



ShowPlus Chain 2.0

白書

v.2.0

## 順序

Executive Summary.....	4
2 ウェブ3.0とショーブルチェーン.....	6
2.1. ウェブ2.0と巨大プラットフォーム事業者.....	6
2.2. 創作者とファンを直接つなぐウェブ3.0 (Read-Write-Own).....	6
2.3. ブロックチェーンの出現により創作者に直接補償可能.....	7
2.4. ショーブルチェーンの誕生背景.....	8
3 ショーブル事業の中核.....	8
4 ショーブルの差別的競争優位性.....	9
4.1 利用者も収益を上げることができる競演方式.....	9
4.2 全世界唯一の動画コンテストプラットフォーム.....	10
5 主要メディアの報道内容.....	12
6 利用者数、後援者数、後援金.....	13
7 ショーブルの事業.....	14
7.1 モデル創作者の役割.....	14
7.2 賞金配分方式と戦略的後援.....	14
7.3 競演及び審査方式.....	15
8 ショーブルの収益モデル.....	15
9 既存の類似サービスと比較.....	17
10 ショーブルチェーンの生態系.....	18
10.1 ショーブルランプ(Eコマース):No両替手数料、No振替手数料.....	18
10.2 ショーブルペイ: 低い変動性、高い拡張性、安全な決済手段.....	19
10.3 ショーブルトーク:団体後援金、創作アイデア取引.....	20
10.4 ショーブルカフェ(Show+Café).....	20
10.5 ショーブルバンク(Show+Bank).....	21

10.6	NFT購入.....	23
10.7	ショーブルチェーンの換金性と投資手段.....	23
10.8	ショーブルチェーンの生態系.....	24
11	ショーブルチェーンプラットフォーム (Main-net).....	25
11.1	メインネット概要.....	25
11.2	POA Private Network のメリット.....	26
11.3	スマートブロック.....	27
11.4	核心コード.....	27
11.5	Architecture.....	30
11.6	Coin Information.....	31
11.7	ショーブルチェーンの無限拡張性.....	34
12	Key members.....	35
12.1	Directors.....	35
12.2	首席開発者.....	36
13	主要日程計画.....	38
14	免責条項.....	39

# Executive Summary

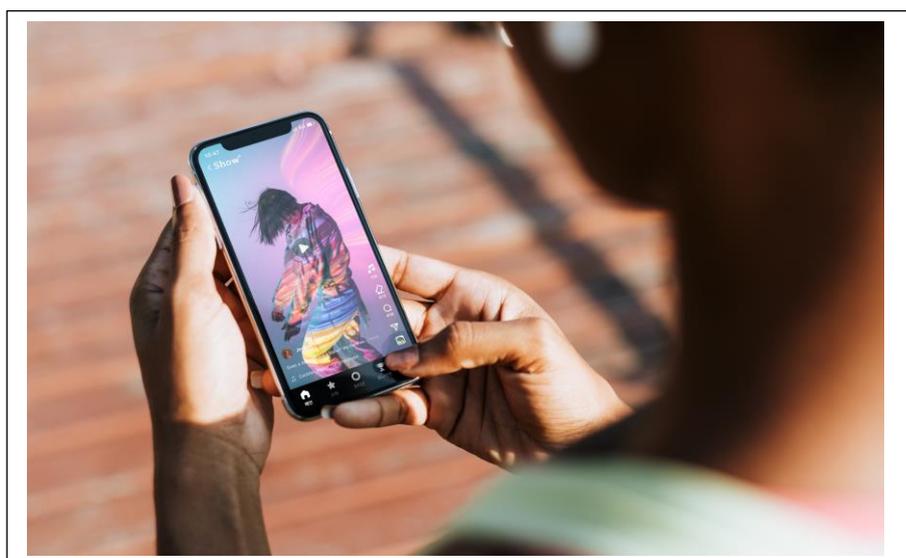
仮想通貨「ショープラスチェーン(ShowPlus Chain 2.0<sup>®</sup>)」(以下、ショープルチェーン<sup>®</sup>)は、2025年月間活性利用者少なくとも7百万人、累計利用者約2億人<sup>1)</sup>が利用すると予想されるオンライン競演プラットフォームである「ショープラス<sup>®</sup>」(以下、ショープル<sup>®</sup>)を基盤にトゥベン(株)が発行する仮想通貨です。

ショープルチェーンの最大のメリットは、仮想資産と実物経済の連携性が高くなるにつれて日常生活領域で使われ始める最初の仮想通貨という点で、その交換価値をショープルから確保した後、続いて通常の支払決済手段に拡張、使用されるという点です。

そこで、まずその使用価値を提供するショープルがどんな事業なのか、その核心内容を説明し、引き続き通常の支払決済手段としてショープルチェーンの長所を説明したいと思います。

1) 月間活性利用者数及び累計利用者数の予測については、サムイル会計法人の「ショツフル事業価値報告書」(2023年3月)を参照。この報告書の原本は別途提供できますが、サムイル会計法人にHarmlessletterを先に提出する過程を経なければなりません。

## 1.1. ショープルチェーンの使用価値を提供するショープル(ショープルチェーン<>ショープラス)



[ショツフルアプリでダンス動画を見ている利用者]

- ① **動画プラットフォーム**：ショープルは誰でも動画をアップロードしてクリックできるプラットフォームです。このような点でYouTubeやTikTokと似ていると言えます。
- ② **競演**：他の動画共有プラットフォームとは異なり、ショープルは競争するプラットフォームです。つまり、与えられた課題に合わせて数秒~1分以内の動画で公開競演を行う世界唯一のプラットフォームです。
- ③ **補償**：クリエイターがアップした動画を見て、気に入ったりよく作られたと思ったら後援することができますが、この時自分が後援した動画が優勝した場合、優勝賞金を配分される方式の競演プラットフォームです。
- ④ **多種多様な課題**：歌だけでなくダンス、パロディ、コント、料理、ペットなど様々な分野、様々な素材で競演するプラットフォームです。
- ⑤ **高い利用率**：良い動画を見て楽しむだけでなく、見る目だけでも優勝賞金を分け合うことができるため、高い利用率を見せるプラットフォームです。
- ⑥ **グローバルユーザー**：事業初年度から海外利用者をターゲットにサービスをオープンし、より便利な利用ができるよう主要言語バージョンを別途開発・オープンします。
- ⑦ **仮想通貨基盤**：全世界の誰にでも同じ価値を提供できるように、仮想通貨であるショープルチェーン®を基盤に運営されています。

## 1.2 通常の支払決済手段、ショープルチェーン

- 1 **確固たる交換価値の確保**：ショープルサイトが2024年から本格的なサービスを開始すれば、後援金と賞金で年間1千億~2千億ウォンが行き来することになりますが、この後援金と賞金をまさにこのショープルチェーンでやり取りします。つまり、ショープルの利用者に対して確固たる交換価値を確保することになる仮想通貨です。
- 2 **通常の決済手段の地位確保**：これにより、ショープルチェーンは全世界2億人以上の利用者間で為替レートの心配なく国家間振替手数料の心配もない便利な決済手段として使用することになります。特にショープルランプ®(電子商取引サイト)で数十万~数百万の製品とサービスを購入する際に使用できる、通常

の支払い決済手段になるでしょう。

## 2 ウェブ3.0とショーフルチェーン

### 2.1. ウェブ2.0と巨大プラットフォーム事業者

ウェブ1.0(ready only)は一方向の情報提供、すなわち、利用者の立場では情報読みができることのほぼ全てでした。ウェブ2.0が登場することでようやく我々が使用する双方向性(interactive)が定着されましたが、商品のレビュー、コメントやいいね等がその実例です。

ウェブ2.0(ready only)の時代は双方向性というウェブ2.0の特性を利用してユーザーから獲得した多くのデータをぶらっとフォーム事業者が独占することで、収益も全てプラットフォーム事業者が独占する不合理な時代でした。例えば、ヤフーに蓄積されたブログは全てヤフーの所有となり、このブログによって発生する広告の収益も全てヤフーに帰属されます。いざブログを創作した個人は何ら報酬も受け取ることのできない不合理な状況が作られたのです。

Facebook、Amazon、Youtube、Instagram、Twitter、Pinterest等の巨大なプラットフォーム事業者はウェブ2.0のメリットである双方向性という特性を通じて成長した後、もう個人の活動に常に介入する中央集中型機関となってしまいました。

### 2.2. 創作者とファンを直接つなぐウェブ3.0 (Read-Write-Own)

ウェブ3.0がウェブ2.0と最も差を見せる分野は収益をどのように創出するかという点です。ウェブ2.0の時代にも個人が収益を創出することはできましたが、この時はブログやUC C(User Create Contents)等で広告主のための商業的コンテンツを制作する方法を通じて収益を得る形態でした。つまり、協賛や広告、または販売による手数料を得る程度だったのです。

しかし、肝心の自分の創作物、それ自体による収益は完全にプラットフォーム事業者が全て持っていきました。例えば、個人の創作物であるブログやネットに作成した投稿、Tist

ory、Brunchアプリ等に丁寧に作成した創作物等は該当プラットフォームが所有するもので、この創作物により発生した収益はプラットフォームが独占し、該当創作者は公正な報酬をもらえない状況になったのです。

もうブロックチェーンという脱中央化が可能な技術が現れ、創作者に公正な報酬を直接提供できる環境が整いました。これがまさにウェブ3.0の最も大きな特徴です。

## 2.3. ブロックチェーンの出現により創作者に直接補償可能

では、ウェブ3.0で創作者はどのようにして自分の創作物に対する収益が得られるのでしょうか。まさにブロックチェーンという技術で可能になりました。ブロックチェーンはまだ発展中にある技術という弱点がありますが、その概念と商用化可能性は十分立証されています。ブロックチェーンの技術的な特徴についてはよく説明されている文書が多くありますので、それを参考にすることにし、ここではブロックチェーンの最も大きい利用者の特典二つをショープラスとショーブルチェーンの機能的側面で強調します。

