

eスポーツのスマートトーナメント



Vitaly Balakhonov | Yuri Vysotsky | Dmitry Salnikov

2017年8月27日

要約

eスポーツプラットフォーム Eloplay.com によってプレイヤーは分散型の賞金プールでトーナメントを開催し、参加することができます。Eloplay チームは一連の仮設を立てて検証し、18 か月でプロジェクトを完了させました。

次の段階では欧州、米国、そして中国の新市場に向けてプラットフォームの観戦者を拡大し、新しいゲームやゲーム機を追加し、長期にわたる広告キャンペーンを実施するためにトークンセールを通じて資金を調達する予定です。

プラットフォームは次の方を対象に作成されています：

- 商品や報酬をめぐる戦いを希望するプレイヤーやチーム。
- 自社でトーナメントを実施したいブランドや企業。
- eスポーツの観戦者を対象とする広告主。

世界的なブランドやゲーム開発者が、数百万ドルの賞金プールを使って主要なトーナメントを開催しています。しかしながら、わずかなプロのプレイヤーグループだけがこれらの賞を競うことができます。それによって不平等が生じ、何百万人ものアマチュアプレイヤーが主な賞をめぐる競争するチャンスを逃したままになっています。

Eloplay は分散型賞金プールを備えたスマートトーナメントを採用しています。スマートトーナメントはスマートコントラクト技術により機能し、プレイヤーやブランドによるEスポーツのトーナメント開催を実現します。また、弊社はスマートトーナメントのエコシステムを支える Eloplay トークンも実装しています。

目次

はじめに	4
1.1 市場概況	4
1.2 現在のeスポーツの課題	7
1.3 スマートトーナメント市場の可能性	9
eスポーツのスマートトーナメント	11
2.1 Eloplay.com	11
2.2 Eloplay トークン	13
2.3 スマートトーナメント	14
2.3.1 プレイヤー主催型スマートトーナメント	18
2.3.2 スポンサー付きスマートトーナメント	20
2.3.3 のスマートトーナメント	21
2.4 Ethereum ネットワークのガス手数料	22
2.5 長期報奨金ファンド	23
2.6 Eloplay のストリームセクション	23
2.7 Eloplay 広告モジュール	25
Eloplay トークンセール	26
3.1 トークンセール計画	26
3.2 資金の配分	27
おわりに	28

はじめに

1.1 市場概況

eスポーツは対戦型コンピュータゲームの一形態[1]であり、若者間で急速に人気を得ている新種のスポーツです[2]。eスポーツは、対戦ゲームの主流化に向けた最も大きなステップとなる2022年の中国でのアジア大会の公式競技部門となる予定です[3]。そして、2024年には公式メダルスポーツとしてオリンピックのプログラムに追加される可能性があります[4]。

ビデオゲームは、2020年までに15億ドルを達成する可能性のある収益をもたらすグローバル市場へと変わりました。専門家はeスポーツを今後10年間投資機会をもたらすものと考えています[5]。

eスポーツ市場が活況を呈しています。

世界のeスポーツ観戦者は2017年には3億8,500万人に達し、この中には1億9,100万人の熱狂的支持者のほか、1億9,400万人の一時的な視聴者が含まれています。世界的なeスポーツ認知者は2017年には13億人に達し、2020年までに18億人に達すると推定されています。世界中のeスポーツ参加者の総数は今年末までに5,840万人に達すると推定されています。[6]。

ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL | 2016-2020

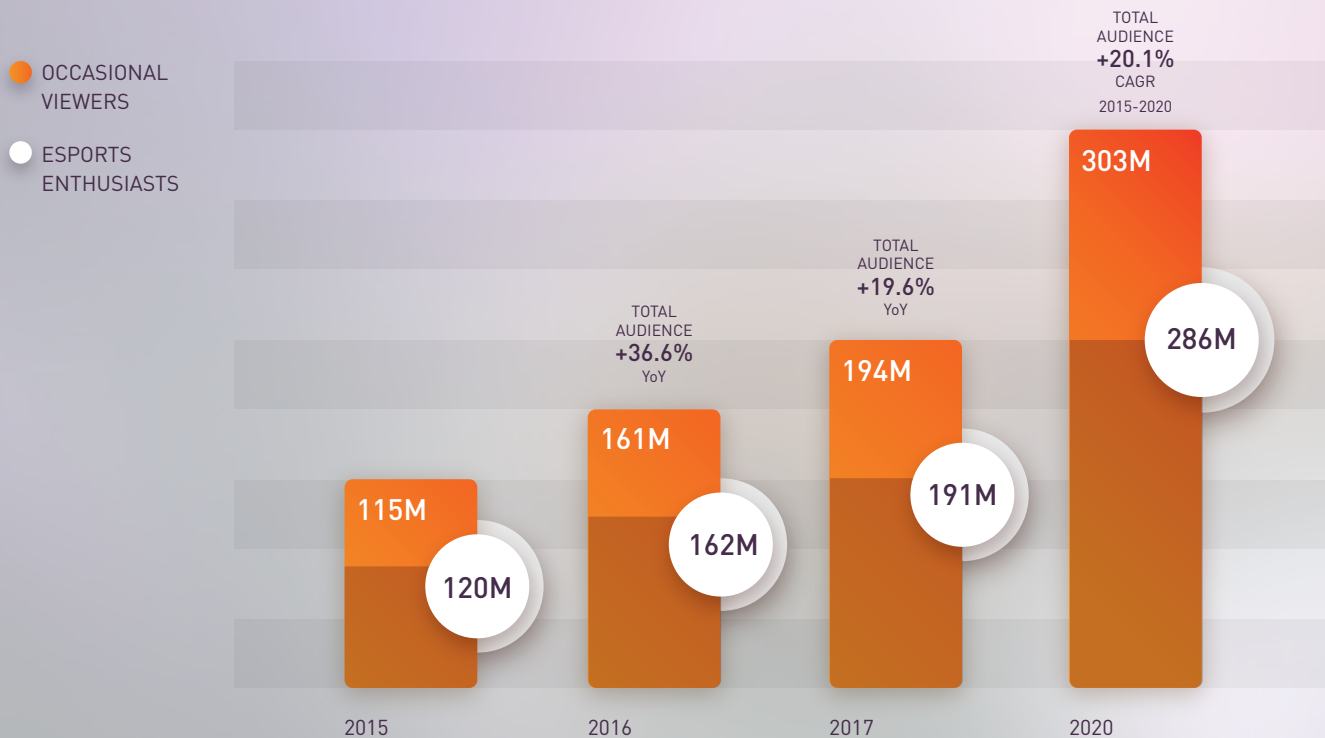


図 1. eスポーツ観戦者の伸び

eスポーツの基本的な観戦者のほぼ半数以上は 21 歳から 35 歳であり、若い男性 (71%) で構成されています。そのほとんどは社会人であり安定した収入を得ているため、数多くの企業やブランドにとってこの市場部門は明らかに魅力的です。

