

Title	ゲーミングレジャー産業におけるパチンコホールの競争戦略
Sub Title	
Author	庄司, 眞(Shiyouji, Makoto) 青井, 倫一
Publisher	慶應義塾大学大学院経営管理研究科
Publication year	2005
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2005年度経営学 第2057号 不可
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00002005-2057

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

論文要旨

所属ゼミ	青井 研究会	学籍番号	80430547	氏名	庄司 眞
<p>(論文題名)</p> <p style="text-align: center;">ゲーミングレジャー産業におけるパチンコホールの競争戦略</p>					
<p>(内容の要旨)</p> <p>1930年、わが国初めてのパチンコホールが愛知県に登場して以来、75年の月日が経った。そして現在では年間売上30兆円、従業員33万人の雇用を生み出す巨大産業にまで発展と遂げた。しかしながら近年の市場動向を観察すると、パチンコ参加人口の減少と業界イメージからなる社会的認知の欠落から、業界は衰退期に差し掛かっていることがわかった。</p> <p>本論文は、業界内部／外部の業界参加プレーヤー達の関係性、相互依存性、取引上のメリット／デメリットを理解し、社会的産業化を目的とした構造変化を促す施策の提案と、企業内部への資源蓄積と外部環境への適応の双方に優れたパチンコホール店として、持続的な成長を達成するための競争戦略を提示することを前提とし、「①パチンコ参加人口が減少している理由とは何か、②社会的認知拡大の必要性を感じながらも改革が行われないのはなぜか」という問題意識のもと、パチンコホールを主体とした解決案の提示を目的としている。</p> <p>本論文においては、「余暇時間消費型レジャー産業」と「ゲーミングレジャー産業」の定義を行い、「競争戦略論によるポジショニング・アプローチ」と「外部規制」を利用した、監督行政、パチンコホール、パチンコ／パチスロメーカー、パチンコユーザー、代替余暇時間消費型レジャーの6つのセグメントに分類し、それぞれの脅威と業界構造の分析を行った。その結果、①射幸性／出玉率による競争差別化、②機会主義的行動に陥りやすい業界構造の2つが、現在パチンコ業界が抱えている根本原因であることを確認することができた。</p> <p>最後に、問題解決に導くことを目的に、「接触機会」と「接触時間」によるサブ・サービスの強化とパチンコホール企業の株式上場を提言した。このことにより、これまで問題視されてきた硬直化した業界構造の改革を促し、新たな潜在パチンコユーザーの創造に大きく貢献するものと考えられる。</p>					