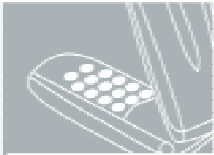


# FY05決算説明会



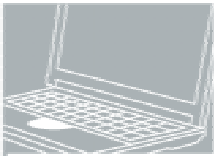
Mobile



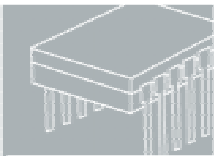
Game



Internet



Computer



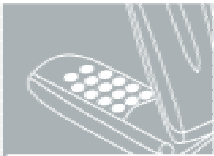
Technology

株式会社フェイス

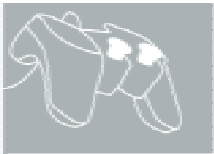
May 23, 2006

## 注意事項

本説明および参考資料の内容には、将来の当社業績に関する見通しが含まれていますが、これらは現在入手可能な情報から得られたフェイスの経営者の判断にもとづくものであり、その実現には潜在的リスクや不確実性を含んでいます。実際の業績は、これら業績に関する見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご承知おきください。



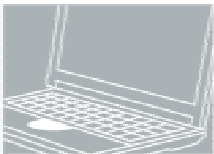
Mobile



Game



Internet

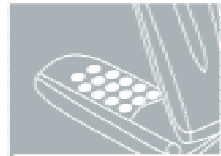


Computer

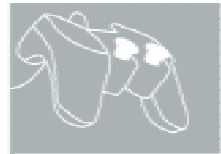


Technology

# FY05 決算



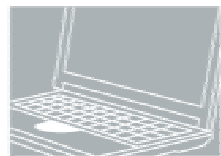
Mobile



Game



Internet



Computer

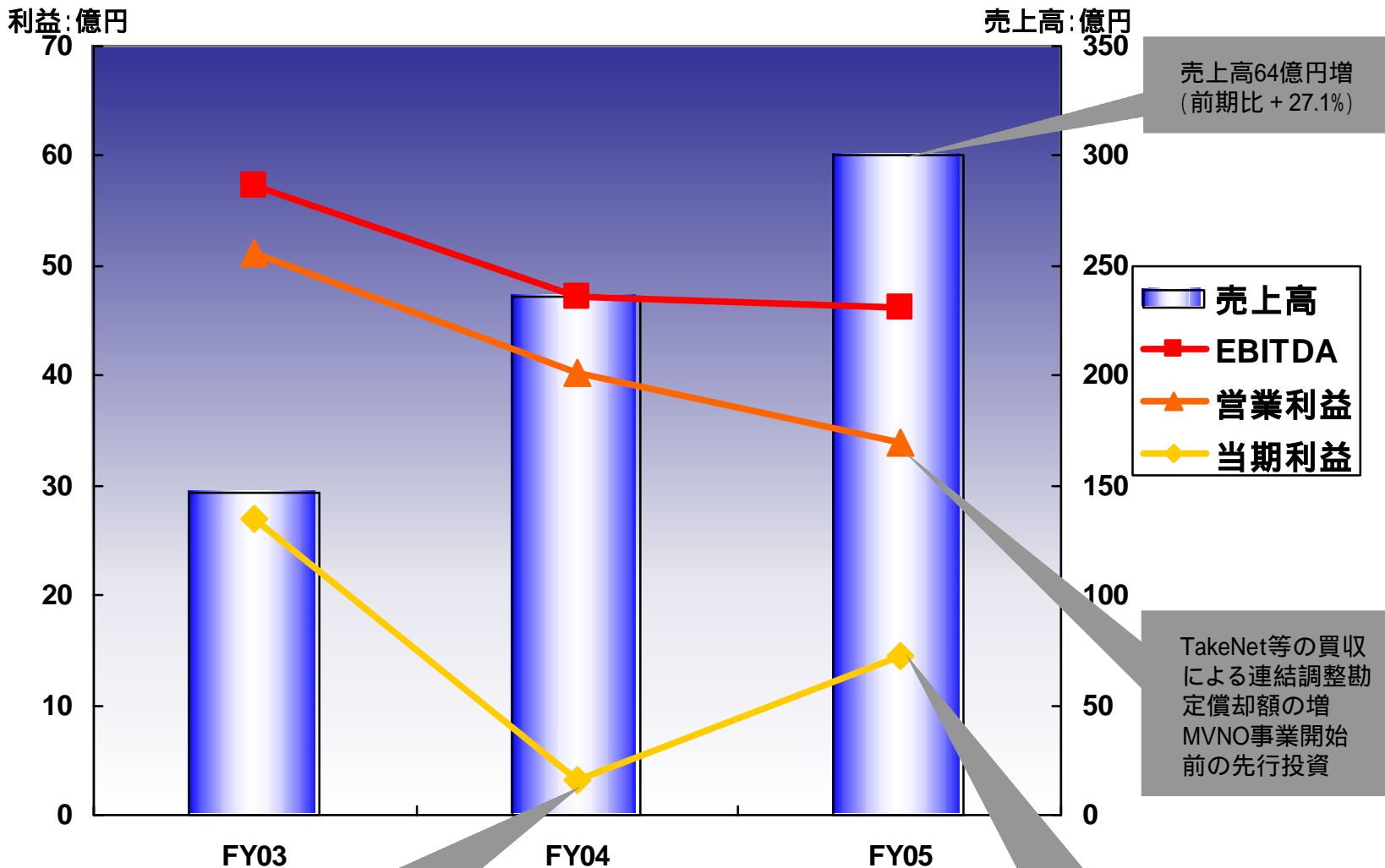


Technology

# 連結業績ハイライト



引き続き高い売上成長を実現し、利益面でも新サービス創造のための先行投資を吸収し、実質、前期並の水準を確保



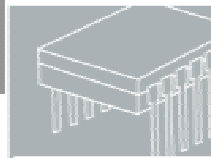
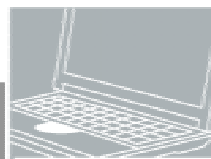
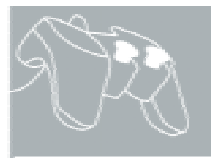
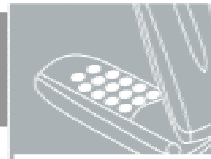
売上高64億円増  
(前期比 + 27.1%)

- 売上高
- EBITDA
- 営業利益
- 当期利益

TakeNet等の買収による連結調整勘定償却額の増  
MVNO事業開始前の先行投資

Digiplugの連結調整勘定残額の一括償却19億円(特別損失)

当期利益11億円増  
(前期比 + 355.1%)

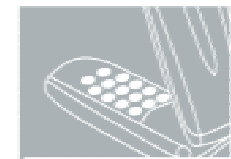


# FY05 連結セグメント別実績

電子決済事業が営業黒字化を達成  
ライセンス事業が海外中心に伸長し、グループの成長に貢献

(百万円)

	FY03	FY04	対前期 増減額	同左 増減率	FY05	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	14,671	23,628	8,957	61.1%	30,040	6,412	27.1%
コンテンツ配信事業	10,299	11,550	1,251	12.1%	14,040	2,490	21.6%
サービス事業	8,951	9,166	215	2.4%	10,832	1,666	18.2%
ライセンス事業	1,348	2,384	1,036	76.9%	3,207	823	34.5%
電子決済事業	4,084	11,724	7,640	187.1%	15,106	3,382	28.8%
MVNO事業	-	-	-	-	-	-	-
EBITDA	5,728	4,712	1,016	-17.7%	4,630	82	-1.7%
コンテンツ配信事業	5,628	4,719	909	-16.1%	5,033	314	6.6%
電子決済事業	43	19	62	-145.7%	235	255	-
MVNO事業	-	-	-	-	622	-	-
営業利益	5,115	4,017	1,098	-21.5%	3,391	626	-15.6%
コンテンツ配信事業	5,133	4,152	981	-19.1%	4,029	123	-3.0%
電子決済事業	30	136	106	353.3%	119	255	-
MVNO事業	-	-	-	-	706	-	-



