

優 秀 賞

『パチンコの未来予想と提案』

緒 方 慶 様

帝京大学 文学部・社会学科 4年

目次

はじめに	1
第1章パチンコとは	2
1-1 風営法とは	2
1-1-1 パチンコと風営法	3
1-2 パチンコの現状	4
1-3 パチンコ業界の規模	6
1-4 パチンコの換金は何故罰せられないのか	7
1-5 日本にカジノができたなら	8
第2章パチンコのイメージ	9
2-1 アンケート結果から見るパチンコのイメージ	9
2-1-1 イメージとは	18
第3章パチンコのこれから	19
おわりに	20
参考資料	21

はじめに

私はパチンコを数年前に数回しかやった事がない。最近友人との付き合いでパチンコホールに入る事はあるが、自分が打つということにはなかった。なので最近のパチンコにはあまり詳しくはない。

そんな私ですが、来年からアミューズメント業界で働くことが決まっている。私はいずれはこの業界で多くの人が笑顔で人生に楽しみを見出せるような場所作りをしていきたいと考えている。そのためまずはこの業界で大きな市場を展開していて、これからの自分の人生に大きく関わるだろうということでこのテーマを設定した。

現在パチンコは世間的にもあまり良いイメージではない。

タバコ臭い、柄が悪い、破産、依存、など

私個人としてもあまり良いイメージではなかった。

しかし就職活動をしていく中で改めてパチンコに深く見て触れた時に感じました。

店内は綺麗だし、分煙がされていてタバコ臭くもなく、お客さんとスタッフが笑顔で会話している姿があった。

パチンコの本来の姿を知って私も自分自身がパチンコのことを何も知らない上で勝手なイメージを持っていたことに気づくことが出来た。

今はまだ良いイメージではなく、社会に良い影響を出せているようには見えないかもしれないが、この業界ならば私が作りたい場所が作れると思うことができました。

なぜパチンコホールの本当の姿とは違うイメージを世間は持っているのか

なぜ本当にある良いイメージはもたれないのか

私はこの業界で多くの人が笑顔で人生に楽しみを見出せるようなことをしていきたい。

改めてパチンコの現状を確認しこの業界がより大衆に楽しみを生み出せるようにするために、パチンコ本来のイメージを正しく伝える方法を考えてみることにする。

第1章現在のパチンコを取り巻く環境

パチンコ業界が現在どのような状況なのかを最初に確認しておきたいと思う。

パチンコ業界と深く関わる法律の風営法についてと

現在のパチンコの参加人口と売り上げについて

現在のパチンコ業界の規模について。

パチンコに換金システムがあるにも関わらず法律で罰せられない理由について

そして今後オリンピックに向けてカジノが解禁された時パチンコ業界にどのような影響があるのかについて確認していきたいと思う。

1-1 風営法とは

風営法とは、正式名称を「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」とする日本の法律である。

この法律はどんなものかという点、

「善良の風俗と清浄な風俗環境を保持し、及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止する」ことを目的に、そこに規定される各業種の営業時間、営業区域、店舗の構造等を規制するものである。

この法律で言われる風俗営業というのは、「風習・世俗」の事である。

風俗営業に該当するのはどんな業種があるのか。風営法では、8つの業種に分けて規定されている。

- 1号営業： キャバレー等
- 2号営業： ホステスクラブ、ホストクラブ、カラオケスナック等
- 3号営業： ディスコ、ダンスクラブ（客に飲食させ、かつダンスさせる営業）等
- 4号営業： 客に飲食を提供しないダンスホール、もしくはダンス教室等
- 5号営業： 一定の基準以下の明るさで営業を行う飲食店（低照度飲食店）等
- 6号営業： 一定の基準以下の広さで営業を行う飲食店（区画席飲食店）等
- 7号営業： パチンコ店、マーじゃん店（雀荘）等
- 8号営業： ゲームセンター等

これらの業種が風営法に該当しており、営業するには、各都道府県の公安委員会から出される許可が必要とされています。

風営法は、具体的にどのような法律か

風営法は、各種営業種の営業方法、営業時間、営業場所等に一定の要件をもうけているだけの法律であり、各業種を禁止しているわけではありません。また、とくに数ある規制対象業種のなかでも 1 号から 8 号まで規定された風俗営業にかんしては「適正に営業が行われれば、国民の健全な社交場や憩いの場となる施設」ととらえており、あくまでその営業の「適正化」を目的とした制限措置とされています。

私はこの風営法という法律に対して、1 号から 8 号営業までの業界が一般的に悪いといわれている状態にならないためのデッドラインという印象を受けた。

私個人としては、1 号から 8 号営業までの業界はそれぞれ悪いイメージや少なくともよいイメージはないなどと言われていてもおかしいとは思わないからだ。

キャバレーというものは私自身今回このテーマを調べてはじめて知ったものである。

何らかの悪いイメージを持てるということは実際にやろうと思えば出来るのではないかと思う。だからこそこの風営法のような法律を定めてイメージは持たれようとも実際にはできないという状況を作る必要があったのだと思われる。

1-1-1 パチンコと風営法

ではこの風営法はパチンコにどのように関わっているのかを確認していきたい。

先ほども説明した通りパチンコホールは第 7 号営業に指定されている。

そのため風営法はパチンコホールに対して以下の規制を定めている。

これにはどんなものがあるか確認していく。

構造的基準

客室内部に見通しを妨げる設備を設けないこと。

善良の風俗又は清浄な風俗環境を害するおそれのある写真、広告物、装飾その他の設備を設けないこと
客室の出入口に施錠の設備を設けないこと

営業所内の照度（照明によって照らされた場所の明るさのこと）が 10ルクス（照度の単位）以下とならないような構造、設備が整っていること

騒音又は振動の数値が都道府県の条例で定める数値に達しないような構造、設備が整っていること

営業のためにつかう遊技機（パチンコ台等）以外の遊技設備を設けないこと

店舗の内装は以上 6 つの基準をクリアしていなければならない。

のちに説明するが、今回私がこのテーマで論文を書くためにアンケートをとったのだが、そこではパチンコホールのイメージとして「うるさい」「暗い」「ごちゃごちゃ」しているというイメージが寄せられているので、このように規制しておくべきだと私も思う。

