

# これからの日本社会に順応した パチンコ業界戦略の展開

～大衆娯楽として多くの人々が

パチンコを遊戯できる環境の創造～

南九州大学 環境造園学部造園学科 4年 小高大喜

—目次—

第一章 パチンコ業界を取りまく日本社会の現状把握

第一節 研究過程と現状把握

第二章 高齢化社会への対応

第一節 高齢者の雇用

第二節 複合施設との一体化

第三節 パチンコ及びパチスロの簡易化

第三章 パチンコ業界の考案

第一節 新台入れ替えの算段 その1

第二節 新台入れ替えの算段 その2

第三節 遊戯台以外のサービスの向上

第四節 外国人顧客の獲得

第五節 レートと射幸性のバランス

第四章 パチンコ業界の環境向上

第一節 店内環境の改善

第二節 地球環境に配慮がされた店内の創造

第五章 終章

# 第一章 パチンコ業界を取りまく日本社会の現状把握

## 第一節 研究過程と現状把握

私は平成 23 年 1 月現在、宮崎県都城市に住む大学生である。この宮崎県は、パチンコ人口比率全国 1 位を誇る『パチンコ店激戦地域』であり、私の住んでいる街の中にも多数のパチンコ店が営業している。また私の実家は都市近郊の神奈川県川崎市であり、都市のドーナツ化現象により近年人口がうなぎのぼりに増加傾向にある大都市である。パチンコは 19 歳の時に初めて始め、趣味の一つとしてパチンコを楽しむパチンコファンである。パチンコ関連の知識は徐々に掴みつつあるが、パチスロの知識に関してはほぼ初心者だ。平成 23 年 4 月からは社員としてパチンコ業界の一員として勤務するわけであるが、まだまだ業界事情やパチンコ・パチスロ台、業務内容や法律関連についての知識は未熟である。

このようにパチンコ業界に片足を突っ込んだ程度の私がこれから記述する内容は、業界や現場がわかってない、現実性が困難なことも含まれているかもしれない。だが大都市のパチンコ店と地方のパチンコ店の違いや特徴を、実際に肌で感じる事が出来た数少ないユーザーの 1 人であると考えている。

よって本研究は、私が現住する宮崎県都城市（地方都市圏）と神奈川県川崎市及び大都市圏のパチンコ実体験に基づき、その過程で調査・研究した内容を提言する。また今後、予測出来る日本経済の背景も共に視野に入れ、時代の流れに沿う内容として、パチンコ産業及び業界全体に提案するものである。

次に本論の流れについて説明を述べる。まず始めに記述する第 1 章では、現在の日本社会が抱える諸問題や時代の傾向について取り上げる事を目的とした。続く第 2 章では、これからの日本社会で懸念される高齢化社会に関して、私の提唱するパチンコ業界の対応について論じてゆく。第 3 章ではパチンコ業界のサービス形態について分析し、パチンコ産業を大衆の娯楽へと導く為に、さらなる良質なサービス提供へ繋げられるような提言を述べる。第 4 章ではパチンコ業界の環境について分析、その環境をよりよい方向へと実現すべく提言する。それをさらに地球環境にも配慮が促され、パチンコ業界のイメージ向上に働きかけられるような提案を論じるとする。

では始めに日本社会の現状に関して述べていきたい。現在、日本社会では深刻な少子高齢化が進み、それにより多くの問題が浮上り示唆されている。地方の過疎化や、高齢化による労働力の低下、年金問題等、多種多様な問題が棚上げ状態で、今後の日本経済及び社会発展が懸念視されており、多く識者が警告の意向を表している。総務省の調査結果によると、平成 17 年の日本の高齢化率（65 歳以上の人が人口に占める比率）は 20.2%であり、世界 37 カ国中（人口 3,000 万人以上）最高の数値であった。この最新

の調査結果（平成 22 年 9 月現在）では日本の高齢化率は 23.1%と過去最高を更新している。このまま高齢化が進むと 2050 年度には 39.6%になり、3 人に 1 人以上が高齢者になる事が予測されると推測している（図 1）。

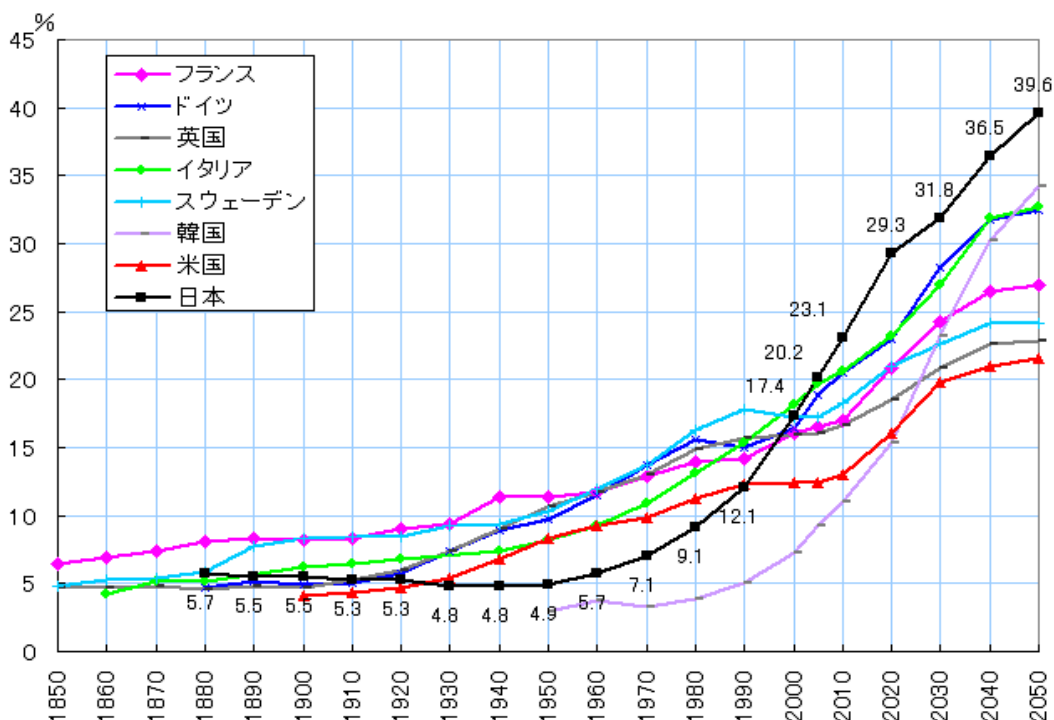


図 1. 主要国における人口高齢化率の長期推移・将来推計

また少子化による若者不足も問題である。仕事をバリバリ行える活気溢れる若い世代が減少し、さらに現役を引退した高齢者の増加している事によって、国内の生産レベルが年々減少傾向にある。これでは今まで構築されてきた労働形態が崩壊し、現状でさえ莫大な負債を抱える日本社会にとって、さらなる追い打ちが予測出来る。

他にも石油資源の問題や地球温暖化等の地球環境問題、都市と地方の格差問題等、諸問題を挙げると無限に近い数の問題が浮上し、敏速な対策協議が急務とされている。だが瞬時に最良な対策案が考えられ、実現出来る様であれば誰もここまで苦勞はしないはずである。改善が非常に困難であるから、現在まで日本社会は風船状に諸問題が発生し、浮き彫りにさらされてしまったと考えられている。

近年では日本に在住し労働する外国人や、外国人観光客の姿も昔の日本社会に反して容易に見受ける事が出来る。そして、その多くの外国人が日本の文化に強い興味抱いており、今や様々な分野の日本製品や文化がグローバルに発信されている。だが外国人による国内犯罪や、法律関連により外国人が日本に永住する事が難しい等、外国人にまつ

