2面 今後不足するピースは「甘デジ」か!?

3面 ダイナム 産学連携で新たな施策を提案

4面 ターゲットは20代～若者文化の最新事情～

Weekly Amusement Japan
©2022 Amusement Press Japan Inc.
editing & publishing
Amusement Press Japan
planning & production
Amusement Promotion
printing
Four Plus One
年間購読料27,000円(税・送料込)
本紙記事の無断転載を禁じます。

2022年（令和4年）1月1日　土曜日　第794号（毎週1回発行）

APJ

本新聞はヤマト運輸(株)に委託して、ポスト投函方式でお届けしています。(郵便物ではありません)

パチンコ・パチスロ業界最新情報
週刊アミューズメントジャパン
Weekly Amusement Japan
2022年(令和4年) 1月1日 土曜日

編集・発行所　株式会社アミューズメント プレス ジャパン　〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-21-10 えびすアシスト5F　TEL.03-5447-0555　https://www.amusement-japan.co.jp

2022年 日本経済の動向

変化の時代に生き残る有効策は!?

新型コロナウイルスの流行が第5波にまで及んだ2021年。日本経済は復興の兆しを掴めないままに新年を迎えた。ホール業界でも新規則機への入替が大詰めとなり、廃棄台の適正処理などの課題も残る。不透明な状況が続く大局を前に、なすべきことは何なのか。各界を代表する専門家に今後の動向を予測してもらった。

パラダイムシフトが起こっている

慶應義塾大学名誉教授　東洋大学教授

竹中平蔵 氏

たけなか・へいぞう

1951年、和歌山県生まれ。経済財政政策担当大臣、金融担当大臣などを歴任し、現在は政府未来投資会議議員、国家戦略特別区域諮問会議の議員を務める。そのほか、アカデミーヒルズ理事長、株式会社パソナグループ会長、社団法人日本経済研究センター研究顧問などを兼任。

取材・文＝小川竜司（編集部）

コロナによって大打撃を受けた2020年、そして緩やかな回復を描いた21年。迎える22年はどのような年になっていくのか。そして、企業が生き残るために着手すべきことは何なのか。竹中平蔵名誉教授に聞いた。

2021年はコロナ禍による経済の落ち込みから回復の兆しが見え始めた1年だったのではないでしょうか。コロナによる打撃を最も受けた2020年4-6月期は、日本の経済成長率はマイナス29%でした。アメリカはマイナス30%程度で、当時はコロナ対策も手探りで、先行きも不透明でした。その時期を底にして、21年は緩やかに持ち直してきた年だったと言えるでしょう。

一部の企業ではDXなどを進め、史上最高益をあげた企業が3割程度ありました。逆に、飲食業や観光業などは非常に厳しい状況にあります。業種や企業間の格差が一気に広がった1年だったと思います。ただし、同じように経済が回復傾向にあるといっても、日本と諸外国は事情が異なるという点はしっかりと認識しておくべきです。

20年4-6月期に各国の成長率が大きく落ちた時期、アメリカの失業率は4%から14%まで上がりました。それに対して日本は2・5%から3%までしか上がらなかった。この差が生まれたのは、日本では政府の支出が圧倒的に多かったからです。財政支出と金融政策を合計するとGDP比で約54%。これは先進国の中で最高です。一部では「日本はコロナ対策を自助に丸投げした」という批判もありましたが、実は日本は最も「公助」をした国なんです。

日本は失業率だけでなく倒産件数も過去最低レベルでしたが、これも財政や金融の援助で支えられたことの表れとみるべきです。コロナ禍の約2年間で企業債務は約51兆円増え、多くの内部留保も吐き出しました。企業の過剰債務は、銀行視点では不良債権。90年代のバブル崩壊後ほど債務は大きくありませんが、企業債務をどうしていくか、バランスシート調整は非常に大きな課題になっていくでしょう。また、今後の経済対策も大きな財政支出が伴います。これは世界中の課題ですが、日本は特に国の支援が大きかった分、注意が必要だと思います。

米国ではテーパリングなど、金融引き締めの方向に向かっていますが、それは経済が回復しているから。コロナ感染率や死亡率が日本より圧倒的に高いアメリカですらワクチン接種が進み、死亡者は抑えられるだろうという前提で、経済を回していく決断をしました。その結果、実態経済が回復して物価が上がり、テーパリングの話につながったのです。ところが、日本ではアメリカの1割未満の死者数で、人口当たりでは世界最多の病床を抱えていながら、2400人の重症者で医療崩壊だと大騒ぎし、経済を止めてしまいました。その結果、21年7-9月の経済成長率はマイナス3%でした。アメリカを中心とした各国はコロナと付き合いながら経済を回復していく方向に明確に舵を切ったのですが、医療の硬直で日本だけできなかったわけです。

歴史を振り返ると、パンデミックというのは起こりかけていた変化を一気に加速させるのです。2003年のSARSのとき、中国では外出を控えて店舗に行かなくなりネット販売が増え始めた。アリババはその2年後に、世界最大のECサイトになりました。

コロナ禍の霧が晴れたとき 世界ははるか先に進んでいる

私が最も懸念しているのは、コロナの霧が晴れたとき、世界は見えないくらい先に進んでしまい、日本が大きく取り残されてしまっていること。コロナ禍はまだ目の前の問題で、その対応に目が向いて、海外の状況をはっきり見ようとしていませんが、脱炭素にしてもデジタル化にしても、世界は日本よりだいぶ先に進んでいますから。

コロナ以外にも原油高や半導体不足など、経済にとってマイナス影響を及ぼす課題もあります。ワクチンが普及し処方薬も出てきたので、コロナの問題は落ち着くかもしれません。一方で原油高や米中の対立によるサプライチェーンの懸念があるので楽観はできません。ですが、そういった不確実要因を吹き飛ばすくらいの改革に期待したい。22年はポストコロナに向けた動きが加速する年になるはずです。つまり、デジタル資本主義の世界がさらに加速していくわけです。

コロナでは飲食業、ホテルなど「リアルの店舗」が大きな打撃を受けました。そうした業種ではどんな成長戦略を描けるか。業種によって異なりますが、ECに力を入れるのは当然のこととして、一方でリアルの良さというものは必ず残ります。デジタル化できる部分とできない部分、すべきところとすべきではないところを分別することが重要だと思います。

以前、オックスフォード大学でAI（人工知能）などの研究を行うマイケル・A・オズボーン准教授らが著した『雇用の未来―コンピューター化によって仕事は失われるのか』という論文が話題になりました。その中で700以上の職種すべてで、コンピューターに取って代わられる確率を仔細に試算しています。一例として「なくなる職業」の中にレストランの案内係が挙げられています。お腹を満たす場所としての機能を追求するなら確かに不要かもしれません。一方で、ゆっくりとした時間を過ごす場所として、空間としての質を高めるためにはマンパワーが必要です。省力化するのか手厚いサービスをするのかを決断する。選択と集中が必要になってきます。

特に経営者は次のパラダイムの時代に突入している、ということを認識することが重要です。デジタル化やカーボンニュートラルへの対応は必須ですが、世代によっては、そういった価値観を持つことが難しい。新しい時代に対応できないと認識したら、世代交代を含めた組織変更を考えるべきです。日本の多くを占める中小企業はオーナー企業が多く、その良さもありますが、ガバナンスが機能せずに世代交代が必要なのに進まないというデメリットがある。不透明な時代こそ思い切った世代交代をして、今の時代に必要なテクノロジーの導入や組織体制に変革し、生産性を高めていくことが求められるのではないでしょうか。

2022年 年頭所感

警察庁生活安全局保安課

課長 小堀龍一郎

新年明けましておめでとうございます。旧年中は警察行政の各般にわたり、格別の御理解と御協力を賜り、誌面をお借りして厚く御礼を申し上げます。昨年は、一昨年に引き続き、新型コロナウイルス感染症の感染が広がり、大変厳しい年でありましたが、業界では、ガイドラインに沿い、あるいはそれ以上の独自の取組をして感染防止対策を徹底されてきました。この御努力に敬意を表する次第であります。

昨年秋頃から、感染者数が落ち着き始めています。ぱちんこを憩いの場として楽しみたいと思う方も多くいらっしゃるのではないかと思われます。今年は旧規則機の撤去に係る経過措置期間が全て満了しますが、これを機に、「手軽で身近な大衆娯楽」としてのぱちんこに立ち返り、健全営業にご尽力されることを期待しています。

またギャンブル等依存症対策推進基本計画は、本年3月末を目途に変更が行われることが想定されています。業界では、既に基本計画に基づき、ぱちんこの依存防止対策に係る実施規程を制定するなど、各種の対策に取り組まれていますが、引き続き、基本計画に基づく取組を着実に実施されるようお願いします。

警察としては、本年も各種違法行為に対しては厳正に取締りを行い、またぱちんこ営業の健全化に向けた施策を推進していきたいと考えています。

ぱちんこ営業に携わる皆様におかれましては、今年も、風営適正化法の趣旨を踏まえ、遊技客が安心して遊技を楽しむことができる環境の整備を始め、ぱちんこが健全な娯楽として認知されるための取組をより一層推進されることを期待しています。

