



THE CMITCOIN PROJECT

WHITEPAPER Ver1.1

2018/8/3

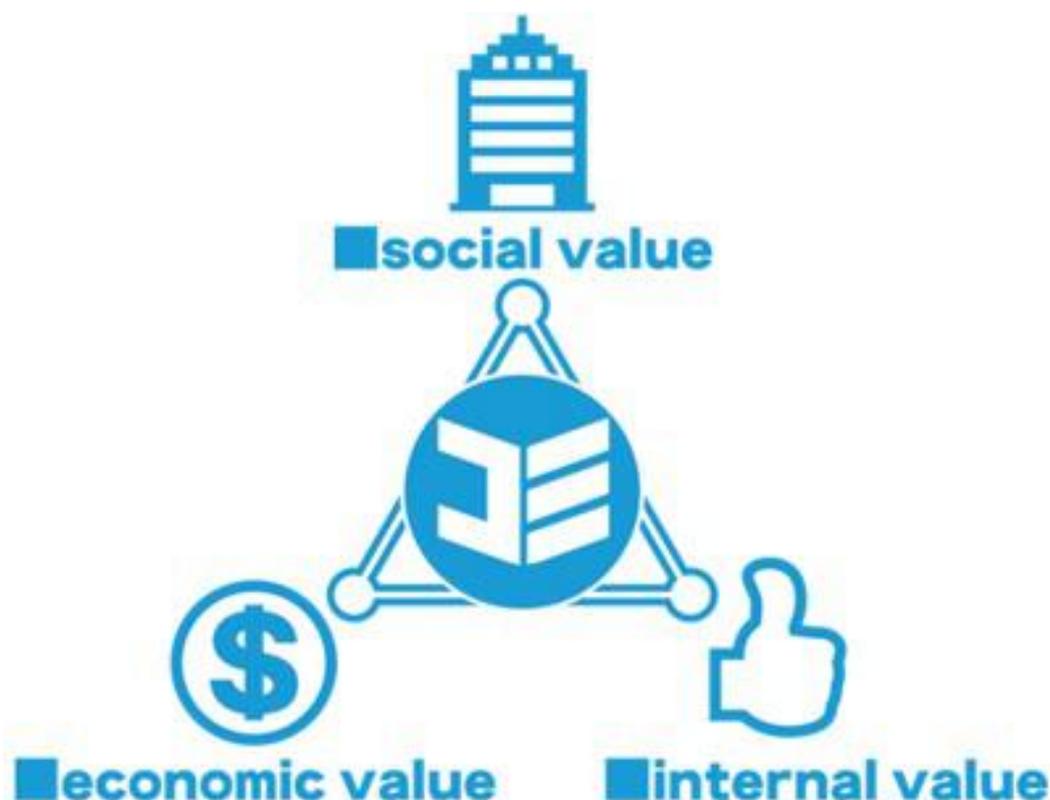
目次

1. 概要	p.3
2. クリエイティブな時間創出によるクオリティ向上と良質なコンテンツの発掘	p.4
3. 暗号通貨『CMITCOIN』とウォレットアプリケーションの役割	p.4
4. CMITCOIN が生まれた背景	p.5
5. CMITCOIN が生み出す経済圏とそれに伴う働き方の変化について	p.6-7
6. CMITCOIN の市場規模予測	p.7
7. CMITCOIN の提携先について	p.8
8. CMITCOIN の開発者支援と市場拡大について	p.8
9. CMITCOIN が社会にもたらす影響について	p.8-9
10. ウォレットアプリケーションの搭載機能	p.9
11. ERC223 ベースで開発されたトークン	p.9
12. CMITCOIN の配布区分について	p.10
13. ロードマップ（市場規模拡大のポイントとなるマイルストーンと詳細時期）	p.11-12
14. 最後に（運営側が行う今後の活動展開について）	p.13
15. 免責事項	p.14

1.概要

CMITCOIN (The Commerce of the Inner Markets) は日本発のコミック、アニメ、音楽 (ボーカロイド^{※1})、コスプレなどの愛好者コミュニティーを全世界に広げるために作られた Ethereum トークンです。CMITCOIN が持つ機能を通してコンテンツ制作者はファンの獲得と発信を同時に行うことが可能になります。また、コンテンツのファン、ユーザーは自らが本当に良いと感じるコンテンツ制作者を応援するとともに、その作品に対する購買の履歴管理や、感想の発信を行うことでコンテンツ制作者とふれあい、愛好者コミュニティーを世界中に拡散することが可能です。

