



小嶋 涼

本日のアジェンダ

① マクロトレンドの確認

② 現状分析

③ アプリの概要

④ ビジネスプラン

⑤ 今後の展開

トレンド



今後のコンテンツ市場 について



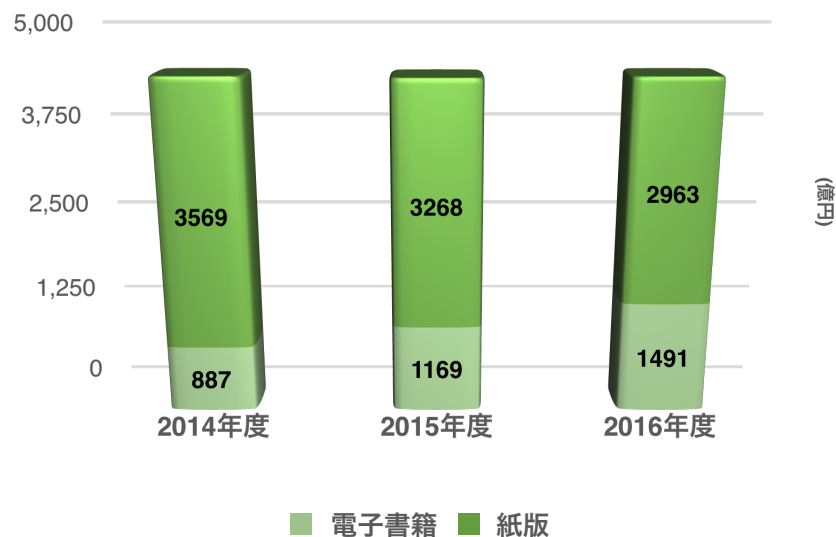
(参照 経済産業省)

- 2020年度コンテンツ産業の世界市場規模
2014年度：約**68**兆円 → 2020年度：約**85**兆円
- 2020年度コンテンツ産業における雇用規模
現在：約**31**万人 → 2020年度：約**36**万人

➡コンテンツ産業の重要性・将来性について注目されている

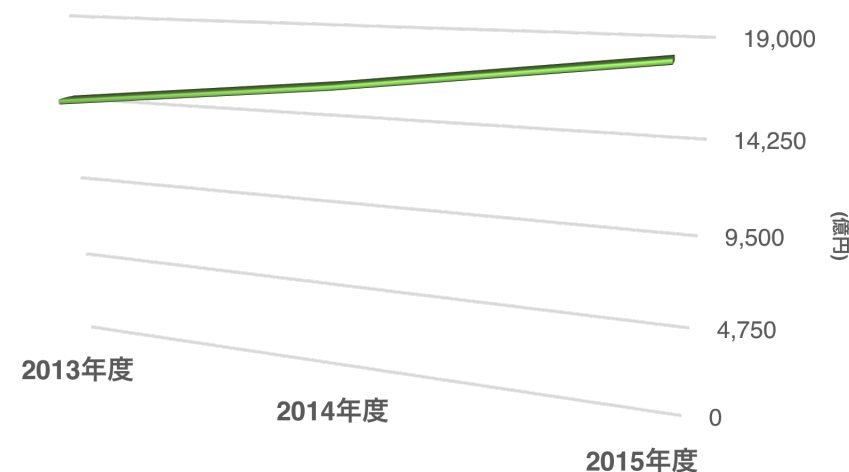
現状分析①（需要面）

■コミック市場(紙版&電子)販売金額
推移



(参照 公益社団法人全国出版協会)

日本のアニメ市場規模の推移(2016年版)

