



投資市場最後の ブルーオーシャン

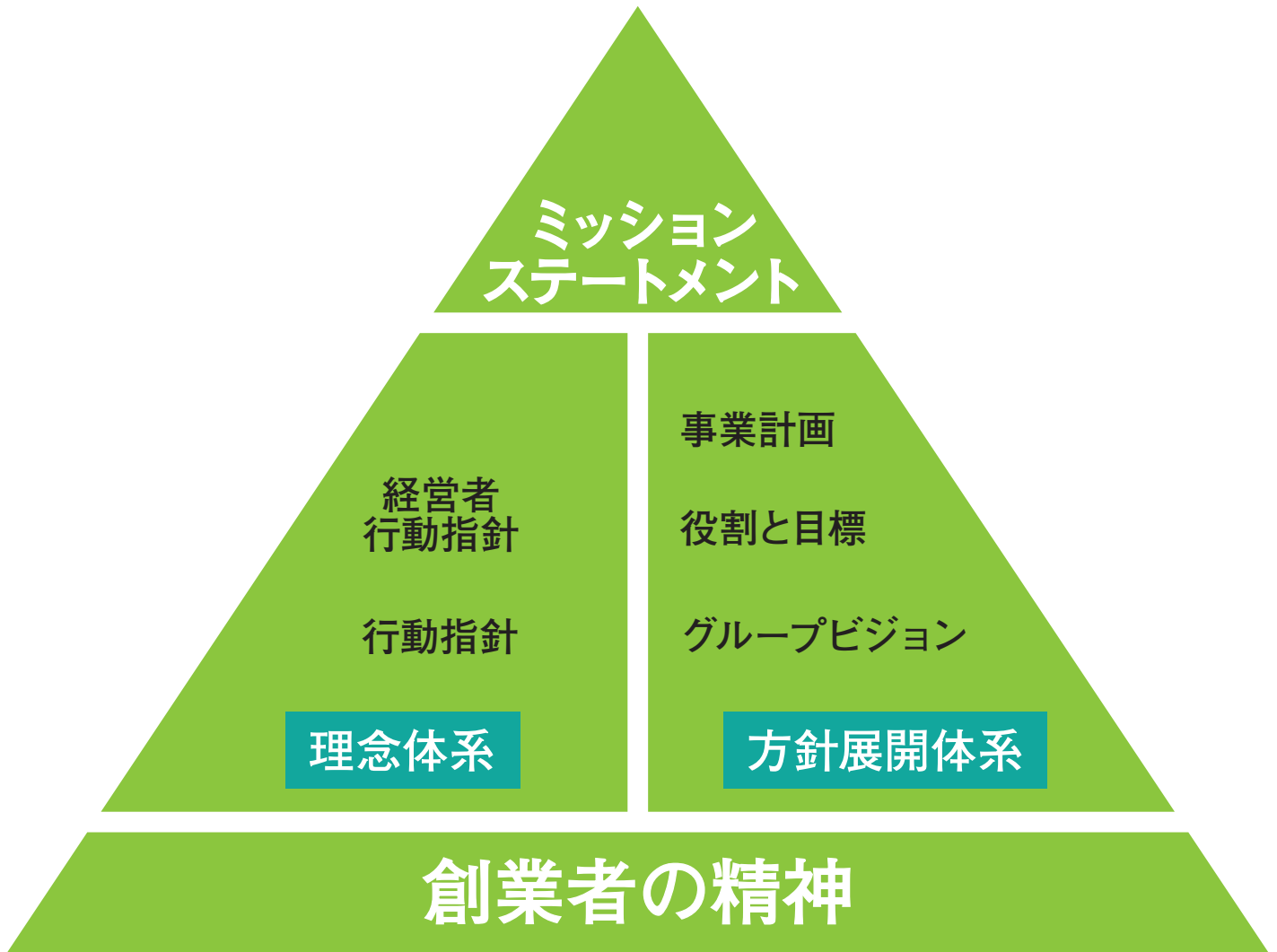
capiket group

(2022年8月改正)

■ 目次

1. ミッションステートメント	3
2. アダルトコンテンツ業界が抱える課題	7
3. CAP が提供するソリューション	11
4. 市場機会とビジネスモデル	20
5. 価値創造に向けて	25
6. CAP の取得方法	41
7. 免責事項およびリスク	48

1. ミッションステートメント



1. ミッションステートメント

Capiket Group は、日本のアダルトコンテンツ業界の健全化を推進する業界団体「健全化協力会」の要請を受け、その趣旨や活動に賛同し資金の提供及びマネジメント協力を行う事を目的として、世界中のアダルト産業の健全化と市場開放というコンセプトに賛同する有志が集まり、設立されました。

アダルト産業の健全化と市場開放を目指し、CAP はその基軸を担うトークンとして、コンテンツクオリティの向上と、業界に建設的なイノベーションをもたらすことを使命としています。

私たちが大切にしている信条は、「先義後利の徹底」と「価値の創造」です。

投資対象となる市場や企業は、目先の利益を追い続けなければなりません。

企業である以上、宿命ですが誰の利益を追うのかによってその企業や市場の発展は大きく異なります。

私たちは CAP によって繋がる経済圏の恩恵を投資家、制作者、キャスト、ユーザーのそれぞれの立場で正確に反映され、公平に受益できる環境の整備を最優先とし、次に示す5つの目標を達成します。

CAP はその活動を資金的に支援するトークンとして、業界の再編と更なる健全化、コンテンツクオリティの向上を通じ、建設的なイノベーションをもたらすことを使命とし、経済圏の拡大によるトークン価値の向上により投資家へ利益還元をします。

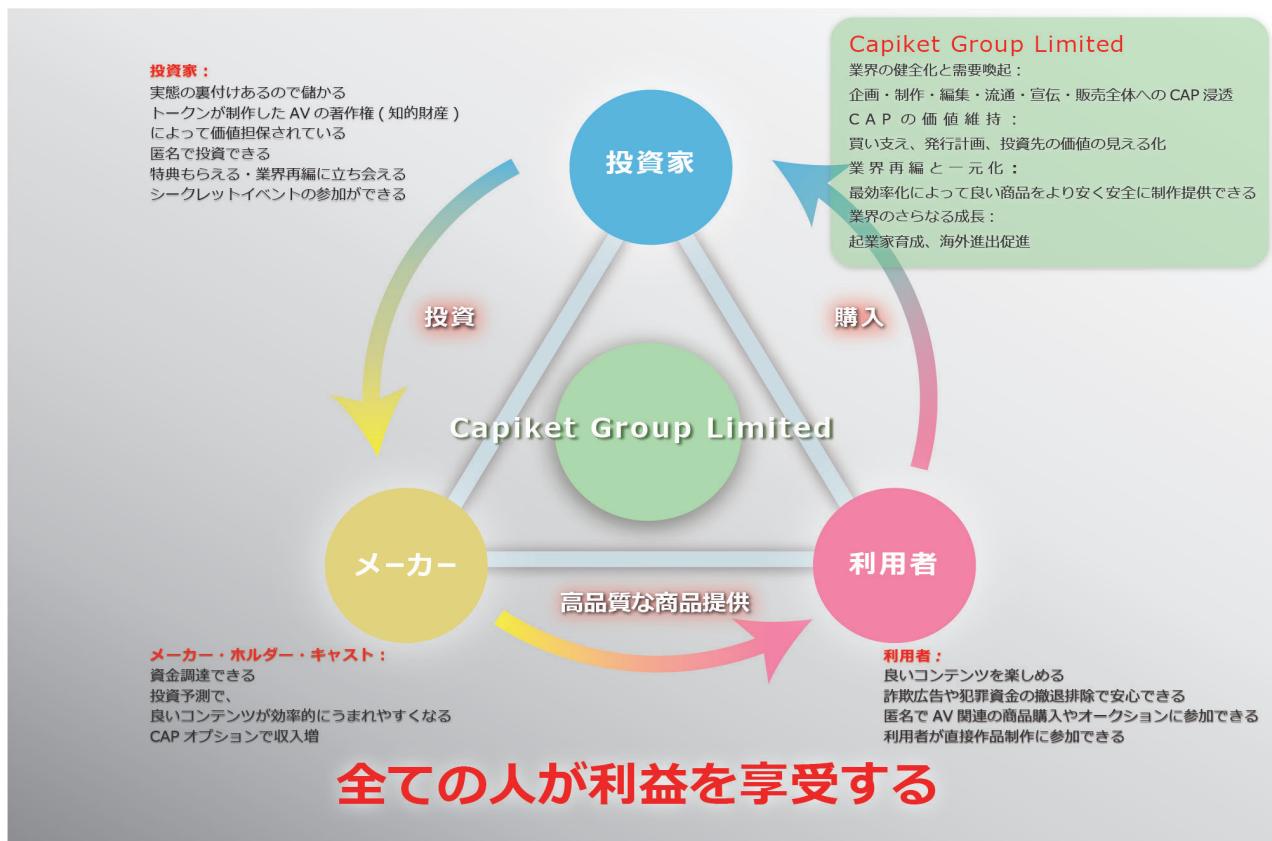
資金管理は Capiket Group が行い、ICO によって集めた資金を健全化協力会の取り組みに提供する、健全化協力会はアダルトコンテンツ産業の健全化の為に業界の構造改革を行い、業界にイノベーションを起こすため新しいスキームでの AV 制作を日本の制作会社で受託し、その AV の著作権は Capiket Group に帰属し、トークン価値の担保となる。

（要約）

Capiket Group が資金調達を行い、健全化協力会を通じて日本のアダルト産業の健全化の取り組みに資金提供を行う。

健全化協力会は、提供された資金によって AV 業界の構造改革を行い業界の更なる健全化を推進する。

提供された資金で制作された AV の著作権は Capiket Group に帰属し、出資者への利益還元の担保となり、健全化協力会の健全化に賛同する各企業・各サービスで CAP を利用することが出来る。



(画像をクリックすると拡大図が表示されます。)

1.1 CAP 5つの目標

1) アダルトコンテンツ産業の市場開放

世界経済の 10% を占めるにも関わらず、今まで一般投資対象にならなかったアダルト市場を投資家が安心して安全に投資出来る市場に再編する。

2) アダルトコンテンツ産業の再編と健全化

旧態化した産業の構造改革を行い、最効率化による高収益化と健全化によって収益の安定性を担保して業界の成長速度を最大化する。

3) アダルトコンテンツ産業のファイナンス調整機能

アダルト産業の成長と活性化の為に、健全な資金流入の環境と管理機構の構築、即ちアダルトコンテンツ産業のファイナンス調整機能を確立する。

4) アダルトコンテンツ経済圏の確立

産業内の資金・商品流通をスマート化して資金効率を最適化する事で、圧倒的な経済圏の成長速度を担保すると同時に、コンテンツ提供者とコンテンツ利用者の双方が利益を奪い合わず、利益共有関係を確立する。

5) トークン価値による利益還流

すべての利益は、トークン価値（経済圏価値）として具現化して、経営資源（現金）は全て市場へ再投下する事でトークン価値の恒常的上昇を担保し、トークン所有者（経済圏への出資者）はその価値の上昇によって等しく利益を享受することが出来る仕組みを構築する。

市場は、インターネット上に金額に直接現れないユーザーという価値があることを知っています。ですので、私たちはCAPによってアダルト産業を革新することで、このユーザーの満足度を大きく向上させ、価値の最大化を行い利益の奪い合いではなく利益の共有を通じて、業界を支える全員の利益を高めあう仕組みの構築を目指します。

1.2 資産価値の考え方

世の中には大きく分けて3つの資産があります。

- 1) 不動産
 - 2) 動産
 - 3) 知的財産

不動産は、土地や資源や建築物等の資産で、価値がゼロになることは少ないが維持管理費用が高額で、税金も高く流動性が低いため現金化のタイミングが難しい特徴があります。

動産は、実用的で需要面では非常に大きい資産ではあるが、不動産同様に維持費や税金がかかり、経年減価が激しく資産として投資するには向きません。

知的財産は、特許や著作権等の財産で、維持管理費が殆どかからず、経年減価も限定的で運用次第で非常に大きな価値を発揮しますが、取得が難しく一般的に入手するのが非常に困難です。

