# 電子マネー

### 電子マネーとは

- 電子的な「決済手段」 電子的に記録されたディジタルデータそ のものが「価値」を有するもの
- 電子的な「決済方法」
  他の決済手段(預金など)に対して、価値を移転する指示方法が電子化されているもの。(広義の)電子マネークレジットカード、デビッドカードなど

#### 電子マネーの分類(1)

- 汎用性のあるもの(狭義の電子マネー) 組織(使える場所)を限定せずに、色々な モノやサービスの支払いに利用できる
- 汎用性のないもの
  - 特定の組織、コミュニティでのみ使える
  - 限定されたモノやサービスの支払いにのみ 使える
  - ゲーム内通貨、航空会社マイレージ、ショップのポイント、など

## 電子マネーの分類(2)

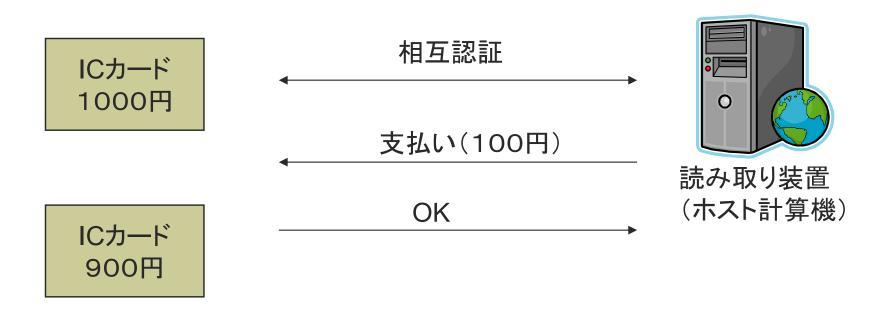
		管理方法		
		サーバ型	端末型	分散型
転々流通性	あり	リバティリザーブ QRコード決済 (PayPayなど)	モンデックス(実 験)	ビットコイン、 イーサリウムなど
	なし	WebMoney、 BitCashなど	フェリカ方式 (Suicaなど)	

- 転々流通性のある分散型電子マネーを仮想通貨または暗号通貨と呼ぶことが 多い。広義には、転々流通性のあるものを仮想通貨と呼ぶこともある。
- 法定通貨である電子マネーの検討、導入も進められている。

#### 理想的な電子マネーとは

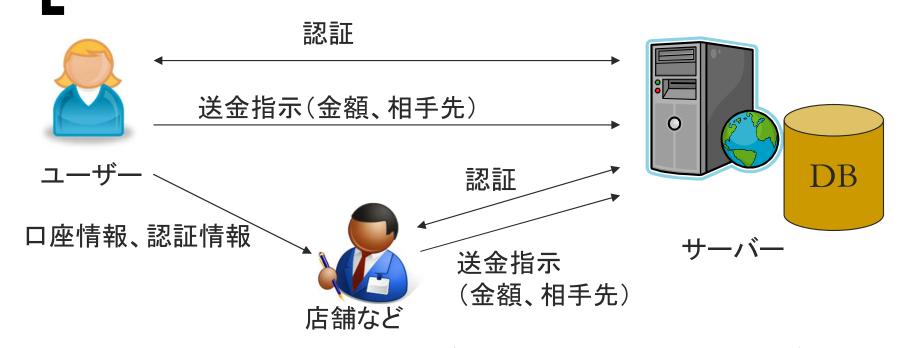
- 独立性:情報のみで価値を持つ (物理媒体に依存しない)
- 安全性:コピー、偽造、二重使用ができない
- プライバシー: 利用者の購買情報が漏れない (一方で、マネーロンダリング等、犯罪利用への対策も必要)
- 転々流通性:不特定相手の支払いに利用でき、 他者に譲渡(移転性)することができる
- その他:
  - オフライン支払い(センターへの問合せ不要)
  - 分割可能性(複数回に分けて使える←現金は持っていない性質)

