

# コンピュータ理工学特別研究報告書

## 題目

情報技術が経済活動に与える影響に関する調査

学生証番号 1545664

氏名 青木 翼

提出日 平成 31 年 1 月 22 日

指導教員 蚊野 浩

京都産業大学  
コンピュータ理工学部

## 要約

情報技術の発展が経済活動に大きな影響を及ぼしている。特にインターネットとスマートフォンの影響が大きい。スマートフォンを使うことで、いつでも・どこでも・だれでもインターネットにつながる時代になり、その性質を利用したサービスが登場している。

シェアリングエコノミーは、インターネット上のプラットフォームを通して、個人同士でモノ・スペース・サービスなどを共有する経済活動である。日本においては Airbnb を中心とした民泊事業が話題になった。民泊に関しては、政府が法改正を進めるなどの政策によって、健全な推進を進めようとしている。

情報技術の発展において最も影響を受ける経済活動は、IT 技術と金融が融合したフィンテックである。フィンテックは IT 技術を駆使した決済・融資・資産運用のサービスなどを総称した言葉である。スマートフォンなどのモバイル端末で決済を済ませるキャッシュレス決済、ブロックチェーン技術により安全性を確保したインターネット上の通貨である仮想通貨、インターネット上で支援を呼びかけるクラウドファンディングと呼ばれる融資サービスなどがある。キャッシュレス決済や仮想通貨は世界で発展が進む中、日本人は現金主義の傾向が強く、普及が遅れていることが問題となっている。

日本は 2020 年に東京五輪、2025 年に大阪万博を控えており、訪日外国人観光客の増加を見込んでいる。それらに対応すべく、政府が民泊やキャッシュレス決済を後押ししている。外国人旅行者によって、これらのサービスが受け入れられた後で、日本人にも受け入れられ、全国に普及していくと考えられる。

## 目次

1章 序論	・ ・ ・ 1
2章 情報技術と経済活動	・ ・ ・ 2
2.1 シェアリングエコノミー	・ ・ ・ 2
2.2 フリーミアム	・ ・ ・ 3
2.3 ネットワーク効果と両面市場	・ ・ ・ 4
2.4 フィンテック	・ ・ ・ 5
2.5 これらの比較と経済規模	・ ・ ・ 5
3章 フィンテックが経済に及ぼす影響	・ ・ ・ 7
3.1 キャッシュレス決済	・ ・ ・ 7
3.2 仮想通貨	・ ・ ・ 9
3.3 フィンテックを用いた融資サービス	・ ・ ・ 11
4章 情報技術の未来と経済活動の関係に関する考察	・ ・ ・ 13
4.1 民泊事業	・ ・ ・ 13
4.2 日本におけるキャッシュレス化	・ ・ ・ 13
4.3 仮想通貨とキャッシュレス決済	・ ・ ・ 14
5章 結論	・ ・ ・ 15
参考文献	・ ・ ・ 16
謝辞	・ ・ ・ 17

## 1 章 序論

情報技術の発達により世の中が大きく変化している。その主なものは、絶えずスマホを見つめる若者の姿や、SNS を利用したコミュニケーションの変化、アマゾンなどを利用した e コマースの普及である。情報技術の発達は、これらのモノやシステムだけでなく、今までに見たこともないような経済活動を生み出している。

2018 年のニュースでしばしば取り上げられた「民泊」は、一般の自宅に客が宿泊し、宿泊料を徴収するサービスである。これまで、日本で「民泊」というサービスは許可されていなかった。しかし、世界中で民泊サービスを展開する Airbnb 社のサイトに、国内の民間人が自宅を宿泊所として登録したことなどから、法律的に非合法の民泊サービスが横行し、近所との騒音問題や、ホテル・旅館などの営業宿泊施設との間で問題が発生した。政府は 2018 年 6 月に民泊に関する法律を制定し、またホテル・旅館業法の法改正を施行し、非合法的な民泊についての取り締まりを強化している。

2018 年 12 月、キャッシュレス決済サービス「PayPay」が合計 100 億円のキャッシュバックキャンペーンを実施し話題となった。中国の Alipay のように、日本でもコード決済 (QR コードなどを使った決済) が促進されるのではないかと、という期待があった。キャンペーンは僅か 10 日で終了し、市場へのインパクトは大きかったと思われる。しかし、キャンペーン終了後、PayPay の話題はシステム上の欠点の話題を最後に見られなくなった。

その他にも仮想通貨の登場や、無料/有料の棲み分けを利用したビジネスなど、情報技術を利用した新たな経済のしくみが登場した。また、従来からあった経済の仕組みをインターネット上で電子化して利便性が向上したものなどもある。本研究は、それらの経済活動が情報技術によって世界的に普及した背景や、今後の日本においてどのような影響をもたらすのかを調査し、考察していく。

## 2 章 情報技術と経済活動

この章では、情報技術によって新たに生まれた経済活動のうち、我々にとって比較的身近な存在について説明をする。

### 2.1 シェアリングエコノミー

シェアリングエコノミーは、モノ・スペース・スキル・お金などを他人と共有するために、貸し出しを仲介するサービスである。インターネット上のプラットフォームとよばれる仲介サイトを通じて、個人同士でやり取りを行う。



