

2022年4月14日

各位

会社名 株式会社 東京通信
代表者名 代表取締役社長CEO 古屋 佑樹
(コード番号：7359 東証グロス市場)
問合せ先 取締役 CFO 村野 慎之介
(TEL. 03-6452-4523)

ヘルステックサービス“OWN.”リリースのお知らせ

当社はスキルオン事業として、インフルエンサーのサブスクリプション型課金サービスの運営支援をおこなってまいりましたが、2022年4月14日にヘルステックサービス“OWN.”をリリースすることを決定しましたので以下のとおりお知らせいたします。

1. サービスリリースの趣旨

当社は、経営理念に『Digital Well-Being』を掲げ、これを、“デジタルを通して得られる安らぎ”と定義し、『楽しむ』『繋げる』『体験する』といった3カテゴリを中心に事業ポートフォリオの拡大を推進しておりますが、この度、フォロワー150万人以上の筋トレ系インフルエンサーである Testosterone氏（ツイッター@badassceo）の監修のもと、インフルエンサーとユーザーをサービスで「繋げる」という要素とフィットネスをオンラインで「体験する」という2つの要素に跨る、月額980円から利用できるヘルステックサービス“OWN.”をApp Store/Google Playにてリリースしました。Testosterone氏の筋トレ系インフルエンサーとしての発信力と当社のWEB・Appマーケティングを活用しながら、ダウンロード及び課金ユーザーの最大化を図ってまいります。

2. 新たなサービスの概要

(1) 新たなサービスの内容

“OWN.”は月額980円～（※ダウンロードは無料）利用可能で、アプリ内では動画にてトレーニングメニューを解説し、個々のニーズに合わせ、多様なトレーニングプランを recommends します。また、画像認識で食事を自動解析し、日々の体重や摂取カロリーを記録可能です。今後はマーケティングによるユーザーの拡大に加え、機能強化によるサービスの多角化を計画しております。

(2) 当該サービスを担当する部門

事業セグメント：その他（新規事業・スキルオン事業）

事業責任者：取締役 長谷川 智耶

(3) 当該サービスの開始のために特別に支出する金額及び内容
現在のところ、当該サービスのための特別な支出の予定はございません。

(4) サービスロゴ



3. 日程

サービスリリース日：2022年4月14日

4. 今後の見通し

本サービスリリースによる2022年12月期業績予想の変更はありませんが、今後開示すべき事項が発生した際には、速やかにお知らせいたします。

以上



ヘルステックサービス“OWN.”に関して

ヘルステック・フィットネス領域へ参入

個人の健康の最大化を目指し、ヘルステック・フィットネス領域へ参入
月額980円～利用できる“OWN.”をApp Store/Google Playにてリリース

「デジタルを通して人々の心を豊かにする」サービスを提供し『Digital Well-Being』を実現



※1. 「カジュアルゲーム」＝隙間時間など短時間で簡単に楽しめる国内向けのゲーム
※3. 「ミドルカジュアルゲーム」＝カジュアルゲームに課金要素を掛け合わせたゲーム

※2. 「ハイパーカジュアルゲーム」＝言語の壁や複雑な操作を必要としないグローバル向けのゲーム
※4. 「インセンティブゲーム」＝アプリ内通貨などのインセンティブを付与する形式のゲーム

ヘルステックサービス“OWN.”をリリース

- 個人の健康を最大化し、その延長線上で日本を元気づける。それが“OWN.”の思い描いている未来
- フォロワー150万人以上の筋トレ系インフルエンサー“Testosterone氏（Twitter@badassceo）”が監修

OWN.

WHAT'S OWN.?