eスポーツ市場は、年間 2 億 3,000 万ドルを費やす 3 億 8,550 万人の世界中の観戦者によって構成されています。

ESPORTS REVENUE GROWTH

GLOBAL | 2015, 2016, 2017, 2020

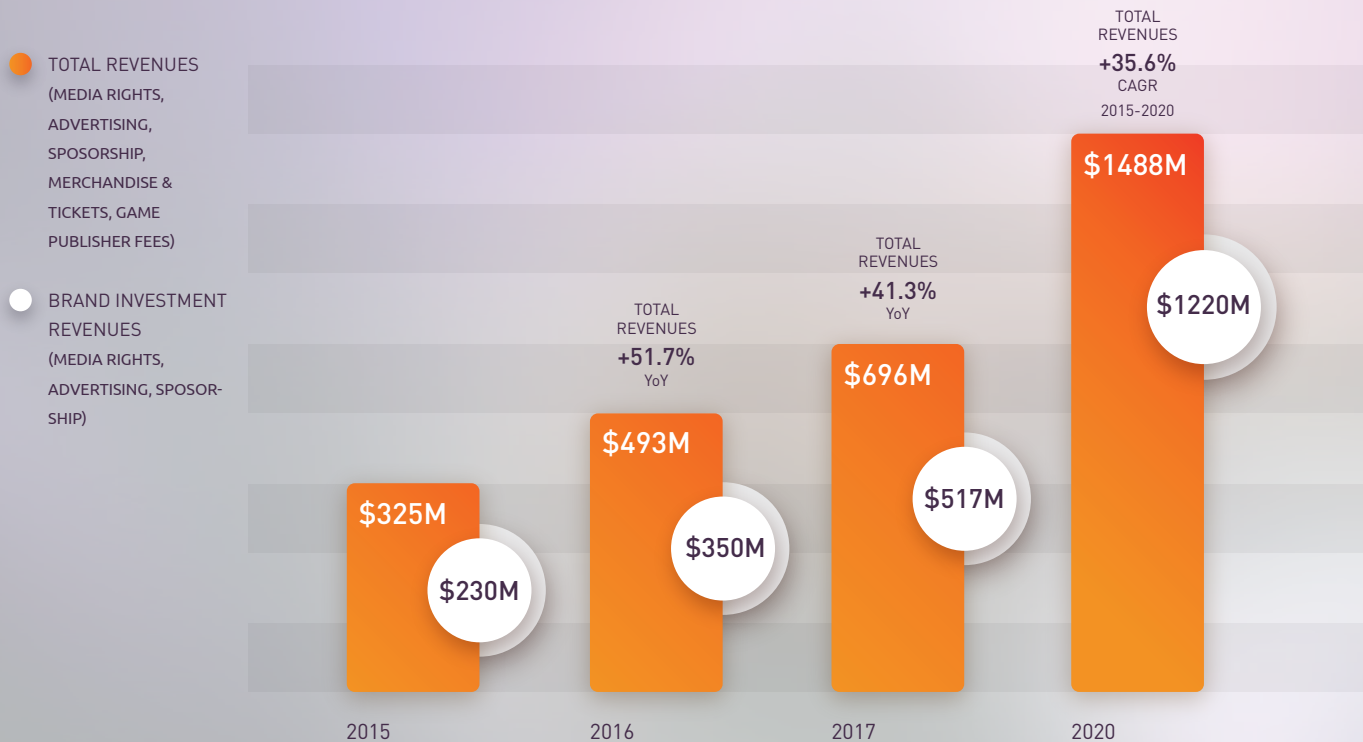


図 2. eスポーツの収益成長率

2020 年までには 14 億 8,800 万ドルの収益を達成し、6 億 5,500 万ドルのスポンサー資金が最大の収入源となる予定です。[7]. eスポーツ、特にまだ流行していない eスポーツに参入する新しいブランドは、今後数年間でスポンサー収入の伸びを期待できます。広告収入は次に大きな収入となり、2020 年までには 2 億 2,400 万ドルまで増加すると推定されています。[7].

1.2 現在のeスポーツの課題

トーナメントは最もエキサイティングなイベントです。

賞金ファンドが5,000ドルを超える主要なイベントの賞金プールの総額は2016年には9,330万ドルに達しました。[8]

MAJOR EVENT PRIZE MONEY

SPLIT PER REGIONS | GLOBAL | 2016

\$93.3M

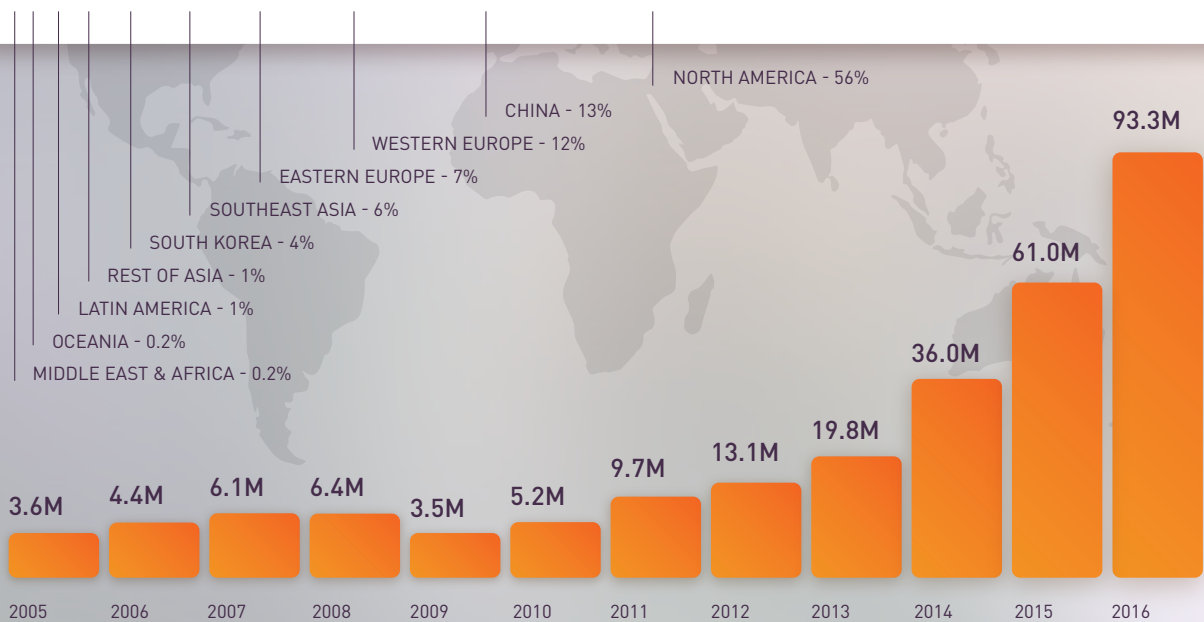
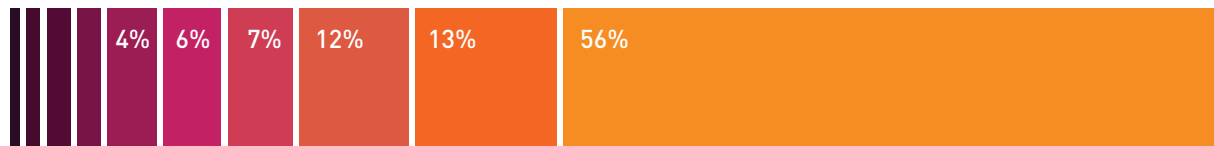


図 3. eスポーツの主要イベントの賞金

主要なトーナメントは世界的なブランドやゲーム開発者によって開催され、資金提供が行われていますが、それらの賞金プールを競うことができるのはほんの一握りのエリートプレイヤーだけです。

このような状況が eスポーツにおける格差を作りだし、アマチュアが主な賞金プールをめぐる競争するチャンスを逃したままになっています。

ESPORTS CHALLENGES



図 4. eスポーツの課題

Eloplay は分散型賞金プールを備え、個々のプレイヤーや組織、ブランドが主催するスマートトーナメントを採用しています。これらのトーナメントは Ethereum のスマートコントラクト上で機能します。

このソリューションは、スポーツトーナメントの熱狂的な観戦者を惹きつけることでエコシステム全体のスケールアップを可能都市、プラットフォームを新しい市場へ進出させるための門扉を開きます。

1.3 スマートトーナメント市場の可能性

スマートトーナメントはeスポーツの実施を自動化する、ブロックチェーンベースのエコシステムです。プレイヤーたちにとっては、トーナメントの自己管理や開始、共同の賞金プールの開設を実現するまったく新たな機会を与えるものです。ブランドにとっては、トーナメントはeスポーツ観戦者への直接的なアクセスを提供するものです。それはブランド主導型のトーナメント、あるいは単にプラットフォームに広告を掲載するだけのものになるかもしれません。

スマートトーナメントはeスポーツ愛好家に新たな機会を提供し、Eloplayによって既存のeスポーツ市場を3種類に拡張する可能性を秘めています。

ESPORTS GROWTH BY COUNTRY

	Year growth pace, %	Market volume, \$ mln.	
		2016	2020
UNITED KINGDOM	+32.1	9	35
GERMANY	+19.4	32	77
INDIA	0	0	0
CHINA	+26.4	56	182
RUSSIA	+33.2	4	16
USA	+22.6	108	299
JAPAN	+36.3	5	23
WORLD	+21.7	327	874

