



Title	パチプロの矜持 : 伝説の攻略プロ、マコトさんへのインタビュー
Author(s)	小西, 真理子
Citation	臨床哲学ニューズレター. 2026, 8, p. 218-238
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/103646
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

【臨床哲学の書きもの】

パチプロの矜持

ー伝説の攻略プロ、マコトさんへのインタビューー

小西真理子

はじめに：現役パチプロ、マコトさん（パチプロ歴26年）

パチプロの生きる世界は、数学と物理によって構成されている。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、釘の開き具合や玉の動きを解析したり、パチンコの技術を高めたり、機械の特性や欠陥を見抜いたりすることによって、必然的にパチンコに勝っている。そんな彼らが集うパチプロコミュニティにおいて、複数のパチプロたちから称賛されていたパチプロこそ、マコトさんだった。

パチプロコミュニティに参加したとき、彼らに人生経験を語っていただくなかで「パチプロに興味があるなら、マコトの話は絶対聞いた方がいいよ」「マコトはめちゃくちゃ稼いだ伝説のパチプロだ」「マコトは（私の所属先である）大阪大学出身のパチプロだしね」「マコトさんはパチプロ業界の大谷翔平ですよ」といった声が続々にあがったのである。私が2024年6月22日に大阪大学にて臨床哲学フォーラム「パチンコ・パチプロの哲学」を主催したときも、「阪大でイベントをするなら一番大事な人がマコトでしょう」というアドバイスを受け、登壇いただいたという経緯がある。

パチンコ・パチスロライターであるヒロシ・ヤング氏が2011年に刊行したパチプロたちのインタビュー本『パチンコで生きていく技術』（2011年、百夜書房）においても、マコトさんは「天才的能力を発揮するパチプロ」「年収1000万円勝ち続けているパチプロ」「パチンコに選ばれし者」として紹介されている。同著でインタビューを受けているデラ☆とよまる氏は、一番影響を受けたパチプロとしてマコトさんの名前をあげており、「（マコトに負けたくないとかは）ないですよ。マコトには勝てないですもん」（p.50）、「気付きの早さが恐ろしく早い部分もあるけど、金にするってことがハンパじゃないですね」（p.47）と述べている。

2024年5月12日に配信された大崎一万発氏とあきげん・秋山良人氏によるYouTubeチャンネル（ニコナナチャンネル）「大崎一万発の本音で話せや!!」¹においても、「レジェンド」「その辺のYouTuberとは性質が違う人」「出会ってしまったんですね、才能がパチンコに」と紹介されていた。

パチプロ業界の大御所を含め、複数のパチプロたちがマコトさんを称賛する背景には、彼が「攻略」と呼ばれる手法を駆使して稼いだパチプロだということがある。

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=Bi5TY2ASmSI>：2025年9月27日閲覧。こちらもぜひ閲覧されたい。

攻略打ちとは、台（機械）の欠陥やバグなどを探し当て、発見したらその方法を使って特定の台をいろいろなお店で打って稼ぐ方法である。あるパチプロが攻略法を発見することで、パチンコ店ではパチプロたちのお祭り騒ぎが繰り広げられ、パチンコ店にとって大打撃になるような儲け方をされてしまうこともある。こうして攻略法を発見された台が、全国のパチンコ店から次々と撤去されるという事態が発生することもある。

昨今はメーカー側もかなりのパチプロ対策をしており、攻略打ちの難易度は非常に高くなってきている。その対策の一環として、市場に出る前の機械を攻略プロに打ってもらってその台のリスクを確認するというも行われており、後述するように、マコトさんもメーカーから依頼されて協力したことがある。

「パチンコにおける『攻略』は、すべてのパチンコ打ちにとっての夢」であり、「単なるお金の問題を超越したロマン」(p.134)がある。マコトさんは、攻略打ちの技術に長けているのはもちろんのこと、その方法論の発見にも秀でているからこそ、彼のその才を理解できる域に達しているパチプロたちに「伝説のパチプロ」と称えられているのである。

マコトさんは京都府出身のパチプロであり、現在は東京都に在住している。1998年に大阪大学を中退したのち、26歳からは住宅費を含むすべての生計をパチンコの稼ぎだけで賄っている。そのときをパチプロになったときだと考えるならば、2026年3月現在（52歳）においてはパチプロ歴26年である。マコトさんのインタビューは2025年3月4日に約3時間、同年9月10日に約2時間、東京都のカフェにて行った²。

なお、インタビューでマコトさんが使用された一人称は「俺」であるが、マコトさんからの相談として「インタビューを書き起こして文字にしたときに『一人称』が『俺』だとちょっとやかましく偉そうに受け取られるから『僕』に変更して柔らかい感じにしてはどうか」という提案をいただいた。しかし、マコトさんらしさがより現われる一人称は「俺」であるため、私からの申し出によって、インタビューで使用されていたままの一人称を掲載することにした。

大阪大学出身のパチプロの誕生

1980年代、小学生だったマコトさんは横浜の「たまプラーザ」に住んでいた。当時のたまプラーザは、東急線が開設されたことによって日本で有数の地下上昇率を誇っていた。もともとそこまでおしゃれな街とは言い難い場所だったけれど、自由が丘をはじめ、きれいな街並みが整備されることになり、経営者などの富裕層が続々に住みはじめられるようになった。マコトさんは必然的に裕福な親をもつ子どもたちと同じ小学校でいっしょに過ごすことになったのだが、その息子たちにマウントを取られることが多かった。

² 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。

たぶん勉強とか、運動とかでは、俺に勝てへんから。ドッジボールもサッカーも野球も、全部そこそこできたんですよ（笑）。頭も悪くないほうやったし（笑）。金持ち連中には鼻についたんでしょう。それでかなりちょっかい出されていました。金持ちの家は高いスーパーで買い物をするから、俺のオカンがコープとかで買い物しているのを見られたら、それでいじられたりしたり。ファミコンとか子ども用のハイテク機器みたいなのを買ったわ買わへんわとかで、「おまえんとは買ってもらえないか？」とか言われて。「こいつら別に自分の金で買っているわけちゃうのに、何言ってるねん！」みたいなことを思っていましたね。

1回、めっちゃしつこく言ってくるやつがいて、そのとき『キン肉マン』っていうプロレス漫画が流行っていたんですよ。俺もプチンなって、『キン肉マン』に出てくるキャメルクラッチっていう、うつ伏せになっている人に馬乗りになって腕を相手の首に引っ掛けるプロレスの技があるんですけど、その技をかけました。たぶん背骨折れる一步手前ぐらいまでいったんですよ。全体重かけて技かけたんで。それでほんまに相手が震えて俺のこと見てきて。それがあってから、そんなにちょっかい出されへんくなったのかな。

幼いころの出来事でもうひとつ印象に残っているのが、お正月に親戚たちと行った賭け事だった。お正月になると親戚の家に行って、もらったお年玉を賭けて、いとこたちと花札、オセロ、将棋をたしなんだ。子ども同士だけでなく、大人たちとも勝負した。

いとこのおじさんとかは、お年玉を賭けはせえへんかったけど「ちょっと遊んだらか」とか言われてオセロとか将棋とかしたら、おじさんの方がめっちゃ弱いんですよ。俺が圧勝するんですよ。そしたら、俺よりも何十歳も年上の大人が「もうやめて」みたいな顔をするんですね。それをちっちゃいころに見て、痛快だったと思うんですよ。要は、身体は全然違うけど、頭で戦えんねんなみたいな。それでなんか勝つてことにすごく快感を覚えたのかもしれないですね。大人が「参りました」みたいな顔するのに。

