

第8回理事会

開催日時／2019年12月4日(水)15時～16時

開催場所／JAIA会議室

出席／里見治会長はじめ理事26名＋監事2名



第8回理事会では、まず、ご来賓の経済産業省製造産業局産業機械課の池田課長補佐が紹介され、同課長補佐より本年4月1日から順次施行となった働き方改革関連法に関し説明があった後、JAIA里見治会長が挨拶。今年1年を「可もなく不可もなく」と振り返り、「行政のご理解をいただき、来年は規制緩和を一步でも半歩でも進めるべく積極的に動きたい」として協力を呼びかけた。

続いて、以下の審議。

<第1号議案>会員入会に関する件

事務局より(株)J I Nの正会員(AMマシン事業部)入会審査について提案があり、資料に基づく説明の後、推薦役員である筒井雅久理事からの推薦説明。全会一致で同社の入会を承認した。

株式会社J I N (かぶしきがいにしや じん)

所在地 東京都千代田区 代表取締役 村田正樹

◎AM施設向けパチンコ・パチスロ機製造販売及びレンタル

◎AM施設向けメダル自動預け払い機製造販売

<報告事項>

- ①2018AM産業界実態調査結果報告(※5～9ページ参照)
- ②JAEPO2020について(開催概要及び出展申込結果報告)
- ③青少年指導員養成講座大阪会場実施結果報告(※11月号に掲載)
- ④地域懇談会開催状況報告(6月に大分、10月に鹿児島、11月に長野(長野市・松本市)と鳥取において開催したことが説明された)
- ⑤全国情報交換会開催結果報告(※2～3ページ参照)
- ⑥IAAPAエキスポ関係視察報告(米国フロリダ州にて11月19～21日開催のエキスポを視察した上山常務が概要説明。2023年アジアExpoの日本開催が目指されているとの報告があった)
- ⑦2019遊戯施設安全管理講習会実施報告(※4ページ参照)
- ⑧2019～2020冬商戦向け新製品発表会報告(※11月号掲載)
- ⑨QRコード決済推進特別委員会の名称変更について
- ⑩2020賀詞交歓会について(※9ページ参照)
- ⑪今後の理事会等スケジュールについて



経済産業省製造産業局
 産業機械課 池田課長補佐



JAIA
 里見治会長



会議終了後、同所にて年末の懇親の場が設けられた。

冒頭、石井光一副会長(左写真)は「今年には元号が令和に変わり、新天皇のご即位、消費税アップ等色んなことがあり1年の経つのを早く感じた。盛り上がりを見せたラグビーW杯での流行語さながら、「里見会長を中心にJAIAの動きをさらに明確に、1チームでがんばっていききたい」と挨拶。また、内田慎一常任理事(右写真)は「オペレーション売上は4年連続でアップ。来年のオリンピックイヤーはみんなで良い年を迎えられるよう」期待するコメントで今年1年を締めくくった。

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。

JAIA 施設営業事業部 第2回情報交換会

IN FUKUOKA



JAIAが発足して2回目となる施設営業事業部の「情報交換会」が令和元年11月20日(水)～21日(木)、福岡において開催された。

旧AOUでは全国10地区の持ち回りで毎年「全国大会」を実施してきたが、各地区の負担等を勘案のうえ平成28年より開催形式を見直しのうえ「情報交換会」と名称も一新。平成28年は千葉県木更津市、29年は鳥取県米子市、30年は鹿児島が会場となっており、今回は「ヒルトン福岡シーホーク」(福岡市中央区)を舞台に100名が参加して実施となった。

14時～会場である「ヴェガ」入口で受付開始。西門蒲鉾代表の上田啓蔵氏の講演(15時～16時15分)の後、10分間の休憩の後、17時まで会議が行われた。

石井光一副会長

柴田健専務理事

挨拶に立った石井副会長は、IAAPAの展示会と日程が重なったにも関わらず多くの会員が参集したことに対し謝意を表した後、平成30年度アミューズメント産業界の実態調査でオペレーション売上が前年対107.0%の5,201億円だったことに触れ、「平成21年から平成30年の10年間で、前半6年は右肩下がり、後半右肩上がりで推移。一番底だった平成26年と比べ平成30年は123.2%、金額にして実に979億円伸びている。まだまだ楽観視はできないが、アミューズメント業界が盛り返しているとの新聞記事も散見され、これからまだまだ伸びていく可能性があると感じている」とし、その要因として、保護者同伴時の年少者立入規制時間の緩和(平成29年6月)、各メーカーのプライズマシン強化の取り組み、インバウンド効果、そして何よりオペレーター各社の地道な努力がきちんと実を結んできたとの見解を示した。また、ラグビーW杯、卓球、野球等で日本のスポーツの強さが世界に認知される中、「日本のゲームセンターも強かったと知らしめていきたい。オリンピックで世界から集まる人々に景品のクオリティ、接客の質の高さを感じていただければ、まだまだ業界は伸びていくはず」と語り、ナイトタイムエコノミーへの取り組みをはじめ、さらなる規制緩和、キャッシュレスへの取り組みにもJAIAとして真剣にアプローチする姿勢を約束。「変化の激しいこの時代、現状維持だけでは将来の成長はあり得ない。この情報交換会で積極的にご意見やアイデアを出していただき、みんなで一緒に考える機会になればと思っている」と締めくくった。

続いて、柴田健専務理事が最近の当局の動向等について報告。プライズゲーム、特に景品を落とすゲームで風適法のゲームとして認められるかの判断が厳しくなっていること、ドライブゲーム(以前は数字や記号が出ないものは風適法の対象にならないという見解)は数字が出ていなくても、他のプレイヤーや機械と勝敗を決めるべく競い合うのは風適法の対象機種となることなどが説明された。その他、ゲームセンター深夜営業実現に向けた環境整備のため、自民党時間市場創出推進議員連盟会長宛にJAIA里見治会長名で「ゲームセンターのナイトタイムエコノミー政策への参画について」を、また、入管法の規制により風適業者であるゲームセンターでの外国人労働者(留学生の資格外活動)の就業が禁止されている状況を踏まえ、法務省入国管理庁長官宛に同じくJAIA里見治会長名で「出入国管理及び難民認定法に関する規制緩和について」を提出したことに加え、旧AOUと旧JAMMAの景品提供営業に関する規程の一本化についての説明がなされた。



講演 (11月20日 15時～16時15分)
「博多の歴史と文化」
 西門蒲鉾代表 上田啓蔵氏



大正二年(1913年)創業の老舗かまぼ屋の三代目店主である上田氏は、音楽グループ「チューリップ」のドラムスの兄。『心の旅』の大ヒットで全国からチューリップファンが来店、博多のことを尋ねられるようになったことから「博多の歴史と文化」について学び始め、今では講演を依頼されるまでになった。『魏志倭人伝』に記されている金印(左写真スライド)から、博多祇園山笠の話題(右写真・実際に衣装や小物を着用)まで、長い歴史の中の多岐に亘る話で博多の様々な魅力を語った。

懇親会

11月20日 18時30分～20時30分
 5F「オリーブ」



菊池康男
福岡県本部長

仲順恵里子
沖縄県本部長

来年度は沖縄県で、開催が決定！



福岡県の菊池康男本部長がまず乾杯挨拶に立ち、「2年半前の条例改正(保護者同伴時の年少者入場規制時間の緩和)により売上がアップしている」という明るい話題で懇親会スタート。途中、ビンゴ大会が行われ、福岡県本部の長友一郎氏が軽妙な司会で盛り上げた。

