

NITTOKU NEWS

No. 79

2022新春号

【特集】

ゲームであそぶ、ゲームでつながる



1 ご挨拶

代表取締役社長 遠田比呂志

2~25 【特集】ゲームであそぶ、ゲームでつながる

INTERVIEW

4 ゲームは、コミュニケーションのツールです。
貴島明日香 ●モデル、タレント

8 “あそぶ”から、“つながる”までの半世紀
平林久和 ●ゲームアナリスト

12 オンラインゲームの新しい地平。
『DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT』の世界
稲元徹也 ●ゲームライター

16 “あそぶ”から、“つながる”ツールへ
家庭用ゲーム機の歴史
山崎 功 ●ゲーム研究者

21 “独りで”から“みんなで”へ。
ゲームの新しいステージ、eスポーツの楽しみ。



26~29 ●得意先を訪ねて

26 【熊本市】 菅産業株式会社

28 【宮崎・都市】 株式会社深港美装

30~35 ●TOPICS

30 ■塗料事業本部
●ニットク・アメニティシステム連合会——
「令和3年(第38回)総会」

30 ■お知らせ
『CSRレポート2021』発行のお知らせ

32 ■塗料事業本部
展示会「第4回コーティングジャパン」に出展

32 ■お知らせ
「警視総監表彰」を受賞

33 ■塗料事業本部
「デフォグマジック」を中部電力ミライズ(株)「みんなの得トクひろば」で紹介

33 ●新製品紹介
「ユータックコンプリート 艶有りモルタルタイプ」CPGM工法・CPGL工法

34 ■塗料事業本部
ニットクのDIYグッズ 防音くん(防音材シリーズ)のご紹介

36~41 街を彩るニットクの製品

『ニットクニュース』定期購読者を募集!

『ニットクニュース』の定期購読者を募集しています。ニットクニュースは当社が企画、制作し、年に2回(新春号・1月、夏季号8月)発行している広報誌(フリーペーパー)です。ご希望がございましたら、ホームページのお問合せフォームからお申し込みください。ご希望の宛先に直送いたします。

- 発行日 2022(令和4)年1月
- 企画・発行/編集 日本特殊塗料株式会社・広報委員会/坂口繁伸
- 表紙イラスト 駒田寿郎
- 制作協力 齋藤デザイン事務所

ご挨拶



●代表取締役社長
遠田比呂志

2022年の新春を迎え、謹んで年頭のご挨拶を申し上げます。

平素は、弊社の事業活動に対し格別のご支援、ご協力を賜り、心から感謝申し上げます。本年も倍旧のご厚情を賜りますよう、何卒よろしくごお願い申し上げます。また、新型コロナウイルス感染症による影響を受けられた皆様には、謹んでお見舞い申し上げます。

昨年は、新型コロナウイルス感染症の感染拡大と、感染対策を講じての経済活動の段階的再開を目指すといった、舵取りの難しい1年であったと認識しています。新型コロナウイルスを自然の猛威、自然界からの警鐘といった意味で捉えると、我々人類の生産活動が地球に与える影響は無視することができません。解決すべき課題として「カーボンニュートラル(CN)」「持続可能な開発目標(SDGs)」といった言葉に代表される、「地球を大切にする」「我々の社会生活を安全で安定的なものとする」ためには、どのような企業活動を行っていくべきか、改めて深く考える次第です。

弊社の役割や社会的責任を果たすこと、これは弊社のビジョン「塗料と防音材を柱に、快適環境を創造し、社会に貢献する会社でありたい」を達成することであり、その達成を目指し社会課題の解決を事業収益につなげることに、そこに欠かせ

ない技術革新を起こすことを進めてまいります。

実際の活動として、社会課題のキーワード「ウイルス」「CN」「SDGs」「人手不足」と弊社の商品展開を照らし合わせた場合、次のようなものがあげられます。

- ①抗ウイルス性コーティング剤の開発。
- ②CO₂排出抑制・エネルギーコスト削減・リサイクルに対応した技術開発。

水性塗料の弱点(乾燥性、冬場の造膜性、光沢不足)を克服する塗料や、低温・常温硬化性能を向上させた塗材研究開発への取り組み。循環経済を強く意識し、リサイクル技術を活用した部品開発の取り組み。

- ③防水材の1液化推進の強化。

現在展開している「ブルーフロンエコONE II」の作業性の向上などのバージョンアップを目指すとともに、更なる特定化学物質非該当となるMOCAフリー新商品の市場投入を強力に推進する。

お取引先やステークホルダーの皆様と共に、更なる発展を遂げるために、社員一丸となって取り組んでまいります。

新型コロナウイルス感染症の収束が、一刻も早く迎えられることを祈念いたしますとともに、皆様のますますのご健勝と、ご繁栄をお祈り申し上げます。

ゲームであそぶ、 ゲームでつながる

コロナ禍で外出もままならない昨今、
自宅でゲームを楽しむ時間が増えたといわれる。
特に、パソコンなどの端末をインターネットのサーバーとつなぎ、
実際に会わなくても、友人と一緒に遊べる
「オンラインゲーム」が人気を集めている。
閉塞的な日常で、他人とつながりをもつことを可能にするだけでなく、
ゲームを通してストレス発散効果も得られるともいう。
独りではなく、不特定多数とつながることのできるツールへ。
パーソナルからソーシャル、そしてグローバルへ。
遊ぶだけでなく、手軽に世界とかがわることができ、
コミュニケーションもとれる「ゲーム」の世界をのぞく。

ゲームは遊ぶだけじゃない

幼稚園の頃からゲームの世界観が大好きで、8歳上と6歳上の兄たちが遊んでいるのをいつも見ていました。最初に手にしたのはニンテンドーDS。小学1年生の時、サンタさんからのプレゼントでした。『どうぶつの森』や『スーパーマリオ』、ペットを育てるゲームなどに夢中になりましたね。

パソコンのオンラインゲームを始めたのは4年生の頃。それまでは黙々とゲーム機に向かっていたので、他の人と一緒にプレイする感覚がとても新鮮でした。ネットでつながった友達と対戦するドキドキ感と、相手が変わればストーリー展開も変わっていく面白さ。ますますゲームにのめり込んでいきま



した。当時、特にお気に入りだったのが『モンスターくるくる』。かなりマニアックなゲームだと思いますが、いまも人気の『ボンバーマン』に似ていて、爆発するハラハラドキドキ感を楽しんでいた記憶があります。

中学生になってハマったのは、シューティングゲームの『L4D2』(Left 4 Dead 2)です。「テストでいい点を取ったら買ってあげる」と兄に言われ、条件は5教科500点満点中450点以上を取ることでした。日頃はあまり勉強熱心ではない私も、この時ばかりは張り切って470点を取り、念願のL4D2をゲット！以前、この話をYouTubeチャンネル「あすかさんち。」で話したところ、「あの時はまさか買うことになるとは思わなかった」と、兄らしき人物からコメントが来ていました。私をゲームの世界に引き入れた兄たちは、そのゲームが仕事になっているいまの私を、いつもさり気なく応援してくれています。

高校生になってからは、学校と芸能のレッスンの両立に追われる毎日でし

たが、それでも移動時間にゲームの実況動画を見て楽しんでいましたね。

ゲームのいいところは、気軽に人とコミュニケーションが取れるところ。友達とおしゃべりしたいなと思った時、電話だと「いま忙しいかな」「久しぶりだけど、話題に困ったりしないかな」なんて変に気を遣い過ぎてしまうことも。でも「一緒にゲームしない？」なら気兼ねなく言えます。実際、何年も会っていない地元の友達とも、ゲームを通してよく遊ぶようになりました。

コロナ禍のなかでも交流

ゲームは単に楽しいだけでなく、私にとっては心の支えでもあります。コロナ禍で特にそれを感じました。



19歳で兵庫から上京し、しばらくはゲームと離れた生活をしていました。ゲーム熱が再燃したのは3年ぐらい前。朝の情報番組「ZIP!」のお天気キャスターをしているので、夜出かけることができず、友達ともなかなか会えな

い寂しさがありました。

そんな時、またゲームをしてみようかなと、ニンテンドースイッチとプレイステーションを購入。久しぶりに味わうワクワク感に「やっぱり自分の好きなことはこれだ！」と再確認しました。一つのタイトルをじっくり続ける人もいますが、私の場合はいろいろ楽しむタイプ。『スプラトゥーン』や『ダンガンロンパ』『龍が如く』『HEAVY RAIN 心の軌跡』『Life is Strange』など、ジャンルにかかわらず夢中になっていました。

その後コロナ禍になり、緊急事態宣言中は「ZIP!」以外の仕事はなかったので、よけいに人と会えない状態に。そんな中、心の支えになったのが、ボイスチャットをしながらのゲームです。ゲームがなかったらたぶん精神的にキツかったらと思う。コロナ禍を機にゲームを始めて、好きになったタレントさんも多いですね。

ゲーム好きを公言して楽に

自分がゲーム好きであることを公言したのも、実は最近になってから。芸能活動をしていくうえで、いわゆる“オタク”の部分は見せないほうがいいと思っていましたし、お天気キャスターのイメージを壊してはいけないという思い込みもありました。

公言したきっかけは、事務所の人から「ゲーム配信をやってみない？」と、

INTERVIEW

ゲームは、 コミュニケーションの ツールです。

●モデル、タレント

貴島明日香



ゲーム配信専用の動画コミュニティプラットフォーム「OPENREC」を勧められたこと。それを機に、自分のYouTubeチャンネル「あすかさんち。」を2020年10月に立ち上げました。主に自宅からゲーム配信をしたり、飼っているネコたちの様子をアップしたり。まさに素の部分そのままの動画配信。SNSにも投稿しました。

すると「身近に感じます」「意外な一面を見られてうれしい」とコメントをいただくように。正直、驚きました。私は子どもの頃から人見知りで、素の自分を出すのがとても苦手。でも、YouTubeをきっかけに「こんな自分いいんだ」と思えたことが一番うれしかったですね。

飾らない自分を表現できる場を見つけたことで、気持ちも楽になりました。私はお酒が好きなので、ハイボールを飲みながらゲームやおしゃべりを楽しむユルい動画も配信しています。

プレイには性格が表れる

人見知りの私でも、ゲームの話をしたり一緒にプレイしたりすることで、違う世界の人とも距離が縮まり、ぐっと親しくなれます。ただ、その分ゲームには性格が出ます。私が好きな『Apex Legends』というバトルロイヤルゲーム



は特にそう。すぐにイライラしたり、人のせいにしたりする人を見ると、「この人は仕事や友達関係でもそうなのかな」と想像してしまいますね。反対にプレイ中も周りに気を遣える男性だと、思わずキュンとなります(笑)。

私はというと、負けず嫌いな性格がしっかり出ているようです。「なんでいままでできなかったんだろう。もっとこうすればよかった」とつぶやいたり、真剣に悔しがったりするので、人からはよく「ガチだね」と。オンラインゲームは素が出る分、仲良くなるのも早いですよ。

ゲーム好きが高じて、自宅にゲーム専用の部屋も作りました。ゲーミングパソコンと、ゲーミングモニター2台、ゲーミングチェア、ヘッドセット、配信用のカメラ、リングライト。ゲーム上手

な人の動画やサイトを参考にして、コントローラーもカスタマイズしました。敵の気配や足音を聞き取りやすくするためにミキサーも購入。これだけ環境を整えて負けたら、機材のせいにはできませんね。あとは練習あるのみ！ やっぱりガチですかね(笑)。

もちろん機材に凝らなくても、ゲームは誰でも簡単に楽しめます。初心者の方にお勧めは、例えば『桃太郎電鉄』や『Fall Guys』、のんびり話しながらできる『ヒューマン フォール フラット』。最近ではマルチエンディングのゲームも人気です。自分の選択次第でストーリーや運命が変わっていくので、面白くて何度も挑戦しています。

ゲームは人と人をつなぐ

仕事の空き時間は大抵ゲームをしています。移動中や番組収録前のちょっとした時間は、持ち歩いているニンテンドースイッチで『LOST JUDGMENT: 裁かれざる記憶』や『ときめきメモリアル』を。『ときメモ』のようなシミュレーションゲームは主人公になりきってプレイするので非現実感があり、オンとオフの切り替えにぴったりです。音ゲーも好きで、スマートフォンでよく遊びます。時間がある時は家で配信。その時々で状況で楽しめるのもゲーム



の魅力ですね。

根っからのゲーム好きが仕事にもつながって、最近は交流も広がりました。プロeスポーツ選手とご一緒することもあります。彼らから受ける印象は、体を動かすスポーツ選手とまったく同じ。大会で最高のパフォーマンスが発揮で

きるよう、プログラムを組んでトレーニングや食事の管理をしている人もいますし、何より勝負にかける熱い思いが伝わってきます。プロリーグの大会は本当に見応えがあります。

一方で、芸能人などが参加するカジュアルな大会もあり、こちらは勝負よ

りもみんなで楽しむことが主な目的。私も何度か出場経験がありますが、タレントやミュージシャン、芸人さん、Vチューパー(バーチャルユーチューパー)……。普段は交わることのない人たちが集まるにぎやかな雰囲気に、ほかでは味わえない高揚感を覚えます。

eスポーツの活性化を感じる一つに、シニアの方たちのプロチーム発足もあります。体を使うスポーツと違い、いくつになっても若い人と互角に戦えるのはeスポーツならではの目も手も頭も使うし、仲間との交流もあるので、心身の健康にはとてもいいのではないのでしょうか。対戦を見ていると面白くて、かわいらしくて、思わず応援してしまいます。

* *

近年、ゲームの世界は本当に広がりました。同時に、引きこもりの人などにとっては社会とつながる唯一のツールかもしれません。私も学校が嫌だと思っていた時期、楽しい時間をゲームからたくさんもらいました。偏見を持つ人もいるかもしれませんが、ネットの世界の人たちに励まされ、一緒に楽しい時間を過ごしてきた私としては、ゲームの健全な輪がますます広まっていくといいなと思います。

