



Pachinko Chain Store Association

# 第50回PCSA公開経営勉強会 発言録

開催日：平成26年11月21日（金）  
時 間：午後3時～5時45分  
会 場：ルポール麹町 ロイヤルクリスタル



Pachinko Chain Store Association

# 第一部

<講演>

## 遊技業界に今、必要な改革とは

講師 : POKKA 吉田 様 フリーライター

皆さんこんにちは。POKKA吉田こと岡崎と申します。PCSAさんも2度目になります。お話しするのは1時間、そしてその後に、第2部として業界誌の皆さんとパネルディスカッションに私も参加します。今日は1時間とあまり長い方ではありませんので、早速本題の方に入らせていただきたいと思います。

手元に資料があるんですが、大きいテーマとしては三店方式関係の話と、この業界の、月並みですが健全化といいますか、この業界が無くならないように、未来永劫続くようにするにはどういう風にあるべきかというのを、私なりの視点で皆さんにお話ししていきたいと思います。

今年1年ばちんこ業界を振り返るといふ時に、今週、来月に向けてそういう原稿をいくつか書かせていただきました。その間、この1年振り返ったんですが、ものすごく早い一年だったんですね。色々なことがあった1年で、振り返ってみれば、今日の話ですが、衆議院が解散ということになって、12月に総選挙ということで、目まぐるしかった1年だなと思います。

今年浮上した新しい動きは、その多くが来年以降に持ち越しということになるかと思うので、一体今年あったのは何なのか、ということで解散総選挙でみんなリセットされて無くなったという訳ではない気がしますので、そういった話も節々に私なりの見立てをお話しできればと思います。

### 1. 三店方式の徹底

色々な視点で三店方式について語ることは可能なんですが、専門的に法律の話をしたり、流通の仕組みがどうか、特殊景品、まあ特殊景品という言葉は実際は正しい言葉ではなくて、風営法上には賞品しか存在しなくて、賞品の中でも一部の話なんですが。実際に業界では特景という言葉が普通に使われていますが、その特景、物がどういうものであったらいいのか、あるいは風営法や刑法とは関係のない古物営業法との兼ね合いをどう考えたらいいか。色々な視点でものを話すことが出来るテーマなんですが、今年浮上したタイムリーな話という事で、次世代の党の政調がまとめて国会にはまだ提出していない風営法の改正案からお話すると分かりやすいのかなという事で、次世代の党 政調がまとめた改正案をここに紹介しております。

大手マスコミにはまだ報じられていないかと思いますが、9月30日だったと思います。次世代の党の政調がまとめた「ばちんこ換金禁止法案」と題されて日経で報じられたものの法案の中身です。日経以外は書いていなくて、日本経済新聞も法案自体も書いていないんですね。9月30日に次世代の党の政調がまとめた法案というのがここにあるんですが、風営法改正で、第23条にこういう項を追加すると。実際には23条の2項には規程があるのでそれを3項に移すという改正案なんです。

真ん中の辺りから「その営業に関し買取りに係る賞品を提供したばちんこ屋と密接な関係を有するものによる当該ばちんこ屋に係る提供賞品の買取りについては、前項第2号の適用に関しては、ばちんこ屋を営む者による提供賞品の買取りとみなす。」この中の前項第2項というのは直買いの禁止ですね。客に提供した賞品を買い取ってはいけないよ、という部分。

これは変なんです。私もこれは自分の運営するサイトとかでは、話題になっていない頃から書いてるんですが、これを初めて見る方にとっては「なんだこの法案」と普通の感覚だと思うはずなんです。現在でも、今の風営法と施行条例の法律体系の中でも、いわゆる買い場がばちんこ屋と密接な関係を有しているんだったら、それは摘発対象になります。今月の15日ですか、札幌東署で直買いが摘発された事件がありましたが、あれは確か買取所の会社の社長と営業者が摘発された。別の名義であっても実質同じでしょ、という事で摘発されていまして、次世代の党の風営法改正案というのは、今と何も変わらない内容なんです。今までも密接な関係があったら摘発をされています。年に1件、2件とかのペースで過去にずっとあったんですね。ですから、何をやっているんだという話なんです。結局この次世代の党の改正案が示しているのは、分かりやすく言うとホール店舗と買取所の関係がどうなっているのか、というところで、実質同じだろうと彼らは考えています。次世代の党の中にはアンチばちんこの人達も結構います。3年前に池袋で地方議員とかが集まって反ばちんこ集会が開催されたんですが、その時私も、正直ああいう気色の悪い連中の会合に集まるのは気に入らないとは言いながら、必要に駆られて行かなくてはならない事情があって見に行ったんです。そこに登壇していた中に次世代の党の現役の国会議員の方もいらっしゃるんで、反ばちんこの人もいるんですが、この法律自体はカジノを推進させたいから、とりあえずばちんこの換金を禁止してカジノを推進しよう、という文脈で日経に記事が載っ

た。

その次世代の党、反ぱちんこの人もいる、純粹にカジノだけを推進したいという人もいる。その中で、彼らがとりあえず政調でまとめたのは、ぱちんこ買い場は一緒だからこういう法改正で換金は禁止できるんだ、と持っているという事なんです。少なくともこの政調会長、衆議院の方でお名前は忘れましたが、その方と政調の人達は、ホールと買い場は一緒だと思っている。これは結構重要なことで、今までの僕らの業界の感覚で言うと、風営法の体系、施行条例の買い取らせ規制があるので、一緒じゃまずいでしょ、だから一緒じゃないように三店方式を、という話なのに、一部の政治家かもわかりませんが、彼らは一緒だと思っている。ここが一番に次世代の党の風営法改正案で換金を禁止することができると彼らが考えている改正風営法案で記載されている事で読み取れることで、結構重要視しないといけないと思っております。

それを一言で言うと、買い場の第三者性になるのかなと私は考えています。ぱちんこ営業は風営法第23条によって現金を提供してはいけません。有価証券も提供してはいけません。そして、客に提供した景品を買い戻してもはいけません。ここまでが法律で規定されていることです。風営法施行条例、一部大阪府と愛知県を除きますが、それ以外の都道府県においては客に提供した景品を買い取らせてはいけない、という施行条例の規定がありますので、結果、3つのお店がどうしても必要になる。ホールがあって卸があって買い場がある。実際、この3つではなく集荷場があったりとか、4つであろうが5つであろうがいいんですが、2つだったら買い取らせにも当たるかもしれないから3つになる。これが三店方式の業界側の基本的な認識だと思います。

この三店方式について、表に対しては三店方式だからセーフですとなかなか言い難いものがある。それは警察庁がよく、今年の風営法議連の会合でも保安課の楠課長も実際に議連の先生方に言っていました。ぱちんこは換金はないよと。朝日新聞でも記事になりまして、ウェブ界限でも結構炎上して盛り上がったみたいですけど。その記事に私もコメントを提供しているんですが、要は客がホールから得た賞品を勝手に、ホールとは関係ないところで換金している。それは直ちに違法とは言えない、という立場ですよ。だから三店方式なるものは三店の中に買い場が入っている以上、買い場がセットの仕組みという話になるので、今の状態でいうとホールとは無縁の買い場の話なので我々は知りませんよというのが、基本の立場になるじゃないですか。そういうものが今までの考え方、風営法体系で申し上げるときの基本的な業界の常識と申しますか不文律になっているので、例えば東京の警視庁の一部の所轄が私服でホールにやってきて、賞品を持ってきて、カウンターにどこだ？と聞くっていうんですね。定期的なのか不定期的なのか分かりませんが、十何年も前からよく聞いてます。店のスタッフが買い場の場所を教えると「換金があるのか」という話になっちゃうというので、十数年前からの話では、カウンタースタッフに場所を聞かれても言うなど。新しい店が出来るとなじみのお客さんがいないので警備員の方とかカウンターの方が「何をおっしゃっているのか分かりませんが、皆様あちらの出口を出られて右の方に歩いて行かれているようですけど、何があるのかわかりませんが」というような案内をするというのが今の運用じゃないですか。今の風営法体系と風営法施行条例の体系ではこれぐらいしか、ちゃんとやろうと思うとできないね、と。

私はぱちんこ営業者でもないですし、遊技機メーカーでもないですし、機器販売業者でもないのですが、私が三店方式という言葉を使っても当事者じゃございませんけど、皆様方ホール営業者というのは、三店方式という言葉は本来ははばかるべきなんですよ。公の場ではですよ。ということがまずある。この三店方式というのは、買い場の第三者性の確保をするためのスキームですから、三店方式です、というのをホールが言うのはどうかな、というのがひとつあります。

買い場の第三者性を確保するための三店方式というのは、追及していかざるを得ないのかな、と個人的にはしております。さっきの話ですが、次世代の党の法律案がもし成立した場合、大手を振って改正前のレギュレーションと一緒に何も関係ないよ、と言える地域、言える店舗が全国にどのくらいあるか。地域ごと、店舗ごとの細かい事情は存じ上げませんが、おそらく過半数は「やばい」という風になるんじゃないでしょうか。今までの当局の運用とか考えると、例えば過疎地。そこに買い場を出しても収益が上がりそうにないよ。あるいは離島。人口もそんなにないけど小さなお店が1店舗。その買い場が実質直買いだとしても摘発するか、私はそういう事例はあまり知りません。しかし、そういうような、所轄すらがこれはしょうがないよな、と思うような所じゃないところでも、地域によっては全

然確立されていないところはいっぱいある、やに私は考えております。個別の地域とか店舗とか名前は出しません。

ただ、札幌の今月15日の逮捕事件なんかは、一年に1回くらいの非常に珍しい話で、「なんで直買いなんかやるんだよ」で済むのかどうか、という話なんです。済むと考えているホールさんの地域もいっぱいあると思うんですけど、第三者性というのは第三者か否かというベクトルではもはやない気がする。より第三者、より近いのか。細かい、変な議論と考えられるのかもしれないが、よくよく考えるとこの日本という国において、近隣で経済活動をしている、しかも客商売の店舗をやっているとなったら、例えば、歩いて1時間かかる5km離れた客商売の店の事を知らないという事はあっても、このご時世、さすがに隣のお店の商売とか、客商売同士ですよ、誰がやっているのとか、知らんか知っているかといったらご近所さんだから知っているのが普通ですよ、常識的に考えれば。例えばすごくテナントがいっぱい入るようなビルがあって、隣のテナントに何かよくわからない会社が入ってきた、といことはあるかもしれません。それでも、あれどんな会社って聞いている、みたいな話は1年、2年そこにずっといたらわかっちゃうわけですよ。変な商売をやっている会社が抜けて、まともな会社が入ってきたらしいよ、みたいな話は、普通にビジネスのテナントとかビルの中でされる会話。客商売、お店をやっているそこに直接やってくるお客さんに対する商売をばちんこ営業もやっています。買い物もその意味ではやっています。通信販売みたいな感じに、郵送したり、指定口座にお金を送るという商売を買い物はやりませんので、つまりは同じような業態であれば、ばちんこ物を買取るという違いはあったとしても、全く関係ないとは言いきれないので、どこまで第三者性といっても、無関係なんかいませんから。無関係な関係というのはそういう意味では実現できないので、極端には次のようになるというのが皆さん方、皆さん方というよりPCSAというホール団体としてもいいですし、業界全体として考えていかなければいけない話かもしれませんが、こういう事が言えるんだろう、というのが私が挙げた3つです。

「特定ホールと買い物とで賞品が還流していない」その買い物とホールの取引が無かったとしても、結局そのホールで出された商品のすべてがその買い物で買取られ、それがどこぞの集荷場に戻るか戻らないかは別にして、すべて還流しちゃったら関係性が強いと言わざるを得ませんね。なので、例えば三店方式を地域を挙げてやっているようなところで、集荷場とかあるところは、集めた商品を再梱包とか再配布するとき、バラバラになるような仕掛けを考えたり、実際にやったりしています。少なくとも買い物に行った賞品がそのまま隣のお店に、「今日分です」と戻ってくるようなことがあるとしたら第三者性が確立されているとはいえない。なので、まずは特定のホールと買い物で賞品がずっと還流し続けない、というのがひとつ。でもこれは裏を返せばホール群と買い物群とで全部で還流していたらどうなるんだ、というややこしい話もありますが、とりあえずホールと買い物で賞品が還流しない、ということをおきまします。

「買い物とホールとで資本関係や取引関係や協力関係がない」例えば、去年になりますか、山陰の地域で新しいスキームが出来たという事で、大騒ぎというか、業界の外にはほとんど報じられていませんので業界的にはダメージがありませんが、某県の取引については、買い物、卸問屋とホールに資本関係や取引関係や協力関係を類推させるようなことが明らかだったんで問題だったんですよ。その買い物とホールで資本関係や取引関係や協力関係が無いというのは、非常によくよく考えると重要なことです。現在、三店方式が確立されていると言われている地域の特殊景品の製造費用をどこが負担しているか追及していくと、概ねホールになっちゃうというのが、我々業界人の中、業界内の席だから申し上げることができる話ですけど、一から確立しようとしたら、そういうところまで手を付けなければならない、というところがあると感じています、例えばの話ですが。

「買い物とホールとで営業所が同一視されるほどの近隣にない」これは、司法判断としましては大阪交野の裁判では原告が負けておりますのであまり気にすることはないと言えるかもしれませんが、二審で原告側が逆転で負けたというのは、原告不適格を理由に判断を避けたみたいな判決だったんですよ、詳しくは読んでいないんですが。一審の判決で原告が勝った時というのは、営業所と買物が近いと、監視カメラがあると。治安用ですよ。大阪では、例えば買い物に強盗が入るので、従業員は近所なんだからたまに巡回してくれよ、と所轄が言ったような地域の一つなんです。そんな下地もあるので、元々そういうようにしていたかもしれません。某メーカーの機械を買いたいから監視カメラも買わなきゃいけない、という時について買い物も映しておこうか、という話もあったかもしれません。そうい

