

「ゲーム」としてのパチンコに関する検討: 演出の変遷を中心に

Examination of Pachinko as a "Game" :

Focusing on changes in performance up to the jackpot

福井 弘教

Hironori Fukui

Graduate School of Environment and Information Sciences, Yokohama National University,

fukui-hironori-dj@ynu.jp

Abstract

For nearly 100 years, pachinko has taken root in Japan as a form of casual gambling. What functions does pachinko have as a game. The purpose of this study was to clarify the changes in game production. As a result of the examination, the following became clear. Digital-pachinko became the mainstream of models, 1) game production: diverse, complex, and long reach action, 2) housing: three-dimensional structure, equipped with push buttons, 3) jackpot probability: middle type with about 1/320, 4) Digital-pachinko tie-up type: Anime became mainstream. The above is presented as the current pachinko game presentation and related events.

1.背景と目的

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風営法）の下で「賭博」ではなく「娯楽」とされ、その態様からして「グレーゾーン」に位置づけられるのがパチンコ（パチスロを含む）である。「グレーゾーン」に位置づけられる背景としては、競馬や競艇など公営競技にみられる直接的な根拠法がないことや、換金の仕組みが問題視されることにある。本稿では詳細にはふれないが、「合法」とされる枠組みがあることで成立しているのが日本のパチンコである。パチンコは「遊戯」とされ、「娯楽」であるものの、実態としては「賭博」であるといってい

だらう。「賭博」を英訳すると「Gambling」のほかに、「Gaming」が該当する。海外においては、「Gaming」のほう主流であり、賭博には「Game」の要素が含まれることがわかる。すなわち、和訳に依拠すれば、「遊戯」、「遊び」、「競技」といった側面をもつのが、賭博である。また、「賭博」とは、「賭事」と「博戯」の2つの要素を合わせた単語である。すなわち、「賭博」には2つの側面があることを意味する。それでは、「賭事」からみていこう。「賭事」とは、参加者自身が結果に直接的に関与ができない類型に属するものであり、「博戯」とは、

参加者自身が結果に直接的に関与することが可能な

類型に属するものであると定義できる。

具体的な例を挙げれば、「賭事」としては、競馬、競艇などの公営競技をはじめ、宝くじ、スポーツ振興くじなどが該当する。「博戯」としては、カジノ（対面式）におけるトランプを介したゲーム、たとえばブラックジャック、ポーカーなどが該当する。カジノについては「対面式」のほかに「オンライン」でも実施されている。オンラインカジノは「賭事」に該当する（2022年現在、本邦でカジノは違法である）。

それでは、パチンコは、どちらに該当するのだろうか。佐藤(2007)によれば、現在の電動式のパチンコは「賭事」に該当して、昔の手动式のパチンコは、「博戯」に該当するとしている。現在の電動式パチンコであっても、一見すると「打法」などによる技量が影響すると考えられるが、実際には当たるか否かの結果に直接的に関与するのはパチンコ店であるということに依拠している。「博戯」として、自らの「技量」によって、入賞口に玉を入れる形式（手动式）がパチンコの起源であったといえるが、現在では「博戯」の要素は薄れて、「賭事」となったといえよう。すなわち、個々の技量が結果に大きな影響を及ぼすことはない。まとめると、「博戯」としては、カジノ（対面式）におけるトランプゲームが該当するものの、2022年現在の日本においては、対面式カジノ自体が存在しないことから、「賭博」の実態としては、「博戯」の要素がない「賭事」として成立



している。

したがって、日本における「賭博」とは「賭事」であり、参加者が結果に関与することができない性質を基本としている。そして、「賭博」は結果に至る過程において何らかの「ゲーム」性を有している。前述したトランプゲームであればディーラーとの駆け引きが「ゲーム」の一翼を担っている。それでは、賭事としてのパチンコとは、いかなるゲームであるのか。それは、端的に言えば、出玉につながる「大当たり」に至る過程の「演出」（リーチアクション、予告のほか、関与しているという感覚になることが可能な参加を含む）が「ゲーム」である。その「ゲーム」を楽しみ、あわよくば、「儲かる可能性がある」のが、パチンコである。それでは、ゲームであり、儲かる可能性があるパチンコの現在地とはいかなるものか。日本におけるパチンコの状況について「全国遊技場店舗数および機械台数」に依拠して以下で確認する。

表 1. 「全国遊技場店舗数および機械台数」

区分	1990年 (平成2年)	2021年 (令和3年)
店舗数	16,704	8,458
パチンコ 遊技機台数	3,233,065	2,338,294
スロット 遊技機台数	672,443	1,475,703

