

# 優 秀 賞

『パチンコ業界が発展していくには  
～パチンコホールの現状と課題と動向と私のアイデア～』

佐々木 優 様

広島工業大学 情報学部 情報工学科 4年

# 目次

- 1,まえがき
- 2,パチンコ業界の現状
- 3,パチンコ業界の課題
- 4,パチンコ業界の社会貢献
- 5,パチンコを気軽に楽しんでもらうための私の意見
- 6,パチンコ業界の動向
- 7,まとめ
- 8,参考文献

## 1,まえがき

日本のパチンコの市場規模はおよそ 20 兆円で、レジャー産業全体のおよそ 4 割を占めていて、大規模となっている。一方、パチンコ参加人口は 2013 年度の時点で 1110 万人(レジャー白書 2013 引用)であり、前年より比べてみるとおよそ 150 万人の減少となっている。2002 年からの比較によると、10 代の男性が 14.8%から 2.0%、20 代の男性が 49.5%から 18.1%となっており、大幅に減少をしている。このことから若い人がパチンコを打たなくなっていることが分かる。

パチンコ店のイメージは、うるさいこと、タバコくさいことなどたくさんあり、ましてやパチンコを打っている人の話を聞くと勝った・負けたという話を聞き、お金を巻き上げられる雰囲気も現在もあり、そして地方では脱税など過去にパチンコ中毒者による犯罪による影響でパチンコ業界の持つイメージはいまだに悪い。しかし、現在はその悪いイメージを払拭しようと、2004 年の法律の規制をきっかけに健全な娯楽産業として変わっていくためにあらゆる取り組みを行ってパチンコをより手軽な遊び、大衆な娯楽として浸透をさせようと企業ごとに社会貢献活動を中心にさまざまな活動に取り組まれている。しかし、パチンコは現在も手軽な遊びとしてではなく、大衆な娯楽ではまだないと私は思う。私は、そのパチンコ業界で内定をもらっている。説明会でもさまざまな企業の説明会を受けさせてもらったが、その中にもパチンコ業界もたくさんある。企業調べや内定先の事前の研修などで、パチンコホールを訪問させてもらっているいろいろな見学をさせてもらって、話を聞かせてもらった中でいろいろ面から見て、私なりの考えでどのようにしたらより大衆の娯楽になれるのかを述べることにする。

下のグラフ(図 1)はレジャー産業の主な内訳を表したものである。データは PCSA ホームページ(<http://www.pcsa.jp>)の引用である。青色がパチンコ、赤色が公営ギャンブル、緑色がゲーム、紫色が飲食の分野であり%はレジャー産業全体で占める割合を示している。

