The PACHINKO no Madoguchi

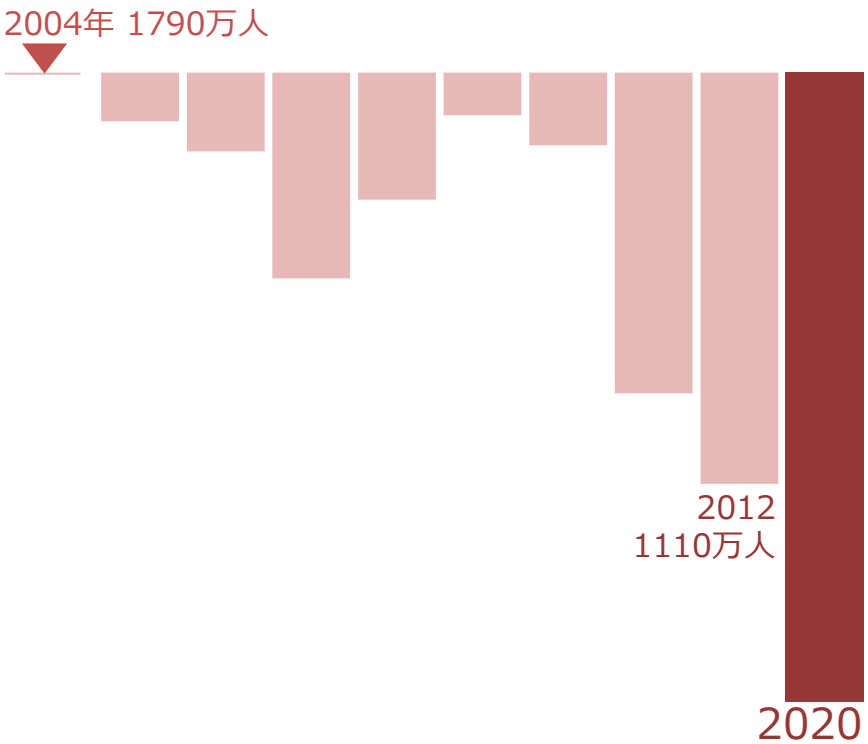
パチンコの窓口

いいパチンコ有限責任事業組合
ボンペイ吉田

1-1・このままいけば2020年には688万人12兆円産業へ転落

遊技人口は１０００万人 減る

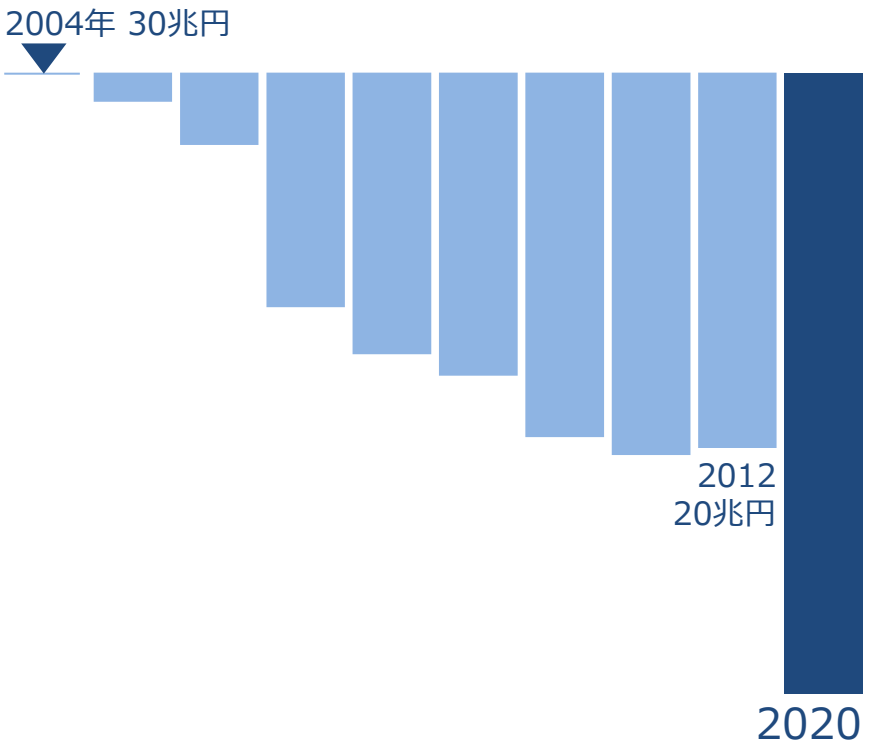
2004年の遊技人口は1790万人。同じペースで減り続けてしまうと、2020年には1040万人減の 688万人 となる



