
BGC Project White paper ver,1.00

CONRENTS

1 エンターテイメント市場の動向

2 Be Gaming Staion プラットフォーム

3 テクノロジー

3-1 ブロックチェーン

I ブロックチェーンとは

II ブロックチェーンの現在と未来

3-2 5G

I 高速容量

II 低遅延通信

III 多数同時接続

4 Be Gaming Staion コンテンツとブロックチェーン

I カジュアルゲーム・オンラインゲーム

II AR

III VR

a, VR ゲーミング

b, 現実体験

c, 非現実体験

IV バーチャルシティ

V SNS コミュニティ

VI メディア

VII マーケット

5 BGC Token

5-1　トークン概要

5-2　アロケーション

5-3　BGC トークンの流動性

5-4　プロジェクトでのトークンの活用

6 マーケティング

6-1　メディア戦略

6-2　イベント戦略

6-3　自社コンテンツを用いた広告運用

7 企画・運営会社

8 ロードマップ

8-1　ビジネスサイド

8-2　開発サイド

9 チームメンバー

9-1　Ryunosuke Hanzawa

9-2　Daisuke Ito

9-3　Murilo Osamu Nobo

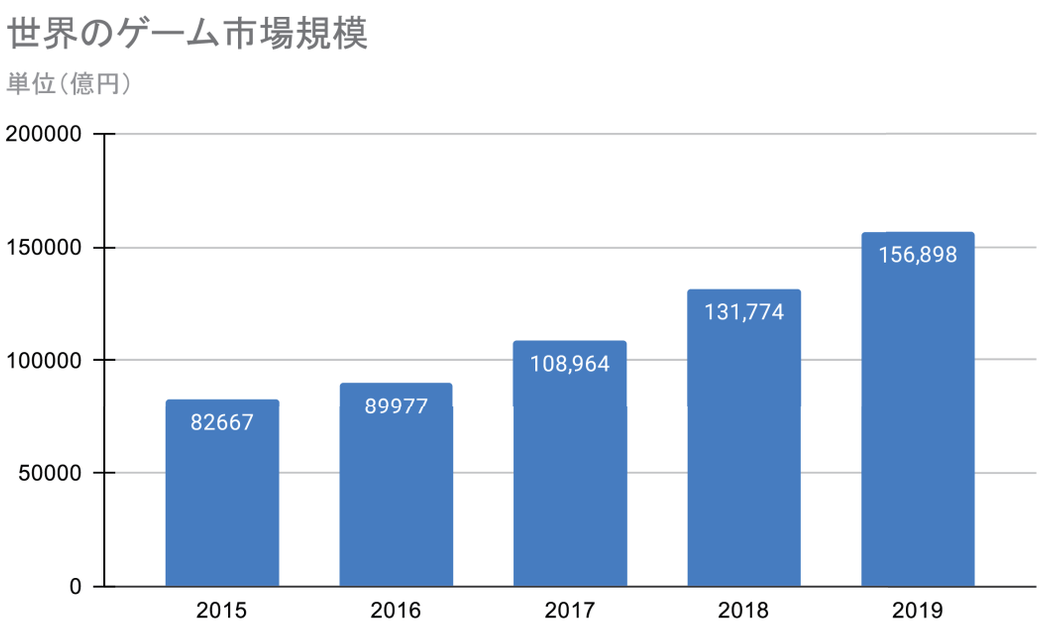
9-4　Russell Harden

9-5　Brad Ream

0 免責事項

1，エンターテイメント市場の動向

世界はこの十数年でめまぐるしい進歩を遂げてきました。人々のインターネットやスマートフォンの利用時間は年々長くなっており、今では生活に欠かせないものとなりました。そして本来のコミュニケーションツールとしての在り方に留まらず、利用時間の大部分を動画視聴やゲーム、SNS などのエンターテイメントコンテンツが占めています。
今や娯楽、エンターテイメントはサブカルチャーの枠を飛び越え、衣食住と同等に必要なものとなり文化となりました。テクノロジーの進化により今後世界中のどこでもネットを利用することができるようになることで、エンターテイメント業界の可能性もそれに比例して拡大していきます。事実、ゲーミング業界は 10 年連続で成長傾向にあり、以下のグラフでも分かる通り、2019 年の世界の市場規模は前年比約 2 割増の 15 兆 6898 億円にも上ります。今後もこの業界が盛り上がっていくことは誰もが想像できるでしょう。



Be Gaming Station はこのような将来性に満ちた業界に革命を起こすべく、暗号資産「BGC」を発行することで、これまでは成しえなかった、国境を超えたエンターテイメント総合プラットフォームを提供します。また、提供をして終わりではなく「マーケティング」に最大の重点を置いてプロジェクトを進行していくことで、世界を席巻していく計画です。

本節の内容を背景とし、本ホワイトペーパーでは Be Gaming Station の特徴やビジョン、マーケティング戦略など、プロジェクトの核となる内容を記載します。

2, Be Gaming Station プラットフォーム

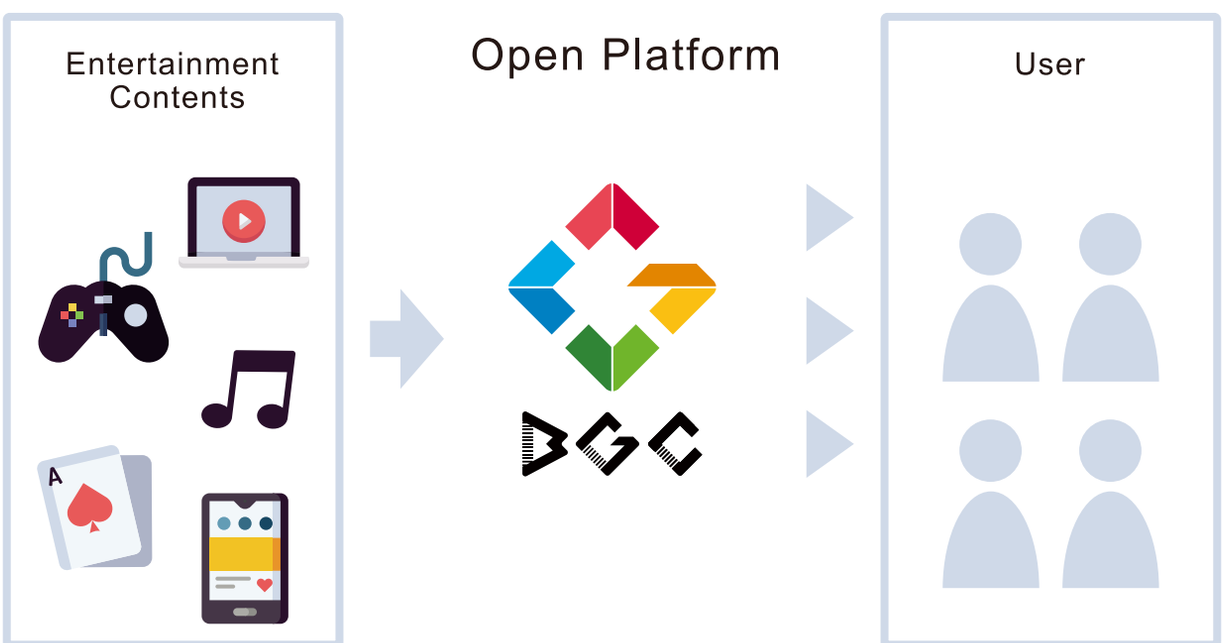
Be Gaming Station は、「Be Fun, Be Happy.(楽しく幸せに)」をコンセプトに、ブロックチェーン技術を使用したエンターテイメント総合プラットフォームです。

