先月号で既報の通り、JAIA施設営業事業部の「第2回全国情報交換会」が福岡にて下記要領で開催されます。

施設営業事業部会員には8月下旬、開催案内を送付しました。お申込は同封の参加申込書にてJAIA事務局へ、メールかFAXにて9



日 程/2019年11月20日(水)~21日(木)場所/「ヒルトン福岡シーホーク」 〒810-8650 福岡市中央区地行浜2-2-3 TEL 092-844-8111 https://www.hiltonfukuokaseahawk.jp/申込/2019年9月30日(月)締切参加費/相部屋(ツイン)…30,000円 (宿泊・懇親会等) 個室…38,000円 (宿泊・懇親会等。先着50名限定) 令和元年度
アミューズメント施設管理者のための
エルー・
エルー・
期日/令和元年9月11日(水)~12日(ホ)
会場/国立オリンピック記念青少年総合センター
主催/(公財)全国防犯協会連合会

JAIA施設営業事業部研修委員会所管の「青少年指導員養成講座」。今年度も東京、大阪の2会場で計画され、その第一弾となる東京会場が57名の受講者を迎え開催された。第51回目。

カリキュラムは2ページの通り。今回は、毎回の受講者アンケートで好評の従来の講義に加え、元警視庁警部補の榎本氏による講義「『カウンセラーとネゴシエーターの届く言葉』とは何か?」が新たに追加された。

満座修了後の受講者アンケート(以下)では、高い満足度が現れる結果に。今回も、修了試験で満点をとった受講者、グループ発表で1位となったメンバー、優秀なレポートを提出した受講者には内田研修委員長よりそれぞれクオカードが贈られたが、その際の受賞者コメントにおいても「店長になったばかりでスタッフの対応に悩んでいる最中、ベテラン管理者がたくさんいる環境で色々な話を聞けて勉強になった」「20 数年の経験値で無理矢理乗り越えてきた感のある自分にとって、学びが多かった」「中学生のお客様を怒らせてしまい、親御さんからお叱りの電話があって"怖さ"を持ったまま今回参加。何かつかめればと考えていたが、

「他さ」を持ったままう回参加。何かつかめればと考えていたか、 青少年の将来を考えた接客という目的もでき、自信を持って現場 に帰ることができる」「自分の中の引き出しが増えた」「同業は最 大の味方だと痛感した」等、「貴重な機会を作ってくれた」こと に対する感謝の言葉が相次いだ。【講座の内容は2~5 P】



AOU、JAMMAが残した軌跡をこれからはJAIAが、新たな未来に向かい繋いでまいります。

#### 青少年指導員養成議座2日間のカリキュラム

#### <2019年9月11日(水)>

▶開講式......12時30分~



主催者挨拶/JAIA 石井光一副会長

「第51回を数える本講座は、これまでにのべ約4700名の青少年アドバイザ ーを輩出、それぞれの地域で活躍されています。この2日間、皆さんも是非、 同業他社の方々と積極的にコミュニーションを図ってより良い店舗づくりのため のヒントを得、また、学んだことを現場に持ち帰り責任者として実践して下さい」



講師/JAIA理事 内田慎一研修委員長

JAIAのプロモーションビデオを上映し、組織や活動内容を理解させた後、養成講座誕生の背景、 意義と役割を説明。 学校には行けないがゲームセンターには行ける子どもの存在をあげて、地域懇談 会でもゲームセンターを「居場所」とする評価する地域側の声があることを紹介した。また、講座修了 者に与えられる「青少年アドバイザー」の肩書・認定番号を名刺に印刷すること、アドバイザー在籍店 舗をアピールする店内掲示(JAIAホームページからダウンロード可)を行うことが求められた。

●講義「風適法について」

13時~14時30分



講師/(一社)日本娯楽遊技指導改善機構副理事長(元AOU専務理事 元JAIA常勤顧問) 鈴木剛夫氏 『改訂版・実務風適法』(著/鈴木剛夫氏、監修/関根謙一警察大学校名誉教授)をもとに、風適 法について、具体的に解説。事前に受講生からFAXで質問を集めており、それらへの回答を含め、現 場での実際の指導例(AOU事務局、JAIA事務局に相談のあった数々の事例)を取り上げながら理解

を深めさせるとともに、店舗管理者が風適法を学ぶ必要性を強調した。なお、現場で当局から指導を 受けた際、指導内容・所轄署・担当官名等をうかがいJAIA本部へ上げるなどのアドバイスも行った。

●レポート作成・休憩......14時30分~



**贈師/元・警察庁科学警察研究所犯罪行動科学部元・目白大学人間学部教授** 非行の現状や対策・基礎知識、少年法について豊富なデータや調査結果をもとに解説した後、子

ども・若者を取り巻く現代の状況として「虐待」に関しその影響や身体的特徴、行動指標等を説明。地 域社会の一員として店舗管理者が子どもたちを理解して見守り、青少年育成の一端を担うという意識 を持つことの重要性を再認識させた。また、「親がしてくれること」を非行少年と一般少年別に示したグ ラフ(非行少年がしてもらうのは最低限のことのみ)から、愛情を持って接することの大切さを訴えた。

▶レポート作成·休憩......15時50分~

●講義「『カウンセラーとネゴシエーターの届く言葉』とは何か?」.........................16時10分~17時20分



講師/(株) kibi 代表取締役 (元警視庁警部補) 榎本澄雄氏

麻布署刑事課・知能犯捜査係主任刑事として数々の事件を担当(6年余りで警視総監賞4件、刑 事部長賞7件、組織犯罪対策部長賞3件受賞)した講師が、「カウンセラーとネゴシエーターは理念 もテクニックもよく似ている」との考えの下、自身の経験に基づいて"相手に届く言葉"を解説。二人一 組でのロールプレイングや振り返りも途中途中に取り入れられ、「権威より好意」「言語より非言語」「影 響力を行使する前に信頼関係を醸成する」等、カウンセリングで重要となる理念を学ばせた。

