

Title	「パチプロの倫理」断章：依存症支援および回復論における規範的視点への問いかけに向けて
Author(s)	小西, 真理子
Citation	臨床哲学ニューズレター. 2025, 7, p. 123-160
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/100169
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

特集3 第13回臨床哲学フォーラム（シリーズ：規範の外の生と知恵）

テーマ：パチンコ・パチプロの哲学

「パチプロの倫理」断章： 依存症支援および回復論における規範的視点への問いかけに向けて

小西真理子

1 はじめに

2017年5月7日、私はNPO法人ワンデーポート（我が国初のギャンブル依存支援施設）が主催する依存問題基礎講座に講師として招聘していただいた。2016年度日本嗜癖行動学会でワンデーポート関係者の方々の発表を拝聴し、大変な感銘を受けた私は、学会後から施設に実際にお邪魔したり、イベントに参加したりする形で、その場所に関わらせてもらっている。そこには日本で主流となっている依存症支援のあり方が見落としているものに注目している人たちが集まってくる。ワンデーポートの勉強会やイベントには、依存症関連の支援者だけではなく、パチンコ業界の方々、そして、パチプロの方々も参加されている。そのような人の流れがあるなかで、過去にパチプロとしての収入で自身が抱えた借金を返済したという丈幻さんにお会いしたのである。丈幻さんとのつながりを通じてイベントや忘年会に参加することで、パチプロ・元パチプロの方々とお話する機会をいただいた。なかでも印象的だったのは、現在日本で普及している依存症支援現場の見解や、依存症からの「回復」モデル（ギャンブル依存症という観点からすれば、ギャンブルを止めることによって依存症から回復するという道筋がある）とは異なる視点から出発する視点を、パチプロの方々がもたれていることだった。

私のパチプロ研究は、パチプロの方々の生き様に注目することで、現在の依存症政策や回復論において見逃されがちな視点を提示することを目的とする。現在の日本の依存症支援では、パチンコは社会悪であると強調されることが多い。パチンコを依存症者から切り離し、パチンコ文化の普及の食い止めを訴えることで、パチンコに依存する人やその家族らの回復や救済が目指される。パチプロの方々の視点は、このようなとらえ方の偏りを指摘し、異なる現実を可視化してくれる。パチンコは日本独特の文化として育まれたものであり、パチンコの普及こそ、日本のギャンブル等依存症人口の多さを引き起こしているのだと指摘されている。しかし、本研究では、パチプロの存在に着目することで、パチンコ文化への眼差しや依存症支援、そして、国内外におけるさまざまなタイプの回復論のあり方を再考したい。

その一環として、本稿では、日本においてパチンコが社会悪として表象されてきた／表象されていることを極簡単に確認したうえで、そのような認識や視点からは見えてこないものを、二名のパチプロの方のインタビュー内容を通じて浮かび上がらせた。特筆すべき点は、第一に、（特に男性は）労働者になることが宿命づけられる圧倒的な傾向がある現代日本社会において、パチンコ業界がそのような社会に適合しない

人たちにとってのセーフティネットとして機能していると指摘されたこと、第二に、パチンコ業界との共存を模索する形での依存症支援の必要性が訴えられたことである。その他にも、お二方の語りのうち、興味深い論点について本稿に記述した。

近年、インターネットの普及により、SNSやYouTube、個人ブログ等のWEBサイトを通じて、パチプロは比較的身近に感じやすい存在になってきた。パチプロ本人が執筆したり、第三者がパチプロを描いたりしている書籍や漫画などの刊行物も幅広く出版されており、それを手に取るのも容易なことになっている。日本では松崎かさねによるパチプロ研究も公開されている(松崎 2021; 2022)。とはいえ、一部の人びとにとってパチプロは、未だ都市伝説のような存在だろう。そんなパチプロの方々のリアルな語りを味わうことで見えてくるものについて考えていただきたい。なお、パチプロとは、パチンコだけでなく、パチスロで生計を立てる人(スロプロともいう)のことでもあるが、本稿に関してはパチンコの議論を中心に扱っている。

2 日本における社会悪としてのパチンコ

パチンコを社会悪とする風潮は1950年代頃から存在するという。たとえば、パチンコは、労働意欲の減退による生活破壊、犯罪者の増加、青少年への悪影響といった害を生み出すものだといった言説が見られ、1951年11月15日の衆議院予算委員会では池田勇人によって「〔パチンコは〕百害あって一利なし」と発言されたという記録がある(韓 2018:pp.4-5)。その後も、パチンコはたびたび、その有害性を問われることによって、何度も規制の対象となってきた。現代においても、パチンコから連想されるものとして、ギャンブル、反社会的勢力、非行青少年などがあげられることは多い。パチンコ店の駐車場における子どもの車内置き去り事件や、依存症問題の深刻さなども度々訴えられてきた。

パチンコへのバッシングは、非常時にはさらに高まりやすいものになっている。阪神淡路大震災時にはアルコール依存症の再発(スリップ)が多発し、それが孤独死につながるということが社会問題として指摘されたが、東日本大震災時には、アルコールに加え、パチンコ依存症も問題化した(吉川 2013: pp.2-13)。原発事故に伴う電力不足が問題となったときには「自販機とパチンコなんてやめてしまえ」といった発言に多くの人が賛同し、パチンコ店が大きなバッシングを受けることとなった(大崎、ヒロシ・ヤング 2021: p.129)。新型コロナウイルス感染症の流行下においても、パチンコ店およびその客に対するバッシングは相次いだ。2020年4月に緊急事態宣言が出され、ソーシャルディスタンスが訴えられていたころ、パチンコ店の開店前に行列を作る客たちがYouTubeなどで曝されていたのは記憶に新しい。

日本では、公営ギャンブル、すなわち、競輪・競艇・競馬などを除き、賭博(=ギャンブル)は刑法で禁止されている。公営ギャンブルではないパチンコが、日本の至る所に存在できているのは、パチンコが法律上、賭博ではないからである。パチンコは、風営法(風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律)に基づき、都道府県公安委員会が営業する「遊技」とされているのである。パチンコ店で遊技したユーザーが、三店方式というシステムを通じて最終的に金銭を得るという流れが確立されているこ

とが、パチンコを賭博とさせない状況に貢献している。1950年前後のパチンコの景品は煙草や菓子などの物品が主流であったが、次第に現金化され、現在もその形を引き継いでいる三店方式が誕生した。その起源として有力なのは、1961年に大阪遊技組合の代表だった水島年得会長が提案した大阪方式である。大阪方式はパチンコを資金源としようとする暴力団の介入を排除するために考案されたものであるが、これが大阪府警察に認められたことで先駆的事例となったとされている（韓 2018: p.86）。

三店方式とは具体的には、つぎのような流れのシステムのことである。第一に、パチンコ店は出玉に応じて、一般景品（日用品、家電製品、飲料や菓子など）だけでなく、特殊景品と呼ばれる景品を客に提供する。特殊景品は地域や店舗によってさまざまであるが、小さなチケット型のプラスチックケースのなかに金のチップなどが封入されたものが代表的である。第二に、客はパチンコ店を出てすぐの場所にある景品交換所で特殊景品をお金で買い取ってもらう。重要なことは、この景品交換所がパチンコ店から独立した店舗として存在していることである。第三に、パチンコ店系列の景品問屋が、景品交換所から特殊景品を買い取り、パチンコ店に納品する。このような、パチンコ店、景品交換所（独立した店舗）、景品問屋の三店を経た現金の動きを形成し、パチンコ店と景品問屋のあいだに景品交換所を挟むことによって、パチンコ店は、換金する場所ではなくなり、パチンコは賭博ではないことになるのである。

このような三店方式からなるパチンコ店のシステムのあり方には、疑問の声もあがっている。端的に言えば「パチンコは実質賭博であり、違法である」という声である。このような批判に対し、国会答弁においてやり取りされたこともあるが、当時首相だった安倍晋三は、「ぱちんこ屋の営業者以外の第三者が、ぱちんこ屋の営業者がその営業に関し客に提供した賞品を買い取ることは、直ちに風営法第二十三条第一項第二号違反となるものではないと考えている」（安倍 2016）と答えた。

しかし、特にパチンコの有害性を主張しているギャンブル依存症の支援者らは、このような見解に納得してはいない。たとえば、鈴木傾城によれば、SAGS（ギャンブル依存症克服支援サイト）の責任者である奥井隆は、日本のパチンコ業界のあり方を以下のように批判しているという。

景品交換所という一過程を踏むから、パチンコには現金のやりとりがない。だから賭博ではないなどと考えている人など、この日本にはいません。パチンコが公然のバクチであることなど、小学生でも知っています（中略）パチンコ業界は、問題解決が難しい日本型のギャンブル依存症という大きな社会問題を生み出しました。そしてその結果、社会全体にも大きな損失が現存しているのです（鈴木 2021: pp.199-200）。

日本は世界で最もギャンブル依存症が多い国であると語られるが（たとえば、鈴木 2021）、その依存症者の多さの原因として掲げられるものこそが、パチンコ・パチスロである。先に確認したように、日本の法律において、パチンコは賭博＝ギャンブルではなく、遊技である。しかしながら、2018年に成立したギャンブル等依存症対策基本

法における「ギャンブル等」の意味説明では「法律の定めるところにより行われる公営競技、ぱちんこ屋に罹る遊技その他の射的行為をいう」（衆議院 2018）と記されている。この文言に象徴的なように、パチンコに依存する人たちは、ギャンブル依存症の人、少なくともギャンブル依存症に準ずる人として実質的には見なされているのである。

厚生労働省による「令和5年度「ギャンブル障害及びギャンブル関連問題実態調査」に関する報告書 速報」によれば、「ギャンブル等依存が疑われる者における過去1年間で最もお金を使ったギャンブルの種類」の第一位がパチンコ（46.5%）、第二位がパチスロ（23.3%）であり、パチプロ・パチスロが全体の70%近くを占めている（厚生労働省 2024）。ギャンブル依存症の自助グループであるギャンブラーズ・アノニマス（GA）に参加しているメンバーを調査したところ、「はまったギャンブルの種目」の約八割がパチンコ・パチスロだったという（吉川 2013）。諸研究においても、「日本では、ギャンブル障害患者のほとんどがパチンコ・パチスロだけをプレイしている」（原田他 2010；森山 2008）という記述が目立つ。

以上のようなパチンコを社会悪とする論は、確かな事実を含みながら、同時にそのステレオタイプがもたらす誤認や、そのような眼差しが不可視化する実情を生みだしてもいるのである。

3 パチプロインタビューの背景説明

3-1 パチプロについて

パチプロとは、パチンコ（・パチスロ）をプレイすることによって生計を立てる人のことである。一般の人たちは、パチンコに対して、それはギャンブルであり、運やツキが介在することによって勝つこともあるが、総じて負けることが多いものであるというイメージをもつ傾向にある。しかし、パチプロたちは運やツキなどといった科学的根拠の乏しいものを排し、数学的確率論を習得したり、遊技としてのパチンコの技術を高めたりすることによって、必然的にパチンコに勝っている。より具体的に説明すれば、期待値（理論上プラスになる金額）の高い台を見分けたり、無駄玉（撃っても命中しない玉）を排除することをはじめとする打ち方の「技術」を駆使したり、台の欠陥を見抜いてそこを攻めるような「攻略」を用いたりしながら、勝つべくして勝っている。パチプロには、パチンコだけで生計を立てる「専業」と呼ばれるパチプロと、パチンコ+ α （何か別の職）で生計を立てる「兼業」と呼ばれるパチプロがいる。「兼業」パチプロのなかには、『パチンコ必勝ガイド』などのパチンコ情報誌のライターやYouTuberなどとして活躍する人も多い。

パチプロは、メーカーが発表する基本的な台のスペックに加えて、釘や台の傾きなどを見て期待値を計算し、理論上の時給（一時間でどれだけの金額を稼げるか）や日当（一日にどれだけの金額を稼げるか）を算出し、期待値の高い台を打つことで稼ぎを得る。期待値の計算や、各機種に関する勝つための細かい数字情報を提供してくれる有料のサイトやアプリがある。多くのパチプロはそれらの自動計算機能を使用したり、サイト情報を参考にしたりして期待値を割り出していく。もちろん、常に期待値

と一致した稼ぎを得られるわけではない。一日、一週間など短期的には負けているように見えることも起りうるが、このような結果も確率論的には必然的なことである。期待値を積み積むほど（打つ回数を重ねていくほど）、稼ぎは期待値に収束していく（理論上の数字・金額に近づいていく）ため、そのように「負けているように見える期間」は一時的なものであり、トータルとして収益が見込まれているところに視点を置くことが重要である。このようにパチンコを長時間打てば打つほど期待値に見合った稼ぎを得られることなどが理論的に導き出されているため、多くのパチプロはできるだけ長時間パチンコを打つことで稼ぎを得られるように努めている。このような稼ぎ方が、もっともオーソドックスなパチプロの勝ち方になる。なお、玉が出やすい機種が出た時期など、外的理由によって特別に勝ちやすくなる／より高収入が得られやすくなる期間が発生することもある。