うような地域でしたから。しかしそれ故に同一視されるんだという判決が一審では出ましたから。二審は同じ争点で判断したというより、原告不適格で原告が負けたというとなると、今後同じような判断をされないとも限らない。絶対されないとは言えないと考えている。

だから買い場とホールで営業所が同一視されるほどの近隣に無い。あるいはパーテーションですよ。よく新店出店するときに買い場の場所を金網とかチェーンで、ホールの駐車場の敷地内にあるんじゃないからといって金網を急に立ててドアがついている。囲っちゃう。そこから行けない、入り口は別にある。ところが気が付いたらドアが開くようになっていて、さっと行けるようになっていて、というようなやり方を古くは見たりしたんですが。そういう風なものも営業所を同一視されるという風に言われるのかなという気がします。

あるいは、これは某県に多い話で、これもホールのせいというより警察の方が治安の関係上、近くでやってくれと言って、そういうロケーションが増えているのは、同じ建物の中に営業所とは別に買い場がある。それが集中している地域というのは、皆さんご存知でしょうがあります。そういうのも買い場の第三者性を阻害する要因になるのかなと。近隣に無い方がいい、同じビル内に無い方がいい、監視カメラとか無い方がいい、という風になるのかなという気がしているんですね。これらを具体的に言うと、賞品の物流において第三者性というのは、一般的に皆さんが三店方式と呼ぶ話だと思います。

2番目、買い場とホールで商関係、取引関係、協力関係が無いというのは、例えばホールによる手数料負担があるのかなのか、賃借関係があるのかなのか、あるいはホールから従業員派遣なんてそこまであからさまな事をやっているところは多分ないかと思いますが、買い場にホールで働いていた人が普通にいたりするというのは、全国どこでも散見される事実でありまして、いちいち事例は言いません、地方も会社も言いませんけど、そういった関係の有無なんかも重要だと。それから買い場の場所。店舗の位置関係と監視カメラなどの関係があるのかなと私は考えています。先ほども申し上げた通り、警察庁の建前、客がぱちんこ屋から得た賞品をぱちんこ屋とは関係のないところに客が勝手に換金しているから、ぱちんこ店が換金をやっているわけではなくて、直ちに違法とは言えない、というような話を、この立場を維持するといふのであれば、買い場の第三者性の確立というのは地域によりますが、急務ではないかなという気がします。

次世代の党の法案については、実は解散総選挙になるので次世代の党が衆議院を何人集めることが出来るのか分からないんですが、現時点では19人衆議院議員がいます、19人だと足りないんですね。確か、発案者一人と衆議院議員20人必要で、次世代の党は法律案としては単独で出せないの、よほど人数が増えない限り、来年の通常国会で提出されるものでもないのかなと。次世代の党の参議院の政調会長はアントニオ猪木さんということもありますし。皆さんのホールでも猪木さんの機械は未だに健在で、参議院の政調会長ですから、党としての最終手続きで、さすがにブレーキがかかるのかなと勝手に思ったりします。ああいう政党、反ぱちんこの議員も少なからず居るような政党がホールと買い場を同一視しているという前提で風営法の改正案を作り、これが換金の禁止が出来る法案だと勘違いしているという現実、皆さんにとって非常に重要なので、買い場の第三者性をどうやって確立していくというのは業界における大きな課題なんだろうと思います。

これも繰り返しになりますが、こういう取り組みが進んだところ、進んでいないところ、グラデーションが大きく分かれていまして、何やかんや言っても進んでるんですよこの地域は、というところを三店方式が純化していくと評価するならば、現在日本47都道府県、同じ都道府県の中でもみんな同じ方式という訳ではなく、一つの都道府県の中でも色々な仕組みがあったり、あるいは個別の会社で色々な方式があるというのは沢山あるんですが、そういった各地、各社における三店方式の実態はなかなかみんですか、みんなちゃんと純化されていますか？いや違うでしょ、よくよく調べるまでもなく、私の現場感もそうですが、皆さんの現場感もそうだと思うんですが、三店方式すらちゃんと確立されていないじゃない。三店方式は一応確立された気がするけれど、特景なんてホール側のお金で作っているものばかりで買い場の第三者性は弱い。いや、手数料はホールが負担しているよね、という地域が多いと考えるのならこれは大変に問題だと。何が問題かと言いますと、次世代の党の法案に戻りますが、彼らはホールと買い場が一緒だと思っていて、それを禁止だと規定したら換金がなくなると思っている、というその1点です。要は三店方式による買い場の第三者性の確立なんていうものがそもそも詭弁なんですよと、それはそもそも違法じゃないですか、脱法行為なんじゃないですか、という風に反ぱちんこの人

達は考えていて、彼らは、ぱちんこ業界は三店方式すら全国で確立されていないとか、三店方式の純化の度合いについて、全国で数多くのグラデーションがあって、下手したら半分以上ちゃんとできていないという実態を知ってて言っているわけじゃないです。業界は三店方式をやっているんだと。その三店方式というのは三店方式が純化されているものだ。しかしそれこそが脱法であり、違法なんですよというロジックで基本的にやっている。

ですから、ここで30分かけて重要なところなのでお話ししていますけれど、買い場の第三者性確立というのは業界にとって非常に重要なテーマですよ、という事を申し上げて、業界でもいろいろな動き、今年に入って千葉県でもそういうような動きがありました。例えば買い場手数料とか一つのもんですが、そういうところに取り組んでいる、これはやらないといけない、そしてやりきった後、それそのものが反ぱちんこの人達に三店方式が確立しているから、買い場は関係ないから、と言ったところでカウンターにすらならない。だから、まだ反ぱちんこの人があまり、というかほとんど知らない買い場の第三者性の確立すら、ぱちんこ業界は実現できていない、一部、半分以上か分かりませんが、という現実を、皆さんいい機会ですので、あまりこういう問題はストレートにお話しする事ではありませんが、今日は業界関係の方しかいないということで、あえてこういう風にお話しさせていただいております。やらないといけないことである。とても重要です。しかしそれが出来たからといって、反ぱちんこの連中はそれが出来ているものとして今攻撃してきています。カウンターにすらならない。でもこれが議論の中心になった時、それが実現できていなかったら、買い場は第三者性すら確立されていないの、という事になると相手の武器が増えることになる。だからこれは非常に大切ですよという事です。

そういうような、客の換金行為に関する問題が国会などで議論される。ぱちんこ業界が批判、非難、糾弾されるというのは、従来からそうなんです。カジノ関係が政治家の間で議論になる時なんですね。今回、解散総選挙となりましたので、IR推進法自体は今臨時国会で成立していませんから、総選挙すら終わっていないので来年の通常国会以降になりますし、来年の通常国会で成立するのかすらよく分からない状況になっていますけども、このカジノに関しては少しだけ申し上げておきます。

元々去年まではカジノが政治日程に乗ると、カジノというのは合法賭博ですよ。つまり、刑法で禁止されているのにも関わらず合法にして刑法の正当行為にしてしまおうという話です。しかもIR議連は民間のカジノを想定しておりますので、今の日本で民営の合法賭博はないんですよ。公営競技とかいうでしょ。国や自治体の資本で運営されている公営競技しか、今合法賭博というのはないので、戦後日本初の合法民営賭博というのが、今IR議連が考えているカジノ像なんですね。そういうのが分かっている段階なので、去年まではカジノ法が政治日程に乗るたびにぱちんこにおいて、賞品についての所管が非常に厳しくなってきました。賞品の取り揃えの充実についてはだいぶ前に警察庁から業界各団体、ホール団体に指導が入って、実質的に種類だ品目だと台数と比較して、これだけ取り揃えを充実しますよと、風営法19条の義務ですが、そういうことをやったでしょ。そして、今年カジノが政治日程になるかな、というような時に、通常国会で下手すれば本格的な審議があるかなと思ったら、各警察本部が実施したはずの取り揃えの充実ってどうなってる、みたいな調査アンケートをして、きちんとやれと言ったのが出たじゃないですか。これも賞品所管、文脈的には今となっては弱い話ですが、換金需要が下がるんじゃないのか、賞品が取り揃えられれば、日常生活に要する物品を出来るだけ多く取り揃える義務がある。風営法19条と風営法施行規則35条で規定されているから、賞品取り揃えなさいよ。ところが、賞品というのは保存のきくものだったらいいますが食品とか賞味期限があるわけで、営業許可を取る時に風俗環境浄化協会の立ち合い検査ではきっちり揃えてたとしても、ほっておけば賞品として出なければ処分するかもしれない。最近になって一般景品に力を入れる、というのが低貸の店の中ではあつたりするので、これは一概に言えないかもしれないけど、できていない店が多いね、という実態が少し明らかになって、警察庁もホール各団体に言い始めたわけじゃないですか。元ネタはそういうことです。要はカジノが政治日程になった時には、ぱちんこの換金というのはなんでできるんだと。カジノは足掛け10年以上、石原さんが東京都庁に疑似カジノを作ってからでいっても12~3年くらい経過している。

これだけかけてもカジノは法制化できないが、ぱちんこというのは法律で禁止されているはずの賭博じゃないのかあれば、という話になって、いやいや賞品についてはぱちんこ業界はホール5団体が賞品取り揃えの充実という事でこのような自主規制を実施して、一生懸命遵守しているやに聞いております、

くらは局長さんなりが国会で答弁できなかつたらしんどいよね、という話なんです。

そもそも、直ちに違法とは言えない、という言葉自体はずっと使われているが、そもそも日本語として成立しているのか、という話でして、直ちに違法とは言えない、というのは今までの官僚答弁として残っているんですよ。それを皆さんご存知ですね。直ちに違法とは言えないって変でしょ。違法とは言えない、っていけばいいじゃないですか。直ちに、というのは即、という事でしょ。じゃあ、よくよく調べたら違法やと言っているようなものにも聞こえますね。反ぱちんこの人達にとっては。直ちに違法とは言えない、よくよく調べたら違法かもしれないけどそこは聞かないで、という話でしょ。

だから、警察官僚的にもカジノの法制化が進むと、ぱちんこの換金問題についてナーバスになる。だから賞品の所管についても、取り揃えの充実もあり、等価交換遵守で一物一価もきました。色々、一物一価の遵守については警察本部によって運用がゆるかったりして、全然一物一価になっていない地域もあったりするので、私はそれについて思うところもありますし、そもそも等価交換義務というのは無くてもいいんじゃないかと考えている者でもあるので、言いたいことは沢山あるんですが、それは置いておいて、カジノが政治日程になってそういう所管ばかりきてた。

ところが、今年はちょっと毛色が変わりましたよね。通常国会の最終盤、衆議院の内閣委員会で少しだけIR実施法の審議が始まった時には、もう反対派はギャンブル依存症の話ばかりでした。しかも、タイミングよくというのは変なんですけど、8月20日に厚生省の研究班が日本人の成人の4.8%がギャンブル依存症であると。諸外国と同じ指標、この調査は修正日本語版SOGSというものを使っているわけですかね。そのSOGSで諸外国でギャンブル依存の数値を取ると、1%とか1.2%とかになるので、4.8%としたら諸外国と比べて突出して高い。日本人はギャンブル依存症になりやすいのでカジノなんてけしからんみたいな話になってしまい、IR議連については、残念ながら依存問題について先生方は考えていなかった節が大いにありまして、シンガポール型のエントランスフィーでも入れておけばいいだろう、みたいなくらいしか思ってなかったんですよ。要は。だから、あんまり考えていなかったな、という事が議連の先生方も再確認したのか、依存についてはちゃんと考えないといけないね、とIR議連の人も動いちゃったので、この臨時国会も、衆議院は解散しましたが、冒頭から内閣委員会だけでなく予算委員会でも共産党の議員から反カジノ的な動きがありましたけど、依存にばかり特化していくという話になりました。

去年までの文脈とちょっと違って、カジノの文脈では換金問題よりも依存の方がクローズアップされるような様相です。それも通常国会の終盤、そして8月20日の厚労省の研究班の発表とかもあったので、警察庁としてもぱちんこ業界全体で依存についての対策をやっている、という事にしておいてくれないか、というような要請ですよ。

元々リカバリサポートネットワークを立ち上げるきっかけになった全日遊連というのは、警察に何か言われる前に依存問題に積極的に取り組んでいたこともあって、9月に理事会で決議しましたよね。10月からみんなでのめり込みに注意しましょうというような文言を折込チラシに入れるというやつ。当初のタイムテーブルであつたら11月くらいにIR推進法の審議が国会で本格的になされ、その場に警察官僚が呼ばれて、当然4.8%というSOGSの数値って、去年の調査なんですけど、去年合法カジノなんて日本にないんですよ。日本人を対象にした調査ですよ。じゃあその中心は何かというところほとんどぱちんこ、パチスロになる。ところが現厚労大臣の塩崎さんというのが国会答弁で、前厚労大臣の田村さんが記者会見で言っている通りなんですけど、4.8%というのは多くはぱちんこ・パチスロであつて、ギャンブルと言えるのか言えないのか分からないけれども、その数値だから諸外国に比べて突出して高いのかどうかというのは、よくデータを精査しないと分かりません、と現職の大臣が言っている。そしたら、警察庁としては、カジノの議論でぱちんこ依存症の問題が出てきちゃう、みたいな話になる。全日遊連は先にやりましたが、それ以外の業界団体も今取り組んでいる最中というところに国会が空転して衆議院解散ということになって、なんとなくやむやみになっている。

