

# 萌えコイン

MoeCoin

分散型アニメ・コミック・ゲーム二次創作  
プロテクションアンドトレードコミュニティ  
Decentralized Anime Comic Game DoJinCreation  
Protection and Trading Community

Ver. 0.18

June-3 2018

Hi domo, cryptocurrencyer Block-chan desu~

# ご注意

---

付録のリスク説明と免責事項をよくお読みください

## Table of Contents

<b>イントロダクション Introduction</b> .....	1
一、萌えコインのビジョン.....	2
二、萌えコインの原資産.....	3
三、萌えコインの管理.....	4
<b>現在の課題 Problems in Current Market</b> .....	5
一、各方案の紹介.....	5
二、競合他社との比較.....	7
<b>経営モデル Operating model</b> .....	8
一、消費について.....	8
二、取引について.....	10
三、予測について.....	10
<b>チームメンバー Team</b> .....	11
<b>関連企業 Related Entities</b> .....	11
<b>実行計画と細目 Implementation plan and details</b> .....	11
<b>付録</b> .....	14
<b>リストと対応案 Risk and Counter</b> .....	14
1. 政策の変更.....	14
2. スマートコントラクトのバグ.....	14
3. ターゲットマーケットのリスク.....	15
4. 変動リスク.....	15
<b>免責事項 declaration</b> .....	17
<b>引用元 Reference</b> .....	19

MoeCoin, Inc.からの書面承諾なしに、ホワイトペーパーのいかなる部分に対するあらゆる形式のコピ・改訂・引用は禁止とされています。最新版であると確保するため、下記の公式アドレスをご利用ください：

<https://moecoin.one/MoeCoinWhitePater-ja.pdf>

## イントロダクション Introduction

### 一、萌えコインのビジョン

#### 1. いままでの状況

日本アニメーション協会の調査によれば、2016年において日本の狭義のアニメ産業市場の総額は一千億円（1.825 trillion yen）[1]で、広義のアニメ産業市場、つまり「二次元」市場の総額は6.33万億から13.75万億円（230 trillion yen）に達しました。全世界においても日本のアニメは巨大な影響力を持つ文化製品であります。2002年に日本政府が立てた「クールジャパン」政策は、日本アニメの制作と海外への輸出を日本の魅力を世界へ発信する重要な一環とみなし、2012年から日本アニメ関連産業に対する拡張を強めてきました。

2012年「クールジャパン」政策が打たれた以来、2016年まで日本アニメに関連する産業規模は海外においても1.3倍以上拡張されまして、主な実行地域は中国大陸とアメリカです。2017年中国大陸のアニメ産業の生産総額は1500万元以上の見込みで、前年度より13.6%増になって、2012年の倍になりました[3]。しかし、知的財産権保護の取り組みが不足しているため、中国大陸のアニメ産業は全体的に「大企業は資金充足しているが著作権譲渡契約書の量と質両方が足りない、創作者は著作権の保護が不足しているため資金が足りなくて成長しにくい」という課題に直面しています。

2017年に一部分の日本の創作者（enekoさん、伊織萌さん、ねことうふ等）は中国大陸で優れた成果を上げましたが、両国の市場と法律の相違に制約され、海外市場の拡張を成し遂げた創作者はわずかしかありません。個人創作者と小型グループの創作物は全球での販売は今も多大な困難が存在してます。

#### 2. これからの使命

萌えコイン（MoeCoin）のねらいは創作者とそのグループを中心として、国際化の二次元ティーンズコミュニティを建設することです。予約購読を主にして、創作物著作権販売プラットフォームと動向予測システムを補足的なものとしします。このように二次元創作物の生産予測—取引—消費という閉ループを実現します。

萌えコインコミュニティはブロックチェーン技術を用いて、地域によって言語・法律・貨幣の相違から生み出された障壁を下層から乗り越えて、個人と中小型グループ創作者の著作権保護と全球的な販売の助力となります。

