



JAIEPO
JAPAN AMUSEMENT EXPO

ジャパン アミューズメント エキスポ 2019

ビジネス来場者数

会場：幕張メッセ国際展示場 展示ホール2・3

2019年1月25日(金)

ビジネス入場者数 (プレスを除く)	2019年	6,679名
	2018年	7,370名

最新ロードアトラクションが満載

JAIEPO ×



JAPAN AMUSEMENT EXPO

ジャパン アミューズメント エキスポ 2019

JAIEPO × 闘会議 × JeSU 2019 総来場者数

会場：幕張メッセ国際展示場 展示ホール1~8

2019年1月25日(金)・26日(土)・27日(日)3日間計

会場来場者	2019年	84,214名
	2018年	72,425名
ネット来場者	2019年	4,594,715名
	2018年	5,131,820名

2・3日目、一般来場者入場口となった展示ホール1

JAIEPO × 闘会議 × JeSU 2019

昨年4月の新生JAIA発足に伴い(一社)日本アミューズメント産業協会主催として初となる展示会『ジャパン アミューズメント エキスポ 2019 (JAIEPO2019)』が1月25日(金)~27日(日)、幕張メッセ国際展示場において開催された(第7回JAIEPO)。26日からの2日間は闘会議との3回目の合同開催。今回はそれに加え、昨年発足した(一社)日本eスポーツ連合(JeSU)が展示ホール4を用いて[eスポーツ国際チャレンジカップ~日本選抜 VS アジア選抜~]を展開し、『JAIEPO × 闘会議 × JeSU 2019』としての実施となった。なお、2020年の東京オリンピック・パラリンピック等を控え、会場確保の関係で例年の2月開催を早めての会期。同様の理由で今回の2020も1月開催の予定となっている。

3日間の来場者数は上表の通り。会場来場者、ネット来場者ともに前年比で減少したものの、2・3日目の一般開放日(相互入場可)にはコスプレイヤーやいわゆるゲーマーの他、ファミリーなど幅広い層が集い、世代、性別問わず全てのゲームファンが楽しめるゲームイベントとなった。

JAIEPOの出展規模は46社542小間。様々なタイプのVR機が並び取材に訪れたマスコミの注目を集めていた他、今年10月の消費税アップを目前に交通系カードやQRコード等の決済システムの展示も目立った。

また、主催者ステージでは3日間を通してイベントが行われ(4~5ページに詳細)、ゲーム大会では観客席の来場者に加え、ライブ配信される動画で全国のゲーマーが競技の行方を見守った(ニコニコ生放送の機能を使って優勝予想のユーザーアンケートも実施)。



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。

開 会 式

JA-EPO
JAPAN AMUSEMENT EXPO



左から、ジャパン アミューズメント エキスポ 2019 実行委員会・山下滋委員長、(一社) JAIA・石井光一副会長、JAIA・里見治会長、経済産業省大臣官房審議官(製造産業局担当)・広瀬直氏、国土交通省住宅局建築指導課昇降機等事故調査室室長・今村敬氏

初日1月25日9時30分より、幕張メッセ5ホール前特設会場において、JA-EPO2019開会式が行われた。

まず、主催者を代表して挨拶に立った(一社)日本アミューズメント産業協会(JAIA)の里見治会長は、今回のJA-EPOについて、JAIAとして業界団体が1つになって初めて開催された展示会であることに触れて「みなさんの努力により、およそ10年の期間を経てようやく昨年4月に統合に至った。一方、10数年にわたり右肩下がりで推移してきたアミューズメント産業の市場規模は、ここ数年、少しずつ右肩上がりで回復しており、そんな中で新生JAIA主催の第1回目のショーが開催されたことは私自身うれしい」と喜びを表し、「この回復は、もちろんオペレーターの努力もあってのことだが、なおかつ、より以上の収益を上げるためにはユーザーに支持されるマシンがなければいけない」として、今回の出展製品に大きな期待を膨らませた。そして、「今日は天気も良く、素晴らしいスタートの日を迎えた。このJA-EPOを1つのステップとして、我々の業界がますます飛躍できるよう一緒にがんばっていききたいと思う」と締めくくった。

