

国民大衆の娯楽としてのパチンコ

既存のパチンコ業界のイメージの一掃と新たなイメージ・遊戯環境の創造

江戸川大学 メディアコミュニケーション学部 マスコミュニケーション学科

原田 香緒里

目次

第1章 パチンコ業界を取り巻く環境

- 第1項 パチンコ業界の現状
- 第2項 パチンコ業界の歴史と規制
- 第3項 パチンコと犯罪

第2章 パチンコのルーツ

- 第1項 パチンコのルーツ
- 第2項 パチンコとアニメ

第3章 今後のパチンコ業界

小見出し

- 第1項 地域とパチンコ
- 第2項 女性マーケット市場の創造
- 第3項 女性客の集客
- 第4項 パチンコ店の取り組み

総括

参考サイト・文献一覧

前文

パチンコ店と聞くと、“男性が多く、女性が入りづらい”“店内が暗そう”“中が見えなくて不安”“店内がたばこ臭い”というイメージを抱いていた。そのため、就職活動を機に訪れたパチンコ店で、店内の様子に驚いたことを覚えている。

確かに外からは中が見えにくく、やはり入りづらい印象を受けたため、入ることを躊躇してしまったものの一度店内に入ってしまうと、店内はとても明るくきれいであった。

また、広い休憩スペースやおしゃれな飲食スペースが設けられている店舗や、マッサージチェアや漫画などが置かれている店舗もあった。店舗によって、多少異なるもののパチンコで遊戯する以外の人でも、充分快適に過ごすことができそうな空間が広がっていた。

お手洗いを見ても女性用のパウダールームの広さやアメニティグッズの多さに驚かされた。

空調設備も充実しており、店内禁煙の店舗や新たに席と席の間に分煙ボードを設置した店舗もあった。さらに分煙ボードを設置しながらも周りの匂いに配慮し、洋服の匂い消し（ミストシャワー等）の設置など徹底している店舗もあった。

では、なぜこんなにもパチンコ店にマイナスのイメージを抱いていたのだろうか。まだまだ、足を運んだ事がなくこのようなイメージを抱いている人が多いのではないだろうか。それならばこのイメージを払拭することが、パチンコ業界への集客につながるのではないだろうか。

過去に遡り、パチンコ業界のイメージ形成の根本を把握し、パチンコ業界を取り巻く日本の社会や今日のパチンコ業界の現状や取り組みを把握した上で、パチンコを大衆の気軽な遊戯としての産業にするためのパチンコ業界の今後の展開について考えていくことにしよう。

第1章 パチンコ業界を取り巻く環境

第1項 パチンコ業界の現状

近年パチンコ業界を取り巻く環境は、厳しいものとなっている。

パチンコは全国には約1万5000店の店舗が軒を連ねており、約30万人が働く巨大な産業と言える。しかし、その数は年々減少の一途をたどっている。実際に現在、半分近くのパチンコ店が営業赤字であるといわれている。

2005年には約1万5000店あった店舗数も、2007年には約1万3500店、さらに2009年には約1万2000店余りに減少している。(図1) さらに売り上げ規模でみると、2006年の27.5兆円を境に急激に落ち込みを見せ、2010年には20兆円を割り、2011年には18.9兆円規模となった。(図2)

そこにさらに拍車をかけたのが、2011年3月11日の東日本大震災である。実際、公益財団法人日本生産性本部は2012年10月29日に、都内千代田区の霞山会館にて『レジャー白書2012』の発表会見を開催し、平成23年度のパチンコ参加人口が調査以来最低となる1260万人で、前年度に比べて410万人少なくなったことを発表した。

8年連続で前年割れとなり、市場規模も、20兆円を割り込んだ前回調査からさらに2.5パーセント減少した。市場規模は、長期的にみるとレジャー白書で推計を開始して以来拡大し続けていたが、1996年にピークとなって以来は下り坂となり、2011年はついに1989年の水準を下回った。これには、震災の影響で日本各地に広がったレジャー活動の自粛による波が関係していると言える。

全国の15歳から79歳の3294人が対象のレジャー活動調査結果では余暇産業自体も市場は、前年比より4.5パーセント減少しており、パチンコ以外でもほとんどの分野で落ち込んでいることがわかった。

東日本大震災直後、福島第1原子力発電所事故が原因で電力不足が問題となり、計画停電が実施されたことにより、電力消費の激しい印象を受けるパチンコ店やゲームセンターなどの大衆娯楽施設やレジャー産業そのものが自粛ムードとなり、激しい批判の矛先にもなった。

しかし一部では、各戸で個々に電力を消費するより大衆施設にみんなで集まった方が気分も明るくなり、不安の解消や、コミュニティの創造になるのではといった意見もあったが、あくまでもごく少数に過ぎなかった。