OWN.は、人々が健康でエネルギッシュな状態を生涯に渡って維持するのに役立つプロダクトを提供するウェルネスブランドです。

たとえば、月額980円というサステイナブルな価格で最先端の知見とエビデンスに基づいた食事、筋トレ、睡眠習慣がスマホ一つで楽しく学べ、手軽に管理でき、極上の健康/理想の肉体を最速で手に入れられるアプリケーションを通して。

たとえば、身体が本当に求めている最高品質のサプリメントの開発を通して。

たとえば、健康的なライフスタイルをより快適でより気分よく実践できるようなクールなアパレル製作を通して。

OWN.のミッションは地球上の人々を一人残らず健康にすることであり、OWN.の存在意義はその一点のみです。

BRAND VISION

私たちは健康とは幸福の別名であると信じています。私たちのミッションは、科学によって証明された食事、運動、睡眠のベストプラクティスを通してあなたに極上の健康をもたらすことです。極上の健康とは、病気でないとか、弱っていないとかそういうのではなく、今よりも自分を好きになれて、幸福度が高く、よりクリエイティブで、夜はグッスリ眠れて、体調も気分も最高。そんな状態を指します。

これを実現するには正しい食事、運動、睡眠習慣を身につけることこそが最も重要な要素なのですが、現代人はその重要性を忘れがちです。

私たちは健康的なライフスタイルの啓蒙、知識を学ぶ機会の創出、実践を容易でエキサイティングにするプロダクトの提供を通して、世界をより健康（幸福）な場所にしていきます。

また、私たちは個人の健康の最大化と日本の社会問題は地続きだと考えています。個人の健康を最大化した結果、健康寿命が延び、幸福度が増し、そういった個人への変化が引き金となり、医療費を中心に膨らみ続ける社会保障費、超高齢社会の介護問題、世界的に見ても高い自殺率など、様々な社会問題を一挙に解決できる可能性があるのです。

あなた個人の健康を最大化し、その延長線上で日本を元気づける。それがOWN.の思い描いている未来です。



Testosterone氏が監修
フォロワー150万人以上の
筋トレ系インフルエンサー

ヘルステックサービス“OWN.”のアプリ概要

- 動画にてトレーニングメニューを解説、個々のニーズに合わせて多様なトレーニングプランをレコメンド
- 画像認識で食事を自動解析し、日々の体重や摂取カロリーをアプリ内で記録可能

動画にてトレーニングメニューを解説

トレーニング

すべてのトレーニングメニュー

部位別のトレーニングメニュー

全身をバランスよく鍛える筋トレ

全身の筋肉を呼び起こす筋トレ-初級-

上半身をガッツリ鍛える筋トレ

上半身の筋肉を呼び起こす筋トレ-初...

個々のニーズに合わせてプランをレコメンド

今日からまた新しい毎日が始まる

OWN.

あなたに合ったプランを作成します

あなたに最適なプランを提案します。今日から新しい自分に生まれ変わらしましょう

プランをはじめる

初心者

8週間で人生を変える、OWN.オリジナルダイエットプラン (…)

8週間で人生を変える、OWN.オリジナルダイエットプラン (…)

オリジナルのダイエットプランを作成

OWN.

2times | 1week

8週間で人生を変える、OWN.オリジナルダイエットプラン (週2)

初心者 8週間のトレーニング

レベル 17日間 26分 平均時間

このプランでは、8週間に及ぶ食事管理と筋トレによって体重の8%を落とすことが目標になります。70kgの人なら5.6kg、60kgの人なら4.8kgを落とすことが目標です。8週間で8%という数字はO...