出典：全日本遊技事業協同組合連合会
「全国遊技場店舗数および機械台数」

1990年と2021年とのデータを比較すると、店舗数は、約半分となっているが、遊技機台数としては、パチスロ（回胴式遊技機、以下スロット）が大幅に増加していることもあり、「遊技機台数全体」としては大きな変化はない。しかし、店舗数が示すようにパチンコ業界を取り巻く環境は年々厳しさを増しているといえる（表1）。「30兆円産業」として、パチンコ店舗の経営企業の売上高に焦点をあてられることが多いが、最新のデータによれば、15兆円を割り込んだ売上高となっている（日本生産性本部 2021）。店舗数の減少は、売上減少やパチンコメーカーの減少にも波及している。また、別の視点からは、スロットと比較するとパチンコに対するニーズが減少傾向にあるともいえる。しかし、ゲーム性に焦点をあてると先行して広まったパチンコの方が多様である。スロットは、海外のスロットマシンをベースとした遊技機であり、プレイヤー自らがボタンを押して数字や図柄を押し

て揃える技術や「リーチ目」など関連する知識が要求され、パチンコとは一線を画す。

鍛冶(2014)によれば、パチンコについては、戦前の1925年頃から、スロットについては、戦後の1964年から導入されたとされる。パチンコについては、およそ100年近い間、日本で親しまれてきた娯楽であり、高齢者を中心にコアな愛好者がいる。現在、「パチンコ」には、広義では、パチンコのみならずスロットも含めるが、本稿においては、スロットを含めずにパチンコに焦点をあてる。そして、「ゲーム」としてのパチンコがどのような変遷を辿ってきたのか、演出を中心に明らかにすることを目的とする。以下では、最初に昭和後期から平成初期のパチンコに着目して変遷を確認する。機種種の画像、概要についてはパチンコ店舗を展開する企業、ダイナムの「往年の名機」に依拠しており、筆者のエスノグラフィから得られた知見を適宜、記述する。なお、パチンコに使用する玉は「玉」と記述する。

2. 昭和後期から平成初期の機種動向



図 1. 『ゼロタイガー』（平和）

出典：ダイナム（2022a）

現在では目にするのは、ほとんどないが、昭和後期のパチンコといえば、ゼロタイガー（図1）に代表される「羽根モノ」が主流であった。ゼロタイガーは1981年（昭和56年）に登場した機種である。元祖「羽モノ」とされる。ゲームはまず盤面下部の「1」、「2」と表示されたストレートチャッカーに入賞することにより、役モノの戦闘機の「羽根」が1回もしくは2

回開き、羽根に拾われた玉が役モノ手前中央の「Vゾーン」に入ると「大当たり」となった。大当たり中は羽根の開閉アクションを繰り返して入賞玉を集め、開閉を18回、もしくはVゾーン入賞8回(8ラウンド)まで継続した。本機は空前の大ヒットとなった。他メーカーも類似機種を売り出したことから、「羽根モノ」ジャンル確立の中心的役割を果たした。なお、地域によって釘の構成や左右チャッカーの有無、種類が違う機種があったほか、盤面デザインは10種類以上が存在した。名前の由来は、第二次大戦中の日本の名戦闘機「零戦」から採用された。昭和期のパチンコ店では、演歌や歌謡曲のほか、軍艦マーチなど「戦」を連想させるBGMが採用されていた。「パチンコ=勝負」という背景と関連したと考えられる。令和の現在もBGMはあるが耳に残らない性質の選曲となっている。



図2. 『フィーバー』(三共)
出典：ダイナム (2022b)

1981年(昭和56年)に、ゼロタイガーと同年に登場したのがフィーバーである(図2)。大当たり確率は約1/250であった。「数字が揃えば大当たり」「パンクしない限り打ち止めまで出続ける」という画期的なゲーム性で様々な社会現象を引き起こし、現在のパチンコの主流であるデジパチ(セブン機)の元祖である。メーカー・三共(現在の社名:SANKYO)の地位を不動のモノにした。ゲームは単純で、3つのドラムとドラム上のデジタルに「7」が揃えば「フィーバー」として大当たりとなる。アタッカー(盤面中央上部)が約30秒間開放し、アタッカー中央のVゾーンを玉が通過すれば次回開閉が継続する。Vを通過しなければいわゆる「パンク」となって終了となる。「中当た

り(ドラム3つ揃いのみ)」や「小当たり(その他の組み合わせ)」もあった。「数字」もしくは、「絵柄」などが揃うと「大当たり」という現代パチンコの礎を築いた機種であり、大当たり確率が採用された点も当時の他の羽根モノとは異なる。



図3. 『コスモアルファ』(京楽)
出典：ダイナム (2022c)

