

はじめに

平成25年のパチンコ・パチスロの遊技人口は970万人。
ここ数年毎年100万人以上の大幅なプレイヤーの減少が続いているパチンコ業界。
残念ながら未だ減少を食い止める手立ては見つかっていません。

景気の減退、レジャーの多様化、若者の消費行動の変化等、要因は様々ですが、
今後も今までのようにプレイヤーに「射幸性」「コンテンツ」「資本」のみでの訴求を
続けていく限り、新規プレイヤーの獲得やスリープ層の掘り起こしは、
険しい道となるのではないかと考えています。

世界でも類を見ないこの業界・産業が次のステップに進むには
パチンコに興味のない人にもアピールしうる抜本的な革新が必要であることは明白です。




公益財団法人 日本生産性本部「レジャー白書2014」より

遊技人口の拡大


遊技人口拡大のために必要な客層



シニア層



若者
(若年層)



外国人

それぞれの層を開拓するためのきっかけとは

シニア層 パチンコをする時間に余裕がある

- ・憩いの場としてシニア層目線での空間づくり、シャトルバスなど来店手段を確保できればなお良い。
- ・消費時間など満足度が単価に見合う。「大勝ちか大負け」ではなく、「玉の出入りの“間”が良い」遊びとなる。
- ・友人が少なく、時間を持て余してしまう方の出かけ先や、情報収集の場となる。

若者(若年層) パチンコをする時間はあるが他のことにも時間を使いたい

- ・グループでも遊べる。
- ・獲得額は大きくななくても構わないので短時間でも遊べる。
- ・獲得するのは現金でなく魅力ある景品でも構わない。
ただし1万円以内で魅力ある景品を多く用意することは難しいので、3万円程度まで景品上限を引き上げる。
- ・「リスク&リターン、ゲーム性、消費時間、参加人数、共有・専有」遊び方の選択肢を増やす。

外国人 短時間でパチンコの魅力を伝える準備が必要

- ・多言語対応。
- ・説明用の見本機と試打用のデモ機を常備する。
- ・世界に通じるホスピタリティを構築。
- ・現行機の英語吹替版制作。

それぞれのありべき姿

パチンコ業界のありべき姿

- ・法整備

現在の曖昧な法令を整備し平等な競争を可能にする。

- ・換金問題

換金問題は外国から見ると不自然なため行政としっかり話し合う。

例として換金を許可制と明示して事業主は警備員配置義務を追う。また収益の一部を目的税化する。カジノと共同で依存症対策、青少年健全育成及び防犯対策の責を負うなど社会コストを曖昧にしない。

- ・株式上場

上場できる産業にすることで資金調達の幅が広がる。

資金調達の目処がつくことで新しいチャレンジやアイデアが生まれる。

- ・機械代

高額な機械代はメーカーと組織交渉する。

- ・光熱費

高額な光熱費は照明具やデザインの見直しにて削減。また太陽光などの代替エネルギーを積極的に活用、開発に協力。

- ・廃棄台

リサイクルにさらに力を入れ、極力再利用可能な共通部材を用いての遊技台開発と、レアメタルなどの資源確保への協力

- ・外国人客

外国人客を増やすための施策と教育を行い、世界の「目」に耐えうる産業構築。

それぞれのありべき姿

パチンコ業界のありべき姿

- ・グローバル展開

海外研修生を受け入れ、ビジネスとしての育成とグローバル化を目指す。

- ・組合としての活動

各法人が行う慈善事業以外に来店ポイントを医療に使えるようにするなど、共同で社会保障に貢献できる国の方針に沿った支援活動を行う。

- ・大衆娯楽として

複合施設への出店や複合施設開発、他業種とのコラボレーションを一段と加速する。

- ・業界の窓口として

各関係団体の協力体制を築き真摯に将来像を話し合う。

- ・ホール組合、メーカー、行政、プレイヤーが対等に業界の将来像を検討する諮問機関を設立して、

世界に受け入れられるビジネスモデルを検討する。

それぞれのありべき姿

メーカーのありべき姿

- ・遊技機
全メーカー対応の共通枠を作成し、基盤交換にて新台コンテンツ変更可能な遊技機の開発を行い、入替え作業不要にすることで、製造・流通のコストダウン、廃棄物減少を図る安価でエコな基盤売りと、今までどおりの役物満載の本体売りの2系統での販売。
- ・流通コストの削減
メーカーが共同流通網を検討してコスト減を図り、顧客であるホールの体力を奪わないような措置。
- ・ネット販売
受注・販売はネット販売に切り替え人件費を節減する。
- ・メーカー改編
業務提携・M&Aを促進して効率的企業運営を加速する。

