



## 経済に基づく経験; より広範なアプローチ

### 要約:

ボードゲームとデジタルゲームの黎明期から、経験値 (XP) はゲーム内において、実質的に通貨となっています。キャラクターとしてゲームの世界を体験することで経験値を獲得し、“レベルアップ”することで能力や機能を高めていきます。

分散型暗号通貨である XP は、XP による報酬を日常生活に組み込むというシンプルかつ直観的な方法で、経験値システムを生活に導入することを目的としています。XP の仕組みがどのような形で提供されるか (ゲームプレイの報酬として与えられるのか、もっと従来の意味で使用されるのか、ゲーミフィケーションの構成要素として与えられるのか) にかかわらず、現実世界での XP 報酬システムの実施によって、今日における難解で複雑な現実世界特有の問題に対する具体的な解決策を提供します。ユーザーの日常生活とブロックチェーンに基づいた XP の世界との間にこの橋を架けることで、暗号通貨と人生が混ざり合った新しく明るい未来を構築することができます。

### 経験豊富な暗号通貨ファンへの注記

このホワイトペーパーは XP だけではなく一般的な暗号通貨を紹介するように作成しているため、経験豊富な方の中には、冗長、退屈、簡単すぎる部分が見つかるかもしれませ

ん。XP エコシステムによって世界が根底から変わる可能性を秘めているため、暗号通貨を利用していない人々にも分かりやすく、XP 開発チームが何を提案しているのかを理解していただくことが重要なのです。このホワイトペーパーで紹介しているアイデアの多くは、後日テクニカルイエローペーパーでさらなる具体化を行う予定です。

このホワイトペーパーは、暗号通貨を利用していない人々と暗号通貨ファン双方のために作成しているので、基本的な情報を省略して本題に入りたい場合はセクション V へ直接進んでください。

### 【必読】法的免責事項

このホワイトペーパーおよび添付資料に記載されている情報は、情報提供のみを目的としています。法律や金融についての助言とみなされるべきではありません。弁護士や他の専門家と相談して、個々のニーズに最適なものを判断する必要があります。

XP および XP チームは当団体の通貨またはコンテンツを使用して得られる結果について、いかなる保証も約束もいたしません。金融アドバイザーに相談したり、自身で調査、評価を行うことなく、投資を決定するべきではありません。法律の最大限の許容範囲内で情報や解説、分析、意見、助言、勧告が不正確、不完全または信頼できないものと判明しても、XP はいかなる投資の結果やその他の損失についてすべての責任を負いません。

XPcoin.io のウェブサイトまたは関連ウェブサイトやソーシャルメディアチャンネルに含まれている、あるいは作り出されるコンテンツは、法律や投資に関する助言を目的とせず、弁護士と依頼人の関係は形成しません。ウェブサイト上の情報やウェブからリンクされた資料の使用は、自己責任となります。

## 1. なぜ XP なのか？

人生の本当の価値は、お金や年齢やその他のものではなく、経験によってこそ評価できるものです。充実した人生とは、無数の経験によって満たされており、他人の人生とは全く違うものとなります。100 歳になるまで狭い世界の中に閉じこもって生きるのは全く良い人生ではありません。反対に、20 代半ばで素晴らしいことをしながら輝かしい栄光に包まれて人生を終えることは、「充実した人生」だと考えることができます。必ずしも 20 年代半ばで輝かしい栄光に包まれる人生を歩めと唱えているわけではありませんが、経験のためには何らかの行動を起こすべきでしょう。人生とは「精一杯生きる」ということです。

私達が人生でやること全てが経験へと変わります。旅行やコンサート鑑賞、新しい友達

との出会いは、人生の永久的分散型元帳に寄与します。この経験を有効に活用しませんか？経験を役立たせる方法を見つけて、自分の人生を有利に生かしたくはありませんか？あなたと同じように経験を積んでいる他の人と会って、まだ知らないユニークな体験を共有したりしてみませんか？このような「経験を共有する経済」を容易にするために、XP は作り出されました。

