

Cashless Concept

1

事業環境の変化

1.遊技事業環境の変化 ファン動向

1.スマートフォンなどネット環境の変化に伴う、娯楽の多様化

2.コロナウィルスの影響による感染回避のためにファンの巣ごもり状態が続行

遊技人口の推移

単位:万人



貸玉料の推移

単位:兆円



パチンコパチスロファン離れが加速

1 2.遊技事業環境の変化 ホール動向

- 1.パチンコファンの減少に伴い、遊技場の減少
- 2.遊技場の減少と同時に遊技台の設置台数も減少

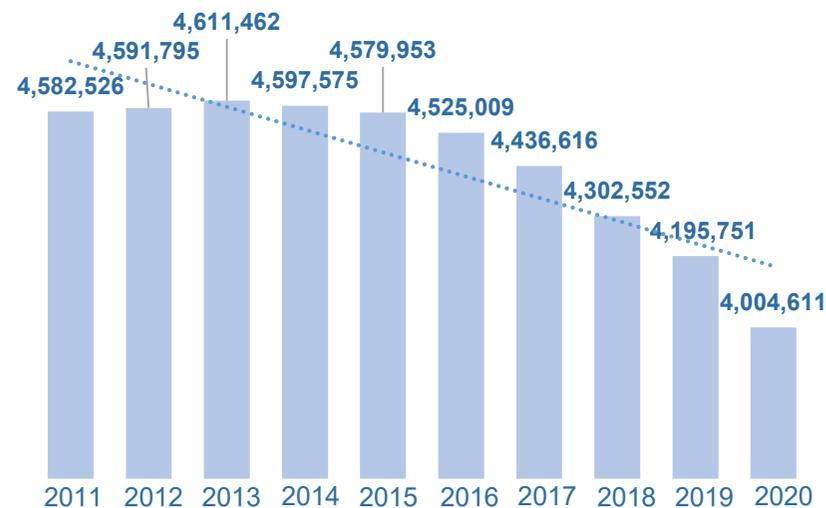
遊技場数の推移

単位:軒



