



株式会社 三洋物産 盧昇 代表取締役社長

R O N O B O R U

「チームパチンコ」で業界復活へ

6月1日付で三洋物産の代表取締役社長に就任した盧昇(ろ・のぼる)氏。海物語シリーズでパチンコ市場をリードしてきたメーカーの新社長は、海物語のこれからを、そして遊技産業のこれからをどう導いていくのか。業界復活にける思いを聞いた。(文中敬称略)

——はじめに経歴を教えてください。
盧 生まれたのは横浜市でしたが、小学校から高校までは名古屋に住んでいて、東京の大学に進学しました。

——お父様が三洋物産の副会長まで務められました。卒業後は三洋物産にという考えはありましたか？
盧 実は自分には遊技業界で仕事をするといい選択肢はなく、正直なところ遊技業界や三洋物産という会社についても認識が薄かったです。学生時代に金融や投資を志すようになり、卒業後は生命保険会社に入社。自分が興味を持っていた海外投資や年金運用の部門など、挑戦したかった分野に携わり、多くの学びを得ました。

——三洋物産に入社したきっかけは？
盧 30歳に差し掛かる頃に、現在の松原相談役や金沢会長から「やってみないか」とお声掛けをいただいたんです。ちょうど海物語の初号機が出ていた2000年ごろ。この会社の可能性を信じて入社を決めました。

——入社後はどんな仕事を？
盧 三洋グループが東京本部をつくったタイミングで、新卒採用やコンピュータの基幹システムの構築、販売促進や広告宣伝などを手がけました。一方で、ライフセービングへの支援や沖縄

のサンゴ保全活動などの社会貢献活動もやらせていただきました。多分、私に求められていたのは、企業として成長していく三洋グループに新しい血を入れて、それまで手掛けていなかった、企業が持つべき確固とした要素を整えていくことだったと思います。

——そうした仕事をする上で保険会社での経験を活かせることがありましたか？
盧 そういう部分もあったと思います。歴史のある保険会社で仕事をさせていただいたおかげで、いろんなことが経験できましたから。実は私が保険会社に入社した年に山一證券が経営破綻して、金融機関は厳しい時期でした。その中で組織がどうあるべきか、一兵卒ながら多くの事例を見ました。在職中は企業派遣で大学院に行かせていただき、経営学を学ぶことができました。私が専攻していたのはもちろん金融ですが、企業のスタートアップやアントレプレナー、M&Aなど、そうした分野をとくに集中して勉強していたので、さまざまに変化する遊技業界の中で、そこで学んだことを活かすことができたとは思っています。

スマート遊技機への変革は 歴史上の大きな出来事

——入社後は、海物語シリーズがホールの収益の基盤となっていました。当時の社内はどんな状況でしたか？
盧 私が入社した年に幕張メッセで「パチンコ産業フェア」が開催され、三洋グループは『新海物語M27』を発表しました。そこからは非常に高い業績を上げることが続けられた状況で、私の役割としては急成長する三洋の「会社としての体制や仕組み」を中から整えることだと自負し、注力していました。でも一方で、他のメーカーが、新しいIPコンテンツや、役物をはじめとしたギミックや機能など、それまでとは一線を画すような斬新な機械をどんどん出してきて、漠然とした不安を感じていましたし、社内の雰囲気もこのままではいけないという危機感がありました。

——どんな危機感でしたか？

盧 大海物語が出た時期に私が開発を所管するようになりました。そのときにコアな開発メンバーにこう言われたことがあります。「海物語はこの大海物語で完成されました。これ以上はありません。メンバーも限界を感じています」と。私は直感的に、「あなたはそう思うかもしれないけど、ウソでもないから海物語の可能性はまだ無限大なんだとメンバーには言っちゃい」と論じた記憶があります。そ

の根底には、ずっと開発を手掛けてきたメンバーが言うのだからそうなのかと思うところもありました。一方で、他社が開発する新機軸に対して新しい手が打っていない。クリエイティブ面の閉塞感があったのだと思います。実際にその後、あらゆる確率帯の海物語や、さまざまなモチーフとコラボした海物語を作ること、海物語の世界を広げていけたと思っています。

——現在は日工組の副理事長も務められています。パチンコの状況をどう見えていますか？
盧 とても良いスタートが切れたスマスロに比べると、スマパチはその波に乗れなかったこの1年数カ月だと思っています。ただ、それはこれから続くスマパチの普及を考えたときには、あくまでも一時的なもので、CR機とかがそうだったように、必ずヒット機種が普及を後押ししていくはずですよ。

日工組はスマパチに魅力を付加してホール様のお役にたてるように、順次スマートに移行していくという方向で動いていて、いまはその流れの中にあります。忘れてはいけないのは、スマート遊技機への変革そのものが、遊技業界の歴史上とても大きな出来事だったということ。そこに関わったのは遊技機メーカーだけではなく、ユニットメーカーや設備機器メーカー、そしてホー

海物語×新しい もっと面白い海

——海物語の誕生から25周年。どうですか？
盧 おかげさまで四

とができました。海礎となったギンギラれば約30年の歴史

続きはデジタルブックで
ご覧いただけます。

詳細はこちら▶