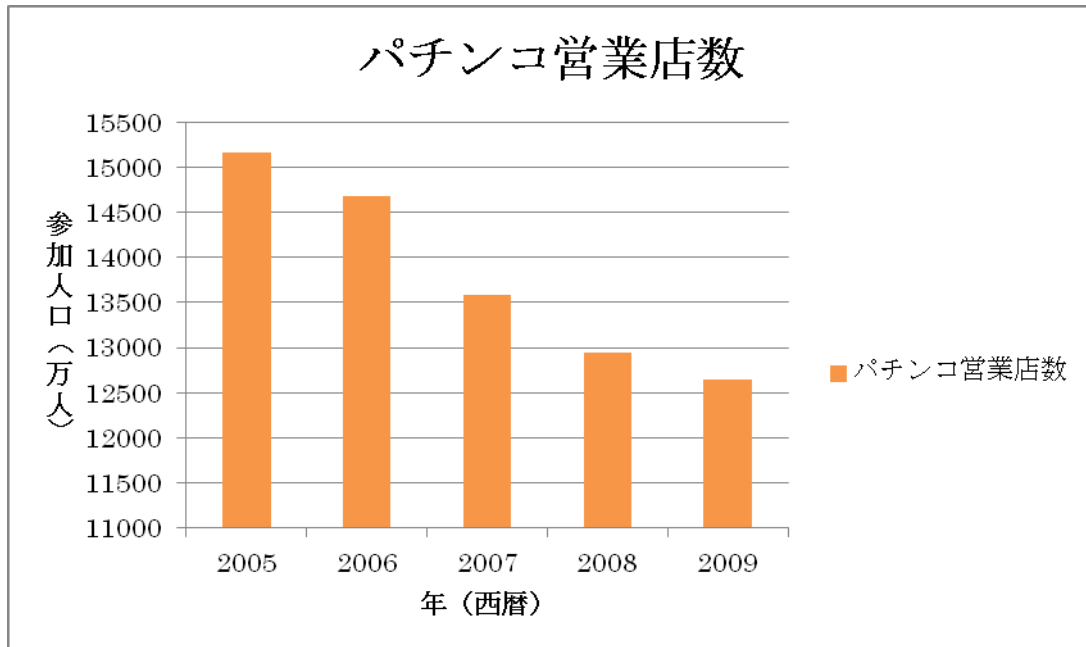


図1：パチンコ店の軒数推移

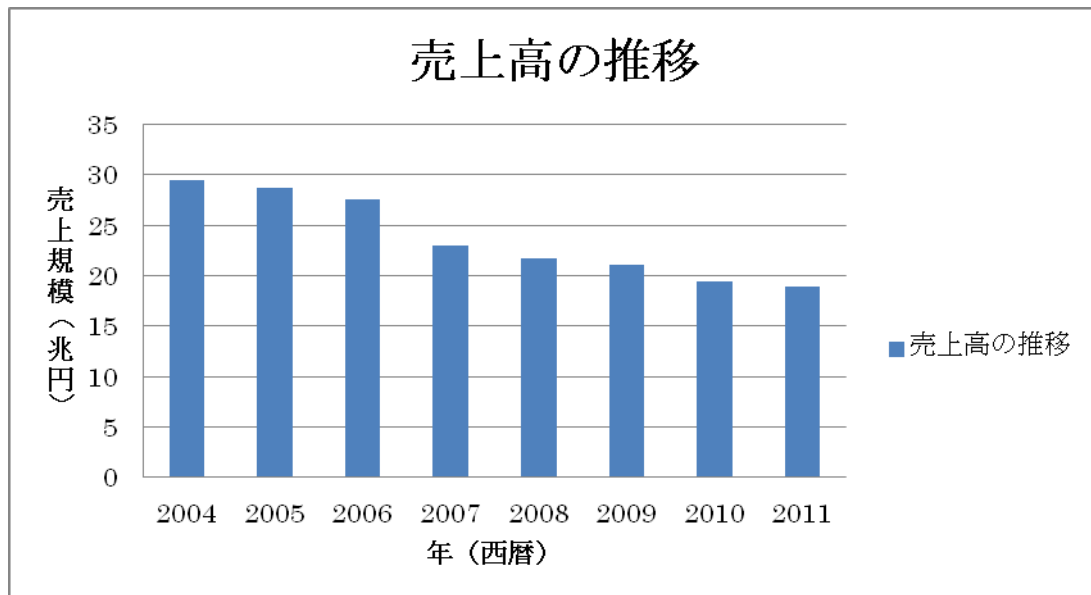


図2：売上高の推移

第2項 パチンコ業界の歴史と規制

東日本大震災の際、パチンコ店が一番にやり玉に揚がったのは、やはり娯楽という分野だからだろう。衣食住は最低限なくてはならないものだが、皆が苦境に立たされている中で楽しむということは日本人の『絆』に反することだという意識からなのではないだろうか。そのため、震災後は日本に自粛ムードが蔓延し、パチンコ業界以外でもお花見や外出などのレジャー活動も自粛される動きとなっていた。

