

業界愛と創造する未来形

～ファンの憧れから、誰もが「好き」を誇れるカルチャーへ～

1 原体験：1台の台の「熱量」と「温かい人柄」に惹かれて

- 演出一つ、音一つに開発者のこだわりが詰まった『熱量』に強い感動を受けた経験。
- ファンから発信者へ。アンバサダー活動を通し「魅力を届ける側」に立ったことで実感した仕事の奥深さと責任感。
- 挫折しそうになった時、親身に寄り添い支えてくださったメーカーさま・代理店さま・ホールさまの温かい「業界の人柄」。

2 現状課題：若年層向け活動で直面した「業界の高齢化」

- 若年層に向けた発信活動を行う中で直面した、業界の高齢化という現実。
- 素晴らしい魅力があるからこそ「若者への接点がまだ足りていない」というもどかしさと課題。

3 創造する未来：誰もが「好き」と胸を張って言える業界へ

- パチンコ・スロットが、アニメやゲームと同じように「一つの趣味として『好き』と胸を張って言える業界」へ進化。
- 熱い「業界愛」を持ち、次世代のカルチャーとして誰もが堂々と楽しめる新しいエンターテインメントの未来を創る。