

TPOに整合する決済手段の提言

平成 14年 3月



電子商取引推進協議会
決済関連問題検討WG

目次

1	問題意識と検討の方向性.....	3
1.1	活動目的.....	3
1.2	問題意識.....	3
1.3	検討の方向性.....	4
2	決済手段の整理.....	5
2.1	決済とは.....	5
2.2	一般的な決済手段.....	7
2.3	検討対象とする決済手段.....	14
3	シチュエーションの整理.....	16
3.1	整理の視点.....	16
3.1.1	シチュエーション.....	16
3.1.2	決済手段の検討のための整理基準.....	19
4	TPO により整合する決済手段の提言.....	22
4.1	シチュエーションに応じた決済手段.....	22
4.1.1	シチュエーション.....	22
4.1.2	シチュエーション.....	24
4.1.3	シチュエーション.....	26
4.1.4	シチュエーション.....	28
4.1.5	シチュエーション.....	30
4.1.6	シチュエーション.....	31
4.1.7	シチュエーション.....	33
4.1.8	シチュエーション.....	34
5	参考資料.....	36
6	メンバーリスト.....	53

1 問題意識と検討の方向性

1.1 活動目的

消費者企業間 E C が日常生活に浸透していく中で、その潜在的な市場の大きさは改めて触れるまでもない。しかし一方においては、市場に参入する事業者、コンテンツ、利用する消費者の広がりバランスを考えると、依然として発展途上といえる。これは消費者企業間 E C の主役である消費者層の不安意識が一因となっているのではないかと考えられる。そのような状況下において、消費者企業間 E C が健全に発展するためには「消費者が安心して利用できる環境の整備」が必要である。

決済関連問題検討 WG では、この「消費者が安心して利用できる環境の整備」を活動目的とし、昨年度はトラブルの発生を最小限に押さえるための予防策として、「インターネットショッピングにおける取引当事者の果たすべき基本ルールの提言」としての報告書を取りまとめた。ここでは、消費者、事業者を含めた取引当事者それぞれが本来行うべきことを、自己防衛の観点から検討し、実施すべき項目をチェックリストという形で具体的に提示した。

本年度についても本 WG では、同様の活動目的のもとに下記の検討を行った。

1.2 問題意識

昨今、ブロードバンド化が加速度的に進みつつあり、一般家庭においても ADSL の普及によって、より快適な環境が整いつつある。また、このようなブロードバンド化の流れとともに、一般消費者にとってより身近な電子商取引を行うための道具である携帯端末機などのアクセスツールが誕生し、それに伴って、日常実用的なコンテンツが提供され、その簡便性と利便性から、次第に一般消費者層への浸透が見られる。このような環境の変化過程において、消費者企業間電子商取引市場における取引形態も多様化の様相を呈している。同様に決済手段についても、多様化が進み、例えば、いわゆるインターネットショッピングの WEB サイトを見ても、様々な決済方法が選択できるケースが目につくようになってきている。実際にショッピングを利用しようとする消費者にとって、WEB 上で、商品を選択し、いざ支払いをどうしようかと考えたときに、どの決済方法にどのような特徴があって、自分にとっては何が利用しやすいのか、またどれが適切なのかがわかりにくくなっているのが実態ではないだろうか。さらにこれは、事業者側にとっても、どのような決済方

法を品揃えとして導入したらよいかという点で、同様ではないだろうかと考える。本課題の解決策は、自然選択淘汰が行われるであろうが、それには時間と広範囲なトラブル発生が必要条件であり、本WGの活動目的から傍観するわけにはいかない。

1.3 検討の方向性

そこで、当WGでは、今年度の活動として、さまざまな取引目的物（取引される商品）・取引形態、などによって、どのような決済手段が整合するのか、また、より整合するためには、どのような点が問題で、どのように解決されればよいのか、という方向性で検討を行うこととし、「TPOに整合した決済手段」とはどのようなものなのかを提言としてまとめることとした。

一般に決済手段と言ってもその捉え方には様々な側面があり、また、様々な分類方法が考えられる。本来、決済とは、取引によって発生した消費者（＝債務者）と販売者（＝債権者）の間での債権債務の消滅行為であり、その債権債務の消滅は「現金弁済」「代物弁済」などによって行われる。そのように考えると、決済手段とは単に債権債務を消滅させるための方法であるとも言える。また、決済手段をリスクの観点から整理すると、「前払い」「即時払い」「後払い」に分類することができる。しかしながら、現在の決済手段をみると、複数の決済手段が複合化していたり、また、ある決済手段とその他の取引プロセスとが融合していたり、といった多様化の傾向にある。このように様々な要素と複合化・融合化することによって、例えばリスクの観点から見ても、それらは単純に「前払い」「即時払い」「後払い」と分類しにくくなることが予想される。また、その決済手段の持つ特徴や使い勝手などがわかりにくくなっているのが実情であろうと考える。このように多様化した決済手段について、その特徴を整理し、それぞれの決済手段がどのようなTPOに、より整合するかを提言し、消費者および事業者啓蒙の一助となることを希望するものである。

2 決済手段の整理

2.1 決済とは

決済手段を検討する前に、ここで決済の本質的な部分を検討することとしたい。

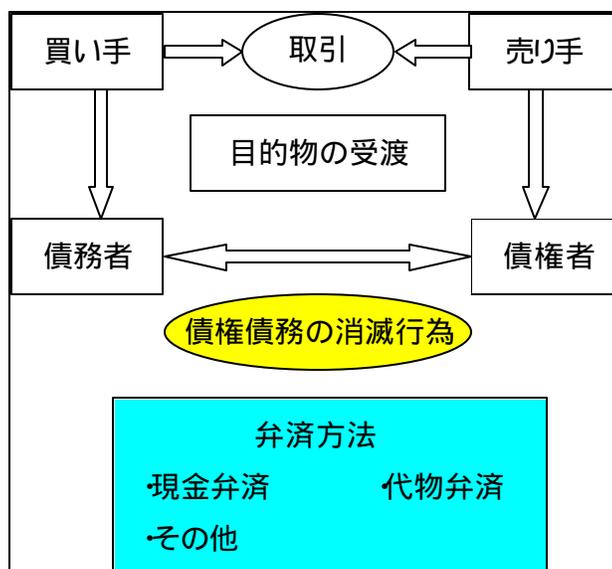


図 2-1 決済概念図

まず、図 2-1 にあるように、「買い手」と「売り手」の間で取引が行われ、「売り手」が「買い手」に対して商品を販売するとする。この時点でまず「売り手」は「買い手」に対して目的物を受け渡す義務が発生する。「取引」とは物を交換するという約束であり、取引を行うとその約束を果たすこと、つまり目的物を受け渡すことが必要になるわけである。そして、目的物が受け渡されると、今度は「買い手」は「売り手」に対して、代金を支払う義務が発生することとなる。このように、取引の結果発生した義務のことを「債務」と呼ぶ。逆に、債務を負った相手方には「債権」（お金や品物などを受け取る権利）が発生することとなる。品物を売買する取引を例にとると、売り手には「品物を渡す債務」と「代金を受け取る債権」が発生し、買い手には「品物を受け取る債権」と「代金を支払う債務」が発生することになるわけである。

取引によって発生したこのような債権・債務を、実際に代金や品物をやりとりするなど

して解消することを「決済」と呼ぶ。つまり、取引が債権・債務を発生させ、決済が債権・債務を解消させるわけである。

債権・債務を消滅させる手段として、最も一般的なものは、「現金弁済」であるが、この現金、いわゆるお金にはどのような特徴があるのであろうか。お金が流通するためには、以下の点が満たされることが必要である。まず、発行者の健全性、である。発行者が何の裏付けもなく、倒産の可能性を持つものであるならば、利用者の共通認識としての信頼性を保つことは不可能である。次に 価値の安定性、である。お金が、発行者によって大量に発行されれば、その価値は下がる可能性が高まり、誰もが不安なく利用することは不可能である。そして、強制通用力、であるが、これは、法律において明確に規定するということである。日本では、日本銀行法第5章第46条において、「日本銀行が発行する銀行券（以下「日本銀行券」という。）は、法貨として無制限に通用する。」と規定されているが、法律によってその通用力を裏付けすることにより、その信頼性を補強するものである。

では、現金以外に弁済方法として利用されるのものは、どのようなものがあるか。例えば、銀行預金は、現金に代わるものとして一般的に利用されているものである。現在では、現金の代わりに預金も同様にお金として利用されている。給与の支払いは、銀行預金という形で受けることは広く一般的であるし、銀行振込によって支払いを行うことも一般的である。この銀行預金、広義にいうと「預金」とは、いつでも現金に換えることの出来る性質のものである。また、預金は現金のデメリットを下記の点で回避することが可能である。例えば、携帯性の面で言うと、多額のお金を持ち歩くのは、物理的にも困難であるし、紛失や盗難リスクの観点からも危険度は高い。また、現金は基本的には相対で支払いが行われるのため、隔地者間の取引においては不便である。この点、預金という形で保有し、銀行振込を利用することによって現金よりも容易に利用することが可能である。

しかし、預金における最大の弱点は、預け入れ先金融機関の倒産などのリスクである。この点においては、今後、さらなる消費者側自身の判断の重要性が求められる。

銀行振込のように預金をベースとした決済の方法としては、クレジットカード、デビットカードによるものが挙げられる。さらに言うと、クレジットカードは、最終的には口座振替をベースにしている。