わる諸問題も懸念されている。他にも、まだまだ外国人に配慮がされていない日本の環境も存在し、さらなるユニバーサルデザインの対応にも促すべきであると考えられる。

よってこれからの日本社会を背負う我々は、問題によって引き起こされるマイナス面や逆にプラスになる事項を、早い段階で予測する事が重要である。そして、その状況に対応したビジョンとシステムを再構築し、マイナス面を最小に、プラス面を最大限に引き出す事が求められる。

## 第二章 高齢化社会への対応

### 第一節 高齢者の雇用

「定年してやる事が無い」、「年金だけの収入だけでの生活は不安だ」、これは定年退職した多くの高齢者が感じている心情である。60歳を過ぎたとしても、まだまだバリバリ仕事ができる高齢者はかなり存在する。実際「まだ仕事を続けたい」と仕事に対する意欲がある高齢者も少なくはない。このような高齢者の雇用を、パチンコ業界でも取り入れてみてはどうか。間違いなくこれからのパチンコ業界の客層は、高齢者の割合の増加にあると考えられる。

事例として、若干名でも高齢者の店舗スタッフとして取り入れてみたら、高齢者ユーザーの方々に親近感を抱かせ、店舗内の雰囲気や和みの印象が生まれ、業界のイメージ向上にも期待が持てると考えられる。またそこで仕事を行う事で、様々な人々と出会い、会話が生まれ、日常生活の充実感も高められる。さらに仕事の過程で様々な事を考えるに辺り、脳の活性化、老化防止にも効果が期待出来る。その上、高齢者の同世代である為、私達若者には考えられないような、新たな発想やアイデアが生まれ、サービスの向上に期待が持てる。他にもパチンコ店で働く高齢者が、同世代の仲間に対して情報発信をする事によって、パチンコという『娯楽』に対して新たに興味関心を抱いてくれる客層が現れる事に期待したい。よって高齢者を始めとした顧客に対し実感してもらう為にも、なるべく顧客と接し、コミュニケーションが行えるような業務システムが効果的と考えられる。

しかし一般スタッフと同様に仕事を行う事は、加齢による体の衰え等も考えられる為、さすがに困難である。施行するにあたっては、そのあたりを考慮した業務形態を整える事が望ましいと考えられる。よって雇用形態としては、アルバイトや契約社員等の簡易形態で行い、業務時間も短縮したシステムが望ましいであろう。店舗側も社員形態でない為、人件費の削減に繋がり、雇用しやすいと考えられる。また高齢者側も、正社員の立場になってまでの業務は、様々な諸条件や拘束等が生じる為、敬遠する意向が高いと

考えられる。

これを実現させるためには業界全体はもちろん、社会レベルで『高齢者の雇用』について考え、高齢者が働きやすい環境造りを再構築させていく事が大切である。もちろん社会（政府）としてもこれからの超高齢化社会に向け、このような対策やシステムは奏功するものと考えられる。ただでさえ大きな負債を抱える日本、高齢化により年金や医療費用といった歳出がさらに増える事が予測出来ている。高齢者を活気づける政策の実現を行うにあたり、これからの日本経済にもプラスに働く事が期待出来ると私は考える。

## 第二節 複合施設との一体化

薄暗く、治安が悪いとあまり世間からの評判が優れない『ゲームセンター』が近年、ファミリー向けにイメージを変えてきている。利用者の大半が若者の印象が強いゲームセンターであるが、近年ではシニア世代の客層が増加傾向にあり、メダルゲームでゲームを楽しむ高齢者の姿が見られている事例がある。それは東京都北区に位置するJR王子駅前の総合レジャー施設『サンスクエア』である。その2階のゲームセンター『ナムコランド王子店』には冬休みの子ども達に交ざり、メダルゲームを楽しむ高齢者の姿があった。「ゲームセンターというと最初は抵抗があったが、この中（複合施設）にあったから入りやすかった」と、週に2～3回通う近所に住む79歳の女性が話す。

また高齢者のゲームセンター仲間だけではなく、学生や浪人生等の若い世代の知人ができ、そこで若者とのコミュニケーションも一つの楽しみになっていると言う。この王子店では毎週木曜日に60歳以上にメダル貸し出しを倍にするサービスを実施中であり、より多くのシニア世代の顧客の獲得に力を入れている。治安等の問題も発生するが、店員が頻繁に店内を巡回し、相手の目を見て挨拶することで、若者の不良行為を防止する配慮を行っている。メダルゲームはとてもシンプルな形態のゲームが多く、機械に弱い傾向がある高齢者にも十分楽しむ事が可能なゲーム性である。また遊戯で増えたメダルは預ける事も可能で、毎回多額のお金を使わずに遊戯する事ができる（一部例外を除く）。

このような光景は全国の他のゲームセンターでも見られつつあり、他店舗と複合した『複合施設』内のゲームセンターで同様な傾向が見られている。この時代背景によって、今やアミューズメント業界の中でも、シニア世代は重要な客層として考えられており、関連した業者はさらなるシニア世代の獲得に力をいれている。これと同様な事をパチンコ業界で行う事は出来ないであろうか。パチンコ店がショッピングモールと併設されている店舗は若干数存在しているが、現在の多くのパチンコ店の所在は、その店舗がパチンコ店として孤立した形態で位置している店舗が殆どである。

そこで、私の提案は『パチンコ店とショッピングモール等の複合施設との一体化』である。パチンコ未経験ユーザーがパチンコ店を敬遠する理由の一つとして、『パチンコ

店が孤立した環境化にあるため入りづらい』との意見が挙がっている。だが、これを複合施設と融合させることによって、入りづらいという認識が少しでも薄れるのではないだろうか。パチンコ店内でも、他の施設を利用して貰うべく景品の一部を他施設の利用券やお試し券等、他施設の利用を促進させる形態を構成すれば、その複合施設全体の潤いにも繋げる事が出来る。日本人は「ついでに」という言葉に弱い。施設の複合化によって「買い物ついでにパチンコも」、「パチンコの後はカラオケ」と連鎖反応により、さらなる消費拡大に期待が持てる。

### 第三節 パチンコ及びパチスロの簡易化

現在のパチンコやパチスロの傾向を調査すると、パチンコは多くの機種が存在し、その形態が複雑であり、多くの演出で理解する事が困難な機種が多く見受けられている。高確率モードと見せておいて、実際は高確率を匂わせただけの場合があり、確立変動に突入しているかどうかは判断しづらい潜入確変等が存在している。これは、初心者の遊技者にとって理解する事が困難な演出であり、この傾向は明らかに初心者には厳しく、中上級者でようやく理解出来るシステムではないだろうか。

パチスロも同様であり、R TやART等、初心者には理解が難しい機能が存在する。仮に初心者がボーナスを獲得しARTに突入したとしても、継続させる手順がわからず即終了し、思うように出玉が増やせないことが生じた方も少なくないだろう。ましてや機械には弱いとされる高齢者ユーザーには、「かなり高いハードルを越えて理解してから遊戯して下さい」と言っているようなものである。

次に記述する内容は実際に私がホールで遊戯し経験した出来事である。

#### 【事例その1】

「お兄さん、これは当たっているのかい？」と私が遊戯する台の隣の高齢者の女性が急に話しかけてきた。私はその時たまたまその台の演出を見て、潜入確変に突入していたことがわかっていたので「はい、今確立変動に入っているのです、近い内に当たるはずですよ」と教えてあげた。「そうなのかい。わかりにくいね。ありがとう。」と笑顔で答えてくれた。

