

第2回遊技産業 マネジメント・カレッジ

新時代のリーダー養成を目指し、
ホール、メーカー等の中堅47人が伊豆に集結

基調テーマ 「パチンコ・パチスロファン3000万人復活！」

サブテーマ 「スリーピング層の掘り起こし」「新規顧客の獲得」



冒頭、挨拶する深谷会長

新時代のパチンコ・パチスロ産業のリーダー養成をめざして、日遊協主催の「第2回遊技産業マネジメント・カレッジ」が9月19、20日、静岡県伊東市、セガサミーグループの研修施設「シースケープ伊豆高原」で開かれた。研修の基調テーマは昨年引き続き「パチンコ・パチスロファン3000万人復活!」。これに新しく「スリーピング層の掘り起こし」「新規顧客の獲得」の2つのサブテーマが設けられた。

対象は日遊協会員企業の中堅管理職で、ホールは店長、マネジャー級、遊技機メーカー等は部課長級。さらにホールの場合は、日遊協の店長等講習・試験合格証の取得者であることが条件となっている。今回は全国からホール28人（13社）、遊技機メーカー16人（9社）、

その他2人（2社）、賛助会員1人（1社）の計47人（25社）が参加した。

研修は1泊2日の合宿形式で、特別講演、グループワーク、業界のリーダーたちを交えた懇親ディスカッション等で構成された。研修参加者たちは、パチンコ・パチスロ産業が直面する問題を共有し、将来の夢を語り、業種を越えた人脈形成を図るとともに、産業の発展に貢献した先人たちと親しく意見を交わした。



〔第1日〕

◇開講式

19日午後1時半、開講式が行われた。深谷友尋日遊協会長は「昨今の業界は厳しいが、この厳しさこそ大

きくジャンプする好機だ。ジャンプするには一度腰を低めなければいけない。今、業界はその状態だ。瞬発力をつけて飛躍できる。皆さんがこれからの業界を担うことは間違いない。そうした中で新しい遊技産業を創出していくことが日遊協の願いだ。将来の夢を共有し、優れた先人のDNAを引き継いで、リーダーとしての資質を高めて欲しい」と挨拶した。

◇特別講演と「高原の風」活動報告

有限責任中間法人遊技産業健全化推進機構の伏見勝専務理事が、「機構から見たホールの現状と今後あるべき姿」と題して特別講演を行った。この中で伏見氏は「外から来た人間の目で見ると“特殊な業界”だと感じた点」を率直に列挙し、「“特殊な業界”だといわれ



会場は今年もセガ・サミーHDの研修施設「シースケープ・伊豆高原」各地から続々集まる参加者たち



「高原の風」研究発表



高原の風のPTの面々



耳を傾ける参加者たち



グループワーク

人間力経営総合研究所の二瓶正之氏のリードでグループワーク開始。



真剣な中にも和気諸々の雰囲気



身を乗り出して討論に参加



夕食は立食パーティー形式。ただし、参加者は料理を前にしながら次のスケジュールもあり、あまり飲むわけにもいかない。



右から日遊協三上専務、阿部副会長、石橋平和社長、日遊協篠原常務



懇親パーティー

盛りだくさんの山海の珍味に、若い参加者の笑顔もほころぶ



業界首脳と直接対話

夜のグループワークには業界リーダーも参加。手前右は金沢三洋物産専務、中景中央に石橋平和社長（手をあげている）の姿も



講評する知念・明日の産業を創る委員会委員長

ないように、若い人にぜひ心得てもらいたいこと」として、「想像や希望的観測で噂話をしない」「約束や誓約書はサインする前に必ず目を通す」「不正行為やゴト対策は受け身でなく、自分の目で確認する」などを挙げた。(14頁に伏見氏の特別講演要旨)

