2017年（平成29年）6月26日　月曜日　第594号（毎週1回発行）

APJ

本新聞はヤマト運輸(株)に委託して、ポスト投函方式でお届けしています。（郵便物ではありません）

パチンコ・パチスロ業界最新情報

週刊アミューズメントジャパン

Weekly Amusement Japan

2017年（平成29年）6月26日 月曜日

編集・発行所　株式会社アミューズメント プレス ジャパン　〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-21-10　えびすアシスト5F　TEL.03-5447-0555　http://www.amusement-japan.co.jp

Weekly Amusement Japan
©2017 Amusement Press Japan Inc.
editing & publishing Amusement Press Japan
planning & production Amusement Promotion
printing Four Plus One
年間購読料27,000円（税・送料込）

本紙記事の無断転載を禁じます。

週刊アミューズメントジャパンは
毎週月曜日Webアップ!
PDFでもご覧いただけます
アミューズメントジャパン　検索

今週の紙面から

珠玉エピソード36種
『CRめぞん一刻 ～約束～』
平和　2面

東南アジア最大級イベントに出展
アニメファンにアピール
SANKYO　2面

ピーアークHD決算
高射幸性機撤去で減収も
既存店強化で増益に　2面

平均残業時間を開示
全業種平均の半分以下　ダイナム　3面

「ちょいパチ」面白い
ニコ超会議での新規層・休眠層アンケート
日遊協　3面

地域がIR誘致に寄せる期待
何がビジネスチャンスになるのか？　3面

特集　経営課題を解決
ITC、メディアシステム、サン電子　4面

日本電動式遊技機工業協同組合
回胴式遊技機商業協同組合　3面

庄司会長「やるべきことを実行」

日遊協総会　警察庁の小柳課長が講話

業界の取組に懸念

日本遊技関連事業協会は20日、東京都新宿区のハイアットリージェンシー東京で通常総会を開催した。議案審議後に臨席した警察庁生活安全局保安課の小柳誠二課長は、行政講話の中で業界が取り組む依存問題対策の進捗に疑問を呈し、さらなる邁進を要請した。

庄司会長

小柳課長

通常総会の冒頭挨拶で庄司孝輝会長は、昨年末までに検定機と性能が異なる可能性のあるぱちんこ遊技機約72万6000台を撤去・回収できたのは、「業界が結束した証」と振り返りつつ、新基準に該当しないパチスロ遊技機の段階的な削減などについて言及。「着実にやるべきことを実行していく」と述べた。このほか喫緊の課題である依存問題対策や受動喫煙防止対策についても、「団結して乗り切りたい」と抱負を語った。

議案審議後には、警察庁生活安全局保安課の小柳誠二課長と津村優介課長補佐が臨席。小柳課長が行政講話を行った。

小柳課長は「パチンコへの依存問題対策」「射幸性の抑制に向けた取り組み」「くぎ問題」「遊技機の不正改造の絶無」「遊技機の流通における業務の健全化」「賞品買取の禁止、取り揃えの充実、適切な賞品提供」「広告宣伝費等の健全化の徹底」「置き引き対策」について警察庁の見解を示した。

特に冒頭に挙げた「パチンコへの依存問題対策」では、リカバリーサポート・ネットワークのこれまでの活動を評価しながらも、問題を抱えている本人からの相談およびその家族からの相談に対してよりきめ細かな対応を行うため、相談態勢をさらに充実させる必要があると指摘。日遊協が中心となって進めている自己申告プログラムについては、「家族からの申告を受け付けていないことに加え、導入している店舗が少なく普及しているとは言い難い状況であることから、家族からの申告を受け付けるなど、自己申告プログラムを拡充した上で普及を図る必要がある」と述べた。

「射幸性の抑制に向けた取り組み」については、「昨年12月1日を期限に定められた削減目標値については、営業所全体としては目標を達成したとのことだが、営業所別に見たときに目標を達成できていない営業所が多数あったほか、回胴式遊技機に関してはメーカー団体が『特に高い射幸性を有する』と区分した遊技機については、ホールはこれを優先的に撤去する』とした6団体合意の通りには必ずしもなっていないという話も聞いており、こうした点について非常に残念」との認識を示した。

「パチンコへの依存防止対策は喫緊の課題となっている現状において、業界が自主的に実施を決めた新基準に該当しない遊技機の設置比率の目標値を達成できていない営業所がいまだ存在していること、また、特に高い射幸性を有すると区分した遊技機の撤去が進んでいないことは大きな問題」と繰り返した上で、「業界が自主的に実施すると決めたことが実施できないという状況では、パチンコが国民の大衆娯楽として受け入れられることは難しい。業界における真摯な取り組みを期待する」と要請した。

なお、総会では退任した理事を補充するための臨時理事会が開かれ、新たな副会長に榎本善紀氏（京楽産業.）、小林友也氏（北電子）、新理事に岩堀和男氏（サミー）、小野直彦氏（タイホウコーポレーション）、小塚英治氏（大一商会）、常務理事に浜田昭文氏（事務局）がそれぞれ就任した。退任した大饗裕記前副会長（アス・ワン）、兼次民喜前副会長（オリンピア）、筒井公久前副会長（SANKYO）、内ヶ島隆寛前理事（高尾）、山口悟前理事（京楽観光）は、相談役に就いた。

遊運連・遊運協 総会

不正事案防止に尽力

遊技機運送事業協同組合は14日、都内で通常総会を開催。また、2015年11月に連合組織として設立された遊技機運送事業協同組合連合会の通常総会もこれに先立って開催された。遊運連の役員人事では、副理事長に中部遊技機運送事業組合の高部鉄次氏が昇任。監事に遊運協の丹羽淳一氏が新たに就任した。

栗原理事長

遊運連の総会終了後に開かれた記者会見で、栗原眞理事長は、「遊技機の運送業に関する情報は引き続き遊運連を中心に発信していきたい」と述べた。また、遊技機の不正事案を未然に防ぐために、昨年運送業者の倉庫を200カ所以上視察し監視カメラが設置されていない倉庫に設置を促したこと、シリアルナンバー入りの結束バンドによる封印などで、移送トラックのセキュリティを一層高めたことなどを報告した。

日遊協東京都・関東支部 総会

西村支部長を再任

日本遊技関連事業協会東京都・関東支部は20日、都内で総会を開催。任期満了に伴う役員改選で西村拓郎支部長を再任した。

西村支部長

西村支部長は冒頭挨拶で「昨年来から撤去問題、依存対策、受動喫煙対策などさまざまな課題が起きている。メーカー、販売者、ホールが一丸となれる日遊協の横断的な組織の良さを生かして、支部としても解決に向けて邁進したい」と抱負を述べた。

来賓挨拶では日遊協の庄司孝輝会長、警視庁生活安全部保安課の林二郎対策官が登壇。その後は広報調査委員会、人材育成委員会、社会貢献・環境対策委員会、遊技機委員会による活動報告が行われた。

