

電子マネーで渡す 新しいお小遣いの形式の検討

愛知教育大学 後藤 瑞季

1. はじめに

本研究は、将来のお小遣いの形式を検討するものである。

携帯電話やスマートフォンは大人だけでなく子どもにも普及している。特にスマートフォンにおいて、子どもがゲーム機としての使用することが多い。スマートフォンのアプリは課金をしてストーリーを進めたり、アイテムを購入したりすることが簡単にできてしまう。お小遣いの範囲内であれば課金をしてよいというルールを決めている家庭もあるだろう。この場合、従来現金を手渡ししていたお小遣いが、電子化されたお金として使用されることになる。

このことから、将来のお小遣いは現金ではなく、電子マネーで渡すことになるのではないかと考え、研究を進めることにした。

なお、本稿ではソーシャルゲームへの課金や習い事、鉄道利用料金もお小遣いの範囲に含むこととする。

2. 調査の方法

インターネットを中心に文献調査を行った。

3. 結果・考察

主な結果は6つあり、それぞれに考察を加える。

3. 1. 電子マネーの利用場所

交通機関 (16.2%)、次いでスーパーマーケット (7.4%)、コンビニエンスストア (5.5%) である。

都道府県別では、関東と近畿で交通機関の利用が最も多く、その他の地域ではスーパーマーケットが最も高い値を示している [1]。(図 1)

人口密度が高く、交通機関が発達している地域が電子マネーの利用経験に大きく関わっているのではないかと考えられる。

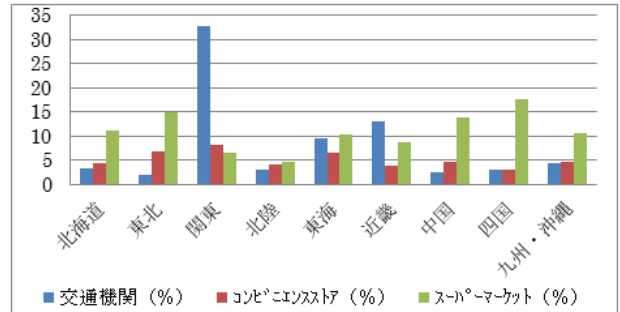


図 1 電子マネーの利用場所

3. 2. 旅客者数、人口密度、電子マネー利用者の関係性

表 1 に各項目の相関を示す。

表 1 相関係数

		旅客者数 ^{a)}	人口密度 ^{a)}	電子マネー利用者 ^{a)}
旅客者数 (人) ^{a)}	Pearson の相関係数 ^{a)}	1 ^{a)}	.855 (2) ^{a)}	.892 (1) ^{a)}
人口密度 (人/Km ²) ^{a)}	Pearson の相関係数 ^{a)}	.855 (2) ^{a)}	1 ^{a)}	.754 (3) ^{a)}
電子マネー利用者 (%) ^{a)}	Pearson の相関係数 ^{a)}	.892 (1) ^{a)}	.754 (3) ^{a)}	1 ^{a)}

(1) $r = .892$, $p < .001$ (2) $r = .855$, $p < .001$ (3) $r = .754$, $p < .005$

相関の高い順に順位を付けた。^{a)}

表 1 より、電子マネーの利用場所は交通網に依存していると考えられる。

3. 3. 電子マネーの利用金額

電子マネーの利用場所は交通網に依存している。理由は電子マネーが交通網などの少額決済に適しているからだ。

首都圏で主に利用されている「Suica」と「PASMO」の1回の利用金額は前者が819円、後者が427円となった。

また、近畿圏で主に使用されている「PiTaPa」は742円であった [2]。

どれも1,000円以内の少額決済に使用されており、利用できる区間が狭いほど、利用料金が低額になると考えられる。

3. 4. 利用経験の差

関東での利用経験が圧倒的に多い。

クラスター分析により、人口密度と旅客数、電子マネー利用者を地域別に類似性の高いグループに分類することで明らかとなった。(図 2)

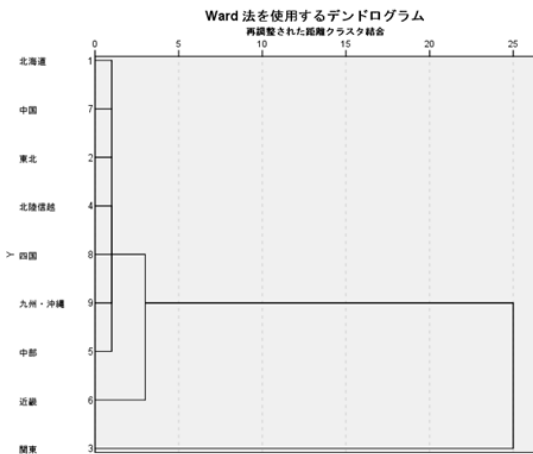


図 2 地域別利用経験の差

また、中学生・高校生の利用経験は、関東で 6 割前後、その他の地域では 3 割前後であった [3]。

さらに、平成 22 年の通学定期券販売枚数は首都圏で 1,702 枚、近畿圏では 764 枚、中京圏では 336 枚であった [4]。

電子マネーが頻繁に利用されている鉄道網の地域差が、電子マネーの利用経験に影響を及ぼしているのではないかと考えられる。

3. 5. ソーシャルゲームへの課金

鉄道系電子マネーと同様に少額である。

なぜなら、15 歳から 19 歳までのソーシャルゲームにおける 1 回あたりの平均課金額は iPhone ユーザーで 777 円、Android ユーザーでは 596 円であるからだ [5]。

また、37.5%の子どもがソーシャルゲームへの課金経験があると答えた [5]。

3. 6. 将来のお小遣い

将来のお小遣いは現金と電子マネーの両方でもらうようになると考える。

両者の役割を分担することで、子どもの教育に役立てることができると考えたからだ。

現金でもらうお小遣いは、使い道を子ども自身が決め、電子マネーは親が多少制限を設けることに使用すると良いだろう。

4. まとめと今後の課題

情報社会の中で、文字が電子化されたように、現金も電子化されるものとなった。現金と電子マネーは、それぞれ必要とされる用途がある。今後しばらくはその両方を上手く使い分けることで、我々の生活を豊かにすることができるだろう。

電子マネーが今後さらに普及していく環境において、現金と電子マネーの正しい使い方を学ぶことは子どもたちにとって必要な教育である。

ICT 教育が推進される中で、時代に合わせた教育を進めていくべきだろう。

参考文献

- [1]総務省 報道資料 平成 24 年 8 月 20 日
統計トピックス No.62 電子マネーの利用状況
～「家計消費状況調査」の結果から～
<http://www.stat.go.jp/data/joukyou/topics/pdf/topics62.pdf>
- [2]野村総合研究所 平成 22 年 8 月 26 日
電子マネーの利用実態と最新動向～電子マネーに関するアンケート調査（第 4 回）～[訂正版]
<https://www.nri.com/jp/event/mediaforum/2010/pdf/forum138.pdf>
- [3]金融広報中央委員会 知るぽると
「子どものくらしとお金に関する調査」
平成 22 年度調査 平成 23 年 6 月 17 日
<http://www.shiruporuto.jp/finance/chosa/kodomoo2010/pdf/10kodomoo.pdf>
- [4]国土交通省 平成 22 年
第 11 回大都市交通センサス 調査結果概要
<http://www.mlit.go.jp/common/000206133.pdf>
- [5]株式会社 CyberZ 平成 24 年 2 月 25 日
調査資料
スマートフォンにおけるソーシャルゲーム利用実態調査(第二弾)
http://cyber-z.co.jp/news/pressreleases/2013/0225_434.html