

2021年度 遊園施設事業部会員懇談会

【日時】

2021年10月21日(木)
15時～16時30分

【場所】

リーガロイヤルホテル
「牡丹の間」(大阪市北区)

【出席】

中川実事業部長はじめ
部会員16名
+ 事務局



JAIA遊園施設事業部では10月21日、「リーガロイヤルホテル」において、2021年度「遊園施設事業部会員懇談会」を開催した。

中川実事業部長の挨拶の後、JAIA技術委員会の森田栄二委員長が「遊園施設の〈維持保全計画書〉及び〈運行管理規程〉の改訂案」について解説し、それに関する質疑応答。その後、フリートーキングを行った。

なお、事務局から、国土交通省告示「遊園施設の維持保全に関する準則又は計画の作成に関し必要な指針(案)」、「遊園施設定期検査報告書受付台数一覧」についての資料が示され、それぞれ説明された。

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(JAEP0)2022
- ◎アミューズメント産業新春賀詞交歓会

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。

冬季の省エネルギーの取組について

警察庁からの周知依頼です

令和3年11月5日に開催された省エネルギー・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をご参照ください)

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て、冬季の省エネルギーの取組の推進に一層御努力いただくとともに、各位に対してこれらを周知するなど、本取組の推進に御協力いただきますようお願いいたします。

<https://www.meti.go.jp/press/2021/11/20211105001/20211105001-3.pdf>

この冬、コロナ禍でもひと工夫、オフィスでも省エネに取り組みましょう

コロナ禍でのオフィスや車の中でも、省エネへの具体的な取り組みをご紹介します。

テレワークなどで人が少ないオフィスでもできる省エネ対策

- 照明**：コピートンなど、長時間使用しない場合は、スタンバイモードに設定されているかを確認しましょう。
- 空調**：暖房の温度を下げ、冷房の温度を上げ、室温を20℃前後に保ち、室温が20℃以下になると、省エネモードに切り替わります。
- パソコン**：パソコンの「ディスプレイの電源を切る」や「PCをスリープ状態にする」の機能を有効にし、不要な起動を避けることで、省エネ効果があります。
- 省エネモード**：省エネモードに設定されているかを確認し、有効に設定されていることを確認しましょう。
- 省エネモード**：省エネモードに設定されているかを確認し、有効に設定されていることを確認しましょう。
- 省エネモード**：省エネモードに設定されているかを確認し、有効に設定されていることを確認しましょう。

移動の際の自動車でもできる省エネ対策

- 省エネモード**：省エネモードに設定されているかを確認し、有効に設定されていることを確認しましょう。
- 省エネモード**：省エネモードに設定されているかを確認し、有効に設定されていることを確認しましょう。
- 省エネモード**：省エネモードに設定されているかを確認し、有効に設定されていることを確認しましょう。

「省エネモード」が「省エネモード」に設定されているかを確認し、有効に設定されていることを確認しましょう。

「省エネモード」が「省エネモード」に設定されているかを確認し、有効に設定されていることを確認しましょう。

「省エネモード」が「省エネモード」に設定されているかを確認し、有効に設定されていることを確認しましょう。

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。



100円硬貨からの脱却で広がる AM 施設の新たなステージ (株)コナミアミューズメント 代表取締役 沖田勝典氏



KONAMI

アミューズメント施設において数十年続く「1プレイ100円」は、業界にとって最大の課題の1つ。特に消費税が導入された1989年以降、その負担を負うオペレーターの嘆きは増すばかりである。そんななか、「100円硬貨に縛られたビジネスに限界を感じ」、KONAMIでは“プレイヤーがメリットを感じられる”電子マネーに着目、数年間のシステム開発を経て2009年、遊べる電子マネーPay Smart Enjoy Life“PASELI”（パセリ）を世に出した。

2002年にe-amusement（アーケードゲームをインターネットでつなぎ通信対戦、全国ランキング、プレイヤーの保存を可能にしたサービス）をスタートさせた頃から電子マネー化を検討していた、と語るのは（株）コナミアミューズメントの沖田勝典社長（53歳）。

