



毎日、発明する会社

2023年4月期

第3四半期決算説明資料

フリービット株式会社

2023年3月10日

1. 2023年4月期 第3四半期連結業績	・ ・ ・ ・ ・	3
2. 2023年4月期 第3四半期 セグメント別業績	・ ・ ・ ・ ・	14
3. 2023年4月期 通期見通し	・ ・ ・ ・ ・	26
4. 2023年4月期 通期連結業績予想の上方修正 並びにインキュベーション領域の展望について	・ ・ ・ ・ ・	29
5. Appendix	・ ・ ・ ・ ・	82

# 1. 2023年4月期 第3四半期連結業績

---

# 2023年4月期 第3四半期 連結業績サマリ

(単位：百万円)		22年4月期 第3四半期	23年4月期 第3四半期	増減額	増減率
売上高	実績	31,975	34,216	+2,240	+7.0%
EBITDA	実績	3,181	3,212	+30	+1.0%
営業利益	実績	3,100	3,167	+67	+2.2%
	ベース利益	(3,608)	(3,890)	(+282)	(+7.8%)
経常利益	実績	3,024	2,964	△59	△2.0%
	ベース利益	(3,531)	(3,686)	(+154)	(+4.4%)
親会社株主に帰属 する四半期純利益	実績	1,622	1,656	+34	+2.1%
1株当たり四半期純利益	実績	80円75銭	88円9銭	+7円34銭	—

※ベース利益は一時的な投資を除いた事業利益数値です。なお、未監査の参考数値となります。

- 売上高は、**5G生活様式支援事業の5G Homestyle (GPG) 及び企業・クリエイター5G DX支援事業**が堅調に推移し、**前年同期比<sup>(※1)</sup>7.0%増**
- 営業利益は、**期初から戦略投資を継続実行**（前期は4Qに集中）しつつも5Gインフラ支援事業と5G生活様式支援事業の5G Homestyle (GPG) が継続伸長し**前年同期比ではプラス基調となり2.2%増、ベース比<sup>(※2)</sup>は7.8%増**
- 経常利益は、フルスピード完全子会社化関連費用の発生等により前年同期比で2.0%減となるも、**ベース比は4.4%増**
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は、税金費用の減少等により**前年同期比で2.1%増**
- 『SiLK Investment Policy』に基づき**フルスピードの完全子会社化の手続きが完了**本格的な**PMIの実行**及び**生産革命領域 (MakerMovement) へのシフト**に入る
- 第3四半期までの業績進捗を踏まえ**業績予想の上方修正を実施**

5G生活様式

企業・クリエイター  
5G DX

5Gインフラ

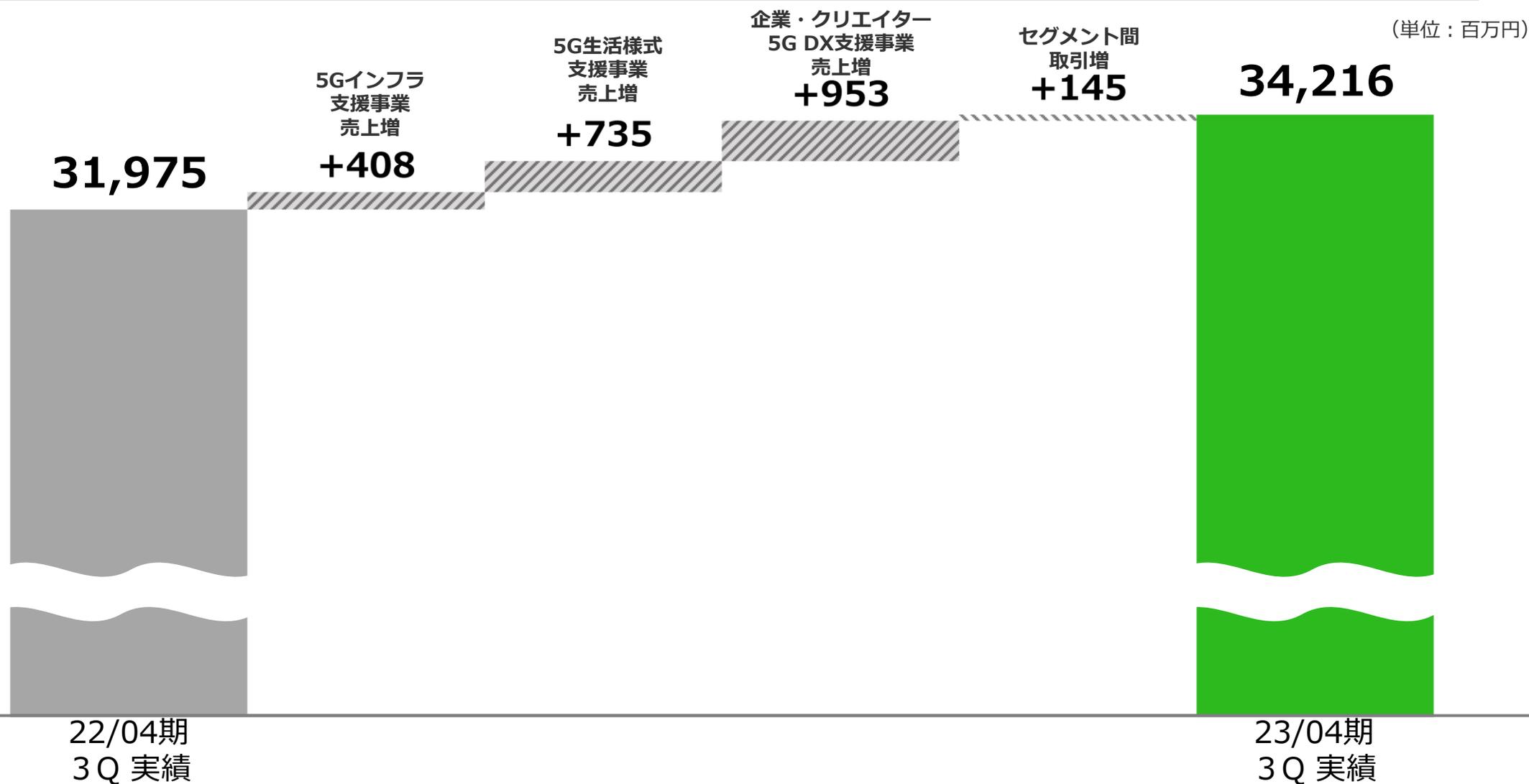
5G生活様式

企業・クリエイター  
5G DX

※1.収益認識基準適用/オフバランス化した事業の影響がなくなり、今期より補正数値を利用せず  
純粋な実績比で前年同期と比較しています。

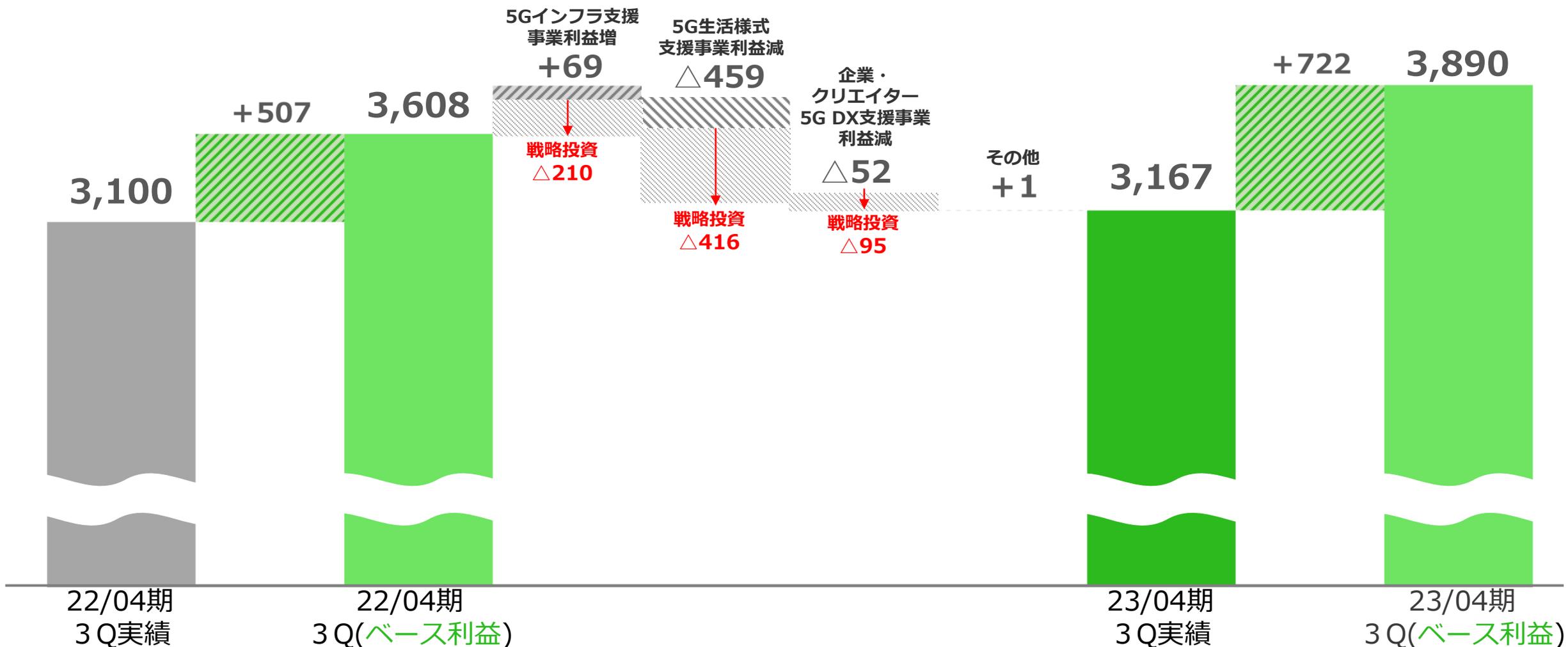
※2.ベース比は、ベース利益（一時的な投資を除いた未監査の事業利益）の対前年同期比となります。

企業・クリエイター5G DX支援事業をはじめとし全てのセグメントが  
堅調に推移し、前年同期比で実績7.0%増



戦略投資を実行しつつ、5Gインフラ支援事業の堅調な推移により  
前年同期比で実績2.2%増、ベース利益7.8%増

(単位：百万円)



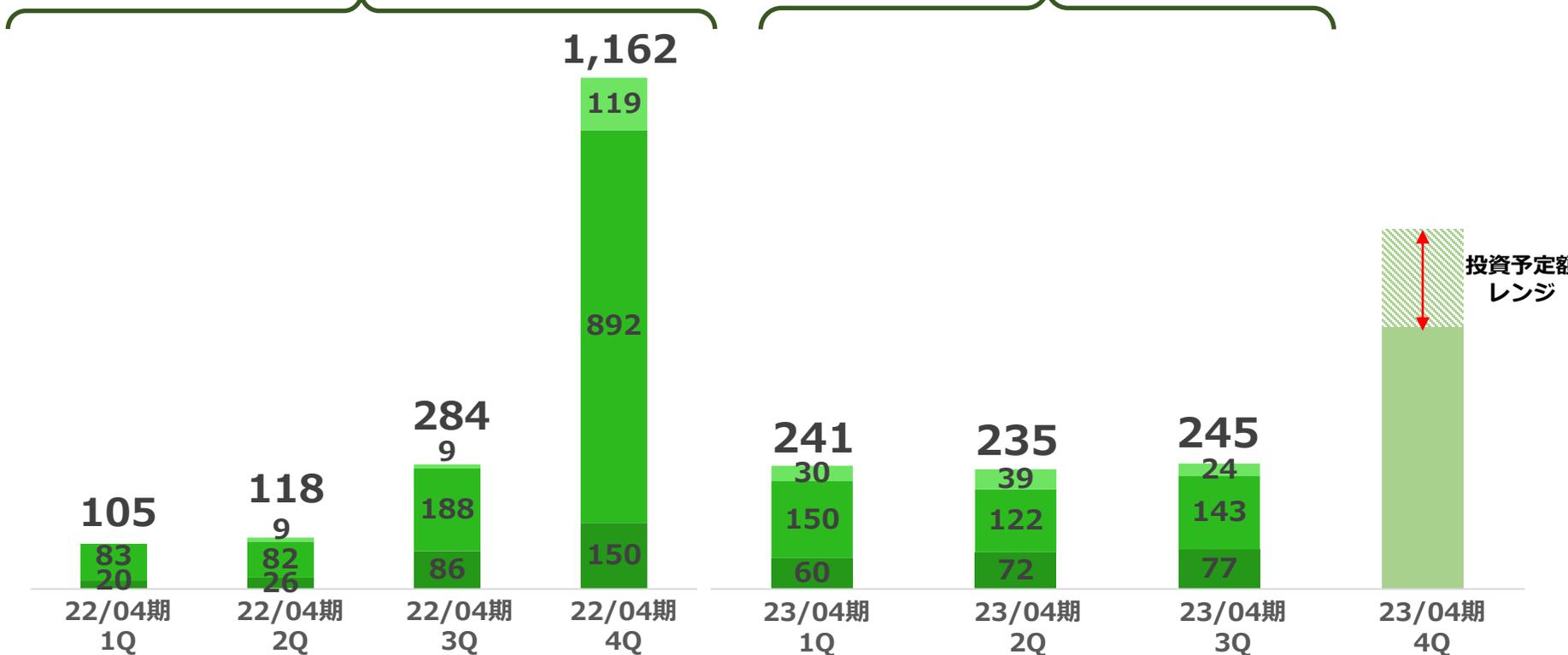
## 5G生活様式支援事業の広告宣伝費及び新規事業を中心に戦略投資を実施 効率的な投資の実施により期初想定額を下回る

(単位：百万円)

- 5Gインフラ支援事業
- 企業・クリエイター 5G DX支援事業
- 5G生活様式支援事業
- 業績予想

2022年4月期  
総額 16.7億円

2023年4月期  
第3四半期 累計  
総額 7.2億円



### 2023年4月期 第3四半期 戦略投資実績(累計)

#### 5Gインフラ支援事業(210百万円)

- ・ 5Gデータセンター整備
- ・ データ連携プロジェクト
- 等

#### 5G生活様式支援事業(416百万円)

- ・ 「TONE」のプロモーション関連  
(ドコモショップでの販促強化ほか、  
ユーザー獲得見合での費用発生など  
効率的にプロモーションを展開)
- ・ 5G Healthstyle領域「TONE Care」の  
開発及び実証実験
- ・ 5G Workstyle領域のサービス開発
- ・ web3(Blockchain)関係の開発  
及びテスト実施
- 等

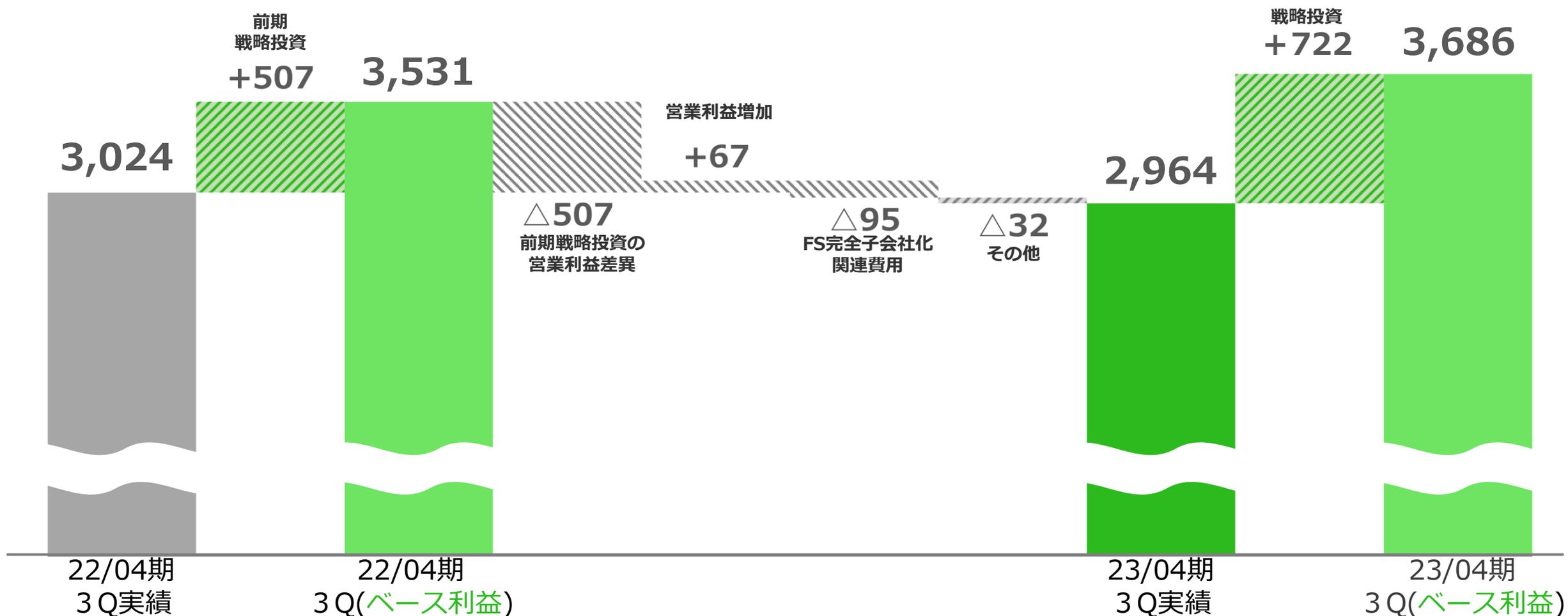
#### 企業・クリエイター5G DX 支援事業(95百万円)

- ・ Creator Maker領域「StandAlone」の  
プラットフォーム多面展開に向けた開発  
及び人材拡充
- 等

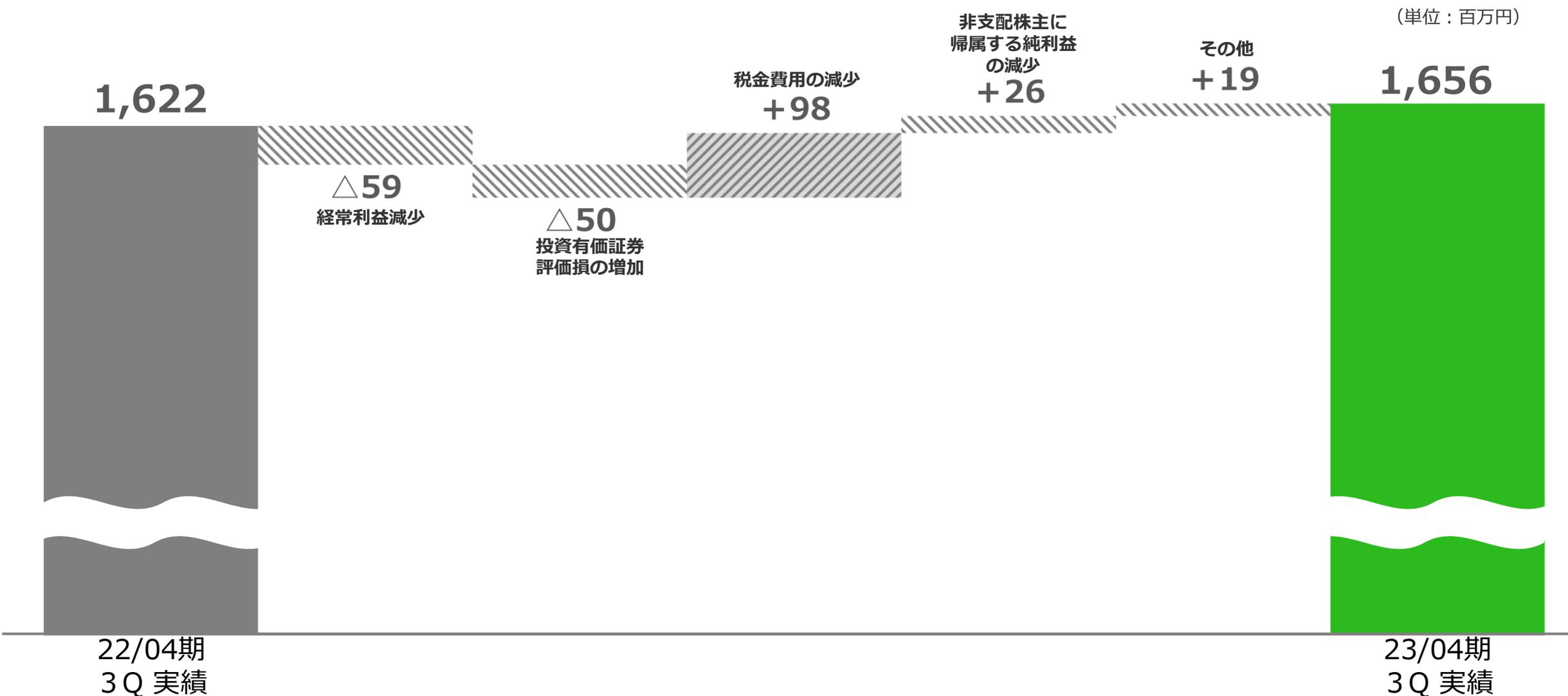
投資予定額  
レンジ

FS完全子会社化関連費用の発生等により、前年同期比で実績2.0%減となるも、ベース利益は4.4%増

(単位：百万円)

