



Pachinko Chain Store Association

# 第60回PCSA経営勉強会 発言録

開催日：平成29年5月26日（金）

時 間：午後3時30分～5時45分

会 場：TKPガーデンシティ プレミアム神保町  
3階「プレミアム ボールルーム」

## <スケジュール>

開会挨拶 午後3時30分

第1部 午後3時30分～4時30分（60分）

### <講演>

## 『今後のパチンコ遊技機』

講師 : 渡辺 圭市様  
日本遊技機工業組合 技術担当理事

休憩 午後4時30分～午後4時45分（15分）

第2部 午後4時45分～午後5時45分（90分）

## 『パチンコ遊技機にかかる疑問・質問 討論会』

進行 : 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

回答者 : 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

: 福田 隆 様  
日本遊技機工業組合 技術委員会 副委員長

: 高津 巨樹 様  
日本遊技機工業組合 技術委員会 委員

閉会挨拶 午後5時45分



Pachinko Chain Store Association

# 第1部

<講演>

## 『今後のパチンコ遊技機』

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 (わたなべ けいいち)

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

日工組の渡辺です。今日はお時間いただきありがとうございます。まず最初に、一般社団法人パチンコ・チェーンストア協会第16期定時社員総会が無事終わりましたことをお祝い申し上げます。日工組も月曜日に総会を控えておりましてどういう事になるのか楽しみにしています。PCSAさんのこういった所で話す機会は何回かありまして、今思えば7年前か8年前に、自分が平和にいる時に品川の会場に1回お邪魔しました。それから日工組に入りましてもう6年くらいになりますが、去年か一昨年と何回かこういった機会を設けていただきました。僕が入ってからPCSAさんとは、不正防止対策等で日工組と定期的に打ち合わせなり情報交換をやらしていただいております。日頃、日工組の活動に対してご協力いただいていることを、この場で上から申し訳ありませんが感謝しております。本当にありがとうございます。

さて、今日はすごい題目なんですけど、報道の方も来られているので、最初の方は軽い話をしてだんだん細かい話にします。主題に関してはパネルディスカッションで専門の方を3人、僕の他に呼んでおりますのでそこで色々な具体的な話はあると思いますけれど。最初は、あまりたいしたことない話から始まりまして、そこからちょっと規則改正の話と管理遊技機の話と、それから日工組が掲げている要望をお話しようと思っております。事前に日工組への質問・要望アンケートをまとめたものをいただきましたけれど、この中で僕が話すべき事とパネルディスカッションの方が通じるのかなと思う内容を分けて、なるべく全部、ここに書かれていない項目も含めて、パネルディスカッションの方では、せっかく日工組と2時間弱お話しできる機会があるので、色々なことを解決して帰っていただきたいと思っております。

それではまず最初に、去年、くぎの問題の撤去の話は、ここではもう終わった事として話しませんけれど、日工組としてまず日遊協と組んで「ちょいパチ」というものを始めました。これが日工組として初めて、各メーカーさんが共通の仕様で、ある一時期に、一期二期三期となったんですが、同じような遊技機を出すと。なんとかそういうもののきっかけとして、あまり最初から強いものやメイン機種はメーカーさんの独自の開発力とか発想がありますので、組合としてやれることと云えば、甘いもので、仕様の的には非常に分かりやすいものという事で「ちょいパチ」というものを始めました。結果として良かったり悪かったり色々な反省材料は持っていますが、一つ僕の中では何とか同じような仕様で何とかひと島、コーナーを作りたいということを考えていまして、まずはそこからスタートしたわけです。

今取り組んでいるのは、今日の質問にもあったんですが、仮称ですけど「ハヤブサ」という名前を作っております。この名前がいいかどうか別で、仮称でやっていますのであまり刺激的な名前は付けたくないと思ひまして、一回PCSAさん含めたホール団体さんの方に説明させていただきまして、その後どうなっているのかという事で、6月くらいにまたお集まりいただいてご説明したいなと思ひています。各メーカー、ある仕様を持って機械を作り始めていると。で、どんな機械かといいますと、とりあえずできたら見た目にデジタルに見えない機械がいいんですけど、部品の問題等色々なものがありまして、一種っぽくなるもの、もしくはちょっと役物絡んだものっていうのがありますが、なんとか短時間でしかもお金がかかる、かからないという話ではないですが、短時間、具体的には1万円くらいで1時間あったらホールに行ってはじめてみようかなという機械をみんなで作って提供していきたいと思ひております。

今の市場の流れからいいますと、これは例えがあっているかわかりませんが、スーパーコンビという機械があった時に、その機械を6台12台18台入れる市場環境ではないと理解しておりますので、顔の変わったもの、色が変わったものでも同じ仕様のもを入れて、コーナーを取りたいとそういう目論見から始めたものです。

「ちょいパチ」の第2弾というわけではないですが、一つの機械を出した時に一機種だけ出したところで、ホールさんの方にも色々な状況があると思ひますので、日工組何メーカーが集合して、同じ時期に出す事によって少し活性化させたいという所からはじめた企画であります。

その目的というのは、日工組はお分りのようにセブン機からの脱却というものをどうしても考へております。そこでどこかのメーカーがやった、まあまあいい、じゃあうちもやろうか、という様なきっかけですね。それでなかつ、遅い時間とか閉店間際とか、本当にサラリーマンとか昔だったら大学生なんです、主力としているターゲットが、1時間くらいの時間でホールに行って勝負というか遊べる機械という事で4千個くらい。どうなるかわかりませんが4千個弱くらいの出玉の機械を一斉に、一斉にと言っても何期かに分けるかもしれませんが、同時開発、同時販売というような手で考へております。

それが「ちょいパチ」をやった後の経験を活かして一斉に導入が出来る様にならないかという事で、今取り組んでいるものが「ハヤブサ」という俗に言われている機械のシリーズです。これの目的とか概要というものへの質問があったので、それにお答えするならば、今言いましたようによく消費金額の話はされますが、僕の頭の中では消費時間、要は限られた時間の中でやれるゲームがないと、ちょっと状況は変わらないという判断の下で今の規則の中でできる仕様として4千個の遊技機を、各メーカーさんに協力していただいて出したいと思ひて、今取り組んでいる次第であります。

スケジュールは、なるべく早くやりたいのですが、なかなか許可情勢が難しいのか、狙っている機械が強すぎるのかわかりませんが、そこもあるんでパネルディスカッションでもお話できると思ひますけど、6月くらいになったら導入期間、こんな機種がどこのメーカーからだんだん出るというようなスケジュールは発表していきたいと思ひます。後はパネルディスカッションの方で聞いてください。

今、依存対策という事で日工組も求められている訳ですが、僕の感覚としては殊の外、十分な対

応をしなければいけないという風に考えています。去る今年の2月10日、ホール6団体が日工組、日電協も含めて警察庁に呼ばれて、依存対策をちゃんとまとめるようにという事で、ご存じの事だと思いますけれど管理遊技機というものもいくつかハードルがあるでしょうが、そのハードルをクリアして何とか依存の一つの対策と出来る様な形で検討しなさいという指示を受けまして今進んでいる最中でございます。

この前、PCSAさんにも説明させていただきました。ここでは初めての方もいらっしゃるかとも思いますが、管理遊技機とはなんたるものかという事なんです、昔、俗に言われたECO遊技機であります。何がECOで何が管理かという話なんです、名前は当初、構想から言うと5年前位なんです、ECO対策がちょっと話題になりまして、そこでECO遊技機と名前を付けましたけれど、今は仮称としてわかりやすく管理遊技機と名前を付けておりますが、これが今後、導入され実現されるような事になれば、CRみたいな呼びやすい名前を考えなければいけないし、管理遊技機という名前にはどことなく抵抗もあると思いますので、一応仮称だと思っていてください。

どういふものかと言いますと、お客さんがお金、カードをといった借り方は一緒です。玉を借りましても玉は実際には出てきません。中は封入式で循環式で玉を回していますので普通に発射してください。発射していただいて、今は玉は右の下から打ち込まれているわけですが、左の上から玉が出てくるわけです。それは、イメージの問題なので、本来今の遊技機にレールがあるんですが実際は見えないので、普通に玉が出ていると思ってくれてかまいません。後はアウト数を計数して、という事なのでお客さんにとっては普通のパチンコ機であります。