トレーニング一覧

確認する

体重・摂取カロリーを記録

記録

直近30日 体重

58.9 kg

61.3 kg /週平均

+11.3 kg (先週差)

今日の摂取カロリー

1150 kcal /2107 kcal

361 kcal

781 kcal

0 kcal

8 kcal

タンパク質 33.2g/124.0g

糖質 166.7g/271.0g

脂質 39.8g/59.0g

良質な

画像認識で食事を自動解析

AI自動解析結果

食品 (全体)

焼き鮭定食 (その他) 548kcal 100%

食品1

サニーレタス (生) 2kcal 100%

食品2

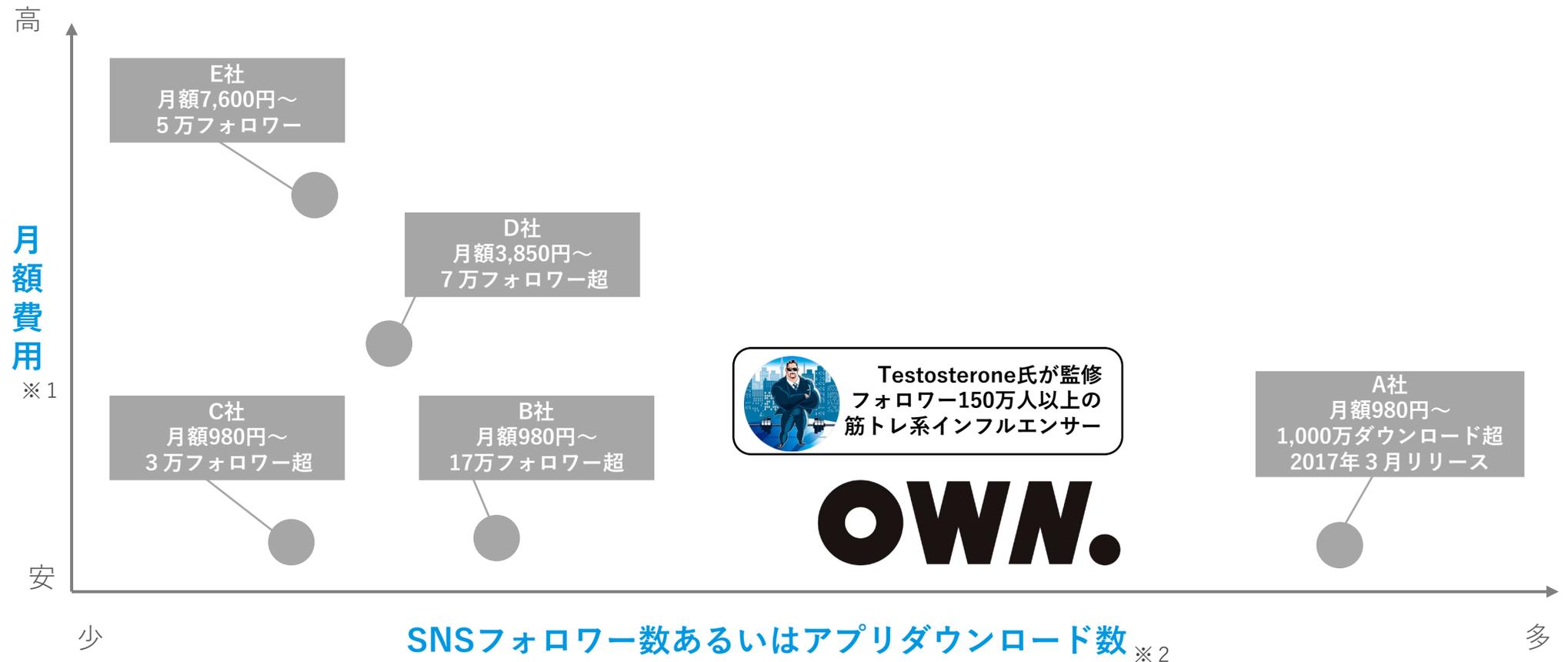
