

# 戦前期日本におけるパチンコの誕生と普及

鍛冶博之

## はじめに

本稿の目的は、日本の近代後期（特に大正期と昭和戦前・戦中期）本稿では以降「戦前期」と表記する）に出現した娯楽（レジャー）のひとつであるパチンコ<sup>(1)</sup>に注目し、パチンコが日本社会に誕生した経緯と、戦前期におけるパチンコブームの到来と停滞の動向を明らかにすることである。

本稿での諸考察に入る前に、なぜ本稿で戦前期のパチンコの動向に注目するのかについて三点言及しておく。

第一に、近代日本のパチンコに関する学術的な歴史的研究が十分に展開されていないことである。筆者は以前にパチンコに関する先行研究を概観し、パチンコ産業に関する全般的な学術研究が十分に展開されず、特にパチンコ産業の史的的研究に関しては十分な考察が展開されて

いないことを強調した<sup>(2)</sup>。ましてや近代日本（特に戦前期）のパチンコ（特にパチンコの創生期とも呼べる一九二〇年代と一九三〇年代）の史的動向を考察した研究は少ない。近代日本におけるパチンコの動向を取り上げた主な文献として、全国遊技業組合連合会・全国遊技業共同組合連合会編（一九七七）（二二〇—二二九ページ）、加藤（一九八三）一章、室伏（一九九四）第二章、室伏（一九九七）第三部第一章、鈴木（二〇〇一）付記、山田・今泉編（二〇〇三）第四章、杉山（二〇〇八）、株式会社遊技通信社編（二〇一一）（一四—二二ページ）が挙げられる。これらに共通して言えることは、①鍛冶（二〇一五a）序章第二節で見たように、パチンコに関連する出版物は多種多様であるが、戦前期のパチンコの実態を取り上げた出版物が非常に少ないこと、②戦前期が取り上げられる場合、その内容にはパチンコ遊

技機の起源や変遷に関する技術史的考察が多くを占めること、③執筆  
者や故人の伝聞に依拠した描写が多くなされていること、こうした特  
徴が見られる。特に戦前期のパチンコに関する記述や研究は、これま  
で上記②による場合が多かった。このことから、戦前期日本における  
パチンコの動向については各種資料を活用することで断片的に概観で  
きるが、これまでの研究では戦前期のパチンコの動向を整理する作業  
や、なぜ戦前期の日本社会にパチンコが出現し普及できたかに関する  
背景分析が十分に展開されてこなかった。したがって、先行研究では  
本稿のように戦前期のパチンコの動向を考察する試みがほとんどなさ  
れていないと言える。

第二に、筆者が過去に執筆した諸論文での考察が不十分であったこ  
とである。筆者は既刊論文において、パチンコの出現から今日までの  
史的動向を整理し、パチンコが日本社会に及ぼした影響について考察  
した<sup>(1)</sup>。特に川満編著「二〇一五」に収録された鍛冶「二〇一五b」で  
は編著書全体のテーマと関連させて、いわゆる「5W1H」(パチン  
コがいつ、どこで、どのように、誰が、なぜ、どのように日本社会に  
出現し普及したのか)の解明を目指したが、執筆時の資料不足と論文  
紙幅の関係から十分な考察を行うことができなかった。したがって本  
稿には上記の筆者の既刊論文を補足する役割がある<sup>(5)</sup>。

第三に、本稿が商品史<sup>(6)</sup>研究における事例分析<sup>(7)</sup>としての意味を持つこ  
とである。商品史の事例分析ではこれまで現代日本を取り上げるケー  
スが多く、その一方でそれ以前の時代(近世・近代の日本社会)につ

いての十分な考察はなされていない。その意味で本稿は、近代日本に  
注目した商品史研究のひとつとして位置づけることができよう。

本稿の概要を記しておく。第一章では、近代日本社会にパチンコが  
出現した経緯について、「遊技機」「店舗営業」「パチンコ」という表  
現」の三点に注目して考察する。第二章では、戦前期に日本社会で発  
生したパチンコブームの展開と衰退の史的動向について明らかにす  
る。なお、戦前期におけるパチンコの普及要因に関する考察と、同時  
期のパチンコが日本社会に及ぼした影響(さらにはパチンコの存在意  
義)に関する考察については、紙面の都合から別稿での考察を期す。

## 一 日本社会でのパチンコの誕生

パチンコの誕生経緯や起源を考察する研究はこれまでにいくつか  
見られる<sup>(8)</sup>。にもかかわらず、パチンコの起源や誕生に関する史実は未  
だ十分には解明されていない。

パチンコの起源を追究するにあたっては二点の課題があると思われ  
る。それは第一に、パチンコの創生期にあたる大正から昭和初期に関  
する客観的な一次資料が大きく欠落していること、第二に、「パチン  
コ」の捉え方によって起源のありかたが異なってくることである。

第一の点について。つまり、戦前期日本のパチンコに関する資料が  
大きく欠落しているためにパチンコの起源に関する「5W1H」(誰  
が、いつ、どこで、どのようにして、なぜパチンコを誕生させたの

か)については、今日でさえ明確にされているわけではない。その理由について山田・今泉編「二〇〇三」を参考にして三点に要約すると、①パチンコは四季を通じて、ごく短期間でかつ限られた場所(たとえば縁日の露店・社寺の門前町・港町など)での移動営業のなかで楽しまれていたために、文字記録として残りにくかったこと、②移動営業などに関与した人々の多くは、今や亡くなってしまっている場合が多いこと、③創業当時の記録がパチンコ業界には残されておらず、結局はすべてパチンコの礎を築いた先駆者や古老たちの過去への記憶による伝承に頼らざるを得なかったこと、これらが挙げられる。<sup>9)</sup>つまりパチンコが産業としての形態をなさず、ましてや業界団体組織が存在しなかった戦前期においては、当時の実態を把握できる統計資料や関連文献がほとんど残存せず、そのことが当時のパチンコの実態把握をより困難にしている。また後述するように、パチンコが生活者の日常生活を通して広く普及してきた(いわゆる大衆娯楽であった)ことも、このことを困難にしている一因である。パチンコの起源を説明することの困難さについて加藤「一九八四」は、「大衆的というのは、すなわち匿名的ということであるにほかならず、名もなき庶民がふとおもいつき、ルールをつくり、それがつきつぎに手をくわえられたり、洗練されたりして、成長してゆくものなのだ。パチンコもその例外ではない。発明者がだれであるかはわからないのである」<sup>10)</sup>と記し、大衆娯楽であるパチンコの起源解明の難しさを指摘した。

第二の点について。パチンコの起源を考察するにあたっては、一体

「何」を基準としてパチンコの起源と捉えるのかによって、その起源(原点)が大きく異なってくる。しかし、従来の起源追究に関する先行研究では、あまりこの点を十分に考慮せず考察されてきたのではないだろうか。

そこで本章では、「パチンコ遊技機の出現」「パチンコ店営業の出現」「パチンコという表現の出現」の三項目に注目し、先行研究を参考にしながらパチンコの誕生経緯を整理する。<sup>11)</sup>

### 一・一 パチンコ遊技機の出現

パチンコはいつ頃に日本社会で誕生したのだろうか。明確な一次資料が現時点で見えていない以上、本稿では明言できない。昭和初期のパチンコ関係者の間では、少なくともパチンコは日本生まれの娯楽ではなく、その原型となった遊技機は海外から輸入されたものであり、その後日本人の技術改良が加えられパチンコ遊技機として定着した、という共通認識は見られたようである。例えば山田・今泉編「二〇〇三」には、パチンコの創生期に活躍した故人の発言が複数収録されている。時期・企業名・個人名には記憶違いが見られる箇所もあるが、それらの記録を通しておおよそ共通していることは、①一九二〇年代前半(大正九・一〇年頃)から一九三〇年(昭和五年)頃にかけて、パチンコ遊技機の原型となる遊技機が海外(アメリカ(シカゴ))という意見が多い)から日本に輸入されたこと(記録によると、海外渡航していた日本人が遊技機を持ち帰った、とされてい

る)、②輸入された外国産の輸入遊技機は複数の日本人技術者の手による改良と改造が施され、今日のパチンコ遊技機の原型が形成されたこと、これらが指摘されている。<sup>(12)</sup>

ちなみにパチンコ遊技機が出現する以前、日本社会にはそれに類似した遊具として「玉ころがし」があり、既に明治期に流行していた。

森(一九六九)は玉ころがしについて、「今日のパチンコの前身と思えばいい。パチンコは上から玉を落すのであるが、これはゆるい傾斜のある大きな盤に、玉をころがす仕掛になっていた」と記している。

東京では一八九四年(明治二七年)頃、盛り場だけでなく人が出歩くような場所には、たいてい玉ころがし屋があつたと言われる。<sup>(14)</sup>ただ、

玉ころがしが「パチンコの前身」であると捉えるのは難しい。そのことは後述の考察からも明らかになるが、少なくとも日本社会にはパチンコが本格的に普及する以前から、球と遊技装置で楽しめる娯楽が存在した(つまり、球と遊技装置で遊ぶ文化が存在した)ことは確かである。

ではパチンコ遊技機の原型となった遊技機とは何であろうか。一九九〇年代まではコリントゲームを起源とする説が一般的に流布していたが、その後の諸研究の結果、ウォールマシンを起源とする説が浮上し、今日では後者が有力視されている。これら二つの説について以下で取り上げる。

## 一・一・一 コリントゲーム起源説

パチンコ遊技機の起源に関して一九九〇年代まで流布していた言説は、一九二〇年(大正九年)前後にアメリカから輸入された横型(寝かせ型)のコリントゲームを縦型(立たせ型)に改造したものが日本のパチンコ遊技機の原型になった、というものである。

コリントゲームは、一九一〇年にデトロイトのカイル商会によって遊技機として登録されたのが最初とされる。コリントゲームと呼ばれたのは、整然と打たれた釘が古代ギリシャのコリント式円柱に類似していたためと言われる。<sup>(15)</sup>アミューズメント総合研究所編(二〇一三)によると、「コリントゲームはピンボールゲーム同様、あくまで水平の盤上を玉が転がることでゲームが成立する。この水平から垂直にゲームが移し替えられた時点で、おそらくパチンコのゲームとしての性格が決定づけられたのではないだろうか」と指摘している。

