

# SoThiater -

舞台芸術の世界と

ブロックチェーンの組み合わせ  
による新たな試み

## プロローグ

多くの人に耳馴染みのあるブロードウェイ（ニューヨーク）やウェストエンド（ロンドン）は舞台公演が盛んな代表的な都市です。ブロードウェイでは毎年ニューヨーク州の人口の2倍近い人たちが舞台公演を観劇しています。外部からわざわざ観劇にくる人たちもたくさんいるからです。

そんな舞台公演を作るための製作費を、これらの地域では出資者を募って確保することが多いですが、残念ながら現状日本では法的な制限もあってそんな仕組みを作ることが難しく、多くの場合自己資本で実施するか、スポンサーを探すか、製作者同士で持ち寄るか、もしくははけなしの行政の予算を奪い合うしかない状況です。

生の舞台芸術が総合芸術と呼ばれるのは、ワクワクするエンターテインメントとして、感受性を刺激するアートとして、そして生ならではの実体験として様々な要素がかけ合わさっているからです。ここ日本でも、そんな舞台芸術にもっといろいろな人たちが関わって、いろいろな楽しみ方を提供できる最高のジャンルの一つに押し上げていくためには、リスクばかりに気を取られず、新たなものを生み出すための積極的なチャレンジが許される環境が必要と考えました。

そのために日本ならではの「製作費を調達しにくい」状況を改善する方法としてブロックチェーンを活用した新たな製作費支援プラットフォーム【SoThiater:ソシアター】を立ち上げる準備を進めています。

舞台芸術の価値を共に築き未来へつなぐ

SoThiater (ソシアター) はSociety+Theaterの造語で、演劇やミュージカルなどの舞台芸術が社会とより密接に繋がった文化としての定着を目指したい思いから名付けました。

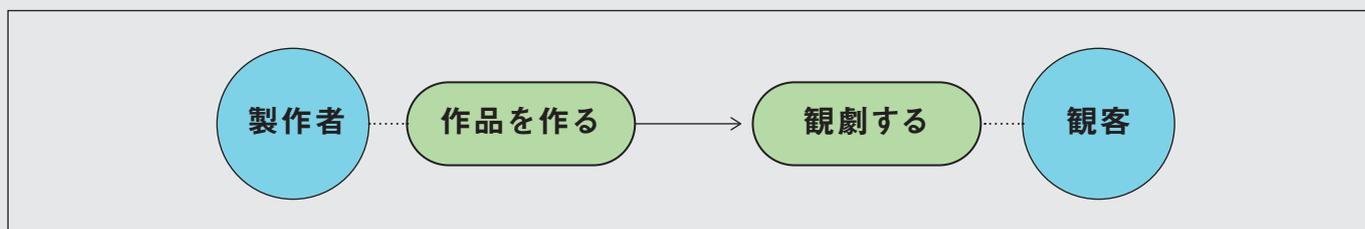
内的にも外的にも経済活動とは距離があると思われがちなこの産業が、芸術やエンタメとしてだけでなく、経済的価値のあるものとしてもより広く認知され社会循環の担い手となれるように運営していきたい思いです。

またその先で作品を取り巻くコミュニティ形成により、舞台芸術の世界を更に広いステージへ押し上げていきたいと考えています。

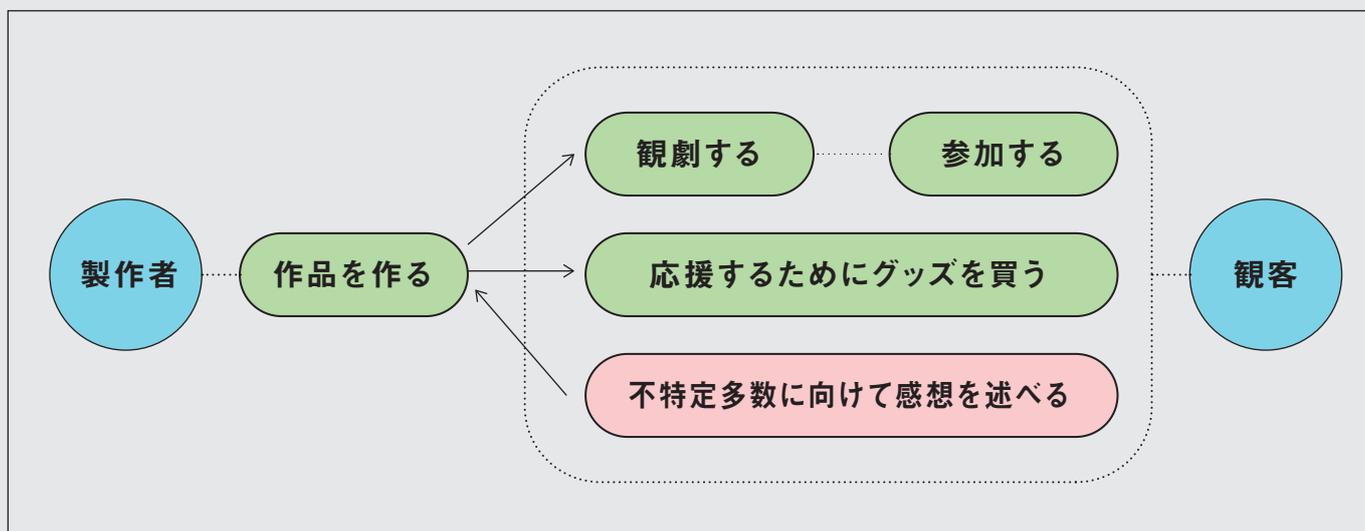
## 1.

