

地域活性化における「賑わい創出の場」としての 仮想空間活用の企画提案



Ruffianでは、esportsなどの舞台となる仮想空間を利用し、低コストで実現可能なイベントをご提案します。

リアルの公共空間の完全な代替とはなりません、リアル空間と仮想空間を組み合わせることで...

- ・公共施設の量や維持費などを大幅に削減することができる
- ・リアル空間では実現できないイベントも可能になる

【事例1】物産展

リアルの物産展(3~4日当たり) 約250万円
仮想空間での物産展(3~4日当たり) 約100万円

費用項目

「会場費」「商品仕入れ」「販促費」「広告宣伝費」「人件費」
のうち「会場費」「商品仕入れ」が削減可能



Voxels(ボクセルズ)という仮想空間

地域活性化における「賑わい創出の場」としての 仮想空間活用の企画提案



RUFFIAN

【事例2】参加型esports大会

リアルのスポーツ大会(屋内施設) 約200万円
仮想空間上でのesports大会 約100万円

費用項目

「施設使用料」「会場装飾費」「サイン・表示物製作費」
「運営費」「備品レンタル費」「人件費」などのうち
「施設使用料」「会場装飾費」「サイン・表示物製作費」
「備品レンタル費」が削減可能

■2つのメリット

【事例1】遠隔地の消費者に対して モノを売る機会を設けることができる

遠出できない高齢者や島などの遠隔地の住民が
気軽にイベントに参加できる
また外出の機会の促進につながる



esportsは仮想空間上での競技
体育館など大規模施設の利用なしに
大会が開催できる

esportsユーザーに多い
Z世代やα世代へ地域をPR
できる

スマホゲームなので
手軽に楽しめる！

【事例2】スマホでプレイが可能なので 幅広い層へesportsの普及も可能

高齢者がゲームをプレイすることで脳トレのような認知症予防の効果が期待でき、自由に外出が難しい障害児にとっても
仮想空間上で自由に動き回れ、QOLの向上も期待できる