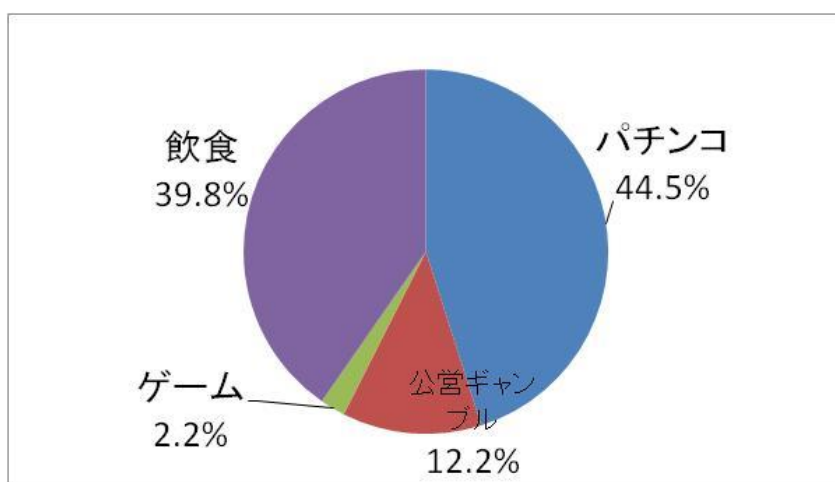


図 1 レジャー産業の内訳

## 2,パチンコ業界の現状

1の方で述べたが、若い人だけではなく、現在は日本人自体のパチンコ離れが増えている。そのためこれだけの市場規模があるにしては、主要産業としては位置づけられているとはいいがたいのも事実である。なぜなら「パチンコ」のギャンブル性が上がって、気軽に遊べるという昔まであった大衆の娯楽というところから離れていったことが原因の一つであると思う。パチンコ業界は不況に強いとされていたが、1990年以降の景気の低迷期でも業界自体は拡大を続けて90年代半ばには市場規模は30兆円を超えていた、これ以降は横ばいになったものの2001年以降のITバブル後の景気の後退期でも再び市場が拡大するなど、不況に入ると強いとされていた。しかし2003年頃から市場が衰退を始めて、2008年頃には21兆円と格段に市場規模が少なくなっている。

下のグラフは平成10年から平成23年までのパチンコ店とパチスロ専門店の店舗数の推移を数値にしてまとめたのが表1、分かりやすく棒グラフにしたのが図2である。

表1,パチンコ店とパチスロ専門店の合計のグラフ(データについては警視庁調べのものを引用)

平成(年)	パチンコ店	パチスロ専門店	計
10年	16,764	662	17,426
11年	16,413	760	17,173
12年	16,021	967	16,988
13年	15,691	1,110	16,801
14年	15,255	1,249	16,504
15年	14,695	1,381	16,076
16年	13,844	1,773	15,617
17年	13,163	2,002	15,165
18年	12,588	2,086	14,674
19年	12,039	1,546	13,585
20年	11,800	1,137	12,937
21年	11,722	930	12,652
22年	11,576	903	12,479
23年	11,392	931	12,323