最後になりましたが、皆様の益々の御発展と皆様方の御健勝、御多幸をお祈り申し上げ、年頭の御挨拶とさせていただきます。

混乱が続き、天災が多発する一年

歴史研究家

加来耕三 氏

かく・こうぞう

1958年10月、大阪府大阪市生まれ。奈良大学文学部史学科卒。現在は大学・企業の講師をつとめながら、歴史家・作家として独自の史観にもとづく著作活動をおこなっている。『歴史研究』編集委員。内外情勢調査会講師。地方行財政調査会講師。中小企業大学校講師。政経懇話会講師。近著に『日本史に学ぶ　リーダーが嫌になった時に読む本』（クロスメディア・パブリッシング）、『鎌倉殿を立てた北条家の叡智』（育鵬社）など。

2022年は「壬寅」の年

筆者は毎年、元旦にホテルニューオータニ東京で、"新春サロントーク"と題する講話をさせていただいている。もう十年になるだろうか。最後に歴史に関する質疑応答へ移ると、恒例のように、かならず聴講の方々からいただく質問に、「今年はどういう一年になりますか」という問いかけがあった。

歴史学は占いではないが、講話のメインのタイトルを「歴史に学び未来を読む」と題している立場上、これからの"未来"＝今年について、まったくお答えしないというのも失礼にあたる。

そこで持ち出すのが、歴史学の親戚ともいうべき、暦学である。

別に、暦法（こよみ）ともいう。

甲（こう）乙（おつ）丙（へい）……の「十干（じっかん）」と子（ね）・丑（うし）・寅（とら）……「十二支（じゅうにし）」を組み合わせ、人の世は六十干支（かんし）＝六十年で一巡する（還暦（かんれき））という考えにもとづいた、歴とした学問である。

そのさい、六十年ごとに何があったかを見てゆき、記録された事物に共通項を見い出そうというわけだ。

二年前の令和二年（二〇二〇）は、「庚子（かのえ・ね）」の年であった。

筆者は「人災の年となり、日本史に残る悲惨な一年になる可能性がある」と述べた。

くり返すようだが、これは予言でも、勘（第六感）でも、ましてや当てずっぽうでもない。

六十年周期で歴史を遡っていくと、治承四年（一一八〇）に以仁王（もちひとおう）の平家追討の「令旨（りょうじ）」が出ている。源頼朝や木曾義仲が、平家打倒に挙兵した年であることが知れる。

また、慶長五年（一六〇〇）は"天下分け目"の関ヶ原の戦いが記録された年――。

さらには、天保十一年（一八四〇）は隣国であった清国と、イギリスが戦ったアヘン戦争勃発の年となった。

今、日本史では「明治維新」のスタートを、この他国間戦争に求めている。尊敬していた大国の清が、島国イギリスに敗れたことは、当時の日本人に多大な衝撃を与えた。

いずれも、日本史のエポックとなった年回りであった。

足りなければ、天慶三年（九四〇）の平将門の敗死を加えてもいい。

ついでながら、もっとも身近な一つ前、昭和三十五年（一九六〇）はといえば、日米新安保条約・地位協定が調印された年であった。

今年はそれから二年、「壬寅（じんいん）」（みずのえ・とら）の年となる。前述の二年後がどうなっていたか、年表を繰っていただければ明らかであろう。

源平争乱はまだ決着がつかず、関ヶ原の戦後処理も続いていた。

これだけとっても、本年は二年前のコロナ禍の影響から、いまだ逃れられずにいる状況が目に浮かぶ。

ちなみに、「寅」にはつつしむ、助けるの意があった。情は人のためならず、の一年になりそうだ。「壬」は内在するエネルギーが増大するの意。さまざまな難題が増え、降りかかってくることの暗示で、それを解決してくれる人物がなかなか現れないもどかしさをも示していた。

加えて心配なのが、飢饉と大地震、旱魃（かんばつ）（水がれ）などが、やたらと目につく年回りとなっていたことだ。ついでにいえば、一つ前の「壬寅」は昭和三十七年（一九六二）であり、キューバ危機の年であったが、目を国内に転じると、流感大流行で五千八六八人が死亡している。

救いは来年が「癸卯（きぼう）」（みずのと・う）の年となることであろうか。

万事に正しく筋が通り、繁栄に向かうという年回りのようだ。

ただし、やり方を間違えると事柄が紛糾して、動乱を招くとも説かれている。何もかもを失い、ご破算になりかねないとも。

読者諸氏は日々、ご多忙の中におられると思うが、一度、年表を自ら繰り、独自の想定をされてはいかがであろうか。

時流の変わり目、世界を注視せよ

風土　代表取締役会長

小山政彦 氏

こやま・まさひこ

株式会社風土　代表取締役会長CEO。1947年生まれ。84年船井総合研究所入社。事実主義・事例主義・現場主義を貫き、消費者ニーズの観点から時流の動向を予測して結果を出すトップコンサルタントとして活躍。また、経営者として同社の「第二創業期」を大きくリードし、東証一部上場を成し遂げた実績をもつ。近年はマーケティングをベースにした「リーダーシップ」「人間力」「人間性」の大切さを説き、多くの経営者を支援している。2013年3月 船井総合研究所代表取締役会長を退任。

さまざまな業界を見渡してみると、10年ひと昔どころか、3年ひと昔。コロナ禍の現在は1年ひと昔の様相で変化しています。

この数年は元々、経済力がアメリカから中国へとシフトする時流の変わり目です。それに加えてコロナウイルスという予測外のファクターがありました。

時流を読み解く力は、この激動の時代を生き抜くうえで不可欠な能力です。

私は毎年末、翌年の時流予測セミナーを開催しています。世界の動き、報道、私がアブナイ系と呼んでいる裏情報など、さまざまな情報を分析し、来る年を予測するわけです。私が2022年をどのように見ているか、参考になさってください。

文明法則史学の村山節氏は、「2025年までにヨーロッパで何かが起こる。その頃、中国がGDPで世界一となり、90%の確率で世界経済の中心は中国に移るだろう」と言っています。私の師である船井幸雄は、2022年あたりに中国で天安門事件のような事件が起こる、と記しています。また、コロナ禍による各国の門戸閉鎖をきっかけに、世界中でナショナリズム台頭の兆候が見えています。世界の力がうねっている、この背景を理解してください。

まず株の動きですが、2022年の3月までは安定しているでしょうが、秋から2023年にかけてアメリカの株は下がります。なぜならこれほどお金を刷ってしまったのですから、どこかではじける必要があるわけです。

次に金ですが、中国が外貨準備を米国債から金にシフトする傾向はさらに強まっています。また中国が覇権を握ったら「金本位制」にしたいという目論見もあるようなので、金の高騰はしばらく続きます。2020年に5600円だった価格が、2022年9月には8000円台に、この数年のうちに今の5倍以上に上昇する可能性があります。

2021年12月の時点で東京の土地価格は上昇しています。不動産価格も同様で、数年前まで2億3000万円だった都心マンションが2021年1月には2億7000万円、同年末には3億円近くになっています。景気が悪いにも関わらず上昇していますが、金融が下がれば、これも下落に転じると考えます。

米ドルは2023年から24年にかけて1ドル70円から80円になる可能性もささやかれていますが、私は100円を切ることは確かだと思っています。

石油は、前述したように米ドルが900ドルまで落ち込んだとき、原油価格は1バーレル75ドルから65ドルに下がりました。石油から電気へと国際的なエネルギー転換の流れに原油生産国の思惑も絡み、原油価格はこの先、2年～3年は激動の時代で、不透明な状況が続きます。

さて、長引くコロナ禍のこれからですが、1918年から1920年にかけて世界的に大流行したスペイン風邪を例にとってみると、猛威は数年で終息しています。新型コロナウイルスとて例外ではないはずですから、時間の経過とともに衰退弱毒化し、インフルエンザ同様、予防注射を打つことで病状の悪化を阻止できるでしょう。昨今のオミクロン変異株に対する過剰なまでの反応は、多分に政策的なものを感じてしまいます。

所得の二極化は年々進み、日本人の平均所得は減少します。収入が多いのは、人や組織を動かすことのできるリーダーシップのある人、IT関係、金融関係に偏っていくでしょう。パート・アルバイト・契約社員が多くなり、貧富の差が広がります。

激動する経済状況とコロナ、加えて気候変動と、不安が絶えない消費者が求める物は、心の満足や知的要求を満たすもの。ここに新たな商品やサービスの可能性が芽吹いています。

2022年はさまざまな展開を想定し、それに対応した事業の在り方をお考えください。その身構えが必ず商機に役立ちます。

完全入替後を視野に入れた機械戦略

今後不足するピースは「甘デジ」か!?

