

パチンコを気軽な遊びとして多くの人が参加する産業とするためには

～「非日常感」と「満足度」の観点から～

愛媛大学 スーパーサイエンス特別コース 環境科学コース 2年 橋本憲太郎

2013/02/28

第一章.はじめに

1.1 パチンコと夏休み

パチンコとは、子供のころの夏休みではないのだろうか。

私には「パチンコ」と「夏休み」に同じようなものが感じられる。それは、その 2 つには日々の生活では味わえない、「非日常感」であるからだ。

というのは、皆、子供の頃にこのようなことが、あったのではだろうか。夏休みに入る前の週になると「夏休み何しようか」と、わくわくした気持ちになり、夏休みがあと一週間に迫ると、「もう夏休みが終わってしまうのか」と、どこかさびしく、切なくなるといった、経験である。

これこそ「夏休み」が生み出した「非日常感」である。

では「パチンコ」ではどうだろう。確かに、「夏休み」のように長い休みに入る、といった生活の変化はない。しかし、パチンコには、日常生活にはない「緊張感」、「高揚感」が詰まっている。特に、大人になると、日々の繰り返して新鮮な体験が少ない。そのため、人々は日々の生活にはない、新鮮な体験を求めて、パチンコ店に足を運ぶのではないかと思う。

1.2.パチンコと勝ち負け

ところが、「パチンコ」と「夏休み」にも違いが存在する。それは、パチンコには「勝ち負けがある」という点である。私も友達と「昨日は勝ったわー」とか「負けた」と会話することがよくある。そしてパチンコの勝ち負けによって、気分が良くなったり、悪くなったりする。

しかし、パチンコは娯楽であり、仕事や賭け事ではない。私はパチンコ利用者が勝っても、負けても「楽しかった」、と思えるパチンコ店にしたいと思っている。そのためにも、勝ち負けに左右されない、娯楽としての「満足度」を高めていくことが必要である。

1.3.「非日常感」と「満足度」

このことから、パチンコをより多くの人に、楽しんでもいただくためには「非日常感」を演出し続ける。そして、勝ち負けによって左右されない「満足度」を高める。この 2 つの要素が必要になってくると考える。

そこで今回、その 2 つの要素を高めていくために、4 つのことについて取り上げる。1 つ目はタバコの問題、2 つ目はカジノについて、3 つ目は新規ユーザーの獲得について、そして最後に店員の取り組みに対してである。

第二章,タバコ問題（非喫煙者が心地よく遊戯するために）

2.1.背景

近年、日本では受動喫煙の防止を目的とした、分煙や禁煙を促進するための取り組みがすすめられている。これは、2003年5月に健康増進促進法が施行され、受動喫煙防止についての努力義務が課せられたことが、きっかけとなって始まった。

これにより、病院や、一部の公園、飲食店などでは、「禁煙」や「分煙」が進められている。また街中での「灰皿の設置」、「時間帯分煙」なども広がっている。

そしてそれはパチンコ店にも影響を及ぼしている。例えば、都市のパチンコ店では禁煙、分煙を行っている店が出てきており、成功している事例もある。

2.2.喫煙率とパチンコの関係

しかし、私は禁煙ではないパチンコ店も、残していくべきでだと思っている。なぜなら禁煙を行うことによって、パチンコ店の利用者や収益が減少するからである。

下の図1の「喫煙者とギャンブルの関係」を見てほしい。喫煙者がギャンブルをする割合は58%であるのに対し、非喫煙者はわずか14%である。（甲南大学、荒木ら）この結果、「喫煙率」と「ギャンブル」が高い相関を持ち、喫煙者の過半数以上がギャンブルを行っていることが分かった。

これはパチンコにも当てはまると考えられ、パチンコ店を禁煙にすると、喫煙者が利用しなくなることが予想される。その結果、店の全体の利用者や収益も減少することが考えられる。

