

遊技機の選定は1人の方が面白いと感じる部分

遊技機の選定を合議制で決めている企業や店は多いと思います。

その方が失敗も少ないですし、失敗した場合の責任も分散されるので、心理的負担も少なくてすみます。

また、多人数の視点は個人の視点よりも広く見渡せるので、見逃しが減ります。

現在は失敗をしない選択が主流です。

遊技機単価がこれほど高価になれば、笑って失敗したとは言いつらいですから仕方ありません。

それで最小ロットの発注になるわけです。

当たったときは、中古でかき集める。

失敗したときは、即時転売で被害を最小化する。

もはや売り買いの商材であり、それがマネージャーの腕だともいえます。

つまり、購入の向こう側にいるのはお客様ではありません。

これは良い悪いではなく、リスクを避けるためにはそのように考えるしかなかったのです。

専任者をおくことは、当たりを引くことにとっては大切です。

しかし、失敗を減らすには、合議制が最適なのです。

単にはずさないためだけの機種選定でもはずれは出ます。

その側面だけでは大きな貢献とは呼べません。

購入台数を最小ロットにすることで、リスクを回避できます。

しかしそれは、戦略的機種選定ではありません。

もっと言えば、個性を前面に出したのではなく、

どこまでも標準化を目指したものになってしまいます。

選定の専任者をおいても、もちろん毎回当たるなど有り得ません。

しかし33%の確率で当たりを拾い上げる人がいた場合どうでしょうか？

ハイリスク、ハイリターンとなります。

ランチェスター流に言えば、弱者の戦略なのは間違いありません。

ということは、弱者が合議制での機種選定をすれば、

強者には勝てない、ということになりそうです。

同質化競争で有利になるのは強者です。

二番手や三番手が同質化を目指すというストーリーに、

弱者逆転は見えてこない、といえそうです。