

国内カジノ遊技機に於ける著作権利用の可能性

芦田亮^{†1} 高橋光輝^{†2}

2015年12月現在、国内のパチンコ遊技機市場は規制のあおりを受け遊技者人口が減少している現状である。しかし今後国内のカジノ関連法案が成立し、新しい市場が開放され、カジノ遊技機の開発、販売が起こるだろう。その中でもカジノ遊技機を製造しようとする企業は従来のパチンコ・スロット遊技機の開発企業である。現在パチンコ遊技機は著作権が多数使用されており、カジノの分野では盛んに使われていない。本研究では、カジノの産業発展の歴史を考察しながら日本における文化的要素も鑑みて、日本におけるカジノで著作権利用のビジネスの可能性を模索する。

The possibilities of licensing business in Japanese domestic casino machines

RYO ASHIDA^{†1} MITSUTERU TAKAHASHI^{†2}

As of December 2015, the number of players in the Japanese domestic pachinko market has been decreasing affected by change regulations. However, we assume that once the Integrated Resorts gaming bill is approved and the door to the new market is opened, development and sales of casino machines will start. Those who aim to produce casino machines are likely to be the companies who have developed the conventional pachinko slot machines. Currently, licensing of copyrights is very common in the pachinko machine industry, however it is not yet common for the casino industry. In this paper, we research the possibilities of licensing in the Japanese domestic casino industry by studying the development history of the casino industry and Japanese cultural factors.

1. はじめに

近年のアニメ作品は、放映するだけでなく、グッズやメディアとして販売されている。代表的に、“ポケットモンスターシリーズ”、“ワンピース”、“新世紀エヴァンゲリオン”等である。その中でもパチンコ・スロット台におけるタイアップ作品は多数製品化されており、2015年に発売された機種のうち、80%近くがタイアップ作品であることからいかにタイアップ台が重要視されて、開発が行われている[1]。

しかし、パチンコ業界も、2015年12月に実施された新規則によって、顧客離れがより多くなってしまっているのではないかと業界では叫ばれている。[規制内容は3.1]

パチンコ離れが進んでしまうと、現在使われている著作権の収益及び再コンテンツ化が進まなくなってしまう為、著作権を持っている企業にもダメージとなる。だが、現在パチンコ開発企業の中ではカジノリゾートを含めた複合リゾート(IR法案)の法整備を目指している企業が多数存在している[2]。その中でもカジノの遊技機を開発している企業が現在のパチンコ開発企業であり、また著作権を所有する企業にも新しいマーケットとなる。

本研究の目的は、日本のカジノ市場の解禁とともに展開

されるカジノ遊技機に対して著作権を利用し、海外の事例と比較しビジネスの可能性を考察する。

1.1 カジノとは

カジノとは、合法的に賭博行為ができる施設であることであり、各国の政府が法にしたがって設置される。代表的な遊技機は、バカラ、ルーレット、スロット、ポーカー、ブラックジャック、ポーカーなど様々なゲームが存在している。

国内の現状は、カジノを賭博行為として“刑法第185条”、“刑法第186条”で禁止されているため、国内で金銭のやり取りをするカジノが禁止されている現状である。一般人が気軽に体験できる環境でも、六本木や渋谷といった繁華街のバーで体験できるが、金銭のやり取りは行われていない。他にも豪華客船で、日本の領海外に於いてカジノ行為が可能であるクルーズ船があるが、一般的には禁止されている[3]。近年では、国外のオンラインサイトにアクセスして、オンラインカジノを体験する国内のユーザーが増加傾向である。

1.2 パチンコ・スロットとは

パチンコ・パチスロとは、風俗営業の一つで、法律では、“風俗営業等の規則及び、業務の適正化に関する法律の第二条第一項第七号”に於いて各々の店舗で運営されている業態である。パチンコは、千円または百円で玉を借りて、

^{†1} デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科
Graduate School, Digital Hollywood, graduate course of Digital contents
^{†2} デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科 准教授
Associate professor, Graduate School, Digital Hollywood

丸い玉を発射し、盤面にある入賞口へ入るか入らないかのゲームである。近年のパチンコ機は液晶を使い、演出で当たりハズレを表現しており、デジタル抽選を介して玉を獲得するゲーム性となっている。現在ホールで人気となっている機種は、三洋物産の“海物語”シリーズ、Bistyの“エヴァンゲリオン”シリーズが主流となっている。