パチンコに勝つために駆使される技術にはさまざまなものがある。正攻法の平打ちでは、回る台を打ち、止め打ち（特定のタイミングで打ち出しを止める打ち方）をしながら、玉を少しでも多く残すように打つ。攻略打ちは、台（機械）の欠陥やバグなどのつけ入る隙を針の穴を通すような感覚で探して、発見したらその台をいろいろなお店で打って稼ぐやり方である。過去には3、4年に1回ほど、抜け道が簡単に見つけられる台が出ていたが、今はメーカー側が対策をしっかりとしているため、ほとんどそのような台は出ていない。このようなご時世により、攻略打ちを実践することへの難易度はかなり高くなってきている。「ハイエナ」と呼ばれる方法、すなわち、パチンコの知識が十分でない人がもうすぐ当たる状態にあるにもかかわらず捨てていった台を狙って打つ仕方もあるが、これはパチプロ業界では美德に反する行為として嫌われる傾向にある。しかし、パチプロにとっての正攻法、つまり、パチンコで回る台を打って勝つという立ち回りが厳しくなった昨今では、ハイエナを嫌うパチプロが業界自体を去って行ったり、「背に腹は変えられない」ということでハイエナをするパチプロも増えたりしているという指摘もある。

パチプロには「軍団」と呼ばれる、複数人で出玉や勝ち額を共有するパチプロ集団がいる。通常は、雇い主である「親（パチプロ）」と、アルバイトとして雇用される「打ち子」から成り立っている。「打ち子」は「親」の指示に従って、指定された台を指定された方法で長時間打ったり、データを収集したりする。終了時にあらかじめ約束していた金額を受け取ることができる日払いアルバイトである。ただし、歩合制の組織も一部ある。「親」は「打ち子」を雇うことで、自分一人だけで打つよりも合計的に長時間打ち、期待値の収束が見込めると同時に、複数人分の勝ち額を手に入れることができる。このような軍団のなかには、大規模な組織となっているものもあり、守谷学が経営している全国的組織「エクセルジャパン（EXCEL JAPAN）」が有名である。

個人のパチプロでもパチンコ店にとっては厄介な存在になりかねない。一般ユーザーのために用意した優秀台（出る台）をパチプロに占領され、想定していた以上に勝たれてしまうということが続くと、一般ユーザーに楽しみを提供できないだけでなく、経営的な危機さえ生じかねない。軍団の場合は、店のすべての優秀台を占領することもあり得るため、その厄介さはさらに高まる。そのようなことからパチンコ店によっ

では「プロお断り」「軍団お断り」といった張り紙をしているところがある。店舗側にとって目に余る行為をしたパチプロは、「出禁」にされることもある。

パチプロには大きく分けて四つのタイプ（①ジグマ型、②機種特化型、③イベント型、④併合型）があると考えられる。ジグマ型とは、店が用意した優秀台を狙って生きているパチプロのことである（特に一店舗に通い詰めるパチプロのことを「ジグマ」と呼ぶ）。当然のことながらジグマ型パチプロはその店に認知されるため、彼らにとって店との関係性の構築はとても重要なことである。通っている店が勝てる台を出さなくなった場合は大打撃になるという弱点もある。機種特化型とは、目当ての設置機種をめぐって回遊（いろんな店を探し回る）して勝てる台を打つパチプロのことである。近年は、特定の稼ぎやすい機種が出ることが減ったため、機種特化型はほぼ壊滅危惧種になっているという。イベント型は、パチンコ店イベント周りをするパチプロのことである。大々的なイベントだけではなく、パチンコ業界において古くから準イベント的な意味をもっている特定の日に狙って稼働するパチプロもこの型に分類できる。近年、地域によってはイベント規制の影響でイベント自体が減っているということもあるが、この準イベント的な日は健在である。また、ジグマをしていた店が勝ちにくくなったり、勝ちやすい機種がなくなったりするなど、今までの立ち回りが通用しなくなったジグマ型と機種特化型のパチプロが、イベント型のパチプロに移行するという現象も見られる。併合型はこれらの性質を併せ持つパチプロのことである。

期待値に対するスタンス、パチンコの勝ち方、パチンコへの時間配分や取り組み方など、一口にパチプロといってもそのあり方は大変多様である。他方、パチプロにとって、パチンコがギャンブルであるという認識はほとんどなく（あるいは当初あったとしてもなくなっていく）、勝つためにしかパチンコをやっていないという共通点もある。いわゆる演出やギャンブル性という意味でのエンターテインメント性を廃した論理、計算、技術、攻略などを通じて必然的に勝っているというあり方は、パチプロにほぼ共通していることだといってよいだろう。

多くのパチプロたちに共通する証言として、パチプロの数は業界の全盛期からは減少傾向にあるということがあげられる。その原因としてまず考えられるのが、繰り返されるパチンコへの規制である。たとえば、2016年に行われた大きな規制によって（実際に大きな影響が見られたのは2017年）勝ちやすい台が少なくなったことなどが影響し、パチプロの数が減少したという体感があるという。また、パチンコで勝てる額も負ける額もゆるやかな設定になったという変化も生じ、一般ユーザーにとっても刺激に欠ける状態が生じ、ユーザーのパチンコ離れがささやかれた。

2024年度現在においてパチプロが減少している理由としては、スマートフォンコンテンツをはじめとしたさまざまな娯楽の台頭や、コロナ禍を経た遊技人口の減少によって法人に体力がなくなり、以前より期待値のある台、つまり、勝ちやすい台が大幅に減ったことが考えられる（遊技人口の変化については、web Green BELT 2023を参照されたい）。近年の動向として、台のスペックの荒さ（確率のブレ具合や射倖性の強さ）に関しては、2016年の規制に反するような激しい波のある機種が増えてきており、方法によっては勝ち額を増やしやすくなる時期が再来した実感もあるという。しかし、当

時の状況と比較して、第一に、昔ほど釘を開けられる（釘が開いていると勝ちやすい）余裕のある法人が激減していること、第二に、介入要素（一般ユーザーと差をつける部分）が相当になくなってきたという違いがある。介入要素が減ったのは、規制が原因ではなく、メーカーの方針が打ち手により差がつきづらい機種を生産するものへと変化していったからである。この原因として、パチプロの介入に悩んだホールの要請など、パチプロの存在が関わっているのではないかと考えることも可能だろう。

パチプロ業界では、まったく根拠がない、何の科学的根拠も裏づけもない考え方やそれに基づいた打ち方・行動のことを「オカルト」と呼ぶ。オカルトの具体例としては、「昨日この台は当たらなかったから、今日は当たるだろう」と考えてその台を打つことや、「目立つところにある台や、入り口から入ってすぐのところある台は、たくさん出るようにお店が工夫したいから絶対出やすい」と思ってその台を打つことなどがあげられる。多くの一般ユーザーは、パチンコを楽しむことによってそのような考えを成長させていくが、それは勝つことに一切関係のない誤った情報や行動である。このような点から、パチプロは基本的にオカルトとは逆方向の思考をもっている人たちであり、多くのパチプロはオカルト的な考え方を不必要と考えたり、根本的に理解できない発想だと考えたりしている。そもそもオカルトという語自体が、揶揄性を含んだ言葉であるといえるだろう。

3-2 インタビュー協力者について

本稿でインタビューにご協力いただいたパチプロの方は、山本さん（仮名）と竹岡さん（実名）のお二人である。お二人共、関西圏在住の30代男性であり、2019年6月30日に大阪大学豊中キャンパスにて開催された「パチンコ・パチスロに依存する人の多様な背景と支援について」（NPO法人ワンデーポートと大阪大学大学院文学研究科共催イベント）を通じて知り合った方々である。同イベントには丈幻さんも登壇され、その関係で他のパチプロの方々も参加されていた。イベント後の懇親会を通じてパチプロの方々の生活について教えていただき、その流れでインタビューをお引き受けいただくことになった。すべてのインタビューは、大阪大学豊中キャンパス内にある私の個人研究室にて行った。

山本さんは現役の専業パチプロで、最終インタビュー時点においてパチプロ歴は11年だった。竹岡さんは元専業パチプロで、専業歴は9年の方である。お二人の初回インタビューは、2019年9月12日に2時間ほど、お二人同時に行った。その後、パチプロの忘年会でお会いすることもあったが、しばらくのときを経て、2024年6月22日に大阪大学豊中キャンパスにて第13回臨床哲学フォーラム「パチンコ・パチプロの哲学」（大阪大学倫理学・臨床哲学研究室主催）が開催される運びになったことをきっかけに再度インタビュー協力をいただいた。2024年4月30日には山本さん、同年6月6日には竹岡さんにそれぞれ2時間ほどお話しいただいた。これらのインタビュー内容の極一部を臨床哲学フォーラムの発表にて紹介した。お二人にはフォーラム当日にも会場にお越しいただき、聴衆としてご参加いただいた。フォーラムを経て、同年8月29日に山本さん、9月6日に竹岡さんにそれぞれ2時間ほどのインタビューを行った。本稿で紹介する

内容は、これらすべてのインタビュー内容を反映させたものである。

なお、本研究は、大阪大学人文学研究科および文学部・外国学部が「人間を直接の対象とし、個人からその人の行動、環境、心身等に関する情報、データ等を収集又は採取して行う研究」に対して行う研究倫理審査を受け、承認されたものである。

4 現役パチプロ 山本さん（パチプロ歴11年）

4-1 自由な生き方としてのパチプロ

2009年、政府から一人当たり1万2千円、18歳以下と65歳以上には2万円の定額給付金が配られた。高校を卒業して大学に入学したものの、大学生活は楽しくなく、やることなくどうしようと思っていた山本さんは、たまたま定額給付金を受け取ったタイミングで友達にパチンコに誘われた。ギャンブルにもパチンコにも興味がなかったが、暇だったので行ってみることにした。

はじめてのパチンコ店は、とても刺激的だった。1000円が4、5分で消えてしまった。悪そうな大人がたばこを吸いながら熱くなっている空間もよかった。もともと生真面目で考え込みやすい性格だった山本さんは、高校時代に学校生活にうまくなじめず鬱状態になったという経緯から、「こんなことになるなら、もうがんばることはやめよう」と思うようになっていた。そうした反動も関係して、山本さんはパチンコ店のことをとても気に入ったのである。パチンコ店にいる人たちは、パチンコに集中していて、周りのことなど気にしていない人が多かった。このことも心地よいことだった。

僕は見た目になんか特徴があるから、それでしんどい思いをいっぱいしたんですよ。それでずっと生きづらさ、疎外感を抱えたり、人の目が気になったり、いつも苦しかったんです。パチンコ屋さんに行ったときに何が一番良かったかっていうと、誰も僕の顔見ないんですよ。みんなパチンコ台に必死になるから僕を誰も気にしないんですよ。それが、すごい居心地良くて（2019年9月12日）。

次第にパチンコにはまっていった山本さんは、楽しくない大学には行かなくなり、パチンコとバイトにだけ通う日々を送るようになった。毎月振り込まれている奨学金に手をつけてパチンコ店に通う自分のことを「パチンコ奨学生」と呼んでいた。バイトで稼いだお金もパチンコにつぎ込むようになった。友達からもお金を借りた。20歳になると消費者金融に行ってお金を借りてパチンコ店に行くようになり、そのような生活を22歳になるまで繰り返した。大学は中退してフリーターになった。

フリーターだったころは、時給800円でビザを配達していた。地元の友達に紹介してもらって現場の仕事も掛け持ちしていたけれど、ガスマスクをつけて毒ガスが充満する場所に入ったり、朝6時に起きて36度くらいある野外にて長袖長ズボンで仕事をして熱中症になったりしていた。こんな命がけのことをさせられても、日当8000円とか7000円。社長に給料をごまかされたこともあった。

そんな生活に嫌気がさしていた2012年の終わり、山本さんに転機が訪れる。バイト先の先輩に、パチンコでずっと勝っている人がいることを知ったのである。それまで

はパチンコで継続的に勝っている人なんていないと思っていた。いたとしても、それは店と組んでいるようなサクラだと思っていた。その先輩は、自分の弟を打ち子にしていた、年間で800万円ほど稼いでいた。母子家庭で育った先輩はバイト代には手をつけず、すべて母親に渡していたという背景もあった。

パチンコでそんなに稼げたら、そんな幸せなことはない。だって、今やりたくもない肉体労働を昼間して、一万円握りしめて、夕方そのお金を〔パチンコに〕溶かして、次の日またゼロからみたいなの、意味が分からん自転車操業ずっとしているわけじゃないですか。パチンコで勝てたら、最高やなと思って。僕、本当に人生何の目標もなく、ただただ生きていたんですけど、好きなことで生活できたらいいなみたいなことをぼんやりとっていました。自分の好きなものって何かなと思ったら、パチンコが好きやなと思って。それで生活できたら最高やなと思って、それで2013年1月に〔先輩に〕お願いしたんですよ。弟子入りさせてくださいって（2019年9月12日）。

先輩とその弟、友人との4人でノリ打ち（2人以上で投資金額をシェアし、収支も均等に分ける打ち方）をして、一週間で100万円勝った。天国に行ったような気分だった。現在のパチンコ業界は規制が厳しくなっているが、当時は簡単な知識をもっているだけですごく稼げる時代だった。先輩たちは、パチンコの仕組みは分かっているけれど、期待値の計算までは知らない／しない人たちで、今の感覚からしたらまだ初心者よりのプロだった。さらに、先輩たちには、「この台ずっとへこんでるから、そろそろ大爆発来る」とか、「こんだけやられてんだから、もう出なおかしい」といったオカルト発言もあった。パチンコの勝ち方を携帯で調べて、期待値やパチンコの仕組みの理解を習得していくことで、山本さんの方がどんどんプロよりの考え方をするようになっていった。

こうして他の人たちとの考えにズレが生じるようになり、結果として、山本さんは独立することになった。一人になると自由になり、次第にノリ打ちしていたときほどパチンコに行かなくなった。そのころから、大金を稼ぐよりも、生きていけるお金だけ稼いだ後は遊ぶことを優先するような生活をはじめようになった。