神奈川県遊協 総会

伊坂理事長を再任

神奈川県遊技場協同組合は16日、横浜ベイホテル東急で通常総会を開催。任期満了に伴う役員改選で伊坂重憲理事長を再任した。

伊坂理事長

再任した伊坂理事長は、昨年の遊技機の回収・撤去や、新基準に該当しない回胴式遊技機の設置比率などの諸問題について触れ、「神遊協は組合員が一致団結してこの問題に取り組んだ結果、昨年末までに目標を達成することができた」と感謝の意を表明。そのうえで、業界の現状について語り、「存亡の危機に立っていると認識している。どうか組合員皆さんの力を貸していただいて、この難局を乗り切りたい」と更なる協力を要請した。

総会では、社会貢献および業界のイメージアップに貢献した個人・団体への表彰式を挙行。団体では、地域の災害拠点事業として帰宅困難者に対するトイレの提供や飲料水の備蓄などが評価された横浜遊技場組合などに表彰状が授与された。

新潟県遊協 総会

依存問題で協力要請

新潟県遊技業協同組合は15日、新潟グランドホテルで通常総会を開催。任期満了に伴う役員改選で佐藤孔一理事長を再任した。今回が4期目。

佐藤理事長

冒頭挨拶で佐藤理事長は依存問題に言及し、「組合としては、過度な依存をさせないための取り組みをしていく。業界ではリカバリーサポート・ネットワークの活動を支援し、ポスターやティッシュなどの配布により問題解決に取り組んでいくので、引き続き協力をお願いしたい」と述べた。

平成29年度の事業計画では「ファンの回復や安定したホール経営の確立、積極的な社会貢献活動などの施策を決議。昨年行った大規模な遊技環境の改善と同様、今年も組合員の総力を挙げて諸問題の解決に取り組むとした。

岡山県遊協

県警と協定締結へ

犯罪の起きにくい社会づくりで

岡山県遊技業協同組合は、16日に岡山プラザホテルで開催した通常総会後に、岡山県遊協と岡山県遊技業防犯協力会が岡山県警察との間で「犯罪の起きにくい社会づくりの推進」に関する協定の締結に向けた協議を行っていることを発表した。

現在、県遊協傘下の組合員143店舗には約7500台の防犯カメラが設置されている。これらの映像情報を警察からの要請に基づいて提供したり、警察からの防犯情報をホールが発信したりするなどの防犯ネットワークを構築していくことで、犯罪の起きにくい社会づくりを目指す。これらを盛り込んだ協定の締結を全国に先駆けて県警本部と協議しているという。

岡山県遊協の千原行喜理事長は「今までもご依頼があれば録画映像などを提供していたが、これからもっと積極的に活用していただくための協議を進めている。それにより『安心で安全な街』『犯罪の起きにくい街づくり』のためのお役に立ちたい」と地域貢献への思いを述べた。岡山県警生活安全部の吉村清孝部長は「高い精度の防犯カメラが店外にもあれば住民の方も非常に安心されるのではないか。安全安心に対してこの業界が地域に貢献していただけるという宣言は非常に大きな意義がある。ぜひとも協定締結に向けてやっていきたい」と協定締結への意欲を示した。

千原理事長（左）と吉村部長

自己申告プログラム

46都道府県で導入

ダイナム

ダイナムは5日、パチンコ・パチスロへの過度ののめり込みを防止するための「自己申告プログラム」を同社が出店する46都道府県・61店舗に導入したと発表した。

のめり込みを抑制したいと考える会員客を対象に、1日に使用する上限金額を決めてもらい、会員管理システムのチェックによってその金額を超えていた際にはカード利用を停止。翌来店日に店舗スタッフがその旨を知らせる。

同社は「パチンコを誰もが安心して楽しめる『日常に娯楽』に改革する」という目標を掲げており、「パチンコ・パチスロ依存問題への対応は、パチンコ事業を行う会社の責務と考えている」とコメント。今後も自己申告プログラムの導入店を増やしていく計画だ。

案内ポスターは遊技客の目に留まりやすいスペースに置かれている

犯罪被害者支援で感謝状

プローバグループ

広島県を中心にホールを経営するプローバグループは、犯罪被害者への支援を目的に社団法人広島被害者支援センターに対して活動費を寄付。5月25日、同センターから感謝状が贈呈された。

プローバグループでは犯罪被害者が、精神的に、経済的に、守られない社会的現状を打開したいと考え、2006年から広島被害者支援センターが主催するシンポジウムに参加。加えて、同センターの活動資金の寄付など支援活動に取り組んでいる。

平和

珠玉エピソード36種

『CRめぞん一刻～約束～』展示会

平和は15日、東京営業所ショールームで新機種『CRめぞん一刻～約束～』の展示会を開催した。登場から8年目、シリーズ4作目となる今作でも、五代と響子の心揺さぶる珠玉のストーリーにドキドキできる。

書き下ろしのプレミアムエピソードを含め、エピソード数は全36種。色あせることのないコンテンツの世界観を、アイキャッチ効果抜群の3Dハートトイルミなどの多彩な演出が盛り立てる。

めぞんサウンドの集大成とも言える楽曲は、至高の名曲とオリジナル曲を合わせた計18曲を搭載。めぞん史上最高のクオリティは、幅広い世代のプレイヤーの心に響きそうだ。

大当たり確率は1／256・0で、確変突入率は65%。電チュー入賞からの大当たりのうち50%で16R・1760個の払い出しを獲得できる。ホール導入は8月21日からの予定。

ウェディング衣装のコンパニオンが会場に華を添えた
©高橋留美子／小学館

SANKYO

アニメイベントに出展

東南アジア最大級

SANKYOは10日、11日にタイの首都バンコク・パトゥムワン区の大型商業施設サイアム・パラゴン内のロイヤルパラゴンホールで開催された東南アジア最大規模のアニメイベント「C3AFA BANGKOK 2017」に出展した。

同社はブースで、パネルや映像でグループの紹介、『パチスロ アクエリオンEVOL』、『パチスロ戦姫絶唱シンフォギア』等の壁面グラフィックを展開。グループ企業のサテライトは、キャラクターグッズの物販とフィギュアの展示を行った。

「パチンコパチスロ機タイアップコンテンツやグループ企業関連コンテンツをPRする様々な展示を行い、アジア地域の熱心なアニメファンにも非常に興味を持っていただけたと考えている」と同社はコメントしている。

「C3AFA BANGKOK 2017」は、日本のキャラクター、カルチャー、コンテンツをアジアに紹介する「C3」と、東南アジア最大級のポップカルチャーイベント「アニメフェスティバルアジア(AFA)」がコラボレートした、アジア広域に向けたイベント。キャッチコピーは「JAPAN POP CULTURE COMES TO BANGKOK!」。2日間で1万9223人が来場した。

「パチスロ アクエリオンEVOL」のグラフィックでコンテンツをアピール
©SHOJI KAWAMORI, SATELIGHT/Project AQUARION EVOL

ダイナム

三洋との共同開発機を導入

ダイナムと三洋物産が共同開発した『CRAスーパーわんわんパラダイスDS』が5日から、全国のダイナムの店舗に導入された。1回の大当たり出玉を増やし、短時間でも満足できる設計としたほか、初心者でも楽しめるように演出やゲーム性を分かりやすくした。導入台数は1000台。

