

AOU ニュース

愛されるゲーム場・親しまれる業界

エーオーユー

AOUニュース 5月号

発行人 社団法人全日本アミューズメント
施設営業業者協会連合会

〒101-0041 東京都千代田区神田須田町

1-4-1 TSI須田町ビル6F

TEL. 03 (3253) 5671~2

FAX. 03 (3253) 5688

編集人 AOU広報委員会

発行日 平成11年5月15日

4月21日、第43回運営委員会が開催された(ホテルエドモント3階「千鳥の間」、午後2時~4時、出席委員19名、事務局2名。審議内容は次の通り。

運営委員会開催 4月21日



理事会開催

4月28日

〈第36回理事会提出議案について〉
◎平成10年度事業報告に関し、事務局より報告書が読み上げられ、一部字句の修正を加えて理事会に諮ることになった。
◎平成10年度収支決算に関し、中嶋監事より監査結果が発表され、原文のまま理事会に諮ることになった。

4月21日開催の運営委員会を受けて、第36回理事会が東京YMCAホテルで開催された(出席理事8名、監事1名、事務局2名、午後2時~5時)。会議では第10回通常総会提出議案を審議した後、AOU活動について大局的な観点からの意見交換が行われた。
なお、新たに㈱エバースグリーンの賛助会員入会を承認した。

◎平成11年度事業計画に関し、事務局より事業計画案が読み上げられ、一部字句の修正を加えて理事会に諮ることになった。
◎平成11年度収支予算に関し、事務局より内容説明があり、原案のまま理事会に諮ることになった。
◎賛助会員入会了承について
◎入会申し込みのあった㈱エバースグリーンの入会を了承し、理事会に諮ることになった。
その他
◎AOU会長名の弔電及び供花に関する内規案について審議し、原文のまま了承した。
◎JAMMA事務局で開催された3団体実態調査委員会の審議事項が報告された。
◎平成11年度活動計画予定を確定し、運営委員会の開催スケジュールを決めた。
◎地区協議会会長会議において、新規会員の加入を促進するための具体策を協議することを確認した。

4月20日午後2時~5時、宇都宮市のホテルニューイタヤにおいて「地域懇談会」が開催された。主催は栃県アミューズメント施設営業業者協会(入江昭造会長)と関東地区協議会(大野圭一会長)。AOU広報委員会所管のこの地域懇談会は、仙台(昨年12月)、大阪(今年1月)に続いて3回目となるが、今回は参加者を敢えて少なくし、青少年育成関係者等地域の代表7名と当業界の4人が1つのテーブルを囲み、膝をつきあわせて懇談するスタイルとしたことが特徴である。
入江会長の「本音での懇談会」との挨拶に続き、千葉の中嶋会長がAOUの概略を説明、自己紹介の後にフリートークという進行。率直な意見が交わされるなか、地域の代表者から今回の懇談会出席にあたり初めてゲームセンターに行ったという声も出るなど、「ゲームセンターが知られていない」状況を業界側は

改めて認識。と同時に、その代表者から「ゲームセンターにはこんなにも楽しいものがあるのかと知りビックリした」という好意的な感想を聞くことができ、自らが携わるビジネスに自信を深めた。また、会場には「青少年指導員養成講座」や「店舗管理者研修会」の修了証書を表示し日頃の業界の努力をアピールしたが、それが高く評価された。
「ゲーム業界がこんなに真面目に取り組んでいることに驚いた」という地域の代表者の意見に表れているように、業界が青少年の受け皿として努力し法律を守った営業を行っていることについて理解を得られたことは確実。短時間とは言えお互いの情報や要望を様々に交換できたことで、両者のより良い関係づくりに向け一歩前進した恰好となった(内容は次ページ)。

主催
栃県アミューズメント施設営業業者協会
関東地区協議会

地域懇談会 in宇都宮

地域懇談会参加者

財団法人栃県青少年育成県民会議 事務局長 稲見孝子氏
宇都宮市PTA連合会会長 菊地伸明氏
宇都宮市陽西中学校教諭 中学校生徒指導担当者 吉沢篤氏
栃県県生活環境部青少年課 主幹 田嶋宏氏
栃県県生活環境部青少年課 課長補佐 和田敏明氏
栃県警察本部少年課 課長補佐 海老原昇氏
栃県少年補導センター連絡協議会 会長 金子俊雄氏

