



「えっ?まさか」ですが、今回も

「事実は小説よりも奇なり」

人は、思いもかけない出来事に直面した時、こんな風に表現します。前回、このコーナーで3月に民事再生法の適用申請を行ったマルホン工業に関する思い出などを書いたのですが、4月中旬ごろそれを読んだ方々から、ほぼ同じような質問を受けました。「次回はやっぱり、奥村遊機さんについて書くのですか?」と。

皆さんもご存じの通り、前回のコラムが掲載された数日後の4月14日、奥村遊機が破産したというニュースが流れ、業界が激震。こんなことが立て続けに起ころうとは、誰が予想していたでしょうか。まさに、冒頭に書いたような「事実は小説より〜」の言葉を思い出していたのでした。しかも、奥村遊機に関しては「破産」ですから“カムバック”はもうありません。老舗企業の終焉が突然そしてあっけなくやって来たというのも、輪をかけて衝撃的だったのです。

そのような状況の中、まず思い出するのは楽しませてもらった機種の数々です。80年代にはデジパチの大ヒット作『ドリーム X』や、羽根物の『ルーピングスター』『コスモライナー』『ミルキーウェイ』『たこべえ〜』といった機種が好きでした。同社は役物において「Vゾーン入賞を逃した玉が、再度チャレンジできる」、いわゆる「ループ」によって期待感を盛り上げたり、ユーモラスなタコ、カニ、関取、酋長さん、さらにはベートーベンまで様々なキャラクターを早くから羽根物で取り入れるなど、女性ファンの一人としても、親しみやすいイメージがありましたね。

90年代にはドット表示のデジパチが主力で、4桁表示にしたり逆さまになったり、多彩な面白さも人気を呼びました。またタイアップが主流になって以降も、加藤茶さんやアニメの「うる星やつら」「ど根性ガエル」など、私の年代が好んでいたモチーフが多く、そうかと思えば2002年にはサッカーワールドカップの公

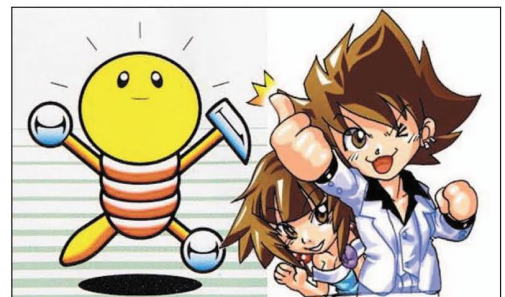
式ライセンス商品としてタイアップ機種も発表するといった、大きな話題を提供したこともありました。

さらに、『〜ワールド』という遊パチシリーズが大好評を集めていたのも、記憶に新しいところ。特に90年代後半から2000年代前半頃まで、「遊べるタイプといったら奥村遊機」というイメージを持っていた業界関係者も、少なくなかったと思います。

近年はパチンコ自体に派手なギミックや演出での複雑な煽りを取り入れるのがトレンドとなり、どのメーカーも短いスパンで新機種を出さねばならないため、体力勝負が懸念されて来ました。そんな中でも様々なアイデアを取り入れたオリジナル機種も発表して、奮闘していたイメージが強かっただけに、本当に残念でなりません。

ちなみに機種以外でも、奥村遊機には公認キャラの「ユウキ」と「ユウコ」がいたことは、あまり知られていないかもしれません。もっとマニアックなところでは、直営店「モノコ」にも「コナモ」というオリジナルイメージキャラがいて、職業柄そういった存在について記事を書くのも、すごく楽しかったですね。

…やはり、前回同様次々溢れる思い出を書き留めるので精一杯なのですが、同時にこうした事態が続く背景や業界の今後の見通しなどに対し、大きな不安も感じています。業界全体が、疲弊した状況打破に向けて問題点を考え直し、ファン第一の視点で足並みを揃えて進むことが、より一層求められていくのではないのでしょうか。



奥村遊機と直営店のオリジナルキャラクターたち

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)