この説は一九九〇年代まで、パチンコ業界だけでなくレジャー産業界全体でもよく知られたパチンコ起源説であり、今日でもこの説が採用された記述を見かけることがある。しかしこれまで、コリントゲームからパチンコ遊技機へ変化していくプロセスを証明できる遊技機・図面・書類などの一次資料が全く発見されてこなかったことから、コリントゲーム起源説は最有力説とみなされながら、十分な実証がなされてきたわけではなかった。

一九九〇年代になるとコリントゲーム起源説に対する疑問が次々に浮上するようになった。その契機となったのは、一九九二年一月三

日に日本テレビが放送した番組「謎学の旅 故郷は欧州 意外なパチンコ進化論」の中で、パチンコ遊技機の起源がアメリカのコリントゲームではなくヨーロッパの「ウォールマシン」であるという説が提唱されたことであった。この番組は僅か三〇分間の放送だったが、これを契機にパチンコ遊技機の起源を巡る実証研究が本格的に展開されるようになった。

その過程で、パチンコのコリントゲーム起源説には重大な欠陥があることが指摘された。つまりそれは、そもそも横型（寝かせ型）遊技機と縦型（立たせ型）遊技機とは、遊技機の内部構造が決定的に異なるという点である。この点を早々に指摘した室伏（一九九四）は、パチンコとコリントゲームの相似点と相違点を以下のように挙げ、パチンコ遊技機のコリントゲーム起源説を否定した。まず相似点としては、玉を使う遊戯であり盤面に釘を植えている点を挙げ、相似点はこれだけしかないと指摘した。一方で相違点として、①盤面の位置が片や水平、片や垂直で九〇度も違うこと、②玉のスピードに雲泥の差があること、③盤面の横置きと縦置きでは設置必要面積が一〇対一以上に違うこと、④縦置きでは玉が飛び出さないように前面にガラスが必要だが、横向きでは不要であること、⑤縦置きでは重力に逆らったため、玉を弾き出すバネつきのハンドルが必要だが、横置きはピリヤーのキューに似た小棒だけで十分であること、⑥縦置きは重力に逆らうため勢いよく弾き出される玉を導くガイドレールが必要だが、横向きではそれが不要なこと。もしくは盤の外側がカーブを描いてガイド

レール代用をしていること、⑦コリントゲーム機の玉の入る穴は盤の表面に穿たれているだけだが、パチンコでは穴に入った玉は裏面に抜ける。したがってパチンコの場合、盤の裏面は、玉の誘導路で錯綜、複雑になり、またそれだけゲームに変化をつけられ興趣を深められること、⑧コリントゲームでは、外れ玉は盤の下部にそのまま溜まるだけだが、パチンコでは、外れ玉は盤上の視界から消え、穴に入った当たり玉は盤裏に消えるが、代わりに増殖した遊技球が再ブレイの可能性で出てくるために受け皿が必要になること、といった点を指摘し、多くの相違点が確認できることを強調した。<sup>(17)</sup>

さらに室伏（一九九七）は、パチンコ遊技機のアメリカ起源説について「ゲーム機の最も重要な差異である縦型と横型の進化・発展の歴史を無視したもの」と主張した。すなわち「常識的に考えても、平面盤でのんびり玉をピリヤード式に突いて遊ぶコリントゲームと、ガラスをはめた垂直盤にバネで玉を弾き出すパチンコとは、（省略）どこか基本的な遊戯概念や根本的な構造・仕組みがスレ違う本質的な差があり過ぎる」と述べ、ここでもコリントゲーム起源説に疑問を呈した。

鈴木（二〇〇一）も同様に、「寝ている機械であれば、棒で突かれたボールは手前に戻るだけだから裏構造はそれほど複雑ではない。だがパチンコは、落下する玉の受け口を表盤面に作り、さらに裏側に玉の通り道と景品球の払いだし機構を持たねばならない」と指摘し、縦型遊技機の起源を横型遊技機に求めることは難しいことを強調した。

杉山(二〇〇八)は、遊技機の発展動向を時系列で整理して次のように指摘した。そもそも欧米には、日本で「コリントゲーム」と名称で呼ばれる遊技機は存在しない。実際には同型の遊技機は「ピンボール」と呼ばれているという事実から、そもそもコリントゲームは日本製の遊技機であるという。そしてコリントゲームは、イギリスの「コリンシアン・バガテル」が日本に輸入され、日本での改良の結果として誕生した遊技機である。この「コリンシアン・バガテル」は一九二九年(昭和四年)末から一九三〇年代初にかけて初めて出現し、日本で初めてコリントゲームが販売されたのは一九三二年(昭和七年)から一九三三年(昭和八年)にかけてである。日本におけるパチンコ遊技機の最初の特許申請が一九二九年(昭和四年)であるから、コリントゲーム出現の契機となるコリンシアン・バガテルが出現する以前に、日本にはパチンコ遊技機が出現していたということになる。したがってパチンコのコリントゲーム起源説は成立しない、と指摘した。<sup>(21)</sup>

こうした諸考察から、今日ではコリントゲーム起源説はほぼ否定されていると考えてよい。そしてパチンコ遊技機の起源としてコリントゲームに代わり注目されたのが、ウォールマシンであった。この点については本稿一・一・二で言及する。

ところで、なぜパチンコ遊技機がコリントゲーム(アメリカ)が起源であると考えられるようになったのか。あくまで推察の域を出ないが、先行研究での指摘を整理しておく。室伏(一九九四)は、コリン

トゲームがパチンコのルーツとして認識された経緯について、「一五世紀にフランスで貴族の娯楽として生まれたビリヤードが、より庶民的にアレンジされ、小空間で短時間に遊べるように一九世紀に工夫されたものがバガテルであり、やがて、板バネに替わり、スプリングを玉弾きに用いるバガテルは新大陸・米国にも渡った。米国でバガテルが流行ったのは西部開拓時代で、一九世紀後半には、コイン投入を備えたバガテル・マシンも登場。さらに、二〇世紀初頭には、今日のピンボール・マシン(横型)の原型の特許が米国で提出され、ここから生まれるピンボール機種の一つのブランド名にコリントという名が実在したという。あの権威ある『広辞苑』も採用している、日本で定説になっているパチンコのコリント由来説はここにあるらしい…(省略)」と述べている。鈴木(二〇〇一)によると、昭和期に流行したコリントゲームを見た日本人が、勝手にコリントゲームをパチンコのルーツと判断してしまったのではないか、また戦後にパチンコが産業として拡大化する過程において、ルーツを含めパチンコを社会的に考察する必要が出てきたことに背景があるのでないかと推察する。<sup>(22)</sup> 山田・今泉編(二〇〇三)によると、ウォールマシンやコリントゲームが日本にもたらされたとされる一九二〇年代はまだ海軍航空時代であり、ヨーロッパ便もアメリカ経由がほとんどだったために、単純に「アメリカから運ばれた」と認識されてしまったのではないかという。またコリントゲームを縦型に改良したという伝承が生まれたのは、おそらく同時期に縦型の遊技機と横型の遊技機が相前後

して渡来したことから生じたのではないかという<sup>(24)</sup>。

### 1.1.2 ウォールマシン起源説

本稿1.1.1で指摘した通り、コリントゲーム起源説を直接的に否定する契機となったのが、先に挙げた通り、一九九二年一月三十一日に日本テレビが放送した「謎学の旅 故郷は欧州 意外なパチンコ進化論」という番組であった。この番組中でパチンコ遊技機の起源はアメリカのコリントゲームではなく、ヨーロッパのウォールマシンであるという新説が提唱され、日本国内でもジャーナリストや研究者たちが遊技機の起源を巡る調査をスタートさせた<sup>(25)</sup>。その結果、コリントゲーム起源説に疑問を呈する研究成果が多数報告されるようになった。その一方で、パチンコ遊技機の「真の」起源となる遊技機を探索する調査も進められ、最終的には山田・今泉編「二〇〇三」により、パチンコ遊技機の起源となる遊技機はアメリカのコリントゲームではなく、ヨーロッパで誕生したウォールマシンである可能性が極めて高いことが確認された。

鈴木「二〇〇一」によると、ウォールマシンはもともと一七世紀のイギリスやヨーロッパ諸国の移動遊園で見られた、遊技球を上部から落とすだけの「マーブル」という単純な遊びが発祥であるという。産業革命を経てハガネとスプリングという高度技術が付随されたことで、マーブルは「飛ばす遊技機」へと進化を遂げ、一九世紀末に「ウォールマシン」として確立されたという<sup>(26)</sup>。

ウォールマシンという名称は当時存在した多種の縦型遊技機の総称であり、遊び方やメーカーごとに様々な名称が存在する。具体的には二〇世紀初頭には「フェニックス」(イギリス)、「チャンスマシン」(「マシンアス」(フランス)、「ダブルループ」(イギリス)、「オールウィン」(ドイツ))といった縦型遊技機が多数登場した。これらのヨーロッパ発祥の遊技機は、いずれも今日の日本のパチンコ遊技機との類似点を持つ。

山田・今泉編「二〇〇三」では数多くの海外諸国の遊技機を紹介したうえで、「ここまでヨーロッパ・マシンを見てくると、『パチンコは改良に改良を重ねて得た日本独自の遊技機』という古参業者による伝承は、やはり誤りであることに気づく。日本での遊技機づくりは所詮、海外の猿マネやコピーの域を出なかつたのである。これも、当時の国際的交通事情や情報吸収のための貧困なアクセスを考えれば、至極当然のことと言える。それにしても、よくぞ模倣を重ね、よくぞこれらを自家薬籠のものとし、よくぞ育てあげたものである<sup>(27)</sup>」と述べている。さらに神保「二〇〇七」は、「ウォール、つまり『壁』に取り付けて遊ぶ縦型の盤面にコインを打ち上げ、釘や単純な役物を経て入賞を競うゲーム内容は、まさにパチンコのルーツというにふさわしい姿形をしていたといえるだろう<sup>(28)</sup>」と評価している。

杉山「二〇〇八」は丹念な資料収集と実地調査を通して、遊技機が日本で誕生した経緯を遊技機の構造や社会背景にも注目して詳細に研究し、日本に導入されたウォールマシンが大阪で改良されてパチンコ

