

パチンコ業界の抱える問題と業界改革に向けた新たな取り組み

～大衆娯楽になるために必要なものとは～

都留文科大学 文学部 社会学科 冨澤岳人

## 【論文目次】

序章 …はじめに (テーマ設定の理由について)

第1章…パチンコ業界の現状について

第1節 パチンコ産業の市場規模

1項 遊戯人口と遊技単価

2項 射幸性の高くなったパチンコ

第2節 低迷期にあるパチンコ・パチスロ

第2章…射幸性の高さから生じる問題について

第1節 換金問題

1項 刑法第23章185条

2項 パチンコを取り締まる法律(風俗営業適正化法)

3項 3店方式による換金の仕組み

第2節 射幸性の高さ～パチスロ4号機について～

第3節 パチンコ依存症の問題

第3章…パチンコ業界の特殊な経営体質について

第1節 ホールとメーカーの力関係

第2節 保安電子通信技術協会の検定問題

第4章…パチンコ業界の新たな取り組み

第1節 気軽に遊技できるパチンコを目指して

1項 1円パチンコ・5円スロットの導入

2項 遊戯環境の改善

3項 甘デジの積極的導入

4項 プライベートブランド機の開発

第2節 パチンコホールのCSRについて

第5章…大衆娯楽を実現するためには

第1節 温故知新による再活性化を図る

第2節 競争による業界再編～企業戦略としてのチェーンストア化の有効性～

終章 …今後のパチンコ業界のあるべき姿について

はじめに（テーマ設定の理由）

パチンコは日本で生まれ、日本で普及した文化であると言われている。業界としてもその規模は大きく、年間売り上げは平成 18 年度で約 27 兆 5 千億円にもなる。この約 30 兆円という数字は自動車業界、家電業界に匹敵するといわれる巨大な市場であり、余暇市場においては他に類を見ないほどの市場規模である。（パチンコ業界の売上の性質は製造業や小売業とのそれとは厳密には異なるとされる。詳しくは本論で説明したい。）

しかし、そのパチンコに対する国民のイメージは駐車場における乳幼児の置き去り死事件、パチンコ依存症問題、自己破産の急増などなどで嫌悪感や拒否感を抱いている人が多いと言われている。さらにパチンコ業界に関しては産業統計やガイドブックといったものが存在しておらず、マスコミ報道も極めて少ないのであまり一般の人が業界の概要や内容を知る機会がない。

したがって本論ではまずパチンコ業界の現状について詳しく分析し、その中で浮かび上がってくる数多くの問題について論じていく。その上で今現在パチンコ業界にある革新的な流れについての分析を踏まえ、パチンコが胸を張って遊戯できる環境、社会から認められる大衆娯楽になるために必要なことを考えていきたい。

本論の具体的な流れとしては、第 1 章でパチンコ産業の市場規模について参加人口、店舗数の変化から現状ではどのような状態にあるのか詳しく分析していきたい。第 2 章ではパチンコ業界で放置されたままになっている問題を取り上げて、特に換金の流れを曖昧にしている 3 店方式、パチンコ依存症といった問題を中心に論じていく。第 3 章では、パチンコ業界の特殊な経営体質についてホールとメーカーの力関係を中心に論じていく。

第 4 章ではパチンコ業界に出てきた新しい取り組みについて詳しく分析していきたいと思う。特に従来の貸玉料を 4 分の 1 にした新業態営業（1 円パチンコ、5 円スロット）については新たな客層を得ようとするホールの威信をかけた取り組みなので注視していきたい。またそれと同時にホールが積極的に行っている CSR についても取り上げていく。

第 4 章を踏襲した上で第 5 章ではパチンコが大衆娯楽として認められるために必要なことについて実際に私見を交えてのパチンコ・パチスロファン復活するための施策や競争論理を論じていきたい。最後に終章ではこれからのパチンコ業界の将来についてどうなっていくのかを今のパチンコ業界の流れを踏まえながら推測していきたいと思う。

## 第 1 章 パチンコ業界の現状について

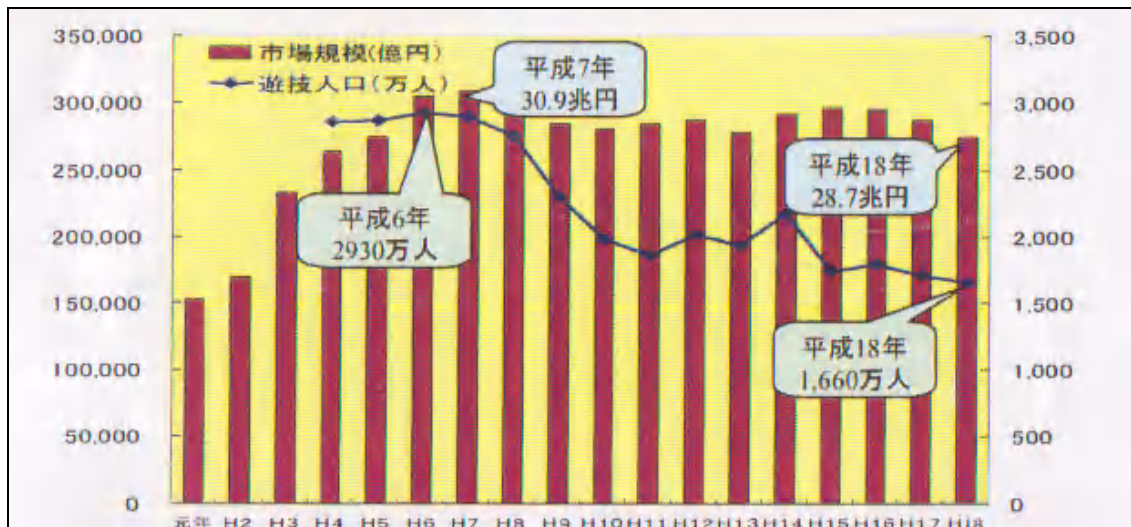
### 第 1 節 パチンコ業界の市場規模

#### 第 1 項 遊戯人口と遊技単価

それでは、まずパチンコ・パチスロ業界について知るためにいくつかのデータをみていきたい。冒頭でも述べたように、パチンコは 30 兆円産業といわれている。実際、平成 18 年度の余暇市場におけるパチンコの占める割合は余暇市場全体の約 35% のシェアを占めており、パチンコがいかにか日本人の生活に深く浸透しているということが見てとれると思われる。ちなみに 30 兆円という数字はパチンコホールの総売上高であり、それはホールがお客様に玉を貸して遊んでもらうのだが、その貸し玉料金の総額を意味する。

では図1を見て頂きたい。図1は遊戯人口と遊戯単価の推移について示しているもので

図1 遊戯人口と遊戯単価の推移



出所：株式会社ダイナム 2009 プレセミナー～就活アドバイス&パチンコ業界研究編～

ある。遊戯人口、遊戯単価の両方のピークは1994年（平成6年）で図から分かるように売上高は30.9兆円、遊戯人口は2930万人となっている。そもそも今でこそいわれる『パチンコ30兆円産業』と呼ばれるようになったきっかけは、1996年1月総務庁（現総務省）が発表した「パチンコ産業の事業収入が30兆円」（調査時点は1994年11月）というフレーズで、この見出しが全国紙を飾ったことによる。<sup>1</sup>

このように急激な成長をしたパチンコ産業であるが、このパチンコバブルともいえる成長をもたらした歴史的な大きな節目は2つあるとされる。ひとつは1980年に出現したフィーバー機<sup>2</sup>であり、もうひとつは1992年に導入が開始されたCR機<sup>3</sup>である。そもそもパチンコは1973年に電動式が導入され、ハンドルを握って遊戯するものになったがそれまでは手動式であり、両手を使って遊戯をしていたとされる。例えば、右利きの人であれば左手で玉を送り入れ、右親指でレバーを弾いていたとされる。

話を元に戻すとCR機は、フィーバー機と異なり機械の性能を表すものではなく、プリペイドカードを使わないと作動しない遊戯システムを指すとされる。この遊戯機と遊戯システムがいかに射幸性を高くし、膨大な売上につながったかを示すのが下記の表1である。

表1 パチンコ売上高の急増と節目の関係

年代	遊技機システム	売上高
1980年～	フィーバー機出現	約5兆円(筆者推定値)
1992年～	CR機導入	約15兆円(『レジャー白書』)
1996年～	パチスロ市場拡大等	約30兆円(総務省)

注) フィーバー機出現前の売上高は3兆円強という説もある

図1と一緒に見るとより詳細に分かると思うが、パチンコ市場は1980～1995年にかけて15年間で約6倍に、1991～1995年の5年間で約2倍になったことになる。そして、高い射幸性は改善されることなく今も売上高は高い水準を維持していることが分かる。

もうひとつここで触れておきたいのが遊戯人口と遊戯単価の相関関係についてである。普通どのビジネスでも消費者が（パチンコにおいては参加者）が減少すれば、それと同じくして売上は減少するはずである。ところが図1を見るとその傾向はあまり見られていない。

## 第2項 射幸性の高くなったパチンコ

本題に入る前にパチンコ市場の売上が急増する直前の経済環境を振り返ると、1989年12月に日経平均株価は約3万9000円の最高値をつけ、日本のバブル景気は終わりを告げたのだが、この後1990年には株式が急落し、景気もこの時期を境に大きく停滞し、2002年まで不況が続いたとされる。

しかし図1を見るとパチンコ参加人口は1995年までは約3000万人を維持していて売上高も約30.7兆円と安定していて、その後も売上はあまり減少していない。こうした情報だけ見るとパチンコ産業は好不況にかかわらず儲かっているように見えるかもしれないが、実際のところはそうではない。

参加人口を注視して見ると約3000万人を維持してきたパチンコ人口も、ついに1996年から減り始め、1999年には約1860万人まで低下する。そこから2002年にかけていったん戻り約2170万人まで回復するが、2003年には約1740万人、2006年には約1660万人と再び減少傾向にある。1994～1995年のピーク時と比較すると単純に参加人口は2分の1になっている計算である。

その一方で貸玉料金の総額である売上高は参加人口が約1660万人と減った2006年でも約28.7兆円と思ったより減少していないことが分かる。このことから売上高がほとんど変わっていないのに参加者数が半分近くに減っている、つまりひとり当たりの消費金額が大きくなっていることが読み取れるのである。

バブル崩壊後にパチンコ業界が行った不況対策というのは、射幸性を高めること、つまり単位時間当たりの消費金額を増やすことにより、粗利益の絶対額を維持しようとしたのである。具体的に述べると、パチンコ・パチスロの大当たり確率を高くし、連チャンする回数が多くなった反面、長い時間大当たりを引けない台が多くなった、つまりハイリスク・ハイリターンなパチンコにしてしまったということである。

詳しくは第2章で述べるのだが、例えば大手メーカーである京楽が2005年に導入した「CRぱちんこウルトラセブンL77」大当たり確率1/479、同じくSANKYOが2004年に導入した「CRフィーバー大ヤマト2ZF」大当たり確率1/496.5などは現状の確率規制下機種から考えるとものすごいハイリスク・ハイリターン機であることが分かるだろう。ホールの営業方法（釘調整など）、換金率といったそのときの状況で若干異なるのだが、上記のウルトラセブンで、例えば480回転に当たりを引いたとするとそのときかかる投資金額はおよそ2万4千円である<sup>4</sup>。勿論、480回転回す前に当たる可能性もあるし、480回転回しても大当たりが引けないこともあるので大当たりを引くのにかかる金額は2万4千

から大きく上下するのであるが、480回転したときに大当たりを引けない確率が約36%あるので100回に36回は2万4千円以上使わないと大当たりを引けない可能性もあるということである。

## 第2節 低迷期にあるパチンコ・パチスロ

第1節の最後でパチンコ業界はバブル後の不況対策として射幸性を高めること（大当たり確率を当たりにくくする）によってお客ひとり当たり消費してもらう金額を増やすことで乗り切ろうとしたことに触れたのだが、その後もパチンコ業界は高射幸性の機種を導入し続けたことによって、パチンコ消費者（参加ユーザー）が離れていってしまったといえるだろう。その結果、パチンコ市場は限られたヘビーユーザー中心の顧客構成となってしまう、ライトユーザーは離れ休眠層となり、新規ユーザーはギャンブル性の高さによって、積極的に参加する人がごく一部に限られることとなってしまった。

勿論、その余波が近年になってパチンコ業界に大きなダメージを与えることになってしまった。表2はパチンコ・パチスロホールの店舗数及び台の推移を示したものになるのであるが、この表からはパチンコホールの厳しい現状が見て取れるのだ。

表2 パチンコ・パチスロ店舗数及び台数の推移

	1994年(H6)	1995年(H7)	2003年(H15)	2006年(H18)	※2007年(H19)
遊戯場数(件)	18,036	18,254	16,076	14,674	13,588
平均台数(台)	252	261	304	336	312

注) ※平成19年度のデータはレジャー白書2008、PCSAチャレンジブック2008を参考に作成、推定値である

出典：株式会社ダイナム2009プレセミナー～就活アドバイス&パチンコ業界研究編～より抜粋

遊技場の件数は平成7年をピークにその後緩やかに減少傾向にあるのが分かるのだが、平成19年の最新のデータではピーク時に比べると約5000店舗減っていることが分かるであろう。ここ最近の情報としては、平成19年4月には東北最大のチェーン店「ダイエー」が負債総額600億円以上で民事再生法の適用を申請したことに始め、平成20年7月には山形の「アイランド」が負債総額71億2000万円で同法の適用を申請、同年8月には山梨県の老舗パチンコ企業の「マルニシ」が事業を停止（負債は07年11月期末時点で約53億3000万円）と次々と中堅から上位にいるホールまで幅広く倒産している状態である。

この店舗数減少傾向は今後も続いていくと推測されているのであるが、これは警察がパチンコ・パチスロの射幸性が高くなって好ましくない現象が多発していることを危惧し、2004年7月、遊技機の規則改正<sup>5</sup>に踏み切ったことによる。特にパチスロにおいては異常な射幸性となっていたため厳しい規則改正となってしまった。

その規則改正が2004年7月にスタートし、2007年6月末に完了したのであるが、2004年規則改正直後の発売機種（4号機）がこれまでに類を見ないギャンブル性の高い機種で尚且つ技術介入要素が高いものだったため、その機種が一斉に2007年6月をもってホールから姿を消したことにより、出玉大量獲得という強い刺激に慣れたパチスロファンも一斉に離散することになってしまったのだ。

確かに長い目で見れば健全化には避けて通れない道だったとする考えを持つ有識者の人も多いのだが、パチンコホール企業は当時パチスロの収益に依存していたぶん、顧客の減少が経営危機につながり、2007年末期からホール企業の倒産が増えたのだと思われる。

この問題はパチスロ 5号機問題<sup>6</sup>とパチンコ業界では呼ばれているのであるが、詳しくは第2章2節で詳しく分析していきたいと思う。

では今度は設置台数に注目してみる。設置台数を遊戯場数で割ると1店舗当たりの平均台数が得られるのであるが、平成6年が252台で平成18年が336台となっている。一方平成6年の遊戯場数が18036店で、平成18年は14674店と店舗数は減っているのに、平均台数が増えているのは店舗の大型化が進んでいることを示唆している。大型化はモータリゼーションの発達による郊外大型店舗の増加が主な理由である。

例を挙げるなら業界最大手の「マルハン」や業界第2位の「ダイナム」など売上高1兆円を超える2社など大手企業は郊外に大型店舗を出店するスタイルをとっている。

第1章ではパチンコの市場の規模（売上高、参加人口、店舗数）や推移など過去から今現在に至るまでについて述べてきた。その中でパチンコ業界がバブル期以降の他の産業が不況期にも売上高を高い水準で維持してきたのは高い射幸性の機種を導入してお客1人当たりの消費金額を高くするハイリスク・ハイリターンのパチンコ・パチスロにしてきたからである。その結果、参加人口は緩やかに減少し、尚且つ規則改正によってパチスロファンが離れていってしまったことが分かった。

