

「ゲームセンター」における 新型コロナウイルス感染拡大予防ガイドライン 10月1日、改訂しました

COVID-19



関係者各位におかれましては、新型コロナウイルス感染予防に余念のないことと存じますが、これから冬に向かい感染の第6波や新たなウイルス変異株による感染再拡大の懸念があります。

このたび、内閣官房新型コロナウイルス感染症対策室より全ての「業種別ガイドライン」について、更なる感染対策を行うよう指導がありました。

これを受け、最終的に感染症の専門家の方に監修を戴いた上で、『ゲームセンターのガイドライン』を改定致しておりますのでお知らせします。改訂版ガイドライン(該当箇所赤字)の内容につきましては、JAIAのホームページ(<https://jaia.jp>)をご覧ください。

なお、先行して7月に改定を行っていましたが一部改訂もありますので、今回の改定版(10月1日)に併せて反映させております。



JAIAからの お知らせ

『JAIAプレス9月号』で既報の通り、新型コロナウイルス感染症の影響により、

◎ジャパン アミューズメントエキスポ(JAEPO)2022(2022年2月4日～5日開催予定)

◎アミューズメント産業新春賀詞交歓会

(2022年1月14日予定)ともに、中止とすることが決定いたしました。

改めてお知らせするとともに、関係各位におかれましては、ご理解のほどお願い申し上げます。

日本生産性本部・余暇創研 『レジャー白書2021』を公表

2020年の市場規模55兆2,040億円、前年比23.7%

公益財団法人日本生産性本部の余暇創研から10月4日、『レジャー白書2021』が発行された。

余暇活動調査等をもとに国民のレジャー活動を需給両面から総合的に分析している同白書は、1977年に創刊、今回で通算45号目となる。

『レジャー白書2021』の概要は次ページの通り。コロナ禍が続いた2020年は、動画鑑賞や読書をはじめとする在宅レジャーの参加人口が上位となる一方、これまで中心的な余暇活動であった観光や外食などが大幅に減少。余暇関連市場規模は、前年比23.7%減の55兆2,040億円となった。同白書は余暇関連産業を4部門に分けているが、コロナ禍の影響を大きく受けた【観光・行楽部門(前年比43.7%減)】をはじめ、【スポーツ部門(前年比15.9%減)】、【趣味・創作部門(前年比9.5%減)】、【娯楽部門(前年比21.8%減)】と4部門すべてマイナスだった。

なお、余暇総研では、レジャー白書の過去の時系列データを含め、レジャー白書のオリジナルデータを利用した各種データ分析の相談を受け付けている。お問合せは以下。

〈調査の概要〉

- 調査方法
インターネット調査
- 調査対象
全国15歳～79歳の男女
- 有効回答数
3,246
- 調査実施時期
2021年1月～2月

お問合せ先

公益財団法人日本生産性本部

内容について(余暇創研)

TEL 03-3511-4011

MAIL yoka@jpc-net.jp

販売について(生産性出版)

TEL 03-3511-4034

FAX 03-3511-4073

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。

余暇活動の参加人口(2019年→2020年)の上位40種目は下表の通り。

「2020年の余暇活動への参加・消費の実態」をみると、アミューズメント業界関連の項目は次のようになっている。

【ゲームセンター・ゲームコーナー】

参加人口=1,040万人 参加率=10.5%
年間平均活動回数=11.1回 年間平均費用=7.9千円
1回当たり費用=710円 参加希望率=8.8%

【テレビゲーム(家庭での)】

参加人口=2,070万人 参加率=20.9%
年間平均活動回数=47.4回 年間平均費用=11.9千円
1回当たり費用=250円 参加希望率=18.4%

【遊園地】

参加人口=950万人 参加率=9.6%
年間平均活動回数=2.8回 年間平均費用=20.0千円
1回当たり費用=7,140円 参加希望率=27.6%

【ソーシャルゲームなどのオンラインゲーム】

参加人口=1,310万人 参加率=13.2%
年間平均活動回数=77.8回 年間平均費用=11.4千円
1回当たり費用=150円 参加希望率=13.7%

※参考

【パチンコ】

参加人口=710万人 参加率=7.2%
年間平均活動回数=29.5回 年間平均費用=89.5千円
1回当たり費用=3,030円 参加希望率=5.5%

【SNS、ツイッターなどのデジタルコミュニケーション】

参加人口=2,580万人 参加率=26.1%
年間平均活動回数=81.5回 年間平均費用=2.9千円
1回当たり費用=40円 参加希望率=23.5%

【複合ショッピングセンター、アウトレットモール】

参加人口=2,530万人 参加率=25.6%
年間平均活動回数=8.9回 年間平均費用=13.0千円
1回当たり費用=1,460円 参加希望率=34.8%

2019年

余暇活動の参加人口上位40種目(2019年~2020年)