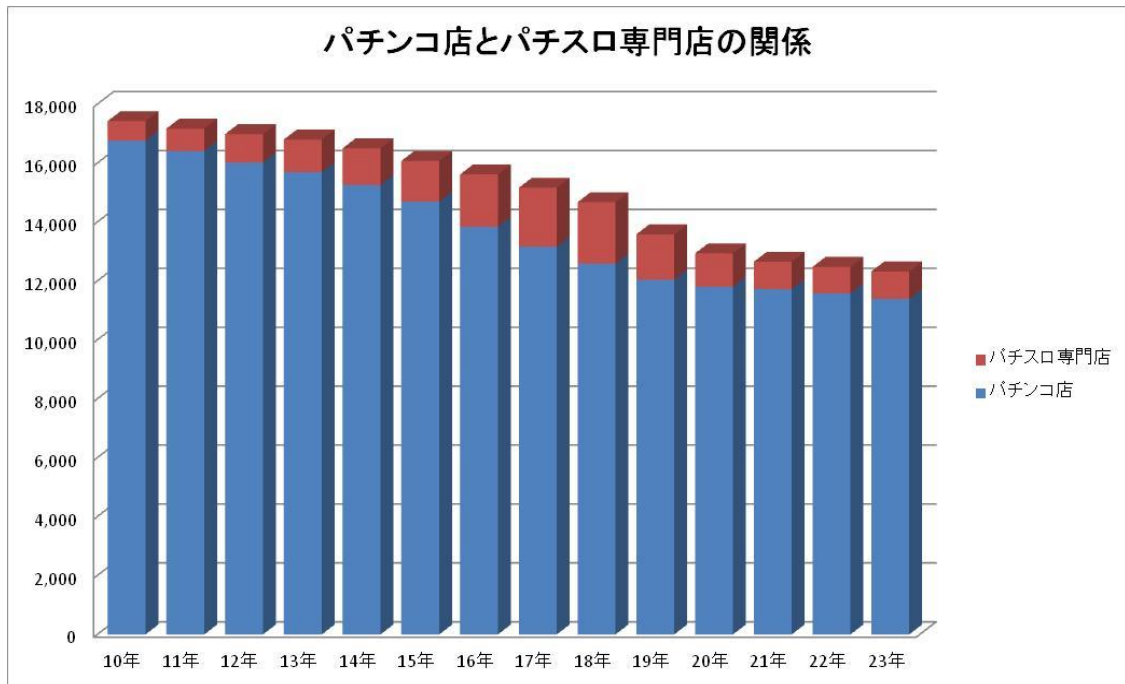


図2 パチンコ店とパチスロ専門店の関係の棒グラフ

表1、図2からだんだんパチンコ店、パチスロ専門店ともに減少をしていることが分かる。原因として遊戯代の射幸性を挙げたことでユーザーの平均支出額の増加を招いたことにより、参加人口の層が薄弱化したことにある。各店舗が打開策として、一段と利幅の取れる後射幸性の機種を導入することや頻繁に入れ替えることによって利益を確保しようとするので、さらなる来店者数の減少を招き、投資負担が増えてくるために倒産していくことが減少の理由であると考えられる。一方で地方を中心に中小規模のホールが減少していく反面、大手を中心としたホールの大型化が進んでいる。これからはパチンコ店を経営している企業数とパチンコホールの数は年々減少傾向にあり今後も続いていくことが予想されるが、大手が生き残りのため中小のホールを買収してどんどん拡大していくと私は思う。

### 3.パチンコ業界の課題

パチンコ業界の課題の一つとして低貸し玉営業がある。最近1円パチンコを打っている人が多いのを私はよく見かける。1円パチンコは手軽にパチンコを楽しんでもらうことと、新規のパチンコユーザーの取り込みを目的に導入を始められたものである。そしてこのたくらみは成功をして1円パチンコの普及が進み、新しいユーザーの取り込みに成功して、たくさんの方がホールに足を運ぶようになり、以前よりは手軽な遊びとなってきたため、パチンコの参加人口や遊戯設置台数の下支えや来店客数の増加に貢献し、店舗の活性化につ

ながっている。そして、現在では全パチンコ店のおよそ 6 割が導入をしており、これまでの固定客やしばらく参加を避けていた人、時間をつぶすだけの目的の人など幅広く消費者に受け入れられており、大衆娯楽としての基盤を再強化しようとしている。これからもパチンコ・スロットともに低貸し営業へ進んでいくのではないかと思う。しかしこうした利点の反面、4 円から 1 円に貸し玉料を下げたので、収益性が低くなり利益の絶対額が大きく低下するため市場の縮小傾向や客単価の低下を招き、売り上げの減少は止めきれず、稼働台数が増えても 1 台当たりの売り上げが減少している。そのため、売り上げが下がることにより中小のホールは資金繰りが厳しいため、ますます大手企業の寡占傾向が強くなる。

また、売り上げによる利益が少なくなってきたことや既存ユーザーの減少によって、利益の確保や集客力の維持も課題になっている。そのため、利益を上げようと 4 円パチンコ用遊戯機械の転用などで遊戯機械を節約することで遊戯機械の費用の軽減を図ること、人件費や景品の仕入れなどの見直しなどのコスト削減や低価貸し営業の機械台に中古の機械台にするなどしてホールごとにユーザーニーズを見極めたうえでの異なる機種構成などで対策をしている。しかし、ホールの運営費は人件費を初めとする固定費的なものが多く、コストの削減に限界があるため、収益性が低下しやすい。また、集客力の維持をするには定期的な新台の入れ替えによる注目が必要である。なぜなら人気のある遊戯機械がホールの競争力を決め、店舗の活性化につながるからである。そのため、台の入れ替えが必要になってくる。近年の遊戯機械の高機能化による価格高騰やパチンコ機メーカーの最低ロット数が多いことにより中小にとっては新台の入れ替えによるハードルが高い。そのために大手よりは新台の入れ替えの回数を多くすることが難しいため、大手に比べ競争力が弱まっている。

表の 2, 3 と図 3, 4 に年度別のパチンコ店の売り上げ貸し玉料の関係とパチンコの参加人数の関係をグラフ化した。これらのグラフに用いたデータ(数値)は社会経済生産性本部発行のレジャー資料のデータを引用したものであり、日本遊戯関連事業協会のホームページに掲載されていたものである。また、引用したものは数値だけである。

表の 2 と図の 3 については年度別のパチンコ店における売り上げ貸し玉料の推移を、表の 3 図の 4 は年度別のパチンコの参加人数の推移をグラフ化にして表したものである。

表2 年度別パチンコの売り上げ貸し玉料のグラフ(レジャー資料のデータ引用)

平成(年)	売り上げ貸し玉料(億円)
7年	309,020
8年	300,630
9年	284,260
10年	280,570
11年	284,690
12年	286,970
13年	278,070
14年	292,250
15年	296,340
16年	294,860
17年	287,490
18年	274,550
19年	229,800
20年	217,160
21年	210,650
22年	193,800