続いて、昨年の第1回マネジメント・カレッジから選抜された「高原の風プロジェクト」チームが、約1年かけてまとめた「パチンコ・パチスロ業界のマスコミュニケーション戦略の提案」が報告された。(7頁に「高原の風プロジェクト」活動報告要旨)

◇グループワーク

午後3時半、研修生は5、6人ずつ9班に分かれてグループワークに移った。「パチンコ・パチスロファン

3000万人復活！」のテーマについて班ごとに戦略立案の討論が熱心に行われた。人間力経営総合研究所長、二瓶正之講師がグループワークを指導した。

◇キー・スピーチ

午後5時15分、グループワークがいったん中断され、京楽産業(株)代表取締役社長、榎本善紀氏によるキー・スピーチ「ナンバーワンヒットメーカーから学ぶ妄想力・仮説力による市場創造」(同社執行役員、堀口知伸氏がサブ・スピーカー)が45分間行われた。榎本氏は、(株)セブン&アイホールディングス代表取締役会長兼CEO、鈴木敏文氏と、音楽家で総合エンターテインメントプロデューサー、つくくみ氏という二人のヒットメーカーの“常識を超えた市場創造”を紹介し、

これをもとに「京楽の考えるファン3000万人復活に向けての仮説」を展開した。(18頁に榎本氏のキー・スピーチ要旨)

◇夕食パーティーとグループワーク

夕食パーティーは午後6時過ぎから立食形式で行われた。里見治セガサミーホールディングス株式会社社長、石橋保彦(株)平和社長、金沢全求(株)三洋物産専務、片本通サミー(株)副社長、足立利美(株)ニューギン専務、平本将人(株)プローバ社長(日遊協相談役)、それにキー・スピーチを行った榎本京楽産業(株)社長ら業界の重鎮たちが特別ゲストとして招かれ、さらに菊地豊伊豆市長も参加した。日遊協から深谷会長、阿部、大久保、小林、山田副会長、栢森、知念、吹浦、福井、松

谷理事らが加わった。業界リーダーたちを囲んで人の輪ができ、和やかな歓談が約1時間続いた。

パーティー終了後の午後7時半からグループワークが再開され、翌日のプレゼンテーションのために真剣な討論が続けられた。特別ゲストの石橋、金沢、片本、足立、榎本、堀口、山口孝穂氏(京楽産業(株)執行役員)、日遊協の深谷会長、阿部、大久保、小林、山田副会長、栢森理事が手分けして班の討論に加わり、助言をした。特別ゲストたちが退席後もグループワークは続けられ、午後11時過ぎまで構想を練っていた班もあった。外は台風13号の影響で激しい雷雨が続いた。