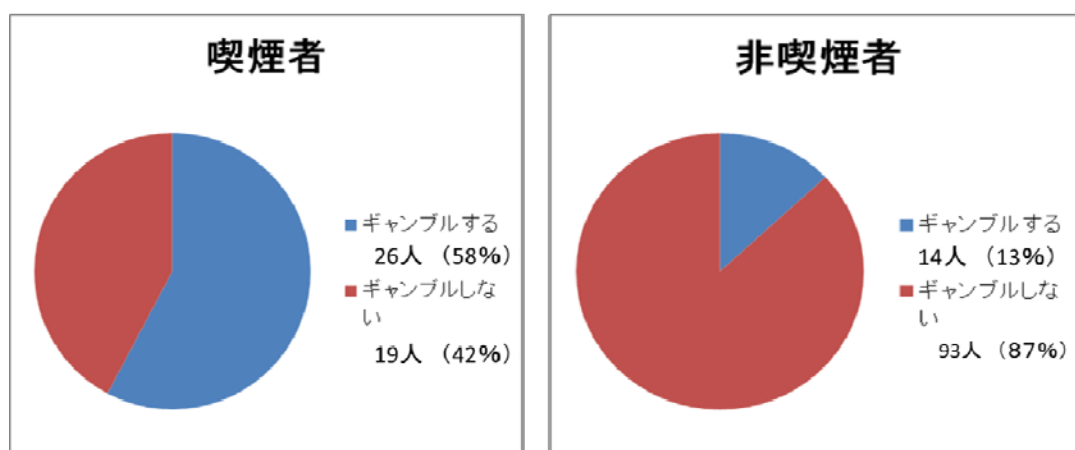


図1：喫煙者とギャンブルの関係

2.3.喫煙場所の減少、制限

また、公共施設への禁煙化の流れは、喫煙者をパチンコ店に、呼び込むための、チャンスである私と思う。なぜなら、喫煙者が喫煙場所を求めて、パチンコ店に入るという可能性が大いに考えられるからだ。

事実として、喫煙者へのアンケート調査によると 64.9%が「喫煙できる場所が少ないので困る」と回答している。またこれは調査において 1 番多い回答となっており、これは公共の場所で分煙や制限を行った結果、喫煙者にとって喫煙場所を確保することが難しくなっていることを示唆している。

そして今後も、公衆の場所での禁煙化が進められることが予想されており、より喫煙場所を確保することは難しくなると考えられる。

2.4 喫煙者をパチンコ店に呼び込むために

こうした流れの中、パチンコ店が喫煙場所を提供し、喫煙者を呼び込むことができれば、パチンコ遊技者も増やすことができると思う。

それゆえに、パチンコ店が今後、喫煙者の利用者を増やすためには、喫煙者がタバコを吸いたくなったとき、「あそこのパチンコ店に行けばタバコが吸える」と思えるような環境作りをすることが必要であると考ええる。

表 1：分煙についてどう感じていますか(複数回答)

分煙についてどう感じていますか(複数回答)	
喫煙・非喫煙でコミュニケーションがとりにくくなる	16.0%
喫煙室が混んでいて困る	33.2%
喫煙できる場所が少ないので困る	64.9%
その他	4.1%

