

Kaleidoscope

Vol.5

ガン ガン
“ 売れる商品、売れない商品 ”



くろがね ゆう

イラスト：明日 蘭

消えた大ヒット

たとえば1960年代後半、コルトSAAがそうだったように、そしてワルサーPPKがそうだったように、確かに大ヒット商品というのは存在した。

最近の例で言えばイングラムあたりがそうだろうか。あるいは、ライアット・ショットガンもそのひとつなのかもしれない。しかし、ひところのヒットに比べたら、爆発力や浸透力、そして話題性の点でかなり劣るような気がする。

昔のヒット商品というと、全国的な規模で発売日から販売店に行列ができて、当分品切れが続いて、噂が噂を呼び、ついには興味のない人の口にもその商品名が上がるようになる、といった具合。しかも、長くベスト・セラーとして売れ続ける。

近ごろ、そういったヒットがなくなった。ヒットがまったくなくなったわけではないが、爆発的に売れる大ヒットがなくなったような気がする。売れても、せいぜいその場限り。なぜだろう。

そんなわけで、今回はちょっと難しい話になりそうだが、ガンを商品として見てみようと思う。

なぜ大ヒットしたか

コルトSAAは、当時（1960年代）の西部劇ブームをバックボーンに、ワルサーPPKは007人気に持ち上げられて、大ヒット商品になったと言って大きな間違いはないと思う。

しかし、それだけだったら、花火のような1発ヒットになっていただろう。どちらも映画の影響が大きいけれど、その時代、そして求められているものをしっかり掴んでいたからこそ、大ヒットになりえたのではないだろうか。

まず、どちらも完成された形を持っていた。つまり、モデル・アップする題材として、話題性がなくても、飾るだけで十分楽しめるものであったからではないか。当時の銃のラインナップから考えると、万人向きの最高のデザインだったと言えるだろう。

当時これだけのセールス・ポイントがある商品は珍しかったんじゃないだろうか。



ターゲットとトレンド

昔に比べて、消費者の好みというのが多様化してきているのは事実だろう。シューティングを楽しみたい人、コレクションしたい人、メカを研究したい人、部屋のインテリアとしたい人と、数え上げたらきりが無い。

それは、個性化の時代（大衆に対する）分衆の時代なのかもしれない。よく言われるように、消費者が変わってきたのかもしれない。

しかし、ボクは、本質的に消費者は大ヒットがあった時代とそうたいして変わっていないと思う。ただ昔に比べて選択の幅が広がってきて、その人が本来欲しがっていたものをストレートに選べるように、環境の方が変わってきたのだと思う。

個性化の時代、分衆の時代などという、なにやら消費者の方がその方向に向かって動いていくような気がするが、それらの言葉は最近の消費者の動向をつかもうとして、便宜上付けられたものにすぎない。

もちろんターゲット（消費者）のトレンド（動向）は、従来とは比べ物にならないくらい多様化し、把握しにくくなっている。どのターゲットにもアピールするような、いわば最大公約数をまとめた商品は作りにくいかもしれない。

しかし、それと同時に製作技術もセールス技術もマーケティング技術も、はるかに向上しているはずだ。とすれば、大ヒット商品は作れないはずはない。

次に、どちらも操作が簡単で、銃のことを知らなくても扱うことができた。特に PPK は独自の指アクションで、引き金を引くだけでよく、第1弾を薬室に送り込むなどというあまり一般に知られていない操作も不要だった。

操作が簡単なうえ、仕組みも簡単だから、故障が起きにくい。遊ぶにも最適だったわけだ。

また、PPK は値段も超安価だし、サイレンサーが取り付けられ、ホルスターも安かった。

SAA はチューニングする楽しみもあったし、ガン・プレーや早撃ちという遊び方があり、早撃ち大会も開かれていた…… etc.

今にして思えば、たいしたことのないモデルガンだったのかもしれないけれど、

大ヒットの条件

これがわかったら、自分で商売するほうがよっぽどいいのであって、つまりは誰にもわかりやしないのである。

ただ、モデルガンに関しては、特に新製品が少ないだけに、どうにか活気を取りもどして欲しいと、ない知恵を絞っているいろいろ考えてみようということなのだ。

ひとつの手として、多様化してしまっているターゲットすべてに無理に照準を合わせず、メイン・ターゲットの好みのトレンドだけに合わせて商品開発をする方法がある。マニアックなマルシンのエンフィールドなどはこれに相当するだろう。

売れる数もおおむね予想できるし、うまくすればメイン・ターゲットの周辺に存在する準マニア層を引っ張り込むこともできる。つまり、中央部をうんと持ち上げて、その裾野も持ち上げてしまおうというわけだ。

ただし、中心部だけが高くなって、普通のヒットで終わる可能性も大きい。

趣味という特殊分野に、一般論をそのまま持ち込むことはできないが、広い年齢層から指示されることは、やはり大ヒットのひとつの条件とっていいだろう。

たとえば、大人までが熱中しだした怪物「ファミコン」、そして使わなくても持っていたくなる文具の「チームデミ」、マニアまでもうならせた押すだけカメラ「7000」などなど。どれも支持層が広い。

のみならず、それらは商品としての着眼点が卓抜していて、技術や売り方に「斬



新さ」が感じ

られる。この点は、一般商品はもちろんだが、特に趣味商品に必要なことではないかと思う。

ブローバックが、プラ製モデルガンが、シューティング・ゲームが、それぞれ新しいファン層を開拓したように、今こそ新しい何かが必要なのではないか。

エア・ソフト・ガンであろうが、モデルガンであろうが、ジャンルはどうでもいい。まず、外観がプラモデルのレベルであること。そして、構造・作動は実物とほぼ同じであって欲しい。

また、火薬を使って音を出して遊べることはもちろん、火薬を使わなくても十分楽しめたらなおいい。そのうえ、火薬を使っても使わなくても、シューティングができること。弾が飛ぶ飛ばない、方式は何でもいいが、誤作動や感度不良なんて

ものがなく、かつ危険性がないことも重要だ。

さらに、新素材か何かで、一定以上の強度はないが金属の手触りと重さを持ち、ガン・ブルーで染めることができ、切ったり削ったりのチューニングの楽しみも与えてくれること。

当然だが、メンテナンスは簡単でなければならない.....etc.

これだけの条件を満たしてかつ、安価でなければならない。こんなことは不可能に近いかもしれないが、あえてそんなものに挑むくらいでないと、今の時代に大ヒットは生み出せないと思う。

なんだか「ブレーン」とか「宣伝会議」みたいになってしまった。反省。さて、次回は何を書こうかな。