

# YES LOA 会社概要

YES LOA Co., Ltd



# CONTENT

- 
1. ビジョン **VISION**
  2. ビジネスの背景 **Background of one's business**
  3. コンセプト **Intention of Planning**
  4. 会社概要 **Company Overview**
  5. 特許APP **Patent Application**
  6. 収益モデル **Profit model**
  7. マーケティング **Marketing**
  8. 会社現状 **Company Status**

あなたは未来の主人公です

**You are the hero of the future**

急速に変わる世の中のことを事前に考えて、  
先に行動しているあなたが未来の主人公になります。

**Think about the fast-changing world in advance.  
If you act first, you will be the hero of the future.**

# コンセプト Background of one's business

## IT企業が世界を支配する時代

世界10代グローバル企業のうち7つ企業がITを基盤にしてトップに到達した企業である

## 世界7つのIT企業が主導する

動画プラットフォーム"サービス産業を基盤とするエンターテインメント事業の時代がきた。

アメリカナスダック時価総額 2020年 3月 基準

順位	会社	国	時価総額	業種
1	アラムコ	サウジアラビア	2091兆	資源
2	アップル	アメリカ	1,502兆	IT
3	マイクロソフト	アメリカ	1,460兆	IT
4	アマゾン	アメリカ	1,125兆	IT
5	グーグル	アメリカ	1,060兆	IT
6	アリババ	中国	652兆	IT
7	フェイスブック	アメリカ	613兆	IT
8	バックシャーハサウェイ	アメリカ	601兆	投資
9	テンセント	中国	578兆	IT
10	ジョンソンエンドジョンソン	アメリカ	505兆	バイオ

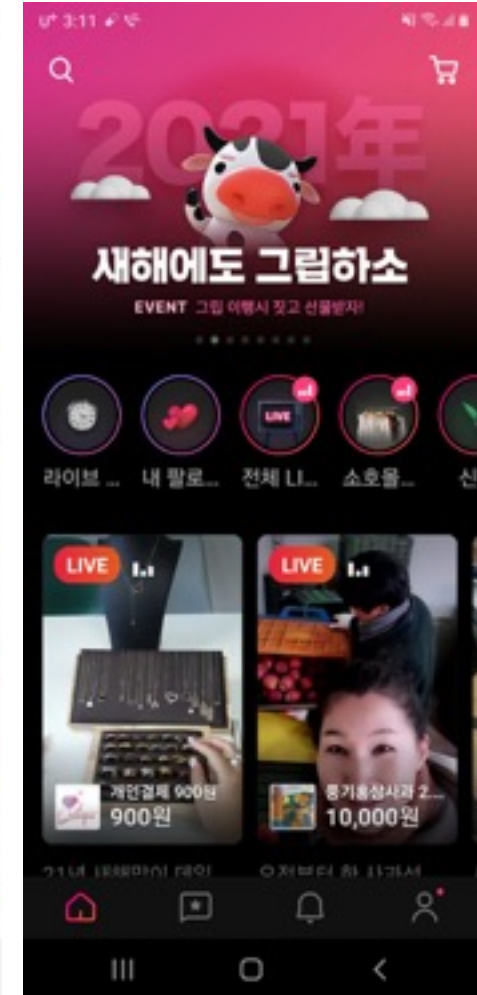
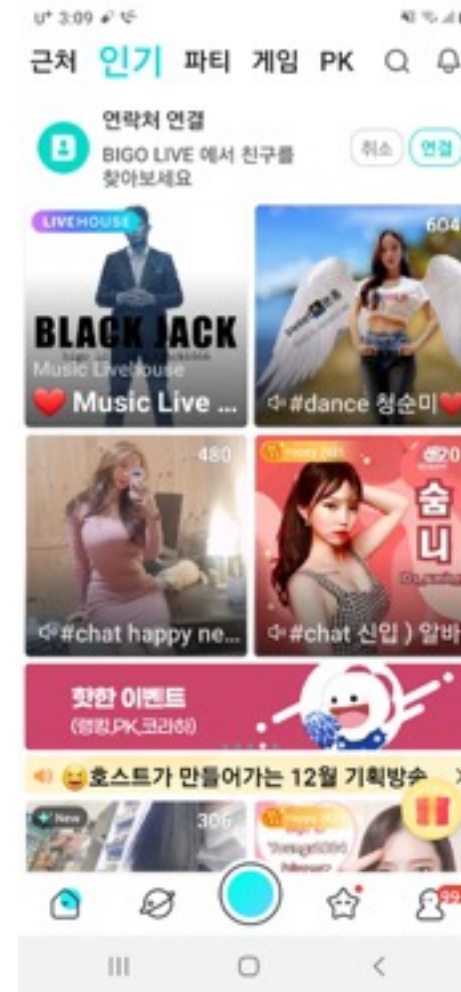
# コンセプト Background of one's business