1040万人減って680万人へ

売上高は１８兆円 減る

縮小した産業、かつ社会からの要請が無い業界に、行政や政治は冷たい。カジノと比べ、海外観光客による売上貢献も見込めない



18兆円減って12兆円産業へ

参考文献・レジャー白書2013

1-2・ファンが増えない三つの原因

- **既存客と機械の均質化**

（新台好きなＭＡＸ民族にフィットした機械ばかりとなった）

- **演出、射幸性、機種過剰**

（理解できず、金がかかり、分かる頃には撤去されてしまう）

- **疑念を払拭しきれない**

（業界六悪、不正・依存・遠隔・暴力団・脱税・送金への説明不足）

1-3・ファンを増やすために必要な三つの「I」

- Interesting（興味喚起）
- Intelligence（知の殿堂）
- Information（情報発信）

2-1・目的は、1000万遊技者を補填

Interesting

■興味を喚起することを目的とする

□初心者に興味を持ってもらう

□休眠層には業界の変化を感じ取ってもらう

□外国人には日本旅行の想い出を持ち帰ってもらう

■興味を喚起するための施策

□パチンコの窓口は常設店舗とする

□ショーウインドウには実機やBOX加工した卓上液晶を並べ、興味のない人へアプローチ

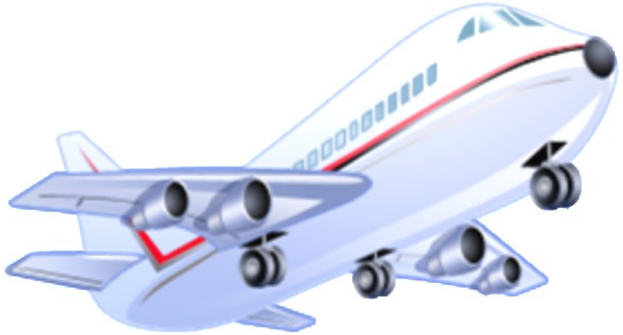
□飲食施設を併設。店内には実機やプロジェクタでPVを流す。ウェイトレスはコスプレ