横浜の小学校や中学校はあまり楽しくなく、近所のヤンキーに絡まれることもあって、現状に不満を抱えていたところ、父親の転勤が決まり、高校は京都の公立高校に通うことになった。高校に入学してすぐ、部活の勧誘の時期になり、体育館で新入生勧誘のための発表会が行われた。その発表会でテニス部が登場したとき、体育館の後ろから「キャー！！」という女の子たちからの黄色い歓声が響き渡った。その高校のテニス部は女子人気が高かったのである。「これや！」と思ったマコトさんはテニス部に入部。もともと運動神経のよかったマコトさんは、テニス部でも活躍した。周りにいた友達もノリのいい人が多く、楽しい高校時代を送ることができた。

高校3年生になると、大学受験に関心が移った。当初はテニスのスポーツ推薦で大学に行こうかと考えていたけれど、5月くらいから受験勉強にしっかりと取り組んでみたところ、秋の全国模試で成績優秀者一覧に名前が掲載されるほどの成績をおさめ

ることができた。「俺、行けんじゃん、国立!？」と思ったマコトさんは大阪大学の受験を決意した。通っていた高校は10年くらい京都大学や大阪大学の合格者を出していない学校だったので、職員室がざわついて、先生たちからの期待が集まった。

早かったですよね、受験勉強で成果を出すの。それまで全然本腰を入れて勉強していなかったけど、すぐできるようになりましたからね。「クイズやん」って思っていました。マニュアル化するのが得意やったんちゃうのかな。受験勉強って、そういう側面があるじゃないですか。カテゴリー分けするとか、「これはこの解き方でいける」「これはこの考え方でいい」とか、法則性を発見してマニュアル化するのが俺、たぶん得意なんじゃないかな。

まず、みるみる化学ができるようになって、数学と物理もできるようになって、英語もできるようになりました。国語は結局まったくやらず。日本語を読めるのは読めるんですけど、古文・漢文はわからないので開き直って、(マーク式選択問題である) センター試験(現在の大学入学共通テスト)では全部「3」に丸をつけました。でも、その年は「3」がビックリするくらいなかったんですよ。「2」が多かったです。国語は200点満点中で80点くらいでした。数学とか物理とか化学も軒並みあかんかったんです。

センター試験自己採点の結果、(先生たちに)言えるわけない。受験のノウハウがない高校だったから、言ったら絶対「志望校のレベル下げろ」って言われるでしょう。嫌だったんで「センター、650点にはちょっと足りないですかね」って嘘つきました。ほんまは530点とか40点ぐらいたと思うねんけど。じゃあどこに願書出すってなったときに、一番倍率低いところを受けたら受かったんすよね。二次試験、英語はあんまりよくなかったけど、物理と化学はほぼ満点ちゃうかなってくらいできました。数学は一問だけちょっとっていうのがあったけど。

手ごたえはあったもののセンター試験の結果があまりにも悪かったため、二次試験が終わったあとは「浪人やな」と思っていた。そんな心情のなか、試験が終わって地元の駅に帰ってきたときに目についたのが、駅前のパチンコ店だった。

あれがはじめてのパチンコですね。そのときは、わけがわからへん。300円とか400円入れてやったけど、勝ったか勝ってないかあまり覚えてへん。ちょっと勝ったんちゃうかな、景品手にした記憶があるから。予備知識はあったんですよ。なんかオトンがやっていたのと、高校生のときに1回、(京都の)河原町かなんかに遊びに行ったときに、ちょっとお店に入ったのは覚えているんで。雰囲気はね、わかってて。当時はパチンコのテレビ番組も多かったですしね。

その後、落ちたと思っていた受験に合格していたマコトさんは、1992年に大阪大学に入学した。しかし、入学後は大学になじむことなく、パチンコ店に入り浸る生活を送るようになった。

中学とか高校までって、入学するとホームルームみたいなのが絶対あるじゃないですか。この場所に行ったら、先生が代わる代わる来て国語・数学とか教えてくれる居場所みたいな教室があるでしょう。だけど大学って、居場所ないじゃないですか。それが俺、たぶんすごい嫌だったんですよ。大学生活が合わなかった。で、パチンコ屋がもう居場所だったんですよ。その方が落ち着いたんです。

大学に入学後、パチンコだけしかしていないわけではなかった。サークルの友達とも仲が良かったし、家庭教師や塾講師のアルバイトもしていた。しかし、家庭教師や塾講師は拘束時間が短いため大して稼げるわけではない。まとまったお金を得るために、一晩で15,000円稼ぐことができる洋菓子店でクッキーを焼くアルバイトをした。夜の10時くらいから働いて、朝の8時とか9時とかに解放される。10時になるとパチンコ店が開店する。そこで深夜バイトで稼いだ15,000円をパチンコに全部溶かすような「何やってんねん」と言いたくなるようなことを繰り返していたら、ある日、突然勝てるようになってきた。

なんでやったかな。パチンコ屋が居場所やったから、たぶん長時間いたかったんで、「どうやったら長くいれるんやろう」って考えて、玉をできるだけ節約するようなせこい打ち方をしていたんです。それで、当時、「クルリンポイ」という台がありました。一日中いるようなおばあちゃんとかがめっちゃ遊んでいたんで、それやったら長くいれると思って、俺も楽しいから打っていたんですよ。それをやっているときに、ふと気づいたんでしょね。「これ、ここで止めたら、パンクせえへんやん（ここで玉を止めて打たなければ、台の大当たりが終わらずにすむということ）」。その台のシステム上ね。これは単発打ちって言って、攻略法の基本なんです。玉を当たりのタイミングのとこだけ飛ばしてあとは玉を残して打たないみたいな。

クルリンポイには、大当たり中にV穴（V入賞口）に玉を入れると、途中で大当たりがパンク（終了）してしまう仕組みがあった。しかし、大当たり中に単発打ちを繰り返すことによって、V穴に入賞しなくなり、パンクを防げるということが起こったのである。このようなそれぞれの台の機械のシステム的な特性から発見される攻略法は、雑誌やネットなどの情報をヒントにしながら編み出されるということが通常である。しかし、マコトさんは「長時間パチンコ屋にいたい」という望みを実現するにはどうしたらいいのかを試行錯誤しているうちに、自力で攻略法を発見したのである。

クルリンポイで勝てるようになってからは、アルバイトには行かなくなった。それからというもの、クルリンポイを打って3、4時間で1万円くらい勝つ。その後、「アレパチのアレジン」というもっと波の荒い台（勝てば大きいけれど、すぐにお金が吸い込まれて負けてしまうギャンブル性の高い機種）に勝ったお金をすべて突っ込んでさらに増やそうとする。そして、あっという間に負けてしまう、というサイクルを繰り返すようになった。この流れは、深夜の単発バイトをしていたときのサイクルと

とてもよく似ていた。

クルリンポイって勝てても、1日1万とか2万とかなんですよ。そうなると大して何もできないじゃないですか。あとクルリンポイをやり続けていると、おばあちゃんたちから年金を巻き上げている気持ちになるんですよね。実際、おばあちゃんが負けたお金を俺が受け取っているわけでもあるから。弱者から強者がお金を奪っていくような、資本主義というか、お金の流れの図式とかがわかってくるじゃないですか。それが痛快なこともあったけど、どんどんかわいそうになってくるから、あんまりやりたくないなってことになってくるんですよね。

