

2024年11月8日

各位

会社名 株式会社東京通信グループ  
 代表者名 代表取締役社長CEO 古屋 佑樹  
 (コード番号：7359 東証グロース市場)  
 問合せ先 取締役 CFO 赤堀 政彦  
 (TEL. 03-6452-4523)

### 業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績の動向を踏まえ、2024年2月14日に公表した業績予想を修正いたしましたので、下記の通りお知らせいたします。

#### 記

#### 1. 2024年12月期 通期連結業績予想数値の修正 (2024年1月1日～2024年12月31日)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する当期 純利益	1株当たり 当期純利益
前回発表予想 (A)	百万円 8,000	百万円 40	百万円 130	百万円 △80	円 銭 △7.99
今回修正予想 (B)	5,750	△280	△200	△300	△29.78
増減額 (B - A)	△2,250	△320	△330	△220	
増減率 (%)	△28.1	—	—	—	
(ご参考)前期実績 (2023年12月期)	6,219	△133	357	△204	△20.47

#### 2. 修正の理由

売上高につきましては、前回発表予想に対して2,250百万円減の5,750百万円となる見込みであり、セグメント別の減少要因は以下の通りです。

##### (メディア事業)

新たな収益機会の獲得を目指し、メディア事業においてハイブリッドカジュアルゲームアプリ<sup>(※1)</sup>の開発に積極的に取り組んでまいりましたが、ヒットタイトルの創出に至らず、また、ハイブリッドカジュアルゲームアプリの開発に経営資源を重点配分した結果、主軸のカジュアルゲームアプリ<sup>(※2)</sup>及びハイパーカジュアルゲームアプリ<sup>(※3)</sup>のリリース本数ならびに運用本数が想定を下回る見込みとなったことにより、前回発表予想に対して1,604百万円の減少となる見込みです。

なお、メディア事業におけるリソースアロケーションにつきましては、第3四半期中に見直しを図っており、現在、ハイブリッドカジュアルゲームの開発に係る経営資源は適切に配分されているものと考えております。

##### (プラットフォーム事業)

プラットフォーム事業は、「電話占いサービス事業」、「ヘルステック事業」、「エンタメテック事業」が属しております。プラットフォーム事業は、電話占いサービス事業において、主軸の「電話占いかリス」を中心に「SATORI 電話占い」及び「恋愛相談 METHOD」が順調に推移し、売上高は第3四半期連結累計期間において、

前年同期を上回って推移しておりますが、「ヘルステック事業」、「エンタメテック事業」は計画段階での目標設定に見直す点があり、ターゲット顧客にリーチすることができなかった影響により、前回発表予想に対しては335百万円の減少となる見込みです。

#### (その他)

その他の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであります。ファンクラブビジネス事業、メタバース事業、デジタルサイネージ事業、人材紹介事業、投資事業及び新規事業開発等に取り組んでおります。当該区分における事業は、「利益化フェーズ」への移行を目指す、「構想・開発フェーズ」または「事業化フェーズ」に位置付ける新規事業群であります。

メタバース事業は、株式会社アミザが開発するプラットフォーム「AMIZA CITY GINZA」の立ち上げに遅れが生じております。

ファンクラブビジネス事業は、イベント運営及びECサービスの取り組みにおいて、計画通りに収益化が図れていない状況が継続しており、今後につきましては、当社が保有するNIDT（暗号資産）<sup>(※4)</sup>の価値向上ならびにメタバース・NFT等のWeb3.0領域におけるサービス開発に注力する方針であり、イベント運営及びECサービスの取り組みは撤退する方向で調整しております。

その他、デジタルサイネージ事業は見込み顧客の方針変更が発生しており、人材紹介事業は事業の立ち上げが計画通りに進まなかった影響が生じております。人材紹介事業につきましても、今後、事業撤退の方向で調整しております。

なお、撤退事業等の詳細に関しましては、本日（2024年11月8日）公表いたしました「経営方針の一部改訂に関するお知らせ」をご参照ください。

以上の理由により、前回発表予想に対して310百万円の減少となる見込みです。

- ※1. ハイブリッドカジュアルゲームアプリとは、カジュアルゲームアプリとハイパーカジュアルアプリの中間的な要素を取り入れ、カジュアルゲームアプリの奥深さとハイパーカジュアルゲームアプリのシンプルさのバランスをとっています。比較的簡単な操作や短いセッションも可能となりますが、成長要素やキャラクター育成等で長期的なプレイが促される設計も多いものとなります。収益化は広告収入とアプリ内課金の両方を併用するものです。
- ※2. カジュアルゲームアプリとは、シンプルで分かりやすいゲームプレイを重視しており、あまり複雑な操作は必要ないものとなります。隙間時間等を利用して短時間でのプレイが可能です。収益化は広告表示に加え、アプリ内課金が主流です。
- ※3. ハイパーカジュアルゲームアプリとは、カジュアルゲームアプリと比較して、そのゲームデザインがよりシンプルなものとなります。非常にシンプルで、直感的にすぐに理解できるもので、ユーザーの年齢、性別、国籍等を問わず、誰もが遊べるデザインと操作性に特徴があります。収益化は主に広告収入となります。
- ※4. NIDT (Nippon Idol Token) とは、株式会社オーバースが発行・運営する仮想通貨です。オーバース社は、従来のアイドルグループにはない「ブロックチェーン技術とメタバースを利用した活動領域の拡大」をミッションとし、世界に向けて発信する新しいアイドルグループを創造するプロジェクトを展開しています。

営業利益につきましては、経費の削減に努めたものの前回発表予想に対して320百万円減の△280百万円となる見込みです。セグメント別の減少要因は以下の通りです。

#### (メディア事業)

売上が想定を下回る見込みであることにより、前回発表予想に対して175百万円の減少となる見込みです。

#### (プラットフォーム事業)

電話占いサービス事業において、主軸の「電話占いかリス」を中心に「SATORI 電話占い」及び「恋愛相談METHOD」が順調に推移し、セグメント利益は第2四半期、第3四半期連続で過去最高を更新しておりますが、「ヘルステック事業」、「エンタメテック事業」において売上が想定を下回る見込みであることにより、前回発表予想に対して31百万円の減少となる見込みです。

(その他)

売上が想定を下回る見込みであることに加えて、運営コストが想定を上回る見込みであり、前回発表予想に対して 138 百万円の減少となる見込みです。

その他、全社共通費用は経費 25 百万円の削減を見込んでおります。

経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、売上高及び営業利益が想定を下回る見込みであることにより、経常利益は 330 百万円減の△200 百万円、親会社株主に帰属する当期純利益は 220 百万円減の△300 百万円となる見込みです。

(注) 上記の業績予想は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、当社としてその実現を約束する趣旨のものではありません。実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

以上