# 舞台芸術の製作費調達に ブロックチェーンを活用する意義

かつて舞台芸術の製作者と観客は1つの関係性で成り立っていました

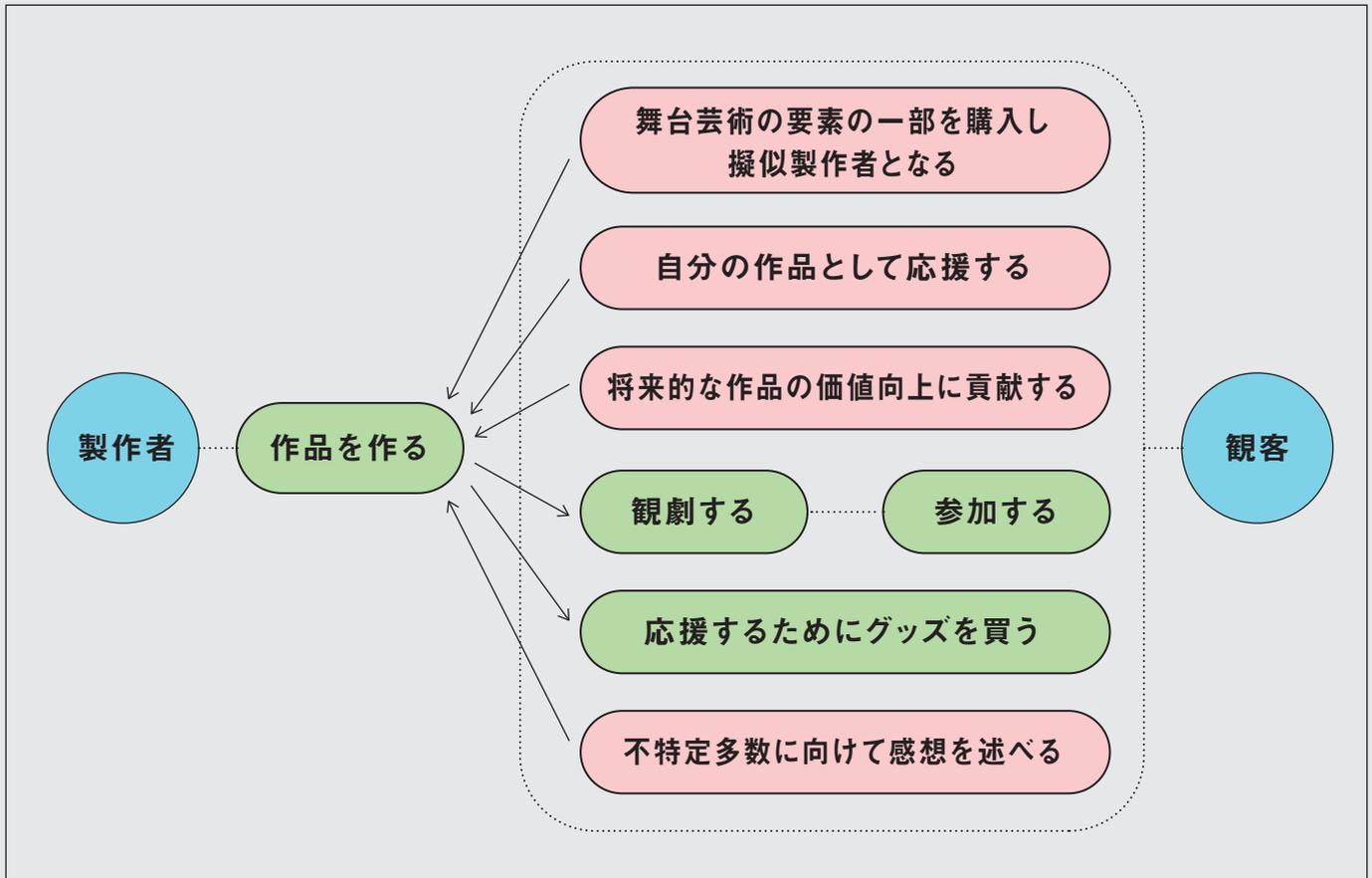


今の主流としてはグッズを買うことで応援の代わりとしたり、インターネットや、これに伴うSNSの発達で目にみえる形で観客が作品の感想を述べるなどのことができるようになります。



クラウドファンディングや投げ銭の台頭によって、この図式に更に拍車がかかりますが、作る側と消費する側という図式に変化が生まれた訳ではないですし、それが「生の体験」を最高価値とする舞台芸術であっても、体験として積み上がるというよりは消費して消えるコンテンツの一つでしかなくなっている傾向もあります。

しかし今回SoThiaterというプラットフォームでブロックチェーンを活用することによって、この図式が以下のように変わります。



ブロックチェーンを活用するという事は、仕組み上、プラットフォーム内で行われている活動を第三者によって保証される事を意味し、この保証が日本における投資家を募る仕組み（擬似的だとしても）を保証し後押しする事になると考えています。

上記のことを踏まえつつ、前述した投資家を募る仕組みが日本では発達していない理由について考えてみると大きく2つの要素に絞られると思います。

- 個人に対する支援が定着しているため、作品を支援したくてもその術があまりない
- 特定のスポンサーやパトロンによる資金援助が一般的なため、作品作りとお金の流れがブラックボックス化してしまい、一般的にあまり認知されていない。

ブロックチェーンは、スマートコントラクトという仕組みによって、このブラックボックス化を払拭し作品作りが見える化すると同時に、鑑賞者に作品の権利の一部を分割して提供し、その真正性を保証します。改竄もできませんし、破棄することもできないという完全性に加え、ただ作品が上演されたという一次元的な記録に留まらず、その作品の制作過程～完成後まで作品の周辺で起こったあらゆる出来事のプロセスを多面的に刻んでくれます。

こうして、その作品を支える人たちが居続ける限り、作品も半永久的に生き続けるという状況を目に見える形で構築できるようにする——これが舞台芸術の製作費調達にブロックチェーンを活用する意義です。

そしていずれ、作品を支えることが個々のアーティストを支えることに繋がり、アーティストを支えることが作品を支える事に繋がるという好循環が生まれる瞬間が訪れるはずです。

**SoThiaterとは、  
作品の生き様が拡大し持続する仕組みなのです**

# 2.

## 舞台芸術 RWA トークンエコノミー

舞台芸術に使われる現実資産=**Real World Asset** (舞台美術、小道具、衣装など:以下RWA) をRWAトークン化し、RWAとRWAトークンを軸にしてエコシステムを構築します。舞台芸術 RWAトークンエコノミーでは、**RWAを「芸術資産」、それと対を成すRWAトークンを「暗号芸術資産」**と呼びます。

製作者、クリエイター、演者、そして観劇する観客のRWAトークン(暗号芸術資産)を巡る活動の熱量を見える化することで、Web3に対応したフェアな芸術資産マーケットを構築します。