我々の最終目標は萌えコインコミュニティを全世界に通用する大衆文化創作物の国際貿易基準と発展させることです。

## 二、萌えコインの原資産

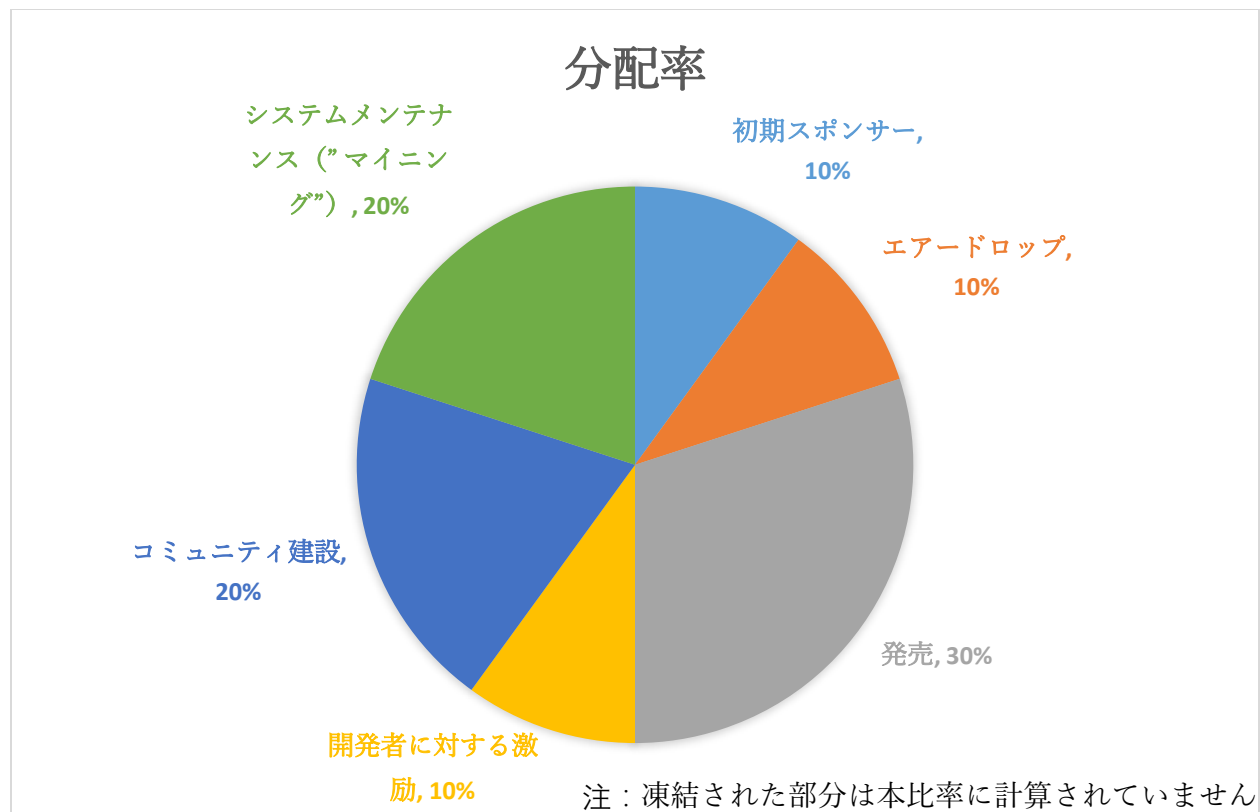
### 1. 萌えコインの価値について

萌えコインは萌えコインコミュニティの原資産であります。萌えコインの価値は以下の二点あります。

- a. 萌えコインは萌えコインコミュニティが指定した唯一のトークンであり、萌えコインコミュニティでのアプリとイベントは一定の萌えコインをかけます。
  - b. 萌えコインを持っている方は萌えコインコミュニティの管理を参与できます。
- ### 2. 萌えコインの分配について

萌えコインコミュニティのトークンである萌えコイン (MoeCoin) の総額は六十億で、その中の十億は凍結し、流通総額は五十億となります。

投票権を維持するため、萌えコイン会社(MoeCoin, Inc.)は十億の萌えコインを凍結し、取引に投入しません。従って、実際の流通総額は五十億萌えコインといたします。



## 分配率

- 初期スポンサー 10%
  - エアード ロップ 10%
  - 発売 ICO 30%
  - 開発者に対する激励 10%
  - コミュニティ建設 20%
  - システムメンテナンス (“マイニング”) 20%
- 
- 初期スポンサーの比例は 10%で、分配対象は初期から萌えコインの発展に資源や技術を提供する個人や企業です。
  - エアード ロップの比例は 10%で、分配対象は優秀なアニメ創作者と大きな消費潜在力があるアニメアマチュアです。
  - 発売(ICO)の比例は 30%で、発売所得は MoeCoin, Inc.の運営に使います。具体的には開発、技術安全、マーケット、法律ビジネス、監査、初期ノードの設定などが含まれています。
  - 開発者に対する激励の比例は 10%で、一期目標を参加する開発者は 3%、二期目標の開発者は 3%、三期目標の開発者は 4%の分配となります。発売してから一年後、この部分は三年ずつで解凍します。毎年ごとに 33.33%解凍することになります。
  - コミュニティ建設の留保比例は 20%で、取引所の上場支出、外部の第三者の開発者に対する奨励、優秀なコミュニティ内容提供者に対する奨励及びほかの萌えコインコミュニティが初建設された時の一回限りの支出とします。
  - システムメンテナンス (“マイニング”) 20%です。システムメンテナンスとは、萌えコインノードによって計算能力、メモリーと帯域幅を提供し、萌えコインコミュニティアプリの申請を処理することです。定額を超えたブラック奨励を生まれないまでシステムメンテナンスの支給は毎年半分減少します。最終的に萌えコインノードの収益はすべてコミュニティで消費された萌えコインから産出されます。

