

施設営業事業部 第6回運営委員会



日時/2024年
3月18日(月)14時~15時30分

場所/JAIA会議室
および各委員拠点

出席/内田慎一事業部長はじめ
委員9名(うちリモート5名)
+オブザーバー1名(リモート)
+事務局5名



1. 委員会改廃について

活動を長期間行っていない委員会を廃止するとともに、新委員会の設置について討議。理事会に諮ることとした。

【廃止】

財政委員会、健全営業推進委員会(長期間活動・開催なし)

【新設】

SC施設営業委員会(SCならではの風営問題の規制緩和を議論する組織として活動を行う)

2. 地区本部長改選について

2地区の地区本部長から辞任の申し出があったことを受け、後任について審議。なお、理事会には現時点で決まっている8地区の本部長を理事候補として推挙し、地区本部、理事の人数等は今後の継続協議とすることとした。

3. 2024年度活動計画ならびに予算の件

以下の事業に関し、活動計画と予算(案)について事務局から説明があり、理事会に諮ることとした。

◎地域懇談会(保護者同伴時の年少者立入時間規制等条例改正が行われていない4県を中心に継続実施)

◎アミューズメント ラブ・エイド(内容を見直しのうえ継続実施)

◎JAIAプレス(県警本部への送付元を各都道府県本部の会社名に変更すること等を検討)

◎2024年度全国情報交換会(10月3日~4日、軽井沢プリンスホテルにて開催。なお、担当となる東海甲信地区本部長/長野県本部長の宮本和彦理事より説明があった)

◎SC施設営業委員会(日本ショッピングセンター協会からの賛助会員としての相互加盟のご提案があり、情報交換を行う)

◎SC施設営業委員会視察ツアー(7月18日、「イオン新発田店・ハローズガーデンプラス」の視察を実施)

◎研修委員会(「青少年指導員養成講座」を例年通り実施。9月11日・12日に東京会場、10月16日・17日に大阪会場。140名の受講を想定する)

◎店舗活性推進委員会(次回アミューズメント・エキスポの主催者事業として、オペレーターによる独自のイベントの開催を検討する)

3. 質疑応答、その他

キャッシュレス事業について、アミューズメント・エキスポについて等に関し、質疑応答が行われた。

なお、次回運営委員会は9月に開催予定。

AMマシン事業部

総務委員会(意見交換会)

日時/2024年1月24日(水)14時~15時50分

場所/JAIA会議室

出席/委員6名+事務局4名

【内容】

事業部の概要と今後の課題について、委員各位から自由に発言をいただき、これを受けて意見交換を行った。

AMマシン事業部会

日時/2024年3月18日(月)15時~16時30分

場所/JAIA会議室

出席/川崎寛部会長はじめ委員6名

+事務局4名

【内容】

組織の見直しについて検討を行った他、来年度事業計画及び予算案の承認及び次期役員候補当について協議を行った。

遊園施設
事業部

第140回技術委員会



日時／2024年3月15日(金) 15時～17時
 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／委員4名+事務局4名 (議長・北野巧委員)

1. 令和6年度遊戯施設安全管理講習会の開催について

「遊戯施設に対する安全確保には、遊戯施設を維持・管理する人々の日常の努力や確実な操作による運転などに負う部分が大切」との意図で、毎年開催している『遊戯施設安全管理講習会』に関し、令和6年度の開催概要を検討。以下の通りとすることとした。

【主催】(一社)日本アミューズメント産業協会
 【日時】2024年11月28日(木)10時30分～16時
 【会場】連合会館2階203号室
 東京都千代田区神田駿河3-2-11

【定員】100名

【受講対象】遊戯施設の運行管理者、維持保全管理者、維持保全技術者、運転者及び技術者などすべての関係者

【講習科目】遊戯施設の維持保全計画と運行管理(JAIA技
 ※()内は 術委員会 森田栄二委員長)／定期検査の注意点
 講師名 について(日本建築設備・昇降機センター 金田宏副
 部長)／遊戯施設の技術概論①メンテナンスにおける塗料、②遊戯施設における制御システム

2. 『遊戯施設 安全管理マニュアル』の改訂について

JAIA遊園施設事業部の前身である全日本遊園施設協会(JAPEA)が1996年(平成8年)10月7日に発行した標記マニュアルに関し、現状に即した内容への改訂を行うこととして準備作業を進めており、今回は「遊戯施設の注意看板マニュアル」を中心に検討を行った。