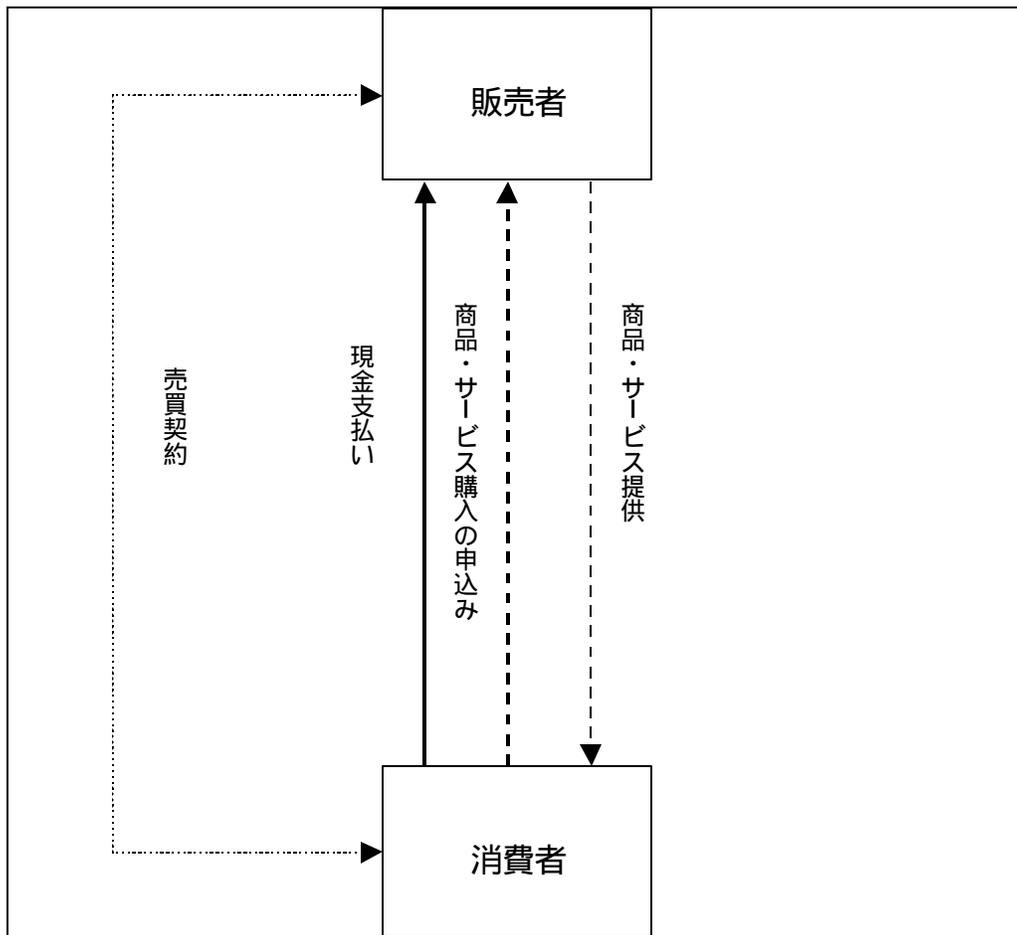
これらの一般的な決済の方法は大別すると下記のように分けられる。

現金によるもの

預金をベースとした送金指図・・・振込、口座振替、クレジット、デビット
電子データの交換によるもの・・・電子マネー

2.2 一般的な決済手段

前項において大別した決済の方法について、そのスキームをまとめたものが以下の図である。



——▶: 支払いの流れ - - - -▶: 取引の流れ ◀⋯⋯▶: 契約関係

図 2-2 現金決済のスキーム

消費者は商品・サービスの購入を申し込む

売買契約成立

消費者は販売者に購入代金を支払う

販売者は商品・サービスを提供する

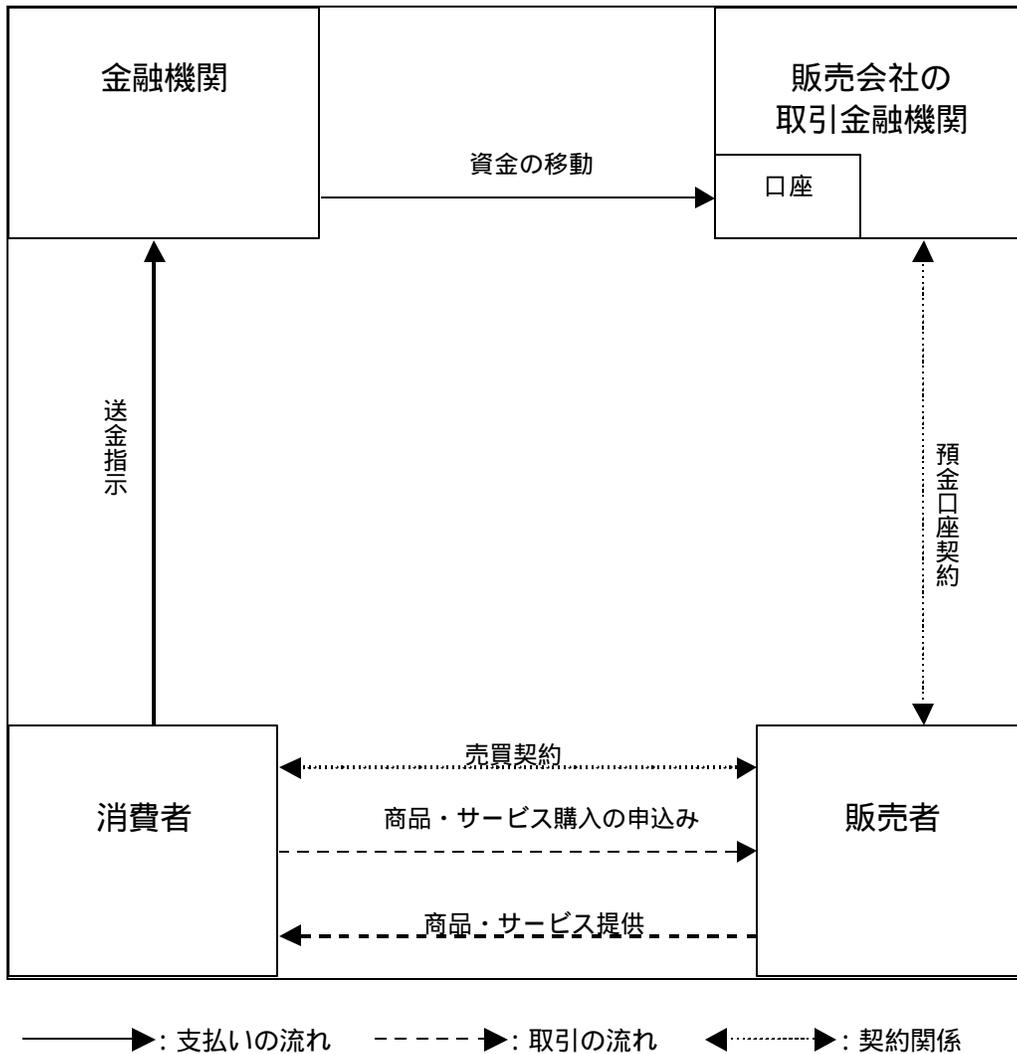
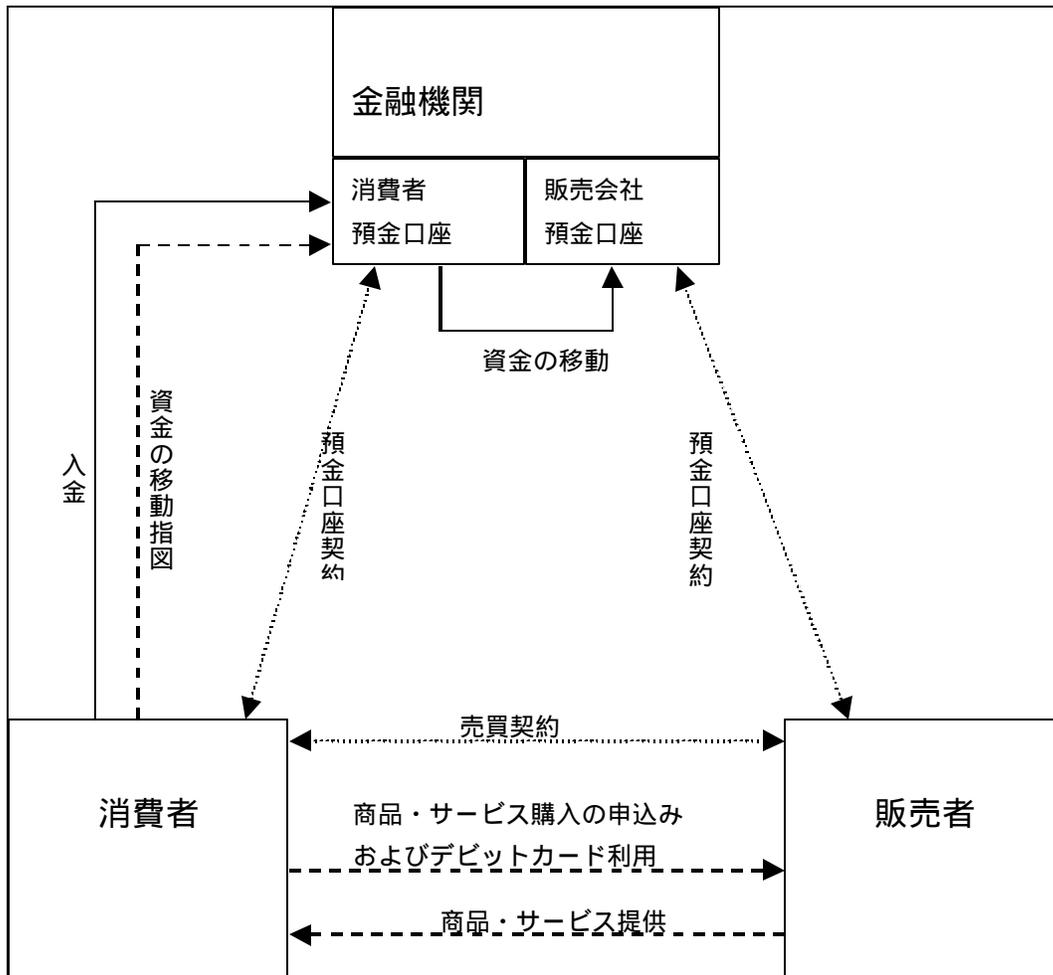