続いて、来賓挨拶。

経済産業省大臣官房審議官(製造産業局担当)の広瀬直氏(下写真・中央)は、「この開会式に参加することで、昨晚からワクワクして珍しく早く就寝。朝食時はメチャメチャうらやましそうな顔の息子に、自分の高校時代にスペースインベーダーが全盛期だったことやUFOキャッチャーの景品をとるコツなどを話して食卓が盛り上がった。これもゲームの力だと思う」と切り出し、「3日間では楽しみきれない充実した内容のまさにAM業界を牽引する国内最大級の展示会。今回の成功でAM業界が盛り上がり、ますます市場が拡大するように」とJA-EPOに期待を寄せた。また、アミューズメント施設に関し、「スマホや家庭

用ゲームとは違ってリアルな体験・体感によって、これまで足を運ばなかった層に対してもアピールできる他、電子マネー等利便性の高い決済システムの環境が整いつつあり、こういったキャッシュレスに向けた動きにも大いに期待する」とコメント。「アミューズメント産業を含めた娯楽産業は、家族、友人、知人と過ごす時間を豊かにする産業だと認識している。心の豊かさがあってこそ、仕事や社会活動のモチベーションが高揚するわけで、それが生産性の向上にもつながっていく」と語った。

国土交通省住宅局建築指導課昇降機等事故調査室室長の今村敬氏(下写真・右)は、経済産業省の広瀬審議官と同様、冒頭「小さい子どもがいて普段は『ゲームは1日30分間まで』と注意しているものの、私も個人的にはゲーム好きで、今日はワクワクしていた」と笑顔。国土交通省で担当する業務について、「JA-EPOに展示されているゲームは直接規制の対象ではなく、“動くもの”である遊戯施設の安全性確保に取り組んでいる」と説明し、「ジェットコースターなど動くものは事故が起きると大変なので様々な面でメーカー等業界の方の知恵をいただきながら基準を作ったり国際基準と整合するような形で見直したりしている。遊戯施設は定期検査だけでなく日頃の保守管理が非常に大事であり、それも含め建築基準法を改正したところ。これに基づき維持管理計画策定のための指針を準備中だが、こういった取組を進めるためには業界の皆様のご理解・ご協力が不可欠」として、改めて列席の関係各位に協力を呼びかけた。

その後、JAIA里見治会長、来賓2氏に加え、JAIA石井光一副会長、ジャパンアミューズメントエキスポ実行委員会山下滋委員長の計5名によりテープカット。JA-EPO 2019が開幕した。



JAIA
里見治会長JAIA
石井光一副会長

秋元司衆議院議員

JAEP02019 実行委員会
山下滋委員長

パレ親 ティ JA-EPO JAPAN AMUSEMENT EXPO

初日終了後、19時～東京・港区の「東京プリンスホテル」鳳凰の間においてJAEP02019実行委員会主催により『JAEP02019懇親パーティ』が開催された。出席者300名。

まず、JAIA里見治会長が挨拶。JAIA主催として初めてとなる展示会場を見て回り感じたこととして、第一に「キャッシュレス化」に対応するシステムが目立ったことをあげ、「インバウンドが増加、特に中国からもたくさん訪日しているが、中国はキャッシュレス社会であるため、日本でゲームセンターに入ってもゲームができないという事例があるとも聞いている。今日は新たにQRコード決済の展示が見られ、また、キャッシュレスシステムは設備投資が少なくすむよう進化しつつある」とコメントした後、「カードで遊べればプレイヤーに色々な形である程度の還元ができ、それにより110円のプレイ料金が受け入れられる可能性が充分あると思う」と改めて消費税アップに向けての有効な対応策であるとの認識を示した。さらに、「出展されていた機械そのものも面白い新しいものがたくさんあり、こういったマシンがゲームセンターにどんどん設置されていくことで、今年も昨対プラスを実現できるのではと感じた。そういう意味では第1回のJAEP0は成功するのではないかな。あとは、マシンをいかにうまく利用し施設営

業者が収益をあげるか」と感想を述べ、業界が一丸となって頑張っていきたいと締めくくった。

乾杯の発声はJAIA石井光一副会長。「JAEP02019のテーマは『ゲーセンの未来を体感しよう』。各社の展示を見てそれが実現されると感じた。JAIAによる新生JAEP0はさらに伸びていくと思う」と力強く語り杯を上げた。

歓談の中、秋元司衆議院議員が来賓挨拶。キャッシュレス社会を話題にし、「世界的に見れば、ほぼ8割9割、低くても6割だが、日本は今18%。これから多くの訪日観光客を増やし、消費単価をあげていくためには、キャッシュレス社会に対応できる形をとらない限り需要をキャッチアップできない」と語り、AM業界に対し「是非、今年はキャッシュレスに力点を置き、行政トップともしっかり向き合っていたいただきながら、対応を進めてほしい」とし、「日本の素晴らしいコンテンツの1つであるゲームのすばらしさが外国人に伝わるように」と業界にエールを送った。