そうこうしているときに、雑誌『攻略マガジン』にパチプロが何人か出てきたんです。特に池上蓮さんっていう人が書いていた内容が大きくて、それで（池上さんが提唱した期待値算出方法を知ることによって）、俺が今まで巻き上げられていた台もきちんと計算したらちゃんと勝てるっていうのがわかったんです。今まではなんとなく勝っていた。大体実績として15,000円くらい勝つからそんなもんちゃうってくらいで、確率論的にいくらかわかるってところまではいっていませんでした。それが雑誌が出てきてから「期待値いくら」みたいなのが明確になって、「これ一日打ったら6万円儲かる」ってなって、たぶんそこから儲けられる金額の位が変わったんです。

雑誌で期待値を計算する方法が公開されてからも、それをすべての人が実践できるわけではなかった。昨今ではスマートフォンアプリに簡単な数字を打ち込むだけで自動計算できるけれど、当時は自分で数式が作れなければ期待値を割り出せなかったからである。マニュアルを自分で作って数字の当てはめ方を考えたり、（現在ではパチンコ台に標準で表示されている）回転数を調べるために数取器を片手に自分で数えたりしなければならなかったのである。

パチンコをめぐる情報は、インターネット以前のパチプロたちにとって、今とは比べ物にならないほど価値のあるものだった。今はインターネットですぐ情報が見つかる時代だけれど、当時はそうそう簡単に情報が手に入らなかったからである。

大学入ってすぐやったと思うんやけど、たまたま保留玉4個目をつけないで当たたら連チャンする「ブルーハワイ」って台が出て、保留玉4個目つけないってだけが攻略法だったんです。それでブルーハワイの次に、「アメリカンドリーム」っていう台が後継機で出たんですよ。そのときはまだ連チャンシステムとかもまったく公表されていなかったんですけど、アメリカンドリームが出たときに気づいたんです。「これ、ブルーハワイの後継機やから同じ仕組みや」って。「これ、やばいって。たぶん、知ってんの俺だけや」って思って。

そのつぎの月やったかな。パチンコ屋から帰るとき、夜中にコンビニに行ったんです。そしたら、雑誌『パチンコ必勝ガイド』が積んであって、その見出しに「アメリカンドリームの攻略法発覚」って書いてあったんですよ。だから最寄りの

コンビニ店の『ガイド』全部買い占めました。『ガイド』が攻略法公開して、みんなに真似されたらたまらんから。情報を封鎖しようとしていたんですね。そのころは今よりずっと情報には価値があると思っていたんで。

その価値観は、現在のマコトさんにも影響しており、今でも自分の発見した攻略法など、自分のもっている情報をネットで公開することはない。今では多くのインターネット媒体でたくさんの情報が手に入る。しかし、そのなかでも目にしない情報や考察を、マコトさんは保持しているのである。

大学中退、大阪から東京へ

マコトさんは大学の友達が就職するまでは、彼らといっしょにパチンコを打ちに行っていた。パチンコを打って、みんなで焼き肉を食べて、麻雀打つ。そしてまた朝起きて、パチンコを打って、焼き肉を食べる。しかし、就職活動を経て、友達が優良企業に就職し、みんな東京に行ってしまうことになった。

京大生とか阪大生って、金の卵じゃないですか。女の子でも気づいている子と、気づいてない子がいて、気づいていない子の方が多かった。見た目がカッコいいとか、まだそっちに引っ張られている女の子がめちゃくちゃいて。でも、実際にその女の子自身が就職活動をしたときに、はじめて京大とか阪大の人らが圧倒的に優位だって、イケメンよりもこっちの方が大人の審査をくぐり抜けているみたいなのに気づきはじめるんです。

それまではモテないですよ。合コンとか行っても「えー、阪大？」とか言われていたんですよ。友達は顔もカッコよかったし、おもしろいやつが多かったんでモテていましたけど。でも、大阪大学とかっていうことに対しては、女の子の見る目はすごく蔑んでいて、私立大の子のほうが人気でした。勉強ができすぎるっていうのは、どっちかといえばマイナスだったんですね。小学校のころからそうでしたね。だけど、就職活動のあとから女の子の見る目が急に変わったんです。

それでも俺がパチプロとして残り続けたのは、若くて人生経験がなかったっていうこともある。やっぱり今がすべてでしょう。先に何が起こるかなんてわからへんし、教えてくれる人のこともどちらかといえばバカにしていたんですよ。上の人間とか、大学の先生とかも。人生経験教えられても、「それ、おまえの人生経験や。俺やったらそんなふうにならへんで」って。とりあえず、サラリーマンになるっていうのが嫌で。うちの親父、京大なんですけど、コミュニケーションが下手で。能力は高かったと思うんですけど、会社で上手くやっていたのを見ていたんです。そうすると「サラリーマンになることの何がええんやろ」みたいな。

今みたいに情報が回らないから、一部上場企業の年収なんて隠蔽されていた。「年収1000万あればいいやん！」って言われ続けていたわけで、1000万っていうのがひとつのラインだったでしょう。一部上場企業に行っているやつなんて、もっと

もってもらっている。俺らの学生のころにそういう情報があれば、俺も「そんなもらえるんやったら」ってなったかもわかんないです。でも、「1000万しかもらえへんやったら、別にパチンコでいいやん。パチプロの方がもっと稼げるやん。意味がない」って。

20代のころ、パチンコで稼いだ金をキャバクラで使ったら、俺は4代のおじさんに勝っていたから。20代って若いじゃないですか。で、女の子も子汚いおっさんよりもこっちに来るじゃないですか。昔はそういう文化でした。今は違いますよ、今はイケてるおやじも増えたんで。あと、朝までキャバクラとかで遊んで帰ってくるときに、サラリーマンが逆行するじゃないですか。それが心地よかったり。「今から仕事しに行くの大変やろ。おまえ、大した給料ももらえへんのに」とか、そんな感じでしたよね。「会社に行っても居場所ができるかどうかわかんないし。もう俺には居場所あるし。パチンコ屋という全国どこでもある居場所あるし」みたいな。

このころからマコトさんは、年収1000万円のラインを意識はしていた。他の人に自分がどれだけ稼いでいるのか具体的に話したことはなかったため、マコトさんの稼ぎについて言われていることのほとんどは、他の人が勝手に想像して言っていることであるという。他方、1000万円をひとつのラインと考えていたのは確かだった。高いブランドの服を着て、ヴィトンのカバンを持って、ロレックスの時計をつけて、高いご飯を食べて、キャバクラなどでお金を散財していたマコトさんは、おそらく大阪でも目立っていた。

パチプロとして人並以上の稼ぎを維持し続けてきたけれど、そんなマコトさんにも「パチンコだけでやっててええんか、これ？」と思った時期があった。そのときに一般的な就職を意識したことで、「なんか資格でも取った方がええんちゃう」と思い、資格の専門学校に入学するために、2000年から2001年くらいに大阪から東京に移住した。

なんか寂しさがあったんじゃないですかね。代わり映えのしない大阪の生活に。大手のパチンコ屋に行って、飲んで、キャバクラ行って、たまに旅行行ってっていう。若かったっていうのもあるかもしれないですけど、飽きていたんでしょうね。あとは周りの友達が、就職してなんかモテているっていいなって。基準が変わったから。

それで東京行って、100万くらい払って米国公認会計士の資格を取得するための専門学校に入ったんですけど、1回も行かなかったですね。結局、まったく興味なかったからですね。学校行かずに、携帯電話のネットゲームみたいなのはまりまして、廃人みたいな生活を半年、1年くらいかな、送りました。家賃20万ぐらいのところに住んで、家賃を垂れ流しながら、ネットゲームをひたすらげっそりしながらやっていたのを覚えています。もうほんまにあれ何やったんやろ。