### (1) 寄与した分、報酬をもらう

- ① 利用者の第一の特典は、私が寄与した分、補償がもらえるようになるという点です。創作者の創作物、個人が生成したデータは該当創作者や個人がその統制権と所有権を持つことになり、これは別途立証する必要なく透明に全世界に保障されます。
- ② 誰もが創作者になり得る時代にこれは非常に重要な特典になります。特に、生成AIを活用すると、作文だけでなく、作曲、絵、動画、翻訳等、分野を問わずに創作者として参加できる時代になったため、私が寄与した分、私が補償をもらえるというウェブ3.0の特徴、正確にはブロックチェーンの特徴は必ず必要であると言えます。

### (2) 行動に許可不要

- ① 利用者の第二の特典は、私がある行動をする時、誰か許可をもらう必要がな

くなるということです。例えば、今は送金をする時、銀行や政府で私の送金を許可しないと他人にお金を送ることができませんが、ブロックチェーンが商用化されると、ブロックチェーンの無許可性により誰かの許可をもらう必要なくすぐに物を買ひ、現金を送金できるようになったのです。そのため、手数料もほとんどないか、非常に安くでき、ほぼリアルタイムで伝送できるようになります。

## 2.4. ショールチェーンの誕生背景

ショールチェーンはまさにこの二つの特性を活かして開発したコイン(トークン)です。ショールチェーンは創作者とファンの間の絆を強化し、創作者個人に公正な補償を保障し、創作者の創作活動を後援する動力となり、ファンではない利用者をファンに変えられる手段になるように開発しました。特に、創作者の人気や創作物の価値によって相場が変わるため、投資の手段として機能できるように考案されました。

要するにショールチェーンは、誰もが創作者になる時代に、そして創作者がファンとなり、ファンが創作者になる時代に、創作者経済をサポートするためにブロックチェーンの基で開発されたコインで創作者に公正な補償を保障し、創作活動を積極後援する役割をし、ブロックチェーンの特性を活かして決済、送金、投資、担保、貸出等の金融に適するように設計、開発された時代が要請する新たなコインなのです。

## 3 ショール事業の中核

### □ 優勝賞金を分け合う競演プラットフォーム

- (1) 誰でもショーブルに映像コンテンツをアップロードし、映像を見て楽しんで共有できるプラットフォームです。
- (2) 毎週様々な分野の様々なテーマで開かれるコンテスト課題に応募でき、利用者が審査して優勝作を選定します。
- (3) 審査基準は最も公平性のある共通点として利用者のクリック数、いいね、コメント、そして後援金の4つで、これはすべて公開されるため、競演中に誰でも取得点数を確認することができます。
- (4) 後援はショーブルチェーンでスターキャンディーを購入して後援することができます。
- (5) 自分が後援した動画が優勝した場合、優勝作クリエイターと優勝賞金を分けます。  
(ショーブルの還元政策 - この部分は特許出願された内容で、他のプラットフォームでは真似できないショーブルならではの差別的競争優位要素です。)
- (6) クリエイターは広告収入の他にコンテストに応募して後援金を受け取ることができ、優勝すれば優勝賞金も受け取ることができます。

## 4 ショーブルの差別的競争優位性

### 4.1 利用者も収益を上げることができる競演方式

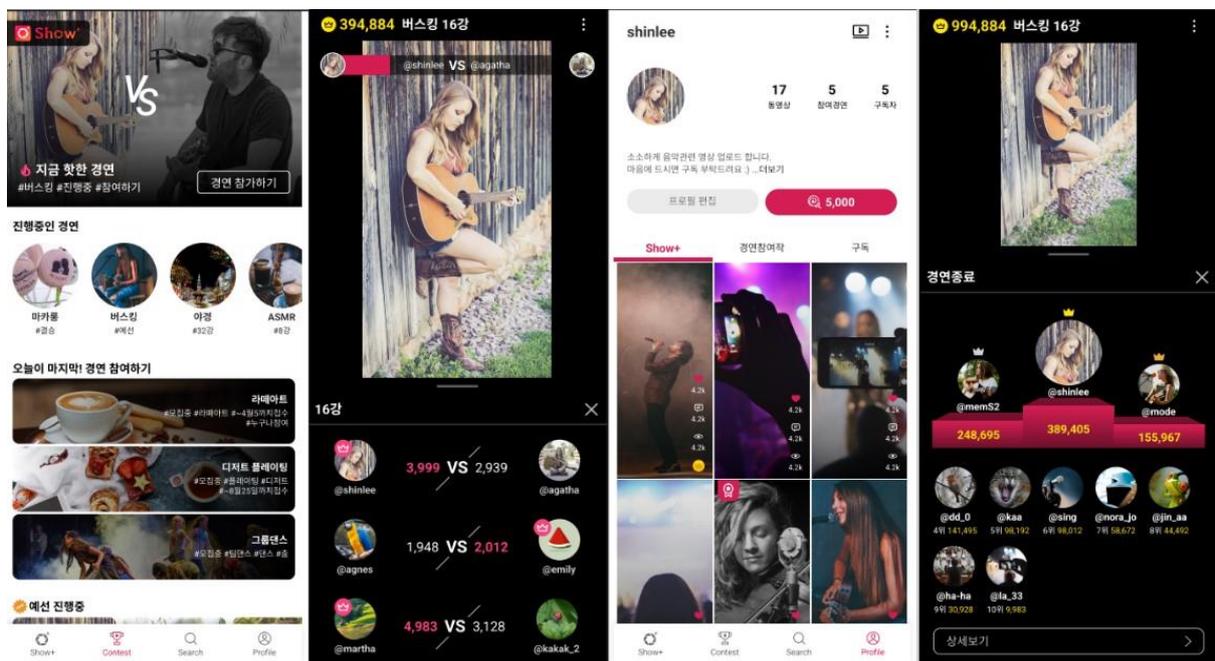
- (1) 他のサービスと差別化されているのは、利用者も収益を上げることができるという点です。 良いコンテンツを見る目さえあれば、優勝作を後援することで収益を上げることができます。
- (2) 審査基準ではどれだけ多くの人が見たかという再生数以外にどれだけ多くのいいねとコメントがついているのか、そしてどれだけ多くの後援金を受け取ったのかを使用します。
- (3) したがって、コンテストが行われる。過程を通じて、どのコンテンツがどれだけ優

勝に近いかが分かります。

(4) 一方、利用者は自分が後援したコンテンツの優勝のためにコメントを書いたり、友達招待、広報、ファンクラブ結成など積極的な活動を展開することができます。

(5) というわけで、ショーブルサイトはさらに活性化することになります。

(6) 自分が後援し応援するコンテンツを積極的に広報できるよう、Show Talkという別のメッセージ基盤のコミュニティサービス(SNS)が提供されます。



[ベータサービス中のショッフルアプリの主な画面キャプチャ]

## 4.2 全世界唯一の動画コンテストプラットフォーム

(1) 公開コンテスト方式は、ショーブルが世界唯一のプラットフォームです。 コンテストプログラムは多数ありますが、すべて事前審査を経なければならない閉鎖性を限界としていますが、ショーブルは誰でもコンテストに参加できるオープンな公開

コンテストプラットフォームです。



(2) 競演の課題は多様です。例えば、

- ③ ニュージーンズのDittoカバー曲を歌う
- ④ やつれた恋人を10秒でなだめる
- ⑤ 100%通用する早退の言い訳
- ⑥ ベホンドン Chor Chor Myon、おいしそうにプレーティングする

などとなる場合がございます。

(3) また、企業の商品やサービスをコンテスト課題として提出することもできます。

(企業協賛または広告であることを明記し、代わりに優勝賞金以外にも副賞を提供

します。)

(4) 既成歌手がショートで新曲を発表し、ファンに自分の新曲を優勝させ、口コミ効果も得られ、音源販売も可能な通路として使うことができます。

(5) 韓国語、日本語、英語、スペイン語などの主要言語でサービスされます。

## 5 主要メディアの報道内容

このような理由から、ショーブルは正式に発売される前から朝鮮日報、毎日経済、電子新聞など主要メディアを通じて紹介され続けています。



## 6 利用者数、後援者数、後援金

- (1) 利用者数:サムイル会計法人が作成した「ショーブル事業価値報告書」(2023年3月)によると、ベータサービスを開始する2023年下半期の月平均利用者数は約25万人水準ですが、2024年には月平均170万人、2025年には月平均690万人が利用すると推定しています。
- (2) 後援者数:これらの利用者のうち、ショーブルチェーン®で決済する後援者数を全体利用者の4.7%という非常に低い数値と推定しましたが、これは一般ゲームでの全ユーザー対比決済者の割合を適用したものです。しかし、ショープラスは通常のゲームとは異なり、優勝可能性の高いコンテンツを後援して優勝すれば賞金を分け合う方式であるため、この比率ははるかに高くなるでしょう。
- (3) 後援金規模:サムイル会計法人の事業評価によると、後援金の規模はベータサービスを行う2023年には65億ウォン、本サービスを開始する2024年には400億ウォン、2025年には150億ウォンになると算定しています。しかしP2E(Play to Earn)ゲームの事例に照らして、後援者数の割合を全体利用者の10%程度と見積もると2024年に1千億ウォン、2025年に2千億ウォンの後援金がショーブルチェーン®を通じて行き来するものと推定されます。