パチンコ営業者の禁止行為

客に提供した商品を直接買い取る。

賞品として提供するもの：現金又は有価証券

書面を客に発行する：遊技球等をお客のために保管したことを表示するもの

遊技用の玉・メダル、もしくはこれらに類する物を営業所の外に持ち出させること。

パチンコホールのスタッフは以上4つの行為を禁止されている。

パチンコホールは賭博を認められていないため、パチンコホール事態が現金又は有価証券を商品として提供してはいけないという決まりは当然明確に定めておくべきことだと私も思う。

遊技用の玉やメダルを持ち出されると換金所に持っていくという好意を認めることになる他、そのまま持ちだされて戻ってこなくなった場合はそのままパチンコホールの損失になってしまうだろう。

その他の決まりはまだ私にはよく分からないため今後勉強していきたいと思う。

パチンコホールは現在、この風営法にて営業時間や営業場所、店の内装、スタッフの行為に制限を受けた状況の中でのみ営業することができる。

1-2 パチンコの現状

ここではパチンコの人口や売り上げを見ていく。



資料3 『レジャー白書2013』発刊～2012年の「パチンコ・パチスロ」参加人口は...

この図はレジャー白書2013が発刊から2012年までの動きをまとめたものである。

この図からも分かるように、近年パチンコの参加人口は年々減少傾向にあります。

この結果を見て公益財団法人日本生産性本部余暇創研はこのように発表した。

「2012年の「パチンコ・パチスロ」の参加人口は、2011年の1260万人よりさらに減少し1110万人となった。2011年には前年の2010年の1670万人より410万人と大きく減少したと発表されて、業界に衝撃を与えた。2012年には、2011年に発生した東日本大震災のダメージから回復して参加人口が回復することが期待されていたものの、2009年の1720万人をピークとして4年連続の減少となり、減退に歯止めがかからなかった。」

と述べている

2011年に東日本大震災があった。それによって日本経済は大きなダメージをうけた為、国民も娯楽にお金を使う余裕がなくなったためか、この時人口は激減した。

この時なぜ大きく人口が激減したのか明確な理由は分からなかったのがこれは今後の課題としたい。

しかし最初に大きな現象を見せた1997年・1998年・1999年には1991年に起きたバブル崩壊の流れから消費税率の引き上げや日本列島総不況と呼ばれた時代でもあり、少し人口が回復した2000年は公共事業やIT需要で景気が回復しているのを見てもパチンコ人口には日本の経済状況が関係している可能性が考えられる。



資料3 『レジャー白書2013』発刊～2012年の「パチンコ・パチスロ」参加人口は...

この図もレジャー白書2013が発刊から2012年までの動きをまとめたものである。

2007年からは急激に減少したが、2006年までの結果を見るとパチンコ参加人口と比例していないように見える。

この結果を見て公益財団法人日本生産性本部余暇創研はこのように発表した。

「パチンコ・パチスロ」の市場規模は19兆660億円と、2011年の18兆8960億円から0.9%の増加となっており、2003年の29兆6340億円から9年間連続した市場規模の減少は、わずかながらも増加に転じた。ただし、震災発生前となる2010年の19兆3800億円には届かなかった。2012年には市場規模が増加したにもかかわらず遊技人口が減少したことから、業界のヘビーユーザー化、コアユーザー化、あるいはマニア化がさらに進行したとすることができる。

とこのように述べている。

パチンコの人口は減少しているにも関わらず、売り上げは前年比を上回っているという結果からお金がなくてやめた人と、生活が厳しくてもやめられない人に分かれたのではないかという解釈から「業界のヘビーユーザー化、コアユーザー化、あるいはマニア化がさらに進行したとすることができる」という発表をただと推測する。

この状態が続いてしまうとパチンコはヘビーユーザーやコアユーザーのための遊びというイメージもついてしまいそうである。

私が何故このように思ったのか説明すると、私自身高校生時代ゲームセンターの格闘ゲームに興味を抱いたのだが、ゲームセンターでやれるのは上手な人・強い人だけだという勝手なイメージからなかなか手をだすことが出来なかった経験があるからである。

何故このような現象が起きてしまったのだろうか。

これは私個人の意見だが、パチンコが好きだけでなくコラボレーションしている。アニメやゲーム、ドラマなどの元々のファンも多いからではないだろうか。

例としてあ AKB48 ヲタクの方々は自分の生活がどれだけ厳しくなったとしても握手券や総選挙の選挙権の為に想像を絶する量の CD を買う人が多く存在する。

この事を考えれば好きなタイトルを打つ為にだとか、そもそもパチンコをこよなく愛している人ならば、パチンコを打つならばと身を削ってでもやりたいと思う人がいてもおかしくはないだろう。

1-3 パチンコ業界の規模

まずはこの票を見てほしい。



資料4 株式会社ダイナム 店舗数より

これは2012年のデータである。

この表についてダイナムは、

ファストフードやファミリーレストランなど私生活の中で身近にあると感じられる店舗と並ぶ店舗数があることについて、社会のなかで気軽なレジャーとして浸透している業種である。

店舗数の増減傾向としては、コンビニの店舗数は前年比で約105%で増え、ファストフードとファミ

リーレストランも前年比で約 100%~102%の間で微増傾向にある一方でパチンコホールは前年比で 99%と微減した。しかし、この店舗減少の一方で店舗の大型化やスロット店舗数の微増から、総店舗数の減少がパチンコの衰退を表しているとは言えない。と述べている。

