

STEP'N



LCA
GAME GUILD



第4回 STEP'N 経済圏 定期診断レポート(4/6~4/12)

発行日 2022.04.13

AGENDA

1. 各種KPIの推移と考察
2. 100万DAUまでの推移予測
3. STEPNの今後の戦略に関する考察
4. GMTのユースケースについて
5. 4/11の日本語AMAでわかったこと
6. 定性的な材料
7. 今後の課題とリスク
8. 今回のレポートのまとめ
9. レポートのバックナンバーについて

※レポートの最後に、STEPN経済圏を理解するための骨組みを解説した調査レポートを記載しています。今回のレポートは、その内容を踏まえた上で読まれるとよりわかりやすくなります。

1. 各種KPIの推移① (4/5~4/12)

<SOLの価格>

4月5日 :\$132.42

4月12日 :\$102.73(5日より22.4%Down)

<GSTの価格>

4月5日 :\$4.43

4月12日 :\$4.76(5日より7.4%Up)

<GMTの価格>

4月5日 :\$2.30

4月12日 :\$2.29(5日より0.4%Down)

<GSTホルダー数>

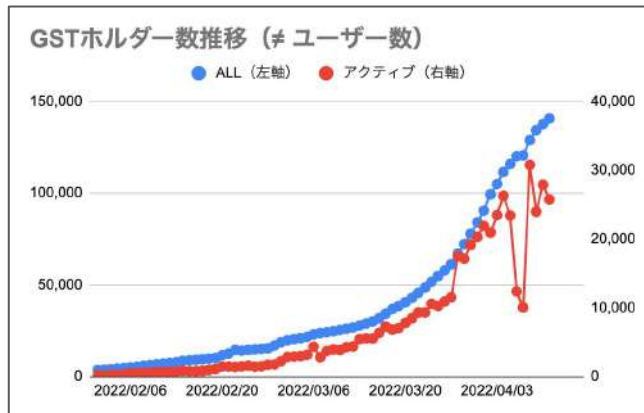
4月5日 :115,530

4月12日 :142,152(5日より23.0%Up)

<GMTホルダー数>

4月5日 :8,720

4月12日 :10,030(5日より15.0%Up)



1. 各種KPIの推移② (4/5~4/12)

<ディスコード参加数>

4月5日 : 128,442人

4月12日 : 165,184人 (5日より28.6%Up)

<ジョガーコモン BC2以上の出品数>

4月5日 : 589足

4月12日 : 386足 (5日より34.7%Down)

<新規比率: ジョガーコモン BC2以上数/GSTホルダー数>

4月5日 : 0.0052

4月11日 : 0.0036 (5日より30.8%Down)

<ジョガーコモン BC2以上フロアの最安価格>

4月5日 : \$1,091.14

4月12日 : \$1,071.72 (5日より1.8%Down)

<スニーカー全体のマーケットプレイス出品総数>

4月5日 : 3079足

4月12日 : 3771足 (5日より22.5%Up)

ベンチマーク靴販売数と新規比率の推移



ベンチマーク靴販売数量とフロア価格 (\$) 推移



1. 各種KPIの推移③：GSTがATHを更新

▼アップデートに伴う不具合による高騰

STEPNは増加するユーザー数に対応すべく、4/6にSTEPNは大幅なアップデートを行いました。

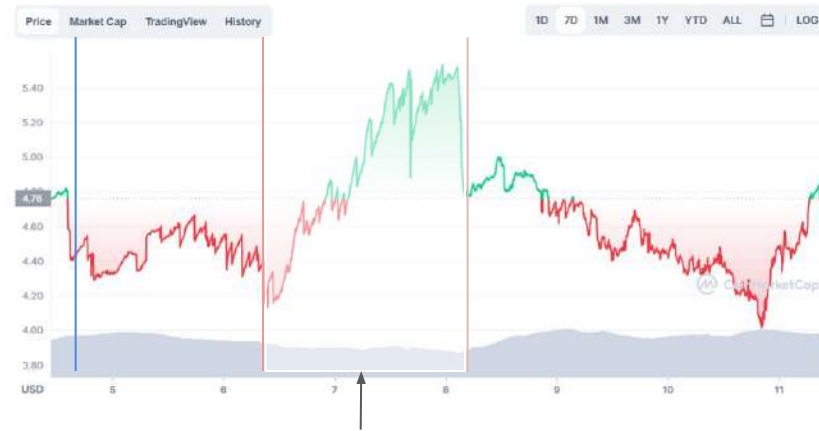
しかし、アップデート直後から「ログインできない」「シューズが表示されない」「送金・入金できない」などの不具合が続出しました。

