

パチンコホール業界の現代的課題と対策（Ⅰ）

鍛 冶 博 之

はじめに

- I. 経理の不透明性（INの問題）
 - 1. 現状
 - 2. 北朝鮮への送金疑惑
 - 3. 対策
- II. 換金システム（OUTの問題）
 - 1. 換金と法律
 - 2. 換金の概略史
 - 3. 換金禁止の非現実性
 - 4. 対策
- III. パチンコ依存症
 - 1. 現状
 - 2. 母子同伴者が発生する社会的背景
 - 3. 対策（ここまで本号掲載）
- IV. ゴト師と不正機器（以下、次号掲載予定）
 - 1. パチンカーの分類
 - 2. ゴトの現状
 - 3. 対策
- V. 競合の激化
 - 1. 現状
 - 2. ホールの競合相手
 - 3. 対策
- VI. 「パチンコ」という言葉
 - 1. 現状
 - 2. パチンコとマスコミ報道
 - 3. 対策

おわりに

はじめに

30兆円近くの市場規模を誇るパチンコ業界¹⁾は、今や日本を代表する巨大産業のひとつである。しかしその成長・発展の産業史は、法的規制や偏見を含めた数々の

問題を抱え込みながら、時にそれらを克服し、時に妥協点を見出しながら形成されてきた歴史でもある。そしてそれらの問題のなかには、今なお未解決のまま残されているものが少なくない。当然のことであるが、パチンコ業界に限らず、あらゆる業界が構造的に何らかの問題を内包しながら産業形成なされてきたわけだが、特にパチンコ業界の場合、長年にわたって業界の「負」の側面に焦点が当てられることが多かったこともあり、他の業界と比較しても、業界の抱える問題点が露見しやすい。それだけに、特に1990年代以降パチンコ業界で叫ばれるようになった、いわゆる「業界の健全化」をいっそう推進するためにも、こうした問題点を早期に克服することが求められる。すなわち、パチンコ業界全体が真に業界改革を実現するためには、個別企業による経営改革のほかに、業界全体が長年にわたって抱え続けてきた諸問題に真正面から取組んで解決していく積極的姿勢が必要とされるのである。

筆者は現在、1980年代から徐々に見られるようになり1990年代に本格化し始めた、付随的サービスの充実を中心としたパチンコホール（以下ホールと表記）経営の実態や、ホール企業の「経営改革」²⁾に関する研究を進めている³⁾。本稿は筆者のホール企業における一連の経営改革に関する実態研究を補足することを目的としている。つまり、パチンコ業界全体のなかでも中核的市場を形成するホール業界に着目し、今日のホール業界が抱える現代的課題について、その対策も含めて検討したい。ただし、業界が抱える問題は多岐にわたるので⁴⁾、本稿では今後ホールの経営改革の現状分析を深めていく上で特に重要と思われる諸問題、「経理の不透明性に関する問題」「換金システムに関する問題」「パチンコ依存症に関する問題」「ゴト師と不正機器に関する問題」「競合の激化に関する問題」「『パチンコ』という言葉自体に関する問題」の6点に絞って分析を進めていく。これらの問題は、ホール企業が経営改革を実行し業界健全化を推進していくうえで不可避の問題であり、数ある課題の中でも特に早期に解決されなければならない項目である。

I. 経理の不透明性 (INの問題)

パチンコ業界が長年抱え続け、未だに有効な解決策が見出せていない二つの問題がある。それは長らくパチンコ業界関係者や研究者が、「IN」の問題と「OUT」の問題と呼んでいるものである。「IN」の問題とは脱税に関する問題、「OUT」の問題とは換金問題をそれぞれ指す。本章ではまず前者を、第II章で後者をそれぞれ取り

上げる。

1. 現状

パチンコ業界は伝統的に売上や利益が明確にされない、いわゆる「領収書が存在しない」体質が横行してきたため、容易に脱税を行える会計環境が当然の如く存在している。そのために、パチンコ業界が脱税の代表的な業界であると認識されて久しい。門倉貴史によると2003年度には「不正発見割合の高い業種ワーストファイブ」の第2位にパチンコ業界（全体の47.5%）がランクインし、「一件あたり脱税額のワーストファイブ」にもパチンコ業界が5218.5万円で第3位にランクインしているという⁵⁾。溝口敦は、パチンコ業界から脱税がなくなる理由を検証し、ホールが私利私欲のために脱税を行うことの他に、脱税によって裏金を作らなければ他店や他企業との生存競争に生き残れないという事情があり、すなわち「脱税せざるを得ない構造的理由があるのかもしれない」と指摘する⁶⁾。

しかし注意すべきは、パチンコ業界で脱税に手を染めているのは、ほんの一握りの企業のみであるということである。このことは今や業界の常識となっているわけだが、ホールの場合、1店舗当りの売上高が一般的な小売業などと比べて極めて高額になることから、健全な会計制度を確立して経理を行うホール企業が大多数であるにもかかわらず、少数企業による脱税であっても、その脱税額が高額になってしまい、マスコミの注目を集めやすい。マスコミ報道では数値だけが強調されることがしばしばみられるために、一般大衆には「パチンコ業界は脱税の温床となっている業界である」といったイメージが定着してしまっており、今なお改善される様子はみられない。

2. 北朝鮮への送金疑惑

経理が不透明であるが故に引き起こされる問題としても一つ、「北朝鮮への送金疑惑」問題が挙げられる。現在、全国にある約1万7000店のホールのオーナーは、朝鮮籍の人が約30～40%、韓国籍が約50%、日本国籍が約5%、華僑系が約5%であるといわれている⁷⁾。この数値を見ても、パチンコ産業が日本を代表するエスニック産業であることに疑いはない。在日韓国・朝鮮人系の人たちがさまざまな差別・偏見・規制を受けながらも、それらを克服しながらパチンコ業界の成長に寄与し、パチンコ産業を30兆円近い巨大産業に発展させ、日本文化の1つとまで認識さ

せるまでに至らせた点は、正当に評価されてしかるべきである。

しかしその一方で、ホールの売上金の一部が裏金として不正に北朝鮮に流出しているといったことがしばしば指摘されており、それは今に始まったことではない。これまで様々なジャーナリストが北朝鮮への裏金送金疑惑の問題を取材し、その調査結果を著書や雑誌で公表してきたが、確定された結論が出ていないのが実状だろう。この問題のポイントとして、①実際に送金がなされているのか、②どれぐらいの金額が送金されているのか、③送金の相手は何なのか(国、組織、個人)、④送金された資金の用途は何なのか、という点が主に挙げられよう。①については現在では事実とみなされているようであり、その前提にたった議論がなされているが、それを示す客観的証拠は何一つとして示されていないように思う。②③④については、有識者の調査結果がさまざまに存在するが統一見解は見られない。

パチンコ産業がエスニック産業であり、業界内に在日韓国・朝鮮人や中国人が圧倒的に多い現在、祖国の家族や友人の生活を慮り、寄付金として送金すること自体は何の問題もないであろう。しかしその寄付金として集められた資金が何らかの不正行為によるものだとすれば、そのような行為に対して批判が向けられるのは当然のことである。谷岡一郎はこの問題に関して、「民族問題とは何の関係もないが、このような疑惑を持たれる体質がこの業界に存在することもまた事実で、パチンコ業界が真の大衆娯楽としての地位を持つためには、自ら疑惑を持たれるような体質を浄化しようとする努力も忘れるべきではない」と注意を促している⁸⁾。

