



## PRESS RELEASE

2013年4月9日  
株式会社アクセスブライト  
株式会社インターネットイニシアティブ

### アクセスブライトとIIJ、中国市場でのソーシャルゲーム配信支援事業で協業

--配信プラットフォームの提供、コンテンツ配信、サーバ管理、運営、料金回収までを一括支援--

株式会社アクセスブライト(本社:東京都江東区、代表取締役CEO:柏口 之宏、以下 アクセスブライト)と株式会社インターネットイニシアティブ(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:鈴木 幸一、以下 IIJ)とは、協業にて中国でソーシャルゲームなどを配信する日本企業への支援事業を本日より開始します。

近年、中国のソーシャルゲーム市場は年率50%以上の伸びを示し、2013年には96.4億元(日本円で約1,200億円)の規模になる見込みです(アクセスブライト調べ、2012年)。そのような中、日本企業が新しく中国ソーシャルゲーム市場に参入するには、多くの課題が存在します。規制をクリアし複数のライセンスを取得、現地でのサーバ管理、ゲームを中国のユーザの嗜好に合わせてカスタマイズ、中国国内の数百のコンテンツ配信事業者と個々に配信契約を結ぶことなどが参入障壁となっています。

このたびアクセスブライトとIIJは、国内のソーシャルゲーム事業者向けに、これらの課題を解決するソーシャルゲーム配信支援のソリューションを提供いたします。

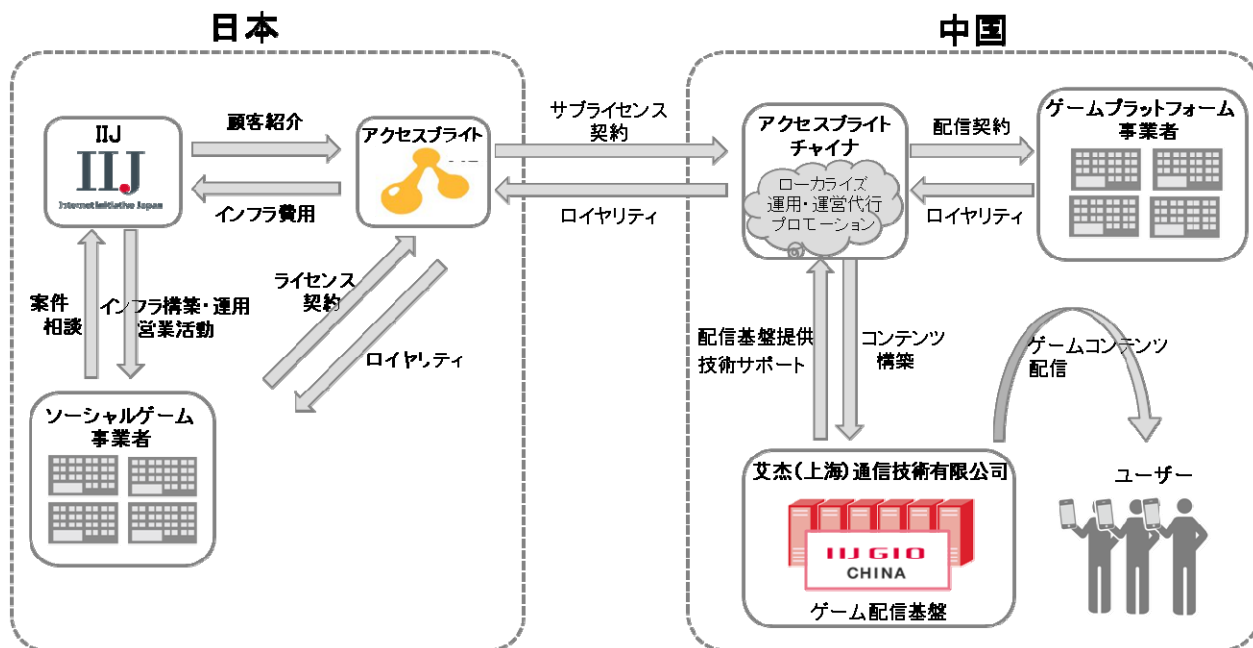
アクセスブライトは、中国ゲーム市場に早くから参入してきたノウハウをもとに、ゲームコンテンツや課金方式の最適化、翻訳、プロモーション等について支援を行います。また、アクセスブライトは中国ユーザ向けに最適化されたゲームコンテンツを運営主体として現地の300社を超える配信事業者に配布します。

IIJは、上海現地法人「艾杰(上海)通信技術有限公司」を通じてクラウドサービス「IIJ GIO CHINAサービス」を提供し、同時にゲーム配信のためのインフラ構築、運用などの技術サポートを提供します。ソーシャルゲーム事業者のお客様は、本ソリューションを利用することで、煩雑な配信作業から解放され、コンテンツの開発に注力することができます。

両社は初年度で20社からの受注を目指しています。

アクセスブライトとIIJは、今後もソーシャルゲーム事業者様のコンテンツ配信を支援する事業の開発に取り組んでまいります。

## 商流のイメージ図



### アクセスブライトについて

株式会社アクセスブライトは、日中のオンラインゲームの開発、運営を主な事業として2011年に設立されました。2013年2月に中国でソーシャルゲーム専門の100%子会社を設立し、中国市場での展開(企画、マーケティング、運営配信)を行なっております。中国市場で実績のあるマーケティング・運営チーム、カルチャライズ開発、ガバメントリレーションシップという3つの強みを活かし、日本のソーシャルゲームの中国市場での収益最大化を支援しております。URL:<http://www.accessbright.com/>

### IIJについて

株式会社インターネットイニシアティブ (IIJ、東証第一部 3774)は、1992年、日本企業として初めての商用インターネットサービスプロバイダとして設立されました。現在では、IIJグループとして 8,000社を超える法人顧客に対して、インターネット接続、アウトソーシングサービス、WANサービス、クラウド等の各種ネットワークサービスから、システム構築、運用管理などのシステムインテグレーションまで、総合的なネットワーク・ソリューションを提供しています。IIJに関する詳細は<http://www.ij.ad.jp/>をご覧ください。

### 報道関係お問い合わせ先

株式会社アクセスブライト 広報部

Tel: 03-5530-4606

Fax: 03-5579-6265

E-mail: [pr@accessbright.com](mailto:pr@accessbright.com)

株式会社インターネットイニシアティブ 広報部 小河、村松

TEL: 03-5259-6310 FAX: 03-5259-6311

E-mail: [press@ij.ad.jp](mailto:press@ij.ad.jp) URL: <http://www.ij.ad.jp/>