ダイナムでは2006年から遊技機メーカーと連携し、遊技機を開発。少額投資で長時間楽しんでもらうことを目的としたもので、これまでオリジナル機とOEM機で全56機種を導入してきた。16年12月末時点でダイナムグループの業界全体に占める設置台数シェアは約4・5%。目標とする「1000店舗、シェア10%」の達成に向けて、今後もPB機の設置比率を高めていく考えだ。

ピーアークホールディングス

高射幸性機撤去で減収も既存店強化で増益に

17年3月期 決算

ピーアークホールディングスが2017年3月期(2016年4月1日～17年3月31日)の決算を発表した。売上高は、965億7500万円で前期比11・9%減。これは高射幸性遊技機の撤去を進めたことによる台売り上げの減少が要因。一方で、営業利益17億4500万円で12・3%増。大規模リニューアルした「ピーくんステージ」、「ピーくんステーション」の収益向上などが貢献した。その結果、経常利益は15億7800万円(15%増)、当期純利益は5億400万円(39・9%増)となった。

今期は中期経営計画「Social Good Company ピーアーク」の2年目として、Social Good活動への取り組みを進化させ、地域と新たにつながることでピーアークファンの創造に取り組むとしている。

	16年3月期(百万円)	17年3月期(百万円)	前期比
売上高	109,582	96,575	88.1%
売上原価	105,198	91,878	87.3%
売上総利益	4,383	4,697	107.2%
営業利益	1,554	1,745	112.3%
経常利益	1,372	1,578	115.0%
当期純利益	360	504	139.9%

■全国ホール 週間導入ランキング:「パチンコ」

2017年6月20日ランキング 調査総台数:2,232,048台 調査対象店舗総数:9,023軒 導入台数:37,685台

順位	機種名	メーカー	導入年月	前回ランク
1位	CRひぐらしのなく頃に～叫～KM-V	Daiichi	2017/06	NEW!
2位	CRヱヴァンゲリヲン～いま、目覚めの時～ Premium Model	ビスティ	2017/06	NEW!
3位	CR萌え萌え大戦争 ぱちんこぱ～んFPS	藤商事	2017/06	NEW!
4位	CRギルティクラウン	メーシー	2017/06	NEW!
5位	CR FEVER KODA KUMI V SPECIAL LIVE BIG or SMALL LIGHT ver.	SANKYO	2017/06	NEW!
6位	CRおばけらんど319ver.	西陣	2017/06	NEW!
7位	CRAスーパー海物語 IN JAPAN with 桃太郎電鉄	三洋物産	2016/07	20位
8位	CRAスーパー海物語IN沖縄4 With アイマリン	三洋物産	2017/05	9位
9位	CR銀河鉄道999	平和	2017/06	3位
10位	CRA海物語3R	三洋物産	2016/02	圏外より再登場

※集計データ対象期間:2017年6月14日～6月20日(前回の集計データ対象期間:2017年5月31日～6月6日)
※ランキングは、集計対象期間中の純増台数(導入数－撤去数)による順位です。
※導入年月が赤字の機種は、再販もしくは中古移動による導入と思われます。

■全国ホール 週間導入ランキング:「パチスロ」

2017年6月20日ランキング 調査総台数:1,386,114台 調査対象店舗総数:9,533軒 導入台数:27,386台

順位	機種名	メーカー	導入年月	前回ランク
1位	パチスロ リング 終焉ノ刻	藤商事	2017/06	NEW!
2位	ぱちスロ PSYCHO-PASS サイコパス	KYORAKU	2017/06	NEW!
3位	ハイパーリノ	山佐	2017/06	NEW!
4位	スーパーミラクルジャグラー	北電子	2017/06	NEW!
5位	ケロロ軍曹	大都技研	2017/06	NEW!
6位	SLOTギルティクラウン	エレコ	2017/06	NEW!
7位	パチスロ信長の野望・創造-Z	EXCITE	2017/06	10位
8位	パチスロツインエンジェルBREAK	サミー	2017/06	2位
9位	パチスロ テイルズ オブ シンフォニア	北電子	2017/06	1位
10位	パチスロ ペンギン～半額弁当争奪戦!!～	バルテック	2017/06	NEW!

※集計データ対象期間:2017年6月14日～6月20日(前回の集計データ対象期間:2017年5月31日～6月6日)
※ランキングは、集計対象期間中の純増台数(導入数－撤去数)による順位です。
※導入年月が赤字の機種は、再販もしくは中古移動による導入と思われます。

【データ提供】 株式会社ピーワールドが運営する、全国パチンコ店情報サイト「P-WORLD」(http://www.p-world.co.jp)に登録された全国加盟ホールの設置機種情報より集計。
※P-WORLD加盟ホール数:9,940店(2017年5月末時点)
■掲載データに関する問い合わせ先:株式会社ピーワールド・インサイト
URL:http://www.p-wins.net/ mail to:info@p-wins.net

アプリ配信開始

KYORAKU ぱちんこ必殺仕事人V

19日／京楽産業／Android向け月額サービスサイト「KYORAKUサプライズらんど」で「ぱちんこ必殺仕事人V」の配信を開始した。ぱちんこの楽しさを存分に味わえる王道ミドルスペックでシリーズ史上最大の圧倒的臨場感を完全再現。

山佐 ハイパーリノ

20日／山佐／AppStore、Google playで配信中のパチスロシミュレーターアプリ「リノ～マニアコレクション～」で同社パチスロ機「ハイパーリノ」の配信を開始した。トマトが揃えばボーナスチャンス、ランプが光ればボーナス確定。新リノスペックが味わえる。

新製品

『デジ太郎Ⅱ』『ハナデジⅡ』

プレート式で活況感を華麗に演出

「デジ太郎Ⅱ」(写真上)と「ハナデジⅡ」。島空間をスタイリッシュに彩るスケルトンボディが魅力。表裏のW表示でどちらの島端からも確認が容易だ

『デジ太郎Ⅱ』は元祖プレート式データ表示器の最新版。「ボーナス合計+BB回数・RB回数」「箱数・持ち玉(メダル)」「大当たり(BB)回数・スタート回数」など、データ表示内容も強化された。先端のイルミ部の色で箱数や継続回数を表示する。『ハナデジⅡ』は、『ハナハナ』専用表示器。前作に比べハイビスカスの大きさが2倍にアップしたほか、『デジ太郎Ⅱ』同様、表示内容もより多彩になった。

大一電機産業㈱
TEL.052-308-5111
www.daiichi.net

電子たばこ専用クリーナー『Clew』(クリュー)