3. 対策

では脱税を抑制する手段としてどのようなことが考えられるであろうか。そもそも脱税が横行する背景には、パチンコ業界で健全な会計システムが十分に構築でされていないことがある。まずは脱税を不可能にするような会計システムの構築が急務である。1990年から開始されたホールでのプリペイドカード・システムの導入は、会計の健全化を促し、業界の脱税体質を改善することを一つの目的に実施され始めたが、脱税を抑制する決定打にはならなかった。それどころか、偽造・変造カードが市場に出回り1996年にはプリペイドカード会社の被害総額が630億円に達した。谷岡は、①ガラス張りの会計の公表、②外部監査の受け入れ、③疑惑を持たれないよう公正な経営の実施の3点を解決策として挙げ、2世・3世の若手経営者を中心にそういった努力がなされている点を評価している⁹⁾。

一方、会計の明朗化に向けた制度が確立されるだけでは不十分である。最も重要なことは、その制度を運用する業界関係者（ホール企業の場合、経営者・社員・アルバイトといった全ての関係者）の健全な会計を行おうとする意識改革がどの程度なされるかということである。この点に関し越水稔（当時、全日本遊技事業協同組合連合会理事長）は室伏哲郎との対談（1990年代前半）のなかで既に、「きちんと税金を納めるという意識を明確にもつこと。そして、パチンコは日銭商売で、井勘定も多いのですが、ともかく一日一日のお金の出入りをきちんと事務処理する」ことの重要性を指摘し、「パチンコ業界のイメージは悪いので一般の人の潜在意識に、脱税の代表企業と見られてしまう。そういう潜在的意識を改革するには、ただ地道な努力だけではなかなかできないし、実際に納税への意識改革をしなければいかん…」と述べている¹⁰⁾。この発言が10年以上前のものであるにもかかわらず、今日の業界関係者にとっても依然心に留めておくべき言葉であらざるを得ないところに、パチンコ業界が抱える脱税問題の根深さがあるといえる。1998年には宮塚利雄が「パチンコ業界が社会に『信用』を問い、社会から産業として認知されるためには、まずは何を差し置いてもパチンコ店が『脱税』ナンバーワン企業から脱却しなければならない。これ以外にパチンコ産業が社会から『信任』される方途はない。さらに付け加えるならば、この問題が解決できてこそパチンコ業界は、はじめて社会から『認知される業界』となることができるであろう」¹¹⁾と指摘し、パチンコ業界の健全化を達成するためには、何よりもまず業界が恒常的に持っている脱税体質を是正することの重要性と必要性を強調していた。しかし今日でもなお、この問題は未解決のまま残されている。

このように業界のマイナスイメージが横行するなかで、「企業の健全性」を差別化戦略のひとつとして展開していくために、1990年代から注目されるようになったのが「株式上場」である。株式上場が実現すれば、資金調達が容易になるほか、企業の社会的認知度と信用性を高めることになるため、多くのホール企業が株式上場に向けた様々な取組みを進めている。現在、平和やSANKYOをはじめとするパチンコ・パチスロ機メーカーや周辺機器メーカーなどでは既にいくつかの企業で株式上場を実現しているが、パチンコ業界の中核であるホール業界での公開実績は皆無である。ホール業界では経理の不透明性が改善されていないため、未だに株式上場が認められていない。ホール業界が株式上場を実現するには、①風俗営業適正化法（以下、風適法と表記）の改正によって換金が合法化されること（第Ⅲ章で詳述）、

②業界全体に適正な会計文化が浸透すること、③反社会的勢力とのつながりが無い旨を証明すること、最低これらの要件を満たすことが必要である¹²⁾。そのため、各企業がどれほど健全なホール経営に取り組んでいても、業界全体としての取組みが評価され上記3条件が満たされない限り、証券取引所はホール企業の株式上場を容認しないというのが現状といえる。そのことは、株式会社マルハン（本社：東京都・京都府）・株式会社ダイナム（本社：東京都）・株式会社ピーアーク（本社：東京都）といったホール業界の先進的企業が、1990年代前半から株式会社形態を採り財務諸表をはじめとするさまざまな情報公開を推進して企業としての健全性や将来性をアピールしてきているにもかかわらず、未だに株式上場が認められていないことから十分窺い知れる。

現在では、いつ容認されるか全く不明な株式上場を期待せず、別の手段で企業の健全性をアピールし、将来の株式上場に備える動きが見られる。例えば、ISOシリーズの取得や、海外での株式上場の実現といった事例がそうである。株式会社ダイナムの場合、国内での株式上場に向けた準備を進めつつ、2005年には「情報セキュリティマネジメントシステム（ISIM）認証基準」を、2006年には「ISO27001」「プライバシーマーク」の認証をそれぞれ取得している¹³⁾。またイクサムグループ（本社：愛知県）の場合、アメリカでの株式上場を果たしている¹⁴⁾。

また、パチンコ業界全体の動きとして、2006年12月、業界の第三者格付け評価機関にあたる「パチンコ・トラスティ・ボート」（PTB）はホール経営における統一会計基準案を提示し、将来的にホール企業の株式上場を実現するため、業界をあげて不正経理問題に対応していく姿勢を見せている。

II. 換金システム（OUTの問題）

本章では「OUTの問題」を考える。「換金」問題は2つの視点から考察できる。ひとつは換金が行われるシステムの問題、もうひとつは遊技者が「換金を行う」というその行為自体が引き起こす問題である。前者はシステムとしての三店方式や、それを生み出す根本的要因であるパチンコに対する法的解釈の問題、一方後者はパチンコの射幸性やギャンブル依存症の問題がそれぞれ当てはまる。本章では前者の問題を取り上げ、後者の問題については第三章で考察する。

1. 換金と法律

パチンコの換金行為は本来、刑法および風適法によって禁止されている。刑法第185条には「賭博をしたものは50万円以下の罰金又は科料に処する」と明記され、風適法第23条ではホールの禁止事項として、①現金又は有価証券を賞品として提供すること、②客に提供した賞品を買い取ること、③遊技の用に供する玉、メダルその他これらに類する物を客に営業所外に持ち出させること、④遊技球等を客のために保管したことを表示する書面を客に発行すること、以上の4点を挙げている。上記①②を違反した場合、それに対する行政処分は、警察庁が公表している営業停止命令等の量定によると、10日以上80日以下の営業停止となる。また上記③④を違反した場合には、5日以上40日以下の営業停止となる¹⁵⁾。

こういった規定が存在するにもかかわらず、今日のホールでは換金は公然と行われている。実際、ホール利用客の90-95%近くが出玉を換金するために特殊景品と交換しているといわれる。パチンコという遊技は、本来刑法や風営法によって明確に禁止されている換金行為を「三店方式」¹⁶⁾と呼ばれる景品流通システムを採用することで今日まで存続し、巨大産業にまで成長・発展してきたのである。しかし三店方式がある種の脱法行為であることは言うまでもないし、これまでも有識者によって幾度も指摘されてきた。

2. 換金の概略史

ここで換金の歴史を簡単に見ておく。パチンコが「子供の遊技」から「大人の遊技」へ転換する大きな契機となった景品が煙草である。景品として煙草が提供されることは戦前にもみられたが、特に終戦直後のパチンコ店¹⁷⁾では頻繁に行われた。煙草が欲しいからパチンコをするという人が全国に多発し、パチンコは全国的に普及した。「煙草という景品が、パチンコ客を増やす大きな要因になった」¹⁸⁾といわれている。1948年に登場した「正村ゲージ」とよばれる釘配列は、現在の遊技機の釘配列にも多大な影響を残しており、それまで単調だった遊技球の流れを大きく変えて多様化させ、遊技機のゲーム性がより高められた。パチンコ参加人口は上昇し、それによりパチンコ業界には「第1次パチンコブーム」が到来して、映画と並ぶ大衆娯楽の雄としての地位を築き上げ、パチンコがこの後ひとつの「産業」として形成されていく礎を築いた。この当時、全国のパチンコ店件数は飛躍的に増大し、1953年には約4万3000店ものパチンコ店が当時の日本社会に存在するまでに至った¹⁹⁾。

