

大人の素晴らしい世界



Animation Video Cash



アニメーションビデオ カッシュ株式会社

# 索引

## 免责声明

1.0 业务与行业纵览 -----

    1.1 大人的世界 -----  
    1.2 市场规模 -----  
        1.2.1 亚洲地区 -----  
        1.2.2 欧美地区 -----  
    1.3 势在必行的革命 -----  
    1.4 去信任化交易平台 -----  
    1.5 什么是区块链技术 -----  
    1.6 智能合约 -----  
    1.7 亟待满足的欲望 -----  
    1.8 AVC平台 -----

2.0 平台应用 -----

    2.1 AVCS (AVC Star) 粉丝经济 -----  
    2.2 交易支付 -----  
    2.3 数字内容发行及交易 -----  
        2.3.1 新型内容提供商 -----  
        2.3.2 数字内容投资 -----  
        2.3.3 版权交易 -----  
    2.4 播放器 -----  
    2.5 基于内容的社交 -----

3.0 技术纵览 -----

    3.1 AVC简介 -----  
    3.2 AVC代币策略 -----  
    3.3 代币生态系统 -----  
    3.4 良性循环的代币激励机制 -----  
        3.4.1 “正版奖励”模式 -----  
        3.4.2 社群“粉丝力量奖励”模式 -----  
        3.4.3 “时间钟”奖励模式 -----

## 4.0 技术应用程序层级 -----

- 4.1 ETHEREUM 区块链 - 公共层 -----
- 4.2 核心层 -----
- 4.3 AVC代币应用层 -----
- 4.4 数字版权应用层 -----
- 4.5 内容互动应用层 -----
- 4.6 支付系统 -----
- 4.7 播放器 -----
- 4.8 应用程序接口 -----

## 5.0 团队 -----

- 5.1 董事会成员 -----
- 5.2 团队成员 -----
- 5.3 合作伙伴 -----

## 6.0 线路图与里程碑 -----

# 免责声明



本文件为一份技术白皮书,介绍了 Animation Video Cash( 以下简称“AVC” ) 的“AVC 平台”和“AVC 生态系统”的当前与未来发展情况。

本文仅供参考,并非未来意图的声明。除非另有明确公示,本文中拟议的产品和创新目前正在开发中,且尚未完全部署。对技术和创新的实施,以及本文中所述的任何其他活动,AVC 概不做出任何保证或声明,且在法律允许的范围内,概不承担法律或其他方式暗示的任何保证。

请勿依赖本白皮书的内容或从中得出的任何推论做出决策。对于任何个人或机构,由于依赖与 AVC 相关的任何信息而招致的任何损失或损害(无论是否可预见),AVC 概不承担任何责任。

本白皮书中包含的信息来自于 AVC 认为从可信任来源所获得的信息,并如实反映信息,但 AVC 概不担保或保证上述信息的准确性、完整性或适用性。本白皮书所表达的任何意见均反映本文作者目前的判断,且不一定代表 AVC 的意见。本文反映的意见可能变更,恕不另行通知。若本文所述的任何事项或任何意见、投资、预测或估计发生变化或随后有误,AVC 概无义务修改、修正或更新本文件或以其他方式通知读者或收件人。

对于本白皮书的主题及内容或通过任何进一步咨询相关的任何信息,每位收件人自行依赖其知识、调查、判断和评估,以确认信息准确性和完整性。

尽管我们竭力确保本文所述事实陈述准确无误,但本文件所载的所有估计、预测、预报、前景、意见表达和其他主观判断均基于本文件截至当日被认为合理的假设,且不得被解释为所述事项即将发生的声明。本文提及的任何计划、预测或预报均可能由于多种风险因素而无法实现,包括但不限于技术发展、法律或监管风险、市场波动、部门变动、企业行为等。

本白皮书概不针对拟用于发布或使用本白皮书将违反法律或法规的任何国家、州省或其他司法管辖区的公民或居民个人或实体使用。

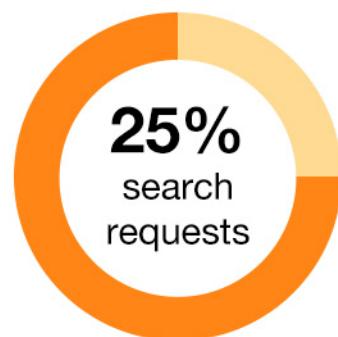
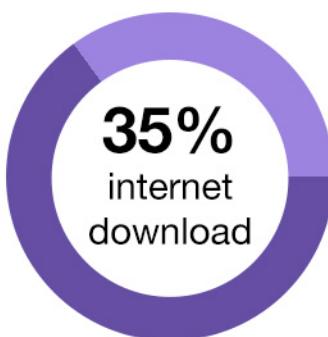
未经 AVC 事先书面同意,任何个人不得以任何目的重新分发、复制或转让给任何其他个人或部分或全部出版本文的内容。在某些国家,分发本文件的方式可能受到法律或法规的制约。持有本文件的个人须知悉并遵守此类限制。通过访问本白皮书,本白皮书的收件人同意受上述限制的约束。

## 1.1 大人的世界

成人产业在世界经济上有显著地位,据 Top Ten Reviews 统计,互联网上平均每过一秒,就有 28258 人在浏览成人内容,并产生 3075 美元有关成人内容的消费。在全球的所有网站中,12% 是成人网站,35% 的下载资源是成人片,25% 的搜索是和成人相关内容。