しかし、パチンコ業界はそれ以前に大きく落ち込みつつあった。ではなぜ、パチンコ産業は落ち込み続けているのだろうか。その大きな要因として挙げられるのは、やはりパチンコ業界の持つダークなイメージである。実際、パチンコと聞いただけで否定的な反応をする人は少なくない。

駐車場における乳児置き去り事件や、パチンコ店内の幼児誘拐事件などの事件やパチンコ依存症などがニュースで取りざたされるなど、暗い話題が周辺に広がっていることは決して否定できない。その一方で行政の規制強化もまた、パチンコ店の落ち込みの大きな理由の一つである。パチンコ業界の歴史には必ずと言ってよい程、行政の規制が関わってくる。

戦後1946年に、名古屋でパチンコ機製造が再開されパチンコ店がオープンすると、1948年には風俗営業取締法が施行された。1949年には、同伴者のいない18歳未満者の入場が規制される。第1期パチンコブームには、連発式禁止令が都公安委員会によって出されると、全国に広がって行った。第2期には1966年に全国遊戯共同組合連合会が誕生し、パチンコ店が普及していった。途中アーケードゲームのブームに押されながらも、最新機の開発やパチスロの開発がおこなわれた。

そして、1981年にはフィーバー機が普及。1983年には、爆発的にその数を増やした。第3期には風俗営業適正化法が改正され、施行された。1989年には日本遊技関連事業協会が発足し、パチンコ用のプリペイドカードなど画期的なシステムを導入。それに伴い、1990年に全国遊戯共同組合連合会が解散するなど、大きな変化の起こったブーム期であった。

CR機が普及してからしばらく経った2004年には、警察庁が遊技台の大幅な規則改正に乗り出すと、翌2005年にはパチンコ人口が激減。パチンコ業界の経営悪化につながった。

また規制だけではなく、1992年に現在のCR機が登場すると、パチンコ用の偽造プリペイドカードによる被害が深刻化した。さらにハイテクなゴト行為が全国で急増し、パチンコ業界を大きく苦しめるものとなった。

第3項 パチンコと犯罪

パチンコ店で起きた駐車場での児童放置や、敷地外近くで交通事故などでの子どもの死亡件数は、1998年から2006年の6月までに全国で27件と報告されている。また車内放置で見ると、2005年の1年間で25件に上る。

また、強盗や窃盗の犯人を取り調べていくと犯行の原因にパチンコ代を手にするためというものも少なくない。

2006年の夏に大阪府の豊中市で起きた主婦殺害事件では、犯人の青年はパチスロ依存症であったと報じられた。2012年には17歳の少年が、パチンコ店近くの景品交換所で、パートの女性を切りつけて、120万円を奪って逃走。広島県警に逮捕された。また2013年1月には同じく、パチンコ店近くの景品交換所で235万円を奪ったとして35歳の無職の男性が広島県警に逮捕された。

検索エンジンで検索をかけると一般のブログや掲示板サイトでは、パチンコやパチンコをする人に対する誹謗中傷が多い。テレビや新聞では、報道されなかった事件の細かい点を指摘し、犯人の趣味や事件の起きた経緯などにパチンコ店が出てくると批判の声が一気に噴き出す。

昨年4月に、千葉県浦安市のマンションで、仙台市在住の23歳の看護師の女性を殺害した男性は、何も熱中するものがないにもかかわらずパチンコにはハマリ、借金をしていたと報道された。また、窃盗などの前科があることも報道された。これを結びつけ、パチンコ店で使う金を窃盗で得ていたととれる言い回しで報道されるばかりであった。また犯行を犯した後、パチンコ店で遊戯していたことも分かった。

依存症や現金に絡んだことばかりが、パチンコと犯罪を結びつけているわけではない。2012年8月に『CR ぱちんこ AKB48』の台が出ると、パチンコ店でしか手に入らない景品目当てに入場が禁止されている18歳未満の者が来店することへの注意が喚起された。パチンコ台の発表と同時に18歳未満に向けた配慮として、リリース曲のCD化が発表されたものの、インターネット限定購入といった点から、気軽にすぐ手に入るパチンコ店で台を打たずに玉と換え、景品と交換していくという手段で手に入れようとする者の出現が危惧された。また、従来の機種もそうだが新機種が出るたびにゴト師や攻略法詐欺などの対策も頭を抱える問題である。

こうしたことが危惧されつつも、『CR ぱちんこ AKB48』はパチンコ業界を盛り上げた機種の一つではないだろうか。実際、販売台数は約20万台に達する人気を誇った。8月に発売され、12曲を順次リリースしていった。12月に全曲リリースが終了すると、稼働が落ち始めたものの、パチンコへの客足を確実に増やした。