おもしろかったんですよ。戦国時代のゲームで、今でいう『信長の野望』みたいなゲームだったんですけど、(リアルタイムにオンライン上で)戦うんですよ。

戦う相手がリアルに存在している人で、夜中だろうが何時だろうが進軍とかするとメールが来るんです。「たった今、マコト家に何々家から進軍のご報告がありました」って来たら「なにー！」つってネット立ち上げて、軍勢の数とか見て「どうしよう！」つって。リアルタイムで進行するゲームだから、1時間経つと状況がまた変わるんですよ。6時間後くらいに合戦が始まるんで、6時間のあいだにこっちも6時間後を見越した命令をするんです。けっこうハマるタイプですね。ハマるとガーってきて、飽きたら「え、何やったん？あれ？」って。

みんなから「伝説のパチプロ」と称えられ、パチプロとして食べていくこと自体に不安を感じたことのないマコトさんにも、パチンコで生計を立てているという自分のあり方に迷いを感じていた時期があったのである。

メディア出演と仲間たち

マコトさんに転機が訪れたのは、2004年のことだった。有料多チャンネル衛星放送サービスであるスカパーフェクTV（以下、スカパー）のパチンコ番組に出演したのである。スカパーでパチンコ番組をやっているということはときどき耳にはしていた。そして、たまたま東京の現場で知り合ったパチプロが「（その番組に）僕出るんですよ」と言ってきたので、「じゃあ、俺も出させろや」と言っただけで番組につないでもらったのである。現場で周りを見渡して他のプロたちと比較するなかで、マコトさんは自分にはパチンコの実力があるということがわかっていった。だから、自分こそパチプロ番組にふさわしいと自己推薦したのである。

当時のスカパーの番組の形式上、毎回ゲストを呼ぶってというスタイルの番組だったんですよ。で、そのゲストに出てくれる人がいなかったんですよ。今は引く手あまたでしょうけど、当時は人材がなかったんです。だから、俺も自己顕示欲あるほうやし、「俺みたいなやつ出した方がええんちゃう。何時間でもしゃべるで」って自分で言いました。人生とか、考え方、業界の問題とか、パチプロはどう思っているかとかについて話すトーク番組だったんで。大崎一万発さんと安田一彦さんっていうパチプロの人と女の人のアシスタントの3人でやっている番組だったんですけど、そこにゲストが一人入ってしゃべるみたいな。その局のチャンネルの登竜門的な番組でしたね。これに出て視聴者に受け入れられたら、いろんな番組に出ていけるよみたいな。

その番組を見ていたパチンコの実戦系の番組をやっていたディレクターの人が「こいつおもしろい。口だけかどうか、ちょっとおもしろいから呼んでみよう」ってなったらいいです。それで実際に番組に呼ばれてパチンコを打つじゃないですか。そんなら想像以上に上手かったらしい。閉店後に店長が出てきて、「いやいや、おまえ、無理、無理、上手すぎる」って言われて、そのディレクターも「そんなふうにならぬ店長に言わせた人、はじめてだから」って言って。それから少しして新番組改変期の企画書とか出すときに、「マコトをちょっと使ってみたらどうか」って。「こ

んなパチンコが上手い人をディレクターとして使わないのはダメだと思ったから番組企画に出しました」って事後報告来てね。まあそれで企画が通ったみたいな感じではじまって、そっから（パチプロを含むパチンコ関係者との）人間関係がつながりましたね。2006年の春から「パチンコ国盗物語」っていう番組でレギュラーになりました。

マコトさんはスカパーだけでなく、2005年の正月には、地上波で放送されていたテレビ東京系列の人気番組「テレビチャンピオン、全国パチプロ王選手権」に出演した経歴もある。2000年代くらいまでは、パチンコ番組は地上波でもしばしば放送されていたけれど、気がついたらパチンコ番組が急に放送されなくなっていたというのが一般市民の感覚である。

（パチプロたちによる）釘に対するコメントが番組内でできにくくなったんですよ。2013年くらいかな。ガチ系の番組が打ち切りになっていきましたね。テレビチャンピオンも優勝した人の所属が物議を醸し出したようで、勝負はガチだったと思うんですけど、問題になったんです。たぶんそれでやめたんだらうって聞いています。今は、民放ではパチンコ番組やっていないですね。

このような経緯があって地上波からパチンコ番組は姿を消していったけれど、スカパーではパチンコ番組が続いていた。現役パチプロや元パチプロたちのなかにも、当時の番組を視聴していた方々は多い。今では有料チャンネルだけでなく、YouTubeなどにて無料でパチンコの勝ち方について解説する、パチプロおよびパチンコタレントたちも増えてきた。スカパーで放映されていたようなパチンコ番組は、現在のパチンコメディア産業の流れにおける先駆的なものだと位置づけることができるだろう。

メディアに出るようになって以降、これまで単独行動が多かったマコトさんに仲間ができはじめた。大阪にいたころはほとんどパチプロ同士で交流することはなかった。ずっと現場がかぶっていたパチプロのなかには、釘読みに長けている戦友ともいえるようなパチプロもいて、その人に唯一話しかけて飲みに行ったということもあった。しかし、それは例外的な出来事だった。

東京でメディアを通して知り合った仲間たちといっしょにパチンコ台と対峙して、この台ではどういうことができるのかを相談し、協力しながら攻略法を編み出していくという活動がはじまった。それに加え、マコトさんが発見した攻略法をみんなで共有し、いっしょにお祭り騒ぎをすることも増えてきた。

攻略の概念がもろもろ集約されている機械っていうのが、2009年くらいに出た「ファフナー」っていう台ですね。今までの攻略の概念やったら、「ノーマルルート（玉がたどる標準的なコース）、狙えるんちゃう」って思って、その解除のタイミングの偏りとかを見るんですけど、どうにも偏っているところを見つけるのは難しかったんですね。ノーマルルートを狙うっていうのが普通のことなんで、み

んなそっちに行ったままになるんです。でも、俺は、そこで発想を変えて、スペシャルルート（特定の設定で発生する当たりにつながりやすい近道）に行ったんです。それで攻略法を発見しました。現場で打っていたら、わかってきたんです。

スペシャルルートに玉を乗せる鍵は、羽根（玉を受ける小さな板状のパーツ）が閉じる瞬間である。羽根が開いて玉を拾い、一定の数（おおむね3個）を拾ったところで羽根が閉じる仕組みになっているが、羽根が閉じるタイミングで羽根の先端に玉がちょうど乗っていると、羽根の動きが玉を「パチン」と弾き上げ、まるで昔の投石器のように玉が跳ねてスペシャルルートへ飛び込む、ということが起こる。最初は「羽根が3個玉を拾ったら閉じる」という決まりに沿って打つしかなく、羽根が閉じるタイミングに羽根先に玉を狙って乗せることは、ほぼ運任せだと思っていた。しかし、あるとき観察していると、羽根が何も拾っていない状態でも一定時間で閉じることがわかったのである。つまり、羽根が閉じる瞬間に合わせて玉を1発だけ打ち出すことで、その玉を羽根先に乗せるチャンスを作れることがわかったということである。

（ファフナーの攻略法を発見して）その日のうちに仲間内で拡散するじゃないですか。「すげえ、すげえ」ってなって。攻略を発見したのは夜やったから、拡散されたころには店やってへんかったから、つぎの日、朝からパチンコ屋に行って、みんなで「できる！できる！」って、「わーっ」って。身内では、俺が最初に攻略を発見したんですけど、そういうことが全国で同時多発的に起きたんですよ。九州は誰々、大阪は誰々ってみんな気づきはじめて。反射神経とリズム感が要求される台ではありましたけど。

