

iUtopia2025 : ステ이블コイン「JPYC」で回せる世界初※のガチャを実装

～小額・即時の価値移転を、物理的な楽しさと直結させる新しいプロトタイプを提示～

※2025 年 11 月現在、本学調べ

iU(情報経営イノベーション専門職大学、東京都墨田区、学長:中村 伊知哉、<https://www.i-u.ac.jp>)の研究プロジェクト MID Lab.(松村太郎研究室)と、iU 発企業である合同会社 Imagination Studio(東京都墨田区、代表社員:村田圭梧)は、2025 年 11 月 2 日、3 日に東京・竹芝で開催された研究発表イベント「iUtopia2025～わ～」において、ステ이블コイン「JPYC」の決済に対応した世界初(2025 年 11 月現在、本学調べ)のガチャ体験を実装し、公開いたしました。

本取り組みは、両者が共同研究・開発を進める「iTouch Platform 25」によって、モバイルウォレットと学生証・社員証の利活用を軸に、来場登録、参加スタンプ、決済、そして物理リワードの提供までを、一つの体験として滑らかにつながるものです。

なお、JPYC を発行する JPYC 株式会社は、iU の連携企業です。



■ 学生証とキャンパス情報環境を実装する「iTouch Platform」

今回の実装では、来場者は JPYC 決済用の QR コードを暗号資産ウォレットから読み取り、会場設置のガチャガチャ機のロックが自動で外れ、1 回プレイできるようになります。スマートレジ表示ディスプレイには「ガチャが回せます」と案内が表示され、来場者は決済からリワード獲得までを途切れなく体験できます。

2025 年 10 月 27 日に発行が開始された日本初のステーブルコイン「JPYC」に対応したことで、今後キャンパス内外での小額・即時の価値移転を、物理的な楽しさと直結させる新しいプロトタイプを提示いたしました。

この取り組みは、iTouch Platform が掲げる「ウォレット＝ID＋記録＋決済」の思想を一段と前進させるものです。

両者はこれまで、ブロックチェーンを活用した学習履歴の蓄積や、学生証を用いたスマート出席の運用を積み上げてまいりました。2025 年のアップデートでは、iU1 年生の公式出欠ツールとして採用され、約 200 名規模の安定的な出席記録を実現しています。加えて、ウォレットアプリに QR コード型スタンプカードを発行し、受付や企画参加のたびに三井住友カード株式会社の決済端末「stera terminal」で読み取るだけでスタンプがたまる仕組みを提供いたしました。所定数のスタンプ達成を「stera terminal」が自動的に判定し、今回の JPYC 決済対応ガチャの解錠へと連動させることで、記録・可視化・インセンティブを一体化した体験を設計しております。

■ 実装によって課題と可能性が広がる

開発を担当した Imagination Studio 代表社員の村田圭梧は、今回の取り組みについて次のように述べています。「今回のガチャ連携では、ハードウェア側の新規要素が多く、決済端末とガチャ機を確実に同期させる制御設計が鍵となりました。プロトタイプから会場での実装に至るまで、実際に手を動かしながら要件を固めていけたことは大きな収穫で、ハードウェアの実装自体も非常に楽しい工程でした。

一方で、ブロックチェーンに関する知識はほぼゼロからのスタートだったため、短期間で基礎理解とトランザクション設計を学び直す必要がありました。決済完了までの確認回数や待機時間は、開発環境と本番環境で体感が大きく異なり、体験の滑らかさを損なわない調整には苦労しました。カード決済はテスト環境が整っていますが、ウォレットは個人所有が前提となるため、まず開発用ウォレットの準備から対応する必要がありました。テストネット用 ETH についても、少量のリアル ETH を持っていないと発行が進まない場面があり、事前準備の重要性を痛感しています。

そのような難しさはありつつも、プロジェクト初期の段階で実装に踏み込めたことで、運用を見据えた知見を一気に蓄積することができ、非常に貴重な経験となりました。」

プロジェクトを主宰する iU MID Lab. の教授・松村太郎は、次のように述べています。

「iTouch Platform は、大学の学生・教職員・プロジェクト活動を丁寧に記録し、その情報を安全に持ち運び、価値として利活用することを目指してきました。ブロックチェーンを基盤に、信頼性とポータビリティの高い情報環境を教育機関が持つこと、そしてブロックチェーン上で“育つデータ”が人的・学術的価値を記述していくことが、iU の価値の可視化と最大化につながると考えております。JPYC との連結により、学生証とスマートフォン、すなわちウォレットだけで、出欠・参加・決済・リワードまでが完結する未来像が具体化しました。授業はもちろん、学内外のプロジェクト参加も学びとして記述され、やがてキャリアにつながっていく環境づくりを、今後も加速してまいります。」

両者は今後、iU での運用拡大や、NFT 卒業証書の独自発行、さらに JPYC 実装範囲の拡大による学内決済環境の整備を進めてまいります。たとえば、食堂での JPYC 決済を通じて、単なる食券の代替にとどまらず、食事の栄養価といった付加価値データをウォレットに紐づけることで、学内生活を横断する価値循環の基盤を育てていきます。引き続き、日本初・世界初の実装に挑戦し、教育×ウォレット×決済の交差点で新しい標準を提案いたします。

<大学概要>

■大学・学部学科名

- ・大学名：「情報経営イノベーション専門職大学」 ※愛称「iU（あいゆう）」
- ・学部名：情報経営イノベーション学部 情報経営イノベーション学科

起業率全国1位（iU独自調査）、起業数は全国8位（経済産業省調べ）の、在学中に学生が起業に挑戦する大学。ICT・ビジネス・グローバルな視点について学び、新しい時代を創る人材を育成。さらに必修科目として約4か月間の臨地実務実習も経験し、将来の起業や就職を見据えたキャリアビジョンの具現化につなげている。

iUホームページ：<https://www.i-u.ac.jp/>

■学長

中村伊知哉（なかむらいちや）



京都大学研究員、東京大学研究員、デジタル政策財団理事長、CiP協議会理事長、国際公共経済学会会長、日本eスポーツ連合特別顧問、理化学研究所コーディネーターなどを兼務。

1984年、ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターを経て郵政省入省。MITメディアラボ客員教授、スタンフォード日本センター研究所長、慶應義塾大学教授を経て、2020年4月よりiU学長。

内閣官房、内閣府、総務省、文部科学省、経済産業省などの参与・委員を歴任。

著書に『新版 超ヒマ社会をつくる—アフターコロナはネコの時代—』（ヨシモトブックス）、『コンテンツと国家戦略』（角川EPUB選書）など多数。

1961年生まれ。京都大学経済学部卒、大阪大学博士課程単位取得退学。博士（政策・メディア）。

情報と経営でイノベーションを起こす人材を育成する、デジタルとビジネスの国際大学。

AI、ソーシャル、Web3、eスポーツ、デザイン思考、メディア、VR/AR、マーケティング、オタク、メタバース、セキュリティ……。

プロジェクト授業、4ヶ月の臨地実務実習、そして恐らく世界初の「全員起業」。

全員が起業に成功すれば就職率がゼロになるので、目標就職率ゼロ。起業数45以上、起業増加率日本一。

だが多くは失敗する。失敗から学ぶ「失敗大学」。コンピテンシー：行動偏差値がトップ級。結果、2期生の就職率99.1%。

連携企業700社以上、客員教員1,000人以上。学生より教授のほうが多い、プロのコミュニティの中で学ぶ大学。

研究所「B Lab」をベースとして地域DX、超校歌、超人スポーツ、ニューロダイバーシティ等100以上のプロジェクトが走っている。

2025年度には、eスポーツの学習・活動・インターン・起業を行う正課「eスポーツ」も設ける。

入学式、卒業式などイベントは学生が企画・運営。自分でつくる大学。デジタル1st。日本初のPC・ネットあり入試を導入。

理念は「変化を楽しみ、自ら学び、革新を創造する」。

それ、おもしろい？ それ、あたらしい？

■所在地

・墨田キャンパス：東京都墨田区文花1-18-13

・サテライトオフィス：東京都港区海岸1-7-1 東京ポートシティ竹芝 オフィスタワー8階



左：墨田キャンパス
右：サテライトオフィス

・学生数：655名 ・基幹教員数：30名

■教育理念

「変化を楽しみ、自ら学び、革新を創造する。」

■学びの特色

「ICT」「ビジネス」「グローバル」この3つが学びの柱

①アプリ設計・開発、データサイエンスなどの技術を修得する【ICT】

急速に進化する世界で自身のアイデアを形にし、世界へ発信する力となるデジタル技術を身に付ける
プログラミングやデータ処理、ネットワークといった基礎技術から、AI、データサイエンスなどの最新領域をカバーするカリキュラムを展開

②組織管理やマーケティング、会計・財務などを学ぶ【ビジネス】

ビジネスの仕組みを理解し、マーケティング、マネジメント、財務、法務などの専門知識を学習
さらに、必修科目「イノベーションプロジェクト」を通じて、課題発見からビジネスプランの立案までを繰り返し学ぶことで、実践力を身に付ける

③国際感覚や語学力を自分のものにする【グローバル】

卒業後に現場で生きるビジネス英語を中心に、異文化理解、国際情報やグローバルビジネスを学び、ボーダーレスな共創・活躍を実現するための多角的な国際感覚を養い、英語でのビジネスピッチが行えるまでを学び、実社会で活躍できる人材を育成

現場で学び、起業で挑む。600時間の実習×全員起業プログラム

- ・臨地実務実習とプロジェクト実践演習：1人600時間の臨地実務実習、実在するサービスの事業展開やリアルな社会課題の解決などに取り組むプロジェクト実践演習を実施
- ・全員起業：全員が在学中に起業に挑戦。必修科目「イノベーションプロジェクト」を通じてリアルなビジネスの立ち上げを経験し、社会で即戦力となる力を育成。希望者には事業化支援・資金提供・登記サポートも完備。

■育成人材像

- ・ICTを活用する様々な業界・団体において課題を解決し、新たな商品・サービスやビジネスを生み出すことのできる人材
- ・ICTを活用し新たな商品・サービスやビジネスを生み出すことで、国際社会と地域社会の産業発展に貢献する起業家

【本リリースに関するお問い合わせ先】

iU 情報経営イノベーション専門職大学 TEL : 03-5655-1555 E-mail : info@i-u.ac.jp