スロットは、正式名には回胴式遊技機と呼ばれるものである。元々は、海外のカジノに存在するスロットマシンを元に生み出された機械である。カジノにあるスロットマシンとの違いは、コインを投入し、回転をスタートさせ、回転を止めるという技術的な要素が必要となっている。また、その停止させた際に揃った図柄に対して、コインの払い出しが発生するかしないかがあり、コインを獲得していくゲームである。

パチンコ産業の市場規模は、2014年レジャー白書によると、970万人がパチンコ・スロットで遊戯されている結果があり、売上高は、18兆8180億円である。



画像1左 CRスーパー海物語 in 沖縄 3MHE

画像2右 アイムジャグラーEX

レジャー産業の中で占める割合が3割以上である規模であり、レジャー産業の中でトップの割合を占めている。ただし年々参加人口、売上高共に減少傾向である。

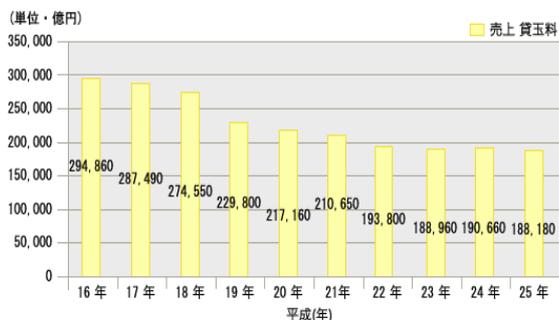


図3 日本遊技関連事業協会

レジャー白書 2014年余暇活動実態調査売上より[4]

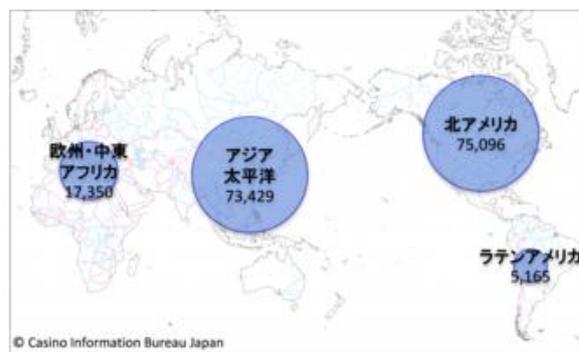


図4 日本遊戯関連事業協会

レジャー白書 2014年余暇活動実態調査参加人口より[4]
店舗に設置されている機種を見ると、遊技機市場とアニメは強いつながりがある。現在ホールで人気となっている機種の大半はすでにテレビ放送されている。2015年12月時点では、“CR 牙狼 魔戒ノ花 XX”，“パチスロ北斗の拳 強敵”等が設置されている。

2. 海外のカジノマーケット

世界100ヶ国以上の国と地域で合法化され、2000施設以上設置されている。市場規模は全体で18兆円以上である。



[5]

図5 カジノの地域別マーケットシェア

なおこの数値は単純な売り上げのみで計測されているため、カジノ機器や周辺施設の波及効果は推定30兆円以上とまで推測されている。また日本でカジノが開設された場合の予想規模は推定1.5兆円程度の数字を挙げられている。

世界で代表的な地域はラスベガスやシンガポール、マカオと言った場所が有名である[5]。

3. 国内の状況

日本国内におけるカジノの状況は、2001年に政府の税制調査会の中で猪瀬直樹氏がカジノについて発言し、中長期的課題として検討となって以降2011年に特定複合観光施設区域整備推進法案を公表し以降の国会では法案を自由民主党が中心となって再提出しているが、他の法案によってIR法案は審議時間が足りずに廃案となって、成立の目処が立っていない状況である[3]。

なお、IR法案成立を見越して関連企業においては、すで

に海外のカジノ施設に投資を行っているほか、実際のカジノ機器を海外のカジノ施設へ納入をするなど、国内企業ではIR 法案成立を見越してノウハウの蓄積を行っている。

3.1 パチンコ業界の規制問題

スロット遊技機において過剰な射幸性が高くなってしまっているという現状であると警察庁および、日電協から指摘があると2014年9月19日の会合によって決められ、2015年12月以降の全台から新しい規制に則った遊技機のみ販売、設置となった[6].