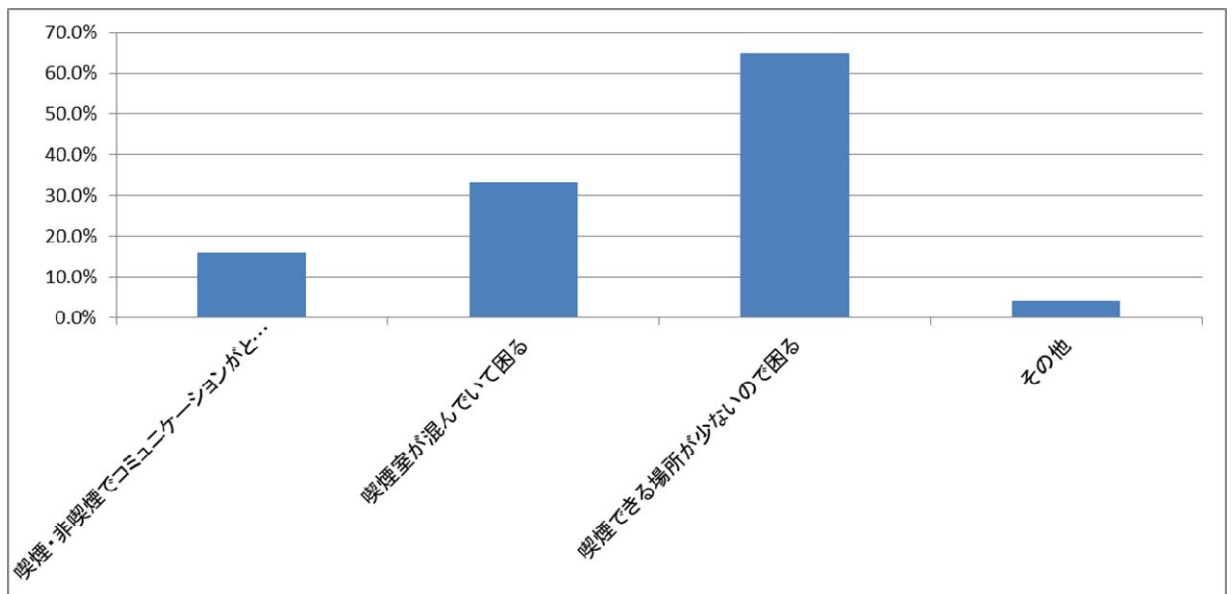


図 2：分煙についてどう感じていますか(複数回答)
(平成 21 年、喫煙についての意識調査)

2.5 喫煙者に配慮したパチンコ店作りについて

これまで私は「禁煙でないパチンコ店も残しておくべきだ」と主張してきたが、それは非喫煙者に対して、配慮しなくてよい、という意味ではない。喫煙できる環境でも、非喫煙者に対して、配慮することができると考えている。

2.6 喫煙の問題点

ではまず、非喫煙者にとっての喫煙の問題点とは何であろうか。非喫煙者が周りでタバコを吸われるのが嫌な原因として、次の 2 つのことが考えられる。

- (1) .健康被害
- (2) .タバコの匂い (短期的…煙の匂い)
(長期的…服についたタバコの匂い)

2.7. (1) 受動喫煙

第一に、「受動喫煙」による健康被害の問題である。たばこの煙には、本人が吸う「主流煙」と、たばこの先から立ちのぼる「副流煙」とがある。そして煙には多くの有害物質が含まれており、その量は主流煙よりも副流煙の方が数倍から数十倍も多いことが分かっている。

この「副流煙」を自分の意思とは無関係に吸い込んでしまうことを「受動喫煙」と呼び、様々な健康影響を及ぼすことが明らかになっている。例えば、肺がん、慢性閉塞性肺疾患、

認知症などのリスクが高まることが分かっている。(2007 年米国神経学会)

2.7. (2) タバコの匂い

第二に、タバコの匂いの問題である。香り・匂い調査によると、嫌いな匂いの第 1 位はタバコの匂いとなっており、タバコの匂いが一般的に嫌われていることが分かる。

1位	タバコ	12人
2位	カビ	9人
3位	腐敗物	7人
4位	トイレ	6人
5位	汗	5人

またタバコの匂いには短期的な匂いと長期的な匂いの 2 つある。

短期的な匂いはタバコの煙から匂いがすることであり、長期的な匂いはタバコの匂いが服に付着してしまうことである。

特に、服に付いたタバコの匂いは水洗いをしない限り、取れることはない。また水洗いできない「ジャケット」「スーツ」などの服ではクリーニングに出せなければ、匂いが取れなくなってしまう。