「PASELI（パセリ）」の企画から誕生に至るまで、まさにその只中にいた氏に話を聞いた。

プレイヤーのPASELI利用はどの程度でしょうか。

現在、KONAMIのゲームは全てPASELI対応になっています。ゲームにもよりますが、音楽ゲームは確実に半数以上、なかにはPASELIプレイが80%を超えるものもあります。音楽ゲームはKONAMIゲームの半分以上を占めるので、かなり高い割合でPASELIを利用いただいていることになりそうです。

この理由として考えられるのは、「PASELIモード」です。一例をあげると、点数が高ければコンティニュー時にプレイ料金が安くなる、極端に言えばフリープレイにもなるというようなオトク感。また、音楽ゲームであれば、選択楽曲が増えたり、プレイ曲数やステージが増えたりといった現金プレイにはない付加価値も用意しています。

電子マネーは決済手数料という面でオペレーターへの負担があり、そのため、多くは現金プレイより若干高く設定されているものの、この利用率は、プレイヤーに電子マネーが自然と受け入れられていることを表しているのではないかと。PASELIポイントも貯められますし。

—今や、PASELIを使える店舗が多数ということですね。

ゲームセンターのユーザーにPASELIは認知されていますから。もちろん、PASELIのご契約をいただいている店舗でもKONAMIゲームはプレイできます。ただ、その場合、「100円以外の遊び方」が提供できない。100円の次は一気に200円になってしまうわけです。

消費税が導入された際、ご存じの通り、自販機業界は商品をそれまでの100円均一から110円に値上げしました。それから消費税アップ毎に値段を変え、今では高級感を打ち出した150円商品を含めたりと、同じ自販機でバラエティに富んだ価格設定をしています。

消費税なんだから、ゲーム料金を値上げしたところで誰からも苦情は出ないはず。でも、風適法の関係でおつりを出せないゲームの業界は、自販機とは異なり消費税分を負担するしかなかった。この先、消費税が20%になるということがあったらどうなるのか。

ちなみに、PASELIは各店舗任意の料金設定で、タイムセール等「安い方」に用いられる傾向にあります。が、「高い方」への活用で、消費税のオンをはじめ、適正な価格設定にお使いいただけたらと思います。

—PASELI開発までの経緯は。

国内で2001年にプリペイド型電子マネーが出た当時、それをゲームセンターに利用できないかと検討しましたが、まだ手数料が高いなど使い勝手の面で躊躇せざるを得ない状況でした。さらに、そうしたシステムを導入すると店舗でのインフラ、端末設置等設備投資が必要で、オペレーターにとって大きな負担となります。

それなら自社でシステムを作ろうじゃないかと。

e-amusement の展開が進むことによる通信インフラ、端末は各筐体に備わったICカードリーダーを活用するという形で、PASELIの開発がスタートしました。その中で意識したのは、ただチャージして遊ぶのではなく、プレイヤーがメリットを感じるオトク感、付加価値を提供できるということです。さらに、プレイヤーのデータを分析・活用することでゲーム制作につなげ、オペレーターに還元することを目指しました。

—e-amusement の第一弾「麻雀格闘倶楽部」は大ヒット。制作プロデュースは沖田社長です。

「麻雀格闘倶楽部」と同時に、国盗りアクションゲーム「出撃！ 戦国革命」をリリースしています。

両者とも「e-amusement を牽引するタイトルを」と開発されたもの。「麻雀格闘倶楽部」はヒットし、目論見通り e-amusement の普及に貢献した一方で、「戦国革命」は残念ながら期待通りにはなりませんでした。

「出撃！ 戦国革命」では「画期的なチャレンジ」をしたんですよ。つまり、電子マネーに代わる柔軟な価格設定を可能にすべく、100円と10円の2つのセクターをつけるという。ところが、プレイヤーにとってもオペレーターにとっても、両替の手間という面で不評に終わりました。そして、これにより、改めて電子マネーの開発が急務と感ずることもありました。