XP の根本的な前提条件は、それが皆のために存在しているということです。特定の分野で、非常に限定的な使い方をされるような他の暗号通貨とは異なり、XP は誰でもどこでも使用できるように設計されています。他の暗号通貨では不可能な通貨流通メカニズムによって、XP はあなたの人生を充実させ、経験に基づく社会により近づけることができます。購入または採掘しなければならない他の暗号通貨とは異なり、経験を積んだ時に XP を手に入れることができます。XP は、仕事が上手くいった、新しい経験を得たといった時に獲得できる、人生のちょっとした報酬の 1 つです。XP は、あなたが為したこと、行った場所、参加したコミュニティに基づく経済全体の可能性を広げます。

まず始めに、潜在的なユーザーが XP の使用例を理解することが重要です。ほとんどの暗号通貨では、使用例は何かしら仮定に基づいています。多くの場合、使用方法自体は開発中であり、将来使用できるようになる可能性があるかもしれないといった程度です。XP では、すでに使用方法が存在しています。なぜなら、世界中の人々は、日々経験を積み重ねているからです。

XP という用語は、Dungeons and Dragons の原作者である Gygax 氏、Kaye 氏、Blume 氏によって最初に使われました。<sup>\*1</sup>その時以来、XP は生活のあらゆる分野に遍在してきました。ゲーミフィケーションの流行により、かつてはゲームのために用意された「経験値」という概念が、洗濯から犬の散歩に至るまでの、あらゆる日常的な仕事に対して広まりました。XP は、こういった流れを利用し、ポイントの生成から支出先へ戻るまでのトークンの自由な移動を可能にするインセンティブ化構造を提供しようとしています。

## II. 市場規模の理解

暗号通貨の価格とその供給の関係は暗号通貨の投資コミュニティによって大きく左右されています。しかし、このロジックには、トークンの供給が価格を決定するとは限らないという欠点があり、むしろ需要と使用方法によります。私たちは需要を構築することと使用方法を作り出すことに専念しています。

---

<sup>\*1</sup> 1977 年の Dungeons and Dragons Basic Set の第 1 版で最初に言及されました。

市場規模に関する注釈:

ゲームでは:

- 2016 年には、ゲーム業界は 996 億米ドルの市場価値評価を達成しました。これは 2015 年比で 8.5 %の成長率です。<sup>\*2</sup>
- 2016 年のゲームにおけるすべての成長のうち 58 %がアジア太平洋地域で発生しています。

観光では:

- ヨーロッパでは、観光とアクティビティが年間約 400 億米ドルを占めています。<sup>\*3</sup>
- 旅行者はショッピング、お土産や夜の娯楽を合計した額よりも、観光や体験に費用をかける可能性が高くなっています。<sup>\*4</sup>

エンターテインメントでは:

- 全世界での映画の興行収入は 2015 年では 383 億ドルで、2014 年の 5 %以上増加しました。<sup>\*5</sup>
- 2016 年に、音楽業界のストリーミング収益は 60.4 %以上増加しました。<sup>\*6</sup>

ソーシャルメディアでは:

- 世界中で 8 億人以上のアクティブな Instagram ユーザーがいて、毎日 5 億人以上のユーザーがいます。<sup>\*7</sup>
- 2015 年には、パリのエッフェル塔に 6,917,000 人が訪れました。<sup>\*8</sup>

これらの異なるエコシステム間を取り持つようなインセンティブを与える手段はありませんでした。 - **XP** が登場するまでは。

---

<sup>\*2</sup> Newzoo Games - 2016 年グローバルゲーム市場レポート、2017

<sup>\*3</sup> Stephen Joyce - WebInTravel.com、2016

<sup>\*4</sup> Tripadvisor - Tripbarometer、2015

<sup>\*5</sup> MPAA - 2015 劇場市場統計、2016

<sup>\*6</sup> IFPI - グローバル・ミュージック・レポート、2017

<sup>\*7</sup> Instagram - 2017 年、800 万人の安全と親切に対する私たちのコミットメントを強化

<sup>\*8</sup> エッフェル塔運営会社 2015, 2016

XP の現在のエコシステムでは:

