

好きこそものの上手なれ

録完者錯倒胴回

——22年目の業界雑感、もうひとつの客之

— PACHISLO FREAK —

おかげさまで、三重のパチンコパチスロホールフリーマガジン『ゲッツ!!』は本年で創刊22周年を迎えました。

これまでさまざまな誌面企画に取り組んできた中で、最も長く本誌に継続的に寄稿してくださっているのがA氏です。

2006年12月号での初登場から実に18年。

以降、ほぼ休むことなく『胴倒錯者』の連載を続けていただき、その筆致は、現場を知る者ならではの視点と、ユーザー目線のリアリティに満ちています。

誌面の一読者としても、我々編集部はA氏の原稿を毎回楽しみにしており、あらためてこの場を借りて深く感謝申し上げます。

さて、先月号の『胴倒錯者』(※ゲッツWEBで見られます)では、現行の規制に対する疑問や、設定示唆演出のグレーな取り扱い、そして「常連とホール」の理想的な関係性について、A氏らしい鋭さとユーモアを交えて語られました。

特に印象的だったのは、「現行の出玉規制は実態と乖離しているのではない

か?」「機械が設定を示唆するのに、ホールは宣伝もできないという矛盾」「本当にホールが常連を大切にするのなら、遊技量ベースでのポイント制導入など現実的な工夫があるはずだ」といった、業界の深部に切り込む提言の数々でした。

その内容に対して、編集部としても大いに共感すると同時に、読者の皆さまと緒に「もう一步先まで考えてみたい」という気持ち湧き上がったことから、今号ではアンサー企画として本稿をお届けする運びとなりました。

視点は違えど、立っている場所は同じ。A氏が示した「問い」に対して、今月は編集部が「もうひとつの答え」を返します。

規制の向こう側にある現実と、ホール・ユーザー双方に求められる「再構築力」

業界に身を置く者なら、いや、普段からホールに通うファンなら誰もが一度は思ったことがあるだろう……あの規制、本当に意味があるのか?」と。

6号機以降に導入された出玉率の厳格な数値制限は、表向きには「過度な射幸性を抑制する」というお題目のもとに語られ、制度設計されてきた。しかし実際には、ホールで現物の台を前にし、実際に戦してみればわかるように、「いやいや、その射幸性、まったく抑えられてませんか?」というのが、多くの打ち手にとつてのリアルな体感である。

とりわけ、スマスロが登場して以降の流れは顕著だ。ルールの範囲内に収めて設計されているように見えて、その実、高い出玉性能を秘めた機種が明らかに増えてきている。演出バランスや波の設計によって、規制の谷間を巧みにすり抜けるように仕込まれたモードや仕様を目にするたび、「ああ、やっぱりそうくるか……」もはや苦笑いしか出てこない。

それでも、我々がなぜ台に座るのか——。その理由は、突き詰めて言えば「ほんの少しでも夢を見たいから」に他ならない。そう考えると、規制によって表面上は押さえ込まれたはずの『夢』が、むしろユーザー側によって先回りで見出され、勝手に補完され、独自の期待値として育てられていくという、なんとも皮肉な

現象すら生まれている。

「示唆禁止」なのに「示唆演出」はOK? 矛盾したルールがホールを縛る

設定示唆をNGとする現在の広告規制もまた、実際の現場感覚とは大きくかけ離れていると言わざるを得ない。メーカー側は「高設定示唆演出はユーザーの楽しみのひとつ」として意図的に盛り込んでおきながら、ホール側には「それを使って宣伝してはならない」と厳しく求める。このような矛盾した状況のなかで、演出の出現タイミングまで店側が自在にコントロールできてしまう現在の環境では、建前と本音が同居した、きわめて不自然かつ歪な構造が浮き彫りとなっている。

であれば、いつそのこと、一定の条件やルールを明確に定めたうえで「示唆OK」へと舵を切るほうが、むしろユーザーにとっても誠実で健全な姿勢と言えるのではないか。「匂わせているのか? いないのか?」という曖昧でグレーな空気感こそが、いまの広告規制が抱える最大の問題点なのである。

「過度な煽りは禁止」と建前では言いつつ、内部的には「煽ってほしい」と言わんばかりの演出設計。こうした構造的な矛盾が、ホール・メーカー・ユーザーという三者を少しずつ、確実に疲弊させているのだ。もちろん我々のような広告代理店も。

「常連優遇」へのヒントは、稼働データの正直さにある

A氏の提案された「遊技ポイント制」には非常に納得感がある。実際の遊技行動に紐づいたデータは、単なる来店履歴よりも遙かに常連度を可視化しやすい。座って回してナンボの世界で、回さずに立ち回るだけのユーザーと、打って貢献してくれる常連を同列に扱うのはやはり不公平だ。

「いつも来てくれるあの人に、今日こそ好きな台を座ってほしい」というホール側のその気持ちが形になる仕組みは、きつとプレイヤーにとっても嬉しい。むしろそれが、地元根差したホールの個性にもなり得る。

加えて、常連優遇が新規客排除につながらないように、「来店回数に応じて

段階的に特典が変わる」などの設計もできる。まるでRPGのレベルアップのように、打ち込むほど恩恵が増える。『努力が報われる』という体験は、遊技の面白さとはまた別の形で、打ち手の心をつかむはずだ。

勝てる可能性に偏りを引く運と引き際のセンス

「勝てるかどうか」は、数字だけでは語れない。機械割やボーダーはあくまで平均的な指標であって、短期では「いかに引くか」と「いかに退くか」の勝負だ。

低確率×高出玉のゲーム性が短期収支に向くのは確かだが、それに付きまとうのがのめり込みのリスク。だからこそ、「短期決戦+予算設定」は鉄則となる。引けなかった日は深く撤退する、それが『負けないための勝ち方』とも言える。

確率の収束という理屈も、1日2日ではほとんど意味を成さない。逆に「今日は分母の半分まで回したら引く」と決めた方が、健全に遊べるというのは、まさにA氏が提言した通りだ。「負ける

覚悟で勝ちにいく」、それが娯楽としてのパチンコ・スロットの理想的な楽しみ方かもしれない。

最後に「理不尽を受け止める時代」は終わりにしよう

本稿は、先月号で掲載された「胴倒錯者」の内容を受けて、その補足的な立ち位置として執筆されたものである。我々ゲッツ!!編集部としても、A氏が誌面で述べた提言の数々には、深く共感する部分が多かった。

とはいえ同時に、業界に潜む矛盾や理不尽の数々を、「仕方がない」と受け流して済ませる時代は、もう終わりにすべきだとも強く感じている。

規制、演出、優遇制度、確率論……。これらすべての要素を、現場の知恵や工夫でどう扱い、どう活かすかは、ホールとユーザーの双方に求められる「再構築力」にかかっていると考えるだろう。

業界がより健全で建設的な方向へ進むために、まず必要なのは、建前ではなく「本音で語る」こと。それこそが、今まさに踏み出すべき第一歩だと信じている。