卵焼き (弁当用) 56kcal 100%

登録する



国内オンラインフィットネス・ヘルステック関連サービスのポジショニングマップ

- 国内のオンラインフィットネス・ヘルステック関連サービスは複数存在
- A社は2021年1月時点で1,000万ダウンロード超、ユーザーの80%以上が女性



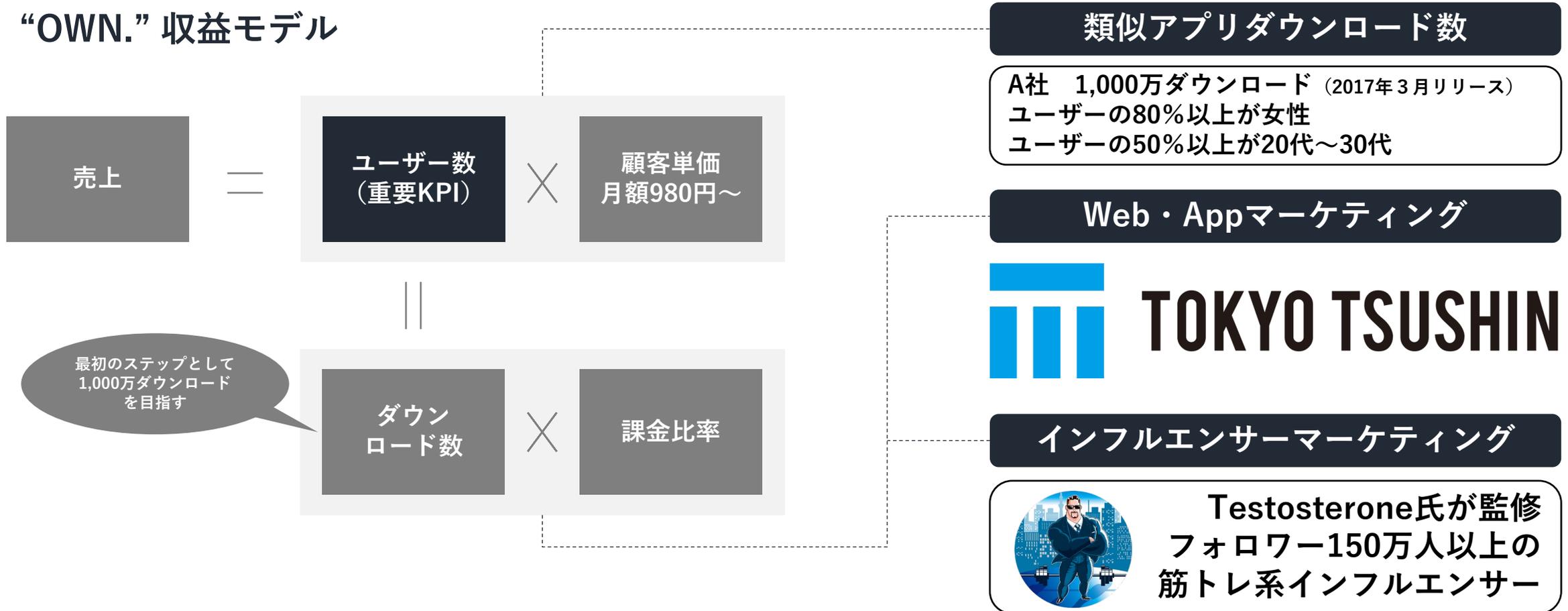
※1. 月額費用に入会費は含まれていない

※2. SNSフォロワー数はFacebook / Instagram / Twitter / YouTubeの総フォロワー数、アプリダウンロード数はApp Store / Google Playのダウンロード数