ゲームやカジノ、動画視聴や音楽、SNS コミュニティやメディア、そして現実都市を高精細 3D で実現したバーチャルシティなど、ありとあらゆるエンターテイメントコンテンツが盛り込まれ、そしてその中で「遊ぶ」「調べる」「共有する」といった、何気ない日常生活をお金に変えられることを目的としたサービスです。

その正体は Be Gaming Station オリジナルの暗号資産「BGC」を発行することであり、BGC でゲーム内通貨を購入、コンテンツの賞金や報酬等が BGC で払い出されるというものです。そして法定通貨ではなく暗号資産を取り入れることで、国に縛られない、世界中にアプローチできるプラットフォームを目指します。

皆さんの身近なサービスで例えると、GREE やモバゲータウンのイメージに近く、ブラウザ版とアプリ版プラットフォーム内から様々なコンテンツが利用可能となります。

各コンテンツの詳細を「4. Be Gaming Station コンテンツとブロックチェーン」の章にて記載します。



3，テクノロジー

Be Gaming Station が描くビジョンにおいて、最新テクノロジーは重要なポイントです。今では当たり前となったスマートフォンや生体認証。ほんの 15 年前は誰が想像できたでしょうか。等速的ではなく加速度的に進化していくのが IT 技術の特徴です。

IT の世界の中心は米シリコンバレーです。シリコンバレーの人々の「テクノロジーを進化させ、見たことのない未来を実現したい」という思いに対し、我々は「見たことのない未来」を実現させる役割を担っています。

そしてテクノロジーが進化していくにつれて、身の回りにあるモノが消滅していくと考えています。そんな中で娯楽、エンターテイメントは消滅するでしょうか。否、この業界はますます盛り上がっていくに間違いありません。

そんな将来性のある分野に、我々は最新技術の中でも特に注目されている「ブロックチェーン」「5G」にフォーカスを当て、まだ見たことのないエンターテイメントを提供していきます。



3-1, ブロックチェーン

I ブロックチェーンとは

ブロックチェーンとは「分散型ネットワーク」と呼ばれる通信ネットワークの基盤技術であり、膨大な取引データを特定の組織や団体を必要とせずに管理できる仕組みです。そしてブロックチェーンの最大の特徴は「非中央集権的」なシステムです。従来のデータベースはデータのやり取りを行うにあたり、システムの中央に位置するサーバーが必要でした。しかしブロックチェーンを活用すると、すべてをコントロールする中央集権的なサーバー部分が不要となり、代わりにすべての運用を各ノード（個々人のユーザー）が担うことになります。
ブロックチェーンは分散されたデータを各ノードがそれぞれ保持します。そしてこれらのデータを「ブロック」と呼ばれる単位ごとにつなぎ合わせていくことで一連の取引を成立させるため、ブロックチェーンと呼ばれているのです。

このようにブロックチェーンはデータが各ノードに分散されるため、情報漏洩が極めて起こりにくく、高い機密保持性を持っていることが特徴です。また、データ改ざんできない仕組みによって、中央で取引を監視する組織は必要がないため低いコストでスピーディな取引ができることも魅力の一つとされています。

上述のようにブロックチェーンは全権を掌握する管理者が存在しないため、将来的に金融はもちろん、医療やAI、物流などさまざまな分野での活用が期待されています。例えば海外送金を行うにあたり、ブロックチェーンによる仮想通貨を用いれば、これまで数日を要していた法定通貨間での承認や交換作業が不要になります。

II ブロックチェーンの現在と未来

ブロックチェーンは 2008 年にナカモトサトシ名義で発表された論文に基づき 2009 年 1 月 3 日に運用がスタートしました。発表当初はビットコインを始めとした暗号資産、つまり金融に注目されました。しかし、徐々にブロックチェーンのセキュリティの高さに注目が集まり、「通貨」以外のサービスにも利用され始めました。

こうした、「通貨」以外に実用性のあるサービスには今までのサービスに依存しない新たなエコシステムを構築することができるため、GAFA（Amazon、Apple、Facebook、Alphabet(Google)）やアリババなどといった中央集権型サービスを提供している大企業による「市場の独占」や「生活の依存」による脱却が可能となります。我々がこのような企業に依存している最大の理由は、単純に「便利だから」です。しかし彼らにも弱点があり、それは自分たちだけでサービスやデータを管理しているという事です。最近でも Facebook や Amazon が個人情報を流出させてしまうケースがありましたが、これがまさにユーザにとってのリスクなのです。
ブロックチェーンを活用したエコシステムによってデータが管理されていた場合には、悪意のあるデータの改ざんやハッキングによる情報漏洩が防げ、1 社による独占的なデータ管理からも脱却できるためデータの悪用もできなくなります。
また、ブロックチェーンの技術では第三者を介さない契約が可能なため、App Store でゲームを販売したときに売り上げの 30％を Apple へ手数料として取られるようなことがなくなります。

つまり、より安全で安価なサービスが生まれることによって大企業の市場独占を破壊する事が可能となります。スタートアップ企業にもチャンスがあるため、次々と新しいサービスが生まれ、ブロックチェーン業界全体も発展していくでしょう。我々もその一躍を担います。

3-2, 5G

5G サービスは 5G 元年と言われる 2020 年（海外では 2019 年）から始まり、皆さんも耳にすることが多くなったでしょう。

5G とは、第 5 世代移動通信システムのことです。G とは「Generation（世代）」の略であり、大きく 3 つの特徴、「超高速化」「超多数同時接続」「超低遅延」があります。超高速化による 4K や 8K といった高解像度の動画配信や、超多数同時接続による IoT の普及、超低遅延による自動運転精度の向上、遠隔治療などが可能となります。

IoT とは Internet of Things の略で、あらゆるモノをインターネットに繋げることを指します。例えば身近な例で言うと家電のような、今までインターネットに接続していなかったモノを繋げることで、仕事や生活がより便利になります。5G は社会インフラを大きく変える可能性を持つ通信システムです。