人気のアニメやアイドルを使うことで今までパチンコで遊戯したことのない層の集客を見込める面もあるが、そこで新たに出てくる問題点やリスクを回避していかなければならぬといえる。

第2章 パチンコのルーツ

第1項 パチンコのルーツ

パチンコは日本特有の文化である。本当にそうだろうか。パチンコのルーツについて考えてみると、大きく盤上ゲームと括ると今から4000年前の紀元前2000年頃には存在していた。実際に現在も、ロンドンの大英博物館やパリのルーブル美術館にはこれらの展示品が多くあると言われている。

盤面ゲームは、双六のような盤面を使い、盤面自体に機能をもたせるものや弾くという行為を伴うものがある。例えば『おはじき』や『マールブル』である。これが、ピンボールに進化し、やや傾斜した板の上に釘を打った物にいくつかの穴を空け、弾いた玉が穴に入ることで得点できるゲームとなった。これを縦にしたものがパチンコの先駆けである。こ

これは、狭い日本の土地を有効活用し、経営効率を上げる知恵の産物であると言われており、エコノミストの竹内宏氏の『路地裏の経済学』にもそのように記載されている。

長い事、上記に記した説が有力と考えられていたが、フランスの実業家 P・ポードリ氏が 1 世紀前のヨーロッパでチャンス・マシーン（マシン・ア・スー）を発見したことによってこの説は覆された。

写真（図 3）を見る限りかなり似通っている。第 2 次世界大戦の前に日本に持ち込まれたこれらのコピーだとする説がかなり有力となっている。



図 3 : チャンス・マシーン（マシン・ア・スー）

第 2 項 パチンコとアニメ

では、外国人からパチンコはどのように見られているのだろうか。アメリカ人のパチンコ観を見てみる。すると、アメリカ人は「釘調整行為は犯罪だ」という。最終工業品に手を加えること自体がタブーとなる。アメリカではパチンコは主流でないため、カジノで比べるしかないが、その点で、アメリカのカジノで見る機械の管理との違いがあるのかもしれない。

カジノにおいてあるスロットマシンなどはほとんど演出もなく、単純で素気ないものである。しかしそれが良いのだ。日本のパチンコの演出はアニメや様々な映像と共に繰り返

し過度な演出がなされることによって、依存症を生みやすくなるというのが彼らの意見である。アメリカでは依存症は100人に1人という確率で発生する。

良くても悪くても、日本の演出は面白すぎるのだ。また、連続性もありシリーズ化されるものが多い事も拍車をかけている。「海物語シリーズ」がその最たるものと言える。前機種面白さを継承しつつも、一貫したモチーフを維持し、面白さを追求していく。

しかし、これは古参のパチンコファンの定着や持続につながるものの、新しくパチンコを始めようとする者には決して親切とは言えない。歴代のシリーズを知っているかのような演出がある台もある。入れ替えの激しいパチンコ店では前回のシリーズから入ることも難しい。これは、日本人だけのことではない。日本の『アニメ』が世界的に認知されつつあるが、それでもアニメをモチーフにしているからといってすぐに外国人の集客を見込めない点にはこれらの問題点もあるのではないだろうか。

そもそもパチンコがアニメをモチーフにしている機種が多いのはなぜだろうか。1997年から2009年の間で見ても、アニメとタイアップした機種は約165台にも上る。2009年にタイアップされたパチンコ台の42パーセントがアニメ関連なのである。しかし、どんなに著名なアニメ作品だろうと必ずヒットするわけではない。では、なぜタイアップするのだろうか。

好きで見ていたアニメや子供のころに触れた作品を見かけて、その台に座ってもらえれば、話題性としては硬化があると言える。しかし、その台を楽しんでもらえなければ次には繋がらない。アニメをモチーフにする利点とは何か。

世界観が分かりやすいアニメは演出が作りやすい。正義が勝てば大当たり、失敗すればはずれるといった感じだ。また、人物のように肖像権がひとりひとりにかからない。アニメ1つに著作権がかかってきても人物よりも権利はとりやすいだろう。

アニメ台といえばエヴァンゲリオンだ。エヴァンゲリオンは、アニメ台の中でも大変な人気を獲得しているのは周知のことだろう。これに関しては、原作のファンが根強かったというよりも原作は知らないが、どんなものだろうとやったパチンコファンの間で広まったといわれている。それはエヴァンゲリオンの世界観が大きく影響しているといわれている。ロボットにしても、主要キャラクターにしても、きちんと色分けされておりキャラクターを知らなくても分かりやすかったのだ。男女キャラクターは三洋の『海物語』シリー