こうした厳しい状況下にパチンコ業界がどういった取り組みをしているのかについては第4章で詳しく論じていきたい。その前に第2章と第3章ではパチンコ業界に顕在化している様々な問題について取り上げたい。あまり情報が開示されていなく矛盾が生じている換金問題やパチンコホールと遊技機メーカーの関係から読み取れる業界の経営体質の問題、また社会的にも問題となっているギャンブル依存症の問題も含まれるだけに解決していくのは難しいと思うのだが、これらの問題を改善しないといつまで経ってもパチンコが社会に認められる大衆娯楽にはなることはできないだろう。

## 第2章 射幸性の高さから生じる問題について

### 第1節 換金問題

換金問題は実は第3章1節「メーカーとホールの力関係」とも少し関係があることを最初に断っておく。というのもパチンコメーカーは株式上場できてパチンコホールが株式上場できない最大の理由は換金問題にあるとされている。特にパチンコの換金においては3店方式というものが習慣化している。3店方式については下記で詳しく説明するが、パチンコをギャンブルとして見るか娯楽（限りなくギャンブルに近い）として捉えるかによって見方が違ってくるといわれるだけに難しい問題である。

#### 第1項 刑法第23章 185条

##### 【刑法第185条】

「賭博をしたものは、五十万以下の罰金又は科料に処する。ただし、一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるときは、この限りではない。」

「ただし」がつくのでこれを制限条項つき条文というらしいのだが、パチンコ・パチスロは、この「一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるとき」に該当するとされる。したがってパチンコは刑法上では、ギャンブルではないということになっている。

しかし、実態はどうだろうか。有識者などの見解をだとギャンブルと言っていいと思う。パチンコは 18 歳以上なら誰でも遊技することができるので、学生から主婦、仕事帰りのサラリーマン、自営業の方、ご年配の方まで色々なジャンルの人々が遊技している。パチンコ、パチスロを遊戯している人との会話で「今日は**2万円**勝った」とか「あの店出ないぞ。**4万円**入れても当たりもしない。」など勝った、負けたというフレーズは良く耳にする。果たしてこれはギャンブルというのではないのかと思う。

では競輪や競馬はどうして刑法でギャンブルは禁止されているのに認められているのだろうか。これらは特別法として例外的に認められていて、いわゆる公営ギャンブルといわれている。公営 5 競技（中央競馬、地方競馬、競輪、競艇、オートレース）と宝くじ、サッカーくじ toto（スポーツ振興くじ）が、認められているギャンブルである。無論、年齢制限はあるが、これらにはいくらお金を賭けても犯罪にはならない。

これ以外のことでギャンブルをした場合、例えばサラリーマンが賭け麻雀などをした場合は法律違反になるのである。ただし、一時の「娯楽」の範囲であれば犯罪にはならないらしい。では一時の娯楽とはどこまでを指すのだろうか。

例えば何人か集まって今晚の夕食をトランプ（ポーカーでもババ抜きでも何でも良い）で負けた人がおごるというケース。その場で費消される飲食程度なら問題はないとされる。また、社会通念として 1 万円程度であれば賭け麻雀も黙認されているようで、パチンコの一般景品の上限が 1 万円になっているのも、その解釈の範囲と思われる。

そう考えると今のパチンコ・パチスロ機種の中には 2004 年の規則改正で射幸性が抑えられたとはいえ、2, 3 万軽くもってかれてしまうものも多々あるので、この範疇には当て嵌まらないと思われる。

## 第 2 項 パチンコを取り締まる法律（風俗営業適正化法）

パチンコを含む風俗営業を取り締まる法律が風俗営業適正化法（正確には「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」）である。ここでは 2006 年、商業界発行の『パチンコホール法律ハンドブック基礎編（新版）』を参考にして、遊戯場経営者の禁止行為について詳しくみてみたい。

### （遊戯場経営者の禁止行為）第 23 条

1. 現金又は有価証券を商品として提供すること
2. 客に提供した商品を買取ること
3. 遊技の用に供する玉、メダルその他これらに類する物（次号において「遊技球等」という。）を客に営業所外に持ち出させること。
4. 遊技球等を客のために保管したことを表示する書面を客に発行すること。

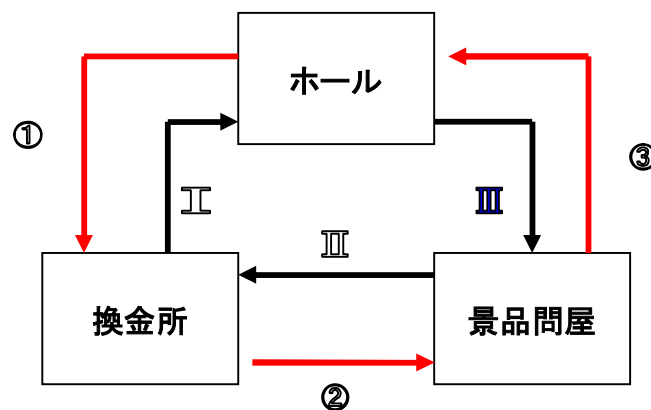


①については現金・有価証券を賞品として提供することは著しく射幸性をそそるおそれがあるために禁止されている。②はほとんどの都道府県条例で第3者にも買い取らせることを禁止している。①で現金・有価証券の提供禁止を謳っておきながら買い取らせては、意味がなくなってしまうからである。③は持ち出された玉・メダルが売買の対象になることから、①の現金・有価証券の提供禁止の意味を失ってしまうからである。④はその書面が有価証券のように売買されるおそれがあることから、同じく①の現金・有価証券の提供禁止の意味を失うので禁止されている。ただし、ICカードなど電磁的なカードに貯玉、貯メダルの記録を残す方法は、保管の書面を発行しているわけではないので問題はないらしい。

ただパチンコ店の景品もパターン化しており、お客のニーズに応える賞品が少ないため、旅行クーポン券などを提供できればいいのだが、できないのは①の有価証券に該当してしまうためである。

### 第3項 3店方式による換金の仕組み

図2 3店方式による換金の仕組み



→特殊景品の流れ	→決済の流れ
①お客はホールで手にした特殊景品を換金所で現金化	I 換金所はお客に現金を渡すことでホールとの決済
②換金所は特殊景品を景品問屋に渡す	II 景品問屋は換金所に代金を支払う
③景品問屋は特殊景品をホールに納品	III ホールは景品問屋に代金を支払う

出所：佐藤仁『パチンコの経済学』東洋経済新報社 2007年 P135

前述した①～④までの禁止行為が明示されているにもかかわらず、実際には半世紀以上にわたって換金も行われているらしい。その仕組みは3店方式と呼ばれる。3店とは、ホールと換金所と景品問屋の3つの建物を指している言葉である。ここで用いられている特殊景品（別名G景品）と呼ばれるものは、現在ではプラスチックの板状製品に細工を施したものが多用されている<sup>7</sup>

この3店方式の違法性が高い理由は、前述の禁止行為②で示している通り、ほとんどの

都道府県条例で第3者による買い取りも禁止していることから明らかとされている。したがって警察は換金所も景品問屋も存在自体を否定せざるを得ないのだが、換金行為が行われていることも知っていて見てみぬふりをしているとされる。この矛盾は、パチンコ行政のグレーゾーンであり、曖昧さが働く核心部分である。

3店方式については私自身もうまく説明できてはいない部分もあるのでこの問題については専門家の意見を参考にしたいと思う。『パチンコの経済学』の著者で大手パチンコホールチェーンのダイナムの元取締役商品部長(最終役歴)の佐藤仁氏は現行の3店方式の最大の法律的問題について以下の2つの点を挙げている。

1. いったんホールからお客に渡った特殊景品が再び還流すること
2. 特殊景品自体に実質的な価値がないこと

1の項目についてはパチンコホールから手渡された特殊景品は図2の流れのように、換金所から景品問屋を経由してホールに還流し、それが毎日繰り返されているらしい。たとえホール、換金所、景品問屋が独立した法人であっても、ある種の約束事が成り立っているのではないかと佐藤氏は推測している。また実態としてホールと換金所の経営者が同じであり、事実上ホールの支配下にあつて2点方式化し、その独立性を疑わざるを得ない事例もあるらしい。

2の項目について佐藤氏は、特殊景品の主流であるプラスチックの板状製品が実態価値を持っていないこと、あの板を関係のない店に持ち込んで換金を迫ったところで5円か10円の価値にしかならないのに実際には換金所で1枚が1000円や6000円などに現金化されている現状が問題であると主張している。

そんな中で「カジノ法案」という事案も浮上してきた。2008年2月24日付けの産経新聞によると自民党の「カジノ・エンターテイメント検討小委員会」と民主党の「娯楽産業健全育成研究会」が、国内でのカジノを合法化する「カジノ法案」について協議すると報じ、そのあおりで新たに「パチンコ法」を制定して、国や地方公共団体に関与させる可能性があるとしている。流れとしてはパチンコもギャンブルだから、規制の網をかけるべきだ、という考えであるらしい。

確かにこのまま「カジノ法案」が国会を通り、日本カジノがスタートすると、限りなくギャンブルに近い「娯楽」と本物の「ギャンブル」が国内にダブルスタンダードとして存在してしまう。しかし、いつまでもこの曖昧な3店方式による換金が良いとは思えないので換金合法化になることでパチンコ業界にとってはひとつの透明性がもたらされるのではないかと思う。

## 第2節 射幸性の高さ～パチスロ4号機について～

平成18年(2006年)にはスロット専門店が約2000店舗あったのであるが、それを1年で約500店舗減少させて、パチンコ業界に大打撃を与えた出来事が規則改正によるパチスロ5号機問題である。この問題は2004年当時、スロットがあまりに行き過ぎた射幸性になっていたことを危惧した警察が規則改正に踏み切つてパチスロ全体の射幸性を抑制しようとしたことである。そして2007年6月末をもって4号機を店舗から完全撤去しなくて

はならなくなったのである。したがって今ホールにあるパチスロ機はすべて 5 号機ということになる。

ホール関係者やパチスロファンは前々から 4 号機が撤去されたらパチスロは厳しい状況になるとある程度予測していたのだが、思った以上にその結果が顕著に出てしまい実際パチスロ遊技者は遊技を止めるかパチンコに流れてしまった。したがってパチスロ機に利益を依存していた店舗を次々と倒産してしまうという事態になってしまった。

では、4 号機と 5 号機ではどのような違いがあるかということについてなるべく分かりやすく分析していきたいと思う。厳密言えば 4 号機にも種類があって 4.0、4.1、4.5、4.7 号機と分類がされており、それぞれに特徴があるのだが、今回は 4.1、4.5 号機と 5 号機との比較をしていきたいと思う。

そもそもパチスロはパチンコと違って設定というものでホールがある程度利益を管理することができるものである。一般的には 6 段階設定が多いのであるが、5 号機になってからは「青ドン」のように 4 段階設定の機種も出てきている。プレイヤーの目線にたてば、どの機種においても 6 が一番勝ちやすく 1 が一番負けやすいということが言えるであろう。

4 号機と 5 号機との一番の違いは射幸性が高いということは何度も強調してきたのだが、どのくらい違うのかということを示したい。パチスロには『機械割』<sup>8</sup>という専門用語があり、簡単に言うとその台を打ったときにどれだけメダルが獲得できるのかという数値なのである。この機械割は新しい機種が発表されるとパチスロ攻略雑誌の編集者が計算して算出するか各遊技機メーカーが発表することによって遊技者に情報が提供されるものである。

例えば、2007 年 1 月に北電子が発売した 5 号機の『アイムジャグラーEX』の機械割は設定 1 では大当たり合成確率が 1/176.2 で機械割が 95.85%、設定 6 では同数値が 1/134.3 で機械割が 105.16%と設定 1 を遊技すると設定 6 を遊技するのではメダルの獲得期待値が大きく異なるのである。この期待値を比較すれば、客観的に射幸性の高さの違いについては証明することができると思う。下の表 3 は各号機の中でも人気が高かった機種の機械割を設定 1-6 の数値について示したものである。

表 3 4 号機と 5 号機の各機種機械割

機種名	分類	機械割(1-6)					
		1	2	3	4	5	6
大花火	4.1 号機	101.4%	105.2%	110.6%	118.1%	125.6%	140.9%
アラジン A	4.1 号機	97.7%	102%	106.7%	112.5%	124.3%	148.1%
北斗の拳	4.5 号機	96.5%	99.4%	102.3%	105.9%	111%	119.7%
主役は銭形	4.5 号機	95%	98%	101%	106%	109.3%	115.3%
南国娘	5 号機	97.21%	99.78%	101.84%	103.57%	106.03%	108.88%
新世紀エヴァンゲリオン～まごころを君に～	5 号機	96.4%	98.8%	101.7%	104%	106.4%	111.4%

注) 機械割の数値は情報元(パチンコマガジンなどの出版物やインターネットの攻略サイトなど)によって少々違いがあるが、だいたい上記の数値で問題ないと思われる。

まず注目したいのは 4.1 号機の機械割の高さである。アルゼが 1999 年に発売した『大花火』は一回のボーナスの最高獲得枚数が 711 枚であり、設定が 1 でも機械割が 100%を超える機種であり、たちまち人気機種となった。また技術介入要素が多いのであるが、初心者にも BIG 中は鉢巻リールにより成立役をほぼ完全告知したりなどの一定の配慮があり、2006 年の検定切れまで多くのファンに楽しまれた機種である。

また同じく 4.1 号機でサミーから発売された『アラジン A』は小役が必ず入賞するように告知する機能、通称アシストタイム(アラジンチャンス)がついた AT 機<sup>9</sup>である。機械割は設定 6 で約 148.1%と非常に高い。事実、確率は 1%以下と低いもののこの AT 機能によって一回に約 65600 枚のメダルを獲得する可能性があるという(20 円換算ならおよそ 1312000 円)とてつもない出玉性能を持ち合わせていたといわれている。しかし、その非常に激しい出玉性能ゆえに「射幸心をあおる」機種とみなされ、ミリオンゴッド(ミズホ)、サラリーマン金太郎(ロデオ)と共に検定取り消し処分を受けて、ホールから強制撤去されてしまった機種である。

4.5 号機と 5 号機を比べると確かに設定 5、6 といったところでは 4.5 号機の方が上回っているが、中間設定以下ではたいして大差はないように見える。しかし、4.5 号機と 5 号機では明らかに違う点があるのである。4.5 号機の有名な機種としては上記の表 3 にもある『北斗の拳』(サミー)、『主役は銭形』(平和)、その他には『吉宗』(大都技研)、『南国育ち』(オリンピア)が挙げられるのだが、これらの機種に共通している特徴としてボーナスが連続する、いわゆるパチンコで言う連チャン機能がついていることである。

つまり、ボーナスを引いたあとにまたボーナスが始まるといったことで一気に大量のメダルを獲得することが可能なのである。(成立したボーナスをすぐに放出しないで内部的に貯めておき、連チャンゾーンなどで一気に放出させるような仕組みで、通称ストック機と呼ばれる。現在の 5 号機では禁じられている。) またこれらの機種には「天井」<sup>10</sup>といわれる嵌り救済措置がついており、規定ゲーム数まで達すると自動的にボーナスが引ける仕組みになっている。

尚、『北斗の拳』は週刊少年ジャンプに連載されてアニメにもなったもののタイアップ機であり、その累計販売数はサミーの公式発表によると約 62 万台を記録し、パチスロ史上最大のセールス数をもつ人気機種である。その機種の特徴としてはバトルボーナス (BB) と呼ばれる「10 ゲームの小役ゲームとレギュラーボーナスのセット」とその継続であるが、これが何回継続するかが、大量出玉獲得の鍵であった。その抽選は 1 セット毎に行われており、遊技者は画面を見ながら一喜一憂することになる。また原作のシーンを忠実に再現しており、BB が 20 回以上継続するとプレミアム演出が発生しており、この演出を見るために遊技していたファンも多かったといわれている。