この年末年始はお休みをもらっているので、どっぷりゲーム三昧です！



きじま・あすか ● 高校2年生でスカウトされ、モデル、タレント活動をスタート。「KOBE COLLECTION」「GIRLS AWARD」「TOKYO RUNWAY」などのショーや、テレビドラマ、雑誌で活躍し、2017年から朝の情報番組「ZIP!」(日本テレビ)のお天気キャスターに。2021年のORICON NEWS「好きなお天気キャスター/気象予報士ランキング」で1位を獲得。2018年からファッション誌「non-no」専属モデル。2020年に公式YouTubeチャンネル「あすかさんち。」を開設した。また現在、カラオケのDAM CHANNEL18代目MC、「バズドラ」(テレビ東京)のバラエティーコーナーに出演、CM・広告、女優業など幅広く活躍している。

本稿ではコンピュータゲーム、ビデオゲームのことをゲームと呼びますが、それはどこから生まれ、なぜ人の心を魅了したのか。専門家としての見解を述べさせていただきます。

まずは、あまり語られることのないゲームの歴史について触れます。ゲームはGPSやエアバッグなどと同じで、軍事技術から生まれました。広島に投下された原子爆弾の中には電子回路が入っていました。この回路の設計にマンハッタン計画の一員として加わっていた科学者が、電子回路の平和利用を志してゲームを開発することになったのです。『Tennis for Two』と名づけられた世界で初めてのゲームは、1958(昭和33)年、米・ニューヨーク郊外にあるブルックヘブン国立研究所にて無償公開されました。



1958年に開発された、世界初のビデオゲーム「Tennis for Two」。

60年代に入ると大型コンピュータが全米の大学に設置されるようになり、多くのゲームが大学の研究室から生まれるようになりました。つまり、黎明期のゲームは通俗的な人気とは無縁でした。コンピュータを扱える一部のエリートのみが開発でき、また遊ぶこと



マサチューセッツ工科大学の学生たちが開発した「スペースウォー!」。

ができました。誕生してしばらくの間、ゲームは閉ざされた娯楽のひとつだったのです。

70年代になるとゲームは商業の波に乗り、一気に大衆化します。コイン投入式のゲーム機が娯楽施設に置かれるようになりました。この頃から日本の



1978年当時の「スペースインベーダー」の画面。
©TAITO CORPORATION 1978 ALL RIGHTS RESERVED.

企業もゲームを開発するようになりタイトー社の『スペースインベーダー』がヒットしました。当時のゲームは画像表現に限界があり、背景には黒一色しか使えませんでした。その黒を「宇宙」に見立て、人々の想像力をかき立てていました。

1983年に任天堂は『ファミリーコンピュータ』を発売。同機をきっかけにゲームが一般家庭に浸透しました。『スーパーマリオブラザーズ』というヒットゲームがありますが、この作品のテーマはアスレチックでした。『スペースインベーダー』のように、それまでは「撃つ」「避ける」のゲームが多かったのですが、マリオは「走る」「ジャンプする」「踏む」「投げる」「つかまる」「頭でブロックを割る」などの多様な動きをしました。この頃に「ゲーム企画とは新しい動詞を発見することである」という考察が生まれました。のちに「動詞発想法」と呼ばれ、企画者の人材育成の場で活用されるようになりました。

ゲームの大衆化は、さまざまな分野で起こります。RPGと表記されるロールプレイングゲームという遊びがあり

ますが、起源は英国で著された『指輪物語』にたどり着きます。それがアメリカに渡りゲームになったのですが、遊び方もシナリオも複雑で、一部のマニアしか触れることがありませんでした。この好事家たちの遊びを大衆化させたのは『ドラゴンクエスト』です。西洋独特のキリスト教的、契約社会的な価値観を取り除き、日本の子供たちが遊べるようにアレンジしました。原作者の堀井雄二氏は『週刊少年ジャンプ』のライターをしていた経験から、ヒットする物語の構造を熟知していました。少年漫画の三原則、「努力・友情・勝利」はそのまま『ドラゴンクエスト』にも当てはまります。

反射神経を使って機敏に操作するアクションゲームに加え、じっくりと物語を読むように解き進めるロールプレ

“あそぶ”から、“つながる”までの半世紀

●ゲームアナリスト 平林久和

ひらばやし・ひさかず●1962(昭和37)年、神奈川県生まれ。ゲームアナリスト、(株)インタラクティブ代表。1985年、(株)JICC(現・宝島社)に入社し、ゲーム雑誌『ファミコン必勝本』創刊時より携わる。著書に『本当に面白いゲームソフト』(ぴあ)、『新世代ゲームビジネス』(日経BP社)、『ゲームの大学』(メディアファクトリー)、『ゲームの時事問題』(アスペクト)など。ゲームの通史を全100講座でまとめたeラーニング「じっくり学ぶ。ゲームの歴史。」も好評発売中。



米・アタリ社が1972年に販売した、「アーケードゲーム機」(業務用ゲーム機)の元祖、「PONG」(ボン)。

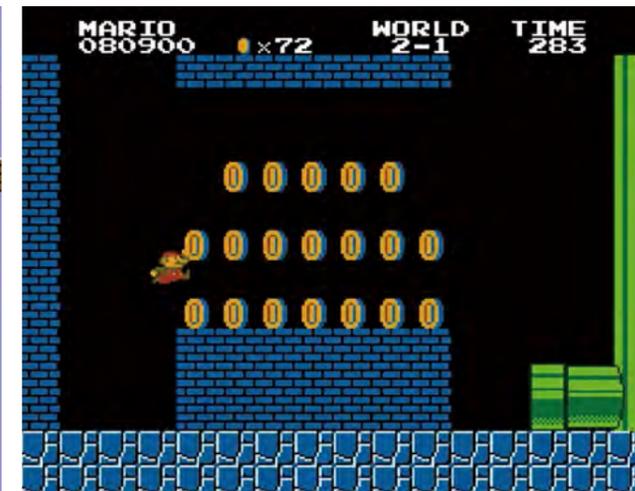


タイトー社が開発した「スペースインベーダー」。1978年にリリースされ一大ブームを起こした。



ファミコンブームを牽引した任天堂の代表作、『スーパーマリオブラザーズ』。マリオがさまざまな動きをしながらクッパのいる城へ突き進む。地上、地下、海中、空中など、場面転換も多彩。

©Nintendo





韓国のPUBG Studiosが2017年に開発した「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (プレイヤーアンノウンズバトルグラウンズ)」。略称はPUBG。最大100人のプレイヤーが無人島で生き残りをかけて戦うバトルロワイヤルゲーム。
©2017 KRAFTON, Inc.

インゲームが加わることでゲームの幅は一段と広くなりました。

思考型ゲームといえば、この頃にシミュレーションゲームも発達しました。映像や言葉ではなくゲーム内の数値とある事象を再現する。たとえば、戦国時代ならば領地の米の生産量、金の保有量、武将が率いる鉄砲隊、騎馬隊、弓隊、歩兵など兵力、配下の武将たちの忠誠度。これらの数値の変動をマネジメントすることを楽しむのがシミュレーションゲームです。

このようにゲームは、時代とともに遊びとしてのルールが追加され、アプリケーションとしての操作システムは洗練され、CGの表現力は豊かになっていきます。進化は止まることはありません。

ところで、なぜ当時のゲームがよく売れたのかというと、その理由は「一人遊びができる」ことに尽きます。そもそも人間は、遊びたいという本能的欲求を持った動物です。ですが、スポーツを含む広義のゲームを楽しむため

には、競争相手やチームメイトといった仲間が不可欠です。遊びの種類によっては広い場所や用具も必要とします。コンピュータゲームが登場する以前、一人で手軽に遊ぶと言ったらトランプの『ソリティア』くらいしか思いつきません。そんな時代に、数千円のソフトがあれば宇宙にも行けるし、スポーツもできるし、戦国武将にもなれるようになったのですから、ゲームがヒットしないわけがありません。

順風満帆に拡大したゲーム市場ですが、90年代になると異変が起きます。ソフトの売れ行きが落ち込んだのです。節目となったのは1997(平成9)年でした。世間一般から、ゲームは売れ続けているイメージを持たれがちですが、実態は違います。家庭用ゲームソフトの売り上げは1997年がピークで、以来、この年の売り上げを上回ったことはありません。人間という生き物はある意味で残酷です。心理学の世界では馴化といいますが、人の心は刺激に馴れるものです。つまり、飽きやすい。90年代の後期になると人々はゲームがもたらす刺激にマンネリを感じるようになりました。



1986年にエニックス(現:スクウェア・エニックス)より発売されたロールプレイングゲーム『ドラゴンクエスト』。
©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



5対5に分かれてチームバトルをする「ポケモンユナイト」。オンラインで団体戦を楽しめる。株式会社ポケモンと中国のTiMi Studiosが共同開発し、2021年7月に配信が開始された。
©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2021 Tencent.

ではその後、ゲームは滅びたのかというところではありません。むしろ、今まで以上に栄えました。なぜかというところでは「つながった」からです。

言うまでもなく90年代はインターネットの黎明期でした。当時のゲームがすぐにインターネットに接続されたわけではありません。機が熟して2000年代になるとゲームとインターネットが接近するようになります。新型ハードはインターネット接続が標準装備となりましたし、さらには、ガラケーやス

マートフォンといった携帯端末でもゲームが遊べるようになりました。

こうした流れを受けて、あらゆるジャンルのゲームがオンライン化していききました。シンプルに1対1で戦うゲーム、団体戦を行うゲーム、ランキングを競うゲーム、共同作業や共同生活をするゲームなどが登場しました。勝敗を決めるだけではなく、ゲーム内で獲得したアイテムを取引市場を通じて交換するようなこともできるようになりました。プレイヤー同士の交流は、ゲームの

外側にも広がっています。ゲームに参加する前には音声チャットで事前準備を行い、戦いのあとは感想戦のようなこともします。つまり、オンラインゲームは人の集合体=コミュニティに加わることで面白さが増幅したのです。

「Discord(ディスコード)」というゲーム特化型のチャットアプリがあり、コアなゲーマーにとって必須のコミュニケーションツールになっています。現在の最先端のゲームは通話しながら遊ばれています。

さらには、凄腕のプレイヤー同士が戦う姿を観戦するeスポーツ。ゲームプレイを「YouTube(ユーチューブ)」や「Twitch(ツイッチ)」で配信するゲーム実況も盛んです。ゲームはプレイするだけではない。インターネットとつながることによって観戦する、あるいは観賞する対象になりました。

要点をまとめると、ゲーム史の前半は一人遊びが人々を熱狂させた。そして後半は逆で、多数の人とつながるからおもしろい。

「ゲームで遊ぶ、ゲームでつながる」。この一文は半世紀に及ぶゲーム史を凝縮しています。



仮想空間での生活を楽しむ『あつまれ どうぶつ森』。無人島を舞台として土地を開拓。DIYなどをしながら住人たちと交流する。任天堂より2020年に発売された「どうぶつ森」シリーズの7作目で、シリーズ初となる、最大4人までのプレイヤーとの同時プレイ(パーティーモード)にも対応している。
©Nintendo

オンライン ゲームの 新しい地平。

『DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT』の世界

●ゲームライター
稲元徹也

いなもと・てつや●1970(昭和45)年、東京都大田区出身。1990年代よりゲーム雑誌編集部でのアルバイトをきっかけに、ゲーム関連メディアの執筆、編集業に携わる。編集プロダクションでの業務の後、2010年よりフリーのゲームライターとして、主にweb中心の記事の執筆・取材などを担当。好きなゲームジャンルは、一人でじっくり楽しめるアクションゲームと、スマートフォンの位置情報を利用したゲームなど。

2020(令和2)年より続くコロナ禍の巣ごもり需要により、ゲーム産業が大きく収益を伸ばし、ゲームを通じて行なうプレイヤー同士のコミュニケーションにもスポットが当たった。ゲーム機をオンラインに接続することで、ゲームをプレイしながら他の誰かとつながれる。近年その方向性は多様化し、独自の仕組みを備えたゲームも多数登場している。

『ポケモンユナイト』や『フォートナイト』のような、様々なルールのもとに他のプレイヤーと対戦するeスポーツの種目にもなっているタイトルや、『ファイナルファンタジーXIV』に代表される、仲間と一緒に広大な世界を冒険するMMORPG、『モンスターハンター ライズ』のような、強大な敵をみんなで集まって倒すアクションなど、密にコミュニケーションを取りながら楽しむタイトルが人気を集める一方、昨年大きなヒットを飛ばした『あつまれ どうぶつの森』は、お互いが作った島をオンラインで行き来して、ゆるくのんびりとした交流を楽しむプレイスタイル

を確立している。

本稿にて紹介する、2021年9月に発売されたPlayStation 5用ソフト『DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT(デス・ストランディング ディレクターズカット)』も、そんなタイトルの一つだ。本作に導入された「ソーシャル・ストランド・システム」は、かつてない斬新な仕組みでプレイヤー同士をオンラインでつなぎ、ゲームファンに大きな話題を提供した。

ちりばめられる “絆”や“つながり”の要素

「デス・ストランディング」という謎の災厄によって崩壊したアメリカ大陸を舞台に、主人公サム・ポーター・ブリッジズが、分断された北米大陸をつないでいくという、異色のストーリーが展開するゲームソフト『DEATH STRANDING』が、PlayStation 4で発売されたのは2019年のこと。『METAL GEAR SOLID(メタルギア ソリッド)』シリーズなどのヒット作を手がけたゲームクリ

エイター小島秀夫監督が、独立後に初めて手がけたタイトルとして注目が集まった。この『DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT』は、同作をPlayStation 5へとリマスター化し、4K映像出力に対応し、様々な要素を加えて遊