図 2-3 振込みのスキーム

- 販売会社は取引先金融機関に預金口座を開設
- 消費者は商品・サービスの購入を申し込む
- 売買契約成立
- 販売会社は商品・サービスを提供
- 消費者は金融機関に販売会社の口座へ送金指示
- 金融機関は販売者の口座へ資金を移動



——▶: 支払いの流れ - - - -▶: 取引の流れ ◀- - - -▶: 契約関係

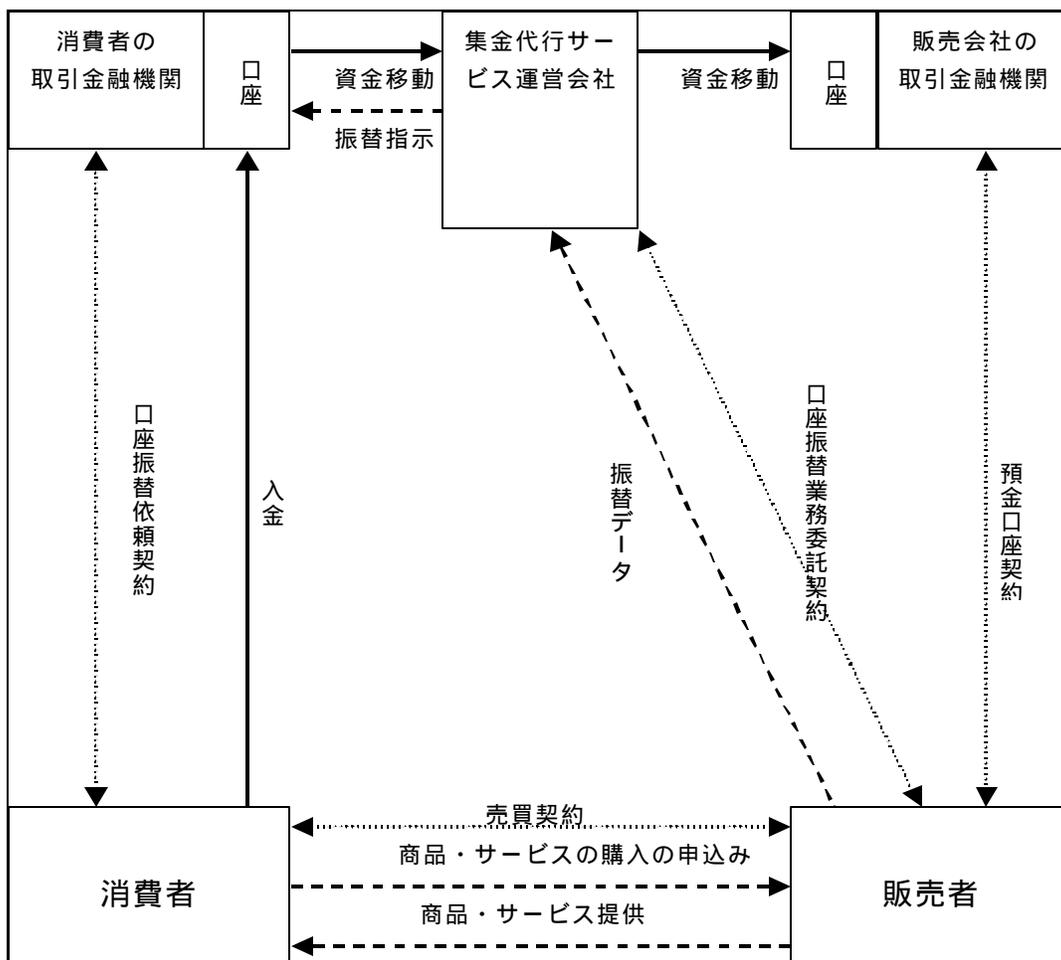
図 2-4 デビットのスキーム

消費者、販売者ともに預金口座を開設、消費者は口座に入金しておく
 消費者は商品・サービスの購入申込みを行い、デビットカードを利用
 売買契約成立

販売者は商品・サービスを提供する。

消費者は金融機関に対し、資金の移動を指図する。

指図に基づき消費者の口座から販売者の口座へ資金を移動



——▶: 支払いの流れ - - - - ▶: 取引の流れ ◀- - - - ◀: 契約関係

図 2-5 自動振替のスキーム

販売者は預金口座開設及び、集金代行サービス運営会社と口座振替業務委託契約を行う。

消費者は金融機関に口座振替依頼を行い、口座に資金を入金しておく。

費者は商品・サービスの購入を申し込む

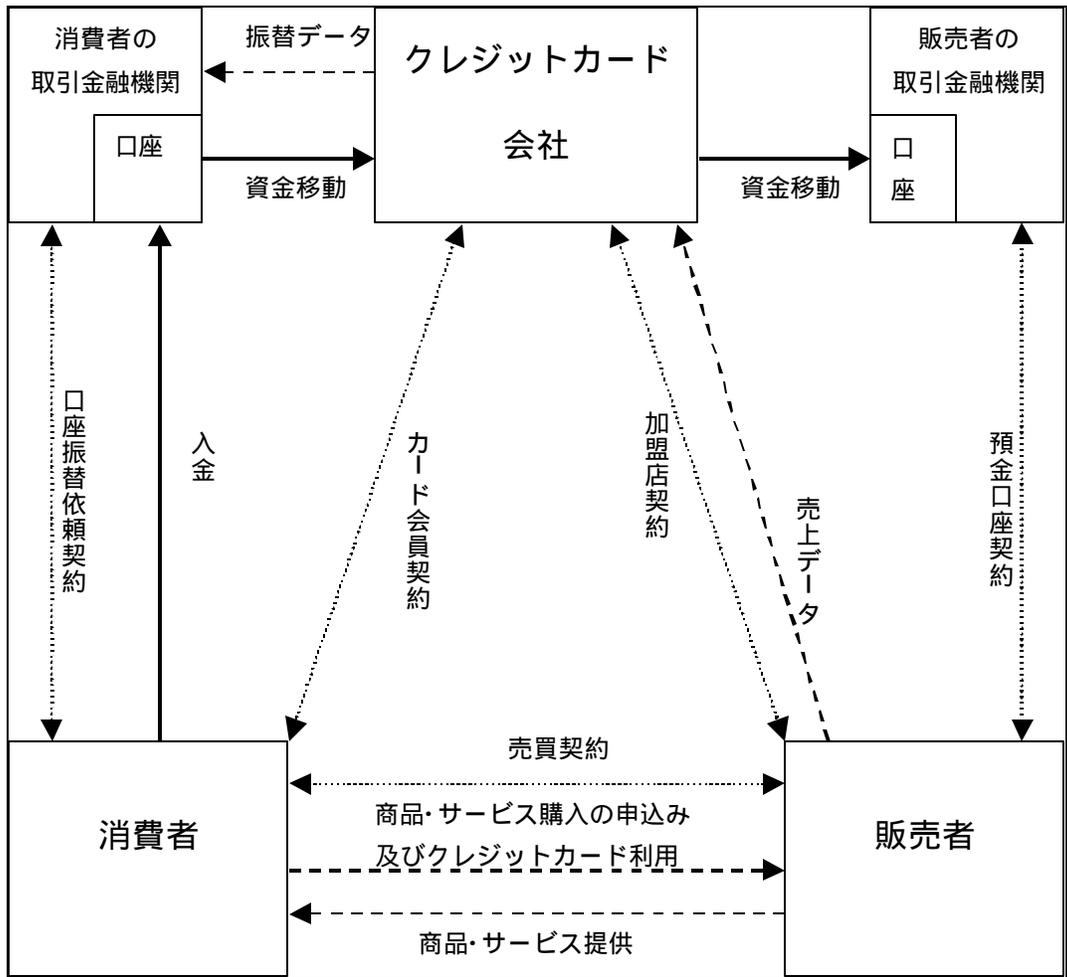
売買契約成立

販売者は商品サービスを提供

販売者は集金代行サービス会社へ振替データを送付

集金代行サービス会社は消費者の取引金融機関に振替指示

金融機関は販売者の口座に資金を移動



——▶: 支払いの流れ - - - -▶: 取引の流れ ◀-----▶: 契約関係

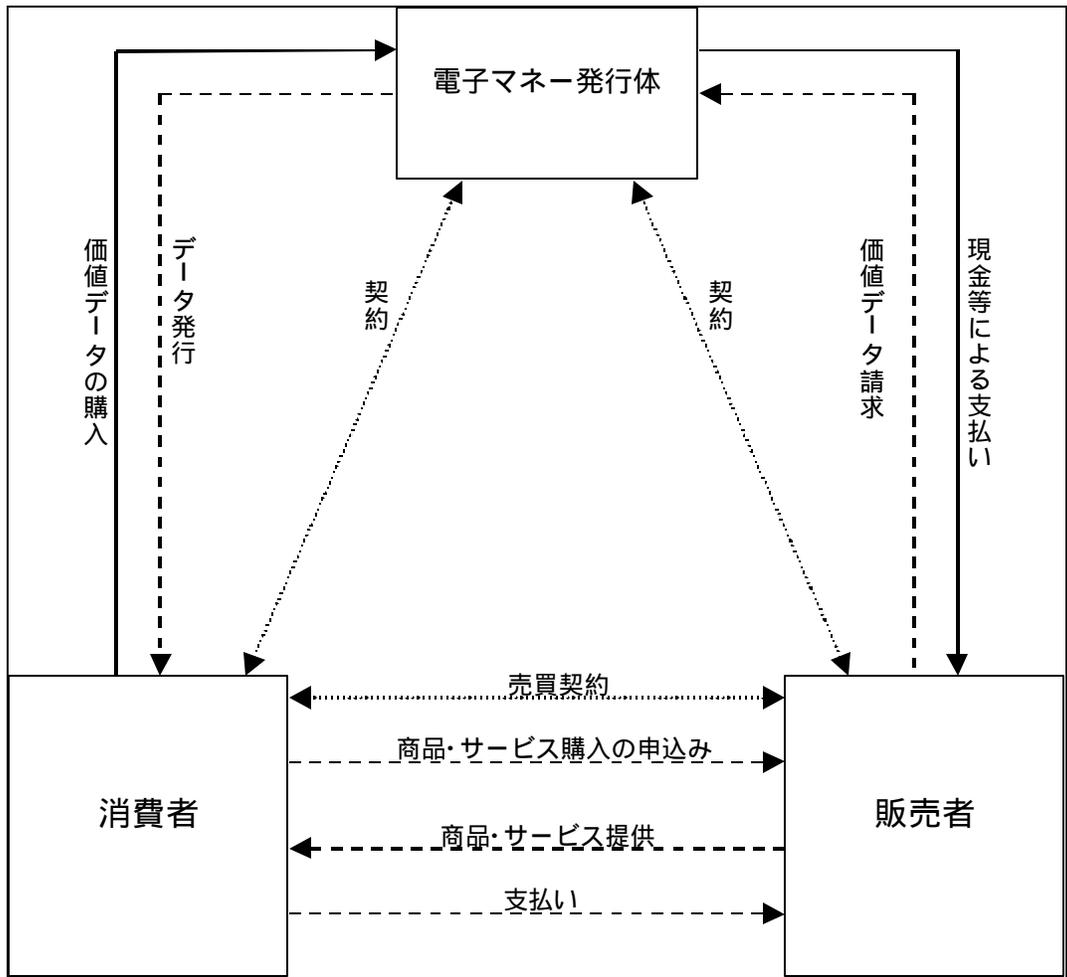
図 2-6 クレジットのスキーム

販売者は預金口座開設及び、クレジットカード会社と加盟店契約を締結、消費者はクレジットカード会社と会員契約を締結し金融機関に口座振替依頼を行い、資金を入金。

消費者は商品・サービスの購入を申し込み、クレジットカードを利用
 売買契約成立

販売者は商品・サービスを提供

販売者（加盟店）はクレジットカード会社に売上データを送付
 クレジットカード会社は消費者（会員）の取引金融機関に振替指示
 金融機関は販売者の口座に資金を移動



——▶: 支払いの流れ - - - -▶: 取引の流れ ◀-----▶: 契約関係

図 2-7 電子マネーのスキーム

販売者および消費者は、それぞれ電子マネーの発行体と契約を締結する。

消費者は価値データを購入する。

発行体はデータを発行する。

消費者は商品・サービス購入を申し込む。

売買契約成立。

販売者は商品・サービスを提供し、消費者は支払いを行う

販売者は発行体に請求。

発行体は現金等により支払い。

2.3 検討対象とする決済手段

前述の決済手段は、基本的、一般的なものであるが、電子商取引市場における取引形態の多様化に伴い、これらをベースにした様々な決済手段が提供されている。

決済手段が複合化したものやその他のスキームと融合化したものが出現しているが、最終的に因数分解していくと、決済スキームとしては現状において前記の数種類に分類することが可能であると考え。このような点を踏まえた上で、実際に市場において利用される決済手段を調査・検討を行った結果、本 WG において対象とする決済手段は下記のものに限定した。また、分類にあたって、それぞれの決済手段のスキームを検討した結果、その決済手段における本質的な決済方法がどのようなものであるかによって、特徴が異なることが予想されるため、その本質的な決済手段ごとに分類を分けることとした。

表 2-1 決済手段分類表

項番	決済手段名称	本質決済	内容
1	現金	現金	直接現金にて行うもの
2	クレジット	クレジット	クレジットカードを直接用いるもの
3	オンラインクレジット	クレジット	クレジットカード番号を直接入力するもの
4	振込	振込	窓口、ATMにて振り込むもの
5	オンライン振込	振込	インターネットバンキングによる振込
6	デビット	デビット	デビットカードを直接用いるもの
7	オンラインデビット	デビット	インターネットバンキングによるデビット
8	プロバイダー決済	クレジット	ISPが決済代行者としてID、PWにて行なうもの
9	クレジット決済代行	クレジット	その他の決済代行者がID、PWにて行なうもの
10	プリペイド式電子マネー	現金	ID、PWにて行なうもの
11	プリペイド式電子マネー	クレジット	ID、PWにて行なうもの