一方、『主役は銭形』はモンキー・パンチ原作『ルパン 3 世』のタイアップ機であり、登場人物の銭形警部を主人公にしたパチスロ機である。ビッグボーナスがほぼ 711 枚獲得出来る大量獲得機であり、ボーナス終了後にビッグボーナス 32 回に 1 回で発生する 1G 連やビッグボーナス終了後に限り 3 ゲーム連チャンの抽選を行う 3G 連(全設定共通の 30.07%で当選)などわずかな時間でも多くの出玉性能を誇る瞬発力と爆発力を兼ね備えた機種であった。

また、設定 5、6 ではボーナスが 181 ゲームまでに来る可能性が 50%であり、565 ゲー

ムまで回せばおよそ 77.34%の確率でボーナスが引けるといったゾーン狙いや、天井(REG は 999G、BIG は 1490G)を利用した期待収支がプラスになる遊技の仕方があり、知識を持っている人ほど勝ちやすいといった特徴を持っていた。

このように 4 号機の時代には射幸性が高い中にも遊技者が当たりやすいゾーン、小役やリーチ目にかかわる知識や目押しなどの技術を習得することによってより多く勝ちやすい状況を作っていたからこそ遊技する人が多かったのも事実である。

ただし、ハイリスク・ハイリターンであったこともまぐれもなく事実である。例えば、『吉宗』は車も買えるときもあるが、車を買えるだけの金額を飲み込むと揶揄されるほど波の激しい台であり、10 万円持っていてもすぐになくなってしまいうということも高頻度で起きえた。勿論、他の 4 号機もがむしゃらに打てば簡単に 4、5 万はなくなってしまうリスクが含まれている。

これは次節のギャンブル依存症とも関わってくるのであるが、ハイリスク・ハイリターンな 4 号機が関係して消費者金融を利用してしまいう人、お金がなくなって犯罪をしてしまいう人、親が遊技に夢中になりすぎて乳幼児が車内で熱中症にかかって亡くなってしまいうなど良くないことに傾いてしまった事例も後をたたなかつたのである。

その行過ぎた射幸性の結果として、4 号機で認められていた大量出玉性能、天井、ストック機能、ゾーン狙いが規制され、ローリスク・ローリターンで技術介入要素が減って公平性の高い 5 号機に代わった。これによってギャンブルするパチスロからどちらかといえれば楽しむパチスロになったのであるが、これに伴い 4 号機を遊戯していた人達も離散してしまつたのが現状である。例えるなら、タール・ニコチンの強いタバコを吸っていた人がはるかに弱いタバコしか吸えなくなって物足りなさを感じている状況に似ていてのではないかと私は思う。言い換えれば今まで強い刺激を得ていてそれが急に弱くなって物足りなくなった感じが今のパチスロ事情とってよいのではないかと思う。

社会的に見たら、射幸性が低くなることに越したことはないと思うが、結果パチスロファンは激減し、ホールが潰れていくということが起きている。このことを踏まえた上で私見ではあるが第 5 章 1 節で(改善できるかどうかは別として)パチスロ再活性化に向けての私自身の意見を実現するかは別として述べさせて頂きたいと思う。

### 第 3 節 ギャンブル依存症の問題

ギャンブル依存症＝パチンコ・パチスロのせいであるとは必ずしいえないと思うのである。なぜならギャンブルとはひとくちにいても競馬、競輪、麻雀、toto、宝くじなどいろいろ種目があり、多くの場合ひとりが複数に関わっている場合が多いからである。余談であるが、私も一時期、宝くじ(loto6)に嵌っていた時期があり、パチンコした帰りに買っていたことがよくあった。



しかしながら、北海道立精神保健福祉センター部長である田辺等氏はその著書『ギャンブル依存症』の中で「バブル景気がはじけた後の 1990 年代以降、ギャンブル依存症者が増えてきた」と指摘している。この時期はちょうどパチンコ・パチスロの参加人口と遊技単価が上昇してきた時期で射幸性も高くなってきた時期でもある。

そもそもギャンブル依存症というのは、借金を重ねて仕事や家庭に大きな支障がでて、なおギャンブルから抜け出せない症状のことで世界保健機関 (WTO) も病気として認定し

ている。田辺氏はギャンブル依存症について「アルコール依存症や摂食障害も心理と行動との病的な障害という点では同じであるが、体に害があれば認められやすいが、ギャンブルの場合は受け入れてもらうのが難しい。」とも述べている。つまり依存症者はいつでもギャンブルをやめられると思ひ込み、もう自力で抜け出せない状況に陥っていることに気がつくことができないのが問題であるらしい。なんとなく私自身分かるのであるが、1回大きく勝ち越してしまったり、1000円～3000円くらいの低投資で大当たりを引いて勝ってしまったりすると、次も勝てると思ひ込んでパチンコホールに行ってしまうたり、負けているときに限ってあと1000円入れれば大当たりが引けて負け分を取り戻せるかもしれないと次々とお金をつぎ込んで熱くなってしまい冷静な判断ができなくなり、大負けしてトータル収支が結局マイナスになってしまう経験がある。

このギャンブル依存症について四国新聞社の「シリーズ追跡」というコーナーで実際にギャンブル依存症に嵌ってしまった人たちの経緯、理由、借金、現在についての体験が詳しく紹介されていたので図3に取り上げる。

図3 香川県内のギャンブル依存症者の体験

■ 県内のギャンブル依存症者の体験から ■			
	A子さん (50代) 	B男さん (50代) 	C男さん (40代) 
ギャンブルの種類	パチンコ	パチスロ	競馬、パチンコ
依存症になった経緯	夫に連れて行ってもらったのが始まり。夫の家族とうまく折り合えず、家にいるのが苦痛になった。そのうち、昼間からパチンコ屋に通い始めた。離婚した後も仕事帰りのパチンコは続いた。	小遣いの範囲で楽しめていたが、約10年前、給料の支給が遅れたため、初めて消費者金融で金を借りた。すごく簡単に貸してくれたので、その後もギャンブル代を借金するようになった。	20代のころ、小遣いだけではギャンブル代が足りず、消費者金融に借金するように。場外馬券場ができてからは競馬に没頭。平日はパチンコ、週末は競馬に金をつぎ込むようになった。
はまった理由	おもしろいと感じたことなんてない。でも、時間つぶせた。なぜかは分からないけれど、パチンコ屋は私の居場所だった。子どもの声すら耳に入らなかつた。	仕事で嫌なことがあったり、家に帰りたくないとき、簡単に逃げ込める場所だった。機械と向き合うことで、現実逃避していた。	予想が当たった瞬間が快感だった。次第に借金を返すためにギャンブルに没頭するようになった。つまらなくなった。なのに、やめられなかった。
借金は	1000万円以上。給料をパチンコにつぎ込むから、生活費が足りずに借金する。その繰り返し。自己破産も経験した。	約230万円。このうちの7、8割がギャンブル代。	約1200万円。9割は競馬が原因。家族が返済してくれるたびに、借金を繰り返した。
現在は	2年前に一度手を出したが、それからやめている。今はパチンコをしようとは思わない。	やめて3年になる。釣りなどの趣味ができ、うまくイライラを解消できている。	3年近くやめていたが、今年の春、手を出してしまった。後悔し、再びやめている。

出所：四国新聞社、2008年9月28日『シリーズ追跡 続「増えるギャンブル依存症」』

典型的とされるのが、競馬の予想が当たった快感が忘れられず、ギャンブルと借金を繰り返したC男さんのケースである。一方、A子さんやB男さんのように、家庭や仕事のストレスから陥るケースもある。

記事によるとギャンブル依存症者は、全国に約200万人いるといわれている。しかもこれは数年前に推計された数字であり、正確な数値を調べる機関はなく、実際はさらに多い

との指摘もあるとされる。そして依存症者は、この3人のように多重債務に陥っているケースが多く、多重債務者を支援する高松あすなろの会の2006、2007年の相談者を調査した結果によると両年とも32%がギャンブルを借金の理由に挙げていたとされる。しかし、いまだに社会的認知度が低く、「本人の意志の弱さ」が原因とみる向きが根強く、予防や回復に向けた国の対策の動きも鈍いといわれている。厚生労働省は昨年になって調査を開始したといわれているが、まだ公での具体的な対策はなされていない。

ギャンブル依存症を克服するための方法としては、ギャンブルをやめるためのミーティングやカウンセリングへの参加が勧められている。GA(ギャンブラーズ・アノニマス)と呼ばれる自助グループが代表的といわれ、これらの集団心理療法、集団精神療法がアメリカから伝わり、日本でも有効に機能し始めていると云われている。ただし日本ではその数は少なく、地域的に大都市周辺が中心となっているようである。

具体的に何を行っているかという点と前述の四国新聞社の記事によると「依存症から回復を目指す人達が高松市錦町の市男女共同参画センターに集まってそれぞれの悩みや体験を話し合い、ギャンブルをやめるきっかけをつくっていく」という活動であるらしい。集会では「言いつばなし、聞きつばなし」が原則であり、言いたくないことを無理に話す必要はないという。中には、再びギャンブルに手を染める人もいて立ち直りには相当の時間がかかるといわれている。

また、依存症者の家族らが当事者以上に悩み、葛藤するケースもあり、尚且つギャンブル依存は肉体的な症状が出にくいいため、その家族のための「ギャンマン」と呼ばれる自助グループもあるという。こちらは家族自身の生活を再建しつつ、依存症者の回復に必要な手助けを話し合うのが主な目的であるとされる。

この現状を依存症に詳しい大谷大学文学部の滝口直子教授が分析したところによると、ギャンブル依存症になりやすい人は、遺伝や脳神経系に関する要因を含め、いろいろなタイプがある。うつや子どものころに受けた虐待なども、依存症になりやすい要因に挙げる。

「強度のストレスから中高年になってなる人も多く、原因は本当にさまざまであり、カジノなどのギャンブル施設や、簡単にお金が借りられる環境(消費者金融)が近くにあることもよくない」と強調している。

依存症になりやすいギャンブルについては「スロットマシンなどのマシン系でなる人が圧倒的」と説明。「音や光の刺激に加え、壁に囲まれた中で、マシンと向かい合っていて興じるという環境は興奮度を高め、異常になりやすい」と補足し、「個人や家族の問題とするのではなく、社会として取り組む姿勢が求められる」と強調してギャンブル産業の責任を明確にする必要もあるとした。依存症問題の政策立案、規制、教育などを統括的に行う部門の設置や、正式なトレーニングを積んだ専門家の養成も急務と滝口氏は訴えている。

確かにギャンブル依存症の問題は本人だけの問題だけではなく、その家族にも影響を与えるケース、さらに発展すると借金を理由に犯罪を行うケースにまで及ぶことがあるので社会的認知度を上げていき、社会全体で対策に取り組める状況を造ることが望ましいと思われる。

### 第3章 パチンコ業界の特殊な経営体質について

#### 第1節 ホールとメーカーの力関係

パチンコホールに衝撃を与えた出来事がある。2005年12月、当時首都圏に約30店舗を展開していた業界準大手のパチンコホールがJASDAQ証券取引所に株式上場申請を行った。その結果がどうなったかということをも2006年4月29日付けの『朝日新聞』から下記に抜粋したい。

<パチンコホールは株式上場できません——。パチンコ店チェーンから上場申請を受けたジャスダック証券取引所は28日までに、上場を認めないことを決めた。出玉の景品を換金する業界慣行の合法性があいまいなため、投資家保護を果たせないと判断した。各地の証券取引所もこれと同じ対応をするとみられ、上場による資金調達とイメージアップを望むパチンコ業界にとって厳しい結論になった。…(途中省略)…ジャスダックは業績などではなく、「三店方式」と呼ばれる業界独自の換金方式を問題視した。パチンコの営業は、刑法が禁じる賭博への抵触を避けるため、客に現金や有価証券を渡すことは認められていない。ただ実際には、(1)客が店内で景品を受け取る(2)客は店外の景品買い取り所で換金(3)景品は問屋を経由して再びホールに戻る——という手法で、客の9割以上が換金しているという。(以下省略)>

このように初めてのホールの株式上場は白紙になってしまった。ただ株式上場できなかったのには換金問題以外に理由があったと前出の佐藤氏は推測している。それは「当事者(株式上場申請を行ったピーアークホールディングス)の発信する情報が少なかったこと、2005年12月30日の日本経済新聞では、日本で初めてパチンコホール企業がJASDAQ証券取引所に上場申請し、2006年の4月にも上場が実現する見通しであると報じた直後にこの記事を見た各方面からJASDAQやパチンコ行政を担当する警察庁に圧力があつたこと」である。<sup>11</sup>

さきほど第1節で3店方式がこの節にも関係していると言ったが、株式上場ができない理由にこの3店方式が関係していたからとされる。その一方で遊技機メーカーの方は1997年、東京証券取引所第1部に上場している。その後も遊技機メーカーが相次いで株式上場している。

図3 株式上場しているパチンコメーカー

会社名	市場	事業内容
SANKYO	東証1部	遊技機メーカー
フィールズ	JASDAQ	遊技機メーカー、版權事業
藤商事	JASDAQ	遊技機メーカー
平和	東証1部	遊技機メーカー
アビリット	東証1部	遊技機メーカー
アルゼ	JASDAQ	遊技機メーカー
タイヨーエレクト	JASDAQ	遊技機メーカー
セガサミーHD	東証1部	遊技機メーカー/ゲーム機メーカー



2008年、今現在パチンコホール系企業で株式上場をしている企業はない。売上高が1兆円を超える業界第1位のマルハン、第2位ダイナムなどは株式上場する力を持っていると思うのであるが、株式上場ができるのは現状ではホール以外の企業に限られている。パチンコを支えているのは機種などを提供するメーカーと遊戯する場所を提供するホール両方がある初めて成立すると思うのだが、実際にはメーカーの方がホールより強い立場にあると私は思う。

その根拠はホールとメーカーの収益性から見て取れるのであるが、その前提条件としてホールの売上計上方法については特殊であるということを理解しておきたい。繰り返しになるがホールの売上高は貸玉料金の総額である。分かりやすく説明するために下記の遊技事例を参考にしてみたい。(尚、下記の事例は前出の佐藤氏の『パチンコの経済学』P98の図4-1「ホールの売上の仕組み」を参考に私なりに解釈を入れさせて頂いている。)

例) ある日のAさんの遊技事例

- ① 来店(3万所持)
- ② 遊技開始(2万円投資 残金1万円)
- ③ 大当たりを引く
- ④ 換金(3万円獲得 残金は4万円)
- ⑤ 再度遊技(2万円投資 残金は2万)
- ⑥ 退店

Aさんの損失	$3万円 - 2万円 = 1万円$
店の売上	$2万円 + 2万円 = 4万円$

Aさんは①3万円を持ってパチンコを遊技しに来て、②1時間ほどパチンコを遊技して2万円を使ったところで、③大当たりを6回引き、④カウンターで特殊景品に交換し、交換所にもって行き換金した結果3万円になった。そこで止めれば財布の中には来店時より1万円多い4万円になっていたのだが、Aさんは、今日がついていると判断して別の台で遊技を再開したが、⑤1時間ほどで再び2万円を使い、⑥潮時と判断し店を出た。

こんな体験はパチンコを頻繁に遊技する人なら1回くらいは経験したことがあるかもしれないが、この事例だとAさんの所持金は、3万円が2万円になったので差し引き1万円の損失である。しかし、貸玉料金の方は、最初に使った2万円と遊技再開時の2万円と合わせて計4万円になってしまう。したがって売上は、 $2万円 + 2万円 = 4万円$ となる。ホールの売上は、換金した後の再投資も加算されるので実際の4倍になるわけである。