この不具合により、GSTの売却が一時的にできなかったことから、GSTは4/6以降再び上昇し、4/8には\$5.53まで上昇し、ATH(All Time High: 過去最高値)を記録しました。

運営による不眠不休の作業により、4/12現在不具合はほぼ解消されています。サーバーアップデートの動きも早く、4/9のAMAでは1,000万人ユーザーにも耐えうるサーバーとなったことが明言されました。

4/8以降、不具合が徐々に解消されたことから、GSTの上昇基調は落ち着きを見せています。

Green Satoshi Token to USD Chart



アップデートとそれに伴う不具合発生期間

1. 各種KPIの推移 まとめ

KPIの数字の推移は、極めて順調です。

ベンチマークNFTであるジョガーコモン BC2の出品数が、589足から386足と下がっており、経済圏は、新規ユーザーが欲しくても靴がない状態に近づいています。

Axie InfinityやPegaxyでは、フロアのNFTがどんどん余っていった状態でしたが、それとは逆の状態です。

GSTのWalletホルダー数をベンチマーク靴の出品数で割った値(※)が、これまでの 0.005近辺から、0.003近辺になっていることから、靴の需要が高まりつつ、新規ユーザーが増えているため、良い状態だと判断できます。今後は、

- ・指数関数的に増えている新規ユーザー数を、どう緩やかにしていくのか？
- ・同時にSTEPNのビジョンや歩く楽しさが伝わる広がり方ができるのか？

が重要なテーマになっていきそうです。

招待コードを友達や家族に渡して、一緒に教え、楽しみながら、STEPNを始める流れを作りたいという、運営側の意図は非常によく分かりますし、新規参加のベースが近い人の紹介から始まると良いなと感じました。

反面、STEPNを始める時に恋人関係とのコミュニケーションでいざこざが起きたなどの報告が Twitterにも出てきています。正しい情報がユーザーの方々へ伝わっていく事も、これから非常に重要になっていくと感じています。

(※)LGGでは新規比率と呼んでいます。新規比率が高くなれば靴の供給が、低くなれば靴の需要が高くなっていることを意味しています。

2. 100万DAUまでの推移予測

今週の100万DAUまでの推移予測は、前回と変わらず、5月16日となっています。

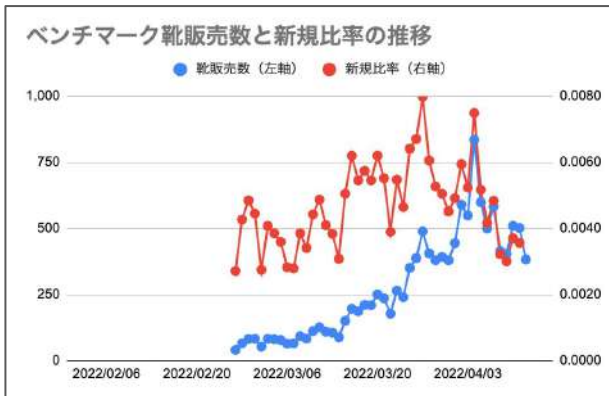
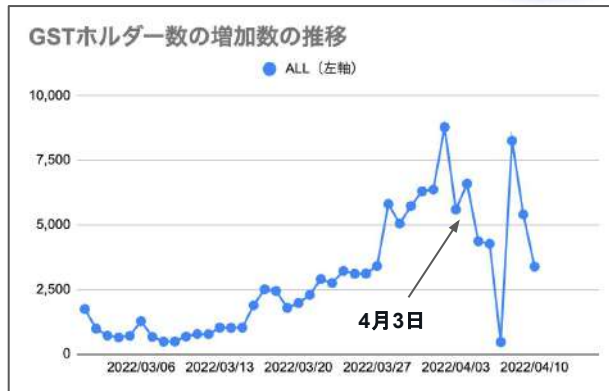
これまでは、新規 GSTホルダー数の増加傾向から、100万ホルダー数の達成予測が 5/24から5/17に早まり、100万DAU達成はそれより前のタイミングになると予想していました。(DAUはホルダー数の2倍程度だと推測されます)