CMITCOIN は資本主義経済の「経済的価値」に加え、インターネットが可能にした従来の「内面的価値」をブロックチェーン技術によって「社会的価値」に変換します。すべての価値を一つの線でつなげるプラットフォームであるといえます。ブロックチェーン技術が存在する前のインターネット社会では、情報端末と Facebook や Twitter などの SNS が人々の承認欲求を満たし「内面的価値」を高めました。CMITCOIN はその「内面的価値」を、Ethereum のスマートコントラクトを活用し個人個人に対し分散的に「経済的価値」や「社会的価値」に変換することができる仕組みを提供します。



※1 ヤマハ株式会社の商標登録です。

2.クリエイティブな時間創出によるクオリティ向上と良質なコンテンツの発掘

CMITCOIN が実現する未来では制作者側のプロモーション活動、販売活動、ファン獲得、ファンからの寄付による制作バジェットの確保をシンプルかつユーザビリティに、優れた端末アプリケーションを通して簡単に行えるようになります。これまでハードルが高かった集客やプロモーション活動などの制作以外の作業にあてる労力をなくし、コンテンツのクオリティを飛躍的に向上させます。また、それらクリエイティブと程遠い煩わしい作業に阻まれて埋もれていた本当に良質なコンテンツが様々な愛好家によって発掘されるようになることを目指します。CMITCOIN はブロックチェーン技術を通して、良質なコンテンツを世界中に満たす素晴らしい未来を創造する限りない可能性を秘めたシステムです。

3.暗号通貨『CMITCOIN』とウォレットアプリケーションの役割

暗号通貨『CMITCOIN』は、同時開発されている Windows、iOS、Android 端末ウォレットアプリケーションを利用した様々な機能に使用されます。

- ・コンテンツ制作者やコ스플레이ヤーに対する投げ銭（寄付）
- ・コンテンツへの対価決済
- ・クラウドファンディング
- ・各種 SNS との連動（フォローや情報発信）
- ・コンテンツ制作に必要な製造業者への対価支払い※CMITCOIN 支払い提携業者
- ・売上管理
- ・コンテンツランキング機能（売上、販売数、SNS と連動した抽出）
- ・カメラ機能と連動した写真撮影と SNS 連動
- ・QR コード発行（対価決済情報、SNS 情報）※画像ファイル出力や印刷端末への出力
- ・イベントへの予約、QR コードによる承認
- ・イベント告知機能
- ・ニュース機能（イベント告知やクラウドファンディングなどの新着情報）

同時開発される支払いアプリケーションは Facebook、Instagram、Twitter、Youtube 等の主要 SNS と連動しており、アカウントにログインすることで個人の端末とアプリケーションを繋げます。上記機能をはじめとした様々な機能を搭載し、良質なコンテンツの制作支援、発掘をブロックチェーン技術とインターネットで可能にします。アプリケーションを利用した対価支払いや投げ銭と同時に、フォローする、つぶやくなどの動作を難しいオペレーションを必要としない形で可能にすることで、良質なコンテンツを世界中に発信させることが可能です。日本発の世界に誇る、いわゆるオタク文化圏をコミュニティーの力で経済、世界中につなげていきましょう。

4.CMITCOIN が生まれた背景

日本では政府主導の『働き方改革』によって社会全体の働き方に対する考え方が大きく変化しています。脱時間給制度（ホワイトカラー・エグゼンプション）の実現機運が高まり、人々の意思とは関係なく社会全体の流れとして定着しようとしています。「好きなことをして生きていきたい」と考える人も増加しており、従来の日本文化に定着していた終身雇用が通用しない時代に突入したといえるでしょう。

そしてインターネットテクノロジーの進化により、グローバル化が想像を超えるスピードで進み、企業が人々を束ねて集団で活躍する時代から、個人個人が創造する時代にシフトしつつあります。人々の考え方も、国家や一個人の意思とは独立した形で急速に変化し中央集権的な思想から分散型の思想に変化、一つの時代が終わり、新しい時代の始まる境界線で私たちは生きています。これは、人間のひとつの進化の形であるといえるでしょう。