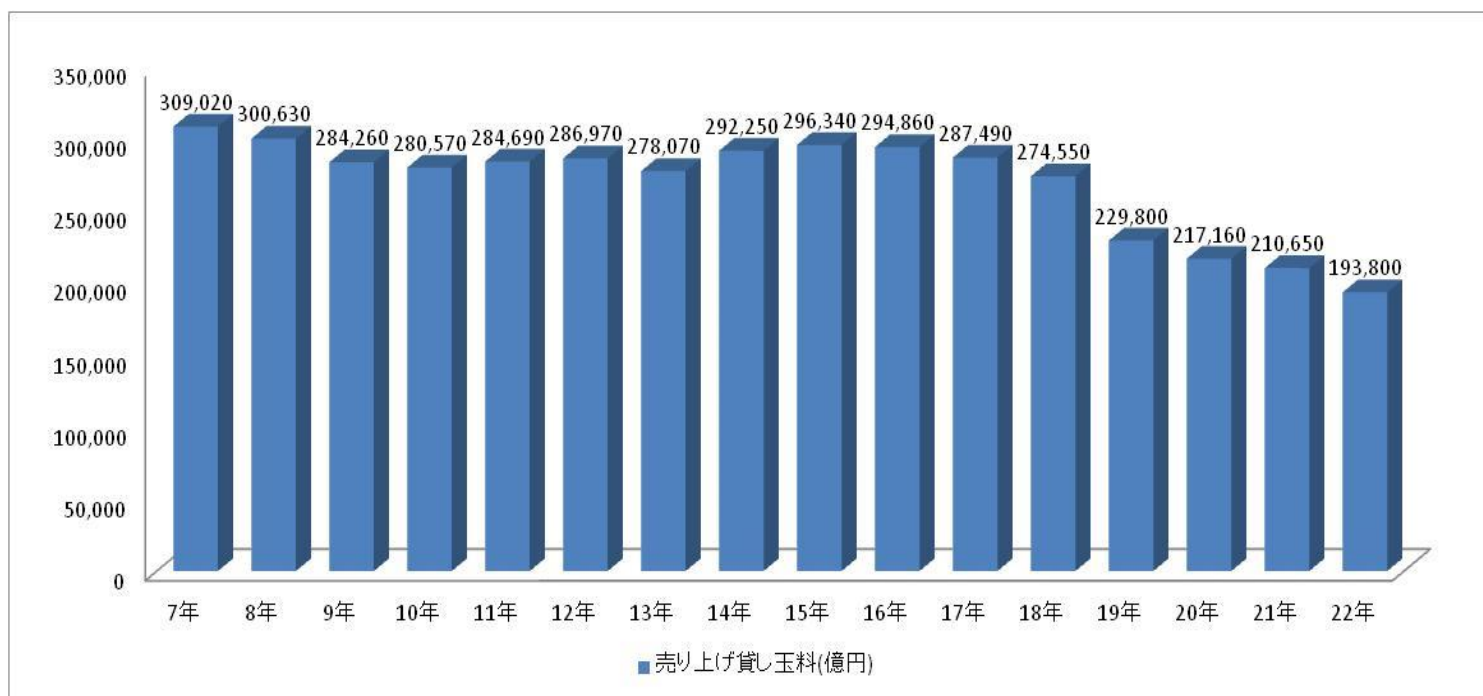


図3 売り上げ貸し玉料の棒グラフ

表3 年度別パチンコ参加人数のグラフ(レジャー資料のデータ引用)

平成(年)	参加人口(万人)
7年	2,900
8年	2,760
9年	2,310
10年	1,980
11年	1,860
12年	2,020
13年	1,930
14年	2,170
15年	1,740
16年	1,790
17年	1,710
18年	1,660
19年	1,450
20年	1,580
21年	1,720
22年	1,670

