



Pachinko Chain Store Association

# 第55回PCSA公開経営勉強会 発言録

開催日：平成28年2月19日（金）

時間：午後3時30分～6時15分

会場：アルカディア市ヶ谷「富士の間」（3階）

## <スケジュール>

開会挨拶 午後3時30分 加藤 英則 副代表理事

第1部 午後3時30分～4時30分 (60分)

《テーマ》『新しいぱちんこ遊技機はどのようなものか?』

講師 : 渡辺 圭市 様  
日本遊技機工業組合 技術担当理事

第2部 午後4時45分～午後6時15分 (90分)

《参加型パネルディスカッション》

《テーマ》『新しいぱちんこ遊技機の活かし方』

コーディネーター : 藤田 宏 様  
PCSA調査研究・経営分野アドバイザー  
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 : 渡辺 圭市 様  
日本遊技機工業組合 技術担当理事

山口 孝穂 様  
日本遊技機工業組合 技術委員会委員長  
京楽産業、株式会社 取締役開発担当

大石 明德 様  
PCSA 副代表理事  
株式会社ニラク 取締役 管理部門担当役員 経営企画室長

荒俣 伸一 様  
PCSA理事  
株式会社ボネール AM事業部長

閉会挨拶 午後6時15分 金光 淳用 理事



Pachinko Chain Store Association

# 第1部

<講演>

## 『新しいぱちんこ遊技機は どのようなものか？』

講師：渡辺 圭市 様

日本遊技機工業組合 技術担当理事

## <プロフィール>

### 渡辺 圭市 様

日本遊技機工業組合 技術担当理事

#### 略歴

株式会社平和 執行役員を経て

平成21年 3月 日本遊技機工業組合入所

平成23年 5月 技術担当理事 就任

みなさんこんにちは。前回、パネルディスカッションでお邪魔させていただき、今回こんな形でお邪魔させていただきます。

冒頭、今日の議題に入る前に、日工組が今回遊技くぎの問題で非常に皆様方にご迷惑をおかけしまして誠に申し訳ありませんでした。それから、今日このような機会を作っていただいたPCSA公開経営勉強会を非常にありがたく思っております。1時間、長いですがお話をさせていただきます。本当は資料等が必要なかもしれませんが、紙として出せるようなはっきりしていないところもありますので、お話をさせていただいて、質問があれば答えられる範囲で。答えられる範囲といっても全部答えられるんですが、口に出して話していいかという事もありまして、この場で話せる事を判断して話したいと思います。

最初に「演題の新しいパチンコ遊技機はどのようなものなのか」という事、あとは質問でいただいたこの前の回収について少しお話しさせていただきます。

まず、この前、一次リストを出させていただきました。本当は1月に出したかったんですが、ご存知の通りホール団体さんの協力を得るものですから、年末の声明文でやれるかと思ったんですが、全団体の同一声明文をとることができませんでしたので、今年に入って回収していくという勢いで、きっちりスタートが切れませんでした。ただ、年内に、12月中に世間的にもやれるところは出さなきゃいけないという事で25日に記者会見をさせていただきました。今回1月の末に出すというので21世紀会である程度の声明文をまとめて出そうと致しました。しかしながら11月の下旬だと思いますが機構の検査を受けて、日工組が出荷の状態ですべてが適正な状態で出荷しているという保証が取れませんでしたので、それを検査し、調査した結果、まず一次リストとして3月までに検定が切れる機械を調べまして、その中で出荷の状態、もしかしたら出荷状態が変わっているもの、要は変わっていないと判明できなかったものを一次リストとして2月10日に発表させていただきました。

とりあえず一次のもので、いづろ調べが終わりますよ、と伝えられずに急遽の発表になってしまいました。それは申し訳けないと思っております。今は調査中ですので、二次三次というものがもしあるんでしたら、段階を踏まえて事務局等を通して大体いづろまでに調査が終わるかというのを伝えて、いづろ出るかを伝えていきたいと思っております。

それから、撤去リストが色々出回ったこともあり、本物が全く同じだと出しづらいところもありまして、中身は見ていないんですが、調査を終了した段階で出させていただきました。

初回でしたので、2月10日の9時に警察庁にまず判明しましたと出しました。それから多分、警察庁から県警にいつてしまったと。後から怒られた話ですが、その後メーカーに送りました。それが多分2時、それからホール団体には3時に流しまして、業界誌には4時、その他新聞各社には5時に流させていただきました。

私なりの考えですが、最初は事前に伝えることが出来なくて、開店等で困惑させてしまったことを申し訳なく思いましたけれど、いろいろ調べて月火の開店が多くて、水曜日に出すのが中でも一番問題が無いだろうと、そして11日が祭日になっていましたのでその日を選んで、というかその前の日か前々日に調査が一段落つきましたのでちょうどその日に出させていただきました。県によって、変更承認が

4日、5日かかるころは混乱を招いてしまったのは本当に申し訳ないと思っています。今回勉強しまして、二次に関してはある程度の準備をもってお伝えしていきたいと思っています。

一次に関しては、とりあえず3月に検定が切れるものを調べ終わったので出しました。二次はいつ出すかというのは、なるべくご迷惑がかからないように早いうちに出したいと思っています。3月くらいには何とかかなるかなと思っていますんですけど、二次の調査対象機種というのが、2013年4月以降で検定が取れた遊技機を調査しています。一次に関しては3月に検定が切れるんですが、二次に関しては12月まで検定が伸びる機械まで入ってしまうので、混乱してしまうかもしれませんが、そのように調査しておりして、その中から調査結果を元に回収リストを発表させていただきたいと思っております。

それで、回収はいつごろ、どのような形で着地を迎えるかという事なんですが、事実、去年の11月に日工組にも責任の一端があるということをお話ししまして、そこから機構の検査を通報という形をとらずに継続した調査で今後の機械を見ていてください、という事になりました。最終的にどうしても生産台数が多かったものの点検が不十分で完全に適正な状態を出していないんじゃないかとか、適正な状態じゃないものが混ざった可能性があるという事なので、そこから重点的に調べていっているという事です。

着地点はどこかというのと、2013年1月の全日の課長講話でくぎの問題が提示されていたので、日工組側としては機構の検査も5月、6月から始まりましたので、去年の秋口から状態的には点検をしっかりして出すようにしていますので、着地点と言われると古いものから始まって、生産台数の多かったもの、より射幸性が高いものは恐れがあるという事で調査していく事になっております。最終的にいつごろかというのと、ひとつの段階としては年内中には高射幸性遊技機に関しては調査を終了したいと考えております。これが回収リストの状況なんですが、調査を続けていって、調査の進み具合である段階で回収リストを出したい。調査をしていますから、調査の結果大丈夫なものもあるので、どの機械になるかはわかりません。とりあえず二次リストに関しては2013年に検定を受けたものを調べているという段階です。

適正な機械とはどのようなものかというのを常に話すんですが、適正な機械は完璧に点検して、許可状態、要は検定状態と同様なくぎの状態で出荷されるものが適正な状態と考えていますので、先ほど言いましたように秋、夏後半頃からは大体のメーカーが適正な遊技機になっていると信じております。

4月からは全メーカー完璧に適正な状態の機械を出しますよ、という事になっていて、どこで適正な機械と判断できるかという事で、今いろんなところを詰めています。今ホールさんに入っている機械というのは取り扱い説明書の中でくぎの方向と角度というものがあります。あの角度と方向がぴっちり計れるかというのと計れるものでもないの、使い方のベース値に範囲を設けて提出したいと思っています。要はこの機械の適正な状態にあるベースが、例えば30~37、38というのが適正な機械として取説に載るような準備をしています。

そうすると、そこらで使っていただきたいと思っております。ホールさんですと、適正な機械が、例えばですが30~40の範囲だとすると、そこで出率の範囲がどのくらいまで設定できるんだという事になると思うんですが、ある程度僕の方で考えているのはベース10について出率10%と考えています。設計値に関しては、それが実現できるような形で出していきたいと思っています。

今まで日工組が399の機械の内規というか申し合わせ事項の中で進めてきましたが、ご存知の通り320分の1以下という事になります。それと継続率を65%以下に上限を抑えましょうという風に進んできているというのはご承知の通りだと思います。この意図はどういう事かというのと、確率というのはベースとスタートで比例するものかもしれませんがバランスで機械が作られていくわけなんです。継続率に関してはどうしても80、70を超す、昔の社会的不適合機でご存知の方もいると思いますが、昔は18、19、20くらいでやっていたものが、30になり40になり、一旦40を超すと加速度的に相当早くなるわけで、そうすると80以上で機械が成り立つかとなると、どうしても今、無定量営業が多い中ですと、初期の売上がほとんどを占めるような形になると思います。そうすると継続率が高いとどうしても初期の売上で大当たりがかかると継続するパターンになるので、そこから売上が上がらない状態になってくる。ということは、止める止めないもありますが、それが来るまではお金を使うんですが、それがきてしまったら売り上げの面から結果的にきつい機械になる。等価でやるもんですから、機械で出玉の差をつけなくちゃいけないという事で、継続率は高く出玉を付けようという事で、今みたいなマックス機にだんだんなっていったんだと思います。

今後に関しては日工組はベース、検定機と同じくぎという事で始めたんですが、この前の課長講話でベース30が一つの基準として示されたんですね。という事なので日工組としてはベース30を切らない機械という事を目標に進んでいこうと思っています。

急に30といっても、ホールさんにくぎをどうこうという権利は日工組にありませんが、例えば営業所データで20くらいで使われている中に急に35とかの機械が入ってきても中々両立はしえないと思いますので段階は必要だと思っています。ですので最終的に30以上に機械を移行していくことになります。

30以上になると粗利的には低くなってきますので玉単価も低くなります。ただ、メイン島の玉単価に関してどのくらいで考えているのか、という質問があったので、これは各社の考えはあるんですが僕は1.1円~1.3円くらいが適正じゃないかと思っています。これは僕個人の考えなので日工組の中でメーカーの方々がどう考えているのかわからないですが、そのくらいになっていくんだろうなと。

そうするとどういう事が起こるかという、ベース30でスタートが減ってベースが上がっていくという事を考えると、3で6回回して18で、周りベースを少し取ると21~22くらいのベースになっていると思います。30を目指した時に20いくつかになってしまうのが果たしていいことかどうか。要は今回回収にご協力していますが、回収する機械をずっと付けておいたホールさんが得するような形とか、くぎをちょっと絞すぎてベースを低くして使われているホールさんが得するような事が無いようにしなければいけないという事で、日工組は、簡単に言いますがヘソ、始動の賞球を1個上げようかと思っています。4個賞球にしようかと思っています。そうすると、最低でもスタートは5.8回回しても4個だと23~24くらい。ベース28くらいという事になっています。

今、適正なくぎで出荷しているので皆さんお分かりかと思いますが、昔よりも玉が普通入賞口に行くようなゲージになっていると思いますので、4個でやった方が、3個よりもいいだろうなという事で4個を検討している段階です。

どういう事かと言いますと、今までスタートの回りがゼロの場合、3個x6回が18個なのでベース3落すにはスタートを1回落すという事なんです。4になるとスタート1回落すにはベースが4下がる。ベース3を下げるにはスタートを0.75回落せばいい。ベース2を下げるには0.5回のスタートで落ちるという事なので、多分スタート値については、3よりもお客様に感じるものは少なくなっていると考えています。いい方に考えているのかもしれませんが、ということで賞球4という事を考えています。