)レポート作成·休憩......17時20分~

●グループ討議の進め方について......17時40分~

▶宿舎(東横イン新宿歌舞伎町)へ移動......18時~

※夕食はグループごとに外食

<2019年9月12日(木)>

●講義「クレーム対応について」 ......9時~11時



講師/㈱日本コンサルタントグループ 保坂真民氏

クレーム発生のメカニズムから「不」の解消法、クレーム発生の際の行動ステップを詳細に説明〈正 論を言いすぎるのではなく、"お客様を勝たせる接客"がポイント〉。 その後、実践で即座に使えるよう に、二人一組になって「おわびが感じられるおわびの仕方」(ストックしておく具体的なおわびの言葉と 喋り方、お辞儀の角度とカウント等)のトレーニングを行い体得させた。また、対クレーマーを含めたケ ーススタディでは、グループディスカッション&発表により様々な対応を学ばせた。

▶レポート作成・休憩......11時~

●グループ討議・昼食......11時20分~

●グループ発表......13時~15時30分

●修了試験·自己採点......15時30分~

●閉講式......16時~



#### 各種表彰/内田慎一研修委員長 修了証書授与·閉講挨拶/石井光一副会長

「受講生のコメントを聞くと、『ふりかえり』『気づき』という言葉が多く聞かれ、皆さんにとって有 意義な2日間であったことが感じられます。研修内容を上司に報告するとともに、学んだことを 部下と共有し、1つのチームとしてますます地域に愛される店舗づくりに邁進してください」

### 一グループ発表

予め与えられたテーマについて、各グル プでディスカッションした内容をそれぞれ 約10分間のストーリーにまとめて発表。

#### 1 班「クレーンゲーム機・景品の交換について」

新人スタッフが成長していく様を3部構成で表現。 【1 か月目】ゲットしたぬいぐるみを別のキャラクタ-に交換するよう求められ、「ルールだから」「あっちに交 換できないと書いてある」となんでもかんでも正論で拒 否。客はSNSに悪評を流すぞと怒って帰る。

【2か月目】お菓子をゲットしたが、別の味に替えて欲しいという申し出に、「全力でサポートするので別の味を もう1つ取りましょう」という店長を感心して見ている。

【3か月目】種類がいくつかある 景品は、予めそれを客に伝えれば 交換を求められるトラブルはない と悟ったスタッフ。フィギアを取 ろうとしている子どもにキャラク ターの種類を詳しく説明する。



#### 3班「クレーンゲーム機のトラブルについて」

「言われた箇所を狙ってるのに何回やっても取れない。 お前がやってみろ」と客から苦情を受けた新人スタッフが「ハウスルールでダメ」と素っ気ない態度をとり「ルールがなんだ!」と客をさらに怒らせてしまう。そこへ登場した店長は、景品の置き直しとアドバイスでゲットを一緒に楽しる。

を一緒に楽しみ、客は喜んで 次のクレーン機へ。

また、「20回以上やっても 取れなくて子どもが泣いちゃった」という母子連れの「景 品くれませんか。確率機じゃ ないの?」に対し、基本的に プレイヤーの腕だと真摯に答 えてゲットをお手伝いする。



#### 5班「年少者入場時間規制について」

スマホの画像を提示。それを認めないスタッフは頭 を抱える。そこへ、近所の常連が来店し、自分が少年たちの保護者になるからまだ遊ばせるよう提案。それに対しスタッフは、風適法でいうところの保護者の定義につ いて説明し、その常連客が保護者として成立しないことを理解してもらう。

最後に店長登場。メダル預か りシステムを説明。「明日以降、 **※店お待ちしています」と** 納得してお帰りいただく。



### 7班「メダル購入返金・両替機トラブルについ

<両替機の取り忘れ>

1000円を両替、百円玉を1枚残したのに気づかず、次 に利用した客が持っていく。9枚しかないのに気づいた 客からの苦情を受け、スタッフが両替機を客と一緒に確 認。中の金額があっており、最後の両替履歴が500円玉だったことから、次の利用客が一緒に持って行った可能 性を指摘。今後は両替時にその場で金額を確認していただくことをお願いし、「今回特別に」百円分をクレジットでプレイしていただく。返金はできないが、客を疑わずに対応を進めることがポイント。

<外国人が両替機と間違えてメダル貸機にお金を投入> お金ではなくメダルが出てきたという申し出に、メダ ルゲームを勧め楽しく遊んでいただく。メダルに興味な い場合は、防犯カメラ等で事実確認をして返金。

#### 2班「子どもさんへの声かけについて」

<平日、学校のある時間に中学生が遊んでいる> スタッフが声かけするが、「学校は休み。うざい」と言 われ、店長を呼ぶ。「○○<んだよね」と話しかける店長 中学生は名前を覚えていてくれたことを感謝。色々 と聞き出すのではなく共感する対応に「店長だから言う けど」と心を開き、「明日からがんばる」と約束する。

<高額両替の小学生> \_ クレーンに興じる小学生が大量の紙幣を両替。それを 見た店長がスタッフにインカムで保護者の有無を確認するよう指示する。スタッフは膝を曲げ子どもと目線を合わせて「おひとりでご来店ですか?」。父親がメダルコーナーにいることを知り、父親のもとへ行って子どもと一緒に遊ぶことを提案する。その真摯な対応に「心配してくれたんだね。見てくるよ」と父親は子どもの所へ。

#### 4班「店舗内での動画・写真撮影のトラブルについて」

<店内の撮影自体はOKな店舗でのケース> 動画を撮りながらプライズゲームで盛り上がっている グループ。盛り上がっている気持ちをそのままに、周り の他の客へ配慮してもらうようスタッフが声をかける。 <ハウスルールで撮影不可としている店舗> 撮影をやめてくれないユーチューバー。店舗ルールだ けでは納得してもらえないため、本社の許可が下りれば 撮影可能であり、本社に申請するよう説明。 <写真シール機の関辺での次場が疑われるケーフ>

