WWWL PROJECT

WWWL Projectは、DeFi(分散型金融)+NFT(Non-Fungible Token)の
具現化を目指したプロジェクトです。

DeFiおよびNFTは、近年世界的な注目を集めるキーワードです。
両者を融合しすることでTVL(Total Value Locked)を最大化し、
プロジェクトの成長に導きます。

NFTには強力なコンテンツを配置。
そのなかには第二の居住空間とも呼べるバーチャルランドProjectも含まれます。
かつてない規模の高価値を持つコンテンツがユーザーを呼び込み、
トークンとなるWWWLの流動性を向上。

すべての施策が相乗効果を生むことで、WWWLの価値の最大化を目指します。

目次

1. WWWLとは
    - 1.1. ゲームポータルサイトでの安定的配当
    - 1.2. WWWBの無料付与
    - 1.3. NFTの収益還元や、イールドファーミングによる高収益
    - 1.4. 大型取引所への上場によるキャピタルゲイン

2. DeFiに関して
    - 2.1. DeFiの成長性について

3. NFTに関して
    - 3.1. NFT Collector'S LAB
    - 3.2. 世界的ゲームメーカー
    - 3.3. 韓国K-POPグループ

4. バーチャルランドProject
    - 4.1. バーチャル空間における不動産投資・運用
    - 4.2. バーチャル空間における暮らし
    - 4.3. 現実空間とのバーチャル空間の融合

5. ロードマップ
    - 5.1. Phase1(2021年7月)
    - 5.2. Phase2(2021年7月)
        - 5.2.1. オンラインゲーミング市場規模とWWWLのTVLアップ
        - 5.2.2. TIGER GAME Release
        - 5.2.3. WWWL ポケットスワップにリスティング
    - 5.3. Phase3(2021年8月)
    - 5.4. Phase4(2021年9月)
    - 5.5. Phase5(2021年12月)

6. 販売に関して

1　WWWLとは

WWWL(World Wide Wallet Lock)は、プロジェクト内における基軸通貨的なトークンです。

ゲームポータルサイトやDeFi、NFTの収益や、トークンを還元する基軸通貨的な存在であり、プロジェクトにおける中心的な存在として位置します。

また、WWWLでは高度な技術と高価値のコンテンツを活用することで、トークン所有者に多大な収益を提供する仕組みが用意されています。

1.1. ゲームポータルサイトでの安定的配当

年々拡大するオンラインゲーミング市場。
Report Oceanの調査によれば、2020～2026年の予測期間中に10%のCAGRで成長し、896億ドルにまで達すると分析されています。

WWWL Projectは、パチスロやスポーツベッティング、ライブカジノ、競馬といった各コンテンツメーカーと連携したゲームポータルサイトを運営します。

コンテンツは今後さらに増加し、プレイヤーも増加。それに合わせてWWWLの流動性も高まり、交換手数料収益がUP。トークン所有者に、安定的かつ高額な配当を約束します。

1.2.　WWWBの無料付与

WWWL Projectでは、DeFiプロジェクト「WWWB(仮称)」のへの着手を将来的に予定しています。

これに際し、2021年8月25日までに購入したWWWLをプールすると、BSCのDiFiガバナンストークン【WWWB】が付与されます。

WWWB所有者には、DeFiプロジェクトにおける議決権が付与され、DAO(自律分散組織)となった際の所有権にもなります。WWWLプロジェクトが成長するにつれ、WWWL⇒WWWB⇒WWWLの循環を生み、その価値が向上する性質を持ちます。

1.3. NFTの収益還元や、イールドファーミングによる高収益

2020年頃から急激な成長を記録しているNFT市場。
2019年に比べて299%もの急成長を遂げている、近年注目の技術です。すでに数億ドルの価値を持つデジタルアート作品も登場し、将来的な市場拡大が期待されています。

WWWL Projectでは、後述する独自のキラーコンテンツとのコラボレーションが予定されています。マイケル・ジャクソンやe-sports、K-POPなど、世界が認める高価値の取引を通じて収益を拡大し、トークン所有者へ還元を行って行きます。

また、プロジェクトの成長に合わせ、イールドファーミングによる金利・手数料収入の配当もUP。将来的な高収益が期待できます。

1.4. 大型取引所への上場によるキャピタルゲイン

名取引所への上場を予定しています。

上場によるWWWLの価格上昇によって、トークン保持者には大きなキャピタルゲインが収益としてもたらされます。

2　DeFiに関して

WWWL Projectは、オンラインゲーミングとDeFi、NFTを融合することでTVLを飛躍的に増加させ、将来的に有2.　WWWL Projectでは、Pancakeをはじめとした各DeFiプロジェクトとの連携を行います。