図 2.1 シェアリングエコノミーの領域と市場規模  
(シェアリングエコノミー協会の領域 map を利用)

シェアリングエコノミーのサービスは大きく分けて5つのカテゴリーに分類される。

#### ① 「空間」のシェア

普段使っていない自分の部屋や、使わなくなった駐車スペースなどをほかの人に貸し出すサービスである。代表的な空間シェアは民泊である。2018年6月15日に、住宅宿泊事業法（民泊新法）が施行され、これを皮切りに民泊事業へ参入する企業の増加が見込まれる。また、会議室、オフィス、パーティールームを貸し出すサービスや、ロッカー代わりに荷物置き場の提供を行うサービスもある。例はAirbnb、スペースマーケット、ecko cloakなどである。

#### ② 「移動手段」のシェア

自分が乗らない間、自家用車を貸し出すものや、アプリを使って一般の車を呼び、目的地まで送迎してもらうもの、中・長距離のドライブに相乗りさせてもらうもの、などがある。例えばUber, notteco, Anycaなどである。

#### ③ 「モノ」のシェア

フリーマーケットアプリでの売買や、レンタルサービスでの貸し借りがこれにあたる。個人間で商品を売買し、価格も個人で決めるフリマアプリがある。また、タンスに眠っている服や高級バッグ、ファッションアイテムなどの貸し借りのサービスがある。例えばメルカリ、ラクサス、エアークローゼットなどである。

#### ④ 「スキル」のシェア

家事代行や料理，育児支援，あるいは，機械や装置に関する技術や知識の提供など，スキルや経験，能力を活用するものである．このような作業を不特定多数の人に依頼するものをクラウドソーシングという．家事代行や育児支援，技術を教えたい人と学びたい人をマッチングさせるサービスも登場している．例えばエニタイムズ，AsMama，ストアカなどである．

#### ⑤ 「お金」のシェア

小規模な商品開発プロジェクトのために，不特定多数の個人からお金を募るクラウドファンディングがこれにあたる．寄付型，投資型，購入型などがある．例えば，Kickstarter，クラウドリアリティ，Readyfor，Makuake などである．

車を共有するカーシェアや，家を共有するシェアハウスの考え方は古くからあった．一方，情報技術を利用したシェアリングエコノミーが急速に発展したのは最近 10 年ぐらいである．その主な要因はスマートフォンの普及である．誰もがスマートフォンを所有する時代になり，いつでもどこでもシェアリングサービスが利用できるようになった．しかし，日本は他国と比べてシェアリングエコノミーの普及が遅れている．その理由は，タクシー業界やホテル・旅館業界などが，規制によって厚く保護されており，民間によるシェアリングエコノミーの参入障壁になっているからである．規制緩和や制度改革がシェアリングエコノミー普及の鍵となる．

## 2.2 フリーミアム

フリーミアムとは，フリー(Free)とプレミアム(Premium)を組み合わせた造語であり，幅広い顧客を集めるために，基本的なサービスを無料で提供し，更に良質なサービスを欲するユーザには有料で提供する．その有料サービスを使ってもらうことで利益を上げるビジネスモデルである．例として，クックパッド，YouTube，各種ソーシャルゲームなどがある．

フリーミアムは，インターネットと相性がいいとされている．デジタルコンテンツの場合，複製するためのコストがほとんどかからないからである．

フリーミアムの利点としては，入口を無料にすることで，幅広いユーザを取り込むことができるようになる．最初は無料にすることで，ユーザがサービスを利用する敷居が下がり，利用しやすくなる．一方，問題点としては，無料ユーザと有料ユーザのサービスの差別化が難しいことである．無料ユーザに対して制限をかけすぎると，そのサービス自体に魅力を感じなくなり，ユーザが離れていく危険性がある．一方，有料ユーザに対してのアドバンテージが少ないと，無料サービスだけで満足してしまい，課金に対し

て魅力を感じなくなる可能性がある。

フリーミアムモデルはこれからもどんどん新しいものが登場し、このモデルを利用したものが増えていくと考えているが、有料ユーザと無料ユーザの線引きはそのサービスの明暗を分けるものといっても過言ではない。

### 2.3 ネットワーク効果と両面市場

コンピュータネットワークが効果を発揮するためには、たくさんの機器がネットワークにつながっている必要がある。コンピュータネットワークのように、システムに参加する機器や人間が多いほど、多くの便益を得ることができる性質を「ネットワーク効果」とよぶ。ネットワーク効果は古くから知られている現象であり、経済学では、需要側の規模の経済性とよばれる。また、通信ネットワークにおいて、ネットワーク通信の価値が接続されているユーザ数の二乗に比例することをメトカーフの法則とよぶ。ネットワーク外部性という言葉もネットワーク効果と同じ意味の言葉である。

スマホでの通信のように、通信相手が増えれば増えるほど、スマホが便利になるような直接的な効果を直接的ネットワーク効果とよぶ。一方、クレジットカードの場合を考えてみると、クレジットカードを持つ個人が増えるだけでは、クレジットカードの便益は増えない。この場合、クレジットカードで支払いが可能な商店も増えなければ意味がない。このように、異なるグループに属する機器や参加者が、ともに増加することでネットワーク効果を発揮する場合を「間接的ネットワーク効果」とよぶ。