通信速度は 4G の 20 倍、同時接続数は 4G の 10 倍、遅延速度は 10 分の 1 となります。単純に考えても、4G から 5G に変わることで、10 倍以上の効果が期待できるのです。
4G では 30 秒かかるデータのダウンロードも、5G では 3 秒で完了します。遅延も少なくなり、よりリアルタイムな操作がインターネットを介して行えるため、自動運転や遠隔治療などの信頼性が重要な分野への効果が期待されています。



Ⅰ 高速大容量

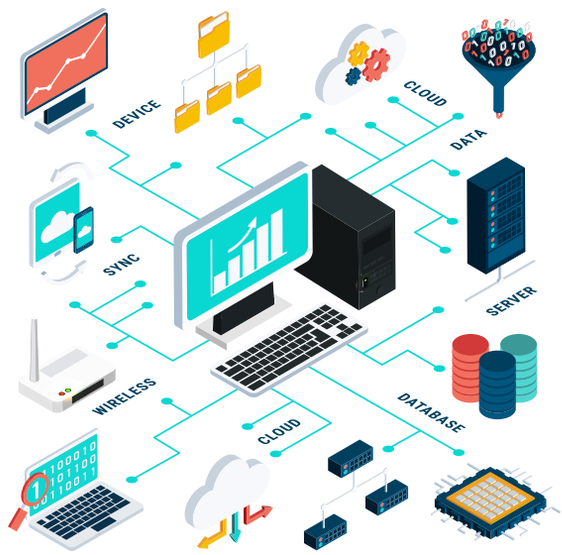
特徴の一つとして高速で大容量の通信が可能となります。
4G と比べても約 20 倍の速度を誇り、4G ではダウンロードに 10 秒かかるデータが 5G では 0.5 秒でダウンロードでき、低速や容量制限といったことがなくなります。

Ⅱ 低遅延通信

二つ目の特徴として低遅延が挙げられます。
遅延がなくなることで遠隔地とのタイムラグが減り、高い信頼性が必要とされる現場でよりリアルタイムでのやりとりができるようになります。具体的には、自動車の自動運転や遠隔治療などが挙げられます。

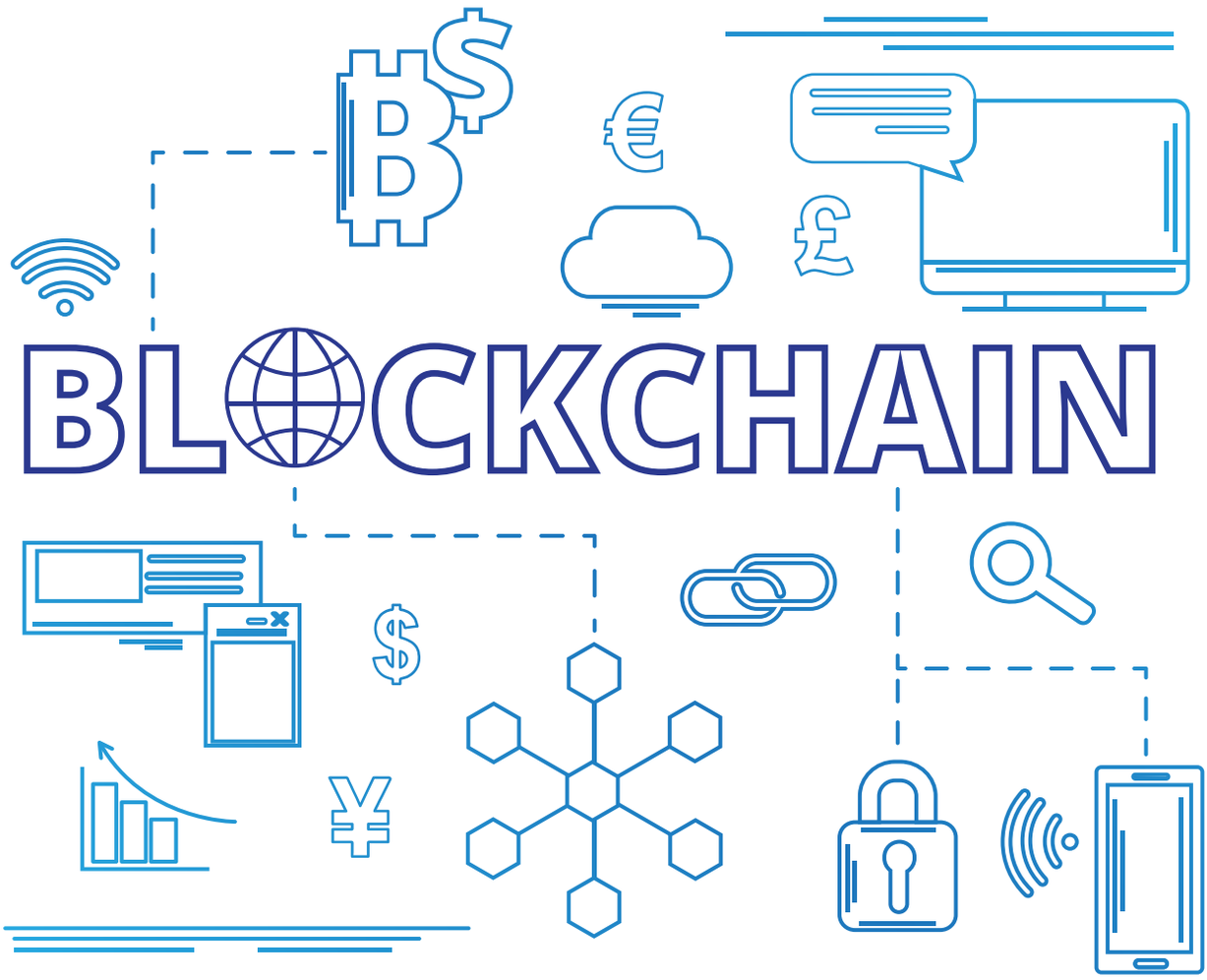
Ⅲ 多数同時接続

最後の特徴は多数の端末が同時に接続可能となることです。身近な例を挙げると、例えば大人数が参加するイベント会場でネットがつながらないといったトラブルが起きにくくなります。また、ありとあらゆるモノがネット接続可能となるため、IoT の普及もますます広がることでしょう。



4, Be Gaming Station コンテンツとブロックチェーン

Be Gaming Station プラットフォームでは全てのコンテンツをブロックチェーンを用いて構築することで、当プロジェクト発行の BGC で課金が可能となります。この章ではそれぞれのコンテンツの説明と合わせて、それらをブロックチェーンで構築することでどのようなことが実現可能となるのか、BGC でどんな課金ができるのかを解説します。



