

優 秀 賞

『パチンコと大衆娯楽 現代における娯楽』

嶋田 菜帆 様

花園大学 文学部 創造表現学科4年

1 私が思う今のパチンコ

私は現代の大衆娯楽として、パチンコをとっても強力なコンテンツだと捉えている。強力、という表現では曖昧ではあるが、私は普段の実生活の中でそう感じ取ることが多い。平日朝、学校に向かう道すがら見かけるパチンコに並ぶ人々。その帰り道にて、同じパチンコ屋の横を通るとたくさん置かれている自転車の駐輪。また私の身近な人間、友人や大学の先輩にもパチンコを趣味として楽しんでおり、中には毎日パチンコ屋に通っている人達もいる。よくネット上やテレビでの評判では、パチンコや競馬等のギャンブルに対する風当たりがきつい場面をよく見かけるが、自分の目に見える身近な日常の中でも楽しんでいる人間が多く、昭和から続く日本での大衆娯楽の1つであることがわかる。それも若者から老人まで年齢層も幅が広い。それだけパチンコという娯楽の吸引力と魅力には一定以上の力があるように思える。無論、パチンコというコンテンツが1つのギャンブルである以上、それに溺れてしまう人や金銭的な負の問題も起こり得る。しかしながら、それはどんな趣味にも起こり得ることであり、個人の責任問題であることのほうが大多数である。私の中のパチンコは、のめり込みすぎると危険だが程よく楽しむにはとても良くできた娯楽という印象が強い。

2 私とパチンコ

私はパチンコを趣味とはしていない。つまり普段やらないのであるが、気にはなっている事が多く、ふと行ってみようかなと思うことが日常で多々起こる。元々、麻雀が趣味な私はギャンブル系のゲームを好んでおり、ゲーム内のカジノやスロットで一日時間を潰して遊ぶことが多かった。

2年前、そんな私を見ていた母親にパチンコに誘われた事があった。それまでは気になっても行く機会がなく、行く勇気も中々出なかった。何故なら、敷居が高く感じていたからだ。どれ位お金を使うものなのか、どういう手順で始まるのか、どうやって打つのか。そういうことがまるでわからなかった私は、パチンコそれ事態を怖いとは思っていなかったが、それまで一度もパチンコ屋に足を伸ばそうとしなかった。実際、私と同じような理由でパチンコをやらない、初められない人間は少数ながらも存在するのではないかと感じる。そういうわけで私は今まで一度もパチンコを体験した事がない。テレビで芸能人が打っているのを見たり、ネットでパチンコ体験してみた、と言った記事を眺めているだけだった。パチンコならではの演出や、時間を忘れて遊べる点は、凄く魅力的である。しかし、何度か行ってみたい衝動に駆られたが、まだ一度もパチンコ屋に足を運べてはいない。

元々自分自身が一度嵌るととことんやりたくなる性分なので、パチンコをしてしまうと止められなくなってしまうのではないかと、という考えも一つ理由としてある。

私は漫画や小説を読むこと、コンシューマゲームやソーシャルゲームが主な趣味だ。そのせいでパチンコとソーシャルゲームを秤にかけたとき、つい家でゆっくり落ち着いた環境で出来る趣味に天秤が傾いてしまうのである。

3 私の趣味とパチンコ

では何故私はパチンコを気になることが頻繁にあるのにパチンコ屋に足を向けないのかを詳しく考えてみた。まず大きな原因、自分の趣味によるところが大きい。前章で述べたように、私は漫画や小説、ゲーム、スマートフォンでプレイできるソーシャルゲームを好む。このことから、1人でいる時間は家で過ごすことのほうが多い。学校やバイトの帰り、なんとなくパチンコやっ払いこうか、と考えるも、結局そのまま自宅に帰って自分の趣味に耽ってしまうのである。しかし、近年のパチンコはアニメやゲーム作品、それも比較的メジャーな作品からマイナーなものまで幅広く使用されており、自分の好きな作品が使われていることもよくある。私がパチンコを気になる大きな理由がそれである。その為、足を運んでみようかと思うものの気になる台が案外行動範囲の近くになかったりと言った事があり、結局断念してしまった事があった。次に金銭面の問題がある。私はゲームやマンガ、他にも友人との飲み会、服や化粧品を買ったり、と趣味や交友関係にお金を使うことがしばしばあるため、パチンコを避けてしまう傾向が強い。いざパチンコ屋に向かおうかどうかを思案した時、そのお金で他のことができる、と考えてしまう。つまり、自分の趣味や友人達との遊びと、それにかさむ出費が原因で、パチンコを趣味の1つにできないのである。私のような趣味の人間でも、パチンコを楽しんでいる人間はもちろんいるだろうし、私の周りにも若干数名存在することから、要はどうバランスを取れるかが問題なのである。

4 私が思うこれからのパチンコ

私のように、パチンコは気になるが、なかなか足を運ぶまでにいかない人間がどうしたらパチンコ屋に通うようになるかを考えてみた。私が考えるアプローチは、パチンコで使う作品による集客、そして従来のパチンコ屋のイメージを崩す2つの方法だ。まず1つ目については、オタク層をよりターゲット強化した戦略である。近年オタクと呼ばれる人間、中でもアニメやゲームが好きなオタクという一種の人種は増加傾向にある。一口にオタクと言ってもその程度などは全く異なるが、深夜アニメの増加やソーシャルゲームの普及によりライト層を始めとしてオタクというものはかなり増えてきている。よって、オタク層が喜ぶような作品を提供することによる集客が、現状よりも見込めるのではないだろうか。次に、パチンコ屋のイメージを壊す、具体的には、パチンコ屋という空間そのものの見直しである。パチンコ屋のイメージといえば、まずうるさい、そしてタバコ臭いなどがよくあげられる。また、人見知りの人間からすると怖い人に絡まれるかもしれない、といった恐怖を感じるかもしれない。そこで、パチンコ屋の内装に大きな変更を加える。まずはパチンコ台の席、その両側との間隔を少し広く取って仕切りをつける。いっそネットカフェのように天井の空いた小さな個室タイプにしてしまってもいい。これにより、他人の目を気にすることなく、またのびのびとした時間を過ごすことができる。さらに音に関してはヘッドフォン出力にし、完全着用することによって騒音も防ぐことができる。こうした、従来のイメージとは違う静かなパチンコ屋、というのも、現代に即したニーズの1つではないかと考えられる。このような多様なパチンコ、及びパチンコ屋の登場により、私のような人間がパチンコ屋に足を運びやすくなる環境ができると、パチンコというコンテンツが更に長く続くのではないかと思う。