図5. 国別のスポーツ産業の伸び

Eloplayは地理的な拡張を主な目標としています。現在のところ、本プロジェクトは旧ソ連の国々で運用と試験が実施されており、主要市場であるロシアでは年間売上400万ドルを達成しています[10]。スマートトーナメントの導入により、本プラットフォームを収益および開発の面で主要な市場である中国、米国、ドイツ、イギリスの市場に参入させることができます。

スマートトーナメントに新たなプレイヤーを誘致するもう一つの方法としては、新しいゲームをプラットフォームに追加することです。すべてのゲームが数百万人の新しいプレイヤーと新たな観戦者を獲得することになります。少し例を挙げると、オーバーウォッチは 3,000 万人の[10]、World of Tanks は 6,000 万人[11]、ロケットリーグは 3,000 万人のプレイヤー[12]、を擁しています。

第 3 の方法としては、ゲーム機を使用する方法があります。市場には月間 5,500 万人の Xbox ユーザーと 7,000 万人の PlayStation4 プレイヤーがいます。[13].

eスポーツのスマートトーナメント

2.1 Eloplay.com

このプロジェクトは、対戦型ビデオゲームの大会を作り出すという考え方に基づいて 2015 年 11 月に開始されました。2016 年 4 月には対戦相手をランダムに選出した最初の試験的な戦闘をプラットフォーム上で開催しました。勝者はビットコインを報酬として受け取りました。

今日では Eloplay は 90,000 人の登録ユーザーと 80,000 件の戦闘を完了した実績のある eスポーツ運用プラットフォームとなっています。弊社はすでに 3,500 件の対戦およびチームトーナメントを開催してきました。

本プラットフォームは、最も一般的な eスポーツ分野をサポートしています：

eスポーツ分野	月間アクティブユーザー
リーグ・オブ・レジェンド ^[14]	100,000,000
Hearthstone:ハースストーン ^[15]	70,000,000
Dota2 ^[16]	12,500,000
Counter-Strike: Global Offensive ^[17]	11,600,000

表 1. Eloplay 上の eスポーツ分野

プラットフォームには 3 つの対戦モードがあります。クイックバトル (対戦相手はランダム選出)、決闘 (対戦相手を選択)、およびトーナメントです。サイトでは、ロシア語と英語のインターフェイスを提供しています。

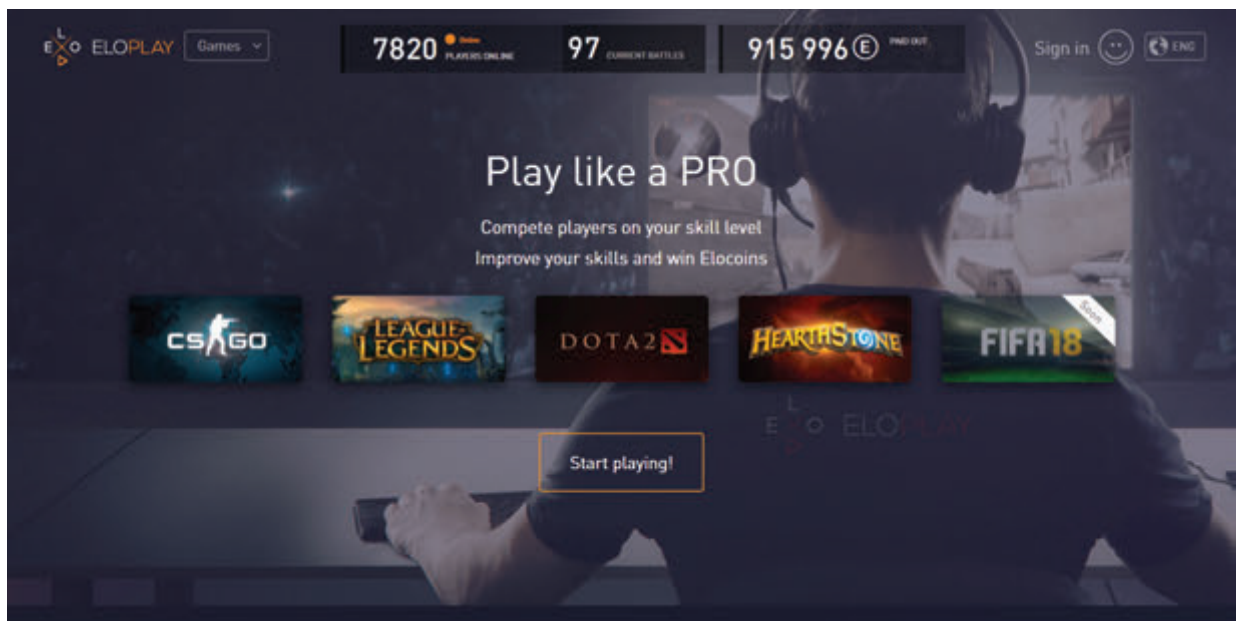


図 6. Eloplay.com

Eloplay はコミュニティ主導型のスタートアップです。進行中のほとんどのトーナメントは、旧ソ連の国々の熱狂的な eスポーツ団体との共催で開催されています。それによって、Eloplay チームと観戦者はつながっています。また、弊社が世界的な eスポーツ団体と連携するようになった場合、将来このアプローチを続けることにしました。

弊社は、ブロックチェーンとスマートコントラクト技術がプラットフォームの開発に新たな機会をもたらすことを理解しています。スマートトーナメント向けのスマートコントラクトの初期実装完了後、新しいモジュールのための計画があります（その開発には 24 か月以上を要する見込みです）。これらのモジュールはプレイヤーの統計情報の詳細な分析とゲーム設定、ラダー（eスポーツの選手権）、人材スカウトシステム、プレイヤーの契約およびチーム間移籍に関するシステム、勝者予測システム、およびベッティングモジュールを提供することになるでしょう。

2.2 Eloplay トークン

プラットフォームの主な計算単位は暗号トークン Eloplay (ELT) です。これはプラットフォームでの活動を促進するツールとしても、特定の Eloplay モジュールに対するアクセストークンとしても機能することができます。

Eloplay Token (ELT) は、[14] Ethereum プラットフォームの ERC20 標準トークンです。これはウォレットや株と共存可能で、譲渡可能な活動貨幣です。ELT の保有者は以下のことができます。

- スマートトーナメントの開催と参加。
- Eloplay への広告の掲載。
- Eloplay ストアでのゲームの在庫やその他の仮想商品の購入。

Eloplay トークン (ELT) はトークンセール終了後、3 か月以内にプラットフォーム上に実装される予定です。

現時点では、プレイヤー向けの主な計算単位と報酬は Elocoin と呼ばれる仮想ポイントです。Elocoin は集中管理され、交換レートは固定されています (1 Elocoin = \$0,01)。

Elocoin は支払い目的やトーナメントの勝者に報酬を与えるために使用されます。これは、法定通貨と連動するための手段として実装されました。Elocoin の利点は、プラットフォームとの統合が容易で、従来の決済システム (Visa、Mastercard、Webmoney、Payeer、Yandex Money、Qiwi) と連動することができる点です。Elocoin は Bitcoin でも購入できます。

Elocoin を実装することで、チームは複数の仮説を検証することができました。たとえば、トーナメントの賞金プールと参加者数の相関関係のテスト、プレイヤーの無料および有料ゲームモードへの関与の分析、特定のサービス計画に従った顧客ベースのマネタイズ分析が行われました。ユーザーに支払われた報酬の総額は、約 10,000 ドルでした。

同時に、Elocoin にはスマートトーナメントでの Elocoin の使用に関して一定の制限を定めました。第三者に譲渡することはできず、無制限に発行されます。Elocoin の所有者は Elocoin をデジタル資産として使用することはできません。Elocoin は分散型賞金プールとして使用することはできないため、スマートトーナメントでも同様に使用することはできません。

Eloplay チームは、ブロックチェーン技術がプラットフォームの機能に大きな変化をもたらす可能性があることを発見しました。

そのため、Eloplay チームは Eloplay トークンを実装することにしました。ELT は分散化され、第三者に譲渡可能で、発行数に上限を設け、その交換レートは固定されていません。