として全国へ拡大したこと、つまりパチンコの発祥の地が大阪であることを実証した。<sup>(29)</sup>

ウォールマシンは一九二〇年代から一九三〇年にかけて、イギリス・フランス・ドイツを中心に製造販売され、それらは世界各国へ輸出された。その流れのひとつとして一九二〇年代前半に日本へ輸入されるようになった。日本社会に到達したウォールマシンは、①輸入された状態のまま全国各地の遊技場に設置された場合（例えば、一九二三年に宝塚新温泉へ設置されたケース）と、②ウォールマシンに関心を抱いた日本人が、日本型の縦型遊技機に改良し市場販売するようになった場合（例えば、一九三一年に百貨店松屋浅草支店の屋上に、「玉遊菓子自動販売機」と「菓子販売機付リレー競技機」が設置されたケース）<sup>(30)</sup>が見られた。特に後者は、後年に「パチンコ」と呼ばれる縦型遊技機として日本社会に定着していくことになる。

以上から、ウォールマシンが縦型遊技機であり、その構造には今日のパチンコ遊技機と類似する点が多く見られることから、今日ではウォールマシン起源説が有力視されている。一九二〇年代前半にはアメリカからはピンボール（日本ではコリントゲームと呼ばれる）、ヨーロッパ諸国からはウォールマシンが日本に輸入された。特にウォールマシンは一九三三年（大正一二年）頃には、宝塚新温泉や大阪天王寺公園などのレジャーランドに設置され、輸入遊技機として生活者に親しまれた。そしてウォールマシンは日本人技術者の手によって、日本人が利用しやすい仕様に改良され、その結果として今日のパ

チンコ遊技機の原型が出来上がり、それらが昭和初期にかけて百貨店の屋上や全国の縁日の屋台などで、子供用遊技として出現するようになったと考えられる。この点について神保（二〇〇七）は、「当時は日本各地に縦型あるいは横型のゲームが存在し、形状そのものは『ウォール・マシン』から、そしてゲーム的な営業形態は『コリントゲーム』などから、それぞれ発展した形でパチンコ（およびその営業）というものが確立していったのではないか」とも指摘している。しかしウォールマシンがいつ、どのようにして日本に輸入され、誰が、いつ、どういう経緯で現在の遊技機へ進化させていったのかなど明確にされていない点も多く、今後の説明が俟たれる。

### 一・一・三 国産のパチンコ遊技機の出現

本稿一・一・一と一・一・二の考察から、パチンコ遊技機は日本独自に開発されたものではなく、ヨーロッパ（特にイギリス）のウォールマシンに技術的改良が加えられて誕生したものであると言える。では、ウォールマシンの改良型遊技機（つまりパチンコ遊技機）はいっぴく日本社会に誕生したのだろうか。

現時点で国産初の遊技機と言われているのは、一九二八年（昭和三年）に登場した「中山式遊戯兼菓子販売機」（中山式遊技機）である。この遊技機は、遊技球を打ち出して入賞すると台下から菓子が出てくるという単純な構造であったが、全国各地の遊園地や温泉地に設置されたことで、子供だけでなく大人からも支持を得ることとなっ



た。この中山式遊技機は全国的なヒット機種となり、これを契機に遊技機の製造者（もしくは製造業者）が次々と出現するようになった。<sup>(33)</sup>

日本で最初にパチンコ遊技機の基礎構造を製作したのは、大阪に拠点を置いた遊技機メーカーのON商会（日本最古の遊技機メーカーと言われる）と富貴屋であったと言われる。<sup>(34)</sup>そしてON商会と富貴屋が製造販売した遊技機を購入しそれにアレンジを加えて販売したのが、北陸地域に拠点を置いた才田商会、つばめ商会、中川兄弟商会といった遊技機メーカーであったとされる。<sup>(35)</sup>これらはいずれも、戦前期のパチンコ業界を支えた重要な遊技機メーカーであった。

ではなぜ、戦前期に上記のような遊技機製造に関与する業者がいくつも出現したのか。その背景には、①戦前期に市場投入された遊技機はその構造が非常に単純であり、比較的簡単に遊技機製造が行えたこと、②当時の遊技機製造は全て技術者による手工業でもあったことから、製造に必要な原材料（ブリキ・木材・鉄など）に関する基本知識さえ習得しておれば容易に製造できたことが挙げられる。<sup>(36)</sup>

以上の本節一・一での考察から、「パチンコ」という概念と娯楽を生み出したのは日本人である（その意味で、パチンコは日本特有の文化的存在であると言える）が、それらを実現させる装置となるパチンコ遊技機は日本人がゼロから発明したものではなく、イギリス・フランス・ドイツといったヨーロッパ諸国から輸入されたウォールマシンを日本人技術者が改良を加えて完成させたものである、とまとめられ

る。

では、仮にパチンコ遊技機が日本人の発明であると主張する場合に、何を証明する必要があるだろうか。この点について杉本（二〇〇八）は次のように述べる。日本に輸入されパチンコ遊技機の原型となったウォールマシンは、「バガテール」を直立させることで誕生した遊技機である。一方で明治中期以前には、既に日本社会にバガテールを改良した「玉ころがし」が製造されていた。このことから、「バガテールが立つ前に、日本人が玉ころがしを立てていれば、パチンコ（パチンコ遊技機のこと：鍛冶注）は日本人の発明ということになる。パチンコが日本人の発明か否かは、玉ころがしとその周辺を研究することで明らかにする」と指摘している。<sup>(37)</sup>

## 一・二 パチンコ店営業の出現

戦前戦間期の生活者は、ウォールマシンの改良型遊技機であるパチンコ遊技機それ自体を個人的に購入して楽しんだのではなく、移動店舗に設置されたパチンコ遊技機を利用して楽しんだ。つまり、パチンコ遊技機は各家庭ではなく営業店舗に設置されたのである。

では、日本におけるパチンコ店の営業はいつ頃からスタートしたと考えられるだろうか。パチンコ遊技機の出現当初から常設店舗が設けられていたわけではなかった。パチンコ遊技機の出現当初は、縁日の露店、社寺の門前町、港町の露店などの非常設店舗が設置され、その店内にパチンコ遊技機が設置された。または屋外にパチンコ遊技機を

並べて設置した場合も見られたろう。少なくとも、パチンコ遊技機の原型となるウォールマシンの日本に輸入された時期（一九二〇年代前後）以降に、日本各地にパチンコ遊技機が出現し、それらを設置した店舗の営業が見られるようになったと推察できる。しかしその時期を特定するのは現時点では困難である。なぜなら、ウォールマシンが日本に輸入された一九二〇年代前後から、日本で最初の遊技場営業認可が下された一九三〇年代までの約十年間に関して、パチンコに関連する明確な記録や発言が残されていないためである。まさにこの十年間は空白期と言える。この背景には、同時期のパチンコ営業は常設店舗を持たずに露店で物販サービス活動を行うテキヤ（<sup>38</sup>的屋）と呼ばれた露天商が担ったため、文字記録に残りにくかったのではないかと推測されている。<sup>39</sup>

戦前期にパチンコ営業をスタートさせた者の多くはテキヤだったと言われる。同時期のテキヤは、重量と数量がある遊技機をリヤカーや貨物列車を活用して運搬し、時には遊技機を自分で背負い、全国の神社仏閣の縁日や祭礼を巡業した。こうしたテキヤによるある種の広域活動が、一九二〇年代にパチンコ遊技機を日本社会全体へ浸透させ、パチンコという娯楽を日本全体に定着させる一因となった。しかし、彼等の活動は当時の日本社会では認知されにくかったために、パチンコに関する当時の記録や証言が残りにくく、<sup>40</sup>そのことが今日でも一九二〇年代のパチンコをめぐる諸動向の把握を困難にしている。

さて、こうしたテキヤによるパチンコ営業の全国化が見られる一方

で、関西では遊技機の常設に関する別の動きが見られた。それは宝塚新温泉への輸入遊技機の設置である。日本でさまざまな輸入遊技機を数多く取扱う先駆的存在となったのが、小林一三による宝塚新温泉（後の宝塚ファミリーランド）である。一九二四年（大正十三年）、宝塚新温泉は宝塚大劇場の竣工とともに多数の輸入遊技機の導入を図った。<sup>41</sup>山田・今泉編（二〇〇三）は、遊技機が露店以外の場所設置された「パチンコ営業のはしり」の事例として宝塚新温泉を挙げ、これによると、一九二四年（大正十三年）頃の宝塚新温泉には、一〇〇坪程度の敷地内の建物一階にあった屋内遊技場に、力試し機、マストコップ（のぞきめがね）、占い機、香水自動噴霧機などが置かれ、それらに混じって玉遊び機（パチンコ）が設置され、同施設の二階にはドイツ製の遊技機も設置されたという。<sup>42</sup>宝塚新温泉に導入されたこれらの数々の輸入遊技機を目撃した多くの日本人技術者が関心を抱き、<sup>43</sup>その後、パチンコ遊技機の原型と言える多くの遊技機が数多く製造されるようになった。そして本稿一・一・三で述べた通り、一九二八年（昭和三年）には現時点で国産初の遊技機と言われる「中山式遊技兼菓子販売機」（中山式遊技機）が出現した。つまり、パチンコ遊技機は単一の技術者によって製造開発されたものではなく、ほぼ同時期に多くの技術者たちによって多様な機種が開発され、日本全国へと普及していったものであることが窺える。

中山式遊技機の登場から二年後の一九三〇年（昭和五年）二月二二日、「平野はまの」という人物が、自動遊技機の遊技場営業認可を愛

知県名古屋市中区門前町の大須観音近くで取得した。これは一般的に、パチンコ店（遊技場）の営業認可を獲得した日本で最初の事例であると言われている。この営業許可は露店ではなく、街中での常設店舗としての営業許可だった点で注目される。また、このパチンコ店の営業時間は午後八時から深夜〇時までとされた。つまり、営業当初から同店でのパチンコの顧客として「夜間に遊べる生活者」（つまり大人）を想定していることが窺える。この許認可営業を皮切りに、パチンコは大人が楽しむ娯楽として徐々に全国に拡大していくことになった。とはいえ、当時のパチンコは一八歳以下の生活者もパチンコを楽しむことが可能だったため、子供の顧客も少なくなかった。