- 2017 年 12 月 22 日現在、232 のピアが存在しています\*<sup>9</sup>

XP が劇的に利用される事は明らかです。

### III. XP とは何か?

XP(または eXperience Points と表記) は、“Proof of Stake”アルゴリズムを採用している暗号通貨です。XP はより幅広くユーザーに使用されるよう設計されているので、これが何を意味するのかを正確に説明した方がよいでしょう。より詳しい説明はオンライン上の様々なところにありますが、暗号通貨の正確性とその生成方法について、簡単に説明します。

最初の暗号通貨である Bitcoin は、Satoshi Nakamoto を名乗る人物によって開発されました。この暗号通貨は、一気に金融界に革命をもたらしました。暗号通貨を革命的にする 1 つの特徴は、金融システムに対する信頼性の要求が不要であるということです。あなたの財布に 1 ドルがあるとして、あなたはそのドルで一定量のパンや水を買えることを知っています。さらにそのドルが米国連邦準備銀行によって支えられているから買えることを知っていますし、さらにはその銀行が米国政府やそれに伴うすべてのものに支えられていることを知っています。

しかしながら、歴史的には何度も銀行は破産し、政府は崩壊し、局所的にコンピュータシステムは故障していますし、オペレータが手違いで数百万の財務記録を抹消する可能性があります。分散型通貨では、このようなことは起きません。暗号通貨では、個人や組織を信頼する必要はなく、預金は分散型ネットワーク全体によって保全、保護されていることに数学的確認があります。

“Proof of Work” (PoW) 通貨は、ネットワークを保全する方法をコンピュータを使用して複雑な計算を実行することに依存しています。暗号通貨が出現した頃はこれはよい考えであるように見られていましたが、採掘難易度が増加していくほどに自然環境に対し無責任であることと、新しいトークンを生成したりネットワークを保全するためにこれらの無作為な計算をする必要がないことが明らかになっています。

PoW の代用として、XP はネットワークを守るために“Proof of Stake”(PoS) と呼ばれるシステムを使用しています。これはコイン残高を維持しつつコンピュータを稼働させて

---

\*<sup>9</sup> CryptoID ブロックエクスプローラ、2017

いる人なら誰でもトークンを生成できることにもなります。コインを「マイニング」(採掘)するのに強力なコンピュータや高価な GPU を必要としません。

ネットワークセキュリティの観点においても、これは違いを生みます。計算能力が向上し量子コンピュータが理論的なものから実利用へ進み始めていくにつれ、PoW 通貨は、使用される処理能力の大部分をコントロールしうる特定のアクター (訳注: 人や組織など) がいないことにネットワークの安全性を依存しているため、信頼性が非常に低くなっていきます。あるアクターが量子処理の進歩を遂げたとき、そのアクターは PoW 通貨の中核を攻撃することが可能になります。一方 PoS 通貨でネットワークを不安定にするためには、敵対するアクターが利用可能なコインの供給の 50 % 以上を制御する必要があります。これは PoW ネットワークの不安定にすることよりはるかに可能性が少ないです。

## IV. デジタルトークンベースシステムの経済性

XP を世に送り出し、暗号通貨コミュニティを超えていくという長期的な目標を達成するために、初心者が提示した根本的な問題に取り組むことが重要です。この節はいくつかの銀行家との議論で彼らが心配するいくつかの点から生み出されました。

### 流動性問題:

この問題は Bitcoin のために名付けられましたが、Bitcoin よりも簡単に使える法定通貨へ交換されることに直面する課題です。本質的代替性であるこの問題は、大部分は市場の成長によって対処されてきました。債券などの投資手段と見なした場合、Bitcoin から現金への交換は譲渡性預金や他の紙ベースの資産よりは大きくない障壁となります。しかし、独自の権利で通貨や貯蓄の手段と見なすと、暗号通貨は交換される必要はありませんが、単純に使える必要があります。すぐに法定通貨に交換する金融的な能力を心配することなく暗号通貨を使用することは世界中ですます可能になりつつあります。様々な意味で、暗号通貨は国家の通貨が持たないグローバル性能を有する機会を提供します。