新規則機への完全入替まで残すところ1カ月となった。パチスロに比べて順調に新規則機の導入が進んでいるパチンコだが、これからは「完全入替後」までを視野に入れた機械戦略が重要になってくる。ファンに支持される、パチンコの最適なスペックバランスについて考えてみた。

ミドルスペックは充実のラインナップ

11月末時点での新規則機の割合は77・3％となり、目標値である90％をクリアすることができなかった。PSの内訳でみると、パチンコ84・8％、パチスロ65・9％と、相対的にパチンコの方が進んでいる状況は変わらない。

パチンコは12月に今後のメイン機となるであろう機種がホールに導入された。1月中にも大型版権機種がリリースされる予定だ。一時は世界的な半導体不足による供給能力が不安視されたが、パチンコに関する入替の心配はなさそうだ。

ただし、懸念されるのがスペック構成だ。12月、1月の大型版権機種は「ミドル機」が多い。ホールの稼働・収益の柱となるスペックだけに、ミドル機への期待は当然高くなるが、ハイスペック偏重になるのも危険だ。全体のバランスを考えると、やはり甘デジなどのスペック帯もしっかりと用意しておきたいところだ。

甘デジニーズは意外と高い!?

甘デジがこれまでホールに果たしてきた役割は大きい。現在でも「甘デジ」をメインに遊技している割合は一定数いる。弊社とエンタテインメントビジネス総合研究所、およびシーズリサーチが共同で実施した「パチンコ・パチスロプレイヤー調査2021」で、「好んで遊ぶ機種タイプ」を尋ねているが、その結果、複数回答では「甘デジタイプ」が最も高く、単一回答でも低貸しでは圧倒的に1位だった（図1）。これを見ても、甘デジのニーズがいかに高いかが分かる。

結果的にホールでの甘デジの稼働が芳しくない理由の1つに、機種構成と粗利活用も挙げられるのではないだろうか。アンケートでの「遊びたい」ニーズが高いことを踏まえると、機種構成や活用次第で、さらなる支持を得るポテンシャルを秘めているといえよう。

低貸しコーナーも視野に入れた入替を

4円コーナーの甘デジ不足は、低貸しコーナーにもマイナス影響を及ぼす。これまで、低貸しコーナーは「甘海」をメインに、甘デジが中心的役割を担ってきた。多くの店舗が4円パチンコに導入した後の転用で低貸しコーナーの機種を賄ってきたが、その4円コーナーに甘デジ新規則機が導入されなければ、その転用の目途が立たなくなる。

低貸しの稼働が低迷傾向にあるのは、「機種構成」のいびつさも一因にあるはずだ。これまでの入替でミドルを中心とした4円コーナーが優先され、機械鮮度や活用を含め低貸しコーナーの運用が「おざなり」になっていた。それではプレイヤーに受け入れられるはずがない。

そして、その問題は完全入替後も続いていく可能性が高い。今後、4円コーナーで余剰になるであろうスペック帯は、今優先させて導入しているミドル機になっていく。そうした機種を低貸しに移動させたとしても、顧客の支持を得るのは難しいだろう。

低貸しコーナーを支えているのは、設置シェアで50％を占める甘デジタイプだ。その状況からも、甘デジタイプを軽視してしまうと、低貸しを含めたパチンコ全体に悪影響を及ぼす。完全入替までの間はミドルを優先しつつも、その先にある新規則機時代へ移行後のホール全体のバランスを考えると、「甘デジ」を導入していく必要があるのではないだろうか。

「資産価値」の観点でもメリット多い甘デジ

甘デジのメリットは昔から言われているように、中古市場での価格が安定している点にもある。ミドル機のような突出した価格がつくことはないものの、一定期間が経過してもある価格帯で下げ止まりになる傾向がある。図2で示したように「5万円以下」の価格の割合はその他のスペックと比べて圧倒的に低い。

特に、ミドルでプレイヤーから支持を得た機種の甘デジバージョンなど、実績が出た機種のTS変更は「コンテンツファンのすそ野」がすでに確立している点で、導入後の急激な稼働低下や、中古機価格の大幅な下落といったリスクは低いと考えられる。甘海はもちろんだが、『P大工の源さん 超韋駄天YBB』のようなミドル機でプレイした機種の甘デジ、昨今4円パチンコに増えている若者向けコンテンツの甘デジなどは期待できそうだ。

完全新規則機時代は4円での稼働貢献はもちろん、低貸しへの転用や中古市場での売却なども視野に入れながら考える必要がある。

その点でも今後の「甘デジ」ラインナップの拡充は重要なテーマになっていくだろう。

図1　パチンコ 好んで遊ぶ機種タイプ（回答別）

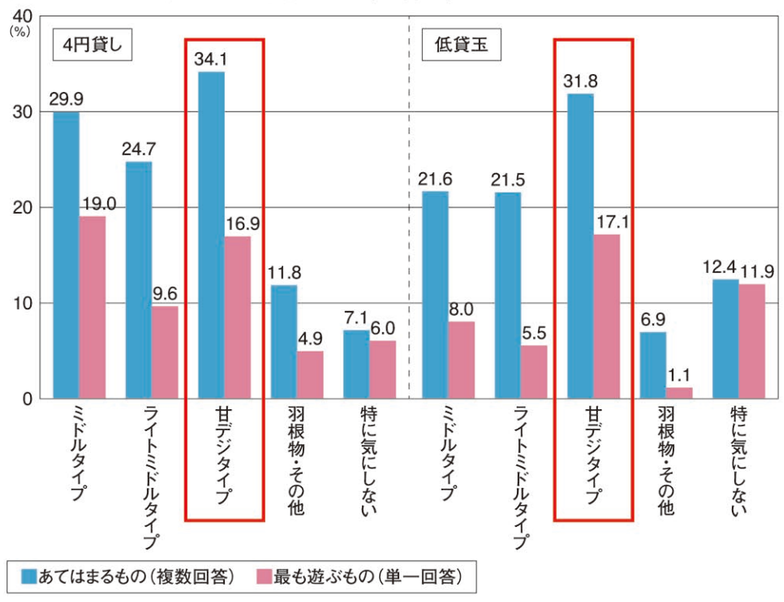
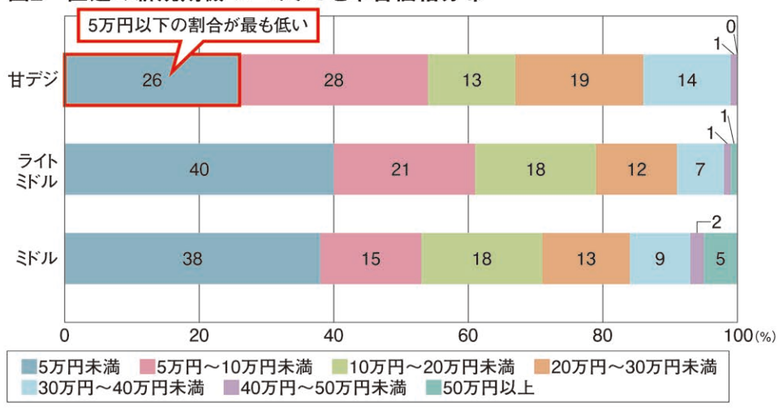


図2　直近の新規則機 スペックごと中古価格分布



サミー
初代年間王者決まる
テキサスホールデム「m HOLD' EM」

サミーは12月18日、テキサスホールデムアプリ「m HOLD'EM（エムホールデム）」の年間王者を決める「ファイナルズ2021」を都内の本社で開催。賞金総額331万円の同大会に10人のファイナリストが臨んだ。

3時間超に及ぶ激戦を制したのは、岩手県から足を運んだソルミア選手（21）。優勝賞金200万円と記念トロフィーを受け取った。2位の神拳選手（21）には70万円、3位のジョニッパ選手（51）には30万円。その他の全選手にも順位に応じた賞金が贈られた。

ソルミア選手と神拳選手による一騎打ちは、ストラクチャーレベル13の4ハンド目で決着がついた。持ち点37・4万点のソルミア選手に対して、神拳選手は7・5万点。神拳選手（ハートのA・4）のオールインに、ソルミア選手（ダイヤJ・クラブ10）はコール。共通カードで10が2枚開き、ソルミア選手がスリーカードで勝負を決めた。

大会の模様はYouTubeの公式チャンネルでライブ配信された。視聴者には全プレイヤーのハンド（手札）が表示された状態。コメント欄には各選手の的確なアクションを称賛する声が相次いだ。

アーカイブ動画の視聴回数が1万1000回を超えた12月20日、サミーはファイナルズ2022の開催を発表した。賞金総額は今回と同額の331万円だという。

（左から）ジョニッパ選手、ソルミア選手、神拳選手

サミーネットワークス
競技専用機を一般販売
『超ディスクアップHYPER』

サミーネットワークスは12月24日正午から、サミー公式グッズショップ「サミー商店オンライン」で「第二回P-SPORTS 超ディスクアッパーHYPER選手権」で用いる競技専用機『超ディスクアップHYPER』を販売する。

定価は33万1000円（税込み）。初回生産の70台に限り、特別価格29万8000円（同）で提供する。納品日は1月15日以降。サミーが同日に開催する同選手権の練習用には利用できない。

速く正確なビタ押しは、豊かなパチスロライフを送るためには欠かせない重要なスキル。目押しスキルを磨くには最適だ。一人でハイスコアを目指すのも良し、みんなで競い合うも良し。音調調整やリセット機能付きで、トランスや取扱説明書なども付属する。