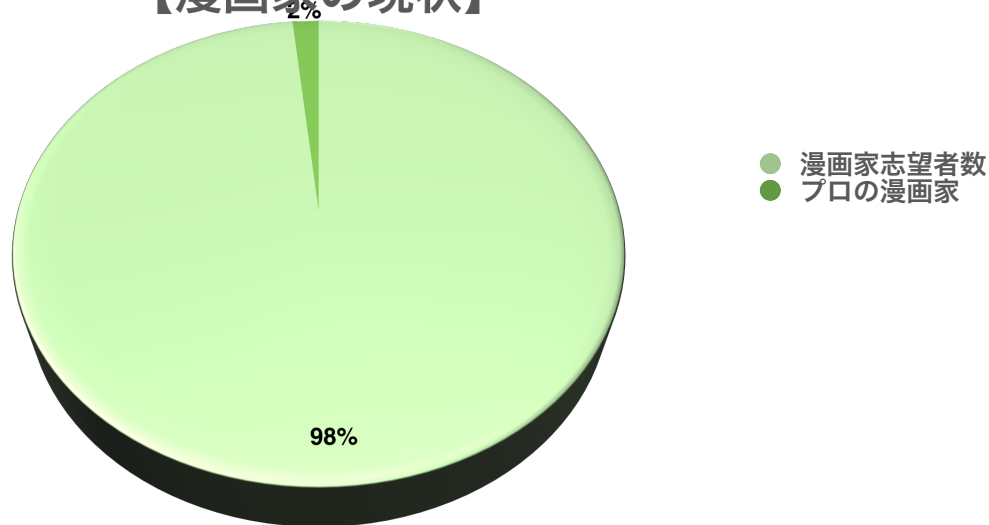


(参照 一般社団法人日本動画協会)