昨日か一昨日に全日の理事会があつて、のめり込みのチラシの文言は継続するというのを業界誌のウェブサイトで見ました。その時、川崎の単位組合で講演をさせていただいたので、行っていないのでわかりませんが。来年の3月までは続ける。それ以降は表示面積を小さくすることも検討します、というような事でした。国会対策の必要性が無くなるとしゅーっとなるのか、他の団体は何をやっているのか、日工組、日電協は内規を変えたのか、みたいな話ですよ。



カジノが与える影響というのは換金問題よりも依存問題の方がクローズアップされているというのが、今年、大きく変わったなという気がしています。しかし、現実にはカジノというのはIR実施法、IR推進法という従来型の流れで行くとしても、合法民営カジノをやりたい、というのが今のIR議連の考えです。これを議連総会とかで計画とか法案を書き換えるのなら別ですが、現時点ではそうなので、最終的には依存問題だけでなく換金問題にも直結してくる。それを考えたらずい時間かけて申し上げた買い場の第三者性確立をするための取り組みみたいなものを、立場を超えて協議したり、実現するために努力したりするのが必要だという気がします。この問題だけでも2時間も3時間もしゃべれるので、簡単にこの件だけをまとめると、2ページの終り頃ですかね。

IR法がばちんこ業界に与える影響は、まとめると反ギャンブル、反ばちんこ層による『換金問題』ばちんこって実際賭博じゃないの、三店方式で買い場は関係ないというのは詭弁じゃないのか、という視点と、ばちんこ依存症、今年残念ながら6月に沖縄県那覇市で車内乳幼児放置死亡事件というのがございまして、よく糾弾される根拠になります『依存問題』、この2つが現在は顕在化していると考えています。潜在化しているのがここです。換金問題のうち三店方式すらできていないじゃないか、こういう視点、アングルからばちんこ糾弾というのを私は聞いたことがありません。反ばちんこの集会に行っても、我々が考える第三者性が確立されて三店方式が確立しているそのものを彼らは糾弾しています。三店方式すらできていないというという糾弾を聞いたことがありません。

あるいはギャンブル性の問題。昨今、私が考える限りばちんこもパチスロも出玉性能的には、過去歴史上トップだと考えています。差枚数で考えても、パチスロで2万枚くらい出ます。ばちんこで10万個とか出ます。これって、歴史の中で考えてもかなり上の方じゃないか、ギャンブルじゃないかと。要は刑法185条では一時の娯楽だったら罰しないんですよ。ギャンブルなんじゃないの、賞品の提供限度額、1万円ではなく9600円プラス税になりましたが、考えてみたらおかしくないですか？10万個だったら40万円、2万枚も40万円、おかしくない？という話。

そしてここではテーマとしては申し上げませんが、釘調整の問題。釘は皆さん叩きますから。パチスロ専門店以外皆さん釘を叩きますから。諸元表と違う釘で営業していますから。諸元表とは違います。型式試験をメーカーが保通協に申請する時に5台機械を持っていくんですが、その時に釘を叩くんですね。その釘と皆さんの現場の釘は違うんです。当たり前です。釘は利益調整のためにやっているんですから。色々な言い訳は立つんですが、諸元表というものがある以上、比べたら違うというのが分かっちゃう。この問題、これって無承認変更だろう。こういう視点の反ギャンブル、反ばちんこ層の糾弾というのを私はまだ聞いたことがありません。なので、これらは潜在的にこれからやってくるかもしれません。彼らが糾弾してくるかもしれないテーマ。こういう事を考えると風営法の遵守だけではなくて、ばちんこを支持してくれているお客さんも一杯いるわけで、支持しない、反対したい、あるいは消滅させたい、糾弾したい、なんていう層に対して、我々は有効な武器を持っているのか？彼らの隠し玉みたいなものでしょう。僕はこういう視点では一般のマスコミに書かないので、彼らに武器を与えていることはないんですが、三店方式すらできていないじゃないかとか、ギャンブル性とか釘調整の問題なんかもある層が依存の問題とか換金の問題とかと一緒に言ってきた時にやっかいというか、面倒なことになります。それは我々が課題として考えないといけないものだと考えます。

## 2. 業界の存続について

2つめのテーマ、業界の存続について、というところを話していきましょう。今年のレジャー白書の発表数値は970万人ですか。統計開始以来最低数値、1000万人を切ったというのも初めての事。非常に参加人口の減少は深刻な問題になっているかなと考えております。レジャー白書の数値そのものが正確な数値を的確に表しているかどうかはこの場合あまり関係なくて、ここしばらく何年もの間、同じ調査方法で統計を取っている以上、トレンドが的確に示されるのは間違っていないわけで、つまり、レジャー白書で1000万人を切った、という数値ではなくて、3年連続で統計開始以来過去最低数値を更新した。これがレジャー白書が示す現在というか去年の実態です。今年の実態は来年のレジャー白書になります。

逆算していくと、この3年と同じ減り幅で逆算すると、2020年、東京オリンピックを開催している真っ最中、東京オリンピック開催中ですから、東京を中心に日本がかなり盛り上がっていると思いま

す。その真っ最中である8月の頭に日本生産性本部が500万人割れの数字を出すという計算。我々にとったらそんな事態になったら困るよね、というのは誰もが考えることですよ。実際どうしたらいいか、結論が出ていたらみなさんやっているわけで、正直結論なんて出ていません。

問題解決の一般論でいうと、参加人口が激減となった業界の内部要因の洗い出し以外にたぶん方法が無い。ホールの経営者の方と話をすると、参加人口減について、例えばスマートフォンの普及とか、SNSのゲーム、パズドラ、モンストとかも大人気ですね。そういうのに客が取られているんじゃないのかとか。あるいは世代論、低消費世代とかいうじゃないですか、ゆとり世代からはユーザーはしんどいね、という話があるんですが、そういうこと我々議論して何かできますか？SNSに奪われたとして、SNSをやっつけようという施策を我々は打てるんですかね。仮にそうだと。スマートフォンが客を奪っているとして、スマートフォンを禁止させるようなレギュレーションを国として作れるように動いてやるべきですか？おかしいですよ。

要は、原因はそこにあるかもしれない、無いかもしれない。個人的にはスマホ、SNSに食われていないというのが私の意見です。意見は違っていてもいいんですが。我々が出来る事は、業界の内部要因を解消すること以外に無いじゃないですか、当たり前の話ですが。ぱちんこに来ているお客さんが減っているから参加人口って減っているんですよ。15%客が減る、20%客が減るというのをこの3年で繰り返すと、要は今まで支持してくれたお客さんが打たなくなったという事なんですよ。新18歳で新しく打つ人もいますでしょう。残念ながら寿命とか体の調子が悪くなって打たなくなった方もいらっしゃるかもしれませんが、まだ日本で一番人口が多い層は60代の後半にある。これは今の日本の感覚でいうと現役なので、余暇消費に積極的、可処分所得というか使えるお金もいっぱいあるすごい層です。それなのに減っていつているという事ですから、今打っている人達が止めていつている。お客さんは遊技機メーカーを見ているのか、ホールを見ているのか。ホールを見えていますよ。営業所の中を見えています。ですから業界内要因というのは、僕の中では客が見ることが出来るホール現場の中にあるって考えるんですよ。

私が考える、という前提ですが、最大の要因というのは高コスト体質とホールの抜きすぎにあるんじゃないかな、という風に考えております。僕は店を見ませんでした、知り合いに聞いたら、低貸1円ぱちんこで、玉貸しは1回押したら100個出て来る状態で営業されているんだと思います。10回押した。つまり1000円で10回しか回らない島があったそうです。1パチで1000円で10回のスタートです。当然客もいなかったそうなんですが。これは極端な例です。恐らくその店はずぶるんでしょう。そこまでやらざるを得ないという事は。でも、そういうような所に片足くらい突っ込んでという現場がすごく多い。仕事柄、ここ6~7年はファン向けのメディア、テレビなり雑誌なりに出させていただいていることもあるので、そういう仕事柄、時間がある時に遊技をするように心掛けているんですが、この2、3年というか4、5年はスタートがすごく減っています。スロットの設定はちょっと打つだけでは外からでは分かりませんが、スタート回数は数えてたら分かるんです。1000円で15回というのでも回らない方ではなくなってきているよね、4円島で。1000円で13回とか12回でも当たり前のような顔をして営業している。スタッフは当たり前の顔をして目があったら笑うんです。笑顔で、お辞儀をしたりする。こういうところに参加人口の低下の原因があるのかなと。

純粹に、客としても多ければ150時間くらい、少ないと月に20時間くらい遊技している人間としては、その遊技時間のほとんどは4円の島に意地でも、という事で4円ぱちんこばかりを打っている私としては考えるんですね。

ひとつの原因だけでそんな風になるとは思えませんのでいくつか列挙しておく、ギャンブル性のグラデーションが偏りすぎ。ぱちんこにおいてもスロットにおいてもちょうどいいところが無いのかなという気がしております。問題は、貸料にメスを入れて低貸営業をぱちんこでもスロットでもやっていたというのはそのグラデーションを解消するためだと思うんですよ。本来、低貸営業なんかなくても、遊技機のスペックでグラデーションがあったら実現されていたはずなので、低貸営業をしないといけなというの、遊技機メーカーがリリースしてくる機械のギャンブル性のグラデーションが偏りすぎているというのが最大の理由だと思うんです。そうでなければ、皆さん、1円とか5円とかいらなくて出来たはずなんです。この辺は遊技機メーカーに色々物申さないといけなところだという気がします。

消費金額の高い性能が多すぎ。これはぱちんこにおいてですけれども、ヘソ3個、2個、今や内規で

はヘソ1個の機械も作ることができます。消費金額が低い性能の機械が少なすぎる。例えばサミーがデジ10というのを作ってヘソの賞球10個とかしていますが、あまり普及していない。消費金額が高い性能の遊技機が多すぎ。

あと、派手さと反比例するゲームとしてのバリエーションの少なさ。当たらないと当たりませんよね。1/300とか1/400とか、確率で大当たりを引かないと当たりませんよね。そうしたら、どんなに頑張っても、今年はサンセイさんが「ガロ金色になれ」が大ヒットしてホールでの成績もすこぶる良くて、中古相場ではビックリするような値段が今でもついていると聞いていますが、ああいう機械にしたって内部で当たらないと当たりませんから。ゲームとしてのバリエーションが少ない気がします。私自身はSNSゲームをやらないので分かりませんが、よくやる友人に聞くと、パズドラが成功したらパズドラみたいなゲームばかりになったっていうんですね。みんなパズドラみたいなゲームになったと。仕組みだったり、それがパズルなのかクイズなのかリアルタイムバトルなのか、仕組みはいっぱいあったりするんですが、最終的にはパズドラとやることは一緒みたいなゲームばかりになっちゃった。それで辟易していると言う友達がいたりするので。そういう意味ですが、ヘソに球が入ります。それが何百分の1かで当たります。そうじゃないと当たらないんでしょ、という機械ばかり。

あるいは釘調整スキルの著しい低下。2年前か3年前にアムテックスさんが、トキオデラックスを成功させた時に沢山売れたんですよ。羽物の中で、平成16年以降の今の規則の中では一番成功して稼働している機械かなという気もするんですが、入れていない店もあるんですよ。なんで入れないの？中古で高かった？と知り合いなんかに聞いたら、釘が叩けないから、という話。これも裏を返せば平成16年になって日工組各メーカーが釘調整やっていません、なんていう話になり、機械販売業者も納品の時に開店釘を作らなくなっちゃったという事があって、ホールが開店の時から一から作るという事になると、そういう事を経験したことが無い、開店の釘をやってもらって後はヘソくらいしか触らなかった人に、羽物叩けと言われても無理な話かも分かりません。しかし、それは釘調整のスキルの低下あり、こういう原因が考えられる。

これらはいずれも、冒頭の高コスト体質に行き過ぎ、というのも一緒なんですけど、遊技機メーカーと連携しないと手当は多分できないんですね。でも、SNSやスマートフォンに食われた、というよりも手当はできるんです。スマートフォンの製造業者だったり、ドコモだったりソフトバンクだったりに売るなどという権利もないですし、そういう事を売らせないようにすることも出来ませんし、ゲーム各社に作るな、という事もできません。そんな事よりも遊技機メーカーと連携して、こういった諸問題を、参加人口ができるだけ減らないようにという風にするために何らかの話をするなり、協力し合うなり、ということの方がまだできるんじゃないか。その上で面白い空間にさせていただけたらと思います。

実際問題、参加人口が減っている原因は一つじゃ絶対にありませんし、私が列挙したものが正しいかどうか分かりません。この辺は議論があると思うんですが、少なくともここまで深刻に参加人口の減少が3年連続で最低値を更新してきている現在、今年の現場感でお客さんが増えたな、という現場感を持っている方は、恐らくこの中にもいらっしやらないと思いますので。私の感覚では、どんな大手チェーンであっても新規出店攻勢をやっていないところでは、既存店の前年比売り上げというのは基本下がっているという認識です。いいお店はそれが95~6%くらいにしていけたら、新店の売り上げもあって増えている、そんな認識です。

ですから、大手は、中小はという話ではなくて、業界全体が下降トレンドにある今、来年参加人口が増えているとは到底思えないですね。なんとしても2020年に東京を中心に日本中がオリンピックでも盛り上がっている時に、我々だけレジャー白書の数値の発表を速報で知って下を向くのは無いようにして欲しい。そのためには何で減ったのか、精密な分析も必要。原因を追究して業界の内部要因については各所と連携しながら何とか対応したい。そんな風に考えておりますので、皆さんもPCSAはホール5団体のひとつということで、ぜひその辺はしっかり取り組んでいただきたいと思います。