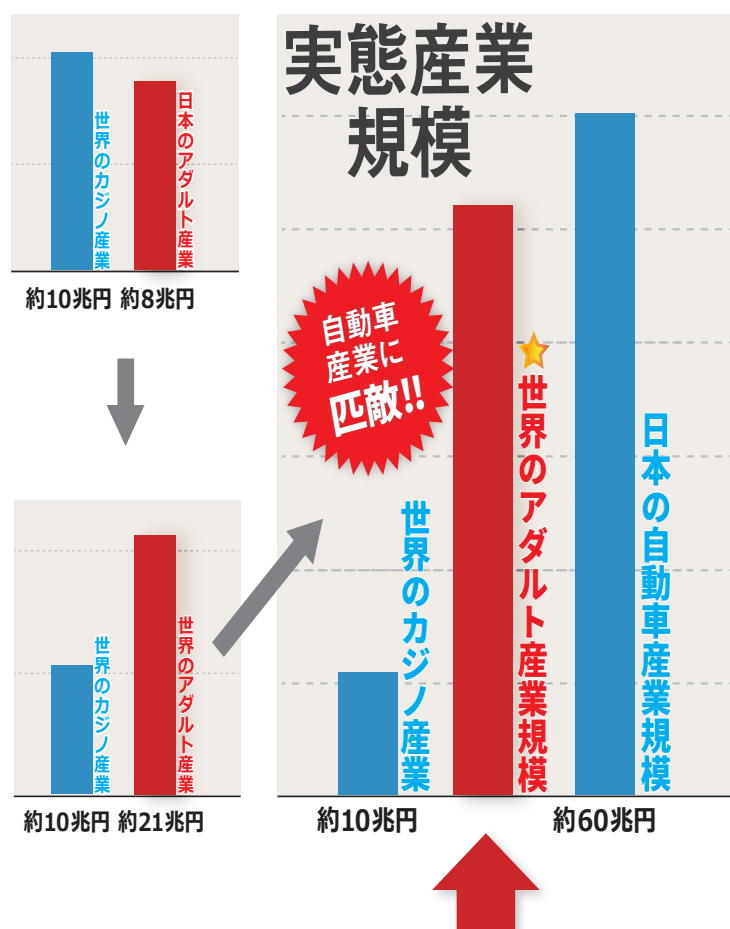
しかしながら、CAPは知的財産である著作権を裏付けとして発行されるため、著作物が増えていけば行くほど、その資産価値は複利的に大きくなります。

2. アダルトコンテンツ業界が抱える課題



■ 2. アダルトコンテンツ業界が抱える課題

2.1 アダルト市場の定義と現状



(画像をクリックすると拡大図が表示されます。)

アダルトコンテンツ市場は、巨大で非常に魅力的な市場です。

アダルト産業全体を俯瞰すると、毎年数%ずつ縮小しているものの、アダルトコンテンツ市場は、2013年からの過去5年間の有料動画配信ユーザーは、3.8倍の伸びを示しておりアダルト市場の将来を牽引していく産業と言えます。

また、アダルト産業の経済効果について面白いデータがあります。

アダルト産業以外で働くサラリーマンの平均消費性向（可処分所得に占める消費金額の割合）は68.9%に対して、アダルト産業で働く女性の平均消費性向は82.2%に達する為、所得の経済貢献度が非常に高い。

一般市場がアダルト産業従事者に期待するところも大きく、デパートなどでもアダルト産業従事者の取り込みに力を入れています。

こういった事実からもアダルト産業が犯罪組織の資金源だという極僅かな側面的な偏見

を持たずに理解を深めた時、商社やゼネコンの従業員の消費活動など比較にならず、日本におけるアダルト産業規模は7兆円を上回り、世界最大の国家公務員組織である日本の公務員人件費7兆円に匹敵し、日本に多大な経済貢献をしている産業だということがお解り頂けると思います。

先入観でアダルト産業を差別する人が未だに多い中、自分で情報を集め、自分の頭で考えることが出来る人たちは、アダルト市場は非常に魅力的だと気づかれると思います。

現在のWEBアダルト市場は、大きく分けて8つの業態がそれぞれ分かれて存在しています。

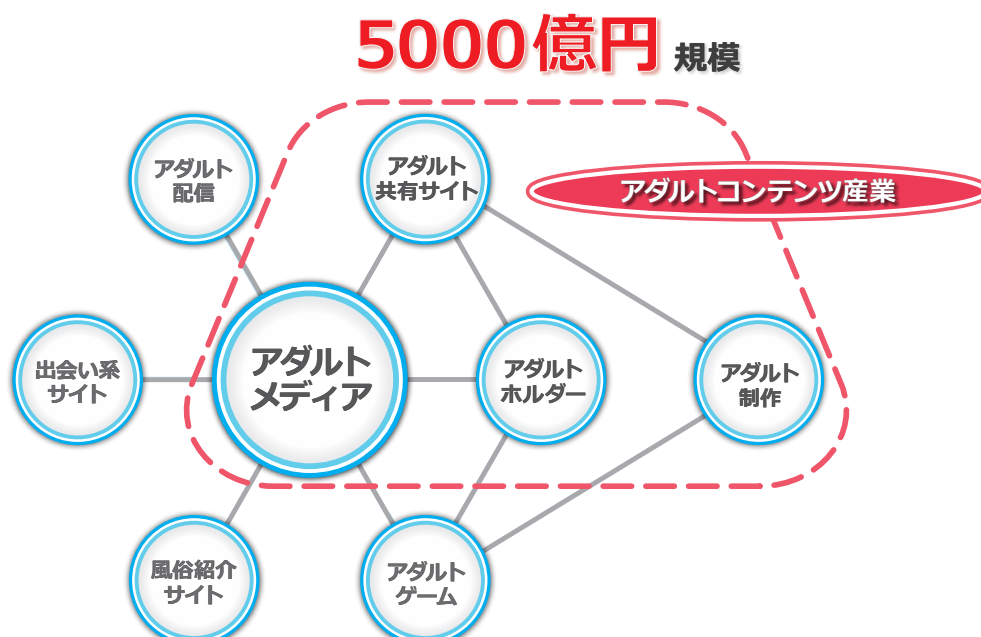
- 1) アダルトコンテンツ制作
- 2) アダルトコンテンツホルダー
- 3) アダルトメディア（動画・画像・書籍）
- 4) アダルト動画共有（動画共有・配信）
- 5) アダルト配信（ライブ配信・ライブチャット）
- 6) 出会い系サイト
- 7) 風俗紹介サイト
- 8) アダルトゲーム

それぞれが多かれ少なかれ関連を持ちながら、独立した業態としてWEBアダルト市場を形成しています。それぞれの業態が巨大なマーケットを有しているため、その中にまた細かな産業があり、今はバラバラにビジネスを展開しています。

このうち、

- 1) アダルトコンテンツ制作
- 2) アダルトコンテンツホルダー
- 3) アダルトメディア（動画・画像・書籍）
- 4) アダルト動画共有（動画共有・配信）

を特に**アダルトコンテンツ産業**と呼びます。



2.2 WEB アダルト産業の構造的な問題

WEB アダルト産業は、魅力的な市場にもかかわらず、投資家が巨大市場へ投資するチャンスが無いという異常事態でもありました。

では何故投資対象にならなかったのか。理由は大きく分けて3つあります。

1) 業界既得権層が新規資本流入に否定的だった。

アダルトコンテンツ産業に関わる企業は小規模事業者が多いにもかかわらず、今まで限られた人間だけで確保してきた利権市場へ一般投資家が参入することの警戒心から、様々な抵抗を試みてきました。

私たちは、今後予測される抵抗勢力からの有形無形の圧力に対して、投資項目の開示、事業進捗報告、トークン管理の透明化をもって対応し健全化を強力に推進していきます。

2) 投資家のアダルト市場への誤解や偏見や差別がある。

参入障壁が低いWEB アダルト市場は、それこそ毎日多くの起業家がアダルトメディア事業に参入します。

そんな環境下ではサイトの淘汰が非常に早く、モラル形成や業界再編の流れを牽引するコアサイトが育つことができませんでした。

そのため、アダルト業界で働く女性を差別するような女性人権団体による偏見や「ワンクリック詐欺広告」「フィッシング詐欺広告」「ウィルス感染詐欺広告」等が広まり、市場自体が悪かのようなイメージが浸透しているのも事実です。

この様な犯罪行為から市場を守り、負のイメージを払拭するためにもアダルト市場の健全化を進める必要があります。

3) 犯罪資金の流入や犯罪組織の関与によるリスク

アダルトコンテンツ産業は、細かく見ると撮影スタッフからメイクや映像編集、パッケージデザインやボカシ処理等、様々な人や企業に関わる為、犯罪組織に関係する人や企業が入り込む隙が出来ます。

ですので、アダルト業界に投資するということは、犯罪組織を助長し、マネーロンダリングに手を貸すリスクがあると考えられていました。

私たちは、まずこのアダルトコンテンツ産業を再編（一元化）することで犯罪組織等が入り込まない健全な制作環境を確保しなければならないと考えます。

以上から、WEB アダルト市場は公的金融機関から融資を受けられず、更に一般投資家が出資を受ける仕組みもほぼ存在しませんでした。

そのため、小企業や個人事業主が支えるこの業界では、再編にかかる費用が調達できず、イノベーションも起きず、新規参入に否定的な既得権益ばかりが強くなり、肝心のコンテンツが衰退し、自己浄化機能まで衰える負の循環に陥っているのがアダルトコンテンツ産業の赤裸々な現状です。

3. CAP が提供するソリューション



3. CAP が提供するソリューション

3.1 私たちには、アダルト市場を変える力があります

◆「資金」

ICO は、アダルトに対する偏見や固定化された価値観を払拭するのに十分なチャンスを与えてくれます。

◆「コアサイト」

私たちは、アダルト市場再編のコアになりうる世界有数巨大アダルトサイト「エロタレスト」(月間 1 億ユニーク)と日本の健全なアダルトメディア業界団体「健全化協力会」(月間 6,000 万ユニーク)と本プロジェクトで連携する事に成功しました。

エロタレストと健全化協力会のメディア全体を合計しますと以下の規模になります。

月間訪問人数	1 億 6000 万人以上
月間 PV	10 億以上
月間総滞在時間	2000 万時間

参考にシミラー WEB の客観的解析データを提示します。

<https://www.similarweb.com/ja/website/movie.erotest.net>

その巨大なユーザーが、CAP の流通にとってかけがえのない価値となります。

私たちは、日本のアダルトコンテンツ市場を再編して一元的に管理することで、世界で初めてアダルト産業を安全な投資先として市場開放します。

通常は市場や世相の変化に合わせ業界は自発的にイノベーションを繰り返していきますが、アダルト市場はそれが十分にできていません。アダルトコンテンツ産業に関わる企業は小規模事業者が多い弊害として業界自体のイノベーションの力が非常に弱い、もしくは遅い事が挙げられます。

市場への再投資が細分化され個々の投資効果が十分に反映できていない為、産業全体の成長が行き詰まっています。

通常市場は業界団体が業界を主導して次代のニーズに合わせ、自分たちの市場を成長させるために協力し合いますが、現状では多くのアダルトコンテンツ制作業者は自社の経営で手一杯で業界全体を俯瞰して一丸となって市場を刷新していく活動(=イノベーション)が出来ていませんでした。

それを実現するためには、川上川下の業界事業者が協力し合う必要があります。

今回 CAP の協力団体に成っている「健全化協力会」(企画・制作・編集・流通・宣伝・販売・各業態で活躍している企業が参加している。)は、そういったニーズに応えるため設立され様々な活動を行い、一定の成果を上げています。

また、利益が上がらないから商品やサービスの質が下がり、商品やサービスの質が下がるから売上も伸びず利益が上がらない・・・この悪循環も断ち切る必要があります。

それを可能にするのがアダルトコンテンツ産業の一元化になります。

- 1) 究極まで無駄を省く
- 2) 集中投資による投資効果の最大化
- 3) 企画から販売までの一連の情報を共有することで需要喚起の精度が上がる

企画の段階で、投資額の集まり具合がわかるため、販売予測が立てやすく、よいコンテンツをよい効率で制作、販売できるようになり、アダルト業界の価値の総量が大きくなります。

3.2 投資家への提供できる価値

アダルトコンテンツ産業を一元化することで、様々な業者への支払いが発生します。この支払は全て CAP でおこないますので、CAP はあらゆるアダルト市場への投資単位として流通します。そして、CAP によって開拓された市場で CAP は流通され、投資を繰り返す度に流通量も需要も高まります。

次第に、CAP = アダルト市場への投資評価額（将来性の指標）の色をおびはじめるでしょう。CAP の時価総額が、健全化投資対象となるアダルト経済圏の総計となることを目指します。最終的には、アダルト産業での報酬体系の中にも CAP を導入することで、より複合的で直接的投資が容易に可能な経済構造を構築します。

CAP は、いかなる証券や証券に準ずる性質のものではないため、配当はございません。しかしながら、配当に充てる代わりに、資金はすべて市場へ再投資して更に CAP の価値が高められます。なぜなら、毎月の制作費用の支払いは全て CAP で行うので業容が拡大していけば需要は伸びます。

例えば、CAP で支払った金額が全てその月の内に法定通貨に交換された場合は、トークンの希少化は起きませんので、物理的な価格上昇は起きません。（但し、トークン価値の裏付けとなる AV 作品は増えているので資産価値は確実に伸びています。）

