



2026 年 7 月 15 日

各 位

会 社 名 abc 株式会社
代表者名 代表取締役社長 松田 元
(コード：8783、スタンダード市場)
問合せ先 経営企画部 部長 谷井 篤史
<https://www.abc.co.jp/form/corp/>

Web3.0 事業における新構想「WOWOO エコシステム」の公表に関するお知らせ

当社は、Web3.0 事業における新たな事業構想「WOWOO エコシステム」（7つの新規プロダクト群により構成）を取りまとめ、その全体像に関する説明資料を本日公表いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 概要

「WOWOO エコシステム」は、感謝・善意・信頼といった、これまで数値化されてこなかった人間の行動に経済的な循環を与えることを目的とする、当社グループの新たな事業構想です。

本構想を構成する7つのプロダクトは、いずれも本構想に基づき新規に開発するものであり、当社グループが支援している暗号資産「WOWBIT (WWB)」、会員証「NYAN」および WOWOO アプリ等の既存プロダクト群と連携しながら展開してまいります。

詳細は、添付の説明資料「WOWOO エコシステム 事業全体像」をご参照ください。

2. 背景および目的

当社は、2026 年 6 月 5 日付 PR 情報「[合弁会社『Crawford Production Japan \(仮称\)』主導による格闘技新事業の価値モデル具体化に関するお知らせ](#)」にて公表いたしました格闘技エンタテインメント事業「Combat Entertainment 3.0」の価値モデルに基づき、同年 6 月 15 日付適時開示「[合弁会社 Crawford Production Japan におけるメディア・ライブイベント事業 \(CPJ STUDIOS\) の開始に関するお知らせ](#)」のとおり、格闘技領域を含むエンタテインメント事業へ展開を進めるなど、Web3.0 を軸とした事業領域を段階的に拡大してまいりました。

こうした流れを踏まえ、当社グループは Web3.0 事業の次の展開として、新規プロダクト群からなる本構想を取りまとめました。

本資料の公表は、以下を目的とするものです。

- (1) 新規プロダクト群の全体像および各プロダクトの位置づけの明確化
- (2) 既存プロダクト (WWB・NYAN・WOWOO アプリ等) との連携方針の明示
- (3) 収益構造 (法定通貨による安定的なキャッシュフローを柱とする方針) の明示
- (4) 全プロダクト共通の行動規範 (ガバナンス)、段階的な事業展開方針および開発状況の正確な共有

3. 「WOWOO エコシステム」の構成

番号	プロダクト	位置づけ
(1)	THANKS Bank	加盟店向け SaaS (感謝の可視化)。収益の柱
(2)	Burn Chronicle	ブランドサイト

(3)	WOWOO VOWEL	誓いの奉納（話題性・送客）
(4)	逆有償広告	広告費の一部をユーザーに還元する広告事業。第二の収益柱
(5)	Resonance	行動ベースのマッチング基盤（共通エンジン）
(6)	依り代	追悼領域における非金銭サービス
(7)	Combat Entertainment 3.0	格闘技の感動を選手の資産とする構想（CPJ 等と連携）

なお、第1号プロダクトである THANKS Bank については、当社子会社アトリエブックアンドベッド株式会社が運営する「BOOK AND BED TOKYO」における実証導入を予定しております。

各プロダクトは、当社グループの既存プロダクト（WOWOO アプリ等）との連携を順次進めてまいります。

リリース時期は個別に確定するものではなく、法務レビュー・監査等の準備が整ったものから、短いサイクルで段階的にリリースを進めてまいります。また、資金の移動を伴う機能は、法務レビューおよび監査の完了を前提とする段階的な解禁方針としております。

4. 今後の展開（段階的リリースの順序）

当社グループは、第1号プロダクトである THANKS Bank の実証導入を皮切りに、短いサイクルでの継続的なリリースを予定しております。順序の目安は以下のとおりです。

順序	内容
第1弾	THANKS Bank 実証導入（BOOK AND BED TOKYO）
第2弾	Burn Chronicle（ブランドサイト）公開
第3弾	WOWOO VOWEL、逆有償広告
以降	Resonance の本格稼働、依り代（第一段）、Combat Entertainment 3.0 の段階展開

各リリースの時期は、法務レビュー・監査等の完了を踏まえて順次決定し、確定した際には速やかにお知らせいたします。

5. 今後の見通し

当社は、2026年7月6日付「[暗号資産ディーリング事業の撤退に関するお知らせ](#)」で公表しましたとおり、当該事業からの全面撤退を決議いたしました。当社がこれまで培ってきた Web3 領域における技術や可能性をすべて放棄するわけではありません。

