



優秀賞

『パチンコを国民大衆の気軽な遊びとして
多くの人に参加する産業とするための考察』

由村 龍之介 様

明治大学 法学部法律学科 2年

【パチンコのイメージ形成とその内容】

パチンコ店は日本全国のどこの街にもあって、これほど大衆的な娯楽は他にはない。しかし、気軽な遊びかと言えば、そうではないように感じられる。その原因がどこにあるのか。おそらくそれはパチンコという遊びが解禁となる年齢に達するまでの間に、いろいろなマイナスのイメージや否定的な意見を植え付けられてしまうために、解禁になったからといって即座にイメージの転換を図ることができないからである。パチンコを気軽な遊びとするためには、このイメージからの開放を図らなければならない。そのためには、どのようなイメージが形成されているのかを正確に理解する必要がある。

パチンコ店のイメージと言えば、うるさくて、タバコくさくて、遊びに行く際に家族の反対があり、小遣いを巻き上げられ、横柄な店員にいぶかしげに見られ、台の選び方には当たり、はずれがあり、玉が穴に入ると簡単には理解しがたい不思議な演出が始まり、不明瞭で複雑な景品交換や換金の仕組みがあるというものである。このイメージの中には、必ずしも真実でないものも含まれているが、おおそパチンコとはこのように捉えられている。このように捉えられているイメージに対して、パチンコ業界はどのような答を用意しているのだろうか。

【騒音と顧客心理】

まずは、騒音についてである。パチンコを経験したことのない人でも、店内に大音響で音楽が流れていることは知っている。それは、人々がパチンコ店の前を通った際に、開いたドアから流れ出す音を聞いて学習して知っているからである。この場合の音は、騒音として認識されている。そして、その状況が今日もほとんど変化のないことを知っている。好き好んで騒音の中に入って行く人はほとんどないであろう。大部分の人は、騒音は遠慮したいと考えているものである。したがって、新しい顧客を開拓するためには、この騒音の問題を劇的に改善する必要がある。例えば、パーソナル・サウンド・システムのような、パチンコ台にヘッドフォンをつないで音漏れをなくし、個人レベルで効果音を聴きながらパチンコが楽しめる仕組みを用意して、店内の騒音を激減し、店内の音量はもちろんのこと周辺への音漏れを削減すればイメージを大きく転換することができる。

【タバコと現状対策】

次はタバコの煙と臭いの問題だが、これについては完全分煙で対応は可能である。喫煙率は確実に減少し続けており、若者や女性のもともとの喫煙率の低さを考慮すれば、積極的に完全分煙などの禁煙対策店舗を設置すべきである。将来のパチンコ店の経営を透察すれば、若者や女性客こそが新しい顧客層の中心になるはずだからである。いち早くそのことを経営に取り入れたダイナムは、「信頼の森」のようなパチンコ店を出現させている。

にもかかわらず、先般、残念なニュースがあった。神奈川県は条例で人の集まるところは禁煙と定めた。ところがパチンコ組合はこれに反対し、条例の適用外にしてしまった。パチンコ組合がパチンコ店は引き続きタバコ臭いことを大宣伝してしまったわけである。県境の店舗で顧客が他県に流れる、あるいはパチンコファンには喫煙者が多いので客離れが起きるとというのが主な理由とされた。短期的にはそのような事が起こるかもしれない。それでも、この条例を受け入れたら業界の大胆なイメージチェンジとして、大ニュースとなったことを思うと非常に残念な結果である。この時流を読むセンスのなさが、今日の業界の停滞を招いていることに多くのパチンコ店の経営者は気が付いていないのではないだろうか。

【遊技者と周辺家族】

次は遊技者の家族の人たちが持っているイメージである。パチンコに行くと言うとほぼ100%に近い確立で家族の反対に合う。家族が喜んでパチンコに送り出してくれたという話をついぞ聞いたことがない。パチンコは個人で行う遊びのため、自ずと一人で出かけて行くことが多くなる。その結果、残され

た家族はパチンコに出かけた人を「自分ばかり」とうらやみ、パチンコに対して悪い印象を持つ。増してや負けて帰って来ようものなら、ねたみ、恨みは倍加する。これは、パチンコという遊びの特性上、避けられない部分もある。そこで思うことは、家に残された人たちに不満を残さない方法ないものであろうかということである。技術的な問題と実現可能性を抜きに言えば、遊技者の様子をインターネット回線を使って家で視聴できるようにするなどというアイデアはどうであろうか。当たりの快感を共有したり、負けが続くようであれば中止をアドバイスしたりできるようにするのである。状況を共有できるようにすれば、家族の不満は減少するかもしれない。

【信頼と情報開示】

お金を巻き上げられるというイメージは、必ずしも正しくない。しかし、パチンコ店が利益を上げるメカニズムが一般の人には理解できないので、どうしてもこのようなイメージを持たれてしまうことになる。このイメージを払拭するには情報開示を積極的に進めるしかないが、一部の先進的なパチンコ店を除いて、とても情報開示が進んでいる業界とは言えない。そのほとんどが情報を開示していないような現状では、顧客は信頼しようにもできないというのが本音である。このような取引関係は経営側、顧客側の双方にとって不幸な状態である。パチンコ店の社会的な信用はいつまでも低迷したままであり、社会の業界に対する視線も改善することのないまま、遊技者も肩身の狭いまま遊びを続けなければならないのである。情報開示が前提となる株式の上場など会計の透明性が担保されるような状況を早く作り出す責任が業界にはある。しかし、この点については正直、業界に積極性が感じられない。