「麻雀格闘倶楽部」は、初めてコンティニュー時の付加価値をつけた機種。制作にあたっては、「ロケの真ん中に麻雀ゲームを持っていきたい」という強い思いがありました。麻雀は優れたゲームです。私は麻雀ゲームが大好きでゲームセンターでよくプレイしていたのですが、かつては麻雀と言えば「脱衣」。ステージクリアは嬉しいけど、クリア毎に恥ずかしくなる（笑）。

要するに、脱衣だから隅っこに追いやられているんじゃないか。ゲームそのものをより楽しめるようにすれば、麻雀という優れたゲームが明るい場所で幅広いプレイヤーの心を捉えるのではないかと考えました。

そこで、CPU対戦に加えて、対人で競い合う、しかも全国の人と対戦し、プレイ履歴を残せるように…。本気で夢を語りながらそれを現実のものへと開発を進め、完成。たまたまうまくいって、「麻雀格闘倶楽部」は、来年3月、20周年を迎えます。

一ゲームに対する愛情が伝わってきます。KONAMIに入社したのは1990年。

もともとゲームが好きで、学生時代は「ハングオン」「アウトラン」「WECル・マン24」「アフターバーナー」等々、やりこみました。淡路島出身なので、大学卒業後は兵庫県にあるゲーム会社に入りたいと考えていまして、それが叶ったかたちです。大学では工学部の機械科で設計を学び、「体感ゲームを作りたい」と入社しました。

まず、ゲーム筐体の設計を中心とした開発畑でスタート。15～16年間、神戸で勤務した後、東京に異動しました。現在、東京と愛知を行き来していますが、あちこちのゲームセンターに行くとゲームしていますよ。

一設計者を経て、初のディレクター商品として「ダンスダンスレボリューション(DDR)」を誕生させた。

入社して8年後の1998年、DDR発売となりました。当時を振り返ると思い出深いものがありますね。

この前年、1997年に「ビートマニア」発売。KONAMIの開発部隊は神戸と座間(神奈川)の2か所に分かれ、主にメダルゲームを担当していた座間の部隊が制作したものです。これが今に続く音ゲーの始まり。でも、正直に言うと、その頃の私は「なんでこのゲームが流行っているの?」と理解できずで。

そんな折、我が家に長女が生まれまして、彼女をみていたら、音楽に合わせて身体を動かしているのに気づいたんです。音楽に合わせて動くのは楽しいんだな、それは人間の本能なのか。そう思った時、「ビートマニア」のヒットのわけを理解するとともに、「足バージョン」を思いつきました。「本能」と繋がるゲームは強い。そこで、会社の一角に手作りマットと段ボールのコントローラーによる簡易ダンスゲームを作って置いたら、勤務時間外の社員たちが予想以上に楽しんでいるんです。これはイケると確信し、企画をあげたところ、「人前で踊るなんて恥ずかしい。そんなゲームをする人がいるのか」と反対意見多数。食い下がって食い下がって、ようやく「上期に売れるように」との条件付でゴーサインが出ました。

というわけで、9月発売に向け5か月間での制作です。不眠不休の勢い。今なら、とてもできません(笑)

一音楽ゲームの登場で、元気を失いかけていたアミューズメント業界は一気に盛り返しました。

アーケードゲームは家庭用ゲームの影響を大きく受けるようになりました。家庭用の性能は年々上がり、結果、家でクオリティの高いゲームを楽しめるようになって、一部のゲームファンの中で「ゲームセンターにわざわざ行かなくても」という意識が芽生えるのは自然なことかも知れません。そうした雰囲気打破するように施設へ投入された音楽ゲームは、ゲームセンターに人々の目を向けさせる新たな材料になったのだと自負しています。