この営業認可が下りた一九三〇年代には、パチンコ営業が露店ではなく常設店舗を設置し、特定地域に定着して展開されるようになった。しかし常設店舗の出現と展開に関する各地域の資料は多くない。比較的記録が残されているのは、パチンコに対する警察の規制が厳格でなかった北海道・長野・石川・名古屋・大阪・高知・福岡などの特定地域に限定された。<sup>(45)</sup> またパチンコ店の開業の経緯には、テキヤという商売を経験したうえで特定地域に定着しパチンコ店を開業した場合と、地元商人が独自にパチンコ店を開業した場合の二つが見られた。<sup>(46)</sup> いずれにせよ、パチンコ遊技機を数十台程度保有し、営業地域での許認可さえ下りれば、パチンコ営業は気軽に手頃な新商売だったと言え、<sup>(47)</sup> このことがパチンコの全国的普及を促す一因となった。

こうした店舗営業の固定化は、パチンコ店特有の店内構造を生み出

すことにもなった。本稿一・一・二で述べた通り、パチンコ遊技機はヨーロッパから輸入されたウォールマシンの改良して登場したものだったが、それはウォールマシンの裏面部分を取り除き、パチンコ遊技機の調整を人間が行えるようにするための改良であった。したがってパチンコ店営業ではパチンコ遊技機の裏面部分で労働者が作業可能な労働空間を必要とした。つまりウォールマシンの改良により、パチンコ店営業では「島（シマ）」という独自の空間設計を誕生させることにもなった。<sup>(48)</sup>

さて、戦前期のパチンコ店営業は日本国内の止まらず、海外でも僅かながら確認されている。パチンコの海外進出に関して、現時点で記録に残されている最も古い事例は、一九三三年に旧日本領だった樺太（現在のロシア領サハリン）の敷香（現在のポロナイスク）に「銀座娯楽場」という名称のパチンコ店が出店していたというものである。

同地域には「一銭パチンコ」という看板を掲げた店舗が何軒が存在した。<sup>(49)</sup> また北海道での市場開拓に成功した遊技機メーカーの才田商会は、遊技機の販路を日本全国に止まらず、満州・朝鮮・台湾といったアジア地域へと拡張した。<sup>(50)</sup> 同様に遊技機メーカーの鈴富商会も相当数の遊技機を持参して中国で営業活動を展開していた。

### 一・三 パチンコという表現の出現

「パチンコ」という表現の起源（つまり、どのような経緯や変遷を経て「パチンコ」という表現が出現してきたのか）については諸説が

確認されているが、現時点でも定説はない。かつて加藤（一九八四）は、パチンコという表現の出現経緯について、「『パチンコ』という名称は、関西の『パチパチ』と関東の『ガチャン』ないし『ガチャンコ』とがどこかで融合してできあがった妥協的合成語であったのでないか」と推察したが、今日でもその出現経緯は明確にされていない。その背景にはおそらく、パチンコという娯楽が、パチンコ関係者による明確なマーケティング戦略によって浸透したのではなく、生活者の日常生活を通して緩やかかつ確実に浸透したために、具体的な出現経緯の把握が困難になってしまっていることが一因と思われる。

しかし少なくともと言えることは、「パチンコ」という表現は、遊技機が日本各地に出現した初期段階で使用された形跡がないということである。この点に関して山田・今泉編（二〇〇三）は、行政関連の記事に現れる表記内容を追跡すると、パチンコが出現した時期（一九二〇年代）にはパチンコ遊技機のことを「自動球動機」と呼んでいたようだが、これは一般的に定着した表現ではなく、生活者の多くは日常的にパチンコ遊技機のことを「ガチャン」「パチパチ」「パッチン」などと呼んでいたと指摘している。<sup>(52)</sup>

一方で、パチンコという表現の起源には東日本起源説と西日本起源説とでも呼べる二説が存在する。この点について山田・今泉編（二〇〇三）では、業界関係者の発言を参考にして次のように指摘している。東日本起源説に関しては、遊技機裏面の金が弾かれる度に「パチン、パチン」と音を発したことから「パチンコ」の名前が起った。

金沢では当初「パッチン」と呼んでいたが、それが裏日本を経由して東北地域へ伝播されると、方言交じりで「パッチンコ」と呼ばれるようになった。東北地域では身近なモノの名称の最後に「コ」をつける習慣があり、「パチンコ」は呼びやすく親しみやすかったことから、それが愛称となって全国へ拡大したという。西日本起源説に関しては、遊技機開発に関与した人物の意見を参考にしつつ、一九二八年（昭和三年）頃に開業した遊技機開発工場の屋号を「パチパチ」としたのが、「パチンコ」の名の起りではないか、という意見を紹介している。<sup>(53)</sup>

また鈴木（二〇〇一）は、パチンコの全国的普及の背景には露天商などによる全国的移動が背景にあった点を考慮し、「パチンコの名前の由来も、関東のガチャンコと関西のパチパチがひとつになったという説より、パチンコが北陸・東北を移動していく過程でパチパチに愛称としての何何ツこのコがついてパチンコになったと考える説のほうが妥当かもしれない」と推察している。<sup>(54)</sup>

さらに杉山（二〇〇八）は、「『パチンコ』という名であるが、ゴム紐で玉を飛ばす武器のパチンコという名称は、パチンコ屋のパチンコ以前より使われている。武器のパチンコも、パチンコ屋のパチンコも語源は同じで、『パチン』の擬音語に動詞に近い接尾辞の『コ』がついたと考えられる」と推察している。<sup>(55)</sup>

パチンコの語源に関しては資料面での制約が大きく、現時点でも明確な結論が出されていない。しかしおそらく、パチンコ遊技機メー

カーの大量出現、パチンコ遊技機の全国流通、遊技活動の全国化が同時に進展した時期（一九三〇年代前半）には、複数存在した各地の名称が「パチンコ」という名称に集約され、全国規模で普及していったと思われる。しかし、「パチンコ」という表現の普及速度や認知度については未解明な部分が多い。例えば加藤（一九八四）は幼少期の体験を記述し、一九三五年（昭和一〇年、加藤は当時五歳）に開業した東横デパートの屋上遊園地には、「ガチャン」もしくは「ガチャンコ」と呼ばれる遊技機が設置されていたこと、また当時の子供達の間ではまだ「パチンコ」という表現が一般化しておらず「ガチャン」で十分に意味が通じたとも述べている。<sup>(56)</sup> こうしたことから、パチンコという名称の普及速度や認知度については地域差があったと思われる。この点については今後、文献資料などを発掘と内容分析を進めながら解明される必要がある。

## 二 戦前期日本における「パチンコブーム」

一九二〇年代前半に日本に輸入されたウォールマシンは、複数の日本人技術者によって改良が施され、日本版ウォールマシンであるパチンコ遊技機を誕生させた。そして一九二〇年代後半には日本社会にパチンコという新しい娯楽が誕生し、その名称とともに生活者に享受されていった。その過程でパチンコはまさに「パチンコブーム」<sup>(57)</sup>と呼ばれるほどに急速に日本社会に広がっていった。このブームを本稿では

「戦前期パチンコブーム」と呼んでおく。戦前期パチンコブームの出現は、日本にパチンコを定着させただけでなく、戦後日本社会にパチンコを産業化し巨大化させるうえでも重要な役割を果たしたと思われる。

本章では戦前期パチンコブームの出現から収束に至る史的経緯を明らかにする。

### 二・一 出現

本稿一・一で指摘した通り、パチンコが日本社会で受容され始めたのは大正末期から昭和初期（つまり一九二〇年代）にかけてである。

一九二〇年代前半に日本へ輸入された外国産の輸入遊技機（特にウォールマシン）に複数の日本人技術者が高い関心を抱き、彼等が輸入遊技機の改良と改造を試みた。そして日本人によって改良が施された遊技機は、パチンコ遊技機として日本社会に出現し、縁日の露店、百貨店の屋上、レジャーランドなどで姿を見せるようになった。誕生当初のパチンコは今日とは異なり、子供も楽しめる玩具として登場し拡大した。大阪・名古屋・金沢などでは、庶民の娯楽地である裏路地の露天商が、子供相手の遊戯としてパチンコ遊技機を活用し、遊技球が入賞口に入ればキャラメルなどの駄菓子を提供する商売道具のひとつとしてパチンコ遊技機を利用した。<sup>(58)</sup> 当時のパチンコは一銭で遊技球一個と交換し気軽に遊べたことから「一銭パチンコ」や「一銭ゲーム」と呼ばれ、入賞すると石鹸や飴玉などの景品もしくは現金と交換

できた。その後パチンコは、大正末期から昭和初期にかけて（一九二〇年代を通して）、日本社会で徐々に定着した。しかしこの一銭パチンコは、直接現金が支払われるパチンコであったことから、疑いようがなく射幸的特性を有する遊技機であった。つまりパチンコはその誕生当初からギャンブルとしての要素を兼ね備えた娯楽として出現し、その遊技特性として本来的に大人も楽しめる娯楽として誕生したことが窺える。そのため、このことが徐々に射幸性の高揚に伴うさまざまな問題を引き起こし、後述する一九三二年（昭和七年）の「パチンコ禁止令」へと繋がることとなる。

さて、大阪や神戸では、一九二七年（昭和二年）には露天商や香具師がパチンコ遊技機をリヤカーなどに積んで祭りや縁日に持参して移動遊技機の提供を開始し、大阪千日前ではメダル式遊技機の露天営業が開始されていた。<sup>59</sup>これは景品としてアメ玉や駄菓子<sup>60</sup>がもらえるという子供相手のものであった。このことは当時のパチンコがまだ子供の娯楽のひとつとしての色合いも強かったことを示している。

杉山（二〇〇八）は、露天商や香具師がパチンコを扱うようになった背景として、①近代初期から日本社会にあった玉ころがしを営業したのが露天商や香具師であったこと、②警察の取締りによって玉ころがしに対する規制が強化されて衰退していく一方で、パチンコが台頭してきたことを鑑み、彼等が玉ころがし営業からパチンコ営業へ移行してきた可能性が高いこと、以上二点を指摘している。<sup>61</sup>つまり、大正末期より露店のギャンブルとして警察から監視対象とされてきた玉こ

ろがしが流行しなくなる一方で、全く新しい娯楽としてパチンコが登場し、パチンコの有効性に注目した香具師たちが玉ころがしの営業を止め、パチンコ営業に活動の主軸を移したのである。こうして露天商や香具師はパチンコ遊技機をリヤカーなどに積んで祭りや縁日に陳列して移動営業を開始した。こうした場所に登場したパチンコ遊技機は、一九二〇年代前半に大阪の輸入業者であった陣内・ON商会・富貴屋といった遊技機メーカーによって、輸入遊技機が改良されたものであった。なおこれら三社は、戦前期における代表的なパチンコ遊技機メーカーであり、三社は全国からの遊技機の発注に応じ販路を全国化させ、パチンコの全国的普及を支えた。

