

## 第17回理事会(書面審議)

JAIAでは、一般社団法人及び一般財団法人に関する法律第96条及び定款第34条2項の規定に基づき、書面審議により第17回理事会を実施した。内容は以下の通りとなっており、提案事項について理事会の決議があったものとみなされた。

〈決議事項〉

オンライン展示会の実施見送りについて(※以下に提案書)

〈提案理事〉

柴田健理事

〈決議日〉

2021年12月17日

〈報告事項〉

①キャッシュレス決済導入促進事業の進捗状況 ②年間スケジュール



### オンライン展示会の実施見送りについて【提案書】

前回理事会(2021年9月22日開催)において、来年2月幕張メッセで開催予定だったJAEP02022の開催中止が決議された際、オンラインでの展示会開催について検討することが提案されました。

これを受け、事務局において、昨年度、中止したJAEP02021の代わりに実施したオンライン商談会(JAEP0オンラインビジネスミーティング)出展社にアンケート調査を行ったところ、オンライン開催は費用対効果が極めて悪く、成果を挙げるのが困難であるため、開催には否定的な意見が多数を占める結果となりました。

頂いた主な意見は次の通りです。(※省略)

こうしたご意見を受けて事務局において慎重に検討した結果、

①お客様からは、やはり実機を見ないと評価が出来ないとの声が多く寄せられる等、業務用アーケード機器の展示会では、リアル開催の代替えとしてのオンライン開催は成立し難いと思われること。

②出展社の立場からは、オンライン展示会は費用対効果が悪く、実施する意義が感じられないとの意見が多く寄せられたこと。

③上記に加え、出展社によっては既に独自でオンライン商談を行っているところもあり、今回実施しても出展社が集まらないことが予想されること。

との理由により、オンライン展示会の実施は見送るべきとの結論に達したため、10月27日付で書面常任理事会(正副会長・専務理事・常務理事・常任理事で構成)を開催し、オンライン展示会の実施見送りについて諮ったところ、全会一致で承認されました。

つきましては、本件結論について、理事会の承認を求めます。

以上

### 報告事項①

#### 2021年度キャッシュレス決済推進特別委員会活動報告

●2021年度 下期活動報告(10月~12月)

・委員会、分科会活動報告

・遅延タスクの対応

・システム開発ベンダー選定報告

●2021年度 下期の取り組み(1月~3月)

・体制

・スケジュール

▷年度末の規格発表、システム開発完了に向けてオンラインスケジュールで進行中

▷JAEP02022中止により、新たにJAIA会員に向けた規格やJAIAコードDBの説明会を3月上旬に計画

・マイルストーンに向けた活動概要

●2022年度 委員会活動計画

・活動方針(※4ページ参照)

・スケジュール(※4ページ参照)

・予算方針

### 報告事項②

#### 理事会等開催予定

◎2022年3月29日(火)14時~15時30分 理事会  
(協会会議室)

◎2022年5月 書面理事会

◎2022年6月7日(火) 2022年度定時総会  
(ホテルオークラ東京)

15時30分~15時50分/理事会

16時~16時50分/定時総会

17時~18時30分/懇親会

◎2022年9月下旬 理事会(協会会議室)

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。

SEGA®



# プレイ料金の適正化を死守しつつ 会員が揃って進める キャッシュレス決済の実現を (株)セガ 取締役副会長 山下滋氏



JAIAでは12月13日～24日、会員および賛助会員に向けて「キャッシュレス決済規格標準化に対する意見募集（決済端末およびアミューズメント機器との連動における規格書〈案〉について）」を実施した。寄せられた意見を考慮の上、キャッシュレス標準化規格を最終化する方針で、いよいよプロジェクトは大詰めの段階を迎えたことになる。

およそ2年にわたるキャッシュレス決済推進特別委員会での活動状況はその都度、JAIA理事会で報告がなされたが、同プロジェクト発足時から慎重論をはっきりと口に出していたのが山下滋常任理事。「しかし、理事会で決まったからにはしっかりと成果を出さなくてはならない！」。