生まれてすぐくらいに父親が不在になった山本さんは、祖父母、母親、姉の五人家族で育った。家族内には家の外で働く「稼ぎ手」がいなかったが、持ち家があったため生活費は祖父母の年金で十分にまかなえていた。高校に行くときは、朝みんなに「行ってらっしゃい」と送ってもらい、帰ってきたらみんなに「お帰り」と言ってもらうような生活だった。そんな家族を見て、「自分以外、誰も社会的な生活をしていない」と感じていた。当時の山本さんには高校に馴染めなかったための鬱症状が見られていたが、祖父が亡くなり、統合失調症の姉が家で暴れている状態だったため、自分まで大変だと親に打ち明けることができなかった。

少なくとも日本社会において特に男性は、何らかの働き手となることが想定されており、その多くはサラリーマンになる。しかし、家族内に外での働き手が不在だった

ためか、山本さんには「大人になったら社会で働く」という感覚が育たなかったという。

そんなこんなで俺、サラリーマンになって普通に働くなんて選択肢はまったく出てこなかったんです。僕、体質的に低血圧なんで朝も弱いし、朝起きるのも嫌で。嫌やなみたいな感じで。大学に入ってもやっぱり周りの人との感覚、価値観が多分全然違うんです。常識がもう違うというか。みんなはやっぱりいいところに就職するために大学来て、いい企業で働いて、30歳でなんぼ稼いで、結婚してとか、なんか結構考えてるんですよ。俺なんかそもそもまあ、父親を見てない。まあ、それでっていうか分かんないですけど、家庭持ちたいとか思ったことないですし、父親なんかanelnのかなみたいなのもありましたし。なんかもうそういうふうにそっちに興味がないというか。自分が生活できるぐらいのお金だけ稼げれば、もうのんびり適当に遊んで暮らしてしんどくなったら、死んですべて終わりにしたらいいやみたいな。大学も、だからモチベーションがまったくないっていうか。なんとなく一応、友達とかに「行こうぜ」って誘われて「まあ行っておいた方がいいか」ぐらいの軽い気持ちで入ったんですけど、入ったときにやっぱりみんなすごい目がキラキラしてて、「これからなんか社会で俺たちはやっていく」みたいな。「いや、俺、そんなんなんか、別にいいねんけどな」みたいな感じで。違うなと思って、大学辞めてフリーターになって。もともと高校卒業してフリーターになるつもりだったんで、戻ってきたって感じですよ。元の場所に（2024年4月30日）。

例えば時給2000円ぐらい貰えて、朝起きるのが何時でもよくて、今日やっぱだるいなと思っただけでできて、服装なんかなんでも良くて、休憩もいつしてもよくて、しんどくなったらいつ帰ってもよくて、誰にも頭下げないでよくて、人と関わらないでいいっていう条件の仕事があれば、俺、別に今日パチンコやめてもいいんですよ。これがパチンコなんですよ。これを多分人に言ったら「社会なめんな」って言われると思うんですよ（2024年4月30日）。

山本さんには自由奔放なあり方を実現することができるパチプロとしての生活が合っているのだ。とはいえ、生きるためのお金を稼ぐという目的があるからには、遊びでパチンコをしていたころとはスタンスを変えなければならなかった。パチンコで生計を立てはじめの前は、北斗の拳やエヴァンゲリオンなどの好きなパチンコ台を打って楽しんでいた。しかし、パチプロになって以降は、勝つために全然打ちたくない、期待値の高い台を打つようになった。若い世代ではなく、老人世代の人たちが好むような興味のない台を、来る日も来る日も打ち続けることはしんどいことである。

もう一日中、ずっと見たくない映像が目の前を流れているんですよ。じいちゃんばあちゃんはそういうの喜んで見ているんですけど、僕はもうまったく興味ないわけですよ。〔期待値を考慮するなら〕その台しか打てない時期があったんですけど、あれ鬱になりましたよね。デジタルが回る、ルーレットが回る、演出がはじ

まるときに、毎回メロディが流れるんですよ。トゥルントゥルンって。これを一日2500回くらい聞くんですよ。家に帰ってもその音が残っていて、家で聞こえてくるんですよ。幻聴。夢でも見たりとか（2019年9月12日）。

パチプロになることで、これまで楽しんでいた要素を除去しなければならないということが起こる。こうした事情から、パチプロになることでパチンコが楽しくなくなるということは、よくあることだという。パチンコに詳しくなればなるほど、台を見れば自分の時給が計算できてしまう。自分の人生の一時間をいくらで売るか。それに納得したとき、山本さんはパチンコ台の前の椅子に座るのである。

このような煩わしさはあるものの、パチプロとしての生活は、圧倒的に自由で、何のしがらみもなかった。最初は、1、2年くらいでやめようと思っていたけれど、いろいろな仕事を並べて消去法で考えたら、絶対パチンコで稼ぐのが楽だという考えに至り、気がつけば11年目になっていた。

僕の連れとか地元のやつに、「俺パチンコで最近生活してんねん」とか言ったとき、最初1年目とかは「何言ってんねん。お前やばいって」って言われて「いや、勝てんねん」みたいな。「こいつ、やばいわ。たまたま今、勝っているだけやん」みたいな。結構冷ややかな目で見られていましたけど。2年たって3年たって「まだパチンコで食えてんの？」って言われて「食えんだよ」みたいな。で、また2年たって「5年たってるけど、まだパチンコやってんの。え？ まだこれでほんまに食えんねや」みたいな。みんなもう10年以上、僕が仕事せずに毎日パチンコに行っているっていうのを知ってて、生活できてるって知っています（2024年4月30日）。

このように山本さんがパチンコで生計を立てていることは、地元の友達には公認のことである。他方、自分がパチプロであることを不特定多数の人に他言するようなことだとも思っていない。

僕の知り合いとかのすごい暦が長い人とかは、「パチンコで食ってるなんか言わない、言わない」みたいな。「そんなの言ったらダメ。結局何もいいことないよ」みたいな。その人とかもう多分30年とか40年とかやっていて。1億2億3億稼いでいるレベルの人だと思うんですけど、「そんなん言わないよ」みたいな。「人様にパチンコで食ってるなんか言ったらあかんよ」みたいな。まあ、それが好意的な人やったらね、自分もやっていて好きで「勝ち方教えて」とか、そういう人やったら、こっちからちょっとでも貢献できるじゃないですか。自分の得た知見で、その人に対してちょっとでも負け額が減るようにレクチャーできたら、ちょっと自分でも役に立てたかなと思いますけど、やっぱり最初から悪い感情で来る人とかには、もう絶対言わないほうがいいですよ（2024年4月30日）。

山本さんは、社会的な信用や世間体など、いろいろなものを引き換えにして、「世捨

て人みたいな感じでパチプロをやっているつもり」だという。パチプロとして何年働いたとしても、履歴書は真っ白である。結婚願望はあまりないものの、仮に結婚したいと思っても、相手の両親に「ふざけんな」と言われるだろうし、そういうのは全部めんどくさい。いろいろなものを捨てても手に入りたい自由がそこにはあった。パチプロのなかには大人しそうで真面目そうな人もたくさんいるけれど、特に山本さんの周りのパチプロに関しては、「アウトサイダー、アウトロー、無法者というイメージ」の人もいて、そういう世界がそこには存在していた。犯罪行為はしていないけれど、「反社や半グレの方に近い存在、世間の常識や社会から切り離された存在」、それがパチプロであると、山本さんは考えているのである。

4-2 セーフティネットとしてのパチンコ業界

山本さんとのインタビューのなかでひときわ顕著に浮かび上がってきたのは、パチンコで生計を立てる方法があるということが、ある一定層の人びとにとってのセーフティネットになっているということだった。

やっぱりパチプロとかパチンコで生活するっていうのは、セーフティネットなんです。今、特殊詐欺とか、闇バイトとかあるじゃないですか。ああいうところに行っちゃいそうな人間とか、他にも前科があって再就職できない人間とか、パチンコの勝ち方を教えてもらって踏みとどまっているみたいなことを見たこともあります。そういう人ってそれなりにいると思うんです（2024年4月30日）。

結構はじめたのころ、僕らの〔ノリ打ちしていた〕グループじゃなくて、もう1個のグループがいて、そこに打ち子が結構いたんですけど、そいつらは僕らの地元で結構みんな知っている不良とかヤンキーとかやったんですよ。そいつらは打ち子で稼げててお金もらってたけど、あいつらは打ち子がなかったら真っ当に働くとかしてなかったっていう感じでした。そこでお金もらってるから、犯罪はしてないけど、もらってなかったら、なんか銅線を盗んだりとか、薬物の売人とかもっといういろいろやってたかもなみたいなを見てましたね。そういうところに片足突っ込みそうになっていたけど、打ち子でしのいでいる限りは踏み留まっている感じがありました（2024年8月29日）。

山本さん自身にとっても、パチンコは「セーフティネットというか、生きる術」だという感覚がある。そもそも山本さんは、他の仕事と比較して大金を稼げるということが第一の魅力になってパチプロになったわけではない。社会に出るのが苦痛でフリーターになって、安い日当で命がけの仕事をさせられて、人生なんてどうでもいいという気持ちになっていたところからパチプロに移行した。毒ガスもなく、熱中症になる心配もない。涼しいクーラーの効いた部屋でパチンコを打っているだけで、今までの倍以上稼げる状態に対して「こんな幸せなことある？」と感じたところからパチプロ人生がはじまった。

なかには「大金を稼げないならパチプロをやる意味はない」という人もいる。これはSNSのパチプロ界隈で、よく論争になるテーマでもある。しかし、このような感覚は、山本さんにはまったく当てはまらない。むしろナンセンスであり、別の種類の人たちの思考であると感じる。他の仕事の選択肢もあるけれど、効率よく大金を稼げるという理由でパチプロになった人も確かにいる。しかし、山本さんはそうではなくて、「パチンコで稼ぐという方法が社会不適合者のセーフティネットとして機能していて、それに引っかかった人」であり、「社会からはじかれた人がちょっと居づらくて、パチンコの世界に居場所を見つけて、ここにいさせてもらっている」のだと感じている。現在も母親の扶養をしている山本さんは、「生活できて、親養えて、ちょっとお金貯めれたら全然いい」、「自由がいいからパチプロやっている」と考えているのである。

山本さんは、10代半ばから自殺願望があり、社会になじんでいないと感じながら生きてきた。現在ではかなり症状が緩和されたとのことだが、25、26歳くらいのときは強迫性障害がかなりひどかったという。その症状は、何らかの責任を負わされるときに加速する。仕事で契約書の「確認」をするときなどを想像すると、自分の行動が仕事として成り立つのが不安になる。そのような恐怖があるからには、強迫性障害を治さないと社会には出られないと思っていた。強迫性障害に続いてパニック障害も発症していた。ひどいときは電車に乗れなかった。乗れても各駅停車の電車だけだった。途中でトラブルが生じて、駅の手前で電車が止ったらどうしようという不安が迫ってくるからである。

この状態で、社会で普通の人といっしょに働けるのかと考えたとき、「パチンコでまだ稼げるから、今すぐ生活保護に頼らなくてもいいし、パチンコをしながら体調を良くする時間が確保できると考えることができて助かった」という。もちろん、このときに我慢して、社会に無理矢理出ていたら、普通に生活できていた可能性がまったくないわけではない。でも、もし社会に出ていたら、もっと病んで、もっと苦しんで自殺していたという可能性だってある。「もう1個の世界線が見られない以上、パチンコのおかげで助かりましたって言い切れもしないんですけど、でも助かったんじゃないかなって僕は思っている」のである。

また、パチプロの生活形態は、当時の家族との関わりにおいても大切な意味をもっていた。姉が嫁いだことで、山本さんは祖母と母親の三人で暮らすようになっていた。そんなころ祖母が寝たきりになり、母親と交代で祖母の介護をするようになったのである。そのため、何かあったときにフレキシブルに家に帰ることができるなど、変則的な生活スケジュールに対応できる環境が必要だった。祖母が転倒してしまったとき、母親が起き上がらせることができず、連絡を受けて慌ててパチンコ店から帰ったこともあった。パチプロとしての労働のあり方が、稼ぎながらも介護を担うということにおいて、大変役にたったのである。

山本さんは、パチンコ以外の稼ぎ方で生きる道についてまったく考えたことがないわけではない。山本さんの求めるさまざまな条件を満たす働き方として、たとえば在宅という働き方が想定されるかもしれない。山本さんも実際に在宅について調べることもあるという。しかし、自分の経歴として、履歴書に書けることがほとんどない。

高校卒業は書けるけれど、大学中退は書けるかわからない。職歴に関しては真っ白である。

まず雇ってもらえるのかっていうのと、それで雇ってもらえたとして、はたして今のパチンコより稼げるのかっていう。やっぱりまだ、僕らみたいな何の履歴も経歴も資格もない、ただの普通の人間、というか普通の人間よりもっとひどい履歴書真っ白の人間が、自由に働いているようなこの待遇は、まだまだパチンコより安いと思いますね。それやったらパチンコだとまだまだ簡単に稼げるかなって。それが同じくらいの額になってきたら、もう別にパチンコにこだわる必要もないですけど。あと、なんやかんやパチンコがまだ好きって人もいっぱいいますよね。在宅とか普通の仕事とかもできるけど、パチンコスロットが好きやから、同じくらいかちょっと低いくらいの額やったら、全然パチンコやりたいっていう人。僕は別にパチンコの方が安くなったらやめたいんですけど。ただ、在宅とかをちょこちょこ調べている感じでは、パチンコほどいい条件のところはないですね。だってやっぱりパチンコってめちゃくちゃ自由じゃないですか。何のしがらみもないんですよ、本当に。そこまでの自由がきく仕事って、やっぱりなかなか。あったとしても、僕らみたいな人間がつけるようなところはなかなかないんかなって現状（2024年8月29日）。

