



Pachinko Chain Store Association

第62回PCSA経営勉強会 発言録

開催日：平成29年11月16日（木）

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 大石 明德 副代表理事

第1部 午後3時30分～4時30分（60分間）

『パチンコ・パチスロ遊技障害全国調査 調査報告』

講師 : 石田 仁 様
公益財団法人日工組社会安全研究財団 主任研究員

第2部 午後4時45分～午後5時45分（60分間）

『新しい規則で生まれる遊技機』

～パチンコ/三洋物産編～

講師 : 風岡 喜久夫 様
株式会社三洋物産 開発本部 商品開発部部长

閉会挨拶 午後5時45分 金本 朝樹 副代表理事



Pachinko Chain Store Association

第1部

『パチンコ・パチスロ遊技障害全国調査 調査報告』

講師：石田 仁 様

公益財団法人日工組社会安全研究財団 主任研究員

<プロフィール>

石田 仁 様 (いしだ ひとし)

公益財団法人 日工組社会安全研究財団 主任研究員
博士 (社会学)、専門社会調査士
明治学院大学社会学部附属研究所研究員
成蹊大学・和光大学非常勤講師
専門は、社会学、社会調査

日工組社会安全研究財団で、犯罪の不安感に関する調査、ストーカー被害の実態等に関する社会調査などを手がける。

また、2013年に財団内に設置された「パチンコ依存問題研究会」において、いわゆる「パチンコ依存」(パチンコ・パチスロ遊技障害)に関する調査・研究に従事している。

共著に、『マルチメディアでフィールドワーク』有斐閣、『〈実践〉ポピュラー文化を学ぶ人のために』世界思想社、ほか多数。最近執筆した短報として、「ストーカー事案の被害実態等に関する調査結果」『新情報』105号、「人口のトリック／調査のレトリック」『都市問題』12月号(特集 ギャンブル依存症とIR)がある(ともに近刊)。

ただいまご紹介にあずかりました石田でございます。本日は貴重な勉強会にお招きいただきました事を改めて御礼申し上げます。ありがとうございます。

近年の社会背景として、パチンコの過度ののめり込みに対する報道や批判がございました。過度ののめり込みが社会問題として人々に認識されるようになりました。そのため、日工組社会安全研究財団としましては、いわゆるパチンコ依存と呼ばれるものに関して、実態把握をし、予防回復につながる研究を学術的、客観的に行う事になりました。そのため、研究会が5年前に立ちあげられまして「パチンコ依存問題研究会」と名付けられました。研究会とワーキンググループ、作業部会のメンバーはレジュメの通りです。文系から理系まで領域横断的なメンバーで構成されています。

I はじめに 一用語、尺度、調査の概要一

1-1 用語と尺度 (DSM, PPDS)

調査結果の内容に入る前に、用語や調査に用いた尺度、調査の概要の話をさせていただきます。日本ではギャンブル依存、ギャンブル依存症といった表現が報道で使われています。しかし、ご存知の方も多いように世界的に参照されている疾患分類にはこうした表現は存在しません。例えばアメリカ精神医学会の刊行するDSM-5、これは精神疾患の分類ですが、こちらではGambling Disorder というという語を採用しています。これに日本精神神経学会がつけた和訳は「ギャンブル障害」です。また、ギャ

ンブル依存症者という表現が日本にはありますが、DSMの前の版では、既に疾患が人そのものを形容しないように注意すべきだとし、例えば統合失調症という言葉は、統合失調を抱えるものとして、統合失調症者ではなく、統合失調を抱えるものという表現を進めています。他にも HIV people ではなくて People having HIV とか People with HIV という言い方を奨めています。こうした動きは世界的にすでに90年代から進められている事ですが、日本では残念ながら脱人格的な表現にするという配慮がありません。例えば、報道でも法律でも性同一性障害を抱えるものとするべきところを性同一性障害者という人称化してしまっています。ギャンブラーという人称化を避けるのは疾患の原因を本人に帰属しないという理由もあります。適切なギャンブルをする事に障害を抱えている状況を問題にするために gambling という分詞で表現されるのであって、人に罪は無いという事です。従って、日本語も本来ならばギャンブル障害とすべきです。ただ、この報告では精神神経学会の訳語のギャンブル障害を採用します。

さて、ギャンブル障害の定義ですが、これは一文で表せるような事象的で便利なものではございません。複数の要素の内、いくつか、あるいは何点かを満たすことによってギャンブル障害であるとされます。DSM-5のギャンブル障害を映します。どこかで目にされた方も多いかと存じます。9項目の問いから成ります。「はい」を1点、「いいえ」を0点とし、4項目4点以上が該当するとギャンブル障害の診断の基準を満たします。DSMのギャンブル障害の該当ページにはこのような事も書いてあります。「過去12カ月間について当てはまるかどうか」また重症度も特定します。4～5点は軽度、6～7点は中等度、8～9点は重度です。ある特定の12ヶ月に9項目中4項目が該当というのは例えばこんな人の場合です。現在から見て、直近の12ヶ月を見てみましょう。この例の人は4項目を満たしていません。項目番号1、3、8、9が満たされています。また、例えば5年前の12カ月間でも4項目を満たしています。1、2、3、6を満たしています。このように該当する時にギャンブル障害の診断が下されるわけです。

ここまでギャンブル障害の話をしてきました。次はいわゆるパチンコ依存の話に入ります。何をすれば、また、何が起これば依存なのかは多くの方が様々に言っています。例えば、過度ののめり込みをすればそうだ、とか、車に乳児を置き去りにすればそうだ、とか、パチンコ・パチスロをするためにお金を借りたり、その借金の返済のために多重債務をすればそうだ、などです。それぞれは重要な指摘ではありますが、既に人々がパチンコ依存の定義を巡って陣取り合戦をし、大小の政治が働いている概念でもあります。

言葉に意味を与えるには2つの方法があると社会学者の吉田民人さんは言っていました。ひとつの方法は「辞書づくり」、もうひとつの方法は「コンセプトづくり」です。「辞書づくり」というのはこういうものです。例えば、巷で言われるパチンコ依存には1の用法、2の用法、3の用法がある。これに研究会が4の用法を足す、という方法です。これが「辞書づくり」です。「コンセプトづくり」というのは新しい用語を作って、まっさらな用語に意味を付与するというやり方です。ゼロベースです。研究会としては後者を選択した、と私は思っております。その際、ギャンブル依存症の概念が精神医学で用いられていないことから、パチンコ依存とかパチンコ依存症の言葉を用いることを避けました。他方で研究会の名前にパチンコ依存の言葉が残っている理由にはレジユメの「Q&A」の2番に書いてございますので、お手隙の時にご覧ください。「パチンコ依存」と呼ばれてきたものに関して「パチンコ・パチスロ遊技障害」と命名しました。DSMのギャンブル障害と同様、ある人が該当するかどうかは項目のチェ

ックによって計れるような尺度を科学的に開発する事にしました。その尺度をPPDS、Pachinko-Pachislot Playing Disorder Scaleと命名しました。PPDSは既存のギャンブリング障害尺度、例えばDSM-5の該当部分や、あるいは最もよく使われたギャンブル障害尺度であるSOGSを参考にしつつ、既存の尺度における偏りを減らし、足りない要素を追加しました。例えば、SOGSには経済問題の質問数が多く、突出しています。逆に、ギャンブルが原因で自殺を考えたかどうか、とか、ギャンブルをすることで心身の健康問題が悪化したかどうか、という項目がありませんでした。それで、それらの偏りを修正していったわけです。

続きまして、パチンコ・パチスロ遊技障害の定義ですが、これはギャンブル障害と同様、短い文で表すことができません。また、尺度の得点を足し合わせた時に、何点以上であれば該当する恐れがある、という方式としました。