今後の遊技機がどうなるかというのはまた後で話しますが、質問にあったくぎをどうするのかいう事で、日工組としては基本的にくぎは残していくという考えでやっています。何故かという、僕が日工組としてやりたかったのは、1種はメーカーさんにまかせればいい、というのが本心です。要は昔あった2種、3種とか、言葉は悪いですが一発台を復活させるために今後やっていきたいと思っていますので、どうしてもくぎというもののスランプの中で作っていくべきだと僕は考えていますので、日工組に持って帰って、今後の課題で理事長はじめ理事、警察庁と機械の遊技性を相談してどうなるかわかりませんが、そういう機械を復活したいと思っていますので、くぎを無くすという事は考えていません。

ホールで調整できないとかくぎは叩けないよという事は検討していますが、叩けないというのは、極度にこんな問題になるようにできないようには考えています。叩いていいとかよくないとかいう問題ではなくて、くぎによる遊技機、要は玉の入賞による遊技機を進めていきたいとは考えていますので、質問に載っていたかもしれませんが、くぎを無くしてやっていこうとは考えていません。

じゃあどうするのかという事で、くぎの無い機械を作ろうとは思っています。という事はどういう事かという、パチコンでもなんでもないんですが、ある程度玉を打ち込んだら図柄が回るようにすればいいだろうと。要は1種は始動口に玉が入ってゲームが始まるものであったら、皆さんの中でこんな問題があるなら普通入賞口なんてとればいいと思っている方もいらっしゃると思います。それは規則上できないんですが、なんとかパロットみたいな形を新しいゲームとして実現したいと思っています。これに関しては、この後、僕の時間内で新しい遊技機とはどのようなものかの狙いというよりは、次の演題のその他で話していきたいと思っています。

とりあえず、今後、新しいパチンコ遊技機はどうなるかというのは、ベースが高くなっていくだろうという事は間違いない。どんな遊技機が出るかという、同じ規則内で作ってやっていますので、どうしても一種が今のところ主流になると考えています。じゃあどういう風になるかという、継続率が

多分落ちますので、たぶん初回の出玉が増えると思っています。それからメーカーさんが色々なゲーム仕様を考えた中で、または客滞を考えた中で作られているんですが、少し時間の中で切れていく機械が多くなっていくんだと思います。

昔、僕も言ったことがあると思うんですが、そのくぎの話の延長で言わせていただくと、設定付きがいいんじゃないかという話がありますが、設定付きは基本的に考えておりません。要はくぎというものがあるので設定が無いとも言われていますし、今、特別図柄、一種だと300分の1くらい、確変になるかならないかが上限で65%になりました。それで出目によって出玉がバラバラだと、どこに設定を持っていったら落ち着くんだということになりますと、確率が320以内なので280~315まで設定を付けても、出玉と確変の比率で設定どおりに出るとはなかなか思えないですね。

スロットのAタイプは、例えばパチンコで2400しか出ないという機械だったら稼働とともに設定の数字が出ると思うんですね。設定が90%だったらある程度の稼働、2万5千、2万発もあれば設定どおりの値が出て来ると思います。今のパチンコの確率変動および出玉を一定にすればいいと言ってしまえばいいが、そういう風にはならないわけです。確率変動があつて、確率変動中の出玉があつて、いい悪いは別としても玉の出ない大当たりみたいなのがあつて、どこに設定を付けたらいいかという、設定を付けても最初の大当たりにはしかつけれないと思いますね。そこに付けた時に、くぎもまったく触りませんし設定どおりに出るかというはず出ないと考える。なので、今のところ設定は考えていません、僕の方では。

日工組内でも設定付きがいいんじゃないかという話も出ていますが、パチンコに設定はどうなんでしょう。元々、普通入賞口に入ったり、1種始動口に入ったり、どこかが開いて入ったりするものに設定がいるかという、僕の今の考えではノーという考えで進んできております。

だからくぎと設定に関しては、くぎは残そうと考えていますし、設定は付けないように考えています。先ほどの繰り返しになりますが、くぎを残してこんな問題にならないにはどうしたらいいかという、賞球を4個にしたり、1種の数減らして1種以外の機械を増やしていかなくちゃいけないと思います。今の規則の中で1種以外の機械がどれだけできるかという中々難しい、14~15年前になりますが、規則改正でイロハの撤廃をやってきましたが、結局は全てがイに統合されてしまいました。それは多分日工組のミスもあったかもしれませんが、当時の市場環境が1種が多かったものですから、1種に沿った規則になってしまったというところがあります。

それなので最終的に一番の質問に答えるのだとすれば、とりあえず、1種に関してはベースが低くて連荘率が高かったものは、始動回数は回りませんし、大当たりまでの時間は変わりませんが、それまでの売り上げが当然低くなる。その代り、それだと困るので連荘制は低くしないとならないし、連荘が終わった時にお客さんが止めたり交換したりする必要があります。正直言うと無定量では中々難しい機械に近づいてきてしまうんじゃないか。

それを放っておくのかとなりますので、メーカーとしては、2番の項目に近づきますが、どうしてもスペック的にはセットものとか役物を絡めたものとか、要は客のターゲットを無定量から、要は朝からはじく人から2時間、3時間、娯楽の定義からすると2時間くらいでやれる機械を増やしていかなくちゃならないと思います。

僕は日工組ですので、ターゲットを2時間から3時間、夕方の稼働が伸びる機械、というテーマで日工組の中で言って、どういうものがそれに適するものかというのは、技術委員会というのがありますし、メーカーの方が考えて、その中で何とか作っていいものが出てくればいいと考えております。ただ、ターゲットに関しては2時間くらい。という事はどういう事かといいますと、2時間くらいで出玉率の設計値が実現できる機械に近づいていかなくちゃいけないんだろうと。これはどこかで何回か言ってると思うんですが。2時間ぐらいで設計値に近いものが出るというのはどういう事かという、五分五分のお客さんが増えていかなきゃいけないと。前も言ったんですが、マックスはどういう機械かという、9人負けて1人勝つ。ライトの機械は4人くらいがチャラになって、4人くらいが回収台で、2人くらいが開放台だと。そういう意味でライトミドルを日工組は考えるべきなのですが、確率値でマックスが決められていますので、今日議題にもありましたが今後の機械の進め方として提供していかなくちゃならないと思っています。

要は先ほど言ったように、機械がどのような遊技構造になっているのかという、一種に関しては今と変わらない。ただベースが上がってきますのでお客さんの負担が減るかもしれない。その代り大当た

りの出玉、連荘率は下がります。じゃあ経営的に、営業的にどうするのかというと、何としても客を増やさなくちゃいけないという事になると、今のお客さんでは今後の機械はちょっと不満に思うかもしれません。もしかしたらスタートが変わらないので大丈夫かも知れませんが、ただ、新しいお客さんという事を考えると、全日でも日遊協でも気軽にとか手軽にとか言っていますが、時間的に手軽にパチンコに行こうと思える機械をメーカーとして作らなくちゃいけないと僕は思っていますので、日工組としてはターゲットを少し絞って、先ほど言ったように2時間くらいで勝ち負けが出るとか、昔みたいに飲みに行くのに待ち合わせ時間の30分くらい前にわざわざ行って、勝ったらちょっと豪勢になるとか、そういう機械を増やしていかなくてはならない。

まだまだ難しいんですが、データの的にそうでも顔はどうなのかという話なのですが、1種はやっぱり今のイメージが残るので何かを考えなくてはいけないし、今、ベース30、40のセットものでも中々難しいという事になると、日工組ではメーカーさんの協力を得て、なるべく同じ時期に販売してコーナーを取れる努力をしなくちゃならないと。

次に機械代はどうなるんだという事になりますが、機械代については僕はどうこう言えませんが、ホールさんが言われるのは、メーカーさんは今回、回収及び利益の事を考えると、売価を抑えてという事になると開発期間を短くしなくちゃいけなくなると思います。部品の共通化というのは後で話しますが、そういう事を含めて、短時間の客をターゲットにしなくちゃいけない。メーカーさんはメーカーさんでももしかしたら若い人、もしかしたらちょっと歳を取った人という事を考えるので、今メーカーさんは日工組の中でも若い人をターゲットとする機械は皆さん努力されていると思いますし、日工組も歳を取った人が多いので、日工組の取組みとしては短時間のものと、俗に言う休眠層、1回やめちゃった人とか、そこら辺をターゲットに先ほど言った同時期に同じような機械を何とか取り組んでいきたい。

今まで日工組は、メーカーさんが各自努力して機械を作られているんですが、その中で何個か出すうちにやっと1個が当たったと、それに追従して作っていったわけです。今、開発期間が1年半くらいかかるとなると、それに追従するには非常に時間がかかる。初めてですが、そういう事に取り組みなくちゃいけないのかなと考えています。

メーカーさんはメーカーさん色々考えますが、メーカーさんだけでなく日工組として取り組むべきものは、ご存知かも知れませんが、今、確率の甘いものに取り組んでいるところもあります。それは最初ですので初心者向けのターゲットになっていると思います。今度は、僕は短時間、2時間くらいの機械を全メーカーと合わせて作っていきたくて考えております。

それに対するのはセットものという事になるんですが、セットものは、昔の2連荘とか3連荘の機械を知っていると思いますが、そういうものになるのか、そこに役物を絡めるのか、という事になりますが、出来たら今回役物を絡ませていきたいと思います。要は数字揃えだけになると結局1種に見られてしまうという事になりますので、少し顔は替えていきたいと思っております。これはまだはっきりしていませんが、今回こういう回収の問題がありまして、入れ替える機械を用意していくんだったら、稼働貢献できるのであれば、今の1種は1種のまま継続させなければいけないと思いますが、新しいカテゴリーのものも出していかなければいけないと思っています。

また新しいカテゴリーですから、出したとたんにはあれは使えたとか、あれはいい機械だとか、小当たりで増やす機械も出しましたが、あれがいいとか悪いとか色々な評価をいただいておりますが、どういう結果になるか分かりませんが、カテゴリー的に新しくなるか分かりませんが、短時間セットものとか、また、新しい見た事ないゲームも今進めています。これができるかどうかまだ分かりませんが、4月から取り組んでいきたいと思っています。そんな形で進んでいくと思っています。先ほど言ったようにターゲットの絞り込みが大事なんだろうなと思っています。そこだけをしっかり進めていきたいと思っています。

それと、封入式に関してちょっとお話をさせていただきます。色々なうわさで封入式がちょっとトーンダウンしたという話があると思いますが、諸問題がありまして封入式、今はECOという名前に変えましたが、なんで封入式をやりたいかというのは、ひとつは本体なので、ゲームもあります、遊技機を変えるのに、今の遊技機の欠点として不正もありますし、当然磁石もあります。機歴管理の問題もあります。なんとかきれいな形のパチンコ台にしたいと思ひまして封入式というのを提案しました。五十何年経って、昔、後ろに人がいて玉で切っていたものが、電気で切れるものになって、そろそろ封入式というものをやろうかなという事で進めて、もう2年前になりますか、ご紹介した次第です。

現状どうなっているかという、ある程度決まっているんですが、くぎ問題が出てステイしている状



況です。警察庁とも、今後、封入式という事では無く、こういう業界にしたいんだという事、皆さんにも1回改めて説明する時期が来ると思いますが、こういう業界、こういう取り組みをしたい、それを実現するのはこの機械なんだという事で今進めております。

封入式になったらどうなるかという話ですが、封入式になったら前から言っていますように玉積みがいらないのが得がどうか分かりません。玉積みがないのが面白いのかと聞かれる時もあります。ただ、各台計数機等の発達によってこういう状況になっています。