〔第2日〕

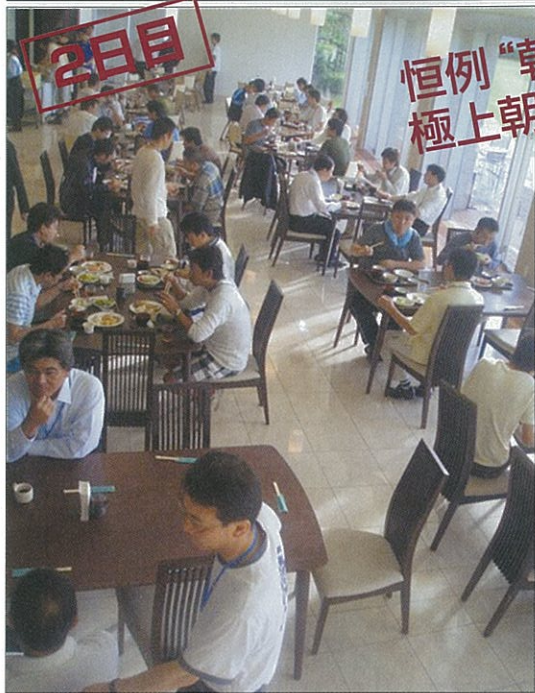
◇早朝奉仕活動・朝食



正面スーツ姿は阿部副会長。手前右側の後ろ姿は小林副会長。



手前スーツ姿は片本サミー(株)副社長



恒例「朝掃除」と極上朝食会

20日の朝食。早朝の清掃奉仕のあとで、食欲旺盛



20日早朝の早朝奉仕。13号台風一過で、枝や落ち葉がいっぱい



修了証を手渡す三上専務理事

台風一過の20日、研修生全員は早朝6時過ぎから近隣の清掃奉仕に出勤、前夜の台風で道路に散乱した枝や葉を拾い集めた。午前7時に朝食。奉仕活動のおかげで皆、食欲が旺盛。配膳テーブルに長蛇の列ができた。

◇グループワークとプレゼンテーション

午前8時半からグループワークが再開され、正午まで3時間半にわたってまとめの作業が行われた。二瓶講師がプレゼンテーションの心得を話した。各班はプレゼンターを選び、本番前のリハーサルを行った。

昼食後、グループ別にプレゼンテーションが行われた。プレゼンテーションの持ち時間は5分。日遊協役員と研修生自身による投票の結果、H班「パチンコはじめの一步!!」が金賞、I班「ゼロからはじめるキャ

ンペーン！」が銀賞に決まった。両班は今後、「高原の風プロジェクト」第二陣としてチームを組み、約1年間、戦略の具現化を練る。

◇表彰式と閉講式

深谷会長から金賞、銀賞受賞班に表彰状が手渡された。知念・明日の産業を創る委員会委員長は「最近の若い人は下を向いて声が出ない、主張がないといわれる中で、全グループが自分たちの主張をはっきりと大きな声で示したことに、この業界の行く末は明るいと感じた。とくに金賞、銀賞班は具現化していける提案だった」と講評した。

最後に、三上専務理事が各班代表に修了証を手渡し、閉講の挨拶を行った。

高原の風プロジェクトチームの報告
「パチンコ・パチスロ業界のマスコミュニケーション戦略の提案」(要旨)

「3000万人のファンを取り戻す」というテーマの基にスタートした。業界の現状は、スロットユーザーを中心にユーザー人口が減少し、それに伴ってホール数も減少し、寡占化が進んでいる。一方、業界のイメージアップは図られていない。ホールは各団体で施策を実施しているが、一丸となっていないため効果は薄い。

次に、ユーザーを増やすカギとなる若年層のアンケート調査(対象18~25歳で遊技しない人を1030サンプル)をした。その結果、若年層の趣味・嗜好に使う金額は概ね1万円未満、重視している情報源はインターネットとクチコミ、パチンコはネガティブなイメージが先行、メーカーのテレビCMは見ているが遊技行動に結びつかない——等がわかった。

この現状打破にあたって、イメージアップのため業界が一丸となったメディアミックスを提案する。これにより期待できる効果として、遊技人口の増加(ノンユーザーの開拓、スリーピングユーザーの掘り起こし、現役ユーザーの囲い込み)、業界に働く人たちのモチベーションのアップが挙げられる。

これまで、業界活性化のためのいろいろなアイデアはホールもメーカーも試みているが、ピストルのような単発で効果がなかった。大砲を打ち込まないと影響力がない、それにはメディアを動かしていかざるを得ないというのが結論だ。

その仕掛けとして、1番目はイメージ向上を図るための「継続的な居場所」づくり。テレビ番組、雑誌編集とタイアップして継続的で強いメッセージの発信、WEBやモバイルによるコミュニティ育成とそのための会員募集コミュニケーション等が挙げられる。

2番目は日本中でパチンコ・パチスロが盛り上がるキャンペーンのヤマ場づくり。これはJRA(中央競馬会)が展開しているように春、秋2回の強化週間を考えている。例えば、春のフレッシュャーズ・ウィーク、秋のファン感謝ウィークだ。フレッシュャーズ・ウィークは新社会人、学生が対象。ファン感謝ウィークは現在も行われているが、さらにグレードアップさせる。