パチンコ遊技機に於いては、出玉を獲得するまでの費用が掛かっている問題や現状の釘が試験と違う形でホールに於いて運営されてしまっている問題により、関連団体から射幸性の抑制及び少額で遊技出来るように改善要求された[7][8].

ホールにおける釘及び入賞口の運用が健全なのか、遊技産業健全化推進機構などに調査されている他、今年6月より調査、関係機関への通報が開始となった[9].

更には、2015年11月3日より都内のパチンコホールにおける等価交換の廃止及び、特殊景品が値上げとなった為、同じ値段で交換が不可能になった。原因は、消費税の増税分を交換景品に含めた結果であるが、すでに貸玉料金の値上げが行われていたため、ユーザーの負担が更に増えた結果である[10].

以上の点を踏まえ、現在遊技されているユーザーは、射幸性の高い機種が好んで遊技されている現状であり、ますますユーザーには厳しい状況となり機種の撤去が開始され一層のユーザー離れが進むと業界で叫ばれている。

3.2 カジノのイメージ

国内の人々はカジノに対してどう思っているのだろうか。イメージについてこのような結果がある。

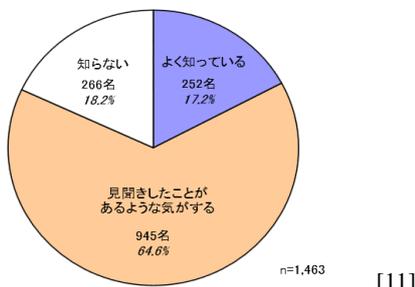


図6 カジノ合法化に関する認知度 [11]

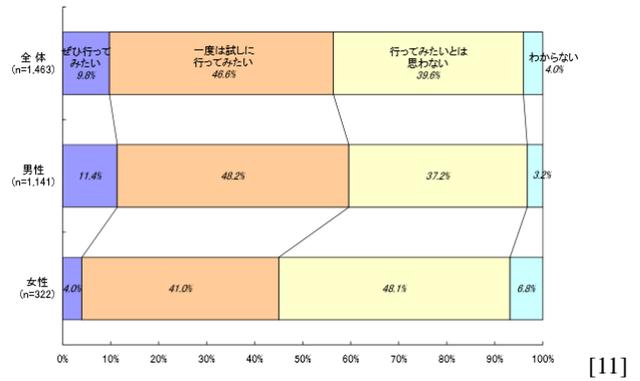


図7 国内にカジノが設置された場合のアンケート [11]

上記の2つより、国内に於けるカジノの関心は高いと推測が可能である。賛成意見ではこのような結果である。

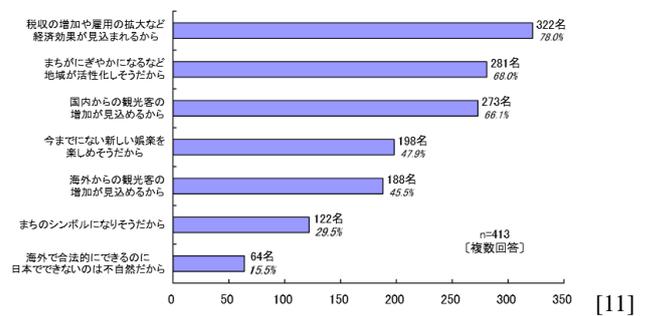


図8 カジノの賛成理由 [11]

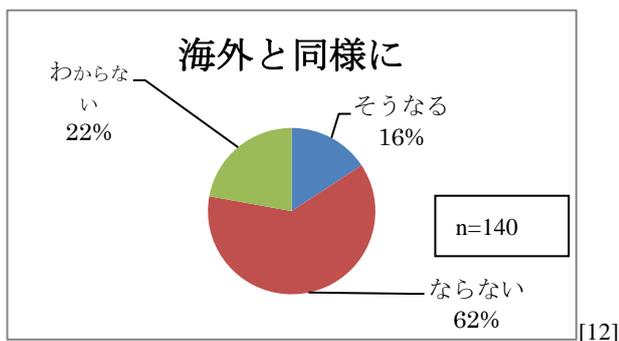
反対意見では、多い順に

地域に於ける犯罪や治安など風紀が悪化する
青少年に対して教育上悪影響を与えそうだから
ギャンブル依存症の人が増えそうだから

[11]