12	プリペイド式電子マネー	振込	ID、PWにて行なうもの
13	IC型電子マネー	現金	ICに価値データを記録させるもの
14	IC型電子マネー	クレジット	ICに価値データを記録させるもの
15	代金引換	現金	配送時に代金引換（現金）にて行うもの
16	代金引換	クレジット	配送時に代金引換（クレジットカード）にて行うもの
17	代金引換	デビット	配送時に代金引換（デビットカード）にて行うもの
18	コンビニ決済	現金	コンビニにて支払いを現金で行うもの
19	コンビニ決済	クレジット	コンビニにて支払いをクレジットカードで行うもの
20	自動振替	自動振替	口座からの自動振替によるもの
21	プロバイダー料金合算	クレジット	プロバイダー利用料金との合算で請求されるもの
22	電話料金合算	現金	電話料金との合算で請求されるもの

3 シチュエーションの整理

3.1 整理の視点

3.1.1 シチュエーション

具体的な決済手段がそれぞれのシチュエーションにどのように整合するかを検討するために、次にシチュエーションの整理を行うこととした。整理にあたっては、まずありとあらゆるシチュエーションを想定して取り上げた上で、それらのシチュエーションが現実的にありうるケースか否かを精査し、分類することとした。

シチュエーションの選定においては、まず第一段階として、あらゆる場面を想定した。この段階では、それぞれのシチュエーションが実際の取引スキームとして存在するか否かという点については考慮することなく、最大限のシチュエーションを導き出すことにポイントを置いた。この段階において分類した整理表は下記、表 3-1「シチュエーション整理表」のとおりである。「取引目的物」「利用場所」「アクセス媒体」の3つの切り口にて、分類したわけであるが、この分類によると、例えば、有体物である日用雑貨を取引目的物にした場合、利用場所において 15、アクセス媒体にて 14 のシーンがあり、結果、膨大なシチュエーションが考えられることとなる。

表 3-1 シチュエーション整理表

取引目的物 (何を)		利用場所 (どこで)		アクセス媒体 (何で)		
大分類	中分類	大分類	(分類)	大分類	中分類	操作方法
有体物	日用雑貨	固定場所	自宅 会社	据置端末	PC	直接入力
	食料品		単独店舗			ICカード
	PC関連機器	外出先	総合店舗		双方向TV	リモコン
	電化製品		コンビニ		専用端末	直接入力
	家具 家事用品		娯楽施設			ICカード
	スポーツ・レジャー用品		病院			携帯電話
	オフィス器具		ホテル	移動端末		ノートパソコン
	趣味・娯楽品		インターネットカフェ		ICカード	
	衣料品	自販機	車載端末	ICカード		
	ビデオ・書籍・CD	移動中	自家用車	PDA	直接入力	
	住居		タクシー	ICカード		
	自動車		電車	携帯電話	直接入力	
	不動産		バス		ICカード	
	デジタルコンテンツ		音楽	船舶	ICカード	
			映像(静止画)	航空機		
		映像(動画)				
情報						
電子書籍						
ゲーム・占い						
ソフトウェア						
サービス		旅行				
		チケット				
		金融商品				
		交通関連料金				
		教育				
		公共料金				
		医療				
		美容 理容				
		通信関連				
	飲食サービス					
	遊興サービス					
	会員権					
	賃貸料					
	修理・メンテナンス					

一旦、上記のようにシチュエーションを想定したが、具体的な決済手段をあてはめて検討するにあたっては、あまりにも膨大なシチュエーションであり、現実的にありえない場面も含まれている。よって、第二段階として、これらの区分を再整理し、最終的に下記表3-2「シチュエーション整理表」にあるような、17のシチュエーションに集約した。

表 3-2 シチュエーションの整理表

	何を	どこで(どこから)	受取方法
リアル	低額商品・ 購入頻度高	固定店舗	直接(即時)
			間接(後日)
		移動店舗	直接(即時)
			間接(後日)
	高額商品・ 購入頻度低	固定店舗	直接(即時)
			間接(後日)
		移動店舗	直接(即時)
			間接(後日)
バーチャル	低額商品・ 購入頻度高	自宅PC、モバイル	直接(ダウンロード)
			間接(後日)
		専用端末	直接(ダウンロード)
			間接(後日)
	高額商品・ 購入頻度低	自宅PC、モバイル	直接(ダウンロード)
			間接(後日)
		専用端末	直接(ダウンロード)
			間接(後日)

