

Facebook、iPhone、Android等、 急拡大するゲーム・アプリ流通プラットフォーム の最新状況とITベンチャーへの事業機会

Linux Business Initiative 10周年記念講演会

ブレークスルー パートナース
マネージングディレクター
赤羽 雄二

akaba@b-t-partners.com
www.b-t-partners.com

2009年 5月22日

内 容

1. 世界5億人以上へのゲーム・アプリ流通プラットフォームが誕生
2. Facebookのすごさ
3. Facebookアプリの仕組み
4. 上位ゲームの紹介
5. ゲームの収益モデル
6. 代表的なゲームデベロッパー
7. 自社ゲームのクロス広告
8. ゲーム内広告の成長
9. Facebookアプリの広告・宣伝への応用
10. 日本からの取り組み
11. iPhoneの急成長と今後
12. Androidが台風のように
13. このチャンスをどう活かすのか？

1. 世界5億人以上への ゲーム・アプリ流通プラット フォームが誕生

世界5億人以上へのゲーム・アプリ流通プラットフォームが史上初めて誕生

- この1年で、世界5億人以上に対するゲーム・アプリの販売チャンネルが出来た。規模が急拡大中
- しかも、そこで消費者が躊躇なくお金を使っている
- 会社の実績もサイズも、会社か個人かも、全く無関係に販売チャンネルを活用できる状況
- ここまでハンディキャップ、参入障壁のない販売チャンネルは史上初、全産業初
- すなわち、ベンチャーも個人も、能力と工夫次第で成功できるオープンなゲーム・アプリ流通プラットフォームが誕生したということ

SNS系



月間アクティブユーザー
2億2000万人以上



全体で4億人以上



米国の10代に強み。2億人



mixi, Inc.

1700万人
mixiアプリを最近発表



スペイン語圏で強力
アクティブユーザー
4600万人



ブラジル、インドで
圧倒的な強み



2200万人



3900万人

モバイル系



2100万台以上
App Store
(2008年7月開始)



これまでのところ
100万台
Android Market
(2009年2月開始)



1900万台以上
Blackberry
Application
Center
(2009年3月開始)



携帯4億台
スマートフォン
6000万台
Ovi Store
(2009年5月開始)

China Mobileが
OPhone(オーフォン)
向けMobile Marketを
2009年後半に開始。
来年以降、年間千万～
数千万台の可能性
(中国以外も含む)



数千万台以上
Windows Market
Place for Mobile
(2009年秋から)

本日のプレゼンでは、特に

- もっとも注目すべきFacebookを中心に
- iPhoneと今後の台風の目になるAndroid携帯、さらにNokia携帯、Windows Mobile携帯、BlackBerry等の事業機会についてお話し、
- ITベンチャーの皆様がこのチャンスをどう活かすべきか、議論できればと思います

2. Facebookのすごさ

Facebookの特徴

- 2004年に創業
- 現在世界最大のSNS
- 月間アクティブユーザー*(MAU)2億2000万人
- 年率100%以上で成長中

- 誰でも、アプリ、ゲーム、サービスを自由にリンクし、課金し、収益化することが可能
- 人気ゲームは、会員費、アイテム課金、広告収入等により、月額数千万円～2億円の収益をあげている

- 実名制
- 友達の友達へとネットワークをどんどん広げる
- 友達とのやり取りをネットで強化、補完する
- 無数にあるコミュニティで友達になる

*月間アクティブユーザー(MAU)は、その日までの過去30日のユニークユーザーの合計

Facebookは圧倒的なプラットフォームに

- 月間アクティブユーザーは2億2000万人
 - 1週間に500万人増加
 - 70%は米国外ユーザー
 - 女性が過半を占める
 - 30代の増加率が一番大きい
 - 一人平均120人の友達登録
-
- 毎週10億件のコンテンツ(ウェブリンク、書き込み、写真等)が共有
 - 毎月8億5000万枚の写真がアップされる
 - 毎月800万本のビデオがアップされる
 - 毎日400万人のユーザーが、あるアプリ・企業のファンになる
 - 興味を共有する人たちのグループの数が2500万以上
 - モバイルユーザーが3000万人以上→ さらに急成長中

Facebookでのアプリ、ゲームの状況

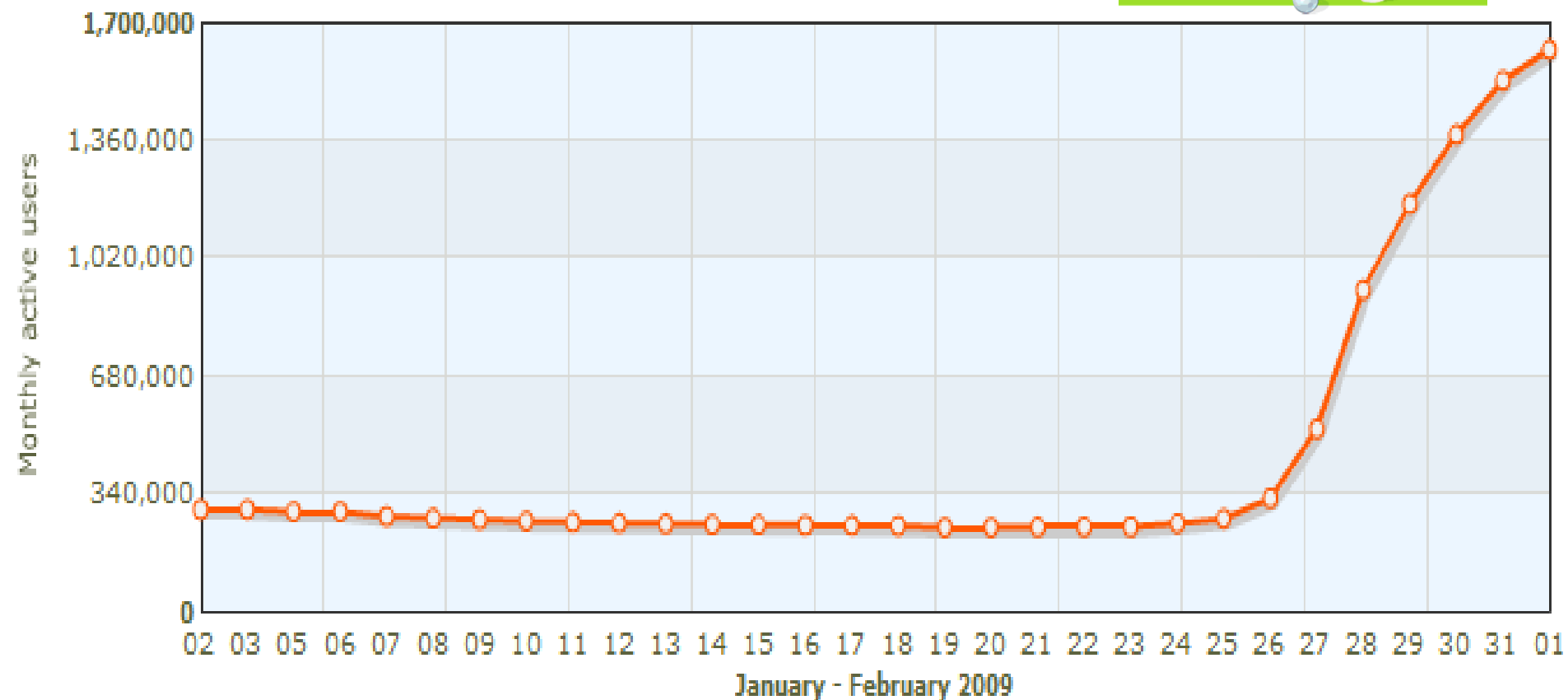
- 52,000以上のゲーム、アプリ
- 毎日140の新しいアプリが追加される
- 660,000のデベロッパー、個人が180カ国から参加
- Facebook Connectは2008年12月以来、8000以上のウェブサイトが導入
- ソーシャルゲーム化が進展
 - 友達を誘って、友達とゲーム、アプリをする
 - 友達とのやり取りの合間にゲームをする。ゲームの中で友達とのやり取りを楽しむ
 - 見知らぬ人とも友達になってゲームをする
 - 口コミ(バイラルマーケティング)ができるかどうかでゲーム、アプリの成否が決まる