では何かと言いますと、そのパチンコ機は当然色々な噂は流れていますが、そこは整理して帰っていただきたいのですが、扉も開きます。良いか悪いかは別としてくぎもありますし、くぎには触れます。接触できます。そういうことで今のパチンコ機と同じ形です。ただそのアウトが全部カウントされ、賞球も全部カウントされデジタルで出る。簡単に言うと各台計数機の玉がないバージョンだと思っていただければ結構です。

今、依存症対策としてなぜ管理遊技機かについて。管理遊技機には依存対策と不正防止対策という2つのメインテーマがあります。遊技データーは、今もホールコンピューターに集まっていると思いますが、管理遊技機も同じようにデーターが集まります。管理遊技機に関しては、今度新たに遊技機総合管理センターというのを持ちまして、そこにデーターを送るように考えています。じゃあなんでそれが依存対策かという、今取れるデーターとしては、スタート、ベース、使用金額、全て取れるようにはしてあります。ただし、ホールさんの考え方もありますし、色々な事もありますし、どの部分をデーターとして吸い上げて上に上げるかというものは、まだ全然決まっていません。スタート回数をあげたところで、それが依存対策になるのかとか、不正防止につながるかというところとも思いません。

パチンコのくぎ問題も一緒だったんですが、高射幸性の遊技機というものが騒がれ出した時、ある基準を決めなくちゃいけない時に、10万個出たデーター、それを高射幸性の遊技機にしようとか、良く皆さんもくぎの問題の時に耳にしたかと思います。保通協の性能と違うんじゃないかとか。ホールさんは多分、どんな性能がよく知らないで、買われて使っていると思います。日工組はその性能は知っていて、ちゃんと申請して、適合を受け、検定を受け、ホールに設置されそのデーター

が出ているわけです。そのデータが保通協の試験と違っているかどうかチェック出来る様に。それによってくぎの問題も解消されますし、今まではちょっと強いデータがあると日工組は1/400を1/320にしたり、内規というもので9600を6400に変えたり、状況状況で変えて来たんです。それが、高射幸性だったとか、やけに出たとか、なんかの噂だったり、そういう所から火の手が上がり、内規で抑えざるを得ないんじゃないかという事で後手後手に回って来てしまいました。それが今度そのデータを吸い上げることによって随時確認して、この仕様に関しては少し高すぎるんじゃないか。もつという事で言えばもうちょっと出せるんじゃないかという事で、過度に射幸性が上がることを防いだり、適正であるかどうかを検査できるという事です。ホールの皆さんが一番心配されるんですが、売上が上がったとかそういうものは上げる用意はありますが、まず最初には依存症対策の一つとして、分かりませんが、ただ過度の射幸性が上がるのを防止するようなデータを見られるような仕組みだと考えております。

それで今、21世紀会の方で依存対策の一つとして、管理遊技機の導入という事を掲げています。今後具体的にやっていく内に、実現性も帯びてくれば色々な噂も広がってくると思いますので、私が多分、各ホール団体さんに回って、今どこまでいっていますよ、こういう状況になっていますよ、という事を説明する機会が増えてくると思います。

管理遊技機というのはどういう事かという事と封入式の遊技機です。不正対策として磁石の付かない玉を使います。これは一番のメインです。それと、全メーカー木枠、外枠が同じものになります。ここで一つ注釈としてちょっと脱線しますが、同じものになるというのがどういう事かと申しますと、共通枠というものを考えています。どういう事かといいますと、ちょっと今日来ているんで例に出して申し訳ないんですが、京楽さんの機械で本体を買っていただいた時に、京楽さんのG板、ベニヤを外した時にサンキョーさんのG板が入るようにしたいと。これが共通枠の考え方です。これは今規則では止められています。何とか、これを日工組の第一の目的として取るように努力しています。

正直、色々な特許の問題とかで木枠とか、そういうものが1センチだったり5ミリだったり、ヒンジとかそういうもので変わってきたのが今までの歴史なので。もちろんホールさんの方から見ればCR機で統一しろという話がありますが、もう全メーカー何十年を作ってきたのをなかなか統一するには設備から何から大変なんです。それには新しいもので統一しての方がより早いし、導入するきっかけにもなると思っています。

今後それが広まればどういう効果が得られるのかという事と、共通枠によって共通部品の使用が増えてくると思います。共通部品を使うことによってコスト的には当然有利になってくると思うし、利益率も上げられるとメーカーは考えています。その結果コストが安くなって、特に新しい規則で新しい仕様が入った時に客付きに問題があった時に他のメーカーのを入れることが出来るのは決して悪いことではないと思っていますし、今までどうしてもホールさんていうのは、メーカーさんが展示会やったものを買った訳なんです、その一つの選択肢を何とか増やすものだという風に考えています。

管理遊技機に関しては先ほど言ったように、封入式のもので磁石が付かない玉を使いまして、それで共通枠というものを何とか実現させて、依存対策として、先ほど言ったように出玉性能のデー

ターがあがるとか、そこらはまだ何も運用的には決まっています。ただ、高射幸性、いきすぎた機械というものが、例えば全台、例えばホールに入ったあるAという機械が全台射幸性が高いのであれば、どう考えてもこれはメーカーが狙って作ったものだとしか思えないんです。で、ある店舗だけやけに射幸性が高くなれば、可能性とすれば不正が行われている。くぎも含めて不正改造が行われている可能性は残るわけです。ただ今までみたいに保通協の性能と違っていたかどうかという話は別として、そういうものがしっかり出できて、そういう機械にのめり込んでいるというような事がないような事が検証できるシステムだと考えています。

それともう一つ、そういうデーターを蓄積して、今度日工組の中でも、他に第三者機関を作るかもしれませんが、依存症の定義をある程度はっきりしていけないと思っと思っています。今だと週4回通うとか、1万円以上使うとか、というのが依存症の定義になっていっているのかどうか、詳しくはわかりませんが、今、もしかしたら健全にというか、普通のパチンコ好きなお客さんも依存症予備軍みたいなものにされて、入れられてしまっている事があります。よく業界は文句言うんですけど、日工組内でもそれは違うよねという話は出ます。違うなら違うなりにある定義を付けなければいけないと。その材料としては、ある程度のデーターを集めないといけないって事で考えています。余談にもなりますが、とりあえず管理遊技機に関しては、玉が付かないって事と、依存問題という事と、何とか共通枠という、多分ホールさんにとってはこの3つという事で理解して頂ければいいと思います。

じゃあ、ホールが入れるメリットは何かという事を考えているんですが、CRみたいに確変が2回になったりとか、ループになったりとか、射幸性を取る気は今はありません。管理遊技機だけ射幸性が高くなることはまずあり得ないと思っっています。なぜかという管理遊技機は基本的に本体ですので、遊技板の方がゲームを決めるものですから、そこに射幸性を絡めるのは筋が通らないと思っっています。ただ何らかの手を日工組は打たなければいけないと考えています。それにはまず共通部品を使って共通なものを使ってやっているんだから、確認とか部品交換とか作業の部分において、何か可能性があるものがあつたらトライして行きたいと思っっています。

もうひとつ管理遊技機の話をしていただきますと、今どこまでどうなっているかという事なんですが、警察庁との話でとか、噂で「双方向通信は認めませんよ」という話は大っぴらに広がっていると思っいます。日工組でもそういう風に言われてきました。ところで双方向通信って何よっていうものもあります。双方向通信は何よっていうのはパネルディスカッションで専門の方が話したらより分かりづらいので、僕が簡単に言います。行ってこいってという信号をやるわけです。「もしもし」「はいはい」みたいなもんですよ。今の規則っていうのはトントンってノックして帰ってくるって一方通行が入ってくるだけなんです。これが双方向通信っていうのは誰が来ているからどうぞ入ってきていいですよというやりとりをする事。やりとりをするっていう事は遠隔の可能性が有るっていう事です。今は外に出すだけで入ってこないで、遠隔をしないという以前の規則の大前提の定義の中でやってきたのが片方向通信になります。遊技機から信号が出るだけ。だから皆さんのホールコンピューターを例に言えばスタートだったり何だったり全部外に出てくるわけです。今度は中に入れるという事。それはダメだと言われていました。それで、今、警察庁さんの方と色々な話しをして何がダメなんですかといった時に、それが遊技の性能に影響を与えるのはダメだ、と



