



Pitch Deck

TOONYGAMY

トゥニーガミ株式会社

簡単に作れて簡単に遊べるウェブ漫画ゲームプラットフォーム

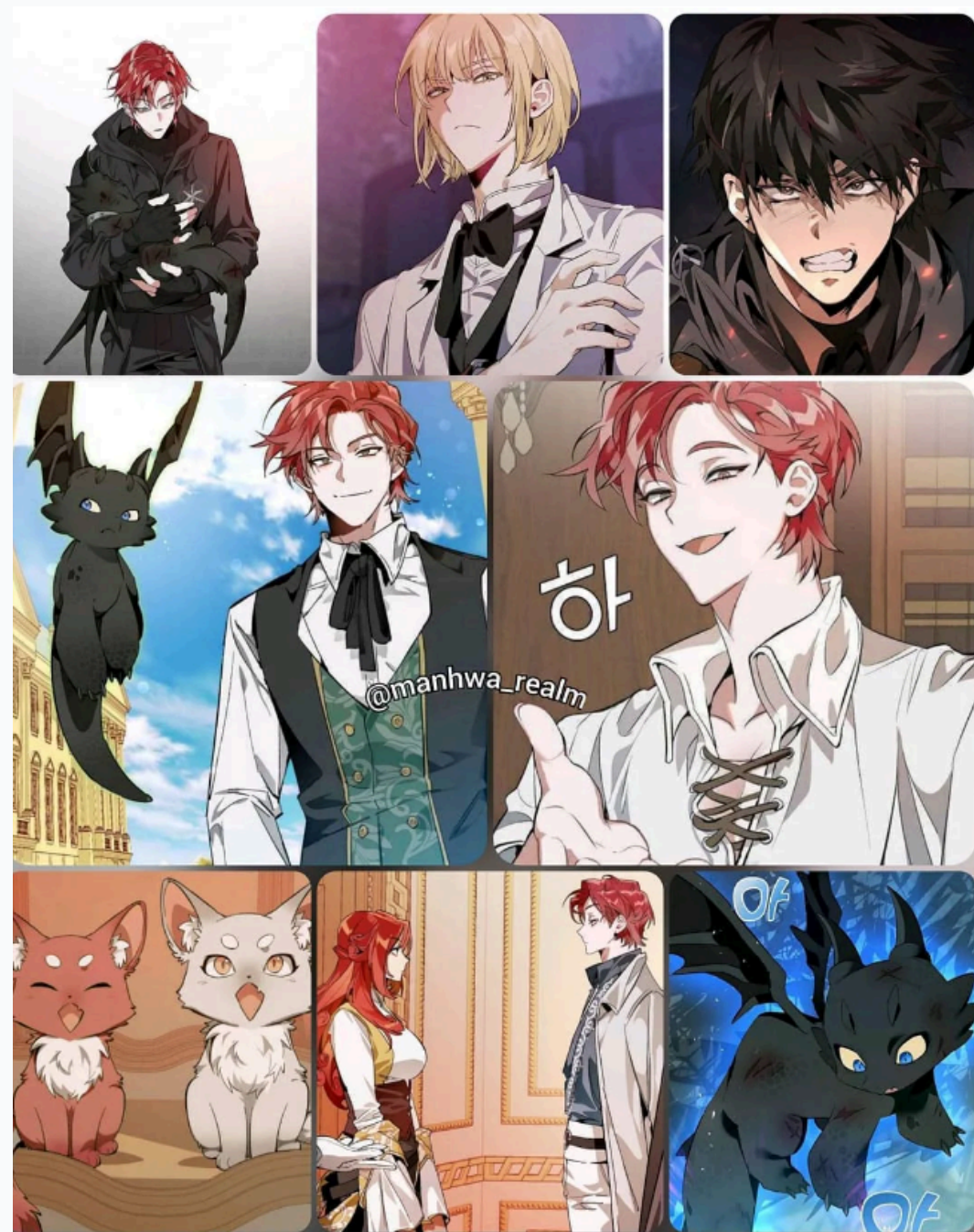
フィオナリム

創業者

| fiona@toonygamy.com |



問題



クリエイター

ウェブ漫画のクリエイターは、使いやすいツールがないため、インタラクティブなコンテンツを作成することができません。

読者

ウェブ漫画のファンは、より没入感があり、魅力的な体験を求めています。

