



Pachinko Chain Store Association

# 第1回PCSA フレッシュマンズ懸賞 アイディア・エッセイ

一般社団法人パチンコ・チェーンストア協会

**最優秀賞：朝来 修司（あさき しゅうじ）様 株式会社ダイナム**

**「 commons の悲劇」を回避するために・・・・・・・・・・3**

**優秀賞：村中 朗（むらなか あきら）様 株式会社ワールド**

**ゲームとしてのパチンコという存在・・・・・・・・・・6**

**優秀賞：龍澤 史菜（たつざわ ふみな）様 株式会社パンドラ**

**（アメニティーズグループ）**

**気づいちゃった悲しみに・・・・・・・・・・8**

# 最優秀賞

『「コモンズの悲劇」を回避するために』

朝来 修司 様

株式会社ダイナム

毎晩眠りに就く前に、自身に問いかける。  
「今日の私は、『豊か』であったか？」と。

17歳の誕生日を迎えてから今日までの毎晩、この自問自答を繰り返してきたが、この問いに対しての答えが『豊か』だった』であったことは、ただの一日も存在しなかった。

この国は『豊か』なのだろうか。私は違うと考える。

「飽食大国」と称されるだけあり、自給率自体は高くはないものの、食料品や生活必要物資は豊富なようなのだろう。しかし、食料品や生活必要物資を供給する側も、営利目的であるが故に、「前年必達」を合言葉に過剰供給される。その結果多くの廃棄が生まれているのも事実だ。

情報の面ではどうだろう。インターネット、SNS、それらを手軽に結びつけるスマートフォンの台頭、様々な要因が重なり合った結果、知らないことがあれば10秒もかからずに調べることができてしまう。普及前と比較すれば、情報自体へのアクセスは格段に高速化した。しかし、あまりに普及しすぎてしまった故に、それを享受する大衆は煽動されやすい。情報が恣意的に脚色されてしまうと、それが真実になってしまう。また、情報はセンセーショナルであればあるほど強い力を持ち、それらにより不幸な人間が生まれてしまうという危険性を含有している。

経済はどうだろう。

近年の主だったものとしては東京五輪の誘致により賑わっているように見える。事実この国は盛り上がっているようだ。好景気と見ることもできる。しかし経済は動き続ける。過去にバブル経済というものが確かに存在したように。私には、近年の経済の動きに、「今」を追っている大衆は追いついていないように見える。数年前に「日本経済は全治3年、3年間時間をくれ」と国民に言い放った総理大臣は1年で禅譲となった。そう、この国は3年も待てない国になってしまっているのだ。

そして先日、「IR法案」が通過した。国家は積極的に外貨の獲得に注力し始めたのだ。もう内需のみでは賄えないほど困窮していることの裏返しである。

物資や情報をあまりに高速に潤沢に獲得できるようになったが故に、もう国民は何事も我慢ができなくなっている。そうすると精神に余裕がなくなってくる。言い換えれば、もう人の心は『豊か』ではなくなっているのだ。

経済学や生物学に「コモンズ（共有地）の悲劇」という言葉がある。  
集落にとって食料や資源を採集できる山林や河川は、集落の人民の共有地であり、集落が維持、発展する為には欠

かせない存在だ。しかしひとたび共有地で資源の乱獲が行われてしまうと、山林や河川の生態系は瞬く間に崩壊する。そうなると集落が崩壊するのは火を見るより明らかだ。流動性が激しく、カネ、モノ、情報が大量生産、大量消費されていく中、物資、情報、経済、この国のあらゆる場面において「コモンズの悲劇」が起きている、と言える。

そしてそれは、我々が身を置くパチンコ業界も例外ではない。

30兆円産業、遊技人口約3千万人。この業界の最盛期の数字はこのようであつたらしい。現在の数字は20兆円産業、遊技人口約1千万人。単純な計算で、遊技人口1人あたりの負担額は倍になっている、ということは今更言うまでもない。射幸性を重視した結果、ユーザーの負担は大きなものとなってしまったのだ。このままこの業界が現状の姿勢を堅守するならば、さらなる悪循環に陥り、「コモンズの悲劇」がより確かなものになるのは誰が見てもわかる。