残りの時間、簡単にさくっとまとめておきましょう。

健全化について。こんなことを言うと、まるで警察官僚みたいな話、ニュアンスになっちゃうんですが、ぱちんこ業界ってどうしても、ダメって言われたもの以外はOKって言いたくなるカルチャーが多いんですね。何が良くて何が悪いのかはつきりさせる、つまりNGを知りたい。広告宣伝規制の時もあ

りました。いけないものを教えろ、そういうカルチャーですね。コンプライアンスというのは法律を守るという事なんです、せめて、そのコンプライアンスの意識、業界の健全化という視点で言いますと、コンプライアンスにCSRを足した様なものを、形にする以外の道で遵法営業に皆さん励んでいただければと思うんですね。

確か、PCSAさんは風営法について取りまとめた書物を過去出していたと思うんですね。例えばそういうもの、あるいは風営法関連法令集など、現場店舗に1冊とか本社とか出張事務所に1冊添え置くという事もやっていない店もあったりするので、重要なかなと思います。

商品についても少し言います。これは提供賞品ではありません。ぱちんこ営業の商品というのは遊技機なんですよ。お客さんは遊技機を打ちにきています。その遊技の結果に応じて賞品を提供する。ですから、皆さんにおける商売道具というのは遊技機のはずです。この遊技機の把握がなっていない現場はすごく多くて、何度か皆さんの前で言ったかもしれませんが、八百屋さんや魚屋さんが買い物に来た奥さんに野菜や魚の知識で負けたら話になりませんので、そんな魚屋さんや八百屋さんありませんけど。なぜかぱちんこ営業については、マニアのお客さんがいて、その人が店全体の知識がその特定の機械とかで負けています。こういう事が散見されます。最近はバラエティ島が増えているので、客に知識で負けている店舗がかなり多いので、非常に気を付けてほしいと思います。

一番最後に書いたのが、これは読めばわかりますが。皆さん、この業界がどうあるべきか、と考える前に、皆さんは皆さんにとってとても大事な人がいて、ここに書きました、普通の平均的な一般の人の人物像です。この人が、皆さんがぱちんこ業界で働いているって事を聞いたから、お前が一生懸命働いている仕事だったらぱちんこのこと知りたいから教えてくれよ、と言われたときに連れて行ける店。それを私は理想の店像と言っていますが、この理想の店像とぱちんこ業界の像にギャップがあったらビジネスにならないと思うんですね。ぱちんこ業界が、可処分所得の極めて高い層に向けたビジネス、IR構想におけるカジノ、その中でのVIPテーブルみたいなもの、だったら話は別ですよ。ぱちんこ業界って何ですか？それこそ大衆娯楽なんじゃないんですかと。という事を考えたら、普通の人に手軽に行ってほしい。ところが、何を言っているかは読んでいただいたら分かります。例えば自分の親戚とかに、ぱちんこをやってみたい、フリーライターやっているんだ、テレビにも出てるんだ、やってみたいから教えてよ、と言われたら「打つな」と言います。あるいは50銭とか1円のぱちんこに行ってみて。5000円だけ持って行ってそれ以上使うな、みたいな事を言います。皆さんも個人的にはそうなりませんか、という話なんですね。もしそうなるんだったら、今の業態おかしいですよと、ぱちんこが大衆娯楽として、戦後の混沌とした日本で夢をどうやって持とうかと思っていた団塊の世代の人達が一生懸命に働いて、なんとか戦後復興ってやっている時に、一時の娯楽として、仕事でしんどい思いをしたり、ストレスを感じた事とかを忘れさせてくれる物の一つに、例えばそれは読売巨人軍だったかもしれないし、美空ひばりだったかもしれないけど、その中の大きな一つにぱちんこというものがあつたはずなんですね。それが大衆娯楽であり、今後、未来永劫残ってほしい、私が考えるぱちんこの理想像であつて、今のレギュレーションって、狂っているところがいっぱいあると思うんですね。これをどういう風に変えるか、理想のぱちんこ像を再度確認した上で皆さんは考えてほしい。それで、4円とか20円なんか行くなというんだったら、4パチ、20スロをやめないと。レギュレーションがおかしいところですよ。4円でガロ金色を財布に15万円入れて当たるまで打ってこい、という人なら別です。それが一般的な人だと思っただったら別です。そういう問題提起を最後に書きました。

メールアドレスもここに書きました。今日は沢山の方が出席されているので直接お話しできないかもしれませんが、何かご意見ご質問等ありましたらここにメールをいただけましたら、遅れましても必ず返事することを申し上げて、私の本日の話を終わらせていただきます。ご清聴ありがとうございました。

ご質問等は、

t o h r u o k a z a k i \_ \_ m a i l @ y b b . n e . j p  
までどうぞ。

以上



Pachinko Chain Store Association

## 第二部

<パネルディスカッション>

# 業界ジャーナリスト・識者から見る 今後の業界の諸問題と改善

コーディネーター： 藤田 宏 様  
株式会社エンタテインメントビジネス総合研究所 代表取締役社長

パネラー： POKKA 吉田 様 フリーライター  
久保田 光博 様 株式会社遊技ジャーナル社 編集長  
中台 正明 様 株式会社プレイグラフ社 編集長  
岸本 正一 様 有限会社オベーション 代表取締役

藤田：皆さんこんにちは。今日は普段のパネルディスカッションとはちょっと毛色の変ったメンバーを集めて、業界に物申してみよう、という趣旨でこのメンバーでやっていきたいと思ひます。私、藤田は何度もこういう機会に出させていたひているので皆さんご存知かと思ひますが、業界に携わって二十数年、業界のシンクタンクが無いという時に、産業として大きくなつてくたためには、ちゃんとデータを集めて業界の育成を検討する諸材料を集めるところがあつてもいいんじゃないか、というので作られて今までやってきております。これから、産業としてやっていくにはデータを元にした議論も必要なのかな、という事で今日はここに登壇させていたひております。これから、パネラーの方に自己紹介していただきたいんですが、POKKA吉田さんは講演をされておりますので、POKKAさんは皆さんご存知でしょうから、久保田さんに自己紹介と今日はこんなことをしゃべりたい、というテーマを言つていただければと思ひます。

久保田：遊技ジャーナルの久保田と言ひます。今日ご来場の方は顔見知りの方も多々いらつしやいます。色々、個人的にもお話をさせていたひている方も多々いらつしやいます。今、写真を取られていて、いつも私はそちら側にはいるんですが、違つた別の風景は面白いものだなと感じました。今、5人で控室で話をしていたんですが、テーマ自体が大きいテーマですぐにどうこう言えるような問題というほど小さい問題じゃないと思ひますが、何か私なりのヒントを。いい加減なことを言うなという方もいらつしやるかもしれませんが、私、実は記者を40年以上やつていて、記者の中でも一番古いことは古いと思ひますが、逆に燈台下暗しで、見えなくなつていく部分もあるかと思ひますので、常に5%、1割くらいは反省しているつもりですが、何か私の経験から、御提示といつては恐縮ですが、しゃべれることをしゃべつていこうと思ひます。よろしくお願ひします。

藤田：よろしくお願ひします。続きまして中台さん、よろしくお願ひします。

中台：プレイグラフの中台と申します。よろしくお願ひします。私はプレイグラフに1996年3月4日に入社いたしまして、要は業界がピークであることを発表された直後に入りまして、その年に色々、10の約束であるとか社会的不適合機撤去だとか、様々なことがあつて、遊技人口が減り続け、という中で業界誌をやつてきました。PCSAさん立ち上げの時から、何年間か担当記者をさせていたひておりました。私は社内で一番社歴が長いだけの編集長ですので、中身は編集長じゃないんですけど、お世話になつている中島専務からお声掛けいただいたのでお受けさせていただきました。うちで連載していただひている弁護士の三堀先生も客席の前の方に座わつてらつしやるのでとても緊張してあります。よろしくお願ひします。

藤田：よろしくお願ひします。続きましては岸本さんよろしくお願ひします。

岸本：有限会社オベーションの岸本正一です。よろしくお願ひします。お手元に資料があるかと思ひますが、株式会社ワールドワイズジャパンの常務取締役も兼務しておりまして、この会場にいらつしやる方の中にもLOGOSメールマガジンというものが届いてるかもしれませんが、作業等々もさせていたひておりまして、ホールマーケティングコンサルタントというお仕事をさせていたひきながら、業界全体の事を、特にプレイヤーの動向について調査をさせていたひて、有益な情報を業界に提供していくことができないか、という事で、活動をしております。業界は6年位ほど、若い頃大阪北区のパチンコ店で働いておりました。当時の30秒規制のフィーバーの時代で、あの頃、ドル箱を持って走つていた経験もございます。その後、こういった仕事に就きまして約17~8年、お仕事をさせていたひておりました。今日はそういった経験の中で私が感じておりますことをお伝えして、皆様にどのようなご反応をいただけるか楽しみにしておりますので、よろしくお願ひします。

藤田：ありがとうございます。では、早速テーマに入つていきたいんですが、実は始まる前に控室で話をしていたんですが、パネルディスカッションというのは、一番面白いのが控室なんですね。みんな本音で話すので。それをこの場で言つてくれたらもっと面白いことになるのにな、と思ひながらも、この後も暖かい視線で、皆さんしゃべりやすいような雰囲気は是非作つていただきたいと思ひます。では、初めのテーマとして遊技人口1千万人切り、この激減の理由と対応という事について話をしてみたいと思ひます。先ほど中台さんが言われた、ちょうど1996年~7年というのが参加人口のピークでした。レジャー白書のデータを見ると約3000万人のファ

ン人口がいました。それが、今年の発表ではついに1000万人を切ったと。一般の産業でユーザーの数が3分の1になったと、ただか10年で3分の1になったら大騒ぎになります。一応業界では騒いでおりますけど、産業規模はそれほど著しく落ちているわけではなく、まだどうにかやれているというのは、この業界の特性があると思いますが、このままいくと茹でガエル状態で、気が付いたらぼっくりいっちゃうというのも今の現状かなという風に思っております。その中で、これだけ減った理由は後ほど聞きたいと思いますが、2000万人の元プレイヤーは今何をやっているんですかね。その時間とかお金というのはどこでどうやって使っているのか気になったものですから、データを元にしてでもいいですし、感覚でも構いませんので。久保田さんどうですか？

久保田：こういったセミナーは、我々は取材する側の方で、年間すごい量が行われる。なぜ遊技人口が減ったのか、景気がこれだけ悪くなったのか、あちこちでこたま色々な方が語られますね。それでも結局これだというのは無いと思います。色々要素があると思います。私は、強いて挙げれば、機械代だと思います。機械代がいくらなんでも高すぎる。それで、この機械代の償却をするために、どうしても釘も整備しなければならない。機械代の減価償却に四苦八苦しているのが現状だと思うんですよね。ですから、この機械代をそれほど使わずにその分をお客さんにかに還元するのかというビジネスモデルをそろそろ9割くらいのホールは転換した方がいい、そういう時期にきているかと思います。地域一番店と言われるホールですとか、ノウハウがあつて優秀なホールは沢山ありますが1割かせいぜい2割。8割9割のホールは今後もずっと常にお尻を叩かれているような状態が続くと思いますね。ですから機械はあまり買わないと、メーカーさん関係の方も沢山のらっしゃるから、あまり余計な事を言うんじゃないと怒られるかもしれませんが、強いて言えばですが、機械代の問題だと思います。

藤田：ありがとうございます。これを受けてでもいいですし、別の議論でもかまいませんが、岸本さん。

岸本：今おっしゃったように、沢山の理由があるともいますが、激減の理由の一つとしては、新規の参加者が少ないという点があるではないかと思えます。つまり、今までパチンコをしていた人がパチンコからどんどんリタイアしていく中で、新しいプレイヤーを開拓できない。それから、プレイヤー自体が高齢化する中で、遊技機自体が相当な動体視力とか肉体的な順応性が無いと遊べないような機械が多いんじゃないかと。私の父は80歳になりまして、結構ひまにしているんですけど、到底今の激しいCR機を案内しようという気にならない。高齢化が進んでいって遊ぶチャンスがある方々に対して、適正な遊技機が供給できていないというのも大きなプレイヤーが離反していく理由じゃないかなと見ていまして、その方々が離反した結果何をしているかは実はわたくしあまり興味がなくて、離反する理由そのものを考えていかなければいけないんじゃないかなと感じています。

藤田：実際にはこれだけ離反しちゃっているのも事実なので、新規の人を増やすとともに離反した人をいかに戻すかなというのも課題。弊社でやった調査でも、やめた人の中の3分の1くらいの方は機会があればもう1回やってみたいなという意図は持たれている。ただ、やめてしばらくした方だと設備が変わりすぎてどうやって遊んだらいいか分からないとか、雰囲気が変わっていて入り難くなったという方も多いのかなと思います。中台さんはどう考えられますか？

中台：岸本さんがおっしゃるように、新規で参加する人は昔に比べると減っているんだと思います。もうみなさんがお分かりのように、若い人達にとってパチンコというのは、例えば都遊協さんなんかは元気パチンコプロジェクトって、早稲田大学の学生さんたちと長いことやっていますが、毛嫌いするとかなんとかという更に以前の問題で、パチンコ店というものが街にあったかね、という意識だったりするくらいに、パチンコ店というものが潜在意識の中からも認識されていない。そういう若い人たちが増えているという事も大きいんだと思います。業界内的には先ほど吉田さんがおっしゃってられたように、今日の前にいるお客様をたぶん大事にしてこなかったツケみたいなのがボディブローのように。当たり前ですが、PCSAさんがよく消費者目線と言っているように、実は消費者目線と言いながら業界内だけで常にお互いを見つめ合って生きてきた、というところ。機械代の高騰ということもよく言われますが、それもあるかもしれないんで