く写真シール機の周辺での盗撮が疑われるケ ・カップルの後ろで男がスマホを手に怪しい動き。カップルがそれに気づくと、電話してくると逃げようとする スタッフは「撮ってないなら大丈夫ですよね」と丁 ニスマホの確認を求める。怪しい客でも客としてキチ ンと対応の上、うやむやにせず時にはハッキリ主張する。

#### 6班「警察官とのやりとりの中で」

『実務風適法』(鈴木剛夫著/警察大学校・関根謙― 学教授監修)で風適法をしっかり勉強した店長が、巡回に訪れた警察官と会話するなかで、正しい知識を持ち、法令を遵守、健全な営業に努めていることをアピールす る。また、当局からの指摘に対し、JAIA本部にあげるため、指導内容(ど

」の法令に適用か)、 所轄署、担当官のお名 前などをお聞きして書 き留め、確認をお願い するとともに、担当官 からも県警本部にあげ ていただくようお願い する。



#### 8班「クレーンゲーム機・景品の交換について」

1時間以上ゲームを続ける客。後ろで待っている客の苦情で「順番を替わって」とスタッフが何度も声をかけ るが、「そんなルールは何も書いてない」と取り合わない。 店長が来て、次回からPOPを貼るので今のゲームが終 わってから替わってもらうよう熱心にお願い。承諾して もらった後、待っていた客にお詫びして納得してもらう。

る客に声をかけるも「そん なとこに書いてあってもわ からない」「他の店にはル ールはない」。それに対し 熱心な姿勢でPOPの改善 を約束して納得させる。





修了試験満点賞

(株)タイトー

(株)バンダイナムコアミューズメント

(株)セガエンタテインメント

(株)セガエンタテインメント

(株)カプコン

(株)友栄

(株)レジャラン

※写真左から

仰木 允健

増田 莉奈 松山 直子

久保 健一

スポー度 岸 聖之 寺田亜津早

高須 洋行

### 優秀レポート賞

各講義終了後に書いたレポート(ひとり計4枚)を研修委員会 で審査。高評価のレポートが2枚以上の受講生を選出した。



## グループ発表 探点(構

予め与えられたテーマに関する発表を各研修委員が 採点(構成・進行、表現力、チームワークの3項目を各 5点満点)。総得点の高い3グループを表彰した。







4 班

※写真左から

プレビ(株) 草水尚太 (株)バンダイナムコアミューズメント 平岩兼治

(株)プレジャーキャスト

森下将史 (株)タイトー 長野直樹 (株)カプコン 神野 翼

(株)共和コーポレーション

小畑憲治

(株)セガエンタテインメント

小林茉利奈

3 班

(株)カプコン岸 聖之(株)タイトー秋葉大輔プレビ(株)細川貴弘

(株)共和コーポレーション 樋渡雄治

(株)セガエンタテインメント

笹川実織 (株)バンダイナムコアミューズメント

ドハンダイナムコアミュースメント 黒田泰造

#### 8 班

(株)ルルアーク 内田哲夫(株)レジャラン 高須洋行(株)タイトー 仰木允健(株)セガエンタテインメント

池原達司 νビ(株) 三浦大輔

プレビ(株) 三浦大輔 (株)バンダイナムコアミューズメント

増田莉奈

### 受講者アンケート (講義の理解度)

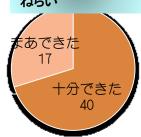
#### JAIAの事業活動と 養成講座の意義と ねらい

### 風適法について

#### 青少年育成と大人・ 社会の役割

### 「カウンセラーとネゴシエイターの届く 言葉」とは何か?

#### クレーム接客



あまりできなかった 0 全然できなかった 0



あまりできなかった 4 全然できなかった 0



あまりできなかった 4 全然できなかった 0



あまりできなかった 0 全然できなかった 0 回答なし 1



あまりできなかった 0 全然できなかった 0

### 受講生レポート(抜粋)

#### JAIAの事業活動及び養成講座の意義と狙い /風適法について

- ◎JAIAに関する知識が全くない状態でのスタートでしたが、その成り立ち・背景を学べたことで考え方が変わりました。ゲームセンターのありかた、世論は私の中学生の時とは大きく変化し、必要とされる存在になりました。自分のしている仕事に誇りが持てました。また、風適法の講義は、講師の話を聞いて"鳥肌"が立ちました。具体的な事例をまじえ楽しくわかりやすかったです。((株)共和コーポレーション 小畑震治)
- ◎学校に行けない子どもの受け入れ場所(唯一の社会との接点という考えもある)としてのAMスペースもあるというお話はとても印象的でした。ただ単に、非行、不良と判断するだけでなくその子に歩み寄って受け入れることも今の業界には必要になってきていると新しい考えを持てました。((株)タイトー 長野直樹)
- ◎風適法の講義は目からウロコでした。自身も更に知識をつけていきます。((株)セガエンタテインメント 松山直子)
- ◎保護者同伴という言葉の定義等について詳しく解説していただき、大変勉強になりました。お子様を残したまま保護者が買物に行ってしまうケースはとても多く、なかなかご協力いただけません。繰り返し呼びかけていくことで地域の健全化につながること、ひいては自店の信用獲得につながることが理解できました。(プレビ(株) 草水尚太)

#### 「カウンセラーとネゴシエーターの届く言葉」 とは何か?

- ◎お客様がお店のルールや法のルールに違反している際、ネゴシエーターとして協力を交渉することは多々あるので大変身になる講義でした。閉ざした心を開ける方法である"持ち物を褒めること"やプライベートな雑談はすぐにでも使えそうだと感じたので実践します。また、クレームをお持ちの方に対しても、行動の変化をもたらすプロセスを意識することで難なく対応できるようになりたいと思います。「権威よりも好意的な態度」「言語よりも非言語」「信頼関係を構築して影響力を行使する」。この3つを忘れずに行動していきます。((株)タイトー 仰木允健)
- ◎「伝えるということは届く言葉を使うこと」「エネルギーのありよう、エネルギー戦争という考え方と与えてあげること」「味方になる際に非言語が有効であること」。この講座で3つのインプットができました。これまで私は「言語中心」でした。はじめから正論…を改善します。相手にどうなって欲しいかを初めに頭の中でまとめコミュニケーションを取ることで、講師のお話を実践していきたいと思います。((株)セガエンタテインメント 久保健一)