しかし、今月より来月の方が商品の制作数が増えるので、CAP の支払い需要は確実に伸びるので価格は上がります。その時に、先月は 1 CAP = 100 円だったのが 1 CAP = 110 円になっていたら、少し CAP で持っておこうかなと思う人間が出てきます。そこで CAP のホールドが起こり、更に希少化が加速します。

商品が増えて、CAP の発行数は変わらないから、CAP に対して相対的に商品価格が下る = CAP の値上りというシンプルな構図です。その売上をほぼ全て再投資するため、初期投資金を全額資産（著作物）に換える前に売上が投資金額を上回っていきます。

シンプルな市場原理も確実に作用するということです。
それは商品と CAP 間でのデフレーションです。

ICO によって集まった資金が AV という商品に変わります。
そして、その商品から上がる利益でまた AV という商品が作られ流通します。
しかし CAP の発行数は変わりません。

トークンの価格は上がるが、それに伴い著作権の積み上げが起きているため、価値の上昇も着実に積みあがります。

この価値と価格の関係がしっかり裏付けされた相関関係にあることが重要です。
ただ単にトークン希薄化するから価格が上がるというのは、価値が無いので投機になってしまい、誰かが損をするババ抜きゲームと化します。

CAP は、違います。

この時点で経済を勉強された方には、CAP の価値の上昇が商品を制作し続ける限り青天井だとお気づきになると思います。

大事な部分ですので、再度掘り下げます。

お金の量が一定で、
商品の量がどんどん増えると、
相対的に商品の価値が下がります。

【重要】

ここが肝です。

通常は単一通貨単位で商品の価値が下がって通貨の価値が上がるので、商品の生産者は生産量が増えた分だけ商品価値が下がるので利益がなかなか伸びません。

ですが、CAP の場合は「CAP > AV = 法定通貨」という形で市場形成されていますので、法定通貨においては法定通貨の発行量が膨大なため AV 作品をどれだけ生産しても AV 商品が相対的に法定通貨の価値に影響を及ぼすことはないのも、当然価値は下がりにません。

要するに AV という商品に対して法定通貨価値はそのまま、CAP に対してのみ商品価値が希薄化していくので相対的に CAP の価格が上がります。

すなわち、法定通貨に対して CAP の価格が上がることになります。

また一元化による資金効率の最適化によって、通常の回収スパンが 1 年半程度の AV 制作業界で、確実に 1 年未満で回収を終えることができます。

投下資金が大きくなれば半年程度で投資金額が一巡して、売上で自走し始めるということです。

上がる売上は全て利益と同じなので CAP の価値をどんどん高めていきます。そうすると、どんどんどんどんと資産価値は膨らみ、CAP はますます値上がりしていきます。これは、現場が頑張れば頑張るほど、共同で経済圏価値を高めていくので、利益の千切りあいによる失速が起きません。

有史以来地球上でアダルト産業が壊滅した事は一度たりともありません。

それどころか、時代に合わせ多様化を繰り返し、今日まで拡大し続けています。

現在の日本のアダルトコンテンツ市場は、無駄が多く、市場の需要を捉えきれていない需給齟齬が大きい状態になっていますので、そこを改善していくことで利益の改善だけでなく市場の健全な成長を取り戻すことができます。

具体的には、日本の AV 制作を効率化健全化することで高収益を確保しつつ最大効率で再投資を行うことで飛躍的に資産（商品）を増やしてトークン価値を高めます。

そして、今まで投資出来なかったアダルト市場に健全な資金が流入することで、更にアダルト市場が活性化し、資金効率の最適化により利益率も飛躍的に向上します。

CAP は他の ICO とは根本的に違い、既に存在しているものをより大きく、より効率的に価値創造を行い、収益の最大化を図り参加者全てが恩恵を受ける仕組みを提供します。

市場全体の成長が、それを支える投資家の資産成長を堅実なものにします。

投資家が直接アダルト市場の再編に立ち会えること自体も大きな魅力です。

CAP 所有者でコミュニティを作り今後のアダルトコンテンツ業界の再編に関して情報共有と意見交換を行うことを計画しています。

ブロックチェーン技術によって、CAP トークン流通の主体が投資家になります。投資家がしっかりアダルト市場を監視しながら投資を行い、私たちは実務を実行して情報公開をする、これが最もスマートな投資家と市場の関係と考えます。

3.3 制作者およびキャストに提供できる価値

私たちは、制作者およびキャストが抱える次のような問題を解決します。

- 1) 小規模な企業が林立してイノベーションが起きない。
- 2) 資金調達が容易でない。
- 3) 犯罪組織が入り込む余地が大きい。

例えば、月間売上 300 万の会社 A と 3,000 万の会社 B があったとし、同じ 10% の利益率なら、A 社は毎月 30 万の余剰金で、新規人員の募集や設備投資、リスク積立等をしなくてはならず、そうすると、正味 10 万円程度と考えると、カメラ機材一式を最新の 4K 対応のデジタルカメラに切り替える為の費用 500 万円を捻出するのに 50 ヶ月かかります。

編集用の高性能 PC などを含め 1,000 万円近く初期費用のかかる VR の設備に関しては 100 ヶ月となり、もはや諦めるしかありません。

しかし、B 社は毎月 300 万円の余剰金が出ます。

規模が大きく成った分、様々な資金効率が良くなりますので募集費やリスク積立等の余剰金から差し引いたとしても、200 万円以上の余剰金が残ります。

2 ヶ月程度で 4K カメラは購入でき、VR も半年分の余剰金で購入出来ます。

この差は、1 回だけではなく毎回何かしらの技術進歩や耐用年数が来る度に中小企業と大手との格差は開く一方です。

こうなると、小規模な会社は益々苦しくなり、質を落とした利益率の悪い作品を粗製濫造して薄利多売をするしか無くなり、業界全体の商品の質を押し下げユーザー離れを引き起こしアダルト市場の縮小を加速させます。

このような悪い流れを断ち切り、需要にしっかり応えて再度成長市場へ回帰させるためにも、この市場構造を変える必要があります。

これも、資金需要に対してしっかり応えることが出来るアダルト市場専用の CAP トークンがあれば解決できます。

何故アダルト産業が、犯罪組織との関係を持つ人達が後をたたないのか、という問題の根本は資金調達の難しさに有ると言っても過言ではありません。

設備投資と同じく深刻なのは資金問題が常に付きまとう業界ですので、業界内での支払いのトラブルは即、廃業に繋がります。

どういう事かというと、一度でも支払いが滞ってしまうとあらゆる面で取引が敬遠されて業界内で干されてしまいます。

これも、一般市場のように資金難になった時にセーフガードになる機関が無いため、一度不渡りを起こすと、その会社の信用は低下するのではなくゼロになります。

そういう意味で、この業界で支払いは一般企業以上に生命線となります。

そうなると、急な出費や思わぬ出費が発生した時、お金を貸してくれるのはサラ金や犯罪組織しかいません。

しかし、万が一の時に資金融通してもらえないと元も子もないので、好むと好まざるに関係なく社会的に好ましくない組織との取引をせざるを得ない小規模業者が一定数居ることも事実です。

そして、当然そういったところから借入をしてしまうと返済に窮して犯罪行為に手を貸してしまう・・・だから一般金融機関は貸出対象にしない・・・

こうしてこの業界は悪循環を続けてきた側面が有るのも事実です。

皆さんのイメージがどんなものかは解りませんが、この業界で 20 年以上ビジネスを展開してきたメンバー達の意見としては、殆どの会社は一般の会社と同じで一生懸命マトモにビジネスをしています。

私たちは、それを知っているからこそ十分に投資の受け皿としてアダルト業界を再編、監督、開放できると考えています。

公的機関・銀行が正規産業と認めないため融資が受けられず、株式による資金調達は株主権利で犯罪組織にハンドリングされる可能性があるため選択肢から外れ、ベンチャーキャピタル含め一般投資は、閉鎖的な市場ゆえ一般企業や一般人にとってはリスクが高く投資対象になりませんでした。

しかし ICO なら、運営母体さえ信頼できれば、資金調達する代わりに株主等に事業をハンドリングされる恐れもないため、制作者・キャストに余裕が生まれ、他の投資家の安全も確保できます。

3.4 ユーザーに提供できる価値

ただ単にアダルトコンテンツ産業で利益をあげるだけなら他の企業でも実現の可能性があります、実際に現在進行系で経営をしている健全な企業に投資し、管理を続けることには想像以上の難しさが伴います。

しかしそれでも、私たちは、健全な企業運営をしてきた、実績のあるアダルト企業を一元管理して制作から販売までを責任持って監督し、その用途や進捗を公開していくことで、犯罪転用の可能性ゼロを目指します。

具体的には、アダルトサイトでワンクリック詐欺広告や、フィッシング詐欺サイトへの誘導、ウィルス広告、マイニングプログラム詐欺、広告効果を狙った騙しリンク等が横行すると、ユーザーはアダルトサイト＝悪（危ない）というイメージを持つようになり、アダルトを敬遠するようになるため、そうならないように、健全化協力会はエロタレストと協力して、日本のアダルトサイトがこういったユーザーに損害を与える行為をしないように監督し、メーカーやホルダーと連携してガイドラインの策定と浸透に尽力しています。

また、氾濫する違法アップロードで無制限に毀損されている著作権者の権利（利益）を少しでも権利者に還流させる事がアダルトサイトの市場における使命です。

利益をしっかりと権利者（制作者）に戻すことで、商品の質の向上や商品の数が増え、市場がより活性化し、ユーザーにとってもより良い商品を選択できるようになります。

ICO で資金調達を行い、業界の再編を進めることでワンクリ広告等の違法広告を掲載するサイトを市場から排除し、権利者への利益還元を行わないアダルトサイトに指導や摘発を進め、市場を投資の受け皿として整備する事は非常に重要な取り組みの一つです。

ステークホルダーメリット

◆ 投資家：

実態の裏付けがあるので、価値向上しやすい

トークンが制作した AV の著作権（知的財産）によって価値担保されている

匿名で投資できる

特典もらえる・業界再編に立ち会える

シークレットイベントの参加ができる

資金調達できる

◆利用者：

良いコンテンツを楽しめる

詐欺広告や犯罪資金の徹底排除で安心できる

匿名で AV 関連の商品購入やオークションに参加できる

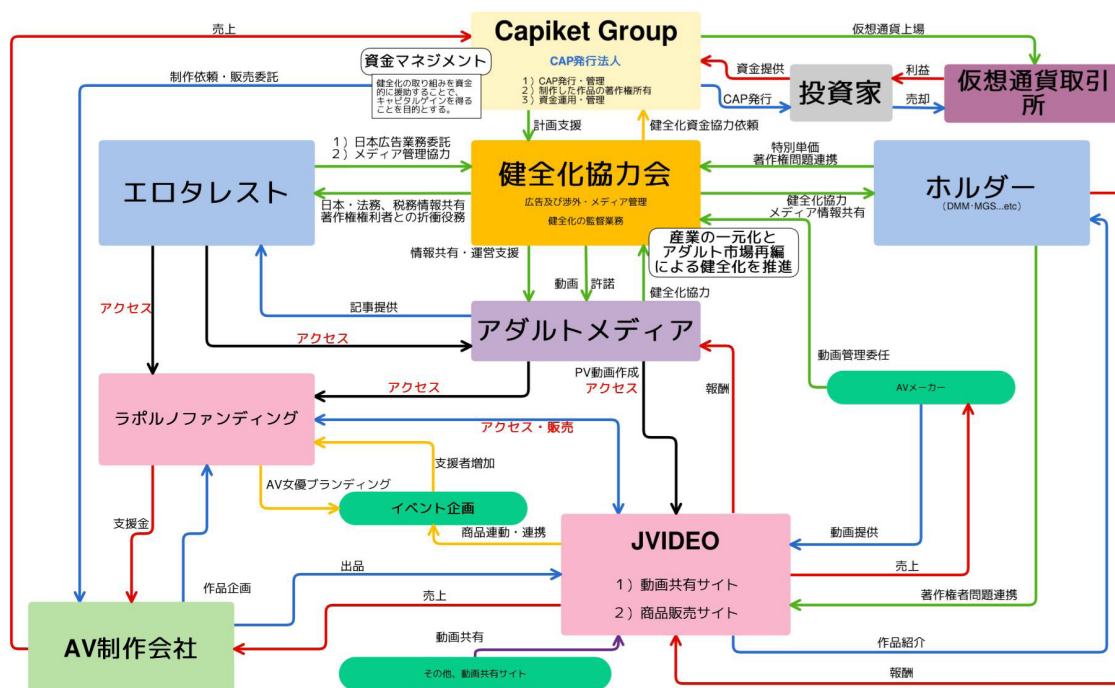
利用者が直接作品制作に参加できる

業界の健全化と需要喚起：企画・制作・編集・流通・宣伝・販売全体への CAP 浸透

CAP の価値維持：買い支え、発行計画、投資先の価値の見える化

業界再編と一元化：最効率化によって良い商品をより安く安全に制作提供できる

業界のさらなる成長：起業家育成、海外進出促進



(画像をクリックすると拡大図が表示されます。)