パチンコ遊技機の開発は昭和初期（一九二〇年代後半）より大阪を中心に本格化した。それは特定の誰かがスタートさせたものではなく、同時期に遊技機開発と改良を進めた技術者が複数存在し、彼等の個々の諸活動が多種多様なパチンコ遊技機を誕生させ、パチンコを全国へ普及させた。なぜ大阪や神戸では、一九二〇年代に遊技機の製造販売や移動店舗・露店での経営が活発に行われたのか。最大の要因は、大阪や神戸が他地域に比べてもパチンコ遊技機の製造販売や店舗営業に関する許認可を取得しやすかったことが挙げられる。しかし、そのことがパチンコの爆発的普及に伴うさまざまな不正を表面化させ、後年に「パチンコ禁止令」を誘発する一因となった。

一九二九年（昭和四年）一月には、パチンコ遊技機で最初の特許申請が実用新案としてなされた。これは大阪市の西村新太郎と大對芳太

郎が申請した「彈球遊戯具」であり、彼等の製造会社であったON商  
 会は、現時点での記録上、日本最古のパチンコメーカーとして位置づ  
 けられる。また同年一〇月には東京市の桂惣一方と岡兵三による「岡  
 式電氣自動球遊機」の実用新案の申請もなされている。<sup>(62)</sup> こうしたパチ  
 ンコの萌芽期において相次いで特許申請が見られたことから、当時の  
 日本社会でパチンコ遊技機の製造販売が活発に展開されていたこと、  
 つまりはパチンコという娯楽が生活者全般に広く普及していたことが  
 窺える。ちなみに当時のパチンコ店の多くは、遊技機メーカーの直営  
 であるケースが多く、遊技機メーカーによる自社の遊技機を自社運営  
 するパチンコ店に陳列する場合が多かった。また当時の遊技機には機  
 種名はなく、「〇〇式」(〇〇には開発者や改良者の名前が入る)と呼  
 ばれることが多かった。

一九三〇年代に入ると、金沢をはじめとする北陸方面では、陣内・  
 ON商会・富貴屋など大阪の業者からパチンコ遊技機を調達し、独自  
 の遊技機開発が開始されていった。例えば、つばめ商会、富士商会、  
 才田製作所、鈴富商会、双葉商会などが遊技機製造に名乗りを上げ  
 た。金沢周辺の北陸地域で遊技機メーカーが集中的に出現した背景と  
 して、①同地域が山岳地帯であり豊富な森林資源を抱え、材木商が集  
 中していたこと、②昭和恐慌による不況の到来で材木価格が暴落し、  
 木材商の中には遊技機の木枠製造に閑与するようになったこと(例え  
 ば才田商会や中川兄弟商会)、③一九三二年(昭和七年)に一銭パチ  
 ンコが全国的に禁止されたなか、金沢だけが最後まで営業許可されパ

チンコ店営業を継続することができたこと、以上三点が挙げられる。<sup>(63)</sup>  
 つまりパチンコ遊技機の製造に必要な原材料調達が比較的簡単に行え  
 る環境にあつたことと、パチンコ禁止令による直接的影響をほとんど  
 受けなかつたことが、金沢での遊技機メーカーの隆盛を支えた一因で  
 あつたと考えられる。

このような全国的で旺盛なパチンコ遊技機の製造販売の結果、多種  
 多様な遊技機の市場投入が進み、パチンコの普及を進展させた。その  
 一方で一九三〇年代前半には既に遊技機の供給過剰が見られるようにな  
 った。しかし、上述に代表されるさまざまな遊技機メーカーが出現  
 したことで、多種多様な遊技機の市場投入が進み、パチンコの全国的  
 普及を進展させた。遊技機メーカーのなかには自社のブランド確立を  
 急ぐため、ON商会や富貴屋から購入した遊技機に自社のプレートを  
 貼り付けて販売した事例すらみられた。<sup>(64)</sup>

## 二・二 停滞

### 二・二・一 一銭パチンコの禁止

このように一九三〇年前後には、日本社会においてパチンコ遊技機  
 の製造とパチンコ店の出店が相次ぎ、全国的にパチンコが広まった。  
 しかし、当時は一銭パチンコに対する全国画一の法規制が存在しな  
 かつたために、射幸性の高い遊技機も次々に登場し社会問題化しつつ  
 あつた。また、パチンコという娯楽が庶民の日常生活から自然的に普  
 及したため、警察側には既存の制度で取り締まる有効な手段や根拠を

持ち合わせていなかった。一九二〇年代後半には、日本社会全体に自由や享楽を支持する風潮が蔓延していたことも、パチンコへの取締りが徹底されなかった一因であった。

そんななか一九三一年（昭和六年）に満州事変が勃発し、日本社会に戦争ムードが漂い始める。するとそれまで日本社会を覆っていた自由で享乐的なムードは一蹴され、娯楽産業や風俗産業に対する規制に向けた動きが目立つようになった。

そうした状況下で大阪府警は一九三二年（昭和七年）三月、大阪府内での爆発的な遊技場数の増加、退廃的なエロ・グロ・ナンセンスの拡大、パチンコ利用者の射幸性を挑発する動きの活発化、道路上での無許可営業の拡大、遊技機を通じた賭博類似行為の横行などを問題視し、遊技場の取締標準を規定した。大阪府警が「遊技場の取締標準」を大阪府内全域に通牒したことにより、大阪府内では「自動球遊機」（パチンコ遊技機のこと）と「これに類する遊技機」が禁止と整理の対象となった。<sup>(65)</sup>これが所謂「一銭パチンコ禁止令（パチンコ禁止令）」と呼ばれる規制である。そして大阪府内では新規出店だけでなく、営業中の遊技場も年内に廃止されることとなった。これに伴い、パチンコ店へ遊技機を販売していた遊技機メーカーは、大阪府内での遊技機の製造販売を中止せざるを得なくなった。<sup>(66)</sup>

大阪に端を発した一銭パチンコ禁止令はパチンコに対する規制を全国化させた。この背景には、一銭パチンコがもたらした高射幸性の問題が全国規模で深刻化しつつあったことが挙げられる。全国規模で使

用禁止となった一銭パチンコは急速に衰退し、パチンコが積極的に享受され遊技機メーカーが多数存在した近畿や北陸の各地域では、パチンコが次々に消失していった。しかし、一銭パチンコ禁止令後も全ての地域でパチンコが完全に禁止されたわけではなく、規制の程度には地域差が見られた。遊技機メーカーのなかには、取締りや規制がそれほど厳格でなかった地域（例えば、金沢などの北陸地域）へ拠点を移し、遊技機販売のために地域内営業に回って生き残りを図る業者もいた。この一銭パチンコの禁止が全国一律に実施されなかったこと、またこの一銭パチンコ禁止令があくまで一銭パチンコ「のみ」を対象とした規制であったことが、一九三〇年代以降のパチンコの存続を可能にするうえで大きな背景となった。

## 二.二.二 コリントゲームの普及とメダル式遊技機の登場

一銭パチンコが全国的に使用禁止された後、パチンコ遊技機の代替機として注目され全国的に普及するようになったのが「コリントゲーム」であった。一九三三年（昭和八年）には横型遊技機であるコリントゲームが露店や夜店にも陳列され、全国に普及し始めた。コリントゲームは、一九世紀のアメリカの西部開拓時代に流行した「バガテール」が、明治期から大正時代にかけて日本へ輸入されて「玉ころがし」にアレンジされたものであり、昭和初期に「コリントゲーム」へ進化を遂げた。戦後は「スマートボール」という名称で日本社会に定着している。<sup>(67)</sup>このコリントゲームは、一銭パチンコ禁止令以降に姿を



見せなくなったパチンコの代替遊技として注目され日本社会に定着するようになった。パチンコ遊技機の製造販売が禁止されて窮地に陥った遊技機メーカーのなかには、コリントゲームの製造販売に尽力するケースも見られた。その過程で元来子供向けの横型遊技機だったコリントゲームは、大人でも楽しめる高機能な遊技機へと変貌を遂げていくこととなる。こうしてコリントゲームを始めとする横型遊技機は、一九三三年（昭和八年）と一九三四年（昭和九年）にかけて日本社会にブームを巻き起こした。

しかし、横型遊技機のブームは長期化しなかった。縦型（垂直型）遊技機のパチンコと横型（水平型）遊技機のスマートボールとでは、盤面に釘が撃ち込まれ、当りの入賞口がある点では相似しているが、スピード感とそれに伴うドキドキ感や射幸性の面では全く比較にならず、コリントボールはパチンコの「面白さ」には全く叶わなかった。このことから、遊技機メーカーを含めたパチンコ関係者や一般の生活者のなかには、パチンコの復活を期待する声が徐々に高まるようになった。

特に遊技機メーカーは、一銭パチンコの衰退後に横型遊技機の製造販売を行い、独自のコリントゲームを開発し販売する動きを見せてはいたが、あくまでコリントゲームをパチンコの代替機として認識していた。こうした状況のなかで、一銭パチンコに代替するパチンコ遊技機の開発を模索する動きが見られるようになった。現金が直接支払われた一銭パチンコに代替するパチンコ遊技機として、一九三一年（昭

和六年）から一九三二年（昭和七年）にかけて、メダルを使用する「メダル（メタル）式遊技機（メダル（メタル）パチンコ）」が出現した。しかしメダル式遊技機で行われるメダル交換は大変複雑で手間を要する作業であり、従来の露店営業でそれを行うのは困難であった。このことが同時期にパチンコ営業が移動店舗から常設店舗（屋内営業）へ移行し、シマを有するパチンコ店特有の遊技空間が日本社会で定着していく一因となったと思われる。なお、当時の常設店舗における遊技機の設置台数は五〜二〇台程度であり、小規模な店舗経営が大多数だった。パチンコ店舗の大型化が進行するのは、一九五〇年代台前半に出現する第一次パチンコブーム期以降においてである。