市場が両面性を持つとは、一つの企業が、その顧客同士を相互作用させるプラットフォームを提供しており、料金設定によって顧客間のバランスを調整できるような状態をいう。つまり、プラットフォーマーは、2つの顧客グループが、プラットフォーマーにとって最適なビジネスを展開できるように、間接的ネットワーク効果をフルに発揮できるように行動する。最近の事例を具体的にみると、プラットフォーマーは情報プラットフォームを提供しており、一般ユーザにはそれを無料で提供し、同じプラットフォームを使うビジネスユーザから料金を徴収する。

Google を例にとると、一般ユーザに対しては Web 検索機能や動画サービス (YouTube) を無料で提供し、サイト上に広告を掲載する。掲載している広告主である企業から利益を得る。ユーザの検索履歴・閲覧履歴などから個人の情報をプラットフォームに蓄積し、個々にあった広告を掲載することで、高額な広告収入を得ている。すでに説明したシェアリングエコノミーも両面市場の一つのサービス例である。

## 2.4 フィンテック

フィンテック (fintech) は、金融 (finance) と技術 (technology) をつないだ造語で、インターネットや人工知能などの IT 技術を利用した金融サービスのことである。代表的なフィンテックには次のものがある。

- ① スマートフォンやカードを使った、キャッシュレス決済。
- ② 銀行・証券会社の口座やクレジットカードの利用明細、および、損保会社での保険の加入状況などを管理するサービス。
- ③ インターネット上で利用するビットコインなどの仮想通貨。

シェアリングエコノミーで取り上げたクラウドファンディングも、インターネット経由で資金を募るフィンテックの1つである。それぞれの説明については、論文の構成上、3章で詳しく記す。

## 2.5 これらの比較と経済規模

情報技術が大きい影響を与えている経済活動の中から、確からしい経済指標を得ることができたシェアリングエコノミーとフィンテックの2つについて、それぞれの経済規模を比較した。グラフの数字を比較すると、フィンテックのほうが市場規模が大きいことが明らかである (2018 年度の見込み数値で約 18 倍)。現実の社会を振り返って考えても、フィンテックは生活に直結するサービスであることからこのような大きな数値が出たと考えられる。