(株)イエスライブの主要スタッフは放送、公演などエンターテインメント分野で**数十年間活動した**メンバーで構成されている。

21世紀の世界は新しい産業の変化で経済秩序が動いている。

**エンターテインメント、ブロックチェーンの暗号資産、動画プラットフォームで**

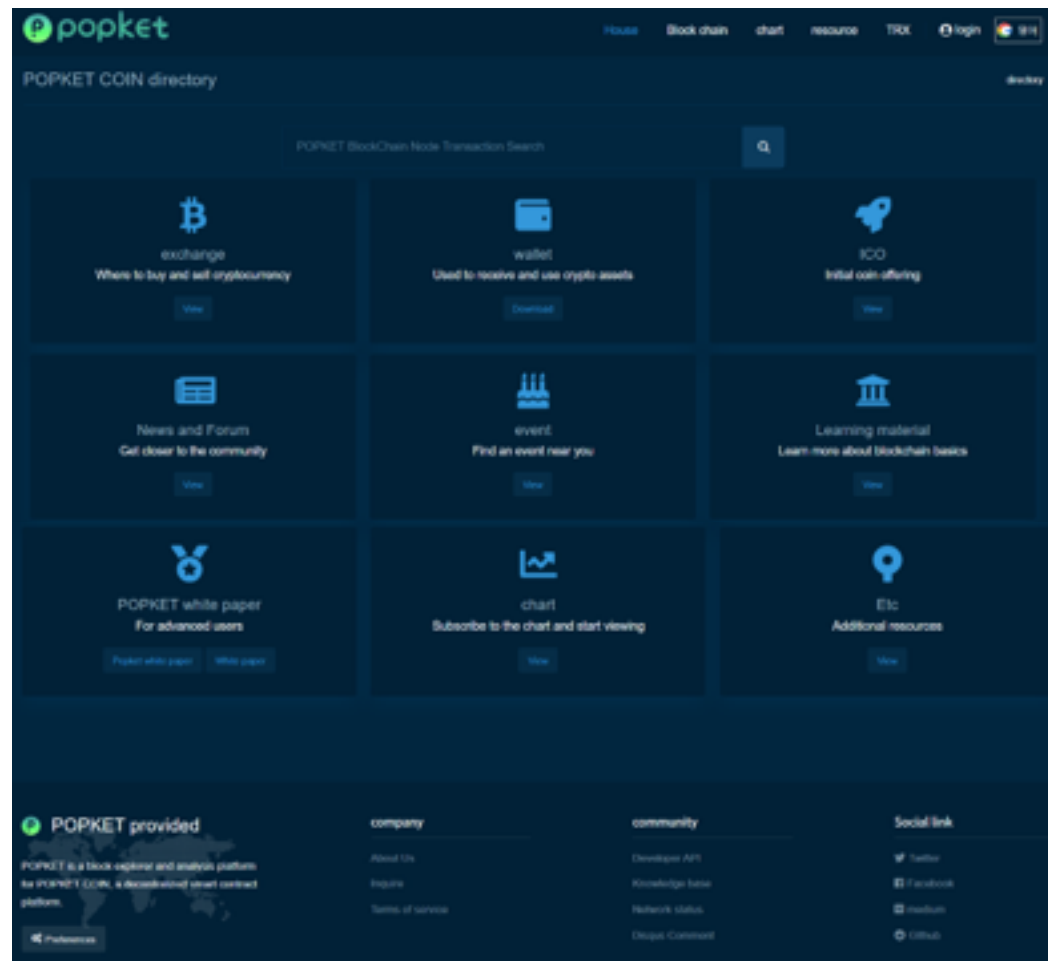
(株)イエスライブは未来のため、昨年3年間この事業分野に果敢に挑戦した。








# コンセプト Intention of Planning

(株)イエスライブは  
アプリケーション(APP)を開発して、公演チケット、音源、ショッピングモール、ムービーなどビジネスプラットフォームに使用される支払決済手段として、**ブロックチェーン暗号資産(POPKET)をMainNetベースに発行した。**

ブロックチェーンPOPKETは  
利用者と仲介者、社会構成員すべてに  
利益になる**WIN-WIN**構造を目指しています。



# 会社概要 Company Overview

区分	(株) イエスライブ	(株) ウェブプレックス	(株) アイセンスメディア	(株) CNTN	(株) YT E&M
代表取締役	심용태 Shim Yongte	배성진 Be songjin	서형석 So hyongsug	이범주 I Bumzu	심용태 Shim Yongte
設立	2020年	2020年	2011年	2016年	2018年
資産	27億 ウォン	28.5億 ウォン	2.1億 ウォン	18億 ウォン	80億 ウォン
持ち株比率	지주회사	イエスライブ 51%	イエスライブ 51%	イエスライブ 90%	イエスライブ 51%
事業部門	動画プラットフォーム ブロックチェーン事業	暗号資産取引所 インターネットサーバー センター	YouTube MCN 動画制作	総合ショッピングモ ール 電子決済システム	放送プログラム制作 コンサート制作
ブランド					

# 特許APP Patent Application



暗号貨幣を利用したイベント管理システム  
Event management system using  
Cryptocur ency



暗号貨幣と連携されたオンラインショッピングサービスシステム  
Online shopping service system affiliated  
to crypto currency



暗号通貨を使用するモバイルチケットサービスシステム  
Mobile ticketing system using cryptocurrency



# 収益モデル Profit model

- 公演分野 Performance category
- ライブ放送 Live broadcast
- 総合ショッピングモール general shopping mall
- 動画制作 Moving Toon
- 暗号資産 Virtual assets
- 著作権プラットフォーム Copyright platform



# 収益モデル Profit model

## 1. 公演分野

- グローバルチケットサイト
- K-POP コンサート
- K-POP オーディション
- K-POP 歴史博物館

## 2. ライブ放送

- 1人ライブプラットフォーム (APP)
- 1人ライブ アカデミー
- クリーエータ MCN

## 3. 総合ショッピングモール

- 電子決済システム(PG)
- インターネット総合ショッピングモール
- ライブ ショッピングモール

## 4. 動画制作

- クリーエータ MCN
- 動画制作

## 5. 暗号資産

- 暗号資産国際取引所
- 暗号資産POPKET
- インターネットサーバーレンタル

## 6. 著作権プラットフォーム

- 映像、写真など
- 著作権保護管理プラットフォーム

# 公演分野 Performance category

区分	事業内容	進行状況
グローバルチケットサイト	<ul style="list-style-type: none"> <li>韓国チケットサイト 完成</li> <li>決済システム 協議中</li> </ul>	90%
K-POP コンサート	<ul style="list-style-type: none"> <li>オフライン コンサート</li> <li>オンライン コンサート</li> </ul>	進行
K-POP オーディション	<ul style="list-style-type: none"> <li>海外ツアー オーディション準備</li> <li>ベトナム 創作曲 10曲 準備</li> </ul>	進行
K-POP歴史博物館	<ul style="list-style-type: none"> <li>設計デザイン 80% 完成</li> <li>テーマパークブジ(부지)協議(영종도)</li> </ul>	設計