話は変わるが、この業界に身を投じると父親に告げるとき、父親は泣いた。「何をしようとなんも言うつもりはあらへんかったけどな、そこだけはやめて欲しかったんや」と言いながら、いつも以上に焼酎を呷っていた。そんな父親の姿を見たのは初めてで、大きな衝撃であった。

同時に、私が産まれる遙か前に、父親が所謂「釘師」をやっていたことを知らされた。父親が数々の職を転々としていたことは知っていたが、この業界に居たことは知らなかったのだ。

泥酔した父親から聞かされたのは、転々とした職の中で、唯一自分で袂を割った職種であったこと、暴力団関係者に命を脅かされそうになったこと、上司が売り上げを着服していることを目撃してしまったこととその手口、業務を終えて職場を出ると路地裏で顧客に刃物を突きつけられたこと等、数々のおぞましい体験談だった。

そんな父親の制止を「古い」と一蹴して業界に身を投じた私は、そこから生じた父親との距離感を未だに埋め切れていない。たまに実家に帰ることがあっても、父親との間に仕事の話は一切出てこなくなってしまった。「社会人として仕事の話をしながらい息子と酒を酌み交わす」という父親の数少ない夢を、私は未だに叶えられずにいる。

高校や大学時代の友人と会えば、「何の仕事をしているのか」と聞かれる。私の返答に対して、聞いた友人は皆口を揃えて言う。「なんで『そんなところ』なの？」「もっと『マトモなところ』で働けばいいのに」と。どうやらこの業界は大衆にとって『そんなところ』であり、『マトモなところ』ではないらしい。そのやりとりを繰り返す度に、私は「従事することに胸を張れる業界にしなければならぬ」という強い使命感に駆られる。

大衆の理解と信用が得られないのに、何が経済民主主義の実現だ？何がチェーンストアだ。それで国民の生活を『豊か』にできるのか。

まず我々が、変わらなければいけない。

パチンコ業界は、「コモンズの悲劇」により、今や虫の息だ。

前述のIR法案通過により、今までの我々の業界と同じようなことをカジノ産業が担い、それによって大量の外貨を獲得する、という方針がある。言ってしまうとパチンコ業界はその動きを阻害する邪魔者でしかない。同じカテゴリで足掻けば足掻くほど、数少ない遊技人口を食い荒らすことになる。コモンズの生態系は崩壊するだろう。

我々は謂わば「新たな生態系」を作らなくてはならない。言うのは簡単だが、それには多大なる労力と時間を要する。更に、今の国民からは失われてしまった「我慢」を要する。

自社の中長期的なゴールの一つとして、「パチンコを時間消費型の娯楽にする」というものがある。これは、特定の限られた客層＝現在のユーザーからではなく、年齢差、性差、個々人の経済状況等に囚われず、幅広い層に対して薄利多売を行うことが前提とされる。

日本リテイリングセンター発行の「チェーンストアの為の必須単語 1 0 0 1」に拠ると、「大衆品」というものは、「8割の人が使う商品。～中略～所得や教養や趣味の違いを越えて、""大部分の人""が""共通に使う""品のこと。」とのことだ。日本国民は約1億3千万人。現在の遊技人口は約1千万人。1割にも満たない。最盛期の約3千万人でも3割に満たないのだ。

パチンコを「大衆品」たらしめるには、まず何よりもマスの力が不可欠だ。マスの力をもって商品と、それらを提供する環境をローコストで揃えなければならない。顧客のターゲットを広げ、名を売り、店舗数を増やし、徹底した情報開示により大衆の理解と信頼を得、マスの力によって安価に商品を提供し、経済民主主義の実現を確固たるものにしなければならない。

先の見えない途方もない道のりだ。しかし我々は危機感と使命感を以てこれに取り組み、この業界を、この国を『豊か』にする義務がある。

パチンコより安価で面白いコンテンツなど、この世にいくらでも存在する。それでいいと私は考える。面白いものがパチンコのみになってしまうと、それはもう『豊か』ではないし、もうそういう次元の話ではない。