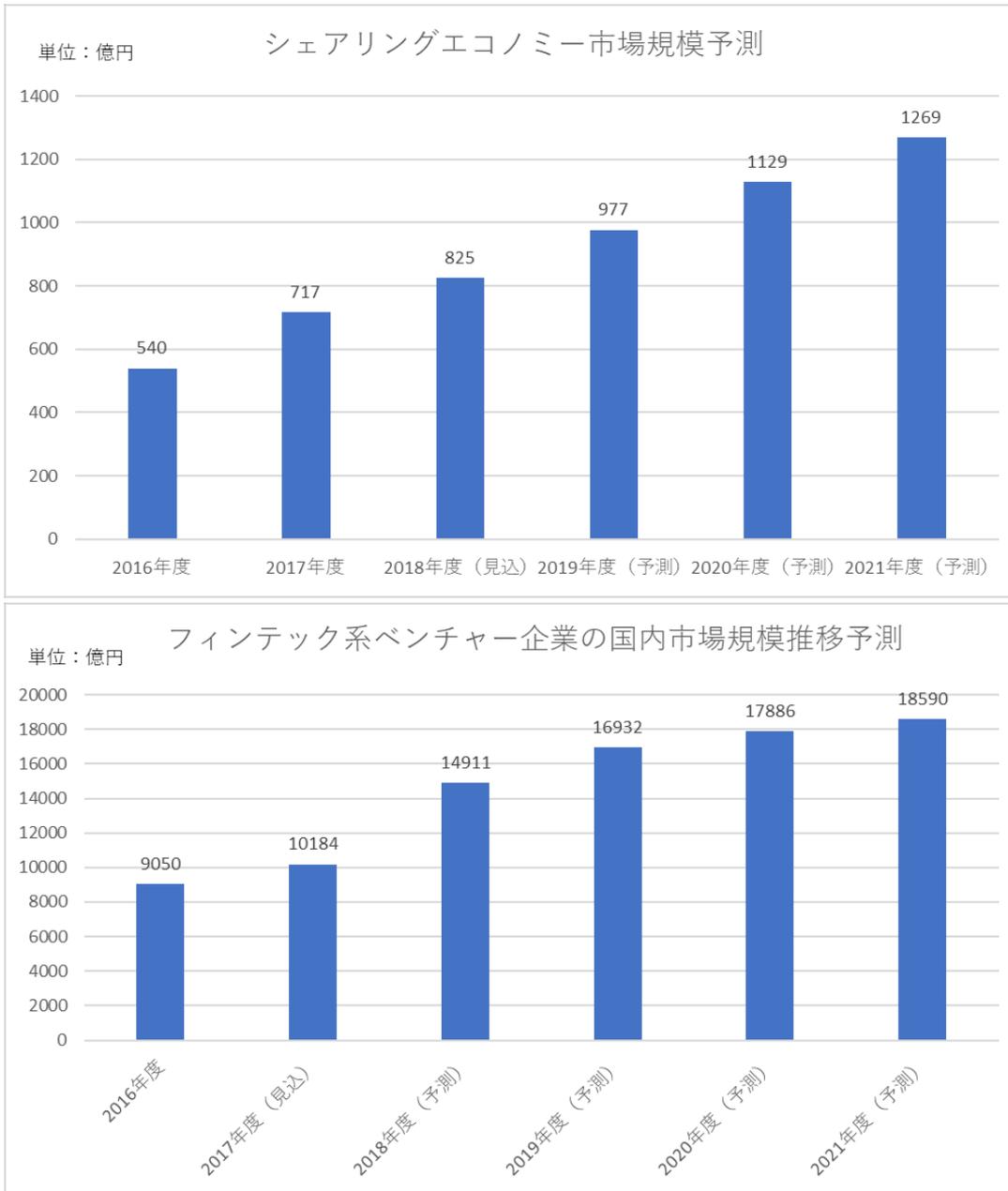


図 2.2 シェアリングエコノミーとフィンテックの市場規模予測[1][2]  
元となるデータの単位を「億円」に変更し、値は四捨五入した。

### 3章 フィンテックが経済に及ぼす影響

フィンテックを明確に定義するものはない。ここでは、キャッシュレス決済、仮想通貨、融資サービスについて説明する。

#### 3.1 キャッシュレス決済

現金を使わずに行う決済全体のことをひとまとめにしてキャッシュレス決済という。キャッシュレス決済として利用されているものは、主に以下の三つである。

##### ① クレジットカード決済

クレジットカードでの決済は日本において最も利用されているキャッシュレス決済である。クレジットカードの利点は、利用できる場所が多く、高額の買い物にも対応できる点である。しかし、クレジットカードは使ったお金がすぐに引き落とされるのではないため、管理をしないと使いすぎてしまう危険性がある。また、クレジットカードを作るにあたっては審査が必要なため、安定した収入がない学生などにとってはハードルが高いものになっている。また、クレジットカードでの支払いは、カード会社への手数料が必要になるため、小規模小売店などには導入しづらいというデメリットも存在する。

##### ② 電子マネー (Felica)

ICOCA や Suica などの交通系 IC カードや、Apple Pay、おサイフケータイなどに、あらかじめ現金相当額をチャージし、カードや端末を専用読み取り機にかざすことで決済が完了する方式である。電子マネー決済におけるメリットは、決済のスピードが速いことである。暗証番号を入力したりサインを書いたりする手間は省かれ、かざすだけで決済が終わる。また、交通系 IC カードであれば手軽に入手でき、誰でも電子マネーを使うことができることもメリットという。これらの電子マネーは非接触型 IC カード技術として Felica を用いている。したがって、店舗側は Felica を読み取るための専用端末を導入しなければならない。また、IC カードは残高の確認がしづらい、などのデメリットがある。

##### ③ コード決済

中国で主流になっている Alipay、日本であれば LINE Pay、PayPay、楽天 Pay などはコード決済を採用している。これは、スマートフォンアプリを用いて、QR コードやバーコードを仲介に決済をする。店側が提示したコードをユーザが読み取るか、またはユーザが提示したコードを店の端末で読み取る、という方法である。この決済には専用端末が不要である。海外ではコード決済が中心となっている国もあり、それらのニーズに対応できることが主たるメリットである。また、アプリを開けば残高がすぐにわかることもメリットの一つである。しかし、クレジットカードや IC カードに比べると日本における認知度は低く、店側が導入しても日本人はほとんど使わない。導入店が少ないと

ということや、スマホ前提のサービスであるため、ネット環境が用意できないとそもそもサービスが使えない、などのデメリットがある。

世界各国では、韓国をはじめとして、キャッシュレス化に対して積極的な国もある。日本は現金志向が根強く、キャッシュレス化の対応については各国と比較すると遅れを取っている[3]。日本は偽札の流通度が低く、現金が信用されていること、キャッシュレス化の加盟店の手数料が高いこと、現金決済における匿名性が重宝していること、決済方法が乱立していることなどがキャッシュレス化発展を妨げている。また、中国などの各国では、決済の利益を手数料としてだけでなく、ビッグデータを収集・活用してビジネスに利用しているが、日本は依然として手数料ビジネスに終始していることも挙げられる[4]。

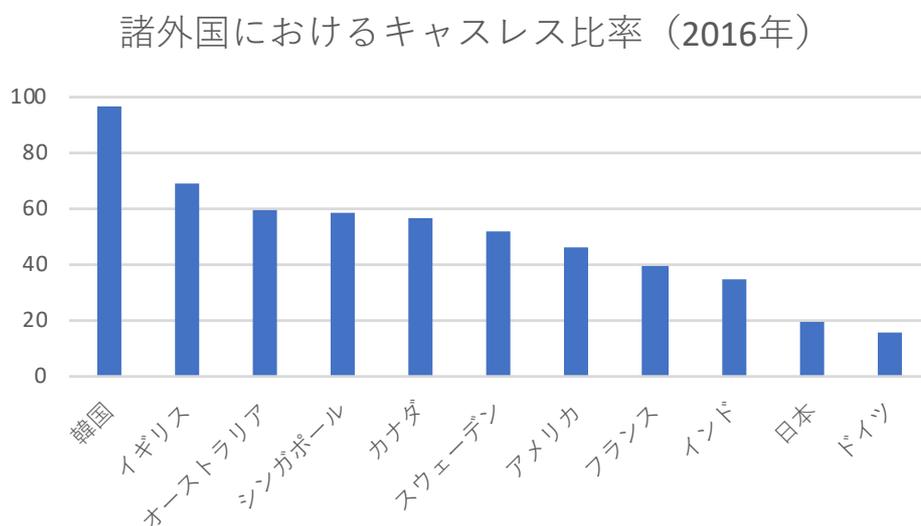


図 3.1 諸外国におけるキャッシュレス比率[3]

