

ジャパン アミューズメント エキスポ 2023

JAEPO

2月10日(金)～11日(土)、幕張メッセ国際展示場〈展示ホール9・10〉において、3年ぶりとなるJAEPOが開催された。コロナが収束しない中、マスク着用を義務付け、検温・手指消毒の協力をお願いするなど感染防止対策に努めての実施となった。

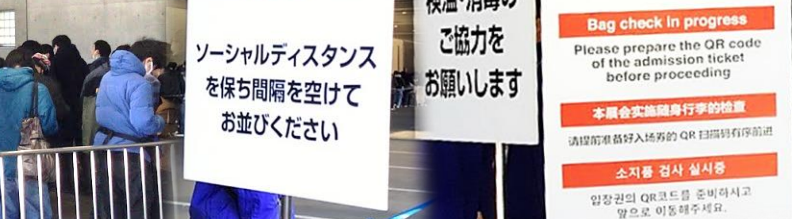
初日は、警報級の雪予報。雪は降らなかったものの、冷たい雨が朝から降り続き、震えながら開場を待つ長蛇の列が伸びて JAEPO への関心の高さを感じさせていた。

出展社数41社(国内40社、海外1社)・493小間(2020年は41社509小間)。出展製品数は約2,500点で、ロケーションの売上を牽引しているクレーンゲーム、クレーン以外のプライズゲームの新作、各種景品をはじめ、最新技術のマシン、キッズ向けの数々のゲーム・ライド等々幅広い製品が並んだ。また、2日目の一般来場日には、ロケの客層を表すように多くのファミリー客がゲームに興じていた。

開場を待つ列は、展示ホール9・10廊を越えて続いた。

	2月10日(金) 雨	2月11日(土) 晴	計
ビジネス来場者	5,598(6,757)	611(635)	6,209(7,392)
一般来場者		8,026(7,629)	8,026(7,629)
PRESS	102(174)	37(46)	139(220)
計	5,700(6,931)	8,674(8,310)	14,374(15,241)

※()内は「JAEPO2020」



一般公開日は一転して快晴。メッセモール(会場外1階・写真①)に待機列が作られ、10時の開場時間に脇のシャッターが上がり入場が始まった(写真③)。最前列に並んでいた二人組は埼玉在住の23歳・24歳の男性。朝4時半に到着し、わくわくしながら開場を待っていたという。

今回は、一般来場者の集中を避け分散来場を促すため、時間ごと(30分単位)に定員を設けた時間指定入場券をチケット販売サイト「アソビュー！」で販売する方式(定員に満たない時間帯の入場券のみ当日「アソビュー！」で購入可)。初回2000人の入場後、10時30分～の来場者から2階入口より入場(写真②)となった。

なお、チケット(税込1500円、14時以降1100円、小学生以下無料)は、QRコードを利用。飲食スペースが限られる会場だったが、再入場スタンプ(ブラックライト式)で来場者は自由に出入りした。



感染防止

アルコールとクロスを持ったスタッフが1プレイごとに機械を拭く、プレイ前に来場者の手指消毒をスタッフがシュッと行うなど、各ブースで感染防止に努めた。



来場メディアは55媒体102名。初日(金曜)、テレビ4番組で放映された。なお、放映予定だったNHKでは当日の雪報道のため、急遽、見送られることとなり、2月16日にWEB記事を掲載。同様に、放映を予定していたTBS「THE TIME」も雪報道のため放映を中止した。



JAEPOショップ



KONAMI / (株)エイコー、
(株)バンダイナムコアミューズ
メント、(株)ブシロードクリエ
ティブが出店。

主催者イベント

JAEPO
プライズフリープレイ
整理券

13:30～Aブース

※お時間の5分前に集合場所へお越しください。



クレーンゲームフリープレイ



クレーンゲーム3台(6ブース)を設置。
整理券(左下写真)を配布して、指定の
時間に並ぶスタイルで運営した。景品
は1800個が用意され、ゲットに成功
するまでプレイ可能。整理券は11時20
分に配布終了となった。

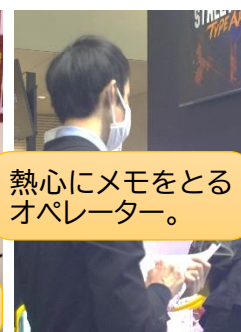
なお、各ブースにはカードが結び付け
られており、参加者はキャッシュレスの
端末にカードをかざしてプレイ(左写真)。



ロケーションにつなげる。



飲食販売もキャッシュレスで。



熱心にメモをとる
オペレーター。



JAEPO に注目、異業種も出展。



スマホで撮影!
プレイの様子!