中締めはJAEP02019実行委員会の山下滋委員長。JAEP0に出展した各社に深い謝意を表すとともに、闘会議との合同開催となる2日目、3日目にはJAEP0隣のホールにてJeSU主催、賞金総額1500万円のeスポーツの大会が開催されることにも触れ、業界の発展を祈念し一本締めを行った。



第10回「接客デモンストレーション」

<日時>

2019年1月25日(金) 13時~15時30分

<場所>

JAPEO 特設ステージ



タ方から恒例の情報交換会



記念すべき10回目を迎えた「接客デモンストレーション」。主催の店舗活性推進委員会・畦田隆委員長は、開会挨拶の中で「この10年で業界は様変わりし、接客レベルは非常に向上した。この接客デモが“あるべき接客の姿を模索する象徴”として果たした役割は大きい」とし、10年という節目でひとまず一区切り、次年度から形を変え新たなステージに進むことを発表した。

8社出場。解説は、4年前に自らもデモンストレーターとして出場した同委員会の吉田紗綺委員。各社それぞれに特色あるデモで、観覧者は接客技術を直に感じていた。なお、最後に総評を行った同委員会・上野紗矢香副委員長は「来年もスタッフが輝けるステージを用意したい」と締めくくった。

(株)カプコン



ゲームランド
草津店
氏原湧斗



アミューズファ
クトリー常滑店
池川 萌



タイムサービスのエアーくじの当たりでクレーンをプレイした客が景品ゲット。その景品が同社限定でありネットキャッチャーに色違いがあるとしてネットキャッチャーを紹介するとともに、同社のラインスタンプなどをPR。

(株)サードプラネット



クレーンに失敗した客に、ラインの友だち追加でクレーン5回サービスを案内。それで景品ゲットした客にフォトスポットでの撮影をお勧め。併せてTwitterキャンペーン(その写真を投稿すると抽選で景品)を紹介。



サードプラネット
横浜本店
菅原利哉



サードプラネット
横浜本店
相沢笑美理

(株)プロボックス



ピノキーラン
ド黒瀬店
都築武史



ピノッキースパ
ティオ山口店
栗栖渉太



景品ゲットできず沈んだファミリーをハッピーにすべく「さいころりんイベント」(親子で順に大きなさいころを投げ、子どもの数字が大きければ大きなお菓子)に誘う。イベント参加賞のクレーン1回券でその後、景品ゲット。

(株)タイトー



タイトー店舗公式アプリのダウンロードでクレーン1回無料プレイのクーポン、アプリのポイントを集めることでもらえるクーポンでプレイするファミリーなど、様々な層がアプリをきっかけにスタッフとコミュニケーションし楽しむ。



タイトーステー
ション溝の口店
伊藤琴海



タイトーステー
ション大宮店
楠 雄介

(株)ラウンドワン



ラウンドワン
タジマ新三郷
名倉涼太



ラウンドワン
タジマ上尾
伊庭哲平



スタッフが常にインカムで連携を密にし、困っている客の様子に即、気づき対応。また、施設内に併設の「スポッチャ」をきっかけに、サービスチケットで誘導、操作説明等でAM施設初心者へゲームの楽しさをアピール。

(株)共和ローボレーション



女性限定で来店毎に音ゲー1回無料の「音ゲー女子部」を企画。カップル客の女性に登録・カード発行を勧め、二人が離れている間、それぞれ景品ゲットをお手伝い。お互いが景品プレゼントするサプライズを演出。



アピナ上尾店
吉田由梨



アピナ松本店
花村和俊

(株)バンダイナムコ
アミューズメント

namcoけやき
ウォーク前橋店
佐藤 麗



イオンタウン
一ツが丘ゲー
ムコーナー店
渡邊美和子



映画の前に時間をつぶすカップルに「30分で充分楽しめる遊びを用意しています」と「景品スペシャリスト」がクレーンの操作説明。大人も遊べるプロジェクションマッピングゲームも紹介、デートのバリエーションを広げる。



サービスチケットを持って来店したカップルにクレーンゲームの景品ゲットをお手伝い。その後、VRゲームを紹介して誘導。AM施設に新しい様々な遊びが広がっていることをアピールし、楽しみの幅を広げさせる。