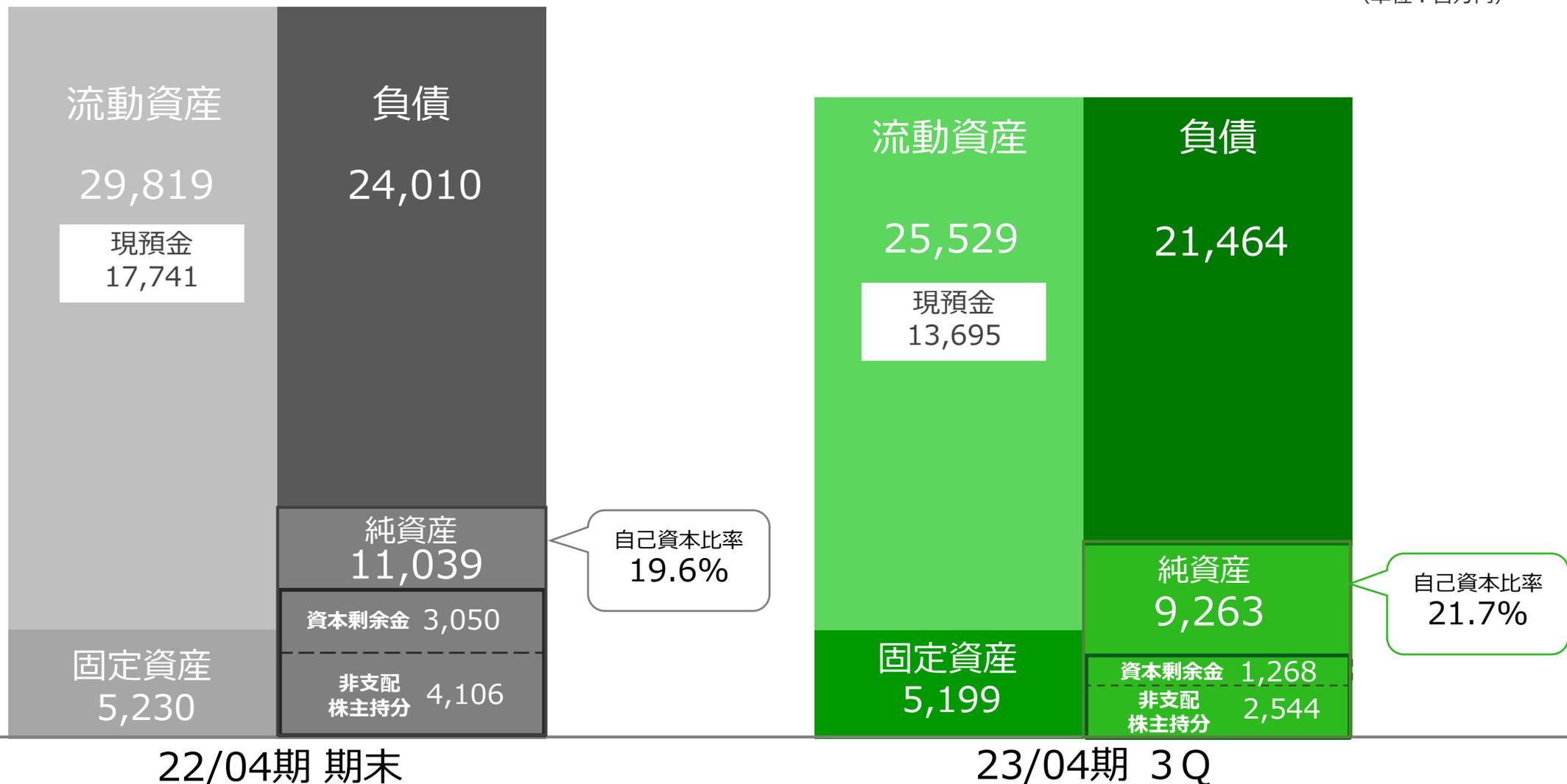


## 税金費用の減少等により、前年同期比で実績2.1%増



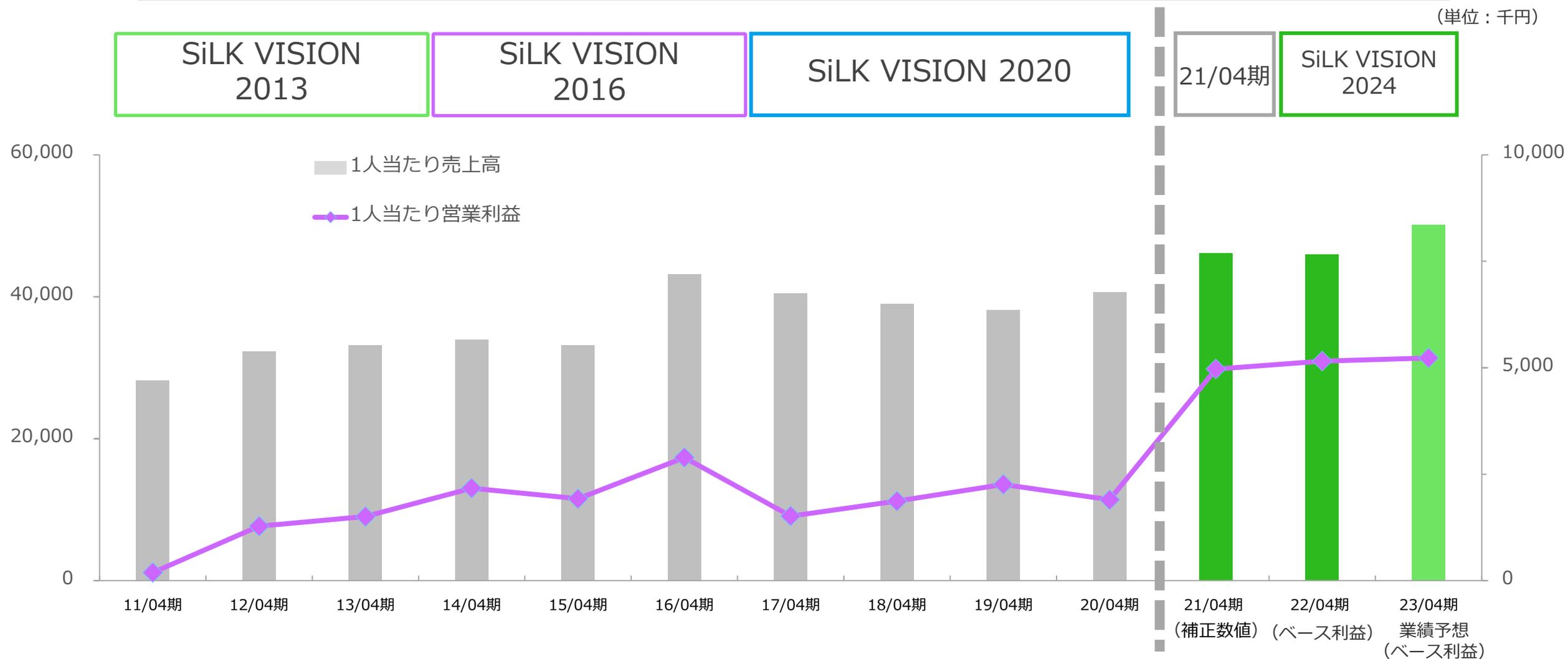
FS完全子会社化による資本剰余金と非支配株主持分の減少により、純資産は減少するも、負債の圧縮により自己資本比率は21.7%となる

(単位：百万円)



(単位：百万円)	22/04期 期末	23/04期 3Q	増減額	FS完全子会社化による影響
流動資産	29,819	25,529	△4,290	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 現預金 △3,782 株式取得費用 + 1,600 株式取得のための借入</li> </ul>
内 現預金	<b>17,741</b>	<b>13,695</b>	<b>△4,045</b>	
固定資産	5,230	5,199	△30	
資産合計	35,050	30,728	△4,321	
負債	24,010	21,464	△2,546	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 借入金 + 1,600 株式取得のため増加</li> </ul>
内 借入金	<b>12,263</b>	<b>11,773</b>	<b>△490</b>	
純資産	11,039	9,263	△1,775	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 資本剰余金 △1,687 完全子会社化により減少</li> </ul>
内 資本剰余金	<b>3,050</b>	<b>1,268</b>	<b>△1,781</b>	
内 非支配株主持分	<b>4,106</b>	<b>2,544</b>	<b>△1,562</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 非支配株主持分 △1,930 完全子会社化により減少</li> </ul>
負債・純資産合計	35,050	30,728	△4,321	

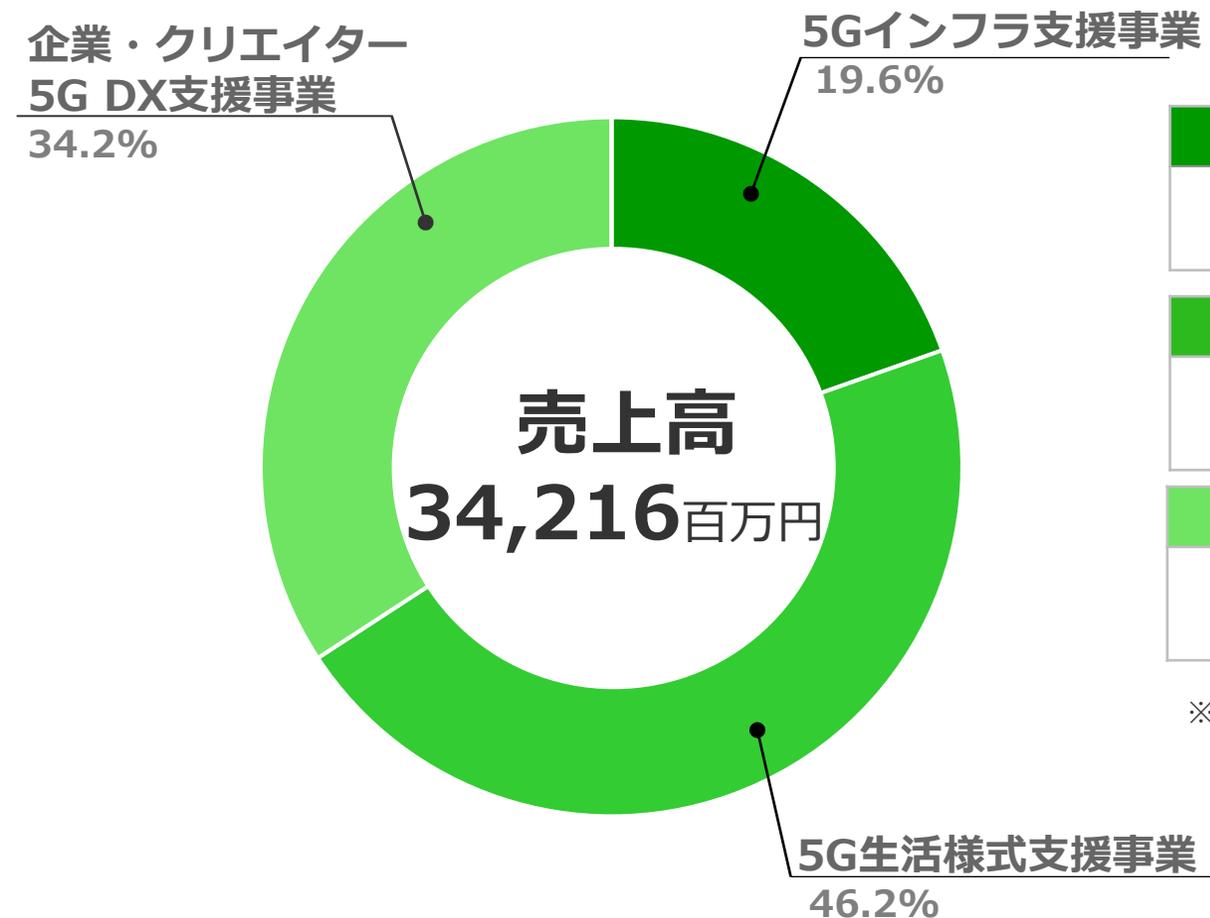
## 1人当たりの営業利益（ベース利益）は前期と同水準となる見込み



## 2. 2023年4月期 第3四半期 セグメント別業績

---

## 5Gインフラ支援事業、5G生活様式支援事業、企業・クリエイター5G DX支援事業 3セグメントともに増収



売上高		セグメント損益	
<b>5Gインフラ支援事業</b>			
実績	7,109 百万円 YoY +6.1%	実績	1,160 百万円 ベース比 YoY +25.7%
<b>5G生活様式支援事業</b>			
実績	16,763 百万円 YoY +4.6%	実績	1,535 百万円 ベース比 YoY △2.1%
<b>企業・クリエイター5G DX支援事業</b>			
実績	12,415 百万円 YoY +8.3%	実績	481 百万円 ベース比 YoY +8.1%

※ベース比は、未監査の参考数値を用いて算出した値です

SILK VISION 2020

SILK VISION 2024

インキュベーションゾーン  
トランスフォーメーションゾーン

## パフォーマンスゾーン

- インフラテック事業（freebit, DTI）
- アドテック事業（FullSpeed）
- 不動産テック事業（GIGA PRIZE）

- 5G Infra Platform（MVNE、固定網、クラウド等）
- 5G Homestyle（集合住宅インターネット）
- インターネットマーケティング
- アフィリエイト
- Maker's Maker

## 企業・クリエイター5G DX支援事業

Creator Maker (StandAlone)  
Bizmodel Maker (4.0)

## 5G生活様式支援事業

5G Workstyle  
5G Healthstyle

## 5G生活様式支援事業

5G Lifestyle (TONE/DTI)

## 5Gインフラ支援事業

既存事業のほとんどは  
パフォーマンスゾーンにシフト  
5GやeSIM対応等の時代の変化を  
取り入れながら継続成長

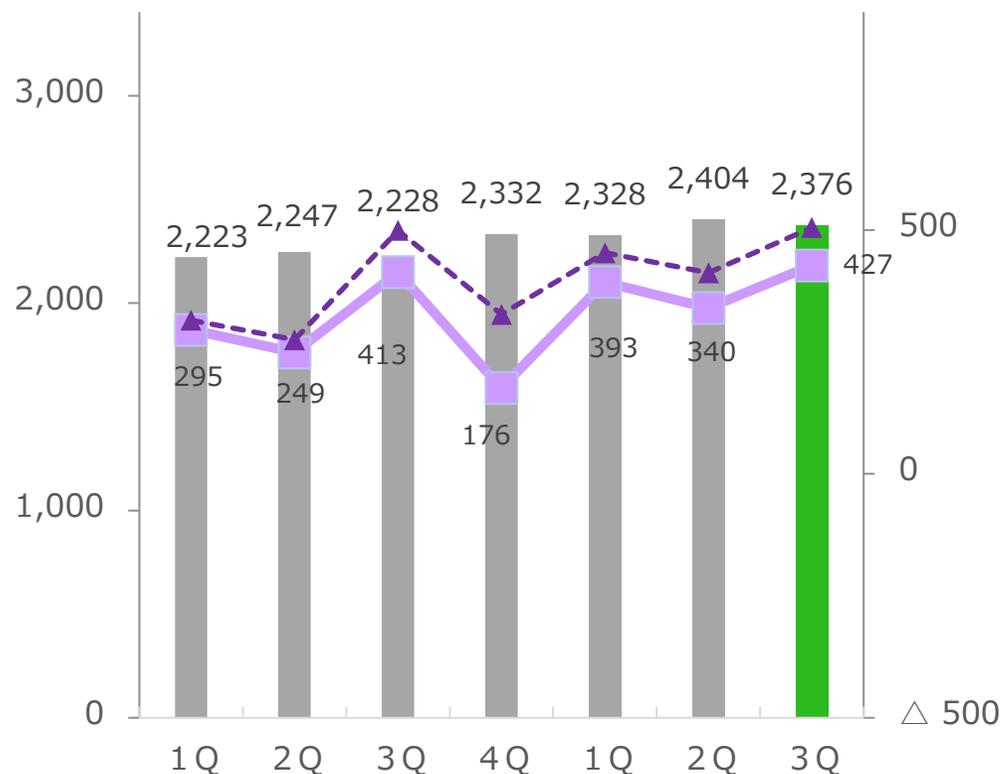
## B2Bモバイルのサービス利用増及びB2B固定網のコスト改善等により 前年同期比25.7%の利益増 (ベース比)

売上高・セグメント損益

セグメント損益前年同期比差異分析

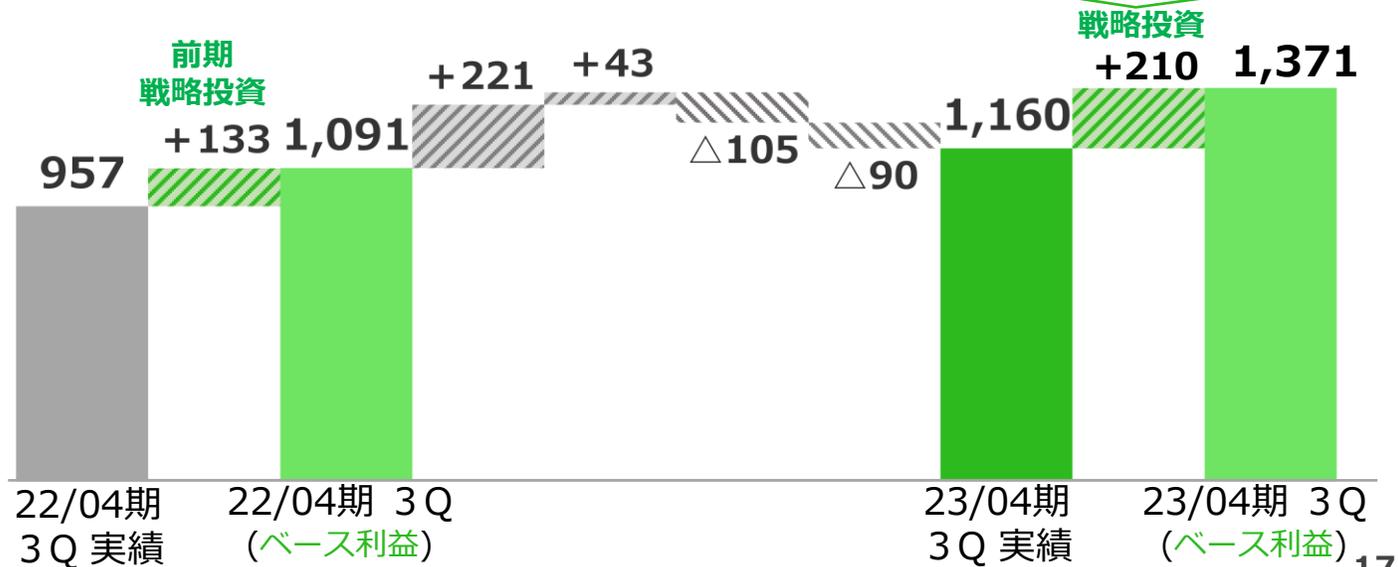
(単位：百万円)

■ 売上高 (実績)  
■ セグメント損益 (実績)  
-▲- セグメント損益 (ベース利益)※



- +133** 前期戦略投資 (単位：百万円)
- +221** B2Bモバイル:サービス利用増による利益増
- +43** B2B固定網 :コスト改善による利益増
- △105** クラウド :5Gデータセンター整備の影響額 (戦略投資) およびサービス利用減による利益減
- △90** その他 : 人件費増加等による利益減

内訳・5Gデータセンター整備  
・データ連携プロジェクト 等



SILK VISION 2020

SILK VISION 2024

インキュベーションゾーン  
トランスフォーメーションゾーン

## パフォーマンスゾーン

- 5G Infra Platform (MVNE、固定網、クラウド等)
- 5G Homestyle (集合住宅インターネット)
- インターネットマーケティング
- アフィリエイト
- Maker's Maker

- インフラテック事業 (freebit, DTI)
- アドテック事業 (FullSpeed)
- 不動産テック事業 (GIGA PRIZE)

FreeBit Co., Ltd. All Rights Reserved.