【パチンコ店の閉鎖性と不安心理】

横柄な店員がいぶかしげに見るというのも偏見を含んだ間違っただイメージである。おそらくそのような事実はないはずである。しかし、こわもての店員が不正を監視するために配置されていると勝手に思い込んでいるところがある。そして、入店とともに用向きを質問され、また、ちょっとでも不審なところがあれば声をかけられるのではないかというような不安に駆られるのである。これではパチンコ店に行く気が起こらない。これはパチンコ店と社会との対話が不足しているために起きていることである。開かれた社交場であることをもっと PR しなければならぬし、店舗作りにおいても開放的な作りをする工夫が必要である。若者と女性をより多く店内に配置するなど清廉さや開放感をアピールする工夫がもっとも必要である。パチンコ店が社会の一員としてそれぞれの地域において経営を行っていく以上は、それぞれの地域において説明責任を果たしていく必要がある。そのようにして、少しでも誤解を解消することが気軽なパチンコ店への第一歩となる。

【パチンコ台選びと勝敗】

パチンコを行うからには誰でも勝ちたい。そして、勝つためには台の選び方が重要らしいことも分かっている。技量はあまり関係なく、大当たりを引けば初めての人間でも勝つことはできるらしい。しかし、台の違いは皆目分らない。運がすべてならば負けても仕方がない。しかし、台選びの仕方を知らないで悪い台を引いて負けるのは悔しいし、許せない。だから、やらない、遊ばないとなる。ちょっとでも好奇心をもってパチンコに触れた人が、パチンコの楽しさを経験できる当たりを引ける確率が高い台をたくさん用意することが重要である。この経験を持った人を増やすことが、パチンコを大衆娯楽としていくために不可欠だからである。小さい勝ちでよいのだが、ある程度勝ちが約束されている遊技台を用意することはできないのだろうか。

【入門者と遊技台】

テレビゲームは高機能化しすぎてゲームが難しくなり、特定のヘビーユーザーしか遊べなくなってしまう時期があった。そこで任天堂は、DS と Wii を開発し、対象ユーザーをゲームオタクと呼ばれる

ヘビーユーザーから再び一般人に引き戻した。これによってゲーム人口は回復したのである。パチンコ台も同じことが起きていないだろうか。それにしてもパチンコは複雑な遊びになりすぎていると感じる。玉が穴に入ってスロットが回り、ひたすら当たりが来るのを待つ。当たりにもパターンがいくつもあり、さらに当たりを続ける確立が変化するとするとそれらを理解するためには、何度も通わなくてはならない。何度もパチンコ店に足を運ばなければならないほど、一つの台の当たりパターンを理解するのが複雑である。入門者がそのために何度も足を運ぶとは考えられないので、このままでは新規の顧客は開拓できないことになる。

パチンコとはそもそもそんな複雑な遊びであったのか。玉が穴に入ってチュウリップが開き、玉が何倍にもなって返ってくるという全く説明の必要のない、単純な遊技がパチンコではなかったのだろうか。パチンコ店が1円営業などで原点回帰の動きを見せている中、機械メーカーも原点回帰などで同一歩調をとるべきである。入門者が楽しめる初心者用のパチンコ台はそこにあるはずである。業界が協調してパチンコ人口回復に向けた施策を実行していくことが重要であることは言うまでもない。

【交換比率と信用創造】

景品交換や換金の仕組みも分かりにくい。交換する玉数からすると、一般的には定価販売が基本になっているようである。しかし今時、コンビニエンスストアでさえプライベートブランドの導入なども含め特別価格になってきている。パチンコの景品は柔軟な価格設定になっているのだろうか。また、換金にいたっては仕組みそのものが不可解で、換金レートの設定根拠もわからないので、常に損をしている気分が払拭されない。こんな状態を容認している顧客も不勉強だし、改善を進めない業界も不誠実である。社会的な存在としての認知を獲得しようとするのであれば、業界が先頭に立って顧客である消費者と協力して権利を確立すべきである。消費者はそのままでは組織化しない。そこで業界は消費者を組織化する仕組みを考えるべきである。

自らも派遣切りにあった年越し派遣村の村長が内閣府政策参与にまでなったように、顧客を組織化した団体に消費者を守るという立場から行政と交渉する枠組みを作って、そこで消費者の権利と同時に、業界の意見も代弁してもらえば業界の地位を確立することもできるはずである。パチンコファンあるいはパチプロの中にはインテリも多いはずである。その人たちに旗振り役をかってもらって組織化を進めれば、1300万人というパチンコ人口を考えれば相当な勢力になるはずである。これは業界が政治的な活動を行うよりクリーンで強力な組織となるはずである。

【まとめ】

ここまで見てきたように、これだけあるパチンコに対するイメージを一新するためには、業界が連帯して改革を進めることが大事である。静寂、無煙、共同遊技、情報公開、融和、簡潔、簡易、明朗。長年できなかったこれらすべてをしかも同時に達成し、さらに業界の劇的変化を世に知らしめなければならない。これをしなければ、次々に新しく世に送り出されるスポーツなども含めた他の娯楽に勝つことはできない。楽しさでカラオケやテレビゲームを、興奮度でワールドベースボールクラシックやワールドカップサッカーを、手軽さで携帯電話を越えなければならないのである。

長年に亘って言われている古くからある問題を現代の科学やIT技術を使い、また本当の意味で消費者の立場に立って解決することである。そのためには業界の関係者が共通の認識をもって一つにまとめ、消費者も巻き込んだ運動を呼び起こすことである。そして、常に議論の中心に消費者を置いて改革を進めることによって、パチンコを国民大衆の気軽な遊びとして、さらに多くの人が参加する産業とすることができるのである。

以上