#### 青少年育成と大人・社会の役割

- ◎テレビで虐待のニュースなどをみた時、酷いとは思いながらも自分とは関係ない他人事としてみているところがありました。しかしながら、自分たちの仕事は子どもと関わることが多く、こういった事件と無関係ではないと感じました。何度も注意をしたり声をかけたりしても、最初は反抗的で言うことをきいてくれない子どもも何人かいます。そういう時、早く帰らせようとすることばかりに注力してしまうことがありました。単に帰らせればいい、というのでは意味がない。もっと子どもを注意深く見て、心境などを理解できるよう努めていきたいと、この講義を聴いて思いました。((株)共和コーポレーション 尾科康仁)
- ○我々の店舗にも来店する少年たち。昔はヤンキーと呼ばれる不良グループが多かったが、今は減少しています。昔なら、目立ちたい、強く見せたいなどわかりやすかったのですが、現代は内面に問題を抱えている状態に変化してきたと感じます。そうした子どもたちが発信するメッセージに気づく、感じるために改めて年少者に対する見方や考え方などを変えていこうと思いました。((株)セガエンタテインメント 池原達司)
- ○この業界に入って 15 年以上になりますが、非行少年は劇的に減少していると感じます。以前は集団で単車を横付けし空ぶかしを行うなどの迷惑行為から警察沙汰に発展することもたびたびありましたが、今はほとんどなく、仮にあったとしても注意すれば素直に聞き入れる子が多いです。昨今の問題は、子に対する保護者の対応です。年少者入場制限でお声かけすると、子どものみを店外で待たせ、平気で閉店までゲームを続ける親がいます。声をかけても「人の家庭のことに□をはさむな」と受け合ってもらえません。青少年の健全な育成のため、説得していきますが、社会全体でそういう親を正す風潮が強くなれば、相談できる機関ができれば、解決に近づけるかなと感じました。((株)セガエンタテインメント 村上裕一)

#### クレーム接客

◎正しいことが大事なのではなく、お客様が感情的に納得されることが大事だというお話は共感が持てました。行動、感情を分類し、体系化してご説明いただいたので非常にわかりやすかったです。ロールプレイングをしながら実践することで定着率も高いと思いました。また、ケーススタディのグループ討議では、満足いくアウトプットができたのはもちろん、メンバーの様々な意見を聞くことができ非常に参考になりました。店舗に持ち帰り、スタッフ全員がお客様の心に寄り添った対応ができるよう努めて参ります。((株)バンダイナムコアミューズメント 豊巻淳)

### 第3回運営委員会

日時/2019年9月4日(水)14時~16時 場所/JAIA会議室 出席/石井光一委員長はじめ委員12名+事務局

#### 1. 風適去関連の最近の状況及び深夜営業の取組について

#### ◎ゲームセンター(風適5号営業)の条例における「営業 時間規制に関する緩和」についての要望の件

柴田専務理事が自民党議員連盟によるナイトタイム エコノミー提言資料等に基づき説明を行った後、標記 要望について検討。当業界もナイトタイムエコノミー の主要な対象業種の1つとして施策を展開していくこ とが必要かつ有益との考えの下、まずは大都市圏を 中心とした営業時間の延長を明記した要望書を自民 党時間市場創出推進議員連盟(ナイトタイムエコノミ ー議連)へ提出することとした。

#### ◎出入国管理及び難民認定法に関する規制緩和につい て(要望)

ゲームセンターでの外国人労働者(留学生の資格外 活動)の就業が入管法の規制により禁止されている 状況を背景に、その規制緩和に関する要望書を法務 省入国管理庁に提出したことについて柴田専務理事 が説明。引き続き要望活動を続けていくこととした。

#### ◎景品提供営業に関する規定の一本化について

旧AOUの「景品の取扱い要領」、旧JAMMAの「景品 提供ガイドライン」を一本化した新たな規定の制定に 関し、柴田専務理事が警察庁に内容報告、了解を得た ことを説明。新規定案について検討のうえ承認し、9 月26日の第7回JAIA理事会にあげることした。



#### 2. 施設営業事業部の体制について

7月に逝去された熊谷清司理事(北海道本部長)の後任 の理事について、9月中旬に予定されている北海道本部 の会議の結果を待って検討することとした。

#### 3. 報告事項

◎全国情報交換会について

◎2019-2020冬商戦向け新製品合同発表会の開催に ついて

### 第5回研修委員会

#### 1. 次年度の青少年指導員養成講座について

令和2年度青少年指導員養成講座の東京会場円程に ついて、事務局からオリンピックセンターの施設空き状 況の説明があり、検討。令和2年9月9日(水)~10日 (木)に開催することとした。

#### 2. その他

今回初めて依頼した外部講師による新講義につい て、よりアミューズメント業界の現場に活かせる内容と なるよう、現場を認知していただく、受講生アンケート を参考にカウンセリングを取り入れていただく等、大阪 会場開催前にお願いすることとした。

日時/2019年9月12日(木)11時20分~12時 場所/国立オリンピック記念青少年総合センター302号室 出席/内田慎一委員長はじめ委員7名+事務局



先月号で既報の通り、店舗活性推進委員会(畦田在隆委員長)では「天下一音ゲ 祭」に代わる今後の取組として、各メーカーと合同で店舗を盛り上げるイベントの 企画を進めることとし、その第1弾「maimaiでらっくす」 ((株) セガ・インタラクティ ブ)のエリア大会開催店舗を公募していたが、その11店舗が下記の通り決定した。