また、懇親会の最後には来年度の情報交換開催地が沖縄県であることが発表され、石井光一副会長を中心に、福岡県の菊池本部長、沖縄県の仲順本部長が登壇して引継ぎ式が行われた。

中締めは内田慎一常任理事(左写真)。上田氏の講演で語られた博多の2000年の歴史に敬意を表し、博多手一本で懇親会を締めくくった。

懇親レジャー行事 11月21日(2日目)

「芥屋ゴルフ倶楽部」にて50名が参加。
 <優勝>木下昭彦(株)ジー・ピー・エー・コーポレーション
 <2位>犬伏和章(大見商事(株))
 <3位>松川大和(北日本通信工業(株))



令和ゆかりの地として最近人気を集めている福岡観光。宗像神社⇒神宝館⇒太宰府天満宮⇒坂本八幡宮のコースに11名が参加。



令和元年度遊戯施設安全管理講習会



遊戯施設における安全確保を目的として、JAIA 遊園施設事業部(旧・全日本遊園施設協会)が設立以来、毎年開催している安全管理講習会。東京、大阪と会場を交互に設定しており、今年度は大阪の会場に全国のレジャー施設関係者、自治体の建築指導課等の担当者ら97名が集った。

開催日時/2019年11月29日(金) 10:00~17:00
 開催場所/北浜フォーラム会議室A・B・C(大阪市中央区)
 受講者数/97名
 主催/(一社)日本アミューズメント産業協会【JAIA】
 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



矢倉氏 森田氏 金田氏 宮下氏 淵上氏

1. 開講挨拶 10:00-10:15
 大阪府住宅まちづくり部建築指導室建築安全課 課長 矢倉道久氏
2. 遊戯施設 定期検査マニュアル(補足) 10:15-12:00
 (一社)日本アミューズメント産業協会 技術委員会 委員長 森田栄二氏
3. 遊戯施設の維持保全計画と運行管理 13:00-14:00
 (一財)日本建築設備・昇降機センター 認定評価部副部長 金田宏氏
4. 遊戯施設の技術概論 14:00-17:00
 - ①ベアリングについて
 日本精工(株) 関西支社 販売技術部 係長 宮下勝年氏
 - ②遊戯施設の塗装について
 大日本塗料(株) 塗料販売事業部 京滋営業所 所長 淵上義幸氏

第123回技術委員会(近畿ブロック昇降機等検査協議会・第86回技術委員会)

- 日時/2019年12月6日(金) 15時~16時30分
 場所/近畿ブロック昇降機等検査協議会会議室(大阪市)
 出席/森田栄二委員長はじめ6名
1. 「令和元年度遊戯施設安全管理講習会」結果報告(上記参照)
 2. 遊戯施設安全管理マニュアルの改訂について -Part4-
 現在の実情にあうよう見直しを進めている同マニュアルに関し、引き続き検討。
 3. 国土交通省関連について<経過報告>
 現在検討中である「遊戯施設の安全な離隔距離に関する告示」及び「遊戯施設の維持保全計画に関する告示化並びに遊戯施設の運行管理規程の改訂」について、事務局が現在までの進捗状況、今後の動きに関して報告を行った。
 4. 最近の報道記事から、その他

第6回研修委員会

日時/2019年11月14日(金) 11時20分~12時
 場所/ホテルプリムローズ大阪 3F「福の間」(大阪市)
 出席/内田慎一委員長はじめ委員7名+オブザーバー+事務局



1. 青少年指導員養成講座について
 <令和2年度大阪会場日程について>
 事務局からホテルプリムローズ大阪の会場空き状況の説明があり、検討。2020年11月11日(水)・12日(木)の日程で開催することを決めた。
 <講師について>
 カウンセリングを専門とする講師を新たに検討することとした。
 <講義時間について>
 今年度の各講義の状況を踏まえ、時間配分の検討を行った。
 <講座内容について>
2. その他
 次回委員会は、5月13日(木)に開催を予定する。

平成30年度 アミューズメント 産業界の実態調査

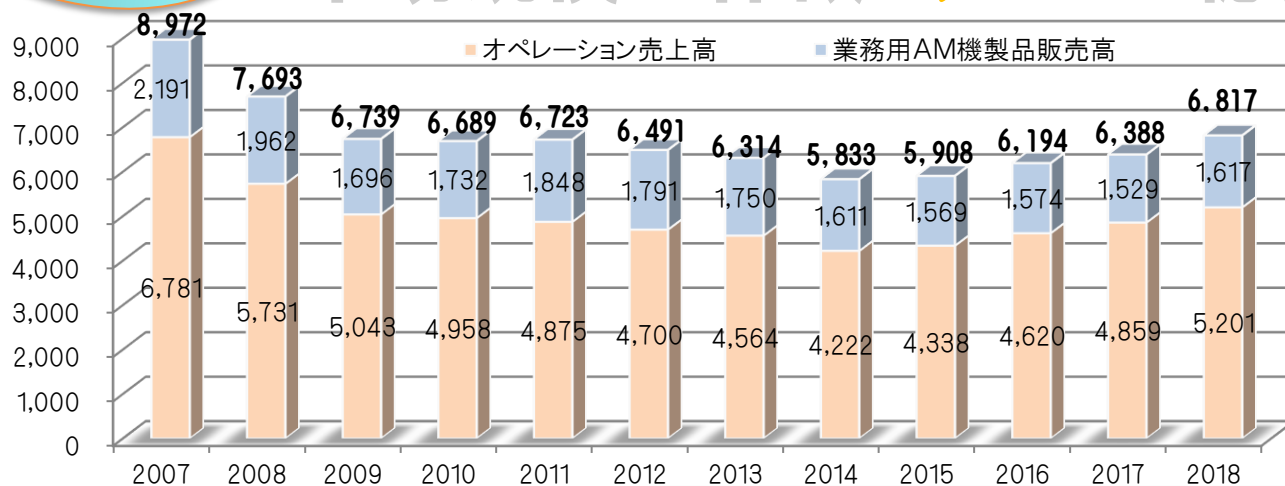
国内のAM産業界の規模を把握することを目的に、AOU、JAMMA、NSAの3団体事業として平成5年度にスタート、平成20年度からJAIAの事業となった業界動向調査の第27回目が実施され、発表となった。報告書の冊子は、来年1月15日刊行予定。

前号にて速報の通り、市場規模全体額は平成27年度より回復基調に転じ、平成30年度は業務用AM機製品販売高1,617億円、オペレーション売上高5,201億円で市場規模全体額は6,817億円。前年度比106.7%という伸びを示した。なお、実態調査報告書の冊子は来年1月、JAIA会員に送付予定（追加購入の際は会員1,000円、非会員2,000円）。