それぞれのありべき姿

行政のありべき姿

- ・管理監督

警察庁は外国から見ても違和感のない管理監督を行う。
また県警・所轄にかかる実務の認識を統一する。

- ・換金問題

三店方式に象徴される換金問題の解釈を明確にする。

- ・指定検査機関

保通協の重複機関を新設し遊技台検査の迅速性、遊技台の柔軟性と不正対策の効果を高める。
不正対策に重大な欠陥があるメーカーに対しては一定期間検査停止など不正抑止においても厳しい基準を設ける。

- ・風適法

「射幸心」などの風適法の解釈基準を更に明確化し、時代に合った法整備に着手する。

- ・提出書類

書類の電子化を進める。

パチンコとカジノの違い

・セキュリティーの違い

パチンコは入場時のIDチェックなどはないため、ゴト師や18歳未満の入店抑止力は弱い。また営業中も不正防止を専門に管理するスタッフがいる店舗は少なく、ホールスタッフが通常業務と兼務で不正防止に取り組むため、未然に防げることは少ない。

・ゲームコンテンツの違い

パチンコは毎月20種類近い新機種が発表される。またそれぞれが多種多様なゲーム性のためゲーム内容を熟知したプレイヤーが有利。現金を直接マシンに入れることが出来ず、遊技にはチップの代わりに「玉・コイン」が介在する。累積式ゲームは許可されない。

・プレイヤーケアの違い

パチンコは依存症対策、青少年健全育成対策、マネーロンダリング対策が未整備。

・税の違い

パチンコ対象の税はないため税収が目的税となっていない。目的税となり用途がわかれば業界のイメージアップのための施策も可能。

・換金の違い

パチンコの換金は認められていない。しかし換金できる。

・就労ライセンス制度

パチンコ店出入り業者、関係スタッフを検査する機関やライセンス制度がない。

パチンコとカジノの違い

- ・営業ライセンス

パチンコは営業ライセンスの許可数に制限がない。

- ・出店区域

カジノに比べて出店における制限が甘い。

- ・年間売上(粗利)規模

パチンコは2.8兆円。カジノは世界で約20兆円だが毎年増加。日本の潜在規模は4兆円を予想。

- ・船上営業

パチンコは認められていない。

- ・年齢制限

パチンコは18歳未満、カジノは21歳未満が主(韓国は19歳未満)

- ・経済波及効果

カジノは1拠点最大売上1兆円。雇用3万人(シンガポール)

パチンコの未来のために

カジノができる前に

まず前述のカジノとの比較で取り入れるべきことは是正すべきことはできるだけ早く、カジノの後手にまわらないように準備していくことが第一歩です。

- ・セキュリティ

コンプライアンス遵守、不正防止の両面で会員登録ないし入場時のIDチェックは効果を発揮します。

- ・プレイヤーケア

社会コストと言われる「依存症対策」「青少年健全育成対策」「非社会的勢力やマネーロンダリング対策」は業界団体ごとではなく、業界一丸となって識者を招き取り組むべきです。

- ・目的税

税は他の公営ギャンブルのようにゲーム性の向上と併せて創設、また税の使用用途も含めて交渉できる人物の選定と内容の協議を行う。

パチンコの未来のために

パチンコウィル ~もしかしたらできるかもしれない

—複数人で楽しめるパチンコ—

- ・ゲームセンターの競馬ゲームのように1つのモニターに対してシートが複数備え付けられている。

- ・テーブルに抽選を司る役物が備え付けられており1人～6人程度で遊技する。
いわゆるゲームセンターのコイン落としやビンゴのような遊技台。

- ・途中参戦・協力プレーで投資金額の分散と獲得玉数の分け合い。
セキュリティの問題からオンラインではなく、第三者機関の運営による店舗内のみでの通信。

- ・投資金額の4%を積み立てて、総取りまたは分散獲得のジャックポットを1時間に1回行う。
1時間あたり30分以上稼働している台を対象として抽選。
投資金額の0.9%は税金として0.1%は管理費として運営機関に支払われる。

