**日本の戦後社会とパチンコ産業**

**4年　青木勇人**

**1.はじめに**

パチンコは戦後から現在にかけて人々の間で流行し、多くの日本人に娯楽として親しまれてきた。そして現在、パチンコ産業の市場規模は約30兆円にまで成長し、数多くの娯楽産業の中で圧倒的に大きな市場規模を誇っている。私は、このように大きな市場を持ち、日本人の娯楽を考える上では欠かせないパチンコ産業を研究することで、戦後の日本の社会・経済を理解できるのではないかと考え、本テーマを卒業論文のテーマとした。

なお、本稿では、今回の論文集の課題に沿って、卒業論文に向けての研究の経過を報告していくこととする。

**2.全遊連（協）二十五年史に見るパチンコ業界の歴史**

　まず、公式的な業界誌である『全遊連（協）二十五年史』(1)を参照・引用しながら、草創期から軌道に乗るまでのパチンコ業界の歴史を大まかに概観しておく。

　パチンコは、大正時代の終わり頃現れたと考えられており(2)、それから徐々に人々の間で娯楽として親しまれていった。中国との戦争が始まった昭和12年以降、戦時体制を理由に様々な規制を受け、17年には禁止にまで追い込まれたが、戦争が終わると手軽に楽しめるパチンコは多くの人々に支持され、20年以降娯楽の代表として流行していくこととなった。ここから、現在に至る産業としてのパチンコの歴史が始まった。

　昭和23年になり「正村ゲージ(3)」が開発されると、パチンコ玉の通る道筋をある程度予測できるようになったため、それまでとは違い打ち手の技術介入が可能になり、より高い技術を身につけようとする客で店はにぎわった。また、遊戯の場所を提供する店側もある程度収益をコントロールできるようになった(4)。これにより、パチンコが産業として発展する礎ができたと言える。

また、同年には、風俗営業等取締法、都道府県条例が制定され、遊技場の営業には公安委員会の許可が必要となった。これは、戦前から日本では、国が許可していない賭博を禁止していたため、パチンコの営業も例外ではないとみなされたためだと考えられる。

昭和28年には「循環器第一号機(5)」が開発され、連発式機械(6)が主流となると、パチンコの射倖性(7)が著しく高まり(8)、パチンコ業界は第一次パチンコブームと言われる時代を迎えることとなる。しかし、連発式機械があまりにも人々の射倖心を刺激したことや、それに関連した景品買いの目にあまる出没などを公安委員会が問題視し、29年11月、禁止措置が発令されることとなった。

連発式機械禁止によって業界が受けた打撃は大きく、昭和30年には、客数は半数程度になってしまったが、先に挙げた景品買いにとっても利益を上げづらい状況になったため、彼らの数は大きく減少することとなった。これにより、業界にまとわりついていた暴力団のイメージが払拭され、32年には創業以来といってもいい好況期を迎えることとなった。

昭和40年には再び業界の不況が深刻になる。業界では不況対策の一環として、警察に機械基準の緩和の陳情を続けた結果、41年3月、基準が一部緩和された。具体的にはヤクモノ(9)の使用許可が出された。このヤクモノは現在のパチンコ台にも用いられている。

昭和44年頃になり、機械の許可申請の数が増え、許可事務が繁雑化してくると、それを簡易化、合理化するために警察庁が遊戯機の新要件を業界に通達した。そして、1カ月後にはそれに合わせて検定証紙制度が実施されることとなった。このような検定制度も現在まで引き継がれている。

昭和50年11月には全国の遊技場数が1万店を超えることとなる。この頃から遊技場の数は安定し始め、現在は1万2千店ほどとなっている。

**3.パチンコ業界の発展・衰退の要因**

以上、『全遊連（協）二十五年史』で業界の歴史を見てきたが、パチンコ業界の浮き沈みは、一般的な景気の変動はもちろんのことだが、それ以上に警察による規制に非常に強く影響されているのだと感じた。台を作るメーカーは規制をかいくぐってより射倖性が高くおもしろい機械を作ろうとし、警察はそれをさらに規制していく、というようないたちごっこが草創期から現在までずっと続けられている。おもしろく、人気が高いシステムを持った機械が規制されると、当然客数は減ってしまい、業界はマイナスの影響を受けることになるが、メーカーがそれを超えるおもしろい機械を開発しようと努力するので、常に新しいゲーム性を持つ台が生まれ続け、打ち手を飽きさせないというプラスの影響も生まれているのではないかと感じた。私は、このように常に新しいゲーム性を体験できるところにパチンコ産業の最大の良さがあり、他の娯楽産業と比べて圧倒的に大きい市場規模を誇っている大きな要因となっているのだと考えている。

