

会社案内 2023





あらゆる世代の遊びが好きな人たちへ
エンターテインメント体験・空間を通じて
笑顔や新たな驚き、人とのつながりをご提供してまいります。

世代を問わず、日々の生活を豊かにするために誰もがエンターテインメントを必要としています。
楽しさや感動を与えるようなコンテンツやサービス、店舗を含めた空間（場所）を通じて仲間や家族
とのつながりを、そして「スペースインベーダー」や「電車でGO!」のような革新的製品やサービス
による「新たな驚き」を提供することが、タイトーのミッションです。





TOP MESSAGE



代表取締役社長 岩木 克彦



「笑顔や新たな驚き、人とのつながりを提供」

世代を問わず、日々の生活を豊かにするためには誰もがエンターテインメントを必要としています。楽しさや感動を与えるようなコンテンツやサービス、空間を通じて、仲間や家族とのつながりを提供することが、タイトーのミッションです。

「タイトーがつくる“遊び方改革”」

「働き方改革」が推し進められている現在、タイトーは「遊び方改革」を提唱しています。1日24時間のうち、仕事や生活などを除いた自由に使える時間はおよそ6時間半。

そこにどれだけワクワク感や胸を熱くする体験を提供できるか。エンターテインメントを中心とした様々なコンテンツやサービスを提供することで、日々のモチベーションを高めるようなお手伝いをし、「働き方改革」の推進にも繋がる「遊び方改革」を起こしていきます。

「エンターテインメントに挑戦し続け、創立 70 周年」

タイトーは2023年で創業70周年。これまで様々な革新的製品やサービスを世に出し、1978年には社会的現象にもなった「スペースインベーダー」を発表するなど、人々に楽しさと新たな驚きを提供してきました。そして現在、飲食やスポーツ、XR、デジタル要素を加えたアトラクションなど、既存のアミューズメント施設の枠を超えたフィジカル・エンターテインメントや、オンラインでリアルを繋ぐオンラインクレーンゲームなど、エンターテインメントを軸に様々な事業を展開しています。

創業以来、新たな挑戦により進化し続けてきたタイトーに、これからもご期待ください。





AMUSEMENT STORE



アミューズメント施設事業



誰もが笑顔になれる、街一番の人気スポット。

多彩なアミューズメント施設も、タイトーがつくる幸せの一つ。

タイトーでは地域性や立地条件、お客様の層に合わせたアミューズメント施設を全国に展開しています。お客様に「夢」と「感動」をお届けするため。

目指すのは街そのものを元気にする、地域の“笑顔の拠点”です。



タイトーステーション 溝の口店



タイトーステーション 府中くるる店



タイトーステーション 池袋西口店



タイトーステーション ビックカメラ千葉店



タイトーステーション 新宿南口ゲームワールド店

タイトーステーション

駅直結の好立地店舗や、大型の路面店、SC店や郊外型大型店舗など、立地に合わせた様々な形でお客様をお迎えし、最高に楽しい思い出を提供します。従来の様々なゲーム機の置かれたゲームセンターだけではなく、世界最多級のクレーンゲーム専門店など、お客様のニーズに合わせた幅広い店舗展開を行っています。



FRANCHISE and RENTAL



フランチャイズ



レンタル

フランチャイズ事業・レンタル事業



パートナーシップで広げる笑顔の輪。

店舗の可能性を最大限に引き出しその魅力を十分にアピールするため、さまざまな角度から店舗づくりに対する取り組みをご提案。アミューズメント施設ビジネス60年からなる豊富な事業経験と幅広いビジネススキームで、たくさんのお客様の笑顔を、オーナー様とともに実現します。



フランチャイズ事業

豊富なアミューズメント施設事業の経験と、成功事例に基づくきめ細やかなアドバイスでサポート。オーナー様とともに、お客様に楽しい思い出を提供してまいります。



レンタルビジネス

ご要望の機器、立地に合ったアミューズメント機器を1台から手配可能。売上分配やリースなど様々なご条件にて、メンテナンス、運営コンサルティングも含め承ります。



ONLINE CRANE GAME



オンラインクレーンゲーム事業



アミューズメント施設の楽しさを、いつでも・どこでも。

クレーンゲームをスマートフォンやPCで気軽に遊べる「タイターオンラインクレーン」。アミューズメント施設運営で培ったノウハウを活かした運営と、スタッフによるアシスト機能や80秒間何回でもクレーンが操作できるなど、快適なプレイ環境を提供。アプリ売上推定、業界一位*。*各社のアプリ売上想定から算出



本物のクレーンゲームをオンラインでプレイ！

手元の画面からクレーンゲーム機を操作し、ゲットした景品はご自宅に無料配送*！業界先駆けの『アシストサービス機能』により、安心してお楽しみいただけます。

*週に1回の発送。一部対象外の景品もあります。



タイクレ限定景品と『タイくじオンライン』

タイターオンラインクレーン限定のアイテムを多数展開。さらに人気の『タイくじ』をオンラインで購入できる『タイくじオンライン』もスタート。



MERCHANDISE BUSINESS



マーチャンダイジング事業



手に取った瞬間、思わず笑顔になる幸せを世界に。

キャラクターの著作権を使用した商品化事業を展開。

アミューズメントプライズ、キャラクターくじ、TOYなどを、国内外の様々なチャネルに向けて、お客様が思わず笑顔になるようなキャラクターグッズや玩具を提供しています。



プライズ・TOY

アミューズメント施設向け景品を開発・生産・販売までトータルに手掛け、高い評価を頂いています。またその技術やノウハウを活かし、タイトーならではのユニークでクオリティの高い市販品の開発・販売も行っています。

EC 事業

ハイエンドフィギュアブランド『spiritale』、超特大ぬいぐるみブランド『どきゅーと』を取り扱う自社直営ECサイト、タイトープロダクツオンラインストアの展開を行っています。



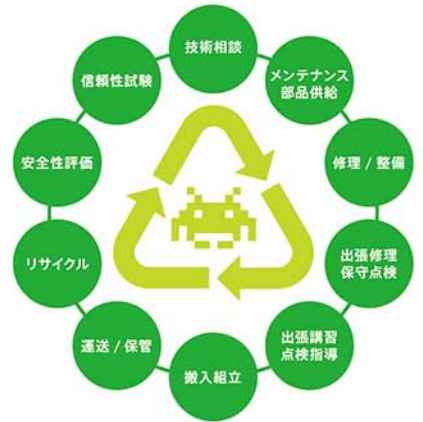
TECHNICAL SUPPORT



テクニカルサポート事業

『お客様満足度 No.1』を目指して。
技術と経験、ネットワークでしっかり支えます。

アミューズメント施設の運営に係わる業務用ゲーム機器に関して、故障や技術的なご相談の他、トラブルコール対応、メンテナンスパーツの販売、先出し品の貸し出し、修理品のご依頼など、メンテナンス全般に関するお問い合わせを承っております。



アミューズメント機器メーカー様へのサポート

故障相談窓口、出張修理、部品管理、機械整備、配送保管、安全信頼性評価等、メーカー様には負担な業務を長年培った確かな技術で代行サポートします。



アミューズメント施設運営企業様へのサポート

店舗様がより施設運営に専念できるよう、機械修理や設置、電気設備点検などの店舗保守業務を専門スタッフが長年培ったノウハウで代行サポートします。

サービス拠点一覧

- ①札幌 TSS
- ②盛岡 TSS
- ③仙台 TSS
- ④熊谷 TSS
- ⑤新宿東 TSS
- ⑥新宿中央 TSS
- ⑦千葉 TSS
- ⑧平和島 TSS
- ⑨町田 TSS
- ⑩横浜 TSS
- ⑪北陸 TSS
- ⑫名古屋 TSS
- ⑬大阪 TSS
- ⑭広島 TSS
- ⑮福岡 TSS
- ⑯鹿児島 TSS
- ⑰厚木テクニカル&ロジスティクスセンター



TAITOTECH.com

店舗運営を支援するWEBサイトです。部品や支援グッズの販売や修理情報も公開。運営を24時間サポートします。
<https://www.taitotech.com/>



GAME DEVELOPMENT



ゲーム開発事業

『総合アミューズメント企業』の強みが活きる、
タイトーならではの豊かなものづくり。

タイトーの製品づくりを支えるのは卓越した開発力と、アーケードゲーム事業、PC・家庭用ゲーム事業、モバイルゲーム事業、そしてアミューズメント施設事業の密な連携による事業の枠組みを超えた、タイトーでしかできないものづくり。幅広い視点で多様化する“遊び”をとらえ、ゲームの進化を支え続けていきます。



アーケードゲーム開発

アミューズメント施設でしか味わえない楽しみを表現するゲーム筐体。アーケードゲーム黎明期より培われた技術でお客様のご要望に応えます。

タイトーサウンドチーム「ZUNTATA」

1987年に結成。ゲームミュージックのパイオニアとしてサウンド制作にとどまらず、CD制作やライブ演奏、イベント出演、動画配信など様々な活動を行っています。



PC・家庭用ゲーム開発

『ダライアス』や『パブルボブル』、『パズルボブル』をはじめとした豊富なIPを活用したリバイバル作品や、『グルーヴコースター』や『東方スペルバブル』をはじめ新たに生み出したオリジナルタイトルを、家庭用ゲーム機やPCプラットフォームなどに向け、続々と発売しています。



ENTERTAINMENT FACILITY



新業態エンタメ施設

『デジタル』 × 『フィジカル』 相乗効果が生み出す幅広いアミューズメント。

ゲームセンター事業で培ったノウハウを活かし、さまざまな領域においてアミューズメントを提供しています。「デジタル × フィジカル」、「スポーツ・アスレチック × エンタメ」、「飲食 × エンタメ」、など、エンターテインメントを基軸に多様な事業を展開しています。



あそんで!そだてる!らくがキッズ

国内初のキャラクター育成プレイグラウンド。デジタルとフィジカルの組み合わせにより、頭と身体を使って遊ぶことで、子供たちの感性や創造力を育みます。



NOBOLT (ノボルト)

スポーツ・アスレチックとエンタメを融合した国内最大級の屋内型体験施設です。高さ約20mの施設に16種のアトラクションを設置。遊び感覚で運動を楽しめます。



地獄のタイトーステーション くらやみ遊園地



クラフトビール & ゲームバー EXBAR TOKYO plus



アッ!と驚くアソビ空間『X-STATION』



遊べるガチャストア『ガチャステ』



ENTERTAINMENT SOLUTION



闘神祭

エンタメソリューション事業

エンターテインメントの『未来』を切り拓く、
かつてない遊びの創出を常に目指しています。

常に新鮮な感動を提供するため、エンターテインメントを軸に事業を拡げています。これまで培ってきたノウハウや事業部間の連携を活用して新しい領域へと踏み出し、驚きや感動、他にはない楽しさを創出していきます。



e スポーツ事業

アーケードゲームによるeスポーツ『e-ARCADE SPORTS』。その国内最大級の大会として『闘神祭』を2015年より開催。ゲームセンターを舞台に全国各地にて予選を行い、決勝大会で特別な舞台上で最強の名を巡る戦いが繰り広げられます。また、音楽ゲームのプロリーグにプロチーム『TAITO STATION Tradz』のオーナーとして参戦するなど、様々な取り組みを精力的に展開しています。



SPACE INVADERS GIGAMAX

イベントやテーマパーク向けに、様々なエンターテインメントコンテンツの企画、制作、運営を行っています。多人数で一緒に楽しめる『SPACE INVADERS GIGAMAX』は、様々な有名大型商業施設イベントで展開！



記念メダル作成マシン

施設に合わせたオリジナルデザインで絵柄をプレスする『メダリーフ』と、好きな文字を刻印できる『メダルタイパー』。観光地をはじめ全国各地に設置され、思い出作りにぴったり！メダリーフは第48回日本銅センター賞を受賞。



COMPANY OVERVIEW



会社概要

名称：株式会社タイトー

(英文名 TAITO CORPORATION)

設立：1953年8月24日

資本金：5千万円

代表取締役社長：岩木 克彦

本社：

〒160-8447 東京都新宿区新宿六丁目27番30号

新宿イーストサイドスクエア2階

従業員：746名(2023年3月31日現在)

売上高：568.4億円(2023年3月31日現在)

主要取引銀行：株式会社三菱UFJ銀行

株式会社三井住友銀行

事業内容：

- ・ アミューズメント施設の企画、運営および
フランチャイズ事業
- ・ アミューズメント機器の開発、製造、販売、レンタル
- ・ アミューズメント機器のメンテナンスサービス
- ・ オンラインクレーンゲームの開発、運営、配信
- ・ アミューズメント施設向け景品の企画、開発、販売
- ・ ハイエンドフィギュア、キャラクターくじ商品、市販玩具
(TOY)の企画、開発、販売
- ・ PC・家庭用・モバイルゲームの企画、開発、運営、配信

