

第7回 遊技産業

マネジメント・カレッジ



業界の未来を描く集中討議 中堅管理職51人が熱く

ボードやパソコンを使ってプレゼンテーションの仕上げ

パチンコ・パチスロ産業の次世代の人材養成のため、日遊協と人材育成委員会主催の研修「第7回遊技産業マネジメント・カレッジ」が11月21、22日の2日間、東京・晴海グランドホテルで開かれた。今回はメインテーマを「業界の未来を描こう」とし、サブテーマに「ばちんこ産業だから出来る社会への貢献」「力を入れるべき獲得ユーザーとその対策」の2つを設定した。

参加したのは遊技産業各業種の中堅管理職51人（28社）。業種別内訳はホール29人（14社）、遊技機メーカー6人（5社）、販社7人（4社）、その他9人（5社）だった。ホールはエリア長・店長クラス、遊技機メーカー・販社等は部長クラスで、平均年齢は38歳。参加費用は日遊協会員3万円、会員以外4万円で、今回は会員以外から2人（1社）が参加した。

マネジメント・カレッジは企業の将来を担う幹部養成の一環と位置づけられ、07年から毎年1回開かれている。研修生たちはグループディスカッションでの議論で業界が直面する課題を共有するとともに、懇親パーティーで産業発展に貢献

してきた先輩たちと交流し、優れたDNAを継承する。さらに2日間を通じて、同業他社や異業種の人たちとの人脈形成も期待される。

「ネットワークを」

●第1日（11月21日）

午後1時、開校式が行われ、松崎史成人材育成委員長の挨拶に続いて、9班（5、6人構成）に分かれてグループディスカッションに入った。事前アンケートで2つのサブテーマから1つを選んでもらい、それに沿ってグループ分けが行われた。人材育成委員会の委員たちがグループを回って、議論の進行をサポートした。同5時半にディスカッションを中断し、6時から懇親パーティーが始まった。この日は日遊協本部で第4回定例理事会が開かれており、理事会終了後に庄司孝輝会長、福井章、山田久雄両副会長、岸野誠人、知念安光、樋口益次郎、松谷明良各理事、篠原弘志専務理事、伊東慎吾常務理事らがパーティーに駆けつけた。庄司会長は「カレッジは過去6回開かれて大きな成果を上げています。この2日間で業種の同じ人たちとも違う人たちとも、で



第7回遊技産業マネジメントカレッジ



懇親会でひと息。このあとまだミーティングが続く

きるだけ多く知り合い、ネットワークづくりをして帰ってください。きつと将来役に立ちます」と挨拶した。パーティーは立食で、役員たちも加わったの歓談が約1時間半続けられた。

パーティー終了後、研修生たちはいったん入浴などでくつろぎ、同8時半からディスカッションが

再開された。午前1時過ぎまで議論していたグループもあった。

9班が「8分発表」

●第2日（11月22日）

研修生たちは午前7時に朝食をとり、同8時からグループワークを再開、午前中いっぱいかけて前日までの討議内容をまとめた。昼食を挟んで午後1時にプ

レゼン大会が開かれ、各班は割り当てられた8分間にプロジェクターを使って企画案を発表した。

審査は庄司会長、谷口久徳副会長、岸野、知念樋口各理事、篠原専務理事、伊東常務理事、人材育成委員会メンバー、取材中の業界誌記者たちで行われ、金賞はAグループ、銀賞はFグループ、銅賞はCグループに決定した。

若手4経営者が談論

午後2時半から、若手経営者4人によるパネルディスカッションが約2

時間行われた。パネラーは大泉秀治（㈱オーイズミ副社長）、栢森秀行（ダイコク電機㈱社長）、岸野誠人（東和産業㈱副社長）、深谷太詞（フシミコーポレーション㈱常務取締役）の4氏で、若手経営者目線で「業界の可能性」について意見を述べた。司会進行役は濱口理佳氏（㈱ワールド・ワイズ・ジャパン）が務めた。（4〜5ページにパネルディスカッションの要約）

各班企画案の講評で樋口理事が「クオリティが高いプレゼンでした。今回は業界の未来を描こうということ、ホール、メーカー、販社、その他業界のいろいろな種の人と一緒に議論をしました。皆さんの頭の中に新しい風が吹き込まれたと思います。まだまだこの業界の中でやれることがいっぱいあると感じたでしょう。そのことを持ち帰ってください。そしてコミュニケーションでできた絆を大切にしてください」と述べた。庄司会長から研修者全員に修了証書が手渡された。午後4時半、閉校式が行われた。

