



TOKYO TSUSHIN GROUP

株式会社東京通信グループ

2023年12月期 第1四半期 決算説明資料

2023年5月10日 証券コード：7359（東証グロース）

将来見通しに関する注意事項

- 本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。
- これらは、現在における見込み、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。
- それらリスクや不確実性には、国内外の経済情勢や当社グループの関連する業界動向等が含まれますがこれらに限られるものではなく、また、事業環境および市場動向の分析等による競争力の維持・強化に努めておりますが、上記リスクや不確実性を排除するものではありません。



1.	2023年12月期 第1四半期 決算概要	P. 5
2.	セグメント別概況	
	- メディア事業	P. 9
	- プラットフォーム事業	P. 14
	- その他（新規事業）	P. 19
3.	展望	P. 22
4.	appendix	P. 28



エグゼクティブサマリー

● 1Qの業績は計画通りに進捗し、新規サービス拡大に向け投資を継続

- ・新ジャンルであるインセンティブゲームの開発運用に引き続き注力、「ポイ活ソリティア」など二種がストアランキングで第1位を獲得
- ・カバー株式会社（所属VTuber）が使用するゲームコンテンツの供給を目的とした包括契約を締結するなど、今後の当社IP活用を推進
- ・人材サービス「Seekers Port」、推し活メッセージアプリ「B4ND」（β版）をリリースするなど積極的に新規サービス展開

● Web3.0 / メタバース / GameFi 領域への挑戦

- ・「ポイ活×カジュアルゲーム」からの転換、暗号資産発行体と連携しながらカジュアルゲーム×GameFi Economy構築を推進
- ・「推し活 / ファンビジネス / クリエイターエコノミー領域」の拡大に向け、包括的にビジネス運営を推進することを決定
- ・AMIZA CITY GINZAの開発が進捗し2023年2月にデモ動画を公開、順調に正式サービス開始を目指す

● 世界を代表するデジタルビジネス・コングロマリットに向けたコーポレートアクションを実行

- ・2023年4月に持株会社体制移行を完了、パーパスを「創造によって世界中のエモーショナルを刺激する」と制定
- ・資金調達を実施し、新規事業創造とM&A待機資金等の成長資金の獲得と株主価値向上を推進



1. 2023年12月期 第1四半期(1~3月) 決算概要



1-1. 第1四半期(1~3月) 決算概要 / 決算ハイライト

連結業績	業績は計画通りに進捗し、新規サービス拡大に向け投資を継続			
	売上高	: 1,252 百万円	YoY	: 95.4 %
	営業利益	: △25 百万円	YoY	: △68.0 %
	※1 EBITDA	: 54 百万円	YoY	: 46.7 %
メディア事業	継続してハイパーカジュアルゲームアプリや新ジャンルのアプリ開発投資に注力			
	売上高	: 785 百万円	YoY	: 88.9 %
	セグメント利益	: 89 百万円	YoY	: 83.0 %
	EBITDA	: 91 百万円	YoY	: 83.1 %
プラットフォーム事業	電話占い「カリス」が大きく貢献、精力的に複数の新規サービス開発を継続			
	売上高	: 465 百万円	YoY	: 108.9 %
	セグメント利益	: 41 百万円	YoY	: 110.7 %
	EBITDA	: 116 百万円	YoY	: 104.9 %
その他	新規事業領域への人員増に伴う人件費、開発費のコスト増			
	売上高	: 1 百万円	YoY	: 68.1 %
	セグメント利益	: △36 百万円	YoY	: △26 百万円

※2

※1. EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

※2. 当社の報告セグメントの区分は、「インターネットメディア事業」「プラットフォーム事業」「インターネット広告事業」の3つの報告セグメントとしておりましたが、FY2023 1Qより「インターネットメディア事業」と「インターネット広告事業」を「メディア事業」に統合し、「プラットフォーム事業」と2つの報告セグメントに変更いたしました。



1-2. 第1四半期(1~3月) 決算概要 / 連結損益計算書・連結貸借対照表

- 業績は計画通りに進捗
- リソースを新規サービスへ寄せたことによる売上高への影響はあるものの、事業拡大に向け投資を継続

連結損益計算書

(百万円)	FY2023 1Q	FY2022 1Q	YonY
売上高	1,252	1,313	△60
売上総利益	1,029	1,117	△87
販売費及び一般管理費	1,055	1,079	△24
営業利益	△25	37	△63
営業利益率	△2.0 %	2.9 %	△4.9 pt
経常利益	△42	50	△92
税金等調整前四半期純利益	△42	50	△92
親会社株主に帰属する四半期純利益	△70	19	△89
EBITDA ※	54	116	△61

連結貸借対照表

(百万円)	2023年 3月末	2022年 12月末	増減
流動資産	1,542	1,677	△134
現預金	778	898	△119
固定資産	2,133	2,207	△73
資産合計	3,675	3,884	△208
流動負債	1,016	1,049	△32
固定負債	1,851	1,956	△105
負債合計	2,868	3,005	△137
株主資本	798	869	△70
純資産計	807	879	△71
負債・純資産計	3,675	3,884	△208

※EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費



1-3. 第1四半期(1~3月) 決算概要 / 各事業の進捗状況

デジタルビジネス・コングロマリットに向けた事業ポートフォリオの強化及び新規事業・サービスの創出

	FY2023の黒字事業	FY2023の赤字事業		
	利益創出フェーズ ※1	利益化フェーズ ※2		事業化フェーズ ※3
メディア事業	無料ゲーム	デジタルマーケティング	Play to Earn (インセンティブゲーム)	GameFi
プラットフォーム事業	電話占い (恋愛相談) <small>電話占いから恋愛相談が派生予定</small>	ヘルステック 「OWN.」		ライブコマース 「PCAN Live」 メッセージアプリ 「B4ND」
その他	投資	デジタルサイネージ	人材サービス 「Seekers Port」	メタバース・NFT その他 新規事業

既存事業で創出した利益を複数の新規事業へ投資。
さらに注力すべき事業を取捨選択し、
次なる収益柱の確立&セグメント化を目指す。

※1. 利益創出フェーズ：利益が黒字の状態
 ※2. 利益化フェーズ：ビジネスモデルが構築され、赤字の状態であるが、順調に売上が積みあがっている状態
 ※3. 事業化フェーズ：ビジネスモデルの構築を行っている状態

 TOKYO TSUSHIN GROUP

2. セグメント別概況 -メディア事業-



2-1. メディア事業 / 概況

継続してグローバルへ向けて配信するハイパーカジュアルゲームアプリやインセンティブゲームアプリをはじめとする新ジャンルのアプリ開発投資に注力

FY2023/1Q

売上高

785 百万円

YonY

88.9 % \triangle 98 百万円

増減

セグメント利益

89 百万円

YonY

83.0 % \triangle 18 百万円

増減

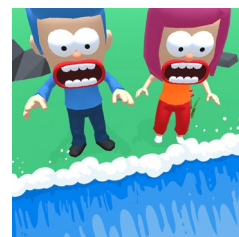
EBITDA ※1

91 百万円

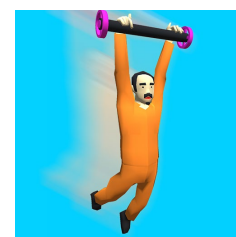
YonY

83.1 % \triangle 18 百万円

増減



「stop the flow!」



「draw flights」



「ポイ活ソリティア」



「ラクラクソリティア」

- 東京通信が『2022年ゲームダウンロード数ランキング』にて第1位を獲得し、ハイパーカジュアルゲームアプリ市場の成長に大きく貢献。 ※2
- 世界に配信しているハイパーカジュアルゲームアプリでは、「stop the flow!」「draw flights」などのヒットタイトルの運用が好調。
- Play-to-Earn領域 ※3 にて“インセンティブゲーム”の展開を開始した「ポイ活ソリティア」「ラクラクソリティア」がApp Store（無料ゲーム）ランキングにて第1位を獲得。