I カジュアルゲーム・オンラインゲーム

ブロックチェーンでゲームを構築することで得られる最大の特徴は「費やした時間やお金がそのまま資産になる」という点です。従来のゲームでは課金をすればそれは運営会社の売上となり、ゲームを辞めてしまうと全てが無駄になってしまいます。しかし Be Gaming Station におけるゲームコンテンツでは、Be Gaming Station ゲーム内で手に入れたアイテムを人に送ることができたり、後述する専用のマーケットで売買することが可能となります。

なぜそのようなことが可能かというと、Be Gaming Station では全てのアイテムやキャラ、土地などが HMC721 トークンで生成されるためです。それらはマイページのアイテム一覧（ウォレット機能）で管理することができます。また、Be Gaming Station にはこれらのアイテムを売買できるマーケットもあり、特定のゲームに縛られることなく、全てのゲームのアイテムを売買することが可能であり、もちろん Be Gaming Station 以外のゲームアイテムも Be Gaming Station マーケットで売買可能です。期間限定モノや、レア度の高いアイテム、数の少ないものなどは高値で取引される傾向にあります。

現在のゲームにおけるマネタイズ方法といえば、大会の賞金やスポンサー、実況動画による広告収入のように第三者依存の方法しかありません。しかし Be Gaming Station のゲームコンテンツでは、純粋に実力で手に入れたアイテムを売買することで稼ぐことが可能となります。

Be Gaming Station は 7 月にリリースされ、リリース段階で 30 タイトルのゲームコンテンツを提げスタートしました。これらは徐々に dApps ゲーム化されていき、それぞれのコンテンツアイテムが NFT トークンで生成されていきます。dApps 化されると、BGC でアイテムを購入することができるため、ユーザー増加に比例して BGC の需要も高くなります。

II AR

AR とは「Augmented Reality」の略で、何らかのデバイスを通して現実世界にデジタルの情報を投影させ、拡張された現実を作り出す技術です。
代表的な作品として「ポケモン GO」があり 2019 年推定ダウンロード数 5,500 万件、売上も約 980 億円と、大ヒット作品となりました。

Be Gaming Station における AR コンテンツでは、上記のような AR ゲームはもちろん、世界の主要な都市・観光地に有名人や人気キャラクターを投影することで、誘致活動や広告宣伝が可能なサービスも提供します。
更にここへブロックチェーン技術を用いることで、このような唯一性のある AR ユースケースアイディアを発案したユーザーに、BGC での報酬が入る仕組みを構築しています。アイディアが採用されると世界に一つだけの HMC721 トークンが発行され、これがそのアイディアの所有権証明となる仕組みです。また、この所有権をマーケットで売ることも可能であり、BGC の流動性促進に繋がります。



Ⅲ VR

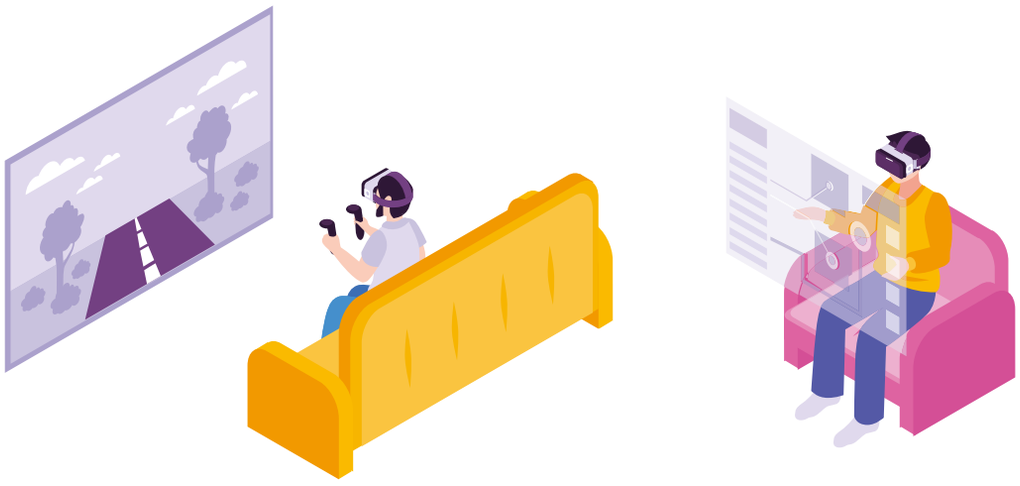
VR とは「Virtual Reality」の略で、度々「仮想現実」と訳されます。AR はデジタル情報をデバイスの先の ” 現実世界に投影 ” するのに対し、VR はゴーグルで視界を完全に覆うことで、あたかも別世界に入ったかのような没入感を体験できます。

Be Gaming Station では VR デバイスとプラットフォームを連動させることで、以下のようなコンテンツを提供可能です。



a VR ゲーミング

VR ゲーミングでは、仮想空間内で 360 度自由な視界で動きを正確にコントロールし、没入感溢れる体験することが可能です。自身がゲームの中の主人公となることで、現実では味わえないスリル感を感じることができます。VR ゲーミングでも同様に、当プロジェクト発行の BGC でアイテムが購入可能です。



b 現実体験

音楽ライブやスポーツ観戦など、現場に行って初めて体験できる、限られた人しか参加できない空間を味わうことが可能です。会場の真ん中に360度カメラを設置しておくことで、現場の空気や臨場感を自宅でも体験することができます。





c 非現実体験

VRを使用すれば普通の人は経験できない世界を見ることも可能です。例えば宇宙旅行、エベレスト登頂や、富裕層の暮らし、心霊体験など、様々なことが可能となります。5Gの普及により、VR映像もよりリアルになるため、本当に現実世界と区別がつかないような体験が可能となります。





IV バーチャルシティ

Be Gaming Station では仮想世界に世界主要都市を高精細 3D で作成することで、バーチャルシティの構築を行います。例えばこのバーチャルシティでオリジナルの建造物を設計し、他のユーザーから評価されれば報酬を受け取れるといった仕組みを構築します。
自分が所有する土地や建造物などを売却したり貸したりすることも可能で、金額の支払いには BGC が用いられます。
また、このバーチャルシティでは看板などの広告掲載も可能であり、広告費の支払いにも BGC が利用されます。現実世界では数十、数百万円かかるコストも、仮想空間内では安価で実現できます。



V SNS コミュニティ

サービスをヒットさせる上での重要な要素の一つとして「コミュニティ」が挙げられ、Be Gaming Station プロジェクトでもコミュニティは全てのコンテンツに対して大きな役割を担っています。ユーザー一人ひとりに「アバター」という、SNS 上での自分の分身を作成します。自分の好きなように着せ替えすることができ、限定コスチュームや希少性のあるアイテムを身につけたユーザーは話題の対象となり、承認欲求が満たされる要素も兼ね備えています。インスタグラマーや Youtuber のように、このプラットフォーム内でのインフルエンサーも現われることでしょう。
また、ゲームにおいても昨今では協力プレイ型の作品がヒットする傾向にあり、コミュニティやギルドは必須と言えます。そしてブロックチェーンを利用した稼ぎ方や遊び方など様々な情報交換の場にもなります。