景品に最適な本体メンテナンスの必需品

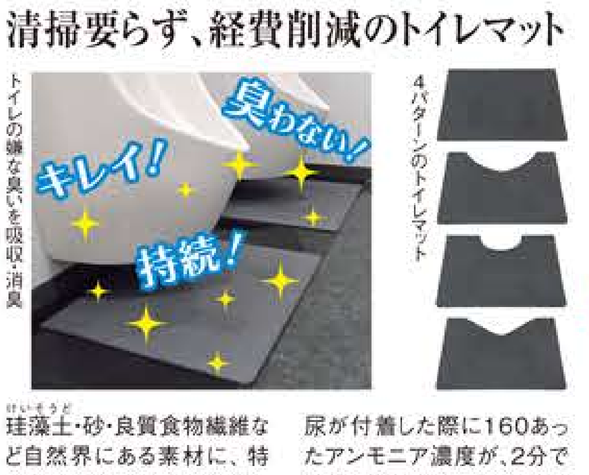
メガネやスマホの汚れ落としにも有効。景品に最適だ。内容量:28ml

iQOS(アイコス)などの電子たばこ機器に付着するヤニや汚れを落とす洗浄水。電子たばこ本来の味わいがよみがえる。メンテナンスの代替品として使われることが多かった無水エタノールと比べて、人体に無害、金属が錆びない、殺菌・消臭効果がある、無臭という点で優れている。使い方は同梱された画像入りの説明書を参照。スプレーボトルから清掃ブラシやキャップなどにシュッと吹き付けて綿棒などでこすると、ヤニ汚れがごっそり取れる。

㈱アカデミーシステム
TEL.03-3836-2666
www.academy-system.co.jp

『Neo Plus 抗菌トイレマット』

清掃要らず、経費削減のトイレマット



トイレの嫌な臭いを吸収・消臭
4パターンのトイレマット

珪藻土(けいそうど)・砂・良質食物繊維など自然界にある素材に、特殊加工を施したトイレマット。消臭・抗菌など飛び散った尿への対処を目的に開発されたマットで、マットに付着した尿をわずか6秒で吸収し、マットの表面をサラサラにする。秘密は、特殊構造と専用の除菌剤にある。アンモニア脱臭効果試験では、マットに尿が付着した際に160あったアンモニア濃度が、2分で消臭・除菌された。マットは清掃要らず、交換要らず。レンタルマットよりコストが安いため、年間34万円の経費削減につながったと評価しているコンビニのケースもある。

㈱plus
TEL.082-508-6320
www.yu-group.net

新機種情報

サミー デジハネCRモンスターハンター4

大当たり確率約1／99・9で突入率100%のST機(5回)。ST継続率は約41%。初当たりが5Rまたは10Rだった場合は、ST後に電サポ40回のチャンスタイムに突入する。電サポ中の大当たりの50%は10R約1000個の払い出し。ST中はモンスターを探索したり大型モンスターを討伐したりと、選べる3種類の新規演出を搭載した。ホール導入は8月中旬からの予定。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©Sammy

西陣 CR花満開～天ノ舞～GL

大当たり確率1／99・90、確変割合50%のループタイプ。電サポ回数は30回または次回まで。賞球数は4&2&3&8。電サポ中の大当たりは16R・1152個の払い出しが20%を占める上、ヘソ入賞からの確変大当たりでも16R比率が13・5%と高め。甘デジながら豊富な出玉に期待できる。

人事

ダイナム 6月15日

取締役会長 佐藤公平
代表取締役(新任) 藤本達司
常務取締役 坂本誠
常務取締役 水谷義之
取締役 松岡大成
取締役 川野創平
取締役(新任) 佐藤公治
取締役(新任) 保坂明

ジャパンネットワークシステム 6月15日

代表取締役社長(新任) 関口正夫
専務取締役 末永洋一
専務取締役 勝又健治
常務取締役 池田祐充
取締役 平木正則
取締役(新任) 高田祐三
取締役(新任) 金海基泰

平和

CRめぞん一刻～約束～

問い合せ ㈱平和 導入予定日 8月21日

大人もときめく2人の恋物語 ハッピーエンドで16R獲得

©高橋留美子／小学館

今年でパチンコシリーズ8年目を迎える『CRめぞん一刻』。恋愛パチンコとして色あせないコンテンツのドキドキと進化するパチンコのドキドキをこの最新作に詰め込んだ。五代と響子の恋の行方を堪能できる「スーパードラマチックデイズ」へは、7図柄以外の大当たりで移行する「ドラマチックチャレンジ」から電サポ16回のうちに演出が成功して突入するのが主なルート。突入率は時短込みで約57.1%。初当たりが7図柄揃いならば直通だ。スーパードラマチックデイズ中は、テンパイする図柄の偶奇でリーチ内容が変化し、奇数リーチならばドキドキのエピソードを楽しめる。

ミドルタイプ	
大当たり確率:1／256.0→1／40.0	
確変突入率:65%	電サポ回数:16回or100回or次回まで
ラウンド数:4Ror8Ror16R・10カウント	賞球数:1&3&4&11

めぞん史上最高クオリティ

心が震える珠玉エピソードは全36種

スーパードラマチックデイズで奇数リーチになると、全36種ある珠玉のエピソードが展開。クライマックスの分岐を経てハッピーエンドを迎えられれば16R大当たりとなる。電チュー入賞時の大当たりは50%が16Rだ。

メーシー

CRアナザーゴッドハーデス アドベント

問い合せ ㈱ユニバーサルエンターテインメント 導入予定日 7月下旬

冥界の世界観を完全再現 あのハーデスがパチンコに

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT

長期稼働を続けるパチスロ『アナザーゴッドハーデス』の世界観を移植した。初当たり「ジャッジメントボーナス」は、ポイント上乗せ型ランクアップボーナス。ボーナスの名前がケルベロスは6R以上、ペルセポネは9R以上、ハーデスは12R以上。さらにアナザーゴッドは16R+確変とパチスロ以上の興奮が味わえる。全回転フリーズは「16R大当たり+次回確変」、GODフリーズは「16R大当たり+次回確変+α」と、最大級の破壊力を発揮する。「死神タナトスのミッション」などパチンコオリジナルの演出も多数搭載。ハーデスの槍ギミックなど可動役物もすべて冥界仕様だ。

ミドルタイプ		
大当たり確率:1/319.7→1/46.9	確変割合:65%	時短回数:100回
ラウンド数・カウント数:6Ror9Ror12Ror16R・10カウント	賞球数:5&2&3&15	

冥王がからむ最強4大演出

メーシー

ラグナロクサーガ

問い合せ ㈱ユニバーサルエンターテインメント 導入予定日 7月18日

SEVEN RUSH第3弾 爽快な出玉感を体感せよ!

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT

オリジナルコンテンツのART機(純増2.0枚／G)。『銀河英雄伝説』『鬼の城』で好評だったSEVEN RUSH搭載第3弾となる。ART突入時リールに7が揃うたびに画面いっぱいに7が表示され30Gor100Gを加算していく(最低保証2回)。ミリオンゴッドシリーズ同様、画面の図柄が揃えばART、リールに7が揃えばセット数上乗せとわかりやすいゲーム性が魅力。1/8192で出現するプレミア役は、SEVEN RUSH中の7図柄揃い5回以上、MAX90%ループと大量出玉のトリガー役となる。ウィザード筐体を採用、立体感のある演出が楽しめるほか、3つのランプと三面スクリーンが期待感を刺激する。