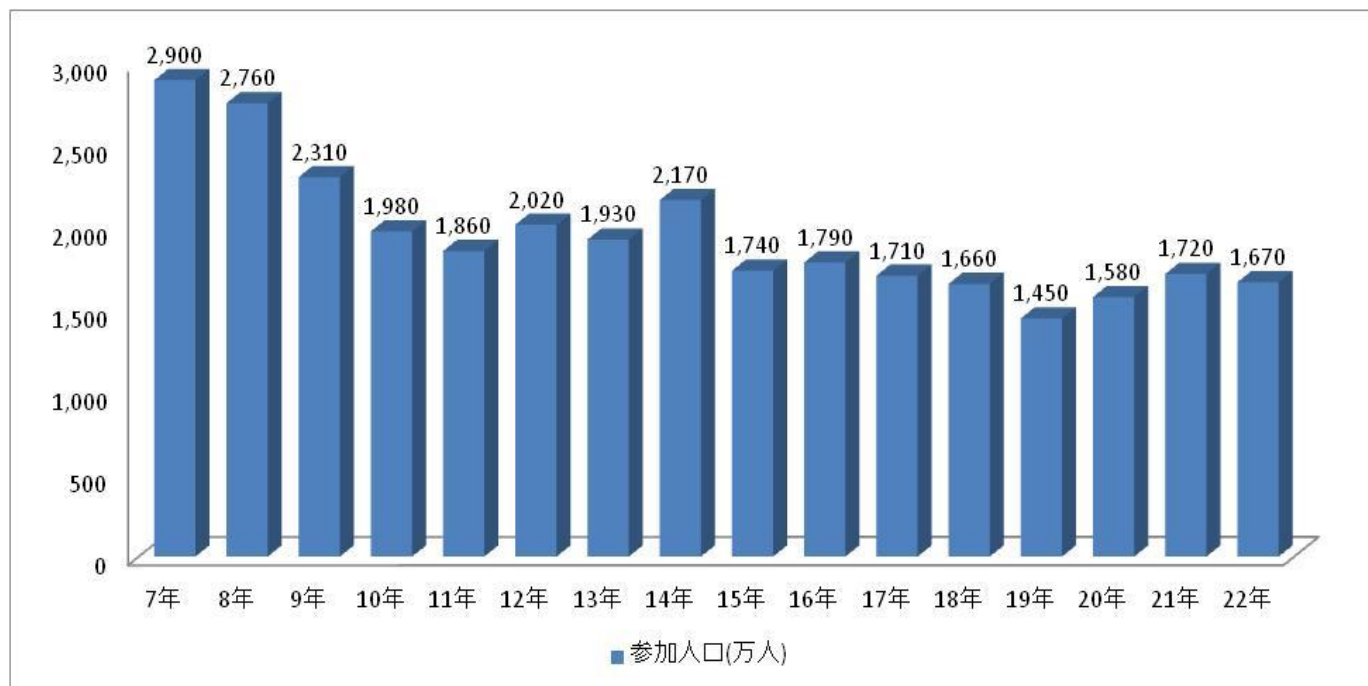


図4 パチンコ参加人数の棒グラフ



グラフからも分かるように平成 18 年から 19 年にかけて貸し玉料の売り上げが大きく下がっていることがはっきりと分かる。また、参加人口に関しては平成 19 年が 1 番低くそれからは再び増えてきている。ここまで貸し玉料の大きく下がった要因として、最近の若い人がパチンコを打たなくなったことや 1 円パチンコの普及によって手軽に遊べると身近さには近づいてきているが貸し玉料を下げているので、売り上げが下がっていることをグラフから裏付けている。

#### 4.パチンコ業界の社会貢献

パチンコ業界は、イメージは少しずつだが良くなってきている。しかし元々のイメージが悪い。以前よりもイメージが良くなったのはパチンコ業界が社会に貢献活動を継続的に行ってきたこともある。たくさん社会への貢献活動はあるが、大きなものとしては雇用の面である。下の棒グラフ(表 4)は業界別の就業人数の関係を示している。業界は百貨店、自動車産業の主要 11 社、総合スーパーマーケット、パチンコホール企業の 4 種類である。また、百貨店は日本百貨店ホームページから 2013 年 6 月時点のデータ、自動車産業の主要 11 社は業界動向サーチホームページの 2011 年時点のデータ、総合スーパーマーケットは日本チェーンストア協会のホームページの 2013 年 3 月末時点のデータ、パチンコホール企業は PCSA 類推値の 2013 年 3 月時点のデータをそれぞれ引用した。