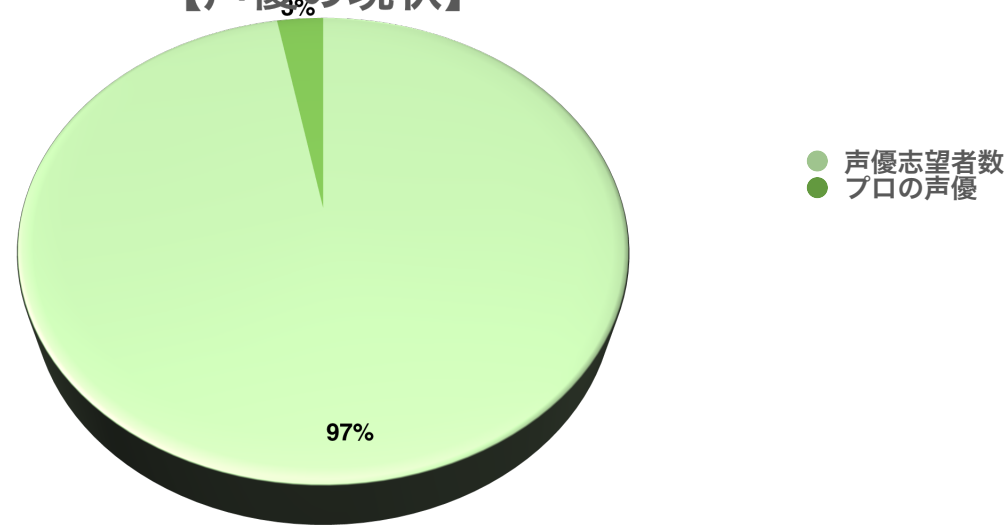
➡漫画とアニメ両市場とも一定の成長を遂げている

現状分析②（供給面）

【漫画家の現状】



【声優の現状】

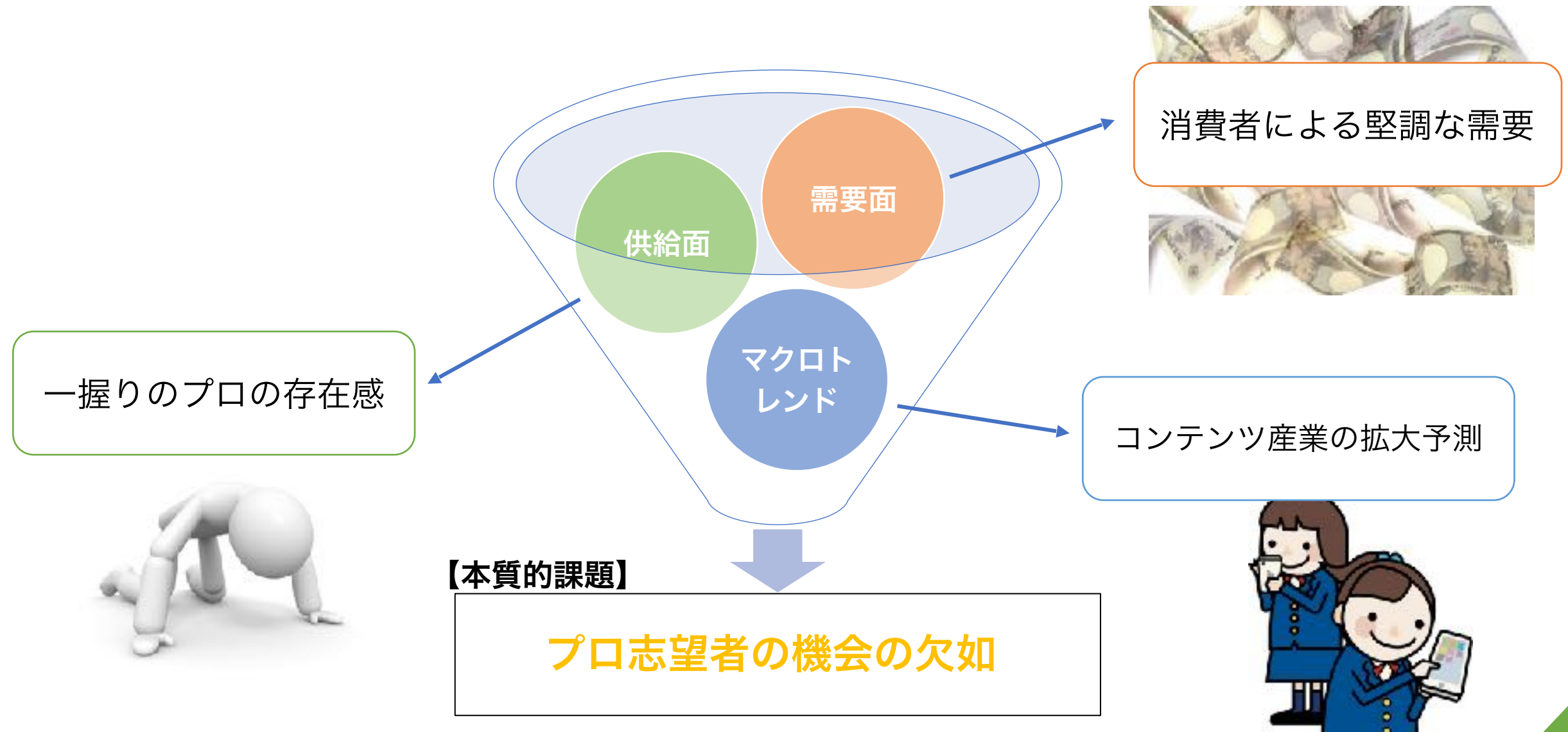


● 漫画家志望者数 **35万9千人** → プロの漫画家 **6千人**

● 声優志望者数 **30万人** → プロの声優 **9千人**

➡ 漫画家志望者、声優志望者の**厳しい現実**

現状分析③（本質的な課題）



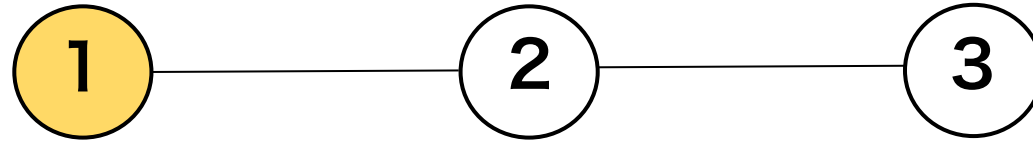
アプリの概要①

アマチュア声優が作る作品を楽しめるプラットフォームアプリ