Eloplay トークンの発行と配布

発行されるトークンの量は、トークンセールの結果によって決まります。初回のトークン配布は以下のように実施されます。

トークン割当量	初期トークン提供の配分
トークンセール	70%
Eloplay チーム	15%
諮問委員会	5%
トークンセール報奨金プログラム	3%
www.bancor.network	3%
長期報奨金ファンド	2%
www.wings.ai	2%

表 2. Eloplay 初期トークン配布

トークンの販売が完了すると、ユーザーは 2 種類のウォレットを持つことになります。一つはプロジェクトのウェブサイト上の Elocoin 用、もう一つは Ethereum ブロックチェーン上の ELT 用です。Elocoin を ELT に直接交換するオプションはありませんのでご了承ください。

Eloplay トークンの実装は段階的に行われます。ELT の最初の応用範囲はスマートトーナメントと、それに続くボーナス資金と広告モジュールです。Eloplay はアクティブなユーザーを擁する運用プラットフォームとして、ブロックチェーンに一時的に接続を行わないゲームモードをサポートする必要があります。これらのゲームモードは Elocoin で動作し、ランダムな対戦相手との短時間の戦闘や決闘に対応する予定です。トークン実装の最初の段階が完了すると、すべてのモードでその使用が開始され、Elocoin は廃止される予定です。

2.3 スマートトーナメント

Eloplay は eスポーツが今日直面している課題に対する解決策としてスマートトーナメントを提案しています。

スマートトーナメントは分散型賞金プールを備えた eスポーツの技能大会です。これらのトーナメントでは、賞金プールはプレイヤーまたはトーナメントの主催者によって資金が提供されます。資金は Eloplay トークンで収集されます。

技術的には、Eloplay のスマートトーナメントはトーナメントを構成する戦闘を追跡および管理する自動式ソフトウェアプラットフォームです。その主な目的はグループ大会での勝者を決定し、それら勝者の間で分散型資金を分配することです。システムはプロセスから人的要因を完全に排除し、偏った判断を行うことを不可能にします。同時に、Eloplay には戦闘の前にチームを確保しつつ決して結果に影響を与えないようなさまざまな管理操作を実施するトーナメントモデレーターがいます。

スマートトーナメントは次のように動作します。プレイヤーがいったんトーナメントに参加すると、スマートコントラクトは賞金プールを Eloplay トークンで受け取り、トーナメントが終了するまで、つまり勝者が発表されるまで保管します。その際、トーナメントは API を使用して勝者の ID、ウォレット番号および賞金の金額をスマートコントラクトへ伝達します。このようにして、勝者は賞金を受け取ります。

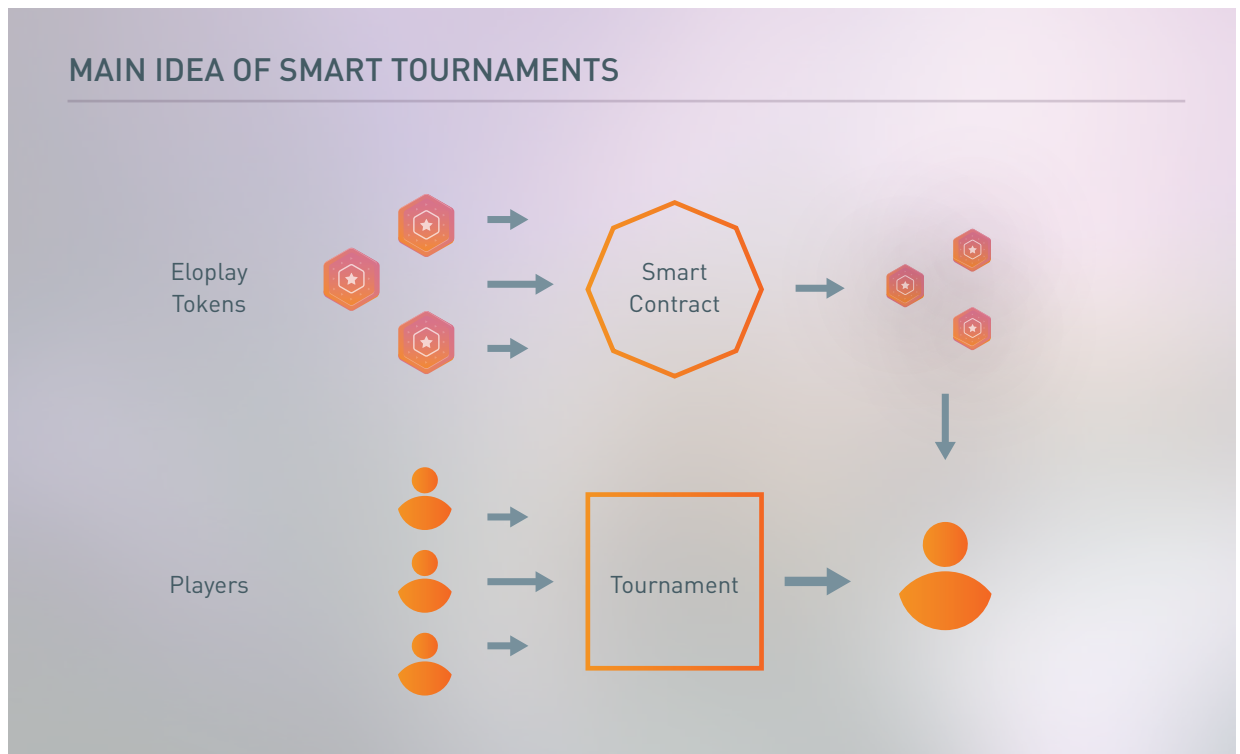


図 7. スマートトーナメントの基本原理

スマートトーナメントの主催者になれる主体：

- 個々のプレイヤー、
- 組織やブランド、
- Eloplay。

それぞれの方法には独自の機能があり、その主に賞金プールの形成手段が異なります。

これらは EloPlay で実装済みの数少ないトーナメント形式です。

シングルエリミネーショントーナメント(オリンピックシステム)。勝者は次のステージへ進み、敗者はトーナメントから離脱します。[19].