# 公演分野 Performance category

チケットサイト



K-POP 콘서트



K-POP 歴史博物館



K-POP オーディション

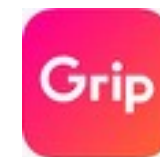
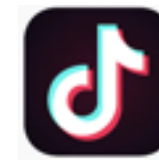


# ライブ放送 Live broadcast

モバイル専用放送アプリケーションとしてモバイル放送を進行することができ、装備、コスト、技術が必要とせず、モバイル機器(スマートフォン、タブレットPC)にできる個人放送プラットフォームである。

チャットを通じて個人放送人キャスター(Create)と視聴者が疎通が可能なLive streaming サービスプラットフォームである。

区分	事業内容	進行状況
個人放送 プラットフォーム	<ul style="list-style-type: none"><li>モバイルアプリ(APP) 開発</li><li>アジア圏域に使用</li></ul>	90%
個人放送 アカデミー	<ul style="list-style-type: none"><li>個人放送 アカデミー</li><li>フランチャイズ事業(国別)</li></ul>	進行中
クリエイター MCN	<ul style="list-style-type: none"><li>クリエイター、ユーチューバー、BJ</li><li>管理会社運営</li></ul>	進行中

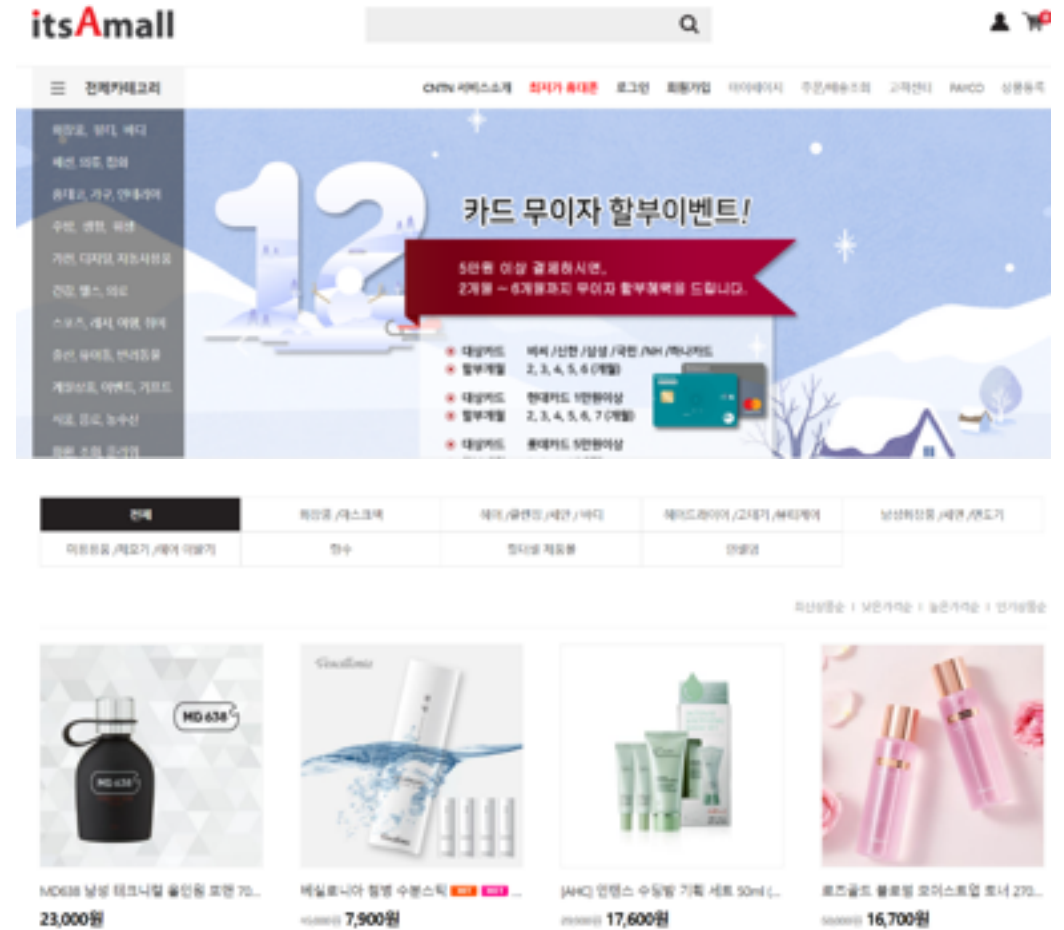


# 総合ショッピングモール general shopping mall

グローバルショッピングモールのアマゾン、タオバオ、京東と韓国国内最大のショッピングモール、クーパン、11番街、オークション、ネイバーモール、カカオモールなど、無限競争時代のショッピングモールの市場で生き残るためには特化されたショッピングモールだけが存在することができる。

芸能人(ショーホスト)が運営して、ファンが消費者になるショッピングモール

区分	事業内容	進行状況
ライブ ショッピング モール	<ul style="list-style-type: none"> <li>芸能人ショーホスト 進行</li> <li>Live 及び VOD サービス</li> </ul>	80%
インターネット 総合 ショッピングモール	<ul style="list-style-type: none"> <li>イエスライブユーザーショッピ ングモールで運用するインター ネットショッピングモール</li> </ul>	100%
電子決済システム(PG)	<ul style="list-style-type: none"> <li>カード、スマート決済、コイ ン決済などで運営するPG社</li> </ul>	100%