3. 昇降機センターの定期検査業務基準書の改訂作業について

(一財)日本建築設備・昇降機センター編集・発行の『昇降機遊戯施設定期検査業務基準書』(2017年版)に関し、改訂委員会を設立し新年度から改訂作業をスタートすることが事務局から説明され、その進捗状況が報告された。

4. 最近の報道記事から、その他

◎富士急ハイランド「ド・ドドンパ」営業終了について
 ◎次回委員会は、5月9日(木)、近畿ブロック昇降機等検査協議会会議室にて開催予定。

第2回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)では、3月1日、第2回目となる「JAIAデジタル規格説明会」を開催した。今回はオペレーター対象とし、会場24名に加えリモート参加も。

内田委員長、JAIA小竹幸浩常務理事の挨拶の後、①JDS(JAIAデジタル規格)の現状とシステムの混在、②POSシステムでの景品管理の今後、③キャッシュレス決済の今後、④各社システムの案内等の説明が行われ、その後17時～、名刺交換と併せた情報交換・懇親の場が設けられた。



3月1日(金)15時～17時、JAIA会議室

不当な下請代金の減額の防止について(要請)／中小企業庁

https://www.chusho.meti.go.jp/keiei/torihiki/download/tenka_torihiki_tekiseika/20240308.pdf

生活保護の受給者番号等及び自衛官診療証記号・番号の告知要求制限について

https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_13989.html

※告知要求制限の規定により、原則として、本人確認等を目的として「生活保護の受給者番号等の告知を求めること」(3月1日施行)、「自衛官診療証記号・番号等の告知を求めること」(4月1日施行)が禁止されます。

2021年度 アミューズメント産業界の実態調査

3月末、会員各位に
お送りします

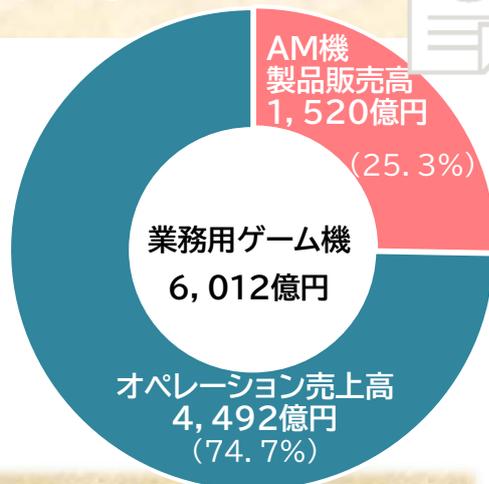
〈報告書〉が発行になりました

第30回「アミューズメント産業界の実態調査」が発行された。この業界動向調査は、昨年7月にデータがまとめられており、JAIAプレス2023年7月号に内容を掲載しているが、それにコメントを追加した従来の〈報告書〉となる。

実態調査報告書の冊子は、JAIA会員に3月末送付予定。
※追加希望は、会員1,000円、非会員2,000円で頒布。
お問合せはJAIA事務局(担当:片岡)まで。

【TEL/03-6272-9030 E-mail/kataoka@jaia.jp】

なお、今号では、追記されたコメントを掲載する。



市場規模全体額6,012億円(前年度比114.3%)

報告書の 要約



～コメント編～

アミューズメント産業界の市場規模

2021年の新型コロナウイルスの感染拡大は3月までの「第3波」、4月から6月までの「第4波」、7月から9月の「第5波」と3つのピークがあり、延期されていた「東京2020オリンピック・パラリンピック」は、原則無観客での開催とせざるを得なくなった。

2月に医療従事者へのワクチン接種がスタート。5月には高齢者、その後縮域、一般と対象が拡大し、年内には全体の約78%が2回接種を完了した。

9月に入って感染者は大きく減少し、政府は10月1日に、19都道府県に発出していた緊急事態宣言と8県のまん延防止等重点措置を全面解除した。

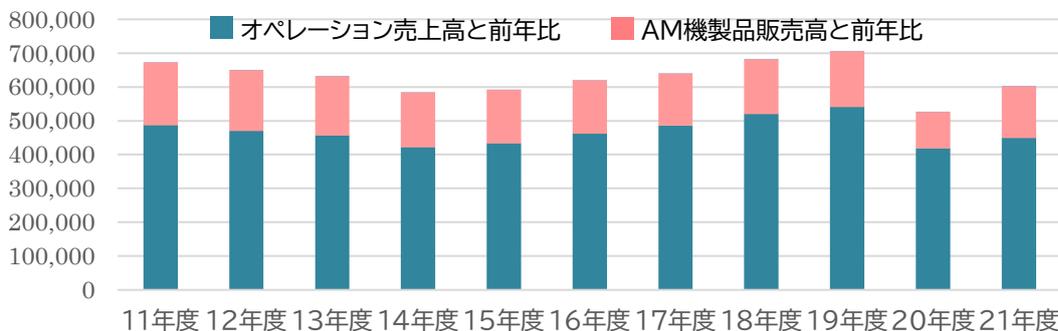
11月新たな変異株「オミクロン株」が確認され、世界各地で感染が拡大していることを受け、全世界からの外国人の新規入国禁止となった。

