

中国のキャッシュレス・イノベーション

2018年11月26日

富士通総研 経済研究所

上級研究員 趙 瑋琳 (チョウ イーリン)

報告内容

1. キャッシュレス社会の進展
2. モバイルペイメント普及要因とそのインパクト

1.1 キャッシュレスに関する議論

■『現金の呪いー紙幣をいつ廃止するか』（『The Curse of Cash』）

- 「less-cash」社会への移行（ハーバード大学ケネス・S・ロゴフ教授）
- コスト削減・不正取引の防止

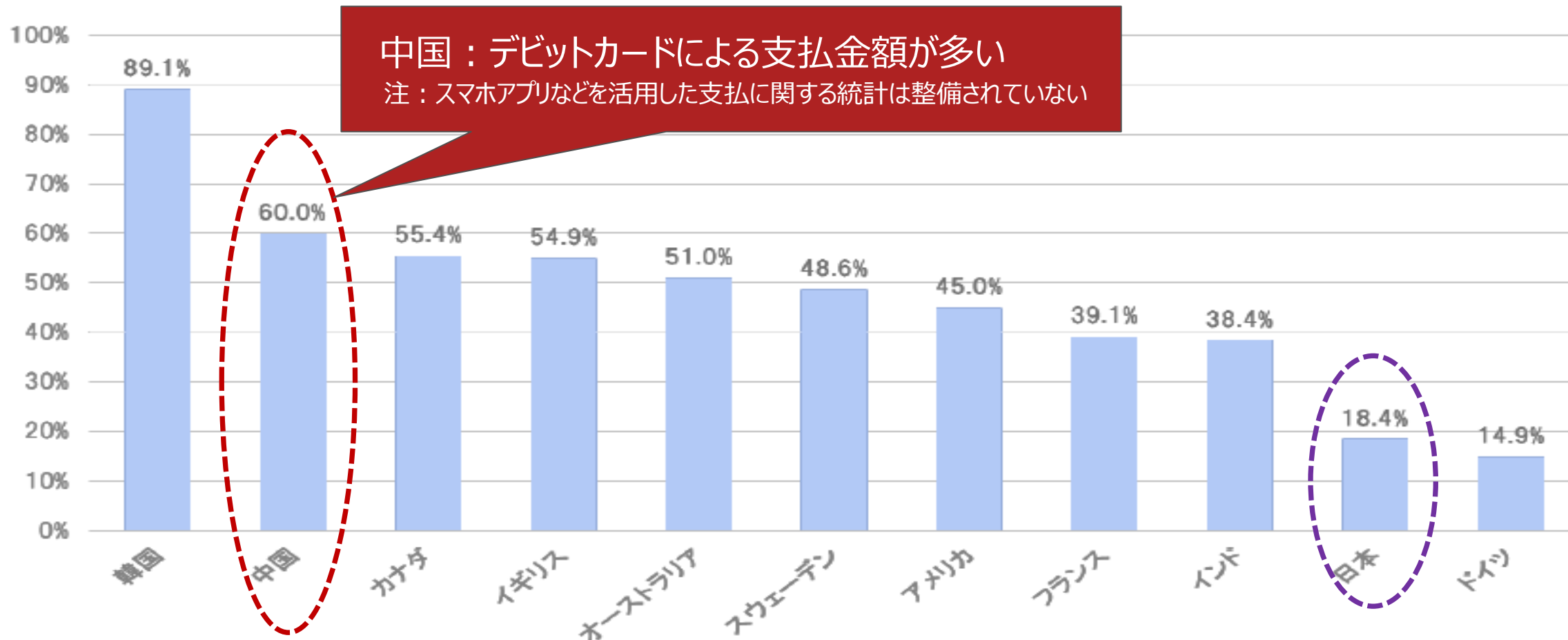
■「World Payment Report 2017」

- 世界電子決済取引の成長率は過去10年間で最高
 - 2020年まで世界における非現金決済の取引数が年平均10%超で増加
 - ICカードやQRコードなどを用いるような非接触型の決済がこれからの潮流
- 先進国より新興国での伸びが著しく、**中国とインドが先頭に立つ**