設置遊技台数の推移

単位:台



縮小していく遊技業界のみの単一事業に限界

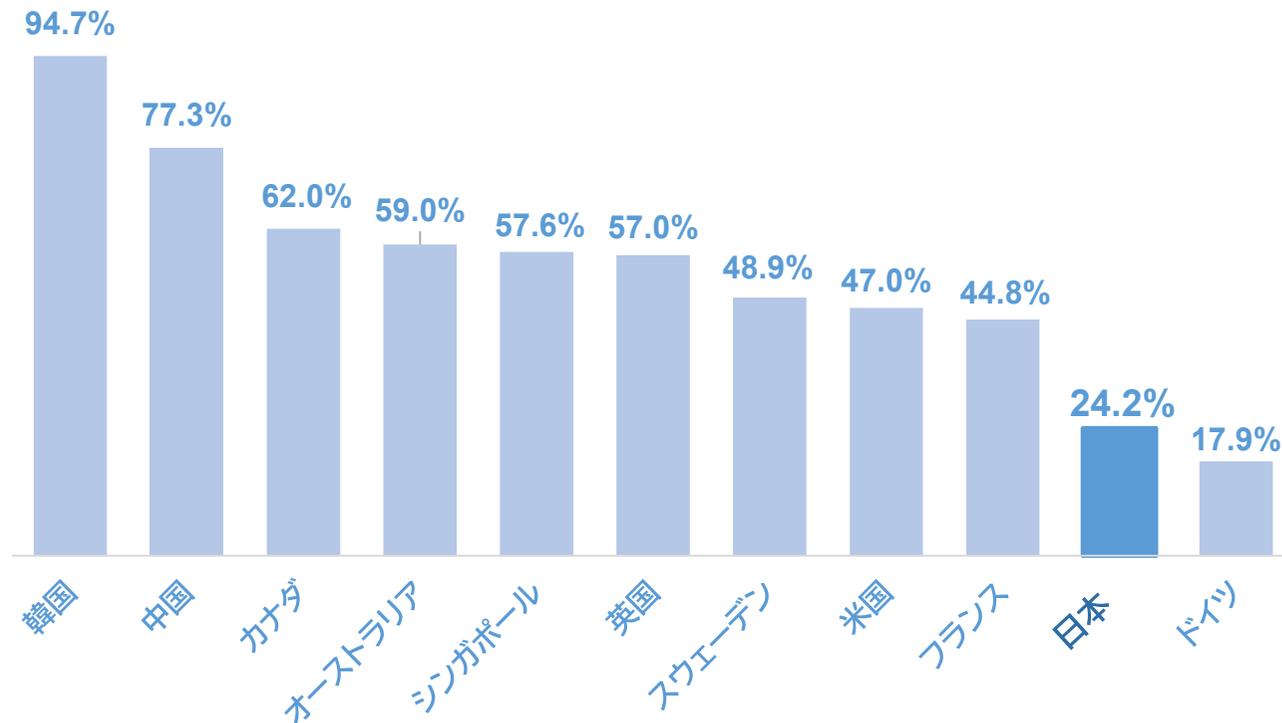
2

スマートフォンによるキャッシュレスの躍進

2 1.世界主要国のキャッシュレス決済状況

スマートフォンの拡大と同時に世界的なデジタル領域が拡大し、各国におけるキャッシュレス決済比率が上昇。

世界主要国におけるキャッシュレス決済比率



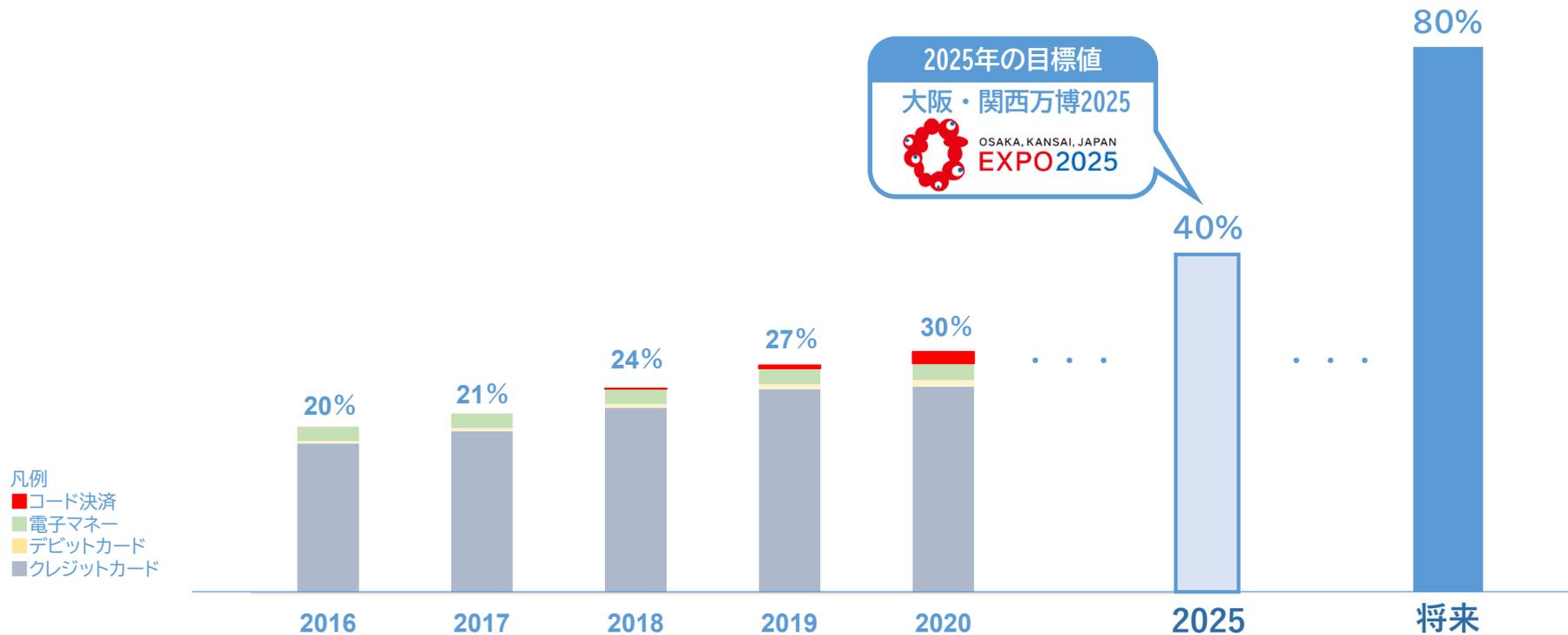
出典：一般社団法人キャッシュレス推進協議会「キャッシュレス・ロードマップ2021」(2021年3月)