1982年(昭和57年)に登場した宇宙イメージの初期権利モノの機種がコスモアルファである(図3)。「権利」とは、「当たり」後に「時間を置いて発生する当たり」を意味する。盤面中央の役モノ内ではやや傾斜のついた6穴の役モノが時計回りに旋回している。役モノ左右の釘群を抜けた玉がこの役モノに入り、さらに6穴中2つある赤い穴に入ると「権利発生」となった。役モノ下にある権利始動口を塞ぐ赤い半円のフタがはずれ、そこに玉が入賞すると、盤面下部左右にある二つの電動チューリップが電子音とともに約6秒間開閉する。権利は10回あり、権利始動口に10個入賞するまで継続する。なお、この10個入賞までに再び役モノ内の赤い穴に玉が入ると、いわゆる2重入賞による権利中止、すなわち「パンク」となり権利発生は終了する。これは当時の権利モノの特長だった。6穴の役モノの赤い権利発生穴に入らなくても、入りすぎても良くないだけにパンクの緊張感がプレイヤーの興奮を高めた。こうしたプレイヤーの「調節」は少なからず、「技量」「関与」とみなすことができるだろう。



図4. 『荒野の保安官ワイアット』（西陣）
出典：ダイナム（2022d）

1986年（昭和61年）に登場した独特なゲーム性が魅力の機種である（図4）。役モノ内には保安官人形が銃を構え、手前には左からB、A、Cの3つの入賞口とランプが設けられている。通常はAの入賞口にランプが点灯している状態からスタートする。ゲームは左上から飛び込んだ玉がAの穴に入賞し、役モノ上のデジタルに奇数が止まれば権利発生となる。この中央Aの入賞口には突起物があって入賞しづらいことがゲームの最大のポイントである。大当たり後は右打ちして役モノ下部のアタッカーに入賞数を確保する（10カウント、8ラウンド）。終了後は2回目の権利となり今度は左のB入賞口にランプが移動。B、Cには突起物はないので役モノに入れば容易に権利発生となるので、残り2回を消化していく。大別すれば、「権利モノ」の機種であるが、「入賞」を起点とする点は図1（羽根モノ）、「デジタル」の数字が影響する点は図2（デジパチ）の要素を兼ね備えた機種であるといえる。「右打ち」はプレイヤーの負担軽減や短時間の出玉につながる打法である。



図5. 『麻雀物語』（平和）
出典：ダイナム（2022e）

1991年（平成3年）に登場した機種であり、大当たり確率は約1/240であった（図5）。業界初のフルカラー液晶モニター搭載機種である。ゲームは数字の1～9と東、西、南、北、白、発、中の15通りの図柄がそれぞれ3つ揃えば大当たりとなる。そして注目は、大当たり後に発生する保留玉による連続大当たりがある点であった。最大4個の保留のうち、約23%の割合で連続大当たりが発生し、確率も高い部類であったため空前の大ヒットとなった。また、フルカラー液晶で展開する女性キャラのリーチアクションもあり、後の液晶演出の元祖とも言える内容を有していた。平和の「物語シリーズ」の最初の機種でもある。昭和後期から平成初期まで、「パチンコ」といえば、「羽根モノ」や盤面にわずかに存在する「デジタル」が主流であったが、平成に入って、本機のようなフルカラー液晶が登場したことは画期的であったといえる。技術革新と共に、この機種の開発時期は、バブル期に相当すると考えられることから、本機が誕生したと考えられ、ここから「羽根モノ」にかわって、「デジパチ」がパチンコの主流となってくる。昭和から平成への移行は、パチンコにとっても大きな契機であった。



図 6. 『フィーバークイーンII』(SANKYO)
出典：ダイナム (2022f)

1993年(平成5年)に登場した機種であり、大当たり確率は1/254であった(図6)。中央部にある巨大なドラムで表現されるアクションが浸透して、大ヒットとなった。スーパーリーチなどは搭載されておらず、シンプルなリーチアクションであったが、大当たり絵柄が近づいてくるとともに、高音になるBGMなど、演出の評価は非常に高かった。2段階抽選という仕組みを採用し、ドラム回転開始時はリーチの有無を抽選、リーチ後に大当たりの抽選を行っていた。また、大当たり後の保留玉ではリーチ後の抽選が行われなため、保留玉でのリーチのほとんどが大当たりとなり、保留玉連続大当たりを演出していた。ただし、特定の4パターンでは、連続大当たりとはならない例外も存在した。本機は、「図2」と同メーカーであり、「図2」の『フィーバー』の名称を踏襲している。ポイントは中央のドラムである。以前より大きくなり、より視角に訴求する機種となった。また、『フィーバー』以降、本メーカーの機種は『フィーバー○○』と命名されることが一般化した。



図 7. 『CR ギンギラパラダイス』(三洋)
出典：ダイナム (2022g)

