

未顧客に届ける伝説的な格ゲー世界王者の発信力

CFYが、未顧客開拓に向け、格闘ゲーム元世界王者・大貫晋也氏の『来店&ライブ配信サービス』を全国規模に拡大している。



「ヌキ」の相性で知られる大貫晋也氏。世界最大級の格闘ゲーム大会「EVO」で3度の世界一に輝いた元プロゲーマー。

パチンコ業界にとって、既存ユーザー以外への情報発信は長年の課題の一つだ。SNSや動画配信を活用した情報発信は広がっているものの、情報の受け手は、すでにパチンコ・パチスロに関心を持つ層の中で完結しがちだ。

だからこそ、別のコミュニティとの接点づくりが重要になる。ゲーム、eスポーツ、VTuber、声優など、異なる領域の熱量をどう取り込み、来店や遊技への興味につなげるか。パチンコ業界専門の広告代理店・CFYが展開する格ゲー元世界王者・大貫晋也氏の『来店&ライブ配信サービス』は、そうした未顧客（フニューザー）開拓を見据えた取り組みの一つだ。

同社の梶川弘徳代表取締役CEOは「これまでパチンコ業界の情報が届きにくかった層にも

興味を持ってもらえるのでは」と期待を寄せる。

格闘ゲーム界で3度の世界王者に

「ヌキ」の愛称で知られる大貫氏は、格闘ゲーム界で「五神」と称されるトッププレイヤーの一人。世界最大級の格闘ゲーム大会「EVO」で3度優勝し、2026年には「EVO殿堂入り」



CFYが今年1月に開催した「ばちんこJAPANセミナー」では、CFY梶川CEO(左)と大貫氏がファン創出をテーマに対談。

影響力(SNS・メディア)

Total Followers 100,000

YouTube Channel 57,000

X (Twitter) 42,000

大貫氏はYouTube、Xを中心に合計10万人規模のフォロワーを抱え、格闘ゲームファンをはじめ幅広い層への発信力を持つ。

も果たした実績を持つ。

一方で同氏は、4号機時代から『大花火』や『獣王』を打ってきたパチンコ・パチスロファンでもあり、現在はYouTube配信や来店実践を通じ、機種のゲーム性や設定推測を伝えている。梶川CEOは「しゃべりがうまく、機械の説明も分かりやすい。リリース前の機械も動画でチェックするなど、非常に勉強熱心です」と評価する。

配信では、未経験層が見ていることも意識。ゲーム性やスペック、演出を伝える際には、初心者にも分かる言葉で入口をつくりつつ、詳しいユーザー向けの掘り下げも加える。

格闘ゲームの文脈を来店施策に活かす

格闘ゲームで培った実績と発信力を、ホール施策に結び付けられる点も強みとなる。梶川CEOは「例えば、今夏リリース予定の『スマスロ ストリートファイター6』のような格闘ゲームを題材にしたタイトルの導入

タイミングに合わせて、大貫さ

んの来店を企画する。通常の来店施策とは違う角度から、『大貫さんが来るなら、少し行ってみよう』と思ってもらえる入口を作れることが、この施策の強みです」と話す。

大貫氏のパチンコ・パチスロ関連番組YouTube登録者数は5.7万人、Xフォロワー数は4.2万人を突破。配信は、同時接続で平均1000人規模、多い時には3000〜8000人に達する。来店時には、格闘ゲームファンがコントローラーを持参してサインを求める場面もあるという。



格闘ゲームを題材にした遊技機の導入時には、特に大貫氏の来店施策を活かす好機となる(※画像は今夏リリース予定の『スマスロ ストリートファイター6』のティザームービー)。

未顧客開拓は掛け算で進める

CFYでは、未顧客開拓において、複数の接点を重ねることが重要だとみている。遊技機に人気IPを搭載するだけでは、パチンコに馴染みの薄い層が自然にホールへ向かうとは限らない。IPの魅力に加え、声優、VTuber、eスポーツ、配信者など、人やコミュニティの影響力を組み合わせることで、興味を持つきっかけをつくる考えた。

梶川CEOは「パチンコを始めるには、人の影響が大きいと思っています。誰かが楽しんでいる姿を見て興味を持つ。その意味で、大貫さんのファン層やゲームというフィールドは、パチンコとの相性が悪くありません」と語る。

同社は今後も、大貫氏の来店・配信に加え、VTuberの活用や他業界とのコラボレーションなどを通じて、異なる産業の熱量をホールへつなぐ取組みを進めていく。

<https://cfy.jp> CFY

04-7170-2068

©CAPCOM

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. Font Design by Fontworks Inc.

© 2021 showahotai Corp. All Rights Reserved. L © 2024 Unity Technologies Uses Megascans (R), copyright © - 2026 Epic Games, Inc.