セガ秋葉原
3号館
茂木康民



セガキャッ
チャーオン
ライン
金井ひとみ

<日時>

2019年1月26日(土) 13時~16時

<場所> JAEPO 特設ステージ

JAEPO
JAPAN AMUSEMENT EXPO
ジャパン アミューズメント エキスポ 2019

第五回「天下一音ゲ祭」

全国頂上決戦inJAEPO

ゲーム機メーカー4社の協力のもと開催の「天下一音ゲ祭」。5回目となる今回は5機種が対象となり、「ゲームの日」の一環として昨年11月に全国のべ715店舗の参加で店舗予選会が実施され、11地区のブロック決勝大会(12月15日・16日)を経て、各機種それぞれ11名の計54名(1名が体調不良で欠席)の精鋭がナンバーワンプレイヤーを目指し、JAEPOステージに集った。司会進行・塩野潤二氏(ラジオパーソナリティ)。各マシンのサウンドクリエイター、コンポーザー等スペシャルゲストが解説を担当した。

競技は、まず予選ラウンドに2回チャレンジし(公平性を保つためポジションを左右入替)、その合計得点で決勝トーナメントに進出する4名を決定。決勝トーナメント(ステージで1機種ずつ実施)は、得点ではなく対戦相手との勝敗によるもので、準決勝を勝ち抜いた各機種2名で最終決戦を行うというもの。ちなみに、予選ラウンド、準決勝、決勝はすべて異なる楽曲でプレイ。予選ラウンド、準決勝の勝負楽曲はマシンごとに予めWEBで掲載済みだが、決勝は新曲が用意され、決勝戦前にスペシャルゲストからその都度、発表・説明された。

初見でレベルの高いフルコンボに大きななどよめきが起ころるなど観客席も大盛り上がり。出場者の家族が息子の勇姿をビデオ撮影しながら熱い声援を送る姿もあちこちで見られた。

各マシンの優勝者は以下の通り。店舗活性推進委員会の長田泰幸副委員長から参戦マシンが記されたクリスタルの表彰盾が贈呈された。

SOUND VOLTEX IV
HEAVENLY HAVEN
(株)コナミアミューズメント



会津

ゲームパ
ック京都

関西ブロック代表

maimai
MILK PLUS
(株)セガインタラクティブ



よしき*KG

ラウンドワン川崎大師店

東海ブロック代表

CHUNITHM
STAR PLUS
(株)セガインタラクティブ



まてぞん

ラウンドワン札幌すすきの店

北海道ブロック代表

GROOVE COASTER
4 STARLIGHT ROAD
(株)タイトー



Sakima

タイトーエステーション市川妙典店

千葉埼玉ブロック代表

太鼓の達人 ブルーVer.
(株)バンダイナムコアミューズメント



タイトーエステーション上越店

みなぎ

北関東ブロック代表

<日時> 2019年1月27日(日) 10時~16時

<場所> JAEPO 特設ステージ

激突空間 企業対抗 格ゲートーナメント



アマチュア社会人ゲーマー対象の格闘ゲーム大会【激突空間】(フリーク・アンド・リバー主催、ドワンゴ制作協力)をJAIA主催で誘致。後援の(一社)日本eスポーツ連合(JeSU)の浜村弘一副会長が開会宣言を行い「JeSU が発足してちょうど1年。世界のeスポーツはPCゲーム中心に広がっているが、日本のお家芸・格闘ゲームの原点は対戦型アーケード。アーケードのeスポーツの大会が広がり、その歴史に火がつくことを大いに期待したい」と語った。

午前の部『BLAZBLUE CENTRALFICTION』、午後の部『GUILTY GEAR Xrd REV 2』と2部構成で。優勝チームには店舗活性推進委員会・畦田在隆委員長がクリスタルの盾を贈呈。ゲームセンターが格闘ゲームシーンを作ってきたことに触れ「負けたら台越しに睨みつけたりなど、生の闘いが繰り広げられるゲーセンでも熱い空間が待っている」と閉会挨拶を行った。

〈午前の部〉優勝/アーケシステムワークス(株) ※7社参戦(前回優勝のNHN JAPAN(株)が体調不良で欠場)
〈午後の部〉優勝/(株)エイリム(2018夏に続き【激突空間】2連覇) ※8社参戦



警察庁の担当官3名が初日のJAPEOをご視察。JAIA 柴田専務理事の案内でVR体験後、会場を回った。



VRいろいろ...



キャッシュレス
システム続々



プライズ!