プライズフェア合
同イベント。クイズ
のヒントは各社の
ブースに掲示。



来場者に感謝を込めてお見送り。



今回も白熱、ステージイベント。

JAIAブース

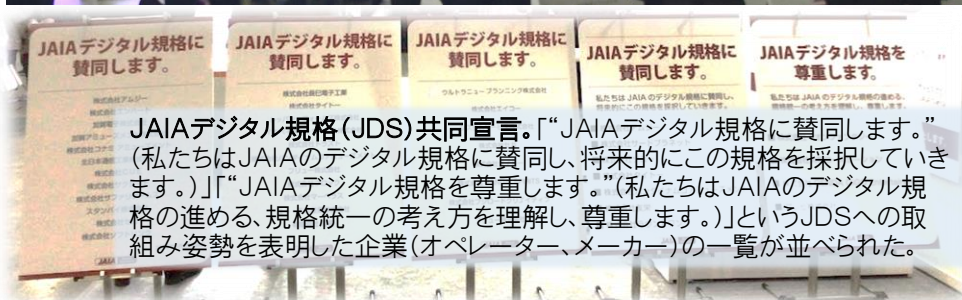
加賀電子株式会社

「JAIAデジタル規格(JDS)」の展示
& ステージイベント(プレゼンテーション)

業界のキャッシュレス化・DX化に向けJAIAが2022年6月に策定・発表した「JAIAデジタル規格」に関し、それによる効果や利便性などを具体的に説明するブース。

展示コーナーでは、「WEB APIによるベンダーフリーの時代」「JAIAコードによる景品運営の未来」「電子マネー・QRコードによる単価の変わる未来」について、パネルや実機により紹介。

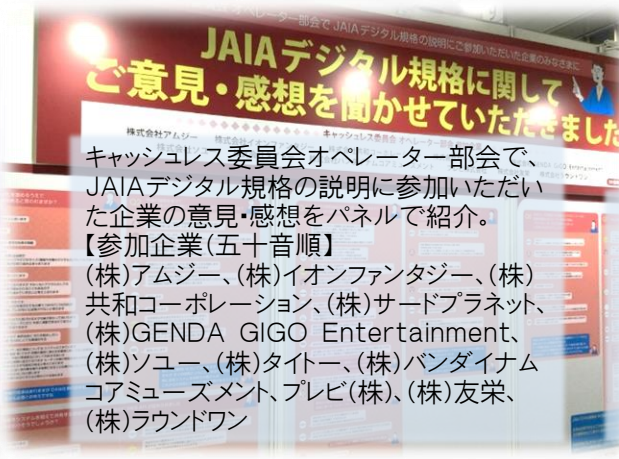
また、初日には「アミューズメントオペレーションのDXによる変化」と題したステージイベントも実施し、アミューズメントのDXの必要性、WEB APIの概要紹介、WEB APIの実用によるPOSシステム、POS端末、シンカターミナル混在の実例、JAIAコードによるプライズ運営の進化等のプレゼンテーションが行われた。



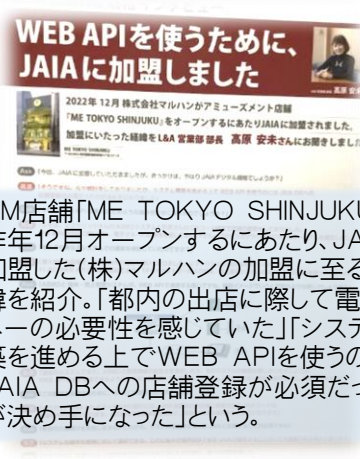
JAIAデジタル規格(JDS)共同宣言。「JAIAデジタル規格に賛同します。」(私たちはJAIAのデジタル規格に賛同し、将来的にこの規格を採用していきます。)|「JAIAデジタル規格を尊重します。」(私たちはJAIAのデジタル規格の進める、規格統一の考え方を理解し、尊重します。)|というJDSへの取り組み姿勢を表明した企業(オペレーター、メーカー)の一覧が並べられた。



JAIAでは、キャッシュレス端末を公認、標準化することで、各メーカーの量産を促進する構え。ブースでは、「Thinc Terminal 2」の実機展示をはじめ、公認端末を紹介。



キャッシュレス委員会オペレーター部会で、JAIAデジタル規格の説明に参加いただいた企業の意見・感想をパネルで紹介。
【参加企業(五十音順)】
(株)アムジー、(株)イオンファンタジー、(株)共和コーポレーション、(株)サードプラネット、(株)GENDA GIGO Entertainment、(株)ソニー、(株)タイヨー、(株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)プレビ、(株)友楽、(株)ラウンドワン



AM店舗「ME TOKYO SHINJUKU」を昨年12月オープンするにあたり、JAIAに加盟した(株)マルハンの加盟に至る経緯を紹介。「都内の出店に際して電子マネーの必要性を感じていた」「システム構築を進める上でWEB APIを使うのにはJAIA DBへの店舗登録が必須だったのが決め手になった」という。

JAIAデジタル規格説明会



キャッシュレス決済推進特別委員会(内田慎一委員長)がJAEPO 初日、9ホール特設会議室にてJAIA デジタル規格(JDS)の説明会を開催。内容は下記の通りとなっており、のべ70名が参加した。参加は事前申込制(希望者が当初の定員を上回ったことから枠を広げて対応)。