※1. EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

※2. data.ai社『モバイル市場年鑑2023』「2022年ゲームダウンロード数ランキング（日本市場）」（2023年）

※3. 「Play-to-Earn」= ゲームをプレイすることで、ユーザーがアプリ内通貨などのインセンティブを得られる形式のゲーム



2-1. メディア事業 / 主要事業のKPI（スマートフォンアプリ）

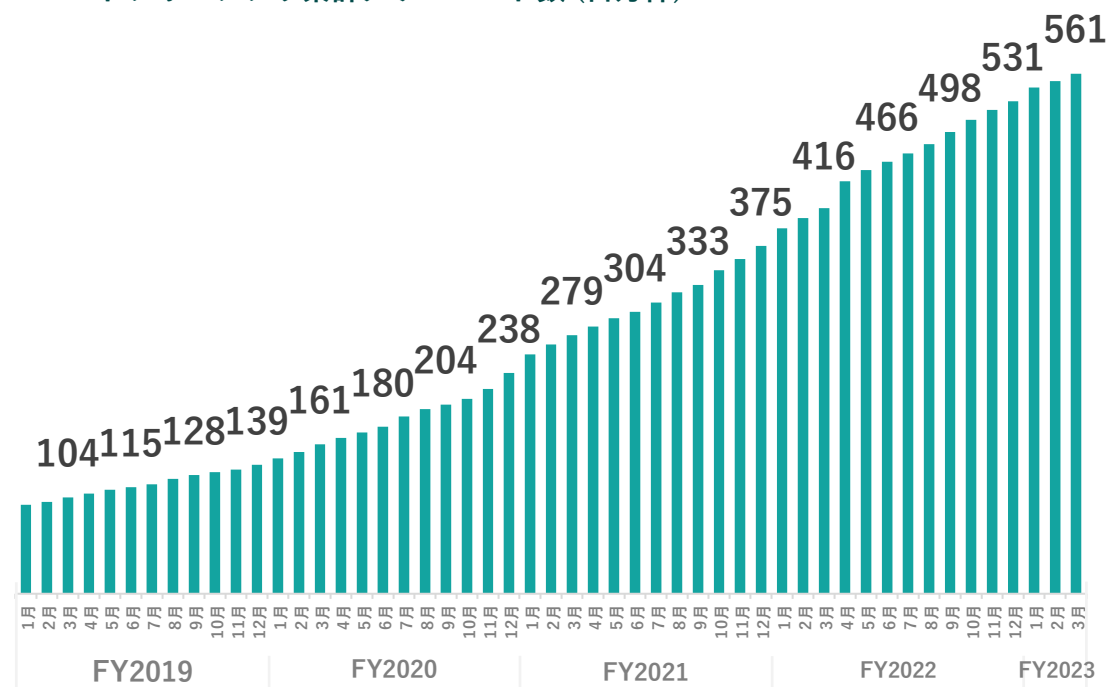
スマートフォンアプリの累計ダウンロード数が5億件を突破し、継続して増加



※
KPI（運用本数）

	FY2023 計画	FY2023 1Q実績
運用本数 (月平均)	365	358

参考：
スマートフォンアプリ累計ダウンロード数（百万件）

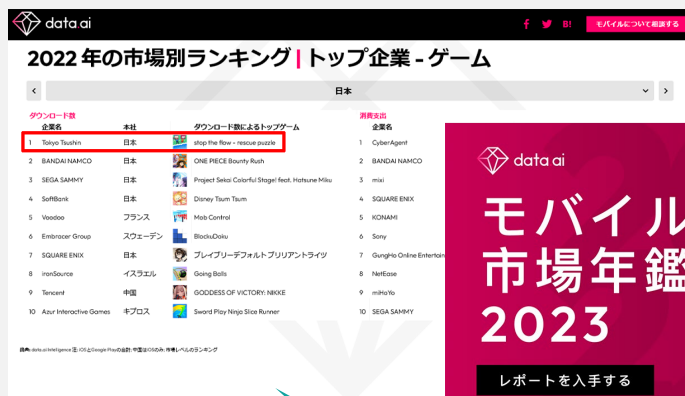


※「運用本数」とは、広告出稿から運用を伴うすべてのスマートフォンアプリの本数（月平均）に加え、FY2023より家庭用ゲーム機向けの有料ゲームコンテンツの販売タイトル数を含んでおります。



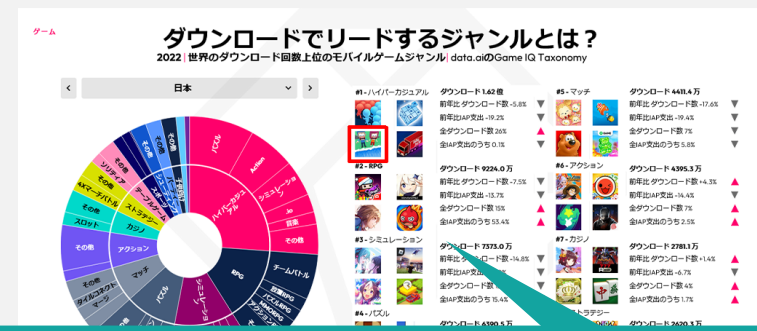
2-1. メディア事業 / トピックス①

東京通信が『2022年ゲームダウンロード数ランキング』にて第1位[※]を獲得
ハイパーカジュアルゲームアプリ市場の成長に大きく貢献



ダウンロード数	企業名	本社	ダウンロード数によるトップゲーム
1	Tokyo Tsushin	日本	stop the flow - rescue puzzle
2	BANDAI NAMCO	日本	ONE PIECE Bounty Rush
3	SEGA SAMMY	日本	Project Sekai Colorful Stage! feat. Hatsune Miku

東京通信がダウンロード数で日本一に!!



#1 - ハイパーカジュアル

ダウンロード 1.62 億

前年比ダウンロード数 -5.8%

前年比IAP支出 -19.2%

全ダウンロード数 26%

全IAP支出のうち 0.1%

#2 - RPG

ダウンロード 9224.0 万

「ハイパーカジュアルジャンルの1.62億ダウンロード」に東京通信が貢献!!

※data.ai社『モバイル市場年鑑2023』「2022年ゲームダウンロード数ランキング（日本市場）」（2023年）



2-1. メディア事業 / トピックス②

「ポイ活ソリティア」「ラクラクソリティア」が
App Storeランキングにて第1位を獲得

カバー株式会社と所属VTuberが使用する
当社ゲームコンテンツの供給を目的とした包括契約を締結



メディア事業では新たな取り組みとしてPlay to Earn領域 ※1 を開拓しており、子会社のMASK合同会社が手掛けるインセンティブゲーム「ポイ活ソリティア」がApp Store（無料ゲーム）ランキングにて第1位にランクイン（2023/1/18時点）しました。
また、「ラクラクソリティア」も同1位にランクイン（2023/3/14時点）しています。



3月にはカバー株式会社との間で所属VTuberが使用する当社ゲームコンテンツの供給を目的とした包括契約を締結しました。

ホロライブプロダクション所属の兎田ぺこらさんを含め、VTuberに当社ゲームコンテンツである「意味がわかると怖いマンガ」を使ったゲーム実況をトータルで14回配信して頂きました。 ※2

※1. 「Play-to-Earn」=ゲームをプレイすることで、ユーザーがアプリ内通貨などのインセンティブを得られる形式のゲーム

※2. 記載されている会社名・商品名・サービス名は、各社の商標または登録商標です。「ホロライブ」「兎田ぺこら」はカバー株式会社の商標です。



2. セグメント別概況 -プラットフォーム事業-



2-2. プラットフォーム事業 / 概況

電話占い「カリス」が大きく貢献

推し活メッセージアプリ「B4ND」(β版)をリリースするなど積極的に新規サービス展開

FY2023/1Q

売上高	YonY	増減
465 百万円	108.9 %	+38 百万円

セグメント利益	YonY	増減
41 百万円	110.7 %	+3 百万円

EBITDA ※	YonY	増減
116 百万円	104.9 %	+5 百万円



- 電話占い「カリス」が引き続き大きく貢献
「カリス」ブランドの業績が堅調に推移。
2023年4月には株式会社サイバーエージェントより、「SATORI電話占い」を事業譲受、積極的にシェア拡大を狙う。
- 新規事業の精力的な展開
・ヘルステックアプリ「OWN.App」が累計10万ダウンロード突破。高い継続率で課金ユーザーが順調に増加し、EC販売などヘルスケアにおける包括的なサービス提供を拡大。
・アーティストと双方向のコミュニケーションを実現する推し活×メッセージアプリ「B4ND」(β版)を2月にリリース。

※EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費



2-2. プラットフォーム事業 / 主要事業のKPI（電話占い）

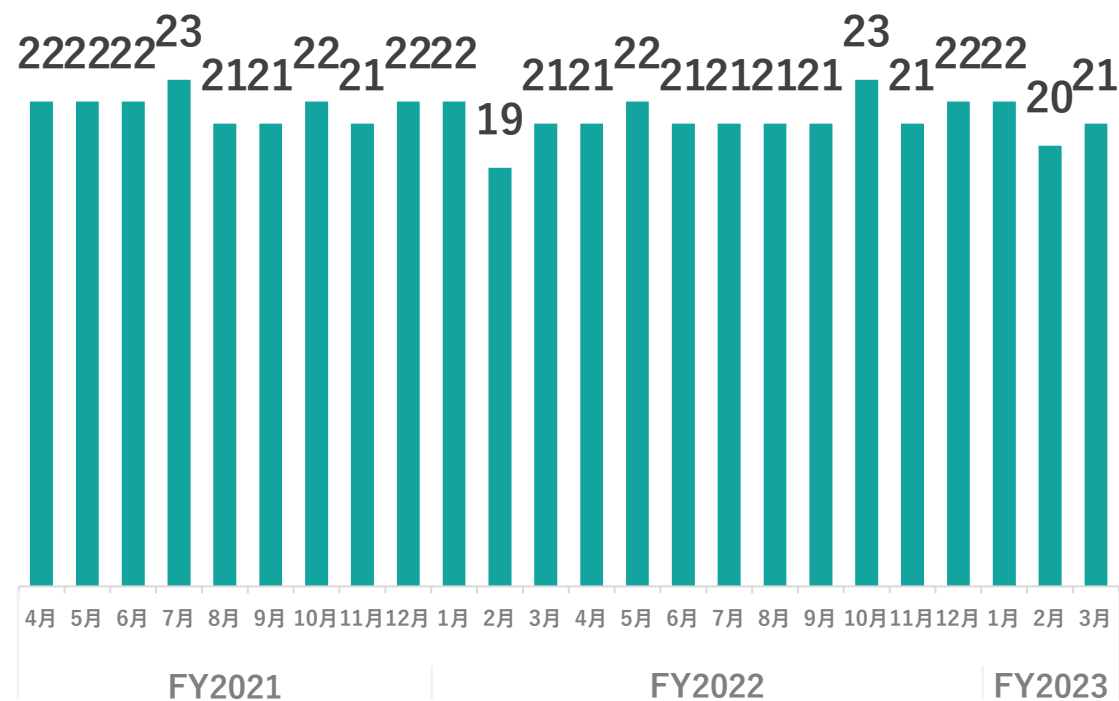
電話占い「カリス」では約200名の実績ある鑑定師が在籍し、毎月約21,000回の電話鑑定を実施