2020年

余暇活動種目	万人
1 国内観光旅行(避暑、避寒、温泉など)	5,400
2 外食(日常的なものは除く)	4,350
3 読書(仕事、勉強などを除く娯楽としての)	4,110
4 ドライブ	3,960
5 映画(テレビは除く)	3,740
6 複合ショッピングセンター、アウトレットモール	3,550
7 音楽鑑賞(配信、CD・レコード、テープ、FM など)	3,540
8 動画鑑賞(レンタル、配信を含む)	3,510
9 動物園、植物園、水族館、博物館	3,330
10 ウォーキング	3,220
11 カラオケ	2,980
12 温浴施設(健康ランド、クアハウス、スーパー銭湯等)	2,940
13 ウィンドウショッピング(見て歩きなど娯楽としての)	2,920
14 宝くじ	2,640
15 SNS、ツイッターなどのデジタルコミュニケーション	2,580
16 園芸、庭いじり	2,500
17 音楽会、コンサートなど	2,260
18 トランプ、オセロ、カルタ、花札など	2,190
19 体操(器具を使わないもの)	2,150
20 テレビゲーム(家庭での)	2,070
21 ジョギング、マラソン	2,050
22 帰省旅行	1,950
23 遊園地	1,900
24 バーベキュー	1,890
25 バー、スナック、パブ、飲み屋	1,790
26 ピクニック、ハイキング、野外散歩	1,720
26 ファッション(楽しみとしての)	1,720
28 ペット(遊ぶ・世話する)	1,710
29 トレーニング	1,700
30 スポーツ観戦(テレビは除く)	1,640
31 学習、調べもの	1,600
32 ゲームセンター、ゲームコーナー	1,470
33 催し物、博覧会	1,460
34 料理(日常的なものは除く)	1,450
35 ソーシャルゲームなどのオンラインゲーム	1,330
36 写真の制作	1,300
37 美術鑑賞(テレビは除く)	1,290
38 海外旅行	1,140
39 編物、織物、手芸	1,040
40 日曜大工	1,030

余暇活動種目	万人
1 動画鑑賞(レンタル、配信を含む)	3,900
2 読書(仕事、勉強などを除く娯楽としての)	3,650
3 音楽鑑賞(配信、CD・レコード、テープ、FM など)	3,410
4 国内観光旅行(避暑、避寒、温泉など)	3,390
5 ドライブ	3,340
6 外食(日常的なものは除く)	3,330
7 ウォーキング	3,290
8 映画(テレビは除く)	2,750
9 SNS、ツイッターなどのデジタルコミュニケーション	2,580
10 複合ショッピングセンター、アウトレットモール	2,530
11 園芸、庭いじり	2,410
12 体操(器具を使わないもの)	2,330
13 宝くじ	2,240
14 ジョギング、マラソン	2,220
15 ウィンドウショッピング(見て歩きなど娯楽としての)	2,140
16 テレビゲーム(家庭での)	2,070
17 温浴施設(健康ランド、クアハウス、スーパー銭湯等)	1,910
18 トランプ、オセロ、カルタ、花札など	1,860
19 動物園、植物園、水族館、博物館	1,790
20 トレーニング	1,750
20 カラオケ	1,750
22 学習、調べもの	1,660
23 ペット(遊ぶ・世話する)	1,650
24 ピクニック、ハイキング、野外散歩	1,470
25 料理(日常的なものは除く)	1,450
26 ファッション(楽しみとしての)	1,380
27 バーベキュー	1,330
28 ソーシャルゲームなどのオンラインゲーム	1,310
29 写真の制作	1,110
30 ゲームセンター、ゲームコーナー	1,040
31 日曜大工	1,030
32 音楽会、コンサートなど	1,020
33 バー、スナック、パブ、飲み屋	970
34 遊園地	950
35 スポーツ観戦(テレビは除く)	930
36 編物、織物、手芸	920
36 帰省旅行	920
38 洋楽の演奏	830
39 中央競馬	820
40 動画の制作・編集	780

※ の色ふせは、前年より上昇した順位・参加人口。

2020年の余暇市場は、2019年までの成長基調から一転、新型コロナウイルス感染症による“コロナ禍”で極めて大きなダメージを受けた。

同時期の国内総生産(支出側)は前年比20.7%減、民間最終消費支出は前年比19.1%減であるのに対し、余暇市場の落ち込みは大きい。

『レジャー白書2021』では、4部門の各項目について詳細な市場動向を分析しているが、以下、アミューズメント業界関連の項目に関し概略のみピックアップし紹介する。



営業自粛が響きゲームセンター低迷 クレーンゲームはオンライン化へ

ゲームセンターは、前年比34.9%減となった。コロナ禍の影響で、遊園地やテーマパークと同様の休業・営業自粛要請を受け、多いところで年間約90日の休業を実施した施設もあり、年間売上高が大きく落ち込んだ。