なお、冒頭、内田委員長が挨拶に立ち、JDS策定の経緯について説明するとともに、最近、従業員の給料の大幅アップを発表したユニクロ等を例にあげ、「データ通信料や端末代等の問題もあるが、POSを使いこなすことなくして今後の業界の発展はありえないと確信している。まず、DXの重要性を理解していただき、できるところから順次取り組んでいただければと思う」と語った。

〈第一部〉13:00~14:30

「JAIA デジタル規格 概要」 畦田在隆(店舗活性推進委員会委員長/キャッシュレス決済推進特別委員会オペレーター部会リーダー/(株)アムジー)
「キャッシュレス導入時の基礎知識」 新田啓博((株)サードプラネット)

〈第二部〉15:00~16:30

「JAIA デジタル規格 技術編」

北野豊文(キャッシュレス決済推進特別委員会全体統括担当/(株)コナミアミューズメント) 本池哲(共通マスター・共通DB分科会リーダー/(株)セガ)

※説明会で配布、投影された資料(上記青文字)はJAIAホームページにて公開予定。

懇親パーティ



JAEP0初日、2月10日(金)19時～、東京・港区の「東京プリンスホテル」2Fプロビデンスホールにおいて、『JAEP02023懇親パーティ』が開催され、208名が参加した。

挨拶

乾杯

中締め



JAIA
山下滋会長



JAIA
田村雅壽副会長



JAEP02023
岩屋口治夫実行委員長

定刻、JAIA山下滋会長が登壇して挨拶。新型コロナウイルスの感染法上の位置づけが季節性インフルエンザと同様の5類に引き下げられることに触れ、「3年間苦しめられたが、これでやっと長いトンネルを抜け出せる」と明るい話題からきりだし、「レジャー産業の中でもアミューズメント業界はお客様が比較的早く戻ってきている。ただ、アフターコロナでお客様・新たなユーザーの争奪戦が想定される」として、コロナ禍で生活習慣が変化した人々をゲームセンターに呼び込むための施策の必要性を訴えた。

その中で、「業界一丸となって行う一大イベント」JAEP0の重要性を強調。「各社の新商品が少なくなり出展ブースも縮小という状況下、このままの形で継続していいのかと『未来のJAEP0を考える会』で幾度も議論を重ねてきた結果、ユーザーの拡大につながるショーにしていこうと決断した」とことを報告。さらに「ユーザーに軸足をおくため会場は東京ビッグサイトに、また、時期は気候の安定した秋にと方針を定め、今年11月、新しい形のJAEP0として再スタートを切ることになった」と改めて発表するとともに、「一方で、これまでのビジネスショーという形も残してほしいとの会員の皆様の声も少なくないことから、その方向で検討していきたい」との姿勢を示し、会員各位に引き続きJAIAの活動に対する協力をお願いした。

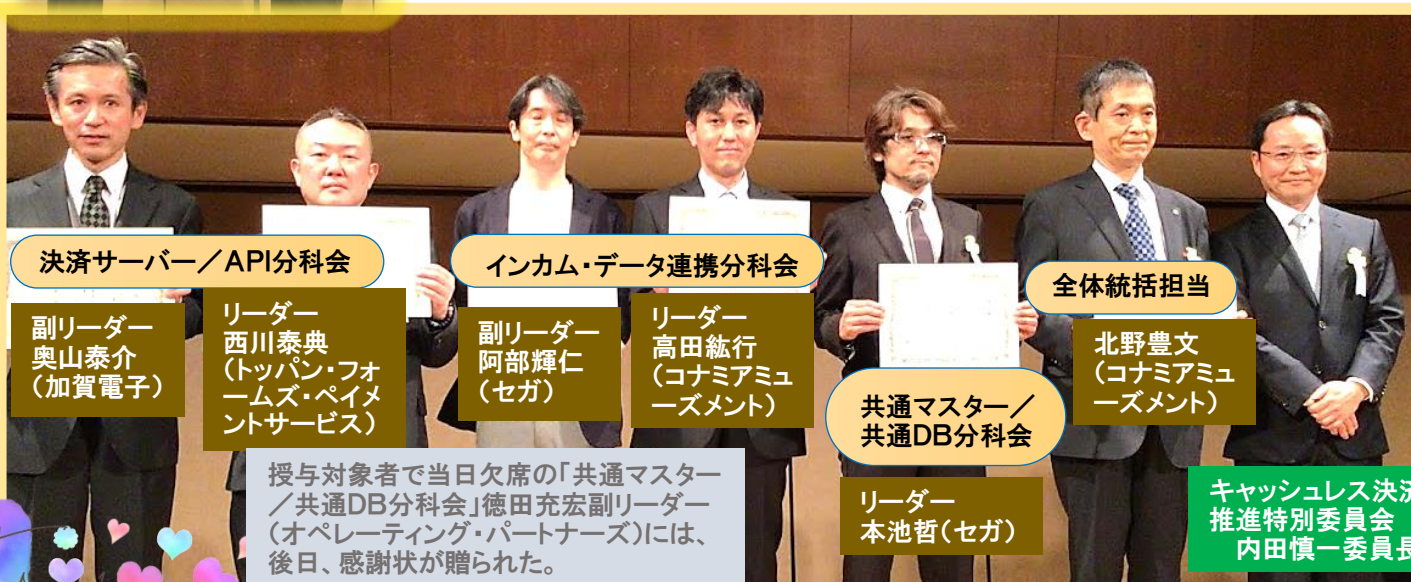
乾杯は、3年ぶりにJAEP0が開催されることへの嬉しさを滲ませたJAIA田村雅壽副会長。「会員の皆様の声をJAIA本部に積極的に届けてほしい」「JAEP0という好機を大切にしまし来場者の声をしっかり聞いて、業界の発展につながるよう努めてほしい」とした後、「未来につながる業界にするため、今回のデジタル規格策定に代表されるように環境を変えていかなければいけない。それできなければ新しいユーザーは取り込めない」と、会員各位に理解・協力をお願いし、乾杯の発声を行った。