そのPPDSの構成の話を行います。パチンコ、パチスロに過度にのめり込んでいる場合によく観察できる状況をスライド右に示す12のカテゴリーとして構成しました。既存のギャンブル尺度はギャンブルへの動機、ギャンブル行動、ギャンブルによる結果の3因子を想定しております。動機、行動、結果です。PPDSもその構造に従いました。サブカテゴリーの内、健康問題や自殺はSOGSになかったカテゴリーです。実際PPDSがどういった質問文からなる項目なのかは、レジュメのPPDS(パチンコ・パチスロ遊技障害尺度)をご参照ください。例えば、一番上の「思考のとらわれと欲求」には「私はパチンコ・パチスロのことがいつも気になって仕方がない」という設問があり、「当てはまる」から「当てはまらない」までの4択で答えてもらう仕組みになっております。「当てはまる」が4点、「当てはまらない」が1点です。尺度の得点は26点から111点の範囲を取ります。点数が高いほど、パチンコ・パチスロ遊技障害の疑いが強く、また重症度も高い可能性が増すという事になります。この尺度を携えて調査を行いました。

1-2 おこなった調査の概要

今回の調査の概要をご説明します。目的は、パチンコ・パチスロ遊技障害の人口の算出、それから遊技人口の算出、遊技障害の疑いがある人の遊技状況などの基礎統計量を得るために行いました。対象と抽出方法は書いてある通りです。無作為抽出方で全国を対象にしましたので、対象者は日本の人口構成に忠実であり、回答は理論上世相を反映している、という事になります。留置き法を主軸として行い、9000人中5060票を回収しました。回収率は56.2%です。この調査を行う前に2つの大学で倫理審査を通し、調査が合理的で、利益相反も無く、個人情報の取り扱いも問題が無いという答申をいただいています。回答者の属性はこのスライドの通りです。これは全国の人口構成によく似ていますが、他の社会調査と同じく、都市圏、40歳未満、男性の協力がやや少ない傾向にありました。

II 調査結果の概要

2-1 遊技者の人口推計、パチンコ・パチスロ遊技障害のおそれのある者の人口推計

この節では、パチンコ・パチスロの人口推計と遊技障害のおそれのある者の人口推計のお話を致します。まず、パチンコ・パチスロ遊技者の人口推計ですが、調査ではパチンコ・パチスロの遊技経験があるものに対して、「あなたがパチンコ・パチスロ店で最後にパチンコ・パチスロしたのはいつですか」と

尋ねています。選択肢4～7番の回答者、つまり最近から1年未満に遊技をしたことがある人を現役プレイヤーと定義しました。現役プレイヤーは582名でした。全回答者が5060名ですので、全回答者中11.5%となります。この調査は18歳から79歳の男女に尋ねています。調査直前の時点における住民基本台帳に記載された人口は18歳から79歳で9633万7130人でした。ここに11.5%を掛けます。すると1108万674人となりました。よって現役プレイヤーの遊技人口はおおむね1100万人であると言えます。

遊技人口というレジャー白書の数字がよく参照されますが、あの調査の数字より今回の数字の方が理論的に正確です。というのは、レジャー白書の調査はウェブ調査会社の持つ登録者、モニターに対して行われており、回答者の全体は日本の人口を反映しているかどうか分からないためです。通常、ウェブ調査会社というのは自分たちの持つモニターの全体像や、調査に反応した人の全体像を公開しません。ですので、調査の結果を人口比に掛けたところで、正しく推計できる保証はないのです。

なお、我々の調査では95%CI、95%信頼区間という数値も求めています。仮に同じ母集団から100回、対象者をくじの要領で抽出した場合、対象者のリストは100通りでき、同一にはならず、ずれが生じます。対象者がずれることによって結果にもずれが生じます。この時、100回中95回分は的中する範囲を計算しておけば、1100万人という数字の信憑性を確かめることができるわけです。95%CIの計算の結果、1023万3783人～1192万7565人までの範囲に収まることが分かりました。ここまでは遊技人口のお話です。

それでは続きまして、パチンコ・パチスロ遊技障害のおそれがある人が実際に何%いて、日本の人口で何万人になるかという話に移らせていただきます。その数字を出す前に、2つ知っていただきたい事があります。ひとつは「おそれ」という言葉を我々が用いることの原因です。いまひとつはPPSDの尺度を用いてどのような理屈から何点以上を遊技障害のおそれと言えるのかの計算の仕組みです。まずひとつめです。なぜ「おそれ」という言葉をわざわざ用いるかというと、疾患を本当に抱えているかどうかは医師が判断するものであって、通常の社会調査ではそれができないためです。そこで、疑わしい人も含め、やや多めに掬うスクリーニングができるような基準値を設けます。「おそれ」とか「疑い」という言葉は、「正確ではありませんよ」とか「多めに拾っていますよ」という事を表しています。2つめに入ります。「パチンコ・パチスロの遊技障害のおそれあり」はPPDSで何点以上ならそう言えるのか、その基準となる値、以下、カットオフ値の計算の理屈についてご説明いたします。このカットオフ値の計算の説明はPCSAさんからのリクエストという事もあり、ちょっと複雑な説明が続きますが、詳しい解説を致します。そのためには、私たちがこれまでどのような調査を行ってきたのか、ということからご説明申し上げる必要があります。われわれは、全国調査前の2015年にある調査会社のモニターを対象に、DSMやPPDSなどをウェブ調査の形で尋ねました。また、その回答協力者の中から約120名を誘導し、ある会場に来てもらい、面接の形でDSMを尋ねました。このようにDSMはウェブでも面接でも聞いていますが、その時に少し異なる尋ね方をしました。ウェブ調査でDSMを聞く際には「最近12ヶ月」のパチンコ・パチスロ遊技に対する行動や気持ちを聞いていました。面接調査でのDSMは「ある特定の12ヶ月」のパチンコ・パチスロ遊技に対する行動や気持ちを聞いていました。よって、2015年のウェブ調査、面接調査では、DSMの2種類の値、すなわち最近12ヶ月に関するDSMの値と、ある特定の12ヶ月に関するDSMの値、それからPPDSの値、3つの値を

尋ねた事になります。この3つの得点を我々は持っている訳です。

それでは、PPDSのカットオフの値の求め方の本格的な説明を致します。画面のスライドはレジュメに無く新たにこしらえたものです。表の左に、講演の最初で述べたように9項目中4項目以上に「はい」が付くと、ギャンブル障害の診断を満たすこととなっております。これが表の左から2列目の縦2つです。続いて表の上をご覧ください。PPDSで仮に「m点」をカットオフとした場合、「m点未満の人」と「m点以上の人」に分けられます。DSMの値とPPDSの値によって回答者を4つの群に分ける事ができます。

まず左上のセルからまいりましょう。左上のセルは「DSMで障害疑いが無し」でかつ「PPDSで障害疑いが無い」人です。右下のセルは「DSMで障害疑いがあり」でかつ「PPDSで障害疑いがある」人です。右上のセルは「DSMで障害疑いが無い」けれども「PPDSで障害疑いがあり」と間違っ
て判定してしまった人です。疑陽性です。左下は「DSMで障害疑いがあり」ですが「PPDSで障害疑いが有無し」と間違っ
て判定してしまった人です。偽陰性です。仮に「m点」での疑陽性、偽陰性が16人と20人だったとします。合計で36人となります。今度はPPDSのカットオフ値を1点ずらして「n点」にしたとしましょう。この時にも4つの群に分かれますが、カットオフを1点ずらすことによって、それぞれに入る人数が変わってきます。こちらの場合、例えば疑陽性の人が17名、偽陰性の人が18名だったとします。すると合計では35名です。疑陽性、偽陰性の数字が上の表では36名、下の表では35名ですから、m点よりn点をカットオフ値にした方が判定間違いが少ない、となります。この要領で全てのPPDS得点について26から11点までを計算し、最も偽陰性、疑陽性の比率が低い点をカットオフ値と決めました。つまり、最も判定が間違いなところをカットオフ値と決め
たわけです。以上はDSMとPPDSによるカットオフ値の求め方の原理です。

