

ピーアークコーポレートブック Fun for Life

特集

Fan&Fun =みんなの期待に一意専心=

VOL.
20

Fun make. ファン通になろう! ~ファンを知れば、見えてくる~

株式会社Gzブレイン
「週刊ファミ通」編集人・編集長
はやし かつひこ

代表取締役社長

しょうじまこと

林 克彦 氏 × 庄司 眞



パークAile



暴力団排除を宣言した店
当店は、暴力団との係わりを一切
拒絶する事を宣言します。
埼玉 警察 防犯協力会

ここが
変わったよ!
PARK AILE GRAND OPEN



Top Message

共感型イノベーション
パークと繋がることで毎日が楽しく、

先頃発表されました「レジャー白書2018」によると、2017年の余暇市場全体は69兆9310億円(前年比0.2%増)とほぼ横這いの中、パチンコ業界の市場規模は19兆5400億円(同4.3%減)、参加人口は900万人(同4.3%減)となりました。パチンコファンの離反は止まりません。残ったファンの単価が上がり続ける悪循環と店の同質化が加速しています。まさにパークのミッション、パチンコその先論が渴望されています。

パークは今期掲げる「make new PARK」お客様の期待に「一意専心」のもと、現場では「目の前のお客様に楽しんでいただくこと」にベクトルを統一し、各店のコンセプトを活かしたFun商品提供に取り組みました。

新台だけに依存しないお客様への商品提案など、今までのやり方を更新することで前半の折り返しも昨年を上回る結果となりました。また、2020年4月には受動喫煙防止法が施行され、ホールの在り方も変わっていくと予測されます。当社ではそれに先駆け、10月5日に新規オープンしたパークAileで、全席禁煙の完全分煙に、低賃や独自のおもてなしFun商品をもって未来のパチンコホールの在り方にトライしております。ありがたいことに、開店してすぐにお客様から直筆のお手紙を頂いたり、近隣の特養施設に入居している往年のファンの、「もう一度

ピーアール



ホールで、遊技をしたい！」という夢を叶えることにも繋がり、ファンへの恩返しを実現することができました。改めて新たなピーアールのイノベーションモデルを推進いたします。

共感を起点に組織レベルの暗黙知がスバイラルに創造するパワー、それが知的機動力になり、イノベーションを起こす力になります。ピーアールのその先論は共感マーケティングの追求商品でしょうか。

また中期経営計画「Social Good Company ピーアール」は3年目を迎えました。現在4拠点あるコミュニティルームでは年間約2万6000名様に利用いただけており、連日高稼働の状況となっております。ピーくんカフェができる前はほとんど歩くことがなかったというお客様が、併設するFun Roomのフラワーアレンジメント教室と出会ったことで趣味ができ、仲間ができたことが私を変えてくれた」とおっしゃってくださいました。その方の手帳に、3か月先のアレンジメント教室の予定がしっかりと書きこまれていたことには感動です。

今後も、ピーアールで繋がることで毎日が楽しくなる「繋がる消費型ビジネスモデル」に邁進します。2019年も「Fun for Life」ピーアールにどうぞご期待ください。

ピーアールホールディングス株式会社

代表取締役会長 庄司正英



カウンター

多くのお客様が入店される駅前入口にカウンターを新設。多種多様な賞品や来店ポイント景品を揃える広々としたスペースも確保。



パチンコ・スロット島

4円パチンコや20円スロットを増台。話題機種を揃え、ファンがとことん楽しめる構成を意識。



ピーアーク松原

パチンコの醍醐味をより感じながら遊べる店舗を目指し、4円パチンコや20円スロットのボリュームアップと店内レイアウトのリニューアルを行いました。より快適なレストスペースも完備するなど、パチンコ・スロット好きが、より楽しめてもっともっと好きになる店舗づくりに挑戦しています！

オープン 2018.10.5

よりピーアーク松原・ピーアークAileのでパワーアップしたワクワクドキドキFun商品の創造に挑戦します。



レストスペース

喫煙ルームはオシャレで機能性も高く、タバコを吸うお客様が来店する動機のひとつにも。



ピーアーク松原



レストスペース
勝負の雰囲気から離れ、
ゆったりくつろげる空間。



ピーアークAile

完全分煙&低貸専門に加え、女性ならではの感性を随所に取り入れた店舗づくりで、気軽に楽しめる癒しの時間がコンセプト。喫煙ルームやアメニティにもこだわり、タバコを吸う人も吸わない人も、女性もビギナーも楽しめる付加価値&おもてなしが魅力です。



ピーアーク松原

ピーアークAile

の

挑戦

グランド&リニューアル

獨協大学前駅東口、ドミナント再構築に強力タッグが誕生しました。「より快適と「禁煙×低貸専門×女性視点」で新し



アメニティ
女性視点で揃えたきめこまやかな
アメニティは約20種類。



P-kun's BAR
香り付きウオーターなどが楽しめるスペース。
ここで生まれるちょっとした会話も
楽しみのひとつになると嬉しい。

Fun & Fun

なの期待に一意専心 =

Fun for Life ~私たちの仕事は、世の中を楽しくすること~

地域から、みんなから「ピーアークいいね!」と言っただけのように、ただけるように、チャレンジを続けるのがピーアークスピリッツ。

もちろん私たち自身が楽しむことも忘れません。

をお届けするために私たちが行っている取り組みをご紹介させていただきます。

1. Funをつくる取り組みいろいろ

2. Fanとワクワク! 取り組みいろいろ

3. 私たちの原動力! Funエピソード

Funをつくる取り組みいろいろ

果敢にチャレンジ!

&まちチャレ

アークで楽しい時間を過ごしてもらうため
共感・共有するための「まちチャレ」、その
をどんどん生み出します。



1

店長

知識×経験×アソビゴコロでFunを生み出せ!

店長Room

店長同士のナレッジ活用場。成功事例や手法がタイムリーに発信されるほか、自由に
意見・情報交換ができるウェブ掲示板と、実際に膝を突き合わせてとことん議論を重ね
ていくオフ会でさらなるFun商品を生み出しています。





Fun

= みんな

Fu
お客様から、地
期待してい

今号は、皆様にFun

Contents

1

3 全店

楽しく競う！楽しいを競う！ ピーアークファンオリンピック PARK Fun Olympic

今期から始まった新企画！自分のお店のありたい姿を描き、それにどれだけ近づけたか、お客様から評価を頂けたかを総合的に競うFunの祭典です！



お客様に
最も楽しんでいただいた
店舗はどこだ!?

「毎日競う姿がお客様に楽しんでもらう」



「毎日競う姿がお客様に楽しんでもらう」

2 全スタッフ

ワクワク創造に積極 ワクワクチャレ

ご来店していただいたお客様にもっとピーアの「ワクワクチャレ」、地域の方々と楽しいを他にも様々なチャレンジ制度で「楽しい」



Fanとワクワク！取り組みいろいろ

お客様に楽しんでいただくために、スタッフもお客様と楽しい時間を過ごせるように、Funづくりのアイデアは今日も止まりません！

Challenge

1

繁忙期にワクワク！

今年も各店それぞれのワクワクで、お客様とFunを共有しました！

北千住 世界にひとつだけの来店ポイント景品

北千住FunRoom利用者様との繋がりから生まれたオーダーメイドの来店ポイント景品が誕生！1つひとつ心を込めてお作りします♪



スタジオ 駄菓子総選挙

視覚からワクワク！選ぶ楽しみ、食べる楽しみ、ご自宅に帰ってからも、懐かしい駄菓子で会話に花が咲いているといいな♪



越谷 珍しい来店ポイント景品

その景品とはなんと…金魚！これを機に来店ポイントに興味をもつてくださるお客様が増えたそうです。交換後も、家での金魚の様子を教えてくれるなどコミュニケーションにも一役買ってくれているとのこと。



松原 ピークンポスト

ピーくんポストがリニューアル。ピーくんファンのお友達とピーくんを繋ぐ大切な存在♪



ステーション 氷柱にタッチ！

今年のCMのテーマ「タッチで、Happy!!」にちなみ、氷柱にタッチ！涼しくてHappy♪



銀座 五感で夏とピーアーク

訪日外国人が多い土地柄、風鈴の音や金魚、ハッカ油スプレーの香りなど、五感で日本を感じていただきながらパチンコを紹介してみました。



2

ピーくんPlaza「シェア・プラザ文化祭」

ピーくんPlazaには日々色々な方が訪れます。自分のスキルを活かしてシェアプラザでイベントを開催する方、パチンコで遊ぶ傍ら、趣味で作った作品を見せてくださる方、お散歩コースにしてくださる保育園の園児たち…そんな皆さんの「楽しい!」を集めた文化祭に挑戦!ワークショップや園児たちのぬり絵展示、スタッフによるマジックショーなど多彩な楽しみを集めました。この日のために楽しんで準備してくれた出展者さん、新たなFunにふれて楽しむ来場者さん、双方の笑顔が溢れる一日となりました。



ハンドメイド作品展示



マジックショー



ひまわり園さんのパン販売



ワークショップ

3

おゆみ野のヒロイン「おゆみのクローパー」おゆクロ

「お客様にもっと楽しんでいただきたい!」という思いから誕生したおゆみ野のアイドル「おゆクロ」。目で楽しんでいただくための装飾やPOP広告、「モノではなくココロをお届けする」ワークショップなど、独自の視点でおゆみ野に様々なワクワクを生み出しています。



こんな挑戦も!

