

2008年度卒業論文

『エンターテインメントにおけるパチンコ、パチスロ の情報流通に関して』

担当教員 渡辺 恭人

千葉商科大学政策情報学部政策情報学科

学籍番号 0540212

氏名 矢口 真人

目 次

1. 背景と目的.....	3
1.1 背景	3
1.2 目的	3
2. パチンコ、パチスロについてと現状の情報流通に関して..	4
2.1 実際のパチンコとパチスロとはどういったものか.....	4
2.2 既存のサービス.....	4
2.3 エンターテインメントにおけるユーザ間の情報共有と交換 の現状の問題点.....	5
2.4 パチンコの情報流通.....	5
2.5 4号機の時代の情報流通.....	5
2.6 問題点.....	6
2.7 現在の情報交換について.....	7
3. パチスロやパチンコの規制の歴史.....	8
3.1 規制の歴史	8
3.2 現状についての解説.....	8
4. パチンコパチスロにおいて情報が必要になる理由と現在の情報源.....	9
4.1.1 理由その1：負けないようにするため.....	9
4.1.2 理由その2：情報がなければ、パチスロ台を操作することが困難だから...	9
4.1.3 理由その3：台ごとに必要な情報が異なってくる.....	10
4.1.4 理由その4：台に関する情報以外にも必要な情報がある.....	10
4.2 CMやメーカーの情報ページだけでは情報不足.....	10
4.3 やはりネット情報が強いが+ α が必要.....	11
4.4 ネットと人とのコラボレーション.....	11
5. ネットにおけるパチンコ、パチスロに関する情報流通に関して.....	12
5.1 インターネットでの情報交換、共有.....	12
5.2 各サイトのメリットやデメリット.....	12
5.3 各サイトを比較した上で不足している物.....	21
5.4 各サイトを比較した上で、目指す形.....	22
6. 現在のモデルと構築するモデル.....	23

6.1 現在のモデル考察.....	23
6.1.1 モデル図の説明.....	23
6.1.2 現在のモデル図.....	23
6.2 モデルの構築及びモデルの概要.....	24
6.2.1 構築モデル図の説明.....	24
6.2.2 構築するモデル.....	24
6.3 情報共有、交換モデルの提案.....	24
6.3.1 ユーザー参加機能.....	24
6.3.2 参加ユーザーのデータ登録機能.....	25
6.3.3 より精密な検索.....	25
6.3.4 書き込み機能.....	26
6.3.5 モバイル対応.....	26
6.4 評価と考察.....	26
7. まとめと今後の課題.....	28
7.1 まとめ.....	28
7.2 今後の課題.....	28
参考文献.....	29
謝辞	30
付録 1「4 号機時代と 5 号機時代の情報量の変化.....	31
付録 2「パチスロの歴史表」.....	37

1. 背景と目的

1.1 背景

パチンコパチスロはレジャー産業に属する。エンターテイメントの中のパチンコ、パチスロというイメージが定着してきており、近年でも新規ユーザーは増えている。実際に日本の人口の5人に1人がパチンコやパチスロを楽しむというデータもある。

また最近では、より遊びやすくという提案で、1円パチンコと呼ばれる、普通のパチンコでかかる金額の1/4の資金で出来るものも広く展開してきた。

このように、沢山の人口が大衆娯楽としてもものにも関わらず、現在パチンコ、パチスロの情報がネットでの流通が減少してきている。

パチンコ、パチスロに情報流通は不可欠であるため、この状況を改善して行かなくてはならないとためこの研究を行う。

1.2 目的

この研究目的は、4号機規制から5号機規制への移行に伴うネットでの情報流通の減少に関して、もっと情報流通を広めて行く必要があると考えたため。そして、情報共有によって、より効率よく情報流通を行う事が出来るのではないかという事を考えたからである。

パチンコ、パチスロの情報流通の現状に関して考察し、現状の問題点などを探り、新たなモデルを検討して行く。

2. パチンコ、パチスロについてと現状の情報流通に関して

2.1 パチンコやパチスロのレジャー産業の中での位置

先ほど背景の項でも紹介したが、「パチンコ、パチスロはレジャー産業の一項目である。レジャー産業とは、我々が余暇を楽しむためには欠かせないもので、カラオケやボーリング、飲食、旅行などを一くりにまとめたものである。

パチンコホール業界（49 兆 4900 億円）の規模は日本の主要産業と比較しても大きい。自動車産業（43 兆 1600 億円）の約 2/3、情報処理サービス業界（14 兆 1700 億円）の約 2 倍もの需要がある。そして、レジャー産業の規模の内訳（55 兆 3600 億円）では、パチンコホールは 53.5%を占めている。日本の人口の 5 人に 1 人がパチンコやパチスロを楽しむというように、日本でもとても大きな産業である事がわかる。」

パチンコホール業界の今<<http://www.pcsa.jp/saiyo/industry/index.html>>2009 年 1 月 10 日



グラフ 1 業界別売上表

グラフ 2 レジャー産業の内訳

2.2 実際のパチンコとパチスロとはどういったものか

まず、パチンコやパチスロについて簡単に説明しておく。

まずパチンコとは、玉を打ちだし、特定の穴に玉を入れると、付属の液晶画面がスタートし、様々な演出が始まる。スタートした液晶で、【7 7 7】と言う感じで、同じ数字が 3 つ揃えば当たりである。

パチスロのほうは、一般的な遊技台では、設定が①から⑥までの 6 段階ある。簡単に言えば①が一番当りにくく、⑥が一番当たりやすい。この①から⑥までを探るゲームのような物だ。遊技台についているリールで 7 7 7 の図柄が揃えば BIG ボーナスという物である。

2.3 エンターテインメントにおけるユーザ間の情報共有と交換の現状と問題点

まずはじめに現在のエンターテインメントにおけるパチンコ、パチスロの情報流通の現状及び、問題点について述べる。

2007年9月30日を以って、パチスロには警察から風俗営業法の法改正が行われた。法改正前に発売された遊戯台を4号機、法改正後に発売された遊戯台を5号機という。この規制導入の目的は、射幸心を低減させる、スロットで生活する非労働者を撲滅するという目的であった。そのため、沢山の店舗、客がパチスロを去ったのは認めざるを得ない事実である。だが根強いファンが残っている事も事実である。

ここでパチンコとパチスロの4号機時代と5号機時代の情報流通のスピードについて整理する。パチンコ、4号機、5号機の情報を、一つずつ説明する。

2.4 パチンコの情報流通

パチンコと言う物は、毎週毎週、店に新機種が導入され、1ヶ月もするとすみに追いやられてしまい、2ヵ月後には姿がない。と言うほど頻繁に新台の入れ替えが行われる。1年以上使われる新機種が登場する事はまれで、そういった息の長い機種の場合は、比較的ネットでの情報流通も盛んであり、人々同士の情報交換も盛んで、情報がユーザーに行き渡る傾向にある。

しかし、短期間で入れ替えられてしまう台の情報は全く行き渡る事なく、情報不足が否めないといった現状である。

2.5 4号機の時代の情報流通

パチンコと4号機の時代と5号機の時代の違いは新機種の入れ替えペースに伴う情報の普及具合である。4号機時代には、新機種の発売、入れ替えは1.2ヶ月に一度のペースで、ほとんどは入れ替えが起こらない状態が長かった。

そのため、きっちりとその新機種の情報が知れ渡るまでに、時間があり、ネットでの情報も比較的濃密に解析されて、その後もその新機種が長い間(3ヵ月から半年、機種によっては1.2年)設置される事もあり、情報の流通という観点では、ネットや雑誌、人づてで多くの人々に知れ渡っていた。

5号機時代になって変化がでたのは、パチンコの新台入れ替えペースや撤去のペースとほぼ酷似しているという点だ。毎週毎週新機種が入れ替えられ、情報が全く流通しないまま撤去されるという状態である。さらに、5号機時代になって悪い問題が出たのは、新機種が毎週1機種や2機種で

はすまないと言う点である。1週に多い時は5、6機種の新機種が導入され、早い台は1ヶ月持たずに撤去されてしまう。パチンコよりも新機種発売が多いので、特定の機種に対しての詳細の情報が全く流通せずにお蔵入り状態になってしまう点である。以下表2-1に情報流通のペースを示す。

表2-1 それぞれの情報流通のペース

	新台入れ替えの期間	情報の流通
パチンコ	1ヶ月に数十機種	機種が次々発売されるためあまり流通しない
4号機	2.3ヶ月に1機種程度	機種導入まで長いため濃密な情報流通
5号機	1ヶ月に数十機種	機種が次々発売されるため流通しない状態

2.6 問題点

上記で個々の詳細状況について述べた。問題はパチンコや5号機のパチスロで、情報流通が明らかに少なく、情報が不足している点である。

やはりユーザーとしては事前情報が不可欠であるのは間違いないし、新機種が発売されてからも全く情報が出てこないなんて事も本当に数多くある。この情報が出ないと言う事はその台と真っ向から勝負するに当たって相手の状況がわからないという、遊戯のしようがない状態を作りだしてしまうところが問題点なのである。