ファミリー



(一社)日本eスポーツ連合が、
アジアeスポーツ連盟と共同で
国際eスポーツ大会(～日本選
抜VSアジア選抜～)を開催。



一般入場者入場口、
間もなく会場



施設営業事業部 地域懇談会

宮崎県本部(本部長/堀口哲夫) 九州・沖縄地区本部(本部長/菊池康男)

前回(平成29年9月26日)から(公財)宮崎県防犯協会連合会との共催というスタイルで実施しており、今回で11回目の開催となった地域懇談会。

来賓各位からの主な意見・要望、業界の回答は次の通りとなっている。

◇ ◇
◎全国のニュースで報じられているようにSNSを利用した事件が近年、多発している。また、最近の子どもは外見だけでは不良なのかそうでないのかの判断ができない。ゲームセンターのスタッフは不良行為を行っている青少年には積極的に声かけを行って欲しい。(県警本部)

◎宮崎県では『家庭の日』を設けて県内の諸企業店舗で様々なサービスを受けられる『子育て応援カード』を発行している。(県福祉保健部)

⇒業界より

・楽市楽座イオンモール宮崎店から『子育て応援カード』の利用状況に関し説明があり、堀口県本部長が「カードを使える店舗を増やしていく」とコメント。

◎ゲームセンターへの立入に関し原則禁止だが、保護者同伴の場合のみ原則『可』と指導している。児童の不登校については宮崎県は増加傾向にある。不登校の理由は様々だろうが、ゲームセンターで不登校の児童を見かけた場合は学校または警察に連絡を入れてほしい。(県教育庁生涯学習課)

⇒業界より

・JAIA鈴木顧問が「青少年指導員養成講座」について説明。青少年育成国民会議(当時)の協力を得て35年前にスタート、これまでの50回の歴史で約4600人の『青少年アドバイザー』を誕生させており、ほとんどのJAIA加盟の店舗には同アドバイザーが在籍していることを紹介した。

◎直接ゲームセンターに関わっている機関ではないが、家庭に対しての家庭支援プログラムを実施している。保護者へのプログラム・高齢者へのプログラム・児童へのプログラムがあり、過去にはゲーム・テレビを題材に『どう子どもと向き合っていくのか』を考える場を設けたりした。(県教育庁生涯学習課)

◎公立の小中学校で組織された団体。諸問題があるなかで一番大変なのは保護者への対応。いわゆるモンスターペアレントについては地域の警察組織と太いパイプがあるので、問題を抱え込まず常に相談しながら対応させてもらっている。ゲームについては、ゲームセンターに関しては、カードゲーム機用のカードをマンガ倉庫のようなお店で購入して学校に持ってくるのが問題になった件があった。児童虐待で児童相談所に持ち込まれる事案なども増えている。家庭で抱え込まず諸機関に相談してほしいと思っている。(県校長会)

◎楽市楽座イオンモール宮崎店に行った時、時間になると保護者同伴の確認をされており素晴らしいと感じた。きっと、JAIA加盟全店でなされているのでしょうか。家庭では、ゲーム・LINEを長時間触っている子どもほど成績が

日時/平成31年2月5日(火)14時~16時
場所/宮日会館10階第2会議室(宮崎市)

来賓(8名)

宮崎県福祉保健部 こども政策局 こども家庭課 主査	土屋 祐子氏
宮崎県教育庁人権同和教育課 主査	早川 康友氏
宮崎県教育庁生涯学習課 社会教育 主事	酒匂慎一郎氏
宮崎県警察本部生活安全部生活環境課 営業補佐	谷口 昭彦氏
宮崎県警察本部生活安全部少年課 課長補佐	中村 邦寛氏
宮崎県校長会 会長	恵利 修二氏
(公財)宮崎県青少年育成県民会議	永野 仁美氏
宮崎市青少年育成センター 青少年指導員	枝松 宏氏

主催者(14名)

(公財)宮崎県防犯協会連合会 専務理事	厚山 善光氏
(公財)宮崎県防犯協会連合会 事務局長補佐	佐藤 雅憲氏
(一社)JAIA 専務理事	柴田 健
(一社)JAIA 常勤顧問	鈴木 剛夫
JAIA宮崎県本部 本部長	堀口 哲夫
JAIA鹿児島本部 本部長	犬伏 和章
JAIA熊本県本部 事務局長	児玉 宏明
JAIA宮崎県本部 事務局	権現 昭彦
JAIA宮崎県本部 事務局	山口一久、他