さらに、山本さんによれば、「打ち子が究極のセーフティネット」である。先述したように、打ち子とは、パチプロである「親」に雇われて、「親」の指示に従ってパチンコを打ち、データを収集することで、一日の終了時にアルバイト代をもらう人のことである。SNSには打ち子を募集しているアカウントがたくさんある。「親」によっては免許証の提示を求めることもあるが、「緩いところだったら、SNSでDM（ダイレクトメール）して、「親」と会う約束をして、カフェでちょっと会って軽く話して、普通に受け答えができたなら次の日から来てもらって、次の日行ったら帰りにアルバイト代として一万円もらえるというくらいのやり取り」で成立する。このような条件であるため、打ち子募集には、本当に行きつくところがない人たちが集まってくる。

サラリーマンでもやっていけるみたいな人たちは違うんですけど、そういう人たちにとってはセーフティネットじゃなくて、効率のいい金稼ぎでしかないと思うんですけど。でも、薬物で7、8回捕まっている人とか、なかなか普通に就職ってちょっと厳しいと思うんですよ。プロってというか、打ち子が究極のセーフティネットかなっていう。だってスキルがなくても雇ってもらえる。闇バイトの闇じゃない版ってというか、捕まらない、犯罪じゃない闇バイトみたいな。今って、タイミーとか、隙間バイトって流行っているじゃないですか。隙間時間でちょっと稼げる単発バイトとか。ああいうので助かっている人もいっぱいいると思うんですけど。社会に継続して出るとは難しい、安定して社会で働き続けることは難しいけどお金を稼ぎたくて、調子のいいときやったらがんばれる人って、多分いると思う

んですよ。そういう人たちはやっぱそういう隙間バイトで助かっていると思うんですけど、前はその隙間バイトとかもなかった。で、昔は、ちゃんとバイトで雇用契約結んで働くか、正社員になるかとか。けど、パチンコの打ち子って、〔履歴書を出したり、契約書を交わしたりせずに〕口約束で行って入れてもらって、日払いで金もらって最悪飛んじゃうわけですよ。もうここ無理ってなったら。あと腐れもないっていうか。お金持って飛んだら探されますけど、お金持って飛ばなかったら、別にもう誰も追って来ないんですよ。打ち子っていう存在を知るまでにちょっとハードルがありますけど、存在を知ってしまえば、パチンコの打ち子っていうのは、世の中のお金稼ぎのなかで一、二を争うぐらいに、全然ほんまに行き場のない人の最後の駆け込み寺だと思います（2024年8月29日）。

ここで注意が必要なことは、打ち子を募集している「親」が必ずしも安全な人だと言いきれないところである。通常の打ち子募集と見せかけて違法性をともなう業務をやられることをはじめ、「親」が被雇用者をはじめから欺くことを目的としているような場合が存在する可能性を否定できない。そういう意味では、打ち子の応募に関しても、応募者側に身を守るスキルが求められると言えるだろう。また、打ち子には、他に行き場のない人たちが頼みの綱として応募してくることも多いため、報酬面などにおいて「親」に対して強気に交渉することはできず、どうしても足元を見られてしまうという側面も否定できない。そのような意味では、打ち子は貧困ビジネスの側面もある。しかし、それでも履歴書が真っ白の人、犯罪歴がある人、何か事情のある人など、働き口を見つけるのに苦労したり、わけがあって無一文になり今すぐお金が必要であったりする人が、パチンコの打ち子として雇われることで、一時的ないし長期的に助かってきたということ、山本さんはパチプロ業界で生きるなかで見聞きしてきた。打ち子は危険や搾取と切り離せないあり方であると同時に、社会と自由な関係を保ちながらも機能するセーフティネット、場合によっては最後の砦として機能するような、両義性を有したあり方なのである。

しかし、トラブルを起こした訳ありの人や、前科持ちの人に対しては、はじめて会う人はもちろんのこと、たとえこれまでに信頼関係を築いていた人であったとしても、距離を置こうとするのが多くの一般市民の感覚だろう。そのような人でも受け入れられやすい土壌が、パチンコ業界にはあるという。

だってやっぱりそもそもパチンコって、アウトローっていうか、アウトサイダーな場所じゃないですか。あんまり優等生な子がいっぱいいるっていう感じじゃなくて、やっぱりどっちかっていったら、ちゃらんぼらんやったりとか、昔悪さしていたみたいな人も多いところやと思うんで。免疫が多分普通の人らよりだいぶありますよね。で、あんまり言いたくないですけど、パチンコ屋さんの民度っていうのがかなり低いっていうか、普通に街を歩いていて見る人間の感じと、パチンコ屋のなかにいる人間の感じで、ちょっとやっぱ層が変わってくるんですよ。こいつらなんかやばいなっていう人間がいっぱいおるなとか。最近あまり見なくなり

ましたけど、台殴ったりとか、なんか切れているおっさんとか、台蹴ったりとか、トイレ行ったら落書きばかりとか、公衆便所の比じゃないぐらい書かれていたりとか、物が壊されていたりとか、タバコの火を押しつけられたりとか。そういう基準がかなり低い場所ですよ、パチンコ屋って。まあ、最近はマシですけど。そういうところにずっといると、やっぱり慣れてきますよね、そういう人間にも(2024年8月29日)。

さらに、山本さんは、パチプロという生き方がセーフティネットになるのは、決して知的水準が高い人に限らないことを指摘している。パチプロは期待値を計算できたり、論理的な思考ができたりする賢い人たちだというイメージを持たれることもある。たしかにパチプロのなかには、社会人としても十分働ける人もいるし、「そんなに賢かったら何でもできるだろう」と見なされるような人もいる。そもそも、表に出てくるパチプロたちは、概して賢い傾向にある。しかし、それがパチプロ、あるいは、パチンコで生計を立てる人たちのすべてではない。

やっぱり表に出てくる人って、パチプロのなかでも上澄みなんです。やっぱり、人前でしゃべったりとか、意思疎通できるじゃないですか。セーフティネットってその上澄みだけのことじゃなくて、そこからもっと下に伸びたところまであるんで。その下の方に位置する人間って表に出てこないですよ。その部分の人間は、現場にしかないんで(2024年8月29日)。

そもそも一般的にややこしそうに受け取られがちな期待値の計算は、スマートフォンのアプリが使えるような人間であれば誰にでもできることだという。現在は、スマートフォンのアプリをダウンロードしたり、パチプロ御用達のサイトに登録したりして、回転数や当たりが出たタイミング、使ったお金、現在の玉数、交換率を全部入力すれば、期待値をすぐに割り出すことができる。自分のしていることが理論上勝てることなのか負けることなのかすぐに分かるのである。山本さんも年間4000円のサイトに登録しているという。

打ち子って境界知能みたいに見える人ってめっちゃいるんですよ。どうやって生活してきたんみたいな人、めっちゃいて。風呂入ってんのかみたいな人や、服装がやばい人とか、歯がボロボロの人とかもいます。なんかもうこいつらやばいなみたいなやつらも打ち子なんです。でも、そういう人たちでも、言われたことさえやれば、日本語がある程度理解できたらできるんです。ものすごくアホやったら、たくさんは稼げないかもしれないですけど、ある程度の知能があったら、生活ぐらいは全然できると思いますね。こういう人たちも、打ち子になってある程度の基礎さえ覚えちゃえば、独り立ちできるんですよ。打ち子のやることって、毎日同じことの繰り返しなんで、データの取り方って嫌でも覚えるんですよ。やらされるんで。データが取れなかったら、さすがにクビになるみたいな。でも、デー

タも複雑とかじゃなくて、「何回転で当たりました」「何玉出ました」「今お金いくら使いました」ぐらいのレベル。もうずっと反復作業なんです。そのうち、回る台を打っていたら勝てるっていうのを、多分嫌でも認識すると思うんですよ。そうしたら、「え、これ自分一人でやった方がええやん。だってお金抜かれてるやん、あの上の人に」ってなって、独立する人もいっぱいいたんですよ（2024年8月29日）。

「親」による打ち子の雇い方に関する考え方も、打ち子の雇われやすさにつながっているとところがある。山本さんと仲がいいパチプロに、多いときで、月2、30人の打ち子を雇っていた人がいる。

「そんだけおったら、金持って逃げるやつおるでしょう」って俺が言ったら、「まあ、でもさ、考えてみ。一人でパチンコやるとして、年間500万円稼げるとするやん。打ち子雇ってそいつらに給料渡しても、年間手元に残るのが1000万とするやん。500万は多いやん。逆に考えたら、500万まで取られてもいっしょやん。500万までやったら、別にマイナスじゃないやろ」って言われて「あ、そうか」と思っただ。そう考えると、やっぱりある程度犯罪者みたいなやつが来ても、別に金を持って飛んでも、さすがに100万、200万預けるとかないんで、預けても10万とか、かなり信頼しても2、30万とかまでなんで。500万のうちの2、30万やったら、ちょっとした擦り傷って考えたら、やっぱそういう人らも呼べるっすよね。全然来てくださいみたいな。もちろん真面目にやってくれる人もいるんで。なんで結果オーライですよ（2024年8月29日）。

このようにパチプロである「親」側にもある程度の許容があるようである。打ち子としての業務をこなしてくれたらその背景は問わないし、持ち逃げに対しても一般社会よりずっと緩い感覚の人たちがいる。そもそも持ち逃げされても、「親」が被害を訴え難いという事情もある。打ち子と親の関係は口約束であることが多く、その場合には、警察に訴えてもその金銭の授受が贈与によって成り立っていたわけではないことを証明することができない。

もちろん、打ち子としても雇いがたい人もいる。打ち子には若者・中年の男性が多い。60代くらいになってきて、パチンコを打っている手が震えるなど、打ち方に問題が見られるようになってくると打ち子として働くことが難しくなってくるかもしれない。業界的にも、女性のセーフティネットにはなりにくい側面もあるだろう。「親」との相性が徹底的に悪ければ成立不可になることもある。犯罪歴がある人の受け入れについても、「親」の感覚に依拠することは否めない。それでも、パチプロになること、さらには、打ち子として雇われることが、少なくとも現代日本社会においてかなり広範なセーフティネットとして機能していることは見えてくるのではないだろうか。

4-3 パチプロの美学

パチプロと名指されうる人が、必ずしも自身のことをパチプロだと断定しているわ

けではない。便宜的に自分のことをパチプロだと名指したり、そのラベルを受け入れたりしてはいるけれど、自身のアイデンティティがパチプロである人は実はそこまで多くないという指摘を、パチプロの方々からいただいている。山本さんも自身のことを「パチプロ」ではなく、厳密に言えば、「パチンコで生活できるということを知ってしまったニート／社会不適合者」だと認識しているという。

僕のなかでプロは、やっぱりこだわりを持ってやっている人なんです。プロってというのは額じゃなくて。あ、〔月10万くらい稼いでプロを名乗るのはふざけているという〕さっきの話と矛盾しますけど。ほんまにこだわりのある人、これだけは絶対誰も持ってへんみたい。すごい何か突き詰めて探究心をもってパチンコをものすごい深いレベルまで掘り下げている人。そういう人は絶対稼いでいると思うんですよ、必然的に。多少僕と同じ額とかやったとしても、やっぱりその人はプロです（2019年9月12日）。

デジタルではなく（設置数は少ない）一部のアナログ台に限ってのことではあるが、パチンコ台の傾斜で、玉の動きや大当たりの確率は変わってくる。玉が機械の裏側（見えない部分）を移動しているときであっても、突き詰めていけば玉の動きを予測できるようになる。「そんなとこまで気にしてんの。俺からしたら、そこまではもう考えられなかったというか、そんな視点で見たことなかった」ということを実践している人が、山本さんにとっての「プロ」である。

このような見識だけでなく、プレイにおける技術の追求にも奥深さがある。一発目を弱く打ち、二発目の玉を一発目に追いつかせてくっつけて右打ち機種のアタッカーや電チュー（電動チューリップ）と呼ばれるところを狙ったり、1発目と2発目を強く、3発目と4発目を弱く打ち、ヘソ（盤面中央下にあるポケット）下にある部分の電チューに固めて入れたりする技術をはじめ、パチプロたちはさまざまな技術を習得し、それに磨きをかける。

僕、これほんま伝統芸能やと思っててね。なんか本当に怒られそうですけど。いろんな伝統芸能、日本中にあるじゃないですか。これほんま、無形文化遺産やなど、俺、思っているんですけど。パチンコやる人なら「そんなめんどくさいことまでしてんねや」って、ある程度は尊敬とか、「すごいことしてんな」って思ってくれるかもしれないですけど。何も知らん人にはプレゼンできないんで。なんかようわからんと思うんで（2024年4月30日）。

パチプロは、パチンコという日本文化が育まれるなかで培われてきた打ち方の技術を伝承し、各々で洗練させているのである。同時に、その技術をどこで最大限駆使するか、あるいはある程度セーブするかということも、日常におけるパチンコが純粋な競技としてではなく、パチンコ店における遊技として行われることによって重要になってくる。そのことは各々のパチプロの勝ち方のスタンスに関わってくるものであり、

そこには彼らの美学が垣間見えることがある。

たとえば、攻略打ちができる攻略プロは、規制強化された現在においても高日当を稼ぐことができる。場合によってはそのようなパチプロの相次ぐ来店は、店長の立場や店の存続を危ういものにしてしまう。このような事情を把握することで、勝ち額を調整するパチプロや、地元の小さなお店ではなく大手パチンコ店でしか打たないと決めているパチプロもいる。