今後は価格変動リスクを伴うディーリング（運用）業務からは全面的に撤退するものの、Web3 事業部における暗号資産に関連するプロダクトの開発、各種関連エコシステムへの技術・開発支援、および「Web3 コンサルティング事業」へ経営資源を集中投下し、透明性が高く確実な価値を生み出す事業基盤の再構築を徹底してまいります。

なお、本件が2026年8月期の連結業績に与える影響は軽微であります。今後、業績に重要な影響を及ぼすことが判明した場合には、速やかに開示いたします。

以 上

— WOWOO ECOSYSTEM / 事業全体像

感謝を、可視化する。 善意が、資本となる。

数値化されてこなかった人間の行動——共感・善意・信頼——に、
経済の循環を与える。10年来の思想を、Web3.0で実装するエコ
システム。



—— 観察 —— なぜ、ここに事業があるのか

世界を動かしているのは、 まだ数えられていない。

感謝、善意、信頼、そして感動。人が人に向けるこうした行動は、経済の外側に置かれてきた。我々は、この“数えられてこなかった行動”に、健全な循環を与える。

—— 思想

冷たいはずの台帳が、 温かいものを運ぶ。

中核は **WWB** (Burn-to-Give 設計のトークン) と **NYAN** (エコシステム統合型の会員証)。感謝や善意を運ぶ——**warmful** なブロックチェーン。

二つの背骨と、一つのエンジン。

7

プロダクト構想

2

法定通貨の収益柱

100%

円建て（個人は暗号資産に触れない）

8

全社共通の行動規範（憲法）

WWB / NYAN 既存基盤

WWBは「贈る＝バーン」の中核トークン、NYANは保有量に関わらず会員特典にアクセスできる会員証。いずれも当社グループの既存基盤で、WOWOOアプリ等と連携。個人が暗号資産に直接触れない緩衝材として機能する。

Resonance 新規・共通エンジン

感謝・共創のカテゴリ分布から“共鳴”を測るマッチング基盤（新規開発）。金額を入力に使わず、行動で測る。全プロダクトが乗る。

感謝から始め、善意・感動へ。

プロダクト	位置づけ	収益／価値
① THANKS Bank	BaaS本命。全実績の起点	法定通貨SaaSフィー（収益の柱）
② Burn Chronicle	ブランドの顔（公開サイト）	ブランド
③ WOWOO VOWEL	話題性の頂点（誓いの奉納）	話題性・送客
④ 逆有償広告	第二の収益柱	広告（法定通貨）
⑤ Resonance	エコシステムの深化	定着・深化
⑥ 依り代	思想的最前線（追悼・善意の永久機関）	非金銭（第一段）
⑦ Combat Entertainment 3.0	感動を選手の永続資産に（CPJ+RIZIN+Fighters Guild）	法定通貨（SaaS／IP／協賛／会費）

7プロダクトはいずれも本構想に基づく新規開発。既存プロダクト（WOWOOアプリ等）と連携していく。リリース時期・順序は個別に確定せず、法務レビュー・監査等の準備が整ったものから段階的にリリースする（→ 13 頁）。

— 1ST PRODUCT — THANKS BANK

店が、客に感謝する銀行。

加盟店は円建てのまま、来店客への感謝を記録として贈る。数字のない“感謝の通帳”が、店と人の関係を資産に変える。収益は加盟店向けSaaSフィー。

第1号の実証導入は、当社子会社アトリエブックアンドベッドが運営する「BOOK AND BED TOKYO」にて予定。

— BURN CHRONICLE / WOWOO VOWEL

記録と、誓い。

Burn Chronicle は、WWBが消えていく物語を見届ける公開サイト。バーンは演出ではなく、記録。

WOWOO VOWEL は、いちばん裸の声で誓いを奉納する場所。誓いは消えない場所に、そっと刻まれる。

見た人に、還元される広告。

広告費の一部がユーザーへ還元される、誠実な広告の構想。還元の実績そのものが広告効果となり、**第二の法定通貨収益柱**を形成する。



STEP 1 出稿

広告主は円建てで出稿。キャンペーン原資はエスクローで管理される。

STEP 2 還元

広告に接した行動へ、原資の一部が還元される。金額ではなく行動で測る。

STEP 3 記録

未消化の原資は全量バーン。誰の収益にもならないことをコードで強制する。

還元の実績が、次の広告主を連れてくる。
誠実さが、営業になる。

— 6TH PRODUCT — 依り代 (YORISHIRO)