—現金への換金を廃止—

- ・Tポイント、PONTA、楽天ポイント、ナナコポイントなど電子マネーへの景品交換とする

- ・現在9,600円(税抜き)の景品上限を引き上げることで魅力的な景品の提供、
またはネットショッピング専用端末でお取り寄せ景品と交換する(楽天やyahooとシステム&端末を含めて提携)。

—ホール管理のIT化—

ウェアラブルデバイス

店員用のメガネ型ウェアラブルデバイス。

上記のICブレスから受信することにより会員さまの情報閲覧や、機種説明内容の検索、
防犯カメラとの連動で監視すべきお客さまや台を常時表示することができる。

パチンコの未来のために

パチンコウィル

～もしかしたらできるかもしれない

—シニア層が立ち寄るきっかけと地域活性化—

市町村の遊技台台数と60歳以上の人口から算出した金額をホールは組合へ支払う。

組合は地域のタクシー協会から5kmまで半額で乗車できるタクシーチケットを購入し、設置台数に応じてホールに配布。

ホールは住所記載の身分証明書の提示と、1人3枚までの条件のもと60歳以上のお客さまに配布または安価な景品として提供。

配布したチケット番号と配布したお客さまを組合管理のサーバーに入力し不正の管理をする。

—ホールの静音化—

ホールのノイズの原因は玉と遊技台の音

- ・玉をなくす

玉が払い出されず遊技台内循環する台

- ・スピーカーのない台

遊技台音声はイヤホン出力とする

イヤホン出力端子を取り付けることでセキュリティーや検定に問題がある場合、

音声を連続的に出力できるQRコードの開発。上皿にQRコード表示用の液晶を取り付け、

イヤホン出力のある外部端末にてQRコードを読み込みながら遊技することで、

遊技台に外部端子を取り付けずにイヤホンで音声を出力する。

—遊技台について—

- ・体感型シート

前述のQRコードなど遊技台の信号を読み取り振動、エアー噴出、高品質で臨場感のあるサウンドを提供できる。

パチンコの未来のために

パチンコウィル ～もしかしたらできるかもしれない

—遊技台について—

・楽チンハンドル

玉飛びの強さは10段階のボタンで調整。タッチセンサーに触れるだけで任意の強さで遊技できるハンドル。右打ちの際は右打ちボタンで強右打ちとなる。センサーに触れて遊技することで疲労を軽減。また違法であるハンドル固定をなくす。

—次世代デジタルサイネージ—

・ホログラム

360度表現できるホログラム映写機を入口やカウンターにおくことで「入口で芸能人がお出迎えする」「キャンペーンガールによる機種案内」「企業のイメージキャラクターの映写」などができる。POSと連動させることで景品引換時に芸能人がお辞儀をして「ありがとうございました」と送り出すことも。

・デジタルマッピング

壁面や壁に映し出すことで店舗やカウンターの雰囲気や営業中に変えることができる。

—ID登録の義務化—

非接触型ICブレス(ゲームセンターにあるようなもの)

ICコインやICカードの機能を時計型・ブレスレット型のものにしてお客さまに身につけてもらう。

現金のチャージはユニットで行い、持ち玉の管理、玉貸し、店内自販機、カウンターでの交換がこの端末ひとつで可能。

身に付けることで盗難の可能性はかなり低くなる。手首の静脈を認証する機能を持たせることで個人を特定し、

来店・退店・遊技時間、使用金額、遊技履歴など会員情報と同等以上の個人情報が得られる。

お客さまは来店時IDチェック後フロントにて500円程度のデポジットを設けICブレスを借り、退店時に返却する。

会員には会員用のICブレスを渡すことでより詳細な会員管理が可能。