- ① 漫画家がお題として、
漫画を投稿する。
- ② 声優がお題を基に、
声を合わせて投稿する。
- ③ 利用者は投稿された
音声付コンテンツを楽しむ。



アプリの概要②

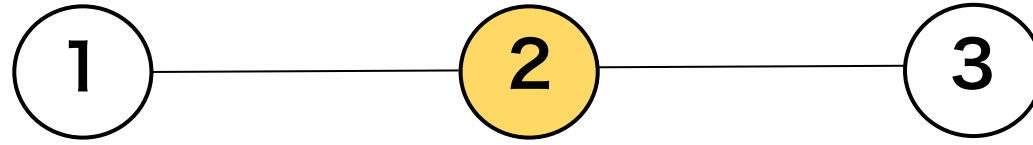


漫画家がお題として、漫画を投稿する

中堅漫画家約5名に仕事を依頼。

漫画の自動めくり機能もあり。

アプリの概要③



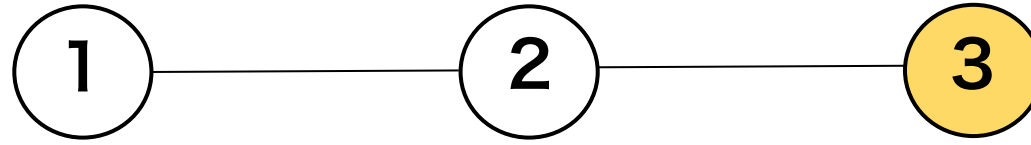
声優がお題を基に、声を合わせて投稿する

お題を選ぶ→録音する→コンテンツを投稿する

既存の投稿に重ねて音声投稿も可能。

コンテンツを投稿する。

アプリの概要④



ユーザーは投稿された音声付コンテンツを楽しむ