表 4 業界別就業人数の関係のグラフ

業界	就業人数(人)
百貨店	82,464
自動車主要 11 社	209,217
パチンコホール企業	275,522
総合スーパーマーケット	408,898

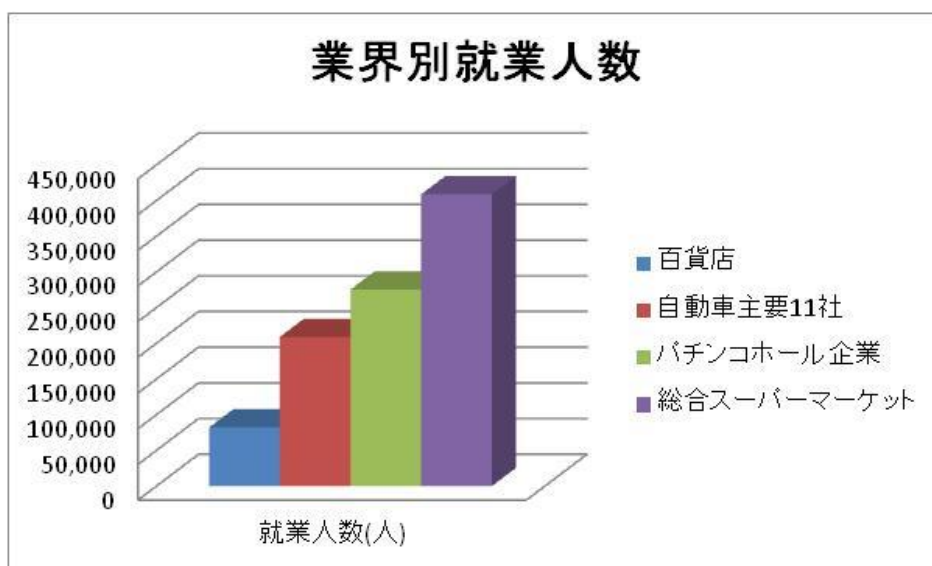


図 5 業界別就業人数の棒グラフ

表 4 と図 5 から分かるようにパチンコホール企業は就業人数が 27 万で、他の業界と比べると多くの人数が働いていることがわかる。雇用の面で社会にかなり貢献をしている。リーマンショック以降、様々な企業が人材雇用のリスクを恐れて人数を減らして雇用をしている。しかし、パチンコ業界は積極的に雇用をしている。また、パチンコ業界は最近働く人を大事にされているため待遇や福利厚生、教育制度に力を入れているので、そのようなことができる業界である。そのため待遇や福利厚生などの働く面での条件はトップクラスである。「業界が縮小しているので新卒の採用をしたくてもできない」なんてことはなく、むしろ新卒がのびのびと活躍できる業界である。しかし、このように充実して安定してできるのは全国展開をするチェーンが多い。そのため全国展開をする大きなチェーン企業が有利で、中小の企業は全国展開をする大きな企業より弱く、業界が全国展開をするチェーンに再編されている。不景気ながらも資金面での高待遇で雇用環境も良くなっていることから働く人も働きやすい環境が整っていることから働く人が多くなっている。このことからパチンコ業界は雇用の面で大きく貢献していることが分かる。

その他にホールの近くや最寄り駅の周辺や公園などの清掃活動、空き缶やリングプルの回収、防犯パトロール、募金箱の設置や献血活動などの様々な活動を企業ごとはもちろん、業界一丸で行っている。パチンコホール自体も禁煙のホールを作ることや女性にターゲットを絞ったホールも出てきている。その結果もあって現在では後ろぐらいイメージを徐々に減らしてきている。全盛期よりも下がったが市場規模はおよそ 20 兆円の巨大産業を作っている。その反面古いイメージを払拭できなかった店舗がなくなってきており、これからは社会貢献とともに地域に受けられやすさと内装などによるイメージを変え、明るさやホールの入りやすさを重視した店舗が生き残るのではないかと思う。

## 5.パチンコを気軽に楽しんでもらうための私の意見

ここまでパチンコ業界やパチンコホール、中小企業や大手の企業の違いなどについて述べてきたが、ここではパチンコをどのようにしたら手軽なものとして楽しんでもらえるか、業界について興味を持ってもらえるかなどについて述べる。