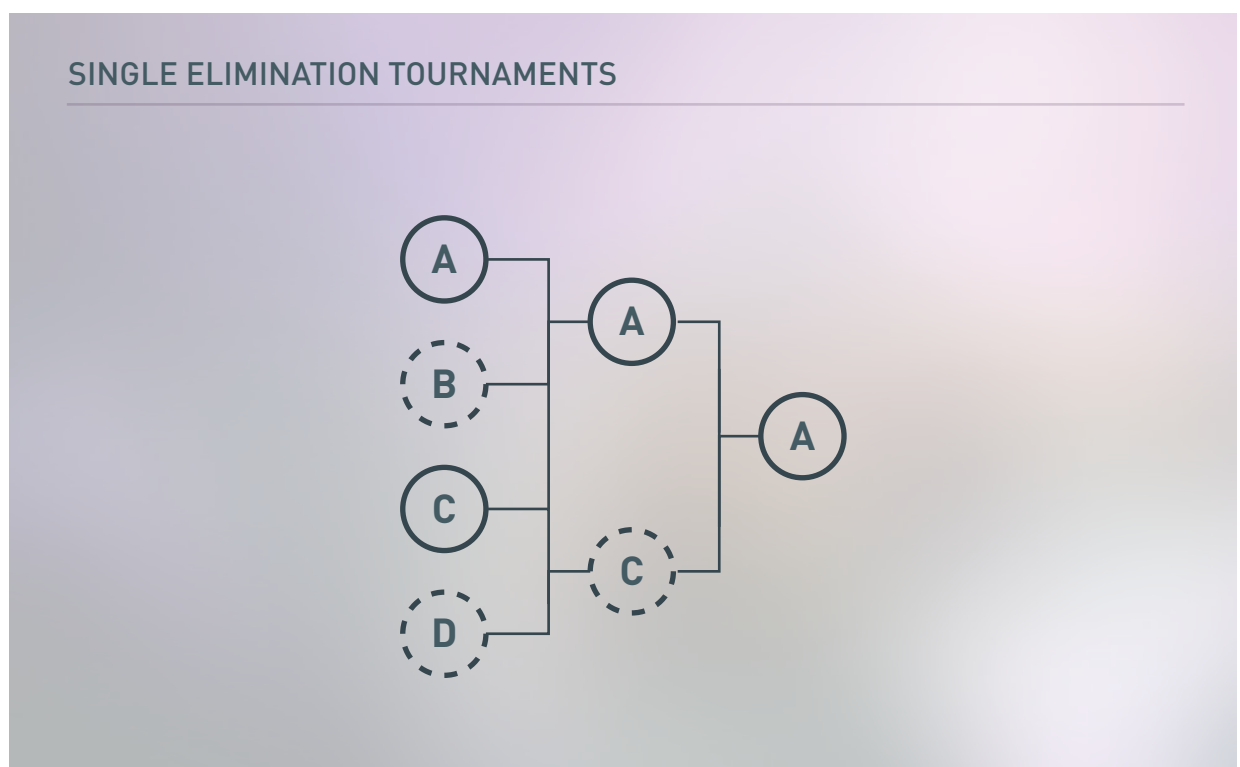


図 8. シングルエリミネーショントーナメント

ダブルエリミネーショントーナメント勝者は次のステージへ進み、敗者は別の戦闘で敗者とのゲームに進みます。つまり、(勝者と敗者の)2つの分岐が形成されます。これら2つの分岐最終的な勝者同士が決勝戦で戦います。[20]

DOUBLE ELIMINATION TOURNAMENT

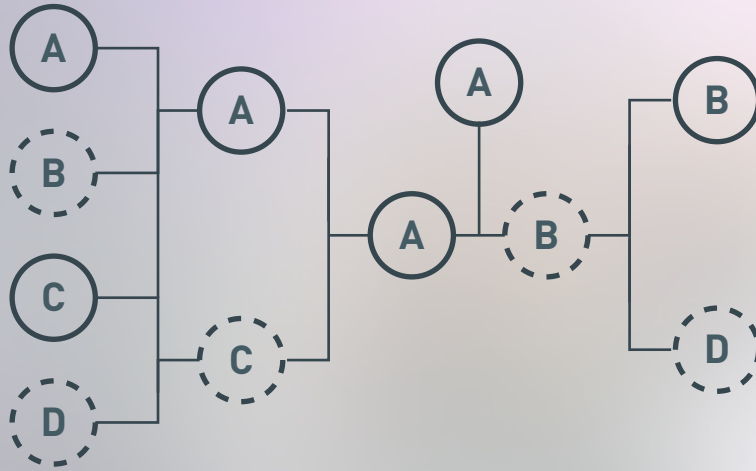


図9. ダブルエリミネーショントーナメント

ベストNトーナメント。これは、一般的なeスポーツの決勝戦のシステムです。正確な勝利数に達するまで、2つのチームがお互いに対戦します。通常、勝利数は3または5です。

BEST OF THREE TOURNAMENT

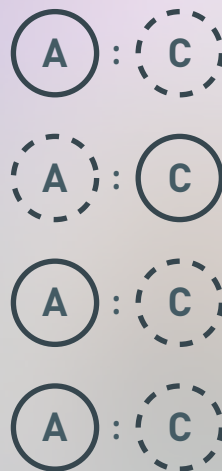


図10. ベスト3トーナメント

1つのトーナメントの参加者数は最大 256 です。Eloplay はトーナメントを統合し、勝者が親トーナメントに進出できる最終トーナメントを作成可能なシステムをすでに実装しています。これによりトーナメントを統合し、512、1024 またはそれ以上の参加者を同じトーナメントに集めることができます。

Eloplay のトーナメントモジュールは、トーナメント形式を素早く調整できる機能を主催者に提供します。たとえば、予選トーナメントにダブルエリミネーションを使用し、決勝戦にベスト 3 モードを使用することができます。参加者数が多すぎる場合、トーナメントには数日を要する場合があります。

2.3.1 プレイヤー主催型スマートトーナメント

プレイヤー主催型スマートトーナメントの背後にある基本的な考え方は、トーナメントを作成し、分散型賞金プールを構成する自由をユーザーに与えることです。入場料を設定すると、参加者からのすべての入場料を元に賞金プールが形成されます。

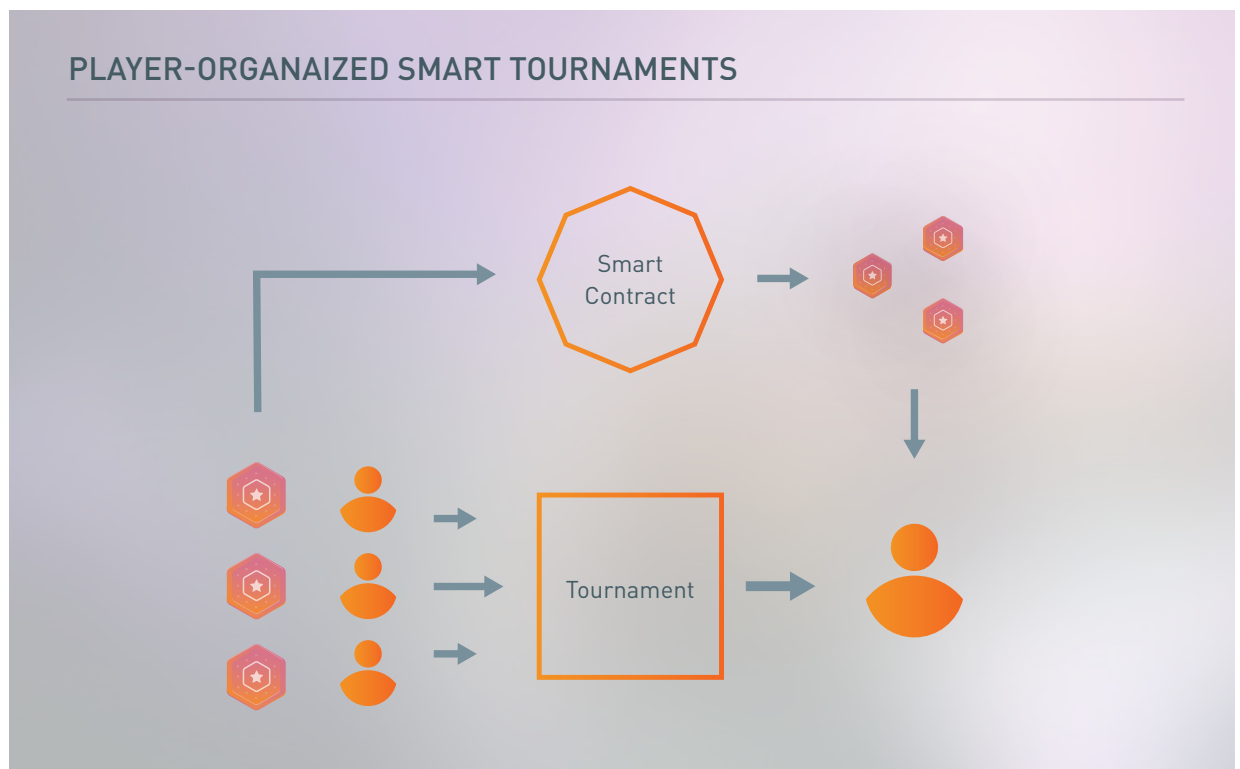


図 11. プレイヤー主催型スマートトーナメント

スマートトーナメントを開始するには、プレイヤーは次の項目を設定しなければなりません。

- ゲーム
- 日時
- トーナメントの名前
- トーナメント形式 (シングルエリミネーション、ダブルエリミネーション、ベスト N)
- マップ、ラウンドおよびその他のゲーム設定。
- 入場料。
- 勝者数 (1 人を超える場合は、勝者間での賞金の分配に関して説明を行う必要もあります)。

トーナメントがセットアップされると、Eloplay は新規参加者向けのランディングページとして使用可能なトーナメントページを生成します*。トーナメントはホームページからも参照されており、Eloplay のすべてのユーザーに公開されます。

プラットフォームの最低料入場金は 10 Eloplay トークンです。

トーナメントの参加者数が 20 名の場合、賞金プールは 20 Eloplay となり、最終的に次のように配布されます。

- 90% がトーナメントの勝者間で分配されます。
- 8% が主催したプレイヤーにボーナスとして支払われます。
- 2% が以下で説明する Eloplay の長期報奨金ファンドに充当されます。

