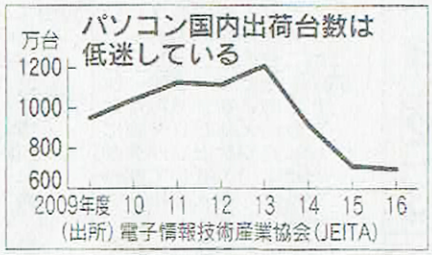
VR、気軽に体験して

パソコン低迷でゲーム客に照準

ZOAが年内導入

パソコン、バイク部品販売のZOAは、仮想現実(VR)を体験できるコーナーを「OAナガシマ」「パソコンの館」などの店舗に設置する。年内にも全24店舗中、23店舗に導入を予定している。パソコンの売り上げが伸び悩むなか、客単価の高いゲーム利用客の取り込みを図る。

VRゲームを体験する来店客(焼津市のOAナガシマ志太店)



OAナガシマ志太店(焼津市)の一角にある10平方メートルほどのVR体験コーナー。台湾のHTC(宏達国際電子)製のヘッドセット、コントローラー、センサーを備え、誰でも気軽にVRゲームが体験できる。「VRを知っていても、体験していない人はまだ多い。初体験の人の反応は予想以上にいい」と佐野智則店長は語る。

現在は3店舗で試験的に導入しており、コンテンツは無料ゲームだけだが、今後はクオリティーの高いコンテンツも取り入れていく。HTCなどが投入する新製品の動向をみながら設置店を拡大。年内にも全24店舗中、静岡市のカフェ併設店を除く23店舗への設置を目指す。

試験導入したVR機器は1セットで約10万円。動画を記録し、動画投稿サイトに投稿するようなコアなゲーム利用者を対象に、高額の付属品の販売拡大を期待している。1万~4万円の処理能力の高いCPU(中央演算処理装置)、4万円以上の高精細映像を処理するグラフィックボードなどを売り込む。

電子情報技術産業協会(JEITA)によると、パソコンの国内出荷台数は2013年以降、減少している。パソコン市場が低迷する中、ZOAは顧客の囲い込み策として、パソコンの使い方やメンテナンスのサポート、スマートフォン(スマホ)修理サービスなどを強化してきた。

VRコーナーは客単価の高い顧客層を取り込むだけでなく、「ライトユーザーが気軽に来店してもらうためのきっかけになる。今後はイベントや大会も企画したい」と安井明宏取締役執行役員は狙いを語る。

ZOAの17年3月期の売上高は75億円と、3期連続で減少した。有望なVR市場を開拓して、今期は4期ぶりの増収を目指す。