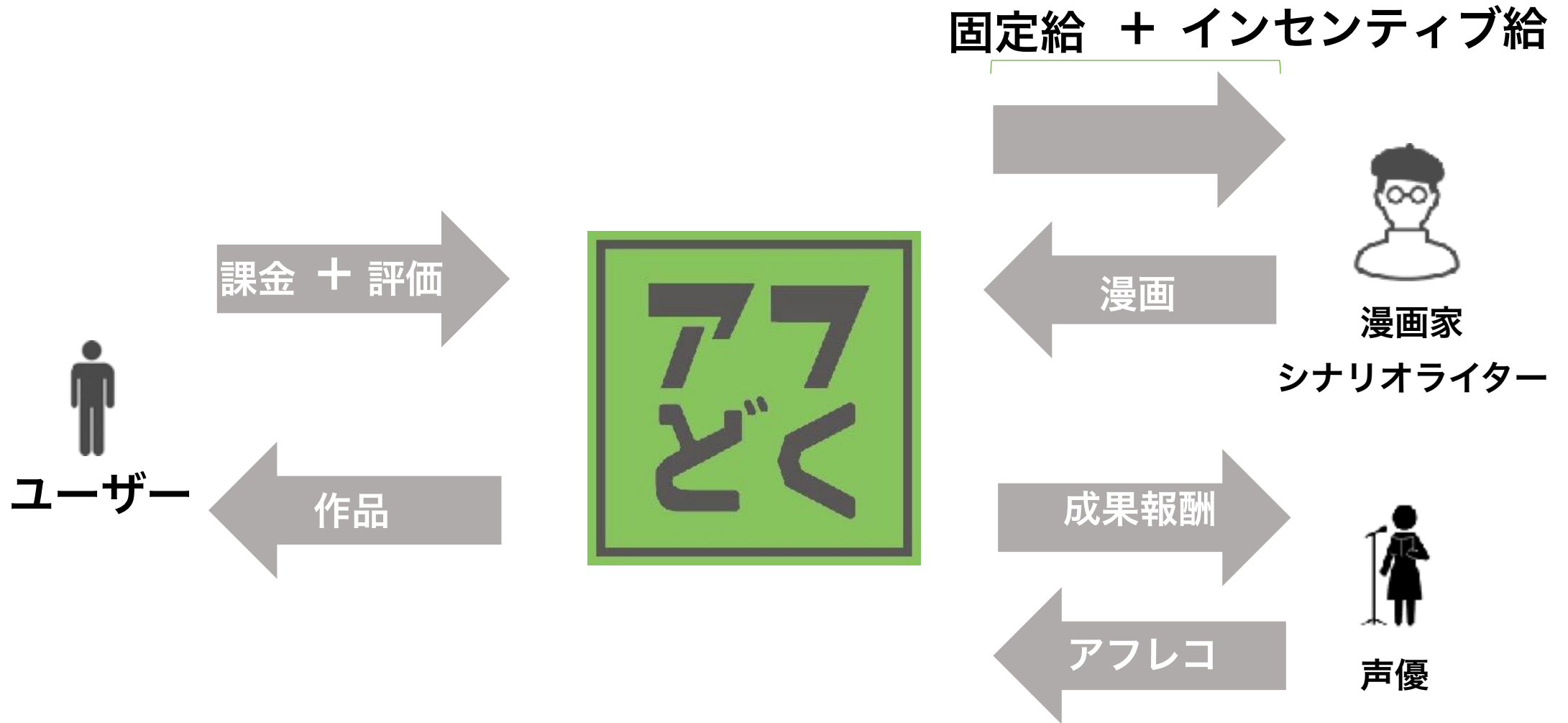
コンテンツを見る・聞く。

コンテンツへの評価・コメント機能。

2大チャット機能

- ① 利用者同士の意見交換チャット機能
- ② 利用者と声優間での個別チャット機能

ビジネスモデル



今後の展開

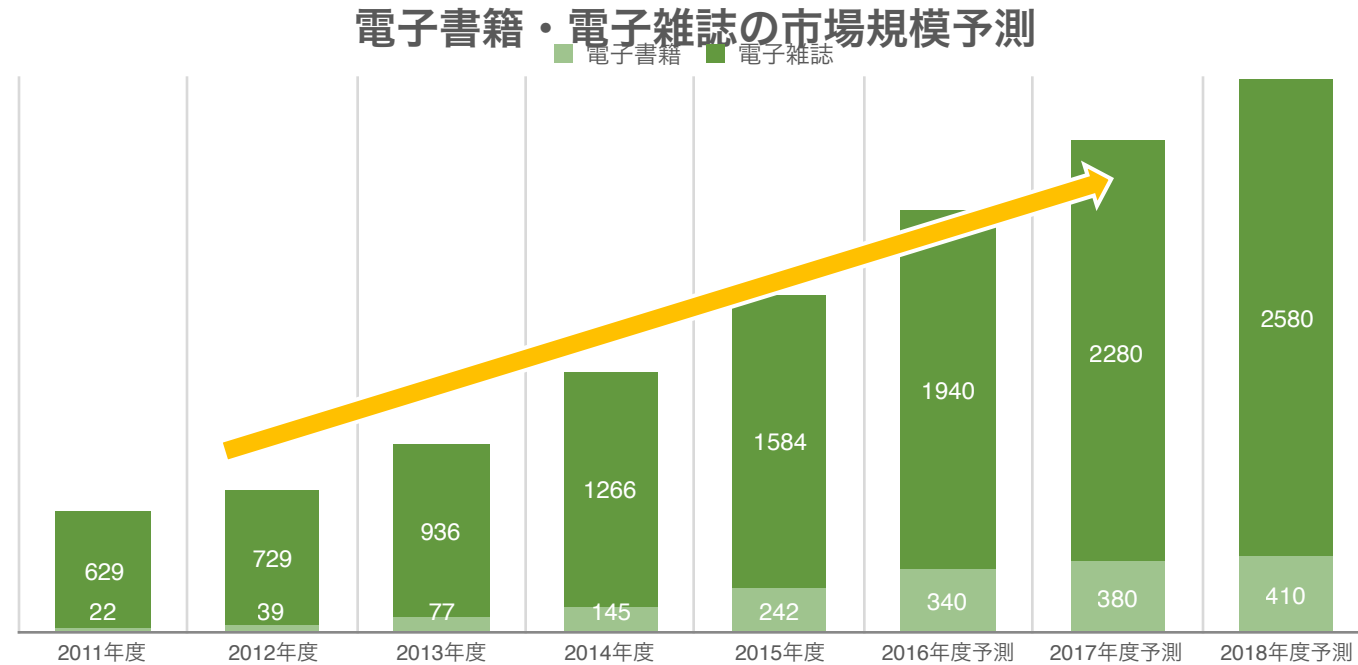


➡ “アフ読”は 漫画の新たな楽しみ方を提供するコンテンツ

Four green triangular shapes are positioned at the corners of the slide: top-left, top-right, bottom-left, and bottom-right.