# ムービングトゥーン Moving Toon

マンガ産業の一つであるウェブトゥーン市場でK-ウェブトゥーンが、現在のグローバルウェブトゥーン・マーケットで独歩的位置を享受している。韓国国内のウェブトゥーンプラットフォームはカカオページとネイバーウェブトゥーンが上位グループを維持しているが、今後、ウェブトゥーン市場は動くムービントゥーンに発展する見通しが優勢だ。

区分	事業内容	進行状況
ムービングトゥーン制作	1. 一行のヨンエだったから * 原作：ラティネ / 作家：スラ * 2020. 5. カカオページ * 購読者：43.8万 2. 皇后の上綿 (時期作品)	現在制作中
ウェブトゥーン作家 MCN	・ 作家と収益配当 R/S 著作権契約を締結してムビントゥーンで製作	進行中



# 暗号資産 Virtual assets

**PUMAC**

**popket**

区分	事業内容	進行状況
暗号資産 国際取引所	<ul style="list-style-type: none"><li>2020年 9月 取引所オープン</li><li>仮想口座 入、出金</li></ul>	100%
POPKETコイン	<ul style="list-style-type: none"><li>チケット、ショッピングモールの購入コイン</li><li>オーディションの音源購入コイン</li></ul>	100%
インターネットサーバ — レンタル事業	<ul style="list-style-type: none"><li>サブ容量: 8,000TB</li><li>90分 映像 3,200万個 保存</li></ul>	100%





# 著作権プラットフォーム Copyright platform

Mobile時代の世界村の皆が旅行に行ったら映像や写真撮影をして思い出を残す。

思い出の中の資料はP2Pを通じた収益を創出することができる。

区分	事業内容	進行状況
映像及び写真著作権	<ul style="list-style-type: none"> <li>すべての資料には著作権を同伴することで誰でもP2Pを通じて販売できる仲介プラットフォーム</li> </ul>	企画中
カテゴリー	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像 (四つの季節、観光地)</li> <li>写真 (都市、観光、家族)</li> </ul>	



### 인기 스톡 비디오 카테고리





# マーケティング Marketing

- 目標設定 Targetsetting
- ロードマップ Roadmap
- マーケティング Marketing

# 目標設定 Targetsetting



10,000,000名 **会員**

100,000,000名 **使用者**

プロジェクトは始まった。

ten million members

100 million users

The project has begun.

# ロードマップ Road Map

区 分		2021年				2022年				2023年			
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
公演	チケットサイト					Start							
	オンラインコンサート		←→										
	K-POPコンサート			Start		←→							
	K-POPオーディション					ベトナム		日本		中国		タイ	
	歴史博物館										Start		
Live 放送	APP開発		Start										
	個人放送			Start									
	アカデミー				韓国		ベトナム		中国		日本		フィリピン
ショッピングモ ール	総合ショッピングモール		Start		←→								
	Liveショッピングモール			Start									
ムービングトゥ ーン	ムービングトゥーン	Start											
	ウェブトゥーン					Start							
暗号資産	国際取引所				Start								
	POPKET	Start											
	サーバーレンタル	Start											
著作権	仲介プラットフォーム					Start							
特許	特許出願			韓国特許				国際特許					

# マーケティング Marketing

使用者拡張 主要計画



コインで決済

K-POP公演

- コンサートチケットの50%を1USDで抽選チケットの前売り
- 国家別K-POPのオーディション進行時の音源ダウン

Live放送

- 1人の個人放送進行時キャスター1人当たりユーザ5千人への進入誘導
- 後援有料アイテム提供

総合ショッピングモール

- 芸能人Liveショッピング放送進行時ファン層を誘導して使用者拡張

ムービング  
トゥーン

- 自己開発するアプリ(APP)でウェブトゥーンやムービングトゥーンを購読するユーザ拡張

映像著作権

- イエスライブの会員と使用者家族らがアップロードする著作物の利用者誘導

## K-POP コンサート

### 1. 幸運のルーレット (抽選) 運営方式

- コンサートの座席を予想販売チケットの2倍に公演場を戴冠する。
- 座席の50%を正常価格でチケットを販売し、制作費を保存する。
- 座席の50%を幸運のルーレットで抽選してチケットを無料で提供する。  
(ルーレットを回すためにはPOPKET 1USDを購入して参加させる。)
- 抽選のチケットの場合、正常なチケット枚数の10倍以上参加予想する。

### 2. 幸運のルーレット (抽選) 特徴

- ルーレットによって発生する収益金の50%を公演企画会社に支給する。
- 出演するアーティストには多くの観覧客で成功的な公演になることができる。
- POPKETは急速にユーザ(実質購買会員)の確保と50%の収益金発生

# マーケティング Marketing

## K-POP オーディション-ベトナム

1.K-POPのオーディションは進行する国家別に事前創作した歌10曲(男5曲、女子5曲)を支援者がPOPKETを購入し、購入したPOPKETで音源(AR、MR、楽譜)をダウンロードして、参加者各自練習した後、参加する方式だ。

2.国家別にアイドル7人(1グループ)、ガールズグループ7人(1グループ)をデビュー

目的に研究生(1年以内)を経た後、韓国でアルバム制作と歌手デビューさせる。費用はPOPKET販売金額で進行する。(トレーディングのうち、個人放送を通じて事前のファン層確保)

