



QUIZ MINING PLATFORM

Quiztok is Blockchain Based Quiz Reward Platform
where everyone can create and play the quiz.

Table of Contents

1. Abstract

- 1.1. クイズコンテンツベースの知識共有プラットフォーム
 - 1.2. ブロックチェーンベースの分散型の知識共有プラットフォーム
-

2. 背景 (Background)

- 2.1. クイズトック誕生の背景
 - 2.2. クイズコンテンツの価値
 - 2.3. 最適なモバイル環境への改善が必要
 - 2.4. 広告,メディア市場の現状と課題
 - 2.5. ‘クイズ’+ ‘コミュニケーション’+ ‘広告’+ ‘リワード’が結合されたプラットフォームの必要性
-

3. Quiztok! Quiz Mining Platform.

- 3.1. エコシステム (Ecosystem)
 - 3.1.1. エコシステムの構成図
 - 3.2. エコシステムのプレイヤー
 - 3.2.1. クイズ創作者
 - 3.2.2. クイズ解答者
 - 3.2.3. クイズキュレーター
 - 3.2.4. 広告主
 - 3.2.5. スポンサー
-
- 3.3. リワード
 - 3.3.1. QTCONのリワード体系
 - 3.3.2. クイズリワード
 - 3.3.3. キュレーションリワード
 - 3.3.4. 広告リワード
 - 3.3.5. スポンサーのリワード
 - 3.3.6. リワードアルゴリズム
 - 3.4. ターゲット広告
 - 3.4.1. ユーザーの傾向分析及びターゲット広告に活用
 - 3.4.2. ターゲット広告に活用
 - 3.5. 技術 (Technologies)
 - 3.5.1. クイズマイニング
 - 3.5.2. アーキテクチャ
 - 3.5.3. コンテンツリポジトリ
 - 3.5.4. リワードPOOL

3.6. Use Case

- 3.6.1. 広告とクイズが結合されたクイズコンテンツプラットフォームサービスのシナリオ
- 3.6.2. ユーザーがクイズを創作し、解答するクイズサービスシナリオ
- 3.6.3. スポンサーのシナリオ
- 3.6.4. ユーザーとスポンサーの連携

4. マーケティング分析

- 4.1. クイズ
- 4.2. 広告
- 4.3. スポンサー
- 4.4. 競争分析
- 4.5. 戦略的提携

5. Why blockchain? (ブロックチェーンの導入理由)

- 5.1. ブロックチェーンの理念とQTCON
- 5.2. ブロックチェーンを使用する理由
 - 5.2.1. リワード Transactionの透明化
 - 5.2.2. 創作物の保護及び検証
 - 5.2.3. 広告効果分析の透明化
 - 5.2.4. リワードアルゴリズムに対するスマート契約
- 5.3. QTCONの価値
 - 5.3.1. グローバル共有価値の付与
 - 5.3.2. 分散型の取引

6. スケジュール

7. トークン販売計画

- 7.1. QTCONの発行計画
- 7.2. ICOファンド運用計画

8. チーム

9. リスクの告示及び投資家の保護装置

10. 免責事項

1.1.クイズコンテンツベースの知識共有プラットフォーム

クイズトックではユーザーが質問し、解答する! (Question and Answer!)

クイズトックではユーザーが知りたい事を質問する。

クイズトックではユーザー同士でお互いの知識を共有する

クイズトックは「クイズ」形式のコンテンツを通じて、散在する知識と情報を選別かつ分析し、すべてのユーザーが共有できる知識共有プラットフォームです。また、クイズトックは多様な形態のクイズを通じて、ユーザーが知りたいまたは共有したい事をお互い問いかけながら自ら学習する知識共有プラットフォームです。

「クイズ」はクイズ創作者は知識を含蓄的に面白く伝える伝達手段となり、クイズ解答者はクイズを解きながらクイズ創作者の知識を共有できます。

「クイズトックプラットフォームはクイズ創作者、クイズ解答者、クイズキュレーターにクイズトックのトークン(QTCON)でリワードすることによって、知識共有に対する実質的な価値を提供します。

1.2.ブロックチェーンベースの分散型の知識共有プラットフォーム

クイズトックはブロックチェーンベースに基づき、ユーザーが直接クイズコンテンツを創作、提供し、ユーザーがクイズ及び広告コンテンツの利用者になる分散型の知識共有プラットフォームです。

また、クイズトックプラットフォームのプレーヤーが直接広告を生成し、クイズトックトークン(QTCON)で広告費を支払う分散型の広告システムを提供します。

プレーヤーがコンテンツの創作と利用、広告の生成と閲覧の主体であり、リワードを分け合う。

2.1. クイズトック誕生の背景

- 楽しく知識を伝達し、誰もが楽しく共有できる方法はないだろうか？
- 検証されてない膨大な知識と情報を簡潔かつ直感的に伝達し、共有できる方法はないだろうか？
- モバイル機器等のインターネットベースのデバイスを生産手段として使用できないだろうか？
- 人々に役立つ知識の共有方法はないだろうか？
- 各自の知識と情報、疑問を共有できる簡単かつ便利な方法はないだろうか？
- 自分の知識と情報が生産手段となって生活に役立つなら？
- すべてのユーザーにリワードできる方法はないだろうか？
- ユーザーが受け取ったリワードが実質的な価値を持てるようにできる方法は何だろうか？
- 巨大なネットワーク網を通じて知性の社会になれば？

クイズトックはこのような考えに基づいて開発されました。

2.2. クイズコンテンツの価値

クイズコンテンツは性別、年齢、地域、世代を問わず、知的好奇心があれば誰もが楽しめるコンテンツです。また、ゲーム的要素を持っており、達成感とチャレンジ精神を誘発するコンテンツです。

「クイズ」という形式は知識を検証して含蓄的に伝達する手段であり、クイズを解く人には創作者の検証された知識を共有できます。

「クイズ」形式は知識を共有かつ学習手段として使用できるだけでなく、質問を整理して意見を求めるツールとして使用したり、自分の日常生活をクイズ形式で表現し、共有できるため、新しい形態のSNSプラットフォームに進化可能なコンテンツです。

2.3. 最適なモバイル環境への改善が必要

スマートフォンに代表されるモバイル機器が日々進化を続ける中で、モバイルゲームを楽しむユーザーが急増している。しかし、これらのゲームはゲーム中毒に陥った青少年の急増という副作用を招いた。特に、スマートフォン中毒による親子関係の悪化は深刻な社会問題になっています。

スマートフォンの使用時間が増加している中、モバイルを娯楽ツールとしてだけでなく、有益な学習ツールとして使用できる方法はないだろうか？

これらの解決策としてクイズを通じ、ゲームのように楽しく学習できれば、また、クイズを解きながらリワードも受け取ることが出来れば、生産的なモバイル環境に改善出来ると確信しています。

2.4. 広告、メディア市場の現状と課題

既存の広告市場のエコシステムは広告主→広告代理店→メディア媒体→ユーザーに流れる垂直的な伝達過程で成り立っている。広告主から消費者までの広告の伝達過程に多数の仲介者が関与するため、広告価値に比べて広告費用を過多支出する構造的な問題点を抱えています。

また、一部の広告代理店による独占的な広告配信が行われるため、メディアに対する影響力の行使の弊害が発生しています。

ユーザーはメディアが配信する広告を一方的に閲覧するため、広告の選択権は与えられず、広告を見るユーザーに広告閲覧に対するリワードがない半面、広告代理店及びメディア媒体がすべての利益を独占する構造です。

このような広告、メディア市場も広告代理店とメディアが収益と影響力を独占する中央集中型のエコシステムから脱し、広告消費者が恩恵を享受できる仕組みに変えなければならないです。

2.5. ‘クイズ’ + ‘コミュニケーション’ + ‘広告’ + ‘リワード’ の結合されたプラットフォームが必要

クイズトックプラットフォームではメッセージング上でクイズと広告が結合した形でコンテンツが提供され、サービスを通じてクイズを解くのと同時に広告が閲覧され、リワードとしてポイントを提供します。ブロックチェーンベースのリワード方式のクイズトックでクイズを解いて獲得するポイントはトークンに変換し、様々な用途で使用可能です。

例えば、クイズトックの会員が直接広告主になり、トークンで広告費用の決済ができ、スポンサー団体に自分の名前で寄付もできます。また、トークン取引所を通じて現金化もできます。

このように実市場で使用されたクイズトックトークン(QTCON)は再び広告主に購入され、クイズトックプラットフォームを利用した広告の依頼時に使用できます。

クイズトックが使用するブロックチェーン技術は広告主の広告依頼及び広告の露出結果等に関する信頼を提供し、広告に対する透明性と信頼性を高めることができます。

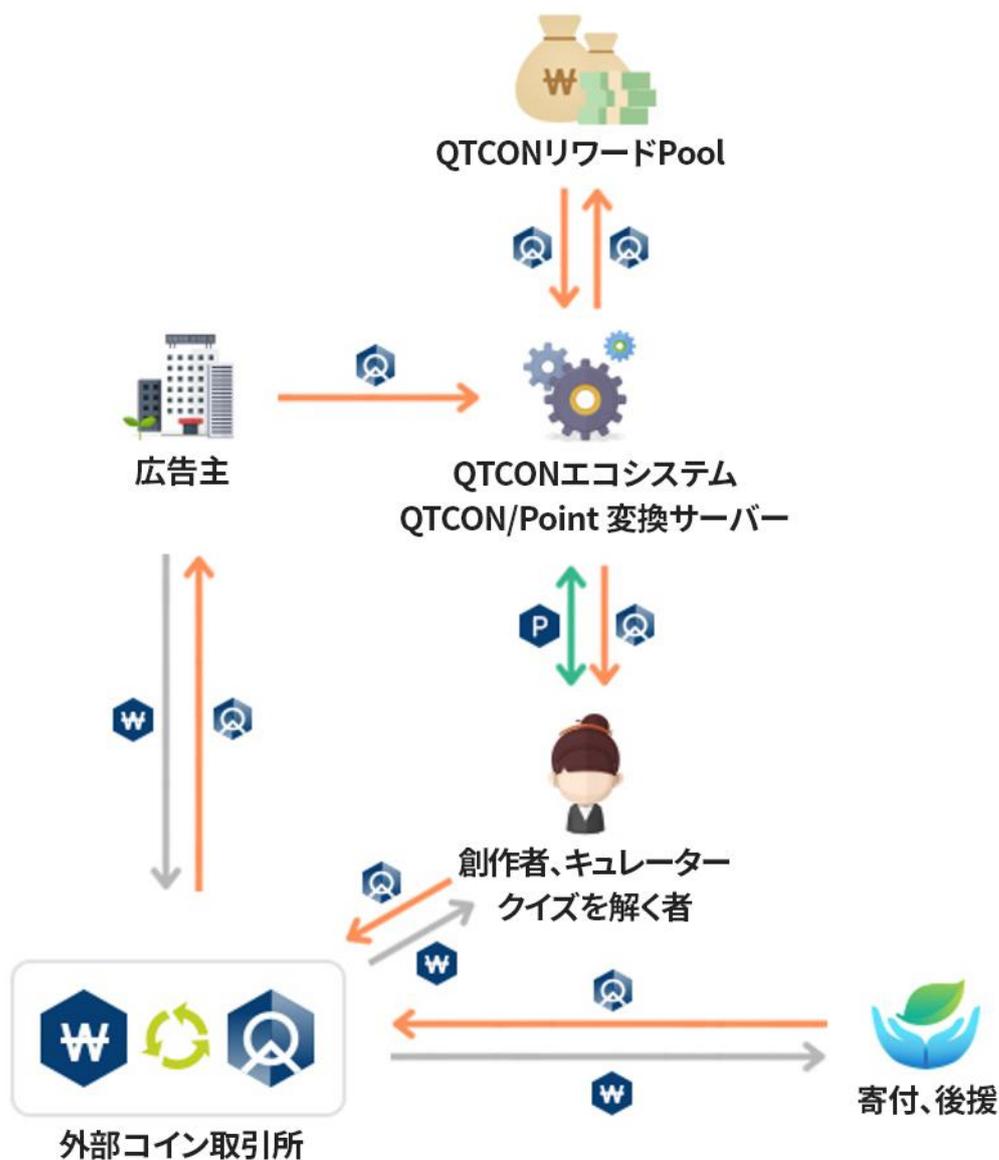
ユーザーがクイズを解けば解くほど広告閲覧も増加し、広告効果が上がるため、クイズトックプラットフォームの価値は上昇し、多数のユーザー獲得に繋がる好循環が期待できます。