そんな中、インターネットではブロックチェーンという、中央集権的に情報を管理することをやめ、分散型で通貨やデータを管理するといった、インターネットに次ぐ世紀の発明が生まれました。そして、人間が生業として行ってきた製造業や生産業、サービス業の役割をAIが担う時代はもう遠い未来ではなくなっています。これは悲劇の始まりではなく、人間社会、ひとりひとりの生き方を明るく未来へと導く、最も大きな産業革命の始まりとなるでしょう。

人間の衣食住に必要な生産、製造、物流、社会の様々なシステム管理、医療など従来“人が行っていた仕事は”AI“と”ロボット“がそのほとんどを担うようになるでしょう。現代人は、「生きる」ことだけを目的としていた動物から、「楽しむ」ことを目的とした生き物に進化してきました。”AI“と”ロボット“が人々のこれまでの役割を担う時代では人々はどのように生きて行くのか。その答えは予測不可能な思考をもち、人間だけが創造できる産業を生み出していくことではないでしょうか。まさに「好きなことをして生きていく」時代が到来しようとしているのです。人の営みは「エンターテインメント」、「性」、「コミュニケーション」、「研究」にシフトしていくでしょう。衣食住という生きるための原理から、楽しみや承認欲求、探求心からくる科学の発展に人間のリソースが集中し、こころの豊かさを求める世の中が世界中に広がっていくことは間違いありません。

そんな中でCMITCOINの思想は生まれました。メジャー、マイナー、アンダーグラウンドを問わずエンターテインメントの可能性を広げるために開発され、地域、民族、国境、経済的思惑、様々な壁に阻まれ、生まれれば消えていく多種多様のエンターテインメント、コンテンツをフラットに世界中に広める手段として活用することが可能です。優れた制作者の創造するコンテンツを、文化の息吹を、世界中に発信したい、共有したい。そんな思いで生まれたのがCMITCOINです。

5. CMITCOIN が生み出す経済圏とそれに伴う働き方の変化について

CMITCOIN が生み出す経済圏は将来様々なコンテンツの販売を促進するとともに良質なコンテンツやサービスを生み出すきっかけを提供します。CMITCOIN は日本国内、海外の店舗、フリーマーケット、即売会などでの支払いを手軽、かつ簡単に行うための機能を搭載した暗号通貨の名称であるとともに、携帯端末を使ったキャッシュレス決済を可能にするウォレットアプリケーションやシステムの総称です。

また、CMITCOIN ができることは決済だけにとどまりません。エンターテインメントにかかわる人々の様々なニーズに対応するための非常に多くの機能を兼ね備えています。搭載機能のすべてを確認するためには、後述の“CMITCOIN の搭載機能説明“をご覧ください。ここでは CMITCOIN が生み出す経済圏の一部と、人々の働き方への影響についてイメージするための事例を紹介します。

CMITCOIN が分散型プロアイドルを生み出し育成をするためのプラットフォームの役割を果たす、そのメカニズムについて紹介します。アイドルになりたいという一人の女性がいたと仮定します。その女性には自分をプロモーションするためのバックグラウンド団体もなければ、経済力もありません。ただ純粋にアイドルになりたいという熱い思いと、アイドルになるだけの素養を兼ね備えています。その女性は CMITCOIN ウォレットアプリケーションを立ち上げ、ライブイベントを行うためのクラウドファンディングを募ります。CMITCOIN ウォレットアプリケーションでは Youtube、Twitter、Instagram などと連動し、写真、動画をアプリケーション一つで発信することができます。歌唱動画を撮影し、ライブイベントの情報とイベントに必要なバジェットの設定を行います。それを見たユーザーは暗号通貨 CMITCOIN を媒体とした投げ銭を行います。アプリケーション内の閲覧機能、ランキング機能により瞬く間にその思いが世界中に発信されます。一人の女性の思いが世界中に広がるコミュニティーの共感を得られれば、無事必要なバジェットが集まることとなります。そして、集まった CMITCOIN を、CMITCOIN と提携し決済が可能な衣装制作業者、スタジオで決済しライブイベントが開催されます。さらに言えば、投げ銭をしたユーザーに対して、その対価としてアイドルと握手ができるなどの特別な価値があったと想像してください。どこかで聞いたことがある仕組みかもしれませんが、このようなことも自由に、中央集権的に行うのではなく飽くまで分散的なシステム上で行うため、そこには当事者しか存在しません。