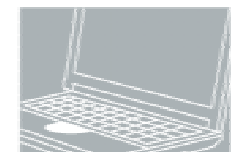
Mobile



Game



Internet

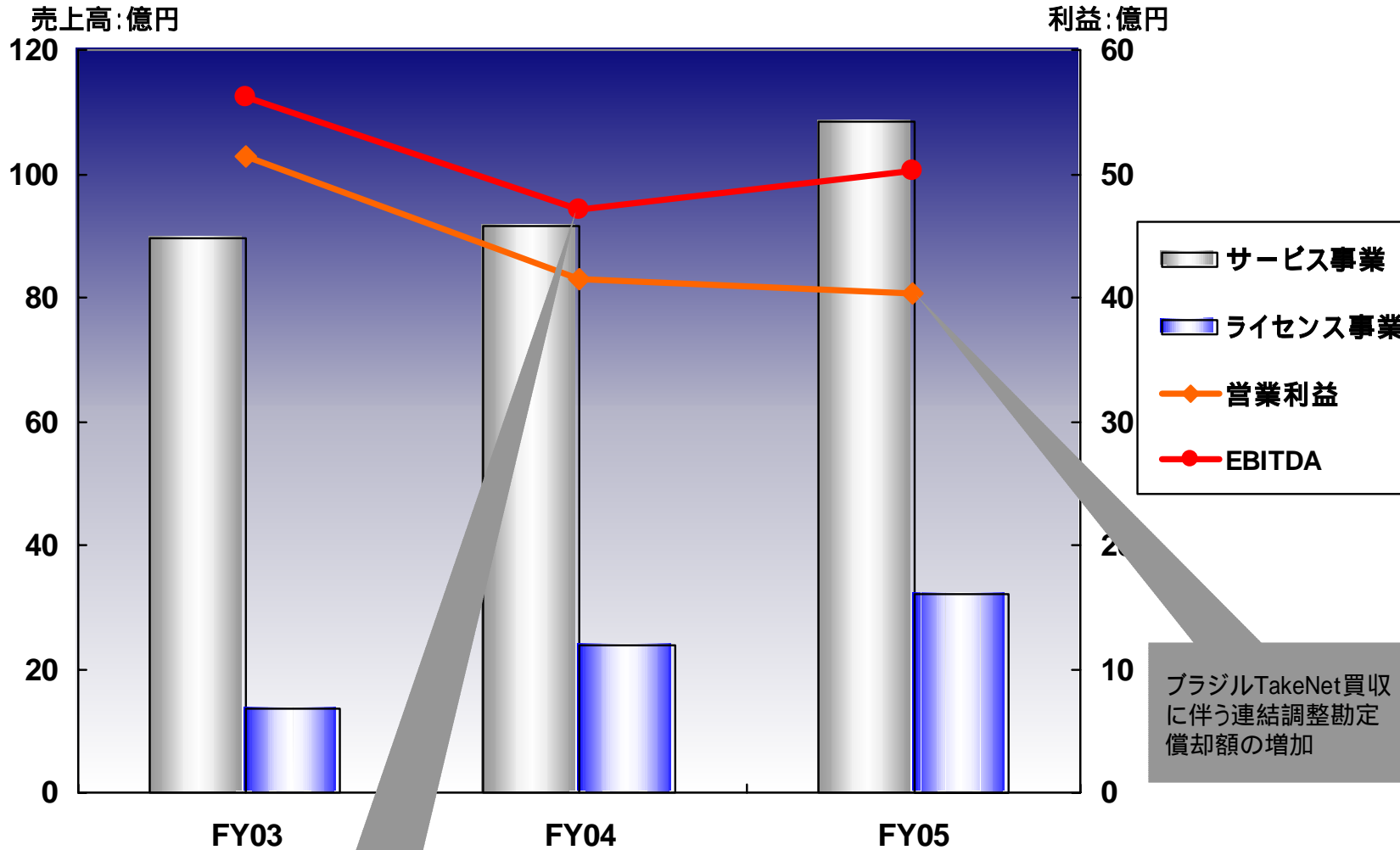


Computer



Technology

# FY05 コンテンツ配信事業の業績



新市場、新サービス立ち上げに伴う  
先行的費用の発生

ブラジルTakeNet買収に伴う連結調整勘定償却額の増加

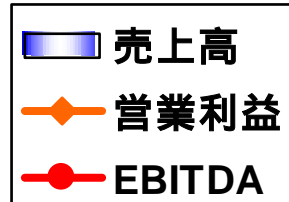
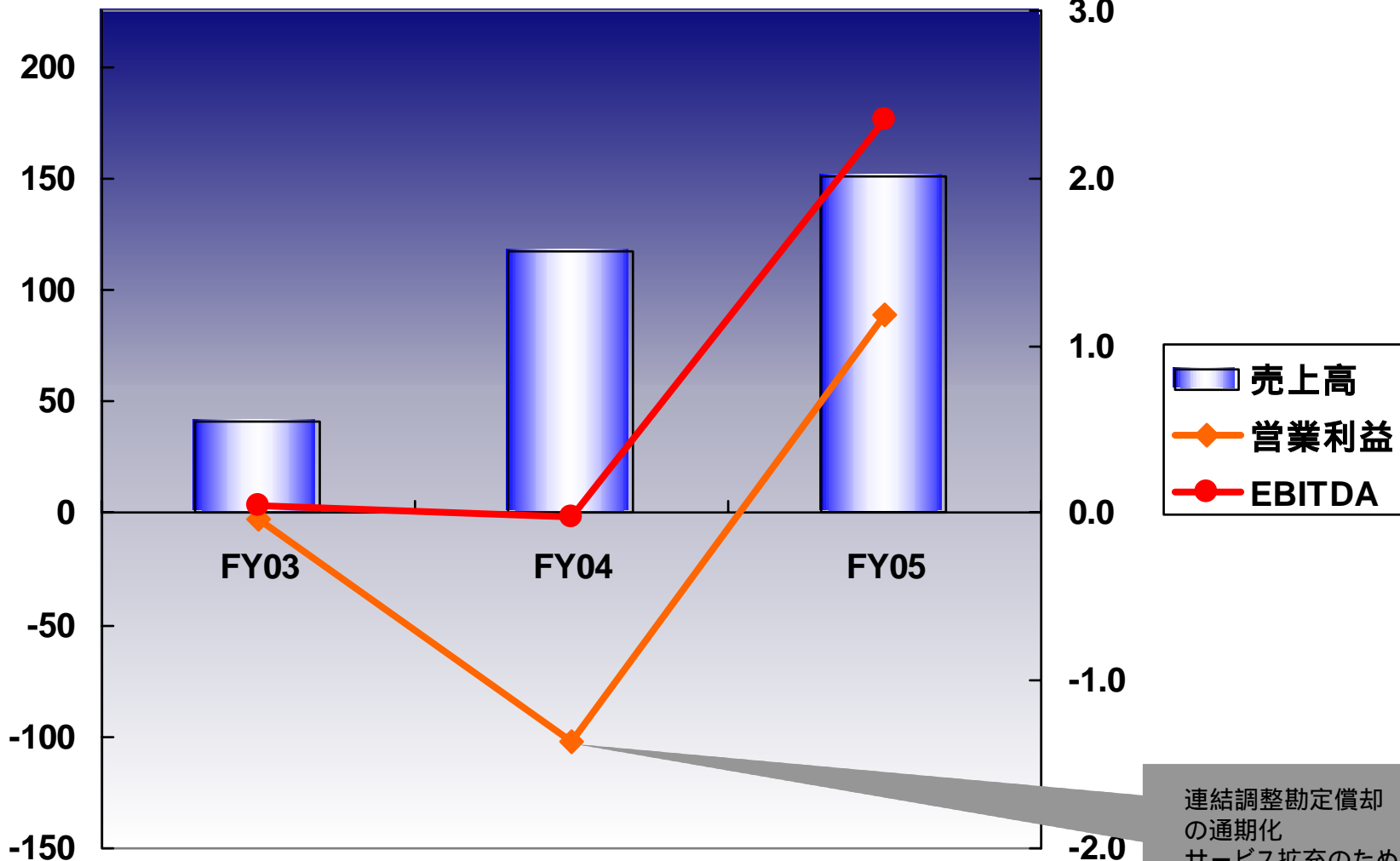


# FY05 電子決済事業の業績

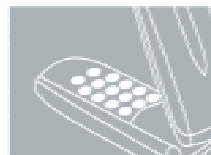


売上高: 億円

利益: 億円



連結調整勘定償却の通期化  
サービス拡充のための  
先行的なシステム  
投資負担



Mobile



Game



Internet

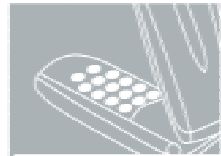


Computer



Technology

# 成長戦略



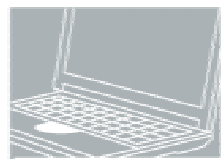
Mobile



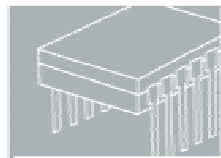
Game



Internet



Computer



Technology



# FY05 事業展開ハイライト



## サービス

次世代映像配信で吉本興業グループ、米Intel社と合弁設立  
オンラインゲーム 有料正式サービス開始  
リアル店舗向けポイントカード大手、グッディポイントを子会社化  
携帯電話を利用した医療・健康情報サービス分野に進出  
(メディカルコミュニケーションを設立)  
モバイルコンテンツ配信で仏Digiplug、ユニバーサルミュージック  
に続き、世界4大音楽レーベル、ワーナーミュージックと提携

## ライセンス

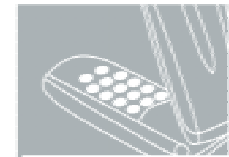
CDMA通信方式の世界展開にあわせ、特に米国、中国を  
中心として需要が拡大  
携帯電話メーカー、携帯電話キャリア向けに携帯電話端末試  
験サービスの需要を開拓

## 電子決済

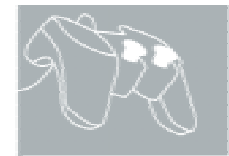
連結調整勘定償却をこなして営業黒字化達成  
WebMoney、携帯電話向け決済サービス「ケータイウォレット」  
開始

## MVNO

米国で、携帯電話キャリア事業MVNOに進出



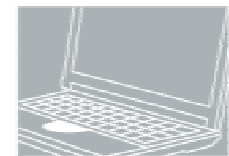
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 2006年4月以降の進捗



サービス

ギガネットワークスの営業権を120億円で取得することに合意

タイトー、スクウェア・エニックスと音楽・映像ソフトのプロデューサー＆デジタルディストリビューション事業の合併会社を設立

ライセンス

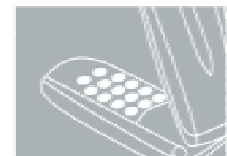
インテル® ViiV™ テクノロジーむけエンターテインメントコンテンツ配信技術(デジタルライツマネジメント技術)を発表(現在特許出願中)

電子決済

セブンイレブン(コンビニ代金収納)でWebMoney販売開始

MVNO

米国においてMVNO事業「Voce」のサービス開始



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 成長にむけた課題

## サービス

### 既存ビジネス

- 付加価値の高い次世代サービスの開拓によるユーザー数・単価の維持向上
- ランニングコストの低減  
ギガネットワークスの買収

### 新たなマーケットの創造

- 各方面の有力企業との提携等を通じた音楽配信、オンラインゲーム、映像配信、医療・健康情報サービスにむけた取り組みの活発化  
タイトー、スクウェア・エニックスとの合併
- モバイル・インターネット市場成長、デジタルコンテンツ・メディアの多様化を捉えた事業拡大