企業・クリエイター5G DX支援事業

Creator Maker (StandAlone)  
Bizmodel Maker (4.0)

5G生活様式支援事業

5G Workstyle  
5G Healthstyle

5G生活様式支援事業

5G Lifestyle (TONE/DTI)

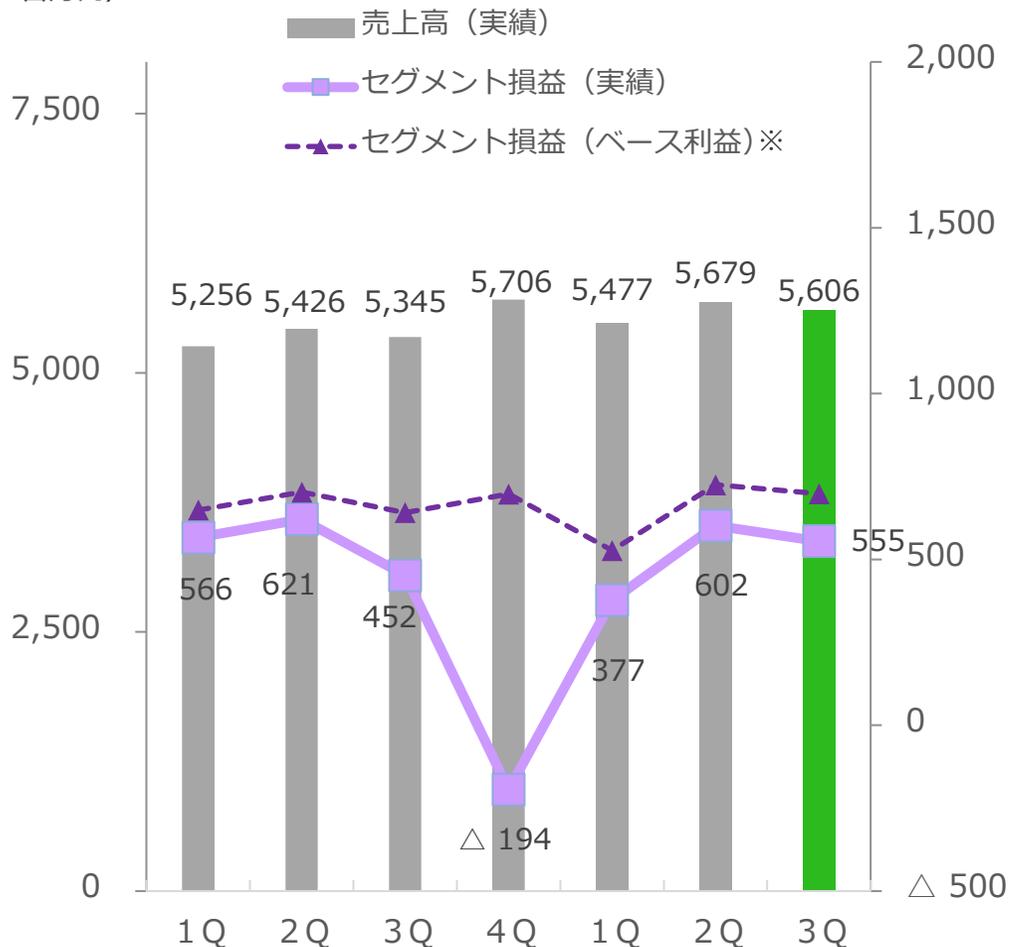
5Gインフラ支援事業

既存事業のほとんどは  
パフォーマンスゾーンにシフト  
5GやeSIM対応等の時代の変化を  
取り入れながら継続成長

## 5G Homestyleは堅調に推移するも、5G Lifestyleのサービススペック強化や販売力強化施策の実施、新規プロダクト群への投資等により前年同期比2.1%の利益減（ベース比）

### 売上高・セグメント損益

(単位：百万円)



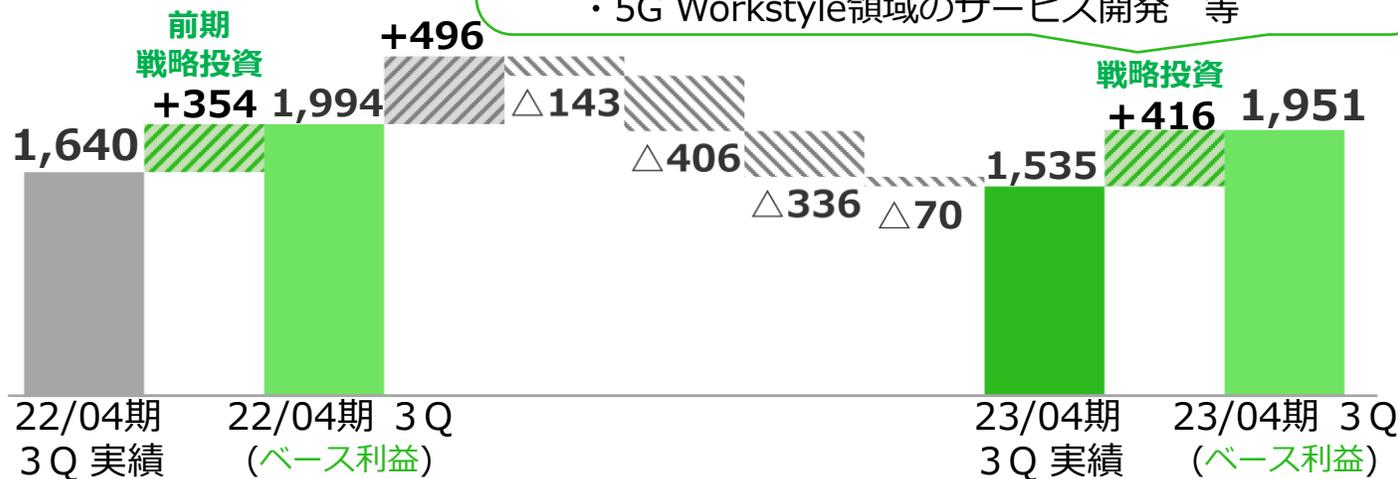
### セグメント損益前年同期比差異分析

(単位：百万円)

- +354** 前期戦略投資
- +496** 5G Homestyle[GPG]の売上増による利益増
- △143** ADSLの廃止等に伴う5G Lifestyle[DTI]の利益減
- △406** 5G Lifestyle[TONE]のサービススペック強化等によるユーザーシフト等による粗利減、ドコモショップとの共同販売力強化施策及び獲得あたりのインセンティブを含む費用
- △336** 新規プロダクト群への戦略投資等
- △70** その他

内訳・「TONE」のプロモーション関連

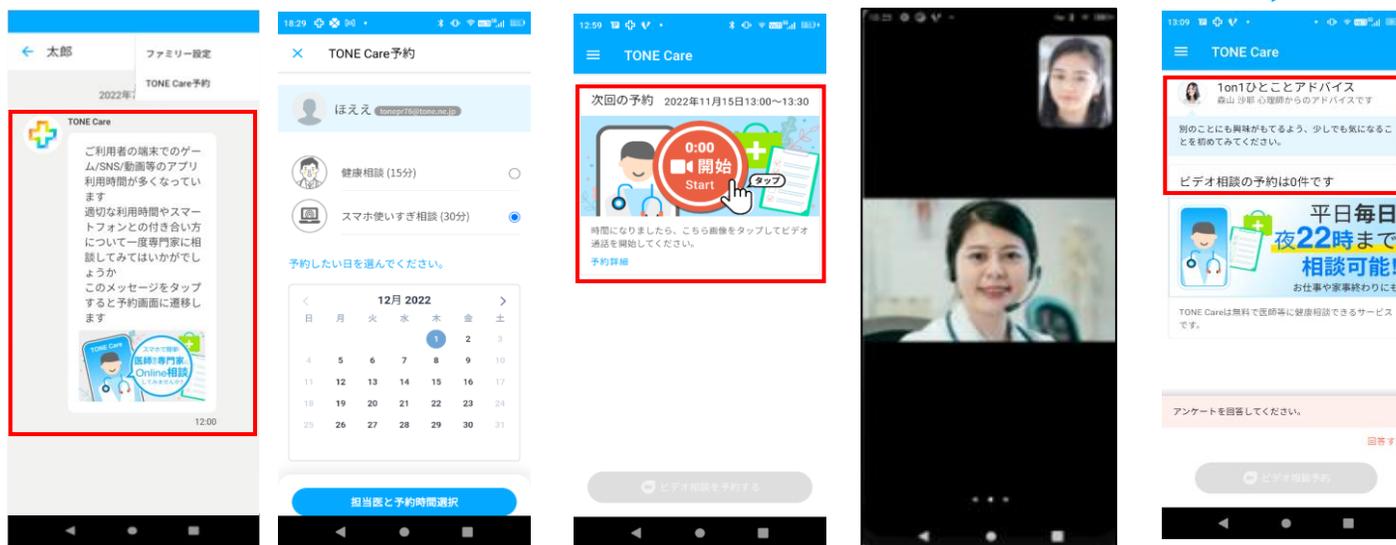
- ・5G Healthstyle領域「TONE Care」の開発及び実証実験
- ・web3(Blockchain)関係の開発及びテストの実施
- ・5G Workstyle領域のサービス開発 等



## 次世代オンライン健康相談サービス「TONE Care」で「スマホ使いすぎ」<sup>(※)</sup>に関する専門相談のサービス提供開始(PHR)

- インターネット/ゲーム依存の診断・治療等の研修を修了した多くの予防・回復支援サービスに関わる専門家等にお子様のスマホ利用に関する相談が可能なサービスを提供開始
- 「TONEあんしんAI」でお子様のスマホ利用状況よりAIが使い過ぎを検知。保護者への注意喚起を行う

### ● 保護者による予約で相談を実施



※ スマホ使いすぎ相談は、TONE Careサービスの一部として提供され、「公認心理師」または「臨床心理士」の資格保持者（以下、「心理師」といいます。）に相談が可能です。本リリースにおける「専門家」とは、これらの心理師をいいます。医師による診断・診察・治療・検診処方箋の提供はできません。時間帯や状況により、すぐに心理師が対応できない場合がございます。あらかじめご了承ください。その他利用条件は、TONE Careに準じます。

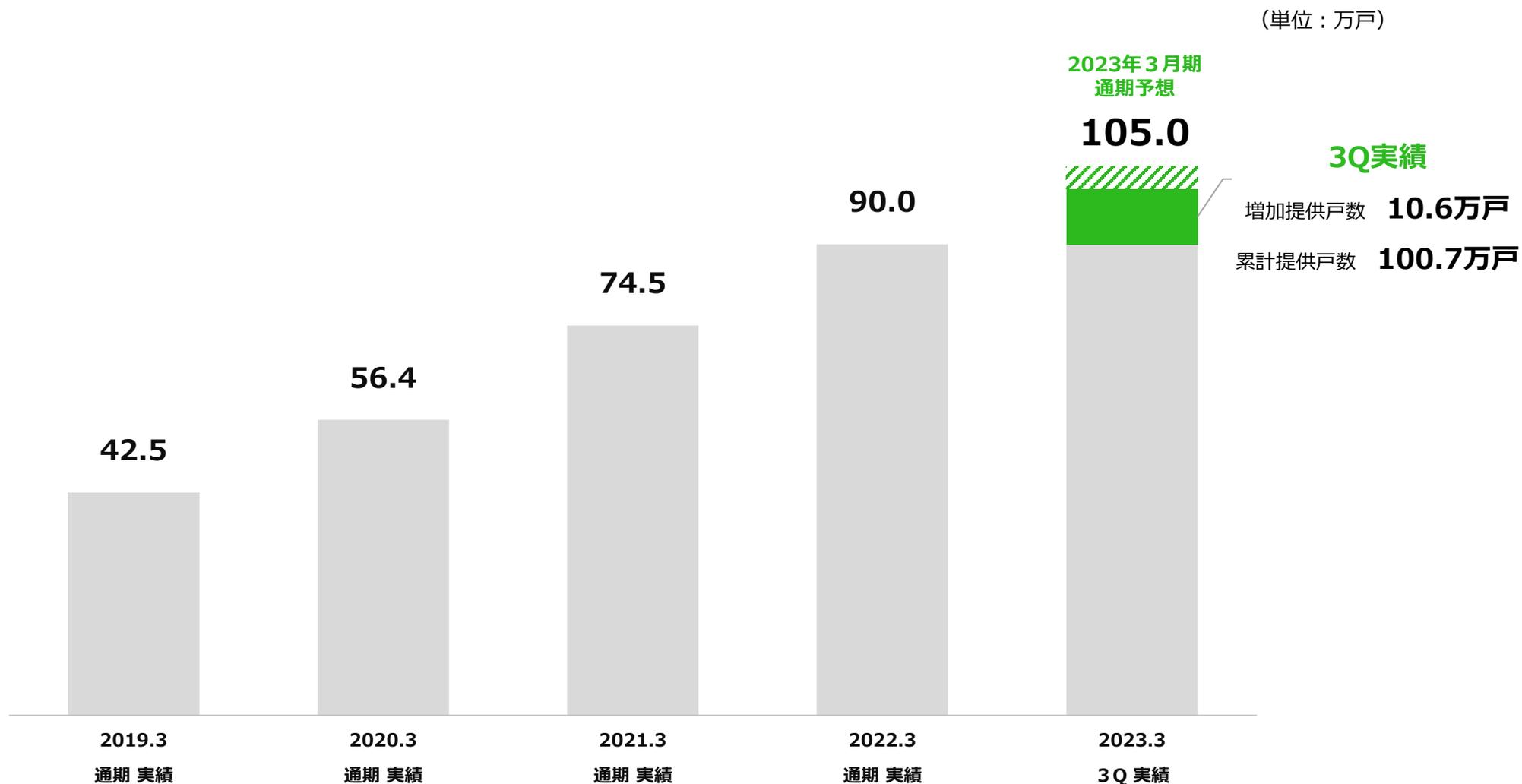


保護者様端末  
Oneファミリーアプリから予約



お子様の端末  
TONE Careアプリから相談実施

## 5G Homestyle (GPG) の重要指標である集合住宅向けISPサービスの提供戸数は前期末比で10.6万戸増と順調に推移し、累計100万戸を突破



## 新規サービスとして、IoTサービスを活用した無人内覧システム及び、 着脱式Wi-FiアクセスポイントへWi-Fi6対応無線ユニットの販売を発表

- ギガプライズ・オプテージ社・美和ロック社の3社で連携し内覧希望者・入居者向けの無人内覧システム「セルフ内覧」の提供を開始  
集合住宅向けISPサービス提供先を中心に提案予定
- ギガプライズとD-Link社で共同開発した着脱式Wi-Fiアクセスポイント「PWINS」から交換するだけでWi-Fi6に切替え可能な無線ユニット「DAP-X1900」を4月1日より販売開始予定



SILK VISION 2020

SILK VISION 2024

## 企業・クリエイター5G DX支援事業

Creator Maker (StandAlone)  
Bizmodel Maker (4.0)

## 5G生活様式支援事業

5G Workstyle  
5G Healthstyle

## 5G生活様式支援事業

5G Lifestyle (TONE/DTI)

## 5Gインフラ支援事業

既存事業のほとんどは  
パフォーマンスゾーンにシフト  
5GやeSIM対応等の時代の変化を  
取り入れながら継続成長

インキュベーションゾーン

トランスフォーメーションゾーン

## パフォーマンスゾーン

- 5G Infra Platform (MVNE、固定網、クラウド等)
- 5G Homestyle (集合住宅インターネット)
- インターネットマーケティング
- アフィリエイト
- Maker's Maker

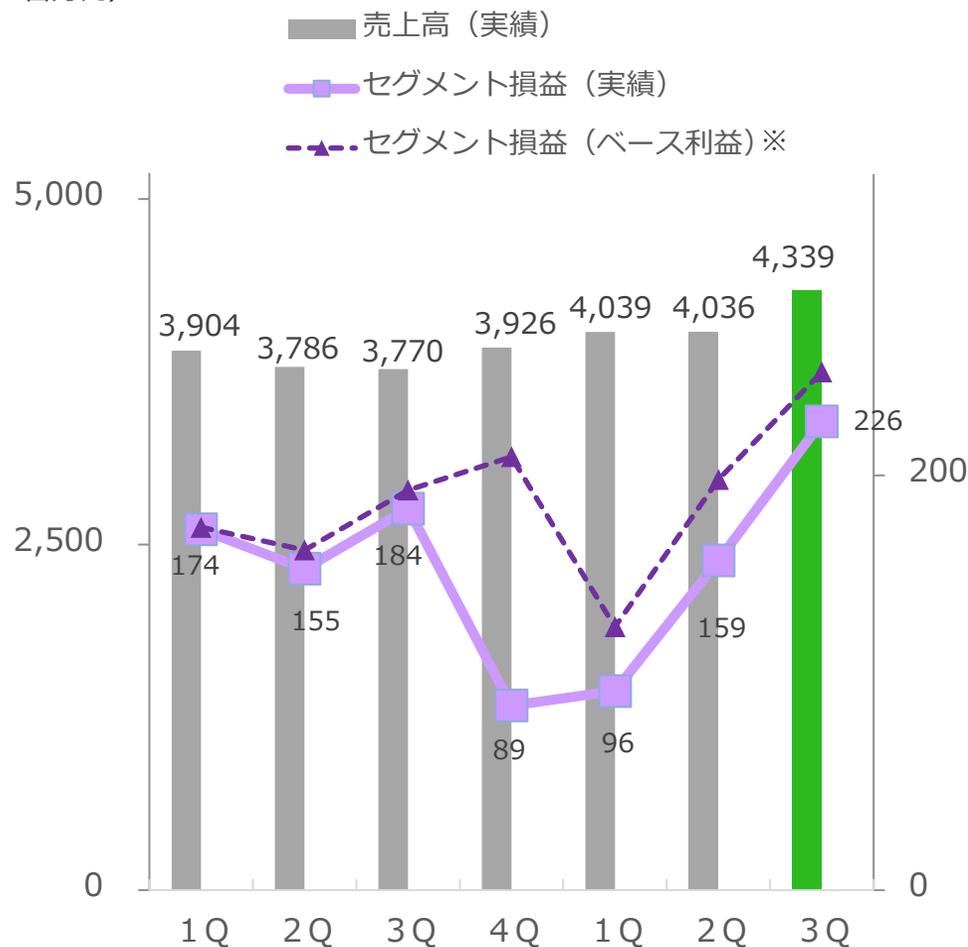
- インフラテック事業 (freebit, DTI)
- アドテック事業 (FullSpeed)
- 不動産テック事業 (GIGA PRIZE)

## コロナ禍以降の広告需要停滞から売上高・営業利益ともに回復基調にあり 前年同期比8.1%の利益増 (ベース比)

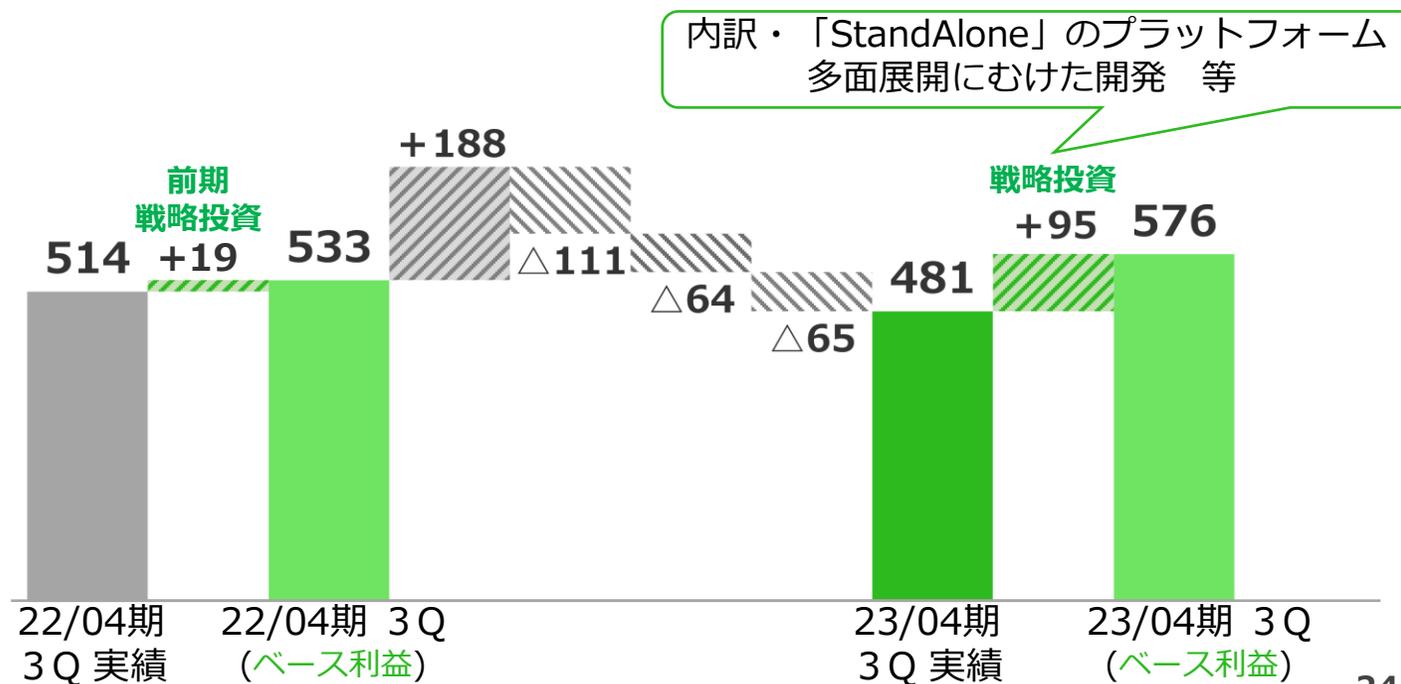
### 売上高・セグメント損益

### セグメント損益前年同期比差異分析

(単位：百万円)



- +19** 前期戦略投資 (単位：百万円)
- +188** FSG売上増による粗利増
- △111** FSG人材採用費及び人件費増
- △64** FSGのEC関連事業にかかる広告宣伝費増
- △65** その他 (FSGその他販管費増等)