KPI（鑑定回数）

（千回）	FY2023 計画	FY2023 1Q実績
鑑定回数	299	64

鑑定回数（千回）※



※FY2021 1Qまでの数値については、当社グループによる「株式会社ティファレット」の株式取得前の情報となるため非掲載となります。

2-2. プラットフォーム事業 / トピックス①

- FY2021の株式会社ティファレトの株式取得（完全子会社化）後、電話占い「カリス」の収益改善を達成
- FY2023に株式会社サイバーエージェントから「SATORI電話占い」を譲り受け、シェア拡大を狙う

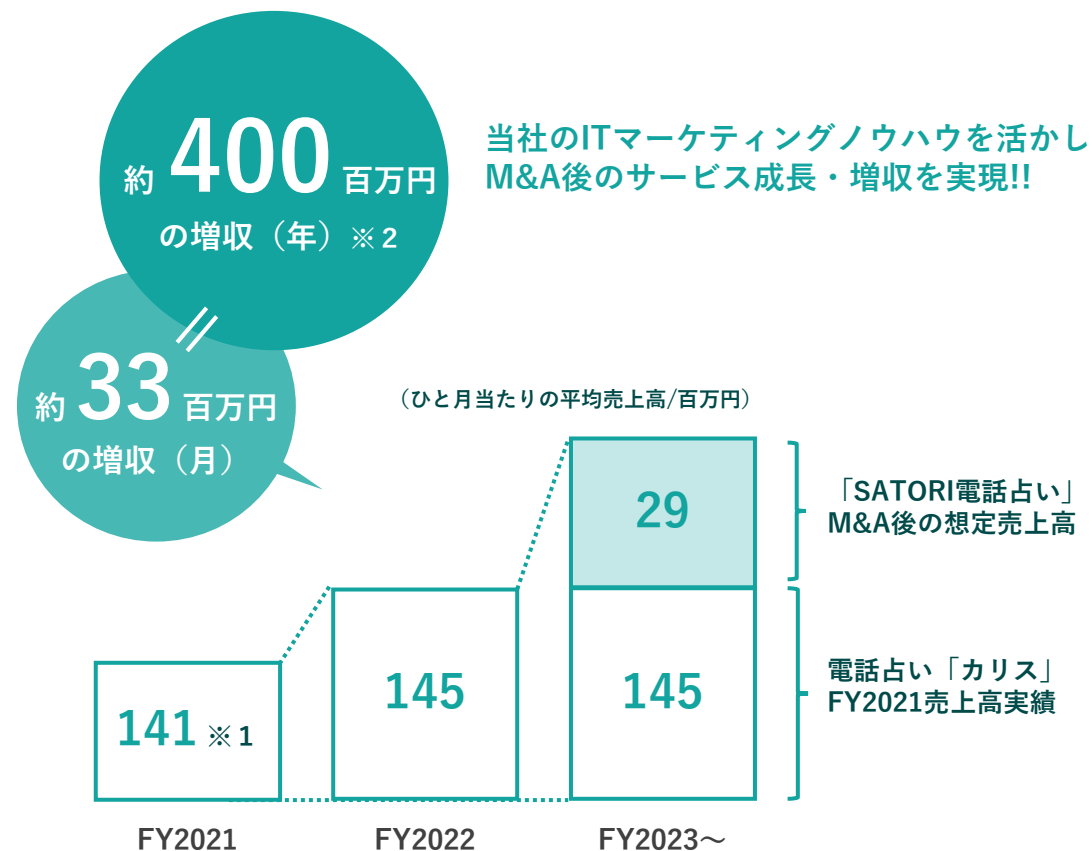


FY2021 2Qから
セグメント新設・追加

SATORI 電話占い



FY2023 2Qから
セグメント追加（予定）



※1. FY2021 1Qまでの数値については、当社グループによる「株式会社ティファレト」の株式取得前の情報となるため、FY2021の月平均の売上高は2Q~4Qまでの実績値から算出しています。

※2. 「SATORI電話占い」は、FY2023 2Qからのセグメント追加予定のため、図中のひと月当たりの増収額（約33百万円）に12か月を掛け合わせた数値情報となります。

2-2. プラットフォーム事業 / トピックス②

推し活×メッセージアプリ 「B4ND」(β版)を2月にリリース



アーティストと双方向のコミュニケーションを実現する推し活×メッセージアプリ「B4ND」(β版)を2月にリリースしました。

1:1のクローズドなコミュニケーション環境で個々のファンが存在を“認知できる”価値を提供し、今後は正式版配信に向け機能拡充とアーティスト参画を推進します。

ヘルステックアプリ「OWN.App」 が累計10万ダウンロード突破!!



2022年の4月にスタートした「OWN.App」が2023年1月に累計10万ダウンロードを突破しました。

「OWN.」は、ユーザーの拡大に合わせて、ヘルスケアにおける包括的なサービス提供を行う方針であり、2022年11月に開設した「OWN.Shop」ではプロテインやサプリメント等のダイエット関連商品のEC販売を開始し、本商品の販売はアプリユーザーの拡大に合わせて好調に推移しています。



2. セグメント別概況 - その他（新規事業） -

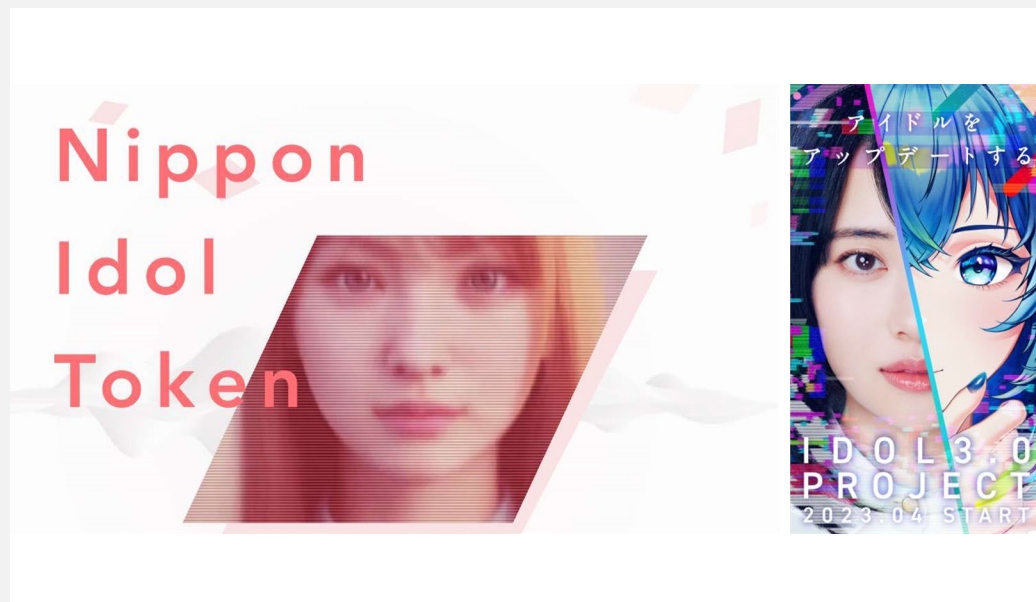


2-3. その他(新規事業) / トピックス①

- 当社と株式会社オーバス、株式会社gumiがメタバース及びWeb3.0に関する戦略的パートナーシップ構築に向けて合意
- AMIZA <街づくり>プラットフォーム構築プロジェクトの開発が順調に進捗、AMIZA CITY GINZAの一部動画を公開

