

## WebMoneyとは？

# オンラインゲーム・・・

## 主な対応コンテンツ

国内の有料ゲームサイト導入率 90%以上



ファイナルファンタジーXI  
スクウェアエニックス社



みんなのGOLFオンライン  
ソニーコンピュータエンターテインメント社



信長の野望Online  
コーエー社



ラグナロクオンライン  
ガンホー・オンライン・エンターテイメント社



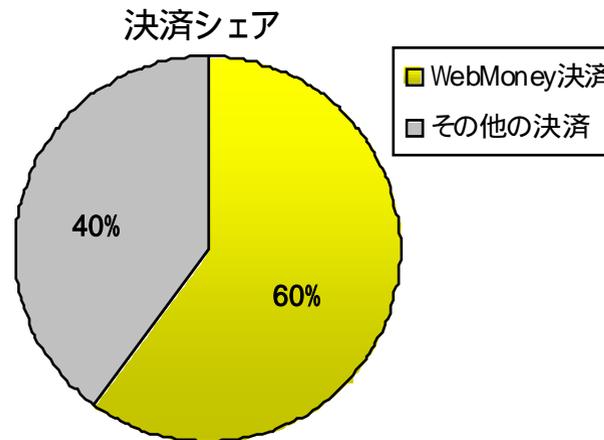
首都高バトル  
元気社



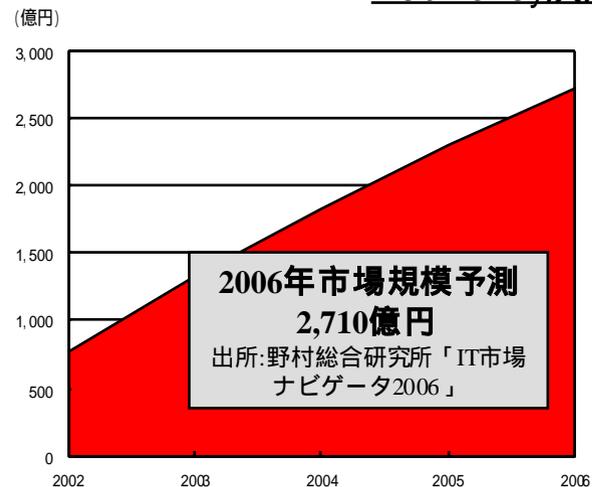
エパークエスト  
ソニーコミュニケーションネットワーク社



