

S.C.WORKS 今週のスタディ！

【ヘッドライン】

- 1) 「クリンスイが“こだわりの水”を体感できるカフェをオープン」
- 2) 「非常食おいしく、栄養バランスにも配慮」
- 3) 「縮小するゲーセン、市場開拓に苦心 頼みはパズドラとシニア」

1) 「クリンスイが“こだわりの水”を体感できるカフェをオープン」

12月11日、東京・原宿に「MIZUcafé PRODUCED BY Cleansui」がオープンした。ここは三菱レイヨン・クリンスイが水にこだわったフード・ドリンク、リラクゼーションなどを提供するカフェで、“さまざまなこだわりの水を体感できる”というコンセプト。本カフェで提供する全てのフードやドリンクは、使う食材ごとに最適な水を調理時も含め使用している。また、来店者にサーブされるお冷はクリンスイの浄水、アルカリイオン水、炭酸入りの水から自由に選ぶことができる。この他にも、カフェにはリラクゼーションや健康促進など心と体に癒しを与える“炭酸泉手湯”が体感できる「ハンドスパ」があり、ミネラルゼロの超軟水の給水器「クリンスイウォーター」は無料で利用できる。

クリンスイはこれまでに公式facebookページでの情報発信やスマホアプリの提供、J-waveで展開しているラジオ番組、期間限定カフェなど、さまざまな形でコミュニケーション活動を展開してきた。こうした経験から、クリンスイのブランド価値を実際に体験し、実感してもらえるコミュニケーションの場として、今回カフェをオープンすることになったという。同社ではこの場を通じて水の魅力を伝えると同時に、国内外のユーザーとのダイレクトな接点、および情報発信の場として機能させていき、さらなるブランド価値の向上を目指す。15日(日)までに来店した各日先着40名には、クリンスイのロゴ入り、クリンスイウォーター用ボトルと1ドリンク無料チケットがプレゼントされる。

「クリンスイ」は一般家庭にも普及しているためその名前を知っている人も多いと思うが、たとえ消費者に近い商品を販売していたとしても企業名を知らない人は“とことん知らない”というのはよくある話だと思う。そうした企業がエンドユーザーに向けて情報を発信する場を設けるといのは良い宣伝活動になる。知ってもらうための工夫というのはいろいろな面で参考になるため、これからも気にかけてい。

2) 「非常食おいしく、栄養バランスにも配慮」

災害時に避難所などで提供する非常食の味や栄養バランスを改善する研究に取り組む動きが全国の大学などに広がっている。試作品の中には評判上々の非常食もある。災害時の食生活向上を目指す「日本災害食学会」が発足、初めての研究発表会が14日東京都内で開かれた。単調な食事が続いたため被災者の不満が高まった東日本大震災の経験が教訓だ。

「災害時に心が和む」「非常食の概念が変わった」。山形大学生生活協同組合は今年5-7月、トマト味のレトルト雑炊「ほっこり食」を100食分販売。購入客のアンケートでは高い評価が相次いだという。

同大の小酒井貴晴准教授(栄養生理学)と宮城県気仙沼市の水産加工会社などが共同開発。小酒井准教授は、東日本大震災の避難生活で、水分不足や栄養バランスの乱れから体調を崩す避難者が多く出たことを問題視。炭水化物などの三大栄養素をバランス良く含むようにしたほか、血行改善が期待できるエゴマを入れた。容器についてヒモを引っ張ると中身が温まる構造も採用。小酒井准教授は「体調維持とおいしさを両立できた」と胸を張る。

避難所で保管する食材に手を加え、単調な食生活に変化をつける試みもある。野外活動時の食事に詳しい福井大の水沢利栄教授は、災害時にアルファ化米などを使い「にぎりずし」を提供しようと自治体などに提唱する。白米を入れて軽く握るだけで約18グラムのシャリ玉ができる器具を開発。サバやコンビーフなどの缶詰をネタにすれば、様々なすしを作れる。東日本大震災では、宮城県登米市などでボランティア向けに試作品として約100人分のすしを提供した。水沢教授は「おにぎりやパンなどの単調なメニューが多い中、楽しみながら作れるのでストレス解消にもつながる」と強調する。