私たちはDSMだけでも2種類の得点を取っていましたので、それぞれについて改めてご説明申し上げます。DSMのカットオフ値の4点をPPDS得点に当てはめます。最近の過去12ヶ月のこととして尋ねたDSMの場合、DSMの4점에当てはまるのは、PPDSでは61点となりました。他方で最近に限らず「ある特定の12ヶ月」の事として尋ねたDSMの場合、DSMの4점에当てはまるのはPPDSでは54点到該当しました。

さて、今回の全国調査ではPPDSについて、最近12ヶ月におけるあなたの気持ちや状況に最も近いものを選んで○を付けてください、と聞いています。この期間の尋ね方は「2015年のウェブ調査と同じである」というところがミソです。尋ね方を同じ条件にすることで、何が可能になるかと申しますと、ウェブ調査で得たカットオフ値を今回の調査でも適用できる、という事です。ウェブ調査と同様、今回の調査でもPPDSが61点以上であれば、「最近12ヶ月以内で遊技障害の疑いありの人」を求める事ができる、という事です。他方で今回の質問調査でも、PPDSが54点以上であれば「ある特定の12ヶ月以内で遊技障害の疑いのある人」を求める事ができます。

ここまでしたカットオフ値の説明をまとめます。2015年の調査では「ある特定の12カ月間」と「最近12ヶ月間」の2つのDSM得点とPPDS得点の合計3つの得点を得られている事から、DSMを基準にPPDSの2つのカットオフ値を求める事ができます。また、2017年の全国調査では2015年のウェブ調査と同様の尋ね方をしている事から、そのカットオフ値を援用できます。今回の全国調査は日本の人口構成に忠実に対象者を抽出しているところから、PPDS得点を見れば、障害疑い

の人の人口推計を行う事ができる、という事になります。

2つのカットオフ値をおさらいしておきましょう。54点以上は直近、あるいはある特定の1年間、つまりどこか特定の12ヶ月、ある特定の1年間において、パチンコ・パチスロ遊技障害を有している、あるいは有していたおそれがある人となります。61点以上は直近の1年間に限って、パチンコ・パチスロ遊技障害を有しているおそれのある人、となります。

では一番重要な結果を申し上げます。全回答者5060名の内、PPDSが54点以上は47人が該当しました。全回答者の0.9%です。この数字を日本の18-79歳人口に当てはめると、「ある特定の1年間においてパチンコ・パチスロ遊技障害を有する、または有していたおそれのある日本在住の18～79歳人口は、推計約90万人」となりました。

他方で、PPDSが61点以上は21人が該当し、全回答者の0.4%を占めました。この数字を日本の18-79歳人口に当てはめると、「直近1年において、遊技障害を有するおそれのある日本在住の18～79歳人口は、推計約40万人」となります。それぞれの95%信頼区間はレジユメにある通りです。

2-2 遊技障害のおそれのある者／ない者の比較

ここからの新しい節ではPPDS得点でパチンコ・パチスロ遊技障害のおそれのある者とない者を別に分けた場合、いくつかの属性や遊技で見られた差について報告をしていきます。PPDSに回答した現役プレイヤーは558名でした。内、PPDS61点以上、つまり遊技障害のおそれのある人は先ほど述べたように21名でした。61点未満、遊技障害のおそれの無い人は537名でした。この2群の比較をしていきます。

まず、統計的に差が見られた項目についてご報告致します。離婚の経験から挙げていきたいと思えます。離婚の経験については遊技障害のおそれの無い人では離婚経験は15%でしたが、遊技障害のおそれのある人では38%であり、これを統計的検定に掛けたところ有意な差がみられました。次に世帯の預貯金の質問ですが、預貯金が何万円ですか、という質問に「ない」と答えた人については、遊技障害のおそれの無い人のうちでは預貯金が無い人の割合は15%でしたが、遊技障害のある人のうちでは48%が預貯金が無いと答えていました。3番目として、パチンコ・パチスロで自分が作った借金による過払い金請求や債務整理の経験がありますか、と聞いたところ、「ある」と回答したものについては、遊技障害のおそれが無い人のうちでは4%に留まるのに対して、遊技障害のおそれがある人のうちでは52%に上りました。

2-3 個人内のパチンコ・パチスロ問題の経過

次に遊技の状況と遊技障害の関係を述べていきます。来店頻度ですが、最も選ばれた選択しは遊技障害のおそれが無い人で週に1回程度で、これは全体の21%でした。また、月に2～3回程度以下の人も多く、その人達を合わせると全体の6割を占めています。これが遊技障害のおそれがある人になると、最も選ばれた選択肢は週に2～3回程度で、その選択肢は全体の38%を占めていました。

続いて1日当たりの平均プレー時間です。最も多く選ばれた選択肢は遊技障害のおそれがある人、無い人共に3時間以上、4時間未満でした。しかし、遊技障害のおそれがある人は5時間以上とか、8時

間以上を選ぶ人も一定程度多くいました。

ひと月あたりの平均負け額も聞いています。遊技障害のおそれのある、無しで明らかな差が見られません。遊技障害のおそれのある人の半数以上がひと月当り、平均して4万円以上負けています。

次に、パチンコの低価格台と通常台のどちらをよりプレイするかも調べたところ、遊技障害のおそれの無い人は低価格台だけを、あるいは低価格台を選んでいるのに対し、遊技障害のおそれのある人は通常価格台だけを、あるいは主に通常価格台を選んでいることが分かりました。

パチンコ、パチスロのどちらをよりプレイするかを調べたところ、遊技障害のおそれの無い人はパチンコだけを、あるいは主にパチンコを選んでいるのに対し、遊技障害のおそれのある人はパチスロだけを、あるいは主にパチスロを選んでいる事が分かりました。

以上の様な事が分かりました。ただしこの調査で分かったことは、2変数間、例えば離婚の有無と遊技障害の有無に関する相関、連関です。因果関係は分かりません。従いまして、離婚をするとパチンコ・パチスロ遊技障害になることが分かったわけではなく、また、パチンコ・パチスロ遊技障害になると離婚をする、という事が分かった訳でもありません。分かったことはパチンコ・パチスロ遊技障害の疑いにある人は、無い人々に比べ離婚経験者の割合が多い、という事に過ぎません。なお、統計的な差が認められなかった項目はいくつかあります。例えば、日本のどこに住んでいるのか、住んでいる町の大きさはどの程度か、最終学歴は何か、職業は何か、最もよく行くパチンコ・パチスロ店への近さはどのくらい近いのか、初めて遊技をした年齢は何歳なのか、などでした。以上が、遊技障害の有無に関する比較の結果でした。

続きまして、個人内のパチンコ・パチスロ問題の経過についてご報告いたします。パチンコ・パチスロ経験のある全てとなる1814名にレジユメにあるような6つの問題をこれまで経験したことがあるかどうかを尋ねました。当て嵌まるものに全て○を付ける方式です。結果です。当初の数値に誤りがありましたので訂正いたします。パーセントは変わりありません。問題があったと申告した人の割合は2割程度にとどまりました。これは過去プレーヤー（最近1年以内にプレイをしていない人）とか現役プレーヤーとか、それらを合わせた遊技経験者のいずれにおいてもあまり差はありませんでした。

次に、それぞれの人について、現在は一つも問題も無いと申告した人の割合も調べました。過去プレーヤーでは95%が現在は一つも問題が無いと答えています。これは現在遊技をしていないからなので当たり前の数値かと思いますが、現役プレーヤーでは61%が遊技経験者全体では82%が、現在はそうしたパチンコ・パチスロの問題が無いと答えています。また、問題の経験が何年何カ月続いたのか尋ねたところ、いずれのプレーヤーも平均約5年という結果でした。

