

CBDCフォーラム
【ユーザーデバイスとUI/UX】WG（WG5）
第1回会合 事務局説明資料

【ユーザーデバイスとUI/UX】
ワーキンググループ（WG5）について

2024年3月

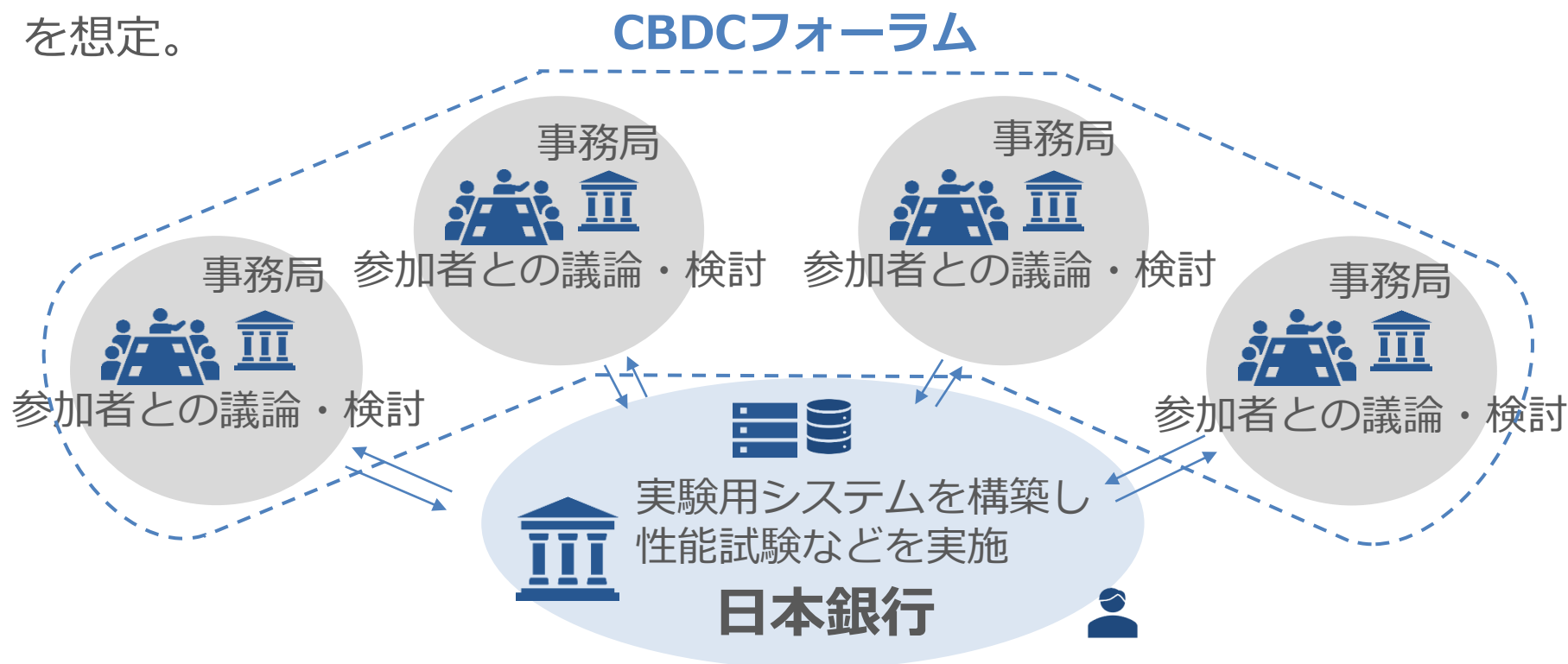
日本銀行 決済機構局



1. WG5の概要

CBDCフォーラムの位置づけ

- パイロット実験では、①エンドツーエンドでの処理フローの確認等のため、**日本銀行が実験用システムを構築し、性能試験等を行う（実験用システムの構築と検証）**とともに、②CBDCの制度設計を適切に進める観点から「**CBDCフォーラム**」を設置し、**リテール決済に関わる民間事業者の参加**を得ながら、**幅広いテーマを議論・検討**することとしている。
- ①・②の検討成果は、必要に応じてお互いの作業にフィードバックすることを想定。