ワークショップ

作ってみたいけどなんだかムズかしそう…でもやってみるととっても楽しいワークショップ。スタッフはもちろん、お客様同士でもワイワイと。いつもとは一味違う「ワクワク」が生まれます。



世界にひとつだけのピーくん

ピーアーク北千住で人気の企画がおゆみ野にも!お客様が描いたデザインがホンモノに!お客様は完成を心待ちにしてくださっており、製作過程でのお話やできからのコミュニケーションも楽しみのひとつです。

4

目指すはYouTuber!? ピーくんクラブ新台情報ムービー

「新台導入」をオリジナルの魅力づけでさらに楽しく!新台のキャラやストーリーを使ったお知らせ動画は、その内容はもちろん、スタッフのいつもと違う?一面も見られてお客様にも大好評。このワクワクを言葉でお伝えするのは難しいので、ぜひお店でチェックしてみてください!



◀弱虫ペダル導入を目指して、秋葉原までの90kmをママチャリで走破する無謀な?企画に挑戦。見事導入の権利を獲得するまでのドキュメント映像

▶実際に食したスタッフの感想映像とともに賞品を陳列すれば、賞品を選ぶ参考にもなり、会話も増えますね!



こんな動画も!

私たちの原動力！Funエピソード

私たちが最も大切にしたい想い、それはお客様とのFunエピソードに詰まっています。
 私たちはこれからも、お客様の期待価値を創造し、たくさんのチャレンジをもって、
 ピーアークいいね！の花をひとつずつ咲かせていきます。

「夢が叶いました！」

ご来店されたのは、特別養護老人ホームに入居されているおばあ様。

この施設では、「入居者のやりたいことを叶えていこう！」という素敵な取り組みをされており、

「大好きだったパチンコを、本当のお店に行って思いっきり遊びたい！」という夢を叶えるためにご来店されたのです。

肺を悪くされているため、タバコの煙があるパチンコ店には行けません。

ピーくんプラザやピーアーク銀座は、遠すぎる…。

そんな折にオープンしたのが全席禁煙のピーアークAile。

施設の職員さんと何度かやりとりをした後、早速遊びに来ていただきました。

1時間ほどご遊技され、大当たりも引いて、笑顔で楽しめる姿が印象的でした。

タバコの煙はダメだし、車椅子だし…パチンコは諦めていたけど、本当に叶うなんて!!

店舗スタッフ・遊技環境に大変感激され、お帰りの際は涙ながらに感謝を伝えてくださり、

「今度は目標ができた！もう1回ここに遊びに来たい！」と嬉しいお言葉を頂きました。



「ほいくえんきてください まってます」

ピーくんパークのポストに待ちこがれていたお手紙がついに！届きました。

店舗の前の道がお散歩コースの、保育園のお友達からのお手紙です。

これまでたくさんのお友達からお手紙をもらっていましたが、

いつか幼稚園や保育園からお手紙が届いたらな～と心のどこかで思っていたのです。

お手紙を見てテンション↑↑なピーくんが早速保育園を訪問しました。

サプライズだったため、はじめはみんなキョートーン…。

いつも店頭のピーくん像をピーくんだと思って見ていたので、

動くピーくんにびっくりしたみたいです(笑)。

次第に打ち解けて、楽しい時間もあっという間。

これを機にハロウィーンなどでも良い関係を築けており、地域の楽しいにピーくんも一役買っています。



大好きなこの場所で

設置許可期間の終了が迫ったため、「大海物語2」の撤去が決まりました。自店で一番、「大海物語2」を遊んでくださったお客様にお話すると、「最後の日は朝から打つよ!」とありがたい言葉を頂いておりましたが、当日は朝から生憎のドシャ降り&強風。なぜこの日に限って…。それでも、普段は朝から来店することのないそのお客様が開店前から来てくださいました。とても嬉しく、朝から「大海物語2」についてや今までの感謝など、たくさんお話をさせていただきました。お客様には代わりに導入される新台のご案内をしたり、今後遊ぶ遊技台を一緒に考えたりしていましたが、お客様は



Fun!

「ずっと大海2を打っていたこの台番号の場所でこれからも遊びたいんだ」とお気持ちを話してくださいました。実は、お客様のお気持ちを先読みし、この場所には「大海物語2」に似たアグネス・ラムの海物語を設置することになっていて、それを知ったお客様は「これからもここで遊ぶね!ありがとうございます!!」ととても喜んでくださいました。今後も末永く楽しんでいただけそうです。撤去後の機種にこの台を選んでくださったMGにも大変感謝いたします。この店で働いて一番嬉しい一日でした。ありがとうございます!

20年間積み重ねたもの

「俺、実は当時ピーアークの出店、反対してたんだよ(笑)」

コミュニティクラブが入るこのお店がピーアークユーカーが丘としてオープンしたのは約20年前。

そのときのことを笑ってお話しして下さるピーアークファンの方がいらっしゃいます。

後になって知ったのですが、

コミュニティクラブ利用者さんの約半数が、当時出店を反対していたそうです(驚)。

ここは、毎月月初に、お部屋の利用予約会を行っています。

抽選なので、早く来ていただく必要はないのですが、いつも開始時間よりだいぶ早くいっしょに、気づくと椅子を並べてくださっていたり準備を手伝ってくださっていたり。「いつも俺たちのために準備してくれてるって思ったら、ちょっとでも手伝わなきゃって早く来てるんだよ」。

それを見た他の利用者さんたちも準備を手伝ってくださるようになり、終わったあとはモップがけまでしてくださるようになりました。この光景、当時はどうして想像できたでしょうか。

「パチンコ屋さんの2階と聞いて最初に入るのに抵抗があったけど、今は逆に安心できる場所になる」。

そんなお声を本当にたくさんの方から頂くようになりました。これまでこのお店でお客様との絆を深めてきた歴代スタッフの努力はもちろんのこと、コミュニティクラブの活動も相まって、現在とはとても深い繋がりが作れています。利用者さんも、他の利用者さんとの交流を楽しんでくださっているので、その想いを活かしたイベントを開催するのが次の目標です。





株式会社Gzブレイン
「週刊ファミ通」編集人・編集長

はやしかつひこ

林 克彦 氏

ペンネーム…フランソワ林



ピーアークホールディングス株式会社
代表取締役社長

しよ う じ まこと

庄 司 眞

Fun make.

ファン通になるう!

～ファンを知れば、見えてくる～

世の中にたくさんのエンタメが溢れる今の時代、
ファン創りに最も必要なものは何なのでしょう?

今回は、時代とともにその形を変えながら、子どもから大人までを魅了する
ゲーム業界からヒントを探るため、業界を知り尽くした「週刊ファミ通」の林編集長に
ファミ通流ファンコミュニケーションについてお話を伺いました。

庄司：私たちがパチンコ事業は余暇産業に分類されていますが、ゲーミングという中分類で見ると、一番身近にあるのがコンソールゲームやスマホゲームなどの個人向けゲーミングです。本日は「情報」という切り口でゲーム業界を牽引し、その歴史から業界構造までを熟知されているゲーム総合誌「週刊ファミ通」の林編集長に、最近の動向から今後の展望について色々お聞きしたいと思っています。どうぞよろしくお願います。まずはパチンコ産業についてお話ししますと、約20年前に市場規模30兆円という最盛期を迎えましたが、その後減少トレンドとなり、現在では20兆円となっています。この大きな要因のひとつが、参加人口の減少です。特に若者のパチンコ離れが顕著でして、こうした次世代の遊技者へどういう魅力付けをし、どのようにその魅力を伝えていくべきかが大きな課題だと考えています。一方で、かつては友人宅の居間に大勢で押しかけ、かぶりつくように熱中して遊んでいたファミコン時代から、PCゲームへの転換、オンラインネットワーク化、そして最近ではスマホゲームへとその時代の要請に応じて形態を大きく変化させながら市場を拡大しているゲーム業界には、とても学ぶところが多いと感じています。まずは近年のゲーム業界の変遷についてお聞かせください。



林…2017年の国内ゲーム市場規模は約1.6兆円で、いわゆる家庭用ゲームと呼ばれるものは、ここ数年縮少傾向が続いていましたが、ニンテンドースイッチが大ヒットしたことや、人気タイトルが数多く登場したことで、家庭用ゲームは5年振りのプラス成長となりました。ただ、それを上回るくらいにゲームアプリの市場が伸びてきています。スマホはもはや人々の日常生活に欠かせないものになっていて、スマホでゲームを遊ぶ光景は当たり前になりましたよね。アプリメーカーがとでも増えましたし、これまでの家庭用ゲーム機とは異なるスタイルのゲームをたくさん生んでいます。これまではパッケージのソフトを買って、遊び尽くしてから「次は何を買おう?」というサイクルでした。しかし今は、ひとつのゲームを長く遊んでもらうために、コラボイベントを実施したり、CMを放映したりなど、様々な工夫がされるようになり、ゲームのスタンダードが変わってきています。ただ5年くらい前、「家庭用ゲームはなくなるんじゃないか」と言われた時期もありましたが、結局そうはならなかった。大画面で高品質なゲームを時間をかけて遊ぶというニーズは未だ失われてなくて、むしろ「やっぱり腰を据えて遊ぶっていいよね」という流れもひとつとしてあるので、そういう意味ではゲー

ムの多様性がより広がったここ何年間だったと思っています。

庄司…スマホ端末がこれだけ普及し、いつでもどこでも誰とでも遊べる環境が整ったわけですから、ゲーム人口が増えたというのは納得です。しかも無料ですからね!これは新規ユーザーが増えたのでしょうか?それとも隙間時間に手軽に楽しめることで、昔は遊んでいたけれど忙しくて止めてしまったスリープユーザーが掘り起こされたのでしょうか?