しかしながら、やがて音楽ゲームも家庭用に移植されるようになり、完全な差別化という意味では、再び振り出しに。

話は戻りますが、e-amusement は、こうした状況下、次なる一手として企画した面もあります。

即ち、次は「オンラインだ」と。

まだダイヤルアップ接続でインターネットを利用することが多かった時代です。23時から翌朝8時まで電話代が定額料金となる「テレホーダイ」が適用される夜間に私もパソコンでオンライン対戦型の麻雀ゲームを楽しんでいたのですがね、毎回、家族からブーイング。自分はゲーム屋なんだから、と言っても聞く耳を持たない。ゲーム屋でさえこうなんだから、そうでない人は推して知るべし。だったら、ゲームセンターで思いっきり対戦麻雀ができるように、と思ったわけです。

もっとも、通信環境が整備された今では、家庭用ゲーム機でも通信対戦は当たり前になりました。

一さらなる次の一手は、アミューズメント業界の今後の姿についてどうお考えでしょうか。

新たなゲーセンの未来において、「eスポーツ」が1つのキーになるのではと期待を寄せています。

実際、今年は「BEMANI PRO LEAGUE」を開催(共和コーポレーションの擁するプロチームが優勝)、来年は「eMAH-JONG 麻雀格闘倶楽部 プロトーナメント」を日本プロ麻雀連盟と共同開催します。

ゲームセンターは、家庭用やモバイルゲームには到底真似のできない魅力があります。コミュニティの場所、不特定多数が集まる、筐体を共有する、そこでのリアル・ライブな技。ゲームセンターで生まれ育ったeスポーツのプロはプレイヤーの憧れです。彼らに近づこうとゲームセンターが盛り上がってくれたら。もはや「人前で踊るなんて恥ずかしい?」とは誰も思いません。

当然、興行系、プロスポーツはその場で観た方が俄然面白い。だから、eスポーツのステージでは、質の高い実況に加え「見せ方」が重要です。従って、昔は「遊んで面白い」で良かったけれど、プラス「見て面白い」ゲーム開発が不可欠になったと実感しています。

一各種電子マネー使用可能なJAIAの決済システムが来春、運用開始。委員としてKONAMIメンバーにもご協力をいただいています。

既に都内などは大多数の人がSuica、PASMOをはじめとした電子マネーを携えています。

実は数年前、PASELI専用のゲーム機を作ろうという案が出て、「新規ユーザーには敷居が高い」と断念した経緯があります。ゲームするにはまずPASELIに登録が必要となると、確かに面倒に感じられますよね。でも、これが手持ちの電子マネーでOKなら各段に敷居は下がります。今後、インバウンドが戻ってきた時の絶大な効果は言うまでもありません。

また、「PASELIモード」が支持されているように、キャッシュレス化されたゲーム機では現金プレイで不可能な新しい遊び方(ゲーム内課金、アイテム課金等)を楽しめるというのも、プレイヤーにとってうれしい。

ただし、オペレーターにとって、一気にキャッシュレス化を進めることはコスト面から容易ではないでしょう。完全キャッシュレスのためにはオペレーターの「現金は使わない」という思い切りが不可欠。それには、キャッシュレス化でこれだけゲームセンターは面白くなるというプレイヤー、オペレーター双方に向けたメリットを明確にアピールしなくてはなりません。

私もJAIAの理事を務めさせていただいていますが、「オペレーターとメーカーが協力してゲームセンターを変えていく」という構えで対話、時には摺り合わせをするのもJAIAの役割ではないかと思っています。

来年こそ♡

11月23日

は

「ゲームの日」

1995年にアミューズメント業界が制定した「ゲームの日」。毎年、勤労感謝の日である11月23日を中心に、〈ファン感謝デー〉(全国のJAIA加盟店舗で実施するイベント)、〈アミューズメントアンケート〉(ゲームの日公式ホームページ上での来店動向調査)、〈アミューズメント ラブ・エイド〉(日頃アミューズメント施設で遊ぶ機会の少ない方々に楽しんでいただくイベント)の3本の柱を中心とし、また、ゲームの日にあわせて「全日本クレーンゲーム選手権」「天下一音ゲ祭」店舗予選大会をスタートさせるなど、業界一丸となったイベント・サービスの提供の日として歴史を積み重ねてきた。