## 三、萌えコインの管理

萌えコインシステムは MoeCoin, Inc.によって開発され、完成された時点次第に萌えコインコミュニティにメンテナンスされることとなります。

萌えコインを持っているユーザーは萌えコインコミュニティの重大事項の表決に参加することが可能とします。賛成人数が過半数を占める場合、当事項を可と認めて決定します。

萌えコインを持つ方は自分で投票できますし、代理人を依頼して投票を代行してもかまいません。

萌えコインは MoeCoin, Inc.の株又は所有権証明ではありません。

萌えコイン自体は法定価値が一切ありません。

## 現在の課題 Problems in Current Market

### 一、各方案の紹介

Patreon は萌えコインネットワーク現段階のベンチマーク製品として、2018 年初においての見積もりは 4.5 億ドルに達しました。その運営パターンは極めて簡単なもので、創作者自ら宣伝することによって、ファンを当サイトに誘致して消費を煽るといことです。その額の 5% は Patreon の利益になります。Patreon とその運営パターンを真似するサイト (Pixiv fanbox、爱发电など) は創作内容をファン限定と設置する機能がつきませんが、海賊版対策がまったく備えていないため効用を発揮しにくいと考えられます。従って、知識を普及するなど一般公開の内容を投稿する創作者しか支持されていません。また、Pixiv fanbox は pixiv に頼って膨大な日本創作者コミュニティを持っていますが、決済方式や訪問制限などの理由で、全球への販売はできません。「爱发电」は中国大陆において Patreon を真似する初サイトとして、ユーザー体験についてまだ改善する必要があります。また、運営者の情報が故意に隠されているため、金を騙し逃げする恐れがあります。



3Blue1Brown は有名な YouTube チューバであり、投稿したすべての動画は一般公開で、ファン限定の内容がありません。3Blue1Brown は Patreon に三千六百あまりのファンがありますが、ファン限定機能が必要とするほかの創作者は海賊版からのマイナス影響を回避しにくいです。

実は、公信宝などブロックチェーン著作権保護を呼びかけているプロジェクトは、著作権登録の機能しかありません。合法的な権利を守るには依然として法律に頼ります。中国大陆の著作権法によると、著作権は創作された時点から自動的に生じますが、実際には著作権を登録してから初めて著作権侵害についての告訴ができます。従って、公信宝などのプロジェクトが積極的な意味がありますが、国家に規定される特定な状況のみ適用できます。完全な著作権権利の保護を実現できない上、創作者の創作を支援できません。

アニメフェア、例え Comiket などは日本アニメ創作物販売システムの重要な一環であります。しかし創作者自身が開催場所まで行く必要があるため、海外への販売をする場合にいろいろ不便があります (ビザ申請、創作物の運輸など)。又、紙製の印刷物が完売されなかった



場合に巨大な在庫コストが発生するため、損失になる可能性があります。紙製の印刷物はある程度に海賊版対策になれますが、スキャンなどの手法で無効化になる可能性もあります。

DMM などのオンライン販売サイトは海賊版対策が不足しているため、アニメフェアに比べてより海賊版のサイトにコピーされやすいです。

また製作委員会について、製作委員会とは日本のアニメーション（たまにコミックなどもある）の製作過程においてコストやリストを分散化するための一般方式です。しかし、製作委員会に入る条件が厳しくて、日本以外の参加者は容易に入れないのが現状です。そして、製作委員会自体にも解決すべき問題がますます出てきています。

Netflix、テンセントなどの大手企業、それぞれアメリカと中国大陸において日本主要なアニメスタジオとの協業していて、積極的に資金を投じる姿勢を見せました。両社は創作ネタの募集から、創作過程又は分配までの全プロセスを独占していて、第三者が参加できない状況になっています。それから、創作者は契約した以上簡単には離れられないのは現状です。



## 二、競合他社との比較

	萌えコイン	Patreon Pixivfanbox 爱发电	公信宝 原本紙貴 Binded	Netflix テンセント	製作委員会	コミックフ エア販売	虎の穴 DiGiket DLsite DMM
マーケット展望	✓	なし	なし	✓	✓	なし	なし
創作参与	✓	なし	なし	✓	✓	なし	なし
著作権登録	✓	✗	✓	--	--	なし	なし
作品分配	✓	✓	✗	✓	✗	✓ (当地のみ)	✓ (日本のみ)
海賊版対策	✓	✗ (当地の法律に頼る)	✗	✓	✗	✗ (印刷物をスキャンなどの手法)	✗
全球マーケット	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
開放標準	✓	✗	✓	✗ (完全独占)	✗ (日本大手企業のみが参入可能)	✓ (フェアによって違う)	✗
注		作品の分配機能があるが、創作についての保護は不足している。欧米・日本・中国大陸の決済方式に相違があるため、クレジットカード・日本銀行・ウェチャットペイなどが支持しているが、海外での決済は便利ではない。	作品の登録機能がある。具体的な事例の場合、当地の法律に頼る。	製作から発売までのプロセスを独占している。第三者の参与は不可能。	「リスクを回避する」と主張するが、日本以外の参入を抵抗している。	紙製印刷物のコストが大きいため、完売されなかった場合損失になる可能性がある。	決済方式の不足が販売対象を制限している。