## ライセンス

### 有力企業との提携を通じた仕組み・技術の開発

- インテル®が推進するデジタルホーム構想の中核となるテクノロジー Viiv™ 向けコンテンツ配信技術

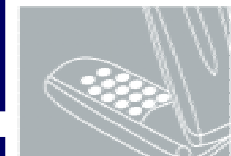
## 電子決済

### 他の決済手段と連携を強化

ポイントカードシステムとのグループシナジーの発揮

## MVNO

高所得者向けサービス「Voce」の早期の円滑な立ち上げにむけた加入者の獲得



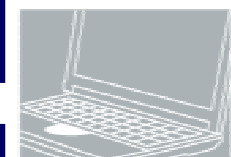
Mobile



Game



Internet

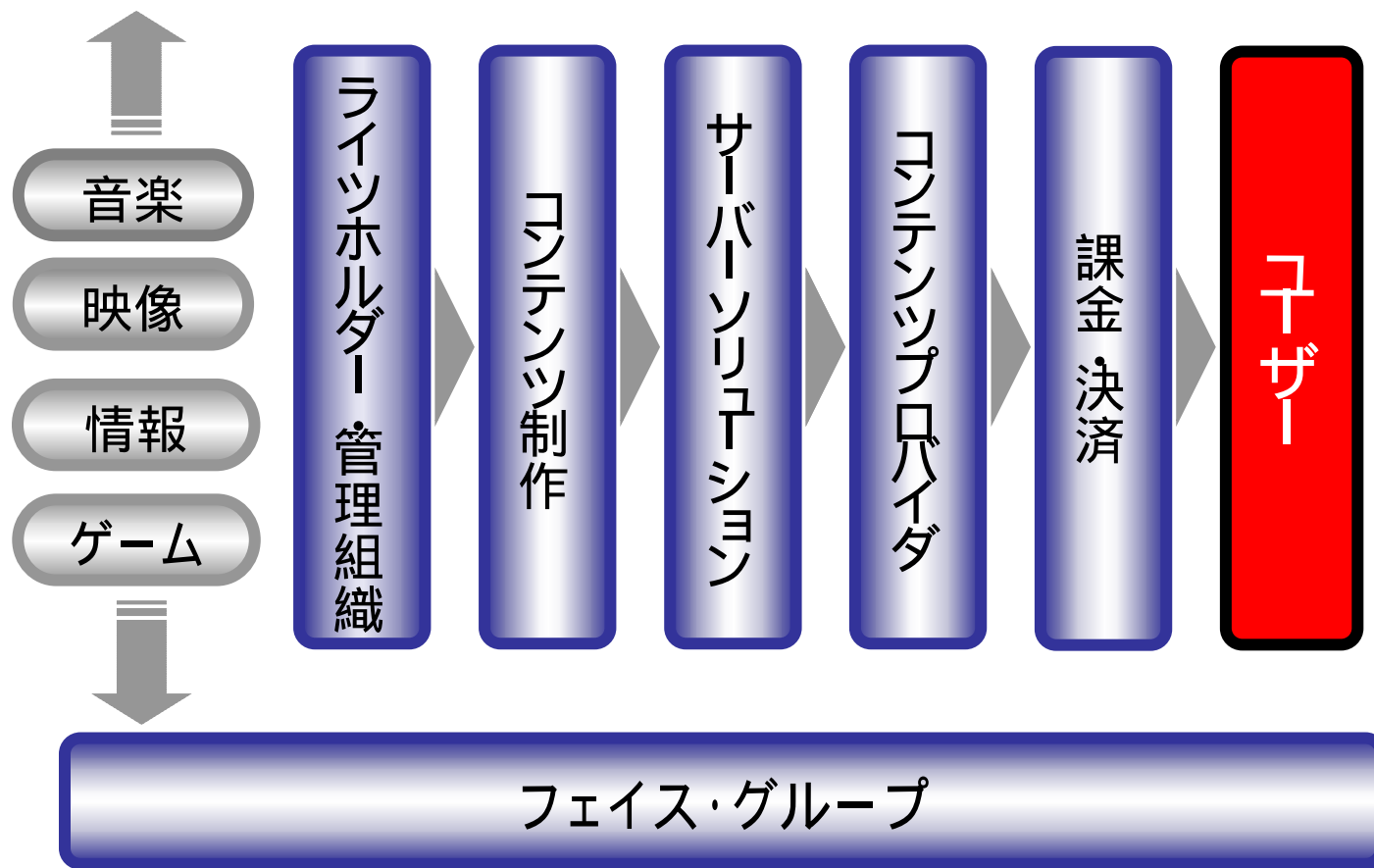


Computer



Technology

# 国内事業 - デジタルディストリビューション



# 国内サービス事業－新しいサービスの市場を拡大



音楽



映像



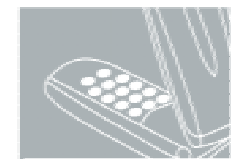
ゲーム

ウェブマネー

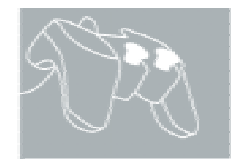
(決済)

デジタルディストリビューション

(流通)



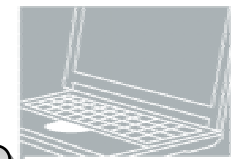
Mobile



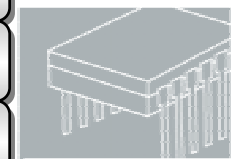
Game



Internet



Computer



Technology

# 国内サービス事業ーギガネットワークスの買収

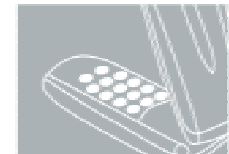
グループ・シナジー実現前のFY06においても  
フェイス・グループの利益成長に大きく貢献

## 買収の概要

取得対象	株式会社三愛内ギガネットワークスカンパニー
取得会社	ギガネットワークス株式会社(フェイス100%子会社)
事業譲受日	2006年5月31日
取得金額	120億円(うち営業権115億円:5年均等償却、税効果有)
取得資金内訳	内部留保 20億円 銀行借入100億円

## FY06業績への貢献見通し

売上高	47億円 (12ヶ月換算56億円)
EBITDA	24億円 (同 29億円)



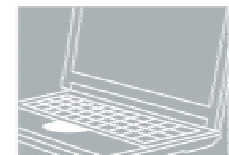
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 国内サービス事業ーギガネットワークスの買収

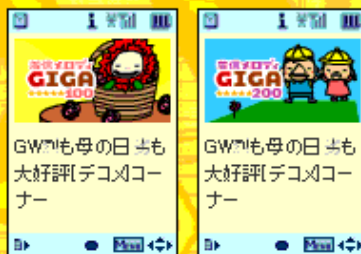


現在のギガネットワークス: 有料会員数400万人を有するモバイルメディア

## 着信メロディGIGA100、200

月額100円(税込105円)で7曲もダウンロードできるお手軽コースと、200円(税込210円)で15曲もダウンロードできるたっぷりコースからお好みにあわせて選べます。また、CLUB GIGA GOLDの豊富なコンテンツも楽しむことができます。

※100円は一部制限あり



着信メロディサービスはi-mode第2位(会員数)

## GIGA MUSIC

iモードでは初となる、フルコーラス楽曲をCD音質に限りなく近い高音質で配信するサイト「GIGA MUSIC」が遂にオープン!

GIGAではこれまでiモードでは不可能とされていた“フルコーラス配信”を可能にする技術を独自に開発! 着うた®より長い=バケ歌を高音質で配信するサイトをオープンしました。無料マイメニュー登録するだけで、1曲ごとに購入可能! しかも全曲購入前に試聴できちゃうのです。



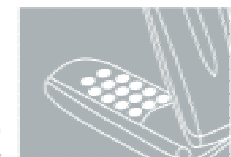
着うたサービスの展開から着うたフル、音楽配信へ

## 吉本笑ROOM

吉本興業の人気タレントが大集結した超話題のコンテンツが表を新たにリニューアル! お笑いボイスがギッシリ詰まった「着信ネタボイス」や爆笑コメント満載の辞書「ヨシモト笑辞典」、友達みんなで楽しめる「みんなで遊ボイス」、さらに困った時の「お助けボイス」などなど…「吉本笑ROOM」はあなたの携帯活用シーンを笑いで包む個性豊かなコンテンツが目白押しです!



吉本興業人気タレントのお笑いボイスも



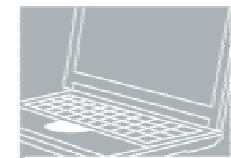
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

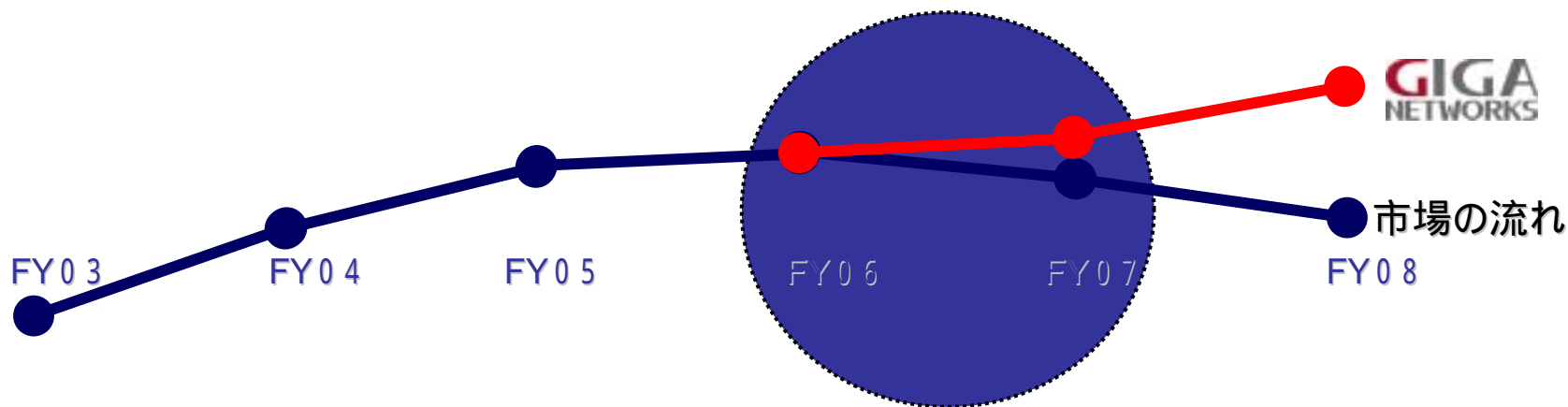
その他、歌詞・ゲーム・映画・タレント動画など多数のサービスを運営

# 国内サービス事業ーギガネットワークスの買収



着メロサービスの競争激化

客単価および会員数は減少傾向



**FY06** 飽和、統合淘汰時代から新規展開への踊場

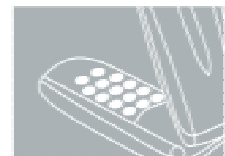
フェイス提携サービスとの連携

フェイス・グループ会社とのシナジー

効率化による  
コスト削減

連合による  
大規模メディア化

新規市場への  
積極進出



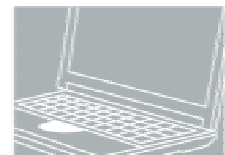
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



# 国内サービス事業ーギガネットワークスの買収

FY06 グループシナジーを段階的に推進

## コンテンツ

着うた・音楽配信

動画配信

物販、アフィリエイト等

## 企画・制作

グループ、提携企業との共同開発、制作



JRC

ブレイブ 他

## メディア化

グループ、提携企業との連合による大規模メディア化

モバイルサービス

PCサービス

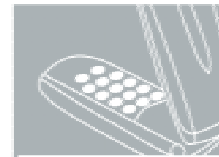
放送サービス

## テクノロジー事業との連動

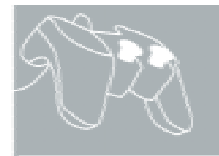


フェイス・グループの新しい配信プラットフォーム展開に参画  
PC、家電、デジタル放送、カーナビ 超流通

フェイス・グループの技術ライセンス事業展開との連動  
新規キャリア、MVNO、PHS、PDA等の新規端末への展開



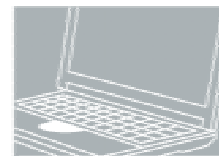
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 国内サービス事業ーゲームソリューション



2005年8月より課金サービスを開始、累計33万人超の会員登録を獲得

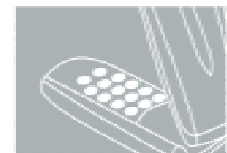
## 2005年度実績(ローズオンライン)

- オンラインゲーム運営に進出し、初年度で運営と集客プロモーションノウハウを蓄積
- ゲームのアップデート遅延はあったものの、33万人超の会員登録を達成
- 魅力的なゲーム装備をアイテム販売し、コミュニティを活性化
- 全国有力ネットカフェと提携。2006年3月末で目標の500店舗を上回る700店舗に導入達成



## 2006年度計画(ローズオンラインエボリューション+ゲームソリューション)

- 2006年5月1日より、基本プレイ無料のアイテム課金形態に移行。会員数拡大を狙う
- 2006年6月に新バージョン「ローズオンライン エボリューション」の正式サービスを開始予定
- 累計50万人の会員登録を目指す
- 次のステップとして、**ゲーム運営各社に対するゲームソリューション開発提供を計画中**



