

# ウエイト

今回の言葉物語はパチスロで使われる「ウエイト」をテーマにして、現在のパチスロを少し掘り下げてみたいと思います。

## 射幸心の抑制を目的に

「ウエイト」機能とは昭和60年に制定された「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則」の第9条「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機」の基準にある「一分間に四百円以上の遊技料金に相当する数を超える数の遊技球（中略）を発射させることができる性能を有する遊技機である」ことに抵触しないよう搭載された機能で、一定時間以上早くゲームをできないようにするものです。この頃登場したパチスロ2号機時代ではこの1ゲーム間の遊技秒数は4・0秒と定義され、この基準を基に昭和63年に高砂「ウインクル」や、ユニバーサル「アメリカナールX12」等が認可さ



実物を見られた人は極少数!?  
ボーナスのみのゲーム性、JSI「オールドバー」

れることとなり、ウエイト機能付きパチスロ機が市場に登場することとなりました。なお、3号機以降からはさらに射幸心の抑制を目的に遊技秒間は4・1秒に引き伸ばされています。

## 特許なしのオールドバー

このウエイトを含む遊技機のゲームフローやシステムについては特許事項が多く、メーカーの業界新規参入は難しい状況でした。ウエイトが搭載された時期は、スロットメーカーは全て日電協（日本電動式遊技機工業協同組合）に加盟しており、特許が利用できるこの組織への加入条件は難しいものでした。

その中で日電協に加盟せず果敢に市場参入してきたJSIというメーカーが1995年に、ある遊技機を登場させました。マニアックな方ならご存知の超レア機種「オールドバー」がそれです。そして先述の通りの経緯から日電協に加盟していなかったJSIは日電協の持つ特許事項を使うことができず、ユーザーがその差を最も肌で感じたのが「ウエイト」機能です。

特許機能をもった機械では、レバーを叩いたときに、その前のゲームから4・1秒経過するとリールは自動で回り始めますが、オールドバーは「前のゲームから4・1秒経過しないとスタートレバー自体が作動せずリールが回らない」というものでした。そのためレバーが効かないなどといったクレームが頻繁にホールスタッフに寄せられ、その対応に苦慮させられました。幸か不幸か、私が現場時代の配属店舗にこのオールドバーが設置され、その対応に奔走させられました。今となっては貴重な経験となりました。

## メーカーとホールと客と

さて、昨今の生活環境、特にスロットユーザーの年齢層をみると、時間の有効活用のレベルが大きく違ってきています。代表的なのが、遊技中にスマホをいじりながらの「ながら遊技」などです。パチンコやパチスロは本来であれば、その行為に没頭することにより娯楽性を確保できるものでもありますが、その原則は今大きく崩れてきています。

メーカーからは純増枚数の多い、射幸性を高めた遊技機が軒並み発売される一方、ユーザーからはそれも重要だ

が一日のんびり遊べる機種も欲しいという主張もありつつ、ホールからは遊技顧客の減少を担保できる機械を望むなど、ベクトルが各々異なる状況となつてきています。本来であれば純増枚数を高めずとも、一日の有効回転数を引き上げる（ウエイト時間を減らす）「時短」がパチスロでも有効となれば良いのでしようが前述の遊技規則の縛りがあり、それもすぐには実現し難いでしょう。しかしこの辺の根本的問題も今後議論の余地があるのかも知れません。

一方、遊技機側ではウエイト時間を活用してリール演出などを盛り込みゲーム性の向上に活用している事例が多く見受けられるようになってきました。この辺りが恐らく現時点でのウエイトを活かした演出の到達点なのでしょう。とはいえ、遊技顧客は一日ごとに離れているのが現実で、特にパチスロ主客層の若年層参加率の低下は業界の未来を危惧する水準まで落ち込んできてしまいました。

大衆娯楽としての産業維持として改良できる点は各サイドの垣根を取り議論し提言をする事が大切な状況になってきているのは否めない状況にあるのは間違いありません。（大和田敏男）

# ゲーム性の演出に利用も