3.5 ブロックチェーン技術が生み出す価値

ブロックチェーン技術という、改ざん不可能な台帳技術が登場したことで WEB の可能性がまた一つ広がりました。

新技術の汎用化と既存商品と最新技術の効果的な融合はイノベーションそのものです。

ブロックチェーンには、履歴が自動で残り、前後の履歴ともつながっているため改ざんできないという特徴があります。

このブロックチェーンの特徴を、著作権保護に活用することができれば、無秩序に棄損されていた著作権保持者の利益が著作権者だけでなく、利用者にも正しく還元されていくものと考えます。

著作権をブロックチェーン上に登録すれば、履歴が残るだけでなく、著作物を無断で利用しようとしても、利用した人の履歴が自動で残り、履歴は参加者に公開されているため無断で使用する事ができなくなります。

仮に、履歴を改竄しようとしても、ブロックチェーンは他の履歴とつながっていることと、分散型のデータ保管方法となっていることから改竄・隠蔽ができないため、著作物の利用をごまかすことが不可能になります。

これにより、違法アップロードや海賊版などのコピー商品も元動画の購入者などが判明するため、違法行為を抑制することができます。

私たちは、犯罪を取締まるより、抑制する事こそが正しい向き合い方だと考えます。

この技術を駆使する事で、アダルト産業の著作権問題にも解決の兆しが見え、権益ビジネスとしてのアダルト産業が再び大きく成長する十分な動機となります。

CAP はトークンとしてブロックチェーン技術を利用するだけでなく、実体経済の中でその技術を活用して一般化してこそ、最新技術には意味があると考えます。

CAP は問題解決と市場拡大を一気に行い、アダルト産業にとって無くてはならない存在になっていきます。

3.6 NFT 技術を活用した販売権利担保ビジネス

アダルト産業でビデオコンテンツが制作される中、制作と同時に動画の販売を行い、収益をあげています。AV 制作会社がビデオコンテンツを動画配信サイトへ提供したり、DVD にしたり流通のプラットフォームに応じてメディアは変わりますが、2022 年現在は動画配信サイトがメインプラットフォームです。

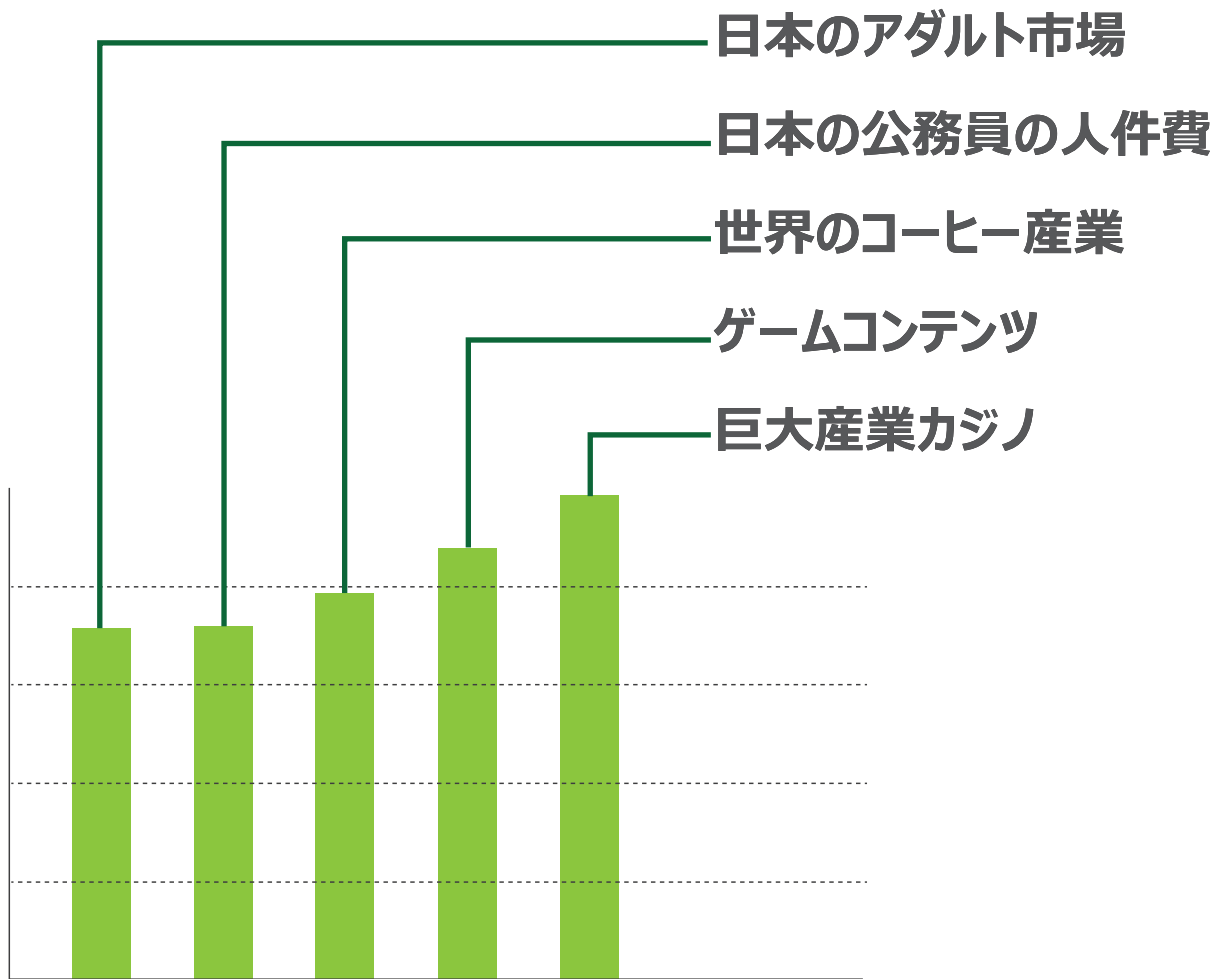
NFT と呼ばれる技術は、唯一無二のデータということで、世界に 1 つしか無い動画であることを証明するためのブロックチェーン技術です。この NFT の技術を活用し、動画をオンラインで販売する際の販売ライセンスの発行許可証とする事業が販売権利担保ビジネスにつながります。

日本の AV コンテンツは、目下アジア圏、欧州、アメリカなどの大西洋地域でも視聴されるため、日本の AV コンテンツを全世界約 180 カ国に販売し、各国で日本の AV 動画を AV 制作会社の権利的なものの許諾を得て放映できるということを、NFT 技術を通じて実現する事を計画しています。

NFT 技術もといブロックチェーン技術を用いることで、権利が担保されているということが誰でも把握できるからこそ、公開台帳を参照することで唯一無二性が証明できます。180 カ国に販売する計画の中で、1 ライセンス 1 カ国、という制限を設けています。さらに 1 ライセンスの有効期限は 1 年となっているため、毎年更新をしなければ権利を失効するというルールを設けます。

このルールが制定することで、AV 制作会社は海外販売で権利を売ったあとに、更新料という形でアダルトコンテンツ毎の収益を、アダルトコンテンツを制作した後でも得ることができるというスキームを展開できます。

4. 市場規模とビジネスモデル



■ 4. 市場規模とビジネスモデル

4.1 市場予測

日本のアダルト産業の市場規模は 2017 年時点で 7 兆 6636 億円にもなり、日本の公務員の
人件費 7 兆 8805 億円の匹敵します。

世界中のコーヒー産業の市場規模が約 8 兆円。
有名企業がしのぎを削るゲームコンテンツ市場が 9 兆円。
巨大産業カジノがやっと 10 兆円です。

こう考えると、世界のカジノ市場の規模に迫る日本のアダルト市場が如何に巨大なマーケットかが実感出来るかと思います。

2017 年度アダルトコンテンツ市場は 5213 億円規模です。

- ・ビデオソフト（DVD と BD）のみの市場規模は、3,703 億円（前年比 92.5%）。
- ・セル市場は 2,044 億円（前年比 94.2%）
- ・レンタル市場は 1,659 億円（前年比 90.6%）
- ・有料動画配信市場は 1,510 億円（同 120.2%）

音楽産業がレコードや CD から配信へ流通形態が変化したように、アダルト産業も DVD から配信へ流通形態が変化しつつあります。

その証左となるのが、アダルト動画配信市場は 2013 年から 5 年連続で 3.8 倍規模に拡大している一方、ビデオソフト市場（セル＋レンタル）は、5 年連続で縮小しており、まさに市場がビデオソフトから配信へ移行している過渡期といえます。

上記の様な背景から、特に有料動画配信市場は今後 4000 億円規模まで拡大すると予測され、業態変化の流れの中でアダルトコンテンツ市場は、まだ 2500 億円以上の伸びしろがあると予測されます。

利用人数は 2016 年の統計で、
インターネットでアダルト商品を視聴する人は 1 秒間あたり 28,258 人。
視聴できる映像数は 910 億、1 年間で一人あたり約 12.5 作を見ていることになります。
総視聴時間は 46 億時間で日数に直すと 5200 世紀にも上ります。
今後の成長もさることながら今現在でも十分な市場規模であることが解ります。

市場規模と成長のみならず、市場の安定度と収益性の高さも特徴です。
アダルト市場が如何に安定した高収益産業なのでしょうか。アフィリエイト（紹介手数料）報酬で比較してみましょう。

【一般アフィリエイトの報酬率（凡その平均値）】

- ・楽天（楽天アフィリエイト）・・・売上の1%
- ・ヤフー（Yahoo!アフィリエイト）・・・売上の1%
- ・アマゾン（Amazonアソシエイト）・・・売上の3%



【アダルトアフィリエイトの報酬率（凡その平均値）】

- ・DUGA（有料ダウンロードサービス）・・・一本の売上の30%
- ・DMM（有料ダウンロードサービス）・・・一本の売上の35%
- ・MGS 動画（有料ダウンロードサービス）・・・一本の売上の40%

報酬が高いということは、それだけ利益率が高いということになります。
長期的にこれだけの報酬を支払っても利益が出る市場はなかなかありません。

しかしながら、そんなアダルト市場でも二極化が進んでいます。
豊富な資金を誇る販売サイトは十分な利益を確保する一方、IT化の準備資金もない制作の現場の経営は非常に厳しい状態となっています。
市場の二極化は従属関係が進み、市場自体が硬直して成長を阻害します。

アダルト市場に今求められているのは、市場全体に等しく利益を還元させて質の底上げを図ることです、それが業界の健全化にも寄与し、安心して投資できる投資先として有望な市場へと変わっていく事につながると考えます。

それは、国や銀行では絶対無理です。
臭いものには蓋をする、事なかれ主義の権化のような機関では不可能です。

私たち業界の人間と、先見の明がある投資家、民間の力でしか変えていくことは出来ません、だからこそ最後のブルーオーシャンだとも言えます。

4.2 投資市場最後のブルーオーシャン

現在あらゆる投資市場は過密状態にあると言えます。例えば日本取引所の発表によると個人株主数は延べ4867万人で、一人当たりの保有銘柄数が平均3.5銘柄ですので、国内株式市場の個人投資家数は、およそ1,400万人と推定されます。投資家の数が多いということは、それだけ流動性は高くなりますが成長力より安定性が高くなり、ゼロサム・ゲームの誰かが得をして誰かが損をする様相を呈してきます。

しかし、誰も投資できなかったアダルト市場が開放されたらどうなるのでしょうか。
ビッグバンの中心に立つのと同じでどんどん成長をしていくため投資家がどれだけ集まっても安定パイの取り合いにはなりません。現時点では多くの制作会社が時代の変化に充分に対応できていないため、業界が応えきれていない市場ニーズの伸びしろが大きい。人口減少という不可避なマイナス要素を考慮しても、改善すべき点が明確で、その影響が絶大な為、十分に拡大の余地があると言えます。

もう一つの根拠があります。労働、マネーストック、イノベーションの3つは、発展3要素とされ広く経済界の重要指標とされています。今回提案するWEBアダルトコンテンツ市場は、その全てが揃っています。

◆労働（人口）

労働（人口）に関してはますますインターネットインフラは強化され、スマホでも十分な動画コンテンツを視聴出来る環境が整い、この市場を活用出来る人口は伸び続けています。

（日本の人口は減少していてもアダルトコンテンツ市場の利用者人口は拡大の一途をたどっています）

また、社会の多様化による古い価値観からの開放に伴いアダルト産業で働く女性の数も爆発的に伸びていて、需給ともに市場人口は増加しています。

◆マネーストック

デフレの進む日本経済の中でアダルト産業全体の売り上げがやや減少傾向にあります。ここにCAPのICOによる資金が流入することで、日本の失われた20年で枯渇していたアダルト市場に潤沢なマネーストックが流れ込む事で市場は経済的健全性を取り戻し、新たな市場が創造されます。