この節のまとめを申し上げます。問題があったと申告した人の割合はプレイの過去現在を問わず約2割程度でした。そのうち約過半数のもので問題が消失していました。問題経験の持続期間はおおむね5年間でした。

この結果に対していくつか留意点を述べたいと思います。1点目は問題の消失を回復と呼んでいいかわからないところです。というのも、問題数が1からゼロに変化したものも問題が消失した人の数に入っている訳ですが、問題数1の人はPPDSのフルバージョンを尋ねた場合に、そもそも遊技障害の疑いあり、となる可能性が低いからです。2点目としましては、この質問は回答者の回想に基づいている為、記憶の誤差が生じている可能性があるという事です。これを専門用語で「記憶の修飾」といいます。

3点目はこの質問は回答者の主観的な判断に基づいている為、家族などの外部からの評価では無い、という事です。こうした尋ね方による限界はありますが、この質問の集計からは次のような事が分かりました。すなわち、問題経験をかかえる遊技者集団は、固定的なメンバーであったり、問題経験が不可逆的であったりするのではなく、集団の構成メンバーが数年単位で変化しているであろう、という事です。

本調査のまとめ

ここまでの内容のまとめを致します。全国規模の無作為抽出によるパチンコ・パチスロ遊技の調査はこれまでになく、学術的研究の空白部分を埋めるものとなりました。近年、調査への回答拒否が多くなっています。そうした悪化した調査環境の中では上々の回収率でした。この調査は無作為調査に基づいており、回収率も高いという事から、回答は日本全体の世相を反映しているという事ができます。

報告の2-1では、回答から、パチンコ・パチスロ遊技人口や、パチンコ・パチスロ遊技障害のおそれのある人の人口推計を求めました。2-2では遊技障害のある人、無い人で比べた場合の属性や遊技のあり方の差について明らかにしました。2-3では、過去、遊技を巡って問題を経験した人の経緯を一定程度明らかにしました。これらの調査の結果は、今後のパチンコ・パチスロ遊技障害の予防、介入、治療などの対策を検討する上での基礎統計量となります。全国調査の結果は報告書にして今年度末に刊行する予定です。報告書はPDFにしてインターネットからも読めるようにいたします。

III 結果を踏まえて

3-1 新しい調査へ

本調査には課題と呼ぶべき点もいくつか存在いたします。まず、パチンコ・パチスロ遊技障害のおそれのある回答者数が当初の予定を下回る結果となりました。そのため、遊技障害のある人についてのより詳細な分析を行う事が困難になりました。例えばDSM-5ではギャンブル障害の得点に応じて、軽度、中等度、重度に分けていたわけですが、そうした重症度別の分析が該当者21名ではできなくなったという事です。2つめの課題として、今回のような調査スタイルで分かる事というのは変数間の相関、連関であるという事です。因果関係は分かりません。パチンコ・パチスロ遊技障害の予防、介入、治療などの対策を検討するためには、因果関係を特定する必要があります。因果関係を特定するためには今回とは大きく異なった調査設計をする必要があります。例えば同じ人にもう一度尋ねるといった、パネル調査をする必要があります。

本調査の結果で、先ほど遊技障害のおそれのある人の中での離婚経験の割合は、遊技障害のおそれの無い人の中でのそれより多いという結果がありました。しかしそれは連関なのです。この連関を成立させるためには、いくつかの影響関係がありうると考えています。パターン1として、離婚が障害をもたらす。パターン2として、障害が離婚をもたらす。パターン3として、第三項が離婚と障害の両方をもたらすが、障害と離婚の間に因果関係はない、です。パターン3について補足の説明を致します。例えば第3項として、衝動性という事を考える事にしましょう。衝動性があると障害になりやすい、衝動性があると衝動的に離婚を行う。この2つの因果関係の結果として、衝動と離婚に連関はあるけれども、直接的な因果関係は無いのかもしれませんが。

2-2では障害の疑いとパチスロ遊技との連関を述べましたが、同じように3つのパターンの因果関

係が考えられます。説明のパターンその1、パチスロ遊技が障害を生む。説明のパターン2、障害を抱えるとパチスロを選ぶようになる。説明のパターン3、パチスロと障害の間に連関は見えるが、例えば年齢が若いという第三項が隠れている。このパターンでは、若いためにパチスロを好む、若いためのめり込みやすく障害になりやすい、という2つの因果関係がある。しかし、パチスロと障害に因果関係がない。

このように3通りの説明がパチスロを好むことと障害のおそれの連関には可能性としてあり得ます。どれが因果関係として正しいのか特定するには、本調査のデータからは分かりません。本調査では無く、別の調査を行って、同じ人に間隔をあけて同じ質問をするパネル調査のスタイルが必要となります。パネル調査は、現在三本立てで実施中です。結果が出るのは1年後、分析の発表はさらにその後になるかと存じます。

3-2 他のギャンブル障害調査との比較

それでは、最後に他の調査との比較をして終わりにしたいと思います。表の左から2列目と3列目をご覧ください。ギャンブル依存症560万人として大々的に報道されたのは、厚労科研の2008年の調査が発端でした。2013年にも追調査を行っており、ほぼ同様の結果が得られています。これらの調査で尺度としてSOGSが使われていました。SOGSで計った結果、ギャンブル障害、当時は病的賭博と呼んでいましたが、その障害疑い率は男女合わせて4.8%でした。次に左から4列目5列目をご覧ください。2016年と2017年には久里浜医療センターは日本医療研究開発機構(AMED)から委託をされて調査を行いました。16年には大都市のみ、17年には全国調査を行いました。結果として、障害のいずれかの時期においてギャンブル障害である、ないしあった人の比率は、大都市調査では2.7%、全国調査では3.6%と概ね3%でした。直近の1年の該当者に限って言えば0.6%と0.8%でした。我々の社安研の調査では、「ある特定の1年の障害疑い率」が0.9%、「直近1年」では0.4%でした。直近1年の該当比率についていえば、久里浜調査と社安研調査の間にはほとんど変わりがないと結論付けられます。

しかし、直近1年では無い方の数字は社安研の数字が概ね1%の0.9%、久里浜調査が概ね3%、厚労科研調査では概ね5%と開きがあります。なぜパーセントに違いが生じたのでしょうか？ここより以下は私の私見であり、研究会メンバーの総意ではないという前提で聞いていただければと存じます。どんな原因でパーセントに違いが生じたのか？ヒントはこの表の作り方にあります。「生涯」と「ある特定の1年」を別の段にわざわざ配置したところに謎解きのヒントがあります。

DSM-5の原文でギャンブル障害が規定されている部分を映します。9項目中4項目以上で該当者となります。Four(of more)と書いてあります。そして次のように期限を区切っています。in a 12-month periodとあります。不定冠詞のaなので、「ある特定の12ヶ月において」と訳するのが適切だと存じます。他方で、厚労科研で使われた尺度はSOGSであり、こちらは20問中5問以上に「はい」、すなわち5点以上が付けば障害の疑いありになります。質問項目の1例を挙げると、7.意図していた以上にギャンブルをしたことがありますか。とか、8.あなたのギャンブルについてまわりの人から非難されたことがありますか。というものがあります。これは「あなたは～したことがありますか」と聞くタイプのもので、生涯、いずれかの時期における経験を尋ねるものです。ですので、原文の英文でも完了形

です。SOG Sの11番目の質問にはもっともそれがよく表れています。Have you everからはじまって in your life で終わっています。あなたの生涯において〇〇したことがありますか、という質問になっています。