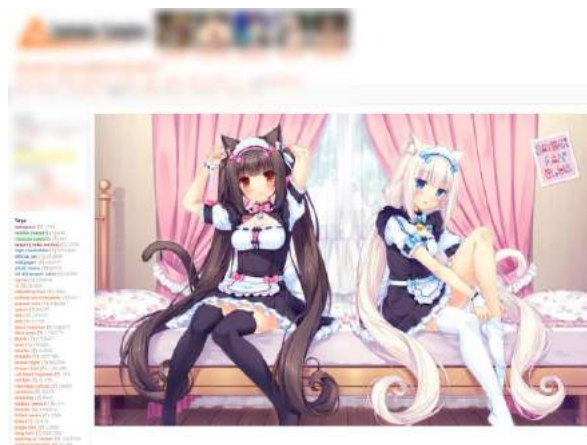
## 経営モデル Operating model

萌えコイン (MoeCoin) のねらいは創作者とそのグループを中心に、国際化の二次元ティーンズコミュニティを建設することです。予約購読を主にして、創作物著作権販売プラットフォームと動向予測システムを補足的なものとしします。これによって二次元創作物の生産の予測—著作権の取引—ファンの消費という閉ループを実現します。

### 一、消費について

創作物の予約購読というモデルを採用する典型的な例は 2013 年創立された Patreon です。2017 年末に当運営会社のシリーズ C 融資バリュエーションは約 4.5 億ドルに達しました[4]。現在 Patreon を試しに使っているアニメ創作者がいますが、アメリカ地域に限定されていた上で、著作権保護の対策はありません。その結果、欧米地域の少数の国家しか使用できません。ほかのプロジェクトも同様な問題を抱えています。

中国・日本・アメリカ三カ国も有名な小型グループ NEKO WORKs の例を見てみると、当グループは創作活動に携わるメインスタッフの名目で Sayori Fan Club を創立し、月ごとに五ドル（あるいは月ごとに 540 円、受取先は Pixivfanbox）を支払った予約購読ユーザに会員限定の作品を提供します。しかし、よく 24 時間内に海賊版横行することになるため、ユーザの購読意欲が下がってしまい、創作者の収益も下落しました。



ある英語圏のアニメアマチュアによく知られているサイト。

24 時間内に sayori Fan Club の海賊版をアップするのが常態。最悪の場合十数分内アップすることがある。

萌えコインはブロックチェーンと RSA 公開鍵暗号などの技術でこの問題を解決いたします。

dAPP で創作物を暗号化し、サインした後で萌えコインにアップロードすれば、創作物に対する所有権の証明になります。

当作品の購読ユーザーは萌えコインウォレットアドレスによって、階層的決定性ウォレット (Hierarchical Deterministic) でコードを生成します。萌えコインは作者の著作権許諾を取得した後で、ご利用の支障にならない程度で購読ユーザーのサインを使って各予約作品にサインコードをつけ、ユーザの公開鍵で当作品の独自暗号化してからユーザに送信する仕組みです。

**サインコード**：直接に創作物をコピーする行為を防ぐため、サインコードはランダムな位置と数でファイルのアノテーション情報に追加します。

**非表示のウォーターマーク**：非表示のウォーターマークは周波数領域、空間周波数領域などの技術で入れます[5]。さらに、このようなウォーターマークはブロックチェーンのハッシュ関数によって無規則に配置するため、画面を破壊しない限り、低コストでウォーターマークを消去することが不可能です。従って、高い抵抗性があり、スクリーンショットを取る行為に対応でき、とくにカラーコミックや動画の海賊版のいい対策だと考えられます。

**ウォーターマーク**：表示しているウォーターマークは暗号化した後のユーザの ID、購入日付などの情報を記録します。コピー行為に対応できるほか、非表示のウォーターマークの補足となります。

**KYC**：萌えコインは分散型の身分認証システムを採用し、信用ポイントの信頼度を高め、海賊版のコストを上げます。

信用ポイントはユーザの歴史予約や購読記録によって生成され、信用ポイントが高いユーザーはより早くより多くの作品を購読することができ、保証金比率を減少又は取り消すことができます。

創作物の流出を不正利用したユーザーが、萌えコインに検出され、又ほかのユーザーに検挙された場合（検挙者は萌えコインの奨励を獲得する）、デジタル署名でユーザーID を特定できます。そして当ユーザーを予約グループから退出させ、信用ポイントを下げ、保証金の比率もあげます。

各創作物に独自暗号化するには一定のコストがかかりますが、大多数の小型グループ（95%）が販売した作品は千点以下[6]なので、ブロックチェーン独自暗号化技術のコストが法律上、とくに海外での権利保護の共有コストよりはるかに低いことはあきらかです。

処理されたファイルは、ipfs 技術で保存して分配いたします。萌えコインは登録済み、暗号化済みの最初のファイルを保存します。創作者は購読量が低い作品を撤回することによってファイル保存の費用を削減できます。