このようなブームの裏側で登場したのが「買人」と呼ばれる人々である。彼らがパチンコの換金行為を開始したのであった。しかし次第に、換金行為に外国人や暴力団が介入し、景品買いの利権をめぐる抗争が激化するようになる。その後「連発式」と呼ばれる遊技機が普及するなかで、換金はますます横行していった。こういった動向は、パチンコの負のイメージを形成するのに十分であったといえる。1954年に連発式が禁止され、パチンコ業界に大打撃を与えた後も、換金の利権をめぐる紛争は絶えることがなかった。そのためパチンコ業界では、こうした事態を打開するために換金が健全に行われる方策が模索され、その結果、三店方式による換金制度が確立され全国的に普及するようになった。三店方式は、第三者機関である福祉団体、「財団法人大阪身障者未亡人福祉事業協会」が特殊景品の交換業務を行うことで暴力団などの不法団体の介入の阻止に成功し、障害者たちの雇用促進などを実現した「大阪方式」がモデルとなっている。現在、東京都・埼玉県・三重県・岡山県では独自の換金方式が運用されており、今や三店方式はパチンコの換金行為を支持する制度的基盤として機能しているのである。

3. 換金禁止の非現実性

しかし、今日では当然の如く採用されている三店方式による換金が、必ずしも合法であるとは言いきれない。それは景品問屋が景品交換所から買い取った特殊景品をホールに販売するという行為が、風適法第23条の上記②の禁止事項に該当する可能性があるからである。にもかかわらず、今日まで三店方式が支持され換金が行われてきた。その理由の一つの裁判判例が挙げられる。1963年6月福岡高等裁判所は、三店方式が風適法違反として刑事訴追された一件について、問題の特殊景品が特定しがたいことなどを理由に、ホールの買取行為に対し無罪判決を下している。この判決により、三店方式が判決上は非合法であるとは言い難いと判断されたため、それ以降三店方式は正当化されて存続することになり、現在に至っているのである。しかし、三店方式による換金行為は法的にも制度的にも曖昧である。このことから三店方式が容認され続けている現状は、健全化を推進するホール業界にとっても早急に解決すべき問題なのである。

問題解決のための最も確実で手っ取り早い方法は、パチンコから換金行為を完全に禁止してしまうことであろう。しかしこのような策は、ホールやホール企業にとって、また業界全体にとっても余りに経営リスクが高く、その影響力を鑑みても現

実的ではない。先ほども述べたように、現在パチンコをする利用客の約95%が出玉を特殊景品と交換して換金しているからである。このことはつまり、利用客にとって「パチンコとは換金できるものでありギャンブルである」という認識が一般化してしまっており、換金できないパチンコはもはやパチンコではないという見方が圧倒的に高いことを意味している。また近年、パチンコ参加人口は減少傾向を示している。パチンコ参加人口は、1997年には2,310万人、1998年には1,980万人、1999年には1,860万人、2000年には2,020万人、2001年には1,930万人、2002年には2,170万人、2003年には1,740万人、2004年には1,790万人、2005年には1,710万人と²⁰⁾、若干の数値の上下は見られるが、最近9年間では総体的に減少傾向が見られる。このような状況のもと、仮にもパチンコの最大の特徴である換金行為を完全に禁止してしまうことになれば、パチンコ参加人口の更なる減少と市場規模縮小を加速することになる。また健全化の名の下、パチンコのゲーム性を追及する余り、パチンコから換金が禁止されることになれば、全国的に経営破綻するホールが続発することが予想される。そうなれば日本に数十万人近く存在するといわれるホール従業員の多くが失業者となる可能性を捨てきれない。さらにパチンコ業界はホール業界を中核として様々な周辺市場から形成されているため、パチンコ業界関連の失業者はさらに増加するものと見られる。よって仮にも換金が禁止されれば、ホール業界が急速に衰退し、パチンコ業界に負の多大な影響をもたらすことは容易に想像できる²¹⁾。またその際の影響はパチンコ業界だけにとどまらず、レジャー産業界全体にまで及ぶこととなる。日本のレジャー産業市場規模に占めるパチンコ市場規模の割合は2006年時点で約36%であり²²⁾、パチンコ市場は日本の余暇市場の3分の1を超える規模を占めている。そのため、パチンコ業界の衰退や破綻がレジャー市場全体の総体的縮小に拍車をかける可能性が十分考えられる。自治体によっては、地方税などホールから徴収できるはずの各種税金の減収による地域経済への影響も懸念される²³⁾。このことから、パチンコという遊技の根幹を成す換金行為を禁止することによる経済的影響は多方面に及び、その損失額は計り知れないものになることが予想されるのである。

4. 対策

パチンコにおいて換金行為の禁止が現実的に不可能である以上、考えられる対策として、①風適法の改正もしくは、パチンコを風適法の規制からはずして公営競技と同様に「パチンコ業界法」なるものを制定し、換金制度そのものを法的に合法化

する、②換金制度そのものは現状のまま維持しつつ、換金実施組織なるものを第三者のもと完全な独立組織として設立する、といった方策が最も現実的である²⁴⁾。特に前者に関して、先述のように確かに40年近く前の判例があるとはいえ、法的解釈からすれば換金は明らかな違法行為であり、その違法行為が戦後60年間放置されてきたということになる。まず、法的整備がなされ、パチンコの換金が法的根拠をもって合法化されることが求められる。これに関して姜誠は「パチンコがこれだけ巨大な産業となり、換金行為が半世紀近くも事実上容認されてきた現実を考えると、国民の合意のもと、パチンコのギャンブル的側面を認め、何らかの形で換金行為を合法化すべきであろう」と述べ、また「…換金を認める代償として、パチンコがどのような社会貢献をしていくのかという点を明確に」し、「公営ギャンブルのように、パチンコも換金によって上がる収益を何らかの振興財源として位置付けてこそ、違法性の強い換金行為が広く社会からも容認されると考える」と指摘しており²⁵⁾、換金合法化がホールの社会貢献に寄与することを強調することで、合法化に対する国民的支持を獲得する必要性を説いている。

一方、伊藤壽志夫が換金問題について「これは、パチンコ業界の問題というより、むしろ根本的な解決は行政の対応の仕方にかかっているといえるのではないか」²⁶⁾と指摘しているように、この問題が最終的には現行法改正もしくは、パチンコ関連の新立法制定の有無が重点となることから、業界内だけで解決できる問題ではないことも事実である。そのため業界全体で行政に対する積極的アプローチを継続的に進めていくことが必要でなる。

法改正や新法制定を含め、以上のような取組みを早急に行い換金行為の合法化を実現させられるか否かが、昨今頻繁に叫ばれる業界健全化を大きく前進させることに繋がるだろう。しかし、これに関する議論はこれまでも多くの研究者によってなされ、また数々のパチンコ関連の研究会や組織がさまざまな提言を行ってきたが、それにもかかわらず、パチンコの根幹部分である換金問題が未解決事項として残されているところに、この問題の根深さと複雑さを見ることができる。

Ⅲ. パチンコ依存症

1. 現状

パチンコ依存症はギャンブル依存症の代表的なもので、パチンコ業界が抱える重

要問題のひとつである。2004年に行われた全日本遊技事業協同組合連合会のアンケートによると、アンケートに協力した全国のホール来店者約4500人のうち30%がパチンコ依存を自覚し、年齢が上がるにつれて自覚者の割合が増加していることが分かった。また、借金を重ねパチンコにつき込む深刻な依存症の疑いがある人が0.5%存在するという結果も明らかになった²⁷⁾。