講演の前半でご覧いただいた図を少し変えてお見せいたします。例えばこういう人の場合に、SOG Sではギャンブル障害の疑いありとして加算される可能性がある、という例です。項目5は10年前に感じた内容だとします。ギャンブル障害に対して本人が感じたり行動したりした内容だとします。これが「これまでに」という質問だと「はい」に〇が付きます。けれどもこの人は、その後はその感情は経験していません。次に項目1は7～8年前に感じた内容だとします。これも「これまでに」という質問だと「はい」に〇が付きますが、8年より前と7年より最近ではその感情を経験していません。SOG Sの「これまでに」と尋ねる完了形のやり方ですと、どんどんと得点は加算され、この人の場合だと、のべ6点、20点中6点となりギャンブル障害のおそれあり、という事になります。

これがDSMであればそうなりません。DSMでは in a 12-month period として限定されています。ある特定の12ヶ月にくぎって尋ねていますので、このスライドの人の場合はDSMのギャンブル障害には該当しない訳です。従いまして、社安研の0.9%と厚労科研の4.8%の違い、人口で言うと90万人と536万人の違いは、ギャンブリング全般とパチンコ・パチスロの範囲の違いとか、採用した尺度の違いだけでは無く、その質問の持つ期間に対する尋ね方が違うというのが、ひとつの大きな要因ではないかと個人的には思っています。

DSMやPPDSのようにある特定の12ヶ月間や最近の12ヶ月間、という尋ね方であれば、その人のある時期について、ギャンブル障害と言えるかどうか、適切に判断できると思っています。SOG Sではそれができないのではないかと思います。とはいえ、SOG Sが間違った計り方であると言い切ることはできません。かつて、病的賭博は薬物依存やアルコール依存の病理学をお手本にしてきました。古いモデルにおいて、依存とされる事柄は、不可逆的で重症化するのみである、と考えられていました。そのモデルに従えば、SOG Sの「これまでに」というやり方で足し合わせていくという得点のルールは順当であると言えるのかもしれませんが、もっとも、最近では海外でSOG Sを用いる場合には「これまでに」ではなく「直近12ヶ月」というように質問を変えて尋ねているようです。

厚労科研の2013年の調査とふたつの久里浜調査は、実際にどう尋ねたのかについて文書が公開されていません。そのため、このパーセントの違いは対象ギャンブリングの違いなのか、尺度の違いなのか、それとも質問文の中の期間の尋ね方の違いなのか、というのは検証ができない訳です。社会調査の考え方からしますと、調査は一般的に、尋ね方によって回答が大きく変わるおそれがあるものです。そのため、結論となりますが、厚労科研の13年の調査やふたつの久里浜調査については調査票と調査結果の速やかな公表を切望する次第です。

以上、拙い報告ではございましたが「パチンコ・パチスロ遊技障害全国調査」の結果とそこから見えてきたもの、そして類似の調査との比較についてお話をさせていただきました。以上で終わりとしたいと思います。ご清聴ありがとうございました。

<質疑>

大石：大変楽しく聞かせていただきました。PPSDの尺度を作られたと思いますが、選択肢は4択で

作られています、「どちらにも当てはまらない」が入っていないというのはどういう意図があるのでしょうか？

石田：選択肢の択一は4択しかございませんので、4 3 2 1の4点です。項目2 1に関してのみ、どこからパチンコの借金をしたか、については借りたところが1カ所で1点、2カ所で2点になります。択一式は4択1種類です。

大石：どちらかに振れるようになっているのですね。

石田：研究会の中にも心理学系と社会学系の人がありまして、議論されました。心理学だと基本的に中央の3番目を作るのですが、日本人に対して調査をすると3が選ばれやすい傾向があります。3に回答が集中すると、分析ができにくくなってしまう可能性もありますので4択にしました。

大石：もう1点。他の調査、SOGSを使ったりしているという事ですが、なぜこのような数値とその調査内容の詳細を公開しないのでしょうか？公開されないと正確に調査同士の比較ができないですよね。

石田：それはなぜかはわかりません。私もぜひ知りたいところです。

大石：ありがとうございました。

佐藤：初めて聞く単語が多く難しい中、理解しようという中で、非常に興味があるお話をありがとうございました。その中で、特に、このパチンコ・パチスロの違いというところに興味を持って、追加のパネル調査が必要であると、1年かかるという事でその結果を期待したいと思います。結果次第ですが、せっかく日工組のバックグラウンドなので、パチンコ、パチスロは機械の設計が違うわけで、それが影響するのかなと。するとしたら逆にどういう設計をすると疑いがあるという人を減少させることが出来るのか、というところまでいくと、ものすごく機械メーカーの社会的役割が高まるんじゃないのかなと期待しております。

石田：ありがとうございます。パチスロ自体に何か依存の問題が含まれているのか、そうではないのかというのはパネル調査で明らかにしていく事かと思えます。ただ、ご提案のことは、今準備している3つのパネル調査には入っていない事なので、たとえばまた別の調査をするというやり方が考えられます。例えばどういう機種をプレイしているのかを聞いて、どのような疑似当りがあるから射幸心が高まるのか、という事などから依存の原因になりそうなものを特定していくのはありうると思えます。機種との関係は検討したいと思っておりますので参考にさせていただきます。ありがとうございます。

以上



Pachinko Chain Store Association

第2部

『新しい規則で生まれる遊技機』

～パチンコ/三洋物産編～

講師：風岡 喜久夫 様

株式会社三洋物産 開発本部 商品開発部部長

<プロフィール>

風岡 喜久夫 様 (かざおか きくお)

役職

株式会社三洋物産 開発本部 商品開発部部長

ご略歴

1994年6月 三洋物産入社

入社当時はソフト担当として代表機種「ギンギラパラダイス」「大工の源さん」「海物語」を担当。ソフトの経験を活かし、2010年より企画業務を担当し、現在は開発機種全般の統括を行っている。

ただいまご紹介にあずかりました三洋物産 開発本部の風岡と言います。本日はご縁がありまして、こういった場をお借りしてお話をさせていただく事となりました。今からお話と質疑応答という形で1時間ほどになりますが、『新しい規則で生まれる遊技機』～パチンコ/三洋物産編～という事でお話をさせていただきます。

本日、お話をさせていただくのは、今現在、三洋物産は新規則についてこのように考えていますよ、といったこととなりますので、パチンコメーカーを代表して、新規則はこうなりますよ、という事をお話するものではありませんので、そのように聞いていただければと思います。資料は前面にも映しておりますが、手元の資料もほぼ同じ内容となっておりますのでそちらもご覧ください。また、ページに関しては資料右下の数字記載のページで説明していきます。

1 ページ目をお願いします。三洋物産の会社について簡単に説明いたします。日本の遊びをリードする。これが私達SANYOのミッションです、と記載しています。これは企業理念に近いものになっており、日本の遊び、すなわちパチンコ・パチスロの事を示していますが、パチンコ・パチスロをリードしていきたいというのが私達の理念であり、やらなくてはならないミッションだと思っております。

次にSANYOグループを紹介します。SANYOグループは三洋物産、三洋販売、サンスリーの3つの会社があります。まず三洋物産ですが、こちらは私が所属している所で、いわゆるメーカーであり、開発を行い商品を作っている会社になります。三洋販売はSANYOグループの遊技機を販売している販売会社となりまして、もうひとつはセカンドブランドのサンスリーというメーカーになります。

2 ページをご覧ください。三洋物産の組織図になります。私は開発本部に所属しております。ここで全ての機械を開発しておりまして、この開発本部は6つの部門で構成されています。開発管理部、商品開発部、設計部、技術渉外部、知的財産部、東京開発部となっております。主に商品開発部で企画に絡む部分を作って、設計部では基板や役物といったハード部分を作っております。東京開発部においては主にパチスロの開発を行っているという事になります。三洋物産はパチンコは名古屋、パチスロは東京で作るといったスタイルをとっております。