1週間に500%増、130万ユーザーを獲得

Minigolf Party

MAU for last 30 days

Minigolf Party



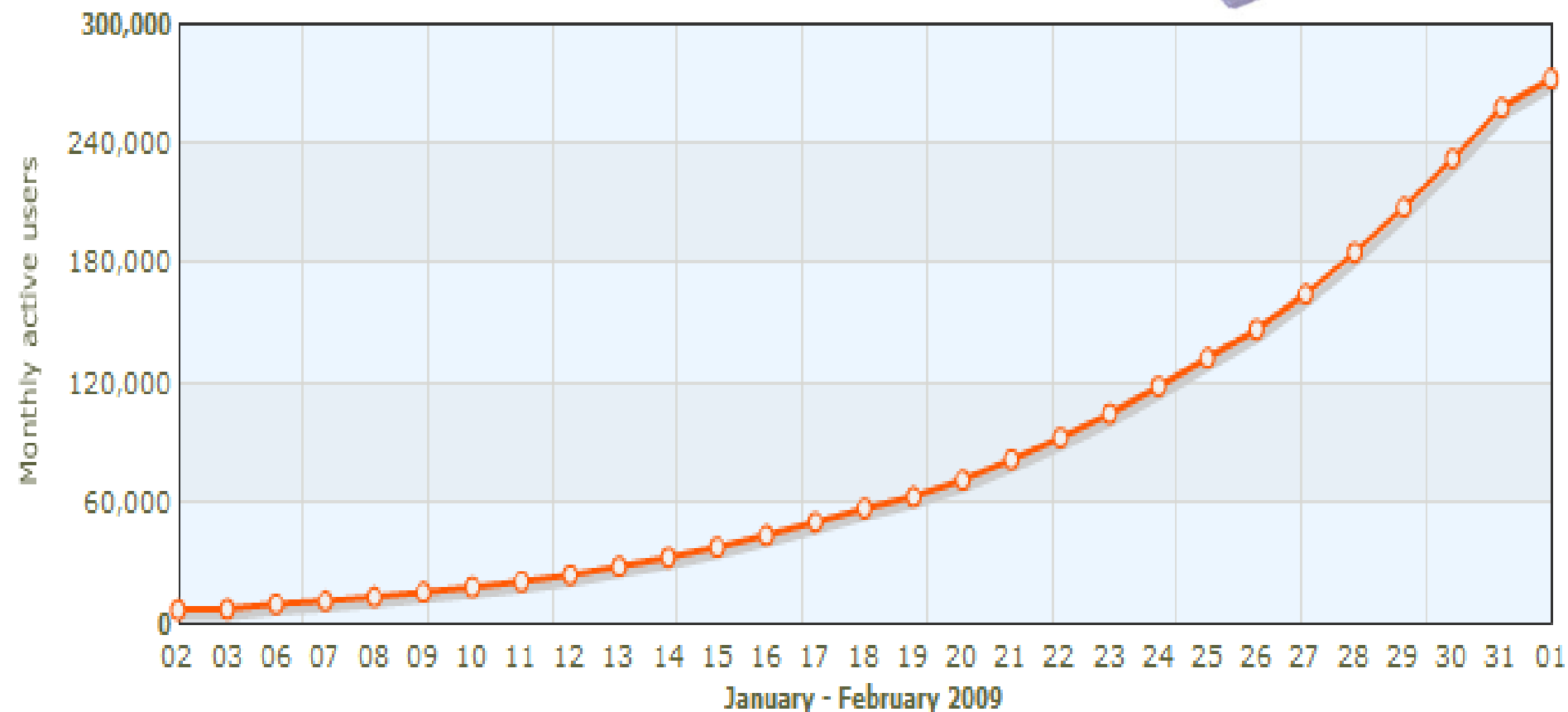
出典: <http://www.appdata.com/facebook/apps/index/id/19982892822> (2月1日現在)

1週間で100%増、14万ユーザーを獲得

Water Gun Fight!

MAU for last 30 days

Water Gun Fight!



出典: <http://www.appdata.com/facebook/apps/index/id/37659358079> (2月1日現在)