この結果は私の住んでいる地域の中を見ても納得できるものである。

今頭の中でこの地域にはいくつパチンコホールがあったか考えて見たところ6つ思い出せた。

ファミリーレストランは3つでファストフードとコンビニは数えるのを諦めたくなるほどある。

しかしファストフードとコンビニは、パチンコホールやファミリーレストランと比べて1つの店舗の規模が大きいので、コンビニは数が圧倒的だがファストフードとは大して規模は変わらないのではないかと考えられる。

1-4 パチンコの換金は何故罰せられないのか

現代の日本は賭博を法律で禁止している。

競馬や競艇、競輪、オートレースのみ賭博行為を認められている。

しかしパチンコは賭博行為を認められていないにも関わらず換金を行っている。

この行為は何故罰せられないのか確認していきたいと思う。

刑法185条 賭博をした者は、50万円以下の罰金又は科料に処する。ただし、一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるときは、この限りでない。という法律で賭博行為は禁止されている。

ここからパチンコが罰せられない理由を見ていく。

刑法185条の一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるときは、この限りでない。という部分を分かりやすく言うと、一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるときは罰しないということになる。

パチンコはこの法律を三店方式という方法で上手く回避しているのである。

この三店方式とは、パチンコホール、景品交換所、問屋が別の組織ということ前提にしている。客がパチンコホールで特殊景品というものを玉と交換し、その特殊景品を今度は景品交換所で換金する。

この時客が持ち出しているのは玉やメダルではないため、風営法にかからない。

客と現金と引き換えに手に入れた特殊景品を今度は問屋に卸す。その後問屋からパチンコホールが特殊景品を買い取るという流れを循環させている。

しかし法律もそこまで甘くはなく、風営法が「現金又は有価証券を賞品として提供すること」及び「客に提供した賞品を買い取ることを禁じている。ため元々最初に客に提供した特殊景品を問屋から買い取ることは禁じられているのである。しかしパチンコホールが問屋から買い取った特殊景品が元々自分のところから出たものだという証拠がないという事で罰する事が出来ないのである。証拠がないとはどういうことなのか。この問屋には1つのパチンコホールからだけでなくいくつかのパチンコホールの特殊景品を扱っているためパチンコホールが買い取った特殊景品が他のパチンコホールから出たものということも考えられるため、証拠がないのである。

このようにして法律の穴をぎりぎり潜っているのがグレーゾーンとは言われているが罰することは

できないのである。

この仕組みを知っているがなぜ国は法律を厳しくしないのか、なぜ厳しくしないにも関わらず中途半端な法律を設けているのだろうか疑問に思う人は非常に多く存在すると思われる。

この状況を見て私は、国も多くの理由でパチンコ業界をなくすことはできないのだと推測している。最も考えやすい理由はパチンコ業界は極めて大きな産業であるため廃止してしまうと非常に多くの失業者が出てしまうという理由と、パチンコ業界は非常に大きな売り上げを出す産業なのでこれがなくなると日本の経済に大きな影響を出してしまう為などの理由が推測できる。

中途半端な法律を掲げる理由は、何の法律もつくらなければ、国民に対して国はギャンブルを容認はしていないという姿勢を見せるためととれる。

ギャンブル行為を行えるのはパチンコだけでなく麻雀等などでもできるため現在の法律はパチンコ以外の遊技も取り締まっていると考えることができれば、パチンコだけにそって法律を変えることができないのだとも考えられる。

しかしこの行為は実質犯罪行為のため世間の悪いイメージを変えていくのは難しいと思われる。

1-5 日本にカジノができれば

昨年東京オリンピックが決まった頃から日本にカジノを作るという話が出てきた。

昨年の12月6日自民党などは、カジノ解禁を含めた特定複合観光施設（IR）を整備するための法案を国会に提出した。このことから、日本はカジノ解禁に前向きな姿勢を示していると思われる。

もしカジノが本当にできたらパチンコの業界にどのような影響がでるのか確認したい。

カジノが解禁されると法的影響はカジノは賭博でパチンコは遊技である以上影響しないと考えられるがカジノの換金が合法化される場合パチンコを対象とした議論もなされる可能性がある。そうなるのと三店方式の問題や、パチンコ依存症の問題が改めて議題にのぼる可能性がありパチンコへの風当たりが厳しくなる事も考えられる。そのためパチンコを推進する議員勢力も現れこの機会にパチンコも換金が合法化されるということも考えられる。

ではカジノ解禁がパチンコマーケットに影響を与える恐れはあるのか。

業界が似ている以上パチンコ客が奪われてしまうという事態も考えられなくはない。

しかしカジノはオリンピックに向けて計画されているものであり、オリンピックまでの年数も考えるとカジノが多く建設されることは考えにくい。そのためカジノを期待する人口に対応できるほどの量は建設できないため相当額の入場料を徴収することも検討されている。

このことからパチンコ客が多くカジノに流れるといことはないと思われる。

しかしやはりパチンコ業界は、カジノ解禁には賛成の姿勢は見せていない。しかしながら一部の大手パチンコ業界では積極的に賛成していて、カジノの運営に関与したいと行動している。

このことから大手企業はカジノ解禁によって起こるだろうパチンコへの風当たりが厳しくなるだろうことを恐れ警戒しているものだと推測する。

このカジノ解禁というテーマを見ての私個人の意見はパチンコ客が全く流れないということはないと考えられる。それにカジノをやる人は現在パチンコをやっていない人からも出るだろう。

しかしカジノ解禁によってパチンコ業界への風当たりが厳しいものになるということについては今後の議論を注意して見ていく必要があるだろう。まだ先のことなので対策を考えるのは難しいことなので、パチンコ業界は今できるイメージアップに力を入れていくことが最も効果的だと考えられる。