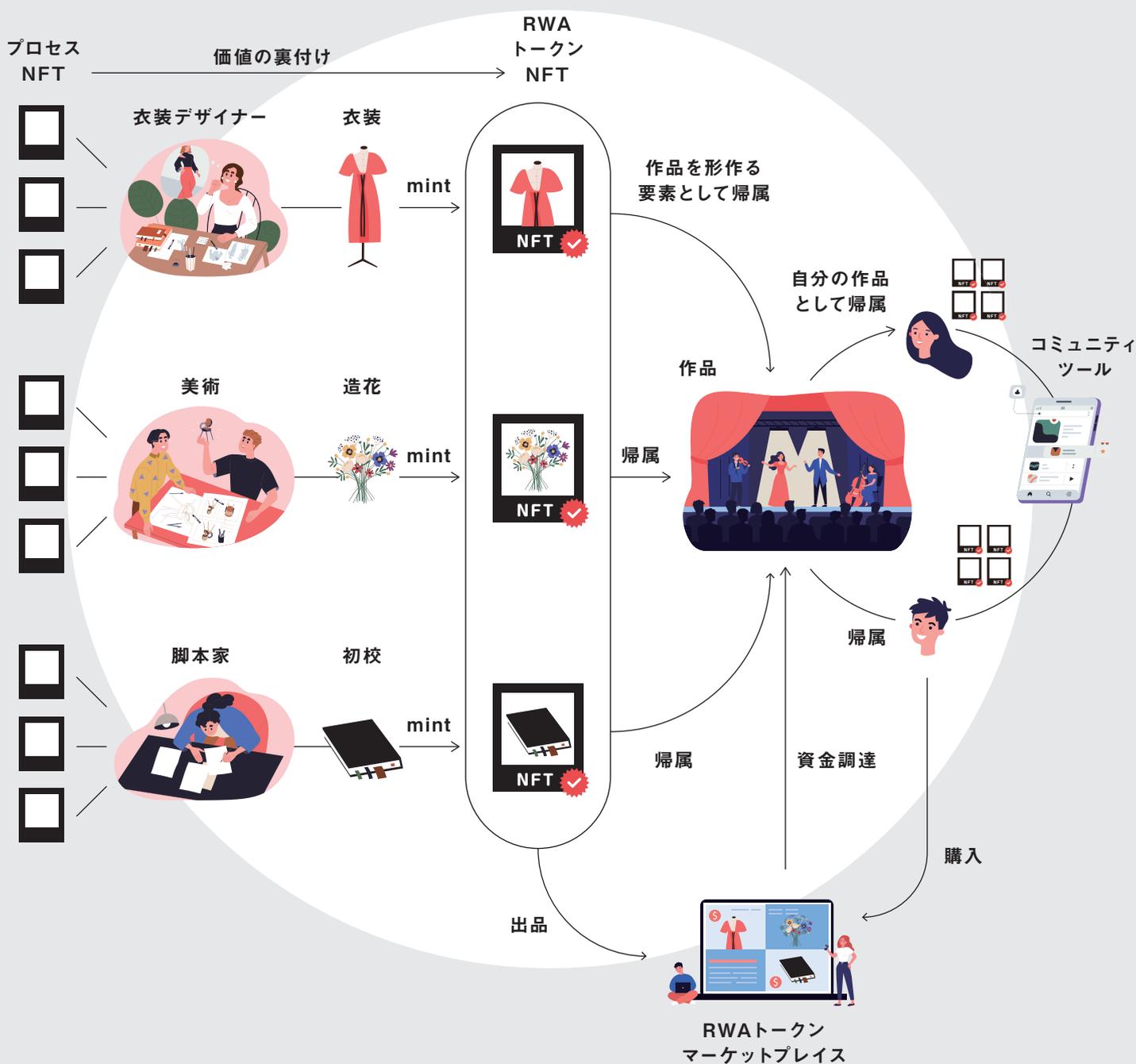
見える化された情報をもとにRWAトークン(暗号芸術資産)が健全に取引されることで、作品の上演に必要な製作費の一部を調達する事ができます。これによって作る側と観る側がともに参加する事ができる持続可能な舞台芸術の経済圏の構築を可能にします。

また将来的には舞台作品から映像作品へ、日本から世界へ、スケールアップすることもできます。

## 自分の作品として観劇する 舞台芸術の新たな体験スタイル

舞台芸術に関わるステークホルダーのひとりひとりが、暗号芸術資産を通して作品にかかわること  
 ことで、製作者やクリエイターのみならず、観客もまた「自分の作品」として舞台芸術と接する新たな  
 体験スタイルを目指します。

### 基本的な全体スキーム





観客ひとりひとりに帰属したRWAトークンが、一覧化された観客のNFTのギャラリーとしてコミュニティで他人に共有されるたびに、RWAトークンにリンクした作品が脚光を浴び、何十年前の過去の作品であってもその作品性は生き続けることとなります。作品の血肉となった芸術資産と、それにリンクしたRWAトークンがNFTであることで、この作品と作品に関わった観客の体験は何者にも代え難いコトとして残り続けるのです。デジタルデータに、出自と来歴の証明、改ざんと削除が難しいという、ブロックチェーンの特徴的な要素が加わることで、デジタルデータに情報としての真正性が担保されることから、RWAである芸術資産とRWAトークンの価値が担保され続けます。

# 3.

## 舞台作品のRWAと活動の熱量を トークン化

### 舞台芸術に必要なRWA(芸術資産)である 有形資産と無形資産をRWAトークン化(暗号芸術資産化)

これは単に完成されたものだけを資産化するのではなく、そのプロセスも含めて資産化していくことを目指します。RWAがRWAトークン(暗号芸術資産)として登録(mint)されると、観客はこれを法定通貨で購入し、所有することができ、この所有権を観客が保持していることはブロックチェーンによって証明されます。

