

お客様の恒常的な減少が続き、パチンコ・パチスロ産業の経営の難しさは増す一方で、
そのうえ社会からの業界に対する目も厳しくなっています。

この状況の中で、日遊協のトップとして横断的組織を率いる庄司孝輝会長は
産業の活性化プロジェクトの推進に指導力を発揮し、
依存問題などについても意欲的に取り組んでいます。

庄司会長に最近の情勢と今後業界はどうあるべきかを話していただきました。

聞き手 Ⅱ 広報誌「日遊協」編集委員会

日本遊技関連事業協会

会長 庄司孝輝

活性化プロジェクトの推進を熱く語る庄司孝輝会長

全な遊技こそ
一の幅を広げる

——喫緊の課題について最初からお聞きします。この数年、産業界の状況は厳しさを増すばかりです。庄司会長は就任以来、最重要課題として活性化プロジェクトに力を注いでこられました。主要6団体で遊技産業活性化委員会が結成され、遊技機検討ワーキンググループ(WG)、遊技産業PRワーキンググループも活動を始めています。が、現在どのようにお考えですか。

活性化の動きをスピードアップ

庄司孝輝会長 日遊協は活性化プロジェクトを2013年の2月に発足させ、ハネモノを中心とした遊べる遊技機の追求をスタートしました。それが、日工組、全日遊連との「現行遊技機検討会」に発展し、2014年に21世紀会の賀詞交歓会の「遊んでもらおう」宣

言に結び着きました。その内容の遊技機、ホール環境、PR活動を具体化させるために活性化委員会が昨年5月発足したのです。

活動として大きく広がったのは評価していいと思います。しかし、協議したものを団体に持ち帰り、またその結果を討議したりするせいもあるでしょうが、私から見ると動きが遅い。現在の経営状況やカジノ問題の国会審議が始まるうとしているなど、社会からのプレッシャーに対してスピードアップして対処しなければなりません。

戦略性を持ってターゲット絞る

——そのことがあって、1月14日に全日遊連、日工組、日電協、全商協、回胴遊商と6団体で代表者会議を開いたのですね。

庄司 6団体の代表が活性化委員

会に出席参加し、具体的な施策を決定することにしました。いい意味でのトップダウンを行い、スピードアップを図ります。しかし各団体の代表が波状的に石をぶつければ何処かに当たるだろうというような、個々バラバラに提起するのでは意味がありません。戦略性を持った方針を立て、ファンアンケート調査の分析や客観的な情報を基に、ターゲットを絞った姿勢が必要です。産業としての方針を立てたうえで、一部の具体策をマ

ーケティングに長けたところにかせるといった方法もあります。

共感あってこそ多様な遊技機が

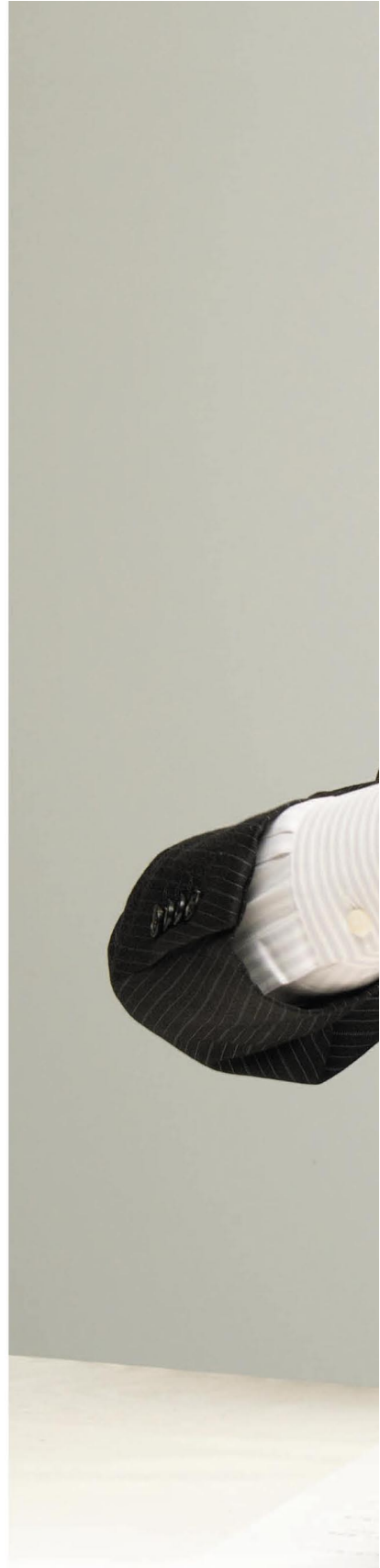
——遊技機検討WGで多様な遊技機を具体化しようとしています。が、実現へどのような方策が必要でしょうか。

庄司 メーカーもホールも今だけを見て動いてはいけません。ファン増加に向けた多様な遊技機を活かしていくには、売る方も買う方も、作っている段階で一緒に共感していかないと効果を期待できません。お互いの問題意識をどうア