区分	FY23	FY24	FY25	FY26
利用者数(千人)	245	1,702	6,921	22,477
後援者数(千人)	12	80	325	1,056
後援者比率	4.7%	4.7%	4.7%	4.7%
後援金規模(百万ウォン)	6,526	40,236	104,908	252,510

資料:ショーブル事業価値報告書、サムイル会計法人、2023.3

## 7 ショープルの事業

### 7.1 モデル創作者の役割

- (1) クリエイターは映像で制作可能なすべての分野のコンテンツを自由に制作、アップロードできます。(ただし、映像の長さは数秒~最大1分までと制限)
- (2) コンテンツに付く広告収入は全額クリエイターの分になります。
- (3) クリエイターは自分がアップロードしたコンテンツを選んで希望するコンテストに応募することで、追加で優勝賞金を狙うことができます。
- (4) コンテスト課題は歌、ダンス、ギャグ、パロディ、コントなど映像制作が可能なすべてのジャンルから出題されます。



### 7.2 賞金配分方式と戦略的後援

- (1) 利用者は優勝可能性の高いコンテンツや優勝させたいコンテンツにあらかじめ購入しておいたスターキャンディで後援することができます。(スターキャンディは、ショープルチェーンで購入/両替できる一種の商品券です。)
- (2) コンテストに参加するクリエイターは、自分が優勝した場合、優勝賞金をどの割合で分けるかを自ら決めてあらかじめ公告します。

(3) 利用者はコンテンツの優勝可能性だけでなく、クリエイターが発表した優勝賞金の割合を考慮し、後援するかどうか及び後援するスターキャンディーの総数量を戦略的に決定することができます。

(4) これは面白さの要素として作用し、コンテストにさらに没頭することができます。

### 7.3 競演及び審査方式

(1) すべてのコンテストは2週間ごとに行われます。

(2) 競演課題が1日間発表され、続いて3日間競演参加申請を受け付けます。

(3) 競演申込作を対象に2日間予選を行います。ここで高い点数を受けた計32作品が本選に進出します。

(4) 本選は5日間、計5ラウンドにわたって行われ、各ラウンドはトーナメント形式で勝者を決めて次のラウンドに進出し、最終日に優勝コンテンツが確定します。(ベスト32、ベスト16、ベスト8、敗者復活戦、Top 10)

## 8 ショーブルの収益モデル

### □ 収益源は大きく4種類

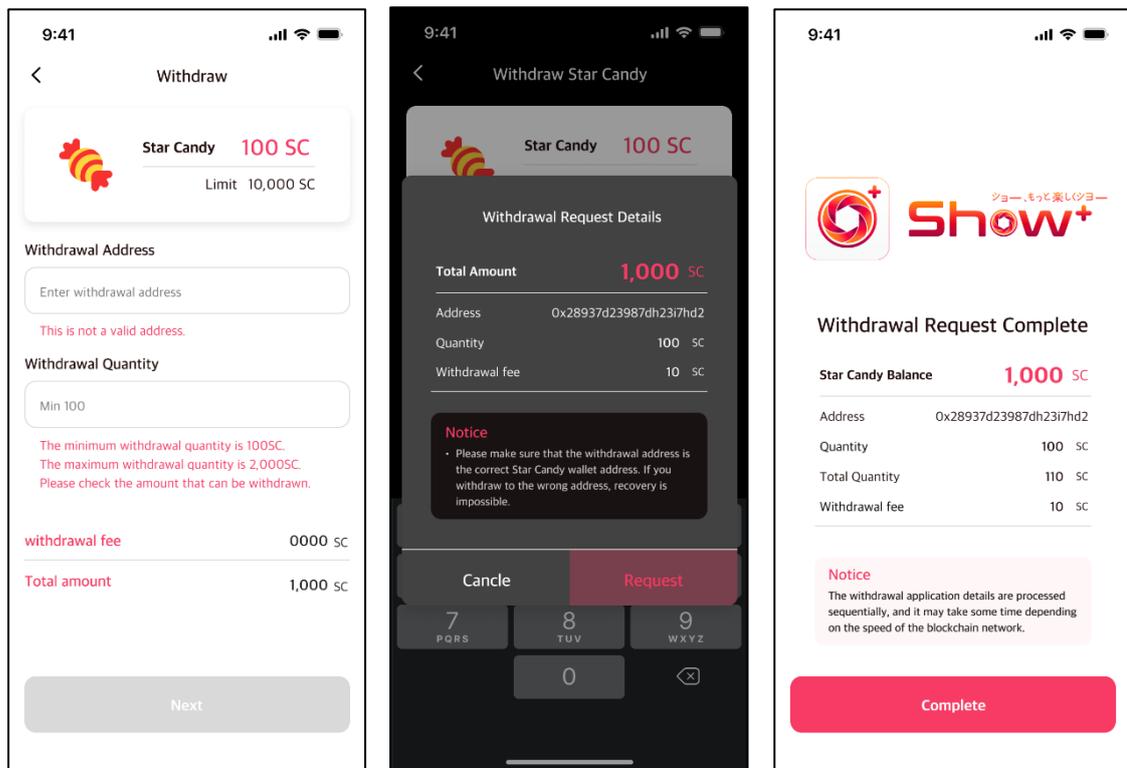
収益源は大きくスターキャンディー販売代金、アイテム販売代金、企業の広告協賛費、音源流通収益に分けることができます。

(1) スターキャンディー

① 販売代金:利用者はショーブルチェーンでスターキャンディーを購入し、後援金

として使用することになりますが、この時後援金の40%をシステム運営維持手数料として会社が持つことになります。

- ② 両替手数料:賞金として受け取ったスターキャンディまたは保有するスターキャンディーを現金に両替しようとする場合は、10%~30%の両替手数料を会社が持つことになります。(両替しようとする利用者の等級によって両替手数料が差等適用)もしショープルチェーンに両替しようとする場合は別途手数料が発生しません。



[保有するスターキャンディーの一部を出金する例]

## (2) アイテム販売代金

- ① 投票権:自分が投票したコンテンツが脱落しましたが、他のコンテンツに再投票しようとする場合は投票権を購入できます。
- ② 飾り:自分が後援するコンテンツをより引き立たせるための飾りアイテムの販売

があります。

③ 広告:自分が後援するコンテンツを広く知らせ、注目を集めるためにショープラス内に広告を出すことができます。

(3) 広告協賛費:競演課題のテーマとして、または競演課題内に企業の製品やサービスを含めることができますが、この時広告協賛費を受け取ることになります。(例えば、「揺れない快適さ」という課題で競演ができ、該当するベッド会社から広告協賛費を受け取ることができます。)

#### (4) 音源流通

- 初期にはカバー曲が多くアップロードされますが、利用が増えるにつれてショープラスに新曲を発表する歌手も増え、新曲発表という課題を提示して新曲発表を促進することができます。
- そうすればそのファンが自分の好きな歌手の曲を優勝させるためにより積極的な活動をする事になり、これは口コミ効果およびミーム(meme)形成、音源販売量増大などにつながるでしょう。
- したがって、ショープラスが自然に音源流通事業を行うことができるようになります。メロン、ジニーなどの音源ストリーミング事業者を対象に音源流通事業を本格化することができます。

## 9 既存の類似サービスと比較

ショープラスに似たサービスで映像を共有するユーチューブやティックトック、1人放送プラットフォームのアフリカTV、賞金を提供するライブクイズサービスのJAMLIVE、ゲームしながらお金も稼げるというP2E(Play to Earn)ゲームのエクシーインフィニティなどが挙げられます。

これらのサービスはショープラスの機能の一部とそれぞれ似ているため、直接比較することは困難ですが、ショープラスの理解を深めるために、各サービスの利用動機とそのサービ

ス運営者の収益源を比較してみると以下の通りです。

Category		Sharing Video	1-person broadcasting	Live quizzes	P2E Game	Competition platform
Services		YouTube, TikTok	Afreeca TV	Jam Live	Axie Infinity	Show+
Participation Motive	Creator	Ad. Reputation	Donation(Star Balloons)	-	-	Prize, Ad. Reputation
	User	Free	Fun	Prize share (1/n)	Earning (in-game activities)	Prize share(1/n) Free
Business Profit	Main Income	Ad.	Star Balloon Sales	Sponsorship	Item sales	Star candy sales
	Supplementary Income	Monthly fee	(Item sales)	Item sales		Item sales, Sponsorship, music distribution

- All live quiz shows are currently suspended (Jam Live 2021.11.10, The Quiz Live 2020.2.2)
- P2E games: Compared to existing games, MAU is 10-20 times higher, and retention rate and ARPPU are known to be tens of times higher.