【ご参考】現金の社会的コスト

- 日本、現金大国 コスト8兆円
 - 通帳が銀行ごとに異なるためATMも別仕様
 - ATM維持や輸送にコスト、約2兆円
 - 現金取扱業務人件費、約6兆円
 - 銀行の構造改革の課題

1.2 各国のキャッシュレス決済の比率（2015年）



計算式：キャッシュレス手段による年間支払金額 / 国の家計最終消費支出

(資料) キャッシュレス・ビジョン (経産省、2018年4月)

政府主導（アジア）：

- ・シンガポール
- ・インド
- ・韓国（日本）

- ・高額紙幣の廃止
- ・クレジットカード使用促進

銀行主導（北欧）：

- ・スウェーデン
- ・デンマーク

- ・デビットカードの普及
- ・スマホ決済の導入

銀行主導から 民間主導：

- ・中国

- ・デビットカードの普及
- ・スマホ決済の急拡大

1.4 中国、キャッシュレス社会の到来

- どこでもQRコード
- 起爆剤はスマホ決済（モバイルペイメント）



(写真) Baidu Picture

1.5 中国のモバイルペイメント取引規模の拡大

- 件数・規模が拡大し続けている
- スマホ決済が小額決済にとどまっている



(資料) iResearch (2017)を基に作成

■ 日常生活の利便性から社会全体の効率性の向上

	主な内容
政府	<ul style="list-style-type: none">・非銀行機構の決済参入許可・QRコードによる支払金額の制限
中央銀行	<ul style="list-style-type: none">・「現金拒否」を禁止、多様な決済手段を維持・小額決済以外の取引のキャッシュレス化・デジタル通貨に関する検討
企業	<ul style="list-style-type: none">・日常生活の現金使用をなくす・パイロット実験、キャッシュレス都市の実現・キャッシュレスを起点としたビジネスの拡大

報告内容

1. キャッシュレス社会の進展
2. モバイルペイメント普及要因とそのインパクト

2.1 普及要因の考察－①前提条件・追い風

■ ICTインフラの整備、WIFIの普及、スマホの普及

■ 2017年のインターネットユーザーは7億7,200万人（2017年）

➤ 9割超がモバイルインターネットユーザー


■ パソコン端末から移動端末（タブレットやスマホなど）へ

■ 電子商取引（EC）の発展・取引規模の拡大、

安全な取引を実現できる決済に対するニーズ

■ 2017年は約115兆円（小売総額の2割）

2.1 普及要因の考察－②遅れていた側面

カテゴリ	要素
社会事情	<ul style="list-style-type: none">・偽札の横行 (2014年に没収された偽札は80億円超)・現金への不信、偽札を識別するコスト 
金融産業の 発展状況	<ul style="list-style-type: none">・銀行インフラの不備： 10万人当たりの商業銀行の支店数は8.1 (2014年、北米は28.2) 10万人当たりのATMは55台 (2014年、北米は222台)・クレジットカードの普及率が低い ➤ リープフロッグ現象

2.1 普及要因の考察－③優れていた側面

カテゴリ	要素
比較優位	<ul style="list-style-type: none">・安い導入コストと加盟店手数料料（通常0.6%）・個人間の送金が無料・利便性と使いやすさ
使用慣習の育成・社会的受容	<ul style="list-style-type: none">・大規模プロモーションキャンペーン、インセンティブ・統一ブランドの確立・ユーザーを囲い込み、様々なサービスへ誘導・便利なサービスを使ったがる
規制緩和	<ul style="list-style-type: none">・非金融機関のプレーヤーに対する決済許可の付与・QRコードの使用許可