（6ページに9グループのメンバーと、受賞3グループのプレゼン要旨）



カジノとは全く違う

——IR議連が11月12日の第21回総会の場で臨時国会中にIR整備基本法推進法案を提出し、来年の通常国会での審議を経て成立を目指す」と表明した。このような世情で、メディアの報道を見てもカジノとパチンコを比較した内容のものが多々確認されている。このあたりを踏まえ大衆娯楽としてのパ

チンコの立脚点をどう捉えるか。

大泉 法的な視点、およびマシンを見てわかるが、ギャンブルであるカジノと遊技を楽しむパチンコ・パチスロは、まったく違った性質を持つ。ただ、昨今では遊技機のゲーム性が複雑化する背景で、大衆娯楽といいつつ参加の閾口を狭める傾向が確認される。また、規制の範疇で開発しているといえ

データからも明白な「娯楽」 地域との共生でイメージアップ

第7回マネジメント・カレッジのなかで、若手経営者4人によるパネルディスカッションが11月22日、約2時間にわたって行われ、業界の現状分析、将来への展望などが熱く語られた。聞き入っていた参加者からは「世代も近いし、その考え方に共感できる場所が多かった」との声が寄せられた。その一部だが、要約を掲載する。

- 大泉秀治** (株)オーイズミ副社長
栢森秀行 (株)ダイコク電機社長
岸野誠人 (株)東和産業副社長
深谷太詞 (株)フシミコーポレーション常務取締役

進行 ● 濱口理佳 (株)ワールド・ワイズ・ジャパン

ラー
五十音順



(左から) 栢森秀行氏、発表する大泉秀治氏

ども、その志向において射幸性偏重傾向が指摘されるなか、ギャンブルと同じテーブルで議論されるという残念な状況を招いている。

映画と差のない時間金額
栢森 弊社の調べでは、パチンコ・パチスロは時間あたりの粗利で換算すると、せいぜい700〜800円程度の娯楽。映画館で時間を費やすのと大差ない金額であり、1円パチンコに限ればインターネットカフェと同等の範疇に収まっている。つまり、データは大衆娯楽であることを示している。また、ファンは確かに減少しているが、デフレ経済の中で15%程度の減少にとどまっていることは、他のレジャー産業に比べれば逆に健闘しているともいえる。カジノとの比較においても、カジノはマカオでいうと1時間1万円のギャンブル、パチンコはその10分の1

以下のビジネス。ここからも全く別物であることがわかる。

分散値の高さに問題
岸野 パチンコは刑法185条の但し書きの範疇に収まる大衆娯楽。ギャンブルと違い、偶然性のみ依存した遊びではなく、技術介入性がある遊びだ。技術介入があるから大衆娯楽であることを、まず法律の面で担保されている。また、ビジネスの観点で見ると、カジノは客質ビジネス。我々パチンコは客数ビジネスで、1人でも多くの方に来ていただく商売であり、その環境を整えることが大衆娯楽を提供する我々のなすべきことだと思われ。客単価にせよ、都心で営業する弊社の例を挙げても2時間で1500円とか2000円と、映画館やボウリングと同じ範疇に収まっている。問題なのは分散値であって、それが高いという現状が、我々が大衆娯楽であるという立場を脅かしているのではないか。

「かもしれない」大切に

深谷 セブンイレブンは全国に1万5000軒あるが、パチンコホールも1万軒を超えて営業している。広くコンビニ大手並みに存在すること自体が、我々が大衆娯楽

としての地位を確保している証左だと考えている。ただ、懸念するのは経済市場の中で競争が激化し、その皺寄せがファンにいつてしまっている現状だ。ファン減少の原因は顧客満足度が下がっていつているからだと思う。お客様がパチンコホールに足を運ぶときは100%勝てるとは思っていない。勝てるかもしれないと思つて訪れる。その「かもしれない」を完全に踏み潰してしまうと顧客満足度が低下していく。そういう意味で、快適に楽しめる遊技環境を整えることが大衆娯楽として大切であり、これを皆で考えないといけない時期に来ている。