世界上最大的成人网站 Xvideos 每月访问量达到 44 亿,这个数字是 CNN、ESPN 电视网访问量的 3 倍,是热门社交新闻网站 Reddit 的 2 倍。而 YouPorn、Tube8 和 Pornhub 这些大型成人网站的访问量也让除谷歌和 Facebook 之外的网站们相形见绌。成人网站的用户平均逗留时间也高达 15-20 分钟,而用户们停留在 Google 的平均时间也不过 3.3 分钟。

虚拟现实色情构成了惊人的用户活跃度,并且正在迅速增长。流量靠前的 VR 网站中 60% 是成人信息,他们的流量在过去 3 个月增长了 50%。本能的欲望再次成为新技术的前沿,并推动其增长。



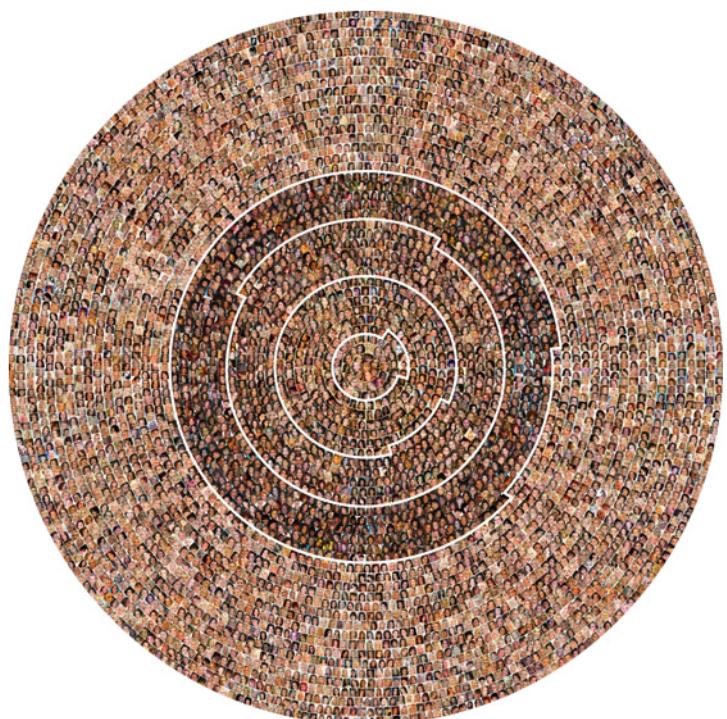
are  
**pornographic**

## 1.2 市场规模

在全球范围内，成人行业的产值超过数千亿美金。美国本土每年出产的成人片，创造约 130 亿美金的纯利润，比起好莱坞每年上映约 507 部电影、利润仅 88 亿美元要赚钱的多。男异性恋者是成人产业的最大消费族群，男同性恋者则是第二大。有媒体报道，色情行业是世上最赚钱的行业。

### 1.2.1 亚洲地区

据《日本时报》网站，日本色情产业的人均支出为 157 美元，位居第二，落后于人均支出达到 527 美元的韩国，但就本土的色情产业规模而言，没有国家能与日本匹敌。日本是色情业高度发展的国家，范围涉及服务业、旅游业、影视业、动画、漫画及电子游戏等，具有独特的企业文化和风格，近年来广泛影响东亚及东南亚地区。直接的经济效益超过 600 亿美元。对于日本乃至东亚诸国和地区的性文化影响甚大。



### 1.2.2 欧美地区

而在美国，差不多有 4000 万美国人有浏览色情网站习惯，其中每 3 人当中有 1 人是女性。在大多数欧洲国家，他们宁愿谈性也不愿谈收入。统计数据显示，全欧洲 70% 的网民访问过色情网站；德国 3/4 的男人当过嫖客，每天性交易成交量高达 100 多万起。用瑞典社会学家阿克瑟尔·曼松的话说，“欧洲男人去妓院相当于去麦当劳”。“性产业”给欧洲国家带来了丰厚收益：40 万性工作者每年为德国创造超过 60 亿欧元税收；荷兰女王每年的新年祝词都不忘感谢妓女给社会做出的贡献；经济落后的希腊成人行业收入每年也高达 50 亿欧元。

## 1.3 势在必行的革命

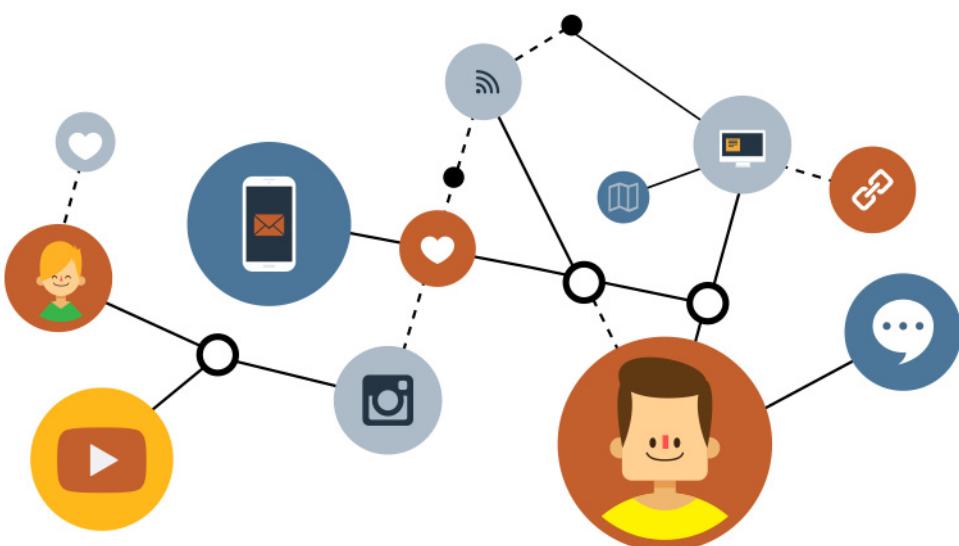
在互联网发展的早期,成人内容发行商利润丰厚。相对于其他行业,成人行业更早地意识到了互联网的潜力。美国一条法律要求成人内容的用户输入信用卡卡号,以证明他们不是未成年人。这意味着成人行业从技术上率先做好了准备。