3. Facebookアプリの仕組み

アプリはFacebook内のキャンバスで提供

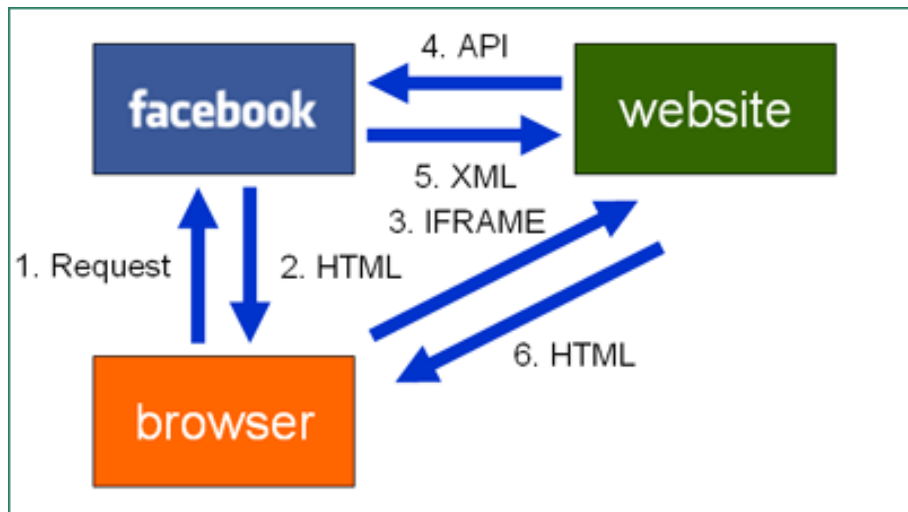


縦方向は自由

幅は固定

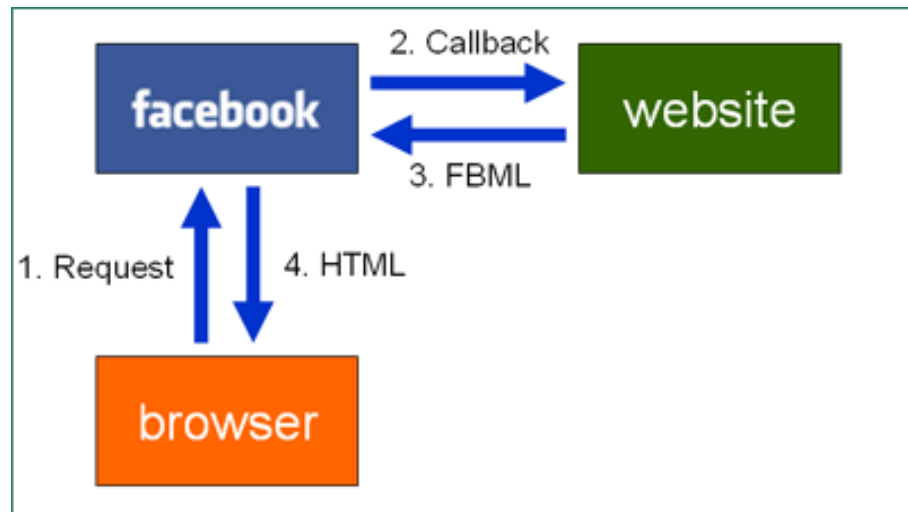
アプリの種類により、2つの方法を使い分け

IFRAME アプリケーション



- ゲーム等、Facebookのデータ（友達情報等）の通信が少ない場合に向いている
- Facebookデータを多く扱う場合は、通信が複雑化し、通信量も増加する

FBML アプリケーション



- 独自言語であるFBMLの習得が必要
- Facebookデータ（友達情報等）を多く扱う場合に向いている

Facebook内でアプリを選択すると、プロフィール情報、写真、友達情報へのアクセス許可を求められる

facebook

ホーム

プロフィール

友達

受信箱 11

Yuji Akaba

 アクセスを許可しますか？

Kidnap!にアクセスを許可すると、このアプリケーションはあなたのプロフィール情報、写真、友達の情報など、動作するために必要な情報を取り出せるようになります。

➡ 許可する

または キャンセル

続行することにより、Kidnap!があなたの情報にアクセスすることを許可するとともに、Kidnap!を利用するうえでFacebook プラットフォームの利用規約に従うことに同意します。

4. 上位ゲームの紹介

Facebookでの上位25ゲーム

Top 25 Facebook Games for May 4, 2009

Rank		Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)
1		Texas HoldEm Poker	12,377,179	Zynga	1,054,775	11,322,404
2		Pet Society	10,755,261	Playfish	1,348,759	9,406,502
3		Mafia Wars	9,686,838	Zynga	550,839	9,135,999
4		Bumper Sticker	6,150,296	LinkedIn	-1,173,256	7,323,552
5		Pass A Drink	5,829,701	socialreach.com	-1,280,777	7,110,478
6		Lil Green Patch	5,715,419	Green Patch	-798,707	6,514,126
7		YoVille	5,358,884	Zynga	257,679	5,101,205
8		Geo Challenge	3,966,210	Playfish	-443,662	4,409,872
9		Word Challenge	3,456,236	Playfish	-343,867	3,800,103
10		MindJolt Games	3,448,366	MindJolt.com	1,140,797	2,307,569
11		Who Has The Biggest Brain	3,435,977	Playfish	-491,914	3,927,891
12		Vampire Wars	2,744,338	Zynga	517,172	2,227,166
13		Street Racing	2,719,810	Zynga	381,110	2,338,700
14		Bowling Buddies	2,707,119	Playfish	-264,955	2,972,074
15		Know-It-All-Triva	2,543,557	Triva	N/A	N/A
16		101 Eggs & More	2,464,247	101 Apps	N/A	N/A
17		Kidnap!	2,406,455	Context Optional	-504,337	2,910,792
18		Friends For Sale	2,164,616	Serious Business	26,179	2,138,437
19		(Lil) Blue Cove	2,162,148	Green Patch	-480,074	2,642,222
20		Mob Wars	2,126,196	David Maestri	-571,850	2,698,046
21		Bejeweled Blitz	1,944,935	PopCap Games	N/A	N/A
22		Poker Palace	1,746,808	Playdom	-509,682	2,256,490
23		Restaurant City	1,675,608	Playfish	N/A	N/A
24		Minigolf Party	1,637,942	Playfish	-862,109	2,500,051
25		Willy's Sweet Shop	1,498,312	Mob Science	-468,104	1,966,416

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/05/04>

1位はTexas Hold'Em Poker 月間1238万 ユーザー: チップ課金で月間3億円以上



第2位はPet Society 月間1076万ユーザー



5. ゲームの収益モデル

上位ゲームの収益モデル

Rank		Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	
1		Texas HoldEm Poker	7,273,638	Zynga	1,404,733	チップ\$20, 30, 50
2		Pass A Drink	5,914,932	socialreach.com	2,086,148	バナー広告のみ
3		Lil Green Patch	5,851,484	Green Patch	-181,654	ゴールド10個で\$1
4		Pet Society	4,972,175	Playfish	1,154,003	コインが\$4.99~39.99、物販
5		Who Has The Biggest Brain	3,697,471	Playfish	286,562	プロ版 \$9.99
6		Word Challenge	3,524,031	Playfish	242,978	プロ版 \$9.99、友人にも贈れる
7		Geo Challenge	3,406,422	Playfish	67,125	ヨーロッパツアーが\$4.99
8		Bowling Buddies	3,303,068	Playfish	269,210	アイテム課金\$5, 10, 20
9		YoVille	3,002,407	Zynga	-122,532	Cash、コインが\$5~50
10		Snowball Fight!	2,974,115	AppSynchInc	1,344,104	バナー広告のみ
11		Mafia Wars	2,686,053	Zynga	384,083	アイテム課金
12		Kidnap!	2,637,138	Context Optional	-587,375	TV番組のマーケティング目的
13		Mob Wars	2,426,807	David Maestri	101,266	戦闘力アップ \$0.25~100
14		Friends For Sale	2,383,303	Serious Business	-170,751	コイン\$2~100
15		Owned!	2,196,281	Coolapps.com	-480,788	バナー広告のみ

- 会社により、課金モデルが異なる＋バナー広告収入
- 各社とも模索している。例えば、Playfishは
 - － 数ヶ月前まで、6ヶ月\$5.99, 1年間\$15.99としていたが変更
 - － さらに、課金以外のモデルを開始した

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/01/04>、Facebook

月間3億円以上の収入を上げるチップ収入



Buy Chips



Buy Chips for Texas HoldEm Poker

Get 100,000 chips for \$20!

Buy Now

Better Value!

Get 300,000 chips for \$50!

Buy Now

Best Value!!!

Get 750,000 chips for \$100!

Buy Now

Super Value!!!



Get a 30-day VIP pass with every chip purchase

**limit 60 days*

Some transactions require a new window. Please make sure you have turned off your popup blocker.