これは、CMITCOIN が可能にするほんの一部の事例にすぎません。ただ、コンテンツやサービスを提供したいクリエイターと、クリエイターに共感するユーザーの思いが一つになり新しい文化や人々の喜びが生まれます。CMITCOIN は人々の思いと思いを一つにつなげ、本来であれば様々な障壁に阻まれ、誕生することができなかった文化をこの世の中に誕生させるきっかけを生み出していくプラットフォームです。

アイドルに限らず、コンテンツやエンターテインメントを提供するクリエイターであれば、CMITCOIN を利用することで今は存在しない様々な職種や文化を生み出すことも可能になるでしょう。メディアや企業によって作られた人気市場を盛り上げるのではなく、

個人が発信しそれを支援するコミュニティが産声を上げたばかりの文化を盛り上げていくという分散型の仕組みが、新たな人の生業を生み出しながら全く新しい経済圏を作りあげていきます。その仕組みの中では、資本力や一部の権力による一方的な意思が介入する余地はありません。コミュニティが選び、本当に素晴らしいものが世に認められていく素晴らしい社会が当たり前になっていくことでしょう。CMITCOIN から生まれる文化は今を生きる人々にとって非常に豊かな共通の財産になるのです。

6. CMITCOIN の市場規模予測

暗号通貨の価格はその暗号通貨が使用される市場の規模によって大きく左右されます。CMITCOIN が様々な市場で使用されるようになるにつれて通貨としての流動性が高まり、通貨自体の需要も高まります。つまり、CMITCOIN が使用されるコミュニティが拡大すればするほど、市場の流通需要が高まり CMITCOIN の時価総額も増加していきます。ただし、必ずしも流動性と比例して通貨の価値が高まるとは限りません。あくまで、市場での流動性が確保されて初めて通貨としての価値が生まれ、通貨を必要とする決済等のボリュームが時価総額を決定していくことになるでしょう。

それでは、CMITCOIN が決済で使用されることを目指す既存市場の規模に触れます。

既存市場の分析

日本国内のフリーマーケット市場では、古着、中古電化製品、郷土品などありとあらゆるものが販売され、大小含めてすべてのイベントを含めた全体の市場規模を正確に測ることは非常に難しいことです。

CMITCOIN の将来的な市場規模を推し量る材料として、ここでは国内最大規模の愛好家のマーケットイベントを例にしてみましょう。

- ・3日間で50万人以上が来場、総売り上げ推定50億円

一度のイベントで50億円を超える金額の売り上げがあると推定されていることから、販売する商品の制作に関わる印刷、メディア媒体、衣装など、ありとあらゆる決済を総合するとその全体の経済効果は一部で推定180億円とも言われています。全国、全世界、様々な地域で開催されるイベントで利用されるようになれば、その市場規模は簡単には予測できませんが莫大なのは間違いありません。

加えて、今後 CMITCOIN は新しく投げ銭、クラウドファンディングや、SNS や様々なメディアと連動した全く新しいエンターテインメント市場の需要を自ら生み出します。既存市場と、新規市場が総合してどれだけの規模になっていくのかは人々の想像を絶するでしょう。

7. CMITCOIN の提携先について

CMITCOIN はアプリケーション決済のユーザビリティを最大限高めるとともに、決済だけでなく、SNS をはじめとしたインターネットサービスと現実世界をシームレスにつなげることで様々なユーザーの需要に対しメソッドを提供し、新たな経済圏を生み出します。そのために日本国内の大手イベント企業をはじめとし、数多くの企業、団体との決済における提携を積極的に推し進めていきます。

- ・ 大手イベント運営企業
 - ・ 出版／印刷企業
 - ・ メディア制作企業
 - ・ 各種コンテンツ制作企業
 - ・ 各種レンタル企業
 - ・ 各種サービス企業
 - ・ 小売店
 - ・ 物流業
 - ・ スタジオ
 - ・ マーケティング、コンサルティング企業
 - ・ クリエイターサークル
- など

上記に挙げた様々な企業、団体と提携しコンテンツ制作に必要な費用を支援、また提携企業が安価にサービスを提供するなどの仕組みを導入することでコンテンツ制作者の経済的、またはリソース的な負担を軽減し良質なコンテンツの制作をサポートします。