今年度もコロナ禍において企画を進められない状況だが、毎年この日を楽しみにしているという声が多いイベントだけに、「来年度は是非!」との期待は大きい。

写真は過去の「アミューズメント ラブ・エイド」



人生初の遊園地
昨日はうれしくて
眠れませんでした

メーカー各社の協力でたくさん集まった
景品をスタッフが早朝から袋詰め。

「アミューズメントラブ・エイド」は、第11回「ゲームの日」で、施設営業事業部(旧AOU)全都道府県での実施が実現したイベント。当時の都道府県協会会長は以下のようにコメントしていた。

- 筋ジストロフィーなど重度障害者を店舗にご招待しましたが、ベッドに寝たまま、先生の介助でプレイ、手足どころか顔の表情もまったく動かせない。でも、先生は、瞳孔の動きで喜んでるのがわかった。良い経験させてもらいましたと本当に喜んでいただきました。
- 昼にカレーバイキングを用意。養護施設の子どもたちが「カツカレーという、見たことも聞いたこともないものを食べて美味しくてびっくりした」と感動してくれ、こちらが感動しました。
- 毎年、養護施設に移動遊園地の出前。県内5つの施設を順々に回ります。だから、5年ぶりに会う子が成長してる。「大きくなったなあ」なんて頭なでてさ、毎年、楽しみにしてまよすよ。



大きなおみやげに招待客もびっくりでした

クレーンゲームに挑戦
こんなに取れた!

基本的対処方針に基づくイベントの開催制限、施設の使用制限等に係る留意事項等について(11月19日付事務連絡)
内閣官房新型コロナウイルス等感染症対策推進室長
https://corona.go.jp/package/assets/pdf/jimu_kihon_event_ryuuijikou.pdf

イベント開催等における感染防止安全計画等について(令和3年11月19日付事務連絡)
内閣官房新型コロナウイルス等感染症対策推進室長
https://corona.go.jp/package/assets/pdf/jimu_event_kansenboushi_anzenkeikaku.pdf

高濃度ポリ塩化ビフェニル廃棄物等の発見事例の提供等について

高濃度ポリ塩化ビフェニル廃棄物（以下「高濃度 PCB 廃棄物」）については、国が全額出資した特殊会社である中間貯蔵・環境安全事業株式会社（以下「JESCO」）を活用し、地元の理解と協力の下、全国 5 か所の処理施設を活用して処理が行われているところです。ポリ塩化ビフェニル廃棄物の適正な処理の推進に関する特別措置法（平成 13 年法律第 65 号）においては、JESCO の処理施設ごとに定める計画的処理完了期限の 1 年前を処分期間の末日として規定しています。北九州・大阪事業地域の変圧器・コンデンサー等並びに北九州・大阪・豊田事業地域の安定器及び汚染物等については既に処分期間が到来しており、残りの事業地域についても、今年度末に変圧器・コンデンサー等について、来年度末に安定器及び汚染物等について、それぞれ処分期間が到来することとなります。

先般、各都道府県・政令市において行われてきた高濃度 PCB 廃棄物等を網羅的に把握するための掘り起こし調査における発見事例や、北九州事業地域において計画的処理完了後に発見されて継続保管となっている事例について整理したものを提供していたところですが、この度、環境省において、令和 3 年度上半期の状況を踏まえて再度整理が行われました。

つきましては、別添も参照の上、自ら管理する施設において、高濃度 PCB 廃棄物の保管等をしていないかあらためて確認いただくとともに、保管等している場合は、確実かつ早期に JESCO に処分委託手続き等を行っていただくをお願いします。