他200サイト以上



WebMoney決済60%



# 音楽配信 . . .

## 主な対応コンテンツ

国内の音楽配信サイト導入率 90%以上



@MUSIC  
エイベックスネットワーク社



Bitmusic  
ソニーミュージックエンターテインメント社



YMM - DC  
ヤマハミュージックメディア社



レーベルゲート  
レーベルゲート社



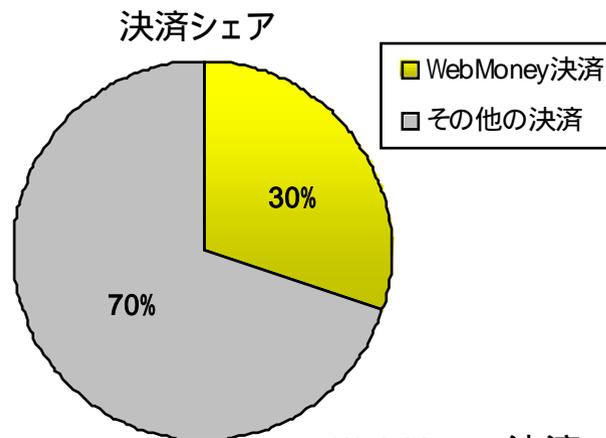
na@h!  
ビクターエンターテインメント社



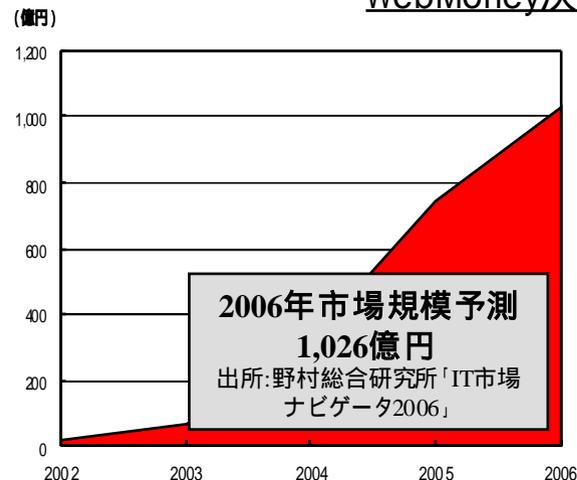
K Music  