第2章パチンコのイメージ

なぜパチンコは悪いイメージを持たれるのか、悪いイメージとはどんなものなのか、これが分からなければ的確な改善はできないので確認しておく。

2-1 アンケート結果から見るパチンコのイメージ

今回私はパチンコのイメージを調査するために、パチンコをやっていない学生103人を対象にアンケート調査を行った。

まず最初に私はパチンコ屋のイメージについて意見を集めた。

その結果アンケートにて挙げられたイメージは

うるさい.耳に悪い 64件 たばこ臭い 46件 ギャンブル 20件 お金の無駄遣い 18件

柄が悪い.怖い 14件 暇つぶし 14件 依存 10件 破産 8件 年配の方が多い 6件

という結果が多く見られた。

特に明確な理由ではないが、総じてイメージが悪いという意見も4件見られた。

数多く見られた訳ではないが、ごちゃごちゃしている やっているだけで世間一般的にイメージが悪い 店の中が汚い 経営者が怪しい 地方に多い

などという意見もあった。

この結果を1つ1つ確認していきたいと思う。

この結果を見て最も多かったうるさい.耳に悪いというのは否定する事のできない点である。

パチンコホールの外まで音が漏れてしまうという事はほとんどないことだとは思いますが、ホールの自動ドアが開いている時などは、音が漏れてしまっているのは事実として存在するので、パチンコホールに入った経験のない人の目線から考えれば不快感しかないだろう。

ホールの中に入ると、相手の声が聞こえづらくなるくらいの音楽が流れていて、更にパチンコ玉の音やパチンコの台から発せられる音も非常に大きい。極めて派手な演出でプレイヤーの心を昂ぶらせ更に面白さを感じさせる事ができる演出ではあるが、その反面で単純にうるさいと思っている人も少なくはないだろう。パチンコが好きでより面白さを求める人も数多く存在するとは思いますが、このイメージを変えない限り新規顧客の獲得は難しいものだと推測する。

次に多く挙げられたたばこ臭いというイメージだが、これについてはパチンコホール側も対応していて今では分煙をしており、喫煙ブースと非喫煙ブースを分けるということを行っている。

しかし、世間のイメージがパチンコホールはたばこ臭いというのならば分煙という対策をとっていても実際にパチンコホールに入らない限りは誰も気づいてはいないだろう。インターネットや雑誌などで発表したとしても現状パチンコをやっていない人は興味を持つはずもなくその発表をみることはないと考えられる。

現代の日本の若者はファッションセンスを気にする人も極めて多く存在する。大切な服がをたばこ臭くしたくないという思いから仮にパチンコに興味を抱いたとしても入店することは難しいという推測が出来る。これもまた変えなくてはならない大きな要因である。

3 番目にはパチンコはギャンブルという意見が多く挙げられた。

今の世の中ではパチンコは娯楽の為の遊技ではなく、ギャンブルだという意見が持たれているということである。先ほどのアンケート結果から、パチンコはお金の無駄遣いという意見や破産というイメージも多く挙がった。このことから、この国ではギャンブルに対して良いイメージを持たない人が多く存在すると推測できる。

このギャンブル要素もプレイヤーを昂ぶらせ更に面白さを感じさせる事ができる要素でもある。

パチンコはギャンブルであり、やると破産する恐れがあるという意見を持っている人は多く存在すると私自身思っていないとは言えない。これは私個人の話ではあるが、私がまだ幼かった時から両親に「ギャンブルはやっちゃダメだよ」と強く言われた思いである。そのほかにも就職活動をしている中で、パチンコ業界に内定した人は親の反対を受けて、内定を辞退するという事態が起きているという話を聞いたことがある。この就職難の時代ですら反対を受けてそれを押し切れず辞退してしまうということは、そのイメージの悪さを変えるのはなかなか骨の折れることであろう。

4 番目はお金の無駄遣いという意見。

これは本当にそうだろうか。私個人としてはあまり同意したくはない意見である。

娯楽というものは生きていくのに必要ないものなのかも知れないが、本気でそう考えている人は少ないだろう。私がそう思うのは現代の日本には娯楽があふれているからである。

嵐や SMAP などのジャニーズや、AKB48 やももいろいろクローバーZ などのアイドルなど

はテレビなどで肯定的に報道されそのファンも極めて多いだろう。

パチンコ以外のゲームもモンスターハンターやポケットモンスター、ドラゴンクエストなど有名タイトルの発売が決まれば大ニュースである。

最近ではソーシャルゲームも流行していて、電車に乗ればパズドラをやっている人を目にする機会も少なくはないだろう。

しかし何故パチンコだけお金の無駄遣いと言われてしまうのだろうか。

ここからは私の推測になってしまうが、やはりパチンコはギャンブルでお金をかけても勝てないというイメージがあるからではないだろうか。パチンコを 1 つの遊技としてではなく、ギャンブルという目線で見るとこそ出た意見の可能性が考えられる。

いくら多くのお金をかけても依存してやり続けたときに必ず最後は破産してしまうと考えれば無駄遣いにしか見えなくなってしまうという意見も出てくるであろう。

5番目には柄が悪い、怖いという意見が挙がっている。

1-4 パチンコの換金は何故罰せられないのかでも説名した内容によってこのようなイメージをまたれることはあるだろう。

その他の理由としては、信頼できるソースがなかった為明確なことは分からないが数年前関西の方でパチンコとヤクザが絡んでいたり、何年か前まではパチンコホールは暴力団の出入りが多かったということを知った事がある。今では全くそんなことはないので改善されたということが分かるが、このことから1度ついてしまったイメージを変えていくということは極めて難しいということが分かる。

同票で暇つぶしという意見も挙がっている。

このイメージも当たっていると言える。

私の友人から「暇つぶしにパチンコ打ってた」という話をよく聞くし、間違った意見ではないだろう。これも信頼できる資料を見つけることは出来なかったが、インターネットをで客層を調べたところ、大学生、主婦、公務員、年配の方という意見を見る、この4つの人たちは、自由に使える時間を持っているという共通点があるため、暇という時間もあるのだろう。

6番目は依存という言葉が挙がりました。

パチンコは世間的にはギャンブルであり破産というイメージも多くでていました。

これを考えるとパチンコは依存してやり続ける事でのめり込んでしまいやめることが出来なくなってしまうのでしょうか。ギャンブルというイメージを持っているとはいえ、パチンコも娯楽遊技に1つです。私も現在パズドラをやっている毎日ログインすることはもちろん気づいたらパズドラを起動していたなんということもあります。