このモデルによって、任意のプレイヤーがスマートトーナメントを開始し、完了時に Eloplay トークンを獲得することができます。

5,000 ドル以上の賞金プールは大金であると考えられます。1024 名のプレイヤーが参加するトーナメントでそのような資金を調達するには、各プレイヤーは 4.88 ドルだけを支払えばよいことになります。主催者となるプレイヤーはその資金の 8%、つまり 400 ドルを獲得することになります。ただし、米ドル建ての価格は説明のためのものであり、実際にはすべての決済は Eloplay トークンで行われることに注意することが重要です。

スマートトーナメントは、アマチュアプレイヤーが主な賞金プールをめぐって争うことのできる唯一の機会です。

スマートトーナメントの賞金プールは 5,000 ドルから 1,000,000 ドルなどに調整することができます。

* こちらの例をご覧ください: <https://eloplay.com/tournaments/3772>

スマートトーナメントの流行を支持し、プレイヤーに参加を促すため、Eloplay は特別なプロモーションプログラムを提供しています。

- トーナメントで 16 名の参加者が集まると、弊社はソーシャルメディアチャンネルでプロモーションの投稿を開始します。
- トーナメントで 64 名の参加者が集まると、弊社の Twitch チャンネルで取り上げ、ストリーム配信を行います*。

プレイヤー主催型トーナメントで 8 名の参加者を集められなかった場合、初期費用は長期報奨金ファンドに充当され、残った参加者に返金されます。

Ethereum ネットワークのガス手数料

Ethereum のスマートコントラクトでは、取引を処理するマイナーのためにガス手数料が要求されます。トーナメント作成後の初回ガス手数料は Eloplay が支払います。しかし、その後の手数料はプレイヤーの入場料に含まれ、プレイヤーが支払うことになります。トーナメントが終了すると、スマートコントラクトにより賞金プールの分配が行われ、その 8% が主催者、さらに 2% が Eloplay 長期報奨金ファンドに送金されます。その場合、手数料は Eloplay によって再度支払われます。

2.3.2 スポンサー付きスマートトーナメント

スポンサー付きスマートトーナメントの背後にある基本的な考え方は、ブランド、eスポーツ関連の組織、コミュニティおよび学校が自分で大会を開催できるようにすることです。

プレイヤー主催型トーナメントとは異なり、無料で参加できます。主催者は独自の参加条件を設定することもできます (リンクによってアクセス可能な非公開トーナメント、地理的な対象を絞ったトーナメント、予選付きのトーナメント、または主催者の裁量によるその他任意の条件)。

賞金プールは主催者によって資金提供が行われます。つまり、一定量の Eloplay トークンがスマートコントラクトに送金され、トーナメントが終了すると、勝者間で分配されるということです。賞金プール全体の 2% の手数料は Eloplay に支払われ、その後長期報奨金ファンドに再度割り当てられます。

ブランド主催型トーナメントの最低賞金プールは 100 Eloplay トークンです。

* 正確な値は、プラットフォームの拡張に伴って変わる可能性があります。Eloplay は、プレイヤー主催型トーナメントの新たなプロモーション手法を提供します。

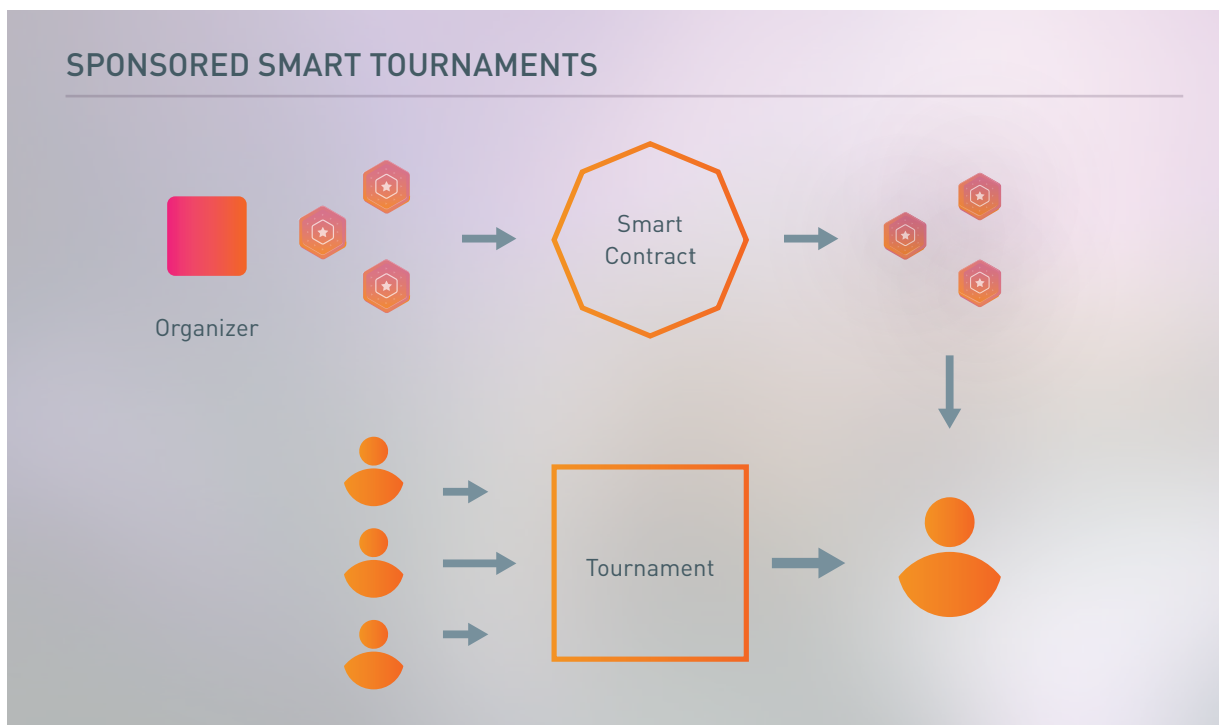


図 12. スポンサー付きスマートトーナメント

トーナメントが作成されると、Eloplay は主催者がロゴやバナーをトーナメントページに配置できるようにします。トーナメントはホームページでも発表されており、すべてのユーザーに公開されます。

スポンサー付きトーナメントで 8 名の参加者を集められなかった場合、Eloplay の長期報奨金ファンドに 2% の手数料を支払い、賞金プールを主催者に返金します。

Ethereum のガス手数料はトーナメント作成時に主催者が支払い、賞金が分配されます。

2.3.3 Eloplay のスマートトーナメント

Eloplay は長期報奨金ファンドに一定量の Eloplay トークンを保有しているため、弊社はこれまでに長期報奨金ファンドに支払われた料金によって形成された賞金プールを使って定期トーナメントを開催する予定です。このようなトーナメントでは支払いは発生しません。

これにより、Eloplay は新たな選手とかかわりを持ち、オープンスキル大会でトークンを獲得できる機会を与えることができます。

Ethereum ガス手数料は Eloplay によって支払われます。

2.4 Ethereum ネットワークのガス手数料

Ethereum ネットワーク内で単一のトランザクションにかかる料金は、ETH Gas Station 21 計算機で計算されます。Eloplay スマートコントラクトの平均的なガスは 200,000* です。ガス計算機では最低 (0,026 ドル) と最大 (2,648 ドル) トランザクション手数料が表示されます。2017 年 8 月 25 日には、計算が実行されます。Ethereum の交換レートは \$332.72。

図 13. スマートコントラクトのガス手数料の計算。

Eloplay は運営初年度に Counter Strike:Global Offensive と League of Legends のために 3,500 回のトーナメントを開催しました。現在のペースでいくと、プラットフォームによりゲームごとに年間 2,000 ~ 2,500 回のトーナメントが開催されることとなります。トークンセールが成功した後は、その数はマーケティング活動の増加とプラットフォームの顧客ベースの爆発的な成長によって 2 倍になる可能性があります。Eloplay はゲームごとに年間約 5,000 回のトーナメントを開催する予定です。つまり、プラットフォーム上の 4 つのゲームで年間 20,000 回トーナメントが開催され、8 つのゲームでは年間 40,000 回トーナメントが開催されるようになることが期待されます。