クイズ解答とトークンのリワード

3.1. エコシステム (ECOSYSTEM)

- クイズトックは創作者とクイズを解くクイズプレイヤー、広告主とスポンサー、メディアなど様々なユーザーの間で時間と場所に拘わらず、ブロックチェーンベースの広告リワードエコシステムを提供します。
- クイズトックエコシステムでは各ユーザー間のコミュニケーションと透明な取引を通じて新たな価値を創出します。
- クイズトックプラットフォームは創作者とクイズプレイヤー、広告主を含む様々なプレイヤーが信頼できるネットワーク上で仲介者を通さず簡単に参加できます。
- クイズ創作者、クイズキュレーター、クイズプレイヤーが役割ごとに割当てられたリワードポイントを受取るが、リワードシステムを通じ、クイズの創作と拡散が活性化されます。



QTCON エコシステムの構成図

3.2. エコシステムの参加プレーヤー



3.2.1. クイズの創作者

クイズトックプラットフォームでクイズコンテンツが創作可能な個人または団体、機関です。クイズ創作者のコンテンツはクイズトックプラットフォームを通じてクイズトックユーザーに直接提供されるか、キュレーターによって配布されます。

クイズトック会員に登録後、クイズトックプラットフォームで誰でもクイズを出題し、特定のクイズトックユーザーに提供できます。例えば、先生が学習に関連したクイズを出題し、指定の学生にクイズを提供すると、学生はクイズトックアプリを使用して、先生のクイズ部屋にアクセスし、クイズを解くことができます。

クイズ創作者はクイズプレーヤーがクイズを解くと、該当するポイントをリワードとして受け取り、クイズプレーヤーから「いいね」が押されるとさらにリワードを受け取れます。

クイズ創作者は出題したクイズを指定のターゲットユーザーグループに提供できるし、また、誰でも参加できるオープンクイズとして設定できます。

3.2.2. クイズプレイヤー

クイズトック会員に登録後、希望するカテゴリーのクイズ部屋を選択するか、許可されたクイズ創作者またはクイズキュレーターから紹介されたクイズ部屋を選択し、クイズを解く事ができます。クイズと広告が結合されたクイズを解いて正解すれば、クイズに割当てられたポイントをリワードとして受け取ります。正解のないクイズの場合は広告の閲覧に伴う一定のポイントをリワードとして受け取ります。この時、複数のビューから多数の解答者が選んだビューを選択した場合、さらにポイントをリワードとして受け取れます。

クイズトックユーザーはクイズトックプラットフォームで、誰でも、いつでも、国境に拘わらず、クイズに参加でき、クイズの参加度に応じて追加リワードを受取ります。例えば、取得した総トークン数、或いは総取得ポイントに応じてクイズ解答による追加のリワードを受取ります。

3.2.3. クイズキュレーター

クイズトック会員は誰でもクイズ創作者が出題したクイズを選択かつ分類し、自分のフォロワーにクイズの提供ができます。クイズキュレーターが提供したクイズをクイズプレイヤーが解けば、キュレーションリワードポイントを受け取れます。

既に創作されたクイズ及び広告コンテンツを発掘し、クイズトックユーザーに拡散させるとキュレーターは多大なリワードを取得できます。

今後、クイズトック会員以外の外部提携業者の場合、クイズトックプラットフォームのAPIまたはSDKを通じ、自社のチャンネルと容易にクイズトックコンテンツと連携できます。

3.2.4. 広告主

クイズトック会員に登録すれば、誰でもクイズトックプラットフォームに広告の掲載ができる。

広告主はクイズトックプラットフォームの広告登録システムにアクセスし、広告ターゲット、コスト、時間、コンテンツを直接設定、登録できます。

広告主は広告の掲載に当たり、クイズトックトークン(QTCON)を獲得して使用できます。広告主が獲得したトークンをクイズトックプラットフォームの広告システムで広告費用として使う事によって、クイズトックプラットフォーム上で循環型のエコシステムは完成します。

クイズトックプラットフォームでは広告主が決済したクイズトックトークン(QTCON)をリワードフルに蓄積して置き、クイズ創作者、クイズキュレーター、クイズプレイヤーにクイズトックトークン(QTCON)をリワードとして支給できます。

3.2.5. スポンサー

クイズトック会員は誰でも保有するポイントまたはクイズトックトークン(QTCON)を指定の対象者に寄付またはスポンサーになれます。

スポンサー先を選択し、自分がけ取ったポイントまたはトークンを寄付でき、スポンサーを目的とするクイズ部屋を選択し、クイズを解き、受け取ったリワードを寄付できます。

スポンサーは寄付目的で作ったクイズ部屋を選択し、クイズを解き、獲得したすべてのポイントまたはトークンはスポンサー団体に支給されます。

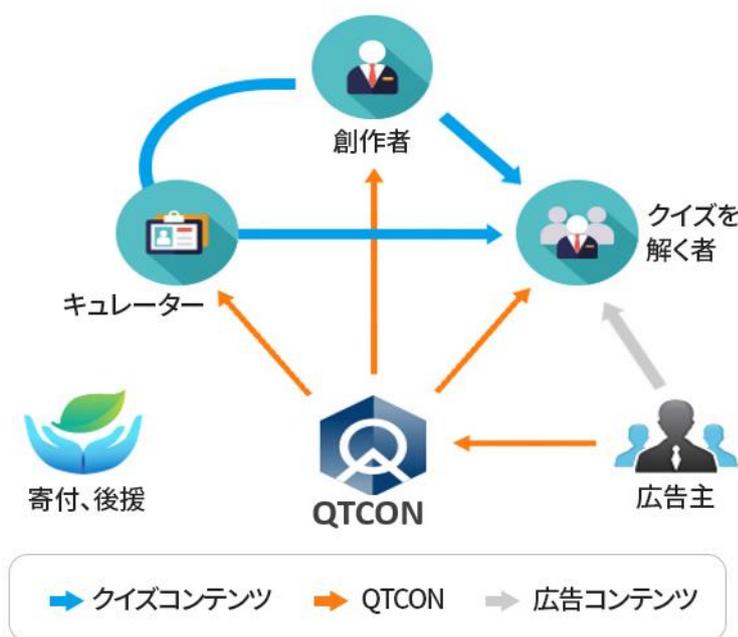
3.3. リワード

3.3.1. QTCONのリワード体系

クイズトックユーザーは大きく①クイズ創作者②クイズキュレーター③クイズプレーヤーに区分できます。クイズトックプラットフォーム上でユーザーの活動(クイズ創作、クイズキュレーション、クイズ解き)で獲得したリワードは先ず、ポイントで支給され、一定のポイント(例えば、10,000ポイント)を獲得した場合、獲得したポイントをクイズトックトークン(QTCON)に交換できます。

ブロックチェーン上のスマート契約(Smart Contract)により、クイズトックプラットフォームを利用するすべてのユーザーに適用され、クイズトックユーザーはポイントをトークンに変換するか否かを設定できます。

ユーザーはすべての役割の遂行ができ、クイズを解き、広告の露出が出来れば、各クイズに割当てられたリワードポイントを役割ごとに一定比率に分割支給されます。



3.3.2. クイズのリワード

① クイズ创作者のリワード

クイズトックプラットフォームでクイズ创作者が登録したクイズを他のユーザーが解いた時は一定のリワードを受け取れます。クイズプレイヤーが多くなる場合、プレイヤー数に比例して、リワードを受け取れます。また、創作したクイズがクイズプレイヤーから「いいね」が沢山押されると追加リワードの受け取りができます。

② クイズプレイヤーのリワード

クイズプレイヤーはクイズを解いた場合、該当するポイントをリワードとして受け取れる。各クイズに割当てられたポイントはクイズの種類、解いた時点、広告の種類によって異なり、クイズトックプラットフォームでユーザーがクイズを解く時、該当クイズのポイントを告示します。

3.3.3. キュレーションリワード

キュレーションリワードはクイズ创作者が出題したクイズを選択かつ分類し、他のユーザーに仲介するユーザーに支給されるリワードです。

多数のユーザーが有益なクイズコンテンツを共有するために、クイズコンテンツを仲介するユーザーの役割は大事だが、既存の一般的なソーシャルネットワークサービスではコンテンツキュレーターに対するリワードは殆ど行われていない。クイズトックプラットフォームサービスはキュレーターの役割に対して、一定水準のリワードを付与することによって、クイズコンテンツの普及を加速化させます。

クイズ创作者と同様に仲介したクイズをユーザーが解いた時、所定の比率による一定のリワードを受け取ります。クイズプレイヤーが多くなれば、その数に比例してリワードを受け取ることができ、仲介したクイズがクイズプレイヤーから「いいね」を多数受けるほど、追加リワードを受け取れます。

3.3.4. 広告のリワード

クイズ创作者及びクイズプレイヤーを含むクイズトックユーザーは広告主との相互作用によって、追加の広告リワードを受け取れる。例えば、特定の広告主が好む内容のクイズの場合、広告主がより多くのポイントを割当て、クイズ创作者及びクイズプレイヤーにリワードの提供ができます。