1995年(平成7年)に登場した機種であり、後述する現在でも人気を博している「海物語シリーズ」の元となった権利モノ機種である(図7)。大当たり確率は、1/323であった。ゲームは液晶で図柄が3つ揃ったら大当たりとなり、スタートチャッカー下のミニアタッカーに玉を1個停留させれば権利発生となった。その後は右打ちで16ラウンド、9カウントで大当たりを消化。確変率1/2(確変とは次回の大当たりが確定している状態)、1回ループ(プラス1回の大当たりが確定)であった。図柄も現在の海シリーズと同じである。大当たり確率がデジパチより厳しく設定されていたが、逆に連続大当たりも少なくなかった。図柄が、「図2」のような「上下」のスクロールではなく、「右から左」へのスクロールで不安要素もあったが、結果的には浸透して大ヒット機種となった。リーチアクションはシンプルであるが、なかでも画期的であったのは、リーチ発生時に液晶画面の右から左へと「魚群」が通過する「予告」であり、これによって信頼度を大幅に上昇させるとともにプレイヤーの期待感も高まった。そして、この「魚群」リーチは、他メーカーの機種においても「○○群」として期待度を高める演出の定番となった。現代パチンコに言及する上で不可欠な機種であるといえよう。



図8. 『CR 大工の源さん』(三洋)
出典：ダイナム (2022h)

1996年(平成8年)に登場した機種であり、大当たり確率は、 $1/369.5$ 、 $1/405.5$ 、 $1/438.5$ の3段階(3設定)であった(図8)。そして、確変率が $1/3$ で、2回ループ(プラス2回の大当たりが確定)であった。大当たり終了後に時短100回転がついていた。同名アクションゲームとのタイアップ機種であった。ゲームは15種類の図柄のうち、5図柄で大当たりすると確変に入り、以後2回ループ継続となる。メインキャラクターの源さんがクレーンやフォークリフトなどを使うリーチの信頼度が高く、それらのリーチにおいて2段階のアクション(図柄が一度、停止した後に再度動く)となると信頼度が高まった。また、信頼度が100%の全回転リーチも搭載された。大当たり確率が過去の機種と比較して大幅に低下したが人気が高かった。

「タイアップ」は、「アニメ(本稿では漫画を含めた概念とする)」、「ゲーム」、「芸能人(歌手、俳優など)」、「韓流ドラマ」に至るまで、その後に一般的となったが、本機種はタイアップ黎明期の機種のひとつである。なお、「時短」とは、持ち玉が減りにくく、通常時よりも大当たりの確率が高くなる状態を指す。また、2022年現在、スロットには設定が存在するが、パチンコには存在しない。時期によってパチンコに設定が認められる時期もあったが全体としては、パチンコに設定がある時期は限定される。



図9. 『CR モンスターハウス』(竹屋)
出典：ダイナム (2022i)

本機(以下、モンスターハウス)は、前述した「CR 大工の源さん」(以下、源さん)と同様、1996年(平成8年)に登場した機種であり、大当たり確率は、 $1/367$ であった(図9)。そして、確変率が $1/2$ で、1回ループであった。大当たり終了後に時短100回転がついていた。

「源さん」と同様に、大当たり確率が大幅に低下したが、コミカルなキャラクターと、秀逸な演出で大ヒットとなった。メーカーの名を全国に広め、看板機種となった。保留玉内でスベリが連続すると期待できた「ツルツルスベリ」ほか、突如として中央下部からゾンビの手が出て大当たり図柄を停止させる「プレミアムリーチ」も注目をされ、特に新規ユーザー獲得に貢献した。その人気ぶりは4種類の盤面が発売されたことが証明していた。

本機においては、上記の「連続スベリ予告」が特徴的であり、次に提示する「図10」の機種でも重要なアクションとなった。そして、「源さん」でも搭載されていた「2段階アクション」によるリーチのほか、「プレミアムリーチ」も搭載され、いずれのアクションやリーチも、他メーカーの機種に波及して、令和の機種においても、普段のリーチとは異なる「法則崩れ」など、各機種においてプレミアムリーチが定番となった。



図 10. 『CR 華観月 Z』(京楽)
出典：京楽 (2022j)

1997年(平成9年)発売で、1996年に発売された演歌歌手の楽曲「華観月」とのタイアップによる機種である(図10)。大当たり確率は1/337であった。そして、確変率が1/2で、1回ループであったが、5回リミッターの規制があった。これは、「源さん」や「モンスターハウス」といった機種が大量出玉が期待できる反面、大当たり確率が低いことが問題視された結果である。すなわち、大当たり図柄に関わらず、5回連続して大当たりした時点で、一旦、大当たりは終了となる仕様であった。パチンコは、時期によって、さまざまな規制や改革が行われている。パチンコにおける「5回リミッター」というのも、その一環である。しかし、「5回リミッター」は不評で、わずか3年で撤廃となった。リーチアクションとしては、「連続スベリ予告」からのリーチの信頼度が高かった。

3.現在の機種動向

「2.昭和後期から平成初期の機種動向」で、過去のパチンコの仕様、演出について確認したが、ここからは、2022年(令和4年)、現在の機種の仕様、演出に

¹ 機種名の前に「P」がついているが、これは、「図7~10」の「CR」と同じ位置づけである。一部の機種については1992年以降にプリペイドカードを挿入して遊戯用の玉を供給する形式となった。これが「CR」機である。その後、プリペイドカードは消滅したが、パチンコ台と一体となった供給形式「CR」が主流とな