◆イノベーション

金を担保にする金本位制に始まった兌換紙幣（通貨）が、国家の信用を担保とする不換紙幣（通貨）へと変わり、金融市場に大きなイノベーションが起きました。

そして、今、国家の信用という中央集権的な担保を必要としない通貨イノベーションが起きようとしています。その中でも匿名性が非常に高いCAPはアダルト市場との親和性も非常に高いです。

この経済発展3要素を完璧に内包するアダルト市場が投資対象として開放された時、とてつもない爆発力があると確信しています。

4.3 ビジネスパートナーと一元管理

しかし、いくら投資先として魅力的といえども、様々な抵抗勢力がある中で、断固として市場開放を進める意思と、影響力の有る既存アダルト産業の協力が無くては、CAPによる業界改革は実現できません。

そのため、私たちは、月間10億PVを持つWEBアダルトのビッグメーカー、認可を受けているアダルトコンテンツ制作会社、そしてアダルトコンテンツの新たな流通形態を提唱するアダルトクラウドファンディング最大手といった、業界トッププレイヤーから全面協力を得て、一元的なアダルトコンテンツ市場の形成を進めることで合意し「Capiket Group」として、CAPをアダルト市場専用の仮想トークンとして流通させることに全力で取り組むことになりました。

これによって、アダルトコンテンツ市場の資金調達、制作、そして販売までを一元化して最効率化するとともに、収益の一元的再投資を行うことで、アダルトコンテンツの制作量も最大化します。アダルトコンテンツが最大化するということは、それだけ市場を拡大させることになります。

金融業界の信用創造と同じで、アダルトコンテンツの制作の入口が、制作会社による一方的な企画ではなく、クラウドファンディングによる市場の需要によって拡大されていくことは、まさにアダルトコンテンツ市場の信用創造にほかなりません。アダルト市場に唯一足りなかった要素が信用だと考えます。様々な社会的な信用を担保すること、それが CAP の存在意義であり重要な使命のひとつです。

5. 価値創造に向けて

**CAP
VALUE**



5. 価値創造に向けて

5.1 インターネットビジネスにおける価値

過去の経済（現在の経済）は、顧客から利益を取り、その利益から従業員や経営者や株主が利益を取るという、要するに利益の奪い合いが起きる構造で、これが労働者と企業の対立を産み、経営者と株主の対立を抜本的な問題として、現代資本主義の限界を垣間みることができます。

しかし、市場は金額に現れない「価値」を知っています。

例えば、2014年にフェイスブックが年商20億円程度のワッツアップを2兆円で買収しました。売上や会社規模だけを見たら、どう考えても高すぎますが、4億人以上の「ユーザー」が利用するコミュニケーションインフラの価値と考えれば妥当な値段です。

もう一つ例を上げます。

グーグルは2017年10～12月期損益は3,000億円以上の赤字です。

財務諸表上、グーグルが保有しているデータや潜在ニーズ、そして社会依存度は数字として資産にならないので損益計算上ゼロ評価です。

ですが、グーグルは圧倒的な「ユーザー」の支持を誇ります。

それが時価総額70兆円を担保しているのです。インターネットは、この「ユーザー」という価値を集約し最大化するためのツールと言っても過言ではありません。

5.2 価値の裏付け

私たちは、CAPの価値が以下によって支えられていると考えます。

◆ 1) ICO資金でAVの制作を行い、その制作費の支払は全てCAPで行うため、必ずアダルトコンテンツ市場で実需が生まれ、流通します。

また、「先義後利の徹底」の信条に基づき、CAPでは、トークン利用者（保有者）の利益を優先して運営母体の利益を1年間先延ばしにします。これは、純粋企業としてのキャッシュフローを悪化させる事になりますが、1年間の利益をCAPの買い支えとして保持し続けられるのは非常に重要な要件と考えます。

つまり、支払いのため、CAPは毎月運営母体による実需が生まれ、取引先へも浸透し、実需が大きくなり、結果として買い支えが生まれるというわけです。

取引先ではCAPのすべてが法定通貨に交換されるわけではなく、別の支払いのために、一定数はホールドされるため、希少化が進み、価値が上がります。

◆ 2) 一連のアダルト産業の枠組みの中で様々なサービスや商品と交換できます。

AVクラウドファンディングで支援する場合一度CAPに交換して支援するので必ず購入（流通）が発生し、CAPで制作会社へ支払いを行うため、ここでも必ず需要が生まれます。

AVクラウドファンディングで支援した金額に応じてCAPがポイントとして支援者に還元

され、その CAP は人気投票や作品制作投票等に使われます。お気に入りの女優や作品を応援するために、沢山投票をしたい場合は CAP を購入する必要があるのでポイントとして還元された以上に流通することになります。

そして、動画配信サイトの運営開始後は、CAP で動画が購入できるようになる予定です。

◆ **3)** 制作したアダルトコンテンツが裏付け資産となります。

CAP は完全な仮想トークンではなくその資産の裏付けとして CAP によって制作された AV コンテンツが根拠資産として存在するので流行りや熱情によって一過性の感情価値だけではありません。

CAP の流通により良質のコンテンツが生まれる分だけ、アダルトコンテンツ市場全体の価値が積み上がります。

◆ **4)** エロタレストの 1 日約 300 万 UU・4,000 万 PV の顧客の購買力も潜在価値となります。

今回 CAP では日本ランキングで 25 位（価格 .com や食べログ等より上位）にランクインし、1 ヶ月の総ユニークユーザーは 1 億人に達しているメガサイト、エロタレストがアダルト市場の健全化に向けた取組みに全面協力して頂けることになっています。

スペインの人口が 4,600 万人

イタリアの人口が 6,100 万人

イギリスの人口が 6,200 万人

フランスの人口が 6,300 万人

そして、**EU 最大の人口を誇るドイツが 8,200 万人**

毎月ドイツ人全員がサイトを利用する以上の規模です。

更に、健全化協力会に参加している主要アダルトメディア 300 サイト以上が取組みに参加することで、更に 6,000 万ユニーク程度のユーザーが増えます。

1 億人 + 6,000 万人 = 1 億 6,000 万人

10 億 PV 以上の市場があり、我々 CAP はこの 1 億 6,000 万人の市場を既に持っているという圧倒的な強みがあります。

因みにフェイスブックがワッツアップを買収した時、ユーザー数は 4 億人余りでした。買収額が 20 兆円。

同じ計算はできませんが、仮に同じ価値として 万人のユーザーなら 1 億 6,000 万人の潜在価値が有ることになります。

ワッツアップユーザーは、その趣味趣向は一切セグメントされていませんが、私たちの 1 億 6,000 万ユーザーはアダルトに興味のあるユーザーであるため、その潜在価値はワッツアップ以上かも知れません。

その潜在価値に対して ICO で最初に集める資金は 50 億円以内です。
現在から市場価値が全く拡大しなかったとしても 1,400 倍の潜在価値があるトークンと言えます。

◆ 5) ICO によって投資された事業の利益が全てトークンの買支えに使われます。
運営母体の予算構成は、利益の 75% を事業再投資、10% は CAP 買支え、10% がリスク準備金、5% を宣伝報告資金に充てる計画です。これほどの、再投資率は、通常企業の配当は比較にならないほどトークン価値の長期的成長を促進することになります。

◆ 6) 資本が増強されるたびに効率が上がり、そのまま利益の積み上げが資産になる。

5.3 ハードキャップ（総発行量）と価値の上昇

私たちはフェーズごとに明確な目標を設定しています、まずは発行数の上限を決めて、予定した枠内でしっかり計画を実現していきます、そして CAP の流動性が予定通り確保できた場合は段階的に総発行量も調整していく予定です。

ただし初期段階でリスクをとってトークンを所有している方の先行者利益を棄損しないように、1 CAP 当たりの評価がプレセール価格の 10 倍相当以上まで高まって尚且つ、流動性に不安が生じるまでの発行量は以下の通りに設定します。

総発行予定	10 億 CAP
クローズドセール発行	1 億 CAP (完売御礼)
プレセール発行最大	2 億 CAP
上場時発行最大	2 億 CAP

上記の予定ではありますが、事業需要に応じた数のトークンを発行いたしますので、事業展開において不必要な資金の調達は致しません、上場時に追加のトークンの発行はしない可能性もあります。

その上でトークンの総発行量の認識について皆様と認識の共有を図りたいと考えます。

トークン発行量の増加は決定的にトークン価値を毀損するか？という命題は ICO 参加者が正しい理解をする必要があります。

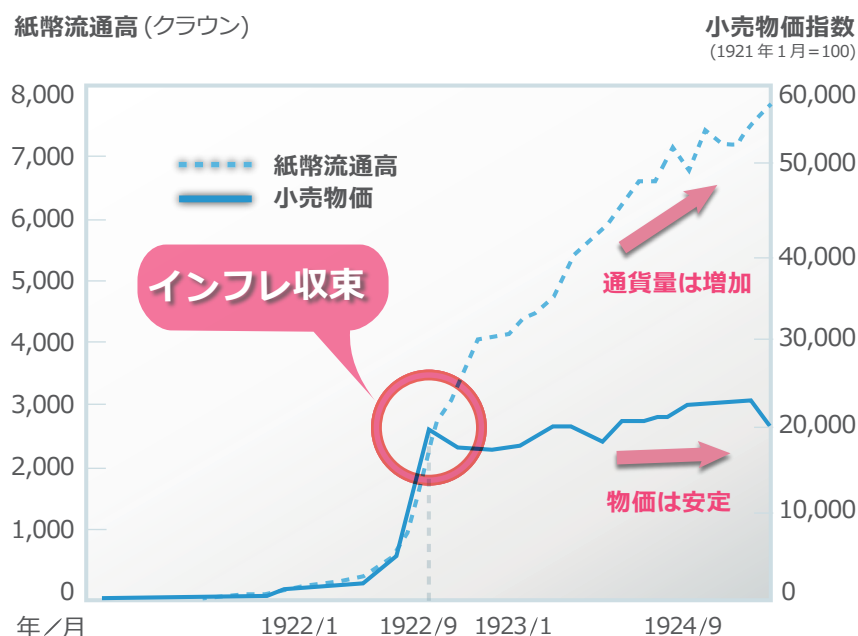
金融初心者の間では、発行数が増える＝価値低下という偏狭な側面論が決定的な要素の様に認識されています。この重大な認識の齟齬はまず解消しておく必要があります。

発行量が増え続けるトークンの価格が果たして上昇するのでしょうか？素直に歴史的事実を見てみたいと思います。第一次世界大戦の敗戦により、巨大帝国オーストリア＝ハンガリー帝国は解体され、中欧の小国になってしまいました。

その結果、巨大帝国の首都として君臨したウィーン近郊は小国には過大な人口規模となってしまいました。そうなると、食料供給も追いつかず、職も無く食料不足と失業により経済が破綻します。更に追い打ちをかけるように莫大な賠償金の支払いも迫られた新生

オーストリア政府は、賠償金支払い・失業対策・食料対策の為に「国債の中央銀行直接引受」要するにお金をどんどん発行して資金を作ろうとします。
当然貨幣価値は暴落して毎月 50% 以上も物価が上昇するハイパーインフレを起こします。

1920 年代 オーストリアの物価と紙幣流通高



しかし、1921 年から紙幣量が増加し続けると、同じスピードで物価の上昇が起き、紙幣を発行したことによる実益がほぼ得られていません。

さらに 1922 年 10 月以降は紙幣量の増加は続きますが、突然物価は安定します。
この現象は、机上の空論ではなく事実として起きた事象なのです。

何もオーストリアだけに起きた現象ではなく、同時に敗戦国や戦場となった国々（ドイツ・ポーランド・ハンガリー）でも同様の現象が起きています。

突然のハイパーインフレの終息原因の一つは 1922 年 8 月に国際連盟評議会がオーストリアの救済と財政、金融改革について拘束力のある協定交渉をし始めたことに求められます。

今後もどんどんインフレが進むだろうという予測があったからこそ、インフレは無尽蔵に続いていましたが、拘束力（信用）のある政策立案が、予想を転換させることを通じてハイパーインフレを終息させる力になりました。

もう一つのハイパーインフレ収束の原因と考えられるのが、経済成長がハイパーインフレに追いついてくることです。

現在アフリカ諸国等で起きているハイパーインフレと第一次世界大戦後の敗戦国のハイパーインフレとの違いは
基礎国力＝産業地力が有るかどう？ 経済成長基盤が有ったかどうか？