3ページをご覧ください。次に三洋物産のシェアとなります。皆さんご存知だとは思いますが、市場における三洋の機種シェアはパチンコ市場全体の29%となっております。台数で言いますとおよそ76万台くらいとなります。貸玉別にいきますと、4円パチンコのみでは約24%、1円パチンコのみでは約35%という事で、1円パチンコのみではシェアはかなり多くなっています。この2つを合わせると全体で約29%となっております。このパーセンテージはここ7、8年あまり変動しておりません。安定した形でこのようなシェアを維持しているという事になっております。そして、その下には海物語シリーズの累計出荷台数を記載してありますが、シェアの76万台のほとんどが海物語シリーズで占めております。今までにどのくらい海物語シリーズを出荷してきたかという、合計で810万台、シリーズでいきますと、新海物語シリーズが一番多く、その次に大海物語シリーズ、そして沖縄、初代、となっております。実際に今現在の海物語は、主に沖縄シリーズや大海物語シリーズ、JAPANシリーズの3本を柱で構成しておりますが、累計でいうとこういう形になります。特徴としては海物語の甘デジが107万台ほど出荷しております、甘デジに関しても非常に力を入れているメーカーとなっております。

4ページをご覧ください。ここからは少し、現在の市場動向についてお話しさせていただきます。私より皆さんの方がよく分かっているかと思いますが、改めて数字を合わせてみていきたいと思っております。まずは市場規模と販売台数の推移となります。折れ線グラフはパチンコ業界全体の市場規模で、単位は左側に記載の「兆円」となります。棒グラフはパチスロを含まないパチンコのみでの年間販売台数で、単位は右側に記載の「万台」となっております。見ていただくと分かるのですが、2005年までは順調に市場規模は拡大し30兆円産業と言われていました。それに伴いパチンコの販売台数も年間400万台を超えておりました。しかし、2005年以降は下降の一途をたどり、昨年2016年のパチンコ市場規模は10年前と比較し、約4割減となっております。また、パチンコの販売台数は約6割減と非常に厳しい市場となっております。ここに記載はありませんが、今年の市場は昨年を下回ることが予想されており、更に来年も下落するのではないかとされており、

5ページをご覧ください。次に参加人口と年間の投資金額の推移となります。折れ線グラフが一人当たりの年間投資金額で、単位は左側に記載の「千円」です。棒グラフが参加人口で右側に記載の「万人」となっております。少しずつですが減少してきた参加人口は2010年を皮切りに大幅に減少し、2013年には1000万人を切り、2014年にはいったん盛り返したものの、昨年再び1000万人を割る結果となりました。このように参加人口が減少する一方、年間投資金額については2009年に大幅に下落したものの、再び上昇し過去から大きく変化をしていない事から、現在の市場はライトユーザーが離散し、ヘビーユーザーに支えられているといったことが伺えます。

6ページをご覧ください。次にアウトと粗利の推移となります。左側の表が4円パチンコ、右側が1円パチンコの粗利とアウトの推移となります。まず、4円の方を見てもらうと、先ほど説明しましたように遊技人口の減少に伴い、アウト、粗利も年々減少し下げ止まらない状況となっております。実際に4円パチンコのアウトは過去最低値の約10600アウトを記録し、日ごと記録のワースト10の内、8回を今年記録しております。また、その内6回が今年9月と10月という事になっております。次に1円を見ていただきますと、こちらはホールの皆様の努力で低玉貸し営業を行い、稼働の向上に一定の効果が見られましたが、現在においてはこちらも右肩下がりとなっております。このように市場規模の縮

小や遊技人口の減少、アウトの減少等がある中で新規ユーザーや休眠ユーザーを復帰させていかなければ下落傾向の歯止めがかからない、といった状況の中で来年2月の規則改正を迎えることとなりました。

7ページをご覧ください。ここからは規則改正の中身に触れていきたいと思います。今回の規則改正で実施される遊技機開発にからむ部分を記載しております。大きく「出玉上限」「実射試験の基準」「設定の追加」がポイントとなっております。まず、出玉上限ですが、最大ラウンド、いわゆる大当たりした際のアタッカーの開放が16ラウンドであったものが、新規則では10ラウンドとなっております。現行規則においては16R x 10カウント x 15個で2400個が可能でした。しかし、新規則においてはラウンド数が10ラウンドになったことにより、10R x 10カウント x 15個で1500個が最大の払い出し出玉となっております。ここだけを見ますと、海物語で言えば、現在の市場で使っている「沖縄」とほぼ同等のスペックは作れるんじゃないの、と思われるかもしれませんが、実際は非常に厳しいと思っております。その理由は実射試験の基準の変更と設定追加により射幸性を抑えないと試験に合格しない、することができないという事になります。

では、その実射試験の項目を見ていきたいと思います。現行規則では1時間と10時間という2つの項目の基準でしたが、新規則では4時間といった試験が追加されています。ハードルが一つ増えたということになります。更に、1時間の試験を見ていただきますと「出玉率が3倍以下」であったものが、「出玉率が1/3倍以上2.2倍以下」と、下限値の1/3倍というのが追加され、上限値にも制限が入っております。下限値の基準ですが、通常時のベースを33~34以上にしないと試験に合格する事が難しくなる、といった基準になっております。その理由ですが、現在、日工組内規でベース30以上で出荷する事が決まっておりますが、ベース30の遊技機だとしても1時間で1回も大当たりしないという事が起こりうると思いますが、そういった場合に0.33倍を下回ることになり、試験に合格しないという事になります。結果として、ベースを上げた分、スペックを押さえる必要がある、という事になります。

次に上限値の2.2倍以下ですが、こちらはいわゆる高確率や時短といった有利状態時に該当する基準となります。この基準は大当たりと大当たりの間隔が早い遊技機は合格するのが難しいと言った基準です。すなわち、高確率の確率を下げる等を行い、大当たりと大当たりの間隔を長くする事が必要となってきます。具体的には1500個の大当たりが1時間に5回発生した場合にはこの基準に該当し、合格しないという事になります。海物語沖縄においても1時間に7回、8回、9回といった大当たりが発生する事があるとおもいますが、5回を超えているのでそういった部分を抑える必要があります。

次に4時間の下限値2/5倍以上です。0.4倍以上の基準ですが、特にTSがからい遊技機においてはベースを40以上にしないと試験に合格するのが難しい、といった基準になります。1時間に300回転くらいの変動を行う1/319の遊技機でいいますと、普通に4時間、約1200回転当たらないという事もあると思います。これを確実に合格に近づけるためにはベースを40で設計する事も想定しないとイケない、といった基準になっております。

そして10時間の基準ですが、現行規則では10時間で上限値2倍以下であったものが、新規則では1/2倍以上、4/3倍以下となっております。こちらの上限値、4/3倍、約1.33倍以下の数値ですが、イメージとして出玉性能を現行機から3~4割下げたスペック設計を行う必要がある、といった内容になります。

次に設定の項目ですが、現行規則では設定を設けることはできませんでしたが、新規則においてはパチスロ同様に6段階の設定を設けることが可能となりました。ホールの営業形態に合わせてスペック設計ができるメリットはありますが、試験においては設定を設けることによって合格率が下がる可能性も考えられるため、合格率を上げる事を想定したスペック設計も必要ではないかと考えております。