と複数回答可ではあるが以上の3つは60%以上の回答率であった。

国内に於ける公営競技である、“競艇”、“競馬”、“競輪”、“オートレース”といった賭博が法的に可能である。他にも“宝くじ”やスポーツ振興くじである“toto”などが法整備によって行われている中唯一カジノができないと言った状況である。これらの公営ギャンブルでは国の法律や特別法などで施行、実施されている。また海外では紳士的なスポーツイベントとして取り上げられているカジノだが日本ではどのようなのかという独自のアンケート調査を行った。



上記の結果となり、理由は以下となった。

海外ではスポーツとして行われているが、国内に認知されるかわからない。
旅先で行ったことがあるがスーツを着たりしてカジノをしたことが無い。
同じ競馬も欧州では紳士的なスポーツとして行われているが、日本の競馬を見る限り公営ギャンブルとして成り立っているから、紳士的になるとは思えない。
国内ではレジャー施設の一環としてカジノが開設される訳だから気軽に行けるような施設になるのでは？
反対に紳士的なスポーツになるという意見もあった。
海外の映画やドラマでカジノの風景が出ると周りの人たちはスーツやドレスを着てプレイしている風景があるから座敷が高いイメージがある。
場所によるかも知れないが高級なホテルに隣接している施設であれば紳士的な格好で行かないと入れないカジノ施設も存在。

12]

主要先進国の中でも唯一日本だけがカジノを国内ですることができない。そのため海外から日本へ来日する旅行者並びに外国へ旅行し、カジノを楽しむユーザーからは、国内でカジノ施設を開設して欲しいとの声が存在する。

4. パチンコに於ける著作権利用の効果

現在パチンコ・スロットに於いて販売されている筐体の8割近くが1次利用された著作権が使用されている[1]。

映像作品が多く使われている理由は、アニメ、ドラマとして使用されて収入を獲得後、1次利用以外での多方面で収益が可能である。

すでに映像化されている作品であれば、映像を編集し、台の演出として製作する手法である。

その結果、製作期間の短縮、費用の削減が可能である。

更には映像著作権を所有している著作権企業にも利点が存在する。

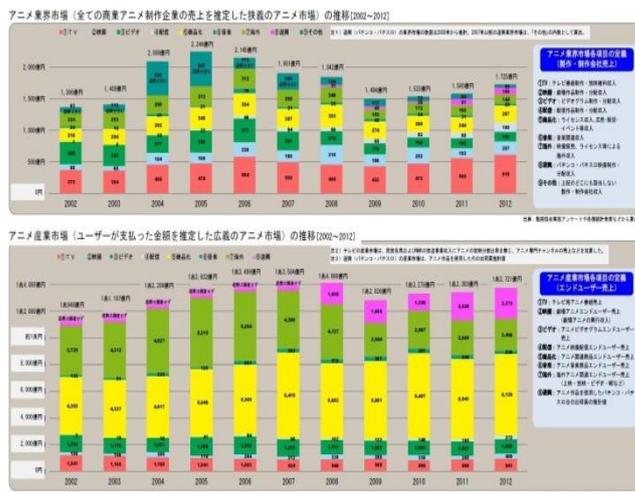


図9 日本動画協会 日本のアニメ業界市場より[13]

このようにアニメがパチンコへの著作権利用が上昇傾向であり、かつ出荷台数が増加傾向でもある。これはすでにブームメントを過ぎ去ってしまった作品を再放送するだけでなく、全く関心の無かったユーザーや新しい世代へのアピールが可能でもある。また、パチンコ化をきっかけに該当代代に対して新たな購買意欲を発生するのである。

一方で著作権を所有している企業には著作権料が発生するためその収益を元手に、新しい作品製作を行っていくことが可能である。現在のコンテンツ市場における作品はマルチメディア、メディアミックス展開を考えているため、テレビ放送だけでないということである[14][15]。

4.1 北斗の拳の事例

例として、“北斗の拳”がスロットとして2003年10月サミーから発売された。当初スロット機は稼働も少なく、一つのスロット機として捉えられていたが、スロットとしてのゲーム性がユーザーに認められて、最終的な販売台数が約62万台を記録し、最大の販売台数である。当初の年代層をターゲットにスロット化されたが、空前の大ヒットによって、20代-60代に渡る広範囲で原作が知られる結果となり、単行本やアニメDVD、主題歌等が大量に売れ一大ブームとなった。この結果、以降パチンコ・スロットが10台以上のシリーズ販売となる他、原作の設定を準拠し、新たに2006年から2008年にかけて映画・OVA化を果たした。