一本筋が入った語り口が印象的な氏は、1985年セガに入社。神奈川県出身、58歳。現在、プライベートでは趣味のマイボートフィッシングマスターとしても知られる山下氏に話を聞いた。

「キャッシュレス決済プロジェクトに当初、慎重な姿勢だったのはどういった理由からですか。」

「一つは、キャッシュレス化に慎重というよりはコロナによって激変してしまった市場環境を一度しっかりと協会内で共有し、協会の足元の現状を整理した上で判断すべきではないか？という話です。」

プロジェクトの第1回全体会議（オンライン）が開催されたのは昨年6月。その年の3月、JAIAでは新型コロナウイルス感染症の拡大に伴う「アミューズメント施設の営業」に関する最初の指針を定め、会員の皆さんに様々なお願いをしてきました。コロナ禍で売上が大きく落ち込み、リストラや大幅な事業計画の見直しを実施する会員企業も出ていた中、JAIAの大きな収入源であるJAEPPOが中止となり、更には会費の減額も行った。そうした状況下、JAIAがおかれている状況に危惧を覚えたからです。

特にキャッシュレス化に向けては、コロナによって市場を取り巻く環境が大きく変わり、アミューズメント施設の売上に大きく貢献しキャッシュレス化への動きに期待を寄せてきたインバウンドがコロナ禍で姿を消したことも大きな理由です。勿論いずれは中国をはじめキャッシュレス決済が普及している海外の方々に向け、キャッシュレス環境を整えることは重要ですが、一変してしまったJAIAの財政課題とセットで検討していく必要が有るだろうと思います。

もう一つは、キャッシュレス化というのは単なる手段であり「何のために」「どうやって」というソリューションの見立ても未だ見出し出せていないからでした。なので、決してキャッシュレス化事態に疑義を唱えている訳では有りませんし、内田委員長はじめ多くの会員企業の皆さんのお陰でここまで準備を進めて頂いた事には大変感謝しております。

とはいえ、来春、JAIAのキャッシュレス決済システムは本格運用開始予定ですが、先にも述べた通り、システム自体はあくまでも何かを成し遂げるための手段に過ぎない訳で、まずはJAIAがこれを活かして何を指すのか（=ビジョン）の協会内の共有が重要だと考えています。

「セガでのご経歴は。」

入社後はまず、当時でいう風営7号（現4号）業界のパチスロ販売部隊で「ナイアガラ」（株）サミー製の営業からスタートしました。ゲーム部門に異動したのは入社3年目からです。その後転勤（札幌、大阪）を経て、35歳で東京本社に部長として戻ってきました。

それから暫く国内のAM販売事業に携わり、2010年の取締役就任時に国内リージョン統括本部の責任者として施設部門＋販売（AM・コンシューマ）部門を統括。常務取締役就任時には海外含めた全てのアミューズメント部門の指揮を任されることとなり、その後分社した（株）セガ・インタラクティブを経て、現在の（株）セガ 取締役副会長に至っております。

余談ですが業界外の活動として、麻雀界最高峰のプロリーグ「Mリーグ」を統括している「一般社団法人Mリーグ機構」の理事にも携わっています。このリーグにはJAIA会員からもセガとコナミさんがそれぞれプロチームとして参戦しており、お互い優勝目指して頑張っています。雀荘は同じ風営業種ですし、Mリーグもeスポーツと同じような理念や目的を持って運営されているので、アミューズメント業界にも何かと参考になる事も有るかと思います。ご興味のある方は是非ご覧頂ければと思います。