日本政府は2020年の東京五輪と2025年の大阪万博に向けてのキャッシュレス化に力を入れている。経済産業省は、実店舗等におけるキャッシュレス決済導入にかかるボトルネックの解消、消費者に対する利便性向上と試す機会の拡大、支払サービス事業者のビジネスモデル変革を後押しする環境整備、産官学によるキャッシュレス推進の強化、新産業の創造、などの方策を掲げている[5]。また、民間企業でも、キャッシュレス専用の飲食店が誕生したり[6]、プロ野球チームの楽天イーグルス主催試合では2019年から完全キャッシュレス化に取り組む[7]など、キャッシュレス化に向けて進んでいることがわかる。

## 3.2 仮想通貨

仮想通貨はネットワーク上での決済手段として流通しているが、法定通貨（法貨）と比較すると、強制通用力をもたない。また、特定の国家による裏付を持たない通貨である。ビットコインが最も有名な仮想通貨であるが、その種類は1000を超えるとされる。仮想通貨のメリット・デメリットは表1のような事柄である。

表 3.1 仮想通貨の、一般的な通貨と比較してのメリット・デメリット

メリット	デメリット
<ul style="list-style-type: none"><li>・投資益がある</li><li>・ブロックチェーン技術により、安全性が保証されている</li><li>・国際送金に関する手数料が割安</li><li>・物理的盗難のリスクがない</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・暴騰暴落があり、安定しない</li><li>・国が関与していないため、公的な価値は保証されていない</li><li>・日本において通貨として利用できる場所が少ない</li></ul>

仮想通貨に関するメリットとしてイメージしやすいものは、株などのように投資目的で購入し利益を上げられる可能性があることである。株よりも低額(1000～5000円程度)から始められる。

ブロックチェーン技術により保護されている仮想通貨は、利用しているユーザの情報を分散して管理することで、システム障害に強く、かつ低コストで金融サービスが運用できると期待されている。

国際送金をする際、一般的な送金手段を用いると、かなりの額の手数料が発生する(日本からアメリカへ10万円以上を銀行間で送金する場合、2000～5000円程度)。仮想通貨はグローバルな通貨のため、送金に要する手数料は少額である。取引所によっては無料の場合もある。また、グローバルな通貨なので、諸外国でも仮想通貨を用いた買い物ができる。外貨への両替の手間が省けるほか、電子的な通貨のため物理的な盗難の危険性はない。

デメリットとしては、価格変動があるため、暴騰暴落の危険性があること、また、国からの保証がないため、トラブルに巻き込まれても自己責任となってしまうことが挙げられる。

また、仮想通貨を「通貨」として利用できる場所は、日本においては楽天、アマゾン、DMMなどがある。外国では、ショッピングモールやコンビニで使える国もあり、それと比べると利用範囲が狭いことも欠点といえる。

仮想通貨市場の時価総額は約30兆円であり、これらを日本および海外の主要企業の

時価総額と比較してみると、表2のようになる。世界のトップ企業には及ばないが、日本のトップクラスの企業を凌駕する金額である。このことから、今後の経済効果にも期待できそうではある。

表 3.2 仮想通貨と主要企業の時価総額の比較[8]

主要企業名	時価総額
三菱UFJフィナンシャルグループ	9兆2783億円
日本電信電話	10兆9222億円
ソフトバンクグループ	11兆286億円
NTTドコモ	11兆1653億円
トヨタ自動車	22兆1981億円
(仮想通貨)	30兆円
Facebook	4982億ドル(55兆円)
Amazon.com	8150億ドル(90兆円)
Microsoft	8502億ドル(94兆円)
Alphabet	8669億ドル(96兆円)
Apple	9353億ドル(103兆円)

また、仮想通貨には投げ銭という使い方もある。投げ銭とは元来、芸人やミュージシャンなどのパフォーマンスに対して観衆が支払う謝礼的なお金のことを指す。路上ライブや路上パフォーマーなどに対して行われる行為である。近年、投げ銭に相当することがインターネット上のパフォーマンスに対しても行われている。YouTubeのスーパーチャットはそれに該当する行為であり、100～50,000円の金額を配信者に送金することができる。スーパーチャットの場合は、実際の決済はクレジットカードなどで行われる。