反対に言うと3種とか一発台は磁石に玉が付くとどうにもならないんですよ。今でも作ってもいいですが、その後でどういう事が起こるのかだいたい想定できるので。要望のところで話をさせていただきますが、玉の動きを重視した機械を実現していくにはどうしても玉が磁石につかない遊技機を作っていないかきやいけない。今の機械でも磁石に玉が付かないようにすればいいと思うんですが、警察庁とも話していますが、磁石がつかない玉は1個100円近くするんです。それを4円とか1円で貸すとどうなるかという話なので何としても封入式でやらざるを得ないという事なんです。

それに付属して今回みたいなことがないようにはしますけど、遊技盤交換をやりたいという事です。そういう共通本体の中で、さっき言った今はバラエティコーナーと呼ばれていると思いますが、けんか島を作りたいと思っています。そこに色々なメーカーさんのものが入っていて、それがどこかのいい機械に淘汰されていくと思うんですが、そういう可能性は作っていきたい。やれる、やれないじゃなくて、やれる可能性、選択肢を持ちたい中の一つだと思っています。これからどうしても1種の脱却を考えていく上では必要だと思います。封入式については着々と進めております。警察庁との説明を定期的に行い始めていく予定です。何個かの資料で説明していますが、日工組の技術委員の何人かが警察庁と日工組でこういうものをやりたいと話している段階です。

いつごろOKになるかどうかという事ですが、どうしても規則改正が必要となります。なぜかという封入式だけ通して今のゲーム性では広まることは無いと思います。先ほど申したように2種、3種。一発台が入って、そこで封入式が出る事によって効果が出ると思っていますので、今の規則内で出そうという考えは持っておりません。

色々たどめどもなく話してきましたが、日工組が最終的にどうしたいか。今まで話したのは現行規則の中で今後にやっていきたいことです。では、規則改正に向けて日工組がどういう事を考えているのかという事を少しお話しさせていただきます。どうしても日工組は1種において全ての遊技機が数字をそろえるゲーム、要はデジタルという1種に統一された同じようなゲーム性、仕様になってしまっていて、確率変動の継続性のみが主たるゲーム性になってしまっているというのが事実です。規則的にも当該機能、要は確率変動が搭載されていない頃の規則がそのままになっているわけです。要は、最近くぎの問題、保通協の試験の話もされていますが、6割、7割という話を聞かれると思いますが、ここで僕は批判するわけでは無いんですが、6割というのは10時間打って全部の獲得した遊技球数を分母に持ってきます。要は獲得球です。それから大入賞口から出た球を分子に持ってきた時に6割以上いっちゃいけませんよ。ということは簡単に考えると2400発、240分の1で分間6個回ると40分で来るわけなんです。40分でベース40だったら1600です。1600に2400足したら4000です。4000分の2400が6割なんです。240のベース40の2400発機がギリギリの機械なんです。

こういう規則、しかも1300個なら多分大丈夫でしょう。それが、確率変動も乗ったのにそのままというのはちょっと厳しい、という事です。どっちもそうなんですが、回胴は確率変動ができない。パチンコは少し回胴に近づいていっていると。本来のパチンコ遊技機が失われつつあるんだろうと考えています。

規則改正の要望書の第一としては、パチンコの定義を、これもどこかで言ったと思いますが、遊技球の通過をもって大当たりを発生させたいと。パチンコについて僕が考えているのが、これはもう日工組が出した文書なので、僕が考えたというか日工組が考えた文書になっちゃうでしょうが、チューリップも玉が入って玉が出る。どこかの穴に入って玉が出る。その次に2種という物ができて、Vゾーンに玉が通って大当たりになる。それが、1種の場合は図柄が当たって大当たりになる。昔はVゾーンがあって、通って玉が出た。それがいつしかイロハの統合によって揃った時点で玉が出る。2種もパンクしなくなりました。という事なので、今考えている遊技性のひとつは、これは今ではできませんが、基本的にすべてのパチンコ遊技機は遊技球の通過をもって権利を発生させたい。

ご存知の方もいると思いますが、スーパーコンビもそうですし、ホースケもそうだったんですが、要

は遊技球がどこかの穴を通して権利を発生したと。ここにパチンコを持ってこないとどうしようもならないだろうと。それがひとつのメインです。

それをすることによって、遊技が全部パチンコになる。一つ問題視されているのが、技量が伴っているかどうかということで、今、日工組の方の1種のパチンコも打った球が左側のどこに打っても同じようなところに行く。そういう振り分け装置が無くてもゲージ的にみてもどこを打っても同じところを打っていくというのが、スロット化されている部分があります。なんとかパチンコ本来の形に戻すためには遊技球の視認性というか通過に重点を置かないといけないと考えております。パチンコの細かい、例えば1回の大当たりで3000発出すとか4000発出すとか数値の要望じゃなくてパチンコの遊技の要望という事で、そこに主題を持っていきます。

それともう一つは当然ECOを考えています。先ほど言ったECO遊技機の実現ということで、まず不正に強い遊技機を作りたい。それと遊技機管理センターというのをもちたい。要は機歴管理をホール様の手を借りなくても自動で日工組が把握できるような体制を持っていきたい。後は余談ですが、ECO対策をつけました。それともう一つ、不正対策強化というのを考えておまして、今まで不正防止対策というのは、不正が起きたりゴトが起きたりした時に対策をずっとやってきました。これは発見できるという観点から、規則作られたのも事実です。だから後追いになってしまう。所詮後追いになるのかもしれませんが、不正をできない構造にしたい。その上でやられた時に見つけれらると順番を変えていきたいと思っています。今はやるんならやれと、その代わり見つけますよというような体制にメーカーが後追いになっている部分もあるし、直すのに時間がかかるからそういう体制になっていますが、規則改正みたいな新しいものが出た時には振出しに戻るべきですから、そのスタンスを変えない限り減っていかないと考えています。

もう一つは、部品の共通化なんですけど、規則の中で使っている部品とか使っちゃいけない部品がありまして、表現が得意じゃないんですが、秋葉原かどっかで買ったものをみんなが使えるという状況じゃない。それを何とか使えるようにして、不正に対する、要はやられませんか、という実証をもってそういうものを使わせてください、という事になると部品のコストに反映できると思っています。

今、そのメーカーさんが使う一型式のために部品を作っているようなものなので、ラインを作って、だからスロットの方が使いまわしがきくし、パチンコ遊技機の方が使いまわしがきかないという事です。それで苦労している部分もありますし、部品の調達に関しても一斉に調達してますので、昔みたいな受注販売という形になりずらくなっているのも事実です。なのでその辺を要望しています。

もうひとつ要望しているのが、日工組が言うべきでないと思いますが、等価交換について要望しています。要は一物一価、二物二価という言葉がありますが、まず最初に等価交換を等価未満にさせていただいてはじめて一物二価とか二物二価というものになってくる。まず等価交換、もつという無定量がなるべく少なく方向という等価じゃなければいい。今、出率がどうしても100%以下なので遊びが少ないという事です。それと等価交換を未満にすることによって射幸性が抑えられるし、遊技客の消費金額や獲得賞品総額は抑えられると思うんです。でも玉は出ると。そうすると色々な機械が出るだろうと。この根本は日工組が考えていますが、娯楽は等価未満だろうという趣旨。そういう下で機械を作りたいと出しております。

それともう一つ。新たな遊技機についてという事で先ほど言いました、昔で言うパロット、という物を実現したいと考えております。昔のパロットは回胴の規則の中で始まったわけですが。当時、回胴が5号になって弱くなった時にパロットが出たんですが、何とかパチンコのカテゴリーでパロットをやりたいと考えております。技術的に言いますと、どうしても1分間に400円の担保が必要になります。それを保持した上で何とか1種をそちら側の形に持っていきたくて考えております。出来るかどうかわかりませんが、ただ、そういう風な将来性の絵を描いて進んでいくつもりです。今までくぎの事があるとくぎの事、他の事があると他の事という事で単発的な要望を持っていたんですが、ECOを含めて将来像を含めてそこを要望し、実現に向けて頑張っていく気があります。

最後になりましたが7号で営業に設置される遊技機の区分という物があります。カジノ法案も同じなんですけど、要は7号には7号なりの機械があつて今みたいにパチンコ機がそのままゲームセンターに置くような事は避けていきたい。変な話ですが、パチンコがカジノに置かれれば知らない人から見ればカジノもパチンコもゲームも同じ機械が並んでいる。それは我々の業界にとって決していいものではないと思っていますので、7号の区分というのをはっきりしていきたいと思っています。それには、パ

チンコが封入になっている事や、技術を介入させることが非常に大事だと思っております。

ちょっと走りましたが、そんな5点か6点を年末から要望に出して、これを骨子として今後もっと砕いて要望していくつもりです。多分、ある要望に関しては業界団体全体でというものもありますが、僕は全体で出してもいいと思っておりますが、やっぱり同じ要望が各団体からいっぱい出た方がいいとおもいます。要は色々なところから同じ要望が来るのは強いと思うので、今後、PCSAさんとは、他団体も同じなんですけど、協力してもらいたい事も内容的にあります。多分、ホール団体さんからすればいい悪いじゃなくて、広がる分に関しては賛同いただけると思っておりますので、その時は改めてお願いに参りますのでよろしくお願い致します。

あと、まとまりがなく思いを話したんで、日工組が考えているものと、僕が日工組の中で個人で考えているものが混合していると思いますが、後は聞いていただいたみなさんの判断で、どっちが言ったかを考えていただければいいと思います。本当は資料とかをしっかりとパワポでもやったらいいんですが、先ほど言いました遊技機が本当にできるようになったら具体的な機械を説明させていただきたいと思います。僕の方からは以上です。パネルディスカッションの議題でも結構ですので質問等がありましたらお願いします。

<質疑応答>

佐藤副代表理事：等価交換というのは交換率の話ですか？

渡辺：今規則に載っているのは等価で交換する事と書いてある。僕がいくらで設定したいという気はないのでとりあえず等価未満にさせていただかないとどうにもならない。

佐藤副代表理事：等価未満もありますよね？

渡辺：たぶんあれな消費税かなにかでやられているんですが、規則を見ると等価と書かれているので、等価というのは一物一価しかありえないんですね。県で違ったり色々なところで違うかもしれませんが、未満と書かれないといと今後表に出て交渉した時に、あの部分がある限り無理だと思うんですね。そういう意味です。もしかしたら普通の景品は等価にしたいし、特殊は違うとか色々希望はあると思うんですが、あそこの部分がそうだな、と思っても今の文書ではどうにもならないので、未満か以下にさせていただければなんとなく広がる気がします。

以上



Pachinko Chain Store Association

## 第2部

＜参加型パネルディスカッション＞

# 『新しいぱちんこ遊技機の活かし方』

- コーディネーター : **藤田 宏 様**  
PCSA 調査研究・経営分野アドバイザー  
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 : **渡辺 圭市 様**  
日本遊技機工業組合 技術担当理事
- 山口 孝穂 様**  
日本遊技機工業組合 技術委員会委員長  
京楽産業、株式会社 取締役開発担当
- 大石 明德 様**  
PCSA 副代表理事  
株式会社ニラク 取締役 管理部門担当役員 経営企画室長
- 荒俣 伸一 様**  
PCSA 理事  
株式会社ボネール AM事業部長

