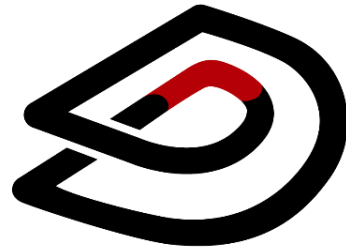


人を不幸にしないための、デジタルと



**デジタルプラス**

**事業説明資料**

# デジタルプラスグループの沿革

創業から19年以上運営している報酬提供基盤を強みとして  
手数料原価を抑えた多種多様な交換先を保有

 株式会社リアルワールド  
**REALWORLD**

総会員 1000万人超  
月間報酬支払数 約2.5万件超

創業事業であった  
クラウドソーシング  
およびクラウドメディア

 **PointExchange**

電子マネーの普及

2011年

 **Point Bank**  
ポイントバンク

2008年

 **PointStyle**

自社ポイントサービス立ち上げ

2005年

**Gendama**

※2020年10月事業売却

 **CROWD**

※2020年10月事業売却

 **ライフマイル**

※2019年9月事業売却

**Rea:Pay**

副業解禁・在宅ワーク  
ライフスタイルの多様化

2019年

2020年


2022年

2023年

**即払い**

給与前払いサービス  
事業買収とサービスリニューアル

お金の未来をもとう。

 **デジタルウォレット**

eKYC・資金移動業取得による  
デジタル給与払い・個人間送金対応

 **デジタルギフト**

想いを、すぐに。

会員登録不要能  
単発で簡易に利用可

人を不幸にしないための、デジタルと



デジタルプラス



デジタル  
フィンテック

お金では計えられない毎日を、つくっていく。

即日発行  
できます!

