

産業としての現状把握から、さらなる社会共生に向けた諸問題の解決へ。次世代に業を継承するために、全員で学び、考える

遊技業界の歴史を振り返り、産業としての課題を浮き彫りに 温故知新の姿勢で産業としての生き残りを模索

第二部では、濱口主幹をコーディネーターに、LOGOSインテリジェンスパートナーの三浦健一氏(シークエンス代表)とPOKKA吉田氏(業界ジャーナリスト)が座談会スタイルのレクチャーを展開。歴史から遊技産業の“いま”にアプローチするとともに、第一部で提起された数々の課題や、カジノ法案、エコパチンコの登場などビビッドなテーマを踏まえ、現在、今後の業界をパースした。

前半は、三浦健一氏が業界ジャーナリズムの視点から「遊技業界における規制の歴史」について講演。大衆娯楽として、遊技業界がどのような変遷を遂げてきたのか、その折々のトピックス、時代背景に触れながら詳解した。

レクチャーでは、全ての事象を網羅するには時間が掛かりすぎることから、昭和の時代にあった10カウント規制、10ラウンド規制、30秒規制から平成の社会的不適合機の撤去、爆裂機問題など行政による規制と、遊技業界の対応にフォーカス。そこに潜む問題点を指摘した。

三浦氏は「遊技産業はある意味、独自

な成長を遂げてきた。その歴史を知らずして、産業の在り方は語れない。遊技産業も世代交代が進んできたが、歴史を学び、遊技産業の現状を正確に把握し、その上で、次世代に継承できる産業としての可能性を模索すべき」と、過去を知り、未来へ活かす“温故知新”の姿勢の大切さを強調。さらに、東日本大震災に対する遊技業界の支援をはじめ、世間には知られないながらも積極的に展開されてきた社会貢献活動について触れ、これを評価するとともに、社会に必要とされる産業としての存在意義の強化を訴えた。

続いてPOKKA吉田氏が、このような変遷の結果、生じている現在の諸問題について言及。まず、4月1日より実施された遊技機の若干の仕様変更について、どのような内容になるか、また、この変化をどう捉えるべきか解説した。

これに伴う遊技機の変化として、パチスロは大きくは変わらないとしつつ、パチンコに対しては、よりプレイヤーにとって魅力的で遊びやすい遊技機の登場を



社会とともに在る企業・産業の姿を模索して。真剣な表情で遊技産業が抱える諸問題の把握と、ソリューションへのヒントを学んだ

示唆。ただ、行政は、射幸性に頼らない開発努力を望む姿勢を強化しているとし、開発努力の方向性を誤れば、さらなる規制に繋がると指摘した。また、今後の遊技機市場を俯瞰し、パチスロニーズの上昇と、これに伴う市場拡大はあるとしつつ、より顧客を育成できる遊技環境の提供を求めた。

さらに第一部で提起された現状の課題について説明が行われた後は、2人のトークセッションというスタイルで、会場を巻き込みながら、カジノ法案成立の見通し、カジノとの差別化、エコパチンコの登場など、遊技産業の今後に重大な影響を与えるテーマについて議論。最新の情報を交えて繰り広げられるセッションに会場は盛り上がりを見せた。

第二部の括りとして、コーディネーターを務めた濱口主幹は、遊技産業のCSR活動の推進と、これによる社会的認知

の質の向上について補足。

たばこ産業やアルコール産業のCSR事例を引用しつつ、「ベースとしての社会共生意識、地道な取り組みと同時に、体系的な戦略的広報展開があって初めて、社会的認知の質も向上していく。その取り組み方は、業種、業態、企業規模によりさまざまだが、それぞれが展開したい社会的活動に注力しつつ、業界としても1つ、“これ”という活動を展開することが、広報効果という側面を考えれば妥当」と指摘。

企業としての草の根的活動による地域共生の基盤強化と、テーマを掲げ業界を挙げて取り組む社会共生活動の推進が両輪として動いていくことが重要であるとし、「その方法論については、LOGOSとしてもアイデアや戦略的手法の提案などを通じて協力していきたい」と述べた。



POKKA吉田 (ぽっか・よしだ)
業界ジャーナリスト。カジノ法案の成立やエコパチンコなど、産業を取り巻く現在のトピックスから今後をパースした



三浦健一 (みうら・けんいち)
業界誌「シークエンス」代表。遊技産業に対するパッシングの歴史を振り返り、社会共生への課題を提起した

遊技産業の持続可能な成長に寄与すべく 多角的な手法で“学びの契機”を提供

閉会のあいさつで伊藤氏は「LOGOSは、産業自体を長く生き残らせることを目的に、ともに魅力的なビジネスを創造する有志として、意識を共有できる皆さんと知恵の研鑽を進めるプラットフォーム。より有用なインテリジェンスの提供に向け、あらゆる手法でのアウトプットを試みていく」とコメント。今後、クリティカルシンキングの要素を取り入れた少人数での勉強会や、企業視察を交えた

研修会の開催などにも着手していくという。

なお、LOGOSでは、昨年12月よりメールマガジンを配信。月曜日には業界のトピックスを、木曜日にはLOGOSメンバーがコラムを掲載している。現在、無料配信中で、配信の申し込みはワールド・ワイズ・ジャパンのWEBサイト (<http://www.world-wise.jp/>) から。



Logosとは?

少子高齢化など社会全体が大きな変革期を迎えているなかで、娯楽産業全体がさらに活力ある姿へと変化することが求められています。大衆娯楽の雄である遊技産業も例外ではありません。そのような背景で、遊技産業各社の問題解決をサポートするとともに、遊技産業の真の姿を正確に捉え、社会一般へ広く知ってもらう活動などを通じて、業界への理解と参加を深めてもらう一助になりたいと考えています。その思いを持ち、行動する集団がLogosです。

遊技産業に立脚したシンクタンクとして、これまでの垣根を越え、価値ある情報を提供することを使命に集結。多くの実績に裏付けられた経験とノウハウを活用しつつ、収集した情報を深く分析した“intelligence”を武器に、リサーチとコンサルティングの両面から、戦略的かつ総合的な専門性の高いソリューションを提供して参ります。