このような現象に心当たりがある人も少なくはないのではないのでしょうか。

気づいたら好きなものについて検索しているという事などもあると思います。

この現象の対象がパチンコであったということだと私は推測します。

ただパチンコはお金を使わなければできない遊びなので、当然依存してしまうとお金はなくなっていってしまうでしょう。

世の中が1番恐れているのはこの部分だと思われるが、残念ながらここへの対応は難しいだろう。お客様が自分の判断でやめない限り解決することはできないと私は考える。

多く挙がった中では最後に年配の方が多いということを確認していく。

先ほど暇つぶしというものも挙がっていたが、理由はそれと同じで年配の方は、仕事を退職した後の方が他にやる事がなくなりパチンコを始めたという事が考えられる。

今までは一日働いていたものが突然一日の暇な時間が増えたとなれば長時間暇を潰せるものとしてパチンコが選ばれらるのだろう。

パチンコホールは年配の方の居場所として活躍しているということである。

そのほかの数多く見られた訳ではないが挙げたイメージは、ごちゃごちゃしている やっているだけで世間一般的にイメージが悪い 店の中が汚い 経営者が怪しい 地方に多い というものがあった。

1-2-1 パチンコと風営法でも書いた用に店の中は見通しが良くなければ営業できないため、そのようなことはないだろう。

やっているだけで世間一般的にイメージが悪いという意見もあったが、これに関しては賛否両論であり、パチンコホールが改善できることではないだろう。

店の中が汚いという意見があったが、最近では綺麗な店が増えてきている。たばこのイメージからきたものではないだろうかと推測する。

経営者が怪しいという意見。

今回は挙げらなかったがこのイメージを持っている人は少なくないだろう。

近年ではあまり見られなくなったが、昔はヤクザや暴力団がパチンコとつながっていたという話を耳にしたことがある。

1-4 パチンコの換金は何故罰せられないのかでかいたこともこのイメージの要因の一つとして考えられる。

信用できるソースを用意できなかったのでこの問題は今後の課題にしたい。

地方に多いという意見については資料5のサイトに全日本遊技事業協同組合連合会が作った表が存在したので紹介していく。

県名	店舗数	パチンコ台数	パチスロ台数
北海道	622	150.822	77.130
青森	149	40.855	18.405
岩手	144	35.946	13.789
宮城	230	61.738	28.300
秋田	129	31.543	12.814
山形	108	24.180	12.334
福島	221	51.788	23.465
東京	1.111	232.076	12.2630
茨城	391	76.874	4.1802
栃木	250	60.499	28.710

群馬	251	59.520	25.639
埼玉	658	160.181	76.818
千葉	510	126.856	62.335
神奈川	655	151.146	80.820
新潟	232	59.206	23.355
山梨	80	22.671	7.972
長野	234	56.472	22.987
静岡	383	97.086	46.225
富山	81	25.809	11.645
石川	108	32.498	13.609
福井	80	25.076	9.640
岐阜	229	5.8010	23.797
愛知	707	208.242	95.790
三重	156	50.450	19.556
滋賀	140	34.476	16.555
京都	212	55.571	23.338
大阪	959	252.573	97.885
兵庫	462	107.262	55.495
奈良	107	25.670	10.860
和歌山	107	28.985	10.087
鳥取	78	14.871	9.732
島根	80	16.750	8.926
岡山	169	36.115	25.489
広島	311	65.759	40.131
山口	158	40.748	21.580
徳島	71	19.774	8.184
香川	89	24.511	12.849
愛媛	131	33.781	17.431
高知	108	25.349	10.140
福岡	421	131.451	69.721
佐賀	84	26.488	12.562
長崎	172	43.292	21.292
熊本	182	58.212	25.267

大分	146	40.424	20.574
宮崎	146	45.077	17.699
鹿児島	261	67.618	21.695
沖縄	82	13.391	17.759

このような結果の数値が出た。

この表を見て分かる通り東京が最も大きい数値を出していて、その他上位も大阪や愛知、埼玉神奈川など首都圏や大きな都市に多いことが分かる。

地方に多いというイメージはどうして出たのだろうか考えてみる。

私の推測だと地方にはパチンコしか娯楽がないというイメージがそのまま、地方に多いというイメージにつながったのではないかと思われる。

次に私は、パチンコの悪いイメージが改善されたらやってみようと思いますか。という質問をした結果このようになった。

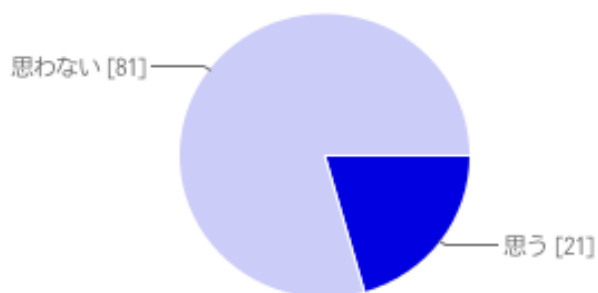


図1 パチンコのイメージ改善されたらやるかやらないか。

思うと答えた方が21人 全体の21%

思わないと答えた方が81人 全体の79%

という結果になった。

この結果を見て私が気づいたことは、悪いイメージがなくなったとしても良いイメージ、パチンコをやる理由がなければ参加人口は増えないのではないかということだった。

今まで見てきたパチンコのイメージはパチンコの悪いイメージが大半だった。しかし現在のパチンコには新しく始めたいと思えるような理由が少ないということが分かる。

パチンコはこれから悪いイメージを改善していくだけでなく、まだパチンコをやったことがない人々が悪いイメージが少しあったとしてもやりたいと思えるような新しい付加価値を追加していく必要がある。では付加価値というものはなんなのか。