2.8. 非喫煙パチンコ遊戯者におけるタバコが嫌いな理由

これまでは一般的な非喫煙者のタバコの嫌いな理由であった。ではパチンコ遊戯者の非喫煙者にとって「タバコが嫌な理由」とは何であろうか。私は「タバコの匂い」が服に付くことが、一番の問題点であると考え。なぜならば、私の身の回りにはタバコの匂いでパチンコ店に行かない人が多いからである。実際に「タバコの匂い」を気にする人に話を伺うと、次のような事例が聞けた。

ケース 1

サラリーマンの A 君が仕事終わりに、ちょっと時間があるし、パチンコ店に行こうかなと思う。しかし、「スーツにタバコの匂いが嫌だし、クリーニングに持っていくのも面倒くさいな」と思ってしまい、結局パチンコ屋に立ちよらず、そのまま家に帰ってしまう。

ケース 2

女子大生の B さんは駅前で友達と待ち合わせをしていた。しかし、急に友達が来られなくなったため、時間が余った。そしてパチンコにでも行こうかなと思うが、あることに気づいた。それはお気に入りの服とバックを持っていることだ。それらに匂いを付けたくないがために、結局パチンコ店に行かず、本屋に立ちよった。

ケース 3

また私の友人の C 君はタバコの匂いが服に付くのが嫌である。そのため、パチンコ店に入る前に、車でタバコの匂いが付いてもよい服に着替える。

このようなケースからも、タバコの匂いが服に付くことが、パチンコ店に行く障害となっていることが分かる。

2.9.新しい「分煙」について

そこで私はあるサービスを提案する。それはパチンコ利用者の上着や、持ち物をパチンコ店が預かり、タバコの匂いの付かない場所移動するというサービスである。

これにより、利用者は大切な服や、持ち物に匂いが付く心配をしなくても良くなる。そして、タバコの匂いを服やカバンに付けたくない人もパチンコ店に来て、楽しむことができるようになる。

2.10 設備費用

また、このサービスは設備費用も不要であるという利点もある。

従来の一般的な分煙は喫煙者と非喫煙者の場所を、隔離することによって行われている。しかし、従来の分煙では「タバコの匂い」が喫煙者側から非喫煙者側へと流れ込み、完全に隔離することができていない。また、完全に隔離することは技術的に非常に難しいことであり、設備費用も莫大な金額となる。

だが、このサービスは店員が、利用者から預かった物を、匂いの付かない場所に集めるだけである。そのため設備にかかる費用が少ない。

2.11 「非日常感」の演出

またこの取り組みは、第1章に述べた「非日常感」の演出にも一役買っていると思う。

良い例として、定食屋やファーストフード店では上着を預かってもらえない。しかし、高級店では必ずと言っていいほど、上着を預かってもらえる。

これは高級店が行っている「非日常感」を演出するための1つの手法である。これによって、お客様は高級店の良さを実感することができる。

パチンコ店においても、この取り組みにより、「非日常感」を演出できるのではないかと考えた。

2.12 結論

これまで、上着やバックを預かる、新たな「分煙サービス」について述べてきた。このように、このサービスは設備投資費用も掛からずに、「非日常感」も演出できる方法である。このサービスをすぐに広めていくべきだと私は思う。

第三章 カジノとの比較

3.1, 背景

日本維新の会の橋下徹共同代表（大阪市長）は26日、カジノを含む統合型リゾートを大阪などに誘致するため、カジノを合法化する法案を28日召集の通常国会に提出する考えを明らかにした。（毎日新聞 2013年01月26日）