〈北 海 道〉2019年11月23日(土) / ラウンドワンスタジアム札幌北21条店〈東 北〉2019年12月1日(日) / スーパーノバ仙台利府店

〈北 関 東〉2019年11月17日(日)/群馬レジャーランド高崎駅東口店

〈関

東 A〉2019年11月9日(土)/セガ池袋GIGO 東 B〉2019年11月10日(日)/セガ池袋GIGO

東 C>2019年11月16日(土)/The 3rd PLANET 横浜本店

部〉2019年12月8日(日)/名古屋レジャーランド大高店 (中

〈近 畿 A>2019年12月14日(土)/ラウンドワンスタジアム千日前店

畿 B>2019年12月15日(日)/ラウンドワンスタジアム千日前店

(中 四 国) 2019年12月22日(日) / ラウンドワン広島店

〈九州沖縄〉2020年1月12日(日/ラウンドワンスタジアム博多・半道橋店



### 電子マネーシステムの標準化について

QRコード決済推進特別委員会 委員長 内田慎一

QRコード決済推進特別委員会(以下、特別委員会)では、「メーカー分科会」(電子マネー決済システムに関与するメーカー企業で組織)において、業界内に2つ存在する電子マネー決済システムの標準化を検討してきたが、このたび次世代端末を用いた新たな決済システムで統合を図ることを決議した。

本件に関しては2020年2月7~8日に開催される「JAEP02020」で対外的な発表を行うことを予定している。

当初、特別委員会はQRコードを用いた決済事業に関して、業界を取りまとめることでコード決済事業者(LINE Pay、Pay Pay など)と有利に手数料交渉を行うことや端末導入費用の補填を受けることを目指して活動したが、コード決済事業者が販促活動の重点をポイント付与など消費者への施策に移したことから、特別委員会の活動方針を変更し、電子マネー決済システムの標準化に注力していたところ。

- これまで業界に電子マネー決済システムが2つ存在していたことで、
  - ・端末価格の高止まり
  - ・オペレーターの導入意欲の抑制
  - ·キャッシュレス化の普及の遅れによる販売機会の逸失(インバウド)など
- の弊害をもたらしてきたが、新システムでは、
  - ・決済システム価格の低廉化促進
  - ・決済手数料の低廉化促進
  - ・施設における決済端末取付けの省力化
  - ・ゲームソフトから直接決済を行うことによる利便性の高いサービ ス提供
  - ・キャッシュレス社会への柔軟な対応 など

消費税対策としての電子マネーシステムの導入促進に繋がることが見込まれる。

なお、QRコードなどの新たな決済手段については今後とも引き続き、 検討を行うものとする。

また、JAIA AM技術委員会の「課金端末取付標準化分科会」では、今回検討する新たな決済システムの導入を前提とした「課金などの情報収集端末の取付容易化ガイドライン」の改訂の検討作業に取りかかっている。

### 「令和元年度 遊戯施設安全管理講習会」開催のご案内

最近の遊戯施設は、利用者の要求とともに多種多様となり、運動形態も多様化・高度化が進み、それに伴い大型 化する機種も増えてきております。

これらの**遊戯施設に対する安全確保**には、遊戯施設を維持・管理する人々の日常の努力や確実な操作による運転などに負う部分が大切であることはいうまでもありません。

当協会では、設立以来遊戯施設の安全をテーマに「遊戯施設安全管理講習会」を開催してまいりました。本年も以下の通り開催いたしますので、遊戯施設に携わる関係者及び遊戯施設の運行管理者・運転者など幅広くご参加下さいますようご案内いたします。

主 催/一般社団法人日本アミューズメント産業協会

後 援/国土交通省、大阪府

受講対象者/遊戯施設の運行管理者、維持保全管理者、維持保全技術者、運転者及び技術者 などのすべての関係者

開催期日/2019年(令和元年)11月29日(金)

開催場所/北浜フォーラム 会議室(A、B、C)

「大阪市中央区北浜1-8-16 大阪証券取引所ビル3F]

定 員/120名

#### 講習科目及び時間〈予定〉

- 1. 開会挨拶 [10:00~10:30]
- 2. 遊戯施設 定期検査マニュアル (補足)」 [10:30~12:00]
- 3. 遊戯施設の維持保全計画と運行管理 [13:00~14:00]
- 4. 遊戯施設の技術概論 [14:00~17:00] ①ベアリングについて

②遊戯施設の塗装について

○14.00」
全課程を修了された方には、
講習終了後、
「講習修了証書」を発行します

#### 講師

(一社) 日本アミューズメント産業協会 森田技術委員長

(一財) 日本建築設備・昇降機センター 金田認定評価部副部長

日本精工(株) 大日本塗料(株)

#### 受講料

◎ (一社) 日本アミューズメント産業協会会員………6, 000円

◎特定行政担当者、東日本遊園地協会、西日本遊園地協会、日本ウォータースライド安全協会会員及び定期検査報告書提出会社……9,000円

◎上記以外⋯⋯⋯⋯⋯⋯⋯⋯⋯⋯⋯13,000円

お問合せ JAIA遊園施設事業部 (担当:酒井) **sakai@jaia.jp** TEL03-6272-9071 FAX03-3556-5524

ПΤ

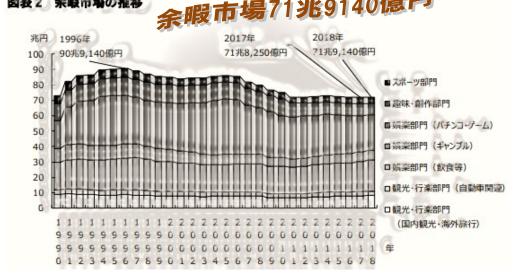
「ゲームセンター・ゲームコーナー」は3年連続のブ 遊園地やレジャーランド市場は過去最高の