売上構造としては、一般の小売業やサービス業よりもいわゆる総合商社や大手書籍流通業に近い。これはゲーミングビジネス共通のことであり、ローリングと呼ばれ、複利計算のような膨らみを見せている。したがって、カジノ産業の営業収入は売上高ではなく売上総利益(粗利益)を用いているとされる。

以上を踏まえた上でメーカーとホールの収益性について比較していきたい。ただ序章で断りをいれてあるように業種が異なる点を考慮しなければならない。メーカーの業種は自動車や家電のメーカーなどと同種に分類される製造業であるのに対し、パチンコホールの

業種は売り買いした後にモノが残らず、効用や満足などを提供する、形のない財を取り扱う第3次産業に多く見られるサービス業に分類されるということである。さらにパチンコホールの売上に関しては上記で記した通り複利計算によって算出されているため、安易には比較できないかもしれない。したがって下記の表4では業種の性質が異なるのを前提としてメーカーとホールの売上高と経常利益率を比較する。それを補足するため売上高と従業員数との関係を調べた表5によってホールとメーカーの一人当たりの利益率についても触れておく。

表4で比べるのはメーカーから3社、ホールから3社を取り上げて公告された2期分(2005年3月期、2006年3月期)の数字から作成した形成数値を表にした次ページの表3である。では簡単に取り上げる企業について説明する。メーカーの方はパチンコ機を中心とした最大手のメーカーで東証1部の(株)SANKYOで、最近では2008年3月期末の「実質無借金企業」のランキングで12位にランクインしており、手元資金超過額が2593億円の企業である。次にパチスロ機を中心とした最大手メーカーで同じく東証1部上場のセガサミーホールディングス(株)を取り上げる。さらにメーカーではないが、遊戯機企画開発、販売、コンテンツ会社でJASDAQに上場しているフィールズ(株)の3社を挙げてみる。またこの3社のCMは最近になって高頻度でお茶の間に流れているのでパチンコ・パチスロをしない人でもご存知かもしれない。

ホール業界からは、業界最大手の(株)マルハン、(株)ダイナムに上場申請第1号企業ピーアークホールディングス(株)を取り上げる。

表4 メーカー、ホール3社の売上高経常利益率

(単位：億円)

会社名	売上高	経常利益	売上高経常利益率
セガサミーホールディングス(株)連結	2005年 5,156	1,044	20.20%
	2006年 5,532	1,195	21.60%
(株)SANKYO連結	2005年 2,339	751	32.10%
	2006年 2,145	756	35.20%
(株)フィールズ連結	2005年 817	125	15.30%
	2006年 968	131	13.50%
(株)マルハン単体	2005年 12,778	215	1.70%
	2006年 16,339	269	1.60%
(株)ダイナム単体	2005年 10,746	142	1.30%
	2006年 11,832	130	1.10%
ピーアークホールディングス(株)連結	2005年 1,527	30	2.00%
	2006年 1,585	25	1.60%

出所：佐藤仁『パチンコの経済学』東洋経済新報社 2007年 P99

こうして見ると、収益率の差は歴然としている。遊技機メーカーは経常利益率がSANKYOで30%、フィールズでも10%という2桁の数字を保っている。一方で、ホール

の企業の方は最高で2%、ほとんどが1%台である。前述したようにホール企業の売上高は会計処理上、仮に4倍に膨れたとしても、それを4分の1に修正しても、経常利益率はやはり5~8%くらいにしかないのだ。

表5 メーカーとホールの売上高と従業員数の関係

会社名	売上高(億円)	従業員数(人)	一人当たりの売上高利益率
セガサミーホールディングス(株)	4,589	7,774	0.59
SANKYO(株)	2,805	840	3.33
(株)フィールズ	853	1,022	0.83
京楽産業(株)	2,731	299	9.13
(株)マルハン	18,149	10,221	1.77
(株)ダイナム	10,678	9,281	1.15

注) 売上高は、京楽・マルハンが2007年3月、残りは2008年3月のものである。

表5においては、メーカーとホールの売上高と従業員数との関係について調べている。一概には言えないかもしれないが、メーカーの方が売上高に対して従業員数が少ないように思える。京楽やSANKYOの一人当たりの売上高利益率はホール企業と比較すると非常に高いと思われる。それに何回も述べているが、ホールの売上高の性質は製造業とは業種・算出方法が異質であるので実際の一人当たりの利益率もこの数値よりは低い水準になることからホールとメーカーの収益の差がみてとれると思われる。(セガサミーホールディングスはゲーム部門など様々な分野が含まれているのでパチンコ・パチスロ部門に限定すれば実際の数値よりは高い結果になっていたと思われる。)

このような差が生じるのには遊技機事情とホールの弱点によるものである。パチンコホールはメーカーから遊技機を購入するのであるが、その購入費用は、1社当たり粗利益の20~40%を占めると推定されて、収益を大きく圧迫しているはずなのである。この額は総人件費と同額かそれ以上ともいわれ、ホール企業は遊技機の購入費用を稼ぐだけでも大変なのである。近年ではその遊技機購入費用がさらに増えているといわれている。

その理由としては以下のようなことが挙げられる。

- 1) 遊技機の入れ替え(新台入れ替え、新装開店「グランドオープンとも呼ばれる」など)は、お客を呼ぶことができるホール最大のイベントであり、来客数を増やすためには入れ替えの頻度をライバル店より増やす必要がある
- 2) タレントやゲームキャラの著作権をモチーフとした遊技機が増え、メーカーの開発費が高くなったのと同時に、液晶画面の大型化、不正対策など、遊技機1台当たりの単価が上昇した<sup>12</sup>
- 3) 結果としてホールが遊技機負担に耐えられなくなり、買い控えを起こすことによって、メーカーは売上目標に到達させるため、発売サイクルを短くし、新しい遊技機を投入しようとする。そうすると遊技機の品質が下がり、設置してもすぐに人気なくなり、ホールは

それでも次機種に期待するため、遊技機費用を稼ぐためにお客からその費用を回収しようとする。

このような悪循環によって結局すべてのツケが回るのはパチンコユーザーであり、パチンコを楽しみたくてもより多くのお金がかかってしまう現状である。

以上、収益性の観点からメーカーがホールより強い力をもっていることが分かったと思うのだが、その力関係が顕著に出ている事例もある。それは、商品取引上の優越的な地位を乱用している可能性があるとして、公正取引委員会も注視しているホールに対するメーカーの遊技機並びに周辺機器の抱き合わせ販売である。

メーカーの発売計画には、好評を得ているシリーズ機種や過去に人気を得た実績機のリメイク版がときどき含まれる。ホールは明日の売上つまり目先の利益を優先とするため、これらの機種をライバル店より1日でも早く導入して営業したい。メーカーは、そのホールの事情を知っていて平凡な機種を売るときに、公表機種や実績機種をチラつかせているのだという。

私が実際とあるパチンコホール企業のセミナーに参加した際について最近までホールで働いていた人と話す機会があったのだが、その人も同じようなことを言っていた。つまり、メーカーの営業担当の人もホールの店長も平凡でスペックが良くない機種でお客様受けしないなど分かっているパチンコ台でも、その機種を一緒に買わないと人気機種をあなたの店には売れませんよと圧力をかけてくるのだという。事実、当時パチスロ遊技機メーカーの最大手「アルゼ」が、『大花火』を販売する際に別のパチンコ機を抱き合わせ販売していた疑いが強まり、公正取引委員会は2000年に独占禁止法違反で同社の本社や営業所など約十か所を立ち入り検査したという事例もある。

メーカーにもいいぶんはあるとされる。一定の生産量の機種を販売するのだから、販売基準は前回発売した機種の実績で判断するしかないのであると。しかし、生産量の範囲内で売り切ることが計画的にできるとしたら、メーカー側にはリスクが全くといっていいほど存在しなく、自由競争の原理が機能していない業界になっていると思われる。もっとも、しぶしぶ購入した機種が人気を博すこともあるし、前作が好評だからといって実績機の後継機がまったく不評になるケースもあるので、すべての場合に当てはまるわけではないと思うのだが、抱き合わせ販売によってホールの収益が圧迫し、その焦げつけが消費者に回っているというのが実情であろう。

パチンコ業界が不況になってユーザーが減少し、ホールが倒産していく中でも、1枚岩のように一致団結できないのがホールであり、その一方でメーカーは利害が一致しているので一本化している。ホール企業が約5000社にあるに対して、遊技機メーカー(組合加入しているパチンコ・パチスロメーカー)が約50社という、社数の差もあるのかもしれない。

他の産業は家電機業界をはじめ、自動車業界に然り、日本の工業はグローバルな競争原理のもとで熾烈な争いを展開して、日夜より良い品質の製品を安く消費者に提供しようと努力している。薄型テレビ、ノートパソコンなどは毎年価格が下がっていて私たち消費者が求めやすくなっている。一方、パチンコ遊技機メーカーは、値崩れを恐れてか新規参入を頑なに拒んでいるように見受けられる。この問題には遊技機の検定機関である「保通協」も関係してくるのだが、「保通協」については次節で詳しく紹介する。

1996年、公正取引委員会は独占禁止法の疑いで日本遊戯機工業組合(日工組)を立ち入り調査した。翌1997年、日本遊技機特許運営連盟(日特連)ならびに日工組の主要遊技機メーカー10社に対して、排除勧告した。これにより1999年日特連は解散した。新規参入しようとする企業の自由な特許使用を阻害したという、独占禁止法違反であった。日特連の解散から10年近く経った今も特許使用の実態は、これまでと実質的に変わっていないということである。

前述の佐藤氏の考えを参考にさせて頂くが、『「パチンコ台を生産するには日工組に加盟しなければならない。しかし、日工組に加盟するにはパチンコ台を生産してなければならない。」と新規参入の企業は言われ、さらに販売条件として「パチンコ台は、保通協の検定を受け、認可されないと勝手に販売できない。しかし保通協の検定を受けるには、日工組を通さなければならない。」と。』<sup>13</sup>佐藤氏は事実上遊技機メーカー業界に新規参入することはできないと考えている。

遊技機はパチンコ・パチスロと機種によもよるが、たくさんの特許部品を使用しており、その数は数百種類にも及ぶ。これらの特許は現在日工組加盟している約30社が所有しており、相互に特許使用を認め、相殺して特許料を支払っているとされる。このこともパチンコ特許を持っていない企業が新規参入を目指せない理由のひとつであるとされる。

私は実はとある機会にパチンコホール企業の人事部長とお話することがあった。そこでその人事部長も仰っておられたが仮に「任天堂みたいに大企業がパチンコ遊技機業界に参入してきたら今あるメーカーの多くは勝つことができないだろうと。しかし、それができないのは遊技機メーカーが参入できない環境を作っているからである。」と。

上記の話を裏付けていると私は思う。また競争原理によって遊技機の価格が今より下がってほしいと願うパチンコホールの本音のようにも考えられる。

確かに競争社会になれば、遊技機の価格も今より下がる可能性は十分に考えられ、その分ホールはお客に還元できるということになるわけだが、現状では実現する可能性は限りなく低いように思われる。

## 第2節 保安電子通信技術協会の検定問題

「安心安全な社会を目指すためには、最新の科学技術を応用した安全システムの構築が有効であると考えられます。財団法人 保安電子通信技術協会は、警察庁、関係機関のご指導を受けつつ、最新の電子通信・情報技術を応用したシステムの研究開発、海外警察への技術協力・運用指導など、安心安全な社会を求めて積極的に活動を進めています。保通協の主な活動は、次のとおりです。」

- ・ セキュリティ関連システムの研究開発
- ・ コンサルティング業務
- ・ セキュリティ関連機器の保全業務
- ・ 遊技機の型式試験等に係る業務

上記は保安電子通信技術協会(通称、保通協)のホームページに記載されていたことを丸々コピーしてきたのであるが、実際にどのような機関なのかといわれるとパチンコ・パチスロ機の試験・検定を行う全国唯一の組織である。遊技機メーカーは保通協に申請して適合した機種だけが、各地の公安委員会の検定後に販売できるという仕組みになっている。

その組織の概要は 1986 年、国家公安委員会告示で検査機関に指定された警察庁の外郭団体である。東京都・江東区に本部を構え、会長は 2005 年 2 月末まで元警察長官の山本鎮彦氏、その後は元警視総監吉野準氏が務める。

保通協の営業メニューは上記に挙げたようにセキュリティ関連システムの研究開発、外国へのセキュリティシステム導入支援、コンサルティング業務、保全業務などであるが、パチンコ・パチスロの試験検定料で成り立っているといっても過言ではない。

なぜならパチンコ機 1 台につき 152 万円、パチスロ機 1 台につき 181 万円とあまりにも高い検査料をとる。保通協は 2004 年度この検定料で約 16 億円の売上を挙げているがその他業務が 3 億円程度なのでパチンコ・パチスロ機の検定がメインの仕事であるといってもよいだろう。

しかし、検定にも問題がある。保通協の検定を通った遊技機は適合資格を貰った時点で、メーカーは風適法の枠からはずれ、その後なにか不都合(異常なまでの射幸性、攻略法などの発見)が発覚してもお咎めはなく、すべて設置したホールの責任になってしまうことである。勿論、警察庁の外郭団体が適合させているものを警察が指摘するはずがないのである。認可する団体と不都合を取り締まる団体が同じ機関であるということはどうみてもおかしいのであるが、誰も逆らえないのが現状である。

結局、そのような不都合が起こるとやむなくパチンコ遊技機メーカーの上位団体である日工組の内規に責任を持っていくか、ホールの上位団体である全日本遊技事業協同組合連合会の自主規制というかたちで事態の收拾をはかり、とりあえず社会の批判をかわす方法がとられるのである。ホールにしてみれば、検定に適合した遊技機を設置したのち、具合が悪くなったので自主的に撤去してくれといわれても不条理な話である。

このような現状についてパチンコ業界に詳しい有識者はこの警察庁の外郭組織である保通協も含めて警察庁のパチンコ業界に対する以上までの関与が問題であるといっている。その辺については溝口敦氏の『パチンコ「30兆円の闇」これでもう騙されない』に警察官僚や弁護士、パチンコホールの関係者の話が載っているのだが、だいたいの有識者の方は業界を主管する官庁と取り締まる官庁が同じ、つまりパチンコ行政のほぼすべてを警察が握っていることに問題があるという見方でほぼ一致しているのである。

#### 第 4 章 パチンコ業界の新たなる取り組み

第 2 章、第 3 章では主にパチンコ業界の主な問題点について論じてきた。私自身が思うにパチンコ業界にはまだまだたくさん問題がある。したがって多くのページを割いて問題点について触れてきたが、ここで触れた内容に関してはどちらかというと PSCA の過去の優秀作品の中でもすでに論じられていたものもあったし、書籍などで十分に論じられていた既出のものが多かったと思う。(勿論、業界の抱える問題について知ることはとても重要である)

ではその問題点を踏まえた上で第 4 章では業界の取り組みについて論じていきたいと思う。業界も最近は様々な取り組みを行っていると思うのだが、第 4 章では第 1 節 1 項の 1 円パチンコ・5 円スロットと呼ばれる低貸玉営業について力点をおきたいと思う。低貸玉営業に関しての詳しく書かれた書籍は現在の段階では手に入らなかったので手探りという形であるが私自身の実体験も含みながら紹介、論じていく。

## 第1節 気軽に遊技できるパチンコを目指して

### 第1項 1円パチンコ・5円スロットの導入

パチンコ業界は平成6年から7年にかけて遊戯人口と遊戯単価がピークに達し、その後平成18年には参加人口がピーク時から比べると約半分の1660万人に減少したということは第1章1節の冒頭で紹介した。人々のパチンコ離れを懸念してパチンコホールが取った施策として低貸玉営業、つまり1玉4円であったパチンコ玉を1玉1円にすることによって遊戯者に長く、従来よりも安い所持金でパチンコを楽しんでもらおうという作戦をとった。