〔大手パチンコ店では〕 どんだけプロが勝ったところで、痛くも痒くもないんですよ。プロ一人なんて、〔そのお店にとっては〕 もう象と蟻みたいなもんなんです。そういうところがやっぱ後味悪くないっていう。けど、たとえば、駅前のちっちゃい店で、系列とかでもない個人でやっているところみたいな、地域の人たちにたくさん遊ばせてあげたくて、釘をちょっと甘くしたりとかして、いい憩いの場所を提供しようとしているところに俺らが行って食い潰すっていうのは違うんじゃないかっていうスタンスですよ。俺もそのスタンスなんです。けど、そのスタンスを貫くのって、ものすごい難しいんですよ。縛りプレイになるんで。だって、このお店が毎日期待値のある台を用意してくれているのに、それを打たない。打たずに違う店に行って、わざわざそこでゼロから台を探したりとか。当然、打てる台がそこになくて、今日はお金稼げませんでしたっていう日も出てくるんで。それを貫き通すのは、すごい難しいことなんですよね（2024年8月29日）。

普通のお客さんのためにお店が用意した台を打つのは、プロではない。プロはできれば大手のお店で駆け引きをしながら、そのお店が想定していないようなところでお金を取る。地域のお店にプロが行くと、お店が出す気で用意している台が分かるので、それを横取りすることになってしまう。プロは一日パチンコを打つため、その台を地域のお客さんは打てなくなってしまう。そういうことは美学に反する。しかし、それを貫くのも難しい。山本さんによれば、このような葛藤に遭遇するパチプロは少数派であるという。それでも、長年パチンコで生計を立て、さまざまな状況を把握したり、さまざまな勝ち方を経験したりすることで、このような葛藤に遭遇するようになるパチプロも存在するのだ。

僕が行っている店でもそういう地域密着店みたいな店があって、そこにわざわざ違うところから電車乗って行って稼いでいる自分に嫌気が差すんですよ。嫌になってくるんですよ。だから、勝ち方にこだわりだすんですよ、ある程度になると。最初の1、2年って、もう周りが見えないんで、勝てたらうわーみたいな感じで。もう毎日行って、「一般客なんか知るか。悔しかったらお前らも、釘見てこれを打てや」ぐらいの感じでした。でも何年かやっているうちに、自分のやっていることがはたしてどうなんだろうって、疑問みたいになってきて。だから今の僕とかやったら、なるべくそういう勝ち方はしたくないな。もちろん行くんですけどね。他が無理やったら行くしかないんで。お金稼ぐためには行くんですけど、「めっちゃ

勝ったら、しばらく行かんところ」とか、そういうのがなんかちょっとではじめますね（2024年8月29日）。

好きなことで生きていくっていいことみたいな世の中になっているじゃないですか。その結果が僕はパチンコやったっていうのが問題なだけで。大谷翔平とかって、野球で好きなことであんなことになって、みんなが尊敬しているじゃないですか。で、プロじゃないですか。で、俺も一応プロっちゃプロなんですけど、あの、ちょっと一番誇れないプロになってしまったみたいな感じですよ。世界で一番誇れないプロだと思っているんで。認めてもらえないプロ。ただ僕らが普段やっている技とか、パチンコに対する考え方とか、普段の立ち回りとかを見たら、「ここまでやってんねや」って、分かってくれると思うんですよ、普通の人たちも。たぶん、野球のプロってテレビで見ているから、すごい早い球投げるとか、ホームラン打ってとか見て分かるじゃないですか。で、僕らパチプロって見て分かんないじゃないですか。だから、ただなんかパチンコ屋行って、適当にパチンコ打って、本当にそれで生活して、えー身分やなってなっていると思うんですよ。でも実際は違うので。適当にやってたら、もちろん負けるんで。全部自業自得の家業というか、自分ができていなかったら勝てないですし、できたら勝てますし、結果で返ってきちゃうんで。だから結構シビアなことしているんですよ。やっぱり何の保証もないですしね。プロの培っている技とかをもっとみんなに見せることができれば、「こんなことしてたんや」とかちょっと思ってもらえるかなって。今のイメージって、ほとんどの人は、「パチンコして生活できてええな、楽で。簡単な、適当なことやってんねんやろ」みたいな。そこまででもないんやでっていう。俺は俺なりにこだわりとかあるんやでっていうところまでは知ってほしい。別にめっちゃがんばっているから敬えとか、尊敬しろとか、そんなことは言わないですけど、思っているよりはそれなりにこだわりがあったりとか、努力していたりとか、美学があるんですよっていうのをちょっと知ってほしいなと思う（2024年4月30日）。

このような美学は、一般の人には感知しにくいものであるかもしれない。それでもそこにはさまざまな技術、こだわり、プロ意識、プライドや葛藤が存在する。理論や数字の話はもちろんのこと、パチプロを取り巻くさまざまなものが他の場所で共有しがたいことから、そして、その稼働スタイルが個人プレイであることから、パチプロは孤独になりやすい。だからこそ、同じレベル以上でパチンコについて理解し合えるような人との出会いや接点は、たとえ相互に言葉を交わさなかったとしても深みのあるものになってくる。

パチプロの孤独さっていうのは、ちょっと美しいところがあるんですよ。ちょっと、なんか本当に。結局やっている人間にしか理解できないんで。僕の地元とかでも、ずっとやってるおっさんとかがいたりするんですよ。けど、そのおっさんのがんばりとか、こだわりとかって、理解できるの俺だけなんですよ。そこにはプロが

あんまないいで。でも、そのおっさんはずっとそこでやってて。誰にももちろん褒められるわけじゃないじゃないですか。でも、自分なりのこだわりとかあってやっている。でも、同じステージにいるやつしか、何しているか分かんないんですよ。パチンコとかプロとかって、レベルが違いすぎたら何しているか分かんないみたいなことが起こるんですよ。もちろん一般のお客さんからしたら、プロがやっていることって何しているか分からんから、まずプロって気づかない。でも、そいつなりにいろんなこだわりがあって、美学があったりとか、今までの歴史、そいつがやってきたこととかが垣間見えたりとか、かもし出ているんですよ、オーラで。分かるんですよ。簡単に言ったら、座り方とか、見ている場所とか、手の動きとかでもある程度分かるんですよ。もうほんまに7、8年前からかぶってるんですけど、川西でも会いましたし、尼崎でも会いましたし、高槻の方でも会いましたし、京橋でも会いましたし、天満の方でも会ったり、難波の方でも会ったり、範囲がすごいじゃないですか。どこ行っても会うんですよ。その他の人は全員変わっているし、誰も気づいてないですけど、僕ら同士はお互いががんばっているっていうことは分かっている。勝つためにいろんなところに足運んでいるっていうのは、がんばっているってことじゃないですか。だからそいつのがんばりを認められるのは俺しかおらんし、俺のがんばりを分かってくれるのもそいつしかいないわけです。これ、誰とも会っていなかったら、本当に孤独なんですよ。お互いのがんばりを知っている、でもお互いしゃべらない。3年とか2年とか会ってなかったら「やめてもうたんかな」とか思ったりするんですけど、4年ぶりぐらいに打ってんのを見たりするんですよ。あ、まだやってるわ。お互い戦場でなんか生き残っているもん同士っていうか。まだ生きてたんやな。ちょっと嬉しい気持ち。知り合いでも何でもないんですけど、まだやめてなかったんやっていう、戦場で再会した感じがあるんすよ。自分のがんばりを一般の人に認めてもらえるなんて無理なんですよ。だからちょっとエモい (2024年4月30日)。

人間関係の煩わしさから逃れることができ、誰からも干渉されず、コミュニケーション能力を要求されることも少ないパチプロ。そこにある自由を求めることで選択されたパチプロという生き方のなかにも孤独が存在する。だからこそ、その孤独のなかで出会う心に響くつながりや共感、たとえ微細なものであったとしても、いっそう美しさを放つものになるのかもしれない。

5 元パチンコ生活者 竹岡さん (パチンコ生活者歴9年)

5-1 パチンコ、仕事、依存症

9年間パチンコで生計を立てた後に引退し、現在、精神保健福祉士として働かれている竹岡さんは、現在社会人6年目である。竹岡さんがパチンコ店に通うようになったのは大学1年生のころである。先輩に連れられてお店に行き、そこからパチスロで遊ぶようになった。そのなかで次第に、パチスロにプロがいるのを知るようになる。スロットには台ごとに1から6までの段階設定があり、その数字が大きくなるほど勝つ可能性

が高くなる。その台の段階が何であるかは見た目だけでは分からないため、スロットのプロは実際にプレイしてその設定を見極める。それに対してパチンコのプロは、釘を見ることで期待値を算出して勝つことを知った。それがきっかけとなり、大学三年生のころにパチスロからパチンコに移行することにした。

パチンコの期待値が本当に目で見て算出できるものなのか、その裏づけをとることを目的として、竹岡さんはパチンコ店でアルバイトをはじめた。店長と仲良くなり、パチンコ店の業務についてたくさんのことを教えてもらった。パチンコ店で1年ほど働くことで、スタッフ側の視点を習得したのである。

アルバイトを辞めたあと、パチンコの実力を試すため、東京や名古屋などで旅打ち（ご当地パチンコめぐりをしつつ旅をする）をしながら過ごした。大学を卒業するために旅打ちから帰還し、無事卒業。その後、本格的にパチンコで生活するようになる。そんな竹岡さんは自身のことをパチプロではなく、「パチンコ生活者」と名乗っていた。

プロって、もっとすごい人やと思うんですよ。なんかもう絶対ぶれない、それだけしかやってないみたい。なんかすごい、極めに極めた人がプロやと思っている。なんかそんなイメージがあるから、僕は自分をパチンコ生活者だと言ってきました。プロみたいな、そんななんかもう、おこがましくて言えません（2019年9月12日）。

竹岡さんがパチンコ生活者だったことを親はよく思っていなかった。「すごくいろんなことを言われたし、納得をしてくれなかったこともたくさんあった」。さらに、パチンコ生活者として過ごすことで、友達もすごく減っていった。パチンコを打つのに忙しすぎて、なかなか遊ぶ時間がとれなかったからである。

一般的な社会人よりも自由なはずのパチンコ生活者の毎日が「忙しすぎる」とはどういうことだろうか。パチプロがこのような状況に陥ることは決して珍しいことではなく、先の予定をなかなか立てられなくなることも多いという。これにはこのような傾向をもつパチプロたちの価値観が関係している。パチプロたちは、いつ稼ぎやすい機種が出るか、いつ好条件の時期が訪れるかについて、確定的な意味で先を知ることができない。いつ期待値の高い台にめぐり会えるかもわからない。自由に重きをおくパチプロではなく、収入を重視しているパチプロは、稼げるチャンスに対してアンテナを張り続けており、したがって、先の約束を確定することができない。

竹岡さんのパチンコ生活は、ある意味でサラリーマンのような生活だった。朝起きて、パチンコ店の開店前の行列に並ぶ。週5日間はパチンコをして、土日祝やゴールデンウィーク、お盆、年末は打たない。そのような仕方でもリハリをつけていたのである。

すっごいパチンコ好きとかスロット好きとかで入っていったのに、だんだん気づいたら、「あれ、パチンコおもんない」ってなっていくんですよ。それはなんでかなって自分のなかで振り返りをするんですけど、結局は勝てるからおもんないんですよ。勝って当然のことをしてるから。期待値いくらやと思って座ったら、も

うその期待値は変わらないんですわ。まあ、ほぼほぼ変わらないです。結局、仕事なんですよ。パチンコの仕組みを分かっていけば、分かっていくほど遊技性がなくなっていくから、ただお金を増やしていく行為になっていくので、楽しさが減るんですね。「ワクワクしながら行っていた時代は楽しかったな」ということを思いながら（2019年9月12日）。

もちろんパチプロのなかには、パチンコがすごく好きという気持ちを持ち続けている人もいます。しかし、竹岡さんはパチンコ生活者になることでパチンコがおもしろくなくなり、仕方がなく打っているという状態になった。かなりドライに、生活のために、仕事としてやっていたという感覚だった。このように、はじめはパチンコが好きでパチプロになったけれど、パチンコで稼ぎはじめたことでパチンコがおもしろくなくなったという人はそれなりにいるようである。

パチンコについての知識が身につく、期待値の計算ができるようになることで、どれだけのお金を稼げるのかが理論上の数字として現われてくる。目に見えた数字は、回数を重ねれば重ねるほど実収益と一致していくという経験をする。どの状態のときにどれだけ稼働すればどれだけの収益が得られるかが分かってくる。このような経験を積み上げることで、竹岡さんは、次第にパチンコをしていない時間に居心地の悪さを感じるようになっていった。その時間パチンコをすることで得られていたはずの利益を、逃しているように感じるからである。こうして竹岡さんは、パチンコ自体はあまりおもしろくないと思いながらも、「パチンコをしなければならない」という衝動に駆られるようになっていった。

当時パチンコをやっていたときって、多分もう脅迫観念みたいな感じだったと思うんですね。行けるときに行かないととか、休めないとか、行かないといけないみたいなふうになっていたと思うんですよ。パチプロとかそういう生活を望まれる方って「普通の仕事をしているとどんだけがんばっても月収25万円とか、年収450万から500万ぐらいが精一杯だよ。そこから控除があつてとか考えたら、割に合わんような時給になるよね。それじゃあ欲しいものも買えないよね。パチンコの方がそれよりずっと稼げるよね」みたいな感じだと思うんですけど。それがうまくできる人はやった方がいいと思うんですよ。合理的だと思うし、お金を稼ぐスピードも貯まる速度も早いから。その分一日の労働時間は長くなりますけど、日当5万円の仕事なんてなかなかないじゃないですか。30日間行ったら150万くらい稼げる。そんな時代があったとしたら、多分それをやる方がいいじゃないですか。しかも、その月150万稼いで、次の月全部休むみたいなことも、極端にいうとできるじゃないですか。でも、僕の場合は前の月稼いで次の月休むみたいなことができなくて。多分それは自分のパーソナリティなんだと思います。「今、行かないと」みたいなふうになっちゃうから休めなくなるんですよ。今の仕事でもそうですけどね、やらなきゃやらなきゃみたいに思うこともすごく多いんですけど、パチンコの方がそういうのがもっと出てきますね。ライバルがいるから、