要するに経済回復する下地があったかどうかに求められます。

ハイパーインフレによって貨幣価値に不安が生じると、現物資産への交換需要が爆発的に高まりますが、不動産などの資産は直ぐに流動性を失います。そうすると様々な生活必需品や生活物資から贅沢品までありとあらゆる現物（商品需要）が爆発的に伸びます。そこで、元々第一次世界大戦で一極を担うだけの大国であり当時の先進国だった国々には破壊されたとはいえ、潜在的な産業基盤があったためその需要に応えるべく驚異的なスピードで産業再生が起こり、貨幣が増刷される勢いに経済発展速度が追い付いてきます。

これは要するに今後の発展予測の「期待」が、貨幣増加量より大きくなれば、むしろ貨幣の流通速度が速い分、貨幣需要が担保されるという事で、十分の貨幣流通量を持つという事は経済発展に備える為にも必要な要素という事です。（例えば取引高が少ない株はボラティリティが高く、約定しにくい為実際に資産として不安定になります。）

1) 信頼のおける政策

2) 経済成長予測（潜在成長力）

この2つの要因により、ハイパーインフレは完全に封じられたのです。

CAP の信頼のおける政策の一つは、WEB アダルト市場の一元化政策です。

月間 10 億 PV を擁するエロタレストと、AV 制作フローの新規格として、制作費用を先に市場から調達する AV クラウドファンディングが参加することで、潜在成長力も担保されます。

その為、CAP の発行量増加による希薄化がトークン価値を一方向的に毀損することはなく、むしろその流通量が増えることで取引量が増加し更に安定した価格上昇が見込まれます。

トークンを疑似貨幣的位置づけで考察すると解りやすくなります。

貨幣価値を決定するうえで「手持ちの貨幣のうちどのくらいを実際に使うか」、「貨幣をどの程度の期間保有するか」は経済的動機によって決定されます。

貨幣価値は、将来インフレが予想されるか、デフレが予想されるかで今の価値や動向が決まります。

インフレが進むと、お金の価値が更に下がると考える為、貨幣を一刻も早く貨幣以外のモノに換えておこうという意識が働き、どんどんモノの価格が上がっていき、相対的に貨幣の価値が下がっていきませんが、それに伴い貨幣流通速度は急激に上昇します。株式市場等で、高騰や下落等大きなアクションが起きる時に取引量が増える現象と同じです。

トークンに当てはめると、上がると思えば皆さんはホールド（保有）しますし、今が天井だと思えば売却（使う）します、もちろんこれからもっと上がると思えば更に買ってホールドします。

したがって、発行数が増加していても、それを上回る経済成長がある場合や貨幣の流通速度（回転率）が低下する場合には通貨価値が上昇する事になります。貨幣価値は将来価値と同義で、経済学では、将来見込みを「期待」と呼び現在と将来を同時に考える動学モデルが主流です。

この「期待」が価格を決める典型例は、株式市場です。

ある自動車メーカーが自動運転の完全自動化の実現に重要な技術開発に成功したという「予測＝期待」は、その会社の株価を大きく押し上げます。

例えば、完全自動運転の実現により収益が増え、それによって株価（将来価値）が上がるなら、今のうちに買っておいただ方がお得ですから、“今” 株価が上がるのです。

こういった株式市場の動きは将来の上昇を見越して今上がる「期待」が反映された典型的な例と言えます。

上記のような歴史的事実からも、ハードキャップの固定は目先の価値創造には意味があっても本気で長期的な展望を考える上では柔軟な対応が出来る方がより利益の積み上げ効果があると考えています。

トークン流通量が少なければボラティリティが高くなり安定したトークンとして様々な取引に使いにくくなります。

しかし、そもそも CAP は、切り口が違います。

CAP はトークンの発行を行う場合は、必ず事業計画とその予測を開示して計画の合理性と実現性を市場に問う形で資金調達を行います。

それは言い換えれば、「物価」（事業価値）がまず決まり、それに応じる形で「貨幣供給量」（トークン発行量）が決まるという考えになります。

通常の ICO は運営側が発行量を決めますが、CAP では投資家の需要が発行量を決めます。現実社会で例えますと、銀行が企業の要請に応じて融資をしたり、貸付を行うことも同じ理屈です。

ある企業が資金需要を申し込んできた時に銀行は、資金需要の内容や企業の財務状況等を精査し、「融資対象事業の価値」＝「企業や計画の価値」を見定めた上で、相応の資金を融資します。

その場合それに応じて準備預金も増やさないといけないのですが、中央銀行はこの要請を拒否することは出来ません、経済の現場の要請に従って貨幣は発行され金利を決定するだけです。

CAP は、中央銀行からトークンを発行してもらうのではなく、事業計画に応じてどの程度のトークン価値の上昇が見込めるかを我々が提示して市場が判断して資金需要に応じる形をとるので、投資家の判断が調整の役割を果たします。

要するに、ICO によって既存の金融システムから開放されることで、民間、それも個人投資家の判断が活きて、その結果としてトークンの価値が上昇して投資家の利益となる仕組みです。

また、CAP が ICO を行う場合は、計画発表とともに、現在価格より高い価格設定で資金調達を行いますので希薄化を起こすことはありません。

他の ICO は理想が先ですが、CAP は実態が先で、延長発展として理想を実現します。

WEB アダルト市場の再編と一元化によってトークン流通経済圏の確立をした後に、技術

投入していきますので確実にロードマップを達成できます。

CAP は現実経済において準備を行い予定された準備計画が全て予定通り実行され、準備が整った上で計画発表をしていますので、流行に乗るだけの妄想 ICO や取込詐欺 ICO とは隔絶しております。

CAP は、ICO 自体が胡散臭いと思われる中で、更に胡散臭いと思われるアダルト市場を投資ターゲットとして確立させていく事、アダルト市場を投資家に開放することこそが真の目的と考えております。

アダルト市場で 20 年以上の営業経験がある企業や、日本で一番大きなアダルトメディア、そして日本一と言っても過言ではない AV 制作会社等の協力があるからこそ現状のマイナス要因を十分に払拭できると確信があるからこそ ICO 計画の公開に踏み切っています。

長くなりましたが、理論的な部分では上記のような理由からハードキャップ＝価値の担保ではないということをご説明致しました。

次に、もっとも心配な部分かと思いますが、ハードキャップがいずれ解放される可能性があるといキナリ 1 万枚発行！なんてことが起きて大暴落！なんて事が起きませんか？という部分だと思います。

これに関しては 2 つの事を理解して頂く必要があります。

1) 調達方法

1) トークン価値の総量＝経済圏価値

まず調達方法の誤解から。

皆さんはトークンを発行するとなるとそれを市場で、こっそりと売り払って調達する市場調達をイメージされると思います。

確かに釣り上げるだけ釣り上げておいて、天井で売り浴びせて資金回収して逃げるならそういう事も考えられるかも知れません。

しかし、CAP は目指すものが違います。

アダルト市場を投資家に解放することで、CAP はアダルト産業専用のファイナンス調整の役割を目指します。すなわち投資家の皆さんは間接的にアダルト市場に投資しますが、直接的には CAP というファイナンス調整機能を目指したトークンの出資者になるわけです。

大枠では市場で資金調達をするのですが、それは取引所での取引ではなく、償還期限のない転換社債（転換社債型新株予約権付社債）を発行するような形ですので、直接投資家が市場を介さず CAP の引受けを行います。

そもそも、CAP が資金調達をする時は必ず目的と計画を公開し、それに対して投資家が判断をして購入してもらいます。具体的には、以下のようになります。

現在 1CAP が 100 円で取引されているとします。そうすると、私たちは事業計画と資金調達目的を開示した上で、110 円で新たなトークンの販売を行います。
その価格が妥当と思えば、相対取引で CAP を引き受けていただきます。

この方法の良いところは、私たちは根拠と実績に裏付けされた計画を立案しなければ、資金は集まりませんので、投資家の厳しい目をもって自分たちの計画の妥当性を知ることができます。これは私たちの健全性を担保できるメリットとも言えます。

そして、実際に購入する人のメリットとしては、例えば取引所で調達する場合、今回の資金調達目的に賛同して将来性に確信を持った投資家が大量に購入しようとする、この時点でトークン価格が高騰してしまいます。

市場調達ですと、運営側は楽ですが投資家は 110 円なら妥当だと思っても、希望数を買うために自分で値段を上げてしまうことになり、平均約定価格が 150 円や 200 円になった時に、はたして資金調達内容に対して妥当な金額内かどうかわからなくなります。

しかし相対取引でしたら発行予定数内であれば 110 円で買えます。
これが投資家のメリットです。

以上が調達方法について、次にトークンの価値の総量＝経済圏価値という点について説明します。

現在市場に出ているトークンの総量は株で言うなら時価総額にあたります。

実態資産とは関係ありませんがその企業や団体に対する期待値になるので、トークンに置き換えるとその経済圏価値（トークンを利用している人たちやその商圈）の発展期待値になるわけです。

現在のトークン総量とトークン価格が現在計画されている事も含め、将来の期待値を反映させた値段になっているところに、計画になかったトークンを無理やり市場にばら撒けば、当然価格は暴落します。

理屈でも事実でもそうなります。

しかし、CAP のトークン発行は明確な目的と計画があり、現状とは別に新たな取組で市場創造するわけですから、現状価値に裏付けされたトークンとは別に発行するわけです。つまり、その市場創造される価値を先取りで安く買う権利を売るわけです。

新たに創造された市場は新たなトークン需要を産みますし、事業規模が拡大するということは事業価値が拡大するので市場価値が上がります、そして当然トークン価格の上昇も伴います。

ミクロで見た場合は新たに調達する資金は新たな事業計画の資金と位置づけられますが、マクロで見た場合ももとの CAP の資産（エロタレストのアクセスや、AV 作品や、参加メディアのアクセス等が潜在的な資産です）がシナジー効果を発揮しますので、0 からその事業計画を実行するのに比べて、大幅なブーストが掛かります。

なので、ICO を繰り返す度に母体資産と体力が増していきます、そして投資効率はますます良くなるはずです。

ですから CAP は万倍越えも不可能ではないと私たちは考えています。

投資したトークンの価値が妥当かどうか？

皆さん物凄く関心があると思います。

トークンは株と違い、実際に使われます。

なので、株や債権などのような判断の仕方は出来ませんが、一般的に発行数×価格でトークン経済圏価値が出ます。

例えば 1 CAP100 円で 1 億 CAP 発行済でしたら 100 億円です。

正確にこれが妥当かどうかは「神のみぞ知る」です。

しかしトークンの価値を決める要素が大きく分けて 5 つあります。

- 1) 将来性及び実用性
- 2) 価値の裏付け
- 3) 流通量
- 4) 保有率
- 5) 発行計画

この数字をどう当てはめていくかです。

◆ 1 番に関しては、客観的な情報を元に主観で判断をするしかありませんが、アダルト市場が人類最古の産業であり、連綿と形態を変化させながら発展してきた歴史と現状を見る限り産業の将来性に疑問の余地はなく、産業の将来性が確実であればそこで流通するトークンの実用性も担保できることになります。

◆ 2 番に関しては、資金を劣化せず減価しない資産に変換しますので AV を制作し続ける限り著作権が積み上げられ、その著作権価値がトークンの価値担保として成立します。

◆ 3 番に関しては、確実な流通量を見تينことです。

事業計画上の支払いは全て CAP で行いますので、支払予定金額がそのままトークンの月次流通量になります。

◆ 4 番に関しては、3 番で説明した CAP による支払いが、支払った時のレートを 3 ヶ月間は保証する形で流通を促します、給料や業者支払い関係は、相対取引で法定通貨に交換可能にします。

CAP の価格が上昇していれば、慌てて売らなくてもいいので最低限必要な金額を現金で得て、CAP を保有（ストック）する人が増加します。

更に価格が上昇していれば最低価格保証期間の 3 ヶ月を過ぎても可能な限り保有し、その後は必要に応じて取引所で売買することになります。

価格が上がり続ければ、必ず保有率が上がり、保有率が上がれば希少化が進み価値が上がります。

◆ 5 番目に関しては、将来的な発行計画を市場が好意的に受け止めるかどうかで判断することになります。

上記の要素の中で、3 番は数値的にデータが読みやすいです。毎月の事業計画上の支払い金額が CAP の最低需要になります。そして保有率が上がれば、そのまま現状の希少化が進みますので市場調達価格は上がります。

市場調達価格が上がれば、また保有率は上がります。

実体経済で実際に母体として CAP を流通させるので他のトークンとは違い確実に支払い分の流通がなされます。

5.4 CAP の現時点経済価値と上場時価格の根拠

CAP の活動に協賛し実際に CAP が流通する当面の最大市場となるエロタレスト及び健全化協力会のメディアの総 UU 換算では既に 40 億円規模の市場を有しています。

現状アダルトコンテンツ市場の UU 単価は大手ホルダーの現在値から算出しますと 1 UU あたり 30 円程度の市場規模（利益ではなく売り上げベース）になっています。