上記のシチュエーションの整理に関するイメージ図は下記のとおりである。

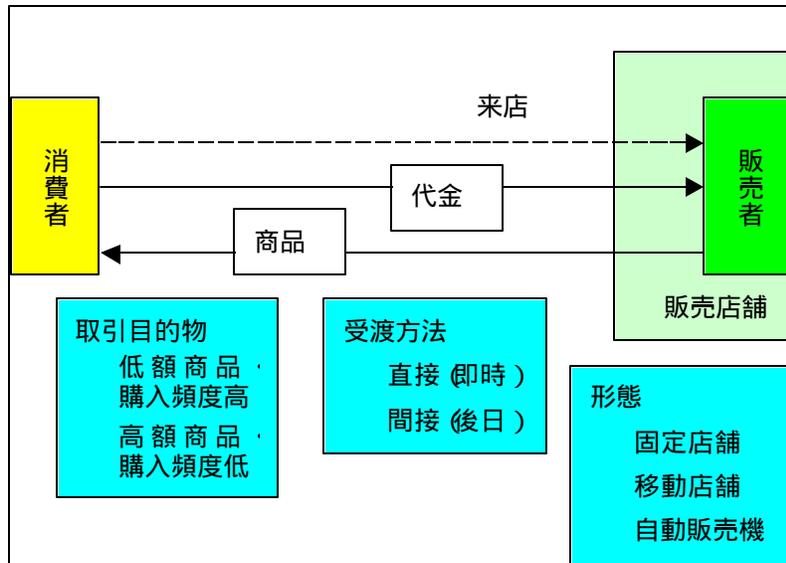


図 3-1 リアルにおけるイメージ図

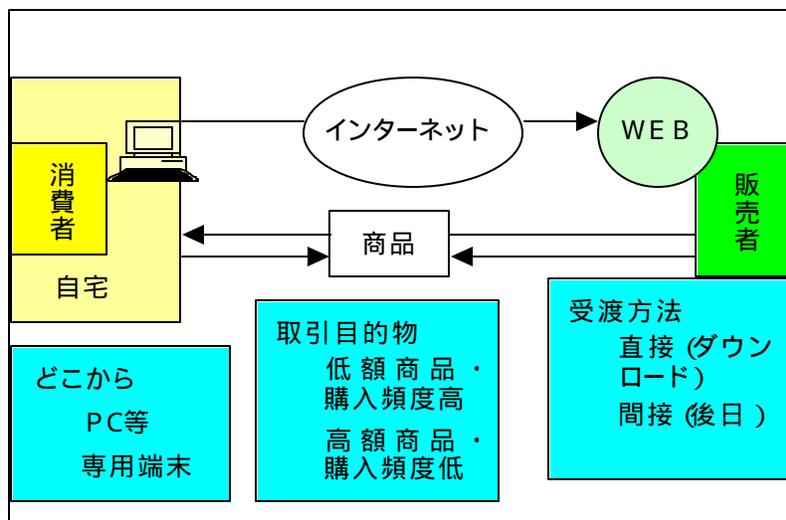


図 3-2 パーチャルにおけるイメージ図

3.1.2 決済手段の検討のための整理基準

17のシチュエーションに分類したそれぞれについて、前述の表 2-1 にて取り上げた各決

済手段が、どのように整合するかを検討するための材料として、これらを「スキームとの整合性」「完結性」「利便性」「リスク負担」「簡便性」「安全性」「コスト」といった視点にて、それぞれ整理を行なうこととした。整理にあたっての各項目の検討基準を書き表 3-3 にて示す。

このように、17 に分類したシチュエーションにおいて、22 の決済手段が、それぞれの検討項目において、どのような特徴があるかを最終的にまとめたが、その検討内容については、参考資料「表 各シチュエーションによる決済手段検討表」として巻末に掲載する。

表 3-3 決済手段検討表の整理基準

項目	内容	表示方法
スキームとの整合性	取引スキームにその決済手段が整合するの否か、整合しないものについては、他の項目について検討対象としていない。	、 -
完結性	取引の申込行為を行なう際に、決済手続まで完結できるか否か。ここでは、最終的に決済まで完了していかなくとも、決済が行なわれるための手続が取引の申込時に、完結できるかという観点で検討する。	、 -
利便性 (いつでも)	その決済手段を利用する時間的制約がないか。	、 -
利便性 (どこでも)	その決済手段を利用できる販売店に制約がないか。	、 -
利便性 (だれでも)	その決済手段を利用する場合に、資格等の制約がないか。	、 -
リスク負担 (消費者)	前・即後の観点からリスクはどうか。本質決済のみならず、その決済手段全体も含めて考える必要有り。(リスクがない場合は)	、 -
リスク負担 (事業者)	前・即後の観点からリスクはどうか。本質決済のみならず、その決済手段全体も含めて考える必要有り。(リスクがない場合は)	、 -
リスク負担 (決済手段提供者)	決済手段の提供者に、代金回収リスク等があるか。(リスクがない場合は)	、 -
簡便性 (消費者)	その決済手段を利用する際に、当該のシチュエーションにおいて、消費者側の手続き的な簡便性はどうか。	、 -
簡便性 (事業者)	その決済手段を利用する際に、当該のシチュエーションにおいて、事業者側の手続き的な簡便性はどうか。	、 -
安全性 (紛失・盗難)	決済手続を行なう場合、決済手段そのものが紛失・盗難するリスクがあるか否か。(リスクがない場合は、リスクがある場合は - とする)	、 -
安全性 (偽造)	決済価値、媒体などが偽造されるリスク (同上)	、 -
安全性 (改ざん)	決済データが改ざんされるリスク (同上)	、 -
安全性 (成りすまし)	取引を行なう消費者に成りすまして、取引が行なわれてしまうリスク (同上)	、 -
安全性 (匿名性)	事業者側に、取引を行なう消費者の利用内容などが決済手段から特定されてしまうか否か (同上)	、 -
コスト (消費者)	その決済手段を利用した場合の、コスト負担があるか否か。(ない場合は と表示)	、 -
コスト (事業者)	その決済手段を利用した場合の、コスト負担があるか否か。(同上)	、 -

* 表示方法は、「、-、」だけの区分では不十分と思われるケースは、「」の表示も考慮する。

4 TPO により整合する決済手段の提言

4.1 シチュエーションに応じた決済手段

前章までで整理を行った内容をもとに、各シチュエーションにおける決済手段について提言を以下にまとめた。提言にあたっては、巻末に示した資料を参考としたが、まず、最初の検討項目にある「スキームとの整合性」という点で、根本的にそのスキームに整合しない決済手段は検討からは除外した。例えば、リアル取引においてその場で目的物を収受しているにもかかわらず、代金引換という決済手段はスキーム上想定されず、バーチャルでの取引で目的物を直接ダウンロードするようなケースで、わざわざ現金で支払うということも想定できないためである。

また、検討項目については、例えば「利便性」が「リスク負担」に優先されるなどの、項目の重要性はシチュエーションによって変わってくるものと考えられる。必ずしも、どのようなシチュエーションにおいても「安全性」が絶対条件であり最優先項目であるとは言い切れない。

整合する決済手段を考えるにあたっては、まずそれぞれのシチュエーションにおいて、どの項目の重要性が高いか、優先度が高いかという点をまとめ、その上で、それらの検討項目に沿って、整合するための要件、そしてそれぞれの決済手段に関する提言としてまとめている。

4.1.1 シチュエーション

バーチャル / 低額商品・購入頻度高 / 自宅PC、モバイル / 直接（ダウンロード）

「WEB上にて、音楽1曲をダウンロードする」

<優先される項目等>

- ・ 「簡便性」：決済手段が簡便であるか。
- ・ 「コスト」：取引目的物に対しての手数料等のコスト。
- ・ 「完結性」：一連のプロセスにおいて、申込からデータの受領、決済手段までが行われること。
- ・ 「リスク負担」：消費者にとっての前払いリスク、事業者の回収リスク。

* 継続的に利用される可能性の高いものであるため、継続的な取引に見合った手段であるかどうか。

< 提言 >

整合する決済手段

3	オンラインクレジット	クレジット
7	オンラインデビット	デビット
8	プロバイダー決済	クレジット
9	クレジット決済代行	クレジット
10	プリペイド式電子マネー	現金
11	プリペイド式電子マネー	クレジット
13	IC型電子マネー	現金
14	IC型電子マネー	クレジット
21	プロバイダー料金合算	クレジット
22	電話料金合算	現金

整合するための要件

「簡便性」という点においては、その決済手段を利用するにあたって、例えば事前にID・パスワードなどの取得手続きが必要であっても頻繁に利用するというのであれば、一旦手続きを行うことで、その後の利用は簡便に行われるという点で有効な方法であろうと考える。

「コスト」の点では、取引目的物は数百円といった低額のものであることから、手数料が発生しない、もしくは低いものが望ましい。

また、取引対象物がデジタルコンテンツであり、その場でダウンロードされることから、一連のプロセスにおいて、申込からデータの受領、決済手続きまでが行われる「完結性」が重要と考えられる。

「リスク負担」という点では、事前に価値データを購入する10、11、13、14などの電子マネーは、前払いということから消費者にリスク負担があるが、この場合には、電子マネーの発行体自体の信頼性（発行体の倒産リスク、「前払式証券等の規制に関する法律（通称プリカ法）」に定める供託金など）も重要な要素となるであろう。さらに、継続的な利用機会があるかどうかなども選択の要件として

考えられる。(例えば、1,000円分の価値を購入したが、300円分しか利用しない場合は、残額の700円分は転用不可のリスクとなる。仮に換金ということになると、消費者にとっての利便性が増すが、払い戻し手数料の負担ない場合には預かり金の禁止を定めた出資法に抵触する可能性がある。)また、事業者にとって見れば最終的な代金回収リスクもその決済手段を品揃えとして選択する場合に考慮すべき点である。

理想的な決済手段

以上のようなことから、理想的な決済手段は、

決済手続が簡便であり、消費者にとってコストがかからず、取引時点で決済手続までが完結するもので、即時払いであるもの。

といえよう。

現状の決済手段に関する考察・提言

具体的な決済手段としては、3、8、9のクレジットカードを利用するものが挙げられる。しかしながら、現状ではクレジットカードを保有するには、一定の条件を満たしていることが必要である。例えばこのシチュエーションの場合、目的物が音楽ということから若者層を対象としていると考えられる。これらの対象層が利用できるためには、低年齢層にも発行できるクレジットカードの実現が望まれるが、これはクレジット本来のスキーム(信用の創出)から見てその実現には疑問が残る。7のオンラインデビットは、原則として誰でも口座を持ち利用できるため、その点をクリアするものとして注目される。また、10、11、12、13の電子マネーは、法律(電子マネー法)などでの認可制、またはプリカ法による供託金や保険制度などにより発行体の信頼性が確保できるものであり、さらに汎用性が伴えば、理想的な決済手段であるといえよう。