パチンコの場合、技術介入と言う物はほとんどなく、ただハンドルを握ったまま、台に座っていればよいと言う物だが、パチスロの場合はすべて自分で操作する事になる。5号機時代になり、4号機時代になかった、複雑な機種が増え、ある程度熟練した腕を持っているユーザーでさえ戸惑ってしまう機種ばかりが出てきた。

それほどの台ばかりなのに情報が浸透しないというのは大きな問題である。以下表2-2に情報の必要度について示す。

表 2-2 情報の必要度について

	情報の必要度	理由
パチンコ	あまり必要ではない	基本的に技術はあまり必要ないためなくても OK
4 号機	基本的に必要	基本的な情報がないと技術介入できない
5 号機	情報は不可欠	複雑すぎるため絶対に情報がなくてはいけない

2.7 現在の情報交換について

今現在、情報の散策は雑誌、ネット、人からの情報がほとんどだ。ユーザーが何を頼りに情報収集しているのか、自身の周りのパチンコパチスロユーザー10 人からアンケートを取った。まず多かった意見は、あまりにも新台が多すぎて情報が回らない。またネットでは多すぎる台の情報をこまめに解析しているサイトがないため、結局は月に2 回発売される雑誌や、友人が遊戯してみた意見などの情報を主に情報を得ているという結果だった。

ただ情報誌は毎月買うのももったいなく、詳しく載っているといっても次から次へと新機種の特集をしていくため、好きな機種 of 情報を十分に得られずに特集が終わってしまうという事も多いため、結局人からの実際に遊戯してみた感想などを聞くのがわかりやすという意見もあった。

4 号機時代の情報散策はネット>雑誌>人という状態であった。しかし今現在の情報のメインは人>雑誌>ネットこのように変化していったのだ。まず4 号機時代に関してはネットがメインの情報収集だった。こんな事までという情報でさえ載っていた。しかし現在を見てみると、ネットが一番利用度の低い情報散策手段になっている。これを踏まえるといかにネットでさえ情報が流通しきっていないという状況がわかる。

3. パチスロやパチンコの規制の歴史

3.1 規制の歴史

ここで、パチスロやパチンコの歴史、今までの規制の背景について見ていきたい。パチンコは風俗営業法に基づき、警察によって管理されている。そのため、規制強化と緩和を繰り返して、現在の5号機に至る。

以下、それまでの歴史を表3-1 簡易パチスロ年表を使って見て行く。詳細な年表については付録1とする。

表 3-1 パチスロの年表

	時期	目的	情報流通
4号機	1992年	3号機よりもコイン持ちをよくするため	雑誌が主流
4.1号機	2001年	よりゲーム性を向上させるため	雑誌が主流、ネット小
4.5号機	2002年	ギャンブル性を4.1号機以下抑えるため	ネットでの流通が普及
4.7号機	2004年	4.5号機より出玉性能を抑えるため	ネット流通の全盛期
5号機	2005年	4号機全体のギャンブル性を抑えるため	再び雑誌が主流

3.2 現状についての解説

このようにパチスロやパチンコには規制強化、緩和の流れが続いてきた。今回の場合、4号機でギャンブル性が高すぎたため、規制が強化されたことになる。規制強化のため、遊戯人工が減少してしまった事をなんとかギャンブル性という点でなく、遊技台本来のおもしろさで、失った遊戯人工を取り戻そうと、遊技機メーカーはヒット作を作ろうと数多くの台をリリースするため、情報の流通が追いついていかないのである。

4. パチンコパチスロにおいて情報が必要になる理由と現在の情報源

前章までで、パチンコ、パチスロに関する情報が流通しない原因を述べた。今度は情報が必要になる理由を調査した。その結果を見て行く。

4.1.1 理由その1：負けないようにするため

「勝負をするからには相手を知る」きっと何事をするにも事前の情報収集、計画性は必要不可欠だ。やはりユーザーと言う物は新機種発売以前から、雑誌やネットで情報検索をかける人が多いと思う。ただ、気軽に探せる、今現在のメディアの主流となっているのがインターネットである。そこを有効活用できれば一番良いと思うのだ。確かに雑誌を読めば早いかもしれないが、毎週毎週出てくる情報誌を買っているわけにもいかない。そういったためにネットでの情報普及が大切だと思う。

4.1.2 理由その2：情報がなければ、パチスロ台を操作することが困難だから

パチスロやパチンコは機械である。そのため、操作マニュアルというが必要だ。実際には単純操作方法は統一されている。以下表 4-1 にパチンコ、パチスロの操作方法として示す。

表 4-1 パチンコ、パチスロの操作方法

パチンコ	ハンドルという物を握って、たまの打ち出しの強さを調節するだけ。
パチスロ	コインを入れ、レバーをたたき、3つのボタンを押しストップさせるだけ

以上がパチンコとパチスロの操作方法であり、とてもシンプルである。では、そんな簡単に操作ができるのであれば、情報なんて必要ないのではないかと思われるかもしれない。

しかしパチンコやパチスロは実際には情報戦であり、単純操作の中に情報という物を盛り込んでこそ、本当の操作ができる。

そのため、機種ごとに異なる操作を理解しなければ、その台をまともに操作することができないということになってしまうのだ。

パチスロという機械の操作は単純でありながら、複雑なのである。

4.1.3 理由その3：台ごとに必要な情報が異なってくる

パチスロの遊戯台と言うものは、一台一台に特性がある。例えば、この機種ではこのような絵柄を狙って出玉を増やすと言った遊戯台もあれば、逆にそういった絵柄を狙ってしまっただけではいけない遊戯台も存在する。

上記は簡単な例であるが、実際には必要な情報が違って来る機種が多数ホールに存在する。そのため、それぞれの機種を操るには必要な情報が異なってくるのである。

4.1.4 理由その4：台に関する情報以外にも必要な情報がある

遊戯台を操作する以外にも、店舗のイベント情報や新台の稼働状況など、他にも必要になる情報がある。パチンコやパチスロを楽しむためには、遊戯台の情報だけではなく、より良い状況のホールを探すための情報や新たに発売された遊戯台がどんな台なのかの評価などの情報も必要なのだ。

4.2 CMやメーカーの情報ページだけでは情報不足

4.1.1 から 4.1.4 で情報が必要になる理由を述べたが、頻繁にパチンコやパチスロの新機種のCMを見かける。しかしCMではユーザーをひきつけるためにインパクトの強い広報だけの宣伝なので、詳細の情報などはもちろんない。

それを見て興味を持ちメーカーのホームページに直接アクセスして、その新機種を検索してみても、その機種のメインとなる演出やスペック(各設定の確率など)程度の情報しか得る事ができない。発売元のメーカーがこれでは、情報が普及しない。基本的には、個人が運営しているサイトに頼ることになってしまうのだが、5号機時代になり情報が絶対的に足りなくなってしまった。参考として、最近ではよくCMで見かけるSANKYOのホームページの例を紹介する。

以下にパワフルアドベンチャー情報画面図として示す。

パワフルアドベンチャーという機種で、解析はとても複雑である。しかしメーカーホームページに掲載されている情報はわずか下図の情報のみである。

図1：株式会社SANKYOパワフルアドベンチャー情報



4.3 ネットが強いが＋アルファが必要

以上に述べたように、今後ネットでの情報普及及び何かしら新たなネットでの情報交換の変化が必要である。また、情報交換の中核にあるのは「人」である。以前も今も人との情報交換も不可欠なのだ。ではネットでの情報に「人」を加えたらどうなるかを考えてみる。

4.4 ネットと人とのコラボレーション

ネットと人とのコラボレーション。ネットの普及と利用者の多さというメリットから、それぞれ個々の「人」をネット上で繋ぎ合わせることができれば、より大量で効率的な情報流通が可能となる。最近ではSNSと言われる「コミュニティ」という物が盛んである有名な物でmixiがあげられる。mixiは友人同士が近況を報告したり、自分が趣味や好きな物などについて、不特定多数の人物と語り合う場所である。これをパチンコパチスロ専用のSNSサービスを構築したら、より情報流通が広がると考えた。

5. ネットにおけるパチンコ、パチスロに関する情報流通に関して

この章では現在、パチスロやパチンコの情報を提供しているサイトを比較する。

5.1 インターネットでの情報交換、共有場所

現在、情報交換、共有を担っているのは掲示板である。それぞれ利用者が掲示板に書き込みをし、それを閲覧しながら情報交換する状況だ。そのほかには、個人で開いているホームページ、mixi、ブログ、各メーカーの有料サイトなどがある。

5.2 各サイトのメリットやデメリット

大まかに、情報を配信しているサイトについて、メリットとデメリットを分析する。

【P-WORLD】

<http://www.p-world.co.jp/index.html>



図 2:P-WORLD トップ画面



図 3: 各機種の情報画面

このサイトは、全国のパチンコ店からの情報、メール配信を統括しているサイトである。業界のニュースや各機種の情報掲示板や全国の設置機種ランキングなどのコンテンツがある。