3.韓国でデビュー後、自国で帰国させてアーティストとして活動をさせる。

## K-POP 創作曲

性別	曲	ジャンル	音源ダウンロード費用			
			AR	MR	楽譜	
男	Piri-ppara-ppo	ピリパラポ	POP	1US	1US	1US
	Final love	最後の愛	ダンス	1US	1US	1US
	Goodbye	アンニョン	バラード	1US	1US	1US
	Hide	しっかり隠れる	ラップ	1US	1US	1US
	Blooming cry	ブルーミングクライ	R&B	1US	1US	1US
女	Bright days	明るい日々	POP	1US	1US	1US
	zookeeper	飼育士	テクノ	1US	1US	1US
	Dreaming you	私,あなたを夢見ます	バラード	1US	1US	1US
	Gender	ゼンド	POP	1US	1US	1US
	Broken Elizabeth	ブロークン・エリザベス	POP	1US	1US	1US

# マーケティング Marketing

## 個人放送 APP

### 1.Web RTC(Web Real-Time Communication)の設計の導入

アプリブラウザ間にプラグインの助けなしにお互いに通信できるように設計された

APIだ。音声通話、映像通話、チャット、P2Pファイル共有で、背中で活用されるシステムだ。

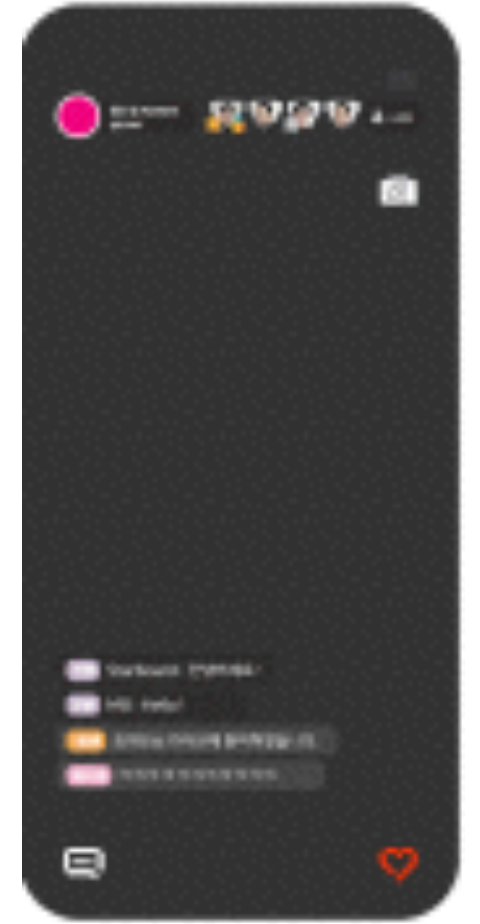
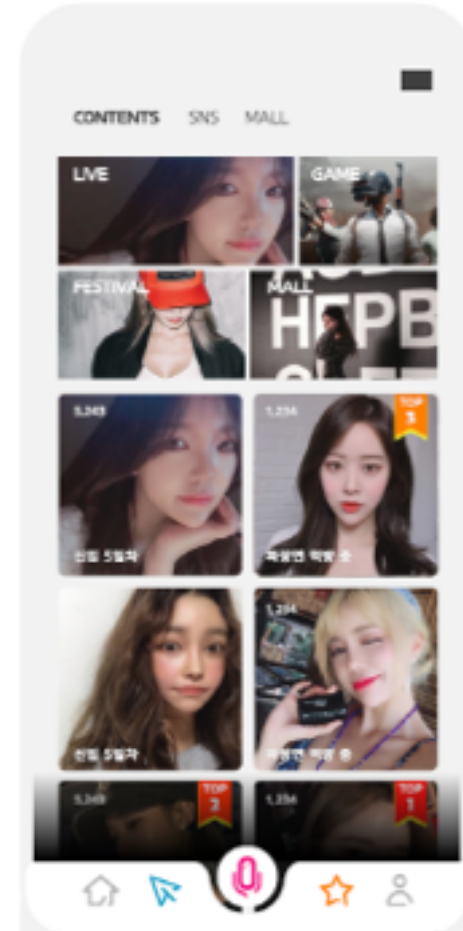
### 2.MobileベースにLive Streaming放送

Yes Liveアプリ設置した後、場所、時間、技術、装備、コスト制約なしに誰でも Mobile万あれば、個人のライブ放送ができる。

### 3.国内、海外のキャスター10,000人確保の際に予想使用者

\*1人キャスター(Caster)の5,000人、ユーザの確保時50,000,000人使用者。

\*初期にはK-POPコンサートとオーディションを通じてユーザ拡張可能。





# マーケティング Marketing

## 使用者 拡張企画

単位：10,00名

区分	2021年					2022年				
	1Q	2Q	3Q	4Q	計	1Q	2Q	3Q	4Q	計
チケットサイト						15	15	15	16	60
オンラインコンサート		3	3	3	09	10	10	10	10	40
K-POP コンサート						100	100	100	100	400
K-POP オーディション						30		50		80
個人放送			10	10	20	100	100	100	100	400
Live ショッピングモール			1	1	2	3	3	3	3	12
ムービングトゥーン			1	1	2	2	2	2	2	08
合計		3	15	15	33	260	230	280	230	1,000



# 会社現状 Company Status

- 会社役員 Company Executive
- 会社資産 Company Assets
- 会社施設 Company Facilities
- 会社実績 Company Performance

# 会社役員 Executive

氏名	役職	経歴	業務	備考
유태건 Yu Tegen	会長	YT E&M 会長	会社業務統括	
심용태 ShimYongte	代表理事	プロデューサー	エンターテインメント事業統括	
한경심	統括理事	アーティスト	個人放送アーティスト管理	
조갑철	管理理事	財務、労務	会社財務、労務管理	
장국환	統括局長	プロデューサー	放送プログラム制作統括	
오정화	開発理事	ブロックチェーンソフト開発	ブロックのソフトの設計や取引所運営	R&Dセンター 署長
배성진	開発局長	ブロックチェーンソフト開発	ソフト開発及びインターネットサーバーセンター管理	ウェブプリクス CEO
서형석	企画理事	プロデューサー	ムービングトゥーン制作及びライブショッピングモール管理	アイセンス CEO
이범주	事業理事	プロデューサー	海外事業統括	CNTN CEO
조원형	制作理事	プロデューサー	K-POP コンサート海外公演統括	

