

# アンケートの1票が寄付となって、教育機会が少ない子どもたちのためのアプリづくりになる

## 目 概要

日本では寄付という文化がなかなか根付いていない。古くから赤い羽根募金などの活動があるが、街頭にたつて募金のお願いをする児童たちは素晴らしいと思うものの自分自身、恥ずかしさなどもあり駅前で募金をしたという経験がなかった。おそらく、私と同じように恥ずかしさや、よくわからない、自分とは違う世界のことのように思っている人は多いのではないかと勝手におもっている。

そこで、本アイデアでは、寄付（募金）の文化を広げるために、ITと寄付するためのアイデアを使い形を変えて素敵な体験ができる寄付システムを考える。

また寄付金の使い方では、このシステムで集められた寄付金によって開発されるアプリとして、未来の子どもたちに役立つものを考えている。教育の機会が少ない子どもたちにLLMモデルの生成AIのAPIをもったアプリを提供することで、小学生のころから「問いをする」力を養うことができ、日本の将来のデジタル社会がAIを使いこなせる人材で溢れるようにという願いも込めた。

## 📌 解決したい課題：アイデアで解決したい課題は何で、それをどうしたいですか？

教育の機会が少ない子どもたち、とくにデジタル（デバイス、ネットワーク、アプリ）に触れることができない子どもたちに最新の生成AIを使う環境を提供する。

デジタル機器やクラウドなどを利用するには利用料がかかるが、その費用を寄付金によって賄う。ただし、寄付金だけで開発や運用を維持することは難しく、「将来の日本がデジタル後進国にならないように、AIネイティブ時代でAIに使われない人材を育成するため」という想いに賛同する企業献金の募集も募る。

もうひとつの課題は、現在の日本の寄付文化の未熟さ。これからますます富裕と貧困の差が広がる社会において富を循環させる社会的な仕組みが必要となってくる。その一つとして寄付の仕組みが考えられるが、日本の寄付文化のなじみのなさ、効率の悪さ（言い方は悪いが、生産性の低さ）を解決する必要がある。

## 📌 解決方法：課題をどうやって解決しますか。骨子を記載ください。

本アイデアで提供するシステムによって課題を解決する。システムは2つ。

システム①：アンケートの1票が寄付に変換されるシステム

一般的なネットリサーチでは、モニターからアンケートを集めてマーケティングに活用するなど、アンケート回答に対してポイントなどを付加するお小遣い稼ぎのような仕組みであるが、本アイデアでは、アンケート回答した1票は本人にポイントしてもどってくるのではなく寄付金としてプールされていく。（プールされた寄付金についてはシステム②の使用用途などを述べる。）アンケートに答える側・集める側の目的は、小遣い稼ぎや正確なデータ収集といった動機ではなくあくまで「寄付をするという行いに参加する」「寄付金を募って子どもたちに教育の機会を与えたい」ということにある。将来的には、リサーチとして企業のマーケティングとしてこのアンケートがつかわれるまで成長を図っていきたいが、初期段階では認知度も低く、まずは認知度を高めるために運営者が2択などの簡単な質問やクイズをだすなどハードルを低くしてアンケートを集める。例えば、プロ野球の日本シリーズで日本一になるのはどっち？①タイガース、②パファローズみたいなもの。

アンケート回答者には性別・年齢層などをきくことで簡単なマーケティングデータとして利用できるのであればデータ販売可能。尚、アンケートを寄付に変換するためにはキャッシュレス決済との連携が必要となる。

システム②：こども向けAI教育のアプリ

寄付で集まった資金をLLMモデルの生成AIを活用したアプリを開発する。このアプリの目的はAIネイティブ時代の子どもたちがAIに使われるのではなく、AIを使いこなす素養をやしなうことにある。そのため技術習得や動画による使い方を学ぶというものではなく、「問いをする」能力を養ったり、課題を解決するための深掘りやディスカッション能力を高めることを目的としている。

## 📌 類似（独創性）：現在、このアイデアと類似する仕組みがあれば記載ください（検索してみてください）

NPO法人カタリバにgooddoという社会貢献プラットフォームがあり、2013年から今までに1億5000万円を超える支援金があるまわっているようである。そのなかでアンケートに答えて支援するというものがある。

[https://gooddo.jp/nf/campaigns-questions-katariba-201805/?from=gooddo\\_fbg\\_question\\_fw\\_a\\_3](https://gooddo.jp/nf/campaigns-questions-katariba-201805/?from=gooddo_fbg_question_fw_a_3)

「アンケートに答えて、勉強する機会を奪われた子どもたちを無料支援しよう！」

あなたがアンケートに答えることで、「勉強する機会を奪われた子どもたち」のために活動を行う、「カタリバ」に10円分の支援金が届けられます。

## 📌 有意性：既に存在する類似の仕組みと比べて、どこが優れていますか（存在している場合のみ記載ください）

本アイデアとすでに存在する仕組みとの違いは、アンケートで寄付をつのるというのはおなじであるが、「寄付の文化を変えたい」「富を循環させる」「未来の日本のこどもたちを育てる」という強い想いをもっているということと考えている。

また、アンケートとして収集したデータが活用できるように「なにをアンケートするか」「どういうデータを集めれば市場価値があるか」などのアンケート技術をつうことでその価値を高めていく。

### 実現方法：どのように実現するか、できるだけ具体的に記載ください（ファイル添付も可）

こども向けの教育アプリの開発は賞金を用意してコンテスト形式で全国から募集する。その中から最も優秀なアプリを採用する。キャラクターデザインなどもすべて募集。よって開発にかかる費用は賞金のみ。例えば、キャラクターデザインとアプリの最優秀賞100万円、1000万円とかとなる。

アンケートシステムと寄付金管理システムの開発は、課題・障壁で記載している現ネットリサーチ会社に開発を依頼するが、あわよく協業することができるのであれば開発費用も抑えることも可能。ネットリサーチ会社もつアンケートをとるシステムや回答を収集・分析するシステムはそのまま使えそうであるが、アンケートを寄付に変換してキャッシュレス決済会社との連携部分については新規構築が必要。ネット銀行などの構築経験をもつSIerをプロジェクトに加えて構築をする。

### 課題・障壁：実現する上で課題となることは何ですか、それをどうやって克服しますか

文化を変えるということは時間もかかるし労力をよする。そのため新しい寄付の形づくりや未来の日本を支えるこどもたちなどの想いに賛同してもらう必要がある。富を循環させたり、日本の未来を考えるとということでは、政府のバックアップが非常に重要となってきてロビー活動やさらには経済界などへの働きかけも必要になってくる。

また、障壁というかわかりませんが、現在ネットリサーチをビジネスをしていく企業と競合するのではなく、かれらの事業の一つに加えるような協業関係も考えていく。かれらの現ビジネスと比較して到底対抗できるものではなく、かれら自身も自社の資産やモニタを活用した社会貢献事業として位置付ければ協業もなりたち広がりも早くなるのではと考えられます。

### 期間・コスト：実現に必要な費用と期間はどれくらいでしょうか。初期リリースとそれ以降など記載ください

システム要件などを今後検討していく必要もあり、まだ、必要な費用や期間を算出できておりません。

### 未来像：実現したとき、人々がどのように恩恵を受けて幸せになれるか、理想像をお書きください

将来、寄付するのが自然のとことして根付いている社会になり、日本社会全体が未来のこどもたちに目を向けて考え行動している。そういう未来においては、世界から羨まれるような国となり、そこに住んでいる我々日本人も誇らしく心豊かに生きていくことを感じることができている。