取り合いになっちゃうし、今のうちにとか。たとえば、早く行かないと台を取られるかもしれないっていうのもある。寝ているときもパチンコの夢を見てたし。まあ、今でも今の仕事の夢は見るんですけど。なんかそういうタイプなんだと思うんですよ（2024年6月6日）。

パチンコでお金は貯まっていく一方で、取り憑かれているようにパチンコ店に通う生活に竹岡さんは疲れるようになってきた。同じレベルでパチンコについて話せる人がなかなかいないことに対しても孤独感を覚えるようになっていった。パチンコ業界の規制もどんどん厳しくなって行って、稼げる額がどんどん減っていった。2018年7月6日に衆議院にてギャンブル等依存症対策基本法が成立した関係で、これまでの台が撤去され、以前のように高額な稼ぎを出しにくい台に入れ替わった。時給が極端に落ち、渋い時代に突入した。このような規制による変化は、竹岡さんにとってはじめてのことではなかった。

僕はまだちょっと違いますけど、ギャンブル等依存症対策基本法ができて、一気にパチンコ屋の中身の台が入れ替わって、規制がむちゃむちゃにかかってっていう時代でいっぱいやめていった人もいる。もっと前に遡ったら、2005年ぐらいかな、スロットとかパチンコにそこでも規制がすごいかかって、一気に台が入れ替わったんですよ。僕が大学一年生とかのときですね。あのときの最後、もう撤去されるからって、打ち修めみたいな、鉄火場みたいな、ものすごい熱気があったんですよ。あれ、僕、今でも忘れられないですけど、すごかったんです。それでパチプロを引退した人、もうつまなくなったからやめた人はたくさんいました（2024年9月6日）。

このような時代の移り変わりを体感するなかで、竹岡さんは将来に対する不安を抱えるようになり、さらに気持ちが休まらない状態に陥っていった。そんなころ、竹岡さんに転機が訪れた。

新しいことを先さき突き詰めていかないと、ほとんど取り残されるような感じでした。〔パチンコ業界の〕時代の流れに乗れなくなるほど、〔変化の〕サイクルがすごく早くなってきた。それに追いつけなかったっていうか、追いつくのも疲れてしまうからやめるっていう人も多分おると思うし、僕もそのパターン。全然自分の時給とかもなんとか保つことはできるけど、それはなんか違うって若干思ってきたのが、結局、精神保健福祉士っていう仕事があるって知ったからで。こんだけパチンコの話ができる精神保健福祉士多分おらへんなって思って。それは時代の流れの先取りじゃないですか。ギャンブル依存症が注目されてきているから。じゃあパチプロやめて、精神保健福祉士みたいな人はなかなかいないから、パイオニアになれるんちゃうかなと思ったんですよ。時代の流れの先を読む力は、多分パチンコ生活者にはあると思う（2019年9月12日）。

こうして竹岡さんは、9年間のパチンコ生活に終止符を打ち、資格を取得して精神保健福祉士になり、現在6年目である。サラリーマンには、少なくともパチプロよりは保証がある。10年、20年先を見据えて、そこに向かってのリスクマネジメントを考えると、パチンコ生活者であるよりも、サラリーマンである方が圧倒的に神経をすり減らさずに過ごすことができるのである。

パチプロよりも普通に仕事をしている方が楽やなって思います。今の仕事だからそうなのかって考えるとそうではなくて、普通に仕事している方が楽だと思いません。自分の体力とか、使う時間を換算して考えたとしても、パチンコで生活するよりも休めるし、違うことに時間が使えるし。(中略)パチンコのことを知っている支援者には何ができるか、何ができるんだろうってすごいワクワクしながら仕事をはじめたんですけど、やってみるなかで「何もできひんわ」って。何もできひんってことを知れてよかったみたいな。それはそれでしんどいことでもありますけど、でも、それでも今の仕事の方が楽なんですよ。休めるから(2024年6月6日)。

職場で依存症に対応するなかで、犯罪や触法に関係するケースに遭遇することも少なくなかった。このような経験から、社会全体での対応のあり方、支援のネットワークやサービスについて広域的に学ぶ必要があると考え、社会福祉士の資格も追加で取得した。「とっておいた方が後々いいかな」という未来志向的な考え方も介在してのことだった。新しい職場環境で働くなかで、竹岡さんは次第にパチンコ生活者だったころの自分のあり方に疑問を感じるようになってきた。

周りの同級生とかと話をしたり、同窓会で地元に戻ってみて、当時の友達と会ってみたりとかするんですよね。そこで思うのは、それは今の生活があるからっていうのも前提としてあるんですけど、〔パチンコ生活者だったころに〕パチンコ以外の生活をしていてもよかったんだろうなって思うことが増えたんですね。普通の生活が合わなかったからパチンコに行ったっていう人もいるかもしれないし、それは別に何も否定しないんですけど、自分自身の場合はです。結局何も失ってはいないように見えて、やっぱり20代前半から30代にかけて、社会のなかで社会人として生きていくっていうスキルだったり、礼儀やったり、考え方、捉え方ってものを一番学んでいるはずの時間を8年、9年ぐらい喪失しているっていうのは、自分の人生にとってすごく大きいなと思ったんですね。その時間っていうのは失われているし、やっぱりそれは自分のなかでは損失やっというふうに考えたときに、なんでここまでパチンコにすがって生きてきたんだろうって思うと、そこはすごく依存傾向があったりだとか、何かしら病的な部分に関与していたのかなって、自分自身で思っています。僕はパチンコ依存症だと思います。今、じゃあまた昔と同じような時給のパチンコ台が出てってなったとして、1回やっとうと、もう自分のなかでは、数字、数字ってなると思うから、仕事はやめると思う。でもそれをするだけで、自分の人生もそこでまた変わるじゃないですか。冷静に

考えられなくなるかもしれないなっと思っています (2024年6月6日)。

パチンコ生活者だったころはそこまで意識していなかったけれど、精神保健福祉士として働くようになって、竹岡さんは「自分は依存症だったのではないか」と考えるようになった。医学診断として、依存症の何かに該当しているかといえば、あまり当てはまっていないと思うし、診断がつくつかないかも分からない。しかし、「9年もの大事な時間を損失したということが最大の問題行動だった」と考えている竹岡さんからすると、パチンコで生活することに取り憑かれていた当時の状態はパチンコ依存症だったのである。

竹岡さんはパチンコ生活者を引退してから、パチンコを一切打っていない。依存症の勉強をすればするほど、スリップして、再遊技することで再度依存症状が出現し、自分は仕事をやめてしまうのではないかと思ひ、そのような生活になることにデメリットを感じるからである。

〔前職場訪問のような感じで、昔よく行っていた店に行っ〕今どんな感じなんだろうとか、店のレイアウトとか、昔ここにスロットあったのにパチンコになっているとか。そんなんも見に行ったりしますけど、もう全然打たないです。地元に戻ったときとか、周りの友達から「パチンコ打つからいっしょに行こう」って言われて、「いいよ」って店には行くけど、ずっと休憩スペースで漫画読んでたりしますね。あと、一切打っていないのは、思い出補正もあるんです。「昔はよかった」で留めておきたいんです。だからゲームセンターとか行って「昔、これ一日中打ってた！でも今はない！」みたいなやつはすぐ打ちます。懐かしいなっっていう思い出補正で打ったりはしますが、実際にパチンコ屋さんで打つことは一切ないですね。店に入って、誰かが打っているのを見て、玉の動きがこうなってるっていうのを後ろで見て、「あーこんなゲージ（釘の並びや間隔などの構成）やったら打てないな」みたいなのを見ているだけです (2024年9月6日)。

パチンコ生活者だった当時は、パチンコをするだけで生きてはいける感じがあった。稼げるし、ご飯も食べられる。生きていく術がその生活には含まれていた。後述するように、竹岡さんはパチンコ店にいる店員さんやお客さんたちとコミュニケーションをとることに長けたパチンコ生活者だったということもあり、それがパチンコ生活者のスキルとしても反映されていた。そのような関係を築くことで、孤独になりがちなパチプロ生活を生き抜いてきた。それでもパチンコ生活者から今の仕事に移行することで、人との関わりをめぐる別の側面に触れる機会、つまり、「誰かに認めてもらったりとか、誰かに感謝されたりとか、誰かと関わって生まれる感情とか」を経験する機会が増えて、「そこを大事にしないとイケないなっと思う」ようになったのである。

5-2 パチプロと一般ユーザーの感覚の違い

竹岡さんは現職の採用面接で、自身が9年間パチプロだったことを伝えており、職場

の人たちも竹岡さんが元パチプロであるということを知っている。竹岡さんの職場のデスクにはパチンコのハンドルがおいてある。職場では、利用者の方々がパチンコ台を解体する作業に同行することがある。車で何百キロもする大量のパチンコ台を回収し、その台のネジをひとつひとつドライバーで外していくのである。その台を引き取りに行ったとき、たまたまハンドルが紛れていた。

「懐かしい！」と思って。それをデスクに置いていて、なんかあったら気持ちを落ち着かせるためにハンドルを握りながら話を聞いたりするんですけど（笑）（2024年9月6日）。

竹岡さんがパチプロだったことは、職場でも公認のことであり、それが竹岡さんの個性として受けとめられてもいるようである。そういうこともあり、竹岡さんにパチンコやパチスロの話をしてくる職場の人たちは少なくない。それでも職場の人たちを含む一般ユーザーと、パチプロたちの視点はまったく異なるために、同じパチンコについて話していても、同じ用語を使用していても、話がかみ合わないということがよく起こる。

自分がパチンコをやっていたときの時代も知っていて、その時代でもちゃんと、専業とかではなく趣味として打っていた、遊技していたみたいな人とパチンコの話をすることもあるんですよ。けど、話がやっぱりできないですね。結局ね、「この前さ、どここの店行ってさ、これ打っててさ、こっだけ出たんよ。いや、絶対設定よかったわ」とか、「この日にあれ打ってさ、こっだけ出たんよ。あの演出がめっちゃアツいよな。昔もそうやったよな」みたいな感じの話になるんだけど、オカルトというか、話がそもそも分かんないんですよ。分かんないのは、自分が見ていない部分を見てるから。そこに何か返してあげたいのに返せない。返せないのは自分が知らないから。自分が知らないってことは、自分が知らないことを知ってるって羨ましさもあるんですよ。で、そういうスタンスの方が健全なのかなとも思ったりもするんです。だから、素直に楽しく話ができないですね（2024年9月6日）。

このような一般ユーザーとの感覚のズレを感じる場面に、竹岡さんはパチンコ生活者だったころからよく遭遇していた。一般ユーザーによるパチンコを好きで楽しんでいるような話の内容は、竹岡さんの稼働スタイルとはまったく一致しない。竹岡さんは楽しむというよりも、稼ぎを得るために、ルーチンワークのようにパチンコを打っていた。そもそも一般ユーザーは好きでもない台を長時間打つという経験をしたことがないだろう。

〔パチンコ生活者だったころ〕パチンコを好きな人とは、話しても楽しくないと思っていました。逆に向こうの方が〔楽しくないだろう〕。たとえば、「こういう演出

がありますよね」とか「こういうときに当たるかもしれないですよね」みたいなことを言われてもあんまり知らないし、間違っただ情報だと思えます。釘とか数字とか、確率の話、期待値の話がメインでしかできない。「それを元にパチンコを仕方なく打っているんですよ、僕は」っていう、そもそもの温度差が多分あったと思えます。当時の僕はまだ若かったんで、説教者だったと思うんですよ。パチンコを好きな人に対して、「やめた方がいいよ。そんな気持ちで打ったら、もう根こそぎやられるよ。人生狂うかもしれないよ」みたいな。お仕事があって、趣味の時間でやっているっていう前提の人に対しても、「あんまりしない方がいいんじゃないの？」みたいなことを言っていたと思えます（2024年9月6日）。

一般ユーザーの話のなかにはオカルトが紛れていることが多い。竹岡さんもパチンコをはじめた当初はパチンコを楽しんでいたユーザーだったから、パチンコを楽しむという気持ちを理解できないこともない。でも、一般ユーザーが陥りがちな、「正しい勝ち方」「正しい仕組み」を逸脱した、オカルトと関わるような楽しみ方には乗ることができない。

「このボタンを押してこうなったら、なんかすごい当たるかもしれない」とか、「何%の確率で当たるかもしれない」みたいな、そういうオカルトみたいな話って、何にも興味がないです。だって、お金に1円も関わりがないですから。なかにはエンタメ性を発信することも大事というスタンスのプロの方もいますけど、ドライなパチプロは「関係ないです」ってバッサリ切りますよね。「そんなの考えても時間の無駄です」みたいな（2024年9月6日）。

しかし同時に、このような楽しみ方をする一般ユーザーが業界を盛り上げているからこそ、パチンコ業界は存続することができている。パチプロが稼いでも、業界全体として見たときにパチンコが商業として成立するのは、オカルトと関わるような楽しみ方をするユーザーがいるからなのである。

