

アイドルや版權採用 ファン拡大

遊びやすい機種で楽しさ提供

メーカーによるファン拡大努力が加速しつつある。京楽産業が人気アイドルグループAKB48とのタイアップ機を発表した。平和の「ルパン三世」やサミーの「リングにかけろ」など著名な版權の採用は珍しくないが、遊びやすいスペックの機種開発による遊技動機の拡大も多種多様な広がりを見せている。その京楽産業が7月31日、SKE48のメンバーで結成された同社のイメージキャラクター「ゼブラ天使キュインキュイ〜

ン」に新メンバーを加え「ゼブラエンジェル」としてリニューアルすることを発表した。新生ゼブラエンジェル誕生に伴い、今年1月からKOURA KUサイト内「サプライズch」で毎週木曜日に配信されているパチンコバラエティー「キューイン×2バラエティ」の番組内容を大幅にリニューアル。パチンコの楽しさを伝えることができるコンテンツ提供を目指す。すでに対応が進んでいる遊技業界に対する警察庁の広告、宣

伝などの規制に係る通達だが、その文書が警察庁のサイトにアップされている。タイトルは「ばちんこ営業における広告、宣伝に係る風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律違反の取締り等の徹底について」。取り締まりの前に指導を行う旨も記されているが、表題からも同案件に対する警察庁の厳しい姿勢をうかがい知ることができる。いま、ホールでのサービスの在り方が問われている。(ニュース提供・LOGOS×遊技通信)

● ピックアップ

- 7月24日 全日遊連 各委員会構成決める(遊技通信web) www.yugitsushin.jp/news/6728/
- 7月25日 警察庁保安課が業界団体に広告宣伝などの適正化の徹底を要請(遊技通信web) www.yugitsushin.jp/news/6795/
- 7月26日 夢コーポレーションがサーフィン大会を主催 www.yugitsushin.jp/news/6815/
- 7月26日 サミー、パチスロ「リンかけ」の最新作を発表 www.yugitsushin.jp/news/6820/
- 7月27日 平和が「CRルパン三世 World is mine 不二子99.9バージョン」の展示会 www.yugitsushin.jp/news/6832/
- 7月31日 京楽のイメージキャラクター「ゼブラエンジェル」がパワーアップ www.yugitsushin.jp/news/6848/

依存問題に業界拳げ取り組み

フォーカス レポート

NHKの報道番組で「パチンコ依存の女たち」というテーマの放送が行われるなど、パチンコへの「のめり込み」は社会問題の一つとして世間に認識されている。

この問題については、遊技業界も憂慮。ばちんこ依存問題相談機関、特定非営利活動法人(NPO法人)のリカバリーサポート・ネットワーク(RSN)を通じて対策を講じている。

RSNは、パチンコ・パチスロの遊技に関する依存および依存関連問題解決の支援を行うことを目的に設立された非営利の相談機関だ。パチンコへの過度ののめり込み(パチンコ依存問題)に焦点を当て、早期介入システムを作る必要性を提唱。その第一歩として無料電話相談による早期介入窓口を開設。沖縄県中頭郡を拠点に、依存で悩んでいる人やその家族を対象に無料で電話相談を実施している。

さらに、セミナーを各地で開催。相談者が直接関わる援助職者や医療、保険、福祉などの関係者の知識・援助技術の向上にも取り組んでいるという。

RSNは、2006年4月から全国のパチンコホールで組織する全日本遊技事業協同組合連合会



RSNは沖縄県を拠点に活動

の支援を受けて設立・運営されてきたが、同組織との5年間支援計画が11年6月に終了。07年7月からは遊技関連14団体からなるパチンコ・パチスロ産業21世紀会の支援を受け、09年からNPO法人として活動を続けてきた。

ちなみに、11年度の報告書によると、毎月100件近い相談が寄せられ、開設以来、累計6000件を超える相談件数を記録。問題を抱える本人からの相談が76%とその比率は毎年増加しているという。また、相談者の性別は男性が7割、女性が3割で、この比率は調査開始以来、6年間ほぼ変わっていない。

