

# インタビュー 「明日を拓く」

第234回

遊技産業活性化委員会の下に、「遊べる遊技機検討ワーキンググループ(仮称)」が9月22日にスタートした。内藤氏は日遊協遊技機委員会委員長として、昨年来、現行遊技機検討会で全日遊連、日工組と議論を交え、引き続きこのワーキンググループで多様なニーズに応える遊技機の具体化に携わっていく。遊技機開発からホール環境まで、業界の変革へ向けての想いを率直に語ってもらった。

## 内藤裕人氏

ゲスト

日遊協 遊技機委員会委員長 マルハン営業本部遊技機戦略部次長

遊技機の在り方について、熱を込めて語る内藤裕人委員長

——4月25、26日の2日間、秋葉原の「ベルサール秋葉原」で、日遊協主催の「パチンコ&パチスロフェスタ2014」が開かれました。来場者は一般の方5269人、業界関係者2766人を含めると、7千人以上の方が詰めかけました。遊技機委員長としてご感想はどうですか。

### 秋葉原フェスタ

会場設定で失敗も  
目的持った方達が  
沢山来場されて

内藤 いやいや、反省ばかりです。事前確認不足もあり会場のレイアウトを失敗したことが悔やまれます。たとえば、前回は機械を外に向けているレイアウトでしたが、今回は諸般の事情で内向きでした。前回に比べると通りがかりの人がスーツと入れるというような環境ではなかったのではないかと反省しています。会場内の安全をはかると同時に、外に行列をつくっていいように、なおさら通りがかりの人は、その行列に並んでまではという、雰囲気をつくってしまったり感じております。

——でも、あれだけ多くの方が会

# いま、遊技機開発には「団体」とか「損得」ではない 落としどころが必要なのです

場に来られたわけですから、大成  
功だったんじゃないですか。

**内藤** ありがたいことです。そう  
したご来場者の方のためにも、今  
後は、もっとスムーズな動きとい  
うのを考えて行かなくてはならな  
いと思います。

ただ逆に言うと、今回は行列が  
途切れることがなかったというこ  
とで、目的をもったご来場者がこ  
の様なイベントに参加し、パチン  
コ・パチスロを楽しみたいという  
目的をもったユーザーの方が大勢  
詰めかけてくれるのだと改めて分  
かりました。これからの希望につ  
ながります。

——セミナーは、大変な熱気でした。  
**内藤** 延べ人数でいうと、1000  
0人は来てくれたのではないでし  
ょうか。業界のことをみなさん真  
剣に考えている。大変心強いこと

だと思っています。こうした試みは、  
ぜひ今後も続けて行かなくてはな  
りません。

## ニコニコ超会議

### 仕掛けを作れば 若者を惹きつける これが実感でした

——秋葉原のメイン会場と並行す  
る形で、4月26日、27日の両日、  
千葉・幕張メッセで開催された  
「ニコニコ超会議3」にサテライト  
ブースを設け、若い入場者に今の  
パチンコ・パチスロを大いにPR  
しました。このイベントは12万5  
000人の来場者があり、日遊協  
のブースを訪れた方は2日間で3  
150人。大変な盛況だったよう  
ですね。

**内藤** 予想をはるかに超える盛況  
ぶりでした。アニメやコスプレな

どのサブカルチャーが若年層を引  
き付け、パチンコ・パチスロから  
離反しているといわれている中で、  
この様な仕掛けをつくれれば、これ  
だけの若者を引き付けることができ  
る、全国から目的をもって来て  
くれる、ということが実感しまし  
た。

### スペース広げて

### 今度は客席確保

### そして企画が肝心

——われわれも「ニコニコ超会  
議」ふうの仕掛けが、必要かもし  
れませんね。

**内藤** 日遊協の立ち位置からして、  
どうしても行政や協賛各社と確認  
をしながら、こういうことをやり  
たい、と説明をして回ります。趣  
旨をご理解をいただいた中での出  
展だったので、が、「ニコ超」の  
中で見ていると、完全に同調でき  
ていた訳では無かったと感じます。  
「ニコ超」に参加している有名企  
業やゲームメーカーは、「ニコニ  
コ動画」向きのコンテンツをもっ  
て出展しています。

われわれも、今後はこうした企  
画を準備していかななくてはならな  
いと思います。来年に関しては、

面積も今回の倍くらいのスペースを確保して、ステージイベントの充実を図るつもりです。今回は、客席のスペースを取ってなかった事もあり、お客さまには通路から見ていただくことになりました。ステージイベントの際には、そうしたコアなファンによる人の固まりができてしまい身動きもできない状態でした。主催者側の運営スタッフからも通路確保を依頼されるほど盛況だったともいえます。予算に限りがある中で、装飾なども極力抑えた形で行いましたが、ほかの企業ブースからみるとちょっと見劣りがしてしまったというのが心残りでした。