「「ALL.Net」（※セガグループの登録商標）などインターネットのインフラを整備。全てのマシンをキャッシュレス決済専用にするということも考えられる？」

技術的には可能ですが、先ほども触れた通り、先進国の中で最もキャッシュレス化が遅れている国の一つである日本において、観光立国、東京オリンピックを背景に大きな変革のチャンスが訪れかけていた矢先、新型コロナウイルスがそれを全て帳消しにして、ゲームセンターではキャッシュレス化の風が一部では止まった。私も実際、多くの決済を現金で行っていますし、現状、例えば小さなお子さん向けのゲーム機がキャッシュレスで遊べるようになったところで、果たして費用対効果はあるのかと。いずれにしても、国民が当たり前のようにキャッシュレス決済を行う社会を作るための課題と各業界が取り組む

べき課題は違うので、キャッシュレス決済専用等を云々する前に、まず、アミューズメント業界に浸透しなかった過去のキャッシュレス決済に向けた試みを再検証することが先決でしょう。

### 一長年、アミューズメント業界の中心にいて各社の試みを目の当たりに。キャッシュレス決済の歴史を教えてください。

始まりは20年以上前、プリペイド方式のプライベートマネーです。その後、2000年には非接触型ICカードを採用した後払い方式の「ATOシステム」が登場。これは、入店時にカードを受け取り、それを各ゲーム機のセンサーにかざしてプレイ、帰りに清算するというものでした。

パブリックマネー（Edy）を初めて導入したのが、2003年のセガ大崎。事前チャージ式・有線型決済端末によるもので、その10年後の2013年にはパブリックマネーでの有線型マルチ決済端末の実験が開始となりました。そして2015年、非接触リーダー方式の3WAY（現金・プライベート・パブリックマネー）による無線型マルチ決済端末をセガがユニカ、TFペイメントサービスと共同で発表。続いて2019年、パブリックマネー・QRコードに対応した無線型マルチ決済端末が登場…と、主にざっとこんな流れです。

以上のように、新たな技術の導入でアミューズメント施設のキャッシュレス決済は都度進化してきました。が、残念ながら定着しなかったのが実情です。飲食店等であれば、レジに端末を備えるだけで済むけれど、アミューズメント施設ではゲーム機1つ1つに端末が必要になる。そのため大きな投資がキャッシュレス決済を遅らせた大きな要因であることは間違いありませんが、その他にも要因が有るはずで、それをしっかりと分析し、定着しなかった「真の課題」と本気で向き合う必要が有ります。

モノは用意できたけど……という過去の歴史を繰り返さないよう、今回のJAIA統一規格の活用により、これまで業界が抱えてきた問題でクリアできる事も有るのではないかと思います。

### 一具体的にはどのような問題がクリアするのでしょうか。

最たるものとしてあげられるのは、言うまでもなく柔軟な価格設定です。

いつも真っ先に出て来る話が「消費税対策」ですが、今後も増税される事は十分考えられるので当然検討すべき課題。もっとも、今のうちに次の増税に備えて単価に転嫁して表示しておく方がいいのか？それとも今のまま内税の方がいいのか？によってもキャッシュレス決済の活用意義は変わってきます。メリットデメリットを勘案し、前者が望ましければキャッシュレスは活かせませんが、もし後者という事になるとキャッシュレス決済は消費税対策には役立たないとも言えます。

他にも、ゲーム内課金に代表される、これまで行われていなかった様々な形での料金システムの設定も可能になります。これにより、提供するサービスやコンテンツ毎にそれぞれの価値に見合った柔軟な料金設定をする事で、新しい遊び方を提案し、ユーザー満足度を上げる。その結果グロスの収益額を増やす事に繋がれば、それも一つの増税対策といえるのではないかと思います。

また私がキャッシュレス以上に大きいと思っているのは、POSシステム連携によるデータ管理です。それは施設運営において強力な武器になるでしょう。他業界が軒並み力を注いできたにも関わらず、昔からゲームセンターがなかなかやれなかったことが、まさにPOS管理（＝販売時点情報管理システム）。これまでは感覚に基づく情報が頼りでした。でも、時代が変化し昔ながらのやり方が通用しなくなれば、POSデータを活かすしかないでしょう。