ヘルステックサービス“OWN.”の収益モデル

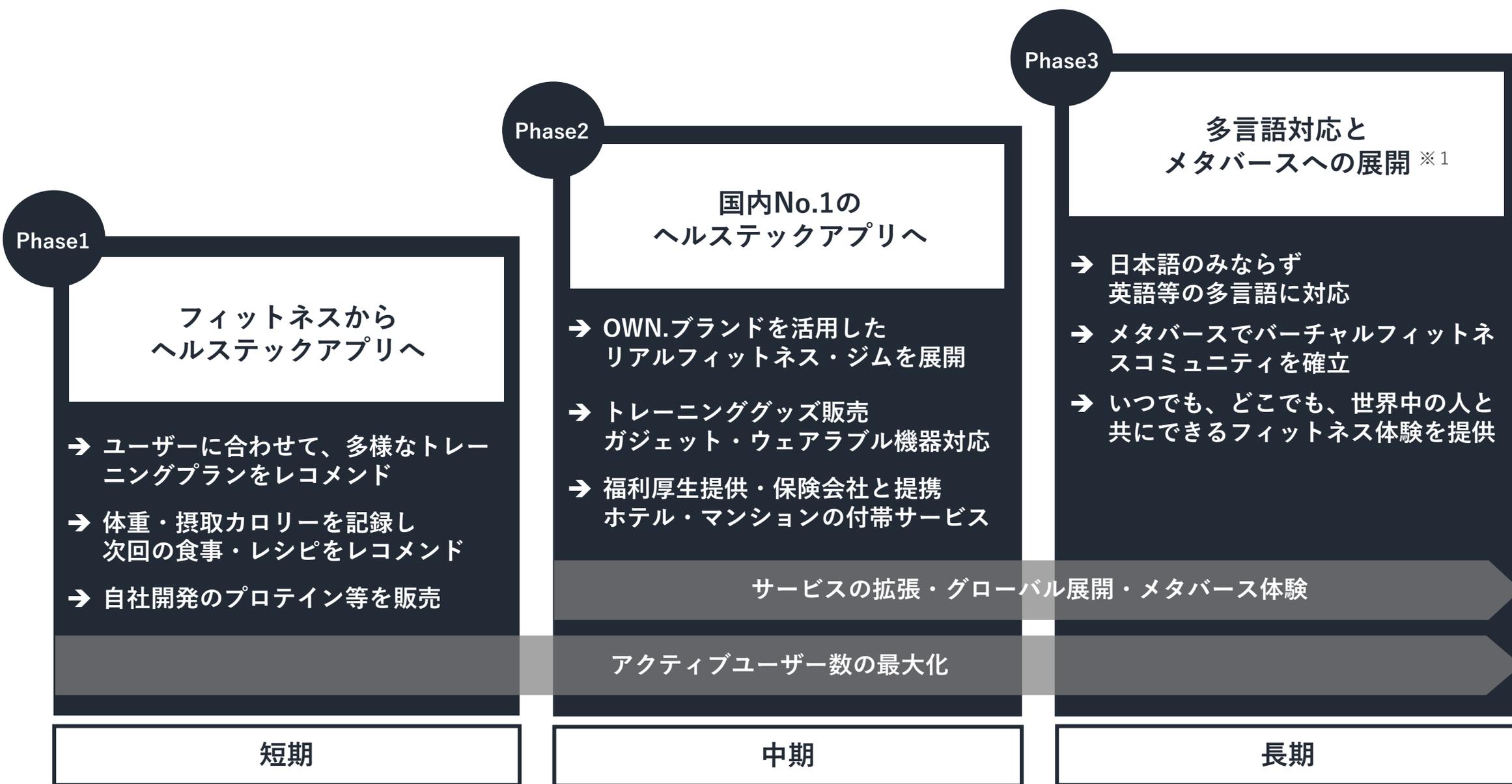
- Web・Appマーケティングとインフルエンサーマーケティングの両輪でアプリダウンロード数を最大化
- ショートムービー型SNSを駆使しながら、ダウンロードユーザーの課金比率を向上

