

ガチ

今回の言葉物語は「ガチ(抽選)」という言葉です。

「ガチ」とは「ガチンコ」の略語で、もともとは相撲で使われていた言葉でもあります。主にパチスロで使われたこの言葉を通して、現在の業界の見え方を掘り下げてみたいと思います。**羽根物はいわば完全ガチ**

真剣勝負という意味をもつこの言葉、別の言い方をするならば「八百長をしない」とも言えます。パチンコで言うならば羽根物は正に「ガチ」に属するでしょう。一方、パチスロはその抽選過程すべてが機械の中で行われており、その様子をユーザー

ぱちんこ 言葉物語

23

が知る術は無く、攻略誌などの解析結果を待ち、その結果を信じて打つのが常でした。そしてその原則は変わらずに、最近まで歩んできています。

しかし、その原則

から発展し、ユーザーが出玉増加契機を自らの選択で当選するか否かを決定する遊技機が登場し、この言葉が使われるようになりました。その発端の一つとなった遊技機は、2010年ユニバーサルから登場した「緑ドン(VIVA! 情熱南米編)」です。

特定条件で発生する「ビリーゲットチャレンジ」という演出で、台の上部左右にあるランプのいずれかを触ると当選するという演出で、完全自力の2択勝負です。しかし、この機種が登場した当初はユーザーも本当に自力抽選しているのかと疑心暗鬼でした。ところが、本当に完全自力の「ガチ抽選」であるということが浸透すると、秀逸なゲーム性も伴い人気機種となりました。**3択、6択など真剣な抽選に**

その後、「ガチ抽選」を発表時にリリースするようになりました。例えば、この「ガチ」という言葉を演出で用いた機種では、スターが発表した「2027



選択結果で一喜一憂。
ガチ勝負の「ビリーゲットチャレンジ」演出
©ELECO



2027リヴァイズ「ガチコンタクト」。
写真は当選確定の1択
©STAR

た機種では、スターが発表した「2027 Revise (リヴァイズ)」で「ガチコンタクト」というものがあります。選択は1択(当選確定)から4択までであり、そのすべてが真剣勝負の選択となります。またこの選択率には設定差もあり、この遊技機の心臓とも言えるシステムの一つでもありました。

そして、その流れは演出から押し順勝負、つまり内部で選択していたリールの止め方とユーザーが選んだ止め方が合致すれば当選という「〇択勝負」へと姿を変えていきます。〇は完全勝負の6択や、最初に止めるリールを当てる3択などがあり、現在登場しているパチスロの多くで搭載するシステムとなりました。もちろん、選択勝負以外でも当選「高確率」状態を表示し、ユーザーのレバーの叩きで決まることを演出し、ゲーム性を盛り上げている機種もそのほとんどが単なる演出ではなく、いわゆる「ガチで抽選」するようになりまし

情報のないシステムは

ここまでで判ることは、「自分で選択したこと」の結果がユーザーにとって重要であること、そしてその情報や確率の情報を確実にリリリースし、ユーザ

ーに知ってもらった上で遊技してもらうことが話題機種・ヒット機種の条件の一つになりつつあるということです。以前でも述べましたが、パチンコ業界に限らず、例えば農作物一つをとっても、何処の産地の何某が作った事まで表示し、顧客が納得してくれないと購買まで結びつかない時代に入ってきています。これだけ客単価の高い商売の中で、ゲーム性の核となる部分の情報は何も無い状態で遊技機が売買され、またユーザーが投資し遊技することの連続のシステムに対する疑問が、少なくともユーザー側にある事は間違い無いようです。

「いや、スロットユーザーは増えている」という意見もあるでしょうが、それは新規の顧客ではないかも知れません。最初に述べましたが羽根物は完全ガチです。そして現在その支持が上向いているところもあると思います。ひよっとすると、スタートチャッカーに玉が入りデジタルをまわすこと、パチスロでレバーを叩くこと、それ自体でもう「ガチ」じゃないかと業界界が思っていること自体が、もつと大局的な時代の変化に乗り遅れつつあるのかも知れません。(大和田敏男)

「自分で選択する」重要性