調査対象／JAIAの会員企業および非会員のAM業界企業。計371社。
調査方法／自記式による郵送調査（宛先は企業代表者またはJAIA施設営業事業部）
回収結果／回収数167（回収率45.0%）。うち有効回収数155（41.8%）、無効112（3.2%）
調査実施期間2019年7月25日～2019年9月24日
調査機関／一般社団法人 日本アミューズメント産業協会
〈販売高・売上高の算出方法〉
◎集計対象数……AM機製品販売 64社 オペレーション 100社
◎業務用AM機の製品販売高については、調査結果・集計値をそのまま使用。
◎オペレーション売上高については、「5号対象店舗」の売上高と「非対象店舗」の売上高をそれぞれ推計し、加算。「5号対象店舗の売上高」の推計は、警察庁調べの「5号対象店舗の設置台数」に、調査結果・集計5号対象店舗・1台当たり売上高を掛け合わせて求めた。「非対象店舗の売上高」も同様に、調査結果・集計値の1台当たりの売上高から求めた。（警察庁調べ34万9,835台・100%←調査結果・集計値18万8,457台・53.9%）

前年度比
106.7%

市場規模全体額 6,817億円



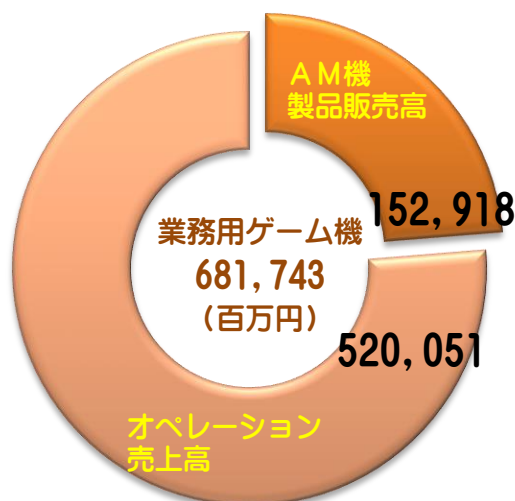
（単位：億円）

アミューズメント産業界市場規模・概要

2018度の日本経済は、アベノミクス政策の進捗や堅調な企業収益を背景に緩やかな回復が続いた。輸出はおおむね横這いとなっているものの、企業における設備投資が増加するとともに、雇用・所得環境の改善により個人消費の持ち直しが続くなど、経済の好循環が続く状況となった。ただし、夏に相次いだ自然災害により、個人消費や輸出を中心に経済が停滞する局面も生じた。

中小企業においても業況は好転しているものの、大企業に比べると基調は緩やかであり、人手不足、労働生産性の伸び悩み等を原因とする先行き不透明感という課題も懸念されている。特に労働力不足に関しては、アミューズメント業界が風適法対象業種ということで外国人の労働力を活用できないこともあり、人件費の高騰が施設運営に影響を与えている。

このような経済動向の中、アミューズメント業界は2017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AM施設立入時間の延長が引き続き追い風として作用しており、また、クレーンゲームを中心にプライズマシンが好調に推移したことから、2018年度のゲームセンター等、AM施設の売上を示すオペレーション売上高は5,201億円で前年度比7.0%の増加となった。一方、アミューズメント機器の販売高は、テレビゲーム機で有力タイトルが数多く発売されたことやプライズマシンの堅調により、1,617億円となり、前年度に比べ5.7%の増加。オペレーション売上、AM機器販売を合計したAM産業の市場規模は前年度に比べ6.7%増となる6,817億円となった。



オペレーション売上高 5,201億円 (前年度比107.0%)

		2008 年度	2009 年度	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
オペレーション 売上高	売上高(億円)	5,731	5,043	4,958	4,875	4,700	4,564	4,222	4,338	4,620	4,859	5,201
	前年比(%)	84.5	88.0	98.3	98.3	96.4	97.1	92.5	102.8	106.5	105.2	107.0
店舗数	店舗数(万店)	2.2	1.9	1.9	1.8	1.7	1.6	1.6	1.5	1.4	1.3	1.2
	前年比(%)	95.4	88.6	97.0	97.2	93.8	94.6	97.2	96.1	95.2	92.6	92.9
設置台数	台数(万台)	67.6	59.8	58.7	57.4	54.7	52.5	48.6	46.4	44.5	43.5	43.2
	前年比(%)	97.2	88.4	98.1	97.8	95.2	96.1	92.5	95.5	95.9	97.8	99.2
1店舗当たりの 設置台数	台数(台)	31.2	31.1	31.5	31.7	32.2	32.7	31.1	33.6	31.4	33.2	35.5
	前年比(%)	101.9	99.7	101.3	100.6	101.6	101.6	95.2	108.0	93.7	105.7	106.8
1店舗当たりの 年間売上高	販売高(万円)	2,643	2,625	2,660	2,691	2,766	2,840	2,704	2,919	3,264	3,708	4,274
	前年比(%)	88.6	99.3	101.3	101.2	102.8	102.7	95.2	107.9	111.8	113.6	115.3
1台当たりの 年間売上高	販売高(万円)	84.7	84.3	84.5	84.9	86.0	86.9	86.9	93.4	103.8	111.6	120.4
	前年比(%)	86.9	99.5	100.2	100.5	101.3	101.0	100.0	107.5	111.1	107.5	108.0

4年連続で売上高が増加。しかしながら、消費者の嗜好や余暇活動の多様化からゲームセンター数、設置台数は調査開始以来ほぼ一貫して減少が続いており、設置台数は43万2千台(前年度比 99.2%)、店舗数は12,167店(前年度比 92.9%)となっている。

2018年度においても、2017年6月に施行された改正風俗営業適正化法による保護者同伴の未成年者に対する立入時間規制の緩和による好影響が続いたことにより堅調な売上を維持した。

2018年度は8月まではサッカーワールドカップや猛暑や豪雨などの天候不順、大阪北部地震の影響で前年度の売上を割る月が多かったものの、9月以降はプライズゲームの牽引もあり売上を伸ばす結果となった。

売上に大きく貢献したプライズゲームだが、大型景品に対応したクレーンゲームが特に好調だった。提供される景品もコアユーザー向けのフィギュア製品の他、人気キャラクターの大型ぬいぐるみやクッション、AM施設向けに提供される大型お菓子景品の需要が高かった。

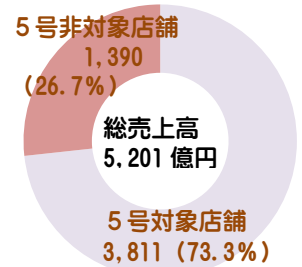
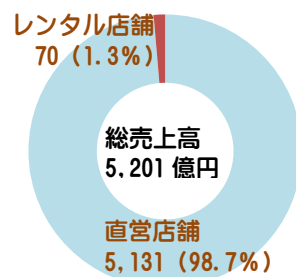
このような売上が増加する状況下においても、店舗数は多くの不採算店舗の撤退、業態転換が進んでいることやAM施設運営企業の廃業、事業譲渡が進んだことにより減少が続いている。しかしながら、現存する店舗は好立地、好採算の施設に集約されつつあることから、2018年度の1店舗当たりの年間売上高は前年度比 115.3%、1台当たりの年間売上高は前年度比 108.0%と、ともに好調な結果となった。

店舗の形態別特徴

① 直営店舗の減少数は203店舗(前年度比 96.2%)、レンタル

店舗の縮小数は733店舗(前年度比 90.6%)となっており、レンタル店舗の大幅な減少が続いている。なお、直営店舗での1台あたりの年間売上高は前年度比 108.1%、1店舗あたりの売上高は前年度比 111.2%、レンタル店舗での1台あたりの年間売上高は前年度比 109.9%、1店舗あたりの売上高は前年度比 123.5%となっており、前年度に続き、直営、レンタルともに店舗の売上げは好調に推移している。