中締めは、JAEP02023実行委員会の岩屋口治夫委員長。JAIA2023の成功を願い、一本で締めくくった。

キャッシュレス決済推進特別委員会 功労者へ感謝状贈呈

歓談の途中、キャッシュレス決済推進特別委員会の功労者への感謝状贈呈式が執り行われた。業界のキャッシュレス化・DX化を進めるべくJAIAが特別委員会を発足させたのは2020年4月。会員企業各社からスペシャリストを委員としてお招きし、およそ3年の歳月を経て、今回、「JAIAデジタル規格」の策定・発表に至った。

JAIA山下滋会長が、「多大なる貢献をした」として各分科会のリーダー、副リーダーひとりひとりに感謝状贈呈。代表で挨拶した全体統括担当の北野豊文氏((株)コナミアミューズメント)は、「3年前、集まった各社のメンバーと5年、10年使えるシステムをと進めてきて、ようやく皆様の前に出すことができました」と感慨深い表情で、「20年使えるものが完成したと自負しています。これからが勝負です」と語った。



決済サーバー/API分科会

副リーダー
奥山泰介
(加賀電子)

リーダー
西川泰典
(トッパン・フォームズ・ペイメントサービス)

インカム・データ連携分科会

副リーダー
阿部輝仁
(セガ)

リーダー
高田紘行
(コナミアミューズメント)

全体統括担当

北野豊文
(コナミアミューズメント)

共通マスター/
共通DB分科会

リーダー
本池哲(セガ)

キャッシュレス決済
推進特別委員会
内田慎一委員長

授与対象者で当日欠席の「共通マスター/
共通DB分科会」徳田充宏副リーダー
(オペレーティング・パートナーズ)には、
後日、感謝状が贈られた。

※敬称略



第23回理事会(書面審議)

Ⅰ. 理事会の決議があったものとみなされた事項の内容

第1号議案

2023年度のJAEPPOの運営方針に関する承認の件

来年度以降のJAEPPOの運営方針を下記の通り承認した。

1. 2023年度から、JAEPPOはゲームセンターでアーケードゲームを遊技する者等の参加人口の増加につなげることを目的としたパブリックをメインターゲットとするショーに転換する。
2. ただし、パブリックをメインとしたショーに方向転換したとしても、BtoBを目的とする会員企業のために適切なビジネス環境が提供できるよう検討する。その結果、両立が困難と判断された場合は、店舗活性推進委員会から提案されたビジネスをメインとした商談会等の新設も検討する。

3. 上記の目的を達成するため、2023年度のJAEPPOは開催時期を11月に、会場を東京ビッグサイトに、会期を土曜日1日のみに変更する。

4. また、来場者層の新規開拓のため、将来的な他展示会との合同開催についても積極的かつ継続的に取り組む。

5. 今回の改革案で取り上げられていない「オンラインでの視聴参加」等の課題についても引き続き検討する。

第2号議案

会員の入会承認に関する件

正会員(施設営業事業部)として、株式会社マルハンの入会を承認した。

Ⅱ. 理事会の決議があったものとみなされた日

2023年1月6日

会員各位

2023年2月7日

(一社)日本アミューズメント産業協会 専務理事 柴田健
来年度のJAEPPOについて(ご報告)

昨年11月にお願した「今後の JAEPPO のあり方に関するアンケート調査」にご協力を賜りありがとうございました。

提言を策定した「将来の JAEPPO を考える会」では、会員の皆様から頂いたご意見を真摯に受け止め、特に会期を土曜日1日にすることでビジネス機会が失われてしまうことを危惧する声が多数寄せられたことから、当初の提言案を大幅に見直し、適切なビジネス機会を確保することを盛り込んだ内容に改めました。