【業界側】

栃県アミューズメント施設営業業者協会 会長 入江昭造
栃県アミューズメント施設営業業者協会 副会長 栗田誠次
関東地区協議会(千葉県アミューズメント施設営業業者協会会長) 中嶋豊彦
㈱グッドヒル 福田屋デパート栃本店店長 駒場敏恵
※オブザーバーとして栃県協会役員7名が傍聴。

地域懇親会in宇都宮

懇

談会では、業界側から現場の実

態、努力の数々が生の声で語られた。「S Cロケという性格上、親の買物物の間の保育所的な一面もあるが、午後6時(16歳未満の立入り制限時刻)を過ぎても親が戻ってこない場合の対処が難しい」。店内のいわゆる悪ガキとコミュニケーションを図ろうと努力している。放り出すこともできるが、放り出されれば他の場所でも悪いことをするはず。家庭内でも問題があるようだ。ゲームセンターがそうした子供の受け皿にもなっていることを理解して欲しい」と等々。

「川上清ければ川下清し」。即ち、少年非行の背景には子供にマイナス要因を与える大人の存在が大きいとして、席上、「川上」である学校、親、地域の大人たちの果たす役割がいかに大切であるかが再確認されるとともに、地域の代表者から「ゲ

「川上清ければ、川下清し」。 私たち大人は川上。子供たちに果たす役割は大。 「一声運動!!」でコミュニケーションづくりを…

ームセンターは子供の集まる場。そのなかにはいい子も悪い子もいる。管理はしっかりされていると思う」と評価される一幕も。その一方で「問題のある店舗もある」との指摘もあったが、業界側では「何かあれば、どういう店舗で何があったかを協会にFAXしていただきたい。非会員の店舗であっても対処する」と約束した。

業界への要望として強調されたのは、「目配り気配り」。昨年の栃木県での補導件数約1000件のうちゲームセンターでの喫煙の指導が少なくなかったことにも触れられ、「店内の場合には注意しやすいが、店外の事例も多いのでよく見て気を配って欲しい」と店舗内外にわたる配慮が促された。結論として、お互いに努力していくこととされたのが「一声運動」。声をかけ子供たちとのコミュニケーションをつくっていくことで良い関係づくりを、と締めくくられた。

会長インタビュー

地域密着型の、1つ1つ手作りの店舗を。 基本は「誰に何を売るか」を明確にする」と。

「この業界に入られたのはいつ頃ですか？」

神原 昭和51年です。23年前

になります。当初は10坪20坪のゲームセンターが主流でしたが、ご存じのようにどんどん店舗が大型化してきます。メーカー、つまり広域オペレーターが資本力を背景に出店を続けてきたなかで、地元オペレーターとの競争も生まれてくる。ただ、広域オペレーターと地元オペレーターではそれぞれに自分の持ち場があるわけで、私は地元オペレーターとしての運営を行っていかねば、そうした競争はさほど問題視する必要はないと考えています。

「地元オペレーターとしての運営とは？」

神原 「地域密着型」ができるのが地元のオペレーターです。プレイヤーとの「コミュニケーションづくりをテーマに、ゲームの全国ラッキンクやゲーム大会などのイベントを行っている」という団体は、私も加わっているんですが、要は、地元の中小オペレーターにし

かできない経営というのがあったことですね。

「現在運営されている店舗は？」

神原 リースを除き、全部で1店舗です。うちSCロケが1つ、その他は飲食街・中高生主体、複合型、女子中高生の多いストリートに面した店舗など、立地条件は様々。それらの立地に応じた店づくりをしています。内装、看板、接客、景品の選定など各店舗の責任者が1店舗ごとに手作りで、どこをとっても同じ金太郎アメになつてはダメ。あなたの店は誰に何を売っているのか?というも言って、各店舗が独自の店づくりをするよう指導しています。

「研修の内容は？」

神原 新入社員の内研修を例にとりますと、講師は当社の全役職者という顔ぶれです。4月に3日間、5月・9月は月に2日間。各セクションを学び、半年で会社の全体像、自分のポジションを把握し、今後そこからいかに上がっていくかを考えるようなプログラムになってまして、「まずは店長を目指しなさい」とキャリアアップを指向するよう教育しています。実際に社内の地位が上がっていくためには、各段階で、××に関するレポート提出、××の経営ビデオを何本観る、××の研修を受ける等の細かい規定があり、それ