21世纪初期,美国有超过3000家色情网站,其中大部分规模不大,采用了付费订阅模式。随着互联网的发展,聚合成人图片的「导航网站」和「预览图库」纷纷兴起,其中提供了大量链接。网速越来越快,视频开始取代照片。视频聚合网站开始出现,使成千上万的成人内容变得可搜寻。这样的成人内容成为了一个产业,原始的市场力量是其中的主导。

由于盗版的泛滥以及中心化的内容发行渠道对销售的绝对控制权,虽然全球成人产业每年都在增长,但是内容制造商数量比当初减少了90%,演员的时薪也仅为高峰期的1/3。一些内容制造商试图跳过这些弊端,在内容上突破传统的成人视频内容。其中一种方式是在线直播,将虚拟和现实结合在一起,将用户和表演者更紧密的结合在一起。这类服务提供商已经成为成人网站上最大的广告主之一,观众也愿意为此买单。

然而,全球技术革命(区块链)改变了消费者与中心化网络的权力平衡。分布式内容传播蓬勃发展,每一个机构和个人都可以发布自己的内容以此获取报酬。每一个消费者也可真正参与到内容的制作和发行过程中去。将权利平衡从中心化控制转移到每一个用户,从而赋予普通用户的自主权。这反映了人们期待成人内容变得更加可持续、更多互动、更灵活和更民主的愿望。

要将该革新推向主流,内容提供者和消费者需要一个新型的去中心化的内容交易模式。该模式剔除中心化控制权,让每一个人都能参与进来。AVC正是这样的平台。



## 1.4 去信任化交易平台

AVC 交易平台是一个可以让内容制造者 / 版权拥有者实现在去信任的环境中向他人销售内容 / 数字版权的网络。在以前,若无中心控制所有参与方的数据、指定费用、获取信任、验证准确性并通过繁文缛节和官僚体系建立一个有序市场,在几分钟的时间内为成千上万的交易者处理数以百万计的交易,并提供第三方争端解决协议和对账支持几乎是“天方夜谭”。然而,区块链作为一种协议机器,可有效得促成这些交易的财务结算。并且可以实现当前市场结算技术无法实现的速度执行结算。支持 P2P 内容交易的区块链将内容网络转化为交易平台,并引发一种跨越式经济。区块链技术将成人产业从双边零售转向多边交易生态系统,且令交易方彼此更加紧密。

## 1.5 什么是区块链技术

区块链技术不是一个单项的技术,而是一个集成了多方面研究成果基础之上的综合性技术系统。其中有三项必不可缺的核心技术,分别是: 共识机制、密码学原理和分布式数据存储。这些技术用于在用户间建立数字信任,促进通过网络进行价值传递。区块链可让信任在整个网络中得以分配,价值传递过程去除了中介的干扰,既公开信息又保护隐私,既共同决策又保护个体权益,这种机制提高了价值交互的效率并降低了成本。目前,成人行业的交易结构是建立在中心平台授权信任的理念之上。例如直播平台、成人视频销售网站等。事实证明,这种结构非常昂贵、迟缓,也容易受到攻击。作为一个去中心化的分散式数据库,区块链有效得解决上述问题,并保持“数据块”记录的不断增长。虽然区块链技术仍为一种新型技术,但目前的应用表明,它比传统系统更完善、更有效和安全,这也是全球银行和政府正在开始尝试使用该技术的原因。