これは、指定数のトーナメントの提供に必要な Ethereum ガスの予想価格です。

ゲーム数	年間トーナメント数	スマートコントラクトの平均トランザクション数	Ethereum ネットワークのガス手数料	Ethereum ネットワークの年間手数料	平均年間手数料 (予測値)
4	20,000	4	\$ 0.026	\$ 2,080	\$ 106,960
4	20,000	4	\$ 2.648	\$ 211,840	
8	40,000	4	\$ 0.026	\$ 4,160	\$ 213,920
8	40,000	4	\$ 2.648	\$ 423,680	

表 3. Ethereum ガス料金の予測値

* この値は現時点での計算結果であるため、将来的にはスマートコントラクトのロジックの変更や最適化により変化する可能

2.5 長期報奨金ファンド

Eloplay は長期報奨金ファンドを導入しています。

トークンセール終了後、このファンドは次のようにして取得した Eloplay トークンから形成されます。トークンセールから 2% + スマートトーナメントからの 2% の手数料 + 広告により取得したトークン。

長期報奨金ファンドは Eloplay のスマートトーナメント、およびスキルベースのトークン配布システムに使用されます。

スキルベースのトークンの配布システムは活動を刺激し、最高のプレイヤーにトークンを獲得する機会を与えるために作成されています。それは、新しいプレイヤーのための多数のゲームアチーブメントです。Eloplay での合計時間や 1 回のゲームでのキル数など、一定の目標を達成したプレイヤーには Eloplay トークンが授与されます。

2.6 Eloplay のストリームセクション

現在の Eloplay トーナメントは弊社 Twitch チャンネルで配信されています²³。弊社にはストリーミングチームがあり、ストリーミングスタジオとも協業しています。時間の経過とともに、プロのコメンテーターやアナリストとともに解説ブースが立ち上げられます。これによってストリームの品質が改善され、大会を詳細に分析できるようになります。

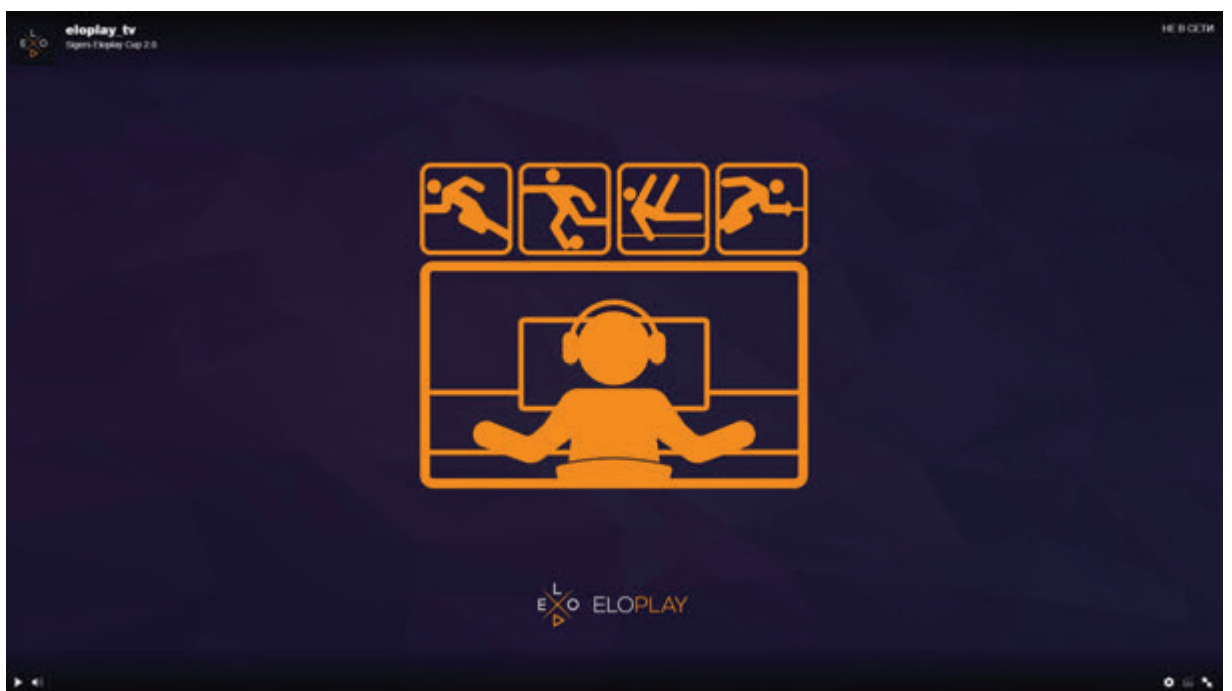


図 14. Eloplay Twitch

Eloplay からのすべてのストリーム配信用のディレクトリであるストリーミングセクションが登場する予定です。また、主な eスポーツイベントのストリーミング配信も行われる予定です。このセクションは、広告による収益化の本線となります。

現在、Eloplay は Twitch 24 で最も注目を浴びているゲームをサポートしています。[23]

MOST WATCHED GAMES ON TWITCH

JULY 2017

	Total Hours	Esports Hours	Share Esports
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE*	67.7 M	51.4 M	76%
LEAGUE OF LEGENDS*	84.5 M	26.9 M	32%
HEARTHSTONE*	27.0 M	5.5 M	21%
DOTA 2*	24.3 M	5.2 M	21%
OVERWATCH	19.5 M	2.6 M	13%
STARCRRAFT II	4.2 M	2.4 M	58%
HEROES OF THE STORM	6.0 M	1.7 M	28%
STREET FIGHTER V	3.2 M	1.6 M	51%
SUPER SMASH BROS. MELEE	1.7 M	1.3 M	72%
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE	1.6 M	0.8 M	49%

* Games on Eloplay

図 15. Twitch 上で最も閲覧されたゲーム

2.7 Eloplay 広告モジュール

Eloplay はプラットフォームとして、トーナメントページ、ストリームディレクトリ、ストアなどを備えています。これらのページには、広告主が自社製品やサービスを観戦者に提供できるよう、ホストにより資金提供が行われたバナーも表示されます。

そのためには、広告主が自社のバナーを設定できる広告モジュールの作成が必要となります。すべての広告費用は Eloplay トークンで支払われます。

広告により得たトークンは Eloplay の報奨金ファンドに保管されます。

Eloplay トークンセール

3.1 トークンセール計画

Eloplay トークンセールは ico.eloplay.com で実施されます。

開始日: 2017 年 10 月 16 日 (12:00 UTC)

終了日: 2017 年 11 月 15 日 (12:00 UTC)

トークンセールの最小ターゲット: \$3,000,000

トークンセールの上限値: \$12,000,000

受け入れ通貨: ETH

トークンの交換レート:

1 ETH = 10,000 ELT

一人当たりのトークンの量: 無制限

最高取引額: 無制限

最低取引額: 0.1 ETH

一定額の ETH を支払ってトークンセールのスマートコントラクトに移行すると、トークンが発行されます。これは、購入者が購入時に即座にトークンを受け取ることを意味します。購入者は、表 1 に指定されているスキームに従って追加のトークンも受け取ります。

提供されるトークンの総額はトークンセールのハードキャップである \$12,000,000 に制限されています。上限値に達した場合、スマートコントラクトは自動的にコインの発行を中止します。ハードキャップに達しなかった場合、スマートコントラクトは 2017 年 11 月 15 日以降に新しいトークンの発行を中止します。

既定の米ドルの額を引き上げるのに必要な ETH の金額はトークンセールの開始時に計算されます。この値は、スマートコントラクトに格納されます。ウェブサイトには販売した ELT トークンの金額 (米ドル相当額) す。

トークンセールでは 5 つの段階を予定しています。

- 最初の 1 時間での資金提供者は、20% のトークンボーナスを獲得します。
- 初日の資金提供者は、15% のトークンボーナスを獲得します。
- 第 1 週目の資金提供者は、10% のトークンボーナスを獲得します。
- 第 2 週目の資金提供者は、5% のトークンボーナスを獲得します。
- 第 2 週から先は、ボーナスは提供されません。