【ポリ塩化ビフェニル（PCB）早期処理情報サイト（環境省ホームページ）】

<http://pcb-soukishori.env.go.jp/>

警察庁からの周知依頼です

ポリ塩化ビフェニル(PCB)使用製品及びPCB廃棄物の期限内処理に向けて

PCB廃棄物は定められた処分期間までに処分しなければなりません。高濃度PCB廃棄物は、期限を過ぎると事実上処分することができなくなります。



「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）

【大阪府中央区北浜 1-8-16 大阪証券取引所ビル】

定員／80名

講習科目及び時間 ※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

（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(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

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』発行のご案内を行っています。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)マインズ	大都技研	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P Re:ゼロから始める異世界生活	2021/10/28
(株)マインズ	アムテックス	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P戦国乙女6 暁の関ヶ原	2021/10/28
(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	2021/10/28
(株)マインズ	サミー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P(物語)シリーズ セカンドシーズン	2021/10/28
(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	2021/10/28
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P大工の源さん 超韋駄天	2021/10/28
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PA元祖大工の源さん	2021/10/28
(株)マインズ	サンスリー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PDラム海物語IN沖縄 桜バージョン	2021/10/28
(株)マインズ	三共	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PF戦姫絶唱シンフォギア2	2021/10/28
(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 ジャッジメント	2021/10/28
(株)マインズ	メーシー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pアナザーゴッドボセイドン〜怒濤の神撃	2021/10/28
(株)マインズ	三洋	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	パチスロ大海物語4with すーぱーそに子	2021/10/28
(株)マインズ	サポハニ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	吉宗3	2021/10/28
(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	2021/10/28
(株)マインズ	三洋	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	天晴!モグモグ風林火山 全国制覇版	2021/10/28
(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(物語)シリーズ セカンドシーズン	2021/10/28
(株)マインズ	山佐	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	ニューパルサーSP II	2021/10/28
(株)マインズ	北電子	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	ニューアトムジャグラーEX-KT	2021/10/28
(株)マインズ	北電子	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	アトムジャグラーEX-AE	2021/10/28
(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-冥王召喚-	2021/10/28
(株)マインズ	アクロス	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	ドンちゃん2	2021/10/28
(株)マインズ	ユニバーサルプロス	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-	2021/10/28
(株)三田商事	エレコ	パチスロ	REACHαシリーズ	SLOTギルティクラウン	2021/10/28
(株)三田商事	三洋	パチンコ	REACHαシリーズ	P大工の源さん 超韋駄天YTA	2021/10/28
(株)JIN	三洋	パチンコ	G-STYLE2	CRデラックス海物語	2021/10/28
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CR大海物語4	2021/10/28
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CR大海物語4with アグネス・ラム	2021/10/28
(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	2021/10/28
(株)東プロ	サンセイR&D	パチンコ	プロハンター	Pジューシーハニー3	2021/10/28
(株)東プロ	オッケー	パチンコ	プロハンター	P冬のソナタFOREVER	2021/10/28
(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	2021/10/28
(株)東プロ	アムテックス	パチンコ	プロハンター	CR南国育ち羽根	2021/10/28
(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	2021/10/28
(株)東プロ	A-ron	パチンコ	プロハンター	CR RIZINMAN 2000×α	2021/10/28
(株)東プロ	ニューギン	パチンコ	プロハンター	CR花の慶次X〜雲の彼方に	2021/10/28
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2021/10/28
(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	2021/10/28
(株)東プロ	JFJ	パチンコ	プロハンター	Pとある魔術の禁書目録	2021/10/28
(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	2021/10/28
(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	2021/10/28
(株)東プロ	マルホン	パチンコ	プロハンター	CRシャカリナ	2021/10/28
(株)東プロ	ビスティ	パチンコ	プロハンター	P新世紀エヴァンゲリオン〜 シト、新生	2021/10/28
(株)東プロ	サポハニ	パチスロ	ハイパースロット	S吉宗3	2021/10/28
(株)東プロ	ミズホ	パチスロ	ハイパースロット	アナターのオット! ?はーです	2021/10/28
(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	2021/10/28
(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A	2021/10/28
(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	2021/10/28
(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	2021/10/28
(株)東プロ	平和	パチンコ	プロハンター	Pルパン三世復活のママー	2021/10/28

