

「嗜好品として提供されるパチンコ」

1. 本研究について

〈研究の目的〉

現在のパチンコを文化研究の視点から捉え、パチンコ産業がどのように既存のコンテンツを取り込んで演出として利用しているのかを明らかにし、文化産業としてのパチンコ産業の役割と、タイアップ機の役割を考察する。

〈研究の背景〉

…主に供給側の視点に立った研究と需要側の視点に立った研究という視点で行われてきた。

○演出の役割

パチンコが流行した要因 (石毛 1989 : 186-193)

- ・日本人の勤労観にマッチしていること
- ・もうけを実感できること
- ・機械による賞賛を受けられること

〈論文の章立て〉

第1章 パチンコに関する調査データの概観

第2章 日米のゲーミングマシンの比較

第3章 パチンコ産業に関わる人々と、パチンコのプレイヤーへのインタビュー調査

第4章 文化産業としてのパチンコ産業の役割とタイアップ機の演出の特徴の考察

2. タイアップ機について

1992年…初めてのタイアップと言われる『オロチョンパ』(SANKYO)が発売される。

1998年…『CRルパン三世』(平和)が、タイアップ機でヒットし、販売台数は20万台を超える。

2000年代…タイアップ機が急増。

3. 調査①既存のコンテンツとタイアップしたスロット・マシンとの比較

〈目的と方法〉

パチンコとスロット・マシンの演出の比較を行い、タイアップ機の演出の特徴を明らかにするため、ラスベガスのホテル内にあるカジノ施設にて、タイアップしたスロット・マシンの種類や演出の調査を行い、マイケルジャクソンとタイアップしたスロット・マシンと、「CRフィーバーマイケルジャクソン」(SANKYO)の比較を行った。

〈結果〉

タイアップしたスロット・マシンと日本のタイアップ機の違い

- ・筐体の大きさ、レバーやボタン
- ・演出の種類、演出の登場回数
- ・大当たり中の楽曲の選択

→演出こそが日本のタイアップ機の特徴である。

4. 調査②パチンコ産業に関わる人々へのインタビュー調査

〈目的と方法〉

演出の供給側であるパチンコ業界が、演出をどのように捉え、タイアップ機がどのように作られているのかを明らかにするため、パチンコ企業2社、遊技機メーカー2社、日本遊技機工業組合への半構造化面接によるインタビュー調査を実施した。

〈結果〉

○演出を重視するという語り

I : 先ほども少し歴史のところに触れた、ビット音源、ゲーム音源みたいなところを経て、最近弊社がスピーカーを5個にしたんですよね。……その第一の理由が、パチンコ屋さんって雑音環境があるんですね、玉のジャラジャラとか。そういうところで他社さんと差をつけるには、個数を増やして再生する音量を稼いだ方が、綺麗に聞こえるんじゃないかっていうのがまず発端でした。……音での演出効果は、パチンコの当たりの時に直接感じる、そういう大事な要素だっというのが分かっていたので、チャレンジしようと考えました。

○タイアップ機の製作背景

H : ハロプロの開発の背景経緯ですが、倅田來未とか中森明菜という音楽版權が流行っていました。……どうせならハロプロはつくみさん、プロデューサーでいらっしゃるので、企画の段階から入って頂くことによって、もっと面白いものができるんじゃないかというところで、つくみさんも一緒に企画に携わっていただいたという形になりますね、演出を考案していただいたり、撮影なども一緒についてもらったりしました。……それに合わせた曲を2曲書いていただき、それもミュージックビデオみたいなものを作って、パチンコの一番熱い、当たりやすい位置に流しました。

○演出がコンテンツとして提供される

D : 唯一景品だけを取りに来たっというのが多かったのが、『CRぱちんこAKB48』シリーズですね。京楽さんとのコラボでやっていく中で、パチンコでしか販売されないCDだったりとかを、景品で導入したお店があったりして、それが毎月発売されて、台のほうでも曲が毎月更新されるみたいに連動してやってて、本当に、全盛期の時に台が出たので、あの時は本当に、やらない方も含めて、AKBファンの方がホールに来て、パチンコ打たれたり、パチンコやらずに玉だけ出してそれを流してCDを取っていったりとかはすごいあったんですけど、それ以外はほとんどないですね。

5. 考察

○タイアップ機の演出の特徴

…演出は既存のコンテンツをデータベース的に消費し、演出は、既存のコンテンツの製作者によって作られるシミュラクルの形態をとるものである。

○遊技機メーカーの文化産業としての役割

…コンテンツ生産の場としての役割を持つ。

【主要参考文献】

安藤健二, 2011, 『パチンコがアニメだらけになった理由』 洋泉社.

東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会』 講談社.

ダイコク電機編, 2018, 『DK-SIS白書 2018年版—2017年データ—』 ダイコク電機.

石毛直道, 1989, 「パチンコ—遊びのなかの仕事」 守屋毅編『現代日本文化における伝統と変容 6 日本人と遊び』 ドメス出版, 173-196.

中村圭, 2017, 「遊技機の開発動向とタイアップの実態」『パチンコ産業年鑑 2017』 総合ユニコム, 52-63.

谷岡一郎, 1997, 「ギャンブル研究の方法と課題」 谷岡一郎・中村祥一編『ギャンブルの社会学』 世界思想社, 131-155.

ⁱ パチンコに関する先行研究については、「パチンコに関する学術研究の系譜」（若宮 2019）を参照されたい。