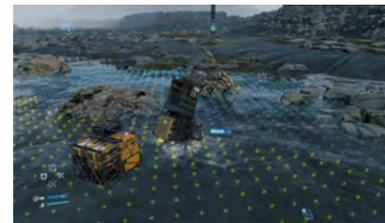
“伝説の配達人”、サム・ポーター・ブリッジズ。あの世から戻った“帰還者”であり、特異な体質を持ち、それが配達人としての能力にもつながっている。



依頼された荷物を背負い、無人の荒野を往くサム。アメリカ大陸を模した広大なフィールドを移動し、人々の思いをつなげていく。

びやすく改良したバージョンとなる。

小島監督がこの『DEATH STRANDING』に込めた思いは“絆”や“つながり”であり、ゲームのあらゆるところにそれらの要素がちりばめられている。俳優のノーマン・リーダス演じる主人



要所に流れる川は、水深の深いところでは踏ん張らないと転んで流されてしまう。多くの荷物を運んでいると、特に注意が必要となる。



配達拠点や都市などが、カイル通信をつなぐための目的地となる。配達依頼も受けることができ、またサムは別の配達先へと赴いていく。

公サムは、かつて“伝説の配達人”と呼ばれた人物で、その目的は崩壊したアメリカ大陸の各地で孤立した人々の依頼を受けて物資を運ぶかたわら、「カイル通信」という通信網をつなげ、分断されたアメリカを一つにすることにあり、そんな彼を操作するプレイヤーの主な行動は「移動」と「配達」であり、ゲームもそれに準じた内容でデザインされている。

“配達のゲーム”と聞くと、なんとなく単純なものに思えてしまうかもしれないが、舞台となるのは崩壊した世界であり、その道のりは背負った荷物を傷つけずに運ぶのが困難なほど過酷なものだ。

多様なプレイスタイルを楽しむ

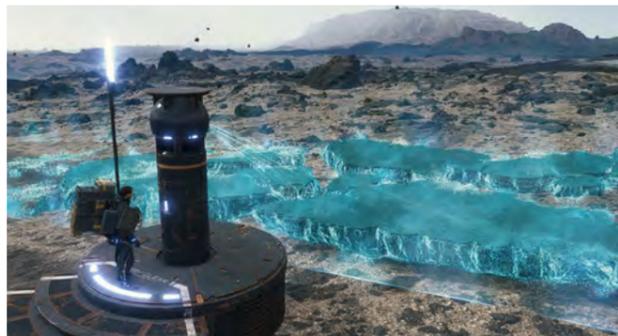
広大なオープンワールドとして作られたこのアメリカ大陸では、延々と続く岩場でつまづき、川の深場に足を取られて流される。猛吹雪が視界を遮り、高い崖が行く手を阻む。浴びた物質の時

移動をしていると、絶景に出会えることも。流されれば命がない巨大な滝は、配達人にとっては厄介な存在だが、美しい情景はゲームプレイのモチベーションを上げてくれる。





ゲームを進めると、「リバース・トライク」というバイクやトラックなどの乗り物にも乗れるようになる。高速移動ができたり、多量の荷物を運べたりと便利だが、走れるところが限定される。



フィールドには崩壊前に存在した国道跡があり、素材を入れると復活し、乗り物による移動が楽になる。復活には大量の素材が必要だが、カイル通信をつなぐと他のプレイヤーと素材が共有され、より早く復活させられる。



「座礁地帯」と呼ばれる場所に現れる「BT (Beached Thing)」。目に見えない霊体のような存在で、人間をあの手へと連れていく。配達の大きな障害となる。



橋など、大きな建造物は大量の素材を必要とする。作れる数なども決まっているが、他のプレイヤーが作って共有されたものならそれを気にせず便利に使える。



「ソーシャル・ストランド・システム」によって共有された、他のプレイヤーが建てた建造物の恩恵にあずかる。使えば相手に「いいね」を1つ贈れるが、ボタンで追加の「いいね」を贈ってもいい。自分が設置した建造物も他のプレイヤーに共有され、使われたときは「いいね」が帰ってくる。

行動データの共有から生まれる感謝と思いやりの感情

こうしたゲームシステムを踏まえ、ゲームをオンラインに接続してゲームを進めると反映されるのが、冒頭で述べた「ソーシャル・ストランド・システ

ム」である。これはゲームを進めてサムと目的の一つである「カイル通信」をつなげると、同じようにゲームを進めている複数のプレイヤーの行動データが相互にやりとりされ、それがそのエリアに反映されていくというものだ。カイル通信をつないだ後にエリア

の周囲を歩いてみると、自分の足跡とは別に他のプレイヤーの足跡が見えるようになっていることに気づく。無人の荒野には自分以外誰もいないはずなのに、誰かが通った痕跡が残っているという、なんとも不思議な感覚である。この足跡は道しるべとしてルート開拓の参考にもなるわけだが、さらに複数のプレイヤーが同じ道筋を歩くと、今度はその場所の障害物が少しずつ消えていく。その変化は緩やかで、知らないうちにフィールドの形が変わっていることがあったりするのも面白いところである。

また道中でサムが使った梯子やロープなどの道具や、フィールドに建てた小型の建造物などがゲーム進行に準じて共有され、これを使うと相手に対して「いいね」が送られるようになっている。実際にゲームをプレイしてみるとわかるのだが、遠距離の配達で满身創痕のサムの目の前に、見知らぬプレイヤーが建てた体を休められるセーフハウスが現れたりすると、本当に助かった

という気持ちになり、たくさんの「いいね」を送りたくなる感謝が生まれる。それと同時に、次に自分が建造物を建てるときは、誰かの役に立てるような場所を意識するという、思いやりもわき上がってくる。この感覚はこれまでのオンラインゲームでは体験したことなかったものだ。

見知らぬプレイヤー同士が非リアルタイムの適度な距離感を持ってつながり、

互いに感謝を送りたくなるような小さな絆が芽生える。オンラインにつなげてゲームを遊ぶだけで、同じゲームを楽しむプレイヤーとのコミュニケーションが成立するのがこの「ソーシャル・ストランド・システム」の最大の特徴である。

斬新な物語と圧倒的な映像美

こうして他のプレイヤーとゆるくつ

ながりながら展開していくサムのアメリカ再建の旅は、小島監督執筆の濃密なシナリオのもとに描かれていく。ゲームシステムと同様、ストーリーもこれまでにない斬新かつ複雑怪奇で、理解に苦しむところもあるが、それらはゲームプレイに直結していることも多く、プレイを進めることで理解ができていくこともあるはずだ。

サム本人と彼に関わる人物の過去やそのつながりが複数のエピソードに分けて描かれていて、物語を進めるごとに登場人物に対する感情移入が深くなっていく作りは見事で、それに伴うキャラクターを描写する映像も見惚れるほどに美しい。ここではぜひ、Play Station 5の4K映像を映せる環境で楽しんでほしいものだ。

画像はすべて「DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT」より

●「DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT」
発売元：ソニー・インタラクティブエンタテインメント
開発元：コジマプロダクション

©2021 Sony Interactive Entertainment Inc.
DEATH STRANDING is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC.
Created and developed by KOJIMA PRODUCTIONS.



カプセルに入れられた特別な力を持つ赤ん坊「BB (ブリッジ・ベイビー)」。BTを感知するための「装備」としてサムに託され、後に「ルー」という名前を付けられる。



サムと関わる人物は、物語の中でそのエピソードが語られる。右はBBのメンテナンス担当の監察医、デッドマン。モデルはなんと映画監督のギレルモ・デル・トロだ。



サムが見るフラッシュバック映像の中に見える謎の男、クリフ。BBの関係者のようで、後にサムと対峙することとなる。演じているのは、マッツ・ミケルセン。



物語のキーパーソンとなる、テロリストに囚われたアメリカ大統領後継者、アメリカ大陸の西側でサムを待っている。ドラマ「バイオニック・ジェミー」で知られるリンゼイ・ワグナーの若い頃の姿をモデルとしている。



建造物は自分が便利だと思うところに建てると、他のプレイヤーに共感されることが多い。再び訪れたときに「いいね」の数が増えていると、誰かの役に立てていることがわかり嬉しくなる。



“あそぶ”から、 “つながる”ツールへ

家庭用ゲーム機の歴史

●ゲーム研究家 山崎 功

家庭用ゲーム機の誕生

家庭用コンピュータゲーム機が世界で初めて登場したのは、ちょうどいまから50年前の1972(昭和47)年、米国マグナボックス社の『ODYSSEY(オデッセイ)』だ。テレビ画面に表示される複数の光をコントロールするだけの単純なものだったが、それまで番組放送を見るだけだったテレビを“インタラクティブな遊び”へと変えたのが画期的で、当時の人々を驚かせた。

同時期に商用化されたゲーム『PONG(ポン)』(ATARI)も米国で大ヒットし、日本では遅れること3年、75年に「野球盤」で有名な老舗玩具メーカーのエポッ

ク社が、国産第1号の家庭用ゲーム機『テレビテニス』を売り出した。その後、PONGの亜流が国内市場に溢れ、77年に『カラーテレビゲーム15』(任天堂)が大ヒット。翌78年には業務用ゲーム『スペースインベーダー』(タイトー)が発売され、空前のブームを巻き起こした。インベーダーハウスの出現や全国的な100円玉不足による発行額増など、社会に与えた影響も大きかった。

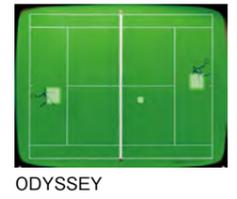
1980年代に入ると、『ゲーム&ウオッチ』(任天堂)を筆頭にポケットサイズの液晶ゲームが一大ブームとなった。そして83年に『ファミリーコンピュータ(以下ファミコン)』(任天堂)が発売される。この時代の主流は本体にあらか

じめゲームが内蔵されたマシンであり、ゲームソフトを差し替え、コントローラーを持って遊ぶ据え置きゲーム機の基本スタイルがメジャーになったのは、このファミコンからである。同時期には『ぴゅう太』(トミー)に代表される低価格のホビーパソコンも人気を集めた。そんな中、ファミコンは圧倒的な性能と低価格、十字ボタン装備による操作性などで他社を圧倒。良質なゲームソフトによって爆発的に普及し、テレビゲームの代名詞と言われるほど知名度を高めた。標準で2個のコントローラーがついているのも当時は珍しく、家族や友達と横並びでワイワイ遊ぶのも楽しかった。



1972年
ODYSSEY
マグナボックス社

世界初の家庭用ゲーム機。6枚のカードを挿して電気回路を切り替え、光を動かす。背景としてテレビに半透明のフィルムを貼り、カードやチップを使って12種類のゲームが遊べる。米国のみ販売。

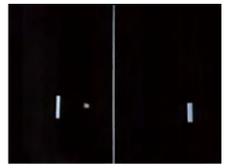


ODYSSEY



1975年
テレビテニス
エポック社

国産の家庭用ゲーム機第1号。モノクロのテニスゲームを内蔵し、本体のパドルでラケットを動かして遊ぶ。UHF電波をテレビに飛ばし、受信させるワイヤレス方式を採用。得点は本体のダイヤルを手動で回す。



テレビテニス



1980年
ゲーム&ウオッチ「ボール」
任天堂

任天堂初の携帯型の液晶ゲーム機。ゲームと時計が合体し、コマ送りのような独特のキャラの動きや電子音音が特徴。国内全38種類のうち、最初に発売された「ボール」は、玉を落とさないようにキャッチするゲーム。



1983年
ファミリーコンピュータ
任天堂

友達や家族みんなと横並びで遊ぶ文化を根付かせた偉大なマシン。本体にイジェクトスイッチ、コントローラーに十字ボタンとマイクを備えたのも画期的だった。『スーパーマリオブラザーズ』など数々のヒット作にも恵まれ、国内で1935万台を販売。



「スーパーマリオブラザーズ」

1987年
PCエンジン
NECホームエレクトロニクス



ファミコンを凌ぐグラフィックとサウンドで一時代を築いた最後の8ビット機。ゲームソフトにはHuカードと呼ばれるICカード型のROMが採用され、のちに世界初のCD-ROMによるソフトも供給。PCメーカーらしく、本体のバリエーションが多い。



【R-TYPE】

1988年
メガドライブ
セガ



業務用で確たる地位を築いていたセガがポスト・ファミコンを目指して作った16ビットゲーム機。海外では任天堂の『SNES』（海外版スーパーファミコン）と肩を並べるほどの人気だった。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』などがヒット。



【ソニック・ザ・ヘッジホッグ】



1994年
セガサターン
セガ

2D描画を得意としながら、3Dポリゴンの機能も備え、業務用の『バーチャファイター2』をほぼ完全移植。『プレイステーション』との熾烈な価格競争にて差をつけられるが、熱狂的なセガファンによって支えられた。



【バーチャファイター2】



1994年
プレイステーション
ソニー・コンピュータエンタテインメント

もともと『スーパーファミコン』のCD-ROMドライブとして開発されたが、その後ソニーが独自に開発。3Dポリゴン処理を得意としている。巧みなマーケティング戦略でライバルとの競争に打ち勝ち、新たな市場を形成した。



【ファイナルファンタジーVII】



1989年
ゲームボーイ
任天堂

ゲームソフトを交換して遊べる携帯型ゲーム機。別売りの通信ケーブルを使って本体同士をつなげれば、友達との対戦プレイが楽しめる。モノクロからカラー画面へと進化を遂げ、全世界で1億台以上を販売した。



【ポケットモンスター 赤】

1990年
スーパーファミコン
任天堂

16ビット機の本命としてファミコンからグラフィックやサウンドなどあらゆる面で進化。衛星データ放送「サテラビュー」やゲームソフト書き換えサービス「NINTENDO POWER」も斬新だった。良質なソフトに恵まれ、爆発的に普及。



【スーパーマリオワールド】



2000年
プレイステーション2
ソニー・コンピュータエンタテインメント

『プレイステーション』との互換性を備え、安価なDVDプレイヤーとしても人気を集めた。高性能な一方、ソフト開発費が高騰したため、1990年代に比べてユーザー数が減少。それでも全世界で1億5000万台以上を販売した。