## <コーディネイター プロフィール>

### 藤田 宏 様

PCSA 調査研究・経営分野アドバイザー

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

#### 生年月日

1964年2月16日

#### 略歴

大学卒業後、経営コンサルティング企業に入社。

コンピュータシステムの設計構築、海外事業展開企画、プロモーション戦略立案などに従事。

1992年エンタテインメントビジネス総合研究所、設立とともに入社。

1998年より代表取締役。社内教育・人事制度、マーケティング業務、コンピュータシステムの企画・設計、経営計画立案、実施などのコンサルティング業務に従事。

早稲田大学アミューズメント総合研究所 カジノ産業研究会理事。

#### 会社事業内容

エンタテインメントビジネス総合研究所は、1992年の設立以来、パチンコ業界に特化したシンクタンクとして、調査研究、コンサルティング、教育研修、出版を行っています。

#### 調査研究

「パチンコ・パチスロプレイヤー調査」「パチンコ景気動向指数（DI）調査」を定期的を実施。

#### コンサルティング

遊技機メーカー、パチンコ店経営企業へのコンサルティング。

#### 教育研修

パチンコ店の管理者向けに「パチンコ店舗管理者実務能力検定試験（P能検）」、スタッフ向けに「マイスター認定試験」の試験を実施。その他、研修、講演を実施。

#### 出版

「駅別乗降者数総覧」「ホールスタッフ仕事始め読本」「☆輝く女性へ 身だしなみハンドブック」

「よくわかる店長のための風適法入門」「よくわかる店長のための計数管理入門」等の書籍出版。

## <パネラー プロフィール>

### 渡辺 圭市 様

日本遊技機工業組合 技術担当理事

#### 略歴

株式会社平和 執行役員を経て

平成21年 3月 日本遊技機工業組合 入所

平成23年 5月 技術担当理事 就任

## 山口 孝穂 様

日本遊技機工業組合 技術委員会委員長  
京楽産業. 株式会社 取締役開発担当

### 生年月日

1961年6月13日(54才)

### 略歴

1981年 京楽産業. 株式会社入社  
遊技機開発業務に携わる  
2012年 同社 取締役開発担当に就任  
2015年 日本遊技機工業組合 技術委員会委員長に就任

## 大石 明德 様

PCSA 副代表理事  
株式会社ニラク 取締役 管理部門担当役員 経営企画室長  
株式会社ニラク・ジー・シー・ホールディングス 専務執行役

### 略歴

1964年12月神奈川県生まれ  
1987年3月日本大学文理学部社会学科卒業  
その後、専門商社、パチンコホール会社、  
コンサルティング会社を経て、2010年4月に株式会社ニラクに入社。  
2012年6月に株式会社ニラク取締役に就任。  
2013年1月に株式会社ニラク・グローバル・コミュニティ・ホールディングス(現株式会社ニラク・ジー・シー・ホールディングス)取締役に就任。  
2014年6月に株式会社ニラク・ジー・シー・ホールディングス専務執行役に就任。

## 荒俣 伸一

PCSA 理事  
株式会社ボネールアミューズメント事業部部長  
株式会社加賀屋代表取締役

### 略歴

1957年6月栃木県生まれ  
1980年3月埼玉大学教育学部中学校教員養成課程保健体育学科卒業  
その後 埼玉県にて 1980年~1991年まで教員を経て  
1996年12月に株式会社ボネール入社  
2011年1月アミューズメント事業部部長就任  
2014年9月株式会社加賀屋 代表取締役就任

藤田：それではパネルディスカッションを始めさせていただきます。よろしく申し上げます。第一部では渡辺さんから「新しいぱちんこ遊技機はどのようなものか？」というテーマでお話いただきました。新しく作ろうとしている新基準、規則の中で、このようなものがあるんじゃないかと結構具体的な話が出たと思います。第二部では「新しいぱちんこ遊技機の活かし方」。将来的に規則改正があった部分を含めますが、今ちょうど言われております、安心できる遊技機と言われてるものをどう生かしていくのか。今、高射幸機を今後外していかなければいけない中で、この新しい射幸性の低い、低いといいますかそここの射幸性の機械を中心に、今後どうやってファンを増やしていくかというテーマでお話をしていきたいと思います。パネラーの皆さん、よろしく申し上げます。それでは渡辺さんは第一部でお話しされたんで自己紹介はいいかと思いますが何か一言ありますか？いいですか？それでは山口さんから自己紹介を兼ねて、今気になっている事がありましたら一言触れて自己紹介をいただきたいと思います。

山口：日工組技術委員会の委員長を務めております山口と申します。略歴は紙になっております。京楽産業で開発を担当しております。今日はよろしく申し上げます。今、日工組の方では低ベースを打開していかなければいけないという事で取り組んでおります。この4月から、理事長も申しておりますが安心して使っていただける遊技機というのはどういうものかという事を具体的に技術委員会で検討しながら、お客様の下に届けていけるように鋭意努力しながら頑張っておりますのでよろしくおねがいします。

藤田：ありがとうございます。続きまして大石さんよろしく申し上げます。

大石：PCSAの副代表理事を務めております大石でございます。株式会社ニラクの取締役をやっております。今日はどうなるのかわかりませんが、ホールサイドとして一番気になるのは補償の問題とか時期の問題とかになるんですが、あまりその辺のミクロの議論になると面白くなくなると思いますので、できれば大きな問題で議論していきたいと思います。以上です。

藤田：ありがとうございます。続いて荒糶さんよろしく申し上げます。

荒糶：PCSAの理事をさせていただいております荒糶と申します。よろしく申し上げます。この業界に飛び込みこまして今年で早25年が経ちました。ポネールという会社に入社しまして今年20年目を迎えました。営業部長という肩書もあり、大阪で4店舗を見ているので、実際のマーケットの数字などもご紹介させていただきながら、皆さんと一緒にこれからどうしていったらいいのかという事をテーマに話していけたらいいなと考えております。よろしくお願いいたします。

藤田：よろしく申し上げます。今日は先ほどの話にもありましたように、参加型という形でのパネルディスカッションを狙っております。事前にいくつか質問をいただいておりますし、皆様のレジュメにもそこが入っていると思いますので、質問についての答えもこの中でやっていきたいと思いますが、それ以外にも途中で、ちょっとこれを聞いてみたい、あるいはこういう意見があるんだけど、という方がおられましたら、どんどん挙手していただいて、壇上だけのパネルだけではなくて、皆様と一緒に意見交換を進めながらやっていきたいと思っております。大石さんから話もありましたが、直近のどうしていかなきゃいけないという結構生臭い話もいっぱいあるかと思えます。今回、非常に大変な時期ではありますが、逆にいいチャンスでもあるんじゃないかと。強い射幸性、ギャンブル化してきたパチンコがもう1回娯楽の方に戻って、多くの参加者を引き込めるような遊びに戻れるきっかけかなと思っておりますので、そのチャンスがどんなところにあるのか、あるいはそれをやっていくためにはどんなことをやって、業界として耐えていかなければならないのか。やりこなしていくという面を話をしていきたいと思います。まず、遊技機を使う側の立場から、荒糶さん、大石さんに伺いたいんですが、こんな遊技機があったらいいなというのを、非常に漠とした質問なんですけど、今の色々な法律あるいは規則なんかもあえて無視した形で入れるんだったらどんなものがあるのか、一言いただきたいんですけど。一発目から難しい問題を振るなという顔をされましたがよろしく申し上げます。

大石：具体的には正直ノーアイデアです。ただ、先ほど渡辺さんの話にあったように、今の機械は1種が主流で、その中でも品目なんですけど1種類しかないんで、例えばコンビニで言うとおにぎりの梅干しが売れるから全部梅干しにしちゃえと、そんな売り場になっているので、多種多様な機械が出てこないと何とも言えないです。具体的にどういう機械がいいのかは中々難しいところで

す。いずれにせよ多種多様な機械が、いろいろな価格の設定の中であるのが望ましいし、これを機会にそういう風にするのが望ましいのではないのでしょうか。

藤田：今言った価格の設定というのは遊技台の機械そのものの値段が高いのもあれば安いのもあると。

大石：違います。今お客さんにとって最も分かりづらいのは、この機械が一体初当りまでいくらかかるのか分からないという事。小売でもなんでもプライスタグがあつていくらかわかるんですが、それが分からないので、先ほどおっしゃったように、この機械は2時間で消費金額が最高でも2000円くらいですよ。価格がよく分かるようにした方がいいかなと思います。

藤田：分かりました。荒靱さんいかがでしょうか？

荒靱：昔に戻るのにはできないと思いますが、30年前に初めてパチンコをやり始めた時はまだフィーバーが出てなくて、平和さんのゼロタイガーがちょうど出てきた時で、先ほど渡辺さんがおっしゃったとおり、今の機械は全部数字が揃わないと大当たりしないような内容ですが、30年前ちょうどやり始めた頃の機械というのは色々な種類がありまして、権利物があったり、羽根物があったり、非常にバラエティで、しかも1時間に2000円くらいでどの台を打っても遊べるような内容でしたので、先ほど2時間というキーワードが出てきましたが、2時間で5~6000円で楽しめるような様々な機械があったらいいなということを感じております。

藤田：2時間ですね、ひとつのキーワード。この後2時間というひとつのキーワードが出て来るかと思いますが、山口さん、日工組の技術委員長という立場もあるでしょうが、今まで開発をやってこられた一開発者という立場としてでも結構ですので、こんな機械を作ってみたいとか、こんな機械を作ったらきっと喜ばれるだろうな、というのがあったらお願いします。

山口：法的な部分はさっぴいてよろしいという事で。今はほとんど図柄をそろえるという遊びになっています。最近、電車に乗っておりますとスマホで一生懸命ゲームをやっておられる方が非常に多い。なんでこんなに、お金がもらえる訳でもないのに流行るんだろうな、と思った時に、人間というのは単なる抽選ではなくて、何かをやった時の達成感とかそういうものが一つのゲームを遊びたいというものになるのかなと思った時に、パチンコというのは技術の介入の余地がある、余地が無ければ遊技と言わない、という風なところから考えると、今、各メーカーが押ボタンとかタッチとかありますが、全くそれが大当たりとかそういうものに関連していないという所を考えると、あまり技術介入オンリーになると新しい人に遊んでもらえないんですが、そういうものが少しでもおまけでついて来るとか、本来16ラウンドなんですけど、うまく当てるとアンコールでもう1ラウンド引きますよとか、そういう風な遊びの部分、実際に技術の介入の余地、そういうものが入ってくると、何か達成感とかが出てくるのではないかなと。実際にラスベガスと比べると少しづつスキルゲームが入ってきている。どちらかというところの方が人気が出てきているという事を考えると、実際に抽選に近い状態なんですけど、そういう遊びの部分が入ってくると、もう少し新しいお客さんに来ていただいたりとか、別な遊びの部分ができるんじゃないかなと。出来ればそういうものが作れると面白いなという風に思っております。

藤田：今言われたような機械を作っていく上で障害要因となっているのはどのようなものがあるのでしょうか？

山口：あくまで技術上の規格、規則に合わない部分が多いものですから、中々そこは難しいと思っております。

藤田：そこは、先ほど渡辺さんがお話しされたような今後の規則改正の中でそこをクリアしていけば実現は可能になってくるようなものなのですか？

山口：具体的にひとつひとつの事を要望してあるとは理解していませんが、今渡辺さんが言われた、玉が入って大当たりになるということであれば、ここに入るとおまけのラウンドとかそういう事もやれたらいいなと思っております。

藤田：渡辺さん、さっきもさっきも言われたかもしれませんが、こんな機械というのは？

渡辺：メーカーに戻ったら色々な機械を考えます。今の立場で具体的にどうのこうのという機械は持っていないです。早い話が、1種がターゲットにされちゃうんですが、一番最初、昔は一般機があつて、2種が出てきて3種が出てきて、それでも4000発を取ったら打ち止めだった。それ