林…基本的には新しい世代だと思います。今のお子さんは一番初めにふれるゲームがスマホですよ。今やゲームアプリは年代を問わず浸透していて、若い人たちを上手く取り込めたのが要因のひとつだと思います。それに今のゲーム機は3〜4万円と若年層には高額です。本当はもう少しお手頃な値段にして中高生にもアプローチできるのが理想なのですが、製造コストを含めてそこはまだ難しいみたいで…そうなるとより気軽に遊べるのは、スマホになりますよね。

庄司…ちよつと高性能な携帯電話という感覚で買ってきたら、なんだか色々なゲームが付いてきたぞ!しかもだいたい無料で遊べるぞ!ということですね。やっぱり無料で始められる手軽感は大きいですよ。ゲーム性という面では大きく変わった要素はありますか?

林…ゲームアプリのイメージとして「課金が必要」と思われる方もいらっしゃいます。強いキャラクターや武器を手に入れるために課金してガチャを回す、確かにその側面もあるのですが、スマホのアプリもコンシューマー志向が強くなってきています。これまでは、なるべくテキスト量を減らして物語を簡潔にまとめ、テンポよくゲームのサイクルを回すというのがスタンダードな作りでしたが、今

は、アプリでも、物語をいかに深く描けるか、どれだけキャラクターに感情移入させるかなど、コンシューマーのRPGを作る感覚と近しくなっているんです。ユーザーに課金してもらったり長く遊んでもらったりするためには、それに見合う価値がないとユーザーが離脱してしまうので、記憶に残る物語や音楽、キャラクターにも拘って世界観を作りましょう!という流れが強くなりました。開発予算の面も含めて、

コンシューマーとアプリの差がなくなってきたという気がします。

庄司…実は私、小学生の頃にファミ通を愛読していた一人です。当時は数多ある攻略本の中でもど真ん中で、困ったことがあったら、ファミ通先生に聞いてみよう!が合言葉でした。でも先日久しぶりに拝読しましたが、まったく違う雑誌に変貌されていることにとっても驚きました。まず攻略解説がほとんどない。その代わりに、ゲームの世界観や各キャラクターのストーリーに焦点が当てられていて、掲載されている方も非常にマルチになっています。ゲームクリエイター、キャラクターを彩る声優、物語の脚本家やアートディレクター等、ゲームというひとつの作品に関わるあらゆる人たちが登場していて、「ゲームユーザー目線」ではなく「作品のファン目線」で作られていて、なんと感じました。

林…そうですね。従来のゲームメディアは、メーカーさんからお預かりしたゲーム情報を読者に魅力的に伝えることが役割でしたが、今や攻略情報を含めて情報は無料で手に入る時代で、ゲームメディアの役割自体が変わってきています。例えば、以前はプロモーションのお手伝いや攻略法を掲載することがほとんどでしたが、今は読者アンケートを実施してユーザーの声をメーカーに届けたり、逆に開発者

共感や愛着を創り出して遊技プロセスの満足度をいかに高めれば、未来のホビー業にとって、とても重要な要素(庄司)



ジョージ
▶はなす
きく
おちゃをのむ

からコメントを頂いて読者へ届けたりしています。ゲームをプレイしている皆さんが読んだときに「みんなこんな感じでプレイしてたんだ」「やっぱりこのキャラクター、人気だよな」といった共感や安心が生まれるような特集記事が増えました。読者とメーカーを繋ぐことが、ゲームメディアの役割だと思っています。

共感・愛着で ファンの心を掴む

庄司…パチンコ業界が抱えている課題もまさにそこです。近年の遊技機規則変更によって、従来の高射幸性機だけではなく、これからは多種多様な遊び方が可能な機械がドンドン世に出てくる時代になります。機械の表現の幅も広がるでしょうし、演出やストーリー性もより深いものになるはずですが、そこで大事なことは、メーカー側よりもむしろホール側にあると思っています。つまり、どうやって遊技台の魅力を余すことなくお客様に伝えきるか。おっしゃっていた、「ユーザーの共感や愛着を創り出して、遊技プロセスの満足度をいかに高めるか」は、未来のホール業にとっても重要な要素だと思っています。そこでぜひお聞きしたいのですが、こうした「ファン創り」の中で、林さんが大切にされていることは何でしょうか？

林…一番は「推すゲームをきちんと決め

熱量の高いファンが生きると感じた タイトルは、利害は関係なくとことん 推す (林氏)



ハヤシ
▶はなす
きく
おちゃをのむ

集を組みました。当時は「なんでこんなに推すのか」と結構質問されましたが、発売された後の評判はやはりとても良かったですし、開発側もスタッフみんなにファミ通を配ってくれて、ゲームのユーザーもファミ通の特集を推してくれて口コミでかなり広まりましたね。

庄司…御社のHPを拝見しましたが、最近雑誌だけでなくYouTubeやTwitterなどのネット配信にも力を入れていらっしゃると思います。やはり雑誌とは違う反応がユーザーからあったりしますか？

林…動画配信では、例えばゲームクリエイターをお呼びして、制作者本人が実際にクリアできるまでプレイするといった番組があります。そうするとクリエイターさんはゲームファンと直接コミュニケーションが取れるので喜んでいただけましたし、ファンからは、「こういう企画をやってくれてファミ通ありがとう」といった声も頂きます。皆さんゲームのファンですが、同時に「面白いことをやってくれるファミ通いいな」と思っていただけの回数を増やすことも大事だと思っています。雑誌を作ることも仕事のひとつですが、メーカーさんやクリエイターさんとお酒を飲みながら配信するようなフレンドリーな番組から、ゲーム楽曲でのオーケストラコンサートの企画まで、熱量の高

ること」ですね。どのタイトルもなるべくメーカーさんの要望に沿って紹介していくのですが、やはりえこひいきすることも大切だと思っています。

庄司…それってかなり勇気いりますよね。

林…そうですね。編集部スタッフが、すごく熱量が高いファンやコミュニティが生まれるだろうと感じたタイトルは、

販売本数にかかわらず推すと決めて、そこはメーカーさんとの利害は関係なく、とことん取り上げます。例えば、今年の4月にパリにある開発会社が制作した「Detroit Become Human」というゲームが発売されました。そのゲームにぼくらは惚れ込み、パリへ行って開発内部まで取材して50ページくらいの特



ユーザー目線であり続けるには、
「必ず自分たちがユーザーである」
で可也（庄司）

いファンの皆さんと盛り上がるための様々な施策を考えて、メーカーさん、クリエイターさんと繋ぐことも役割だと思っています。

庄司…面白いですね。以前あるゲームが、オフ会を重ねて全国行脚することでファンを増やしていったという記事を読みましたけど、今はそういうことを積み重ねていかないとゲームファンが増えていかないというのを見て、時代の変化を実感しましたね。

林…ユーザーと直接話す機会は必要ですよ。1000〜2000人規模でもオフラインのイベントを重ねることによって、集まった人たちがシンパシーを感じてくれる。その場にいた人たちがSNSに書いてくれたら広がりますし、スマホの時代になって、オフラインのイベントが逆に重視されている気がしますね。

ユーザー目線で あり続けるために

庄司…ファンに共感してもらおう・愛着をもってもらうことは、最近のビジネスのトレンドになってきていますが、とても時間のかかることですし、ヒトの感情を追いかけるのでプロセスが見えにくい。ファンの方々と接する上で、何か意識されていることはありますか？

林…一番はユーザー目線だと思っています

す。例えば、日本では2014年に発売されたプレイステーション4は、付属のカメラさえあればどこからでも配信できる機能が付いていたので、編集部にある丸テーブルにとりあえず置いて配信を始めてみたんです。編集部の様子を映したり、読者の質問に答えたりする雑談から始まりましたが、それまでアンケートでしか読者の声が聞けなかったのが、ダイレクトに聞ける楽しさを知ってしまった。一部の読者も「ファミ通が配信始めたぞ」と興味を持ってくださって、そこから本格的な機材を揃え、やるからにはどうやって広げていくかを考えながら少しずつバージョンアップしていきました。今ではニコニコ放送で会員制チャンネルを運営し、様々な番組を配信しています。メディアだからといって、上から目線で言っているような感じではいけないので、ユーザーと同じ目線で、コメント丁寧な拾ってクリエイターさんに直接伺ったり、またはメーカー側に立って、ユーザーへ伝えたいことを代弁したりといったことを重視して続けているつもりではいます。メーカーさんからも一緒に配信したいというリクエストも頂くようになって多少なりとも成果は出ているのかなと。

庄司…「ユーザー目線」という言葉自体は理解できますし、多くの人が納得すると思いますが、「本当のユーザー目線をもつ



たとえ販売本数自体は少ないとしても、
本当に熱量の高いユーザーがいれば、
その力ですごくいいですね（林氏）

こと」と「その目線をもち続けること」
はとても大変なことですよ。独りよがり
でその場限りの目線になりかねない。
私たちも遊技機の魅力を伝えるため、各
営業現場でお客様を見て、熟考しながら
企画していますが、その目線がズれてい
ないか悩むことがあります。ユーザー目
線であり続けるために工夫されているこ
とや、社内で意識されていることはあり
ますか？

林…編集部のスタッフは基本的にゲーム
好きですが、仕事が忙しかったり家庭を
もったりすると遊ぶ時間は減ってしま
います。それでもゲームはなるべく遊ぼう
と話しています。しかも趣味で、きちん
と自分の時間を使って遊ぶことで「この
ゲーム楽しい」「もっと知りたい」という
会議では出てこないようなユーザー寄り
の欲求が出てくるんです。