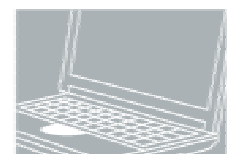
Mobile



Game



Internet



Computer

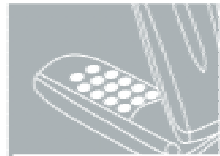
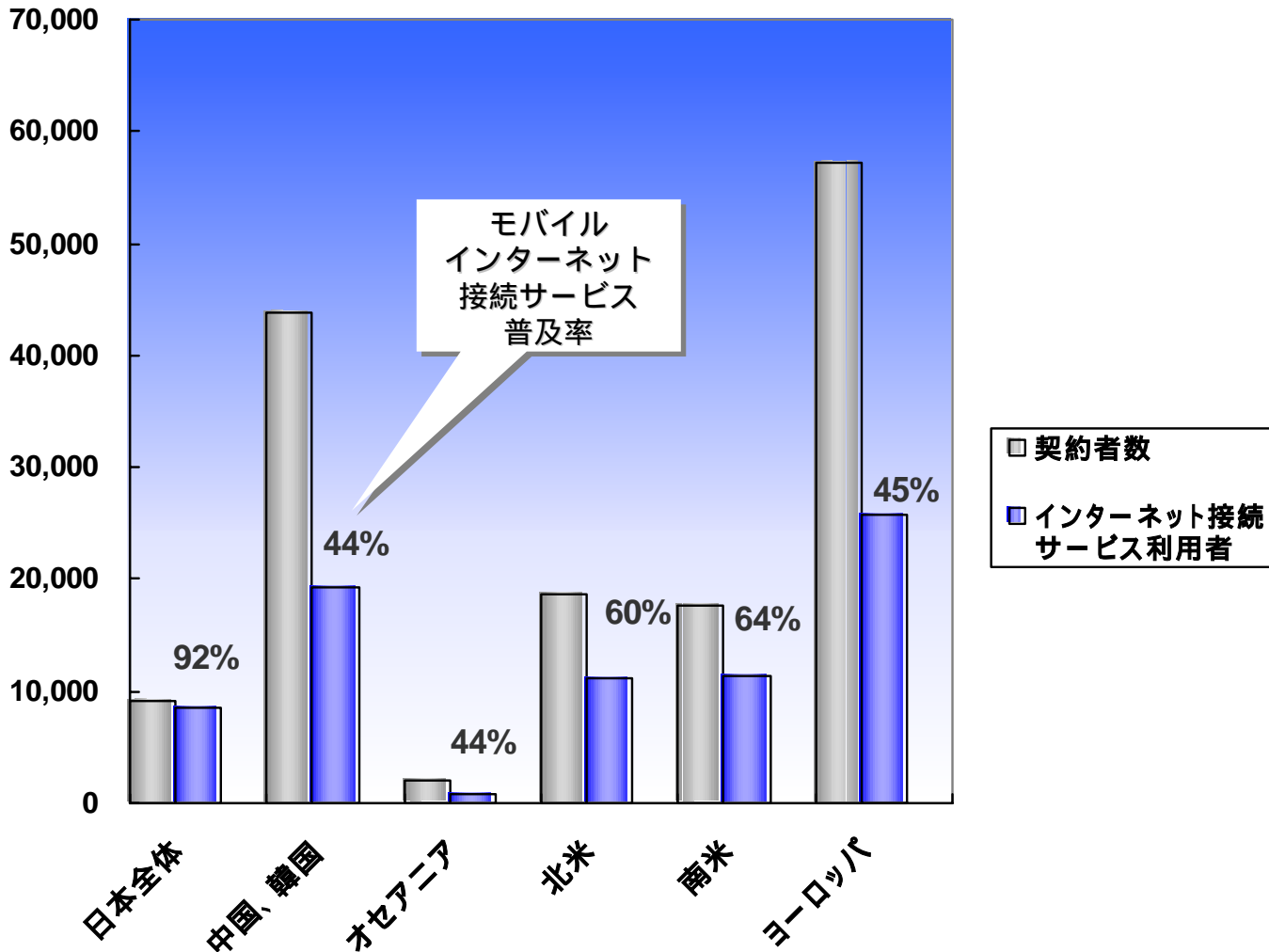


Technology

# 海外サービス事業－海外市場のポテンシャル

## モバイルインターネット普及は更なる成長フェーズへ

(万人) モバイルインターネット接続サービス普及率(当社調べ)



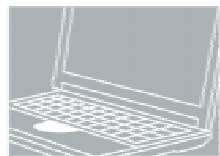
Mobile



Game



Internet



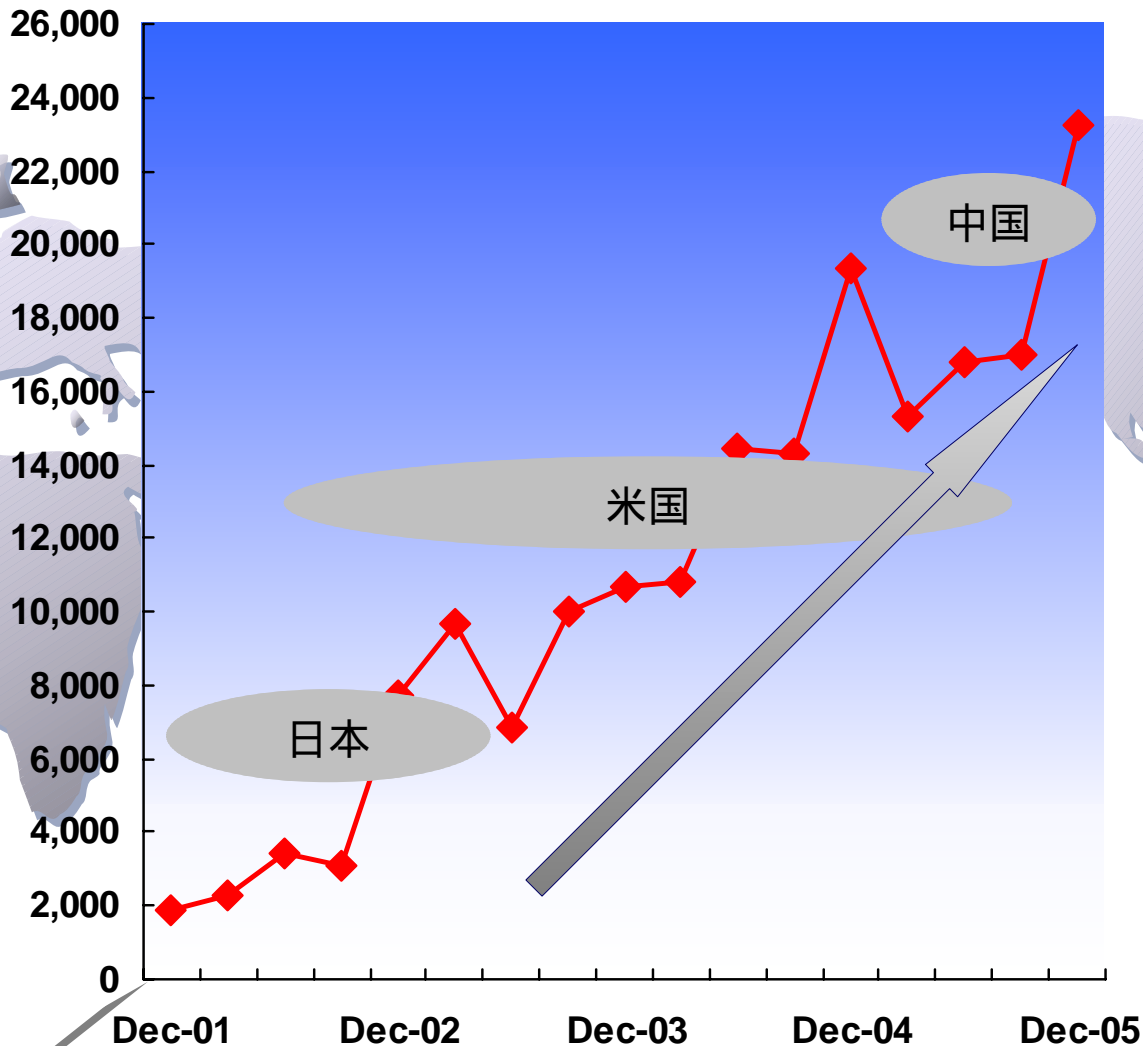
Computer



Technology

# ライセンス事業 - CMX搭載Mobile用半導体出荷台数

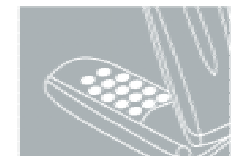
Index (Dec-01=100)



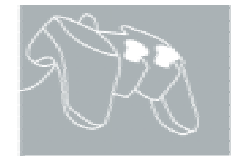
Moderati  
Launched  
Modtones

U.S. Mobile  
Content  
Market Growth

◆ CMX



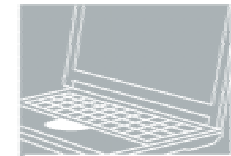
Mobile



Game



Internet



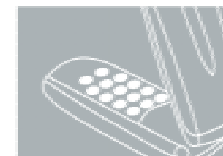
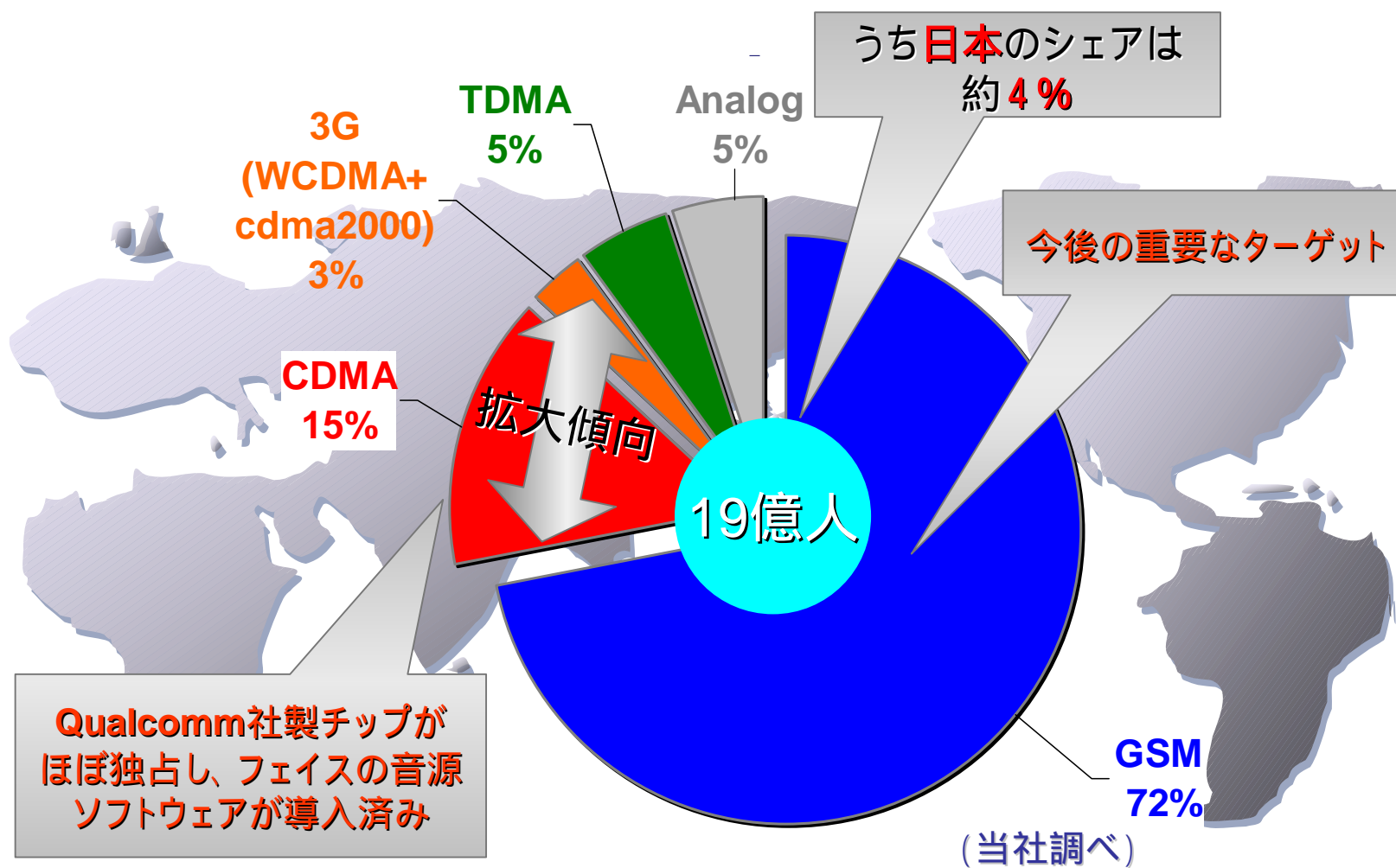
Computer



