

第4回 マネジメント・カレッジの企画案

金賞ⅡG班

「APPLE(アップル) カードの開発・展開」

全国のホールで使える

〔現状分析〕 遊技人口の減少、顧客離れの背景を、サービスの面

から考えてみた。サービスについてのお客様のニーズは多種多様だが、ホールのサービスはマニュアルによる画一化がなされている上、効率優先で、言い換えれば店の都合でルールが作られている。また、遊技機メーカーの製品は、お客様の視点に立っているとはいえない。つまり、お客様のニーズと提供するサービスとが一致していない。

〔企画内容〕

個々のお客様のニーズを掴み、お客様にプレミアム感を感じてもらい、それを産業全体で共有するカードの開発を考えた。仮に「APPLEカード」と呼ぶ。このカードは全国のパチンコ店共通で使えるようにする。カードの機能は、お客様の氏名・年齢・職業・住所はもちろん、来店日時、遊技履歴、ホールの滞在時間、ワゴンサービス利用履歴、

景品の好み、喜ばれたサービスなどが登録される。また、従来の貯玉機能のほか他産業との共有も考えてクレジット、ポイント機能もつける。

他産業への広がりも

このカードを持つお客様は全国各地の店に入っても、登録内容に従ってそのお客様に特化したきめ細かいサービスが受けられるようになる。また、産業全体がその情報を共有することで、遊技機メーカーはお客様全体が好む台の傾向が掴め、マトを射た新台開発が可能となる。賞品の品揃えにも役立つ。このカードをさらに発展させて、コンビニ、ホテル、外食、病院、交通など他産業とも共有できるようにすれば、消費の促進など経済効果アップにもつながる。

課題はいくつかあるが、クリアが必要な法的課題は有価証券的な使い方に関してのものだろう。また、他産業にまで広がるとすれば、システム開発費などのインシヤル

コストとして150億円ほどが試算される。そのためには、日遊協として有識者を含めたプロジェクトチームの組成を提案したい。

銀賞ⅡB班

「業界を知らずして顧客を語るべからず」

業界で働く人たちへの大規模アンケート実施

〔現状分析〕 お客様のニーズについて、ホールも遊技機メーカーもそれぞれの立場、目線で勝手に解釈し結論を出している。自社の利益を最優先し業界全体から見えないともいえる。各団体や企業はこの種の調査に専門の調査会社を使っているが、費用がかかるし対象の件数も十分とはいえない。どうやって本当の意味でのお客様の視点を知ることができるかが課題となる。

〔企画内容〕

現在、業界の関連業種はホール、遊技機製造、販社周辺機器製造、景品、輸送など多種類があり、これらで働く従業員数は膨大な数字となる。これらの従業員はパチンコをする人もいればしない人もいる。つまり業界に

表彰チームの発表で盛りあがった懇親会



マネジメント・カレッジ参加者

《テーマ》①本当の意味での顧客視点とは

班	名前	年齢	企業名
A	田島裕一	43	トリックスターズ・アレア(南)
	池田智文	28	フシミコーポレーション(株)
	坂本幸敏	32	サミー(株)
	手塚康弘	25	株)SANKYO
	平山貴基	48	株)日進
B	江畑伸明	30	グローリー(株)
	関延伸行	39	株)安田屋
	天羽玲二	36	ピーアークホールディングス(株)
	坪下正義	32	株)ポネール
	田頭孝之	32	株)平和
C	兵藤健一	47	株)日進
	越坂部力郎	31	ジャパンネットワークシステム(株)
	山副俊	38	株)ニラク
	鈴木政高	36	サンキョー(株)
	川頭信彦	30	株)玉屋
	長谷川雅昭	32	株)ロデオ
	上田和史	35	グローリーナスカ(株)
三枝真澄	29	株)アプローチ・ハル	

《テーマ》②既存顧客視点と新規顧客(ノンユーザー)視点

班	名前	年齢	企業名
D	小川慎一	38	三宝商事(株)
	山崎良平	31	株)山口商事
	山口夏人	29	サミー(株)
	竹内昇	41	株)日進
E	栗田健介	28	高橋建設(株)
	岩澤篤史	37	株)サンパワー
	細野力哉	30	株)マルハン
	笹川慎一	36	株)金馬車
	村島憲彦	38	サミー(株)
F	笠木隆光	43	株)日進
	中村俊行	44	グローリー(株)
	白石雄嗣	39	永伸商事(株)
	栗山昌人	35	サンキョー(株)
	伊藤秀利	30	フシミコーポレーション(株)
	佐藤雅隆	52	株)北電子
	木村哲也	37	グローリーナスカ(株)
河村秀明	30	株)アプローチ・ハル	

《テーマ》③ホールのサービスは過剰か?不足か?