ARTタイプ(純増約2.0枚/G)
ART初当たり確率:現在調査中
出玉率:現在調査中

前兆が長いほどRUSHの突入&継続期待度アップ

EXCITE

戦国パチスロ花の慶次～天を穿つ戦槍～

問い合せ ㈱ニューギン販売 導入予定日 8月21日

慶次シリーズ10周年 筐体、ゲーム性、全てが進化

©隆慶一郎・原哲夫・麻生未央／NSP1990 版権許諾証YSY-829

慶次10周年の節目となる今作は新筐体と斬新な役モノを搭載した。新たなシステムとして、通常時は87G、187G、287Gなど、下二けたが87ゲームの時にチャンスが訪れる「花周期システム」を採用した。ARTの「大合戦ボーナス」は、ART突入時に敵軍の数を抽選、1セットの間に敵を全員倒せば継続が確定。ベルやレア役を引けば敵を倒し、逆にリプレイを3連で引くと戦況が悪くなるという、プレイヤーにとって分かりやすいゲーム性を実現した。敵軍殲滅後に城門突破を果たせば、レア小役でストック抽選する「勝利の宴」、極突破なら特殊ゾーンへの入り口である「武功チャレンジ」に突入する。

ARTタイプ(純増約2.0枚/G)
ART確率:現在調査中
出玉率:現在調査中

上乗せ特化ゾーン「天槍炎武」

10ゲーム間でストックすれば、さらに10ゲーム

慶次シリーズ最大の上乗せトリガーである「天武の極」は、今作では大合戦ボーナスをストックする10G間のST型ストック上乗せゾーンへと進化。ループ率は55%～80%。ベルやレア小役でストック抽選、バー揃いでストックが確定する。フリーズやART継続の一部から突入のチャンスとなる。

機種情報について ▼時短はSTを含めた回数です ▼パチスロのボーナス枚数は、すべて純増です ▼導入予定日(最速)は納品日ではなく、オープン日を指します ▼問い合わせ先は各社最寄りの営業担当まで ▼スペックはアミューズメントジャパン調べ

地域がIR誘致に寄せる期待

何がビジネスチャンスになるのか？

文＝桝鏡啓介・写真＝鶴岡彰義／Gaming Capital Management

5月10日と11日に都内で開催されたカジノ業界のシンポジウム「ジャパン・ゲーミング・コングレス（JGC）」の初日の午後、「IRが地域およびさまざまな分野の日本企業にもたらすビジネスチャンス」と題されたパネルディスカッションが行なわれた。

登壇したのは海外のゲーミング機器メーカー、教育界、法律、メディアなどゲーミング産業を幅広く取り囲むビジネスに知見を持つ7人。

大阪商業大学の谷岡一郎学長はゲーミング分野以外の事業における地方活性化の展望について、「IR施設が提供するサービスや資機材の現地調達率を90％にする」「IR施設内には新しく誕生するものを含めて800以上の職種がある。その仕事に現地雇用を活用する」といった具体例を示し、プロセスとしてまず自治体主体による誘致要件整備の重要性を説いた。

グリーンバーグ・トラウリグ東京法律事務所の石川耕治弁護士は、「前例の通り、"統合"が指すのはIR施設内の各機能のことだけではない。地域の伝統や経済を地域にとって優位的に結び付けることこそ地方型IR成功の鍵」とIR施設の外に視野を広げることが重要だと語った。

IR誘致が遊技業界に及ぼす影響に議論が及ぶと、アミューズメントジャパンの田中剛執行役員は「弊社の調査によると、週3回以上遊技しているパチンコ・パチスロのヘビーユーザーの46％が日本のカジノでの明確なプレイ意向を示した。これは一般の人の6倍。IRが開業した地域での限定的な現象だろうが、パチンコ・パチスロからカジノへの一定数の顧客流出が起こると考えられる」と述べた。

その一方で、「遊技は隔離された空間での遊びであるのに対し、IRはレジャーや食事がメイン。動機や環境が異なる」（アルゼゲーミング社製品開発GM兼相談役のエリック・ペルソン氏）、「カジノの客層とパチンコの客層は異なる」（谷岡学長）など、本質的な競合は相対的に少ないとの意見も上がった。

司会者から投げかけられた「パチンコ・パチスロ機がカジノゲームと融合するような進化の可能性は？」という問いに、香港のゲーミングマシン開発会社TGGインタラクティブのレイモンド・チャンCEOは、「日本のメーカーの技術力は素晴らしい。しかし、世界の人々をターゲットにするためには、遊技機はもっとカジノマシン向けのアレンジが必要になるだろう」とコメント。これに対して、田中執行役員は「むしろパチンコ機はカジノゲームとは距離を置き、遊技という枠の中で技術介入性を許されたアミューズメントという方向に進化するのが望ましいのでは」との意見を述べた。

組織力を高めるフォロワーシップ
連載・第2回

「提案」には「責任」が伴う

フェイス総合研究所 上席執行役員 針生 英貴

はりう・ひでき
1998年株式会社マルハン入社。2001年同社関連会社に出向。組織人事コンサルタントとして、マルハン成長期を支えたノウハウを体系化し、外部法人向けにサービスを提供。2003年株式会社フェイスグループ設立と共に、創業メンバーとして入社。以後13年に渡りアミューズメント業界を中心に、数万人を超える受講者へ研修を実施。「顧客の創造」につながるコンサルティングを通して、「一社一社、一人一人の可能性を開花させる」が信条。

フォロワーシップでは「現状を伝える」のではなく、「提案」「解決」が重要だ」ということを前回紹介いたしました。今回は、「どのような『提案』が上司の心を動かすのか」について、実際にあった事例をご紹介します。

「針生さん、うちの吉村がちょっと相談したいと言うので、少し時間を取れませんか？」

4月の中旬、A社の坂本取締役から連絡をいただきました。吉村店長は、不器用ながらも愛社精神があり、私が期待している方でしたので、二つ返事でOKをしました。

当日、坂本取締役が設けていただいた会食の席で、吉村店長は会社の課題について語り始めました。

「期待する若手がこのままだと『フロア要員』になってしまう。彼らに『成長する機会』を与えたい」

「このままだと『現場の活力』が衰えサービスが低下してしまうので、『現場を中心とした理念の浸透』を図りたい」

「様々な広告規制がある中で、何をやったらいいのか、見出せずにいる。会社としての『販促訴求以外の手』が必要」

「会社の未来を担う若手を通して、会社全体を盛り上げていきたい」

気づいたら、かなりの時間が過ぎていました。それもそのはず。「会社の誰かに対する愚痴」はほとんど出ずに、「会社全体のことを真剣に考えている話」が中心だったからです。

その思いを形にすべく、早速翌週に坂本取締役と吉村店長に「現場のスタッフが主役となり、1人でも多くのファンを増やす取り組み」を提案しました。それは吉村店長のイメージに近く「後は、どのように社内を通すか」という話になりました。決済権を持つ副社長と協力を得なくてはならない店長たちを説得するというハードルに関しては、「取締役から発信・説得してもらうのが早いし通りやすい」と普通の店長なら言うかもしれません。

しかし、吉村店長は「副社長には自分が熱を持って説得します。そして、この金額なら全店で分担すればなんとかなる。自分が他の責任者を説得します」という頼もしい返事が返ってきました。

坂本取締役は吉村店長に対し「（店舗の予算を捻出しても）本当に必要なことか？」

「その取り組みを通して結果を出す気持ちはあるか？」を再度確認したたうえで「責任を持ってこの取り組みを結果に結びつけてコミットする」と伝えました。

坂本取締役は「こうした取り組みは今まで、経営側の発信であることが多かった。現場から提案が上がり、自らの手で行うことで現場の受け止め方は異なる。『責任感を伴う提案』はありがたい」とおっしゃっていました。