“OWN.” 収益モデル





“OWN.”が描くヘルステック経済圏構想のロードマップ

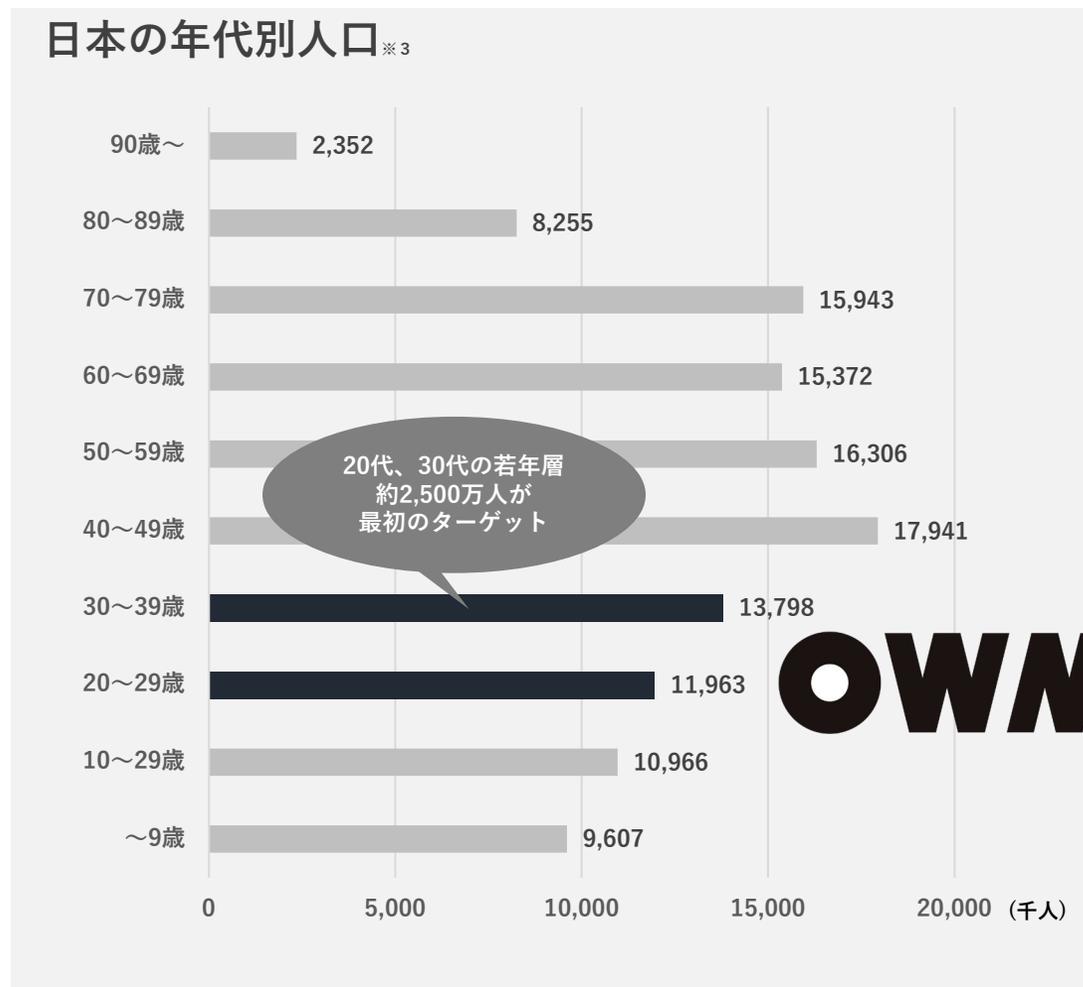
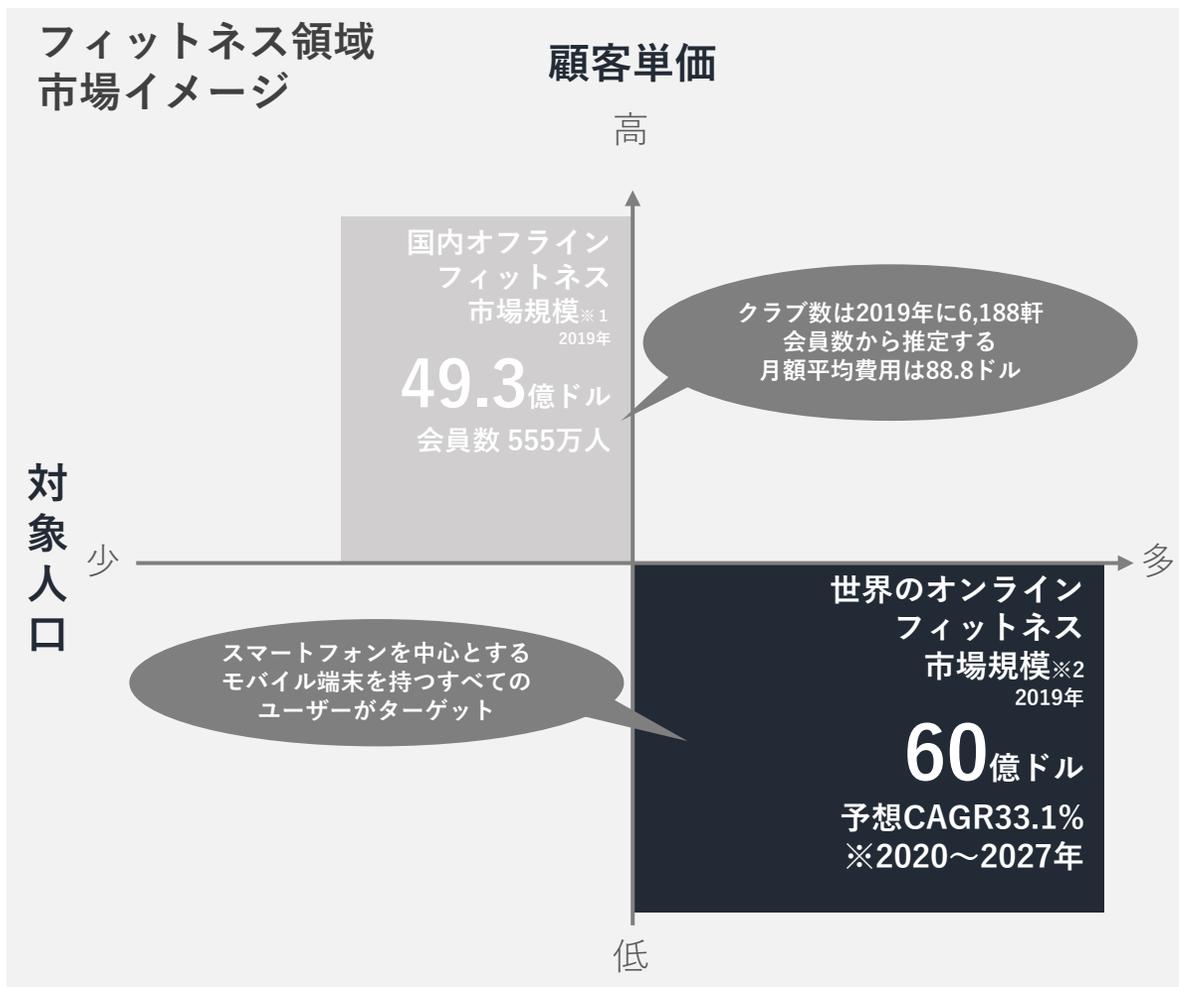


※1. メタバースとは、多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できる、通信ネットワーク上に作成された仮想空間のことである



フィットネス領域における市場概況と当社の狙う市場

- 世界のオンラインフィットネス市場規模は2019年に60億ドル、2027年に592億ドルに達すると予測される^{※2}
- 当社の“OWN.”は国内若年層を最初のターゲットとしながら、世界でNo.1 サービスを目指す



※1. 出所：IHRSA『GLOBAL REPORT』（2019）

※2. 出所：Reportocean.com『仮想フィットネス市場調査レポート』（2020）

※3. 出所：総務省統計局「国勢調査結果」（2020）