私自身は当初、法律(風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律)が改正になったのだなと勝手に思っていたのであるが、パチンコホールの法務部の人に話を聞いてみるとどうやらそうではないらしい。気になって風適法を調べてみるとその第35条(遊戯料金等の基準)にその答えが載っていた。第35条の解釈をするとパチンコについては玉1個4円以内、スロットについてはメダル1枚20円以内であって1個4円、1枚20円でなければならないというわけではないとされている。

したがって1個2円、1枚10円で貸し出すことのできる現金サンドやCRユニットを設置すれば、現行の1個4円、1枚20円の貸玉・メダル料金以外でも営業することが可能であったのである。しかし、この1円パチンコの流れが出てくるのは『パチンコ業界ニュース』で調べる限り、2006年6月に関東を中心に出店している大手のピーアークが導入を開始したことをかわきりであると思われる。

個人的には2007年度くらいから1円パチンコを行うホールが増えてきた気がする。実際、私が今住んでいる身近な地域の話として山梨県東部富士五湖地方で始めて1円パチンコを導入したお店は河口湖のチャレンジャーというホールだったと思うのだが、2009年2月現在、都留市のホールで2店舗、富士吉田では1円パチンコの専門店にリニューアルした店舗を含め、1、2円パチンココーナーなどの低貸玉営業を行うようになったホールが3店舗で、河口湖など低貸玉営業の店舗も含めると合計7店舗が低貸玉営業を行っている。

ちなみに東部富士五湖地域のパチンコホール数はだいたい約16店舗(P-WORLDという大手の情報サイトに登録しているホール数)であるが、実質1円パチンコが導入されるようになってから2年くらいで約半分のホールが低貸玉営業を行っている計算になる。

しかし、この限られた地域のデータだけでは、低貸玉営業が広まっているとは明確に判断できないので県単位での店舗数を調べてみることにした。今回は新潟、長野、山梨の3県のパチンコホールがどういった営業を行っているかについて前述のP-WORLDに登録されている店舗に限り取り上げることとする。

表6 新潟、長野、山梨3県のパチンコホールの営業形態

(店舗数)

	等価交換営業のみ	等価交換+低貸玉営業	低貸玉営業のみ	不明	合計
新潟	81	110	20	7	218
長野	134	65	16	5	220
山梨	39	30	1	1	71

注) 不明に属する店舗は営業形態の記載がない、もしくは店舗のホームページにアクセスできなかった店舗のこと

である

補) 調査を行った日時は 2009 年 3 月 5 日で一つ一つのお店のホームページを開いて確かめるという手法をとった

まず、上記の表から分かることとして、パチンコホールの営業の形態として等価交換と同時に低貸玉営業を同時に行うホールが増えてきたように見受けられる。新潟県では、低貸玉営業ないし、もしくは等価交換営業とのセットでの経営をしているホールが約 60%、山梨県では、約 44%で長野県では約 37%になっている。

この新潟、長野、山梨の 3 県のパチンコホールに関しては、わずか 3 年ぐらいで約 40%から 60%と比較的高い割合で低貸玉営業を導入する方向に進んでいることが分かると思う。ただ低貸玉営業のみのホールはどの県も極めて少ないように見受けられて等価交換とのセットの営業が主流のように思える。

この郡内地方の例にしても、新潟、長野、山梨のパチンコホール事情から見ても、低貸玉営業導入の背景にはパチンコホールの厳しい経営状況が見て取れるのではないかと私は思う。なぜなら低貸玉の 1 円パチンコの営業だと単純に利益も 4 円と比べると 4 分の 1 になってしまうのである。それでも低貸玉営業をしなければならないのはやはりお客さんの数が減少する中で他店とのお客さんの取り合いになったときに遊技価格を下げて棲み分けを図るしか方法がなかったのではないかと思う。ただやはり 1 円パチンコ 5 円スロットは利益面から見たら利益が出しにくく、経営が厳しくなってしまうから、低貸玉営業を導入した多くのホールは等価交換をメインにしつつ、集客の宣伝という意味も含めて低貸玉営業を導入しているのではないかと私は推測している。

というのも結局のところ 4 円パチンコ(等価交換)では、経済力のある大きなパチンコチェーンホールがある程度お客さんに利益を還元できるし、新台入替を頻繁に行い、遊技できる機種の種類を豊富に取り揃えてあって消費者の遊技の選択肢が広いし、お客さんが集まる傾向にあると思われる。だからこそ大きなチェーン店ホールに等価での出玉放出や新台入替のスピードでは勝てないと判断した中堅や小さいホールが生き残りをかけて低貸玉専門店へのシフトや 1 円パチンココーナーを作ってお客さん獲得に向けて動いているのではないだろうか。

事実、私が住んでいる都留市のパチンコホールは比較的小規模なホールが多くて朝から行ってもお客さんがあまりいないお店が増えてきた一方で、隣町の富士吉田市では大規模なホールが多くて新台入替の速度も速くて人気機種の入る日ともなると 1 時間前にホールに行くと抽選番号 200 番(つまり、1 時間前に 200 人が並んでいたことになる)という経験もある。(最近、都留市にできた 1 円パチンコのパチンコホールにはかなりお客さんが入っているが…)

悪い言い方をすれば勝ち組、負け組みがはっきり分かれる状況下にパチンコホールはなりつつある。そうした中で多少売上を下げても少しでもお客を取り戻すために 1 円パチンコを仕方なく始めているホールが多いのではないかと思う。(大手チェーン、ダイナムの事例のように大衆娯楽の実現を会社目標にし、あえて積極的に 1 円パチンコを導入しているホールもあることはあるが…)

さて、1 円パチンコ導入の経緯について少々熱く述べすぎてしまったが、実際パチンコユーザーの視点から見るとどういった点が良いのだろうか。ちなみに図 4 には実際のホー



ルの販促物で1円パチンコ・5円スロットを紹介しているものである。だいたいの1円パチンコ・5円スロットの店舗には下記の図4のような感じの販促物が入り口や休憩室など目につく場所に掲示されているのであるが、今回はクエスト宮古店のホームページに掲載されている販促物を取り上げることにする。

図4 1円パチンコ・5円スロット紹介図



出所：クエスト宮古店 ホームページ販促物

やはり、一番の利点は4円に比べて低投資で済むという点であるだろう。図4に記載されているように玉、メダルが1円、5円とそれぞれの貸玉料が4分の1になることによって単純に4倍の時間パチンコ・パチスロを遊技することができるようになったのである。

勿論、大当たりというのは完全確率であるから、運が悪ければ1円パチンコでも1万円持っていても当たりが引けないということもあるが、私の経験上、(打つ機種の大当たり確率、パチンコならそのホールの釘調整によって多少誤差は生じるとは思う<sup>14)</sup>甘デジと呼ばれる大当たりが引きやすい機種であれば、多くの場合は1000円から3000円、5000円の投資くらいで大当たりが引ける可能性が高いのではないかと思う。

3000円から5000円でも一回に使う金額としては高いと思われる方もいるかもしれないが、アミューズメントジャパンが2007年10月にパチンコ・パチスロユーザーに実施した「2007 プレイヤー動向調査」において4円パチンコの一番メジャーなミドルスペック(大当たり確率1/300前後)の投資予定金額において2万~3万と答えた人が半数以上であることを考えるとかなり低コストで済んでいるということが分かる。

1円パチンコに期待されることとしては、パチンコヘビーユーザーを始め、積極的にパチンコをする層の人達を従来のパチンコよりも低コストで満足させることに留まらず、今までは投資金額が高すぎてパチンコを楽しめないと判断し、やめていたライトユーザーをパチンコに復帰させること、そしてパチンコをしたことがない人達やパチンコに対してネガティブな認識や嫌悪感を持つ人達の認識を少しでも変えていくことまでの多岐に渡ると思われる。まとめると1円パチンコは従来の4円パチンコのようにハイリスク・ハイリターンで射幸性が非常に高かったパチンコから脱却し、ゲームセンターに行くときと同じ感

覚で気軽にそして安価に遊技できるものへとパチンコとパチンコへの不信感やイメージすらも変えてゆく重要なシステムであると言えるのではないかと思う。

## 第2項 甘デジ機の積極的導入

パチンコには様々な種類があり、その大当たり確率もそのひとつひとつの機種によって異なっている。その種類を分けるとしたら概ね、5タイプに分けることができるのではないかと思う。大当たりの仕方が特殊である羽根モノ、この項で中心に取り上げる甘デジタイプ（大当たり確率1/100前後）、ミドル前半（大当たり確率1/200前後）、ミドル後半（大当たり確率1/300前後）、そしてフルスペック、マックスタイプ（大当たり確率1/399と呼ばれる5つのタイプである。

上記では甘デジという言葉を使用しているが、その他にも「ハネデジ」、「デジパチ」と呼ばれることもある。その起源は、2004年にサミーが『CR マーメイドザブーン ST』を始めとし、その後『CR ポパイ ST』、『CR チョロ QST』、藤商事の『CR ドルフィンダイブ』などがヒットしてパチンコの一つのジャンルとして認知されるようになったといわれる。

甘デジの最大の特徴は通常のパチンコ機の大当たり確率が1/300程度であるのに対して大当たり確率が1/100前後になっていて大当たりを引きやすくなったことにある。その分大当たりで獲得する玉も1/3程度になってしまうのであるが、これはつまり普通のパチンコ機種に比べて少ない投資で多くの演出を楽しめるということであって年々パチンコユーザーが甘デジを好んで打つ割合が増えてきているのも事実である。

前項のアミューズメントジャパンの「2007 プレイヤー動向調査」によるとおもに遊技する機種タイプで2006年度、甘デジと答えた人が9.5%だったのに対し、2007年度には31.1%と約3倍に増えていた。この理由について同調査では「パチンコに遣えるお金が少なくなったから甘デジを打つようになった」というパチンコユーザー層が多いと推測しており、その背景には所得格差社会の進展や可処分所得の減少が影響していると分析している。

さらに年が経つことに遊技機メーカーも力を入れるようになって「遊パチ」と銘打って甘デジにも色々なタイプが出てきた。『CRAF 倭田來未 YF-T』、『CRA 銀河鉄道 999VV』、『CRA 新世紀エヴァンゲリオンプレミアムモデル』、『CRA ルパン三世ルピナスタワーのダイヤを狙え 9AU』など通常の人気機種の甘デジバージョンも次々と発売され、さらに大当たりしたときの1~15%くらいの確率で普通のパチンコと同じ量の出玉が獲得できるという少ない投資で大量の出玉を獲得できる可能性もある機種も次々と販売されているのでパチンコユーザーにとっては上記の1円パチンコと併用することによってよりパチンコを遊技する際の選択肢が増えていることになる。こうした甘デジタイプのような比較的投資金額がかからないが、おもしろい機種を遊技機メーカーが積極的に開発していければ、パチンコユーザーにとっては従来よりも少ないお金で遊技できるはずなのでメーカーは今あるこの流れを軽視しないでいってほしいと思う。

## 第3項 遊技環境の改善

### ①最近のパチンコホールの傾向と取り組み

パチンコホールに対するイメージというのは世間一般の人が想像するとどのような場所

を想像するだろうか。私のパチンコ・パチスロを全くしない友達、後輩数人とゼミの先生と話してみると共通して話題に挙がるキーワードが『タバコの煙』と『狭い空間』といったところであろうか。確かに私が住んでいる都留市のほぼすべてのパチンコホールはパチンコ台と台との感覚が狭く、タバコを吸わない人の隣にヘビースモーカーの遊技者が座るものなら伏流煙を大量に吸い込むことになるだろう。またときにはタバコの灰まで飛んでくるときがあるから、だいたい彼らの言うイメージは的を射ている。

実際、駅前のパチンコホールや昔からあるパチンコホールはそのような感じの造りになっていることが多い。勿論、ホール内に煙が充満していてタバコ臭いと思ったホールも私の経験上いくつかあった。しかし、そうではないパチンコホールが増えてきていると私は思う。主にそういうホールは郊外の広い敷地に建てられており、天井までおよそ5mあって非常に高く感じ、空気清浄機が備わっていて常に喚気されており、何より店内も広いかから隣でタバコを吸いながらパチンコを打っている人がいても台と台との感覚が離れているから特に気にならない。

それだけではない。つい最近オープンしたパチンコホールに行くととても驚いたことがあったのだが、そのホールは入るとまず目に入るのがパチンコ台でもパチスロ台でもなくカフェテリアだったのだ。勿論、店内は清潔感漂う造りになっており、最初場所を間違えたのかなと思うほどパチンコホールらしからなかったのである。またそのホールの駐車場にはそのホール提携のラーメン専門店まで立っていて併せて驚いたことが記憶に新しい。

最近のパチンコホールは特に大手にその傾向が見られるのだが、住宅郊外地に大きなお店を建てることが多い。そして消費者であるパチンコ・パチスロユーザーに配慮してかりラグゼーションルームなどを用意してそこに漫画、テレビやマッサージチェアまで配備してゆったりとした空間でユーザー達にくつろいでもらおうとしているみたいである。

中でも私が特に注目したパチンコホールの遊技環境に関する取り組みがある。それはパチンコホール業界大手チェーン、ダイナムの岐阜県の高見店の取り組みである。このホールのテーマは「健康パチンコ」であり、高見市から喫煙対策優良事業所認定を受け、健康志向をアピールする完全分煙店であるというのだ。つまり店内のパチンコを遊技する場所においてはタバコが吸えない禁煙ということになる。パチンコファンというのは喫煙率が高いことで知られ、男性プレイヤーが50.8%（平均45.8%）、女性プレイヤー34%（平均13.8%）となっている（平均値はJTの調査による。）ことを考えるとこれは非常に思い切った営業方法であるといえるであろう。ただし、店内には喫煙スペースも用意されており、その他にも休憩スペース、読書コーナー、健康器具グッズコーナーなどがあるパブリックホールも用意されているらしい。同店の店長は、完全分煙店に関して「今後の取り組みは既存営業との差別化を進め、今までのパチンコ店になかった付加価値を提供していきたいと考えています」とインタビューに答えていて、つまりこれからのホール経営にはパチンコユーザーの多様な声などに答えていくために更なる工夫や取り組みが必要であるということを示唆しているのだと思った。

## ②一般景品の充実

パチンコの景品には特殊景品と一般景品がある。特殊景品というのは換金問題のところでも挙げたので詳しい説明は省くが、現金に換えるための景品である。そしてパチンコを遊

技して景品に交換するときに約9割以上のお客さんがすべて特殊景品に交換するのが今までは当たり前だった。そのときに余る玉で、チョコレートやタバコや缶コーヒーなどをおまけで貰うというケースが多かったらしい。

というのも一般景品の種類が少なく欲しい又は魅力的な商品があまりない状況下にあったからではないかと思う。私が見てきた限り、郡内地域でも一般景品に力をいれているホールはなかったと記憶している。全国の半数近くのお店でもその傾向は見られ、一般景品は軽視していると思われる。

しかし、大手チェーン店などや1円パチンコ専門店では最近一般景品の品目を増やしている傾向にあると思われる。事実、前述のダイナムの新業態営業店（1円パチンコ・5円スロット専門店）では、一般景品の種類が1000種類以上もあり、ベーシックアイテムや生活必需品などを取り揃えているらしい。また換金用の特殊景品の提供を一切行わず、一般景品のみを交換する営業形態のホールも出店している。フルスロットル広島西原店は、ドン・キホーテがプロデュースする広島市内の複合型商業施設「パウ広島西原店」にオープンし、特殊景品を扱わないほか、メダルの貸出料金を1枚10円とし、一般景品もドン・キホーテが扱う商品を中心に500点近くを揃えるなど、独自の営業スタイルで集客し、注目されている。