ですとやってきた。要は4000発を取るにはどうしたらいいのか。そこから1種の大量出玉があり、規制があって1種になっていただけですので、ちょっと1種の人気時期が長いと思っていますので、昔がいいと言いますが昔のは僕は受けないと思っています。1種、2種、3種と俗に言いますが、新しいものを何か考えないとダメ。苦しい時は何度もあったんですが、チューリップというものが歴史からいうと出てきて、また、テレビゲームと対抗した時に2種が出てきた。もっというと超電役とかあるんですが、そこに1種が出てきたので今度は規則が絡むか絡まないか分からないんですが、新しい種別のものを出していけば1種も伸びるし2種も伸びるし、新しい形を考えたい。

藤田：前回PCSAの会に来ていただいた時に言われたと思いますが、同じゲーム性だと段々射幸性が高くなって、やばいかなという時に技術革新が行われてぐっと射幸性が落ちていくというのが今まで繰り返して、この業界どうにかこの業界伸びてきたという意味では、先ほど言われたように1種という技術革新の後、次の技術革新が長すぎるという事でしょうか？それを変えるようなもののために、規則改正を目指して近いところまで来ていると判断していいでしょうか？

渡辺：だめ。その時期は言わない。僕が決める事じゃない。

藤田：山口さん、メーカー側の立場で新しいものが出来そうか？

山口：基本的に、技術的にはなんら問題ありませんので、法律とか技術上の規則が改正されればという事になりますが、今、色々な規制がある中で、出玉性能に走らない形をお願いしていくとか、やっていくしかないかなと思っています。

藤田：今言われた部分で言いますと、これはメーカー側と行政側だけの問題なんではないでしょうか？それともホール側がもう少し努力すれば。

渡辺：メーカー側の問題。これば凝るほど複雑化するんで、ある程度基本には単純化されたものがメインになってくると思います。ゲームというのは基本的にそこにあると思いますので。山口さんが言われたように面白いものが出て来るというのはターゲットが少し若い人になる。基本的に単純なゲームでしっかり面白いものを作っていかないと広まりは遅くなると思います。

藤田：今は複雑になりすぎていると？

渡辺：多分、とっつきずらいだろうと思っています。とっつく事と延長する事とリピートする事の3つを守られているのが7号営業、というか風俗営業法だと思っています。とっつきずらいし、そこまで入ってしまえば面白いですが、そうなると娯楽じゃなくて趣味の世界に入っちゃいます。趣味ということになるとお金はいくらかけてもかまわないだろうなど。全てがそうなる訳じゃないでしょうが、どっちかに少し流れすぎていて、日工組の中でも先ほど山口さんが言いましたように色々なものがあればいいし、ちょっと単純なものもやっていかなきゃいけないと。

藤田：大石さんからいろいろなバラエティの台があったとありましたが、現状でもそこそこ色々なタイプの台があるのかなというように思えるんですが、これじゃ足りないんですか？

大石：足りないですね。結局は確率の問題だけなので。それからギミックとかありますがその違いだけですから、遊技をしている人にとっては同じです。種類のには同じだと思います。基本的には全部確率の問題で遊んでいるだけです。確率以外のものがないのか分かりませんが、基本的には同じですよ。入って、抽選をして当たるか当たらないかだけのゲームなので、1種である限り同じだと思います。

藤田：1種以外の機械。

大石：1種、2種、3種、4種という分け方がいいのかわかりませんが、同じものしかないという事だと思います。お客さんの立場に立てば。

藤田：荒俣さんも、もう一歩突っ込んでありますか？

荒俣：大阪の住之江区内で2店舗と5キロ圏で14店舗の数字を持ってきましたので紹介させていただきます。14店舗で3年間の1月のマーケットの数字なんですが、26年、27年、28年。対照的なので4円と1円について話をさせていただきたいと思います。26年の4円の14店舗のマーケットの設置台数が3570台。27年が3216台、前年比90%。今年の28年の1月が2988台で前年比92%。同様に1円が26年1月の設置台数が2061台、27年1月が2225台、28年、今年の設定台数が2429台と1円の方は逆に台数が増えております。

これに対して、このマーケットの4円と1円の客数ですが、このお客様の数は11時と15時と19時の3回の客数の平均を取っています。26年の4円が1301名が27年は1022名、前年比78%、今年が825名、ですのでわずか2年の間に同じ1月の統計で500名近くのお客様が4円は減っている。逆に1円も26年1月1090名、27年1026名、今年は1000人を切りまして993名という事で数字が物語っているのかなというところを感じております。やはりお客様の数というのがお店にとって大きなバロメーター、財産だと考えていますので、この4円の、台数も減っていますが、お客様の数が減っているところに先ほど渡辺さんが言われたように、特にマックス、10人中9人が負けて1人だけ勝っているという状況が大きなウェイトを占めているのかなと。逆に1円も微減しているというのは、1円も少し厳しくなっているのかなと考えざるを得ませんが、逆にまだまだ可能性はあるのかなと考えています。

藤田：今言われた客数がずっと落ちてしまっている中で、マックス機がどんどん外れていく中で、収益構造が変化していくかなと思いますが、それに対しての対応、すぐに対応が出ないとしてもこういうような課題があるという辺りを大石さん、お持ちのものを言っていただけますか。

大石：収益構造というというか、売上げが上がらなくなりますので、同じ粗利益率でやったとしてもネットレベルでの粗利益高は下がりますので、その中で近々に言うと入れ替えコストも若干かかるでしょうから、粗利に対してのコスト分配率を同じでやっていると収益は出なくなりますので、なんらかを下げていく必要があると思います。これはホールだけの努力だけじゃなくて、色々な業者さんの協力も必要です。あとは人の生産性を上げていかないといけない。これは人を減らすという意味ではないんですが、作業の効率とか生産性を上げていく努力をしていかないと同じ額は取れない。絶対額は下がります。ただ、それを1回やってしまえば、そこからスタートですから。どういう風に企業の体制を変えていけるかというのが、我々の大きな課題ですし、規模で言うわけではありませんが、どこのホールも同じ課題だと思います。やっぱり効率化をしていかないと、売上げが上がらない機械が増えていきますので、共通の課題だと思います。絶対額は下がります。おそらく。

藤田：稼働率ですが、昔はパチンコだと1台当たり3万とか3万5千の稼働があったのが、今は2万を切るぐらいにきているかと思いますが、市場自体をもう少しシュリンクさせた方がいいでしょうか？

大石：シュリンクしていいとは誰も思っていないはずで、ただ、この新しい基準の機械は射幸性が落ちてきますので、いわゆる換金率の問題もあると思うのですが、確かに暗い話題ばかりですが、明るくどうするかって考えるしかないんです。機械も1年ではこなれてこないと思います。3年、4年、5年をかけてこなれていく。ホールも協力しなきゃいけないでしょうし、メーカーさんの努力も必要でしょうし、明るくしていくしかない。ただ、遊び率が増えてきますから、垣根は低くなりますのでファン層が拡大する可能性は秘めていると思います。そういう風に考えていきたいなと思います。

藤田：そうですね。ファン層をぜひとも拡大していきたいチャンスだと思います。その中で大きな課題になっているのが、遊技機の価格そのものの高さがあると思いますが、結果的に遊技機の価格が高いために、昔だと新台を入れた後にしばらくは出るなという期待感があってプレイヤーは行っていたと思いますが、今、現実的には早めに回収しないといけないという事で新台でもほとんど出ないというような事が起こっていると思うんですが、遊技機の価格を何をもって適正かというのは、いい遊技機に何年にも使えるものだったら別に高くてもいいよというのはホールさんの意見でもあると思うんですが、全般的に高くなりすぎているかなという中で、渡辺さんも少し価格を下げる方法を話されましたが、山口さん、この辺り、価格をどうやったら、一方的に下げるだけじゃないですが、長く使える意味を含めて、こんな事があつたらいいんじゃないか、あるいはホールの方にもこういう風に使ってほしいというのがあれば一言お願いします。

山口：答えづらい所がありますが。色々努力はしております。液晶をリユースしたり、電子部品関係を共有したりという事で努力はしてっております。そういった中で、長く使っていただけるような機械、大勢のお客様に稼働が上がっていくような機械を作るのが我々の使命であって、その中で対比しながら、費用対効果が合うものにしていかなければいけないと思っています。その後、ECOパチじゃありませんが、入れ替えについてなるべくホールさんに負担がかからない

手法だとかを改めてやっていく必要があると思います。とにかく、まずこれだけ減ってしまったお客さんをホールさんにきていただいて。賑やかなお店にしていくには私たち開発の者がどういう手立てを打てるのか、という事を日々考えながらやっていっております。

藤田：ありがとうございます。引き続き、事前にいただいた質問の中で、新基準機の出率はどのくらいでしょうか、というのがあったと思うんですが、この辺り、今後出率も含めて、直近の機械はどのような特徴があるんでしょうか？

渡辺：出率は変わらない。メーカーさんの設計値で出率は変わらない。例えば320分の1で55%の連荘率でスタート5.8のベース33で出率が何%になる。出玉とのからみもありますが、出率設計値は多分変わらないと思います。変わる部分は、先ほど言いましたように、出玉に段々格差が無くなってくるんじゃないか。これをつまらないと思うかどうかわかりませんが、連荘が下がってくることによって、先ほどから言っているように出玉率の設計値が出現する可能性が高くなると思っています。要は暴れが小さくなるのは間違いないと思います。という事は出率は変わるかということと変わらない。設計値はメーカーさんにもよりますが、台数が大きいものに関しては少し高め的设计になるとは思います。基準として今の時代と等価交換を元に設計値を作っていますからそこは前とは変わらない。ただ、振れ幅、もしくは出率の計算に使う数値というのがベースが上がったりスタートによってちょっと変わってくるだろうなと思っています。

藤田：交換率で言うと25個交換を前提の設計？

渡辺：そうなります。要はスタートを増やせばわかりますが、スタートを増やすという事になると変動ベースとか色々な事を考えなくちゃいけないんですが、設計自体は変わらない。ベースが上がったからと言って設計値が下がるわけではない。

藤田：先ほど言われたように、暴れといいますか、より平均値に近いところでの出現率が高くなるのか？

渡辺：それは機械によりけり。ただ、メーカーさんなりホールさんが多種多様と言っているだけで、先ほど話しましたようにお客さんから見たら同じ機械。結局ゲーム性というのは何かというと、玉単価とかそういう問題はやった後に気付いて来るものであって、結果的にこの機械だったら2000円で遊べた、5000円で遊べた、というのを1回1万円かかるんだという事を知ればその中でやるわけですから、当然、今度出てくるのも1対9の勝ちのものあれば、4:4:2ぐらいのものも出てくればいい。でもそれはデータなんです。その顔とかを変えないと、質問にもあったように年配の方でも気付けるものにならない。同じ1種でも図柄に頼るものだったら頼る。宝くじのように7が1個だったら2ラウンド、2個だったら5ラウンド、3個揃ったら確率6ラウンドとか、という風にしていかなきゃいけない。でも所詮1種。でもそこを気付かせるには、弾いた人は気付いて分かるかもしれないが、島にあって並べた時にはどうかというと、やっぱり1種の島なんだろうなと思っちゃうのでそこは考えないといけない。メーカー、日工組が多種多様と言っているけど、どれがそうなのとなると今度はお客さん、エンドユーザーを考えていかないといけない。