[Appendix]

市場規模



参照：<https://www.impress.co.jp/newsrelease/2016/07/20160727-01.html>

➡ 2020年には電子書籍が**3000億**円の市場規模になると予想されている

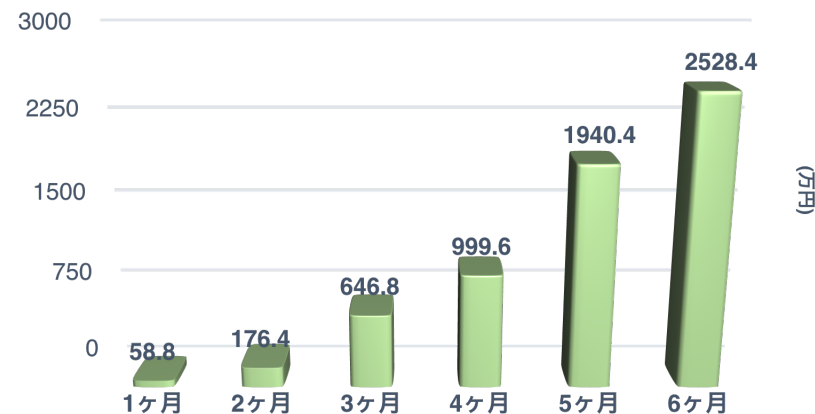
売上・費用分析

▶売上高推移

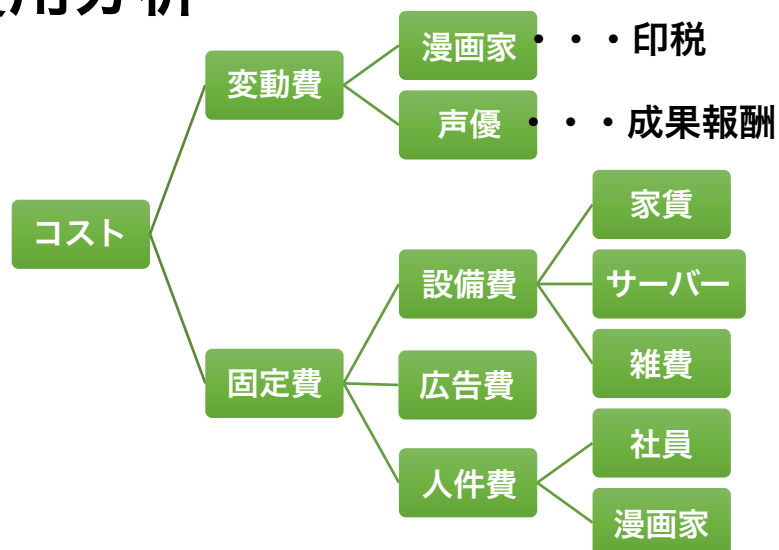
▶顧客数推移

経過月	1ヶ月	2ヶ月	3ヶ月	4ヶ月	5ヶ月	6ヶ月
課金	196円	196円	196円	196円	196円	196円
新規顧客	0.3万人	0.3万人	0.9万人	0.9万人	1.5万人	1.5万人
既存顧客	0万人	0.3万人	0.6万人	1.5万人	2.4万人	3.9万人
顧客数	0.3万人	0.6万人	1.5万人	2.4万人	3.9万人	5.4万人

