

活性化委員会・遊技機検討WG

「初心者」機でのイメージ追加

遊技産業活性化委員会のワーキンググループ(WG)の1つ、ファンの多様なニーズに応えられる遊技機の検討などを行う遊技機検討WG(リーダー・竹田隆全日遊連機械対策副委員長は11月18日、日遊協本部会議室で開かれた。日工組が前回の会議(10月20日)で提案した「多種多様な遊技機(パチンコ機)」4タイプのうち、「初心者でも分かりやすい(遊びやすい)遊技機」について、メーカーが開発

する上でさらに選択肢を増やした追加項目が提案された。

前回この遊技機は「潜伏確変のない遊技機で、出玉なし、時短なし確変を搭載しない遊技機」と説明されていたが、追加されたイメージは、
①大当たり確率

が200分の1まで ②大入賞口の開放はすべてフルオープンのみ
③大当たり時と通常時で発射位置が同じ遊技機(右打ちなし) ④発射位置を分かりやすく盤面に表記する ⑤変動時間の長すぎない遊技機 ⑥同じ図柄が3つ揃って大当たりする遊技機(特殊図柄がない) ⑦出玉率110~120%の遊技機——となっている。

残りの3タイプは「新しいジャンルの遊技機」(小当たりで玉を増やす遊技機で、確変中に小当たりが頻繁に発生して出玉を増やしていく)、「やめ時が分かりやすい遊技機」(潜伏確変を一定回数で報知する遊技機で、出玉なし、時短なし確変を搭載するが、一定の変動回数で確率変動状態であることを遊技者に知らせる)、「玉の遊びを楽しむ遊技機」(セブン機にラウンド継続のVゾーンを設けた機械で、図柄揃いで大当たりした後、アタッカー内のVゾーンで大当たりラウンドを自力継続していく)——となっており、日工組では4

タイプのどれに取り組むかは個々のメーカーに任せられるとしている。
日遊協、方向性などで提案

一方、日遊協からWGで共有する必要がある方向性と問題点、今後の検討項目が提案された。方向性としては、①現在のファンを減らさない ②新規ファンの獲得 ③スリープユーザーの復帰——としており、問題点として①については使用金額の上昇、景品持ち帰り率の減少、高射幸性機種割合、②については遊技のきつかけ、遊技機の魅力、初当たりまでの使用金額、複雑なゲーム性、③については復帰のきつかけ、複雑なゲーム性——をそれぞれ挙げている。



お客様アンケートの速報値が出された遊技産業PRWG

スリープユーザー対象)、「現行ユーザーを減らさない取組み」「遊技産業PRWGとの連携」などで、このうち「ファン拡大へのシナリオ」は、ターゲットの決定↓機械の開発↓ホール導入と普及への道筋↓検証方法——となっている。とくにホール導入と普及への道筋に関しては、機械導入の啓蒙、県遊協の協力とともに、営業として成り立たせるための成功モデルの共有を挙げている。

活性化委員会・遊技産業PRWG 速報値を提出し検討 「日遊協ファンアンケート」

遊技産業活性化委員会のワーキンググループ(WG)の1つ、遊技産業PRWG(リーダー・岸野誠人日遊協理事)は11月27日、日遊協本部会議室で開かれた。協議事項は
①休止者、ライトプレイヤー向け施策について(初心者向け低予算遊技機、定量制等の短時間遊技)
②社会への情報発信、諸施策について(遊技産業の貢献度、社会貢献活動PR等)——で、議論の参考として、日遊協が10、11月に実施したばかりの「14パチンコ・パチスロに関するお客様アンケート」の速報値が提出された。

遊技産業活性化委員会

3WGの進捗状況を報告

遊技産業活性化委員会（委員長・伊坂重憲全日遊連副理事長。全日遊連、日遊協、日工組、日電協、全商協、回胴遊商で構成）の第4回会合は11月6日、全商協会議室で開かれた。10月中旬に開かれた遊技機検討、遊技産業PR、依存（のめり込み）問題の3WG（ワーキンググループ）での協議の進捗状況が報告された。

多様な遊技機4タイプ
遊技機検討WGからは、回胴式については型式試験の運用変更や自主規制の問題が落ち着いてから着手し、パチンコ機を先行して検討するとの断りがあった。その上で日工組から多種多様な遊技機4タイプが提案されたこと、その中で「初心者でも分かりやすい遊技機（セブン機で潜伏確変がない遊技機）の仕様について、次回のWGから検討していくことが報告された。さらに、開発された遊技機のホールへの導入・普及・その検証等も重要として、遊技産業PRWGと連携して進めていきたいとした。

遊技産業PRWGからは、「ファン創出のための具体策」で交換した意見の抜粋が報告された。PR対象を「既存ファン」「既存ファン、休止者」「既存ファン、休止者、未経験者、外国人観光客」「社会、一般」「地域」「海外」に区分し、それぞれの内容・具体策を挙げた。このうち、「社会、一般」「地域」は、ファンの創出・呼び込み策というよりも社会との関係強化に重点を置き、ネガティブイメージの払拭や社会貢献活動などの内容となる。時間とコストと重要度を勘案した上で、次回WGから対象を絞り込んでいきたいとしている。

PR対象を細かく区分

自己申告プログラム
日遊協が依存問題対策の1つに考えている自己申告プログラムの検討会が、10月31日、本部会議室で開かれた。設備機器団体のPSA、認証協、自工会から幹部及び実務者12人が出席した。自己申告プログラムとは日遊協の対策案によると、パチンコ依存に陥っていると自覚した本人または家族からの申請に基づき、会員カードについて、例えば1か月の使用金額の上限を自己申告してもらい、上限に達すると玉・メダルが使用できないようにするという構想。プログラム導入は店側の任意で、導入店は入口に協力店のステッカーを掲示する。そのためのプログラム開発について、PSA、認証協、自工会から意見を聞いた。認証協から検討案が出され、これをたたき台に審議が進められた。

依存対応ガイドライン

今後の方向として、スピードと少ない負担を重視し、現行のシステムの中で多少の改良を加えることで方策を練ることになった。一方で、カードの上限の対象を投入金額より遊技時間とする意見、遊技時間を金額に換算したらどうかという意見も出された。

一次予防（社会に向けての取り組み）、二次予防（顧客に向けての取り組み）、従業員に向けての取り組み）となっている。今後、分科会で表現方法等を再検討していく。

自己申告プログラム

既存システムの範囲で4団体で認証協案を検討

内容は、①既存の会員カードシステムを活用する ②新たなWEBサイトを持つデータセンターを構築し、遊技者の遊技履歴を管理する ③全遊技者を対象に共通カードを設け、遊技開始前にカードIDを認識させることを必須にしてプログラム参加に強制力を持たせる――の3つで、②③案は開発時間と費用がかかるとしている。

内容は、①既存の会員カードシステムを活用する ②新たなWEBサイトを持つデータセンターを構築し、遊技者の遊技履歴を管理する ③全遊技者を対象に共通カードを設け、遊技開始前にカードIDを認識させることを必須にしてプログラム参加に強制力を持たせる――の3つで、②③案は開発時間と費用がかかるとしている。



設備機器団体と日遊協が自己申告プログラムを検討