② 5号営業許可の対象店舗と非対象店舗では、非対象店舗数の落ち込み(前年度比 90.6%)が大きくなる傾向が続いている。対象店舗は前年度比 96.2%。従来同様の不採算店舗の閉店の他、SC等商業施設の撤退による閉店や、施設運営業者の事業撤退、廃業、業態転換などが影響していると予想される。なお、5号営業許可対象店舗では1店舗あたりの売上や設置台数が増加しており、店舗規模のさらなる大型化が進んでいることを表している。



設置台数規模別構成

「201台以上」の大規模店舗が大幅に増加(前年度比 141.2%)、50台以下の設置店舗も増加が目立つ結果となった。「71-100台」の規模の店舗減少が目立っている(前年度比 46.8%)。

	2007 年度	2008 年度	2009 年度	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	
												構成比	前年比
店舗数	22,723	21,688	19,213	18,638	18,114	16,991	16,069	15,611	14,862	14,154	13,103	12,167	100.0% 92.9%
20台以下	10,667	9,619	8,059	7,932	7,656	7,534	6,643	6,880	6,242	6,093	5,603	6,647	54.6% 118.6%
21~50台	2,059	1,957	1,541	1,262	1,142	841	807	1,043	1,085	981	951	1,085	8.9% 114.1%
51~70台	1,341	1,176	1,113	1,054	949	649	596	601	550	498	468	232	1.9% 49.5%
71~100台	1,938	2,051	1,747	1,839	1,673	1,506	1,488	1,389	1,382	1,319	1,202	563	4.6% 46.8%
101~200台	5,267	5,424	5,303	5,144	5,271	5,049	5,056	4,168	4,191	4,005	3,605	1,841	15.1% 51.1%
201台以上	1,451	1,461	1,451	1,407	1,423	1,410	1,479	1,530	1,412	1,258	1,274	1,799	14.8% 141.2%

オペレーション売上高の主要な種類別状況

テレビゲーム

売上高 686億円(前年度比 105.1%)
設置台数 70,678台(前年度比 94.6%)

例年になく大型タイトルが投入されたこともあり売上が大きく増加した。

大型タイトルである「Fate/Grand Order Arcade」、「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2」などの新製品が高稼働したことが貢献している。

設置台数は特に汎用筐体で減少(前年度比 92.8%)しており、ここ数年の傾向と同様で、ネットワーク対戦やコンテンツ配信に対応できない旧型の筐体撤去が進んでいる。

テレビゲーム売上高のうちカード・チップ類を使用する機種の上は420億円と微増(前年比 100.7%)となっている。また、テレビゲーム売上高のうち体感シミュレーションゲームは175億円でこちらも微増(前年度比 101.7%)であった。

音楽ゲーム

売上高 189億円(前年度比 102.0%)
設置台数 18,137台(前年度比 97.9%)

設置台数は減少する結果となったものの、新規製品の発売や定番のヒット機種が貢献したことで売上は増加した。

丁寧なバージョンアップを繰り返し行うことで陳腐化を防ぎ、顧客のニーズに応えているジャンルと言える。

プライズゲーム

売上高 2,813億円(前年度比 110.8%)
設置台数 144,352台(前年度比 107.7%)

設置台数及び売上は引き続き伸長した。

このジャンルの売上はアミューズメント施設における総売上の 54.1%に至っている。施設によっては売上の8割以上をこのジャンルで占めるようになっており、まさにA M施設の売上の中心といえるジャンルとなっている。

2017年の風適法の改正に伴う未成年者の入場規制緩和によるファミリー客の利用増の恩恵が続いており、設置台数、売上の増加につながった。

また、売上が低下している他ジャンルのゲーム機コーナーを減らし、プライズゲームのコーナーを増床、増台する動きが続いている。

景品では、特に大型サイズの景品が人気を博した他、この年に上映された映画やアニメのキャラクター景品にも人気が集まる結果となった。

また、設置機器に関してもクレーンゲームの新製品やクレーン機構を使用しない新たなタイプのプライズマシンが市場で存在感を増し、多くのユーザーがプライズゲームを楽しんだ。

メダルゲーム

売上高855億円(前年度比 99.1%)
設置台数 127,107台(前年度比 94.2%)

売上高、設置台数ともに減少したものの、減少幅は小さくなくなり、これまでの低迷に対し、ようやく下げ止まりの実感を得られる結果となった。特に4号転用機以外の一般メダルゲームでは、設置台数は減少(95.7%)したものの、売上高は 2010 年度にメダルゲーム内で4号転用機とそれ以外にジャンルを別けて以降、初めての増加(前年度比 100.2%)となった。

一方で4号転用メダルゲームは売上、設置台数ともに減少が続いている。

売上低迷の原因であった貸出メダル単価の下落に歯止めがかかったことで、新規に機械導入施設も増えており、メダルゲームジャンルを見直す機運が業界内で起こっている。このジャンルの低迷が始まって以降、新規機器の導入などの設備投資を絞った施設が多いが、それにもかかわらず、一定の売上が計上されていることもあり、メダルゲームの台数やコーナーの設置面積バランスを考えながら、より効率的なメダルゲームコーナーを運用することが模索されはじめている。

アミューズメントベンダー

売上高 236億円(前年度比108.3%)
設置台数 9,899台(前年度比 93.3%)

売上は増加、台数は減少となっている。スマートフォンアプリとの競争が激しくなっているものの、多人数での撮影や画像処理、撮影アングル、照明方法など様々な工夫を凝らして差別化を図っており、SNSでの見映えを意識した画像が提供できる機種が人気となった。女性専用コーナーを設けたり、化粧スペース、コスプレ衣装を充実させるなど顧客ニーズに応える営業が行われている。

なお、本年度のアミューズメントベンダージャンルの売上は、すべてプリントシール機の売上で構成されている。

ネットワークゲーム(オンラインゲーム)

売上高 1,256億円(前年度比 104.7%)

テレビゲーム、音楽ゲーム、メダルゲームなどでネットワークにつながっている機器。オンライン対戦や協力プレイなどの活用でゲーム内容を深化させる他、バージョンアップの省力化やイベントの実施など施設側のメリットも大きい。

このジャンルの売上は、前年度に比べ微増。オペレーション売上に占める割合は 24.7%と前年度に比べ微減となっているが、テレビゲームと音楽ゲームの売上のほとんどは、ネットワークゲームによる売上となっている。

店舗間での対戦システムの提供や対戦相手のマッチングシステムも一般化しており、多くのプレイヤーに支持されている他、各メーカーは、イベントや大会を積極的に活用して、プレイヤーの満足度を上げるとともに、飽きのこない工夫をネットワーク化により実現している。

(※メダルゲームの売上や比率は、メダル貸機等の売上から按分した推計値)

主要業種別売上高(ゲームセンター専業、飲食、ホテル・旅館、SC・デパート、ボウリング場)

