

優 秀 賞

『「遊びたい」と感じさせるパチンコとは
—パチンコ未経験者が感じたパチンコの現状—』

須藤 翔平 様

神奈川工科大学 情報学部情報メディア学科4年

目次

1. はじめに.....	- 17 -
2. 不親切な環境.....	- 17 -
2.1. 騒音.....	- 17 -
2.2. 密集.....	- 18 -
2.3. 大当たり時の困惑.....	- 18 -
3. 不親切な筐体.....	- 18 -
3.1. 玉貸機の違和感.....	- 18 -
3.2. プレイヤの視線.....	- 18 -
3.3. ハズレ時にプレイヤを煽るキャラクタ達.....	- 19 -
4. 敷居が高い値段設定.....	- 19 -
5. パチンコ業界の強み.....	- 19 -
6. パチスロ業界に確変を起こすには.....	- 19 -

1. はじめに

パチンコは、パチンコを体験したことのないプレイヤに対して不親切なゲームである。なぜならば、ゲームデザインを疎かにしているからである。

ゲームデザインとは、ゲームの内容やルール、演出等を設計することであり、ゲームを開発するにおいて重要な要素である。

ゲーム業界では長年、ゲームデザインについて研究してきた。そのため、高い技術があり、ノウハウがある。今日では、そのノウハウをゲーム以外の様々なものに応用する活動が行われており、ゲームの枠に収まらず、教育や福祉など、様々な分野で、技術を役立てようとしている。

一方、パチンコ業界ではどうだろうか。パチンコは、玉をスタートチャッカーに入れ、絵柄を揃えるゲームという、非常に分かりやすいゲームである。しかし、店内の雰囲気やパチンコ台の UI¹、演出などが正しく設計されていないため、パチンコを体験したことのないプレイヤにとっては分かりづらいゲームになっている。

また、パチンコ業界のも高い技術やノウハウがある。これらを応用して、他の分野に進出することが出来るのではないだろうか。

本小論では、2~4章で「パチンコを数える程度しかプレイしたことのない、ゲーム開発経験がある若者ゲーマ」が、「数回のプレイで感じたパチンコの不親切な要素」について列挙し、「ゲームデザインの観点」から述べる。5章でパチンコ業界が持っている強みについて述べ、6章でパチンコのゲーム性を高め、気軽に多くの人達が遊べるコンテンツにするための解決方法について述べる。

2. 不親切な環境

ゲームをプレイする環境は、ゲームの面白さに影響する。筆者がパチンコをプレイするまでに不親切だと感じた店内環境について述べる。

2.1. 騒音

なぜパチンコ台に装備されているスピーカーから発音する必要があるのか。ゲーム業界では、イヤホンジャックを装備したアーケードゲーム機が、音楽ゲームなどで登場している。パチンコにもイヤホンジ

ヤックを装備すれば、騒音問題を解決できるうえに、プレイヤーが周りの音を気にせずにプレイできる。

2.2. 密集

パチンコ台の間隔は狭い。改善されている店舗も多いが、混雑時は、窮屈である。座席がほぼ埋まっている電車の中で、空いている座席に「すみません…」と言いながら申し訳無さそうに着席する感覚と似ている。

全てのパチンコ台の間隔を広くする必要はない。しかし、1パチなど、パチンコ初心者がプレイしそうな台においては、間隔を広くしてプレイしやすい環境を用意すべきである。

2.3. 大当たり時の困惑

大当たりし、プレイを終了するとき、呼出ボタンを押して店員を呼ぶ。ボタンには「呼出」と書いてあるが、何を呼び出すのか分からない。「店員呼び出しボタン」など、分かりやすい表記に変更すべきである。

3. 不親切な筐体

クオリティが高いゲームでも、演出や UI が悪いと面白さが半減する。筆者がパチンコをプレイして感じた不親切な要素のついて述べる。

3.1. 玉貸機の違和感

パチンコをプレイする際、最初にパチンコ台の左側にある玉貸機にお札を入れる。この際に、不親切に感じた要素が2つあった。不親切な要素を以下に列挙する。

(1) お札を入れる位置が分かりづらい。

どの機種でも、まず始めにすることはお金を入れることである。しかし、お金を入れる場所は左隅にあり、分かりづらい。

お札の挿入口は、プレイヤーが着席して、すぐに目につく場所いい。もしくは、挿入口が目立つような形状や装飾を施し、プレイヤーを誘導するようなデザインにするといいだろう。

(2) パチンコ台と玉貸機が別の機械と化している。

パチンコ台と玉貸機は異なる機械だが、プレイヤーからは同じ機械に見える。同じ機械なのだから、統一感を出す装飾をするべきである。些細な事かもしれないが、こういったこだわりが、そのゲームの世界観を演出し、面白さに繋がる。

3.2. プレイヤの視線

プレイヤーの視線は、常に液晶画面の中央に向いている。液晶画面に表示される演出は面白い。しかし、様々な方向に落ちていく玉を眺める行為も、面白いのではないか。液晶画面に演出を集約し、視線を中央に集める設計ではなく、盤面全体を使って、視線を動かす設計も必要である。