大衆が衣服を、食料を、住居を得るのと同様、パチンコが国民の衣食住に準ずるもの、あるいは同格に並ぶもの＝「インフラ」にならなければ、チェーンストアの意味がない。

何年かかるかわからない問題ではあるが、ゴールは明確だ。我々はそれにむけて、当たり前のことを当たり前に行っていただく。

色々なことを述べたが、私個人の欲求は以下の3つだけだ。

私の友人に胸を張って「私はパチンコ業界に務めている」と胸を張って言えること。

私と私の父親の溝が埋まり、「息子と酒を飲む」という父親の夢を叶えること。

眠りに就く前の自問自答に「『豊か』であった」という答えを出す日が来ること。

これからこの業界でしなければいけないことに比べれば、ごくごく些末なことばかりだ。だが、私の動機はこれだけで十分だ。

私は25歳の、若輩者だ。何も知らない。それ故に、偉大なる諸先輩方の助けを求めることが、これから先絶えないだろう。おこがましい願いではあるが、どうか我々の世代を助けて欲しい。いろんな事を教えて欲しい。それに報いるために、「コモンズの悲劇」をこれ以上生まないために、この国を『豊か』にするために、身命を賭すことをここに誓う。

大きな変革期であるこの時代に、我々の世代が関わることができることを、心の底から光栄に思う。

以上

# 優秀賞

## 『ゲームとしてのパチンコという存在』

村中 朗 様

株式会社ワールド

### 【はじめに】

幼い頃から身の回りにあったパチンコ店。「18歳未満入場お断り」という表示からどこか危険な香りを感じ取っていた子供時代。トイレを借りるために保護者同伴で入場した時、ドアが開くと同時に轟音が鳴り響いた記憶が残っている。大人になった今、興味と不安の混じる中少しだけ遊んでみたが、不思議と違和感を感じ、以後パチンコを遊ぶことは無くなった。その時感じた違和感を分析し、私の解決策を考えてみた。今後のパチンコ業界へのヒントが見出せれば幸いである。

### 【『待つだけ』のパチンコから『遊ぶパチンコ』へ】

私は以前、1円パチンコを千円分だけプレイした事がある。その時にパチンコに対して感じたのはゲーム性の薄さである。

パチンコというのはプレイヤー側が可能な操作というものが球を打ち出す強弱を決める程度のものであり、一度入りやすい位置を見つけてしまえば後は運任せになってしまう。各機種による豪華な演出の差こそあれど、最終的には儲かったか否かという金銭面においてのゲーム性しか存在しない。普段家庭用ゲーム機やアーケード筐体を遊び慣れている私にとってはパチンコに対して物足りない要素の一つである。

そこで私が目を付けたのが、ピンボールである。

以前大阪のアメリカ村へ行った際に、海外から輸入されたピンボールの筐体が置いてある専門店『THE SILVER BALL PLANET』へ訪れたことがある。ピンボールは日本のパチンコのように、有名なカートゥーンやロックバンドとタイアップされた機種も置いてあり、液晶・音声による仕掛けや演出が時代に伴って今も進化し続けている。

ボールを打ち出すレバーと、ボールをはじく左右のボタンという3つの要素でしかゲーム内に介入することはできないが、数多いポケットやターゲットをボールが通過するたびにランプが点灯していき、溜まっていくスコアや筐体内の演出に心躍らされたのを覚えている。パチンコのようにスロットが揃うのを運任せに待ち、いかに稼ぐかというゲームではなく、1コインでボール3つを使って様々な仕掛けを攻略していきハイスコアを競うゲーム性である。

私はピンボールを通して今のパチンコに一つの疑問を感じた。それは、「パチンコには何故どの機種も『スロット』とい

う演出しかないのだろう」という点である。「決められた金額から払い出される玉で大当たりを狙う」というパチンコの前提を崩さない限り幾らでも改変のしようがあると私は考えている。

例えばビンゴ形式にして、ポケットに入るたびに番号が抽選され、決められた抽選回数以内に列を揃える、といったゲームであったり、ポケットに玉を入れる度に画面上に現れているモンスターにダメージが入り、制限時間内に倒せばボーナスが得られる、といったゲームも可能である。ポケットを複数に増やし、入れる場所によって効果が変わるといったゲーム性を足すことでより飽きさせない作りも可能である。