■有形資産とは、舞台美術、小道具、衣装など

■無形資産とは、脚本、音楽、照明など

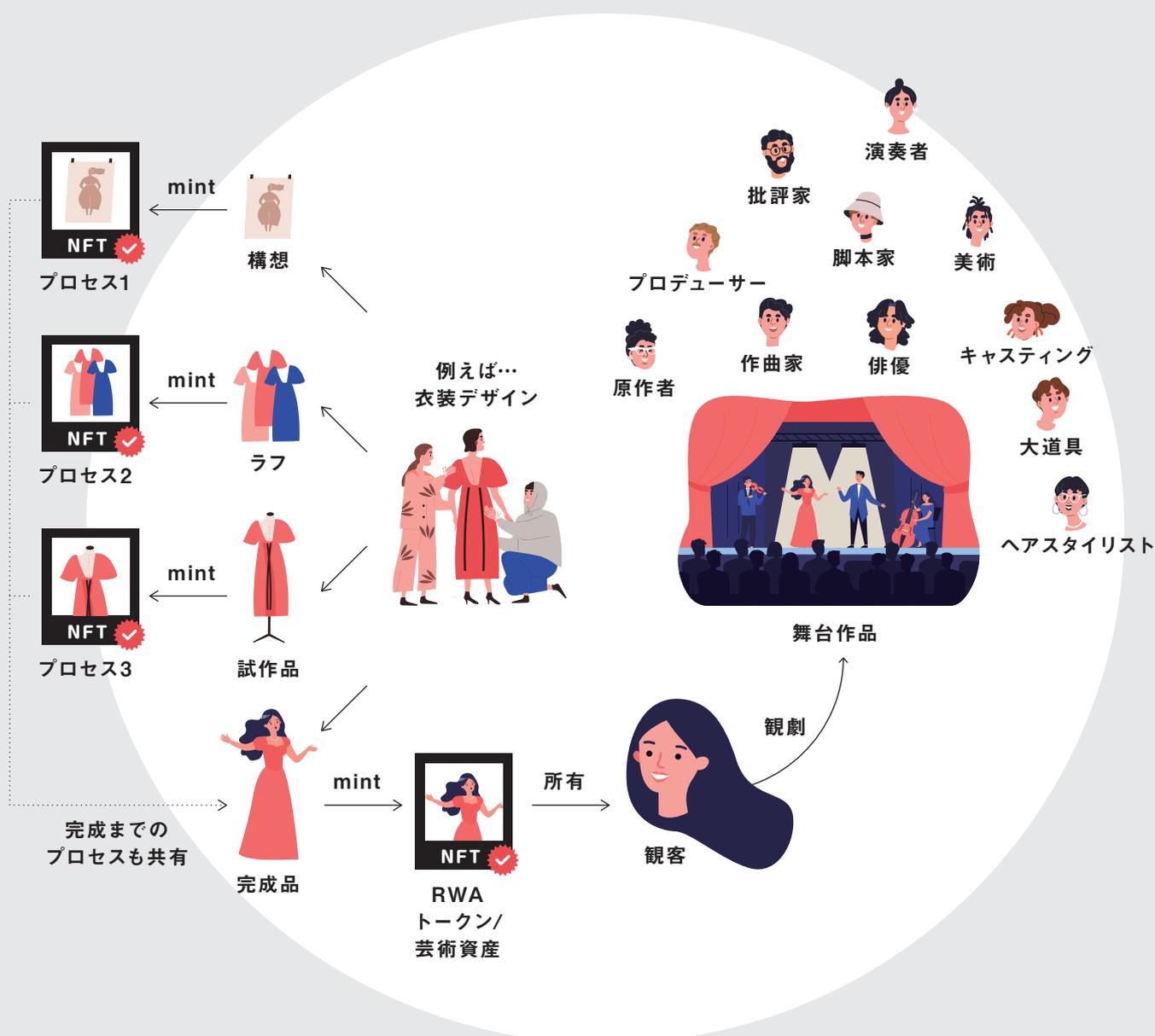
### RWAを生み出すプロセス(活動の熱量)を トークン化=プロセスNFT

有形/無形を問わず作品に帰属する個々の要素が完成するまでは、当たり前ですがプロセスが存在します。そのプロセスに係る活動の熱量や思いなどの成果物をRWAトークン同様にNFT(Non-Fungible Token=非代替性トークン)として登録(mint)する事ができます。芸術資産(RWA)を暗号芸術資産(RWAトークン)化した上、その創作過程のプロセスをNFTとして紐付けることができるのです。このNFTをここではプロセスNFTと呼びます。

近年そのプロセスが公開されることで認知が向上する傾向にある映画や美術などに比べて、ブラックボックス化しがちな舞台芸術の新たな楽しみ方の一つとなり得ます。

## RWAにかかわる全てを集約して 作品を完成させる

作品が完成されるまでに必要なRWAをRWAトークン化することで、作品を作り上げるために必要なパーツのひとつひとつが誰からも見えるようになります。更にプロセスNFTが加わることで、創作過程の一部がRWAに紐づけられていきます。



これらを実際にSoThiater上で見てかかわろうとする観客は、お金のある人は実際にRWAトークンを買うことで作品を盛り上げる事ができ、時間がある人は作品やそこにかかわる人やコトを応援し、観劇した人は作品を評価するといったプロセスを通して作品を盛り上げるなど、既存の経済活動の概念に縛られず、自身のできる形でSoThiater上で作品に関与する事ができるようにします。

観客側のこういった関与は、観劇することに留まらず本当の意味で作品を完成させる一部となります。

## 完成されたRWAは 芸術資産として価値の器となる

RWAトークンとプロセスNFTがブロックチェーンに刻まれることによって、その芸術資産の出自とプロセスが証明され、真の価値が見える化する事ができます。見える化された価値はそのまま芸術資産の器となるので、再びマーケットプレイスへ出品する事も可能になります。

## 舞台芸術を作るプロセスを見える化することで 透明性のある健全なクリエイティブ活動を支持

慣例や慣習などからなるブラックボックスを排除して、Web3の技術を通じて舞台芸術の制作活動の現場に透明性のある健全な環境を提供します。

## 観客が自分の作品として 観劇するために

観客個々人が作品に対して感じることは、百人いれば百通り存在すると言っても過言ではありません。しかし共感の仕方は、必ずしも感じたことが一致する必要があるわけではなく、一部の共感でも十分にお互いに繋がりを得ることを可能とします。

何に感動して、何に共感しているのかという情報を、安心安全に観客個人に帰属させながら、自らの舞台芸術に対するアイデンティティとして相互に発信できるのもSoThiaterの特徴です。健全で真正性のある情報が多ければ多いほど、観客の中でも一律な行動様式ではない多様性が生まれます。そのための大きな要素の一つが上演された作品を自分の作品と認識して観劇してもらうこと。そのためには観客がステークホルダーとして上演作品に関わる活動（RWAトークンを買ったり応援したり感想の述べたり）もまたプロセスNFT化されることによって、健全に見える化される必要があるのです。SoThiaterではこれを実現します。