つまり、暗号通貨を現金に交換する必要がある場合は、次のようになります。

- 暗号通貨預金ベースの銀行口座宛に直接預金できる暗号通貨交換所
- 暗号 (通貨) ベースの金融機関
- 暗号通貨ユーザが利用可能な Bitcoin ATM やその他の自動バンキングサービス

### 分散化と監視の不足:

これは多くの金融専門家にとって特に懸念される事項です。今日の金融機関の支持者の間には何らかの中央集権化と統制に大きなニーズがあります。中央集権と統制がないと、ケインズ経済学による制御が一切及ばなくなるというおそれがあるからです。これはほとんどの暗号通貨システムにおいて技術的には正しいですが、ほとんどの暗号通貨利用者はこれはバグではなく特徴であると考えています。国家が後援する監視を受けることは干渉が発生することを保証するだけです。市況は負の振動周期を作り出す市場を制御しようとする企てに反して行動することが多いため、システムが自己修復することはできません。

暗号通貨には中央制御システムがありませんが、市場原理の外側からは操作できないことも意味します。これは一方ではユーザー自身が自分のリソースを支配している管理することを意味するため、両刃の剣です。他方では、市場原理こそが市場の動向を導くことができることを意味しています。これは、標準的な金融モデルと変わりはありませんが、多くの暗号通貨の規模は、ドルなどの価値を動かすよりも暗号通貨の価値を動かすほうが容易であることを示しています。使用量が増え、XP などのトークンが投機する人の手からトークンを実際に使用する人の手に移動すると、これらの変動は減少し、成長と利用に基づいた市場の均衡が達成されていきます。

### 闇取引での利用:

暗号通貨が存在する唯一の理由は、闇市場での取引を行うためであると批評家からよく言われてきました。これは確かに可能ですが、現金と金属がいつでも大規模な不正取引の王者であるでしょう。ブロックチェーン上に変更が効かないトランザクションが存在する事実や、発生した動きが永続的に記録される事実は、ブロックチェーンのトランザクションを大規模な違法行為にとって魅力的でないものにします。ブロックチェーンの科学捜査は法執行機関からの関心が高まっており、多額の金銭を完全に秘匿して動かすために暗号通貨を使用する時代は終わりに近づいています。

## V. 今日の XP の状況

XP コミュニティは、XP の基本的な技術と市場の流通に関して、いくつかの懸念を提起しています。総発行枚数の削減、ステーク報酬の削減 (2017 年 12 月 25 日の Wallet リリースで第一段階が完了しています)、前開発者が保有している大量の XP についてよく言われています。これらの問題についてかなり言われていますが、単純に解決策を提示す

ることが最善です。

これらの問題はすべて、**XP** ペンタノードシステムの導入によって効果的に管理できます。ネットワークセキュリティのための簡単なステーキングに頼るのではなく、XP はネットワークセキュリティとトランザクションの検証を提供する 5 つの異なるタイプの専用ノードに頼っていきます。ノードは、さまざまな年間報酬を受け取るだけでなく、ネットワークの拡大に使用されたり透明性と監査様式によってバーンされるステーキング報酬の一部を XP Foundation へ還元します。

注：

現在提案中の XP ペンタノードシステムは 2018 年の公式の XP ロードマップに記載されています。しかし、開発が進むにつれて、詳細部分は変化する可能性があります。

#### XP マスターノード (コスト: 5000 万 XP)

標準的な投資適格であるマスターノードは、年あたり約 50 % の利息が支払われます。稼働時間を保証するために、ノードが有効になってから 60 分ごとにステーキング報酬が発生します。年間収益は、ノードの最長起動期間に対して支払われるボーナスを含めて、24 時間 365 日の稼働を前提としています。マスターノードは、1 時間ごとのステーキングで約 2,800 XP を受け取ります。ノードが 5000 万 XP あるいは 5 億 XP を保持しているかどうかに関わらず、収入金額は同じになるよう設定されています。(毎時約 2,800XP で固定され、ノード最低コストである 5000 万 XP の場合は年約 50 % の利率になります。) これによって、新しいマスターノードの作成を促し、XP が使われず蓄積されることを阻止します。

