

エントリー番号： 16

チーム名： num

01. 要旨

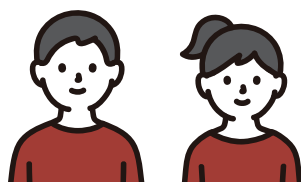
電子マネーをしきり、お金の価値を認識できる貯金システム

電子マネーが普及する中で、現金から得られていたお金の価値を感じられなくなっています。お金が現金からスマホ上の数字に変わり、お金を「持つ・貯める・支払う」の感覚が薄れています。特に現金に触れないこれからの子どもに対して、この感覚を持たせることが非常に重要です。

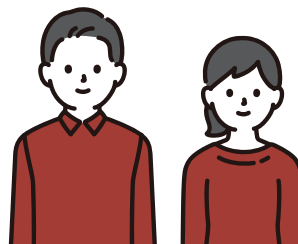
そこで、私たちは「貯める」に着目した、子どものための電子マネー貯金システム「ダルマニー」を提案します。子どもが持つ電子マネーを貯金へとしきり、目標設定から貯金、引き出しを楽しく行えるようにすることで、貯金を通してお金の価値を学習することをサポートします。

02. ターゲット

小学生低学年を中心とした子供の利用を想定しています。同時に、子供にお金の教育をしたい保護者にもアプローチしたいと考え、ターゲットは小学生（低学年）とその保護者に設定しました。



小学生（低学年）



小学生の保護者

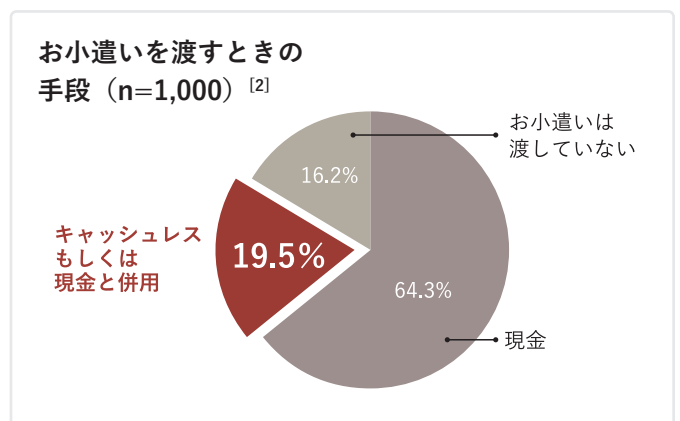
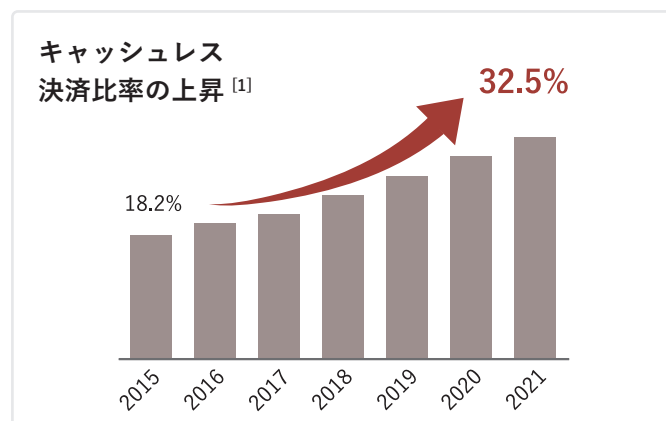
03. 背景と目的

キャッシュレスが子どもにも普及する中で、 子どもの基本的なマネーリテラシーを備える

近年電子マネーやQRコード決済など、キャッシュレス決済の比率が上昇しており、2021年では32.5%でした。経済産業省は将来的に世界最高水準の80%まで上昇させることを目標としています^[1]。