ピール出来るかが大切で、それを共有できれば多様性のある遊技機が可能になります。そのような遊技機については出来た後でも、一緒に検証し、今後に活かせるデータを残すことも出来ます。

——ECO遊技機はどう位置づけられるのでしょうか。メーカーとホールの関係がどうあるべきでしょうか。

庄司 メーカーはゲーム性、価格などホールが導入しやすい機械を



安心安ザ エー

作るでしょう。ただホールの店長はややもすると隣の店の動きばかりを気にします。全体の流れが分かっている場合が多い。日遊協は横断的組織の広範な活動を活かして、新規とスリープユーザー双方が参加しやすい遊技機の完成に力を尽くしたい。ホールとメーカーがWIN&WINになるように努め、その機械のメリットを追求すべきでしょう。その上で、ECO遊技機はゴト・不正対策に大きな効果を発揮することは確かです。

逆風時のPRは タイミンング必要

——遊技産業PRWGは、業界で初めて組織化されたチームで、方針の具体化に難しい面があります。むしろ予算の分担を先に決められた方が進行するのではないのでしょうか。庄司 予算の枠を先行させるのはどうかと思います。まず戦略性を持った柱を立て、その後に枝葉となる活動を決めていく。その活動ごとに大体の予算をプールしていく方がやりやすいでしょう。パチンコのPRを業界全体で取り組むのは初めてで、そんな側面を考え、マーケティング会社やPR会社な

ど専門性を利用することを考える必要があります。——どんな広報が求められているのでしょうか。

庄司 例えば、各団体名で新聞広告など散発的に出されるのはユーザーにとって分かりにくいと思います。まず肝心なのは、全体での取り組みの中でPRするタイミンングです。業界にとってアゲインストの時は難しい。内容も大切で、パチンコは楽しいなどとうたって何を言っているのか、ということになりかねない。むしろ依存問題対策をメインに併記した方がいいでしょう。フォロワーの時代はなかなか来ないかもしれませんがね。

散発貢献はダメ テーマを決める

——業界のPRとしての意味もある社会貢献や環境対策については、いろいろな取り組みがなされていますが、どうお考えですか。

庄司 産業の社会的責任を放っておいて、社会貢献と言ってもピンときません。

ボランティア、植林などどこでもやっていることでは訴求力が少ないと思います。例えば、この間託児所の無償化が見送られました。子ども達のために無償化の100億円を業界が持ちましょう、と云ったらこれは意味が大きいでしょう。そんな額集まらない？そんなことはありません。少子化はいま一番の問題です。まあ額はともかくとして、産業としてのテーマ、ストーリーが必要ということですよ。

団体、個人がそれぞれの思いで貢献し、メリットも追求しているのでは効果がありません。産業としてのテーマ、ストーリー、例えば教育、育児、病気、街、温暖化などいくらもあります。焦点を絞っていきましょう。

依存対策の要は ホールの現場に

——依存対策として「ガイドライン」が早急に作られたことは、依存問題PTの大きな成果だと思えますがいかがですか。

庄司 日遊協の中から芽を出して、それが広まっていくのは素晴らしいし、評価します。依存問題も社会貢献と同じで、団体が「これをやりたい」「出来ますよ」と一方的になってはダメで、ホールのお客様にどう対応するか、という原則から対処しなければなりません。まずホールの社員やアルバイトの人たちが分かってなければどうにもならないので、それをどうするかということ。まずガイドラインで勉強することが基礎になります。ホールのサービス営業の中でどういうことが出来るのか研究していく必要があります。



第5回理事会のあとと記者会見する庄司会長(右は篠原弘志専務理事、左は伊東慎吾常務理事)

——自己申告プログラムは現在のシステムを利用して構築していくことになりましたが、これについてはどう評価されていますか。

庄司 パチンコだから出来る依存問題へのシステム上の対策として期待しています。システムへの理解と実施店増のために努力も必要です。導入店へのメリットについても各方面に働きかけたい。

カジノ審議の改革と説明責任

——カジノ法案の審議が再び始まります。その影響などどう見えますか。

庄司 どなたも考えていることですが、パチンコ業界に直接触れてくることはないと思います。ただ、カジノ問題の進行の中でどのような現象が降りかかってくるかは注意深く見なくてはなりません。当面のカジノ審議の中で、依存問題、業界の諸問題については必要な改革と説明責任があると思いますので、しっかりと対応していきます。

——活性化委員会の活動を支えるために、連携を強化する「委員長・リーダー会議」を作りましたが、委員会の役割をどのようにお

新年祝賀会で阿部恭久全日遊連理事長(右)と談笑する庄司会長(左は石原雅文中国・四国支部副支部長)



考えですか。

庄司 まず、委員長とリーダーの情報交換による繋がりの強化という狙いがあるから始めたものですが、活性化委員会との連携も重要なポイントです。目的は同じで両者にかぶって問題があるので協力は当然で、例をあげれば広報調査委員会による産業数値の調査などがあるでしょう。