投資先のアイドル×メタバースプロジェクトが始動

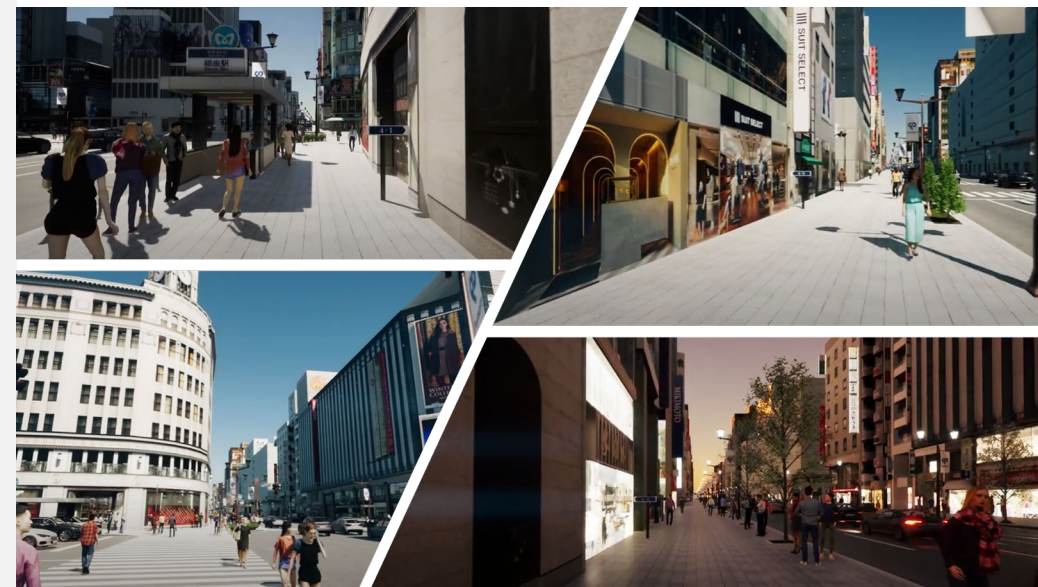
Nippon Idol Token / IDOL3.0 PROJECT



2023年4月にメタバース×アイドルのオーディションが開始

AMIZA <街づくり>プラットフォーム構築プロジェクト

AMIZA CITY GINZA



テナント誘致やメタバース広告への展開を推進

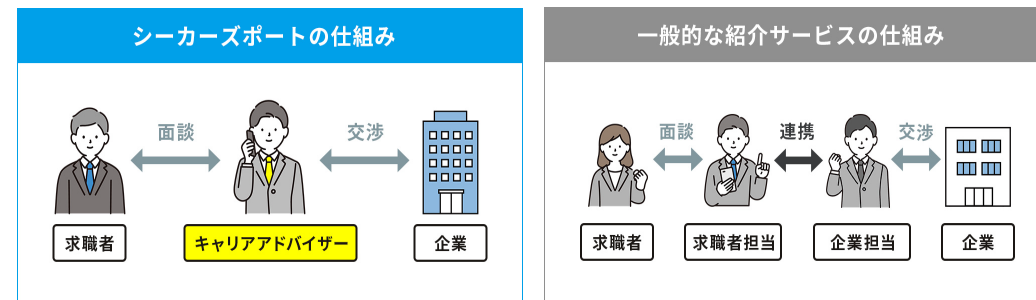


2-3. その他(新規事業) / トピックス②

人材サービス「Seekers Port」を1月にリリース



Seekers Portのコンサルタントは、「求職者担当」と「企業担当」に分かれていません。入社後のギャップの多くは、人柄や志向といった定性的な面が伝わり切らない点に原因があります。求職者のみなさまも、企業の採用担当者のみなさまも、数回の面接では経験・条件も含めそこまで確認が追いつかない現実があります。ここに、求職者・企業を両面で担当するシーカーズポートの存在価値があります。



求職者のみなさまとは、面接ではない面談から伺った本音。企業採用担当者のみなさまからは、直接伺った採用の成功と失敗の事例。この、面接ではなかなか引き出せない双方の本音を知ったコンサルタントが、数多くの求人から提案を行います。



ABOUT US

企業の採用ポジションからの情報を
直接お届けします

人材ビジネスを展開する株式会社Seekers Portを設立、人材サービス「Seekers Port」を1月にリリースしました。

当社がこれまで様々なサービス開発に向き合い、事業創出の根幹を担ってきたデジタル人材とともにチームビルドしてきた知見をもとに、人々の心を豊かにする雇用創造や人材と企業のマッチング創出を目指します。

 TOKYO TSUSHIN GROUP

3. 展望



3-1. BASE Partners Fund 1号投資事業有限責任組合の連結子会社化

当社が組合員であるTT1有限責任事業組合とBP1有限責任事業組合（住所：東京都渋谷区、代表組合員：山口丈寛）が共同でGPを務めるBASE Partners Fund 1号投資事業有限責任組合を連結子会社化することになりました。なお、本件に伴う追加出資等はなく、所有株式状況等の変動はありません。

連結子会社化後のBASE Partners Fund 1号投資事業有限責任組合の経営体制としては、外川穰及び山口丈寛の2名が引き続き代表パートナーを務めることになり、投資方針や投資先への支援体制には変更は無く、起業家の挑戦をハンズオンで支援をするシードVCとしての活動を継続致します。

当社では引き続き、事業創造と戦略投資による成長を加速させてまいります。

BASE Partners Fund 1号投資事業有限責任組合 投資先一例

SODA inc.

株式会社SODA

UPSIDER

株式会社UPSIDER

Brave
GROUP

株式会社Brave group

Utile

株式会社ユーティル

 TEAM LIKE

株式会社チームライク

 **wuzy**

株式会社WUZY

※当社コーポレートサイトより転載



3-2. 資金調達を実施

資金調達の目的は、中長期的な株主価値向上に向け、事業成長による売上・利益の拡大を企図
既存事業への投資による事業規模の拡大と新規事業への投資による事業領域の拡大を図る

セグメント	資金ニーズ	金額	目的	市場データ
メディア事業	ブロックチェーンゲーム (BCG) の開発費・人材採用費	200百万円	国内No.1 カジュアルゲーム GameFi Economy構築	2025年グローバルBCG市場規模 3兆円 ※1
	GameFi Economy 構築のための 開発費・人材採用費			
プラットフォーム事業	OWN.の機能開発費、人材採用費 認知向上のプロモーション費	100百万円	国内No.1 ヘルスケアアプリの確立	2021年国内ダイエット関連市場規模 8,400億円 ※2
	B4NDの機能開発費、人材採用費 アーティストへの営業活動費	100百万円	国内No.1 推し活アプリの確立	2022年国内オタク市場規模 7,163億円 ※3
その他	M & A待機資金	3,400百万円	事業ドメインの拡張 事業創造力の強化	-
	メタバース・暗号資産 / NFT等 Web3.0領域への投資及び開発費 (主な投資先：OVERSE / AMIZA)	300百万円	Web3.0領域への挑戦	2030年国内メタバース 市場規模 24兆円 ※4

※1. 出所：A.T. カーニー『“Play to Earn”という新しい価値の登場～ブロックチェーンゲーム (BCG) の市場規模と将来見通し～』(2022)

※2. 出所：経済産業省『次世代ヘルスケア産業協議会の今後の方向性について』(2018年)よりヘルスケアアプリの市場規模
出所：株式会社矢野経済研究所『2023年版 スポーツアパレル市場動向調査』(2021)よりトレーニングウェアの市場規模
出所：株式会社富士経済グループ『たんぱく補給食品市場 2021』(2022年)よりプロテインの市場規模
出所：公益財団法人日本生産性本部『レジャー白書2022』(2022)よりフィットネスジムの市場規模の総和をダイエットの市場規模として算出

※3. 出所：株式会社矢野経済研究所『2022 クールジャパンマーケット/オタク市場の徹底研究 ～市場分析編～』(2022年)

※4. 出所：三菱総合研究所『CX2030：バーチャルテクノロジー活用場の場としての広義のメタバース』(2022年)



3-3. 株式分割を5月に予定

当社株式の投資単位あたりの金額を引き下げること
株式の流動性向上と投資家層の拡大を図ることを目的に株式分割を実施

2023年5月17日を基準日として、同日最終の株主名簿に記録された株主が所有する普通株式1株につき2株の割合をもって分割します。（今回の株式分割に伴う資本金の変更はございません。）

分割により増加する株式数 ※

① 株式分割前の発行済株式総数	4,939,550 株
② 今回の分割により増加する株式数	4,939,550 株
③ 株式分割後の発行済株式総数	9,879,100 株
④ 株式分割後の発行可能株式総数	17,310,000 株（変更なし）

日程

(1) 基準日 公告日	2023年5月1日
(2) 基準日	5月17日（予定）
(3) 効力発生日	5月18日（予定）

本件に伴う新株予約権及び新株予約権付社債の行使価額、転換価額の調整に関しては、2023年4月26日開示の「株式分割とそれに伴う新株予約権及び新株予約権付社債の行使価額、転換価額の調整に関するお知らせ」をご参照ください。

※上記の発行済株式総数は、新株予約権の行使により株式分割の基準日までの間に増加する可能性があります。



3-4. カジュアルゲーム × GameFi 構想

※

カジュアルゲームコンテンツの量産体制とユーザー獲得能力を活かし、GameFi領域へ参入
トークンサプライヤーとPlay to Earnユーザーを繋ぐカジュアルゲーム × GameFi Economyを目指す