広告主が広告のクイズを直接創作する場合、該当クイズプレイヤーは広告主が設定した特別ポイントをリワードとして受け取れます。

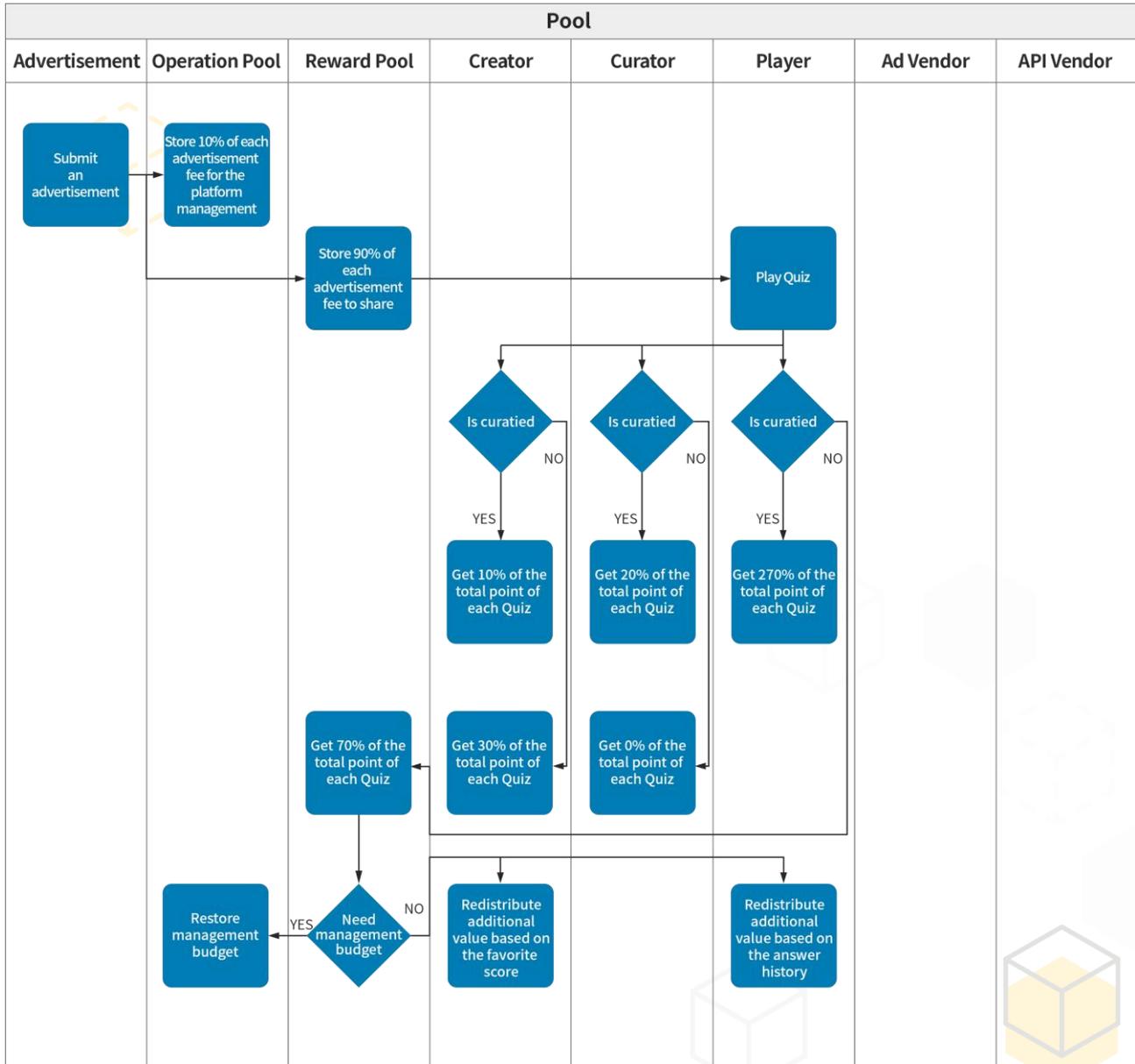
3.3.5. スポンサー

クイズトックプレイヤーは対象を選定し、本人が受け取ったポイント及びトークンを寄付できます。クイズトックプラットフォームで対象スポンサーを指定すれば、ユーザーが獲得したリワードポイントは対象者に支給されます。

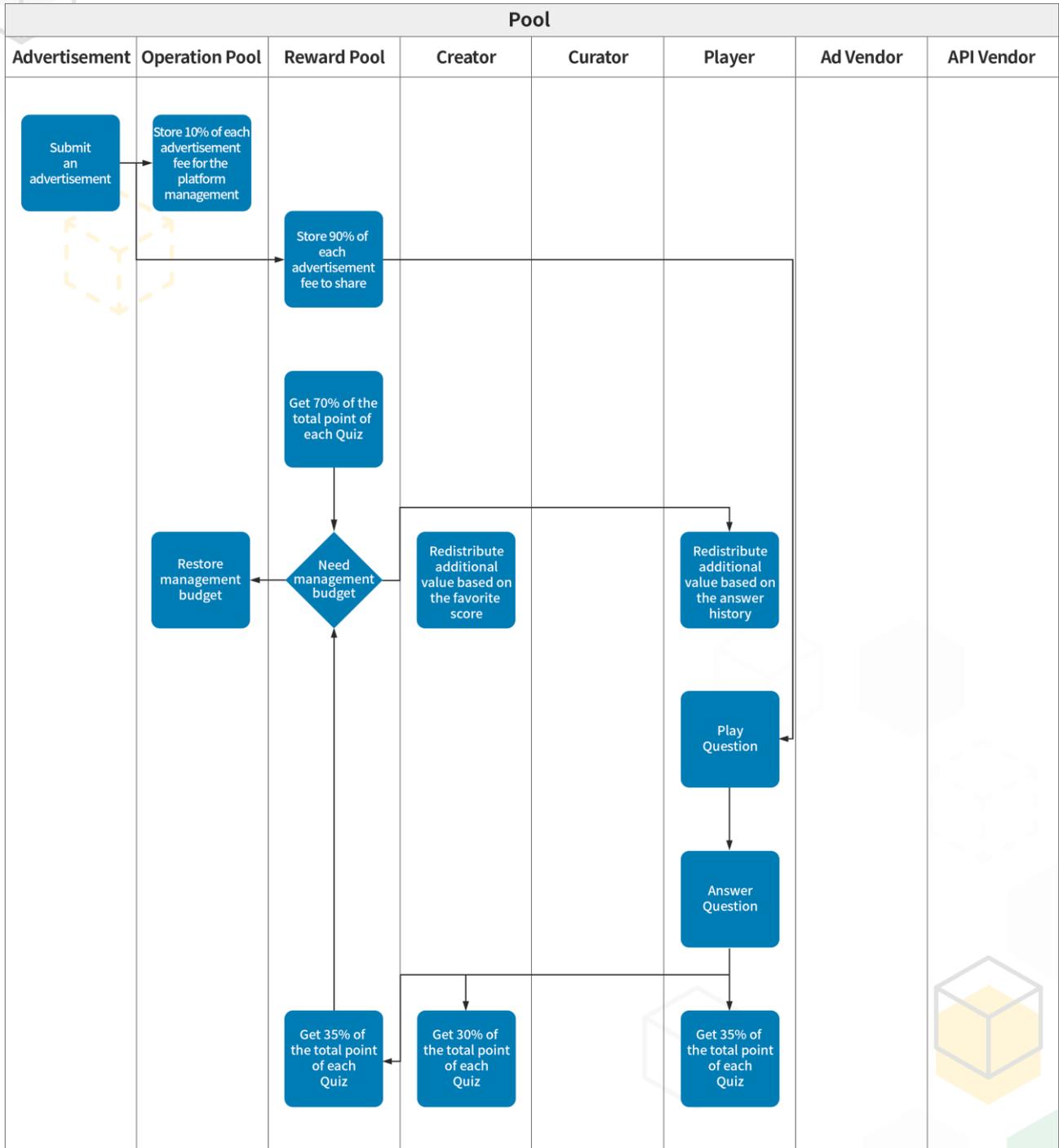
クイズトックプラットフォームに登録されたスポンサーにはユーザーが寄付したポイントについてクイズトックプラットフォームで一定比率のポイントを追加支給できます。

3.3.6. リワードのアルゴリズム

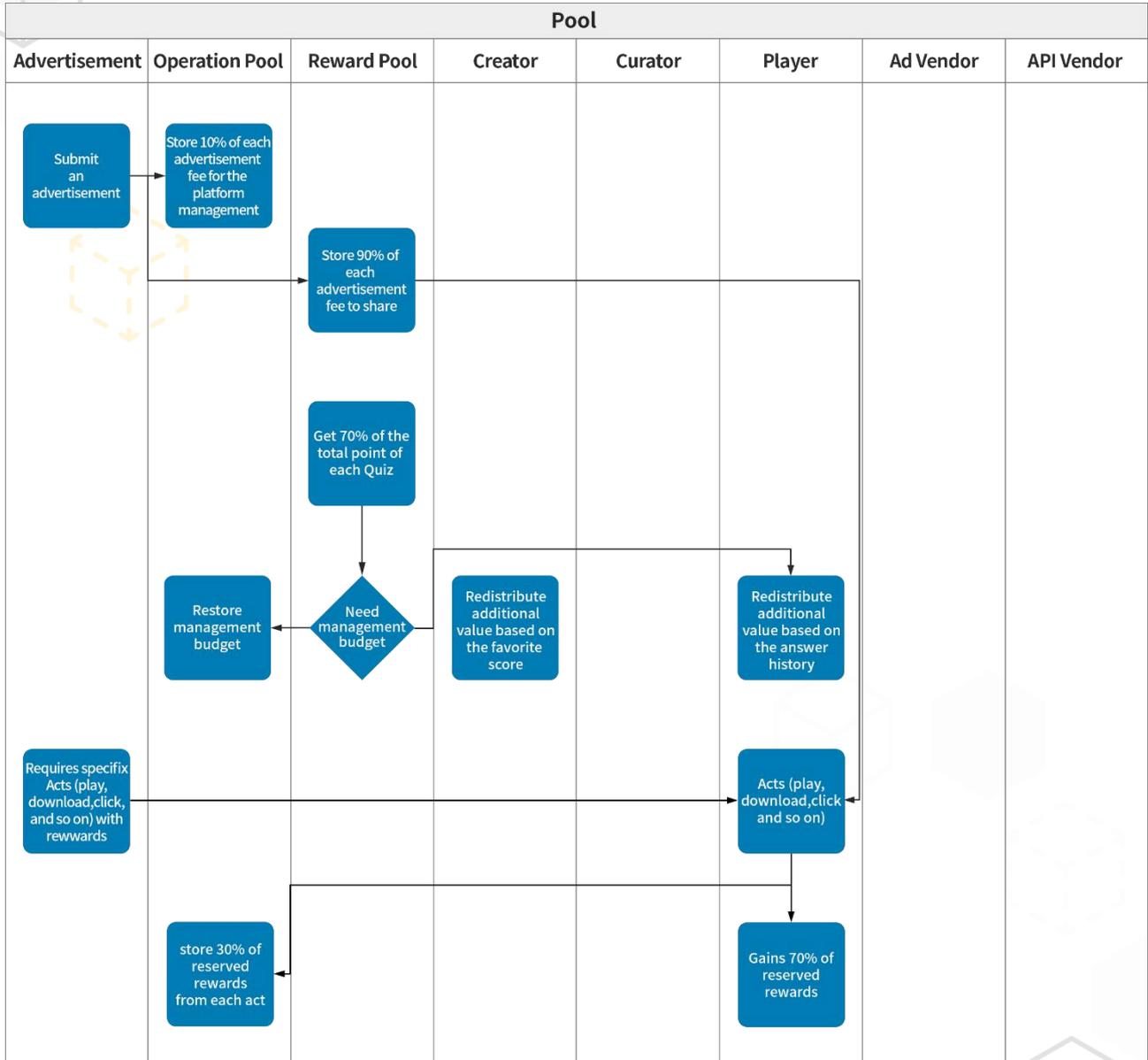
[Quiz リワードのプロセス]