多様なゲームが存在し進化し続ける今、パチンコの中のゲームも進化させるべきだと私は考えた。

### 【オンラインパチンコの活性化】

私がパチンコに対して感じた違和感のもう一つは「時間の浪費」である。

上にも述べた通り、パチンコは基本待つ以外の要素が無く、仮に大当たりが出て金銭的にはプラスになったとしても、パチンコの前で座っていた時間は消費されてしまい、時給で換算すればアルバイトをした方が稼げた、というケースも考えられる。空いた時間に少しでもパチンコをしたい、というユーザーのために、実機を遠隔操作で遊べるオンラインパチンコはニーズに合っていると考えられる。

オンラインパチンコ自体は既に存在しているため、その活性化の手段として「スマホゲームのシステム」に注目した。

現在のゲーム市場では家庭用のコンシューマーゲームよりもスマホアプリが圧倒的に市場を動かしている。スマホゲームには「ログインボーナス」「ガチャシステム」といった様々なシステムが導入されている。

ログインボーナスにより、一日ログインするたびに少しでも無料で遊べる玉の配布を行ったり、出玉を一定数消費することでより強いスキルを持つ(スロットの確立を上げるなど)キャラクターを入手できるガチャシステムを導入することで、オンラインパチンコをスマホゲームの一つのジャンルとして確立させるといった事が可能である。

また、現在のオンラインパチンコにも最低限のアバターは存在しているが、このシステムを応用しアバターを育成可能なものに変え、「自分がパチンコをする」というものから「育成しているキャラクターを操作し、パチンコをプレイさせる」というものに変えることが可能である。先に述べたスマホゲームのシステムとも連動させ、ガチャによるスキルやスキンを与えることでキャラクターを成長させるという、新しいゲーム性を見出すことで、ユーザー間のコミュニティを深いものにしたり、ユーザー同士で競わせ活性化を図ることも可能である。

### 【おわりに】

様々な法規制や一種の偏見を浴び続けているパチンコだが、今後はよりエンターテインメントとしてのパチンコを目指しているという話を耳にした。今回は「ゲーム」としてのパチンコを考え、より「遊んでもらう」パチンコにするためにはどうしたらいいか、という部分で掘り下げてみた。この業界に求める私の理想は、「パチンコを『ゲーム』というジャンルで見ってもらうこと」である。

# 優秀賞

## 『気づいちゃった悲しみに』

龍澤 史菜 様

株式会社パンドラ（アメニティーズグループ）

私はまだ入社して1年も経っていないが、この業界には問題が山積みであることに気づいてしまった。まずは、恐らく多くの企業が懸念しているであろう「ぱちんこ遊技人口の減少問題」を考えてみよう。公益財団法人日本生産性本部が発表した「レジャー白書 2017」によれば、ぱちんこ遊技人口が前年の1070万人から130万人、約12%も減少している。また、ぱちんこ遊技人口の大半を高齢者が占めている。この現状から見えてくる問題は3つある。

1 つめは遊技人口の減少。

2 つめは今の業界を支えているのはほぼ高齢者ということ。（以下②問題と表記する）

3 つめは若者のぱちんこ離れ（若者の遊技人口減少）である。（以下③問題と表記する）

1 つめの遊技人口の減少に②問題と③問題が大きく関係すると私は考える。

②問題からみえる現状は、私たちに求められるサービスの量が昔と異なってきた可能性がある点である。

ぱちんこという遊びにおいて、私が実際に働いて感じるのは若者と高齢者で「店を選ぶ」ポイントの差に気づく。若い人は比較的出玉がメインだろう。ほかにあるとすれば、施設のきれいさやアメニティーではないだろうか。店員の対応の良し悪しは関係ないわけではないが、比較的店員のサービスはメインではないように感じる。

その一方、高齢者もちろん出玉でお店を選ぶが、どこか居場所を求めているようにも私は感じる。私が働く店舗ではお客様同士で話している姿を見かけることも多く、お客様と話していて「家に居場所がないから、ここがなくなったら困る」と話してくれるお客様も多い。つまり高齢者が求めるものは出玉とサービス（居場所）がメインであると私は考える。