※ GameFiとはGame（ゲーム）とFinance（金融）を融合した言葉であり、ゲームをプレイすることでプレイヤーがトークンなどの経済的インセンティブを獲得できる「Play to Earn」などの仕組みを含むブロックチェーンゲームを指します。



3-5. 当社のメタバーズ・NFTを含む Web3.0 構想

デジタルツイン×メタバーズ構築やメタバーズ×アイドル組成プロジェクトへ参画し、今後も投資を継続
メタバーズ×アイドルプロジェクトをサポートする立ち位置としてメタバーズ×ファンビジネスを構想



※ NFT (Non-Fungible Token) とは非代替性トークンと訳され、代替が不可能なブロックチェーン上で発行された、送信権が入った唯一無二のデータのことです。デジタル上での資産の鑑定書や所有証明書としての役割を持っている。DAOは特定の所有者や管理者が存在せずとも、事業やプロジェクトを推進できる組織を指す言葉のことである。



4. appendix



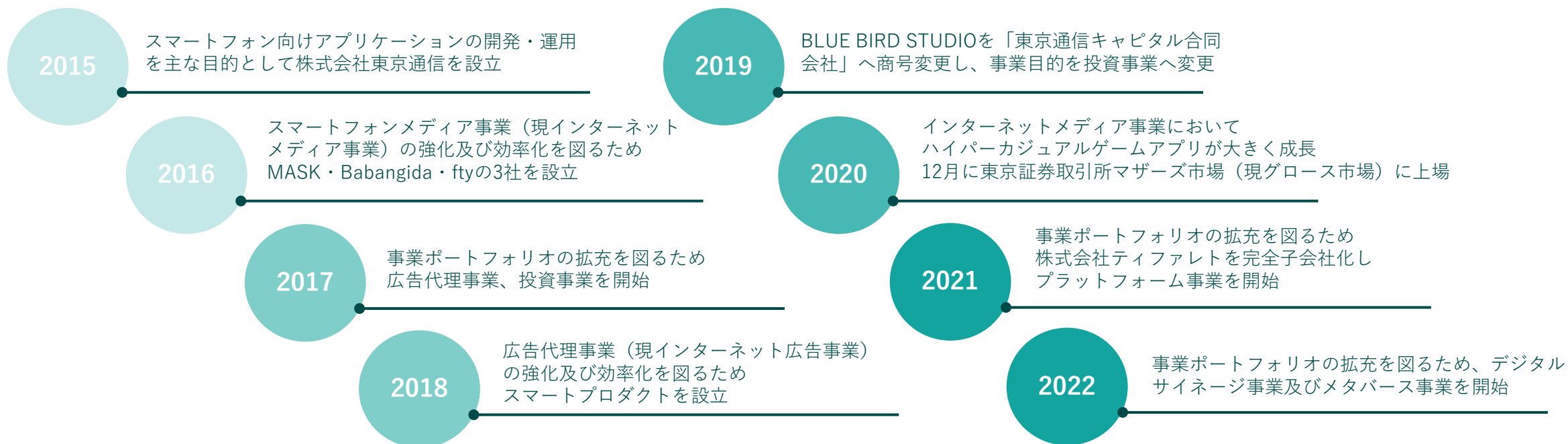
4-1. 会社概要

社名	株式会社東京通信グループ
代表者	代表取締役社長CEO 古屋 佑樹
本社所在地	東京都港区六本木3丁目2-1 住友不動産六本木グランドタワー 22階
設立	2015年5月
資本金	471百万円
株式公開市場	東京証券取引所・グロース市場（証券コード:7359）
事業内容	メディア事業 / プラットフォーム事業 / その他
従業員数	89名
決算月	12月
グループ子会社	株式会社ティファレット / 株式会社テクノロジーパートナー / 他13社