#### XP スーパーノード (コスト: 10 億 XP)

XP は、人々がネットワークを維持し、トークンを循環から外すサービスに対して、より高い利益を望んでいることを理解しています。これを踏まえて、XP スーパーノードを作り出します。このノードは、より高い初期預金を必要としますが、はるかに高い金利でステーキングします。この高いステーキング率と引き換えに、ノードが壊れる前に 1 週間の遅延があります。

さらに、スーパーノードを作成すると、ノードを作成するために使用されたコインは永久にバーンされます。最初の 10 億 XP デポジットの約 200 %、20 億 XP を毎年受け取れることとなりますが、最初の 10 億 XP はバーンした分と相殺されます。これは、スーパーノードの設立後に、初期資金から損失を出すことなくノードを破壊するには、約 6 ヶ



月必要だということです。

この2つのイノベーションは、「XP 大量保有者達が、目標価格に達した途端一斉に XP を売りに出し、価格暴落が発生する」ということを防止します。この機能により、スーパーノードになれる人間は、プロジェクトを信じてネットワークセキュリティを継続的にサポートしたいという意思を持つ人のみに限られていくことになります。

## XP セールスノード

XP ネットワークを拡大するには、XP を受け入れて XP を顧客に提供する商売人を連れて来る必要があります。これは新規ユーザーを獲得し、彼らを XP 経済へ導入するのに必要不可欠です。この単純な経済的事実は、小売販売ノードの作成を必要とします。今日のお金を費やしている人々の大多数は暗号通貨に詳しくありません。確かに彼らはさまざまな暗号通貨プロジェクトについて聞いてきましたが、暗号通貨はまるで魔法のように非現実的です。

XP 経済システムの普及を促進するために、XP Foundation は、XP セールスノードを作成して、XP 決済を導入する又は販促目的で使用することを希望する小売業者/店主に配布します。XP セールスノードは XP マスターノードと1つの重要な点を除いて同じように機能します。- XP マスターノードは分割されたり、所有者の気まぐれで売却されたり、移転したりするかもしれませんが、XP セールスノードは分割されたり売却されたりしません。このノードからのステーキング報酬は販売促進目的の rain などの商売人が考案する方法で使用することができます。ただし、これは初期預金の150%に留まります。これにより、使用されていなかったり、軽度で使用されていた XP セールスノードがステーキングし続けることを防止します。

XP セールスノード自体は、販売時点管理統合 (POS) システムとしても機能し、メインウォレットを販売目的の普通の財布と同じように使用できるようにし、ノードのステーキングを日常の収支から分離して使用するようになります。商売人が XP ネットワークから離脱することを決定した場合、その XP は自動的に使用できなくなり、全体の供給から取り除かれます。実際、XP セールスノードを作成することはあらゆる実際の感覚において、コインバーンとして機能します。これは、XP ネットワークに加わるすべての加盟店に対して XP ネットワークのセキュリティが維持されている間、合計のコインの供給が一定数削減されることを意味します。これは、登録加盟店数と市場価格との間に直接の相関関係が存在する可能性があることを意味します。

## 開発用ノード

他のノードと異なり、XP 経済のオンライン成長を促進するために、小売販売ノード、アプリケーション開発ノードが存在します。これらの開発用ノードは、無料で開発者に提供されます。非常に高いレートでステークしますが、10 日間の移動平均コインバーンが動作します。本来、開発者が非常に人気のあるゲームを持っているなら、エコシステムに rain できるよう XP を提供できるようにすることがきわめて重要です。しかし、蓄財や操作を防ぐために、これらのノードは 10 日後に使用されなかったコインをバーンします。これらのノードは、作成予定の XPlay API を介してのみアクセスでき、それ以外からはアクセスできません。小売販売ノードのように、それらは作成時にコインがバーンされるように機能し、壊されたり売られたりすることはありません。同様に、そのステークされたコインに直接アクセスすることはできず、XPlay API を使用してのみ配布されます。