現在はインターネットやSNSを通じて、パチンコで勝つための情報を非常に得やすい環境が用意されていますよね。それにもかかわらず、一般のお客さんは、パチンコが好きというところで止まっていて、業界が用意するエンタメ性に乗っかっている。もちろん、一部の情報をキャッチしている人はいるんだけど、分かっている部分もあるんだけど、それでも〔パチンコに勝つということとはまったく関係ない〕エンタメ性とか、ギャンブル性とか、遊技性とかに〔臨床哲学フォーラム「パチンコ・パチプロの哲学」に参加していた一般ユーザーたち〕みんなが乗っていた。人間の気持ちを煽る部分に対するポテンシャルを業界は作っているのだと思いました。そういう一般の人の発言を聞いて、パチンコ業界はすごくがんばっているんだなと思いました。数字のことを突き詰めた登壇者4名の方々〔丈幻さん、マコトさん、ガリバーさん、大川冬馬さん〕や、インタビューされた山本さんや自分

といった「こちら側の人間」は、業界の衰退についてよく話題にしているけれど、まだこんなにユーザーがいて、純粋に楽しもうとしていて、勝ちに行こうとするっていう感じがあって、そういうのとうまく両立できているんだと思いました。エンタメとしてすごく完成されているので、業界ってすごいなって思いました。(臨床哲学フォーラムに登壇された4名のパチプロの方々の対談は、『臨床哲学ニューズレター』vol.7「パチプロ対談」に記録されている。)

すべてのユーザーがパチプロのようにオカルトを廃した打ち方をしてしまうと、業界は破綻する。むしろオカルトが大量発生するからこそ、そして、業界の用意したエンターテインメント性をユーザーたちが楽しむからこそ、業界は活気を帯びることができている。オカルトの蔓延は、ある意味においては、業界側の知恵の広がりだと考えることもできるのである。このように竹岡さんが感じている背景には、パチンコユーザーやパチプロの減少に対する憂いがある。

法律でパチンコの玉は0.6秒に一発飛ぶと決まっているんです。そういう規制があるんだけど、0.6秒に一発飛ぶ玉の着地する場所とか、ハンドル操作とかに遊技性を見ているプロはいます。昔の液晶も何もない手打ちの時代みたいな。そういうところがそもそもの娯楽の原点やって思っているし、そこを突き詰めているから攻略が生まれているっていうのもあるし。でも、今のパチンコ業界って、そういうところに差をつけちゃうと、一般ユーザーとすごいまい人で出玉の差がすごい出ちゃうから、それをやめましょうっていう時代の流れになってきているんです。そこで〔パチプロが〕一般の人と差をつけて期待値を積めるっていうのがなくなってきたから、パチンコをやめる人が増えてる。でも、ユーザーは獲得しないといけないから、すごく大掛かりなウーファーを積んだ台とか、すごく音がいい台とか、液晶もすごい凝っているとか、タイアップで人気のアニメとかがいっしょになっているとか、そういうところに力を注いでる。そこに入ってきている人って、また別の楽しみ方を見出していますよね。でも、その気持ちを理解はできません (2024年9月6日)。

さらに、インターネットでパチンコの勝ち方や情報が交換されやすくなっていることも踏まえて、業界の努力とパチンコ店の努力との相乗効果が必要であると、竹岡さんは考えている。

業界としては、あからさまに勝たせないような設定にってしまうとユーザーが離れていってしまうから、そのギリギリの線を狙っているんじゃないかと思えます。もともとの台の性能が辛いもの、きついものが出ていて、そのスペックを自分で計算して、数字として見るのが難しくなっている。より複雑化してるから、「いつもより玉がよく入って回るな」って思って打っていても、もともとのその台のスペックが辛いってということもあって、そういうことに気づきにくくしてい

ると思います。でも、メーカー・業界ががんばっても、店がポテンシャルを引き出せていないのもあると思います。やっぱりユーザーはもっと増える見込みはあると思っているんですよ。それだけのものを業界は作っていると思うから。でも、店側がそれをうまく運用できていない。店側の進化というか、店側の理解みたいなところも相まって、新規ユーザーの獲得が衰退しているような構図もある気がします。SNSでは「こんなに回らなかった」という情報が発信されているから、「もうこれ無理やん」ってなってユーザーが離れていく。でも、もしもともとの台のスペックのことを店が理解していたら、もうちょっとお客さんに遊ばせても、実際期待値的には客がそこまで勝てない、プラマイゼロより負けるぐらいの調整にできるっていうことが分かるんです。そこを分かっているから、ガサツにしちゃうみたいなこともあると思います。やっぱりパチンコ産業には残ってほしいと思うから、こういうことを思っているんだと思います（2024年9月6日）。

このように竹岡さんは、パチンコを純粹に好きで楽しんでいるような一般ユーザーを理解できないとしている一方で、業界がそのような楽しみ方をするユーザーを獲得するために知恵をしぼるあり方を応援している。このような両義的な態度は、パチプロたちがオカルトを揶揄しつつも、そのオカルトが蔓延することによって存続している側面を持つパチンコ業界そのものを必要としている／必要としていたという二重性を現わしているものだろう。

5-3 パチンコ業界と依存症支援

現在はパチンコ生活者を引退し、パチンコを一切打っておらず、パチンコ生活者だったころもパチンコを楽しみの対象として捉えていなかった竹岡さんではあるが、パチンコ業界には継続的な愛着をもっていることがうかがえる。パチンコそのものについても、日本文化が反映されたもの、その文化や技が培われてきたもの、日本人の国民性に合っているものだと考察している。

やっぱりパチンコは日本人の国民性に合っているんじゃないかな。ちまちま打っているのが。カジノみたいに一攫千金とかじゃなくて。（中略）昔、夏休みの自由研究とか図工とかで、ビー玉を傾けて転がしてみたいのがあって、あれってパチンコから来ていると思うんですよ。たとえば工芸品とかでもそうだと思うんですけど、すごい細かいことをすることが日本人って得意だと思うんです。僕も宮大工とかも好きで。神社仏閣で修繕とかしているちょっと特殊な大工さんなんですけどね。細かな技術って、多分日本にはすごく多くあって、それが文化でもあると思うんですよ。パチンコ台の釘の配置、すごい技術やと思うんですよ。僕、あれ考えた人、天才やなと思うんですけど。ピラミッドっていう台があるんですよ。見たらびっくりすると思うんですけど、釘まみれなんです。釘まみれなのに、そこを玉が動けるような配置になってるんですよ。それを実現できる技術ってすごいなって思ったりはしますから。あとは個人的に、玉がここに入ったら当たり、

ここに入ったらハズレみたいなところに一喜一憂するのって、自分の幼少期のころに触れた文化とかにもあったなって。細かいんですよ。こまごましてるんですよ。玉もちっちゃいし、メダルもちっちゃいし。でもそれがすごいいい。(中略)こまごましたことが好き、得意な人は、割とパチンコ・パチスロが上手い人が多いんだと思います。逆に大雑把で、あんまり手先が器用じゃないんですけどいう人は、0.6秒に1発、玉が飛ぶ、0.2秒で止めなあかんとかっていう技術に追いつけなかったりする人もやっぱり多かったです。パチンコのなかの盛り師の競技とか、玉飛ばす競技とか、釘読みの競技とか、いろんな競技に分かれてやっても、そこでの分野でのトップアスリートが生まれると思います。北海道でいっしょに稼働してた專業の子、今はもうやめてはるんですけど、その方は頭を使う球技って言ってましたね(2024年9月6日)。

このような文化的側面に対する思い入れだけでなく、パチンコ生活者としての竹岡さんのスタンスは、お店とよりよい関係を構築することを大切にするものだった。そのような背景も影響してのことか、竹岡さんの業界や店への愛着はとても顕著なもののように思われる。

僕が專業でそういう生活だけをしていたころ、僕はお店とうまく付き合うっていうのが多分すごく上手だったんだと思うんですよ。店長と話すとか。だからなんかいろいろ詳しくかったですね。店長と飲みに行くとかもあったし。パチンコ・パチスロ業界には企業のグループが結構ありますけど、その店長さんが人事異動でどこに行くかとか結構知ってて。その店長さんの癖とかもあるんですよ。この店長さんはスロットを調整するのが好きで、パチンコは触らないとか。この店長さんはパチンコの調整をする方で、調整が上手とか、結構、癖があったりして。その店長さんがどこに異動するから、この店はこういうふうになるのかなとか、そういう情報をキャッチしながら僕も稼働スタイルを変えていたんで。店長さんよりもね、主任さんとか、課長さんぐらいの人が、たまにお店の裏からホールに出てくるんですよ。僕は毎日来ているし、上手に玉も出していて、他のお客さんと比べたらちょっと違うなっていうデータを作っているのも、店側は分かっている。でも、「出入り禁止です」とか「遊技やめてください」とかって言われないうようなギリギリのことをしているんですよ。本気を出せばもっと出るんだけど、出さないうって。そういう調整をうまくやっていたんですよ。店側も「これぐらいやったらオッケーだよ」という感じで関わってくれるんですよ。イエローカードはたくさんもらっています。「あ、ごめんなさいね。もうこれ以上しませんから」みたいなやりとりは、めっちゃしましたね(2024年9月6日)。

僕の個人的な気持ちとしては、パチンコ屋にすごく感謝しています。今でも、見に行ったりします。地元に戻ったときとかは絶対、よく行っていたパチンコ屋さんとか行きます。行って、〔知っている〕店員さんとかいたりしたら、すごい嬉し

い気持ちになるんですよ。「がんばってるんですね」みたいな。向こうも覚えてくださって、「あ、今はどこ行ってるんですか」、「今はどこどこに住んでいて」みたいな。地元について最近も帰って、店に行ったら、本当にそういう関わりがあったりするんですよ。本当、自分の昔いた職場にちょっと顔を出して、「あ、元気してるんですね」みたいな感覚なのも、すごく嬉しいですよ。店が残っているというのは、すごく嬉しい（2024年6月6日）。

お店のなかで築かれるのは、店員の方との関係だけに留まらない。長い期間同じパチンコ店に通っていると、お店のなかにいるお客さんたちとのつながりもできてくる。パチンコ店に行って、朝から晩まで一日中パチンコを打っていること自体はとても孤独なことだけれど、それでも周りには見たことがある人や仲良くしてくれる人がたくさんいる。そういう人たちは、パチンコ生活者時代の竹岡さんに、人との関わりを感じさせてくれた。

お店には強面の方もいらっしゃって、そういう方たちとも仲良くさせてもらっていましたね。「おはようございます」って挨拶して、向こうも「おはよう」みたいな。「今日、抽選何番やった？」って聞かれたり、「今日は何行くん？」って言われて「これ行こうと思っているんですけど」って言ったら「あ、ほな、それ避けとくわ」みたいに気をつかってくれたりとか。そういうやりとりをさせてもらうお客さんもいました。そういう方がいるおかげで、僕はのびのびできていました。変なお客さんから守ってくれたこともありました。その方は、店のなかでの立ち振る舞いや、マナーを大切にされていました。店があって、僕らは生活できるから。お店に雇われているわけでもなくて、ただの遊技してる人っていう関係性だけど、お店をまず守らないと、僕らの商売は成立しない。その市場を壊さないように立ち振る舞おうねって。お店に迷惑かけない。お店と喧嘩しない。お店もあって、僕たちも共存できるんだからっていうスタンスの方だったんです。お店にいるお客さんは基本ライバルだけど、仲良くできる人とは仲良くできるんです（2024年6月6日）。

さらに竹岡さんは、パチンコ店や店員さん、お客さん、パチプロといったパチンコ業界で生きている人たちに対する愛着に加え、パチンコ業界そのものに対する感謝の気持ちも持ち続けている。パチンコ業界にかなりの額を稼がせてもらった経験のある竹岡さんは、業界に助けてもらったという意識が今でも強く、自分の現職とも関わる形で、何らかの恩返しができればと思っているのである。

僕は業界が残ってほしいです。パチンコ業界には9年間もお世話になったから。知り合いもいっぱいできたし、そういう生活をしている人もいっぱいメディアにもいるし、こういう人たちがどこまで残っていくのかとか、どんなすごいことをしながら生きていくのかっていうのは見たい知りたいっていう気持ちはすごいあり

ます。けど、自分の技量としては、そこに追いついていけないってなって。サイクルのこととかね。どこまで真摯に取り組めるかっていうのもあったから。まあ、僕はリタイアしたんですけど、今も業界で生きている人は応援したいし、業界も応援したい。今って国としては、パチンコを縮小していかなあかん、ギャンブルをなくしていかなあかんという方向になっている。依存症への対応がどんどん必要になってくるから。(中略)パチンコ業界をどうにかしてくださいみたいな声がすごく上がっているのが悲しくて。依存症の人が果たして本質的に適切な支援を受けられているのかどうかも分からないまま、「ギャンブル依存症の8割がパチンコでしょ」みたいなふうに言われがちやし、それだけをフューチャーされるのがよくない。もっとその人を支援するような構図があれば、うまく共存できる可能性だってあるじゃないですか。悪く言われるのが嫌ですね。パチンコをひとつのレジャーとしてですね、僕も好きでおもしろいなって思った時期も当然あったわけですから。うまく共存できるような働きかけが必要になってくると思うし、支援者側も「日本ではパチンコ・パチスロが依存症の80%を占めてるんです」って発信するだけじゃなくて、なんでそうなってるかとか、〔パチンコ〕業界のことを知らないとか分かんないとですよ。だから両方にアンテナを持っておかないと、日本での依存症の適切な支援は生まれにくいんじゃないかっていうふうには感じます。パチンコは純粹にレジャーとしておもしろいもんだし、娯楽として楽しめるもんですよ。還元率とか、出玉率の設計とか、一番良心的。お金を入れて、返ってくる率としては、パチンコ・パチスロはすごく高いです。競馬とか宝くじだと本当にもっと税金もかかるしねみたいな話を、どれだけの人が知っているかっていう。「まずは知りましようよ」って思いますね(2024年6月6日)。