ついて確認する。対象機種は、都内最大級のパチンコ設置台数を有するA区にあるパチンコ店の設置台数が多い上位5機種とする¹(図11~15)。



図 11. 『P Re:ゼロから始める異世界生活鬼がかり ver.』(大都技研)
出典：ダイナム (2022k)

大当たり確率1/319.6のミドルタイプで²、約77%継続の右打ちモード「鬼がかりRUSH」(以下、RUSH)を搭載している(図11)。初当りは「鬼がかり3000BONUS」・「チャレンジBONUS」の2種類で、前者は10R+10R+RUSH突入、後者の場合はラウンド中のチャレンジ成功で鬼がかり3000BONUS昇格、失敗すると10R→通常ゲームに移行と出玉に差のある仕様である。RUSHは時短144回で、消化中の大当たり確率は約1/99.9である。大当たり時の約25%が鬼がかり3000BONUSとなる。通常時の演出は「鬼がかり予

り、規則改正を経て、「CR」の名称から「P」、「PA」を機種名につけることとなった。

² ミドルタイプとは、大当たり確率が1/319前後の機種を指す。甘デジタイプと比較すると大当たりしづらい分、出玉は多い仕様となっている機種が多い。

告「激熱ジャッジ」「鬼アツ柄」などがある。

なお、現在の機種傾向として、玉を盤面に打ち込むための「ハンドル」(画像右下)のほかに、「押しボタン」(盘面中央下の突起部分)が一般化した。これは、「押しボタン」を使った演出が必ずあることの裏返しでもあるが、プレイヤーが「押しボタン」を利用することと大当たりに関連はない。前述したように当たるか否かは内部的に決定されるため、「押しボタン」を利用しなくても大当たりする(もしくは外れる)仕組みとなっている。



図 12. 『P 真・花の慶次』(ニューギン)
出典：ダイナム (2021)

大当たり確率約 1/319.68 のミドルタイプで、電サポ 135 回の ST 確変「真・傾奇 RUSH」を搭載している(図 12)。真・傾奇 RUSH 突入率は約 67.5% (時短引き戻し込み)、継続率は約 83.3% となっている。初回通常大当たりの場合は時短 100 回の「傾奇 RUSH」となり、通常時の演出はシリーズ伝統の注目予告「キセル演出」のほか、「真・花の慶次 ZONE」「金系演出」や「ストーリーリーチ (風流仕候)」などが注目演出で

ある。なお、ST 確変の ST とは「スペシャルタイム」の略称であり、ST として設定された回数までは確変状態となる。換言すると、設定された回数までに大当たりしなければ「連続大当たり」とはならない。なお、本機においては、画像右下にハンドルが、その上の「半球体状」の突起が「押しボタン」となっている。電サポとは「電チューサポート」の略で玉を減らさずに大当たりしやすい状態を指す。



図 13. 『P フィーバーからくりサーカス』
(SANKYO)

出典：ダイナム (2022m)

大当たり確率 1/319.9 のミドルタイプで、約 81% 継続×ALL10R 大当たりが魅力的な「超からくり RUSH」(時短 70 回+残保留最大 4 回)を搭載している(図 13)。初当たり後は基本的に時短 37 回 (+残保留最大 4 回)の「からくり RUSH」突入(約 74%)、または RUSH 非突入(約 25%)となっており、からくり RUSH 中の「超からくり FEVER3000」大当たり当選を経由して超からくり RUSH 突入を目指すゲーム性になっている。通常時の演出は「前兆予告」「劇赤柄」「オートマータ群予告」「背中を守るもの予告」などが注目演出

である。

なお、本機においては、画像右下にハンドルが、画像中央下部から盤面下部にかかるレバーのようなものが、「可動式押しボタン」となっており、「押し引き」が可能となっている。



©SANYO BUSSAN CO.,LTD.

図 14. 『P スーパー海物語 IN 沖縄夜桜超旋風』
(三洋)

出典：ダイナム (2022n)

大当たり確率、約 1/319 のミドルタイプで、大当たり後は、時短 6 回 + 残保留 2 個 (継続期待値約 90%) の「超旋風 RUSH」に必ず突入する (図 14)。RUSH 中は、2 種類から好みの演出を選択できる。通常時は、リーチ後の泡・魚群予告に注目の「海モード」、マリンちゃんのアクションに注目の「マリンモード」、にぎやかで楽しい演出が満載の「沖縄モード」、桜ビスカスに注目の「桜ビスカスモード」の 4 モードを搭載している。また全モード共通で発生する可能性がある「夜桜全回転リーチ」もある。盤面上部の「ハイビスカス」が光れば、いつでも大当たりとなる (一発告知)。

なお、本機においては、画像右下にハンドルが、盤

面下部にある透明な貝の形状のようなものが「押しボタン」となっている。



©武論尊・原哲夫 / NSP 1983 版權許諾証 KOP-321
©2010-2013 コーエーテクモゲームス ©Sammy

図 15. 『P 真・北斗無双 (319ver.)』 (サミー)
出典：ダイナム (2022o)