なお、相談者が最も知りたい内容には「やめる(やめさせる)方法」が挙げられていた。

パチンコは身近で気軽な大衆娯楽として、ストレスの発散や気分転換の機会をファンに提供する。だが適度に楽しむ状態を超えると、借金などの経済問題や依存といった精神医学的問題を引き起こすこともある。

パチンコにとどまらず、ゲームでもアイドルの追っかけでも、楽しいからのめり込む。どれも自己責任の範疇ではあるが、提供する側がのめり込み防止に向けた何らかのアクションを取ることが当然のように求められる社会でもある。

「いまの社会。に対する的確なアプローチが、産業・企業の持続可能な成長をもたらす。依存問題に向けた取り組みには、業界を挙げたさらなる注力が期待されている。

パチンコホールとは一体「何屋」なのか

遊技産業の視点 Weekly View

三枝 和哉

大正商事社長/
業界SNS主宰



パチンコホールは外観、アメニティーの充実をはじめ、従業員の接客などの面でも大きく変貌を遂げた。同様に女性客も増加し、お客さまのマナーも向上。ビジネスにおいても自由化が進むとともに、営業形態も多様化し、これに伴い遊技機のスペックも変化してきた。また、液晶の大型化や演出の充実が図られる一方、私が遊技産業に携わる仕事をするようになった当初と比較して、その価格も倍以上になった。経営環境もドラスチックに変わり、高コストでの営業を余儀なくされている現状にあると感じている。

そのような背景で、パチンコホール業界の生き残りを考える前に、まず「われわれは一体、何屋なのか」、そこに立ち返って「業」を考えることが必要だと思われる。たとえば、アメリカの鉄道産業の衰退を考えても、彼らが航空産業に大きく後れをとった原因は、自分たちがいつまでも「鉄道屋」だという固定概念から脱却することができなかったことが大きな要因だと聞いている。

では、鉄道屋の「業」は何か。「業」の本質はどこにあるのか。まぎれもなく「人・物を運ぶこと」にある。しかしながら、レールを敷き、人や物を単にそれに乗せて運ぶだけが鉄道屋の仕事ではない。彼らがなすべきことは、便利な場所に駅を作り、利用価値を高めるなど、快適に人々に利用してもらえる環境の構築とオペレーションの導入だったはず。

つまり、自分たちの「業」の本質を見極め、それに見合った努力が行われなかった結果、衰退を余儀なくされたといえるだろう。

これを遊技業に置き換えてみると、われわれパチンコホールは一体「何屋」なのか。遊技機代金の回収屋だろうか。それとも、人々のささやかな射幸心を満たす施設だろうか。それともエンターテインメントなのか、レジャーなのか。

いずれに定義づけたにせよ、射幸心とは何か、エンターテインメントとは何か、レジャーとは何なのか。これらを掘り下げて考える必要がある。

つまり、経営者が自分たちの「業」に対し、自分たちは何屋なのか、何屋になりたいのか。これを真剣に見つけていくことが不可欠だ。

ただ、各経営者で考えが違ってくるのは当然のこと。おのおのが考え、経営の指針となる「コア」を見だし、自信を持ってそれに合わせた努力を行っていくことが、パチンコホール業界そのものの質のアップ、可能性の広がりをもたらすと感じている。

今後、この業界を次世代に安心してつないでいくためにも、自分たちから意識を改革し、それぞれが考える「業」の本分を全うすることが望まれる。温故知新の姿勢で先達の成功・失敗を検証し、自分たちの知恵に変えなければならない。物ごとすべてに原因はあるのだから。



さくざ・かずや 1966年生まれ。シアトル大学工学部電子工学学科卒業。91年ローランド入社。96年、父親の死を機にパチンコホール業界へ。2001年、大正商事社長に就任。パチンコホールの若手経営者による「全国青年部会」発起人の一人。業界SNSの主宰者。趣味は音楽(楽器演奏)とフットサル。

写真にスマホをかざしてください



専用アプリ「CLIC 2C」(無料)をインストールしたスマホでマークの付いた写真を読み込むと、関連した情報サイトが閲覧できます(有効期間1カ月)。iPhone、Androidいずれでもご利用可能です(一部対応しない機種があります)。

※CLIC 2Cご利用の注意点

- ・本サービスはGPSデータを含むアクセス情報を取得しています。
- ・3G回線を使っている通信費用はご利用者の負担になります。