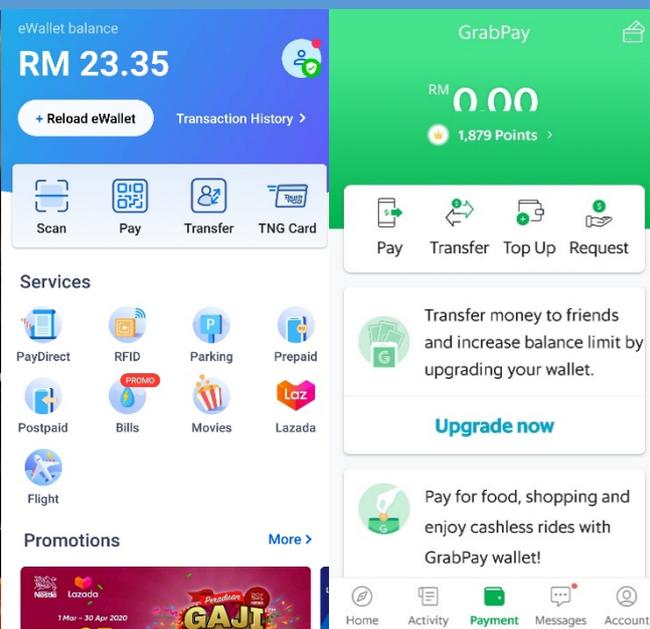


## マレーシア編 デジタル・ウォレット 都市部で浸透 今後は地方に市場拡大



(左)使用可能なデジタル・ウォレット一覧。店によって使えるプラットフォームが異なる。(上左)最もよく使われている Touch n Go のデジタル・ウォレット。右は Grab Pay のもの。クレジットカードやデビットカードとリンクしている。

中国ではスマートフォンでの電子決済アプリを使ったデジタル・ウォレットが村々にまで深く浸透しています。

マレーシアではまだそこまでではないものの、このデジタル・ウォレット(マレーシアでは E-Wallet と呼ぶ)はユーザー数が増加。政府は 2019 年 10 月に電子決済「E-Tunai Rakyat」プログラムの導入を発表し、2020 年 1 月 15 日に始めました。キャッシュレス化社会を目指すため、18 歳以上のマレーシア人利用者に対して 1 人 30 リンギ(約 750 円)を支給。導入初日だけで 32 万人が登録し、1,000 万リンギ(約 2 億 5,000 万円)がチャージされました。このプログラムはマレーシア国内の主要電子決済会社である「タッチ&ゴー」、「ブースト」、「グラブペイ」の 3 社を通じて行われています。

現在マレーシア国内でデジタル・ウォレットが使用できるのはコンビニや小売店、レストラン、スーパーマーケットなどさまざま。ただ、中国と違い、ほとんどの店頭には店の QR コードは掲示されておらず、利用者が QR コードを店側に提示して支払う格好です。

中央銀行バンク・ヌガラによると、2019 年 1~8 月までの取引総額は 106 億リンギ(約 2,650 億円)で、2024 年までには通年で 838 億リンギ(約 2 兆円)になるとも予測されています。

なかでもどこでも使えるようになってきているのがタッチ&ゴーのデジタル・ウォレット。高速道路料金所で支払いができるプリペイドカードを 1997 年に始めた運営会社がこの電子決済市場にも参入。同社のデジタル・ウォレットの登録ユーザーは 2018 年に 100 万人でしたが、2019 年には 500 万人と 5 倍の増加。同社のプラットフォームを利用できる小売店などは全国 10 万軒以上に上っています。

しかし、デジタル・ウォレットの運営会社も現在、大小合わせて 40 社以上。配車サービス・Grab やショッピングモール運営のイオンといった企業やサラワク州政府といった自治体も参入しています。昨年 12 月には初期に参入した「vcash」が撤退。プラットフォームの飽和状態になりつつあり、今後も淘汰されていく可能性があります。

このデジタル・ウォレットはどこで使えるかによるのですが、現在は主に都市部での利用が主。地方ではまだ現金取引が主流で、今後は地方への市場拡大が熾烈を極めそうです。