INFORMACJA PRASOWA

Rok przed Igrzyskami Olimpijskimi Tokio 2020

Visa rozpoczyna program „Bezgotówkowa Japonia”

**Visa współpracuje wraz z partnerami nad upowszechnieniem cyfrowych płatności w Japonii, jednocześnie przyczyniając się do przyspieszenia wzrostu gospodarczego**

**San Francisco i Tokio, 26 lipca 2019 r.** – Do rozpoczęcia Igrzysk Olimpijskich Tokio 2020 pozostał zaledwie rok, w związku z czym Visa (NYSE: V), jako Globalny Partner Technologiczny Igrzysk Olimpijskich, przygotowuje na czas imprezy innowacyjne doświadczenia płatnicze dla sportowców, odwiedzających i mieszkańców. Działania Visa w tym obszarze wpisują się w cele rządowego programu „Bezgotówkowa Japonia”, który zakłada podwojenie całkowitej liczby cyfrowych płatności i zwiększenie ich udziału w płatnościach ogółem do 40 procent[[1]](#footnote-1) do 2025 roku. Oczekuje się, że przyszłoroczne igrzyska olimpijskie i paraolimpijskie będą najbardziej innowacyjną imprezą w historii. Visa stoi więc przed wyjątkową szansą wykorzystania tego wydarzenia jako katalizatora dla wprowadzenia w Japonii najlepszych rozwiązań w dziedzinie płatności cyfrowych.

*Japońskiego rynku nie da się dziś porównać z jakimkolwiek innym – jest to trzecia największa gospodarka na świecie i lider wielu branż, a jednak w handlu w przeważającej mierze wykorzystuje się gotówkę* - mówi Stephen Karpin, Representative Director i Country Manager Visa w Japonii. *Igrzyska Olimpijskie to dla Visa znakomita szansa na zaoferowanie nowoczesnych technologii płatniczych, dzięki którym miłośnicy sportu będą mogli jeszcze bardziej cieszyć się tym wyjątkowym wydarzeniem, nie tylko w obiektach sportowych czy w wiosce olimpijskiej, ale także na terenie całego kraju. Chcemy, żeby działania, które zaplanowaliśmy przy okazji Igrzysk w Tokio miały długotrwały skutek* *w postaci przyspieszenia wzrostu gospodarczego i jednocześnie zapewniały niezapomniane doświadczenia zarówno mieszkańcom Japonii, jak i turystom* – dodaje.

**Wsparcie dla programu „Bezgotówkowa Japonia”**

Obecnie tylko około jedna piąta wszystkich płatności w Japonii realizowana jest za pomocą metod cyfrowych. Dla porównania, w Korei Południowej ten odsetek sięga około 90%, w Stanach Zjednoczonych jest to niemal 60%, zaś w Chinach 70%[[2]](#footnote-2). Według prognoz, w przyszłym roku Japonię odwiedzi 40 milionów[[3]](#footnote-3) osób, dlatego też Visa pracuje nad szeregiem inicjatyw, które zapewnią najlepsze możliwe doświadczenia zakupowe i związane z kwestią płatności. Działania te obejmują następujące obszary:

* **Zwiększenie poziomu akceptacji płatności cyfrowych**: Aby stworzyć alternatywę dla dominującej obecnie gotówki, Visa ściśle współpracuje z detalistami z różnych branż, włączając w to restauracje szybkiej obsługi i małe sklepy ogólnobranżowe oraz z podmiotami odpowiedzialnymi za transport. Inicjatywa ma na celu unowocześnienie punktów sprzedaży poprzez umożliwienie korzystania z płatności zbliżeniowych, a co za tym idzie zwiększenie popularności płatności cyfrowych w okresie poprzedzającym rozpoczęcie imprezy.
* **Działania Team Visa na rzecz Bezgotówkowej Japonii**: Team Visa to różnorodna grupa sportowców z całego świata, którzy rywalizują w wielu dyscyplinach. Jednocześnie reprezentują na arenach zmagań i poza nimi markę Visa, która wspiera ich od 2000 roku. Jednym z członków Team Visa, a zarazem kandydatem do medalu w surfingu, nowej dyscyplinie olimpijskiej, jest Japończyk Kanoa Igarashi. W kampanii marketingowej Visa, która już ruszyła w Japonii, surfera można zobaczyć jak „płynie na bezgotówkowej fali”. W tym roku Visa będzie dalej rozszerzać grupę wspieranych przez siebie sportowców, zarazem promując kandydatów do medali podczas igrzysk olimpijskich i paraolimpijskich oraz wspierając płatności cyfrowe.
* **Stworzenie ekosystemu partnerów**: Jako światowy lider płatności cyfrowych, Visa może zaproponować innowacyjne rozwiązania dla 3,4 miliarda posiadaczy rachunków, do których organizacja dociera poprzez współpracę z dostawcami licznych usług finansowych, szeroką grupą detalistów, branżą technologiczną i sektorem fintech. Aby jeszcze bardziej rozbudować swoją sieć w Japonii, Visa zainicjowała program [Fintech Fast-track](https://www.visafintechfasttrack.com/asiapacific/index.html) – dzięki niemu fintechy, za pośrednictwem sieci płatniczej Visa, będą mogły w szybszy i prostszy sposób tworzyć oraz oferować nowe doświadczenia płatnicze w handlu elektronicznym. Ponadto, aby zwiększyć popularność płatności cyfrowych, w ostatnim czasie Visa zawarła także partnerstwo z LINE Pay Corporation, operatorem e-portfela i usług fintech dla komunikatora LINE.
* **Innowacje na czas Igrzysk:** Jako wyłączny sponsor Igrzysk Olimpijskich w zakresie technologii płatniczych, Visa ma wyjątkową szansę zaprezentowania podczas wszystkich zawodów innowacyjnych rozwiązań w obszarze płatności, często testując technologie, które nie są jeszcze dostępne komercyjnie. Podczas Igrzysk Olimpijskich Rio 2016, sportowcy należący do Team Visa mogli korzystać z pierścionków z funkcją płatniczą. Z kolei podczas Zimowych Igrzysk Olimpijskich Pjongczang 2018, Visa sprzedawała produkty ubieralne w postaci rękawiczek i przypinek z funkcją płatności zbliżeniowej. Innowacji płatniczych nie zabranie również podczas Tokio 2020 – Visa rozważa zaprezentowanie w trakcie imprezy takich rozwiązań, jak: uwierzytelnienie biometryczne, urządzenia ubieralne czy też aplikacje mobilne wykorzystujące wirtualne karty płatnicze.