攻略法が発見されたあと、全国的にファフナーを撤去する店が多かったんですけど、釘を閉めて台を残す店も出てきたんですよ。玉が通らないようにぶっこみを閉めたんですよ。そこを閉めたら、羽根に入らないシステムだったんで（パチプロ側にとっては）けっこうキツイんですよ。だけど、閉めすぎると玉が挟まるんですよ。前からいつかそういう日が来るんちゃうかなと思って、俺は準備していたんです。その挟まった玉に、つぎの玉を単発打ちで上手いこと当てると、挟まっている玉が押し出される形で、ほぼ100%で、羽根先に玉が乗るんです。

攻略法が見つかったときに、店側としては台を外すのが一番大事だったんですけど、釘を閉めることで対策しようとした店もいて。そういう店に対策にも何にもなってなかったってことです。こういう戦いなんです。店は発見された攻略についてたぶん深くまでは理解していなかった。だから、釘を閉めて対応しようとしたんですね。ファフナーはギャンブル性がとても高い台で、みんなお金をたくさん入れる台だったんで、店も置いたままにしておきたかったんでしょね。

パチンコの攻略では、お金がたくさん稼げるだけにとどまらず、ゲームをクリアしたようなやりがいを感じることができる。そのゲーム性は、機械の攻略という意味を超えて、お店や（機械の作り手である）メーカー側と対峙する戦いにおける勝利にま

でつながっている。攻略という営みには、そういう要素が集約されているのである。さらには、その攻略法を一人占めするのではなく、仲間にシェアすることで、仲間たちとの結束を強める効果も発揮する。

（攻略法を独り占めすることもできたのにそうしなかったのは）だって、楽しくないよ。一人で発見して、一人でやっても。だって褒められたいやん、単純に。「すげえな、おまえ」って言われる、それだけでもう十分じゃないですか。もちろん身内じゃないやつには知られたくないですけどね。

そういう経験が積み重なっているため、特にマコトさんの仲間うちでは、あるいはテレビ番組を見ていたユーザーたちは、マコトさんの攻略の才やパチンコ打ちの技術を目の当たりにし、彼を「伝説のパチプロ」と呼んでいるのだ。このような周囲の評価についてたずねると、マコトさんはつぎのように答えた。

「他の人には見つけられなかったものを、マコトは見つけて攻略できている」って思われていると思う。攻略の方法論とかを見つけてきたり、発信したりしたことが圧倒的に多かったんで、そういう風になっているんじゃないですかね。最初に攻略法を見つめることがすごいと思われて一目置かれているわけで、そこに集約されているんじゃないですか。気づきが早い、で、気づいたことをすぐ形にする。現場で具体的に「じゃあどうやって打てば玉が出せるんや」っていう方法論までたどり着くスピードも、俺は早いんですね。

テレビチャンピオンとかでは、「年収1000万のプリンス」とか言ってつけられていましたね。今までパチプロでは「1000万はなかなか稼げへんやろ」っていう認識だったんですよ。実際にメディアに出ている人は下手くそだったんで。だって、下手だからメディアに出てそれで稼ぐんじゃないですか。（メディアに出ずにやっている）うちの現場では「1000万なんか別に普通やん」って感じでしたけど、メディアのパチプロ界限だと「ええーっ！」てなったんですね。

他のパチプロに「マコトさんはパターン化するのがうまい」って言われたこともありますね。知識の深いところをほじくり上げてくる。過去の機械のパターンとかも全部覚えている。だから、ひらめくというか、くっつけて考えていることができるんです。

攻略プロとしての探求心

マコトさんのパートナーの方から、マコトさんが攻略法を探るとき、いつもすごく目をキラキラさせながら取り組んでいるという話を聞かせていただいたことがある。マコトさんは稼ぐことに対する意識が高かっただけでなく、そもそもとしてパチンコの攻略法を探求することが性に合っているのである。最近、「攻略を作るのは楽しいけれど、集金作業はもうほんま飽きてきた」とさえおっしゃっている。

そりゃあそうですね。カブトムシがいっぱいいる場所を見つけてくるのが好きなんです。カブトムシを取ることは、大して好きじゃないですよ。ちっちゃいころから「こんなところにカブトムシ、めっちゃいるやん！」みたいなんが好きでした。クワガタでもいいし、ザリガニでもいい。攻略って、別に何か特別なことをするわけじゃなくて、玉をどこで打ってどこで止めるかってだけの話。攻略打ちって、要は究極の節玉打法なんです。タイミングを合わせて入れるのは、ちょっとちゃうかもしれないけど。

攻略については、もう一通りやってきたんで、今以上の考え方で挑むってことは、もうほとんどないと思います。昔は、今やっているやり方を知らんじゃないですか。それを見つけるのがおもしろかった。「こういう考え方をすればいけるんちゃうか」っていうところを発見すんのが、一番おもしろかったかな。

多くのパチプロたちが実践しているのは、パチンコ台の釘などを見て、期待値を割り出す方法である。もちろんマコトさんはその方法もハイブリッドで実践しているけれど、攻略法そのものは、その方法論とは別の仕方玉を出すものである。したがって、攻略打ちを理解していないパチプロにとって、その領域で起こっていることは単純にわからないことであり、そこではその人の思考のなかに存在しない出来事が起こっている。

パチプロの世界で昔からよくあるんですけど、たとえば、飲み会の席とかでパチプロが5、6人集まっているときに話がすれ違うんです。俺みたいな攻略打ちをしているやつは、稼ごうと思ったらいくらでも稼げるわけじゃないですか。だけど、釘が開いている店で打っている人たちは、「月5、60万稼いでいる俺、すげえやろう」みたいなこと言うてくるんですね。それで俺が、「え、100万ぐらい稼いで当たり前なんちゃうの」って言ったら、「ええ!？」みたいな。それは知らんから。なかなか信じられないですよ。

あと、90年代後半ぐらいからどんどん稼ぎにくくなってきたよねっていう風潮は、パチプロ界ではずっとあったんですよ。で、俺がテレビに出ていた2005年くらいのときでも、「だいぶ最近はやばいよね」っていうことが言われていました。でも俺から言わせれば「えっ!？何がですか!？」で。今も「最近はやばい」って言われていると思いますけれど、その人のやり方次第ですね。俺のやり方だと、そこまで渋いとは思わない。「今、そんなに渋い？」って感じです。まあ攻略法を発見できたとしても、要求される技術が高かったりすることはあります。昔の攻略やったら低い技術でできていたものが、今はできなくなっているっていうのはあると思います。

釘読みにしても、やっぱり自分で経験しまくらないとわからないし、実際に釘読みをしていたとしても、それをとことん究明しなかつたら「経験」として刻み込まれていかない。釘の開け閉めを見極めて打っているパチプロっていうのは、まず釘を見て「あ、この台やったら23ぐらい回んねんな」って回転率を見定めて

からパチンコを打ちはじめのですね。それで実際に打ち進めていって23回転ぐらいで終わったら、それは自分の見立てが正しかったってことに勝手になって「よかった、よかった」って終わっていくんです。