## 二.三 再活性

### 二.三.一 北海道での普及

一九三二年（昭和七年）以降に一銭パチンコが全国的に禁止され、その後に出現したコリントゲームもパチンコ遊技機の代替機として十分な機能を果たさなかった。そんななか、パチンコの早期復活に向けた政治的な動きを見せたのが、石川県金沢市に拠点を置く才田商会であった。才田商会では地元の代議士に口添えしてもらったことを通じて、パチンコ遊技機の射幸性の抑制手段として、現金に代えて景品を提供するシステムを考案した。これにより、一銭パチンコ禁止令によって使用できなくなった遊技機の在庫処分をスムーズに行うことができた。加えて才田商会は、新市場の開拓を目的とした北海道への進

出を図った。才田商会による北海道への進出は富貴屋に続く動きであり、その後は鈴富商会や双葉商会などの遊技機メーカーも北海道への進出を試みている。ちなみに鈴富商会は一九二七年（昭和二年）から一九二九年（昭和四年）の間に、北海道へ中古遊技機を運び入れ営業活動を行っている。その後、一九三一年（昭和六年）までに一端内地（本州）へ戻り、そこで遊技機製造を開始して全国規模での営業展開を見せるようになった。<sup>(68)</sup>

遊技機メーカーが相次いで北海道へ進出した背景には、パチンコへの規制強化が全国的に進められていたなかで、北海道では無許可でのパチンコ店営業が可能だったことが大きく作用している。またそれ以外に、当時の北海道の社会状況も無視できない。昭和期の北海道では鉱山経営が活発化し、沿岸漁業も最盛期を迎え、職を求めた生活者が「内地」から北海道へ移住しつつあったことで北海道の人口増加が急速に進んでいた。そんななかで安価な遊技料金で射幸性を享受できる一銭パチンコは北海道で受容された。その結果、北海道では一九三〇年代半ばにパチンコブームが到来した。<sup>(69)</sup> 加えて、北海道では現金を賞品として提供しないことで射幸性の抑制に貢献していたことも、パチンコが普及した一因であった。

このように、一銭パチンコが禁止されたのを契機に、全国各地でパチンコへの規制強化が進み、パチンコの一時的な退行が見られた。しかし、才田商会が北海道をターゲットとするパチンコの新市場開拓に成功し、他の遊技機メーカーもそれに追従した結果、一銭パチンコ禁

止令出された翌年以降、メダル式遊技機のもとでパチンコは再び全国化することとなった。一九三三年（昭和八年）から一九三五年（昭和一〇年）にかけて北海道・仙台・松本・東京・横浜・九州を中心にパチンコブームが起こり、一九三六年（昭和十一年）には戦前期におけるパチンコの全盛期を迎えた。<sup>(70)</sup> 四国では、一九三六年（昭和九年）に高知県でパチンコが大流行し、わずか一カ月で三五店もの新規開店が見られた。<sup>(71)</sup> 一九三五年（昭和一〇年）前後には、既に景品交換システムが確立されつつあり、パチンコは既に「子供の娯楽」の域を超え、「大人の娯楽」として確立されたのである。さらに、当時日本領であった樺太（現在のサハリン）にまでパチンコ店が出店した。

## 二・三・二 鋼球式遊技機の登場

さて、この戦前期パチンコブームの下で、パチンコ遊技機に関しては大きな技術革新が見られた。第一に、先述の通り一九三一年（昭和六年）から一九三二年（昭和七年）にかけて、一銭パチンコから「メダル式遊技機」へ進化したこと、そして第二に、一九三六年（昭和一年）に出現したメダル式遊技機から「鋼球式（球式・ボール式・単発式）遊技機」へ進化したことである。一銭パチンコの代替遊技機として登場したメダル式遊技機であったが、メダルと貨幣（一銭）が同じ大きさだったために両者の識別が難しく、メダル式遊技機はその出現当初から警察による監視対象とされた。そこで遊技機製造者はそうした疑念を払拭する一手段として、遊技機のメダル投入口を遊技球投

入口に変更する改良を施したのであり、これが鋼球式遊技機の出現を促した。

鋼球式遊技機とは、遊技球（ボール）を遊技機に直接投入し、遊技球が入賞口にうまく入れれば遊技球が払い戻される仕組みを持った遊技機のことであり、一九三六年（昭和十一年）に愛知県名古屋市中で登場した。この遊技機の機能は戦後以降（今日に至るまで）、基本的に不変なシステムであることから、戦後に登場する釘配列「正村ゲージ」と同様に、遊技機のデファクトスタンダードを確立した技術のひとつと言える。

鋼球式遊技機の確立に尽力したのが藤井正一であると言われる。藤井は戦前期にパチンコを含めた総合遊戯場の経営を行っていたが、一銭パチンコが全国的に禁止されるようになったのを契機に、コリントゲームを取り入れた店舗経営を開始した。しかし人件費の高騰などを背景に、これまでのパチンコ遊技機（特に一銭パチンコ）とは異なる遊技機開発の必要性を強く認識するようになった。そこで従来のパチンコ遊技機とは機械構造が全く異なり、かつ法的規制に抵触しない遊技機開発に着手した。具体的には、パチンコ遊技機とスマートボールの要素を組み合わせ、遊技球を投入して入賞すれば遊技球を獲得できる機能を有した新たなパチンコ遊技機の開発に尽力した。こうして誕生した新たなパチンコ遊技機は「スチールボール野球機」と名付けられ、警察の許可を得て販売されるに至った。一銭パチンコが全国的に禁止されていたなかで、藤井が開発した鋼球式遊技機は全国に普及

し、富貴屋や鈴富商会といった遊技機メーカーが同機種を改良して販売するようになった。<sup>(72)</sup> こうして鋼球式遊技機は一九三〇年代後半のパチンコブームを支える重要な遊技機として位置づけられた。

一方で藤井は、スチールボール野球機の改良型遊技機が他の遊技機メーカーによって無秩序に乱発されるようになった状況を懸念した。そこで鈴富商会やつばめ商会など数社の遊技機メーカー間で、統制を図るための組合の結成を決意し、パチンコ業界初（つまり日本初）の遊技機製造者組合の結成を実現させた。<sup>(73)</sup> 戦前期パチンコブーム期には既に、遊技機の製造販売を一定の制度下で安定的かつ合法的に展開し、遊技機メーカーに正当な利益をもたらすための制度的整備が進められていたことは注目できよう。

さて一九三〇年代における戦前期パチンコブームの隆盛のなかで、遊技空間の固定化もいっそう進展するようになった。特にメダル式遊技機や鋼球式遊技機が出現し普及するようになると、遊技機の維持管理の都合から店舗を固定化させる必要が高くなり、店舗形態は露店などの移動店舗ではなく常設店舗が一般化した。また店舗の固定化の結果、集客力を高めるための店舗営業方法が模索され、サービスを意識した常設店舗ならではの経営手法が僅かながら展開されるようになった。例えば、利用者への景品の配布が活発に行われ、パチンコ店のなかには煙草・キャラメル・チョコレートなどの定番商品が不足する事態も見られたといつ。<sup>(74)</sup>

## 二・四 終息

一九三〇年代に大衆娯楽のひとつとして急速に普及し、日本社会にブームを巻き起こしたパチンコであったが、一九三〇年代後半から終戦に至るまでは、激変する社会情勢に翻弄されていくことになった。<sup>(75)</sup>パチンコに限らず風俗や娯楽に関する諸産業は、対外戦争遂行の妨げになるとの判断から、政府はこれらを厳格に規制するようになった。

特にパチンコは、享樂的な大衆娯楽としての側面だけでなく、戦時に必要とされた金属や木材（遊技球・メダル・ベニア・釘・ハンドルなど）が多用される娯楽でもあったことから、戦時体制下では無用な娯楽として認識された。以下では、戦間期に展開された経済産業統制について、パチンコに関連する項目に注目して言及しておく。

一九三六年（昭和十一年）には二・二六事件が発生し、さらに一九三七年（昭和十二年）には日中戦争が勃発したのを受け、一九三七年（昭和十二年）には戦時特別措置により新規の風俗娯楽が禁止された。これによりパチンコ店の新規出店が不可能になり、既存パチンコ店のみの娯楽が許可されることとなった。それによりパチンコに対する取締りと規制がいつそう強化され、戦前期パチンコブームは急速に縮小した。このような状況下で、遊技機メーカーは遊技機製造に必要な原材料の調達すら困難になり始め、遊技機の開発や増産が難しくなってきた。

さらにその後、パチンコの遊技機製造や店舗営業を困難にする法的規制が次々に施行さる。一九三九年（昭和十四年）には、遊技機製造

工場を含めた全ての中小工場において、製造設備の新設を行う際には許可制が敷かれることとなった。これによってパチンコ遊技機の製造は大きく制約を受けることとなった。さらには、軍事用の兵器・航空機・船舶の製造を急務とするための鉄製不急品の回収も決定し、街灯・ベンチ・ポスト・灰皿・火鉢など十五品目が指定された。これによりパチンコ店内の付属品の多くが没収されることになった。

一九四〇年（昭和十五年）には遊技機製造禁止令が出され、遊技機製造は法的に一切不可能となった。こうしてパチンコ店の新規出店とパチンコ遊技機の製造販売が完全に不可能になり、パチンコの存続は危機的状況となった。経営者のなかには、廃業を決意するケースも徐々に見られるようになった。

一九四二年（昭和十七年）には金属回収令が出され、あらゆる建築物（工場、銀行、劇場、旅館など）にある鉄製製品の回収が強行された。パチンコ店もこの法令の規制対象に含まれ、玉（遊技球）・釘・皿など遊技機に不可欠な部品が次々に没収された。

また一九四二年（昭和十七年）には、企業整備令のもとでパチンコは不要不急産業と位置づけられ、同年三月三日をもってパチンコは完全に廃止されることが制度的に決定した。これによってパチンコは全面的に廃止され、同年以降には廃業を決定するパチンコ店経営者が増加した。これに関連して、一九四二年当時の名古屋ではパチンコ遊技機一台につき十五円の保証金を受け取って閉店したパチンコ店もあった。<sup>(76)</sup>

一九四二年（昭和一七年）から終戦後の一九四五年（昭和二〇年）まで、パチンコ産業史の空白期といえる時代を迎えた。パチンコ店を含めて廃業や転業を余儀なくされた中小企業の従業員の多くは、軍需工場や農村での労働力として、または兵士として戦地へ出兵していった。<sup>(77)</sup>しかしこのことを逆に捉えると、パチンコへの規制が見られ始めた一九三六年（昭和十一年）から完全禁止される一九四二年（昭和一七年）まで、パチンコは軍国色が強くなる国内情勢の中でも存続していたことが窺える。太平洋戦争へ突入しあらゆる生活面での規制が加えられつつあった日本社会において、パチンコが生活者に日常生活を支える重要な娯楽として機能し続けていたと言える。