# 4.

## 観客の活動を熱量としてトークン化

3章で述べた観客の活動を熱量としてトークン化する流れを  
作品を中心にした時系列で説明します。



ここで言う熱量とは、RWAをトークン化し、そのRWAトークンを購入したり、作品を応援したり、特別なイベントに参加したり、作品を観劇してその感想や批評を発信したり、そのほか作品に関連して行うあらゆる活動を指します。この活動量＝熱量を数値化（トークン化）して目に見える形に置き換え残していくのもSoThiaterの重要な機能です。

## 1.

作品が完成する前の一番分かりやすい活動としては、SoThiaterでRWAトークンを購入することです。購入されたRWAトークンはブロックチェーン上のスマートコントラクトによって、買主（オーナー）の所有であることが保証され、作品の支援者の一人である事が証明されます。これと同時に購入したという活動が熱量に置き換えられ、買主の作品に対する活動を熱量として見える化することとなります。将来的には熱量の高い観客にしか購入できないRWAトークンも出てくるようになります。

## 2.

気になる作品を応援する事ができます。開幕前、その作品の楽しみなことなどをSoThiater上に文章としてmint（登録）するという活動を行うことで、これが熱量に置き換えられ観客の熱量の見える化に積み上げられます。

## 3.

舞台芸術を120%楽しむための事前イベントに参加することもできます。製作者は買主（オーナー）だけを集めて読み合わせ、衣装パレード、ゲネプロに招待するなどの優待イベントを実施することで、作品完成への高揚感を高めたり応援力をアップさせることができますし、観客側は作品をより一層楽しめるようになる特典を得られます。開幕後のイベント設定もちろん可能でしょう。これらの活動に参加した事をまた熱量に置き換え、観客の活動履歴の見える化に役立ちます。

## 4.

RWAトークンの購入と並ぶ大きな熱量として、完成した作品を観劇するという活動があります。製作者側で観劇した証としてのNFTを配布すれば、それもまた熱量に置き換えられ観客の活動履歴が見える化されます。観劇NFTをコレクションすることで観劇の履歴を残すことも可能ですし、製作者は観劇NFTの保有数が多い観客に特別な体験が提供することもできます。

## 5.

観劇後には感想や批評をSoThiater上にアップする事ができます。これもまた熱量に置き換えられ、観客の活動履歴が見える化されます。やがて蓄積されたこれらの情報は、初めてその作品、またはその製作者が制作した作品に触れようと思った新規の観客にとって一つの参考資料ともなり得ます。

こうして見える化された観客の熱量を活用して、製作者は熱量の高い特別な観客にだけ、UGC (User Generated Content=ユーザー生成コンテンツ) を許可する事もできます。UGCが許可された上演では、静止画や動画をSoThiaterを經由 (mint) することでSNS等に自由にシェアすることが可能となります。mintする=出自が明確になるため、熱量が高い観客は健全にUGCを運用することが期待できます (著作物の不正利用防止)。

## トークンエコノミー内での 自分の役割やポジション

積み重ねてきた活動の方向性はつまり作品への関わり方です（例えばオーナー、批評家、観客、クリエイターなどなど）。見える化された活動の熱量は言い換えると、その人が気持ちよく活動できる居心地の良い場所です。観客が居心地の良い場所に居続けるためには自発的で能動的に作品への関与を高めていくこととなりますし、これは積極的に作品へ貢献する事につながります。

こうして、昨今話題となっているデジタル経済圏でのDAO (Decentralized Autonomous Organization=分散型自律組織) を形成する基礎が自然とできる上がる可能性が高くなります。

## 消費を主目的としたその場限りの購買による 観客からの搾取を改善

ブロックチェーンやNFTを含むWeb3によって、ステークホルダーが行うモノやコトへの活動が確実に個人に帰属し半永久的に残り続けると同時に、観客の熱量もまたその特性が見えるようになります。活動に参加した全てのステークホルダーに対して、我々にはブロックチェーンに活動の全てが残り続けること自体を生み出した責任が生まれます。責任を自覚することで、その場限りのモノやコトを消費する／させるためだけの購買活動が減少し、SoThiaterを通して継続的な関係性を保持する健全で持続可能な活動に繋がります。

## 芸術資産の成果物の集合体として 作品を完成させるために

これまで説明した観客の活動と熱量は、個人の活動に意味付けをしたり盛り上げるためだけのものではありません。最終的に個々の観客の熱量は作品に集約され、作品の熱量として見える化されます。

つまり、ある作品に対してSoThiater上で製作者が芸術資産を登録し、観客が作品自体や芸術資産にかかわる多種多様な活動によってその完成までのプロセスを共にする事で、舞台業界でよく言われる「観客によって作品が完成する、完成度が上がる」ということが、本当の意味で実現することになるのです。

総じてSoThiater上での活動を通して、ブロックチェーン上に記録された観客自身の成果を証明すると同時に、作品のステータスを向上させるという2つのシナジーが産まれるのです。