Technology

# ライセンス事業－世界の携帯ユーザー状況

携帯ユーザー 約 19 億人



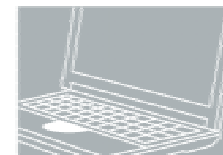
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# ライセンス事業—コンテンツ配信を支えるDRM技術\*



インテル® Viiv™ テクノロジーむけエンターテインメントコンテンツ配信技術

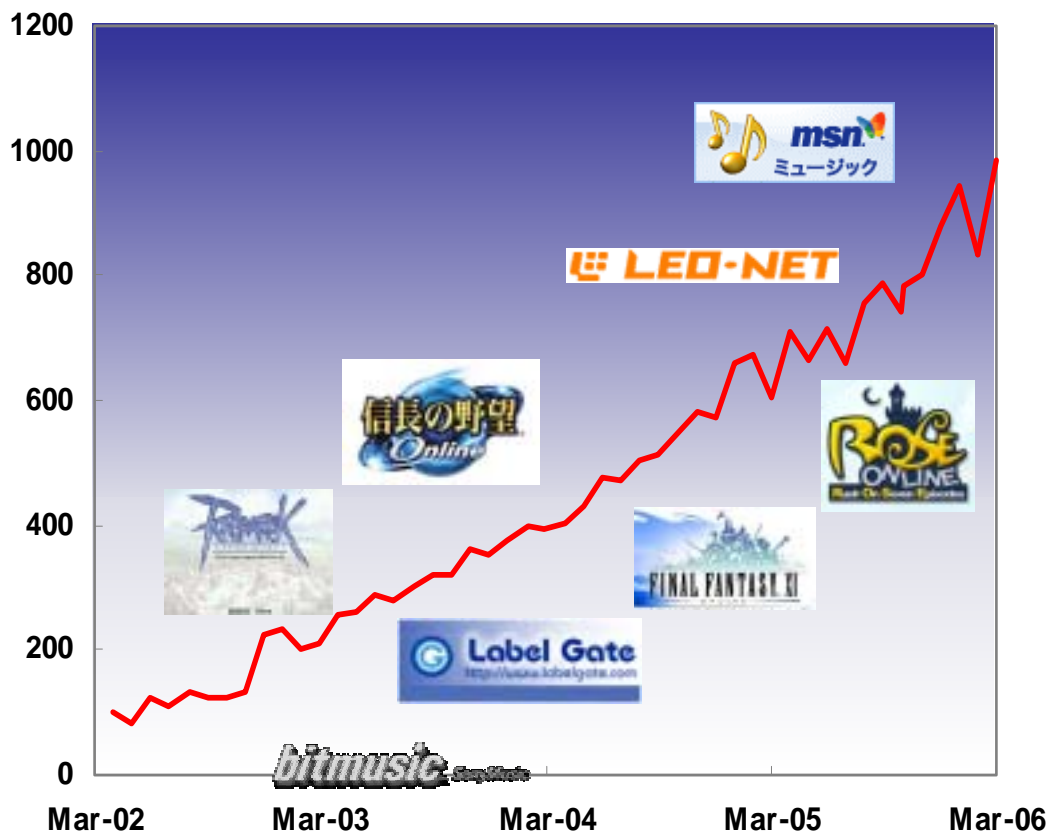


インテルが推進するデジタルホーム構想の中核となるテクノロジー "Viiv"との事業展開を推進

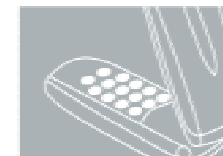
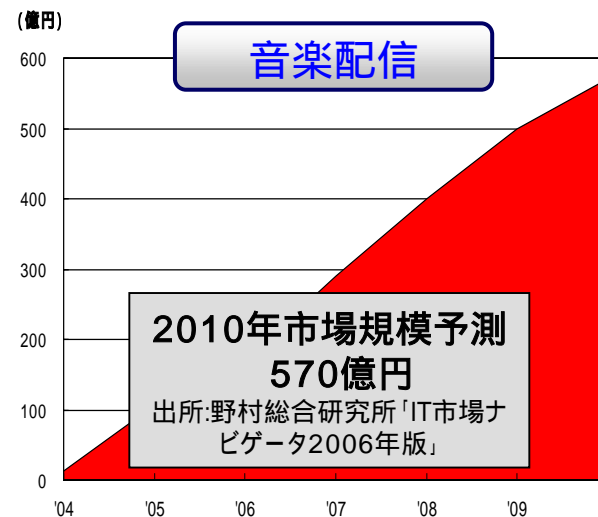
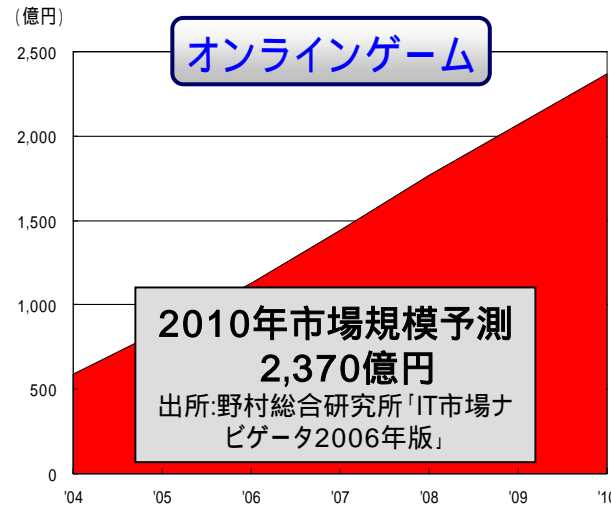


\*DRM: デジタル・ライツ・マネジメント

# 電子決済事業一月間決済高の推移



(注) 2002年3月を100とした場合の指数



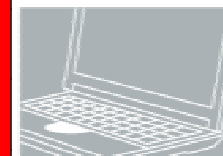
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# MVNO事業－MVNO市場の現状\*

2005年携帯電話加入者数			
		うちMVNO 加入者数	MVNO 市場規模
世界	19億人	63百万人 (前期比+25%)	—
米国	1.9億人 (普及率60%)	14百万人	19億米ドル

2010年における全世界のMVNO加入者数は1億人超と予測

(出典: Pyramid Research, Diamondcluster)

## 2010年米国MVNO市場予測

加入者数3,000～3,500万人、市場規模110億米ドル  
うち、大規模なMVNOが2,500～2,900万人を、  
中・小規模のMVNOがそれぞれ250～300万人を占有  
する見込み

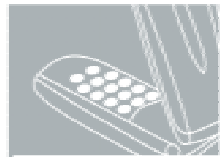
大規模  
MVNO  
2,900万人

中規模  
MVNO  
300万人

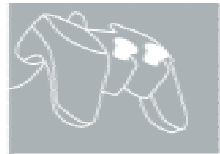
小規模  
MVNO  
300万人

(出典: Diamondcluster)

\* 詳細はappendix39～44頁を参照



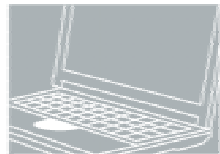
Mobile



Game



Internet



Computer



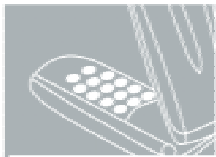
Technology



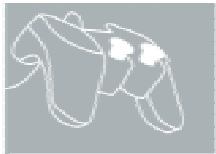
# MVNO事業 - VOICE のターゲットマーケット



CUSTOMER VALUE (ARPU)  
加入者一人当たりの売上



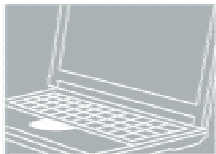
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

米国の携帯電話ユーザー1.9億人

世帯収入20万ドル以上  
300万人

+

世帯収入10~19万ドル  
200万人

=

米国でのターゲット  
500万人

# MVNO事業 – VOICE の事業展開



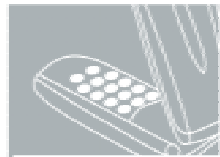
世界初の富裕層向けMVNO事業、最適投資により早期立ち上げを目指す

## サービス内容

- 定額(入会金1,000ドル、月額利用料400ドル)
- 国内無制限通話、魅力的な国際通話料金
- 24時間体制のコールセンターサービス
- アシスタントによる訪問サービス(含む故障、紛失、盗難時の緊急即時対応)
- 空港での送迎サービスや特別ラウンジの利用などのトラベルサービス
- 顧客のニーズに応えたライフスタイルを提案するコンシェルジュサービス

## 事業展開スケジュール

- 2006年 5月 ロサンゼルス地区限定でサービスを開始
- 2006年秋 ニューヨークとサンフランシスコでサービスを開始
- 2007年 シカゴ、マイアミ、ワシントンDCなどの米国主要都市へ地域拡大
- 2008年 営業黒字化