#### ·電子マネーの実現 (端末型、残高管理方式)



- •実現は比較的容易だが、店舗側の設備投資が必要。
- •安全性は、ICカードの耐タンパ性に依存 (ISO/IEC14443 TypeA/B, ISO/IEC18092 FeliCaなどの規格 がある)
- ・ホスト側の不正に対応しにくい(架空入金、二重支払い等)
- •移転性(ユーザ間でのやり取り)の実現は困難

#### ·電子マネーの実現 (サーバー型)



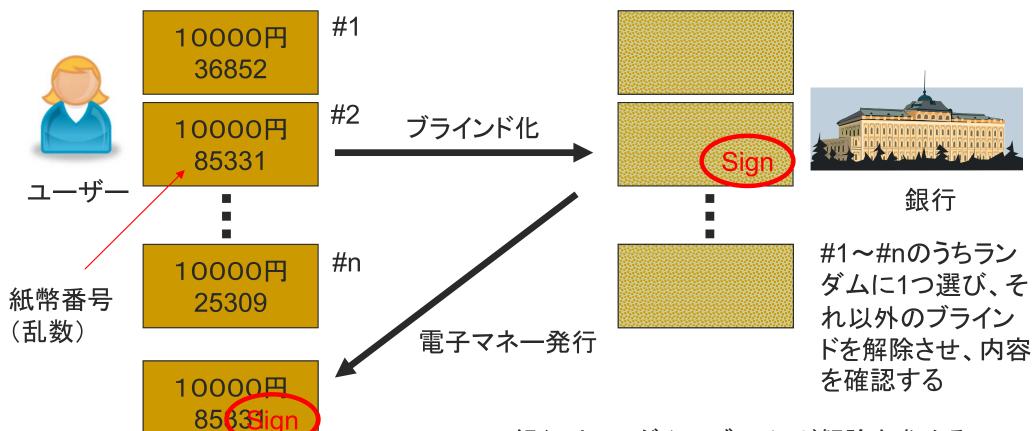
- ・ 実現は比較的容易。ユーザーが送金操作をすれば店舗側 の設備不要
- 安全性はサーバーのセキュリティ、認証による
- サーバ側での不正には対応できない
- サーバは、全ての購買、送金記録を把握できる
- 送金情報(QRコード)の盗み見、偽装等の問題がある

#### 「電子マネーの実現 (電子紙幣方式)

- 発行者(銀行等)の電子署名付きの電子 紙幣
- 必ずしも耐タンパデバイスが必要ない
- 移転性(転々流通性)が実現しやすい
- 計算量が多い
- 分割可能性の実現が難しい
- プライバシー保護対策が必要
- 二重支払い対策が必要