このような社会状況の中、アミューズメント業界は新型コロナウイルスの感染拡大状況に大きく左右された。特に自治体から休業や時短営業の要請があったことがお客様の動向にも大きく影響を与えた。しかしながら、9月以降は徐々に通常営業に戻り、年末年始にかけては、それまで自粛していた反動からか客足が伸び、売上が急回復を遂げた。

オペレーション売上高は4,492億円の前年度比7.3%の増加となった。

アミューズメント機器販売高は1,520億円の前年度に比べて41.7%の大幅な増加となった。

両方を合計したアミューズメント産業の市場規模は14.3%増加して6,012億円となった。これはコロナ禍以前の2019年度と比べると85%ほどの回復に留まっている。



調査目的/2021年度の実績をもとに国内アミューズメント産業界の規模を把握すること

調査対象/JAIAの会員企業およびJAIA非会員の業務用アミューズメントに携わる企業

調査方法/自記式によるメール調査(宛先は企業代表者及び担当者)

※調査票をメールで送信し、メールで返信いただく形式とした

発送数/360

回収結果/回収数103(回収率28.6%) うち有効回収数89(24.7%)

調査期間/2023年1月25日～2023年2月17日

※期限後の回答分は2023年3月2日到着分まで集計対象に含めた

調査機関/一般社団法人 日本アミューズメント産業協会(JAIA)

本調査の実施に際し、
調査票への回答にご
協力いただきました関
係者各位に厚く御礼
申し上げます



報告書の
要約

～コメント編～

アミューズメント機器の製品販売高は、国内向け1,434億円(前年度比139.1%)、海外向け86億円(前年度比204.6%)、合計では1,520億円(前年度比141.7%)と大幅に増加した。

2021年度は、プライズゲームの販売高が過去最高になったものの、コロナ禍以前の2019年度の水準に達していないジャンルが多くなっている。

※以下、()内は前年度比

業務用アミューズメント機器の製品販売高

- テレビゲーム／販売高106億円(163.9%)
複数の有力タイトルが発売されたことで、専用汎用筐体製品の販売高が大幅に増加した(439.1%)。
- 音楽ゲーム／販売高50億円(309.6%)
新規タイトルが発売されたことで大幅に増加。
- クレーンゲーム／販売高130億円(237.5%)
新製品の販売が少なかったものの、クレーンゲームへの需要が高く、既存製品のニーズが高まったことで販売高が増加した。
- クレーン以外のプライズゲーム
／販売高27億円(147.0%)
このジャンルの需要の高まりを受け、複数の新製品が発売されたことで販売高を伸ばすことになった。
- メダルゲーム／販売高45億円(103.8%)
「一般メダルゲーム」では数機種の新製品が発売され前年度比106.4%と販売高伸長。「4号転用メダルゲーム」においてはパチンコ・パチスロ業界でのヒット作の減少が続いていることから同78.1%と減少。なお、4号転用メダルゲームはレンタル営業が一般的になっていることが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54億円(138.4%)
前年度に大幅減少したこともあり販売高を伸ばしているが、コロナ禍前の水準と比べると大幅減少。レベニューシェアによる機械販売など販売方法の変更が影響していると思われる。
- 景品／販売高351億円(107.3%)
2021年度のクレーン+他景品提供機のオペレーション売上高(3,062億円)に対する景品代割合は33.0%で、そこから算出される景品購入高(施設事業者が購入した景品総額)は1,011億円(前年度806億円)。景品販売高はAM景品メーカーの販売高に当たるもので、使用景品の全体額を示す景品購入高の34.8%だった。景品販売高と景品購入高の差異は、調査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。
- ゲーム用カード・チップ類
／販売高167億円(303.9%)
「テレビゲーム、メダルゲーム用」は20億円(97.4%)と前年度に比べ微減。テレビゲーム用においては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ていることから用紙のみの販売となり印刷されたカード自体の販売高が縮小した。「キッズカードゲーム用」の販売額は146億円(429.8%)と大幅に増加。なお、キッズカードゲームは、機械はAM施設等には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。