今作には搭載ステージが全部で三つあり、異なるゲーム性が楽しめる。ステージ1では、液晶で指定されるボーナス図柄を左リール中段にビタ押し。ステージ2では、指定されるボーナス図柄または小役図柄を全リールのいずれかに揃える。ステージ3では指定される内容の難易度が徐々に高まるため、ボーナス図柄周辺以外の配列にも気を配る必要がある。

©Sammy
©Sammy Networks

パチンコビレッジ
沖海5・アイムが1位
『パチンコ・パチスロ販売実績2021』

パチンコビレッジは12月17日、東京・上野で「パチンコ・パチスロ販売実績2021」プレス発表会を開催した。

2021年の総販売台数は、パチンコが110万5000台で前年比116％、パチスロが64万7000台で同161％となった。20年はコロナ禍で休業した店舗が多く、台が動かなかったこと、21年は撤去期限を迎えた旧規則機の入替えが増えたことが影響しているとみられる。

メーカーグループ別販売台数の1位は、パチンコが三洋グループで36万1500台、パチスロが北電子で18万8000台だった。機種別の1位は、パチンコが『Pスーパー海物語IN沖縄5』（三洋物産）で8万8000台、パチスロが『アイムジャグラーEX』（北電子）で8万7500台（21年の納品分）だった。

※数値はパチンコビレッジの独自調査。納品日を基準に集計。

「毎年問い合わせが非常に多い。発表会を通して業界に広く情報が伝われば」（村岡裕之社長）

10万円と車いすを寄贈
プローバ

「プローバ」の屋号で広島県を中心にホール19店舗やゲームセンターなどを運営するプローバグループ（広島市）は12月8日、障がい者支援を目的とする、きょうされん広島支部に車いす1台と10万円を寄付した。

同社では1996年から作業所で働く障がい者をアミューズメント施設に招き、ボウリングやゲームといった遊びの体験やスタッフとの交流を通して、自立のための支援活動を行っていたが、昨年は新型コロナウイルスの感染状況を鑑みてイベントを中止。今回の寄付と車いすの寄贈に至った。

同社は「プローバグループの企業理念である『地域社会への貢献』をひとつでも多く形にすべく、支援活動を継続していく」としている。

きょうされん広島支部の松田副支部長（右）に寄付金と車いすを贈ったNPOフォルツァ・プローバの越智由臣理事長

善都
少年サッカー大会開催

「ZENT」の屋号で愛知県と岐阜県にホール25店舗を運営する善都（愛知県豊田市）は12月18日、地域貢献活動の一環として豊田スタジアムに隣接する芝生広場で「第9回ZENTCUP少年サッカー大会」を開催した。

大会はサッカーを通じて心身ともに健康な青少年を育てるとともに、参加チームのサッカー技術の向上と親睦を図り、友情の輪を広めることが目的。当日は愛知、岐阜の小学生が所属する少年サッカークラブ12チーム、177人が参加。試合は3ブロックに分かれたトーナメント形式で行われた。

このほか各チームの父兄、コーチ、同社スタッフが参加した「保護者フレンドリーマッチ」も開催。子どもたちから大きな声援を受け、大いに盛り上がる試合となった。

白熱した試合が繰り広げられた

移転

ナイス商事
ナイス商事は事務所を移転した。移転先は左記のとおり。営業開始日は12月13日。
〒110・0015
東京都台東区東上野2・22・6
システム上野ビル1F
TEL・03・3438・0698
FAX・03・3438・0624
電話、ファクス番号に変更はない

エース電研
エース電研は東日本支社を移転する。移転先は左記のとおり。営業開始日は1月11日。
〒110・0015
東京都台東区東上野3・12・9
本社ビル3F
TEL・03・3834・6151
FAX・03・3834・5161
電話、ファクス番号に変更はない

警察庁人事

滋賀県警察本部長
鶴代隆造警視長
昭和46年5月生まれ、埼玉県出身。平成8・3東大経済法卒。8・4入庁、16・8警察庁生活環境課、31・2同長官官房付、31・4同長官官房参事官（総合調整・統計統括担当）、令和2・8同公安課長

石川県警察本部長
中島寛警視長
昭和48年10月生まれ、長崎県出身。平成8・3東大法卒。8・4入庁、30・4警視庁公安部参事官兼オリンピック・パラリンピック競技大会総合対策本部副本部長兼交通部参事官兼警備部参事官、令和3・9警察庁長官官房付

New Machine Digest

サンスリー　遊タイム搭載機
PAギンギラパラダイス 夢幻カーニバル 強99ver.
問い合せ／㈱三洋販売　導入予定日　2月7日

スペシャルな演出満載「夢幻カサゴ」演出に期待

初当たり後は主に時短15回+残保留4個の「ギンギラタイム」へ。「ギンギラタイム」中の大当たりで、時短45回+残保留4個の「カーニバルRush」に突入する。Rush中は「夢幻カサゴ」演出に期待。「夢幻カサゴ」図柄が停止すれば5Ror10R大当たり+時短296回の「夢幻カーニバルRush」に突入する。演出面では図柄や演出がパワーアップする「ギラギラチェンジ」、手に汗握るボタン演出の「カーニバルチャレンジ」などに注目だ。

甘デジタイプ
大当たり確率：約1/99.9→約1/37.9（大当たりと小当たりの合算）
Rush突入期待値：約41％（遊タイム経由含むRush突入期待値:約45％）
Rush継続期待値：約77％
時短回数：15回or45回or296回or379回
遊タイム：大当たり間299回消化後379回（ギンギラタイム中・Rush中の回転数含む）
ラウンド数：5Ror7Ror10R・10カウント
賞球数：1&2&3&9

高尾　遊タイム搭載機
P DD北斗の拳2 ついでに愛を取りもどせ!! ケンシロウ99 トキVer.
問い合せ／㈱高尾　導入予定日　1月24日

©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983 版権許諾証 YTU-855
©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983, ©DD北斗の拳 2013,2015

右打ち中10R比率は85％ さらに遊びやすい“DD北斗”

「DD北斗の拳2」シリーズの甘デジタイプが登場。初当たりから約640個を払い出す10R大当たりを獲得できる。初当たり時の50％の比率で、31回のST「DDDDDRUSH」に突入。ST中の大当たりは85％の比率で10R大当たりと、甘デジながらまとまった出玉を獲得できる。さらにST中の大当たり後はST31回+時短30回or91回が付くので、連チャンにも期待が持てるスペックになっている。

甘デジタイプ	
大当たり確率：1/99.9→1/36.0	
RUSH突入率：約63.4％　※時短引き戻し含む　※ST突入はV入賞が条件	
RUSH最大継続率：約83.3％ ※ST引き戻し率約58.2％、時短91回時引き戻し率約60.0％の合算値	
RUSHトータル継続率：約70.5％ ※ST引き戻し率約58.2％、時短91回時引き戻し率約60.0％、時短30回引き戻し率約26.1％の合算値	
遊タイム：低確率時299回転消化で時短379回	
電サポ回数：31回or61回or122回or379回	
ラウンド数：3Ror10R・8カウント	
賞球数：2&1&2&4&1&8	

1種2種混合タイプの「P DD北斗の拳2 ついでに愛を取りもどせ!! ラオウ99 アミVer.」も同時リリース

Daiichi
Pひぐらしのなく頃に～彩～
問い合せ／㈱大一販売　導入予定日　2月7日

©2006竜騎士07/ひぐらしのなく頃に製作委員会・創通　©2007竜騎士07/雛見沢御三家
©2009竜騎士07/雛見沢御三家　©2011竜騎士07/雛見沢御三家
©2020竜騎士07/ひぐらしのなく頃に製作委員会

新アニメ“業”を搭載 トータル継続率は約90％

新作アニメ「ひぐらしのなく頃に 業」を搭載したシリーズ最新機種。初当たり後は主に3部構成の時短14回に突入。時短中は即当たりゾーンの「郷縛りシンドローム」、任意で選べる「遊尽しモード」or「身隠しモード」、カケラの数が多いほどチャンスの「ラストチャンス」で構成されている。右打ち中の大当たりの一部で、約81％継続+時短6回を消化できる、トータル継続率約90％の「解明しモード」に突入する。

ミドルタイプ
大当たり確率：1/319.7→1/10.17
電サポ突入率：100％
平均継続率：約82％
時短回数：6回or14回or254回
ラウンド数：3Ror5Ror9R・10カウント
賞球数：1&4&15

サミー　遊タイム搭載機
P北斗の拳8 究極乱世
問い合せ／サミー㈱　導入予定日　2月21日

© 武論尊・原哲夫／コアミックス 1983、
©COAMIX 2007 版権許諾証 YGZ-412
©Sammy

最大継続率は約94％ ZERO SONICで爽快に

北斗デジハネ史上、トップクラスのRUSH性能をもつV確ST機。主に時短突破で突入する「究極乱世MODE」の合算継続率は約88％で、特図2大当たりの15％で約1000個を払い出す。合算という表現は、RUSHが二つの継続率をもっているため。ST+残保留の場合は約85％、ST+時短100回+同の場合は約94％だ。ZERO SONICによって生み出される高継続ST機の高速消化。その爽快感は群を抜いている。

