

西日本地区で初導入！マルチ電子マネー決済システム 「タイトーステーション イオンモール明和店」で 6月12日よりサービス開始

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、イオン株式会社（本社：千葉県千葉市、代表執行役社長：岡田 元也、以下イオン）が提供する電子マネー「WAON」に対応した（複数の電子マネーに対応予定）決済端末を、6月12日（金）に「タイトーステーション イオンモール明和店」へ本格導入します。

マルチ電子マネー決済システムの運用については、西日本地区のアミューズメント施設では“初”の取り組みとなります。

※1 他の電子マネーについては、今後対応予定です。

※2 メダルゲーム機、パンチングゲーム機を除く、ほぼすべてのゲーム機で使用可能。



「タイトーステーション イオンモール明和店」では、まず電子マネー「WAON」に対応したマルチ電子マネー端末 152 台をメダルゲーム機、パンチングゲーム機を除くほぼ全てのゲーム機に導入いたします。これにより現金だけではなく電子マネーでの支払いが可能となり、より便利にアミューズメント施設をご利用いただけます。

さらに、「WAON」でのご利用 200 円ごとに 1WAON ポイント（1 円相当）が付与されます。貯まったポイントは「WAON」（電子マネー）に交換の上、お買い物やゲームのプレイに使用いただけます。

2016 年 3 月末までに 40 店舗での導入を予定しており、6 月に大阪で 1 店舗、さらに 7 月にも都内のタイトーステーションへの導入を予定しております。

タイトーは、今後も各社様と協力して積極的に電子マネーの導入を推進し、お客様の更なる利便性向上と利用拡大を図り、各決済サービスの利用促進を行ってまいります。



【祝！電子マネーサービス開始！！ 記念キャンペーン】

「タイトーステーション イオンモール明和店」での電子マネーサービスの開始を記念して、6月12日（金）から3日間、対象のゲーム機2台におきまして「WAON」をご使用のお客様に限り“1プレイ20円、2プレイ30円”でゲームが楽しめるイベントを開催します。 ※指定台にて、お一人様10プレイまで。

また、「WAON」で500円ご利用いただきましたお客様、または新規に「WAON」カードをご購入いただきましたお客様には、オリジナルのスペースインベーダーパスケースをプレゼントいたします。

※ご購入をいただきました「WAON」カードはピロー袋に入ったままの状態でお持ちください。



【電子マネー設置店舗詳細】

店舗名	タイトーステーション イオンモール明和店
導入日時	2015年6月12日（金）
導入電子マネー	WAON
設置対象ゲーム機	音楽ゲーム、大型ビデオゲーム、プライズゲーム（クレーンゲーム等） プリントシール機（プリクラ）、メダルゲーム、キッズ向けカードゲーム、キッズ向けライド
店舗の特徴	「タイトーステーション イオンモール明和店」は、三重県内最大級のプライズコーナーを始め豊富なゲーム機を取り揃えており、若者や小さなお子様を含むご家族連れなど、親子3世代の幅広いお客様にご利用いただいています。様々なイベントやお得なサービスなども実施しており、お客様の幅広いニーズにお応えし、最高の思い出を提供しております。

【関連 URL】

タイトー公式ページ : <http://www.taito.co.jp/>
タイトー電子マネー公式ページ : <http://www.taito.co.jp/gc/special/emoney>
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】

※「WAON」は、イオン株式会社の登録商標です。

※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。

<別紙 ご参考資料>

【導入背景】

2014年度の国内電子マネー市場は、発行枚数が2億3,282万枚^{※1}と日本人一人当たり2枚以上保有している計算となり、また決済金額も2014年度の約3兆円から2018年には5兆円^{※2}に拡大すると見込まれているなど、今後さらに増加・普及が見込まれています。

現在は、市場の拡大とともにコンビニエンスストアや自動販売機、公共交通機関など、様々な業界で電子マネー導入が進んでいます。

その一方で、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円単位のまま、物価変動や消費税導入に対応した柔軟な価格設定ができずに、1コインオペレーションが続いております。このような現状を鑑みて、電子マネーの本格導入を検討するため、「タイトーステーション 新宿東口店」において2013年11月より実証実験を行った結果、ご利用いただいたお客様より、今後も電子マネーを継続的に利用したいとのご意見を多数頂戴いたしました。

お客様の多様なニーズや利便性の向上、また、電子マネー普及率、運営面での効率化、新たな施策の可能性などを総合的に判断し、パブリック性のある電子マネーの導入を決定いたしました。

※1 日経 MJ（流通新聞）調べ(2014年6月8日) ※2 野村総合研究所調べ

【導入メリット】

電子マネーの導入により、お客様にとっては100円硬貨の準備やコインの出し入れが不要となるため、ゲームの中断やコンティニューミスの軽減が図れ、より快適にゲームをお楽しみいただけます。

運営面においては、従来の1コインオペレーションから脱却することで、社会情勢に対応した価格設定やセール価格の設定などが1円単位で可能となります。また、店舗での現金等の事故リスクやゲーム機からの集金・両替金補充の作業などが軽減でき、そしてスピーディーなデータ分析により、お客様ニーズに合わせた効率的な店舗運営をすることができると考えております。

さらに将来的には、電子マネーを利用した新たなゲームの開発や、お客様へのポイント付与なども考えられます。

【電子マネー市場】

2014年4月に消費税率が5%から8%に引き上げられ、1円単位のやり取りが増えることから、財務省は1円玉の製造を4年ぶりに再開、増税に備えていましたが、電子マネーの普及により予想以上に1円玉の使用が減ったことから、2015年度の1円玉の製造枚数が前年度から50%減の8000枚となりました。このことからわかるように、電子マネーの普及は着々と進んでおり、今後さらに普及率が上がり、さらに利便性が高まると考えられます。

- ・電子マネー発行枚数：2億3,282万枚（2014年度 日経 MJ 調べ）
- ・電子マネー決済金額：約3兆円（2014年度 野村総合研究所調べ）

【タイトーステーションについて】 ※2015年4月末現在
全142店舗（直営店105店舗、FC店37店舗）

【アミューズメント業界動向】

店舗数：1万6069店舗（平成24年3月末現在）前年比922店減、5.4%減

売上高：4,564億円（前年比2.9%減）

平成18年度に過去最高の7000億円を越えた直後から縮小傾向にあり、5年続けて微減の状態。一方、1店舗あたりの売上高は2840万円（前年比2.7%増）となっており4年連続で増加している。（出典元：平成25年度ミューズメント産業界の実態調査）

【WAONについて】

電子マネー「WAON」は、イオンが提供するプリペイド方式の電子マネーで、全国のイオンのお店（イオン、イオンスーパーセンター、マックスバリュ、ミニストップなど）や提携する店舗で利用できます。

・累計発行枚数：約4,950万枚

・利用可能箇所：約214,000箇所、内 自販機ドライバー端末約135,000箇所

※いずれも2015年4月末現在

【今後の展開】

経済産業省より、2020年オリンピック・パラリンピック東京大会の開催等を踏まえ、キャッシュレス決済を推進すると発表があり、今後国内では電子マネーが一層普及していくと見込まれています。

普及率の上昇とともにゲームセンターでの電子マネー導入・利用が拡大し、活用方法もさらに進化していくことで、お客様のご要望に応える新しいアミューズメント施設を展開・運営できると考えております。