しかし4/3にSTEPN運営が、1日の招待コード発行数を 2,000に制限したことにより、加速度的に増えていた新規ユーザーの増加ペースが抑制されました。

ユーザー数と靴の需給バランスを確認できる LGGの独自の指標である新規比率は、新規ユーザーの抑制により、4/5時点で0.0052に、4/12には0.0032まで下がっています。

これは、新規ユーザーの需要が高く、「靴を買いたくても買えない」人気の状態を意味しています。この状態は経済圏を健全に成長させるには適正であるため、運営はこの増加ペースを維持させていくことが予想されます。

このペースで再度シミュレーションをすると、100万ホルダー数達成時期は前回レポートとほぼ同時期の5/16と予想されますが、運営はすでに 1,000万DAUの達成を視野に入れている考えられます。



3. STEPNの今後の戦略に関する考察①

1,000万DAUの達成を見据えて、STEPNの今後の戦略を考えてみたいと思います。

これまではGSTの消費メカニズムが上手に設計されて、経済圏が順調に推移してきました。

「Move to Earn」で稼げる金額が大きかったにもかかわらず、稼いだ GSTを利確に走らせることなく上手に Burnに導くことで、流動性プールを担保してこれたことが、大きな要因と言えるでしょう。

しかし、DAUが20万を達成し今後も伸びていく中で、引き続き「Move to Earn」を実現させていくには、別の原資(外貨)を経済圏の外側から獲得する必要があります。

外貨の獲得手段としては、アシックスなどのスポーツブランドとの提携による広告収入や、カーボンクレジットの売却益などが想定されますが、LGGは「DeFi機能による金利収入」があるのではないかと考えます。

それが4月6日にリリースされた、パイナンスラボ(Binance Labs)による、STEPNへ戦略的投資のニュース から伺うことができます。



画像出典: <https://www.binance.com/en/nft/event/stepn>

3. STEPNの今後の戦略に関する考察②

今回のSTEPNへの投資に関して、Binance Labsの代表であるビル・チェアン(Bill Qian)氏は、「運動をゲーミフィケーション化することで、より多くの人を WEB3業界に呼び込み、暗号資産やブロックチェーンへの大量導入を加速させることができる」と [述べています](#)。

ここから推察するに、BinanceはSTEPNを、非仮想通貨ユーザーの WEB3への入り口(ウォレット開設の最初の一步)にしようとしているのではないかと考えられます。

WEB3では、KYC(本人確認)のいない匿名性の高い文化が根付くとされており、仮想通貨のウォレットを持つことが、WEB2におけるSNSアカウントを持つことと同様の意味を持つとされています。

WEB3の世界では、ウォレットに紐づいたソーシャルネットワークの覇権をどこが取るのか?のせめぎ合いが行われていますが、多くの DeFiプロジェクトが非仮想通貨ユーザーを取り込むのに苦労している中で、STEPNはそれに成功しています。

ここにSTEPNの「ゲームであること」の強みがあります。



画像出典

: <https://www.binance.com/en/blog/ecosystem/binance-labs-makes-strategic-investment-in-stepn-421499824684903657>

3. STEPNの今後の戦略に関する考察③

事実、STEPNは既にアプリ自体にDeFiの機能が実装されており、そこで換金もできます。今後はアプリの中で、ローンチパッドやDeFiの機能を充実させていくことも可能になるでしょう。

Binanceの口座を開けるのには抵抗がある人でも、STEPNを始めることはできるので、DAUが100万、1,000万、1億と伸びていくことを考えると、Binanceとしては圧倒的な口座数を確保できることになります。

そうなれば、DeFiの金融取引手数料だけでも大きな収益になり、経済圏に大きな外貨を呼び込むことができるようになります。

- ・今後のロードマップにソーシャル要素の実装が記載されていること(右図)
- ・ホワイトペーパーの「Decentralized Wallet」の項目に、「ETHとSOLのNFTプロフィール写真表示をサポートする」と書かれていること
- ・4/11日のAMAで「Web2.0のSocialより、Web3.0のSocialの方が大きいコミュニティになると考えている」と言及されたこと