お茶の水女子大の森光康次郎教授（食品化学）の研究室は石川県農林総合研究センターと共同で、サツマイモの品種「兼六」を干し芋として非常食に加工する研究を手掛ける。兼六は避難生活で不足しがちなベータカロテンやビタミンCの含有量が多いのが特徴。「軟らかい食感で、高齢者でも簡単に食べることができる」（森光教授）という。日本災害食学会は14日、これらの研究をはじめとする災害時の食料調達や栄養管理を話し合う研究発表会を東京工業大学で開いた。参加した保健師の女性は「被災者の栄養バランスをどうとっていくか勉強したい」と話した。

生きる上で食はもっともウェイトを占める。それがままならなくなった時、やはり明るい気分にはなれない。災害時の食に関してはさまざまところで取組が行われており、その質もバリエーションも相当増えてきたと思う。あとはそれを普段からもっと身近に感じることで、いざという時の備えとして大きく力を発揮するだろうし、またこれらは日本ならではの行動だと思うので、ますます充実して世界中に広まればその価値はさらに高まると思う。

3) 「縮小するゲーセン、市場開拓に苦心 頼みはパズドラとシニア」

ゲーム各社がゲームセンターなどの集客を強化している。余暇の時間が、スマートフォンのゲームなど他の娯楽に取られ、新しい客層を呼び込む必要が出てきたからだ。スクウェア・エニックスホールディングスはスマホ向けゲーム「パズル&ドラゴンズ（パズドラ）」で躍進したガンホー・オンライン・エンターテイメントと手を組むなど、新規市場の開拓に苦心している。

スクウェア・エニックスは13日、パズドラを基に企画・開発したアーケードゲーム「パズドラ バトルトーナメント ーラズール王国とマドロミドラゴンー」を全国3店舗に試験導入した。3日間かけて一般の意見を集めて改善した上で、来春から本格展開する。

試験店舗に選ばれた東京・秋葉原のゲームセンターにはこの日、開店時に約70人が列を作った。待ち時間にスマホ版パズドラで遊ぶ若い女性の姿も見られ、同社関係者は「新しい客層は狙い通り」と安堵の表情を浮かべた。

同社のアミューズメント事業の営業損益は2012年9月中間期の2億円の赤字から、13年9月中間期に37億円の黒字に転換。同社はアーケード版パズドラの導入によって、収益力を一層強化したい考えだ。

一方、セガは11月、ゲームセンター初の無料で遊べるゲーム「ぷよぷよ！！クエストアーケード」を導入した。多くのスマホゲームと同じくアイテム課金制を採用したことで、スマホ世代の学生に人気という。

独自開発したドームスクリーン型ゲームでてこ入れを図るのは、バンダイナムコゲームスだ。シューティングゲーム「マッハストーム」を今月19日から順次展開する。簡単な操作で、戦闘機を操縦している気分を味わえる。また、カプコンは昨春から、シニア世代を対象にゲームセンターの体験ツアーを6回開催。孫をつれて気軽に遊びに来てもらう作戦だ。

日本アミューズメント産業協会によると、12年度のアミューズメント施設運営の国内市場規模は4700億円。直近5年間で2000億円以上減った。

娯楽の選択肢が増えたことにより収益が減ったアミューズメント業界に、先述の選択肢の中で大きく収益を上げているスマホ向けゲーム業界とコラボするのは効果的に感じる。スマホが普及したことにより、携帯ゲームの層が拡大しているので女性も取り込めているそう。一番関係が遠く感じた高齢者とゲームセンターを結びつける事でも、高齢化が進む社会で効果が大きそうだ。孫と一緒にいくなど、誰でも気軽に入れるようにイメージ向上を目指して、ゆくゆくは地域のコミュニティ広場として利用してもらえるようになると良さそうだ。