# 業界最安値のデジタルギフト

1枚1円からご利用可能。PayPay・Amazonギフト・Quoカード・銀行等から選んで贈ることができます。

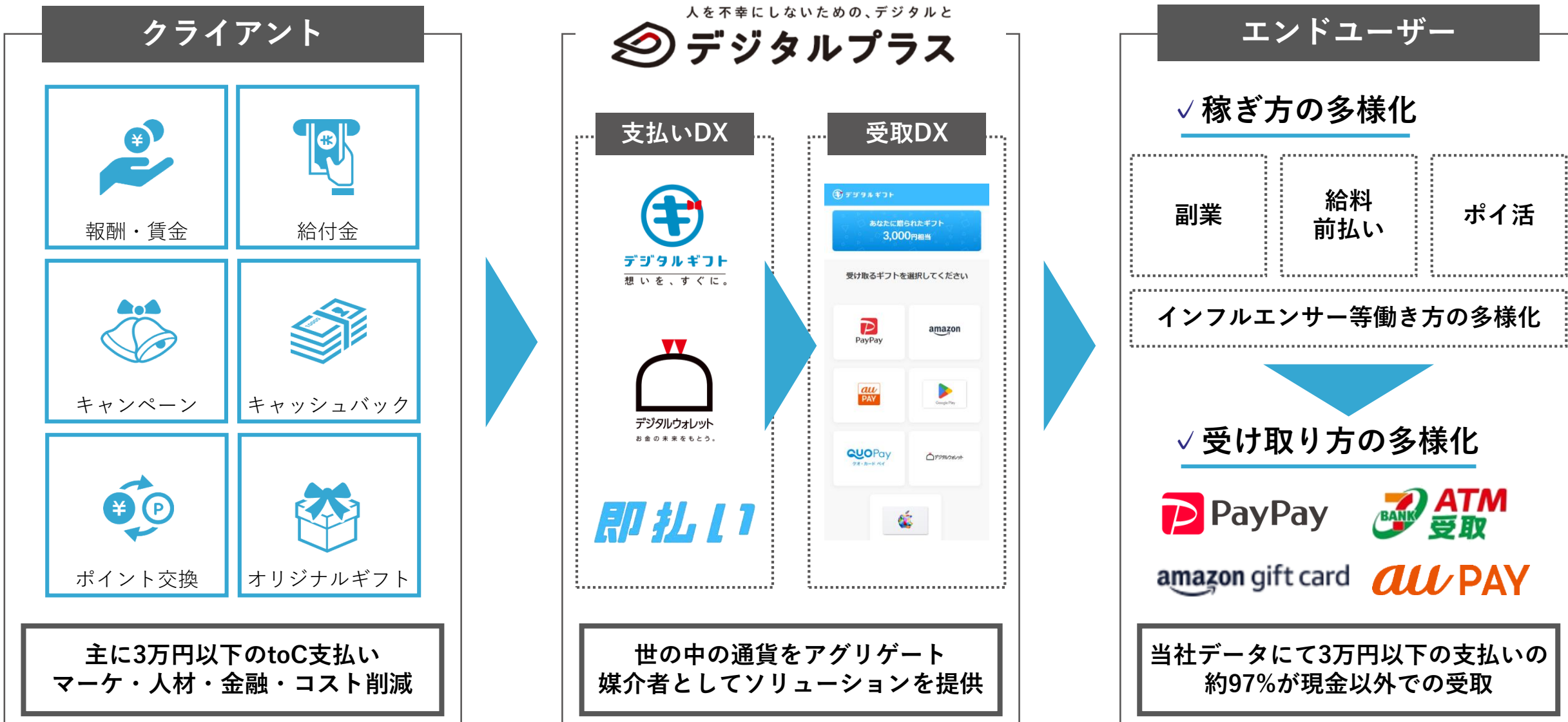


(賃金・報酬・その他にも)  
**お支払いに関する問題を  
より安く・かんたんに**

- ✓ 手数料は0~110円/1件 or 送金金額の5%
- ✓ 24時間365日対応
- ✓ 多様な受取先
- ✓ eKYC (本人確認と反社・反市チェック機能)
- ✓ 資金移動業取得予定



世の中の通貨をアグリゲート。「デジタルギフト®」「デジタルウォレット」「即払い」の特性を活かし、クライアントの支払いDXから、エンドユーザーの稼ぎ方・受け取り方の多様化に合わせたソリューションを提供