- 乗物／販売高2.7億円(711.4%)
コロナの影響で開発製造がストップしていた企画がアフターコロナに向け商品化されたことから、大幅に増加。
- その他AM機、付帯機器など／販売高34億円(84.2%)
その他AM機の販売高は13億円(前年比43.6%)。付帯機器(両替機やメダル預け払いシステム、電子マネーシステム)は21億円(189.7%)と増加した。
- ネットワークゲーム／販売高146億円(160.8%)
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。機種別ではテレビゲーム88億円、音楽ゲーム33億円、メダルゲーム24億円。テレビゲーム、音楽ゲームでは販売高の大部分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。各ジャンルの販売高が大きく減少したため、ネットワークゲーム全体の販売高が減少することとなったが、テレビゲーム、音楽ゲームと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おり、これらのゲームジャンルではインターネットなど通信回線への接続が必須となっている。
- コンテンツ課金、シェアモデルなどの売上
／販売高468億円(125.8%)
コンテンツ課金とはネットワークゲームにおいて、機器の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のこと。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ているAM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が抑えられることで市場への新製品の導入が進み、営業の活性化が期待される。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。双方のメリットが成立するシェア率の設定が非常に重要で、双方が利益を享受できるような設定が重要になる。
機器の初期導入価格を大幅に下げることができると、課金額の段階的設定や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。
2021年度はゲーム機器のシェアモデル化やコンテンツ課金が一層進展したことでこのジャンルの販売高が大きく増加したと思われる。

令和6年度

「春のこどもまんなか月間」

こども家庭庁では、こどもや子育て世帯を社会全体で支える機運をさらに醸成すべく、令和6年度においては春(5月)と秋(11月)を「こどもまんなか月間」とし、各種キャンペーン、表彰等の取組を実施します。

各位におかれましては、同取組についての周知および促進をお願いします。

こども家庭庁 <https://www.cfa.go.jp/top>



オペレーション売上高



2021年度のオペレーション売上高は、前年度のコロナ感染症による外出制限や営業自粛による大幅な売上減に比べれば増加したものの、コロナ禍前(2019年度)に比べると2割減の状態となっており、4,492億円(前年度比107.3%)となった。設置台数は42万5千台(前年度比102.7%)、店舗数は10,043店(前年度比100.4%)といずれも微増となった。

2021年の年末から2022年の年始にかけては各事業所でコロナ禍前を上回る売上を記録するなど、その後の売上に期待する時期があったものの派生株の流行などによりコロナの動向に売上が左右されることとなった。

総店舗数は前年度とほぼ同様の規模となったが、直営店舗が増え(6,801店、前年度比111.0%)、レンタル店舗の減少(3,220店、前年比84.2%)が進むこととなった。レンタル店舗の直営店舗化が進んだと見られる。

なお、直営店舗での1台あたりの年間売上高は平均110.1万円で前年度比105.8%、1店舗あたりの売上高は平均6.502万円で前年度比96.2%。

これに対し、レンタル店舗での1台あたりの年間売上高は平均29.7万円で前年度比103.3%、1店舗あたりの売上高は平均215万円で前年度比175.7%となっており、店舗数は減少したものの、レンタル店舗の売上高は前年度をわずかに上回る形となっている。

レンタル店舗ではカプセルトイの売上が伸びているのではないかと予想される。

5号営業許可の対象店舗数と非対象店舗数では、非対象店舗が6,179店で微増となっている(前年度比101.8%)。一方、対象店舗は3,882店と前年度比98.8%となっている。

コロナ禍の影響を受け、不採算店舗の閉店の他、施設営業者の事業撤退、廃業、業態転換などが影響しているものと考えられる。

店舗種類別状況

主要業種別(ゲームセンター専業、飲食店、ホテル・旅館、SC・デパート、ボウリング場)の売上高については、SC・デパート兼業店舗(前年度比92.0%)を除いて各業態とも売上が増加している。これは営業自粛などで大幅に減少した前年度売上の反動と考えられる。

店舗数についてはゲームセンター専業店舗(前年比132.5%)と飲食店兼業店舗(前年度比170.2%)で増加しているが他の業態では減少することとなった。ホテル・旅館業やボウリング場との兼業店舗の減少は外出自粛などの影響が大きいと思われる。

台数についてはSC・デパートとの兼業店舗(前年比74.8%)が大きく落ち込んだが、これは設置機械が大型のプライズゲームにシフトした影響によるものと思われる。飲食店兼業店舗では前年度比大幅に減少したことの反動もあり大きく増加した(前年度比605.2%)

店舗種類別状況

アミューズメント施設の設置台数による規模別構成に関しては、「20台以下」(前年度比112.2%)、「201台以上」(前年度比106.6%)の規模の店舗が増加した。