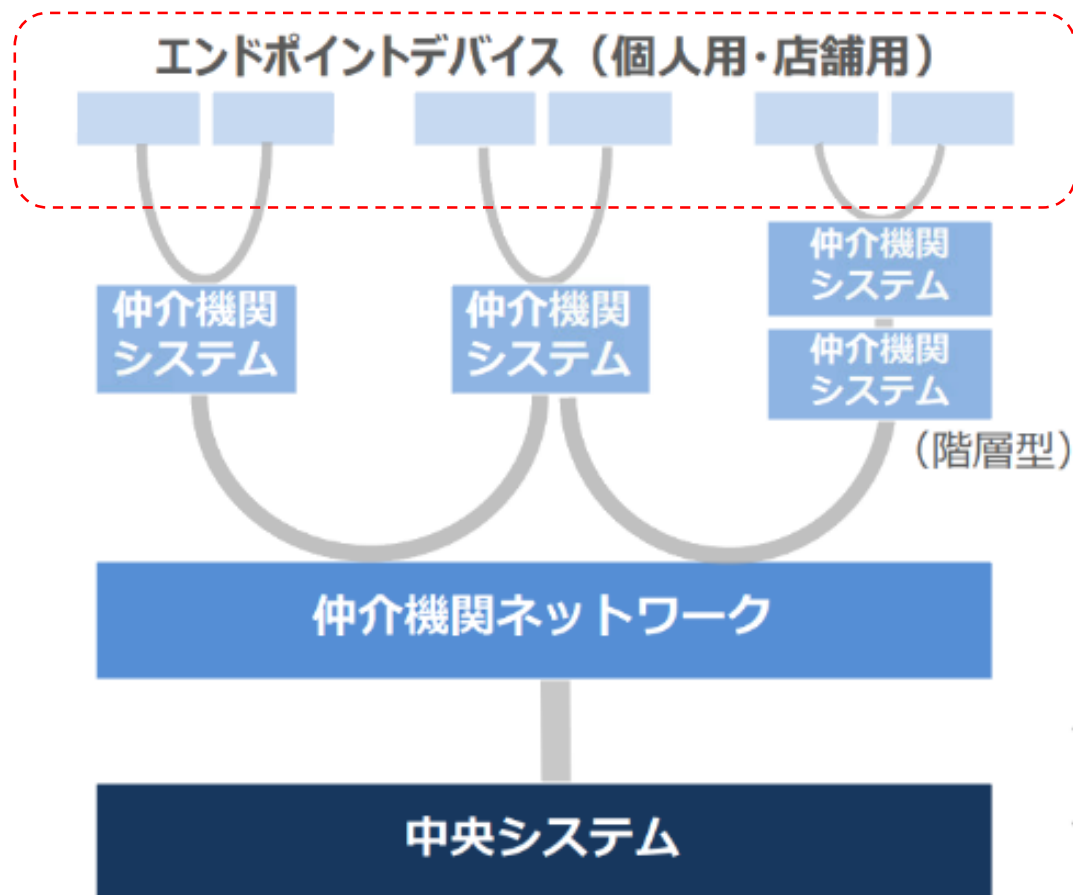
WGの検討テーマ

WG名		検討テーマ
[WG1] 2023年 9/20日～	CBDCシステムと 外部インフラ・システム等との接続	勘定系システムとの接続
		民間決済インフラとの接続
		既存のインターネットバンキングアプリ等との連携
[WG2] 9/26日～	追加サービスと CBDCエコシステム	CBDC のビジネス活用（追加サービスのあり方）
		追加サービスにかかるCBDC システムの外部連携
		CBDC エコシステムのデザイン
[WG3] 10/25日～	KYCとユーザー認証・認可	KYC、AML/CFT の実施
		認証・認可
[WG4] 2024年 1/30日～	新たなテクノロジーとCBDC	バックエンド（代替的な台帳データモデル等）
		フロントエンド（「ウォレット」等）
		他の決済手段や資産との共存（ステーブルコイン、アセットトークナイゼーション、DLT基盤との相互運用性等）
[WG5] 3/21日～	ユーザーデバイスとUI/UX	ユーザーデバイス
		オフライン決済
		UI/UX
(検討中)	他の決済手段との水平的共存	電子マネー等との交換容易性
(検討中)	基本機能の事務フロー	基本的な機能にかかる事務フロー
		現金とCBDCの交換

2. WG5における検討のスコープとテーマ

WG5における検討のスコープ

- **WG5「ユーザーデバイスとUI/UX」**では、主として、ユーザーデバイス（個人ユーザー、店舗端末）とネットワークを議論の対象とする。
 - 基礎的な決済手段としてのシンプルな送金を念頭に置く。



WG5における議論の進め方のイメージ

- ユーザーデバイスから、仲介機関システムまでの電文の流れに関する理解を深めた上で、ユニバーサルアクセスやUI/UXのあり方について検討する予定。
 - ― 先行き、誰でも、どこでも、幅広い状況下で使えるためにはどうしたらよいか、といった点につき議論する。

【テーマ1】既存のペイメントチャネルに関するディスカッション

【テーマ2】

「誰でも使える」ためのディスカッション

- ・たとえば、スマホ所持の有無、ITリテラシー、年齢、ハンディキャップの有無などによらず使えるために、どのような全体設計（デバイス、アプリ、ネットワーク等）とするか。
- ・上記を踏まえ、UI/UXについても検討。

主として個人ユーザーのデバイス

【テーマ3】

「どこでも使える」ためのディスカッション

- ・たとえば、店頭端末のない店舗などでも使えるために、どのような全体設計とするか。
- ・具体的には、個人ユーザー側と店頭側で、デバイス等をどのように組み合わせてカバーするかを議論。

主として店舗側のデバイス・ネットワーク・ゲートウェイ

【テーマ4】

「幅広い状況下で使える」ためのディスカッション

- ・たとえば、電波が弱かったり、災害時であったり、システムやネットワークが止まっても使えるために、どのような全体設計とするか。
- ・具体的には、オフライン決済機能について議論。

【テーマ5】その他の論点

- ・eコマース、個人間送金などについても、必要に応じて議論。

WG5における議論の進め方のイメージ

- まず、テーマ1として、既存のペイメントチャネルに関してディスカッションを行う。
- このディスカッションを踏まえ、CBDCに関する議論の前提として、「個人ユーザーがスマートフォンを所持しており、店頭端末があるケース」を典型とした上で、他のケースも検討するということかどうか。