などからこのように考察しましたが、あくまで推測の域を出ないことをご了承ください。



画像出典: <https://www.binance.com/en/nft/event/stepn>

4. GMTのユースケースの発表（4/9のAMAにて）

▼ GMTのユースケース

4/9のAMAの最もホットなトピックスは GMTのユースケースについてです。Twitterのフォロワー数が20万人を超えたことで、4/9に発表となりました。



画像出典: <https://twitter.com/Stepnofficial>

また、GMTをアプリ内で獲得するには、右に示される各ステージをクリックする必要があります。Stage4(GMTの獲得)へ移行するには、GMTを一定量バーンさせることが必要です。

▼ GMTアーニングの各ステージ表 (4月末からステージ2に移行すると思われます)

GMT Earning Starting Date

Stage	Prerequisite	Event
Stage 1	Infrastructure prerequisite	GMT Swap/Trade function opened
Stage 2	Utility prerequisite	GMT use case incrementally implemented
Stage 3	Burning prerequisite	GMT burning progress bar installed
Stage 4	GMT Earning Event	GMT earning kick off once the progress bar hit 100%

出典: <https://whitepaper.stepn.com/tokenomics/gmt-part-a#gmt-earning-starting-date>

※上記の表は、GMT獲得までの各ステージにおける必須条件と出来事を示しています。

- ・ステージ1(インフラストラクチャの必須条件): GMTスワップ・トレード機能開始
- ・ステージ2(ユーティリティの必須条件): GMTユースケースの段階的な実装
- ・ステージ3(GMTバーンの必須条件): GMTバーニングプログレスバー搭載
- ・ステージ4(GMT獲得イベント): プログレスバーが 100%になるとGMT獲得開始

4. GMTのユースケースについて①

▼ GMTのユースケース

4/9のAMAでは、下記10個のユースケースが発表されました。

- ①靴を一定のレベルまでアップする
- ②レベル4のジェムをアップグレード
- ③レア、エピック、レジェンダリーの靴をミント
- ④Attributeの再分配
- ⑤1日のGST獲得上限を増加
- ⑥ジェムアップグレードの成功率を上昇させる
- ⑦靴箱から高品質の靴を受け取れる確率を上昇させる
- ⑧靴をミントした際の双子出現の確率を上昇させる
- ⑨Schadenfreude Pools(シャーデンフロイデ・プール)の加入
- ⑩靴に名前を付ける

ホワイトペーパーでは、GMTを消費するユースケースを大きく「 NFT」「アプリ内のメカニック強化」「 Schadenfreude Pools」の3つのパートにわけています。

(※ユースケースの⑩靴に名前を付けるについては、 GMTのユースケースとしてホワイトペーパーに記載はありませんでしたが AMAにて言及があったため記載しています。ホワイトペーパー上では Sneakersページの最下部に記載があります)

