



電子地域通貨プロジェクト

アカウント・ストレスからの解放



福井雄斗 水野翔太

福知山公立大学 情報学部 (指導教授 山本吉伸)

地域活性を目指す各種アプリはあるものの..

福知山市主催「初心者スマホ教室(2021~)」での経験から

「アカウント作成」から高齢者は苦戦する

アカウントってなに？

- アカウント..専門用語..
- さっきも作ったよね？また？
- なにかというとすぐアカウント



メールアドレスなんだっけ？

- 自分のメールアドレス？忘れたよ
- 普段使っていないし...
- 届いてもスマホで読めないよ

またパスワードですか...

- またパスワード？さっきのと違うの？
- もうどこにメモったのかもわからん..
- 大文字と小文字と数字と記号？



アプリどこだったっけ？

- 使おうと思ったら見つからない
- またパスワード求められた
- 再設定にメアド必須？
- 操作も忘れた。もういいや...

これが「アカウント・ストレス」

山本ゼミでは **アカウント作成を不要**にしています

1. **公式LINEに参加するだけ**で準備完了。アカウント作成不要
2. LINEの「トーク一覧」から**アプリの入口をすぐ探せる**
3. **リッチメニューからアプリへ**

高齢者に普及しているLINEを活用

【令和4年度】主なソーシャルメディア系サービス/アプリ等の利用率(全年代・年代別)

	全年代(N=1500)	10代(N=140)	20代(N=217)	30代(N=245)	40代(N=319)	50代(N=307)	60代(N=272)	男性(N=760)	女性(N=740)
LINE	94.0%	93.6%	98.6%	98.0%	95.0%	93.8%	86.0%	91.3%	96.8%
Twitter(X)	45.3%	54.3%	78.8%	55.5%	44.5%	31.6%	21.0%	44.3%	46.2%
Facebook	29.9%	11.4%	27.6%	46.5%	38.2%	26.7%	20.2%	31.6%	28.2%
Instagram	50.1%	70.0%	73.3%	63.7%	48.6%	40.7%	21.3%	41.4%	58.9%

令和4年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書

https://www.soumu.go.jp/main_content/000887659.pdf

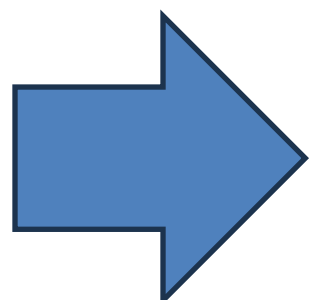
電子地域通貨アプリでも活用中

	平均	中央値	最大値	最小値
送金時間 (s)	15.88	16.21	19.87	11.25
ユーザー登録とチャージ時間 (s)	13.62	11.32	27.81	8.27

送金時間：すでにお金を持っている人が、LINE上の友達にお金を送るまでの時間
ユーザー登録とチャージ時間：アプリ未使用の受取人がアプリを使えるようになり、受け取った金額がチャージされるまでの時間。(大学生8人で実験した結果)



CLICK!



リッチメニュー(ボタン)からアプリへ

圧倒的高速

わずか10~30秒程度で、地域通貨が利用可能に！