## 「afb」が業務提携の展開を加速 有力プラットフォーム & グローバル企業との独自連携へ

プラットフォーム  
価値の拡大



- ・「afb」を利用している広告主様はプロモーションが各モールで可能に  
：2023/2/28 セゾンポイントモールと業務提携。セゾンポイントモールを利用する約**2,500万人**のユーザーへのアプローチが可能に



永久不滅ポイント

- ・ **SHEIN・LEGO**等グローバル企業を掲載  
：グローバル企業の日本市場展開におけるパートナーシップ展開

### 3. 2023年4月期 通期見通し

---

(単位：百万円)	前回発表予想 (A)	今回修正予想 (B)	増減額 (B-A)	増減率 (%)	(ご参考) 前期実績 (2022年4月期)
売上高	46,000	46,000	—	—	43,075
営業利益	2,900	3,500	600	20.7%	3,165
経常利益	2,650	3,250	600	22.6%	2,878
親会社株主に帰属 する当期純利益	700	1,650	950	135.7%	827
1株当たり 当期純利益	37.23	87.74	—	—	41.86

## 業績修正の背景

### 【売上高】

- 「5Gインフラ支援事業」のB2Bモバイルサービス利用増や「企業・クリエイター5G DX支援事業」の広告需要が回復基調にある。一方、「5G生活様式支援事業」における売上構成の変化等を勘案し、通期見通しは前回発表から変更せず

### 【営業利益、経常利益】

- 「5Gインフラ支援事業」のB2Bモバイルサービスの好調な推移とB2B固定網事業のコスト改善、及び「5G生活様式支援事業」の5G Homestyleの業績牽引により増益。加えて、効率的な戦略投資の実行に努めたことが費用の減少にも寄与

### 【親会社株主に帰属する当期純利益】

- 営業利益、経常利益の増益により修正

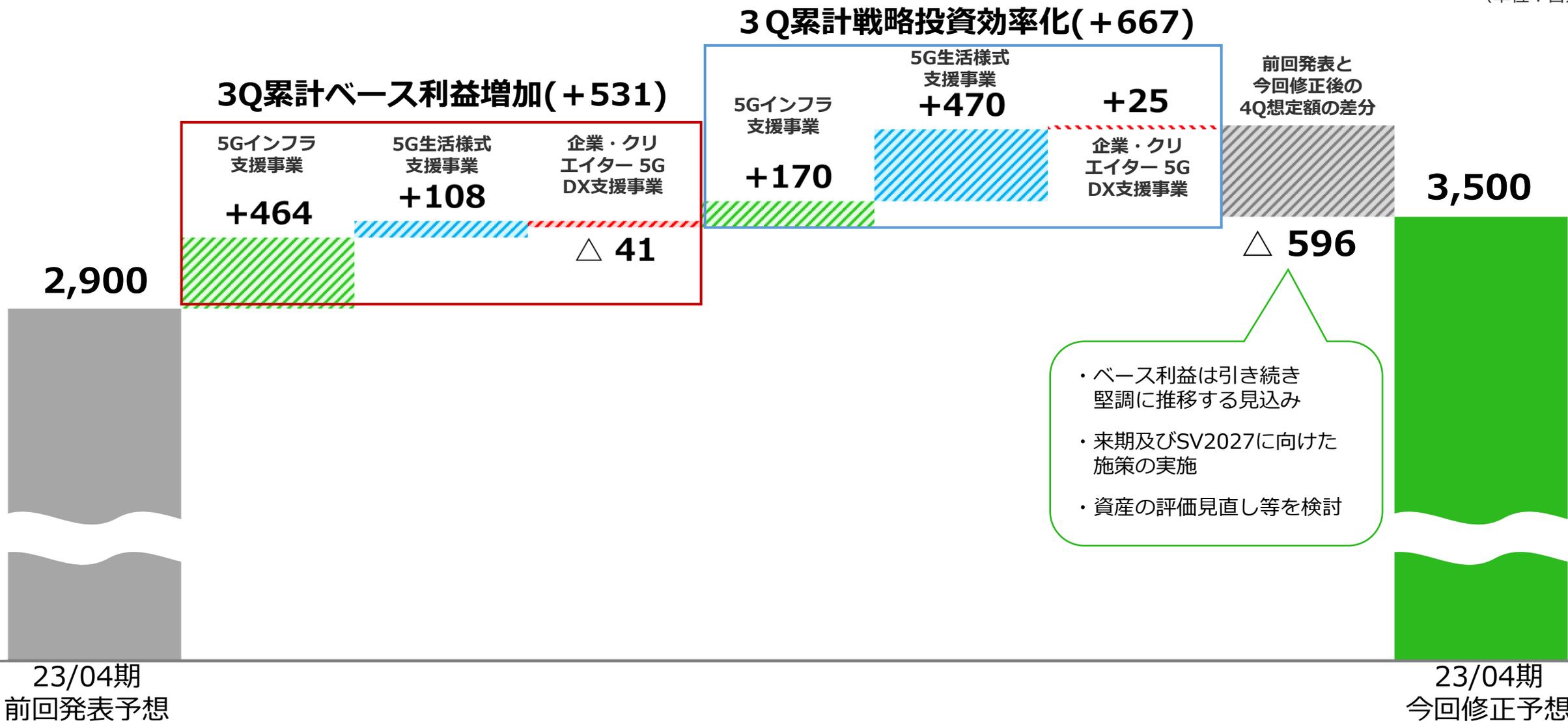
### その他

- 来期並びに次期中期経営計画「SiLK VISION 2027」を見据えた施策は実行を継続
- 資産の評価見直し等を検討

# 業績予想修正 要因分析（営業利益）

営業利益はベース利益が好調に推移、効率的な投資施策の実行により戦略投資額が減少。これに伴い、各段階利益も来期以降の施策等を鑑みながら上方修正を行う

(単位：百万円)



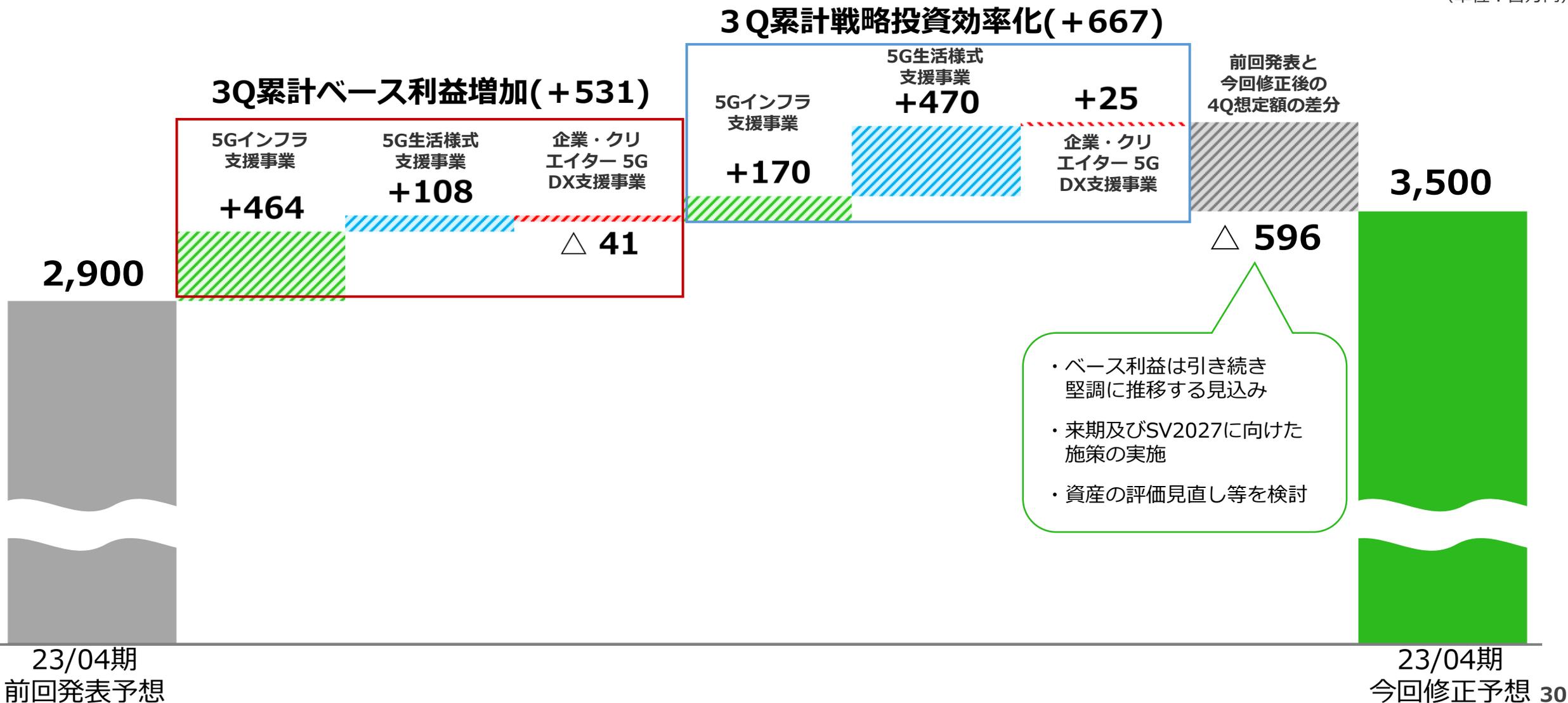
## 4. 2023年4月期 通期連結業績予想の上方修正 並びにインキュベーション領域の展望について

---

# 業績予想修正 要因分析（営業利益）

営業利益はベース利益が好調に推移、効率的な投資施策の実行により戦略投資額が減少。これに伴い、各段階利益も来期以降の施策等を鑑みながら上方修正を行う

(単位：百万円)



(単位：百万円)	前回発表予想 (A)	今回修正予想 (B)	増減額 (B-A)	増減率 (%)	(ご参考) 前期実績 (2022年4月期)
売上高	46,000	46,000	—	—	43,075
営業利益	2,900	3,500	600	20.7%	3,165
経常利益	2,650	3,250	600	22.6%	2,878
親会社株主に帰属 する当期純利益	700	1,650	950	135.7%	827
1株当たり 当期純利益	37.23	87.74	—	—	41.86

SILK VISION 2020

SILK VISION 2024

SILK VISION 2027

SILK VISION 2030

パフォーマンスゾーンの収益を原資として  
トランスフォーメーションゾーンの成長と  
インキュベーションゾーンからの  
次期中期の成長事業の創出を推進

インキュベーションゾーン  
トランスフォーメーションゾーン

## パフォーマンスゾーン

- インフラテック事業 (freebit, DTI)
- アドテック事業 (FullSpeed)
- 不動産テック事業 (GIGA PRIZE)

- 5G Infra Platform (MVNE、固定網、クラウド等)
- 5G Homestyle (集合住宅インターネット)
- インターネットマーケティング
- アフィリエイト
- Maker's Maker

企業・クリエイター5G DX支援事業

Creator Maker (StandAlone)  
Bizmodel Maker (4.0)

5G生活様式支援事業

5G Workstyle  
5G Healthstyle

5G生活様式支援事業

5G Lifestyle (TONE/DTI)

5Gインフラ支援事業

既存事業のほとんどは  
パフォーマンスゾーンにシフト。  
5GやeSIM対応等の時代の変化を  
取り入れながら継続成長。

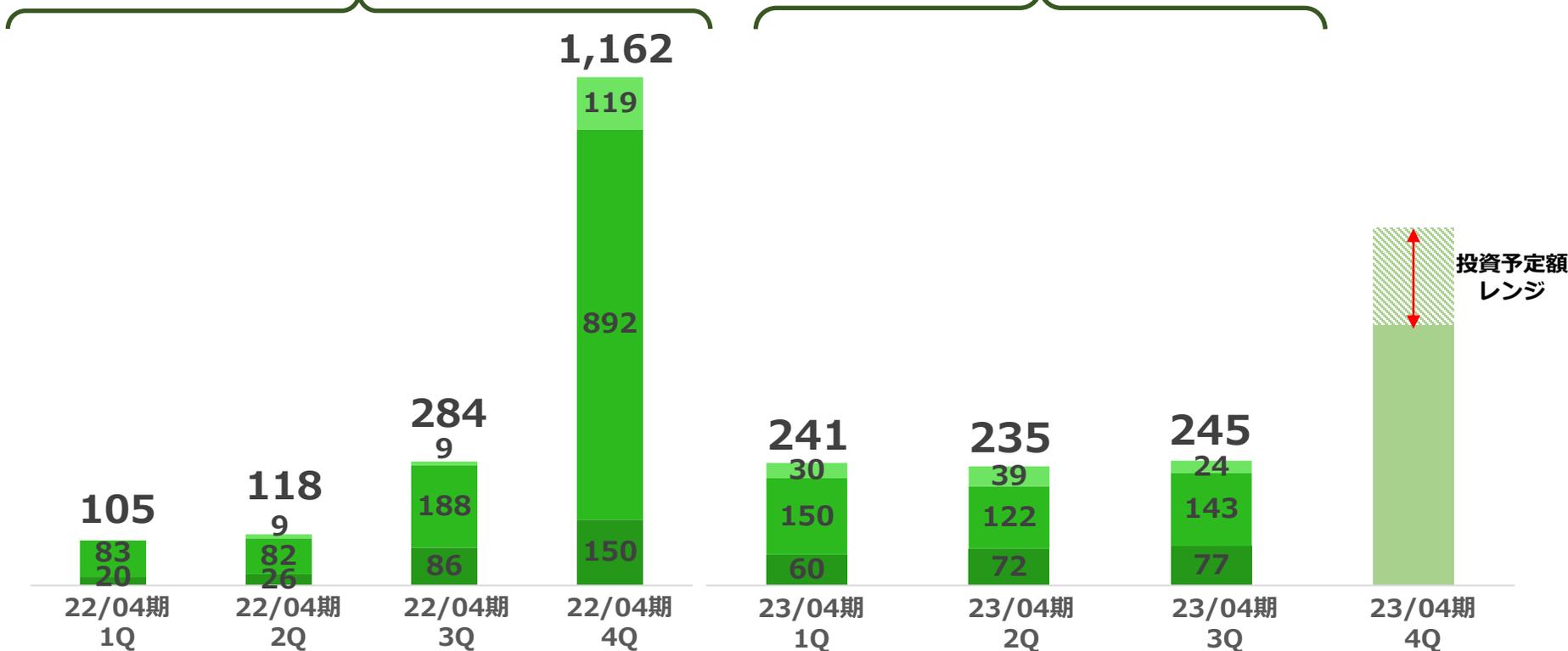
## 5G生活様式支援事業の広告宣伝費及び新規事業を中心に戦略投資を実行 効率的な投資の実施により期初想定額を下回る

(単位：百万円)

- 5Gインフラ支援事業
- 企業・クリエイター 5G DX支援事業
- 5G生活様式支援事業
- 業績予想

2022年4月期  
総額 16.7億円

2023年4月期  
第3四半期 累計  
総額 7.2億円



### 2023年4月期 第3四半期 戦略投資実績(累計)

#### 5Gインフラ支援事業(210百万円)

- ・ 5G最適化に向けたデータセンター統廃合
- ・ データ連携プロジェクト 等

#### 5G生活様式支援事業(416百万円)

- ・ 「TONE」のプロモーション関連  
(ドコモショップ販促強化ほか、  
ユーザー獲得見合での費用発生  
など効率的にプロモーションを展開)
- ・ 5G Healthstyle領域「TONE Care」の  
開発及び実証実験
- ・ 5G Workstyle領域のサービス開発
- ・ Blockchain関係の開発及びテスト実施 等

#### 企業・クリエイター5G DX 支援事業(95百万円)

- ・ Creator Maker領域「StandAlone」の  
プラットフォーム多面展開に向けた開発  
及び人材拡充 等

投資予定額  
レンジ

# フリービットは既に Exponential な技術を保有

モバイル/生活 / 生産領域プラットフォーム

これらを丁寧に解決する社会的コンセンサスと技術

あんしんAI、  
自動強化学習  
を把握する  
仕組み(AI+BC)

AI  
Deep  
Learning

Data

Super Userの  
人格に依存しない  
Trusted Internet

IoT  
(センサー)

SIMによる  
自動設定

SDN(Security)  
CG firewall

5G

+

Blockchain

産業用の  
仕組み

Trusted Internet(web3)

# フリービットは既に Exponential な技術を保有

モバイル/生活 / 生産領域プラットフォーム

これらを丁寧に解決する社会的コンセンサスと技術

あんしんAI、  
自動強化学習  
を把握する  
仕組み(AI+BC)

AI  
Deep  
Learning

Data

Super Userの  
人格に依存しない  
Trusted Internet

IoT  
(センサー)

SIMによる  
自動設定

SDN(Security)  
CG firewall

5G

+

Blockchain

産業用の  
仕組み

Trusted Internet(web3)

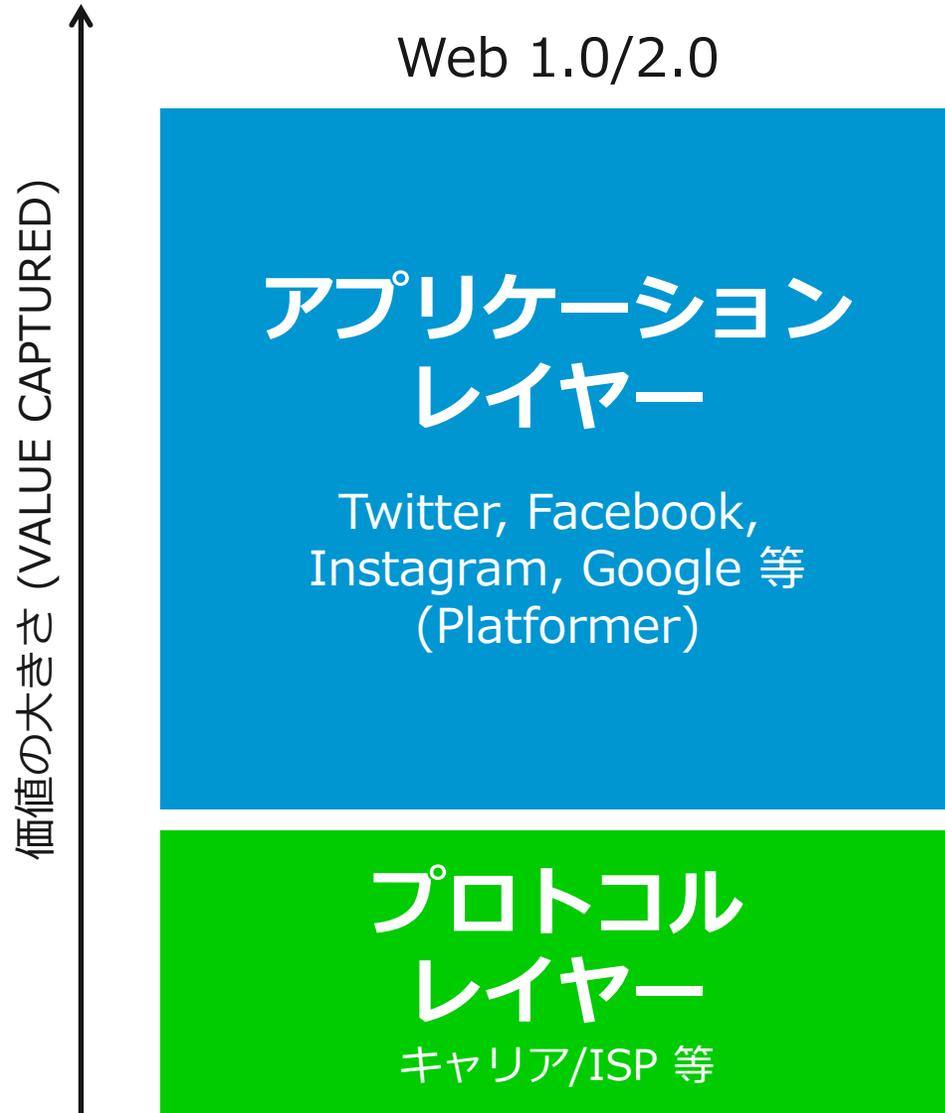
# freebitの web3戦略

How to be a “Platform Maker”