藤田：実際に台を作っている山口さんの立場から言うと、タイプによって顔を変えるのはできるんでしょうか？今は甘デジからマックスまで、見た目は変わらないと思うんで、よく分かっている人はその違いを見た上で遊技されるんでしょうが、実はあまり分かっていないファンは数多くおられるので、甘デジはこんな顔とか、これは全メーカー共通で作れるか別ですが。

山口：以前もありました甘デジコーナーというのを、日工組の中で統一しようとかシールを貼ろうとか、今遊パチマークがついているものはあつたりしますが、例えばセル版をピンクに統一しようかとしても、色々なキャラクターがあつたりしますので、合うもの、合わないものがあります。これ難しいなというのは、100分の1の甘デジですといいながら実際に打ってみると200回、300回当たらない。そしてベースが十いくつしかない、打った人はこれがどう甘デジなんだという風になってしまいますので、そういう事を含めて、確率でものを語るのではなく、今、設計で出しているベース値30だとか40だとか、そういうところでカテゴリーが出来た方が、お年寄りに伝わるかは非常に難しいとは思いますが、この機械だといくらで例えば最低30分くらいは遊べますよというような、そういう分かりやすい物にした方が伝わりやすいのかな。確率の抽選で100分の1だから甘いです。でも300回当たらないからこんなに使っちゃい

ました、という風にさせてしまう機械づくりを考え直さなきゃいけないんだろうな、という風に思っております。それをどうやって打つ側に伝えていくかというのはまだ課題になるかと思いますが、お店を運営されている方々と協力しながら液晶に何か出すとか、一部分かりやすいものを載せようとか、島のつくりをそういう風にしようという事を話し合いをしながら決めていかないと、中々伝わっていかないものなのかなと思います。

藤田：先日やった、私自身のセミナーで話したんですが、確率でいうと100分の1以下の甘デジというところに入るものでも、結局変則スペックだと甘デジでも、マックスまで行かなくてもミドルくらいの出玉率があって、イコールその分初あたりが非常に遠いとか、疑似的な初当たり、規則上では当りになっているがほとんど出玉が無いとかあるんですが、このあたり、ホール側の立場から言ってどう伝えていくか、渡辺さん何かありますか？

渡辺：顔というのは、できたら役物が絡んだりしたらいいんですが、今、初心者向けというような話になっちゃっているんですが。本当に思いきったら、今メーカーが出来ない事があるのは、ある程度共通化していかなくちゃいけないんですが、顔が変わればいいんですが、同じ顔だったら100分の1というのは10枚x10枚x10枚で10通りの当りという事なんです。要は0~9が3つなので三分の一とかいくらでもできる。分かりやすいというんだったら、同じ1種でやるんならそういう風にしなくちゃいけないし、9割くらい当たるんなら最後の1周は7が9枚あって4が1枚とか、こういう形にして思いきってやっていかないとできない。それをある程度リールとか共通になってやれるようになってたら、それはそれで顔が同じでもわかると思うんです。本当は顔が変わった方がいいんですが、分かりやすという風になると、今はメーカーさんもみんな頭いいし、弾く方も趣味で知っている人は良く知っているし、本当にデータとか性能で、単純なもので少し苦勞するかもしれませんが、何年かかるか分かりませんが、再現するんだったらそこから、という機械をやっていかないと変わらない。

藤田：見た目で、リールを見ただけで、当りそうなやつか、難しいそうなやつか分かる。

渡辺：そこが大事。とりあえず信じられるやつ。

大石：さっき言ったように、お客さんにとってはこの機械がいくらかかるか分からないので、それがある程度のレンジで入っていくのが何パターンか欲しいですよ。それだったら、売れると思うんです。これは業界に入った時にある方がそういう風なホールを目指したいと20年前に言ったのをずっと覚えているんです。それに共感して今でも思っています。お客さんがいくら使ったらいいか分からないというのはおかしいですよ。ある程度そういう事が出来れば、コーナーごとに色々な展開ができると思うのです。それで、ホールによって、商圈によって、比率を増やしたり減らしたりできると思うのです。そうすると、売り方というかお客さんのアピールの仕方が若干変わるのかなと思います。今、確率だけの問題でいくと、先ほどおっしゃっていたように、100分の1だって1万円、2万円になることがあります。それではお客さんによっては分からないと、そういう風になったらいいなと思います。

藤田：今回の新しい機械になってくれば振幅が今までより中心値に近くなってくるという事が起こって来れば、今、大石さんが言われたような、これなら5000円である程度遊べる、1万円でいけるんじゃないかとか、コーナーづくりも今までよりもしやすくなるんじゃないかと思いますが。実際にそういう表示はお店としてもやっていけるんでしょうか？

大石：実際やっていけるかどうかは別として、そういう風な方向になったらいいなと思います。それはお客さんの経験値もあるでしょうし、ある程度の事は言えると思います。表示しているホールさんが出てもいい。可能性として色々な事を探ってもいいんじゃないかという話です。実際にやれるかどうかは別ですが

藤田：荒俣さんどうですか？

荒俣：全国いろいろなホールを見させていただく中で、1店だけ、このコーナーは30分で5000円くらい消費します。このコーナーは30分で3000円くらい消費しますと、はっきり謳っている、定点的に見ているホールがあります。埼玉で有名なホールですが、非常に分かりやすく面白発想だなと思うんですが、じゃあ自社でやっているかということ実はやっていないんですが、このようにジレンマを抱えながら逆に今日来られているホールの方に聞いてみたいと思います。

藤田：今、この様な話がありました、実はうちのお店、コーナーに、いくらかという表示を今やっている、前やったことがあるというところはありますか？今日は無いようですね。今後、為にやってみたくて思われたところはありますか？んー、中々はじめてやるのは大変なのかもしれませんが。ユーザー目線で考えた時に非常に分かりやすい施策ですよ。

大石：各論になってしまうと面白くないです。僕が言いたいのは、お客さんにとって何か、という話が起点に無いと、せっかく遊技機をどうしようかとまじめに考えているので、そっちの発想にしてくれたらいいなと思います。

藤田：例えばそれが価格の表示であったりと。

大石：ユーザーの目線に立ってどうなのかということから発想しないと、確率がどうか、図柄がどうかの各論になってくるので、そっちの方から入っていかないとつまらないな、という話です。

藤田：それではちょっと話を変えて、いろいろご質問を頂いている中で、今後のベースの問題それから今後の賞品提供についてというところなんです。ベースについて先ほど渡辺さんの講演の中でもありましたが、基本的に30を超えるようなものが基準になってくると判断でよろしいでしょうか？もっと高いベースのようなものは出たりしますか？

渡辺：ベースの事で言うと、2種だと羽根の拾いもベースに入りますので、当然それなりのものが出て来ると思います。基本的に昔の一般機じゃない限り40を超えるものは無いでしょう。せいぜい40を超す程度。要はベースが高くなれば高くなるほど、当たりの玉が出せない事になりますから、30~40くらいじゃないですか。あまりメーカーさんは今すぐ高いものは考えないと思います。

藤田：利用する立場で、荒糶さん、どのくらいが使いやすいベースなんですか？一つだけじゃないですが、このコーナーだといくつくらいとか、一番下が30くらいになってきますが、それ以外に使いやすいのはありますか？

荒糶：よくお客として打ちますが、最近話題になっているので、スタート以外に入るのか目線が行くのかなと考えると、実際にはあまりそっちの方に目線が行っていないのが事実でして、要するに客目線の感覚ではスタート以外に玉が入るといふより、逆にスタートを5個賞球とか6個賞球にしていた方が、規則の問題もあるのかもしれませんが、そちらの方がベースも上がっているのかな、という疑問は持っています。

藤田：スタート賞球が増えた方が使いやすいという事ですね。この辺り、山口さんどうでしょうか。先ほど渡辺さんから3個のところを4個という話がありました。

山口：そういう数字、ベースが30とか40というのは、その後の大当たりでどのくらいの玉を出すのか、という所とかみ合わないといけないと思っています。それがうまくかみ合ったところがそれぞれの機械で使いやすい機械なんだろうと思います。実際、今でいう台ベースと言っている部分、他穴ですね、入りやすくしている機械を実際に打ってみると、今までの感覚よりは少し長く遊べるなど感じますので、現実問題、30とかそこを超える、払い出しが4個、5個になると体感的には随分変わってくるんだろうなと思っています。

藤田：実際にその様な機械はファンから言ってどうなんですか？過去いわゆる等価交換に向かった時というのは、いかにベースを落として、その分大当たり時、TYをどれだけ大きくするか、という所に走った時期があったと思うんですが、逆にそれがためにやめてしまったファンも多いんじゃないかといわれています。それをうまくやればファンも戻ってくるんじゃないかですか？

山口：何度か技術委員会で話し合いながら、技術委員会といっても各メーカーの開発責任者が集まっている技術委員会なんです。どうすればお客さんがホールさんに来ていただけるんだろう。そういう機械を私たちは考える使命がある。それを本当に真剣に考えましょう、という中で、ある方が、これなら絶対行くな、といったのが「絶対勝てるパチンコ」。それなら絶対行くと、例え1000円でも3000円使って4000円になるなら絶対行くと。それは不可能な話なので、どうやってお客さんが勝てそうだとか、儲かりそうだとか思ってもらえるような機械にしていくか。そこが肝心なんだろうな。そのために機械はどうするんだろうかというところで、ベースが上がってホールさんも等価から交換率を変えていただいているんですが、そこがうまくいった所が、今、どこの数字がいいのかわかりませんが、それがお客さんの遊べる時間、金額

等、これは年々、経済状況によってお小遣いの金額も変わってきますので、その感覚と、遊べる時間と、勝てそうかなと思える玉数がうまくあった所を探せると、もう1回お客さんに「パチンコ店って面白いね」と思っていたらいいんじゃないのかなと思っています。

藤田：ありがとうございます。今言われたように、いろいろなタイプのお客さんが実際にはおられる中で、パチンコホール全国に1万店以上ある中で、もっとカテゴリーが分かれてもいいんじゃないのかなと。今言われた時間だけで言えば、1日ゆっくり遊べる。1日全部とは言わなくても4～5時間ゆっくり遊べるタイプの店から1時間、2時間が主流の店という分け方もあっていいんじゃないかと可能性としては思うんですが、その辺り、運営しているホールさんはそういう店づくりってありますか？そこまで大胆な。

大石：それはあると思います。その中で競争していくのが望ましいですし。将来どうなるかわかりませんので、可能性としてはありますし、お客さんにとっては色々なタイプのお店があることは望ましいです。低玉がまだ消えるとは思えませんし、色々なタイプの店があって、それがその会社の企業力だとか、中の体質だとかとかによって、提供できるものが変わってくると思うのです。企業努力で色々なタイプが出て来るのは、お客さんにとっても望ましい店だと思います。

藤田：今回、ある意味大きな転換期に来ている中で、そういうようなところが出てきたら面白いなと、リスクが無いから言える話だと思うんですが。トライするところはありますか？

大石：機械の情勢もありますし、そういう風になるのが僕は望ましいと思いますし、そうなるような機械を望みますし、そういう事をメーカーさんにも望みます。さっきの話ですが、現状はホールが儲かる機械がいい機械なんです。それを少しづつでも反省しないとそういう事は実現しないと思います。

藤田：ここでちょっと、また質問の中から上げていきます。今後、新基準機と旧基準機が混在する時期が出て来ると思うんですが共存できるんでしょうか、という質問がありました。どうなんでしょうか、高射幸性の機械が外れ、そこそこの機械が必要だと思うんですが。またベース値が違う機械がしばらく続くとは思いますが、荒叡さん、この辺はどう思いますか？