8ページをご覧ください。新規則の内容について、厳しいと思われたのではないかなと思いますが、本当に厳しいです。しかし、先ほど市場動向において現在の市場は下降の一途をたどっており、新規ユーザーや休眠ユーザーを復帰させていかなければ、下落傾向に歯止めがかからないのではないかと、というお話をさせていただきました。今回の規則改正は、実は歯止めをかける可能性を秘めた新しい時代を作るチャンスであると捉えております。新規則によって制限が狭められたことにより、今までは射幸性に目がいていたところが少なからずありました。しかし、射幸性が抑えられた事により、作る側は射幸性では無く、今までとは全く違った考え方や発想で、この決められた範囲内で、どうしたら面白いものが作れるのか、少しでも魅力あるスペックが作れるのかを考えるようになります。開発者が創意工夫を凝らし、新市場に沿った新製品を考えるようになります。そういった工夫によって新しいものが生まれてくるようになります。すなわち、新規則における制限も決して悲観的にばかりは考えていません。厳しいから何もできないとは全く思っておりません。むしろ腕の見せ所であり、今回の規制によってこういう制限ならこうしてやろう、といった考えで、新技術や新アイデアを生み出すことが出来ると考えています。

9ページをご覧ください。ここで、規制から新しいものが生まれた他の業界に目を向けていきたいと思っております。ここでは自動車業界の排ガス規制の経緯が記載してあります。実際の規制はもっとありますが、大きなところを記載しております。過去、自動車業界の規制は1975年から1978年にかけてCO、HC、NOxといった環境に対する規制が行われ、更に2000年には基準が強化されています。しかし、その規制によって自動車メーカーはそれまでの考え方を換え、環境を意識した製品開発に取り組み、現在においては電気自動車やハイブリッド自動車などのエコカーが全盛になっております。そして、更に自動運転の技術へも発展を遂げております。排ガス規制は言い換えれば、自動車のパワーの規制となります。これが規制され、開発者たちは別の視点である燃費効率や快適さに目を向けました。今の時代となつては、スピードやパワーよりも自動運転、自動ブレーキ、アシストなどの安全性、水素自動車や電気自動車などのエコ、燃料効率の高い自動車の方がユーザーに選ばれる基準となっております。技術の方向を変える事によって市場の更なる発展を果たしています。これをパチンコに置き換えた場合、パワーは射幸性、安全性は安心して楽しく遊べる遊技機と置き換える事も出来るのではないのでしょうか。

10ページをご覧ください。もうひとつ、規制から新しい時代を作った業界として、タバコ業界の経緯となります。この業界はパチンコ業界と同様に、商品のみならず、宣伝等においても規制されるような業界となっております。非常にパチンコ業界と似た業界となっております。1998年に自主規制によって、TV、ラジオ、WebでのCMを自粛、2002年には東京都で路上喫煙禁止条例が施行、いわゆる歩きタバコの禁止条例です。そして2004年にはメディアでの広告や無料配布、屋外広告など大幅な制限が入りました。2005年には健康を害するという事で、パッケージ表面に対する健康警告表示が開始されております。この他にも喫煙場所の大幅な減少や金額、販売場所の制限など、様々な規制を受けてきているタバコ業界ですが、使用されている方も多いと思いますが、加熱式電子タバコの登

場によって市場の形を変えつつあります。紙タバコがNGな場所でも喫煙が可能であったり、火を使わないので火事の心配が無いなど、新しい形のメリットが出せており、正に、発想や視点の転換から生まれた商品が業界を変えていっています。また、この加熱式電子たばこは1社だけでは無く様々な製造会社が手掛けています。規制によって、様々な製造会社が新たな挑戦や取り組みを行っているからこそ、業界の新時代が切り開かれているのだと思います。実際に新型の電子タバコの登場により、急速に市場が拡大し、今年の電子タバコの市場は1兆円に達すると予測されています。パチンコ業界においても様々なメーカーが新規則で、新たな挑戦や取り組みを行って、業界の新時代を切り開くことが出来るのではないのでしょうか。

11ページをご覧ください。ここでパチンコの新規則に戻りたいと思います。パチンコの新規則で考えられるメリットは大きく2つあります。こちらに関しては色々なところで話が出ていると思いますが、ひとつはベースがアップするところにあります。ベースアップする事により、スペックに影響がありますが、これは逆にユーザーの方においては高いベースが担保される事で消費金額が抑えられ、持ち球を前提とした新たなスペックや、ユーザーが持ち球遊技する時間が長くなることによって、島全体の雰囲気アップや稼働の増加にも期待ができると思います。また、設定の追加においては、ホール様の営業形態に合わせた出玉率の設計を行った遊技機を作ることになり、ホール様には今まで以上に、使いやすい遊技機の提供が可能となります。また、ユーザーにおいてはパチスロにあるような遊技台を選別するといった新たな楽しみを提供する事も可能になります。

12ページをご覧ください。前のページでは2つのメリットをお話ししましたが、ここでは新規則を受けて、2つのメリットだけではなく、パチンコがどういった方向に進んでいくかについてお話ししたいと思います。今回の新規則は先ほどお話ししたように射幸性を抑えた規則に改正されていますが、ゲーム性に対する規制ではありません。すなわち、射幸性の時代では無くなり、射幸性とは関係ない部分で、その範囲内で全メーカー新たに共通のルールができました。これにより、全てのメーカーが同一線上からスタートすることになり、大手や小さなメーカーがここから新時代に向けてスタートしていきま。今まで、メーカーによって差がついた部分はあったかなと思いますが、アイデア次第でどのメーカーも市場をとる可能性があります。射幸性に頼らないゲーム性勝負になります。ベンチャー的な考えの機械や、今までとは全然違うアイデアのパチンコなど、パチンコはこうじゃなきゃ、と思ってやってきた事とは違った発想の面白さで勝負する事となります。今まで射幸性で勝負してきたところも変わっていきます。これから正に遊技機の「遊」が中心となる時代がやってきます。先ほどベースアップのお話をしましたが、長時間遊ぶ機械は長時間楽しくないとダメだと思います。お客様を楽しませる遊技機づくりになってきます。ゲーム業界においても長時間楽しませること、面白さだけで勝負していると思いますが、パチンコもそちらに向かいます。遊びに特化するタイミングがやってきました。新しい規則で生まれる遊技機は各社の知恵と技術の詰まった新パチンコになっていきます。メーカー側の人間に期待してください。

13ページをお願いします。ここで三洋物産が具体的に進めている遊技機開発についてお話しします。1点目、海物語の新規則対応を進めていきます。海物語は過去19年にわたり、様々な業界変化に合わせて、最大限の満足感をプレイヤーに提供し、変わらない海物語に、いい意味での変化と刺激の搭載を行ってきました。今回の規則改正においても、先ほどお話ししました新しいゲーム性、楽しめる要

素を搭載し、今まで同様に業界の発展に貢献し、業界を盛り上げていきたいと思っております。

2点目が安価で提供できる遊技機の開発を進めていきます。現在においても大海スペシャルアグネスのように安価で提供できる遊技機の提供は行っておりますが、新規則においても射幸性を抑えた遊技機づくりが進む中で、安価で提供できる遊技機は非常に重要な要素だと思っております。部材リユースやシンプルな開発手法を開発し、価格を抑えた遊技機の開発を進め、提供を行ってまいります。

3点目は多種多様な遊技機への取り組みです。新しいゲーム性、楽しめる要素はセブン機の範囲だけで考える必要は無いと思っております。スペックの多様性として羽根物やアナログ機をベースにした機種開発にも取り組んでいきます。

14ページをご覧ください。最後のページとなります。今回、貴重なお時間をいただき、『新しい規則で生まれる遊技機』というテーマでお話をさせていただきました。個人的な思い、気持ちも入っており、メーカーとしては今回の規則改正は本当に業界を変えるチャンスであると思っております。しかし、メーカーが努力をしてどのような機械を作ったとしても、ホールの皆様に使っていただかなければ、これから来る時代は乗り越えられないとも思っております。新規則に対応した機械が出てきて、少しでも、これは面白いかも、いけるかも、という風に思っただけなら、ぜひその機械を使っただけなら嬉しく思います。こういった時代だからこそ、メーカーとホールが手を取り合う事によって、新しい時代、新しい市場を作ることが出来ます。一緒にチャンスをもものにしていきましょう。以上で私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。