私たちぱちんこ業界はかつて3K（怖い、汚い、暗い）と呼ばれ、それらの印象を払拭すべく会社ごと努力をし、店員も研修も受けたり、常に笑顔でサービスをしたり、「サービス」に力を注いできたはずだ。そして、高齢者のお客様からはその「サービス」を求められている。その「サービス」の量が従来に比べて大幅に増えている可能性がある。

高齢者が多いぱちんこ店では、必然的にサービスに力を入れざるをえない。ただ玉や箱の上げ下ろしをするだけでなく、話を聞いたり、話したり、困ったことがあれば対応したり…。しかし、そのも数が増えすぎると、サービスどころではなくなってしまうのだ。

ちよっとお姉さん！ お金が返ってこないわよ！ 早くなんとかしなさいよ！

（すぐに確認しますね！ …ええっと、使い切ってるみたいですね…そんなわけない？

ええ～…）

やあお姉さん！ この前うちのせがれがね…何？ 今忙しいだと？ 俺の話聞けねえってのか！

（なにに？ ふむふむ、そうなの～あーごめん！ 呼ばれちゃった！ 後でくるからさ…）



おい、玉が出てこねえぞ！早くしろ！

（そこは返却ボタンですよ～…カード出ちゃってるからもう一回いれて～ここ押してくださいね～さっきから玉貸押してた？そっか～なんでだろうね～）

おい当たったのに玉すくねえぞ！壊れてんじゃねえかよ！

（お父さんいつもミドル打ってるけど、これ甘デジだから…当たりやすいけど、出玉も少なくなるんだよ…）

俺の携帯を台に置いておいたのになくなってるんだ！どこにやったんだ！触るなっていつも言ってるだろ！！！！

（まさか盗難？！…いやお父さん置けるのと同じ機種別の別の台やないかーい！）

たばこくれ！あ？よくわかんねえ！！はやく！たばこだよ！！

（だーかーらー！現金じゃ交換できないんだってば！！玉かメダルじゃないとカウンターでは交換できません！近くのコンビニならお金で買えますよ！！）

ああああああああああああああ！！！！！！！！！！

このポケ老人どもが-----！！！！！！！！

ここは老人ホームじゃねええええええええええええええええええ！！！！！！！！

おっと取り乱してしまった。失敬。とまあ、このような感じである。

加えて高齢者の特徴は年齢的に下の者に対して「上から言う」「キレやすい」「待てない」「自分の非を認めない」「自分が最優先」などが多く「タチがわるい」。事実、テレビでもこの問題は取り上げられるほどだ。（例 駅員に理不尽にキレる老人特集など）

ふと本当の介護職の方々に同情してしまうのと、離職率が高いのも頷けてしまう自分がいるのだ。

要するに、昔より高齢者が多い＝このような対応が増え従来に比べ従業員のストレスが多くなっているのではないかと私は考える。しかし、ぱちんこ店員という職種のイメージは従来とあまり変わらないし、給料に関しては下がっていく一方だというのではないか。

このままでは、ストレスと給料が見合わないという理由で新たにぱちんこ店員の離職率が上がる＝十分なサービスができないという問題も起きかねないと私は考える。

③問題から見える現状は、若者からぱちんこは「ギャンブル」として見られている傾向にあるということだ。先ほども申し上げたようにぱちんこ業界は悪いイメージを払拭すべく努力と工夫を重ねてきた。遊技はもちろん楽しいし、店内はきれいだし、タバコ煙もできるだけ改善されているし、従業員はどのお店に遊びに行っても笑顔で迎えてくれて、困ったことがあれば店総動員で助けてくれる。しかし、私は入社する前はこれを知らなかった。怖い場所だと思っていた。なぜそう思っていたのか…過去の私に聞いてみよう。