公益財団法人日本生産性本部から 图表 2 余暇市場の推移 8月8日、『レジャー白書2019』が発 表された。余暇活動調査等をもとに、 我が国における余暇の実態を需給双 方の視点から総合的・時系列的に分 析・記録している同白書は、1977年 創刊。今回で通算43号目となる。

白書によれば、2018年の余暇市 場は71兆9140億円で、前年比 0.1%增。

なお、『レジャー白書』は7,000円 +税。日本生産性本部から直接購入 の他、全国有名書店、ネット書店でお 取り寄せ可能となっている。

【日本生産性本部 余暇創研究】 Tel03-3511-4019 fax03-3511-4019 



#### <余暇活動調査の仕様>

■調査対象:全国15~79歳男女 ■有効回収数:3,226 ■調査時期:2019年1~2月 ■調査方法:インターネット調査

2018年の参加人口は下表の通り、「国内観光旅 行」が8年連続の首位となった。多くの種目で参加人 口が増加し、また、2015年~2017年にかけて減少 傾向にあった一人当たり平均参加種目数は、2018 年で前年比 0.7 種目増加して 12.4 種目に。

特に平均参加種目数の伸びが目立ったのは、男性 20、30代。どちらもほとんどの種目で参加率が上昇 しており、なかでも「ゲームセンター、ゲームコーナー」 は20代が参加率13位で27.1%(前年15.2%)、30代 が参加率15位で25.5%(前年15.5%)となっている。 余暇関連産業各部門別の状況は次の通り。

[余暇市場全体 71兆9,140億円(0.1%増)]

- ●スポーツ部門・・・・・4兆1, 270億円(1.3%増) ●趣味・創作部門・・・・7兆4, 990億円(3.7%減)
- ●娯楽部門・・・・・・49兆100億円(0.2%減)
- ●観光·行楽部門····11兆2, 780億円(4.1%増)

	余暇活動種目	万人
1	国内観光旅行(避暑、避寒、温泉など)	5,430
2	外食(日常的なものは除く)	4,180
3	読書(仕事・勉強などを除く娯楽としての)	4,170
4	ドライブ	4,160
5	映画(テレビは除く)	3,610
6	複合 SC、アウトレットモール	3,560
7	音楽鑑賞(配信、CD、レコード、テープ、FM など)	3,470
8	動物園、植物園、水族館、博物館	3,340
9	ウインドウショッピング(娯楽としての)	3,070
10	ウォーキング	3,030
11	温浴施設(健康ランド、クアハウス、スーパー銭湯等)	2,990
12	カラオケ	2,980
13	ビデオの鑑賞(レンタルを含む)	2,710
14	SNS、Twitter などのデジタルコミュニケーション	2,620
15	園芸、庭いじり	2,560
15	宝くじ	2,560
17	体操(器具を使わないもの)	2,410
18	トランプ、オセロ、カルタ、花札など	2,370
19	音楽会、コンサートなど	2,310
20	ジョギング、マラソン	2,160

※ は前年に比べ順位の上昇、 は参加人口の増加 があったことを示す。

#### ゲーム場市場

<概況>

- ◎ゲームセンターは、長年続いた低迷から2016年に抜け出して 堅調が続いており、2018年も前年比 2.9%のプラスで4,550 億円となった。特にクレーンゲームの好調が目立った
- ◎店舗は、繁華街型の小規模店が減って、施設数と遊技機械台 数は減少が続いている。一方、ショッピングセンター立地は、比 較的堅調である。
- ◎「サービスチケットディスペンサー」の普及率が上がっている。既 存のゲーム機に接続し、ゲーム料金投入後、ゲーム開始前に チケットを払い出す装置で、チケット枚数に応じて店舗が用意し た小額景品と交換できる。VRを活用したゲーム機は、積極的に 導入する店舗がある一方、できるだけ人手をかけないよう、イベ ント開催に限るところもある。
- ◎大都市圏を中心に、増加するインバウンドの取り込みを狙い、ア ジア圏で主力のクレジットカードへの対応に加え、特に中国人観 光客の利用率の高い QR コード決済への対応を実験的に行って いる。
- ◎子どもが体を動かして遊ぶタイプの施設が非常に多様化している。 <参加人口>

ゲームセンターへの参加人口は1,530万人で、前年の1,340 万人から大きく増加した。活動参加率も 15.3%(前年 13.4%)と 前年よりも高い。女性の参加率は 15.7%(前年 14.3%)。 男性の 参加率は 14.8%(前年 12.6%)。 年間平均活動回数は 10.7 回 (前年 12.7 回)、年間平均費用は6,900円(前年7,700円)と なった。参加希望率 9.7%。

#### 遊園地市場

<概況>

- ◎遊園地・レジャーランド市場は、近年の伸びが続き、前年比 7.3%増加、8,510億円となり、過去最高の売上高を更新した。
- ◎施設間格差が大きく、特に地方の地場施設は苦しい状況にある が、大手は総じて堅調が続き、業界をリードしている。
- <参加人口>

遊園地への参加人口は1,900万人(前年1,790万人)で大 幅に増加した。参加率は19.0%(前年17.9%)。女性の参加率は 22.9%、男性 15.0%。年間平均活動回数は3.1回(前年2.9 回)、年間平均費用は2万3,200円(前年2万1,000円)となっ た。参加希望率 28.1%。

## バチショーバチスロ機 4号観用リスト

「4号転用メダルゲーム機に係る倫理基準の運用規定」に基づき、 各メーカーから届出のあった機械を JAIA 事務局で実査。転用に際し改造 が正当に行われていると JAIA が承認した機械を今月号より掲載します。 なお、JAIA では会員が4号転用メダルゲーム機を製造・販売・オペレーション使用 する際に「アミューズメント適合機」マークの表示を義務付けています。

