

優 秀 賞

『大衆娯楽としてのパチンコから文化浸透の
チャンネルとしてのパチンコへ
—単なるアニメコラボにとどまらない
アニメ文化拡張の担い手というあり方の検討—』

吉田 圭佑 様

一橋大学 法学部法律学科 4年

目次

第1章 はじめに

第2章 アニメ作品の深化

第3章 アニメ文化拡張の担い手としての真の目的

第4章 おわりに

第1章 はじめに

パチンコのイメージをとらえるための調査を友人に行ったところ、好意的な意見を持つ人はさまざまな側面からパチンコの魅力を語ってくれたのだが、否定的な意見を持つ人は、「人生を台無しにしそう」「周囲からのイメージが悪くなりそう」と言った。驚くことに、否定的な意見を持つ人のほとんどは実際にパチンコに行ったことがない。理由を尋ねると、口をそろえて「パチンコに行く意義が見出せない」という趣旨の回答が返ってきた。

私は当初、パチンコの持つ「ギャンブル」という性質にイメージの悪さの根源があると考え、同じく「ギャンブル」として語られる競馬や競艇、競輪について調査を行った。すると驚くことに、パチンコほどはイメージが悪くなく、パチンコに行ったことはないが、競馬や競艇、競輪に行ったことのある人が多くみられた。彼らにその魅力を聞くと、「馬やボート、自転車のスピードや迫力感がワクワクする」という趣旨の回答が返ってきた。彼らはこのワクワク感に意義を見出しているのである。つまり、同じく「ギャンブル」でも、競馬や競艇、競輪にあってパチンコにないものは、「行くための意義」なのである。

私は、この「行くための意義」を創出するための提案を、アニメ文化の拡張という点から考えた。アニメ文化の拡張とは、既に行われているような、単にアニメ作品とコラボレーションを行って拡散を行うことではない。さらに一步踏み込んで、アニメ作品の深化を行うことを意味する。次章で詳しく述べるが、アニメ作品の深化を行うことは、人々がパチンコに行くための意義を見出す要素となることはもちろん、コンテンツを提供するアニメ作品側にとっても重要な意義があり、さらにはアニメ文化がより普及することによる社会的意義も存在する。いわば「三方よし」の提案となる。

第2章 アニメ作品の深化

パチンコは競馬や競艇、競輪と異なり、スポーツではない。そのため、いわゆるライブ感を演出することが難しく、他のギャンブルに差別化を図られている。しかし、スポーツと同様に、見ているだけでワクワクするコンテンツは存在する。その代表格がアニメである。矢野経済研究所の調査によると、日本人の5人に1人はいわゆる「オタク」であるとされ、アニメ文化は着実に浸透しているといえる。また、アニメは、日本文化を世界へ発信する安倍政権の「クールジャパン」戦略の一環として位置づけられており、これを一般に広く普及させることは社会的意義が大きい。

また、その一方で、アニメ文化がコモディティー化してしまっているという課題がある。すなわち、アニメブームの到来で大量のアニメ作品が生まれたことで、単に次々と消費される対象となり、この目まぐるしいスピードの消費の中で、ストーリーや世界観の深さといった文学的要素が弱まっているのである。この課題をパチンコとの連携によって解決できれば、アニメ作品側にとっても重要な意義となるだろう。

基本的に、アニメ作品は続編が作られなければ「消えた」ものになってしまう。しかし、ストーリー性のあるアニメでは続編を作り続けることが難しい。エヴァンゲリオンやラブライブのような息の長い

アニメ作品は、テレビで放送されるアニメ本編に加え、書籍や映画、ゲームといった媒体にも登場する、いわゆるメディアミックスという手法のおかげで長きにわたって人気を維持し続けている。私は、このメディアミックスの一環として、パチンコが加わることが望ましいと考える。ただし、現状のように、単にパチンコの世界にアニメ作品を登場させるだけなら、意義は少ない。そこで、アニメ作品とのコラボにあたっては本編から派生したオリジナルストーリーやサイドストーリーを積極的に活用すべきであると考え。というのも、オリジナルストーリーやサイドストーリーを展開することにより、作品の世界観や登場人物の背景を深掘りすることが可能になり、単に作品の露出場所を増やすだけでなく、作品そのものを深化させることができるためである。