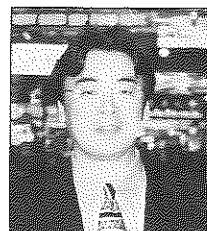
に仕事の評価が加わります。

「なかなか厳しいですね。」

神原 私は、ゲームセンターだけでなくどこでも通用する人材を育てたいと考えているんです。またま巡り合わせで当社に入社し同じ職場で働くことになった。でも人間というのは職種に関わらず、自分の生き方を学ぶため、幸せになるために日々前進していかなければならないと思うんです。そのための仕事であり、そのための勉強。ゲームセンターで働いているということは、人間としての価値を高めるための1つの通過点、とも言えます。

「従業員教育というよりは、人間教育という感じですね。」

神原 人間教育なんていうとちょっと僭越ですが…。結局、人間として成長するための教育は、魅力ある店舗づくりにつながり、ひいては会社の繁栄の結びついて、地域社会に喜んでいただける、ということですね。



香川県アミューズメント施設営業者協会 会長(44)
神原 研志 代表取締役

苦言、提言...

「ゲームセンターはこうなつて欲しい!」

「利用者の声」特集・其の二

先月号に続き、第4回「ゲームの日」に合わせて実施した利用者アンケートに寄せられた声を紹介しします。

利用者の声

景品の内容編

「出張が多く、娘(小4)に寂しい思いをさせています。一緒にいる休みは「どこに行きたい?」と聞くと、必ず「ゲームセンター!」という答え。親子で思う存分、遊びます。欲しい景品がとれた時は「やったあ!」と満面の笑顔と「お父さん、ありがとう」の声。あとあとまで、「お父さんのGETしてくれた○○」と大切にしてくれて、こちらも嬉しい。ゲームセンターは親子の絆を深めてくれます」

(40歳・女性・愛知)

という声にあらわれているように、景品は「形に残る思い出」。当然、その内容はゲームセンターの魅力を左右する一因になり得る。利用者の声を総合すると、今のクレーンゲームの火付け役となったぬいぐるみは、人気キャラクター、特に非売品に関して依然として強いニーズがあるが、一方で生活に役立つ景品が幅広い層に支持されている。いずれにしても、景品はゲームセンターにとって重要なポジションにあることには違いない。

「なつかしいアニメキャラなどをたくさん出して!」

(28歳・男性・三重)

「4ヶ月前まではゲームセンターとは全く無縁の人間でしたが、最近豪華で美観的な景品が多いので足繁く通っています」

(22歳・女性・群馬)

「いろいろな景品があつて、見るだけでも楽しいのでよくゲームセンターに行きます」

(36歳・女性・愛知)

「景品のゲームが大好きです。いっぱい欲しいです」

(9歳・男性・京都)

「市販されていないものがGETできるのがゲームセンターに行きはやめられません」

(34歳・女性・大阪)

「普通では販売されていないものもあるので、プレゼントすると喜ばれます」

(24歳・男性・東京)

「近所のゲームセンターは景品が少ないので交通費をかけて大型店に行っています」

(23歳・男性)

「景品は以前、人形ばかりだったけど、今は日常で使えるバックや小物、身につけるマフラーや帽子など、とてもグー! 子供達も大喜び。ついつい一個取れると熱が入り、2個や3個取るまでやってしまつて。えへ」

(33歳・女性・愛知)

「時期を逃すと2度と手に入らない。リバイバルして欲しい」

(21歳・男性・北海道)

「景品の交換が遅い。地方をなめるな!」

(21歳・男性・埼玉)

「景品がオモチャからオモチャに変わつていった。私、ゲーセン入ったらずー一番にお菓子をGETできるまでやって、お菓子を食べながら他のゲームやるのに...残念」

(27歳・女性・東京)

「最近、かわいいものや使えるものが増えてとても嬉しい」

(25歳・女性・東京)

「最近、なかなか掘り出し物があつてGOOD」

(20歳・女性・東京)

「1回200円だと遊べる回数が少なくなった。100円の手頃なものを増やして!」

(35歳・女性・東京)

「1回100円のプレイ料金が6回500円となるのは良い」

(40歳・女性・東京)

「最近プレイ料金が上がってきているのは少しさみしい」

(8歳・男性・秋田)

「特にクリスマスの時期は景品は楽しい。息子も大喜びです」

(30歳・女性・京都)

「最近、夫婦でハマっています! お金を使ひすぎてしまつのが悩みの種ですが、ねらつた景品は取れるまでやってしまつのが不思議なところ。景品は次々と変わって、変わるたびに新しい景品を取りたくなつてしまいます」

(29歳・女性・宮城)

「最近、昔のキャラクター達が復活してとてもうれしいです。先日、バイキンマンを見つけた時はうれしくて3日かかってGETしました」

(32歳・女性・愛知)

