



若者の「意識」を変える

主体的に楽しめる食育の未来



チームもぐもぐ

大塚製薬



農林水産省

鶴岡佳則



大塚製薬株式会社

武藤 太郎



大塚製薬株式会社

廣村 菜穂子



東海学院大学

山口 遥



東海学院大学

中洲 和也



甲南大学

小暮 美織



琉球大学

Sultana Shanjida



琉球大学

宮里 美音



京都産業大学

三浦 ひなた

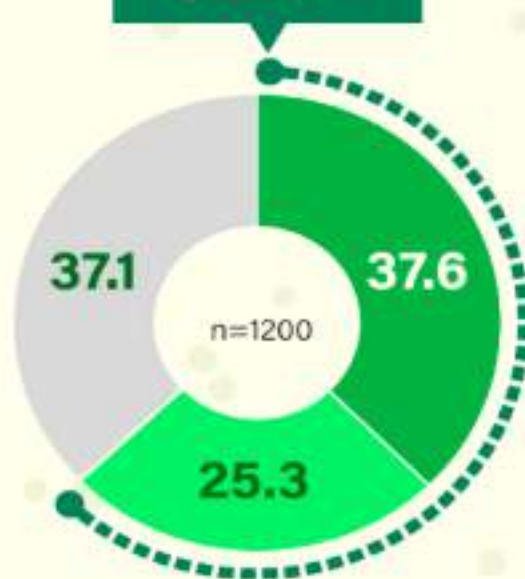


多くの親が子どもの偏食や食わず嫌いに悩んでいる

子どもの
偏食や食わず嫌いの悩み

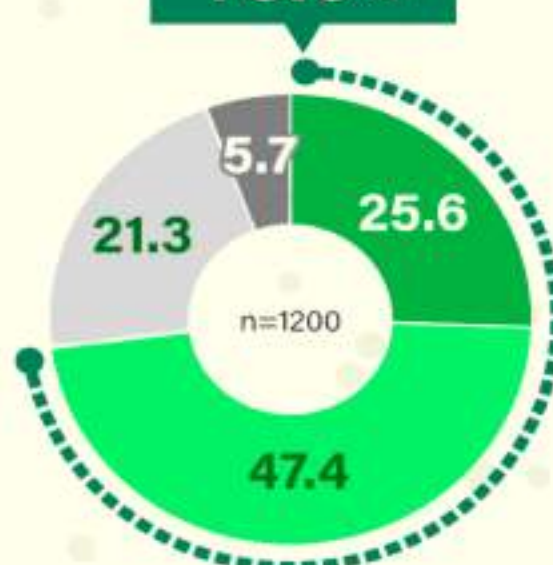
子どもの食事の栄養バランスが
偏っていると感じることがある

悩んだ経験
62.9%



- 現在悩んでいる
- 現在は克服したが、以前悩んでいた
- 今までに悩んだことはない

あてはまる計
73.0%



- あてはまる
- ややあてはまる
- あまりあてはまらない
- あてはまらない



データソース:

インターネット調査 (小学生の親25歳以上男女)

調査期間 2024年1月5日-6日



今の子どもは想像以上に食に関する知識が乏しい



≠



魚の切り身や野菜の
原形が分からない



※ 小学校に勤務する栄養士へのヒアリングによる



「もぐもぐタウン」



町の市長となり、
日々の食事に隠れた食材キャラクター
"もぐみん"を集めて
町を発展させながら食や栄養について楽しく学べる
食育ゲームアプリ



毎日でも
遊びたくなる

「もぐもぐタウン」

子どもが主体的に楽しく学べる



Vision

**「新生活を始める20代の若者が、
自然に健康的な食生活を送れるようにする」**

To enable young people in their 20s to start a new life with a healthy diet.



Why?

▼予想される社会情勢

- ・ 少子高齢化 → 若者の力がより求められる
- ・ 便利な食品の増加
→ 食や、栄養への興味を持つ
きっかけづくりの必要性が増してくる



▼20代の若者とは…？

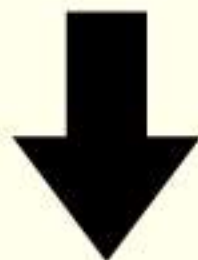
- ・ 20代での食習慣は、10, 20 年後にまで **大きな影響を与える**ことが判明している。
- ・ これまでの学生生活からライフステージが変わり、初めて自力で仕事や生活を送るようになる為、自身の食や栄養にまで **意識が及ばなくなる**。



新生活を始める20代の若者に焦点を当てる
必要性は高い！

さらに...

晩婚化、未婚化が進むことで、
生活や食への意識変化が起きづらくなる



自身の食への意識を見直すタイミングを
逃したままの人も

現状より増えると予測できる

-なにが根本的な問題か？-

食事、健康に興味がない

(気をつけなくても健康を保てているから、
自身の健康や食生活を振り返る機会がない)



「意識」



Our ideas

「もぐもぐワールド」



デジタル



コンテンツ

広がる



繋がる



VR × 食育

そもそも食に興味がないから、
能動的にアプリやゲーム、HPを見る機会がない



将来的にVRやAIが発展しているはずなので、
なにか他のことをしながら、
食についての情報を
とれるようなデバイスを活用する



VR × 食育



- ・ **ゲーミフィケーション**を用いてFBを貰うアプリ
- ・ 良い食生活を送ると**ポイント**が貰える

→ **実生活**でも使用可能に

→ **モチベーション**の継続に繋がる



- ・ アバターに自身のリアルな食生活が反映されていく
- ・ 悪い食生活が続くと、それも反映され可視化される

→ ゲーミフィケーションを使用すること

→ **興味**を持ってもらいやすくする

→ きっかけを作る



リアル食生活



アバターを繋ぐ



シェア機能

SNSのような日常的な発信機能
ポストする毎にリアルでも使えるポイントが付与
→ 継続モチベーションに繋がる



AI × 栄養士

健康情報を登録し、
AI栄養師が
栄養アドバイスやレシピで食事バランスを
サポート



空間

アバターが行動し、
メタバースで友人や他ユーザーと
競争・交流できる



AI × コンビニ・スーパー・ネットの活用

→ 買い物の参考として

- ・ 足りてない栄養が取れる食品の提示
- ・ 今の気分に合わせた情報の提供





小学生向け

→ もぐもぐ **タウン** (現在)



中学生・高校生向け

→ もぐもぐ **カントリー**



大人向け

→ もぐもぐ **ワールド**



広がる輪



国内外のユーザーが互いに食生活の情報をシェアできる
→異なる国や文化における食事習慣を学べる



グローバルな視点で**食の多様性**を知ることができる

Conclusion



- ・ 技術を通して、
食育を楽しみながら、身近に・あたりまえに感じられるように、
食育の**入り口**をつくる→「**きっかけ**」・「**楽しみ**」を創り出す
- ・ もぐもぐワールドを通じて、食育の輪を広げていき、
健康な食生活や生活の促進に繋げる

Thank you