8.CMITCOIN によるコンテンツ開発者支援と市場拡大について

CMITCOIN の運営は欧米諸国、中国、韓国、南米などを手始めに海外での日本発愛好家文化を発展させるため、コンテンツ制作者、コスプレイヤー、アイドルなど様々な分野のクリエイターに対し出資による支援を計画しています。制作された作品に対して独自の基準を設け、翻訳や翻訳版の生産に必要な決済費用、海外渡航費の一部を出資するなど良質なコンテンツを世界中に広め、市場拡大を促進させる活動を実施します。また、イベント開催に掛かる費用についても単独、または大手イベント会社と合弁出資するなど、積極的に活動を行います。

9.CMITCOIN が社会にもたらす影響について

CMITCOIN とその端末アプリケーションは、社会に対しても前向きな影響をもたらします。それは様々な決済の透明化です。分散管理台帳はその透明性から誰でも決済を行うウォレット移動を確認することが可能です。その特徴を活用して、市場規模の正確な計測や、

売り手側に至っては売上を簡単に記録、管理することができます。

また、端末アプリケーションは GPS を活用し、日本全国どの地域で決済が発生したかといったデータを記録、地域別のひと月の決済額や時間帯を情報として蓄積することでマーケットの分析に利用することが可能です。店舗販売のみでなく、様々な市場開拓に活発に利用されるようになるでしょう。CMITCOIN の普及は様々な市場を広げ、国内外の経済活動の活性化を促進します。

10.ウォレットアプリケーションの搭載機能

ウォレット用の端末アプリケーションは非常に多くの機能を有しますが、だれでも直感的な操作で簡単に使用できるユーザーインターフェースを取り入れます。CMITCOIN が生み出す経済圏全体をシームレスにつなげ、バジェット獲得、コンテンツ制作の費用決済、商品代金決済、SNS と連携した情報発信など様々なことを少ない手数で可能にします。

昨今アプリケーションの完成度が事業の将来を大きく左右します。LINE、メルカリ、コインチェックなどは、ユーザーインターフェースが優れていたという点がアドバンテージとなり企業の成長に大きく影響しています。CMITCOIN ウォレットアプリケーションが暗号通貨 CMITCOIN を世界市場に規模を広げるためには、アプリケーションの操作感が最も重要なカギだといえるでしょう。アカウント管理、入金管理機能、カメラ機能の一部を搭載し、最低限の決済が行える Deneb を 2019 年 6 月にリリース予定とし開発中です。その後、SNS 機能などとの連動を可能にした Altair を 2020 年 6 月、クラウドファンディングを含め、すべての機能を搭載した Vega を 2020 年 11 月にリリース、その後機能改善や運用方法に合わせた調整を行い、2021 年 6 月に最後のバージョンアップ Triangle をリリースする予定です。

11.ERC223 ベースで開発されたトークン

CMITCOIN は Ethereum をベースプラットフォームとして発行されるトークンです。中でも、ERC223 規格を採用して開発が行われているのが特徴です。ERC223 規格では、送金可能なアドレスか確認され問題がない場合、送金処理を実行します。間違えてコントラクトアドレスに送金してしまった場合、エラーとして元のアドレスに返却される仕組みとなっています。

また、ERC223 規格は送金手数料として必要なガスが ERC20 規格より少ないというところも利点の一つです。

CMITCOIN は気軽な投げ銭、支払いをウォレットで行えるようにすることを目的の一つとしているため、送金に掛かる手数料が少なく済むというのも ERC223 規格を採用した重要なファクターの一つです。

12.CMITCOIN の配布区分について

CMITCOINは明確なビジョンと思想、目的のもとに生まれました。世界中に日本の愛好家文化を広げ、独自経済圏の構築を目的としています。そのためのマイルストーンや提携先の検討も綿密に計画し、誰もがイメージしやすい形で計画や将来のビジョンを共有していくことに努めます。今後の活動やマイルストーンについては後述の“ロードマップ（運営が行う今後の活動展開について）”を確認してください。

また、トークンの使用目的を事前に明確化し運営側の透明性を高めるため、トークンの発行枚数と用途別の割当て割合について本ホワイトペーパーに明記します。変更がある場合は事前に、Twitterやホームページ等の媒体で必ず告知することとします。