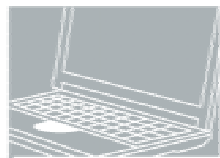
Mobile



Game



Internet

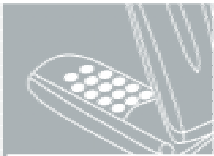


Computer

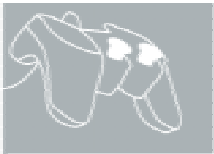


Technology

# FY06 業績予想



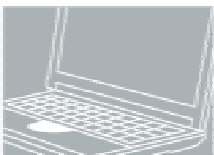
Mobile



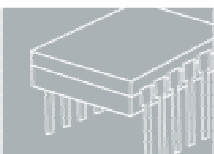
Game



Internet



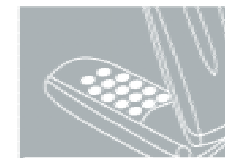
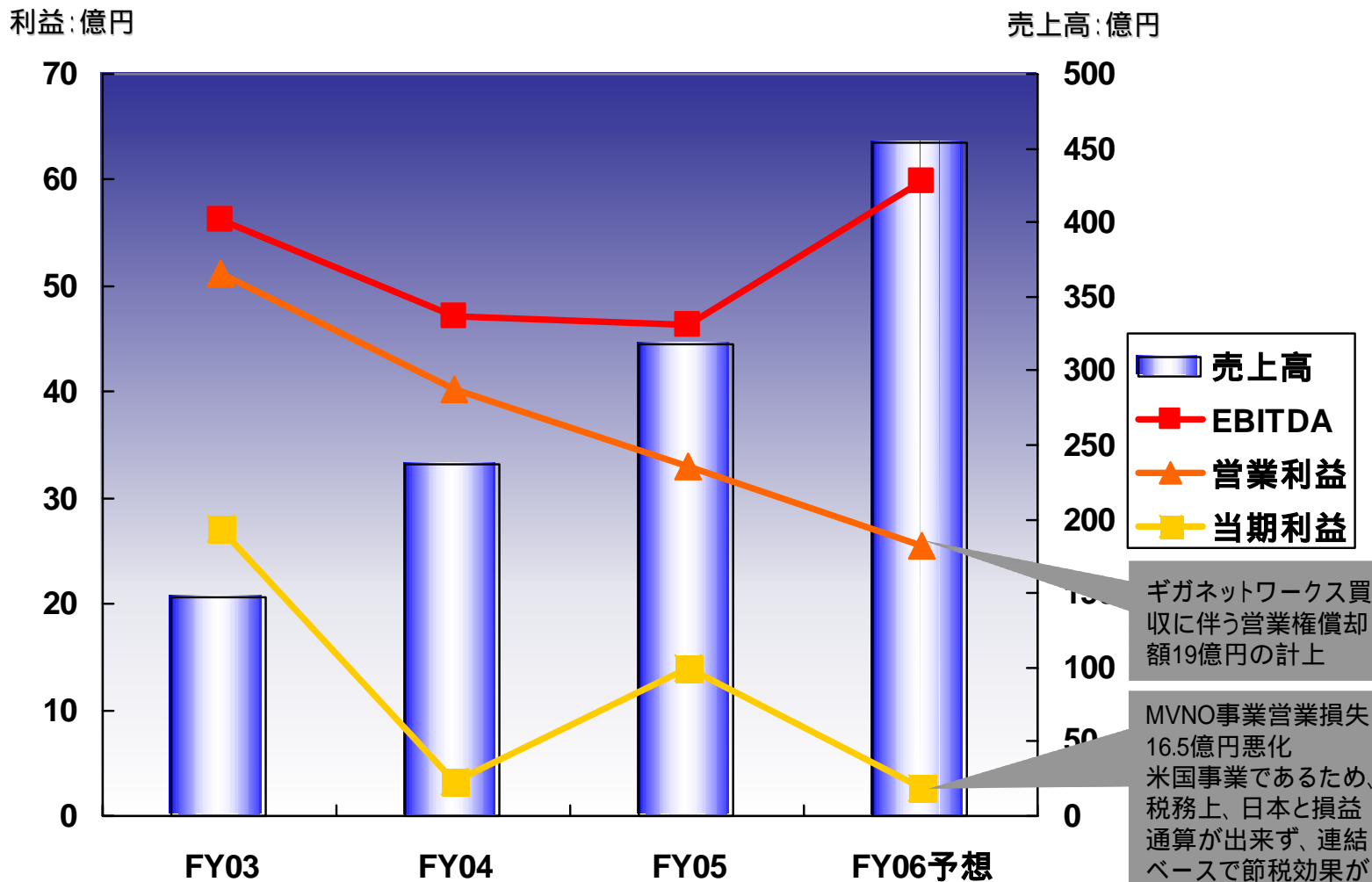
Computer



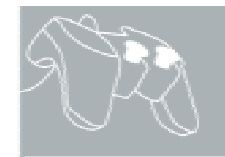
Technology

# 業績予想

ギガネットワークス買収、電子決済事業拡大等により、売上高は大幅に増加  
利益面でもMVNO事業の先行投資を吸収し、実質大幅増益



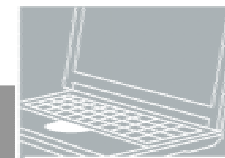
Mobile



Game



Internet



Computer

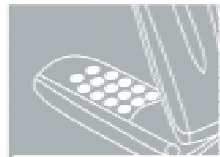


Technology

# FY06 連結のセグメント別業績予想

(百万円)

	FY03	FY04	FY05	FY06	対前期 増減額	同左 増減率
<b>売上高</b>	14,671	23,628	30,040	45,443	15,403	51.3%
コンテンツ配信事業	10,299	11,550	14,040	21,158	7,118	50.7%
サービス事業	8,951	9,166	10,832	17,935	7,103	65.6%
ライセンス事業	1,348	2,384	3,207	3,223	16	0.5%
電子決済事業	4,084	11,724	15,106	21,017	5,911	39.1%
MVNO事業	-	-	-	1,067	-	-
<b>EBITDA</b>	5,728	4,712	4,630	5,997	1,367	29.5%
コンテンツ配信事業	5,628	4,729	5,033	7,494	2,461	48.9%
電子決済事業	43	19	235	614	379	161.1%
MVNO事業	-	-	622	2,252	1,630	-
<b>営業利益</b>	5,115	4,017	3,391	2,557	834	-24.6%
コンテンツ配信事業	5,133	4,152	4,029	4,550	521	12.9%
電子決済事業	30	136	119	492	373	313.4%
MVNO事業	-	-	706	2,482	1,776	-



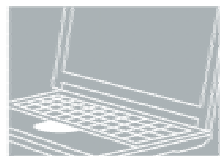
Mobile



Game



Internet

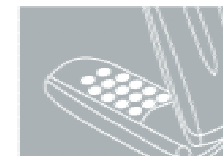
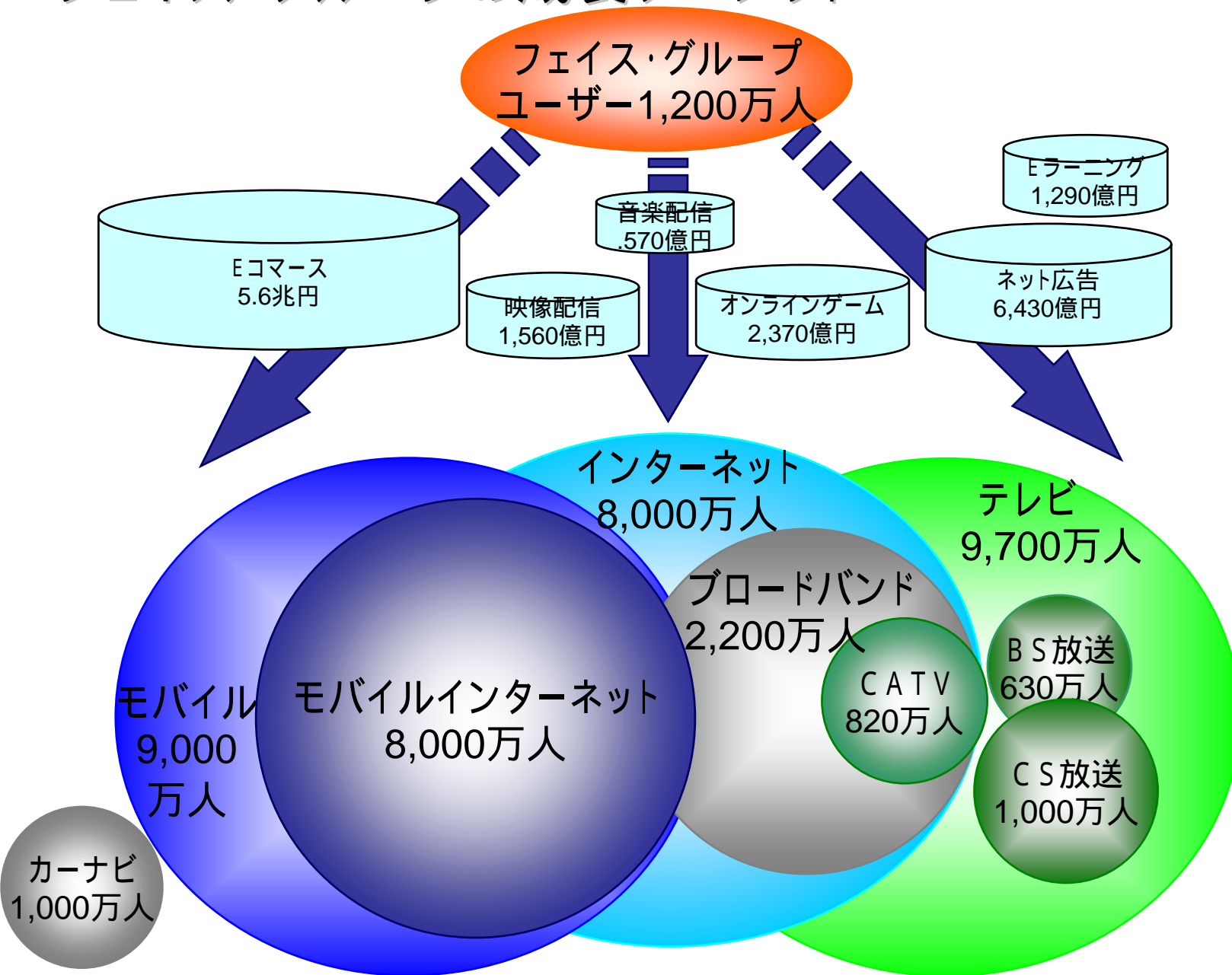


Computer



Technology

# フェイス・グループの成長ターゲット



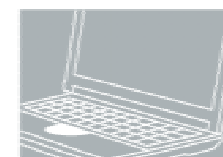
Mobile



Game



Internet

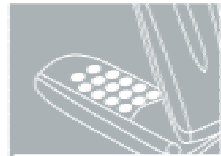


Computer

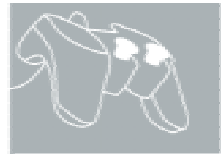


Technology

# Appendix



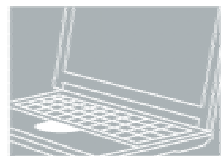
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

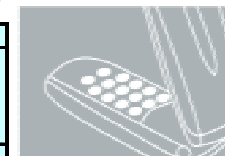
# FY05 連結グループ主要各社の業績



(百万円)

	Faith 連結	フェイス	Moderati	TakeNet	Digiplug	Faith Technologies	Faith Communications	ウェブ マネー
<b>売上高</b>	30,040	10,293	2,625	1,431	564	224	-	15,108
(下段は前年同期比)	27.1%	5.0%	52.6%	-	-15.1%	-25.1%		28.9%
<b>サービス事業</b>	10,832	7,024	1,886	1,431	564	-	-	-
	18.1%	-4.3%	42.8%	-	10.4%	-	-	-
<b>ライセンス事業</b>	3,207	3,100	739	-	-	224	-	-
	34.5%	46.7%	84.5%	-	-	-25.1%	-	-
<b>電子決済事業</b>	15,106	-	-	-	-	-	-	15,108
	28.8%	-	-	-	-	-	-	28.9%
<b>その他事業</b>	893	168	-	-	-	-	-	-
	152.9%	-52.4%	-	-	-	-	-	-
<b>EBITDA</b>	4,630	4,496	586	202	210	44	622	235
(下段は前年同期比)	-1.5%	5.4%	4.4%	-	-	-	-	-
<b>営業利益</b>	3,391	4,177	576	144	251	52	643	201
(下段は前年同期比)	-15.6%	4.4%	4.3%	-	-	-	-	-

主要子会社のみ記載  
連結調整勘定償却額715百万円(内訳35頁参照)