甘デジタイプ
大当たり確率：約1/99.9→約1/35.4
確変割合：ヘソ0.1％、電チュー100％（ST64回）
賞球数：1&4&10
電サポ回数：32回or64回or164回or298回
ラウンド数：2Ror3Ror4Ror6Ror10R・10カウント
遊タイム：低確率299回転後に、時短379回

SANKYO　遊タイム搭載機
Pフィーバー革命機ヴァルヴレイヴ2Lightver.
問い合せ／㈱SANKYO　導入予定日　2月21日

©SUNRISE/VVV Committee

高継続RUSH終了後に期待がもてる特図1変動

甘デジの『Lightver.』は、確変割合80％のST機。初当たり後は主に電サポ8回の「革命の刻」に突入し、演出成功で電サポ120回までのRUSH「革命ヘブン」に移行する。確変割合が高いため、RUSH非突入でも潜伏確変に期待できる。トータル継続率約83％のRUSH中は、すべての大当たりに電サポ120回を付与。仮に時短120回を抜けてRUSHが終了した場合は、大当たり期待度約98％の遊タイム発動まで最短75回転だ。

甘デジタイプ	
大当たり確率：1/77.7→1/66.6	
確変割合：80％（ST120回）	RUSH突入率：約28.5％
RUSH継続率：約83％ ※ST120回時の継続率約83.7％、時短120回時の継続率約78.9％のトータル値	
電サポ回数：8回or120回	賞球数：1&7&10
ラウンド数：2Ror3Ror4Ror7Ror10R・10カウント	
遊タイム：低確率195回転消化で、時短295回 ※RAMクリアor大当たり後低確率195回転消化	

機種情報について ▼時短はSTを含めた回数です ▼パチスロのボーナス枚数は、すべて純増です ▼導入予定日（最速）は納品日ではなく、オープン日を指します ▼問い合わせ先は各社最寄りの営業担当まで ▼スペックはアミューズメントジャパン調べ

ダイナム×産業能率大学

産学連携で新たな施策を提案

課題解決型インターンシップ開催

ダイナムは12月12日、都内本社ビルで産業能率大学の学生を対象にした「課題解決型インターンシップ」の最終発表会を開催した。このインターンシップは8月21日から12月12日の期間で行われ、大学3年生17人（男性2人、女性15人）が参加した。

インターンシップに参加した産業能率大学の学生たち

産業能率大学との産学連携は今年で5年目。今回は「依存に対するイメージの改善」、「モーリーズコーヒーを利用していただくための企画提案」、「ノンユーザーの大学生も参加したくなる無料体験会の企画提案」をテーマに取り組んだ。最終発表会ではテーマ別のチームに分かれて活動していた学生たちが活動内容や成果を発表した。

「依存に対するイメージの改善」では、まず依存問題に対する正しい理解を深めるためにリカバリーサポート・ネットワーク（RSN）の西村直之代表から話を聞き、パチンコの暗いイメージを明るくするブランディングを目的に取り組んだ。

大学内でパチンコに対するアンケートを実施し、ペルソナを設定してその性別や世代がパチンコに関心を持てるような施策を考案。成果の一つとして特設HPを開設し、時代に合わせて変化するパチンコホールのイメージ改善や、学生たちが活動を通して学んだ内容などを盛り込んだ。この特設HPはダイナム公式HPのリンクから閲覧できる。

「モーリーズコーヒーを利用していただくための企画提案」は、茨城県にある『ダイナムイオンタウン水戸南店』の併設カフェ「モーリーズコーヒー」で行う企画の提案。学生たちが考案した、メニュー表の改善やカフェの魅力を伝えるSNSストーリーズ広告、認知度を高めるためのミニのぼり作成、インスタグラム投稿者への割引といった提案を実際に具現化し実施している。

「ノンユーザーの大学生も参加したくなる無料体験会の企画提案」では、パチンコを遊技したことがない学生を対象にした体験会を提案。『ダイナムイオンタウン水戸南店』で実施した。学生が考案したのはパチンコ・パチスロを遊技しながら謎を解いていくミッションゲーム。実施後のアンケートではパチンコに対するハードルが下がり、体験会以外でも遊技したいという声も上がったという。

全チームが発表を終えた後、倉田洋教授は「コロナ禍で学生を受け入れてくれる企業が少ない中、ご協力いただいて非常に感謝している。学生たちもインターンシップを通じて、考えるだけでなく、実行してこそ成長に繋がると感じられたと思う。ダイナム様にはトップカンパニーとして業界を引っ張っていってもらいたい」と総括した。

長崎県 IR計画素案

今春、国交省への区域認定申請目指す

統合型リゾート（IR）の導入を目指している長崎県は、12月10日に開催した県議会総務委員会で、国土交通省に提出するための区域整備計画の素案「九州・長崎IR区域整備計画素案」を公開した。

長崎県が公開した計画素案は、県がIR設置運営事業者に選定したカジノオーストリアジャパンの提案を基に、両者が共同してまとめているもの。素案のタイトルにも示されている通り、長崎県が導入を目指すIRは「オール九州」での観光戦略の推進であることが強調されている。

区域整備に向けた取組の冒頭にある「交通アクセスの強化・連携」の項目の中には、現状の容量不足・輸送力不足を踏まえ、具体的な方策として「長崎空港の機能強化・九州内の空港連携」「鉄道の機能強化と九州新幹線の早期整備」が記されている。これらに加えて素案には、長崎空港からIR候補地のハウステンボスまでの新たな海上交通手段が盛り込まれた。高速船が導入されると、空港と早岐港間を約30分で輸送することができる。

IR予定区域は32haで、このうち31haはHTBからIR事業者に土地建物を含めて205億円（税抜き）で売却される。

IRはカジノのほかに1号～6号施設と呼ばれる中核施設を備えることを求められており、それぞれ、国際会議施設、展示施設、魅力増進施設、送客施設、宿泊施設、エンターテインメント施設を指す。

魅力増進施設（3号）として計画されている「ジャパン・ハウス」は劇場と飲食物販・美術館・体験ゾーンで構成される。劇場では、伝統芸能、クールジャパンなど日本・九州・長崎が誇るコンテンツと最先端技術を掛け合わせて新しい魅力として発信する。

カジノはラスベガスに見られる配置とは逆に、IR施設の一番奥に配置し、カジノを利用しないIR訪問客からの視覚的分離・動線分離を図る。フロアは顧客層やベッティング金額に応じて3層に区分。時計を設置、フロア及び周辺へのATMの設置禁止。排除プログラム（当事者及び家族等による立入制限）を実施する。

素案にはこのほか、防災及び減災のための取組、人口減少対策・住環境向上への貢献、社宅・寮などの整備、空き家の有効活用、24時間運行バス、住環境の整備、地域振興・発展への貢献、地元調達100％目標、文化醸成、広域観光促進、行政の取組への協力（人材育成・雇用創出、公共施設・インフラ整備、SDGsへの対応）などが記されており、カジノオーストリアも費用の一部を負担する。

魅力増進施設「ジャパン・ハウス」の外観イメージ。地下1階～地上6階建て＋屋上で総面積は約2・3万平米の構造

中央右がMICEセンター（国際会議場、展示場）、左が「クリスタルタワーホテル」のイメージ

ホール最前線

キング観光サウザンド金山店（愛知県名古屋市）

メイン島にワイヤレス充電器

スマホを置くだけ 急速充電

名古屋市の金山駅のほぼ目の前にある『キング観光サウザンド金山店』（115台）のメインコーナーには、他のコーナーにはない設備がある。それが、24台分の膳板部分にはめ込まれたスマホ用のワイヤレス充電器だ。

スマホ用のワイヤレス充電器が設置されているのは、現在『真・北斗無双』が設置されているコーナーの24台分のほか、1階の休憩コーナー2カ所と地下1階の休憩コーナーのソファー脇。

同店の台間ユニットにはUSB端子がありスマホの充電ができるが、充電用のケーブルを携帯していない人もいるため会員カードの携帯者にのみ貸し出している。賞品として置いている充電用ケーブルが比較的選ばれていたことからも充電ニーズがうかがえた。

飲み物をこぼしても安心の防塵防水設計

同店の高田店長は、「スマホのバッテリーが切れてしまうと非常に不自由する時代ですから、バッテリーの残量が減っているだけで不安に感じる方もいるはずです。多くの方はモバイルバッテリーを持っていると思うのですが、たまたま持ち合わせていなかったり、電力の容量が少なくなっていたりする方もいるようです。ワイヤレス充電器は、そんなときでも簡単に充電でき、安心して遊んでいただける設備だと思います」と語る。

スマホを置くだけで充電が始まる。事前の設定などは不要

このワイヤレス充電器は、日本オゾンが取り扱うオランダの専業メーカーZENS製。15wのため一般的な5w製品の約2倍の速さで充電できる。

高田敬人 店長

「真・北斗無双の各台の他に、休憩コーナーなどソファーの脇にも設置して誰でもご利用いただけるようにしています。ちょうど飲み物を置く場所に近いのですが、業務用に耐えられる高い防塵防水性能を備えているので、こぼれても安心です」（高田店長）