落ちている。1時間程度なら問題ないが、LINEはだらだらとやりとりが続き、止め時がわからない。強い意志で止める子どもは決断力があるので成績が伸びる。(青少年育成県民会議)

◎ゲームセンターで最近子どもが少なくなったと感じている。その少なくなった子どもたちがゲームに夢中になっている横で親は買い物に夢中。先ほどお話に出た『決断力』『自制心』がまだまだ強くない子どもには親がしっかり見守る必要がある。青少年育成センターでは『悩むなテレホン』を開設し、教育についての相談を受け付けている。(宮崎市青少年育成センター)

広報紙『JAIApress』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』発行のご案内を行っています。

ご登録&お問い合わせは……fukawa@jaia.jp TEL03-6272-9401 FAX03-6272-9411

11月23日は「ゲームの日」

昨年4月のJAIA発足により新体制のもと初めての実施となった第24回「ゲームの日」。アミューズメント業界の社会奉仕活動として「ゲームの日」に前後してAMの出前やAM施設への招待イベントを行う「アミューズメントラブ・エイド」も、例年同様、各県本部の主導で企画・実施された。

★（※実施した県本部の内容を2018.12月号から順次掲載）

アミューズメント
ラブ・エイド
Vol. 3

アミューズメント ラブ・エイド in 秋田

今野 創
本部長

12月6日(木)16時～17時、「障害児入居施設若竹学園」を訪れ、子どもたち約30名にクリスマスプレゼント。ぬいぐるみ、お菓子、雑貨などをアソートした袋をサンタクロースからひとりひとりに配った。

「ブラウゴンと遊ぼう！一足早くメリークリスマス」と銘打ち、地元J3サッカーチーム「ブラウブリッツ秋田」との合同イベントとして開催。12月5日(水)14時～17時、児童養護施設「聖園天使園」(秋田市)にキックターゲット、ストライクアウト、ルーレットゴルフ、的当てゲームなど身体を使って遊ぶゲーム機を設置し、ブラウブリッツ秋田のマスコットキャラクター「ブラウゴン」と一緒に楽しんでいただいた。

全員(約25名)が満遍なく遊べるように幼児→小学生低学年→小学生高学年の順番で実施。最後に参加者全員にぬいぐるみ、おもちゃ、お菓子などをプレゼントした(景品提供/(株)ソニー、北日本通信工業(株))。

【本部事務局コメント】

今回は2カ所の施設約55名の子どもたちにプレゼントを贈りました。準備等も含めかなりの時間がかかりましたが、たくさんの子どもたちが毎年楽しみにしており、純粋に喜んでいる姿が大変印象深く、今後もできる限り継続したいと考えています。

12月15日9時50分～11時30分、「児童養護施設因伯子供学園」(倉吉市)の子どもたち27名+引率職員11名をイオンモール鳥取北内「アミパラ鳥取店」(鳥取市)に招待。ビンゴ大会に続き、プライズゲーム、メダルゲーム、音楽ゲーム、ドライブゲーム、カードゲーム等、各種ゲームを楽しんでいた。

参加者を2グループに分け、セガワールド鳥取店、イオンファンタジー鳥取北店、アミパラ鳥取店及びJAIA鳥取県本部のスタッフでお世話。クレーンではキャラクターものが大人気で、ゲットした時には飛び跳ねて喜ぶ姿も見られた。また、プリクラ、エアホッケー、マリオカートなども人気で、先生と一緒に楽しんでいた。終了後はイオン鳥取北店でのフードコートにて1000円分の昼食を提供。

アミューズメント ラブ・エイド
in 鳥取筒井雅久
本部長

お礼状

小学生や中学生はもちろんのこと、日頃は、園にいるより友人と過ごした方が…というような高校生たちもこの日を楽しみにしていました。どの子も笑顔でとてもいい表情でした。昼食も、なかなかあれだけの人数が揃って食事をする機会はないですし、また外食をする機会が少ない子どもたちにとって本当に良い経験となりました。皆様には大変良くしていただきありがたかったです。このように自分の知らない所で自分を思ってくれている、応援してくれている人がいるということは、子どもたちにとって心強く、これからの生活の励みにもなりました。



健全化を阻害する機械基準

平成3年5月13日制定 平成8年7月31日改正 平成11年7月14日改正 平成14年10月24日改正 平成30年12月17日改正
(一社)日本アミューズメント産業協会