プライズゲームが主流となった今、POSデータを活かした会社が業界をリードしていくと思っています。

JAIAが行う決済システムの規格標準化では、景品や筐体等すべての商品に固有のJAIAコードが付けられます。店舗の会員カードを発行しているオペレーター様は少なくないと思いますが、JAIAコードと会員コードを紐づけすることで有益なデータを集める、それにより弱点や課題を抽出し、運営に活かすといったことで、売上げに結びつけて欲しい。

### 一キャッシュレス決済定着に向け解決すべき課題とは。

1つに、コスト増。

オペレーターにとっては、端末の投資以外にも、通信にかかるランニングコスト、決済手数料が発生することになります。それらを差し引いて、現金プレイより利益が減るとなれば、導入する意味なしと思われるも仕方ない。そもそも日本の決済手数料は高い。例えば中国などは偽札の問題で安全な電子通貨によるキャッシュレス決済が進んだという事情があるけど、日本の造幣技術は高く、偽札が出回ることは少ない。しかも、2024年には更なる偽造対策が施された新札が発行される予定です。個人的には、政府の意向で携帯電話の通信量も下がったので、日本におけるキャッシュレス決済普及のため決済会社の手数を下げるなど、政府からも普及策を講じて欲しいなと思います。と、まあ、そんなことを言ってもはじまらない。決済手数料を下げるために我々ができることは、数を増やすということ。即ち、統一されたJAIAの規格に対応した端末を1台でも多く増やすことに尽きます。数が集まれば、決済業者に対しての手数料の交渉力も増えますし、端末自体のコスト抑制にもつながりますから。

一方、もう一つの課題として懸念されるのは、プレイ料金の値下げ競争です。

キャッシュレス決済では店舗側でプレイ料金を自由に設定できます。従って、各社各店舗単位の売り上げを増やす戦略を考えれば、近隣店舗より安くして客を集めようとする動きが出てきても何ら不思議はありません。事実、過去もそうでした。しかし、業界全体の観点から見れば必ずしも得策とは言えないと思います。せっかく進めたキャッシュレス化によって市場全体が縮小してしまうと業界が立ちいかなくなり、ひいてはそれが値下げした会社にも別のリスク要因として帰ってきます。市場全体の拡大を重視するメーカーと、自社の売り上げ拡大を重視するオペレーターの思惑が有る中、誤った方向に利用されてしまうと単なる負の遺産となってしまいます。ゲームの価値を下げないためにも市場全体を拡大させるために活かさなければなりません。

これまでアミューズメント業界がキャッシュレス決済に取り組んできたのは消費税転嫁という大きな目的のためだったと思います。

しかしどうすればキャッシュレス化による消費税対策が出来るのか？ソリューションが語られないまま進める事は、過去の繰り返ししか想像出来ないのも、今度こそ協会としてどう解決策を見出すのか。事業部の垣根を越えて協会が主体的に取り組めば必ずや良い方向に向かえると思います。

だって、緊急事態宣言の発令、インバウンドが消え、人流が途絶え…、といった状況下、多くのオペレーター様が耐え、頑張って乗り越えているじゃないですか。業界の底力を見せつけられたような気がします。

業界全体が潤うように今こそ会員が一丸となって、JAIAのシステムを利活用し、アミューズメント業界を底上げしていきたいですね。



スケジュール

# 2022年度キャッシュレス決済推進特別委員会活動計画

		2021年				
		4-6	7-9	10-12	1-3	
イベント	JAIA全体	★理事会 (6月) ▲JAEPO開催審議		★理事会 (9月)	★理事会 (12月) ★JAEPO2023	
委員会活動	委員会事務局	現状規模		新体制		
	システム維持運営	システム運営・保守				
		運用評価・試験など				
	標準規格更新	規格検討・更新				
	業界内外への啓蒙	準備		実施		
	JAEPO対応	準備				

活動方針

2022年度の委員会活動は、今期の成果物を業界へ普及・浸透させるべく重要な活動期間となりますので、引き続き委員会体制を継続し、電子決済システムの普及、店舗のIT化など業界全体のDX化に向けて活動を推進していきます。