## 10 ショープルチェーンの生態系

ショープルチェーンは、ローンチ初期にショープラスで優勝賞金と後援金の用途で熱狂的に使用されます。優勝コンテンツを合わせればお金を稼ぐことができるので、利用者はショートチェーンを集中的に購入・使用するでしょう。

そして、このようにショープラスを通じてショープルチェーンのユーザー層が急速に増えれば、ショープルチェーンの生態系も自然に拡大するでしょう。

### 10.1 ショープルランプ(Eコマース):No両替手数料、No振替手数料

2025年までにショープラスの累計利用者数は少なくとも2億人以上と推定されるため、これらの利用者を基盤に商品供給、販売、決済、配送、払い戻し、交換などのショッピング生態系を整えていくことができます。

ショーブルランプは従来の電子商取引サイトと異なる二つの違いがあり、第一はショープラスで活用するインフルエンサーを核心MD (Merchandiser)としてお招きし、そのインフルエンサーのトレンドを読み取る目とそれに基づいた商品推奨をできるだけ活かせる電子商取引プラットフォームです。つまり、インフルエンサー専用の電子商取引プラットフォームです。

二つ目の違いは、イスラム消費者をターゲットとした世界最大の体系的な電子商取引プラットフォームという点です。イスラム文化圏のインフルエンサーをお招きし、ハラルの教育を受け、ハラル認証を受けたインフルエンサーがハラルの認証を受けた商品だけを販売することで、イスラム文化圏全域の消費者を対象に安心して買い物できる電子商取引サービスを提供するのです。

このために主要国に物流センター、配送システム、倉庫、CS等を設置・運営し、つなぎ目のないフルフィルメントサービスを提供する予定です。

消費者の立場では、ショーブルランプでショッピングする時、ショーブルチェーンやショーブルペイを決済手段として使用することが大きな利点になりますが、第一に**為替レートの心配をする必要がない**という点、第二に**商品価格を国家間、個人間で送金する際の振替手数料がほぼゼロに近い**という点がそれです。ショーブルランプからショーブルチェーンで決済することが他のどの決済手段よりも利用者に有利な決済手段になるため、ショーブルチェーンの利用者はさらに拡大するでしょう。

## 10.2 ショーブルペイ：低い変動性、高い拡張性、安全な決済手段

インターネットの登場により、写真や文書などを個人間で安価で迅速にやり取りできるようになりました。その後、仮想通貨が登場し、インターネットで個人間でも簡単にお金をやり取りできるようになりました。

しかし、ビットコインを含む既存の仮想通貨はあまりにも高い変動性(volatility)と拡張性不足(lack of scalability)で一般人の日常生活領域には入ってこず、実物に使われるよりは富の増大や資産形成の手段として使われる例が多い状況です。

ショーブルチェーンはショープラスとショーブルランプで確固たる交換価値を確保したた

め、普通の日常領域でも通用する無限通用の決済手段として定着できるようになりました。

特に、ショーブルバンクで発行するショーブルドルとして利用し、先払いチャージ式の決済手段としても使用できるようになります。

年間数千億ウォンを上回る賞金と後援金の決済手段、兆単位を上回る商品代金の決済手段として定着した後、これからは汎用決済手段としてどこでも使用でき、特にサムスンペイ、アップルペイなどハードウェア基盤の決済サービスと結合してオフラインどこでも使用できる決済手段になるでしょう。

### 10.3 ショーブルトーク:団体後援金、創作アイデア取引

クリエイターを支援し後援し、自分の好きなコンテンツを優勝させるための積極的な広報の場がショーブルトーク(Show Plus Talk)です。ここでは団体で特定クリエイターや特定コンテンツ、特定スタートアップを後援することもでき、多数から少額の投資を受け、まとまったお金で投資するクラウドファンディングができる等、特定分野やジャンルに焦点を合わせた多様なオープングループトークが活性化されるところです。

ここでクリエイターに創作アイデアを提供したり、創作方法を伝授したり、ユーザー間で特定コンテンツを広報する様々な取引が行われ、彼の決済手段として使われるのがショーブルチェーンです。

### 10.4 ショーブルカフェ(Show+Café)

ショーブルチェーンで直接決済できる全国規模のフランチャイズとしてコーヒー、ベーカリー、ワイン、ファインダイニング等、業種は多様に展開され、本社で直接運営する4~5ヵ所の直営フラッグシップストアと多数の加盟店で構成されます。

ショーブルカフェはショープラスとショーブルランプを率いるインフルエンサーが主に利用することになり、そのため、重要な社交の場として、そして市場のトレンドを交換する情報の場として機能することになります。

加盟店主になる場合、お店の賃貸と運営だけが任され、インテリア施工、材料供給、店

員の教育、広告等は本社で行い、発生した利益全体を加盟店と本社が半分ずつ分ける構造です。

もしショープルチェーンの優良ホルダーがショープルチェーンを一定金額以上ステーキング(staking)する場合、加盟店が運営できる権利が優先的に得られ、もし加盟店を運営せず、本社利益の一定比率を配当金として受けるという選択もできます。

## 10.5 ショープルバンク (Show+Bank)

ショープルバンクはこれまで高額資産家だけがもらえた金融、貸出、投資、資産管理を資産規模と関係なく誰もが受けられるようにAIとブロックチェーンを結合して設立した新たなネオバンクです。

区分	主要サービス
口座開設	個人及び法人の口座提供(BAN口座-EUR, GBP, USD, CNY, SGD, KRW)
支給決済	簡単決済(コマース、モビリティ、OTT、電気/水道/通信料等の各種租税)
	簡単振込(C2C, C2B)、給料振込、海外送金、両替
カード	前払いカード、デビットカード、クレジットカード
貸出	個人別貸出限度と金利による貸出
投資	株式、FX、国債、暗号資産、不動産(流動化資産を含む)、金、原材料
	クラウドファンディング
	スタートアップ投資(シード投資段階 ~ シリーズA, B,C)
	企業引受、インフラ投資
資産管理	ロボアドバイザー : データによる個人別税金節約の助言
	デジタル資産管理 : デジタル資産の保管、管理、貸借取引

保険	保険契約、保険料納付、保険金請求
----	------------------

このためにショープルバンクは以下の各サービスを単一国家ではなく、全世界で該当サービスを最もよく遂行できる国に設立し、単一ネットワークに繋げ、まるで一つの金融会社のように滑らかな金融サービスを提供します。

例えば、信用が低い人に少額を貸し出すLending Tech事業はインドで開始できます。インドは銀行圏の信用記録がないせいで金融サービスを受けられない約10億人の中産階級が存在しますが、スマートフォン利用者数は6億6千万人(2023年1Q基準、全世界の2位)に達し、Lending Tech事業を繰り広げられる適した市場環境を持っています。ここで当社のビッグデータ、AI、プラットフォーム、セキュリティ技術を結合したS-ACSS\*を通じて50万ウォン未満、償還期間3ヵ月以内のMicro Loanに集中して年平均20%ずつ成長している少額貸出の市場で高い成果が出せます。

\* S-ACSS(サックス) : Shinlee Alternative Credit Scoring System、携帯SMS及びSNS使用データを分析して個々人の信用度を評価するシステム。

これがハイテクとハイタッチで武装したショープルバンクの登場で誰もが高品質の生活密着型金融サービスと一対一の金融PBサービスの提供を受けられるようになるでしょう。

ショープルバンクは各国の法律に従い、USDに釘付けしたショープルドル(S-USDT)、ユーロ貨に釘付けしたショープルユーロ(S-EURT)、中国人民元に釘付けしたショープル人民元(S-CNHT)、実物の金に釘付けしたショープル金(S-XAUT)等を発酵するのに、特に、ヨーロッパの仮想通貨規制法(MiCA, Markets in Crypto Assets)を徹底して遵守する。MiCAは「ステーブルコイン大勢論」に力を加える法律として作用しているが、これはMiCAの投資者保護案に従い、既存の法定貨幣または実物資産と連動させ、価格の安定性を保障する仮想通貨を発行する計画だ。

こうしたショープルドル、ショープルユーロ、ショープル人民元、ショープル金等はシンリグループの全てのオン-オフ系列会社で支給決済手段として使用され、給料支給、取引代金支給、確定収益率や配当のためのステーキングの手段としても使用されます。

## 10.6 NFT購入

ショーブルチェーンを利用して、シンリエンターテインメント所属および協力所属会社のアーティスト関連NFTを購入することができます。スターたちの公演写真及びアルバムジャケットに対するNFT、アルバム及び作品著作权などNFTで発行された作品はStar MarketのNFTコーナーでサポートされ、ショーブルチェーンを通じて購入でき、ユーザー間のP2P取引及びトレードも可能です。

## 10.7 ショーブルチェーンの換金性と投資手段

ショーブルチェーンはシンリグループの全てのオン-オフ系列会社でデジタル貨幣として使用され、ショーブルバンクにステーキングした後、ショーブルドルのローンを受けて使用することもでき、ショープラスのスターキャンディと交換して使用することもできます。

特に、ショーブルチェーンは他仮想通貨とは違い、総発行量100億個を公表し、発行を完了した貨幣として、今後10年間毎年8億個を焼却し、10年後、合計20億個だけ流通する貨幣であるため、ショーブルチェーンの価値は毎年自動で上昇します。そのため、ショーブルチェーンの換金性と価値上昇を上手に活用すると、安全で有望な投資手段になり得ます。

## 10.8 ショープルチェーンの生態系



### ショープラス

動画で公開コンテストするサービス



### ショープルランブ

インフルエンサー中心のオンラインEコマースプラットフォーム



### ショープルペイ

支払いと送金等の簡単決済サービス



### ショープルトーク

グループトークを通じて創作者の団体後援、企業投資、クラウドファンディング



### ショープルカフェ

ショープルチェーンで直接決済可能なフランチャイズ



### ショープルイン

病院の予約、遠隔診療、医療観光、心身癒し旅行



### ショープルバンク

PBサービスの提供、ショープルドル発行、ステーキングサービス

# 11 ショールチェーンプラットフォーム (Main-net)

## 11.1 メインネット概要

ショールチェーンのブロックチェーンネットワークはプライベート形式で設計されており、合意アルゴリズムとしてPOA(Poof-of Authority)を使用します。 POAは事前に承認された権限を利用して取引に対する有効性を検査する合意アルゴリズムです。 POA合意アルゴリズムは、他のSideNetとMainNetで使用するPoW(Poof-of-Work)、PoS(Poof-of-Stake)に比べてより早く合意を成し遂げることができ、トランザクション合意時間を短縮できます。