私がい実際にパチンコを遊技しに行ってきた東京にある1円パチンコ専門店では、通常のホールの3倍くらいのスペースを使って一般景品を陳列していたと思う。その景品の種類としては、従来のタバコ、缶コーヒー、缶ジュースは勿論のこと、様々なお菓子から、シャンプー、リンス、ボディソープ、歯ブラシ、トイレットペーパーといった日常生活品からお米に至るまで、ちょっとしたコンビニに来ているみたいな印象を受けたことを鮮烈に覚えている。

このように一般景品を充実されることによって、1円パチンコでは特にだが、換金するよりもお得だったり、却って都合が良かったりするケースもある。また遊技者自身だけではなく、その家族などにも喜ばれるような景品を置くことによってパチンコのイメージを改善していこうとするパチンコホールの新たな取り組みであると思われる。

#### 第4項 プライベートブランド(PB)機の開発

第3章ではパチンコホールと遊技機メーカーの力関係についてメーカーの方がはるかに優位にたっていることを述べたのであるが、最近ではホール企業も確実に力をつけてきている。それを示すのがプライベートブランド機(自社のオリジナルのパチンコ・パチスロ機)の開発である。

プライベートブランド機を開発する動きが出てきた経緯としては最近のパチンコ・パチスロ機の値段が非常に高騰していることによる。大手に限らず今のパチンコ台はすごい技術が使われている。巨大な液晶画面、最新の電飾(LED)を使った演出、役モノ(リーチがかかったときにその機種のマインシンボリックなモノが動く演出)の工夫など開発費が高騰しており、さらに最近では「冬のソナタ」「春のワルツ」といった有名な韓国映画や「倅田來未」「小林幸子」「天童よしみ」「加山雄三」といった有名芸能人とタイアップすることによって著作権料だけで莫大な金額がかかることによってそれらが台価格に転嫁されるのではないかと思われる。

またこれは大手によく見られる傾向であるが、高頻度で CM を流す戦略をとっていてその費用も当然価格に転嫁され、最終的にはメーカーによって価格は若干異なるものその価格は 1 台、約 20 万～30 万円と言われる。しかも、新機種が発表される周期も短くなってきている。結局、パチンコホールは他店よりお客に来てもらうためにパチンコ台を買うという行動を多くとるのだが、その新台入れ替えの費用を回収するためにパチンコ台の釘調整を厳しくしてお客に利益を還元しないようにする。そうすることを繰り返すとパチンコユーザーの信頼をなくし、お客がその店舗にいかなくなり、その店は潰れる。しかし、メーカーは一定した利益を得ようとするから台をたくさん発表して数の勝負をしかける。そうするとあまり創りこまれていないつまらないスペックの辛い台ができ、ホールに導入されても勿論ユーザーには支持されないで 3 ヶ月で姿を消すということも過去の事例からは良くあることである。その台を導入したホールも勿論被害を受け、その損害分を補填しようとして全体的に利益を還元しない方向の設定や釘調整をする。

これは悪循環であり、購入費用を結局はパチンコユーザーから回収しようとするナンセンスな話である。(ホールによってはあまり新台入替をしないで、なるべくパチンコ台を新台で買わないで中古になってから買うという戦略を立て、新台入替でかかっていた費用をなるべくお客に還元しようとしているホールもある。)

こうした流れを踏まえて出てきたのがプライベートブランド機の開発であり、パチンコホールがオリジナルの自社製品を作ることである。プライベートブランド機の良い点として他店にはないという差別化、遊技機のコストの削減と同時にホールの意向を最大限メーカーに伝えることのできる点である。ホールは遊技機のコストを削減することによってその分の浮いたお金をお客に還元できるし、メーカーも完全受注生産で決められた台数導入ができるので利益計算がしやすいという利点がある。

有名な PB 機としてはマルハンが 2007 年に、同社の 50 周年を記念したパチスロ機『パンドラ』(アリストクラートテクノロジー社製) や大当たり確率が 1/23.4 と甘デジと比べても非常に大当たりが引きやすく楽しむためのパチンコ台となったダイナム専用機である『CR 満願チューリップ VL051』(大和工業) などがある。

ただし、これらの機種はパチンコホールの大手クラスの資本力と店舗数がなくては成り立たない点や遊技機メーカーが造っている機種と比べると全体的にシンプルで地味な感じがしてまだまだ主力機というには程遠く、どちらかというところごく一部の流れであるが、これから先どうなっていくか期待する価値はあると思う。

## 第 2 節 パチンコホールの CSR について

近年、日本の企業において相次いで不祥事が取り沙汰されている。2005 年の証券取引法違反のライブドア事件、2007 年には不二家による食品偽装事件、ミートホープによる牛肉ミンチの品質表示偽装事件、2008 年には日本を代表する日本料理の老舗「船場吉兆」による消費期限偽装や地鶏・牛肉の産地偽装など多くの事件が明るみに出ている。

こうした中、CSR(Corporate Social Responsibility)「企業の社会的責任」を重視する傾向が強まっている。CSR とは「企業が社会の一員として社会的なルールを守り、できる範囲で社会に貢献する責任」のことであり、「CSR を実行して社会と良好な関係を保ちながら活動することが、企業自身の長期的な発展にもつながる」と一般には考えられている。

無論、パチンコホール企業のなかにもこうした CSR を積極的に行っていこうとする傾向がある。そうすることによってパチンコ業界のマイナスイメージからイメージアップを図り、ホール企業の社会的地位向上を目指していると思われるのだが、どちらかという現状では大手ホール企業中心であるといえるだろう。できれば中小零細のホール企業すべてが社会に対する責任を自覚し、自社の規模に応じた社会貢献活動を行っていくことがこれからのパチンコ業界の全体社会的地位向上につながっていくのだと思う。

尚、CSR に関しては 2008 年の PCSA 懸賞論文で野澤和人氏の論文「CSR 推進におけるパチンコ業界活性化の可能性」で詳しく論じられているので、パチンコホールが行っている CSR や社会貢献活動についてマルハン、ダイナムの活動に絞ってなるべく最新の内容を加えて下記に紹介したい。

#### ① マルハンの事例

マルハンでは『社業を通じて幸せで希望に満ちた明るく楽しい社会作りに貢献していくことに勤めており、自らが社会を構成する一員であることを意識して、「良き企業市民」として社会への責務を果たしていきます』という社会貢献理念を掲げて次のような様々な活動を行っている。

#### 社会貢献活動

- ・ CO2 削減のための電力消費削減活動
- ・ 日本全国でマルハン少年野球教室の開催
- ・ 「世界の子どもにワクチンを」募金活動
- ・ プルタブ収集活動

2007 年度は収集したプルタブ 2400 キロ、約 480 万個のプルタブを 3 台の車椅子に交換。残りの 18 台をマルハンからの購入で寄贈するマッチング方式を実施し、各エリアにマルハンフレンド号（車椅子）を 21 台寄贈しました。寄贈先には、障害者支援センター、老人ホーム、社会福祉センターなど。

- ・ 全国の店舗にて献血活動

2007 年 6 月から 10 月までの献血参加人数は 1123 名であり、全国 85 ヶ所、473 名、従業員が活動に参加し、多くの人々が献血に協力した。

- ・ 能登半島地震震災地への義援金寄託

日本赤十字社石川県支部に義援金 100 万を寄付

#### スポンサー契約(スポンサーとなることで積極的にスポーツ振興に携わる)

・ 香川オーリーブガイナーズ、東京フィルハーモニー交響楽団、J1 大分トリニータ、NOMO ベースボールクラブなど

#### ② ダイナムの事例

ダイナムは業法（風適法）を含むすべての法令遵守には格段の努力を払っているとされる会社である。積極的な情報開示や格付けの取得、お客様の視点に立った自由競争体制の導入、PCSA（パチンコ・チェーンストア協会）への参加、さらに PTB<sup>15</sup>（パチンコ・トラスティーボード）の設立協力など、常に他に先駆けて新たなビジネスモデルを創造・

実践し、パチンコホール業界の認知と社会的地位の向上に取り組んでいるとされる。

### 社会貢献活動

#### ・節電プロジェクト

社会的課題である地球温暖化防止のための CO2 の削減を行うためにダイナムでは全店舗で 10%の電気料金の削減を目指しており、2008 年度の 7 月と 8 月の結果によると目標を達成しているゾーンもあり、全体的に電機使用量が減少している。

#### ・地域交流活動

ダイナム北上店では、1 人暮らしの高齢者宅を訪問し、窓拭きや草抜きなどを行うハウスクリーニングのボランティア活動に参加している。またダイナム水沢店では社会貢献の一環として献血活動を行って計 23 名が献血に協力している。またダイナム茨城高萩店では、特別養護施設で、様々な障害を抱えたお年寄りの方々と雑談したり、歌をうたったりして時間を過ごす対話活動が行われている。

#### ・新潟県中越沖地震および熊本県大雨災害への被災者支援

新潟県中越沖地震および熊本県大雨災害への被災者支援として計 2222 万 1114 万円の義援金を日本赤十字社に寄託した。

### スポンサー契約

2008 年 7 月 30 日に行われたボクシング世界タイトルマッチに、複数の大会支援企業のひとつとして協賛に加わった。知名度の高い内藤選手の防衛戦という大きな舞台でこうしたパチンコホール企業の協賛は珍しいとされる。

このように大手パチンコホール企業は積極的且つ戦略的に社会貢献活動を行っていると思われる。所詮はパチンコ・パチスロで稼いだ金だと思える人もいるかもしれないが、客観的に見てこうした活動はある程度社会からは良い評価を得るだろう。1 円パチンコというパチンコユーザーに負担減らす現場での活動とこうしたパチンコとはあまり関係しないところでのひとつひとつの活動の積み重ねが将来のパチンコホール企業の社会的な地位向上やイメージアップにつながっていくと思われる。

## 第 5 章 大衆娯楽を実現するためには

第 4 章の第 1 節ではパチンコ業界が行っている最近の努力について取り上げた。それは 1 円パチンコ 5 円スロットなどの低貸玉営業や従来のミドルスペックよりも大当たりが引きやすくなった甘デジタイプのパチンコ機の登場などがメインであると思われるのであるが、これだけではどうもパチンコ業界の客離れを食い止めるには不十分であると思われる。

なぜならば、現状のパチンコ・スロット機は 2004 年の規則改正以降、(正確には 2007 年 6 月末の 4 号機完全撤去)パチンコ・パチスロユーザーにとって満足いった機種が極端に少なくなったように思える。その結果が第 1 章 2 節で示した通り店舗数の減少によってファン離れが進んでしまったということであろう。

以前パチンコ・パチスロを遊技していた人をいかに再遊技させたいと思うか、また新しいパチンコ・パチスロファンを獲得するためにどのようなことが必要なことを第 1 節では

考えていきたい。ここで強調しておくが、パチンコ業界全体の流れとしてもそうであるし、私個人の考えとしても、パチンコは気軽に身近にそして安価でお金がかからずに楽しめるものでなければならないということは共通認識であると思う。そのことを前提条件として第1節で私が今までの遊技経験などを踏まえた上で考えてみたスロットの復興に向けたアイデアやパチンコの機種別の動向について論じている。私が一番問題としているのはパチスロ5号機への規則改正によってもたらされた射幸性を抑えようとするあまり、4号機のすばらしいゲーム性までも規制してしまったことだと思う。だからこそ射幸性とゲーム性の2つのバランスを考えた上でのひとつの提案をしたい。

一方、第2節では第3章で論じたことを踏襲した上でパチンコ業界の特殊な体質の改善についてその他の産業と比較した上で競争原理を用いて考えていこうと思う。

## 第1節 温故知新による再活性化を図る

### ① スロットに関する提案～低貸玉専用の新基準機を導入する～

パチスロが衰退しているのは本論で何回も主張している。ではどうしたら良いのか。私が提案するのは従来の20円に対して4分の1の5円スロットに限定して規制された4.5号機の解禁か、もしくは新しい解釈を加えた新基準を設けることである。

現在の5号機では満足しないパチスロファンが離れていった現状に日本電動式遊技機工業協同組合の里見理事長が「2008年の業界展望」と題して講演、2007年11月30日に日本遊技機工業組合の井置定男理事長とともに遊技機規則の解釈運用基準への柔軟な対応を行政側に陳情している。しかし、翌年2008年1月の業界共催のパーティーで警察庁の辻義之課長はこの陳情に関して言及をしなかった。このパチスロの厳しい状況を打開する可能性があるとしたら規則緩和であるが警察庁の辻課長が言及を避けたことから判断するとあまり規制緩和は見込めないと思われる。

だからその行き過ぎた射幸性を抑えることができる上に4.5号機の良いゲーム面をも利用できる方法として5円スロット限定の新基準機の導入だと私は提案する。射幸性が高いといっても貸玉料が1/4のであれば、今までよりも1/4の投資金額で済む。射幸性に関しても今のパチンコのマックスタイプを遊技するよりも投資がかからないと推測できるので高くないと言えるだろうし、4号機の瞬発性と爆発性を再びファンは楽しめるのである。

もしかしたら貸玉料が20円(等価交換)じゃなきゃ4号機が復活したって意味がないだろうと言う人々がいるかもしれないが4号機ファンの人々は高いギャンブル性だけに魅力を感じてパチスロをしていたわけではないというのが私の考えである。

ここで注目したい資料がある。それは、第2回PCSA学生懸賞論文に入選されている井上春香氏の「パチンコの面白さってなんだろう(明るいエンターテイメントをめざして)」に既出の資料である。それは同論文の第3章「パチンコになぜはまるのか」からで、谷岡一郎氏の『パチンコ文化考』より井上氏が抜粋してパチンコ・スロット、麻雀などの面白さについてキーワードで整理しているのだが、この部分は遊技者がパチンコ・パチスロに求めているものほぼすべてを集約していて非常に的を射ていると思うし、またキーワードを踏まえて今のパチンコについての分析がなされており、帰結部分の「ゲーム性ではなくギャンブル性に大きくシフトした娯楽になっていると考えることができます」という部分



からも射幸性が高くなっていて楽しめなくなっているというパチンコの根幹の問題を指摘してすばらしい内容であると思う。では私はその資料を引用させて頂き、パチスロをしているユーザーがパチスロの機種に求めていたことについて考えたいと思う。またそこから5号機との対比により4.5号機の再評価と低貸玉営業下での有用性に考えていく。

表7 ギャンブルゲームの面白さ (キーワード)

ランク	キーワード
ランクA (大変重要)	1 ドキドキ感の持続性 2 攻略感(実力の必要性) 3 スピード(アクション数)
ランクB (重要)	4 ドキドキ感の強さ 5 一般的な爆発力 6 勝利期待度 7 ルールの簡単さ
ランクC (ある程度重要)	8 対人圧迫感からの自由度 9 オプションの多様性 10 主人公感覚 11 美しさ・上品さ

出所：谷岡一郎 『現代パチンコ文化考』 筑摩書房 1998年

出典：井上春香 「パチンコの面白さってなんだろう(明るいエンターテイメントをめざして)」「PCSA チャレンジブック 2008」掲載 2007年

表7のキーワードの内、①ドキドキ感の持続性、③スピード(アクション数)、④ドキドキ感の強さ、⑧対人圧迫感からの自由度、⑩主人公感覚に関しては4.5号機、5号機どちらにもそれぞれ備えられていると思うし、優劣をはっきりつけがたいと言えると思う。

⑦ルールの簡単さは、5号機の方が優れているように私は思う。というのも5号機では、目押し(場合によってはスイカ、チェリー、ベル、7などの図柄をユーザー自身の技術で揃える必要がある)を必要としない初心者でも分かりやすい機種もいくつか発表されているからである。こういう機種は技術や知識のある人と初心者でも遊技をしていて結果に差がつきにくく平等のチャンスが与えられていると思う。