【みんなのGOLF4】



2002年
Xbox
マイクロソフト

日本ではあまり普及しなかったが、本家の米国では『プレイステーション2』に次ぐ市場規模を獲得。当時は敷居の高かった洋ゲー（海外のゲームソフト）が気軽に遊べるとして、コアなファンに人気だった。



【ハロー】

ゲーム市場は戦国時代へ

ファミコンの独走が続く中、87年になるとライバルが出現。『PCエンジン』（NECホームエレクトロニクス）、『メガドライブ』（セガ）などファミコンの性能を上回るゲーム機が登場し、ゲーム市場は3社が覇権を争う戦国時代へと突入した。このころ任天堂は、据え置き機の過熱を横目に、1989（平成元年）年に『ゲームボーイ』を発売し、携帯ゲーム機市場の開拓に乗り出した。『テトリス』（任天堂）や『ポケットモンスター』（任天堂）などの大ヒット作にも恵まれ、2001年に『ゲームボーイアドバンス』が登場する約12年間、モデルチェ

ンジを繰り返しながら、人気を保った。ファミコンはライバルは出現したものの、豊富なゲームソフトでリードを保っていたが、翌90年にはファミコンの後継機にあたる『スーパーファミコン』（任天堂）を発売した。人気シリーズの続編を含むゲームソフトが充実し、スーパーファミコンも爆発的な勢いで普及。しかし大容量化に伴いゲームの表現力が向上する一方で、カセットの価格は1万円前後にまで高騰していた。

次世代機の登場とゲーム市場の変化

ゲームはドット絵中心の2Dから奥行き概念を持つ3Dポリゴンへと進

化し、94年から次世代機と呼ばれる大容量のCD-ROMを使った32ビット機が登場する。その中でも『セガサターン』（セガ）と『プレイステーション』（ソニー・コンピュータエンタテインメント、以下SCE）が、熾烈な販売競争を繰り広げた。96年には任天堂も64ビット機『NINTENDO64』を発売するが、他機種に比べてソフト供給が遅れたため、プレイステーションにファミコン以来の首位を明け渡してしまう。セガはセガサターンの失速で業績不振に陥り、バンダイとの合併を発表するが、その後解消。98年に当時としては画期的だったインターネット機能を標準搭載した『ドリームキャスト』を世に送り出

すも巻き返しを図れず、家庭用ゲームのハードから撤退を余儀なくされたのである。

2000年代に入り、家庭用ゲーム市場でトップシェアを獲得していたSCEは、プレイステーションの後継機『プレイステーション2』を発売。当時普及し始めたDVDプレイヤー機能の搭載もあって、発売直後から爆発的な人気だった。一方、任天堂も翌01年に光ディスクを採用した『ニンテンドーゲームキューブ』を発売した。

ゲーム機は長らく日本のメーカーの独壇場だったが、02年にパソコンOSの巨人であるマイクロソフトが『Xbox』で家庭用ゲーム機に参入。それでも、プ

レイステーション2の勢いは止まらず、他社のゲーム機の販売は伸び悩んだ。そんなプレイステーション2もソフトの販売本数が初代に比べて減少し、据え置き機の市場は徐々に縮小する傾向にあった。また、開発コストの高騰なども要因となり、ソフトメーカーも生き残りをかけて再編が激化した。03年にはスクウェアとエニックス、05年にはバンダイとナムコなど大手ソフトメーカー同士の経営統合が相次いだ。

メーカーの新しい挑戦と携帯ゲームの躍進

縮小するゲーム市場に危機感を抱い

た任天堂は、04年に携帯ゲーム機『ニンテンドーDS』（以下、DS）を発売。"ゲーム人口の拡大"をテーマに、従来と異なるゲームの質的転換を図った。脳トレやお料理ナビといった新ジャンルのソフトで、ゲームとは縁が薄かったシニア層や女性層などの幅広いユーザーを取り込むことに成功。『プレイステーションポータブル』（SCE）の登場も後押しして、2000年代半ばには携帯ゲームの市場規模が据え置きゲームを販売ベースで上回った。さらに、ゲーム専用機だけではなく、携帯電話で遊べるモバイルゲームやSNS上で提供されるソーシャルゲームが躍進。据え置き機においても、任天堂が06年に直



「脳を鍛える大人のDSトレーニング」

2004年
ニンテンドーDS
任天堂

2画面やタッチスクリーンによる直感的な操作、音声入力、ネット接続機能などを採用し、初心者から熟練者まで楽しめるゲーム分野を開拓。脳トレなど新ジャンルを創出し、大ブームを巻き起こした。



2017年
ニンテンドー
スイッチ
任天堂

据え置き機と携帯機の切り替えはもちろん、HD振動など高機能なコントローラー「Joy-Con」も魅力。同じ空間で2人から多人数で楽しめ、遠く離れた友達や世界中のプレイヤーとつながれる通信機能も充実している。



「あつまれ どうぶつの森」

感的な操作性で身体を動かして遊ぶ「Wii」を大ヒットさせ、約10年ぶりに据え置き機でのトップシェアに返り咲いた。対するSCEは『プレイステーション3』、マイクロソフトは『Xbox360』と処理性能を大幅に高めた新型機を発売し、両社はハードウェアの高性能化に突き進んだ。

ビジネスモデルの変化

大ブームとなったDSやWiiだったが2010年以降になると、その人気にも陰りが見えた。任天堂はユニークな遊び方でユーザー拡大を図ろうと、11年にDSの後継機『ニンテンドー3DS』（以下、3DS）、12年にWiiの後継機『Wii U』を発売したが、スマートフォン向けのゲームに押されたこともあって販売台数は伸び悩んだ。

一方、国内ではスマートフォンなどで手軽に遊べるスマホゲームが台頭し、家庭用ゲーム市場は縮小。さらに従来型のゲーム専用機向けにパッケージを

売る"切り売り"モデルから"アイテム課金"へとビジネスモデルが変化し始め、各メーカーもソフトのダウンロード販売に力を入れた。14年、オンラインサービスをより充実させた『プレイステーション4』（SCE）、『Xbox One』（マイクロソフト）が登場。

ゲーム機はつながるツールへ

日本市場では3DSやスマホゲームといった携帯向けゲーム機が時代をリードしてきたが、海外では依然として据え置き機が強かった。16年以降は、VR（バーチャルリアリティ）技術に応用したゲームへの期待感が高まり、プレイステーション4やXbox Oneが導入。17年には『ニンテンドースイッチ』（任天堂）が登場した。従来の据え置き機としても使え、外に持ち出して携帯ゲームとしても遊べるなどシーンに合わせて形を変えられる斬新なコンセプトが受けて大ヒットした。20（令和2）年には『プレイステーション5』（SIE）

2006年
Wii
任天堂

Wiiリモコンによる直感的な操作で、身体を動かして遊ぶゲームを標準化。ダイエットがテーマの『Wii Fit』など他にない独自性が人気を呼んだ。世界のリビングで大勢が遊ぶ姿が見られ、ゲームの裾野を大きく広げた。



「Wiiスポーツ」

が発売され、人気を集めている。

家庭用ゲーム機は、わずか半世紀の間にめまぐるしく進化・急成長を遂げ、常に新しい遊びを提供してきたと同時に、ユーザーとの関係性も変えてきた。コンピューター相手に独りで遊んだ時代から、友達や家族と集まってワイワイ遊ぶようになり、今や国境を超えて見知らぬもの同士がゲームでつながり、新たなコミュニティを形成している。これからも家庭用ゲーム機はさらに進化を続け、遊ぶだけでなく人と人がつながるツールとしても私たちを楽しませてくれるだろう。



やまざき-いさお ●1976（昭和51）年生まれ。1970～90年代のホビーが好きでライター。ゲームや任天堂研究者として製品収集・保存を行なう「任天堂アーカイブプロジェクト」を運営。NPO法人「ゲーム保存協会」にてゲームのアーカイブ活動も担う。著書に『クラシックゲーム大博覧会』（立東舎）、『任天堂コンプリートガイド』（主婦の友社）などがある。

“独りで”から “みんなで”へ。

ゲームの新しいステージ、
eスポーツの愉しみ。



最近、耳にすることが増えた「eスポーツ」。オンラインゲームを使用した対戦型競技のことで、世界中でプレーヤー人口が急増するなか、将来オリンピック競技に採用される可能性もあるという。その将来性から、日本でも地域おこしや企業の新規事業として、eスポーツがにわかに活気づいている。2021年8月、西日本最大級のeスポーツスタジアムとして福岡にオープンしたのが「esports Challenger's Park」だ。従来のゲームのイメージを一新する同施設の取り組みを聞いた。

「esports Challenger's Park」のプレイエリア。超高速ネット回線やハイスペックギアなど、最適な環境でeスポーツを思いきり楽しめる。

安全安心なイメージ作りから

九州一の繁華街、福岡市天神の中心地に建つ商業ビルの8階。2021年8月、ここに西日本最大級のeスポーツスタジアムが誕生した。「esports Challenger's Park」、通称「チャレパ」。いま注目の、オンラインゲームを使った対戦競技“eスポーツ（エレクトロニック・スポーツ）”が楽しめる施設で、プロチーム「Sengoku Gaming」のホームスタジアムでもある。

明るく開放的な空間には大型スクリーンや観覧席、カフェがあり、奥には多くのマシンが並ぶエリアも。一見すると最先端のパブリックビューイングのようであり、イベントやセミナー会場のようなでもある。高速で大容量のインターネット回線が鍵となるeスポーツ、



株式会社戦国の村田健夫さん(左)と株式会社QTnetの坂井麻耶さん。eスポーツに関して調査をはじめたのは2018年頃で、さまざまなパブリックビューイングやイベントを重ねて手応えを感じ、プロチーム「Sengoku Gaming」のホームスタジアムを兼ねた「esports Challenger's Park」をオープンした。

同施設を運営しているのは九州電力グループの通信情報サービス会社「株式会社QTnet」だ。

「九州からeスポーツを発信していくフラッグシップのような存在を目指しています。日本ではeスポーツの認知度がまだまだ低いので、安全で安心なイ

メージを作っていけたら」と話すのは「Sengoku Gaming」を運営する株式会社戦国の村田健夫さん。QTnetの坂井麻耶さんは、「これから成長していく市場だからこそ、さまざまな企業や地域の方々と一緒になって盛り上げていきたいですね」と語る。



上左/エントランス。受付前の通路を行くと広々としたスタジアムにつながる。
上右/ウェアやキーホルダー、ステッカーなど、「Sengoku Gaming」オリジナルグッズも販売。
右/最大5対5までの対戦ができる円形スタジアム。白熱する戦いを観戦できる客席は最大収容人数20名。eスポーツだけでなく企業のイベントなどでの利用も可能。



QTnetは新規事業として3年以上前からeスポーツに着手してきた。パソコンでゲームをするのが一般的な海外と違い、日本はもともと家庭用ゲーム機器が人気で、オンラインのeスポーツには出遅れた感がある。eスポーツ先進国の韓国にも足を運び、日本人が受け入れ

やすい施設として、初心者からプロまで気軽に楽しめるカフェなども併設したeスポーツ総合施設である「チャレパ」をオープンさせた。チャレパが掲げるコンセプトは“esports together!”。チャレパには、新規事業を考えている企業や自治体なども頻繁に視察に訪れる。

コミュニティを広げていく

利用者は親子連れや若者を中心に着実に伸びているそうだが、eスポーツやゲーム自体の経験もない人は、どう楽しめばいいのだろう。

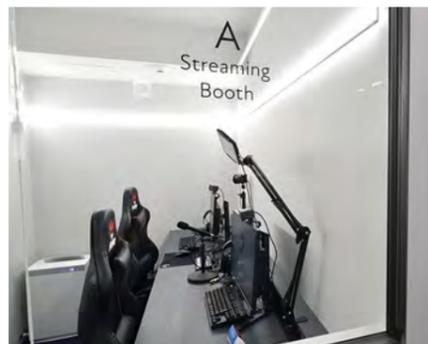
「プレーはしなくても、まずは雰囲気



明るく開放的な、広々とした店内。スタジアムの大型スクリーンはどこからでも観戦でき、手前のカフェでくつろぎながらeスポーツの雰囲気浸ることができる。プロ選手との交流イベントなども開催。入場は無料で、PC利用料金がかかり、ピジターや会員制度がある。



超高速ネット回線とハイスペックのマシンが用意されたプレイエリア。初めての人はスタッフのサポートを受けながら10分程度の体験も可能だ。



左/本格的設備の配信ブース。手ぶらで入店してもすぐに配信を行なえる。中/マシンをはじめ充実のギア。デスクやチェアは「Sengoku Gaming」のパートナーである関家具のゲーミングギア・ブランド「コンティークス」。

右/「コンティークス」のゲーミングチェアは日本人の体格やプレイヤーの動作などを研究し開発されている。

味わっていただければ。スクリーンに映し出される対戦を観戦するのもいいですし、夜景がきれいなのでデートにもおすすめです。お子様の付き添いで来ていたお母様のなかには、実際に体験してみたら楽しくて、ゲームの価値観が変わったという方もいらっしゃいます」と坂井さん。シューティングやMOBA、格闘系など、用意されているeスポーツタイトルは20超。自宅のインターネット環境が整ってなくても、ここに来れば最適な環境でプレーが体験でき、スタッフも気さくに相談に乗ってくれる。また、2児の母でもある坂井さん。「対戦中に子どもたちが乱暴な言葉遣いになることがあります。肉体を使うスポーツと一緒に、マナーは大事。スタディールームで、マナーやコミュニケーションのとり方などの講習も考えています」とのこと。このスタディールームでは今後、未経験者からプロ志向まで幅広い

プログラムが受講でき、プログラミングなども学ぶこともできるようになるのだそう。週末に行なわれる「eスポーツ体験会」は特に好評のようだ。さらに、店内で顔見知りになれば、レベルが同じぐらいの者同士で自然にコ