「フリーマーケットをやっているの、その景品のために行くことが多い」

(24歳・男性・長野)

「景品が楽しみ。特にキャラクターは子供たちのために必死になり取るまでやってしまいます。年になつても楽しいものです」

(48歳・女性・長野)

利用者の声

ビデオゲーム編

「コンシューマがどんどん進化している今、テレビゲームはこのままだとマズイ! そろそろ格闘ゲームだけではダメだと思ふ」

(27歳・男性・秋田)

「格闘ゲームの続編が多すぎる。もっと新しい企画を出していかないとゲーム業界もあぶないよ」

(25歳・男性・神奈川)

と、プレイヤーの指摘は厳しい。最近話題の音楽ゲームとともに、特にマニアの熱い支持を受けて格闘ゲームがビデオゲームの代表格といった様相を呈しているが、反面、「子供ができるもの」「女の子ができるもの」などの声も目立つ。マニア客以外のビデオゲームに対する潜在需要は決して小さくないと言え、今後、それをいかに掘り起こせるかが、1つの鍵になっている。

(27歳・女性・広島)

「おじいちゃん、これ取って!」とせがまれ、祖父は結構お金を使つてしまいます。簡単にとれるものも入れて!」

(38歳・女性・千葉)

「狙っていた景品がなくなつていて、がっかりすることがある。10日位あればなんとか取れると思つて、もう少し長く置いて!」

(32歳・女性・神奈川)

「壊れている景品は交換して欲しい」

(29歳・男性・広島)

「最近の景品は出来がいいので大きくて重い。アームを調節してもらわなきゃ取れないと思つていたら、あるゲーセンで女性の店員さんが取れるかどうか何度も試してから景品を並べているのを見ました。親切だなと思ひました」

(34歳・女性・東京)

「最近、格闘技ゲームが流行のせいか、テレビゲームの多数が格闘技。それはそれでよいのだが、他のゲームソフトと差し替える時、ボタンやスティック等のメンテナンスをちゃんとしていない店が多い。格闘技ゲーム以外のゲームファンをないがしろにしている感じがするの、一考されたい」

(35歳・男性・埼玉)

「小学生の子供(低学年)がやってもすぐに負けて終わつてしまいます。低学年でも少し長くできるようなゲームはないの?」

(34歳・女性・愛知)

「ドライブゲーム以外で多人数で対

戦できるものを入れて」

(26歳・男性・大阪)

「スノボとかスポーツの対決マシンがあつたらうれしー」

(27歳・女性・山梨)

「車のゲームが好きです。でも同じようなのしかない」

(26歳・女性・埼玉)

「最近よくドライブゲームをしますが、難しいのが多い。女性でも運転しやすいゲームも増やして欲しい」

(22歳・女性・広島)

「音楽ゲーム、とっても楽しそうです。ちょっと人前でやる勇気はないけど。見てだけでもおもしろい。だれも見てなかったら本当はやりたんですけど」

(32歳・女性・鳥取)

「音楽ゲーム、音がデカキルッス」

(18歳・男性・長野)

「音楽ゲームがはやっていますが、関口宏のフレンズパークで曲当てクイズに出てくるようなゲーム機もどうでしょう? (たいてい曲をつくるゲーム)」

(20歳・男性・鳥取)

「格闘ものは最近操作が難しく対戦でもすぐ負けるのでやりません。サッカーものが燃える」

(21歳・男性・埼玉)

「もっとリアルな対戦格闘ものを」

(26歳・男性・大阪)

「麻雀はリアルにして欲しい」

(21歳・男性・愛知)

「最近シューティングが少なく探すが大変」(47歳・男性・富山)

「パスルを増やして」

(23歳・女性・兵庫)

「将棋ゲームが大好き。もっと強い相手と勝負したい」

(32歳・男性・宮城)

「野球ゲームを増やして」

(15歳・男性・愛知)

「ガンシューティングをもっと増やすべき」

(23歳・男性・大阪)

「子供連れでもできるので、麻雀ゲームを置いて」

(29歳・男性・福岡)

「脱衣麻雀じゃない普通の麻雀ゲームをつくれ」

(24歳・男性・大阪)

「2コインでもいから、9回までできる野球ゲームをつくれ」

(24歳・男性・大阪)

「シミュレーションゲームが多くあつて欲しいです」

(28歳・男性・沖縄)

「麻雀以外の脱衣ゲームが少なすぎ」

(21歳・男性・滋賀)

