

VISA



キャッシュレスの沼より



導入している決済サービス
Square, Starpay

□ 導入経緯

もともと本格的なお店みたいにすることが好きで、決済端末導入のきっかけの大半はそんな動機からです。本当は前から導入したかったのですが、個人弱小サークルでは審査で弾かれてしまうのではないかと不安から長年申し込みをためらっていました。そんな中、Square が周りのサークルさんで導入していることが多く、審査も比較的通りやすいという情報を得たことでこちらを導入することに決めました。決済できる種類がクレカ・電子マネー・交通系 IC と幅広かったのも導入の決め手となりました。

そんな経緯で導入した Square ですが、QR 決済には導入当初対応していなかったこともあり、本格的にこちらでも使えるようにしたいな～ということで Starpay の

□ 利便性

Square はとにかく UI が洗練されているのが素晴らしい一言です。Square は一応海外発ですが、国内でサービスを担う三井住友系列は結構このへんがきちんとしているのが好印象です。売上レポートとかもパッと出せるので決済端末としてのみならず、POS としても大変優秀です。よきかなよきかな。

Square アプリについては特段不満はありませんが、強いというなら複数セットで買った時の自動割引適用機能がいないため、そういう商品を作る場合はセットの商品枠を作らないといけないのが面倒くさいのかな～と思います。

Starpay の場合はまだそれほど利用していないので、利便性についてわからない部分も多いですが、シンプルな利用方法なのは好感を持てます。もう少しデザインに拘って欲しいかも…。



文・写真 / あべっちチューブ

サークルかぼちゃ工房代表。2021 年からキャッシュレスを導入し、各地のイベントで活躍している。シリーズ「鉄道とデザイン」が近年の著作。通販でも販売中。

導入を先日行いました。こちらは Square 以上に情報が少なかったですが、周りの QR 決済導入サークルさんに聞いたところこちらを使っていたのでこれを導入しました。Square は大きく分けて 3 つの審査 (Paypay が加わり現在では 4) と比較的少なかったのですが、Starpay では一気に十何種類も審査が進むのでやきもきしながら審査期間を過ごしました。決済ブランドによってかなり審査期間や対応はまちまちで、中華系の銀聯などは割とすぐに審査通過する一方で、メルペイは提出書類を出させた後審査落ち、PayPay は出しても出してもあれこれ提出書類を要求されました。それぞれの決済ブランドの個性が見えて面白かったです。

▼初キャッシュレス使用となったコミケ。この時混線の洗礼を受ける



回 キャッシュレスの利用率 / 客層変化

イベントによって利用率はかなり変わってきますが、案外どのイベントでもまだまだ現金派が半分以上を占める印象があります。特にコミケではもともと現金を持ち歩くイメージが強いうえ、参加者側も現金での会計を前提としていることが多いので、そういう人が増えるかなという感じがします。客層は特に変わった感じはしません。ちなみにデータとしては、C100の場合の実績だと約70%が現金、約20%が電子マネー、5%がカードでした。大体この傾向はコミケにおいていつも同じかなという感じです。他イベントでは約50%が現金、25%が電子マネー、カード15%という具合です。私生活

回 モバイル通信・Bluetooth 状況

通常イベントであれば、どちらも全く気にならず快適に使えるのですが、コミケに関しては本当に別物です。非常に環境としては最悪です。

モバイル通信に関しては各社が頑張っただけで臨時の基地局を出していることもあって何とかなっていますが、変な電波が色々出ているせいでBluetoothがかなり頻繁に途切れます。有線つなぐ端末の場合はそうすれば万事解決なのですが、問題はSquareの小型端末はBluetoothオンリーだということ。コミケの会場ではふとした拍子にすぐ切れてしまうので、キャッシュレスを使いたいときに端末エラー…という事象がC100において顕著でした。また、近年弊サークルのようにSquare導入サークル増大のせいか、同端末が会場内あちらこちらにあることもあり、端末接続が切れる頻度が以前にも増して多かったように思われます。今後もこの傾向は続きそうでどうしたものかと現在対策をいろいろ

回 今後の導入予定

ひとまず今入れたい決済サービスはすべて入れられています。機会があればstera terminalも試してみたいなと思っています。維持費がかかるものになる上、色々環境整備が大変そうなのでしばらく先とかになります。

回 総評

キャッシュレスを導入することで、より本格的な「お店屋さんごっこ」が可能になったのはとても嬉しいです。

最近はこちらのキャッシュレスサービスの加入ハードルが格段と下がってきており個人でもこれらが導入できるようになっているのはとても嬉しい限りです。

少しでも興味のある方は試してみたいかどうでしょうか。

ではほぼ現金使うシチュエーションがなくキャッシュレスばかり使っているのでもうこの数字を見ると世の中の人にはまだまだ現金使うんだな〜とちょっと驚いたりしています。スーパーとかでも同じこと感じますね。

ちなみにStarpayは先日初めておもしろ同人誌バザールに出た時に利用してみましたが、d払いのお客様1名以外では利用するシチュエーションがなく、少々寂しいな〜と思ったりしました。もっといろんな決済利用する人増えて欲しいかも…。

考えています。

そしてこの混線についてはもう一点問題点があり、iPhoneを用いたテザリングが全然できないという点です。普段はiPadをテザリングでiPhoneにつなぎ決済をしているのですが、コミケのようなイベントではそれができないため、仕方なくiPhoneのみで使っています。コミケのような大規模イベントではテザリング全般がうまくいかないことが多いので、SIM入った端末を持っていないと決済系は特に厳しいのかなと痛感しました。

混線問題は運営陣も把握しているようですが、抜本的な対策は後継端末が出るまでは我慢かもしれません。当面は、簡易金庫のなかにSquareの機械と携帯を入れて、使用時以外はなるべく切断しないように頑張っています。気のせいかもしれませんがやはりそうすると多少はよくなります。

▼コード決済も増え、賑やかになったサークルスペース