※ 上記は2023年3月末時点の情報となります。

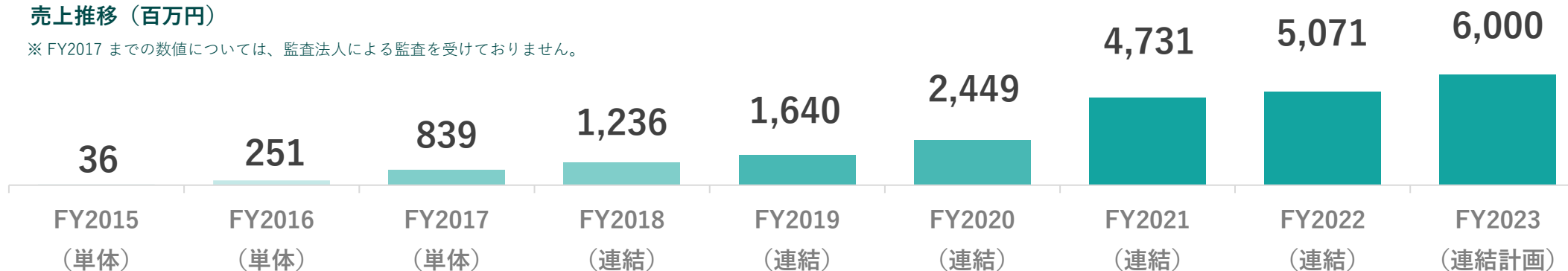


4-2. 沿革



売上推移（百万円）

※ FY2017 までの数値については、監査法人による監査を受けておりません。





4-3. 持株会社体制移行

世界を代表するデジタルビジネス・コングロマリットに向け、2023年4月から持株会社体制へ移行
新社名を『東京通信グループ』とし、コーポレートカラーも一新

TOKYO TSUSHIN GROUP





4-4. 当社の目指すもの

東京から世界へ

世界を代表するデジタルビジネス・コングロマリットを目指す

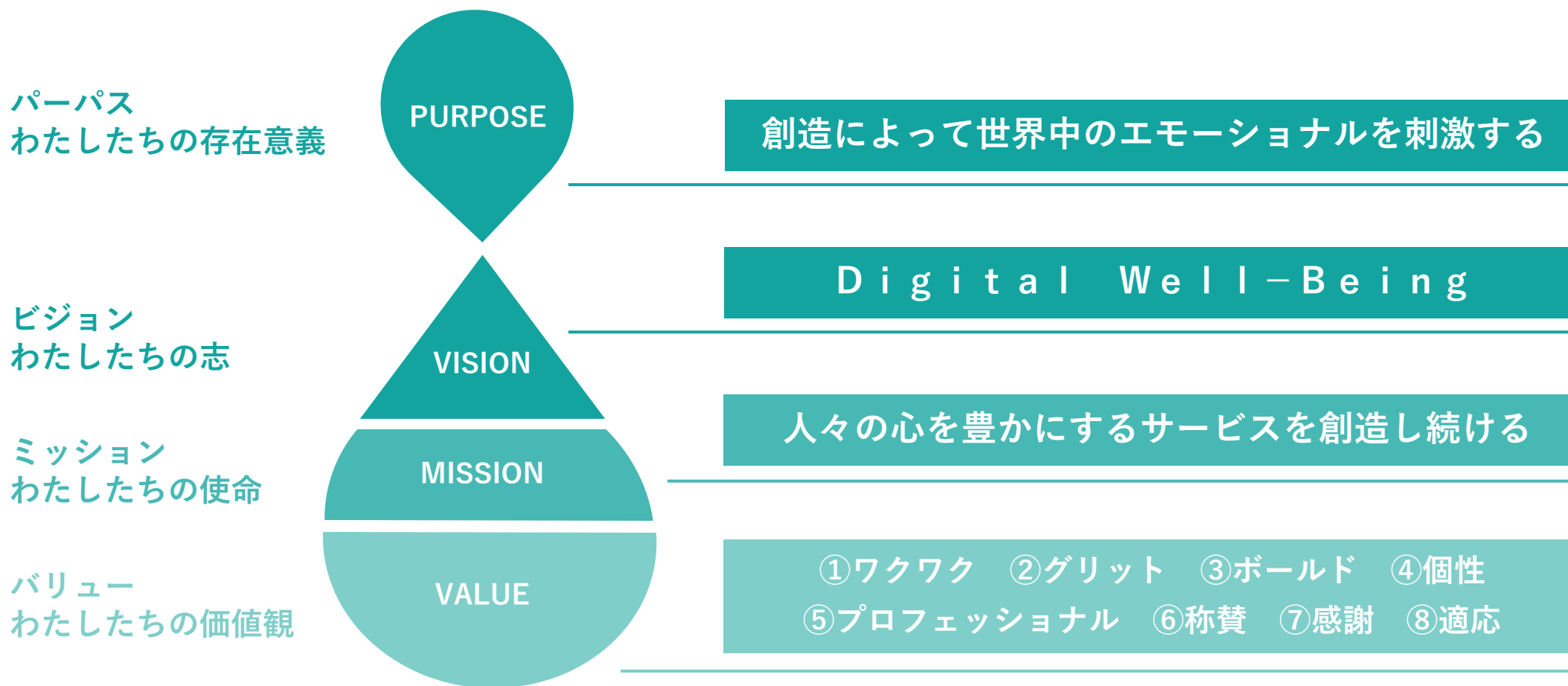
 TOKYO TSUSHIN GROUP

事業創造 及び 戦略投資 を推進し、事業ポートフォリオを拡大



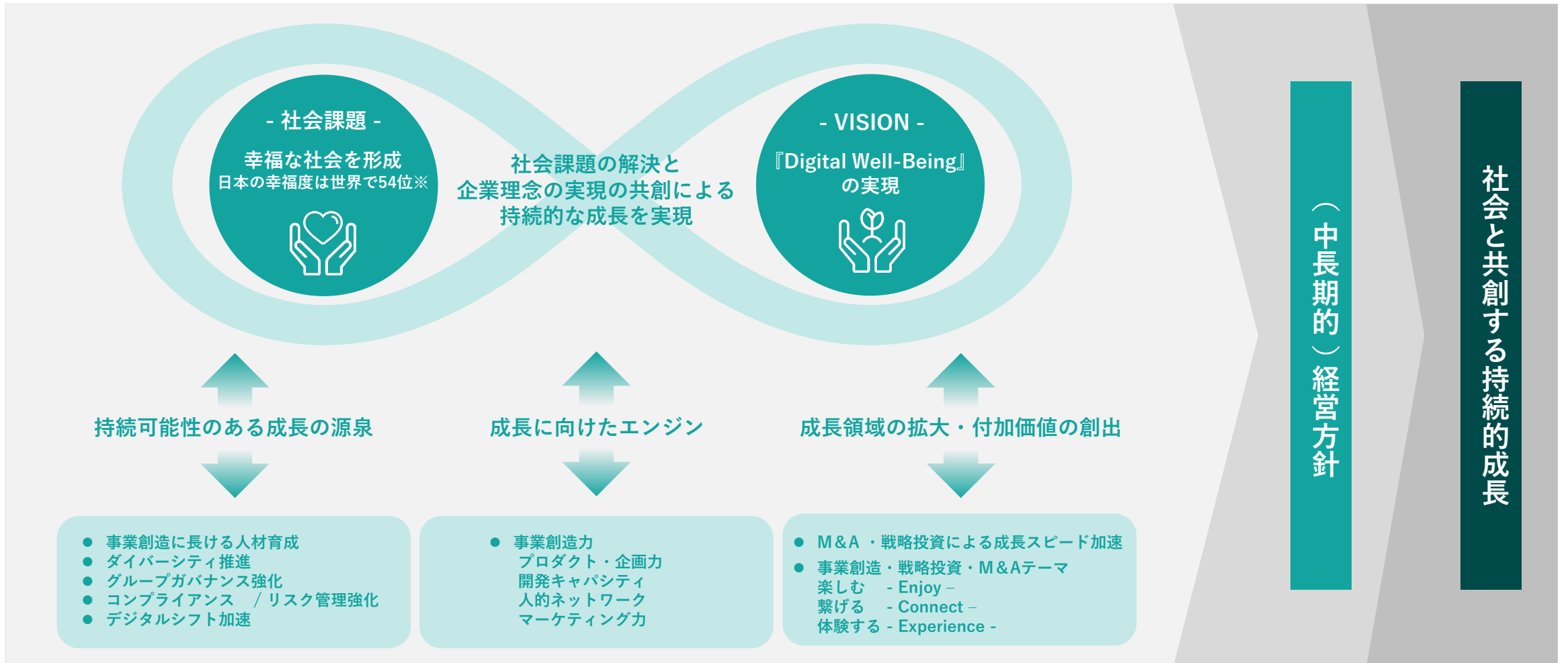
4-5. PURPOSE / 企業理念

「人々の心を豊かにするサービスを創造し続ける」ことで中長期的な企業価値の向上を図り
持続的な成長の実現に向けて積極的な事業活動を推進



4-6. 東京通信の価値創造・持続的成長モデル

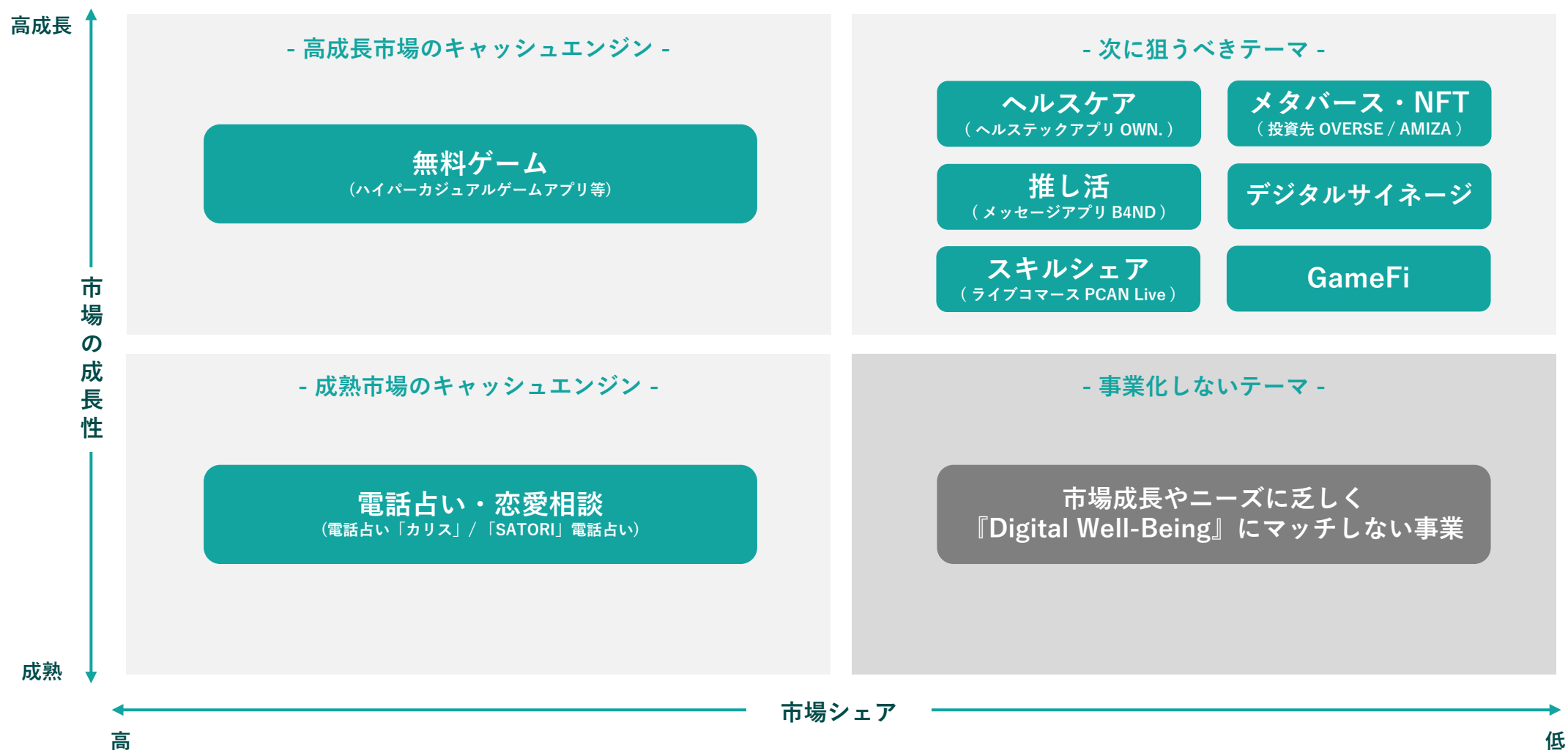
社会課題の解決と当社の企業理念の実現の共創により持続的な成長を実現
より良い社会の実現により、事業成長及び企業価値の向上を実現する好循環