とあるように国内でカジノ合法化の動きが活発になり、日本でのカジノ施設の設置が現実味を帯びてきている。

それに伴って、パチンコの利用者がカジノ流れ込み、パチンコ利用者が減少するのではないかと、懸念されている。

3.2 パチンコとカジノの違い

しかし、私はパチンコとカジノは全く別の娯楽であると思う。それゆえカジノ設置によって、パチンコ利用客が減少する心配はないと思う。

これは、次の表3の「パチンコとカジノの違い」からも明らかである。

	パチンコ	カジノ
難易度	簡単	複雑(競技ごとにルールが変わる)
稼げる金額	少ない	多い
遊戯時間	長い	短い
旅費	ほぼなし	移動費がかかる

3.2 (1) 難易度

第 1 に難易度についてである。まず、パチンコは比較的簡単に、誰でも遊ぶことができる。なぜなら、パチンコは機種こそ多くあるものの、ルールや、やり方は同じであり、実力によって勝ち負けが左右されないからである。

しかし、カジノは複雑である。カジノで行われている遊戯はルーレットやトランプ、トランプの中ポーカーやブラックジャックなど様々な競技がある。もちろんルールも、それぞれの競技で異なり、運の他に、実力によっても勝ち負けが左右される。そのためカジノ施設で遊ぼうとすると、さまざまな競技の知識が必要になり、なじみのない利用者にとっては難しいものである。

3.2 (2) 稼げる金額

第 2 に稼げる金額である。パチンコは 1 日中打ち、好調であっても、稼げる金額は、せいぜい 30 万円程度である。このように、パチンコで稼げる金額は少ない。一方、カジノは短い時間に多くの金額を稼ぐことができる。パチンコで、1 日かけて稼ぐ 30 万円を 1 回の勝負で稼ぐことも可能である。

3.2 (3) 遊戯時間

第 3 に遊戯時間についてである。パチンコは長時間楽しめるが、カジノは長時間楽しめない。それはパチンコにかかる費用が、カジノに比べて少ないからである。

パチンコには、発射装置に関する規格がある。例えば、「1 分間に 100 個を超える遊技球を発射することができないもの」、「遊技球を 1 個ずつ発射することができるものであること」などと明確に決められている。

これにより 1 日中パチンコで楽しんだとしても、比較的少ない金額で遊ぶことができる。そのため比較的長く、パチンコで遊ぶことができる。

一方、カジノも賭ける金額に規制があるものの、1 回 1 回の勝負が短いため、長時間楽しむには大金を持っていなければならない。

3.2 (4) 旅費

最後は旅費についてである。パチンコ店は平成 23 年において全 47 都道府県に 11,392 店ある。(警察庁調べ) そのため、パチンコ店は私たちの身近にある存在であり、旅費や宿泊

費もなく、近場でパチンコを楽しむことができる。

一方、カジノは法案が成立したとしても、日本で1か所か、2か所であろう。そのため、カジノで遊ぶためには、カジノのあるところに足を運ばなくてはならないため、移動費や宿泊費が生じる。

3.2 (5) 結論

このように、ざっと見たところでもパチンコとカジノは大きく性質が異なっていることが分かる。

その理由としては、カジノの収入源は富裕層に特化したものに、なっているからである。事実として、マカオ政府が発表した2011年のカジノを中心とする賭博業の内訳において「VIP バカラ」からの収入は全体の7割を超えており、「VIP」が最大の収入源であることが分かる。

一方、パチンコは特性上、中間層、貧困層をターゲットとしている。それは、カジノより少ない金額で遊べることや、全国に1万店以上もあることから明らかである。

このように、現時点においても、カジノとパチンコの顧客層が違っていることが分かる。これからも、この棲み分けを続ければ、カジノ設置の影響はさほどないものと考えられる。