一方で、「51-70台」(前年度比66.3%)、「101-200台」(前年度比78.7%)の規模の店舗は減少する結果となった。プライズゲームを多数取り揃えた大規模な営業や、異業種店舗やショッピングセンター内の遊休スペースにプライズマシンやカプセルトイ中心で小規模で運営する営業が増えたことが関係していると考えられる。

2021年度におけるアミューズメント施設はコロナウイルスの拡大と収束が繰り返されたことで消費者の外出自粛や行政からの時短営業要請の影響が残る中、営業の状況が時期によって左右されることとなった。

ショッピングセンターは商業施設自体が減少傾向にあり、アミューズメント施設にも店舗数の減少などの影響を及ぼしているが、引き続き動向を注視していきたい。

ジャンル別売上状況・※抜粋

●テレビゲーム/売上高312億円(76.6%)
設置台数46,984台(85.8%)

昨年に続いて、利用者の密を避けるために左右の筐体を停止させて営業する間引き稼働などが行われたこともあって、大きな落ち込みとなった。なお、カード・チップ類を使用する機種は143億円(前年度比107.5%)と堅調な売上となった。

●音楽ゲーム/売上高131億円(89.3%)
設置台数19,638台(100.3%)

機械販売方法の変動に伴い売上高は減少する結果となった。

●プライズゲーム/売上高3,062億円(126.2%)
設置台数204,242台(127.6%)

AM施設における総売上の68.2%を占める。コロナ禍においても利用者のニーズは高く、コロナ前、2019年度の売上を超える結果となった。クレーン2,811億円、クレーン以外250.8億円。

●メダルゲーム/売上高445億円(75.6%)
設置台数81,682台(69.0%)

大幅に減少。メダルを使用して遊ぶことがコロナ禍ではマイナスに作用したこと、施設で売上が好調なプライズゲームに置き換えられたことなどが原因として考えられる。なお、「4号転用機以外」は348億円(79.5%)・4.4万台(50.1%)、「4号転用機」は98億円(64.3%)・3.8万台(123.4%)。

●アミューズメントベンダー/売上高172億円(71.9%)
設置台数7,711台(128.3%)

買取からレンタルへ販売形態の変更が進んでおり、利用者の売上が店舗の売上に直接繋がらない状況になっていると思われる。スマホアプリとの競争が激しくなっているものの、様々な工夫を凝らして差別化を図っており、SNSでの見栄えを意識した画像が提供できる機種が人気となった。

●ネットワークゲーム/売上高475億円(113.4%)

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ゲーム機器のこと。売上は増加したものの、コロナ前と比べると依然として半分以下の水準となった。オペレーション売上に占める割合は10.6%と前年度とほぼ同じ。テレビゲームと音楽ゲームの売上の過半はネットワークゲームによる売上となっている。なお、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定値。

●その他AM機/売上高131億円(167.4%)

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。AM施設では1000円ガチャなどと通称される高額のカプセルトイを導入する店舗が増えているが、その売上が含まれたことでこのジャンルの売上が大きく増加したのと考えられる。

今日の
Pick UP遊戯施設の技術を活用した
“移動もできるアトラクション”

YOKOHAMA AIR CABIN®

泉陽興業(株)

キャビン内からの景観

赤レンガ倉庫やワールドポーターズ、よこはまコスモワールド等の位置する「新港地区」と「JR桜木町駅」前を結ぶ〈YOKOHAMA AIR CABIN〉は、2021年4月22日の開業から間もなく丸3年を迎える。泉陽興業(株)が運営する日本初、世界最先端の都市型循環式ロープウェイである。

およそ5分間の空中散歩にかかる料金は大人1000円、こども500円。ちなみに、両地区は〈YOKOHAMA AIR CABIN〉眼下の公道でつながっており当然無料で行き来可能。それにも関わらず、同施設の開業以来の利用者数は今夏には500万人に届く勢いだ。

計画時からこの事業に携わっている同社のロープウェイ事業部・ヨコハマ エアキャビン事業所の船田昌宏事業所長によれば、「100回乗るのが目標！と仰る地元のご婦人がいらっしゃいます」。また、「一度体験された方が、次はお孫さんと一緒にというケースが少なくありません」。

実際、心地よい乗り心地や絶景で「もっと乗っていたい」との下車時の声は圧倒的多数を占め、「移動もできるアトラクション」として、「(移動)手段ではなく、(搭乗)目的」化しているという。