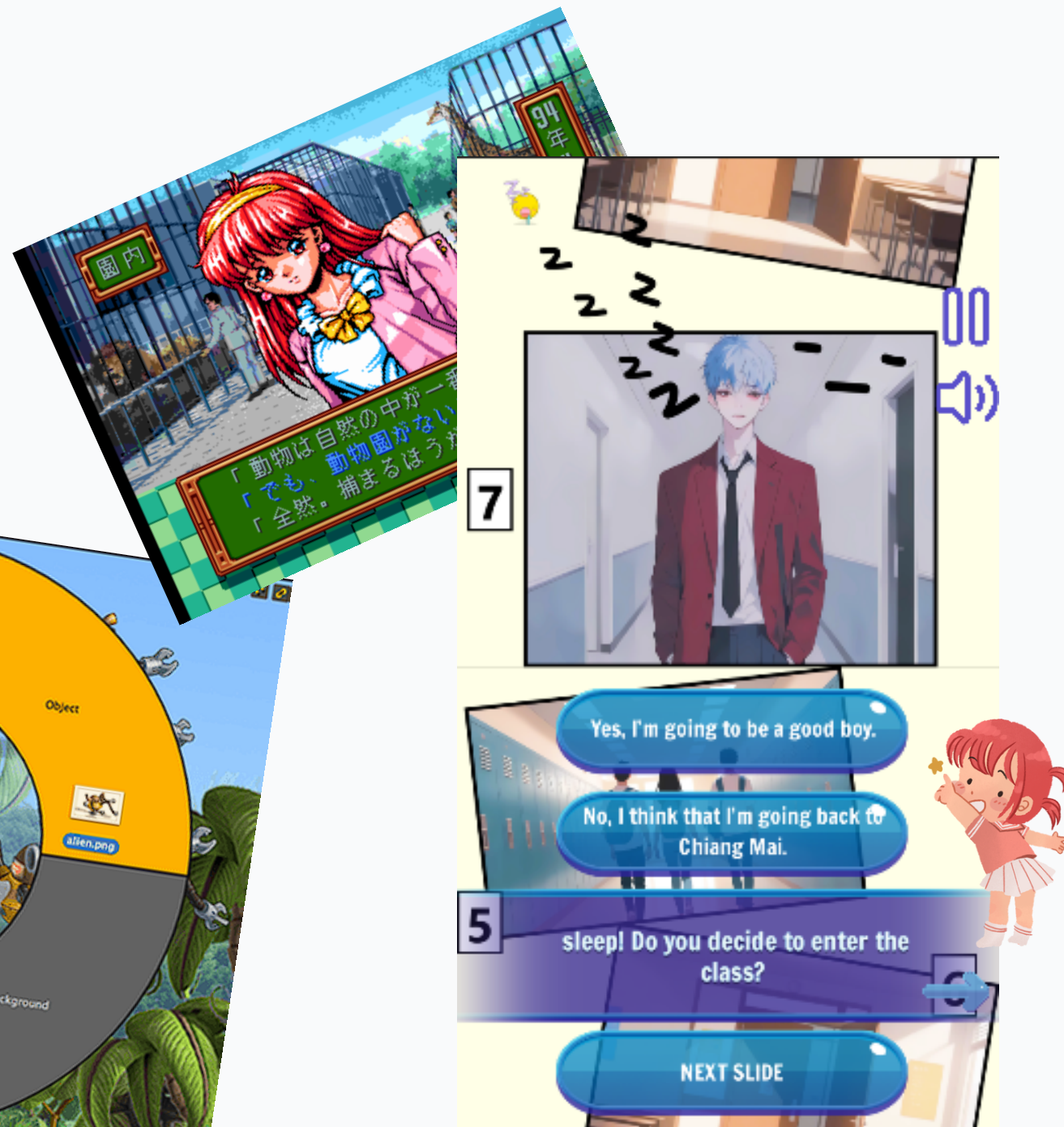
ゲーマー

ビジュアルノベル（シミュレーションゲーム）のファンは、新鮮なコンテンツと革新的な形式を求めています。

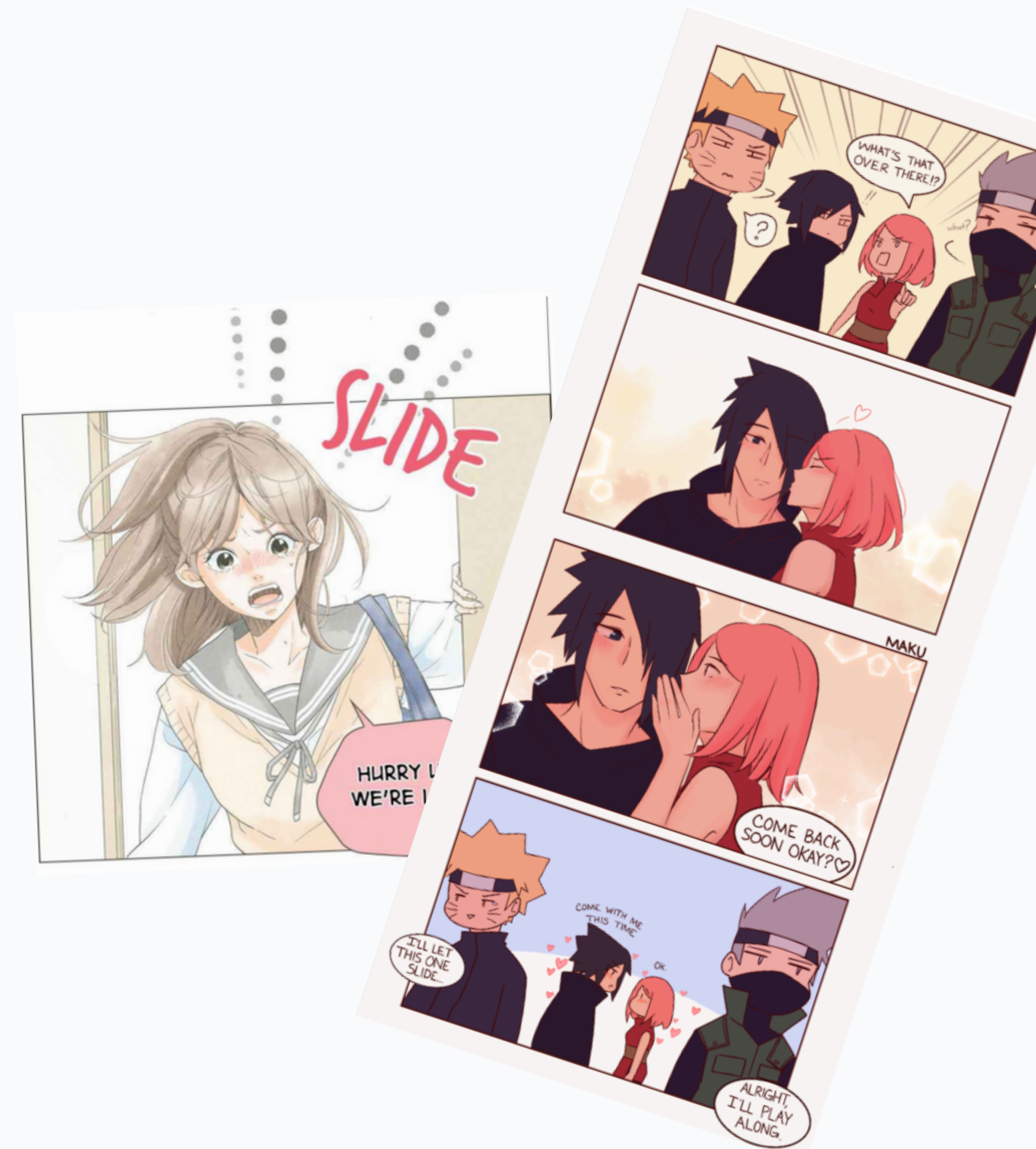
解決策



ドラッグ&ドロップとAI機能を備えたノーコードプラットフォーム。



インタラクティブな要素とゲーミフィケーションのオプション。



人気の漫画をウェブ漫画ゲームに適應させる。



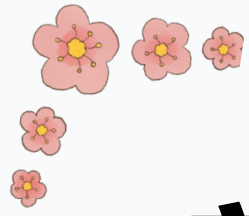
市場規模