というのが大体の感じですが。要は何かがあった時に外部から発射を止める、こういう事は遊技に影響があるので双方向として認めない。ただ「ROM、CPUとかがこの番号でいいですか」「いいですよ」というようなやりとりに関して、要は真贋チェックに関しては、やれる可能性があると考えています。今、警察庁とそこら辺の整理をして質問書と要望書を提出している段階です。

僕の中では双方向通信に関してはうまくいったと思っています。けりが付いてきた。当然うちがごり押しした訳じゃなくて、その筋を通すために直せる部分はたくさんある訳なんですけど、一応双方向通信はダメという中で、何がダメか、何がいいんで、どういうために使うのはいいのかというのが整理が出来た段階だという風に考えています。

今日は1時間くらいもらっているんですが、僕の中では40分くらいでいいと思っています。後、細かい話は僕が話すよりパネルディスカッションの方でやりとりの中で聞いていただいた方が色々なことが聞けるかと思えますので少し短縮しようと思っています。管理遊技機に関しては概略的に、今、どの程度までいってどういう進捗で行っているのかというところをお話しました。

後、規則改正のことですが、規則改正については昨日藤田さんから話を聞いて、色々誤解を生んでいるらしいんです。規則改正は、2月10日に年内に『規則改正』があるかもしれないという事で警察庁が発しました。規則改正の内容に関して、我々メーカーは要望は出しますが、我々の要望が全部通ったり、我々の要望が全部通ってればもう少し違った規則になっているのはお分かりだと思いますけど、我々の要望が通ったり、ダメだったりすることはありますが、基本的に行政の方で状況を見て決めて書かれております。

前回の規則改正の時も行政が書かれた文書です。あの時に日工組が要望したのが「いろはの撤廃」という項目を要望しました。その反省は僕も持っていますが、いろはの撤廃って何？といった時に具体的なものを何か出した記憶はあまりありません。という事で市場を見てみるとあの頃もう13~4年前ですか、一種全盛期だった時ですから。全ての機械が一種に統合された規則になったわけです。現行、二種、三種というものがなかなか作りづらくなっていったという事で、これは誰が悪い、どこに原因があるという訳じゃないですけど、規則というものはそういう中で作られます。

2400がいいのか4000出しているのか1500がいいのかっていうのは後の話で、まず規則を改正するには主旨があるわけで、何で規則を改正するかというと今の規則じゃまずいから改正が行われると。ここまでが事実です。ここからは僕の推測なんですけど、今回の規則改正は、当然高射幸性の抑制と依存症対策はテーマで入ってくると思っています。その結果、規則が出た時にこれが依存症対策の部分だろう、これが高射幸性を止める部分だろうというものが入ってくると思われまます。まず、これが大前提じゃないとおかしいと思っています。規則改正をやらなきゃならないという事の原因がここにあったので、多分そこに大きな主旨がありまして、当然もう一つ不正改造防止というこの三つが多分入ってくると思います。

その大きな項目の中で各々、じゃあ、こういったことにはならないと思いますが、確率変動をやめようとか、一回の出玉を1000発にしようとか、そういう話が論議になる。ただ、そんな事やって市場が静まるような事や無くなってしまいうような事にはなりません。これは例ですから。そういう順番でだんだん決まってくるわけです。で、日工組はそれに対して何をしているかという、要望を出しています。じゃあ、どういう要望を出しているのかというと、まずゲーム仕様に関

して、これが一番。ハードの部分、不正の部分というのは、当然さっきの玉が磁石に付かないとか、共通部品を使ってコスト安くするっていうのは、ここでは割愛させていただきます。ゲーム的にはどうせ管理遊技機というものは先ほど言いましたが、磁石に玉が付かないんだから、何とか玉の遊びが出来る遊技機を実現してほしいと、要望は出していますし、これから本格的になってきたら出していく方向になっています。

簡単に言うと、一種はそろそろ限界なのかなと思っています。くぎの問題も一種のデジタル機という所からスタートして。どうしてもデジタル抽選機の方がメインになっているので、これはある程度デジタル機を抑えていかないといけないだろうというのは当然の考えだと思っています。では、今主流となっているデジタル機を抑えられるなら、代わるものは何か取らなきゃいけないとなった時に、昔と同じとは言いませんが、役物を絡めた玉の動きで何とか出来るパチンコ機を規則改正でゲームとして認めてもらうような事を考えないといけない。今の時期、射幸性をメインとするならばかといって三分の一の2回ループが復刻するわけではありません。だからそういうものを取って行かなくちゃならないという事で日工組は要望を出していきますし、出してもいます。

簡単に言っちゃうと、日工組の要望はいろいろあるんですけど、皆様にお伝え出来るのはとりあえずゲームの多様化です。もっと具体的に言うと、昔の零戦みたいにですね上にVカウントがあつて下にテンカウントってのが無いんで、みんな今上にテンカウントがあると思うんですね。こんなのもうどうでもいいでしょうって話です。要はある程度の出玉、射幸性を抑えるっていうんだったら、ある程度、これだけしか玉が出ないってものに関しては、大当たりになる経路は自由にしてくださいっていうのが根本的な日工組の要望です。極端な話をすると3000発しか出ません、5000発しかでません、2000発しかでません、というならどうやって出てもいいでしょうと。今度射幸性を抑えるんですから、ある程度の出玉の制限は入って来るに決まっています。その中でかかり方くらいは自由にしていきたい、というのがまず要望です。

もう一つ。今、内規で65%って決めていますけど、規則に50%と書かれるんじゃないか、30%と書かれるんじゃないかという話もありますが、それは内規で決めていきたいと考えています。なぜかと言うと、内規と規則のバランスというのは難しいんですが、今まで通り、規則には1回の大当たり出玉を何個以内という事で決めていただきたいと思っています。それが2000なるのか1000なるのか3000なるのか僕はわかりません。ただ、確率変動の連チャン率とかそういう継続率、そういうものに関しては内規で決めさせていただきたい。なぜかと言うと交換率もあれば地域性もある。そういう事によってある程度の出玉が一定化されるのはちょっとどう考えてもよろしくないだろうという事で何とか内規に持っていきたい。だからこそ管理遊技機でその内規が十分な内規なのかどうかを検証できるシステムを担保として作り上げなくちゃいけない。

これが規則で確率変動は35%以内です。出玉1回は1300ですって昔のように戻されたら、もう何とも規則じゃ動かさない。そうなので今、日工組として規則の要望でと、ゲーム性の自由化がまず一つ。何とか出玉に関しては内規を継承させてください。数字は今、例で言いましたけど、そういう流れで来ているのが事実です。

規則というのがある程度決まって内規という事で、普通の人には規則と内規の区別は難しいと思うのですが、射幸性に関するものの基本的なものは規則にして、ゲーム性に関する射幸性に関して

は内規にさせていただきたい。それで何とか多様化されたゲームを取ってですね、先ほど言ったように役物に主軸を置いた玉の動きのゲームを取りたい。そうなってくると何とかセルゴトとか磁石ゴトは抑えていかなくちゃいけない。という事になるとどう考えても磁石の付かない玉を使う必要があるだろうっていう風に考えて、それも管理遊技機の方に盛込んだわけです。

じゃあ普通の機械でも磁石の付かない玉を使えばいいじゃないかという話がありますけれど、大体単価的に僕が訊いた話ですと、90円くらいから100円くらいの間になっちゃうんですね1球が。するとそれを盗まれると終わっちゃうんで、得策ではないという事で何とか管理遊技機の中でやりたいと思います。

多分皆様の中で管理遊技機がいくら位になるんだろうという事があると思います。ECOでも説明させていただきましたが、外枠に関しては管理遊技機に関しては10万円くらいで何とか仕上げたいと思っています。色んな要望を通してより安く出来る様な共通部品が使えるようにしたい。詳しく説明すると、試験対象になるかならないのか、それともユニットとワンセットで買えるのかという事でも金額も変わってくると思いますが、そういう努力はしております。