ホテル・旅館併設店舗(前年度比 175.5%)、SC・デパート(前年度比 114.4%)の売上増加が目立っている。ホテル・旅館併設店舗については対象母数が少ないため、調査対象の変動などが大きな変化に繋がったものと予想される。一方、飲食店との兼業店舗(前年度比 41.5%)、ボウリング場併設店舗(前年度比 73.5%)は売上が減少している。店舗数ではボウリング場併設店舗(前年度比 30.0%)の減少が目立つ結果となった。台数では飲食店との兼業店舗に設置されている機械の減少が大きくなっている(前年度比 26.9%)。

業務用AM機製品販売高 1,617億円 (前年度比105.7%)

AM機製品販売高は、国内向け1,523億円(前年度比105.9%)、海外向け94億円(前年度比102.6%)で増加。2018年度は、Fate/Grand Order Arcade、機動戦士ガンダムエクストリームバーサス2、ボンバーガールなどの有

力大型タイトルの新規発売や大型クレーンゲームなどプライズマシンの販売好調が続いたこと、そして景品そのものの販売高が大きく増加したことなどにより、国内向けの製品販売高は増加に転じた。

ゲーム機ジャンル別の特徴

テレビゲーム

販売高 197億円(前年度比 184.2%)

テレビゲームは、期待される有力タイトルが数多く販売開始されたこと、また、発売タイトルが少なかった前年度の反動もあり、販売高が大幅に増加した。

製品のバージョンアップも多くのタイトルで行われたことから基盤ソフトジャンルの販売高も伸びた。

音楽ゲーム

販売高 48億円(前年度比 92.2%)

アミューズメント施設での稼働は堅調に推移しているが、新製品の発表が数機種にとどまったため、例年に比べて少なく、またバージョンアップされた製品が少なかったことが影響して、販売高の減少につながった。

クレーンゲーム

販売高 117億円(前年度比 116.3%)

大型景品が好調なAM施設での動向を受け昨年販売開始された機種のリピート販売が好調で売上げを伸ばした。アミューズメント施設におけるプライズマシンの増台が続いていることから製品販売高の拡大が続いている。

クレーンゲーム以外のプライズゲーム

販売高 27億円(前年度比 145.9%)

クレーン機構を使わない「トライポッド」の大ヒットにより、このジャンルの販売高は大幅な伸びが続いている。この機種の成功で、多くのメーカーがこのジャンルの新製品の開発に挑戦しはじめ、販売が開始されている。クレーンゲーム以外のプライズゲームも遊びたいというプレイヤーニーズに対応し、クレーンゲーム中心だったプライズゲームが多様化していくことが予想され、今後も種類・台数ともに伸びていくものと思われる。

メダルゲーム

販売高 87億円(前年度比 99.0%)

メダルゲームの販売高は長期にわたり減少傾向が続いてきたが、本年度「4号転用機以外のメダルゲーム」の販売高は6年ぶりに増加に転じた。メダルゲーム低迷の要因の1つであったAM施設におけるメダル貸し単価の低迷は少しずつ改善されてきており、収益構造にも変化が生じ始めていた。その結果、ようやく新たなメダルゲーム導入という設備投資につながったものと思われる。

2018年度は4人用から6人用のマスメダルゲームに人気が集まり、多くの新製品がリリースされた。この状況に対し、メダルゲームに携わるメーカーの開発意欲は旺盛で今後も多くの新製品が販売される予定となっている。

一方、4号転用メダルゲームは、パチンコ・パチスロ業界でのヒット作の減少によりAM施設に導入されるタイトルが少なく、昨年度に引き続き大きく販売高を落としている。

また、4号転用メダルゲームでは機械を販売するのではなく、レンタルする営業形態が増えてきていることも販売高の減少につながっている。

アミューズメントベンダー

販売高 103億円(前年度比 107.9%)

筐体販売は売上が減少したものの用紙類の販売が大きく伸びたことで、前年度に比べ販売高が拡大した。フォトシール機を取り巻く環境の変化で、製造メーカーはフリー株式会社のみという状況になっているが、SNSとの連動を図るなどユーザーニーズを的確につかみ取り、アミューズメント施設での売上も堅調を維持している。最新機種「アオハル」においては、被写体スペースを大型化し、移動型カメラを導入したことで、15名を超えるユーザーを一度に撮影できるモードが人気となっているなど、フォトシール機の新たな利用方法が生み出されたといえる。

景品

販売高 625億円(前年度比 109.6%)

2018年度のクレーン+他景品提供機のオペレーション売上高(2,813億円)に対する景品代割合は31.1%で、そこから算出される景品購入高(アミューズメント施設事業者が購入した景品の総額)は、875億円(前年比110.4%)だった。

景品類販売高はAM景品メーカーの販売高にあたるもので、使用景品の全体額を示す景品購入高(875億円)の71.4%。景品販売高と景品購入高の差異は、調査の対象となっていない業者からの購入品、菓子等の現地購入品、仕入れ販売品(物販品)等と考えられる。

2018年度は大ヒット人気キャラクターや一昨年のハンドスピナーのような人気アイテムはなかったものの、映画やアニメ関連のキャラクターが安定して好まれたほか、ぬいぐるみ、クッションなどの大型景品、アミューズメント専用大型菓子景品にもプレイヤーの人気が集まった。

乗り物

販売高 2億円(前年度比 107.7%)

ファミリー向けアミューズメント施設の増加を受け、幼児用の機械には一定のニーズがあるものの、長期間にわたり営業使用できることから入れ替え需要が少なく、また、海外から輸入した低価格製品の販売が中心となっている傾向が続いているため、販売額の規模は小さい。

その他AM機、付帯機器など

販売高 57億円(前年度比 70.4%)

その他AM機の販売高は12億円(前年度比34.7%)。このジャンルには、モグラたたき、バスケットボールゲーム、エアホッケー、占い機等が含まれるが、製品寿命の長いジャンルであることや中古機の流通も増えてきていることから、販売高減少につながったものと思われる。

付帯機器の販売高は45億円(前年度比96.0%)。AM施設において電子マネーシステムの導入が進んだ他、投入した代金に従ってチケットを提供するチケットベンダーの設置がはじまっているものの、前年度に比べ需要が一段落したことからの販売高の減少につながったと思われる。

業務用AM機製品販売高 国内向け1,523億円+海外向け94億円

ゲーム用カード・チップ類 販売高 145億円(前年度比 78.8%)

テレビゲーム、メダル用とキッズカードゲーム用に大別。テレビゲーム、メダルゲーム用は35億円(前年度比112.9%)と前年度に比べ売上は伸びたものの販売額自体は低迷している。これは最新型テレビゲームにおいてカードのオンデマンド印刷機構を採用し、機械内部でカードを印刷するシステムが導入されたことで、カード自体の販売高が縮小したためと思われる。この傾向は今後も続くことが予想される。

キッズカードゲーム用は、「スーパードラゴンボールヒーローズ」と「ポケモンガオーレ」が通期にわたり人気を博したものの、新製品の投入がなかったこと、旧型の筐体を使用した定番商品のサービス終了が影響し販売額を減少させる結果となった。キッズカードゲーム用の販売額は42億円(前年度比36.8%)。

なお、キッズカードゲームは、機械はAM施設等には販売されずレンタルで提供されるため、製品販売高にキッズカードゲーム機の項目は設けていない。

ネットワークゲーム機 販売高 344億円(前年度比 97.4%)