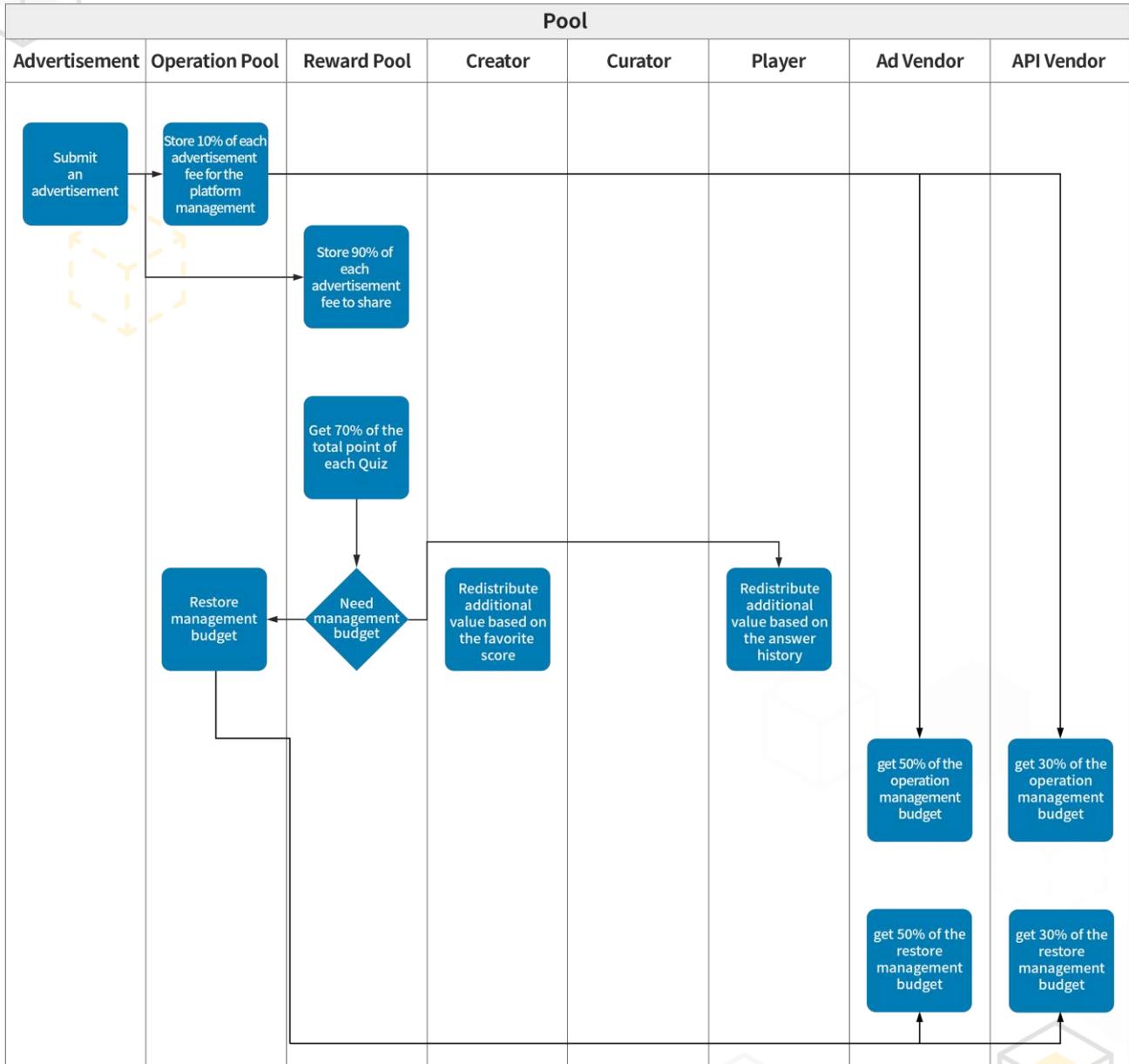
[Question リワードのプロセス]



[広告リワードのプロセス]



[Vendor リワードのプロセス]



3.4. ターゲット広告

3.4.1. ユーザー傾向分析

クイズトックプラットフォームではクイズトック会員登録時にいかなる個人情報も登録しないため、会員匿名性の保証を原則とします。

匿名性保証を原則とし、匿名のクイズトックユーザーに関するクイズ解きの結果、好みのクイズカテゴリー、アクセスの時間帯、アクセス位置、正解率等のデータを蓄積し、ユーザー傾向を分析し、分析したデータに基づき、広告主に正確な広告ターゲティングができるように情報を提供します。

3.4.2. ターゲット広告に活用

クイズトックプラットフォームではユーザーの傾向分析データに基づき、広告主に正確なターゲット広告ができるツールを提供します。

例えば、旅行に興味があるユーザーの場合、「旅行」と関連性が高いクイズに反応するため、このユーザーには旅行関連商品、宿泊情報などの広告を紐づければ、広告効果は向上します。

クイズはそれぞれのコンテンツの特性が明確なため、ユーザーの傾向を分析し、結果を広告主に提供すれば、ターゲット広告に有効活用できます。

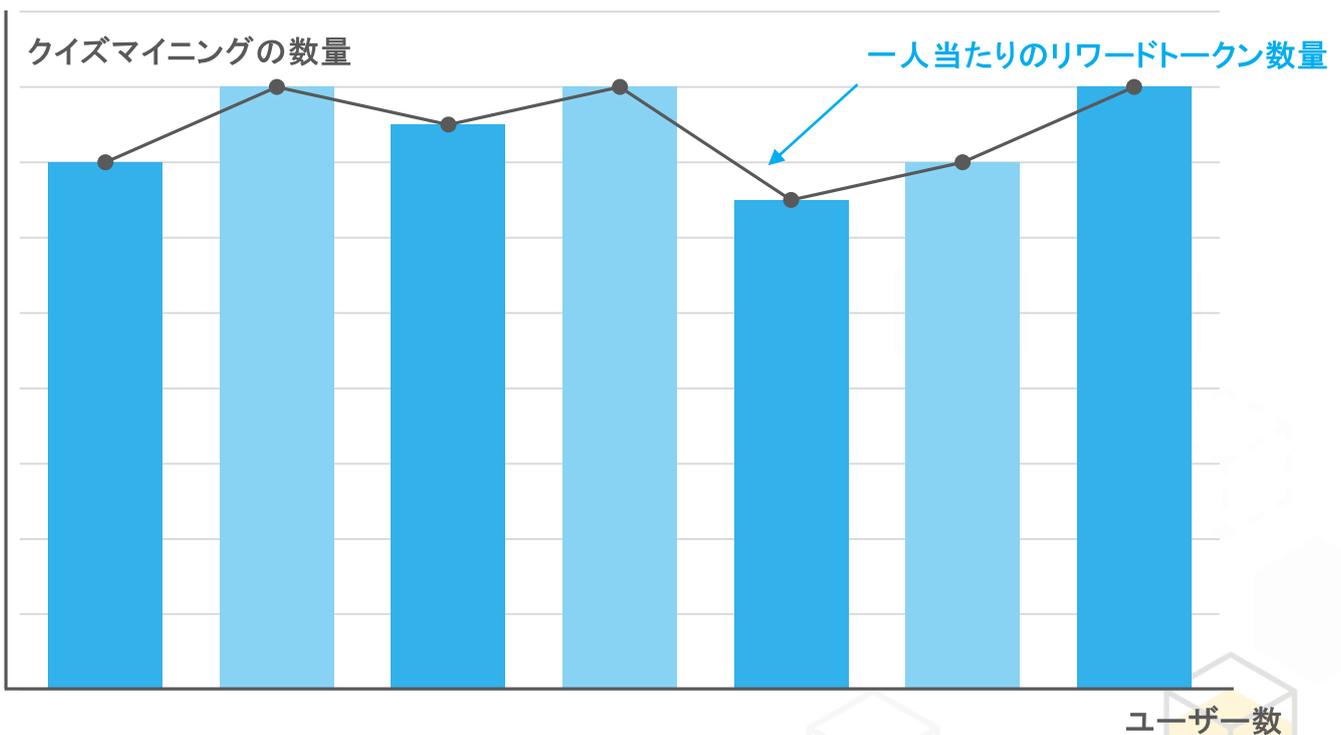
3.5. 技術 (Technologies)

3.5.1. クイズのマイニング

クイズトックエコシステムを通じて、クイズを解いて取得するトークンは個人にリワードとして与えられる。即ち、既存 PoW方式でハッシュ値を求めるとき、ブロックに対するリワードとして与えられるマイニング方法と類似してます。

クイズを解きながらマイニングする方法は最近問題となっているPoW方式の非効率的な採掘方法に対する新しいアプローチであり、クイズトックブロックチェーンエコシステムをより効率的かつ生産的な方向に転換できます。

QTCONの全トークン発行量のうち、一定比率は個人がクイズを解いた時にリワードとして支給し、クイズトックチームはクイズマイニングのため、一定期間は毎日定期的に配当可能な数量をリワードPOOLに預けます。

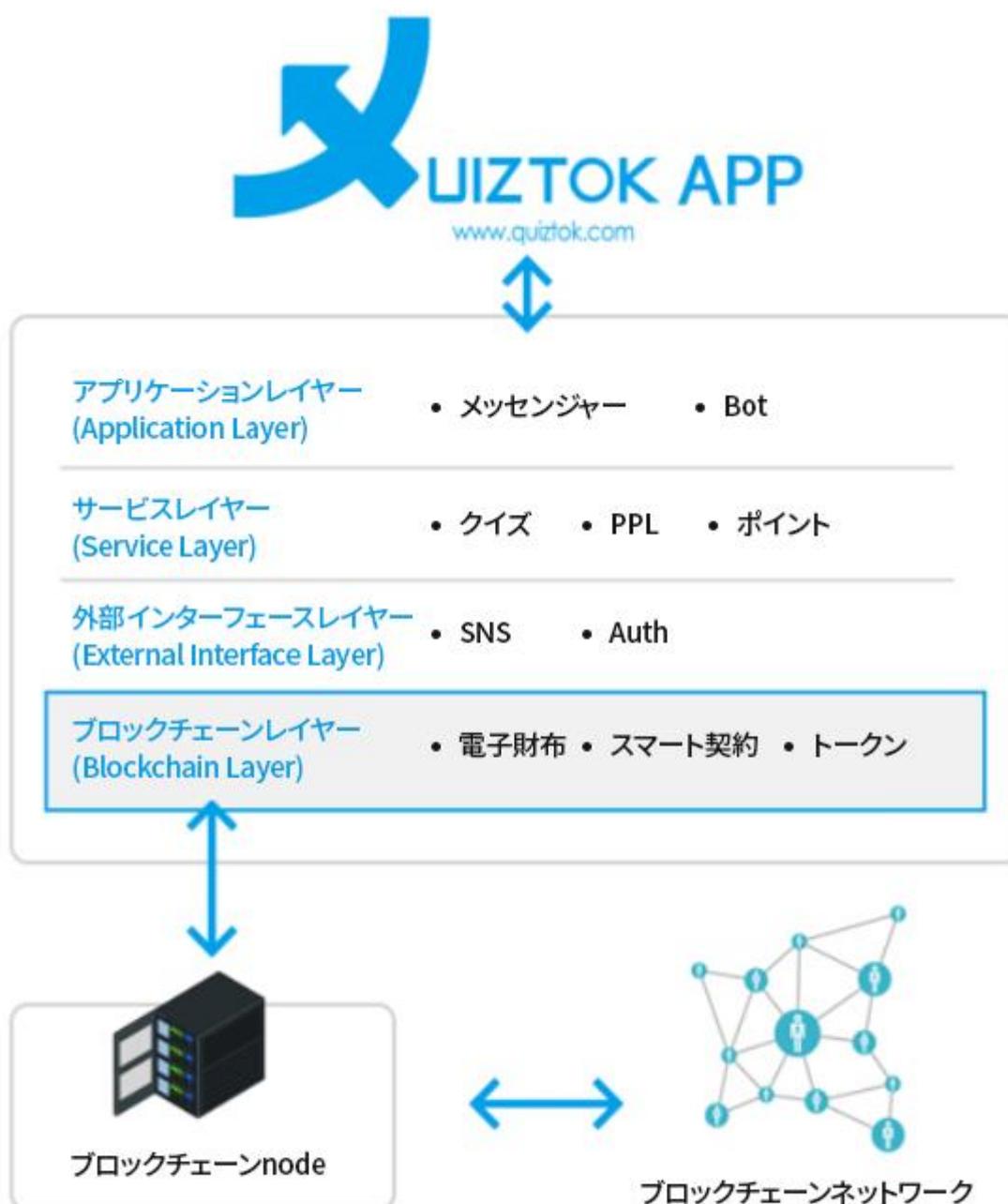


ユーザーにリワードとして提供するトークンの数量はポイントの交換価値の変化によって変動します。トークンの交換比率はクイズトックプラットフォームで提供するポイントを利用して算定します。同一のポイントを確保してもトークンの交換比率はユーザー数によって流動的です。