メリット

このサイトのメリットは無料のサイトで新機種の掲示板を設置しているという事である。そこに利用者が参加し、いろいろな意見などのやりとりする場が提供されている。また機種に関するアンケートなども行っている。また、店舗の情報などはこのサイトがすべて統括しているので、店舗情報を確認する際には役に立つ。

問題点

掲示板や店舗情報などは豊富にあるが、メインとなる遊戯台の情報発信源というわけではない。また、掲示板に書き込みがいき、各台について話す事はできるが、データ登録のような機能はない。

情報交換や共有の原型ではあるが、多くのユーザーで、情報を共有しあうという部分では、特定の利用者登録機能などもないため不足している。

【SLOTER モバイル】

<http://www.slotter.jp/i/index.htm>

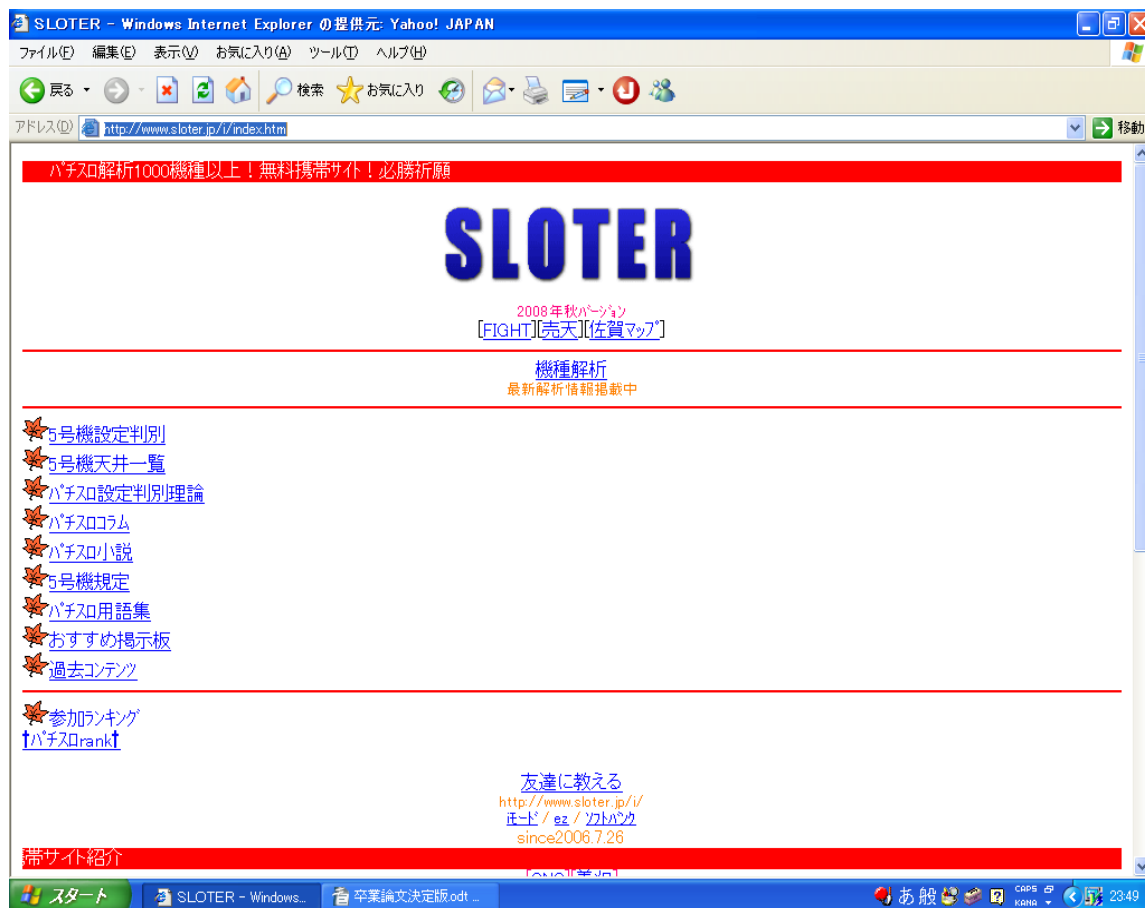


図 4: SLOTER モバイルトップ画面

メリット

このサイトは、各遊戯台の情報を提供している無料サイトである。管理人が、新機種が出るたびに、「ある程度店舗に導入される」機種に関しての解析情報を掲載してある。初心者向けのコラムなども設置されている。

問題点

基本的には一方的に解析情報を載せているので、ユーザーは閲覧するのみという事になる。情報交換、共有に関しての部分は不足感がある。

【スロナビ】

http://slot-navi.net/pc_top.html



図 5: スロナビトップ画面

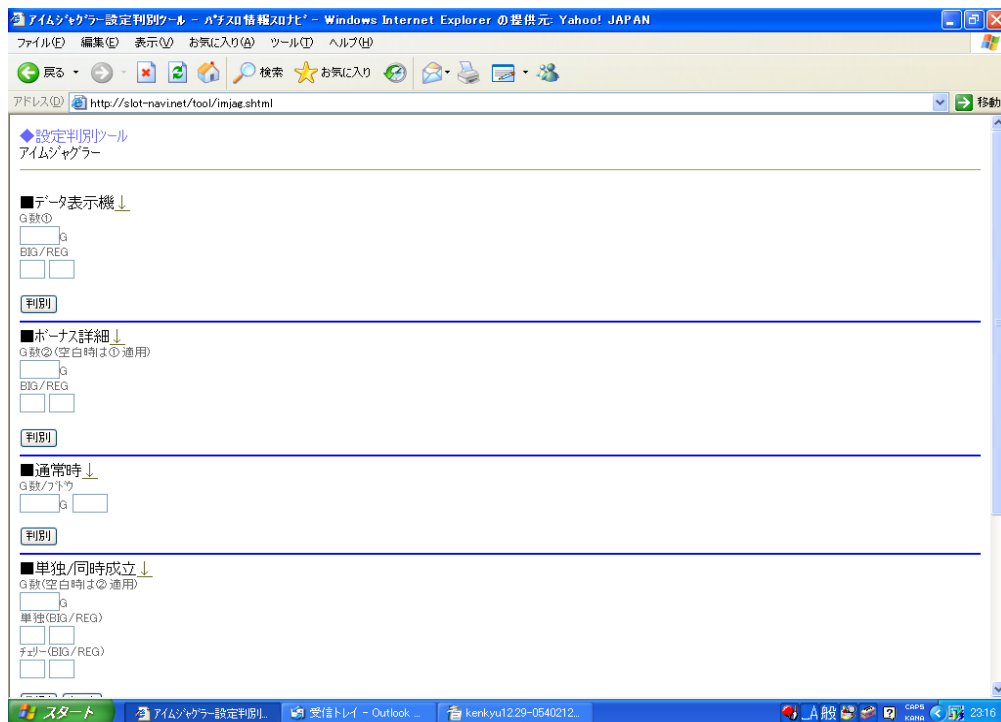


図 6: 設定判別ツールの画面

メリット

こちらのサイトは、パチスロの設定を推測する際に手助けをしてくれるアプリを設置している。メインはアプリのため、情報交換などの機能は設置されていない。

問題点

こちらはアプリを専門にしているサイトなので、情報共有がされていないという所以外、問題点というところはない。

【ブログ】

<http://kishidan46492001.blog116.fc2.com/>



図7: ブログトップページ1

メリット

これは私自身が情報提供しているブログである。こちらは自分の実践日記などを更新している。利用者対利用者という、実際にパチンコやパチスロに関して一番身近に触れている情報を提供できるので、生の声が聞けるところである。

問題点

パチンコやパチスロに関してのブログを書いている人は沢山存在する。「パチスロ ブログ」で検索した検索結果件数は、13,400,000である。しかし、こちらも一方的に情報(生の声)を配信しているだけで、閲覧されるのみとなってしまふ。(人気ブログはコメントでのやりとりも増える。)生の声だけではなく、沢山の情報をユーザー間で交換を図る工夫が絶対的に必要であると感じる。

【ブログ2】

<http://poggi.blog81.fc2.com/blog-entry-133.html>



図 8: 参考ブログトップページ

メリット

このブログは私が参考に見ているブログである。日々のパチスロの実践に対して、分析や反省などを行っている。また日々の収支を公開しており、通算成績などの詳細を載せていて、パチスロで勝つための秘訣を生の声で見ることができる。

