

DXPの「勝手にDX」提案《概要版》

ラウンドワンの戦略的 DX提案

「アミューズメントの巨人」から「デジタル・エンターテインメント・エコシステムの創造主」への転換

株式会社DXパートナーズ

2026年1月26日

なぜ今、ルールチェンジが必要なのか

ラウンドワンは現在、アミューズメント、ボウリング、カラオケ、スポッチャを展開し、日米中で確固たる地位を築いています。2025年3月期の売上高は前期比11.2%増の1,770億円に達し、「ギガクレーンゲームスタジアム」戦略が業績回復を牽引しています。

しかし、現在の成功は物理的な制約に縛られた「リニアな成長」の限界に直面する運命にあります。デジタル技術の進化とZ世代・α世代の台頭は、物理的な場所の価値を再定義することを求めています。

1,770億円

売上高

前期比11.2%増

150+

店舗数

日米中に展開

課題

「アナログ前提」ビジネスの 限界



物理店舗への依存

顧客は店舗に足を運ばなければ価値を享受できず、成長が地理的制約を受けています。



リニアな成長構造

売上拡大には新規出店や筐体増設という物理的投資が不可欠で、ネットワーク効果が組み込まれていません。



労働集約型モデル

景品原価や人件費の増加が利益を圧迫し、限界費用ゼロに近い成長とは対極にあります。



警告

ゲームチェンジに終始した場合の末路



物理的飽和

店舗スペースは有限であり、設置台数を増やすほど収穫逓減の法則が働き、収益性が低下します。



デジタル破壊者の台頭

Roblox、Fortnite、TikTokなどが顧客の時間を奪取。Z世代にとって物理的な移動は「非効率なエンタメ」と見なされる恐れがあります。



労働力不足の深刻化

少子高齢化と賃金上昇により、人手確保が困難かつ高コストに。物理的サービスの限界費用はゼロに近づきません。



DX提案

Round1 Connected Creator Arena (RCCA)

世界中の店舗と数万台のアーケード筐体を「配信スタジオ」兼「競技アリーナ」として再定義。すべての物理的プレイをデジタルコンテンツ化し、プレイヤー、クリエイター、観客がつながる「場」を創出します。



ライブ配信基盤

全筐体にカメラ・マイク・IoTコントローラーを設置し、超低遅延ストリーミングでアプリと接続します。



クリエイターエコノミー

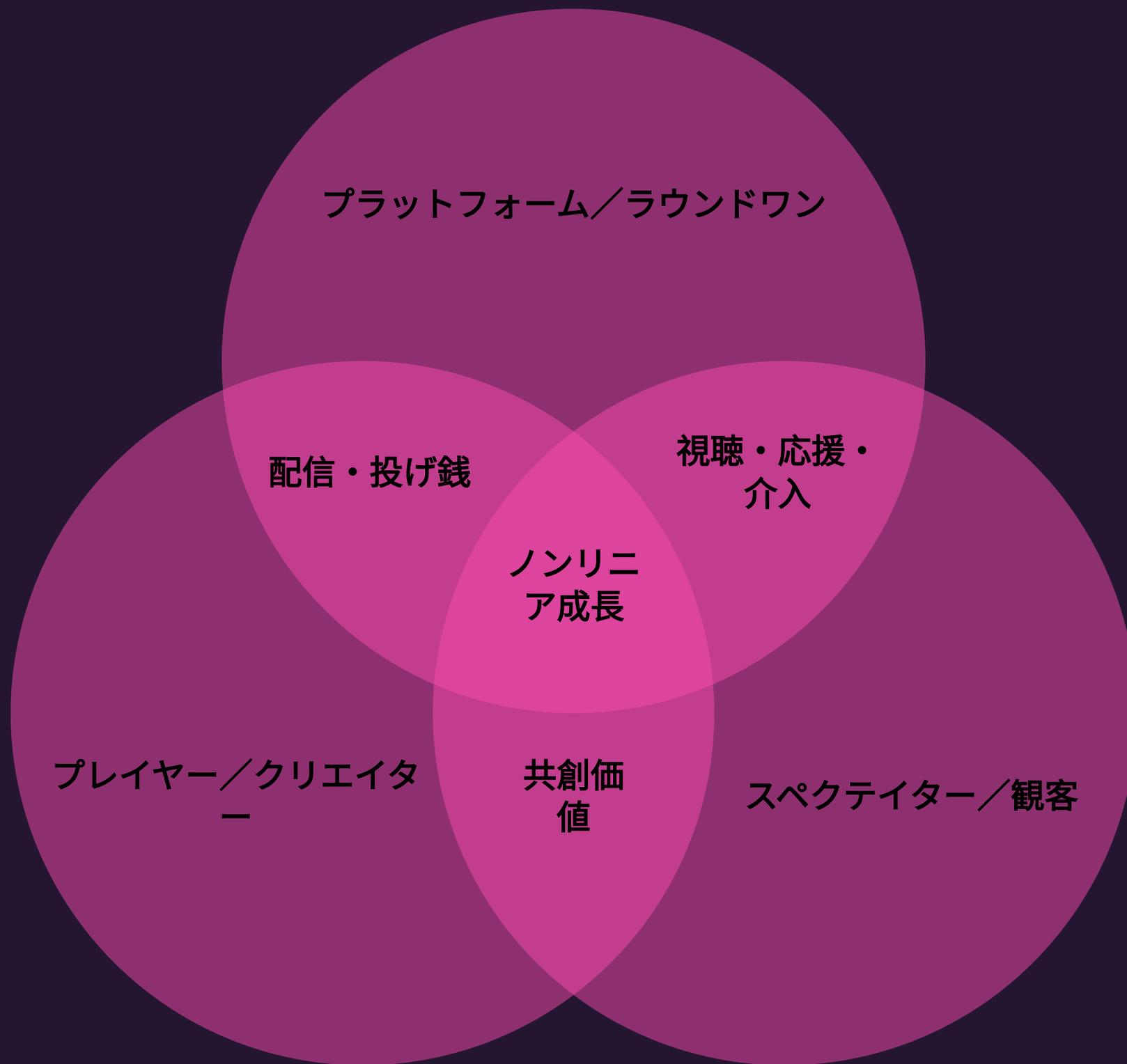
プレイヤーが配信者となり、観客からの投げ銭やスポンサーシップで収益を得られる仕組みを構築します。