こうしたパチンコへの法的規制を背景とした全面禁止がなされた一方で、パチンコに関する要素が完全に失われたわけではなかった。室伏（一九九七）は、一銭パチンコ禁止令にもかかわらず、戦局の激化する中で、ごく一部のパチンコ営業が、神奈川県・静岡・愛知・長野などで行われていたと指摘している。<sup>(78)</sup>また、大規模な軍隊が駐屯する地域や大規模な軍需工場が隣接するパチンコ店では、軍人や徴用された労働者の慰安を目的として、部分的にパチンコ店営業が残される地域もあった。<sup>(79)</sup>パチンコ関係者のなかにも、パチンコの全国的な禁止にもかかわらず、終戦までパチンコ店営業に没頭した者も僅かながら存在した。また同様に彼等のなかには、遊技機本体やその部品の全てを国に供出したわけではなく、その一部を倉庫奥に隠す、地中に埋める、遠方の親戚や友人に預ける、寺に隠す、などによって一部の遊技機を

保管・隠蔽する動きが見られた。

一方で遊技機メーカーのなかには遊技機の販路を海外市場に求めたケースも見られた。例えば遊技機メーカーの鈴富商会は、遊技機を中国へ運び出してそこで営業活動を展開した。その背景には、一九三七年（昭和十二年）以降のパチンコに対する営業制限の全国化により、日本国内の都市部でのパチンコ店営業がほとんど期待できなくなり、海外諸国に新市場を見出そうとしたことが挙げられる。鈴富商会は、上海事変（一九三二年）の直後に上海に渡ってそこでパチンコ店を開業して営業開始し、日中戦争の最中には北京へ渡ってパチンコ店営業を開始するなど、日本のほとんどの植民地での販路拡大を図った。<sup>(80)</sup>

## 二・五 終戦後

一九四五年（昭和二〇年）八月には終戦を迎え、日本社会は復興へ歩み出した。そして一九四六年（昭和二十一年）にかけて、一九四二年（昭和一七年）に禁止されたパチンコが再び日常空間で目撃されるようになった。戦災を回避したパチンコ店や遊技機が戦後の日本社会において姿を見せるようになったのであった。終戦後の早い段階でパチンコが日本社会で復活した背景には、①日本人に対して以上に、進駐軍へ娯楽を提供する手段としてパチンコが注目されたこと、②戦前戦間期にパチンコ業に従事した生活者が戦後のパチンコの再興に尽力したこと、以上が挙げられる。

遊技機を含めたパチンコ店内の設備の多くは、戦前期のパチンコ遊

技機を店内に陳列しただけの質素なものが多く、戦後に新たに製造販売されたパチンコ遊技機が市場に出回るにはもうしばらく時間を要した。しかし、安価で身近な娯楽が極端に少なかった同時期の日本にとって、これらは大きな問題ではなかった。また戦後のパチンコの再興に貢献した人々の多くは、戦前期よりパチンコ業に従事した生活者が中心を占めた。このことが戦後の日本社会でパチンコを早期に再興させ、大衆娯楽としてパチンコを再度定着させ成長を促していく起爆剤になった。

なおパチンコ業への新規参入者が本格的に出現するのは、一九四八年（昭和二十三年）に制定された風俗営業等取締法以降である。この法律はパチンコの存在意義を法的に明確にしたものであり、これによって一九五〇年代にはパチンコ業に関与する事業者数の拡大が見られた。また正村ゲージをはじめとする遊技機の技術革新や、パチンコ参加人口の拡大が重なったことで、一九五〇年代前半には戦後初のパチンコブーム（第一次パチンコブーム）が到来することとなった。

## おわりに

本稿では、近代日本後期（大正・昭和戦前期）に出現した娯楽のひとつであるパチンコが日本社会に誕生した経緯と、戦前期におけるパチンコブームの実態に関する史的考察を試みた。

なお、戦前期の日本社会にパチンコが普及した背景を内的要因（パ

チンコ業界要因）と外的要因（社会的要因）から考察する作業と、戦前期パチンコブームが日本社会に及ぼした影響やその意義について考察する作業が残されているが、本稿では紙面の関係からこれらに触れることができていない。これら二点については別稿で改めて考察したい。

【追記】本稿は筆者の研究報告「戦前期日本におけるパチンコの誕生・普及・影響」（同志社大学人文科学研究所第一九期第九研究会、会場：同志社大学今出川キャンパス、二〇一八年五月一三日）の第一章・第二章をもとに加筆したものである。

## 【参考文献】

- アド・サークル設立五〇周年記念誌編集委員会（二〇一四）『50th anniversary —「グリーンベルト」と「王様手帖」が語りかけるパチンコ・パチスロ半世紀』アドサークル。
- アミューズメント総合研究所編（二〇一三）『アミューズメント 二〇一四年度版』（最新データで読む産業と会社研究シリーズ12）産学社。
- 韓載香（二〇一八）『パチンコ産業史—周縁経済から巨大市場へ』名古屋大学出版会。
- 日高敏（一九八四）『ピラミッドに自動販売機があった!?—モノの文化誌』晶文社。
- 石川健次郎編著（二〇〇四）『ランドマーク商品の研究—商品史からのメッセージ』同文館出版。
- 石川健次郎編著（二〇〇六）『ランドマーク商品の研究②—商品史からのメッセージ』同文館出版。
- 石川健次郎編著（二〇〇八）『ランドマーク商品の研究③—商品史からのメッセージ』同文館出版。

- 石川健次郎編著(二〇一〇)『ランドマーク商品の研究④—商品史からのメッセージ』同文館出版。
- 石川健次郎編著(二〇一三)『ランドマーク商品の研究⑤—商品史からのメッセージ』同文館出版。
- 石川健次郎ほか(二〇〇九)「特集 ランドマーク商品に関する商品史的探究」『社会科学』通巻八四号(同志社大学人文科学研究所)、七月。
- 神保美佳(二〇〇七)『パチンコ年代記—銀玉に愛を込めて—パチンコ。株式会社遊技通信社編(二〇一〇)』『遊技通信で見るパチンコ業界の六〇年』(創刊60周年特別記念号)、遊技通信社。
- 鍛冶博之(二〇〇六a)「テーマパーク」石川健次郎編著(二〇〇六)第七章。
- 鍛冶博之(二〇〇六b)「ランドマーク商品としてのパチンコ—大正期から昭和二〇年代までを中心に」『市場史研究』第26号。
- 鍛冶博之(二〇〇八)「ファミコン」石川健次郎編著(二〇〇八)第八章。
- 鍛冶博之(二〇一〇a)「商品史研究の成果と課題—商品学における商品史研究を参考にして」『商品研究』第五七巻一・二号、四月。
- 鍛冶博之(二〇一〇b)「カラオケの商品史(一)」『社会科学』第四〇巻第三号(通巻八九号)(同志社大学人文科学研究所)、二〇一〇年一月。
- 鍛冶博之(二〇一〇a)「カラオケの商品史(二)」『社会科学』第四〇巻第四号(通巻九〇号)(同志社大学人文科学研究所)、二〇一〇年三月。
- 鍛冶博之(二〇一〇b)「カラオケ」石川健次郎編著(二〇一〇)第三章。
- 鍛冶博之(二〇一〇)「テーマパーク経営と日本社会への影響—志摩スペイン村の場合」『同志社商学』第六三巻第五号(同志社大学商学会)、二〇一〇年三月。
- 鍛冶博之(二〇一四)「日本におけるパチンコの誕生・普及・影響」『社会科学』第四四巻第二号(通巻一〇三号)、同志社大学人文科学研究所、二〇一四年八月。
- 鍛冶博之(二〇一五a)『パチンコホール企業改革の研究』文眞堂。

- 鍛冶博之(二〇一五b)『パチンコ』川満編著(二〇一五)Chapter 3。
- 加藤秀俊(一九八四)『パチンコと日本人』講談社。
- 川満直樹編著(二〇一五)『商品と社会—ランドマーク商品の研究』同文館出版。
- 森銃三(一九六九)『明治東京逸聞史 1』平凡社。
- 室伏哲郎(一九九四)『未来産業としてのパチンコ—パチンコからパチーノへ—二期出版。
- 室伏哲郎(一九九七)『パチンコ30兆円産業白書1997』アリアドネ企画。
- 岡本包治(一九七五)『新時代の余暇—その考え方と指導の方法—』第一法規出版。
- 杉山一夫(二〇〇八)『パチンコ誕生—シネマの世紀の大衆娯楽—』創元社。
- 鈴木笑子(二〇〇二)『天の釘—現代パチンコを作った男 正村竹一—』晩聲社。
- 山田清一・今泉秀夫編集(二〇〇三)『パチンコの百年史』アド・サークル。
- 山本恒夫(一九七八)『庶民娯楽の面白さ』学文社。
- 全国遊技業組合連合会・全国遊技業共同組合連合会編(一九七七)『全遊連(協)二十五史』。
- 『Green Bat』アドサークル(詳細な引用箇所は脚注に記載)。

## 注

- (1) 本稿は日本を考察対象とすることから、「近代」とは明治期から昭和戦前期まで(一九四五年八月の終戦まで)を指し、「現代」とは昭和戦後期(現在(平成期)まで)を指すものとする。
- (2) 本稿ではパチンコの意味を、「パチンコ店で現金を投下して遊技機(パチンコ台)と向かい合いプレーするレジャー活動の総体」と位置づける。したがって、生活者は現金を支払うことで遊技機を利用する

ことになるため、本稿ではパチンコをサービス商品であると捉えて考察を進める。

(3) 詳細については、鍛冶(二〇一五a) 序章第一節・第二節を参照されたい。なお、パチンコ産業の社会経済史研究として、韓(二〇一八)が刊行されたが、同書でも戦前期の動向については十分に取上げられていない。