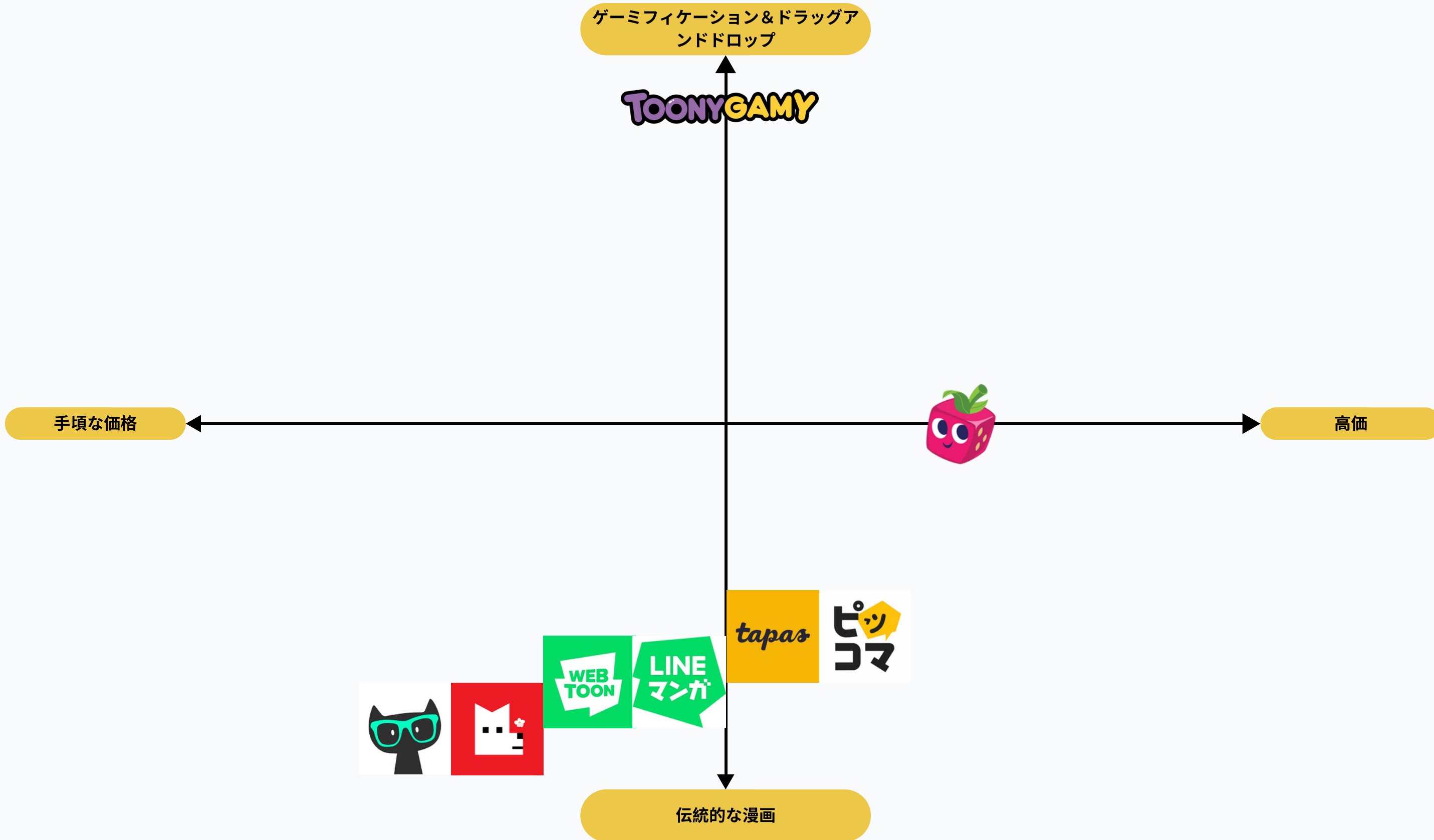
年	TAM (世界市場)	SAM (ウェブ漫画+ゲーム)	SOM (ニッチ/女性層)	日本市場ポテンシャル (高ARPU推定)
2026	\$106.60 B	\$31.90 M	\$19.20 M	\$9.57 M
2027	\$122.59 B	\$38.28 M	\$23.04 M	\$11.10 M
2028	\$140.98 B	\$45.94 M	\$27.65 M	\$12.88 M
2029	\$162.13 B	\$55.12 M	\$33.18 M	\$14.94 M
2030	\$186.44 B	\$66.15 M	\$39.81 M	\$17.33 M

注記: 金額単位は米国ドルです。「B」はBillion (10億ドル)、「M」はMillion (100万ドル) を表します。





競争



ToonyGamy	TOONYGAMY
NAVER Corp. Webtoon Lineマンガ	WEB TOON LINEマンガ
KAKAO Corp. Tapas ピッコマ	tapas ピッコマ
Tappytoon	
Lezhin Comics	
Choices	

