

2016年の振り返りと2017年の展望

2016年春から始めたスマートフォンベースでのVRサービスの研究ですが、大きな成果を残せたことに加え、2017年がスマートフォンベースのVR市場が一気に展開を見せる様相にあることからここに「2016年の振り返りと2017年の展望」として整理させていただきます。



＜「プラス・モバイルVR」というカテゴリー＞

従来の360°コンテンツを「スマートフォン」と「VRビューワー」で手軽に楽しめる「モバイルVR」に対して、Daydream(google)に代表されるコントローラーを追加して楽しむスマートフォンベースのVRカテゴリーを「プラス・モバイルVR」と定義しました。

＜なぜ「プラス・モバイルVR」市場が有望だと思えるのか？＞

VRのキラーコンテンツはゲームです。マネタイズしやすいのもゲームです。市場規模が大きいのもスマホ向けゲームアプリ市場です。（*日米中の3国だけで1兆円以上の市場規模に。）

見るだけの「モバイルVR」にコントローラーが追加されれば「ゲームコンテンツ」の開発が可能になり、次なるゲームアプリビジネス展望が開けます。そして魅力的なゲームコンテンツはユーザーを引きつけ市場が拡大していきます。

「プラス・モバイルVR」市場は最も普及・拡大するVRジャンルとして「コンテンツの継続供給」と「ユーザーの拡大」という「iモード黎明期」の様な新しいビジネス・エコシステムを作り出せると考えています。



＜ワンダーリーグの取り組み＞

弊社のVroomコントローラーがの開発ゴールがようやく見えてきました。2017年のVRトレンドにリンクする活動計画と3つのポイントで説明します。

Point! ①「ワンソース、マルチOS、マルチプラットフォーム対応」のSDK開発のメドがつかまりました。

～2017年以降、世界で展開される「プラス・モバイルVRプラットフォーム」であるGearVR(facebook) / Mi VR(Xiaomi) / Daydream(google) / VIVEPORT M(htc) はそれぞれ異なるコントローラーSDKを採用しています。そこでVroomは全てのコントローラーSDKと互換性を持つSDKとなる事でハブとなる機能を提供します。つまり、VroomSDKでゲームアプリを開発すれば全てのプラットフォーム展開が自動で行えます。2017年初春の完成を目指して鋭意開発しています。

またこの事を実践すべくVroomSDKベースでのゲーム開発を行っており2017年は全てのプラス・モバイルVRプラットフォームでの配信を行う計画です。2017年第一弾はGearVRとDaydreamに配信予定です。ご期待ください。



Point! ② 格安コントローラーの実現

～2016年の最重要テーマであり、「プラス・モバイルVR」市場拡大のポイントとなる「低価格コントローラーの実現」に継続的に取り組んでいます。機能を絞り込み、部材を研究する事で2千円台の原価が見え最終調整に入っております。2017年初春の完成を目指しています。



Point! ③ 鍵は非公式androidアプリストア

～世界のプラス・モバイルVR市場で起きている事は、androidアプリストアが起点となり「プラス・モバイルVRプラットフォーム」が展開されている点です。以下の様に、「VR機器」と「SDK」と「アプリストア」はセットなのです。

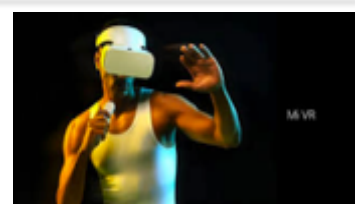
■Daydream View Daydream SDK Play Store



◆GearVR GearVR SDK Oculus Store



◆Mi VR Mi VR SDK Mi market



加えて、上記のgoogle以外のプラットフォームは非公式androidアプリストアです。世界中に数多ある非公式androidアプリストアとの連携が2017年のワンダーリーグの活動テーマとなります。どうぞ2017年もよろしく申し上げます。



株式会社ワンダーリーグ
代表取締役 北村勝利
2016年12月30日