3.3 カジノから学ぶべきもの（無料ドリンク）

だがパチンコは、カジノから学ぶべきところもあるように思う。その代表例が「無料ドリンクバー」である。

私が以前に行った、オーストラリアのカジノには、ココアやホットチョコレート、コーヒーなどが何杯でも無料で自由に飲めるドリンクバーがあった。

これはパチンコ店においても、すでに設置している所もあるが、さらに広く普及していく必要があると思った。

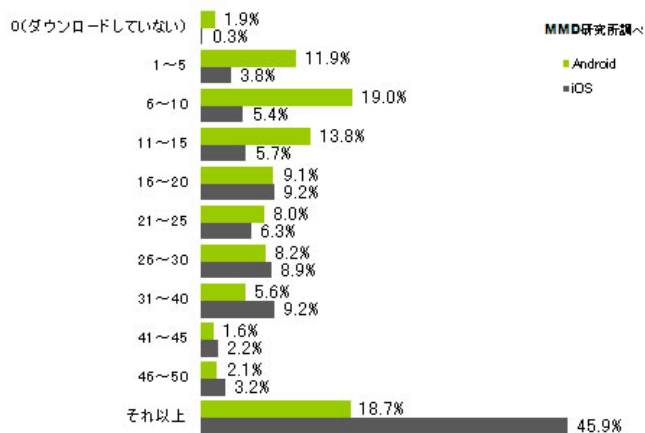
確かに「無料ドリンク」によって、パチンコ店のドリンクの収益は落ちるかもしれない。しかし、それ以上にパチンコ店にとって大きな利点があることが考えられる。

3.3 (1) 集客力

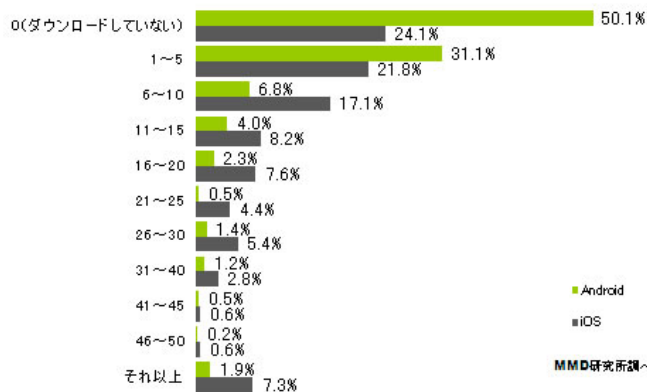
まず1つ目は、集客力が上がるということである。なぜ集客力が上がるか。それは無料の力は凄まじいものがあるからである。下のグラフは無料・有料アプリのダウンロード数について調査を行い、取得したデータである。ご覧の通り、無料と有料ではダウンロード数が大幅に異なっていることが分かる。

これはほんの1例であるが、無料は人々をひきつける力を持っていることが分かる。そして、それは「無料ドリンクバー」においても発揮されると考えられる。「無料ドリンクバー」の力によって、それ目当てにパチンコ店に人が集まることが考えられる。

● 今までにダウンロードした無料アプリの数



● 今までにダウンロードした有料アプリの数



3.3 (2) 同調行動

2 つ目は心理学の「同調行動」による効果である。「同調行動」とは、人の心理は多数者の行動や意見に影響を受けやすい、というものである。例えば、行列のできているラーメン屋と、客のいないガラガラのラーメン屋では、行列のできているラーメン屋の方に入りたくなる。このような原理を「同調行動」という。

パチンコ店では「無料ドリンクバー」の集客力によって、パチンコ店の利用が増える。すると「同調行動」により、利用者の多いパチンコ店に入りたくなり、さらに利用が増えるのである。

3.3 (3) 顧客満足度の上昇

3つ目は私が一番、重要視している点である。それは顧客満足度を高められるということである。

現在のパチンコは負けてしまえば、楽しい思いこそするものの、物理的には何も得られない。そこでこれを設置することにより、負けたとしても、無料でドリンクが飲めることにより、小さいながらも「得した」と思わせられるのではないかと思う。そして、利用者の「満足度」が上がり、利用頻度も上昇するのではないかと思う。

