



ブロックチェーン関連事業 子会社

株式会社BLOCKSMITH&Co. 設立のお知らせ

2022年3月24日

KLab株式会社

(コード番号：3656 東証一部)

KLab株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：森田英克、以下「KLab」）は、Web3関連事業を管轄する子会社を設立し、ブロックチェーン関連事業に参入することをお知らせいたします。

2022年3月開催の取締役会において「株式会社BLOCKSMITH&Co.」（以下「BLOCKSMITH」）の設立を決議いたしました。代表取締役社長にはKLabの取締役会長ファウンダーである 真田 哲弥が就任いたします。

背景

産業史を振り返ると1980年代のPC、1990年代のインターネット、2010年代のSNSとクラウドなど、約10年周期でイノベーションが起こり、新たな産業と企業が勃興してきました。2020年代に入り、ブロックチェーン技術を活用したDeFiやNFT、或いはWeb3やメタバースなどサービスや概念が出現しました。私達は、ブロックチェーンこそがインターネット革命以来の新潮流だと考えています。

ゲーム産業においては、2010年代にモバイルというデバイスとFree to Playというビジネスモデルが新たなユーザーと新たな市場を開拓しゲーム産業の規模を拡大しましたが、今度はGameFiと呼ばれる新たなゲームモデルが再び新たなユーザーと新たなゲーム市場を開拓すると考えています。

GameFiとは「Game+Finance をブロックチェーンとトークンエコノミーによって実現しようとする新しいゲームカテゴリー」、簡単に言うと「遊んで稼げるゲーム」です。

KLabは、2009年黎明期のソーシャルゲームあるいはモバイルゲーム、Free to Playにいち早く参入し、試行錯誤しながらも急成長した経験があります。ブロックチェーンとGameFiについては1年以上の準備をして来ました。黎明期である今が遅すぎず、早すぎずのタイミングだと判断し、子会社設立と事業参入を発表することにいたしました。

ブロックチェーンやトークン（暗号資産）を活用したサービスや社会活動は総称としてWeb3と呼ばれ、その市場規模がますます拡大すると言われています。私達は「Web3への入り口はゲームであり、GameFiを押さえた者がWeb3を押さえる」と考えています。その考えに基づき、BLOCKSMITHは、将来的にGameFiからWeb3へと事業拡大していきます。

事業内容

- GameFiの開発、提供、運営
（GameFiとは、「Game+Finance をブロックチェーンとトークンエコノミーによって実現しようとする新しいゲームカテゴリー」、簡単に言うと「遊んで稼げるゲーム」です。）
- NFTの発行と販売
- 広義のメタバース及びGameFi提供プラットフォームの開発と提供、そこにおける、広告配信やECなど
- Web3関連事業

BLOCKSMITHの特徴

独自のビジネスモデル

多くのPlay to Earn ゲームには下記の課題があります。

BLOCKSMITHは、これらの課題を解決する新しい独自のGameFiモデルの創出に挑戦します。

課題

- ユーザーが参加するためにはブロックチェーンのリテラシーが必要で、初心者が参加することが難しい。
- NFTやトークンのエコノミクスは値上がり前提で設計されており、ユーザー数や需要の減退時期にエコノミクスの維持が困難。
- バランスがゲーム本来のPlay to FunよりもPlay to Earnに偏りがち。

人気IPの活用

NFTゲームではまだ人気IPを活用したゲームはほとんど存在しません。KLabが今まで培ってきたIP獲得力を活かし、人気IPを活用したNFTゲームを提供してまいります。

グローバル対象のサービス展開

当初から欧米、アジアを中心としたグローバル対象のサービスを提供してまいります。

既存の法制度・会計制度に適合するスキーム

ブロックチェーン技術を活用することにより、既存の法制度や会計制度が想定していなかった新しいサービスや事業が次々と生まれています。GameFiもその一つで、既存のゲームには日本及び諸外国の既存制度上の様々な問題が存在します。そのために、広告宣伝活動ができないことも、本格的な普及を妨げています。

BLOCKSMITHは、日米の会計制度・法制度に適合と主張するに足る全く新しい独自のスキーム、仕組み、システムなどを考案しており、その一部はビジネスモデル特許も出願しております。

スケジュール

KLab社内プロジェクトとして、昨年より2つのプロジェクトが進行中。

BLOCKSMITHの設立に伴い、KLabよりその2つのプロジェクトを引き継ぎます。

2022年内にサービスの一部から順次提供開始を目標としています。

サービス提供に先立ち、NFTのプレセールを実施予定です。

子会社化について

ブロックチェーン関連事業の参入にあたり、専門性の高い人材の採用、現行法制への柔軟な対応、大胆かつ素早い意思決定、柔軟性の高い資金調達、などを目的に100%子会社をつくり事業展開を行うことにいたしました。

社名について

blacksmithは英語で鍛冶屋の意味です。whitesmithは銀や錫などを扱う職人。weaponsmithは武器職人。そして、我々はBLOCKSMITH。ブロックチェーンの職人をイメージした造語です。

人材採用

BLOCKSMITHでは、私達と一緒に新しいGameFiを開拓していく仲間を募集しています。

代表取締役社長 真田 哲弥について



KLab株式会社取締役会長。関西学院大学在学中の19歳から4回起業。1997年、ACCESS Inc.在籍当時、iモードの仕様策定や開発を担当した後、1998年に世界初のモバイル専門のコンテンツプロバイダ 株式会社サイバードを設立。2000年にIPO。株式会社ケイ・ラボラトリー（現KLab株式会社）を設立、代表取締役CEOに就任。2011年KLab株式会社をIPO。2019年から現職に就くと共に、KLabの非ゲーム新規事業をMBOするなど、スタートアップ企業の設立・経営・育成等にも携わる。

株式会社BLOCKSMITH&Co.の概要

商号：株式会社BLOCKSMITH&Co.（ブロックスミス アンドコー）

代表取締役社長 CEO：真田 哲弥

資本金：1000万円

本社所在地：〒106-6122

東京都港区六本木6-10-1六本木ヒルズ森タワー

事業内容：ブロックチェーン技術または暗号資産、NFTを活用したゲームなどのサービスの開発および配信

株主：KLab株式会社 100%

※記載された会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。

《本件ご取材に関するお問い合わせ先》

KLab株式会社（クラブ株式会社） 広報

TEL：03-5771-1326 / E-MAIL：pr@klab.com