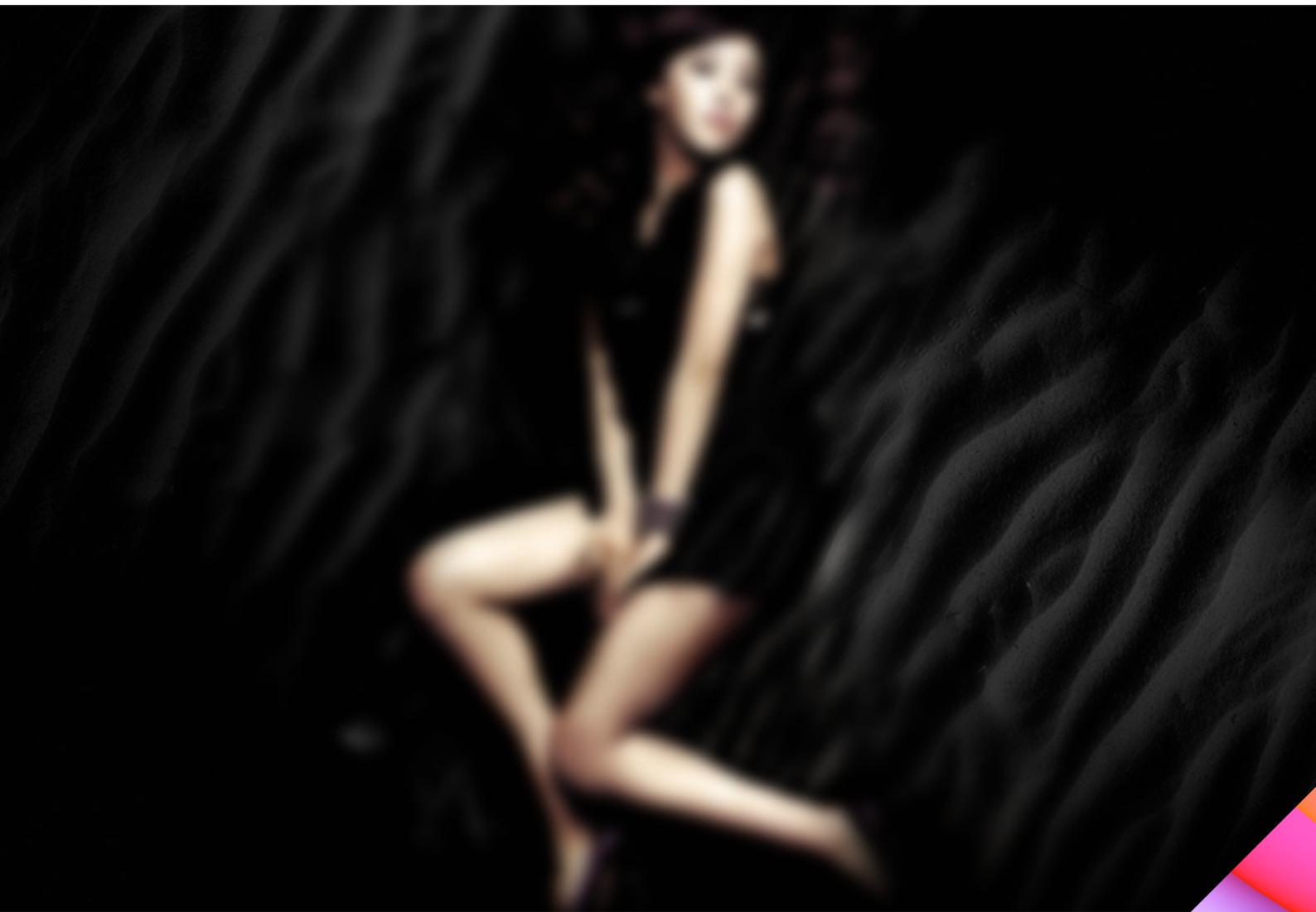
## 1.6 智能合约

“智能合约”为一种计算机协议,可以保障所有约定的可靠执行,避免篡改、抵赖和违约。智能合约可以透明的、无冲突的交易资金、数字版权或任何有价值的物品,同时不需要中间人。智能合约不仅可按传统合同的方式定义协议中的条款和条件,还可以提供合同义务的强制执行。

## 1.7 极待满足的欲望

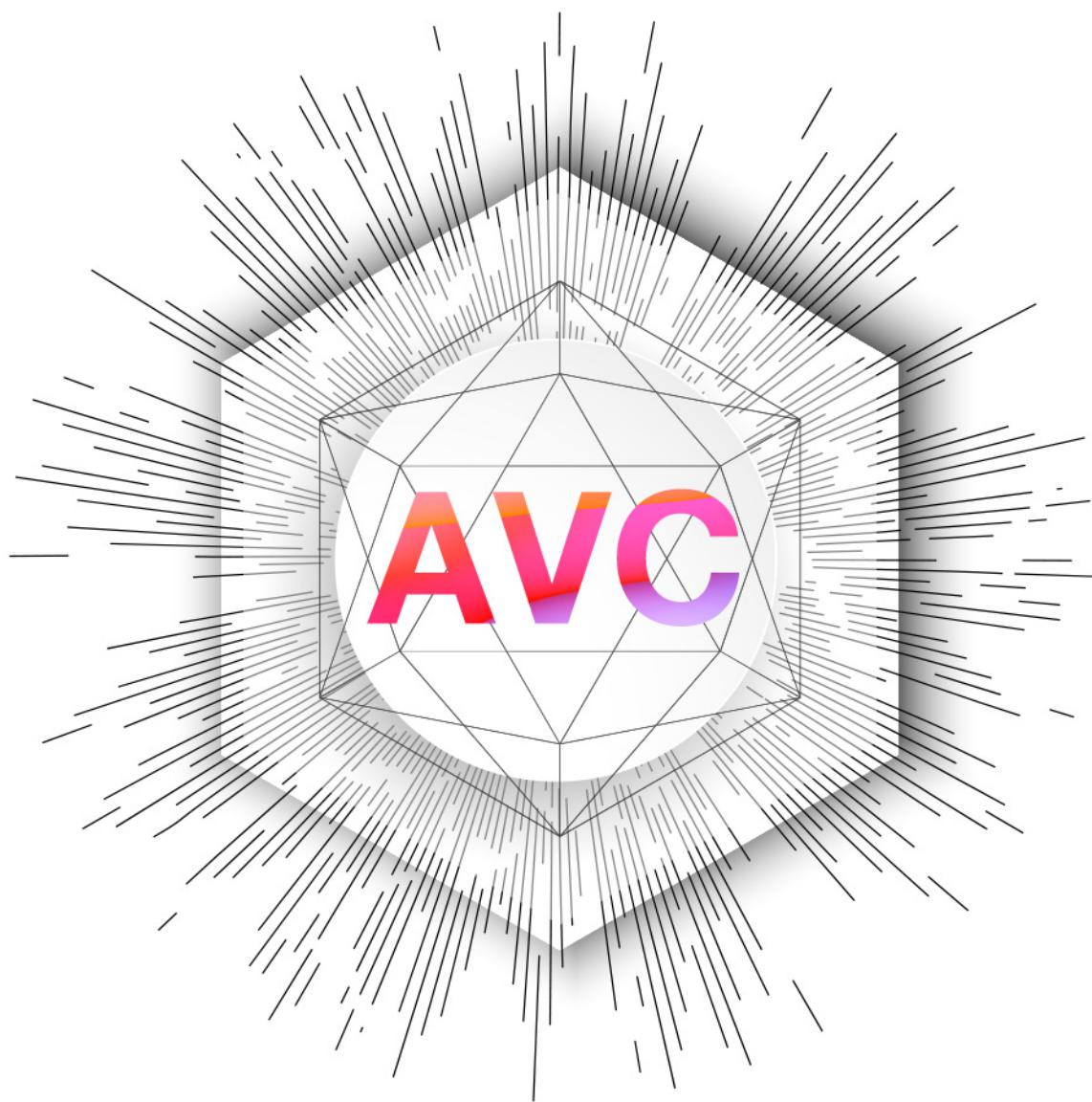
自 80 年代到现在，全球成人网站数量已经超过 2400 万个，页面总数已经占据整个互联网所有网站的 35%。成人行业的发展伴随着互联网的成长，并且身体力行的推动着互联网技术变革。流媒体技术、P2P 传输、4K 高清内容、VR 应用，乃至我们今天熟悉的网上支付、视频直播等功能都是先在成人网站上试验推广的，也正是成人网站的刚需推动了宽带的普及，如果没有成人网站，今天的互联网支付、视频还有宽带都不会如此蓬勃发展。