#### 【事例その2】

「田中さんはスロットは遊戯されないんですか？」と私の家の近隣に住む、パチンコ

を趣味とする高齢者の女性に問いかけた質問である（名前は仮名）。「1度はやったことはあるんだけど、よくわからなくてね。当たっても7を揃えるのが大変で、難しいのはちょっとね。」とパチスロはもう打ちたいとは思えない意向を伝えてきた。

この様な事例は私が経験しただけではなく、全国のあちこちで初心者ユーザーが感じ、ただ強く公に現れていないだけではないだろうか。今の状況では初心者ユーザーに対して、明らかに遊戯を楽しむ事が難しい形態であると考えられる。ましてやこれからの日本社会は、深刻な超高齢化社会に突入する事が解りきっている。だが現状ではまだまだ若者が、メインの顧客ターゲットとして考えられ、パチンコ業界や関連するメーカー全体も若者指向に物事を考えがちであると考えられる。これは明らかに、高齢者ユーザーが高機能化された遊戯台に対応しきれず、パチンコ・パチスロの『ガラパゴス化』と言えらるる。今はそのままで良いかもしれないが、近い未来『機械に弱い』『視力を含めた体全体の衰え』『余暇を持て余す』等の特徴を持った高齢者が日本全体に溢れかえる。

よって、これからのパチンコ業界のビジョンとしては、高齢者の新規ユーザー獲得に力をいれ、その高齢者が快適に遊戯出来る環境を創造させる営業形態が望ましくはないだろうか。そこで私が考える提言は『パチンコ及びパチスロの簡易化』である。現在のパチンコ店で遊戯する高齢者の動向を見てみると、パチンコ部門ではシンプルで複雑な演出が少ない『海物語シリーズ』や、昔ながらの『羽物系機種』等に高齢者ユーザーが集中している傾向がある。パチスロ部門では若者が大半を占めるが、『アイムジャグラー』、『ハナハナ』等、一発告知のシンプルなゲーム性の機種に若干の高齢者ユーザーが見受けられる。

これらの機種を教訓にし、もう少しシンプル性に飛んだ機種の割合を、広めていってみてはどうか。この営業戦略で大きな成果を上げた企業が、家庭用ゲーム大手会社『任天堂』である。高機能化しすぎたゲームを簡易に戻し、どの世代でも楽しめ、学習や運動にも繋がる『任天堂DS』や『任天堂Wii』の開発である。これは現代の時代背景に順応したアイデアであり、見事日本のみならず、世界中に大旋風を巻き起こす事に成功した。任天堂Wiiの様に、パチンコで運動も行える様な高機能を取り付ける事は困難であると思うが、システムを簡易に戻すことは容易に行う事が出来る。例えば潜入確変という解りづらい機能を撤回し、大当たりした時は誰がみても解るようなシステムに変更し、すぐに出玉に繋がるように変えてみてはどうだろうか。また現状では一部のメーカーに見受けられているが、遊戯中に『～が来たら熱い演出だ』等、初めての遊技者にもすぐに機種の特徴が掴める仕組みを広げてみる事も、情報不足のユーザー、特に高齢者ユーザーに対して配慮がされているシステムであると言える。中にはこれらの説明が、まどろっこしいと感じるユーザーもいると考えられるので（実際に私がそう感じて

いる)、遊戯する前や遊戯中、いつでも説明の有無が選択可能なシステムが望ましいと考えられる。

これと一緒に、パチスロ部門にも同様な工夫を施すべきである。だがパチスロには高齢者ユーザーを敬遠させてしまう、大きな構造が含まれている。それはボーナスが確定した時に、高速で回転するボーナス図柄を自分の手で揃えなければならない事である。動体視力が衰えた高齢者や、目の不自由なユーザーにとっては、とても過酷な作業である。実際、私の隣に座り遊戯していた高齢者の女性が、ボーナス確定時にあまりにも図柄を揃える事に苦勞されていたので、「揃えましょうか？」と声をかけ代わりにボーナス図柄を揃えて挙げた経験は数知れない。「これと同じ様な経験がある？」とパチスロを好む友人も聞いてみたら「ああ、俺も揃えてあげた事あるよ」と答えていた。

現在のパチンコ店では、店員による目押しサービスを提供している店舗も、多く存在している。しかし私がその顧客の立場に立ち考えてみると、一回一回店員を呼び、目押しを行ってもらうのは非常に申し訳なく感じ、面倒にも感じる。このようにボーナスを含んだ特殊小役等の図柄等を自力で揃える事に、かなりの苦戦を強いられているユーザーは少なくないのである。このデメリットを改善するだけでも、非常に初心者にも馴染みやすいパチスロ環境が提供出来、新規のパチスロユーザー獲得に繋がる事が期待出来ると考えられる。

ここで私が提案するシステムは『オート目押しシステム』である。ボーナス図柄や特殊小役等、目押しが必要な図柄に対し、自動で機械が揃えてくれる機能である。パソコン上のゲームサイトや携帯電話のアプリケーションのパチスロゲームでは、このような機能が備わっているものもある。だが実際のパチンコ店の実機では、すべての台が手動での目押し行うシステムとなっている。これを自動でボーナスや特殊小役を揃えてくれる機能が搭載すれば、これまで目押しに苦戦を強いられてきたユーザーにとって、便利な機能ではないだろうか。もちろん『目押しを習得したい』、『ボーナスを揃えることに楽しみを感じる』等のユーザーによって楽しみの捉え方が異なるので、パチンコの説明文同様、選択出来る機能が望ましいとされる。

しかし人間の思想の中で、『独自で物事を解決したい』、『目押しを覚えたい』、という自身の向上心理が働く特性がある。そこでその方々に目押しをマスターしてもらうべく、初心者をおアシストさせる『目押しお助け機能』の搭載も共に展開を試みてはどうだろうか。例を挙げると特殊小役、ボーナスが確定した時に、リールの回転速度を遅くできる機能等である。何段階か早さの選択基準を設け、始めは低速、慣れてきたら中速、高速、通常とこなしていく事により、気付いたころには普通に目押しが行えるまでに成長しているメカニズムである。物事をマスターするのに、誰も始めから難しい内容から始めたりはしない。素人がいきなりプロ野球選手の高速な球を打ち返せと言われたら、それはほぼ無理な話である。初めは遅い球から始め、次第に速い球に慣れていく事が、練習の過程で普通であると考えられる。これはどの分野でも共通する事であり、『人は基

礎から学び、やがて応用したものを覚えていく』のであり、人に限らず、他の生物にも同様な事である。それほどパチスロの目押しは高度な技術ではないと思われるが、このような機能が搭載されていたら、多くの初心者ユーザーが目押し技術の習得に役立ち、自身の向上に繋がる事に期待が持てる。また、次第に目押し技術が向上していく自身の過程が嬉しく楽しい感情にも繋がり、『マスターしたい』といった心理が、パチスロのリピーター獲得の後押しに繋がると考えられる。

## 第三章 パチンコ業界の考案

### 第一節 新台入れ替えの算段 その1

現在のパチンコやパチスロの台入れ替えの周期をみると、昔に比べてかなり早い周期で行われている。人気のない機種はすぐに撤去されてしまい、「ようやくこの機種の特徴がつかめてきたぞ」と思う時期には店から姿を消している場合が殆どである。経験を重ねる事で多様な演出を理解でき、その機種の面白さを感じられたユーザーも、ホールから無くなってしまっただけでは意味が無く、また始めから新しい機種を覚える事になってしまう。