3.5.2. アーキテクチャー

クイズトックプラットフォームは大きく4つの段階で構成されています。

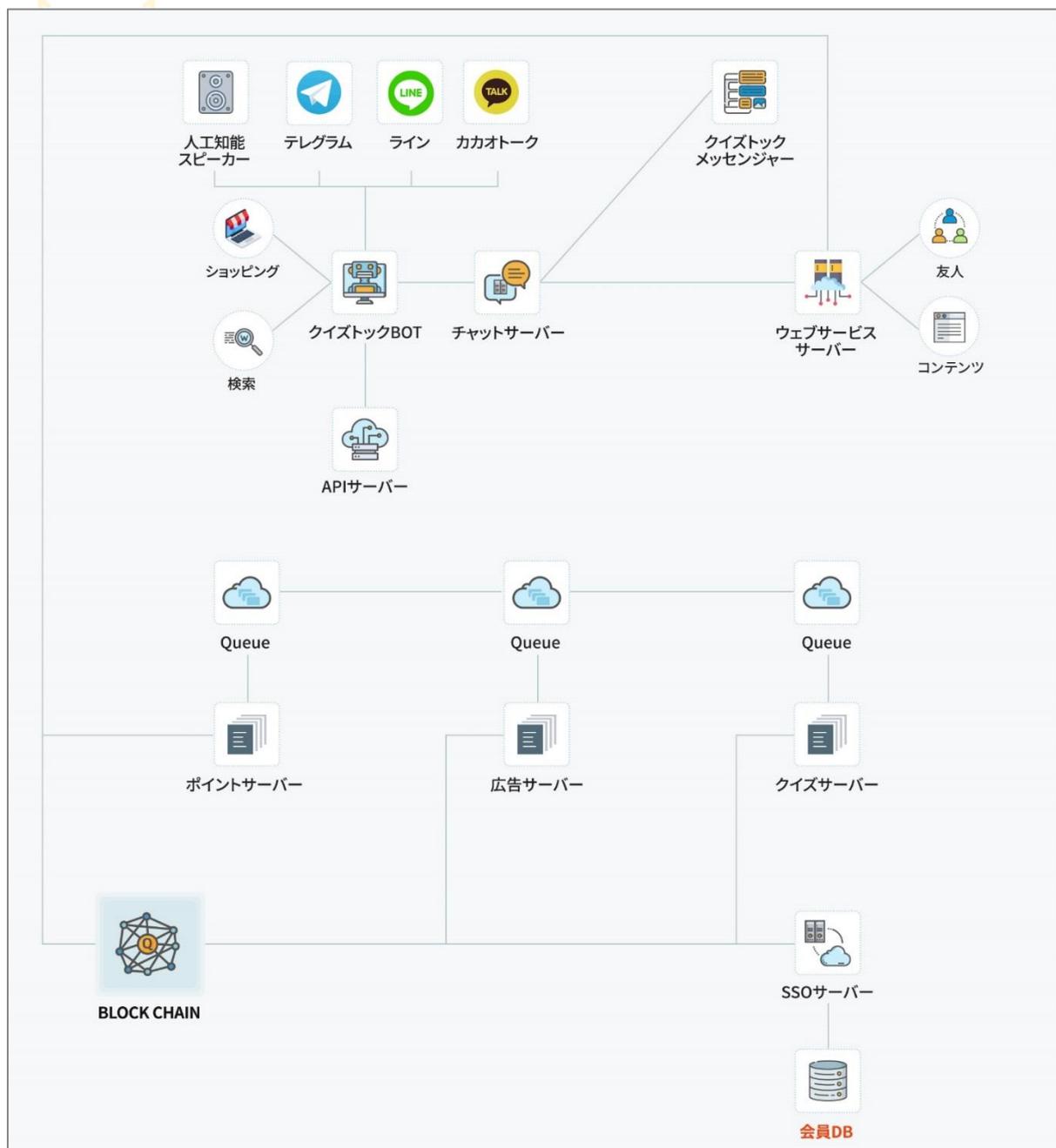
- Blockchain Layer : Smart Contract, Token, Wallet
- Service Layer : Quiz, PPL, Point
- Application Layer : Messenger, Chat-BOT
- External Interface Layer : SNS, Authentication



3.5.3. システムの構成図

クイズトックプラットフォームは次のように構成されています。

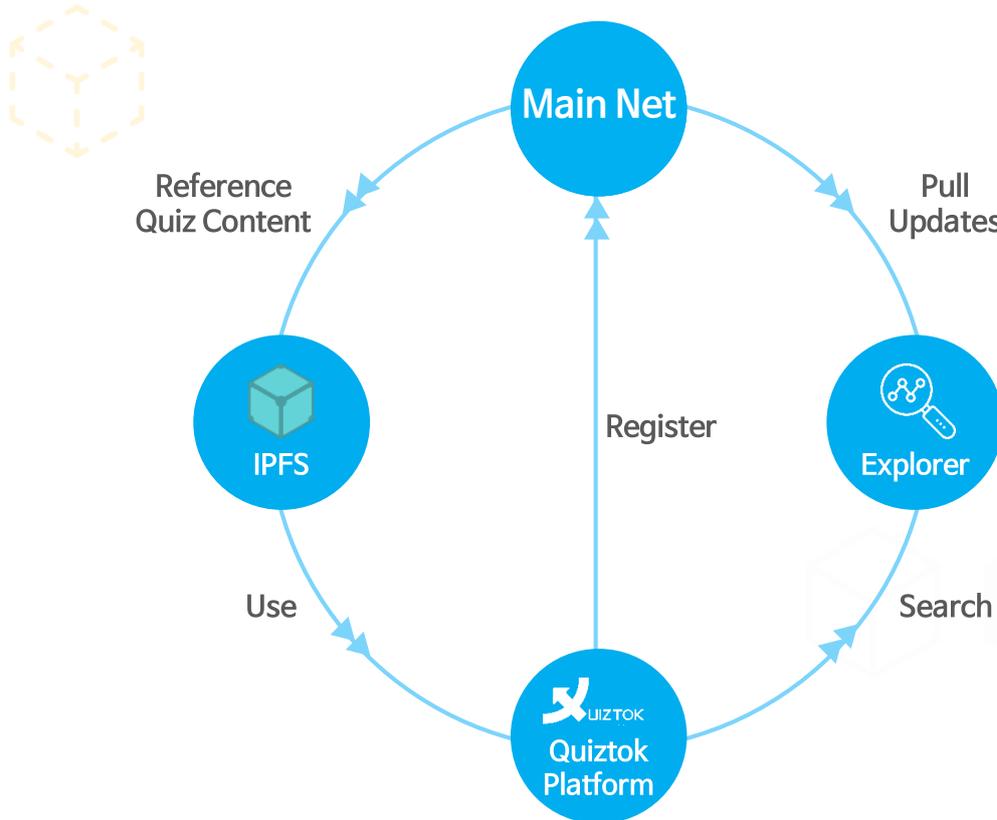
- サーバー: クイズサーバ、広告サーバ、ポイントサーバ、チャットサーバー、APIサーバ、チャットボットサーバ、SSOサーバー等
- ユーザーサービス: テレグラム、Line、カカオトーク、ウィーチャット、Facebookメッセンジャー、人工知能のスピーカー、ショッピング、検索等



3.5.4.コンテンツのリポジトリ

クイズトックコンテンツは、IPFSプロトコルノードを使用して保存されます。Main Netストア (Main Net.IO Storage) は、IPFSプロトコルに基づいて構築されている脱一元化されたファイルシステムで、誰でもファイルを保存して共有することができます。

クイズトックMain Netアカウントで保有しているMain Netトークンの残高の範囲内でクイズトックユーザーは、無償でコンテンツにアクセスできるようになります。



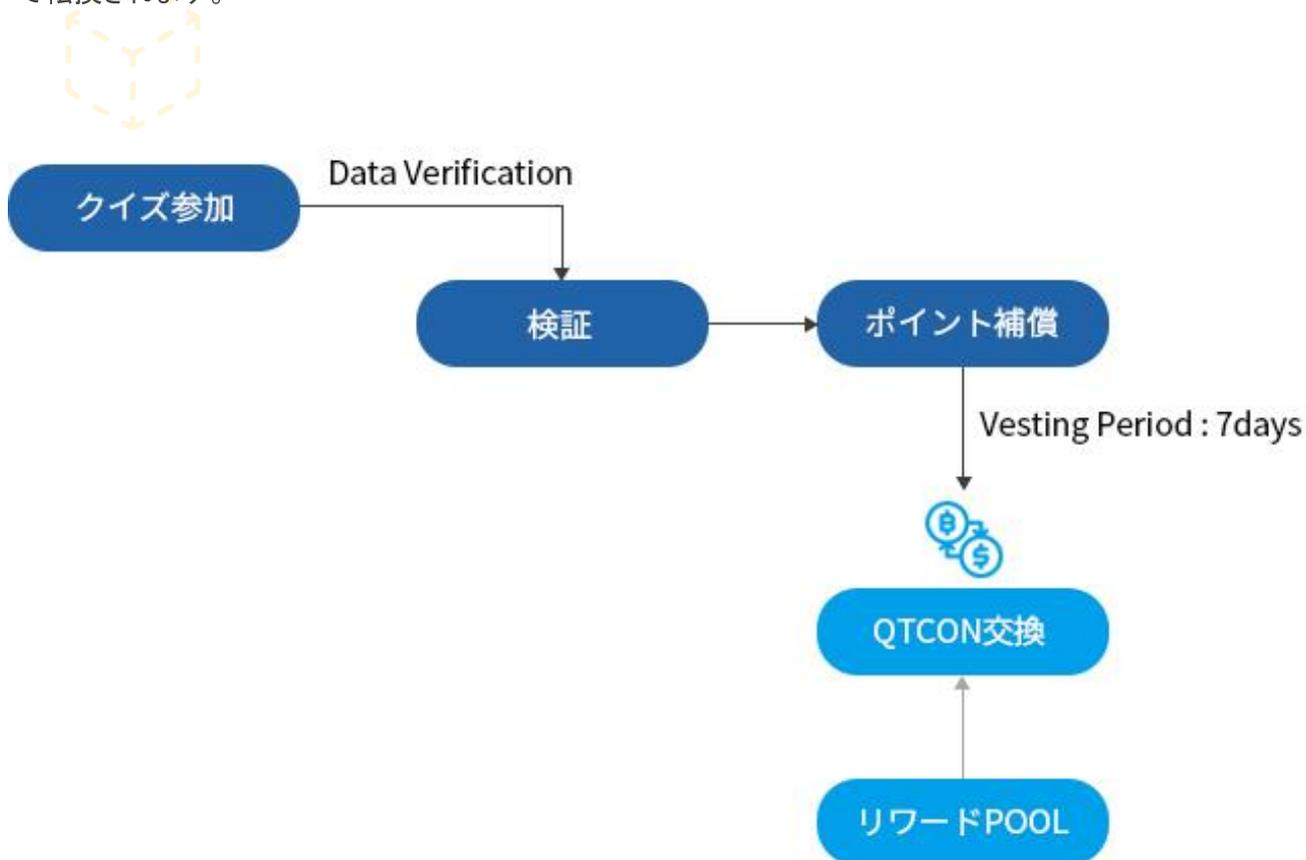
クイズトックの単位コンテンツはHTMLまたはJSONファイルで保存されます。HTML DOM (Document Object Model) を使用することによって、開発者は既存のプログラムとの拡張と結合を容易にでき、創作者はより直感的にコンテンツの作成ができます。

コンテンツの登録手続きを見ても、クイズトックプラットフォームを通じ、コンテンツをパッケージ化してEOS.IOストレージに保存されます。保存されたコンテンツは固有のハッシュ値を参照し、コンテンツを使用する場合、ハッシュ値を利用してコンテンツにアクセスしたり、検索またはアップデートができます。

3.5.5. リワード POOL

クイズトックプラットフォームはエコシステムプレーヤーに対してリワードのために、POOLが提供されます。クイズトックリワードPOOLはToken発行時に一定比率分は預けてあり、一定期間によって、リワードに必要な数量分を再び充電する方式で運営します。

ユーザーがクイズ解きに参加すれば、参加結果に関するデータの検証後、ポイントがリワードとして提供されます。保有ポイントをQTCONに転換する場合には一定期間のvesting(ベスティング)期間を経て転換されます。