## ジオノード

XP が世界に提供できる重要な独自機能の 1 つは、ユーザーが特定の場所を訪れたときに、XP を獲得するという機能です。将来的に iPhone の統合を予定している Android ベースの XP ウォレットを使用すると、ユーザーはウォレット上の位置追跡機能を有効にすることができます。これにより、ジオロケーションベースの rain を受け取ることができます。

これは小売店舗、モニュメント、または博物館が XP の利用が可能であることを通知し、ウォレットをダウンロードするための QR コードを提供し、訪問者に XP を提供することによって機能します。

コンサートに参加できると想像してください。 - 音楽を聞いている間に、ポケットに入れているスマートフォンに地元のプロモーションパートナーからの XP の rain が受け取れます。この XP を使用して、XP 系列の小売業者から飲み物を購入することができます。ジオノードの可能性は無限であり、XP はこの機能を提供する最初の暗号通貨です。

## XP Foundation マザーノード :

ステーキングノードではなく全く異なる目的を果たすものである XP マザーノードは、XP Foundation に返却されたステーク割合の中央監査可能な決済機関です。XP マザーノードは、主に前のノードタイプ（マスターノードとスーパーノードを除く）の作成に役立ちます。XP のマザーノードは完全に透明で誰でも監査することができます。このノードに資金を供給するために、すべてのステーク報酬の一部が、エコシステムの成長に使用

されるように XP Foundation マザーノードに送金されます。

このノードは 30 日間の移動平均で機能し、30 日以内に使用されなかったすべてのトークンを使用不可能にします。これにより、開発チームによる蓄財が防止され、以前の開発者の問題が完全に回避されます。連続的にコインを使用不可にすることは、不当な供給インフレを防ぎ、新しい小売店舗や開発者の必要に応じて小売販売ノードとアプリケーションノードを作成することもできます。

## VI. XP の明るい未来

今日のすべての暗号通貨にはどのように採用を推進するのか？という重要な問題があります。現在、ユーザーが XP を購入するにはいくつかの手段がありますが、そのほとんどでなんらかの暗号通貨を購入して、それを取引所で XP と交換することになります。XP を買うために他の暗号通貨を購入して取引所に移動するというのはとても支持できるものではありませんし、色々な機能があるよく知らない専門用語で交換されていて怖いと感じた暗号通貨の潜在的なユーザーの大部分を締め出してしまいます。

これに対する解決策は、通貨を過剰にインフレさせたりしないで、さらに投資家による取引の購入を止めることなく、ユーザーの関与を促す金額のトークンの定期的な配布に基づいたエコシステムを作り出すことです。

全体的な考え方としては、人々が XP の実用性に気がつくことを手助けしたり、XP に関わる企業をサポートしたり、取引所で XP を購入したりすることによって、自分たちでより多くを稼ぐことができるようにすることです。これはさまざまな方法で行うことができます。一般のユーザーにとって最も信頼できる XP のソースは、常にセールスノードと開発ノードの所有者です。通貨としての 1 つの目的として、交換の媒体として機能することに加えて、XP は顧客、クライアント、訪問者にインセンティブを与える手段として役立ちます

### セールスノード：

何百もの使用例がありますが、セールスノードを所有する人物のいくつかの例を参考に、自身のビジネスを成長させてください。

■BloodyEwe 氏 - BloodyEwe 氏は xp.market を運営し、それを使って Steam コードやその他の XP 関連商品を販売しています（これは現実のものとなっています。実際に XP market をチェックしてみてください）。これらのコードを販売するだけでなく、誰か

が友人に XPmarket を紹介し、Steam コードが XP で購入された時に、紹介元に幾らかの XP を返すアフィリエイトができるように、参照システムを構築できるようにしたいと考えています。

