

ナムコ、直営アミューズメント施設の節電施策を推進 既存の業務用ゲーム機照明 2,224 灯をLED化 12月11日(木)～13日(土) エコプロダクツ2014でも“エコなゲームセンター”を提案

株式会社ナムコ（本社：東京都港区／社長：萩原 仁）は、環境保全対策の一環として、全国の直営アミューズメント施設に設置している業務用景品ゲーム機「スイートランド4 ブライトバージョン」（株式会社バンダイナムコゲームス製）のドーム内照明をLEDに交換し、当社施設運営における電力消費の削減を図ります。

対象となるゲーム機上部のドーム内には、1台につき4灯の蛍光灯（1灯あたりの定格消費電力：27W）が装備されていますが、当社が保有する全ての対象ゲーム機556台、計2,224灯について、2014年12月中を目途に、当社独自の仕様によるLEDモジュール（1灯あたりの定格消費電力：12W）に交換する予定です。

この施策により、1年間で約21万9千kWh（※1）の電力を削減し、約102.6t-CO₂（※2）の二酸化炭素を削減することが可能となります。

バンダイナムコグループは、「楽しみながら、楽しい未来へ。」をコンセプトにCSR活動を展開、全国に約200か所のアミューズメント施設を運営するナムコでは、CSRの重点取組テーマの一つとして、CO₂削減、省エネ施策を推進してきました。

最近では、LED照明を採用した業務用ゲーム機が主流となりましたが、景品ゲームのように流行に左右されない定番機種の中にはLED普及前から店舗に置かれている機器も多くあります。

当社保有の既存ゲーム機を独自にLED照明化する施策は、2010年に実施したクレーンゲーム機4,279台の一斉転換から始まり、大型・小型メダルゲーム機など対象を広げて継続しており、今回の施策を加えた消費削減量の合計は約331万5千kWh（※1）、約1,326t-CO₂（※2）となります。

このほかナムコでは、化学物質管理や省エネ・省資源・リサイクルしやすさといった基準を設定し、ゲーム業界初の環境ラベルを導入したバンダイナムコゲームス「エコアミューズメント」認定機器の積極的導入や、電力を使わない「砂場遊び」に着目した時間課金制のインドアプレイパーク「あそびパーク」の展開など、様々な視点から環境に配慮したアミューズメント施設のあり方を追求しています。

なお、2014年12月11日(木)～13日(土)に東京ビッグサイト(東京都江東区)で開催される「エコプロダクツ2014」(主催：一般社団法人産業環境管理協会・日本経済新聞社)において、バンダイ、バンダイナムコゲームスと共同で出展、それら取り組みの一例を展示いたします。

「エコプロダクツ2014」バンダイ/バンダイナムコゲームス/ナムコ ブース

小間番号 6-033



「スイートランド4 ブライトバージョン」
©BANDAI NAMCO Games Inc.



(※1)当社実測試験に基づく概算値 (※2)CO₂排出係数：0.000468t-CO₂/kWh で算定

※ニュースリリースの情報は、発表日現在のものです。発表後予告なしに内容が変更されることがあります。あらかじめご了承ください。