たとえばハンバーガーの店を例えにしてみよう。

マクドナルド、モスバーガー、ロッテリアとあったとき、お金も時間もなかったらどこに入るだろう

か。多くの人はほぼマクドナルドと答えるだろう。

しっかり栄養のある美味しいところに行きたいという場合はどこを選ぶだろうか。この場合多くの人はモスバーガーと答えるだろう。

最後に普通のハンバーガーは食べ飽きたので面白いものが食べたいという場合はどこだろうか。

これは多くの人がロッテリアと答えるだろう。

全部ハンバーガーショップだというのになぜ状況によって使い分けがされてしまうのだろうか。

これは考えなくても分かって頂けたと思うが一応説明しておく。

マクドナルドは味は普通だがとにかく安い。そして早い。なので時間もお金もない時にぴったりなのである。次にモスバーガーだがこの店の特徴は単価は高めだが美味しく、野菜やお肉も豊富に入っていて栄養もとれるだろう。

最後にロッテリアだが、ロッテリアは普通のハンバーガーや美味しいといえるハンバーガーももちろんあるのだが、奇抜な組み合わせのハンバーガーもつくっているので変わったものが食べたいのならばロッテリアで決まりだと私思う。

このようにパチンコにはパチンコの世間にパチンコと言えばこれという肯定的なイメージを作るとよりパチンコホールに足を運ぶ理由が出来るだろう。

3番目に私は、エヴァンゲリオンやAKB48など有名なタイトルがある中で興味をもちましたか。という質問をした。

その結果はこのようになった。

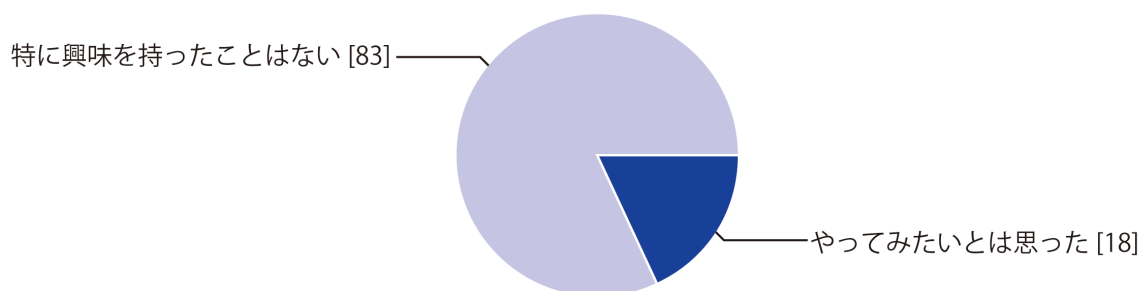


図2 パチンコをやってみたいと思うかきょうみないか。

やってみたいとは思ったと答えた方が18人 全体の18%

特に興味を持ったことはないと答えた方が83人 全体の82%

という結果になった。

正直この結果は私も予想外だった。

内定者として会社の内定式に参加した時に、「AKBが参入した時は、新規のお客様が増えた」という話を耳にしていたため、パチンコだからやらなかったという意見があったとしても、興味くらいは持

ったのではないだろうかと思っていたからである。

しかし実際に出た結果は、特に興味を持ったことはないという答えが圧倒的に多かった為この結果を認めて考えていきたいと思う。

今回の結果から分かることは、有名タイトルとのコラボレーションによって集められるのは少数でありその作品の原作のファンの1部しか集めることができないだろうということだ。

更に見ていくと、1部のファンを呼ぶためのコラボレーション台とは既に大衆向けではないののではないかという見方を私ははじめた。コラボレーションによって呼び込まれたファン達はパチンコをやるのが目的なのではなくファンとして好きなタイトルのゲームを遊ぶことが目的なのではないだろうか。もしこの推測が正しかったとするのならば、ある程度好きな台を遊んだ人は、パチンコというものの面白さに気づけなかった場合パチンコを離れてしまうものだと考えられる。

しかし、やってみてみたいと思った人が全体の役2割いたというのは決して低い数値ではないとも取れる。この機会に始めた人のまた1部が長期的にパチンコを続けていくのならばパチンコ業界の入り口の広げ方として良いものと言えるだろう。