大ヒット機種 of 「CR 真北斗無双 FWN」の直系後継機として登場した大当たり確率 1/319.7 のミドルタイプで、電サポ 130 回の ST 確変「幻闘 RUSH」(以下、RUSH) は継続率約 84% (ST 中確率: 約 1/71.1) と、よりバトルを楽しめる仕様になった (図 15)。初当りは「幻闘 BONUS」・「激闘 BONUS」の 2 種類で、前者は幻闘 RUSH 突入、後者の場合はラウンド中の昇格演出成功で RUSH 突入、昇格演出失敗もしくは非発生で時短 100 回の「激闘ミッション」へ突入する。RUSH 中は初代同様に 16 人の中からプレイヤーが好むキャラを選択する。基本的にバトル勝利で大当たりとなる。通常時の演出は「神拳 ZONE」「次回予告」「ザコ群予告」などが注目演出である。

なお、本機においては、画像右下にハンドルが、盤面下部にかかる形状のものが、「押しボタン」となっ

ている。

ソフトに着目すると、「図7」で記述した「〇〇群」のほか、スロットの演出を踏襲した「〇〇ZONE」、「一発告知」、現在の機種においては金や赤といった図柄や背景が大当たりに関わる予告として定着して、アニメを基調とした機種は総じて演出が長くなっている。「羽根モノ」については演出がないに等しいが、仮にあると考えても「一瞬」であるし、過去の「デジパチ」においても、長くて1分も要さないものであったが、現在のアニメを基調とした「デジパチ」では、数分を要する演出も一般化している。そして、プレイヤーの期待を高めた数分を要する演出であっても「外れる」(大当たりしない)こともまた、一般化している。

ハードに着目すると、過去の機種においては、盤面の釘が目立っていたが、現在の機種においては、盤面の釘よりも、盤面の中心にある液晶画面や上部、押しボタン(可動式を含む)など台周囲の筐体が目立っている。これは、過去においては、台周囲の筐体に差異がなく、仕様が限られていたことや、大当たりに至る過程で釘のもつ意義が変容したことに関連している。なお、本稿における「筐体」とはパチンコの盤面を含めて可視化できる範囲と定義する。

4. 考察と結語

「2.昭和後期から平成初期の機種動向」と「3.現在の機種動向」との比較においては、パチンコの演出と筐体が大きく変容していることが明らかとなった。また、「2.昭和後期から平成初期の機種動向」のなかで、「図1～図4」と「図5～図10」との比較においても変容がみられた。

具体的には、「図1～図4」(以下、羽根モノ)までの機種においては、「大当たり確率」のや「リーチアクション」の概念がなく、筐体(ハード)として、釘や入賞口が強調され、ゲーム(ソフト)として、「Vゾーン」など特定の入賞口に玉が入賞することによって大当たりとなって、出玉を増やすことが主流であった(図2については、デジパチの要素があり一線を画す)。他方、「図5～図10」(以下、デジパチ前期)の機種においては、「大当たり確率」の概念が導入され、筐体として、釘や入賞口のほかに、中央部分に「液晶モニター」や「大型ドラム」が搭載されたことで、ゲームも変容した。入賞口に球を入れて、「液晶モニター」や「大型ドラム」を回転させた上で、「3つの図柄を揃える」ことによって大当たりをさせて出玉を増やすことが主流となった。羽根モノ機種は主として昭和に発売された機種であり、デジパチ機種は平成に発売されている。すなわち、平成に入ってから、ゲームを

中心に筐体も変容がみられたといえよう。そして、大当たり確率の概念の有無に関係なく、パチンコにおいて「釘」は重要な役割を担っているが、「大当たり確率」の導入により、「釘」の重要性が少なからず低下したといえる。詳細としては、羽根モノにおいては、釘が開放されて入賞口に多くの玉を入賞させることによって出玉を得られる可能性が高かったが、デジパチにおいては確率が導入されたことで、仮に釘が開放されていたとしても、「確率」によって大当たりするとは限らず、多くの出玉を得られる可能性が低下した。

そして、デジパチでは、「図8」や「図10」で見られる「タイアップ」が導入された。換言すると、デジパチが本格的に導入されて間もなくタイアップが導入されたことになる。「図11～図15」(以下、デジパチ後期)においては、アニメとのタイアップが4機種となり、筐体も各所に凹凸がある。一時は歌手などタレントとのタイアップ機種が目立つ時期もあったが、現在ではアニメとのタイアップが主流である。背景としてメーカーで新規にデジパチのキャラクターを含めた開発をするよりも容易な点が推察されるが、「図14」は「図7」を起源とする機種である。平成前期に発売された機種が刷新を重ねても今もあるのは、現状においてはきわめて稀である。リーチアクションについても「魚群予告」が健在であり、今では演出も増加しているが全体としては他機種と比較するとシンプルとなっている。また、アニメとのタイアップ機種は、いずれもリーチアクションが多様・複雑・長期化している。アニメを基調としているため、「ストーリー」をはじめとする多くの演出を搭載できることが背景としてあるが、デジパチの機種と比較すると、いずれのリーチアクションも長くなっている。そして、リーチアクションの多様・複雑・長期化はプレイヤーの期待感を増大させる効果はあるが、逆に大当たりとの関連は低下していると考えられる。