善さが、生涯を超えて、めぐる。

THANKS Bank（生者への感謝）を、死の側へ延長する思想的最前線。故人の善さを、点数ではなく静かな証言として残す。第一段は金銭に一切触れない。資金を伴う段階は、法務・監査・グリーフケア専門家の判断が前提。

熱狂は、一夜。 感動は、永遠に。

- ◆ テレンス・クロフォード氏と合併会社 CPJ を設立（2026年6月5日公表）
- ◆ メディア・ライブイベント事業「CPJ STUDIOS」開始（同6月15日公表）
- ◆ 「abc presents RIZIN LANDMARK 15 in HIROSHIMA」冠協賛（2026年7月18日）



合併会社設立へ基本合意書を締結（2026年6月・記者会見）



共同事業発表会見より



ライアン・ガルシア氏が CPJ アンバサダーに

収益は、円で立てる。

監査法人に説明可能な**法定通貨の安定キャッシュフロー**を事業目的とする。健全なユーティリティ設計の結果として実需が生まれる経路を、対外説明可能な形で整理している。

柱 1 THANKS Bank

加盟店向けのSaaSフィー。加盟店の増加に伴い、業務利用が拡大する。

柱 2 逆有償広告

還元実績を核とした広告事業。第二の収益柱。

拡張 Combat (IP/会費)

CPJ STUDIOSのIP・配信・メディア統合協賛、ジム向けSaaS・会費（構想）。

順序は常に、良い事業 → 企業価値 → 価格は結果。

トークンの値動きは、目的でも収益でもない。

熱くなっても、憲法は緩めない。



一 価格を目的にしない

事業目的に株価・トークン価格を置かない。「需給改善」でなく「業務利用の拡大」で語る。

二 金額でなく行動で測る

送金額・保有量をスコアやマッチングに使わない。使うのは行動（継続・文脈・多様性）。

三 ポジティブのみ

ネガティブ評価・格付け・ブラックリストを作らない。

四 常にオプトイン

参加・開示はすべて本人の明示同意。

五 個人はオフチェーン

チェーンに載せるのはハッシュ・譲渡不能SBT・事実のみ。

六 暗号資産に触れさせない

加盟店・個人は円建て。個人向けの購入導線を作らない。

全プロダクト共通の憲法（全8条）より、対外説明に関わる6条を抜粋。

準備が整ったものから、順に。

短いサイクルでの連続的なリリースを想定。法務レビュー・監査等のゲートを通じたものから、順に世に出していく。

第1弾

実績を作る

THANKS Bank をグループ内で稼働させ、実バーンイベントを生む。Burn Chronicle が実データで輝く。

第2・3弾

収益柱を広げる

VOWEL・逆有償広告。監査・営業を経て、法定通貨収益を積み上げる。Resonance で深化。

以降

善意から、感動へ

依り代（追悼）・Combat 3.0（感動の資産化）。思想の最前線。資金を伴う段は法務ゲート後。

リリース時期は法務レビュー・監査等の進捗を踏まえ順次決定する。金銭を動かす機能（遺贈・分配・給付・売却・決済）は、法務レビュー完了まで無効化している。

誇張しない。 それが、この事業の規律である。



— ローンチ	全プロダクト未ローンチ。THANKS Bank を1号として準備中。
— スマートコントラクト	未デプロイ・未監査。監査なしのメインネットデプロイは行わない。
— 法務レビュー	全項目レビュー中（名称・前払式・景表法・資金決済・個人情報 等）。レビュー前のローンチ判断はしない。
— 段階的解禁	依り代・Combat は金銭を伴わない第一段のみ。資金を伴う段は法務・監査の判断が前提。

善意が、資本となる世界を。我々が作る。

本資料は、abc株式会社（以下「当社」）のWOWOOエコシステム事業の全体像を整理した情報提供資料であり、金融商品取引法上の適時開示・目論見書・投資勧誘を目的とするものではありません。本資料には将来の計画・構想に関する記述が含まれます。これらは作成時点の見通しであり、確実性を保証するものではなく、実際の結果は経済環境・法務レビュー・監査・規制の状況等により異なり得ます。ローンチ・実証の開始時期は未確定です。本資料は、当社トークンの価格・需給の見通しを示すも

のではありません。当社は事業目的にトークン価格を置かず、収益は法定通貨によります。本資料には、当社が公表していない・確定していない提携・出資等の記述は含めていません。個別の重要事実の開示は、別途、法定の適時開示手続に従います。本資料中のイメージ写真（実写風ビジュアル）は生成AIによるイメージであり、実在の場所・人物・施設を示すものではありません（記者会見等の実写真を除く）。