1 つ目は業界で行われている社会貢献をこれからも続けて取り組んでいって社会貢献活動を通して地域にもっと浸透することであると思う。もちろんこれ自体が手軽にパチンコを楽しんでもらえることに直結するとは思わないが、イメージを明るくすることができるのではないと思う。社会貢献について調べていたところ、里山づくり・共生の森を見つけた。これは日本遊戯関連事業協会の 20 周年の記念事業の 1 つで、日本遊戯関連事業協会主催で子どもたちに身近な森づくりから自然の大切さを知ってもらうことを目的に生き生きとした里山を作るという事業である。私はこれをもっと多くのパチンコホール企業で広く普及するべきだと思った。近くの幼稚園、小学校と連携をして近くの山に木を植林することを地域巻き込んで行うことで、自然を増やすことができる社会貢献につながるとともに、地域との連帯感を強めることができると思ったからである。これによってより地域に密着し、パチンコ店が売り上げたお金で地域社会に貢献していることを示すことができる。

2 つ目は外国人の観光客を取り込むことである。これからはグローバル化になるといわれ、現在は小学校の授業で英語を必修にしている。日本に来る外国人の観光客に日本の文化のパチンコをアピールし、お客さんとして取り込んでいくことは絶対に必要なのである。しかしどれだけパチンコを外国人の方にアピールをしようと思ってもパチンコホールに来てもらわないとどうにもならない。そこで遊戯をしなくても町の案内所としてパチンコホールに立ち寄ってもらうことが良いのではないと思う。多言語でその地域の面白いところや名物の食べ物などを紹介するインフォメーションの配置をすることで遊戯をしない外国人の方でも気軽にホールに来てもらいやすいのではないと思う。これらのことを行うことによってホール自体の利用の幅が広がりパチンコホールに来てもらうきっかけになると思う。そして遊戯を楽しんでもらう時には、外国語で書かれたパンフレットを作成して遊び方が説明できるとより分かりやすいのではないと思う。また、近年日本のアニメ・ゲーム、特撮映像などのオタク文化はアジアをはじめヨーロッパで人気があるため、外国でもアニメ・ゲームなどを取り扱った大きなお祭りがあるくらいである。その人気ぶりは政府も日本の輸出産業として強化しようとしていることでも有名である。そしてパチンコ機器の産業もアイドルやアニメ、ゲームとのコラボやハードとソフト、リアルとバーチャルが一体となった新たなコンテンツ産業として変貌しつつある。私自身も 3D を機器に取り込むことができたらもっと面白いのではないと思う。海外である大きなお祭りにアイドルやアニメやゲームとのコラボしたパチンコを持って行ってそこでパチンコを実際に体験して打ってもらうことで、日本のパチンコの文化をアピールすることができる。そしてそこで出会ったきっかけにまた日本に来てパチンコを打ってみたいと思ってもらえたら日本に来たときには打ちに来てくれるのではないと思う。

3つ目はお年寄りの方に楽しんでもらえるような環境を提供することである。パチンコはお年寄りの方にとっては脳の活性化、指の運動になるので、ホールにこられるお年寄りの方が増えている。パチンコホールに足を運ぶことが難しい高齢者の人のために古くなったパチンコ台を高齢者施設に提供する企業が増えている。このこともすばらしいのだが、私はもっと規模を大きくして出張パチンコホールを作れば面白いのではないかと思う。ただし、実現には予算がたくさんかかることや従業員の数もたくさん必要になる、近隣に住んでいる方への配慮からも防音のものが必要となるので少し難しいと思うが、ホールには置けない古くなったパチンコ台を動くように直したものを集めて、高齢者施設に一時的に配置すれば、簡易的なホールになる。このことによって今までのやり方より持っていける台や種類も多くして、たくさんのお年寄りの方に遊んでもらえるので効率も良くなるのではないかと思う。そしてこれはお年寄りの方に喜んでもらえるのではないかと思う。