すが、どれだけ機械代が営業利益を圧迫していて、機械代がこれだけになったらっていても、やっぱり新機種が出れば新商品ですから買いますよね。その心理は僕は間違っていないと思いきまして、コンビニだって新商品を入れていかなければ立ち行かないわけですから。ただ、めちゃくちゃ買いすぎでしまうとか、精査をしないでサインをせざるを得ないとか、という状況があるならそれは問題で是正していかなければいけないと思うんですが。その辺も果たして機械代だけの問題なのかということも、機械代がかからなくなったらどれだけ回るんパチンコを楽しめるようにしてくれるのかな、というところでは、どうなのかなと思うところも一ユーザーとしては感じるところがある。そういうところの検証というか総括がされているようでされていない。遊技人口にしてもそうじゃないですか。レジャー白書に頼りきりで、レジャー白書の遊技人口の取り方がどれだけ緻密なものかというのは前から議論されている所で、それはレジャー白書さんでも、僕は前に取材して原稿に書きましたが認めている所で、業界内としてどれだけ遊技人口が減っているのか、という事を、これだけ団体がありながら未だに精査されていない。というところも総括していく上では遅れている部分じゃないかと思います。そういうものが再生策を打つに当たっての具体策にか欠けて、十年一日の議論が続いて、また後手を踏む事の繰り返しになっているような気がして、僕ら業界誌も、そう意味ではファン視線が欠けているところが大きいにあると思っていまして、必勝ガイドさんみたいな攻略雑誌と違いますので。その辺のところをもうちょっと把握していく必要があるのかなという気がします。

藤田：対応を打つためにも現状をしっかりと把握しておかなきゃしっかりした対応も打てないというところがありますね。この後で、ヘビープレイヤーと言っているのかな、プレイヤーとしてPOKKAさん、どう思われますか？

吉田：それこそ藤田さんの会社がレジャー白書に続いて数値を出してほしい、と今思ったりしました。多分、先ほどの時間でも申し上げましたが、一番目の「元プレイヤーの時間とお金の使い方」というのを、我々が関心を持ったところでどうすることもできないような気がする。だから、純粹に2つ目の「減り続ける真の原因は」というところで、高コスト体質、ホールの抜きすぎ、粗利益率の高騰というのを最大原因にしたんですが、機械について細かいところを言うと機械代が高いだけではなくて販売型式数がめちゃめちゃ多い。1年に大体、パチンコだけでも100型式くらい型式試験に適合しているんですかね。これだけ型式適合して供給過多になっているというのもあるって、メーカーもビジネスですから売れない機械が売れないままだと、売れる機械だけしか買ってもらえない、というのでは成立しないというので、販売方法も変なことになっちゃったり。あるいは、売れる機械だけ、販売方法というより条件が付いたり。機歴で枠がどうこうとか。抱き合わせはだいぶ減ったようですが、機歴は逆にこの数年でめちゃめちゃ増えていて、供給に何らかの制限があれば高コスト体質は減らせるな、なんて思ったりしています。供給に自主的に制限を、というのは多分不可能なんですけど、保通協で型式試験をした型式しか世の中には出ていないですよ。保通協の型式試験の枠は決まっています、ぱちんこパチスロで決まっているんですね。何曜日には1日5回ヒアリングの枠があって、何曜日と何曜日はぱちんこできて、何曜日と何曜日はパチスロ、両方できて、というのがあって、これはやり方で供給数は減るな、と思ったりはしています。それって、それって警察庁なり保通協でやってやれないことは無いよなど。このままいったら、年間100型式なんて、3日に1回新しい型式が出ている状況で、当たる機械は1年で、今年のホールの4円島でホール営業に貢献したのって、たぶんパンのMAXとガロぐらいで、北斗がそうなるかっていう話ですよ。稼働貢献期間がどうなるかっていう話で、100あってそのくらいしかない、というのが実態ですよ。1年で。そして減らしてもいいのかなど。メーカーさんは困るでしょうが。という事も考えたりしますね。ただ、そういうような型式があっても売れていくというのは、大型店も今多いので。1000台と言わず、2000台を超える店もあるわけで、そんな店って、とにかく何でもいから入れますよね。例えば、北斗の拳を200台入れても残り1800台あるんですよ。500台スロットでも1300台パチンコが残っていて、ずーっと固定するわけにもいかないでしょうから。だからホール側、需要側にもバランスを調整する方法を考える必要があるのかな、という気がします。自主規制じゃ多分無理なので、個別の利益計画環境等を考えたら無理なので、制度的に何か



できたらいいのかなど。保通協に関しては型式試験の数を減らすだけで型式は減らすことは可能です。そういう方法もありかなど。ホール団体として、ホール5団体で保通協の型式の枠を減らしてくれよと。メーカーから言わせると、やめてくれという話でしょうが、そんなのもありでしょうね。

藤田：先程からいくつかアイデアが出てきておりますが、実際に今ユーザーがこれだけ減った状況を考えると、供給過多になっているというのも事実かと思いますが、今、遊技機という視点で出たんですが、実際に全国に設置してある遊技機数でも、これだけファンが減ってきた中で、どれだけ減ったかというところ、1996年比でも多分10%くらいしか減っていないんじゃないかなと思います、今、正確な数字は分からないんですが。半分になったかというところまではいっていないと思います。この辺り、対応はあるんですか。ホールをやられている方が多いので。

久保田：今日、いらっしゃっている方は、相当洗練されている方が圧倒的だと思いますので、別な話をしたい。いわゆる認定と検定についてお話をさせていただきたい。自民党、国会議員の葉梨先生がいますよね。三年半前くらいに葉梨先生にインタビューをしてうちの雑誌に載せたんですが。ご存知のように風営法をほとんど一人で書かれた方です。それで、インタビューをしてテープ起こしをして葉梨先生に校正をしてもらったんです。それで分からないところが3つ程あるというので、「じゅうのいち」「じゅうのに」と先生が言葉でおっしゃっていましたが、これはどういう意味ですか、と。私は七八九十の十の一って書いてFAXで送ったらそうじゃないんだと。従うの「従」というんですね。どういう事かというところ、釈迦に説法みたいなことを言って申し訳ないんですが、まず、遊技機規則は認定が主なんです、検定が従なんです。それで、元々の型式検定制度というのは認定が元になっている。だからご存知のように、パチンコ、回胴式、アレンジ、雀球、その他という遊技機が認定であるわけです。型式でもあるんですが、パチンコ、回胴式、アレンジ、雀球においてはある程度きちんとされているんですが、その他の機械がはっきりしていないんですよ。どういう事かというところ、その他の機械を検定で取れるようにできないのか。要するに認定で取るという事は、正確には1台1台ホールが公安委員会に申請して、それで許可をもらって営業する、それが本来の法律の基本な構図だそうなんです。実は、昨日、日遊協の篠原さんともこの問題について話したんですが。昨日、日遊協の理事会と記者会見があって宴会があったりしたので、いろいろ話しました。やはり、その他の機械を検定で取れるようにするには、規則の変更が必要なので、これからその方向が業界的には必要じゃないのか。つまりバラエティに富んだ機械を作っても、認定でしか使えなければ、認定で使うのと検定で使うのは全然意味が違いますよね。検定で使えるとすれば全国一律ですーっと通るので。今後、そういう角度も必要じゃないのか、という話もした。

藤田：色々なバラエティというか、単にメーカーに依存というか、全国に一斉に出すのではなく、それぞれのホールさんごとにリクエストを出してという事か。

久保田：それも出来るでしょう。その時に葉梨先生と、そういえばスマートボールは無くなりましたね、新しい昭和60年の型式制度が出来た時に、と言うと、あれはちょっとうっかりしていたんだよ、あればあれでちょっと面倒くさかったらしいんですよ。先生も忙しい時期なんで、スマートボールはいいか、ということで。だからスマートボールを皆さんのところで作って、認定を取ろうと思えばできるんですよ、御存じのように。例えば、金本代表理事が自分の会社でスマートボールを作って、それを認定で申請すれば、OKが出れば使えるんです。そういう構図になっているので、その他の機械というバラエティのある物をメーカーさんでもホールさんでも作って、検定で取って全国に流通することができる、そういう構図が今後必要なんじゃないか、という話をしたんですよ。

吉田：おっしゃることはよくわかるんですが、例えばホール営業者が自ら作った機械を認定取得するために一番今の制度設計的に楽なのは、保通協における遊技機試験に適合する事です。という事は、保通協が認定のための遊技機試験を受けつける段取りをしていけば、その制度が確立されているんだとしたら、一台ずつ、認定は一台ずつですから。営業者に対して認定というのがもらえる。ところが保通協というのは、何か新しい機械を試験するという時に試験に係わる必要な物をメーカーに持ってこさせたりする。例えば、新しい構造のリール、今までとちょっと違うリール

を型式試験するという時、これは認定ではなくて型式試験の検定ですが、これがちゃんと動作しているということを証明するために、保通協にある検査機器ではすぐにわからない時は、例えばアダプターみたいなものを付けて動かす。このアダプターはこういう構造をしていて、だからちゃんと検査が出来るでしょう、みたいなものをメーカーが用意しないとやってくれる組織じゃないので。もしホールが認定、もしくはその他の遊技機を規則改正で検定可能な制度設計をしたとしても保通協を巻き込まないと厳しいですね。保通協をそこまで巻き込めるかどうか、というところに可能性があるのかなと。

久保田：その他の機械を検定でやるという事は、保通協がらみになると思いますよ。

吉田：保通協は規則を改正するだけだったら、持ってきた時にどうやって検査するの？と逆に聞くんですよ。そういう組織なんです。だから持ってきたメーカーが、自分で検査できるようなインフラを保通協に提示してあげないといけないという組織なので、例えば新しい規則で、パチンコ、回胴、アレンジ、雀球って4つの区分がありますけど、それ以外に例えば新遊技機というのがあったとして、そこに手打ちもできるとか、どんなのでもいいですがレギュレーションが決まった時に、型式試験の申請をすることはできますね。でも、持って行ったら検査の方法がない、って言われて検査できないとなるので、検査の方法も保通協が用意してくれる、というところまで協力させると実現の可能性は上がるなど。

久保田：当然そういうのも必要だと思いますよ。

吉田：動かないので、動かせるような議論とセットで実現できるかな、と思ったりします。

藤田：アイデアとしても非常に面白くても実行するまでは結構ハードルが高いということですね。

吉田：アイデアが面白いので、保通協をどうやって巻き込むか、というつもりで話しました。

久保田：当然そういう事だと思う。

藤田：今、プライベートブランドという形で出されている会社さんもいくつか出てきていますが、今の通常の型式で出しているのとまったく違ったような台をどんどん出してくれば、もっと違った営業ができるんじゃないか、という話ですかね。岸本さん、この辺りの事、ユーザー側からはどんな事を期待しているんですかね？

岸本：遊技機に関して、射幸性という点で言いますと、ちょうど今月にワールドワイドで調査したデータなんですけど、1回当たりのパチンコ、パチスロ予算が3万円未満のプレイヤーが70%いらっしゃるというデータが出ていますが、その方がどれくらい勝てば勝ったという実感を持つか調査をしたんですけど、4万円以下の方がそのうち60%を占めていると。遊技機の射幸性が高くなって、先ほどの講演でPOKKAさんも史上最高レベルと表現されていましたが、そこまでの射幸性をプレイヤーが望んでいない可能性がデータからは見えてきますので、その辺りを適用させるべきなんですけど、メーカーさんの方が中々、それを選択して出してくれないといいますが、マックスタイプが先にリリースされてどうだこうだという流れは皆様ご存じの通りかと思いますが、そういった点でも、マーケットニーズに対する機械性能の適応というのが一つです。それから、遊技機に関してはわかりにくいというのが少々問題になっているかと思ひまして、大阪で60名くらいの中年女性の対面調査を一回やったんですけど、おばさま方が口々に好きなことをおっしゃるんですけど、何かよくわからないと最近のパチンコは。で、なんとなく海物語、魚が泳いでいる機械ですね、あれ系を打つのは分かりやすいし、何となく自分なりのオカルトもあって人とも話せるし、という事でそういうのを打たれているそうなんですけど、一部今の演出が激しい機械を打たれているプレイヤーがいらっしゃると思うんですけど、本当にそれが好きで打っているのかどうかというのは、よくよく考えてみると別問題の可能性があって、プレイヤーは基本負けるとそれ以上パチンコが出来ませんので、それよりは勝てそうな機械で打とうというところに頭が行って、お店に行くと最新台の最新入れ替えて札がバツと付いてて、お客さんが群がっていて、各台計数が無ければ足元に玉がちょっとあってと。そこが出るのかなと思ってそこで遊んでいると。その人に聞いて、そこで本当に打ちたいんですか、というとは実はそうではなくて、私等はお金が無くなると遊べないから、勝てそうなところを優先的に打つと。だから最新台であっても昨日出すぎているならそのコーナーは打たずに他のコーナーで打つよと。そういった回答をされている方もいましたので、スマートボールとか多角的な検討は出来るかも知れませんが、そこ