## 二、取引について

アニメ作品の著作権取引は数ある大手企業に行われた以外、混乱している状況だと考えられます。小型の地域取引サイトが大量に存在しているため、違う地域での取引は同じ仕事を繰り返さなければなりません。また、創作物の翻訳についても「訳者を見つけられない、訳者がいても質の保証がない、翻訳の質がよくても海賊版になれない保証がない」という問題があります。さらに、決済する時に海外クレジットカード・ウェチャットペイアリペイ・日本の銀行などの方式が共通しないなどが問題です。

萌えコインは萌えコインで決済する統一した標準で翻訳の下請け付きの作品取引プラットフォームを建設します（現有の業者も参入可能）。ユーザーや創作者は他のユーザーが提供した創作資源を直接に購入することによって、自分の創作を促進することができます。

*例：ある個人ゲーム開発者が創作した艦これゲームは大量な雑魚キャラが必要とする場合に、個々著作権の取引をするのが効率が悪いが、萌えコインコミュニティを使えば直接キャラの使用権を購入できます。譲渡された著作権がブロックチェーンに記録され、くどい法律手続が省略できます。*

*又、ある日本の創作者は中国の読者にカラーコミックを販売しようとする場合に、萌えコインを使って信用ポイントシステムによって信頼度の高い翻訳者を探して、コードを使って作品にサインした後で翻訳がすぐ始められます。翻訳者が許諾なしに創作物を流出した場合、ウォーターマークによってユーザーIDを特定して、当翻訳者の信用ポイントを下げ、保証金を没収することができます。*

伝統的な著作権譲渡、特に海外への譲渡は言語と法律の違いで誤解を生じることが少なくありません。萌えコインは個々の創作要素を通用「対象」として登録し、完成品が販売された後で、作品内に含まれている「対象」を統計して利益を分配します。ブロックチェーンで著作権譲渡の流れを記録し、法律相違の壁を超えて、海外との協力を促進します。

萌えコインは MoeCoin, Inc. で共通な著作権標準であります。三期開発を完成してから多国籍コミック・アニメ・グッズなどの b2b 商業化二次元著作権取引も取り入れる見込みです。

## 三、予測について

ネットでの注目度で作品の売上高を予測するには、高い評価とは裏腹に売れないことがよくあります。そのため、創作者がブームに合わせて人気テーマにするのは現状だと考えられます。

萌えコインはブロックチェーンによる予測スクリプトを提供します。ユーザーは萌えコインを使って予測した結果を選択でき、結果的に正確な方を選んだユーザーは投入した萌えコインを回収できる以外、新たな萌えコインを獲得できます。このスクリプトは創作者に購買力がある消費者の消費傾向を示し、ゼロコストの人気投票よりよく参考になれると考えられます。

## チームメンバー Team

- **Baskice**：萌娘百科の創立者。十年のアニメプロジェクトや製品の運営経験を持ち、ブロックチェーンの普及に取り組んでいる。ハッカー技術が得意で、勉強家。ブロックチェーン、分散型計算方式、コミュニティ事業、生物進化、AOSP などの技術理論に独特な理解と深い研究がある。UIUC コンピュータと微生物細胞生物学の二重専攻。
- **Coxious**：オックスフォード大学物性物理学、超伝導量子コンピュータと人工知能専攻博士在学、ブロックチェーン&二次元アマチュア。量子人工知能分野で論文を数篇提出し、2014 年にデジタル貨幣演算式取引プラットフォームを構築した。深層学習や分散システムの分野において大量な経験がある。
- **Tuzimoe**：二次元に活躍している開発者で、天才少年。Unit などの中国語コミュニティのドキュメント翻訳の担当者、ブロックチェーン開発者。ラブライブのファン、国立音ノ木坂学院。
- **Blackfur**：ベテランブロックチェーンエンジニア。趣味は論理学と戦略研究で、インターネット就職経験があり、技術に対する見解が深い。ある有名な人工知能会社でクラウドアーキテクチャのデザインと製品開発を担当したことがある。
- **EicFoe**：2013 年からビットコインと関連技術に注意を払い、ブロックチェーン技術に深い研究がある。いま企業レベルのデジタルウォレットとブロックチェーン研究開発に取り組んでいる。

## 関連企業 Related Entities

- **萌娘百科**。萌娘百科は世界最大の総合的中国語 ACGN（アニメ・コミック・ゲーム・ノベル）百科サイトです。中国大陸の日本アニメアマチュアの認知度は 95%に達し、台湾、韓国また日本においても一定な影響力があります。MoeCoin プロジェクトは萌娘百科の創立者によって発起され、チームメンバーの大多数は元萌娘百科の参加者です。しかし、二つのプロジェクトは互いに独立する法人であり、従属関係やその他の相関性はありません。
- **客家海外投資发展ファンド**。客家海外投資发展ファンドは初期から萌えコインの建設を支援してきました。萌えコインは客家海外投資发展ファンドが投資している Tokok.com (tok)取引所に登録する予定です。
- **Kindly Keep Network Technology Limited**。Tokok.com 取引所の経営会社です。