けど、23ぐらい回ると思っていたのに、20ぐらいしか回らなかったっていうズレが起きたときに、どういう考え方になるかで「経験」が変わってきます。ズレが起きたってことは、たぶんどっかを見誤っているんですよ。たとえば、釘が0.2ミリぐらい開いたと思っていたけど、実は開いてなかったとか。そういうミスみたいなものもあるんだけど、それを「自然の摂理（回転ムラ）」って考えてそれ以上の考察をしないから、唯一学べるチャンスだったかもしれないことに関して「思ったよりも回りませんでした」の一言だけですませちゃう人多いから、「経験」が深まっていけないんですよ。ズレがあったのだとしたら、なんか絶対原因がある。その原因を追求するんです。

パチプロ業界では一般に、常に計算通りの結果が導かれるわけではなく、期待値を積み重ねるほど（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）と考えられている。そのため、自分の見定めた回転数と実際に稼働したときの回転数が異なったとしても、それを「自然の摂理」と見なす視点形成される。しかし、マコトさんはそのような思考に乗っ取られずに、何かズレが発生したときには何か見誤りがあるのではないかとその出来事の考察を深めることで、自身の「経験」を蓄積している。

間違った考察でもいいんです。なんかひとつの結論を出すことによって、またつぎに似たようなシチュエーションがあったときに、そのときの考察をもっていくじゃないですか。それで、「どう考えても、このあいだのあれとはちょっとちゃうよな」ってなったときに、また新たな考え方が生まれていったりとかして、それがどんどんどんどん積み重なって行って「経験」になるわけでしょう。攻略法の世界でもそうやねんけど、やっぱり自分で「仮説」を立てて、実際に「実験」する、つまり、打ってみる。それで「考察」する。「仮説」「実験」「考察」を繰り返すことによって、はじめて「経験」になる。

あともっと考えると、なんでこの店はこんな台をこんな環境下で残してんやろう、メーカーはこんな台を作ってるやろうとか、そういう店とかメーカー側の心理を考えるのも好きです。あと、立地とかも考えます。東京やったらどんな路線かとか。安い路線か高い路線かとか、どの地域とつながっているかとか。地域によって客層が変わる。そういうことを合わせて、なんでここの店にこの台があるかって考えますね。駅前の不動産屋さんにもちょっと寄って、その辺の家賃調べて、「あ、やっぱり家賃が安いから、ああいう感じなんや」とか。そういう情報も蓄積しているから、たとえばなんか攻略法とかが出て、どの店に行くかってなったときに「あー、あそこやったら、ええんちゃう」とか、「あそこ、たぶん最後まで（攻略法が発見された台が）残るんちゃう」とか、「誰も行かへん、あんな店（だから

自分が行こう)」とかっていうのが浮かびますね。土地とか、客層とか、人が帰る場所なのか、人が出て行く場所なのかとか。そういうのを考えて、的中したら「ほらね」ってなりますね。

(攻略法を発見する仕方については) 今だったら動画を撮って家に帰っていくらでも考察できますけど、昔は基本的には現場にしか台がなかったから。まあ、台を買って、家で台をいじくり回しているヤツはいましたけどね、昔はちょっと反則やって思っていました。だから、パチンコ屋のなかで、ストップウォッチをもって、何秒でこうこうで、何秒でこうなるって、その数字だけ持って帰ってきて、家でざらばんし(更紙)みたいなところにフローチャートを書いて、ここでこれやったらええやんみたいな法則を見つけて、それで実際現場行って、それで出せたら、もうやばいですよね。要は、目の前に答えがあるわけじゃないですか。パチンコ台が答えなんです。

結局、犯罪と法律みたいな話といっしょで、犯罪が先にあって法律ができるじゃないですか。パチンコの世界でも、結局、俺らみたいなやつがおるから、機械の隙がどんどんなくなってくる。でも、俺は24時間パチンコのことを考えているから隙を見つけられる。メーカーの人たちは、そこまで考えてないんでしょうねっていうのはわかりますよね。「またこんな攻略できる台、作ってきたやん」って今でもありますからね。

そういうのをメーカーもわかっているから、メーカーに二回くらい呼ばれて、「実際に市場に出る前の機械を攻略できるかどうか見てくれ」っていうのをやりました。「攻略できたとしても大したことないから大丈夫ですよ」っていうとこまでにもっていくのが俺の仕事だったんですけど、そのときメーカーさんが提示した資料で「え、こんなことも知らなかったん？」っていうこと、けっこう多かったんですよ。だから、パチンコの知識は、プロの方が圧倒的に有利やねんっていうのはやっぱり思いました。

マコトさんはパチンコについての情報収集や考察に関する探究を日々積み重ねており、その「経験」を蓄積することで、さらなる考察と実践に生かす生活を送っている。「24時間パチンコについて考えている」という勢いでなされるパチプロによる探求。メーカーやパチンコ店の従業員のほとんどの人たちにとっては、すなわち、パチンコそのものを人生と一体化させるほどの世界で生きていない人にとっては、追いつき難いほどのものであることが想像できるだろう。

戦うパチプロ

長年パチプロとして活動するなかで、マコトさんにはいろいろな変化があった。はじめはパチンコ店に居場所を感じて、できるだけ長くパチンコ店にいるためにできるだけ玉を残そうとすることに重きが置かれていた。次第にパチンコの攻略法を発見することで、たくさんのお金を稼いで、そのお金を散財することにも楽しみを感じるようになった。しかし、パチンコで勝って生計を立てる生活を続けていくなかで、パ

チプロコミュニティでの暗黙のルールや、パチンコ店側の事情などが見えてくるようになってくる。

大阪時代、マコトさんがよく稼働していたパチンコ店では、月曜の朝一に釘が開けられ金曜日に向かって閉められていくというスタイルで営業がなされていた。そのため、一週間のはじまりの月曜日に一番釘が開いている台、あるいは、一番条件のいい台を取ることが非常に大事なことになる。というのも、パチプロ同士の暗黙のルールとして、月曜日にその台に座ったパチプロが金曜日までその台を打つ権利を獲得するからである。

一番手の台を取るか二番手の台を取るかで、その週の収入はまったく変わってくる。たとえば、当時のパチンコ店では、一番手が月曜日の時点で日当60,000円であるのに対して、二番手が日当45,000円くらいということがあった。二番手の台は釘の開きが一番手のものよりもよくないため、月曜日から少しずつ釘を閉められていった結果、水曜日くらいまでしか打てないという状況になり、一週間打ち続けるという意味でも一番手の台をはじめに確保することが重要になるそう。

もちろん、パチプロコミュニティのルールの外にいる一般のお客さんが、そのパチプロが権利をもっている台に座ることはある。それはもちろんパチプロたちにとっても問題ないと理解されていることではあるが、パチプロ同士でそのような行動をしてしまうことはルール違反だと考えられている。このようなルールのもと月曜日には台の取り合いが行われているわけであるが、パチンコをはじめたばかりのころのマコトさんには、そのルールを破り、他のプロの台を横取りしたことが何度かあった。

そのとき20歳くらいだったんですけど、相手は30歳は超えている人だったかな。その人がきれいなねえちゃん連れてやってくるんですよ。たぶん、この辺で働いていたラウンジの人かな。稼いでいるんですよ、露骨に。で、マークしていたんですよ。そのプロが打っていたのはいい台やって思って、その台をつぎの日、取ったんです。そのとき、そのおじさん、ニヤって笑いながら違う台に座って、ずっとそれを打つんですよ。それで（釘の甘い台の方が、保留が満タンになる機会も多く、打ち出しを止めることが多い）玉の減り方が俺と露骨に違ったんです。打ち方も向こうの方が上手かったけど、たぶん台も向こうの方がいい台を見つけたんですよ。それを見ていたら恥ずかしくなってきた。