パチンコ依存症が本稿で取り上げる他の諸問題と異なるのは、その被害が直接的にホール利用客にもたらされるばかりでなく、利用客の関係者（家族・親戚・友人・知人・勤務先）にも被害が及ぶことがあることである²⁸⁾。そのため、依存症の解決に向けた業界の動向が注視されているが、溝口は、100万人近く存在するといわれるパチンコ依存症患者をパチンコ業界が生み出しているにもかかわらず、パチンコ業界が何ら十分な対策を取らずに問題を放置している現状を指摘し、「…パチンコホールは実質的にギャンブル場であるにもかかわらず、警察庁と最寄り警察署の生活安全課のもたれ合い構造の下、せいぜいお目こぼし代を払う程度であり、ギャンブル場としてまっとうな規制は受けていない。結果、店が食い尽くした果てのパチンコ依存症患者はただ放り出されるのみ。ホールは実質ギャンブル場であるがため、一般企業に問われる以上の社会責任を負うはずだが、警察の庇護の下、賭博か遊技かあいまいな領域に置かれ続けて、単に利益を追求し続けている」²⁹⁾と痛烈な批判を浴びせている。

パチンコに没頭するあまり多額の負債を抱え込み家庭生活の崩壊に追い込まれ、遊技者の人生を壊滅させるに至ったといった事例は、パチンコ業界が第1次ブーム期を迎えた1950年代初頭に既に存在している³⁰⁾。パチンコ依存症の問題は、ここ10年で突然現出した問題ではなく、パチンコ産業の躍進とともに常に存在してきた業界の未解決問題のひとつであるといえる。

パチンコ依存症の問題が特にここ10年ほどの間で注目されるようになった契機は、1996年に業界内で発覚したさまざまな事件や不祥事にある。プリペイドカード変造・偽造問題、日本遊技機工業組合に加盟する遊技機メーカーなどへの公正取引委員会の立ち入り検査、さらに遊技基盤からPCBが検出された問題などが取り上げられ、業界への批判が集中したのが1996年であった。それらの問題のひとつとしてパチンコ依存症の問題はクローズアップされることになったのである。

1996年以降注目されるようになったパチンコ依存症問題の特徴として、親（特に母親の場合が多数）が子供同伴でホールを訪れ何時間もパチンコに没頭するあまり、

子供は親が遊技中、車内に放置されるなどされ、その間に子供は車内で熱射病になり、最悪の場合死亡したり、または車外に出て一人遊んでいた子供が何らかの事件・事故に巻き込まれるというケースが圧倒的に多いというものである。つまり実際に何らかの被害を受けて犠牲になるのは、パチンコをしていた親自身ではなく、その親がパチンコを終えて車に戻ってくるのを待ち続けていた子供であるという点である。この事実にもマスコミが関心を持ち、全国的にパチンコ依存症の実態が知れ渡ることとなった。

またパチンコ依存症に対する業界の消極的対応にも批判が集中した。1996年以前にもパチンコ依存症の問題が露呈していたにもかかわらず、ほとんど具体的な解決策を打ち出すことなく事態を放置したこと、さらに、パチンコバッシングが展開されるなかで依存症問題が明るみにされたにもかかわらず、業界では遊技者の「自己責任」を主張して積極的に対応しようとしなかったことが批判的になった。

このような事態を重く見た業界では、解決に向けた取組みを開始する。例えば、ホームページ上で遊技に対する心構えや、ホールへの子供の同伴を控えるように注意を喚起するといったことがなされた。また各ホールでの取組みとして、駐車場に止められた車を1台ずつチェックして車内に子供が閉じ込められていないか否かを確認するため、従業員による定期的監視が行われるようになった。ホール従業員によるこの取組みは、ホールの駐車場で時折発生していた車両盗難を防止するなど、防犯効果を生み出したばかりでなく、ホール利用客からホールに対する安心や信頼を獲得することにも貢献した。

そのようななかで注目されているのが、ホール企業がホールの敷地内に託児所を設営し、一時的に子供を預かるという取組みである。北海道札幌市に本社を構える株式会社太陽グループが、1996年に出店したホール（篠路店）に託児室「ピノキオルーム」を設置したのが最初であり³¹⁾、以後全国の幾つかのホールで同様の取組みがなされるようになった。

また、現在の業界の対応として、例えば、東京都遊技業協同組合と早稲田大学の産学協同研究による「パチンコ・パチスロ依存症予防対策プログラム」が開始され、依存症問題に対する啓発や予防が呼びかけられている³²⁾。また東京都遊技業協同組合は独自に「パチンコ・パチスロ依存症を予防するためのホームページ」(<http://www.pachinko-izon.net>) を開設し、依存症に関する詳細な情報の提供や都内の医療機関の紹介を行っている。

2. 母子同伴者が発生する社会的背景

しかし、先進的ホールや業界による取組みだけでは解決にも限界があることは確かである。パチンコ業界が長年にわたりこの問題を放置してきたのがそもそもの原因と考えるマスコミの意見に賛同する一般大衆は多い。しかし依存症になるか否かは、遊技者個人の自己統制力も大きく関わっている。遊技者自身があくまで娯楽の範囲内でパチンコに興じるように強い意志をもつことが何よりも重要なのである。しかしこのことがまた何よりも難しい課題であることも事実であり、パチンコ依存症の解決をより困難にしている。

ところで、ここでひとつ考えねばならないのは、そもそもなぜ親（特に母親）は、これほどまでに依存症が問題視されているにもかかわらず、子供同伴でホールに足を運ぶのかということである。親が子供をホールに同伴するから、子供が犠牲になってしまう事件・事故が発生してしまうのではないか。親がパチンコをすること自体はなんら問題はないだろうが、ホールに子供を同伴することを親が控えれば、このような痛ましい事件は大きく減らせるのではないか。そのような意見が出てきてもおかしくはないだろう。しかし、実際にはそれほど簡単には事が進まないことも事実として認めなくてはならない。繰り返すが、現に1990年代半ば以降、今日に至るまで子供を同伴する母親が絶えず、毎年必ず親がパチンコに熱中するあまり子供の監視が甘くなり、子供が車内に閉じ込められて死亡した等といった出来事が発生している。これはどういうことを意味しているのか。第1に親の管理不徹底があることは確かであろう。親がしっかり子供を監視していればこのような事件が発生することを防げる可能性は高くなると思われる。しかし、この依存症問題が注目されるようになって10年近く過ぎた今日もなお、業界が抱える重要問題として残されてしまった背景には、日本社会におけるさまざまな変容が大きく関わっているのではないかと考えられるのである。ここでは以下の3点から考察してみたい。

（1）女性の社会進出の進展と余暇重視社会の到来

女性が社会進出するようになった契機については、数多くの要因を考えることができるであろうが³³⁾、一例として商品の観点から述べると、1960年代以降、家事労働時間を劇的に短縮しただけにとどまらず、男性は企業戦士、女性は専業主婦などといった旧来の価値観を根底から揺さぶり変容させるほどのパワーをもった商品

(例えば三種の神器や3C) (サービスを含む) が次々に登場したことが挙げられる³⁴⁾。それら商品は優れた機能価値をもっていただけでなく、社会的価値観にも変容を及ぼすものであり、女性の社会進出をバックアップした。さらに1970年代からは余暇重視社会の実現が叫ばれ、1980年代に入ると「余暇・レジャー」は「衣食住」以上に重視されるようになり、その傾向は今日まで持続されている³⁵⁾。つまり、この2つの社会環境の変化は、女性による家庭外での余暇・レジャー活動を容認するものだったといえる。こうした流れの中で、日常生活圏内に存在し、1人で遊べ、憂さ晴らしの空間にもなる手軽なレジャーとして、パチンコが注目されるようになったのであろう。

(2) 女性獲得のための経営戦略

しかし、たとえ余暇時代が到来しパチンコが身近な娯楽のひとつとしてこれまで以上に認識されるようになったとしても、元来ダークなイメージが付きまとうホールに女性客を引きつけることは容易ではない。そのためホールにはそれなりの集客戦略が求められる。そこでホール企業は、女性客をターゲットにした経営戦略を展開し、女性が入店しやすいホール環境を整えようと尽力するようになる。ホール業界では1970年代中頃から女性客の吸引に力を注いできたが³⁶⁾、経営の健全性がある程度認知されるようになった昨今において、ようやくその効果が出てきたといえるであろう。

