



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

第4部 ウェブマナー

WebMoneyのビジネスモデル

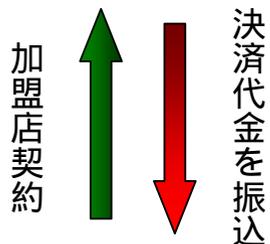
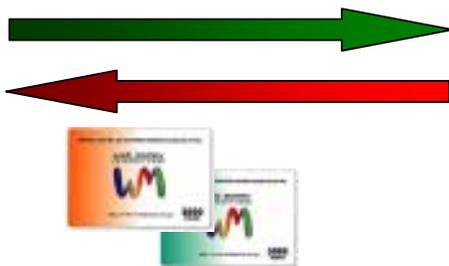


ウェブマネー

販売店



WebMoneyを販売



WebMoneyを購入



WebMoneyでショッピング
サービス・商品の提供/ダウンロード等



WebMoneyで支払い



加盟店サイト



ユーザー



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY03業績のポイント



外部環境

- ブロードバンド環境の充実
- オンラインゲーム市場の飛躍的な拡大
- オンライン音楽配信事業の拡大
- オンラインショッピングユーザーの増加

ウェブマネーの取り組み

- 決済インターフェイスの改良、改変
- 国内ゲームサイト導入率90%以上、同決済シェア約60%確保
- 国内音楽配信サイト導入率90%以上、同決済シェア約30%確保
- WebMoney流通網の充実



Mobile



Game



Internet

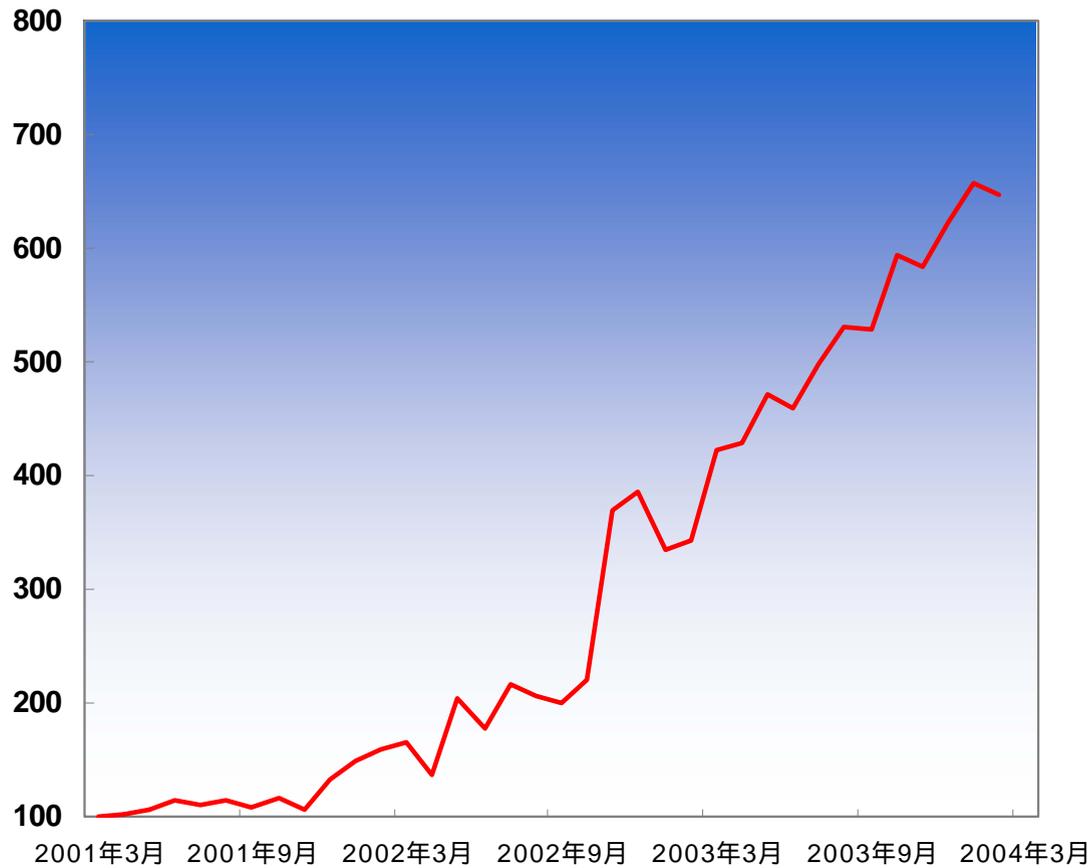


Computer



Technology

月間決済高 (指数) の推移



(注) 2001年3月を100とした場合の指数。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY04事業展開



外部環境

オンラインゲーム市場の継続成長

オンライン音楽配信事業の継続成長

ユーザーニーズの多様化

ウェブマネーの取り組み

有名ゲームタイトルに対する継続的営業活動および共同プロモーションの展開

ユーザー拡大のため有力音楽配信サイトと共同案件を実施

小額決済から中額決済へ対応拡大のため『ウォレットサービス』を投入
会員サービス『WebMoney PREMIUM』の充実とマーケティング活動強化によるユーザー満足度の向上



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology