

## タイトーステーション 電子マネーでの決済数が400万回を達成！ 好調の理由は「使いやすさ」と「お得感」

- 2015年5月末よりアミューズメント施設「タイトーステーション」で導入しているマルチ電子マネーの決済数が、2月上旬に400万回に達する見込みです。
- 決済数400万回達成を記念して、2月1日より「電子マネー400万タッチ突破記念！ THANKS SALE」を実施いたします。



株式会社タイトー（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：飯澤 幸雄、以下タイトー）は、2015年5月よりアミューズメント業界では「初」となるマルチ電子マネーの端末を導入し、順次各店舗へ展開しておりますが、2月上旬に電子マネーによる決済件数が400万回を達成する見込みとなりましたのでお知らせいたします。

お客様の利便性向上を目的として導入し、約8カ月での達成となります。

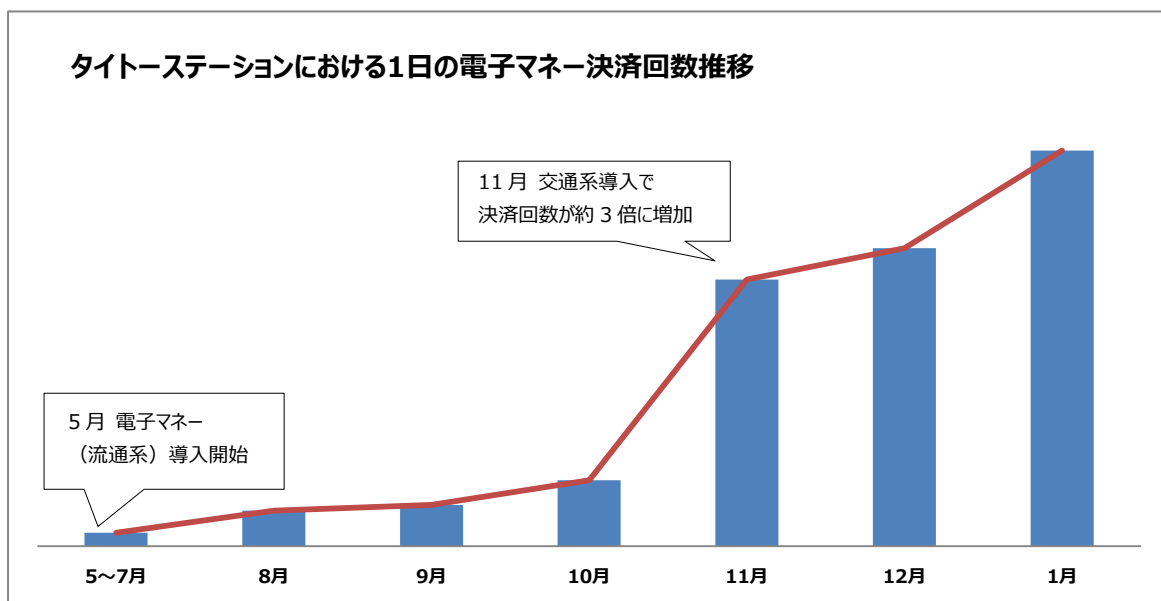
11月から交通系電子マネーに対応し、ご利用できる電子マネーの種類が増えたことにより1日あたりの決済回数も好調に伸びてきており、今後これまで以上のペースで決済回数が増加すると考えております。

タイトーでは、電子マネー決済をご利用いただいたお客様への感謝と、まだご利用されていないお客様に電子マネーをご利用いただくため、2月1日より400万回決済を記念した「電子マネー400万タッチ突破記念！ THANKS SALE」を実施いたします。

今後も電子マネーならではの付加価値を追求した新しいアーケードゲーム機の開発や、お客様のご要望にお応えする、これまでにない新しいアミューズメント施設となるよう様々な施策を講じてまいりますので、どうぞご期待ください。

## 【400万回決済達成 / 好調の理由】

電子マネーでの決済が増えている理由は、お客様のニーズに対応し、迅速な決済を実現した「使いやすさ」と、イベントや時節、店舗形態に合わせた柔軟な価格設定を行うことによる「お得感」を多くのお客様に感じていただけたことが要因と考えられます。