具体的には、テレビからの継続的なイメージ形成として、「世界の車窓から」のようなミニ枠番組で大人の遊びをテーマに放映し、常にパチンコが情報発信している状態にする。人気作家とタイアップしてパチンコをテーマに雑誌連載する。パチンコファン、ビギナーに向けたWEB&モバイルサイトを開設する。フレッシュャーズ・ウィークには「R-18キャンペーン」(パチンコは18歳になってから)、ファン感謝ウィークでは東京パチンコショー、未来パチンコ展、インナー表彰会(業界人の殿堂入り)などが考えられる。



高原の風プロジェクトチーム

以上のようなメディアプランを机上計算で積み上げるとざっと52億円かかる。JRAの年間宣伝広告費は30億~50億円といわれており、わが業界が負のイメージ・スパイラルを変えるには少なくとも30億円は必要だろう。資金調達方法だが、①関係各団体から応分の額を徴収する②新台購入時に1台あたりメーカー、ホールから500円ずつ徴収する——等が挙げられる。また、具体化にはパチンコ・パチスロ全体のイメージをプロデュースする管理運営組織が必要で、業界横断的な性格から日遊協から派生した組織のようなものが考えられる。

高原の風プロジェクトチーム(50音順、敬称略)：安藤彰展(株玉屋)、岡田亘(株千歳観光)、香川利夫(株ブローバ)、金海晃和(株ニューギン販売)、桑田貴司(サミー株)、清水裕晃(サンキョー株)、高橋裕史(株山口商事)、深谷太詞(フシミコーポレーション株)、盧昇(株三洋物産)、渡邊厚(株安田屋)

第2回遊技産業マネジメント・カレッジの金賞・銀賞の提案内容 (要旨)
 基調テーマ：パチンコ・パチスロファン3000万人復活！
 サブテーマ「スリーピング層の掘り起こし」
 「新規顧客の獲得」

◇金賞「パチンコ はじめの一步!!」(H班)

多くの人にパチンコは変わったということを知ってもらい、ホールに入ることをためらっているお客様の背中を押し、新規ファン獲得を目指す。

金賞のH班と深谷会長(左から3人目)



パチンコに対するダーティなイメージが根強いが、実際は一般に認知されていないだけで、ホール環境は大きく改善されている。バラエティに富んだインフラ(1円パチンコ、接客態度、機械のスペック構成、分煙コーナー等)を知れば、パチンコに興味があるがホールに入れなかった人もファンになってもらえる。

〔提案〕①グルメ&はじめてパチンコツアー：大手旅行代理店とタイアップし、パチンコ店での実地体験、メーカー工場の見学、行く先々でパチンコにかかわるイベント等を盛り込む。日本の文化として認識してもらうため、外国人客も積極的に誘致する。PRは、パチンコ店の折り込みちらし、業界関連法人のすべてのホームページでバナー告知する。

②初心者パスポートの発行：慣れない人が1人でホールに行く場合、何かツールがあれば入りやすいと思われる。初心者パスポートを持参すれば遊び方説明などいろいろなサービスを受けられるようにする。PRは、ちらし、フリーペーパー等を駅、街頭で配布。テレビ番組内で告知広告をする。

◇銀賞「ゼロからはじめるキャンペーン！」(I班)

現状では、既存ユーザーが減り、新規ユーザーは増えない。しかも新規ユーザー獲得のための土

壌がない。パチンコに対する世間のイメージはネガティブで、マスコミ対策を含めたイメージアップ展開に乏しい。遊技機は画一化が進んでいる。新規ユーザーにパチンコに対する興味を喚起させるキャンペーンを行い、安心して遊べる環境づくりをする。