然而，自从上一次由成人行业带动 VR 应用以来，还没有任何新的“杀手级”概念。传统的内容制作、发行、售卖、观看的方式已经不再满足用户的需求，点对点的服务才刚刚兴起，内容和人之间的互动才是未来。区块链技术天然的极符合未来成人行业的发展需求，欲望才是驱动人类前进的基石。



## 1.8 AVC平台

AVC 平台是一个去信任、透明和可交互的成人内容交易平台。平台通过可交易的和无摩擦成本的交易代币 AVC，支持不断扩大的成人行业生态系统。在平台上，任何人都可以发行或购买数字内容或服务。通过 AVC 播放器的奖励机制鼓励正版，支持价值传递，为消费者和内容制造者之间建立互动的可能性。



## 2.0 平台应用



### 2.1 AVCS (AVC Star) 粉丝经济

AVCS 是 AVC 平台的亮点应用，是基于 AVC 代币消费机制及正版奖励机制所产生的一种碎片化稀有数字货币。同时 AVCS 也支持持有者之间通过 AVC 代币交易。用户可以使用 AVCS 兑换与明星演员的互动、作品的投资、或者其他的服务。

## 2.0 平台应用



### 2.2 交易支付



AVC 支付应用,为传统的成人网站或新型的内容制造者,提供简化的交易支付手段。并从自动化、去信任的对账与结算系统实时接收付款。

### 2.3 数字内容发行及交易



平台提供基于区块链技术的内容发布及交易系统。发布的内容存储于分布式的服务器网络中。经过认证的内容制造者所发布的内容经过加密处理,无论如何传播,利益始终与发布者绑定。

#### 2.3.1 新型内容提供商

去中心化的内容发布应用使得任何人都可在链上发布自己的内容。利用加密技术,经过认证的内容始终与发布者利益绑定。在传播过程中,无论是版权方还是传播方均可获得收益。

#### 2.3.2 数字内容投资

通过智能合约,使得每一个 AVC 代币持有者均可参与内容制造者的版权投资,以此获得收益。

#### 2.3.3 版权交易

灵活的交易应用,让内容制造者可以方便的定义自己的版权交易方式。无论是观看权还是使用权,甚至版权买断。这将极大的推进成人行业的繁荣。

## 2.0 平台应用



### 2.4 播放器



AVC 播放器是 AVC 平台的界面化应用,集合内容发布及管理、内容播放、电子钱包等功能,同时开放接口便于第三方扩展应用的开发。同时为了鼓励正版,促进行业,用户在其上的一切有效行为都有可能获取 AVCS,亦可视其为矿机播放器。

### 2.5 基于内容的社交

用户可通过内容,直接与内容制造者建立联系。此应用为点对点服务以及互动建立了通道。是对现有直播形式的升级,是基于已发布视频的异步社交的全新应用。



# 3.0 技术纵览



## 3.1 AVC简介

AVC 是去中心化的内容发布及版权交易平台,是区块链网络与 AVC 平台以及成人行业相结合的系统。它是全球首个应用于成人行业内容及交易的区块链应用项目。以内容为核心,革新社交应用,为消费者与内容制造者提供便捷的应用通道。将数字支付、智能合约、内容社交结合为一体。

## 3.2 AVC代币策略

AVC 代币生态系统实现多方位市场管理及定价机制,避免因 AVC 价格波动而影响平台数字化视频内容购买。平台提供全透明框架,拉近数字内容上传者和用户之间的距离,通过去中心化为消费者带来体验升级和利益最大化。在 AVC 生态系统中,平台和第三方开发者展开合作,延展出可适用,可扩展,并且能和内容及直播功能全面适配的各种功能插件,通过双重代币生态系统促进市场灵活性,完全发挥技术优势和成本优势。

