

本報告書の要約

1 アミューズメント産業界の市場規模

2019年度の日本経済は、制裁関税の応酬などによる米中貿易摩擦の激化や欧州経済の減速など世界経済にマイナス要因を抱える中、個人消費の拡大や高い労働需要が続いたことなどを受け堅調に推移した。10月には消費税の増税が実施され、駆け込み需要の反動減による消費落ち込みが顕在化したものの、年末に向けては個人消費持ち直しの動きが出始めた。

しかし、1月以降新型コロナウイルスの感染拡大が始まったことにより、2020年2月末には安倍首相による自粛要請が発出され、3月には経済が大きく落ち込むこととなった。

このような経済動向の中、アミューズメント業界は2016年6月に施行された改正風俗営業適正化法による年少者のアミューズメント施設立ち入り時間の延長がようやく利用者全体に浸透したと考えられ、引き続き追い風として作用した。クレーンゲームを中心とするプライズマシンの売上げも好調に推移したことからゲームセンター等、アミューズメント施設の売上げを示すオペレーション売上高は5,408億円で前年度比4.0%の増加となった。

アミューズメント機器の販売高においても、メダルゲーム、音楽ゲーム、アミューズメントベンダーの販売が好調だったことから1,647億円で前年度に比べ1.8%の増加となった。

オペレーション売上げ、アミューズメント機器販売を合計したアミューズメント産業の市場規模は前年度に比べ3.5%増となる7,055億円となった。

(単位:億円)

		2010 年度	2011 年度	2012 年度	2013 年度	2014 年度	2015 年度	2016 年度	2017 年度	2018 年度	2019 年度
業務用ゲーム機	販売高	6,689	6,723	6,491	6,314	5,833	5,908	6,194	6,388	6,817	7,055
	前年度比	99.3%	100.5%	96.6%	97.3%	92.4%	101.3%	104.9%	103.1%	106.7%	103.5%
AM機製品	販売高	1,732	1,848	1,791	1,750	1,611	1,569	1,574	1,529	1,617	1,647
	前年度比	102.1%	106.7%	97.0%	97.7%	92.0%	97.4%	100.3%	97.2%	105.7%	101.8%
オペレーション	販売高	4,958	4,875	4,700	4,564	4,222	4,338	4,620	4,859	5,201	5,408
	前年度比	98.3%	98.3%	96.4%	97.1%	92.5%	102.8%	106.5%	105.2%	107.0%	104.0%