



2018年4月26日  
アソビモ株式会社  
代表取締役 近藤克紀

## ブロックチェーンテクノロジーを活用した デジタルコンテンツの保護・二次流通プラットフォームを発表 ～パブリッシャーへ収益還元されるデジタルコンテンツの中古流通を実現～

アソビモ株式会社（本社：東京都豊島区 代表取締役：近藤克紀）は、デジタルコンテンツの保護・二次流通プラットフォーム「ASOBI STORE」を発表し、利用するトークン「ASOBI COIN」を発行する ICO プロジェクトのホワイトペーパーを公開しました。



「ASOBI STORE」は、ブロックチェーンテクノロジーを活用したデジタルコンテンツの保護・二次流通（中古流通）を実現するプラットフォーム（国際特許出願中：PCT/JP2018/16657）です。様々なデジタルコンテンツ（ゲームアイテム、ソフトウェア、電子書籍、音楽、動画、電子チケットなど）を購入し、不要になったデジタルコンテンツを別のユーザーに売却できます。

昨今、海賊版サイトなどで問題になっている“権利者を無視して複製・配布される問題”を、ブロックチェーンを利用したデジタルコンテンツの所有権を明確にする「分散型セキュリティシステム（DSS）」で解決。さらに二次流通（中古流通）市場の課題である“パブリッシャーへの収益還元”を実現します。

「ASOBI STORE」でのデジタルコンテンツは、新たに発行するトークン「ASOBI COIN」を用いて取引できます。「ASOBI COIN」の詳細は、公式サイトにて公開したホワイトペーパーでご確認いただけます。

ASOBI COIN ホワイトペーパー <https://asobimo.io/>

ホワイトペーパーでは、ASOBI COIN プロジェクトの詳細の他、トークン利用価値、テクノロジー関連情報、ロードマップなどを紹介しています。また、公式サイトにてニュースレター登録を受け付けており、今後の最新情報を配信する予定です。

## ■ASOBI COIN ICO プロジェクトのコンセプト

デジタルコンテンツは、なぜ二次流通（中古）で売れないのでしょうか？私たちは、モノと同じようにデジタルコンテンツも二次流通させたいと考えています。流通コストゼロでやり取りできるデジタルコンテンツこそ、二次流通に最適だと考えています。

### ・デジタルであるメリット、デメリット

デジタルは無限にローコストで、完全同一なものをコピーすることができます。これは便利な半面、デメリットもあります。例えば、音楽ファイルやゲームアイテム、お店のポイントなどは、無制限に複製されると問題が起きてしまいます。

### ・ソリューション

ブロックチェーンを活用したデジタルコンテンツの所有権を明確にするシステム「分散型セキュリティシステム（DSS）」を使った保護されたデジタルコンテンツの二次流通（中古）プラットフォームを提供します。

## ■ASOBI STORE 全体図



## <利用イメージ>

### ・読み終わったデジタルマンガを売却

「ASOBI STORE」で購入したデジタルマンガを、読み終わったら売却して「ASOBI COIN」（仮想通貨）を入手できます。「ASOBI COIN」で次の巻を読んだり、別のデジタルコンテンツを購入したりできます。

### ・遊び終わったゲームのアイテムを売却

ゲームのキャラクターが使っていたレア武器を「ASOBI STORE」で売却して「ASOBI COIN」を入手できます。「ASOBI COIN」で今遊んでいるゲームのアイテムや、別のデジタルコンテンツを購入できます。

### ・聞き飽きた音楽ファイルの売却

「ASOBI STORE」から購入した音楽ファイルを、聴かなくなったなら売却して「ASOBI COIN」を入手できます。「ASOBI COIN」で新たな曲を楽しんだり、別のデジタルコンテンツを購入したりできます。

まずは、当社の10年以上にわたるオンラインゲーム開発・運営経験を活かし、ゲームアイテムの二次流通マーケットを先行してオープン予定です。ブロックチェーンを用いた「分散型セキュリティシステム（DSS）」に対応したゲームにおいて、ユーザーは自分の不要なゲームアイテムを売却でき、別のユーザーはそれを購入できます。

また、参画するデベロッパーは、DSSによってゲームアイテムの不正な複製やRMTによる損害を防ぎ、「ASOBI STORE」での二次流通額に応じて収益が還元されます。

ASOBI COIN 公式サイト <https://asobimo.io/>

## ■会社概要

アソビモ株式会社は、スマートフォン向け 3D MMORPG（大規模多人数同時参加型オンライン RPG）を中心に自社開発・自社運営を行っているゲームメーカーです。2007年にフィーチャーフォンでサービス開始した「イルーナ戦記オンライン」をはじめ、「アヴァベルオンライン」「トーラムオンライン」などのタイトルにおいて、日本・アジアを中心にグローバルでサービス提供しています。

会社名 : アソビモ株式会社(ASOBIMO,Inc.)  
所在地 : 〒171-0014 東京都豊島区池袋 3-1-2  
代表者 : 代表取締役 近藤 克紀  
事業内容 : オンラインゲームの自社開発  
URL : <https://asobimo.com/>

**■本件のお問い合わせ先**

アソビモ株式会社 新規事業広報担当 村井 政哉

メールアドレス : [publicity@asobimo.io](mailto:publicity@asobimo.io)

TEL : 03-5927-9350

FAX : 03-5927-9353