※本グラフは1月25日現在作成しているデータです。

### ① 使いやすさ

「電子マネー」をご利用いただくと、お手持ちの電子マネーを端末にかざすだけで決済できるので、「小銭の準備が不要」「両替の手間が省ける」「支払が楽でいい」等、快適にゲームをプレイいただけることに大変ご好評いただいています。

### ② お得感

アミューズメント業界では約40年前から、プレイ料金は変わらず100円単位のみで、物価変動や消費税導入に対応することができず、需要に応じた柔軟な価格設定等が困難なコインオペレーションが続いておりました。電子マネー端末を導入することで、一般のサービス業や小売業で実施されているような感謝セールを実施したり、需要と供給に合わせた柔軟な価格設定を行うことが可能となりました。更に、各種電子マネーのポイントサービスにも対応することで、お客様にお得感を感じていただけるようになりました<sup>※1</sup>。

※1 全ての電子マネーがポイント付与の対象になるわけではございません。  
また、一部電子マネーでは、ポイント付与には事前登録が必要になります。  
登録方法は各社様のWEBサイトでご確認ください。



## 【電子マネー端末導入の取組み】

電子マネーが様々な業界で導入され市場が拡大を続けている中、お客様から「なぜゲームセンターで電子マネーが使用できないのか？」といったご意見を頂いたことが、電子マネー導入のきっかけです。

それ以来、2015年5月29日の正式導入を皮きりに毎月2~4店舗ずつ導入店舗を増やし、現時点で31店舗、7369端末（1店舗平均230端末）の設置が完了いたしました。2015年11月には交通系電子マネーの利用が可能となったことから利用回数が大幅に増加し、想定を上回る勢いでご利用いただいております。

今後、2016年3月末までに45店舗、約9800台の導入を予定しており、より多くのお客様に利便性を感じていただけるよう、様々な施策（キャンペーンやイベント）を検討しております。

## 【電子マネー市場について】

日本銀行の推計によると、電子マネーの決済件数、決済金額ともに成長を続けており、2008年の決済件数<sup>※1</sup>が10億5,300万件、決済金額7,581億円だったのが、2014年には決済件数が40億4,000万件、決済金額が4兆140億円に達し、発行枚数も2015年9月末現在で2億7000万枚<sup>※2</sup>となり、日本人1人当たり2枚以上保有している計算になります。

野村総合研究所によると電子マネー全体の市場規模は、2020年には現在の約4兆円（2014年度）から11兆3000億円まで拡大すると予測されており、今後さらに増加・普及が見込まれます。

※1（出展）「決済動向」における電子マネー計数の長期時系列データ（2007年9月～2014年12月）について：日本銀行 Bank of Japan

※2：Felica Networks マーケット情報より（<http://www.felicanetworks.co.jp/osaifu/market.html>）

## 【電子マネー400万タッチ突破記念！ THANKS SALE】

電子マネーでプレイ料金をお支払いただいた場合にプレイ料金がお得になる感謝セールを、期間限定で開催いたします。

電子マネーをご利用のお客様に限り、ゲームのプレイ料金を最大で50%割引いたします。コイン（現金）でプレイされる場合は通常通りのプレイ料金となります。ゲーム機ごとに価格や割引率が異なりますので、詳しくは対象ゲーム機に掲示してあるPOPをご確認ください。

■実施期間： 2月1日（月）～2月14日（日）

■実施店舗： タイトーの電子マネー導入店舗

※詳細はタイトー電子マネー公式ページよりご確認ください。

<http://www.taito.co.jp/gc/special/emoney>

## 【関連 URL】

タイトー公式ページ : <http://www.taito.co.jp/>

タイトー公式ツイッター : <http://twitter.com/Taito>

タイトー公式フェイスブック : <http://www.facebook.com/TAITO.Jpn>

## 【商標】

※TAITO、TAITO ロゴは、日本およびその他の国における株式会社タイトーの商標または登録商標です。

※その他、記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。