向こうはたぶんウザかったでしょうね。でも、たぶん俺が下手くそやってわかってたから、相手にもされなかったんですよ。なんか負けている感じがして、めっちゃムカついて、それでそこから釘の猛勉強をしました。それからですね、そのおっさんと会ってからやな。めちゃくちゃ影響を受けましたよ、あのパンチ（髪）のおっさん。おっさんのことを見て勉強しましたね。「そういう立ち回りをしだしたときに知恵のついた厳ついおっさんが出てくんねんな！」っていうのがわかって、戦わなあかんって。ルール守らないのも恥ずかしいなって。

マコトさんの立ち回りに影響を与えたのはパチプロだけではなかった。お店の人た

ちとのやり取りを通じて、稼働のあり方を見直すことがあったのだ。マコトさんはパチプロの仲間たちやパートナーといっしょに稼働することはあるけれど、基本的には単独のパチプロとしての稼働スタイルを選び取っていた。パチプロのなかには「軍団」と呼ばれるパチプロ集団がいて、複数人でひとつのパチプロ店で稼働したり、複数の打ち子（アルバイト）を雇って収益を得たりするということが行われている。複数人で手を組んだほうが圧倒的に儲かるからである。しかし、マコトさんにはほろ苦い経験があって、現在では軍団的な稼働のあり方は自身の戦い方に反するものだと考えている。

打ち子を使ってどうこうするっていうのは、みんな頭の片隅にはあったことなんですよ。「これ10台全部打てるやん、10人連れて行ったらめっちゃ儲かるやん」って。だけどやっぱり道徳的にどうなんっていう。男気って言っているのかどうかわからへんけど、なんか人情というか。今から思えば、昔のパチプロたちはそういうのに溢れていた人が多かったと思いますよ。相手（店側）が弱かろうがなんだろうが、なんでもかんでもむしり取れみたいなのはどうかなって。結局は、店が圧倒的に情弱（情報弱者）なわけでしょう。そういう状況で、うわーって連れてきて、情弱やからってボコボコにするわけじゃないですか。店がすっからかんになって、閑古鳥が鳴くぐらいまでになって、店を閉めへんかったらあかんところまでやり続けるっていう。

俺もそういうことをやったことがあるんですよ。大学生のころ、ある店の店長がイエローキャンペーンかなんかで女性客を獲得したいからって言って、女の子が得をするイベントをやって、だから女の子を何人か連れていったんですよ。パチンコ屋の営業スタイルっていうのは三つあって、①1回交換っていう営業スタイル、②ラッキーナンバー制っていう営業スタイル、③無制限っていうのがあるんです。1回交換っていうのは、1回まとまった出玉が出たら交換しないといけない。ラッキーナンバー制っていうのは、大当たり絵柄が1から9まであったとしたら、7で当たったときは持ち玉で打ち続けていいけれど、4とかで当たったら全部交換するっていう営業スタイル。無制限っていうのは交換しなくていいよっていう。パチンコでは玉を交換しないで持ち玉で打ったほうが圧倒的に勝ち額があがるんで、無制限が一番儲けやすいんです。

俺が女の子たちを連れて行った店は、普段は1回交換の店なのに、女の子が打つとなぜか無制限になるっていうイベントをやっている。しかも激甘の機種だったんです。男の俺が打っても、時給4000円ぐらい出たんですけど、女の子に打たしたら時給1万ぐらいだった気がする。それで大儲けしたんですけど、それが原因で焼野原になって、店長がクビになったんです。

その5、6年あとかな。もう俺が大学もやめて、そろそろ一人暮らしせなと思っていたころにパチンコ店で打っていたとき、なんかどっかで見たことあるバイト店員のおっさんが俺の周りをうろちょろしてたんです。その人が俺の後ろ来てぼそっと、「おまえ、そんなに稼いでどうすんねん」って。「あんときの店長やんか」っ

て。それでちょっと立ち回りについて考えましたね。

マコトさんのパチプロとして活動を通して、店が敵ということが大前提であることは一貫している。しかし、どんな店を戦場に選ぶかにマコトさんはこだわるようになったのだ。たとえば、お客さんに一定の勝ち額を還元するスタイルを保っている優良店（釘の動きを見ることでそのお店が優良店かどうかは判断できる）で、攻略法の本領を容赦なく発揮するのはかっこ悪い。そうではなくて、明らかにお客さんに勝ち額を還元しようとしていない営業スタイルで経営している「ぼったくり店」を相手にして戦おうと考えたのである。

店としては「(玉を) 出さない、出さない」って言っているわけじゃないですか。そういう店から無理やり玉を出すっていうのが一番の喜びというか、一番時間をかけるところですよ。やっぱり釘を開けている店にパチプロは群がるけど、その店はパチプロのために釘を開けているわけじゃないんですよ。ほんまは店に通ってくれている一般客のために開けているわけじゃないですか。

パチンコ屋も利益を自分たちで一応計算しているんですけど、やっぱり数学の確率の世界やから、パチプロの収支が荒れるように、店も計算通り行かない方が多いんですよ。そうするとパチンコ屋がお客さんからお金を取り過ぎるってことがあるんですね。それをどっかで還元するんですよ。負けていた人にちょっと返すっていうのが、パチンコ屋さんが考えていることだと思うんですけど、そこに行くパチプロが多いんです。

それはもうなんかダサイやん。若いころはそういうことやっていたことあったんですけど、でももう、ダサイなど。戦っているっていうよりも、もらいに行っているというか。乞食とまで言わへんけど、それに近いかなど。それはかっこ悪い。「出す」ってわかっている台から出しても、何もおもんないじゃないですか。でも、「出さない」って言っている台から出せるのが一番おもしろいし、かっこええまでは思ったことないけど、まあそれに近い感覚。「出さない」って言っているぼったくり店からちょっとぐらい拝借しても、誰にも迷惑かからないでしょ。まあ、ネズミ小僧みたいなもんですよ。いつの間にかそういう感じになりましたよね。

さらには、20代や30代だったころとは異なり、戦う対象の店長が年下になってきた昨今、気持ちに変化したところもある。若いころは、40代とか50代の年上の店長を負かすことが痛快だった。お正月の賭け事で親戚の大人に勝ったときのような快感を得ていた。しかし年齢を重ねて、お店で対峙する相手が年下になってきたことで、あまりやりすぎるといじめをしている気分になってきたのだ。

攻略法は常に存在するわけではない。発見した攻略法が2、3か月で対策されることで、攻略法に頼れない期間も出てくる。そのときは釘読みなどの稼働方法を合わせ技として駆使して稼いでいる。しかし、そういうなかでも、そして、特に攻略法を用いるときは、ただただ稼ぐだけでなく、その稼働スタイルがパチンコの現場で戦う者

として恥ずべきものになっていないか、そもそもその稼働のあり方は戦うという意味から逸脱していないか、そういうところにマコトさんはこだわるようになったのである。

パチプロとして生きる

マコトさんがパチプロ人生を通じて一番変わったことは、お金に対する考え方だという。パチプロとして生きていくなかでさまざまなターニングポイントがあったといえど、そのなかでマコトさんは稼ぎ続けてきた。稼いだお金を使うことにパチプロとしてのやりがいを見出していたこともあったけれど、今ふりかえると、そのような仕方では使われていたお金は、マコトさんの「経験」になり、今の彼自身を形成するものにつながっていた。

若いころは、物欲もあったし、経験もなかったから、稼いだお金はほとんど使いました。高いもん食ったり、高い服着たり、高いブランド物買ってみたり、エロい店電話して女の子を呼んだりとか、もちろんキャバクラとかもね。そのころはお金なんかなんぼあっても足りへんやろなって思ってたんやけど、なんか歳とってみると、お金も大事やけど稼いでばかりでもしょうもないやんっていう。