例えば、店内では、日光を取り入れるための大きなガラス張りの窓を設置し、車椅子でも通行できるように島³⁷⁾と島との間の通路幅を広く設定し、かつてホールのダークな象徴であったトイレを改装しホール内でも特に念入りに清掃活動を行う。また煙草の煙が店内に籠らないように空気清浄機を設置したり、天井を旧来型ホールよりも高くするといったように、店内設備をさまざまに工夫することによって、店内が明るく、開放的で、清潔な印象を女性客に与えている。さらに子供連れの女性客のために、先述した託児所を設置するほかに、キッズルームを設営して、親が遊技中に子供がそこでテレビゲームや簡易な遊戯を楽しめるようにしたホール企業も見られる。主婦層を顧客ターゲットにするホールでは、買物帰りの主婦でもホールに立寄れるように、荷物置き場を設置するホールも見られる。これら女性の入店を促進するようなホール設備の改善は、パチンコに対しダークな印象しか持っていなかった女性層の支持を得ることに結びついた。また出玉イベントとして

「レディースデー」を設けるなどして女性客への優遇措置を講じるホールも少なくない。

そしてもう1点重要なのが、ホール従業員のなかに女性の姿が目立つようになったことである³⁸⁾。その理由として、①業界イメージが徐々に改善されてきたこと、②ホール企業内の組織体系が確立されるようになったこと、③ホール企業がパンフレットやインターネットを活用して自社情報を積極的に公表するようになり、女子学生がホール企業の情報を収集しやすくなったこと、④他業界と比べても給与水準が比較的高いこと、⑤デフレ不況以降の全般的傾向として、就職活動を行う学生が、企業の認知度や知名度よりも実績や将来性を重視するようになったこと、などが挙げられよう。近年では、ホール企業が優秀な人材の獲得と将来の幹部候補の育成を目的として、アルバイトやパートではなく社員としての採用を進めている。パチンコ関連企業の会社説明会でも女性の新卒生の姿が目撃されることが珍しいことではなくなり、実際に入社して、接客現場であるホールや、本社に勤務する女性社員は増加している。またホール企業としても、女性社員の活躍がホールに対して抱かれがちなダーティーなイメージを緩和する効果があるばかりか、女性の社会進出の機会を提供することによって企業の社会的責任のひとつを果たすことにも繋がるため、積極的な採用を進めている。とはいえ総体的に見れば、従業員全体に占める女性従業員の割合はわずかである。これは、女性の多くがまだパチンコ業界に対して不信感を抱いていること、また女性自身はパチンコ業界への就職を希望していても保護者・親戚などの関係者が猛反対するために内定を辞退する可能性があることがその理由として挙げられる。このようにパチンコ業界への女性の就職は、男性のようにスムーズにはいかないという問題があるものの、1990年代に入って各ホール企業が本格的に経営改革を推進する一手段として、アルバイト・社員を含め、女性の業界進出が促されたことに間違いはない。そしてホールにおいて女性従業員が接客することは、女性利用客をホールに呼び込む上で大きな役割を果たしているのである。

一方で室伏は、そうしたホールの経営戦略がホールの依存症問題を拡大させることに結びつく一要因になったと考え、次のように述べている。

「パチンコは本来『適度な射幸性を満たす大衆娯楽』のはずだったが、'89年、行政主導で経理明朗化のためにプリペイドカード・システムとCR機を導入したことで、その普及促進策としてCR機の連チャン性、つまりギャンブル性を強め

たといわれる。その後CR機は、一部導入を含め全国1万8000軒のパチンコ店の7割強に設置されるに至ったが、ちょうど、そのタイミングは、パチンコ人口の大勢的減少(『レジャー白書』によれば、10年間で約3000万人から2800万人台に低下)に対する対策措置として女性を新規顧客層として取り込むもうとしていた業界の動向と合致した。つまり、パチンコのギャンブル性が強くなった時期に、一般的に『ギャンブル』に対して免疫力が男性よりも弱いといわれる女性が大量に進出してきて、パチンコ依存症、あるいは核家族ゆえに祖父母たちに子供を預けられない子連れママのパチンコが増えたというわけである。」³⁹⁾。

このように室伏は、ホールやホール企業による女性獲得のための経営戦略の有効性のほかに、当時の遊技機がもつ射幸性の程度や女性のギャンブルに対する抵抗力の程度が複合的に影響を与え依存症を誘発したと分析している。

(3) 核家族化の進行

核家族化が日本で注目されるようになったのは1960年代後半からであり、日本の核家族化率は、1920年には58.5%、1960年には63.5%、1975年には74.1%、1995年には79.2%と年々高まっており、核家族化の明確な傾向を確認することができる⁴⁰⁾。しかし核家族化傾向が家庭環境や地域環境に弊害をもたらす側面を持っていることは、これまでの社会学や生活学の諸研究により明らかにされている。子育ての場合、大家族時代には祖父母だけでなく、時に地域住民までもが参加し、親(特に母親)をサポートした。しかし核家族化の進行は、家庭と地域との緩やかな共同体意識を破壊し、近隣住民の家庭事情を把握できない環境を作り出した。また祖父母との連携による子育ても困難になり、母親は夫以外の誰の助けもないままに子育てを行わなければならない状況が現実存在する。そのため昼間父親が勤務中の場合、家庭では母親が一人で子育てに専念せざるを得ない。その結果、ストレスを抱える日々を一時的にでも離脱する手段として、自宅から近距離に存在するホールは、ギャンブルが持つ刺激に浸りつつ自分自身の時間を作り出せるアミューズメント空間として、主婦層に取り入れられていったのであろう。しかし、自宅には子供の世話を代行してくれる人がいないため、子供を一人自宅に置いてくることができない。つまり、「子供をホールに同伴せざるを得ない状況」が社会に存在するのである。親以外に子供の世話をし、面倒を見てくれる人が家庭や地域からほとんどいなくなってしまい、また凶悪犯罪の増加も重なって、子供だけを家に残してパチンコに行く

ことを躊躇するようになった母親が、乳幼児をホールに同伴させてしまうのであろう。しかしホールに連れてきたものの、現在は18歳未満の者がホール内に入店することができず、子供を預ける施設などあろう筈もないため、母親は車内に子供を残していかざるを得ないのである。

3. 対策

乳幼児を含めた子供が関係する依存症の問題は、こういった社会的背景を抱えて発生していることもあることから、今後もこの問題が継続されることは間違いないであろう。室伏は依存症問題に関して「無論、第一義的には、責められるべきはギャンブル・ゲームにはまり込み、のめり込む本人の問題ではあるが、同時に、責められるべきは、大衆娯楽のパチンコをギャンブルに仕立てた官僚組織であり、駐車場見回りなど顧客への細心の注意を怠り、当時110番も設置できなかった業界であり、その背後には、公営ギャンブルを半世紀も主催しながら、その知的かつ実質的なケアを怠った政府・行政の責任もある」⁴¹⁾と述べ、遊技者にのみ依存症の責任を押し付けることに批判的な立場をとる。たしかに依存症の発生を少しでも抑制するには、ホールにとどまらずパチンコ業界全体で対策を練っていくこと、また業界の取組みをバックアップする行政の積極的な働きかけが必要であろう。

現在、依存症問題に取り組むホール企業のなかには、換金需要を抑制することで依存症遊技者の発生を抑えようとする試みがいくつかなされている。その具体的方法を以下に2点挙げる。