- 1 人気のウェブ漫画にゲーム要素を追加。
- 2 ドラッグアンドドロップとAI機能を備えたノーコードプラットフォーム。コンテンツ作成の民主化。

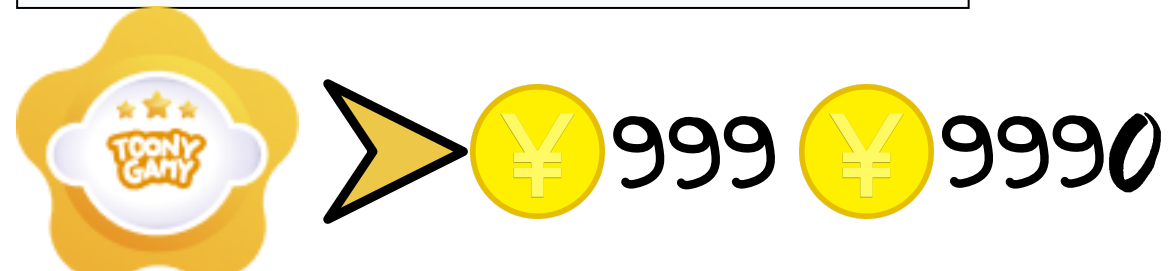


ビジネスモデル

サブスクリプション



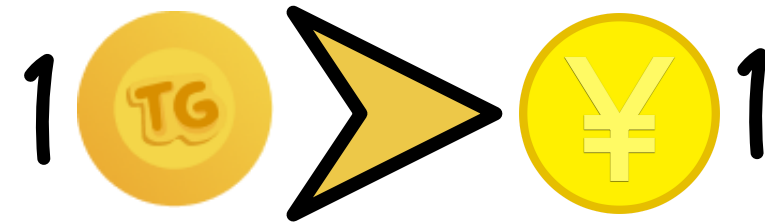
シルバーメンバーシップ
月額および年額サブスクリプション



ゴールドメンバーシップ
月額および年額サブスクリプション

マーケットプレイス

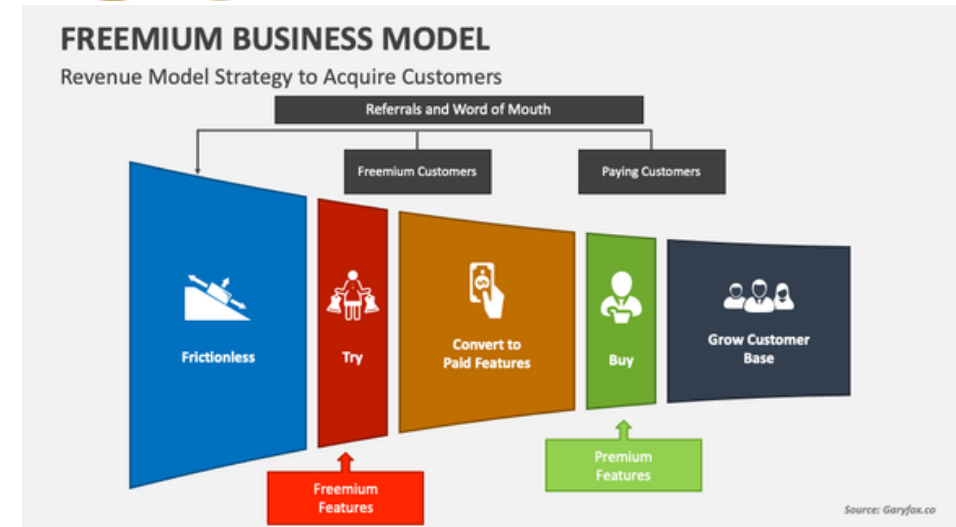
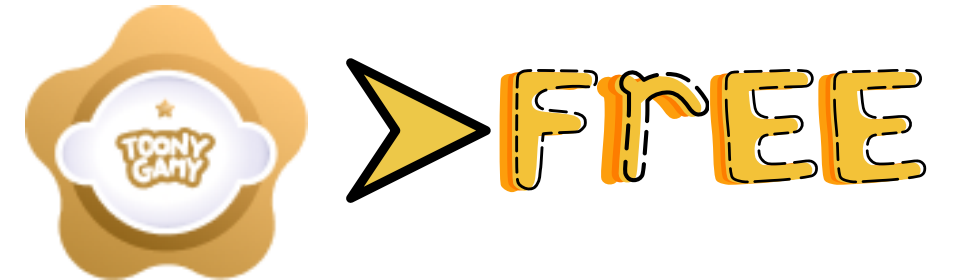
トゥニーガミコイン
¥1 x 1 TGコイン
¥100 x 100 TGコイン
¥500 x 500 TGコイン
¥1000 x 1000 TGコイン