こうして修正された提言が理事会に上程され、これを受けて昨年12月に実施した書面理事会で、来年度のJAEPPO 運営方針が決議されましたので、ご報告申し上げます。【※内容は、上記「第23回理事会」第1号議案参照】

協会としては、この決議を受け、速やかに実行委員会を立ち上げ、会員の皆様から寄せられたご意見を踏まえ、具体的な実施概要の検討に入ることといたします。

なお、開催会場としては、下記の通り東京ビッグサイトを予約しております。

2023年11月25日(土)東京ビッグサイト東2・3ホール
この情報については、2月10日から始まる JAEPPO2023の会場でリリース配布予定です。【※内容は以下】

ゲームセンターファン拡大に向けて、開催スタイルを変更

東京ビッグサイト
東2・3ホールにて

JAEPPO

2023年11月25日(土)

ジャパン アミューズメント エキスポ

一般社団法人日本アミューズメント産業協会(略称JAIA)は、国内最大のアミューズメント・エンターテインメント産業の展示会「ジャパン アミューズメント エキスポ(略称:JAEPPO)」の開催スタイルを次回より大きく変更することを決定しました。次回 JAEPPO は2023年11月25日(土)、東京ビッグサイト東2・3ホールでの開催を予定しています。

今まで「JAEPPO」は、アミューズメント・エンターテインメント業界のメーカー、関連企業が一堂に会して、ビジネス向け展示会として新製品の発表や商談を行うことを主な目的として開催し、会期2日目は一般の方も入場可能なイベントとして毎年2月頃に開催して参りましたが、昨今のビジネス環境の変化等からこれに対応する新しいショーのスタイルについて検討を進めてまいりました。

このたび、日本アミューズメント産業協会では、「ゲームセンターを始めとしたアミューズメント・エンターテインメント産業のさらなる拡大・発展のため」には、これまでゲームセンターになじみのない方々にも広くその魅力を知ってもらい、「ゲームセンターファン」を拡大していくことがより重要であると考え、一般消費者により目を向けた一大イベントへと開催スタイルを大きく変更することにいたしました。

新たなスタイルとなる次回は、比較的天候の安定した時期での開催とし、首都圏各方面からのアクセスのよい会場に変更とすることで、一人でも多くの方にご参加を頂き、ゲームセンターのファンになっていただく場になればと考えております。

ゲームセンターファンの拡大、アミューズメント・エンターテインメント産業のさらなる拡大・発展のため、新たな形へと変化を遂げる「ジャパン アミューズメント エキスポ」に是非ご期待下さい。

第22回遊園企画委員会ならびに第16回遊園国際委員会 (リモート)

遊園施設事業部

日時／2023年1月24日(火)14時～15時15分

出席／高島省吾企画委員長はじめ6名＋事務局2名

1. 令和4年度遊園施設安全管理講習会結果報告

昨年11月25日に開催した標記講習会について事務局が結果報告(コロナ禍で参加人数を制限して実施し66名が受講。内容は昨年12月号)。

なお、来年度は大阪開催となり、今回同様、対面方式を予定。開催時期・場所及び講習内容については技術委員会でも今後検討する旨報告された。

2. 2023年度遊園施設事業部会の事業計画(案)

「2023年度重点事業計画(案)」に基づき、事務局が内容説明。検討の結果、全会一致で了承された。

※ほぼ2022年度と同様であるが、「遊園施設セーフティダイジェスト」の改定作業を引き続き進める、また、IAAPAとの関係をより一層強化するため「IAAPAミーティング・交流支援活動」項目の充実を図っていく。

3. 2023年度遊園施設事業部会の予算案

事務局が資料に基づき説明。全会一致で了承された。

4. 2023年度部会懇談会・懇親会の開催計画

事務局が現時点での案について説明。次回委員会までに最終案を提案することとした。

5. 国土交通省関係報告事項

事務局が国土交通省資料「昇降機等事故調査部会及び国土交通省における実施調査」に基づき、昨年発生した曲線型ウォータースライドの事故に関する情報・分析等を報告した。

6. 国際委員会報告事項

藤井靖彦国際委員長から提出された報告書に基づき、以下を確認した。

◎IAAPA EXPO オランダ

2022年11月14～18日開催。ネット来場者数37,000人(うちバイヤー26,000人)。出展社数104か国1,000社超。展示会場52万スクエアフィート(約48,000㎡)。期間中現地セミナー数は100以上でコロナ前の水準に近づく(中国からの来場者はほぼゼロ)

◎IAAPA EXPO Asia 2023

2023年6月13～16日、シンガポール(マリーナベイサンズ、3回目)にて開催予定。3年ぶり対面開催(2020マカオ…オンライン、2021上海…直前で上海市命令により中止、2022香港…中止)。出展社数は前回開催時(2017年)並み。

◎IAAPAアジアの2023年活動

- ①活況なマーケットに焦点を絞ったイベント開催(ベトナム他)
- ②国情不安定な中国市場から一定の距離
- ③各国のメンバー向けイベントの実施
(※日本ではUSJで10月11日に開催する)