1. 目的

「健全化を阻害する機械基準」(以下、機械基準という。)は、(一社)日本アミューズメント産業協会(以下、協会という。)が健全で秩序あるアミューズメントマシン産業の確立のため、公序良俗に反する機械を排除する諸対策推進の運用に活用し、もってアミューズメントマシン産業の振興に資することを目的とする。

2. 適用範囲

この機械基準は、業務用アミューズメントマシンのうち、次に規定する機種に適用し、協会会員は、健全化を阻害する機械を日本国内向けに製造、販売及びオペレーションをしてはならない。

2.1 テレビゲーム機

ビデオ画面を使用し、硬貨の投入または電子決済等により業務用としてオペレーションされるもの。

2.2 メダルゲーム機

メダルイン・メダルアウト方式により業務用としてオペレーションされるもの。

3. 定義

この機械基準で用いる主な用語の定義は、次のとおりとする。

3.1 業務用アミューズメントマシン

主として「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」の第2条第1項第5号に該当する営業で使用される遊技設備。

3.2 健全化を阻害する機械

4. に規定する各機種ごとに掲げられた各条件のいずれか一つ以上に該当するもの及び協会が公序良俗に反する機械と認めたもの。

3.3 4号転用メダルゲーム機

主として「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」の第2条第1項第4号に該当する営業で使用または使用することを前提に製造された遊技設備(パチンコ機及びパチスロ機等)を適正に改造したメダルゲーム機。

4. 機種ごとの条件

4.1 テレビゲーム機

(1)表現の条件 公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的、及び極度の残虐的な内容を表現するもの。

備考:公序良俗に反する内容を表現するもの、並びに卑猥、極度の暴力的及び極度の残虐的な内容の判定は、別に定める「倫理審査判定基準」に基づき協会が行う。

(2)その他の条件 公序良俗に反する機械に容易に改造できる恐れのあるもの。

(附 則)

- この機械基準の目的達成のため、運用規程を別途定める。
- この機械基準は、平成11年10月1日から施行する。(平成11年7月14日)
- この機械基準は、平成14年12月1日から施行する。(平成14年10月24日)
- この機械基準は、平成31年1月15日から施行する。(平成30年12月17日)

4.2 メダルゲーム機

(1)機能・構造の条件

①大人用及び4号転用メダルゲーム機

- メダルを使用できないもの。ただし、実メダルの代用として、電子化されたメダルを使用するものを除く。
- プレイヤーが任意に、かつ随意にメダルを投入・払い出しできないもの。ただし、通信による転送でメダルの投入・払い出しを行うものを除く。
- クレジットがスイッチ等の操作により加算され、その枚数がメーター等に記憶される構造のもの。
- 紙幣などを挿入できる構造のもの。ただし、構造がメダル貸出機として独立した機能を持ち、機械本体と通信をしていない台間メダル貸出機は除く。
- 硬貨の投入または電子決済等により、メダルが直接クレジットされて遊戯できるもの。
- 4号転用メダルゲーム機については、5号営業への転用にあって、払い出し率の改善および外観の変更等、適切な改造が施されていないもの。

②子供用メダルゲーム機

- メダルを使用しないもの。
- メダル払出装置がないもの。
- 入賞したメダルが払い出しされないで、クレジットされるもの。ただし、プレイヤーが任意に、かつ随時に払出しすることが出来る払い出しスイッチ(押しボタン)を備えているものを除く。
- クレジットがスイッチ等の操作によりリセットされ、その当り枚数がメーター等に記憶される構造のもの。
- 遊戯における最高配当枚数が99枚を超えるもの。(倍率99倍ではなく、1回の遊戯における複数クレジット・メダル掛けの場合でも1回の遊戯の配当枚数が99枚を超えるもの。)
- 3ウェイ等の構造によるもので硬貨を挿入した場合に直接クレジットされるものは、一度に投入される金額が100円を超えるもの。
- 紙幣及び500円硬貨等を挿入できる構造のもの。

(2)その他の条件 4.2.の(1)の各条件に規定する機械及び公序良俗に反する機械にディップ・スイッチまたはロム交換等により容易に改造できるおそれのあるもの。

改元に伴う情報システム改修等への対応例

経済産業省よりお知らせ

天皇の退位等に関する皇室典範特例法(平成29年法律第63号)に基づく皇位の継承に伴って、2019年5月1日に改元が行われることとされております。

また、新元号については、国民生活への影響を最小限に抑える観点から、改元に先立ち、4月1日に公表される予定です。

つきましては、貴団体及び加盟法人等の皆さまにおかれまして、改元に伴う情報システム改修等への対応に万全を期していただきますよう、お願いいたします。

1. 情報システム改修に向けて想定される段取り・行程

《新元号公表前に行う作業》

- 和暦の使用状況の調査とシステム改修計画の策定
- 他のシステムとの連携における連携先の対応方針の確認
- プログラムの修正と動作テスト
- 修正したプログラムの適用などのリリース作業のJHA・ハサル