コロナ禍において、都市部の繁華街(特に新宿歌舞伎町・上野・秋葉原など)は、顕著に人流抑制が行われ、こうしたエリアに立地する施設は最も大きなダメージを受けた。また、近年増加を続けていた訪日外国人観光客は、コロナ禍で消失し、観光地に立地する施設が影響を受けたほか、プライズゲームは外国人観光客に人気を博していたことから、こうした需要を消失することにもなった。さらに、外出自粛で、重症化リスクの高い高齢者の利用が減少した。高齢者は、平日日中の利用だけでなく、週末には孫や家族を連れて来店する重要な顧客であっただけに影響が大きかった。

明るい話題としては、プライズコーナーは堅調に推移した。

新たな潮流として、業界各社がオンラインクレーンゲームに力を入れ出した。「トレバ」や「ネットキャッチャーネッチ」などはオンライン専門事業者が始めたサービスであるが、ここ数年でゲームセンター業界大手がこぞってオンライン対応を開始し、コロナ禍の自粛生活の中でさらに注目されるようになった。新規ユーザーの獲得、新規顧客の開拓に期待したいが、顧客が店舗に戻ってこなくなるリスクもある。既に競争激化の様相を呈しているが、リアル店舗のクレーンゲームと相互に差別化をはかり、共存共栄の道を期待したい。

巣ごもり消費でテレビゲーム好調

テレビゲーム・ゲームソフト(※コンシューマー)は、コロナ禍の巣ごもり需要の追い風を受け、前年比12.4%増加した。ハード、ソフトともに上向き基調であった。

2020年は、家庭用ゲーム機・携帯型ゲーム機の需要が見直された年でもあった。コロナ禍でステイホームを強いられる日々の生活の中で、消費者が収入減に直面するケースもあらわれ、無料やサブスク、家庭用ゲーム機のような買い切り(一回買えば何度でも遊べる)のサービスを見直す傾向が高まった。

オンライン・ソーシャルゲーム堅調続く

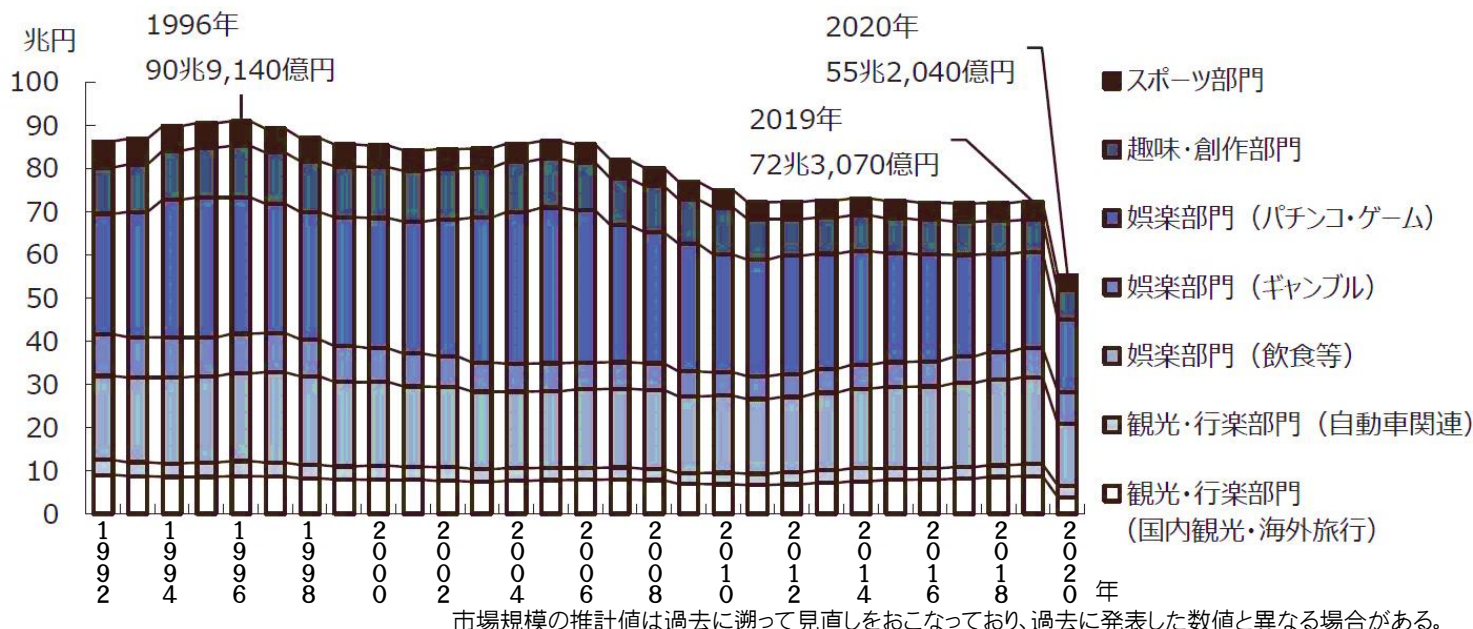
オンライン・ソーシャルゲームは、前年まで伸び悩みの傾向だったが、前年比4.7%増加した。これまでは基本無料で、課金のサービスを楽しむ遊び方が多かったが、巣ごもり消費の需要が拡大する中、際限なく支出するような遊び方に抵抗を感じ、ガチャ(ゲーム内くじ)を自粛する傾向がみられるようになった。