Payment Terms



アイテム課金：Pet Societyの例

PayPal™

Buy 2,500 coins
for \$4.99

Buy 5,500 coins
for \$9.99

Buy 12,000 coins
for \$19.99

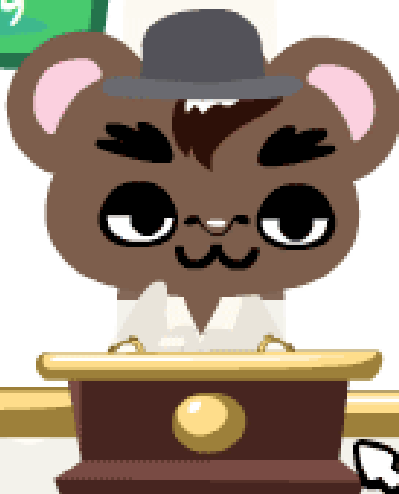
Buy 26,000 coins
for \$39.99

Pay By Cash

Buy coins using
PayByCash

trialpay

Earn free coins!



Friends

アイテム課金：Lil Green Patchの例

More Gold!



Get Free Gold Now

powered by 

OR

Social Gold Support?

Get More Gold

Buy \$1.00

- 10 Gold for \$1.00
- 20 Gold for \$2.00
- 30 Gold for \$3.00
- 50 Gold for \$5.00
- 100 Gold for \$10.00
- 200 Gold for \$20.00


Buy Now

[Change Payment Method](#)

Gold by **SOCIAL GOLD**

Cancel

6. 代表的ゲームデベロッパー



- 2007年7月に創業
- 本社サンフランシスコ
- 資金調達合計\$39M(35億円)
- Facebook上位25ゲーム中1位、3位、7位、12位、13位(2009年5月4日現在)
- MySpace全ゲーム中2位、5位、8～10位、15～16位、19～20位、24～25位(2009年5月4日現在)
- Texas Hold'Em Pokerのチップ収入が年間\$40～50M(40～50億円)以上。年間の売上が\$100M(100億円)
- デイリーアクティブユーザーが1000万人を突破

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/05/04>

注: \$1=100円とした

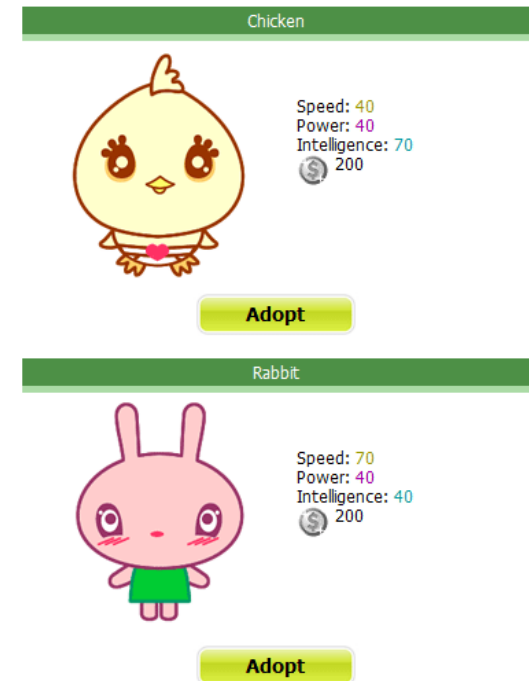


- 2007年10月に創業
- 本社ロンドン、開発オフィスはノルウェー、北京
- 資金調達合計\$21M(21億円)
- Facebook全ゲーム中2位、8～9位、11位、14位、23～24位(2009年5月4日現在)
- ソーシャルゲームデベロッパーとして急成長中

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/05/04>

注: \$1=100円とした

6waves 月間アクティブユーザー2200万人



- 2008年初め、香港に設立
- 60アプリを中国語、英語、スペイン語、ドイツ語、フランス語、トルコ語、イタリア語等で提供
- アイテム課金主体

出典: <http://www.insidefacebook.com/2009/01/26>

シンガポールのゲーム開発会社Tyler Projectsは、月間わずか7万人のユーザーへのアイテム課金で月\$40,000(360万円)の収入



- 会社設立：2004年
- ユーザーの国別分布
 - 香港 18%
 - シンガポール 12%
 - マレーシア 7%
 - インドネシア 6%
 - 米国 21%
 - カナダ 7%
- アイテム課金\$5～60！

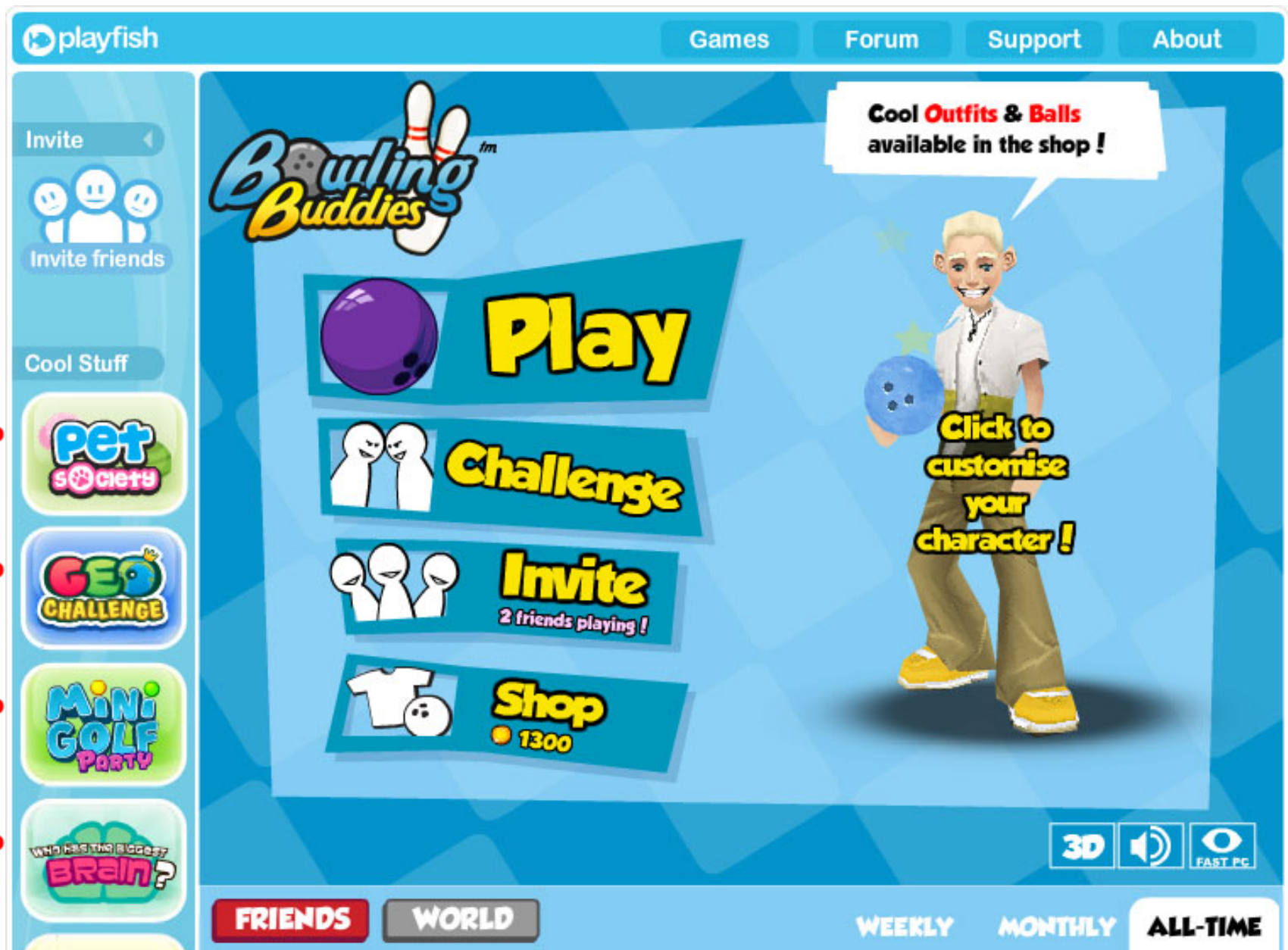
7. 自社ゲームのクロス広告

ゲーム内で自社の他のゲームを広告



- 各デベロッパーは、自社ゲーム同士のクロス広告でユーザーへの告知を徹底している
- デベロッパーは、ゲームのイメージ、ユーザーインターフェースをなるべく統一し、ユーザーの認知度向上をねらっている

ゲーム内で自社の他のゲームを広告

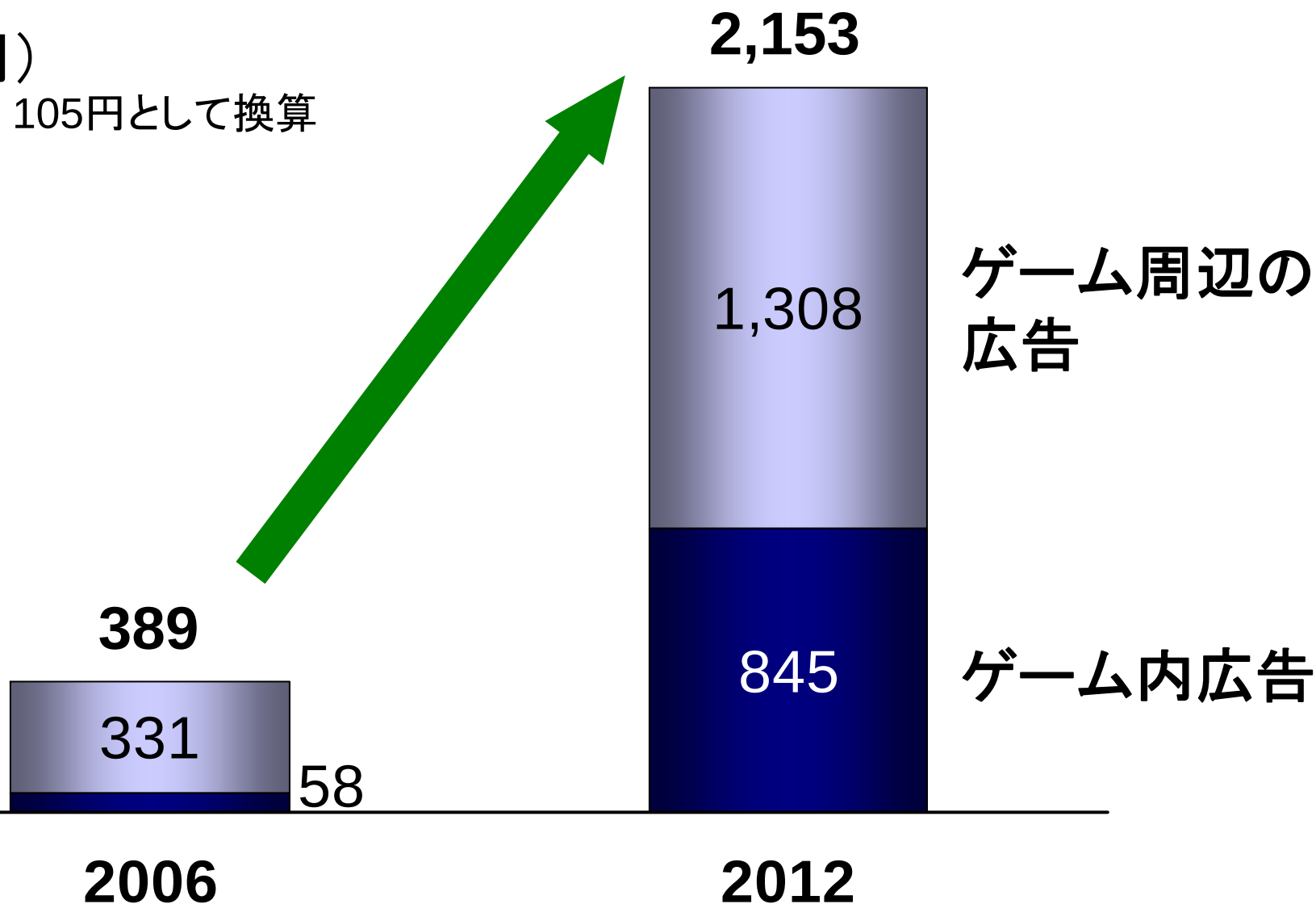


8. ゲーム内広告の成長

ゲーム内、ゲーム周辺広告が急伸中

(億円)

\$1 = 105円として換算



9. Facebookアプリの広告・ 宣伝への応用

大評判になったバーガー・キングの販促アプリ



WHOPPER SACRIFICE

FRIENDSHIP IS STRONG, BUT THE **WHOPPER®** IS STRONGER.

Click on a friend to begin the sacrifice.

 Aaron Choi	 Aaron Gasperi	 Adam Caplan
 Adam Klein	 Adam Lovaglio	 Adam Loving
 Adam Marchick	 Adam Wright	 Aimee Grace
 Albert Lai	 Alec Sheehy	 Alfonso Pulido



Use this application and be rewarded with a free flame-broiled WHOPPER® when you sacrifice 10 of your Facebook friends. Each friend will be notified so choose wisely.

▶ Share The Sacrifice





プライバシー侵害ということで、Facebookが停止処分

WHOPPER® SACRIFICE HAS BEEN SACRIFICED.

IN THE END, YOUR LOVE FOR THE **WHOPPER®** SANDWICH
PROVED TO BE STRONGER THAN **233,906** FRIENDSHIPS.



WHOPPER®
SACRIFICE

WERE YOU SACRIFICED BY SOMEBODY? **SEND THEM AN ANGRY-GRAM ►**

™ & © 2009 BURGER KING BRANDS, INC. (USA ONLY). ™ & © 2009 BURGER KING CORPORATION (OUTSIDE USA) ALL RIGHTS RESERVED.
FACEBOOK® IS A REGISTERED TRADEMARK OF FACEBOOK INC.



10. 日本からの取り組み

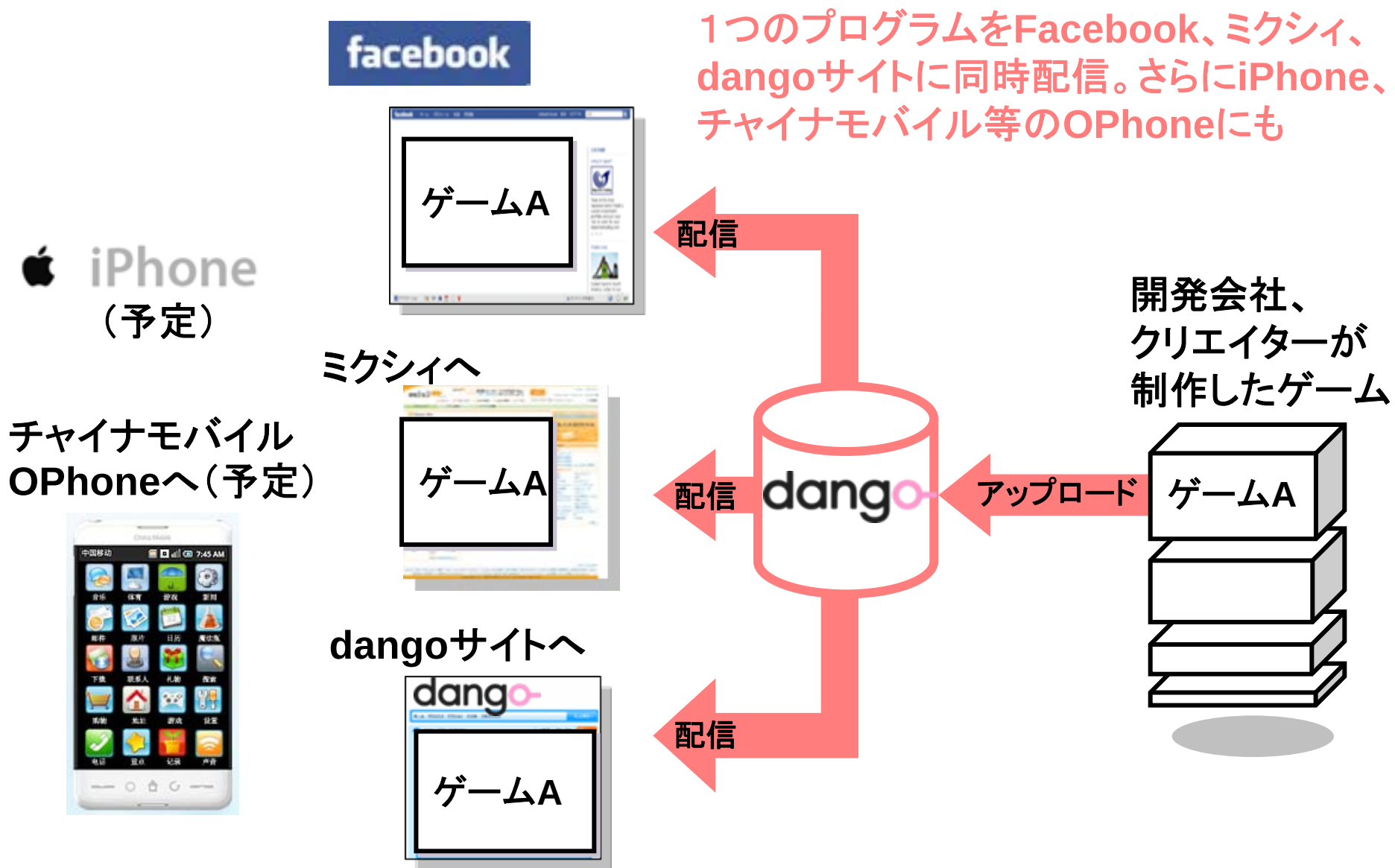
PeKay's Little Author: 日本初、日本発の本格的Facebookアプリ

The image shows the PeKay's Little Author app interface and a promotional graphic. The app interface at the top features the PeKay logo, a 'Click here to play!' button with a right-pointing arrow, and the title 'PeKay's Little Author'. Below this, there are three small images: a child using a tablet, hands cutting out a paper book, and a completed book with a bear character. A speech bubble from the bear character says 'Let's play together!'. Below these images are icons for a computer, a pair of scissors, and a right-pointing arrow, followed by a book icon. The main graphic features a large yellow pig character with a blue shirt with a white 'P' on it, standing on its hind legs. A speech bubble from the pig says 'Create your original storybook, one of a kind in the world!'. Below the pig is the PeKay logo and the copyright notice '©Tamie Asakura'. To the right of the pig are two photos of children: one girl holding a book and one boy using a computer mouse. A speech bubble from the boy says 'You did it!'. Below the boy is a yellow duck character with the name 'Gaako' above it.

- キャラクター等を選ぶことで、画面上で絵本を簡単に作成
- キャラクターの表情、身振り・手振り、背景等を自由に選択
- 3歳以上、大人まで
- 印刷して、プレゼントできる可愛いミニ絵本を手作り
- 自慢の作品を展示会に投稿。ランキング、コメントを表示
- 手作りの絵本をプレゼントし、友達、知人等に見せることによるネットとリアルの連携

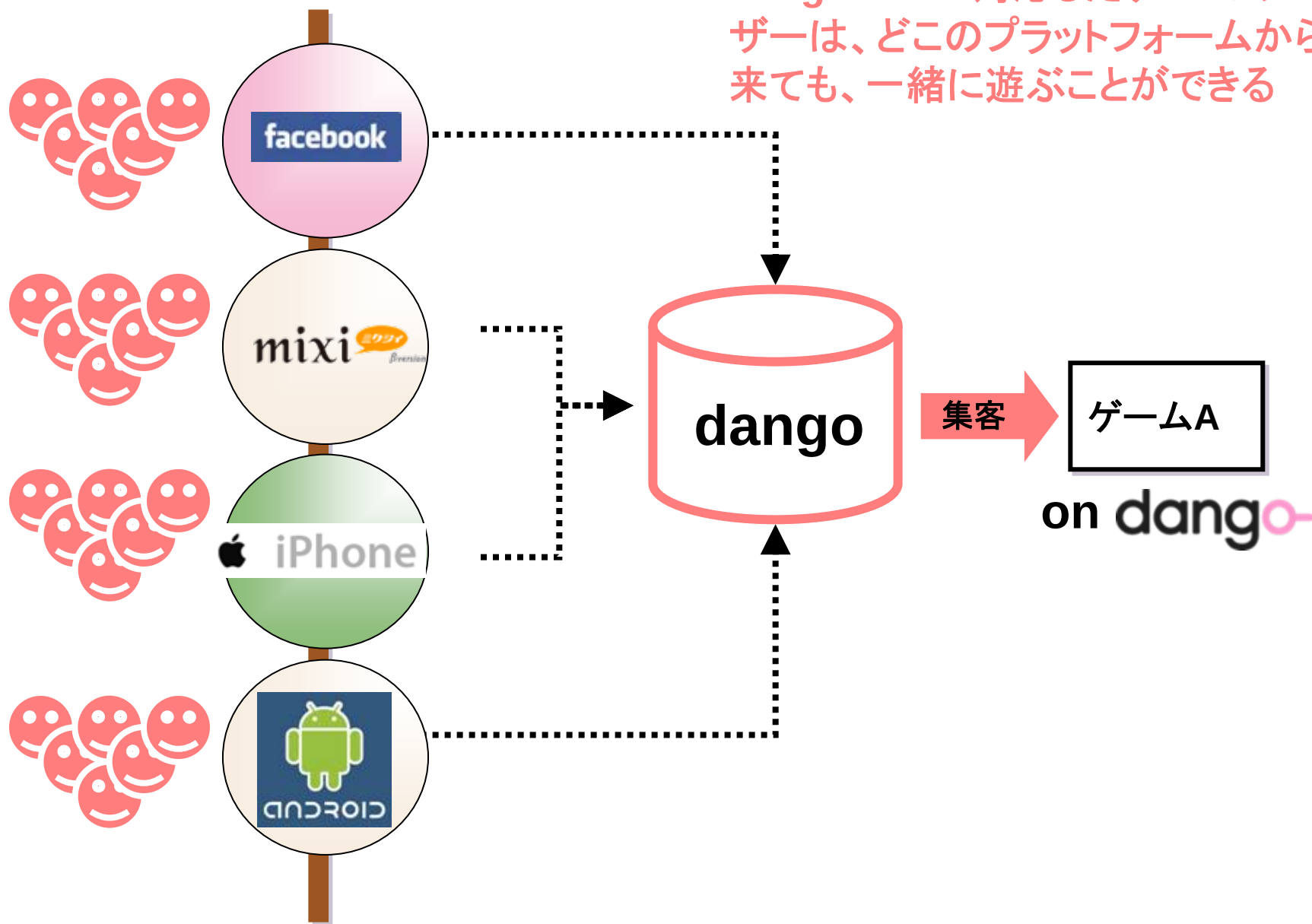
出典: <http://www.new.facebook.com/apps/application.php?id=47660975372>
<http://www.pekay.jp>

dangoプラットフォーム：6月開始



dangoと一緒にプレイ

dango-PLAY対応したゲームのユーザーは、どこのプラットフォームから来ても、一緒に遊ぶことができる



株式会社イストピカ: 国内のゲーム会社からも、 ついにFacebook向けにチームごとスピンアウト

- ゲームデベロッパーのチームがスピンアウトし、Facebook向け開発会社を3月に設立。日本のゲームソフト開発で培った超一流の企画力、開発力
- 日本人4名、外国人4名
- オーストラリアに開発スタジオ設立
- Facebookアプリ開発に不可欠な英語力、情報収集力
- 日本でのFacebookアプリ開発者を増やし、情報交換、ノウハウ共有等を進めたいとの強い意向
 - 開発者イベントの開催
 - 日本語での情報交換が可能な環境を構築

11. iPhoneの急成長と今後

iPhoneアプリ、ゲーム



- iPhone出荷台数：2100万台以上
- 昨年7月からのダウンロード10億回
- 現在20,000以上のアプリ
- App Storeは月30億円の売上
- デベロッパーが売上の7割を得る
- Facebook Connectと容易にリンク
- ソーシャルゲーム化が徐々に進展
- iFart Mobile は、12月に有償アプリのランキング上位にはいり、12/25には、\$30,000の収入
- iShoot、Flight Control等は5000万円以上の収入

出典：<http://venturebeat.com/2008/12/27>

<http://plusd.itmedia.co.jp/mobile/articles/0904/14/news019.html> 他

iPhoneでのソーシャルゲーム化：オカリナ



- Smule社第2弾
- リリース：2008年11月
- 価格：99セント
- 直ちに有償アプリ1位に
- 他の人の演奏が地図上で確認でき、ライブで視聴可能
- 無数の演奏動画がYouTube等にアップされ、話題が話題を呼ぶ
- Smule社自身もコンテストを実施

iPhoneでのソーシャルゲーム化：Melody Bell



- 開発・販売：株式会社コニット
 - － 設立：2008年4月
 - － 本社：川崎
- リリース：2008年12月29日
- 価格：115円
- 人気ガジェットブログである、米国Gizmodoの新年トップ記事に取り上げられる
- YouTubeでの再生回数2万回以上

<http://jp.youtube.com/watch?v=EGG1fcH8yx8>

- 現在、第二弾として、本格的なソーシャルゲーム化を準備中

iPhoneでの最初のリアルタイムソーシャルゲーム：ライブポーカー



- アプリは無償(毎日1000チップが無償付与)、\$9.99で40,000チップ
- 毎日150万人のウェブ上のプレイヤーと対戦
- 対戦相手は、iPhone、Facebook、MySpace、Bebo、Hi5等から

iPhoneアプリの今後の発展

- 「無償アプリで広く普及させ、有償アプリで収益化」といったビジネスモデル上の工夫、マーケティング力の追求がますます重要に
- ソーシャルゲーム化の進展
 - Facebook Connect 等により、膨大な友達情報を活用
 - Facebook等に見られるソーシャルゲーム化はこれから
 - 大ヒットした、Smule社のソニックライター、オカリナ等もソーシャルゲーム性は発展途上
 - 昨年11月にリリースされたライブポーカー(Zynga社)が最初の実タイムソーシャルゲーム
- iPhoneアプリ内での広告が急成長
- iPhoneアプリそのものが広告媒体に

12. Androidが台風の目に

Android端末の急成長



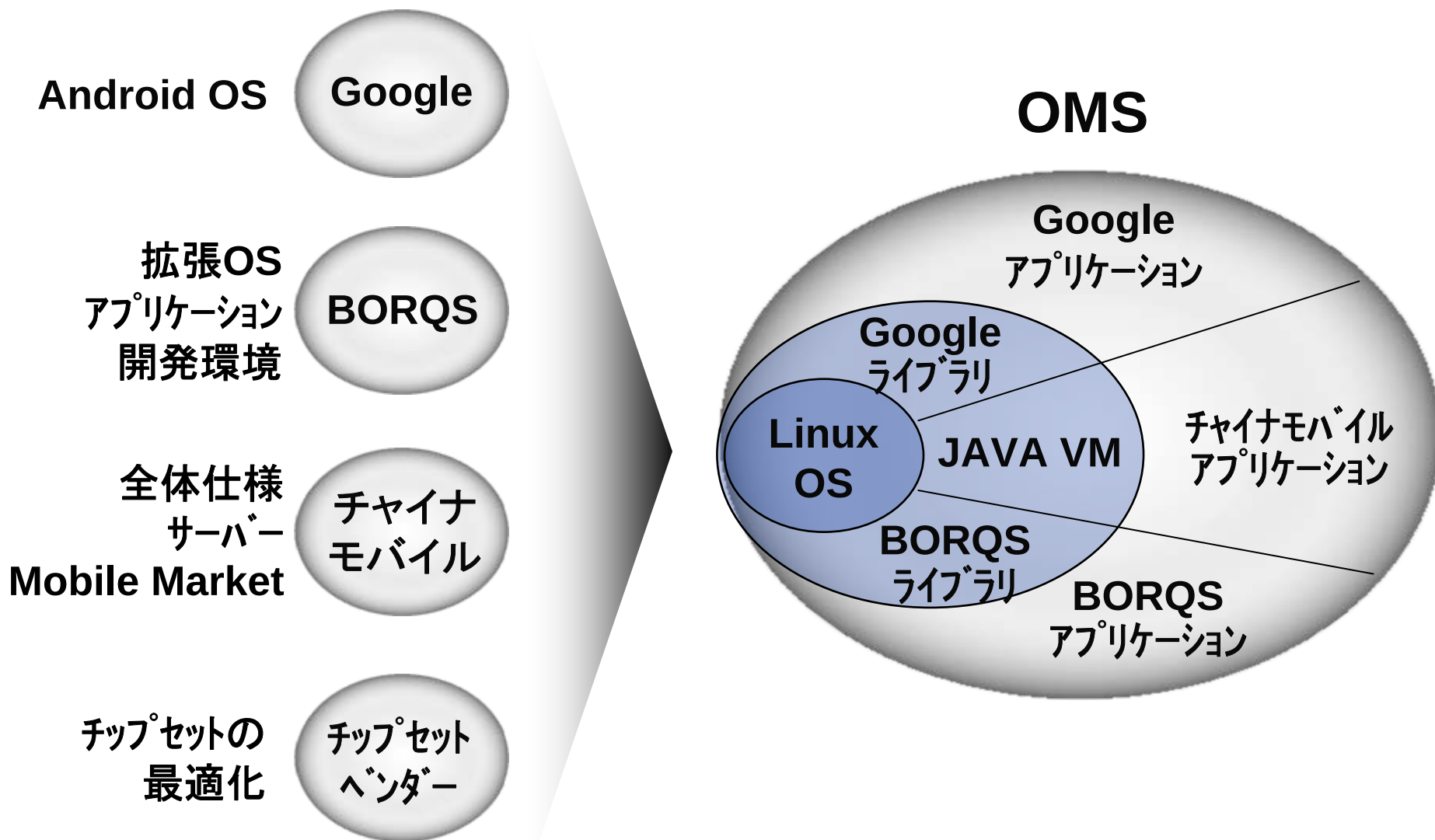
- T-Mobile G1の販売台数が発売後半年で100万台を超えた
- Androidを搭載した携帯電話は、前年比900%増と急成長が予想され、今年は出荷台数800万台規模に達する見込み
- 現在、全世界で40～50の端末開発が進行中と言われる
- 特に注目すべきは、チャイナモバイル(加入者4億人以上)
 - 中国独自の3G規格TD-SCDMA向けにAndroidを拡張したOMS (Open Mobile System)を中国のBORQS社(次ページ)が開発。既に端末メーカー10社がOMSをベースとする OPhone(オーフォン)を開発し、まもなく発売(レノボ、HTC、デル、サムソン、LG、等々)
 - チャイナモバイル自身がMobile Market を今年後半から運営開始
 - 2～3年後には、中国国内で1000万台(中国スマートフォン市場の1/3)を販売する予定
- 中国外の手続きも、OMSの導入を検討中
- 全世界で年10億台超の携帯電話出荷台数中、数十%を占める可能性も十分考えられる

出典: http://www.ednjournal.com/content/_news/2009/05/u0o6860000027aba.html
<http://news.livedoor.com/article/detail/4131063/>



- 2007年9月、北京に設立
- 従業員200名
- チャイナモバイルと一体となって、OMSを開発中
- ソフトのみならず、携帯端末開発全体に精通している。CTOは元Motorolaで世界初のLinux携帯を開発したトップエンジニア。Motorola中国の携帯開発チームが、大量に転職
- クアルコム、TI、中国、台湾などのトップ半導体メーカーと連携し、O/Sとハードの最適化を推進。近い将来、2000RMB(約3万円)以下で最高スペックのスマートフォンを消費者に提供できる世界を目指す
- パソコンのように、OMSとチップセットがあれば誰でも携帯電話が作れ、アプリを開発できる時代を創りたい
- ターゲット市場は世界

OMS (Open Mobile System)



13. このチャンスをどう活かすのか？

まとめ1: 世界5億人以上へのゲーム・アプリ流通プラットフォームが史上初めて誕生

- この1年で、世界5億人以上に対するゲーム・アプリの販売チャンネルが出来た。規模が急拡大中
- しかも、そこで消費者が躊躇なくお金を使っている
- 会社の実績もサイズも、会社か個人かも、全く無関係に消費者への販売チャンネルを活用できる状況
- ここまでハンディキャップ、参入障壁のない販売チャンネルは史上初、全産業初
- すなわち、ベンチャーも個人も、能力と工夫次第で成功できるオープンなゲーム・アプリ流通プラットフォームが誕生したということ

まとめ2: Facebook、ミクシィ等のSNSのみならず、すべての携帯、ウェブ、メディア等でソーシャル化が進む

- ゲームに限らず、あらゆるサービスがユーザー参加型で、ユーザーがコンテンツを作る(ニュース速報、写真、動画、イラスト、ロコミ、ブログ、メール等々)
- ユーザー間のやり取りそのものも、重要なコンテンツ
- 友達と何かを楽しむ、友達を誘う、友達に連絡する、といった友達とのやり取り(ソーシャル化)がすべての鍵
- ソーシャル化は、一人ひとりが何を考えてどう動くかへの知見が非常に重要で、始まったばかり

まとめ3: Linux系のベンチャーにとって、 Facebookは大きなビジネスチャンス

- 今まではブラウザ上のリッチクライアントは直接収益にならなかったが、Facebookで大きく変わった
- Facebookは、オープンソースのWEB系技術がベース（Ruby on Rails、PHP、Java等々）
- 上記のようなオープンソースはLinux上で作られていたり、稼働実績が多いなどの理由により、Linuxとの相性が非常に良い
- また、ユーザーが爆発的に増加するため、サーバー構築にはクラウドとの連携などが必須（Linuxを使ったクラウド系技術、負荷分散技術、サーバー監視技術等）
- クライアントサイドも、FlashやJavaなどを使ったブラウザ上のリッチクライアント化が進んでいる。これらとのLinux連携技術などにも、大きなビジネスチャンスがある

まとめ4: Linux系ITベンチャーにとって、千載一遇のチャンス

- 受託開発型ベンチャーにとっては、下請けから脱出し、自社としての事業を確立する「希なチャンス」
- 頑張って自社サービスを開発しても、顧客開拓が容易ではなかったが、流通プラットフォームによって変わる
- 会社の実績も規模も全く無関係に、誰に気兼ねすることもなく、世界5億人への販売チャネルを活用できる
- しかも、大きな資金投入は不要。知恵と技術力とスピードとコミュニケーション力の勝負
- ソーシャル化は非常に新しい分野でイノベーションが続々と生まれており、頑張っただけ成果が出る

略歴： 赤羽 雄二

- 東京大学工学部を1978年3月に卒業後、小松製作所で建設現場用の超大型ダンプトラックの設計・開発
- 1983～1985年、スタンフォード大学 大学院に留学
- 1986年、マッキンゼー入社。経営戦略、組織設計、マーケティング、新事業立ち上げなどのプロジェクト多数を14年間にわたりリード
- シリコンバレーのベンチャーキャピタルをへて、2002年、創業前、創業当初からの非常にきめ細かな支援を特徴とするブレークスルーパートナーズ株式会社を森廣弘司と共同創業し「日本発の世界的ベンチャー」を生み出す活動中。ベンチャーの投資、育成経験多数
- 実体変革、スキル構築を主とするコンサルティングと、シリコンバレーのトップクラスのベンチャーキャピタルのノウハウを合わせ持つ。技術・事業の両面への深い理解に基づき、きめ細かく、かつ徹底した支援を提供
- 経済産業省「産業競争力と知的財産を考える研究会」、総務省「ITベンチャー研究会」委員、「ICTベンチャーの人材確保の在り方に関する研究会」委員、「事業計画作成支援コース」の企画立案および講師、「事業計画作成とベンチャー経営の手引き」著者