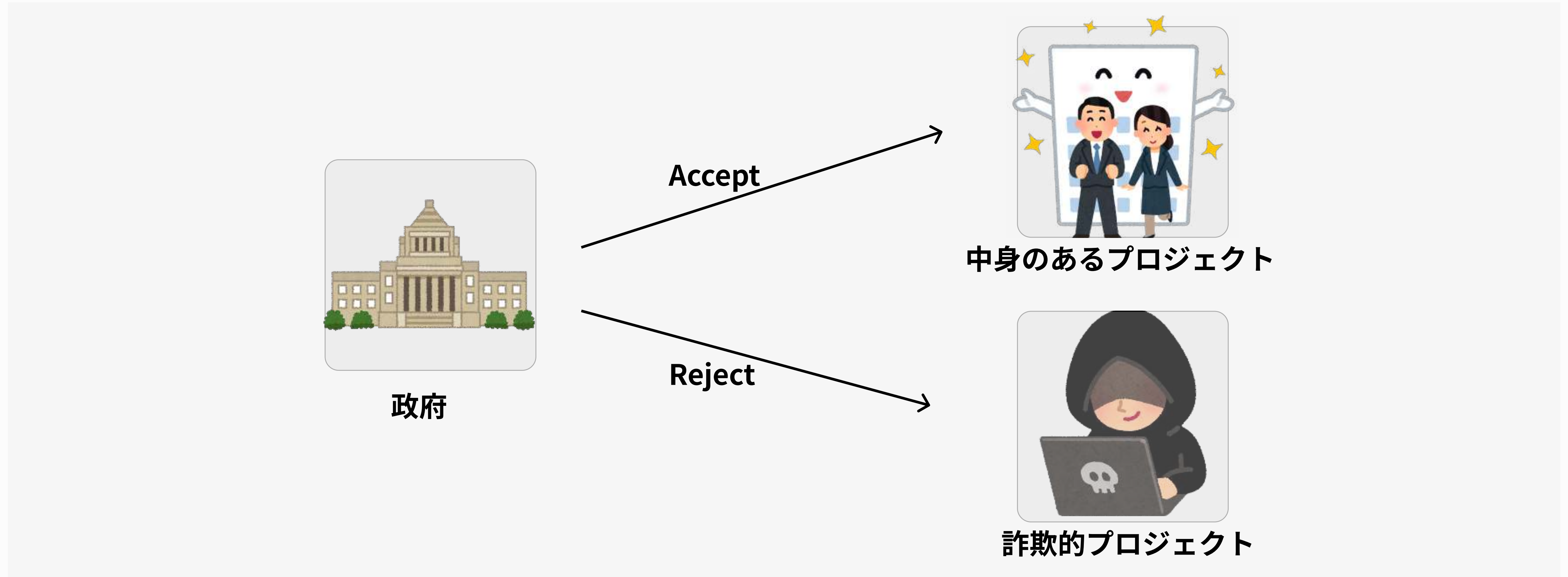
Proposal

日本のWeb3政策への提言

Proposal

ホワイトリストからブラックリストへ

起業家がWeb3プロジェクトに挑戦する際に、個別のプロジェクトを政府が認定する仕組み



Proposal

どのようにプロジェクトを認定するのか

ビジネスxテクニカルxコンプライアンスの3要素の掛け合わせで、詐欺的プロジェクトを排除する

ファンドによる
ビジネスDD

技術者による
テクニカルDD

政府による
コンプラチェック

Proposal

日本にWeb3産業創造のモメンタムを作る

「失われた30年」の悔しさを、また繰り返してはならない

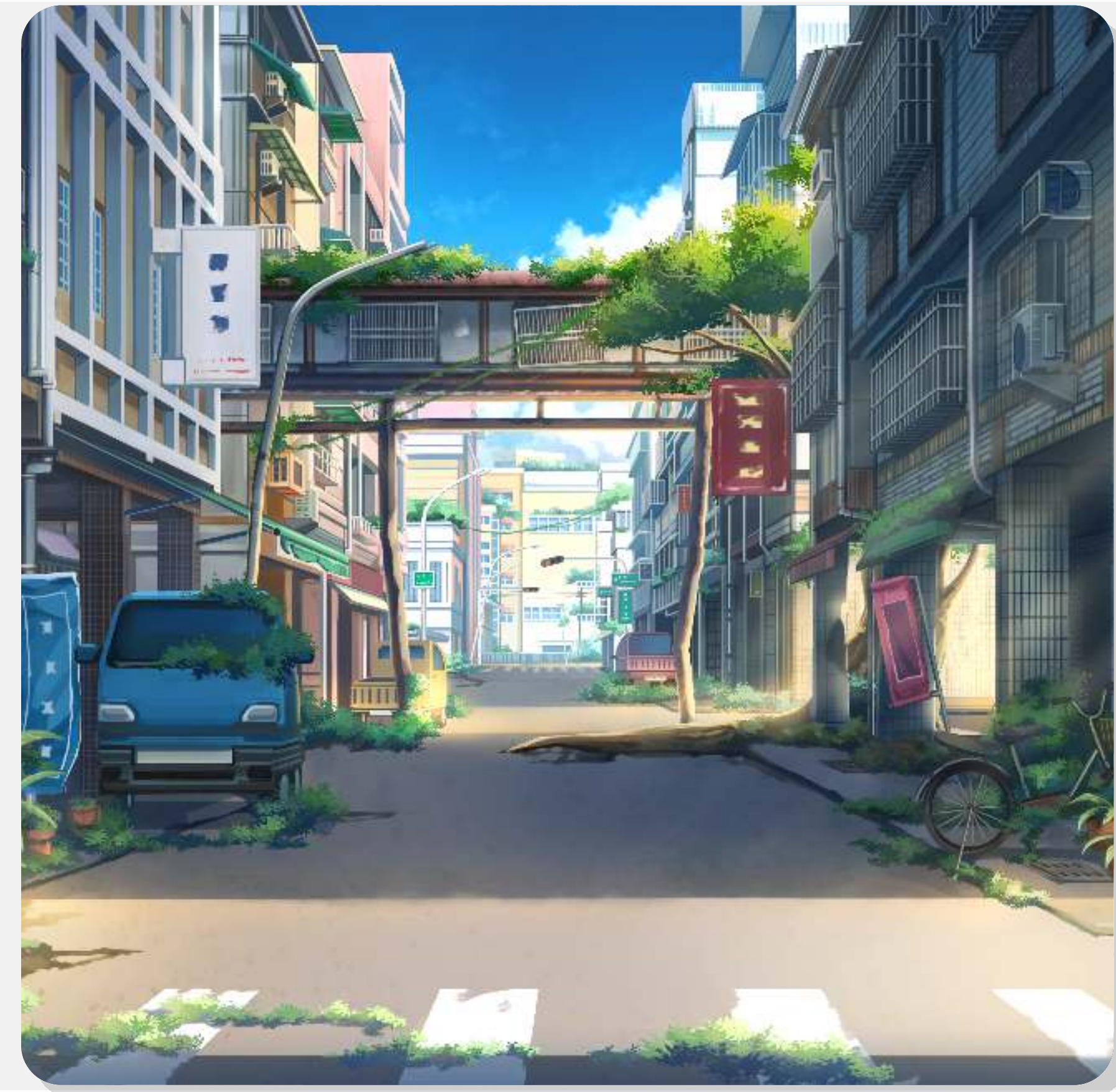
かつて、世界の時価総額TOP30のうち、21社が日本企業という時代がありました。

しかし、2000年代に日本はWeb2.0（インターネット）の波を逃し、GAFAsやアリババ、サムスンといった企業がTOP30に名を連ねるようになりました。そして2022年現在、日本企業はTOP30に1社もいない時代になっています。

では、これからの日本はどうすればいいのか？
その答えはひとつ、「新しい時代と産業を日本が牽引する」ということです。

業務効率のSaaSやDXだけでは、日本を変えることはできません。
かつての自動車産業や半導体・ハードウェア産業のように、新しい産業を、時代とともに創造すること。

その唯一のチャンスが今のWeb3なのだと、私たちは信じています。



ありがとうございました