キングレコード社



他50サイト以上



WebMoney決済30%



# WebMoneyの事業構造



ウェブマネー



加盟店契約  
↑  
↓  
決済代金を振込



加盟店サイト

WebMoneyを販売



販売店



WebMoneyを購入



WebMoneyで支払い



WebMoneyでショッピング

サービス・商品の提供/ダウンロード等

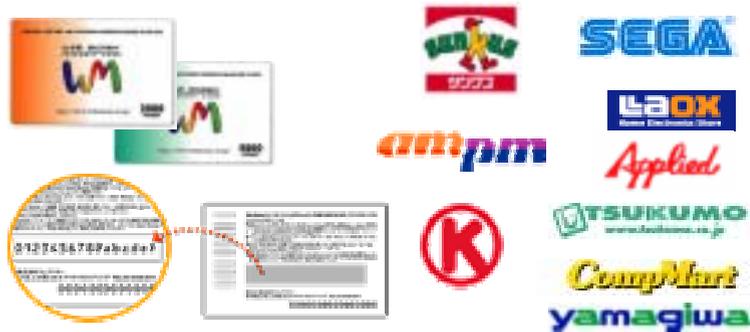


ユーザー

# WebMoneyの種類



## WebMoney Card



## WebMoney 収納sheet



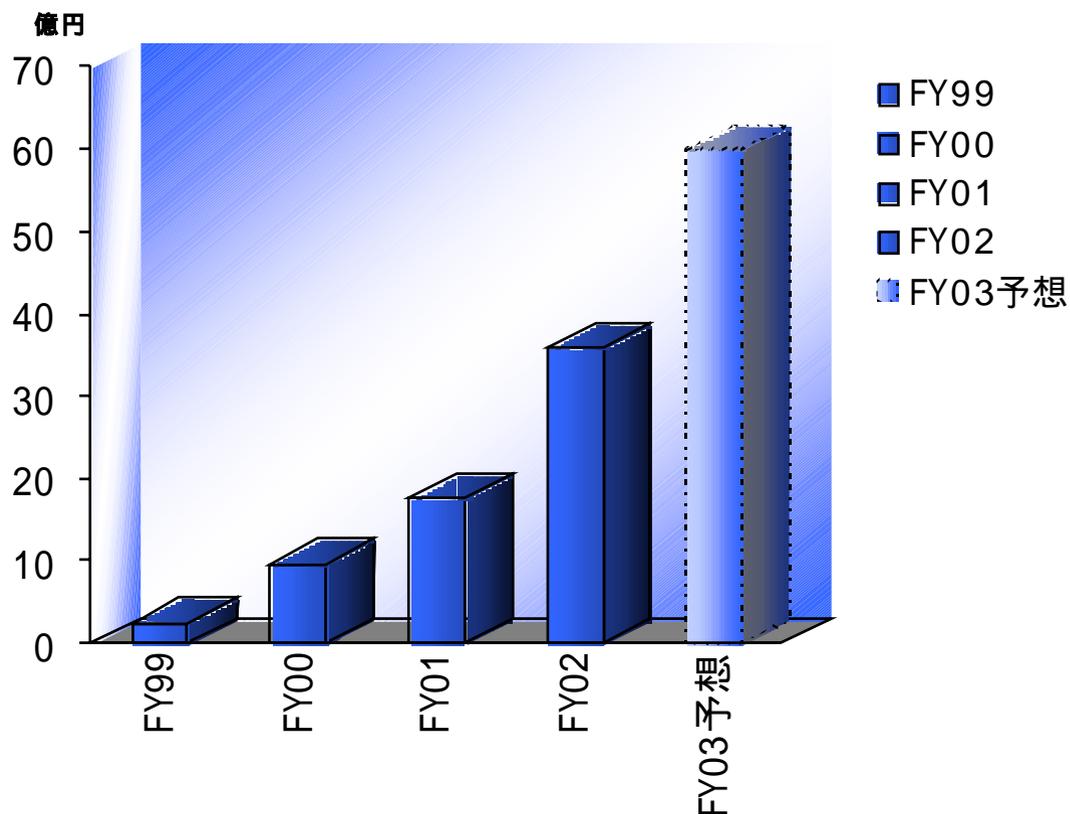