(4) 詳細については、鍛冶(二〇〇六b)(二〇一四)(二〇一五b)を参照されたい。

(5) したがって本稿では、鍛冶(二〇〇六b)(二〇一四)(二〇一五b)と内容や記述が重複する部分が見られることを御了承頂きたい。

(6) 同志社大学人文科学研究所第一九研究会が提唱する商品史とは「商品、生活、社会の密接な相互関係の内実を歴史的に整理し、その含意を説明しようとする研究分野」のことである(石川(二〇〇四)八ページ)。商品学で展開される商品史研究の現状と課題については、鍛冶(二〇一〇a)を参照されたい。商品史の主要概念であるランドマーク商品に関する共同研究として、石川編著(二〇〇四)(二〇〇六)(二〇〇八)(二〇一〇)(二〇一三)、石川ほか(二〇〇九)、川満編著(二〇一五)がある。またレジャー関連商品の商品史研究として、テマパーク(東京ディズニーランド(TDL))、ファミリコンピュータ(ファミコン)、カラオケ、テマパーク(志摩スペイン村)、パチンコを取り上げた、鍛冶(二〇〇六a)(二〇〇六b)(二〇〇八)(二〇一〇b)(二〇一〇a)(二〇一〇b)(二〇一〇c)(二〇一〇d)(二〇一〇e)(二〇一〇f)(二〇一〇g)がある。

(7) 商品史研究を大きく分類すると、概念分析(商品史やランドマーク商品という概念そのものに関する理論的分析)と事例分析(考察対象商品が及ぼす影響や課題などを明らかにし、ランドマーク商品と位置づけられるか否かを検討するための分析)に分けられる。

(8) パチンコの起源を巡る考察については、室伏(一九九四)第二章、室伏(一九九七)第三部第一章、鈴木(二〇〇二)付記、山田・今泉

編(二〇〇三) 序章(第四章、杉山(二〇〇八)などがある。  
(9) ここでの記述は、山田・今泉編(二〇〇三) 一〇六ページの内容を筆者が三点に分類した。

(10) 加藤(一九八四)二四ページ。

(11) したがって本稿の考察では二次資料に大きく依拠せざるを得ないことを記しておく。戦前期のパチンコの実態が把握可能な一次資料の発掘は、今後の重要な研究課題である。

(12) 具体的記録については、山田・今泉編(二〇〇三) 一〇六—一〇七ページを参照されたい。

(13) 森(一九六九)二六九ページ。

(14) 山本(一九七八)一六三ページ。岡本(一九七五)一七九ページ。

(15) 日高(一九八四)一—二ページ。

(16) アミューズメント総合研究所編(二〇一三) 一四—二二ページ。

(17) ここで挙げる相似点と相違点は、室伏(一九九四) 57ページを著者が整理したものである。

(18) 室伏(一九九七) 一三四ページ。

(19) 室伏(一九九四) 五六—五七ページ。

(20) 鈴木(二〇〇二) 三五三ページ。

(21) 杉山(二〇〇八) 七七ページ。

(22) 室伏(一九九七) 一三四ページ。

(23) 鈴木(二〇〇二) 三五三—三六二ページ。

(24) 山田・今泉編(二〇〇三) 一〇ページ。

(25) パチンコの起源を巡る考察については、本稿の脚注(8)を参照されたい。

(26) 鈴木(二〇〇二) 三四四—三四五ページ。

(27) 山田・今泉編(二〇〇三) 五二ページ。

(28) 神保(二〇〇七) 一三三ページ。

(29) 詳しくは、杉山(二〇〇八)を参照されたい。

(30) 鈴木(二〇〇二) 三五〇ページ。



- (31) 神保(二〇〇七)一四ページ。ウォールマシンの日本への明確な輸入時期は不明だが、杉山は緻密な資料収集の結果、「どんなに遅くとも一九二六年には日本に伝来している」と指摘する(杉山(二〇〇八) i ページ)。
- (32) 神保(二〇〇七)一五一―一五六ページ。
- (33) アド・サークル設立50周年記念誌編集委員会(二〇一四)一四―一五ページ。
- (34) 杉山の資料調査によると、パチンコ業界で長らく定着してきた「OM商会」「富貴家」は、正確には「ON商会」「富貴屋」であるという(杉山(二〇〇八)三〇七―三三三ページ)。本稿では最新の研究成果を採用し、「ON商会」「富貴屋」と表記する。
- (35) 「景品問題のルーツを探る 第二十二回」「コリントゲームの光芒」『Green Belt』(二〇〇六年一月号、一四三―一四四ページ)。
- (36) アド・サークル設立五〇周年記念誌編集委員会(二〇一四)一五ページ。
- (37) 杉山(一九八四)四一―四五ページ。
- (38) テキヤとは、人通りの多い場所(例えば、緑日や盛り場)で露店や興行を営む業者のことを指し、的屋(まとや)、番具師(やし)、三寸(さんずん)などと呼ばれることもある。
- (39) 「景品問題のルーツを探る 第十九回 テキヤとパチンコ」『Green Belt』(二〇〇六年八月号、一七三―一七四ページ)。
- (40) 「景品問題のルーツを探る 第十九回 テキヤとパチンコ」『Green Belt』(二〇〇六年八月号、一七四―一七五ページ)。
- (41) 室伏(一九九七)一三四―一三五ページ。
- (42) 山田・今泉編(二〇〇三)一一―一二ページ。ただし資料不足もあって、これがどのような遊技機であったのかについての詳細は不明であるという。
- (43) 室伏(一九九七)一三四・一三六ページでは、遠藤嘉一・上野鈴吉・林吉太郎三氏の発言を引用し、一九二〇年代後半に多くの技術者が輸入遊技機を参考にして独自の遊技機開発を行った事実を指摘している。
- (44) 同伴者のいない一八歳未満のパチンコ店への入場が禁止されるのは一九五一年になってからである。
- (45) 「景品問題のルーツを探る 第三十三回 テキヤとパチンコ」『Green Belt』(二〇〇七年一〇月号、二二八―二二九ページ)。
- (46) 「景品問題のルーツを探る 第三十三回 テキヤとパチンコ」『Green Belt』(二〇〇七年一〇月号、二二八―二二九ページ)。
- (47) 「景品問題のルーツを探る 第二十三回」「パチンコの復活、アジアへの進出」『Green Belt』(二〇〇六年二月号、一五二―一五三ページ)。
- (48) 杉山(二〇〇八)二五五―二五六ページ。
- (49) 山田・今泉編(二〇〇三)一一四―一一五ページ。
- (50) 「景品問題のルーツを探る 第二十三回 パチンコの復活、アジアへの進出」『Green Belt』(二〇〇六年二月号、一五二―一五三ページ)。
- (51) 加藤(一九八四)二四―二五ページ。
- (52) 山田・今泉編(二〇〇三)一一三―一一四ページ。
- (53) 山田・今泉編(二〇〇三)一一三―一一四ページ。
- (54) 鈴木(二〇〇一)三五―三六ページ。
- (55) 杉山(二〇〇八)一七―一八ページ。
- (56) 加藤(一九八四)一六―一九ページ。
- (57) ここでいう「パチンコブーム」とは、特定の短期間に、パチンコ遊技機の増加(特定機種ヒット商品化が背景にある)、パチンコ店の全国的な大量出店、パチンコ参加人口の全国的拡大が確認され、パチンコがプラス・マイナスの両面で社会的注目を集めた時期をいう。なお、戦後のパチンコブームは通説上は四度確認されている。正村ゲージの開発と連発式遊技機の登場の起因する「第一次パチンコブーム」(一九五〇年代前半)、チューリップと呼ばれる役物(ヤクモノ)を備えた遊技機の登場に起因する「第二次パチンコブーム」(一九六〇年代前半)、フィーバー機と羽根物機が急速に普及したことに起因する「第

三次パチンコブーム(一九八〇年代前半)、CR(Card Reader)機と呼ばれるパチンコ専用のプリペイドカード対応機種が急速に普及したことに起因する「第四次パチンコブーム期」(一九九〇年代前中期)が挙げられ、これらは全て遊技機の技術革新とそれに伴う射幸性の上昇により発生した点で共通している。

- (58) 日高(一九八四)一三三ページ。
- (59) 鈴木(二〇〇一)三五〇ページ。
- (60) 室伏(一九九七)一三六ページ。
- (61) 杉山(二〇〇八)七七ページ。
- (62) 杉山(二〇〇八)二六二―二六四ページ。
- (63) 「景品問題のルーツを探る 第二十二回 「コリントゲームの光芒」『Green Belt』(二〇〇六年一月号、一四三ページ)。
- (64) 山田・今泉編(二〇〇三)一六―一七ページ。
- (65) 山田・今泉編(二〇〇三)一八―一九ページ。
- (66) 「景品問題のルーツを探る 第二十回 「遊技場の取締標準」発動」『Green Belt』(二〇〇六年九月号、一四〇―一四二ページ)。
- (67) 「景品問題のルーツを探る 第二十二回 「コリントゲームの光芒」『Green Belt』(二〇〇六年一月号、一四二ページ)。
- (68) 杉山(二〇〇八)三四―三四三ページ。
- (69) 山田・今泉編(二〇〇三)一三―一三三ページ、「景品問題のルーツを探る 第二十三回 「パチンコの復活、アジアへの進出」『Green Belt』(二〇〇六年二月号、一五一ページ)。
- (70) 「景品問題のルーツを探る 第二十四回 「戦前のパチンコ全盛時代」『Green Belt』(二〇〇七年一月号、一五八―一五九ページ)。
- (71) 室伏(一九九七)一三七ページ。
- (72) 株式会社遊技通信社編(二〇〇一)一六ページ。
- (73) 株式会社遊技通信社編(二〇〇一)一六―一七ページ。
- (74) 山田・今泉編(二〇〇三)一四ページ。
- (75) 一九三七年から一九四五年までのパチンコの歴史に関する記述は、

室伏(一九九七)一三七―一三八ページおよび、山田・今泉編(二〇〇三)一四―一六ページ、一六二―一六四ページを参照した。

- (76) 全国遊技業組合連合会・全国遊技業共同組合連合会編(一九七七)六六ページ。
- (77) 「景品問題のルーツを探る 第二十七回 「戦争とパチンコ」『Green Belt』(二〇〇七年四月号、一四二ページ)。
- (78) 室伏(一九九七)一三八ページ。
- (79) 「景品問題のルーツを探る 第二十七回 「戦争とパチンコ」『Green Belt』(二〇〇七年四月号、一四三ページ)。「景品問題のルーツを探る 第二十八回 「戦火の中のパチンコ」『Green Belt』(二〇〇七年五月号、一四五ページ)。
- (80) 鈴富商会の海外選出については、杉山(二〇〇八)三五―三六〇ページを参照されたい。