



# くすんたん

文月号

Vol.97

2012年7月

毎月10日発行

飲食店向け情報満載かわら版 毎月発行

発行人：藤本高司

発行所：フジモト株式会社

## 飲食店舗さま向けにかわら版を毎月発行します



### ■ 盛夏の候

梅雨明けが待ち遠しい今日この頃です。夏の『土用の丑の日』に鰻が高騰して今年は、食べられるんだろうかとテレビを賑わしています。商社も世界中から取り寄せ、スーパーでは、あの手この手の代用蒲焼を作っています。こういうのを見ると日本人的だなと思います。良い意味ですよ！きっと鰻もどきの深海魚なども必死に探している某商事や某物産の営業がいるんでしょうね！？レバ刺しが食べられなくなったり、食の話題は、SNSでも話題が尽きませんが、『食育』については最低、義務教育中にもっと取組んで欲しいです。さあ、オリンピックも開幕まじか夏本番です！！ビールサーバーの清掃、冷たいおしぼりでお迎えしましょう！！

### 並べて覚える

広告社ぶれいん 竹田清人

### お店で使えるマーケティング用語集 第20話

### ゲームの理論 と ゲーミフィケーション

#### ～ Theory of Games vs. Gamification ～

最近のオンラインゲーム、ソーシャルゲームのブームには驚かされます。スマートフォンの普及がこのブームを後押ししているのかも知れません。電車に乗って周りを見渡してみると、多くの人がスマートフォンを見つめています。喫茶店やレストラン、居酒屋の中ですら時々そんな場面に出会います。彼ら、彼女たちの何人かは、きっとゲームに夢中になっているのでしょう。

先日、新聞等で公正取引委員会がオンラインゲームの一部企業を”コンプリートガチャ”問題で摘発するかもしれないとの動きが伝えられ、株式市場を巻き込んだ騒ぎになりました。社会に対する影響もいつの間にか大きくなってきているのがオンラインゲームといえるでしょう。

今回はこのゲームに関連する用語を取り上げてみましょう。ひとつは古くからある言葉で歴史があります。もうひとつは最近、時々見かけるようになった言葉で、パスワード(専門用語になりそこねて、意味が混乱してしまい、ただの流行語になってしまう言葉)のまま消えてゆくことになるのかもしれない。

#### ゲームの理論 (Theory of Games)

フォン・ノイマンと言う数学者をご存知ですか？こんな方です。原子爆弾の開発にも参加した有名な米国の科学者です。このフォン・ノイマンが経済学者のオスカー・モルゲンシュテルンとの共同研究の中で理論化したのが、このゲームの理論です。

数学者と経済学者がタッグを組むのが面白いでしょう。ゲームの理論とは少人数の人が集まり、それぞれ自分の利益のために行動したときに、どのようなことが起きるかを研究したものです。それが複雑な実社会ではなく、丁度ゲームの様に限定された分かり易い世界で起きることを研究することになるためにゲームの理論と名づけられています。応用はミクロ経済学からオペレーションリサーチなどへ大きく広がっています。

よく耳にする有名な用語でゲームの理論から来ているものがたくさんあります。たとえば「ゼロサムゲーム」とか「囚人のジレンマ」だとかは、聞いたことがありませんか。ゲームの理論は、経済学者や政治家、軍人には絶対に必要な知識に違いありません。そして、我々フードサービスに従事する者も一度真剣に勉強してみる価値がある様に思います。近くの店と価格競争やサービスレベルの競争をするとき等、ゲームの理論を知っていると、ちょっと違ったことが出来そうな気がしませんか。あ、「先ず隗より始めよ」ですね。

#### ゲーミフィケーション (Gamification)

世界的に見ても、最近のオンラインゲームの普及はすさまじく、その中で多くのゲームデザイナーが様々な事を勉強しました。その成果をビジネスの世界に応用しようと言うのがゲーミフィケーションです。ゲーミフィケーションについては、いろいろな説明がされていますが、私にはこの説明が一番しっくり来ます。ですから、これはゲームその物というよりも、こういった仕組みやこういった見せ方が人を夢中にさせるかを研究することです。

実はこれも経済学との発展と非常に密接に関係しています。その新しい経済学分野は行動経済学と呼ばれています。行動経済学では人がどう行動するかを、今までの経済学と同じように考えません。伝統的な経済学では人は合理的に行動することになっています。そう、ゲームの理論もこの考え方が基本になっています。ゲームの理論からは心理戦の部分が取り除かれているのですが、行動経済学の場合は、人がどう行動するかは実験で確かめるのです。

オンラインゲームはこの行動経済学的な実験に最適な空間になっています。たとえば、「時々(仮想)アイテムがもらえるとうれしい」「点数がリアルタイムで表示されると夢中になりやすい」「限られた競争相手の成績が表示されるほうが、全部の競争相手が見られるときより熱くなる」「人から物を取ったときの快感より、とられる恐怖のほうが大きい」とかです。なんやら、それぞれに専門用語が出来上がってきているようです。

オンラインゲームを作っている人たちが行動経済学の研究者たちと共同して、理論だった大きな研究成果を発表したと言う話は未だ聞きませんが、今後、いろいろと考え方が整理されてくると思います。その時には、ゲームの理論と同様にゲーミフィケーションも重要な概念になってゆくに違いありません。フードサービスも、顧客の欲望？には敏感である必要がありますから、悔しいけれど、我々もちょっとオンラインゲームをしてみないと駄目ですかね・・・熱くならないように気をつけながら。



フレッシュNEWS

こんなについて月額 29,800円

### 新サービスリリース間近！レンタルPOS & 売上集計サービス「TOPAZ\_QF」とは？

#### 売上UPに繋がるサービス！その1

クオリカ株式会社と共同で開発した、レンタルPOSサービス「TOPAZ\_QF」をご利用するとついてくる様々なサービスを毎月ご紹介してまいります。導入費 初期費用全て無料！月額29,800円！！

#### レシートクーポン発行

ついてくる！

もはや販促ツールの定番となりつつある、レシートクーポン。お会計時のレシートと一緒に、条件に合わせて自動的に発行されるクーポンのことです。お客様の嗜好や、動向に合わせて発行されるため、**再来店の促進に大変効果的**です。

たとえば、お会計¥3,000以上のお客様にのみ**¥500値引きクーポン**や**アルコールをご注文されたお客様に、おすすめ日本酒一杯サービス**など、設定次第で様々なクーポンが自動で発行されますので、**スタッフさんの負担も軽減！みんなが笑顔になれる、クーポンサービスは「TOPAZ\_QF」をご利用いただければ、無料でご利用いただけます**

初期費用0円、月額費用のみ！ハンディなどのオプション機能も充実！詳しくはこちらのサイトへどうぞ！ <http://www.topaz-qf.com>

【お問い合わせ】 担当：フジモト株式会社 屋富祖 ー  
TEL:03-5378-6830 Mail :topaz@fujimoto.co.jp

Fujimoto

発行所 フジモト株式会社 <http://www.fujimoto.co.jp>

〒166-0011 東京都杉並区梅里1-7-7SKTビル2F TEL:03-5378-6830 FAX:03-5378-6823