コンテンツクリエイター ¥1990

フリーミアムと広告

ブロンズメンバーシップ
無料登録
制限付きコンテンツ + 広告付き
TGコインを購入可能
サブスクリプションのアップグレード



一回払いの手数料
TG収益: 70%CC そして 30%ゲーマー



競争優位性

1. 業界初のゲーミフィケーションとウェブ漫画の融合

- 読者の選択によってストーリーが変化する分岐型ストーリーの実装
- 漫画とゲームの要素を組み合わせ、読者の没入感を向上

2. ドラッグ&ドロップ形式×AI活用による直感的な制作環境

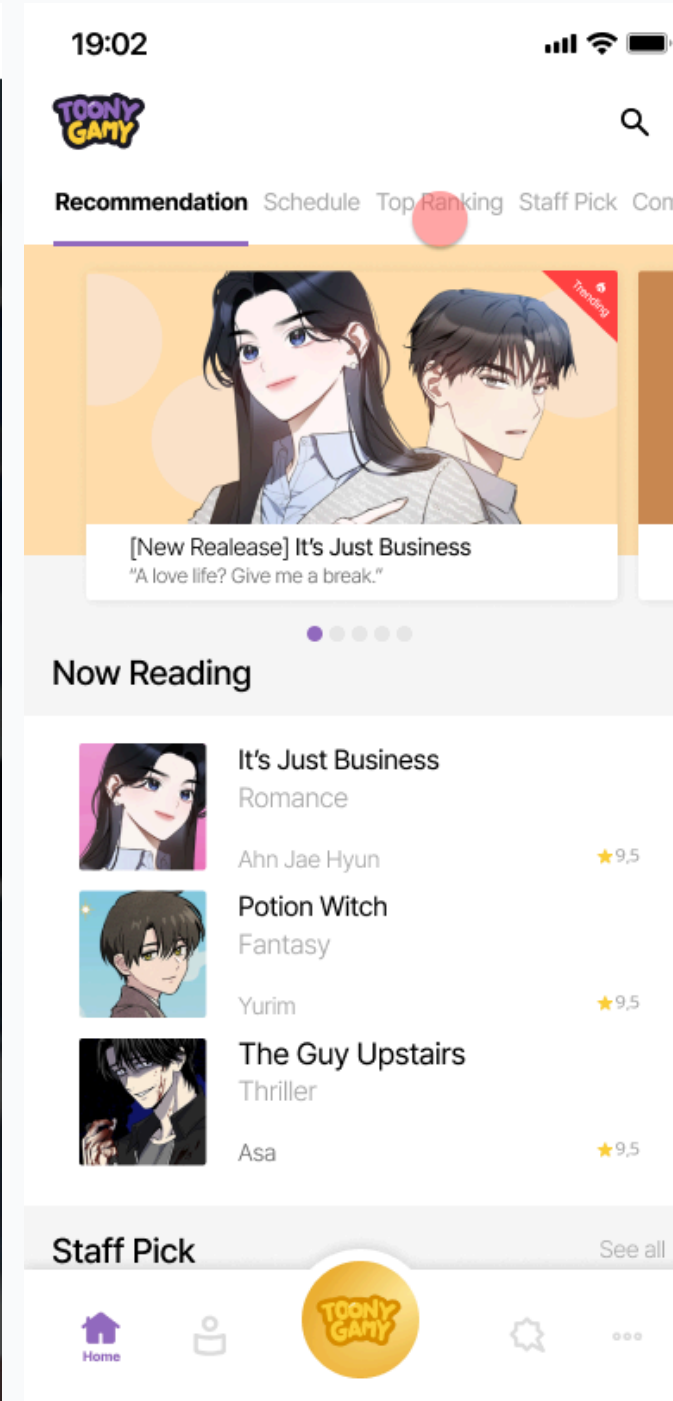
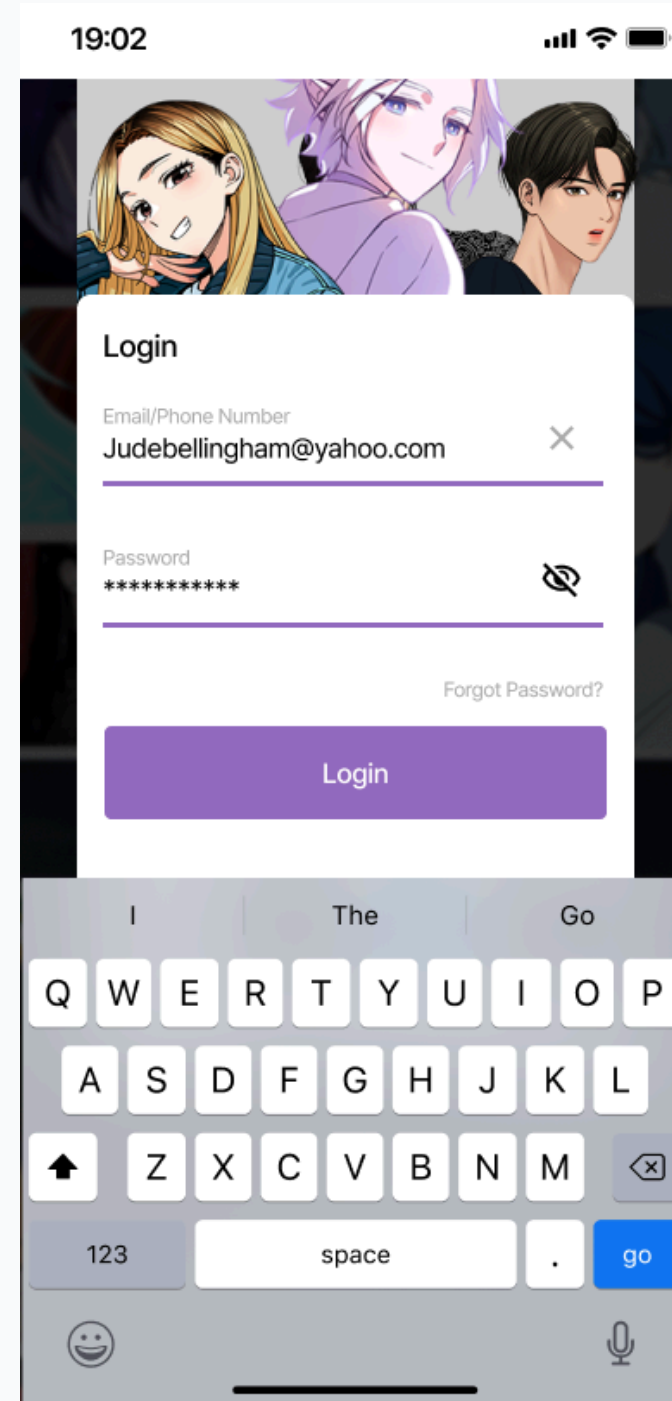
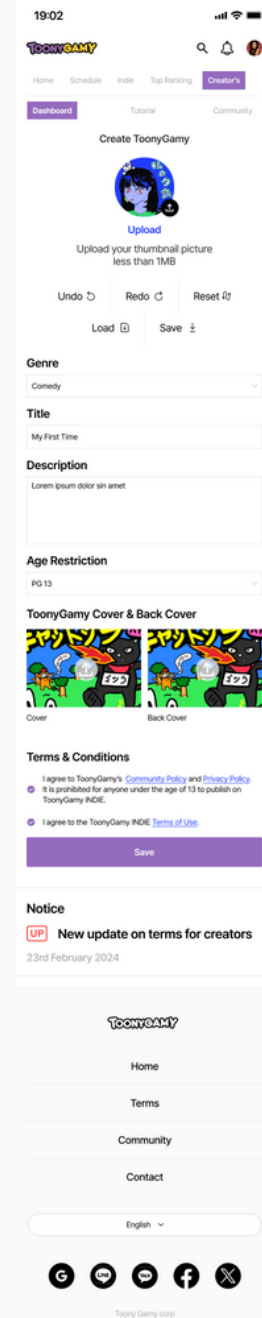
- ウェブ漫画、ゲーミフィケーション、AI翻訳をワンストップで制作
- 技術的スキル不要で、クリエイターが簡単にインタラクティブな作品を作成可能

