

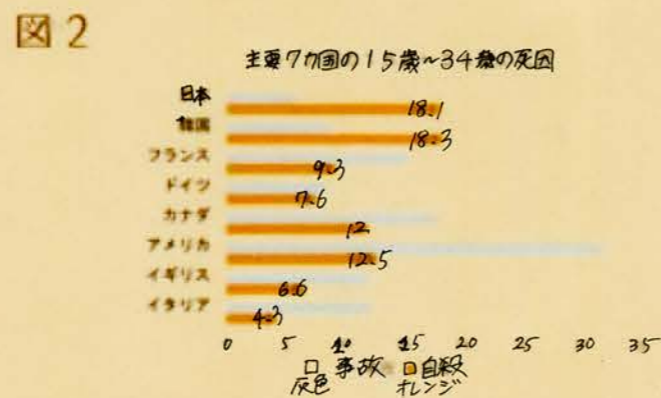
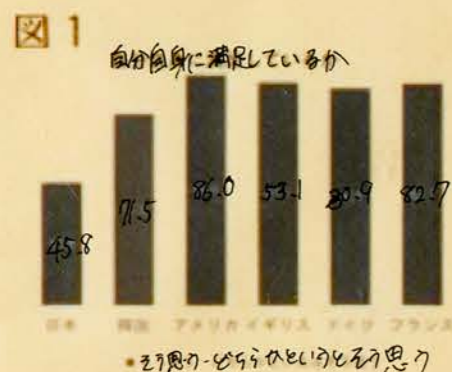
# 自分+



## 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！