「提案」は誰でもできます。しかし、「無責任な提案」は上司の心に響きません。今回、吉村店長に「責任感」を感じたので、坂本取締役の心が動きました。

今の時代、「これをやれば必ず結果が出る」というものはありません。上司が重要視するのは、提案に伴う「責任感」であり「覚悟」です。部下はそのことを心に留め、簡単には提案が通らないことを肝に銘じておく必要があります。

「提案」には「責任」が伴う。フォロワーシップを発揮する際に覚えておきたい要点です。多くの人が「面倒なこと」「責任を問われること」を回避してしまうなか、「提案」をし、「ベストを尽くす」人が次のリーダーとなるのです。

日遊協

ニコ超会議での未遊技層・休眠層アンケートを公表

「ちょいパチ」面白い

日本遊技関連事業協会は5日、4月に開催された「超パチンコ&パチスロフェスティバル@ニコニコ超会議2017」でちょいパチを試打したノンユーザーとスリープユーザーから得た対面アンケートの結果を発表した。

それによれば回答者90人のうち9割の81人がちょいパチを面白かったと評価。感想を尋ねた自由回答では「大当たりした」「簡単に遊べた」「演出が楽しい」などの好意的なコメントが大半を占めた。

ではノンユーザーやスリープユーザーは、ちょいパチのどのような点を面白いと感じたのか。ちょいパチは大当たり確率が約1／40以上で、当たりやすいことが特徴だ。そこで大当たり経験の有無別に面白いと回答した人の割合を比較・分析した。

大当たりを経験できた53人のうち面白いと回答したのは96・2％たった。大当たりしなかった27人では85・2％、大当たりしたか分からなかった10人では70・0％が面白いと回答した（図1）。

大当たりしたか分からない人でも7割が面白いと回答しているのは、無料体験イベントである上、対面で尋ねられたアンケートであることを考慮する必要がある。だが、大当たりを契機に面白いと回答している人の割合が高いことから、やはり大当たり体験がちょいパチの面白さを引き出すきっかけになっていると言えそうだ。

面白さを感じた理由を自由回答で見ると、ノンユーザーとスリープユーザーで異なる傾向が見られた。ノンユーザーは「演出が派手」「ギミックが派手」「キラキラしていた」「キャラクター」「音」など、演出面に関する点を比較的多く挙げていたのに対して、多くのスリープユーザーは「当たりが軽い」「連チャンした」「簡単に遊べた」など、大当たりに関する点を挙げた。

これはノンユーザーにとってパチンコそのものが初めての体験であるのに対して、スリープユーザーは過去に遊技したパチンコと比較しているためだと考えられる。ノンユーザーの感想は、コンテンツや音楽、演出などといったパチンコそのものに対する評価であるため、ちょいパチ以外のパチンコを遊技したとしても面白いと回答する可能性は高そうだ。

このアンケートではパチンコ全般に対するイメージについても聞いている。回答者全体ではパチンコに対して特にイメージがない人が57・4％と最も多く、次いで良いイメージ（27・5％）、悪いイメージ（14・9％）が続いた。

この傾向はノンユーザーとスリープユーザー別に見ても同じだった（図2）。両者とも特にイメージがない人の割合が5割から6割と最も多く、次いで2割から3割を占める良いイメージ、1割強の悪いイメージが続く。ノンユーザーはスリープユーザーに比べて特にイメージがない人の割合が多く、スリープユーザーはノンユーザーよりも良いイメージをもつ人の割合が多かった。

[図1] 大当たり経験別のちょいパチの感想

[図2] 遊技経験別のパチンコに対するイメージ

注）このアンケートは日遊協が4月29日と30日にブース出展した「超パチンコ&パチスロフェスティバル@ニコニコ超会議2017」で実施。ちょいパチを試打した人のうちノンユーザーとスリープユーザーに限定して集計した。回答者数は90人。男女比は68対32。年齢層は18歳から29歳までが30％、30代が30％、40代以上が40％。遊技経験は一度も遊んだことがないノンユーザーが40％、遊技経験はあるがここ1年は遊技していないスリープユーザーが60％。

ダイナム

平均残業時間を開示

全業種平均の半分以下

全国46都道府県にホール404店舗を展開するダイナムは9日、厚生労働省から発表された2020年までに従業員の残業時間公表義務化に先駆けて、月当たりの平均残業時間を開示した。16年度のダイナム全従業員約9090人の月当たりの平均残業時間は4・8時間で、厚生労働省が発表している事業所規模5人以上の全産業における平均である10・8時間を大幅に下回った。

同社では労使労働環境向上委員会を設置し、「サービス残業完全排除」「時間外労働の適正管理」等の阻害要因の分析と改善策を講じている。

これらの取り組みと実績が評価され、昨年12月発刊の「週刊ダイヤモンド」の「業種別ホワイト企業ランキング」で小売・外食・レジャー業界で4位に、今年3月21日付の『東洋経済オンライン』の「残業時間への納得度が高い会社トップ100」で3位に選出された。

清掃を行った北信グループの社員

清掃ボランティアを実施

北信グループ

関西に7店舗のホールを出店する北信グループは5月24日、大阪府和泉市の大阪母子医療センターで清掃活動を実施。社員8人が同施設を訪問し施設内の「母と子のにわ」でゴミ拾いなどを行った。

救命の講習会開催

南国産業

コロンボなどの屋号で愛媛県内にホール11店舗を運営する南国産業は5月9日から11日の3日間、全店舗の従業員計41人に対して救命救急講習を実施した。

南国産業では、昨年3月からの約1年間で遊技客が体調不良を訴えて緊急搬送された事案が20件発生。その約6割が高齢者だった。同社では全店舗でAEDを設置しているが、その使用方法や救命救急についての講習を受講している従業員が少ないことから、松山市消防局および愛媛県警察本部の協力を得て講習会を開催した。

AEDの講習を受けるホールスタッフ

受講したスタッフは「一人でも多くのお客様の命を救えるようにしたい」と語った。

法令違反企業名を公表

厚生労働省

厚生労働省労働基準局監督課が5月10日、「過労死等ゼロ」緊急対策の一環として、2016年10月1日以降に労働基準関係法令に違反し書類送検した332社（334件）の社名を公表した。

東京商工リサーチの分析によると、違反企業を産業別に見ると建設業が34・6％、製造業が22・8％、サービス業他が20・4％でこれら3産業で全体の約8割を占めた。

違反した労働基準関係法令の内訳は、「労働安全衛生法違反」が59・1％。次いで違法な長時間労働などの「労働基準法違反」が17・6％、賃金未払いや最低賃金を遵守していない「最低賃金法違反」が17・3％。