# 5.

## 共感の見える化による 自然なコミュニティ形成

4章で述べた観客の活動は、熱量として活動した本人に帰属しつつ、  
実はその活動を見ている人が他人の活動を分けてもらう形で  
所有することもできます。

### 出目が明確な批評を 共感のコレクションとして集める

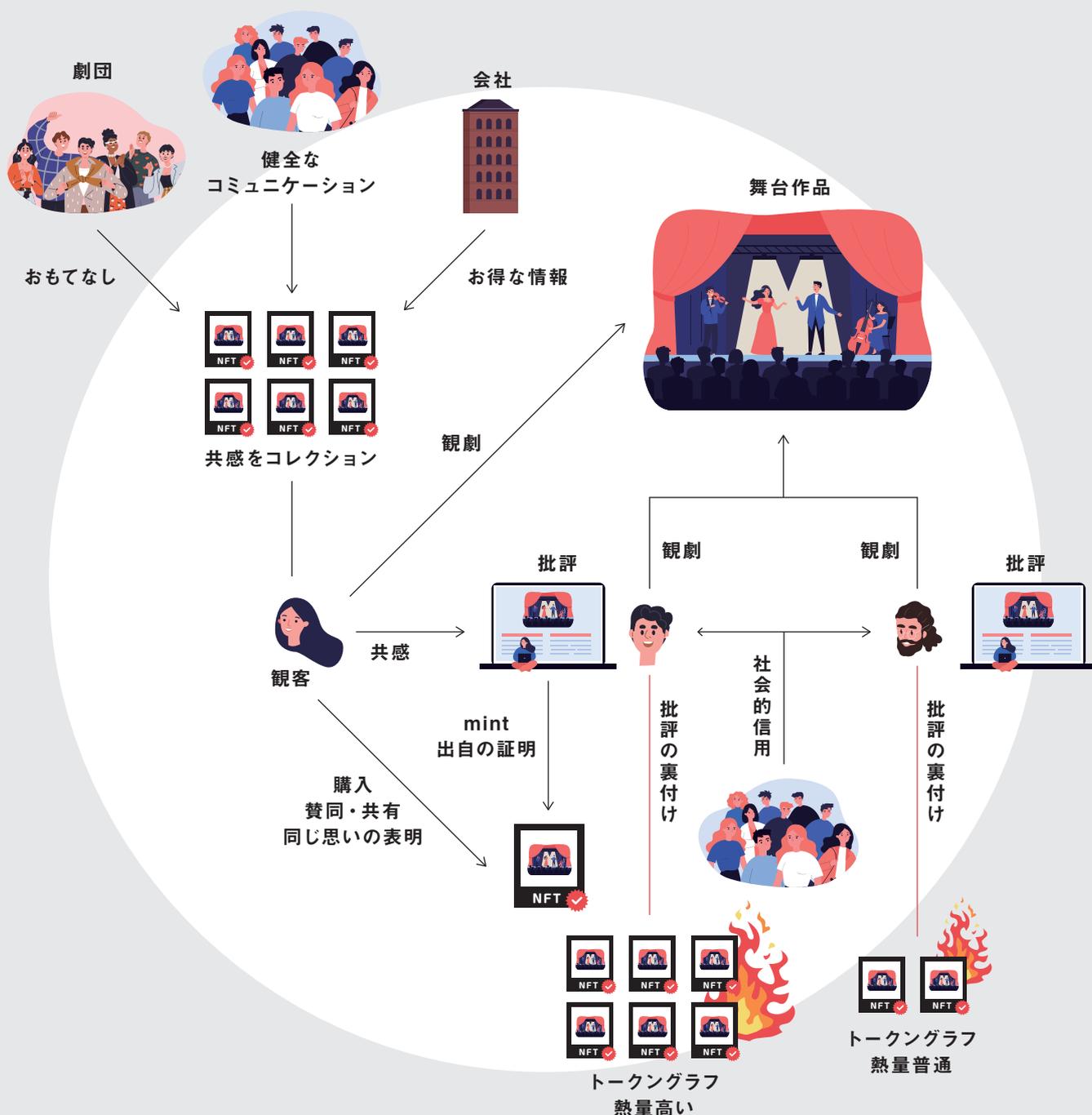
プロやアマ問わず批評を書きたいと思った人から賛否両論ある批評が発信されます。発信した  
際の出目はブロックチェーンによって明確にされるので健全な発信となります。批評をプロセス  
NFTとしてmintして、複数のステークホルダーがこの批評のクローンをコレクションすること  
で、舞台芸術に対しての趣向が見える化します。

### 作品の性質をタグ化して記録する

観劇した上演内容に応じて、個人の独断と偏見によってプロセスNFTとして、作品のタグをmint  
する事ができます。このNFTによって観客から強く共感を得ることができているタグが明確にな  
ります。タグのmintは先着順で、同じタグは発行できないため、誰がいつそのタグを始めて発信  
し登録したのか、どのようにして広がったのかが見える化する事ができます。タグに共感した場合  
は、そのタグのプロセスNFTのクローンを受け取ることで、受け取った人の熱量グラフに共感を  
表明した事実が見える化されます。

## 熱量グラフによって作品選びのきっかけが増える

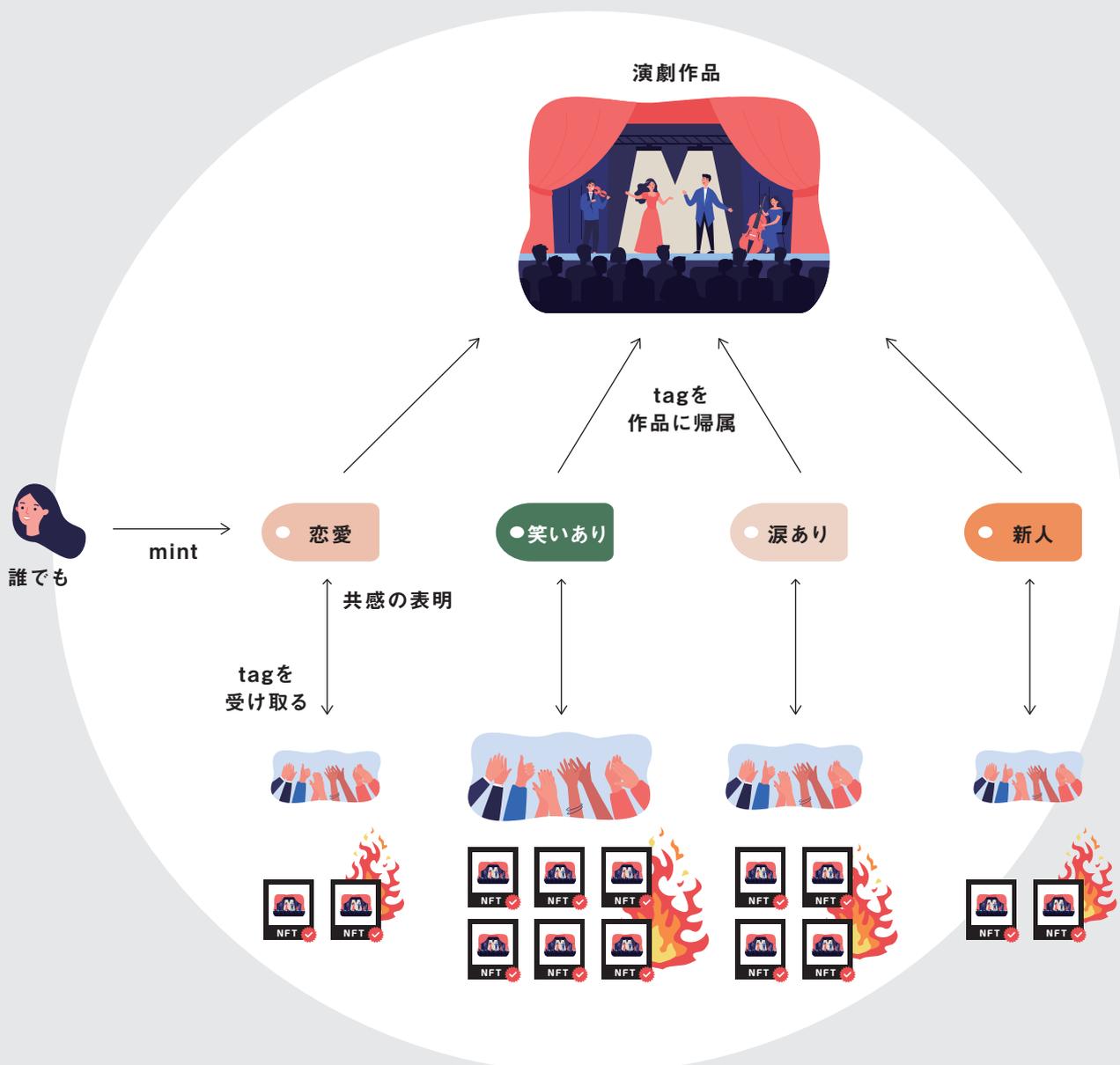
自身の熱量グラフと同じグラフの形をしている他人とは、趣味趣向が似ている可能性が高いので、グラフの共通点が多いと作品における共感ポイントが多いことから、作品選びの際にその人の活動を参考に安心して新たな作品との出会いが可能になります。そのため、他人のグラフとの