				ーズメント適合機」マークの表示を義務付けています。	
届出会員	4号メーカー	機別	<b>筐体名</b>	機種名	<b>発行日</b>
(株)マインズ	サミー	パチンコ	ブレイクⅡシリーズ	デジハネCRAぐるぐるダービー	2019/8/27
(株)マインズ	七匠	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	パチスロ マッハGOGOGO	2019/8/27
(株)マインズ (株)三田商事	ベルコ 北電子	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	スーパービンゴリバース アイムジャグラーAPEX ジャンバリver	2019/8/27
			REACH α-Sシリーズ	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパースロット	ニューキングハナハナー30	2019/8/27
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか	2019/8/27
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2019/8/27
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CRスーパー海物語IN沖縄4	2019/8/27
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CRスーパー海物語IN沖縄4	2019/8/27
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CRスーパー海物語IN JAPAN	2019/8/27
(株)アップワード	三共	パチンコ	APRECIVE	CR戦姫絶唱シンフォギア	2019/8/28
(株)アップワード	アルゼ	パチスロ	APRECIVE	コンチ4X	2019/8/28
(株)アップワード	大都技研	パチスロ	APRECIVE	HEY!鏡	2019/8/28
(株)ユンカース	パイオニア	パチスロ	ベガズラックA	クイーンハナハナEX-30	2019/8/29
(株)東プロ	エレコ	パチスロ	ハイパースロット	SLOT魔法少女まどか☆マギカ	2019/8/29
(株)東プロ	ミズホ	パチスロ	ハイパースロット	アナザーゴッドハーデスー奪われたZEUS Ver.ー	2019/8/29
(株)東プロ	ユニバーサルブロス	パチスロ	ハイパースロット	ミリオンゴッドー神々の凱旋ー	2019/8/29
(株)東プロ	三洋	パチスロ	ハイパースロット	パチスロ聖闘士星矢 海皇覚醒Special	2019/8/29
(株)東プロ	オリンピア	パチスロ	ハイパースロット	パチスロ ラブ嬢	2019/8/29
(株)東プロ	オリンピア	パチスロ	ハイパースロット	パチスロ 黄門ちゃまV	2019/8/29
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2019/8/29
(株)東プロ	藤商事	パチンコ	プロハンター	P緋弾のアリアⅢ	2019/8/29
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CRスーパー海物語IN沖縄4	2019/9/5
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CRスーパー海物語IN沖縄4	2019/9/5
(株)東プロ	サンセイR&D	パチンコ	プロハンター	CR牙狼 GOLDSTORM 翔	2019/9/5
(株)東プロ	京楽	パチンコ	プロハンター	CRぱちんこ必殺仕事人V	2019/9/5
(株)東プロ	豊丸	パチンコ	プロハンター	CR餃子の王将3 おすすめ600	2019/9/5
(株)東プロ	平和	パチンコ	プロハンター	CR黄門ちゃま 神盛JUDGEMENT	2019/9/5
(株)東プロ	藤商事	パチンコ	プロハンター	CRリング 終焉ノ刻	2019/9/5
(株)東プロ	藤商事	パチンコ	プロハンター	CRリング 終焉ノ刻	2019/9/5
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2019/9/5
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパースロット	押忍!番長3	2019/9/5
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパースロット	HEY!鏡	2019/9/5
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	アイムジャグラーEX	2019/9/5
(株)東プロ	エレコ	パチスロ	ハイパースロット	バジリスク絆	2019/9/5
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパースロット	ニューキングハナハナー30	2019/9/5
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパースロット	クイーンハナハナー30	2019/9/5
(株)東プロ	ロデオ	パチスロ	ハイパースロット	ガメラ	2019/9/5
(株)東プロ	ロデオ	パチスロ	ハイパースロット	サラリーマン金太郎	2019/9/5
(株)ユンカース	サミー	パチンコ	ベガズラックA	CR真北斗無双FWN	2019/9/5
(株)ユンカース	サミー	パチンコ	ベガズラックA	CR真北斗無双2FB	2019/9/5
(株)マインズ	京楽	パチンコ	ブレイクⅡシリーズ	CRぱちんこ必殺仕事人V	2019/9/5
(株)マインズ	サミー	パチンコ	ブレイクⅡシリーズ	Pあの日見た花の名前を僕たちはまだ知らない。	2019/9/5
(株)マインズ	三共	パチンコ	ブレイクⅡシリーズ	PF蒼穹のファフナー2	2019/9/5
(株)マインズ	ミズホ	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	アナザーゴッドハーデスー奪われたZEUS Ver.	2019/9/5
(株)マインズ	オリンピア	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	パチスロ黄門ちゃま 喝	2019/9/5
(株)マインズ	エレコ	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	バジリスク~甲賀忍法帖~絆	2019/9/5
(株)マインズ	エレコ	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	バジリスク~甲賀忍法帖~絆	2019/9/5
(株)マインズ	ユニバーサルブロス	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	ミリオンゴッド-神々の凱旋-	2019/9/5
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパースロット	Re:ゼロから始める異世界生活	2019/9/6
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパースロット	SLOT劇場版魔法少女まどか☆マギカ	2019/9/6
(株)ユンカース	大都技研	パチスロ	ベガズラックA	Sアメリカン番長HEY!鏡B2	2019/9/13
(株)ユンカース	アクロス	パチスロ	ベガズラックA	バーサスSE	2019/9/13
(株)ユンカース	京楽	パチンコ	ベガズラックA	CRぱちんこ必殺仕事人V	2019/9/13
(株)ユンカース	三洋	パチンコ	ベガズラックA	CRAスーパー海物語INジャパンSC	2019/9/13
(株)マインズ	マルホン	パチンコ	ブレイクⅡシリーズ	CR天龍∞	2019/9/13
(株)マインズ	ニューギン	パチンコ	ブレイクⅡシリーズ	CR真·花の慶次2	2019/9/13
(株)マインズ	メーシー	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	SLOT魔法少女まどか☆マギカ2	2019/9/13
(株)マインズ	メーシー	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	SLOT魔法少女まどか☆マギカ	2019/9/13
(株)マインズ	ミズホ	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	アナザーゴッドハーデスー奪われたZEUS Ver.	2019/9/13
(株)マインズ	ユニバーサルブロス	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	ミリオンゴッド-神々の凱旋-	2019/9/13
(株)マインズ	エレコ	パチスロ	ブレイクⅡシリーズ	バジリスク~甲賀忍法帖~絆	2019/9/13
(株)三田商事	京楽	パチンコ	REACH むリーズ	CRぱちんこ冬のソナタRemember	2019/9/13