3.2 資金の配分

調達資金は次のように分配されます。

運営管理費(事務所、給与、設備)	15%
技術支援(サーバー、ソフトウェア等)	10%
マーケティングと広告	40%
Eloplay 賞金ファンド	25%
ライセンスと法律顧問	10%

表 4. 資金の配分

DISTRIBUTION OF FUNDS

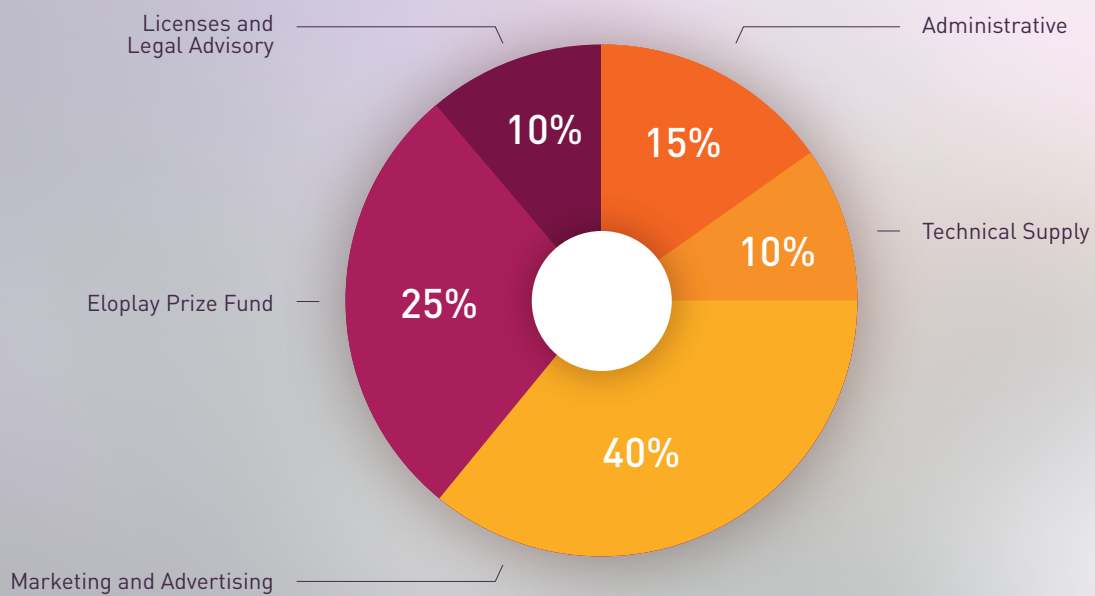


図 16. 資金の配分

おわりに

Eloplay でのスマートコントラクトの実装は、主にプレイヤーに独立した賞品プールの形成するための全く新しい機会をプレイヤーに提供することに重点を置いています。これらのトーナメントは、プレイヤーを第三者から独立させることで、プレイヤーのプロジェクトやスポーツイベントへの関与を確実に高めます。誰もが賞金を獲得するためにトーナメントを主催したり、トーナメントに参加したりできるようになります。

サイバーアスリートになりたい人にとっては、名声は賞金と同じくらい重要です。Eloplay は高品質なイベントの放送を企画することで、そのような人々が世界に名を馳せられるようにします。これによって、スマートトーナメントを開催する意欲がさらに高まります。賞金プールが大きくなればなるほど、観戦者の数もそれに伴って増えていくでしょう。これによって、エコシステム全体の互恵的発展が保証されます。

Eスポーツ市場の分析結果により、市場で収益を生み出す際に最も突出した役割を果たすブランドであることが示されています。支持者たちは広告やトーナメントの開催に投資していますので、Eloplay はプラットフォームに広告を配置しながら、支持者たちに自動化された独自のトーナメントを開催する機会を与えています。

専門家による分析のほか、スタジアムでのオフライントーナメントを搭載した高品質ストーリーミング配信により、多くの人々がスポーツに親しめるようになります。グローバル市場に参入し、新しいゲームやプラットフォームを採用し、広告を介して新たなプレイヤーに訴求することで確実に Eloplay のユーザーベースは爆発的に成長することでしょう。

Eloplay の主な目的は、エコシステム内のプレイヤーとブランド間の効果的な相互作用を確保することです。チームの基本原則はユーザーと直接やり取りをすることです。そのため、弊社はコミュニティが必要とする新しいメカニズムの実装する際には常にフィードバックを利用する予定です。

References

- ¹ Michael G Wagner. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports
- ² Олимпийский совет Азии. (2017). OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022. <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==>
- ³ Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017). eSports to be a medal event at 2022 Asian Games. <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>
- ⁴ Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017). eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says. <https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>
- ⁵ Josh Chapman. Toptal. (2017). Esports: A Guide to Competitive Video Gaming. <https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>
- ⁶ Newzoo.com. (2017). Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles. <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- ⁷ Newzoo.com. (2017). Esports Revenues Will Reach \$696 Million This Year and Grow To \$1.5 Billion by 2020 As Brand Investment Doubles <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- ⁸ Newzoo.com. (2017). Global Esports Market Report. http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2017_Global_Esports_Market_Report.pdf?hsCtaTracking=5a96aa39-a810-47a6-834b-559c317775c3%7C6a2d5758-bab2-4d87-9fbe-f82dc9ba638a
- ⁹ Ирина Парфентьева. РБК. (2017). Большая игра: как киберспорт спасет мировую индустрию развлечений и СМИ. http://www.rbc.ru/technology_and_media/16/08/2017/5993d9f39a794753359a5f0d
- ¹⁰ Jeff Grub. Venturebeat. (2017). Blizzard: Overwatch passes 30 million players on PC and consoles. https://venturebeat.com/2017/04/28/blizzard-overwatch-passes-30-million-players-on-pc-and-consoles/?bt_ee=9J/n2Gbd04BQrkqgFmt1MVrgAEe9MfeAz1WDeiy4qum3Xar1tc4KlcTIJ3me4te&bt_ts=1499900341523
- ¹¹ Phil Savage. PCGamer. (2017). World of Tanks celebrates 60 million registered users with explosive CGI spectacle. <http://www.pcgamer.com/world-of-tanks-celebrates-60-million-registered-users-with-destructive-cgi-spectacle/>
- ¹² Jordan Sirani. IGN. (2017). Rocket league hits 30 million registered players. <http://www.ign.com/articles/2017/04/18/rocket-league-hits-30-million-registered-players>
- ¹³ Taylor Soper. Geekwire. (2017). Xbox Live monthly active users reach record 55M, up 15% from last year. <https://www.geekwire.com/2017/xbox-live-monthly-active-user-count-reaches-record-55m-15-last-year/>
- ¹⁴ Jason Dunning. Playstationlifestyle. (2017). Sony: There's 26 Million PlayStation Plus Subscribers & 70 Million Monthly Active PSN Users. <http://www.playstationlifestyle.net/2017/05/23/sony-theres-26-million-playstation-plus-subscribers-70-million-active-psn-users/>
- ¹⁵ Statista. (2017). Number of League of Legends monthly active users (MAU) from 2011 to 2016 (in millions). <https://www.statista.com/statistics/317099/number-lol-registered-users-worldwide/>

- ¹⁶ Statista. (2017) Number of Hearthstone: Heroes of Warcraft players worldwide as of March 2017 (in millions). <https://www.statista.com/statistics/323239/number-gamers-hearthstone-heroes-warcraft-worldwide/>
- ¹⁷ Steamcharts. (2017). Dota2 <http://steamcharts.com/app/570>
- ¹⁸ Steamcharts. (2017). Counter-Strike: Global Offensive <http://steamcharts.com/app/730>
- ¹⁹ The Ethereum Wiki. (2017). https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20_Token_Standard
- ²⁰ Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Single-elimination_tournament
- ²¹ Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Double-elimination_tournament
- ²² EHT Gas Station. <http://ethgasstation.info/calculator.php>
- ²³ Eloplay Twitch. https://www.twitch.tv/eloplay_tv
- ²⁴ Newzoo. (2017) Most watched games on Twitch. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch/>