新台入れ替えを行うにあたり、イベントの告知と同様に、ある程度の顧客の誘致に期待が持てる。早いサイクルでの新台入れ替えのままであると、入れ替えの度にパチンコホール側に多額の費用が掛り、その経費の分出玉を抑えざるを得ない状況が生まれているのが現況である。多くのパチンコ・パチスロユーザーは大当たり演出はもちろんの事、出玉の優越感やそれによって得た利益を求め、ホールに足を運ぶユーザーが殆どである。その最大限の顧客誘致に期待が持て、パチンコ業界の活性化にも繋がる『出玉還元』を損なわない為にも、この異常な早さのサイクルを改善し、少しでも経費を抑える事は出来ないであろうか。

この異様な早さのサイクルは、ある規制が緩和され起こされた事態である。以前は1つのメーカーが出せる機種に制限が設けられており、新台入れ替えのペースが限られていた。しかし現在はその規制がなくなり、警察の認可さえおけば何機種でも新台を出す事が可能になった。ではこの規制を元に戻してみてもどうなるであろうか。だがこれを急に行くと、メーカー側がの大きな損失を被る事になり、撤廃の反発が止むおえなくなり、他の諸問題が発生してしまう恐れが考えられる。なら急激に規制を元に戻すのではなく、今の敏速なサイクルをやや遅らせられるぐらいの新たな規制を、公案してみてもどうであろうか。政治の世界でも増税を行う際には、急な経済全体の消費を避ける為にも、無茶な大增税はしない。仮に増税を行うにしても、一部の税を減税したり、

子供手当の支給を行ったりと、国民に対する還元措置も整えられ、経済のバランスを保とうと心掛けている。実際は大きな成功に繋がったとは言い切れない今の政治経済であるが、互いのバランスを考え対策を構想する事はとても重要な要素である。パチンコ店側、メーカー側両者の利益バランスを保つことで、業界全体が活性化する期待が持て、さらなるパチンコ業界の飛躍に繋がる事が考えられる。

## 第二節 新台入れ替えの算段 その2

新台入れ替えを行うに辺り、店舗の規模にもよるが、人気機種（海物語シリーズ等）にもなると、何十台もの台を一度に大きな台ごと入れ替える事になる。警察の監査も入る為、ホール側にはかなりの手間とコストが生じる。さらにその撤去された台の大半は中古業者に転売され、残りはメーカー側の下取りや、パチンコリサイクル業者に渡りリサイクルされていたりしている。しかし廃棄処分になったパチンコ台・パチスロ台一部は香港、中国等に輸出され、不正なブローカーの手に渡った結果、有害物質の鉛が適正に処理されず、中国国内で健康や環境被害が起り、社会問題にもなっている。そもそもリサイクルを行うに辺り、その過程で多くのエネルギーが消費され、そこで新たな二酸化炭素が排出されている。この現状を少しでも改善し、無駄を省き、環境にも配慮が出来ないものであろうか。

私がここで考えた提言は『パチンコ・パチスロ台のバージョン入れ替えシステム』である。台ごと入れ替える事は、台自体の経費、台の輸送費用、設置の労力が大きく生じる事になる。これを同じメーカーの台をリニューアルさせる場合、基盤を変えず、中身のデジタルだけ変更できるシステムに一部変更してみてもいいかであろうか。言わばパソコン上に新たに新しいソフトをインストールする形式と同様な仕組みを、パチンコ・パチスロ台に設けてみるという内容である。

例を挙げてみると『CRエヴァンゲリオン ～始まりの福音～ Version 1 → CRエヴァンゲリオン ～始まりの福音～ Version 2』等外装は特に変えず、中身の演出やスペック等を変えるシステムの導入である。変更する物は台内部の中核のみであり、これによりかなりのコスト削減に繋がる事が期待できる。また輸送や入れ替えも容易に行う事が出来、一石二鳥でもある。それには顧客側にも解りやすいように、広告や掲示物に気を配り、ホール側とメーカー側の巧みな連携が必要となってくる。消費者にとっては少し物足りなさが生じてしまうかもしれないが、その浮いたコストの経費を顧客側に還元する事によって、顧客の増加が期待でき、パチンコ業界全体の活性化にも貢献できると考える。日本人は新しいものが好きであり、自分の身で実感したいと思うような思考が、他国に比べ強い傾向にある。新台入れ替えのサイクルをスローにする事が難しいようであれば、このようなシステムに変更し、顧客側に楽しんでもらう形態も悪くな

いのではなからうか。

### 第三節 遊戯台以外のサービスの向上

面白いパチンコ・パチスロはあるに越したことはないが、それ以外のサービスの向上も、多くの人が店舗で楽しんでもらう為には必要不可欠であり大事な要素である。すべての顧客側に喜んで貰うことが一番である。しかし、これからの日本は超高齢化社会が訪れる事が予測されていることによって、高齢者ユーザーの需要の拡大が予測できる。そのため、特に高齢者ユーザーに対して配慮がされたサービスやホール構造が望ましくなってくるのではなからうか。

この点、高齢者ユーザーに配慮がなされ、高いサービス精神が感じられる地域は、やはり地方都市の大型店舗である。顧客側に喜んでもらうべく、様々なサービスが私の調査した地域のパチンコ店では見受ける事が出来る。

表 1. 店内サービス一覧

#### ～店内サービス一覧～

- ・大型休憩スペースの配置
- ・マンガ、雑誌等の書物の設置
- ・飲食店の併設
- ・温かいおしぼり、冷たいおしぼりの提供
- ・家電製品や食品等の景品くじ引き抽選会
- ・インターネット導入パソコンの設置（無料）
- ・毛布の無料貸出
- ・傘の無料貸出
- ・無料リクライニングマッサージチェアの設置
- ・消臭スプレーの設置

この他にも荷物ロッカーの設置等、パチンコ遊戯以外でも、多くのサービスが受けられる。このように多様なサービスが整うパチンコ店は、地方のパチンコ店に多く見られる傾向がある。東京都内近郊のパチンコ店でも、一部のサービスを行っている店舗は存在しているが、地方店舗程充実はされていないのが現状である。

やはりこれからの時代は、このようなパチンコ以外のサービス形態も妥協せず充実させるべきであると考え。仮にマンガを読みにだけ来店された顧客も、関連する書物を読んでゆくにつれ、パチンコ・パチスロに興味を抱いてくれるかもしれない。また休憩施設やその他サービスを充実させ、明るい印象を利用者に感じ取ってもらえれば、その雰囲気世間にも広まり、悪い印象を感じていた一般の方々の考えも変わる事に期待が持てる。

だが、大都市圏では地方圏と比較して土地価格が高い水準となるため、地方店舗と同様なサービス形態を提供する事は、かなりの負担を強いられてしまう事となる。難点も考えられるが、全国のパチンコ店舗全体が、さらにサービス及び印象の向上に配慮がな

されれば、さらなるパチンコ業界の躍進に繋がるであろうと推測する。パチンコは、現在数多くのエンターテインメントが存在する中の一つである。その『娯楽』を感じて頂くためにも、パチンコ以外のサービスに関しても配慮を怠らない事が、エンターテインメント業としてすべき大切な要素ではないだろうか。

## 第四節 外国人顧客の獲得

私が実家に帰省し、都内に出掛けると、必ずと断言してよいほど外国人の姿を目にする。私が現住する宮崎県都城市でも、外国人の姿は見受けられる事が出来る。第2章でも記載したが、現在の日本では、もはやどこにいても外国人の姿を確認する事が出来るぐらい、日本は変貌を遂げて来ている。