7. 遊園施設事業部の業務執行状況報告

事務局が資料に基づき2022年4月1日～2023年3月31日(予定を含む)の関係官庁及び関係団体も含めた活動状況について報告を行った。

8. その他

- (1)最近の報道記事から
前回委員会から本委員会当日までの遊園施設関係の報道記事(6件)について事務局が報告。
- (2)次回委員会の開催について
次回(第23回&第17回)委員会は、8月4日(金)、近畿ブロックの会議室において開催する。

11月23日は「ゲームの日」

—第28回—

アミューズメント ラブ・エイド報告(2)

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べく、施設営業事業部の各都道府県本部が「ゲームの日」に遊園地・AM施設への招待やAMの出前を行うアミューズメントラブ・エイド。

今年度も新型コロナウイルス感染症の関係で中止を決めた本部が多かったが、少しでも気持ちを届けたいと、接触なしで行えるプレゼント寄贈が数か所で行われた。いずれも12月に児童養護施設に景品を持参(一部は配送)しており、子どもたちへの格好のクリスマスプレゼントとなった。

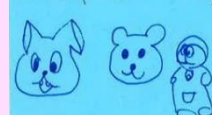
長野県

児童養護施設の子どものためのロケ招待を継続してきた長野県本部(宮本和彦本部長)では、新型コロナウイルスの感染状況が落ち着きつつあるなか3年ぶりに招待イベントを企画していたが、寒くなり徐々に状況が悪化していったことから、今回も招待を中止。しかしながら、毎年ラブエイドを楽しみにしている子どもたちが多く、「少しでも笑顔になってもらえたら」と、前回・前々回に続き児童養護施設3ヶ所にクリスマスプレゼントを贈った。(ぬいぐるみ、玩具、お菓子等)

施設からは「子どもたちが毎年とても楽しみにしている行事で、これを一番楽しみにしている子どもにもいます」「毎年、子どもたちに楽しい体験と、たくさんのプレゼントをありがとうございます」などの感謝の言葉が届いており、長野県本部では、「このような状況下であっても続けていくことの重要性を改めて感じました」とコメントしている。

【実施日】
2022年12月21日(月)
【寄贈先施設】
三井寮 児童30名
松代福祉寮 児童37名
恵愛 児童40名
【協賛会社数】
景品等提供会社 29社

クリスマスプレゼント
ありがとうごさいます



毎年ありがとうございます。
大の力になっていただいています。
いつもありがとうございます。

毎年 クリスマスプレゼント
ありがとうございます。
大事に使わせていただきます。

▶子どもたちからのお礼状

ありがとうございました

新型コロナウイルス感染症対策の基本的対処方針の 変更等について

内閣官房新型コロナウイルス等感染症対策推進室
令和5年2月10日事務連絡

本日付けで開催された新型コロナウイルス感染症対策本部において、新型コロナウイルス感染症対策に関し、「マスク着用の考え方の見直し等について」が決定されるとともに、「新型コロナウイルス感染症対策の基本的対処方針」が変更されましたので、お知らせいたします。

マスク着用の考え方の見直し等について

https://corona.go.jp/news/pdf/kihon_r2_050210.pdf

新型コロナウイルス感染症対策の基本的対処方針

https://corona.go.jp/expert-meeting/pdf/kihon_r_20230210.pdf



「ゲームセンターのガイドライン」改定のお知らせ

政府は、基本的対処方針を変更し、3月13日より、新型コロナウイルス感染症対策におけるマスクについて、現在の取扱いを改めました。

これによりゲームセンターのガイドラインを改定致します。

なお、新型コロナの感染症法上の位置づけの変更を前提に5月8日付にてガイドラインを廃止する予定としております。

<https://jaia.jp/wp-content/uploads/2023/02/guidelines220.pdf>

令和5年「春のあんしんネット・新学期一斉行動」について

https://www8.cao.go.jp/youth/kankyau/internet_use/r05/index.html

内閣府では、多くの青少年が初めてスマートフォン等を手にする春の卒業・進学・新入学の時期に特に重点を置き、関係省庁、地方自治体、関係団体等と連携、協力して、スマートフォンやSNS等の安全・安心な利用のための啓発活動等の取組を集中的に展開しています。

本年も、2月からペアレンタルコントロールの普及促進及び青少年のインターネットを適切に活用する能力の向上に重点を置いた諸活動を集中的に実施することとされています。ご協力をお願いします。