この機会にパチンコ業界の入り口の広げ方も考えて見ると新しい可能性があると考えられる。

今回のアンケートにて私が最後に普段遊ぶ時はどんな事をしていますか。という質問をした。

その結果はこのようになった。

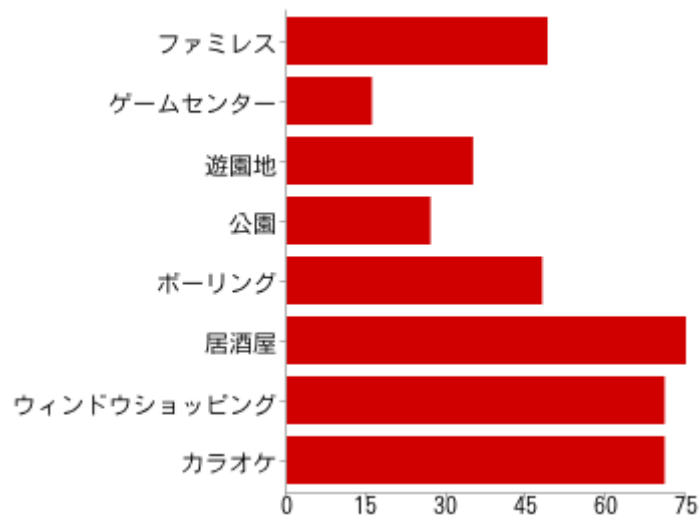


図3 大学生の遊び場。

上から

ファミレスが49票	全体の13%
ゲームセンターが16票	全体の4%
遊園地が35票	全体の9%
公園が27票	全体の7%
ボーリングが48票	全体の12%

居酒屋が75票 全体の19%

ウィンドウショッピングが71票 全体の18%

カラオケが71票 全体の18%

という結果になった。

最も利用率が高かったのは居酒屋という結果になった。

近差でウィンドウショッピングとカラオケがランクインした。

これを見て私は現代の大学生は、多人数で一緒に遊ぶことを求めているのではないかと推測した。

少し差は離れてしまったが、ファミレスやボーリングも高い数値を出している。

ボーリングは得意不得意などもあり少し票数が抑えられたのではないかと推測も出来る。

私自身もボーリングは利用することはあるが、苦手なので行きたいとは思わない。

ファミレスは私個人としてもサークルなどの団体で利用することはよくあるが、遊びで使うということとは少ない。

しかしこの2つも多人数で長時間利用できる場所であり、上位3点と共通の利点が考えられる。

居酒屋が最も多かったのは座ってゆっくり落ち着きながらお酒を通して何でも話せるというのも大きな理由だと推測する。

ウィンドウショッピングやカラオケではそうはいかない。まずウィンドウショッピングから確認していこうと思う。ウィンドウショッピングは話すことは出来るし、さまざまなお店を見る中で多くの話題も生まれるだろう。それはそれで友人と楽しい時間が作れるだろうが、座ることができないしまたその場所に関係のない人も多く存在するため、広いスペースを自由に使うことが出来ず基本的にはその時隣にいる人とはしか会話できないという大きな難点がある。その他にも話題となるものが沢山存在するため、日常的な会話が出来ないという点も考えられる。

次にカラオケだが、座って落ち着けるのは良い点だが会話するという事が不可能という点がある。

しかしカラオケは友人とデュエットしたりお互い歌って聞いている関係が承認されているという意識を作る事ができるため関係は深まると思われる。

これは私の周りでも多く耳にする言葉なのだが、大学生は友人を誘う時「飲みに行こう」という言葉が非常に多く使われる。したがって遊ぶ予定は最初から飲みというパターンが多いのだろうと思われる。更にその次に票の多かったのは遊園地であるが、遊園地という場所はコストも高く頻繁に行ける場所ではない。更に都心に建設する事は出来ないため、人によっては交通費も高くついてしまうだろう。したがって何か特別な機会がない限り、遊ぶ場所の候補地として挙げることは難しいと思われる。そんな状況にも関わらず、最下位でないのはやはり、大人数で1日中楽しめる上にその後の生活でも話題として話せる良い想いで作れるというのが大きな利点だろう。

次は公園が挙がっていた。

大学生になると公園に行くという機会が少なくなる。公園でできる事はほぼ何かのスポーツなど運動をするためという理由も少なくはないだろう。この推測から女性が公園で遊ぶということは少ないと

考えられる。そして男性としても大学生になって遊ぶのならば、女性にいてほしいという推測も間違っていないだろう。しかし 2 人で静かな場所で過ごしたいというカップルには需要があると思われる。

最下位だったのはゲームセンターだった。

この結果になったのはなぜだろうか考えてみたい。

ゲームセンターのゲームは 1 人プレイ、多くても 2 人、その他にゲームセンターに 1 つ 4 人まで同時にプレイできるレースゲームがある程度なので、ある特定のゲームに対してそのゲームが好きな人々が集まらない限りは大人数で行くという目的がないのである。あるとしてもプリクラ位だろう。それにおおよそプリクラもどこかで遊んだ記念に思い出として撮るものだと思うるので、プリクラを撮ることを目的友人と集まるという機会はまずないだろうと考えられる。

更にゲームセンターに置かれているアーケードゲームというものは、非常にテクニックが求められるものが多く存在しているため、初心者にはハードルが高すぎるのである。もちろん強くなりたいと思う人も沢山いるだろうが、それを練習するためにお金をかけるという考えまで行かないこともまた自然なことだと思われる。

私も高校時代とある格闘ゲームを友人数人と頻繁にやっていたが強くなって普通に戦えるレベルまで成長するには苦労した思い出がある。

格闘ゲームで強くなりたいと思う人は多くはないかもしれないが、UFO キャッチャーや太鼓の達人、ダンスダンスレボリューションなどをできるようになりたいと思う人は少なくないのではなかと私は推測する。

今回この結果から現代の大学生は、大人数の友人と同じ時間を長く共有でき、更に友人とその時思っていることを話したいという願望が強くなるのではないと思われる。

しかしパチンコは基本的には 1 人で遊ぶものであり、他の台で打っている人とはほぼ会話しようと思わないだろう。このため現代の大学生が新しく始めてみようと思うことは難しいと考えられる。しかしこれも私の体験談となってしまうのですが、私の周りの友人はパチンコをやっている人の多くいて、そこで友人たちはパチンコの話（演出のことやかとまけについてなど）を話して盛り上がっている姿も頻繁に見たことがある。このことから、やっていないとパチンコのイメージからは分からないということも考えられるが、パチンコによって共通の話題を作りコミュニケーションをとることが出来るという結果が推測できるだろう。更に団体でパチンコをやっている場合は仲間の経済状況も把握していればのめり込み過ぎに歯止めをかけてくれる人も出てくるだろう。そうなれば破産するまでやるということは減らせるかもしれない。

2-1-1 イメージとは

今回イメージというものが多く出てきたが、そもそもイメージとはなんなのだろうか。

変えることはできるのか確認していきたいと思う。

Goog 辞書で調べてみたところ、心に思い浮かべる像や情景。ある物事についていただく全体的な感じ。心像。形象。印象。また、心の中に思い描くこと。とあった。

私はここで印象という言葉も関連するのではないかと思い調べてみたところ、人間の心に対象が与える直接的な感じ。また、強く感じて忘れられないこと。とあった。

強く感じて忘れられないということが今回のテーマに大きく関わっていると思われる。

実際にパチンコホールは柄が悪いという事やたばこ臭いという問題を改善してきたが、世間には伝わっていないということが今回のアンケートで分かった。ここで私は、印象というものは変えるのが難しいという事も分かったが、新しい良いイメージをつくれればそれも強く感じて忘れられなくなったりするのではないかとも考えられた。