銀賞のI班のメンバー

〔提案〕キャンペーンとして、先ず新規ユーザー向けのパチンコ台アイデアを公募、優秀アイデアに賞品・賞金が出される。協賛メーカーによるドラフトを行い、試作機をつくる。各メーカーの試作機は一堂に集められ、7大都市の特設ショールームやトレーラーによる地方キャラバンで展示・試打会が催される。試打の結果の一般投票が行われ、上位試作機に賞品・賞金が出される。

試作機は製品として市場に出される。ホールへの設置は毎年4月に実施し、各店の設置台数の5%を目標とする。キャンペーンをテレビ放映でバックアップする。キャンペーンの効果について検証を行う。

—◇—

他班の企画タイトルは次のとおり。
 A班「1(1円)+1(一致団結)=3,000万!」
 B班「そうだ!パチンコに行こう!」
 C班「みんなの1億2000万人みんなのパチンコ」
 D班「来て、見て、さわって!パチンコ台」
 E班「ドイツにパチンコを!」
 F班「パチンコ・パチスロ感ジテル?パチンコもパチスロも人間の本能を刺激する遊び」
 G班「新規ファン獲得の為のイメージチェンジ」



第2回遊技産業マネジメントカレッジ参加者名簿(2008年9月19日)

グループ	氏名	会社名	業種	氏名	会社名	業種
A	木下 幹規	(株)クラウン	ホール	松平 義昭	サミー(株)	メーカー
	嘉村 幸則	三宝商事(株)	ホール	土屋 俊彦	ピーアークホールディングス(株)	ホール
	黒田 英樹	日拓ホーム(株)	ホール			
B	平井 知一	サンキョー(株)	ホール	天野 泰信	(株)エコフレンドリー	その他
	帖佐 淳一	(株)千歳観光	ホール	磯島 利勝	スタートラクト(株)	ホール
	樋上 敏弘	(株)ボネール	ホール			
C	小栗 健	ピーアークホールディングス(株)	ホール	岡戸 文宏	(株)三洋物産	メーカー
	木田 栄治	フシミコーポレーション(株)	ホール	瓦田 成希	(株)マルハン	ホール
	平嶋 俊男	(株)安田屋	ホール			
D	高梨 敦	サンキョー(株)	ホール	江場 正英	(株)高尾	メーカー
	福井 宏彰	(株)ボネール	ホール	谷口慎太郎	スタートラクト(株)	ホール
	堀 雅秀	(株)安田屋	ホール			
E	藤本 孝裕	三宝商事(株)	ホール	西岡 威士	(株)ニューギン	メーカー
	奥谷 公一	(株)成通	ホール	西宮 崇夫	(株)藤商事	メーカー
	鈴木 貴志	日拓ホーム(株)	ホール	小林 健	(株)森創	メーカー
F	小美野 顕治	(株)千歳観光	ホール	平村 修	(株)平和	メーカー
	宮本 美典	サミー(株)	メーカー	森部 浩司	(株)マルハン	ホール
	金山 明憲	サンキョー(株)	ホール			
G	出塩 晴康	サミー(株)	メーカー	牧 季則	京楽産業(株)	メーカー
	鈴木 貴志	(株)千歳観光	ホール	佐々木 徹	ジャパンネットワークシステム(株)	その他
	釜山 正男	フシミコーポレーション(株)	ホール			
H	大下 幸一	(株)ニューギン	メーカー	石原 明彦	(株)SANKYO	メーカー
	射場 主治	(株)玉屋	ホール	菅波 大輔	(株)アプローチ・ハル	賛助
	山本 裕司	日拓ホーム(株)	ホール			
I	瀨瀬 聡	(株)SANKYO	メーカー	大江 泰洋	(株)平和	メーカー
	堀田 卓也	(株)三洋物産	メーカー	佐藤比斗史	(株)森創	メーカー
	山下 健一	(株)成通	ホール	小池 直人	(株)マルハン	ホール

研修者、特別ゲスト、日遊協役員らと記念撮影