

■プロジェクト名

マイナンバーカードによるタッチ決済に係る実証実験

■事業者名

マイナウォレット株式会社



■実証実験の概要

○解決したい社会課題(背景・目的など)

行政手続きのオンライン申請や健康保険証としての利用など、日常生活の様々な場面でマイナンバーカードの活用が進んでおり、新たな活用例として「マイナンバーカードによるステーブルコインを用いたタッチ決済」に係る実証実験を実施。

本実証実験は、国家戦略特区制度を活用して「屋外におけるマイナンバーカードのかざし利用」に係る規制緩和が実現したことに伴い実施。

○実証実験の内容

ライジングゼファーフクオカの試合会場来場者のマイナンバーカードに1,000円相当の日本円建ステーブルコイン(JPYC)を付与。屋内外エリアの売店等でタッチ決済により商品を購入いただき、一連のフローや決済速度等について検証。

- ・日程:2026年1月23日(金)、24日(土) バンビジャス奈良戦
- ・場所:照葉積水ハウスアリーナ(福岡市東区香椎照葉6丁目1-1)

■実証実験の結果

- ・アプリをインストールしたユーザー数 1日目:124人、2日目:72人
- ・利用登録を完了したユーザー数 1日目:95人、2日目:63人
- ・タッチ決済利用ユーザー数:101人(2日間合計)
- ・タッチ決済件数 1日目:63件、2日目:49件
- ・決済金額合計 1日目:48,380円、2日目:45,700円
- ・(参考)試合観戦者数 1日目:3,981人、2日目:3,852人

○入場時に配布したチラシの案内のみでアプリをインストールし、そのうち8割の方が登録を完了したことが確認できた。多くの利用者が迷わず登録できるフローが提供できていた。

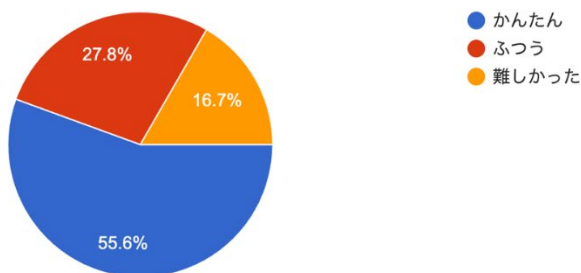
○利用登録までスムーズに実施できたものの、実証1日目にはJPYCの付与に時間がかかるケースがあった。また、実証2日目はシステムトラブルで決済ができなかったケースがあり、最終的には利用登録まで完了した利用者のうち、タッチ決済でJPYC支払いを行った利用者は65%程度であった。

○決済端末の安定性、決済処理速度向上のための最適化を継続して検討する必要がある。

【利用者アンケート】

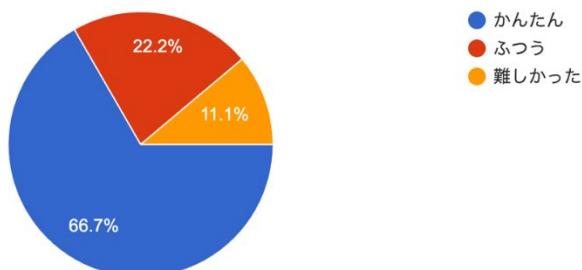
マイナウォレットアプリの利用登録は簡単でしたか？

18件の回答



マイナンバーカードでのタッチ決済は簡単でしたか？

18件の回答



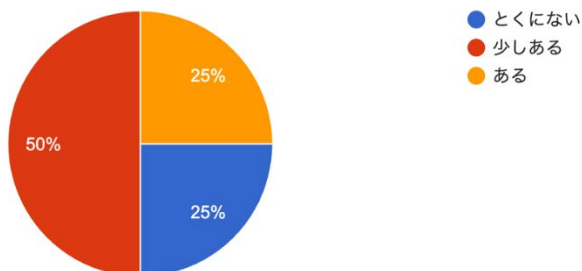
普段使っている決済方法（クレカ・QR決済など）と比べて、速さはどう感じましたか？

8件の回答



マイナンバーカードで支払うことに不安はありましたか？

8件の回答



【利用者の意見・感想】

- ・決済にやや時間がかかった。新しい仕組みなのでこれからの改善に期待している。
- ・思っていたよりも簡単に使用できた。
- ・スマホのマイナンバーカードに対応すれば、カードを財布から取り出す手間もなくなり、すごく便利に使えるだろうと感じた。

【協力店舗の意見・感想】

- ・マイナンバーカードであんなに早く決済ができるのは、大変驚きだった。
- ・カード読み取り機が固まってしまい、立ち上げに時間が少しかかったが、それ以外はスムーズだった。

■問い合わせ先

マイナウォレット株式会社

メールアドレス: info@mynawallet.co.jp