共通点から、まだ観劇していないが、もしかしたら自分の作品になるかもしれない新しい作品に出会える機会が増える事につながります。

## 感性とアイデンティティの共有

多数派なのか少数派なのかが見える化されることで、舞台芸術に対しての自身の感性とアイデンティティを発信できます。批評とタグのプロセスNFTコレクションをコミュニティ内で見える化することで、お互いに誤解なく分かり合えるコミュニケーションが可能となるのです。



## 信頼性の評価基準と証

批評家やタグ発信者は、コミュニティの中で舞台芸術の理解者としてリスペクトされていることが証明されます。その裏付けが、批評やタグのプロセスNFTのコレクターの熱量となる熱量グラフです。バズるタグや話題性のある批評が生まれたとき、出自が明確になることで批評やタグを誰が発信したのかをたどることもできるのです。

## 自然なコミュニティの生成

こういった共感をベースにして自然とコミュニティが生まれます。なので敢えて、SoThiaterが観客を囲い込むような自前のコミュニケーションツールを用意せず、SoThiaterにおける芸術資産のオーナーとしてのギャラリーや熱量グラフを公開することだけを、この舞台芸術のコミュニティに参加できる唯一の条件とします。観客は自分の使い勝手の良いコミュニケーションツール（LINE、Facebook、Xなど）を利用して、自身の情報を安全に公開することでツールによる垣根の無い舞台芸術のためのコミュニティを形成することができます。多様なコミュニケーションツール上で、観客は唯一共通のツールとしてのSoThiaterのギャラリーや熱量グラフを他者に共有することで、自身がコミュニティの一員であることをDID (Decentralized Identity=分散型ID) によって証明するのです。

