

キャラフレの目指すもの

Phase 1

現実世界にストレスを感じる人の居場所となれる良質なコミュニティ

Phase 2

参加者の悩みを解消できる、問題解決型サービス
Ex) スクールカウンセラーのいるオンラインゲーム

Phase 3

ネットの有害イメージの払拭
青少年にとってのセーフティネットの実現