4つ目は地域によりよく根付いていくためにパチンコ店の主催のお祭りを開くことである。たくさんのお店を並べることやパチンコやスロットの特設ブースを開いて小さい子どもたちでも遊べるメダルのパチンコやスロットを置いて遊んでもらえることでパチンコやスロットに興味を持ってもらえるきっかけになるのではないかと思う。また、年に1度に18歳以上の地域の人を対象にしたパチンコホールの裏を見ることが出るツアーもあったら面白いのではないかと思う。

5つ目は景品である。課金制度ができたことによってパチンコホールに来られるお客さんの中にはやはり「勝ってやろう」と思い、所持金を増やすことを目的の人がたくさんいる。大半がそうなのではないかと思う。これは景品のほうにあまり魅力がなくなったのではないかと思う。そこで景品のラインナップを増やすことで以前より景品に興味をわくのではないかと思う。地域(地元)の食材や日本全国のご当地食材、高級な時計などパチンコホールにあるとは思えないものを並べるとよりいっそう興味をわくのではないかと思う。昔の大衆娯楽だった頃はこの課金制度がまだない時で、その頃はお菓子の価値が高かったのでお菓子目当てで来店する人が多かった。今はそのようなことがないので価値が高い景品を置くよりも楽しんでもらえるのではないかと思う。

以上の5点が私の提案するアイデアである。これらのことをすると以前よりもだいぶパチンコが誰でも打ちやすいみんなの娯楽になるのではないかと思う。

## 6.パチンコ業界の動向

これからはパチンコホールにおける売り上げが減ってきたとはいえ現在では日本におけるパチンコ・パチスロ産業は世界に類を見ない巨大な産業に変身をした。低玉貸し営業はレジャーの多様化や本格的な高齢化社会を背景に時間消費型の娯楽としては一つのジャンルを作り出した。そしてこれからパチンコ・パチスロ機は当たり・はずれを知らせるだけでなく、プレイヤーに飽きが来ないように技術や工夫を加えて「遊技機」として進化をすると

思う。日本のものづくりの技術という強みを活かせば、もっとハイレベルのものができると思う。しかし、ここ最近のパチンコ・パチスロ機の進化はアニメーションやCG画像を追求する映像メディアになっているところがあり、若い人のファンは増えてきているが、高齢者向けではなくなった。高齢者に向けたパチンコ・パチスロ機を作る必要があり、これから高齢化社会に移行していく中で大きなギャップが生じていることが予想される。

## 7,まとめ

パチンコ業界は雇用、納税、法律を遵守する精神があり、街の経済の発展に役に立っており、パチンコ店の周りにスーパーができ、その周りに住宅街ができ、それが広がって経済が発展していくので街の構想にパチンコ店が必要になってくるのである。

そして、ホールに来られるお客さんが遊戯を楽しむことで一瞬現実から逃れることができる時間を作り、リフレッシュしてほっとして帰ってもらうような空間を提供することが必要である。そのためにパチンコ・パチスロ機や内装にこだわることによって一時の息抜きができる場所、一時の楽しさを提供できる環境を作っていくことが必要である。地域にあるパチンコホールの店舗が地域の人、お客さんに対してそのような心使いができていれば小さな店舗でも大型店に負けないと私は思う。

## 8,参考文献

- ・ 社団法人 日本遊戯関連事業協会のホームページ : <http://www.nichiyukyo.or.jp>
- ・ 業界動向 SEARCH.com のホームページ : <http://gyokai-search.com>
- ・ 株式会社矢野経済研究所のホームページ : <http://www.yano.co.jp>
- ・ 中古機相場.com のホームページ : <http://www.p-souba.com/pac-ex/topiv40-1b.php>
- ・ 中古機相場.com のホームページ : <http://www.p-souba.com/pac-ex/topiv40-2b.php>
- ・ パチンコ就職ナビのホームページ : <http://pachinko.Shuusyoku.com>
- ・ p-world 全国パチンコ店情報のホームページ : <http://www.p-world.co.jp>
- ・ 学生団体へのススメのホームページ : <http://gakusei-susume.com>
- ・ 東洋経済のホームページ : <http://toyokeizai.net/articles/-/4243/>
- ・ 株式会社日本格付研究所のホームページ : <http://www.jcr.co.jp>
- ・ 一般社団法人パチンコチェーンストア協会のホームページ : <http://www.pcsa.jp>
- ・ みんなのパチンコのホームページ : <http://minapachi-beginner.net>