Category	Public BlockChain	Private BlockChain
Manager	All users	Participants belonging to the organization
governance	Difficulty changing rules decided	Rules can be changed through agreement of consortium participants
transaction speed	slow	speed
data access	all users	authorized user
cases	Bitcoin, Ethereum, EOS, Klaytn	Hyperledger Fabric, R3 CEV, Ripple

イーサリアムの処理速度は20TPS程度で、一般的なデータ量を処理するには困難をきたす可能性がある処理量です。 イーサリアムで最も代表的なDappであるCrypto Kittyが配布された時、Crypto Kittyで発生するトランザクションに耐えられず、イーサリアムネットワークに深刻な性能低下を起し、トランザクションが成功せず待機されるトランザクションが増加しました。

イーサリアムは低いTPSを示すため、イーサリアムのトランザクションのTPSはイーサリアムネットワークが混雑するとさらに性能が低下します。 ネットワークが配布されるトランザクションは、トランザクションの内容が複雑になるほど、ネットワークに負荷をかけました。 簡単にトランザクションを発生させることができれば、TPSの急激な低下を減らすことができます。

また、演算を実行する過程のようにスマートコントラクトの関数呼び出しで内部関数が

複雑になるとオーバーヘッドが増加します。オーバーヘッドの増加により、イーサリアムネットワークの速度が低下し、イーサリアムネットワークの使用ができなくなる可能性があります。

暗号化のような複雑な計算は、ブロックチェーン内部ではなく外部で進行した後、暗号化されたデータを入れることに反映され、ショートチェーンネットワークは脱中央化分散方式のブロックチェーンシステムを単一ノードレベルの速い速度と高い性能を実現することを目標に製作されたプライベートネットワーク基盤で製作されました。

既存のメジャーコインブロックチェーン形態であるビットコインとイーサリアムのような作業証明(PoW/PoW)方式を使用するシステムは1秒当たり約10件のトランザクション(TPS)をサポートしており、PBFT基盤持分証明(PoS/PoS)方式を使用するテNDERミンTは100~200個のノードで約1,000 TPSを支援すると知られています。

## 11.2 POA Private Network のメリット

POAプライベートネットワークのメリットは大きく3つに説明されます。

第一に、スマートコントラクトの関数呼び出しのパラメータのデータ構造および個数による配布時のガス費用の最大値と推定値を利用して、最も少ないガス費用を表すスマートコントラクト開発を行い、最適化されたブロックチェーンサービスを提供することができます。

第二に、テストの最適化です。ガスコスト削減のためのテスト環境は、Geth 1.8.15とMist 0.11.1を使用して行われます。MainNetでテストを行うと、より正確な結果が出るかもしれませんが、実際のお金を使って配布しなければならないという点を考慮し、テストネットであるshowbyを使ってテストを行います。Rinkeby は合意アルゴリズムとしてPOAを使用する。

第三に、関数実行時の関数内部およびパラメータに応じた資料の構造および個数によるガスコストを測定することができます。これを測定することで、同じデータを保存できるなら、どのような方法で保存するのが最も効率的なスマートコントラクト構成になるかについての方策を提供します。

## 11.3 スマートブロック

ショーブルチェーンは、サービスが正常に動作しているかどうかを確認するために、元のリソースのように十分に動作する遮断されたリソースに対するローカルの個人情報保護代案を知的にロードするメカニズム(Mechanism)であるスマートブロックを開発しました。スマートブロックは追跡保護(Tracking Protections)機能で誤作動や空のページが発生した場合、ユーザーの個人情報を侵害することなく知的に修正します。

また、ブロックされた他社の追跡スクリプトのローカル帯域を提供して修正作業を行います。これらのスタンドアロンスクリプトは、ウェブサイトが正常に動作していることを確認できるソーススクリプトと同じように動作します。

これらの機能を使用して、既存のスクリプトに依存する破損したサイトをそのままロードできます。スマートブロックの3番目のバージョンで広く使用されているGoogle Analyticsスクリプトに代わるサポートが大幅に向上し、Optimizely、Criteo、Amazon TAMおよび様々なGoogle広告スクリプトなどの人気サービスへのサポートが追加されました。

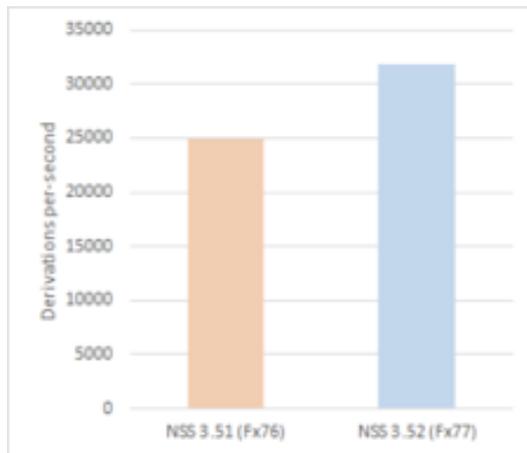
SmartBlockのこのような代替機能は、版図ブラウザにバンドルで提供され、トラッカーの他社コンテンツが全くロードされないため、どのような方法でもユーザーを追跡することはできません。

## 11.4 核心コード

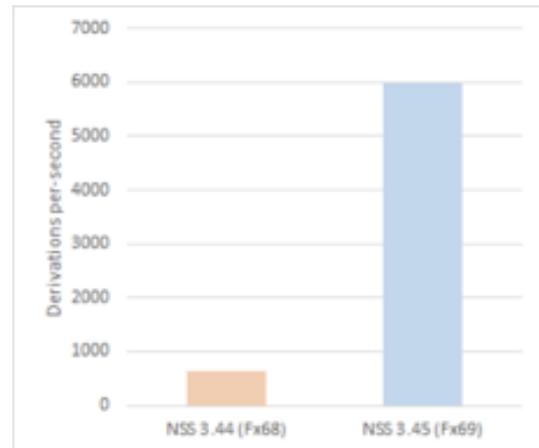
ショーブルチェーンは、コア設定のために最近既存のCurve25519の32bit実装をFiat-Cryptoプロジェクトの実装に交換しました。この実装の任意の精度算術関数は機能的に正しいことが証明され、従来のコードに比べて10倍向上しました。

ショーブルチェーンは64ビットを実装するにあたり、新しいHACL\*コードにアップデートし、以前のバージョンに比べて~27%の速度向上を遂げました。版図ブラウザは最近、このアップデートをWindowにも提供しました。このような改善点は非常に重要です。Telemetryは、Curve25519が版図ブラウザのECDH(E)キー設定に最も広く使用される楕円曲線形態を形成し、モバイルデバイスと組み合わせるとスループット増加に比べてエネルギー

消費が減少し、これはモバイルデバイスで特に重要な要素として作用します。



< Fiat-Crypto付き32ビット Curve25519 >



<64ビット curve 25519(HACL付) >

Curve25519の算術的性質を見ると、次のようになります。

$$y^2 = x^3 + 48662x^2 + x$$

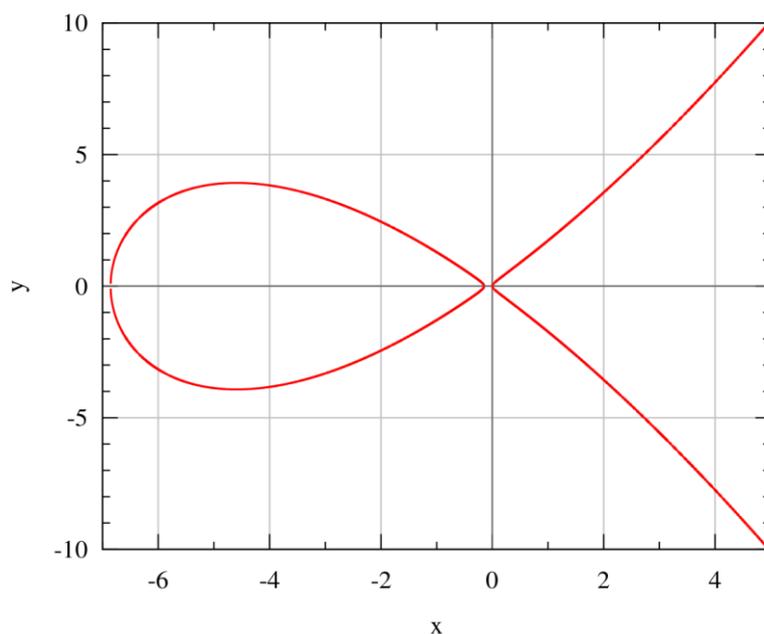
使用された曲線は、小数 $2^{255}-19$ で定義された小数領域上のモンゴメリー曲線です。そして基準点として  $x=9$  を使います。この基準点は、素数を順序とする循環サブグループを生成します。このサブグループは以下の素数を示します。

$$2^{252} + 27742317777372353535851937790883648493$$

このサブグループのCo-factorは8であり、これはサブグループのコンポーネントの数が8分の1であることを意味します。モンゴメリー曲線は(フィールドK)次の方程式で定義されます。