②攻略感(実力の必要性)、⑤一般的な爆発力、⑥勝利期待度は総合的に見たときに4号機の方が優れていたと私は思う。詳しく話すとかなり細かくマニアックな話になってしまうのでここでは差し控えたいと思うが、4号機の方が全体的に大量の出玉を少ない時間で獲得しやすかったということ、また技術介入度(知識や目押しなどの遊技する際のユーザーの能力)があるかないかによって大きな差が生じてしまう機種が多かったと思う。

確かに5号機にも魅力的な演出(大当たりが格段に引きやすくなった、アシストタイムとリプレイタイムを組み合わせた新システムART(アシストリプレイタイム)搭載機によってメダルがジワリジワリと増えていき、ボーナスと合わせての大量出玉の期待がもてるなど。)があると思うし、全体的に見たときに投資金額が少なく遊べやすいとは思っているのだが、

やはり②、⑤、⑥といった比較的ユーザーが重要視していた要素(ゲーム性やシステム)まで制限してしまったことが私はパチスロの衰退を招いてしまったと思う。勿論、冒頭でも述べているが射幸性が高かったことは事実であったし、その射幸性(ギャンブル性)を求めて遊技していたユーザーも多かったと思う。ただ規則改正が緩和される見込みがほぼない現状下でパチスロを復興させて再びファンに支持されるものになるためにはゲーム性を重視するしかないと思う。

図5 パチスロを遊技する選択肢として

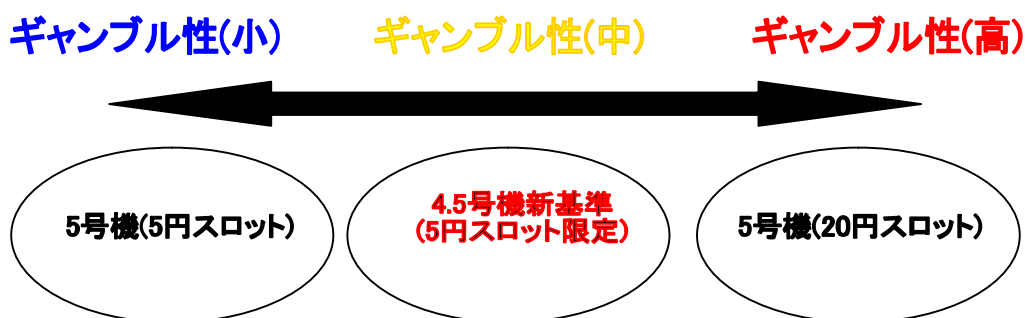


図5は現在のパチスロを遊技する際の概念図であり、真ん中の4.5号機新基準は私が提案している部分である。現状ではユーザーがパチスロを遊技する際は5号機の機種を等価交換のホールで遊技するか低貸玉営業のホールで遊技するかの2つしかない。その中に4.5号機金基準(5円スロット限定)を付け加えてみたらどうかというのが私の提案していることなのだが、少なくとも今よりはユーザーの遊技の選択肢が増えるのではないだろうか。

低貸玉の4.5号機基準(低射幸性)が本当にギャンブル性の高い機種を望んでいた人達に受け入れられるのかという点と実際やってみないと分からないのであるが、遊技者の打つ台の選択視が広がるという点と射幸性の面では問題がなくなるため、行政の緩和も比較的现实味がある。その上、今ではあまり使い道なくなっている4.5号機の再利用ができるということで、格段に値段が安くなっている中古や倉庫に眠っている遊技機を使えばコストパフォーマンスの面からもホールにとっては悪くないと思える。実際、何人かの4号機を遊技していた世代の人達に4.5号機が5円スロットで復活したら打ちにいくかと聞いてみたら、ほぼ皆打ちにいくと答えていた。その理由としては、「額は少なくなっても設定が入ったら確実に勝てる」、「ゾーン狙いや1G連(連チャン)など5号機にはないものがまた楽しめるから」、「ラオウを昇天させたい(その機種の演出に対する熱い思い入れがあると思われる)」、などが挙げられたのであるが、現状よりは良い方向に進む可能性はおおいにあると思う。

ただ新基準の機種を作る場合には遊技機メーカーはたぶん費用対効果が得られないと否定的な見解を示すであろう。だが、長期的に見たとして、多くのパチスロユーザーが戻ってきてくれるなら十分に開発投資にかかる費用分は回収できるのではないかと思う。また4号機がなくなった後に問題となった「地下スロ」「闇スロ」などと呼ばれる違法パチスロ

営業も堂々と遊技できるわけなのでこうした違法営業の減少にも少しはつながるのではないかと思う。

## ② パチンコに関する提案

### ・タイアップの仕方を見直し、メーカーオリジナルの挑戦を期待

私はどちらかというパチンコ派であり、現在はパチンコを遊技する割合の方がはるかに多い。そしてどちらかという1つの機種を打つよりは様々なメーカーの機種を打つタイプである。パチンコに関して事前知識がないほうが演出の当たり具合が分からなくてドキドキ感が増すからである。(現在のパチンコ機の中には打つ前に知っておいた方が断然収支に影響をもたらす情報や知識もある。)

そんな私が思うことは最近の機種はひとつのメーカーがある演出を開発すると他のメーカーも一斉にその演出を自社機に搭載することが多くなった、所謂真似をするということと1回ヒット作がでるとその続編みたいな機種を2度も3度も出すということ、やたら映画、有名な芸能人、有名な漫画やアニメとタイアップすることが多くなったという3点が気になるところである。

3点目に関してはやっぱり人々は自分自身が知っているドラマ、アニメ、芸能人の方に興味をもつから致し方ないとしても、高い著作権料金を使ってパチンコ台を作ってその料金を結局は消費者に転嫁させるのは良くないと言えるであろう。

1点目に関して言えば、最近では「擬似連」という演出があつて、その回転ではリーチにならないで2、3、4回目と続けば続くほど大当たりに近づくという演出なのであるが、私の記憶では最初に導入したのはビスティの「CR 新世紀エヴァンゲリオン～セカンドインパクト～」あたりだったと思うのだが、その演出が注目されるとこのメーカーもこぞって同じことを導入し始めるということが起きてしまった。確かにプレイヤーをドキドキさせる演出なのだが、どの機種でも同じ演出が起これるので見飽きてしまう。

2点目に関して遊技機メーカーは1度ヒットした機種の続編をものすごく出したがる傾向にある。SANYOなら「海物語」、サミーなら「北斗の拳」、ビスティ(フィールズ)なら「新世紀エヴァンゲリオン」、平和なら「ルパン3世」と同じ作品で何回もパチンコ台を出してきた。勿論、演出などは微妙に変わっているので遊技したいという人々もたくさんいることは紛れもない事実であるのだが、3度も4度も出されたら普通の人なら飽きてくるだろう。

この感覚を例えるなら「1杯目のビールと2杯目のビールでは満足度が違う。その主観的な満足度を効用、効用が追加1単位当たり減っていくことを限界効用逓減って言う。(ビールの比喻)」とよく云われるミクロ経済学の基層を成す限界効用逓減法則に見事に当てはまるだろう。1回目には面白いと思っても2回、3回とほぼ同じものを出されたらその満足度は徐々に下降してくるであろう。

今やパチンコシェア1位のSANYOは当時1999年の「CR 海物語」という簡単で単純明快な演出が幅広い年齢層に受け、業界NO1のヒットシリーズとなった。また魚群リーチを生み、「リーチ→群予告=激熱」という今やどこのメーカーも取り入れている演出を開発した有名なメーカーである。しかし、その後は海シリーズに頼りがちになってユーザーに支持されない機種も出してしまったように見受けられるし、マンネリ化してしまった感

が否めない。できれば最初に「CR 海物語」を作ったそのときの初心の精神を SANYO 含めすべての遊技機メーカーにもう 1 度思い出して欲しい。

SANKYO の子会社のサテライトが作ったオリジナルアニメ「創聖のアクエリオン」はもともと深夜に放送されていた無名のアニメだった。しかし、2007 年 11 月に同社のパチンコとして登場したとき、そのインパクトのある CM の効果もあいまって大ヒットとなった。やはりマンネリ化した遊技機が多い中でこうしたオリジナル性のあるパチンコ機種がパチンコユーザーの心をつかんだ成功例といってよいだろう。

確かに上記のような成功例は稀に起こることもかもしれないが、ただ有名な題材とタイアップしただけのスペックの辛い台をたくさん作るよりはそれぞれのメーカーオリジナルの演出や技術を少しでも多く生み出し、そのパチンコ台に導入することによってパチンコユーザーに新鮮さと共に楽しい、面白いと思えるように感じさせる努力こそがこれからメーカーが生き残っていく上でも必要になるだろう。

#### ・パチンコファンの視点に立つことが必要

2008 年のパチンコ業界は、だいたい 9 月くらいからだっただろうか、パチンコの新機種がマックスタイプやバトルスペックなど当たりにくい、ユーザーの投資金額がかさむ機種が増えてきたような気がする。サミーの「ぱちんこ CR 北斗の拳ケンシロウ・ラオウ」、サンセイ R&D の「CR 牙狼 XX」、SANKYO の「CRF 愛の戦士レインボーマン' 70」、西陣の「交響詩篇エウレカセブン ZC」、ニューギンの「CR 花の慶次～斬 H6-V」など各遊技機メーカーの主力機種の割合がマックスタイプに偏ってきていると思う。(2009 年 4 月からパチンコにも規制がかかるらしいのでその前に今のルールでの機種を出したいという気持ちには一定の理解も得られるが…)

パチスロユーザーが減り、パチンコに期待がかかる中、このように射幸性が高い機種ばかりを作るというのはあまり良くないのではないだろうか。確かにバトルスペックやマックスタイプは 1 回大当たりを引けば、連チャン(大当たりを引き続ける)する可能性が高く大量出玉を大いに期待できるが、その一方で当たらないときはお金があつという間に消えていくハイリスク・ハイリターン機種ばかりである。

パチンコ業界は一時期、遊べるパチンコ「遊パチ」と銘打ってパチンコファン離れを食い止めようとしていたのに今の機種事情を見ていると「遊パチ」も霞んでしまっていると言えよう。遊技機メーカー・パチンコホールの方々にはパチンコにあまりお金をかけないライトユーザーが増えている状況をしっかりと再認識していく必要があるだろう。2008 年後半、リーマンブラザーズの経営破綻に波及して世界経済が危機に陥り、そして日本経済でも派遣・非正規雇用労働者が次々と雇用契約を切られるなど実体経済にも次々と影響が出てきている中で今後も 2009 年半ばから年末にかけても経済状況は一層厳しくなるはずである。そうすれば、パチンコユーザーがパチンコに使える金額も減少していくのは必至であろう。

そのような状況下で遊技機メーカー・パチンコホールは話し合っって同じ共通認識を持つことが大切なのではないだろうか。やはり業界としてまずはパチンコというものに対する世間の認識を少ない資金でも楽しめるといった内容を伴った「遊パチ」を全面に押し出し、PR を継続していき、パチンコファン離れを食い止めると共に新規のファンを獲得するた

めの努力を真摯に行っていくことだと私は思う。

## 第2節 競争による業界再編～企業戦略としてのチェーンストア化の有効性～

すべての産業における共通点としては一定のライフサイクルがあるとされる。つまり、その産業が成長し、増大したところから増えすぎてしまった産業はオーバーストア状態になり、市場原理主義のもとそこから競争が生まれて力の強いところが生き残り、安定した産業に成長していくという流れである。番号をつけるとしたら下記のようなになるであろう。

- ① 爆発的成長(サービス業では出店数)
- ② オーバーストア時代への突入
- ③ 成長企業による寡占化
- ④ 成熟した産業へ

家電流通業界では上位10社に売上高が集中し、寡占が進んでいるとされる。2006年のデータによると売上高1位のヤマダ電機(1兆4437億円)、次いでエディオン(6463億円)となっており、上位10社の売上高は合計で約5兆2000億円にのぼり、この規模は家電流通業界の実に65%を占めるらしい。上の番号で言えば、③の状況真只中かもう④に移行しているといつてよいかもしれない。

このようになったのはできるだけ店舗数の建設コストを抑え、店舗の標準化・チェーン化を図り、オペレーションコストを下げ、内部で努力してきたことと、バイイングパワーを上げて、仕入れコストを下げることであり、仕入れ量を増やすことによって(メーカーの取引政策が数量リベート製なのを利用しての仕入れ価格を安くするように交渉する)交渉力を高めてきたことによる。これを大手10社は戦略的に行ってきたことで競争に勝ち今の寡占化の状況になったと云われている。

またGMS(ゼネラルマーチャンダイズストア)業界はすでに④成熟化した産業といわれているが、2007年でそのシェアはイオンとイトーヨーカ堂で約40%といわれており、以下ユニー、西友などが続くとされる。やはりこの業界でもトップクラスの企業はチェーンストア化を行っているようである。

そもそも、小売業における先駆者は世界一の企業となったウォルマート・ストアーズであるとされ、それ以降日本でも多くの流通小売業はチェーンストア化を図ることで規模を拡大してきたとされる。チェーンストアが消費者に与えるご利益とはオペレーションと仕入れの中央集権化がもたらすコストダウンによる低価格化であり、もう1つは単一のコンセプトで多数の店舗を統一することによる、「いつでもどこでも同じ買い物ができる」という安心感を消費者に与えることだったとされる。

余談ではあるが、私はウォルマートという企業についてあまり知らなかったもので、安易なイメージとしては、他社とは違った派手な人の目を引く経営をして経営者も豪華な生活しているのかなあと考えていたのだが、ウォルマート創業者のサム・ウォルトンの『私のウォルマート商法すべてを小さく考えよ』を読んでみてそのイメージをほぼすべて裏切られたし、サム・ウォルトンがいかに消費者のことを思い、不断の努力をしていたのかまたウォルマートの経営方針がとておソドックスだったことなどはとても印象的だった。

ではパチンコ業界はどうだろうか。ピーク時には約 18000 店舗あったホールも現在、矢野経済研究所による 2008 年 12 月の最新のデータによるとは約 12717 店舗と減少してきている。これは前述のパチスロ 4 号機の規則改正による効果が大きい、②から③に移行している状態にあると私は推測する。大手のマルハンやダイナムは上記の家電業界上位 10 社が行っているオペレーションコストを下げるチェストア化を企業戦略としてすでに行っており、順調に店舗数を伸ばしているように見受けられる。

家電流通業界や GMS 業界などとは少し性質が違うと思うのはチェーンストア化など企業努力によって生み出した浮いたコストを他業種では商品の低価格化という分かりやすい形で消費者に示している。ただパチンコホールではどうやって利益還元を消費者に示すのだろうか。

ひとつは釘(パチンコ)や設定(パチスロ)などを開けたり、高設定をいれてお客様が勝ちやすい状況を作り出すことだと思うのだが、(これは「還元イベント」銘打って多くのホール企業が行いそうなのだが…)果たしてそれは消費者が実感できるのだろうかと疑念が残る。というのも完全確率化ではどんなに少ないお金で大当たり引くチャンスが増えても大当たりを引けないで投資金額が結局膨大になってしまうときがあるし、さらに正直言って最近のパチンコの機種は(私個人の感覚としてだが…)なかなかメーカー発表の確率通りに大当たりを引いてくれないし、やっと大当たりを引いても 1 回で終了して追加投資が必要になるケースもあり、尚且つ全体的に一回の出玉が少なくなっていると思うので消費者が確実に利益還元にあやかることができるということはないと思われる。

もうひとつの還元方法として今流行の低貸玉営業(1 円パチンコ・5 円スロット)で消費者にパチンコ・パチスロを遊技する際にかかる投資金額自体を減らして気軽に遊技できるものにしてしまおうという遊べるパチンコ化の普及であると思う。私は低貸玉営業の普及に関しては大いに支持できると思うのだが、やはりパチンコホール経営者としては利益を出しにくいせいがかまだまだ普及には程遠いように見受けられる。