## 3.3 代币生态系统

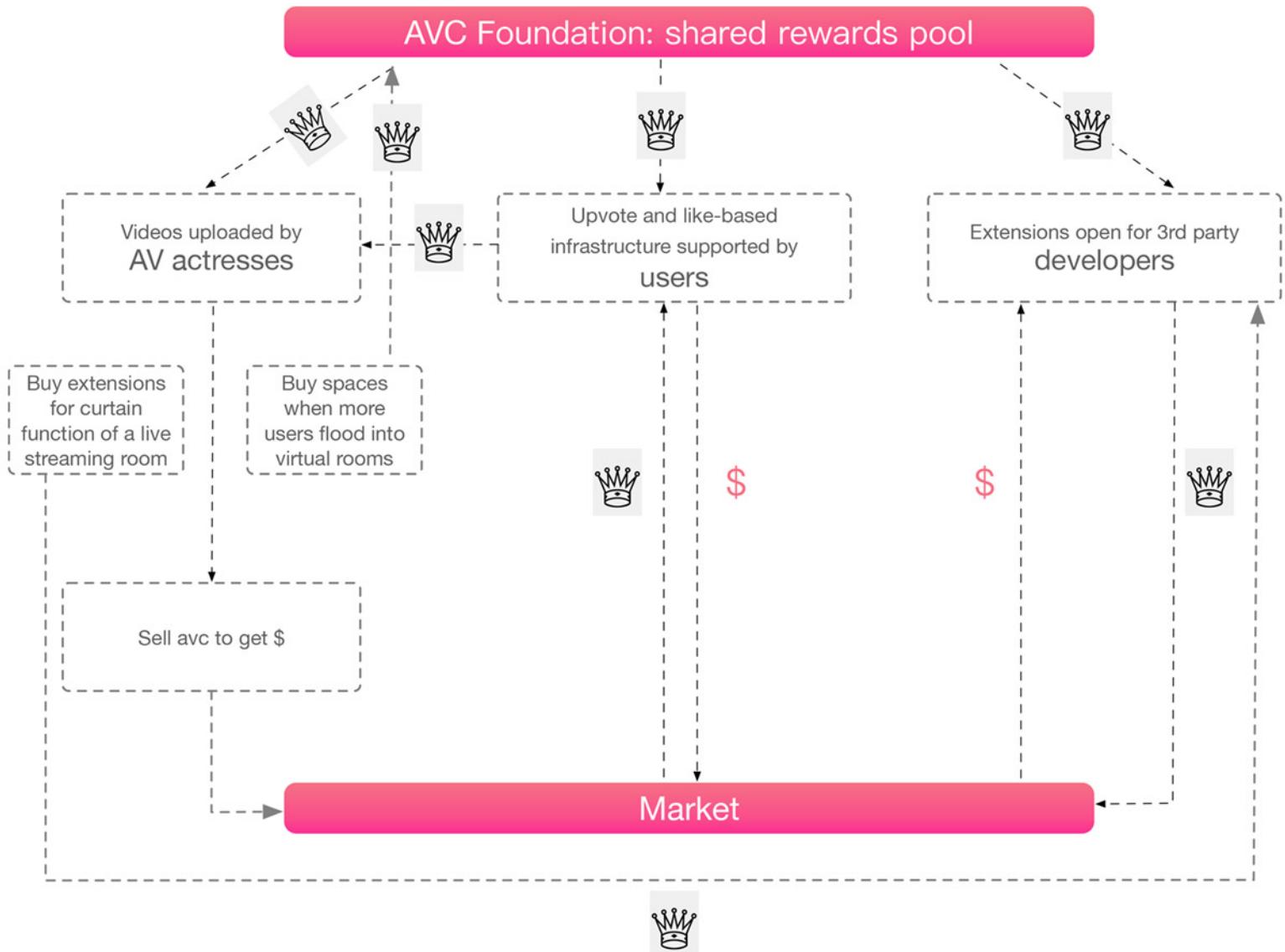
AVC 生态系统平台中共有三种币流通:

AVC: 平台通用代币,消费者可在二级市场购买并用于平台数字内容支付; 数字内容上传者收到 AVC 代币结算后,可用于直播房间功能升级或者插件购买,也可到二级市场变现,获取现金。同时,消费者得到的所有 AVC 代币奖励均可变现成为现金。使用 AVC 观看内容或直播、购买版权、给内容制造者打赏等“有效行为”,都会促使形成该内容的“正版奖励”模式,并使用户得到 AVC 反点。用户之间也可通过 AVC 送礼物。

AVCS: 稀有币、限定币,只限平台内流通; 作为 AVC 生态系统中的重要环节,为忠诚客户提供平台 VIP 服务。可通过观看内容或直播积攒“时间钟”或者在平台上的“有效行为”随机得到,

Gold: 定价币,只限平台内流通。Gold 可以通过多渠道使用当地货币购买兑换,并可在平台换取 AVC 代币,使法币进入 AVC 代币生态系统,并载入系统客户群体。在平台上参与者也可以直接相互交易,无需中间人,加快 AVC 流通速度。平台上的数字内容通过 Gold 制定价格,AVC 或者 Gold 均可支付。但是通过 Gold 购买的内容,不构成“奖励有效行为”,亦不适用于内容的“正版奖励”模式。

### 3.0 技术纵览



## 3.4 良性循环的代币激励机制

根据 AVC 生态系统用户支持及忠诚度奖励计划,内容制造者发布内容,用户的“有效行为”,第三方开发者提供插件均可获得一定比例的 AVC 代币奖励。AVC 奖励池的代币来自于团队 ICO 时为后期平台运行及代币分配奖励预留的 20% 份额。同时,用户在平台每进行一笔交易,手续费的一部分回流到奖励池,用于奖励池代币循环生成。通过平台不断发展,用户不断增加,使忠诚用户通过生态系统的良性演变和未来成功中获得回报。

### 3.4.1 “正版奖励”模式

以内容为核心,每一位与该内容发生“有效行为”的用户,均可按比分享内容收益的奖励(满足奖励的限定条件,如周期、最低收益等),该奖励来自于内容收益本身。除此之外,还会获得来自于奖励池的奖励。