ミュニティが生まれ、そのコミュニティを育てていくことでも市場の活性化につながると考えている。オンラインゲームであっても、対面で交流できる点は安心感にもつながるだろう。「eスポーツは独りより複数でやる方



スタディールームでは未経験者からプロ志向の人まで、さまざまなプログラムを開講。特に週末の「eスポーツ体験教室」が人気で、プロeスポーツ選手から直接学べる講座も予定されている。

個人から世界へ——だれでも参加できるeスポーツ

「eスポーツ(esports)」は「エレクトロニック・スポーツ」の略で、一般的にコンピュータゲームやビデオゲームで対戦する競技を指す。日本でも、プロリーグのほか、スタジアムなどの関連施設が数多く設立され、開催される大会も急増し、世界規模でのトーナメントも開催されている。代表的なeスポーツリーグを紹介する。

League of Legends World Championship



ライアットゲームズ(米)が開発したマルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ(MOBA)「League of Legends」のプロリーグ。世界で最もプレイ人口の多いeスポーツタイトルともいわれ、2021年はアイスランドで、無観客開催ながら熱い戦いが繰り広げられた。

League of Legends Japan League



「League of Legends」の日本地区プロリーグ。Sengoku Gamingが参戦し、2020年春には準優勝の活躍を見せた。

Evolution Championship Series



対戦型格闘ゲームの国際大会。これまでに日本人優勝者も複数誕生している。2021年は、地区、決勝大会をオンラインで開催した。

World Cyber Games



2000年に始まった伝説のeスポーツトーナメント。複数のゲームタイトルにおいて競い合う

国際的大会。これまでに日本人メダリストも複数誕生している。

X-MOMENT



2021年にNTT docomoが立ち上げた国内のeスポーツリーグブランド。初年度は「PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE」「Rainbow Six Japan League」の2リーグを中心に開催。今後もさまざまなタイトルの大会を開催する計画。

PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE



X-MOMENTが主催する、テンセントゲームズ(中)が開発したバトルロイヤルゲーム「PUBG MOBILE」の日本地区プロリーグ。Sengoku Gamingが参戦し、3位の活躍を見せた1部リーグ16チームを頂点に、2部リーグ、オープントーナメントの3カテゴリーがあり、リーグの入れ替え戦もある。

Rainbow Six Japan League



X-MOMENTが主催する、ユービーアイソフト(仏)が開発した対戦型オンラインシューティン

グゲーム「Rainbow Six Siege」の日本地区プロリーグ。Sengoku Gamingが参戦し、2位の活躍を見せた1部リーグ8チームを頂点に、オープン大会の2部リーグがあり、リーグの入れ替え戦もある。

ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2021



カプコン(日)が開発した対戦型格闘ゲーム「ストリートファイターV」チャンピオンエディション」における日本最高峰のプロリーグ。上位チームは、世界大会「ワールドチャンピオンシップ」の出場権を獲得する。2021年からは、X-MOMENTが主催に加わった。

全国都道府県対抗eスポーツ選手権



国体文化プログラムとして、2019年の「茨城国体」から開催された。2021年も三重県を舞台にオンラインで開催された。今回の実施タイトルは6つ。タイトル毎に年齢で部門が分かれているのが特徴。日本一の栄冠をめざして、都道府県代表が熱戦を繰り広げた。

全国高校eスポーツ選手権



eスポーツがもたらす教育的価値を啓発し、eスポーツを通して高校生の成長に寄与し、社会で活躍する人材育成の支援を目的としている。年々参加校が増え、2020年大会では194校346チームがエントリー。2021年度で4回を数える。

が面白いので、友達とサッカーや映画館に行くのと同じような感覚で、遊びに来ていただけると嬉しいです」と村田さんは語る。

人間関係構築のツールにも

eスポーツは仕事や社会生活においても意外なメリットがあるようだ。「メールやチャット、LINEなど文字

でコミュニケーションをとる機会が、コロナ禍で一層増えたと思います。伝えたいことを端的に文章にするのは難しいですし、意図と違う伝わり方をすることもあるでしょう。それはeスポーツも同じ。チーム戦の場合、状況や作戦を的確かつスピーディに仲間へ伝えなくてははいけません。目の前にいない相手とコミュニケーションをとるトレーニングになりますし、eスポーツを通

して人間関係の構築にも役立つのではないのでしょうか。

始まったばかりのeスポーツ。楽しみ方や使い方は利用者次第かもしれない。村田さんにチャレパやeスポーツの今後について聞いた。

「将来的には、野球のイチローさんや大谷翔平選手のように、子どもたちが憧れる世界的プレイヤーをここから輩出していきたいですね。同時に、eスポーツの大会が運動会のようなイベントになるといいなど。親御さんや、離れて暮らすお爺ちゃん、お婆ちゃんもYouTubeのライブ配信を楽しみながら応援する。そんな社会になったらいいなと思います」。

● esports Challenger's Park : 福岡県福岡市中央区渡辺通4-9-25 天神ロフトビル8F / ☎092-985-2201 / 11時~22時(最終入店・ラストオーダー21時) / 店休日: 12/30 ~ 1/2 および月1回(不定休) <https://challepa.jp/>



カフェのコーヒーはCoffee Supreme監修で、左の写真は看板商品のフラットホワイト。軽食のおすすめはオリジナルパンに甘辛牛肉を挟んだ「SENGOKUドッグ」。スイーツやドリンクの種類も豊富で、アルコール類も販売。

営産業株式会社



止水工事からスタートして、
いまは建築から橋梁まで、
幅広い分野で仕事をさせていただいています。
熊本では施工管理能力も問われます。
多能工を育てながら、期待に応えていきたいですね。

代表取締役 **米満泰二**



熊本のシンボルでもある熊本城天守閣。2016年4月の熊本地震により天守閣の復元建築が被災したが、修復が進められ、2021年3月に復旧が完了。4月から内部公開がスタートした。周囲には崩落した石垣など、震災の爪痕がまだ多く残っている。



国の重要文化財にも指定されている、長さ242mに及ぶ熊本城の長塀。手前には坪井川が流れ、城の内堀として活用されている。

九州の中央部にある熊本市。古くは肥後国府や肥後国分寺が置かれ、江戸時代は細川氏熊本藩54万石の城下町として発展しました。現在も、日本最南端の政令指定都市として、また九州地方の主要拠点都市としての役割を担っています。

* *

その熊本市に本社のある営産業株式会社をお訪ねし、代表取締役の米満泰二さんにお話をうかがいました。

■創業はいつでしょうか？

●1979（昭和54）年に私の父親が創業しました。熊本のコンクリートメーカーの運送会社の経理部長を務めていたのですが、地下に埋設するコンクリート構造物からの漏水が発生し、水止めをしないかと勧められ、専門の株式会社を設立したのがスタートです。

■当初から順調だったのでしょうか？

●止水工事の会社がほとんどなかったことに加え、地下に潜って作業をするという人が好まない仕事で、他業種の参入もなく、工事の依頼も順調に増えていったようです。

■社名の由来をお聞かせください。

●詳細はわかりませんが、父が字画判

断にこだわっていて、字画がいいので「営産業」にしたようです。響きもよかったのだと思いますね。

■現在の主な業務をお聞かせください。

●コンクリートメーカーから依頼される止水工事から始まり、シーリングなど防水工事も請けるようになり、建築分野に参入しました。さらに、お客様の要望から外壁施工も手がけるようになりました。私が入社したときはすでに防水や塗装工事がありました。現在は、橋梁の補修や断面修復も行っています。すべて役所発注です。

人に恵まれ、会社を再建

■ご入社はいつでしょうか？

●26歳のときです。大学を出て大手企業の宮崎支社に勤めていたところ、業績が悪化し、父親に帰ってこないかと請われて入社しました。当時は借入れがかなりあり、現場の職人も少なく、仕事も減っていました。

■どのように立て直されたのでしょうか？

●周りの方々のおかげですね。当社で

修業していった職人さんが同級生や先輩を誘ってくれて、どんどん育ててくれました。巡り合わせに感謝しています。私も家庭をもって子供もできて必死でした。とにかく誠心誠意で仕事をしました。おかげさまで仕事も増えて、父が亡くなる前に完済しました。いまでも色々な方に助けていただいています。人に恵まれていると実感しています。

■社長ご就任はいつでしょうか？

●17年前の2004（平成16）年です。父が70歳に届くころでしたし、お客さまを開拓して経営も軌道に乗ってきたので、36歳のときに交代しました。

■経営方針をお聞かせください。

●「和をもって新しい建設技術の研鑽に励み、地域への貢献を図る」という経営理念を掲げています。新しい製品や技術が次々と出てきますし、勉強しながら技術を磨いていきたいですね。

求められる現場管理もできる「多能工」

■業務内容が拡大したのはどのような理由からだとお考えでしょうか？

●一人一業種ではなくオールマイティな「多能工」が増えたのが一つの要因だと思います。社員18人のうち10人が職人ですが、施工管理などの資格取得者がほとんどです。その結果、公共工事が多くなり、分野も広がりました。

■管理能力も求められているということでしょうか？

●役所は仕上がりがだけでなく、書類作成や現場管理能力も点数で評価します。これからは管理もできる職人のニーズが高まると思います。また、その評価が社員のモチベーションになって能力が向上し、いい循環が生まれると思います。特に当社は役所から請ける工事を中心です。他県では普通は地場ゼネ



本社事務所。倉庫と駐車場は近くの社長の自宅にあり、職人はそこから現場に出る。

コンに発注しますが、熊本では、我々のような専門業者に団地の改修などの大きな仕事を発注してくれます。役所との協議会などにも専門業者として参加しています。

■熊本地震の影響をお聞かせください。

●2016年4月の熊本地震後は、学校や団地の外壁改修が増えました。ニットクさんには「ハイブルーフ」でお世話になっています。

■ニットクのお付き合いはいつごろからでしょうか？

●私が入社したときにはすでに取引がありました。「ハイブルーフ会」にも当初から入っていたと思います。父はニットク・アメニティシステム連合会の熊本支部長もずっと務めていました。現在はウレタン塗膜防水システム「ブルーフロン」がいちばん多いですね。

■ユーザーのニーズはどのように変化したとお感じでしょうか？

●一時期、緑化のニーズがありましたが、震災後は、とにかく修理の早期対応の要望が増えました。危険がないか学校を見て回ってくれと、熊本市からの調査業務の委託も多くなりました。

■これからの業界に必要なことはどのようなこととお考えでしょうか？

●きちんと人を育てて技術をつないで



国道3号をはさんで本社の向かい側にある、橋梁補修担当部署の事務所が入るビル。

いくことが必要だと思います。いま、受講費を会社が負担して、毎年1人ずつ職業訓練校に通って資格を取得してもらうなど、人材育成に取り組んでいます。本人の力にもなりますし、成果も出してくれるのでありがたいですね。

■趣味をお聞かせください。

●ゴルフです。1週間に1回は行っています。熊本はゴルフ場が多いですし、他県と比べて安いと思います。お酒もほぼ毎晩飲んでます。最近はウイスキーですが、以前は焼酎を飲んでいました。銘柄だけは贅沢をしています。

■本日はどうもありがとうございました。

[2021年11月9日、熊本市にて]

PROFILE

- 営産業株式会社
(九州ニットク・アメニティシステム会会員)
- 創業/1979（昭和54）年4月
- 資本金/2,000万円
- 代表者/代表取締役 米満泰二
- 所在地/〒861-4114
熊本市南区野田3丁目9-19
電話(096)357-2167
FAX(096)357-2157
HP: http://www.homare-kk.com
- 営業種目/建物外壁劣化調査診断、外壁改修工事、各種防水・止水工事、遮熱・光触媒・塗装工事、防食工事、トンネル漏水・補修工事、グラウト工事、地盤・土質改良工事、橋梁・橋脚補強・補修工事、耐震補強工事、一般土木工事、関連資材販売
- 従業員数/18名



阿蘇伏流水が湧き出して作った池を中心とした回遊庭園「水前寺成趣園」(左)。熊本藩細川氏の初代藩主・忠利が1636（寛永13）年ごろから築いた「水前寺御茶屋」が始まりで、国の名勝および史跡に指定されている。園内には、1878（明治11）年創建の肥後細川家の歴代藩主を祀る「出水神社」(上)がある。



外壁に「シルビアセラティーンN」が塗装された本社社屋。

株式会社深港美装



生死の境をさまようほどの大事故と、事業継続をあきらめかけた大失敗。そのとき奮い立たせてくれたのは、妻や仲間でした。身近な人の幸せを願いながら、その思いを地域にまで広げていきたいと思っています。

代表取締役 **深港 洋人**



宮崎市街にある宮崎店。広々とした店内には豊富な塗装見本が並び、カラーシミュレーションなど、お客様との打ち合わせなども行われる。



店内にはニットの「シルビアセラティーン」と「リリーフNADフッ素」の塗板のほか、塗装工程がわかりやすく展示されている。

宮崎県の南西端に位置し、南西部は鹿児島県に接する都城市。宮崎市に次ぎ、県内第2の人口を擁する主要都市であるとともに、「令和元年市町村別農業産出額」で全国1位を誇る日本有数の農業地域です。また、令和2年度のふるさと納税受入額も全国1位となり、注目を集めています。

* *

その都城市にある株式会社深港美装をお訪ねし、代表取締役の深港洋人さんにお話をうかがいました。

■創業はいつでしょうか？

●2007(平成19)年です。友人2人と創業しました。21歳のときです。

■この業界に入ったきっかけをお聞かせください。

●学校を卒業して各地を転々としていたのですが、19歳で都城に戻り、同級生の父親が経営する塗装店に誘われたのがきっかけです。最初は高所が怖く、続けられるか心配でしたが、お客様の「ありがとう」という声に感動し、一生この仕事をしていきたいと思いました。