# アミューズメント施設における景品提供営業のガイドライン

2014年3月27日制定 2019年9月26日改正 (一社) 日本アミューズメント産業協会[JAIA]

1. 目的

アミューズメントマシンにより提供される景品についてその種類、内容および営業方法を規定することにより、公正な競争秩序を確立するとともに、景品提供営業さらにはアミューズメント業界の将来に向けた健全な発展に資することを目的とする。

#### 2. 定義

本ガイドラインで規定する景品とは風俗営業適正化法第2条第1項第5号で規定されるゲームセンター等における営業において使用される「遊技の結果が物品により表示される遊技の用に供する遊技設備」で提供される物品をいう。

#### 3. 景品の内容

①景品の価額

景品として提供する物品は小売価格でおおむね800円以 下のものとする。

小売価格とは、景品専用に開発された商品を除き、一般市場における価格とする。

なお、景品専用に開発された物品であっても1個あたりの 価格はおおむね800円を超えてはならない。

②景品の種類

善良な風俗の保持、清浄な風俗環境の保持および青少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止する観点から、ゲームセンター等における正常な商習慣に照らし適合すると認められる景品に限る。

また、食品衛生法の遵守および他者の知的財産権を侵害することがないようすべきである。

以上の点を踏まえ、次に掲げる物品等をゲームセンター 等に設置されるアミューズメントマシンにおいて提供される 景品として製造・販売・流通してはならない。

- i たばこ、喫煙器具類およびこれらをモチーフにした物品
- ii 酒類、および酒をモチーフにした物品
- iii 医薬品、興奮・めまい・幻覚等の作用を目的とする有機溶剤や成分を含有する物品

- iv 青少年の健全な育成や公序良俗を阻害する内容が 印刷または記録された各種メディア(図書、写真、フィ ルム、ビデオテープ、CD-ROM・DVDなどの記録 メディア類)
- v 性的な行為の用に供する物品および性器を模した物品
- vi ショーツ、ブラジャー等の下着類
- vii 金券類および類似品
- vii 食品衛生法に抵触する材料を使用した物品
- ix 偽造ブランド品や偽造キャラクターを使用したもの等、 他者の知的財産権を侵害している物品
- x 心身に危害を与える恐れのある物品(レーザーポイン ター、刃物類)
- xi 動物愛護の精神に反する恐れのある生物

#### 4. 景品提供の方法

- ①クレーン式遊技機等の遊技設備によりクレーンで釣り上げるなどした物品で小売価格がおおむね800円以下のものを提供すること。
- ②景品は、あらかじめ表示されている物品と同一のものでなければならない。
- ③ 景品と異なる高額なものをデモンストレーションとして展示してはならない。
- ④カプセル内に品名や記号を記したチケットなどを入れ、これを景品と交換してはならない。
- ⑤提供した景品をもって他の景品と交換してはならない。
- ⑥景品が手渡しで提供される仕組みの遊技の場合において も、本ガイドラインの定めるところにより、景品の取り扱いを 行わなければならない。
- ⑦風俗営業適正化法に定めるいわゆる4号営業に用いられるパチンコ機、パチスロ機に類する遊技機、メダルゲーム、ビデオゲーム、フリッパーゲーム機等の遊技機を用いる遊技においては、景品を提供してはならない。

#### 5. 附則

このガイドラインは、2019年9月26日から適用する。

- ■最新機種が Twitter であがればいいと思う。そ したらもっと来る回数が増えると思う。(和歌 山・50歳・♂)
- ●汗かくゲームの横に扇風機があればいいな。 (和歌山・21歳・♂)
- ●子どもと一緒に乗れるものや、ガチャガチャがあればいいな。(山口・50歳・♂)
- ●アームがゆるいのがわかりやすぎる時が多い。 (山口・36歳・♀)
- ●夏休み等に子ども向けのイベントがあったら子どもたちも喜ぶと思います。(山口・32歳・全)
- ■照明を明るくしてほしい。子どもの視力が心配だから。(山口・31歳・♀)
- ビンゴゲームに子どもたちが喜んで参加したので良かった。(福岡・33歳・♀)
- ■メダルが当たるビンゴ大会などを企画してほしいです。(山口・42歳・早)
- ●子どもをひとりでも行かせられる場所にして ほしい。スタッフが多いとか、明るいとか。(三 重・36歳・♀)
- ●両替に行ってる間にクレーンでやりかけのフィギュアを直された。(愛知・38歳・み)

- ●音ゲーの知識を持っている人(スタッフ)が少なく、話したりできないのはつまらない。(三重・39歳・♂)
- ●体感コーナーはもっと映り込みや待ちイスなど気にかけてほしい。個人的には、もっと暗くてもいいかと。(三重・36歳・♂)
- ●ゲーム録画台をもっと増やしてほしい。その台 だけ待ちが出る。(三重・38歳・♀)
- アミューズメントコーナーのパチスロをよく やります。盤面やゲーム性は古くてもいいの で、ちょっとずつ変えて欲しい。(三重・20 歳・♂)
- おとうさんおかあさんと来たりもするけど、一人で来られる場所になればいいと思います。 (三重・11歳・♂)
- ●メダルゲーム機で予約席を作ってほしい。(愛知・20代・♂)
- ●もっとメダルが当たらないと続けてやろうと 思わなくなってくる。(三重・32歳・♂)
- ●タオルが欲しい。(和歌山・34歳・♂)
- ●将棋のゲームをお願い。(和歌山・34歳・♂)
- ケームの遊び方がわからないのがある。(和歌山・55歳・♀)