(株)アップワード	サミー	パチンコ	APRECIVE	P真・北斗無双	2021/11/2
(株)アップワード	三洋	パチンコ	APRECIVE	P大工の源さん 超韋駄天	2021/11/2
(株)アップワード	サンスリー	パチンコ	APRECIVE	CRドラム海物語	2021/11/2
(株)アップワード	サミー	パチンコ	APRECIVE	P宇宙戦艦ヤマト2199	2021/11/2
(株)アップワード	アムテックス	パチンコ	APRECIVE	P銀河鉄道999	2021/11/2
(株)アップワード	アムテックス	パチンコ	APRECIVE	CR南国育ち羽根	2021/11/2
(株)アップワード	アムテックス	パチンコ	APRECIVE	CRAビッグシューターゼロ	2021/11/2
(株)アップワード	ネット	パチスロ	APRECIVE	十字架	2021/11/2
(株)アップワード	大都技研	パチスロ	APRECIVE	忍魂	2021/11/2
(株)アップワード	サミー	パチスロ	APRECIVE	パチスロ蒼天の拳	2021/11/2
(株)アップワード	サボハニ	パチスロ	APRECIVE	吉宗3	2021/11/2
(株)三田商事	北電子	パチスロ	REACHαシリーズ	ニューアイムジャグラーEX-C～おみくじ ver 極	2021/11/2
(株)マインズ	北電子	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	マイジャグラーIII	2021/11/2
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CRスーパー海物語IN沖縄4 桜バージョン	2021/11/2
(株)東プロ	アムテックス	パチンコ	プロハンター	CRTキオススペシャル	2021/11/2
(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	2021/11/2
(株)東プロ	オッキー	パチンコ	プロハンター	P冬のソナタFOREVER	2021/11/2
(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	2021/11/5
(株)フロック	銀座	パチスロ	サイクロン	パチスロ ディスクアップ	2021/11/5
(株)フロック	三洋	パチスロ	サイクロン	パチスロ聖闘士星矢 海皇覚醒	2021/11/5
(株)フロック	アクロス	パチスロ	サイクロン	沖ドキ	2021/11/5
(株)フロック	オーイズミ	パチスロ	サイクロン	ドリムフルーン 500	2021/11/5
(株)フロック	大都技研	パチスロ	サイクロン	政宗2	2021/11/5
(株)フロック	大都技研	パチスロ	サイクロン	吉宗3	2021/11/5
(株)フロック	山佐	パチスロ	サイクロン	キン肉マン～夢の超人タッグ編～	2021/11/5
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CRAスーパー海物語 IN 沖縄4 with アイマリ	2021/11/5
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CRA大海物語スペシャル with アグネスラム	2021/11/5
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CR大海物語4with アグネス・ラム游デジ	2021/11/5
(株)三田商事	三洋	パチンコ	REACHαシリーズ	P大工の源さん超韋駄天YTA	2021/11/5
(株)三田商事	北電子	パチスロ	REACHαシリーズ	ニューアイムジャグラーEX-C～ぶどう狩り ver	2021/11/5
(株)三田商事	北電子	パチスロ	REACHαシリーズ	ニューアイムジャグラーEX-C～おみくじ ver 極	2021/11/9
(株)三田商事	三洋	パチンコ	REACHαシリーズ	P大工の源さん超韋駄天YTA	2021/11/9
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CR大海物語4	2021/11/9
(株)マインズ	平和	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	戦国乙女3～天剣を継ぐもの	2021/11/9
(株)マインズ	北電子	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	アイムジャグラーEX-AE	2021/11/12
(株)マインズ	北電子	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	マイジャグラーIII	2021/11/12
(株)マインズ	ビスティ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	新世紀エヴァンゲリオン～シト、新生	2021/11/12
(株)マインズ	オリンピック	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	パチスロ黄門ちゃま 喝	2021/11/12
(株)マインズ	オッキー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	ぱちんこウルトラ6兄弟	2021/11/12
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CRスーパー海物語IN沖縄4 桜バージョン	2021/11/12
(株)マインズ	京楽	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	ぱちんこ 劇場版 魔法少女まどか☆マギカ	2021/11/12
(株)三田商事	三共	パチンコ	REACHαシリーズ	Pフィーバー戦姫絶唱シンフォギア2	2021/11/12
(株)三田商事	大都技研	パチンコ	REACHαシリーズ	P Re:ゼロから始める異世界生活M06	2021/11/12
(株)三田商事	京楽	パチンコ	REACHαシリーズ	Pぱちんこウルトラマンタロウ2	2021/11/12
(株)三田商事	三洋	パチンコ	REACHαシリーズ	P大工の源さん超韋駄天YTA	2021/11/12
(株)三田商事	サミー	パチンコ	REACHαシリーズ	ぱちんこCR聖戦士ダンバインFVN	2021/11/12
(株)三田商事	北電子	パチスロ	REACHαシリーズ	ニューアイムジャグラーEX-C～ぶどう狩り ver	2021/11/12
(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	2021/11/12
(株)東プロ	豊丸	パチンコ	プロハンター	Pすしざんまい極上	2021/11/12
(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	2021/11/12
(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	2021/11/12
(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	2021/11/12
(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-AnniversaryEdition	2021/11/12
(株)東プロ	サボハニ	パチスロ	ハイパースロット	S吉宗3	2021/11/12
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパースロット	S押忍!サラリーマン番長2	2021/11/12
(株)三田商事	三洋	パチスロ	REACHαシリーズ	P大工の源さん超韋駄天YTA	2021/11/12