こういった仕様が評価され、ZENSのワイヤレス充電器は、大手外食やカフェチェーンにも導入されている。対応するスマートフォン機種が非常に多い点や、クレジットカードなどに内蔵されているICチップに影響を及ぼしにくいFOD機能がある点も特長だ。

詳細はこちらをご覧ください。

アスカ熊谷駅前店（埼玉県熊谷市）

アスカグループ初の駅前店

おもてなしの心で熊谷を盛り上げる

埼玉県熊谷市を中心に、ホール7店舗を運営するアスカの『アスカ熊谷駅前店』が10月27日、リニューアルオープンした。パチスロフロアの島レイアウトを変更する全面改装で、通路幅や台間を拡幅。利便性を高める設備を導入し、快適な遊技環境を実現した。

ラグビー日本代表の大活躍で日本中が沸いた2019年の「ラグビーワールドカップ2019」。「北の熊谷、南の花園」と呼ばれるほど盛んな熊谷市では3試合が行われ、ホストシティとして大会を盛り上げた。

同店を経営するアスカは貢献活動の一環として、熊谷駅から熊谷ラグビー場に続くラグビーロードの清掃や関連グッズの景品化などを系列店で実施している。

「地域貢献は当社では大切な位置付けにあります。参加しているラグビーでの地域振興は大きな枠組みで進んでいますが、私たちの店単位でもそれぞれの店がアイデアをカタチにしています」（吉田孝洋アシスタントマネージャー）

平日の日中は近隣から来店する年配のお客が多くのんびりした雰囲気が漂う

同店の出入口には1週間の天気予報が手書きされたボードが置かれている。

「当店の前を通る人になにか喜んでもらえること、ちょっとした助けになることを、と考えてつくってみました」

また、遊技しない人も気軽に利用できるよう、出入口そばの、通りから見えるところに喫煙ブースが設置されている。

10月27日のリニューアルオープンでは2階のパチスロフロアが一新された。天井や壁にはLED照明の演出が入り、床を照らすダウンライトが明るさのグラデーションをつくり出してる。

スタッフのアイデアを取り入れて改装されたパチスロフロア

人がすれ違えないくらいの通路幅だった島レイアウトは、3つの単独島を中央に並べ、通路と台間を広げた。駅前店とは思えない快適な環境だ。

台間のメダル計数機など、お客の利便性を高める設備も併せて導入し、パチスロ設置台数は83台から72台に圧縮した。お客の反応はおおむね好評だという。

『アスカ熊谷駅前店』の稼働が上がるのは夕方から。勤め帰りのサラリーマンや近隣に住む人が徒歩で来店する。

「熊谷駅前唯一のホールでもある当店は地域貢献活動の実施と『アスカ』のイメージアップを目指す小さな旗艦店です。店周辺の清掃や近隣住民の方々とのコミュニケーションを通じて当店の良さを知っていただきたい。気軽に立ち寄れる街のコミュニティスペースのような場所になるようスタッフ全員で業務内容の改善に取り組んでいきたい」（吉田アシスタントマネージャー）

22卒生 内定状況調査

オンラインでコロナ克服

企業に求められるフィーリング

就職みらい研究所によると、2022年3月に卒業を見込む大学生（大学院生を除く）の就職内定率は、12月1日時点で95・2％だった。前年同月よりも1・8ポイント高く、前々年同月と同水準。コロナ禍の影響を大きく受けながらも、オンラインによる就職活動が奏功した。

22卒生の就職活動は、上々の進捗だったと言えるのではないだろうか。一つ先輩の21卒生は初めてのコロナ禍で、"就活解禁"の代名詞である合同企業説明会（20年3月開催）が急遽中止になったり、オンライン活動を余儀なくされたりと、右往左往した学年だった。それらを目の当たりにした22卒生は状況を受け入れ、相応の対策を講じたのだろう。

就職内定率の推移を表すグラフを見ると、それがよく分かる。22卒生の就職内定率は6月1日時点で20卒生と同等の70％程度。春先のスタートダッシュには、先輩を上回る勢いがあった。夏季には停滞する様子が見受けられたが、10月1日時点で持ち直した。

夏季に停滞した原因は、新型コロナウイルスの感染拡大に尽きる。東京五輪（7月23日から8月8日まで）が開催された21年夏季。日本では第5波に見舞われ、4回目の緊急事態宣言（7月12日から9月30日まで）が発令されていた。8月下旬のピーク時には、1日の新規感染者数が過去最高の2・5万人だった。

こうした中でも22卒生は、落ち着きを払って就職活動を進めた。同研究所の増本全所長は、以下のような旨のコメントを残している。

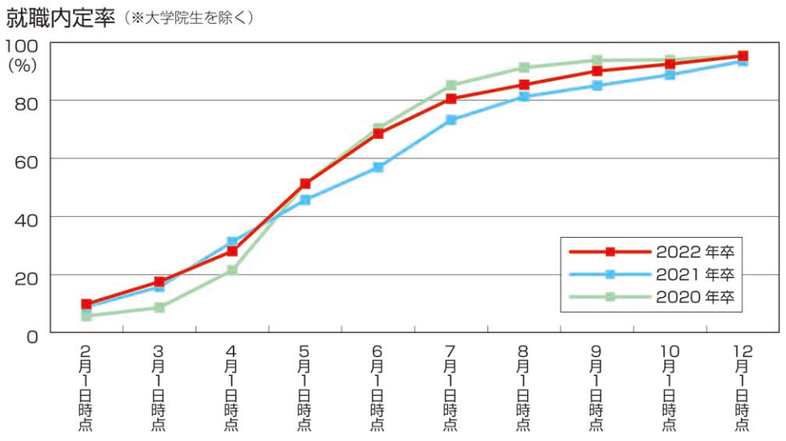
「22卒生が9月中に割いた就職活動のための時間は、20卒生、21卒生と比べて一番多い。21卒生では企業が採用活動を再開した20年6月以降、活発に就職活動を行ったが、22卒生は落ち着いて行動した」

22卒生は度重なる大きな波に直面しても、オンラインを活用して内定獲得につなげた。一般的に21卒生は、コロナ禍で就職活動を制限された最初の学年として認知されているが、22卒生はコロナ禍を克服した学生といえるだろう。彼らが3年次の夏（20年夏）に、企業のインターンシップ実施率が相対的に低かったことにも留意したい。

そんな22卒生には、就職先の決め手となる意識に変化が見られた。「自らの成長が期待できる」ことがトップ項目であることに変わりはないが、選択者の割合は年々減少。20卒生より1・8ポイント減少した。一方で増えている項目は「会社・団体で働く人が自分に合っている」。同2・1ポイント増加した。

増本所長は「オンライン化が進み、人や企業と直接触れ合う機会が減り、企業選びの手がかりが掴みづらいという声がある。オンライン面接でも、学生は社員や職場の雰囲気、風土が自分に合うかを重視している」と考察している。

就職内定率（※大学院生を除く）



ここが変だよパチンコ業界

文＝てつ（1GAME代表）

何にでも白黒ハッキリ付けてしまうインターネットがパチンコ業界の強烈なマイナスイメージを植え付けたことについては以前のコラムで取り上げましたが、ネットによって情報化された社会が業界に与えたダメージはそれだけではありません。

インターネットの普及によって排除されたもの。それは「オカルト」と呼ばれる、非論理的な攻略法です。90年代にはこのオカルト攻略法で一世を風靡した漫画も登場しました。

テレビのヤラセを大勢が疑わなかった時代、テレビには夢があったと思います。

それと同じように、オカルトを信じる人が多かった時代、パチンコ遊技者にも夢があったと思います。インターネットはその夢を破壊しました。

「正確な情報」が売り物になったからです。

もちろん、パチンコやパチスロはプログラムによって作られており、抽選に用いられる乱数の精度は非常に高い。開発に携わったことのある僕から言わせると、「波を読む」や「当たりやすい回転数がある」、または「特定の演出によってハマリが読める」などという理論について真剣に議論すること自体、存在しない「幽霊」について議論するほど無駄です。

でも怪談話や幽霊の話、楽しくないですか？ 僕は大好きです。

何かの勝負事をするとき、人って人知を超えた何かに頼りたくなるものです。宝くじを買うとき、当選番号は後から抽選するのにもかかわらず、「特定の売り場」に長蛇の列を作ったり、大金を賭けるバカラで「罫線」を参考に波を読んでみたり。

てつ
1GAME代表。YouTubeチャンネル登録者58万人超。元パチスロメーカー企画開発。初の著書『パチスロ馬鹿が動画配信を始めたら再生回数が1億回を超えました』が、Amazon書籍ランキング総合1位に。オンラインサロンも運営。