スマホゲームに関しては、中国・韓国といったアジア諸国のゲームがランキング上位に入るようになった。外国企業による日本市場への参入を見据えた動きであり、今後の動向が注目される。また、ブロックチェーンを利用したゲームが登場しつつある。アイテムに対価性を持たせるといった新たな動きであり、今後の進展に注目が集まる。

オンライン・サブスクリプション(定額遊び放題)のサービスは、様々な分野でサブスク化が支持を得ている中、あまり浸透していない感がある。今後の展開に期待したい。

コロナ禍でテーマパーク売上激減

遊園地・レジャーランド(テーマパーク含む)の売上は、コロナ禍のダメージが極めて大きく、前年比61.6%減少した。政府等からの営業自粛要請や緊急事態宣言発令を踏まえ、2月末から3月に多くの施設が休園に入った。4月の1回目の緊急事態宣言発令の後、移り時のゴールデンウィークも閉園が続いた。その後5月から7月にかけて、感染拡大の影響が小さい地域から順に営業が再開された。しかし、その場合にも大幅な入場者数制限を余儀なくされた。主要な施設は、業界共通の「遊園地・テーマパークにおける新型コロナウイルス感染拡大予防ガイドライン」(東日本遊園地協会、西日本遊園地協会、賛同企業)に沿い、入園者数は50%以下に制限し、チケットの事前予約制も導入しながら営業が行われるようになった。7月22日からは「Go To トラベル事業」が始まり、10月に東京都が対象地域に組み入れられると、遊園地やテーマパークも地域共通クーポンの適用を受けた。その効果で11月までは比較的堅調であったが、12月から感染者数が再び増加をはじめ、2021年1月に2回目の緊急事態宣言発令で、時短営業と大幅な入場者数制限が再びとられた。加えて、外国人観光客が消滅し、インバウンド集客に頼ってきた施設はさらにダメージが大きい。



キャッシュレス決済プロジェクト

来春 標準化端末リリース& 共通マスタ・共通データベース 本格運用開始

キャッシュレス決済推進特別委員会

内田 慎一 委員長



前月号で既報の通り、JAIAでは「キャッシュレス決済推進特別委員会」を立ち上げ「次世代端末における決済システムの規格標準化」を推進してきたが、いよいよ来春、標準化端末がリリースされ、共通マスタ・共通データベースが本格運用開始となる。交通系や流通系などの各種電子マネーが利用可能。

経済産業省が「キャッシュレス・ビジョン」を制定したのは2018年4月。その中で「現在20%のキャッシュレス決済比率を2025年に40%、中長期的には80%に引き上げることを目指す」としており、これを受け、JAIAでは5ページ表の体制でプロジェクトを進めてきた。

現状、アミューズメント業界におけるキャッシュレス化は平均で約5%に留まる。「我々の業界もアナログからデジタルの時代に向け準備が整うことになる」と語るキャッシュレス決済推進特別委員会の内田慎一委員長に話を聞いた。

一委員会の2年近くの活動を経て、キャッシュレス決済プロジェクトが最終段階を迎えました。「次世代端末における決済システムの規格標準化」とは、具体的にどういったことですか。

現状、一部企業で導入している電子決済システムは互換性がないことから、会員全店舗で使用できるシステムを構築することです。そして、アミューズメント業界のすべてのマシン、部品、景品等に業限定「JAIAコード」をつけて「どの事業者の、どの商品か」を識別、共通データベース（JAIAコードデータベース）により様々な情報を管理し、それを利活用します。

目下、最もポピュラーな自動認識方法と言われる「バーコード」が日本で実用化されたのは、1970年代初頭。今や小さな文房具1つ1つにさえバーコードはついていますし、書籍などでは独自のISBNコードがあります。バーコードが出始めてから実に50年を経て、ようやくアミューズメント業界に「JAIAコード」ができ、他業界に並ぶということになります。

一アミューズメント施設でのプリペイドカード、電子マネーなど新たな決済システムは、かねてから一部店舗で導入されてきましたが、未だスタンダードにはなっていません。これについてのお考えは。

プレイヤーにとって、やはり「百円玉の魅力」は大きいですね。百円は硬貨の大きさ、物価的にもちょうどいい。アメリカで最も普及している硬貨は25セントだけど、それでは1プレイの料金としては安すぎです。手軽に遊べるポケットの1コインが百円玉。また、お財布が硬貨でパンパンなのは嫌だし、小銭の有効利用としてゲームしたリね。

そして、多くのオペレーターが導入に踏み切れない一番の理由は、当然ながらコスト面。外付けの端末を各ゲーム機に付けるとなると大きな投資が必要になりますが、それに見合った売上アップは「百円玉の魅力」があるなか望みにくい。