$$M(A,B) : B(y^2) = x^3 + [Ax]^2 + x^2$$

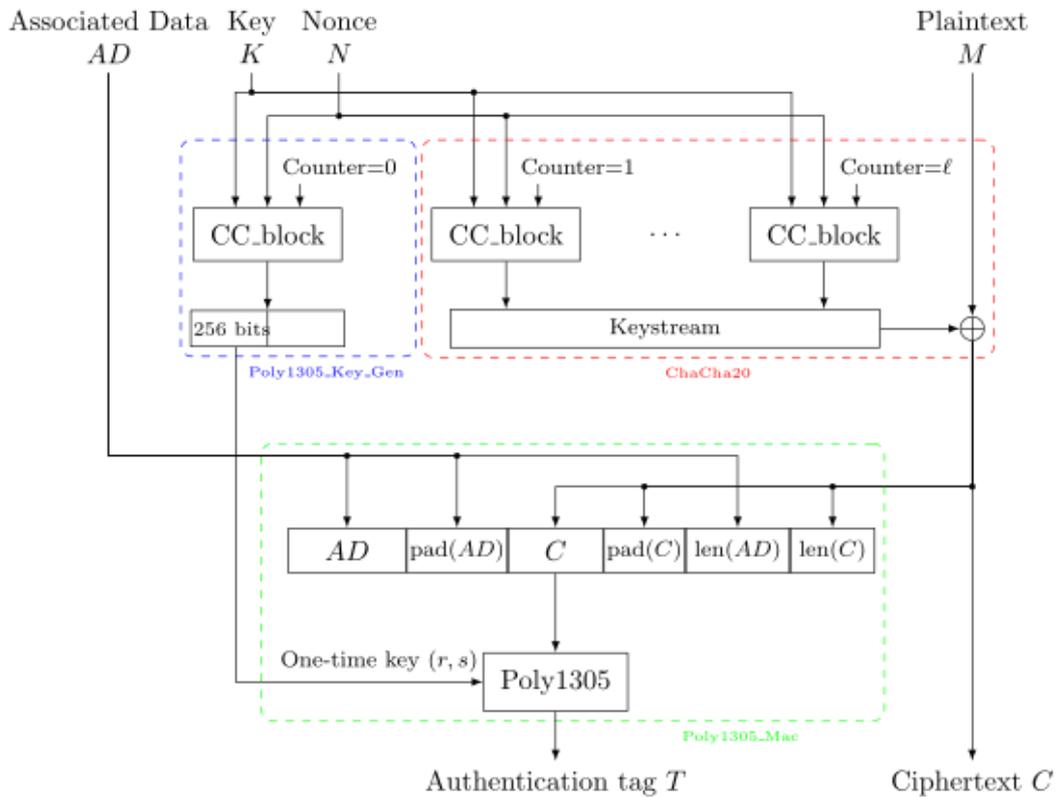
特定  $A, B \in K$  であり、同時に  $B(A^2 - 4) \neq 0$



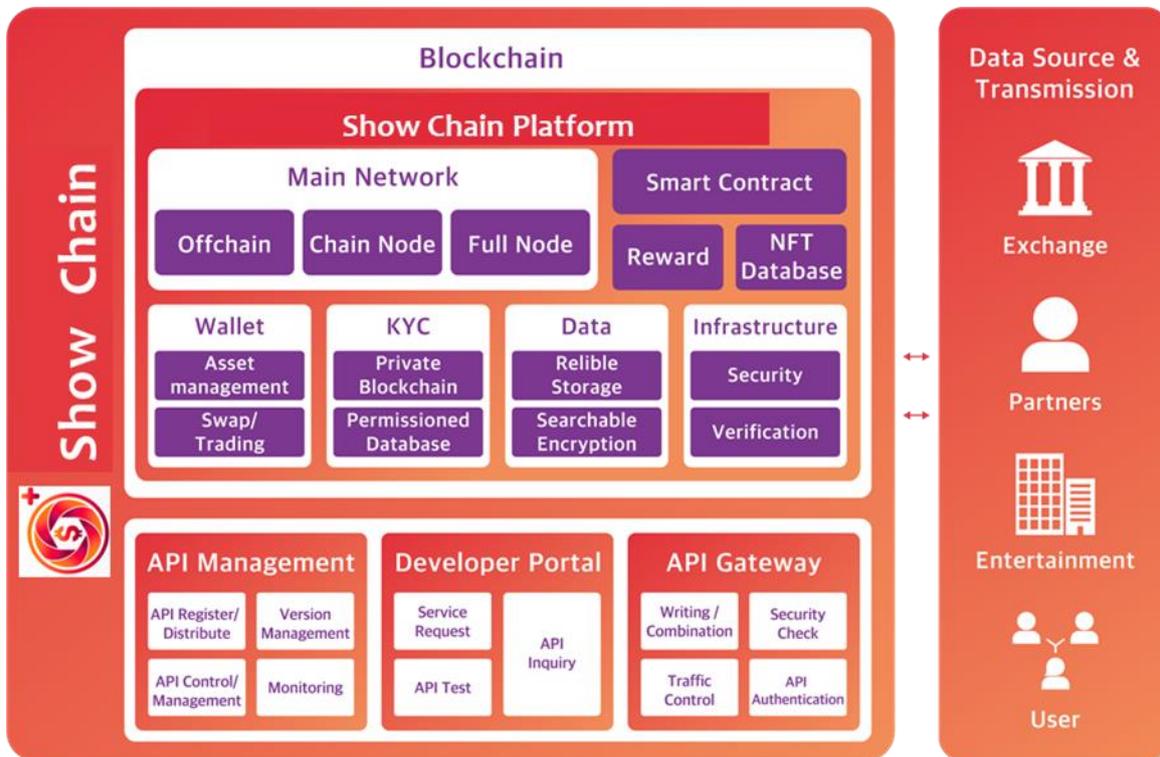
ショーブルチェーンは暗号化および暗号解読のためにChaCha20-Poly1305の性能を改善しました。 ChaCha20-Poly1305は、ChaCha20ストリーム暗号とPoly1305メッセージ認証コードを結合したAEAD(Authenticated Encryption with Additional Data)アルゴリズムです。

ChaCha20-Poly1305アルゴリズムは、一般的にCPUにハードウェア加速機能がないシステムで広く使用されているAES-GCMアルゴリズムよりも優れた性能を提供します。

128 ビットおよび256 ビット整数算術 (x86-64 CPUに設定されたAVX2 コマンドを使用) によるベクトル化を活用してスループットが倍増しました。 これらの機能が使用できない場合、NSSはAVXまたはスカラー実装に置き換えられ、どちらもさらに最適化されます。



## 11.5 Architecture

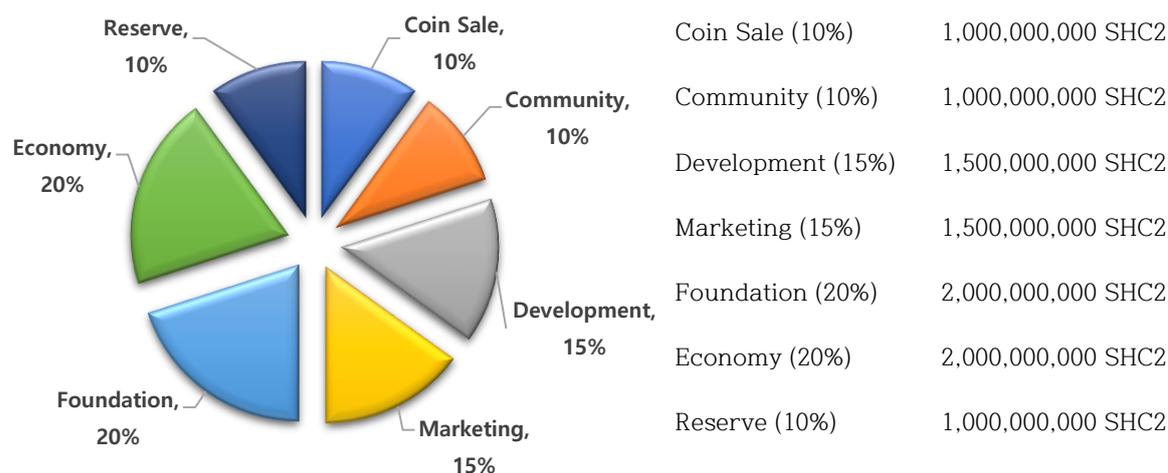


## 11.6 Coin Information

### (1) 概要

コイン名	ShowPlus Chain 2.0	シンボル	SHC2
技術基盤	Issuing Matic ERC20 tokens and then switching to mainnet	小数点	9
総発行量	10,000,000,000 SHC2		

### (2) Distribution Information



Show+Chain 2.0プロジェクトはSHC2の生態系内で持続可能な成長と長期的な成功の保障のために慎重にトークン割当戦略を設計しました。以下に割当カテゴリー、目的、そしてマーケット安定を保ちながら、積極的な参加を励ますために設計されたLock-upの日程が説明されています。

- ① Coin Saleの割当は全体の供給量の10%を占め、プロジェクトの初期開発段階をサポートする初期投資者のためのものです。募金された資金はプラットフォームを始め、

アプリをマーケットに発売するのに必要な資本を提供するでしょう。

- ② Communityの割当は全体の供給量の10%で、プラットフォームの成長に積極的に参加するユーザーとコンテンツの制作者の補償に使われます。こうしたインセンティブはおすすめ、ステーキング、コミュニティイベント等を通じて配布され、ユーザーの参加とプラットフォームの拡張を保障します。
- ③ Developmentの割当は全体の供給量の15%で、プラットフォームの持続的な改善と向上のための資金を作るために使われます。ここにはソフトウェアのアップデート、新しい機能の統合、そしてアプリが競争力を維持し、革新的になれるように必要な技術的發展が含まれます。
- ④ Marketingの割当も全体の供給量の15%で、ユーザー基盤を拡張し、ブランドの認知度を高め、エンターテインメント産業の主要インフルエンサー及びプラットフォームとのパートナーシップを育成し、主要暗号資産取引所と共同マーケティングのためのキャンペーンに使われます。このトークンはアプリがマーケットで可視性と人気を得られるように保障します。
- ⑤ Foundationの割当は全体の供給量の20%で、プロジェクトの長期的な持続可能性を支援するために保有されます。このトークンは戦略的パートナーシップ、未来拡張、そして生態系が発展することで追加インセンティブプログラムに使用されることがあります。
- ⑥ Economyの割当は全体の供給量の20%で、ユーティリティトークンを使用してユーザーがアプリと相互作用できるようにし、生態系に流動性を与えるために使われます。
- ⑦ Reserveの割当は全体の供給量の10%で、取引所全般の流動性を保障し、トークンの安定を保つために保有されます。この割当はまた予想できない状況や今後の開発に必要な対する財政的緩衝の役割を果たします。