# 支払いDXだけではなく、エンドユーザーに選ばれる多様でお得な受け取り方をご用意

## キャッシュレス

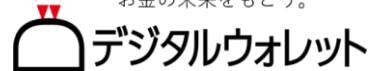


## ポイント



デジタルギフトの端数保持など  
ポイントの保存が可能

お金の未来をもとう。



## 商品



PlayStation Store



## 現金



## 暗号通貨



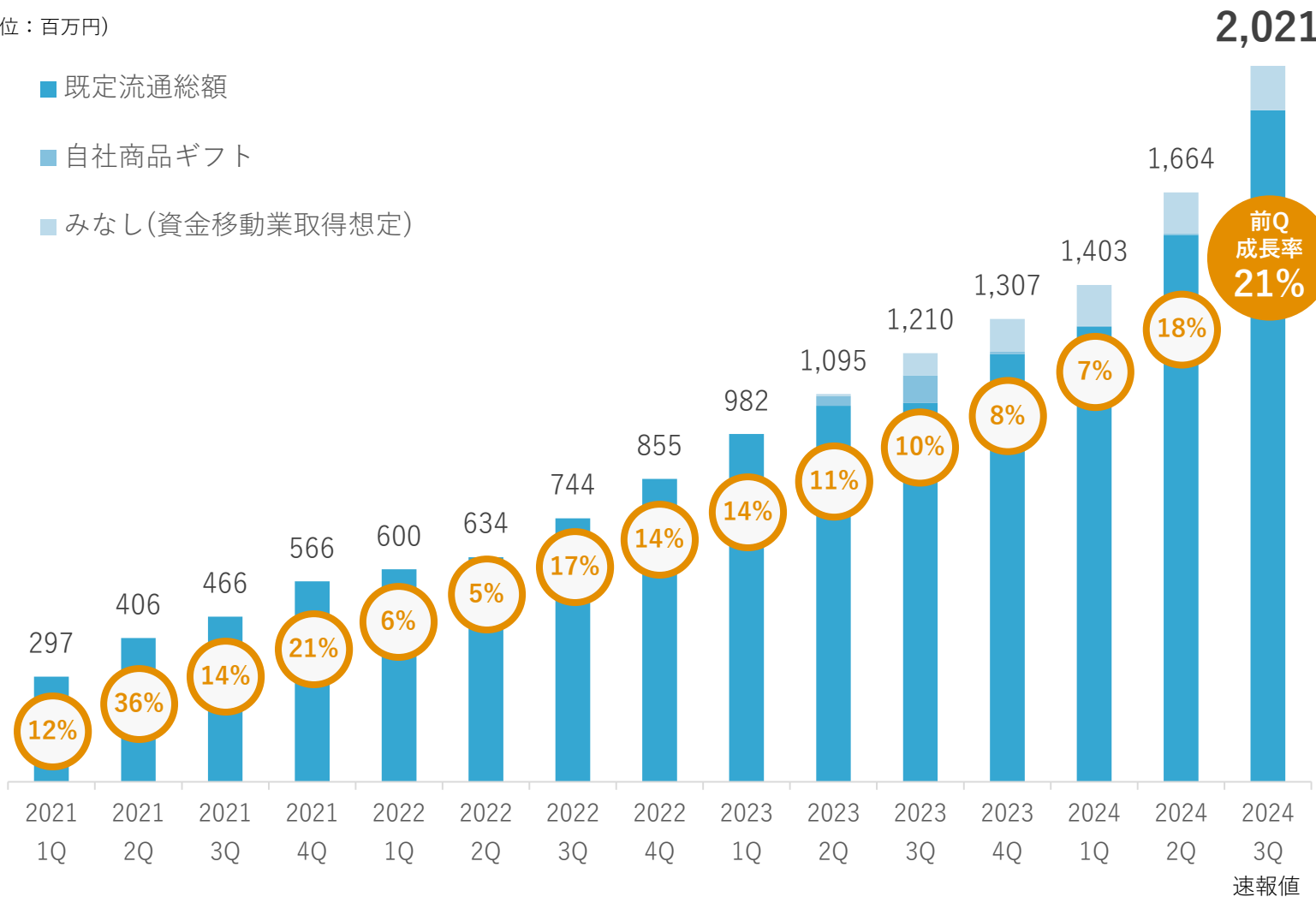
# フィンテック流通総額の状況

2024年3Qフィンテック流通総額は17四半期連続成長を達成  
四半期20.2億円。通期約80億円のベースに成長

## フィンテック流通総額

(単位：百万円)

- 既定流通総額
- 自社商品ギフト
- みなし(資金移動業取得想定)



### ■既定流通総額

デジタルウォレットおよびデジタルギフト®での現金・電子マネー・キャッシュレス等のこれまでの流通総額。

### ■自社商品ギフト

取引先の商品・サービスをデジタルギフト化した取引額。単価は通常価格で算出。

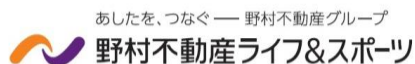
### ■みなし流通総額

資金移動業取得後に、デジタルウォレットに連携、流通総額対象となる想定額。主に、デジタル&事業(マヒナ・オンコーチ)、給与前払い事業(Q給)における報酬支払額。資金移動業取得後、ロードマップにおける流通総額の成長を支えていく予定。



