



2020年2月13日

各 位

東京都中野区本町一丁目 32 番 2 号
会 社 名 アクセルマーク株式会社
代 表 者 名 代表取締役社長 尾下 順治
(コード番号：3624 東証マザーズ)

仮想通貨及びブロックチェーン技術を活用した オンラインエンターテインメント事業への参入について（開示事項の経過）

当社は、2018年3月14日付公表の「仮想通貨及びブロックチェーン技術を活用したオンラインエンターテインメント事業への参入について」のお知らせに関しまして、当社の今後の事業展開を下記のとおり、お知らせいたします。

記

1. 事業展開

当社は、インターネットを含む通信ネットワークを通じて、様々な人やモノをつなぐことによって価値を生み出し、社会を豊かにすることを目的とし、「楽しいで世界をつなぐ」を経営理念として事業を展開しております。

こうしたなかで当社では、オンラインエンターテインメント領域のなかでも主にゲーム分野において2017年後半から登場しはじめた DApp(ブロックチェーン技術を活用した分散型アプリケーション)が、過去の携帯電話・スマートフォンの急激な規模拡大と同様の成長を遂げる可能性を大いに秘めていると考え、2018年を“ブロックチェーンゲーム元年”と位置付け、2018年3月より DApp 領域における積極的な事業展開を行ってまいりました。

これまでの取り組みでは、タイトルが増大すると見込まれるブロックチェーンゲーム（ゲーム分野における DApp）の情報提供や啓蒙を目的として2018年3月26日付で情報紹介メディア「Blockchain Game info」の運営を開始し、国内外のブロックチェーンゲームの運営者やユーザーなどとの関係を構築してまいりました。

また、「Blockchain Game info」開始以後ブロックチェーンゲームが増加し、ゲーム性も向上しているなかでゲーム内キャラクターやアイテム等のアセット（資産）数も増大し、その売買も活発化していることを受け、これまでのアセットの取引履歴などを収集し、取引推移をチャート表示・分析し、売買に生かせるツールとして2019年11月より「Blockchain Game info」において「アセットアナライザー」の提供を開始しております。

現在「アセットアナライザー」では主要なブロックチェーンゲームタイトルの約7,700種類のアセット（資産）を分類し、日々の取引数、売買履歴を分析し提供することで、ブロックチェーンゲームユーザーから高い評価を受けております。

当社独自のブロックチェーンゲーム提供については、市場環境等の変化などからより一層のゲーム性

向上を図るため開発に注力してまいりました。

そして、2019年12月に第1弾となる「コントラクトサーヴァント-CARD GAME-」のプレセールを実施するとともに、2020年1月に正式サービスを開始いたしました。

2019年12月実施のプレセールでは合計取引額が約3,480ETHに達し、国内のブロックチェーンゲームのプレセールにおける過去最高額を記録しております。

ブロックチェーン領域に関しましては、IT専門調査会社 IDC Japan 株式会社の調査によると、世界のブロックチェーンソリューションに対する支出額予測を発表し、2023年に約159億ドルにまで成長すると予測されており今後も拡大していくことが見込まれます。

当社では、これまでのブロックチェーンゲームでの事業展開を通じて、ブロックチェーンゲームが従来のゲームと違い、ゲーム内キャラクターやアイテム等のアセット（資産）をユーザーが所有でき、それを使ってゲームを楽しむほか、第三者が提供するゲームでのアセット（資産）利用、アセットの売買や貸し借り、消却といった行動をユーザー自身の判断で行えることが大きな特徴であり、そこには新たなエコシステム（経済循環）が生まれる可能性は大いにありうると考えております。

その一方で、現在のブロックチェーンゲームを取り巻く市場環境においては、従来のゲームに比べてタイトル数が少なことや、ブロックチェーンゲームの特徴であるアセット（資産）の利活用をユーザーが行うためには知識や経験が必要なことで多くのユーザーにとってはアセット（資産）の利活用を手軽に行えないなどの課題もあり、ユーザー層の拡大を阻む一因となっております。

こうしたなかで、当社ではまずはブロックチェーンゲームへ参加するユーザーの増加が重要であると位置づけており、まずはより多くのブロックチェーンゲームの提供もユーザー増加につながることから「コントラクトサーヴァント-CARD GAME-」に続くブロックチェーンゲーム第2弾、第3弾と開発に向けた準備を進めており、他のゲーム会社などとの協業含め交渉を開始しております。

また、「コントラクトサーヴァント-CARD GAME-」についてもゲーム性向上や海外のブロックチェーンゲームと連携したグローバルなプロモーションの実施とともに、Ethereum（イーサリアム）以外のプラットフォームでの展開を検討し、より多くのユーザーのみなさまに遊んでいただけるゲームを目指してまいります。

ブロックチェーンゲームの特徴であるユーザーのアセット活用については、「アセットアナライザー」による取引情報の提供を行っており、今後は、Ethereum以外のEOS・TRONなどの仮想通貨への対応や、ユーザー同士が意見を言い合えるコミュニティ（掲示板）機能の追加など、更なる機能拡充を進めていくほか、ユーザーのアセット活用をより一層進めやすくするために、第三者が提供するゲームでの活用やアセットの売買や貸し借り、消却などを行っていくうえで必要となるサービス群の提供についても研究・開発を進めてまいります。

また、我が国のブロックチェーンコンテンツ業界の認知を向上させ、世界をリードする存在にすべく、2019年8月1日付で、ブロックチェーンコンテンツ協会を設立しました。ユーザー、官公庁、他の業種の企業などのステークホルダーと協調しつつ業界の健全な発展を担っていきます。

当社では、情報提供やゲームの提供を通じたブロックチェーンゲーム関連分野のトップランナーとして、今後もブロックチェーンゲーム分野におけるユーザーやエコシステムを拡大させるためのゲームやサービス提供を積極的に行って実施していくとともに、仮想通貨及びブロックチェーン技術の活用が期待されるあらゆる分野での可能性を検討してまいります。

2. 今後の見通し

本件における 2020 年 9 月期の連結業績に与える影響につきましては、現在精査中であり、今後開示すべき事項が判明した場合には速やかに公表します。

以上