デメリット

こちらのブログも実践についての立ち回りなどについての生の声が聞けるためデメリットと言う部分では大きな問題はない。

【2ch】

<http://www.2ch.net/2ch.html>



図 10:2ch トップ画面

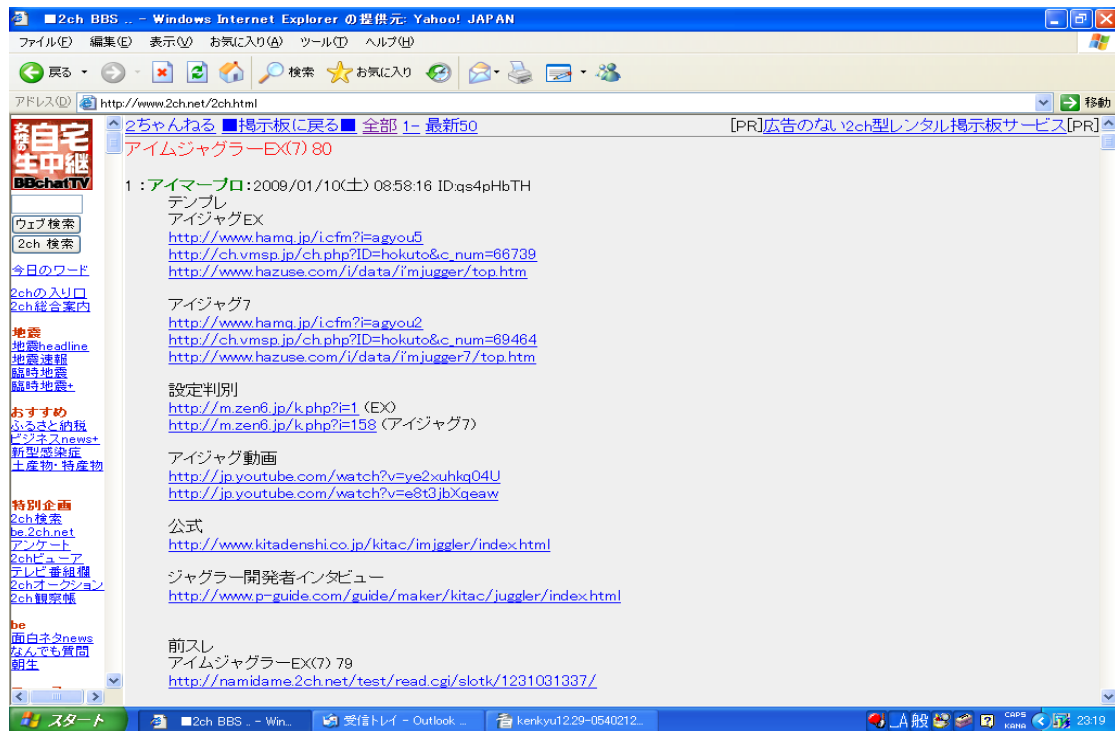


図 11：実際のスレッド画面

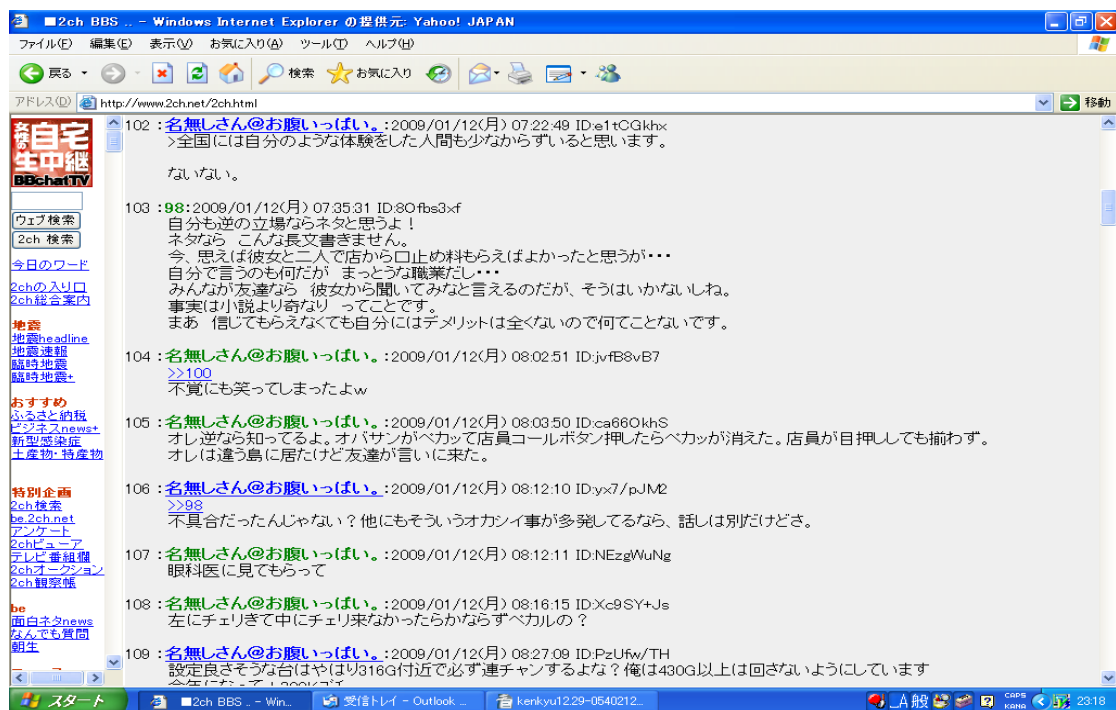


図 12：掲示板でのやりとり

メリット

2チャンネルは総合掲示板として、パチンコやパチスロでも多くの掲示板がたっている自分で掲示板を立てる事も可能なため、何か特定の機種や店舗の情報を手に入れたときには気軽に掲示板を立てられる事がメリットである。

問題点

スレッドを立てることは可能だが、他サイトに比べると冷やかしや中傷の類が多く、まともな情報交換という物がやりにくいところが問題点である。

【mixi】

<http://mixi.jp/home.pl>



図 13: mixi トップ画面

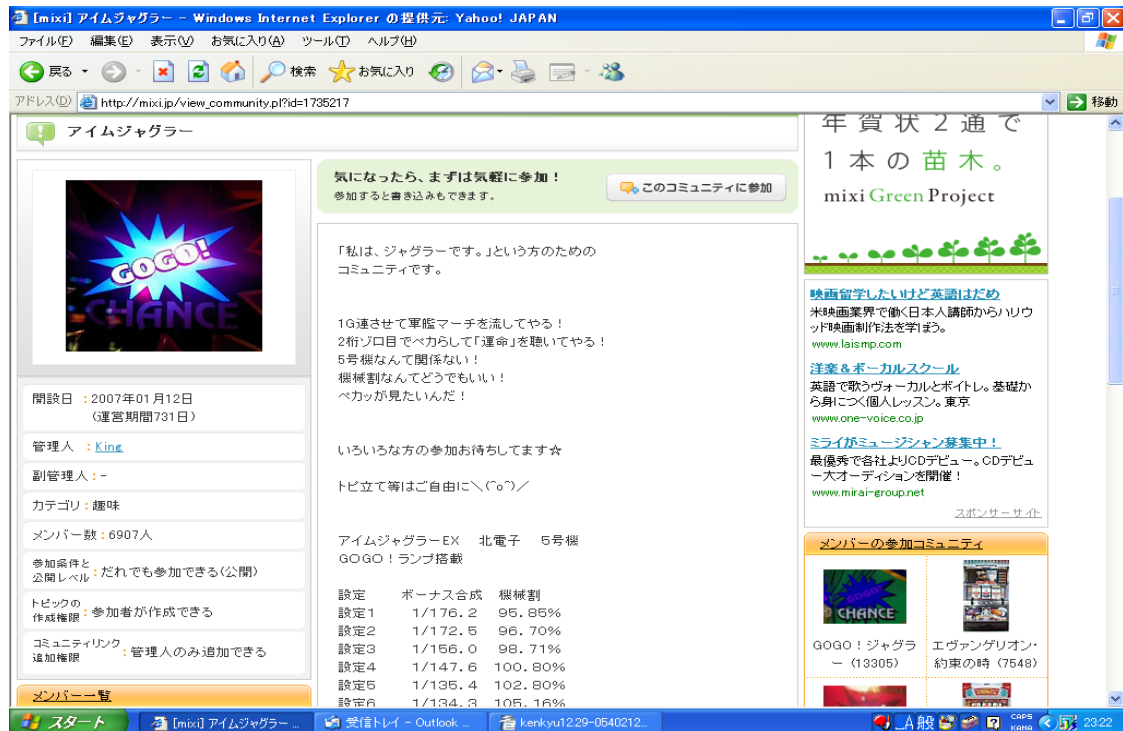


図 14: コミュニティの画面

メリット

mixi では、コミュニティと呼ばれる、各機種や各メーカー別の情報共有場所が自由に設置できる。実際の件数は、「パチスロ」「パチンコ」分けて検索した結果、1335 件有った。情報交換や共有という点では mixi が群を抜いている。

問題点

パチンコパチスロをメインとしていないため、情報を検索する場合に、欲しい情報にたどり着くまでに時間がかかってしまう。また、解析情報を載せるというより、馴れ合いのような物がメインとなっているため、データを検索するという点では向かない。