はプレイヤーの現在のニーズにフォーカスしていかないと、表面的に違ったものが出て本質が一緒ということになると具合が悪いのかな、という気がします。

藤田：先ほど言われた、メーカーへのリクエストというのが色々ところで出ると思いますが、そういうのを出しても買ってくれないから、メーカーとしては買ってくれないものは作っても仕方がない。それで、一番買ってくれそうなマックスの台を作っているのが現状かなと思うんですね。結果的に現状の問題を分かっているながら、中々解決できなくてじり貧の状態かなと感じるんですが、そういう意味では真の原因ってどこなんだろうなと。ここをこう変えないから業界全体が変わっていかない。あるいは全体とは言わなくても特定の企業でも構わないんですけど。先ほど供給過剰じゃないかという話をさせていただいた時に、石油の精製業界で先日の新聞記事に出ましたが、石油コンビナートを統廃合すると。経産省が中心になって統廃合していくというのをやると。このままいくと明らかに供給過剰が見えていると。なかなか個社だと設備の統廃合は出来ないだろうから、経産省が中心になって音頭取りをやって、世界的にも戦えるものを作っていく、という記事が出ていたんですが、今、明らかに業界的には供給過剰かなという中で、個社に任せたら中々できないのであれば、業界あげてやる方法があるのかな、ないのかなと。難しいでしょうか？中台さん、思っていることを会社の看板関係なくおっしゃってください。

中台：会社の宣伝だけをしてくるようにと言われて出てまいりました（笑）。供給過剰というか、例えばの話が遊技人口が減った要因というのは、控室で言っていたように複合的なくつもの要因が皆様分かっているようにあって、一つとしては射幸性が上がっている、投資金額が今の財布とかみ合わなくなって、というのが現行ファンを減らしてきた要因のひとつにあって、細かい話で言うとパチンコで言うなら今風な言い方ならマックス依存度が高まって、でもメーカーさんはそこばかり主要コンテンツで出してきた、ホールさんもそこばかりで、甘デジで利益を取りにかかるみたいなアンバランスがあって、真ん中の200分の1くらいのスペックは、AKBがヒットしたけれど結局そのまま層としては帯域を作らず現在に至っている、というのは卵が先かにかわとりが先かじゃないですけど、メーカーさんの問題なのか、ホールさんの運用上の問題なのか、運用に関しては、メーカーさんの遊技機開発でもそうですけれど、繰り返しますが、先ほど申し上げたように消費者目線で。もちろん企業ですから利益を取らなければいけません。メーカーさんの場合は上場されている所は特にそうかもしれません。皆さん諸事情がある。そしてそれが企業経営というものだとも当然思いますので、その中でもギリギリ消費者目線というものをどこまで意識しているか、というところが、マックス依存から抜ける一つのカギのような気がします。

久保田：昨年の日遊協のファンアンケートでも、私は毎回ファンアンケートを見て本当かな、と思うんですが、パチンコに勝負しに行っている、勝ち負けにこだわっていく人って16%くらいしかないんですよ。あと、50%くらいレジャーで行くんです。それは日遊協のアンケートだけじゃないんですよ。色々な業界の、エンビズさんがやっているのだったら、3つ4つ、5つ6つありますが、これ本当かなと思うくらい、パチンコ店に勝ち負けに行くというのは少ないんですね。パーセンテージがものすごく。なぜ、このアンケート結果が出るかというと、私は私なりに考えたんですけど、例えば皆さんの会社では大きな部屋に机が並んでいますよね。隣の人も一緒に前の人も一緒に。居酒屋に行っても狭いところで一杯やりだすと、隣の話なんか全然聞こえませんよね。江の島で夏、海に行っても狭いところに、空いているなんて言ってテント張ろう、シート敷こう、なんてやっていますよね。それとパチンコは全く同じだと思うんですよ。というのは「群衆の中の孤独」。文学的な話で経済的な話から逸れて申し訳ないんですが、日本でパチンコだけが何で流行っているかというのは、全て一致するんです、文化なんです。私からのキーワードで言うと「群衆の中の孤独」。必ずしもお客さんはパチンコ店は勝ちに行っているというよりも、同じ感性、パチンコ好きという感性の群衆の中に行くとき心地よさを感じる、癒しを感じる、そういう面でパチンコに行くんじゃないかと。勝った負けたはもちろんなんですけど、本質的、ベースの面では「群衆の中の孤独」。本当に寂しい人が多いんですよパチンコをやる人。では具体的にどうすればいいかというと、例えば、せめて一島、できればボックス位をつぶして休憩所にする。もちろん、禁煙、喫煙を分けるだとか休憩スペースにアイデアを凝らして文化的なものを作るとか。ダイナムさんなんかは漫画コーナーを作ったりして、信頼の森を見た時に禁煙と

分煙がはっきりしてましたし、休憩室に漫画があったりテレビがあったりしてたと思うんですよ。パチンコ店という中に、群衆の中の孤独の中の一人として存在することが心地いいんですよ。そういう心理的な日本独特の文化があると思う。アメリカはピンボールをピンピンやってヤーヤーって、ご存じだろうと思いますがそういう文化です。日本はパチンコという特殊な、隣同士、肘をつくとぶつかりそうなそういう空間にいるのが癒しとを感じる人が多いんですよ。例えば、だから、エントランス部分も平面的では無く癒しを与えられるような構造に変えるとか、色々な事を皆さんで議論して、単なる出玉だけではないんだというようなビジネスモデルを作っていく時代になっていたのかな、とそんな感じがする。

藤田：中々度胸のいるトライかもしれませんが、やっても面白いかもしれませんね。岸本さん、先ほど、これ以上減らさない、もっと増やしていくと、一番初めのテーマであった新規ユーザーを取り込むという、実現できるかどうか可能性は別として、皆様へのアイデアを。

岸本：お伝えしたいことが4点あります。ひとつは射幸性神話を放棄するといいますか、もうちょっとお客様、一般の方のお財布の事情にフィットさせていく、そっちの方が重要だという考えに業界全体が変わったらいいな、というのがひとつ。あと、わかりにくさが非常にあるゲーム性と言いますか、パチンコ・パチスロ専門店というのが今の遊技場の状況かなと。つまり、知らない人が入っていてもすぐに遊べない、という、それ程の複雑化したゲームがパチンコなんじゃないかと。昔は入って行って、玉を借りてピュンピュンとはじけばゲームが出来ていたわけですから、それから相当複雑になっていますので、分かりやすさをどうにかクリアしないといけない。3つ目はパチンコブームを作る必要があるということ。個々に片付けないといけない問題は沢山ありますが、ブームというのは、それに乗って色々な消費者が、入り口はよく分からないんですが、とにかくまず入ってみようと、ブームに乗っかってみようと。それから理解を始めて下さると。そういった追い風をいかに生み出していかかという、ちょっと戦略的な取り組みがあるんじゃないかと。何かパチンコフェスタ的なことがたまに秋葉原で開催されたり、どこかで開催されたりしていますけど、ああいったものはパチンコブームを作るというくらいの壮大な目標の下で開催されるべきじゃないかなと。ちょっとやってみましたという程度ではなくて、一般の方々にパチンコブームを感じていただけるような、そういうやり方があるんじゃないか。4点目はスキューバダイビングのライセンスを私は持っていないのですが、体験ダイビングばかり9回ぐらいやっています。このように、遊びに複雑さや難しさがあっても体験できることが大事かと感じています。いかにやったことが無い方に体験できるチャンスを作るかという事で、無料パチンコの取り組みを一部されていますが、無料とはいえ、入ってみるとまだまだ色々なことが一般の方々が理解できるように整備されていない事が多いので、その無料パチンコというものが参加増加につながっていないかとは思いますが、やはり、より分かりやすくして、より一般の方にも遊びやすくして、そういった環境を整えた上で、まずは無料ででもいいので、この遊びを体験してください、という取り組みが第一ステップで必要なんじゃないかなと思います。

藤田：ありがとうございます。確かにやってもらわない事には面白いかどうか分からないですしね。昔のようにお父さんお母さんに連れていられて、小さい頃から見ているというような環境は無いでしょうから、全く触れないまま、パチンコ店というところに無縁な若者というののもかなり多いのかなと思います。今言った、ブームが作れたら面白いと思うんですが。

岸本：やりかたはわからないんですが。何とかブームを起こしたいと。

中台：ブームにはならないかもしれないんですけど、例えばパチンコフェスタは秋葉原だけでやっているが、ああいったものは業界団体が出資し合えば準備はできるわけで、主要都市で各地である時期ならある時期に、1か月から1か月半くらいの期間内に今日は札幌、今日は仙台みたいな形で展開していく。例えばメーカーさんのショールームを使ってもいいじゃないですか。あるいは秋葉原みたいにイベント会場を借りてもいいですよ。あまりやりすぎると行政当局から、なんだ、という事になるかもしれませんが、趣旨は手軽に安く遊べる環境をアピールしたいので、という秋葉原と同じ趣旨でやればいわけです。秋葉原という東京の点だけでやるのではなく、どうせやるなら、全日さんも巻き込んで、全国展開みたいな形にしていった方がいい。それで岸本

さんのおっしゃるようなブームに至るか分かりませんが、ひとつの取り組みになるという気はします。

藤田：POKKAさん、人をこれ以上減らさない、あるいは新規を増やしていくには。

吉田：いっぱい思う事があって、さっきお話したこと以外で申し上げると、みんな考えている事はそんなにずれていなくて、原因も沢山あるのをみんな列挙していて、アピールに問題があると思いますね。業界からファンへのアピールには多大の問題があると思います。フェスタなんかは毎年行っていて、日遊協が中心ですが、業界挙げてやっているな、っていうんで応援しながら見ているんですが、手軽に安く遊べるみたいなことを謳うわけじゃないですか。今のパチンコは手軽に安く遊べないのをみんな知っているから、嘘ついているようにしか見えない、普通に言ってね。手軽に安く遊びたい人は1パチとか5スロとか、50銭とかいくんですよ。4パチで甘デジって「遊」って書いてあるでしょう。手軽に安く遊べるパチンコ・パチスロキャンペーンの一般公募の遊パチデザインってあるでしょう。あれは99分の1だったらパチンコの場合そうなりますよね。今時のパチンコ、4円、甘でもないですよ。僕がすごく好きでよく打つのが、今年出たあの99っていうカテゴリーだったら、サミーのデジハネ蒼天の拳STなんか打ちますけど、あれってST20回転中、確率は50分の1なんですけど当たらなかつたら何も無しで、4ラウンド分しか球が無くて、それで当たる確率を考えるとミドルタイプを結構超えているぐらい。そのかわり16ラウンドが3分の1くらいあって、1撃1万発くらい普通に出るのが「甘」って書いてあるわけですよ。記事でも書いたんですが、広告宣伝規制指導を警察庁がしてきた時に、ホールというのは詐欺性があるものだと思っているんですよ。出るかのように見せて出ないからビジネスとして成立するんであって、出ますよと言って本当に出し続けていたら会社がつぶれるじゃないですか。そういうのが風俗営業なのかなと。例えば飲み屋のお姉さんも、気もないのに気があるふりをして指名をもらうとか、ジャンルは全然違っても風俗営業として成立するのとか。カジノとかになると出るかもよ、とは絶対に言わないですから。うちのホテルはよそのホテルより、同じスロットマシンのジャックポット当たりやすいですとは絶対に広告でいいませんから。今年のダービーは絶対に荒れるとJRAは絶対に広告しないし。パチンコはそれが許されているから代わりに風俗営業とされていて、そこがホール営業の許される詐欺性だと思っている、遊技機が「甘」の顔をしていて「甘」じゃないとかはいけないんじゃないのかな。出るかもよ、でも出ませんでした、久保田さんが言ったように客は意外に勝ち負けが目的で行っていない。その時間にどれだけ入れたか、今日は遊ばされたけどまあいいか、と帰っていく人も結構多いので、出るかもよ、と言って出なくても、その程度なら客は来るんですよ。でも、手軽に安く遊べると言われて行って手軽に安く遊べなかつたり、「甘」ですよ、手軽に安く遊べるんですよ、パネルデザインにも「遊」とか「甘」とか書いてあって、それが実は「甘」じゃなかったら、これは、客が許容する詐欺性を超えている気がしてならないので、遊技機は嘘をつかないでほしい。ホールの営業の出すか出さないかは嘘があってもいいと思う。絶対負けると思ったら客は来ませんから。出るかも、トータルしたら負けるだろう、それは向こうもビジネスだ、でも今日のこの瞬間だけは何かひきで勝てる、と思う客を集めるのがホール営業だと思うので。それこそ謳うなというのが警察庁の広告宣伝の指導だったんで、それは置いておくとしても、ホールが許容できる詐欺性を超えている詐欺性が遊技機仕様の中に非常にあって、それはオオカミ少年なのかなと。だから、業界全体を挙げて、非常にアウトプット良く手軽に安く遊べるよ、というのが各地あっても、また言っているよ、行けばどうせ1時間に2万円近く減るんだろうと思われてしまうんじゃないのかな。

久保田：一言いいですか。中島専務にびしっと言ってくれと言われているので、遊技人口問題で私の考えを言わせていただきたいんですが、この業界で決定的に不足しているのが、人の心を打つ、感動させるという部分なんですよ。だから、いつまでたっても、私達を含めてですが、リスペクトされない、社会的な面でも今一だというのがあると思うんですよ。映画産業は2000億ちょっとです。パチンコの100分の1しかないんですよ。100分の1というのは数字で考えると対象外です、無視というか。だけど人の心に、その人の人生に対してどれだけ感動を与えたかという意味では、映画に負けていると思います、我々の業界が。ですから、長い目で見て、遊

技人口を増やすとか業界の社会的地位云々の問題が全部からんでくると思いますが、やはり、どうしたらこの5年、10年、長いスパンですよ、こんなのは1年2年でとても出来る問題じゃないので。そういった施策を考えていかないと、いつまで経ってもなかなか世間からいい目で見られないというような状況が続くんじゃないかと思う。具体的には、私なりに考えがあるんですが、今日の時点ではこの程度で納めさせていただきます。

