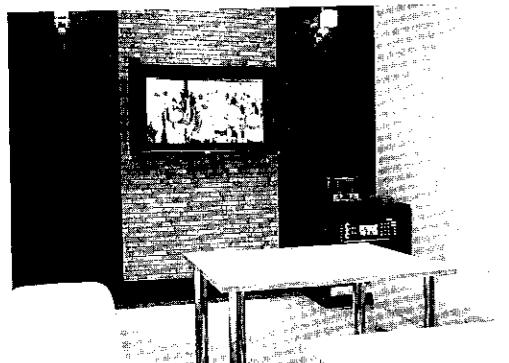


図表2 FC出店モデル(駅前・都市型)

店舗面積	60坪	月間売上げ	3,960万円
収容人数	36人	家賃(月坪)	1万円
初期投資 ²⁾	36,900千円	ロイヤリティ	売上げの3%
・加盟契約関連	3,600千円	初期投資回収	開業3年目
・設備投資	33,300千円		※店舗取得費は含まず



複合カフェのカラオケルームではそれが思い思いの過ごし方をする

シニアの平日利用で
売上げを伸ばすカラオケ

全店平均の客単価は1,098円で、平均滞在時間は3・6時間。ブース1席当たり売上げは11万8,000円。最近の動向としては、主力ユーザーである20歳代の利用頻度が落ちてきた一方で、郊外店舗を中心に50歳代以上、そしてファミリー層の利用がふえてきた。全国的にみても、郊外店舗がおむね堅調に売上げを維持、あるいは伸びている。

50歳代以上の利用者は、とりわけ平日間のアイドルタイムの利用が多く、カラオケルーム1室の月額平均売上げも、11年5月期には平均22万円だったのが、現在は28万円まで上昇、月によっては30万円を超える店舗もある。

一般のカラオケボックス店でも平日間は安価に設定しているが、同社の複合カフェの場合は食べ物の持込みが

自由で、ドリンクバーがセットになつているなど、利用しやすさが高い稼動につながっていると同社ではみている。

利用方法もいわゆるカラオケボックスとは異なる。カラオケボックスの場合、入室者全員が歌うのが一般的だが、複合カフェのカラオケボックスでは、歌わずにマンガを読んでいる客も見受けられるという。カラオケルームの利用者が、それぞれ思いの時間を過ごしていることを認識した同社では、コニックバスターの一部の店舗でカラオケルームにもパソコンを設置。こうした動向を受け、既存店舗でもカラオケルームの増設が目立つ。ただ、静かに過ごしたい客にも配慮する必要があるため、防音設備などを改装にはコストがかかる。現在は防音設備だけでも1室当たり約150万円の費用がかかる

ことから、今後はカラオケ機器メーカーのユニット式のボックスの導入も検討していく。

若い世代では、オンラインゲームを利用とする来店客も増加しており、オンラインゲームは流行り廃りが大きいことから、必ずしもそこばかりに資金

シニアの平日利用で 売上げを伸ばすカラオケ

全店平均の客単価は1,098円で、

平均滞在時間は3・6時間。ブース1

席当たり売上げは11万8,000円。最

近の動向としては、主力ユーザーであ

る20歳代の利用頻度が落ちてきた一方

で、郊外店舗を中心に50歳代以上、そ

してファミリー層の利用がふえてき

た。全国的にみても、郊外店舗がおむね堅調に売上げを維持、あるいは伸び

ている。

50歳代以上の利用者は、とりわけ平

日間のアイドルタイムの利用が多く、カラオケルーム1室の月額平均売上げも、11年5月期には平均22万円だったが、現在は28万円まで上昇、月によ

っては30万円を超える店舗もある。

一般のカラオケボックス店でも平日間は安価に設定しているが、同社の複合カフェの場合は食べ物の持込みが

自由で、ドリンクバーがセットになつているなど、利用しやすさが高い稼動につながっていると同社ではみている。

利用方法もいわゆるカラオケボックスとは異なる。カラオケボックスの場合、入室者全員が歌うのが一般的だが、複合カフェのカラオケボックスでは、歌わずにマンガを読んでいる客も見受けられるという。カラオケルームの利