<質疑>

加藤：ありがとうございました。2つお伺いしたい。今までメーカーさんはいわゆる等価交換向けの機械を作ってきたと思うが、新規則になってどのような交換率がいいのか、風岡さん個人的な意見でも構わないので教えていただきたいのが1点。もうひとつは、新規則になったら1円パチンコは存続できるのか、これも個人的な意見で構わないのでお答えいただければと思います。

風岡：1点目の、どの交換率に向けて機械を作るかなんですが、先ほど新規則の中で設定を設けることが出来ると、逆に言ってしまうとどの交換率にでも対応できる機械作りが可能になってくると思います。ですので、基本的には全ての交換率に対応が可能になるというのが今回のポイントではないかなと思っております。その中で本当にどこを見て考えるかというところ、市場の中で一番多いのが11割という事になっていきますので、11割、10割、12割というのが中心になってくるのではないかなと思っております。2点目に関してですが、1円パチンコは現時点でも遊パチ、甘デジ、ちょいパチも動いているという声を聴いておりますので、存続は可能ではないかなと思っております。ただ、投資金額が抑えられ、射幸性が抑えられるというところがありますので、1円パチンコと4円パチンコの割合は若干動いていくのではないかと想定しております。1円から4円パチンコに、4円パチンコが打ちやすくなるのではないかなと思っております。

佐藤：報告ありがとうございました。質問というより一人の意見として聞いていただきたい。新しい規則で、単純に言うと射幸性が落ちると、そういった規則の中で機械作りが非常に難しくなる。その難しくなる、というのは端的に言うとホールは利益が取りにくくなるという事ですよ。今ま

でのような粗利が取れなくなる。新基準で、新しいゲーム性とか面白い機械を作っていただくのは結構ですし、遊技人口に歯止めをかけ、希望的には増やせばいいという事ですが、粗利が落ちる中で、ホールサイドから言うとパチンコの価格だと思います。価格が下がらないと、恐らくホール経営は粗利が下がる中で、非常に苦しい経営、という事は閉める店も出て来る可能性が大きいかなと。何を言いたいかというと、三洋さんだけに言うつもりはないんですが、メーカーさんは残念ながら、今まで歴史上、価格という事について真剣に考えてこられなかったんじゃないかなと。何故かというところの十数年上がりっぱなしですね。十数年、二十年前でも今に比べて射幸性は低かったですよね。でも遊技代が何分の1だったんですよね。ですからホール経営が成り立ったんですが、今後、射幸性だけ落ちて、価格が下がらないとなると単純に言って難しい。繰り返しますが、日工組だけではなくスロットも同じですが、価格をどうやって下げる事が出るのであるのかどうか、ホールと一緒に考えて、ホールの使い方もあるのかもしれないから、行かないと厳しい業界になるのではないかという個人の意見ですがいかがでしょうか。

風岡：粗利、利益が落ちるといえるのはあるのかなと思ってまして、先ほど説明させていただいたんですが、2番の「安価で提供できる遊技機」という事で、本当に少しでも価格を抑えた形での遊技機の提供ができないかという事で、部材のリユースであったり、開発手法を見直したり、という事は考えております。全ての機械を本当に下げる事ができるかということになりますと、作り方等もありますが、安く提供できてそれが稼働する、というのが一番いいと思っておりますので、そういった事に取り組んでいきたいと思っております。

大石：ありがとうございます。力強い言葉を聞けて頼もしいと思えました。ぜひ新しい時代を作るチャンスとして、革命児として面白い機械を出していただければと思います。佐藤会長の補足にもなるんですが、現実的に、実際我々が今直面しているのは売上げのダウンです。稼働が下がっているというのがありますが、スペック上、当然玉単価が低下していきます。うんざりするくらい様々な方面より聞かれているかもしれませんが、最初の新基準の機械で玉単価はどのくらいでしょうか？今後、色々な機種が出て来るとは思いますが、率直なところどの程度になるのでしょうか？風岡さんの私見で構いませんのでお聞かせ願えますか？

風岡：玉単価に関しては、新規則において様々なスペック設計を行っておりどこまでいけるのか、進めている最中です。実際は1円は確実に切ると思っておりますが、どこまで下がるか、正直なところ、基準が下がって試験に合格しないという話をさせていただいたんですが、そこがどのくらいになるか見えていないところもある。そこによって玉単価も変わってくると思っております。いずれにしても1円は下回るのを見えているというお答えをさせていただきたい。

大石：ユーザーにとって、素晴らしい機械が登場し、稼働が上がれば吸収できると思っておりますが、正直なところこの玉単価のダウンは全員にとってかなり厳しいものとなりますので。

風岡：目指したいところは、稼働をアップさせて、それによってトータルとしてお客さんがついて利益が出るといった機械を目指していきたいと思っております。

大石：素晴らしい機械を出してください。お願いします。ありがとうございます。

金光：お話ありがとうございます。日工組の内規はもう決まったのでしょうか？

風岡：日工組の内規に関しては、大きくは変わらないという風に聞いています。

金光：それでは、各社、新規則下の開発を始められているのでしょうか？

風岡：これは弊社だけではなく、他のメーカーさんも新規則に向けて開発はしていると思います。

金光：2つめが、従前から保通協の試験方式について科学的じゃないなという思いを持っておりまして、1回でも余計に当たっちゃうとダメになる。もう少し統計的にやるのであれば、わざわざ電話をかけて300万円払ってやらなくてもいいのではないかと思います、そういったご意見は開発をされているご担当の皆さんからあるのでしょうか？

風岡：話しにくい質問ではありますが、偶然大当りが期待値以上に連続して落ちてしまうとか、実際に射幸性の高くない機械も落ちてしまっているという思いが無いわけではありません。我々メーカーは運が悪かったと割り切るしかないのが正直なところです。しかし、新規則になるに当たって、各メーカーからの要望という形で、例えば今おっしゃられたような試験の統計的な部分であったり、こういうところは改善できませんか、という要望等は挙げていたりしています。実際どういう形になるかというのは、これから詳細、解釈運用基準が決まることになりますので、試験方法の詳細は決まっていくんじゃないかなと思います。あくまでも試験の基準としては規則でこのような形に決定されたという事になっています。

金光：最後に、世の中のファッション、洋服なんかの嗜好品を見ていると、どんどん製造販売一体型の企業、例えば洋服であれば昔はダイエーとかイトーヨーカ堂だとかで大量に服が売られていたものが、今ではユニクロとかしまむらとか、実際にリテールでお客様に販売する人が川上まで一気通貫みたいな。一体なので当然マーケティングも一体になってやっていると思いますが、この新時代の、ギャンブル性だけに頼らない機械を販売していくに当たって、いきなりパチンコ業界が製販一体になるとは思わないんですが、今までよりも一歩近づいていかなければならないと言った時に、開発の立場として、実際にお客様に接しているホールにもっと伝えたい事とか、もしくはもっとホールからお客様のこういう事を聞きたいとか、そういう事例があったら教えていただきたい。営業が入るとどうしても販売のための駆け引きが入ったりして、素直に向き合えないところがありますので、純粋にこの機械を使う上でとか、どういう機械を作ったらいいのか教えてほしい、というのがあったらお願いします。

風岡：ホールの方の声であったり、ユーザーの声というのは弊社で言いますと、直営店がありますので、まず新台を出した際には直営店で実際に打っているユーザーの声を伺ったりしております。また、ホールの方の声に関しては、全国的に、不定期にはなりますが、様々なホールの方に直接お会いして要望等を聞いてそれを反映させるというような事は活動として行っている状況となっております。他のメーカーさんがどこまでやられているか分からないところはあるんですが、三洋物産としてはそういった形で、ホール様の要望を聞こうという姿勢を取っております。

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