4.1.2 シチュエーション

バーチャル/低額商品・購入頻度高/自宅PC、モバイル/間接(後日)

「WEB上にて、食料品を購入する」

<優先される項目等>

- ・ 「簡便性」：決済手続きが簡便であるか。
- ・ 「リスク負担」：消費者にとっての前払いリスク、事業者の回収リスク。
- ・ 「コスト」：取引目的物に対しての手数料等のコスト。

<提言>

整合する決済手段

3	オンラインクレジット	クレジット
8	プロバイダー決済	クレジット
9	クレジット決済代行	クレジット
15	代金引換	現金
16	代金引換	クレジット
17	代金引換	デビット

整合するための要件

このシチュエーションでは、目的物の授受が必ず発生するため、必ずしも申込時点での「完結性」は絶対要件ではなく、目的物の授受時に決済手続きを行う方法も選択肢として考えられる。目的物の授受方法との関連については、消費者の生活習慣やニーズ、授受時の状況（受取場所、時間帯、またそれらの指定が可能かどうか、受取に猶予期間があるかどうか、など）によって多種多様であり、その決済手段のスキームに応じて個々に選択するべきものである。

決済手続きの「簡便性」については、その決済手段を利用するにあたって、例えば事前にID・パスワードなどの取得手続きが必要であっても頻繁に利用するというのであれば、一旦手続きを行うことで、その後の利用は簡便に行われるという点で有効な方法であろうと考える。そして、「リスク負担」面では、消費者にとっては即時払いまたは後払い、事業者にとって見れば前払いまたは即時払いが望ましく、双方に共通する即時払いが理想的である。また、「コスト」という面においては、低額商品であり購入頻度も高いということから、消費者にとって手数料が発生しない、もしくは低いものが望ましい。

理想的な決済手段

以上のようなことから、理想的な決済手段は、

決済手続が簡便に行え、なおかつ即時払いであり、消費者にとってコストがかからないもの。
--

といえよう。

現状の決済手段に関する考察・提言

具体的な決済手段は、3.8.9.のクレジットカードを利用するものが有効である。ID・パスワードを用いることによって簡便化した8.9.はその利用頻度によって選択されるものであろう。ただし、シチュエーションと同様にクレジットカードは、保有者が限定されるため、例えばこのシチュエーションでは、主婦層へのクレジットカードの浸透が望まれる。この点においては、流通系カードや家族会員などにより実現されている。

15.16.17の代金引換は、現金、デビットを用いるものであれば、利用者が限定されるという点を解決でき、有効である。ただし、目的物授受時に決済手続を行えることが前提で、配送の時間指定や再配送出来ることなどを確認の上、選択することが望ましい。上記の表には挙げていないが、目的物授受において配送の制約、時間帯の制約がある場合は、コンビニ決済を選択することも考えられる。また代引手数料については、基本的に決済手段提供者は事業者に対して課しているが、事業者によってはこれを消費者負担としているケースも見られ、販売利益を見込んでの対応が必要であろう。

4.1.3 シチュエーション

バーチャル/低額商品・購入頻度高/専用端末/直接(ダウンロード)

「コンビニ端末にてゲームソフトをダウンロードで購入する」

<優先される項目等>

- ・ 「完結性」：一連のプロセスにおいて、申込からデータの受領、決済手続までが行われること。
- ・ 「簡便性」：決済手続が簡便であるか。
- ・ 「コスト」：取引目的物に対しての手数料等のコスト。

< 提言 >

整合する決済手段

3	オンラインクレジット	クレジット
7	オンラインデビット	デビット
8	プロバイダー決済	クレジット
9	クレジット決済代行	クレジット
10	プリペイド式電子マネー	現金
11	プリペイド式電子マネー	クレジット
13	IC型電子マネー	現金
14	IC型電子マネー	クレジット
18	コンビニ決済	現金
19	コンビニ決済	クレジット

整合するための要件

まず、このシチュエーションにおいては、取引対象物がデジタルコンテンツである。さらに、コンビニという場所において専用端末にてダウンロードされることから、市場において、申込からデータの受領、決済手続までが行われる「完結性」が最も重要と考えられる。

また、低額商品・購入頻度高であるがために、決済手続の「簡便性」も考慮されるべき条件であろう。同様に「コスト」についても、取引目的物は数百円～数千円といった低額のものであることから、手数料が発生しない、もしくは低いものが望ましい。

理想的な決済手段

以上のことから、理想的な決済手段は、

取引時点で決済手続が完了し、その決済手続が簡便に行われ、消費者にとってコストがかからないもの。

といえよう。

現状の決済手段に関する考察・提言

現状において、このようなシチュエーションでは、いわゆる「コンビニ決済」といわれる、コンビニ窓口にて支払いを行うものが提供されているわけであるが、上記のように、専用端末上で決済手続まで完了する「オンラインクレジット」「オンラインデビット」なども有効であると考えられる。また、コンビニ窓口にて利用する決済手段としては、ICカードによる決済手続も整合するものと考えられる。

今後、コンビニでの専用端末の活用が市場にさらに浸透する中で、決済手段に関しても、さらに多様化が図られていくものであろう。

4.1.4 シチュエーション

バーチャル/高額商品・購入頻度低/自宅PC、モバイル/間接(後日)

「WEB上にて、家具を購入する」

<優先される項目等>

- ・ 「リスク負担」：消費者にとっての前払いリスク、事業者の回収リスク。
- ・ 「安全性」：その決済手段の信頼性までを含めた安全性。

<提言>

整合する決済手段

3	オンラインクレジット	クレジット
4	振込	振込
5	オンライン振込	振込
7	オンラインデビット	デビット
8	プロバイダー決済	クレジット
9	クレジット決済代行	クレジット
15	代金引換	現金
16	代金引換	クレジット
17	代金引換	デビット

整合するための要件

このシチュエーションにおいては、高額取引であることから「リスク負担」が重要な要素であると考えられる。消費者にとっては即時払い・後払い、事業者にとっては前払い・即時払いが望ましく、双方に共通する即時払いが理想的である。また、決済手段を選択するに際して、決済手段の安全性はもとより、決済手段提供者やスキーム自体の信頼性（セキュリティ面など）を含めた「安全性」が重要と思われる。ここでは、例えば「簡便性」については、優先度の高い要素とは考えにくい。高額取引でかつ頻度の低いものであれば、多少の煩雑さ（例えば、銀行窓口やＡＴＭでの振込手続、商品割賦で購入する場合の申込書記入手続など）も安全性や手元資金の有無などの要素より優先されるものとは考えにくい。また例えば、事前の登録手続を必要とするＩＤ・パスワードを用いた決済手続では、逆に１回限りの利用のためにわざわざ登録手続をする必要性も低いものとも考えられる。

理想的な決済手段

以上のことから、理想的な決済手段は、

即時払いであり、決済手段の信頼性を含めた安全性が確保されているもの。

といえよう。

現状の決済手段に関する考察・提言

４．５．の振込であるが、決済手段に対する信頼性・安全性という点で、望ましいものである。リスク負担についてであるが、現状では振込による即時払いという方法は実現されておらず、現時点で消費者・事業者にとってのリスクを同時に解決できる方法は出現していない。７のオンラインデビットにおいても、目的物の授受のタイミングから見ると即時払いではない。この点を解決する方法としては、現在オークションなどで提供されている「エスクロー」を利用した決済手段が有効である。特にインターネットバンキングにより、WEB上で決済手続まで完了し、しかも振込手数料が低いということであれば、今後の利用が期待されるものである。その場合、エスクローの利用料金、また目的物の瑕疵までは保証できないという点をどのように解決するかがポイントであると考えられる。

３．８．９．のクレジットについては、後払いという点で有効であるが、取引金額

によっては利用限度額を超えるケースも想定されるため、利用限度額の範囲内で選択されるべきである。個品割賦という方法も考えられるが、誰にでも利用できないという点においてはクレジット同様課題が残るものである。

4.1.5 シチュエーション

リアル / 低額商品・購入頻度高 / 固定店舗 / 直接 (即時)

「駅のキオスクで、ガムを購入する」

< 優先される項目等 >

- ・ 「完結性」：一連のプロセスにおいて、申込から決済手続までが行われること。
- ・ 「簡便性」：決済手続が簡便であるか。
- ・ 「コスト」：取引目的物に対しての手数料等のコスト。
- ・ 「利便性」：いつでも・どこでも・だれでも利用できること。

* 決済手続の簡便性に加え、迅速性も必要な要件であると思われる。

< 提言 >

整合する決済手段

1	現金	現金
2	クレジット	クレジット
6	デビット	デビット
13	IC型電子マネー	現金
14	IC型電子マネー	クレジット

整合するための要件

このシチュエーションにおいては、リアルでの取引であり目的物の授受がその場で行われるため、決済手続までがその場で行われる「完結性」が重要である。

また、通勤時間における繁忙時には集中的に取引が行われるため、決済手続の簡便性はもとよりその迅速性が問われることになる。さらに加えると、商品の単価および利用金額は低額であるため、消費者および事業者にとってコストが発生しないもの、もしくは相当な低コストが望まれる。また、どこでも・だれでも・いつでもといった

「利便性」が実現するものが望まれる。

理想的な決済手段

以上のことから、理想的な決済手段は、

取引時点で決済手続までが完結し、その決済手続が簡便・迅速に行われ、消費者にとってコストがかからず、幅広く利用できるもの。

といえよう。

現状の決済手段に関する考察・提言

整合するための要件としてあげた4つの項目を満たすものとして、まさに現金に優るものは現状では考えにくい。しかしながら、現金であるがためのデメリット、例えば、「おつり」が発生するという点は、現金以外のクレジット、デビット、電子マネーなどの決済手段であれば、解決でき得るものである。