### (3) Distribution Schedule

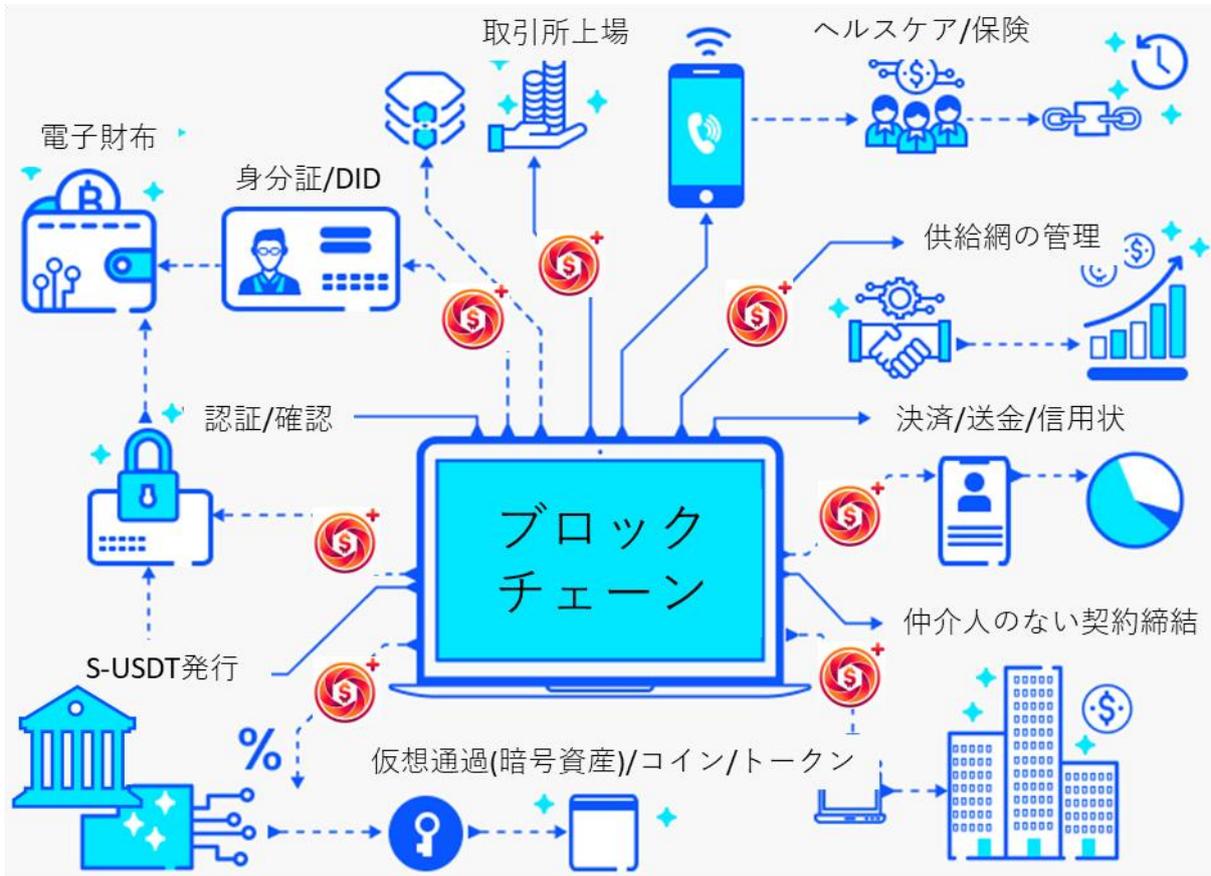
Allocation	Quantity	Schedule	
		Lockup	Unlock
Private Sale	20,000,000	20,000,000	-
Public Sale	980,000,000	-	980,000,000
Community	1,000,000,000	-	1,000,000,000
Development	1,500,000,000	1,500,000,000	-
Marketing	1,500,000,000	1,500,000,000	-
Foundation	2,000,000,000	2,000,000,000	-
Economy	2,000,000,000	2,000,000,000	-
Reserve	1,000,000,000	1,000,000,000	-
Total	10,000,000,000	8,020,000,000	1,980,000,000

初期流通量の19.8%は希少性と流動性間のバランスを合わせ、潜在的価値成長を促進しつつ、十分なマーケットへの接近性を保障します。コミュニティと経済トークンの段階的配布は持続的な参加者の参加を励まし、ユーザー基盤の拡張と共にトークンの分配を調整するように設計されています。また、開発(18カ月)、財団(24カ月)、マーケティング(12カ月)のトークンに対するベスティング(vesting)の日程はプロジェクトの持続的な成長と安定性をサポートし、時間が経つにつれトークンの価値を保護するように設計されています。ベスティングの総期間、ロック解除の日付、日程に対する詳しい情報は要請すると提供されます。

### フリーセールラウンド

Show+Chain 2.0は2023年10月から2024年2月の間に初フリーセールを行いました。SHC2の初期フリーセールは合計2,000万SHC2で、投資者はShinlee Group、暗号資産の個人投資者、初期支持者を含めます。こうした資金は主に開発、マーケティング活動及び一般運営コストに割り当てられ、プラットフォームの成長と持続可能性を包括的にサポートします。

## 11.7 ショールチェーンの無限拡張性



ブロックチェーンの商用化はもう始まったばかりで、製品及びサービスの生産、消費、流通、マーケティング、管理等の全分野で既存の産業の姿を変えていくでしょう。

また、正統ブロックチェーン技術を基盤に誕生したショールチェーンは既存のほぼ全ての産業に無限拡張するでしょう。

# 12 Key members

## 12.1 Directors

<p><b>CEO</b></p> <p>Thiam Moustapha</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• SupDeco Dakar (Business and Administration)</li><li>• セネガル国家奨学生</li><li>• 漢陽大学経営大学院(MIS専攻)</li><li>• グループオーラバンクのマネージャー</li><li>• 多数のブロックチェーン及び仮想通貨のプロジェクト遂行</li><li>• EMI、AML、CFT分野の豊富な経験</li></ul>
<p><b>COO</b></p> <p>Sebastian Suh</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 成均館大学校経営大学院(MBA)</li><li>• UAB Algopay (Lithuania)代表取締役</li><li>• APS S.A. (Luxembourg)副社長</li><li>• RHB Bank Berhad (Malaysia)企業投資金融常務</li><li>• 韓国スタンダードチャータード銀行 企業金融部支店長</li><li>• HSBC企業金融部 次長</li></ul>
<p><b>CTO</b></p> <p>Daniel Han</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• ソウル大学 工科大学</li><li>• 美 カーネギーメロン大学ソフトウェア工学</li><li>• 美 SEI(ソフトウェア工学研究所) SPL修了</li><li>• サムソン電子 情報通信総括 無線事業部 R&amp;D</li><li>• AI金融プラットフォームR&amp;D(Cheetah platform, Eagle eye algorithms)</li><li>• Ultra low latency HFT(High Frequency Trading) システム開発及びグローバル運営</li></ul>