班	名前	年齢	企業名
G	鈴木貴裕	36	株)ブローバ
	宮内貴弘	35	トリックスターズ・アレア(南)
	三原太郎	30	株)マルハン
	矢作和輝	25	株)SANKYO
H	要雄喜	29	グローリー(株)
	長山幸男	36	サンキョー(株)
	竹内一生	35	株)ニラク
	吉田理奈	30	株)玉屋
	大塚俊哉	38	株)オリンピア
I	黒瀬誠一郎	31	チェックフィールド(株)
	木本隆	39	ピーアークホールディングス(株)
	濱和波	31	フシミコーポレーション(株)
	端本真順	29	株)エムズ・ユー
	近藤厚徳	29	サミー(株)
	加々良修	41	三宝商事(株)
J	山本耕平	32	株)サミーデザイン

《テーマ》④パチンコ産業にとっての顧客とは誰か?

班	名前	年齢	企業名
J	行天亨	46	株)安田屋
	中村泰士	37	株)ブローバ
	田子暁宏	34	トリックスターズ・アレア(南)
	松川周平	31	株)山口商事
	天野隼人	29	タイヨーエレック(株)
K	松本和人	42	グローリーナスカ(株)
	田代謙二	41	ピーアークホールディングス(株)
	谷口詠一	37	株)ニラク
	杉脇憲司	32	株)ブローバ
	平谷易史	31	株)ロデオ
	井手口博明	40	ジャパンネットワークシステム(株)
L	木村誠	35	グローリーナスカ(株)

働く人だけでパチンコユーザーと
ノンユーザーの巨大な集団を形成

している。これら業界関連の人た
ちを対象にウェブ・アンケートを

らそれぞれの本音を聞くことがで
きる。業界ぐるみで参加すること

K班「共創パーラー日遊協」
ためのご提案」

優勝したG班は喜びいっぱい(後列は左から阿部副会長、深谷会長、知念室長)



樋口副室長(後列左から2人目)を囲んで準優勝のB班のメンバー

で、業界全体の結末も高めること
ができる。

その他の班の提案タイトル

- A班「Action!!」
- C班「You パチ」
- D班「駅ナカパチンコ」
- E班「0円パチンコ??」
- F班「人が人を呼ぶロコミ環境の確立」
- H班「キッズニアに出展して職業体験しよう」
- I班「ファミパチ」
- J班「『業界人に仕事としてパチンコを遊技してもらう』」

第3期

高原の風 プロジェクト発表

HPを全面リニューアル 「はじめてパチンコ」 立体的な構成へ

チーム自ら翻訳した苦心作「はじめてパチンコ」の韓国語、中国語、英語バージョン(部分)

第3期高原の風プロジェクトは

昨年秋に初会合を開き、活動のコンセプトを、①第1期、第2期高原の風が残した成果を有効に活用する②業界の内外で高原の風の活動の認知を促進させる——に置き、「遊技人口3000万人」を目指して企画を立てた。第1期、第2期の成果の有効活用として、「はじめてパチンコ」ホームページの全面的リニューアルを行った。このホームページは第1期チームが携帯サイトづくり、第2期チームがPCサイトをつくったが、アクセス数が少なく、認知度がまだ低いと感じたからだ。

モデル使って 14シーン

「はじめてパチンコ」ホームページは次のようにリニューアルした。目的は初心者ユーザーを増やすことで、パチンコに興味を持つた初心者に遊び方などの情報をきめ細かく提供する。それまで使っていたイラストをやめ、初心者のお客様(女性)と応対する店員(男性)という2人のモデルを使った静止画像に変えた。