遊技機も接客も真の声を聞いて

——話を大きく転換して、産業界

の経営という観点から伺います。メーカーも苦勞されていると思いますが、ホールの現状は厳しいものがあると思われますが。

庄司 ホールは言うまでもなく顧客の減少、なかでも若い人たちが吸収できていないことは真摯に捉えなおさないと、存在そのものが問われることになります。営業のなかで苦しみながらも工夫を重ねているホールですが、メーカーだって楽なこと

特に中小は厳しいものがあるようです。今やメーカーも独自性をアピールして機械を作らないとやっていけません。特定の分野(カテゴリー)の商品だけを豊富に品揃えし、低価格で販売するカテゴリーライになるのも一つの道です。先のパチンコ検査変更もより手軽に遊べる遊技機の登場ととらえ、各社の企画に期待します。

——お客様をどう理解し、対応するかは永遠の課題ですが…。

庄司 今回の日遊協ファンアンケートを見ると、「新台にあまり興味

ない。好きな台を打っていたい」と言うお客様が多くなっている結果が出ています。この状況を見過ごした経営者は少なくないでしょう。ただやたら新台を導入して、それで良しとしているは時代遅れになります。ユーザーは変化します。意見を十分聞いて、残さなければならぬものは残して、何を導入するかを研究しなければなりません。

MAX機を抑え幅広く展開する

——今後のホールはどんな姿になるとお考えですか。

庄司 日工組などが内規の変更を試みっていますが、それらを活かして、方向としてはMAX機への依存傾向を変えていく。幅広い遊技機を展開するということです。これまで取り組まれてきた「遊パチ」はそれなりの効果はあったのです。しかしカテゴリーがぼやけていたので、うやむやになってしまったくらいがあります。いま構築している機械はそのカテゴリーを分かりやすく、選択を容易にできるものにしなければなりません。1円パチンコが人気を獲得し、

しつかりと場所を得たのは、ホールが方向づけたのではなく、お客様に教えられた結果です。メーカーはややもするとユーザーを見ないで店長を見ている場合が多く、店長は競争の中で隣の店を見ている有様ではMAX機中心になってしまふ。高単価で単一の機械ばかりでお客様は離れていきます。また売上を見るのではなく、客層、客数を見てターゲットを決めていく必要があるのです。

10%消費税には 統一対応が必要

——消費税については、外税処理が1割程度なのですが、一応クリアしたと…。

庄司 パチスロは枚数で対応していますが、パチンコでは実際は飲み込んでしまっているのが実状です。当初は25個から24個貸玉など試したのですが、元に戻したホールもあるようです。なぜかと言うとホールは地域の中で競争していますので、1番店が呑み込んだら以下の店はそれに合わせざるを得ないのです。いずれ消費税は10%になります。適正転嫁、適正納税は社会に対する責任でもあります

時にはジョークを交えて話す庄司会長



ので、各方面に持ちかけていきたい。

行政と日常的に さらに信頼関係

——行政当局との関わりで日遊協は重要な役割を持っています、さらに関係を強化するには…。

庄司 日遊協は横断的組織としての特徴を活かしながら、産業の発展を見据えて業界の正常化に取り組んでいます。行政当局とは日常的に接触し信頼関係の中にありますが、更に理解を深めて、警察庁には日遊協を利用していただければ

ばと思います。また、私達もいろいろな課題について率直に話をしていきます。

時間も投資額も 分かり易いこと

——最後に、産業界はこれからパチンコの顧客をどう開拓したらよいとお考えですか。

庄司 現在、業界はMAX機によりハードユーザー化し、高額投資、長時間遊技という大きな課題を抱えています。これでは壁が高く新しい人は遊びに来ませんし、ついて来られないお客様も増えていきます。安心安全な遊技というのがすべての基礎となります。まず投資額が分かりやすい遊技機であること。長く持ち玉できる機械である一方、短時間で遊ぶことができる機械もあること。選択できる多様な遊技環境があるということです。もちろんホール内にはリラックsgivingできる居心地の良さがあることも当然必要です。いまこれらの目標に向かって遊技産業活性化委員会が機能し始めているわけです。

データによる お客様目線を

安心安全な遊技の環境作りは、ユーザーの幅を広げていきます。それと並行してさらにハラハラドキドキの面白い遊技が出てくるべきなのです。従って、常に大切にしなければならぬのはお客様目線ということです。よく言われる言葉ですが、これが店長などの折々の感想であってはなりません。きちんとデータに基づいたものであって初めて価値があります。先程申し上げた、「新台より好きな台で打ちたい人が多い」というのはつい最近まとめられた「日遊協ファンアンケート調査2014」の報告にあるものです。このアンケートは3281人からの聞き取りによるもので十分に参考になります。ほかにもデータとして活用できる調査はいくつもあるでしょう。思い付きではない、裏付けのある認識を持って、課題に対応することを忘れてはいけません。

——お忙しいところ、業界を牽引する貴重なご意見ありがとうございます。