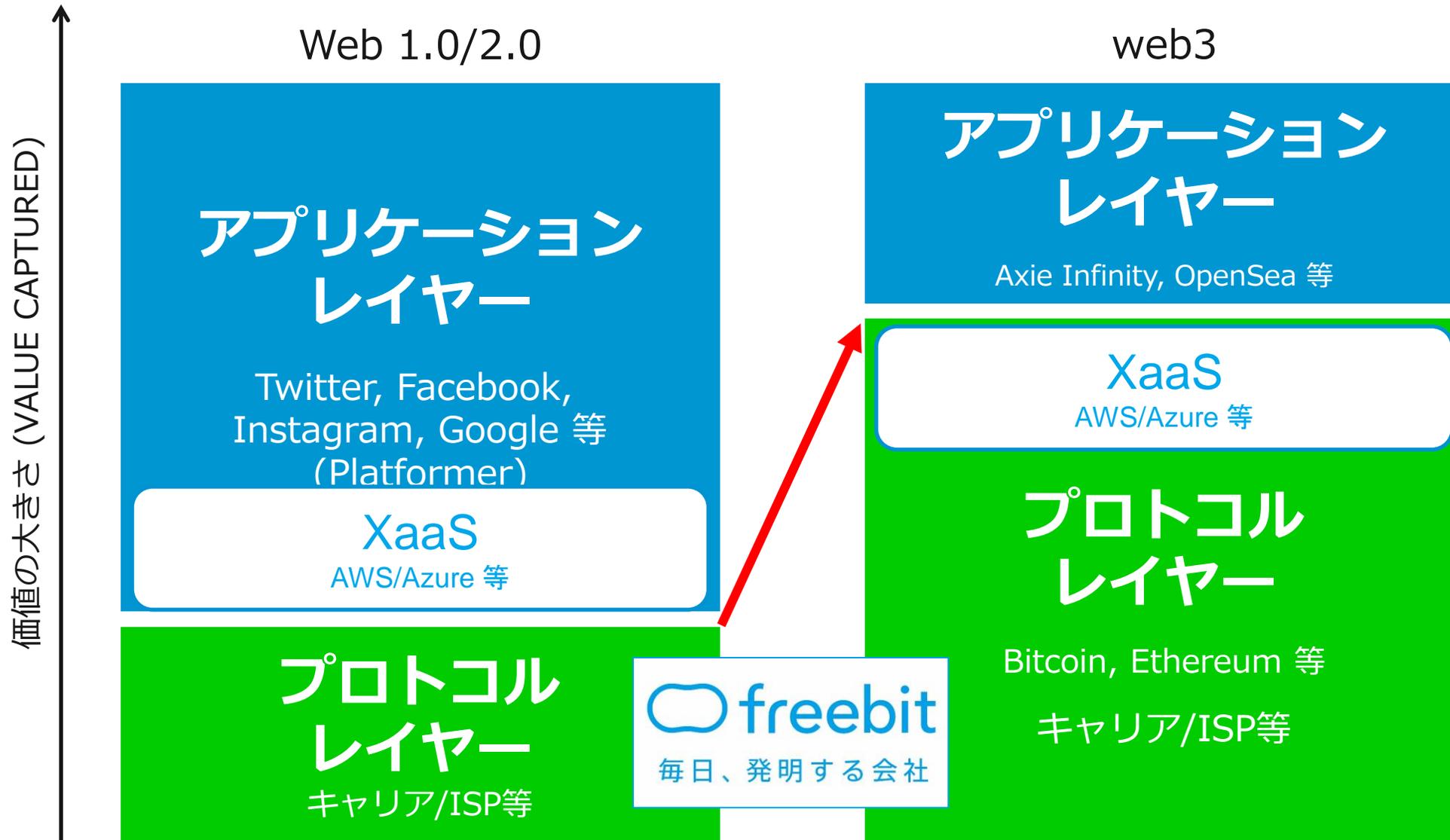




# Web 1.0/2.0とweb3の価値の比重の違い



# Web 1.0/2.0とweb3の価値の比重の違い



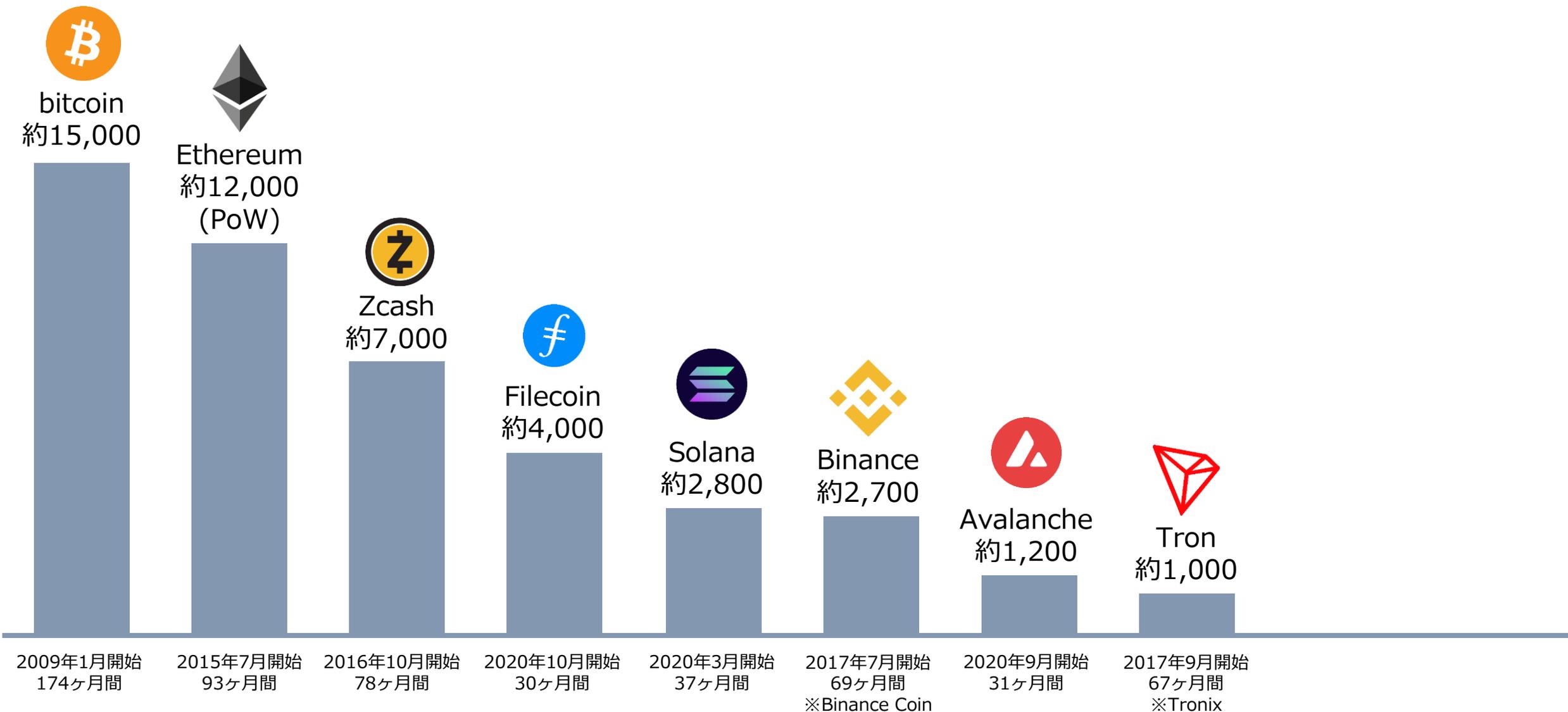
## web3(Blockchain)の問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない  
(bitcoin / Ethereumでも1.2~1.5万ノード)
- ノードの運営者が分散していない
- マイニングのための環境負荷が高い (PoW)
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる  
暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

## web3(Blockchain)の問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない  
(bitcoin / Ethereumでも1.2~1.5万ノード)
- ノードの運営者が分散していない
- マイニングのための環境負荷が高い (PoW)
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる  
暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

# レイヤー1ブロックチェーンのノード数（自社調べ）



各数値の出典

<https://coin.dance/nodes>   <https://blockchair.com/zcash/nodes>   <https://solanabeach.io/validators>   <https://subnets.avax.network/validators>  
<https://etherscan.io/nodetracker>   <https://filfox.info/en>   <https://bscscan.com/nodetracker>   <https://moonstake.io/ja/trxtron/>

Name	Symbol	Market Cap	Algorithm	Hash Rate	1h Attack Cost
Bitcoin	BTC	\$431.84 B	SHA-256	326,128 PH/s	\$949,037
Litecoin	LTC	\$6.50 B	Scrypt	689 TH/s	\$65,860
EthereumClassic	ETC	\$2.81 B	Etchash	127 TH/s	\$13,934
BitcoinCash	BCH	\$2.41 B	SHA-256	1,601 PH/s	\$4,659
Dash	DASH	\$756.33 M	X11	2 PH/s	\$1,465
BitcoinSV	BSV	\$740.63 M	SHA-256	714 PH/s	\$2,078
Zcash	ZEC	\$631.64 M	Equihash	11 GH/s	\$5,753
Conflux	CFX	\$468.23 M	Octopus	6 TH/s	\$1,207
EthereumPoW	ETHW	\$366.51 M	Ethash	16 TH/s	\$1,984
Ravencoin	RVN	\$320.77 M	KawPow	10 TH/s	\$3,831
BitcoinGold	BTG	\$280.07 M	Zhash	4 MH/s	\$502
Kaspa	KAS	\$206.84 M	kHeavyHash	479 TH/s	\$10,810
Flux	FLUX	\$195.98 M	ZelHash	4 MH/s	\$779

時価総額\$431.84B（約59兆円）の  
Bitcoinであっても  
1時間あたり\$949,037（約1.3億円）で  
51%の承認を得ることが可能

※レートは3/5時点

## web3(Blockchain)の問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない  
(bitcoin / Ethereumでも1.2~1.5万ノード)
- ノードの運営者が分散していない
- マイニングのための環境負荷が高い (PoW)
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる  
暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

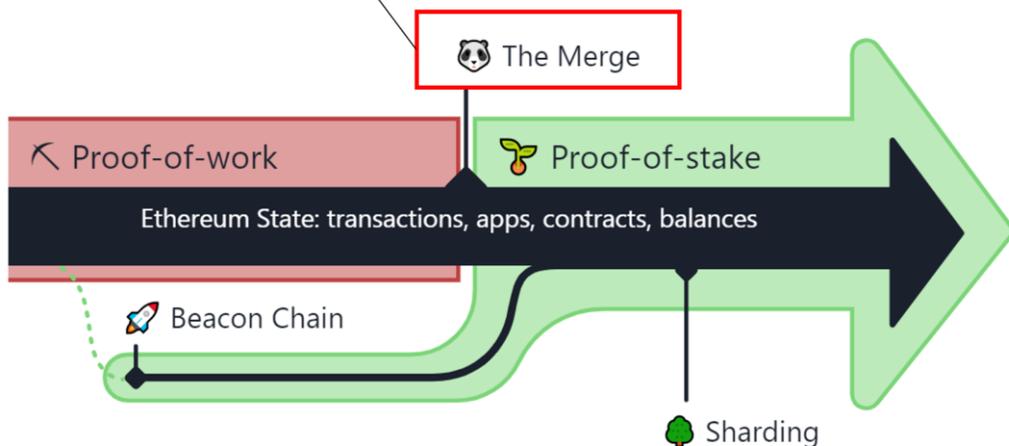
# 2022年9月のThe MergeによりNodesやValidatorは増加・分散するも、Validatorの多くがステーキングプロバイダーに集中している状況

約54万のValidatorのうち、Unknownを除く上位10位までのステーキングプロバイダーに31万（全体の57.6%）のValidateが集中。

Ethereumメインネットの大型アップグレード「The Merge」が2022年9月に完了。コンセンサスアルゴリズムをPoW(Proof of Work)からPoS(Proof of Stake)へと移行。

32ETHのステーキングで、Validatorに参加することが可能となり、Validatorは2023年3月時点で約54万に増加。

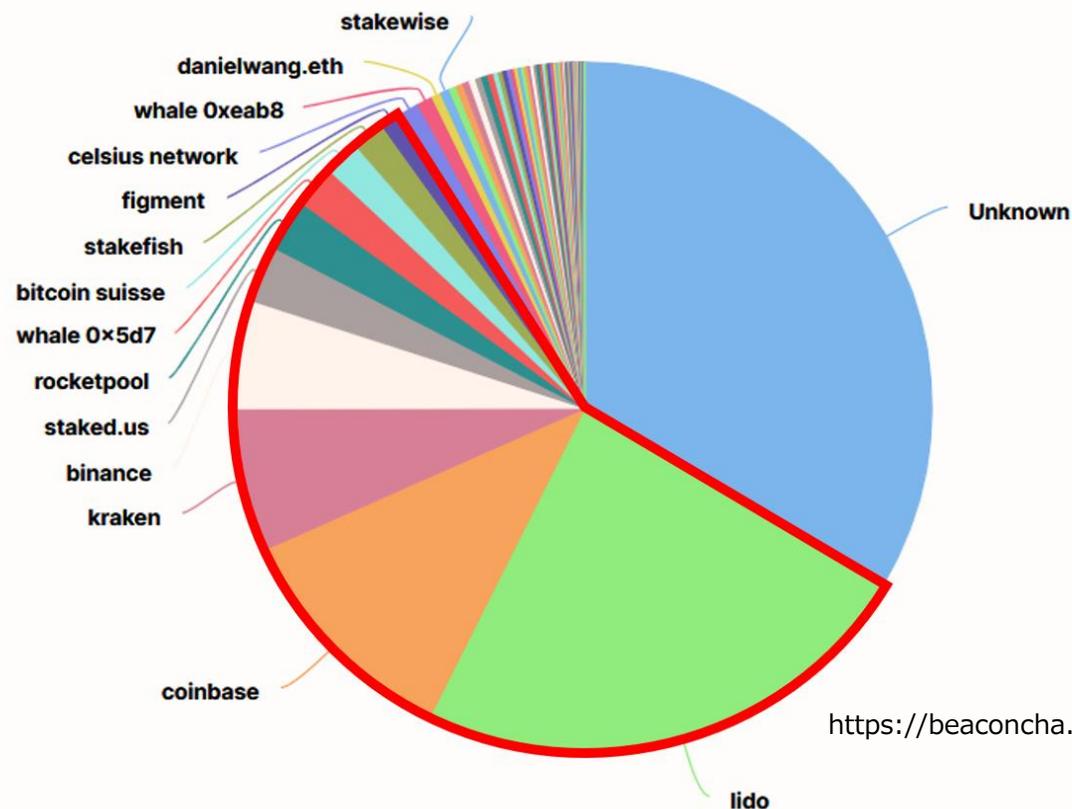
<https://beaconscan.com/validators>



※図は <https://ethereum.org/en/upgrades/merge/> より引用

## Pool Distribution

Validator distribution by staking pool.



<https://beaconcha.in/pools>

## web3(Blockchain)の問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない  
(bitcoin / Ethereumでも1.2~1.5万ノード)
- ノードの運営者が分散していない
- **マイニングのための環境負荷が高い (PoW)**
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる  
暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

## Bitcoin

だが、ケンブリッジ大学オルタナティブ・ファイナンス・センター(CCAF)によると、電力に基づくこうした「プルーフ・オブ・ワーク(PoW)」と呼ばれる奨励システムが原因で、ビットコインのマイニング(採掘)は年間133.65テラワット時を消費しているという。

これはスウェーデンやウクライナといった国の年間消費電力よりも多い数字だ。ケンブリッジ大学が2020年に発表した報告書では、そのうち再生可能エネルギーが占める割合は39%にとどまっている。CCAFの研究者であるマイケル・ラウクスによると、ビットコインの成功によってPoWが仮想通貨の「業界標準」として定着したという。

## Ethereum (PoW)

ある試算によると、イーサリアムでNFTが1回販売されるたびに、8.7メガワット時という大量の電力が消費される。これは英国の平均的な家庭の年間消費電力の2倍以上である。



Ethereum 2.0(=PoS)で  
99.5%削減しても  
約4日分の電気消費量

## web3(Blockchain)の問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない  
(bitcoin / Ethereumでも1.2~1.5万ノード)
- ノードの運営者が分散していない
- マイニングのための環境負荷が高い (PoW)
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる  
暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

## クレジットカードとブロックチェーンの処理速度の比較

種別	ブランド	TPS (秒間トランザクション数)
Credit Card	MASTER	約5,000 (最大65,000)
	VISA	約1,700 (最大24,000)
Blockchain	bitcoin	3-7
	Ethereum	15-25
	Solana	2,825
	Binance	約1,000 (最大2,000)
	Avalanche	約4,500
	Tron	88.2

## web3(Blockchain)の問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない  
(bitcoin / Ethereumでも1.2~1.5万ノード)
- ノードの運営者が分散していない
- マイニングのための環境負荷が高い (PoW)
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる  
暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち



# フリービットグループは、インフラの変革期に独自技術で成長してきた

2000年6月発表



YourNet

Narrowband

Inter Engineering

Broadband

2003年3月発表



feel6.freebit.com

IPv4

Inter Engineering

IPv6

2004年6月発表



Emotion Link

ルーター配下  
全体のVPN化

Inter Engineering

Overlay Internet

2013年7月発表



freebit  
MVNO Pack

Broadband

Inter Engineering

Mobile

2009年2月発表



ServersMan

Web 1.0

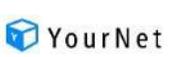
Inter Engineering

Web 2.0/  
M2M

2013年11月発表



freebit  
mobile



YourNet



feel6.freebit.com



freebit  
MVNO Pack



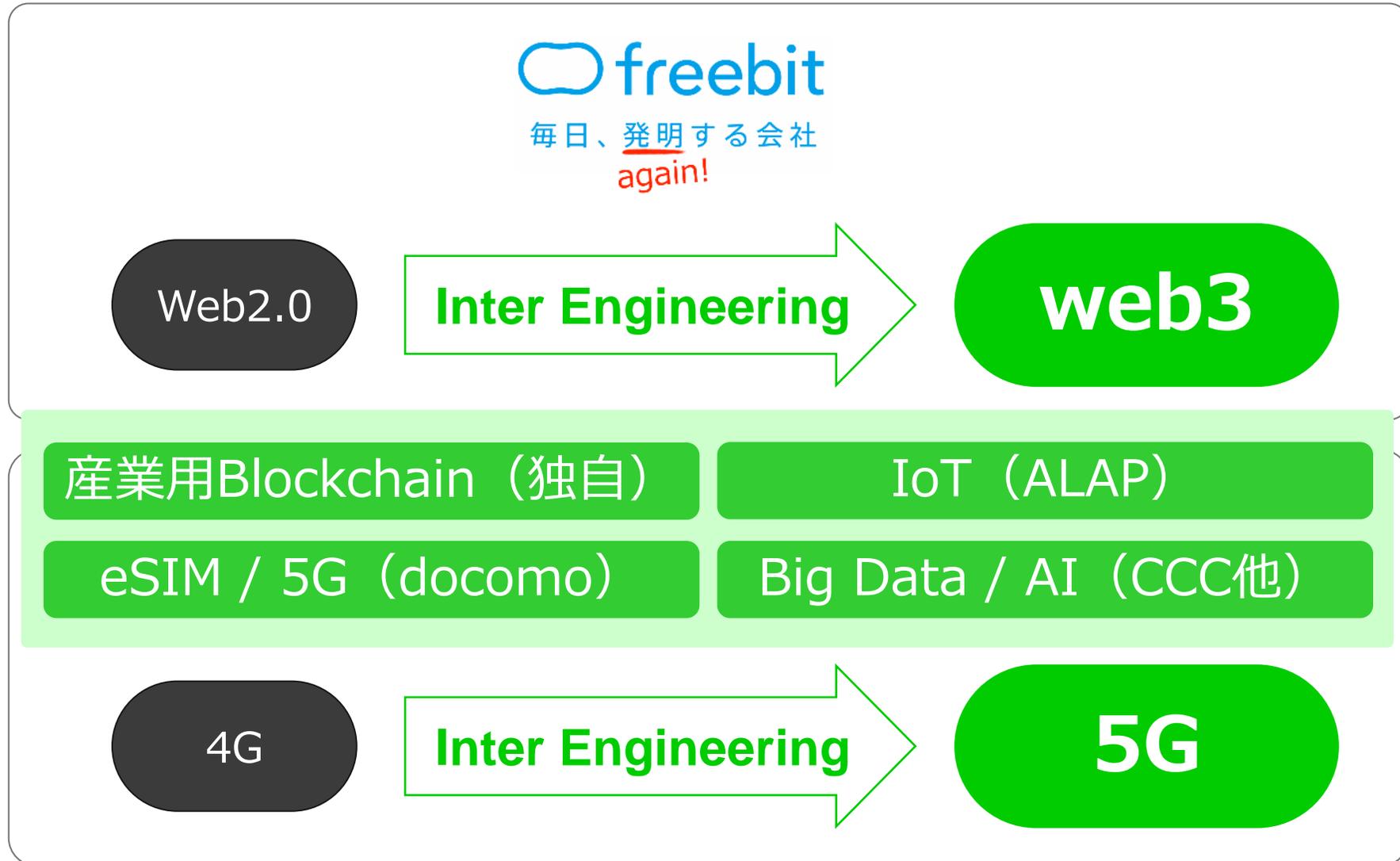
ServersMan

ガラケー

Inter Engineering

スマホ

# 過去最大のインフラの変化がこれから発生する



## Smart Infra提供事業

仮想化 SiLK VM

仮想的なネットワークを構築する技術 Emotion Link

帯域制御のシステム Service Control Engine

IP電話や機器を認証する技術 IPv6 SIP

ユーザー認証のシステム Radius

高速ネットワーク

データセンター運用

課金システム

満足度No.1のサポートセンター

ユビキタス家電製造

インターネットマーケティング

木村

信用の  
新書



2017年5月6日

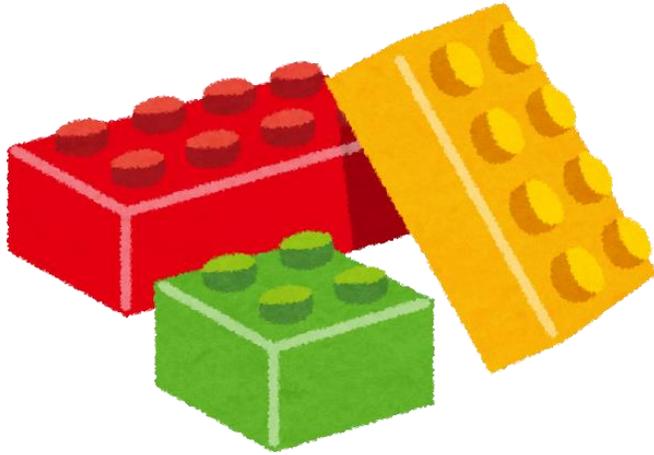
## Platformer Maker

↑ プロトコルレイヤーの拡張(web m)



# freebit web3 Blocks

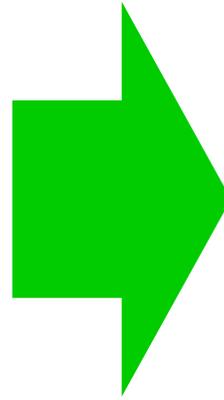
(Powered by CountUp)



Public Chain	Private Chain
Digital Currency	Digital Token
PC / Servers	Mobile Devices
One Stop Registration	

…etc.