外国人の日本に対して興味の傾向を考えてみよう。現在世界中で日本の文化として注目されている最大の日本文化は、『日本のアニメやマンガ文化』ではなかろうか。世界中の人々が視聴できる動画サイト『YouTube』でも、日本のアニメは大人気であり、世界に笑いと娯楽を提供している。またアニメに関するグッズも同様に人気を集めており、外国でも『オタク』と呼ばれる存在が認知されているくらいである。

そこで私の提言としては、日本のアニメ・マンガ文化に強い興味関心を抱いている外国人に対して、日本のパチンコ文化を発信し、展開させる内容である。その外国人もメインの顧客として考え、外国人が利用しやすい環境造りを構築し、日本のパチンコ文化をグローバルに展開してみてもどうか。幸い、現在の日本の多くのパチンコ・パチスロの機種は、日本の漫画やアニメ、特撮、時代劇等、が起用されたタイアップ機が多数導入されている。これらの特徴を持ったパチンコ・パチスロは、外国人に対してかなり興味が注がれる要素であると考えられる。

次は、どのように外国人に対してパチンコ文化の情報発信を行っていくか、考えてみる事にしよう。まずは多くの外国人が在住、観光に訪れる大都市圏近郊等、外国人が目ししやすい観光地に力を注ぐ事が望ましいとされる。内容は外国人が読めるパチンコの遊技説明書の設置、外国人にガイダンスが行えるスタッフの常時配置等が考えられる。またパチンコの機種にも配慮が欲しい。例えば演出内容等を、英語やその他の外国語に吹き替えが選択可能なシステムの台の導入を考えてみてはどうだろうか。大手パチンコメーカー（株）京楽産業が発売した『CRぱちんこ冬のソナタ2』では、一部韓国語であるがこのような傾向が見られている。だが完全とは言えず、まだまだ外国人が内容を理解して遊戯するには、困難な状態であると考えられる。

次に現状の東京都内近郊のパチンコ店の内情に関して考察してみた。都内近郊のいくつかのパチンコ店を調査してきたが、私が確認した中では外国人に対して喜ばれそうなサービス形態が整ったパチンコ店は見受けられる事が出来なかった。

しかし、インターネット上で調査していると、多国籍な人種が従事し、往来する街、東京都新宿区歌舞伎町のパチンコ店で、「PACHINKO GUIDE BOOK」という外国人向けに開発されたガイドブックを提供している店舗を確認する事が出来た。これは外国人ユーザーに対して、外国語で記載されたパチンコ・パチスロ遊技説明書であり、『総合広告代理店 株式会社現代』が発行している（図 2）。さらにこの会社では、全国のパチンコ店に向け、外国人用のパチンコ・パチスロの遊技説明が記載されたPOPやフォーマットポスター、その専用サイトから外国人用説明書が設備されている店舗の詳細検索等のサービスも同時に行っている。その外国語のバラエティーも富んでいて、最大6カ国語対応（英語、中国語、韓国語、ポルトガル語、ロシア語、スペイン語）のガイドブックも備えている。これは外国人ユーザーに対して配慮がされたサービスであると考えられ、新たな外国人ユーザー獲得に期待が持てると思われる。

このように文章形態での対策が行われている店舗も実際には存在していた。しかし設置店舗の数は現状では少なく、会話対応が可能なガイドの従事までは中々実現出来ていない。今後は音声での対応も視野にいれ、対応出来るシステムが望ましいと考えられる。

仮に外国人に配慮がされた環境が数多く実現出来たとしよう、多くの外国人がパチンコ・パチスロを遊戯しやすいと感じ、パチンコ文化の面白さを実感し、外国人ユーザーの獲得に期待が持てる事が考えられる。だが、外国人に優しい環境を整えただけでは意味がない。それを実感してもらい楽しさを覚えてもらわなければ意味がない。これにはパチンコ業界のみならず、海外の旅行代理店との連携も重要であると考えられる。

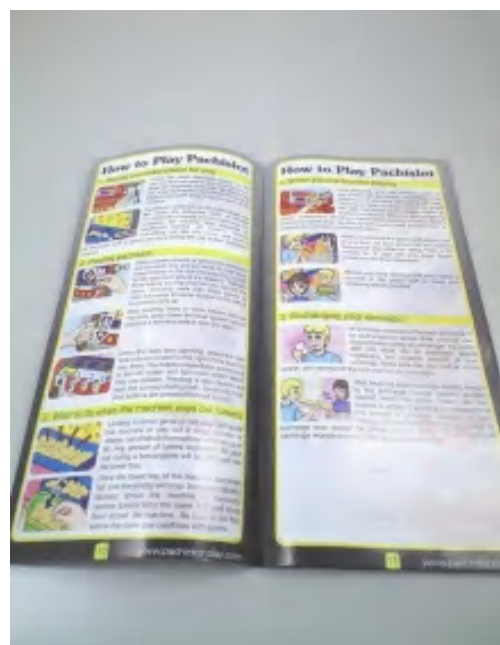


図 2. 「PACHINKO GUIDE BOOK」

そして私が提言する内容は、『外国人の日本観光のツアーにパチンコ文化の体験を導入』を考える事である。ツアーの中で体験してもらい、日本の娯楽、パチンコ文化を実感してもらおう狙いだ。そこで考慮すべき事は、ツアーに取り入れる際に外国人に対して配慮されたツアー展開である。日本の物価は世界から見比べてみると、高い水準で取引がされている。よって外国人向けのツアーの導入を図る際には、低レートもしくは無料での体験が望ましい。その遊戯の過程で獲得した景品は、外国人が好み人気がある日本の御土産製品等が喜ばれると考えられる。

ではこの逆のパターンはどうであろうか。日本人が海外旅行に行くツアーに参加する内容に関して考えてみよう。香港・マカオ観光のツアーやラスベガス観光のツアーを見ると、日本にはない『カジノ』の娯楽が楽しめるツアーが実在している。そしてそこで多くの日本人が、カジノの楽しみさを実感する事が出来ている。それを例に日本の多くのゲームセンターやインターネット上のゲームサイト等では、海外のカジノでの娯楽に似た形式のゲームが嗜まれている。さらに現在では『カジノの合法化』も政治主導の中では一部検討されており、これは日本人が海外でカジノの楽しみを覚えた影響が大きな要素となり、考案された物であると考えられる。これと同様な現象が海外で起こる事が考えられないだろうか。日本旅行でパチンコ文化を覚えた外国人が、自国で日本のパチンコ文化を情報発信し、楽しみたいという感情が湧き、海外のパチンコ店開設にも希望が持てる。現状では海外のごく一部の国で展開している所があるが、まだまだ法律関連等の諸事問題により、中々普及されていないのが現状である。だが、ユーザー等の声が挙がるにつれ、政府の見解も変化が生じるのではなかろうか。それには日本企業側がパチンコ文化のメリットを、海外に対してアピールを続けて行う事が大切である。

## 第五節 レートと射幸性のバランス

現在、全国のパチンコ店舗には様々なレートのパチンコ・パチスロ台が存在し、顧客がその多様化したレートを選択し遊戯を行える時代に変貌を遂げて来ている。特に低貸玉営業の形態を導入している店舗は、本来の4円パチンコよりも1円パチンコ等の低貸玉営業の方が、稼働率が良い傾向があり、人気を集めている。1円パチンコの他にも『2円パチンコ』、『0.5円パチンコ』、『0.4円パチンコ』等の低貸玉も存在している。スロットも同様に『10円スロット』、『8円スロット』、『5円スロット』等の種類が存在している。

表2が示すように、現在パチンコでは全体の約4割弱、パチスロでは全体の約3割弱が低レートでの営業形態になっている。これらの低貸玉営業形態は年々増加傾向にあり、パチンコが少ない資金でも遊べる時代に変わりつつある。私が調査を行った地方店舗（宮崎県都城市）では、低貸玉営業の顧客年齢層では若い顧客よりも年配ユーザーの