リチウムイオンバッテリーによるキャビン内の冷房装置、フィルムLED、各キャビン監視システムなど、泉陽興業独自の技術も活用。遊戯機械メーカーが手掛けた索道は、コスモワールドとともに、横浜のランドマークとして地域の観光振興に大きく貢献している。

横浜市との思いがマッチングして実現

「国際花と緑の博覧会」(1990年)において泉陽興業は、会場内交通システムを担ったロープウェイ「フラワーキャビン」に営業参加(5社JVの代表企業)。連日楽しそうに移動する人々を目の当たりにし、「都市部に常設の索道を」との思いを持ち続けてきた。

そんななか2017年、横浜市が「まちを楽しむ多彩な交通の充実」に向けた公募を実施。「移動自体が楽しく感じられる」との趣旨に合致し、2018年、泉陽興業の提案がその1つに採用された。

ただ、準備段階から様々な課題に直面したと船田氏は語る。「軟弱地盤に加え、海の中に支柱を建てるということで、第二次世界大戦時の不発弾が落ちていないか等潜水土の徹底的な調査が必要でした。予期せぬ地下埋設物による駅舎位置の設計変更もありましたが、直線での敷設が必須というロープウェイの特性上、駅舎や支柱位置が変更になると、その都度、全体の設計変更を余儀なくされることに。また、建物や支柱の形状・色が街に溶け込んでいるかといった景観面において、横浜市都市美対策審議会で1年にわたる審議が行われました」

こうして、泉陽興業が施主・運営のYOKOHAMA AIR CABINは、通常の倍となる総工費80億円をかけて完成となった。



キャビン内部。360度ガラス張りが高所からの景色を堪能でき、さらに、ミラーコーティングで外部からは見えにくい。定員8人だが、1グループでの搭乗が基本。駅舎・エレベーターを含め、バリアフリーで車椅子やベビーカーでも楽に利用できる。

徹底的に、こだわる

エアキャビン(「桜木町駅」前～「運河パーク駅」)は全長約1,260m(片道630m)。最高約40m高。スキー場をはじめ山地に敷設されているロープウェイとは違い、乗った瞬間から降りるまで全く振動のないスムーズな乗り心地は、索道使用として日本初となる特殊なワイヤーの採用による。スイス・ファッツァー社のこのワイヤーは芯材に樹脂が埋め込まれており、高い真円度と耐久性、長寿命を誇る。

遊戯機械の技術を活用しているのは、「わずか5分間でも快適に」という思いからの冷房装置。近年観覧車のゴンドラ内で珍しくなくなった冷房だが、各キャビン(計36基)には、「これほどの大型は世界初」と言われる軽量のリチウムイオンバッテリーを搭載しており、冷房、安全管理システム、照明を充電式で担っている。

なお、同施設が本格着工して間もない2020年4月、新型コロナウイルス感染症の緊急事態宣言発出。そのため、キャビン内の換気システムをはじめ、駅舎建物の構造変更等が行われることとなった。

こだわりはソフト面にも。その際たるものは「1キャビン1グループ」という方針。「開業時期はまさにコロナ禍で、1グループだけの搭乗は必要不可欠。その安心感もあってか平日は地元のご高齢の方の利用が多くありました」

定員は8人乗り×36基で288人。コロナが落ち着いた今、平日の昼間でも待ち時間がでることもあり、相乗り方式にすれば利用者数は増えるはずだが。(※ちなみに、クリスマスは60～80分待ちとなる)

「確かにそうですが、エアキャビンは、夢のある施設として『楽しさや憧れ』といったご利用者の気持ちを一番に考え、1グループ限定を継続していきます」(船田氏)

横浜のランドマークとして、コスモワールドと

コロナ禍での開業となった2021年度利用者は120万人弱。翌年度は160万人と右肩あがりに伸び、今年の夏には総利用者数500万人突破が予想されている。団体は多い日でも2割。外国人(最も多いのは台湾の団体)は3割程。「コロナの時期は、エレベーターから1000円札を握りしめワクワクしたご様子の方も。外出が限られていたからね。『山に行かなきゃ乗れないものに乗れる。次回は〇〇と来るよ』とリピートの声も多くいただいています」

往復券(大人1800円、こども900円)の利用は想定より高く約2割。その利用者の代表的パターンは、運河パーク駅をおりて新港地区を巡り、中華街で食事後、再びエアキャビンに搭乗して夜景を堪能、というもの。