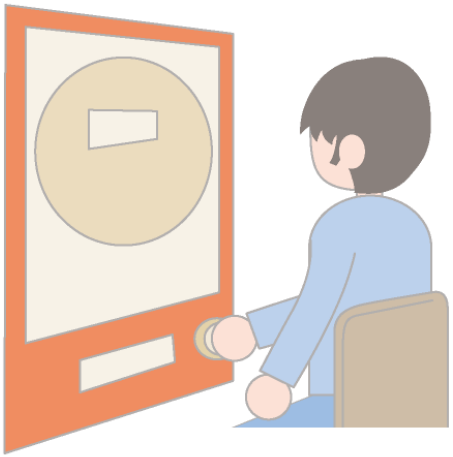
□最新機種を打てる無料の試打島。講習を受けると解説員つきで打てる

□講習では玉貸しから景品交換方法、遊技機の基本的な演出ルールを教える

□外国人観光客に対応。マスコミの取材を受けワイドショーで紹介 → **休眠層へ強い刺激**

2-2・クールジャパン関連で来日する外国人へもアピール





実機で講習を行ない
マッチするホールを紹介
外国人観光客にも対応する

2-3・業界を素晴らしくする伝道師を生み出そう

Intelligence

■パチンコ業界には交流が不足している

□新台イベントを通じたメーカーの直接交流と、ホールでの間接交流がある

□メーカーはファンと交流せず、ホールは自店のファンとしか交流しない

□交流の停滞が、都合の良い常識にまみれた知の停滞を生み、ファンを飛ばす

■知の殿堂

□（直接交流）**メーカーに対してプレス発表会場と、写真撮影スタジオを無料開放**

→実名登録のファン組織から、機種に関する意見を集め、メーカーへ届ける

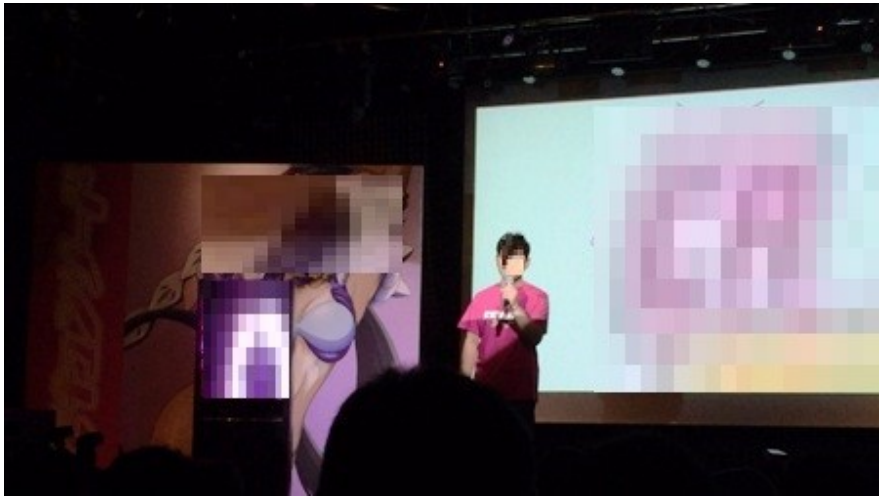
□（関節交流）毎日無料セミナーを開講し、優秀なホール運営者を全国へ供給する

→セミナーを開きたいコンサルタントへ無料開放し、自ら育ちたい人を応援

→プロジェクター、マイク、ＰＣ等の設備も無料で提供し、発信の場を与える

→良い発想を持った人と、それを受講する前向きなホール関係者を両面で育成

2-4・ファンの意見を収集する場所・隠れた才能を見出す場所



プレス発表会場無料
写真撮影スタジオも無料
開発者はファンにヒアリング可能

毎日何かのセミナー
人材の「育ち」を応援する
ホールの社員研修にも活用可能

2-5・致命的に不足していた情報発信

Information

■あらゆる疑問に対して常駐スタッフが正しい情報をアナウンスする

□金がかかりそう → 低玉を紹介

□ヤクザ経営だろ → 暴排の歴史を紹介

□不正やってそう → 推進機構の活動を紹介

□なんか難しそう → 実機を使って直接指導

□金儲け第一主義 → 県遊協の社会貢献を紹介

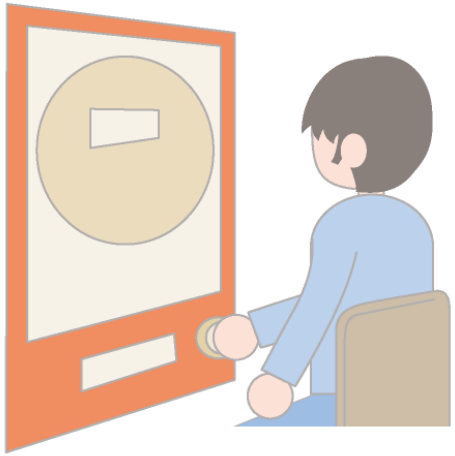
□パチンコは下品 → 博物館を併設し娯楽文化として紹介

□依存症が心配だ → リカバリーサポートネットワークと連携

□日本には不要だ → パチンコ業界は多くの上場企業を支えている

2-6・資料と直接解説で疑念を解消

誤解と疑念を解消
試打コーナーへ誘導する
リカバリーサポートとも連携



なぜ秋葉原なのか

□パチンコとアニメの親和性
　→版権だけでなく、アナログチックな物へも理解がある
□パチンコマネーでアニメの新作が作られている
□秋葉原を歩く人間は、他地区と比べ均質な嗜好を持っている
　→他地区の人間は嗜好がバラバラのため、集客に複数の戦術が必要
　→警察署の存在。警察官が頻繁に巡回しており、ホームレスも少ない
□経済産業省はアニメ業界のコンテンツ力強化に力を入れている
　→クールジャパンの一つとして取り上げられる可能性が高い
□アクセスの良さ
　→埼玉、神奈川から京浜東北線、日比谷線。都下、千葉から総武線。茨城からつくばエクスプレス

3-2・飲食施設の必要性

飲食施設は一般人でも入れる
（大盛メニューは取材されやすい）
各テーブルでは液晶演出を見られる

ウェイトレスはコスプレ
名札はキャラ名とメーカー名のみ
オタクへの下手な媚びは絶対厳禁

カレーは誰が作っても味にバラツキが少ない。トッピング抜きで勝負でき、少ない人員で回せる。また、煮込み系なので廃棄ロスも少ない。大盛り化もしやすく、パチンコとの組み合わせはワイドショーで定期的に取り上げられやすい。キー局のワイドショーは地方でも放送されるため、それを見たスリープ層をパチンコホールへ向かわせる一定の動機となる。

写真・ GATAG｜フリー画像・写真素材集

4-1・（参考）オタク機種一覧

□咲 □アリア □化物語 □戦国乙女 □ひぐらし □一騎当千 □麻雀物語 □百花繚乱 □ピラミッ伝 □まどかマギカ □コードギアス □スカイガールズ □エヴァンゲリオン □ツインエンジェル □クイーンズブレイド □マジカルハロウィン

□Rio □AKB48 □クレア □南国麻雀 □南国育ち □恋姫夢想 □絶対衝撃 □遊砲RUSH □マクロスF □サクラ大戦 □プリズムナナ □アイドルマスター □シスタークエスト □上へまいりま～す □宇宙をかける少女

□エウレカ □モンハン □烈火の炎 □ガンダム □神音の森 □聖闘士星矢 □攻殻機動隊 □ルパン三世 □うる星やつら □スレイヤーズ □@ほぉむカフェ □バーストエンジェル □格闘ゲーム系全般

4-2・資料作成者

名前　・吉田　圭志（ボンペイ吉田）
組織　・いいパチンコ有限責任事業組合
Mail　・epachinko@gmail.com
Web　・http://epachinko.jp
携帯　・０８０－５５２７－１１８５