荒叡：共存ができるとは思いますが、明らかに安全安心な機械が入った時に、体感、実感として違う機械だなと認識した時点ではかなり厳しいと感じます。後は、みなしとして使う事に対して色々な抵抗もあるでしょうし、その辺で新基準の機械が出てきた時に、共存は難しいと今のところ判断しております。

藤田：渡辺さん、この辺のところ、立場上言わずらいところもあるかもしれませんが。

渡辺：日工組としてそこは分からないが、どうしても今のベース値の機械について行っちゃうと思うので、そこで、なんでベースが高いのかっていうのを、先ほども言ったように回るようにするんだったら、ヘソに依存した方が良いと思って4とかを考えている段階です。こっちが3だ、こっちが4だという事になれば、回りの入賞数が違えば理解できる方は違うと思いますので、先ほど5までという事になると、行き過ぎとか行ってもいいと思いますが、段階的にはまず4だろうと。

藤田：4というのは共存していく期間、その方が分かりやすいという事ですか。

渡辺：ベースが高いのに何で高くなったの、という時にある程度ヘソに依存した方がいいんじゃないかなと。

藤田：山口さんはどう思われますか？共存に関して。

山口：今、マックスの機械というのはホールさんの中で大切であろう機械ですし、お客さんに使っていると思います。でもこれは時間が来れば無くなってきます。それが主流として、新しいものが新基準で入った時に、それはそれなりの特性があります。それを新しい基準のものを古いマックスの機種と同じように使おうとすると、遊技客としては、当たってもそんなに玉が出ないし、そんなに回らないし、玉持ちも悪いしという事になってしまうと、旧基準以外はやっぱり駄目だね、という事になってしまうと、旧基準が無くなるわ、新基準がダメだとなると、大変なことになるだろうと。新基準はベースが上がります。ベースが上がるという事は、一気に出す玉数はどうしても減ります。当たる確率も320分の1になりますから、通常マックス機より体感できるものは早くなります。その特性を生かした状態で長く遊んでいただくという形を取っていただければなど。後、おそらく今度の新しい機械になりますと、320が主流になると思い

ますが、恐らく中には200分の1の機械も作るようになってくると思います。そこは複雑な出玉と効率の関係で、定まってくるとそこでまた新しいカテゴリーの機械としてホールさんで使っていただければなど。そして最終的に夜8時半過ぎ、9時あたりからでもお客さんが打っていたような、稼働がついてくるような機械にしていきたいと思っています。

藤田：今言われた部分というのは、先ほど言われた2時間で遊べる機械という意味でしょうか？大石さん、共存の期間をどう考えますか？先ほどみなし機の問題というのも営業者側にはリスクがある事じゃないですか。

大石：共存というのはホール側にとってですか？共存できるかというか、していかなければいけないので。時間は戻せませんし、企業の知恵を絞るしかないですね。後はいわゆる換金率の問題もありますし、どう対応するかというのは、しばらく、全体が変わってゆくまでしょうがないです。ゆえに、メーカーさんには早く開発してくださいという話です。しょうがないです。

藤田：以前はパチスロが4号機問題の時に、4号機から5号機に変わっていく時とちょっと似たような状況もあったかなと思います。現実を受け皿となったのが、パチスロからパチンコに移行したというのがあったと思うんですが、その辺を含めて今回の共存期間というのはどうでしょうか？

大石：一時的にはスロットに傾重する傾向は出て来るかと思いますが、じゃあ今の店が全部パチスロになるかというところもいかないですし、結局企業、企業で知恵を絞るしかないです。

藤田：知恵の部分は企業秘密で。

大石：議論は当然しています。予算の作成の季節ですからそこにどう対応するか、日々、毎日のようにみんな色々な意見を議論しています。正直皆さんしんどいと思います。

藤田：これをスカッと替える方法はないんですかね。現実的には。どのくらいの期間共存が続くのか、渡辺さんどうなんでしょうか？ホール側の問題といえばホール側の問題なんですが、供給側として。

渡辺：何もいえないですが、スカッと変わるのは4の機械に客が付く事です。とりあえず、今まで4とか5を出してあんまりいい結果を出していませんが、それをベースのせいにして4になったとはメーカーとしてははいかないので、今までやった4と5の何が悪かったかを考えて、今度4個賞球の機械を作っていて、当然マックスやっていた客は物足りなくなって減っていく。自然に撤去が無くても減っていきます。そのマイナスされたデルタX（数学の用語で「増減分」の意味）という人数をどうやって4個の方につけていくかです。同じ人数を付けてたら粗利が減っていく場合をつけなきゃならない。やっぱり今までの評価として4と5の機械があまりいい結果を得ていない。それは周りがあるからという理由だったのかどうかをよく考えてメーカーさんは機械を作られてくると思います。今の3が4になったという事になると、ホールさんの営業を遠くから見ても今までの4と同じように扱ったらどうなんだろうというのがあるので、そこら辺が一番のキーだと思う。

藤田：渡辺さんが言われるように4個賞球の方が稼働が良くてファンが喜ぶのであれば一気に変わってくることもありうるかと思っています。ベースが上がってきて比較的玉持ちが良くて大当たりの時の出玉は今までよりも少ないけれど、遊んだ実感値、あるいは勝てる回数が増えるというのが今後の機械では出て来ると思うんですが、それこそ1円に行ったファンを4円に戻すチャンスなんじゃないかなという風にも考えられるんですけど。山口さん、作る側として。あまり1円、4円というのを考えて機械づくりをされていないとは思いますが、

山口：できれば1円で打っているお客さんを4円パチンコに持っていきたいと思っています。そこにはやっぱり、さっきおっしゃった羽根物とか色々なカテゴリーの機械を開発しながら、難しい問題、今の役物比率の6割7割をクリア出来るような優しい機械を、開発期間を短くした状態で作れるようになる、もしくはセットものとかそういうものがもう少し簡単に作れるようになる、そうすればもっと機械代も安く提供できるような形で使っていただけないかなと思っていますので、出玉競争に走らないものを作るためにこういうモノ作りをしたいと話して、隣の渡辺さんと進めていきたいと思っています。

藤田：色々言われた中で規則改正は大きなキーになりそうな気がするんですが、この1年間、警察庁の発言を聞いていますと、メーカーだけというのではなく、ホールとメーカーがもっと協力して

なにかやっつけていけ、というニュアンスの話が多かったかなと思うんですが、今の規則改正に向けてというところで、ホール団体と日工組あるいはメーカーが協力し合えるポイントとかあるんでしょうか？

渡辺：あると思います。日工組がこういう規則改正の要望を出しましたとか、将来のスキームとかこういう業界像にしたいと各団体さんに知らしめるようになれば、各団体さんの方でも動かれると思います。一緒にやりましょうよ、というより日工組は日工組でやるべきだと思っていますし、規則改正待ちみたいになっていますと、規則改正はいつになるかわからない。先ほど言ったようにメーカーが今度4個になった時に当然売り上げが落ちるってことになる客が減る。それを補うという事は、早急に考えれば、1円のベースが上がったら1円の営業がきつくなってくると思うので、1円のお客さんを4個賞球、ベースの上がった機械に持ってくるのにどうするかというのが一番。セットものとかそういうのは多分新しい客になるので、4円のパチンコでマックスで逃げていった分、1円に残ったものを4円に持ってこない、簡単に言いますが売り上げ的には1円を4円に持っていった方が具体的には大事なんだろうと思いますので、その目的で機械をどう作るか、という話だと思います。

藤田：新しい台が出てきたとしてもお客様が付くまではしばらくは時間がかかるだろうという事も含めて、まずは1円から4円に持ってくるというのがひとつのポイントという事です。時間も少なくなってきましたので、今後業界として取り組んでいった方がいい、個店は個店で、個社は個社でがんばっていくというのがあるんでしょうが、業界全体としてこういう事をやっていった方がいいんじゃないかという事を最後に話をさせていただきたいと思います。荒粗さん、業界としてこれを徹底的にやった方がいい、というような事はありますか？

荒粗：自社のマーケット市場を見ても、当然4円は大事にしていけないとは考えてはいるんですが、実際に客数であったり、粗利シェアであったり、アウトシェアを見ていきますと、1円のシェアは伸びて行くと思われませんが4円のシェアはさらに減少していくと思われ。月に6回から8回来ていただきたいと考えますと、おそらく、可処分所得でパチンコ、スロットに使える金額は3万円くらいなのかなと勝手に思っております。この客が6回から8回くらい来ていただく客をメインのターゲットとして考えるならば、4円の機械はもちろんなんですが、同時に開発するのは無理なのかもしれませんが、1円の機械で価格を半分以下に下げて頂く方が活性化すると考えております。ですので、先ほどご紹介していただきました自社の商圏が14店舗から7店舗に来年なのであれば全然4円でいけると思うのですが、14店舗のままで設置台数も変わらないような状況で考えていきますと、マーケットによって4円主流、もちろん4円客にも機械で対応していかないといけないんですが、1円という機械を開発する余地はないのか、最後にお聞きしたい。

藤田：どうでしょうか、1円専用機とか低貸専用機を価格をぐっと下げてという話ですよね。可能性としてはどうでしょうか？それぞれお答えできる範疇で構いませんので。渡辺さんどうでしょうか？

渡辺：正直言ってないと思っています。本当にそういうのができればいいんでしょうが、ちょっとわからないんですが、1円専用機は1円専用になっちゃうわけですね。4円は4円で顔も全て変えると。競馬もそうなんですが、複勝も単勝も同じレースを楽しめば楽しいのかなという思いもちょっとありまして、1円はこんな機械しかできないのかなとなるとそれはどうかなと思ってしまいますので、本当は中古とか安くなった機械でやればいんでしょうが、1円の機械というのは、玉を取って貯玉されても今後大変だと思いますので、7のループ系で画像が楽しいものになる、という事を考えると、1円パチンコの方が機械が高くなっちゃうんじゃないかなと作る方としては思っちゃう。結局楽しませてあげなくちゃいけない。本当に射幸性じゃなくてゲームセンター用みたいに作るという事になるので、僕はちょっと、金額的な問題ではなくて、どんな機械になるのかなと考えた時に相当面白いのを作らなきゃいけないと思いますので、不可能かなと思っています。

藤田：山口さん。

山口：1円、4円とそういうのを想定して、今度1円用を一度ちょっと考えてみてくれ、と言われたことがあったんですが、どれだけ考えても1円用、4円用というカテゴリーの違いが、パチンコ



を弾いて、入ったら玉が出てきて、という中でそこが出てこないんですよね。逆に言うと5円だったらどうなるかというの、機械でなにか違うものがあるのかと考えた時に、そこも出てこないとするとは難しいかなと思います

藤田：荒初さん、残念ながら難しいと。今日はお二人のご意見だけなので他のメーカーで「うちは作るよ」というところがあるかもしれませんが、今日の段階では難しそうだという話。それでは大石さん、業界として取り組んでいった方がいい事。

大石：今の議論ですが、ベースが上がっていわゆる交換率が下がって機械そのものの射幸性は低くなって来れば4円に移るニーズは出て来ると思います。ただやっぱり、これだけ低玉貸しが普及しているとこれは無視できないので一定のニーズはありますので残っていくと思います。そうなる、今は無理とおっしゃいましたが、チャレンジはしていただきたいと思います。今、お客さんにとって価格というのは貸玉なんです。このニーズを、お客さんにとって分かりやすいですし、残りますので、しばらく中古もどうなるかわかりませんが、このニーズを使った新しいフォーマットじゃないですが売り方が出てもいいのかなという感じはします。また、そういうチャレンジをしていていただきたいと思います。今のテーマは？