これより、将来的には子どもが利用するお金もキャッシュレスに移行していくと考えられます。MMD研究所の調査によると、2021年子どもにお小遣いを渡すときの手段としてキャッシュレスを用いている比率は19.5%でした^[2]。子供のお小遣いのキャッシュレス化の一例として、PayPayやLINE PayなどのQRコード決済アプリがあります。QRコード決済アプリは支払いサービスとしての普及率も高く、スマホで簡単に個人間送金ができるものが多いため、これからのお小遣いの手段として今よりもさらに普及していくと考えられます。しかし、**子どもがキャッシュレスを用いるデメリットとしてお金の価値を学習しづらいという課題が考えられます。**

そこで、私たちは、貯金が本来必要ない電子マネーをあえて貯金できるようにし、さらに貯金のプロセスの中で子供が喜ぶ仕組みを加えることで、楽しみながら貯金を通して、お金の価値を学習できるシステム「ダルマニー」を提案します。



[1] 経済産業省、2021年のキャッシュレス決済比率を算出しました、<https://www.meti.go.jp/press/2022/06/20220601002/20220601002.html#:~:text=1%E3%81%8C1.8%E3%85%E3%81%A7%E3%81%97%E3%81%9F%E3%80%82> (2022/08/08 参照)

[2] ソフトバンクニュース、子どもへのお小遣いもキャッシュレス化？ ソフトバンク社員のキャッシュレス化実態調査【後編】、https://www.softbank.jp/sbnews/entry/20220218_02 (2022/08/08 参照)

04. 提案内容

ダルマニーで電子マネーを楽しく貯金して、お金の価値を認識

ダルマの形をしたスマート貯金箱（名前：ダंकさん）を準備し、専用アプリをインストールして利用を開始します。まず、貯金の目標を決定し、誕生日やお小遣いを保護者から電子マネーで貰います。そして、専用アプリを開いた状態で貯金する金額を入力し、ダंकさんの上でスマートフォンを振ることで貯金が完了します。逆に取り出したいときは、ダंकさんを専用アプリが開いた状態のスマートフォンの上で振ることで取り出しが完了します（設定例：ひと振り 100 円）。その過程では、ダंकさんがアクションしてくれたり、貯金中には楽しい仕掛けも用意されています。これらより、楽しく貯金しながら、現金の貯金のように、お金の価値を学習することができます。

05. 利用の流れ

用意するもの

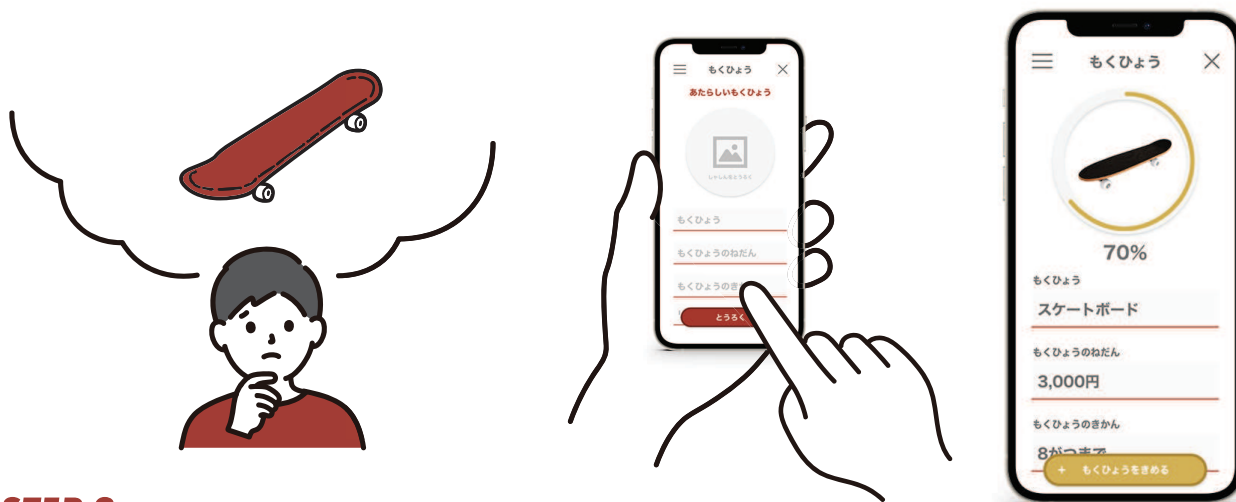
- ✓ スマート貯金箱（ダンクさん）
- ✓ ダルマニー専用アプリ
 - 小学生用
 - 保護者用