藤田：ちょっと思ったのが、多分みなさん、同じように思われている方も多いと思うんです。ただ、具体的に、誰がどうやって動くの、特に「誰が」が今重要なのかなと。みんな、誰かがやってくれるのかな、というので見ているのかな。で、徐々に徐々にファンが減ってきている。きっと誰か動いてくれるのか、そういうのに頼っているのかなと。久保田さんなりの考えで、誰々が動いた方がいいんじゃないかとか。さすがにこの場では言えませんか？

久保田：それはあまりにも大きい問題なので。

藤田：中台さんどうですか？

中台：細かい話でいうならば、先ほどの久保田さんの「群衆の中の孤独」という話がおもしろい話だったので若干戻りますと、昔はカイヨワとか、日本でいうと多田 道太郎というんですかね、社会学者みたいな人たちがパチンコ店を覗いて、久保田さんがおっしゃった様な日本独自の文化であるみたいな話があったわけで、僕は盤面とパチンコは独特の日本人の心をひきつけるもので、だからこそ、僕は久保田さんとちょっと違うのは、そこそこ遊べて勝負もできる、勝負というのは大当たりと若干の出玉ですよ、を乐しめるからこそ台に向かえるんだと思うんですよ、それが失われてきているというところが、消費者目線というか、目の前にいるお客様を大事にすることから始めましょう、という事です。という事かな、くらいしかわからないんですけどね。後、誰から言い出すか、誰から動くかという話に関しては、例えばの話、パチスロは一方で浮き沈みがあるというか浮き沈みを繰り返しながらといいますか、市場を獲得してきている歴史があってなんとも言えないんですけど、パチンコの方に関して言うならば、今、日工組とかは色々と采配を振るわれて、ご提案とかも、細かい話ですけど内規を変えられたりとか、何とかパチンコ構想というのを打ち上げられたりとか、全日さんも執行部としては支持してらっしゃいますよね。そういう大きなところは久保田さんが言うようなところの取り組みというか機運は出てきているような気はして、それを皆さんは当然大事にしようとしてされているでしょうし、私も業界誌はそれを記事として、こういう取り組みが広がりつつあるんだ、機運が出来つつあるんだというのを全国の読者の方々にお伝えするというのが使命なのかなという気がするんです。機運みたいなものはPOKKAさんの方が詳しいでしょうけど。

吉田：日工組が、間に合えば来年早い段階でゲーム性の拡大の取り組みを発表できるかも知れないな、という話を最近聞いていまして、出玉性能の追求というとかではなくて。具体的なものが分かっていない状況なんですけど、今考えると羽物とかスマートボールとか雀球とか手打ちくらいしかぱっと思い浮かびませんが。そんなアイデア出しをずっと前からやっているそうで、実現するのは来年にというのを聞きましたから、それが多様化に繋がれば、それが感動できるんだっただけじゃないんですが。映画に負けるって言われて、映画をコンテンツにして液晶を大きくしてガロでわーってやったらもっと大変になってしまうので。映画の感動に負けないものをそんなんじゃないかとやるという、そういう手法が。

藤田：リッチコンテンツになりすぎている気がする。もっとシンプルだった遊びだった気がするんですが。

吉田：リッチというのは、高いという意味の？

藤田：一杯のという。あんなにいっぱい映像を見せなくても光を出さなくてもいいんじゃないか。ありとあらゆるものを詰め込みすぎちゃって、打っている人が疲れちゃっているんじゃないのかなと。そういうのが大好きな人もいるでしょうが、ぼーっと打ちたい人っていうのがかなりの数いる中でついていけないや、という。

吉田：手打ちはダメなんですか？

久保田：ダメというのは？

吉田：博物館なんかで手打ちをやると、本当の手打ち世代じゃないので球を1個いれてパッとやるのがすごい難しいんですよ。練習してちょっと打てるようになったら面白いんですけど、手打ちとかじゃダメですか？僕ら世代でも経験が無いことなんで。

久保田：ビジネスとしては成り立たないでしょうね。

吉田：面白いので。

久保田：面白いのは別にいいですよ。

中台：今の時代に合っているかは分かりませんが、僕は最初、浪人時代に都内で初めてパチンコ店にやった時まだ手打ちでしたから。学生で京都にいた時もまだ手打ちでしたから。切り替わる時代だったので、フィーバーが出る直前くらいで。面白いとは思うんですけど、あってもいいというところかな。

吉田：解決にならない。

久保田：営業に用に供するには、そういうことでしょ。

藤田：すそ野を広げるとか入り口でそういうものにどんどんトライしていてもいいんじゃないか。確かに収益的に主力になるのは難しいと思うんですが。

久保田：さっき私が言った文化的な面で、宣伝費みたいなものですよね。そういうものをいれているというのもアイデアじゃないかという感じはします。

藤田：これというアイデアというより、今までも皆さん、この辺を検討されているので、またかという物が多かったかもしれませんが、動かなきゃいけない時期には来ているのかなと、話をして改めて感じました。もっとここも話していきたいんですが、もうひとつ、これはきっちり話してほしいというのめりこみ問題のテーマが残っていますので、一旦遊技人口減に関してのテーマは打ち切りにさせていただきたいと思います。続きましてのめり込み問題の現状と正しい問題解決策という2つめのテーマなんですけど、非常に大きいテーマですね。これやるんですか、と事務局に聞いたくらいなんですけど、今の時期だから是非やりたいという事で、ここに入れてさせていただきました。事前に話をさせていただいた時も、これは専門家の人を入れてやらなきゃ難しいテーマじゃない、という事も出たんですが、今日は皆さんが皆さんなりの立場で思うところを言ってもらえばいいと思いますので。ここにいくつか書いておりますが、この問題に対して思うところを解決策という案も含めてでいいので、一言づついただきたいんですが。今度は岸本さんからよろしいですか。

岸本：最初の区分けで、ヘビーユーザーなのか、のめり込みや依存症なのか、というのは専門的ではないので私には分からないのだが、どこまでの問題としてとらえるか。やはり世論から批判を受ける様な事は避けないといけない。情報化社会が相当に進み、昔は良かったが、今は結構駄目だという事柄が増えている。食品のトレーサビリティであったり産地偽装だったり、昔はそんなに世論がうるさくいわなかった事柄が、すごくシビアな問題にとらえられる様になっている。ブラック企業等もある。そういったことが世の中で、どんどん抹殺されていくとか整理されていくかというトレンドがある中で、パチンコ業界が抱えるパチンコ依存症という問題は、やはり片付けられてしまうまで大きくなってしまふと問題があるだろうと思う。ですから、私の線引きの基準としては、そのあたりで持っている。依存症というのは、例えば私はタバコの喫煙者だが、タバコ依存症だと自分では思っている。そういった意味でいろいろな依存症はあると思うのだが、どこまでが依存症なのか分からないが、お酒も毎日飲んだりしているので依存しているのかもしれない。ただ、この程度のレベルだったら良いのだが、私がここでお酒を飲んで暴れたりとか、そういったことになると大変な問題になる。やはり線引きの基準をそのあたりとしておくべき。先般から広告チラシにのめり込み防止の帯が入っている。重要なのは、そういった危険性の喚起だけでなく、それに対して業界がどの様なサポートを具体的に行っているのかという事。そういったもう一つの情報開示という物も同時に重要なのではないか。本当にやっているのかという事だと思う。パチンコ依存症の症状は、こういったカテゴリーに分類されて、それぞれに対してこういった手当があって、結果こういう出口があると、こういった形できちんと検証されて、このカテゴリーの方は何%の割合でいると、そういった事がしっかりとまとまった上で、つまりフォローの仕方がしっかりと形成された上で、気をつけて遊んでくださいねと言うのなら分かる。しかし、気をつけて遊んでくださいと殊

更に言うだけで、出口が整備されていないのであれば、本質は改善されていないのではないか。一つは行政に対するポーズでもあるのかもしれないが、根本から業界がこの問題に向き合っていない可能性が非常に高いのではないか。だから、ポスターを貼るだけがゴールではないという発想にやはり業界全体が立たないと、この問題は解決しないのではないかと思う。

藤田：この問題は非常に難しいというのが、実際に自分のお店に来てくれる非常に熱心なファンが、取り方によっては、もう来ないでくださいと言わなければいけないという事かもしれない。今、言われた様に、世間に対して一応対応していますよというポーズを見せれば済む様な事なのか。基本は自己責任ではないかと。別に仕掛けてあるわけでもなく、普通にやっているだけで、それは自己責任だからという考え方も一つあると思う。本気でやっていると中々成果も出ない中で、今ちょうど色々と言われている中で、業界がどれくらいの事を本気でやっていった方が良いのか、どう思うか。久保田さんは、どれくらい業界として本気で取り組むべきだと思われるか。行政が怒らない付き合い程度でと言うのも一つの考え方としてはあるのかなとは思いますが。

久保田：今週の月曜だか火曜に、ご覧になった方は沢山いると思うのだが、NHKのクローズアップ現代という7時半からやっている番組で、ギャンブル依存問題をどう乗り越えるかというタイトルでやっていたのだが、そこで出てきたのがパチンコばかりだった。ほとんどがパチンコだった。そして、エクスキューズでパチンコは、遊技、レジャーとして認められていますといナレーションが冒頭に流れた。ギャンブルではないというニュアンスだった。しかし、ほとんど中身はパチンコに費やされていた。ギャンブル依存というタイトルの30分番組だった。この間、そば屋で偶然国会答弁を見ていたら、共産党の大門議員が、カジノと関連して536万人もギャンブル依存問題を抱えている人がいるので、確か厚生労働大臣が答弁したと思うのだが、それは確かで、厚生労働省で発表した数字です。但し、これにはパチンコも含んでおります。という答弁をした。パチンコ人口は一千万を割っている。約970万人だったはず。それなのにどう考えても536万人も依存症があるわけがない。実は昨日の日遊協の記者会見でも、記者から日遊協はどう対応するのかという若干のやりとりがあった。せめて、厚生労働省に抗議とまではいかないが、きちんとどなたか担当とお会いして業界の実情をお話するとか、あるいはちょっとした文書を出したりとか、そういったことをしないのかと聞いた所、それはやらないと言った。粛々と業界内で対応し、マスコミなどのメディアにも業界の実情を説明する。また、全日遊連もやらないそうだ。要するに、今、積極的な対応は、業界としてはしないそうだった。やはり、もっと強硬に厚生労働省に抗議すべきではないかという声も2~3あったらしい。しかし、これはあれだけ新聞各紙に出て、国会でも取り上げられたし、先ほどのNHKのクローズアップ現代でも536万人という数字が、これからずーっと一人歩きしてしまう。これには、多くはパチンコが関わっているというニュアンスが常に出される事になる。新聞の見出しに、一部はパチンコ云々と書いている所もあった。それは、のめり込み問題の一面だが、そういったことは今後もずっと言われ続けるということを業界として覚悟しなければいけない。今さら、取り消してくれと言っても無理だと思う。主題から外れてしまって申し訳ないが、一言だけ言わせていただきたい。のめり込み問題は、射倖性のある程度上げて、ビジネスをする当業界のビジネスモデルとしては、これは避けて通れないが、これは水準以上にいつてしまった方に対してケアをしなければいけない。分かりやすく言うとそういう事だと思う。金銭的に、あるいは構造的に、それは常にRSNだとかワンデーポートだとかいろいろある。その他にも依存症問題に対応している組織も多々あると思うが、そういう方々に援助するとか、そのぐらゐの事は社会との共生という意味では、必要な事だと思う。

藤田：今言われた最後の対応だが、問題が起こった方へのケアは、業界としてやっていくべきというのは大切だと思う。もう一つとしては、そういう風になる前に、何らかの施策を打てるのか。具体的な策があるのかどうかも含めてなのだが、その辺はPOKKAさんは、既に話されたとは思いますが。

吉田：対策とかは、それこそ西村さんがここに来て話すべきテーマであって、我々素人が言うべきではないと思う。久保田さんのお話が面白くて、少し補足をしたい。その8月20日の厚生労働省研究班の日本人成人の4.8%がギャンブル依存症で、推計すると536万人という報告。これは5年に1回やっている調査で去年の調査結果。実は5年前の調査結果から0.9%下がっている。8



月20日に発表された4.8%という厚生労働省研究班の報告書を実際に見たが、この0.9%下がったというのは、有意な変化が見られなかったと報告書は結論づけている。しかし、テレビの世界で0.9%も視聴率が下がったら大事だと皆さんご存じだと思うのだが、厚生労働省研究班は、0.9%は有意な変化ではないと言っている。6年前から去年までの5年間で0.9%下がっている。西村先生の言葉で言うとギャンブル市場、賭博か遊技か娯楽かじゃなくて、人がお金を使ってお金が返ってくるかもしれないというのは、ギャンブルというそうで、これは法律上の話ではなくて、そういうギャンブル市場の中で、6年前から1年前までの5年間で大きく落ち込んだ。この間、急に落ち込んだというのは、参加人口的にパチンコになる。公営ギャンブルはもっと前から斜陽になっている。荒尾競馬がなくなり、船橋オートが無くなる。ずーっと斜陽。しかし、パチンコは急に3年間連続で減った。で、これは、5年前と比較して0.9%落ちていて、なるほどパチンコ参加人口が減ったからギャンブル依存症の人間が0.9%減っているのか、厚生労働省研究班は有意な変化ではないと言っているけれど、これは単にパチンコする人が減って、数値が下がっただけと考えられる。しかし本当の依存症になった人は、パチンコを勝手にやめられるのか。専門家に聞くと自然治癒もあるというので、ギャンブル依存というものは自然治癒もあるという事だった。え、じゃあ問題は無いのではないか。勝手にやめていって、むしろ我々が気をつけなければいけないのは、0.9%下がっていて、ファン参加人口が減っている。しかし、厚生労働省研究班の言うとおりの、有意な変化ではないのだったら、残ったパチンコ参加人口は、依存のファンばかりだという変な結論になる。そんなわけではない。現場を見ていけば、毎日来ている人はそうそういない。それなら、依存症だといっているその数値自体に疑義がある。それを抗議したらという話を先ほど久保田さんがされていた。業界としては抗議しないのだと思うが。そういったことを我々も考えると、知っておくべきだと思う。5年前と比べて去年の数値は0.9%減っている。しかも、あの研究は、6年前も今回もそうだが、メインはアルコール中毒に関する調査。パチンコにおいて、今年の発表された研究結果のページは1ページあるかないくらいしかない。このレジュメに書いてあるテキストの文言くらいしか書いていない。それが、そういった背景をはしょられて、ギャンブル依存症は536万人となっているというのを我々がもっと知っておく必要がある。例えばPCSAもホール団体事務局にマスコミから取材が来た時に、いや、それはそうだけど、厚生労働大臣もきちんと精査しないと分からないと言っている。ギャンブルではないパチンコも含まれているといった形で、カウンターをあてるくらいは良いのではないか。抗議は、相手が厚生労働省とかだったりするので、しないようにしてもらって。