## 実行計画と細目 Implementation plan and details



1. 初期スポンサーから起動資金を募集させていただき、目標額は 500ETH になります。
  - a. ~~最低目標は 200ETH と 6 万 USD で、締切まで満たさなかった場合代金を払い戻します。~~
  - b. 200ETH の最低目標額は 2018 年 5 月 26 日達成しました。
  - c. 500ETH の最終目標額は 2018 年 6 月 2 日達成する見込みです。
2. ICO 法人を設立し、プロジェクト開発チームを組みます。
3. エアードロップの対象について、5%は中華圏のユーザー、5%は日本・韓国・欧米のユーザーになります。
  - a. エアードロップ期間中、公開販売する前に実用最小限の製品 (Minimum Viable Product) を開発することが目標です。
4. エアードロップ完了後、公開販売の段階に入ります。
5. 公開販売完了後、三期に分けて、予測一取引一消費という三つの目標を実現し、一期ごとに 6 ヶ月がかかる見通しです。
  - a. ICO を完成した後で、取引所の上場プロセスに入ります。この段階の支出総額は全起動資金の 30%以下に絞ります。最優先の取引所は Binance で、資金不足している場合、取引高次第に順番で火币、HitBTC、Gate.io、OKEx などの取引所を選びます。
6. プロジェクト本体機能が稼働した後で、適切な時期でコミュニティ建設に使う予定の 20% 萌えコインの一部分を優秀な絵師 (anmi、森倉円、松竜、木 shiyo など)、動画投稿者 (Kizunaai など) と他のアニメコミュニティのキーオピニオンリーダーに分配します。
  - a. コミュニティ建設の一部分は仮想通貨の上場に使って、一部分は萌えコインの価値を安定させるため値付けに用いられる予定です。
  - b. 第三者プラグイン開発大会の開催について。合法性から考慮して、サイトやソフトの開発は中国・日本・韓国・アメリカ 4 カ国の法律の最高標準に従います。本開発大会は、第三者開発者からの萌えコインにアクセスできるローカル化プラグインの開発を促進できます。優秀な開発者は現金や萌えコインなどの奨励を得られます。
7. システムメンテナンス (マイニング) 機能付けのクライアントは三期稼働してから公開します。ファイルのカット・暗号化・送信など EOS/ETH チェーンで利用できない機能を付き加えます。ファイル処理を完了した後、ipfs プロトコルを通じてファイルの保存と送信が行われます。
  - a. 作品にサインしてから、ブロックチェーンでの登録が行われます。バックアップとして萌えコインに公開鍵暗号化された作品をトランスマッションします。
  - b. オンライン「マイナー」のコードを使って作品にサインを追加し、ランダムに数名の「マイナー」に送信します。「マイナー」が予約リストの予約者の秘密鍵を使って作品にウォーターマークを入れます。最後に予約者の公開鍵でそれぞれ暗号化します。

- c. 暗号化された後他の「マイナー」によって検証作業が行われます。検証済みの作品は ipfs ネットワークで送信されます。
  - d. 予約者は ipfs ネットワークで作品を入手できます。
  - e. 公開される前に、萌えコインチェーンの内容はすべて MoeCoin, Inc.のセントラルサーバーによって処理されます (MoeCoin, Inc.はマイニングによる報酬を獲得しません)、システムメンテナンスクライアントを使用する人数の増加につれて、セントラルサーバーを減少させ、最終的にすべてのネットワークメンテナンスをマイナーに任せます。
8. 三期の目標を完成した後、引き続き会社の間に行われた商業アニメ著作権取引に萌えコインの著作権取引標準を普及する予定です。また、フィギュアやグッズなどの製品を対象に、オンラインとリアルな著作権取引プロセスの融合をさらに推進します。
- 萌えコインはまず ETH チェーンのトークンという形をとりますが、EOS システムの稼働とうまく運営してから、EOS フォームに転移します。EOS が萌えコインの運営条件を満たさない場合、ETH システムに残ります。ETH システムのグレードアップが萌えコインの需要を満足できない場合、独立した MoeCoin チェーンを開発し稼働します。
  - 出資の払い戻しについて、取引所の上場費用が非常に高いため、クラウドファンディング終了後、募集総額の 30% が主要な取引所の上場費用より低下している場合、MoeCoin, Inc.は MoeCoin 出資払い戻しプロセスを起動し、大手企業に株式の買収を求めて、買収対象としてはテンセント、SBCVC などがあります。初期投資者の出資の払い戻しとして、買収された取得は MoeCoin の買い戻しに使います。買い戻された MoeCoin は法定貨幣と直接かかっているトークンとして使われます。



# 付録

## リストと対応案 Risk and Counter

スタートアップ企業の初期投資を参与することによって大きな収益を得られると同時に、スタートアッププロジェクトに対する投資、または ICO(Initial Coin Offering、新規仮想通貨公開)への参与において、顕著なリスクもあることをあらかじめご了承ください。

### 1. 政策の変更

新規仮想通貨公開はまだ発展しているため、各国政府の政策変更はブロックチェーンプロジェクトに著しく影響する可能性があります。ことに世界主要な先進国の政策変更は、波及効果や連鎖反応を及ぼすおそれがあります。