ユニットに関して。これは誤解があるんですけど、本体は日工組はみんな共通で、ユニットに関しては各社が作りますので、値段も勉強はしていますが、いくらになるとは僕の方から言えません。ただ、導入しやすい体制は考えていますし、電話の会社と同じように、例えばあるA社を使えば、チェーン店で使っていけば、2店舗3店舗、また3年とかになれば家族割りとか継続割りとか作る場所が出てくる気がしています。

何とか管理遊技機に関していろいろありますけど、ユニットに関しても地デジの時にテレビを変えたくらいの考えで僕はユニットにご協力をお願いしたいと思っています。本体の方に関しては、いつ何時でもパチンコの台を入れ替える時と同様ですのでそういう形で進んでおります。

規則改正の話に戻りますが、規則改正は大体そういうところから進んできて、先ほど言いましたように射幸性の抑制と依存対策と不正防止対策、この3つが大前提で僕は入ってくるような気がします。その中に紐づけられた規則がどういう風な形で入ってくるのかなと思っています。

よく、スケジュールはいつだと聞かれますが、僕が言うと誤解を招くので僕は知りません。ただ、警察庁の動きからいってもそんなに遠くはないだろうというのが普通に考えられる訳です。パブリックというのが出て、パブリックから3ヶ月から6ヶ月とかいいますけれど、それも僕はわかりません。ただ、今回の話では規則改正の内容によってはパブリックの期間が長いとあまりにも文句が出たり、色んな修正をしなくちゃならないのでそんなに長くはないのかなと思っています。また、例えば6月1日に規則が出た時にいつから施行されるのかという話になりますと、僕がその内容を事前に知ることが出来るのかどうかわかりませんが、知ってその規則にあったゲームを作らなくちゃならない。そのゲームが何ヶ月で作れるかっていうのも警察庁ともいろいろ話さなくちゃならないので、そうしないと規則改正をしたものの新しい機械が1年間も出ないというわけにはいかないので、そこら辺でだんだん明確に時期は決まってくると思っています。

ただ、規則改正の、昔の規則改正と一緒になんですけど、規則改正の1号機として持ち込みたいというのがメーカーの思惑ですから、規則改正当日にメーカーさんは行きたいという風に思っていますので、そこら辺の日にちは追々わかってくると思います。大体の推測は今のところは何も付いて

いません。やっぱりカジノ法案なり、依存症対策の法案なりがある程度出てきて、その内容を見て色々規則が出来てくるんだらうなと思っています。後はパネルディスカッションの時、また聞いていただければいいと思います。

くぎの問題はいろいろありますが、日工組としてくぎを無くす気は全くない。だから管理遊技機に関しても扉が開かないような事をする気はないです。じゃあどうするのかといった時に、一つ、これだけの市場で、今このぐらいのゲーム性しかない状態の中で日工組がこれからやってかなくちゃいけないのは、新たな道としてじゃん球とパロットっていうものに入っていきたいと思っています。パロットは、今までのパロットとか回胴とは違うものだと思ってください。一種を何とか残すのであれば、くぎに頼らない一種に持つて行くべきじゃないかというのも考えています。くぎっていうものは認めている代わりに、スタートして揃ったら当たるというゲームの場合は、何もパチンコに固執しない方がいいのかなと考えていますし、新たなゲーム性が必要になる時代じゃないのかなと考えていますので、そこらは突っ込んでいきたいと考えております。パロットは誤解もありますが、回胴ではなくて一種を少し変えてパロットという形で一種を実現したい。

じゃん球に関しては、何とか1ゲーム1000円ぐらいのゲームにして、1日の売上が5000円から7000円で、等価かどうかはわかりませんがもし等価にするんなら、5000円ぐらいの売上で7~8割とかの営業が出来る様なゲームに変えていきたいと思っています。今は多分、やっても1000円から2000円の売上でゼロ割だと思いますので、そこらの方が新しいゲームとして考えておる次第であります。

規則改正という事で色々な規則がどうなってくるのか、僕も本当にわかりませんし、色々な要望は出して行くつもりですし、それに伴って内規を全部見直す気でもあります。規則改正に対しては何とか遊技性の自由化というものと多様化というか、少し玉の動きに頼るゲームを増やして欲しいなという事。それと依存対策、高射幸性を防止する事で何とか管理遊技機を進め、その管理遊技機の中で磁石に玉が付かないのだから、先程も言いましたようにゲーム性が広がることを願いつつ、進めていきたいと思っています。

あと、ホールの皆様に関しては、管理遊技機とかの共通枠を利用したことによって共通部品、またはコストを下げる事を願いつつ色々なゲーム性に着手していきたいと思っています。

僕の方からは、ちょっと急いで話しました。色々な質問はあるかとも思いますが、パネルディスカッションの方で同じような項目、くぎシートも含め管理遊技機、規則改正。皆様のアンケートで僕が答えてない部分もありますが、そちらの方が伝わりやすいかと思っていますので、そこで改めて新規で質問されても答えられるような体制というか人を用意してきましたので、そこでまた聞いていただけた方がより理解が深まるのかと思います。

ちょっと他愛もない話を続けてしまいましたが、僕の方から伝えたい事というのは以上になります。今後、業界的に依存症、規則改正の事があるとういう機会が増えてくると思います。その時はまた改めて書いてくださいねという形でしゃべれる時がだんだん近づいて来ると思いますので、それまであんまり予想で書かないでくださいねという事で。僕の方からはこのぐらいの時間で終わらせていただきたいと思います。どうもありがとうございました。

以上



Pachinko Chain Store Association

## 第2部

### 『パチンコ遊技機にかかる疑問・質問 討論会』

- 進行 : **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
- 回答者 : **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
- 福田 隆 様**  
日本遊技機工業組合 技術委員会 副委員長
- 高津 巨樹 様**  
日本遊技機工業組合 技術委員会 委員

## ＜進行 プロフィール＞

藤田 宏 様 (ふじた ひろし)

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

### ご略歴

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。

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## <回答者 プロフィール>

渡辺 圭市 様 (わたなべ けいち)

日本遊技機工業組合 技術担当理事

### ご略歴

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 (やまぐち たかほ)

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

### ご略歴

1981年 京楽産業、株式会社入社

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

福田 隆 様 (ふくだ たかし)

日本遊技機工業組合 技術委員会 副委員長

株式会社SANKYO 執行役員商品本部副本部長

### ご略歴

1982年 株式会社SANKYO入社

2011年 同社 執行役員商品本部副本部長に就任

2015年 日本遊技機工業組合技術委員会副委員長に就任

高津 巨樹 様 (たかつ おおき)

日本遊技機工業組合 技術委員会 委員

株式会社ニューギン 研究開発本部東京開発部次長

### ご略歴

1995年 株式会社ニューギン入社

2015年 日本遊技機工業組合 技術委員となる

.....  
.....  
.....  
.....

