

Web3×ゲーム×子育て支援

☰ 概要

本格的な子育てシミュレーションゲームで子育て家庭にお金（トークン）が流れる仕組みを作る

- ・親は子どもをNFTキャラクターとしてゲームに参加させる（子どもがいない場合は不可）
- ・プレイヤー（←親ではない）はお気に入りのNFTキャラクターを育てることができる
- ・ゲーム自体は本格的な子育てシミュレーションとすることで子育てのノウハウを学ぶことも可能
- ・ゲーム内には現実世界に存在する子育て用品が登場する（ゲーム内で子育て用品を登場させたいメーカーは広告費を支払う）
- ・子育て用品はゲーム内通貨（暗号資産・トークン）で購入可能
- ・プレイヤーがNFTキャラクターを育てる際に使ったアイテムはNFTキャラクターの保護者に一部還元される
- ・保護者に還元されたトークンは子育て用品メーカーの買い物に利用可能

<Point>

ポケモン、ウマ娘などなど育成ゲームというのは定番でユーザーも多いので、

これを実際の子育てに転嫁するのは相性が良いはず！

また、税金や寄付・募金などは実際に自分のお金がどこでどう使われているのかわかりにくい

一方、暗号資産を用いることで自分のお金がどこでどう使われているのか非常にクリーンにわかるため、社会貢献の実感も得やすい

■本格的シミュレーションゲームの着想を得たゲーム

：『天穂のサクナヒメ』が発売1周年。ゲーム史上類を見ない深さで米作りが体験できると農林水産省も動いた世界累計出荷本数100万本突破の稲作アクションRPG

<https://www.famitsu.com/news/202111/12240269.html>

↑厚生労働省、創設予定の子ども庁を動かせる？！

■また、Web3は岸田総理が発信した国策とも合致する

：岸田首相「web3サービス利用拡大」言及、臨時国会の所信表明演説で

<https://www.neweconomy.jp/posts/263541>



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？

少子化の解決

博報堂実施（※）のアンケート結果によると、子どもを産まない最大の理由は「経済的な不安」

※<https://www.hakuhodo.co.jp/uploads/2011/09/20020215.pdf>

金銭的な理由で子どもをつくれぬ、あるいは子育てに苦労している家庭の経済的支援をITの力を駆使して行う

希望していた人数より、 実際の子どもの人数が少ない理由は？

経済的な理由	28.9%
特に理由はないが授からなかった	18.3%
体力・身体的な問題 (病気、体力など)	14.8%
仕事・育児支援の問題	6.3%
家庭環境の問題	5.6%
年齢の問題	2.9%
その他	23.2%