■創業のきっかけをお聞かせください。

●入社2年後、その会社が倒産し、同級生ともう1人の3人で、戸建住宅の

塗り替えに特化した建築塗装店として独立したのがスタートです。

■大事故と大失敗

■波乱含みのスタートですね。

●まだ続きます。創業2カ月後、3人が大きな交通事故に遭います。1人は昏睡状態、もう1人は車椅子。私も右の上腕にチタンを入れました。廃業するつもりでしたが、昏睡状態の友人の母親から「また雇ってもらえますか」と言われました。あの一言がなければいまは違う仕事をしていると思います。そして事故の3カ月後、奇跡が起きました。友人の意識が戻ったのです。現在もともに働いています。

■法人化されたのはいつでしょうか？

●10年前、26歳のときです。九州各地の現場を転々したり、地元の訪問販売会社から受注したりしていましたが、自分たちで営業しようと株式会社になりました。

■変化はあったのでしょうか？

●最初は外塀を1万円で洗う仕事で、受注はありますが自転車操業でした。そんななか、30歳のころ、大きい現場でクレームがつき、大打撃を受けます。

工期が短く仕事が粗くなり、外壁全面がムラになっていたのです。資金も底を尽き、会社をやめようと思いました。

■復活のきっかけをお聞かせください。

●妻からも「あきらめたら本当に終わり」と諭されました。そんなとき業界新聞で社会貢献団体「塗魂ペインターズ」の記事をみて、仕事につながるかもしれないという軽い動機で入会したときから、歯車が動き始めました。1つめのターニングポイントです。最初に参加した会合で会員さんの熱意に感動し、一念発起しました。技術や知識、チラシの配り方からブランディング戦略まですべて勉強し直しました。

■次のターニングポイントをお聞かせください。

●依然として経営は苦しく、社員や家族との距離が埋まらない感覚もあって、あるセミナーに通ったことです。そこで利他の精神に触れて意識が変化しました。会社の仕組みや宣伝方法ではなく、自分の気持ちの持ち方を変えただけで、ここ3~4年で経営が軌道に乗り始めました。

■自分が変わることによって周囲も変化したということでしょうか？



平安時代末期、のちの日本最大の荘園「島津荘」が開発されて以来、島津氏(都城島津氏)が治めてきた都城市には、その名残が多くある。左は都城島津家が明治以降に住んだ「都城島津邸」、上は「都城」の由来となった城跡に建つ「都城歴史資料館」。

●まず家族や社員を思いやるようになり、周りへの印象が変わってきたのかもしれない。いまは塗装のほか、リフォームの受注も増えてきました。

■リフォームから塗装の仕事につなげる

■リフォームに取り組み始めたのはいつでしょうか？

●2年ほど前です。塗装スパンは約10年ですので、その間を埋めるために、水回りの設備から内装まで全部受注しています。そこから外壁塗装、屋根塗装の仕事につながることもあります。ホームページからの問い合わせやチラシの反響もありますが、リピーターさん、OBさんからの紹介が多いですね。

■経営方針をお聞かせください。

●インサイド・アウトの考え方で、「社員全員の物心両面の幸福に貢献し、お客様の幸せな暮らし、地域社会の発展に寄与する」という理念を掲げています。近親者を幸せにする思いを最終的



本社事務所。所内の大きなモニターでは、カラーシミュレーションのほか、ドローンで撮影した映像で建物の劣化状況を確認できる。

に地域に広げたいという考えですね。

■ニットクとのお付き合いはいつごろからでしょうか？

●この業界に入ったときからずっとニットクさんのファンです。前の会社で「ウルトラルーフプライマー」を使っていて大好きでした。3年ほど前に塗魂ペインターズの会員さんから超低汚染塗料「シルビアセラティーン」を教えてください、ニットク・アメニティシステム連合会に入会しました。いまの当社のメイン商材は、外壁は「シルビアセラティーン」、屋根は「リリーフNAD

フッ素」です。耐候性も仕上がりも申し分なく、お客様からも好評です。

■いま、どのようなことが塗料に求められているとお考えでしょうか？

●やはり汚れにくい塗料ですね。色はグレーやネイビーブルーなどのモノトーンが主流です。お客様の求めるネイビー系の色がなかったため、ニットクさんにオリジナルの特注色「深港ネイビー」をつくっていただきました。

■これからの会社のイメージをお聞かせください。

●2年前に宮崎市内に営業所をつくりました。今度は隣の小林市にショールームを出店します。最高と言われるサービスを地域のお客様に届けていって、ゆくゆくは宮崎県でナンバーワンの塗装店になりたいですね。

■趣味をお聞かせください。

●キャンプが大好きです。焚き火を見ながら過ごす時間は最高に幸せです。家族と休みが合わず、いまは年に1~2回が限界ですが、1カ月に1回は行きたいですね。

■本日はどうもありがとうございました。

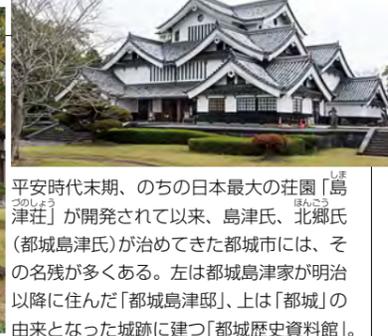
[2021年11月18日、都城市にて]

PROFILE

- 株式会社深港美装 (九州ニットク・アメニティシステム会員)
- 創業/2007(平成19)年
- 資本金/500万円
- 代表者/代表取締役 深港洋人
- 所在地/〒885-0041 宮崎県都城市一万城町40番地6号
- フリーダイヤル: 0120-508-416
- 電話 (0986) 77-3145
- FAX (0986) 77-2017
- HP: <https://fukaminato-bisou.co.jp>
- 業務内容/建築塗装工事一式、水回りリフォーム(トイレ・バス・キッチン)
- 従業員数/8名



大淀川の支流・庄内川にあり、日本の滝百選にも選ばれている「関之尾滝」。幅40m、落差18mの「大滝」と、岩を掘って作られた人工の滝「男滝」「女滝」の3つの滝からなっている。



平安時代末期、のちの日本最大の荘園「島津荘」が開発されて以来、島津氏(都城島津氏)が治めてきた都城市には、その名残が多くある。左は都城島津家が明治以降に住んだ「都城島津邸」、上は「都城」の由来となった城跡に建つ「都城歴史資料館」。



都城市の本社社屋。

■塗料事業本部

●ニットク・アメニティシステム連合会
「令和3年(第38回)総会」

「ニットク・アメニティシステム連合会」(会員数471社)の令和3年総会を11月19日に、宮城県仙台市の「ホテルメトロポリタン仙台」で予定していましたが、新型コロナウイルス感染症の影響を鑑みて、web総会とさせていただきます。

総会は宮本副会長の「開会の辞」で始まり、その後、「ニットク・アメニティシ



▲宮本副会長の「開会の辞」

ステム連合会会員憲章」の唱和が行われました。続いて佐々木会長の挨拶では、「皆様こんにちは。本日はお忙しいところ、たくさん皆様にお集まりいただきましてありがとうございます。また、今日はお昼から技術委員会、広報委員会を開催いただきました。ニットク・アメニティシステム連合会の運営に多大なる協力をいただいておりますことを、心より感謝申し上げます。今日は、第38回ニットク・アメニティシステム連合会総会は、web総会となりました。昨年、穂坂前会長より連合会会長の任を引き継ぎ、早1年が経ちました。その間、新型コロナウイルス感染症の拡大により、私たちの行動は制限され、会議などは本日のようにZOOM



▲佐々木会長の挨拶

など、ITを活用することも増えました。DX化の必要性を強く感じた出来事でもありました。今日はweb総会ですが、ニットク・アメニティシステム連合会の明るい未来のために皆様のお力をお借りして、限られた時間ではありますが総会の議事を進めてまいりたいと思います。簡単ではございますが、私からの挨拶とさせていただきます。本日は、どうぞよろしくお願いたします」と述べられました。続いて、佐々木会長が議長に選任され、第1号議案から第5号議案が審議され、承認・可決されました。

■web総会議案

- 第1号議案：
令和2年度事業報告承認に関する件
- 第2号議案：
令和2年度収支決算報告承認に関する件
- 第3号議案：
令和3年度事業計画(案)承認に関する件
- 第4号議案：
令和3年度収支予算(案)承認に関する件

●第5号議案：
会則改定(案)承認に関する件

* *
第3号議案で承認された令和3年度の事業計画は以下のとおりです。

- ①日本特殊塗料株のすべての塗料・工法の採用に取り組んでいきます。
- ②今年度も引き続き、「シルビアセラティ-N」「遮熱塗料シリーズ」「防水材」「塗り床材」などの採用拡大に取り組めます。
- ③各地区ニットク・アメニティシステム会と日本特殊塗料株の連携を密にして、効果的な運用により、顧客のニーズにより一層応えていきます。
- ④ニットク・アメニティシステム連合会ホームページの充実化をはかります。
- ⑤SNSを活用し、ニットク・アメニティシステム会の知名度アップに取り組めます。
- ⑥広告、宣伝活動および官庁、設計事務所などへのPR活動を推進します。
- ⑦ニットク・アメニティシステム連合会役員会を年3回開催し、効率的な会の運営をはかります。
- ⑧『ニットク・アメニティシステム連合会ニュース』を発行します。

* *
令和2年度ニットク・アメニティシステム連合会表彰会員

■日本特殊塗料株社長特別賞

該当なし

■ニットク・アメニティシステム連合会会長賞(6社)

- (株)オキナワ技研(九州) ※21年連続
- 古賀工業(株)(近畿・北陸) ※9年連続
- (株)安河内工業(九州) ※9年連続

- (株)ハスナ(関東・甲信越) ※6年連続
- (株)駿河コーポレーション(九州) ※6年連続
- (株)深港美装(九州) ※3年連続

■日本特殊塗料株社長賞(28社)

- (株)オキナワ技研(九州) ※21年連続
 - アサヒカラコン(株)(近畿・北陸) ※19年連続
 - 九州防水(株)(九州) ※17年連続
 - (株)ミカド(九州) ※17年連続
 - (有)マエダ化研(近畿・北陸) ※16年連続
 - 新生建工(株)(東海) ※14年連続
 - (有)村防水(九州) ※13年連続
 - (株)スギモト(九州) ※11年連続
 - 古賀工業(株)(近畿・北陸) ※9年連続
 - (株)安河内工業(九州) ※9年連続
 - (株)ナカムラ(関東・甲信越) ※8年連続
 - 小田建塗工業(株)(東海) ※8年連続
 - (株)ハスナ(関東・甲信越) ※6年連続
 - (株)駿河コーポレーション(九州) ※6年連続
 - (株)深港美装(九州) ※3年連続
 - (株)タナカペインティング(関東・甲信越) ※2年連続
 - 誉産業(株)(九州) ※2年連続
 - (株)オフィス・エスピーケー(九州) ※2年連続
 - (株)星塗装工業(北海道)
 - (株)ワタナベ塗装(東北)
 - (株)テッシン(関東・甲信越)
 - (株)五十鈴(関東・甲信越)
 - カトー建材工業(株)(東海)
 - (株)愛知レジン(東海)
 - (株)マイスター技研(東海)
 - 山樹エンジニアリング(株)(中国)
 - アイワ工業(株)(九州)
 - (株)芝原美装工業(九州)
- * *
表彰に続いて、メーカーを代表し遠田



▲遠田社長の挨拶

社長から、「今年6月に社長就任いたしました遠田でございます。新型コロナウイルス感染症の影響により、皆様に直接ご挨拶できず誠に申し訳ございません。はなはだ微力ではございますが、皆様からのご期待に沿えるよう全力を尽くしてまいりますので、ご指導、ご高配を賜りますよう、お願い申し上げます。さて、本日はたいへんお忙しい中、総会に参加くださいまして、ありがとうございます。ニットク・アメニティシステム連合会会員各社様におかれましては、日頃より会の活動に多大なるご支援、ご協力、ご理解を賜り、この場をお借りして厚くお礼申し上げます。ありがとうございます。本来なら、会員各社様が一堂に会しての総会が望まれる姿であり、それを希望しておりましたが、残念ながら今回は実施できなく、申し訳なく思います。ニットク・アメニティシステム連合会は、前身のハイブループ会が昭和58(1983)年に発足して38年が経過しておりますが、実は、私は入社が同年でございます。入社当時、ハイブループの開発者から、毎日のようにこの塗料のすばらしさを洗脳教育されていたことが思い起こされます。その洗脳と

は「塗膜を引っ張っても破れない、孔があかない」ということです。「ほら引っ張ってみろ」と言われ、初めは遠慮がちに、そのうち「こう毎日ではかなわない、破いてやれ」とばかりに引っ張った思いがあります。私は塗料事業ではなく自動車事業部門の配属ではありましたが、本当にすごいものだと、半分洗脳されてしまったのか、つくづく感心させられ、いまになってもその記憶を失うことなく、その情景を鮮明に覚えております。そのような塗料を開発上市し、連合会の皆様のお役に立てることがメーカーの使命と認識しております。メーカーとして、多くの皆様に必要とされる商品を開発上市していくためにも、ニットク・アメニティシステム連合会との連携は欠かせないものでございます。さらなるご支援、ご協力を、お願い申し上げます。会員各社様の、ますますのご発展を祈念いたし、お礼いたします。本日は、ありがとうございます」との挨拶がありました。最後は田辺副会長の閉



▲田辺副会長の「閉会の辞」

会の辞で今回の通常総会を終了しました。本年度も「ニットク・アメニティシステム連合会」の一層の発展と飛躍が大きく期待されます。

●お知らせ

『CSRレポート2021』発行のお知らせ

環境問題への対応といった社会的要請や投資家からの求めを受け、従来の『環境・社会報告書』を改訂し、2021年9月に『CSRレポート2021』として発行しました。CSRレポート作成にあたっては、2021

