

CBDCフォーラム
【ユーザーデバイスとUI/UX】WG（WG5）
第5回会合 事務局説明資料

パイロット実験における机上検討
(エンドポイントデバイスに関する各種検討)

2024年12月

日本銀行 決済機構局



1. はじめに

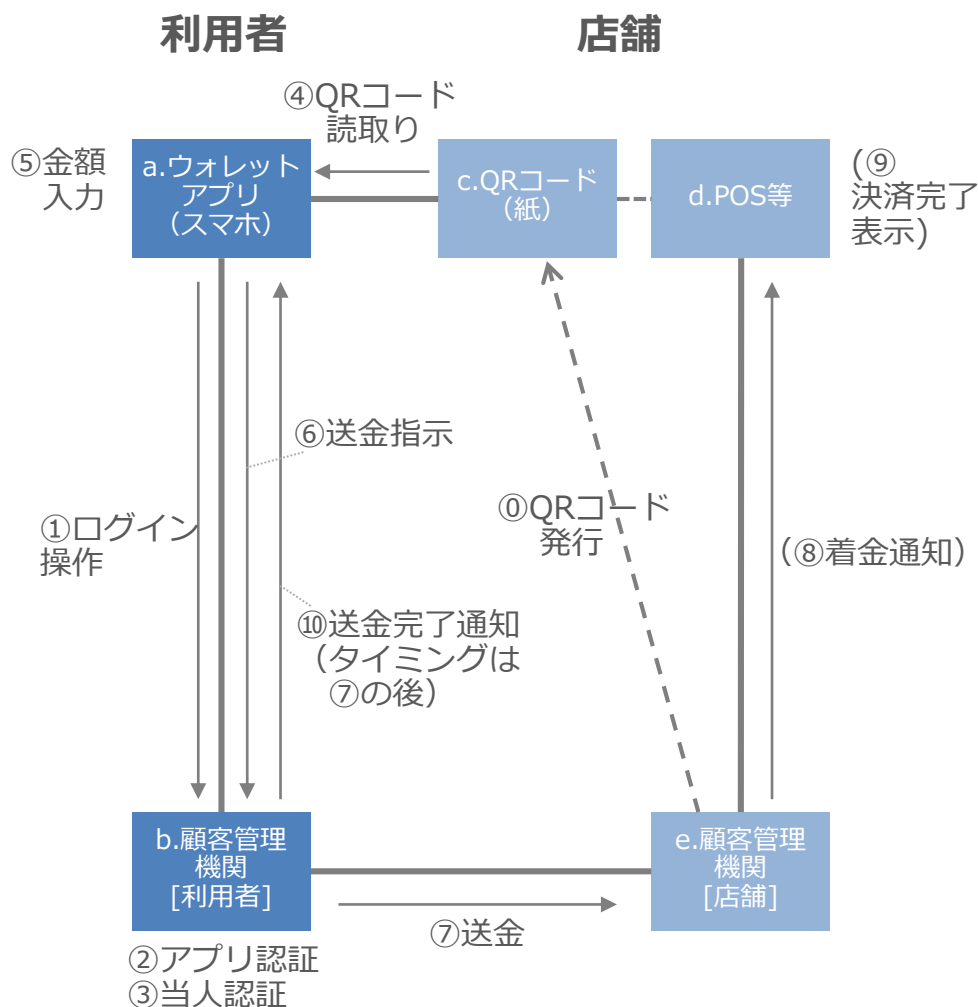
- ユニバーサルアクセスの観点では、既存のキャッシュレス決済インフラが整備されていないような地域や場面におけるCBDCの利用について議論・検討することも重要と思われる。
- コード決済の中でも一般利用者や店舗が比較的導入しやすいと思われるMPM（Merchant Presented Mode）を取り上げ、CBDCを導入すると想定した場合の留意点について、既存の決済処理フローをもとにご意見を伺いたい。

