

格ゲ一元世界王者・大貫氏の「配信&来店サービス」

eスポーツ界の熱量取込む、新プロジェクト

CFYが新規ファン創出に向け、格闘技ゲーム元世界王者・大貫晋也氏のマネジメントを開始した。



1月28日にCFY主催で行われた「ばちんこJAPANセミナー」での対談の様子。左から同社の梶川弘徳代表取締役CEO、元プロゲーマーでYouTube配信者の大貫晋也氏。eスポーツ界で培われた「熱量」や「居場所づくり」の考え方をベースに、ホールの差別化やリピーター創出につながる空間演出について議論を深めた。

パチンコ業界専門の広告代理店・CFYは、パチンコ業界の新たな可能性を切り拓くべく、異業種エンターテインメントとの融合による「新規ファンの創出」プロジェクトを本格始動した。

格闘技ゲーム大会で3度の世界王者に輝く

その第一弾として、格闘ゲーム界で「五神」（5人の神プレイヤー）の一人としてリスペクトされている元プロゲーマー、大貫晋也氏のマネジメントを2月から開始。単なる集客のための商材を作るにとどまらず、eスポーツとパチンコを関連付けることで次世代のエンタメ体験を提供し、業界の架け橋となる新ビジネスモデルを展開していく。「ヌキ」の愛称で知られる大貫氏は、世界最大級の格闘ゲーム大会「EVO」で3度の世界一



「ヌキ」の愛称で知られる大貫晋也氏は、世界最大級の格闘ゲーム大会「EVO」で3度の世界一に輝いた元プロゲーマー。

に輝いた実績を持つ。現在はYouTube配信やセミナー登壇などの活動を展開。自身も4号機時代から「大花火」や「獣王」を打ってきた生粋のパチンコ・パチスロファンだ。

近年、パチンコ・パチスロは有名ゲームIPとのタイアップ機も多く、ゲームファンとの親和性が非常に高い市場となっている。CFYの梶川弘徳代表取締役CEOは「eスポーツのメイ
ンプレイヤー層は20代から30代と若く、こうした若年層に向けたアプローチは、パチンコ業界

の新規ユーザー開拓において非常に重要です」と、本プロジェクトの狙いを語る。日本でもゲーム大会が盛んに開催されるようになり、eスポーツはまだまだ伸びしろのある分野である。

「配信」と「来店」2軸をプロデュース

同社が手掛ける大貫氏のプロデュースは、「配信」「来店」の2軸を組み合わせた展開となる。

現在、大貫氏が行うパチンコ関連動画の配信は、多くの視聴者を集め、YouTubeチャンネルの登録者数は5.5万人に上る。過去にはeスポーツキャスターとして『ドラゴンボール』や『ストリートファイター』などの実況を担当。そこで培った持ち前の実況力で、現在の配信を盛り上げており、同社はこの独自コミュニティをさらに拡大すべくサポート体制を敷く。

オンラインでのコミュニティ拡大を後押しする一方で、同社はリアルな空間での企画も展開する。大貫氏は人との関わりを大切にし、ファンを非常に大事にする人物として知られる。eスポーツファンを沸かせてきた「場づくり」の才能を活かし、ホールを舞台にした新たなイベントなどをプロデュースしていく。

空間づくりを大切にしている姿勢は、ホールでの集客や盛り上げにも大いに生かせる見通しだ。

異業種クロスオーバーで次世代のファン創出へ

同社の視野はeスポーツだけでなくとどまらない。若年層を中心とした「推し活」のエネルギーをパチンコ業界に還元するため、VTuberの活用など、多岐にわたる異業種とのクロスオーバーを推進し、新しい繋がりを作ろうとしている。

多角的なアプローチの根底にあるのが、昨年12月に実施した自社のリブランディングだ。パチンコ文化の未来への継承と新たな価値づくりを目指す同社は、活動の重要な柱として「新規ファンの創出」を強く掲げている。今回の大貫氏のマネジメントも、その理念を体現する具体的な施策の一環に位置づけられる。

梶川CEOは「パチンコに馴染みの薄い層であっても、『推し』が楽しんでいるから見てみよう」という純粋な動機が、新規ユーザーの扉を開くひとつのキッカケとなるのではないだろうか」と力を込める。同社は今後もパチンコ業界に新しい風を吹き込み、次世代のファン創出を牽引していく。



今後はCFYマネジメントのもと、主にYouTubeでの実機配信とホール来店イベントの2軸を組み合わせて活動を展開する。拔群の知名度と長年培った「場づくり」のスキルなどを活かし、eスポーツからのパチンコ新規ファン創出を狙う。