4-7. 主力の事業ポートフォリオ

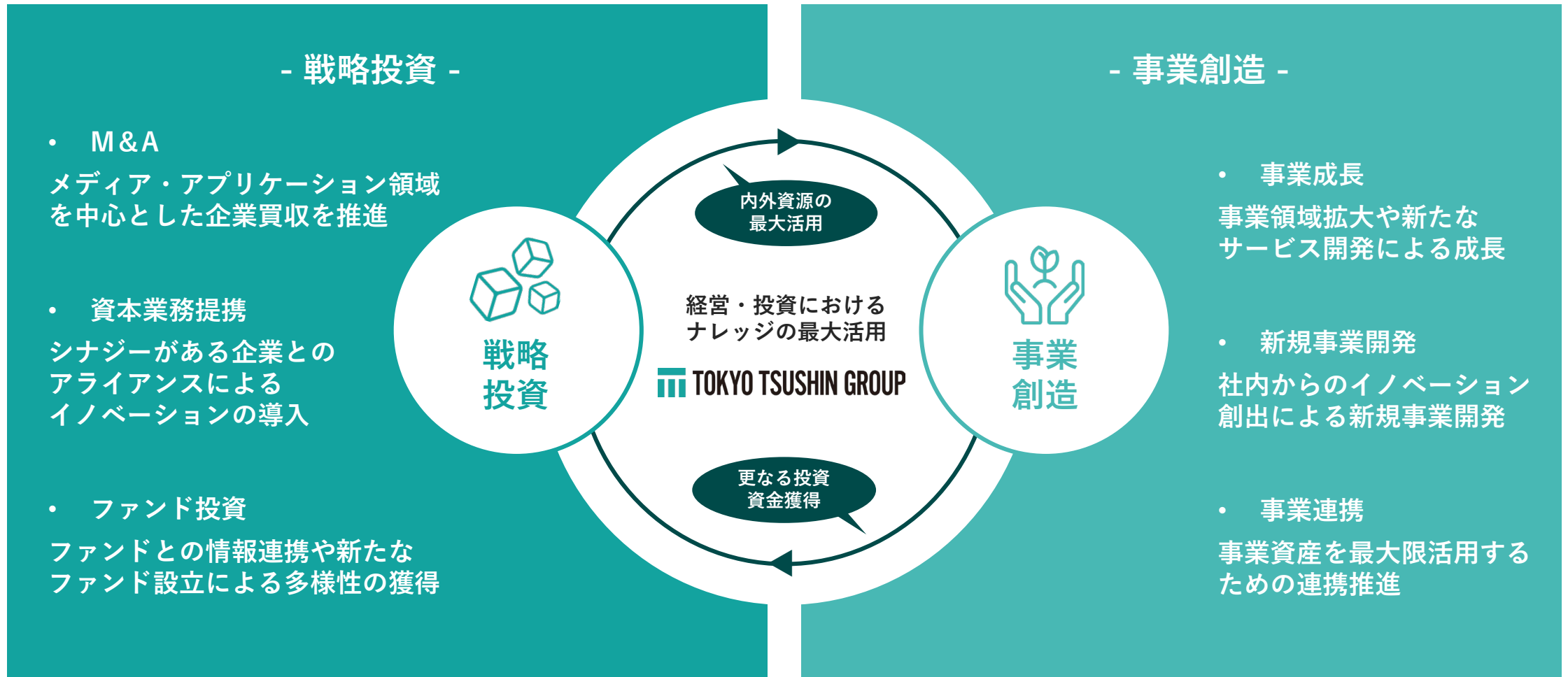
高成長市場や成熟市場のキャッシュエンジンで創出した利益を次なるテーマへ再投資
複数の投資テーマ・ポートフォリオを保有するデジタルビジネス・コングロマリットを目指す





4-8. 中長期 経営方針

「M&A」「資本業務提携」「ファンド投資」を戦略投資と定義して経営資源を最大活用
事業創造 及び 戦略投資を推進し、事業ポートフォリオを拡大





4-9. 成長戦略のロードマップ

- ファーストステップ -

- セカンドステップ -

- サードステップ -

成長ストーリーの確立

デジタルビジネス・コングロマリット
へグループ経営へのシフト

世界を代表する
デジタルビジネス・コングロマリット
に向けた成長戦略の構築

- 事業ポートフォリオの強化【完了】
(新規事業開発及びM&A)
- 成長に向けた経営基盤強化【完了】
- 持株会社体制への移行【完了】
- 執行役員制度を導入【追加】
- PURPOSEの設定【追加】

- 持株会社体制移行による経営者輩出
スキーム確立
- 事業創造の底上げのための外部との
アライアンスを活用したグロース強化
- グループ力発揮に向けた各種取組強化

- デジタルビジネス・コングロマリット
としての地位確立
- 新しいインダストリー参入や次世代の
戦略的プロダクトを確立
- 上位市場への移行を実現し、今後の更
なる成長を推進

グループ経営・事業シナジーの発揮による持続的成長シナリオを構築

EBITDAを積み上げ

短期 (FY2022)

中期 (FY2023~)

長期 (FY2025~)



4-10. 経営チーム

経営経験と新規事業創造力を持つ経営チームでデジタル領域の事業を拡大



取締役会長 / 外川 穰

- ・博報堂を経て、2000年にシーエー・モバイル創業、代表取締役社長として多くのネットビジネスを創出
- ・2003年から2008年までサイバーエージェント専務取締役を兼務
- ・2015年に東京通信の代表取締役会長就任
- ・2017年にbasepartnersファンドの代表パートナー就任



代表取締役社長CEO / 古屋 佑樹

- ・シーエー・モバイルに新卒入社後、広告営業・メディアバイイング、新規事業開発に従事
- ・スマートフォン市場の黎明期よりアプリ関連事業を展開し、多種多様なジャンルのサービスを創出および運営を経験
- ・2015年に東京通信を創業



4-11. 経営チーム（執行役員）

経営経験と新規事業創造力を持つ経営チームでデジタル領域の事業を拡大



執行役員 / 横山 佳史

- ・長年にわたり、カジュアルゲーム開発やポイントアプリ事業立ち上げに従事。国内ダウンロード数上位のアプリを多数輩出するなど、アプリ開発の実力者
- ・2015年に東京通信の社員第一号として入社
- ・2019年に取締役就任



執行役員 / 村野 慎之右

- ・エヌ・アイ・エフベンチャーズ及び磐梯インベストメンツにて企業買収、企業再生業務に携わる
- ・IT業界に転身し、M&A・経営管理等を担い、シーエー・モバイル取締役、Amazia社外取締役を務める
- ・2018年に東京通信に取締役として参画



執行役員 / 長谷川 智耶

- ・シーエー・モバイルに新卒入社後、広告営業・新規事業開発に従事
- ・サイバーエージェントに転籍後、運用型広告、動画マーケティングの局長を務める
- ・2020年に東京通信に入社、2021年に取締役就任



執行役員 / 福島 勇人

- ・シーエー・モバイルに入社後、コンテンツ事業及び占い事業を担当し、2014年に電話占い事業を展開するティファレットを買収、代表取締役就任
- ・日本占いコンテンツ協会の理事長を務め、イベントを多数主催し、2017年にシーエー・モバイルの常務取締役就任
- ・2021年にティファレットが東京通信子会社となり参画



執行役員 / 早川 晋

- ・朝日監査法人アンダーセンにてコンサルティング及び会計監査に従事
- ・DeNAのモバイル広告営業を経て、2009年にシーエー・モバイル入社後、取締役を務める
- ・2018年にゼネラルリンク取締役を経て、2022年に東京通信に取締役として参画



取締役CFO・執行役員 / 赤堀 政彦

- ・シーエー・モバイルを経て、セレンディップ・コンサルティング及びマネジメントソリューションズにて企業買収、投資先常駐支援業務、コーポレート業務全般に携わる
- ・グローバルウェイ取締役CFOとして業績黒字化及び株価向上に貢献
- ・2022年に東京通信に取締役CFOとして参画

4-12. 経営チーム（社外取締役・監査等委員）

経営経験と新規事業創造力を持つ経営チームでデジタル領域の事業を拡大



取締役（社外） / 塚本 信二

- ・三井物産に新卒入社、その後、日本マイクロソフトやアマゾンジャパンでマーケティング業務に従事し、カンントリーマネージャー等を歴任
- ・2022年にアマゾン バイスプレジデントに就任しアマゾンアド アジア太平洋地区を統括
- ・2023年に当社取締役就任



取締役（常勤監査等委員・社外） / 芝崎 香琴

- ・中央青山監査法人、新日本監査法人を経て、2016年に芝崎香琴公認会計士事務所代表就任
- ・2018年に当社監査役を経て、2022年に取締役（監査等委員）就任



取締役（監査等委員・社外） / 高橋 由人

- ・野村證券に入社、野村総合研究所取締役就任を経て、同社取締役副社長就任、同社顧問を務める
- ・BEENOS取締役（監査等委員）、セレス取締役（監査等委員）就任
- ・2018年に当社監査役を経て、2022年に取締役（監査等委員）就任



取締役（監査等委員・社外） / 串田 規明

- ・シーエー・モバイル、加藤・西田・長谷川法律事務所を経て、2017年に法律事務所スタートライン代表就任
- ・2018年に当社監査役を経て、2022年に取締役（監査等委員）就任