2. 店舗における決済処理

(1) 静的MPM方式

利用者：ウォレットアプリ（スマホ）

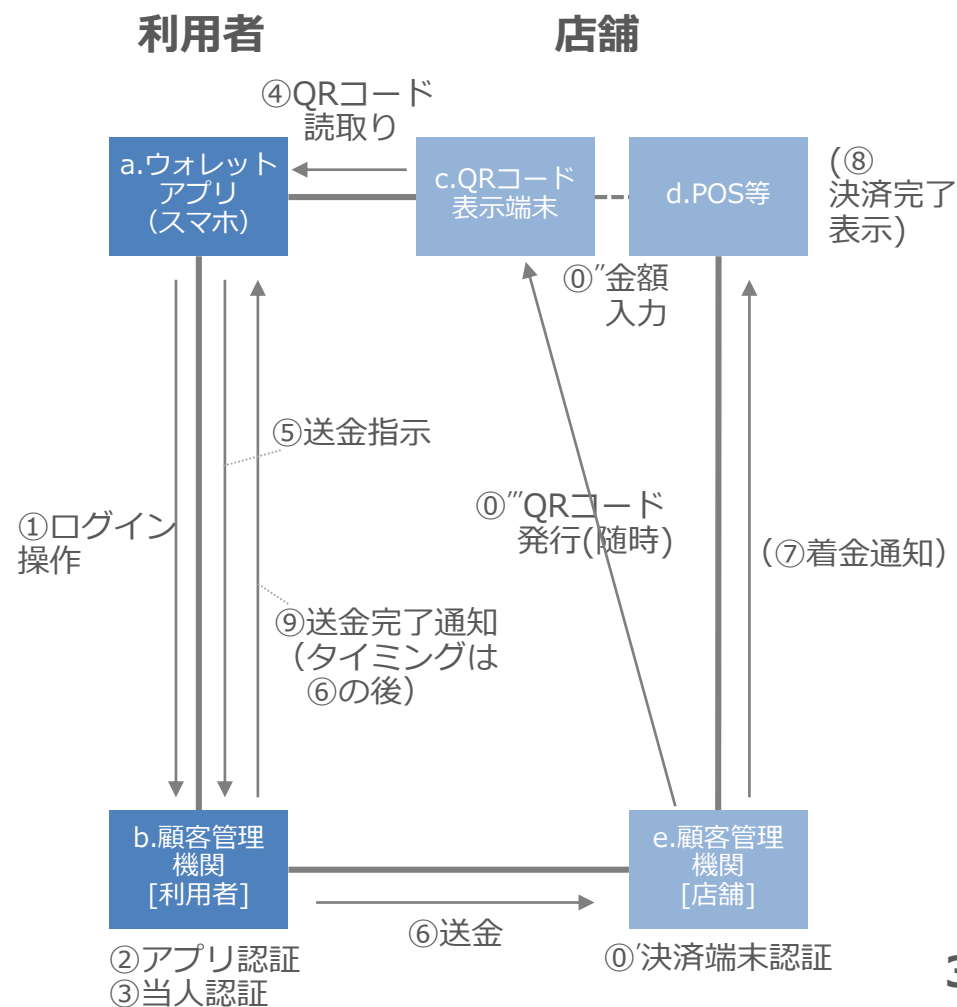
店舗： QRコード（紙）



(2) 動的MPM方式

利用者：ウォレットアプリ（スマホ）

店舗： QRコード（QRコード表示端末）



3. ディスカッションのポイント

それぞれの決済処理の方式について、以下の点を議論したい。

- 設計面・オペレーション面の留意点はあるか。
 - 端末操作：QRコード読取の操作や、認証などUI/UXに関する工夫
 - 店頭端末との接続：POSレジ連携など、既存の店頭端末への適応
 - オペレーション：店舗などにおける運用面への考慮
- ファシリティ面で必要なものはなにか。
- セキュリティ面では、どのような懸念があるか。
 - ステッカー詐欺：静的MPMの場合、店舗で提示されているQRコードのステッカーを、別のQRコードに不正に貼り替える詐欺
 - 悪意のある利用者による支払完了偽造：決済完了画面・決済完了音を偽装する、静的MPMの場合、意図的に実際よりも少ない決済額を入力するといった詐欺