POS (Point of Sale の略称/販売時点情報管理) システムとの連携でのメリットは大きいとはいえ、アミューズメント業界は、一般の販売店と事情が少し違ってきます。先ほど文房具のバーコードについて触れましたが、売れて少なくなったら補充できる商品とは異なり、クレーンゲームの景品の多くは数か月前に予約販売というスタイルで、仕入れた分がはけたら別の景品をクレーンに投入することが常。同じものを補充していく発想はなく、従って、スタッフがリアルタイムにクレーン内の在庫状況を把握する必要性はそう感じなかったということでしょう。

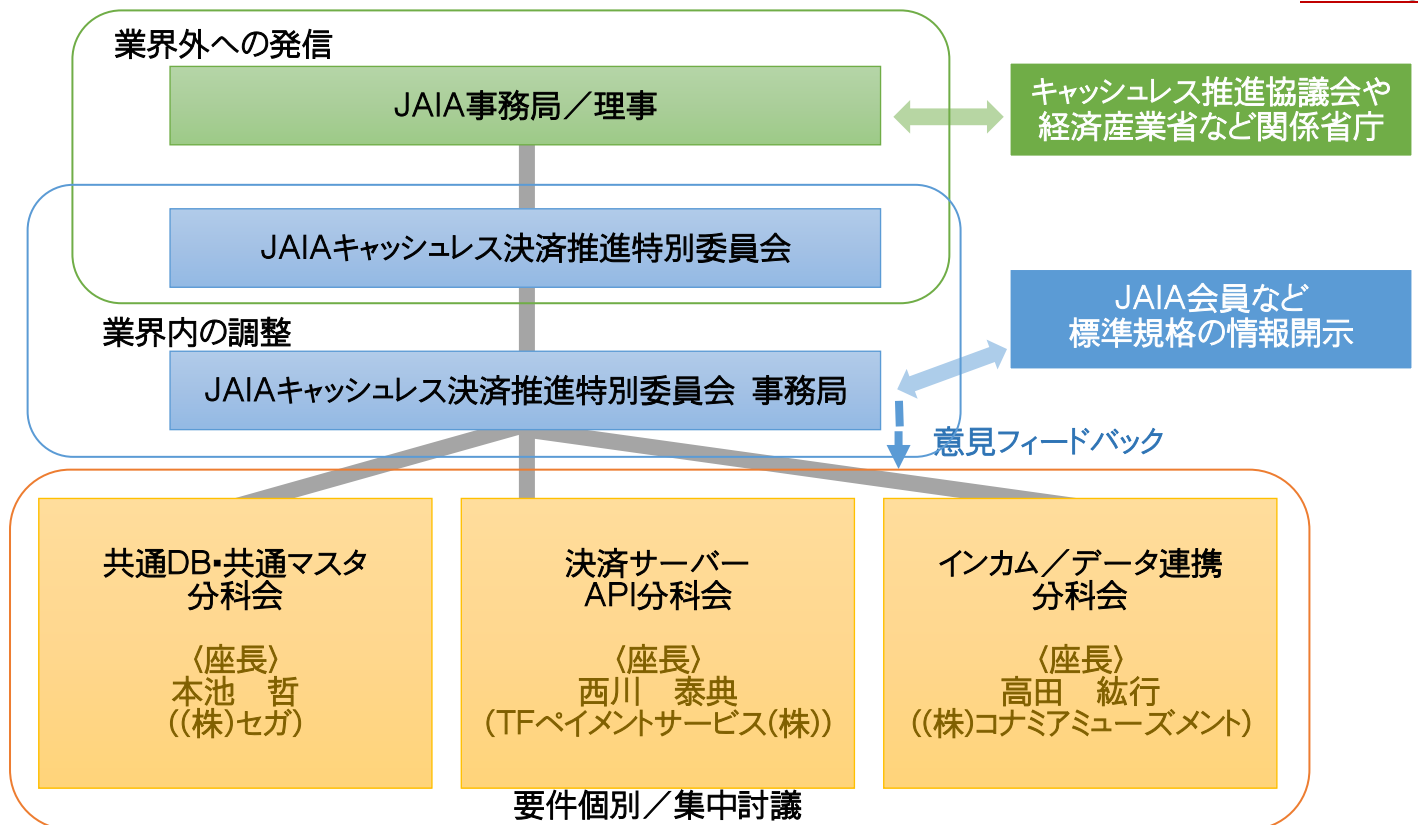
余談ですが、各種カードを使うと貯まるポイントに関し、以前の税込を改め「税抜価格で100円1ポイント」に変更するカードが見られるようになりました。つまり、1プレイ100円だと税抜100円未満と捉えポイントがつかないわけで、ポイントを気にする人にとっては、ポイントが貯まらないなら現金でも同じ、ということになります。

一では、今回のキャッシュレス決済プロジェクトによるアミューズメント業界へのメリットは。

まず、よく言われる1プレイ100円からの脱却。長らく問題となってきた「消費税の適正転嫁」が図れますし、さらに「ダイナミックプライシング」も可能となります。つまり、日によって、時間によって、天候によってなど様々な条件に応じてプレイ料金を1円単位で自由に変えられる。極端に言えば平日フリープレイにするゲーム機だって設けられるから、プレイヤーへのサービスとして活用できます。稼働状況やゲーム機によって、1プレイ〇円ではなく、2回、3回で〇円といったように回数設定も自在。