藤田：皆さんこんにちは。業界が今非常に大変な時期かと思えます。大変だという事を何年も前からずっと同じことを繰り返しているのかな、と思いながらも、少し先が見えるようになって欲しいと思い、日工組の技術委員のメンバー3名と代表として渡辺さんも含めて4名の方に今後のパチンコ遊技機がどういう風になりそうなのか、あるいは今後の課題も含めて色々な事を聞いていきたいと思えます。おひとりずつ、自己紹介を兼ねて今日の想いをお伝えください。渡辺さんは先ほどお話しいただきましたので、山口さんからよろしくお願ひします。

山口：日工組 技術委員長を拜命を受け2年間やらせていただいております。京楽産業の山口と申します。日ごろ中々お伝えできない事も、こういう機会をいただいておりますという事でありがたく思っております。短い時間ですがよろしくお願ひします。

福田：技術委員会で副委員長をさせていただいております、サンキョーの福田でございます。主に管理遊技機の現場をやっておりまして、技術系の事、警察庁の窓口等をやらせていただいております。今日は国会答弁みたいなことはやめようと思ひ登壇しておりますので、話せるところは話していきたいと思ひます。よろしくお願ひいたします。

高津：技術委員会で委員をやらせていただいておりますニューギンの高津です。よろしくお願ひします。今回、ハヤブプロジェクトの件がありましたので、隣の福田さんと一緒に管理遊技機もやっておりますので、ざっくばらんに話せるようにやりたいと思ひますのでよろしくお願ひします。

藤田：よろしくお願ひします。今回、事前に会員の方からこういう事を聞きたいというアンケートをいただいております。どういうものがあつたかという全体のものは、皆さんのお手元にあるかと思ひますが、その中でいくつかをピックアップしてレジュメに入れさせていただいております。早速ですが、管理遊技機に関する質問があつたのですが、今一度、管理遊技機ってどんな構成なのか、どういうものなのかをお願ひします。先ほど渡辺さんの話でだいぶイメージができたかと思ひますが、実際に今の遊技機の構成とどのようなところが違っているのか、ベニヤ板があつて、枠があつて、その外に何か付くのかとか、先ほどあつたように補給設備はいらなくなるかと思ひますが、まず、どのような機械構成になっているのか、どなたかご説明をお願ひします。

福田：管理遊技機ですが、見た目は現行のパチンコと全く変わりません。構成も今のパチンコと全然変わらない構成になっています。何が違うのかというと、スタートした時の目的。一番にコストを安くしようと。もうひとつは現行考えられる不正、ゴト行為をすべて撲滅しよう、というところから始まっております。一番の違いは補給設備を持たないというところ。なぜこうなっているかという、まずは封入式にすることによって遊技球を循環させるのですが、ハイテクゴトはずっと止めてきましたので、今一番多いゴトはローテクゴトになります。まず、遊技機の盤面まで到達する隙間を無くするのが一番の目的でスタートしています。上皿から玉が打ち込まれるところまで玉が流れていって、そこから糸が付いた玉を打たれて、というのが未だにあります、そういうものを止めます。ですから、下皿、上皿から異物を入れられて、という



パチンコ台から盤面に到達する入り口は一切ありません。完全に封入になっております。続いて多いゴトは磁石のゴトです。磁石のゴトは現状ゴト行為の中でトップになっております。磁石で玉掛かりを作る等々の問題があります。これを止めるためにせっかくの封入式なので専用の玉を使います。現行規則の玉と重量と寸法は全く同じです。一番苦勞したところが磁石が付かないで重さと固さを同じにするというところですが、重さの方は比較的簡単にできるのですが、磁石につかないというところで、材質が柔らかいので固くするというところにかかなりの工数がかかりまして、先ほど理事からも話が出たと思いますが、玉はかなりの値段がします。かなりの値段がするのですが、今は補給設備等で台当り何千個、もしくは何万個という形で入れると思いますが、管理遊技機は50個循環、30秒間で一循環と考えておりますので、50個に限定されておりますので、金額も現行の玉よりは安くなると考えております。そういう観点から持込みゴト、持込みゴトは実体が分からないと思うんですが、1円から4円に持ち込まれて、その差額を抜かれている。やっている本人に悪気はないと思うんですが、その分還元されないお客様がいるので、公平に還元したいというところから、メインは封入式という形になります。あとは機械の機歴管理をずっとやっております。機歴管理はずっと手で入力しております。日工組で発行している番号があり我々メーカーで管理しておりますが、これを自動的に管理しようという構想でネットワークにつないで、パチンコ台についているCPU、確率等を決めているICがありますが、これのシリアル番号等々をすべて管理して、今、どういう状態にあるかといところからスタートしたものです。これを行う事によってかなりのランニングコストが削減、それと共通部品を徹底する事によってホール様にかかなり安く提供できるのではないかとこのところスタートしております。大枠ではそういうところですが。

藤田：既存の島がある場合、管理遊技機に変える時に造り直しは必要になりますか？

福田：全然必要ない。ユニットだけは、地デジに例えてお話がありましたが、アナログの地上波から地デジに代わる時には最低限のものを付けなければいけませんので、その部分がカードユニットという形になります。それ以外は現行の寸法と一切変わりませんので、そのまま付ける事が可能です。

藤田：裏側にある補給設備は使わなくなりますが、そこに入れ込むことが出来ると。何島もある場合、一部導入も可能でしょうか？

福田：一部導入も可能です。

藤田：運用を考えた時にホールコンピューターにデータが上がって、ホールコンピューターのデータを見ながら皆さん運用されていると思うが、管理遊技機になってもそういうようなデータは今までと同じような形でしょうか？

福田：今までと同じ取り口ですね。これでホールコンピューターとつなげるようにデータは今までと同じデータを出します。現行のホール設備のコンピューターをそのままお使いいただいて運用できるような情報を上げられるようになっております。

藤田：追加のコストが莫大にかかるという様なことはあまり想定しなくてもいいんですか？

福田：そうですね。色々な話も聞かれます。ユニットが80万円するとか100万円するとか色々なわきがありますが、ユニット自体は現行のユニットと同等の価格だと思います。それ以上は高くならない。ユニットメーカーも現行ユニットを改造して提供できるような事も考えておりますので、現行ユニットを買うよりは安く提供できるのではないかと考えております。

藤田：当初言われていた不正対策の部分とローコスト化は、名前は管理遊技機に代わっていますが引き継がれているということでしょうか。

福田：はいそうです。

藤田：レジュメに「管理遊技機導入によるホールのメリットは何？」とありますが、今言われたローコストと不正対策が明らかになりましたが、それ以外にメリットはあるのか？

渡辺：先ほどお話しさせていただきましたが、コストの問題もありますが、今までの機械のこれからの伸びしろは苦しいところがありますが、共通枠を現実化させることが一番のメリットだと思いますし、同じ部品しか使っていないという事で、共通枠であり、なんとか立ち入りの方も信用を得て簡素化できたらいいなと考えております。立ち入りや点検ははっきりわかりませんが、共通枠に関しては大きな目標にしていきたいと思います。

藤田：それは実現しそうですか？今までは総論賛成だが、各論になると各メーカーの方向性が違って共通枠が難しいところが過去聞かれていた。

渡辺：オリジナルで作るところも出て来ると思いますが、先ほど言ったハヤブサ的な機械を1メーカーで出して何台出ると考えたら、共通で飛行機を作るなら、そっちでやった方がメーカーも得だしホールも得だと考えれば、具体的に進んでいけばそちら側から延びると思っています。

藤田：話を変えます。1部でも相互通信という話が出たが、もう少し詳しく話していただけますか。

福田：相互通信と言いますと、一般的に運用の面から見たものと、技術的に双方向じゃないかと言われるところがあります。例えば「メールを出しました」「メールを受け取りました」という応答があると、これで双方向通信じゃないかと言われると思いますが、「メールを出しました」「受け取りました」という返事は出すんですが、メールの内容は見えない訳ですね。これは片方向という扱いになると思っています。先ほど理事から細かく説明がありましたが、遊技の結果に影響を及ぼす情報とそうでない情報という風に情報を区分けしております。遊技の結果に影響を及ぼす恐れがある情報については、双方向の対象外として除外しております。

藤田：依存症に絡んで話が出ているが、一定以上の金額を使った人がいたら一方的に止める、という様な事が必要なんじゃないかとか、あるいはできるんじゃないか、という話が出ていますが。

渡辺：それは本当にそうになったら対応しなくちゃいけないし、マイナンバーみたいなものが必要になった時に、業界としては防がなくちゃいけない事だと思いますが、ハウスカード等、色々な問題がありますので、そんなに簡単には解決できる話では無い。ただ、やれるやれないではないですが、依存対策として長期的に、5か年くらいでそれが出来る仕組みの構築を検討するなっています。「やれ」という事に国で決めた場合には、それなりの方法を考えなくてははいけ

ませんが、なるべく業界としてはやらなくて済む方向に持っていかなくてはいけない。そして、もしそうなった時に大掛かりな設備投資は避けなくてはいけないので、できる検討は進めていところですが、なるかならないかは僕らが決める事では無い。それが直ぐにできるかというそれは無理だと思います。そういう方向は頭に入れて物を作っていかなきゃいけないのは事実だと思います。