5.3 各サイトを比較した上で不足している物

以上、各サイトを比較をした。それぞれのサイトで必要な情報が揃うのではないかと思うかもしれない。原に、それぞれのサイトごとで、必要な情報を得る、情報を配信する。という目的は果たされている。ただ、どうしても情報交換や共有という部分が不足しているのが現状だと感じた。これらのサイトの機能に加え、

- ・パチンコパチスロに関する、各データの管理
- ・データの精密な検索機能の追加

- ・雑誌や各メーカーから発表されるデータ以外の実践経験などのデータ登録機能
- ・ユーザー参加機能
- ・チャット機能
- ・定期的を開催する、各テーマの討論会 etc

5.4 各サイトを比較した上で、目指す形

各サイトそれぞれに良いところもあり、悪いところもある。以下に簡易表を作り、比較した。上記のサイトの良い部分を吸収しつつ、なおかつ5.3で考察した追加機能をあわせて、一方的な情報配信だけではなく、ユーザー参加型という形で設置し、共有しながら情報交換を図り、総合して情報を流通させていくような物、最終的には、パチンコやパチスロの総合情報案内所のような物を作成したい。

注：実用性は×▲△○○の5段階評価

表 4-1：各サイトの比較簡易表

	メリット	デメリット	実用性
P-WORLD	機種別掲示板、店舗情報	登録機能、利用者登録	○
SLOTER モバイル	機種情報	情報共有、交換	△
スロナビ	アプリ機能	情報共有、交換	▲
ブログ	リアルな情報を発信	登録機能	▲
2ch	掲示板	誹謗中傷、情報の真偽	△
mixi	コミュニティ機能	検索機能、データ登録	△

6. 現在のモデルと構築するモデル

現在のモデルと今後目指す形のモデルを図で解説する。

6.1 現在のモデルの考察

現在のモデルでは、閲覧が主であり、データを検索したり、掲示板に書き込みして、情報共有する作業を行うのが主流である。

主に流通している情報を検索する場合は別段大きな問題はない。しかし、マイナーな情報を検索する際、ネットを探し回っても出てこない場合などがある。こういった場合に活用するのが掲示板であるが、掲示板を活用しても、レスポンスが悪い場合が多い。総合して考えると、情報流通として欠けている。

6.1.1 モデル図の説明

現在のモデルでは、パチスロサイトや掲示板などに対し、閲覧や検索、書き込みなどを主に行っている。矢印が示しているのは、ユーザー側の一方通行になっているという部分である。以下図：16 にモデル図を示す。6.2 では今後構築するモデルを考えてみる。

6.1.2 モデル図

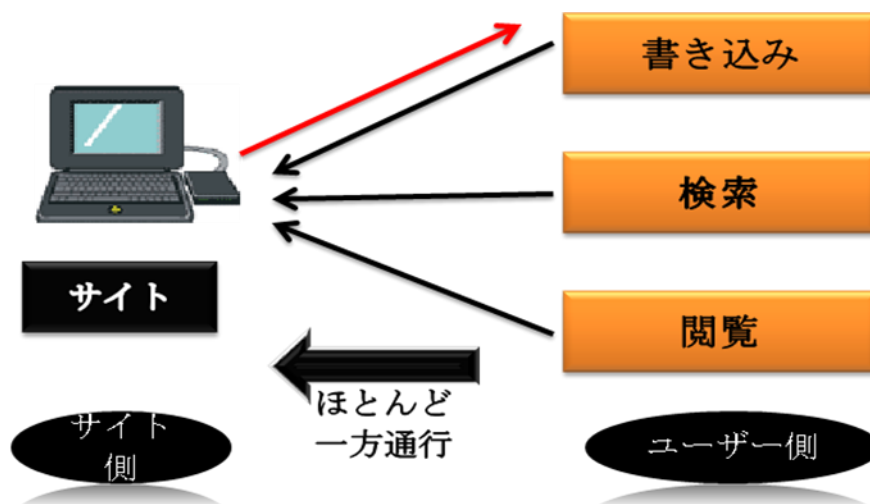


図:16 現在のモデル

6.2 モデルの構築及びモデルの概要

構築するモデルは、章4で考察した各サイトの良いところを集め、ユーザーが参加できる機能を追加する。ユーザーには固定ハンドルネームを使用する。そして参加ユーザーが、データを登録していく。このデータは、過去機種 of データなどしかなかったが、地域の店舗の情報や個人的なパチンコ、パチスロの現状など多数のデータを登録できるようにする。蓄積されたデータをより精密な条件を加え検索できるようにする。

また、ユーザー参加型という形で構築したいので、各ユーザーが参加しての討論会などのイベントを開催したり、仲の良いユーザー同士などでレスポンス良く会話ができるようにするため、チャット機能も追加する。

6.2.1 構築モデル図の説明

現在まででは一方通行だった物をユーザーとサイトの連携を持たせる形にする。すべての機能で、ユーザー参加型という方法を取り、登録と検索、登録と閲覧、など連携性を持たせる。以下6.2.2に構築するモデル図：17として示す。

6.2.2 構築するモデル

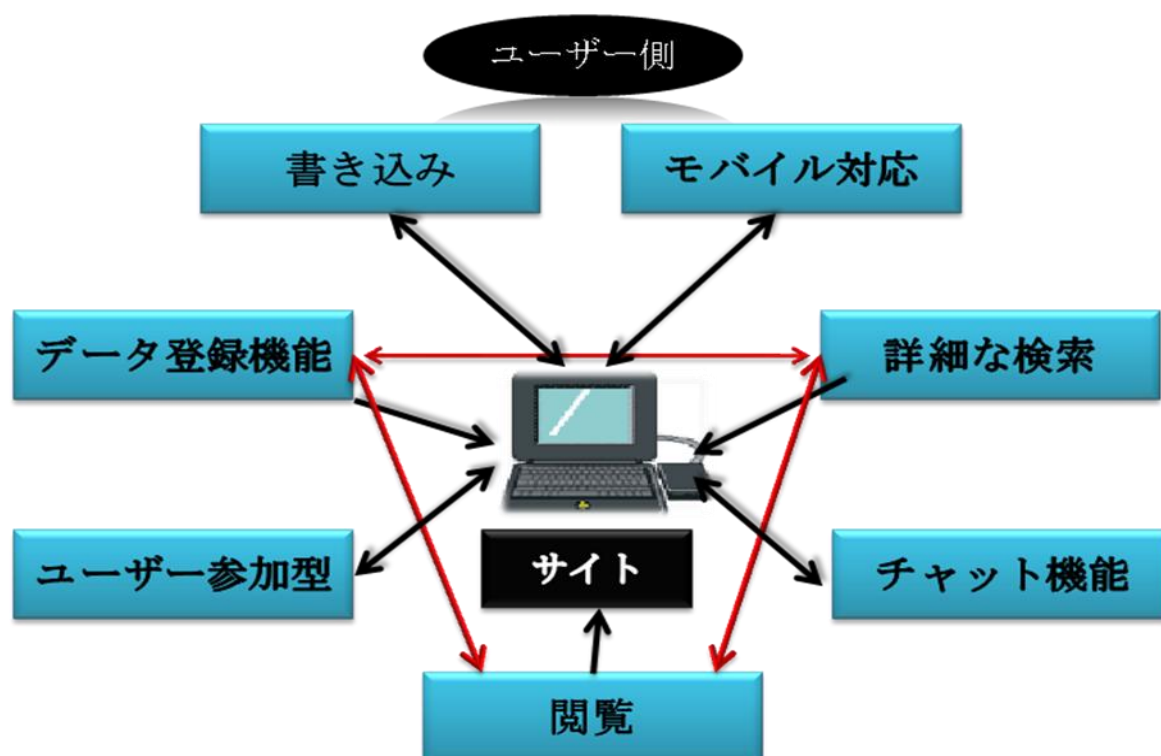


図:17 構築モデル

6.3 情報共有、交換モデルの提案

この章では構築モデルの追加機能について、説明する。

6.3.1 ユーザー参加機能

追加機能であるユーザー参加機能であるが、この機能はmixi などのように、固定ハンドルネームを使用する。固定ハンドルネームを持たせる事により、ユーザー間での情報交換、共有の拡大、誹謗中傷などによる荒らし行為の禁止を実現する。

また各ユーザーが自分のパチンコ、パチスロの活動を記録できるようにする。カレンダー機能を使用し、いつ遊戯しに行ったのか、その時の立ち回り、収支、これらを記録又は日記に掲載する事も可能になる。

6.3.2 参加ユーザーのデータ登録機能

参加ユーザのデータ登録機能であるが、データベースを用いる。参加ユーザーがデータを自由に登録できるようにする。数多くのユーザーが情報を自由に登録できる事により、機種などの比較の見つかり易い情報がさらに充実すると共に、メーカー情報、地域別情報、各地域の店舗情報、出球情報、規制情報など、パチンコ、パチスロに関するあらゆる情報を登録する事が可能になる。