3. コミュニティ主導型の収益モデル

- クリエイター同士のコラボレーションを促進し、多様な作品が生まれる仕組み
- ユーザー生成コンテンツの収益化により、継続的な創作活動を支援

TOONYGAMY

製品とサービス



コンテンツクリエイター: ドラッグ
アンドドロップでゲーミファイされ
たウェブ漫画

コンテンツクリエイター: トゥニー
ガミ「ウェブ漫画」を提出

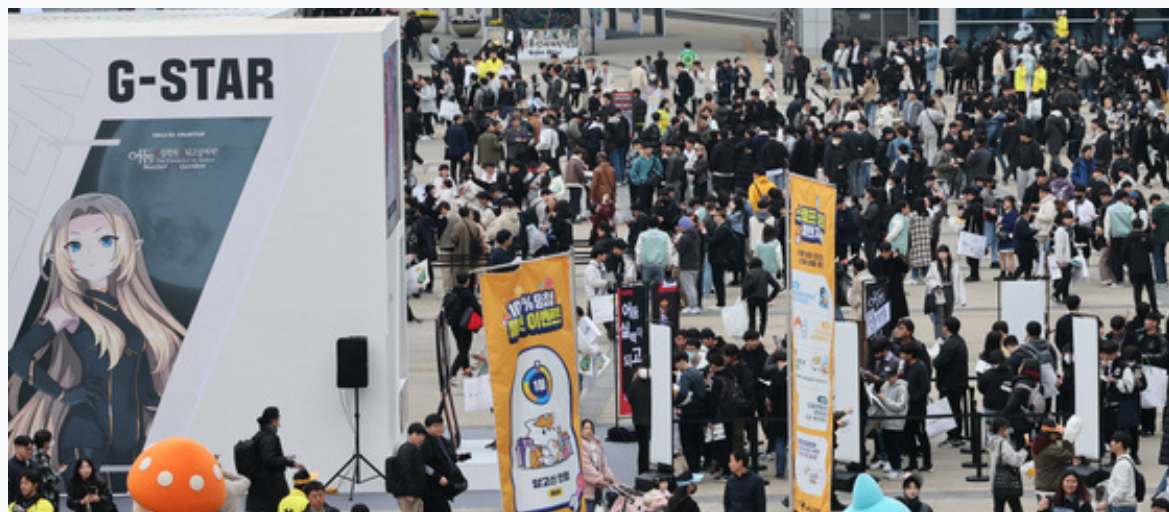
ユーザー: トゥニーガミプラットフ
ォームにログインして楽しむ

ユーザー: プラットフォームをナビ
ゲート

ユーザー: トゥニーガミで遊び、TG
コインを購入または獲得できる



市場戦略



イベント

- 年間ターゲットイベント**
- コミケット「70万人の来場者」
 - 東京ゲームショウ「25万人の来場者」
 - アニメジャパン「15万人の来場者」
 - ワンダーフェスティバル「6万人の来場者」
 - BCGF「20万人の来場者」
 - ソウルコミコン「15万人の来場者」
 - GICF「10万人の来場者」
 - コマコン「7万人の来場者」
 - 釜山G-STAR「26.5万人の来場者」
 - 東京コミコン「20万人の来場者」
 - 大阪コミコン「6万人の来場者」
 - 台北ゲームショウ「36万人の来場者」



パートナーシップ

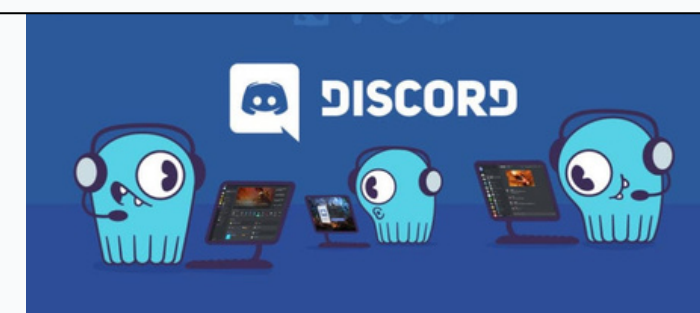
スタートアップ拠点&政府支援 デジタルマーケティング&ブランド戦略



ネットワーキング

Discordとソーシャルメデ

- Discordコミュニティの作成
- インフルエンサーのプロモーションキャンペーン
- Tik-Tok、Instagram、YouTube、X、Facebook、LINE、そしてKakao Talkチャンネル
- ウェブサイト、ニュースレター、そしてランチプロモーション



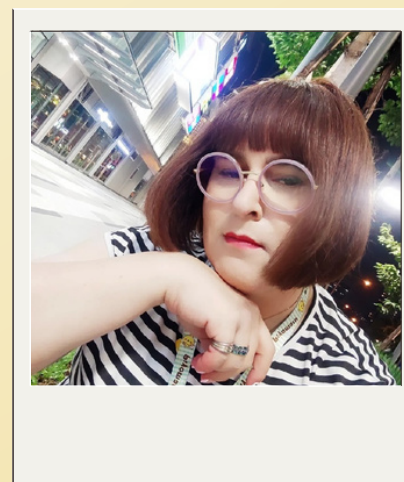
チーム



アリナ・インダルティ

プラットフォームUIデザイナー

UI/UXデザイナーとして、直感的なインターフェースとビジュアル（ウェブサイト、製品）を作成。韓流（ハリュ）、ウェブ漫画、韓国語に情熱を持つフリーランスのイラストレーター。



フィオナ・リム

創設者&トゥニーガミクリエイター、プロダクト&プラットフォーム

ゲーム開発で17年の経験、ヨーロッパおよび東南アジアでの経験（モバイル、ハイパーカジュアル、ビジュアルノベル）。QAチームをリードし、制作経験があり、AAAタイトルおよびインディーゲームを出荷。DEI、日本語、文化、歴史に情熱を持つ。



谷川 卓

トゥニーガミのマーケティング&PR担当、ビジネスパートナー

Googleパートナーコンサルティングファーム出身。Web制作・マーケティング会社を共同創業し、戦略策定とPR戦略を支援。SNSマーケティングの専門家として実績多数（累計1.5億円の売上達成等）。VR事業およびメタバース分野にも深い知見を持つ。



2PCS

プラットフォーム技術コンサルタント
ソフトウェア開発の強力な背景を持つ若くて意欲的なスペシャリストのチーム。フロントエンド、バックエンド、データベース、サイバーセキュリティ、FlutterFlowおよびFlutterの専門知識。

**お時間をいただき、ありがとうございます！
ご質問がございましたら、お気軽にお問い合わせください。**

www.toonygamy.com
fiona@toonygamy.com
LINE ID: fionakokura