年初めから専門の委員会を立ち上げ、約9カ月間の検討を重ねてきましたが、初版の内容としては、現状の取り組みがベースとなっており、本格的な取り組みはこれからとなります。そうした中であっ

て、CSR活動に関する当社の考え方を記載した『CSRガイドライン』を、『サプライチェーンCSRガイドライン』として改訂し発行しました。当社ホームページにも掲載しておりますので、ご一読いただければ幸いです。

CSRレポートは、今後その内容を充実させ、より広範囲な情報を記載した『統合報告書』へとレベルアップを図る計画

です。『統合報告書』では、財務情報にESG(環境・社会・ガバナンス)に関する情報を中心とした非財務情報を加え、当社グループの事業戦略を含めた網羅的な内容を目指します。

カーボンニュートラルに向けた取り組み等、地球環境保護に向けた世の中の動きは一層加速しています。そうした動きに取り残されることのないよう、皆様の

協力を得ながら、当社の取り組みもさらに充実させていきたいと考えています。今後の取り組みへのご理解とご協力をお願いいたします。



▲『CSRレポート2021』

■塗料事業本部 展示会「第4回コーティングジャパン」に出展

12月8日から3日間、幕張メッセで開催された「第4回コーティングジャパン」に出展しました。コーティングジャパンは、毎年数万人が来場される、さまざまな分野における塗料・塗装・コーティング・表面処理技術に関する展示会です。

今回は、製品のPRと新規顧客、分野の開拓を目的として、超撥水塗料や開発品である超親水、滑水コーティングを主とした展示を行いました。半年以上かけて検討し、仕上げた展示品には非常に多く

の方に興味を持っていただきました。

特に今回のメインである超撥水塗料の展示には、通路を塞ぐほど人が集まる大盛況となり、予想以上の来客に対応が追い付かず、嬉しい悲鳴をあげる場面もありました。開発品である超親水、滑水コーティングについては、上市の目途に関する質問も多く、ニーズが高い機能であると再認識することができました。また、来客は塗料分野だけでなく、自動車や食品、電子機器分野など幅広く、塗料に期待される未開拓の新しい市場は多くあると実感することができました。

今後は、展示会でいただいた意見や提



▲ニットクブース

案を開発に反映し、製品化に向けて検討を迅速に進めていきたいと考えます。



▲賑わいをみせるニットクブース



▲超撥水塗料を塗装した網しゃくして、水をすくう来場者。



▲超撥水塗料の展示(左は超撥水塗装した面が水が転がり落ちる様子)。

●お知らせ 「警視總監表彰」を受賞

令和3年秋の交通安全運動の終了に伴い、交通功労表彰式が執り行われ、長年にわたる交通安全に尽力している団体として「警視總監感謝状 優良事業所」をいただきました。

本来であれば、千代田区霞が関の警視庁本部庁舎での表彰式において授与されることでしたが、新型コロナウイルス感染症の影響等もあり、王子警察署にお

いて小畑署長からいただきました。

この賞は、警視庁に102

署ある中で、5団体しかもらえない名誉のある表彰です。今後もこれまで同様に、



▲表彰状の授与

地域の安全・安心のために交通安全活動に貢献してまいります。

■塗料事業本部 「デフォグマジック」を 中部電力ミライズ(株)『みんなの得トクひろば』で紹介

中部電力ミライズ(株)が配信しているweb会員サービス「カテエネ」内の、『みんなの得トクひろば』に、『フェイスシールド、メガネレンズ用くもり止め液「デフォグマジック」を掲載しました。

『みんなの得トクひろば』は、提携企業の新商品や試作品などの情報が掲載され

ていて、アンケートに回答することにより、それらを抽選でもらえるというサービスを実施しています。

「デフォグマジック」は、応募者のうち抽選で10名様にプレゼントさせていただきました。応募期間は5月25日～6月24日の1カ月間でしたが、1万件以上の応募をい



← 塗布 → 未塗布



<https://tokutoku-park.chuden.jp/index>

ただくことができました。アンケートは、性別、年齢、認知度、満足度など、簡単な内容ですが、使っていただいたお客様の商品満足度は高くなっています。

いまのところ、まだ認知度は高い結果ではありませんでしたが、冬場は特にメガネなど、湿度で曇ることも多いため、ぜひ一度お試しください。きっとご満足いただけるものと思います。

「デフォグマジック」は、アマゾンやニットクDIYショップなどでお買い求めいただけます。

新 製 品 紹 介

■水性硬質ウレタン系塗り床材

「ユータックコンプリート 艶有りモルタルタイプ」CPGM工法・CPGL工法

「ユータックコンプリートシリーズ」は、ウレタン樹脂、セメント、セラミックスを配合した塗り床材です。2012年の販売開始以降、モルタルタイプのCPM工法、CPL工法を中心に出荷量が増加しています。

一方で、艶消しタイプであるCPM工法、CPL工法は、経時で塗膜表面が汚れやすい傾向にありました。そのため、モルタルタイプでも汚れにくい製品・工法を要望されていました。こうした背景を踏まえ、耐汚染性を向

上させた「ユータックコンプリートCPGM工法・CPGL工法」を開発いたしました。

新工法は、A液、B液、着色トナーを共用とし、厚みの違いによりパウダーを使い分ける仕様で、使いやすさも向上しています。ユータックコンプリートMパウダーが4～5mm、同Lパウダーが6～8mmです。

もちろん耐熱性、耐摩耗性、耐衝撃性、抗菌性といった塗膜性能は、CPM工法やCPL工法と同様です。新工法は優れた耐汚染性を有することで長期間美観を保つことができますので、いままで使用されていた食品工場や厨房、製薬工場等に加え、汚れの付着しやすい印刷工場等、より多くの場面でご使用いただけます。

■特長

●耐汚染性

定期的な清掃を行うことで表面に付着した汚れを取り除くことができるため、長期間良好な外観を



保つことができます。

●作業性の改良

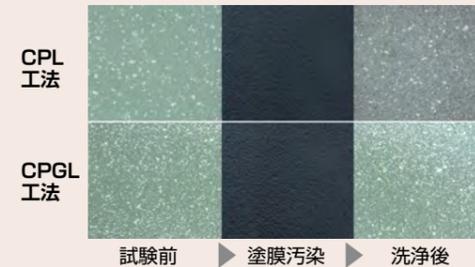
従来製品に比べて粘度上昇が緩やかで、約1.5倍の可使用時間を持ちますので、より容易に塗装を行うことができます。また、硬化時間は従来製品と大きく変わらず、翌日には軽歩行が可能です。

■荷姿

- ユータックコンプリートCPGM工法
22.3kgセット(A液: 2kg、B液: 2kg、パウダー: 18kg、着色トナー: 0.3kg)
- ユータックコンプリートCPGL工法
24.3kgセット(A液: 2kg、B液: 2kg、パウダー: 20kg、着色トナー: 0.3kg)

■耐汚染性試験

5%カーボンブラック懸濁液で汚染後、60℃で乾燥、その後水道水で洗浄。



CPL工法

CPGL工法

試験前 ▶ 塗膜汚染 ▶ 洗浄後

■塗料事業本部 ニットのDIYグッズ 防音くん(防音材シリーズ)のご紹介

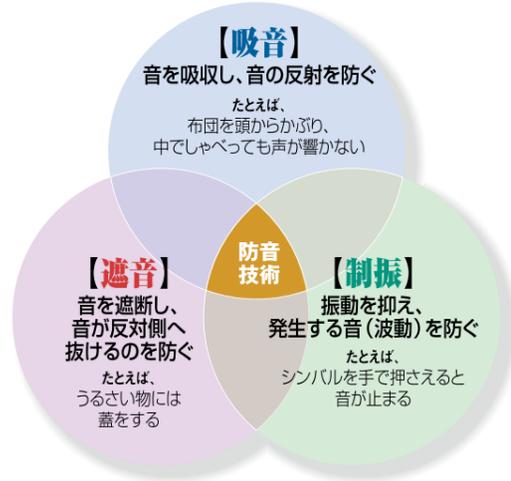
室内の音が反響して隣の人の声が聞こえづらい、音楽がきれいに聞こえない、不快な音、迷惑な音など、個人差もありますが、「騒音」は環境問題のうち苦情件数が最も多い問題で、近隣とのトラブルになるケースも増えています。

日本特殊塗料はこれまで、自動車用防音材のパイオニアとして防音・騒音対策技術を蓄積してきました。この技術を建築分野に生かした製品が「防音くん」シリーズです。

ニットは、「防音くん」シリーズを通して、快適な住まいづくりに貢献します。

ニットの防音材シリーズ 防音くん

「吸音」「遮音」「制振」の3つのプロセスで騒音問題を解決します。



「防音くん・流し台用」

「防音くん・流し台用」は、シートタイプの制振材です。



流し台の裏側から、圧着することにより、騒音を低減する効果が期待できます。ステンレス製流し台は水がシンクに当たる「ザーザー音」、また熱湯を流したときに素材膨張による「ポコーン」というような騒音が発生します。このような騒音は

流し台(シンク)の裏面へ「防音くん・流し台用」を貼りつけることで大幅に低減することができます。

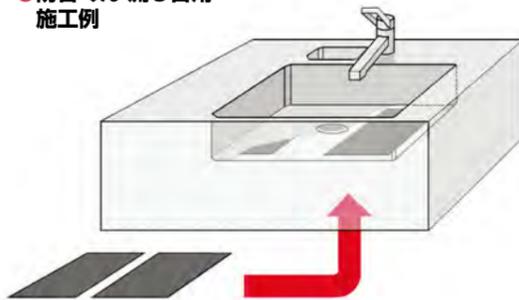
■特長

- ①粘着層はブチルゴム系のため、流し台で使用される冷水から熱水の温度域にも対応し、密着性に優れています。
- ②貼り付けやすく、加工もしやすいサイズ(ほぼA4判)です。
- ③70%程度の施工面積で十分な効果が得られます。

■荷姿

- 寸法……200mm×300mm×厚み2mm (4枚/セット)
- 材質……アルミ箔付きブチルシート

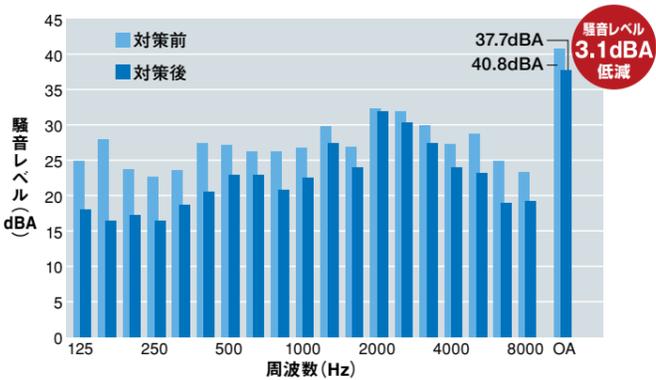
●防音くん 流し台用 施工例



流し台のサイズを確認後、お好みのサイズにカットしてください。

流し台の裏側から圧着して貼り付けます。

●防音くん 流し台用の騒音レベル測定結果



※社内測定値です。実際の防音効果を保障するものではありません。

「吸音デコ」

「吸音デコ」は室内の反響音をコントロールする「装飾パネル」です。

音楽を再生したときに音が割れる、会話が聞こえにくい、なんとなくざわざわして落ち着かない。このような現象が起こる部屋があります。その原因の多くは、室内の吸音力不足です。防音くん「吸音デコ」は吸音効果により、室内の音の反響を抑制することで、室内の音環境を大幅に改善。音楽やテレビを鑑賞する際にも、臨



場感あふれる音響を実現します。また、隣の部屋からの通過音を低減する効果も期待できます。

■特長

- ①1枚0.5kgと軽量ですので、壁面に簡単に貼り付けられます。
- ②7種類のカラーバリエーションを用意。色を組み合わせることもでき、壁面を美しく彩ります。

■用途

- リビング、寝室、オーディオルーム、ホームシアター、会議室、応接室、楽器練習室

■荷姿

- 寸法：400mm×400mm×厚み38mm
- 重量：0.5kg/枚
- 梱包：6枚/箱

※枚数によって効果は異なります。



※イラストはイメージです。

「吸音ブラインド」

「吸音ブラインド」は室内の反響音をコントロールする「ブラインド」です。

音楽を再生したときに音が割れる、会話をしにくい、なんとなくざわざわして落ち着かない。このような現象が起こる部屋があります。その原因の多くは、室内の吸音力不足です。防音くん「吸音ブラ

インド」は吸音効果により、室内の音の反響を抑制することで、室内の音環境を大幅に改善。音楽やテレビを鑑賞する際にも、臨場感あふれる音響を実現します。また、隣の部屋からの通過音を低減する効果も期待できます。

■特長

- ①一般のブラインドのように窓や壁に貼るだけです。施工が簡単です。

②隣室からの通過音の低減効果もあります(2~3dBA：ガラス壁の場合)。

③吸音間仕切りとしてもご使用いただけます。

④防火性試験に合格した「防火認定品」です。

■用途

- カフェ、レストラン、ホテルのロビーラウンジ、会議室、応接室、教室、学校、病院など

■荷姿

- スラットサイズ……幅100mm×高さ2000mm×厚さ5mm (基準1枚あたり)

- 製作可能寸法……幅300mm~4000mm(スラット3~40枚以上、重なり幅で異なります) 高さ300mm~3600mm(2000mm以上はつなぐためジョイントが入ります) ※オーダーメイド品です。



▲ニットク本社・会議室の採用事例

ニットクでは、DIY商品を扱う部署があり、ホームセンターなどのほか、インターネットでも販売しています。

●お問い合わせ
ニットクDIYショップ
☎ 0120-989-445

ニットクDIYショップ
<http://www.nittokudiyshop.net/>

街を彩るニットの製品



■パークヒルズ北広島団地E棟、F1・F2棟(北海道)
建築外用塗料「シルビアセラティーンN」/10,000㎡
アクリルゴム系壁面防水化粧材「ハイブルーF」/900㎡
施工/㈱星塗装工業