割合が高い事が判明した。高齢者ユーザーの日常生活を考察すると、若い世代に比べて時間にゆとりがある方の割合が大きい事が、他の研究論文等や専門家の調査により報告されている。また高齢者は月々の収入形態は年金のみで生活を強いられている方々が多く、娯楽費にはそこまでお金を掛けずに娯楽を楽しみたいといった特徴が考えられている。

表 2. パチンコ・パチスロ低貸玉営業割合

パチンコ遊戯機 (アンケート回答 20 社分) 割合・台数	(100.0%)	17 万 9250 台
パチンコ 4 円貸玉遊戯機割合・台数	(61.3%)	10 万 9819 台
パチンコ 2 円貸玉遊戯機割合・台数	(3.2%)	5753 台
パチンコ 1 円貸玉遊戯機割合・台数	(35.0%)	6 万 2817 台
パチンコ 0.5 円貸玉遊戯機割合・台数	(0.5%)	861 台
スロット遊戯機 (アンケート回答 20 社分) 割合・台数	(100.0%)	6 万 3674 台
スロット 20 円貸コイン遊戯機割合割合・台数	(73.1%)	4 万 6546 台
スロット 10 円貸コイン遊戯機割合割合・台数	(2.4%)	1534 台
スロット 5 円貸コイン遊戯機割合割合・台数	(24.0%)	1 万 5280 台
スロット 8 円貸コイン遊戯機割合割合・台数	(0.5%)	314 台

(平成 21 年 6 月 30 日現在)

出典：「PCSAチャレンジブック 2010」18 ページ

このような低貸玉営業形態は、これからの超高齢化社会に向けて時代を反映された良い形態であると考えられる。さらに数年前のパチンコの高射幸性化により、パチンコ店舗から姿を消したユーザーの再誘致にも繋げる事が出来ており、パチンコを大衆娯楽としてパチンコ文化が躍進していると考えられる。

次に高射幸性の遊戯台、マックスタイプの機種について考えたい。マックスタイプの機種の特徴は『ハイリスク・ハイリターン』、大勝ち時は 10 万以上、負けた時にはその同額近くのみ、ギャンブル性が高い機種である。このような機種を好むユーザーも多数存在し、店舗側も利益の確保がしやすい為、パチンコ店舗によってはこれらの機種に力を注いだ営業形態の店舗も存在している。これらの形態の増加は、大衆娯楽を望むパチンコ業界に対し、貢献出来ていない傾向であると考えられる。また高射幸性遊戯機は『ギャンブル依存症』を促進させる効果もあり、最悪の場合自殺におちいるユーザーも現われている。この問題は社会的に問題視され、懸念を抱く一般者も少なくない。

よって問題の抑制にも繋げるべく、高射幸性遊戯機の導入は極力抑制し、射幸性の低い機種の導入を推進していく事が望ましいとされる。近年増加傾向にある『ライトミドル』や『甘デジ』等の低資金で当たりが引きやすい機種の導入は、パチンコを大衆娯楽

に向けた展開にとってふさわしい動向であると言える。このような低射幸性の遊戯機をより全国に広め、パチンコ業界全体でパチンコを大衆娯楽のイメージへと移行していく働きに期待したい。

## 第四章 パチンコ業界の環境向上

### 第一節 店内環境の改善

近年はタバコ税の大幅増税等の影響や、世界的に見てタバコの健康被害に懸念を表す傾向等により、世界意識としてタバコに関しての考え方が、脱タバコ社会に向けて変わりつつある。タバコを吸わない私にとっては、パチンコ店に充満しているタバコの煙は、多少なりとも迷惑なものを感じる。実際このように感じているユーザーは、私以外にも存在し、パチンコをしない人がパチンコを遊戯しない理由の一つでもある。タバコ臭くならないホールが実現出来たら、タバコに懸念を抱いていた方々にも安心して遊戯を楽しむ事が出来、イメージ向上に繋がる。タバコを吸わない顧客の為にも、タバコの不快感を抱かせない店舗環境を整えていく事が、これからの社会では重要な要素であると考えられる。最近のパチンコ店内を見てみると、タバコに関しての対策が行われている店舗も見受けられる。しかしタバコを嗜むユーザーが多い為、店舗内をすべて禁煙にする事は、収益の減少にも繋がる事が予測出来るので、強く対策を行っているホールは現状では少ない。

また騒音問題にも配慮を促したい。パチンコ・パチスロ台は音の演出も面白さを引き出す要素の一つである為、音を完全に消す事は不可能に近い。音の改善は困難であると思うが、台の音量を適正值に合わせる、音を吸収する吸音材を店内に設置する、耳栓の無料貸し出し等、少なからずお客様に対しての音対策は可能であると考えられる。

パチンコ店舗の遊戯台スペースにも問題があると私は考察する。遊戯台の一つ一つが密着し、また遊技者の後ろに並べるドル箱が、狭い店内の通路に影響を及ぼしている光景がある。これは土地価格の高い東京都内近郊の店舗程このような傾向がある。遊戯台の密着とドル箱の配列は、ユーザーの優越感の向上や、店舗内の潤沢な出玉感の演出等のメリットも生じるが、同時に顧客の進路の妨げ等のデメリットも生じてしまうのである。近年ではパーソナルシステムを導入したパチンコ店舗が増加傾向にある。このパーソナルシステムの導入は、ドル箱を有さない為、店員がドル箱を交換する手間がなく、人件費の削減に繋がる。また顧客も玉の計測が簡単に行え、台移動も容易に行う事が可能である。だが出玉数が電子化される為、盗難の被害の増加等の犯罪問題や、ドル箱システムのメリットが失われる等のマイナス面も見受けられる。よってこれらのマイナス

面を解消出来る新たなシステムの構築や、ドル箱システムとの良好なバランスを保つ等の工夫が求められると考えられる。

一般景品の種類や品揃えにも気に懸けるべきであると考え。そこで私が提言する事は、『一般景品にパチンコ景品限定のアニメグッズの導入と情報発信』である。この提案を取り入れている店舗は少数ながら存在している。その景品の中には、かなりクオリティーが高いものもあり、その嗜好者には喜ばれそうなものも多数存在している(図3)。実際に私の友人の中でも、私がこのアニメ景品情報を伝えた事によって、パチンコに対してかなりの興味を抱いてくれた友人も存在していた。だがその景品についての情報発信は、殆ど行われていないのが現状である。情報は無いものかと調査してみたところ、アニメのオリジナル景品の情報を確認する事は出来たのだが、残念な事にそれはパチンコ店舗提供ではなく、パチンコユーザーの方のブログでの中であった。



図 3. パチンコアニメ一般景品例

このように一部のパチンコユーザーがブログで発信する程度の情報発信が現在の現状である。よってパチンコ店舗側はそれをもっと多くの方々に知ってもらべく、アニメを愛する方々を中心にアピールことにより、新たにアニメ景品効果でパチンコを始めるユーザーの獲得に期待が持てるのではないだろうか。

さらにアニメ景品だけではなく、その他の生活用品や食品等の一般景品にも配慮を促すべきである。バラエティーに富んだ景品の数々は、パチンコ店に華やかさを与え、イメージアップに繋がる事が出来る。それには季節に合わせた品ぞろえを整える事や、景品の充実、新たなイベントの企画の考案等も重要と考えられる。例えば暑い夏には『ビ