第3章パチンコのこれから

第2章で確認したように現代の大学生は友人と大人数で遊べる場所を求めているということが分かりパチンコでも友人とのコミュニケーションが取れるということも分かった。

この事からこの第3章では、パチンコがどのような形態をとることが効果的なのかを考えていきたいと思う。

私はパチンコをより参入しやすく、そしてよりコミュニケーションをとれる場所としていくことで、悪いイメージも押さえられる結果がつけられるのではないかと考えました。

まず最初に考えるべきことはどのようにしたら大学生が集まるだろうかというところを考えていく。

これについて私はパチンコホールと別のコミュニケーションがとれる施設と併合して大きな施設を作ることである。既にいくつかのパチンコホールには漫画が読めたり休憩したりコミュニケーションをとるためのブースが用意されてはいるが、パチンコに興味のない人がパチンコホールのそのブースでコミュニケーションをとるということは考えられないことである。

そのため敢えて別の施設（ファミレスやボーリングやカラオケ、商業施設でも良いと思う）と併合させてその大きな施設の一角にパチンコのブースを用意する。これによってパチンコが目的でない人もパチンコが出来る施設に来るようになる。そして今回はパチンコホールとして確立している訳ではないのでその施設に来た人は、パチンコブースの中を横目にでも目に入ってくる。

そうすることで、イメージにあったたばこ臭いだとか汚い、ごちゃごちゃしているなどのマイナスイメージをなくすことができるだろう。更にパチンコホールとして確立させてないので、パチンコをやった経験のない人たちも入りやすいだろう。このように文字で説明しても分かりづらいと思うので簡単に説明してしまうと、ラウンドワンのようにいろいろな遊技を取り入れた施設にフードコートのようなものをもうけた、多目的に利用できる施設である。

ここで似たような施設であるラウンドワンについて見ていきたい。

資料4のアミューズメント業界売り上げランキングというサイトを見ると、2007年から2011年のアミューズメント業界売り上げをランキングとして紹介している。

このデータを確認してみると、2007年から2009年まではセガにトップをとられていたが2010年か

らはラウンドワンがトップをとっている。これだけでも十分大きなことなのだが、今回注目したい点は他の企業は業績が落ちている中でラウンドワンは売り上げが安定している上に、毎年前年費を上回っているという点である。この結果を見て何が言いたいかというと、このような施設を作っても損はしないだろうということである。

しかし今回の目的は新規事業の考案ではなく、あくまでパチンコの再生である。

それでは何の為にこのような施設を作るのかというと、1番の目的はパチンコの入り口を広げるためである。また簡単に説明するのならば、パチンコホールはパチンコの経験がない人は入ろうとは思わないが、ラウンドワンのような施設ならば団体が気軽に入れるので、そこにパチンコ台を置いておけば触れる機会もあるだろう。そこでパチンコに興味を持ってもらえたならば、パチンコホールに来てみるという機会もおとつれる可能性があると考えられる。

これによってパチンコの売り上げが回復させることができるのではないかと私は考える。

今既にあるパチンコホールを変えるのはいけないのかというとそれも100%ダメということは出来ないが、イメージを変えていくには今既に現存するパチンコホールを全て変えていかなければならなくなる。これを実現するにはコストと時間が非常にかかってしまう上に全てのパチンコ会社が連携しなければ完成することが出来ない。なぜなら本当にイメージの良いパチンコホールができたとしても、近く変わらずイメージの悪いパチンコホールがあればパチンコ業界全体が変わったとは言えないからである。

この併合多目的なことが出来る施設を作れば、ご飯を食べにきた人や他のゲームで遊びに来た人も気軽にパチンコの台が置いてある場所を見たり触れることが出来るので、普段パチンコホールの中が見えずどうなっているか分からないという事を確認することが出来るし、その他の遊び場もあるのでコミュニケーションもとりやすいと、大学生が求めていることも提供できるので良いイメージを持ってもらえるだろう。

おわりに

今回パチンコ業界について初めて詳しく調べたのだが、今回この論文に書いた内容だけでなく他に非常に多くのパチンコに関わる興味深い内容を目にしてきたのだ、私自身パチンコについてはほぼ知らない素人なので調べてみても専門的な内容で理解することができなかったものが数多く存在する。パチンコの歴史を調べて見ても、風営法の改正でルールが変わったり人気を誇っていた台が禁止になったとか、パチンコをほぼ打った経験のない私はなぜルールが変わったのかや新しいルールがどのようなものなのかということを理解することができなかったため、今回この論文に書くことが出来なかった。その他にも私は論文を作成した経験もほぼなかったため資料を上手くそろえることが出来なかった。その結果パチンコはなぜアニメだらけになってしまったのかということを探ることが出来ずこのテーマを論文に書くことができなかった。

ここでは私の失敗談を書いているように見えるかもしれないが、私がここで伝えたいことはこの論文には書いていないが、他にも多くの興味深い話が残っているということだ。

しかし今回この論文を書いていて風営法や世間のパチンコのイメージ、パチンコが罰せられない理由などが知れたということとカジノ解禁について見たことは、今後の役に立つだろう。今後今回勉強できなかった点を学んでいき今年からこのパチンコ業界で働くものとして、パチンコが世の中に親しまれるためのより効果的な方法を考えていきたいと思う。

参考資料

資料1

[風営法許可サポート | パチンコについて \(7号営業\)](#)

資料2

[風営法にまつわる基礎知識 Q&A | SYNODOS -シノドス-](#)

資料3

[『レジャー白書 2013』 発刊～2012年の「パチンコ・パチスロ」参加人口は ...](#)

資料4

[株式会社ダイナム](#)

資料5

[パチンコの換金、法的になぜ罰せられない？カジノ解禁ムードで強まる ...](#)

資料6

[平成 23 年全国遊技場店舗数及び機械台数 | 全日本遊技事業協同組合 ...](#)

資料7

[アミューズメント業界市場データサイト【アミューズメント界売上ランキング ...](#)

自作アンケート