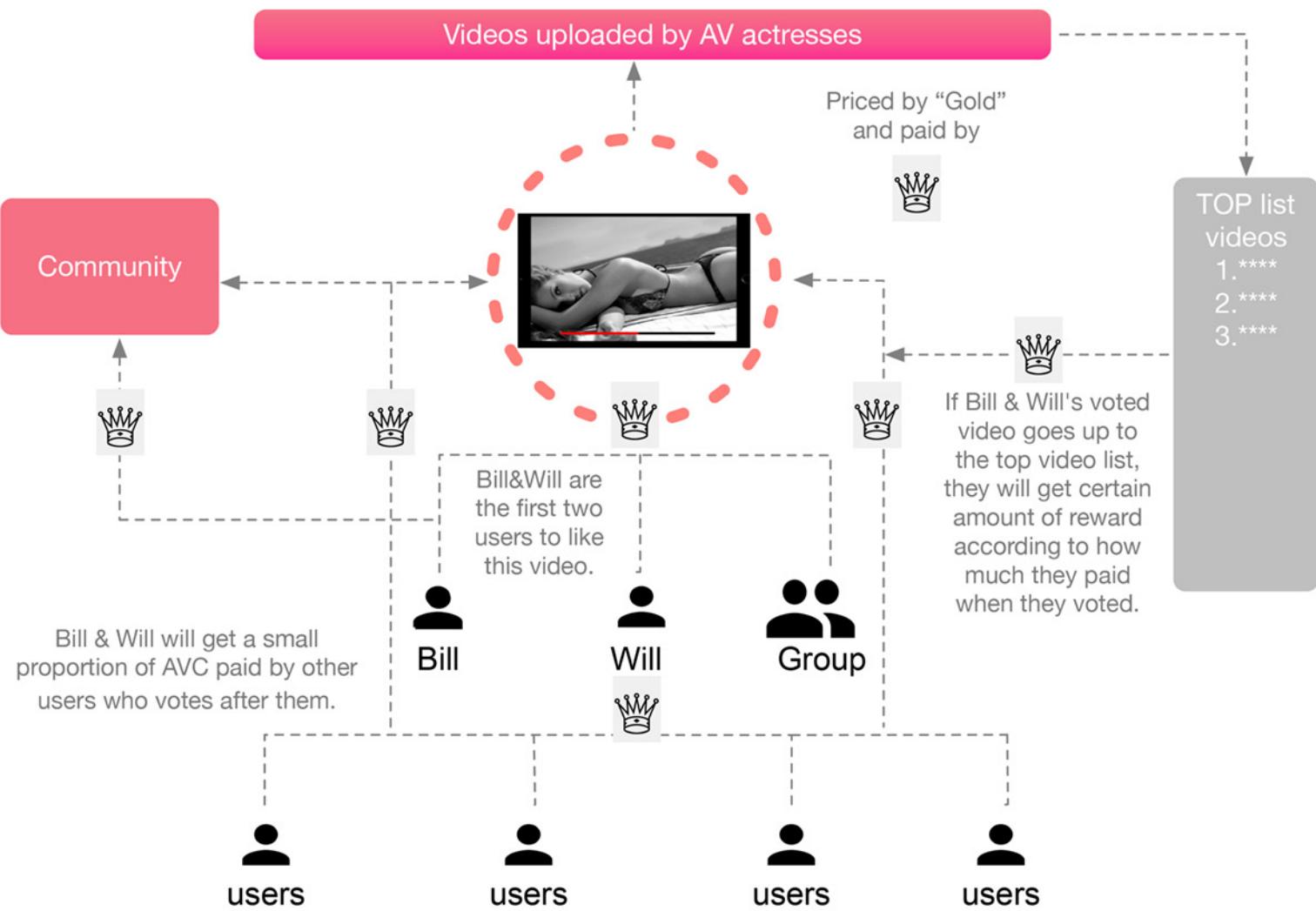
### 3.4.2 社群“粉丝力量奖励”模式

任何内容制造者都可以通过消耗 AVC 建立自己的粉丝社群,粉丝可用 AVC 代币投资内容制造者,并分享其内容的收益。同时获得来自于奖励池的奖励。

### 3.4.3 “时间钟”奖励模式

消费者每次观看内容或直播的时都会有几率获得 AVCS 碎片,获取概率与观看时长成正比。

### 3.0 技术纵览



## 4.0 技术应用程序层级



### 4.1 ETHEREUM 区块链 - 公共层

公共网络去中心化区块链，拥有网络接入的每一个用户，都是区块链的节点，通过数字签名和加密保证每个节点数据完全正确的同步，达到非中心化、可靠可信任的分布式数据库存储。

ETHEREUM 区块链，提供一个自由且扩展强的脚本语言供用户来构建可以精确定义的智能合约及附带多重属性的代币，促成 AVC 币的诞生。

AVC 将在适当的时候，全面转移到 AVC 联盟区块链。

### 4.2 核心层

ETHEREUM 区块链公共智能合约层，提供公平公正可信的基础建设环境。构建开源 EVM，功能丰富，接口完善的互动平台。

强大的技术团队提供业务支撑，以及独立运营的成人行业推广市场、内容直播平台、数字内容交易市场、数字版权权益市场及第三方交易所。

## 4.0 技术应用程序层级



### 4.3 AVC代币应用层

- 用户隐私保护
- 自由赠送及无管控风险的 P2P 交易
- 数字版权内容购买
- 众筹合约
- 数字版权权益转让及分红
- 用户成长及 AVC 币奖励
- 随机附加的 AVCS 价值
- 内容推广应用

### 4.4 数字版权应用层

- 数字内容加密及解密, 密码摘要永久存储于分布式数据库
- 云存储, CDN 加速服务
- 制作方、导演、艺人多重签名可以溯源
- 制作时间、制作地点及场景可溯源
- 版权权益证明
- 内容分播红利