## 問題解決 に挑む



### web3(Blockchain)の問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない (bitcoin / Ethereumでも1.2~1.5万ノード)
- ノードの運営者が分散していない
- マイニングのための環境負荷が高い (PoW)
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

# Maker Movement 1



20世紀後期

社会とイノベーションの硬直化

## Exponentialな技術の登場

インターネット、3Dプリンター、クラウドファンディング、コンポーネントの圧倒的高性能/低価格化、ナノテクノロジー、バイオテクノロジー等

# Maker Movement 1



## 5G/SDGs時代のExponentialな技術の登場

## Maker Movement 2

(ヒトとモノの分散型プラットフォーム)

## Platformers Maker

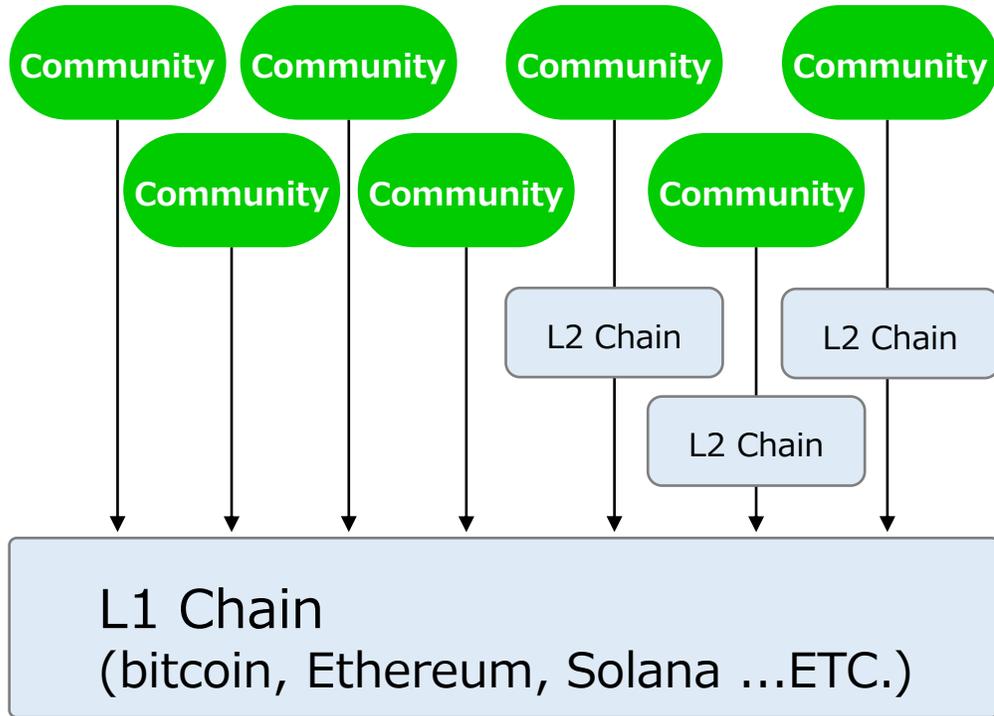
1. 開発済のbuildingblocksを利用し限界コストゼロの世界
2. Data/パーミッション/インターフェース取得を第一義とし、ビジネスモデルはその後

# 社会の変化



# 従来のweb3

1つの大きなL1ブロックチェーンで  
様々なコミュニティのニーズを満たす

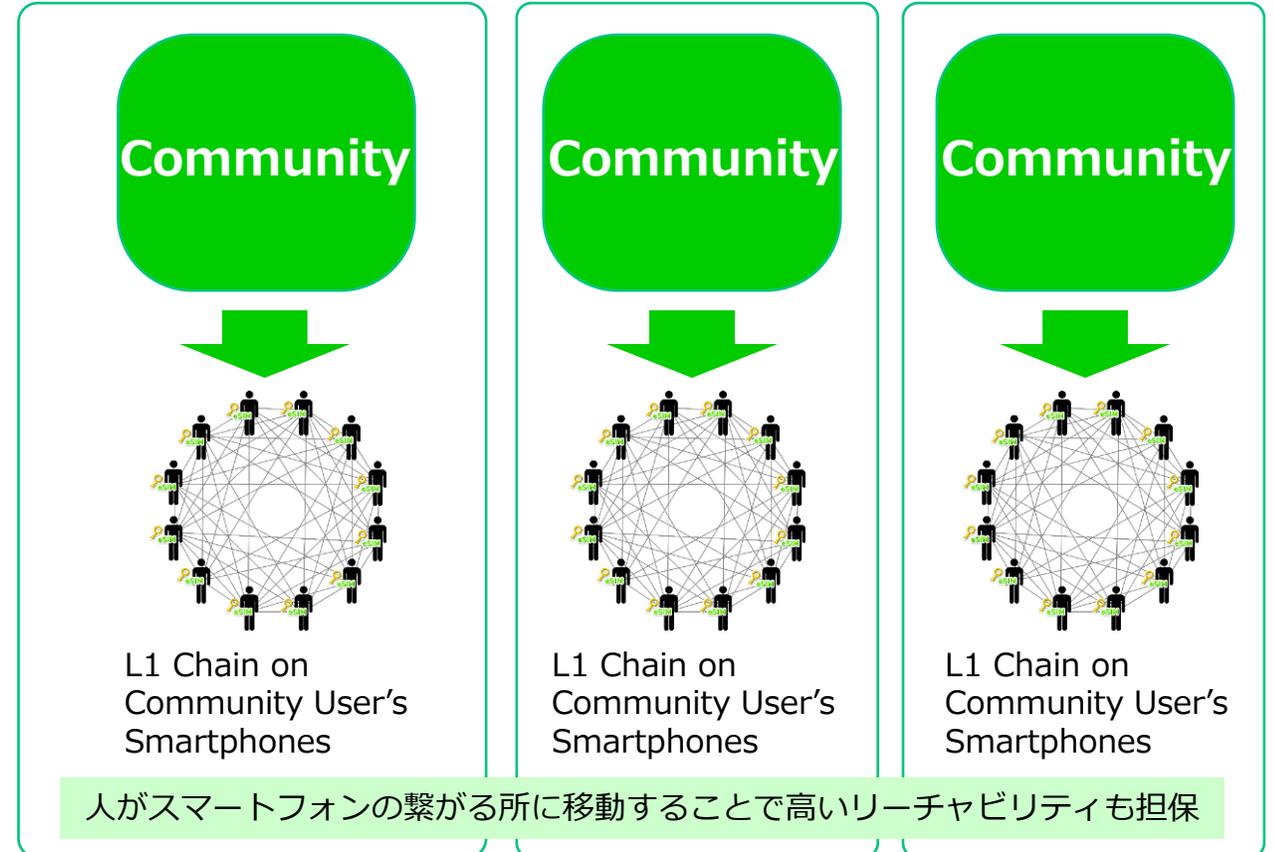


## 問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない
- ノードの運営者が分散していない
- マイニングのための環境負荷が高い (PoW)
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

# freebitの提案

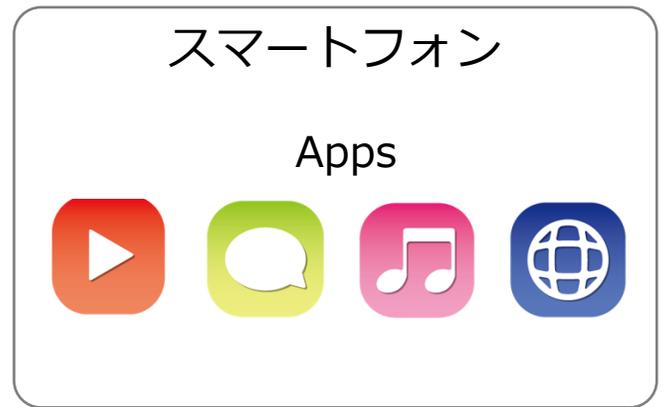
web3の重要な要素である「コミュニティ毎」「ニーズ毎」  
にコミュニティが自ら運営するL1ブロックチェーンを  
運営する



freebit web3 Blocks

# 従来のスマホアプリ

UI / UX



Exec/Data



# After web3 Blocks

UI / UX  
&  
Exec/Data



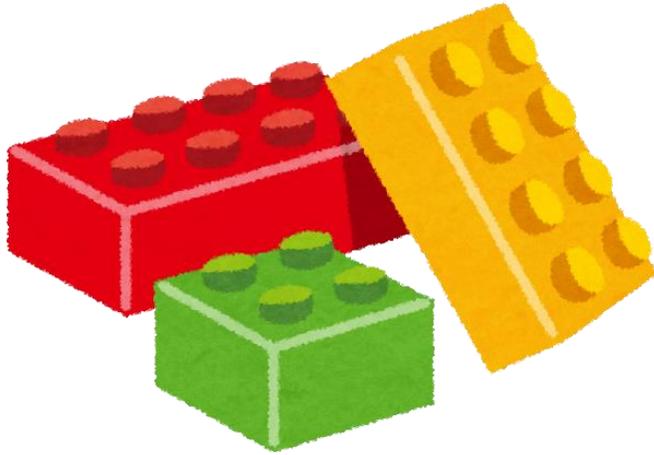
コミュニティ専用の  
L1ブロックチェーン  
自体を世界一分散  
したコンピューター  
環境である  
**Smart Phone**の  
余剰リソースを  
利用して運営

ユーザー：プライバシー保護 / トレーサビリティ確保 /  
透明性確保 / 新たなインセンティブ構造 /  
改ざん不可能なバックアップ / サービスコスト低減



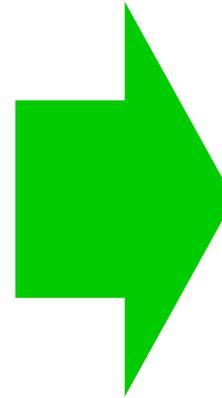
# freebit web3 Blocks

(Powered by CountUp)



Public Chain	Private Chain
Digital Currency	Digital Token
PC / Servers	Mobile Devices
One Stop Registration	

...etc.



web3 Blocks利用の最初の実例



TONE User(コミュニティ向け)  
世界初の、環境負荷が極めて小さく、  
ボラティリティのない産業用Blockchain

※Public ChainだがMVD(Minimum Viable Decentralization)期間中はPrivate運用

Public Chain	Private Chain
Digital Currency	Digital Token
PC / Servers	Mobile Devices
One Stop Registration	

...etc.

2022年5月 発表

やさしいスマホへ

TONE

# TONE Labo (無料)

ご加入いただくと TONE e22を1万円割引

## TONE Care

いつでも医師に健康相談ができる、  
preメタバース時代のオンライン健康サービス

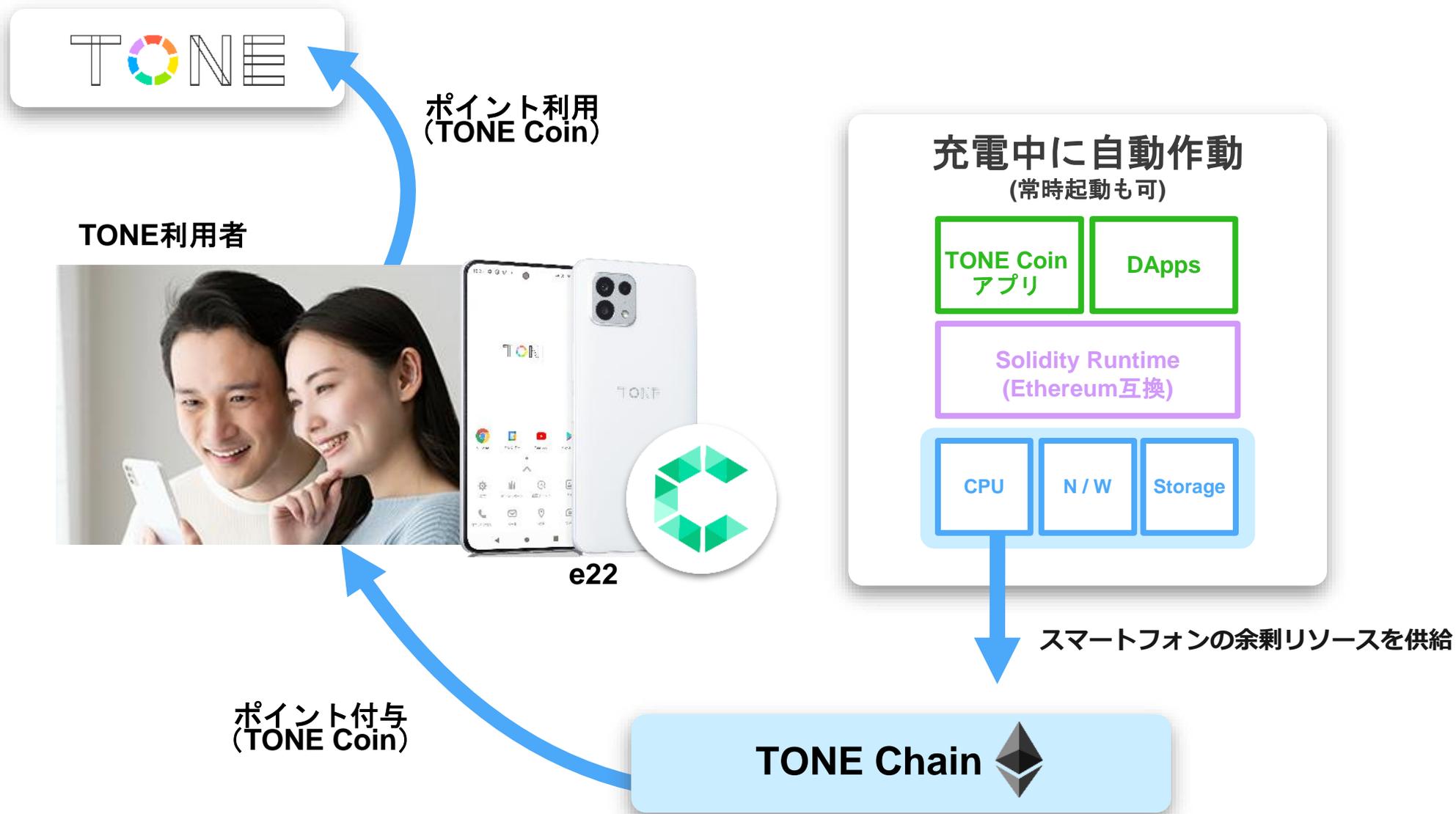
## TONE Coin

充電中にプログラムを動かすだけで  
TONE Coinが貯まる新しいポイントシステム

## アンチフィルターバブル

安心してインターネットに接続できる  
アンチフィルターバブルの世界観の提供





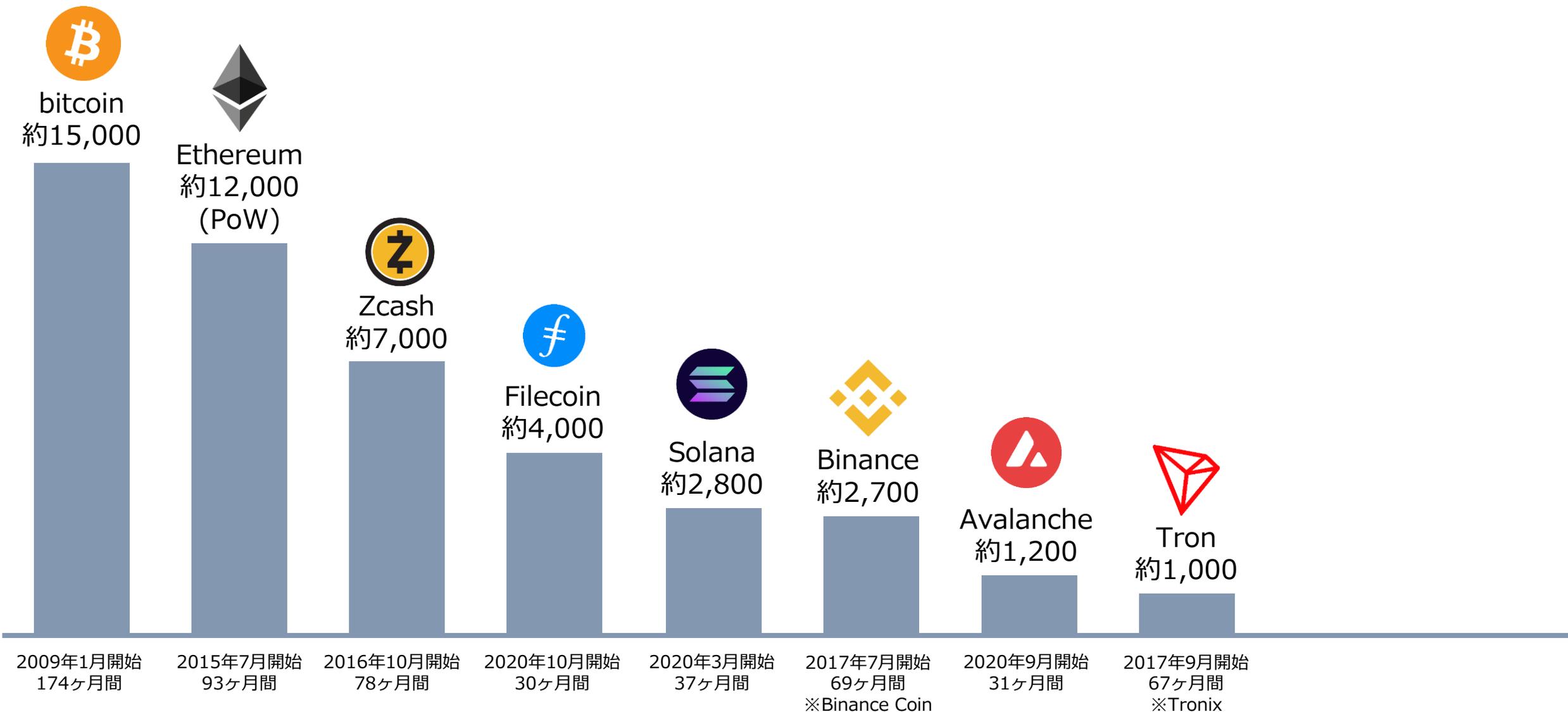
# 本日発表



世界初の、環境負荷が極めて小さく、  
ボラティリティのない産業用Blockchain

**わずか10ヶ月でノード数で世界5位に到達**  
(自社調べ)

# レイヤー1ブロックチェーンのノード数（自社調べ）



各数値の出典

<https://coin.dance/nodes>

<https://blockchair.com/zcash/nodes>  
<https://etherscan.io/nodetracker>

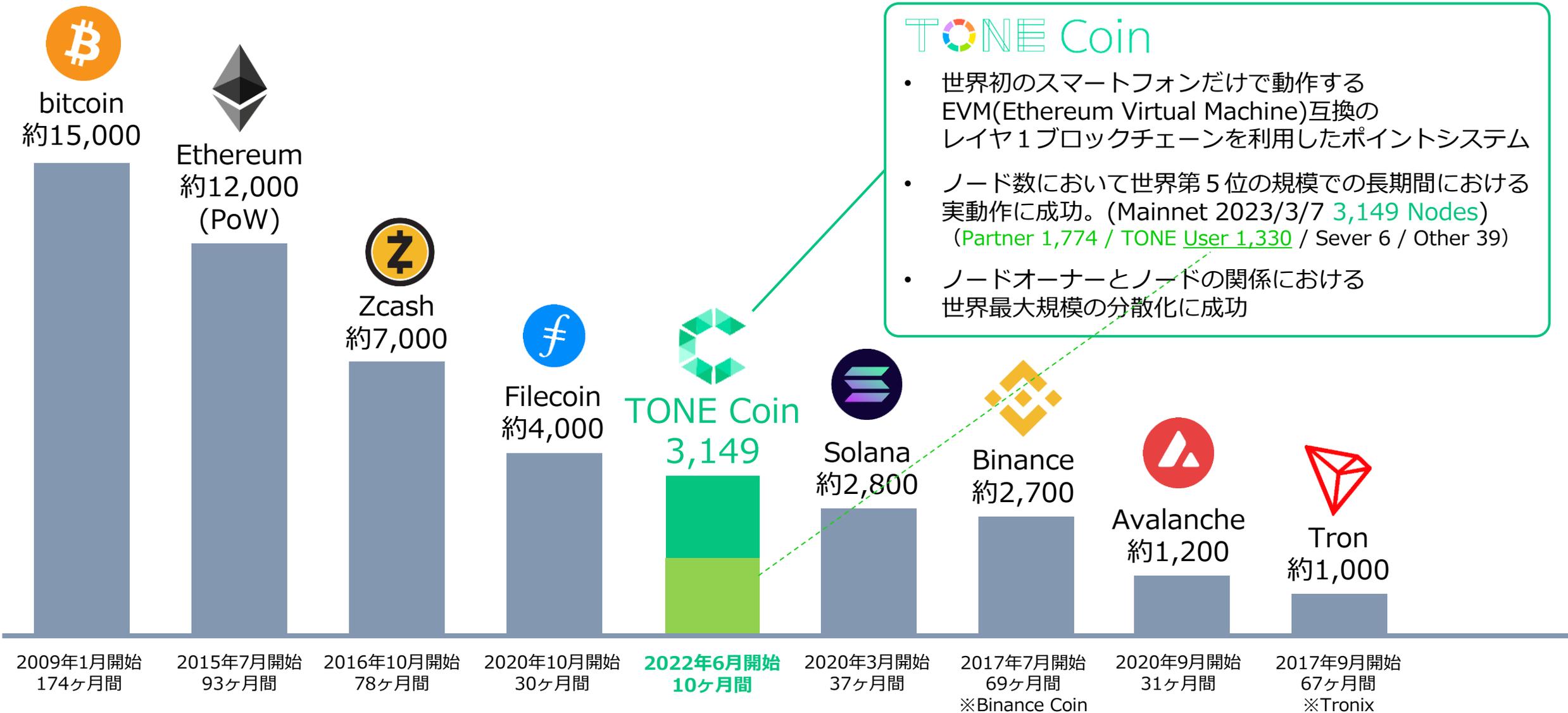
<https://filfox.info/en>  
<https://voi.id/ja/teknologi/258951>  
<https://solanabeach.io/validators>