現在、萌えコインのマーケットの方向性としては日本・韓国・アメリカ・中国という四つの国あります。その中に ICO に対して緩和的な政策をとっているのはアメリカと日本政府で、アメリカ政府の監査目的はブロックチェーンの創造力を損なわない前提で金融詐欺行為への取り締まり、又、日本政府主の監査対象はマネーロンダリングとその他の違法の便益移転です。2017 年 9 月中国と韓国政府は相次ぎ ICO を禁止する規制を発表しました。半年後の 2018 年 3 月、韓国政府は ICO 規制緩和を発表しましたが、中国政府はいまだ仮想通貨とブロックチェーンを分断されていて、ブロックチェーン業界の発展を推進している一方、仮想通貨の公開は禁止されています。

前述の四カ国の政策はまれの重大な変更が起こった場合、萌えコインも含めてほとんど全部の仮想通貨とブロックチェーンに大きな影響を及ぼしかねません。本プロジェクトはある程度の対応案を備えていますが、予測不可能の政策変更による影響は避けられません。

### 2. スマートコントラクトのバグ

2018 年上半期、金の収奪に急ぐ低品質のトークンプロジェクトに相次ぎ ERC 20 コントラクトの重大な安全バグが露見しました。その中にユーザーに重大な経済損失をいたすプロジェクトもありました (BEC、EDU とか)。

MoeCoin が現在使用している ETH のスマートコントラクトの自由度が高く、これから使う予定の EOS のスマートコントラクトは初期段階にあるため、コードのバグをほぼ回避不可能になっていますが、萌えコインは全面的な対応案を備えています。

- a. 取引所に登録する前にスマートコントラクトのバグが発生した場合、萌えコインは ETH チェーンの投資記録によって、1 : 1 の比例で投資アドレスに安全検証

済みの新たなスマートコントラクトトークンを分配します。元来のものは廃棄とします。

- i. この処理は萌えコインの取引にならないことをご注意ください。萌えコインが取引所に登録する前に、萌えコイン公式初期トークン転換アドレス・公开发行期トークン転換アドレス・エアードロップアドレス以外のところ、あるいは公式以外のところで MoeCoin を獲得あるいは購買した場合、新しく分配されるトークンを入手できません。
- b. 萌えコインの正式的なネットワークを EOS に配置する予定です。コードは二つ以上の個人安全グループによって検証されます。検証が完了してから結果を公表します。新しいコントラクトは 1 : 1 の比例でマッピングします。
  - i. 本マッピングは取引所に登録する前に行われます。公式のアドレス以外に入手あるいは購買した MoeCoin が含まれないことをご注意ください。
- c. EOS、ETH チェーンの性能が萌えコイン運営条件を満たさない場合、独立した萌えコインチェーンを開発します。バグを減少するようにできる限り完全な程度に達したオープンソースのコードを使います。

### 3. ターゲットマーケットのリスク

スタートアップ企業に投資する主要なリスクは、製品が先行すぎる又は他の理由でマーケットに受け入れられない可能性があります。

萌えコインはすべてのターゲットマーケットで優位に立つことができない可能性があります。日本の場合、消費者が比較的に大衆のやり方に従いやすいため、高品質の製品の使用率はある数値を超えてから全体的に受け入れるケースが多いです。（アイホンなどの製品は初期の売上が高くないが、ある時期から急に上がった）

MoeCoin チームは全力を尽くして製品の改善に取り組みますが、マーケットでの競争リストは消去できないのをご了承ください。

### 4. 変動リスク

クラウドファンディング段階は ETH しか受理できなく、ETH 単位で募集金を計算するため、ETH や BTC も含めて、主要な暗号通貨の変動は萌えコインプロジェクトに影響を及ぼす可能性が大きいです。従って、萌えコインの価値は投資する時より低下し、取引所で萌えコインを購買することで損失を生じることがあります。

暗号通貨市場の大幅な下落によって、萌えコインプロジェクトは資金不足の状況に陥ることがあります。対応案として、MoeCoin チームはクラウドファンディング終了

した後、一期ごとに一部分の募金を3～6ヶ月の開発を維持できる現金と転換します。そして、プロジェクト開発プロセスを維持するため、必要とする場合、MoeCoin, Inc.に伝統的な投資を導入します。

## 免責事項 declaration

このホワイトペーパーには、法律、財務、業務又は税務における勧告とみなされる可能性のある情報や兆候が含まれていません。ホワイトペーパーに言及される一切の活動を参加する前に法律、財務、税務又は他の専門家にご相談ください。MoeCoin, Inc.とすべてのMoeCoin 開発者、あるいは任意の第三者サービスプロバイダーがホワイトペーパー、[HTTPS://MOECOIN.ONE/](https://MOECOIN.ONE/) と MoeCoin, Inc.公開した他の材料を訪問から生じたいかなる損害に対しても一切の責任を負わないものとします。