■Jan 氏 - Jan 氏はとある場所への旅行に行ってもらうために XP を使用する旅行代理業者です。彼はセールスノードの仕組みを使ってその旅行に割引を与えるので、代理店の損益に悪影響を及ぼすことはありません。近、タイへ旅行する観光客ためにバークレーに 5000 万 XP を渡し、XP で決済ことができる小売店の場所と場所のリストを提供しました。XP はバークレーの XP モバイルウォレットに送られ、バンコクの参加小売店でそれを支払うことができます。

■Hugo 氏 - Hugo 氏はニューヨークで活躍する最先端のシェフです。彼は自身のレストランでの食事をしてもらうことが 1 つの経験になると信じています。このような考えから、彼は自身のレストランで小売店を設立できることを知り、喜んでいました。今では、各レシートが一番下に秘密鍵が印刷されています。これにより、お客さんは XP を利用して会計を済ませることができます。彼のチキン・コルドン・ブルーを味わうという経験をした時、店を訪れた記念として 1000XP を得ることになります。

■Htet Oo 氏 - 彼は、ミャンマーのジャングルにある象のツアー会社を運営しています。小売販売ノードを運営できることに興奮しています。なぜなら、これは世界中を旅して XP を使用することに興味がある海外の顧客を引き付ける機会を彼に得られるからです。

彼は象に乗ってツアーに行くたびに、ミャンマーの通貨であるチャットより安定した XP を受け取ります。彼は、顧客が Facebook、Twitter、および Instagram などの SNS でシェアすることと引き換えに XP を提供しています。彼は小売販売ノードと彼の個人マスタノードの両方を運営しています。彼はモバイルウォレットでガイドと彼のツアールート サービス提供者に支払いをします。

#### 開発者ノード:

私たちのデジタルライフが成長するにつれて、デジタルコンテンツの配信とデジタルライフの統合に関して、色々なことが出来るようになります。以下のケースが今でも適用可能ですが、ますます多くのユースケースが日々出現しています

■PinkCrypt 氏 - PinkCrypt 氏はチャットルームを運営しており、チャット内でチップとして使える通貨として XP を使用したいと考えています。これを容易にするために、XP Foundation は彼女にアプリケーション開発番号を提供します。これはレインのため

にある程度の流動性を提供し、それによってチャンネルへの参加を促進できますし、ネットワーク上の追加のセキュリティノードとしても機能します。

■Loopylew113 - Loopylew氏は、Forest Siegeというitch.ioで利用可能なインディーゲームの開発者です。彼はアプリケーション開発者用ノードを使用しました。Forest Siegeの中でプレイヤーに特定のタスクを実行させるインセンティブとしてXPをrainするためです。これはゲーム内のウォレットに直接接続され、プレイヤーはゲームアイテムを購入するためにXPを保管したり、XPを自分のコアウォレットに送ることができます。時間の経過に伴ってForest Siege内ではXPに基づいた完全に閉じた市場ができつつありました。

■Yaneli氏 - Yaneli氏は、健康に関係したソフトウェアの開発者です。ユーザは彼女の食事計画アプリケーションを使用する見返りとして毎日の食事プランに入力する各項目についてXPを獲得することができます。この例ではXPが人々に彼女のアプリケーションを使用するよう促し、自由市場においてより魅力的なものにしています。しかし、それには彼女のアプリケーションがゲーミフィケーションを活用して正の強化をおこなう必要があります。

■Fon氏 - Fon氏はオンライン教育に関するウェブサイトの開発者で、彼の作るアプリケーションでは生徒がクラスに登録したり、ビデオを見たり、オンラインフォーラムのディスカッションに参加することができます。アプリケーションの開発用ノードを維持することで、Fon氏はエンドユーザーにXPを提供することができます。もしあなたがブロックチェーンテクノロジーでクラスに参加するためにサインアップしたとすると、完了時に500万XPが届きます。

ジオノード:

第一版の地理的情報に基づいた暗号通貨特典は、一般的なユーザーが地点に移動するだけでXPを得る事のできる仕組みを提言します。以下のように地元の名所を巡ることによって、地域の経済活動に貢献しています。