これについて、泉陽興業の東京支社長・高島省吾専務取締役は、「横浜市『回遊性を高める』という施策に貢献しているのではと考えています」と語る。

ところで、新港地区には泉陽興業運営の「よこはまコスモワールド」があり、横浜市の「景色の一部」とも言える直径100mの大観覧車「コスモクロック21」が鎮座。クリスマスにはカップルの「愛の眩きの空間」「プレゼントの場」として220分待ちを記録する(エアキャビンとのセット券有)。

「創業者(故山田三郎氏)が『ぺんぺん草の生えている所に遊園地を作った』とよく言っていました。横浜博後、遊園地として再開した当時は周りに何もなくて大赤字。スタッフが駅で割引券を配っていました。今やエリアとしての集客日本一。『地域の観光振興のお手伝い』『賑わいのまちづくりのお手伝い』との創業者の真摯な想い、そして執念は、今回のエアキャビンに至るまでつながっているのです」

「コスモワールド」は数年後、大規模リニューアル予定だ。



エアキャビンは「空の乗物」。空港を思わせる駅舎やゲートはお客様を「空中散歩」にいざなう。

【駅舎／(株)山下設計、機械装置／日本ケーブル(株)、施工／(株)ピーエス三菱、海中建設工事／東亜建設工業(株)】



観覧車のように軸から電気をとれないエアキャビンは、利用者が下りた後、駅舎内をゆっくり移動しながら4～5分かけて充電→利用者を乗せて放電しながら進む…を繰り返す。各キャビンは無線室と繋がり、バッテリー容量等各種情報をやり取りしている。



日本郵政(株)では「YOKOHAMA AIR CABIN」開通記念フレーム切手セット」を販売。また、寄付金付お年玉付年賀はがき(ご当地年賀はがき)のイラストに2年連続で採用されている。これは1民間企業の施設として異例のことだ。

世界的照明デザイナーの石井幹子氏が駅舎とキャビンの照明を監修。曲がった面にも対応できるフルカラー“フィルムLED”の光が優しく変化してキャビンを彩り、傍らの観覧車のイルミネーションとあわせて横浜の街を演出する。なお、新港地区の景観計画に基づき駅舎外をライトアップできないことから、駅舎内からの光が周囲を柔らかく照らしている。



泉陽興業(株) 東京支社
ロープウェイ事業部
ヨコハマ エア キャビン事業所
事業所長 船田昌宏氏

花博の会場内交通システム(フラワーキャビン)を担うJV企業の専任・安全索道(株)の技術者として活躍。同社を定年退職後、泉陽興業(株)に招聘され、2018年入社。一級建築士。