**4.レジャー白書に見るパチンコ産業**

パチンコ業界の経済的な側面を見ていくために、『レジャー白書(10)（1988、2010）』のデータをグラフ化した。また、他のギャンブルと比較することで見えてくることがあると考え、比較対象として公営ギャンブルについてもグラフで示した。

先にも述べてきたが、数値で見てみるとやはりパチンコ産業の市場が大きいことが分かる。パチンコ産業は、1980年前後では他のギャンブルと市場規模がほとんど変わらなかったにもかかわらず、現在では市場規模の差をつけている。

また、ここ数年はグラフ化した全てのギャンブル業界の売り上げが低迷しているが、1997年から最近まで、他のギャンブル業界がマイナス成長を続けている中、パチンコ業界だけは市場を維持し続けているというグラフの推移から、不況に強いと言われているギャンブルの中でも、特にパチンコ業界は不況に強いと考えられる。

このように、パチンコ産業が高いレベルで市場を保ち続けることができるのは、遊戯の手軽さや、遊技場の多さ、常に新しいゲーム性を導入し打ち手を飽きさせないことなどが大きな要因となって、多くの人々に愛される娯楽であり続けているからであると言える。

**5.おわりに**

以上述べてきたことから、パチンコは、戦後から現在まで多くの人々に親しまれ、人気の娯楽であり続けているということが言えるので、日本人の文化的、社会的側面を見ていく上でパチンコ産業はおもしろい視点になるのではないかと感じた。

また、残念ながら、パチンコ業界は戦後から現在まであまり良いイメージを持たれていないので、パチンコの盛況ぶりを新聞・雑誌からうかがい知ることは難しい状況となっている(11)。しかし、パチンコ産業が戦後の日本人の文化・経済を構成してきた大きな要素であることは間違いないので、パチンコと人々、パチンコと経済の関係について書かれた史料を探すことを今後の課題とし、パチンコ産業という観点からより深く日本社会について理解したい。

註

（1）『全遊連（協）二十五年史』（全国遊技業組合連合会・全国遊技業協同組合連合会、

1977年8月）

（2）「ぱちんこの起源は諸説さまざまであり、はっきりした根拠のあるものはない。アメリカから伝来したコリントゲームの改造ともいわれ、イギリスのコインゲームがその前

身という説もある。こうしたコリントゲームやコインゲームにかわって、ぱちんこが都会の片隅にひっそりと現れたのは大正時代の終わりであった。」（『全遊連（協）二十五年史』p.66より）

（3）「戦前以来の機械が持つ偶然性の要素に技術的介入を可能にした画期的な釘の打ち方。今日に至るまで基本的な構造がほとんど変わらないデファクト・スタンダード・デザインとして定着している。」（韓　載香「縁日娯楽の事業化への道－1950年代におけるパチンコ産業の胎動－」（『社会経済史学』2006年9月）より）

（4）店側が、打ち手がどのような道筋で玉を入賞させるかをある程度把握できるので、その道筋の周辺の釘を開けたり閉めたりすることで収益のコントロールができる。

（5）玉の供給と払い出し構造などの技術的発展を伴い、時間当たりの発射数を増加させた。具体的には１分間に最多で160から180発の玉を発射できる。（韓　載香「縁日娯楽の事業化への道－1950年代におけるパチンコ産業の胎動－」（『社会経済史学』2006年9月）より）

（6）「循環器第一号機」などの機械を総称して連発式（機関銃式）機械と呼ぶ。

（7）パチンコ用語。偶然の成功や利益を狙う度合い。ギャンブル性。「射幸性」とも書く。

（8）パチンコ玉を早く発射できるということは、金を短時間で使うことや、儲けることに直接つながるので射倖性が高まる。

（9）遊技の妙味を増すために台の盤面に取り付けられている特別な入賞口や仕掛け。

（10）『レジャー白書』（公益財団法人日本生産性本部）

（11）イメージの悪さから、メディアで取り上げるのを敬遠されがちだと感じる。

参考・引用文献一覧

・『全遊連（協）二十五年史』（全国遊技業組合連合会、全国遊技業協同組合連合会、1977年8月）

・『レジャー白書（1988、2010）』（公益財団法人日本生産性本部）

・韓　載香「縁日娯楽の事業化への道－1950年代におけるパチンコ産業の胎動－」（『社会経済史学』2006年9月）