ール』や『おつまみ』、寒い冬には『ストーブ』や『ダウン』、『コート』等、その季節に合った、お客様が欲しがるといえるような物を通常より安く景品提供し、イベント告知に繋げてみるのも、パチンコ店舗の活性化に期待が持てる。

特殊景品にも配慮を促したい。現在、特殊景品の交換単位については、1000円、500円、200円、一部100円、単位で分かれており、統一がされていない。さらに、愛知県では特殊景品の交換に対して、消費税額を引いた金額を出すところもあり、地方によって異なりが生じている。また特殊景品の交換時形態も曖昧さがあり、これはパチンコ店舗企業が東証一部に上場出来ない最大の理由ともされている。遊技者がその店舗の特殊景品の単位を知るには、遊戯を行い獲得した出玉で景品交換し、そこで初めて理解する事が出来るのである。

これを顧客側からみた場合に、疑問を抱いている方もいるのではないだろうか。特殊景品の詳細を提示する事や交換形態を変更する事が法律的に困難であるならば、せめて特殊景品の形態だけでも全国共通にし、遊技者に解りやすくする事は出来ないであろうか。特殊景品の形態システムを少しでも定義付ける事によって、特殊景品に懸念を感じる顧客の減少に期待出来ると考えられる。

## 第二節 地球環境に配慮がされた店内の創造

平成22年度12月、パチンコ業界に嬉しいニュースが舞い込んできた。パチンコ業界最大手(株)マルハンの韓裕社長の「パチンコホールの環境E C Oマネジメントの取り組み」が、平成22年度「地球温暖化防止活動環境大臣賞」(活動対策実戦部門)を受賞した。今回表彰されたこの取り組みは、マルハン全店舗にデマンド監視装置を設置し、E C Oに関する勉強会を開催、平成20年度には成功事例集と導入マニュアル、平成22年度には全店舗の店舗個別マニュアルを作成に成功した。年間368万トン(平成20年度)の二酸化炭素排出量があるパチンコ業界で、平成21年度に平成19年度比7.1%の使用電力の削減を達成。さらに平成22年度には10%の二酸化炭素排出量の削減を目指す意向である。

このニュースはパチンコ業界にとって大変喜ばしい事柄であり、全国民に対し少なからず好印象を与える事に貢献できた素晴らしい顕著な功績である。そして地球環境に配慮がされた新たな功績を、さらに多くのパチンコ企業が試み、実現に向けて実行していく事が、これからの日本社会のみならず世界規模で重要視されていく事であると考えられる。

ではパチンコ業界が行う地球環境対策は、他にどのような方法が考えられるであろうか。毎日莫大な電力を消費するパチンコ店舗に対して、一番効率が良くとされる対策は電力エネルギー削減が最も適した地球環境対策ではないだろうか。そこでまず私が提言

したい事柄は「LED照明の大幅導入」である。次世代の新しいタイプの電球LED照明には多くのメリットが存在している（表3）。

表3. LED照明のメリット

- ・光熱費の大幅削減
- ・二酸化炭素の削減
- ・長寿命
- ・発熱量が少ない
- ・虫がよってきにくい
- ・水銀、鉛、カドミウムを使わない
- ・小型化が可能
- ・点滅が自在
- ・点灯、消灯が早い
- ・防水構造が容易

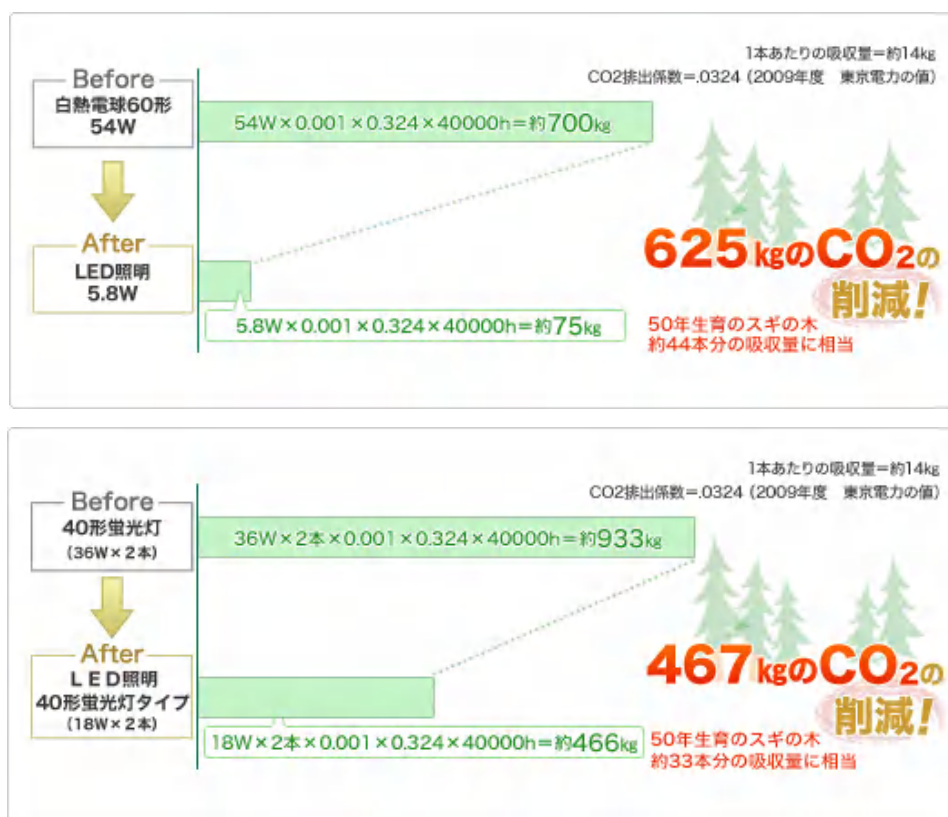


図4. 二酸化炭素削減効果

このようにLED照明に切り替えることによって、様々なメリットが生まれ、コストの削減だけでなく、二酸化炭素の削減にも期待が持てる（図4）。二酸化炭素の削減量を見ると、図4が示すように白熱電球では約9割削減、蛍光灯でも約5割の削減に繋がる。メリットが多いLED照明であるが、デメリットも存在している。大きなデメリットとして挙げられる要素は、価格が高いと言う事である。導入により多額の初期費用が掛ってしまうが、先行きの事を考えると、LED照明に変更した方が、後々のコスト削減や地球環境にも優しく利点が大いいとされる。

次に私が注目したい地球環境対策として「太陽光発電の設置」を提案したい。太陽光

発電は、電力を発電するに辺り発生する温室効果ガスの排出量が比較的少ない為、環境に大きく貢献出来る要素であると考えられる。建物の屋根の上や壁面に設置が可能であるため、土地の占有を行わなくても設置が可能である。また他の発電方式と比較して設置要件が少ない事も長所である。よって土地価格が高い東京都内近郊等の大都市圏でも、設置に大きな不利が生じない為、比較的導入しやすい発電方式であると考えられる。商用電源としては導入コストが比較的高いが、LED照明と共に導入を図れば、かなりの光熱費削減及び二酸化炭素削減にも期待が持てる。

## 第五章 終章

私がこの論文で一番主張したい提言は、表題で挙げたように『これからの日本社会に順応したパチンコ業界戦略の展開』である。ここで考えてもらいたい事柄は、大ヒット商品を開発した企業や急成長を遂げている会社すべてに共通する事である。これらの企業は先行きの日本経済の動向や、今消費者が求めているものについてよく考慮し、それを十分配慮した行動を起こした事により、大きな成果を得る事が出来たと考えられないだろうか。よって、先ゆく時代の展開を世界水準で予測し、それに順応した事業展開が、最も重要視すべき要素であると考えられる。