なお“パチスロ北斗の拳”に於ける著作権料は、推定62億円以上となる。(1台1万円の著作権料と仮定)[15]

5. カジノに於ける著作権利用の可能性

国内では、パチンコを始め、玩具や食料品などさまざまな商品へタイアップをし、メディアミックスとして著作権が様々なジャンルで活用されている。前述のとおり、著作権の

再利用で代表的なパチンコ業界の低迷が予測されており、今後の著作権利用は困難を極めるだろう。法整備が終了し、全国でカジノ施設の整備が始まり、カジノに対して著作権を使用することが可能であるか。海外で主要な、ブラックジャック、ルーレット、スロットマシンの3つについて解説する。

5.1 ブラックジャック

ブラックジャックとはプレイヤーとディーラーの間の1対1で行うトランプカードを使った勝負である。



図10 ブラックジャック

このように実際のカジノでは、トランプカードを使って勝負するため仮にトランプカードの裏面やテーブルを著作権で使用することも可能だが著作権を使う場所が限定となる。

実際のカジノ施設内では、著作権を使用する場所が限定されてしまい、あまり実用性には乏しいと言えるだろう。

だが、法規制が改善され、国内のオンラインカジノサイトが開設可能となれば、オンライン上で著作権を使用するといった可能性は高く、仮想環境上で行われる為、ディーラーをキャラクターにしたり、獲得した金額によってムービーやエフェクトを出したりと様々な可能性がある。



図11 オンラインカジノでのブラックジャック一場面

5.2 ルーレット

ルーレットとは、回転する円盤に球を投入し、最終的に落ち止まった場所を当てるゲームである。



図12 ルーレット

一般的には上記の形であるが、近年では、完全に人の手を使わない機械式ルーレット筐体が登場している。



図13 ATOM社：VIRTUAL ROULETTE

液晶がついた筐体が登場し、完全に人の手を使わない筐体が投入されている。このような筐体であれば、著作権を演出の一部として採用が可能だ。

また筐体全体を著作権利用した台とすることが可能であるが、カジノの施設との協和性が取りづらいため、一つの筐体だけで設置運営することは困難だと判断される。

5.3 スロットマシン

スロットマシンとは、国内に於けるスロットとは違い、プレイヤーがコインを入れ、レバーを引きリールが回転し、自動または任意のタイミングでリールが停止し、決められたライン上で揃った図柄に対して、配当が発生するというゲームである。

国内に於けるスロットは、コインを入れレバーを押すところまでは一緒だが、停止させるボタンがあり、プレイヤー自身で止める必要がある。



図 14 Konami Gaming, Inc. ADVANTAGE3

一般的には図の 14 のような筐体である。

しかし、近年では、液晶の搭載により、スロットマシンとしてではなく、数台規模で共有してジャックポットを搭載するような筐体が登場している。

また下記のようにアメコミを中心に著作権を利用したビデオ型のビデオスロットが登場し、徐々にではあるが、カジノ施設のスロットマシンのシェアを伸ばしつつある。



図 15・16 プレイテック社マーベルジャックポットスロットシリーズ

そのため、国内に於けるカジノの筐体で最も著作権利用が有望であるのがビデオスロットの分野である。

以下の理由として、

- 1,その理由として,国内のカジノの動きに賛同しているパチンコ企業の一部は既にスロットを作っている企業もある。
- 2,スロットマシンの動作に関わる技術とノウハウをすでに持っている上に、海外カジノ市場向けに実際に販売している例があることが挙げられる。
- 3,ビデオスロットは映像が主体となるスロットマシンであるので、従来のパチンコの演出ノウハウをスロットマシンで展開することが可能であり、すでに国内のスロットに於いては一部ルールを残してほぼ液晶を搭載した筐体もある。

そのため、従来のスロットで展開されてきた著作権利用の方法と、ビデオスロットへの利用は可能であると考えられる。ただし、ビデオスロットの分野に於いてすでに、プレイテック社、マイクロゲーミング社等 5 社の製品は多くの