ズにも似たところがあり、古参のパチンコファンでも親しみがあつた。また、ゲーム性の肝にもなっているリーチアクションでは、キャラクターの表情や台詞やバトルシーンが効果的に使用された。その点で、エヴァンゲリオンはパチンコ台とアニメの世界観がうまくマッチしたのだろう。

しかし私の周りでは、原作者ファンがテレビ CM を見て打ってみたいと初めてパチンコ店を訪れたという女性の友達がいた。その友達から派生して行ってパチンコ店に友人同士で行って来たという友人も何人か現れた。実際、原作ファンが寄り付かなかったわけではなかった。初代のエヴァンゲリオンのパチンコ台ヒットの影には、たしかに原作ファンの存在は深く関係していなかったものの、シリーズを重ねるうちに原作ファンが新たにパチンコのプレイヤーとなっていった。こうした動きは、第2次エヴァンゲリオンブームを生み、映画が公開されると、エヴァンゲリオンのパチンコ台を打つ客数も伸びたのではないだろうか。今では、パチンコ未経験の若年層をパチンコ店に呼びこむ窓口のような役目にも成り得ているようだ。

アニメではないが、年配の女性にパチンコを身近にしたのも、韓流ドラマ『冬のソナタ』の影響が強い。ヨン様に会いに連日、年配の女性がパチンコ店に通う現象はニュースにもなった。今でこそすっかり影を落としたものの、それがきっかけとなりパチンコで遊戯するようになった人もいるだろう。そういった点では、有効なタイアップといえる。

第3章 今後のパチンコ業界

ここまで、全くパチンコについて知識がなかったためパチンコについて深く知ることを目的に、パチンコのルーツやパチンコ店の現状についてまとめた。

パチンコと聞くと自分自身決して良いイメージを持っていたわけではない。しかし、なぜそんなイメージを抱くのかと問われれば、「なんとなく」。本当になんとかそう思っていた。実際、イメージを語れる程、パチンコ店を訪れたことはなかった。

そこから、なぜそのようなイメージを抱いていたのかをひも解いてみようと考えた。ここからは、前章までを踏まえてこれからの日本社会に順応した国民が気軽に楽しめる大衆娯楽としてのパチンコ店にするにはどうすれば良いのか考えていくことにしよう。

第1項 地域とパチンコ

私の実家は長野県の田舎だ。市に合併するまでは、町に1件だったパチンコ店は10年間以上変わらずそこにある。4円パチンコと20円スロットとレートは高く、人気の低貸玉営業をしている店舗ではない。しかし、私の予想に反して客足は決して少なくないように思う。

その店舗では、地域のコミュニティが生まれているのではないだろうか。現在、車や公共交通機関の増加や発達により、地域にこだわらずにいろいろな店舗で遊戯することができると考えていたが、高齢者の中には免許を持っていなかったり、遠くまで行くことが困難だったりする方もいる。その点で地域に根ざした店舗はそういった層の集客が可能である。

また、お客さんの中にはひとり暮らしをしており、にぎやかな場所を好む方がいた。店舗で高齢の女性に休憩コーナーで話しかけられた。その日は台風が来ていることもあり、天気の話で話しかけられたのだが話しているうちに、雷や雨音がひどくひとりで家にいることが不安なのだという、その女性の本音に触れた。

遊戯しに来ると言うよりは、同じ地域の同世代の方と話をしたり、スタッフの方と話をしたりして満足そうに帰って行く高齢の方の存在を知った。

こうした空間の提供はパチンコ店のマイナスイメージの払しょくにも繋がるのではないだろうか。遊戯してもらわなければ企業として成り立たないが、まずは店舗に足を運んでもらうには有効な取り組みである。

近年、65歳以上の高齢者で誰にも看取られず、死んで行く人は年間1万5000人を超える。ニッセイ基礎研究所の統計によると孤立死を「死後4日以上経過してから発見された人」と定めた場合、その数は1万5600人にも上る。これは年間で1時間に3人もの高齢者が、孤立死している計算になる。こういった高齢者のためのコミュニティの創造は、社会貢献にも繋がる。

また、18歳未満は遊戯禁止のパチンコ店だ。少子高齢化により2012年時点では30代と60～70代の層が一番多い。(図4)この層の集客に力を入れていきたい。上記の対策はこのうち、60～70代層の集客に効果的な手段となり得るのではないだろうか。