決算期：3月

主な関係会社：

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス



沿革

- 1953(昭和28年) 東京都港区に太東貿易株式会社設立。
輸入雑貨類の販売、国内初のウオッカの醸造・販売、
小型自動販売機(ピーナッツベンダー)の製造、販売業務を開始。
- 1954(昭和29年) ジュークボックスの賃貸業務を開始。
- 1956(昭和31年) 純国産ジュークボックス1号機を開発。アミューズメント機器の販売、
賃貸業務を開始。
- 1962(昭和37年) 米シーバーク社ジュークボックスの国内販売代理権を獲得。
- 1963(昭和38年) 自社ブランド製品の企画・開発・製造を目的とした子会社、
パシフィック工業株式会社を設立。
- 1965(昭和40年) 国産初のクレーンゲーム機「クラウン602」を開発。
- 1970(昭和45年) 通商産業省より輸出貢献企業として表彰される。
- 1971(昭和46年) アミューズメント施設の強化を目的に、日本自動販売機株式会社を買収。
- 1972(昭和47年) 社名を株式会社タイトーに商号変更。
- 1973(昭和48年) 本社ビル(東京都千代田区平河町)を竣工。
国産初の業務用テレビゲーム「エレボン」を発表。
- 1978(昭和53年) 爆発的人気を博した「スペースインベーダー」を発表。
- 1979(昭和54年) 営業拠点の充実を図るべく、主要都市で自社ビル建設に着手。生産拠点と
して海老名市(神奈川県)に海老名工場を設置し、網島工場の機能を集約。
- 1985(昭和60年) 業務用映像カラオケ機器の取り扱いを開始。
- 1986(昭和61年) 京セラ株式会社の資本参加により京セラグループの一員となる。
- 1988(昭和63年) 創立35周年を機にCIを実施。
- 1992(平成4年) ISDN通信回線を利用した業務用カラオケシステムX2000の製造、販売
を開始。
- 1993(平成5年) 東京証券取引所市場第二部上場。
- 1995(平成7年) 家庭用通信カラオケシステムX-55の製造、販売を開始。
- 1996(平成8年) 北京市に、アミューズメント施設運営および機器販売を目的とした合併
子会社北京泰信文化娛樂有限公司を設立。
- 1997(平成9年) 業務用・家庭用ともに大ヒットした「電車でGO!」を発売。
- 1999(平成11年) 業務用アミューズメント機器生産システムとして初めて国際品質保証規格
ISO9001の認証を取得。海老名工場における環境マネジメントシステム
国際環境規格ISO14001の認証を取得。
- 2000(平成12年) ネットワークサービスの強化を目的として株式会社京セラマルチメディア
コーポレーションを吸収合併。携帯電話コンテンツ事業開始。
アミューズメント施設向け景品事業を開始。
- 2002(平成14年) 全事業所(9カ所)、全国直営ゲーム施設で環境マネジメントシステム国際
環境規格ISO14001の認証を取得。
- 2003(平成15年) 東京証券取引所市場第一部上場。
- 2005(平成17年) 株式会社スクウェア・エニックスの資本参加により、同グループの一員に。
- 2006(平成18年) 株式会社スクウェア・エニックスの100%子会社となり、上場廃止。業務
用カラオケ事業を株式会社エクシングに譲渡。株式会社フェイスと音楽
配信事業を目的とした合併会社 株式会社ブレブを設立。
- 2007(平成19年) 本社を千代田区平河町から渋谷区代々木に移転。
- 2008(平成20年) 「タイトーステーションブランド制度」実施。フランチャイズ事業本格展開。
- 2012(平成24年) 本社を渋谷区代々木から新宿区新宿に移転。
- 2015(平成27年) タイトーのアミューズメント施設で、業界初となるマルチ電子マネー決済
導入開始。
- 2017(平成29年) スマートフォンやPCで楽しめるオンラインクレーンゲーム事業を開始。
- 2018(平成30年) スペースインベーダー 40周年記念のイベント、コンテンツを多角展開。
- 2020(令和2年) NTTグループでeスポーツ事業を手がける「NTT e-Sports」に出資。
タイトーステーション 府中くるる店オープン。「単一会場におけるクレーン
ゲーム機の最多数」としてギネス世界記録®を取得。
- 2022(令和4年) 音楽ゲームのプロリーグに、プロチーム「TAITO STATION Tradz」の
オーナーとして参戦。
- 2023(令和5年) タイトー創立70周年。記念サイトの立ち上げ及び各種取り組みを実施。



<https://www.taito.co.jp>