その数字をエロタレストや健全化協力会メディアの UU で換算しますと 40 億円規模ということが簡単に理解できます。

また、経済圏は商品の売り上げだけを指しません、その商品を作るまでにかかるコストも全て含めたものがその経済圏で CAP は制作の現場で流通することを大前提としています。

ですので、実際に現時点での経済規模は 60 億～70 億円規模になると考えています。そこが、上場時点での価格根拠となっています。

総発行数が 5 億以下で市場規模が 60~70 億円であれば資産が増え続けている事も加味して 1 CAP 当たりが 15 円というのは極めて控えめな設定と考えます。

これが IPO なら 10 倍の株価設定となるはずです。

5.5 CAP 価値向上の段階的展望

CAP が如何にして価値を担保し、どの様な戦略で参加者利益享を最大化していくのかを説明します。

■第一ステージ■

WEB 市場で CAP の完全な独立と確実な価値担保の確立

【第一フェーズ】

（制作関係者間での需要の確立）

前各項でも記載しましたとおり、資金を資産に変え、資産が更に資金を産み、その資金がまた資産になるという循環でどんどん初期資金より資産が増えていきます。

従来は、この資産から投資家が利益を取り合いました。
そうすると、再投資できる資金がどんどん目減りして最終的には再投資する資金が枯渇したり不足するようになり、ビジネスは破綻します。

一方で、CAP が提唱する、関係者すべてが利を同じくする仕組みは、この売上（資金）を分配するものではありません。

資産が資金を産み資金が資産を作る過程で、商品の制作をする際にコストが発生します。また、CAP にアダルトコンテンツ市場のファイナンス調整機能をもたせることにより、需要は飛躍的に拡大します。

これらのコストを CAP で支払います。

そのため、資産が大きくなるに連れて資金（売上）も大きく増えるため、また大量の商品を制作するコストとして市場に資金を投下する度に CAP の需要が発生します。

初期段階では、支払った CAP はほぼ全額法定通貨に交換されるため、CAP 価格の底上げに成りませんが、需要が高まり価格が上昇していくと、市場原理の常識として次第にストックされる量が増えていきます。

そして、需要拡大による買い圧力とストックによる希少化の相乗効果で CAP の価値は上昇し続けていきます。

※資金を効率的に資産（商品）に転換して、さらに大きく商品制作し続けられる実務環境の整備に注力します。

【第二フェーズ】

（ユーザー間での需要の確立）

第一フェーズの時点で AV クラウドファンディングでは CAP による作品支援が出来るようになり、一部ユーザー間での CAP 需要も確保されますが、第二フェーズではより大規模に確実な需要を確立します。

初期段階では、制作した作品を DMM（現 FANZA）と MGS を中心に WEB 配信販売及び実店舗販売とレンタル販売、オンデマンド配信によって売上を立てていきます。

※この販路に関しては、販売契約等は協力会社との間で DMM・MGS と既に締結されています。

CAP によって制作販売された本数が 1000 タイトルを超えた時点で、エロタレストの全面協力の元、動画共有サイト「Jvideos」において独自販売を行います。

この時、DMM・MGS 等の既存販売チャンネルプラス、エロタレストと健全化協力会参加メディア合わせて 1 億 6,000 万ユニークユーザーに対して販売アプローチを行うことが出来ますので、すべての販売チャンネルを合わせると 5 億ユニークにも達する販売チャンネルを確保できます。

コレにより飛躍的に売上が伸び、資産形成速度が上がることで制作速度があがり CAP 需要は爆発的に伸びるとともに、独自販売する動画共有サイトでは、CAP によって動画を

視聴する事ができ、様々なサービスを CAP によって享受することが出来ます。
第二フェーズでは、制作側需要だけでなく利用者であるユーザーの需要を確立することで CAP 需要を更に大きく引き上げます。
※第一フェーズで整った供給体制に対して、需要のさらなる拡大だけにとどまらず、独自販路の整備による需要の安定化と直接テコ入れが出来る販路を確立し、制作から販売まで完全一元化体制が完成する意義は非常に大きいです。

【第三フェーズ】

(独自仮想通貨取引所の開設)

制作側とユーザー側で本格的な CAP 需要が確立されると、取引は一層活発になり、その取引環境の安全性は更に重要度を増します。

より安全で、より信頼の置ける取引所に上場をする予定ではありますが、仮想通貨取引所には3つのリスクがあります。

- 1) 仮想通貨取引所が置かれた国や地域の法律による規制
- 2) 取引所の倒産
- 3) ハッキングによるトークン流出

このリスクを最小限に抑え、トークン保有者の財産保全を協力を担保するためには、独自の仮想通貨取引所の開設は必要不可欠です。

また、この時点で CAP のハードキャップ分のトークンを全て発行して実態の資産担保と市場評価による完全自由相場取引が完成します。

第三フェーズでは、CAP 需要の増加に安全に対応するため取引インフラの強化と、ハードキャップ分の市場投下により市場評価以外の価格影響要素を排除し、より透明度の高い環境を構築します。

【第四フェーズ】

(完全独自通貨の開発)

CAP はイーサリアムベースで当初発行いたしますが、CAP 価値の基礎要因として全く異なる仮想通貨が根底にある状態では、CAP の事業体が順調でもイーサリアムの価格変動によって、実勢価格は変動してしまいます。

この様な状態では、CAP の価値を正しく担保することが困難な為、独自通貨の発行は必要不可欠となります。

また、独自通貨の開発によって法定通貨との直接取引が可能になり、利用環境の拡大と需要の爆発的な拡大が見込めます。

アダルト市場の為にトークンとして CAP は生まれ、独自通貨として確立した時点でアダルト市場の基軸通貨として世界の市場で活躍できるインフラが完全に整います。
第四フェーズでは、独自通貨による柔軟性を武器に流通範囲の最大化を行い、実需を最大化する。

目標数値としては年間 CAP 実需（買い越し取引額）が 2,000 億円以上を目指します。
※その内半数の 1,000 億円は CAP が制作する AV やその関係需要で担保出来るようにします。

【第五フェーズ】

（固定相場制への移行）

現在の仮想通貨の最大の問題はボラティリティの高さです。

決済通貨として考えた時、余りに価格変動が大きいいためビジネス決済だけではなく、資産として保有しておくにもリスクが伴います。

そもそも通貨自体に保有リスクが有る時点で、流通範囲は限定的にならざるを得ないです。

その問題を解決するために、極めてシンプルに CAP は法定通貨との固定相場にします。

ただ固定相場になってしまうと、そもそも CAP を購入（保有）する理由がなくなりますので、資金需要に対して投資家から資金を集めることも難しくなりますし、何よりも通貨としての柔軟性がなくなります。

それを解決するために、以下の 2 つの取り組みを行います。

1)CAP 保有比率に連動した信用創造 2)CAP 取引形態の二重構造化

まず、保有比率に連動した信用創造とは、簡単に言えば価格は固定ですが、需要に応じて需要発生時点の所有者の CAP 保有比率に応じて、需要 CAP の信用貸出の引受けを行います。

これにより CAP の発行を需要と連動させることで仮想通貨としてと法定通貨とペッグし、利便性と流通の場は飛躍的に伸びます。

現実問題として金本位制のような 100%裏付けのある通貨はありません。

世界一の安定通貨と言われる「円」ですら発行済の金額の 80%以上は根拠資産がこの世に存在しない信用枠です。

それでも、誠実で出来る限り透明な運用と 20%程度の証拠金を持つことで世界一の安定通貨として流通しています。

CAP は、莫大な著作権による知的財産を大きな根拠として、アダルト市場における付帯産業（スタジオや衣装のレンタル業務や、メイクの派遣等）の実体事業のすべてがその価値担保として計上されます。

第四フェーズ迄の期間で、資金を資産に換え、資産が産む資金をさらに資産に換えてどんどん貨幣としての信頼根拠の積み上げをしているからこそ、この構想が実現できます。

夢のような技術や需要が不確かなサービスではなく、アダルトという普遍的な需要がある資産を実体として積み上げていく信用根拠は仮想通貨において随一の安定通貨となります。

そして、法定通貨とのペッグ制へ移行するにあたり、発行貨幣の総額に対して一定の比率を、ハードカレンシーを中心とした法定通貨で保有してその円滑な需給対応を保証します。

現在の市場構成と、年次の売上増減を根拠に、アダルトコンテンツ市場の伸びしろが 2,500 億円以上あることはお伝えしましたが、当面 CAP では 20 億円程度の資金調達を行い、伸びしろの 2,500 億円市場だけでなく、既存の配信市場でも大きくシェアを獲得していきます。

単純に 20 億円の投資で 2,500 億円の市場を獲得しただけでも、投資資金が 125 倍になりますが、高品質な商品の供給拡大とイノベーションによって市場自体そのものも拡大していくと予想します。

その時 Capiket Group の提案する経済圏は将来期待も含めグーグルや amazon の信用評価を鑑みると、優に ICO 時の千倍以上になるでしょう。

上記のような背景から、仮に固定相場に移行する段階で最低でも $1 \text{ CAP} = 10,000 \text{ 円}$ 以上で固定します。(ペッグ通貨は現時点では未定です)

少ない利益を取り合わず、全てを市場に再投資して、その価値を高め、高まった価値を利益として分け合うから最大効率で成長できるのです。

これからは、各商材や市場ごとの「経済圏」とその「価値」が最も重要視されます。

$1 \text{ CAP} = 0.0005 \text{ ETH}$ でプレセールを行いますので、プレセール時の円換算では、その時の相場によりますが凡そ $1 \text{ CAP} = 10 \text{ 円}$ を想定しています。

それが最低基準として 1 CAP を 10,000 円に固定した場合、初期 ICO の金額が市場獲得した場合の成長率と同率でちょうど 1,000 倍です。

仮にプレセールで 100 万円を投資したら、少なくとも 10 億円以上を目指す計算です。

私達は、固定相場に移行する時点でこの固定相場は最低基準としてお約束します。

独自資産があり、独自販路があり、独自取引所があり、独自通貨が有る場合、法定通貨との取引価格の固定化は 100% 実現できます、その価値の裏付けを持って固定相場を導入いたします。

そして、CAP の取り組みは資金の集まる金額次第で、その速度が変わります。

なるべく多くの資金を集中投下して、尚且次のフェーズを同時進行で開発が行えれば、それだけ早くこの目標に到達します。

夢のような技術や、顧客が居ないサービス、具体的な指針の無い提携ではなく、確実に知的財産（資産）を積み上げていくので、CAP の価値はいずれ 1,000 倍になることは確信していますが、いつ実現するのかはセール次第と考えます、投資家・制作・顧客の 3 者が協力し合うことで CAP の目標を 1 日も早く達成させたいと思います。

以上が、シンプルで、裏付けがあり、無理のない CAP の価値上昇イメージです。

■第二ステージ■

WEB 市場と実態市場のジョイントと CAP 経済圏の拡大

第二ステージでは、リアルアダルト産業とのジョイントを行います。

仮想通貨という形で始まった CAP は直接的な実体経済で直接通貨として利用できる範囲を拡大します。

その為に、まずは限定的な地域で CAP の流通を行います。

限定的な地域に関しては、ミクロネシア等の国々で経済特区のような形態で広範囲な自治運営が出来る環境をイメージしています。

想定地域政府と今後協議を進めながらアダルト産業と親和性の高いカジノ産業を独自資本で展開して行くことを想定しています。

私達は、人類の文明の萌芽とともに歩み始めたアダルト産業が今後も人類とともに有ることを確信しています。

より健全でより社会から正当に受け入れられる環境をつくり、更に市場規模を拡大していく事を目的としています。



6. CAPの取得方法



6. CAP の取得方法とロードマップ

6.1 初期配布（プレセール）への参加

CAP トークンの初期配布（プレセール）期間は **2018 年 10 月 24 日～12 月 31 日** です。

■ハードキャップ

プレセール発行最大 2 億 CAP

実態有る ICO である CAP は必要以上の資金を調達しません。

過剰な投資勧誘は、投資家の利益を希薄化しますの で、CAP では必要最低限の資金で最大限のリターンを目指します。

■プレセールプレミア

※購入金額にプラスプレミア分が加算されます。

10 月 1st **+15%**

11 月 2nd **+10%**

12 月 3rd **+5%**

購入者希望者は、ウェブサイトにてプレセール登録後に表示されるプレセール用スマート契約アドレスに ETH を送信することにより、CAP を取得することができます。

<http://capiket.com/>

※プレセールになり次第購入ページへのリンクに変更します。

最低購入価格は、1ETH とさせていただきます。現金での購入を希望される方は別途ご相談ください。

6.2 用途比率

CAP は、健全化協力会並びに、エロタレスト等の連携企業間によって資産化を行う場合に以下の用途を予定しております。

■プレセール調達資金用途比率（想定値）

制作費用	60%
宣伝広告費用	30%
運営リスクマネジメント費用	10%

■売上資金用途比率（想定値）

制作費用	60%
開発費用	15%
支払用 CAP 調達費用	10%
運営リスクマネジメント費用	10%
宣伝費用	5%

■主な具体的用途

【製作費用】

- 1) キャスト費用（男優女優）
- 2) 撮影スタッフ費用（監督・AD・メイク）
- 3) スタジオ費用
- 4) 機材・小物・備品調達費用
- 5) 編集・デザイン・ボカシ費用
- 6) 流通費用（審査・販売手数料・DVD 盤代）
- 7) 宣伝費用