《新元号公表後に行う作業》

- 新元号の適用(仮元号から新元号に置き換える作業のみならず、OS等のアップデート含む)
- 印字や表示を含め、処理が適正に行われているかどうかのテスト
- 他システムとの連携のテスト(動作確認、エラー修正、再確認等)

2. 改元対応において留意すべき事項

- 自社内のシステムについて

(特に複数のベンダーに対応を依頼する場合) 自社内のシステム間連携における新元号での連携のルールや改修の必要箇所を把握・確認した上で、テスト計画を立案できているか

(1)自社外のシステムとの連携について

①システム連携先の対応方針について確認し、和暦の使用箇所、改修の必要箇所を把握できているか

②自社外のシステムとの連携におけるテスト計画を立案できているか

3. システム改修における対応例

(1)和暦を使用しているシステムの依存関係を把握し、相互運用を損なわない更新手順の策定

(2)データを和暦表示で保有している場合の改元以降の新元号表記への変換

(3)書面やシステム上の画面に元号を印字・表示している場合、印字・表示内容の変更

(4)西暦と和暦との変換処理を行っている場合、変換プログラムの修正又は変換テーブルへの登録

アミューズメント施設における景品提供のガイドライン

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1個の価格は、風俗営業適正化法解釈基準で定められた価格を超えてはならない。

市販価格とは、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商品であっても1個あたりの価格は風俗営業適正化法解釈基準で定められた価格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商品
- ii 酒類、および酒をモチーフにした商品
- 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類

- 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類
- 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類
- 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等
- x 心身に危害を与える恐れのある物品等(レーザーポインター、刃物類)
- xi 動物愛護の精神に反する生物

4. 景品提供の方法

- ①1回の遊技結果に提供する景品は、複数個提供する場合にも上限は800円を超えてはならない。
- ②景品は、あらかじめ表示されている景品と同一の景品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、本要領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風営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、平成26年4月1日から適用する。

● プライズの置き方がヒドイ。他店では、実際にクレーンを動かして試しているが、ここではほぼしていない。店員が取り方を知らないなど指導がいきわたっておらず、やる気がしない。規模では負けているのでサービス、雰囲気などでがんばってほしい。(大阪・35歳・♂)

● 古い景品をぶつうに置かないでほしい。(大阪・22歳・♂)

● 体験チケット時、店員が横ですっと見てて、やりづらかった。(大阪・38歳・♀)

● 小学校低学年まで遊べるようなフリースペースがほしいな。ボールプールがあったり、転んでもケガをしないようなゴム床のものとか。(大阪・36歳・♀)

● メダル預けは、指紋登録のみでなく家族間でも出せるようにしてほしい。いちいち分けて登録するのが面倒。(大阪・25歳・♀)

● 家族4人くらいで座れるメダルゲームがしたいです。(大阪・30歳・♂)

● 子どもの入場時間の制限が厳しすぎる。もっと長く遊んでいたい。(大阪・28歳・♂)

● ペットボトルや空缶などゲームの上とかに、そのまま置きっ放しになっているのがむかつく。(大阪・26歳・♂)

● 親がゆっくり休める場所があれば、子どもの様子を見られて良いと思う。定額で遊べるシステムがあれば、お金を使い過ぎなくてなお良いです。(大阪・43歳・♂)

ユーザーの声



申込締切2月28日
(定員まで先着順)

第4回JAIA里見会長杯ゴルフコンペ 開催のご案内

- 日 時／平成31年4月12日(金) 9:17 OUT・IN 同時
8組 ※8時30分までに集合
- 場 所／水海道ゴルフクラブ(全組乗用カート利用)
〒303-0042 茨城県常総市坂手町5213
TEL0297-27-1061
- 会 費／10,000円(賞品およびパーティ費用)
※プレー代(税込約22,000円)、食事代等は各自清算。

◇新ペリアによる集計順位。ただし、前回の取切戦実施コンペ以降上位入賞した方に追加 HDPC 適用

【お問合せ先】JAIA 事務局 03-3556-5522