すなわち、デジパチ前期の機種においては、リーチアクションは少なからず存在したが、現在ほど多くはなく、出現率が低く設定されたシンプルではないリーチアクションに移行時の信頼度は高かった。それと比較すると、デジパチ後期のアニメ基調の機種は容易に多様なリーチアクション、それに付随するプレイヤーによる参加(押しボタンなど)に到達できる反面、複数のリーチアクションが複合化しないと信頼度が上昇しない仕組みになっている。それが「面白い」の可否かという判断はプレイヤーによって異なるだろう。

また、大当たり確率、仕様に目を向けると「源さん」、「モンスターハウス」にみられた低確率(プレイヤー視点)は存在せずに、約1/320のミドルタイプとされる機種が主流となった。しかし、仕様としては必ず次

回に大当たりする「確変」ではなく、回転数限定の「ST 確変」、大当たりが約束されない「時短」が主流となった。そして、スロットと同一名称の機種をパチンコで発売するメーカーも多く、スロットの演出を踏襲したパチンコ機種も多くみられる（図 14 におけるハイビスカスが光る大当たり演出など）。ゲームとしてのパチンコの変遷を関連事象とともに表として以下にまとめた（表 2）。

表 2. 「ゲームとしてのパチンコと関連事象の変遷」

区分	変遷の詳細
機種	羽根モノ → デジパチが主流
ゲーム	Vゾーンなど特定箇所への入賞 →
演出	多様・複雑・長期化したリーチアクション
筐体	平面的構造 → 立体的構造、押ボタン搭載
大当たり確率	確率設定なし → 1/438.5 などの確率 → 約 1/320 のミドルタイプが主流
デジパチの アイコン類型	アニメ、ゲーム、芸能人、ドラマなど多様 → アニメが主流
売上・店舗・ 設置台数	すべて減少傾向
その他	2006 年導入の 1 円 = 1 玉の「1 パチ」の定着

出典：筆者作成

本稿では、紙幅の関係上、詳細についてはふれないが、パチンコ業界では、今日に至るまで幾多の変遷、改革、規制があった。それは、「図 10」で記述した「5 回リミッター」であり、「ST 確変」などである。いずれもパチンコのギャンブル性を抑制するための施策であるといえるが、「5 回リミッター」については浸透せず消滅し、「ST 確変」が主流となった現在のパチンコ業界の現状は芳しくない。そして、パチンコといえば、1 玉を 4 円で購入して遊ぶことが基本であったが、1 玉を 1 円で購入して遊戯する、いわゆる「1 パチ」コーナーがどの店でも設置されて盛況である（2006 年導入）。「1 パチ」で遊ぶ場合、「4 パチ」と比較すると、同じ金額で多く遊ぶことが可能となる反面、換金する場合には、「4 パチ」と比較すると「目減り」する。それでも、「1 パチ」が定着した背景には、「儲からなくても、遊びたい」というパチンコファンの心理が関係していると考えられる³。「1 パチ」導入は改革であると考えられるが、裏を返せば、「4 パチ」

だけでは経営が難しくなったと指摘できる。

平成の早期に、ギャンブル性が高くなったパチンコは、その後の紆余曲折を経てギャンブル性は抑制された。その後、筐体は立体化して一見して豪華な形状となり、演出は過去と比較すると多様・複雑・長期化して、遊技機台数を増加させているスロットの演出踏襲も一般化した。これらによって、プレイヤーの満足度が高まったか否かは個人の判断に委ねられようが、売上などパチンコの現状をふまえると、今後も少なからず、改革、規制が繰り返されることが推察される。

なお、本稿では「1981 年～1997 年」の往年の機種と「2022 年」現在の設置台数が多い最新機種を対象とした。したがって、1998 年～2021 年の間に発売された機種についてはふれておらず、この間の変容、変遷については捕捉できていない。そして、パチンコの機種としては本稿で対象とした以外にも未だ多数ある。こうした機種についても網羅的に検討を加えることで新たな知見が得られる可能性があるが今後の課題としたい。これまで、ゲームとしてのパチンコに着目した研究はなかったが、本稿の知見によって、ゲームとしてのパチンコに関する議論の拡張をもたらすとともに、実践的な示唆を提供すると期待される。