例えば、アタッカー等の位置を変更し、プレイヤーの操作を変更させる。複数の画面を盤面の様々部分に配置する。盤面が二重に重なっている。など、盤面を工夫することで、視線を動かすことができる。

ただし、ハンドルを回す行為を変更すると、パチンコに慣れているプレイヤーは困惑する可能性がある。そのため、入力方法は変更しないほうがいいだろう。

3.3. ハズレ時にプレイヤーを煽るキャラクタ達

ゲームを止めたいと思うタイミングは、クリアした時か、失敗した時である。ゲームを長くプレイしてもらうには、失敗を失敗と感じさせない演出が必要である。そのためにゲーム業界では、失敗した際に笑える演出や、再チャレンジできる仕様を実装している。

パチンコでは、リーチ演出で外れると、ゲーム内のキャラクタが、「そんない」とか「ざんねん…」とか「うそー」などと発言する。

当たっても外れても、笑えるような演出、もしくは、爽快感がある演出や、癒やされる演出など、プレイヤーにとって“面白いと思わせる”演出を追求すれば、プレイヤーに長くプレイするコンテンツができるだろう。

4. 敷居が高い値段設定

1000円で何分遊べるのか。1パチなら15～30分程度だろう。10000円使っても、2.5～5時間程度しか遊べない。学生からすると、値段が高すぎる。

ゲームセンタであれば、10000円使えば、メダルゲームであれば一日中過ごせるだろう。アーケードゲームの場合でも、1クレジット100円と考えれば、100クレジット遊べる。

ゲームとして楽しむのであれば、景品は必要ない。その分、長時間プレイできるシステムがあってもいいはずである。

5. パチンコ業界の強み

パチンコを気軽に多くの人達が遊べるコンテンツにするためには、パチンコ業界が持っている強みを活かす必要がある。本章では、パチンコ業界にしかない強みについて述べる。パチンコ業界の強みを、次頁に列挙する。

(1) 高い接客スキル

パチンコ業界には、高い接客スキルがある。なぜならば、負けたお客様に対しても接客するためである。

(2) 地域密着型の店舗

地域密着に重点を置いている店舗が多数ある。そのため、その地域の客層やニーズが把握できる。

(3) 店舗の数と規模

パチンコ店の多くは、恵まれた立地に店舗がある。駅前にある店舗であれば、仕事・学校帰りのサラリーマン・学生をターゲットにできる。郊外にある店舗でも、広大な土地を有している場合が多く、催し物をするスペースがある。

(4) 高齢者に支持される娯楽施設

パチンコは高齢者のお客様に支持される娯楽である。パチンコをプレイしているお客様を見ると、中高年のお客様が多い。特に、昼の時間帯だと、高齢者のお客様が多い。

6. パチスロ業界に確変を起こすには

パチンコを気軽に多くの人達が遊べるコンテンツにするためにはどうすればいいのか。筆者なりの解決方法を以下に提案する。

(1) ゲーム性の向上と遊びやすい配慮

パチンコのゲームシステムは面白く、幅広い客層に支持されるほどのクオリティがあるだろう。しかし、2~3章で挙げた要素がパチンコをプレイしたこと無い客層にとってプレイしづらい雰囲気を作り、パチンコの面白さを損ねている。

パチンコの不親切な要素は他にも沢山あるだろう。検証と研究を繰り返し、ゲーム性を追求すれば、幅広い客層から支持されるコンテンツになるだろう。

(2) 多目的娯楽施設への発展

パチンコを幅広い客層にプレイして貰うためには、パチンコに対するマイナスのイメージを払拭し、パチンコをギャンブルではなく、娯楽として認識してもらう必要がある。そのために、今のパチンコを知ってもらう必要がある。

パチンコを知ってもらうために、パチンコ業界の強みである「接客スキルの高さ」と「広大な土地を有する店舗」を活かして、店舗を家族全員が来店できる多目的娯楽施設に発展させる。ゲームセンターや保育所、ピアノなどの習い事の教室、貸しスタジオや会議室等の施設を用意し、来店する機会を増やす。店内の様子を見て、感じてもらうことで、今のパチンコを知ってもらえるだろう。

(3) 若者に向けた広報戦略

若者世代にパチンコをプレイしてもらうためには、広報活動が必要不可欠である。ゲーム性の高いコンテンツを生み出しても、やってみたいと思わせることが出来なければプレイしてもらえない。

若者に向けてパチンコを広告する手段として、SNSが効果的だろう。しかし、SNSだけでなく、店頭で若者向けイベントの広告・チラシの配布や、パチンコ講座、無料体験コーナーなどを用意するといだろう。

また、景品がないパチンココーナーがあってもいいだろう。パチンコからギャンブル要素を無くし、長時間プレイできるコーナーを設置する。パチンコの面白さは、プレイしないと分からない。パチンコを体験できる環境を作ることが、若者のパチンコ離れを止めるきっかけになるだろう。

脚注

¹ UI: ユーザーインターフェースの略称であり、人間と機械が情報をやりとりするための装置のことである。パチンコでは、ハンドルや液晶画面、盤面などを指す。