6.3.3 より精密な検索

今までの検索機能では、名を持つ掲示板を検索したり、ネットを通して機種情報やメーカー情報を検索出来るだけだった。構築するモデルでは6.3.2 で登録されたデータベースを使用し、今まで探しづらかったマイナーな情報や自分が住んでいる地域のホール情報、などを検索する事が出来るようになる。

例※ 検索する物

市川駅前のホール、後楽園→検索

検索結果

日々の客入り、イベント日、過去の出玉ランク、本日の出球

以上のように簡単な例だが、今まででは、後楽園というホールは検索できたが、ここまで詳細なデータは見つからなかった。しかし、数々のデータ登録が蓄積すれば、日々蓄積されていくデータから、過去の出球ランキングや信頼できるイベント日、そして、本日実際に後楽園に遊戯しに行っ

た客が本日の出球データを書き込めば、本日の出球データも検出する事が可能になる。

6.3.4 書き込み機能

書き込み機能にも新たな機能として、既存の掲示板での書き込み機能の他に、messenger、twitter、チャット機能を追加する。

既存のモデルでは、掲示板のみで、レスポンスの問題があった。即座に情報共有したい場合にどうしてもすぐに情報を取り出す事が出来なかった。そこで、オンラインユーザーが好きな時に入室できるチャットルームなどを設け、レスポンスよく情報交換、共有が実現出来る。

twitter は、ブログとチャットの中間に位置する機能で、一言ブログと言った感じの機能である。ちょっとした日記にはコメントなどあまり来ない事が多いし、レスポンスも悪い。しかし、twitter のように一言ブログであれば、相手も一言返すように気軽なスタンスで望める。

以上のように、構築するモデルでは、いかにレスポンス良く、またユーザー同士で繋がりが出来るかと言った機能を付けたい。

もちろんチャット機能などを追加したので、討論会やイベントなどを行い、より情報流通しやすい環境を提供していく。

6.3.5 モバイル対応

既存のモデルでもモバイル対応サイトは沢山あるが、このサイトもモバイル対応にする。

自宅で検索する事はもちろん、パチンコやパチスロは情報戦だという事を章4 で書いた。実際にホールで遊戯している場合にも情報が必要になる時は多いため、いつでもどこでもアクセス可能にし、PCと同様に登録、検索、書き込み出来るようにする。

6.4 評価と考察

以下、既存のサイトと矢口版サイトを簡易表にて比較する。

注：

参加型・・・・・・参加できるか

参加度・・・・・・ユーザー同士がどのくらいそのサイトの中で繋がるか

検索・・・・・・どのような検索が出来るか、欲しい情報が検索出来るか

登録・・・・・・情報を登録する機能があるか

書き込み・・・・・・書き込みが出来るか(掲示板含む)

モバイル・・・どの程度、モバイルに対応しているか

×▲△○○の5段階で評価する。

表 5-1：各サイトと矢口版サイトの比較

	参加型	参加度	検索	登録	書き込み	モバイル	総合
P-WORLD	△	△	△	×	△	×	○
SLOTTER	×	×	○	×	×	◎	△
スロナビ	×	×	△	×	×	◎	▲
ブログ	△	△	×	×	△	▲	△
2ch	○	○	△	▲	○	▲	△
mixi	◎	○	△	▲	○	△	○
矢口版	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎

以上 6.3 章以降で提案をした。既存のモデルでは存在しなかった機能を多数追加した。実際にはネットに存在する機能でも、パチスロサイトで機能として存在しなかったものが多い。しかし、こんなものがあればより便利になるという機能を考えた結果、ネットに存在するものを追加すればより便利、実用的になるという結論に達した。

既存のサイトでは「このサイトはモバイル対応は出来るが書き込みが出来ない。」「このサイトは情報を話し合い出来るけど検索には向かない」「情報検索は結構便利だけどモバイル対応じゃない」と、一長一短な部分が多く、すべての機能を満足に出来るサイトはなかった。しかし、今回提案によって、すべての機能を満足に行うことが出来るよう提案した。

7. まとめと今後の課題

7.1 まとめ

本研究で、自分が関心を持っている事の中で何か改善できる案が提案できるのではないかという目的で行った。実際に自分がパチスロ、パチンコに接する中でしてきた経験や知識と自分が行ってきた情報収集、そして流通、共有、交換などの事象の観点から研究を進めて行った。

改めてネットでの情報流通を省みる機会となった事のほかに、よりよいサービスが食い込む余地があるという事を十分に感じた。

現在の構築では規模は小さいが、より便利な物を作るという事になるとこういった提案をすることで確実に便利な物が出来上がるという事を示す事ができた。地道な改善を繰り返し行うことで、さらにパチンコ、パチスロユーザーのために役立つものになっていく。

7.2 今後の課題

まだまだ試行錯誤の段階でなので、新たに役立つサービスとして提案したのだから、現状にある情報流通の形に負けないように改善していくことが課題である。そして、これから敏感にネットでの情報流通に関心を持ち、常々必要とされるサービスを客観的に見て、それを自分が展開するサービスの中に組み込んでいく事が必要だ。

これは大きな夢のようなものになるが、パチンコやパチスロに関してさらなる知識、構築システムに関しての知識を得て、パチンコ、パチスロユーザーの中でネットで情報収集をしている人々の中で知らない者はいないほどのレベルの物に出来れば良い。この研究をきっかけに常時バージョンアップを図って行く。

【参考文献】

【1】 wiki ペディア 「パチスロ進化と変遷」 2008 年 11 月 14 日

<<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%91%E3%83%81%E3%82%B9%E3%83%AD>>

【2】 HAZUSE 「南国育ち解析情報」 2008 年 11 月 14 日

<http://www.hazuse.com/i/det/det_nangokusodachi.htm>

【3】 mixi 「アイムジャグラー」 2008 年 11 月 17 日

<http://mixi.jp/view_community.pl?id=1735217>

【4】 2ch 「アイムジャグラー機種別掲示板」 2008 年 11 月 20 日

<<http://www.2ch.net/2ch.html>>

【5】 株式会社 SANKYO 「オフィシャルページ」 2009 年 12 月 10 日

<<http://www.sankyo-fever.co.jp/>>

【6】 「パチプーの 5 号機で食っていこうブログ」 2009 年 12 月 21 日

<<http://poggi.blog81.fc2.com/blog-entry-133.html>>

【7】 スロナビ 2009 年 12 月 21 日

<http://slot-navi.net/pc_top.shtml>

【8】 SLOTER モバイル 2009 年 12 月 25 日

<<http://www.sloter.jp/i/index.htm>>

【9】 P-WORLD 2009 年 12 月 26 日

<<http://www.p-world.co.jp/index.html>>

【10】 パチンコホール業界の今 2009 年 1 月 5 日

<<http://www.pcsa.jp/saiyo/industry/index.html>>

【11】 著者：社会経済生産性本部 書名：レジャー白書 「選択投資型余暇の時代」 出版社：

社会経済生産性本部 発行年：2008 年 7 月 31 日

謝辞

本研究を行うに当たり、ご指導を頂いた渡辺恭人准教授に感謝いたします。論文の構成・進行・提案に至るまで、親身にご指導いただきました。当初の段階では、パチスロが卒業論文で良いのかという部分に不安もありましたが、先生からの指導で、自身を持って論文を書くことができました。

渡辺ゼミでは、モバイルに関してと、それを応用し、PHPを使ったモバイルプログラムの作成の授業を行いました。いつでも親身になって教えていただき感謝しております。

ゼミの中で研究をしてきた事で、常にモバイル環境に意識を持つようになり、パチスロを打つ上で、モバイル環境に不満があるというところから本研究が始まりました。

ここまでの過程には多くの問題がありましたが、その都度、渡辺准教授にアドバイスをいただき、また手助けしていただいたおかげで、ここまで研究を進めることができました。

最後に、私に卒論に関わって下さった方全員にもう一度感謝を述べさせて頂き謝辞とさせていただきます。ありがとうございました。

付録 1

4 号機時代と 5 号機時代の情報量の変化

HAZUSE という 4 号機時代から数多くの機種情報を配信しているサイトの以前と現状を比べてみたい。これは実際にサイトに載っている解析情報を載せたものである。

「【4 号機時代】

パチスロ攻略情報

南国育ち

[オリンピア]

type (A)

4.5 号機

7 ライン

3 枚掛け専用機

<2004 年 3 月>

●ボーナスのストック機能搭載

●パトライトが光って回ればボーナス確定

●ボーナス中 (BIG 中の 3 回目の JAC 時、REG 中、ボーナス終了後 1 ゲーム目) に「バタフライ」が点灯した場合はボーナス連チャンが確定 (パンクしても連チャンモードへ移行していれば 1G 連チャンする)