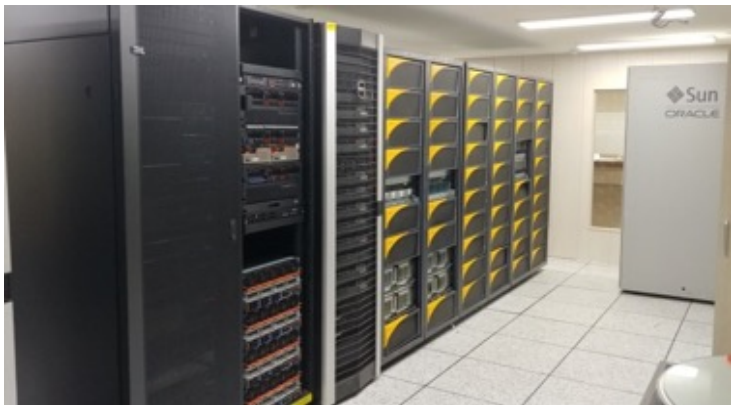
# 会社資産 Company Assets

2021年1月1日 現在

区 分		金 額	詳細内容	備考
(株) イエスライブ	賃借保証金など	80,000,000	事務所保証金、装備、備品など	
	放送装備	120,000,000		
	プラットフォーム開発	2,500,000,000	POPKET、個人放送、プラットフォーム開発	
	小 計	2,700,000,000		
(株) ウェブプリックス	賃借保証金など	50,000,000	事務所保証金、装備、備品など	
	暗号資産取引所	2,800,000,000	暗号資産取引所、プラットフォーム開発	
	小 計	2,850,000,000		
(株) アイセンスメディア	賃借保証金など	60,000,000	事務所保証金、装備、備品など	
	プラットフォーム開発	150,000,000	ウェブトゥーン、ムービングトゥーン制作	
	小 計	210,000,000		
(株) CNTN	賃借保証金など	60,000,000	事務所保証金、装備、備品など	
	プラットフォーム開発	1,740,000,000	電子決済システム、インターネット総合ショッピングモールなど	
	小 計	1,800,000,000		
(株) YT&M	インターネットサーバー装備	8,000,000,000	インターネットサーバー装備	
	小 計	8,000,000,000		
合 計		15,554,000,000		

# 会社施設 Company Facilities

## 1. インターネットサーバー



# 会社施設 Company Facilities

## 2. 放送スタジオ



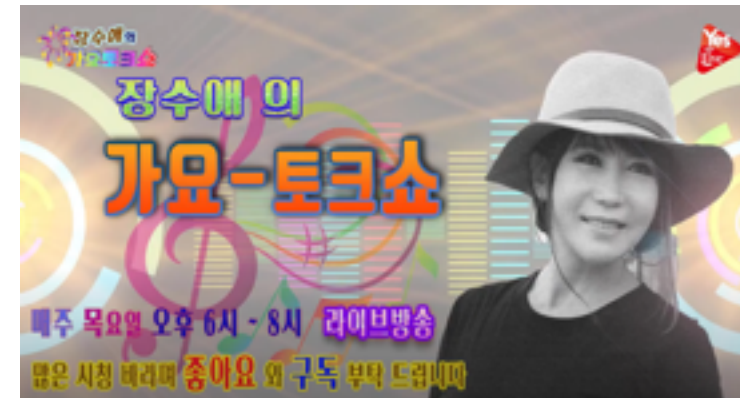
# 会社施設 Company Facilities

## 3. Live ショッピングモール



# 会社施設 Company Facilities

## 4. Live 放送





## 1. 主要沿革

2018.05公演チケットの前売り決済ソリューション企画

2018.07公演チケットの前売りブロックチェーンPOPCON発行(ERC2.0バージョン)

2018.07(株)YT E&M公演法人の設立

2018.09 POPCONのアジアツアーConference開催

2018.10伝説の名曲公演の進行(3カ月/毎週1回)

2018.10伝説の名曲公演の進行(3カ月/毎週1回)

2018.11メインネットブロックチェーンPOPKET開発Start up

2018.12 Work Shop開催(200人/15日~16日)

2019.01 MOMOLAND、フィリピンのコンサート開催(1月25日)

2019.03 PAMA2019開催(3月29日)

2019.05 POPKET開発完了

2019.06 1人の個人放送プラットフォーム開発Start

2020.06 OBS TV"スター歌謡ショー"特集放送制作

2019.08 PAMF2019開催(8月8日~8月15日)、王山マリーナ

2019.09仮想資産取引所ソフト開発Start

2019.10インターネットデータセンター(IDC)の設立

## 1. 主要沿革

2020.01 K-POP Super Concert in Hanoi演出

2020.02 Winner Cross Tour Concert in Ho Chi Minh演出

2020.04(株)イエスライブ法人設立

2020.05放送1センターの設立(イエスライブ実験放送Start up)

2020.06(株)アイセンスメディアの買収合併

2020.06放送2センターの設立(ライブショッピングモール放送Start up)

2020.07イエスライブ、上半期Work Shop開催

2020.08通信販売届出済み/購買安全サービス利用確認蒸発級(農協)

2020.08仮想口座12つの都市銀行開設

2020.09(株)ウェブプルリクス法人設立(株式買収参加)