3.6. USE CASE

3.6.1. 広告とクイズが結合されたクイズコンテンツプラットフォームサービスのシナリオ

各ユーザーに最適化されたターゲット広告と共にクイズを提供します。
クイズを解けばポイントの獲得ができ、正解と不正解の解説も提供します。



広告の領域

ビデオ、イメージ(画像)
ユーザーカスタマイズ広告

クイズ

解説と検索機能
カテゴリの選択

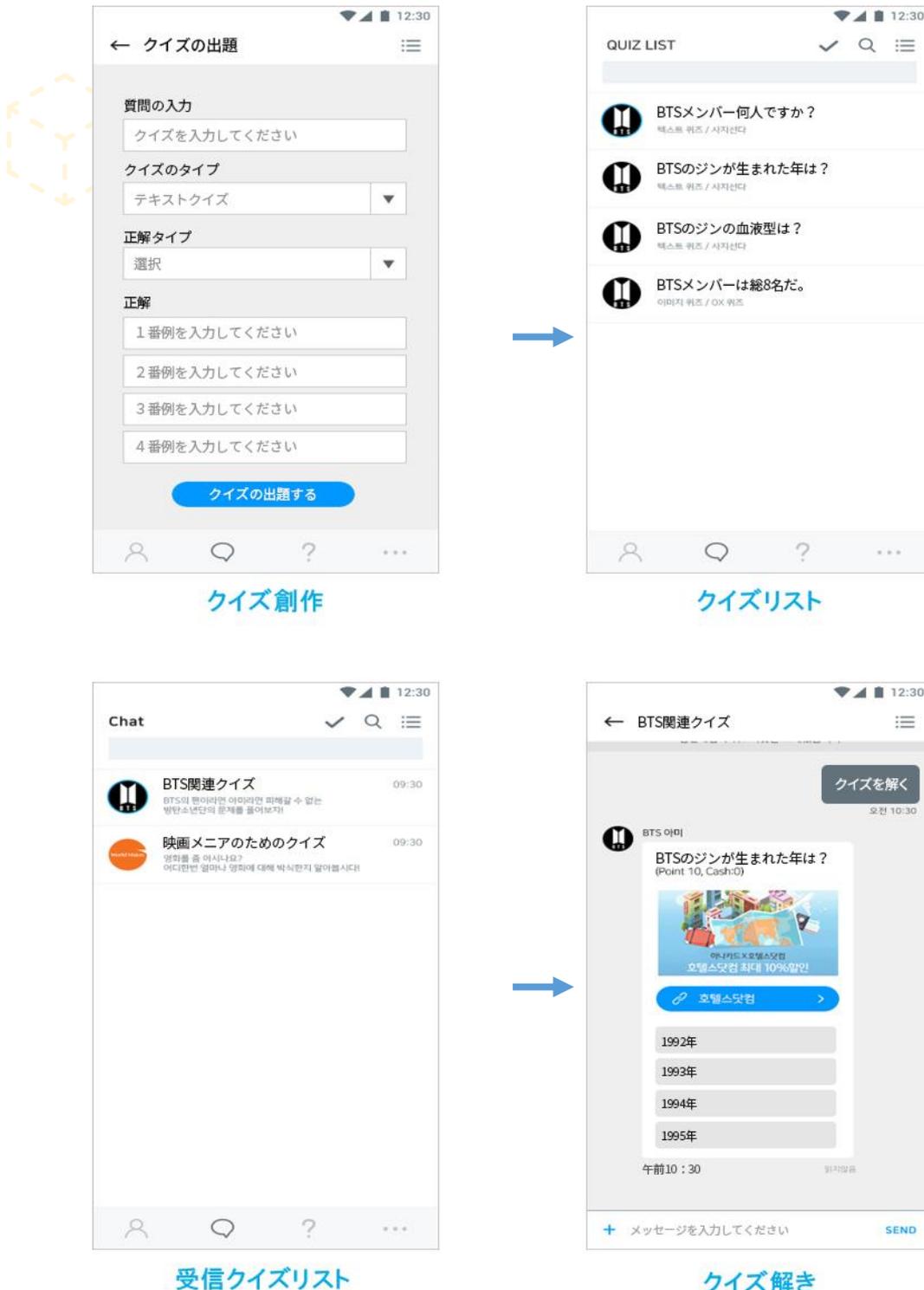
正解

正解時ポイント獲得
正解と不正解の解説

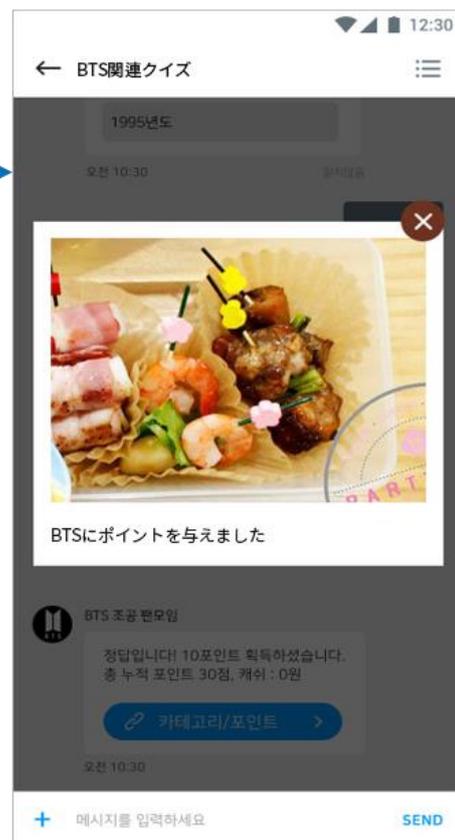
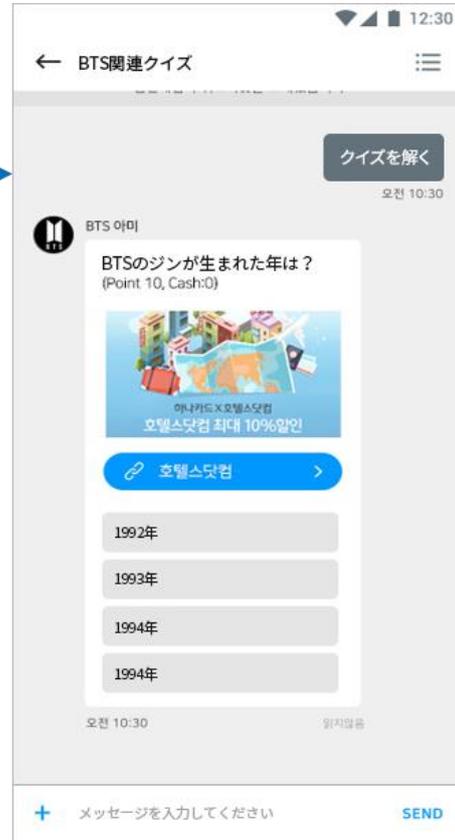
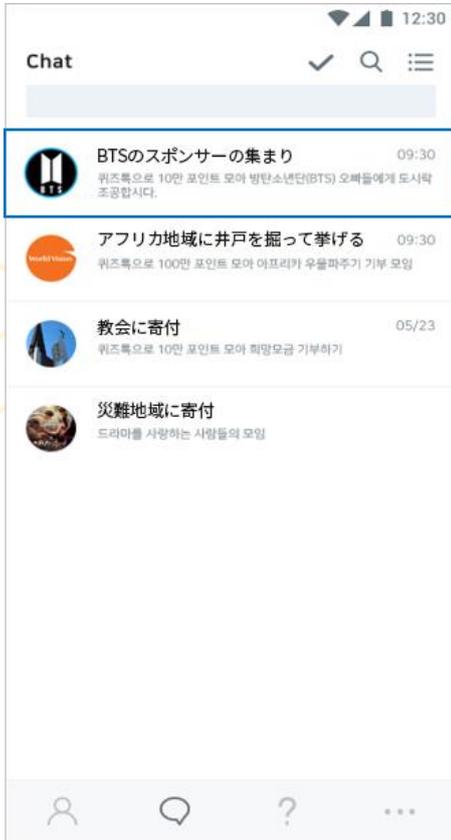
3.6.2. ユーザーがクイズを創作し、解答するクイズサービスシナリオ

ユーザーが直接クイズを創作し、クイズの消費ができるサービスを提供します。
クイズトックはクイズ創作者がクイズの消費者になります。

①クイズの出題及びクイズ解答(クイズトックメッセージアプリ)

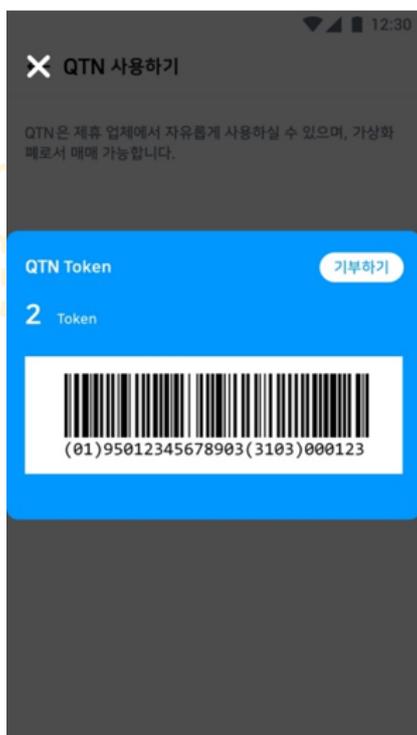


② スポンサー퀴즈(例): 防弾少年団トリビュート会



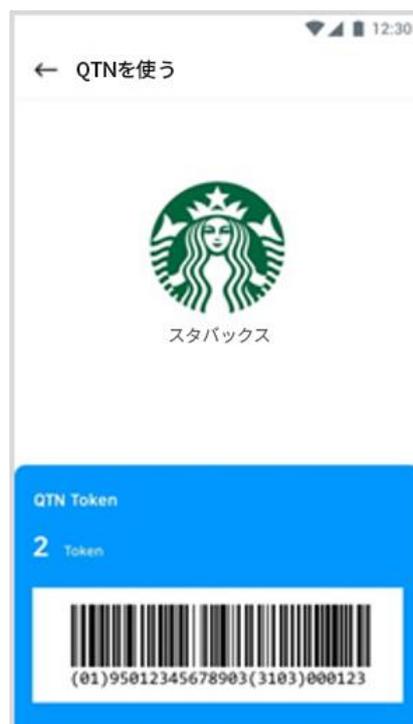
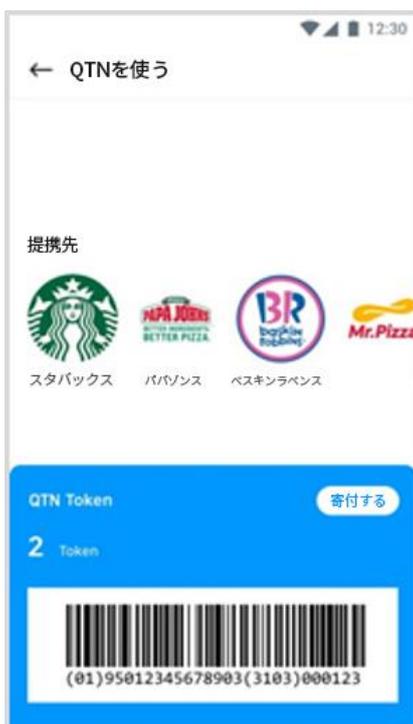
3.6.3. スポンサーシナリオ

クイズトクトークン(QTCON)を使用して寄付ができます。希望する対象スポンサーを選択し、トークン数量を決定し、寄付します。



3.6.4. ユーザーとスポンサー企業の連携

クイズトクトークン(QTCON)は様々なスポンサー企業と連携して使用できます。



4.1. クイズ

アメリカで始まったモバイルのリアルタイムクイズ番組ブームは中国を経て韓国にも上陸した。モバイルのリアルタイムクイズショーは毎日決まった時間に10~12個のクイズを解いて優勝者同士で賞金を分け合うサービスであり、元祖は2017年8月にアメリカで発売された「HQ Trivia」です。「HQ Triviaクイズショー」はアメリカ国内で同時アクセス数200万人を記録し、大人気を博し、同年12月に中国で発売された「百万のウィナー」も400万人が同時にアクセスしたモバイルクイズ番組サービスで急速に成長している。「クイズ」を活用したクイズショー、クイズアプリケーションはグローバル市場において世代を越えた人気を博しています。

