

# 人生を諦めてしまう子どもたちへ。応援が見えるアプリ「NEZIRE」で諦めさせない支援を。

## ☰ 概要

地域や親の収入を理由に将来の夢や自分の人生を諦めてしまう子どもたちに希望をあたえたい。

「自分を応援してくれている人がいる」「同じ環境でも成功した人がいる」「実際に支援してもらえる」と分かることで自己肯定感を高め、諦めないところをはぐくむ。

### <形式>

インスタグラムなどに似た記事・動画投稿が可能なアプリ。

子どもは自分の夢や、なぜそれをやりたいのか、どのような支援があればがんばれそうか、を投稿する。

支援内容は「応援」「支援（融資or投資）」「機会提供」の3種類。

応援はイイネのようなもので、金銭的支援ではなく精神的支援。

他者と比較するのを避けるために、自分の投稿以外の応援数は非表示。

支援を希望する場合は目標金額と支援者へのリターンを必ず提示する。

支援者は子どもたちの投稿を見て、「応援」「支援」「機会提供の提案」の3つの行動が可能。

支援者画面のみ広告表示をする。

上位者に応援が集まることを避けるため、子供たちの獲得応援数は非表示。

### プラス要素

⇒恵まれない環境でも諦めずに活躍している人のインタビューやコラムを掲載

自分だけではない、諦めなければ叶うかもしれない、という気付きを得る

⇒応援し合える掲示板のようなものを設置

同じ環境の仲間がいることで孤独感を軽減する

## ☑ 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？

地域や親の収入など、自分ではどうしようもない環境面を理由に将来の夢や自分の人生を諦めてしまう子どもがいます。

諦めなくてもいいんだよ、応援してくれている人はいるんだよ、ということに気付いてもらい

自己肯定感を高め、子どもが諦めない・希望が持てる社会にしたいです。

## ☑ 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。

記事・動画投稿が可能なアプリに子ども（16歳～20歳）とサポーターがそれぞれ会員登録。

子どもは自分の夢や、なぜそれをやりたいのか、どのような支援があればがんばれそうか、を投稿する。

支援者は応援ボタン（＝イイネ）で関心を示したり、所持ポイントを使い支援をする。

あるいは機会提供の提案なども可能。

- ・応援数による承認で自己肯定感を上げる
- ・実際の支援で人生を諦めずにすむ
- ・インタビューやコラム掲載により、同じ境遇から成功した人を知る（＝代理経験）

## ☑ 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）

### ■オシエビト

様々な分野から子どもへ指導をする「オシエビト」を募集・プロジェクト化⇒クラファンで資金調達し、実現

### ■受験生版Tiger Funding

志願者が自分をプレゼンし投資者兼審査員からの出資をもぎとる番組

## ☑ 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）

## オシエビトとの有意性

発信者が教える側ではなく子どものため、本当に個人が必要としている支援をすることができる。  
個人に対する支援のため、参加人数が集まらずプロジェクトがとん挫することがない。

## 受験生版Tiger Fundingとの有意性

内容が大学受験に限らないため必要な支援の幅が広い  
サポーター・志願者ともに母数が多い

## 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）

### <形式>

Instagramなどに似た記事・動画投稿が可能なアプリ「NEZIRE」

※日本国内向けサービスのため、対応言語は日本語のみ

- ・環境をねじまげろ！人生は変えられる！という想いをこめて
- ・環境が原因でねじまがった大人にならないように
- ・Never (Zinsei) retire

### 子ども（16歳～20歳）：

「具体的な目標や夢」「目標や夢を抱いた背景」「今なぜ応援や支援が必要なのか」「希望する支援内容」「与えられるリターン」を投稿する。

支援内容は「応援」「支援（融資or投資）」「機会提供」の3種類。

応援はイイネのようなもので、金銭的支援ではなく精神的支援。

※他者と比較するのを避けるために、自分の投稿以外の応援数は非表示

※支援を希望する場合は目標金額と支援者へのリターンを必ず提示する

リターン内容は本人が設定、支援者は納得の上支援を決定する

### 【例】

小さな頃から画家を目指しているが、画材を買えず葉っぱから抽出した絵具を作ったり

1本の鉛筆をずっと使っている。〇月のコンクールに挑戦してみたい。画材購入費用1万円の支援を希望。

リターンは入賞した場合の賞金〇割、あるいは入賞作品そのもの

### 支援者：

登録時に身分証明が必須。

子どもたちの投稿を見て、「応援」「支援」「機会提供の提案」の3つの行動が可能。

支援にはポイントを消費する。

無料サポーター⇒ポイント都度購入して支援する

月額サポーター⇒毎月決められたポイントが付与され、当月中にポイントを消費し支援していく

※支援者画面のみ広告表示をする（収益確保、内容は教育・学校関連または支援団体等のほか、スポンサー企業）

※上位者に応援が集まることを避けるため、子供たちの獲得応援数は非表示

ポイントは1pt=1円換算、目標ポイントに到達・あるいは子どもが締め切りをした時点で

銀行口座への振り込みまたは指定のポイントへの交換が行われる

### プラス要素

- ・恵まれない環境でも諦めずに活躍している人のインタビューやコラムを掲載  
⇒自分だけではない、諦めなければ叶うかもしれない、という気付きを得る
- ・応援し合える掲示板のようなものを設置  
⇒同じ環境の仲間がいることで孤独感を軽減する

## 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

- ・パパ活等、本来意図する使い方と異なる使い方をされる恐れ

⇒監視ツールの導入や通報制度、P活などの単語を禁止ワードとして投稿できないように制限をかける

⇒投稿時のフォーマットを定めておく。「具体的な目標や夢」「目標や夢を抱いた背景」「今なぜ応援や支援が必要なのか」「希望する支援内容」「与えられるリターン」

・子どもたちへの普及が進まない可能性

⇒学校・支援団体などに説明をして子供たちへ紹介してもらう・SNSでの宣伝広告・youtuberなどインフルエンサーとのコラボ

## 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

<初期リリース時用意するもの>

- ・アプリ (iOS・Android)
- ・ウェブ版

※子ども (16歳~20歳) 側/サポーター側それぞれの画面が必要

- ・会員登録/問い合わせなど各種フォーム
- ・ポイント関連の仕組み
- ・インタビュー/コラム記事
- ・掲示板

<バージョンアップで検討>

- ・メタバース空間によるプレゼン

⇒その場で質疑応答も出来、より子どもの人となりを知った上で支援を決定できる

## 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

子どもたち：

- ①応援数が見える化することで、自分を見てくれている人がいる = 一人ではない、と気付き承認欲求が満たされる
- ②支援を受ける事で人生を諦めず生きることができる
- ③掲載インタビューやコラムで事例を知り、代理経験 (他者の体験を見本にして、自分でもできるかもしれないと思える経験のこと) をすることで  
自己肯定感を上げる

サポーター：

- ①子どもたちの現状を知り、社会問題を身近に感じるだけでなく、行動に移し社会貢献が可能
- ②支援をすることで寄付金控除を得られる
- ③支援した子どもの成長により、提示されていたリターンが得られる