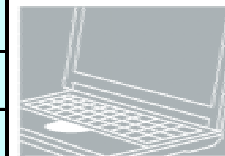
Mobile



Game



Internet



Computer



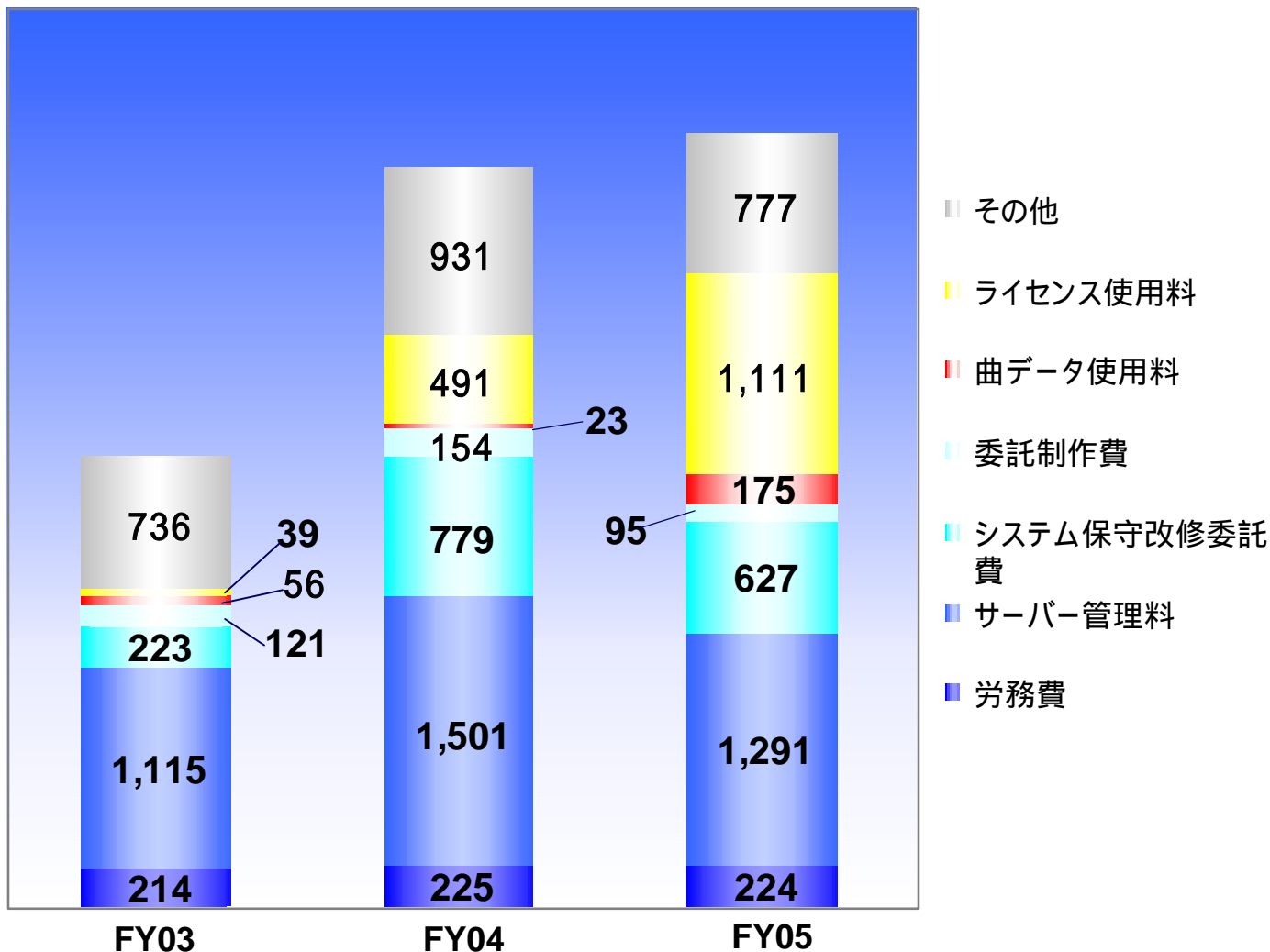
Technology



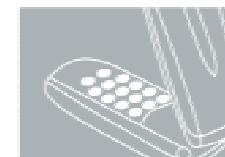
# 売上原価実数構成 (単体)

海外連結子会社等へのライセンス使用料の支払が増加

(百万円)



売上原価	2,504 百万円	4,107 百万円	4,303 百万円
売上原価比率	(27.5 %)	(41.9 %)	(41.8 %)



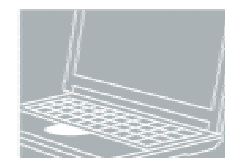
Mobile



Game



Internet



Computer

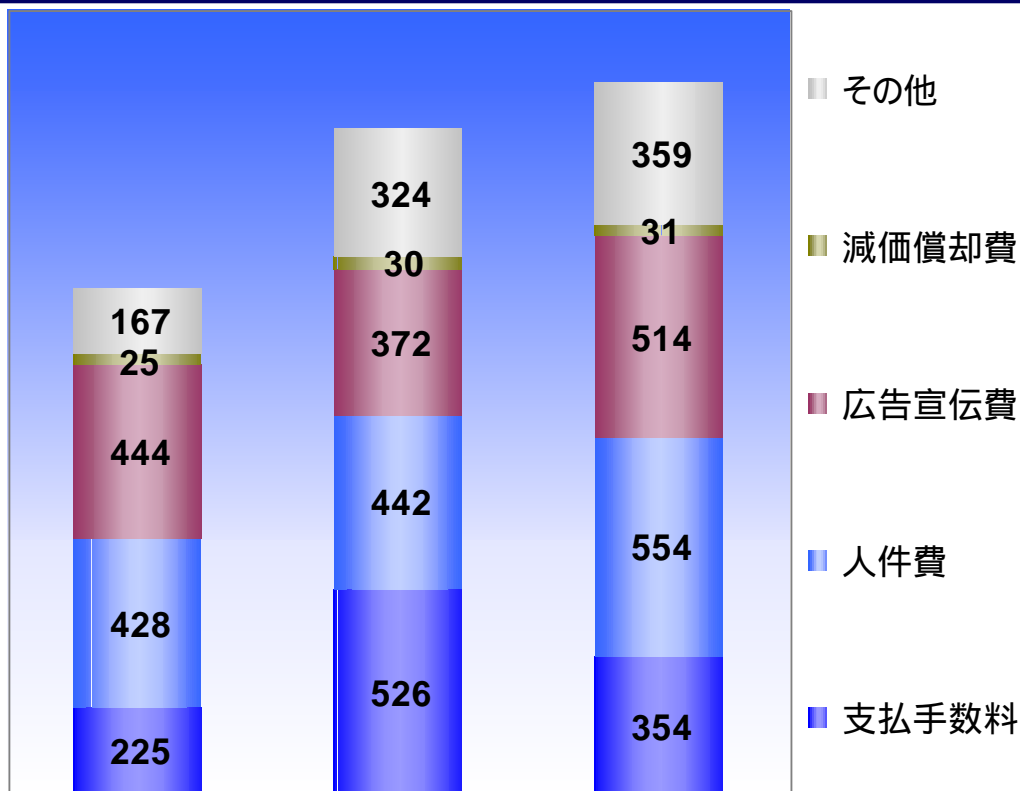


Technology

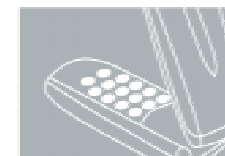
# 販売管理費・営業利益・営業利益率（単体）

事業拡大に伴い、広告宣伝費、人件費が増加

(百万円)



	FY03	FY04	FY05
販売管理費	1,289 百万円	1,694 百万円	1,812 百万円
売上販管費比率	(14.1 %)	(17.3 %)	(17.6 %)
営業利益	5,328 百万円	4,000 百万円	4,177 百万円
営業利益率	(58.4 %)	(40.8 %)	(40.6 %)



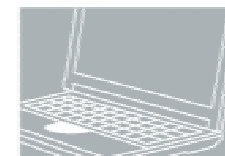
Mobile



Game



Internet



Computer



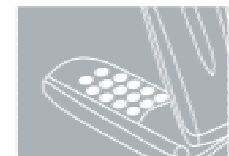
Technology

# 連結調整勘定・営業権の償却額推移

(百万円)

	FY03	FY04	FY05	FY06(予)
ウェブマネー	51	82	82	82
Digiplug	221	239	-	-
TakeNet	-	-	531	531
Faith Communications	-	-	63	126
グッディポイント	-	-	39	77
ギガネットワークス	-	-	-	1,917
計	272	322	715	2,734

DigiplugについてはFY04に未償却残額1,936百万円を一括償却(特別損失に計上)



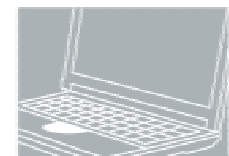
Mobile



Game



Internet



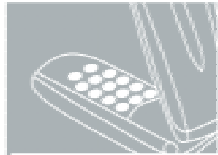
Computer



Technology

## 携帯電話向けコンテンツ配信事業

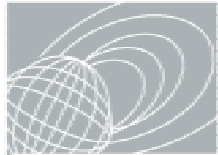
Moderatiは、Verizon Wirelessをはじめとする米国における主要携帯キャリアに対して着信メロディサービス「Modtones」、着うたサービス「ModtonesDJ」など、携帯電話向けコンテンツ配信サービスを提供。



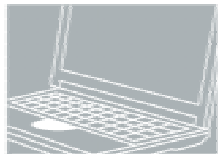
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

## 技術ライセンス事業

米国Qualcom社製MSMチップセットに対して、マルチメディアソフトウェア“CMX”を提供。また、CDMAネットワークにてサービスを展開する北米、南米、中国等のキャリアあるいは端末メーカーに対してCMXサポートを提供。“BREW”ベースのサービスをCDMAマーケット\* に対してグローバルに展開。

\* Australia, Thailand, China, South America, etc...

# 海外サービス事業-Takenet



## 付加価値サービスの提供

Takenet はブラジルをはじめとするラテンアメリカにおいて、サービスを展開しているコンテンツプロバイダ。

Takenet はブラジルにおける着メロ市場において、75%以上のシェアを占めており、MBLOG\* という革新的かつ付加価値のある製品を提供。

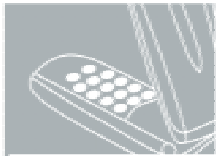
\*MBLOG -Vivo 2005 best Brew Application.