## 4.0 技术应用程序层级



## 4.5 内容互动应用层

- 点对点服务
- AVC 代币虚拟礼物
- AVC 代币游戏
- AVC 代币结算

### 4.6 支付系统

- AVC 代币创建及管理
- PC、MAC 钱包
- 网页电子钱包
- 移动智能端电子钱包, 扫码支付
- AVCS 兑换

## 4.0 技术应用程序层级



### 4.7 播放器

- 数字内容购买 (AVC 代币)
- 数字内容加密、签名、上传云服务
- 数字内容解密
- 用户成长体系
- 正版用户奖励机制 (AVC 代币)
- 内容众筹参与
- 数字版权权益及红利

## 4.0 技术应用程序层级



### 4.8 应用程序接口

- AVC 代币量查询
- AVCS 代币量查询
- AVC 代币转赠及交易
- 数字版权权益证明
- 数字内容溯源

## 5.0 团队

### 5.1 董事会成员



**奥伸雄 董事长**

NPG—日暮里礼品株式会社（株式会社日暮里ギフト）数十年来在商品与营销额规模上一直是日本最大的成人用品运营商，在亚洲也位于行业龙头地位。

奥伸雄社长是 NPG 日暮里的创始人。他于 1979 年于东京成立株式会社 日暮里ギフト。并推出了 N.P 和日暮里 &NPG NIPPORGIFT 品牌。长期占据日本国内情趣用品市场 30% 以上的份额，公司名称的由来是取自公司所在地“东京日暮里”。

2012 年 NPG 作为全球十大品牌之一，数十年来在商品与营销额规模上一直是日本最大的成人用品运营商，在亚洲也位于行业龙头地位（深受泰国等东南亚客户的喜爱）。NPG 成为美国 PLAYBOY 在日本的官方授权合作伙伴，专为 PLAYBOY 品牌设计并制作派对及成人用品。

## 5.0 团队

### 5.1 董事会成员



**加藤鷹 CEO**

中文名 加藤正行  
别 名 加藤鷹  
国 籍 日本  
出生日期 1959 年  
职 业 AV 男优  
毕业院校 秋田市立秋田商业高中  
代表作品 蜜桃成熟时 33d

#### 主要成就

1994 及 1996 年赢得最佳 AV 男优赏  
1996 年 Orange 通信男演员奖

#### 进入演艺圈

1988 年前往东京,于一家 AV 成人影片拍摄公司担任摄影人员一职。在某次偶然的机会中,因为人手不足被要求下海充当一次 AV 男优,从此往头牌 AV 男优的道路前进。

加藤鷹号称日本 AV 界的男优教父,至今已拍下近 5300 部 AV 作品(截止到 2007 年度),平均每年拍三百部片以上,是名副其实的 AV 天王,据日本一些杂志的统计,加藤鷹是不少日本男人的偶像,支持率不在知名政客下。

加藤鷹成为 AV 男优后,以在成人影片界中让 AV 女优不断“潮吹”的手指抠挖女性阴部技术而闻名,这种招式叫做“黄金手指”,又称为“神之手”,被称为是 AV 男优的神技。

## 5.0 团队



### 5.1 董事会成员



**波多野结衣 CMO**

中文名 波多野结衣  
国 籍 日本  
血 型 A型  
身 高 163cm  
出生地 日本京都  
出生日期 1988年05月24日  
职 业 演员、AV女优  
经纪公司 SKY HIGH

**主要成就 2014 年年度最佳 AV 女优”奖**

波多野结衣最初是拍摄东京流仪 62 时被发掘的,2008 年,开始从事 AV 出演。11 月入籍 H.M.P 公司,成为 H.M.P 的素人,但是不久便被 H.M.P 公司雪藏,随后在 BeFree 公司发行过两部影片,又转投了 ATTACKER 公司,之后再签约 SKY HIGH 公司。

2009 年 9 月 9 日,波多野结衣在 SKY HIGH 公司的精心包装下,波多野结衣重新回到观众的视线。

## 5.0 团队

### 5.2 团队成员



纱仓真菜

1993年3月23日出生，是日本AV女优、歌手、作家、演员。主要成就有日本成人放送大赏最佳新人、DMM 成人大赏媒体奖等。



小岛南

(日文名：小島みなみ，英文名：Minami Kojima)，1992年12月14日出生于神奈川县，日本AV女优。



成宫琉璃

日本知名女优，模特，1994年11月30日出生于日本东京都。于2013年发表第一部单体作品。现为マーカスジヤパン事务所旗下女优

## 5.0 团队



### 5.3 合作伙伴

#### S1

S1 无疑是 AV 界的龙头老大, 拥有超级的挖脚能力, 旗下汇聚了许多超人气的女优, 也是每年各大奖项的统治者。众多的出色的女优汇聚在这里, 号称 AV 界的天使之城。

S1 公司成立年头不多于 2004 年年底加入 AV 业界的片商, 由於财大气粗, 挖角的很多知名 AV 女星, 从爱田友, 苍井そら, 到后来加入的麻美ゆま, 穂花, 西野翔, 还有自己培养的小泽マリア, 还有最近人气超高的吉沢明歩, 小川あさ美, 片瀬まこ, MIHIRO, 也有许多充满诱惑的极品遥めぐみ等等, 阵容实在是强大。

#### 桃太郎映像出版社

成立于 1995 年的老牌片商。常年保持销售额领先的桃太郎拥有其他片商没有的经营项目。那就是与国外 A 片大厂签约。引进国外优质片源在日本市场销售。

#### XVideos.coom

世界上最大的成人网站 Xvideos 每月有 44 亿的访问量, 收录内容达 1360 万部。