世界銀行「Household final consumption expenditure(2018年(2021/2/17版))」、
BIS「Redbook」の非現金手段による年間支払金額から算出
※中国に関しては、Euromonitor Internationalより参考値として記載

2.日本におけるキャッシュレス決済比率の推移と国策目標

2018年は経済産業省が公表した「キャッシュレスビジョン」において、キャッシュレス比率の目標値として2025年を40%に、将来的にはキャッシュレス比率を80%を目標とした。

日本のキャッシュレス決済比率の推移



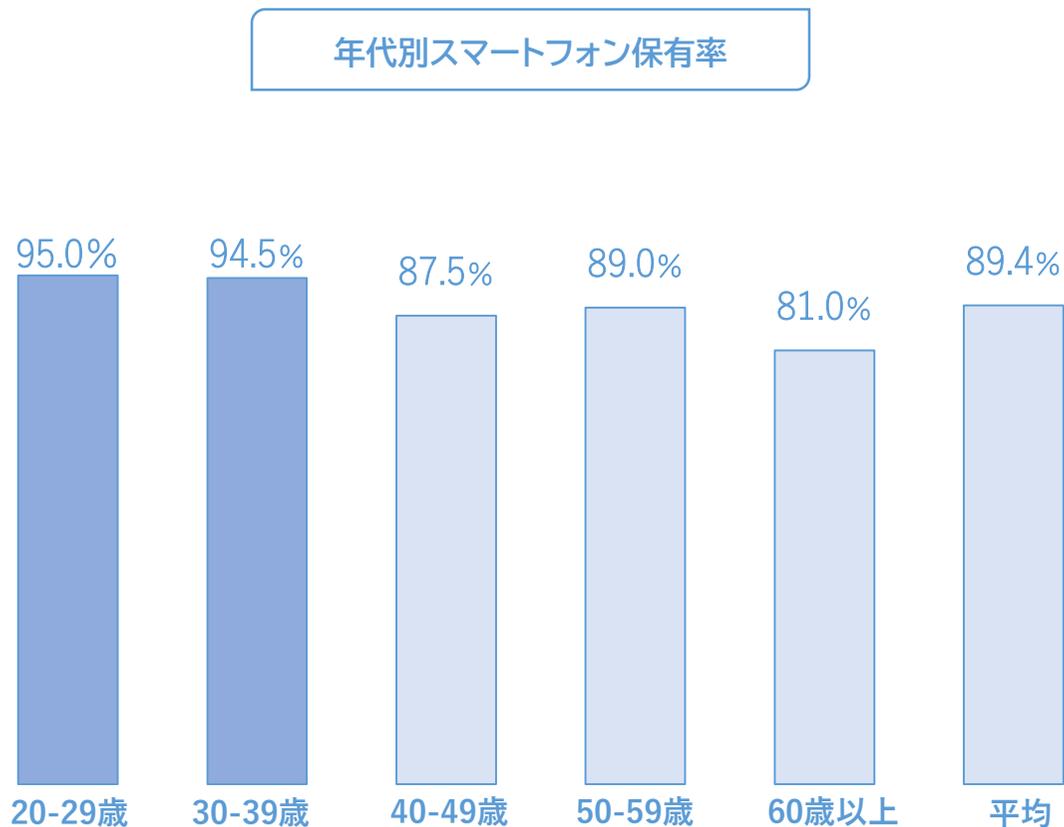
コード決済: キャッシュレス推進協議会「コード決済利用動向調査」
電子マネー: 日本銀行 決済動向「電子マネー」
デビットカード: 日本銀行 決済動向「デビットカード」
クレジットカード: 日本クレジット協会「クレジット関連統計」

キャッシュレス決済比率=(クレジット支払額+デビットカード支払額+電子マネー支払額+QRコード決済支払額)÷民間最終消費支出
※2020年の「民間最終消費支出」の値については内閣府GDP速報(2021年3月)

「民間最終消費支出」とは、家計による消費財への支払いのことを指します。
家計最終消費支出(新規の財貨・サービスに対する家計の支出)と対家計民間非営利団体最終消費支出(対家計民間非営利団体の産出額から商品・非商品販売額(中間消費+家計最終消費支出)を控除したもの)の合計です。