※2021年10月22日～11月12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。

- 音楽ゲームで画面はきれいに清掃されているが、筐体にほこりが付いていて汚い。それから、撮影用のアームを設置してほしい。(福島・18歳・♂)
- ダンス系のゲームの間隔が狭く感じます。以前、ダンスラッシュ交流会?の時、ちらっと見かけましたが、非常にやりにくそうでした。(北海道・34歳・♀)
- 子どもに優しいゲームセンターでとてもいいです。子どもが遊べるゲームの種類が多いし。(千葉・45歳・♂)
- 常連が作っている「新規来んな!」的な空気が消えれば新しい人も入りやすいと思う。(山口・36歳・♂)
- 年配を喜ばせてほしい。お願いします。(大阪・67歳・♀)
- 自分の好きなレトロゲームがあるのは良い。(福岡・41歳・♂)
- 店内の温度が場所によって違う。麻雀ゲームのところは寒いので気を付けてください。(福岡・?歳・♂)
- 音ゲー用のクーラーなどがあると良いと思います。(北海道・16歳・♂)

子ザーの声



- クレーンゲームの景品で、欲しいグッズのアンケートをとってほしい。(青森・34歳・♂)
- ターミナルを真ん中に置いたことで知り合いなどと乱入対戦などをする時に盛り上がらないので、機体は4台くっつけてほしい。(青森・17歳・♂)
- 子どもが臭いに敏感なので、店内の空気が気になります。においにこだわったお店作りを望みます。(愛知・33歳・♀)
- 何年も前から、休日に娘と来ています。最近ではビンゴをはじめイベントがなくなり、楽しみが少なくなって残念です。(青森・61歳・♀)
- クレーンゲームの景品がとりづらいです。ですが、店員さんが取りやすくしてくれるのでいつも楽しめます。(青森・46歳・♀)
- 可愛いぬいぐるみがたくさんあって楽しいです♡。どのようにすれば取りやすいか筐体ごとにコツを書いておいていただけたらうれしいです。(青森・21歳・♀)
- 清潔感があってとても良いと感じている。(青森・19歳・♂)
- ゲームの時間貸しを復活させてほしい。お願いします。(青森・29歳・♂)