## WebMoney sheet



## オンラインWebMoney



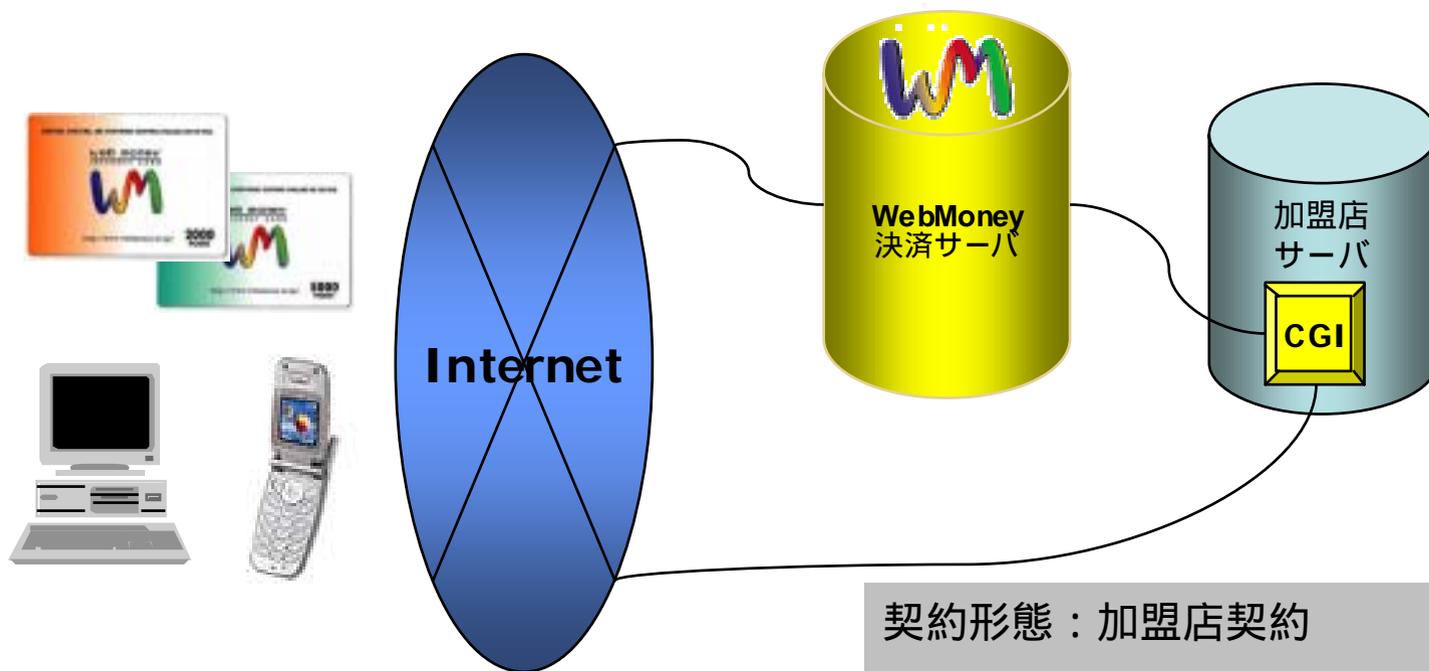
## コンテンツ市場の拡大とともに成長



# WebMoney決済システム概要



WebMoney ID (16桁の暗号) を使用して決済を実行



契約形態：加盟店契約

加盟金：1契約形態につき20万円

手数料率：決済金額の9～13%



とは、インターネット上の電子マネー

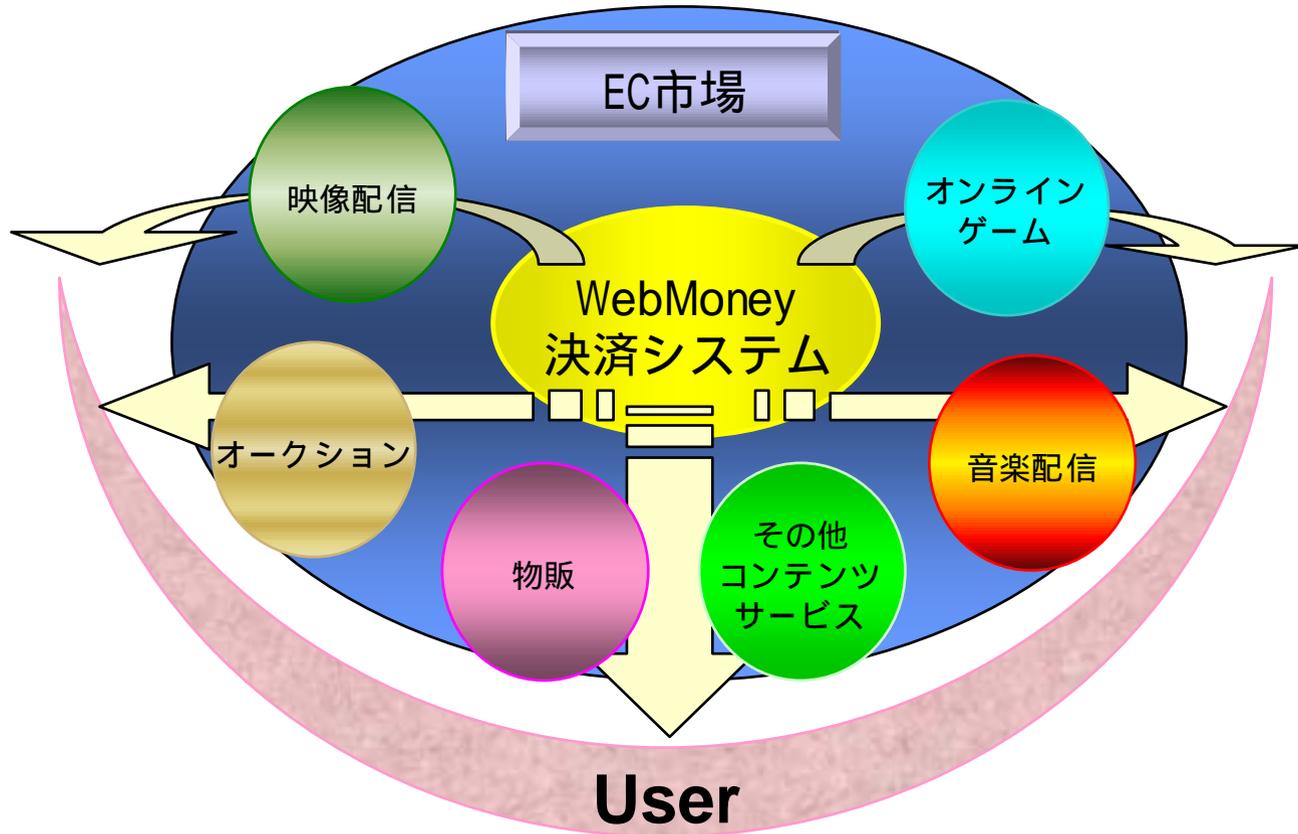
16桁のIDで決済するため  
特殊なハードを必要としない  
“簡易性”を追求