4.2. 広告

区分	媒体	広告費 (億)			成長率 (%)		構成比 (%)	
		2016年	2017年	2018年(F)	2017年	2018年(F)	2017年	2018年(F)
放送	地上波	17,312	15,223	15,965	-12.1	4.9	13.7	13.8
	ラジオ	3,040	2,785	2,850	-8.4	2.3	2.5	2.5
	ケーブル	17,474	18,376	18,956	5.2	3.2	16.5	16.3
	IPTV	846	915	1,029	8.2	12.5	0.8	0.9
	その他 (衛星、DMB等)	1,814	2,004	2,062	10.5	2.9	1.8	1.8
	放送系	40,485	39,303	40,862	-2.9	4.0	35.3	35.2
印刷	新聞	14,712	14,056	13,850	-4.5	-1.5	12.6	11.9
	雑誌	3,780	3,438	3,400	-9.1	-1.1	3.1	2.9
	印刷系	18,492	17,494	17,250	-5.4	-1.4	15.7	14.9
デジタル	PC	16,372	16,245	16,600	-0.8	2.2	14.6	14.3
	モバイル	17,453	22,157	24,710	27.0	11.5	19.9	21.3
	デジタル系	33,825	38,402	41,310	13.5	7.6	34.5	35.6
OOH	屋外	3,512	3,392	3,400	-3.4	0.2	3.0	2.9
	劇場	2,251	2,280	2,400	1.3	5.3	2.0	2.1
	交通	4,328	4,352	4,700	0.5	8.0	3.9	4.1
	OOH系	10,091	10,024	10,500	-0.7	4.8	9.0	9.1
	制作	6,425	6,072	6,080	-5.5	0.1	5.5	5.2
	総計	109,318	111,295	116,002	1.8	4.2	100.0	100.0

Cheil

単位: 億WON, %

韓国インターネット振興院(KISA)で発表した調査結果によると、2017年度のオンライン広告市場規模は約4兆4,285億ウォンで、他の広告媒体を抜いて広告市場シェア1位を記録した。

インターネット利用者対象の認識調査の結果、広告に接し、コンテンツを無料で利用したいという回答が約90%を占めた。このようにインタラクティブ広告を通じて、コンテンツ到達及びエンゲージメントの機会が拡大され、オンライン、デジタル広告に対する投資が毎年増加しています。

4.3. スポンサー

毎年、現代自動車の営業利益に迫る予算が個人または企業から寄付金が集まっています。特にKポップ、Kドラマ等Kカルチャーの流行がファンダム (fandom) を中心に一つの文化として形成されています。芸能人はアルバムや写真集等の収益を寄付し、人気のある特定芸能人のファンクラブもメンバーの名前で寄付し、世間の注目を集めました。また、俳優やスポーツスターの記念日などに集まるコメ、花輪寄付または献血証、物品等単発性の寄付に止まらず、芸能人とファンダムは持続的な寄付活動を通じて大衆に影響力を行使しています。



貧困層住民ラーメン100個 ボタンガス1820個寄付

ユノユンホのファンクラブはユノユンホの誕生日を記念に南大門相談センターを通じて貧困層住民にラーメンとボタンガスを支援した。ユノユンホのファンクラブは毎年生必需品を寄付して貧しい人々を助けている。

写真：SMエンターテイメント



6年連続 子供のリハビリ病院に寄付

ジードラゴンのファンクラブ`Always-GD`は6年間暖かい寄付活動が続いている。ジードラゴンの誕生日には子供のリハビリ病院に寄付もちろん障害児童のためのリハビリと治療のため応援している。

写真：YGエンターテイメント

4.4. 競争分析

ネイバーの子会社スノーの「ジャムライブ (JAM LIVE)」とスタートアップNBTの「ザ・クイズライブ (thequiz.live)」などがこのような形態を持っています。「ザ・クイズライブ」は迅速な実行力とアイデアで勝負を掛けています。既存のクイズ番組形式のフォーマットに拘らず、様々な試みを通じて差別化された「韓国型モバイルクイズショー」を作り上げる戦略です。

ネイバーの子会社スノーが運営するモバイルクイズ番組「ジャムライブ」は「オリーブヤング (oliveyoung)」、「コカ・コーラ」など国内外の有名企業とコラボ放送を実現し、有名企業のフェイスブックにクイズのヒントを提供したり、クイズ自体に商品情報を組み込む等の広告効果を最大化させ、クイズショーに参加する同時アクセス数を大幅に増加させ、成功を収めた。

4.5. 戦略的な提携

それぞれの独立したエコシステムを持つトークンビジネスプラットフォームとの戦略的な提携を通じ、QTCONとの価値共有、スワップ、DEXでトークン間の取引を活性化させ、QTCONエコシステムをさらに拡張させます。

例えば、ブロックチェーンベースの旅行プラットフォームで発行したトークンとQTCONの連携を通じて、QTCONを旅行プラットフォームでの宿泊施設の決済手段として使用でき、ブロックチェーンベースの車両プラットフォームと連携し、レンタカーの利用もできます。

DEX(分散型暗号通貨取引所(Decentralized EXchange))を通じて、それぞれのプラットフォームで発行したトークンを自由に交換でき、これにより、クイズトックプラットフォームエコシステムのプレイヤーは自分が保有するトークンをさらに自由に価値ある活用ができます。このような価値共有を通じて、クイズトックエコシステムはさらに拡大され活性化します。

5.1. ブロックチェーン理念とQTCON

ブロックチェーンは我々が慣れている中央一元的な方式、即ち、誰かがすべてを管理するものとは全く異なる方式です。言い換えれば「民主主義」をシステムに実装したものとも言えるし、誰にでも開放され、新しいエコシステムに参加する全員が管理する方式です。

現在でも既にトークン(Token)と類似した電子マネーが存在します。電子マネーは発行主体である企業が管理し、商品券と同様な形で運営するが、トークンとの決定的な違いはその価格が市場によって変動しない点です。

トークンの場合、発行主体があっても巨大経済圏内の1つのプレーヤー(Player)としてのみ存在する必要があるため、トークンを統制する権限を持つのは望ましくない。万が一、トークンを発行し、ユーザーからトークンを受け取って商品に交換して上げると、これはトークンを電子マネーとして使用するものと何ら変わらないからです。トークン設計の重要な事項は大きく3つに分けるが、

- 第一に、ブロックチェーンの基本的特性を理解したシステムで設計すべきで、
- 第二に、トークンの価値は市場によって変動され、
- 第三に、トークン発行者は新経済圏に参加する一人のプレーヤー(Player)として存在することが望ましい。

クイズトックが発行するトークンは上記のトークンの設計理念を忠実に遵守しています。



5.2. ブロックチェーンを使用する理由

5.2.1. リワードTRANSACTIONの透明化

リワードに関するトランザクションがブロックチェーンに記録・保存され、プレーヤーの誰もが自分が受け取ったリワードについて透明かつ安全に保護されます。また、寄付、スポンサーの場合、トークンの伝達と使用に関する記録が透明かつ公正にブロックチェーンに記録され、誰もがいつでも照会できるため、透明な取引の保証ができます。

5.2.2. 創作物の保護及び検証

クイズ創作者が登録したクイズコンテンツの内容はブロックチェーン上のストレージに記録され、創作物の偽造または書き換えの検証ができるため、創作物の保護が可能であり、創作者の創作活動に関する透明な履歴管理が可能です。

クイズ創作者の創作物に対する著作権の保護が可能のため、クイズトックプラットフォームでの創作活動が活性化され、プラットフォームのユーザー間の信頼の維持ができます。

5.2.3. 広告効果分析の透明化

広告の露出度の記録がブロックチェーン上に記録され、広告主はいつでも広告実行記録を照会でき、効果の分析資料として利用できます。

既存の広告市場では広告実行の内訳が不透明なため、広告主に不信感を与える場合が多かったが、ブロックチェーンベースのクイズトックプラットフォームの広告システムでは透明な広告取引を保証することにより、信頼ベースの広告エコシステムの維持が可能です。

5.2.4. リワードアルゴリズムに関するデジタルコントラクト

リワードアルゴリズムはブロックチェーンの分散型の理念に基づいて設計し、実行できるようにデジタルコントラクトに記録され、自律的に実行されます。

デジタルコントラクトに記録されたアルゴリズムによって、クイズトックプラットフォームのエコシステムが運営され、今後のエコシステム発展のために、既存のデジタルコントラクトの修正が必要な場合、クイズトックエコシステムのプレーヤーの合意によって、既存のデジタルコントラクトは修正できます。

5.3. QTCONの価値

5.3.1. グローバル共有価値の付与

クイズトックプラットフォームはグローバルサービスベースなので、クイズトックプラットフォームのユーザは特定の国または特定の地域に限定されない。従って、クイズトックプラットフォームでリワードとして受け取ったトークンはクイズトックプラットフォームが運営されているすべての場所において通用かつ同一の価値として使用できなければならない。

クイズトックエコシステムにおいてQTCONは地域と国に拘わらず、使用可能なグローバル共有価値を持ちます。

5.3.2. 分散型の取引

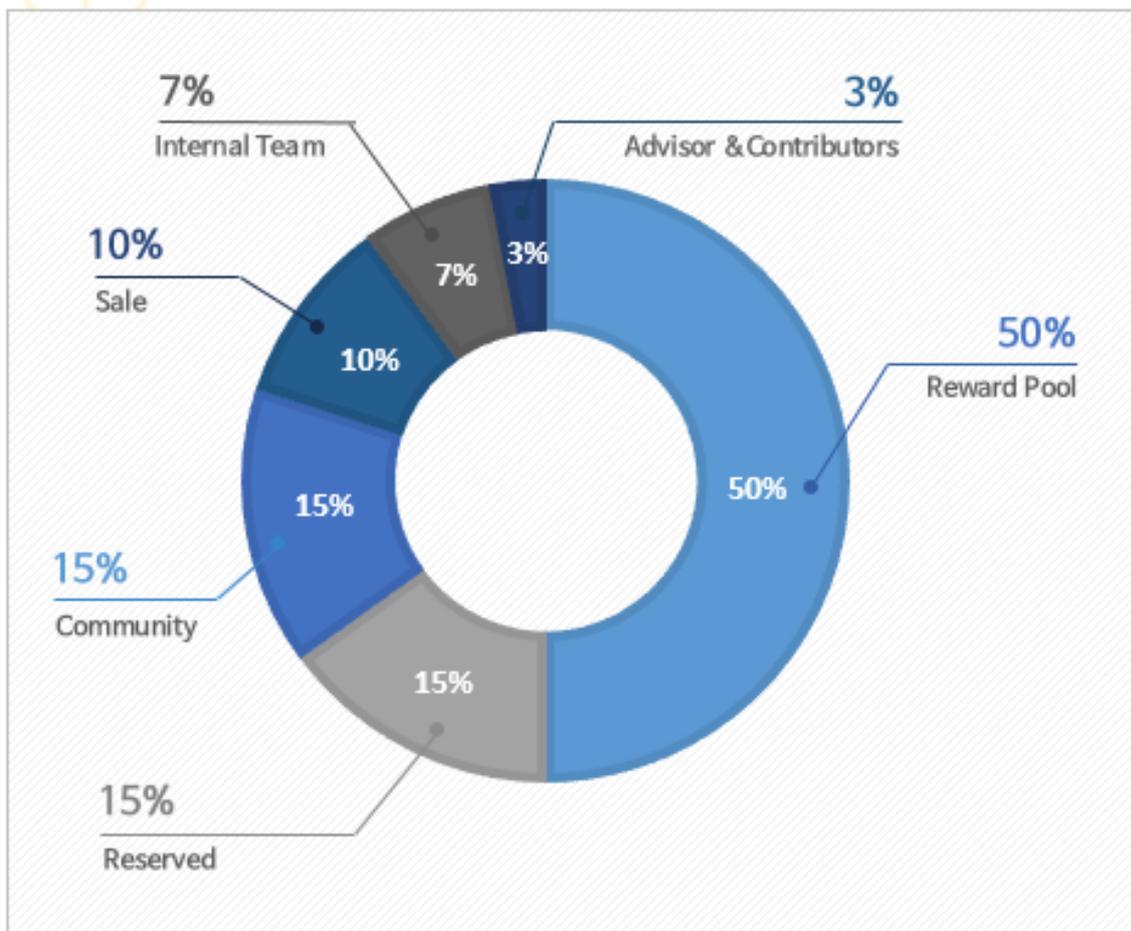
QTCONはDEXと同様に分散型のコイン取引システムで流通されるため、エコシステムプレーヤーはクイズトックエコシステムの外部からでもQTCONを自由に活用できます。