【トークン分割】（500憶枚を発行）

- ・ イベント計画用に使用（10%）

Twitterでのエアドロップをはじめとしたその他様々な媒体でのイベントや配布。

- ・ 上場時の取引所配布※DEX含む（30%）

- ・ 開発（25%）

アプリケーション開発、サーバー開発、維持費用など開発費全般に割り当てます。

※上場後ロックアップを実施、その後市場に放出できる割合を固定。

- ・ コンテンツ制作者やイベントへの投資（10%）

コンテンツ制作、及びイベント開催に対する出資に割り当てます。

※上場後ロックアップを実施、その後市場に放出できる割合を固定。

- ・ マーケティング（15%）

CMITCOINやアプリケーションのマーケティング活動に割り当てます。

※上場後ロックアップを実施、その後市場に放出できる割合を固定。

- ・ 運営（10%）

運営側の保有に割り当てます。

13.ロードマップ（市場規模拡大のポイントとなるマイルストーンと詳細時期）

今後の活動のロードマップです。詳細が決まっている部分はさらに細かな粒度で計画され、明確なスケジュールが存在しています。サプライズ企画では **CMITCOIN** らしい全く新しい、非常に大規模な企画が予定されています。発表するのが非常に楽しみです。
※飽くまでロードマップです。一部前倒しや延期になる場合があるのでご理解ください。

① **2018年6月**

CMITCOIN 発行 エアドロップ開始

ウォレットアプリケーション (Deneb※決済版) の仕様詰め、詳細仕様書着手

② **2018年7月～8月**

分散型取引所による先行配布開始

イメージキャラクターコンテスト開催、発表

③ **2018年8月**

法人設立 (事業計画案発表)

④ **2018年8月～9月**

海外の取引所に上場

⑤ **2018年10月**

ウォレットアプリケーション (Deneb※決済版) 詳細仕様書完成、一部公開

サプライズ企画発表

⑥ **2018年9月～2019年3月※提携交渉は3月以降も永続的に実施**

前述“CMITCOIN の提携先について”で言及した企業や団体と提携交渉を実施し、市場規模拡大の基盤固めを行う。また、提携先については提携先と協議の上、随時告知を行い時価総額増加と大手取引所上場を目指す。

⑦ **2018年12月**

日本国内の大手即売会イベント企業と提携

サプライズ企画の結果発表

ウォレットアプリケーション (Altair※SNS 連動版) 詳細仕様書完成、一部公開

⑧ **2019年3月**

ウォレットアプリケーション (Vega※完全版) 詳細仕様書完成、一部公開

コンテンツ制作者に対する出資

⑨ **2019年9月**

ウォレットアプリケーション (Deneb※決済機能版) プロトタイプ公開

—ベータ版をリリース、テスター募集します。

⑩ **2019年11月**

ウォレットアプリケーション (Deneb※決済機能版) 正式リリース

⑪ **2019年12月**

国内の大手即売会にて CMITCOIN Deneb 試験運用を実施

大手取引所に上場し流動性の飛躍的な向上を達成

- ⑫ **2020年6月**
ウォレットアプリケーション（Altair※SNS連携版）プロトタイプ公開
—ベータ版をリリース、テスター募集します。
- ⑬ **2020年11月**
ウォレットアプリケーション（Altair※SNS連携版）正式リリース
- ⑭ **2020年12月**
国内の大手即売会にて CMITCOIN Altair 本格運用を実施
- ⑮ **2021年6月**
ウォレットアプリケーション（Vega※完全版）プロトタイプ公開
—ベータ版をリリース、テスター募集します。
- ⑯ **2021年11月**
ウォレットアプリケーション（Vega※完全版）正式リリース
- ⑰ **2021年12月**
国内の大手即売会にて CMITCOIN Vega 本格運用を実施
- ⑱ **2022年1月**
海外での即売会イベント企画開始
- ⑲ **2022年6月**
ウォレットアプリケーション（Triangle※最終版）プロトタイプ公開
—ベータ版をリリース、テスター募集します。
- ⑳ **2022年11月**
ウォレットアプリケーション（Triangle※完全版）正式リリース
国内大手取引所に上場を発表
- ㉑ **2022年12月**
国内の大手即売会にて CMITCOIN Triangle 本格運用を実施