■小山市某工場(栃木)
塗り床材「ユータックE-30N」/300㎡
施工/㈱タナカペインティング



■王子第一小学校新築工事(給食室床・プール入口床・運動場手洗い場他)(東京)
塗り床材「ユータックE-30N」流し展べ防滑工法
水性硬質ウレタン樹脂系塗り床材「ユータックコンプリート」CPM-T工法
プール用塗料「プールエース」クッション遮熱防滑工法
塗り床材「ユータックR」コーティング工法
建設/川田・越野・北澤建設共同企業体(JV)
施工/㈱ハイグレード



■トイザらス・ベビーザらス宇都宮店(栃木)
超速硬化ウレタ・ウレタンゴム系塗膜防水材スプレッシュシステム「NTスプレータイプS」/600㎡
施工/㈱日本アステック



■埼玉県某自動車ピット(埼玉)
塗り床材「ユータックスーパーFハードN」/550㎡
施工/㈱井上建装



■秩父市立荒川西小学校(埼玉)
屋根用塗料「リリーフNADフッ素」/1,250㎡
施工/㈱日本アステック



■東京成徳短期大学附属幼稚園(東京)
建築用塗膜防水材「ブルーフロンPKD-E30S工法」/700㎡
建設/㈱フジタ
施工/三星産業(株)



■座間市某工場(神奈川)
金属屋根用塗料「ピチューロンシルバー」/2,000㎡
施工/匠塗建



■JA上伊那 美郷3号ントリーエレベーター(長野)
アクリルゴム系壁面防水化粧材「ハイブルーF」/2,250㎡
施工/㈱五十鈴



■愛知県西尾市某中学校屋上防水改修工事(愛知)
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコDX」X-1工法(機械固定工法)/830㎡
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコDX」X-2工法(平場)/50㎡
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコDX」X-2工法(立上り)/310㎡
施工/ナガエ塗装(株)、新生建工(株)



■愛知県西尾市某中学校屋上防水改修工事(愛知)
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコDX」X-1工法/500㎡
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコDX」X-2工法(平場)/110㎡
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコDX」X-2工法(立上り)/250㎡
施工/ナガエ塗装(株)、新生建工(株)



■春日部市某倉庫(埼玉)
塗り床材「ユータックE-30N」/600㎡
施工/㈱井上建装



■川越市某工場(埼玉)
塗り床材「ユータックE-30N」/200㎡
施工/㈱タナカペインティング



■埼玉県某物流倉庫改修工事(埼玉)
塗り床材「ユータックE-30N」流し展べ工法/200㎡
施工/㈱山翔



■秩父郡某工場(埼玉)
塗り床材「ユータックスーパーFハードN」/460㎡
施工/㈱井上建装



■PARCO MUSEUM TOKYO SHIBUYA(東京)
塗り床材「ユータックE-30N」流し展べ工法/60㎡
施工/㈱愛知レジン



■某貸ビル屋上トップコート塗り替え(愛知)
建築用塗膜防水材用上塗り塗料「ブルーフロンEGトップ4F」PU-EF工法/1,000㎡
施工/㈱名岐防水



■㈱伊東(愛知)
水性硬質ウレタン樹脂系塗り床材「ユータックコンプリート」CPM-5N工法/266㎡
水性硬質ウレタン樹脂系塗り床材「ユータックコンプリート」CPG-4F工法/310㎡
塗り床材「ユータックE-40」コーティング工法/450㎡
施工/㈱納所床工業

街を彩るニットの製品



■有渡辺酒造店倉庫新築工事(岐阜)
水性硬質ウレタン樹脂系塗り床材「ユータックコンプリート」CPM-4N/105㎡
建設/有永山建設
施工/株大装



■平成31年度防災安全・地道第A010-48分0002号一般国道422号線道路交通安全対策工事(三重)
塗り床材「ユータックE-30(K)」すべり止め工法/685㎡
建設/株前川組
施工/ライニング技術工業(株)



■令和2年度道路メンテ第013-分0002号主要地方道菟野東員線(城下橋歩道橋)橋梁修繕(塗装塗替)工事(三重)
塗り床材「ユータックEナチュラル」樹脂モル工法/200㎡
建設/株山口塗装
施工/ライニング技術工業(株)



■能登北部JA農機センター新築工事(石川)
塗り床材「ユータックスーパーハードN」流し展べ工法/700㎡
建設/株JA建設エナジー
施工/アサヒカラコン(株)



■大阪市某飲食店屋上(大阪)
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコ」PM-E20G工法/30㎡
施工/株松田敬商店

■某薬品工場塗り床工事(京都)
塗り床材「ユータックR」コーティング工法/1,000㎡
施工/有マエダ化研



■株丸井屋上防水改修工事(福井)
建築用塗膜防水材「ブルーフロン」PK-E30G工法/520㎡
施工/ワイテック



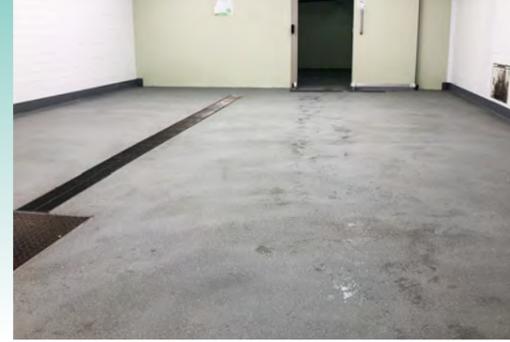
■八尾市立柱小学校増改築工事(大阪)
水性硬質ウレタン樹脂系塗り床材「ユータックコンプリート」CPL-6N工法/105㎡
塗り床材「ユータックE-30ECO」流し展べ工法/250㎡
施工/有マエダ化研



■関空トレーディング棟前処理室・冷凍保管庫塗り床工事(大阪)
水性硬質ウレタン樹脂系塗り床材「ユータックコンプリート」CPM-4N工法/430㎡
施工/古賀工業(株)



■東大阪市立荒川小学校給食室床改修工事(大阪)
水性硬質ウレタン樹脂系塗り床材「ユータックコンプリート」CPM-4N工法/120㎡
設計/東大阪市役所
施工/有マエダ化研



■スーパーマルハチ王子公園店改修工事(兵庫)
水性硬質ウレタン樹脂系塗り床材「ユータックコンプリート」CPM-4N工法/180㎡
塗り床材「ユータックE-30N」流し展べ工法/350㎡
施工/有マエダ化研



■某歩道橋薄層舗装工事(岡山)
塗り床材「ユータックE-30(K)」薄層カラー舗装工法/47㎡
施工/有正光外装



■鳥取市立病院屋上防水改修工事(鳥取)
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコDX」X-1工法/2,250㎡
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコDXNS」X-2工法/1,044㎡
施工/協栄防水(有)



■某保育所床(島根)
超硬化ウレタ・ウレタンゴム系塗膜防水材スプレーシステム「NTスプレータイプS」ND-SS30G/ハイクション工法/150㎡
施工/寺戸工業(株)



■某最終処分場施設整備工事(島根)
下水道処理施設用内面防食被覆材「タフバリア#100」A工法/2,349.3㎡
施工/タナカ塗装システム(株)



■某大学体育館屋根防水改修工事(広島)
下水道処理施設用内面防食被覆材「タフバリア#100」A工法/2,349.3㎡
屋根用遮熱塗料「パラサーモシリコン」/4,050㎡
施工/有丸福建材工業(株)



■某保育所床(島根)
超硬化ウレタ・ウレタンゴム系塗膜防水材スプレーシステム「NTスプレータイプS」ND-SS30G/ハイクション工法/150㎡
施工/寺戸工業(株)



■高美が丘小学校屋根防水改修工事(広島)
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコHG」PX-HG30ES/1,041.9㎡
建築用塗膜防水材「ブルーフロンエコHG」PXTg-HG20ES/411.6㎡
施工/丸福建材工業(株)



■某工場屋根(広島)
屋根用遮熱塗料「パラサーモシリコン」/4,050㎡
施工/有丸福建材工業(株)



■広陵学園トレーニングセンター屋根改修工事(広島)
超硬化ウレタ・ウレタンゴム系塗膜防水材スプレーシステム「NTスプレータイプS」NY-SS20S/440㎡
施工/丸福建材工業(株)

街を彩るニットクの製品



■某工場(徳島)
塗り床材「ユータックE-30N」流し展べ工法(2.0mm)/220㎡
施工/榑下村塗装



■成田山救世慈母大観音像防水改修工事(福岡)
建築用塗膜防水材「ブルーフロン」X-1工法/433.7㎡
設計・施工管理・施工/榑キューボウ



■成田山救世慈母大観音像改修工事(福岡)
建築外装用塗料「シルビアセラティーN」+光触媒塗料「エヌティオR」/2,869.5㎡
設計・施工管理/榑キューボウ
施工/INAMASU



■某保育園屋根塗装工事(佐賀)
プライマー「ウルトラループライマー」+屋根用塗料「リリーフNADシリコン」/1,265㎡
施工/松永塗装



■佐賀市某アパート屋根・外壁改修工事(佐賀)
建築外装用塗料「シルビア1液ハイブリッドセラ」/400㎡
屋根用塗料「リリーフNADシリコン」/400㎡
施工/えぐち塗装店



■某工場スレート屋根遮熱塗装工事(福岡)
プライマー「エボラ浸透遮熱プライマー」+屋根用遮熱塗料「パラサーモシリコン」
施工/榑古賀塗装工業



■有久保自動車整備工業駐車場改修工事(長崎)
超速硬化ウレタ・ウレタンゴム系塗膜防水材スプレーシステム「NTスプレータイプH」NC-SH30UTR(駐車場防水工法)/150㎡
施工/榑IMURA



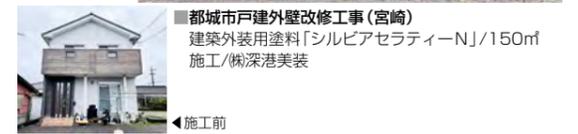
■榑小関 自社会庫改修工事(長崎)
屋根用遮熱塗料「パラサーモシリコン」
施工/榑小関



■某公民館屋上防水(熊本)
建築用塗膜防水材「ブルーフロンバリュー」X-1工法
/1,392㎡
施工/榑防水キングJ



■都城市戸建外壁改修工事(宮崎)
建築外装用塗料「シルビアセラティーN」/180㎡
施工/榑深港美装



■都城市戸建外壁改修工事(宮崎)
建築外装用塗料「シルビアセラティーN」/150㎡
施工/榑深港美装



■都城市戸建外壁改修工事(宮崎)
建築外装用塗料「シルビアセラティーN」/230㎡
施工/榑深港美装



■榑エイエフ工業社外壁改修工事(宮崎)
建築外装用塗料「シルビアセラティーN」/200㎡
施工/榑エイエフ工業



■栗野中学校武道館屋根改修工事(鹿児島)
超速硬化ウレタ・ウレタンゴム系塗膜防水材スプレーシステム「NTスプレータイプS」NM-SS20PS/520㎡
施工/鹿児島ビルド街

改修工事予定の方をご紹介します。

ご紹介いただきました工事予定の方には、最寄りの安心できる「ニットク・アメニティシステム連合会」の施工業者様をご紹介します。お気軽に最寄りの営業所へお声掛けください。
対象は、戸建て住宅、工場などの「内外装工事」「屋根塗装工事」「防水工事」「塗り床工事」などです。

●感謝の気持ちをお贈りします。
ご紹介いただきました工事が成約した場合、謝礼金として成約金額に応じて紹介料を施工業者様からお贈りします。

日本特殊塗料株式会社紹介

当社は1929（昭和4）年6月に航空機用塗料の生産・販売を目的に設立されました。
戦後、セメント瓦屋根用塗料を初め、建築用塗料分野等に進出し、自動車用防音・防錆塗料開発で大きく成長しました。
現在は各種分野用の塗料と、自動車用防音材、防錆材を手がけています。

塗料事業

遮熱塗料など、各種機能性塗料をラインアップしています。
航空機、ロケット用塗料、建築用塗料（内外装、屋根、床、屋上防水、プール用など）、防食被覆材（上下水道、農業廃水用など）、DIY製品（建築用、ホビー用など）、防音製品（建築用、鉄道用など）など。



風力発電ブレード用塗料
「ウインドハロートップコートF」



塗り床材「ユータックR」（東京ドームローラースケートアリーナ）



屋根用遮熱塗料「水性バラサーモ」（某介護老人保健施設）



ウレタン塗膜防水材
「ブルーフロンエコDX」（某学校）



建築用防音材「防音くん 吸音デコ」が
採用された放送施設（東京）



鉄道用防音材が採用された
九州新幹線N700系「さくら」

自動車製品事業

自動車のさまざまな部位の防音材、防錆材を製品化し、国内すべてのカーメーカーにご採用いただいています。
振動を原因としたノイズを減少させる制振材、反響音を弱める吸音材、音の波動を減少させる遮音材をもとに、快適なカーライフを演出しています。

●自動車用防音材

- 自動車用吸音材「フードインシュレーター」
- 自動車用吸音材「吸音ホイールハウスライナー」
- 自動車用防錆材・シーラント
- 「NTガードコート」「シールトップ」
- 「NTガードコート」
- 超軽量防音システム部品「RIETER ULTRA LIGHT™」
- 自動車用「フロアカーペット」
- 塗布型制振材

日本特殊塗料株式会社

〒114-8584 東京都北区王子3-23-2

■本社 ■開発センター

■塗料事業／塗料事業本部、東京営業所、神奈川営業所、中部営業所、大阪営業所、中四国営業所、九州営業所、DIY販売部

■自動車製品事業／営業統括部、東日本第1営業所、東日本第2営業所、中日本営業所、西日本第1営業所、西日本第2営業所

■工場／平塚工場、静岡工場、愛知工場、広島工場、九州工場、東九州工場

●日本特殊塗料ホームページ <https://www.nttoryo.co.jp/>