サイトの構成はパチンコ編、パチスロ編、「これだけは守って」

編、FAQ編の4つ。遊び方については、

例えば、パチンコ編のコンテンツ

は、入店して機種選び、サンドに入金、玉の打ち方、ねらい所、大当たりしたとき、どんどん出てくる玉の処理、店員さんと呼ぶCALLボタ、景品交換——という流れが14シーンで紹介されている。別窓リンクで1円パチンコと4円パチンコ、甘デジ、ハイスペック、ミドルスペックなどの用語説明を入れた。

「これだけは守って」編ではマナー、ルールを、FAQ編では休憩の取り方などの情報を入れた。

社会貢献 コーナーなど

パチンコ業界をもっとよく知ってもらうために、2つのコーナーを追加した。1つは日遊協の社会貢献活動の紹介で、共生の森、日遊協ボランティア派遣隊、日遊協ボランティア団体応援基金、各企業の活動などに触れている。もう1つは文化としてのパチンコをテーマに、映画の中で描かれたパチンコを取り上げてみた。さらに、このホームページを観た初心者が遊びたいホールを見つけやすいよ



うに、全国のホールの検索機能を加えた。設備内容、1円パチンコ導入状況、禁煙状況などが検索できる。

また、外国人をターゲットにするため、英語、中国語、韓国語の3つのバージョンを作成した。英語はともかく、中国語、韓国語もチームメンバーで翻訳し、監修を受けた。

合同就職フェア は実現

リニューアルしたホームページのコンテンツを情報ツールの中核に据えて、いくつかの企画を考えた。1つは、若い人のパチンコ人口を増加させるため、合同就職フェア、秋葉原での試打会、山梨学院大学の宮塚利雄教授（パチンコ産業論）のゼミの学生とのパチンコに関するパネルディスカッションとパチンコ体験教室の開催。もう1つは、外国人に日本の代表的な娯楽文化としてパチンコを認知してもらうため、外国人留学生対象のパチンコ体験教室、外国人観光客対象のパチンコ体験ツアーを考えた。このうち、合同就

マネジメント・カレッジの席上で、第3期の発表を行った高原の風メンバーたち



職フェアは人材育成委員会がパチンコ・パチスロ産業の合同就職説明会として今秋実現しようとしており、リニューアルした「はじめパチンコ」ホームページについても活用できるようにしている。第3期高原の風プロジェクトチームは任期が満了したので、後進の人たちに次の事柄を引き継ぎたい。第1は、「はじめてパチンコ」ホームページを普及させるために、

それぞれの企業のホームページに積極的にバナーリンクしてほしい。QRコード付きのバナーリンクを作成してある。第2は、山梨学園大学の学園祭にパチンコ関係の出展ができるよう宮塚教授とも意見交換しており、出展企画を考えていた。第3に、外国人観光客にパチンコを認知してもらう企画の実現。これはハードルが高いことは事実だが、観光立国推進基本法も成

立しており、何らかのアクションが必要と考える。最後に、「はじめてパチンコ」のキャラクターのネーミングを募集して認知度を高め、日遊協のいろいろな事業に使用して発展させていただけたらうれしい。ネーミングの募集ページは完成している。

第3期高原の風プロジェクトのメンバーは50音順に、池見浩一（三

宝商事(株) 店長)、石原康光(ファミコーポレーション(株) チーフ)、高谷昌宏(サンキョー(株) 店長)、竹ノ本昌宏(株)SANKYO 主任)、深澤正則(グローリー(株) グループマネージャー)、藤田清人(株)サミードesign 主任)、正木敬(トリックスターズ・アレ(有) 店長)、吉井孝行(日拓リアルエステート(株) 係長)の8氏で、深澤氏がリーダー、藤田氏がサブリーダーに互選された。職種はホール(5人)、メーカー(2人)、その他(ホール設計・施工)(1人)を出身母体とする若い管理職たち。これに過去2期の高原の風と同様、チェックフィールド(株)代表取締役、目代純平氏がアドバイザーとして加わった。

遊技産業マネジメント・カレッジ

若手リーダーの養成をはかる目的の研修で、日遊協の人材教育事業の上級課程と位置づけられる。

高原の風プロジェクト

遊技産業マネジメント・カレッジの参加者から選抜された特命チーム。カレッジでの成果を業界の発展につなげるため、約1年かけてテーマに沿った戦略を具現化し、翌年のカレッジで活動成果を発表する。1~3期チームはそれぞれ金賞、銀賞を受賞した2グループから選抜された。