庄司…ユーザー目線であり続けるために
は、「まず自分たちがユーザーであれ」で
すね！自分が熟知していないものをお客
様にセールスしても言葉尻が窮屈になっ
てきますし、何よりお客様に伝わる熱量
が違ってきます。

林…それはよく分かりますね。ぼくらも
全部のゲームを遊び尽くすことは当然で
きないのですが、もし全く遊んだことの
ないゲームで配信すると「遊んでないよ
ね」ってすぐバレちゃうと思います。ファ

ンはもちろんゲームのリテラシーがすこ
く高いので、そんな方々が貴重な時間を
使って観てくださっているのに内容の薄
い配信はできないですし、逆に濃い配信
をすると「ファミ通の配信は良かった」
などと皆さんコメントをくださるので、
大変なことは多いですけど、なるべく頑
張らないと思っています。

庄司…そういう熱い想いがあるから伝わ
るんですね。ところでそういったコアな
ユーザーは、実際にどういった情報にニ
ズがあるんでしょうか？

林…一番は変わらず新作情報だと思いま
すが、今はメーカーさんが自社メディア
で発信することが増えているので、ぼく
らメディアは、開発者のインタビューや
メーカーからはなかなか出てこないよ
うな情報をいかに伝えるかを大切にし
ています。ユーザーの中には、キャラクタ
ーや音楽に愛着をもっていて、キャラクタ
ーグッズや書籍を購入してくれるファンも
たくさんいます。ぼくらはそういったファ
ンが生まれるタイトルを目利きして、い
かにニーズの高い情報やコンテンツを提
供できるかということにも重点を置い
ています。たとえ販売本数自体は少なく
ても、本当に熱量の高いユーザーがいれ
ば、その力ですごくいいですね。逆に
ヒットしてもすぐに他へ移ってしまう
ユーザーばかりだと長く遊ばれにくい




 私たちにしかできない力で、
 私たちにしかできないやり方で、
 お客様の「楽しい」を倍増させるのが
 私たちのプロとして付加価値（庄司）

で、熱量の高いユーザーを生むタイトルをメーカーさんと一緒に作るようなトライアルもしていますね。

「エンタメ」のプロとして

庄司…一方で、まだゲームをやったことがない人たち向けに意識して発信されていることはありますか？

林…そこは課題ですね。新しい層を取りに行くためには、今と違うやり方をしないと厳しいですが、そこはまだ模索中です。今の若者は雑誌にふれる機会も少なく、そもそもファミ通を知らない人もいらっしやいます。そのため、ファミ通を冠にしたコンサートなど、ファミ通の名前を知ってもらうきっかけを様々な場所で作っていくことを始めていますが、もちろん簡単ではないと思っています。

庄司…昔はクラスみんながドラクエをやっていて、学校に行けば「どこまでいった？ レベルいくつ？」みたいな話ばかりでした。つまり自然と共通認識として成立する「語る場」が存在していた。こういった「知る場・語る場」があつてこそ、

新しいファンが育つ。パチンコを始めるきっかけの多くも「友人に誘われたから」なのですが、エンタメ自体のメニューが爆発的に増えている中、個人で楽しむマホの登場で嗜好性が分散している。だから若い人たちがパチンコについて「知る場・語る場」が圧倒的に減ってきています。

林…今の若者はあまりパチンコをしないんですか？ぼくらの頃ってとりあえず麻雀とパチンコって必須科目でしたけど（笑）、もうそうではないんですね。でもニコニコ動画やYouTube配信をやっている方もいらっしやいますよね？そうした人たちを経由して知る機会が増えていくのではないのでしょうか。

庄司…確かに動画配信を積極的にされている法人・個人は存在します。でもその内容はあくまで既存ユーザー向けです。今業界を支えてくださっている既存ユーザーの目線で求められている情報を発信することは必要だし、正しい。でも私は、これまでふれたことのない人たちには、その人たち向けの伝え方があると考えて



良いものを作るよねと言ってもいいけど、セルプロデュース、自分たちの色や味を、読者からもメーカーさんからも感じてもらうことが大事(林氏)

「ファミ通らしさ」は大事にしている、例えば、昔から「ゲームに紐づけて面白いことをやろう!」という精神があり、去年1500号を迎えましたが、そのときに1500キロ離れたロシアに行って1500粒イクラを食べて現地の人とゲームをして帰ってくる企画をやりました。

それで雑誌が売れるわけではないですが、読んだ人が「ファミ通がファミ通らしいことをやってる」と思ってくれることが大事だなと思っています。真面目なページはもちろんあるんですけど、多少強引にでもゲームに紐づけて面白いことをやる、という精神が好きでファミ通を読んでくれる人もいます。

林:ぼくら自身はメディアで、ゲームを作ることはできないので、「メディアとして面白いことするよね、良いもの作るよね」と言ってもらうためのセルプロデュースは、意識して取り組まないと本当に難しい時代になりましたよね。メーカーさんからももらった情報をただ掲載するのではなく、自分たちの色や味を読者からもメーカーさんからも感じてもらわないといけないと思っています。その「ファミ通らしさ」は大事にしている、例えば、昔から「ゲームに紐づけて面白いことをやろう!」という精神があり、去年1500号を迎えましたが、そのときに1500キロ離れたロシアに行って1500粒イクラを食べて現地の人とゲームをして帰ってくる企画をやりました。

林:それが流行るかは分からないけど、今は(良い意味で)話題を作らなくていいですよ。関心をもたれなくなるのが一番怖い。

林:ぼくら自身はメディアで、ゲームを作ることはできないので、「メディアとして面白いことするよね、良いもの作るよね」と言ってもらうためのセルプロデュースは、意識して取り組まないと本当に難しい時代になりましたよね。メーカーさんからももらった情報をただ掲載するのではなく、自分たちの色や味を読者からもメーカーさんからも感じてもらわないといけないと思っています。その「ファミ通らしさ」は大事にしている、例えば、昔から「ゲームに紐づけて面白いことをやろう!」という精神があり、去年1500号を迎えましたが、そのときに1500キロ離れたロシアに行って1500粒イクラを食べて現地の人とゲームをして帰ってくる企画をやりました。

林:ぼくら自身はメディアで、ゲームを作ることはできないので、「メディアとして面白いことするよね、良いもの作るよね」と言ってもらうためのセルプロデュースは、意識して取り組まないと本当に難しい時代になりましたよね。メーカーさんからももらった情報をただ掲載するのではなく、自分たちの色や味を読者からもメーカーさんからも感じてもらわないといけないと思っています。その「ファミ通らしさ」は大事にしている、例えば、昔から「ゲームに紐づけて面白いことをやろう!」という精神があり、去年1500号を迎えましたが、そのときに1500キロ離れたロシアに行って1500粒イクラを食べて現地の人とゲームをして帰ってくる企画をやりました。



「週刊ファミ通」は毎週木曜日発売。ファミ通.comやファミ通Appなどのネットコンテンツも人気が高い。

林:パチンコに行くけど健康になれるとか、足湯があったりとか(笑)。ぼくらも同じで、本屋はどんどん減っていますし、最近のコンビニはイトインコーナーができて、本棚はどんどん奥に、手に取られ

えは各メーカーから商品である遊技台に関するパンフレットが届きますが、その通りに説明しては何も面白くない。情報を私たちにしかできないカタチに加工して、私たちにしかできないやり方で伝えきること、お客様の「楽しい!」が倍増する。これこそが私たちのプロとしての付加価値です。ただ、あまり強くお勧めしてしまってもダメなんですけれどね。いずれにしても、お客様への提案を恐れず、何をしたらお客様にファンになってもらえるかを真剣に考えていきたいと思っています。

Profile

はやし かつひこ
林 克彦 氏
ペンネーム: フランソワ林

1973年青森県生まれ。1994年より「週刊ファミ通」編集部勤務。ニュースページ担当デスク、副編集長を経て、2013年4月「週刊ファミ通」編集長に就任。ゲームは雑食。インタビュー好き。進化を続けるゲーム業界につねに対応すべく、アグレッシブな誌面作りを心掛けている。

林:パチンコに行くけど健康になれるとか、足湯があったりとか(笑)。ぼくらも同じで、本屋はどんどん減っていますし、最近のコンビニはイトインコーナーができて、本棚はどんどん奥に、手に取られ

林:ぼくら自身はメディアで、ゲームを作ることはできないので、「メディアとして面白いことするよね、良いもの作るよね」と言ってもらうためのセルプロデュースは、意識して取り組まないと本当に難しい時代になりましたよね。メーカーさんからももらった情報をただ掲載するのではなく、自分たちの色や味を読者からもメーカーさんからも感じてもらわないといけないと思っています。その「ファミ通らしさ」は大事にしている、例えば、昔から「ゲームに紐づけて面白いことをやろう!」という精神があり、去年1500号を迎えましたが、そのときに1500キロ離れたロシアに行って1500粒イクラを食べて現地の人とゲームをして帰ってくる企画をやりました。