3.4 結論

このように「無料ドリンク」を導入する利点が多いことが分かる。パチンコ店はこの「無料ドリンク」を広めていくべきだと私は思う。

4章 新規ユーザー獲得戦略

4.1 背景

パチンコは、1995年のピーク時には30兆円市場といわれた巨大産業であるが、近年はその市場も参加人口も最盛期の3分の2にまで縮小している。パチンコ店も、このような利用者減少の流れを食い止めるため、ギャンブル性中心からレジャー性への移行を強調した。さらに女性や若者、高齢者、障害者など、利用者層広げようとする様々な取り組みを行ってきた。(2000年6月山口ら)

4.2 パチンコ店の取り組み

例えば「遊パチ・キャンペーン」や「宿泊券プレゼント」、「1円パチンコ」などが行われている。これらの取り組みによって、パチンコが以前よりも、手軽に安く遊べるようになった。

最近では、パチンコ台で「90秒で分かるパチンコ講座」が見られるようになり、初心者でもパチンコが始めやすくなった。

4.3.パチンコのイメージ

しかし私は、パチンコ未経験者への配慮がまだまだ少ないと感じる。それはパチンコ未経験者がパチンコ店に足を運びきっかけを作ることができていないからだ。

パチンコ未経験者にとって、パチンコ店非常に入りにくいものである。下の図3にパチンコへのイメージ調査の結果を示したが、「良い」と答えた人は2.2%、「悪い」と答えた人は37.0%と、パチンコに対して良い印象でない人が多いことがわかる。

このようなパチンコに対するイメージから、パチンコ未経験者は1人でパチンコ店に行

くことが難しいのではないかと推測される。事実、私も初めてパチンコ店に行ったときは、先輩に連れて行ってもらった。

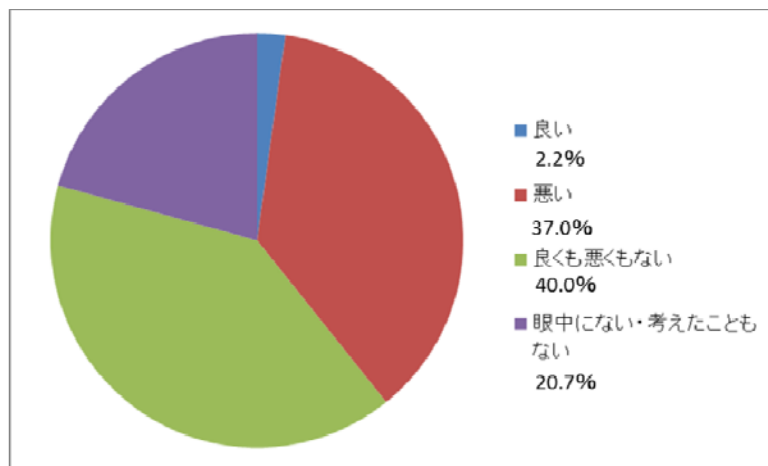


図 3.パチンコのイメージについて (n = 135)

4.4 パチンコ経験者が未経験者を連れてくることに関して

ではパチンコ店は、パチンコ経験者が未経験者の友達を連れてくることを、サポートするサービスを行っているだろうか。確かにペアシートの導入によって、友達や恋人にパチンコを教えやすく、一緒に楽しめる環境になった。

しかし、パチンコ経験者が未経験者にパチンコを教えるとき、未経験者にとっては友達からパチンコが学べるので良いが、その経験者にとってはパチンコを教えなければならず、自分の遊技に専念できない。そのため未経験者にパチンコを教えるメリットが少ないと思う。

4.5 提案

そこで、私はパチンコ経験者が未経験者の友達を連れてくることによって、何かメリットが発生するようにすれば良いと思った。具体的には、パチンコ経験者が友達を連れてくるごとに、ポイントが貯まり、それが貯まると、サービスや割引券などに交換できるシステムの導入である。