【開発費用】

- 1) ロードマップに沿った開発計画の資金

【支払用 CAP 調達費用】

- 1) キャスト費用（一部）
- 2) 撮影スタッフ費用（一部）
- 3) 販売ポイント（販売サイトで購入したお客に CAP と連動したポイントを付与する）
- 4) 編集・デザイン・ボカシ費用（一部）

支払用 CAP は、主に報酬や給与の一部を CAP で支払う場合と、商品購入時のポイントとして流通され、ストックされる。

【宣伝費用】

- 1) 財務報告（資金報告）
- 2) 事業報告（事業計画及び進捗報告）
- 3) 業務紹介（一般宣伝）

宣伝費用には、定期的な資金報告や業務進捗報告の公開関連費も含まれます。

【運営リスクマネジメント費用】

- 1) 大口の売却希望に対する相対取引準備金

（CAP は、ハードキャップが固定の為、市場流通量は限定的で取引市場で大量の売却を行うと取引市場で一時的なショック現象が起きる可能性がある。正常な取引を阻害する恐れがあるため、以下の目的で相対取引窓口を用意する）

- ・売却希望者も市場で一気に売却すると平均約定価格が大幅に下がるため、市場での売却シミュレーション上の平均約定価格より高く運営が買い取ることで所有者保護をする。
- ・相場の乱高下によって CAP が本来の資産相当の価値基準ではなく投機的な商品にならないように健全な市場を担保する。

- 2) システムメンテナンス費用
- 3) インフラ維持費用
- 4) 事務局運営費用

CAP は、健全化協力会などのアダルトコンテンツ企業に対して投資を行い、知的財産による資産の積み上げを通じて CAP の価値を高めていく為、四半期ごとに資金状況の報告を行い、適宜事業計画の最適化を行う。

実態があるからこそ確実に資金と資産の変遷を負うことが出来、通常の ICO ではそのトークンの価値基準を明確化させる事は不可能でしたが CAP の仕組みは、それを実現できます。

【上場について】

上場は独自に仮想通貨の上場幹事会社に業務委託を行い、IEO の形で執り行います。それに伴い 1ETH=1800CAP で追加販売致します。

- 1) IEO を実行する。
- 2) 幹事会社と取引所上場要件に合わせて CAP をデザインしなおす。
- 3) 上場時期は IEO の為、取引所のスケジュールに合わせて 2019 年内 10~11 月で調整する。

IEO にあたり、プレセールで購入いただいた方々の利益の最大化が CAP の実績となり、今後の CAP 企画の加速の為に重要になります。

そこで、幹事会社と協議の結果、CAP の市場価値向上の為に以下の施策を実行いたします。

【上場対策】

- 1) Cap coin はドルペッグ制導入を目指し、ドルペッグに可能な収益モデルの作成を行います。
- 2) ドルペッグ実行前の配当について運営とクローズドセール購入者は受け取らない
※運営及びプレセール前に購入した機関投資家の持ち分には配当は出しません。
※配当が出るのは、プレセール・セカンドプレセールの購入者のみになります。
- 3) CAP 総発行数（ハードキャップ）を 10 億 CAP から 2 億 CAP に BURN(焼却) を行います
※すでに発行された購入者の持ち分は減らさない。
- 4) セカンドプレセールの開始。
現状では、上場後に CAP を売却する投資家が非常に少ないことが予測される為、流通量を増やして上場後にも CAP が購入されやすいようにする目的もあります。
- 5) 悪意のある投機筋によるチャート操作を阻止するため、最適なロックアップを行い価格の正常化を担保する。

【配当について】

◆ 経緯

配当は、利益の先食いになる為、事業速度を低下させることから、CAP 企画が最終ステージまで進んだ時点で取り組む計画でした。

しかし、様々な暗号通貨の IEO による上場と上場後の事業進捗を検証した結果、配当を早期に出すことで市場からの投資をより多く受けることができ、その投資資金を早期に投下することで、より早く事業が拡大し、最終的な事業進捗にとってプラスに働くケースが多々ありました。

そこで、IEO に伴いプロモーション活動を再開し、配当を早期実現するプランの公開と共にセカンドプレセールを行う事にいたしました。

◆ 具体的計画

・セカンドプレセールを行う

1 ETH=1800CAP レート

※現在の資産価値換算では、1 ETH = 800CAP 程度ですので、実際の資産価値換算では半値程度での販売となります。

・JVIDEO 収益の 25%を配当として CAP 保有者に配布

- 1) クローズドセール購入者を除くプレセール購入者全員に配当が行われます。
- 2) 現在の試算では、セカンドプレセールで CAP 購入額ベース年利 10%前後になる予定です。
- 3) JVIDEO のオープンは、11 月を予定しており、一定のユーザー数を確保するまでに 3 か月程度を要し、広告調整を行い収益化するのに 3 か月程度を見込みますので、オープンより半年後から配当を実施いたします。

・海賊版 AV の自動取り締まりシステム収益の 25%を配当として CAP 保有者に配布

- 1) クローズドセール購入者を除くプレセール購入者全員に配当が行われます。
- 2) 現在の試算では、セカンドプレセールで CAP 購入額ベース年利 10%前後になる予定です。
- 3) 自動取り締まりシステムは、2020 年 6 月にリリースを予定しております。
- 4) 運用開始 3 か月後から配当を開始します。

上記 2 点をセカンドプレセールの価格で購入した場合の合計配当は年利 20% 程度を見込みます。

■ CAPCOIN のアップデート

IEO による上場につき、取引所との連携の必要性から CAPCOIN をアップデートして再配布を行います。

アップデートされた CAPCOIN は、IEO との提携規約に則り、ロックアップがかかる予定です。

※これは上場後の価格乱高下による CAP ホルダーの皆さんの資産毀損をある程度抑制することが目的になります。

ロックアップは CAPCOIN が取引所に上場してから 3 ヶ月後から 10% ずつ毎月解除されます。

・透明化の担保

配当に関しては、MEW を利用して、公開していきます。

6.3 ロードマップ

2016年	3月	健全化協力会結成(業界の健全化を目的とした業界団体)
	6月	健全化協力会、アダルト市場活性化の為にICO研究会発足
	8月	エロタレスト健全化協力会に加盟
2017年	1月	CAP準備室発足・エロタレスト協賛
	6月	CAP推進事業連合発足
	9月	主要アダルトメディアによるICO協力協定締結
	11月	AVクラウドファンディング協力協定締結
	12月	CAP流通事業AV制作販売開始
2018年	3月	CAPを支える人材育成事業ACCA経営塾開塾
	6月	AVクラウドファンディング CAP 流通事業向けリニューアル
	10月24日	プレセール開始
	12月31日	プレセール終了
2019年	8月	セカンドプレセール準備開始 セカンドプレスリリース
	9月	セカンドプレセール開始
	10月	CAPCOIN アップデート
2020年	4月27日	CAP上場
	5月	VR映像作品の発売開始
	7月	第一回ロックアップ解除
	10月	第二回ロックアップ解除
	12月	CAP作品1000本 到達目標 独自販売準備
2021年		CAP 流通事業動画共有サイトプレオープン(年内目標)
	1月	違法動画自動認識プログラム運用計画 第三回ロックアップ解除
	4月	第四回ロックアップ解除 違法動画自動認識プログラム 配当開始
	7月	第五回ロックアップ解除
	10月	第六回ロックアップ解除
	12月	第一フェーズ達成目標(制作関係者間での需要の確立)
2022年		CAP 流通事業動画共有サイト正式オープン(年内目標)
	1月	第七回ロックアップ解除
	2月28日	Whitebitから上場廃止
	3月1日	Uniswapに上場
	4月	第八回ロックアップ解除

2022年	7月	第九回ロックアップ解除
	10月	第十回ロックアップ解除
	12月	第二フェーズ達成目標(ユーザー間での需要の確立)
2023年 └ 2024年		第三フェーズ達成目標(独自仮想通貨取引所の準備・開設) 第四フェーズ達成目標(完全独自通貨の開発)
2025年		法定通貨に連動した固定レート制の導入 第一ステージ達成目標

7. 免責事項およびリスク



7. 免責事項およびリスク

7.1 重要免責事項

- a. 本文書は情報提供のみを目的としたものであり、いかなる投資への参入を推奨助言するものではありません。管轄内で株式や有価証券の募集を構成・関連するものではなく、また、そのようにみなされるべきではありません。
- b. CAP トークンはアダルトコンテンツプラットフォームの枠組み内で使用される単なるクーポンであり、いかなる証券や証券に準ずる性質のものではありません。そのため、CAP の販売は払い戻しができず、最終的であり、また、保有者に Capiket Group Limited 所有権または財産権、そしていかなる制御権を与えることを意味するものではありません。
- c. この文書で使用されている収入および利益の計算の例は、説明目的のみまたは業界平均を示すために与えられており、これらの結果がマーケティングプランに従って得られることを保証するものではありません。
- d. 予期せぬ事態のために、本書に記載された目的を修正することがあります。
- e. この文書で説明されているすべての目標を達成しようとしているにもかかわらず、CAP の購入に関与するすべての人および当事者は自己責任でそれを行うものとします。

7.2 失敗のリスク

セール中に収集された資金は、関連するその後のマーケティング活動がうまくいかない可能性があります、ビジネス上の取り決め、またはマーケティング戦略の失敗を含みますが、それに限定されない様々な理由によるリスクがあります。

7.3 規制の不確実性

ブロックチェーン関連の技術は、世界中のさまざまな規制機関によって監督および管理されています。各規制機関がデジタルトークンの使用または所有に制限を課す可能性があります、CAP は Capiket Group Limited の所在地域の法に従うものとし、それに伴う所有者の不利益に関していかなる責任の負わないものとしします。

7.4 新技術を使用するリスク

CAP のようなトークンは、比較的未検証の技術です。このドキュメントで言及されているリスクに加えて予測できない追加リスクがあります。これらのリスクは、ここに示されたものではなく、他の形で現れる可能性があります。

7.5 将来的な技術革新

量子コンピュータの開発などの技術革新は、CAP を含む暗号化通信に危険をもたらす可能性があります、その危険は予知できぬものであることを理解します。

7.6 不十分な使用

CAP は投資と見なされるべきではありませんが、時間の経過とともに価値を得ることができます。また、その価値を他の資産へ変換する動きに合わせて一時的に価値が下がる可能性もあります。

7.7 資金喪失のリスク

セール中に回収された資金は保証されていません。

価値の損失または喪失の場合、買い手が対処できる個人または公的保険代理人はいません。

7.8 ICO 禁止法域居住者

居住地域で ICO への参加もしくはトークンの購入、所持が禁止されている者に販売は致しません、Capiket Group Limited では確認ができないため、万が一禁止法域の方が購入された場合は、その所有権は即座に失効し保証は一切しないものとします。

7.9 完全合意

本契約は、本契約で取り扱われた事項に関する当事者間のすべての合意を構成するものです。従前の一切の合意、討議、表明、保証条件、および保証条項は本文書に統合されています。本契約に明確に言及されるものを除き、明示・黙示を問わず、当事者間に一切の保証条件、意図の表明、保証条項、または合意は存在しません。本契約は、契約当事者の署名した書面によってのみ変更または修正することができます。

7.10 保証の免責

所有者は、CAP が使用できない場合は所有者の責任であり、所有者は CAP からすべての責任を取り除くことに同意します。

発行日以降 CAP は、他の人の知的財産権を侵害することなく、特定の目的のための商業的価値の全ての黙示的保証を含め、明示的または黙示的でない保証もなく、所有者に送られます。一部の管轄区域では黙示的保証の除外を認めていないため、上記の黙示的保証の除外が適用されない場合があります。

7.11 表明

- a. CAP 購入者は上記に同意し、特に以下について表明します。
- b. 本文書を慎重に読み、内容のすべてに同意し、そして購入者はその条件に制約されます。
- c. 米国の国民もしくは居住者ではありません。
- d. マネーロンダリングやテロリズムへの資金提供を含むがこれに限定されない、あらゆる不正行為に対して CAP を使用しません。
- e. 仮想トークンの性質とブロックチェーンのシステムに関する十分な知識と経験、実用的な理解を備え、その対処法と複雑さを知っています。
- f. 投機的な投資や利用目的のために CAP を購入しない。