先ほど、息の長いアニメ作品はメディアミックスによって人気を維持していると説明した。しかしこの説明は、ある意味で正しいが、完全に説明するものとはなっていない。アニメ作品の長い人気を支えている真の要素は、「SS」にあると私は考える。「SS」とは、「Side Story」のことであり、いわゆる二次創作のことを指す。正式な作品におけるサイドストーリーの「スピンオフ」とは区別され、不特定多数の人によって執筆される¹。彼らの作品によって、アニメ本編では明示されなかった世界観および登場人物の背景の深掘りや、本編に登場するセリフから派生する物語の展開が行われ、ネット上やコミケ²において、この「SS」を楽しむ人は数多く存在する。このことから、パチンコとのコラボにあたって、オリジナルストーリーやサイドストーリーを積極的に活用すべきことが言えるだろう。

第3章 アニメ文化拡張の担い手としての真の目的

第2章を読むと、「アニメオタクの心は掴めるが、それ以外の人たちに対するアプローチはどうか」という疑問が生じるのではないかと予想した。私はこの疑問に対し、「アニメオタクの心をつかむことは、パチンコのイメージ向上に資するものであり、パチンコをより多くの人に楽しんでもらうための通過点である」という答えを用意している。

アニメオタクとネットは親和性が高い。そしてそのネットでは、パチンコに対してネガティブな書き込みが多く見られる³。ひと昔前であれば、ネットの影響力は一部の人々にとどまっていたものの、現在では10~20代の7割が「まとめサイト・アプリ⁴」を利用しており⁵、将来の顧客になる世代層へのネガティブな影響は計り知れない。第1章で述べたように、パチンコに対するネガティブイメージを抱く人のほとんどは、実際にパチンコ店へ足を運んだことのない人である。彼らは「まとめサイト・アプリ」で見たネットのネガティブな意見に影響を受けているのだろう。

この事実を逆にとり、アニメオタクの心をつかむことによって、間接的に生じるパチンコへのネガティブイメージを軽減させ、結果としてより多くの人にパチンコを楽しんでもらえる可能性が高まるというのが私の考えである。

第4章 おわりに

私はパチンコが大好きである。しかし、このことを堂々と言うことが難しいと感じるときが多々ある。

1 エヴァンゲリオンやラブライブでは3,000以上の「SS」作品が存在する。

2 コミックマーケットのこと。世界最大の二次創作即売会である。

3 パチンコのヘビーユーザーの蔑称なども存在する。

4 「2ちゃんねる」などのネット掲示板の書き込みをまとめたもの。

5 電通「まとめサイトの利用実態調査」

(http://www.dentsu-pr.co.jp/resource/release/20120718_report.pdf)

そのため、今回このエッセイを執筆するにあたって、パチンコの抱える一般的な「ネガティブイメージ」という課題を解決できないかと考えた。

現在、パチンコは大衆娯楽としての位置づけをされているが、ゆくゆくは文化を一般に広く浸透させるチャンネルになることが望ましいと私は考える。というのも、全国に 10,000 カ所以上の店舗を有しているパチンコが人々に与える影響は大きく、「ギャンブル」という側面を持つパチンコは、その存在意義がいっそう強く問われるタイミングが訪れると予想されるからである。パチンコ業界は、娯楽以外の面で何らかの社会的意義を持たなければならないだろう。本論文ではアニメ文化という切り口で取り扱ったが、他にも、もっと浸透させるべき文化が日本にはたくさんある。しかし、文化と呼ばれるものは、完成された深遠な世界観を有しており、初心者はなかなか足を踏み入れにくいところがある。そこで、人々が文化に最初の一步を踏み出すきっかけとしてのパチンコの存在を確立できれば、パチンコは、今よりもっと社会的意義を有することができるのではないだろうか。