ネットワーク対応・オンライン使用のすべての業務用ゲーム機(バージョンアップや改造キットを含む)が対象。

ネットワークゲーム機(ソフト含む)の製品販売高の種類別構成は下表の通り。

	テレビゲーム	音楽ゲーム	メダルゲーム	その他
構成比	49.2%	12.8%	9.5%	27.7%
販売高(百万円)	18,410	4,800	3,565	1,0368

テレビゲーム、音楽ゲーム、アミューズメントベンダーでは販売高のほぼすべてをネットワークゲームが占めることとなり、さらなるネットワーク化が進んでいることが明らかになった。テレビゲーム、音楽ゲームともにソフトやコンテンツの提供、バージョンアップの他、プレイヤーの嗜好を反映させたゲーム内容の修正がネットワーク配信により行われていることからこのような結果となっている。

コンテンツ課金・シェアモデルなどの売上 販売高 184億円(前年度比 102.7%)

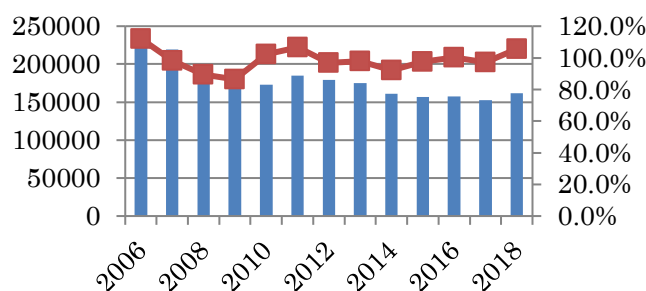
ネットワークゲームにおいて、機器販売以外で、機器の使用やエンドユーザーへのサービスの提供に応じて生じる売上。このジャンルの販売高はネットワークゲームのエンドユーザーの利用に応じて発生するため、オペレーション売上高の増減や販売時に定められるアミューズメント施設側との課金比率に応じて金額が変動する。

ゲーム機器のシェアモデル化は、AM施設営業者にとっては製品の導入価格を抑えられることで市場への新製品の導入が進み施設営業の活性化が期待できること、メーカーにとっては販売時に機器を売り切るのではなく、エンドユーザーの利用に応じて長期的に売上を確保できることから、業界全体が利益を享受できるようなシステムの確立が求められている。

機器の導入価格を大幅に下げたり、課金額の段階的設定、課金期間の調整を行うなどして、運営会社毎の設定ではなく、個々のAM施設の運営にあった課金方法を選択できる販売方法も導入されている。また、プレイヤーニーズに合わせ、頻繁にバージョンアップを実施し、イベントなど追加、変更要素をリリースするゲーム運営スタイルが一般的になっている。

2018年度は発売されたテレビゲームのオペレーション売上の増加があったものの、ゲーム機器シェアモデルの多様化、期待された新作が人気を得られなかったことなどから、このジャンルの販売高は微増にとどまった。

AM機器製品販売高 前年比



(単位: 百万円)

日本アミューズメント産業協会 主催

アミューズメント スタッフ検定

ゲームセンター業界団体公式検定で
自分のスキルを試してみませんか?

合格者には
認定証
進呈

2月7日(金) 10時から14時

会場: 日本アミューズメント産業協会 主催

参加料: 無料 (JAIA会員企業)

JAEP02020にて 「アミューズメントスタッフ検定3級」開催

JAIA店舗活性推進委員会(畦田在隆委員長)ではJAEP02020にてAMオペレーター向けのスタッフ検定を開催します。社員を目指すアルバイト、入社して2年ほどの社員を対象にした基礎検定です。

問題作成にあたっては、接客デモに出場していた各社の教育担当者が集まり検討。出題ジャンルは業界の歴史、機械の知識、プライズ運営、接客など多岐にわたります。自社スタッフのレベルの向上の目安にぜひ挑戦してみてください。

	受付	検定	採点～合格発表
1組目	10:00～10:45	11:00～11:45	11:50～12:20
2組目	11:00～11:45	12:00～12:45	12:50～13:20
3組目	12:30～13:15	13:30～14:15	14:20～14:50
4組目	14:00～14:45	15:00～15:45	15:50～16:20

開催日/令和2年2月7日(金) JAEP0初日

場 所/JAEP0主催者スペース

参加料/無料 (JAIA会員企業)

各社2名まで事前予約を受け付けます。1月22日までにぜひお申込みください

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ています。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。