インターネットの普及が新規参入の障壁になった

「何の意味もないこと」に「何かの意味」を見出して楽しむことって、大事だと思うのです。遊ぶ上での「心の余白」だと思うのです。

インターネットはパチンコやパチスロを「総ガチ勢」にしてしまいました。オカルト理論を展開する人を馬鹿にし、ネット上は「正しい解析情報」だらけ。勝つための知識のない人をコケにし、新規プレイヤーの参入障壁を高くしました。

格闘ゲームも、これと似たような状況ですよね。ストリートファイター2がアーケードで流行った時代、特に知識なんてなくてもガチャガチャ対戦を楽しむことができました。何となくのプレイで楽しめたし、真偽不明のデマを含めて楽しめました。

オンライン対戦が主流となった今はどうでしょう。

ゲームシステムの基本を理解し、使うキャラクターの特性を覚え、他のキャラクターの知識や確定反撃の条件を覚え、ネットで正確なフレームを調べなければボコボコにされる。

そりゃ新規参入なんて減りますよ。面倒だから。

僕は、大御所ライターさんがオカルト漫画家さんを「正しい情報」でボコる世の中より、皆が真偽不明の情報に振り回されながら一喜一憂する世の中を望みますし、そういう世界が戻ってくるように動画でテキトーなことを言い続けようと思っています。

こういう話をすると、必ず「オカルトは攻略詐欺を助長する」的な、馬鹿げたことを言う人が出てきます。

そんなことを言ったら「星座占い」や「血液型占い」なんて、まったく科学的根拠のないオカルトですし、朝の情報番組の占いが詐欺を助長するとか暴論もいいところです。

クソ真面目な遊びなんて、何の魅力もありませんよ。

ターゲットは20代 ～若者文化の最新事情～

ムーブメントを起こす力は若者にしかない

ニッポン放送 アナウンサー 吉田尚記さん

ニッポン放送のアナウンサーでありながらアニメ、マンガ、ゲームなどの分野でマルチに活躍し「日本一忙しいラジオアナ」と言われる吉田尚記さん。自ら生粋の「オタク」を称する吉田さんに、いまどきの若者の価値観について聞いてみた。（文中敬称略）

聞き手＝野崎太祐（本誌）

――吉田さんはアナウンサー以外にもさまざまな仕事をされていますね。最近はどんな活動をしていますか？

吉田　いろいろやっています（笑）。ニッポン放送のレギュラーのアニメの番組だけで3本。バーチャルMC「一翔剣」としてVRのレギュラー番組が1本。テレビではTOKYO MXさん、BSフジさんなど、他局に出まくっています（笑）。ほかにも、自分でアイドルイベントの企画やアニメイベントの企画を立てたりもしています。日々アニメとマンガとアイドルのことばかり考えています。

――アニメ業界では独自の地位を築いていますね。

吉田　こういうことをやっている人がいないだけです（笑）。ぼくが入社した当時、オタクでアナウンサーという存在は会社の中でも「意味がわからない人」でした。それを20年間続けているだけです。

――「オタク」と呼ばれることに抵抗はありませんか？

吉田　全然大丈夫です。世の中的にオタクは、最初は「気持ち悪い」からスタートしていましたが、いまや若い子の間では普通です。数年前にある女子高に通っている子が「うちのクラスに普通の子はいません」と言っていました。どういう意味か尋ねたら「うちのクラスにはオタクとギャルしかいません」と（笑）。いまやもうそんな感じだと思います。スマホが登場して情報環境が数世代前とは全然違ってきて、自分が好きなものをずっと追いかけていられるようになった。その結果、「好きなもの」が見つかっていない若者はもういないという状況だと思います。逆にそれがない人は辛いだろうなという気がしますね。

――サブカルという言葉はどうですか？

吉田　もうサブカルってないですよね。立派なメインカルチャーだと思います。カルチャーという言葉のイメージは、確固とした世界観のある人が、歴史の流れなどを汲んだうえで、売れようが売れまいがやるものだと思うんです。それに対してサブカルは、基本的に市場性があるので市場でウケないものは淘汰され、市場で勝ったものしか残らない。昔から日本の文化はそんな感じだったような気がします。

――現在はメインカルチャーがたくさんあるといった状況でしょうか？

吉田　うーん、誰もメインの顔をしていないですね（笑）。「我こそは今の時代を担っている」みたいな顔をしている人は、それこそ時代を担っていない感が出ますよね。みんな自分の好きなことをやっていて、気が付いたらものすごいブームになっていたりする。例えば**ラブライブ！**も、はじめはあんなに売れると思って作っていませんでした。途中から「売れる」になってそのつもりにはなったでしょうが。それこそパチンコとの関係が深いエヴァンゲリオンもそうです。エヴァンゲリオンはオタクが好むド直球なものをオタクが全力で作ったら、知らない人がそれまでのオタク的な要素がぶわーっと集まっているものを見て、「コレって面白いじゃん」と群がったみたいな感じじゃないかな。サブカルチャーは別にアニメに限ったことではないんですが、アニメ、ゲーム、マンガなどは全部となり村で、一緒くたにみんなが影響し合っている感じですね。

転機になったのは1995年

――そうした流れはいつごろから出来上がってきたのでしょうか。

吉田　ぼくが、自分はオタクなんだと自覚したのは中学2年ぐらいのときで、**月刊ニュータイプ**という雑誌を30年以上買い続けてきたわけです。それを見ると、大きなムーブメントが起きたのは1995年。エヴァンゲリオンが出た年なんです。ぼくはその前からアニメに加えてパソコンやゲームも好きで秋葉原に通っていたんですが、それまで家電の街だった秋葉原が1995年からどんどんオタクの街に変貌していきました。当時、神保町にマンガやマニアックな本を扱う書泉グランデという本屋さんがあったのですが、その系列店である書泉ブックタワーが1995年に秋葉原にできた。それと同時にエヴァンゲリオンブームが来た。当時はまだ秋葉原に**アニメイト**も**メロンブックス**も**とらのあな**もなかったですからね。そういうオタク系のカルチャーが一気に花開いて、その流れでメイドカフェなどができるようになった。

――その後、オタクは市民権を得ていった？

吉田　それまではカルチャーそのものの力だけで流行っていたのが、ここからプロモーションの力で世の中に乗っていった感じになり、文化としてはじわじわと流れが変わります。1995年までのアニメ、ゲーム、マンガはサブカルチャーというより完全にカウンターカルチャー（対抗文化）だった。「世の中ではくだらないと思われているものに一生懸命なオレたち」みたいな感じだったのが、商業的に成り立つメジャーなものになっていったんです。ただオタクにとっては、マイナーでもメジャーでもどうでもいい。カウンターカルチャーではあったけど、ただ好きなだけでした。以前、ある映像プロデューサーが「アニメは疾走するから羨ましい」と言っていました。実写ドラマは視聴率40%を取っても「半沢直樹」グッズがめちゃめちゃ売れたりはしない。実写映画で興行100億円と言っても「踊る大捜査線」グッズが売れるかというとそうではないですから。

――あるアニメが好きになると、関連するモノを手にしたくなるのでしょうか？

吉田　「鬼滅の刃」が子どもにウケていることがその原理ではないかという気がします。子どもが鬼滅柄のマスクをみんなしたくなっちゃうのはちょっとわかる気がするからです。人が実写で出てくるか、絵で出てくるかというところに根源的な差がある。これは神社仏閣みたいなものなんだろうなとぼくは勝手に解釈しています。神社仏閣は誰かを崇めているわけではなく、架空のキャラクターとしての仏像だったり、キャラクターとしての神様だったり。資本主義なんかよりも神社仏閣の方が長い歴史がありますよね。多分、そういう精神が日本人にはあるのではないでしょうか。

――アニメの聖地巡礼なども崇拝に近いですか？

吉田　そうですね。ガンダムシリーズなどを手掛けた**富野由悠季**監督がいま**アニメツーリズム協会**の会長をされていて、その協会のイベントの司会をやらせていただいたことがあるんです。そのときに富野監督が「ドラマの聖地に行こうという人はそんなにいないけど、アニメだとみんな聖地に行きたがるのはなぜか。アニメにだけ人を動かす力があるんだ」という話をされていました。「ああそうだな、さすが富野さんだな」と思いましたね。

VRの巨大市場ができる

――吉田さんは2008年からTwitterをやられています。

吉田　まだ英語版しかなかったころに始めましたが、「面白そうだから」ということしか理由はないんです。いまも新しいものにめちゃめちゃ手を出しているんですが、ほとんどのものが別に流行らない。Twitterはいろいろ手を出していたうちのひとつがすごく流行ったなと思って見ているだけです。早めに始めておいてよかったなと。

――2018年からは一翔剣としてVTuberを始めました。

吉田　一翔剣はぼくの考え方と声と記憶を完全に共有している部下です（笑）。完全にバレているんですが、一翔剣には視聴者も没入できるんですね。リアルなぼくに対して思い入れるのはやっぱり若干不自然なんです。ぼくのTシャツは欲しくないと思いますが、一翔剣のTシャツはギリギリ欲しいですよね（笑）。まだビジネスにはなっていませんが、最終的に収益化できればいいかなという感じです。