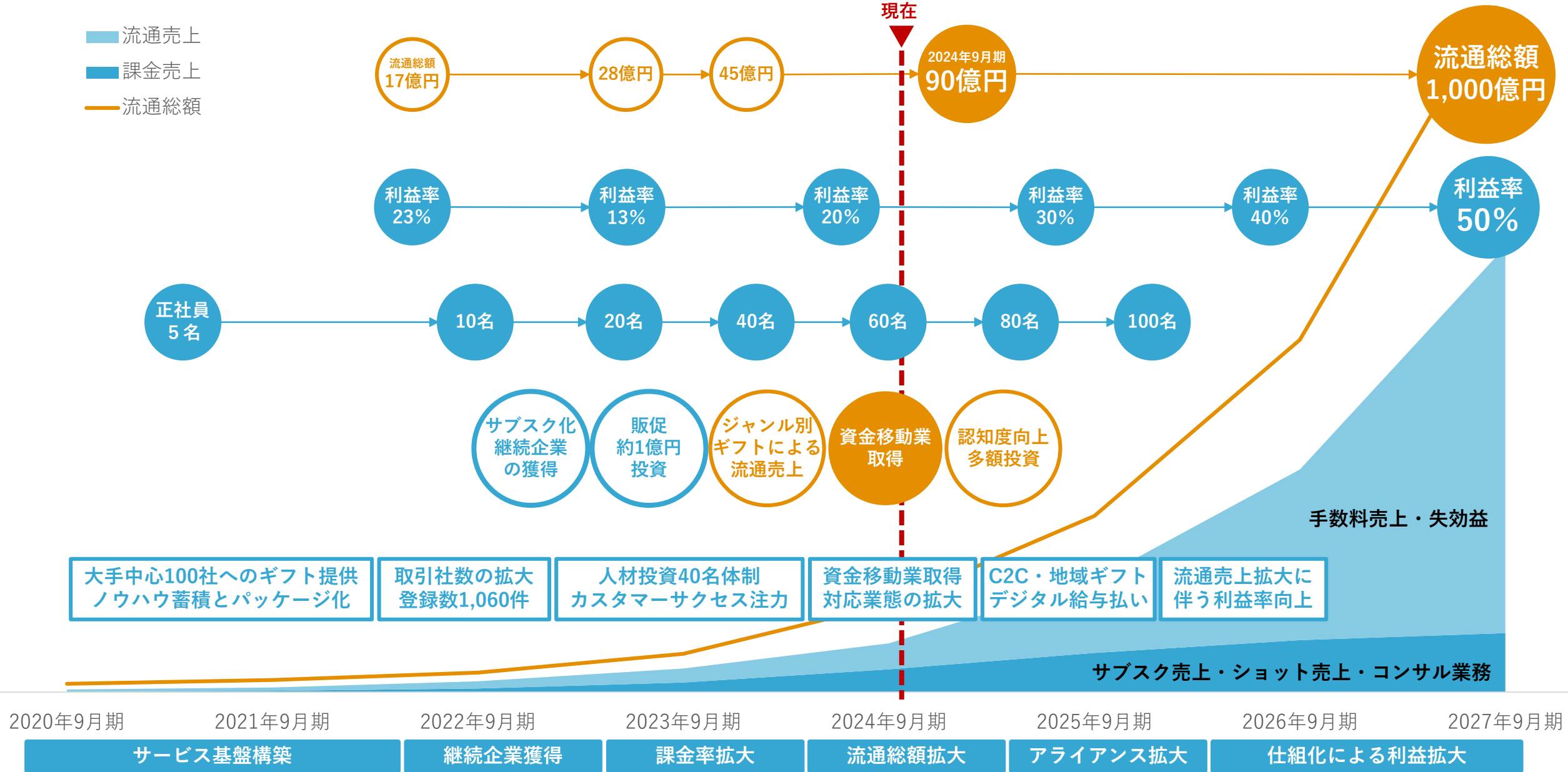
# 累計導入企業 **650** 社以上 (2024年4月末時点)

- ベンチャー・大手企業から官公庁まで様々な組織への導入・運用実績 -





■ 流通売上  
■ 課金売上  
— 流通総額



「3万円以下のtoC現金支払い」を①広告領域 ②人材領域 ③キャッシュレス領域で網羅を目指す。



- スタンプラリー
- オンラインくじ
- ギフト配布
- インスタントウィン
- ポイント交換
- キャッシュバック
- アンケート

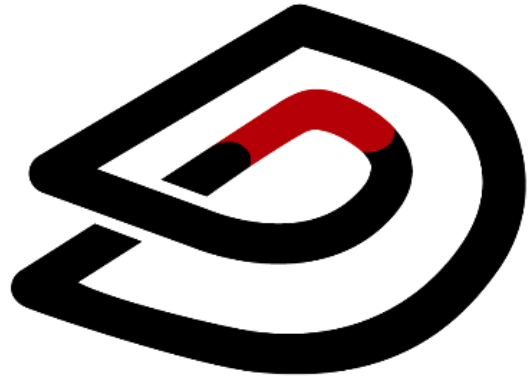


- 給与の前払い
- 通常支払い(毎月の定期支払い)
- 福利厚生
- インセンティブ
- 交通費、経費精算



- 振込代行
- 給付金
- 保険金
- 祝儀、香典
- 個人間送金
- BtoCデジタル送金

人を不幸にしないための、デジタルと



**デジタルプラス**

はじまること、出会うこと、成長すること、遊ぶこと、  
学ぶこと、挑戦すること、愛すること、  
失敗しても、またはじめられること。

前に進む人生のすべてに、

一緒にいるデジタルを提供していく。

無意識のうちに、つい、あきらめてしまっていることを、

叶えられることに変えていく。