14.最後に（運営側が行う今後の活動展開について）

CMITCOIN の運営メンバーは 2018 年の 2 月 1 日に発足し、ブロックチェーン技術を使った本当に価値のある通貨やシステムの在り方について約 4 カ月もの時間をかけて議論してきました。中身の無い状態で、またはビジョンの共有が行えていない、確証が持てない状態でこの構想を世に出すことはしたくなかったためです。ここにきて、メンバー全員が最終的な着地点や経済圏の構築に対し、一点の曇りなくビジョンを共有することができこのホワイトペーパーをリリースするに至りました。

ブロックチェーンというこの新しいテクノロジーは経済的な価値だけではなく、様々な価値を人々に提供していくことになるでしょう。2017 年後半から、2018 年初頭にかけて価格の急上昇を受け、ブロックチェーンと暗号通貨は世間に急速に注目されました。しかしながら残念なことに、「注目」や「関心」が先行し、ブロックチェーンが持つ本当の意味での「評価」や「信頼」といった価値とは異なる方向で社会に認識されてしまっているのが現状です。いまだ実用化されていないうちから「評価」や「信頼」が得られないのは当然のことです。2017 年は「注目」、「関心」により、暗号通貨だけを切り取った形でブロックチェーンの知名度が上がりました。その結果、実用化がされ「評価」や「信頼」という本当の価値が見いだされる前に爆発的に価格が向上したのです。ブロックチェーンと暗号通貨の未来はこれからです。未だそのどれもが人々の生活に浸透していない状態で、どの技術も発展途上にあります。価格ばかりに目を取られ、「仮想通貨は終わった」などと言われているのをよく聞く昨今ですが、ブロックチェーンと暗号通貨はこれから本当の「評価」や「信頼」を獲得し価値が見いだされていくのは間違いありません。

私たち運営メンバーは日本独自の愛好家文化を世界に広げることを第一の目的とし、さらには地域、民族、国境、経済的思惑、様々な壁に阻まれ世界中に発信される機会を失っていた多種多様なエンターテインメント、コンテンツを様々な人々が拾い上げるきっかけを提供します。また、価値を見出したすべての人々が真の価値を世界中に広め、全く新しい文化を世界に生み出すことを最終的な目標とし活動していきます。これまで存在も知らなかった文化と文化がぶつかりあい、全く新しいエンターテインメントが生まれる未来を本気で夢見て取り組んでいきます。

免責事項

この文書は情報提供のみを目的としたものであり、CMITCOIN プラットフォームまたはその他の関連会社や提携会社において収益の保証、或いは投資勧誘を行うものではありません。

- ・収入または利益に関する保証の不在

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記載しており、当団体の通貨またはコンテンツを使用して得られる結果について、いかなる保証も約束しません。

- ・CMITCOIN トークン（以下、本トークン）は投資ではありません

本トークンは、いかなる種類の公的または法的拘束力のある投資ではありません。

本トークンの購入に関与するすべての人物、団体および当事者は、各国の法令に従い自己責任でそれを行います。

これらに関するいかなる場合でも、法定通貨による返還や返金の保障は行いません。

- ・予期せぬ事態による開発の停止、中断に関するリスク

予期せぬ事態のために、事前の告知の有無に関わらず本文書に記載された内容や目的を加筆修正することがあります。

また、本トークンやアプリ開発に関する予期せぬ不具合、不測の事態により、本文書に記載された内容の一部あるいは全部を停止または中断することができるものとします。

停止または中断により発生する、人物、団体および当事者の直接的、間接的な一切の損害について運営チームは一切の責任を負わないものとします。

- ・量子コンピューター

量子コンピューター等の技術革新によって、本トークンを含む暗号通貨が危険にさらされる可能性があります。

- ・新テクノロジー使用のリスク

本トークンはかなり新しく、比較的に実証の進んでいないテクノロジーです。

この文書で言及されているリスクに加えて、運営チームが予測できない追加リスクがあります。

これらのリスクは、この文書で記述したリスクとは異なる形で表出する可能性があります。

- ・本ホワイトペーパーは日本語を正文とする。他言語による翻訳文が作成された場合でも、日本語の正文のみが契約としての効力を有するものとし、他言語による翻訳文にはいかなる効力も有しないものとする。