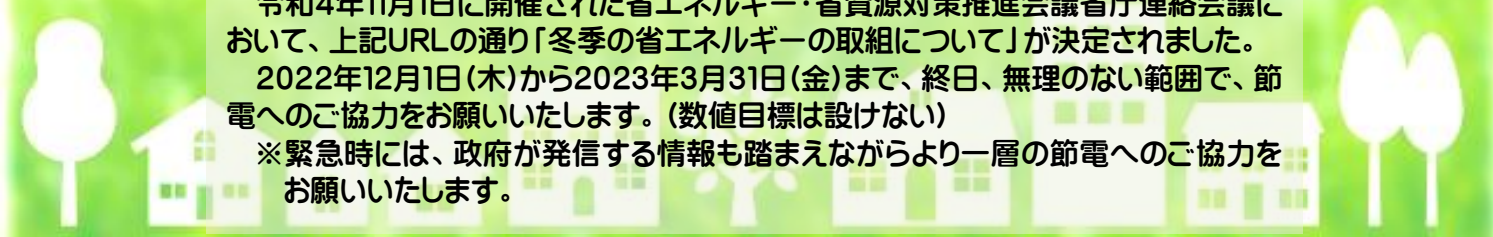
冬季の省エネルギーの取組について

<https://www.meti.go.jp/press/2022/11/20221101001/20221101001-1.pdf>

令和4年11月1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、上記URLの通り「冬季の省エネルギーの取組について」が決定されました。

2022年12月1日(木)から2023年3月31日(金)まで、終日、無理のない範囲で、節電へのご協力をお願いいたします。(数値目標は設けない)

※緊急時には、政府が発信する情報も踏まえながらより一層の節電へのご協力をお願いいたします。



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	機種名	発行日
(株)三田商事	三共	パチンコ	REACHαシリーズ	PFからくりサーカスV	2022/12/6
(株)アップワード	サンズリー	パチンコ	APRECIVE	Pギンギラパラダイス	2022/12/6
(株)JIN	アムテックス	パチンコ	JIN	CRTキオススペシャルV1	2022/12/7
(株)JIN	アムテックス	パチンコ	JIN	CRATキオブプレミアムV	2022/12/7
(株)JIN	タイヨー エレ	パチンコ	JIN	CRサムライチャンプルー3LSX	2022/12/7
(株)JIN	京楽	パチンコ	JIN	CRばちんこ必殺仕事人 お祭りわっしょい	2022/12/7
(株)JIN	オリンピック	パチスロ	JIN	パチスロ ルパン三世～消されたルパン～B4	2022/12/7
(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沖縄5	2022/12/9
(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	2022/12/9
(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	2022/12/9
(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	2022/12/9
(株)東プロ	藤商事	パチンコ	プロハンター	Pとある科学の超電磁砲	2022/12/9
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	P超ハネ獣王	2022/12/9
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	P超ハネ獣王	2022/12/9
(株)東プロ	アムテックス	パチンコ	プロハンター	Pうまい棒	2022/12/9
(株)東プロ	ジェイビー	パチンコ	プロハンター	Pスーパーコンビ	2022/12/9
(株)東プロ	サミー	パチスロ	ハイパースロット	パチスロ コードギアス 反逆のルルーシュ	2022/12/9
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパースロット	Sスーパーハナハナ	2022/12/9
(株)東プロ	タイヨーエレック	パチスロ	ハイパースロット	Sハードボイルド	2022/12/9
(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	2022/12/9
(株)東プロ	クロスファイア	パチスロ	ハイパースロット	S犬夜叉	2022/12/9
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパースロット	S押忍!番長ZERO	2022/12/9
(株)東プロ	山佐	パチスロ	ハイパースロット	パチスロ鉄拳2nd	2022/12/9
(株)アップワード	山佐	パチスロ	APRECIVE	パチスロ モンキーターン	2022/12/9
(株)アップワード	サミー	パチスロ	APRECIVE	パチスロ攻殻機動隊S.A.C	2022/12/9
(株)アップワード	サミー	パチスロ	APRECIVE	パチスロ北斗の拳	2022/12/9
(株)アップワード	サンセイR&D	パチンコ	APRECIVE	P世界で一番強くなりたい!	2022/12/9
(株)アップワード	三洋	パチンコ	APRECIVE	Pスーパー海物語IN JAPAN2	2022/12/9
(株)マインズ	ミズホ	パチスロ	プレイクシリーズ	SLOTバジリスク 甲賀忍法帖～絆2	2022/12/9
(株)三田商事	オリンピック	パチスロ	REACHαシリーズ	Sパチスロ黄門ちゃまV女神VER LA6	2022/12/9
(株)三田商事	オリンピック	パチスロ	REACHαシリーズ	S闘魂継承 アントニオ猪木L3	2022/12/9
(株)三田商事	オリンピック	パチンコ	REACHαシリーズ	P魔法少女リリカルなのは2 XCB	2022/12/9
(株)フロック	サミー	パチスロ	サイクロン	聖闘士星矢 冥王復活	2022/12/14
(株)フロック	サミー	パチスロ	サイクロン	パチスロコードギアス 反逆のルルーシュR2	2022/12/14
(株)フロック	ミズホ	パチスロ	サイクロン	SLOT 劇場版魔法少女まどか☆マギカ 前編始まりの物語/後編永遠の物語	2022/12/14
(株)アップワード	太一	パチスロ	APRECIVE	おそ松くん	2022/12/16
(株)アップワード	ビスティ	パチンコ	APRECIVE	P新世紀エヴァンゲリオン シト新生	2022/12/16
(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3黄金絶唱	2022/12/16
(株)東プロ	パイオニア	パチンコ	ハイパースロット	ニューキングハナハナ-30	2022/12/16
(株)東プロ	大都技研	パチンコ	ハイパースロット	S押忍!番長ZERO	2022/12/16
(株)東プロ	サミー	パチンコ	ハイパースロット	Sディスクアップ2	2022/12/16
(株)コンカース	ミズホ	パチスロ	ベガスラックA	バジリスク 甲賀忍法帖～絆2	2022/12/20
(株)コンカース	アクロス	パチスロ	ベガスラックA	沖ドキ!	2022/12/20
(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3黄金絶唱	2022/12/21
(株)東プロ	藤商事	パチンコ	プロハンター	Pとある科学の超電磁砲	2022/12/21
(株)マインズ	ジェイビー	パチンコ	プレイクシリーズ	CRFウィーンII	2022/12/27
(株)マインズ	ニューギン	パチンコ	プレイクシリーズ	P義風堂々!!～兼続と慶次～2	2022/12/27
(株)三田商事	三共	パチンコ	REACHαシリーズ	PFからくりサーカスV	2022/12/27
(株)三田商事	三洋	パチンコ	REACHαシリーズ	PAスーパー海物語INジャパン2MG	2022/12/27
(株)三田商事	三洋	パチンコ	REACHαシリーズ	Pスーパー海物語IN沖縄5LTV	2022/12/27
(株)三田商事	北電子	パチスロ	REACHαシリーズ	マイジャグラーIII～激甘!ダブルアップver	2022/12/27
(株)三田商事	北電子	パチスロ	REACHαシリーズ	マイジャグラーIII～激甘!ダブルアップver	2022/12/27
(株)三田商事	平和	パチスロ	REACHαシリーズ	S戦国乙女3天剣を継ぐものH3	2022/12/27
(株)三田商事	三共	パチンコ	REACHαシリーズ	PFからくりサーカスV	2022/12/28
(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	2023/1/11
(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	2023/1/11
(株)東プロ	大都技研	パチスロ	ハイパースロット	S押忍!番長ZERO	2023/1/11
(株)東プロ	サミー	パチスロ	ハイパースロット	Sパチスロ頭文字D	2023/1/11
(株)三田商事	ニューギン	パチンコ	REACHαシリーズ	PワンパンマンL3-MX	2023/1/12
(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	2023/1/20
(株)東プロ	クロスファイア	パチスロ	ハイパースロット	S犬夜叉	2023/1/20