## フェスタの可能性

### 意識共有のため 各委員会と連携し

#### 建設的な意見交換を

——反省点があるいろいろあるようですが、やはり人員や予算不足はお感じになりましたか。

**内藤** 前回2012年のフェスタは震災後という事もあり、テーマも「節電」ということで、社会貢献・環境対策委員会と連動しながら出ましましたが、今回は遊技機委員会

中心での準備・運営だったという点で少し無理が出たのかな、と感じます。それについては、庄司会長にもご相談して、もう少し委員会同士やPTとの連携をはかろうということになりました。7月には各委員長とPTリーダーによる顔合わせ場を設けていただきました。そこでは、各委員会の取り組みや遊技産業活性化委員会に対しての日遊協としてのスタンスについての話し合いが持たれました。こうした形で他の委員会などとの連携については、今後も定期的に見交換し、問題意識を共有していくことが重要だと、感じています。

——他の委員会との報告会というのは、今後定期的に行われる予定ですか。

**内藤** 隔月程度でも良いので、ぜひ定期的に続けていきたいと思っています。それも単なる資料の読み合わせというふうな報告会ではなく、日遊協活動の実務を担当する人が、「業界をこうしたいよね」とか「各企業はこうだよね」など、フランクに意見を

述べ、情報共有していく場が望ましいと思っています。

### 上野のパチンコ村 周遊のイベントを 大きな枠組みでぜひ

——今回の「パチンコ・パチスロフェスタ2014」、日電協・胴遊商主催の「パチスロの日」がイベントがありますが、他ではあまり見られませんね。

**内藤** 日工組と東遊商で、上野のパチンコ村で、地域との連携しながら、このようなイベントができないかと企画していると聞いております。

上野のパチンコ村には、メーカーのショールームが軒を連ねていますし、地域の飲食店もあります。これなら施設や設備を準備する必

要もなく、あまりお金をかけずに地域貢献も狙いとして、所轄の警察署、区役所なども連携しながら、話を進めているそうです。活性化委員会のPRの一環としても、こうしたユーザーや地域に対する直接アプローチというのは、私たちも大いに連携してやっていくべきではないでしょうか。

——それは面白そうですね。

**内藤** 遊技産業活性化委員会というような大きな枠組みの中に載せてやれば、もっと大きな力が発揮されるのではないかと期待しています。

## 遊技機開発

### 画期的だったが

#### 議論に時間がかかった

##### 現行遊技機検討会

——遊技機の開発について、伺います。これまで、遊技機委員会は現行遊技機検討会ですとその問題をやってこられた。これからは遊技産業活性化委員会で行うということですか。

**内藤** 現行遊技機検討会は、全日遊連、日遊協、日工組の3団体でスタートしました。これ自体、画期的なことだったと思います。

しかしこの種の議論では良くあ



「ニコニコ超会議4」の展覧ブースの内容等を検討した遊技機委員会

インタビュー「明日を拓く」

いま、遊技機開発には「団体」とか「損得」ではない 落としどころが必要なのです

ることですが、古き良き時代からの視点の議論と、それを経て今日の現状があるという議論に終始しがちです。その延長線上で今日の課題にたいして何をするか、という議論に時間を費やしたと感じております。

ひとつのゴールとしては、「手軽に安く遊べる」というキーワード。これが示すところのガイドラインを採った結果として、日遊協と全日遊連のホール側の視点を、メーカー代表の日工組に対して、一旦、成果物として、こういうものを欲しているという提案を行いました。

**活性化委員会WG  
具体化へ向けて  
難しいが行動を**

ただ、結果的には本質的な課題に対しての踏み込んだ合意にまでは至らなかったと感じております。現行遊技機検討会の方は、議論のみでしたが、その時、遊技産業活性化委員会がスタートするということになり、これまでの経緯も含めて、そちらの方にスライドすればよいのではないかということになりました。

検討会としては、これまでの議

論を踏まえた成果物はあるが、それを具体化するための行動にはいかなかった。それは活性化委員会のワーキンググループが引き継いでやるということです。今度は、日電協も入った業界5団体ですから、議論をまとめるのはこれまでよりも難しいとも感じます。パチスロも型式試験の方法が変更されましたので、逆にこれまでの議論が進んできた道筋に乗りやすいのではないかということもあると思います。

**右肩上がりの時に  
ユーザーに負担を  
かけすぎてしまった**

——なるほど。いろいろと難しい局面が続いたということですね。

**内藤** この業界は数年前まではグーッと右肩上がりの時期が続きました。ただ、そこでやってきたことは、正しかったのかというところではなかった。最終的にはユーザー本位ではなかった。コストをかけ、その負担をユーザーにかけ続け、ユーザーの減少を招いて