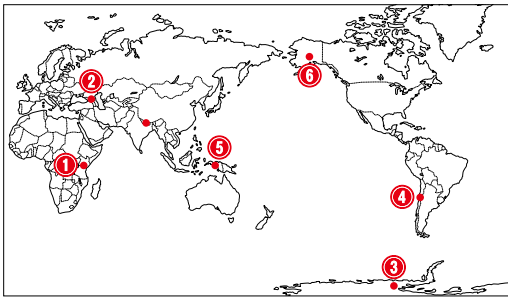
挑戦の共有

Share of Adventure



本誌面でも御登場いただいた栗城史多さんが2018年5月21日、8度目となるエベレスト登山への挑戦の最中、帰らぬ人となりました。危険を承知で挑み続けた単独無酸素登頂を通じ、その困難と喜びを私たちと共有することで、心の中にそびえたつ「否定の壁」を壊していきたい。そんな偉大な挑戦者である栗城さんへ深く哀悼の意を表するとともに、彼の数々の挑戦を共有することで、頂いたたくさんの勇気に深い感謝の念を捧げます。

庄司 真



世界各地の最高峰への単独登頂、単独無酸素登頂への挑戦

2004年デナリ(マッキンリー)をはじめに数々の単独登頂に挑戦し達成してきました。2005年アコンカグア、エルブルース、キリマンジャロ。2006年カルステンツピラミッド。2007年チョ・オユー(単独無酸素)、ヴィンソン・マシフ。2008年マナスル(単独無酸素)。2009年ダウラギリ(単独無酸素)。2014年ブロードピーク(単独無酸素)



ネットLIVE配信

2009年から「冒険の共有」というエベレスト生中継・配信プロジェクトに挑戦。本来の挑戦は失敗と挫折の連続で、そのありのままを共有することで自分と同じように否定という壁に向かって人、見えない山に登るすべての人の支えになりたいという思いから、重い機材を、さらに背負いながら登頂アタックを続けました。



8度にわたるエベレストへの挑戦

2009年をはじめに、世界最高峰エベレストへの単独無酸素、そしてLIVE中継での登山に挑戦。これらの挑戦に対してネット上などで数々の心無い声も挙がるが、まさにそういった否定の壁を超えることで世界を変えようと挑戦を続けました。



不屈のトレーニング

2012年10月エベレスト西稜ホーンバインクーロワール8,070m地点まで進むも強風により両手、両足、鼻が重度の凍傷になり、両手9本の指を失う。誰もが引退を覚悟したが、彼は再起を決意しトレーニングを開始、2014年には復帰して、ヒマラヤのブロードピークに単独無酸素登頂に成功しました。



ネパール支援「ふんばろうネパール」

2015年4月に発生したネパールの大地震。800万人が被災し5,000校もの学校が被害を受けました。普段お世話になっている人々に何か支援をしたいと考え、6月には「ふんばろうネパール」プロジェクトを立ち上げ、短期的な物資支援だけでなく、復興に向けての長期的な支援に取り組みました。

東日本大震災復興支援「A-SHIFT JAPAN」

2011年3月に発生した東日本大震災。自分に何が出来るかを考え、8月にはプロスノーボーダーやアウトドアガイド、映像クリエイターやアーティストなど、あらゆるジャンルの人たちに声をかけ、自分たちができる復興支援活動プロジェクト「A-SHIFT JAPAN」を発足。被災した福島の子もたちを北海道に招きアドベンチャープログラムを提供しました。



オフィシャルサイト紹介

栗城史多
"SHARE THE DREAM"
をご覧ください。

HP
<http://www.kurikiyama.jp/>
YouTube
<https://www.youtube.com/user/kurikiyama>



魂の講演会

企業や学校、特別イベントなど年間約80回の講演会を実施。聴講した多くの人に、否定の壁を壊し、挑戦することの大切さや、夢に向けて進んでいく勇気を伝えました。否定という壁を冒険の世界を通して少しでもなくし、互いに応援し合う世界にしたいという思いから、伝える場も大切にしてきました。





溝の口
小山内美穂さん

2012年入社
所沢のアルバイトを経て社員に。現在溝の口でチーフ。女性活躍の場「パワ女」で後輩の指導にあたる。

せんげん台
田中愛さん

2012年入社
スキルアップにチャレンジ中のママ社員。子どもに元気をもたらしている。ちなみに旦那さんは他店舗のマネージャー。

サンパワー
菊地麻奈美さん

2014年入社
今期育児休暇から復帰したママ社員。子どもが小学校に入ったら本格的にキャリアアップを目指したい。

ピーくんファン
星彩花さん

2017年入社
女性店長に刺激を受けつつ自分のペースで着実に成長している2年目。美味しいものを食べることが大好き。

CP戦略部
山本三和子さん

1994年入社
ママ社員を繋ぐ「P ARK Mother's Community」事務局員。ママに限らず女性社員全員をお友達にしたい野望をもつ。

シゴト × 女性 × P ARK

輝け☆女性座談会

「働き方改革」や「女性活躍推進」というワードもすっかり聞き慣れた最近ですが、
ピーアークで働いている皆さんはどうでしょうか？今回は女性社員に、
悩みや本音、キャリアなどについて語っていただきました。

山本…まずはママ社員のお2人に聞いてみたいと思います。田中さん、菊地さんは育児後に復職されたわけですが、いかがですか？

田中…ピーアークは出産・育児に関する制度が整っているの、ママになっても働き続けたいという人は安心だと思います。両立は確かに大変ですけどね。主人もピーアークで働いているので、子どもが急に熱を出したりすると自分の店舗はもちろん、主人の店舗でもシフト調整をしてもらったりして申し訳ないなっています。

山本…それは、日本全国の働くお母さんに共通の悩みですね笑。菊地さんのお子さんはおいくつでしたっけ？

菊地…もうすぐ2歳です。私も子どもが繁忙期であるゴールデンウィークにしょっちゅう熱を出していて、店舗のシフト調整がうまくいかなくなってしまったのですが、会社が配慮してくれて、私がいなくても店舗の人的にはプラマイゼロ、いればプラス1みたい調整してくれました。シフト的にも精神的にもかなり助かっています。

田中…フレキシブル職という職務形態があるのは知っているんですけど、どうなんでしょうか？

山本…極端なことを言えば、フレキシブル職だと1日5時間勤務や、週3日とい

う働き方もできます。ただ、子どもの病気のような突発的な休みには対応しづらいよね。こういう話をする、子どもがいると大変だなーという流れになっちゃいますな。(笑)。

小山内..でも、菊地さんが言っていたように溝の口はプラスで人員を組んでいるので、急な欠勤・早退でのリスクは軽減されているし、それ以上に、子どもを育てながら働くということを示してくれている貴重な存在だと思っています。子どもがいるという理由は、プラスの思考で考えていくべきだと思います。

山本..その通りですね！では、女性だから働きづらいなくって感じることはありますか？

小山内..そんなことないんじゃないですか？上司に言いづらいたかはあんまりないですね。

星..私も悩みはないんですけど、強いて言えば入替のときに台が持てないくらいですかね。

小山内..持たなくていいと思うよ(笑)。

山本..周りは男性社員が多いから、同じように働かなくちゃって考えてしまう人もいるけど、女性は、自分の意志とは別にライフステージによって働き方を変えなければならぬ時期ってあるし、さらに言うと、女性の方が向いていることって絶対ありますよね。



小山内..玉箱運びがなくなって女性もホールで働きやすくなったし、女性の感性が活かせる場合も、以前はカウンターが中心だったけど、今は店内の装飾だったり、お客様へのちょっとした気づきだったり、活躍の場が増えてきている気がします。誰でもそうだと思いますが、役割を与えると、それに対する結果とプロセスを認めてあげる機会が増えるし、お客様から反応が返ってくると本人も嬉しくて、自発的に次のアイデアも出てきますよね。

ライフプランと働き方

山本..ところで、皆さんキャリアプランってありますか？

星..まず今は、チーフを目指しています。ただ、それより先に結婚したいとも思っています。

山本..そのあと出産したら復職しますか？

星..働き続けたいです。でも今お話聞いている、昇進が先か出産が先か、迷ってきました(笑)。

山本..どっちもできるよ！子どもはまだ小さくても昇進している女性はいますからね。店長になりたいと思う人はいますか？

小山内..私は行けるところまで行きたいです。それぞれの立場の目線・考え方が

そこから見える景色に興味がありますし、必要だと言ってくださる間は常の上を目指したいです。

菊地..私は、今は子どもが小さいし短勤務をしているので考えてはいないですが、フルで働けるようになったら上を目指したいと思っています。でも私、実は結婚のタイミングで辞めようと思っていたんです。

山本..なんで!?

菊地..なんとなくです(笑)。女性は妊娠したら仕事を辞めるものだと思います。でも、ピーンでたのかもしれない。でも、ピーアークの産休・育児制度を見た夫に、「女性が働くための制度がちゃんと整っているのによめたらもったいない」って言うてもらって。今は続けていて良かったと思っています。

山本..もったいないし、旦那に生計を全部預けるっていうのはリスク高いよ(笑)。星さんはどうですか？ ピークンファンは女性店長だけど、背中を見ていて何か感じることはありませんか？

星..すごい人だと伺っていたけど、実際に会えば「うわっ、本当にすごい！」って(笑)。受ける刺激もすごいし憧れます。正直、たまにプレッシャーに感じることはありますが、それも含めて恵まれた環境だと思っています。



山本.. 小山内さんは結婚とか出産とかはどう?

小山内.. 結婚は人生において1回はしたいなと思っています。子どもも欲しいと思うし、私は働き続けたいので、料理ができて家事が苦じゃない人と結婚して働き続けたいです。

山本.. それを思い描いたとき、うちの会社って働けそう?

小山内.. 問題ないと思います。何なら旦那さんには家においてもらっても(笑)。養つちやう勢いで、上を目指したいです。

星.. 子どもがいると、社員からチーフ・マネージャーになるって大変なことなんでしょうか?