「完結性」は上記の決済手段であればクリアされている。「簡便性・迅速性」といった点は、現金以外の決済手段について見れば、いずれも通信ネットワークを介したデータ交換が前提であり、専用端末等が必要となる。「簡便性・迅速性」を実現するには、取引目的物の購入金額を瞬時に集計し売上データを作成し、決済手続まで完了できるスキームが必要である。さらに「駅のキオスク」という場所を考慮すると、専用端末や通信ネットワークなどの設備は最小限にとどめることが望ましい。上記の決済手段はいずれも消費者に対して利用件数ごとの「コスト」は発生しないが、事業者側にとってのコスト負担をどのようにクリアするかが問題である。また、このシチュエーションにおいては、利用する年齢層や時間帯も幅広く、「利便性」を高めることが大きなポイントとなる。現状においてはこれらをクリアする決済手段は見受けられず、新たな決済手段の出現を期待するものである。

4.1.6 シチュエーション

リアル/低額商品・購入頻度高/固定店舗/間接(後日)

「酒屋にてビールを購入し、後日配送をしてもらう」

<優先される項目等>

- ・ 「簡便性」：決済手続きが簡便であるか。
- ・ 「コスト」：取引目的物に対しての手数料等のコスト。
- ・ 「利便性」：いつでも・どこでも・だれでも利用できること。

<提言>

整合する決済手段

1	現金	現金
2	クレジット	クレジット
6	デビット	デビット
13	IC型電子マネー	現金
14	IC型電子マネー	クレジット

整合するための要件

このシチュエーションにおいては、日常的に繰り返し利用されるものであることから、「簡便性」が重視される。また低額商品のため、手数料の発生しない、もしくは低いものが望ましい。さらに、「利便性」も必要とされる要件であろう。

理想的な決済手段

以上のことから、理想的な決済手段は、

決済手続きが簡便に行われ、消費者にとってコストがかからず、幅広く利用できるもの。
--

といえよう。

現状の決済手段に関する考察・提言

現状の決済手段を考えた場合に、現金が主流の分野であるが、クレジットやデビットの利用も期待される分野である。「簡便性」においては、クレジットで言うと、スーパーマーケットなどで実施されているサインレスでの決済などにより実現可能であろう。

4.1.7 シチュエーション

リアル/低額商品・購入頻度高/自動販売機/直接(即時)

「缶ジュースを自動販売機にて購入する」

<優先される項目等>

- ・ 「簡便性」：決済手続きが簡便であるか。
- ・ 「利便性」：いつでも・どこでも・だれでも利用できること。
- ・ 「完結性」：一連のプロセスにおいて、申込からデータの受領、決済手続きまでが行われること。

<提言>

整合する決済手段

1	現金	現金
2	クレジット	クレジット
6	デビット	デビット
13	IC型電子マネー	現金
14	IC型電子マネー	クレジット

整合するための要件

このシチュエーションにおいては、まず「簡便性」が求められるものとする。低額商品・購入頻度高の目的物であり、自動販売機という非対面での販売形態を考えると、決済手続き・操作を利用者自らが行わなければならない、決済手続きやその操作が簡便であることが望まれる。また、自動販売機にて販売される商品は、低額商品・購入頻度高であるとともに、基本的には利用の時間帯に制限なく、また幅広い利用者層に受け入れられるものである。よって、利用できる決済手段についても当然、いつでも、だれでも利用できるものが望まれる。また、その場において目的物を授受できることから決済手続きまでが完結するものが求められる。

理想的な決済手段

以上のことから、理想的な決済手段は、

決済手続きが簡便に行われ、いつでも・どこでも・だれでもが利用でき、かつ取引時点で決済手続きまでが完結できるもの。

といえよう。

現状の決済手段に関する考察・提言

現状の決済手段では、現金によるものがほとんどであり、現金以外の決済手段を利用するもので実用的に利用されるのは、プリペイドカードによる駅の券売機などであると考えられる。

決済手続きの「簡便性」という点では、クレジットやデビット、電子マネーを利用することにより、小銭を何枚も投入するような手間を省き、「おつり」をなくすことが可能である。結果的に現金を保管しておくリスクを回避し、資金の有効活用を図る上でも効果的な手段であるといえよう。

「利便性」においては、いつでも・だれでも・どこでもという観点から、クレジットをベースとする決済手段は、やや不便な点が残るが、電子マネーとの組み合わせにより、家族にその使用を認めるなどの対応を行うことで利便性を高めることが可能であろう。

4.1.8 シチュエーション

リアル / 高額商品・購入頻度低 / 固定店舗 / 直接 (即時)

「貴金属店にて100万円の腕時計を購入する」

<優先される項目等>

- ・ 「安全性」： その決済手段の信頼性までを含めた安全性。
- ・ 「完結性」： 一連のプロセスにおいて、申込からデータの受領、決済手続きまでが行われること。

<提言>

整合する決済手段

1	現金	現金
2	クレジット	クレジット
6	デビット	デビット
13	IC型電子マネー	現金
14	IC型電子マネー	クレジット

整合するための要件

このシチュエーションにおいては、高額商品であることから、まず決済手段の安全性が求められると思われる。また、ここでは取引申込時に目的物授受が行われるという前提であるため、その場において決済手続が完結するか否かが重要な点である。

理想的な決済手段

以上のことから、理想的な決済手段は、

決済手段信頼性を含めた安全性が確保されたものであり、かつ取引時点で決済手続が完了するもの。

といえよう。

現状の決済手段に関する考察・提言

現状の決済手段においては、上記のものが整合すると考えられるが、安全性の観点から言うと、電子マネーの場合は、発行体自体の信頼性がどのように確保されるかが重要な要素と言えるであろう。発行体が仮に倒産した場合のリスクがどのように担保されるのか、「前払式証票等の規制に関する法律」（通称プリカ法）に定める供託金制度などが必要な条件であると言えるが、高額な取引においては十分な対応が望まれる。現状では、クレジット・デビットがより整合するものである。

5 参考資料

表 各シチュエーションによる決済手段検討表

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト		
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし 匿名性	消費者	事業者	
レアル 低額商品・購入頻度高	固定店舗	直接(即時)	現金	現金																	
			クレジット	クレジット																	
			オンラインクレジット	クレジット																	
			振込	振込																	
			オンライン振込	振込																	
			デビット	デビット																	
			オンラインデビット	デビット																	
			プロバイダー決済	クレジット																	
			クレジット決済代行	クレジット																	
			プリペイド式電子マネー	現金																	
			プリペイド式電子マネー	クレジット																	
			プリペイド式電子マネー	振込																	
			IC型電子マネー	現金																	
			IC型電子マネー	クレジット																	
			代金引換	現金																	
			代金引換	クレジット																	
			代金引換	デビット																	
			コンビニ決済	現金																	
			コンビニ決済	クレジット																	
			自動振替	自動振替																	
プロバイダー料金合算	クレジット																				
電話料金合算	現金																				

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト				
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者		
リアル	低額商品購入頻度高	間接(後口) 固定店舗	現金	現金																			
			クレジット	クレジット																			
			オンラインクレジット	クレジット																			
			振込	振込																			
			オンライン振込	振込																			
			デビット	デビット																			
			オンラインデビット	デビット																			
			プロバイダー決済	クレジット																			
			クレジット決済代行	クレジット																			
			プリペイド式電子マネー	現金																			
			プリペイド式電子マネー	クレジット																			
			プリペイド式電子マネー	振込																			
			IC型電子マネー	現金																			
			IC型電子マネー	クレジット																			
			代金引換	現金																			
			代金引換	クレジット																			
			代金引換	デビット																			
			コンビニ決済	現金																			
			コンビニ決済	クレジット																			
			自動振替	自動振替																			
プロバイダー料金合算	クレジット																						
電話料金合算	現金																						

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト			
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者	
レアル 低額取引購入対応機	自動販売機	直接(即時)	現金	現金																		
			クレジット	クレジット																		
			オンラインクレジット	クレジット																		
			振込	振込																		
			オンライン振込	振込																		
			デビット	デビット																		
			オンラインデビット	デビット																		
			プロバイダー決済	クレジット																		
			クレジット決済代行	クレジット																		
			プリペイド式電子マネー	現金																		
			プリペイド式電子マネー	クレジット																		
			プリペイド式電子マネー	振込																		
			IC型電子マネー	現金																		
			IC型電子マネー	クレジット																		
			代金引換	現金																		
			代金引換	クレジット																		
			代金引換	デビット																		
			コンビニ決済	現金																		
			コンビニ決済	クレジット																		
			自動振替	自動振替																		
プロバイダー料金合算	クレジット																					
電話料金合算	現金																					

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト				
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者		
リアル	高価商品購入頻度低	固定店舗	直接(即時)	現金	現金																		
				クレジット	クレジット																		
				オンラインクレジット	クレジット																		
				振込	振込																		
				オンライン振込	振込																		
				デビット	デビット																		
				オンラインデビット	デビット																		
				プロバイダー決済	クレジット																		
				クレジット決済代行	クレジット																		
				プリペイド式電子マネー	現金																		
				プリペイド式電子マネー	クレジット																		
				プリペイド式電子マネー	振込																		
				IC型電子マネー	現金																		
				IC型電子マネー	クレジット																		
				代金引換	現金																		
				代金引換	クレジット																		
				代金引換	デビット																		
				コンビニ決済	現金																		
				コンビニ決済	クレジット																		
				自動振替	自動振替																		
プロバイダー料金合算	クレジット																						
電話料金合算	現金																						