<https://bscscan.com/nodetracker>

<https://subnets.avax.network/validators>

<https://moonstake.io/ja/trxtron/>

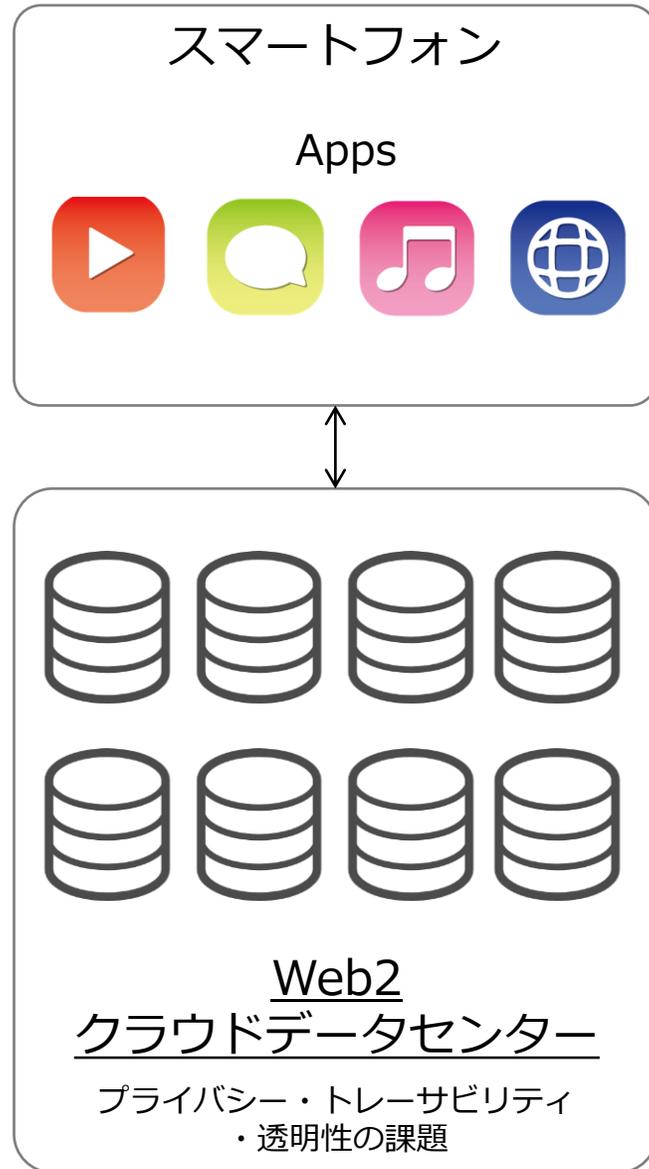
# [PR] TONE Coin、Node数において世界5位の規模を実現 (自社調べ)



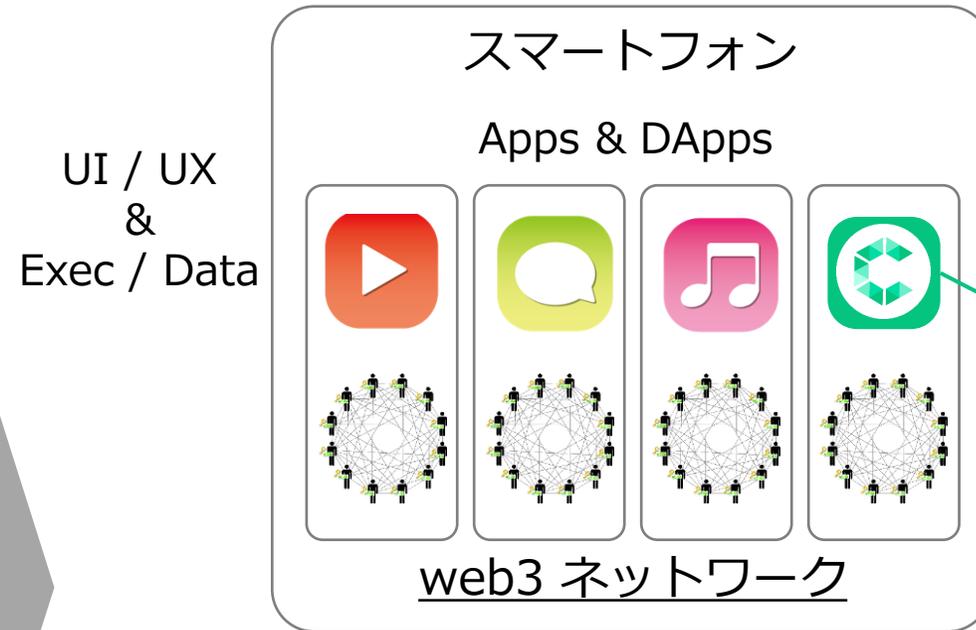
各数値の出典

<https://coin.dance/nodes>   
 <https://blockchair.com/zcash/nodes>   
 <https://voic.id/ja/teknologi/258951>   
 <https://subnets.avax.network/validators>  
<https://etherscan.io/nodetracker>   
 <https://filfox.info/en>   
<https://solanabeach.io/validators>   
<https://bscscan.com/nodetracker>   
<https://moonstake.io/ja/trxtron/>

# 従来のスマホアプリ



# After web3 Blocks



プライバシー保護 / トレーサビリティ確保 /  
透明性確保 / 新たなインセンティブ構造 /  
改ざん不可能なバックアップ



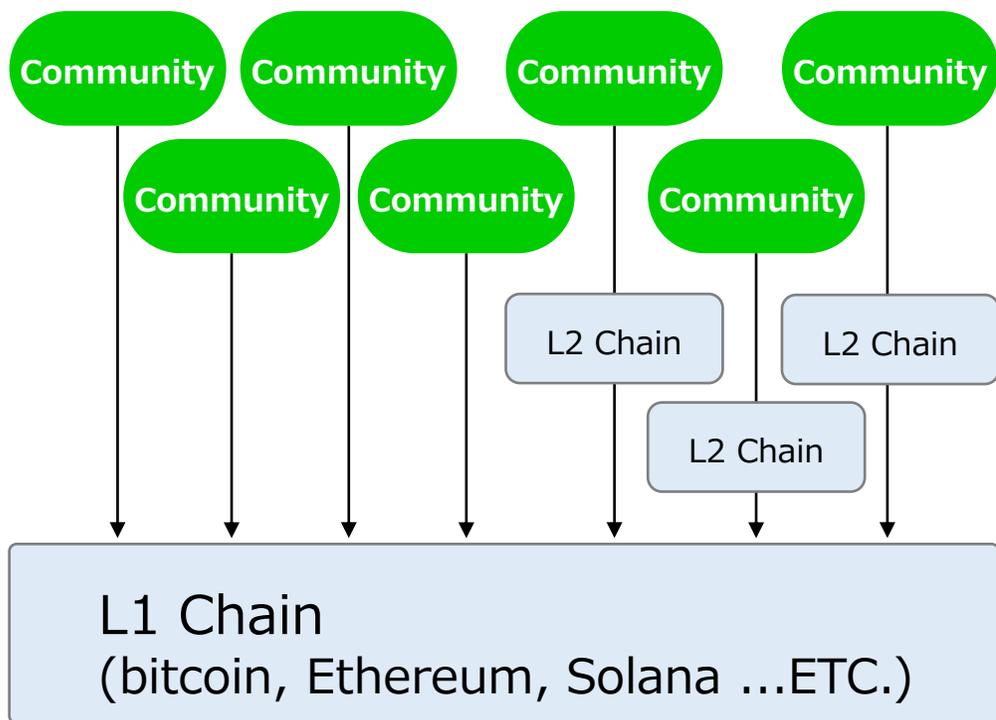
TONE Coin

理論上  
1台のサーバーも  
無しで動作している  
ポイントシステム

The TONE Coin logo is shown in a green-bordered box. Below the logo, the text describes it as a theoretical point system that operates without any servers.

# 従来のweb3

1つの大きなL1ブロックチェーンで  
様々なコミュニティのニーズを満たす

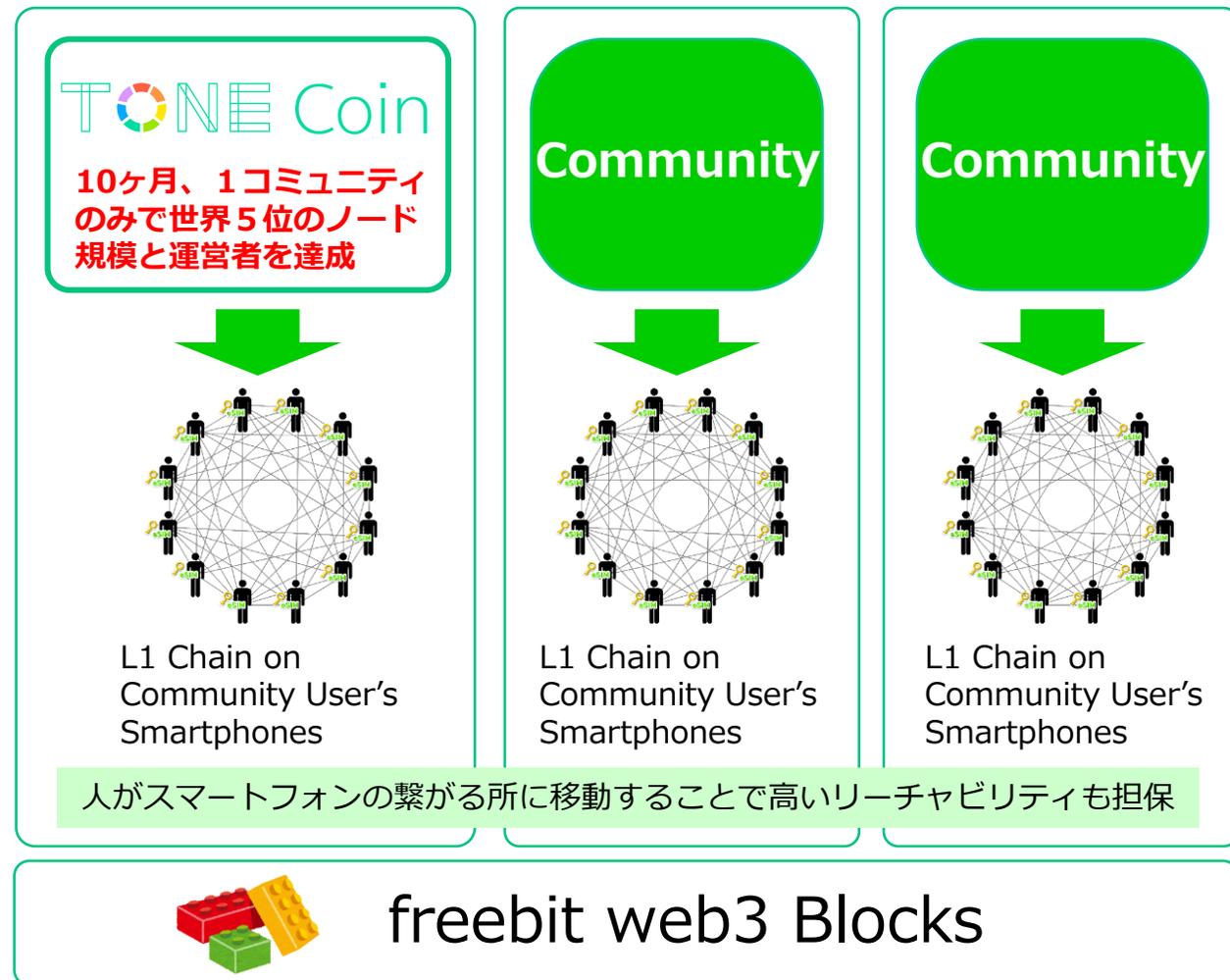


## 問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない
- ノードの運営者が分散していない
- マイニングのための環境負荷が高い (PoW)
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

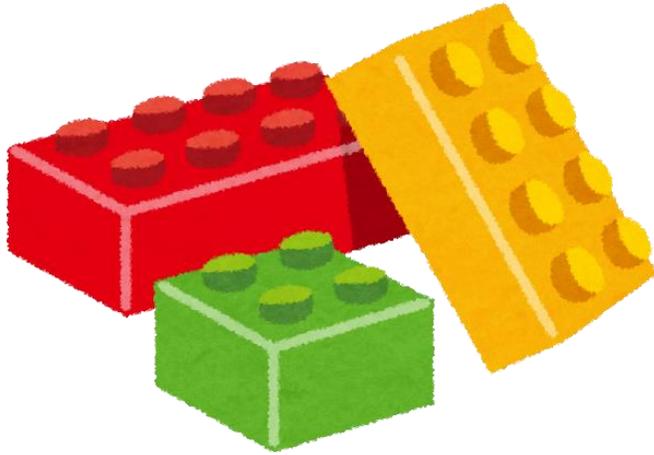
# freebitの提案

web3の重要な要素である「コミュニティ毎」「ニーズ毎」  
にコミュニティが自ら運営するL1ブロックチェーンを  
スマートフォンの余剰リソースを拠出することで運営

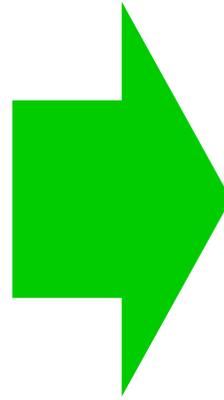


# freebit web3 Blocks

(Powered by CountUp)



## 問題解決 に挑む



### web3(Blockchain)の問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない (bitcoin / Ethereumでも1.2~1.5万ノード)
- ノードの運営者が分散していない
- マイニングのための環境負荷が高い (PoW)
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

Public Chain

Private Chain

Digital Currency

Digital Token

PC / Servers

Mobile Devices

One Stop Registration

...etc.

# freebit web3 Blocks による問題解決

(Powered by CountUp)

1 コミュニティのみで世界 5 位の規模 (自社調べ)

TONE 契約者による母集団形成  
1 ノード 1 運営者による分散化

スマホ利用の余剰リソースを利用  
→システムはほぼ電力を使わない

コミュニティニーズと  
サービスを満たすスペックを達成

TONEストアにより自動セットアップ

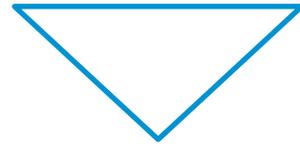
ボラティリティ無し

...etc.

## web3(Blockchain)の問題点

- 流通価値に見合うノード数を達成していない (bitcoin / Ethereumでも1.2~1.5万ノード)
- ノードの運営者が分散していない
- マイニングのための環境負荷が高い (PoW)
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの敷居が高い
- ノード運営者のインセンティブとなる暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

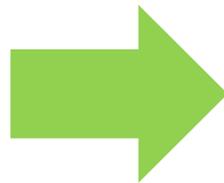
Smart Infra 提供事業



5G/web3 時代の Platform Maker

Pre 5G/Pre web3

Core 5G/Core web3



GIGA PRIZE TONE TONE Care   
for docomo  
5G Homestyle 5G Lifestyle 5G Healthstyle

5G系サービス

web3(DAO)系  
サービス ...

産業用  
Blockchain ...

独自運用(Showroom)

Platform Maker (5G) TONE Coin



# 将来的なビジネスモデルの可能性

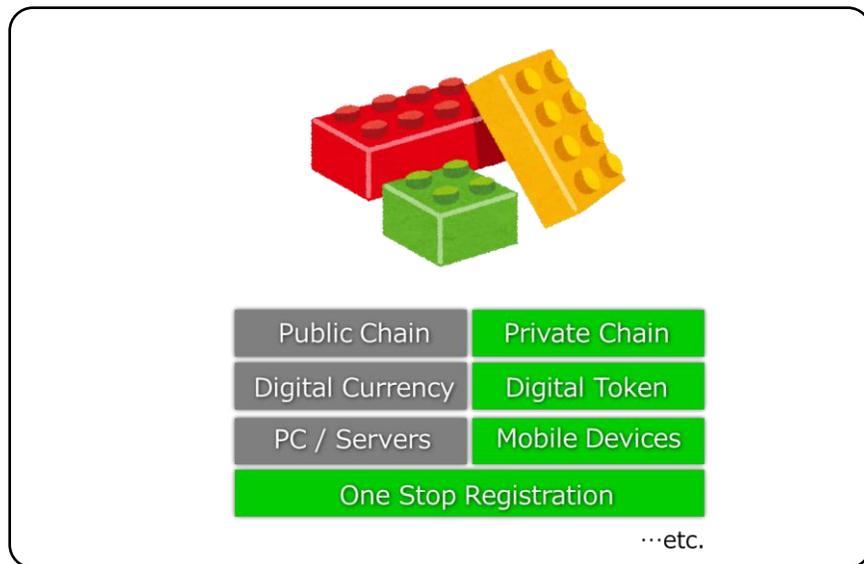
## DApps



## Layer 1 Services

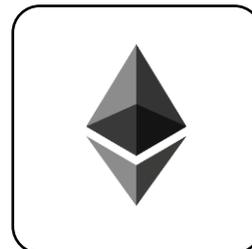


## web3 Blocks



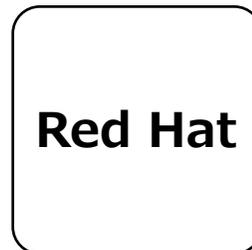
### AppのDApps化

- モバイルAppをL1 Blockchain化(将来) バックエンドサーバーなし、サービスのトレーサビリティ
- DAppsを組み込んだカスタマイズスマホとしての提供も可能 (TONE Factory)



