モバイル決済モデル推進事業

(通称:統一QR「JPQR」普及事業)について

平成31年3月 総務省

モバイル決済モデル推進事業

く概要>

モバイル端末を用いたキャッシュレス決済手段の、小規模店舗を含めた広範な普及を図るため、QRコード決済の仕様及び業務の標準化と、安価な手数料での提供について検証する実証等を行う。

【H30補正予算:8.5億円】

【これまでの取組・現状】

- 〇「未来投資戦略2018」(平成30年6月15日閣議決定) において、今後10年間でキャッシュレス決済比率を倍 増することを目標にキャッシュレス化推進を図ることとさ れた。
- 平成30年7月に、関係団体・事業者等による推進主体として、一般社団法人キャッシュレス推進協議会が設立され、今年度中にQRコード決済の標準化のガイドラインを策定予定。

【目標・成果イメージ】

- QRコード決済について、仕様及び業務仕様の標準化
- 〇 安価な手数料率でのQRコード決済の提供
- モバイル決済を導入することによる効果の検証 (キャッシュレス化の進展・店舗側での業務効率化・消費者側の利便性向上等)
- 決済データの利活用の検討

現状、諸外国に比べ低いキャッシュレス比率 →今後10年でのキャッシュレス化比率倍増が目標



モバイル決済モデル推進事業

実証で検証する課題

- 決済用QRコードの標準化
- 決済手数料の低廉化
- 決済データの利活用

【実証概要】

特定地域の店舗等に、安価な手数料で 複数の決済事業者の提供するQRコー ド決済を導入するモデル実証を行い、標 準化等について検証

※キャッシュレス推進協議会において行う QRコード決済の標準化と連携

実証による効果

→QRコード標準仕様等を 他地域へ展開

> 情報利活用による 新たな付加価値の創出



実証の前提条件の整理

- キャッシュレス推進協議会参加の県のうち、岩手県、長野県、和歌山県、福岡県の県全域で実施。
- 標準化により、県内で、複数のQR決済サービスがある程度の店舗で使える状況をつくる。 目標は、アクティブな店舗の2~3割。人口100万規模の県で2000~3000店舗程度。 (KPIイメージは、各県でキャッシュレス対応店舗比率の20%アップ、決済比率20%アップ) 基本は、店舗は実証参加決済事業者(8程度を想定)のすべてのサービスを置く。
- 店舗の設備・希望に応じた決済方法等とする。
 - A) POS設置の店舗 → CPM(BC) 地域のスーパー等へは県を通じてコンタクト
 - B) タブレット希望有り → MPM(動的) 各地域の説明会によりコンタクト
 - C) タブレット希望無し(注) → MPM(静的) 各地域の説明会によりコンタクト
 - (注) 決済時にQRを表示するためにタブレットは要らないが、管理画面をみて決済の取消等を行う場合は、 タブレット・スマホ・PCの何れかが必要。
- 実証ではあるものの通常のサービス契約(実証期間のみ適用するものは明示)、実証後の プロダクションを前提とした契約。ただし、実証後に、各社の判断で手数料等の変更は可能。 (実証後も契約管理等を継続する場合は、その費用負担に関して関係者の合意が必要。)
- 必要に応じて課題を踏まえて修正を行い、他府県にも展開。

都道府県別のキャッシュレス決済比率

	キャッシュレス決済対応店舗の割合	キャッシュレス決済の比率
1	北海道(42.7%)	東京都(21.6%)
2	千葉県(36.6%)	香川県(20.6%)
3	愛知県(36.4%)	千葉県(19.18%)
4	東京都(36.0%)	三重県(19.15%)
5	神奈川県(35.8%)	神奈川県(17.8%)
:		: :
8	福岡県(33.7%)	埼玉県(17.36%)
:		: :
14	長野県(31.8%)	福岡県(15.73%)
:		: :
30	愛媛県(27.5%)	長野県(12.52%)
:		: :
38	岩手県(26.2%)	愛媛県(11.39%)
:		: :
42	福井県(26.0%)	岩手県(10.59%)
:		: :
46	鹿児島県(23.4%)	佐賀県(10.51%)
47	和歌山県(21.6%)	和歌山県(10.3%)

表の出典:総務省・経済産業省(2014)『平成26年度商業統計 第2巻第5表』

キャッシュレス決済対応可能店舗の割合 = 各県のクレジットカードによる販売を行った事業所数/各県の小売業計の事業所数

キャッシュレス決済の比率 = (各県の電子マネーによる年間商品販売額+各県のクレジットカードによる年間商品販売額)/各県の小売業計の年間商品販売額 ※山口県・徳島県の電子マネーによる販売額は非表示のため、(全国合計値ー45都道府県の合計値)×各県の店舗数/山口と徳島の合計店舗数にて推計。

QRコード決済の実証(役割分担)

プレーヤー	主な役割
コンサル事業者	実証主体、全体とりまとめ
キャッシュレス推進協議会	標準GLの提供、事業者コード及び加盟店番号の発番・管理、店舗ステッカーのデザイン(注)・発行、周知広報
決済事業者	標準仕様に準拠したQRコード決済サービスを提供
小売店舗	実証に参加する決済事業者の決済サービスを導入
地域の金融機関、GW事業者、 フィンテック事業者 等のいずれか	契約の管理 店舗統一アプリ ^(注) の提供 統一的な管理画面の提供
自治体 商工団体 (商工会議所·商工会等)等	KPIの設定、店舗等に参加を呼びかけ、説明会実施、店舗の取りまとめ、 期間中のQRコード決済普及のための周知広報

(注) ブランディングについては、ステッカー、店舗統一アプリ、のぼり等において使用することとし、店舗における アクセプタンスのロゴとしては使用しない。

QRコード決済の実証(スケジュール(想定))