藤田：業界全体として今後どういう取組みをしていったらいいか。

大石：取組ですか。むずかしいですね。

藤田：非常に大きな話なので。ピンポイントでここだけは、というのでもかまいませんので。

大石：先ほども言った、今まで我々射幸性の問題は課題になってきましたし、これまで消費税の対応の問題もずっと先送りしてきた結果、今どんときていると思っています。とにかくこれをファン層の拡大というか、将来、10年、20年、という期間で考える必要があると思います。今新卒の子とかたくさん入っていますよね。この子たちに何を残せるかと考えると、とにかく今回は誰々さんがどうか、色々言っていないでとにかく全員一丸となってやりたいです。向かっていく方向は同じですから、誰もが行き詰っている事は認識していますから、それに対して妥協するところは妥協しながらやっていかなければいけませんから、とにかく一丸となってやりたいなと、それだけです。

藤田：それでは山口さん、お願いします。

山口：やっぱりファンをもう一度取り戻していききたいというところで、お客さんが必ず勝てる機械は作れないんですが、勝てそうだと思う機械、それからお店、そういう風にファンに思ってもらえるような、そして打って楽しかったなと思っていただけるような機械づくり、それから業界の環境づくりに取り組んでいきたいなと思っています。

藤田：ありがとうございます。それでは渡辺さん。

渡辺：色々所で話しましたが、機械の事で言うと先ほどゼロタイガーの話があったんですが、とりあえず8ラウンドフル継続しても何百発しか出ない、というものが10個入って継続するような2種になって、だんだんパンクとか出玉の変化、TYが一定じゃないと嫌われた時代があったんですが、やはりそこら辺に戻さないといけないし、勝っても3万円くらいの金額にもどさないといけない。これは多分、メーカーもホールさんとも話していったり、メーカーさんの色々な機械を独自のブランドを持ってやっていったらいい機械が出てくるんだろうと、僕は安易に考えている所があります。先ほど言ったように1円の客を持ってくるという事と、何兆円と大きい時に世間のパッシングを受けて、いい時にパッシングを受けたなら対抗はあるんですが、こういうお客を増やさなきゃいけない時に、初めてこの業界が世間と向き合う時期にきたんですね。今までいろいろあって、連荘がどうか、くぎがどうか、一発台もありましたし、流し込みも正直ありました。連荘機もありました。社会的不適合機もありました。でもあれはいい時で、ただ単に警察庁とか許可条件のやり取りで起きた。自主撤去という形を取った。今、カジノが始まって初めて新聞にも取り沙汰されて、世間のパチンコを知らない人とのやり取りの中で、組合としても初めて、こんな予定で日工組に入ったんじゃないんですけど、この状況になってしまったので、色々な団体さんとも話して、撤去に関したり、今後の機械どうしたりと、今までも話したんですけど、皆さん大変である事は百も承知なんですけど、各団体の執行部関係の人、全員とやっても色々ありますので、理解を求めるところの対象が広いところに来てしまったというのは感じていますので、対処をしっかりと業界としてやらなければいけない。今は一般の客、パチンコをやらな

お客、嫌いな人に嫌われるのはいいんですが、なんとも思っていない人から、否定の評価の方が人気が出る訳で、結婚よりも離婚の記事の方が売れる訳なんで、そっちの人についちゃうって事でやりとりをしなくちゃいけない。その人達に認められたという事になると、先ほど言ったように4個になっているとか、どうなってるとはっきりしているもの。データが2時間で遊べるというのはデータの世界なので、それはパチンコを好きな人とのやりとりなんでまだ楽なんですけど、そういう世界の中の業界になっちゃったので、そこの理解を求める事に関して、再度お願いなんですけど、そこを第一にやっていかなきゃいけない立場だと思っていますので、色々な団体さんに呼ばれることもありますし、PCSAさんには何回か呼ばれてこういう事になったので、お願いする事もあるので、最後僕の方からよろしく申し上げますと言わせていただきます。

藤田：ありがとうございます。今、最後に渡辺さんが言われたように、今回、こういう撤去リストが出たという上で、業界内だけじゃなくて、業界外、社会一般にも知られている事実ですから、それを放置した状態で、先ほど言われたようなみなし機状態でずっと使いつ続けるような業界だとすると、社会から叩かれるリスクが非常にある時期かなと思いますので、ぜひとも業界を挙げて早めに対処しなくてはいけないものはみんなできっちり対処するのが非常に重要な時期かなと思われまます。

#### <会場に対して意見、質問応答>

藤田：ここで、皆様の中からご意見、質問等がありましたらいただきたいと思います。どなたか、ご意見あるいはご質問がある方。

佐藤チェーンストア経営分野アドバイザー：質問というよりですね、40年以上もこの業界に身を置いてきたので、お客さんの立場で今の機械は全部同じような機械で魅力がない。そしてなぜお客が離れていったかという、複雑になっている、遊び方がわからない、それからお金がかかる。お客さんの立場で考えると沢山あるんですね。店によって交換率も違うということも不信感につながっていると思う。それで、今、目の前の機械の交換という問題はあるんですが、冷静に考えてみると今の機械の規則というのは入り口部分、要するにくぎの問題とかチャッカーの問題とか役物の問題とか、すべて見えるところ、入り口の部分を規制しているわけですね。初めてベースの問題が出てきたという事は、30%くらい少なくとも戻さなければいけない。ということは、ようやく議論がアウトの問題に入ってきたんですね。要するにアウトの問題というのは、1時間6000発、1分間100発ですから1時間6000発打って、ざっくり30%お客に戻してという方法、これを逆に言えば、ベースが明確になることによって100分の1、200分の1、320分の1、大当たりが来なくてもベースが明確になれば最悪の場合いくらかかるか計算が出来るちゃうんです。ですから、これからファンを増やそうとすれば、賞品の魅力を一杯、100分の1は1時間に2000円以内でアンラッキーでもいけますよと、これは5000円かかります、これは10000円かかります。おそらく320のマキシムだとベースが30だと1万5千円くらいでしょうかね。それを各機械に謳ってしまう。機械ごとに。そしてその事をホールのかぎの技術も担保する。要するにそんなものはオンラインで1台ごと、1時間ごとに計数します。今のコンピューターのシステムをオンラインで整備するのは決して難しくはない。これを業界こぞってやることによって全く新しい世界に入る可能性もあります。要するにアウトの方さえ、要するに射幸性というのは最終的にはアウトだなと、1時間当たりの金額どれだけ使うか。マキシムのお客もいれば3000円のお客もいるんです。その選択肢を縮めちゃいけないです。幅広く、そしてアウトをきちっと担保することによって、機械づくりの構造、部品、これを新しい技術を投入して、色々なゲームが全く想像もしなかったゲームも登場していいです。要するに射幸性の最大の部分は、時間当たりの消費金額だと明確になっているわけです。ベース30は最後の砦になったわけです。後はこの事をやるためには規則改正を抜本的にやらなければいけないので、これは日工組さんだけではできないです。全ホールが一緒になって、未来のこの業界を、どうファンを増やし、この業界が社会とどう向き合うのかを明確にしていきながら業界の繁栄を作っていくというのは、ホールもメーカーも今こそ抜本的なところから、今一度腹を割って話し合いながら、どうなるか、換金の問題でもいいんですよ、全国一律、等価じゃなくて10%だけは取りなさいとか、そういう事で機械も作りやすくなるし、とにかく今は大石さんが言っていたよ

うに、団結して目の前の困難を抜けきらないと、また、話を聞いて来ると320分の1でベースを30確保して、それでマキシマムをどう作ろうか、という話になってしまうと、今までと同じ延長上になってしまいますね。ですから、抜本的にあらゆる技術の、面白い機械は自由に作りなさい、ただし、アウトは担保しなさいと。これは当然ホールにも責任がかかってきます。くぎの中でベースを確保するという事ですから。それぐらいの大改革を今、業界全体でやらなければいけない時期である。また、チャンスでもあるんじゃないかという気がするんですね。そのことによって、先ほど荒叡さんが言ったカテゴリー、この店は1円だけのお客さんを対象にしていますよとか、それにはあらゆる種類の機械が出てこないとできないんです。要するにこの業界は機械が最大の商品です。魅力のある商品がなければお店は開けられないんです。正直に言って。ですからその魅力ある機械をどう大量に出していく仕組みをどのように作るかというところに、ホールもメーカーも知恵を絞るべきだと思います。商品無くしてこの業界は全くとないです。存在しえないという事。だから商品だけは一緒になって、素晴らしい商品を世に出すという事を一緒になって努力しなければいけないなと思います。以上です。

藤田：ありがとうございます。今、佐藤さんが言われたことは、ちょうど渡辺さんとこの会が始まる前に話していたことと似通っていますが、渡辺さんどうでしょう？

渡辺：おっしゃられた通りで、要望の骨子として遊技球が通るとか言いましたが、全体の業界のあるべき姿を作った時に骨子が出るので、おっしゃる通り射幸性については1分間に400円しか規則にはないので、そのうちの何かを担保にするという事ですので、等価につなげて、何かにつなげて参考にさせていただき、今後ご相談もさせていただく事もあるので、日工組としてはくぎの問題でベースという事を言われましたので、日工組からも出しやすい物ですので、ひとつの骨子として追加していこうと思っていますので、了解しました。

藤田：ありがとうございました。他にどなたかおられますでしょうか？

佐藤副代表理事：すでに渡辺さん、山口さんが言われた短時間、2時間くらいで遊べる遊技機をぜひ進めていただきたい。遊べるだけじゃしょうがないので遊んで楽しい機械を。やはりホールというのはご承知のように、稼働、稼働。稼働というのは客数を増やすのと、一人の人に長く遊んでもらうという事ですよね。特に今まで、ホールもそうですけど、メーカーの機械開発もできるだけ長く遊んでいただくというのが強かったと思うんですね。でも今、ライフスタイルにどんどん色々な選択肢がある中で、ひとつの事を長時間、5時間も4時間もやっている人はどんどん減っていったらいいし、今後減ると思うんですね。パチンコだけを5時間6時間やるという人はだいぶ減って、時には習い事、時にはスポーツジムに行って、その合間にちょこっと。これはご承知のようにパチンコの夕方の客数が圧倒的に減っちゃう、いないというのはそこで遊んでいないという所ですよ。そういう理由と射幸性はパチンコの場合、機械の射幸性×遊技時間だとおもうんですね。遊技時間が長くなれば長くなるほどお金を使うわけですから、ある程度射幸性は高くなります。それが短時間で済めば、ある意味射幸性が落ちると思うんですね。理屈から言って。そういう意味でも短時間、2時間くらいが適切かと思いますが、そこで遊んで楽しいという事も出来ると思うんですね。ホールサイドも短時間で遊べる人なら、粗利率を下げても理屈から考えてもやっていけるんですね。分かりやすく言うと短時間なら負けてもいいなと、という人が増えて来るので。繰り返しですがぜひ進めてください。

藤田：言われたように、どうしても高粗利率になってしまっているのをいかに下げていくかという意味でも短時間遊技が増えて来るというのも結構大事なことだと思います。それ以外にどなたかおられますでしょうか？ぜひ、PCSAの会員の方以外にも多くの参加者がおられますので、せっかくなので一言、あるいはご質問をお願いします。牛島さん、よろしいですか？それでは、ちょうど時間となりましたので今日のパネルディスカッションをこれで終わりとさせていただきます。どうも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)