藤田：今の世論等で依存症対策で厳しいものが必要になってきた時には、今の管理遊技機というインフラを使って移行できる準備はしておくという事か。

渡辺：誤解があったらいけないんですが、全員が5万円以上使ったら止められるとかではなく、自己申告プログラムなどで申告があったものを止めていくしかないなので、一般のお客様や普通の人がいくら使ったら止める、というのは全く考えていない。あくまでも自己申告プログラムとかりカバリーに相談したとか、そういう方の申し出があった時に何とかそういう風に対応せざるを得ないでしょう、という、依存症をある程度病気として認めないといけないので、そういう方に対しては施す事は考えています。誰もがいくらまで、というのは考えていない。

藤田：管理遊技機が今後出てきて導入されるに当たって、ホール側が準備をしておかなきゃいけないことは何かありますか？

渡辺：実際に物が出て、許可を取って見た時に、多分ユニットだけは新規で、直せる部分はあるかもしれないけど購入いただくことになると思う。それだけです。後は機械ですので、中に入っているベニヤの遊技をよく見ていただいて。選択肢を増やしたつもりですので、増やしていこうと思っていますので、よく中身を検証していただきたいと思っています。

藤田：今後、管理遊技機が導入されてきた際に、質問にもありましたが「算定書」は残りますか？

渡辺：残ると思います。性能を担保するものがあるので、取説に今でも書いてあると思うし、勾配も取説に何分何厘と書いてあります。一応性能の担保は書くべきだと思います。僕は残していきたい。先ほど言いましたようになるべく数字の範囲に持っていきたい。残すという事は何かを取りたいという事です。

藤田：先ほど言ったように、くぎの角度はやめて、ベースの範囲で運用されるべきものだという事か？

渡辺：性能ですので、性能でチェックし関心を持つべきだと思っています。

藤田：スケジュール感は？ どういう作業がこの後必要で、次の項目にもある規則改正が先に無いとこのような話が進まないのか。あるいは発表はあった後にパブリックコメントがあって、できる手順とか。

渡辺：管理遊技機のスケジュールは、規則改正でできるならそれは規則に入っていると認識をしています。そこから解釈基準等詳細な部分は詰めなくてははいませんが、そこに管理遊技機と書かれているかは分かりませんが、こういうものはいいですよ、と規則に書かれてくるのが普通だと思います。あと細かい部分が解釈基準等でいいのかどうかは質問等を繰り返して進むんじゃないかなと。当然こちらは遊技の仕様を考えなくてははいけませんので、規則改正施行日には

持ち込める準備をしたいと思っています。

藤田：今、規則改正から解釈運用基準という話がありましたが、全体の法律としてある部分と、その後の内規のところまで含めて全容を分かりやすく説明してください。

高津：規則改正という言葉がよく出て、日工組で規則を作っているんじゃないか、という話も出ますが、基本的に規則は国の法律ですので警察庁が全てやっている。そのルールの中で、網掛けをする形をとる、という事で技術委員会が内規という形でさらに細かいルールを作る形になっていますので、あくまで規則に関してはメーカー側が触れるわけではありませんし、スケジュールも出せるわけでは無い、というのをご理解いただきたい。基本的には規則という条文があり、その後に別表、解釈という手順が踏まれて、その中で我々がはじめて機械を作っていきます。機械を作っていく上で、あまりにも現状の仕様と合っていない、あるいは国が求めているものと違うものが出来上がってしまう可能性がある場合に対しては、内規等で日工組として網をかけていくというのが今の進め方になっております。

藤田：実際に規則ができた場合、解釈運用基準はその後に作られる訳ですよ。

渡辺：規則と解釈運用基準は同時です。

藤田：規則が発表されたときには細かいところまで決まっているんですね。先ほど規則改正がいつくらいになるのか、という事も含めて何ですが、管理遊技機は順調にいったらいつくらいに出来そうなのか、物理的に可能なのはいつ頃なんでしょうか。

福田：今は色々な質問を警察庁に上げている状態。これの回答が今のタイミングで返答できないのももう少し待つように言われていて、その回答次第でガラッと内容が変わるので、現行我々が提案したもののままで作らせてくれるのであればすぐにでも出せますが、直す場所がどこまで及ぶのか次第だと思います。

藤田：この辺りも、依存症対策とも絡んでいるのかなと思いますが、今の依存症対策の法律が見えてきて、それを受けて今の管理遊技機でいいのかが出て来るという事か？

福田：どういう回答が来るのか分かりませんが、かなりの項目で、現行の規則の解釈も含めて質問等で上げさせてもらっている。

藤田：規則改正についても話を聞きたいが、規則改正の全体像、解釈基準と解釈基準を受けて内規を日工組内で作られるんですね。

渡辺：基本的に内規をどのように作ってきたかというか、やばい機械が出た時に次が出ないように内規を作ってきた。だから、規則改正、解釈基準が行われた時点で内規も無くなります。一回きれいにします。現行規則の内規ですので。そこで、規則と解釈基準を見た時に事前に作る必要のあるものがあればやります。撤去の話もありますので、何か出てからダメだと言われるのも困りますので、今回に関しては最低限のものは規則ができた時に作らざるを得ないのかなと思っています。ただ、規則の内容を見てからです。射幸性を抑えるという前提で来ていますので、それほど作る必要はないのかなとも考えているし、その真意を汲み取れば、作れるけど作っていいものかどうかはある程度理解できると考えていますので、出てきてから考えます。

ただ、規則が出てきて、それから何か月後かに施行があるという間にやらなくてははいけない。例えばですが、6月1日に出て来年の1月からですよ、となればその6ヶ月くらいでメーカーが作っている間にコロコロ内規を変えたら機械が作れませんのでそういうことは止めたいと思っています。ある程度の線は出すと思いますが。

藤田：作業の流れを伺うと、ある程度の内規は作った上で、それをベースに各社一斉に機械を作り出すという事ですか？

渡辺：基本的には内規なしで作ります。規則と内規の分かりやすい違いというのは、今の規則でいうと「2400個」「確率変動1回ループ」だけなんです。「何%していい」というのが内規なんですよね。という事になると、今の規則通りに作ると何が出来るかという1000分の1での99%の連チャン機が作れる。それを作って外に出したらどうなるか、という話ですよ。当たらないんですが、当たっちゃうと止まらないままで終わるという機械で、それは規則に書いていない。そういうものは内規に持っていかなくてははいけませんし、先ほど言ったように射幸性の制限を規則に書かれると変更ができないので、変な話、これから4円なのか3円なのか2円50銭になるかわからないので、そこらの自由度は内規として持たせて欲しいというのがこちらの希望です。

藤田：今、そういうようなやりとりを警察庁とやっている最中なのか？

渡辺：していません。

山口：もうちょっとザックリいいますと、風適法の中では「著しく射幸心をそそる遊技機を設置してはならない」という形になっています。その施行規則がありまして、施行規則の8条には割と単純なことしか書いていません。「1個遊技球が入賞した時に払い出しの数は15個まで」「大当たりのラウンドは16ラウンドまで」とか「1分間の100個まで」とか割と単純な事しか書いていない。その下に「遊技機の認定及び検定等に関する規則」があります。そちらには、作った機械「16ラウンドまで」「1分間に100個」というような機械を検査する、いわゆる保通協で試験を受けるという事になります。それが受かると各県の検定に行きましょう、という事になりますが、保通協は何について試験をするかという、その下に「技術上の規格」というのがあります。そこには「入賞口の入り口の大きさ」とか、「大入賞口の開放の時間の上限」とか「入賞がおおむね10個まで」というような事が書いてあります。そういう事について、保通協が試験をする技術上の規格があります。もっと細かい部分について解釈基準があります。解釈に書いてあることはこういう風に捉えますよ、という事が書いてあります。渡辺理事がおっしゃったように、法律が変われば、この法律についてはこういう捉え方をします、という解釈が同時に出て来るという風に認識しています。そこでものを作っても、今言うように1000分の1でも規定はありませんので出来るんですが、そういう事になると大変になるという事で、日工組の中で今の「320分の1よりも甘くしましょう」とか「継続率は65%以内に行きましょう」とか「想定される得られる玉数を期待値で6400個までに収めましょう」というのが日工組の内規になってきます。そういう順番で物事が出来上がっている、という風