いるという負のスパイラルに、今ようやく気付いた。それを改めようとしているこの時代に、今もあの団体がどうだとか、企業の損得がどうだとかいう議論では決しない領域に入ってきているということとはみな分かっているわけです。

要は、どこに落としどころを見つけるのかということなのではないでしょうか。総論賛成でも、各論になると、「いやー」ということになる。もうそういう情勢ではないですよ、と…。

**今も「紙」ベース  
無駄、無理の山積み  
もう変革のときです**

——ここまで来ると、議論も煮詰まっていることだし、今後は具体

化するかどうかですよ。現行遊技機に関しても、問題点を解決していく必要があります。  
**内藤** 構想が進んでいるECO遊技機というのも実現しても、1年、2年で全て普及する訳では無く、現行遊技機との併設期間というものがある。それを考えたら現行遊技機に関しての取り組みは無駄ではないと思います。

機械だけではありません。この業界で立ち遅れていると感じる点として、いまだに取引や管理のベースは原則「紙」ベースですね。ファックスや口頭での受発注というのがまかり通っています。いまどき、一定の規模のある会社なら、パソコン上で、シリアル番号で管理するシステムはみな持っているはずですよ。

ところが実際は、紙が使われている。それを手入力しているんですよ。こんな無駄なことはそろそろやめませんか、というのが正直な気持ちです。パチスロであれば基盤と筐体部、パチンコだったら基盤と盤面と木枠、それぞれに唯一無二の通し番号が付いているわけですから、それをデータでやり取りできる仕組みくらいは、各企業

がそれぞれ対応するのではなく、こういった事こそ業界団体間で話し合い準備するくらいでなくてはならないと考えます。

単純な機械の性能だけではなく、流通経路まで含めた無駄、無理が山積しているのがこの業界です。他の業界では、それこそ雑巾を絞りに絞ってコストを削減し、逆転の発想や変革により生き延びている企業があることを考えると、この業界はまだまだ余力があるという事ではないかと思えます。昔は良かったなんて言ってる場合ではなく、今と未来を考えましよう」と提案したいですね。

### 遊技環境の整備

#### 定量性を導入して

#### 稼働やや苦しいが

#### やりやすい環境変化も

——遊技環境の整備も重要ですが、具体的な試みとして、マルハンでは定量制の実験などをされたと思えますが、結果はいかがでしたか。

**内藤** 弊社での試みでは最初は絶好調でした(笑)。当初、ハネモノを10台で始めまして、今は20台まで拡大しました。ただ、14〜15

台まではなんとか、という感じでしたが、20台となると、やや重いという感じですね。

機械は、急遽始めたものですが、最初はその時点で調達できる新台で始めました。20台で組めるというような機種はなかったものから。4機種10台で始め、後の10台は当たりやすい甘デジで構成しました。

その後、少しずつハネモノを増やし、甘デジを減らして3か月が過ぎました。さすがに稼働としてはちよつと見劣りするようになりましたね。ただ、思いのほか定量制というのは、画一化している今の遊技環境や消費税増税など、いろんな問題や要素を考えると、やりやすい環境になりつつあると思えます。

### ホールは「みかん箱」 機械の入替は

#### 腐ったみかんの排除

——ホールの運営をどうお考えですか。

**内藤** 20数年間ホールの仕事をしていますが、ホールというのは、ミカン箱なのだと言っています。遊技機は、箱の中の「ミカン」なんです。ホールの機械の入替という作業は、ミカン箱の中の腐ったミカンを取り出す作業に似ています。腐ったミカンをいつまでも放置しておく、その周りのミカンも腐ってしまう。やがては、ミカン箱全体が腐ってしまいます。

ここ数年間は、低貸玉営業が急速に広まってしまった。これは、いわゆるちよつとバッタもの消費

期限切れのミカンを破格のセールで提供していたという事ではないかと思えます。でも、これでは現在の営業にかかるコストは吸収できない。ニーズはあるという思い込みのもと、果たしてユーザーのためになったのかどうか、はなはだ疑問です。

安からう悪からうでミカンを食べてもらってるだけで、本来は産地直送で、新鮮でおいしくていいものがそろったミカン箱でなくてはならないのに、安いというだけで品質の悪いものをユーザーに食べさせていたのではないのでしょうか。

