

回胴倒錯者

— PACHISLO FREAK —

慣例

名古屋から三重に戻り、再び残り少ない「日常」が始まった。いつも通りに出勤し、いつも通りの営業。ただ、稼働に関しては日常とはかけ離れており、一割にも満たないどころか、従業員の方がお客さんより多い。従業員に店の閉店を伝えたことから広まったのであろうが、この店も店じまいとなるとこの状態に例外はない。隠してもすぐに分かってしまうことなのに商売の場ではこの隠し事は嫌な慣例となっている。確かにそれを隠さなかった場合に比べると多少の現物的な利益はあるかもしれないが、所詮はスズメの涙ほどであり、それより精神的なマイナスが大きく働いてしまう。気分が違う、お客さんの質が違う、後味が違う。店じまいを知らずに来ているお客さんと、知つていて来てくれるお客さん、その対応をする従業員の気分や後味は、想像するにどちらがどうか容易に判断できるのだ。結果がほぼ同じなのであれば、堂々と「完全閉店まであと一週間!」と宣告すべきなのだ。閉店劇だけでなく、その他もろもろの面でもこの業界にはこれによく似た現状が多い。

世間には無数の企業が乱立しており、そのそれぞれの業界において一流と呼ばれるものもあれば、三流以下のものもある。何をもって「流」と定義するのか知らないが、私が考える「流」とは何でも許せる親友のような存在だと思っている。一歩間を開ける友人は「流ではない。はた

有終

私は時間を守ることが得意である。小中高と遅刻は殆どなく、登校時間もかなりゆとりを持った時間だった。前の仕事もかなり不規則な時間の出勤が多かったが、遅刻や欠勤は一度もない。今回のホール勤務も同様だ。これは当然のことであり、自慢するようなことでもないが、案外できないことでもあり、最も大事なこともある。一般的に、遅刻欠勤さえしなければ会社をクビになることはない、と言われるほどだ。

店仕舞い2日前の夜中、明日の出勤が早番なのか遅番なのか忘れてしまつて、班長に電話で確認をした。

「明日は俺が早番だった?」

「えつと、僕が遅番です」

この会話を私は聞き違えて、班長の「僕が遅番です」の所を、単に「遅番です」と思い込んでしまった。そもそも自分でシフト作成しているわけだから、それを覚えていないこと自体がたるんでる証拠だが、「遅番だったらいいな」という希望が頭にあつたので余計に勘違いしてしまったのだ。

最終日

本日は営業最終日、それでもホールには数人のお客さんがいる。それを分かつてきてくれている大切なお客さんだ。私も他店にて最終日に打ちに行つたことがあつた。もちろん最終日なのを知つていて行つたのだ。その時も同じく数人のお客さんがいて、そのそれぞれが従業員たちと会話をしながら惜しむように打つていた。偶然にも私が座つた台が2千枚ほど出てしまい、その全てをジッポライターや腕時計などの景品に交換した思い出がある。最後の最後まで笑顔をやさず丁寧な対応をしてくれた従業員も鮮明に記憶にある。

お昼ごろになると、ホールにはお客さんの姿がなくなる時間が増えていた。そ

つた。それに「了解」と答え、BGMが止められ完全なる静寂が訪れた。もう明日はないのだ。

終礼時、皆の顔を見渡してみる。なぜか妙に笑顔が多い。それを見てこちらも自然と笑顔になつてきた。特に何を話したか覚えていないが、あの時の笑顔は忘れてはいない。帰り際にある従業員が話かけてきた。

「主任、長い間お疲れ様でした。ありがとうございます。さようでした。」

「次はどこのパチンコ店に行くのですか?」

「もうこの業界にはかかわるつもりはないよ」

「そうですか、でも、もしも一度パチンコ店に勤めるなら、私も呼んでください」

「そうだな、全員を呼ぶでしょう」「はい!よろしく願います!」これが従業員と交わした最後の会話である。

事務所に入ると店長がおり、最後の挨拶を交わす。「ありがとうございました、お疲れ様でした」「ああ、おつかれ」非常にシンプルだった。事務所を出て、従業員用の出入り口を出ると、そこはもう別世界。真つ暗闇の空間だったが、私にはくつきりと新たな道が見えていた。

◆あとかき◆

この時期に閉店を余儀なくされたホールは過去例を見ないほどたくさんありました。スロット店においては5号機への移行に伴い閉店率がとても高かつたのです。しかし、当店の閉店劇は5号機が原因とは思いたくありません。確かにそれも若干の理由としてはあげられると思いますが、やはり別の理由が大半を占めていたと考えます。それはサクラ事件を筆頭に信用に関するものだと思います。この点に関する問題は、悲しい現実ですが今でもちらほら聞こえてきます。本文でも触れた「流企業」この業界全体がそれに向けて少しずつでも前進していくことを心から願っています。

この業界に勤めてたくさんの方が得られました。スロットやパチンコに関する情報よりも、人としてあるべき姿を大きく勉強させられたと思います。店長からは反面教師気味ではありますが(反面でないことも多々あります)、多様なことを教わり、従業員や部下からは、立場の尊重や価値観の理解、犠牲の精神を学びました。いま私は塾講師をしています。数学を教える立場ですが、これらの経験談も交え、「人として」という事も雑談に取り入れています。

この回をもつて、回胴倒錯者は完結いたします。約5年の連載でした。長きにわたってお付き合ひ頂き深く感謝いたしております。そして心から御礼申し上げます。

A氏プロフィール

三重県出身。三重の高校を卒業後、進学のため大阪へ。学業よりもパチスロに専念してしまいお決まりコースの大学中退。中退後3年間はパチスロで生計を立てる。その後サラリーマンになるも副収入はパチスロで。結婚のため三重に戻りホール店員となる。現在は知識と経験を生かし某店で設定師として手腕を振るっている。目押しレベルはスイカの種まで直視できるほどの異常っぷり。

す。ありがとうございました。ただ、「思い出の4号機たち」はまだまだ続けていきますので、引き続き目を通していただければ幸いです。また、新たな連載も始まりますので楽しみにしてください。その他、詳細は来月号にてお知らせいたします。それでは…。

■思い出の4号機たち■ ●バーサス(1998年アルゼ)



ユニバーサルからアルゼへ社名変更第1弾。3連Vがサンダーを連想させるが配列やゲーム性の変更は多い。リール配列はコンドル型を使用しているが、右リールのバー絵柄は、スイカの代用絵柄となつているため、右リールではスイカの取りこぼしがなくなつた。これにより挟み打ちが快適になり、またその挟み打ちがゲーム性も一段と面白くさせた。後の大ヒット機「花火」と同じ配列であり、ゲーム性も酷似している花火はバーサスのリメイク版と言ってもよい。リールフラッシュがサンダーに比べより面白く、奥深くなつた。ただ、花火が登場するたちまち花火にシェアを奪われた。