サービス産業他については、法令違反68社のうち26社（38・2％）が長時間労働に関する労働基準法違反だった。

みんなで考えよう。パチスロの未来を！

業界大注目

緊急公開討論会開催！

参加無料／申込先着順

実施日時 8月5日(土) 12:30受付開始 13:00～15:30
実施場所 ベルサール秋葉原（2F特設ホール）

今すぐ申込！

関係者必見！

IR法案や依存問題等、ホール運営に直結する喫緊の課題を、
各界の有識者を一堂に集め、業界の知見を超える多様な角度から徹底討論！

討論会ゲスト（敬称略） 司会：フジサンケイビジネスアイ 青山 博美

元衆議院議員 杉村 太蔵
1979年8月13日、北海道旭川市出身。証券会社勤務を経て、2005年9月総選挙で最年少当選。現在、テレビ・ラジオ出演をはじめ実業家・投資家としても活躍中。

よしの病院 精神科医 河本 泰信
セントラルカンパニー 代表取締役 力武 一郎
ワンデーポート 施設長 中村 努
エンタテイメントビジネス総合研究所 代表取締役 藤田 宏
パチスロライター ういち

今年もやります！ ウルトラ最新パチスロ大試打会
日電協×日工組 新機種・未導入機種多数！
人気パチスロライター総出演！ 嵐 松本バッチ 河原みのり 鬼原人 やまのキング ●水瀬美香 ●フェアリン ●こしあん ●倖田柚希 ●工藤寛 ●リノ ●ジロウ ●トム 総合司会 井田将勝
会場内の様子を生中継 原口あきまさ ニコニコ生放送 niconico LIVE ●多田あさみ ●七瀬静香
イベントやプレゼントもいっぱい

今年もベルサール秋葉原で開催!!
8/5(土) 12時間開演 入場無料

8月4日はパチスロの日
パチスロサミット2017

詳しくは パチスロの日 検索 www.pachislo84.com キャンペーン事務局 pachislo84@qqq-s.co.jp

※イベントの内容、出演者は予告なく変更する場合があります。※一部コーナーには年齢制限がございます。※インターネットによる生放送やプレス撮影を実施しており映り込む場合があります。予めご了承ください。※会場内は禁煙です。喫煙は指定スペースにてお願いいたします。※「パチスロの日」は日本記念日協会の認定記念日です。

パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。

主催 日本電動式遊技機工業協同組合 回胴式遊技機商業協同組合 協力 日本遊技機工業組合

特集

経営課題を解決

短期的な施策では業績を上げることは不可能になってきた。戦略を見直す、データ分析を強化する……これからの時代に、効果的なソリューションを提供する企業をパートナーに選ぶことが重要だ。

データ活用で自社の問題点を可視化
情報活用が企業の経営方針を最適化する

今現在、会社がどのような状況にあるのかを正しく把握するうえで重要になるのが数字の把握だ。

データ活用とは、データを根拠に意思決定をすること。収集したデータをもとに仮説検証や原因追求をすることにより、適切な決定を導き出す。現状を正確に捉えることで、見えていなかった自社の事象や問題点に気づくことができるのだ。

ただし、留意しなくてはならないのが、業績を上げるための指標は何かを定めること。店舗型ビジネスでも製造業でも、人の動き、コストの動きなど、数値化できるポイントはたくさんある。

ある食品会社では営業や生産の現場から膨大なデータを独自に収集し、現場スタッフの具体的な行動まで細かいことまで数値化していた。

だが、それが肝心な「業績向上」につながらなかった。収益増加という結果より、収益増加を達成するためのプロセスにばかり着目したため、ゴールを見失っていたというのだ。結局、この会社では重要な指標にフォーカスすることで業績向上につながっていった。目標を達成するための「影響度が高いプロセス」を明確にすることの重要性を示す例だ。

重要な目標が達成されているかを計測するための指標がKGI（Key Goal Indicator）だ。

「顧客満足度を上げる」ではKGIとしては不明瞭だ。顧客満足度を上げることにより、最終ゴールに近い目標は、来店頻度アップや客単価のアップのはずだ。来店頻度の向上をKGIとして掲げることで、「半年後までに会員の月間平均来店数を3回から3・5回に上げる」などといった数値目標が設定できるはずだ。

その数値目標を達成するための必要不可欠だと判断した取組みそのものを数値化したものがKPI（Key Performance Indicator）と呼ばれるもの。

このKPIの設定には基本的なルールがある。明確性（Specific）、計量性（Measurable）、現実性（Achievable）、適時性（Time-bound）。これらの頭文字を取って「SMART」と呼ばれる。

例えば「お客様と積極的にコミュニケーションを取ろう」ではKPIの設定としては曖昧で、声をかけた人数や回数、話しかけられた回数を測定するべきなのだ。

KPIは「それを達成すれば最終目標の達成に近づく」ように設定しなければならない。つまり「KPI＝インプット・原因」「KGI＝アウトプット・結果」という因果関係になっている必要がある。KPIが達成されているのに、最終目標の指標が達成に近づいていなかったら、KPIの設定が適切ではないということだ。

ホールでもデータ活用が重要だが、どのような数値を計測することが重要なのかを把握しておけば、日々集まるデータをさらに有効活用できるはずだ。

ホール経営基幹システム「Compass」

AI機能もまもなく搭載 さらに進歩を続けるBI

ITC

ホール経営基幹システム「Compass」は、部署ごとにバラバラだった業務を統合。見えにくい経営課題を迅速に可視化し改善策を導き出すことで、業務品質を向上させながらコスト削減を実現する。さらに、営業力強化に結びつく新機能を次々に追加、「攻めの経営」に直結するツールとして高く評価されている。

「一般賞品管理業務・発注支援システム」もその一つ。複数メーカーのPOSデータシステムに対応、全店の賞品を一元管理することで、新たな収益モデルを後押しする。

「例えば、個別賞品の正味期限や余剰在庫を把握し、チェーン店移動によるロスの少ない活用ができます。現在WEBによる発注管理機能を開発中で、まもなくフィールドテストが行われる予定です」と鈴木一彦CCOは言う。

他にも新機能は多い。「スロットシミュレーションPV+」は、各台の出玉データに対するパチスロユーザーの閲覧状況（ページビューアクセス）を解析し、翌日の狙い台を浮かび上がらせ、営業オペレーションに活用する。

「リサーチ評価」は、遊技機のファンマーケティングやCS（顧客満足度）をリサーチできる。また、ES（従業員満足度）評価やスタッフのストレスチェックも可能。競合他店に対する優位性や接客を比較するギャップ調査も行える。

「スタッフ接客ナレッジ」は、来店客の声を一元化してクレーム対応や要望などの情報を共有、スタッフの接客力強化に役立つ。

ITCは、AI（人工知能）の開発にも取り組んでいる。その一つが東海大学理学部数理科・情報数理学科の研究者から開発支援を受けた次世代機能だ。開発中のシステムはR統計解析と機種島配置のビッグデータを活用。バラエティコーナーの機種構成や最適配置決定などに役立てることができる。