#### 全体に画一化され

#### 高い消費金額では

#### 手が出ないのは当然

これも好みですから、そういうものもいいという人はいると思います。ただ、いま議論されている、画一化された遊技環境の中の画一化された遊技機、低貸玉とはいっても、回らない当たらないのでは、結果消費金額は増加します。今の遊技機の基本性能は、私たちの学生時代の感覚からしても打てない。学生の頃はバブル期の残り香が漂う時代で、その世代の可処分所得は今よりはるかに多かったと思いますが、現在の遊技環境であったらたしてパチンコにそれだけのお金と時間を費やすことができたであろうかと考えてしまいます。

ホール経営に携わっている私たちがこんなことを言うては問題かもしれません。しかし、だからこ

パチンコが好きでたまらないと話す内藤さん



インタビュー「明日を拓く」

いま、遊技機開発には「団体」とか「損得」ではない 落としどころが必要なのです

そ、活性化委員会の活動意義が問われるのだと思います。

設備古く新台なし

次元が違う手法で

地域密着の強さ

——状況を打開する処方箋はあるのでしょうか。

**内藤** これまで、出張で全国各地のホールを見る機会がありました。そこで気がついたのは、弊社が絶対勝てないという店が存在することです。次元が違う。そういうホールがあります。どういうホールかというと、いわゆる新台は基本的に買わない。その他の設備投資もしません、店も昔ながらの200台程度での店構え。地場のおじいちゃんおばあちゃんを対象に、しっかり支持を得て営業されています。

一方、メイン層のユーザーを求めて競争している企業は、最新の台で、最新の設備の店づくりをしています。土俵が違う。この二つを比べた場合、パチンコという大衆娯楽で地域密着のインフラとして考えるのなら、歯が立たないのは当たり前です。

ただ、そういうふうには舵を切って顧客の信頼を得られる企業とい

うのがどのくらいあるか、ということはありませんね。言えることは、ユーザー不在で矛盾だらけ、ネガティブな状況が複雑に絡み合っている状況がつくられているのだと思います。これはやはり活性化委員会のようなところも含めて、私たちの手で一つ一つ解きほぐしていく努力をしなくてはならないと考えます。

パチンコ人生

あこがれだった

コンサルタント的な

広い視野の仕事

——ご自身のことについて、少し教えてください。

**内藤** はい(笑)。1971年(昭和46年)生まれ。新潟県長岡市の出身です。

——業界に入られたキッカケは。

**内藤** 高校卒業後、上京し、当時、日本に進出してきたアメリカの州立大学に入学しました。留学が前提のアメリカの大学ですから、授業は当然すべて英語です。苦勞しました。で、ついに2年で中退してしまいました。浪人中からパチンコは大好きで良く遊んでいたものですから、大学在学中、東京都

下にあるホールでアルバイトとして働き始めたのが業界入りするきっかけでした。

そこで、現金の管理から、パチンコの設定、閉店処理、ホールコンピュータの扱い方など、様々なことを学びました。正直、とにかく毎日が楽しかったですね。

——マルハンに入ったのは、どういうきっかけからですか。

**内藤** 中退したのち、正社員となり働いていたのですが、そのホールは一軒しもなく、店長になりたと思うが、その絵が全く見えな

い悩みを抱えていた頃、マルハンが東京に進出してきたのがきっかけです。「MPT渋谷店」は当時、大ニュースでした。パチンコ業界にもこういう企業があるのかと、人材募集を見つけると、すぐに応募しました。ラッキーでしたね。ただ、採用されて配属されたのは、その渋谷店ではなく、「静岡市内につてくれ」との一言で、静岡市内の店舗に配属されました。店舗2階の寮、6畳一間、風呂、トイレ共同の生活にはさすがに辟易しましたね。今思えば良い思い出ですが。

その後7店舗を経験し、今の部署の前身である「上野アカデミー

(営業戦略部)「立ち上げから携わる事になりました。当時、急速に全国展開を進めていましたから、そうした現場のサポートを専門に行うのが、上野アカデミーの役割でした。転職のきっかけになった、コンサルタントの方と似たような仕事ができるようになって、辛い事も多々ありましたが貴重な経験をさせていただきました。

——内藤さんのキャリア、現在のポジションは、遊技機委員長にはうってつけですね。

**内藤** 現在の所属している遊技機戦略部では、遊技機購入に関する交渉から、ゴト対策まで含まれています。そういう意味では、遊技機委員会のみならず、中古機流通、不正対策委員会、これらにも関連する業務をおこなっておりますので、出来ることなら、他の委員会やPITにも顔を出したい、といったような心境です(笑)。

——ご活躍を祈っています。

ないとう・ひろと  
1971年生まれ。新潟県出身。1995年(株)マルハン入社。現在、同社営業本部遊技機戦略部次長。2012年6月から日遊協遊技機委員会委員長。

聞き手=「日遊協」編集部