

地域×仮想現実×コミュニケーション

☰ 概要

仮想地域空間を形成し仮想空間でも現実空間でも交流が可能なサービス

独身者の増加やサービスの充実により社会的なつながりが希薄になった結果、高齢者の孤独死がここ10年で2倍に増加しているとも言われており、社会的な問題となっています。地域密着型のSNSを活用し、最終的にはリアルな人間関係の構築を行うことで孤独死の抑制及び健康寿命の延伸を目指します。

☑ 解決したい課題：アイデアで解決したい課題は何で、それをどうしたいですか？

将来的にターゲットとなり得るであろう高齢者の孤独死を防ぎたい

☑ 解決方法：課題をどうやって解決しますか。骨子を記載ください。

孤独死の原因の一つは、家族や地域でのコミュニケーション不足である。それを防ぐために地域レベルでのコミュニケーションネットワークを作る。

- ターゲットは50歳～(PC,スマホ利用者層)
- amebapiggのような仮想空間上を作成
 - 縣市レベルでの地域仮想空間
- サービス内容
 - 地域空間を仮想的にしたもの
 - アバターが用意されている
 - ちょっとした雑談や会話が気軽にできる
 - 仮想空間、現実世界で定期的にイベントが開催される
 - ゲーム
 - 体操
 - 料理
 - etc...
 - 家族等に向けたログイン状況の監視による活動状況レポートの提供

☑ 類似（独創性）：現在、このアイデアと類似する仕組みがあれば記載ください（検索してみてください）

- フェイスブック等のSNS

☑ 有意性：既に存在する類似の仕組みと比べて、どこが優れていますか（存在している場合のみ記載ください）

- ネット上ではなく、現実でのコミュニティの形成を主目的とする。
- ネット/リアル両サイドのイベントなどを主催側で用意し、コミュニティの形成を促す。
- 物理的に声がけする取り組みよりハードルが低い

☑ 実現方法：どのように実現するか、できるだけ具体的に記載ください（ファイル添付も可）

- 運営会社による運営
- アメーバピグやRemoのような、ネット上でのアバターによる交流の場の提供
- 定期的なネット上/リアルでのイベントの開催

- 一般企業によるイベント
 - ゲーム会社
 - 料理教室
 - スポーツジム等

課題・障壁：実現する上で課題となることは何ですか、それをどうやって克服しますか

サービスを利用する人の参画

- SNS上でのインフルエンサーとのコラボによる宣伝
- 県、市の職員と連携して宣伝

イベントを提供する企業の参画

- 最初のイベントは運営側が提供する
- サービスの利用者が増えればイベントを提供する利用者が増えれば参加する企業も増えるだろう

開発費用の捻出

- クラウドファンディング

期間・コスト：実現に必要な費用と期間はどれくらいでしょうか。初期リリースとそれ以降など記載ください

- 開発期間：2年
 - 開発費：1億円/年
 - 広告費：5000万円/年
- リリース後
 - ~5年目
 - 運用費と機能拡張：1億円/年
 - 広告費：5000万円/年
 - 6年目~
 - 運用費と機能拡張：5000万円/年
 - 広告費：5000万円/年

未来像：実現したとき、人々がどのように恩恵を受けて幸せになれるか、理想像をお書きください

活発なコミュニケーションが行えるレベルで周囲との関わりを持ち、孤独に最期を迎えることなく過ごせる未来。このサービスを利用した人にとっての、他の人や地域との繋がりを得る『きっかけ』になれば良い。