サーバー型残高管理で  
他の決済システムでは困難な  
“匿名性”を実現

ローコストでシンプルな  
システムで10円単位の  
“小額決済”を実現

プリペイド方式の採用で  
“誤請求リスク”を撤廃

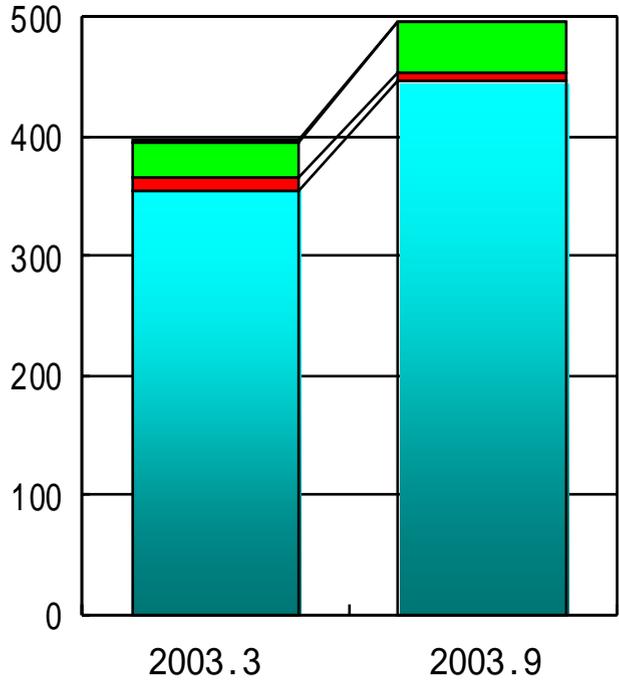
# WebMoney導入カテゴリー



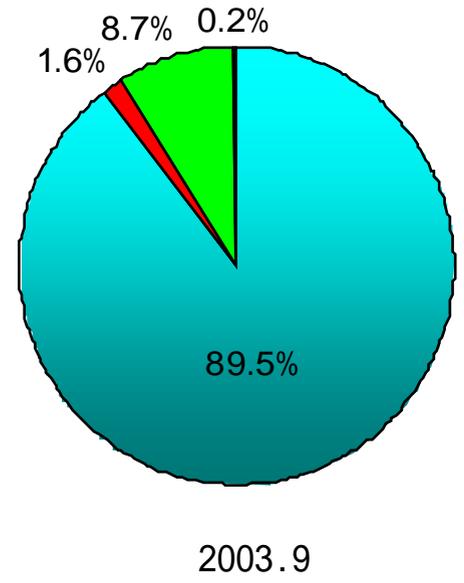
# カテゴリー別決済状況



単位: 百万円



- 物販
- その他コンテンツ
- 音楽配信
- オンラインゲーム

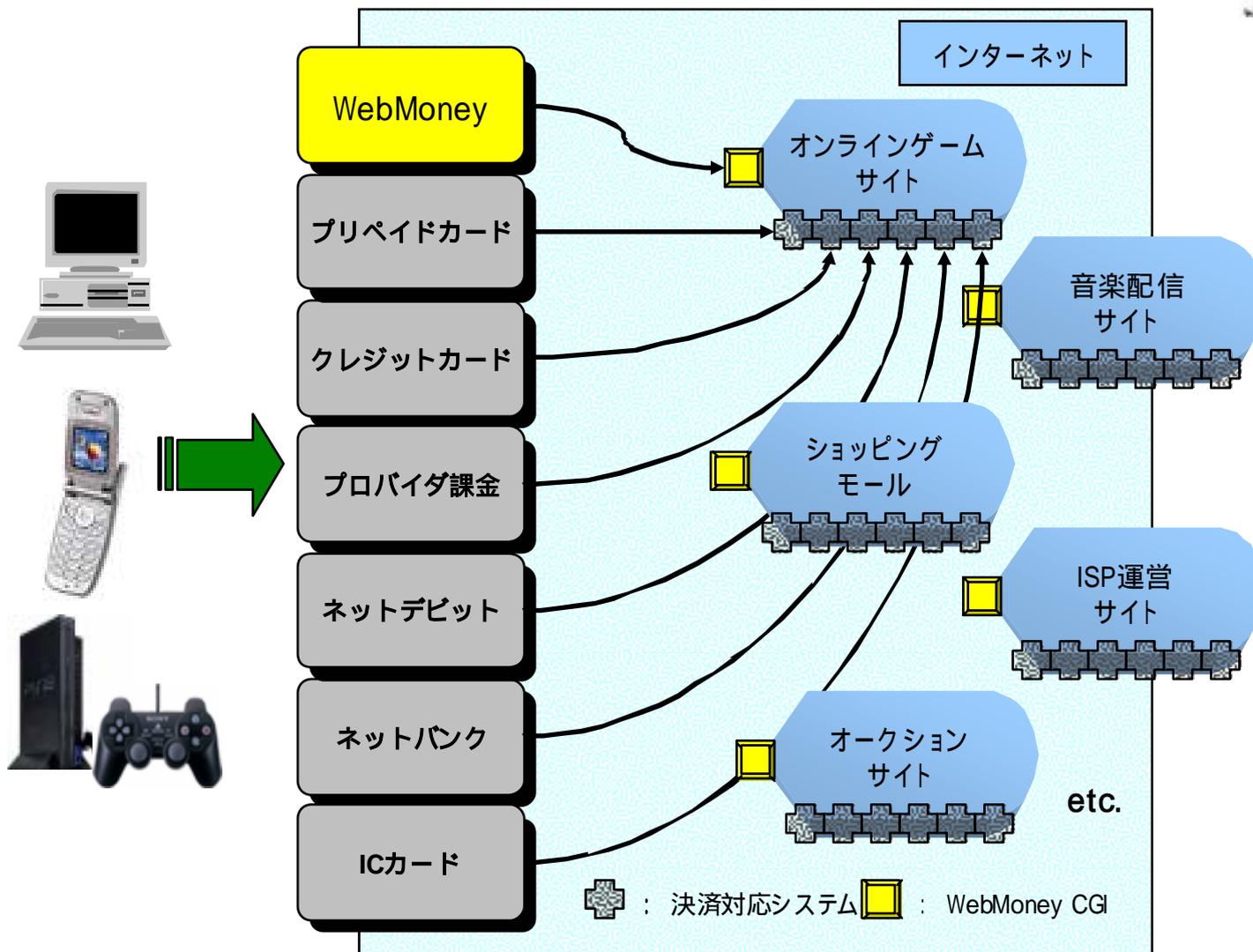


# 電子決済の種類

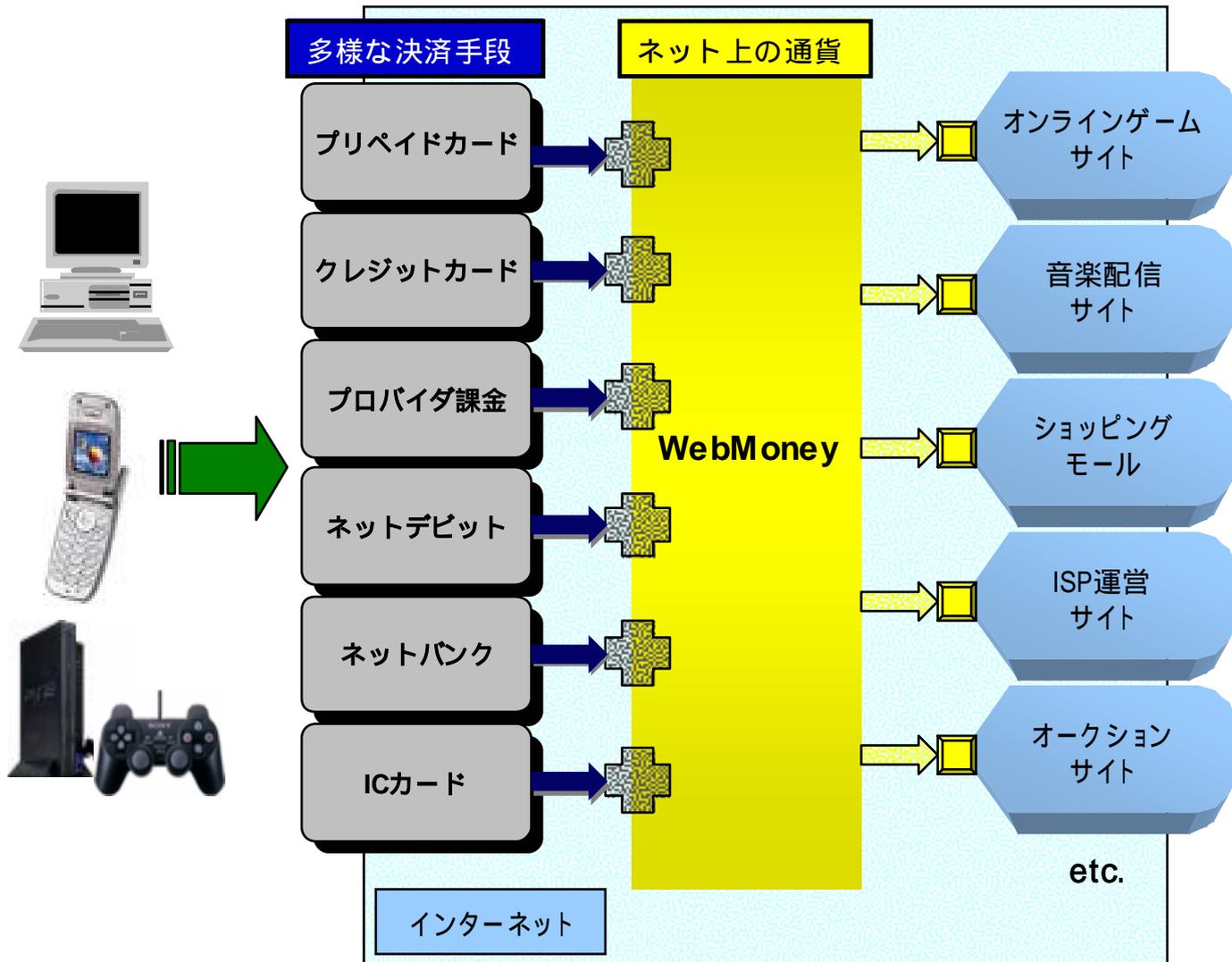


	特 徴	WebMoneyとの提携状況