にご理解いただければと思います。

藤田：自由度を持たせるために、規則ではなく内規でできるようにした方が私どもとしてはいいという事ですね。まだ具体的にどのような規則改正になるか見えていない中で答えるのは難しいかもしれませんが、質問の2つ目にあるような「どのような性能や機能を持った遊技機が出せそうでしょうか？」

渡辺：いえるんですが、全部「感」でしかないし、やりたいことしか言えないんですが、先ほど言ったように1種から脱却する規則になるんじゃないかと思っています。そうなるのが当然の道だと思っていますし、結局1種という同じゲームをやっていけば射幸性は上げざるを得ないですね。要は、1個のゲームしか無ければ射幸性はどうしても年々上がっていくんですよ。どうしても。しょうがないんです、1個のゲームだと。という事はもう少しゲーム数を増やさないといけない。どのゲームができるかと売れる機械を考える。機械についてはメーカーで考えます。今の規則を見ても1種が市場のメインになっていますので、それをどうにか崩していく必要があるんじゃないのかなと思っています。

藤田：そのような中で、先ほど「パロット」という話がありましたが、イメージとして今のパチスロがコインじゃなくて玉で出来る、というくらいのもしか持っていないんですが、今のパチスロとどんな部分が違ってくるんでしょうか？

渡辺：まだ言えない。まだ言えないというか、じっくり考えていかななくてはいけない。パチスロは市場を形成していますし、パチンコも市場を形成しています。1種をなんとか、スタートが回るとか回らないじゃなくて、設定もつけて安定できるような機械が作れたらいいなと思っています。スロットに近いとかパチンコに近いとかじゃなくて、設定のことがあります、今のパチンコで設定を付けろとよく言われますが、どこに設定を付けていいかよく分からない。大当たり確率につければいいのか、確変の割合につければいいのか、出玉の比率につければいいのか。設定を付けるなら設定通りに出る機械にすべき、という事になると当然スタートが安定しないとイケない。「スロットと同じ」というかもしれませんが、スロットというのは結局回胴式なので、主体に回胴部を使っているのが回胴式です。パロットに関しては、今の1種を何とかスタートを安定した数でゲームにしたいと思っている。既存のパロットというのがあるのでそういう名前と言って誤解されてしまうんですが、パチコンでもないし、何かの権利が発生しないと回らない訳で、必ず回る訳じゃないんですが、そこを安定した遊技機を何とか開発したい、ということでご理解ください。

藤田：他の方に聞きますが、できるかどうかは分からないでしょうが、こんなの作れたら面白いな、という技術者としての夢みたいのがあれば教えてください。

福田：個人的な話ですが、将来的にはジャックポットをやりたいと思っています。

山口：個人的な話であれば、携帯ゲームが流行っています。景品がもらえる事があるのかもしれませんが、あれだけ流行っているのは、何かの達成感とかがある遊技というのは人を駆り立てる部分があるんだろうな、と思います。今はどちらかというと技術介入が少ないものがあります。

遊技機と言いつながら技術介入が少ないものがあるなかで、技術介入により達成感が感じられるような遊技機がいいなと思っています。

藤田：以前、学生にどんな機械があったらやってみたいか聞いたら、競馬とかで育てていくダビスタみたいのがあったらやりたいけどなんで作らないんですか、と言われました。今の規則上じゃ作れないと彼らは分かっているないので。今後、可能性はあるんですか？

渡辺：ないです。僕は思いますけど普通の人が考えて「こういうものがやりたい」というゲームは売れない。そんなのであれば作るのは簡単ですよ。パチンコはパチンコの、スロットはスロット的なものがあるので、そこは別格で考えるべきだと思います。どういうゲームになっていくか、ゲームの入り口は広げてもらいたいという要望は出していますので、今想像している2種だとパロットだのスロットだの1種だの、という想定が付くようであればつまらないかな。要は「かかり方は自由にさせてください」「玉はある程度で抑えます」というところなので、そこは規則に期待しています。

藤田：そういう意味で、自由度が広がるような規則という事ですね。話は変わります。質問の3つ目が出ていますが、今後規則改正があって、それが施行されたという前提で、旧基準機という扱いになるんでしょうが、今使っている機械はそのまま使えるのかどうか。

渡辺：警察庁とも話はしているんですが、今までの例で考えると規則が変わっても検定期間は使えます。それは間違いないです。ただ、今回はくぎの問題がありますので、算定書がついていない遊技機はどういう決断が下されるかわかりません。ただ、算定書がついていない機械というのは、去年の4月からなので、もう2年経っていますので、今度の4月くらいで検定切れになるのがほとんどだと思います。普通は猶予期間が決められるが、検定期間内は普通に使えるというのが常識です。

藤田：認定は無理なのか？

渡辺：認定を取るにも新規則において認定を取るので認定は取れません。

藤田：認定を取るにも新規則に適合してなくてはいけないので、現実的には無理だろうと。

渡辺：ただ、事前にとっちゃった場合、認定機がどうなるかわかりません。出玉的に厳しくなると分かって全部が認定取られたらどうなるか分かりませんので、認定機の猶予期間は読めないですね。

藤田：ありがとうございます。「管理遊技機」「規則改正」についての質問をしたんですが、会場で質問をしたいという方がいたら挙手をお願いします。どなたもいないでしょうか。また後程質問の時間を取ります。

藤田：3つめとして「くぎシート」の質問が出ています。どこまでお話しただけなのか分かりませんが、「くぎシート」というものが出来てきた経緯や目的をいただけますか？

山口：昨年4月から新台の流通制度がはじまりました。この流通制度の最大の目的は、お店に設置した遊技機の保証を製造業者が確認するということです。ですから、設置確認時にくぎについても点検確認するわけですが、この補助器具として今年4月からくぎ確認シートを使用す

ることとしました。これは確認する人によるばらつきを無くし、より精度の高い確認が行えるようにしたものです。もちろん、中古移動の点検確認等でも利用でき、更にお店でも日常点検等に有効に利用していただけたらと思います。このくぎ確認シートについては、利用される方々の声を聴きながら、それに合わせて随時改善させていきたいと思っています。

藤田：質問に出ていましたが、この辺の取扱ルールは明文化されているわけではないのでしょうか？

山口：あくまでも目視確認の補助用具としてという表現をしております。

藤田：各社それに則って独自にやっているのか？

山口：これは色々ありまして、大きな全面のものがあつたりとか、A3、A4サイズのものもあります。最初のスタートですので、どれがいい、これがいい、例えば丸のサイズも決めてはおりません。どの辺までがいいのかなと、逆に言えば「これは管理しにくい」とか「これは丸がよく見えない」とか「このメーカーのここがいい」とかの意見を伺いながら、最終的にそれに統一していきたいと思っています。ただ、大きなサイズのもの、管理がしにくいという事ですので、大きなサイズのメーカーにはそういう声が届いていると、A4サイズのもの、聞いておりますので、前向きに検討をお願いすると伝えております。一部のメーカーからは次の機種からは小さいA4サイズにします、という事もいただいている。逆に「どこのメーカーのシートがいい」といっていただければ、それに統一していこうと考えています。使う側の方の声を聞いて最終的に決めていきたい。

藤田：質問表に戻りたいんですが、納品時にくぎ確認シートと実際のくぎ違ったらどうすればいいのか、というのがありますが、これは技術委員会の皆様では答えづらいのかもしれませんが。