「電車シミュレーションをもっとリアルに。規定ラインや時間をなくして、アナウンスを自分で言いたい。貨物や新幹線も取り入れたら?」

(17歳・男性・茨城)

「2人で対戦できるものをもっと増やして」

(23歳・女性・青森)

「新製品の数が多いのでは? ゲームがおもしろくなる頃にはなくなる」

(28歳・男性・埼玉)

「最近の格闘ゲームは一部乗り遅れるとついていけません。それと、家庭用ゲーム機のようなコントローラーがあれば客層も増えるのでは?」

(20歳・男性・大阪)

「ゲームをジョイスティックじゃなくて、家庭用みたいなパッドでやりたい」

(19歳・男性・大阪)

「細かい操作なしに、ハイトクを導入し、かつシンプル・イズ・ベストのゲームをつくりだすべき。最近人気の格闘ゲームは結局二人満足」だけに終わってしまつと思うので、皆が満足する機械を」

(18歳・男性・東京)

「簡易コマンドゲームはなくて、複数VS複数の格闘ゲームが出るといい」

(25歳・男性・鳥取)

「女の子がわかりやすい格闘ゲームをつくってほしい」

(14歳・女性・兵庫)

「格闘ゲーム、麻雀ゲームばかりでつまらない。もっといろいろな世代、女性が楽しめるゲームを置いて欲しい」

(34歳・女性・石川)

「最近、昔のゲームを置いてあるゲームが増えて懐かしさを感じるから楽しんでる。すてきいいと思う。だけど、最新格闘ゲームは対戦台しか置いていない店が多く、あまり楽しめない。待たされてやつてできると思ったら、すぐに負けて(どうしても学生とかが強く、アツという間に何もできず終わってしまう)金が無駄だと感じてしまつて少なくない。また、一人用があつても異常にレベルが高いことが多い」

(24歳・男性・大阪)

「格闘ゲームで後から乱入してきた人に負けた時、ゲームオーバーになつてしまつて、乱入用と一人だけで楽しみたい人用(技の練習とか新キャラを使う時)に分けた方がいいと思います」

(26歳・女性・宮城)

「対戦台ばかり置かず新作でもゆつくりできるように練習台をもっと置いて」

(23歳・男性・広島)

「格闘ゲームの台の後ろをもつ少し広くとって頂ければ」

(26歳・女性・広島)

「もう少し一回の金額で長く続くか、コンティニューのカウント中なら半額で継続可能なのかがあるといいな」と思った

(22歳・女性・愛知)

「やり方の説明がわかりにくいことが多い。それから麻雀や花札ゲームの考える時間が短い」

(28歳・女性・石川)

「格闘ゲームの対戦相手が少ないよ」

(24歳・男性・栃木)

「最近のビデオゲームはなぜかゲームオーバー時に前のプレイヤーのスコアが必ず0にリセットされてしまつてますが、これはなぜですか?」

(35歳・男性・栃木)

「県内に全部プレイ50円のゲームセンターがありました。最近つぶれました。これから先、そーゆー店ができる予定とかあればうれしいものです」

(23歳・女性・福岡)

「格闘ゲームで○○年度人気ナンバーのゲームくらい置いてほしい(アンケートをとるとかして欲しい)人気のある古いゲームの復活を」

(21歳・女性・大阪)

「格闘ゲームでの人との対戦は勝つても負けても何があつても悪い。それと200円のゲームは2回できるようにしてほしい」

(16歳・男性・福岡)

「対戦ゲームはプレイの時間があまりにも短いのが不満です。100円がヒドイ時には一分もたない。オペレーターには気に入らないかもしれないませんが、協力プレイやなるべく長い時間楽しめるゲームを増やしてもらいたいです」

(20歳・男性・千葉)

「プレイ50円にしてほしい。もっと頻繁に回るといい」

(28歳・女性・東京)

「コンティニューのあるゲームはあまりが200円でも、続きは100円にして」

(25歳・女性・埼玉)

「ガンゲームやシューティングゲームのライフ数が店によって違うのはフにおちないのですが」

(28歳・男性・千葉)

「ゲーセンの半数以上がマニアックな格闘系になつてしまったのだから、売上げは上がるのだから、ジャンルを選ばなくなり、そして上手な人と下手な人で楽しさが段違いになつちゃう。女の子を連れて入れなくなりつつあります」

(22歳・男性・東京)

「最近のテレビゲームはグラフィックがきれい楽しい」

(35歳・男性・東京)