4. GMTのユースケースについて②

▼ NFT

①靴を一定のレベルまでアップする

靴のレベルを5・10・20・29・30に上げるときに GMTが必要になります。

これまでは、レベル5・10・20に上げるときは GSTのみ必要でしたが、これが変更になる形です。

②レベル4のジェムをアップグレード

ジェムをレベル4からレベル5にアップグレードするには、GMTが必要になります。

これは元々、ホワイトペーパーにも記載があり、現在はレベル4までのジェムのみ存在している形です。

実装後は一旦、レベル5のみ開放されるとのことです。

③レア、エピック、レジェンダリーの靴をミント

クオリティがレア以上の靴をミントするには、GMTが必要になります。

こちらも元々、ホワイトペーパーに記載があり、現在レア以上のミントはできない形です。

またエピック、レジェンダリーについての実装時期は不明であり、レアのミントのみが先んじて開放される予定とのこと。

④Attributeの再分配

GMTを消費することで、Attribute(靴のステータス)の振り直しができるようになります。

振り直すポイントが少なければ、必要な GMTも少なく、振り直すポイントが多ければ、必要な GMTも多いです。

全体的な振り直しには大量の GMTが必要になるので、GST特化やGMT特化の靴を用意し複数足で運用することが推奨されています。

4. GMTのユースケースについて③

▼アプリ内メカニクの強化

⑤1日のGST獲得上限を増加

GMTを消費することで、1日のGSTの獲得上限を増加させることが可能です。

現在、GSTの獲得上限は靴のレベルに紐づいており、靴をレベル 28 にすると獲得上限は270となります。

恐らくレベル30で300となりますが、この上限を永続的に上げることが可能になります。

⑥ジェムアップグレードの成功率を上昇させる

現在、ジェムをアップグレードする際の成功率は右図の通りです。

GMTを消費することで、アップグレードの成功率を永続的に上げることが可能です。

Gem Level	Number of Gems to Upgrade to Next Level	Cost	Success Rate
1	3	GST	35%
2	3	GST	55%
3	3	GST	65%
4	3	GST+GMT	75%
5	3	GST+GMT	85%
6	3	GST+GMT	100%
7	3	GST+GMT	100%
8	3	GST+GMT	100%
9	NA	NA	NA

画像出典: <https://whitepaper.stepn.com/game-fi-elements/gems-and-sockets>

4. GMTのユースケースについて④

▼アプリ内メカニクの強化

⑦靴箱から高品質の靴を受け取れる確率を上昇させる

靴箱から排出される靴は、ほとんどが同品質の靴になります。ただし下図のように確率によっては、より高い品質の靴を受け取ることが可能です。GMTを消費することで、この確率を上げることが可能になります。

Shoebox Quality	Common Sneaker %	Uncommon Sneaker %	Rare Sneaker %	Epic Sneaker %	Legendary Sneaker %
Common	97	3	0	0	0
Uncommon	25	73	2	0	0
Rare	0	27	71	2	0
Epic	0	0	30	68	2
Legendary	0	0	0	35	65

⑧靴をミントした際の双子の出現確率を上昇させる

靴をミントすると、低確率で双子(靴箱が2個)が生まれます。この確率は現在、具体的な数値が公表されていません。

有志による統計では、ミントカウント0のかけ合わせだと5%前後ではないかと言われています。

GMTを消費することで、この確率を上げることが可能になります。

アプリ内メカニクの強化である、4つのGMTのユースケースは、全て永続的であるとAMAで明言されました。

増加率やGMT消費量の詳しい数値は明らかになっておりませんが、数値によっては経済圏を崩しかねないユースケースです。

慎重な実装が行われると思われれます。

4. GMTのユースケースについて⑤

▼ Schadenfreude Pools

⑨ Schadenfreude Pools (シャーデンフロイデ・プール) の加入

シャーデンフロイデ・プールに加入していると、他のプレイヤーが「高品質の靴箱から低品質のスニーカーが出る※」「ジェムのアップグレードに失敗した」場合などに、消費した GSTの一部を受け取ることができます。(※靴箱を開けても、ユーザーは GSTを消費しませんが、流通している価値の量が減少するため、システム内部で消費と位置づけられていると思われます)

このプールに加入する際に GMTが必要になるとのことです。プールはコモンからレジェンダリーに分かれており、より多くの GMTを支払うことで、より高い品質のプールに参加することが可能です。

なおシャーデンフロイデとは、ドイツ語で、「他人の不幸を喜ぶ気持ち」の意味で、日本語では「人の不幸は蜜の味」の慣用句が意味としては近いです。

▼ SocialFi

⑩靴の名前付け

靴に任意の名前を付ける機能です。

こちらの機能は SocialFiに属し、現状では GameFiの機能を優先して実装する考えであるため、実装は先になる予定です。

10個の GMTユースケースの実装により、ゲーム内で GMTを消費させる仕組みが整います。通貨の循環する仕組みが整っていることは、経済圏を健全に成長させる必要条件です。

GMTの使用用途を多岐にわたり用意したことで、STEPNの経済圏はより強固なものになると考えられます。

4. GMTのユースケースについての考察

全プレイヤーに関わるユースケースから、一部のコアユーザー向けのものまで、多様なユースケースが発表されました。特にユースケース①の「靴を一定のレベルまでアップする」については大きな変更といえ、新規参入者もプレイ開始から 2～3日目にGMTの存在を意識することになります。

現在、ガバナンストークンが全プレイヤーに活用されているブロックチェーンゲームは少ないですが、ユースケース①の実装により、ブロックチェーンゲーム業界においてガバナンストークンがより実際にプレイするユーザーに近い存在になる可能性があります。

また、②以降のコアユーザー向けのユースケースについても、GMTの消費が促進されることが目に見えており、ユースケースの実装とともにGMTの価値はより上がっていくものと思われます。