グローバル参加

東京の店舗にある希少なクレーンゲームを、ニューヨークのユーザーが遠隔操作できます。

価値共創の三者構造



プレイヤー/クリエイター

- 店舗でプレイし配信
- 投げ銭・スポンサー収益
- 承認欲求の充足

スペクテイター/観客

- 視聴・応援・介入
- 推し活の進化形
- コミュニティ参加

ラウンドワン

- プラットフォーム手数料
- デジタルアイテム販売
- 広告収益

革新機能

デジタルとフィジカルの融合体験



リアルタイム介入

観客の応援（タップ連打）が物理的な信号に変換され、店舗の筐体にフィードバック。クレーンゲームのアームが光ったり、ボウリングレーンに演出が加わります。



AIコーチング

プレイデータを分析し、「ここをこうすれば取れた」という具体的なアドバイスをリアルタイムで提供します。



動的難易度調整

プレイヤーのスキルや観客の盛り上がりに応じて、ゲーム設定をリアルタイムで微調整。常に「惜しい!」という高エンゲージメント状態を維持します。

ネットワーク効果による指数関数的成長

クリエイター増加

面白いプレイヤーが増えると観客が集まる



観客拡大

観客が増えると承認と収益を求めてプレイヤーが増える



コンテンツ向上

ハイレベルなプレイが増え、コンテンツの魅力が増す



データ蓄積

プレイデータが蓄積されAIコーチングの精度が向上



- **ノンリニアな成長の実現:** 店舗のキャパシティに関係なく、デジタル上の観客数は無限に拡大可能。1台のクレーンゲームを100万人が同時視聴し、少額のベッティングや投げ銭を行えば、物理的な稼働限界を超えた収益を生み出します。

競争優位性

ラウンドワンならではの強み

圧倒的な物理インフラ

日米中150店舗以上のネットワークは、そのまま「分散型スタジオ」および「物流拠点」として機能。純粋なデジタル企業には構築不可能な参入障壁です。

独自のコンテンツ調達力

日本のゲームメーカーとの強力なパイプにより、海外では希少な日本のアニメIP景品や最新アーケード筐体を独占的に調達できます。

スポッチャという独自資産

eスポーツだけでなく、フィジカル・スポーツのエンタメ化（バスケのシュート対決のオンライン化など）が可能です。



ルールチェンジャーになれ

「ゲームチェンジャーではなく、ルールチェンジャーになれ」

ラウンドワン経営陣の皆様。貴社はこれまで、危機を「ゲームチェンジ」によって乗り越え、素晴らしい成長を遂げてこられました。しかし、現在戦っている「場所を提供して対価を得る」というゲームのルールは、デジタル化の波によって根底から覆されようとしています。

今こそ、「ルールチェンジ」に挑戦すべき時です。店舗を「箱」ではなく、世界とつながる「インターフェース」として捉え直してください。顧客を「消費者」ではなく、熱狂を生み出す「クリエイター」としてエンパワーメントしてください。



物理的制約を超えた成長

デジタルプラットフォームへと進化し、ノンリニアな成長を実現します。



唯一無二のポジション

「フィジカルな重み」をデジタルに持ち込み、純粋なデジタルプラットフォームには模倣できない独自性を築きます。



世界への価値提供

Round1 Connected Creator Arenaで、世界中の人々に「笑顔と健康、そしてつながり」を届ける新たなルールを創り出してください。