機械代は研究すべき

——大衆娯楽を唱えるなか、手軽に遊べるスタイルとして低貸玉営業が全国に普及したが。

岸野 苦肉の策だと思つし、それぐらいの初期投資で遊びたいニーズもある。ただ、1円だからいつて1円用の(価格の)遊技機やシステムがあるかといえはばない。セブンイレブンが普及させたコンビニATMの例もあるが、機能を最小限に絞つて価格を抑え、採算ベースを下げることで市場が拡大し



(左から) 熱弁をふるう深谷太詞氏、岸野誠人氏

た。1パチ市場を健全に成り立たせるシステムがあれば、ファン、ホール、メーカーの「三方よし」が実現するマーケットの構築も可能だと思われる。

大泉 確かに、どこまで設備を整えればよいかという議論は必要かもしれない。遊技機にせよ、ファンのウォンツとニーズがどこにあるのか。ファン目線でどのレベルが適切で、機械代がどの程度に設定できるか研究する余地はある。

ホールの過当競争が課題

栢森 機械代が高くて経営が成り立たぬという話はあるが、実際、いまの機械が昔の機械と比べてつまらないかというところではない。だが、魅力的なはずが、なぜ短命に終わるのか。これはホールの過当競争に原因があると思われる。中国では三国志の時代に人口が大

幅に減り、元の人口に戻るのに何百年もかかっている。それぞれの生き残りを賭けて戦争をした結果、一番大事な大衆を殺し、国の運営を成り立ちにくくしてしまった。業界も同様で、生き残るために機械に投資し続けてファンを痛めてしまい、業界自体がギリ貧になった。メーカーにも言えることだが、この競争環境をやはり変えていかないといけない。

いつか海外への展望を

——パチンコは過当競争で明らかにファンが減少している。では、そのような環境を背景に、今後、遊技産業はどこを向いていけばいいのか。産業としての可能性を聞いてみたい。

岸野 パチンコ店は地域に根差したもので。パチンコをしない人々にも視線を向け、地域共生を意識した地道な努力を続けることが、遊技業界の悪いイメージ払拭と、社会に必要な産業の礎づくりとなる。また、大衆娯楽として我々は常に「ファンを見たビジネス」を展開し、サービス業として顧客満足を高めていく必要がある。

深谷 遊技産業は日本で生まれた文化で、日本にしかない娯楽。こ

れをいつかは、海外に、ホールの経営、風営法下でのシステムをパッケージングして輸出していきたい。我々を支えてくれるファンが存在する現実からも、遊技産業の可能性は無限大にあると確信している。その中で、我々がやるべきことはまだまだあると思われる。

「遊ぼうぜ」のスタンス

栢森 国民に日々退屈せずに楽しく人生を過ごしてもらええる娯楽を与えているとの自負のもと、ファンを大事にしていけば永遠に続く産業だと思つている。ただ、自心を利かせつつ持続可能な産業を目指すことが肝要だ。

大泉 最近の若い世代は、酒もたしなまず、車にも興味がない。そんななか、トヨタの「免許を取ろう」というCM同様に、まず「遊ぼうぜ」というスタンスからパチンコ・パチスロに興味を向けさせる必要性が感じられる。また、皆がコンプライアンスを守り、世界に誇る産業としてこの業界を構築していかなければならない。まさにここ(日遊協)が中心となり、海外に胸を張つて誇れるようなビジネスモデルを作ることができればと思う。

第7回遊技産業マネジメント・カレッジのプレゼン大会で、金、銀、銅賞を獲得した3グループの発表要旨はつぎの通り。(敬称略)

金賞ⅡAグループ 「あつて良かった パチンコ産業」

高齢化社会が進む中で、パチンコ産業だからできる地域の社会貢献を考えた。独居老人を対象に、自宅とホールとの間に送迎バスを運行する。ホールではお年寄り仲間や既存ユーザーなどとコミュニケーションが出来るほか、太極拳などの健康教室も開いて、お年寄りの余暇づくり、友達づくり、健康づくり役に役立てる。送迎バスは行きつけの病院、スーパーなどもルートに入れ、毎日実施することで、お年寄りの生活習慣にしてもらう。結果、お年寄りが生まれ育った地域に長く住むことを応援できる。