「格闘ゲームばかり。最近のゲームはマニアにはかなり顔を向けている。危険な兆候だと思う」

(22歳・男性・愛知)

「流行してるモノばかり。私はよくなく上海を愛しているのに、ほとんどなくなつてきているのがさみしい」

(23歳・女性・神奈川)

「釣りゲームにはまった時、1位とつて、またそれを目標に通い続けたのに、ある日ランキングがすべてリセットされた。救いだつたのがゲーム機の右上のボードに最高記録が残っていたこと(名無しだけど)。データってそんなにすぐリセットしちゃうの? かなりショック」

(27歳・女性・東京)

「格闘ゲームって、絵がきれいになつても全体的に遊びあきた感じがします。それから、カップルで来て、女の子だけがボーっとつまんなそーにしている光景は切ないですね」

(25歳・女性・新潟)

「種類によって安くしてほしい。小学生には高いです」

(11歳・男性・埼玉)

「子供(2歳)がゲームセンターが大好きでよく連れていっています。小さい子供でも乗れるものがたくさんあって良いのですが、ただ動くだけの乗物はもう少し料金が安いと何回も乗れて楽しいのに、と思います。カプセルのアメヤオモチャをなくしてもう少し安くできないでしょうか」

(31歳・女性・北海道)

「土日は必ず買い物が終わるがゲームセンター直行(まだ小さいので汽車とか車とかの乗物を好みです。100円の乗物もあるのですが、200円の乗物の方が多く、子供もそっちの方が好きで何回も乗ります。乗物だけでアツという間に2000円位使つてしまいます。乗物半額デーを作つてもらえると助かるんですけど」

(31歳・女性・山口)

次号予告

「ゲームセンターはこうやって欲しい」

1010041

(受取人) 東京都千代田区神田須田町1-4-1 TSI須田町ビル6F

(社)AOU内 「ゲームの日」実行委員会 アンケート係 街

次号は「メダルゲーム編」「シール機編」「ゲーム機全般編」について掲載予定。

関東地区協議会大会開催

関東地区協議会(大野圭一
会長)は4月13日、各県協
長会議を開催した(宇都宮市
のホテルニューイタヤ、各県
会長他計12名が出席、午後2
時)。審議内容は次の通り。
●青少年指導員養成講座に
ついて

(関東地区協議会担当で2月
に実施した同講座に関し、当
日のアンケート報告、今後の

課題について検討)

●平成10年度関東地区
協議会総会について

・5月27日に群馬県伊香保グ
ランドホテルにて開催する。
・案内通知は事務局より一括
発送する。

・当日は講演会を開催。人選
は群馬県の里見会長に一任す
る。

COLUMN

当たり前前ことを当たり前にするということ

平成大不況のなかで、フィ
ットネス業界がなかなか元氣
である。もっとも、会員数を
伸ばし、経営に十分な数を持
保しているクラブがある一方
で、これはまた当然のことな
がら、会員が減少し、経営が
立ち行かなくなっているクラ
ブもある。

成功しているクラブが行っ
ている当たり前前のこととは、
まずは会員の募集活動を継続
的に綿密に行なうことである。
新聞の折込、地域の家庭にチ
ラシを配るポスティングなど、
業者に依頼するだけではなく
スタッフの手による活動も盛
んである。その主な目的は、

募集活動が、クラブ経営の基
本であるとの意識を高めるこ
とにある。

そして、見学、体験に来た
人をいかに入会させるかに心
が配られる。そこには微妙な
人間心理に対する洞察もある。
とにかく入って下さい、入り
ましょう、という姿勢では人
会希望をもっている人でも嫌
になっってしまうのは、当然の
ことである。

いかにスムーズに、抵抗な
く入会してもらえるか、すな
わち館内セールスの腕が競わ
れているのである。
その後は、いかに定着させ
るかという顧客満足度が競わ

れることになる。もともとフ
ットネスクラブのスタッフ
は、絶対矛盾を抱えている。
マシンや施設に頼れば、人的
サービスをあまり行なわなく
とも、運営できてしまうとい
う条件の他に、指導者であり
ながらサービスマンであるとい
う前提条件があるのだ。

それでもなお、サービス業
としての顧客満足の質が問わ
れる時代に入り、その転身に
成功したクラブが人気を呼ん
でいるという、これもまたこ
く当たり前の現象が生じてい
るのである。どこかゲーム業
界にも通じる動向である。

(N)



