

# コロナ禍でも根強いニーズに手応え。 人に活力を与える「遊び」の魅力を グローバルに創出する

(株)GENDA 代表取締役会長

片岡 尚氏

アミューズメント業界における20年超の経験を活かし、M&Aなどを通じてグローバル展開へ……。パンデミック下、あらためて示されたエンターテインメントの底力をどのように引き出そうとしているのか、伺った。



## 今後20年で 世界一のエンタメ企業へ

— 貴社は2020年12月30日付で、(株)セガエンタテインメントの株式85.1%を取得し、ロケーション事業の展開を本格的にスタートされますね。

片岡 当社は「世界中の人々の人生をより楽しく」というAspiration(熱望)を実現するため、国内外においてエンターテインメント事業の拡大を目指しております。セガエンタテインメントは全国でエンターテインメント施設199店舗を運営し、アミューズメント施設運営企業としては国内3位の事業規模を誇ります。

今回はセガグループさまから打診をいただき、株式取得の話がまとまりました。ロケーションビジネスが成功するには「立地」「ブランド」「品揃え」「接客」がポイントですが、セガエンタテインメントが運営するアミューズメント施設はこうした要素を満たしていると判断しています。今後も、抜本的な戦略変更は特に必要ないと考えているところです。当社とセガエンタテインメントとの協業を通じて、メーカーさま、オペレーターさま、エンドユーザーさまなど、アミューズメント業界に関わるすべての人にとってWinWinの関係構築

き上げ、マーケットをさらに活性化していきたいと考えております。

— (株)イオンファンタジーの社長を退任され、起業した背景についてお聞かせいただけますか。

片岡 イオンファンタジーでは20年以上にわたり、アミューズメントに関わるビジネスに携わってまいりました。マーケティングから運営、経営まで、さまざまな経験や失敗を通じて成長することができたと感じています。自分を成長させてくれたアミューズメント業界の発展に向け、私なりに少しでも貢献したいと考えたことが会社を設立するに至ったきっかけです。

ゴールドマンサックス証券出身で、いま、当社の代表取締役社長を務める申真衣と出会い、18年5月に(株)ミダスエンターテインメントを共同で創業しました。20年9月には「Global Entertainment Network for Dreams and Aspiration」を意味する(株)GENDAに社名変更しました。国内にとどまらずグローバルにエンターテインメント事業を展開していくことで「世界中の人々の人生をより楽しく」したいという、私たちの「熱望」を体現しております。

挑戦する以上、世界トップのエンターテインメント企業に成長させたいと本気で考えています。いま、世界トップは、



㈱セガ エンタテインメントとの協業によりアミューズメント業界の活性化を目指す

## マシンのレンタル事業を基盤に海外展開も

——現在のの中核事業は。

やはりウォルト・ディズニー・カンパニーです。なんとしてもそこに追いつきたい。そのためには、年間1・6倍の成長を20年間継続していかなければなりません。そうしたとき、前職の環境よりも、まったくまっさらな状態でスタートしたほうが、いったん身の丈はかむけれども、飛び上がったときの成長スピードは速いのではないかと考えたことも起業を後押ししました。

片岡 当社が展開するアミューズメン

トマシンレンタル事業、オンラインクレーンゲーム事業「LIFTR」<sup>1</sup>、セールスプロモーション事業、海外事業のうち、アミューズメントマシンレンタルがいまの中核事業といえます。

アミューズメントマシンレンタル事業は、前職当時から取り組んでみたいと構想をあたためてきましたが、ついに実現することができました。当社がメーカーさまからアミューズメントマシンを購入・所有し、全国のオペレーターさまに貸し出します。これまでのリース形態とは異なり、当社が購入・所有することでリスクを取ったうえでオペレーターさまと利益を分配するレベニューシェアの仕組みを導入しています。現在、合計約4000台を運営しており、30社のメーカーさま、100社のオペレーターさまとお取引をさせていたでています。

——会社設立から2年で、急速に規模を拡大されました。

片岡 この事業を成功させるには、まず、アミューズメントマシンの目利きが重要です。加えて、メーカーさま、オペレーターさまそれぞれとのリレーション、信頼関係が求められます。資本力だけではむずかしい事業だと思います。

なにより、メーカーさま、オペレー

ターさま、エンドユーザーさま、当社の4者がすべてハッピーな状況を築き上げられたからこそ、短期間でこの規模まで拡大できたと考えています。メーカーさまからオペレーターさまに對して当社を推薦いただくことも多く、営業面では心強いサポートをいただいています。

——アメリカでは、(株)ラウンドワンの合併企業を通じて新たな施設ビジネスに着手されています。

片岡 海外事業として、19年10月にラウンドワンさんとの合併企業を設立し、20年7月にテキサス州ダラスのショッピングセンターにおいて子ども向けアミューズメント施設「KidZania」<sup>2</sup>をオープンしました。小さなお子さんでも遊べるゲームコーナーやプレイグラウンド、パーティールームなどを設けており、プレイグラウンドは遊び放題のシステムとしています。

コロナ禍でのオープンとなり、利用人数の制限をはじめ感染予防対策を取りながら試行錯誤で運営を続けていることから当初想定した集客目標には到達していませんが、徐々に集客数はふえています。効率的な運営によって、オープン2か月目に営業キャッシュフローを黒字にすることができました。

ラウンドワンさんはこれまでもアメ

リカで若者向けの複合アミューズメント施設を展開しており、十分な運営実績があることから、当社が有する子ども向けアミューズメント施設の運営ノウハウを組み合わせることで迅速に事業を立ち上げ、拡大していくことができると思われました。KidZaniaは今後、100店舗の展開を目指してまいります。

アメリカでは、子ども向けのゲームセンターやプレイグラウンドは単独店がほとんどで、KidZaniaのようにショッピングセンター内に複合型で出店する施設はほとんどみられず、いわば空白マーケットです。私自身は10年以上前からこの空白マーケットに着目していましたが、前職ではアジア展開を優先していたため、いまの会社で取り組むことにしました。

一方、中国・広東省では19年6月、加賀アミューズメント(株)さん、(株)フクヤホールディングスさん、(株)ナコスさんとの合併企業として伍彩(ウーチャイ)広東貿易有限公司を設立し、アミューズメントマシンレンタル事業、景品販売事業を展開しております。

## M&Aも積極的に進め成長を加速

——成長スピードを加速するうえで、M&Aに対するスタンスは。