4-13. メディア事業 - 事業構造 -

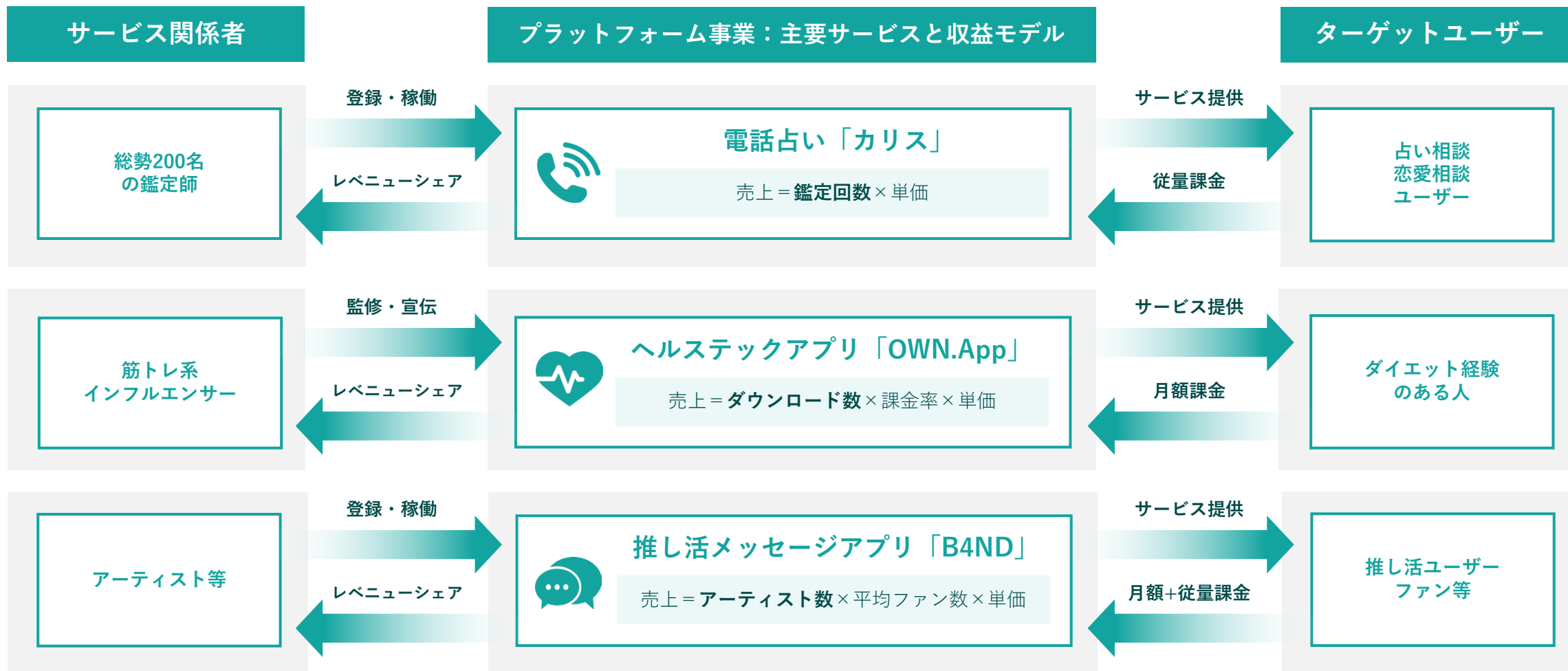
ゲーム内広告をアドネットワークを介して広告主に提供、広告収益が主な収益源
スマートフォン向け無料ゲームコンテンツを有料コンテンツとして別プラットフォームへ展開





4-14. プラットフォーム事業 - 事業構造 -

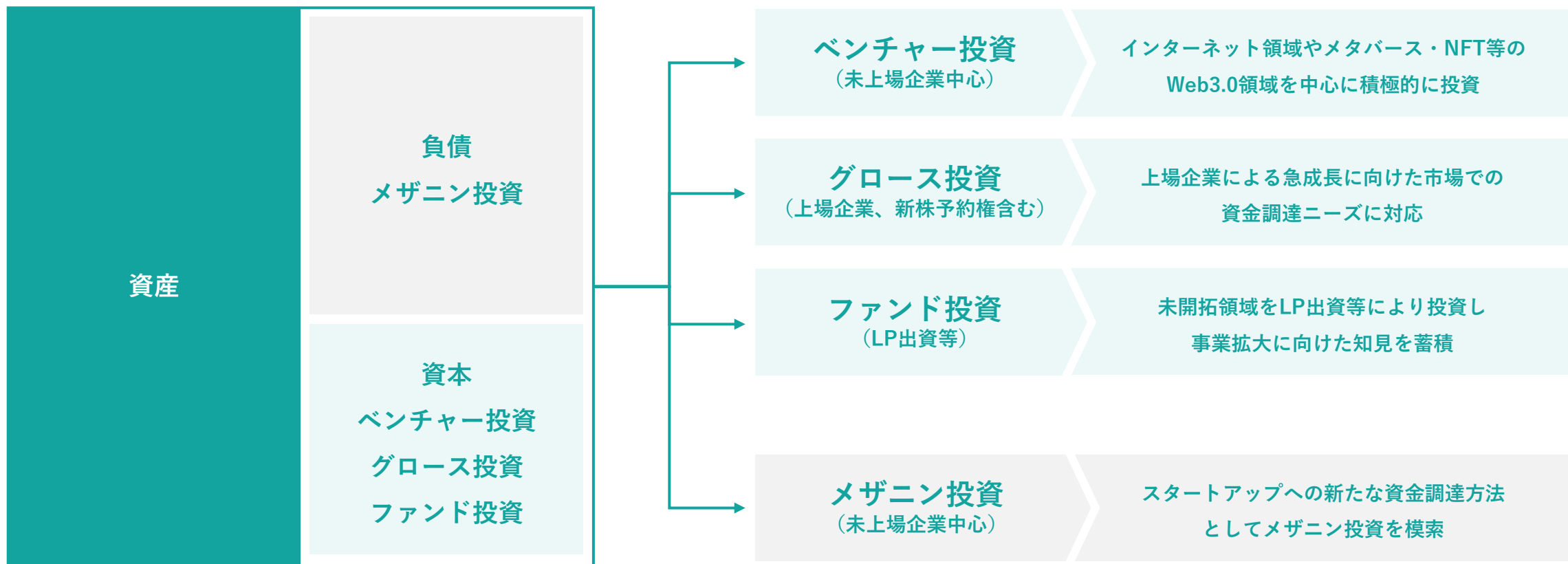
定額課金 と 従量課金 が主な収益源
複数のプラットフォームサービスを運営





4-15. 投資事業の概要

今後は社内ノウハウを活かし、ベンチャー投資のみならず様々な投資手法を拡大
投資事業の事業セグメントとしての確立を目指す



4-16. 当社の事業領域における市場データ

テーマ	サービス（投資先、予定含む）	対象市場	市場規模
モバイルゲーム	カジュアルゲーム	グローバル・ハイパーカジュアルゲーム市場	34億ドル（2022年推計） ※1
GameFi	ブロックチェーンゲーム	グローバル・ブロックチェーンゲーム市場	3兆円（2025年予想） ※2
スキルシェア	電話占い「カリス」 / PCAN Live	国内・C to C 及び B to Cスキルシェア市場	2,579億円（2021年実績） ※3
ヘルスケアアプリ	OWN.App	国内・ヘルスケアアプリ市場	600億円（2025年予想） ※4
ヘルスケアEC	OWN.Shop	国内・プロテイン及びトレーニングウェア市場	3,494億円（2021年実績） ※5,6
押し活・オタ活	B4ND	国内・オタク市場	7,163億円（2022年予測） ※7
メタバース	OVERSE / AMIZA	国内・メタバース市場	24兆円（2030年予想） ※8
デジタルサイネージ	デジタルサイネージ事業	国内・デジタルサイネージ市場	1,338億円（2026年予想） ※9
人材紹介	Seekers Port	国内・人材紹介市場	2,960億円（2021年実績） ※10

※1. 出所：Deconstruct or of Fun『2022 Predictions #1 The King is back, Merge overheats and Hypercasuals falter』（2022）

※2. 出所：A.T. カーニー『“Play to Earn”という新しい価値の登場～ブロックチェーンゲーム（BCG）の市場規模と将来見通し～』（2022）

※3. 出所：株式会社情報通信総合研究所『シェアリングエコノミー関連調査 2021年度調査結果』（2022年）

※4. 出所：経済産業省『次世代ヘルスケア産業協議会の今後の方向性について』（2018年）

※5. 出所：株式会社矢野経済研究所『2023年版 スポーツアパレル市場動向調査』（2021）

※6. 出所：株式会社富士経済グループ『たんぱく補給食品市場 2021』（2022年）

※7. 出所：株式会社矢野経済研究所『2022 クールジャパンマーケット/オタク市場の徹底研究 ～市場分析編～』（2022年）

※8. 出所：三菱総合研究所『CX2030：バーチャルテクノロジー活用場としての広義のメタバース』（2022年）

※9. 出所：株式会社CARTA HOLDINGS『デジタルサイネージ広告市場※に関する調査』（2022年）

※10. 出所：株式会社矢野経済研究所『2022年版 人材ビジネスの現状と展望 PART1 総合人材サービス編』（2022年）



4-17. 個人投資家向けのIR強化



事業に関する情報や補足を
代表取締役社長CEOの古屋が

Twitter にて発信中



@yukifuruya7359



株主還元の基本方針

資本の健全性や成長のための投資を優先した上で最適なバランスを検討し、配当を基本として株主還元の充実に努める。

【 配当政策 】

- 当社は、事業の成長・拡大による企業価値の向上を最重要課題として認識するとともに、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要課題の一つと位置付ける。
- 利益配分は、今後の成長・拡大戦略に備えた内部留保の充実等を総合的に勘案した上で業績の動向を踏まえた配当を検討していく方針。
- 現在当社は成長過程にあると認識しており、事業上獲得した内部留保資金については事業拡大のための成長投資に充当することを優先。