VI メディア

Be Gaming Station におけるメディアコンテンツは、ユーザーに合わせカスタマイズされた情報を提供するため、自分が関心をもつ分野の情報収集を行う上での重要なツールとなります。また、有益な情報をメディア配信することで BGC に換金可能なポイントが貰えたり、他ユーザーの記事に「イイね」を押すことで同様のポイントが貰える仕組みとなります。他にも自分が投稿した記事の中で、多くの広告収入が入る記事はキャピタルとして売却が可能であり、この売買にも BGC が用いられます。普段ゲームをしないユーザーも、メディアコンテンツを使用することで手に入れたポイントがゲームで仕様できるため、Be Gaming Station としての活性化にもなります。メディアコンテンツからユーザーを誘導することによってゲームユーザーを増やす「マーケティングツール」としても重要な役割を担っています。

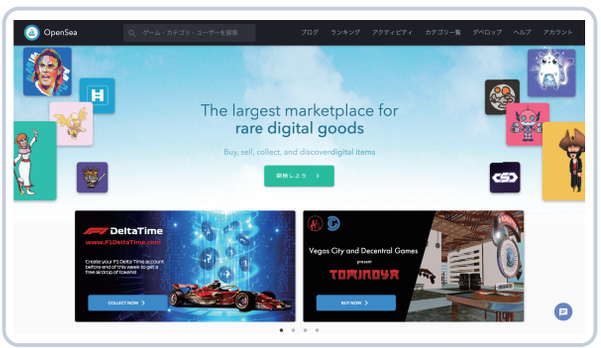


Ⅶ マーケット

後述しますが、Be Gaming Station 内のゲームアイテムや、アバターコスチュームなどは全てブロックチェーン技術を用いて生成されます。
そのためゲームの外で売買することが可能であり、そのような場をマーケットという形で提供します。ここではブロックチェーン技術で作られたものであれば、Be Gaming Station 内コンテンツ以外のアイテムも売買可能です。アイテムの購入には BGC が用いられます。

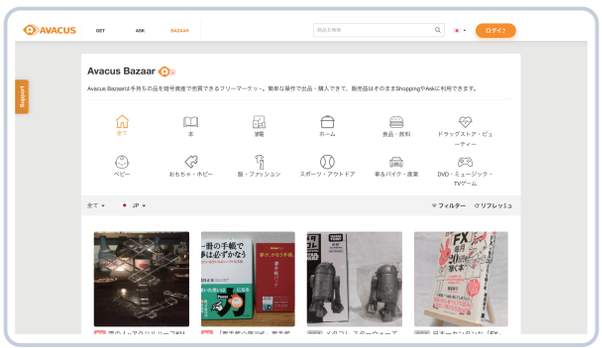
代表的なオープンマーケットサイト

- **Opensea**



https://opensea.io/

- **Avacus Bazaar**



https://avacus.io/bazaars

5，BGC Token

5-1，トークン概要

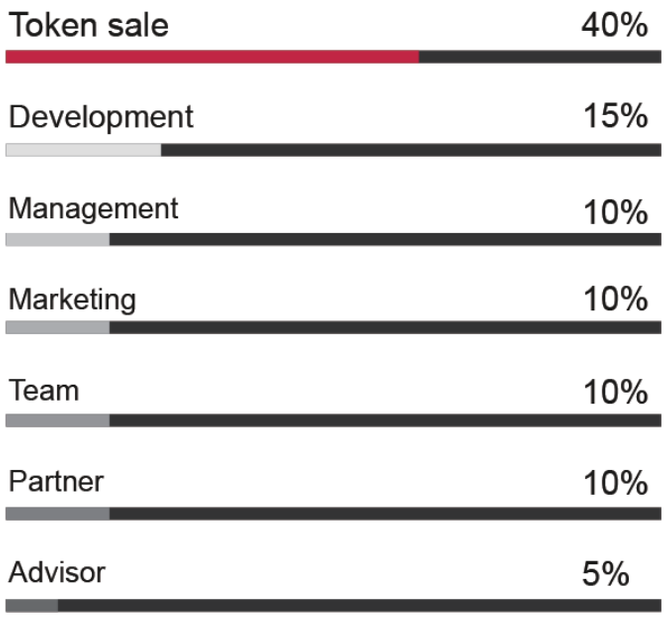
トークン名	Be Gaming Coin
シンボル	BGC
デシマル	18
総発行枚数	3,000,000,000
発行法人	Reedll



5-2, アロケーション

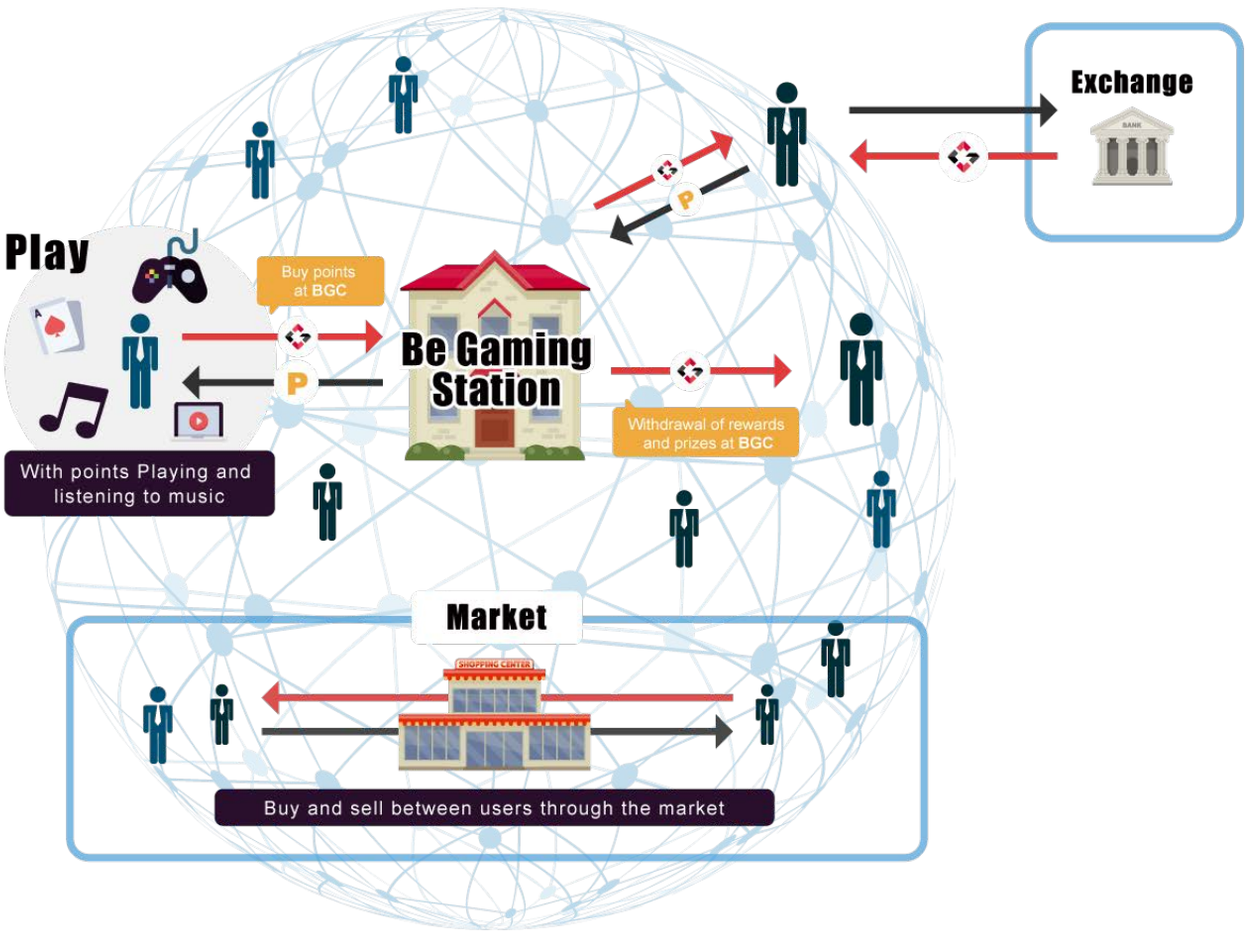
トークンセール	1,200,000,000 BGC
デペロップメント	450,000,000 BGC
マネジメント	300,000,000 BGC
マーケティング	300,000,000 BGC
チーム	300,000,000 BGC
パートナー	300,000,000 BGC
アドバイザー	150,000,000 BGC