●最大ストック数 BR 合計 255 個

●設定変更時は通常モード A からスタートする

●設定変更しても天井 G 数はクリアされない

●天井機能搭載。基本は 996G。チャンス A モード滞在時のみ 6000G。996G 以上ハマリでチャンス A モード滞在が確定する

●ボーナスが 7 連チャン以上すると南国物語 30 の音楽に変化する

●30 パチ機も内部仕様は同一

●遅れは通常モード A (ノーマルモード) 以上が確定 (ボーナス放出時の遅れは含めない。ボーナス放出時は 1/3 で遅れが発生)

モード移行が行われる毎に発生率が決定され「発生しない」が選択されると例えば連チャンモードに滞在していても次のボーナスまで一切遅れは発生しない。遅れ発生率が 1/100 程度の場合は高モード or 天国モード滞在濃厚

〈遅れ発生率〉

- ・通常モード A (ノーマルモード) 滞在時常に発生率 1/300

-
- ・チャンスモード B (高モード) 滞在時

33%で発生率 1/100

33%で発生率 1/300

33%で一切発生しない

-
- ・チャンスモード A (天国モード) 滞在時

33%で発生率 1/100

67%で一切発生しない

●止める時の目安

1G 連荘終了時

ほぼ通常モード A or B の為

【内部システム】

ボーナスの放出は RT 解除抽選当選時 (純ハズレ & ノーマル解除) or 天井到達時。成立順に放出される

〈純ハズレ & ノーマル解除確率合算値〉

設定 1 1/324

設定 2 1/318

設定 3 1/309

設定 4 1/295

設定 5 1/277

設定 6 1/244

【モード】

内部で 6 つのモードが存在。通常時は通常 A・B、チャンス A・B にし、ボーナス当選時にモード移行が行われ連チャン A・B に移行すると 1G 連が確定する (チャンスゾーン中にバタライツ 点灯)

通常 A・B、チャンス A・B から連チャンモードへ移行する場合は必ず連チャン A に移行し以後連チャン A ⇄ B とループする

▼通常モード A (ノーマルモード)

他のモードへ移行しにくい。チャンス B or 連チャン A に移行する可能性あり (高設定ほど連チャン A に移行しやすい) 設定 6 のみ連チャン A への移行率が非常に高い (75%) 1G 連期待度中

〈通常モード A 滞在時モード移行振り分け〉

▼通常モード B (低モード)

高設定ほど通常モード A に移行しやすいが、ほぼ 1G 連は期待出来ない。1G 連期待度低

〈通常モード B 滞在時モード移行振り分け〉

▼チャンスモード A (天国モード)

通常 A・B に転落することなく連チャン A に移行しやすい。移行率に設定差は存在しない。1G 連期待度高

〈チャンスモード A 滞在時モード移行振り分け〉

▼チャンスモード B (高モード)

最も連チャン A に移行しやすいモード。転落は無く、高設定ほど連チャン A に移行しやすい (設定 6 は約 85% で移行)

〈チャンスモード B 滞在時モード移行振り分け〉

▼連チャンモード A (1P 連モード)

1G 連突入モード。連チャン B に移行しやすい。転落時は通常時モード B に移行しやすい

〈連チャンモード A 滞在時モード移行振り分け〉

▼連チャンモード B (1P 連モード)

連チャン継続モード。連チャン A or B モードへのみ移行する

〈連チャンモード B 滞在時モード移行振り分け〉

【通常時打法】

左リール枠上～上段にチェリー付きの赤 7

↓

左リールにス Йо出現時は中→右リールにス Йо狙い

【ハズシ手順】

※ス Йо・チェリーは無視して OK

<1、2 回目>

順押し適当打ちで OK

<3 回目>

中リール赤 7 適当

↓

▼ベル中段停止(ベル)

↓

左→右リール適当

▼リプレイ中段停止

↓

右リール適当

↓

リプレイ中段テンパイの場合(JACIN 確定)

↓

左リールに青 7 をアバウト狙いでハズシ(アシスト)

↓

残り 11P 以降 JACIN 優先

※BIG 時平均獲得枚数約 378 枚

【ボーナス出現率】

〈BIG 出現率〉

設定 1 1/314

設定 2 1/300

設定 3 1/275

設定 4 1/245

設定 5 1/232

設定 6 1/230

〈REG 出現率〉

設定 1 1/439

設定 2 1/421

設定 3 1/388

設定 4 1/344

設定 5 1/308

設定 6 1/292

【内部確率】

〈BIG 確率〉

設定 1 1/169

設定 2 1/169

設定 3 1/169

設定 4 1/169

設定 5 1/169

設定 6 1/169

〈REG 確率〉

設定 1 1/238

設定 2 1/238

設定 3 1/238

設定 4 1/238

設定 5 1/204

設定 6 1/184

〈通常時小役確率〉

ベル 1/7.8~1/7.2

スカ 1/819.2

2枚 1/819.2

リプレイ 1/7.2

〈BIG 中小役確率〉

ベル 1/1.6

スカ 1/655.3

2枚 1/655.3

JACIN 1/3.5

ハズレ 1/10.4

【機械割】

設定1 94.1%

設定2 96.4%

設定3 100.3%

設定4 107.3%

設定5 112.2%

設定6 113.3%

上記は、4号機時代に大人気であった、南国育ち(以下A)という遊技台の解析情報である。5号機になってから、リメイクされ、5号機盤南国育ち(以下B)も登場した。

比較をしたいのは、それぞれの解析情報の情報量についてだ。Aについては、沢山の解析情報が網羅されており、遊戯する上で知っておきたい情報はすべて網羅されている。

対して、Bは情報量が遥かに少ない。実際にはもっと複雑な解析があるのだが、情報が行き渡っていないのが原因である。

実際には上記の2機種だけではなく、4号機と5号機で比較すると、すべてこのように情報量の差がある。

付録2

「パチスロの歴史表」

0 号機

1977 年、0 号機（1985 年に施行された風営法以前に作られた機種¹の総称）の登場。基準など無かった時代なので、極端にスベリの有るものや、反対にスベリの少ないものがあり、目押しの出来るプレイヤーにとっては攻略の対象になった。リールもギアで動くものだった機種では、窓を押さえることでリールを止めることができたものもあった。

役は、ボーナスゲームと小役ゲームのみで構成され、一度ボーナスゲームが当たると次回のボーナスゲームが高率で当たり、店が設定した打ち止めまで続くようになっていた（但し、機種や絵柄によっては、単発で終わるボーナスゲームが存在したり、抽選などの要因により打ち止めに達する前に通常状態に戻る（パンク）場合もあった）。また、連チャンの規制も無かったので激荒の波を持った機種もあった。尚『パチスロパルサー』には山佐パターンと呼ばれる独特のリーチ目があって、リーチ目表（大量リーチ目タイプなので代表的なパターンのみ）がホールに張り出されていた。このパターンは現在まで続いていて、パルサーシリーズのウリになっている。

なお、当時は今のように無制限で交換率が5〜7枚交換というものではなく、ボーナス1回ごとに交換し（そもそも、パチンコでも「定量で打ち止め」が当たり前の時代である）、交換率も10枚交換などというホールがざらにあった。またリプレイもなかった。コインサンドもまだなく、通貨を50枚単位で包んであるのと同じものをカウンターで1000円で交換していた。今でも高齢の人が1000円を1本と呼ぶことがあるのはこのときの名残である。また、メダル貸し出し単価や機械仕様が統一されておらず、都道府県ごとに異なるレートが適応されていたり、それに合わせて打ち止め枚数などの仕様が異なっていたりした。都道府県ごとに規制が異なったため、0号機では、同一機種でも隣の県では異なるゲーム内容となっていた。

代表機種：パチスロパルサー（尚球社）、リバティール（ユニバーサル販売）

1 号機

1985 年、パチスロに新風営法に基づいた全国統一認定基準が定められ、1 号機が登場。現在のボーナスシステムと同等のゲーム性を搭載した。その後、不正改造対策により 1.5 号機が登場。A タイプのみ存在。純増方式のみで、約 360 枚で打ち止めとなる。ボーナス終了時に打ち止めとなるのは 0 号機時代の名残である。

代表機種：ニューペガサス（パル工業）

2号機

1988年に2号機が登場。ボーナスの抽選方法が完全確率方式に統一され、吸い込み方式などは全廃された。コインを50枚まで貯留できるクレジット機能が採用されて操作性が向上したうえに、シングルボーナスや集中役など新しい遊技機能が許可されたことにより、ゲーム性が従来と比較して格段に向上した。その一方で、1ゲーム4秒（3号機以降は4.1秒）の規制が加わり、スピーディなプレイが難しくなった。

代表機種：アラジン（開発：サミー、販売：ニイガタ電子精機）、バニーガール（オリンピア）、センチュリー21（瑞穂製作所）、アニマル（アークテクニコ）

3号機

1990年に3号機が登場。2号機のギャンブル性を抑えた仕様であり、人気のあった集中役に対する規制が強化された。ゲーム性が画一化されてしまい、結果的に連チャンを誘発する仕掛けなど違法な裏モノが多く出回った。それへの対処として大規模な基板改修や再封印が行われた結果、パチスロ人气が急落した。末期にはCR機の試作機も作られたが、さまざまな障壁により、製品化は2006年に発売された「CSスロ原人」（アビリット）まで待つことになる。