**キャッシュレス推進特別委員会**

- ・委員会メンバーを見直し、運用を主体とした活動へシフトします。(施設営業事業部会員の参加も検討)

**JAIAコードDBシステムの維持運営**

- ・システムの運用や不具合/改善対応を協会と連携して推進します。

**標準化規格の更新**

- ・各種規格のアップデート及び2021年度の成果物へ反映できなかった規定等を反映します。

**業界内外への啓蒙とキャッシュレス対応推進施策の実行**

- ・オペレーターや業界関係者へ、本委員会の取り組みについてセミナー等で啓蒙を行います。
- ・業界のキャッシュレス本格導入に向けた支援策を実行し、電子決済比率を向上します。

**JAEPO2023対応**

- ・規格対応の電子決済端末、筐体などの具体的なソリューションを展示紹介します。

## 『アミューズメント産業界の実態調査』、2020年度の調査開始

～所管の「統計調査特別委員会」は新メンバーでスタート～

JAIAでは毎年、業界の実態調査を実施、その結果をとりまとめた『アミューズメント産業界の実態調査』報告書を発表している。今年度はコロナの影響もあり調査開始が遅れたが、12月17日(金)を締めきりとして調査を開始した。

この調査は1993年から行っているもので、今回で29回目。2020年度の実績をもとにアミューズメント産業界の規模を把握することを目的としてJAIAの会員企業および非会員のアミューズメント業界企業を対象に調査票を送付して協力をお願いしている。

なお、調査結果がまとまり次第、JAIAプレスにて概要を掲載するとともに、例年通り、調査報告書の冊子を会員に送付する。

アミューズメント産業界の実態調査

2019年度

報告書

2021年1月発表の調査報告書  
(調査期間2020年7月21日～9月29日、2019年度実績)では、アミューズメント産業界の市場規模全体額7055億円(前年比103.5%)。うち、オペレーション売上高5408億円(前年比104.0%)、業務用アミューズメント機製品販売高1674億円(前年比101.8%)となった。

一般社団法人日本アミューズメント産業協会

**【統計調査特別委員会】 (※敬称略)**

- 委員長 内田 慎一 ((株)友栄 代表取締役社長)
- 委員 田口 宜由 ((有)アイモアミューズ 代表取締役)
- 委員 塩澤 裕也 ((株)イオンファンタジー 商品本部 本部長)
- 委員 岩佐 優 ((株)コナミアミューズメント 販売部 第一販売課副課長)
- 委員 坪根 佳典 ((株)GENDA SEGA Entertainment 経営戦略室 室長代行)
- 委員 宮城 拓郎 ((株)セガ アミューズメントコンテンツ事業本部 戦略企画本部コンテンツソリューション部 副部長)
- 委員 伊井 朋希 ((株)タイトー 経営企画課長)
- 委員 皆川 悠介 ((株)バンダイナムコアミューズメント プロデュースディビジョンセールス部 ゼネラルマネージャー)
- 委員 柴田 健 ((一社)日本アミューズメント産業協会 専務理事)
- 委員 小竹 幸浩 ((一社)日本アミューズメント産業協会 常務理事)
- 委員 菊池 陽 ((一社)日本アミューズメント産業協会 事務局長)
- 事務局 片岡 敏行 ((一社)日本アミューズメント産業協会 AM事業部部長)

## 遊園施設事業部

令和3年度  
遊戯施設安全管理講習会

開催日時／令和3年12月10日(金) 10:30～17:00  
 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／65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  
 日本ウォーターライド安全協会  
 (一社)近畿ブロック昇降機等検査協議会

【講師】  
 JAIA技術委員会  
 森田栄二委員長

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(前身は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いる同講習会は、前年度、新型コロナウイルス感染症の影響を考慮しオンライン形式での実施となったが、今年度はマスク着用での参加を義務化し、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65名が集ってのリアル開催となった。