5-3, BGC トークンの流動性

Be Gaming Station プラットフォームにおけるゲーム内通貨は BGC トークンで購入可能です。これは Be Gaming Station プラットフォームが盛り上がれば盛り上がるほど、それに比例して BGC トークンの時価総額も上がっていく仕組みです。また、マーケットも同じく、BGC トークンでアイテムを買うと割安になり、これはユーザー間での BGC トークンの取引促進にも繋がります。そして当プロジェクトは「遊びながら豊かになる」をコンセプトとしているため、各コンテンツで得た報酬や賞金も BGC トークンで払い出されます。



5-4, プロジェクトでのトークンの活用

トークン分配の内訳として、まず開発費に 15% を割り当てています。当プロジェクトは製品開発が大きな軸となっているためです。次に重要な予算がマーケティングで、ここには 10% を確保しています。
その他にはマネジメント、チーム、パートナーに 10%、アドバイザーに 5% 割り当てています。チームの 10% は「9. チームメンバー」に記載のあるメンバー 5 名で 20% ずつ振り分け、パートナーは「7. 企画・運営会社」に記載のある 3 社で 33% ずつを保有します。
そこからそれぞれどのようなスケジュールで市場に放出するかは現段階では未定なため、決まり次第随時 SNS にて公式発表を行います。

6，マーケティング

冒頭にも記載しましたが、当プロジェクトは開発して終わりではなく、Be Gaming Station を世界に発信するための「マーケティング」を最重要視しています。
そのために、ゲーム業界において数々の実績を持つ「半沢龍之介」氏を総合プロデューサーとして招き入れました。

半沢氏はこれまでに 400 タイトル以上のゲームに関わり、そのうち 40 タイトル以上を売上ランキング TOP100 入りさせ、更に全タイトルの累計課金額 3,000 億円突破を果たしております。2018 年 8 月に共同プロデュースでリリースされた「ポケカラ」は、わずか 1 年 4 ヶ月でダウンロード数 750 万人を突破し、名実ともに日本 No.1 カラオケアプリとなりました。また、誰もが耳にしたことあるであろう「荒野行動」も半沢氏が運営アドバイザー・総合コンサルティング・マーケティング戦略を担当しており、日本における 2019 年のモバイルゲーム課金ランキングにてパズドラやモンストに次いで 4 位の 424 億円という数字を叩き出しました。

このセクションでは、そんな半沢氏が打ち出してきたマーケティング戦略を例に出し、Be Gaming Station が今後どのようなマーケティングを行うのかを記載いたします。

Pokekara



ボカロ、J-POP、アニソン、ヒット曲、洋楽、ロックなどの新曲からヒット曲まで広告無し好きなだけ歌える無料カラオケ採点アプリ。
採点機能搭載で全国ランキングに参加することができる他、同じ音楽の趣味を持つ人と繋がることもできる。

荒野行動



約 100 人のプレイヤーがオンラインで集められ、ヘリコプターがマップを通過している間に、パラシュートを使って降り立つ。降下後は、建物内などに落ちている武器や防具などを拾い、それらを巧みに利用しながら、最後の 1 人または 1 チームになるまで戦う。

6-1, メディア戦略

メディア戦略では主に SNS を活用したマーケティングを行います。
Be Gaming Station 内のコンテンツ一つひとつで SNS アカウントを作成し運用することで、幅広いユーザーにリーチすることが可能です。これらのアカウントは Be Gaming Station コンテンツ内の全てのアカウントで循環運用させることで、より大きな相乗効果が見込めます。

例えば以下画像、半沢氏が自社で運用している「Memories of Link（メモリン）」の公式 Twitter の投稿では約 13,000 ものリツイートがされていることがわかります。ただ告知をするだけでなく、紙幣が変わったタイミングでメモリン新紙幣を発行するキャンペーンを打つなど、話題に沿った内容を盛り込むことでより幅広い層へのリーチが可能となりま



こちらはほんの一例ですが、Be Gaming Station 内の全てのコンテンツで同様の施策を行い、その上で Be Gaming Station へ誘導することで、一コンテンツのファンにとどまらず、プラットフォーム自体の盛況に繋がります。これまでに培ったプロモーションノウハウに基づき既存メディアの組み合わせを行うことで、ターゲットユーザーにローコストハイリターンで情報が伝播するプロモーションを行います。

6-2, イベント戦略

オンラインマーケティングだけでなく、オフラインでユーザーとの距離を縮め、巻き込み、よりサービスに親しみを持ってもらうための施策も計画しています。ゲームを取り巻く環境が変化するにつれ、ファンの形も変化してきており、近頃ではファンマーケティングは重要な施策の一つです。新規獲得ももちろん大切ですが、中長期的にブランド価値や売上を伸ばすにはなくてはなりません。そんなファンマーケティングも、当プロジェクトは独自のノウハウを持っております。