※2022年12月～2023年1月20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

2022年3月1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1,000円以下のものとする。

小売価格とは、景品専用に開発された物品を除き、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物品であっても1個あたりの価格はおおむね1,000円以下とする。

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、食品衛生法の遵守及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等）
- 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1,000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、景品の取扱いをおこな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場合においては、景品を提供してはならない。

5. 附 則

このガイドラインは、2022年3月1日から適用する。

- やさしいゲームをふやしてほしいです。(大阪・70歳・♀)
- 休日は朝早くから開店しているところが良い。(大阪・20歳・♂)
- スタッフの対応が親切なところが良いです。子どもへのメダルゲームサービスがあるのがとてもうれしいです。(大阪・44歳・♀)
- イベントのビンゴの回数を増やしてほしい。それが楽しみに来ますので。パチンコ・スロット系のBGMのボリュームをもう少し小さくしてくれれば良いかな。(大阪・65歳・♀)
- トイレの清掃の回数が少ないのではないのでしょうか。(大阪・79歳・♀)
- 店員さんが優しく対応してくれるので感謝しています。ただ、客同士のトラブル解消に対してはちょっと頼りない感じもします。初めて来た客、他店から来た客も楽しめる場になれば、と思っています。(大阪・41歳・♂)
- 店内で、お菓子の販売をしてほしいです。(兵庫・67歳・♀)



70代からの声



- いろんな人（お客さん）がいて、にぎやかで楽しい。それに色々なゲームがあって楽しい。(神奈川・12歳・♂)
- ゲームの交流会をもっといろんなタイトルでやってほしい。(神奈川・20歳・♂)
- お客さんが集中していそがしそうだったけど、スタッフさんにいてねいに対応していただきました。ゲームセンターって、すごいですね。(神奈川・28歳・♀)
- かけもち禁止の店舗のはずなのに、そのチェックが少し甘いように感じました。また、ターミナル駅に近い店なので色々な人が入ってきますが、最近はゲームをせずにウロウロしたり、かなり不衛生な中年が私のプレー中ずっと隣に立っていたりして、そういうのはすごく不快、苦痛でした。どうにかならないのかなあ。(愛知・38歳・♀)
- 店内をいい匂いにしてほしいです。そんな店内なら気持ちよくプレーができると思います。(神奈川・13歳・♂)