実際にGMTを稼ぐStage4までは、十分な期間があると言われており、また十分な GMTをバーンする必要があるため、コアユーザーは積極的にGMTを消費し、自身の収益性を上げるように動くことが考えられます。

今回、運営から GMTにバランサーとしての機能を期待していると発言がありました。

先週のレポートでも一部記載したとおり、GMTアーンの実装により経済圏が強固になり、GSTの価格が安定する可能性が高いです。ライトユーザーの売り圧やレンタル機能の実装により、GSTの価格が下がると、複数足運用を行っているコアユーザーは GSTからGMTを稼ぐことにスイッチします。

コアユーザーは修理費として GSTを消費し買い圧を与えるため、GSTの価格は均衡がとれていくイメージです。

多岐に渡るユースケースにより、GMTの価値が保証されることで、上記のような経済圏の実現が近づいたのではないのでしょうか。

5. 4/11の日本語AMAでわかったこと①

公式Discordへの日本人参加者1万人を記念して、4/11に日本語AMAが行われました。
その際、公開された情報の一部を取り上げたいと思います。

▼ 日本向け公式イベント開催の検討

次の四半期に、日本向けに公式イベント開催を考えているとのことです。

日本人ユーザーの増加や、4/17に行われる非公式イベント(後述)の盛り上がりに応えたように思えます。

▼ アプリ内のお金の流れについて、データ出力できるように準備を進めている

現在、アプリ内のお金のやりとりについて、オフチェーンとなっており、後から確認することができません。

しかし日本の税法上、こういった記録を細かに記載する必要がある可能性があります。

これは、日本ユーザーの新規参入における1つの障害になっていました。

こういった状況から、アプリ内のお金の流れを全て確認できる機能の実装を、早めていると発表がありました。

早ければ4月末にもリリース予定とのことです。

▼ 車いすユーザーへの対応

ユーザーからの質問の1つに、車いすユーザーへの対応を問う質問がありました。

技術的に、車いすだけを検知し、対応することは難しいものの、個別対応でプレイ可能にすることは検討しているとのことです。

5. 4/11の日本語AMAでわかったこと②

▼ トークノミクスの組み上げ方

ゲームのデザインについては、複数のメンバーが複数の観点から検討しているとのこと。また、15秒でメンバーが説明／理解できない機能は、採用しないルールがあるとのこと。

STEPNアプリの特徴である、シンプルさを損なわないためだと考えられます。

▼ APIの提供

APIの提供はロードマップとして持っており、Wallet統合が終わった後にリリースする予定とのこと。APIとはApplication Programming Interfaceの略称で、STEPN内部データと外部プログラムを繋ぐ道具のようなものになります。

APIが提供されることで、STEPN外部のエンジニアが、STEPNアプリと連携したツールを開発することが可能になります。

また、市場に出品されている靴数のカウントツールなどは、ホームページ上にて公開するかもしれないとのこと。

6. 定性的な材料①：BNBチェーン対応について

今月中に対応が完了する予定の BNBチェーンについて、4/9のAMAにて再度言及があり、一部詳細が明らかになりました。

BNBチェーンの実装はクロスチェーンではなく、マルチチェーンで行われると改めて明言されました。
同じSTEPNの中にSOLベースの経済圏、BNBベースの経済圏の2つが並走する形です。

BNBチェーンの実装が完了すると、\$BNBで靴の購入やガス代(換金手数料など)の支払いが可能になります。
また、払い出しについても \$GSTではなく、BNBチェーン上の独自通貨である可能性が高いです。

ユーザーは、1つのアカウントで2チェーンの靴を持つことが可能で、エナジー計算については2チェーン上にある靴を合算して計算されるとのことです。

また4/6には、BinanceのVC部門であるBinanceラボがSTEPNへの戦略的投資を発表するなど、Binanceとの連携が進んでいます。



画像出典

: <https://www.binance.com/en/blog/ecosystem/binance-labs-makes-strategic-investment-in-stepn-421499824684903657>

6. 定性的な材料②：ASICSとのコラボレーションについて

今回のASICSとのコラボレーション NFTの販売はIGO(イニシャル・ゲーム・オファリング)によって行われます。

IGOに参加するにはローンチパッドプラットフォームのネイティブトークンを購入する必要があります。今回は BinanceのトークンであるBNBを保有することが条件になっています。保有額に応じて配布数が変わらない仕様なので全ての人に当選のチャンスがあります。