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト					
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者			
リアル	電話店・店舗購入・郵便	間接(後口)	現金	現金																				
			クレジット	クレジット																				
			オンラインクレジット	クレジット																				
			振込	振込																				
			オンライン振込	振込																				
			デビット	デビット																				
			オンラインデビット	デビット																				
			プロバイダー決済	クレジット																				
			クレジット決済代行	クレジット																				
			プリペイド電子マネー	現金																				
			プリペイド式電子マネー	クレジット																				
			プリペイド式電子マネー	振込																				
			IC型電子マネー	現金																				
			IC型電子マネー	クレジット																				
			代金引換	現金																				
			代金引換	クレジット																				
			代金引換	デビット																				
			コンビニ決済	現金																				
			コンビニ決済	クレジット																				
			自動振替	自動振替																				
プロバイダー料金合算	クレジット																							
電話料金合算	現金																							

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト					
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者			
モバイル	高額商品購入頻度低	移動店舗 直接(即時)	現金	現金																				
			クレジット	クレジット																				
			オンラインクレジット	クレジット																				
			振込	振込																				
			オンライン振込	振込																				
			デビット	デビット																				
			オンラインデビット	デビット																				
			プロバイダー決済	クレジット																				
			クレジット決済代行	クレジット																				
			プリペイド式電子マネー	現金																				
			プリペイド式電子マネー	クレジット																				
			プリペイド式電子マネー	振込																				
			IC型電子マネー	現金																				
			IC型電子マネー	クレジット																				
			代金引換	現金																				
			代金引換	クレジット																				
			代金引換	デビット																				
			コンビニ決済	現金																				
			コンビニ決済	クレジット																				
			自動振替	自動振替																				
プロバイダー料金合算	クレジット																							
電話料金合算	現金																							

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト				
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者		
モバイル	高価商品購入頻度低	間接(後口)	移動店舗補	現金	現金																		
				クレジット	クレジット																		
				オンラインクレジット	クレジット																		
				振込	振込																		
				オンライン振込	振込																		
				デビット	デビット																		
				オンラインデビット	デビット																		
				プロバイダー決済	クレジット																		
				クレジット決済代行	クレジット																		
				プリペイド式電子マネー	現金																		
				プリペイド式電子マネー	クレジット																		
				プリペイド式電子マネー	振込																		
				IC型電子マネー	現金																		
				IC型電子マネー	クレジット																		
				代金引換	現金																		
				代金引換	クレジット																		
				代金引換	デビット																		
				コンビニ決済	現金																		
				コンビニ決済	クレジット																		
				自動振替	自動振替																		
プロバイダー料金合算	クレジット																						
電話料金合算	現金																						

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト			
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者	
モバイル 低額送金 入金 送金	どこから	直接(ダウンロード)	現金	現金																		
			クレジット	クレジット																		
			オンラインクレジット	クレジット																		
			振込	振込																		
			オンライン振込	振込																		
			デビット	デビット																		
			オンラインデビット	デビット																		
			プロバイダー決済	クレジット																		
			クレジット決済代行	クレジット																		
			プリペイド式電子マネー	現金																		
			プリペイド式電子マネー	クレジット																		
			プリペイド式電子マネー	振込																		
			IC型電子マネー	現金																		
			IC型電子マネー	クレジット																		
			代金引換	現金																		
			代金引換	クレジット																		
			代金引換	デビット																		
			コンビニ決済	現金																		
			コンビニ決済	クレジット																		
			自動振替	自動振替																		
プロバイダー料金合算	クレジット																					
電話料金合算	現金																					

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト			
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者	
インターネット モバイル 低額取引購入対応型	自宅・モバイル	間接(後口)	現金	現金																		
			クレジット	クレジット																		
			オンラインクレジット	クレジット																		
			振込	振込																		
			オンライン振込	振込																		
			デビット	デビット																		
			オンラインデビット	デビット																		
			プロバイダー決済	クレジット																		
			クレジット決済代行	クレジット																		
			プリペイド式電子マネー	現金																		
			プリペイド式電子マネー	クレジット																		
			プリペイド式電子マネー	振込																		
			IC型電子マネー	現金																		
			IC型電子マネー	クレジット																		
			代金引換	現金																		
			代金引換	クレジット																		
			代金引換	デビット																		
			コンビニ決済	現金																		
			コンビニ決済	クレジット																		
			自動振替	自動振替																		
プロバイダー料金合算	クレジット																					
電話料金合算	現金																					

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト						
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者				
ハイチャル	低額商品購入専用端末	専用端末	直接(ダウンロード)	現金	現金																				
				クレジット	クレジット																				
				オンラインクレジット	クレジット																				
				振込	振込																				
				オンライン振込	振込																				
				デビット	デビット																				
				オンラインデビット	デビット																				
				プロバイダー決済	クレジット																				
				クレジット決済代行	クレジット																				
				プリペイド式電子マネー	現金																				
				プリペイド式電子マネー	クレジット																				
				プリペイド式電子マネー	振込																				
				IC型電子マネー	現金																				
				IC型電子マネー	クレジット																				
				代金引換	現金																				
				代金引換	クレジット																				
				代金引換	デビット																				
				コンビニ決済	現金																				
				コンビニ決済	クレジット																				
				自動振替	自動振替																				
プロバイダー料金合算	クレジット																								
電話料金合算	現金																								

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト				
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者		
何	どこで(どこから)	受取方法	現金	現金																			
			クレジット	クレジット																			
			オンラインクレジット	クレジット																			
			振込	振込																			
			オンライン振込	振込																			
			デビット	デビット																			
			オンラインデビット	デビット																			
			プロバイダー決済	クレジット																			
			クレジット決済代行	クレジット																			
			プリペイド式電子マネー	現金																			
			プリペイド式電子マネー	クレジット																			
			プリペイド式電子マネー	振込																			
			IC型電子マネー	現金																			
			IC型電子マネー	クレジット																			
			代金引換	現金																			
			代金引換	クレジット																			
			代金引換	デビット																			
			コンビニ決済	現金																			
			コンビニ決済	クレジット																			
			自動振替	自動振替																			
プロバイダー料金合算	クレジット																						
電話料金合算	現金																						

間接(後口)
専用端末
電話型ICカード型
モバイル

何を	どこで(どこから)	受取方法	決済手段	本質決済	スキームとの整合性	完結性	利便性			リスク負担			簡便性		安全性				コスト			
							いつでも	どこでも	だれでも	消費者	事業者	決済手段提供者	消費者	事業者	紛失・盗難	偽造	改ざん	成りすまし	匿名性	消費者	事業者	
モバイル 高額商品購入頻度低	自宅・モバイル	直接(ダウンロード)	現金	現金																		
			クレジット	クレジット																		
			オンラインクレジット	クレジット																		
			振込	振込																		
			オンライン振込	振込																		
			デビット	デビット																		
			オンラインデビット	デビット																		
			プロバイダー決済	クレジット																		
			クレジット決済代行	クレジット																		
			プリペイド式電子マネー	現金																		
			プリペイド式電子マネー	クレジット																		
			プリペイド式電子マネー	振込																		
			IC型電子マネー	現金																		
			IC型電子マネー	クレジット																		
			代金引換	現金																		
			代金引換	クレジット																		
			代金引換	デビット																		
			コンビニ決済	現金																		
			コンビニ決済	クレジット																		
			自動振替	自動振替																		
プロバイダー料金合算	クレジット																					
電話料金合算	現金																					

6 メンバーリスト

< 決済関連問題検討WG >

委員

赤木 宏至	株式会社セントラルファイナンス	営業開発部 e-ビジネス推進室
石田 文治	日本電気株式会社	ソリューション開発研究本部
石丸 直裕	国内信販株式会社	営業本部ネット事業推進部
石本 恵	財団法人日本情報処理開発協会	技術企画部
井原 寛起	総合警備保障株式会社	技術研究所
大西 雅春	佐川急便株式会社	営業本部商品企画部
菊地 良知	株式会社日立製作所	ビジネスソリューション事業部第1部
小林 健太郎	東京電力株式会社	システム企画部事務システム企画グループ
篠田 周孝	日本ユニシス情報システム株式会社	IS事業部eシステム本部システムグループ
下河辺 雅行	日本アイ・ピー・エム株式会社	公共システム事業部電子政府ソリューション営業部
謝 偉利	株式会社東芝	e-ソリューション社ソリューション第2事業部共通ソリューション部
須田 章	安田火災海上保険株式会社	事務企画部企画グループ
関 順二	富士通株式会社	システム本部第1システム事業部
高見 克司	株式会社UFJ銀行	EC業務部
多田 治彦	三菱電機インフォメーションシステムズ	ラーニングセンター
刀川 眞	株式会社NTTデータ	開発本部システム科学研究所
長谷部 忍	沖電気工業株式会社	NBCソリューション企画部
藤本 浩	株式会社アプラス	営業開発部
堀 孝光	NTTコミュニケーションズ株式会社	ビジネスユーザ事業部企画部
水島 正二郎	ユーシーカード株式会社	EC事業部
棟近 直広	ニフティ株式会社	サービス企画部
矢嶋 浩明	日本信販株式会社	事業企画本部カード事業部
吉川 義幸	マスターカード・インターナショナル・ジャパン・イノ	日本支社 テクノロジー&オペレーション

顧問

福原 紀彦	中央大学法学部教授
-------	-----------

有識者

大谷 郁夫	弁護士
山崎 篤士	弁護士
井上 一茂	公認会計士
斉藤 義憲	会社代表取締役

電子商取引推進協議会

厚見 靖男	主席研究員
丹羽 芳樹	主席研究員

禁無断転載

平成 14 年 3 月発行

発行 :電子商取引推進協議会

東京都港区芝公園 3-5-8

機械振興会館 3F

Tel 03-3436-7500

e-mail info@ecom.jp