導入後も「Compass」は進化する。ホール企業ごとに異なる様々な業務上のルールに合わせカスタマイズする必要があるからだ。

「業界の将来を見通す力を磨き攻めの戦略を成功させ、店舗と人材の強化を図るために、「Compass」をぜひ活用していただければと思います」（鈴木CCO）

鈴木常務取締役CCO

株式会社 ITC
東京都豊島区東池袋3-23-13 池袋KSビル2F
www.itcci.jp
TEL. 03-5911-2540

Compassの機能一覧

「Compass」はデータを収集・蓄積・分析・報告し、経営の意思決定に役立てる。まさに、BI（BusinessIntelligence）と呼べるシステムだ。

業界に生まれた新たな営業指標「TRYSEM（トライセム）」

ホールコンピュータ複数社のシステムを横断

サン電子

サン電子がハイライツ・エンタテインメントと共同で、システム横断型統計データ提供サービス「TRYSEM」の運用を開始した。これまでになかった視点の統計データの提供もあり、ホール経営の新たな指針として注目されている。

「TRYSEM」は、ホールコンピュータの実データを吸い上げ、自店の稼働分析や市場の統計情報などを提供するサービス。データはクラウド上で管理され、閲覧はWebを通して行う。CSVデータさえあればクラウド上にアップできるため、ホールコンピュータのメーカーを問わない。横断的にデータを収集するため、リアルな業界平均が算出される。

閲覧できるデータは、機種別データやエリア別などのデータ。貸出単価別・損益分岐別での機種の稼働が比較できる「単価別比較」は、ホールの経営視点に立った情報だ。主要な貸出単価だけでなく変則的な貸出単価の平均データも提供し、新台データを導入翌日の朝に公開するなど、営業戦略の立案に役立つ機能を備えた。

台選定を理論化するため、中古台の取引状況が一目で分かる「売買NAVI」機能を搭載。アウトと中古取引価格を設定された条件に基づいて検索し、該当条件に適合した機種を画面で表示してくれる。

サン電子がハイライツ・エンタテインメントと共同で、システム横断型統計データ提供サービス「TRYSEM」の運用を開始した。これまでになかった視点の統計データの提供もあり、ホール経営の新たな指針として注目されている。

新たな視点の情報提供サービスとして、利用ホールから評価されているのが「ジャンル別分析」機能だ。アニメやゲーム、ドラマ、映画、オリジナルと、遊技機をコンテンツの属性で分類。全国平均のランクやアウト、粗利などをジャンル別にデータを抽出、さらに細分化したジャンルで絞り込みもできるため自店の顧客の趣向に合致した機種選定が可能だ。これまで、導入対象から除外していた遊技機の必要可否も理論的に判断できる。

サン電子では「TRYSEM」のプロジェクトチームが発行する情報誌を月1回配布。「TRYSEM」から抜き出したデータを基に、業界動向に合わせた視点での分析結果を掲載するなど導入店の役に立つ内容だ。

同社では情報戦略部も新たに設立。4月から「TRYSEM」のデータをもとにしたセミナーを随時開催している。

「TRYSEM」のサービス提供パターンは、自店データを提供するか否かで大きく2つに分かれるようになっている点が特徴。新たな設備投資は不要で、イニシャルコストはかからない。

新たな視点として「ジャンル別分析」機能を設けた

サン電子株式会社
愛知県江南市古知町朝日250
http://www.sun-denshi.co.jp/duo/
TEL. 0587-55-1110

情報総合管理分析システム「エンタープライズ」

データ収集・分析で効果的な戦略の立案を

メディアシステム

玉田 シニアマネージャー

全国のパチンコホールの客数状況や機種別稼働率、遊技料金別の客数など、営業戦略を立てる上で重要な指標をリアルタイムで分析できる「エンタープライズ」。2009年にホール導入が開始され、約7年半で加盟店約3500店舗、集計店は6300店舗を超えた。

「エンタープライズ」は頭取りの業務を省略し、より正確なデータを閲覧することができるシステム。最大のメリットは「データ収集・分析に活用できる」という点だ。全国の客数や稼働状況を機種別、遊技料金別に見れるほか、特定の機種が全国的に何台設置され、何人の客数がついているか、どの時点でどれぐらいの客数がいるのか、といったことが把握できる。

「エンタープライズは全国ホールの客数や稼働率が分かるビッグデータです。ビッグデータの最大の利点は、将来を見通すことができること。情報が多いほど世の中の傾向が明確になり、変化の兆しやトレンドの転換も見えてくるのです」と同社の玉田正明シニアマネージャーは説明する。

機種の入れ替え選定の基準にも効果的なほか、視察に行く際のエリア選定、店舗選定にも有効だ。例えば、台数規模や遊技料金別の構成、立地などの条件が自店に近く、その中で高稼働の店を参考にしてみたいなど、条件にあった店舗を抽出することで、より営業に役立てることができる。

「多くの情報、客観的な情報を得ることで、事実を正確に把握できるようになります。例えば、ある機種の稼働が前月比、あるいは前週比で下がったとします。その機種の稼働が全国、もしくは商圏内の稼働が自店以上に減少していれば、その「稼働減」という事象の捉え方も変わり、ひいては打つべき戦術も変わってきます。つまり、事実を正確に把握できなければ、間違った問題の定義をしかねないということです。問題の定義が間違っていれば、問題解決のためのアプローチも間違ったものになり、時間やコスト、人材といった社内資源を無駄に使うことにつながりかねません。逆に正しい問題を定義できれば、必ず良い結果につながるはずです」

同社では、導入ホールへのアフターフォローにも力を入れている。2年前に営業サポート部を立ち上げ、全国各拠点にサポートスタッフを配置。導入店のアフターケアをはじめ、改善点や要望などの聞き取りを行ってきた。

「これまで、約400件の要望をいただきました。そうした要望を反映させた『エンタープライズver2』を、今年秋ごろにリリースする予定です。より見やすく、より使いやすく、そしてより意義のあるデータが閲覧できるようになっておりますので、ご期待いただきたいですね」

エンタープライズは全国ホールの客数状況をはじめとした、様々な情報をリアルタイムで閲覧することができる。視覚的に分かりやすいように、データに適したグラフに変換して表示することも可能だ

メディアシステム株式会社
東京都中野区本町1-32-2 ハーモニータワー14F
http://www.e-mediaworld.net
TEL. 03-5350-8133

アミューズメントプレスジャパンの本

社員研修のテキストに最適!

過去評判が高かった記事を一冊にまとめました。今回のテーマは「顧客満足・能力開発」です。

最新刊

アミューズメントジャパン セレクション
顧客満足・能力開発編
A4判・64頁　定価4,000円[税別・送料込]

全国600社 最新決算データを一挙掲載!

最新データと解説記事が満載 業界の現在が見える一冊

好評発売中

2016年版
ホール経営企業 売上げランキング
A4判・72頁　定価6,000円[税別・送料込]

ご購入方法　電話かメールで下記へご連絡ください。お申込書をお送りします。
株式会社アミューズメントプレスジャパン
TEL.03-5447-0555　buy@amusement-japan.co.jp
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-21-10 えびすアシスト5F

パチンコ・パチスロビジネスの最新情報
Amusement Japan Web
刊行物のご案内 | 業界データ | 業界リンク | お問い合わせ
APJ企業情報

アクセス急増中!
確かな情報を厳選配信

新着情報をメールでお知らせ!
新着情報をメールでお知らせしています　無料
ご登録はトップページのバナーから

www.amusement-japan.co.jp　アミューズメントジャパン　株式会社アミューズメントプレスジャパン