2020.09仮想資産取引所PUMACオープン

2020.10総合ショッピングモール会社合併

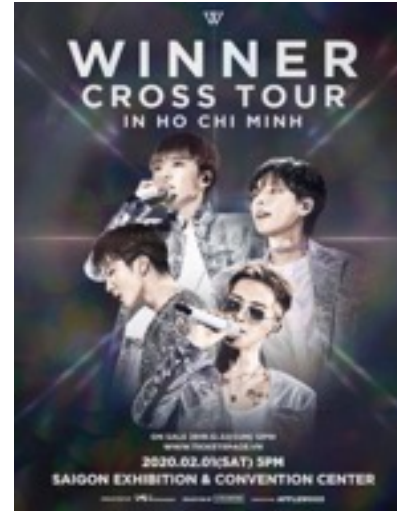
2020.10韓国ベトナムファッション・フェスティバル・アワード(KVFFA2019)の演出とライブ放送

2020.11イエスライブ下半期Work Shop開催

2020.12暗号貨幣を利用したイベント管理システム技術特許出願

# 会社実績 Company Performance

## 2. 主要公演



# 会社実績 Company Performance

## 2. 主要公演



# Company Overview

## 2. 主要公演





# POPKET

## Platform Introduction

---

ポップケットは？  
音楽のpopとticketの  
ketを合わせた造語ね



世界初！  
グローバル公演  
チケットプラット  
ホームです！

 popket



ポップケットは  
チケット探しの複雑な  
認証操作がないんだ。  
全世界どこでも  
気楽にチケット探しを  
出来るんだ。



 popket

世界初の暗号通貨チケット、  
イベント、ライブコマース  
管理、システム技術で  
特許出願をし取引手続きの  
安全性とセキュリティの  
透明性が特徴です。



 popket

2



③

ポップケットは  
メインネット基盤の  
3種の特許出願で

kpopと一緒に  
韓流を代表する  
公演チケット市場の  
アイコンコインに  
なる事でしょう。



ポップケットは公演チケット、  
kpopオーディション応援、  
個人放送プレゼントアイテム、  
電子コミック、  
ライブコマースなど  
エンターテインメント分野の  
多様な商品を探し決算できる  
システムの暗号通貨です。



 popket

 popket

基準の投機性が高く  
アルトコインとは  
差別化され、ずば抜けた  
特殊技術でグローバル  
仮想通貨が誕生しました。



 popket

ポップケットは  
グローバルスタンダード  
プラットフォームで  
公演チケット市場の  
アイコンコインに  
なると思います。

 popket



4

5

世界初！グローバル公演チケット  
予約プラットフォームコイン  
ポケット

公演チケット、K-POPオーディション  
音源、ライブ放送プレゼントアイテム、  
WEBトゥーン、ムービングトゥーン、  
ライブコマース  **popket** だけで決済OK

 popket



# POPKET とは？

POPKETは、音楽のPOPと  
Ticketのketを合わせた合成語で誕生しました。

POPKETは年間3,000億ドルの世界公演チケット市場の  
グローバルStandard Platformに  
K-POPとともに韓流を代表する公演チケット市場の  
1%の参入のためのアイコンコインになることです。

世界で初めてグローバル公演チケットの前売りプラットフォーム  
コイン-ポップケット

# グローバル公演チケット市場の実態

## K-POP 公演時公演企画者側の問題

1. 国内、海外公演の際、100%の投資で行われ、資本回転の負担感(8ヵ月後収益金の回収)
2. 海外公演の際、外国パートナー会社と公演終了後収益金の精算や関連紛争発生
3. 海外公演の際、高いチケット販売手数料(10%~15%)によって損益分岐点(BEP)悪化
4. 公演開催国の複雑な税金で紛争発生の恐れ
5. 模造、チケットや闇チケットによって公演の際、観客との紛争の恐れ

## K-POP 海外公演時観客側の問題

1. 海外公演は類似の公演に比べ、チケット価格が極めて高いため、観客の負担の増加にK-POPの悪影響
2. 海外公演の観覧対象者10~20代の場合、チケット金額でK-POPの底辺拡大の悪影響

# POPKET 発行目的

1.Popketはブロックチェーン基盤のメインネットでグローバルコンサートのチケット決済coinであり、チケットの販売代行会社を経ず、観客が格安な値段で直接チケットを購入可能なコイン。

2.PopketはK-POP、海外公演の5代の問題点を解決できるソリューションを備えたコイン。

1USDの抽選の入場券商品としてK-POPの市場拡大及び年間数百万人のPopket使用ユーザー確保。

4.のチケットをPopketで販売されて、その資金を直接管理することで多様なK-Popの公演を進めることができる。

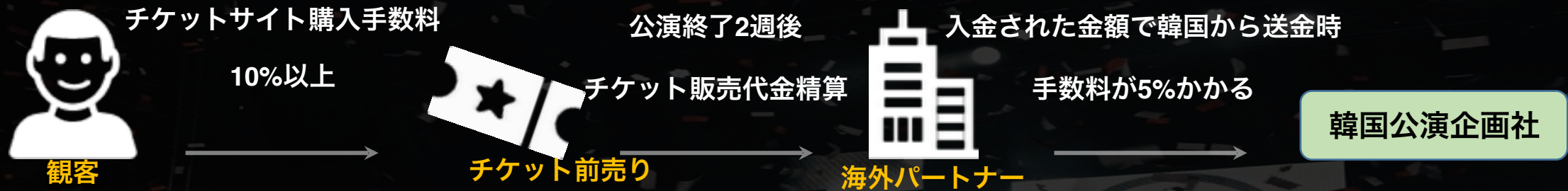
5.公演チケットの前売りのプラットフォームであるPopketを通じてグローバル公演市場の先取りや拡大。