ホワイトペーパーは情報提供のみを目的としており、株式募集マニュアル、正式オファー、証券オファー、投資入札又は製品の販売、部品と資産（デジタル資産あるいは他のいかなる形式の資産）のオファーではありません。ホワイトペーパーが提供した情報は不完全な可能性があり、いかなる契約関係の説明要素も含まれていません。それらの情報の正確性に関する保証も、承諾もありません。ホワイトペーパーは第3者のデータおよび業界刊行物の参照が含まれています。MoeCoin, Inc.が認識している限り、再現された事実は正確であり、その推測および仮定は合理的です。ただし、それらの情報の正確性に関する保証はありません。

ホワイトペーパーは MoeCoin, Inc.が MoeCoin (MOE)（本書の定義を参照）を販売するいかなるオファーとの関わりがありません。またいかなる部分又は部分からの事実形式が MoeCoin 関連のいかなる契約あるいは投資行為との関連ではなりません。ホワイトペーパーに含まれているあらゆる内容は萌えコインの将来の行為や態度に対する承諾、陳述と保証ではありません。いかなる MoeCoin の販売と購買に適用する MoeCoin, Inc.（及び他の子会社）との協議は以下の箇条に基づきます。

(a) ホワイトペーパーと他の部分の訪問によって、MoeCoin, Inc.及びその付属の機構に以下の事項を保証し、表明します。

(b) MoeCoin は価値がない可能性があり、価値や流動性の保証や表現がなく、投機又は投資目的の対象ではないことを認め、理解し、同意すること。

(c) MoeCoin, Inc.と関連企業及び MoeCoin の開発チームは MoeCoin の価値、MoeCoin の譲渡性・流動性・第三者又は他の市場での実用性に対して、一切の責任を負わないこと。

(d) MoeCoin を購買するいかなる行為において、ホワイトペーパーのあらゆる声明に依存しないこと。

(e) 行った消費行為は（ご自身の状況に応じて）法律での要求や制限を違反しないこと。

(f) アメリカ合衆国の国民、住民又は永住者である場合、MoeCoin を購入する資格がないことを認め、理解し、同意すること。

MoeCoin, Inc.と MoeCoin の開発者チームはいかなる実在団体と個人に対する陳述、保証と承諾をしません。また、いかなる責任を負わないものとします。MoeCoin を購入する前に MoeCoin トークンの販売、MoeCoin, Inc. 相関のすべてのリストと不確実性（財務、又は法律においてのリスクと不確実性など）をよく評価し、考慮してください。

ホワイトペーパーに含まれているすべての陳述は、新聞記事あるいは公開された声明及び MoeCoin, Inc.と MoeCoin 開発者チームが発したすべての口頭声明は将来の見通し（意図、信念或いは現在のマーケット状況、業務戦略と計画、財務状況、具体的な規定とリスト管理手法に関する予測）になります。将来見通しの全ては、既知と未知のリスクと不確実性と他の要素を伴うものとなりますので、将来の見通しを依存しないようにご了承ください。リスクと不確実性と他の要素を伴うため、実際と今後の結果は、ホワイトペーパーの記述と大きく乖離する可能性があります。これらの将来の見通しはホワイトペーパーを公開してから適用します。そして、将来の見通しに対するあらゆる変更、及び公開日以後の事件に対して、MoeCoin, Inc.と MoeCoin の開発者チームはいかなる責任を負わないことを明確的に表示します(明示、黙示に関わらず)。

ホワイトペーパーにおいて：

1. 「我々」は、MoeCoin, Inc.と MoeCoin 開発者チームである。
2. 「eth」或いは「ETH」は、ブロックチェーンプロジェクト Ethereum イーサリアム、或いはその元祖トークンのイーサのことである。
3. Btc は、bitcoin、ビットコインとそのネットワークのことである。

MoeCoin, Inc.からの書面承諾なしに、ホワイトペーパーのいかなる部分に対するあらゆる形式のコピ・改訂・引用は禁止とされています。最新版であると確保するため、下記の公式アドレスをご利用ください：

<https://moecoin.one/MoeCoinWhitePater-ja.pdf>

## 引用元 Reference

[1] Anime Industry Data | The Association of Japanese Animations

<http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

[2] Cool Japan Strategy

[http://www.cao.go.jp/cool\\_japan/english/index-e.html](http://www.cao.go.jp/cool_japan/english/index-e.html)

[3] 从一只萌鹿看国产动画的自我救赎之路

<http://cj.sina.com.cn/article/detail/5893582170/552211>

[4] Patreon raises big round at ~\$450M valuation to get artists paid

<https://techcrunch.com/2017/09/14/patreon-series-c/>

[5] Digital image watermarking in frequency domain

<https://ieeexplore.ieee.org/document/7754123/>

A robust video watermarking method

<https://ieeexplore.ieee.org/document/871473/>

A Robust Image Hiding Method Based on Sign Embedding and Fuzzy Classification

<https://ieeexplore.ieee.org/document/1713965/>

[6] で、同人って儲かるの？

<http://d.hatena.ne.jp/efemeral/20110717/1310901596>