参考文献

- アラン・コルバン 渡辺響子（訳）. レジャーの誕生（新版）上. 2010, 藤原書店.
- 鍛冶博之. 日本におけるパチンコの誕生・普及・影響. 社会科学. 2014, 44(2), p. 75–104.
- 佐藤仁. パチンコの経済学. 2007, 東洋経済新報社.
- 佐野茂. ギャンブル活動と高齢者の人間的成長（共同研究 高齢者のアミューズメント活動に関する一考察 高齢者教育学の視点から）. 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要. 2005, vol.7, p. 35–73.
- 全日本遊技事業協同組合連合会. “全国遊技場店舗数および機械台数”. 全日本遊技事業協同組合連合会ホームページ. 2022.
<https://www.zennichiyuren.or.jp/material/report/>,
(参照 2022-08-25).
- ダイナム. “往年の名機、ゼロタイガー” ダイナムホームページ. 2022a.
https://www.dynam.jp/sp/amusement/machines_image?name=p01_zerotaiger, (参照 2022-08-23).

³ スロットにおいても、メダル 1 枚を 20 円で購入することが基本であったが、5 円で購入する、「5 円スロット」が定着している。

- ダイナム. “往年の名機, フィーバー” ダイナムホームページ. 2022b.
https://www.dynam.jp/sp/amusement/machines_image?name=p17_fever, (参照 2022-08-23) .
- ダイナム. “往年の名機, コスモアルファ” ダイナムホームページ. 2022c.
https://www.dynam.jp/sp/amusement/machines_image?name=p10_cosmoarufa, (参照 2022-08-23) .
- ダイナム. “往年の名機, 荒野の保安官ワイアット” ダイナムホームページ. 2022d.
https://www.dynam.jp/sp/amusement/machines_image?name=p09_kouyanohan, (参照 2022-08-23) .
- ダイナム. “往年の名機, 麻雀物語” ダイナムホームページ. 2022e.
https://www.dynam.jp/sp/amusement/machines_image?name=p24_majaun, (参照 2022-08-23) .
- ダイナム. “往年の名機, フィーバークイーンII” ダイナムホームページ. 2022f.
https://www.dynam.jp/sp/amusement/machines_image?name=p29_feverQueen, (参照 2022-08-23) .
- ダイナム. “往年の名機, CR ギンギラパラダイス” ダイナムホームページ. 2022g.
https://www.dynam.jp/sp/amusement/machines_image?name=p14_gingiraparadice, (参照 2022-08-23) .
- ダイナム. “往年の名機, CR 大工の源さん” ダイナムホームページ. 2022h.
https://www.dynam.jp/sp/amusement/machines_image?name=p35_CRdaikunogen, (参照 2022-08-23) .
- ダイナム. “往年の名機, CR モンスターハウス” ダイナムホームページ. 2022i.
https://www.dynam.jp/sp/amusement/machines_image?name=p36_CRmonsterHouse, (参照 2022-08-23) .
- 京楽. “パチンコミュージアムCR華観月Z” . KYORAKUオフィシャルサイト. 2022j.
https://www.kyoraku.co.jp/product_site/kako/cr_hanamiz/index.html, (参照 2022-08-23) .
- ダイナム. “機種情報, P Re:ゼロから始める異世界生活 鬼がかり ver.” ダイナムホームページ. 2022k.
<http://www.dynam.jp/amusement/machines/p0005821001.html>, (参照 2022-08-31) .
- ダイナム. “機種情報, P 真・花の慶次” ダイナムホームページ. 2022l.
<https://www.dynam.jp/amusement/machines/p0001121012.html>, (参照 2022-08-31) .
- ダイナム. “機種情報, P フィーバーからくりサーカス” ダイナムホームページ. 2022m.
<https://www.dynam.jp/amusement/machines/p0000622005.html>, (参照 2022-08-31) .
- ダイナム. “機種情報, P スーパー海物語 IN 沖縄夜桜超旋風” ダイナムホームページ. 2022n.
<http://www.dynam.jp/amusement/machines/p0000522003.html>, (参照 2022-08-31) .
- ダイナム. “機種情報, P 真・北斗無双 (319ver.)” ダイナムホームページ. 2022o.
<https://www.dynam.jp/amusement/machines/p0004221007.html>, (参照 2022-08-31) .
- 日本生産性本部. レジャー白書 2021: 余暇の現状と産業・市場の動向. 2021, 生産性出版.
- 日本生産性本部. レジャー白書 2022: 余暇の現状と産業・市場の動向. 2022, 生産性出版.
- 福井弘教. 日本におけるギャンブル政策に関する考察: 日韓ギャンブル政策の比較分析を通して. 公共政策志林. 2018, vol.6, p. 89-103.
- 梁享恩. パチンコプレイヤーのギャンブリング・パッション・スケール (GPS) の適用: サラリーマンのギャンブル行動を中心として. 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要. 2010, vol.12, p. 267-285.
- 梁享恩. ギャンブル行動理論と責任ギャンブリング戦略: IR カジノ訪問客の行動を中心に. 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要. 2013, vol.15, p.159-182.