（1）景品選択幅の拡大

その方法として第1に、遊技者が景品交換所での景品選択幅を広げられるようにする取組みが挙げられる。遊技者の圧倒的多数が出玉を特殊景品と交換して換金するが、その理由として、現金を手に入れたいという欲望のほかに、一般景品のなかに欲しいと思う商品が陳列されていないといった意見がある。しかし風適法第29条に景品の最高限度額が1万円を越えないことが規定されていること、さらにホール内の景品カウンターに十分な面積を用意することが出来ないことから、必然的に景品の品揃えに限界があるのが現状である。前者に関しては、より多様な景品の品揃えを行うためにも、風適法の改正がなされて一般景品の上限規制が引上げ、もしくは撤廃されることを期するしかない。

一方、後者に関しては、上限の範囲内で景品の選択幅の拡大を図るために「カタログ景品」なるものを導入するホールが最近見られる。これは出玉に相当する商品をカタログの中から選択して申し込み、後日指定された配達先に配送される仕組みになっている。カタログ景品がホールの景品交換所で扱われる景品と異なる点は、①実際に賞品を陳列するわけではないため、カタログの紙面が許される限り景品となる賞品を紹介できること、②店舗扱いの景品としては陳列しにくかった賞品（例えば生鮮食料品など）も対象にできること、③遊技者は遊技終了後すぐに景品を選択するのではなく、カタログを持ち帰り後日申し込み用紙を提出できるため、じっくり時間をかけて賞品の選択が可能になること、④①～③から、遊技者の景品の選択幅が「広く」「深く」なること、⑤遊技者がホールで景品交換した際には、それを持ち帰る手間があったため、あまりにサイズの大きい賞品は好まれなかったが、カタログ景品の場合、そのような手間を省くことができること、⑥景品となる賞品は、百貨店などの小売店から直送されるケースが多いため、商品の安全性や品質保証が行き届いていること、これらの優位性を指摘できよう⁴²⁾。しかし現状においては、店舗陳列景品・カタログ景品いずれの場合も、景品数や品目・種類が十分であるとは言えない。警察庁生活環境課が2006年9月にホール関係団体に公表した「ぱちんこ営業に係る賞品の取りそろえの充実の更なる推進について」という文書には、全国的傾向としてホールでの取扱景品数や種類が十分でなかったり、ホールごとに偏りが見られるとして、「客の多様な要望に応えられるよう更なる充実を各店に要請」している⁴³⁾。いずれにせよ、このような景品の多品種化にともなう一般景品市場の拡大と、それに伴う遊技者の賞品選択の拡大が、どれくらいの換金需要を抑制して景品交換需要の増加を促せるかについて、現時点では結論を出せないが、パチンコ業界が換金主導型経営の結果招いたパチンコ依存症患者の増加に対し、具体的な対策を講じた一例として今後注目したい。

(2) 射幸性の低い遊技機の提供

第2に、射幸性を低く設定した遊技機を提供することである。パチンコが実質的にギャンブルであることから、これまで射幸性の適正水準に関する議論が繰り返されてきたが、必ずしも明確な基準が設けられてきたわけではない。それゆえ射幸性の高低の判断には常に曖昧さが付き纏っている。現在のところ、「射幸性を抑える」とは、①市場に投入されている遊技機よりもゲーム性が高いこと、②低い投資額で

遊技できること、③換金率が極めて低いこと、以上の条件を満たすことといえるだろう。このように記したものの、さらに「ゲーム性」「低い投資額」「換金率の低さ」を具体化しようとするれば、おそらく研究者によって異なる基準が示されることになるだろうから、統一した基準設定は容易ではない。

このような状況のもと注目されるのが、いわゆる「遊べるパチンコ」と呼ばれる遊技機の提供である。これは遊技機のゲーム性に重点を置き、1玉あたり換金率を低く設定することによって、遊技機が本来持っていたギャンブル性を抑え、低投資でパチンコをプレーできる環境を提供するものである。このような遊技機が市場に投入される契機となったのが、2004年7月になされた風適法施行規則等の改正である。これにより射幸性を抑えた多種多様な遊技機開発が可能となり、遊技性を高めた遊技機の市場投入が行いやすくなったのである。

元来パチンコの貸玉料は、ホールごとに、もしくはホール企業ごとにおおよそ画一である。そのため遊技者の所得差や年齢差が考慮されることなく、「1玉＝3～4円」程度の貸玉料が設定され、「1玉＝2.5円」程度で換金されるのが通常である。そのため、資金力に余裕のある人しかパチンコができない状況に陥り「誰もが楽しめる」という意味での大衆娯楽からは程遠い遊技となってしまった。そのことが先述のパチンコ参加人口減少の一要因になっている。そのようななかで、誰もが低投資で長時間楽しめるパチンコを実現する一手段として昨今注目されるようになってるのが「遊べるパチンコ」と呼ばれる遊技機である。

現時点では「遊べるパチンコ」を導入するホールは少数ではあるが、2006年6月6日に株式会社ピーアークがピーアーク三田店に、1フロア限定ではあるが、貸玉料金1円での営業を開始し、業界の注目を集めている⁴⁴⁾。また同年7月26日には日本遊技産業経営者同友会が企画開発した「遊べるパチンコ」である「CRチューリップ物語」が保安電子通信技術協会の型式試験に「適合」している⁴⁵⁾。このように、従来の遊技機よりも低投資で長時間遊技可能な遊技機の開発が進められている。今後ホールでは、多様な顧客獲得の有力な手段として、「遊べるパチンコ」の導入が積極的に進められることが予想される。

しかし、ここで補足したいのは、業界としては「遊べるパチンコ」のようにゲーム性を追及した遊技機の開発に尽力したい一方で、遊技者の多くはむしろ、ギャンブル性を追求した遊技機の開発を望んでいるということである。そのことは、いわゆる「パチンコのマニア化」が進行し、遊技者一人あたりの投資金額が上昇してい

る今日の状況をみれば明らかだろう。遊技機メーカーには今後、ギャンブル性を志向する従来からの利用客を逃がさないような、ある程度の射幸性をもたせた遊技機の開発と同時に、新規顧客を獲得しやすい低投資で長時間遊技可能なゲーム性を追及した遊技機の、これら2タイプの製造・販売がますます求められよう。そのためには、伝統的に横行してきたメーカー主導の生産販売体制を見直し、ホール利用客の特性やニーズを製品開発に生かす姿勢が必要であろう。そしてホールやホール企業では、各ホールの顧客層や地域性を鑑みて、両タイプの遊技機導入のバランスを考えていくことが求められる。

パチンコ業界が近年ようやく本格的にギャンブル性を抑制しゲーム性を追求する遊技機の開発を進めているという点は、業界の歴史を見ても注目すべきことである。今後、高齢社会の更なる進展とともに、ホールの顧客層にシニア層を取り込むことが求められるようになることから、高齢者が気軽に遊技できるような射幸性の低い機種の開発が必要とされる。

以上、パチンコ依存症を抑制すると思われるホール企業の取組み2点見てきたが、これら2つの取組みのみで依存症問題の完全な解決を期待することはできない。やはり最終的に重要となるのは、繰り返すが遊技者自身の意識・自覚ということになる。遊技者自身が、あくまでパチンコを「ゲーム」として楽しむよう自覚し、自己責任をもってパチンコに臨み、「度を越えた投資」を控えるよう自重することが求められるのではないだろうか。

また日本の場合、仮に遊技者にパチンコ依存症が発症したとしても、それを治療できる医療機関が十分に整えられておらず、またそうした医療機関の存在が患者に知られていないケースが多いことも大きな問題である。パチンコ産業が日本を代表する巨大産業であることを鑑みても、パチンコ依存症を含めたギャンブル依存症を医学的観点から治療可能な組織やシステム構築がさらに進められる必要がある。

(以下、次号掲載予定)

【注】

- 1) 「パチンコ業界」は、その中心となる「パチンコホール業界」の他に、関連業界として「パチンコ機・パチスロ機業界」「遊技機部品業界」「コンピューター関連業界」「セキュリティ機器業界」「ホール設計業界」「景品業界」などから構成される。