例えばゲーム市場における最大のイベントといえば毎年開催される「TOKYO GAME SHOW」。Click Holdings 社は 2019 年の同イベントで 4 作品を出店し、100 平米のブースに 2 日で 10 万人を動員しました。TOKYO GAME SHOW 全体の来場者は 23 万人と発表されており、その半分近くが半沢氏のブースに足を運んだことになります。大手企業も含めた全ブースで No1 の動員数を記録しました。



6-2, イベント戦略

また、「荒野行動」ではゲーム開発者や有名実況者、初のファンミーティングイベント「荒野招待会議」を開催、「陰陽師」というゲームではハロウィンイベントにて、ゲームキャラに扮したコスプレイヤーを大量起用し、８万人規模の人だかりを作ったことが話題となりニュース番組にも取り上げられました。



お金を使って取り上げてもらうのではなく話題性を作りコストをかけずに大きなメディアを活用することで多くのユーザーを獲得しました。

このようにコストを抑えたファンマーケティングは顧客の熱量を最大化する重要な施策であり、繰り返しサービスを利用する状態を作り出す大きな戦略の一つです。
Be Gaming Station も同様のマーケティングを行うことで、ファン巻き込み型のサービスへと成長させていきます。



6-3, 自社コンテンツを用いた広告運用

当プロジェクトは新規で立ち上がった企業によるものではなく、これまでに数々の実績を持った半沢氏の Click Holdings 社が中心となって動いております。
そのため、同社がこれまでに仕掛けてきた全ての既存コンテンツを利用して、Be Gaming Station の宣伝が可能となります。
既存コンテンツはゲームだけでなく様々なサービスがあり、例えば 100 万ダウンロード数を突破したニュースアプリ「Newsbox」もその一つです。
このように、既に一定のユーザーを抱えたコンテンツを最大限活用できるのも大きな強みとなります。

● NewsBox- 国内外の最新ニュース・速報が読み放題

ダウンロード数 1,000,000 突破。
100 万点以上の記事を NewsBox 独自の技術でリアルタイム解析。文字ニュースだけだはなく、動画ニュースも楽しめる！ 24 時間 365 日随時更新。毎日流し読みするだけで話題のニュースをバッチリ確認できる。







7，企画・運営会社

Click Holdings 株式会社

エンターテイメント分野にてマーケティング、企画・開発等、数々の実績を持つ。

レジーナエンターテインメント株式会社

オンラインゲーム、アプリの企画・開発・運営、マーケティング、その他ネット事業の企画開発等を手掛ける。

BLISS BANK

コモロ連合の銀行機関。
ワンストップの銀行でお客様に最も効率的、効果的な金融ソリューションを提供することをコンセプトとしている。

NoReso Limited

フィリピンに拠点を持つ、映像・デザイン関連事業を主とした企業。多くのエンターテイメント関連企業との実績を持つ。

ARMS Central

製品プロモーションに特化したマーケティング企業。自社のマーケティングツールを用いて幅広い層のユーザーにアプローチ可能。

LOCKL International

Web システム、ブロックチェーンシステム構築を得意とした企業であり、アジアを中心に様々なクライアントと実績を持つ。

Gunpow Limited

アニメキャラクターデザインなど、エンターテイメントコンテンツを手掛ける。自社でもソーシャルアプリの開発、運用を行っている。

8，ロードマップ

8-1，ビジネスサイド

当プロジェクトは 2020 年 3 月から第一フェーズの募集を開始しており、8 月現在で第二フェーズの募集がスタートしました。
2020 年 10 月には Be Gaming Station のユーザー数を 10 万人にし、その 2 ヶ月後の 12 月には 100 万人を達成する計画です。
2021 年 1 月には BGC のレート目標を ¢10 としており、月間の出来高目標を $10mil に設定しています。
そして 2021 年 2 月にゲーム収益の分配を開始する予定です。
2021 年 4 月にはゲームユーザー数を 300 万人目標で計画しています。

8-2，開発サイド

2020 年 8 月現在、既に「BGSgame」のローンチは完了しております。
そして同時に BGSgame のプロモーションを本格化していきます。
プラットフォームとしてもソーシャル機能追加し、コミュニティの活性化を計ります。
2021 年 1 月にはコンテンツ「バーチャルシティ」のマカオ及び東京の一部をローンチ予定です。
2021 年 6 月には既存のゲーム全てをブロックチェーンゲーム化（dApps）してローンチ予定です。同時にバーチャルシティの東京の更なる拡大、そして他都市である大阪、札幌、ニューヨークもローンチ予定です。
更にエンターテイメントプラットフォームのローンチ、金融サービスの導入も同時期に計画しています。

2021 年 12 月にはロンドンやパリなど、世界の主要都市のバーチャルシティをローンチする計画です。そして Be Gaming Station コンテンツを 100 タイトル実装し、サードパーティーコンテンツも 100 タイトル導入を計画しています。

8-1，ロードマップ（ビジネスサイド）

3 March 2020

・Be Gaming Station 第 1 フェーズ募集開始

8 August 2020
・Be Gaming Station 第 2 フェーズ募集開始

10 October 2020
・BGC 上場予定（マーケットキャップ 100 位以内）
・ゲームユーザー数 10 万人目標

12 December 2020
・ゲームユーザー数 100 万人目標

2 February 2021
・ゲーム収益分配開始予定

4 April 2021
・ゲームユーザー数 300 万人目標

8 August 2021
・マーケットキャップ 60 位前後
・レート目標：¢10、月間出来高目標：$10mil

12 December 2021
・マーケットキャップ 20 位前後

8-2，ロードマップ（開発サイド）



March 2020

July 31, 2020
- BGSGame(ゲーミングプラットフォーム) ローンチ予定
- 30 ゲーム同時リリース

（以降、毎月 3–10 タイトルゲーム追加予定）

August 2020

October 2020

August 12, 2020
- Be Gaming Station プロモーション
- ゲーミングプラットフォーム ソーシャル機能追加

December 2020

January 2021
- バーチャルシティマカオ及び東京の一部ローンチ予定

February 2021

April 2021

June 2021
- ブロックチェーンゲームローンチ予定
- バーチャルシティ東京 (広域)
- 大阪、札幌、ニューヨークローンチ予定
- エンターテイメントプラットフォームのローンチ予定
- 金融サービスの導入予定

August 2021

December 2021

December 2021
- 主要国際都市のバーチャルシティをローンチ予定
- Be Gaming Station コンテンツ 100 タイトル目標
- サードパーティーコンテンツ 100 タイトル目標

9，チームメンバー

【　Ryunosuke Hanzawa　】



Total Producer

Click Holdings 株式会社 代表取締役
中国武漢大学を卒業後、1999 年来日、2002 年情報工学修士号を修得。 NTT データグループの SE、マイクロソフト系列技術者向け EC サイトのマーケティング責任者、グリー中国事業統括ディレクター / コンテンツディレクター / 新規事業責任者、ネクソンモバイルのアジア事業部長を歴任。 2014 年 NDPmedia, 2016 年 Click Tech を創業。 わずか二年で日本ネットマーケティング Top10 入りを果たし、年商 40 億円を達成。 2018 年 6 月 CLICK Holdings を創業、インターネット、越境ビジネス、AI、5G、グラウンドプラットフォームにも大きく仕掛ける。 ゲーム・カジノ・マーケティング、エンターテインメント業界に精通。 2020 年 Be Gaming Station の立ち上げに参加し、トータルプロデューサーに就任。