STEP 1

貯金の目標を決める

ダルマニーで貯金を始める前にアプリで貯金の目標を決めます。目標では買いたいもの、値段、目標を達成したい期間、貯金の目的（自分用・プレゼント用）などを入力します。



STEP 2

お手伝いを頑張ってお小遣いをもらう

ダンクさんに貯金するために、お手伝いをして保護者から電子マネーでお小遣いをもらいます。

家事など、保護者へのお手伝いとそれに対する対価の金額を保護者用アプリで設定します。

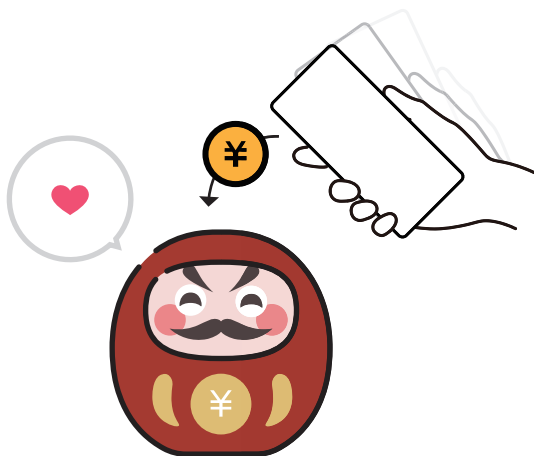
子供は対価の金額をアプリで確認することができます。これらより、子どもが実際にお金を稼ぐことの大変さ、お金の重要性・必要性を深く理解することにつながります。



STEP 3

もらったお小遣いをダンクさんに貯金する

ダンクさんに貯金するときはアプリで「ちょきん」ボタンを押し、貯金する金額とお金の種類を登録します。次に、スマホをダンクさんに向けて振ることで貯金が完了します。



STEP 4

ダンクさんからお金を引き出す

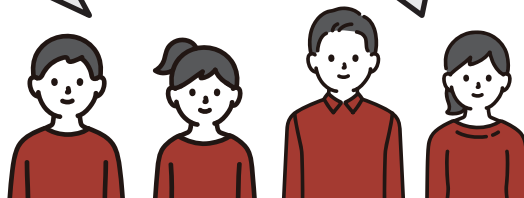
ダンクさんからお金を引き出すときはアプリで「ひきだし」ボタンを押し、引き出したい金額を入力します。次に、ダンクさんをスマホに向けて振ることで引き出しが完了します。これより貯金箱から小銭を出すような体験をすることができます。



06. 利用メリット

楽しみながらマネーリテラシーの素地を身に付けられる。

子どものお金の使い方を管理できる。



07. 子どもが楽しめる仕組み

POINT 1

ダンクさんを振ると貯まった感が得られる

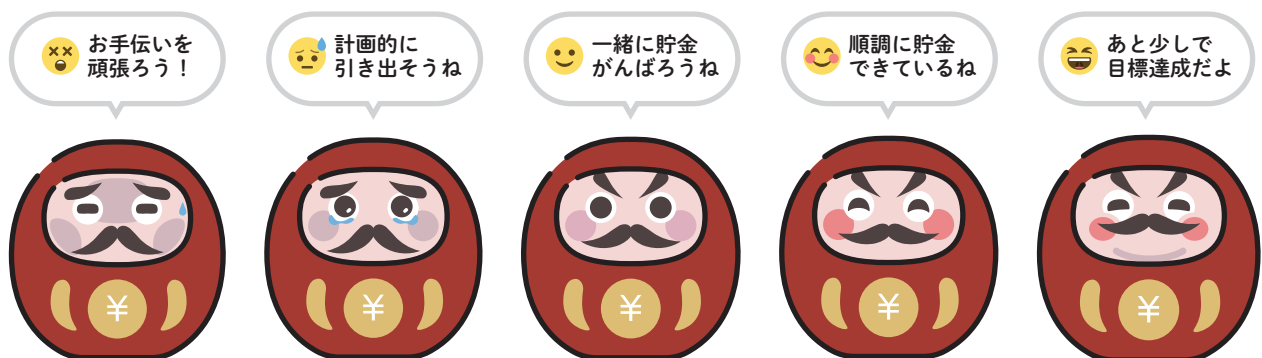
ダンクさんを振ると、現金の貯金箱のように音が鳴ります。目標達成率（貯金量）に従って、音の種類や音量が変わるので、貯めれば貯めるほど達成感を味わうことができます。