この仕組みを仮想通貨で行う動きも出ており、現実のお金と違って、手軽にチップをパフォーマーに投げることができる注目されている。Zaif(ザイフ)というサービスを例に挙げると、ザイフはTwitterチップやチャットチップと呼ばれるチップを送れるサービスがある。これらを使うことで、ザイフ内のチャットだけでなくTwitterでも投げ銭を気軽に行うことができる[9]。このようなサービスにより新たなビジネスが生まれ、経済活動に影響を及ぼす可能性がある。

### 3.3 フィンテックを用いた融資サービス

フィンテックとして、新たな融資サービスが登場している。これらは、トランザクションレンディングやクラウドファンディングなどである。

#### ① トランザクションレンディング

この言葉は、トランザクション（取引履歴）、レンディング（融資）を合わせた用語で、取引履歴に応じた融資のサービスである。スマートフォン決済サービスの Square、ID 決済サービスの PayPal などに取り組んでいる。彼らは、日々、大量の決済データを管理している。そのデータをもとに独自の審査を行い、将来性の高い企業に融資を行う。このことにより、短い期間での審査が可能になる、決済所などの書類も不要で、企業に対する正当な評価ができるようになった。トランザクションレンディングの特徴は無担保・無保証で融資が受けられることである。担保や連帯保証人を用意する必要がなく、借りる側にとってメリットのあるサービスとなっている。融資を行う側が、貸した企業の売り上げを管理しているため、日々の売り上げから融資額の返済をうけることになり、滞納されることがないというメリットもある。

#### ② クラウドファンディング

不特定多数の人がインターネットを介してほかの人や組織に対して資金を求めたりそれに協力したりするサービスのことで、群衆(crowd)と資金調達(funding)を組み合わせた言葉である。クラウドファンディングは、集めた資金を全額寄付しリターンのない「寄付型」、出資者がプロジェクト等の利益から配当としてリターンを受け取る「投資型」、利子という形でリターンを受け取る「融資型」、金銭ではなく、お返しとしてモノやサービス、権利という形での特典を受け取る「購入型」、非上場の株式に投資を行う「株式型」の5つに分類される。

クラウドファンディングに関するメリット・デメリットを表3にまとめた。

表 3.3 クラウドファンディングのメリット・デメリット[10][11]

メリット	デメリット
<ul style="list-style-type: none"><li>・誰でも気軽に募集・支援ができる</li><li>・寄付型以外は、支援額に応じたリターンがある</li><li>・夢・プロジェクトの成功に近づく</li><li>・事業のPR 効果がある</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・プロジェクトが必ず実行されるとは限らない</li><li>・プロジェクトが失敗しても返金されない可能性がある</li><li>・必要資金すべてを賄うのは非現実的</li></ul>

トランザクションレンディングは主に企業・法人向けの融資サービスだが、クラウドファンディングは個人でも気軽に参加できる仕組みとなっている。インターネットで気

軽に募集が行え、寄付する側においても少ない額（1万円程度）から支援することができる。

寄付型以外のクラウドファンディングの場合、寄付額に応じたリターンがあることが、寄付側にとってのメリットである。購入型のクラウドファンディングの場合、リターンとしては、映像制作のプロジェクトであればエンドロールに名前を掲載する権利や、開店の事業であれば割引券など、プロジェクトによって様々である。また、そのプロジェクトが成功した場合に、参加者を通じてPRをすることもできる。

クラウドファンディングを利用する目的の多くが、自分の夢の実現や、プロジェクトを自ら立ち上げたい、というものである。募金活動のように街頭に立つのではなくインターネット上で募集をかけるため、全国から募集することができることが募集側の一番のメリットだと言える。

デメリットとして、募集額に満たなかった場合や、企画そのものが頓挫した場合に、寄付した資金が返金されない可能性がある。クラウドファンディングのサービス会社も対策をしているが、これを利用した詐欺被害も出ている。また、人からお金を募るので、巨額の金額を目標金額に設定した場合に、プロジェクトの内容が伴っていないと、目標金額に届かない場合がある。募集額は最低限度に留めておくことが良いと考える。

国内のクラウドファンディングの市場規模は右肩上がりに成長している（図 3.2）。テレビなどのメディアで取り上げられることが増え、今後もしばらくは右肩上がりに成長し続けると考える。