分散型の取引所を利用すれば、国または地域に制限なく、自分が保有するQTCON資産を自由に使用できます。



7.1. QTCONの発行計画

- ① QTCONは合計600億個を発行します。
- ② QTCONは中央発行型のトークンです。
- ③ クイズマイニングリワードのために一定数量をリワードPoolに預けます。
- ④ QTCONはトークンセールを通じ、クイズプラットフォームの開発費用、マーケティング費用を調達します。マーケティング費用は日本・フィリピン等の海外法人設立及びサービスマーケティングとクイズストック運営費として活用します。
- ⑤ トークンセールの規模は全体発行量の10%である約60億個をPrivate Saleで販売します。



※2019年4月25日キュチコン(QTCON)600億のうち80%に相当する480億を焼却して2019年4月25日現在、キュチコン(QTCON)総発行量は120億個である。

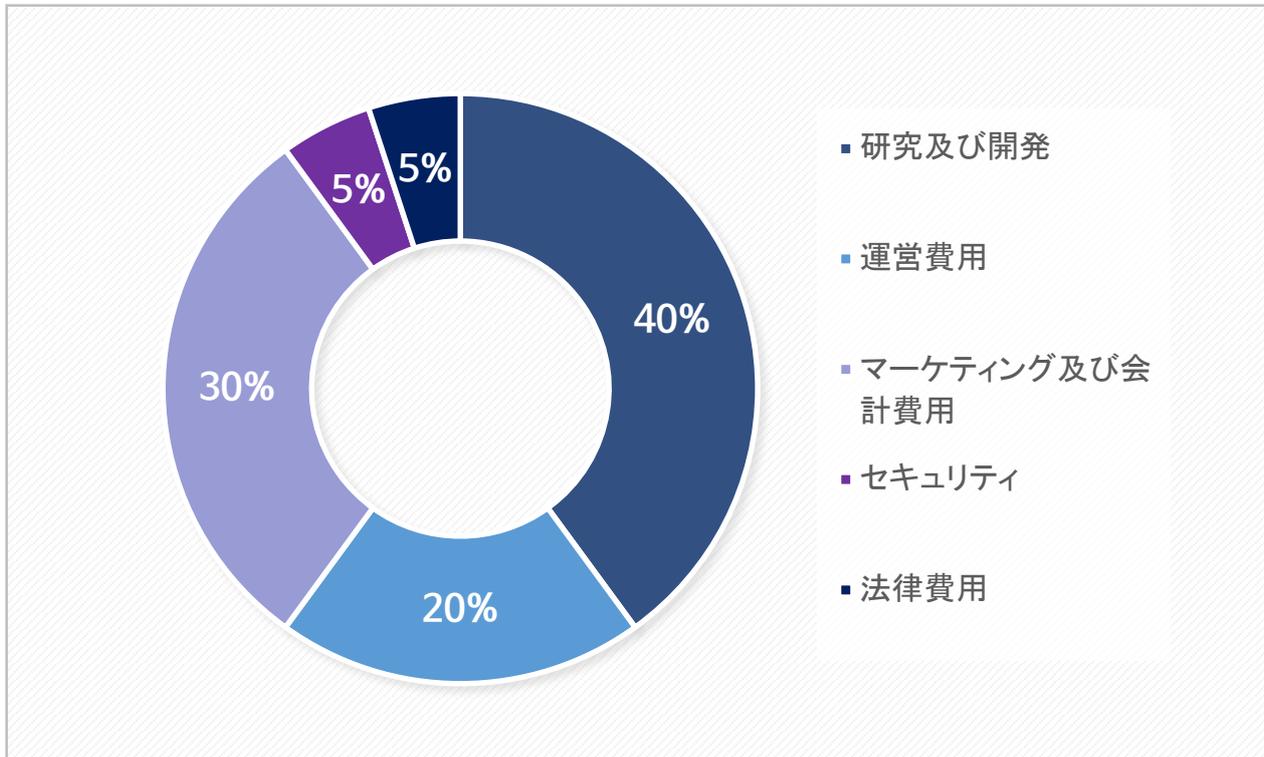
Token Burn Transaction Hash :

```
0x56b64890f52da76b2eaca0d493a63748d50f65ba4662edb859d27f6034ab87fe
0x2f757cfeba20ad8b0f2b98fe041aab666443a4f832ee6e67ab72b7e504376522
0x49b883a6abc6211c8c92d352e2cab850d5ba584eacdaba4be44d3c377d49ba98
0x234e79c39b4a7b92a64490d207c834beff9df9593a2122d455665710e851f26f
0x27f31c1ecbbd1c3021e724fc180c92d5f7feccb19395430502633d8934317992
```

7.2. ICOファンドの運営計画

ICOを通じて集めたファンド資金はクイズトックプラットフォームの開発及びエコシステムの構築に使用します。

ファンドの配分計画は次の通りです。



① 研究及び開発

開発に割当てた費用は白書に記述したクイズトックプラットフォームの開発費用として使用します。クイズトックプラットフォームサーバの構築、プラットフォームコンポーネントの実装、クイズトックメッセージアプリ開発、ブロックチェーン連動、テスト等に掛かる費用を含む。

② 運営費用

ファンド資金の20%は会社運営の費用に充てます。サーバー費用、インフラの構築、人件費、管理費、賃貸料等の会社維持に必要なすべての費用を含む。

③ マーケティング及び会計費用

パートナーシップの構築と顧客開拓に必要なマーケティング費用にファンド資金の30%を使用します。クイズトックプラットフォームのエコシステム拡大のためにマーケティングは不可欠です。

④ セキュリティ

クイズトックプラットフォームのセキュリティ強化のために、ファンド資金の10%を使用する。

⑤ 法律費用

事業遂行に必要な法的諮問費用としてファンド資金の5%を使用します。

8.1. Founder



チョン・チャンソプ

現) (株)クイズトック CEO
 現) (株)gfutec代表取締役
 現) 韓国ブロックチェーンスタートアップ協会副会長
 アジュ大学経営大学院MBA
 戦略経営専攻



イ・クンウ

現) (株)クイズトック 副社長
 現) daelim大学, 中源大学
 兼任教授
 前) エクスバクシステムズ
 代表取締役
 前) イケイID代表取締役
 前) サンスン航空(株)
 情報戦略企画部
 CAD/CAM 室勤務

8.2. Global Business



ファン・セフン

現) (株)クイズトック 日本法人長
 前) (株)PHA코리아 代表取締役
 前) (株)SEIN 代表取締役
 日本大学経済学科卒業

8.3. Development



ベ・ビョンソン



チャン・ウエンジュン



キン・ドンウ



キン・ソンウン



パク・ソンジュ

8.4. Marketing



シン・オンエ



イ・ウンヨン



パク・ヘイン



チョン・セジン



チャン・アンナ

8.5. Advisor



イ・ソンミン

サイバー安保戦略の専門家
国防大学
京畿大学大学院卒業



イム・ミョンス

現)ブロックチェーン・スターク業協
会常勤副会長
現)金融ICT融合学会会員
現)アジアの未来ピンテックフォー
ラムのメンバー



ファン・セウオン

㈱INEAST代表取締役
行安部電子政府の官民協力
フォーラム委員
韓国ソフトウェアグローバル委員
会研究員
ソウル大学校工業化学科卒業



チヨウ・ハンヨル

㈱ブクジェム代表取締役、
ブロックチェーン協会産業の発展委員
ソウル大学校コンピュータ工学科卒業



ク・テオン

テクエンロ代表弁護士
韓国ブロックチェーンスタートアップ
協会副会長

Quiztok Corp.は大韓民国(以下韓国と称する)に登録された企業であり、クイズトックプラットフォーム及びQTCON利用に関する特許技術と登録、クイズトックプラットフォームでの認知広告及び商品の購入方法に関する特許技術と登録等の所有権と権利を持っており、これを第3者に使用、他人に配布及びその他の関連する権利の使用を許可できます。

管轄リスク(Jurisdiction Risks)

大韓民国：QTCON仮想通貨とクイズトックプラットフォームは韓国において他の媒体を通じて配布及び広報されます。また、クイズを解いたり、広告コンテンツと結合する形態の方法でQTCON仮想通貨を利用できます。また、仮想通貨取引所を通じ、QTCONの取引または取得及び転送できます。但し、韓国の関連法が許容する範囲内でこれを遵守します。弊社は韓国の放送通信委員会、金融監督院、公正取引委員会等に積極的にアドバイスを求めており、ユーザーの遊休仮想資産を実質的な経済活動に利用できるよう努力します。

弊社は2019年上半期にQTCONの上場及びクイズトックプラットフォームの現地適用のために努力します。

日本：日本は仮想通貨の取引が可能であり、弊社は2019年上半期にQTCONの上場及びクイズトックプラットフォームの現地適用のために努力します。

アメリカ:米国では暗号貨幣の取引が可能であり、弊社は2019年下半期にQTCONの上場及びクイズトックプラットフォームの現地適用のために努力する。但し、ICOを禁止する法令に基づき、ICOに関する事項は除外とします。

上記以外の国でのQTCON暗号貨幣の上場及びクイズトックプラットフォームの現地適用は該当国の法令及び規制を遵守する範囲内で実施する予定であり、そのために努力する。但し、ICOを禁止する法令がある国の場合はICOに関する事項は除外とします。

この資料はQTCONに関心がある不特定の人にQuiztok Ecosystemの理念と技術的な詳細を含む情報提供を目的に作成したものです。

クイズトック Teamはこの資料に記載された情報を作成するために、該当内容について慎重に検討し、技術的内容を詳細に述べ、アップデートにより、常に最新の情報を伝えるために最大の努力を注いでいます。しかし、これはクイズトック Teamが資料の内容と関連するいかなる事項についても正確または完全性を保証するものではありません。

本資料に記載された内容は作成時点での基準に基づき、提供された内容であり、その内容の全部または一部が拘束力を有したり、義務を有するものではありません。従って、本資料に記載された情報の利用及び非利用、未使用による損害或いは不正確かつ不完全な内容による損害についてクイズトック Teamはいかなる法的責任を負わない。また、本資料の目的である情報提供以外の目的に使用されたいかなる行為についてもクイズトック Teamは責任を負わない。

もし、韓国語以外の幾つかの他言語に作成された本資料の解釈上の紛争が存在する場合、その解釈は最新の韓国語バージョンの解釈に優先権があります。しかし、これも韓国語版の内容に対する責任を保証するものとして解釈してはなりません。本資料に含まれたクイズトックエコシステムに関するいかなる内容もクイズトック Teamの事前同意なしに無断でコピー、修正(変更)、配布、第三者に提供できません。

本資料に基づく法的責任の免責に関する免責事項の用語及び表現が現行法令に反する場合には、該当用語及び表現は改正前までの効力は喪失するが、免責事項の残りの部分については依然として有効性を有します。