



私の平成パチンコ史③ パチンコ機 後編

## 「多ジャンルへの回帰」を模索中

前回ざっとですが、平成16年の規則改正辺りまでパチンコ機の流れを振り返ってきました。液晶、タイアップそしてカード(CR機)など、平成という時代の方向性を決定づけた大きな出来事が目立った初期に比べ、中期以降はコンテンツの存在がメインとなり「多ジャンルへの回帰」が模索され続けている状況だと思います。

平成16年に行われた規則改正では、種別の撤廃が大きな目玉でありました。その際多くの業界関係者やファンが期待したことは、従来の形にとらわれない新たな遊技機の登場でしたが、やはりそれまでに市場の中心であった第一種タイプとして『CR大ヤマト2』を皮切りに、引き続き『海物語』シリーズなどがヒットしています。

また、時代とともに加速したのがエンターテインメント性。特に「歌パチ」などと総称される、歌手とのタイアップ機が次々ヒットする現象も起こりました。平成中期以降印象に残っているのはピンクレディー、中森明菜、テレサ・テン、倅田来未、浜崎あゆみといった、いわゆる「歌姫」と呼ばれる本格派たちを中心としたコンテンツで、進化した映像やスピーカーによる演出が、多くのファンの心をとらえたといえるでしょう。

そして、特徴的だったのは平成18年に発表された『CRぱちんこ冬のソナタ』以降続いた、パチンコでの韓流ブーム。それまでほとんど打ったことがないような女性たちがホールに入り、うっとり画面を見つめている様子を目の当たりにし、驚きとともに今後のパチンコは変わっていくのではないかと期待をしていたのを覚えています。他にも「春のワルツ」「天国の階段」「宮廷女官チャンゲームの誓い」「美男ですね」といった大ヒット韓流ドラマが次々パチンコになりましたが、世間のブーム終了とともに少しご無沙汰状態になっているのが淋しい限り。

さらに、平成に台頭したコンテンツでは「アニメ」と「萌え」も見逃せません。中で

も平成年に発表された平和の『CR戦国乙女』は、戦国武将を美少女に置き換えるというオリジナル実験機ともいえましたが、シリーズや関連グッズなどが大ヒットを記録し、同社の大きな柱となったのも興味深い動きでした。また、アニメはパチンコにしやすいことや根強いファンが多いことから、重要なコンテンツとも認識されており、平成以降も存在感が増していくでしょう。

一方、平成過ぎには既に居場所がなくなりつつあった旧二種タイプは、平成13年の『たこ焼き八ちゃん』のヒットや、同15年に日工組主催で行われた「第二種展示会」で再注目の兆しがあったものの、皮肉なことに規則改正や種別撤廃によって白紙状態となってしまい、24年の『CRAトキオデラックス』辺りまで不遇の時代が続きます。そして現在再び苦境に立たされており、新時代には復活が待たれるところ。

最後に平成中期前後は、各社『CRルパン三世』『CR花の慶次』『CR牙狼』『CR新世紀エヴァンゲリオン』『CR北斗の拳』など、屋台骨となるビッグヒットを生み出してはいますが、逆にそれらに頼るあまり、マンネリ化していることも気になります。著作権の使い回しという現象も、近年目立つようになりました。他方でコンテンツに頼らないオリジナル機種作りに回帰する動きも少なからずあり、復権の兆しを見せている役物機とともに、どうやら今後はそれらが新時代の行方を占うのかもしれない、と思います。



MEMO★RANDOM

じんぼう・みか

法政大学卒業後、文具メーカー勤務を経て業界誌記者となり、1993年独立。取材記事、コラムなど連載。近著「パチンコ年代記」(バジリコ、07年)