**Badania dotyczące podróży do Japonii i związanych z nimi wydatków:** Według danych zebranych od podróżujących w ramach badania [Visa Global Travel Intentions (GTI)](https://usa.visa.com/travel-with-visa/global-travel-intentions-study.html), w ciągu ostatnich dwóch lat Japonia wyprzedziła Stany Zjednoczone pod względem liczby odwiedzających. W okresie poprzedzającym igrzyska olimpijskie Visa będzie dalej publikować dane konsumenckie odnośnie podróżowania i wydatków oraz dzielić się przewidywaniami dotyczącymi trendów turystycznych związanych z Igrzyskami, pomagając w ten sposób przygotować się japońskim detalistom na przyjazd zagranicznych podróżnych.

###

**O Visa Inc.**

Visa Inc. (NYSE: V) to światowy lider płatności cyfrowych. Naszą misją jest połączenie całego świata za pośrednictwem najnowocześniejszej, niezawodnej i bezpiecznej sieci płatniczej, wspierając tym samym rozwój ludzi, firm i całej gospodarki. Nasza nowoczesna globalna sieć przetwarzania danych transakcji – VisaNet – umożliwia dokonywanie bezpiecznych i skutecznych płatności na całym świecie i może przetwarzać w ciągu sekundy ponad 65 tys. operacji. Niesłabnący nacisk, jaki firma kładzie na innowacyjność, sprzyja szybkiemu wzrostowi handlu z wykorzystaniem wszelkich urządzeń połączonych z internetem, a także realizacji wizji przyszłości bezgotówkowej – dla każdego i w każdym miejscu. Wraz z ogólnoświatowym procesem przechodzenia z technologii analogowych na cyfrowe, Visa angażuje swoją markę, produkty, specjalistów, sieć i zasięg, by kształtować przyszłość handlu. Więcej informacji znajduje się na stronach [www.visaeurope.com](http://www.visaeurope.com) i [www.visa.pl](http://www.visa.pl/), na blogu [vision.visaeurope.com](https://vision.visaeurope.com/) oraz na Twitterze [@VisaNewsEurope](https://twitter.com/VisaNewsEurope) i [@Visa\_PL](https://twitter.com/VISA_PL).

**Kontakt dla mediów:**Jarosław Soroczyński | Grayling Poland  
+48 601 090 747   
[jaroslaw.soroczynski@grayling.com](mailto:jaroslaw.soroczynski@grayling.com)  
[visa.pl@grayling.com](mailto:visa.pl@grayling.com)

1. Wersja w języku japońskim: <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/pdf/miraitousi2018_zentai.pdf>; wersja w języku angielskim: [https://www.meti.go.jp/english/press/2018/0411\_002.html](https://www.meti.go.jp/english/press/2018/0411_002.html%20) [↑](#footnote-ref-1)
2. [Euromonitor\_Financial\_Cards\_and\_Payments\_in\_Japan.pdf](cid:018BD739394F39F6C22F9E392E1DE224F1201774@1); [Euromonitor Passport Consumer Payments Selected Countries.xlsx](cid:947615F54456370BA92E1E2BD39CB1D03144532F@1) [↑](#footnote-ref-2)
3. Japan National Tourism Association, dane roczne, stan na 31 grudnia 2017 r. [↑](#footnote-ref-3)