# POPKETは決済支払いコイン

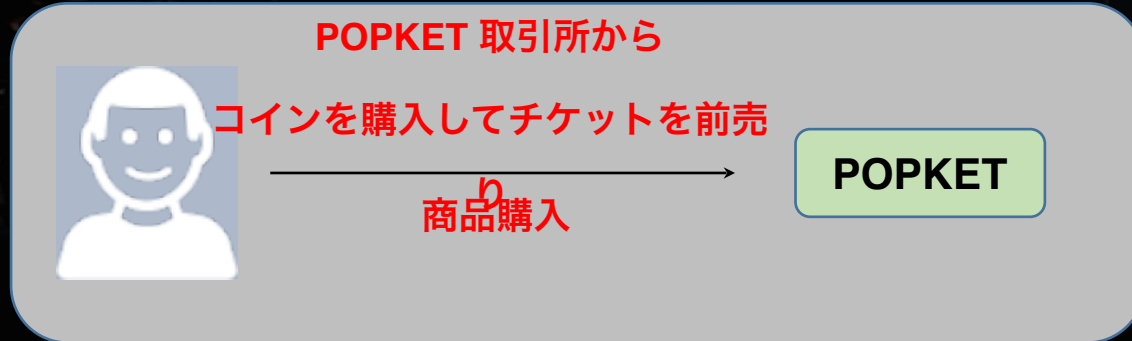
- 1.国内、海外公演の企画の5代の問題点が解消される。
- 2.のチケットをPOPKETで購買の時チケット金額の20%をボーナスとしてコインを支給し、観覧者の利益増大
- 3.ボーナスで提供するPOPKETは、次期公演とYes Liveショッピングモールで使用することができます。
- 4.POPKET Walletで提供される公演関連サービスを容易に受けることができる。(交通、宿泊、レストランなど)
- 5.K-POPコンサートを国内で進行して、海外各国のリアルタイムでLiveのコンサート視聴権(チケット)を購買できるコインとして使用されます。
- 6.スターMD商品や韓流を代表する、各種の商品をLive Commerce市決済手段として使用されます。

# 公演問題の改善案

## [現在チケット構造]



## [今後改善構造]

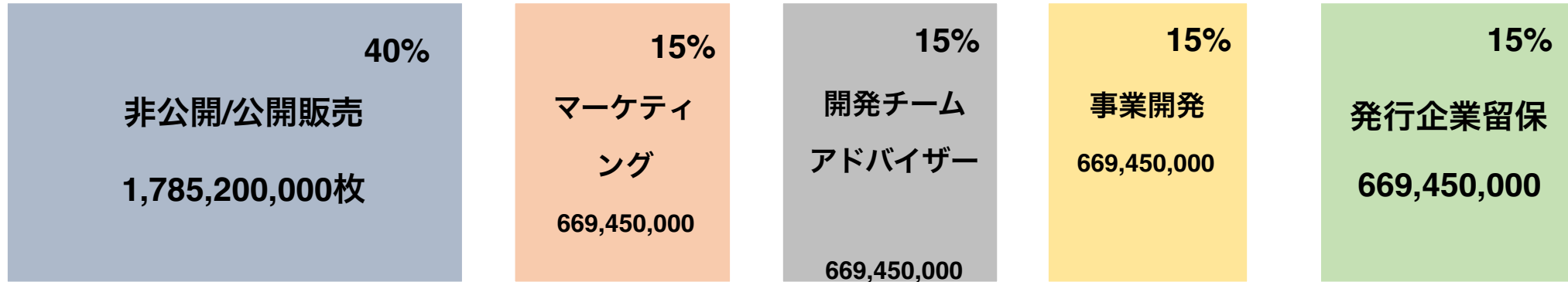


- チケット販売線の清算、収益紛争解消
- チケット販売手数料3%未満
- 模造チケット、闇チケット紛争解消
- 公演資本金の確保
- K-POP商品販売で追加所得発生
- 両替、送金問題の簡素化

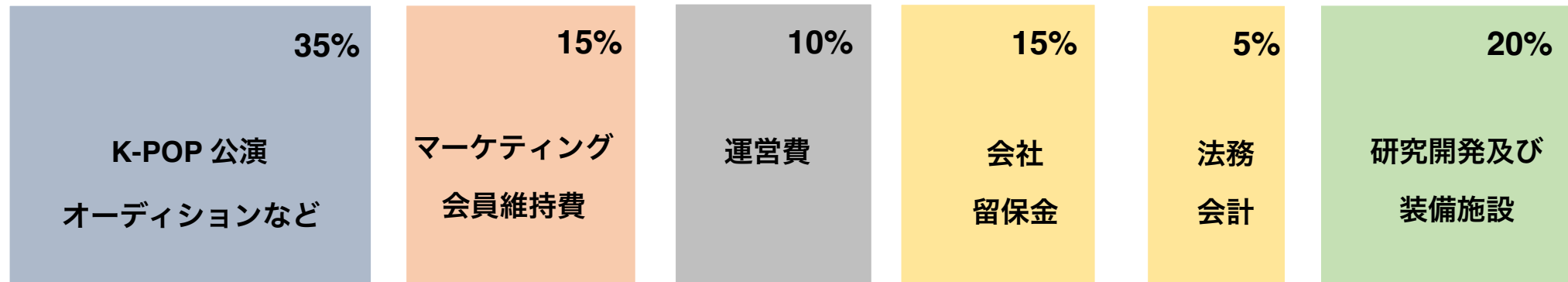


# POPKET 分配企画

\* POPKET 分配及び運営計画 (発行コイン : 4,463,000,000)



\* 基金活用方案



# Thank you

暗号資産 ポップケット [www.popket.io](http://www.popket.io)

(株) イエスライブ [www.yeslive.io](http://www.yeslive.io)

暗号資産取引所 [www.pumac.io](http://www.pumac.io)

インターネット総合ショッピングモール [www.itsamall.net](http://www.itsamall.net)