またパチンコ業界ではメーカーとパチンコホールの力関係でメーカーが圧倒的に強いということであるが、業界の寡占化が進めばパチンコホールが少なくなり、その分、メーカーの納品先が少なくなり、メーカー間でも今よりは厳しい状況下になり競争が生じるかもしれない。

したがって、パチンコホールの寡占化、つまり②→③へ移行が進んで③に完全移行したときには、遊技機メーカー 50 社の中でも競争が生じて吸収合併などの再編が起こるかもしれないと思われる。その競争の中で現状では不可能とされている新規参入を目指す企業も名乗りを挙げてくるかもしれない。そうすればパチンコ台の価格は家電業界の競争の中で性能は向上し、価格が格段に下がっていった薄型テレビやノートパソコンのように安くて良い台が生産されてくるかもしれない。当然パチンコホールと遊技機メーカーのパワーバランスもより対等になる可能性も十分に考えられる。

## 終章 今後のパチンコ業界のあるべき姿について

本論でも触れていたが、今後もパチンコ業界は厳しい状況になると推測される。パチンコ・パチスロユーザーの減少に相まってパチンコホール数が次々と減少していく中で業界がとっている行動にはあまり進歩が見られない。パチスロの射幸性が規制されると今度はパチンコでマックスタイプばかりを出し、パチンコの射幸性を高めようとしている。遊技機メーカーもパチンコホールも自身の利益を出すことを優先していて本来では一番大切な消費者に対する配慮が欠如しているようにも思える。遊技機メーカーは消費者に遊技する台を提供し、パチンコホールは遊技する場所を消費者に提供している。このどちらかが自分本位な行動をするだけで消費者の遊技に悪影響を与えると思うのだが、たぶんメーカー、ホールどちらにも怠慢や慢心があったからこそ、今こうした状況に業界は陥っているのだろう。

本論を書いている中で私がパチンコ業界に必要なと思うものは社会から認められるような産業に内側から変わっていくことであると思う。そのためには第 3、4 章で挙げてきた射幸性が大きく結びついた換金問題、ハイリスク・ハイリターンなパチンコ・パチスロ台、ギャンブル依存症の問題と閉鎖的で特殊な経営体質とその管理行政の問題を解決していくことが必要であろう。

この作業は容易ではないし、1 人、1 企業のみでは 100 年経っても無理であろう。堅く結ばれた蜜月関係は政一官一民の関係で必ず生じ国交省関連、防衛省関連などが良くメディアで報道されているが、ただでさえ分かりにくい上にパチンコ業界は他業種と比べると情報が非常に少なくかなり露見しにくいと思われる。しかし、今パチンコ業界には微々たるがそうした流れを少しずつ変えていこうと努力している人々が少なからずいる。

そうした人達が今行っていることはパチンコをギャンブルという一連の負のイメージからゲームセンターやスーパーに行くような感覚で気軽に遊びに行けるまさに大衆娯楽にしようとしているのである。そのために 1 円パチンコを始め、様々な取り組みを手探りの状況下で失敗をしながら行っているのである。それはパチンコだけに留まらず、パチンコ以外でのところでも CSR としての社会貢献活動という形で現れ始めている。

私は今あるこの革新的な流れをさらに発展させていくことが非常に重要であると思っている。まずは社会に認められること、そのためには CSR を遵守しつつ、社会貢献活動によって評価を受ける。そうした中で積極的に情報を社会に開示していくことでパチンコに興味がなかった人々にも関心を持ってもらう。勿論、この一連の行動はパチンコホールだけでは到底できないだろう。本論ではパチンコホール目線から論じているためどうしても遊技機メーカーを否定的に捉えてきたが、パチンコ業界を変革するためには両者の協力が必須条件であろう。

しかし、現状のパチンコ関係のニュースを見る限りでは両者が歩み寄ろうとする姿勢は見られるものの利害関係から完全な信頼関係を築けていないように思える。この両者の信頼関係が築けたときこそがパチンコ業界のあるべき姿であり、理想の姿であるといえるだろう。つまり、パチンコホールと遊技機メーカーが対等に議論し、お互いに意見を言い合いその結果としてより良い台、それはパチンコ・パチスロユーザーが安心して楽しむ、幅のある遊技の選択ができる消費者第一に考えたパチンコ・パチスロ台が作られていく業界になることである。そうすればパチンコ業界の社会的地位は自然と向上し、社会のイン

フラにすらなり得ると私は期待している。

最後に余談ではあるが私自身のパチンコと密着した大学生活の話をしたと思う。私は大学1年のとき先輩に連れられて初めてパチンコをした。その日は確か3箱くらい出したと記憶しているのだが、やっぱり箱が積まれていくのは気分がいいし、楽しくてすぐにパチンコにはまってしまった。ただ人間というのは1回おいしい思いをしてしまうとまた明日も出るかもと安易に思ってしまう。結局、大学4年間の収支では大幅なマイナスを出してしまっている。途中何回もパチンコを止めようと思ったがそれでもパチンコが好きで止めるのには至ってない。ただ勝ちたいという気持ちから演出などパチンコ自体を楽しみたいと私自身思うようになってからちょうど1円パチンコが流行ってきたおかげで2008年から2009年にかけてはあまりお金を使わなくなったのは良かったと思う。

さらに私はパチンコに大いに魅せられてしまったせいか2009年4月よりパチンコ業界で働くこととなる。最初は両親など周りにも反対されたが結果としてその反対を押し切った。やはり、パチンコをしない人のイメージは昔からいまだ悪い。実家に帰ったとき兄とパチンコに行くのが習慣になっているのだが、母、祖父、祖母からは毎回嫌な顔をされるし、友達や後輩からも同じような顔をされるときがある。いつの日かどうどうと「パチンコして来るね」と言える日が来て欲しいと常々思う。

そういうこともあって少しでもパチンコの悪いイメージを変えたいと思うようになり、この業界で働こうと決心し、パチンコホール企業数社と遊技機メーカー1社の説明会に行きいろいろ話を聞いたとき、一番心に残ったのは4月より働くパチンコホール企業さんであり、その会社の採用担当のある方の話を聞いていて私自身の無知に焦り、もっとパチンコ業界のことを知らねばと思い、就職活動と同時進行で本論を書くに至った。

そして多少身につけた今の認識が将来経営者の立場になったときどのようになっているかは今からとても楽しみであると同時に不安である。ただ万が一にもホールの店長になれた際にも、私の好きな孔子の言葉「己の欲せざるところ、他人に施すことなかれ」だけは忘れないようにしていきたいと思う。自分自身が遊技したくない台をお客様に遊技させることはないようにこの場で宣言させて頂くことで楔として心に打ち込んで生涯今の正直な気持ちを忘れないようにしたい。



## 【引用・注】

- 1) 佐藤仁 『パチンコの経済学』東洋経済新報社 2007年 38ページ
- 2) フィーバー機：大手パチンコ機メーカーである SANKYO が 1980 年に発売した、大量の出玉を獲得できる機種。超特電機と呼ばれる。それまでのパチンコの機種の概念を変え、コンピュータによって大当たりを制御。現在主流のセブン機の原型で、フィーバーは商品に用いられている。
- 3) CR 機：カードリーダー機の略称。カード読み取り装置と一体になったパチンコ機。カードを使用しないと作動しない。直接現金を投入し玉を貸す「現金機」と呼ばれる機種が主流であった時期に、脱税防止を目的に登場したシステム。
- 4) セブン機に代表される現在のパチンコ機は、大当たりは IC 基盤で管理されており、意図的ではなく、数学的な確率にのっとりた抽選方式つまり『完全確率による抽選』で行われている。

計算方法としては、1000 円で 20 回抽選できると仮定して、一回の抽選で大当たりしない確率は、 $1 - 1/479 \approx 99.79\%$  となる。1 回ではなく、480 回抽選をして大当たりしない確率は、 $(1 - 1/479) \times 480 \approx 36.67$  パーセントとなり、 $100 - 36.67 \approx 64\%$  が 480 回転内で当たる確率である。

480 回転回すのに必要な金額は  $480 \div 20 = 24$  となり、約 2 万 4 千円となる。

- 5) 規則改正：遊技機の規則は時代の変化を考慮しながら不定期に改正される。遊技機メーカーにとっては確率や遊戯性を決定づける最大の関心事である。
- 6) パチスロ 5 号機問題：パチスロは大きな規則改正ごとに〇号機と呼ばれる慣習がある。0 号機から始まって 2004 年 7 月の規則改正で 5 号機となる。それまでの 4 号機に比べ大幅に射幸性が抑えられているため、4 号機の検定が切れる 2007 年 6 月以降には、多くのパチスロファンが離散するきっかけになってしまった。
- 7) 溝口敦 『パチンコ「30 兆円の闇」もうこれで騙されない』小学館 2005 年 38 ページ

「実際に特殊景品の中にも東京都の TUC による金のインゴレット、埼玉県の手帳、大阪府の文鎮などは出玉とほぼ同額の価値がある。」

- 8) 機械割：その台を打ったときにどれだけのメダルを獲得できるかを算出するための値である。例えば、機械割 120% の台を 1000G 回した場合、

$$(1000G \times 3(\text{枚}) \times 1.2) - (1000G \times 3(\text{枚})) = 600(\text{枚})$$

となり、600 枚のメダルを獲得が期待できるということである。ちなみに 3 枚というのは 3 枚掛けということを示しており、今の機種は大抵、1G プレイするのにメダルが 3 枚必要である。

したがって機械割 90% の台を 1000G 回せば、

$$(1000G \times 3 \times 0.9) - (1000G \times 3) = -300(\text{枚})$$

となり、当然収支もマイナスになってしまうわけである。

尚、この数値はあくまで理論上のものであり、実践では機械割通りの結果が出るというわけでは必ずしもないが、パチスロを遊技する人の多くは設定と機械割を理解した方がより多くのメダルを獲得できるとされている。

- 9) AT 機：小役が必ず入賞するように告知するアシストが連続して発生するチャンスタイムの一種アシストタイムが搭載された機種である。このシステムを採用した一部の4号機ではBIG・REGボーナスだけでは獲得できない出玉性能とゲーム性を実現したが、射幸心をあおるとみなされて規制の対象となり、(5号機では成立した小役をすべて取得することを前提に機械割を計算される)事実上完全禁止となってしまった。
- 10) 天井：前回ボーナス終了から一定のゲーム数を超えると「必ずボーナスを放出する(4号機)、あるいはリプレイタイム(RT)やアシストタイム(AT)に突入し、次回ボーナスまでメダルが減らなくなる(5号機)」といった状態になることである。天井は大きなハマリを回避するための、いわゆる救済措置的なものである。
- 11) 佐藤、同上書、95 ページ
- 12) パチンコ台はメーカーによっても値段のズレはあるのだが1台当たり何十万円もするといわれている。人気機種であれば当然その値段は高くなる。例えば2008年9月7日に納入されたサミーの『ぱちんこ CR 北斗の拳ラオウ』は中古市場においても平均価格が100万円近くまで上昇している。(同年10月28日現在)
- 13) 佐藤、同上書、116 ページ
- 14) 1円パチンコになると大抵のパチンコホールは少しでも利益を出そうと釘調整という行為によって4円パチンコと比べるとスタートチャッカーに入りにくくする傾向がある。また大当たりを引いたときの出玉を減らす(専門用語でアッター周りを締める)釘調整も行うことによって平均的に台をマイナス調整している場合が多い。それでも大当たり確率1/100前後の機種ならば1000円くらいの初期投資で大当たりを引けることが多いのでユーザーはその日の財布の中身と相談して幅のある遊戯が楽しめると思われる。
- 15) PTB(パチンコ・トラスティ・ボード)：パチンコホール経営企業の社会的地位向上を目指す、業界外の有識者・専門家(企業倫理、経営学、会計学の専門家、弁護士、公認会計士など)による組織である。社会に信頼と安心を提供できるパチンコホールの経営を仕組みとして確立することを目的としている。

《参考 URL》

J-CAST ニュース <客離れパチンコ業界「カジノ法案」でさらに苦境?>

<http://www.j-cast.com/2008/02/28017230.html>

J-CAST ニュース <パチンコ店大変身 ギャンブルから「時間つぶし」>

<http://www.j-cast.com/2007/07/05009043.html>

パチンコ業界ニュース <パチンコ店業界、株式上場不発>

<http://www.p-world.co.jp/news2/2006/4/30/news1695.htm>

パチンコ業界ニュース <SANKYO、「実質無借金」の上場企業 12 位に>

<http://www.p-world.co.jp/news2/2008/6/30/news2911.htm>

保通協とは

<http://www.hotsukyo.or.jp/information.html>

四国新聞社 『シリーズ追跡 続「ギャンブル依存症」』  
<http://www.shikoku-np.co.jp/feature/tuiseki/439/index.htm>

パチンコ業界ニュース <ピーアークが1円パチンコ開始>  
<http://www.p-world.co.jp/news2/2006/6/9/news1737.htm>

パチンコ業界ニュース <ダイナム、地震・大雨災害の被災地に義援金>  
<http://www.p-world.co.jp/news2/2007/9/21/news2387.htm>

パチンコ業界ニュース <矢野経、全国店舗数は1万2717店舗と発表>  
<http://www.p-world.co.jp/news2/2009/2/9/news3283.htm>

株式会社マルハン—企業・IR情報—CSR(社会貢献活動)  
[http://www.maruhan.co.jp/corporate/csr/achievement\\_18.html](http://www.maruhan.co.jp/corporate/csr/achievement_18.html)

家電業界の国取り物語  
<http://www.jmrlsi.co.jp/menu/mnext/d02/03/kiru200712.html>

PTB 社会に信頼と安心を与える「第三者監視機関」  
<http://www.ptb.or.jp/index.html>

需要の「再編集」と寡占化戦略  
<http://www.jmr-g.co.jp/proposal/199.html>

《参考文献・資料》

田辺等 『ギャンブル依存症』日本放送出版協会 2002年  
 佐藤仁 『パチンコの経済学』東洋経済新報社 2007年  
 溝口敦 『パチンコ「30兆円の闇」もうこれで騙されない』小学館 2005年  
 湯川栄光 『図解でスッキリ!![最前線]パチンコ・パチスロ業界知りたいことがスグわかる!!』こう書房 2002年  
 谷岡一郎 『現代パチンコ文化考』筑摩書房 1998年  
 猪野健治 『パチンコ苦悩白書』毎日新聞社 1997年

PCSA 法律問題研究部会慣習・ダイナム法務部著 『パチンコホール法律ハンドブック 基礎編(新版)』商業界 2006年

サム・ウォルトン、渥美俊一+桜井多恵子・監訳 『私のウォルマート商法すべてを小さく考えよ』2002年 講談社+α文庫

財団法人 社会経済生産性本部 『レジャー白書 2008「選択投資型余暇」の時代』2008年

「2007年プレイヤー動向調査」Amusement Japan FEBRUARY 2008  
 「PCSA チャレンジブック 2008」パチンコ・チェーンストア協会編  
 「HARMONY6 June2008」株式会社ダイナム 情報管理部 CSR・広報室  
 「HARMONY9 September2008」同上

廣田匡弘 「遊技金額の高額化—パチンコ・パチスロメーカーの寡占—」2006年

PCSA 懸賞論文入選作 <http://www.pcsa.jp/ronbun2006004.htm>

野澤和人 「CSR 推進におけるパチンコ業界活性化の可能性」2008年

PCSA 懸賞論文入選作 [http://www.pcsa.jp/2008stu\\_1.pdf](http://www.pcsa.jp/2008stu_1.pdf)

井上春香 「パチンコの面白さってなんだろう(明るいエンターテイメントをめざして)」  
 「PCSA チャレンジブック 2008」掲載(PCSA 懸賞論文入選作)2007年

---