2.2 リープフロッグ現象

- リープフロッグ：途中の段階を飛び越し、先端に到達すること
- カードのさらなる普及を飛び越し、モバイルペイメントへ



- ・1985年に初のクレジットカード発行
- ・クレジットカードの普及率が低い
- ・信用評価の不備



- ・2002年に銀聯カードが誕生
- ・銀行間決済ネットワークの整備
- ・銀聯カードの普及



- ・スマホの普及
- ・アプリの使いやすさ

2.3 モバイルペイメントの比較優位

■コストメリット

- 個人間送金（ラッキーマネーも）の手数料は無料
- 加盟店手数料が比較的安い



	取扱コスト	取引手数料	利便性	その他
現金	×	○	×	プライバシーの保護
カード	△	×	△	消費・支払データの蓄積
モバイルペイメント	△	△	○	消費・支払データの蓄積、 他サービスへの誘導

■ネットワークの外部性

- ユーザーが増えれば増えるほど、利便性が向上
- モバイルペイメントはユーザーを獲得し、他の様々なサービスへ誘導

2.4 統一ブランドの確立

- マーケットシェアの9割を占めるモバイルペイメントの2強
- スマホ決済の普及に成功

	サービス開始	ユーザー数とユーザー基盤	相違
アリペイ 	2004年 (パソコン版) ※ネット取引における信用問題の解決のため	<ul style="list-style-type: none"> ・8億7,000万人 ・ECサービスをはじめ、アリババが提供している様々なサービスを利用する人々 	<ul style="list-style-type: none"> ・アリペイをベースに、様々な金融サービスを提供 ・金融プラットフォーム
ウィーチャットペイ 	2013年 (パソコン版のテンペイは2005年から)	<ul style="list-style-type: none"> ・8億人超 ・SNS (ソーシャル・ネットワーキング・サービス) であるウィーチャットのユーザー 	<ul style="list-style-type: none"> ・オープンを目指す ・多様なサービスとのリンケージを充実に

2.5 決済ネットワークの構築と変容

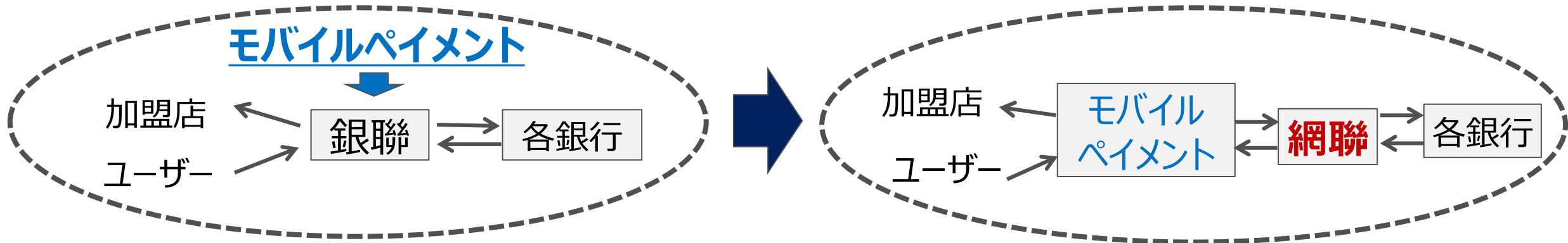
■従来の「四つ型決済」の揺らぎ

■モバイル決済プレイヤーと銀行との直接清算

- 「銀聯」の“居場所”の喪失に伴う中央銀行の監督機能の低下

■「**網聯**」（「非銀行決済機構のインターネット決済プラットフォーム」）の登場

- 2018年6月30日から実施
- 取引の透明性



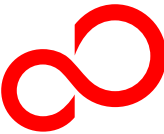
2.6 キャッシュレスから様々な領域へ

- 無人化サービス、デジタルライフ
- 消費から様々な領域へ
中国国内から海外へ
- 蓄積されているデータの活用
- 信用評価システムの構築



(写真) Baidu Picture、筆者撮影

- キャッシュレス社会の進展（デジタル社会の一環）
 - 消費分野のデジタル化が加速する
 - 金融領域に多くの革新をもたらしている
 - 社会全体の利便性と効率性を高める
 - 信用社会の構築へ踏み出す
 - 他のセクターのイノベーションを後押しする



FUJITSU

shaping tomorrow with you