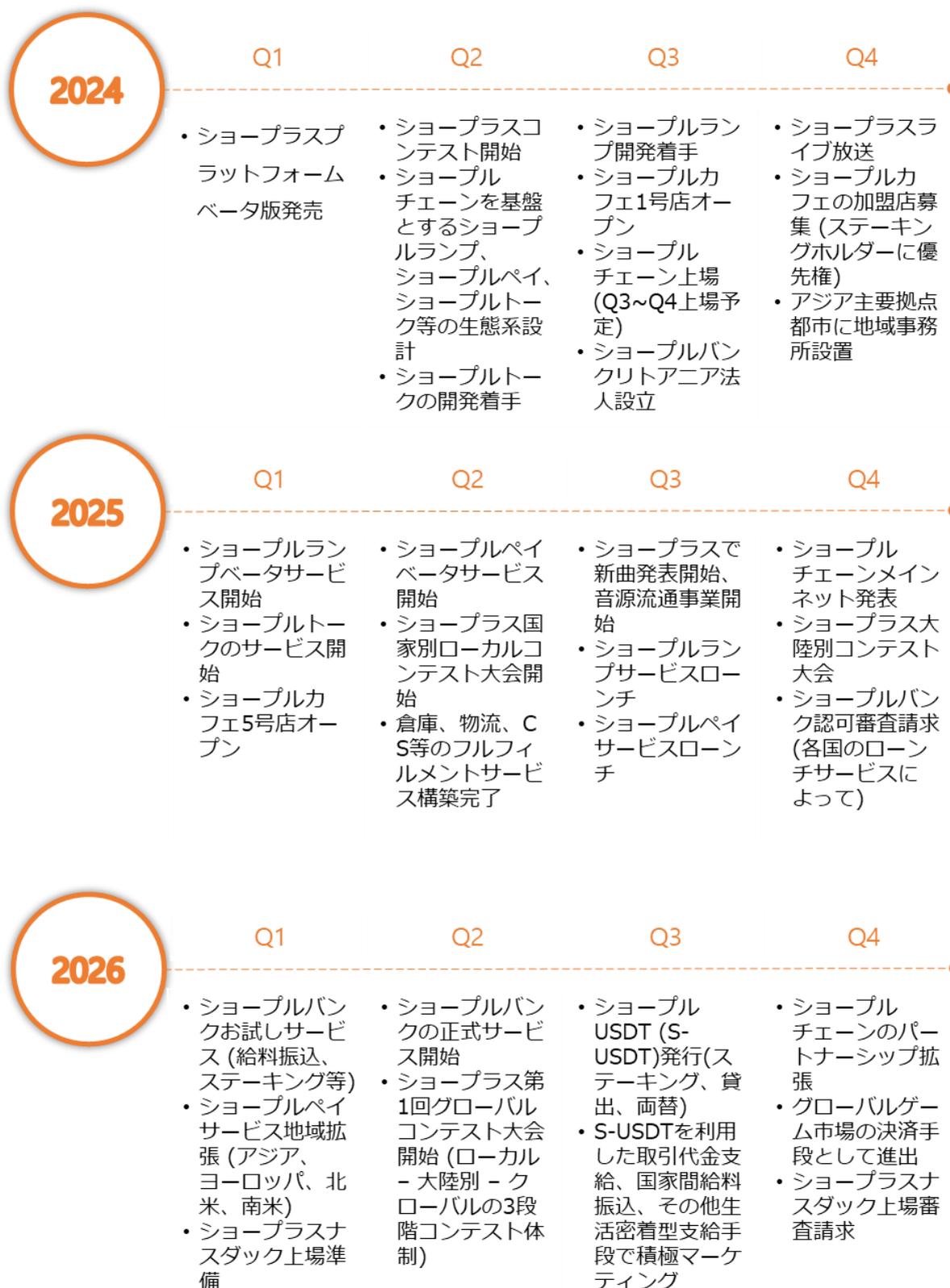
## 12.2 首席開発者

- ITリーダーらは全員インドの最高学部卒業 & IT Top Tier大手企業の開発チーム履歴
- AI、ビックデータ、ブロックチェーン、ストリーミング、サーバー技術、ネットワークアーキテクチャ等で確固たる技術競争力の確保

<p><b>AI開発</b> 首席エンジニア</p> <p>Kailas Dayanandan</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• IIT(Indian Institute of Technology)コンピューター工学 PhD</li> <li>• サムソン電子INDIA、ソフトウェアR&amp;D Lead</li> <li>• Oracle首席エンジニア</li> <li>• AI及びMachine learning技術競争力</li> <li>• SNSアプリケーション及びフレームワーク開発リード</li> <li>• Performance optimization専門家</li> <li>• モバイル基盤のビジネスプラットフォーム要素技術開発</li> </ul>
<p><b>プラットフォーム開発</b> 首席エンジニア</p> <p>Vidyesh Kumar</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• IIT(Indian Institute of Technology)コンピューター工学</li> <li>• ソウル大学 電気/コンピューター工学部</li> <li>• インド国家奨学生 / サムソングローバル奨学生</li> <li>• Numiv Research Pvt. Ltd (Mumbai, India), Fintech AI Executive Director</li> <li>• AlphaGrep Securities (Mumbai, India), Fintech AI Tech Lead</li> <li>• サムソン電子 無線事業部R&amp;D</li> <li>• グローバル市場検証 マシンラーニングアルゴリズム多数開発</li> <li>• ソフトウェア組込みシステム開発経歴20年</li> </ul>
<p><b>モバイル開発</b> 首席エンジニア</p> <p>Sanjay Soni</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ムンバイ大学 コンピューター工学</li> <li>• Talking Pixels(インド ムンバイ)のCEO歴任</li> <li>• プレイステーションワールドワイドR&amp;Dパートナー</li> <li>• Sony Studios開発取締役</li> <li>• Yellow Monkey Studios技術取締役</li> <li>• Nazara Technologies技術責任者</li> <li>• Paradox Studios首席開発者</li> <li>• モバイルアプリ専門家として20年以上の開発経験</li> </ul>

<p><b>ブロックチェーン プラットフォーム</b> 首席エンジニア</p> <p>Tien Ngo Van</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ダナン 工科大学卒業</li> <li>• Bitmark、NFT Exchange及び仮想通貨の決済プログラム開発</li> <li>• 仮想通貨原物取引所及び先物取引のシステム開発</li> <li>• ビットコイン、イーサリアム、BSC(バイナンス、スマートチェーン)を活用したブロックチェーン開発経験</li> <li>• Axon Active、スイスの大規模ユーザーのデータ分析</li> <li>• ブロックチェーン分野で10年以上豊富な開発経験</li> </ul>
<p><b>ブロックチェーン アーキテクチャ</b> 首席エンジニア</p> <p>Tran Viet Tan</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ダナン大学 科学技術大学卒業</li> <li>• カルダーノ脱中央化取引所でブロックチェーンを利用した債券交換プラットフォーム開発</li> <li>• オープンソーススマート契約分野で初の債券取引プラットフォーム先導</li> <li>• TEKO Vietnam、多チャネル電子商取引サイトでブロックチェーンを活用した決済サービス</li> <li>• East Agile、技術責任者</li> <li>• Axon Active、位置基盤の製品開発</li> <li>• 複雑なソフトウェア開発のソリューションアーキテクトで10年以上の開発経験</li> </ul>

## 13 主要日程計画



## 14 免責条項

本文書は情報提供の目的で提供され、内容が変更されることがあります。白書は事業計画とビジョンに関する記述書であり、事業内容については保証していません。白書の原本言語は韓国語で作成されており、他の言語による白書の場合、翻訳の過程で誤訳や漏れが発生する可能性があります。白書の韓国語バージョンが翻訳されたバージョンより最も明確で、正確な情報伝達のために韓国語で作成された白書で最終確認をお勧めします。この文書のどの内容も、法律、金融、商業、または税金に関するアドバイスを制定していません。ショープラスチェーンは有価証券ではなく、金融プロモーションの用途に使用されないため、この文書のいかなる内容も投資活動を誘導したり招待の用途には活用されません。

この文書は、ショープラスチェーンに参加するべきか、ショープラスチェーンを購入すべきかについて意見を提案せず、契約または購入決定に依存してはなりません。購入に先立ち、参加者は税金と会計処理を含むすべての専門的な情報を取得し、仮想通貨の変動性に対するリスクに備える能力を把握する必要があります。内在するリスクを認識するには、現在の仮想通貨市場に対する包括的な理解が必要です。ショープラスチェーンは使用性または価格に対して明示的または暗黙的に表現や保証をせず、ショープラスチェーンを通じていかなる恩恵も受けられるという保証や条項がないことを理解し同意します。

当社は直接的、間接的、結果的またはその他のいかなる損失や損害に対しても責任を負いません。本文書に含まれるすべての情報とショープラスチェーンに対して現在または今後公示される内容は、発生時点に関係なくいかなる形での利益または収益の保障とは解釈されません。ショープラスチェーンは、いかなる個人または団体（代理人、ユーザー、従業員、保険業者、弁護士など）が発生する損害に対しても責任を負いません。投資収益を期待しながら投機または投資目的でショープラスチェーンを取得してはなりません。

ショープラスチェーンの参加者は、該当文書は大きな価格変動性、仮想通貨市場が持つ特有の危険性など仮想通貨と関連した危険性を認知しており、資金的損失が発生する可能性があることを認め、現在プラットフォームは開発中であり、今後文書の内容が現在計画と異なるため内容が変更されることを理解し認めます。ショープラスチェーンの進行によって本文書および白書の内容が変更または更新され、公開販売日以前に最終バージョンが公示されるまで修正およびアップデートバージョンを掲示することができます。

また、ショープラスチェーンの運営期間を保証しないことを認め、プラットフォームの認知度や投資家不足、またはプラットフォーム開発のための資金不足などの様々な理由で中断される可能性があります。本文書の内容が参加者によって任意に解釈されてはならないことを認めます。ショープラスチェーンは、特定の国や管轄権の有価証券やその他の規制製品を構成するためのものではないため、この文書は案内書や法律文書を構成しておらず、国または管轄権の有価証券または規制製品の提供または勧誘しません。この文書は、すべての国または管轄区域の規制当局によって検討されていません。

また、仮想通貨は、さまざまな管轄権の規制当局によって監視または監督される場合があります。ショープラスチェーンは、不確実な時期に1つ以上の当局から質疑、告知、警告、要請または行政処分を受けたり、ショープラスチェーンに関する措置を中止または中断するよう命じられることもあります。

これは、ショープラスチェーンの将来の開発に深刻な障害または結果的に終了する可能性があるという不確実性を持ちます。本文書に記述されている情報、陳述、意見又はその他の事項の正確性又は完全性について証明又は保証するものではありません。いかなる未来志向的または概念的表現の構築などに対する表現や保証を提供しません。

したがって、この文書のどんな内容も未来に対する保障や信頼の方法として活用することはできず、関連法律によって許容される最大限度内で本白書に対して措置を取る人またはこれに関連して発生するすべての損失および損害に対するすべての責任に対して免責されます。参加者は取引に適用できるすべての法律、規則、または規則を遵守する責任を認め、同意します。

ショープラスチェーンの取得者は、ショープラスチェーンの取得時に発生するすべての税金義務について、ショープラスチェーンが直接・間接的に責任を負わないことを認め、同意します。また、当該法律、規定及び行政命令は、政府機関の要請によりショープラスチェーン参加者のアカウントに関する情報を公開するよう求めることができることも同意し、認めることとなります。本文書に含まれる要約内容は、本文書に明示された契約形式の基本的な内容と合意条件を参考にして検討してください。