- 2) 本稿では「経営改革」の意味を、「1980年代後半から現在に至るまでのそれぞれのホール企業において、パチンコを広く信任され支持される大衆娯楽に昇華させるための一連の諸活動」と緩やかな定義をしておく（鍛冶〔2006a〕2頁）。
- 3) ホールの経営改革に関する筆者の論文として、鍛冶〔2004〕〔2005〕〔2006a〕〔2006c〕がある。
- 4) 昨今のホール経営上の問題点として、パチンコ店経営研究会は以下を挙げている。「業界にとっての主要な問題点」として、①不正遊技機、②ゴト師問題、③廃棄台問題、④防犯問題、⑤脱税問題、「個店の経営上の問題点」として、①他の同業施設との競争の激化、②設備費・運営経費等の増加、③人件費コストの増加、④公的な規制、⑤設備不足、⑥資金不足、⑦人材不足、以上である（パチンコ店経営研究会〔2005〕46頁-47頁）。
- 5) ちなみに前者のランキングの場合、第1位バー・クラブ（53.9%）、第3位廃棄物処理（33.1%）、第4位農業・畜産（30.4%）、第5位書籍・雑誌販売（29.8%）となる。また後者のランキングの場合、第1位貿易（6706.5万円）、第2位自動車・同付属品製造（6210.1万円）、第4位物品賃貸（4026.9万円）、第5位情報サービス・興信所（2896.6万円）となる（門倉〔2005〕178頁）。
- 6) 溝口〔2006〕185頁。
- 7) 北朝鮮取材班〔2006〕79頁。なお、多くの業界関連の専門書でホールオーナーの国籍の比率が示されている。若干の差異は見られることがあるが、おおよそ同様の数値が記載されている。
- 8) 谷岡〔1998〕112頁。
- 9) 谷岡〔1998〕113頁。
- 10) 室伏〔1994〕47頁・48頁。
- 11) 宮塚〔1998〕70頁。
- 12) 鍛冶〔2005〕183頁。
- 13) 『Green Belt』〔2006c〕41頁。
- 14) 湯川〔2006〕159頁-165頁。
- 15) 風適法第22条「禁止行為」、および第23条「遊技場営業者の禁止行為」には次のように述べられている（PCSA法律問題研究部会監修〔2006〕57頁-61頁、135頁-136頁）。

（禁止行為）

第22条 風俗営業を営む者は、次に掲げる行為をしてはならない。

- 一 当該営業に関し客引きをすること。
- 二 営業所で、18歳未満の者に客の接待をさせ、又は客の相手となってダンスをさせること。
- 三 営業所で午後10時から翌日の日出時までの時間において18歳未満のものを客に接する業務に従事させること。
- 四 18歳未満の者を営業所に客として立ち入らせること。
- 五 営業所で20歳未満の者に酒類又はたばこを提供すること。

（遊技場営業者の禁止行為）

第23条 第2条第1項第7号の営業を営む者は、前条の規定によるほか、その営業に関し、次に掲げる行為をしてはならない

- 一 現金又は有価証券を賞品として提供すること。
- 二 客に提供した賞品を買い取ること。

三 遊技の用に供する玉、メダルその他これらに類する物（次号において「遊技球等」という。）を客に営業所外に持ち出させること。

四 遊技球等を客のために保管したことを表示する書面を客に発行すること

- 16) 「三店方式」とはホールが「直接的には」換金行為に関与することなく、換金行為を成立させる方法である。遊技者はホールで出玉を現金交換するのではなく、まず特殊景品と交換する。それを持って遊技者はホール外に設けられた景品交換所へ向かい、そこで特殊景品を現金と交換する。遊技者から買い取られた特殊景品は景品問屋に買い取られ、問屋は再び景品をホールに卸すことになる。つまり特殊景品は「ホール」「景品交換所」「景品問屋」のこれら三者間を循環することになる。ここで重要なのは、これら三者は独立した事業組織という形をとっている点である。そのため名目上ホールは、直接換金行為に関与していないことになる。
- 17) ここで「ホール」と表記せず敢えて「パチンコ店」と表記したのは、「ホール」という表現が一般化するようになったのがおおよそ1970年代以降であるからである。なお現在では和製英語である「パチンコホール」という表現を避け、「パチンコパーラー」と表現するようになりつつある。本稿では現在でも一般的に使用されている「パチンコホール」という表現を採用している。
- 18) 二見〔2001〕20頁。同様に加藤秀俊は、「いささか極端ないいかたをするならば、初期のパチンコ業界というものは、愛煙家たちによってその経営的基盤を形成したといってもさしつかえあるまい。そして、タバコという商品が大人のものである以上、元来、子供の遊びであったパチンコがいつのまにか大人たちによってとりあげられてしまったのも当然というべきであろう」と指摘する（加藤〔1984〕86頁-87頁）。
- 19) 室伏〔1997a〕145頁。なお正村商会の経営動向を中心にして、パチンコ産業の形成と発展の黎明期となる1950年代の分析を試みた論文に、韓〔2006〕がある。
- 20) ここで示す数値は、財団法人社会経済生産性本部〔2006〕44頁による。
- 21) 猪野は、換金行為が違法であるにもかかわらず、換金がまかり通ってきた理由を、①パチンコには3000万人のファンが存在すること、②ホール利用客の換金ニーズがきわめて強いこと、③景品換金制がなくなるとホール経営が破綻してしまうこと、以上の3点を指摘する（猪野編〔1997〕12頁-13頁）。
- 22) 2005年時点における日本のレジャー産業市場規模は80兆930億円で、パチンコ市場規模は貸玉料で28兆7490億円である（財団法人社会経済生産性本部〔2006〕47頁）。
- 23) 二見はパチンコホールの地域貢献について、「特に鹿児島県や宮崎県という、人口当りパチンコ店の数が日本のトップランクにある県などは、雇用力の大きな企業がないだけに、雇用力とそれに伴う地方税の納付という点を考えると、地域経済に大いに貢献しているのは事実なのだ」と指摘する（二見〔2001〕37頁）。
- 24) 室伏は換金の違法性を改善する方法として、①換金を禁止すること、②風適法を改正して換金を容認すること、③特別立法により公営ギャンブル並みのパチンコ法を制定して金を許可すること、④現状をほぼ追認し、多少の条件を付ける形で換金の第三者機関を設けて換金を認めること、以上の4点を紹介している（室伏〔1997a〕74頁）。
- 25) 姜〔1997〕210頁。
- 26) 伊藤〔1998〕73頁。
- 27) 『日本経済新聞』〔2004〕14頁。