竹岡さんの依存症支援に対する考え方は、冒頭でも紹介したNPO法人ワンデーポートからの影響を受けている部分もあるという。本人が依存症になる前から抱えていた諸問題やきっかけは多様であり、たとえば、発達障害や知的障害といったことが依存行動の背景にはあるかもしれない。そのような背景を見ずに、依存症という診断がつくことで支援が一本化されることをワンデーポートは批判している。冒頭で示したように、ワンデーポートの勉強会には、パチンコ業界の人や、パチプロといったパチンコユーザー側の人も訪れる。そのような人びとも包摂される支援について考えられているのである。

ワンデーポートはそもそも「パチンコをやめましよう」とか、「パチンコ店を減らしましよう」の一辺倒じゃないってところがあるし、「パチンコそのものは悪くないんだよ」っていう発信の仕方が上手いっていうのもあると思うんです。パチプロもそうだし、パチンコを経験したことがある人で、「パチンコはすべて悪や」って思っている人って多分少ないと思うんですよ。まず、「パチンコが悪や」って発信することが危険やと思うんですよ。「そもそもギャンブルができる環境があることや、身近なところにパチンコ屋さんがあること自体が問題や」とか、「パチ

ンコ屋さんのなかにATMを設置するなんて、なんでや」とかっていう言い方って、「依存症支援を必要とする方に何かしら支援をせなあかんでしょ」という発信ではなくて、すべてのユーザーを巻き込んでいるんですよ。あと、依存症の人が店に行くのと、診断がない健全なユーザーが店に行くのとで違うんだけど、お店としては、業界としては、どっちもお客さんなんですよ。そういう視点で見ないといけないんですよ、きっと。パチンコ屋をバッシングして、パチンコ屋がなくなれば依存症の人は救われるんだみたいな発信の仕方をしてしまうと、100かゼロかみたいになって、業界とうまく付き合っていくような考えがないってどうしても見えてしまいますよね。(中略) その人に寄り添って、その人が何をを見つけられるか、その人がどういう人生を次歩いていくかっていうところにやっぱりフォーカスして考えていくことがそもそもの依存症の支援だと思うので、「物理的に断ギャンブル、断パチンコ、パチンコやめたらこの人は救われる、回復するんだ」というのはひとつの方法にすぎなくて、そのプロセスをいっしょに見られるかどうかの方が重要なと思います。パチンコをやめれば、じゃあその人の問題とか借金は、そこでストップするかもしれない。それはそうかもしれないけど、それは一時的な対処療法なだけであって、その人は「なんでやめなあかんねや」とってやめたことによってストレスがたまっているかもしれない。二次障害が出るかもしれない。パチンコをやめることは必要かもしれないけど、その代替りのものが見つかるプロセスとかをいっしょに考えないといけないっていうことをもう少し発信した方がいいかなって思います(2024年9月6日)。

他方、このような視点からの支援のあり方は、本人の問題行動に苦しむ家族にとってはとてもしんどいものかもしれない。家族は現に依存症と診断される本人の行動によって実質的な困難を抱えている。その問題行動、つまり、繰り返される借金や、金銭を得るための有無を言わせない行動を、何とかやめてもらいたいわけである。家族たちがその行動の改善こそを望んでしまうのは当然のことでもあるのだ。もしその行動の改善が、本質的な問題解決ではないということ突きつけられたとき、家族は絶望するかもしれない。

そもそも家族さんがすべてを理解することも難しいと思うし。そこに家族が伴走できるのかっていうと、それが難しい家族の方もいらっしゃると思うし。そもそもね、支援先に家族さんがつながっているってことは多分、家族さんもすごい疲弊されているような状況にあるのかなと思うんですね。精神的にも、経済的にも。じゃあ、そこをどういうふうに表示して、伝えていけるのかっていうと、すごい難しい問題ではあると思うんですけど。依存症の支援の大事なところって、多分そこだと思いますね。本人が困っているケースは、すごい介入しやすいと思うけど、本人はそうでもなくて、家族が困っているっていうケースってめっちゃ多いと思うんですよ。家族からの相談の方が、多分多いんじゃないかなって思ったりもするんですけど。そこでの適切な支援の方法は、本当に専門的な知見がないと伝え

られないかなと思います（2024年9月6日）。

竹岡さんは、パチンコ生活者だった自身の経験を生かして依存症支援に関わることができるのではないかとこのところから今の職場につながった。しかし、そのような期待が打ち砕かれた経験の方が多く、無力さを感じられたことも少なくない。それでも、パチンコ生活者の経験や知識が生きる可能性を強いてあげるとしたら、それはどのようなことだろうかとたずねてみた。

クライアントとかに対して、僕にできることはそんなに多くないです。ひとつの保健所とか、精神保健センターとか、役所とかの窓口で「困っているんですよ」って聞き取って、「そうですか」って面接をするぐらいのスキルって、多分みんな同じぐらいのレベルやと思うし。僕がもともと当事者寄りの過去とか経験があるから、特別ななんかできるかっていうと、そんなできないと思うんですよ。思うけど、自分に何ができるかなって考えてみると、やっぱり支援者側で、その人が何に困っているか、どんなことになっているかっていうアセスメントを取る精度は高いかなって思いますね。パチンコにお金が流れていってんのか、そもそも金銭管理できない人なのかとか、その辺のアセスメントは、パチプロだった、パチンコ生活者だったから推測できるかもしれないです。数字のことを理解してて、その人がやっていた遊技時間、どこのどんな地域で何を打ってたとか、その辺からその人の自己申告の内容との不一致を導き出して、本当の負け額とか負債とかっていうのを推測はできることもあります。打ち方とかね、細かく聞いていくと。そこで本質的なアセスメントが取れて、本人にとっての一番大事な支援って何なんだろうってというのが導き出しやすいのが自分の強みかなとは思ったりはしますね（2024年9月6日）。

竹岡さんには、パチンコ生活者の経験もあって、現在依存症支援にも携わられている。パチンコ生活者の経験そのものが直接支援の役に立つことはなかなかないのかもしれない。しかし、細かく見ていけば、竹岡さんがユーザーの状況を想像できるという利点は確かにあるようである。しかし、それ以上に、パチンコ業界にお世話になったという経験は大きいだろう。パチンコ店で働く人たちや、さまざまなタイプのユーザーとの関係性を築き、業界全体に感謝の気持ちを抱いている竹岡さんは、業界を撲滅しようというよりも、いかに業界と共存できるかを考えながら依存症支援に取り組まれている。パチンコ業界に好意的な眼差し向け、恩を感じている人が支援現場にいるということ自体が、何か波紋のような影響をもたらすことになるかもしれないのである。

6 おわりに

本稿は、国内の依存症支援および国内外における諸々の回復論について再考するための契機としてパチプロに着目する研究の出発点に当たるものである。お二人のパチプロ経験がある方にインタビューすることで、パチンコ文化を社会悪とし、その撲滅

を訴えるような姿勢からは見えてこない視点を明らかにした。

とりわけ、パチンコ業界が、パチンコで生計を立てる人たちにとってのセーフティネットとして機能しているという指摘は重要なものである。近年、インターネットが普及した影響により、パチプロは一般の人たちにも認知されやすくなっている。業界において名を馳せるパチプロたちの実践や思考にふれることで、パチプロたちに華やかな印象を抱いたり、彼らの有能さを感じ取ったりする機会に遭遇するかもしれない。インタビューでは、そのような印象を与えるような、表に現われているパチプロたち、あるいは、他の職種で働くという選択肢があるパチプロたちが、パチンコで生計を立てる人たちのなかの極一部であることが指摘され、他の選択肢が遮断されているような、現場にしかないタイプの人たちがいることに注意が向けられた。そのような人たちにとっては特に、パチンコ業界はかけがえのないセーフティネットになっているのである。少なくとも現代日本社会において成人として生きることは、何らかの労働者になることと結びつけられがちである。そのような社会においてパチンコ業界は、パチンコが賭博ではなく遊技とされることで、労働者として生きることの困難さを抱える人が受け入れられる合法的な居場所になっている側面もあるのだ。また、社会に適合した生き方への矯正措置が至る所にはびこっている現代社会において、このような場で生きるとはひとつの抵抗のあり方だと言えるかもしれない。

パチプロには労働者としての生き方に困難さを抱える人たちばかりではなく、純粹にパチンコが好き人や、パチンコの稼ぎが高いことによってその働き方に魅力を感じている人たちもいる。インタビューでは、社会的なものに拘束されないはずのパチプロが、その稼ぎ方のスタイルから、強迫観念に突き動かされるようにパチンコを打つ状態に追いやられ、自由が極端に阻害される側面もあることが指摘された。そのような働き方はむしろ、一般企業の社員に近いものであり、場合によっては過重労働を強いられている社員のような生活形態と類似したものとなる。パチンコがユーザーのセーフティネットになりうることと、サラリーマンパチンカーが存在することは双方とも、パチプロという生き方を起点とした労働論を展開することが大変意義深いものである可能性を示唆している。

依存症支援のあり方についても、パチプロの方から問いなおしの必要性が訴えられている。そもそも、パチンコ業界の縮小を加速し、極端な場合には撲滅を訴えるような支援や国策は、社会の網の目から外れてしまい、パチンコ業界にかろうじて居場所を見つけている人びとの切り捨てに加担することにつながっている。この切り捨てが正当化されるのであれば、そのような社会のあり方全体の問いなおしが求められるだろう。また、パチンコ業界を単にネガティブなものとして捉える視点は、パチンコを楽しんでいたり、パチンコに助けられたりした、パチプロを含む多くのパチンコユーザーを無視したものである。インタビューでは、ユーザーのみならず、パチンコ店で働く労働者たちもその視野から除外されているとの言及がなされていた。この指摘は、単に転職すればよい、そもそもその場が存在しなければそこに労働者ははじめから存在しなかったといった次元の話ではなく、そこで生活している人たちがいることに対する想像力の欠如に関係するものであろう。さらに、インタビューではパチンコ店内

で育まれる人と人との関わり、お客さん、店員さん、業界を愛する人たちやそこで生きる人たちの姿が何度も語られた。このように、パチンコ業界は多くの人たちにとっての居場所や生存と関わる場所として育まれてきたという、あまりにも当たり前のことが、依存症問題の深刻さゆえに、考慮対象から外れてしまう危険性があるのだ。日本においてパチンコ文化やその技術がさまざまな人によって受け継がれ、育まれてきた点や、パチンコ業界が戦略や知恵を駆使してエンターテインメント性を模索してきた点も、その文化論的側面から重要な点であると考え。もちろんパチンコ業界におけるさまざまな問題点に目を向ける必要性はあるが、これらのパチンコ業界におけるポジティブな側面を考慮するのであれば、インタビューで訴えられたような視点、すなわち、パチンコ業界との共存を目指しながら依存症対策を行うという視点が育まれることには、大きな意義があることがわかるだろう。

さらに、パチプロたちには、さまざまな美学やこだわりがあることは本稿に記された通りである。規範とは異なるあり方や、ステレオタイプを抱かれやすいラベルのなかからは見えてこない美学や孤独、そして、規範的な生き方とは異なるがゆえに生じることになる自らの生き方に対する迷いや葛藤を通じて、その人その人がどのように生きていくかを模索する軌跡がパチプロの語りのなかからは感じ取られる。これはパチプロに限らない話であるかもしれないが、同時に、パチプロという周縁的な存在だからこそ顕著にその経験が現われてくるとも言えるだろう。そのような孤独、葛藤、揺れ動きや選択が紡ぎだそうとしているものについて、今後も考えていきたい。

謝辞

インタビューにご協力くださった山本さんと竹岡さんに心よりお礼申し上げます。何度も研究室に足を運んで下さり、専門的知見からなるきめ細やかな原稿確認にもご協力下さいました。ありがとうございました。

付記

本研究は、JSPS科学研究費JP23K00009の助成を受けたものである。

参考文献

- 安倍晋三2016「衆議院議員緒方林太郎君提出風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する再質問に対する答弁書」衆議院 (https://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/b192157.htm : 2024年6月20日閲覧)。
- 大崎一万発、ヒロシ・ヤング2021『新装版パチンコ滅亡論』扶桑社。
- 韓載香2018『パチンコ産業史—終焉経済から巨大市場へ』名古屋大学出版会。
- 厚生労働省2024「令和5年度「ギャンブル障害及びギャンブル関連問題実態調査」の報告書(速報)」(2024年8月30日発行)(2024年10月18日閲覧 : <https://www.ncasa-japan.jp/pdf/document97.pdf>)。
- 衆議院2018「ギャンブル等依存症対策基本法」(2024年10月18日閲覧 : https://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_housei.nsf/html/housei/19620180713074.htm)。

鈴木傾城2021『どん底に落ちた養分たち——パチンコ依存者はいかに破滅していくか?』集広舎。

原田貴史、稲葉宣行、園本建、他2010「病的賭博120症例の臨床背景の後方視調査」『精神医学』vol.52。

松崎かさね2021「パチンコ店における「ヌシ」の品格に関する一考察」『文化人類学研究』vol.22。

—2022「勝ちゃあいってわけじゃない——パチプロAの「期待値を積み上げる」プレーの論理」『文化人類学』vol.87(3)。

森山成彬2008「病的賭博者100人の臨床的実態」『精神医学』vol.50。

吉川美穂2013『ギャンブル大国ニッポン』岩波書店。

Web Green Belt 2023「パチンコ・パチスロ参加人口が過去最低を更新、2023年は昨年比28万人減の809万人」『Web Green Belt』2023年5月24日（2024年11月14日閲覧：<https://web-greenbelt.jp/post-72323/>）。

(こにし・まりこ)