2 3.スマートフォンの拡大

幅広い年齢層がスマートフォンを所有。20歳代から39歳までは約95%の所有率と非常に高い。40歳以上においても80%を超える利用率で生活上でのツールとして成立。



2 4.急速に拡大したQRコード決済

2019年11月の「キャッシュレス・ポイント還元事業」以降、日本ではQRコード決済が急速に拡大。

また、新型コロナウイルス感染拡大に伴う接触忌避意識の高さから、消費者の支払方法・決済への意識が変化。

QRコード決済の利用金額



QRコード決済の利用件数



ユニークアクティブユーザー数
(月平均)



出典…キャッシュレス推進協議会「コード決済利用動向調査」2021年11月12日公表データ
2018年・2019年分は13社、2020年度は16社の決済事業会社データ。

3

新たな事業領域への挑戦

決済サービスの進化と事業領域の拡大

多業種を対象とした新サービスの展開

次世代キャッシュレスの提案

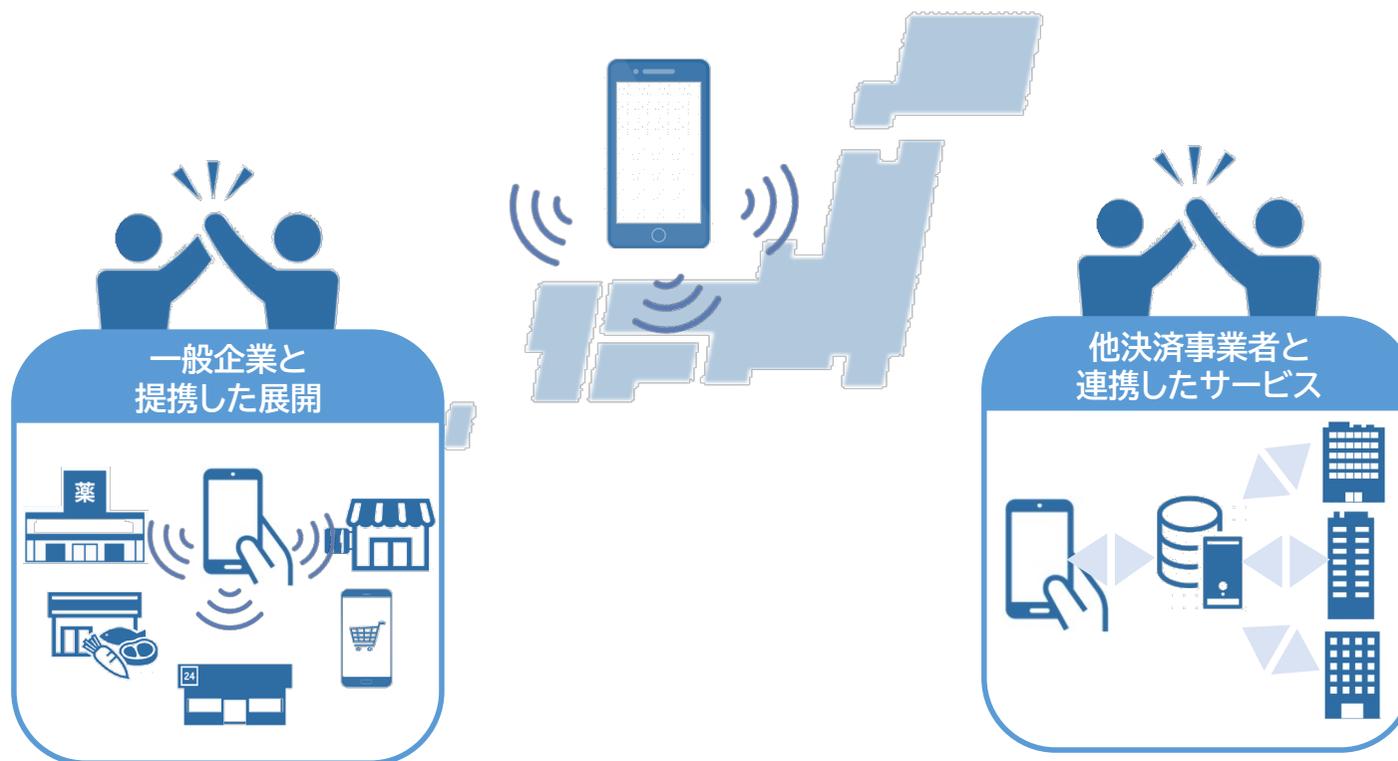
キャッシュレスのためのキャッシュレスではなく
“新しい消費スタイルを提案する”
次世代キャッシュレスを提供