現在においても、パチンコポイント会員サービスが導入されている。それはポイントが貯まると「台予約サービス」や「食事時間延長サービス」、「ペア台予約サービス」、「遊戯台延長予約サービス」など様々なサービスに交換できるといったものである。

この会員サービスの仕組みに、友達の招待サービスを導入できないかと考えた。つまり、会員の方に未経験者の友達をパチンコ店に連れて来てもらい、その友達が会員登録したときに、紹介した友達にポイントをプレゼントするという仕組みである。

4.6 結論

このシステムを導入することにより、パチンコ経験者が未経験者を連れてくることにメリットを感じ、以前より多くの未経験者を連れてくると考えられる。そしてパチンコ未経験者がパチンコ店に行くことに抵抗を感じなくなり、パチンコの利用者が増加することが考えられる。

第5章 店員の取り組み

5.1 店員が行う演出

これまで、様々な「非日常感」の演出方法について述べてきた。しかし、パチンコ店は、私が提案してきた以上の、素晴らしい演出をすでに行っている。それは店員の「お辞儀」である。

パチンコ店員の「お辞儀」はパチンコに行くと、すぐに実感できる。例えば、客が店員の横を通りすぎるとき、店員は必ずお辞儀をする。またレーンに入るときにも、お辞儀をする。そのおじきは中途半端なものではなく、深々と頭を下げた、きれいなおじきである。このおじきにより、私たちお客は日常生活では味わえない、優越感に浸れる。

5.2 他に誇れるパチンコ店員

この店員の「お辞儀」は、カジノや他の娯楽では、決して味わえない、素晴らしいものである。この取り組みがあるからこそ、遊技や私が提案した演出が生きるのである。この素晴らしい取り組みは、パチンコを支える柱であり、これからも保ち続けなければならないと思う。

第六章 最後に

私は19歳のとき、はじめてパチンコに行ったのだが、それ以来パチンコのファンであり、パチンコは素晴らしい娯楽であると思っている。そんなパチンコに少しでも貢献したいと思い今回のアイデア・エッセイを書いた。

だが、正直に言って、私自身パチンコの経験が少なく、パチンコ歴も短い。そのため、パチンコを長くやられている方や、パチンコを詳しい方にとっては退屈なものになっているかもしれない。しかし、学生の一つの意見として、広い心で受けてとめていただければ、と思っている。

そして、パチンコ業界が今後とも、さらに発展することを心から祈っている。

参考文献

「パチンコ店舗の休憩スペースに関する研究」山口有次，中村良三，渡辺仁史

パチンコ業界の現状と将来について 池田陽

「喫煙者と非喫煙者はどこがちがうのか～個人属性、生活習慣選好に注目して」荒木ら

<http://www.kma.jp/kinen/higai.pdf#search='%E5%89%AF%E6%B5%81%E7%85%99%E3%81%AB%E3%82%88%E3%82%8B%E5%81%A5%E5%BA%B7%E8%A2%AB%E5%AE%B3%E3%81%AE%E5%95%8F%E9%A1%8C'>

http://www.huma-c.co.jp/topic/enquete_cigarette.html

<http://www.fcci.or.jp/fsho/0402/totteoki.pdf#search='%E3%82%BF%E3%83%90%E3%82%B3%E3%81%AE%E5%8C%82%E3%81%84+%E5%AB%8C+%E3%83%87%E3%83%BC%E3%82%BF'>

<http://mainichi.jp/select/news/20130127k0000m010010000c.html>

http://www.jpo.go.jp/shiryousonota/hyoujun_gijutsu_yuugiki/pachinko/2-2-1.pdf#search='%E3%83%91%E3%83%81%E3%83%B3%E3%82%B3++%E8%A6%8F%E5%88%B6+1%E6%99%82%E9%96%93'

https://www.jstage.jst.go.jp/article/jipsy1926/35/4/35_4_181/pdf

<http://www.adcircle.co.jp/greenbelt/news/contents/5504.html>