これによってTVLが増加すれば流動性が高まり、それに伴ってTVLもさらに増加します。

2021年8月25日までに購入したWWWLをプールすると、BSCのDiFiガバナンストークン【WWWB】が付与されます。

2.1. DeFiの成長性について

DeFiはブロックチェーン上に構築された金融アプリケーションのことです。スマートコントラクト技術を活用することで分散型の金融仲介を行い、従来の中央主権的な管理をディスラプトすることを目的とします。これはつまり、金融サービスから特定の管理者を排除する仕組み、とも言い換えられます。

その革新的なシステムに付随して注目されているのがガバナンストークン（プロジェクトの議決権）の存在です。実際に、現在のDeFi市場が盛り上がりを見せるきっかけとなったのが「Compound」によるガバナンストークンの配布でした。そこから数カ月のうちに、DeFi市場への資金流入は10倍にまで膨れ上がります。そして2021年4月時点で、市場に流通する資金総額は6兆円を超えました。

WWWL ProjectにおけるDeFiプロジェクトでも、ガバナンストークンの配布を予定しています。注目度の高いDeFiを取り入れることで、本プロジェクトは飛躍的にTVLを増大させると予測できます。

3　NFTに関して

ブロックチェーン上のデジタルデータの一種として取り扱われるNFTは、暗号資産同様にコピーや改ざんが不可能であるという特徴を持ちます。
そのため、発行数や作成年月日、識別番号などのメタ情報がそのまま保持され、他のデジタルデータと識別ができる唯一無二のデータとして扱われる点が画期的です。

その特徴が注目され、NFT市場は2020年に急激な成長を記録。過去3年の間に、アクティブウォレット数は+97%。2019年に比べ、総取引額は299%の成長を遂げています。

WWWL Projectは、このNFTをサービスとしてユーザーに提供し、WWWLのTVLを最大化します。
次項は、今後提供予定のキラーコンテンツの例です。

3.1. NFT Collector'S LAB

【ジャクソンファミリー財団ジャパン】

King of Popとして今なお多くの支持を集めるスーパースター、マイケル・ジャクソン。
彼がMusic Videoで着用していたジャケットは、オークションで約1億4,500万円の値が付けられています。また、現在でも3億人のファンが想定されており、世界中にコレクターがいることでも有名です。

WWWL Projectでは、ジャクソン・ファミリー財団ジャパン(JACKSON FAMILY FOUNDATION JAPAN)とのコラボが決定しています。

第一弾として、マイケル・ジャクソン本人の手型をNFT化し、公開をして参ります。今後も財団との連携を深め、より魅力的なNFTコンテンツの提供を進めます。

3.2.　世界的ゲームメーカー

新型コロナウイルスの世界的流行も手伝い、大きな注目を集めたオンラインゲーミング業界。WWWL Projectでも、ゲームポータルサイトと連携し、この市場に食い込むべく施策を行っています。

その取り組みのひとつとして、世界有数のゲームメーカーとのコラボレーションを予定しております。同社は、ゲームやe-sports事業を行うデジタルサービス企業です。

ゲームのヒットメーカーとの連携により、魅力的なコンテンツをNFT化し提供します。

3.3.　韓国K-POPグループ

世界を席巻するK-POPブーム。

最近では、BTSが所属する芸能プロダクションのハイブが、ジャスティン・ビーバー(Justin Bieber)やアリアナ・グランデ(Ariana Grande)が所属する米国のイサカ・ホールディングスを買収したこともニュースとなりました。

今後さらに高まるであろうK-POPへの需要を見越し、WWWL Projectは韓国KPOPグループとNFT連携を予定。

韓国や日本国内だけでなく、世界中のファンを呼び込む契機となります。

4　バーチャルランドProject

バーチャルランドProjectは、WWWL Projectが提供するコンテンツのなかでも独自性が高く、多くのユーザーを呼び込める可能性を秘めたバーチャル空間です。

バーチャル空間では「第二の居住地」と呼べるほどのリアリティに満ちた世界が構築されています。土地や家といった不動産、銀行、オフィス（仕事）、商業施設、レジャーに至るまで。

ユーザーはそこで、現実とは異なる生活を圧倒的な現実感を以て没入することになります。これまでにもインターネット上のバーチャル空間は存在していましたが、WWWL Projectは5G通信やブロックチェーン技術など、最新のテクノロジーを駆使し、よりボーダレスな体験を提供します。オンラインゲームやSNSとはまったく異なる世界が、現実とリンクしながら楽しめるのが、最大の特徴なのです。