■ジョン・ハーバード - ハーバード大学のクワッドに、大学の創設者として有名なジョン・ハーバードの銅像が座っています。アイビー・リーグ（アメリカの名門私立大学8校の総称）を支持する人々のため的一种のメッカとして、ジョン・ハーバードの銅像は毎年何十万人もの人々が訪れる有名な場所です。ジオノードを使用すると、大学側はジョン・ハーバード像の訪問者にXPをrainすることが可能になります。このようにジオノード

はボストンや世界中のさまざまな場所で XP を使用することができます。

■ビッグ・ベン - ロンドンを描いた絵はがきに、ビッグ・ベンが存在していないのなら、最早それはロンドンと言えないでしょう。あるロンドンのツアー会社は、特定の場所をジオノードで定義することに成功しました。つまり、その地でビックベンと一緒に写真を撮っていると裏側で XP が自然と受け取れているということです。ここで得た XP は、同じ会社のツアーで利用されるロンドンの二階建てのバスの割引として使用することができます

■エベレスト - これはジオノードが持つ独創的な機能を使用することによって、エベレスト登頂という偉業の希少性をより際立たせることが可能になります。毎年何百万人もの人々が頻繁に訪れるようなセントラルパークのような場所は、XP の rain をほんの僅かしか得られないでしょう。逆に、誰も訪れないような場所ではどうでしょう。そういった場所では、ジオノードに到達するために相当の準備が必要となるでしょうが、そこを訪れた者のために rain のための大量の XP が用意されていることでしょう。エベレストの山頂で XP がデザインされた旗を広げ、そこにあるジオノードにアクセスする最初の人物は間違いなく、人間としての経験と XP の両方に関して素晴らしい報酬を受け取ることでしょう。

■ニューヨーク市 - その他のユニークなサポート機能として、ジオノードディストリビューションには、“ジオドロップス”という機能があります。ジオドロップスにより、ユーザーや企業は、地図上に XP ドロップポイントを設定し範囲を設定することで、XP コミュニティのメンバーに配布することができます。ポケモン GO は 2017 年 8 月 12 日の時点で 2 億 6,800 万ドルの収入を得ています。<sup>\*10</sup> 市場規模の面で考えた際、これに匹敵した第二のポケモン GO 作る可能性を秘めているということです。

ジオノードを使用した広告の統合：

XP の第一の目標は人間の経験として恵まれているものにインセンティブを与える方法を見つけようとすることであり、より広い、グローバルな国家別のネットワークへの参加に報います。XP は人類へより貢献する方法を絶えず探しています。そのための一つの方法として、XP ネットワークを活用して様々な社会的環境プロジェクトに資金を提供することがあります。これは XP ユーザーの地理的位置に基づいて XP モバイルウォレット

---

<sup>\*10</sup> BusinessofApps.com, 2017

に広告を配置することです\*<sup>11</sup>。これにより、XP Foundation は、選択された企業に広告スペースを販売し、この広告からの収入の大部分を保護活動に向けることが可能になります。たとえば、ヨセミテ国立公園の XP ユーザーは、ジオノードのレインと提携して北部のアパレルの広告を受け取ることがあります。これは、初めて、広告コンテンツをエンドユーザーに配信することを可能にするメカニズムを作り出し、エンドユーザーに広告会社を認知するよう促し、同時に広告収入によって国立公園システムを保全するよう働きかけます。このシステムはまだ開発中であり、後の発表を元により深く議論されていくことでしょう。

## VII. 終わりに

来たる 2018 年は組織形成とエコシステムの成長のための年となるでしょう。しかし、これは始まりに過ぎません。XP チームはゲーム、スポーツ、学術、その他生活のあらゆる面において、XP を世界で最も貴重なものである「経験」に基づいた通貨として作り上げていきます。私たち一同は、コミュニティを育て、サポートしていくことをこれからも楽しみにしています。

**XP は、あなたの経験を価値にする**

---

\*<sup>11</sup> これはもちろん、ウォレットに入って地理的な rain を受信できるようにロケーションレポートを有効にした XP ユーザーに対してのみ機能します。