今だとたとえば、夏になったらとうもろこしの天ぷらがおいしいやんとか、秋はさんまがおいしいとか、じゃあそれに合うお酒が何かとか、まあ勉強してきたとまでは言わへんけども、自分のなかでやっぱり考えてやってきたんかなと思うねんな。若いころはそういうの知らんで、なんでもかんでもコース料理で、なんか一人15,000円で鉄板焼きとか食べて「ああ、うまかった」って言っていた。高いワイン飲んで調子に乗っていたりとかあったけど、今（そういうお店に）行ったら、全然違う見方でものを見ると思う。ただ高いもんってだけじゃなくって、それを用意してくれた人の知識とか経験とかがあって、だからこういうものが今ここに出されているっていう、その知識や経験にお金を出しているっていうことを考える。お金が経験に変換されたんかな。今はなんかもう経験することが減ってきた。そりゃあそうじゃないですか。そういう感じで歳を取っていったから、お金の価値が相対的に下がったね。

昔はね、もうモテたかった。そのためには高い時計つけて、高いカバン持って、財布のなか万札でパンパンにしといて、ほんでモテるみたいな時期もあったけど。もうモテがすべてを先導していた。けど、今ふり返ると、モテたいためにやっていたかもしれんけど、いろんな経験を積んだんやろなって思う。今から見ると、お金が経験に変わってたんやなって。俺のこんな感じのところ、あんまりみんな知らんと思う。俺がガツガツしているのはみんな知っているけど。

言うまでもなくマコトさんのすごいところのひとつは、25年以上にわたって専業パチプロとして生計をたて続けていることである。一定期間パチプロになったとしても、やめていくパチプロも多い。もちろん時代が変化して勝ちにくくなってきたという理由でやめていくパチプロもいるが、マコトさんのように勝ち続けている人のなかにも

パチプロであることそのものに後ろめたさを感じてやめる人もいる。結婚するタイミングで、結婚相手の反応や世間体を考慮して「転職」するパチプロたちも見られる。しかし、マコトさんは今に至るまで25年以上パチプロであり続けており、この先もそうあり続けるだろうと考えている。

(パチプロであることに後ろめたさを感じる人は) 人生に自信がないんじゃないですかね。俺はなんか言われたら言い返しますからね。「じゃあおまえ、何の仕事してたらええと思ってんの!? 医者やったらいいの!? 弁護士やったらいいの!？」って聞きますよ。

あと、やっぱり自分の人生やねんから、自分が否定するのは違うんですよ。嘘でもええから肯定し続けないと、これはちょっといろんなところが崩壊するでしょ、どう考えても。根深いところではそう思っているかもしれない。自分のなかのどっかでは「なんかちょっと違うのかもしれないな」って思っているけど、これはもうゴリ押ししいひんかったら人生としてどうなのって。露骨な犯罪行為とかは別やけど。俺の場合は、自分自身のなかでやっぱり肯定感を持ち続けています。そうしないと、もう嘘になるから。「何のために今まで俺、生きてきてん?」っていうふうになっちゃうじゃないですか。

サラリーマンの人でも人生に悲観的になることもあるかもしれないけど、でも、パチプロの場合はさ、いろんな角度から否定が入るやん。社会的身分がないとか、生産性がないとか、安定がないとか、社会的な信用がないとか、そういうところから否定されることが多かったりするから。そういう批判はネットだけやけど、でも、ネットで書いている人も現実世界にはいるわけですから。面と向かって言ってくるような人はいないと思うけど。

「そんなに社会的信用のなかで生きていきたいの?」っていうことを思う。わかるけどね、最初の入り口として「三菱商事の誰、誰です」って言われた方が、信用できる人なんやろうって思うのもわかるけど。でも結局のところ、じゃあその三菱商事の人間が全員すごく優秀でたくましくて、頭脳明晰でっていうわけでもないでしょう。おそらく医者の世界とかそうだと思うんですよ。クソみたいなやつもいっぱいいるし、こんなこともわからへんのおまえって。

マコトさんのパートナーの方が、パチプロであるマコトさんの生き方そのものに惹かれてきたという背景も大きいように思われるが、何よりもマコトさん自身がパチプロであることに誇りをもっていることが彼のパチプロ人生を支えている。他の道で生きることを考えたことがないわけではないけれど、やはり自身の生き方としてはパチプロがじっくりくるのではないかとマコトさんは考えている。

パチプロって、どちらかと言えば建設的なやつより破滅的なやつが多いから、生きていくうえでプレッシャーとかないのがよかったりするねんけど、プレッシャーがないのもまたつらいんですよ。生きがいとまではいかないにしても、重

しというか、責任というか、そういうのがパチプロにはまったくないじゃないですか。ないと逆に生きていけないときもあるのかな。若いころは、責任とかなくて「いえーい！」ってやっててんけど、俺も最近そういうのを痛感しますもんね。やっぱりなんかそういうのがないと、なかなか生きてくのって難しいんかなって言うところに行くのがパチプロの悲哀の部分じゃないんですか。

(中略)やっぱり俺が怠惰やから。朝起きて会社行くっていうのはできないんじゃないですかね。家の近所で歩いて行けるところだったらええけど、絶対満員電車乗るでしょ、ってなったら面倒くさいじゃないですか。それができるんやったら、別に大学もたぶん中退してへんかったと思うし、普通に社会の歯車になれたんちゃうって思います。だから、人間的に欠陥があるかどうかって言われると、やっぱり社会性みたいなものはない方ではあるんじゃないかなと思っていますけど。やれって言われたらやれるけど、たぶんもたへんな。そのうちたぶん、何のために生きてんのかすぐわからへんようになる気がするから。やっぱり戦っていないとなんか生きている実感がないじゃないですか。何かに対して。会社で働いている人も何かで戦っているかもしれへんけど、俺の場合はそれがたぶん、パチンコなんです。

パチプロになったのは自分で決めたことやから、とことんやってやめるならいいけど中途半端でやめるのはかっこ悪いから、意地でやっている部分もあるのかもしれないですよ、もうこの歳になると。パチンコやっていたから阪大やめたわけでしょう。なら、「パチンコで何か大事なものが失った」っていうことが当てはまって、人によっては依存症に見えるでしょう。阪大出ていたら、別に将来困らへんかったじゃんみたいな感じで。それに対しても、ちょっと意地になっているんかもしれないね。でも、勝負の世界から降りるっていうのはやっぱり負けを認めたみたいな感じなんで、なんかこれからもここにいるような気がする。どこがゴールなんかって言ったら、たぶんもうパチンコがなくなるときがゴールなんやと思う。

「パチンコがなくなるときがゴール」と言うマコトさん。24時間パチンコのことを考えながら、パチンコ業界という戦場で戦い続けている彼の半生を聞き取るなかで、その世界の方から呼ばれる人がいるのではないかということについて思いをはせた。ある世界に身を置き続け、その世界で培われた「経験」を内在させながら、その世界で繰り広げられる戦いに挑み続けながら生きていく。マコトさんの生き方は、パチンコと共にあり続けてきたし、これからもそうなのだろう。そんな彼こそ、「パチプロ」という名を掲げることの誇らしさを実感させてくれるような生粋のパチプロなのである。

【謝辞】

インタビューを引き受けてくださり、原稿の詳細をていねいに確認いただいたマコトさんに、この場を借りてお礼申し上げます。どうもありがとうございました。

(こにし・まりこ)