藤田：質問項目自体が、たかだかあれくらいの質問項目で対面で聞いたということ。

吉田：しかも、外国で作られた質問で、きちんと日本語に訳していない。例えば、SOGSというのを使っているのだが、自分のギャンブルの問題で、家族と口論になった事がありますか、といった設問がある。これは訳し方によっては、夫婦でけんかした事がありますかとも読める。夫婦だと質問されれば、独身の人は全て外れる。口げんかした事があるか、殴り合いのけんかをした事があるのか。翻訳とはそういったこと。外国で作ったものを国際規格として、日本で正確にやるのであれば、そもそもアメリカで調査する時に、パチンコ、パチスロは項目に入らないのだが、日本では入る。アメリカにはグアムくらいしか、パチンコ店がないという理由もある。そういう詳細を、出来れば私も記事にも書くので、皆さんもお調べしていただきたい。報道されているのが結構バイアスがかかっておかしいと知って欲しい。厚生労働省研究班の代表研究者は、久里浜医療センターの樋口進さんという人だが、なんかあのチームが変だというのが普通に分かる。過去にも色々風聞があった。ここで言っても仕方がないので言わないが、こうなれば、もう少しでんと構えられないか。536万人と、共産党大門議員が言っても、わぁーとはならないと思う。言われた箇所のカウンターくらいは、自前で用意しておければと考えた。

藤田：今聞いていて思ったのは、具体的に対策をという前に、本当の実態はどうかを知るべきではないか。先ほど伺った様に、プレイヤーの半分が依存症というのは現実的には考えられない。依存症というのは病気ですから。

吉田：ありえない。

藤田：ありえないとは思ふ。今、現実にもそうだったとしたら、社会としては大問題だと思ふ。その辺は今日のテーマにも書いてある基準や線引き、今の実態はどうなっているのか。本当に社会としてフォローしてあげなければいけない人達が、何%、何人いるのかというあたりもきっちり出していないと、次の対策という話にもなっていないと思ふ。それこそふっかけられたケンカに、ちゃんとしたものを持っていなくて、逆に持って行くと火に油の様になるのか。

中台：持って行かなくても、536万人については、どういった調査の仕方をしているのか。こういった報道が目につくのですが、などというお伺いは、実態を調査していなくても業界団体として立てることはできたかもしれない。実態については、今、早く実現されるのを期待しているのだが、西村先生がメンバーに加わっている日工組社会安全財団が、のめり込みを以前からテーマに掲げている。業界団体も後押しをしていると思ふ。質問項目が聞き方一つで変わってしまうので、どうするかとか議論の大きな進展は中々難しいらしいのだが、実態調査をしようとしている。だからそういうものは、早く実現して欲しいし、それは他団体も、特にホールは支援をしていただきたいと思ふ。

藤田：この問題に、今日この場で具体的な対策をとと言われても重いテーマだと思ふので、のめり込み問題については、今こういう状況だという事を改めて皆さん認識して頂いた上で、今言われた様に日工組社会安全財団を中心に調査が進められているのであれば、是非その辺を支援しながら、まず実態を把握した上で、どうするべきか次の検討をしていった方が良くと思ふ。

残りの時間が短くなってきたので、今までのテーマに関係なく、今後業界こういったことをするべきではないか、この辺をこうしていかないと10年後こんな状況になっているよという一言をずばり言ってください。

久保田：ここ最近2~3年、この業界はいつまで持つのかという事を時々考える。それで、これは仮説なのだが、10年後まで持つ確率は90%あると思ふ。しかし、20年後はハーフハーフ、30年後は、ほぼ壊滅していると思ふ。どういうことかということ、パチンコが無くなるとは言わないが、換金が駄目になる。現時点で、10年後に換金が駄目になるとしたら、パチンコの経済規模は取り敢えず1割ぐらいになってしまう。その後、2年3年とか5年もすれば、新しいビジネスモデルが出来てきて繋がると思ふ。パチンコ店営業が無くなるとは言っていない。1階がパチンコ店で2階がスーパーマーケットという営業形態は残ると思ふ。だけど、換金が駄目になる確率はもの凄く高いと思ふ。これは意外と皆さん気がつかれないのではないかと思ふ。というのは、ちょうど2年前に、さっきPOKKAさんからも話が出ているが、大阪の交野市で、大阪地裁からパチンコ店と景品交換所は、社会通念上一体だという地裁の判決が出ている。これが高裁に行って、原告適格が無いという事で白紙に戻ったのだが、少なくとも、パチンコ店と景品交換所は、一体だという判決が出ている。それに、今度のカジノ問題で、私が言う程でもないが、国会でも取り上げられ新聞マスコミでも取り上げられている。この間の朝日新聞の、警察庁と国会議員とのいわゆる禅問答、換金はどうなっているのかと質問をした所、警察庁は、換金は業界はやっていません、これじゃ話は全然進まないじゃないかという問答が朝日新聞に載っていたし、今まで新聞で換金問題をちらっと書いていることもあるが、皆記者団が非常に優しい。マスコミの記者は本当に優しいと思ふ。私が2~3年前から思う様になったのは、東日本大震災のちょっと前にピーアークの庄司さんと話した事がある。今日日遊協会長の庄司さんのお兄さんの方です。この人がその時言ったのは、うちの業界だってわかんないよって、なぜかと言えば、この前消費者金融が一発で駄目になった。あれは、最高裁の判決が出たからだと言っていた。私も、簡潔に言うと、警察庁は業界の味方なので警察庁が業界を潰すという事はまず無い。国会議員の立法府もそんなに心配していない。というのは、国会議員と親しくしている業界の方がこれほど多いとは思わなかった。私も、民主党の娯楽研ができてから、12年くらいいろいろな先生方と永田町など出入りさせていただいたり、またPCSAの政治分野アドバイザー等々、非常に地元、地元で親しくしている。だからあまり心配していない。余談だが、国会議員の小沢鋭仁さんを数年前に遊技ジャーナルで取材に行った。その時に秘書さんが、実は遊技ジャーナルと言っても、ブラックジャーナリズムの可能性があるという事で、地元山梨の選挙区の日遊協副会長の久保さんに電話をして、遊技ジャーナルの取材を受けたのだが大丈夫かと聞いた所、久保さんがちゃんとした業界誌だから大丈夫と言ってくれた。そう

いった裏話があったと秘書さんが教えてくれた。そういった話はたくさんあるのだが、要するに立法府はあまり心配していない。行政と立法府。マスコミは問題ですけど、換金問題で一番のリスクは、司法。最高裁で、換金が駄目だという判決が出たら翌日から駄目になる。一気に業界が瓦解する。だから、2年前に大阪地裁でパチンコ店と景品交換所が社会通念上一体であるという判決が出た時には、私は相当心配した。これが余計に膨らんで高裁まで行って、最高裁まで行って景品問題や換金問題や三店方式問題などでごちゃごちゃとやられたらと心配していた。現在においては、原告適格でないという事で、白紙に戻ったが、これからそういう問題が起こってくる可能性はある。だからカジノ問題は経済的にはあまり感じないが、司法という面ではもの凄く諸刃の剣の様なお所がある。そういう意味を考えて、本当にパチンコがいつまでもこの換金ができるという状況が続くとは考えない方がよいというのが、私が今日しゃべりたかった事になります。

藤田：ありがとうございます。それでは岸本さん。

岸本：時間がありませんので、私が最後に言いたいのは、業界に求めるのは透明性という事。可視化と言ったら良いか。誰からもよくわかる業界である事。恐らくそうなる事で、優秀な人材や頭脳がこの業界に入ってきて、現在解決できない問題を解決する道筋を考え出してくれるかもしれない。少なくとも、そういった頭脳が集まって、この業界の新しい道、これからの道を汗をかきながら模索していくしかないのに、そこが、入口が不透明であるという事であれば、人材が集まってこないと思う。私が一番望んでいるのは、業界の可視化であり、透明性化ということ。以上です。

藤田：ありがとうございます。中台さんお願いします。

中台：繰り返しますが、業界の方々が努力されているので、私ごときが言う事はないのだが。久保田さんが言っていた賞品問題は解決の糸口が悩ましく、ここでは一言では言えない。三店方式がクリアになればなるほど、ある意味業界内のそれはルールだろうと公言している人達も出るかもしれない。といっても、厳格な運用は、やはり法的には必要。その辺は何とも言えない。但し、この辺については、行政当局もプレイグラフの購読者リストに入っていて読んでくれているので、僕はごくまれに時々原稿に書くのだが、行政当局と業界団体との間で、やはり賞品問題とパチンコのいわゆる機械運用の問題について、それこそ非公式で構わないのでお互いに腹を割った話みたいなものがあればよいと思う。で、どこかで行政当局の何らかの護衛団、1994～1995年当時だったか、あの当時は、生活安全局長の諮問機関みたいな所で、社会貢献、実体的に行われている事は事実であって、社会貢献に資する物であればといったそういう解決策もあるんじゃないかという答申、報告書が出た事があったと思うのだが、それが後に全日遊連さんのより透明度の高い守秘システム講座みたいなものになって、それがPOKKAさんが講演で仰っていた買取所の第三者性の問題みたいな話が、あの2003年当時の警察庁さんのご発表であって、ご説明でカジノ議連に対してあって、以後どんどん議論しづらくなった。そこはそれを踏み越えた議論みたいなものを、ご当局には理解を頂いて、実態を踏まえた議論、数十年、ある意味社会の中で定着という大変ですが、解決していくのが業界全体のイメージアップのためには必要ではないかという気はする。後、一業界誌としては、出来る事は微々たるもので、主要読者はホール様ですので、ここにいらっしゃる大多数のホール企業の方々、あるいは現場の店長の方々に少しでもお役に立てる記事をご提供していただくとおもう。その為にも、お読みいただきたいのと取材申込させて頂いたら匿名でも構わないので、御協力頂けたらということで締めの一言とさせていただきます。

藤田：ありがとうございます。では最後にPOKKAさん。

吉田：貸玉料金の総和を市場規模、参加人口は客の行動だけを指して、業界、我々は増えた、減ったと言っている。そのお客さんは、ホールの中にいる。遊技機メーカーの営業所に行ったり、製造現場に行ったりはしない。つまり客から見るとホールの空間全てがパチンコ業界。釘閉まりすぎている、抜きすぎだ、こんなに回らなかったら行けるかとか、そういった声をよく聞くのだが、お店の人にそういう話をすると、いやぁ売り方が、値段が、とか、販売方法がこれでも買わざるを得ないとか聞く。皆さんがメーカーに思っている事と同じ事を、ユーザーは皆さんに対して思っている。こんなに設定1ばかり入れやがって、釘がこんなに狭いとか。これを私はどうか思っている。皆さんが遊技機メーカーから買わなければいけないと思っているのは、ビジネスとして遊技機を買わないと成立しないからと思っている。客がそれでも皆さんのお店に通うのは、パチンコがもの凄く

好きだからという、個人的な愛情だけがベースにある。ビジネスではないと思う。だから、客から見たホール現場の空間が、客のニーズにできるだけ近づくような店作りというものを広く心がけていただきたい。私は端的にそれだけ申し上げて終わりたいと思います。

藤田：ありがとうございました。これだけファンが減ってきてこの後どうなるのか。のめり込みの問題にどう対応するのか。業界としては非常に大きな課題が幾つも目の前にあるが、今日途中で出た様なブームを作って、やはり日本にパチンコという文化、遊びがあるから皆幸せに生きていけるよねとしていきたい。例えばコンビニエンスストアが、今の社会インフラになって来た様に、パチンコ店が地域の遊びのインフラになって、パチンコ店があるから良いよね、何となく活気づくよね、といった風に育って行く事を祈りながら、そうなるためにどうすれば良いのか、という事を皆さんと一緒に考えていきたい。先ほど言った様に、誰かが動かないといけないという時に、是非こういった機会きっかけにして皆さんと一緒に動いていきたいと思う。今日は、4名の方々どうもありがとうございました。是非皆さん4名のパネリストの方に拍手をお願いします。1時間半の間ですが、どうもご静聴ありがとうございました。

以上

### 一般社団法人パチンコ・チェーンストア協会

〒104-0061 東京都中央区銀座1丁目14番4号プレリー銀座ビル5階  
TEL 03-3538-0673 FAX 03-3538-0674  
URL <http://www.pcsa.jp/> e-mail [info@pcsa.jp](mailto:info@pcsa.jp)