山口：そういう事例もあると書いてありますので。行政と話をした時に「この確認シートを使うに当たっては、ありますよ、見るようにしましたよ、というのではなくて実効性のある形を取っていただきたい」と言われました。当然ですね。行政側からすれば、配っただけ、見ているだけではなくて、この確認シートを実効性のある形にしていきたいと、いう風におっしゃられましたので、私の方からは「これを実効性のある形をとる、という事を考えると合わない時に直させてほしい」と言いました。納品検査時にシートを合わせた時に合っていなかった時に、さわっては駄目ですよ、という事になると逆に実効性が無くなってしまいますよ、と。そういう場合は触らせてほしいと、但し、設置確認ですから営業の用に供する前です。メーカーが保証しますと言って設置した確認の時にという前提条件です。一旦許可が下りて、営業が始まった後は、今、渡辺理事が言ったように無承認変更になってしまう可能性がありますので、前提条件としては設置して警察の検査を受ける前に、取扱主任者の資格を持った者がそこで確認した場合に、合っていないと認識した場合は直させてほしいと。直す方法はどのとは言っていません。ただ、その場でやるのは好ましくないということなので、メーカーに持って帰りますとか、支店に持って帰るとか、という形で合うようにさせていただきます、と申し上げております。

藤田：今言われたように、警察検査を受けた後は一切触らないという事ですね。



山口：あとは枚数の話もありましたね。これはすでに営業からいっていると思いますが、例えば10台ご購入いただいて、取扱説明書と同時に1枚お渡しするという事ですが、10台の内5台を別の店舗に持っていく、という事になった時に、お渡しできるようにしております。ただ、これを無料ですよ、というシートだけがダラーッと市場に出回って、一般の方がネット通販等で売買するというのは好ましくないということで、一応そういう形に。公にはしていないんですが、10台ご購入いただいて1枚もらったんですが、2台別の店舗に持っていか、1台別の店舗に持っていか、という時であればお渡しできると認識しております。

藤田：今後、無償でというのは勝手に回っていくのを防ぐという意味もあるという事か。

山口：10台ご購入いただいて5枚持って行ったとして、ネットで広まってお客様が持って行ったとすると逆に私はホールさんにご迷惑がかかるのではないかと考えております。たいした金額のものでは無いので、場合によりけりですが、メーカーと付き合いも無くて何年も前のところから下さいとなったら「えっ」となるかもしれませんが、普通に考えて、ご購入いただいて必要だということであればお渡しできると営業から聞いています。

藤田：4つめのハヤブサプロジェクトの質問に入りたいと考えていますが、先ほど1部で渡辺さんが触れられましたが、ちょいパチの流れも含めて、今回ハヤブサプロジェクトを立ち上げられた経緯、今後どうしたいかを高津さんからお願いします。

高津：ハヤブサプロジェクトを立ち上げた経緯は、日工組として1種依存型の市場を打破したいというところで、多種多様な機械づくりに取り組んでいます。その中で2種を含め、色々な遊技者に遊んでいただきたい、というところから、メーカーが率先してこういう機械を作らないといけない。この機械が高稼働を取れるとはメーカーも考えておりません。ただ、今、スリーブに入ろうとしちゃっているお客さん。今の機械は時間がかかる機械も多いものですから、短時間勝負がちゃんと出来る機械、遊んでいただける機械を作りたい、という事で立ち上げました。ここに関しまして、これ以上ファン層を増やす、すそ野を広げるのは今の日本の現状では無理だと私は思っていますので、その中で現状来ているお客様に色々な意味で楽しんでいただけるという事を目的として立ち上げました。ハヤブサは先ほども申し上げたように短時間で遊べる遊技機ですので、ハヤブサという仮の名称を付けさせていただいております。概要、目的はこのような感じです。

藤田：今、実際に機械づくりは進んでいるのか？

高津：言い忘れましたが、こういう機械が市民権を得るには、ホールさんは当たり前ですがファンの方もしっかりとそういう機械だという認識を持っていただけるためには、理事からも出しましたが1社ががんばっても全然効力がありません。ですので、声をかけさせていただいて現在8社で月に1回集まって、どのくらいのスケジュール感でやっているのか、どういう性能なのかを含めてやっている。先ほども規則、内規、という話が出ましたが、内規の中でセットものと言われるものは、前回までは2400発出せるか出せないか、というものでしたが、ここが7200発出せるとなっている。一般電役も前は2000発までしか出せなかったものが480

0 発出していいと内規変更しております。数字だけ見ると射幸性が高いと感じられるかもしれませんが、継続性がほとんど無い状態ですので、1 回の出玉は大きいのですが、射幸性が高いかと言われるとそんなことはありません。今回、このスピードを実現するために色々な規則に対応して、弊社で申請をして適合を取れたところから、こういう機能が使えますよ、という事を踏まえてこのプロジェクトを立ち上げた、ということになっております。

藤田：今の内規の中で十分にできるのか？

高津：何にも制約がありません。

藤田：では今言われた 8 社が近い将来一斉に出していくのか。

高津：1 回の当たり 2400 発というのは何も変わらないのですが、それを 3 セットあれば 7200 出る。我々サラリーマンは夜の 8 時にパチンコ屋に行こうと思えなくなっているのが現状だと思いますが、メーカーとして、メーカー責任として出さなきゃいけないんじゃないか、という事で、今回こういう風に立ち上げました。

藤田：さきにちょいパチという話もありました。その次、第 2 弾的な形でハヤブサと。これ以外にも多種多様な機械を考えられていますか？

渡辺：ちょいパチもそうなんです、なるべく 1 円ではなく 4 円に使えるようにという頭から進めていまして、4 円の中で短時間にやれる、というのが今回ですので、その次の事は特に考えていない。ただ、依存対策として考えると、ある程度依存症にパチンコは影響があるというのは認めざるを得ない時になっています。依存の世界ではお酒は依存を認めて、ノンアルコールとか 6% とか 3% を出して成功したんですが、たばこは中々認めないで世の中が大変だったので、ある程度認められるには 3 分の 1 とか、今の機械、シリーズ機の中で種類を出していかないといけない。当然たばこも出してきている、お酒もそうですが、ノンアルコールとか 1mm のたばこが増えてきているじゃないですか。そういう手立ては、売れる売れないじゃなくてやらなくてははいけないし、お客様がどう使おうが自由なんです、パチンコをなるべく 4 円に戻していく。4 円でもベースの高い機械を浸透していく方が 1 円を使うより利口だと考えていますので、具体的にはまだないんですが、こういう事をテーマとしています。規則改正が無かったら、と思って始めたものなので、規則改正があったらプロジェクトよりも強いインパクトがあるものが出て来るので、今のところはハヤブサまでしか考えていない。ただ、依存対策という意味で弱いものも出していかなくてはならないと思っています。

藤田：先ほどの規則改正の話に戻したいが、スケジュール感は？一時は年末までにやられるという話もあったが、今の時期からだと年末は厳しいのかなと思いますし、可能性という意味で構いませんので。

渡辺：私より知っているんじゃないですか？年末という話も聞いたことが無い。まだでしょう。さっき言ったように、出る時期はあるでしょうが、内容によって施行されたときにメーカーが持ち込めないような状況は無いようにしなければいけない。それに時間がかかるなら施行までの時間も長くなる。そこのバランスは非常に難しい。先ほど言ったように、例えば 1 月に出て 4

月施行ですよという時に、4月にどのメーカーも持っていけないとしたら何の意味だということにもなるし、依存対策、高射幸性を抑えるための規則なのに、メーカーがそれを持っていかないというのは賛同していないみたいだし、そういうところはよく考えていかないといけないと思っています。

藤田：時間も少なくなってきましたので、最後に一言ずつ皆様から頂けますか。高津さんからお願いいたします。

高津：私はハヤブサプロジェクトの話をさせていただきましたが、メーカーとしては多種多様な機械を頑張って作っていきますので、この業界が良くなるように努めてまいりますのでよろしくお願い致します。

福田：業界の将来のために、今後の残り少ない仕事人生をささげたいと思いますので、よろしくお願い致します。

山口：私も自分の息子がこの業界で仕事をしております。この業界がずっとずっと元気で続いていくように頑張りたいと思いますのでよろしくお願い致します。

渡辺：最後に本当にありがとうございました。日工組もメーカーも新しいものを作って、お客様が戻って昔に戻ればいいな、という一心でやっていますので、僕が来てから他の団体でしゃべる機会が増えてきたと思っていますが、そういう気持ちでやっておりますので、よろしくお願い致します。今、3人が何とかすると言っていましたので、それだけ記事は残しておいてください。本日はどうもありがとうございました。

藤田：どうもありがとうございました。

以上



**Pachinko Chain Store Association**

**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-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)