POINT 2

貯める・引き出しでダンクさんがリアクションする

貯めたり引き出したりしたとき、目標達成率などに従ってダンクさんの顔が変わったり、ダンクさんが話したりします。もし、目標達成前に引き出してしまうとダンクさんの顔が悪くなってしまうかも ...。



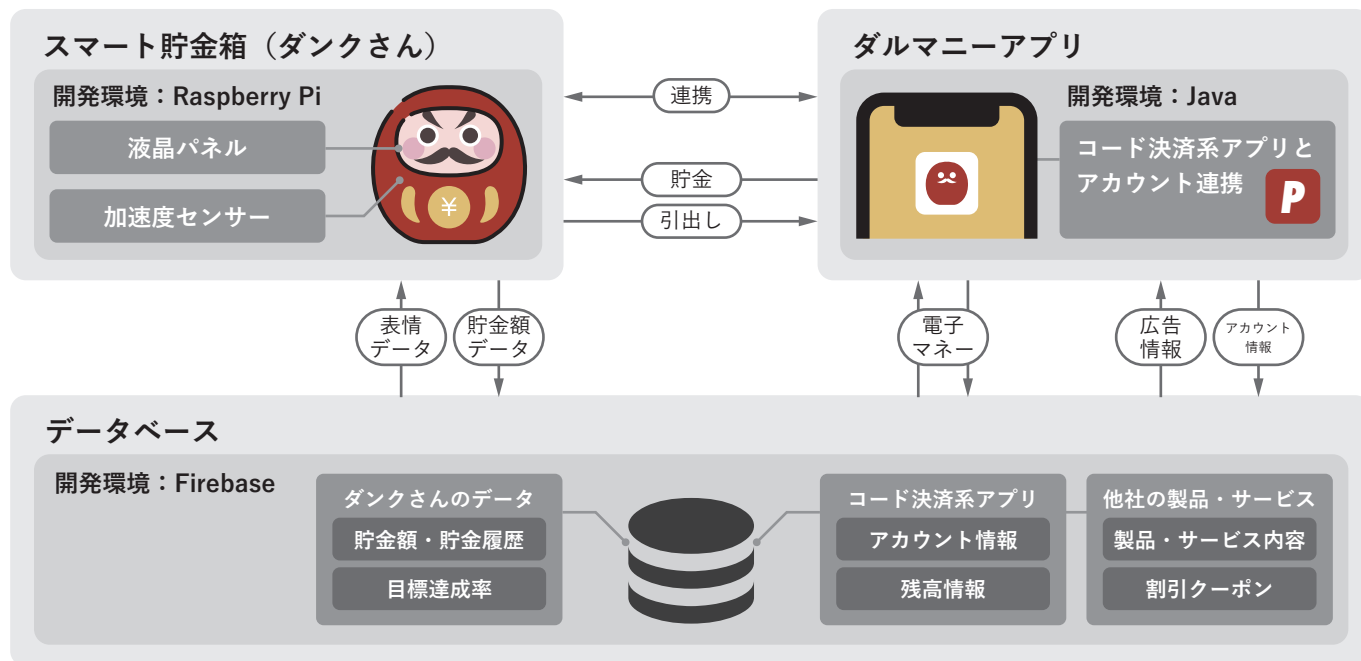
POINT 3

実績を親と共有して褒められるきっかけを作る

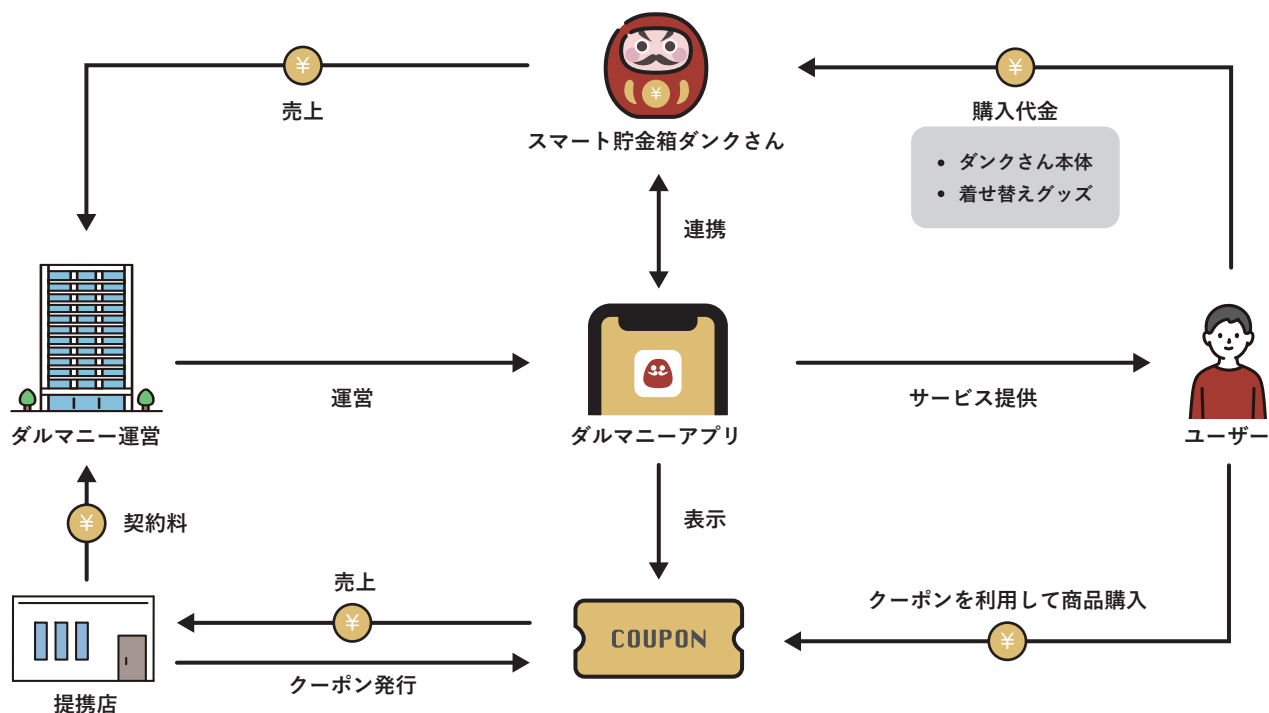
目標達成率やこれまでの頑張ったお手伝いの量などは、保護者もアプリで見ることができます。子供が頑張ったことを褒めてもらい、貯金にやりがいを感じることができます。



08. システム構成



09. ビジネスモデル



本サービスの主な利益は「ダंकさんの購入代金」と「提携店の契約料」になります。提携店との契約内容にクーポンを用いた理由は、クーポンを使ってお得に買い物することを子どもたちにダルマニーを通して体験してもらうためです。また本サービスの展望として、頭を使って買い物する体験ができるようにしたいと考えています。このサービスでは「貯める」に着目していますが、これからは、「運用する」という資産形成に関しても、子どもの頃から学ばせたいと考えています。具体的には、提携店と協力して、目標として設定した人数によって商品の価格が上下するような仕組みにすることで、自分が目標としている商品をいつ買えばお得に購入できるのかを考えて運用してもらいます。このようにダルマニーを通して貯蓄だけでなく運用も学べるようなサービスにしていきたいです。