プリペイドカード	<p>メリット : 匿名性。支払・回収リスクがない。 導入コストが安価。安全性。</p> <p>デメリット : 決済手数料が高い。</p>	<p>WebMoney Cardを発行。 収納Sheet及びWebMoney Sheetを発行し、 発行コスト・決済手数料を軽減。</p>
クレジットカード	<p>メリット : 馴染み深い決済手段。簡便性。</p> <p>デメリット : 情報漏洩のリスク。未回収のリスク。 導入コストが高価。</p>	<p>オンラインWebMoneyの発行。 簡易モジュールで導入の簡便性を実現。</p>
プロバイダ課金	<p>メリット : 簡便性。安全性。</p> <p>デメリット : 会員制のため匿名性はない。 利用コンテンツ、サービスに限られる。</p>	<p>各ISPへWebMoney決済を導入。 大手ISPとの提携(例: So-net) 各ISP会員の相互利用を実現。</p>
ネットバンク	<p>メリット : 安全性。利便性。</p> <p>デメリット : 口座開設が煩雑。導入コストが高価。 即時決済情報への対応が困難。</p>	<p>オンラインWebMoneyの発行。</p>
ネットデビット	<p>メリット : 安全性。利便性。</p> <p>デメリット : 導入コストが高価。 対応金融機関が少ない。</p>	<p>オンラインWebMoneyの発行。(計画中)</p>
ICカード	<p>メリット : 匿名性(カードによる)、安全性。</p> <p>デメリット : 導入コストが高価。 読取り用デバイスが必要。</p>	<p>オンラインWebMoneyの発行。(計画中) ICカード内でのWebMoney ID共存を模索。</p>