### L1 Chainのガス代

- Ethereumのガス代のグローバルでの年間の総額を2兆円と仮定
- 仮にその1%のガス代が発生すると年間200億円規模の事業に



### L1 Chainの開発サポート/既存L1の補完

- web3 Blocksを活用した L1 Chain開発のサポートを提供
- 参考：RedHatの年間売上高はグローバルで約4,000~6,000億円と推測

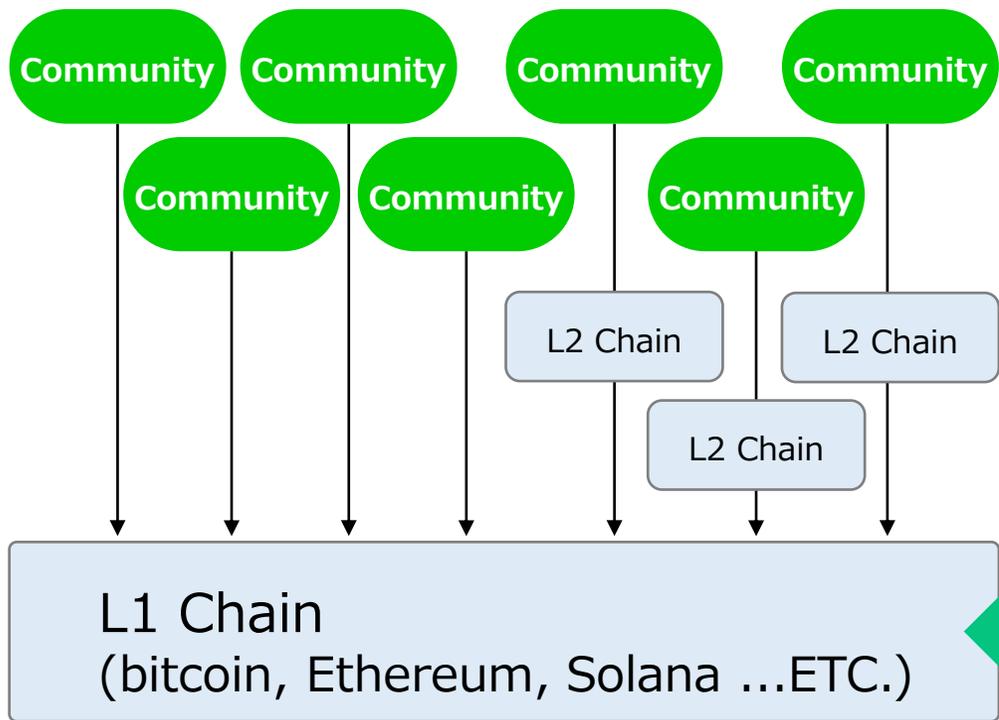


### web3 関連投資の実施 / 投資の誘致

- 参考： アンドリーセン・ホロウィッツが約1兆700億円、セコイア・キャピタルが約4,000億円をweb3関連に投資

# 従来のweb3

1つの大きなL1ブロックチェーンで  
様々なコミュニティのニーズを満たす



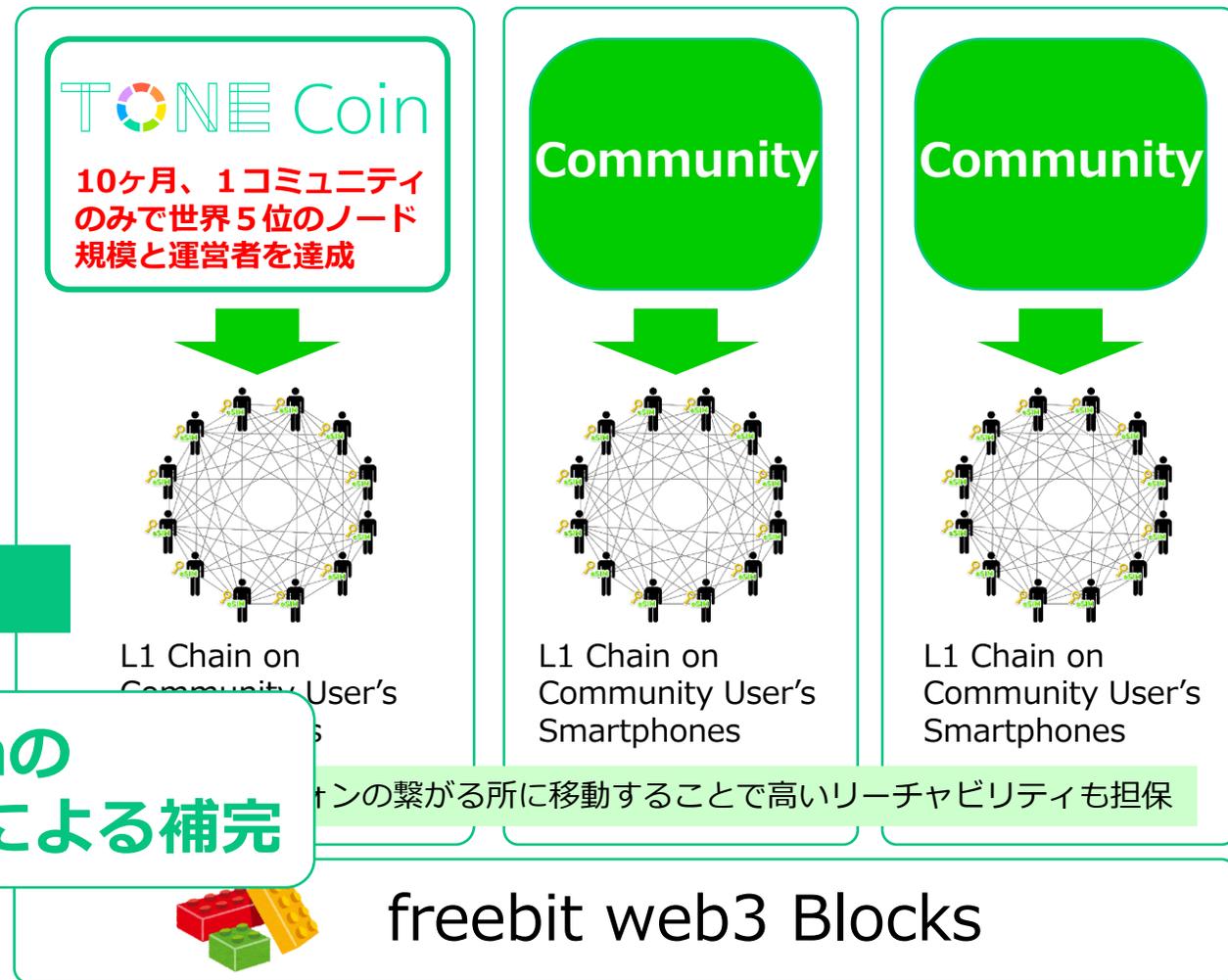
## 問題点

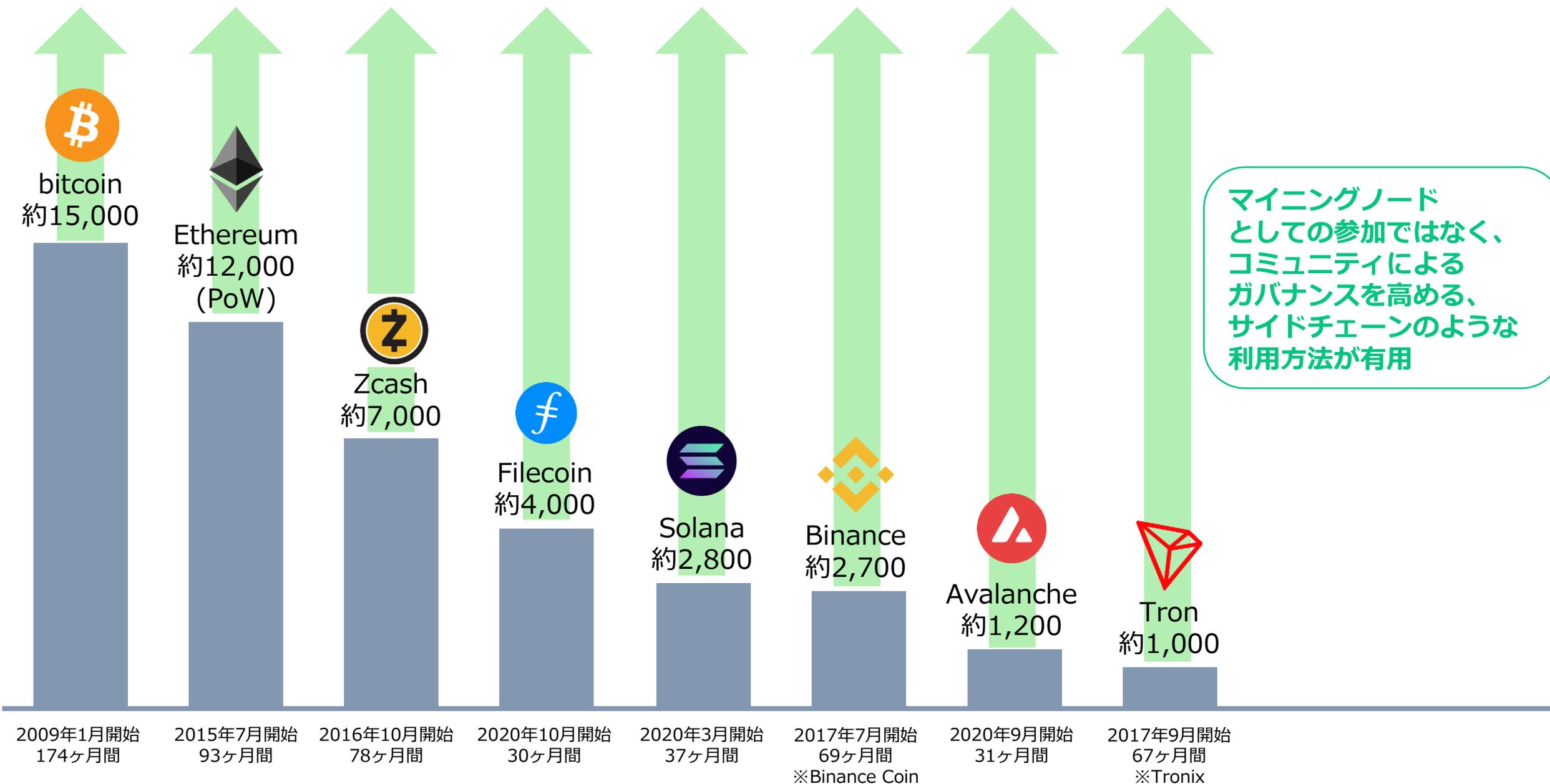
- 流通価値に見合うノード数を達
- ノードの運営者が分散していな
- マイニングのための環境負荷が
- 処理速度が遅い
- 一般ユーザーが利用するまでの
- ノード運営者のインセンティブとなる
- 暗号資産のボラティリティが高い
- 法的整備が国によってまちまち

## 既存L1 Chainの コミュニティによる補完

# freebitの提案

web3の重要な要素である「コミュニティ毎」「ニーズ毎」  
にコミュニティが自ら運営するL1ブロックチェーンを  
スマートフォンの余剰リソースを拠出することで運営





マイニングノードとしての参加ではなく、コミュニティによるガバナンスを高める、サイドチェーンのような利用方法が有用

各数値の出典

- <https://coin.dance/nodes>
- <https://blockchair.com/zcash/nodes>
- <https://etherscan.io/nodetracker>
- <https://filfox.info/en>
- <https://voi.id/ja/teknologi/258951>
- <https://solanabeach.io/validators>
- <https://bscscan.com/nodetracker>
- <https://subnets.avax.network/validators>
- <https://moonstake.io/ja/trxtron/>

SILK VISION 2020

SILK VISION 2024

SILK VISION 2027

SILK VISION 2030

パフォーマンスゾーンの収益を原資として  
トランスフォーメーションゾーンの成長と  
インキュベーションゾーンからの  
次期中期の成長事業の創出を推進

インキュベーションゾーン  
トランスフォーメーションゾーン

## パフォーマンスゾーン

- インフラテック事業 (freebit, DTI)
- アドテック事業 (FullSpeed)
- 不動産テック事業 (GIGA PRIZE)

- 5G Infra Platform (MVNE、固定網、クラウド等)
- 5G Homestyle (集合住宅インターネット)
- インターネットマーケティング
- アフィリエイト
- Maker's Maker

企業・クリエイター5G DX支援事業

Creator Maker (StandAlone)  
Bizmodel Maker (4.0)

5G生活様式支援事業

5G Workstyle  
5G Healthstyle

5G生活様式支援事業

5G Lifestyle (TONE/DTI)

5Gインフラ支援事業

既存事業のほとんどは  
パフォーマンスゾーンにシフト。  
5GやeSIM対応等の時代の変化を  
取り入れながら継続成長。

# フリービットグループの中長期の成長イメージ(現在地)

SILK VISION 2020

SILK VISION 2024

SILK VISION 2027

SILK VISION 2030

パフォーマンスゾーンの収益を原資として  
 トランスフォーメーションゾーンの成長  
 インキュベーションゾーンからの  
 次期中期の成長事業の創出を推進  
 →SETUP は 半年～1年前倒しで  
 進行中

クリエイター5G DX支援事業

or Maker (StandAlone)  
 del Maker (4.0)

5G生活様式支援事業

5G Workstyle  
 5G Healthst

5G生活様式支援事業

5G Lifestyle (TONE/DTI)

パフォーマンスゾーン

freebit 5G MVNO Pack (MVNE、固定網、クラウド等)  
 5G Homestyle (集合住宅インターネット)

- インターネットマーケティング
- アフィリエイト
- Maker

- インフラテック事業 (freebit, DTI)
- アドテック事業 (FullSpeed)
- 不動産テック事業 (GIGA PRIZE)

ゴルフ場と住居が一体となった「ミュアヘッド・フィールズ」の住居エリアに全戸一括型のインターネット接続サービスの提供を開始



既存事業のほとんどは  
 パフォーマンスゾーンにシフト。  
 5GやeSIM対応等の時代の変化を  
 取り入れながら継続成長。

# 2021年から2030年にかけての10カ年計画

2021年4月期

SiLK VISION 2020

SiLK VISION 2024

from The Garage again.

SiLK VISION 2027

from The Garage again.

SiLK VISION 2030

from The Garage again.

Transformation Term

Pre 5G/web3

Core 5G/web3

6G/web4 Standby



フリービットグループの中長期の成長イメージ(現在地)

SILK VISION 2020 → SILK VISION 2024 → SILK VISION 2027 → SILK VISION 2030

パフォーマンスゾーンの収益を原資として、トランスフォーメーションゾーンの成長、インキュベーションゾーンからの次期中期の成長事業の創出を推進 → SETUP は半年~1年前倒しで進行中

クリエイター5G DX支援事業  
Model Maker (StandAlone)  
Model Maker (4.0)

5G生活様式  
5G Worksty  
5G Healthst

5G生活様式支援事業  
5G Lifestyle (TONE/DTI)

既存事業のほとんどはパフォーマンスゾーンにシフト。5GやeSIM対応等の時代の変化を取り入れながら継続成長。

freebit 5G MVNO Pack (MVNE、固定網、クラウド等)  
MVNO Pack (MVNE、固定網、クラウド等)  
インフラ事業 (FullSpeed)  
アドテック事業 (GIGA PRIZE)  
不動産テック事業 (GIGA PRIZE)

SV2027に向けての準備

Transformation Term

## 5G生活様式支援事業の広告宣伝費及び新規事業を中心に戦略投資を実行 効率的な投資の実施により期初想定額を下回る

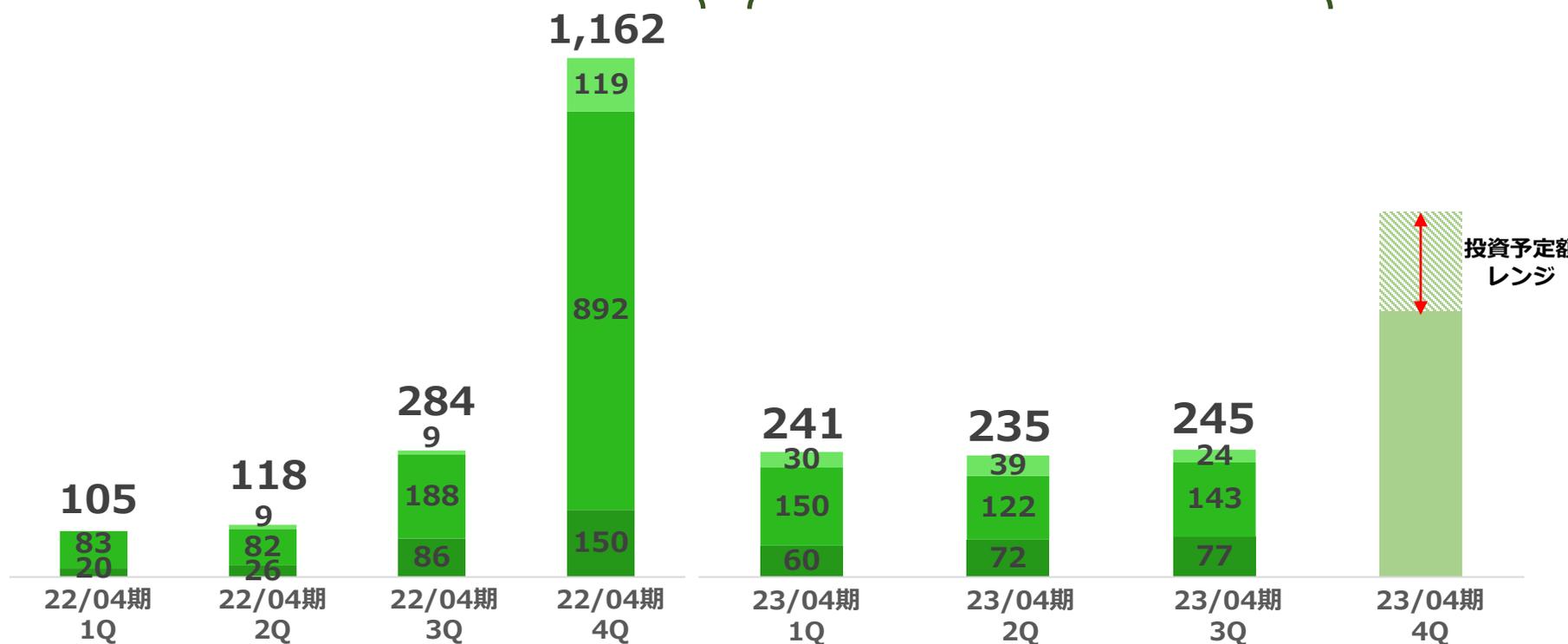
(単位：百万円)

- 5Gインフラ支援事業
- 企業・クリエイター 5G DX支援事業
- 5G生活様式支援事業
- 業績予想

2022年4月期  
総額 16.7億円

2023年4月期  
第3四半期 累計  
総額 7.2億円

2024年4月期



- ・ web3関連投資+TONE Labo
- ・ IoT領域投資
- ・ TONE Factory (カスタマイズ TONE)

- 
- ・ 5G DC (半導体納期で一部2023/4からの遅れ)
- ・ 中国機器リスク対応

等  
等

# freebitの web3戦略

How to be a “Platform Maker”



本資料に記載されている当社の予想、見通し、目標、計画、戦略等の将来に関する記述は、本資料作成の時点で当社が合理的であると判断する情報に基づき、一定の前提（仮定）を用いており、種々の要因により、実際の業績はこれらの予想・目標等と大きく異なる可能性があります。本資料は、当社の事業戦略の説明資料であり、投資勧誘を目的として作成されたものではありません。

＜IR及び本資料に関するお問い合わせ＞

フリービット株式会社  
グループ経営企画本部 IR担当  
Email [freebit-ir@freebit.net](mailto:freebit-ir@freebit.net)  
WEB <https://freebit.com/>

## 5. Appendix

---

# 3つの革命領域と各事業の説明

## モバイル革命領域

環境問題、高齢化社会、低成長等の様々な社会問題を解決して持続可能な社会を実現するために、人々の生活の効率化と知の生産革命の基盤となるインフラを提供する領域。

## 5Gインフラ支援事業

5GとeSIM（SIMのソフトウェア化） / AI / Blockchainにより「ヒト」だけでなく膨大な「モノ」を安心・安価にConnectedな状態とすることで、その先につながる「コト（消費）」市場の創出までを支援するプラットフォームを提供する事業。

## 市場の可能性

国内産業向け5G関連市場は2,106億円、IoT市場は10.2兆円、MaaSに限っても2.9兆円という巨大市場が生まれるが<sup>(注)</sup>、各種の問題が顕在化している巨大プラットフォームとは異なる「DAO（自律分散型組織）」という独自の角度から、それらの巨大市場にアプローチする。

## 生活革命領域

持続可能な社会への移行のためには人々の働き方、学び方、生活の仕方が変わることとなるが、そのために必要な社会問題を解決し、新しい社会と価値を創造する領域。

## 5G生活様式支援事業

5G支援事業によって生まれるプラットフォームを活用し、5G時代ならではの「安心安全な生活」「健康」「働き方」「住まい」等の様々な「コト」市場の創造を支援する事業プラットフォームを構築・提供する事業。

## 市場の可能性

新型コロナにより人々の欲求は、マズローの5段階説の「安全欲求」まで下がったが、今後のワクチン普及により、より高次の欲求（＝コト消費）が復活。生活へのITの浸透が5Gで加速することも、「モノ→サービス→コト」という、より高次の市場創出に寄与する。

## 生産革命領域

社会問題の解決のために、膨大な知識の中から適切な知識を動員するための「知の構造化」を行い、それによる「知の生産革命」によってイノベーションを起こす領域。

## 企業・クリエイター5G DX支援事業

5G時代のモノづくりを、企業だけでなく、今後のモノづくりの中心となるクリエイターやインフルエンサーに寄り添って、「（市場創出）→価値創造→検証→市場投入→顧客関係維持」までを可能とするプラットフォーム構築を、独自のDX手法により支援する事業。

## 市場の可能性

『マーケティング4.0』では、クリエイターやインフルエンサーが単純にモノやサービスを勧めるのではなく、それらを利用した結果、どのような自分になれるのかまでを提案する。つまり、マズローの「自己実現欲求」（＝コト消費）を満たす市場が求められる。