また、標準化規格によりゲーム内課金、アイテム課金ができるようになることで、メーカーでは新たな遊ばせ方の提案が実現します。コイン単位をベースとしたゲームがほぼ考え尽くされたと言われる中、これによりプレイヤーへの訴求力はUP。客単価の上昇も見込めます。

さらに、コロナ禍で激減したインバウンドが戻ってくれば、キャッシュレス決済の魅力が高まるのは必至でしょう。



一人材不足という面におけるメリットも大きい。

当然ながら、メーカー確認業務、集金・両替金準備等の現金取扱業務が軽減。店舗作業を正確かつ迅速に行うことができ、現金事故リスクも大幅に減ります。

加えて、JAIAコードの活用により、受発注、検品、棚卸、在庫管理といった業務が削減されるのも大きいですね。JAIAコードは、マイナンバーのようにアミューズメント業界の商品1つ1つに付けられるコードですが、メーカーが受注した商品を梱包・出荷する際にJAIAコードを添付し、オペレーターがそれを読み取るという流れ。現状の「発注情報や納品書に照らし合わせる」という作業に比べ、検品や棚卸業務は各段に楽になります。筐体などにもJAIAコードは表示されますから、管理業務も効率化できます。

POS連携によるメリットも大きい。売上管理面その他、稼働率などの状況がリアルに把握できれば、利用傾向を参考にゲームの配置など戦略が練れますから。

ところで、ユニクロなどでは専用スペースに買い物かごを置くと瞬時に合計金額が表示される自動会計システムを導入しています。これは、商品毎に付けられた電子タグ(RFID)が電波を発することによるもの。もし今後タグが廉価になれば、アミューズメント施設においても提供された景品とその時刻のデータをPOSで蓄積し、顧客動向に基づいた効果的な投入に役立てられます。

その他、Amazonの倉庫のように各メーカーの商品を1か所に集め、JAIAコードで受注した複数の商品を一括で送るという配送システムも将来像として考えられます。

一アミューズメント施設におけるキャッシュレス決済普及の力ぎは。

既存のマシンに外付け端末を付けるというのはコスト面において厳しく、全国の会員店舗で一気に進むのは容易でないと思われます。キャッシュレス化は、はっきり言って、メーカーの力なくしては普及しないでしょう。

メーカーが魅力あふれるゲーム機(筐体)を開発→それが多くのプレイヤーの来店動機に→オペレーターが設置。そのゲーム機はキャッシュレス専用である。…そうした流れでアミューズメント施設のキャッシュレス化は進んでいくのではないのでしょうか。

もちろん、買うか買わないかは個々のオペレーターの判断。ただ、キャッシュレス専用を主眼としたゲーム開発が加速すれば、旧態依然のゲームセンターはレアな存在になるかも知れません。例えば、古い商店街で手書きの値段シールを貼っているような店のように。それはそれで固定ファンがつき生き残る面もあるかと思いますが。コイン投入口を指し「この穴なんだ？」と言われる時代が来ないとは限りませんよ(笑)。いずれにしても、メーカーのゲーム開発の方向性は非常に気になることです。

一客の遊び方や感覚が変わっていくことになる。

JAIAコードデータベースにより、ゲームのサブスクリプションもできる。既にスマホゲーム等で行われているとはいえ、大きい画面でプレイした方が面白いでしょ。

今、ネットで繋がっているゲームはユーザーのデータを分析することで、コンティニューする得点範囲を絞り込み難易度を調整するといったことができますし、メーカーも、作ってお仕舞ではなくってきています。今後、どんな広がりを見せるか。ゲームは進化しながら常に人々に求められている娯楽。私はそう確信しています。

一10月から2021年下半期がスタートしました。

今回のプロジェクトは、日本のキャッシュレス化に対応したアミューズメント施設新時代に向けての下準備というべきもの。来春の運用開始に向け下半期はシステムの検証、評価、フィードバック等委員の皆さんのご負担が増えてくると思われ、改めて各委員、委員を出してくださいという企業には感謝申し上げます。業界がデジタル化、近代化の道に進むため、委員の皆さんのご協力、そして、会員の皆さんのご理解をお願いしたいと思います。

マイナンバーカードの健康保険証利用、 10月20日から本格運用開始

プレ運用という形で一部で開始していた「マイナンバーカードの健康保険証利用」が2021年10月20日から本格運用となった。

利用するには、事前に要申込。必要なものは①マイナンバーカード、②マイナンバーカード発行時に設定した数字4桁の暗証番号、③マイナンバーカードが読み取れるスマートフォン(またはパソコン+ICカードリーダー)で、マイナポータル(予めインストール)にアクセスする。