<IGOの要件>

- NFT販売数: 1000個(※Binanceチェーン専用のNFT)
- 販売単価: 0.5BNB(約25,600円)
- NFTの種類: ウォーカー、ジョガー、ランナー、トレーナー
- レアリティ内訳: 85%Common、15%Uncommon
- ユーザー1名あたりの購入限度: 1チケットまで(つまり完全抽選)

<IGO参加方法>

1. 4月13日9時～4月16日11時までに一定額のBNBを保有し続ける(額は未発表だがおそらく0.5BNB)
2. 4月16日11時～4月19日18時までに、0.5BNBを使用してチケットを購入する
3. 4/19 21:00に結果発表(外れたらBNBが返却される)

IGOの参加は [こちら](#) から(Binance口座を開設済みの人向け)

バイナンスの口座開設は [こちら](#) から(Binance口座が未開設の人向け)

6. 定性的な材料③：その他の情報

▼ イベント情報

4/17に東京にて日本初のオフラインイベントが開催されます。

リアル参加者は、皇居前に集合し、参加者が一緒に Walk/Jog/Run、オフラインで全国どこからでも参加可能というユニークな取り組みです。参加者には抽選で、Shoeboxがプレゼントされます。

また、ロンドン、ニューヨークでもイベントが開催予定であることが明らかになりました。

▼ 他、明らかになったこと

その他、AMAやQAで下記のことが明らかになりました。

- ・アカウント削除機能が実装されたが、削除してしまったら復旧は不可能
- ・スニーカーブランドとのコラボも進んでいるので、決まり次第正式発表
- ・Twitterフォロワー数 20万人突破
- ・Twitterフォロワー数 50万人を超えたときに新たなリリースあり
- ・ホワイトペーパー更新(特に GMTトークンについての記載が充実しました。)
- ・レベル30のシューズは、GSTアーンモードとGMTアーンモードの2つをスイッチ可能

7. 今後の課題とリスク（一部再掲）

STEPNの経済圏は極めて順調に推移しており、アップデートに伴う不具合も大きな混乱にはなりませんでした。今後のプラス材料になるイベントも多数控えており、何より、新規ユーザーの伸びが経済圏と順調にマッチしています。

一方、**今後の課題やリスクは下記 3点**が挙げられます。

1: 単一経済圏からの多角化、外貨の獲得

現在のPlayToEarnの状態から、PlayAndEarnの経済圏への移行。効率的に稼ぐことを求めるユーザーや設計から、いかにして、健康面やゲーム性などで、「稼ぐ」という点から違う軸に広げる事ができるのか？

2: 日本における賭博法の問題

多くのBCGのミントに関わる賭博法の問題。「日本暗号資産ビジネス協会」の第 2弾ガイドライン(2022年3月31日リリース)において、「**購入者において、その販売価格に応じた NFTを獲得している**」と評価されれば賭博法には抵触しない という**見解が出されました**。今後も議論すべき論点ではありますが、一歩前進したと言える動きです。

3: Google、Appleのアプリとしての問題

賭博法の問題とともに、アプリストアに載せ続けることができるのか？という懸念もあります。

問題が発生した場合にストアに載せられなくなるのか？この辺りの不透明感は、依然、残されたままです。(公式 AMA内で、関係が良好であるという事は言及されています)

8. 今回のレポートのまとめ

今回GMTユースケースの発表は、STEPNをより複雑なゲームへと進化させ、コアユーザーに対して選択肢を多様化させました。

一方で、Binanceとの連携やBNBチェーンとのマルチチェーンの採用は、ユーザーの裾野を広げる(=ライトユーザーを取り込む)動きであり、**コア層とライト層の「両取り」を目指す野心的な動き**と捉えることもできます。

また、GMTのユースケース設計には、Axie Infinityの教訓も大いに影響しています。

Axie Infinityはデュアルトークンシステムの先駆け的な存在でしたが、今は経済圏が持続的に回っているとは言い難い状況です。

一方、STEPNではGMTについてもバーンさせるユースケースを10個設け、需要と供給のバランスを絶妙に保とうとしています。

その10のユースケースですら、一気に実装化するのではなく、月に1~2個というペースですから、**STEPN運営が急激な高騰・下落を割け、バランスの取れた経済圏を持続的に回そう**といかに腐心して設計したかが見て取れます。