代表機種：コンチネンタル（瑞穂製作所）、ワイルドキャッツ（アークテクニコ）、リノ（ニイガタ電子精機）、スーパープラネット（山佐）

4号機

1992年に4号機が登場。3号機よりもコイン持ちをよくするために、再遊技（リプレイ）が新たに搭載されるようになった。フラグ告知機能も許可されたが、当初はあまり活用されなかった。他にも、オートリセット機能（3号機まではビッグボーナス終了のたびに店員を呼んでリセットをしてもらう必要があった）の搭載、払い出しに関係のない絵柄（多くの機種における中・右リールのチェリーなど）も4号機から認められている。さらに、ビッグボーナスに「期待値方式」を採用し、獲得枚数が毎回変化するようになったことも特筆される。また、3号機までは1メーカーにつき2機種までしか販売が許可されなかったが、4号機からは何機種でも販売できるようになっている。

4.0号機

4号機の規定の盲点をついた「小役回収打法（DDT 打法、KKK 打法とも呼ぶ）」「リプレイはずし」など、打ち手の技術介入度が高い機種が続々登場。「目押し全盛時代」と言われる。

1998年にチャレンジタイム（CT）が許可され、「ウルトラマン倶楽部3」をはじめとしたCT機が流行。その一方で、「ジャグラー」（北電子）や沖スロに代表される、リーチ目がわからなくても特定のランプが点灯すればボーナスが確定する完全告知マシンが高齢者や初心者を中心に人気を集める。

代表機種：クランキーコンドル、ニューパルサー、サンダーV

4.1号機

完全確率をベースとした規制であるが、規定の拡大解釈により、大幅な変貌を遂げる。後期に大量獲得機の登場やアシストタイム(AT)がブームになり、射幸心を煽る形に発展した。2003年にはいくつかの機種は検定を取り消され、4.5号機の早期投入が行われた。また、初のストック機「ブラックジャック777」が登場。また、4.1号機の後期ごろより、リール以外の手段を用いて演出を表示できる筐体が登場する。当初は簡易なドット絵やフラッシュが主流であったが、その後4thリールや液晶搭載機（ゲゲゲの鬼太郎が初搭載）の登場などで筐体そのものも大きな進化を遂げた。

代表機種：獣王、キングパルサー、スーパーリノ、ハナビ、大花火、アステカ

検定取り消しの代表機種：アラジンA、ミリオンゴッド、サラリーマン金太郎

4.5号機

ギャンブル性が高すぎたAT搭載の4.1号機を抑えた規制。サイレントストック型のストック機がメインに。

代表機種：北斗の拳、主役は銭形、吉宗

4.7号機

4.5号機の後継機として導入される。4.5号機より出玉性能が抑えられたものが多くあったが、一撃の出玉においてはそれに引けを取らない、という機種も多くあった。

代表機種：北斗の拳SE、押忍!番長、秘宝伝、俺の空

以上の機種は2007年9月末をもって検定期間満了によりホールから撤去された。ただし、これらの4号機をはじめとする「みなし機」は換金性はないものの、（正規のパチスロ機への悪用防

止のため) コインセクターなどに若干の改造を加えられてゲームセンターなどで新たにメダルゲーム機として転用され、遊技可能である (いわゆる七号転用機)。

5 号機

2005 年、5 号機の登場。ボーナスゲームの仕様が大幅に変更され、4 号機で必須となった期待値方式相当の抽選方式はそのままに、0 号機とほぼ同等の「枚数による打ち止め」が導入された。但し、0 号機～3 号機が「純増枚数による管理」であったのに対して、5 号機では「総払い出し枚数」で制限されるため、ビッグボーナスの消化に掛かるゲーム数が多くなると、手元に残る枚数は少なくなる。

射幸性が高くなりすぎた 4 号機と比較して出玉性能が大幅に制限される反面、技術介入面での差はさほどなくなり、打ち手に平等になったと思われた。しかし、一部メーカーによりリブパンハズシという新しい技術介入要素が考案され、それによって実質的な機械割を上げることができる機種が増えている。ただし、2007 年 9 月申請分より ART 機能を対象とした新たな書類添付が義務づけられ、出玉性能を飛躍的に上げることを目的としたリブパンはずし仕様は実質的に難しくなった (ゲーム性の一環としては採用可能)。

ただ、5 号機そのものはまだ確立されている状態ではなく、メーカーの試行錯誤が続いている。2008 年現在、ボーナスのみの連チャンでコインを増やす「ノーマル機」、AT と RT の組み合わせ「ART」でコインを増やすタイプの「ART 機」など、ある程度のジャンル分けが行われるようになってきている。

代表機種：新世紀エヴァンゲリオン、南国娘、シェイク II、スパイダーマン 2、アトムジャグラー EX、リングにかける 1、青ドン、パチスロ戦国無双、新世紀エヴァンゲリオン ～まごころを、君に～

なお、2008 年秋に登場したモデルより主に演出面での規制緩和が行われた。従来の 5 号機では小役が成立していてもボーナスが成立していた場合ボーナス図柄揃いを優先するリール制御だったが、4 号機以前のように小役を優先する制御が可能となった。また、レバー入力後にリール始動まで任意のウェイトがかけられるフリーズ機能も復活している。

様々な規制の余波

2002 年以降、出玉上の規制が行われ、スペックの変化は様々であるが、出玉設計以外の分野においても規制の余波が届いている。

ホールの営業

原則的に「来店客に対し、射幸心を煽る店内行為」が自粛されている。

過剰なアナウンスの自粛

プレイヤーの射幸心・期待度を極端に煽るおなじみのアナウンスが自粛された。通常空き台の案内やイベント案内程度が主流。

出玉公開・写真

出玉ランキングにおいて、以前のような掲示方法が変わりつつある。大量獲得者の写真は、獲得者が強盗犯罪等に巻き込まれる可能性から、最近では無くなりつつある。

イベント

設定を断言するなどの行為が自粛される。その代わりに「（設定を）上げ・キープ」、「爆裂札」、「ゴロゴロ（5656）祭」、「エビアン（海物語シリーズの5・6絵柄であるエビとアンコウ）祭」、「ドラゴンボールの星の数で告知」などの告知方法が多く、建前上は告知を行っていないという姿勢をとっている。また、これを逆手に取り嘘の設定を告知するホールもある。客が正確な設定の確認をすることはほぼ不可能であることもこのことを可能にしている。

営業時間の厳守

開店・閉店時間が厳格に守られるようになった。閉店時間に客が完全に退店していなければならなくなり、その結果、遊技を終了する時間が閉店時よりも早まっている（10～15分前）ので、その時間を計算して遊技を終了しないと、ボーナスやRTを取りきれずに終わらなければならないこともあるので注意が必要である。また、プレイ終了があまりに遅くなったり、混雑などの理由で景品交換が閉店に間に合わなかった場合、出玉を捨てて退店しなければならない場合がある事にも注意が必要である

5号機時代移行後の現状

2007年10月から、すべての遊技場（パチンコ店やパチスロ専門店）に設置できる機種は5号機のみとなり、4号機は設置できなくなった。しかしながら、4号機での『北斗の拳』→『北斗の拳SE』、『吉宗』→『押忍!番長』『秘宝伝』への入れ替えのように、一気に十台単位で入れ替えるという傾向は見られない（4号機ジャグラーシリーズから『アイムジャグラーEX』への入れ替えは除く）。メーカーによっては4号機の下取り、新たなリースプランの導入などで入れ替えの経費

を押さえ、促進しているにもかかわらず、数台ずつ導入していく店がほとんどである。なかには、シマを改造してパチンコ台に入れ替えたり、ベニヤ板で台の入っていた場所をふさいで総台数を減らしたりするところもある。4号機人気によってパチスロ専門店として改装・開店した店が、再びパチンコとの併設店（甚だしい場合はパチンコ専門店）に戻ったり、店自体を廃業したりすることも少なくない。2号機以前から営業していたような老舗の閉店も相次いでおり、事態は深刻である。2007年度のパチンコ店倒産件数は前年比37.1%増の大幅増加となった[2]。

また2007年秋以降、一部のパチスロ店で4号機以前のパチスロ機を意図的に撤去せずに設置し続ける例[4]や、4号機以前の台を並べた無許可営業店（俗に「地下スロ」と呼ばれる）が現れており（このような店では、貸メダル1枚の単価が100円を超えるような高レート営業が行われることもある）、これについての摘発事例も報道されている[5][6]。地下スロについては暴力団が関与している疑いも浮上している[7]。」

wiki ペディア 「パチスロ進化と変遷」

2008年11月14日

<<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%91%E3%83%81%E3%82%B9%E3%83%AD>>