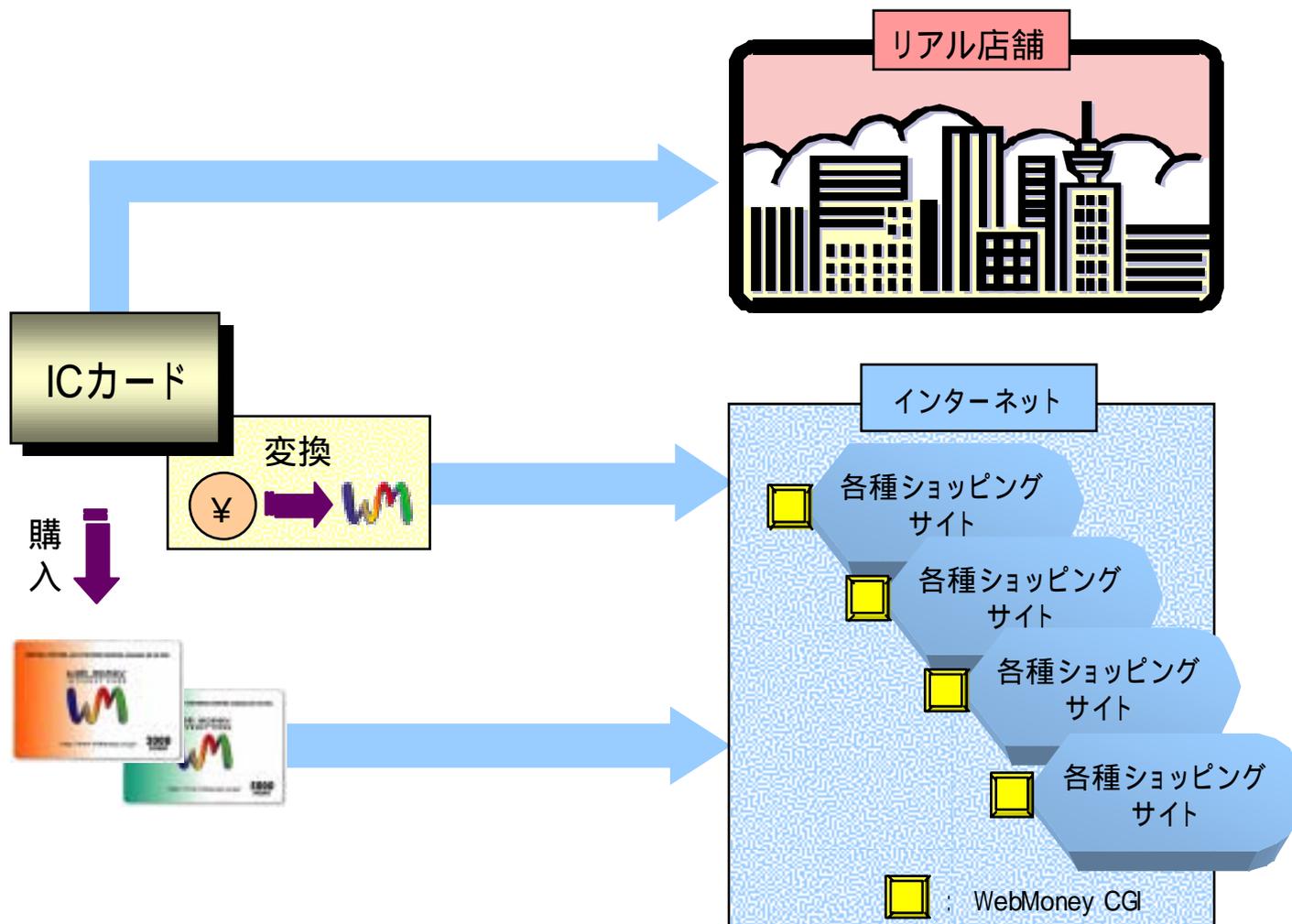
# 従来の電子決済環境



# WebMoneyが提案する電子決済環境



# ICカードとのアライアンス





Thank you very much.



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