- 28) このことに関して帯木蓬生は次のように指摘する。
 「ギャンブル依存症に陥っている本人が自分の病気に悩むのは当然です。ところがその周囲にいる家族や親類・友人・知人も、本人に劣らず悩まされます。しかも本人はギャンブルにうつつをぬかして有頂天になっていることもあるでしょうが、迷惑を蒙る周囲の人たちはいつきも気の抜ける日はなく、その意味では本人以上に苦しみはつひつひと増えます。ギャンブル依存症は本人のなかで完結する病気ではないのです。周囲の人々までもトコトン巻き込んでいくところに、この病気の特徴があります。通常の身体病やアルコール依存症の場合は、苦勞するのはせいぜい家族どまりでしょう。しかしギャンブル依存症は友人・知人、最悪の場合は勤め先の会社まで影響が及ぶのです。」（帯木〔2004〕77頁。
- 29) 溝口〔2006〕224頁。
- 30) この点については鍛冶〔2006d〕を参照されたい。
- 31) 株式会社太陽グループホームページ（<http://www.taiyogroup.jp/>）（2007年2月26日閲覧）を参照。
- 32) 財団法人社会経済生産性本部〔2006〕60頁。
- 33) 女性の家事時間の減少プロセスについて、例えば以下のような指摘がある。
 「女性の家事労働の減少をもたらした社会の変化としてあげられるのは、電化製品の普及、調理済み食品や外食産業、家事を肩代わりするサービスなど家事を省力化する“モノ”やサービスの充実と利用の増加、家族人数の減少、働く女性の増加である。家事にかかる時間を短くせざるを得ない働く女性の増加に合わせてさまざまなモノやサービスが生まれ、それが利用される。一方、仕事を持たない女性もこれらのモノやサービスを利用し、それによってさらに女性が働きやすい環境が生まれ、新たに女性が働き始める。働く女性の増加は晩婚化、少子化を促す要因の一つになり、家族人数の減少を促進する。家族人数の減少は、食事や洗濯の量を考えてみれば明らかなように、一面ではダイレクトに家事時間を短くするが、他方、家庭内での家事の担い手が減り、主婦の負担を大きくするという面も併せ持つ。そこで、またモノやサービスの需要が増える。という具合に、家事省力化のためのサービスの充実、家族人数の減少、働く女性の増加は、それぞれが原因となり結果となり、互いの動きをさらに加速させて家事時間の大幅減少を招いたと考えられる」（NHK放送文化研究所〔2002〕62頁－63頁）。
- 34) 日本において商品がもたらす個人や社会への多面的影響力を論じた研究として、石川編〔2004〕〔2006〕がある。
- 35) 久武ほか〔2001〕263頁。またかつて筆者は「今日にいたる余暇重視社会を形成し、さらに日本社会との相互関係の中で、生活者の余暇に対するマイナスイメージを緩和させる1つの契機になったもの」として東京ディズニーランドを取り上げ、その社会的影響力を論じたことがある（鍛冶〔2006b〕236頁－251頁）。
- 36) 中山〔1995〕96頁。
- 37) 「島」とは「ホール内の同機種の手が並んでいる配列のひとつかたまり」を指す（室伏〔1997a〕221頁）。
- 38) この傾向は1990年代後半にはすでに見られた現象である。当時成美子は「ホールの女性たち」というタイトルの文章で以下のように述べていた。
 「10年前のパチンコ業界を知るものにとって、まさに革命ともいべき変化がホールに起きている。フリーアルバイターの20歳前後の娘さんたちが、コンビニやファミリーレストランのノリでホールにも進出し始めたのである。

かつて、ホールで働く女性といえば、カバンひとつで従業員寮に住みこんだいわくありげな夫婦者と相場が決まっていた。たまに単身でやってくる女性もどこか世をすねた風情があった。ホールにも彼女たちの不幸や悲しみ、物憂い雰囲気が沈殿していたものだった。

ところが今は、はつらつとし、賢そうな若い女性がホールを元気に走り回っている。

お客にも拔かりなく気配りし、当たり札を台に挟み、重い玉箱を台車に乗せて運び、男子従業員と遜色なくホールの仕事をこなしている。当然、ホールも女子高生のような屈託のなさや陽気さや若さが充満し華やいでくる。

不況の折、男女区別なく、1時間1000円から1500円という給与の高さもこの傾向に拍車をかけているのかもしれない。都心より地方のほうが、仕事に強い興味をもったやる気のある女性が集まる傾向もある。

思えば隔世の感があるが、彼女たちがホールを担い、お客と接することによってパチンコ業界は、いままでになかったイメージチェンジを遂げつつあるのだと思う。」(成 [1998] 255頁-256頁)。

39) 室伏 [1997a] 114頁。

40) 核家族化率の測定にはさまざまな方法があるが、ここで示した森岡方式は「核家族世帯数÷親族世帯総数×100」で算出する(中川 [1999] 130頁)。

41) 室伏 [1997b] 56頁。

42) これら6つの点は、鍛冶 [2004] 155頁で論じた内容を発展させて整理したものである。

43) 『Green Belt』[2006c] 30頁。

44) 『Green Belt』[2006a] 72頁。

45) 『Green Belt』[2006b] 36頁。

参考文献

『Green Belt』[2006a] アドサークル, 8月号。

『Green Belt』[2006b] アドサークル, 9月号。

『Green Belt』[2006c] アドサークル, 10月号。

帯木蓬生 [2004] 『ギャンブル依存とたたかう』新潮社。

韓載香 [2006] 「緑日娯楽の事業化への道—1950年代におけるパチンコ産業の胎動—」『経営史学』第41巻第2号。

久武綾子・戒能民江・若尾典子・吉田あけみ [2001] 『家族データブック』有斐閣。

猪野健治編著 [1997] 『パチンコ苦悩白書—30兆円産業に未来はあるか—』毎日新聞社。

石川健次郎編著 [2004] 『ランドマーク商品の研究—商品史からのメッセージ—』同文館出版。

石川健次郎編著 [2006] 『ランドマーク商品の研究②—商品史からのメッセージ—』同文館出版。

伊藤壽志夫 [1998] 「“パチンコバブル”が崩壊した業界の課題と展望」『月刊レジャー産業資料』2月号。

門倉貴史 [2005] 『日本「地下経済」白書—闇に蠢く23兆円の実態—』祥伝社。

鍛冶博之 [2004] 「パチンコ業界の現状と経営改革」『市場史研究』第24号。

鍛冶博之 [2005] 「パチンコホール企業『株式会社ダイナム』の経営改革」『市場史研究』第25号。

鍛冶博之 [2006a] 「アミューズメント産業における経営改革—パチンコホール業界の場合—」同志社大学大学院商学研究科修士論文, 3月。

- 鍛冶博之〔2006b〕「テーマパーク」石川編著〔2006〕『前掲書』第7章。
- 鍛冶博之〔2006c〕「パチンコホールにおける経営改革の諸要因」『商学論集』（同志社大学大学院），9月。
- 鍛冶博之〔2006d〕「ランドマーク商品としてのパチンコ—大正期から昭和20年代までを中心に—」『市場史研究』第26号。
- 加藤秀俊〔1984〕『パチンコと日本人』講談社。
- 姜誠〔1997〕「巨大産業パチンコの世界」谷岡一郎・仲村祥一編著『ギャンブルの社会学』世界思想社。
- 北朝鮮取材班〔2006〕「パチンコ業界人が語る店の裏側 偽1万円札出回り事情」『AERA』2月13日号。
- 宮塚利雄〔1998〕「激変する社会環境とパチンコ産業の展望」『月刊レジャー産業資料』2月号。
- 溝口敦〔2006〕『パチンコ「30兆円の闇」—もうこれで騙されない—』小学館。
- 室伏哲郎〔1994〕『未来産業としてのパチンコ—パチンコPACHINKOからパチーノPACHINOへ—』二期出版。
- 室伏哲郎〔1997a〕『パチンコ30兆円産業白書1997』アド・サークル。
- 室伏哲郎〔1997b〕『パチンコ冬の時代生き残り作戦』毎日新聞社。
- 中川清〔1999〕「核家族 nuclear family」日本生活学会編（川添登・一番ヶ瀬康子監修）『生活学事典』TBSプリタニカ。
- 中山裕登〔1995〕『レジャー産業界』教育社。
- 『日本経済新聞』〔2004〕8月16日号。
- 二見道夫〔2001〕『パチンコの経済学』オーエス出版。
- NHK放送文化研究所編〔2002〕『日本人の生活時間・2000—NHK国民生活時間調査—』日本放送出版会。
- パチンコ店経営研究会編〔2005〕『パチンコ店の経営革新』経営情報出版社。
- PCSA法律問題研究会監修・ダイナム法務部著〔2006〕『パチンコホール 法律ハンドブック—基礎編（補訂版）—』商業界。
- 成美子〔1998〕『パチンコ業界報告書』晩聲社。
- 谷岡一郎〔1998〕『現代パチンコ文化考』筑間書房。
- 湯川栄光〔2006〕『パチンコ沈没—潰れる店 生き残る店—』こう書房。
- 財団法人社会経済生産性本部〔2006〕『レジャー白書2006』。