川 例会開催
奈 慶弔規定を決定等
神 3月17日

神奈川県アミューズメント施
設営業者協会(村山嘉男会長)は
3月17日、例会を開催した(川崎
市国際交流センター第2会議室、

現場からの声

「夢は? 運営努力は? うれしかったことは?」

第2回

自己満足では「楽しかった。また来るよ」の言葉はもらえない

「ブラックジャック広島店」(広島県広島市)
木村佳明店長(28歳・店長歴7年)
例)プロバックス

これは私の失敗談です。以前、クレーンゲームでなかなか取れないお客様がいらしたので、そのお客様が阿晋に行っている間に取やすいように景品を動かしたことがありました。すると、阿晋から戻ってきたお客様が「せっかく取れるところまで動かしただけで、これでも取れなくなった」と怒りだしてしましました。

むしろお客様に喜んでもらえるようにしたこと。だが、善意とは言え私の勝手な判断が、お客様にとって実は非常に腹立たしい行動になったのです。「もうこの店には来ない」とまで言われました。一言「取やすいように並べ替えたいと思いますか」と声をかければ良かったのです。とにかく私は謝り続け、自分の気持ちを伝えました。お客様に満足していただこうと思って私がとった行動は、ただの自己満足だった。そう悟り、自己満足で接客してはならないと深く反省しました。

「ありがとう」「楽しかった。また来るよ」。この言葉をお客様から頂くのは、本当に難しいことだと思います。アルバイト時代も含めこの仕事に携わって10年。今でもなかなか言っていけないこうした言葉をお客様にかけていただいた時が、だから、私は一番うれしく、「この仕事をしていて良かった」と心底思います。例えば、プライズ機をプレイされているお客様にアドバイスして、その結果景品が取れた時。迷子のお子さんを見つけて親御さんのもとへ連れて行った時。店の雰囲気満足していただいた時。私との何気ない会話の時。これまでお客様から感謝の言葉をいただいたのは様々なシチュエーションにおいてですが、毎日、そうした言葉が聞けるような店舗をつくるのが私の目標です。

先ほどのクレーンゲームでお叱りを受けたお客様は、今ではすっかり店の常連となり、よく遊びに来ていただいております。これまでにそんな失敗もありましたが、「ありがとう」「楽しかった。また来るよ」と、より多くのお客様に言っていたけりよう、今後もがんばります。

機械に頼るだけでなく、衛生管理やサービスを向上させること

「エスベランサ福山」(広島県福山市)
飯屋幸次店長(29歳・店長歴1年)
例)ウエビス

最近気になっている事があるので少し書きます。それは、ビデオゲームの売上げの落ち込みです。

自分は、この仕事をするようになって7年になります。入社した頃ショッピングセンターの中のテナント店舗に勤務していましたが、ストⅡブーム真っ盛りで約60台の筐体が設置され全体売上げの約25%前後を保っていました。ゲーム大会を開いた時、128人の募集に200人を超える希望者が集まって参加者を抽選で決めなんて事もありました。すごく盛り上がり、自分もノリノリでマイクアナウンスしていました。

現在勤務している店舗もショッピングセンター内のテナント店舗なのですが、ビデオゲームの売上げは全体売上げの約1%程。台数自体少ないのですが、それにしても利用者の減少をとても感じます。

最近では家庭用ゲーム機の性能が向上し、業務用以上の物が普通の家庭でも簡単に低価格で遊べるようになってきたので、これは当然の現象のように思います。実際、最近では業務用のビデオゲームソフトがPS&DC互換基板でつくられて商品用というよりコンシューマ版のためのプロモーション品と化しているような気も。まあこれは極論ですが近頃、大型機の中身がDOS/Vというものも増えてきたように思います。それはDOS/Vの性能が向上したためか開発費削減のためかは解りませんが、いずれにしても、こうした状況が続くとシール作成なども一般家庭で簡単にできるようになり、ゲームコーナーからビデオゲームやプリントマシンがどんどん減少する可能性があるでしょう。今後は大型機がメインの大型店舗が増えて、小型店は消滅していくのでは?と考えてしまいます。

自分の店を消滅させることのないよう、だから機械に頼るだけでなく、衛生管理やサービスを向上させ次の時代にも生き残れる店舗づくりをしながらかんがえていきたいと思っています。