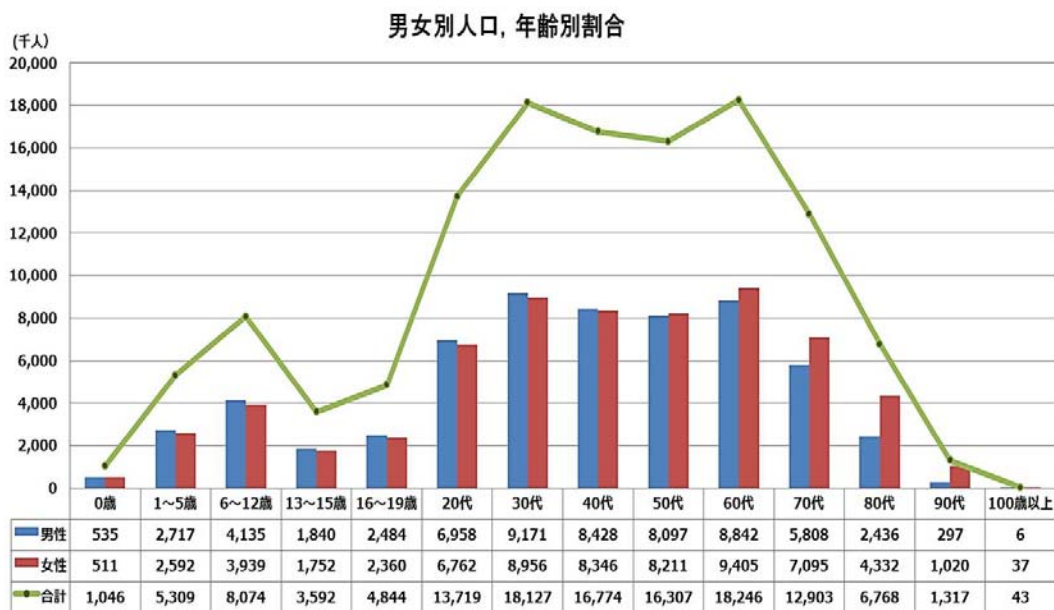


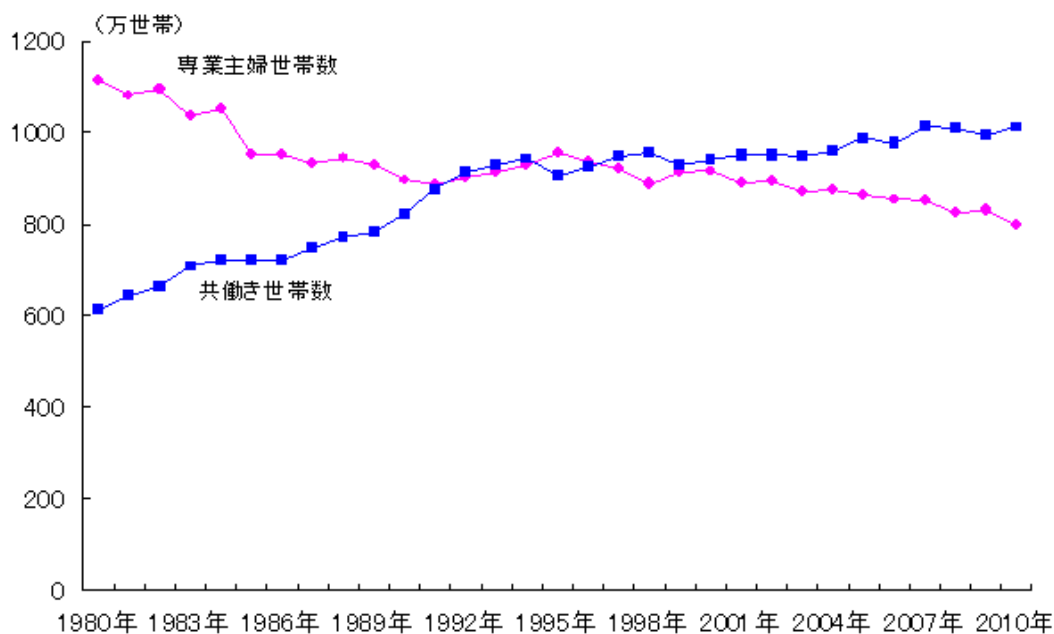
図4：少子高齢化 2012年度

第2項 女性マーケット市場の創造

また、これらの社会貢献は高齢者に限らない。東日本大震災以降、絆や集団に注目する世論が広がり、巷にはたくさんのサークルやグループが形成されている。これを旨く利用し、女性のお客様の集客につなげることはできないだろうか。

第2章、第3項で取り上げた『CR ぱちんこ AKB48』は、女性客の割合が他の台よりも多いように感じた。機種によって集客できれば、一番良いがまずはやはり店舗に足を運んでもらう工夫が必要だろう。そのため女子会のようなコミュニティの形成や、女性の好きなスイーツ店やカフェなどとのタイアップも積極的におこなっていくことが重要だ。

近年、女性の購買意欲は高まりつつある。これは、日本の男女雇用機会均等法による女性の社会進出や、昨今の景気低迷による共働き家庭の増加（図5）で女性が、家の外に出る機会が多くなったことによる。