縁結び大学調べ

引用

「本当はもっと子供が欲しいのに…」 6割以上が希望人数の子供を持ってない！その理由と解決策とは？

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000111.000032757.html>

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。

経済的に困難な状況にある家族が子どもをNFTキャラクターとしてゲームキャラ化し、ゲームユーザー全員で子育てを行うような仕組みを構築する

また、ゲーム自体は本格的な子育てシミュレーションとし、子育てのノウハウも学ぶことができる

国内のソーシャルゲーム市場はしだいに大きくなっており、

ここから子育てに一部資金を流入させることができればそれなりの金銭を子育て家庭に送ることができそう

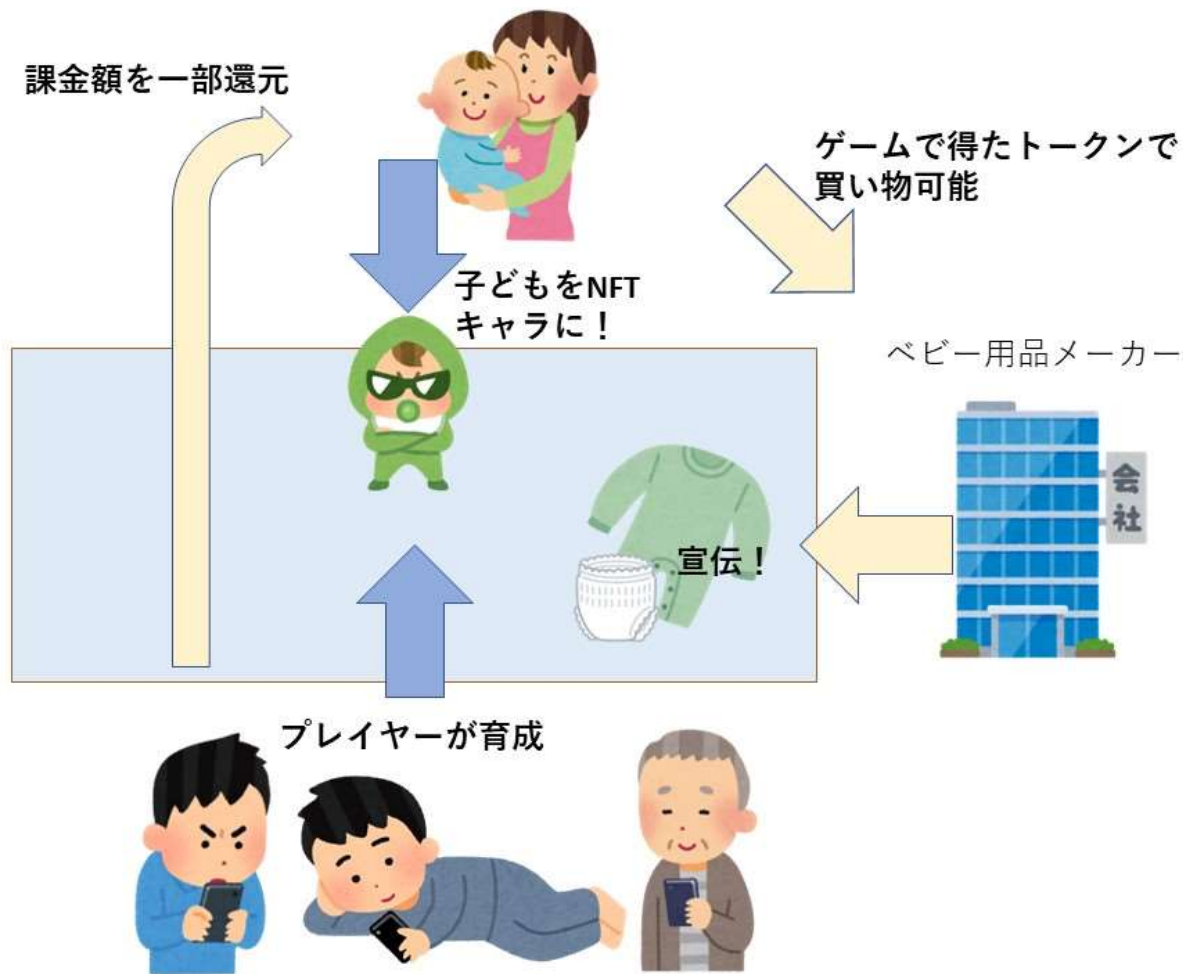
https://www.ohmae.ac.jp/mbaswitch/mobile_game_market

またゲーム内に現実世界にあるコンテンツの広告的要素（ベビー用品が登場する等）を追加し、

子育て関連企業からの資金を集めつつ、ゲーム内で保護者に還元されたお金で関連企業の商品を購入できるなどの仕組みで、経済的にもいい循環を作る

また、子どもがいない独り身の人のお金も子育てに活かすことができる

今までは募金や税金などで子育てに貢献するという流れだったが、実際のお金がどこに回っているかが読めない。しかし、トークンでやり取りしているのでお金の流れもクリーンに追うことができる。



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）

Web3×ゲーム×子育て支援という概念はこれまでにはない

- ・一部、保健所の犬をトークン化し、資金を募るといったアイデアを聞いたことがある
- ・本格シュミレーションゲームという意味で上記に上げた稲作ゲームの『天穂のサクナヒメ』



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）

- ・そもそもWeb3（NFT）ということでこれまでの世の中にはあまりないサービス
- ・一見全く関係なさそうなゲーム業界から子育て家庭へのお金の流れを産む
- ・ゲーム内に実際に出てくる商品を登場させることでベビー用品メーカーなどからの広告費の流入で収益化
- ・募金や寄付と比較してのお金（トークン）の流れのクリーンさがあり、社会貢献の実感を得やすい



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）

- 子育てメーカーに出資・支援をお願いする
- ・ゲーム内にメーカーの製品を登場させることで広告費を出してもらう

- ・子育て支援のコンセプト
- ・子育てメーカーの製品の購入を活性化させる
- ・社会的にも評価される取り組み

ということでWin-Winの仕組みをうまく作る

■本格的な子育てシミュレーションとするために子育ての専門家監修で作成する

■ゲーム自体を面白くしないといけない

- ・例：育てた子ども同士のバトル要素（ウマ娘的な？）

★一社単独で動いて実現できる規模のアイデアではなさそう

国家や、複数のIT企業、投資家、ベビー用品メーカーなど多数を巻き込んで推進する必要があると思う



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

トークン（暗号資産）を用いて、ゲーム内の買い物や、保護者への還元、現実世界での子育て用品の購入などを行う予定のため、暗号資産関連の税制の整備を待つ必要がある

※法人の持つ暗号資産への税制については来年度制度改革にて検討される



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

すみませんが、ゲーム開発の経験がないため正確には測りかねます

一般的なコスト感としては

開発費 5,000万～1億

運営費 月1,000万～3,000万程度（広告費や人件費含む）

とみております。



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

恩恵：

保護者・子ども：子育て費用を支援してもらえる

ユーザー：ゲームを楽しめると同時に社会貢献をすることができる

関連メーカー：自社の社会貢献を行えとともに知名度やブランド向上、販促にもつなげることができる

子どもを持つ、持たないに関わらずゲームを通して社会全体で子育てを行っているような雰囲気ができること！！！！