――VTuberを始めたきっかけは？

吉田　そもそもFacebookが会社名を「メタ」に変える時代です。バーチャルという巨大な市場が将来できると思っていたので、Twitterと同じで「コレ面白い」と思って3年前から始めました。VTuberのキャラクタービジネスがいま、退屈をやりすごすためのコンテンツとして来ていますが、それよりも何百倍も巨大なVRの市場が来る。その時に備えて先行者メリットを享受するために始めました。VRはTwitterの10倍も20倍ものサイズになると思います。バーチャルの時代が来るのは、Facebookの今回の社名変更と資本投下で結構確実なんですよね。でもVRの大ブームは来年来てもおかしくないし、15年後に来てもおかしくない。次どうなるかは誰でもわかりますが、いつどうなるかは誰にもわからないですから。

多様性が爆発している

――いま10代、20代の若い人たちはテレビをあまり見ないでYouTubeで動画を見ています。メディアの主流がSNSになってきている状況をどう見ていますか？

吉田　いろんな言い方ができますが、まず以前の新聞とかテレビだけの時代より、いまのほうがいいよねと自然に思います。そのおかげで多様性が爆発している感じがするからです。その結果なにが起きたかというと、ブームが小型化したけど終わりづらくなった。例えば、世の中的にもう終わっているイメージがあるAKB48はもう10年以上続いている。多分ネットがない環境だったら3年以上は続かなかったはず。それが10年単位で続いているのは、自分が好きなものを延々と追いかけられる環境があったからです。ひとつのメディアがパイを奪い合っている状態だと、多分みんなどこかで飽きてくるはず。それがいまはみんなが好きなものを好きに見られるようになった。世の中的にはウケないけど、一部の人たちが熱狂的に支持してくれることで続くコンテンツが増えています。パチンコ業界にとって良いことかどうかわかりませんが、「暇潰し」という言葉が死語になってきているんですね。みんな自分が見たいものがあり過ぎて時間がなくなっている状態。オタクは昔からそうでしたけど（笑）、好きなものをずっと見ていても飽きない。

――「鬼滅の刃」は全世代で見られました。

吉田　大人でも熱狂できる作品はなくはないし、昔からありました。だけど、大人がすごく面白いと思っていても、ムーブメントにする力は若者にしかないという気がします。例を挙げると、**置かれた場所で咲きなさい**という本。80代、90代の人にめちゃめちゃ刺さってすごく売れたけれども、熱狂的なブームにはならない。それに対して10代や20代の人たちは勝手にブームを起こすんですよね。

――なぜでしょうか？

吉田　以前、ある調査の結果で見たのですが、音楽は10代のときにしか好きにならないそうです。世界的にもそういう傾向が出ていて、例えば10代の頃にビートルズにやられた人たちがいま70代で、高いお金を払ってポール・マッカートニーを観に行ったりしているわけです。人間はだいたい10代で好きになったものをずっと聞き続ける。だから30代、40代を狙ってもブームは起きないんです。ブームは10代20代にしか起こせないと思います。

コミュニケーションの世代

――Z世代と言われている10代、20代のデジタルネイティブの世代をどう見ていますか？

吉田　コミュニケーションが第一の世代だと思います。自分だけ楽しければいいとコンテンツを消費している感じではなく、「コレいいよね」と友だちに言いたい。SNSのせいでますます友だちに言いたくなっている。特徴的なのがハロウィンです。なぜか10年ほど前から日本でブームが来ましたよね。完全にSNSのせいなんです。ハロウィンで仮装したらほぼ全員が写真撮ってSNSに上げますよね。仮装したのにSNSに上げない人がいたら「えええー!?」ってなるじゃないですか。完全にハロウィンのブームとSNSの普及は軌を一にしているんです。そう考えると、その世代は完全にコミュニケーションのために何かを行う人たちなんですよね。その人たちからすると、何かが流行っているという情報に接すると話題にしたくなる。鬼滅の刃が流行れば、「鬼滅缶のコーヒー買いました」とSNSに上げる。それはリアルな会話でもそうなります。何を優先しているかと言えば、コミュニケーションなんです。パチンコやパチスロも多分、自分の成績を競えたらもっとやると思うんです。ソシャゲなどは「おれは1位になった」みたいなことのためにやっていますから。

――そのコミュニケーションが、アニメは疾走するというところにつながりますか？

吉田　勝手な思い入れとかを投影するには、実写の役者さんよりはキャラクターのほうがしやすいんだと思います。**イカゲーム**がブームですが、じゃあイカゲームグッズを買うかと言えば、みんな「ジャージは買ったけど、その先はどうする？」みたいな感じになっているじゃないですか（笑）。もしイカゲームがアニメで、あの疾走の仕方だったら、圧倒的にグッズとかを作りやすい。コミュニケーションがメインになると、勝手な自分の想いを投入できるキャラクターであるかが重要になる。そうすると、アニメと実写を比べたときに、アニメの方がいろんなことを勝手に投影しやすい。それがアニメブームのいちばんわかりやすい説明かもしれません。

――パチンコ・パチスロでも、マンガやアニメのような疾走の仕方を考えられるでしょうか？

吉田　ある程度仕掛けは必要ですが、仕掛けたら必ず疾走するわけではありません。ただ「わかっている感」は大事なのかなと思います。つまりコンテンツに対する理解ですね。昨年、「花の慶次」のオンラインイベントに参加させていただきましたが、「花の慶次」はパチンコにしたときに、「そこわかってるよね！」というところが多分あったんでしょう。だから「花慶面白いよね」という人がホールに来て、コアなファンの人たちが打っていたら、「花の慶次は知らないけどなんか面白そうじゃん」という人たちがついてきた感じですよね。

――パチンコ・パチスロを若い世代に訴求する妙案はありますか？

吉田　パチンコホールは良い立地にあって、なおかつ音をいくら出してもいいじゃないですか。ぼくはここがイベントホールとして使えたら最高なのにと思っていました。IPの人たちはイベントをやる場所に飢えているからです。そういう展開をしたらとてつもなく需要があるのになと個人的には思います。先ほど言った、「俺たちはこれが面白いと思う」と始めた人たちが次の段階に行くステージですね。例えば「ももいろクローバーZ」は初め、全国のヤマダ電機をずっと周っていたんですよ。そのうち面白いぞと人がわーっと集まるようになった。それと同じようなことが、あの場所と建物でやれたらいいのにと勝手に思っています。パチンコホール10カ所ツアーをやる人がいてもいいと思うんですよね。法律の問題や、それがどのくらいパチンコをやる方にとって邪魔なのかはわからずに言ってますけど（笑）。

――若い人たちは自分が好きなものがあればリアルな場に行くということですね。

吉田　行きますね。競馬では**ウマ娘**があれだけブームになったじゃないですか。パチンコ・パチスロでもマンガが存在しますが、既存のファンに向いて作ってしまいがち。パチンコ・パチスロをまったく知らない人に向けたコンテンツって見たことがないんですよ。そこはスッポリ抜け落ちている気がします。

※月刊アミューズメントジャパン1月号に吉田さんのロングインタビューを掲載しています。

バーチャルMCの一翔剣

よしだ・ひさのり
ニッポン放送ビジネス開発局 ネクストビジネス部副部長〈吉田ルーム長〉アナウンサー。1975年生まれ、東京都出身。慶應義塾大学文学部卒業後、1999年にニッポン放送入社。アナウンサーとして活躍するほか、イベント企画や司会など多方面で活動。著書に『なぜ、この人と話をすると楽になるのか』（太田出版）、『あなたの不安を解消する方法がここに書いてあります』（河出書房新社）など。

Hisanori Yoshida

編集部注

ラブライブ！
スクールアイドルの活躍を描いた作品群。CD、アニメ、ラジオ、スマホゲーム、声優によるリアルライブなど広範囲に展開した。

月刊ニュータイプ
KADOKAWAが発行するアニメ雑誌。ビジュアルを前面に押し出した大判誌で、3大アニメ雑誌のトップに上り詰めた。

アニメイト
アニメやマンガ、ゲーム関連のグッズを販売する国内最大手のアニメショップ。

メロンブックス
同人誌や同人ゲームなどの同人商品を販売するショップ。全国に36店舗を展開している。

とらのあな
同人ショップ「コミックとらのあな」の略称。全国に23店舗を展開している。

富野由悠季（とみの・よしゆき）
アニメ監督、演出家、原案提供者。テレビアニメ「鉄腕アトム」の制作に携わったほか、「機動戦士ガンダム」シリーズなどを手掛けた。

一般社団法人アニメツーリズム協会
富野監督が会長を務める「一般社団法人アニメの舞台となった実在の場所を「アニメ聖地」とし、全国88カ所を毎年選定している。

置かれた場所で咲きなさい
カトリック修道女、渡辺和子氏の著書。「時間の使い方は、そのままいのちの使い方」と説き、200万部を超えるベストセラーとなった。2012年発売。

イカゲーム
Netflixで公開された韓国のサバイバルテレビシリーズ。命をかけて大金獲得に挑戦する極限のデスゲームが展開する。

ウマ娘
ゲーム「ウマ娘 プリティーダービー」を中心としたメディアミックスコンテンツ。萌え擬人化された実名の競走馬を育成する。