小山内.. 権限や責任は増えますけど、本人次第というか、子どもがいることが働く障壁になるほどの違いはないと思います。

山本.. 業界内では、ロールモデルになるような先輩が少なく不安みたいなお話も聞きますが、皆さんどうですか?

菊地.. もっと身近に、他の店舗のお母さんたちがどんな風に働いているのかは知りたいです。

山本.. PMC(※1)のグループトークで聞いて聞いて(笑)! 星さんはどうですか? 例えばこれから店長が結婚して子どもを産んでも店長やっているとどう思っています?
星.. されているんじゃないでしょうか。

旦那さんも育児取ったりしてうまくやっているような気がします。

山本.. そうそう! ピアークでもそれこそ最近男性も育児休暇を取得し始めているけど、もっと上がっていくといいですよ。

小山内.. 旦那さんの協力はもちろん、ピアークには副店長というポジションもあるので、補助ではないですけど、うまく分担・フォローし合えば可能だと思っています。あと、在宅勤務ってどうなんですか? 店舗勤務でも役職に限らず会議資料やデスク作業はたくさんあるので、それを代わりにやってもらえるなら私がホールに出られる時間が増えてWin-Winだなって。

山本.. 育児だけじゃなくて、介護とかの場合も考えるとアリかもしれないですね。



ピアークの女性活躍について

山本.. さて最後に、ピアークは女性の活躍について考えていると思いますか?

田中.. 最近はとても感じていきます。女性スタッフだけで運営するピアークA i i eもできたし、「ラフェ女(※2)」の取り組みもあって、キャリアを積むのに自分の能力をアピールできる場を設けてくれていると常々感じます。

山本.. 「パワ女(※2)」も女性活躍の場

山本…私はその輪を事業会社の枠を超え



私たちが始めよう！

を広げる意味合いで始まったんですか？
小山内…そうですね。元々は女性がキラキラ輝いて働く場を創るというところで。サンパワーの女性社員はまだ経験値は少ないですけど、やる気は溢れていて、営業だけじゃなくて働きやすさや職場環境なども含めて何かしらの結果を残して、自分たちでやり遂げたというものを作りたいて会社提案して。いろいろ苦戦はしますが、前向きな場です。
山本…キラキラしてるよね。活躍できる場は私たち自身で作っていかなきゃだよな。
小山内…それに、店舗は男性社員が多くて、やっぱり相談しにくいこともあるらしいんです。会議が終わった後に飲みに行くと、悩みを泣きながら相談されたりして、「ビール飲みながら「それでいいんじゃない？」とか「やってみなよ」と聞いたり励ましたり。女性にはそういう場が必要なんだと改めて思いました。
山本…小山内さん自身は、そういうの必要だっけ感じますか？
小山内…後輩を見ていたら必要だと気付かされました。私にとってパワ女は自分以外の女性社員の考え方を学べる場です。

て創りたいと思ってるんだよね。
小山内…確かに、会議で面白い企画が出てきても、1事業会社ではどうにもできないこともあったりして、横断的に取り組むことで実現できることってあると思います。
山本…小山内さん、リーダーでやりませんか？
小山内…おもしろそうですね！実は私、「パワ女」の卒業を言い渡されてしまったので(笑)、ぜひトライしてみたいです。
菊地…事業会社によっては、他店舗との接点が少ないなと思うので、交流もできて女性の感性も活かせるのは興味あります。
星…活躍したいと思えば力を出せる場はたくさんあると思います。女性ならではの気つきを活かして頑張っている人もいれば、絵や装飾のセンスを活かしてPOPや店舗環境を作り上げる人様々な活躍の場があると思います。
山本…時代的にも女性のアイデアや感性が必要とされている場面は多いし、したたかに使って結果も出したいところですね。逆に、私たちに足りないところはなんでしょうか？女性だから、と甘える部分は感じたりしますか？
小山内…限界を決めちゃってるかなという感じはします。チャンスがあるの

に手を挙げないとか、私はこのポジションだからやっちゃいけないって思いこんでるような。「やっつけていいんだよ」って言うのと「やっつけていいんですか！」って驚かれたりしますからね(笑)。育成する側も言い出しやすい環境にしていかなきゃなと思います。
山本…3年くらい前に女性の活躍について同じように話した機会があったんですけど、そのときに比べると、今回は男女差の話が少なかった気がします。ということはこの何年かの間にピーアークも変わってきているのかも。
菊地…女性の店長やマネージャーが目に見えて増えていることは、私にもできるかもとイメージが沸きやすいし、やるべきことも見えやすくなると思います。
山本…社員比率を考えると、今女性社員は約15%で、店長は30人くらいだから、3人くらいは女性店長がいてもいいですね。
小山内…具体的な数字があると俄然興味湧きますよね。その候補に誰の名前が挙がるかなと考えると、ここまでやればチャンスが出てくるのかなと思えます。
山本…数値目標はあってもいいね。漠然と女性を輝かせようみたいな感じじゃなくて、もっと具体的に女性が

※1)PMCとは

2015年に始動した「P ARK Mother's Community」の略称で、妊娠・育児に関する相談窓口や、ママ社員が情報交換できるグルーブトーク機能などがある。最近、育児中の社員を訪問し、復帰後の不安を和らげる取り組みをスタート。

※2)ラフェ女・パワ女

ラフェスタとサンパワーが独自で取り組んでいる女性メンバーによるプロジェクトの名称。繁忙期の取り組み企画や、女性の感性を活かしたポイント商品・コミュニケーションツールなどを、店舗の枠を超え横断的にデザインしている。

ら発信していきたいですね。夢は大きく事業会社社長も一人くらいいてもいいよね(笑)。
小山内…待ってたら変わりませんからね。力を発揮する場に、積極的に女性も参加する。そうしたら男性上司の見目も変わってくると思うんです。日本としても、女性の役職者比率を30%にしようとしていますからね。
全員…それにはまず私たちから、ですね！

(2018年11月1日)

禁煙環境ってどうなるの？講座

ピーアークの分煙事情は？

まだ「分煙」の概念すらなかった1991年、「いつか必ず分煙の時代が来る」と、ピーアークは全面禁煙のお店を作ったんだ。早すぎたみたいだったんだけど…という話は置いて (笑) 2007年、全席禁煙のピーアーク銀座をオープンしたときは業界でもかなり動向が注目されたし、今ピーアークでは、3店舗が全席禁煙の分煙店舗として運営しているよ (ピーアーク銀座、ピーアークピーくんプラザ、ピーアークAile)。また、タバコを吸う人の中にも「周りを気にせずタバコを吸いたい」という声も多くて、喫煙できる環境だけど、喫煙ルームを設置している店舗もあるよ。

1991年

全面禁煙の店舗
ピーアーク谷中
禁煙トライアル



2007年

全席禁煙の店舗
ピーアーク銀座
オープン



ピーくんガーデン、ピーアーク北綾瀬、スタジオピーアーク

喫煙可能店舗だけど、喫煙ルームを設置しているよ。利用者もだんだんと増えてきているし、タバコを吸わない人はもちろん、愛煙家の方からもプラスの声をもらっているんだ。

利用者の声

「隣の人を気にして席で吸うより、こっちの方が気兼ねせずに思いっきり吸えるからいい。」

「喫煙ルームまで行って吸うのは面倒だなんて思ってたけど、慣れちゃえば何とも思わないし、パチンコやっても気分転換って必要だから、それにぴったりなんだよね。」

「街からどんどんタバコを吸う場所が消えていって、肩身が狭い思いばかりしてるけど、しっかりした喫煙ルームを作ってくると、タバコ吸う人も歓迎されてる気がして悪い気はしないね。」



皆さんのご意見にしっかり耳を傾けて、タバコを吸う人、吸わない人両方が楽しい時間を過ごしてもらえるホール環境をしっかり整えていきたいと思っています。以上、ピーくんのパチンコホールの喫煙・禁煙環境ってどうなるの？講座でした！

ピーくんのパチンコホールの喫煙

パチンコホールはどう変化する？

健康増進法の一部を改正する「受動喫煙防止法」が成立して、2020年4月1日に施行される予定だよね。パチンコホールも原則屋内禁煙（喫煙専用室の設置が可）になるよ。

また、東京都では、受動喫煙を防ぎにくい「働く人」にも重点を置いた新たな「受動喫煙防止条例」が制定されたし、パチンコホールの喫煙環境はこの先大きく変わりそうだよ。

パチンコホール
喫煙環境の変化！

パチンコホール
原則屋内禁煙

受動喫煙防止法
2020年
4月1日施行

東京都
受動喫煙防止条例
2020年4月
全面施行予定



店舗を覗いてみよう！

ピーアーク銀座

オープン当時は禁煙環境を求めてエリア外から来店する方も多くて、ぼくたちもビックリ。禁煙のパチンコホールが求められていることを感じたんだ。昭和通り側に設置している喫煙ルームには、ピーアークのお客様はもちろん、界隈の愛煙家の姿も多く見られて、銀座エリアの美化にも一役買っていると言えるよ。



ピーアークAile

2018年10月5日にオープンしたばかりの最新分煙店舗。高性能な喫煙ルームを2か所設けて、吸う人も吸わない人も快適に過ごせるパチンコホールを目指したよ。オープン間もなく感謝のお手紙も頂いたよ。

最高です。空気キレイです。
これを待っていました。
今までタバコの煙をガマンして
遊んでいました。
これからは安心して遊べます。
(一部抜粋)





