



Creating fun  
ビープラスグループ株式会社

# アミューズメント会社が 安全衛生優良企業の 認定を取得した理由



Creating fun  
ビープラスグループ株式会社





Creating fun  
ビープラスグループ株式会社



## やっぱり○が好き

弊社創業当時の日本では、クルマは大衆の憧れでした。その憧れに関わる仕事がしたいと、弊社は自動車関連事業からはじまりました。そして現在はパチンコホールの経営を主業としています。クルマにはタイヤという4つの○があり、パチンコは○の行方を楽しむレジャーです。創業以来○に関わったきた私たちだから○を象徴的に使用したロゴマークを創りました。社員を含むステークホルダーの皆さまと○い関係を築きたいという想いもこのロゴマークに込めました。



Creating fun  
ビープラスグループ株式会社

---

# CORE VALUES

ビープラスグループの3つのコアバリュー

与えられたルールに対して厳粛な姿勢であれ！

すべてのお客さまに対して公平・公正であれ！

お客さまに非日常を演出し明日の活力となれ！



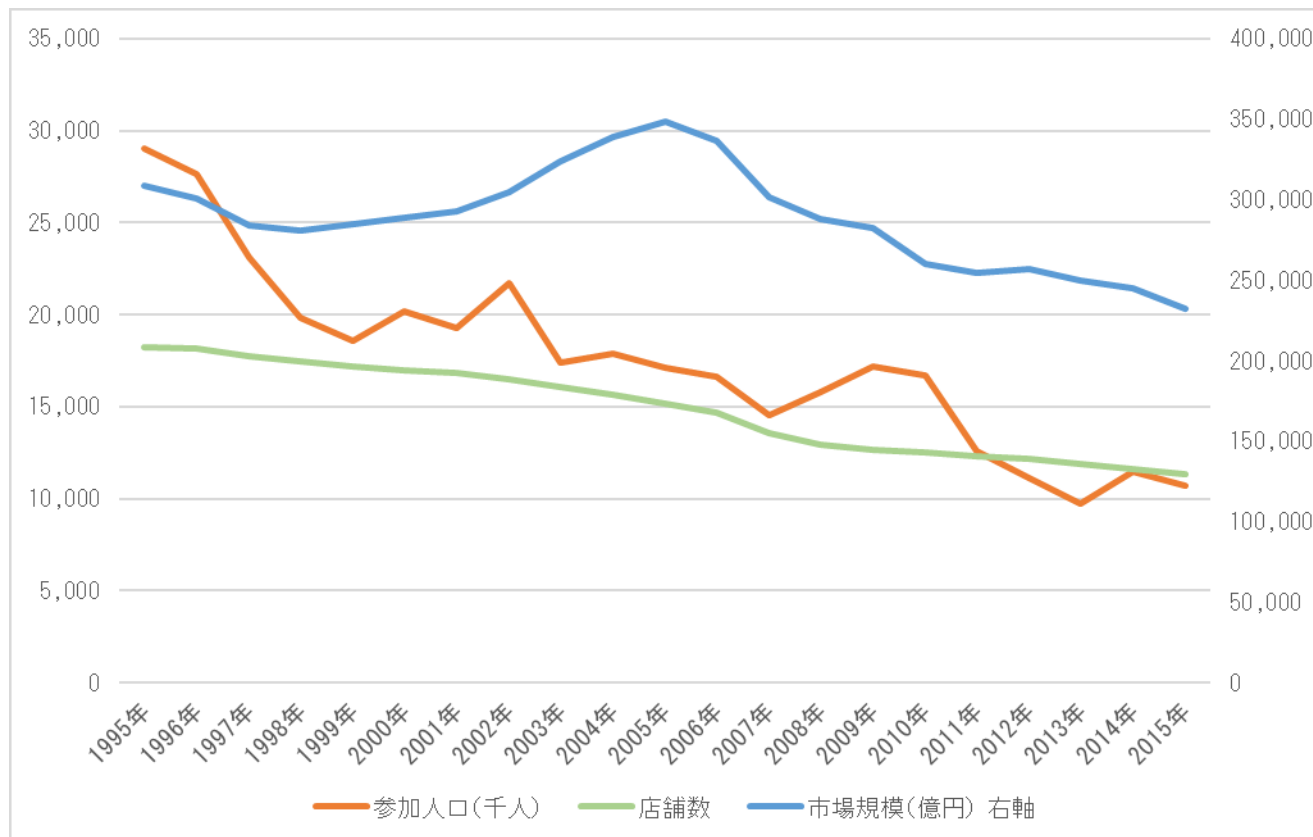
Creating fun  
ビープラスグループ株式会社



東京	ELGRAN 町田店
神奈川	大吉 大和柳橋店
大分	ELGRAN 明野本店
熊本	E・L・L・E 菊池店
宮崎	ELGRAN 日向店
沖縄	ELGRAN 大山店
	ELGRAN 西町本店



# 市場規模



\* 2015年実績



Creating fun  
ビープラスグループ株式会社

# 市場規模

アミューズメント産業

23兆円

外食産業

25兆円

\* 2015年実績



# 業界のイメージ

ネガティブ傾向

アミューズメント産業

受動喫煙

音や照明が派手

依存症

ネガティブ傾向

外食産業

低賃金

長時間労働

お客様の対応



# 業界の優良企業

## アミューズメント産業

ビープラスグループ株式会社

- ・ 直近4年間は増収増益
- ・ 従業員のワークライフ  
バランスを充実

## 外食産業

株式会社 はなまる  
(吉野家グループ)

- ・ 直近4年間は増収増益
- ・ 従業員のワークライフ  
バランスを充実





## 従業員のワークライフバランスを充実

### 安全衛生優良企業（ホワイトマーク）取得

- ・ 労働安全衛生法等の違反はないか？
- ・ 労働災害発生はないか？
- ・ 優良企業としてふさわしくないことはないか？
- ・ 安全衛生体制はできているか？
- ・ 安全衛生全般に取り組んでいるか？
- ・ 安全衛生活動を推進するための取組をしているか？
- ・ 健康保持増進対策をしているか？
- ・ メンタルヘルス対策をしているか？
- ・ 過重労働防止対策をしているか？
- ・ 受動喫煙防止対策をしているか？
- ・ 安全でリスクの少ない職場環境の整備をしているか？



## ビープラスグループ株式会社の 安全衛生活動を推進するための取組

- ① 労働時間の抑制
- ② リフレッシュ休暇
- ③ 登山
- ④ ハラスメント研修
- ⑤ 受動喫煙
- ⑥ ストレスチェックの実施



Creating fun  
ビープラスグループ株式会社

# 市場規模

アミューズメント産業  
23兆円

ゲーム業界  
2兆円

アニメ産業  
2兆円

\* 2015年実績



Creating fun  
ビープラスグループ株式会社

遊びは  
文明の根源を  
なすものである。

by Roger Caillois『遊びと人間』より



## MISSION

「楽しい」を  
クリエイトする

## VISION

(革新者)  
イノベーターを  
目指して



Creating fun  
ビープラスグループ株式会社

---

ありがとうございました!



Creating fun  
ビープラスグループ株式会社

[b-plusg.co.jp](http://b-plusg.co.jp)