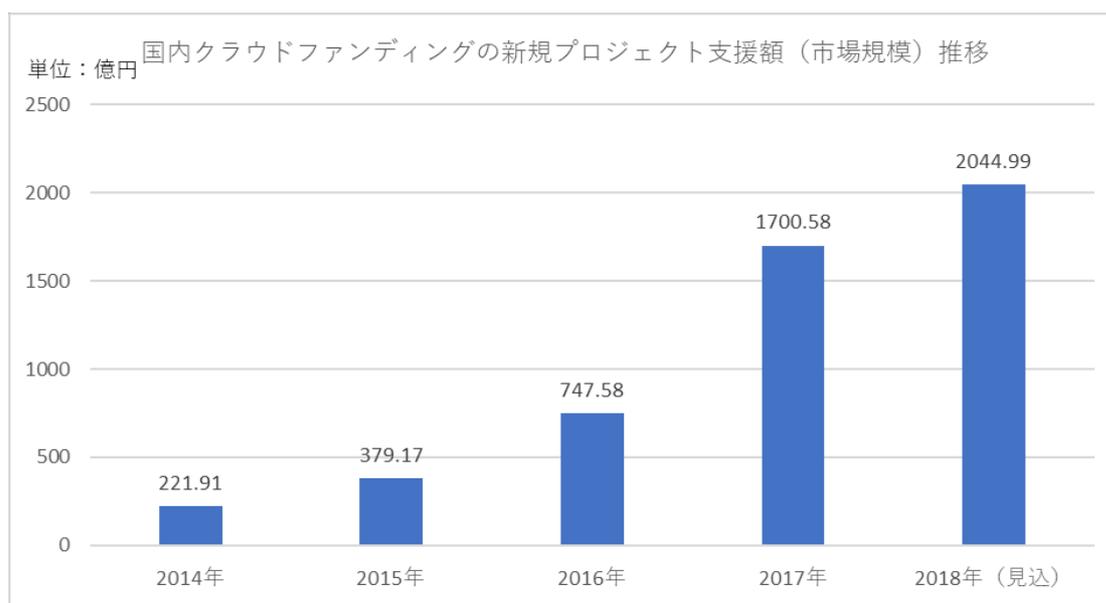


図 3.2 クラウドファンディング市場規模推移[12]

## 4章 情報技術の未来と経済活動の関係に関する考察

これまで調査してきた事柄を踏まえ、今後の情報技術と経済活動の関係について考察する。

### 4.1 民泊事業

政府は2020年までに訪日外国人観光客の目標を4000万人としており[13]、インバウンド需要が高まっている。しかし、ホテル増設による従業員不足と、五輪後にホテルが多くなりすぎるといった問題が起こると思われる。こうした問題を解決すべく、民泊事業にも力を入れるべきだと考える。

2018年6月15日に住宅宿泊事業法（民泊新法）が施行された。これには、年間提供日数が180日を超えないこと、などの条件が挙げられている。今までは非合法の民泊が点在し、それをAirbnbが黙認していたという状態であった。この新法により一時的に民泊事業は縮小すると思われる。また、京都市では、生活環境悪化防止を目的として、住居専用地域については、閑散期の1～2月に限定して営業を認める[14]、などのように、自治体によっては厳しく取り締まっている地域もある。そこで、政府は自治体ごとの規制を最小限度にするように求めている。

また、従来のホテルや旅館などに定められた旅館業法にも動きがあり、「ホテル営業」と「旅館営業」の2つの営業種別を「ホテル・旅館営業」に統合する旅館業の一部の改正法[15]を公布し、最低客数や最低床面積などの規定を廃止・緩和する政令[16]を公布するなどしている。

総括すると、民泊事業、ホテル・旅館事業ともに法整備が進み、東京五輪に焦点を当てた政策が進みつつある。その結果として民泊事業は拡大すると考えられる。東京五輪を通じて日本で民泊を利用してもらい、それを通じて日本をアピールする機会となり、五輪終了後も訪日客の減少は抑えられると思われる。

### 4.2 日本におけるキャッシュレス化

3.1節で説明したように、日本は現金志向が強くキャッシュレス化において後れを取っている。しかし、キャッシュレス化においても、2020年東京五輪や2025年大阪万博に向けて導入を進める動きを取っている。訪日客増加に向けた政策であり、外国人に対するキャッシュレス化の拡大は良い結果が出ると思われる。日本人がキャッシュレス決済を使い始めるかどうかは、東京五輪や大阪万博の時期にならないとはっきりしない。しかし、日本人のみで考えるとキャッシュレス経済の利用は緩やかに伸びていくに過ぎないと考えている。

日本の現金が高い信頼度を持っていることもあるが、現時点ではクレジットカードを

含めて、使える店舗が少なすぎるという問題点がある。デパートや大型店舗などではクレジットカードが利用できるところが多いが、個人経営の飲食店や小売店など、現金しか対応していない店舗も多い。また、縁日における屋台などではキャッシュレスに対応していないものが殆どである。中国においては、偽札が多く出回っており現金の信頼度が低いこと、最高額の紙幣が100元（約1600円）で、高額の買い物に向かないことなどにより、それらの問題を解決できるAlipayを中心としたモバイル決済が急速に普及している。屋台であってもAlipayのQRコードが貼られているほどである。

日本人に現金主義の人が多いというのはもはや国民性であり、手数をかけてまでキャッシュレスに対応するメリットが現時点では少ないことが、キャッシュレス化が鈍化する原因になりえると考えられる。五輪、万博をきっかけにキャッシュレスに対応した店舗が増加し、身近な店でも対応できるほどになれば日本人にも浸透していくという考えもあるが、現状のままでは社会のキャッシュレス化への発展は厳しい。

#### 4.3 仮想通貨とキャッシュレス経済

3.2節では、仮想通貨は今後が期待できるとしたが、日本に限って考察をすると、キャッシュレス化以上に実利用が進まないと考えられる。

仮想通貨とキャッシュレス決済における共通点として、現金を使わないという点がある。この点は日本人の現金主義という国民性と相性が悪い。日本人は、保守的で貯蓄思考が強く、高齢であるほどその傾向は顕著である。目に見える現金を大切に保管したい日本人にとって、お金を目視できないことは考えられないことである。投資に関しても諸外国と比べ日本人は消極的であることから、日本での仮想通貨の流行はキャッシュレス決済以上に厳しいのではないかと考えている。まず先にキャッシュレス経済が浸透し、目視できないお金を受け入れられるようになってからでないと仮想通貨の流行は始まらないと考えている。