（資料）内閣府「平成 23 年版男女共同参画白書」から、筆者作成

図5：専業主婦世帯と共働き世帯の推移（ニッセイ基礎研究所 研究員の眼 2012年9月23日から引用）

また、総務省の『全国消費実態調査』によると単身勤労世帯の男女の可処分所得を比べるとその差は減少傾向にあり、30歳未満の若年層では女性が男性を超えている。働く女性のマーケット市場は今後拡大の余地があるといえる。しかし仕事の機会が男性と同等になったからといって、女性のニーズが男性のニーズに合致しているわけではない。だが、女性をパチンコ店に集客するための女性のマーケット市場の創造は有効な手段である。

第3項 女性客の集客

女性客の集客は、パチンコ店の既存ユーザー以外の集客を考える策としてもっとも重視したいと考える。また、パチンコ店の新たなイメージの創造にも必要な要素である。

では、どのようなマーケット市場を開拓するのか。現在、パチンコ台の多くは男性ユーザー向けの物のような気がしてならない。水着の女性を多く起用した台や、アニメ台にしてもエヴァンゲリオンは別として、攻殻機動隊やヴァイオハザードなどもともと男性に受けのあったものが多い。しかし、近年女子の「オタク」市場は、その規模を拡大しつつある。

株式会社矢野研究所の調査によると、2011年度は、「オタク市場」と呼ばれる市場に一般層の「非オタク層」を取り込み、市場は成熟しつつあるという。その中でもモバイルゲームでは、一般女性の「恋愛シュミレーションゲーム」ユーザーは前年に比べ30.4パーセント増加し146億円の規模拡大となった。二次創作やキャラクター関連商品で市場が活性化しているボーカロイドの市場は14.5パーセント増加し63億円規模を拡大した。これはAKB48やその派生グループなどのアイドル市場の13.1パーセント増630億円市場規模拡大と比べ、市場規模の金額こそ違うものの、パーセンテージで見るとその伸びは今後さらに伸びる可能性のある市場といえる。また、女性向けのボーイズラブ関連の市場規模は219億円規模といわれている。これも「アイドル」が男女向け市場なのに比べると、女性だけの市場としてかなりの規模の市場だと推測できる。実際、昨今女性オタク市場の大きさと伸びに着目している企業も少なくない。こうした新たな市場とタイアップすることが女性客の集客につながるのではないだろうか。

第4項 パチンコ店の取り組み

パチンコ店のもつダークなイメージを払しょくさせることが、今後パチンコを大衆娯楽として発展させていくためには不可欠だ。では、昨今パチンコ店はどのように、どれだけ社会に貢献しているのだろうか。

パチンコ組合や各パチンコホールにおける社会貢献、社会還元金の実施した結果は、2010年では総額14億4553万に及ぶ。この内訳としては、現金が約11億円、物品として残り約3億5000万弱となっている。では具体的にはどのような活動を行っているのだろうか。私たちがパチンコ店を訪れて目にすることができるものでは、募金箱の設置だ。玉やメダル、硬貨の混ざった募金箱を見かけたことがあるが、それらに寄せられた募金は被災地や、発展途上の国や地域に寄付され、人的社会貢献の一端を担う。また、地

域活動（店舗近くの祭り参加、イベント参加等）や周辺の公園や駅などの清掃活動、店舗によっては地元の障害者施設で作成したものを景品として購入するなど、様々な活動を行っている。社団法人日本遊技関連事業協会（日遊協）には、組織内に専門委員会の1つとして、社会貢献、環境対策委員会を置き、対策を練るなど社会との共存はパチンコ業界の重要な課題となっている。また、業界団体と主要遊戯機メーカーによって構成される遊戯機リサイクル推進委員会などもあり、リサイクル対策や環境問題に配慮した活動について協議し、実践している。また、各企業も独自で様々な社会貢献を展開している。

埼玉県嵐山町花見台地区では、里山づくり10年計画「共生の森」事業を展開し、町有地約5・5ヘクタールを借りて、5年かけ約1000本の苗木を植樹する計画を進めている。

このほかパチンコホールでは「ECO ホール宣言」を行ない、2007年比からCO2の15パーセント削減を、スローガンにライトダウンや自動販売機の消灯など電気使用量の削減などに取り組んでいる。

このように社会貢献活動は、パチンコ業界で大変重要視されているようだが、それをイメージとして定着させるのは容易ではない。その点では、こちらもやはり地域に密着した子どもスポーツクラブの運営や高齢者のための健康スポーツクラブなどをつくり、パチンコを直接アピールするのではなく、各ホールが社会との関わりをアピールできればよいのではと考える。

総括

パチンコを国民大衆の娯楽にするには、といろいろ考えたがその中で、まだ学生でありパチンコ業界にも詳しくないため、これまで書いてきたことに業界としてできないものなどもあるかもしれない。しかし、今の時点での自由な観点で書いてみた。