お年寄りの健康寿命を伸ばすことで遊技人口の減少がやわらぎ、医療費の削減にもつながる。老人介護の研修の場が増える。この試

第7回マネジメント・カレッジ班分け グループワーク

班	名前	企業名
A	奥谷 洋章	ピーアークホールディングス(株)
	柿山 朋寿	ひぐちホールディングス(株)
	佐藤 啓	(株)ゆたか
	朝日 卓也	京楽産業(株)
	下枝 昌司	ジーピーエム(株)
	酒井 誠外	ゲンダイエージェンシー(株)
B	林 靖順	(株)ビクトリア観光
	八木橋将道	日拓ホーム(株)
	中石 雄三	ジーピーエム(株)
	原田 義明	(株)ユニバース
	寺崎 康浩	ディーナネットワーク(株)
山田 浩司	(株)プロテラス	
C	湯浅 晃	ピーアークホールディングス(株)
	木村 俊重	(株)ビクトリア観光
	金海安州之	(株)マルハン
	山口 拓馬	(株)山口商事
	天野 竜人	サミー(株)
	泉武 志	(株)IDEA
D	園田 和彦	ひぐちホールディングス(株)
	瀬野 大輔	(株)マルハン
	西依 紘平	(株)ゆたか
	笠原晋太郎	東和産業(株)
	申成 秀	(株)IDEA
	千田 浩揮	(株)浅間製作所
E	三路 直和	(株)アサヒディード
	中條 浩行	(株)ニラク
	猪瀬 雄介	東和産業(株)
	安川 進	日拓ホーム(株)
	松井 利之	グローリー(株)
	石原 康史	(株)日進
F	山下 宣昭	(株)九州エース電研
	近藤 英次	(株)ブローバ
	佐藤 慎治	(株)安田屋
	小林 誠	京楽産業(株)
	島崎 大	ディーナネットワーク(株)
	平岡 秀規	(株)浅間製作所
G	高尾 浩公	(株)アサヒディード
	福田 寛之	(株)ニラク
	中屋 克利	(株)森創
	西村 邦世	(株)北電子
	山田 英二	(株)マルハン
H	今野 智司	(株)ニラク
	下河内雅史	(株)ブローバ
	小谷田秀和	(株)ゆたか
	池田 真也	(株)日進
	吉越 通晴	ディーナネットワーク(株)
I	稲葉 宏紀	(株)ABC
	石森 友紘	(株)ニラク
	井上 善章	ゲンダイエージェンシー(株)
	吉野 浩輔	(株)オリンピア
	福田 博	(株)安田屋

「みんなので出るゲー」
現代の子どもたちの興味はスマホ、SNSに移行し、パチンコを

み年全国のホールが行えば、遊技産業の社会的地位向上につながる。



金賞を獲得したAグループは的確な内容をわかりやすく発表した

「みんなので出るゲー」
現代の子どもたちの興味はスマホ、SNSに移行し、パチンコを

知るきっかけがない。未来のユーザーである子どもたちにパチンコ・パチスロに馴染んでもらうため、業界全体でコンテンツを提供し運営をサポートするソーシャルゲームを立ち上げる。課金やエログロは当然排除し、教育や実生活



銀賞のFグループは庄司会長から表彰されうれしそう

「ぱちドラ」
10代、20代でパチンコを始めないと、その後一生触れる機会は少ない。若年層にモバイルでパチンコをしてもらい、パチンコに興味を持ってもらう。10〜30代のスマホユーザーをターゲットにする。アプリはメーカーに協力してもらう。バーチャルなパチンコゲームと実際のホールとを繋げる方策として、ホールに行つて景品交換してもらい、ホールの雰囲気慣れてもらう。

「ぱちドラ」
10代、20代でパチンコを始めないと、その後一生触れる機会は少ない。若年層にモバイルでパチンコをしてもらい、パチンコに興味を持ってもらう。10〜30代のスマホユーザーをターゲットにする。アプリはメーカーに協力してもらう。バーチャルなパチンコゲームと実際のホールとを繋げる方策として、ホールに行つて景品交換してもらい、ホールの雰囲気慣れてもらう。

に役立つ知識を盛り込んで社会的に容認される内容にする。複雑なゲーム性を排し、簡単パチンコ、簡単スロットにする。興味を継続させるため、ランキング、レアアイテム獲得、ポイント等を利用する。