なぜ、ぱちんこ店に入ろうとしなかったのか？（怖いし、お金ばかり使うと思ってたから）

なぜ怖いし、お金ばかり使うと思ってたのか？（それは…ドラマとか漫画で見たから）

なるほど過去の私。そういえば、「闇金ウシジマくん」や「カイジ」など、いわゆるアングラ系の漫画やドラマにはぱちんこに身を曇し、墮落して行くストーリーを描いたものも多い。そういったものから私たちは無意識にぱちんこ＝怖いものというイメージを持ってしまっていたのだろう。事実そういう「漫画のような人」がいないわけではないが、それはごく一部で、ぱちんこは本来「怖いもの」ではなく「楽しいもの」なのだ。

しかし、入社する前の私がそうであったならば現状そういうイメージを多くの若者がもち、近づきたがらない事実は間違いない。私たちが普段お客様を増やそうとやっていることは、まずお店に入らないと感じないことだ。若者の遊技人口を増や

するために目下必要なのはお店の雰囲気や、ぱちんこはどのようなものなのかを知ってもらうことである。

これらのことから業界の問題が1つのことから派生していくつも出てくることが分かるだろう。

②問題ではストレスと給料が見合わない＝離職率が上がる＝従業員の負担が大きくなる  
＝更なる離職へつながる可能性が高い

つまり従業員のストレス増加と、十分なサービスができなくなる。離職率の増加と高齢者のお客様も失う可能性も高い。

③問題ではメディアによるイメージ定着＝若者のぱちんこ離れ＝遊技人口減少

まずは実際にお店の雰囲気、楽しい本来のぱちんこを知ってもらわなければならない

つまり、来店者へのサービスではなく、まず来店しようと思ってもらう改善案が必要ということ。

これらの問題を解決すべく、ぱちんこ業界でできることは3つ考えられる。1つめは従業員の賃金を上げること、2つめは労働時間の短縮、3つめは若い人材を上層部へ取り込むことだ。

賃金を上げるとどうなるか。

賃金をあげることによって従業員のやる気につながり、離職も阻止できるかもしれない。賃金をあげることによって準社員などアルバイトが集まるきっかけにもなり、ぱちんこ店に入ったことがない人だったら、働くことをきっかけにして遊技するようになる可能性も高い。また、友達や家族を連れてきてくれる可能性もある、

従業員が増えたら、1人1人の負担は減少し、労働時間も短縮できるかもしれない。

労働時間が短縮され、賃金が増えたら遊技する時間も増えるかもしれない。

それはつまり、売り上げの上昇にもつながることでもある。

賃金をあげるとは損ではなく、結果的に「離職の阻止」「人材の確保（サービスの維持、労働時間の短縮）」「遊技人口の増加」さらには「売り上げアップ」の4つを一気にできる可能性をもつのではないかと私は考える。

また、若い人を上層部に取り込む真意は「目には目を、歯には歯を」、「若者には若者を」だ。若者を虜にするぱちんこ店は何なのか。それはやはり同じ感覚を持つ若者にしかわからないだろう。上層部の人たちは経験豊かな人が多く、感性や考え方がこの業界に良くも悪くも染まりすぎている。今下降気味のぱちんこ業界に新風を吹かせるためにはこの業界に染まっていない視点からの考えが必要だからこそ、今回のような応募がかかったのではなからうか。

エンターテインメントの代表のディズニーランドはアトラクションやキャストで親子や友人、カップルなど、人と人の絆を作る場所だ。そして、私たちぱちんこ店員もエンターテイナーと言っても過言ではないだろう。なぜなら、ぱちんこ（アトラクション）と店員のサービスで高齢者だけでなく、若者も巻き込んで楽しみを共有する場所（人と人との絆を作る場所）として本来ぱちんこ店はあるからだ。しかし、エンターテインメントとしてあるためには、お客様だけでなく私たちも笑顔になるWIN-WINの関係性であらねばならない。

そうあるためには、まず企業はこの現状を把握して従業員が何を求めているのか知る必要がある。賃金面でのやりがい、負担の軽減、自由な時間の確保、昇進のチャンス、これらは働きたい会社には不可欠だ。現状を把握し、従業員が働きたい会社にしていく改善ができる企業が、規制がどんどん厳しくなるこのぱちんこ業界で生き残っていけるだろう。

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)