提出会員	4号メーカー	機別	筐体名	機種名	発行日
(株)ジー・ピー・エー・コーポレーション	北電子	パチスロ	G-style2	ファンキージャグラー/KK	2019/10/18
(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	2019/10/18
(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	2019/10/21
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパー-slot	ゴーゴージャグラー	2019/10/21
(株)東プロ	エレコ	パチスロ	ハイパー-slot	SLOT魔法少女まどか☆マギカ	2019/10/21
(株)東プロ	タイヨーエレクト	パチスロ	ハイパー-slot	蒼き鋼のアルペジオ-アルス・ノヴァ-	2019/10/23
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパー-slot	HEY! 鏡	2019/10/23
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパー-slot	クイーンハナハナ-30	2019/10/23
(株)アップワード	ジェイビー	パチンコ	APRECIVE	CRバトラスシュ RED	2019/10/23
(株)アップワード	山佐	パチスロ	APRECIVE	ネオプラネットXX	2019/10/23
(株)アップワード	山佐	パチスロ	APRECIVE	ハイパーラッシュ	2019/10/23
(株)アップワード	ロデオ	パチスロ	APRECIVE	旋風の用心棒R	2019/10/23
(株)アップワード	ロデオ	パチスロ	APRECIVE	ファイヤードリフト	2019/10/23
(株)マインズ	ビスティ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CRエヴァンゲリオン 2018 年モデル	2019/10/24
(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	2019/10/24
(株)マインズ	サミー	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	パチスロ化物語	2019/10/24
(株)ユンカース	オリンピア	パチスロ	ベガズラックA	主役は銭形2B5	2019/10/28
(株)ユンカース	大都技研	パチスロ	ベガズラックA	S Re:ゼロから始める異世界生活A6	2019/10/28
(株)ユンカース	三共	パチンコ	ベガズラックA	CRF涼宮ハルヒの憂鬱	2019/10/28
(株)東プロ	サンセイR&D	パチンコ	プロハンター	P牙狼牙島鋼牙	2019/10/29
(株)東プロ	サンセイR&D	パチンコ	プロハンター	P牙狼牙島鋼牙	2019/10/29
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	Pあの日見た花の名前を僕たちはまだ知らない。	2019/10/29
(株)東プロ	京楽	パチンコ	プロハンター	P新・必殺仕置人	2019/10/29
(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	2019/10/29
(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	2019/10/29
(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 JAPAN	2019/10/29
(株)東プロ	豊丸	パチンコ	プロハンター	CR悪代官 赤鬼X	2019/10/29
(株)東プロ	豊丸	パチンコ	プロハンター	CR今日もカツ丼	2019/10/29
(株)東プロ	ニューギン	パチンコ	プロハンター	Pうる星やつら〜ラムのLoveSong〜	2019/10/29
(株)東プロ	サミー	パチスロ	ハイパー-slot	Sあの日見た花の名前を僕たちはまだ知らない。	2019/10/29
(株)東プロ	エレコ	パチスロ	ハイパー-slot	SLOT魔法少女まどか☆マギカ	2019/10/29
(株)東プロ	エレコ	パチスロ	ハイパー-slot	SLOT魔法少女まどか☆マギカ	2019/10/29
(株)東プロ	エレコ	パチスロ	ハイパー-slot	SLOT魔法少女まどか☆マギカ	2019/10/29
(株)東プロ	メーシー	パチスロ	ハイパー-slot	魔法少女まどか☆マギカ	2019/10/29
(株)東プロ	メーシー	パチスロ	ハイパー-slot	魔法少女まどか☆マギカ2	2019/10/29
(株)東プロ	オリンピア	パチスロ	ハイパー-slot	Sガールズ&ハンター-G これが私の戦車道です!	2019/10/29
(株)東プロ	オリンピア	パチスロ	ハイパー-slot	パチスロ ラブ嬢	2019/10/29
(株)東プロ	山佐	パチスロ	ハイパー-slot	Sパチスロ TIGER & BUNNY	2019/10/29
(株)東プロ	ベルコ	パチスロ	ハイパー-slot	Sスーパービンゴギラクシー	2019/10/29
(株)東プロ	オーイズミ	パチスロ	ハイパー-slot	S OVER-SLOTAINZ OOAL GOWN 絶対支配者光	2019/10/29
(株)東プロ	エンターライズ	パチスロ	ハイパー-slot	パチスロ モンスターハンター月下雷鳴	2019/10/29
(株)東プロ	ユニバーサルプロ	パチスロ	ハイパー-slot	ミリオンゴッド-神々の凱旋-	2019/10/29
(株)東プロ	ユニバーサルプロ	パチスロ	ハイパー-slot	ミリオンゴッド-神々の凱旋-	2019/10/29
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパー-slot	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	2019/10/29
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパー-slot	ファンキージャグラー	2019/10/29
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパー-slot	押忍! 番長3	2019/10/29
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパー-slot	押忍! サラリーマン番長	2019/10/29
(株)東プロ	エレコ	パチスロ	ハイパー-slot	緑ドンVIVA! 情熱南米編	2019/10/29
(株)東プロ	エレコ	パチスロ	ハイパー-slot	バジリスク絆	2019/10/29
(株)東プロ	エレコ	パチスロ	ハイパー-slot	バジリスク絆	2019/10/29
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパー-slot	ニューキングハナハナ-30	2019/10/29
(株)東プロ	ネット	パチスロ	ハイパー-slot	ブラックジャック	2019/10/29
(株)東プロ	サミー	パチスロ	ハイパー-slot	獣王 王者の覚醒	2019/10/29
(株)マインズ	三共	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CRフィーバー宇宙戦艦ヤマト-ONLY ONE-	2019/11/1
(株)ユンカース	大都技研	パチスロ	ベガズラックA	S Re:ゼロから始める異世界生活A6	2019/11/1
(株)ユンカース	オリンピア	パチスロ	ベガズラックA	TVアニメーション 弱虫ペダル	2019/11/1
(株)ユンカース	京楽	パチンコ	ベガズラックA	CR1ばちんこ必殺仕事人IV	2019/11/1
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパー-slot	ニューキングハナハナ-30	2019/11/1
(株)東プロ	エンターライズ	パチスロ	ハイパー-slot	パチスロ モンスターハンター月下雷鳴	2019/11/1
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパー-slot	ファンキージャグラー	2019/11/1
(株)東プロ	サミー	パチスロ	ハイパー-slot	獣王 王者の覚醒	2019/11/1
(株)東プロ	アクロス	パチスロ	ハイパー-slot	ハナビ	2019/11/1
(株)東プロ	京楽	パチンコ	プロハンター	ばちんこウルトラセブン2	2019/11/1
(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	2019/11/1
(株)東プロ	ビスティ	パチンコ	プロハンター	Pエヴァンゲリオン〜超暴走〜	2019/11/1
(株)東プロ	豊丸	パチンコ	プロハンター	CR餃子の王将3 王盛プラス	2019/11/1
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2019/11/1
(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	2019/11/11
(株)東プロ	豊丸	パチンコ	プロハンター	CR悪代官 赤鬼X	2019/11/11
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2019/11/11