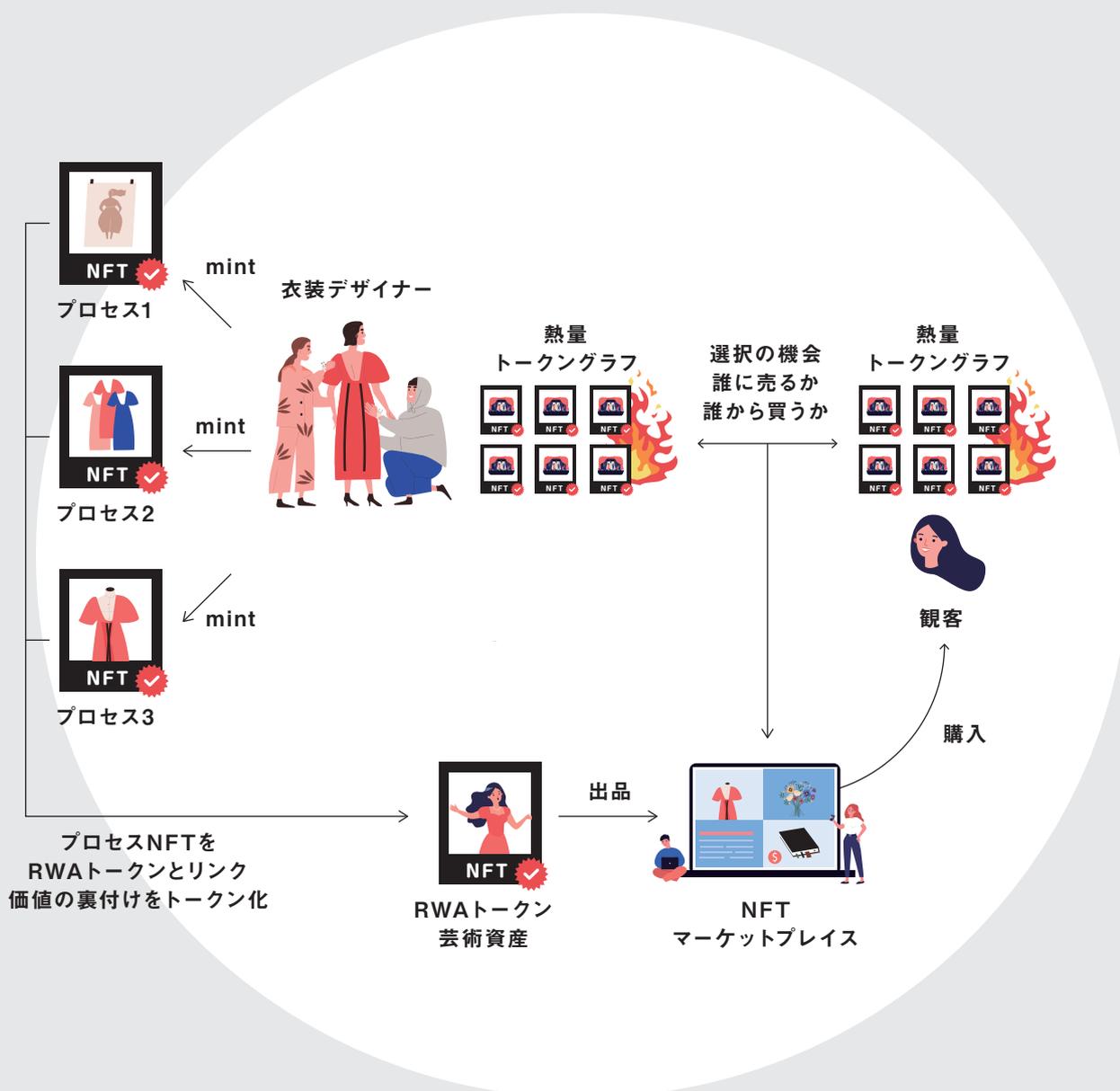
## オーナーのためだけのコミュニティ形成

前述のオープンなコミュニティとは別で、クローズドなコミュニティとしてRWAトークンを持つオーナー同士でのコミュニティは存在します。この場所はRWAトークンを持たない観客と差別化する事で同じRWAトークンを持つことから、より強い共感を交換できるのはもちろん、将来的には作品のより大きな可能性について製作者と語り合える場になれるよう成長させていく予定です。

# 6.

## 観客の活動を熱量としてトークン化

SoThiaterの成長の先では売ったり買ったりする相手を  
熱量グラフのお互いの相性によって選択できるようにすることができます。



SoThiaterが順調に成長した結果として、誰に売るか、誰から買うかを、情報の真正性によって安心安全に選択し取引できるマーケットプレイスが完成します。前述の「舞台作品のRWAと活動の熱量をトークン化」「観客の活動を熱量としてトークン化」「共感の見える化による自然なコミュニティ形成」によって、SoThiaterのトークンエコノミーに参加する全てのステークホルダー個々人は独立した価値を見える化し、信用を勝ち取りました。これによってSoThiaterというマーケットプレイスにおける、芸術資産（RWA）の価値決定のプロセスにもまた独立した価値と信用が付与されるのです。逆にいうと、舞台芸術への興味関心、愛情、熱量、思いなど、個人の熱量グラフにその全てが詰まっていることをSoThiaterのトークンエコノミーが証明している事になります。

オンチェーンとオフチェーンでは、それぞれの出来事による違いがあります。今までのクラウドファンディングやNFTマーケットプレイスは、オフチェーンの出来事をベースに、コンテンツをクラウドファンディングの成果としたり、すでに有名なIPをNFT化したりして販売しています。我々が目指すWeb3対応のマーケットプレイスは、そのほとんどがオンチェーン上の改ざんと削除が難しい出来事をベースにして、出品されるRWAトークンの価値が決定されるプロセスを重視しています。DIDに蓄積された舞台芸術を自分の作品とするための熱量を、RWAトークンの資産価値の裏付けとすることができます。そのコンセプトによって、UI/UXや価値決定のプロセス、取引のフローなどに新しい価値観と商習慣を生み出そうとしています。

## 購入条件をスマートコントラクト化する

将来的には芸術資産を誰でもが取引できるわけではなく、SoThiater上の熱量グラフによって売  
買できる条件を定めることができます。

売る側は、お金を出せば誰でも買えるようにするのではなく、条件を設定してRWAを大事にして  
くれる相手に売ることができます。買う側は、出品者が例え個人だったとしても出自が明確に  
なっているので、安心して購入することが可能になります。

熱量グラフで見える化される情報の一つとなる来歴では、直近で保有した暗号芸術資産やプロ  
セスNFTだけでなく、過去にどのような活動をしていたのかも重要な条件として確認することが  
できます。

## 買う側と売る側の相互補完によって RWAの価値が保たれる

前述の通り、売る側も買う側も互いに来歴を見ることができるので、RWA（芸術資産）とRWA  
トークン（暗号芸術資産）がどのような変遷を辿って手元にあるのかを確認できます。来歴自体  
も、RWAの価値の決定プロセスのひとつになり得ます。暗号芸術資産の価値が虚構によって一  
人歩きすることはなく、「なぜその価値なのか？」を全てのステークホルダーが常にフェアに安全  
に見える化し続けることが可能となります。RWAを捏造して暗号芸術資産を生み出したり来歴  
を改ざんすることは難しく、暗号芸術資産のオーナーが誰なのかの来歴を改ざんすることも難し  
いです。このように情報の真正性があることで、全てのステークホルダーの来歴や活動の記録が  
芸術資産の価値を決定するプロセスに組み込まれるのです。価値を毀損させまいとする、買う側  
と売る側の芸術資産に対する相互補完の意識の高まりが確実に生まれます。

## RWAとRWAトークンの移転条件

RWAとRWAトークンがセットで移転する

RWAは公のリアルな場に実物が展示されて、RWAトークンだけが移転する

RWAが現実世界に存在せずに、RWAトークンだけが移転する

上記で記されたリアルな場とは、舞台芸術作品が上演される場所（劇場など）で観客によってRWAの存在が認知されている状態や、特定の公共施設や不特定多数が入場できる施設などの場にRWAが展示されている状態などを指します。

現実世界に存在しないとは、デジタル世界に存在することが確認できる、デジタル映像やデジタル画像、3D化されたメタバース上のコンテンツなどを指します。

## SoThiaterにおける売上の配分

RWAトークンがマーケットプレイスで取引されると、その売上の内5%が舞台芸術の振興のために積み立てられる仕組みを作ります。また売上の15%はプラットフォームの運営手数料としてSoThiaterに渡し、残る80%が製作者に製作費として渡されます。ブロックチェーン上の寄付の出自と来歴が証明されることで、全てのステークホルダーは、寄付した寄付者の思いが健全に利用されているかの用途も確認することが可能になります。