2018 年活動の功績が認められ、在中国日本国大使館より日中友好文化交流最優秀個人賞

【　Daisuke Ito　】



CEO

関西学院大学 商学部卒業
24 歳に独立後、関わった事業のほとんどでトップ セールスを記録する。
幼少期からあらゆる分野のゲームをユーザーとしてプレイし、総プレイ時間は数万時間を超える。みんなが楽しめる従来のゲームやエンターテイメントコンテンツさらにはカジノゲームなどをうまくブロックチェーンと融合させることによって、ただの遊びだった分野を子供や大人、年齢関係なく収益性を持たせることができる無限の可能性を秘めた分野にするために日々創意工夫している。
「誰もが子供の頃に夢見たプラットフォームの実現」を果たすべく、Be Gaming Station では CEOとしてプロジェクトを遂行する。

【　Ban Yi　】



CFO

国際弁護士。
オーストラリアのデキン大学を法学士号で卒業。
2004年に、ビクトリア家庭裁判所でインターンシッププログラムを主催し、世界最大のデパート会社であるメイシーズで法律コンサルタントとして従事。
2010年に、韓国のPSM風力発電グループ（KOSPI上場企業上位5社、株価総額は200万ドル）の法務部長を務める。
2018年にQuantum Investmentでは、Benはブロックチェーンプロジェクトの投資レビューと法的アドバイスを担当し、100を超えるプロジェクトのICO、証券レビュー、および法的規制を担当。

ブロックチェーンをよく理解しており、BGCの資金と法務の安定した管理を監督する国際法の専門家。

【　HIROAKI HASHIMURA　】



CTO

2000年、ドコモimodeに提供されているゲームの課金システムを開発納入。
CAPCOMやSEGAなどの巨大ゲーム企業を相手にゲーム開発コンサルティングと管理業務サービスを提供する会社を作り、日本のゲーム業界で重要な存在となる。
ブロックチェーンとゲームの相乗効果を生かすためにBGCプロジェクトにCTOとして参加。

【　Russell Harden　】

Director

メディア関連企業にて 7 年間勤務した後、ブロックチェーン・暗号資産に興味を持ちブロックチェーンシステム開発会社の広報として従事。自身でもブロックチェーン、暗号資産系の講演会など積極的に参加、主催し、徐々に界隈でのコミュニティを構築していく。かねてから繋がりのあった Nobo 氏より声がかかり、当プロジェクトに参画。ホルダーへのアプローチなど、対外的な重要な役割を担う。

【　Brad Ream　】

Director

2012 年より金融関連企業に勤務しながら、自身でも 10 年ほど為替や株の投資歴を持ち、2016 年より暗号資産取引も行うようになる。主要な通貨だけでなく ICO にも注目し始め、同時にブロックチェーン、暗号資産の知識も深めていく。ブロックチェーン技術 × エンターテイメントで革新を起こすという Be Gaming Station プロジェクトのビジョンに深く共感を抱き参画。

10，免責事項

本ホワイトペーパーに記載されている情報は網羅的なものではありません。本文書は、Be Gaming Station(以下「当社」という) とトークン購入者との間の契約関係を示唆するものではありません。なお、本書は、各国の法令、条例、通知、判例その他の法令 (以下法令という) の解釈を補完するものではなく、全て申請者の判断及びその判断に基づいたものであり、当該行為について一切の責任を保証するものではありません。当社は、本書に記載されている情報の正確性、信頼性、真正性、完全性、またはこのトークンの販売に関連して他の場所に掲載されたすべての資料を保証するものではなく、いかなる責任も負いません。BGC はいわゆる暗号資産ではなく、ユーティリティトークンである。(トークンの価値と量は、トークンの所持者が受けられるサービスの量と質で必ずしも一致するとは限らず、サービスを受けるために必ず一定の量が消費される。) また、本文書はいわゆるICO に関する情報を提供するのではなく、ユーティリティトークンの適用に関する情報を提供することを目的としている。BGC はEthernet ネットワークに基づいて作成されたトークンであり、証券や暗号資産を構成するものではありません。申込者の法令等により有価証券または仮想通貨とみなされるおそれがある場合、または他の法令等により規制されている場合は、BGC への応募は一切できません。また、申請者本人の判断に基づく一切の行為については、申請者が責任を負うものとし、当社は一切の責任を負いません。

本ホワイトペーパーは、政府発行通貨(法定通貨)への投資を推奨するものではありません。Be Gaming Station は政府発行の法定通貨では購入できません。いくつかの政府機関がICO に関する声明を発表しており、このホワイトペーパー発行時点で、以下の国の市民 / 居住者は、グリーンカードの所持者がICOに参加することを禁止または規制されています。離島全域を含む中華人民共和国(「中国」) イギリスと北アイルランド連合王国(「英国」) (マン島 , 北アイルランド及びチャンネ ル諸島を含む。) シンガポール ニュージーランド 本書で述べたように、BGC は証券や法定通貨としての機能を持たず、ユーティリティトークンとして設計されている。ただし、当該トークンが有用性を有するか否かについては、各国の法令を参照し、申請者自らが判断し、その判断に基づく行為 を行うものとする。

BGC の技術設計は以下の通りです。

・物品又は役務の購入・借入れを受ける場合において、不特定の者がこれらの対価の支払のために利用することができるもの (特異性) ではありません。
・不特定の者を相手方として売買することができる財産的価値 (プロパティ値) ではありません。
・電子的手段により電子機器等に記録されたものであっても、電子情報処理組織を使用して不特定多数の者に移転 (電子記録によっ て) することはできません。
各国の法定通貨資産 (法定通貨) ではありません。
・法定通貨の対価に相当する金額又は数量が記録されているものではありません (価値の保存)。
・数量・金額に応じた対価をもって発行するもの (考察の一貫性) ではありません。
・法定通貨のかわりに支払 (支払変更権の行使) に使用できるものではありません。
・資産価値のあるものは、所有するトークン数に応じて分配 (支払) されません。
・当社は、申請者が保有するトークンの交換、払い戻し、その他いかなる方法によるトークン及び法定通貨 (回収可能性) の交換も行いません。
・この文書は申請者に通知する ことを意図したものではありません。
・保有している仮想通貨を BGC に交換することはお勧めできません。
・トークン販売申請者は、本資料の内容をすべて理解した上で、自らの責任において法令に関する 知識を習得して申請したものとする。