## 5章 結論

情報技術が世界的に様々な経済効果を与えている。日本においても例外ではないが、アメリカ・中国・ヨーロッパなどの主要な国と比較すると、発展の進み方が遅い。日本がこれらの国と肩を並べられるようになるには、2020年東京五輪、2025年大阪万博を通じて増加すると見込まれる訪日外国人観光客のニーズに対応していくことが求められる。日本人は、周りがやりだしたら自分もやる、という国民性がある。日本人に流行らせるためには、外国人客がモバイル決済で買い物をし、民泊で宿泊する、といった光景をあちこちで見られるようにすれば、自ずと日本人も重い腰を上げてその波に乗り始めると思われる。

2020年の東京五輪の開催について賛否両論があるが、経済効果の観点からみると間違いなく影響をもたらすイベントであるため、今後も注目していきたい。また、これらのサービスを自ら使うことで理解を深めることができれば、利のある情報を得ることができたのではないかと感じた。機会があれば、自分で使ってみた使用感を踏まえたうえで情報技術と経済効果の未来について見守って行きたい。

## 参考文献

- [1] 矢野経済研究所, シェアリングエコノミー (共有経済) サービス市場に関する調査を実施 (2018 年)  
([https://www.yano.co.jp/press-release/show/press\\_id/1988](https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/1988))
- [2] 株式会社矢野経済研究所, 国内 FinTech (フィンテック) 市場に関する調査を実施 (2018 年)  
([https://www.yano.co.jp/press-release/show/press\\_id/1922](https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/1922))
- [3] 野村総合研究所, 「キャッシュレス化推進に向けた国内外の現状認識」, 平成 29 年度産業経済研究委託事業 我が国における FinTech 普及に向けた環境整備に関する調査検討 計画報告.  
( [http://www.meti.go.jp/committee/kenkyukai/shoryu/credit\\_carddata/pdf/009\\_03\\_00.pdf](http://www.meti.go.jp/committee/kenkyukai/shoryu/credit_carddata/pdf/009_03_00.pdf))
- [4] ebisumart MEDIA, 世界のキャッシュレス比率から日本のキャッシュレス化の現状を解説!  
(<https://www.ebisumart.com/blog/cashless/>)
- [5] 「キャッシュレス・ビジョン」経済産業省 商務・サービスグループ 消費・流通政策課. (<http://www.meti.go.jp/press/2018/04/20180411001/20180411001-1.pdf>)
- [6] GATHERING TABLE PARTY 公式サイト, (<https://gatheringtable.jp/>)
- [7] 東北楽天ゴールデンイーグルス公式サイト, 【重要なお知らせ】2019 シーズン 楽天生命パーク宮城は完全キャッシュレス化(非現金化)を始めます  
(<https://www.rakuteneagles.jp/news/detail/00001716.html>)
- [8] ゴリゴリわかる仮想通貨, 【2019 年最新版】仮想通貨市場規模の今後の動向について予想してみた! 仮想通貨バブルはも終わった?  
(<https://programmer-symbol.com/cryptocurrency-expectation>)
- [9] ビッターズ, 仮想通貨の投げ銭とは? やり方とチップを送れるサービスを紹介!  
(<https://virtual-currency.space/tipping/>)
- [10] サラリーマン投資の教科書, クラウドファンディングのメリット・デメリットが 3 分で分かる!  
(<https://mokudaikouji.com/archives/7477>)
- [11] 佐藤修一公認会計士事務所, クラウドファンディングのメリットとデメリット  
(<https://satoscpa.com/crowdfunding>)
- [12] 株式会社矢野経済研究所, 国内クラウドファンディング市場の調査を実施 (2018 年)

([https://www.yano.co.jp/press-release/show/press\\_id/2036](https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/2036))

[13] 国土交通省 観光庁, 「明日の日本を支える観光ビジョン」 概要.

(<http://www.mlit.go.jp/common/001126601.pdf>)

[14] 京都市, 第 3 回京都市にふさわしい民泊の在り方検討会議 (資料 4) 論点に係る  
議論のまとめ

([http://www.city.kyoto.lg.jp/templates/shingikai\\_kekka/cmsfiles/contents/0000227/227823/5material4.pdf](http://www.city.kyoto.lg.jp/templates/shingikai_kekka/cmsfiles/contents/0000227/227823/5material4.pdf))

[15] 厚生労働省, 「旅館業法の一部を改正する法律の概要」

(<https://www.mhlw.go.jp/file/06-Seisakujouhou-11130500-Shokuhinanzenu/000188497.pdf>)

[16] 厚生労働省, 「旅館業法の一部を改正する法律の施行に伴う関係政令の整備に関する政令の概要」

(<https://www.mhlw.go.jp/file/06-Seisakujouhou-11130500-Shokuhinanzenu/000192926.pdf>)

## 謝辞

本論文を作成にあたり, 丁寧な御指導を賜りました蚊野浩教授に感謝いたします.