行ってきました！

1階が変わると、こんなに楽しくなる！

喫茶ランドリー (東京都)

住宅街の中の静かな通り。喫茶店？ランドリー？そう思っ中に入ってみると、それぞれが自由に、そして能動的に関わり楽しむ、もうひとつの街がそこにあるようでした。

Fun for Life

を 求 め て

vol.20



😊 大西さん、こんにちは。まず初めに喫茶ランドリーについて教えてください！

大西さん(以下、大)「喫茶ランドリー」は、東京の森下駅と両国駅の間、墨田区千歳の住宅街にオープンした、いわば現代版の喫茶店です。築55年の建物の1階、元は手袋の梱包作業場として使われていた空間をリノベーションしました。お店では、コーヒーや紅茶、軽食はもちろん、ランドリー(洗濯機)や大きめのテーブル、アイロンやミシンなども用意しています。リビングとして、読書室として、家事室として、工房としてなど、「どんな人にも、自由なくつろぎを提供する場所」をコンセプトにしています。

😊 **素敵なコンセプトですね。どんな方が来店されるんですか？**

大「地元の方が多いです。0才から高齢の方まで、お茶を飲みながら気軽に立ち寄ってくださいます。ただ、ミシンに関して他県からお越しくださる方もいらっしゃいます。朝から晩までずっとご利用いただく方も少なくありません。

😊 **そんな遠い所からいらつしやるなんて驚きです。でもミシンっておうちにありますよね？**

大「コーヒーを飲みながら、大きいテーブルに布を広げて、ある方は彼氏にプレゼントを作っていたんです。すごく楽しそうでしたね。あとは、アフターファイブに使われるO.L.さんも、ここでやると家よりはかどるって。家だと誘惑多いから(笑)。洗濯

も同じで、家にもあるけど、週に1回ここで洗濯してコーヒー飲むのが楽しいって言うってくださる方もいらっしゃいます。

😊 **ここに来ることで、「大変な家事も楽しいことになる」ってことですかね。他にはどのような使われ方をしているんですか？**

大「お友達同士でパンをこねたいという方が、焼きあがったパンを他のお客様に配っていたり、親子三世代で忘年会をしたり。直近ではインスタ女子のイベントをやりました。店内の写真がたくさん撮って、インスタグラムに投稿してくれていた方がいて、趣味でやられているようだったので、次が来店された際に投稿を見たことを伝えて、ここで「写真展やってみたら？」と提案したら喜んでくれて。20代後半の女性たちが集まって、初めての写真展をここでやってくれたんです。

😊 **ちょっとしたきっかけで来店したことで、趣味がそんな形になるなんて相当嬉しかったと思います。でも、お客様とそんな関係を築く最初の一步って難しいですよね？何か意識されていることはありますか？**

大「相手の様子を見ながら「近くにお住まいなんですか？」といった会話から始まり、そのお客様に合ったコミュニケーションを続けていくことでしょうか。その過程でポロツと出た情報を逃さずに、ちょっと興味をもってもらったら、やりましょ、やりましょって、その場ですぐ日程を決めちゃったりして(笑)。でも、皆さんとコミュニケーション



喫茶スペースでは、コーヒーや紅茶、軽食やケーキが楽しめる

洗濯機はあえてコイン式ではないタイプにすることで、コミュニケーションが生まれている



シヨンをとっていると、意外とやりたいこと、やってみたいことをもっているんですよ。でも、まさか自分ができるとも思っていないので、最初は驚かれますね。

😊 お客様が能動的にお店に関わるために、店内も工夫されているんですか？

大..そうですね。例えば、公民館で「ご自由にお使いください」というのは場所貸しのイメージが強いですが、このお店の「ご自由にお使いください」は、本当に空間全部を自由な発想で使っていただきたいという想いがあります。ある方に声をかけたら、あそこのテーブル借りられる？から始まって、カフェ用の冷蔵庫を借りたいとか、持参したお花をテーブルに飾ったり、備え付けのミシンを使ったワークシヨップが始まったり。冷蔵庫やミシンなど、いろいろな種を用意しておくだけで皆さんの想像力が働いて、私たちも想像のつかない使われ方がされるんです。そういったいろんな「補助線」を引いておくことで、いろんなアイデアが引き出されていくんだと思います。

😊 補助線、ですか！?

大..以前、店内で楽しそうにお話ししながら編み物をしているおばあちゃんたちがいらっしゃって「他のお店じゃできないのよ」っておっしゃったんです。なぜできないのか何うと「別に禁止されているわけじゃないけど、周りから変な目で見られそう、でもここだと気にせずできるから」と。その場の空気を読んじやう感じなんですよ。



ね。「〇〇は禁止」というルールが多いじゃないですか。もちろんある程度の節度は必要ですが、「静かにしてください」と貼ってあると、そこから空間全体に緊張感が走るといふか、ダメなことばかり意識するようになってしまふ。でも、それってわざわざ言う必要があるのかな？って。例えば、子どもが店内を走り回って仕事をしている人の所に行ったら、ママは注意する。子どもが席に戻ればその人も笑って許す。本来、社会ってそのバランスで保っていたのに、いつからか必要以上に責任を擦り付けるといふ文化になってしまった。ホントは許容し合える方が居心地はいいはずなんですけどね。

😊 確かに、禁止ばかり言われると居心地が良くないですよ。

大..先月の話ですが、ぬいぐるみを作っている方がいらっしゃって、そこへ洗濯しようとして別のお客様が、ちよっと緊張しながら来店されたんですが、ぬいぐるみを作っている人が気になったようで、気づいたら会話が弾んでいた。いろんな人が、いろんなことを楽しんでいて、自然と声をかけられる雰囲気。それがあまりにもないのが今の日本の施設や公共の場所の状態なんですよ。

😊 その心が、このお店のこの雰囲気を作っているんですね。さて、喫茶ランドリーさんでは「1階づくりはまちづくり」とおっしゃっていますが、街において1階の役割



とはどのようなお考えですか？

大…1階がどうあるかってすごく重要で、ここも2階にあつたらこれまでのようには使われていないと思います。1階の役割は科学的にも色々分かっていて、1階はすべての建物の10%しか占めていないのに、人々は経験の90%を1階でしているそうです。これは海外では共通認識で、1階の作り方に関して規制のある国もあって、日本のように気軽に駐車場を作ったり、植物を置いたり、看板を置いたりできないんです。日本は自由でいいなんて海外の方に言われますが、1階づくりをちゃんと考えているから、結果的に暮らしやすい街になっているんですよね。街の目的を考えると1階は「あまねく人を受け入れる場所」であることが必要です。

😊 1階は1階らしくということですね。大…私たちのやっていることはどこでも成

立すると思っています。喫茶店とランドリー

でなくとも良い。今、南三陸町である企業がごみの分別事業を進めていて、ごみの分別ステーションを街中に作っているんですが、何もなければごみを捨ててそのまま帰ってしまうところに、お茶を飲めるスペースがあれば、すれ違っていた人たちが交流できるスペースになるんじゃないか？と社会実験をやっています。まだ始めたばかりですが、うまくいけば、ごみ分別所と喫茶店も併設できるかもしれませんね。大昔の貝塚は、貝を捨てて行って誰かと会ったらきつと会話をしていたのかなとか、川で洗濯していた時代は、そういった所で交流していたんだらうなと想像したりして。今はすべてが家に取り込まれて便利ではありますが、誰と話さずとも暮らせてしまう世の中なので、むしろ逆に戻していくと面白くなりそうですね。

Information

どんなひとにも、自由なくつろぎ
喫茶ランドリー



<http://kissalaundry.com>

営業時間 10時～20時

東京都墨田区千歳2-6-9 イマケンビル1階

●森下駅（都営新宿線・大江戸線）

A2出口より徒歩5分

●両国駅（JR総武線）

東口より徒歩8分



スタッフの皆さんと。一番右が喫茶ランドリーを経営する（株）グランドレベルの大西さん。



まとめ

お客様の能動性を受け入れるだけで、
思いもつかなかったような過ごし方が生まれる。
喫茶ランドリーでは思い思いに過ごす人たちが
ひとつの空間で交わり、不思議な調和が生まれていました。
そういった心地の良い空間で過ごす時間や出会いが
Fun for Lifeなんですね！





1

スペシャルオリンピックス日本 夏季ナショナルゲーム・愛知ボランティア

愛知県で行われた4年に1度の夏季大会「スペシャルオリンピックス日本 夏季ナショナルゲーム・愛知」にボランティア7名が参加しました。2019年3月にUAEのアブダビで行われる世界大会の選考を兼ねた大会で、9月22日(土)～24日(月)の3日間、愛知県内の様々な会場で13の競技が行われ、選手、コーチ、ボランティアなど約5400人が参加しました。

Q どんなボランティアをしたの?

DAL(デリゲーションアシスタントリエゾン 通称:ダル)という選手団と大会実行委員会を繋ぐ役割で、常に選手団と行動を共にし、情報を伝達したり確認したりするのが主な仕事でした。そして一番の使命は、とにかく一緒にみんなを応援すること!

Q ボランティアって難しくない?誰でもできるの?

知的障がいをもつアスリートに対して満足のいく働きができるだろうかと不安に思っていた参加者が多かったようですが、それ以上に得るものが多かったそうです。ボランティアやスペシャルオリンピックスの活動に興味のある方は一度団体のHPを覗いてみては?

Q 参加者の感想を教えて!