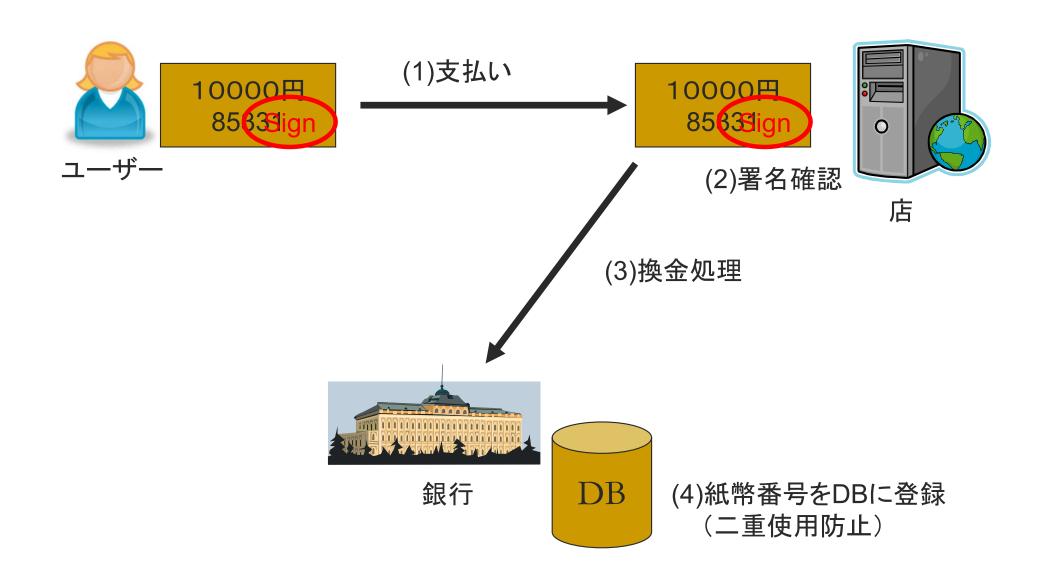


#### ・電子マネープロトコルの例 (電子マネー発行)

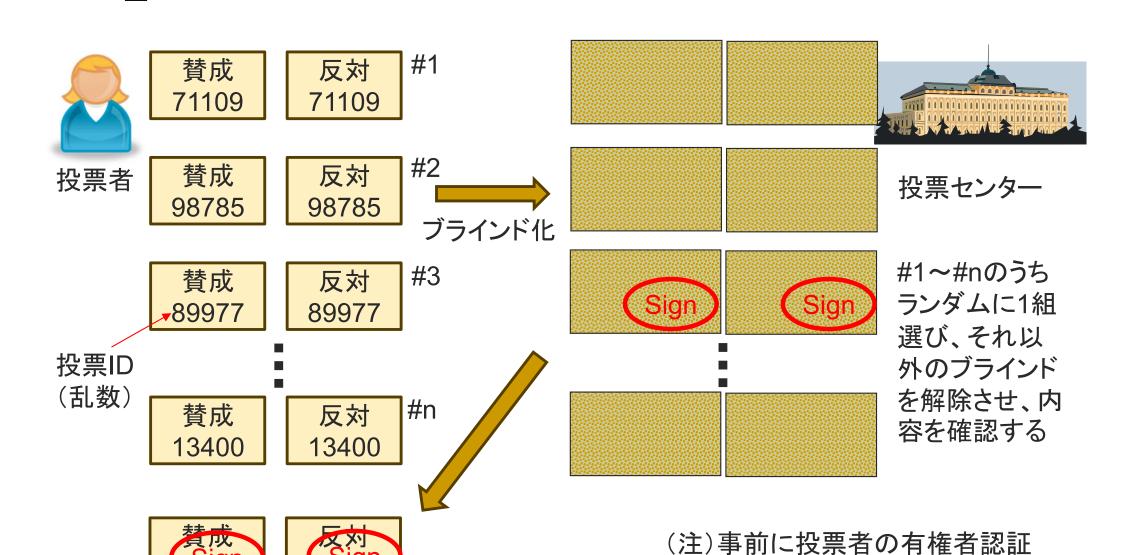


プライバシー保護のため、紙幣番号から ユーザーの使用履歴が辿れない ようにしたい 銀行はランダムにブラインド解除を求めるので ユーザーが銀行に不正なデータに対して署名 をさせることは困難。

#### ・電子マネープロトコルの例 (電子マネーの使用)



#### ·電子投票プロトコルの例 (投票用紙の発行)



ブラインド解除

が行われているものとする

#### ·電子投票プロトコルの例 (投票および集計)













投票センター

- 投票用紙の発行時にブラインド署名しているので、 投票センターは、投票IDと投票者を紐づけられない
- 投票済みの投票者が再度投票しても、投票IDが既 に登録されているので拒否される
- 投票者が自分の意志で投票しているか(脅迫、強要されていないか)、確認する必要がある

- 1. 署名を確認
- 投票IDがDBに登録されていないか確認
- 3. 投票IDをDBに登 録
- 4. 投票内容をカウン
  ト