〒101-0041
東京都千代田区神田須田町1-4-1
TSI須田ビル6F
AOU広報委員会
現場からの声係

午後2時～5時、出席14社17名。
主な審議内容は次の通り。

◎改正風営適正化法に關し、神奈川県下の緩和(特に時間延長の件)について県警本部に確認したコピーを配布(後日「改正風営適正化法のあらまし」のパンフレットを郵送)。

◎小委員会から提出された協会の慶用規定について審議、決定した。

◎各社近況報告(昨対比120%達成との報告もあった)。

◎賛助会員の商品案内。

◎次回例会について(広域オペレーター13社の担当者等の移動があり、その歓送会を兼ねて5月18・19日、熱海で開催する)。

青森 通常総会を開催

4月7日

青森県アミューズメント施設営業者協会(上岡晴幸会長)は4月7日、通常総会を開催した(青森市「のふ」、午後5時)。出席会員7社9名、委任状5社、特別参加3社3名。主な審議内容は次の通り。

◎平成10年度事業報告および決算報告、監査報告(異議なく承認)。
◎平成11年度事業計画および予算案の承認。

◎空席になっている監事については、後任者が決まり次第、理事会にて任命することになった。

根島 通常総会を開催

4月22日

島根県アミューズメント施設営業者協会(福田昭三会長)は4月22日、平成11年度の通常総会を開催した(松江市「ニューアーバンホテル別館」、午後5時)。出席10社10名。主な審議内容は次の通り。

◎平成10年度事業報告および決算報告、監査報告(異議なく承認)。
◎役員改選(全役員が留任)。

◎平成11年度活動計画について・中四国地方で初めての開催となる第8回全国知的障害者スポーツ大会「ゆうあいピックしまね大会」(10月2、3日)に参加する。

・平成11年度中国地区店舗管理者研修会の開催の件。
◎2社の入会の件について(アミューズバル、クワムラ)。

総会後に情報交換、午後6時30分より懇親会を実施した。

三重 改正風営適正化法の説明会および定期総会開催

4月22日

三重県アミューズメント施設営業者協会(松本静雄会長)は4月22日、第14回定期総会を開催した(津市「ベルセ島根」、午後1時)。出席15社、委任状9社。当日は来賓として警察本部生活安全部の平井参事官、米川課長補佐を招き、米川課長補佐から改正風営

適正化法についての説明と訓示を受けた。また、平成10年度の優良店舗表彰も実施。主な審議内容は次の通り。

◎平成10年度事業報告および決算報告(異議なく承認)。

◎平成11年度事業計画および予算案(異議なく承認)。

◎任期満了に伴う役員改選について(選挙を行ったが決定しなかったため、改めて5月8日の理事会で決めることになった)。

大阪 理事会を開催

4月23日

大阪府アミューズメント施設営業者協会(川楠俊太郎会長)は4月23日、第83回理事会を開催した(プリムローズ大阪3階「高砂東の間」、午後3時～4時30分)。出席会員14名、委任状9名、その他出席3名。主な審議内容は次の通り。

◎第15回定時総会の打ち合わせ
・5月17日午後4時より、難波御堂筋ビル8階で開催する。

・平成10年度事業報告および収支報告を審議、原案通り承認。

・平成11年度事業計画案および収支予算案を審議、原案通り承認。

◎AOU店舗管理者研修会報告
◎その他

・「峯久氏をしのぶ会」の報告
・日本ゲームセンター協会設立について

全日本プロレスの全面協力によりリングの熱闘を完全再現!!

SEGA

見よ!これが王道だ!!



NAOMI™ と Dreamcast™ の運動!!

ドリームキャストで育成したレスラーをビジュアルメモリに記録、NAOMIに接続することで、自分が作り上げたレスラーでのプレイが可能!アミューズメント施設がオリジナルレスラー発表の舞台となることで、多くの集客を実現。長期にわたり根強いファンを生み出します。



大迫力!3D-CGのチョコQレースを着順予想!話題のキッズ用マスメダルゲーム、新登場!



誕生から20周年!大人気の「チョコQ」をキャラクターに採用!

自分の賭けた車を有利にできる新「ターボシステム」を搭載!

キッズ用マスメダルゲームでは業界初の3D-CG表現。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東五反田2-12-14

電話03(5737)7539 (国内販売部)
電話03(5737)7541 (A&M総機販売部)
電話03(5737)7544 (アミューズメント海外事業本部)
電話03(5737)7523 (アミューズメント施設事業本部)
電話03(5737)7528 (アミューズメントゲーム事業部)
電話011(841)0248 (代表)
電話03(5737)5336 (代表)
電話06(6334)5336 (代表)
電話092(452)6643 (代表)
電話052(702)3003 (代表)

セガのインターネット・ホームページ
[SEGAエンターテインメントユニバース]
最新アミューズメント情報をご紹介!
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/