用者が、それぞれ思いの時間を過ごしていることを認識した同社では、コニックバスターの一部の店舗でカラオケルームにもパソコンを設置。こう

した動向を受け、既存店舗でもカラオ

ケルームの増設が目立つ。ただ、静かに過ごしたい客にも配慮する必要があるため、防音設備などを改装にはコストがかかる。現在は防音設備だけでも1

室当たり約150万円の費用がかかる

ことから、今後はカラオケ機器メーカーのユニット式のボックスの導入も検討していく。

若い世代では、オンラインゲームを

目的とする来店客も増加しており、そ

の利用者比率は11%に上る。ただ、オ

ンラインゲームは流行り廃りが大きいことから、必ずしもそこばかりに資金

やスペースを割くのはリスクが大きいと原田氏。

重要なのは流行に左右されない普遍的な集客力。「複合カフェは家でもない仕事場でもない『第三の場所』を提供することが本来の目的です。お客様に店舗への親しみをもつていていただくためにやるべきことはたくさんあります」(原田氏)。

同社では、利用者満足を高める方策として、POS(顧客管理)システムの制作(プログラミング)の内製化を図っている。フィリピンにシステムをC店についても、各店舗に合わせてカスタマイズできるようなプログラムを構築していくのである。

同社がここまでPOSシステムにこだわるのは、複合カフェそのものが有効なメディアであるという認識があるからだ。たとえば、パソコンのモニタ

でインターネット以外の表現を行なうことを見た。会員証には住

所などの基本情報を入っており、ブ

スに入った途端にパソコンのモニター

に入らなければ、非常に有効な情報伝達になるのだ。

また、店舗間で売上高などの情報を

本部の体力と魅力づくりが不可欠

今後の課題はやはり価格設定だと原

田氏。複合カフェ業界はいまのところ

「3時間1,000円」というセット料

金が定着しており、価格破壊もほとんど起きていない状態にある。

「こうした料金がこれからも適正価格であり続けるのはわかりません。どこかのチーンが低価格のプランを打ち出せば、一気に値崩れが起きる可能性もあります」と原田氏は語る。

レンタルビデオ業界は、大規模チエ

ーンの登場によって、個人経営の店舗

がことごとく淘汰された地域もある。

資本力のあるチーン店は100円レ

ンタルなどのキャンペーんを打ち続

く。今後、複合カフェ業界でも熾烈な

価格競争が起こらない保証はない。

ピーテーを飽きさせない魅力づくりが、今後の複合カフェの成否を分かつ

ファクターといえるだろう。

特別企画 業界再編で成熟に向かう複合カフェ

[有力チェーン企業の出店戦略]

アクロス コミックバスター

M&Aの積極化で初期コストを抑制 運営面ではPOSシステムの内製化で 顧客ニーズにきめ細やかに対応

編集部 Leisure Industry Data



M&A強化で 出店コストを低減

大阪府吹田市に本部をおく株アクロスは、1995年に複合カフェのフランチャイズ事業「コミックバスター」をスタートし、現在までに直営5店舗、フランチャイズ(FC)155店舗を開拓している(図表1、2)。その特徴は、それぞれの地域の特性やオーナーの考え方を活かしながら、独創的なネーミングや店舗デザインを行なうことによって他の複合カフェと差別化を図ってきたことにある。

たとえば、オフィス街のビルの上層階でサラリーマンの休憩ニーズに応える「時空田町店」。洗練された内装で高級感を醸し出す「RECHE RCHER町田店」(ともに東京都)。学生たちがくつろげる土足禁止の「M#DRTV上新庄店」(大阪府)、キッズルームのある「Moby中吉野店」(徳島市)など、店舗ごとに独自のコンセプトを打ち出している。

とりわけ店舗の内装には力を入れており、パソコンブースも完全なオーダーメイドで、店舗ごとに仕様が異なる。ブースを仕切る木製のボードも、国内で調達した高品質の材料を使用するなど、空間の快適性を重視している。

2011年度は、東日本大震災の影

は初期投資の負担感でしょう。現在の投資規模と収支状況を勘案すれば、やはり回収には開業から5~7年要しますが、まだ成熟し切っていると思つていません」とあくまで前向きに語る。

そのままうえで原田氏は、「一番の問題は初期投資の負担感でしょう。現在の投資規模と収支状況を勘案すれば、やはり回収には開業から5~7年要しますが、まだ成熟し切っていると思つていません」とあくまで前向きに語る。

その後の問題は、まだ十分に成長が見込めるマーケットであることは間違いません」と、問題の所在を指摘する。

同社では、初期投資を軽減する方策として、M&Aによる出店に力を入れています。つまり、廃業・閉鎖する同業の店舗を買収し、店舗設備やコミックなどを

図表1 会社概要	
会社名	株アクロス
本社所在地	大阪府吹田市江の木町コンバーノビル8階
設立	1995年6月
資本金	1億8,000万円
代表者	代表取締役社長 原田健市
従業員数	37人
事業内容	複合カフェ事業、ディサービス事業
複合カフェ店舗数	160店舗(直営5、FC155)
売上高	15億7,800万円(2011年5月期)



原田健市氏