10時30分～10時45分、大阪府建築部建築指導室建築安全課の矢倉道久課長に開講挨拶をいただいた後、右記の内容の講義が行われた。

なお、全課程修了者には、「修了証書」を発行。後日、郵送されることとなっている。

## 講義Ⅰ「遊戯施設の維持保全計画と運行管理」(11:00～12:00)

講師／JAIA 技術委員会 委員長 森田栄二氏

遊園地・遊戯施設に関し最小限知っておくべき基礎についての講義。『遊戯施設セーフティダイジェスト』(旧・全日本遊園施設協会が作成し、その後改訂版を発行)をテキストに用いて解説した。

## 講義Ⅱ「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)

講師／(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

日常的なメンテナンスの考え方、心構え、実際の業務の方法などを基礎的な内容でまとめた冊子に沿って、一般事項(メンテナンスとは?)、遊戯施設に関する法律(概要)、点検検査業務の基礎、故障修理の基本について解説した。

## 講義Ⅲ「遊戯施設の技術概論」(14:00～17:00)

## ① 滑り軸受について

講師／NTN(株) 複合材料商品事業部営業技術部 主任 山田翔氏

同社は1918年創業の精密機器メーカー。ベアリング(機械の中の軸をなめらかに回転させる部品。「軸」の回転を「受」け支えることから軸受と呼ばれる)について、その種類、滑り軸受の特徴について説明した。

## ② ウレタン車輪について

講師／シーシーアイ(株) 産業タイヤ事業部営業部 部長 林達也氏

同社は世界レベルの耐久性と接着性能を誇るとされるウレタン車輪メーカー。産業用ウレタン車輪の種類と特性等について説明を行った。

## ③ ロープテスターについて

講師／東京製綱(株) 技術開発本部長兼研究所長兼鋼索綱線事業部 副事業部長 常務執行役員 守谷敏之氏

ワイヤーロープの劣化、点検と判断基準、検査方法等の解説を行い、ワイヤーロープの管理の適正化を再認識させた。

## 第131回技術委員会

(近畿ブロック昇降機等検査協議会・第94回技術委員会)

## 遊園施設事業部

日時／2021年12月3日(金) 15時～16時20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8名



1. 「令和3年度遊戯施設安全管理講習会」について  
事務局から標記講習会について、スケジュールおよび会社別申込状況が報告された。あわせて、当日の委員の集合時間等を確認。
2. 遊戯施設の「維持保全計画書」及び「運行管理規程」の改定案について  
事務局から『遊戯施設の「維持保全計画書」及び遊戯施設の「運行管理規程」の改訂版』に基づき、前回検討事項からの変更等についての説明と、本件に関する新告示の現状について報告がなされた。
3. 最近の報道記事について  
事務局が遊戯施設関係の報道記事について報告。
4. 次回委員会の開催について  
次回(第132回&第95回)は2022年3月11日(金)、近畿ブロック会議室(大阪市)において予定。