パソコンやスマートフォンなどでの申込ができない場合は、医療機関に設置されている自動受付機やセブン銀行ATMからの申込も可能。

マイナンバーカードを 保険証として利用する メリット

- ◎いったん登録すると、転職・結婚・引っ越し等に伴う再度の登録は必要ない。(ただし、医療保険者への加入喪失手続きは引き続き必要)
- ◎窓口への限度額適用認定証(従来は事前申請する必要あり)の持参が不要に。
- ◎薬剤情報、特定健診等情報、医療費通知情報を閲覧することが可能に。
- ◎医療費控除の手続きがスムーズに。(2021年分所得税の確定申告～予定)

なお、マイナンバーカードで受診できるのは、カードリーダーが設置されている医療機関や薬局。健康保険証として使える医療機関・薬局は、厚生労働省ホームページから確認するか、かかりつけの医療機関等にご確認ください。

【健康保険証利用申込のお問合せ】

マイナンバー総合フリーダイヤル 0120-95-0178

https://myna.go.jp/html/hokenshoriyou_top.html (マイナポータル)

https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_08277.html (厚生労働省)



「令和3年度 遊戯施設安全管理講習会」開催のご案内

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

協賛 (一財)日本建築設備・昇降機センター、西日本遊園地協会、東日本遊園地協会、日本ウォータースライド安全協会、(一社)近畿ブロック昇降機等検査協議会

受講対象者 遊戯施設の運行管理者、維持保安全管理者、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 2021年(令和3年)12月10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]

定員 80名

講習科目及び時間〈予定〉 ※受付開始時間：9時30分～

1. 開講挨拶 [10:30～11:00]
2. 遊戯施設の維持保全計画と運行管理 [11:00～12:00]
3. 遊戯施設の知っておきたいメンテナンスの基礎 [13:00～14:00]
4. 遊戯施設の技術概論 [14:00～17:00] (1講義1時間)
 - ①滑り軸受 ②ウレタン車輪 ③ロープテスター

講師〈予定〉

(一社)日本アミューズメント産業協会 技術委員会委員長 森田栄二
(一財)日本建築設備・昇降機センター 認定評価部副部長 金田 宏
NTNアドバンストマテリアルズ(株) シーシーアイ(株) 東京製綱(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
- ◎建築行政担当者、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

申込締切日

11月19日(金) (所定の申込書に必要事項記入のうえ FAX または Eメールにて)

講習会当日は「マスク着用」でご参加下さい。

新型コロナウイルス感染症の状況により、開催方式をリモート開催に変更する場合がありますので、予めご了承ください(その際は申込者に別途連絡)。

全課程修了者には、講習終了後、「講習修了証書」を発行します。



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

広報紙『JAIA press』発行をメールでお知らせします

JAIAプレス編集部では、JAIA会員に[JAIA通信]として『月刊JAIAプレス』発行のご案内をWEB公開と同時にを行っています。店舗・営業所単位での登録もOKです。メールアドレスを下記アドレスにご連絡ください。