ここまで論じてきたように、メーカー企業並びにパチンコ業界全体が、これからの日本社会に向けて、解決しなければいけない課題や、諸問題は数多く存在していると考えられる。顧客がマイナスに感じた事柄、いわゆる『クレーム』に適切な対応並びに、その後の改善策をしっかりと講じていく企業も大きな発展を遂げている。特に顧客と直接関わりを持つパチンコ業界では、常に顧客がマイナスに感じた内容を肝に銘じ、それを少しでも和らげ、繰り返さない事に努力を費やすべきであると考えられる。顧客のマイナス感情をプラスの方向へと感情移動させる事が、顧客満足度を高める事に繋がり、一般の方々のイメージ向上に期待が持て、緊要であると考えられる。

それにより、これらを十分考慮されたパチンコ業界の展望が、パチンコ・パチスロの嗜好者及び多くの一般の方々に、大衆娯楽としてパチンコ遊戯を楽しむ事に繋がると私は考察する。だが、この展望は一部分のパチンコ企業が実行しただけでは意味がない。パチンコ業界全体が実行を起こさなければ、効果は期待出来ないと考えられる。

また世間を震撼させる様な、多大な影響を世間に与える不祥事は決して起こしてはならず、もし発生してしまった場合には、早急に適切な措置を行い、誠実な対応を行うべきであると考えられる。不手際や不祥事等のマイナス面はすぐに人々に伝わり、悪い印象に繋がってしまう恐れがある。逆にプラスの面を人々に気付かせる為には、膨大な時間を費やし努力が強いられるものである。

事例を挙げると平成12年6月から7月にかけて、近畿地方を中心に発生した雪印乳

業の乳製品による集団食中毒事件である。雪印大阪工場で製造された雪印製品を飲んだ子どもが、下痢やおう吐の症状を起こした事が始まりである。それは瞬く間にメディアを通して全国に知れ渡り、多くの被害者が発生し、世間を震撼させた。原因は大阪工場の逆流防止弁の洗浄不足であり、その過ちによってこれらの問題が発生してしまった。いままで築き上げてきた一流企業ブランドに対する信頼は、この事件の影響で音を立てて崩れ落ち、再建を行い、元の信頼を回復させるまでにはかなりの時間と労力が強いられてしまったのである。

このように『信頼』を築き上げてきた企業でも、1つの不祥事だけでこれまでも早く信頼が失われてしまった。さらに風評被害等の影響により、食品業界全体までに大きな影響を与えてしまった。仮にパチンコ業界がイメージ向上に躍進し、全国に信頼の概念を構築出来たととしても、なんらかの不祥事を犯してしまった場合、瞬時に壊れ破滅の危機にさらされてしまうわけである。

よって、業界レベルで努力やサービス等の諸事項に配慮を配り、お互いが協力を果たしながら産業を展開する必要性があり、それがパチンコ業界の飛躍に繋がると考えられる。またマイナス面に関しては適切に対応し、『誠実心』を全国に印象付ける事が大切である。エンターテイメント業は顧客の気持ちを十分に考え、感動を覚えてもらうサービス形態が重要であり、そのサイクルを順応させる事が目標すべき形態であると考えられる。パチンコ文化を、笑顔溢れる明るいアミューズメントとしてより一層人々に根付かせる為には、顧客側が私達の行う様々な心遣いに対し感銘を覚え、パチンコの悪いイメージを一掃させる必要性があるとされる。近い未来、多くの人々がパチンコ業界に対し懸念を抱く事がなく、大衆娯楽として気軽にパチンコ店へ遊びに行ける時代が訪れる事を願っている。

最後に、本論文で知識の向上や成長の機会を与えて下さったPCSAの役員並び関係者の皆さん、さらに本論文作成の契機と資料提供、アドバイス等に応じて頂いたアメニティーズグループの人事担当の皆さん並びにその他関係者の方々に、ここに記して感謝の意を表します。

#### 【引用サイト・文献】

- 1) 主要国における人口高齢化率の長期推移・将来推計  
<http://www2.ttcn.ne.jp/honkawa/1157.html> 2011.1.25 参照
- 2) 「PACHINKO GUIDE BOOK」  
<http://ameblo.jp/kailas-708/archive5-201009.html#main> 2011.1.26 参照
- 3) 「PCSAチャレンジブック 2010」〈低貸玉営業導入店舗数 割合推移〉18 ページ
- 4) パチンコアニメ一般景品例

<http://ameblo.jp/kailas-708/archive5-201009.html#main> 2011.1.26 参照

#### 【参考文献】

「P C S Aチャレンジブック 2010」 一般社団法人 パチンコ・チェーンストア協会  
「パチンコ・スロット業界のイメージ改善」 第5回P C S A懸賞論文最優秀賞  
瀧澤 創 著作

「パチンコをもっと気軽に」 第5回P C S A懸賞論文優秀賞 阿部 竜作 著作  
「パチンコを国民大衆の気軽な遊びとして多くの人が参加する産業とするための考察」  
第5回P C S A懸賞論文優秀賞 由村 龍之介 著作

#### 【参考サイト】

フリー百科事典ウィキペディア 「パチンコ」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%91%E3%83%81%E3%83%B3%E3%82%B3>

2011.1.22 参照

フリー百科事典ウィキペディア 「パチスロ」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%91%E3%83%81%E3%82%B9%E3%83%AD>

2011.1.23 参照

フリー百科事典ウィキペディア 「高齢化社会」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%AB%98%E9%BD%A2%E5%8C%96%E7%A4%BE%E4%BC%9A>

2011.1.23 参照

フリー百科事典ウィキペディア 「CRぱちんこ冬のソナタ」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/CR%E3%81%B1%E3%81%A1%E3%82%93%E3%81%93%E5%86%AC%E3%81%AE%E3%82%BD%E3%83%8A%E3%82%BF>

2011.1.24 参照

フリー百科事典ウィキペディア 「雪印集団食中毒事件」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%AA%E5%8D%B0%E9%9B%86%E5%9B%A3%E9%A3%9F%E4%B8%AD%E6%AF%92%E4%BA%8B%E4%BB%B6>

2011.1.29 参照

(株) ダイナム ホームページ

<http://www.dynam.jp/top/index.html> 2011.1.25 参照

Y A H O O ! J A P A Nニュース

「ゲーセン」お年寄り囲い込みへ 交流、心のスイッチオン

<http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20110111-00000098-san-soci> 2011.1.22 参照

パチンコ用語辞典

<http://p-manjiro.com/jiten/index.htm> 2011.1.23 参照

香港・マカオ カジノ 香港・マカオの観光・オプションツアー 予約専門サイト

[http://www.alan1.net/jp/asia/hongkong/AreaSearch.vm/?search\\_0activity=1381&search\\_0sort=5](http://www.alan1.net/jp/asia/hongkong/AreaSearch.vm/?search_0activity=1381&search_0sort=5) 2011.1.26 参照

A m e b a ブログ カイラスのゆかいな仲間達

<http://ameblo.jp/kailas-708/entry-10584165636.html> 2011.1.27 参照

(株) 大塚商会 「LED照明導入のメリット」

<http://www.otsuka-shokai.co.jp/products/led/merit.html> 2011.1.27 参照

総合広告代理店 株式会社現代

<http://www.gendai.jp/> 2011.1.26 参照

P A S H I N K O P I A Y . C O M

<http://www.pachinko-play.com/en/> 2011.1.26 参照

業界ニュース—マルハンの環境E C O活動に環境大臣表彰

<http://www.p-world.co.jp/news2/2010/12/7/news4301.htm> 2011.1.28 参照