

連珠っておもしろい

名人 河村典彦

●第13回● 連珠マーケティング論

今回は、少々趣を変えて、学術的に？連珠というものを考えてみたい。今回取り上げるマーケティング論というのは、企業活動では不可欠のものであり、もの本にはすべての活動の中心に位置するものである、と書いてあるものもあるくらいである。

マーケティングとは、一言で言うと、企業が生み出したモノやサービスをわかりやすく消費者に知らしめ、それに対し消費者にお金を出して買っていただく活動、ということである。企業の場合には買ってもらうというのが最終目的だが、連珠の場合は連珠社会員を増やすということになるのである。そこで重要になってくる

のが、まずはその商品力である。モノの場合は例えばデジタルカメラとかDVDとか考えた時に、性能であったり、デザイン性であったり、ブランドであったりする。連珠の場合は十分商品力はあると考えられる。少なくとも、将棋や囲碁に匹敵するコンテンツであると言えよう。

次に重要なのが、プロモーションである。この素晴らしいゲームをどうやって一般人に伝えるかということであるが、これがなかなか難しい。企業においても一般的には「TVコマercial」と考えるかもしれないが、TVコマercialができる商品などほんの一握りで、よっぽど規模が大きい（売上げが大きい）商品でないといけない。車なんかはその代表的な例だが、購入価格の何割かはそのTVコマercialの費用と考

で、TVコマercialなどできない商品はどうやってそれを宣伝するかということになるが、そこは知恵の出どころである。まず考えなくてはならないのは、ターゲットユーザーの絞り込みである。その商品やサービスが主に誰を想定して作られているかを考えれば、自ずとターゲットユーザーが明確になり、打つ手が見えてくる。若者向けならインターネット、奥様向けなら主婦向け雑誌にちよつとした記事を書けるといった具合である。連珠の場合はやはりまずは子供向けであろう。そうになると、学校の課外授業に取り入れてもらうとか、学生向けの大会を開催するとかが有効である。それも大事だが、私が今後有望と考えているのは、今後大量に定年を迎えるいわゆる団塊の世代である。今の60才というのは元気で、お金もあり、行動力もある。

その人たちに第2の人生の趣味として取り入れてもらえば連珠の基盤が安定する。そういう人たちの受け皿を今のうちから作っておくことはできないだろうか。

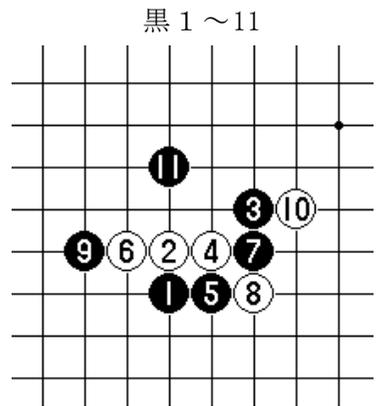
それ以前にやはり「RE NJU」という名前をもつと認知させる必要があるだろう。それにはやはり、マスコミの力を借りるのが一番である。もちろんお金を払って宣伝する気など毛頭ないが、うまくすれば取り上げてくれる事もある。これまで、世界戦や名人戦、古くは王座戦などが取り上げられた。やはり大きなイベントが不可欠だが、自らイベントを作り出すこともできる。将棋の例で言えば人間将棋であり、正月の競技カルタなんかは必ず拾ってくれる。要はマスコミが飛びつきそうなネタであるかどうか重要で、名人戦なんかも「魅せる」仕掛けが必要であろう。そして、

それを連打するのがそれ以上で重要なことで、「7回同じ事を言わないと伝わらない」という人がいるぐらい、しつこく取り上げられることが重要で、これまで数々マスコミに登場してもなかなか人口が増えないのは、単発で終わることばかりだったからだろう。

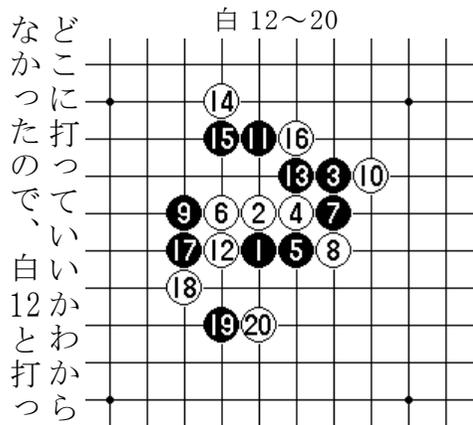
インターネットの普及で図らずも認知が広がりがつあるが、何分連珠社としての活動が貧弱で、利用しきれていない。今は会員一人一人の意識をもう少し上げる事で、連珠社全体として底上げを図っていくよりいい。地道な活動+派手なPRが今後の認知活動の両輪となるであろう。(やはり最後は普及活動に集約されてしまった...))

さて、長々としゃべってしまったが、今回は関東選手権での岡部七段との一戦を採り上げてみよう。

仮先黒 七段 岡部 寛

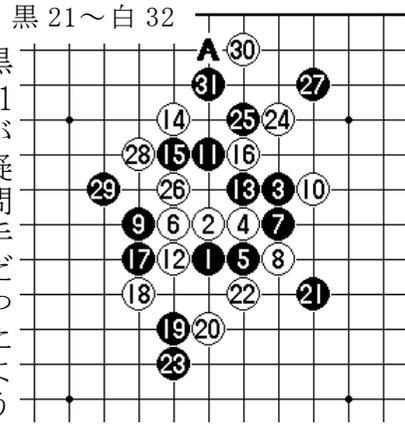


疎星を指定されたので白を選択。どこかで変化されると思ったが、黒11は初めて見た。最近はこの手が流行っているのか？



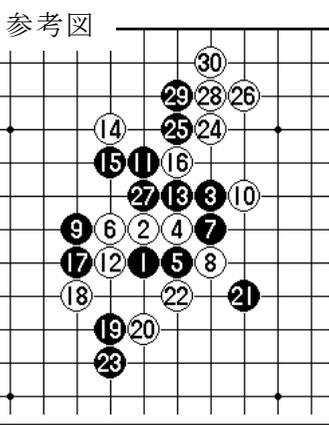
どこに打っていいかわからなかっただったので、白12と打つ

だが、研究どおりだったらしく、すぐに黒13、15と打たれた。こういうところはずっくり防がないとあつという間に負けるので、慎重に白16と防ぐ。白18の止めが可能なら若干良くなるかと思つたが、岡部君も失敗と思つたらしく黒19と防ぎに来た。白はあくまで短気を起こさず20と防ぐ。



黒21が疑問手だったようだ。まるでこのあたりは長谷川氏とやっているような感覚だった。さすがにここでは甘着だった。白22がいい打診で、黒23を反対は全然白に響かない。すかさ

ず白24と絶好点に打て、「これはもらつた」というのが本音だった。しかし、好事魔多しとはよく言つたもので、喜び勇んで白26と打つてしまったのが失着。ここは参考図のようにまずは四々禁にしておけば、黒は困つた。白30までなら白必勝であろう。



変調は続き、白30に続きAと打つつもりが何故か止めて白32に防ぐ。しかし、Aに打っておかなかつたことが災いして、最後は黒に勝ちを出されてしまった。敵の後ろを見た時の岡部君は強い。世界戦でもぜひ番狂わせを起こして欲しい。