4.1.　バーチャル空間における不動産投資・運用

現実世界同様、バーチャル空間においても人口密度×GDP×期待度によって不動産の価値は高まります。つまり、ユーザー数が増え、ビジネスが起こることにより、バーチャル空間であっても不動産投資・運用が行えるようになります。

バーチャルランドProjectにおける土地や建物は、すべてNFT化されます。WWWLを使い購入をすれば、今後のユーザー数の増加とバーチャル空間内での経済発展により、大きな投資効果が得られます。

なお、不動産の価値向上に伴うキャピタルゲインはもちろん、不動産賃貸によるインカムゲインも十分に期待できます。すでに運用が難しくなった現実世界での不動産投資に比べ、より高い期待値を持った資産運用が行えます。

4.2.　バーチャル空間における暮らし

バーチャルランドProjectにおける生活についても少しだけ紹介します。

この世界で活動するためにはエネルギーが必要です。つまり、食事をしなくては生きていけません。食事を確保するために、私たちは仕事をして対価を得ます。
それで食材を購入し、食べることでエネルギーがチャージされます。
そのエネルギーを使い、また商売をするのが生活の基本です。

なお、商売は多岐に亘ります。食材を作る仕事――たとえば農作業に取り組むことも可能。
そのほかにも、物やサービスを売ったり、バーチャル空間ならではのビジネスを生み出したりすることもできます。

4.3.　現実空間とバーチャル空間の融合

バーチャルランドProjectは、単に仮想空間を提供するだけに留まりません。
現実におけるビジネスをバーチャルの世界に持ち込み、新たな商圏や体験を創造します。

たとえばバーチャルショッピングモール。
ユーザーがここに自分の商店を出すことで、世界中の人とつながるECビジネスを展開できます。誰もが手軽に利用できるP2Pプラットフォームとして、成長が期待されます。

また、実装が予定されているバーチャルオフィス・システムでは、VRを使ったセミナーや会議が行えます。仮想空間内ではPDFやホワイトボードが空間上に表示されます。
参加者が直接書き込みを行うなど、現実の対面さながらのコミュニケーションが可能。
オンラインミーティングやセミナーに、イノベーションを起こします。

5　ロードマップ

WWWL Projectは2021年7月のプレセールおよびWWW Converterのリリースを皮切りに、各種サービス・コンテンツの提供、パートナーとの連携を進め、年内での大手取引所上場を予定しています。

次項で、それぞれのPhaseにおける施策を記載します。

5　ロードマップ

5.1.　Phase1（2021年7月）

WWWLプレセール販売価格開始

5.2.　Phase2（2021年7月）

5.2.1.
オンラインゲーミング市場規模とWWWLのTVLアップ

プレイヤーの増加による手数料収益増加、Game収益のステーキング、各コンテンツメーカー連携によるコンテンツ増加および売上UPに乗じ、WWWLのTVLを向上していきます。

5.2.2.
TIGER GAME Release

ゲームポータルサイト「TIGER GAME Release」をリリースします。コンテンツの増加によってユーザーが拡大し収益性がUP。WWWL報酬を引き上げます。

5.2.3.
WWWL ポケットスワップにリスティング

2021年8月25日に、WWWLは分散型取引所ポケットスワップへ上場します。当初価格は1$にて販売開始。さらなる流動性向上、YVL上昇を目指します。

5.3.　Phase3（2021年8月）

WWWBと各DeFiプロジェクトを連携することで流動性を高め、TVLの増加およびWWWLの価格上昇を狙います。DEFI上でPOOLすることにより、ガバナンストークンを獲得できます。

5.4.　Phase4（2021年9月）

世界を代表するエンターテインメント企業およびゲームメーカーと連携を開始。さらに、世界最大級のオークション会社とコラボレーションをして、キラーコンテンツの価値最大化を目指します。

5.5.　Phase5（2021年12月）

これまでの施策によってWWWLのTVLが飛躍的に増加したタイミングで、有名取引所へ上場を目指します。予定しているスケジュールは以下のとおりです。

2021年12月25日：gate.io 上場　　2022年2月25日：Huobi 上場　　2022年6月25日：BINACE 上場

6　販売に関して

WWWL　プレセール販売価格

販売対象：WWWL

販売時期：7/3～8/3 $0.8 (20%Off)

一般販売：8/25～$1.0

支払通貨：USDT(ERC20)/JPY

限定数量：15,000,000枚

最低購入価格：1,000USDT/ 1口

購入枚数：1,250枚/1口