ご登録 & お問い合わせは

fukawa@jaia.jp

TEL03-6272-9401

FAX03-6272-9411



パチンコ・パチスロ機 4号転用リスト

「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。

届出会員	4号メーカー	機別	筐体名	機種名	発行日
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2021/10/5
(株)東プロ	アムテックス	パチンコ	プロハンター	CRトキオスペシャル	2021/10/5
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	P真・北斗無双 第3章	2021/10/5
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	CRスーパー海物語IN沖縄4	2021/10/5
(株)東プロ	アムテックス	パチンコ	プロハンター	CRトキオスペシャル	2021/10/5
(株)東プロ	ニューギン	パチンコ	プロハンター	CR真・花の慶次2漆黒の衝撃	2021/10/5
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	Pスーパー海物語IN JAPAN2	2021/10/5
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	CR偽物語	2021/10/5
(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	2021/10/5
(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2	2021/10/5
(株)東プロ	メーシー	パチスロ	ハイパースロット	SL0T 劇場版魔法少女まどか☆マギカ[新編]叛逆の物語	2021/10/5
(株)東プロ	サボハニ	パチスロ	ハイパースロット	S吉宗3	2021/10/5
(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	2021/10/5
(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2漆黒の衝撃	2021/10/5
(株)マインズ	ニューギン	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P義風堂々!!～兼続と慶次～2	2021/10/5
(株)三田商事	北電子	パチスロ	REACH α シリーズ	ニューアイムジャグラーEX-C～カウントアップ T77	2021/10/5
(株)三田商事	ベルコ	パチスロ	REACH α シリーズ	スーパービンゴリゾートR5	2021/10/5
(株)東プロ	三共	パチンコ	プロハンター	CRフィーバー戦姫絶唱シンフォギア	2021/10/7
(株)東プロ	平和	パチンコ	プロハンター	CRルパン三世 Lupin The End	2021/10/7
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	ぱちんこCR真・北斗無双	2021/10/7
(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	2021/10/7
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CR大海物語4	2021/10/7
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	P大工の源さん 超韋駄天	2021/10/7
(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	2021/10/7
(株)東プロ	京楽	パチンコ	プロハンター	ぱちんこ魔法少女まどか☆マギカ	2021/10/7
(株)東プロ	メーシー	パチスロ	ハイパースロット	SL0T 劇場版魔法少女まどか☆マギカ[新編]叛逆の物語	2021/10/7
(株)東プロ	平和	パチスロ	ハイパースロット	S戦国乙女3 天剣を継ぐもの	2021/10/7
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	マイジャグラーIV	2021/10/7
(株)マインズ	北電子	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	スーパーミラクルジャグラー	2021/10/7
(株)マインズ	アムテックス	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CR綱取物語 横綱7戦全力	2021/10/7
(株)マインズ	北電子	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	ニューアイムジャグラーEX	2021/10/14
(株)マインズ	アムテックス	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CRトキオスペシャル	2021/10/21
(株)マインズ	平和	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CR黄門ちゃま～神盛JUDGEMENT	2021/10/21
(株)マインズ	ビスティ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	モードぱちんこコードギアス叛逆のルルーシュお気楽バージョン	2021/10/21
(株)マインズ	メーシー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pアナザーゴッドハーデス ザ・ワールド	2021/10/21
(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冥王召喚ー	2021/10/21
(株)マインズ	アムテックス	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	パチスロ 南国育ち 30	2021/10/21
(株)マインズ	三洋	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	パチスロ 聖闘士星矢海皇覚醒	2021/10/21
(株)三田商事	メーシー	パチンコ	REACH α シリーズ	PAナムココレクションAA	2021/10/21
(株)三田商事	三洋	パチンコ	REACH α シリーズ	P大工の源さん超韋駄天YTA	2021/10/21
(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	2021/10/22
(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-Anniversary Edition	2021/10/21
(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	2021/10/21
(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	2021/10/21
(株)東プロ	平和	パチンコ	プロハンター	CRルパン三世Lupin The End	2021/10/21
(株)東プロ	三共	パチンコ	プロハンター	PF戦姫絶唱シンフォギア2	2021/10/21
(株)東プロ	三共	パチンコ	プロハンター	CRフィーバー戦姫絶唱シンフォギア	2021/10/21
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2021/10/21
(株)東プロ	京楽	パチンコ	プロハンター	ぱちんこウルトラセブン2	2021/10/21
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CR大海物語4 BLACK	2021/10/21
(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	2021/10/21
(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	2021/10/21
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	Pスーパー海物語IN JAPAN2	2021/10/21

※2021年10月1日～10月21日の期間に発行されたものを掲載。いずれも盤面販売。

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にすべきである。

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
- viii 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ぬ。
- 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。

- 老人の楽しめる場にしてください。老人は金を持っているので、楽しく遊ばせればたくさん使ってくれると思います。(千葉・60代・♂)
- やさしいゲームがあるといいと思います。若い人とは違うので、ゲーム性が単純なものとか。(埼玉・62歳・♀)
- 音ゲーの待ちイスが増えて嬉しいです。ロッカーにカギをかけずに荷物が放置されていることがあり、心配になることがあります。(埼玉・25歳・♂)
- 店舗間交流戦を希望します。メンテナンスは良い方だと思いますので、引き続きお願いいたします(感謝いたします)。(埼玉・39歳・♂)
- 毎回来る度に家族でとてもとても楽しませていただいています。子どもたちも楽しめる競馬のメダルゲームがあると嬉しいです。(福島・33歳・♀)
- 音楽ゲームの環境を良くして(通路が広くなって、待ちイスが増える等)いただき、ありがとうございました。(東京・42歳・♂)
- 土日祝のメダルバンクの制限を5000枚くらいに増やしてほしい。家族で来て子どももたくさん使うので。(埼玉・27歳・♂)



子ザーの声



- コロナ以前の交流会の開催はとてありがたかった。また早く復活してほしいと思う。(福島・18歳・♂)
- 店員の接客態度がいい。ゲームやぬいぐるみ、フィギュアの種が多くて良い。一部ゲーム類の機種を貸し切りできるようにしてほしい。(福島・22歳・♂)
- 休日のたびにトイレにペーパーがない。もう少し気をつけてほしいです。(埼玉・40歳・♀)
- 施設内がきれい。店員さんの対応が丁寧。いつもありがとうございます！ 希望としては、順番待ちの時に、前の人が終わった途端、他の人に割り込みされたので順番カードなどがあると嫌な思いをせず楽しめたと思います。(福島・35歳・♂)
- 店舗内対戦や公式大会の開催を望みます。その際は、生放送の方も盛り上がるので、是非やってみたいです。私もTwitterなどで告知等してさらに盛り上がるようお力添えしたいと思っています。(埼玉・20歳・♀)
- メダル貸出が安くなるといい。年金暮らしのため。でも楽しくて今日も結構メダルを使いました。楽しかった。ここに来るのが私の楽しみです。(埼玉・73歳・♀)