財務局に資金移動業者として登録し、遊技業界で第三者決済サービスを展開してきた実績と経験を基に
新たな事業展開の準備を開始

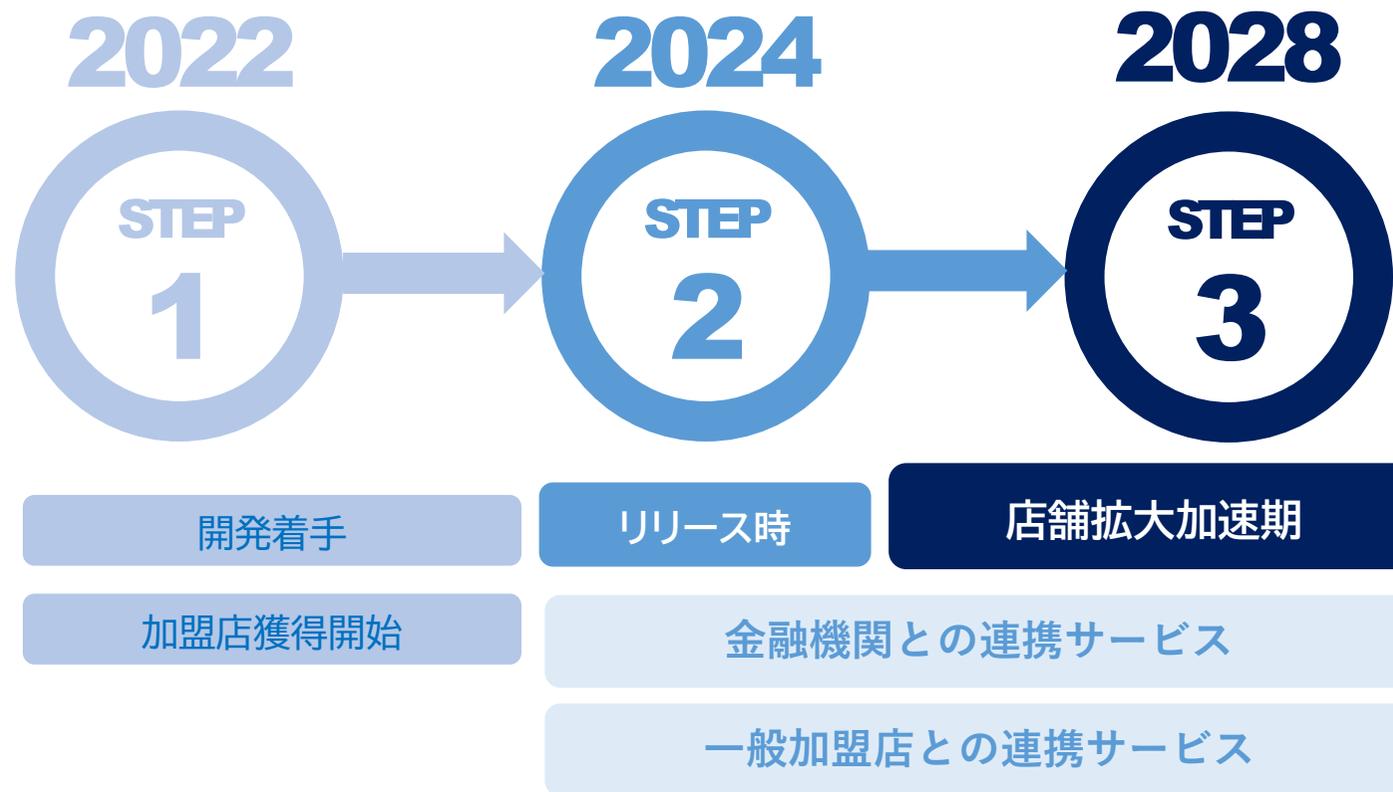
3 2. 次世代キャッシュレス事業へのスタートアップ

決済事業の強みを活かした、キャッシュレス新事業の準備を開始

全国共通・企業提携プラットフォームの提供



3 3. ロードマップ



Company Profile

商号	株式会社NCL
所在地	東京都台東区上野一丁目1番10号 オリックスビル上野1丁目ビル
設立	2022年4月1日(予定)
事業内容	モバイルペイメント等電子決済サービスの開発・提供準備
資本金	1,000万円
代表者	代表取締役社長 蒔田 穂高