まとめてきた中で、「パチンコを国民大衆の娯楽にする」ために一番提言したいのは、やはり業界のイメージを一掃することだ。前文に述べたように実際の店舗の雰囲気や業界の雰囲気と大衆の抱くイメージにはやはり大きなイメージの差がある。

2011年に起きた東日本大震災ではそのイメージがさらに深刻化し、各パチンコホールも対応に追われたのではないだろうか。多くのクレームが寄せられたと聞いたことがある。また、パチンコ店そのものではなく交換所で起きた事件や駐車場で起きた事件などでマイナスのイメージを持たれているのではという視点で第1章、第3項でも述べたが、各パチンコホールがどんなに明るいイメージの構築に奔走してもパチンコ店というだけでダークなイメージを植え付けられかねない。しかしパチンコ業界は自分たちの主力商品ともいえる遊戯に関して、依存症の対策機関をつくり、対応している。こういった業界をパチンコ業界以外には知らない。自分たちの扱う商品を、ほどほどに遊戯してくださいと、ホームページに載せるのだ。

買い物依存症という言葉があるが、大型ショッピングモールは全国にいくつも存在し、買い物の上限もない。お店自体が、うちで買い物を控えるようにとはいわないだろう。ネット依存症もそうだ。ネット依存症が問題になったからといってインターネットを仲介して得られる情報が減るわけでもなく、ネットの制限は企業により行われるのではない。各家庭で対策を講じるほかない。

お客様に対しての誠実な対応がそこにはある。利益は企業にとってとても重要だが、パチンコ業界はその前に、お客様に快適に遊戯していただく態勢をきちんと整えている業界である。そのことを顧客や全国の新規ユーザーになりうる方々に印象付けることが重要だ。

そのためにも、今後パチンコ業界に就職する私たちもお客様に快適に遊戯していただける店舗を創っていけるようにサービスについてきちんと考えていかなければならない。マイナスのイメージが多い業界でも、各店舗のサービスの顧客満足度が増えれば、少しずつパチンコ文化そのもののイメージ改善につながるのではないだろうか。男女関係なく、様々なお客様が気軽にパチンコ店を訪れることができる、大衆娯楽としてのパチンコ店を全国に印象付けられるよう、パチンコ業界を盛り上げていきたい。

【参考サイト】

<http://activity.jp-net.jp/detail/srv/activity001355/attached.pdf>

(レジャー白書2012～震災後の余暇を考える～ :2012/12/12)

<http://www.yugitsushin.jp/news/8092/>

(遊戯通信 web :2011/12/12)

<http://www.vsearch.co.jp/>

(パチンコ・パチスロ情報島 :2012/12/12)

<http://www.nichiyukyo.or.jp/condition/shop.php>

(社団法人 日本遊技関連事業協会 パチンコ・パチスロ店数の推移 :2012/12/12)

<http://sankei.jp.msn.com/affairs/news/121210/crm12121013000007-n1.htm>

(産経ニュース パチンコ景品交換所で120万円奪われる :2012/12/12)

<http://sankei.jp.msn.com/affairs/news/130110/crm13011014310013-n1.htm>

(産経ニュース 235万円奪った疑い 無職男再逮捕 パチンコ店景品交換所で :2012/12/12)

<http://sankei.jp.msn.com/affairs/news/130122/tr13012216110002-n1.htm>

(産経ニュース 浦安の看護師殺害 西岡被告に懲役25年求刑 :2013/1/23)

<http://www.cabrain.net/news/regist.do;jsessionid=5AF5C6D78FB90207CD3DD2007D800710>

(医療介護 CB ニュース :2013/1/24)

<http://www.i-newsletter.jp/others/vol60/Topics201204.htm>

(超高齢化社会と少子化 :2013/1/24)

http://www.nli-research.co.jp/report/researchers_eye/2012/eye120903.html

(女性の男性化?によるマーケット拡大の可能性 2013/1/26)

<http://minapachi-beginner.net/kaitai/25.php>

(みなばち パチンコ店ってどんな活動をしているの？全部、教えちゃいます！パチンコ店 “解体新書” 2013/1/26)

<http://www.hajimete-pachinko.jp/pc/jp/contribution/index.php>

(はじめてのパチンコ 2013/1/26)

http://internet.watch.impress.co.jp/docs/news/20121015_566128.html

(一般層の取り込みが進み、「オタク」市場が拡大 YRI 調べ 2013/1/26)

【参考文献・記事】

Pachinko walker パチンコウォーカー信州版 vol.38 (2012年2月号)

警察、民族、犯罪、業界が抱える闇と未来 パチンコがなくなる日 (著者/POKKA 吉田 主婦の友新書 2011/3/10)

パチンコの経済学 内側から見た30兆円ビジネスの不思議 (著者/佐藤 仁 東洋経済新報社 2007/3/15)

パチンコがアニメだらけになった理由 (著者/安藤 健二 洋泉社 2011/1/25)