## ラテンアメリカ市場とそのポテンシャル

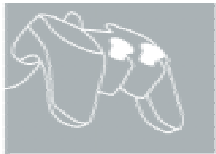
Takenet は付加価値のある製品・サービスを世界で最も急激に成長している市場へ提供。

(ブラジルにおける携帯契約者数は約8,600万人、ラテンアメリカ全体では、約1億7600万人にのぼる)

Takenet は急激に成長し、高頻度で利用されている一方、普及率が低い、ポテンシャルが非常に高い市場においてビジネスを展開。



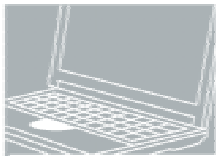
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 海外サービス事業-Digiplug



## 音楽配信サービス

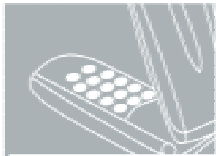
Digiplugは、Universal Mobile International、Warner Music International、Sony - BMG Franceその他のローカルレーベルとの提携し、その音楽モバイルコンテンツの配信を通じて、全世界の音楽モバイルコンテンツ配信市場の50%以上のシェアを獲得。

## 携帯キャリア、端末機器メーカー向けサービス

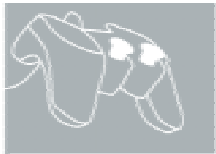
Digiplugは、欧州の主要携帯キャリア、端末機器メーカーに対し音楽モバイルコンテンツ配信サービスを提供。

Digiplugは、30カ国以上\*で60社に対しコンテンツ配信サービスを提供。

\* All EU Countries、Scandinavia、South Africa、Australia、New Zealand、Brazil、Mexico、Argentina



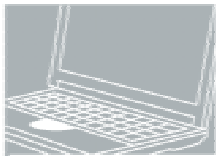
Mobile



Game



Internet

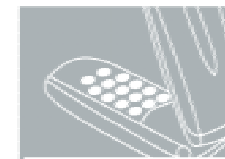
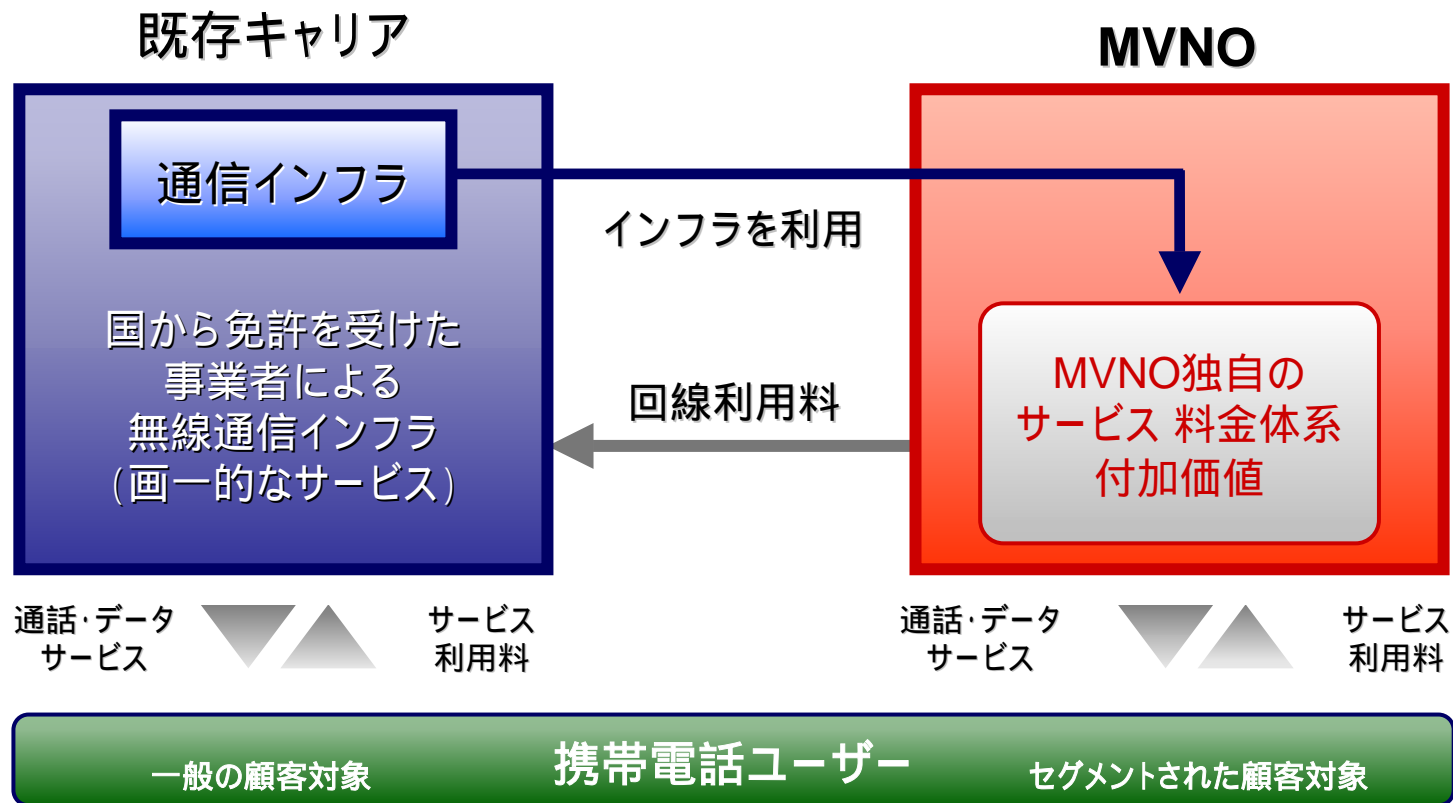


Computer

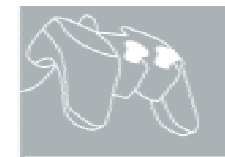


Technology

# MVNO事業—MVNOとは



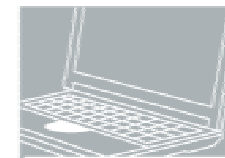
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

MVNO (Mobile Virtual Network Operator) 【仮想移動体サービス事業者】  
携帯電話などの無線通信インフラを他社から借り受けてサービスを提供している事業者のこと。無線通信サービスの免許を受けられるのは国ごとに3~4社程度しかないが、免許を受けた事業者の設備を利用することで、免許のない事業者も無線通信サービスを提供することが可能になる。

出典:IT用語辞典 e-Words

# MVNO事業－米国におけるMVNO Tracfone

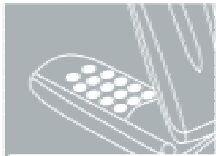


<http://www.tracfone.com>

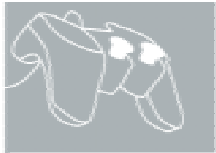
サービス開始	1999年5月～
加入者数	480万人(2005.3月現在)
ホストMNO	Cingular
課金体系	プリペイド型
通話料金	無料通話を含む端末価格は19.99～99.99ドル (60日間有効)
端末	ノキア社製(主としてモノクロのバータイプ)
ターゲット	特になし ユーザーの約23%が65歳以上のシニア層

販売網を全米の主要小売チェーン(Walmart、K - mart、Safeway等)の約6万店店舗で展開。

料金体系・端末・サービスとも全てシンプルな“One - Size - Fits - All”的なマーケティング戦略。



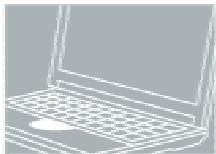
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



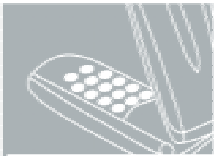


<http://www.virginmobileusa.com/home.do>

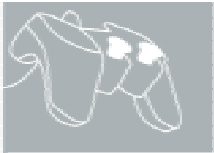
サービス開始	2002年5月～
加入者数	300万人 (2005.3月現在)
ホストMNO	Sprint Nextel (2005年8月～)
課金体系	プリペイド型
通話料金	無料通話料金を含む端末価格は19.99～199.99ドル
端末	京セラ社 / ノキア社製など(モノクロ / カラー)
ターゲット	15～30歳

英国Virgin Groupと携帯電話キャリアであるSprint(現Sprint Nextel)との折半出資で設立された合弁会社(現在はSprint Nextelの100%子会社)。

Virgin Mobile USAは、英国におけるビジネスモデルを踏襲しているとはいえ、音楽専門番組“MTV”のコンテンツをプリインストールした端末を販売するなど、若者に支持される企業をパートナーとして、ブランドイメージの浸透にも注力。



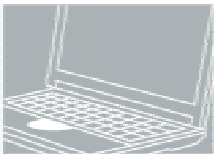
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# MVNO事業－米国におけるMVNO

Boost Mobile



<http://www.boostmobile.com/>

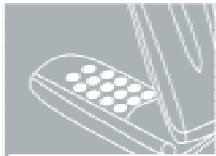
サービス開始	2002年秋～
加入者数	170万人 (2005.6月現在)
ホストMNO	Sprint Nextel
課金体系	プリペイド型
通話料金	0.1～0.2ドル/分(時間・曜日などの制限あり)
端末	モトローラ社(カラー、カメラ・ビデオ、MP3など多機能モデル) 79.99～399.99ドル
ターゲット	12～24歳 ネバダ州・カリフォルニア州を中心に全国展開

オーストラリアのBoost社が40%、ホストキャリアであるNextelが60%の出資で設立した合併会社。

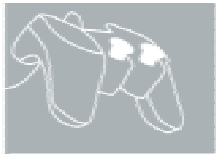
03年以降、現Sprint Nextelの100%子会社となり、現在は同社のサブブランド的な商品となっている。

1日1ドルで使い放題のPush-To-Talkサービス“Boost Talkie-Talkie”を提供。

ターゲットのすみ分けとニーズに即したサービスによって、比較的に短期間でも確実に加入者を獲得できることを示した成功モデル。



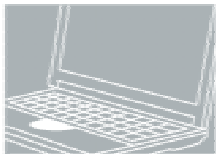
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



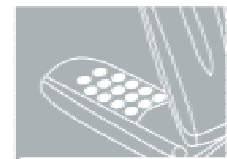
<http://get.ampd.com/>

サービス開始	2005年12月～
加入者数	3,000万人 (2006.3月現在)
ホストMNO	Verizon Wireless
課金体系	ポストペイ型
通話料金	114～150ドル/月 通話料金(月99ドルや月3,000分など)や通信料金(ビデオ番組など月15ドル)の条件あり・なしなどを含んだ料金。 いずれも18ヶ月契約が条件。
端末 ターゲット	京セラ社(49ドル。購入後、無料通話分として同額をペイバック) 18～35歳

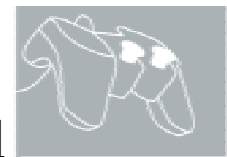
Verizon Wirelessホストの初のMVNO。

“Youth, young professional and early adopters”をターゲットに、コンテンツ指向型サービスを提供。

05年8月に、Universal Music社が主要株主になったことから、音楽コンテンツやビデオクリップなどが充実、“Amp'd Live Video Channels”を通じて提供。



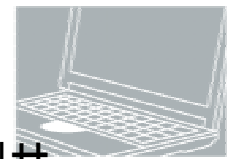
Mobile



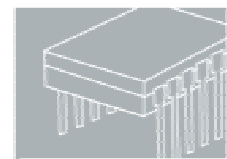
Game



Internet



Computer



Technology

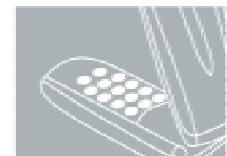
# MVNO事業—米国におけるMVNO Helio



<http://www.helio.com>

サービス開始	2006年4月～
加入者数	N/A
ホストMNO	N/A
課金体系	ポストペイ型
通話料金	月40～135ドル 通話料金(月500～2,500分)を含んだ料金 いずれも18ヶ月契約が条件
端末	Pantek社(250 or 275ドル)
ターゲット	18～30歳

韓国の大手キャリアSK-Telecom社と米国ISP EarthLink社の合弁会社。  
ISPユーザーにターゲットを絞り、モバイルデータ通信重視のユーザーを狙う。



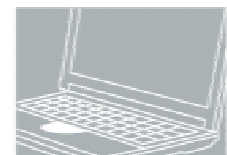
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology