

コスらぼっ!
2.5次元研究所★

×

バーチャルあわせ

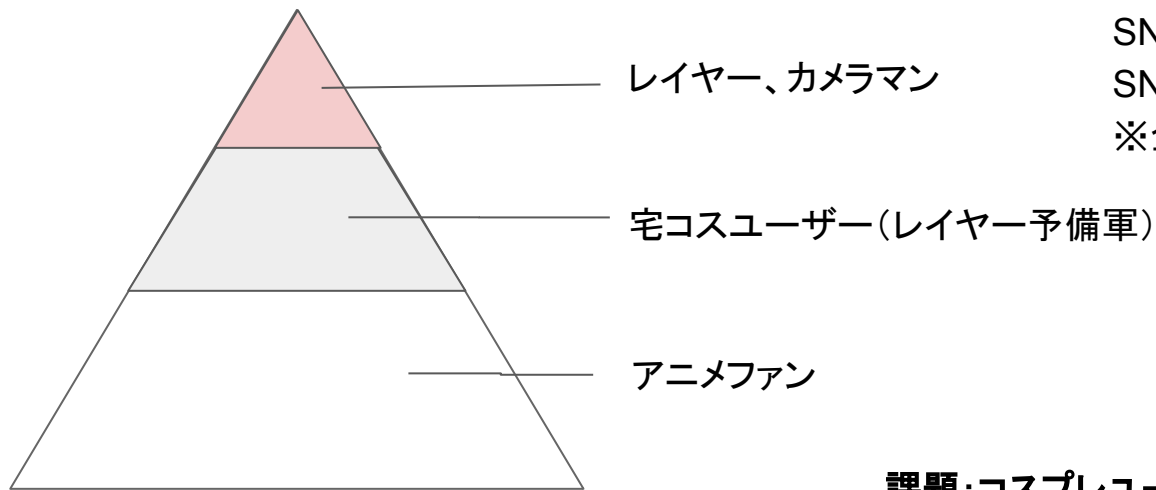
アジェンダ

- ・背景
- ・あわせって何？
- ・バーチャルあわせ
- ・デモンストレーション
- ・収益モデル
- ・今後のスケジュール・まとめ

コスプレ市場の課題

アニメ市場: 1兆6千億円
ゲーム市場: 1兆2千億円
ハロウィン市場規模: 1220億円

コミケ来場者数: 55万人
SNSユーザー登録者数: 27万人
SNSレイヤー登録者数: 14万人
※全て国内のデータ



コスプレユーザーの潜在クラスタ

課題: コスプレユーザー層を拡大するには?

コスプレサービスの課題

問題点1: コスプレする機会は撮影会・イベントなどに限られる

→ 投稿する機会を増やす必要がある

問題点2: 制作コスト・制作期間がかかる

→ 写真素材の活用

フィルター、動画編集などクリエイター向けツール提供 (MMD、MAD)

課題: 投稿数を拡大するには？

<コスらぼ>

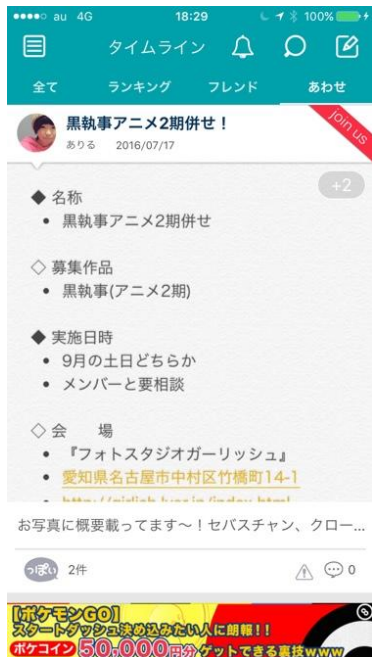
DAU: 200人

1日平均投稿数: 30件



あわせって何？

掲示板で特定アニメのレイヤー募集



イベント・撮影スタジオなどで集合写真



匿名かつクローズドなリアルコミュニティ

<課題>

- ・参加できる機会が少ない(数ヶ月に一度)
- ・公共施設での撮影禁止の場合も(露出多い衣装)
- ・若年層が参加しづらい
(出会いの場として知らない人から声をかけられる)
- ・宅コスユーザーはコミュニケーションが苦手

バーチャルあわせ「AWASE2.5」

レイヤー



宅コス



海外レイヤー



- ・毎日が撮影会
- ・自宅で安全・安心
- ・一般ユーザー層の興味喚起
(SNSでの拡散力アップ)

プロトタイプデモンストレーション

UIデザイン案デモンストレーション

収益モデル

- ・アイテム課金（背景、武器、特殊効果）
- ・レイヤー＋ファン
 - ※アイドルビジネスの手法
 - ・有名レイヤーとのバーチャルあわせ会（レイヤーとファンとの交流）
 - ・バーチャルあわせコンテスト（レイヤーを応援する場所）
- ・プロダクション
 - レイヤーをモデルにしたプロモーション。SNSメディアでの露出

今後のスケジュール

2016/9

ハロウィンまでにβリリース

2016/10

社内バーチャルあわせコンテスト

2017/5

井の頭公園開園 100周年
アニメ x ITを活用した地域振興の新しいカタチを提案

新しいコミュニケーションツールとしてのポテンシャル