▶売上高推移



▶費用分析



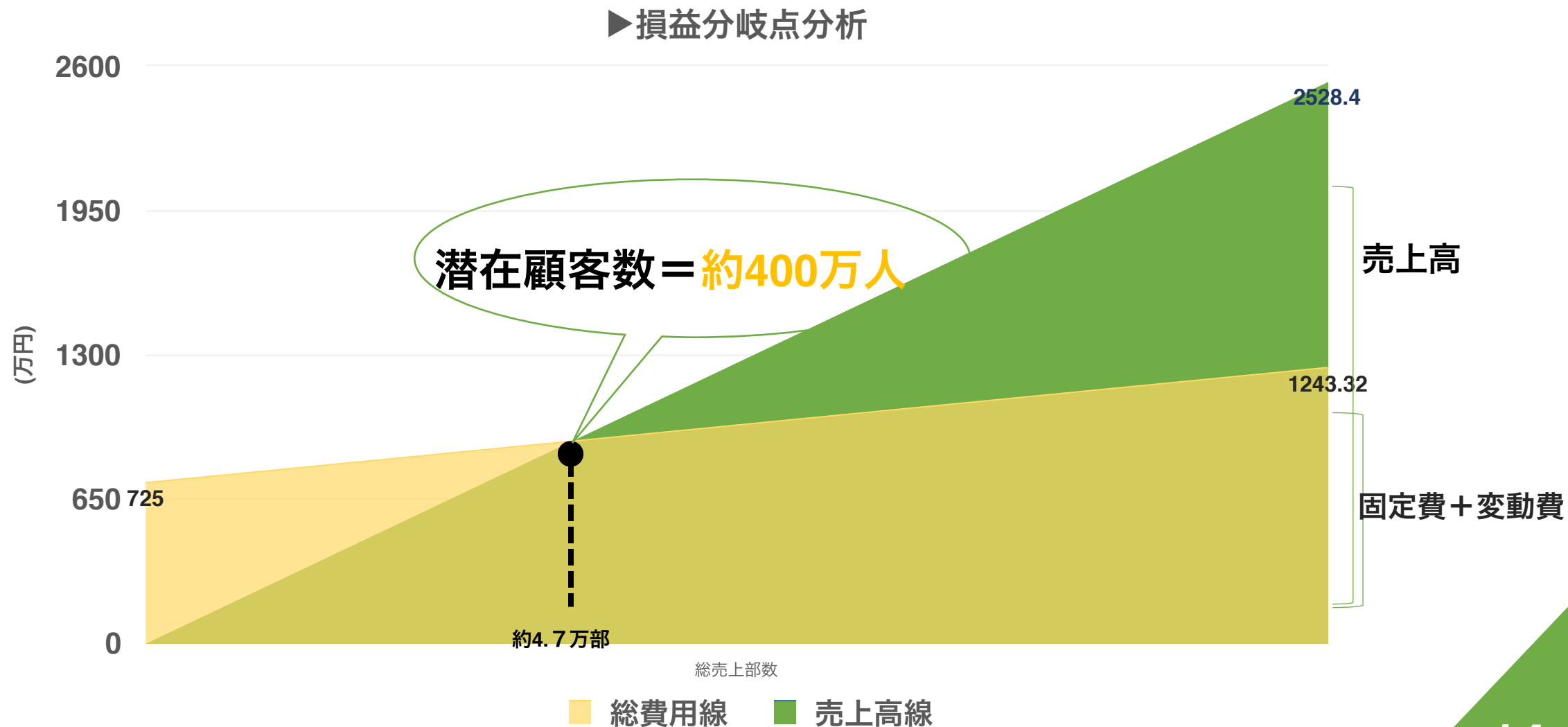
▶固定費分析

種類	設備費	広告費	人件費
金額	400万円	50万円	275万円

→固定費 総額725万円

損益分岐点分析

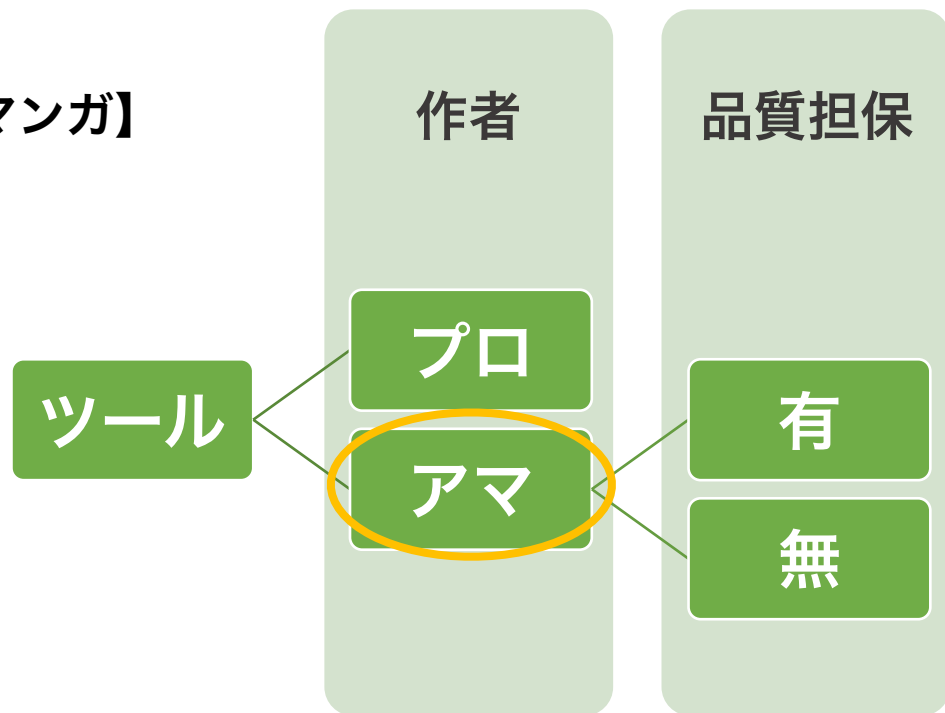
損益分岐点分析



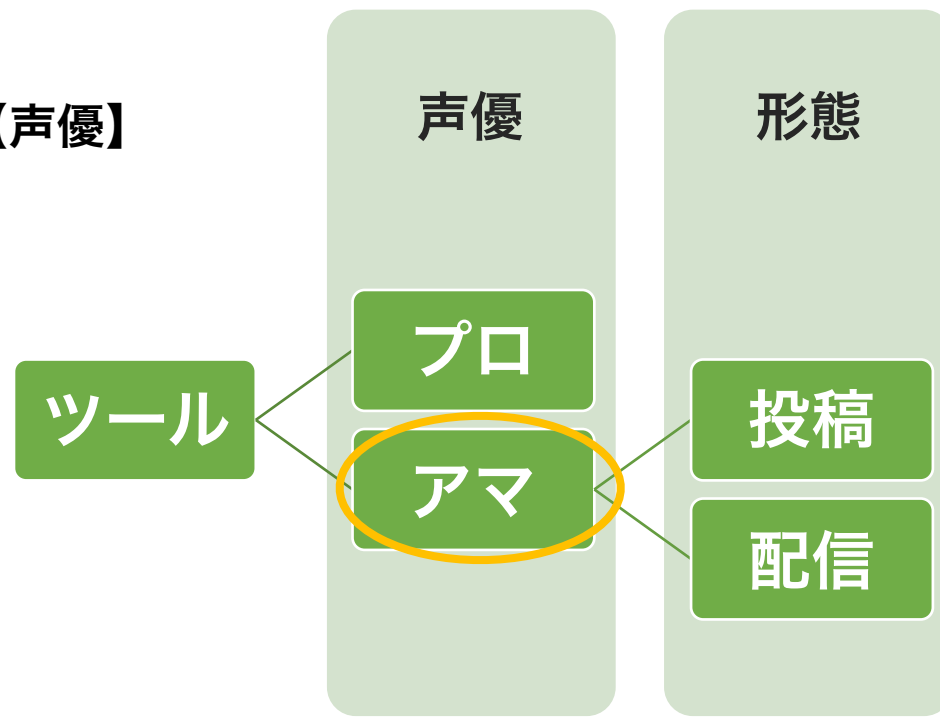
競合分析（利用者・提供者）

▶ 競合定義

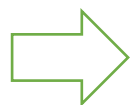
【マンガ】



【声優】



利用者 ...アマチュアの「斬新性」の高評価
提供者 ...プロは本アプリのコンセプト外



競合を **アマチュア主体ツール** と定義

競合分析（当アプリ分析）

▶ SWOT分析

内的要因	<ul style="list-style-type: none">• コンテンツ力• 中程度の品質担保• 手軽さ <div>S</div>	<ul style="list-style-type: none">• 高品質担保の不確実性• 量の不足 <div>W</div>
	<ul style="list-style-type: none">• コンテンツ産業の活発化• 電子書籍市場の拡大 <div>O</div>	<ul style="list-style-type: none">• 激しい競争 <div>T</div>

⇒顧客第一主義の「**コンテンツ力**」で勝負

競合分析（優位性検証）

▶ 競争優位性



全ての競合に対して競争優位性を保有



当アプリ=高い競争力発揮