海外カジノの設置されている為、国内のビデオスロット市場を席卷すると共に海外ユーザーへのインパクトが重要である。

6. 提案

先ほどの 3 つの可能性から、スロットマシンが最も有効である。

現在の日本に於けるスロットでは、映像を全面にして作られているため、演出があるスロットマシンであれば、万人受けしやすいと考えられる。

著作権利用の側面からも、従来のパチンコという業種自体が、法律的にグレーと言われている状況で運営されてきて、著作権所有の一部からはあまり使用したくないといったことや敬遠されているというイメージを持たれてしまっている。

だが、日本におけるカジノが法律や特別法によって公的に認められれば、国に認められてカジノに使用される著作権が安心して提供することが可能となるだろう。

また日本に來日する外国人に対しても日本のアニメ文化を知ってもらえる宣伝という側面で利用することも可能である。

日本のカジノ施設では、複合型リゾートの一つとして開設されるため、気になった作品であれば近くの施設に販売しているといった形を取ることによって、コンテンツの認知度と売り上げに直接繋がる可能性も考えられる。

海外市場では、すでに日本は大きく出遅れてしまっているが、日本のアニメコンテンツが世界に共感されていることを考えれば、すでに設置されているビデオスロットのシェアを獲得することも可能であり、認知度をいかに活用して海外展開をすることが重要である。

7. 終わりに

著者はアニメやパチンコを楽しんでいる一遊技者であるが、2015 年末の規制に始まりこれからのパチンコ業界の危惧をしている。これにより、アニメのマーケットや昔の作品の新たなブームメントが起こりにくくなると考えるからだ。

しかし、カジノ法案はパチンコ業界も主体として賛同しており、カジノ法案が正式に通りカジノ機器が製造され著作権が再度利用されるようになれば、従来のパチンコ業界と収益が増えることや海外に認知される事も考えられる。

まだカジノ法案が正式に施行されるには時間が掛かるが、新たな著作権利用の一つとして考えてもらうことを望む。

8. 参考文献

3)日本においてのカジノより

<http://s-cf.co.jp/soec/about-soec/irsc/casinogambling-integratedresort/japan-casino>(参照 2015 年 11 月 25 日)

- 5)ゲーミング（カジノ）に関する調査研究報告書
<http://www.city.kitakyushu.lg.jp/files/000014225.pdf>(参照 2015年 11月 25日)
- 6)【統報・パチスロ規制問題】AT・ARTのメイン移行計画が確定。来年12月からパチスロ市場順次(参照 2015年 11月 25日)
- 7)釘問題抵触機を撤去要請——警視庁
パチンコ業界誌『遊技日本』より
<http://www.yugi-nippon.com/?p=4397>(参照 2015年 11月 25日)
遊技通信 Web より
- 8)警視庁・大門課長補佐が行政講話「射幸性の抑制」「遊技くぎ問題」に言及(全文掲載) (参照 2015年 11月 25日)
遊技通信 Web より
- 9)機構が「遊技機性能調査の開始について」リリース(参照 2015年 11月 25日)
遊技通信 Web より
- 10)脱・業界等価案を決議——東京都遊協
遊技通信 Web より
<http://www.yugi-nippon.com/?p=3157>(参照 2015年 11月 25日)
- 14)遊技機に於けるオリジナル著作権の二次利用の可能性より 芦田亮著作 2014年
- 15)パチンコがアニメだらけになった理由「洋泉社」安藤健二著作

9. データ出典

- 1)777@nifty 導入日カレンダーより
2015年 1月-11月発売機種(スペック違いは除く)
<http://777.nifty.com/calendar/>(参照 2015年 11月 25日)
- 2)カジノ IR ジャパン国内関連企業-パチンコ関連-より
http://casino-ir-japan.com/?page_id=2928(参照 2015年 11月 25日)
- 4) 一般社団法人日本遊戯関連事業協会
パチンコホールの売上参加人口より
<http://www.nichiyukyo.or.jp/gyoukaiDB/m6.php>(参照 2015年 11月 25日)
- 5)世界カジノ市場
<http://world-japancasino.com/world/casinomarket.html>(参照 2015年 11月 25日)
- 11)北九州市職員に対するアンケート調査より
P22-P33
<http://www.city.kitakyushu.lg.jp/files/000014225.pdf>(参照 2015年 11月 25日)
- 12)独自のアンケート調査(都内 11月) 140人
- 13)日本動画協会 日本のアニメ業界市場より
<http://www.aja.gr.jp/data/doc/2013sangyousijou.pdf>(参照 2015年 11月 25日)