- 「実際にアスリートと接してみると、障がいという言葉だけで壁を作っていたのは自分だと気づきました。また、どんな場所でも笑顔は人を巻き込む力があると感じました」
- 「今回の大会テーマ『超える喜び』には様々な意味があると思いました。今までの自分を超える。地域を超える。障がいという枠を超える。この大会に障がいという壁を感じているアスリートはいなく、いつの間にか私たちが逆にパワーをもらっていました」
- 「スペシャルオリンピックスは『競技結果よりも過程を重視している』と聞いていて、私もそのような認識でDALの業務についていましたが、アスリートの皆さんの『一生懸命やるんだから怪我なんて当たり前、私たちは金メダルを取りに来てるんだから!』の言葉は、私がある種の先入観をもってしまっていることに気づかせてくれました。考え方や自分の未熟さにも気づけた特別な時間でした」



第4回楽縁祭

3



地域にある楽しい取り組みや、団体様を紹介しそのご縁を楽しみも足立区後援のお祭りです。

NPOカタリバ 西日本豪雨災害プロジェクト

2
を応援!



NPOカタリバが行う「西日本豪雨子どもサポート募金」を応援し、300万円を寄付いたしました。被災地で、刻一刻と変わる状況に迅速に対応しながら学校や行政、様々な支援団体の方々と連携し、子どもたちをサポートする活動に使われています。

◀感謝状を頂きました。

ピーくんの自由研究Day

ピーくんと一緒にいるんな
科学実験にチャレンジ!



ピーくんと遊べて
楽しかった

しましまの水を作ろう

水のボールを
作ろう!

しゃぼん玉に入ろう!

工作の宿題に
びったりで、
ピーくんと
一緒にできたのは
良い思い出

丸太パジャ作り

問伐材で
おはし作り

ムラサキキャベツ水溶液の実験

今回
の自由研究の
宿題を
楽しめた!

子どもたちにはピーくんとのおふれあいが、親御さんには絵日記や
工作の宿題にも役立って嬉しいという声が多かったです。

じっけたのしい!

ピーくんの 平成最後の 夏・秋活動日記

今年は夏休みからハロウィーンにかけて「遊ぼう!学ぼう!つながろう!」をコンセプトに、ピーくんカフェ FunRoomでピーくんが様々なことにチャレンジしました。

緑日とハロウィーンワークショップで秋を楽しもう! ピーくんの秋祭りDay



みんなで
カラーペイント

(イベントを知って)
ピーくんカフェに初めて来た。
色々な催しをやってるんですね。
また来たいです



ガーランド製作

外部のイベントと違って
ピーくんと深く
関われるのが嬉しい



ビニールバッグ製作

家でなかなか
やらないから
お出かけの
イベントはいい

Thank You!

Special Thanks

ご協力いただいた商店のみなさま



北千住で一番美味しいカルボナーラ
REGALO(レガロ)さん



印鑑、文具、駄菓子などが揃う
よしだやさん



野菜を美味しく食べて
健康・キレイ・幸せに
ペジモアキッチンさん



空き家がラオスの女性たちと作る
手毬の工房とカフェに
手毬工房さん

10月28日 ピーくんと千住deハロウィーン!

近隣の企業様にもご協力いただき、仮装した参加者約60名がお菓子を
もらいながらピーくんと北千住東口をパレードしました。



ピーくんと
パレードできるの!?
すごーい!

Let's Parade!!

ハロウィーンイベントに
初めて参加しましたが、
親子で楽しめるのが
いいですね

東口を知ってもら
きっかけとして、
これからも楽しいこと
を一緒にやっていきたいですね!

たくさんのお友達ができたし、これをきっかけにピーくんカフェのFunRoomに初めて来てくれた人もたくさんいたよ。ピーくんカフェを起点にこれからもFunを作って・育てて・共有できるような楽しいこといっぱいやるから楽しみにしててね♪



◎ 準備するもの

- ・羊毛フェルト(黄・黒・橙)
- ・ニードル
- ・黒糸&縫い針
- ・9ピン
- ・丸カン
- ・ストラップパーツ
- ・フェルティングマット



○ あると便利 ・ヤットコ ・目打ち

基本のキ

ギザギザのついたニードルを刺していくことで羊毛同士が絡まり、少しずつフェルト化し、硬くなっていきます。刺しながら好みの形と硬さに近づけていくのがポイント!

羊毛フェルトで ピーくんストラップを作ろう!

1 ピーくんの頭を作ろう!

作りたい大きさよりもふた回りほど大きな量の羊毛を丸め、マットの上で転がしながらニードルで刺し、形成していく。羊毛は後から足すことができるので、綺麗な球体を作ることを意識して。



2 ピーくんの胴体を作ろう!

①と同じ要領で胴体を作る。首の部分は頭を連結するので、ボサボサの部分を残す。おなかの部分は毛をたたみこむように中に入れて、ニードルで刺して整える。



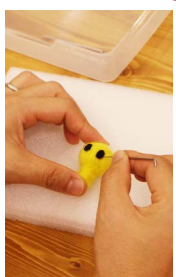
3 頭と胴体をつなげよう!

首のボサボサを頭の中に入れるイメージで①と②を連結する。首のフェルトと頭のフェルトを絡めるイメージでニードルで刺して固定する。



4 目を作ろう!

羊毛フェルト(黒)を目の大きさに合わせて取り、指で丸めて形成したら、ニードルで刺して頭に付ける。このときはまだ目のくぼみは気にしないでOK!



5 目の切れ込みを作ろう! 鼻とおなかのマークもつけるよ!

羊毛フェルト(黄)の繊維を細長く取って2つに折り、形を活かして目のくぼみを作る。鼻とおなかの黒いマークを目と同じ要領で付けていく。

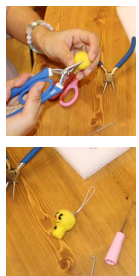


6 口を作ろう!

口は黒糸で作るよ。頭の裏側から針を通し、にっこり口をうまく作ってね! 玉結びした部分は羊毛を被せて刺すと綺麗に隠れるよ。



7 ストラップを付けよう!



9ピンを頭上から刺します。
お気に入りのストラップを付けて完成!



上級編

全身ピーくんを作ってみよう!

腕・脚をそれぞれ作ってくっつけたら全身ピーくんのできあがり!
上手にできたら「#ピーくん」でSNSに載せてねえ♪



このレシピをしてくれたのは...



いとうじゅんこ さん

ミネワサ造形倶楽部主宰。羊毛フェルトをはじめとした様々なモノづくりを通して、ワクワクする時間を提供するため足立区を中心に活動中。各種セラピスト資格を活かしたプライベートリフレクソロジーサロン「癒し空間ミネワサビ」も運営している。



ミネワサ造形倶楽部ホームページ
<https://minewasabi.wordpress.com>

ピーアークピーくんmatch 開催!

8月25日(土)、オフィシャルパートナーを務めるサッカーチーム「東京23FC」が所属する関東サッカーリーグ1部後期第5節「ピーアークピーくんmatch」(東京23FC対プリオベッカ浦安)が行われました。東京23FCは、サッカーがもつあらゆる可能性にチャレンジし、地域社会に貢献することを目指すフットボールチームです。

当日は、ピーくんがチームメンバー・サポーターとともに、「浅草サンバカーニバル」のオープニングパレードに参加し、ピーアークピーくんmatchをPR。試合会場の江戸川区陸上競技場では、サッカー好きも初めての人も楽しめるよう、ライブ・エドレンジャーショー・キャラクター徒競走などを実施。猛暑の中での開催となりましたが、大人から子どもまでたくさんの笑顔を作り出すことができました。ピーアークはこれからも、地域社会とともに世の中を楽しくする活動を応援していきます。

PARK NEWS

2018年6月～11月



キャラクター徒競走



勝利のポーズ



ハーフタイムショー

ピーくんたちは大人気!



キッズスタール



ピーくんゲームブース



浅草をパレード

3-2で東京23FCが勝利!



ようこそピーアークへ! 入社式&内定式

10月1日(月)入社式と内定式が行われました。今回の入社式では2名がピーアーク号に仲間入り。内定式では未来の乗船クルー5名が内定通知書を受け取りました。



2万1327人分のワクチンを贈ります

お客様や地域の皆様から頂いた「ありがとう」の数だけワクチンを贈る活動「I Thank You 1ワクチン」の結果報告です。2018年4月～9月に集まったありがとうのエピソード(Funエピソード)は、2万1327件でした。2万1327人分のポリオワクチンは、「認定NPO法人世界の子どもにワクチンを 日本委員会」を通して世界の子どもたちに届けられます。



Fun for Life

読者アンケート

Fun for Life vol.20を最後までお読みいただき、
ありがとうございました。
今後もより充実した誌面をお届けするため、
皆様のご意見・ご感想をお聞きするアンケートに
ご協力をお願いいたします。
アンケートにお答えいただいた方のなかから
抽選で10名様にプレゼントをお送りいたします。

アンケートにご協力をお願いします♪

ピーくんグッズが 当たります!

詳しくは左下の二次元コードからチェック!



←アンケートはこちらから

アンケートメ切：
2019年2月28日(木)

Fun for Life 読者 アンケートURL

<https://ssl.alpha-prm.jp/p-ark.co.jp/quest/form.html>

LINEクリエイターズスタンプにて

ピーくんの LINEスタンプ 販売中!



「きいろいぼくの毎日スタンプ」

楽しいこととコロッケパンが大好き!
そんなぼくの日常を切り取ったゆるカワスタンプができましたぁ♪



右の二次元コードまたは「きいろいぼく」で検索!