# 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。

提出会社	4号メーカー	機別	筐体名	機種名	発行日
(株)マインズ	オリンピア	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	主役は銭形2	2021/11/16
(株)マインズ	アルゼ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	大花火	2021/11/16
(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	2021/11/19
(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・怪獣王ゴジラ	2021/11/19
(株)マインズ	サミー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	ぱちんこCR真・北斗無双 第2章	2021/11/19
(株)マインズ	アムテックス	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	CRTキオスペシャル	2021/11/19
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pスーパー海物語IN JAPAN2	2021/11/19
(株)マインズ	サミー	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	パチスロコードギアス 逆のルルーシュ	2021/11/19
(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	2021/11/19
(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	2021/11/19
(株)マインズ	大都技研	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	押忍!サラリーマン番長2	2021/11/19
(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FWN	2021/11/19
(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	2021/11/19
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CR大海物語4	2021/11/19
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	CR大海物語4 BLACK	2021/11/19
(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	2021/11/19
(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	2021/11/19
(株)東プロ	アムテックス	パチンコ	プロハンター	CRTキオスペシャル	2021/11/19
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	ニューアタイムジャグラーEX	2021/11/19
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	ゴーゴージャグラー2	2021/11/19
(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	2021/11/19
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	ファンキージャグラー	2021/11/19
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	スーパーミラクルジャグラー	2021/11/19
(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	2021/11/19
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PAスーパー海物語 IN JAPAN2 with 太鼓の達人	2021/11/25
(株)マインズ	三共	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PFアクエリオンW 最終決戦	2021/11/25
(株)マインズ	オリンピア	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	パチスロ黄門ちゃま 喝	2021/11/25
(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IV	2021/11/25
(株)マインズ	北電子	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	ノーゲーム・ノーライフ THE SLOT	2021/11/25
(株)三田商事	北電子	パチスロ	REACHαシリーズ	ニューアタイムジャグラーEX-C~ぶどう狩り	2021/11/25
(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	2021/11/25
(株)三田商事	北電子	パチスロ	REACHαシリーズ	ニューアタイムジャグラーEX-C~カウントアップ	2021/11/26
(株)マインズ	ベルコ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	スーパービンゴギャラクシー	2021/11/30
(株)マインズ	エレコ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	沖ドキ!	2021/11/30
(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	2021/11/30
(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	2021/11/30
(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	2021/11/30
(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	2021/11/30
(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	2021/11/30
(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	2021/11/30
(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ー奪われたZEUSver.ー	2021/11/30
(株)東プロ	ユニバーサルプロス	パチスロ	ハイパースロット	ミリオンゴッド-神々の凱旋-	2021/11/30
(株)マインズ	サミー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	ぱちんこ宇宙戦艦ヤマト2199-波動	2021/12/2
(株)マインズ	ミズホ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	赤ドン	2021/12/2
(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	2021/12/3
(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	2021/12/3
(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	2021/12/3

※2021年11月15日~2021年12月5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。

- メンテナンスノート(不具合が記入できるノート)があるといい。音ゲーの干渉がひどいので、筐体間を離すか、サウンドセパレーターを置いてほしい。(北海道・31歳・♂)
- 困った時、スタッフの方に親切に対応していただきました。気持ち良く遊べました。良かったです。(北海道・63歳・♀)
- たまに音ゲー全般で PASELI を安くするイベントがあると嬉しいです。昔はやってましたよね。(北海道・36歳・♂)
- トイレがきれいでした。気分が良くなりました。(北海道・14歳・♂)
- 太鼓のバチの紐がついていないので盗難が心配です。(北海道・21歳・♂)
- 太鼓のバチをいろんな種類置いてほしい。(愛知・17歳・♂)
- グリライベントは良いイベントだと思います。楽しませてもらっています。(愛知・25歳・♀)
- eスポーツ系のゲーム機は入らないのですか。(千葉・29歳・♀)
- メダルバンクの登録方法がわかりにくかった。(千葉・29歳・♂)
- 幼児サイズのクレーン機。(千葉・30歳・♀)

## ユーザーの声



- メダル貸機の見た目がわかりにくかった。(千葉・19歳・♀)
- 景品の袋の位置がわかりにくい。両替機で高額なのとそうでないのとで見分けが付きにくい。(千葉・20歳・♂)
- 新しいゲームをしたい時に説明してくれる方がいるといいと思います。(千葉・70歳・♀)
- 小中学生無料のゲームを置いてほしい。ゲームの面白さを知ること、将来的にゲームセンターにとってもメリットにつながるのでは。(千葉・38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・♂)
- 男性従業員で制服の臭いが気になる人がいる。スタッフは清潔重視。(愛知・45歳・♀)
- メダルが汚い。(愛知・30歳・♂)
- クレーンゲームコーナーで遊ぶ時、電子マネーを使えるようにしてほしいといつも思います。(千葉・24歳・♀)
- 景品、ゲーム機等のリクエストBOXがほしいです。(千葉・22歳・♂)
- 景品を入れる袋が透明なので、持ち帰る時に恥ずかしい。(千葉・24歳・♂)