

スマート遊技機フォーラム(7/19)

報告:井上理事

日工組 榎本理事長

- ・スマスロ11月、スマパチ3月で進める
- ・パチンコもスペックアップのみならず、多様性のあるゲーム性を備えた機械が3月以降
- ・依存症対策でということがスマスロ、スマパチの生命線
- ・業界のデジタル化を推進していくきっかけになる

日電協 兼次(かねし)理事長

- ・従来機とは比較にならないゲーム性とメリットのある機械
- ・スマート遊技機は顧客減少傾向の歯止めに必ずやなる
- ・繁華街の一角に100台～120台規模の店舗も簡単に出すことができるようになる
- ・コンビニパチンコ、出店しやすい方向へ
- ・SISで6.5号機の稼働も好調(犬夜叉、カバネリ、アクエリオンがトップ3である現状)
- ・2週間の平均稼働が19,000枚、粗利10,000円以上、秋以降は更に期待できる機械が出る

遊技性の説明

日工組盧副理事長

【スマートパチンコ】

○ 350分の1

- ・大当たり確率350分の1まで確率をアップ(従来320分の1)
- ・スペック設計の幅が広がる
- ・現行機であっても遊技性は向上しているが、確率を、350分の1まで上がることが開発の幅を広げる鍵
- ・全く新しい遊技性能の機械も魅力的なものが出る
- ・ハイミドルの開発が優先される

○ C時短

- ・C時短の活用により、今までにない出玉の波を作ることができる
- ・パチスロのAT機などのチャンスゾーンをパチンコにも
- ・新機能として初搭載

○ コンプリート機能

- ・1日の1機種からの出玉数を上限設定を行う
- ・パチンコは95,000発(38万)
- ・P機にも搭載される

日電協大泉理事

【スマートスロット】(6.5号機からの改善点)

- MY2,400枚から差枚数管理で2,400枚に変更
 - ・0枚を起点に吸い込み分+2,400枚
 - ・使えば使うほど取り返そうというモチベーションがもたれるようになる
 - ・毎回ハマりすぎて射幸性が上がり過ぎないように自主規制を行っている
- 有利区間3,000Gから4,000Gへ、そしてスマスロでは無制限へ
 - ・2,400枚に到達しないまま終了することがなくなる(スマートスロット以降)
- コンプリート機能の搭載(7/1以降持ち込みの機械)
 - ・最も減少した時MYが19,000枚(38万)

【日電協 スマスロ普及PJリーダー 里見理事】

【スマート遊技機から始まる遊技業界の未来】

○ 何が変わらるのか

- ・遊技性の向上(メダル投入時間がなくなるため稼働が向上する、5～10%の試算)
- ・依存症の対策を進める
- ・不正対策の強化(クレマン、玉持ち込みなど)
- ・省エネ(部品点数の削減、重量の軽減、運搬におけるCO₂削減、大型設備不要、消費電力削減、遊技機自体の電気消費量も削減していく)
- ・コスト削減(玉洗浄、メダルの運搬、大型設備投資もなくなり坪効率が改善される、労務コストも下がる、運営コストを削減)
- ・感染症対策(玉やメダルに触る必要がない)
- ・遊技環境の向上(玉、メダルの音が静かになる、遊技機のボリュームも下げられるようになる、スタッフの労働環境の改善)

○ 将来どんな未来が待っているか(ありたい未来)

- ・個性的な遊技機の配置
- ・出店の自由度が上がる
- ・コンビニエンスストア程度の広さでも可能になる
- ・空中店舗(2階以降)からの出店も可能に
- ・キャッシュレス化、デジタル化に対応していく
- ・運用の電子化(手続のデジタル化、効率化)
- ・双方向の通信機能(Bluetoothイヤホンなど、没入感覚を高める)
- ・オンラインアップデート、ブロックチェーン等、購入後の資産価値向上につなげる

～スマート遊技機は遊技産業の救世主か
パネルディスカッション～

ホール代表者：全日遊連阿部理事長

司会進行：POOKA吉田氏

○ 阿部理事長コメント

依存問題では、玉・メダルが無くなり、止め時が分かるような営業が可能になるのではと思っています。各地域において営業方法の差別化が図られ、ファンの皆さんのが自分に合った営業店を選びチャンスが増えしていくと思います。

また、遊技を継続する時に再投資をすることに、この営業方法がファンに直ぐに受け入れられるかは疑問であります。再投資するか否か一旦自分で考えることになり、依存対策に大きな効果をもたらすと考えています。

不正対策については、持込が無くなり、これまで不正防止対策への充当したホールの経費、人的負担等が軽減されることにより、なお一層ファンへのサービス向上が図られます。

環境問題では、スマート化によって部品の削減、玉・メダルが無くなり周辺機器の削減がホール営業にとっては大きいと考えています。

また、将来的には遊技機そのものを買い替えるのではなくて、ソフトの入替とかバージョンアップとかできるような形になっていけば、廃棄遊技機も減るし、不法投棄等の環境問題も解決できます。

スマート遊技機が遊技産業の救世主となるか否かの点では、まず、メーカーの皆さんに考えていただきたいのは、やはりコストの面というところであります。現在のホールというのは昔に比べるとやはり桁違いに高コスト化している反面、ファン人口、稼働粗利が大幅に減少しているのが現実だと思います。そういう部分で遊技機の価格というのが、負担として非常に大きなものになっておりますから、そういう点をご配慮いただきたいという点が1つです。

次にスマート遊技機は依存問題、不正防止、新型コロナ対策の部分では、非常に大きな効果があると思いますし、店内の遊技環境、従業員の労働環境等の部分でも大いに期待できると思っています。

また、周辺機器が減ることによって、遊技機の設置や配置、店舗を比較的簡単に作れるというようなことも可能になるということですので、そういう部分ではファン層の拡大に繋がるのかなと思っております。ホールとしては個々のホールの遊技情報がメーカー団体の情報センターに一元管理されるという部分に対して不安視をしているという声もありますので、こういったところをしっかりと担保していただいて、将来的には遊技性能の向上、行政手続きの簡素化等の面において行政当局のご理解を得る一助となることを期待したいと考えております。