他にも多くのPlay To Earnの分析を行っているLGGですが、ここまで上手く経済圏を回しているものは現状では他になく、GameとしてもFinanceとしても、完成度が最も高いモデルであることは間違いありません。

また、WEB3のウォレットの入り口になり、課題の外貨獲得の解決が出来始めると、経済圏が一気に安定していくので、この流れにも要注目です。

9. レポートのバックナンバーについて①

今回のレポートは定期レポートです。今後も、1週間に1回、STEPNの主要KPIの動きとその分析、イベントの実施によって起こりうることなどをまとめていきます。

これとは別に、STEPN経済圏の骨組みを解説した「[調査レポート](#)」もあります。定期レポートは、調査レポートの内容を踏まえた上で、読まれるとよりわかりやすくなります。

(上記の「調査レポート」をクリックするとダウンロードできます)

具体的には、以下のような内容をわかりやすくお伝えしています。

STEPNの強みについて

1. 「Move to Earn」は何が新しくなったのか？
2. 非仮想通貨ユーザーでも簡単に始められるUI/UX
3. 「ヘルスケアアプリ」であることの意味

注目すべきポイント

1. 爆発的にユーザー数が伸びるレンタル機能の開始
2. GMTのロックアップが外れる2023年の2月のタイミング
3. GMTを稼ぐ仕組みとGSTを消費する動機の関係性

ゲームとしての面白さ

1. レベル上げやガチャ要素など熱中させる仕組みがある
2. スニーカーのデザインもかわいく育てると愛着が沸く
3. 毎日の運動が習慣化しやすく、爽快感も得られる

9. レポートのバックナンバーについて②

LGGでは、今回のように様々な GameFiタイトル¹の経済圏を分析し調査したレポートを、いつでも閲覧できるレポートサイトを用意しています。STEPNの定期レポートのバックナンバーもこちらからダウンロードできます。

レポートサイト: <https://analytics.blockchain-game.jp/>

これらのレポートは、LGGが独自に開発した GameFiの分析ツール・診断ツールを使い、調査すべき GameFiタイトルを選定し、専門の分析チームがトークン経済圏の推移や日々の最新ニュースから読み取れることなどを考察した内容になっています。

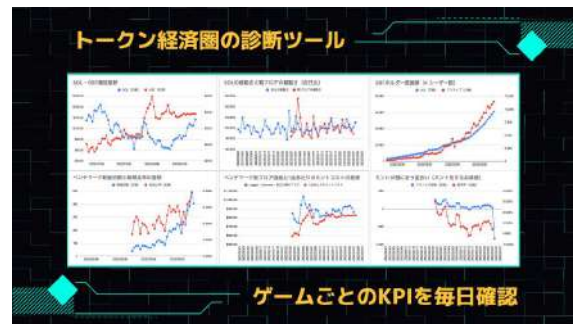
システムによる最新トレンドの自動検出



Twitterで呟かれている銘柄をタグクラウド化



人間ドックのように経済圏の健康状態を毎日チェック



現在はSTEPNがメインですが、今後調査するタイトル数を増やしていきます。

レポートの更新情報は、[CEOのTwitter](#)をフォローまたは、[LGGのDisocrd](#)の「 | NFTゲーム分析」チャンネルをご確認ください。

お問い合わせ先

- ・ゲーム会社の方で、『「Play to Earn」の経済圏形成について相談したい』
- ・VC、投資家の方で、『LGGへの投資やトークンについて問い合わせたい』

という方は、下記TwitterへDMまたはEmailをお送り下さい。
当ギルドは、分析ツールを開発しており、データによる経済圏の分析が可能です。


CEO Twitter: https://twitter.com/Hosogane_LGG

Email: info@blockchain-game.jp

<About LGG>

日本語: <https://blockchain-game.jp/lgg-introduction/>

English: <https://blockchain-game.jp/en/lgg-introduction/>

また各種ゲームの「トークン経済圏診断レポート」発行情報は、LGGのDiscordの「 | NFTゲーム分析」のチャンネルにてお知らせしています。定期的にご覧になりたい方はぜひDiscordにご参加ください。

LGG Discord: <https://discord.gg/muxCJMe6cX>