

自分+



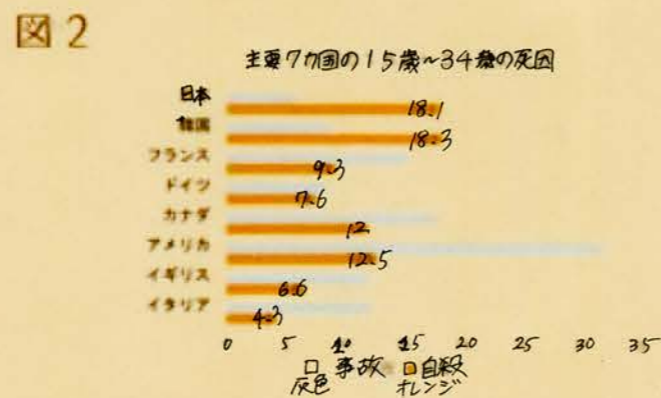
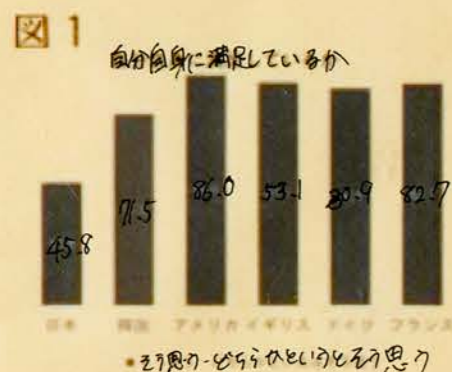
自分+

My Plus

なんで自分+が必要なの？

文部科学省提出用資料 (H28.10) (図1)
日本の子供達が「自分自身に満足している」回答割合
→他国と比べ著しく低い！

日本人15～39歳の死亡理由
第1位 自殺 (厚生労働省の調査) (図2)



日本累計自殺・精神疾患による経済損失
→約2兆7千億円以上！ (2009年時点での政府調査)

それがもし.....↓

自殺者・精神疾患者が0になった場合
→2010年GDP引き上げ効果は約1兆7千億円に！

自分自身が満足するためには
まず 他人に褒められる経験を経て自己肯定感を
高めるのが効果的

自殺・精神疾患を減らすために
→自己肯定感を高める
→他人に褒められる経験が必要
→自分+で褒められる機会を増やす

褒められた内容に納得できる
→より自己肯定感を高めることができる
→自分+では具体的な場面に対応できるよう
多くの選択肢を用意
(アップデートで選択肢の追加も検討)

どうしてスマホゲームに？

スマホゲーム人口推定 2,825万人 (2016年12月)
スマホ所有者 50.6% スマホゲームをプレイ

スマホゲーム利用率 特に10～30代スマホ保有者の
半分が利用

普及率が高い！
誰でも気軽にプレイすることができる！

を重要視

自分+のココがすごい！



バリエーション豊かなキャラクターを選ぶことができる！

自分の頑張ったことを選択肢から選んでほめてもらえる！
ex. 仕事が終わった 朝起きることができた など

自分の好みに合う相手に褒めてもらえる！
自分の状況に合わせて具体的なほめ言葉や励ましの
言葉を受け取ることができる！