(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	ニューアトムジャグラーEX	2019/11/11
(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	2019/11/11
(株)東プロ	メーシー	パチスロ	ハイパースロット	魔法少女まどか☆マギカ	2019/11/11
(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奪われたZEUS Ver.	2019/11/11
(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	2019/11/11
(株)東プロ	銀座	パチスロ	ハイパースロット	ディスクアップ	2019/11/11
(株)マインズ	北電子	パチスロ	プレイクIIシリーズ	ファンキージャグラー	2019/11/13
(株)マインズ	大都技研	パチスロ	プレイクIIシリーズ	Re:ゼロから始める異世界生活	2019/11/13
(株)マインズ	サミー	パチスロ	プレイクIIシリーズ	パチスロ あの日見た花の名前を僕たちはまだ知らない。	2019/11/13
(株)マインズ	ビスティ	パチンコ	プレイクIIシリーズ	エヴァンゲリオン～超暴走～	2019/11/13
(株)マインズ	三洋	パチンコ	プレイクIIシリーズ	CRAスーパー海物語IN沖縄4with アイマリン	2019/11/13
(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	2019/11/14
(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	2019/11/14
(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	2019/11/14
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2019/11/14
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	ばちんこCR真・北斗無双	2019/11/14
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパースロット	押忍！サラリーマン番長	2019/11/14
(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30	2019/11/14
(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30	2019/11/14
(株)東プロ	エンターライズ	パチスロ	ハイパースロット	パチスロ モンスターハンター月下雷鳴	2019/11/14
(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	2019/11/14
(株)東プロ	ユニバーサルクロス	パチスロ	ハイパースロット	ミリオンゴッド-神々の凱旋-	2019/11/14
(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	2019/11/14
(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III	2019/11/14
(株)マインズ	三洋	パチンコ	プレイクIIシリーズ	CRAスーパー海物語IN沖縄4with アイマリン	2019/11/15
(株)マインズ	サミー	パチンコ	プレイクIIシリーズ	ばちんこCR真・北斗無双 夢幻闘乱	2019/11/15
(株)マインズ	オッケー	パチスロ	プレイクIIシリーズ	ばちスロ ウルトラセブン	2019/11/15
(株)マインズ	ユニバーサルクロス	パチスロ	プレイクIIシリーズ	ミリオンゴッド-神々の凱旋-	2019/11/15
(株)マインズ	アルゼ	パチスロ	プレイクIIシリーズ	大花火	2019/11/15
(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	2019/11/18
(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	2019/11/18
(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	2019/11/18
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	Pあの日見た花の名前を	2019/11/19
(株)東プロ	サンセイR&D	パチンコ	プロハンター	PGOD EATER-ブラッドの覚醒-	2019/11/18
(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	2019/11/18
(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	2019/11/18
(株)東プロ	三共	パチンコ	プロハンター	PフィーバーマクロスΔA	2019/11/18
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2019/11/18
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2019/11/18
(株)東プロ	三共	パチンコ	プロハンター	PF蒼穹のファフナー2	2019/11/18
(株)東プロ	京楽	パチンコ	プロハンター	ばちんこ冬のソナタ Remember	2019/11/18
(株)東プロ	京楽	パチンコ	プロハンター	ばちんこ冬のソナタ Remember	2019/11/18
(株)東プロ	ビスティ	パチンコ	プロハンター	Pエヴァンゲリオン～超暴走～	2019/11/18
(株)東プロ	サンセイR&D	パチンコ	プロハンター	P牙狼牙島鋼牙	2019/11/18
(株)東プロ	サンセイR&D	パチンコ	プロハンター	P牙狼牙島鋼牙	2019/11/18
(株)東プロ	サンセイR&D	パチンコ	プロハンター	CR笑わせろすまん ドーンといきまSHOW	2019/11/18
(株)東プロ	サンセイR&D	パチンコ	プロハンター	P寄生獣	2019/11/18
(株)東プロ	豊丸	パチンコ	プロハンター	CR悪代官 赤鬼X	2019/11/18
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CR大海物語4 BLACK	2019/11/18
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	ばちんこCR真・北斗無双	2019/11/18
(株)東プロ	オッケー	パチンコ	プロハンター	Pばちんこ魔法少女まどか☆マギカ2	2019/11/18
(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	2019/11/18
(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	2019/11/18
(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	2019/11/18
(株)東プロ	銀座	パチスロ	ハイパースロット	パチスロ ディスクアップ	2019/11/18
(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奪われたZEUS Ver.	2019/11/18
(株)東プロ	タイヨーエレック	パチスロ	ハイパースロット	蒼き鋼のアルペジオ-アルス・ノヴァ-	2019/11/18
(株)東プロ	オリンピア	パチスロ	ハイパースロット	SGールズ&パンツァーG これが私の戦車道です！	2019/11/18
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパースロット	HEY！鏡	2019/11/18
(株)東プロ	ベルコ	パチスロ	ハイパースロット	Sスーパービンゴギャンクシー	2019/11/18
(株)東プロ	メーシー	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[新編]叛逆の物語	2019/11/18
(株)東プロ	メーシー	パチスロ	ハイパースロット	やじきた道中記 乙	2019/11/18
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパースロット	押忍！番長A	2019/11/18
(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III	2019/11/18
(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III	2019/11/18
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	ニューアトムジャグラーEX	2019/11/18
(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	2019/11/18
(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	2019/11/18
(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	2019/11/18
(株)ユニカース	サミー	パチンコ	ベガズラックA	CR真・北斗無双2FB	2019/11/19
(株)ユニカース	ビスティ	パチンコ	ベガズラックA	CREヴァンゲリオン～いま、目覚めの時～	2019/11/18
(株)ユニカース	大都技研	パチスロ	ベガズラックA	押忍！番長	2019/11/18
(株)ユニカース	大都技研	パチスロ	ベガズラックA	忍魂	2019/11/18
(株)ユニカース	ベルコ	パチスロ	ベガズラックA	Sスーパービンゴギャンクシー	2019/11/18
(株)オーシャン・エンタープライズ	オリンピア	パチスロ	サイクロン	パチスロ黄門ちゃまV	2019/11/19
(株)オーシャン・エンタープライズ	オリンピア	パチスロ	サイクロン	パチスロ 戦姫絶唱シンフォギア	2019/11/19
(株)オーシャン・エンタープライズ	オリンピア	パチスロ	サイクロン	SLOT魔法少女まどか☆マギカ	2019/11/19

※2019年9月17日～10月16日の期間に発行したものを掲載。いずれも盤面販売。

マイナンバーカードの積極的な取得と利活用の促進について

協力依頼

警察庁生活安全局保安課を通じ、内閣官房より以下の協力依頼がありました。ご協力をお願いします。

本年6月4日にデジタル・ガバメント閣僚会議で決定された「マイナンバーカードの普及とマイナンバーの利活用の促進に関する方針」においては、「令和2年度に実施するマイナンバーカードを活用した自治体ポイントによる消費活性化策」と、令和3年3月から本格運用する「マイナンバーカードの健康保険証利用の仕組み」が、「円滑に実施されるよう、マイナンバーカードの普及を強力に推進する必要」があるとし、「各府省は、本方針を踏まえ、マイナンバーカードの普及とマイナンバーの利活用の促進を強力に推進するとともに、各業所管官庁から関係業界団体等に対してマイナンバーカードの積極的な取得と利活用の促進を呼びかけ、マイナンバーカードを基盤とした安全・安心で利便性の高いデジタル社会と公平で効率的な行政の構築を目指す」とされたところです。

その上で、本年6月21日に閣議決定された「経済財政運営と改革の基本方針2019」においては、方針に基づき、「安全・安心で利便性の高いデジタル社会をできる限り早期に実現する観点から」、「マイナンバーカードの普及を強力に推進する」とされています。

つきましては、下記の要領で、貴社の従業員に対し、マイナンバーカードの積極的な取得と利活用の促進について、呼びかけを行っていただきますよう、お願い申し上げます。

記

- 1) 呼びかけに係る資料を用意しましたので、ご活用下さい(※右写真／チラシ「メリットいっぱい、マイナンバーカード」)。

資料は、そのまま貴社のイントラネットへ掲載いただいたり、社員に対しメール添付でお知らせいただけるよう作成しています。ご自由にご活用下さい。

- 2) 関連する以下のポスター、リーフレット等の電子媒体をご自由にご活用下さい。

【※内閣府URL <https://www.cao.go.jp/bangouseido/ad/file.html>】

- ・ポスター「これからは手放せない！ マイナンバーカード」
- ・リーフレット「持ち歩いては大丈夫！ マイナンバーカードの安全性」
- ・リーフレット「つくってみよう！ マイナンバーカード」
- ・リーフレット「こんなとき あってよかった！ マイナンバーカード」

- 3) 呼びかけは、できる限り速やかに(遅くとも年内には)実施いただければ幸いです。

- 4) 国では、カードの交付申請について、会社等に赴く方式を用意しています。ご興味がある社におかれては、市区町村のマイナンバーカード担当課にご相談ください。

- 5) 以上のほか、貴社の実情に応じ、従業員等に対し、効果的な呼びかけ等を行っていただければ幸いです。

＜マイナンバーカードについてのお問合せ先＞

TEL0120-95-0178(マイナンバー総合フリーダイヤル)



JAIA2020アミューズメント産業界新春賀詞交歓会

と き：2020年1月10日（金）17：30～19：00

ところ：東京ドームホテル 地下1階「天空の間」

東京都文京区後楽 1-3-6 1 03-5805-2111

会 費：会 員 前売12,000円／当日13,000円（税込）

非会員 前売／当日ともに15,000円(税込)

※会員宛に10月下旬、「開催のご案内」を送付しています。前売券購入申込み(12月20日締切)は、同封の申込書にてFAXにて。会費は同時に指定口座にお振り込みください。

TEL 03-6272-9030 FAX 03-6272-9411

冬季の省エネルギーの取組へのご協力を！

令和元年10月9日開催の省エネルギー・省資源対策推進会議省庁連絡会議において、「冬季の省エネルギーの取組について」が決定されました。(内容は下記URL参照)。

国、地方公共団体、事業者及び国民が一体となった省エネルギーに関する取組の推進が求められていることを踏まえ、JAIA会員におかれましては、より一層の省エネルギーの取組の実践にご協力下さい。

<https://www.meti.go.jp/press/2019/10/20191009004/20191009004-1.pdf>