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)東プロ	三共	パチンコ	プロハンター	PFかぐや様は吉らせた	2024/2/16
(株)東プロ	ディ・ライト	パチンコ	プロハンター	P真・一騎当千桃園の誓い	2024/2/16
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2024/2/16
(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	2024/2/16
(株)東プロ	アムテックス	パチンコ	プロハンター	PTキオブラック4500	2024/2/16
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	P超ハネ獣王	2024/2/16
(株)東プロ	サミー	パチスロ	ハイパースロット	S甲鉄城のカバネリ	2024/2/16
(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ー30	2024/2/16
(株)アップワード	サミー	パチスロ	APRECIVE	パチスロ頭文字D	2024/2/16
(株)アップワード	サミー	パチスロ	APRECIVE	パチスロ幼女戦記	2024/2/16
(株)マインズ	ビスティ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	S機動戦士ガンダムユニコーンsF	2024/2/16
(株)マインズ	ビスティ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	S機動戦士ガンダムユニコーンsF	2024/2/16
(株)マインズ	ビスティ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	S機動戦士ガンダムユニコーンsF	2024/2/16
(株)マインズ	大都技研	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	押忍!番長ZERO	2024/2/16
(株)マインズ	藤商事	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	SLOTとある科学の超電磁砲	2024/2/16
(株)マインズ	藤商事	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	SLOTとある科学の超電磁砲	2024/2/16
(株)マインズ	藤商事	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	SLOTとある科学の超電磁砲	2024/2/16
(株)マインズ	オリンピア	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	S黄門ちゃま喝2	2024/2/16
(株)マインズ	サミー	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	パチスロ傷物語-始まりの刻-	2024/2/16
(株)マインズ	サミー	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	Sパチスロ頭文字D XR	2024/2/16
(株)マインズ	サミー	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	甲鉄城のカバネリ	2024/2/16
(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SPIII	2024/2/16
(株)マインズ	エレコ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	バーサスリヴァイズ	2024/2/16
(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V	2024/2/16
(株)マインズ	アクロス	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	沖ドキ!DUO-30	2024/2/16
(株)マインズ	メーシー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pハイスクール・フリート オールスター	2024/2/16
(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シティーハンター 俺の心を震わせた日	2024/2/16
(株)マインズ	三共	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PF機動戦士ガンダムユニコーン	2024/2/16
(株)マインズ	三共	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PF機動戦士ガンダムユニコーン	2024/2/16
(株)マインズ	三共	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PF機動戦士ガンダムSEED	2024/2/16
(株)マインズ	三共	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PF機動戦士ガンダムSEED	2024/2/16
(株)マインズ	三共	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PF機動戦士ガンダムSEED	2024/2/16
(株)マインズ	サミー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P真・北斗無双 第4章	2024/2/16
(株)マインズ	サミー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P甲鉄城のカバネリ~4,000 連激 ver.~	2024/2/16
(株)マインズ	ディ・ライト	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P百花繚乱	2024/2/16
(株)マインズ	ビスティ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pゴジラ対エヴァンゲリオン G細胞覚醒	2024/2/16
(株)マインズ	ミズホ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pミリオンゴッド-撃	2024/2/16
(株)マインズ	藤商事	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pとある科学の超電磁砲FSB	2024/2/16
(株)マインズ	藤商事	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pとある科学の超電磁砲FSB	2024/2/16
(株)マインズ	藤商事	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pとある科学の超電磁砲FSB	2024/2/16
(株)マインズ	藤商事	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pとある科学の超電磁砲FSB	2024/2/16
(株)マインズ	藤商事	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P地獄少女覚醒 3000Ver.	2024/2/16
(株)マインズ	ニューギン	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P真・花の慶次3 黄金一閃	2024/2/16
(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沖縄5	2024/2/16
(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沖縄5 夜桜超旋風	2024/2/16
(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沖縄5桜 ve.319	2024/2/16
(株)三田商事	京楽	パチンコ	REACHαシリーズ	Pぱちんこアズールレーン THE ANIMATION MC2	2024/2/16
(株)三田商事	タイヨーエレクト	パチンコ	REACHαシリーズ	CRビッグドリーム~神撃 259Ver	2024/2/16
(株)三田商事	オクケー	パチンコ	REACHαシリーズ	Pぱちんこウルトラマンティガ 1500X84	2024/2/16
(株)三田商事	豊丸	パチンコ	REACHαシリーズ	P yes!高須クリニック~超整形BLACK~	2024/2/16
(株)三田商事	ビスティ	パチスロ	REACHαシリーズ	S機動戦士ガンダムユニコーンsF	2024/2/16
(株)三田商事	サミー	パチスロ	REACHαシリーズ	Sパチスロ甲鉄城のカバネリZR	2024/2/16
(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	ファミスタ回胴版!!	2024/2/19
(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-解き放たれし槍撃 Ver.-	2024/2/19
(株)マインズ	サミー	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	パチスロ幼女戦記	2024/2/19
(株)マインズ	サミー	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	甲鉄城のカバネリ	2024/2/19
(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3黄金絶唱	2024/2/19
(株)マインズ	ビスティ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pゴジラ対エヴァンゲリオン G細胞覚醒	2024/2/19
(株)マインズ	ニューギン	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P真・花の慶次3 黄金一閃	2024/2/19
(株)サクシード	山佐	パチスロ	ベガスラックA	LアナザーリノヘブンCC	2024/2/22
(株)アップワード	オリンピアエステート	パチスロ	APRECIVE	S島唄	2024/2/22

(株)アップワード	ロデオ	パチスコ	APRECIVE	オオガメラ	2024/2/22
(株)アップワード	三共	パチンコ	APRECIVE	PF機動戦士ガンダムSEED	2024/2/22
(株)アップワード	三共	パチンコ	APRECIVE	PF機動戦士ガンダムユニコーン	2024/2/22
(株)アップワード	三共	パチンコ	APRECIVE	PFからくりサーカス	2024/2/22
(株)アップワード	ビスティ	パチンコ	APRECIVE	Pゴジラ対エヴァンゲリオン	2024/2/22
(株)東プロ	北電子	パチスコ	ハイパースロット	マイジャグラーⅣ	2024/2/26
(株)東プロ	パイオニア	パチスコ	ハイパースロット	ニューキングハナハナ-30	2024/2/26
(株)東プロ	ゼロスクエィティブ	パチスコ	ハイパースロット	Sグランベルム	2024/2/26
(株)東プロ	ミズホ	パチスコ	ハイパースロット	Sバジリスク絆2	2024/2/26
(株)東プロ	三共	パチスコ	ハイパースロット	S戦姫絶唱シンフォギア 勇気之歌	2024/2/26
(株)東プロ	ミズホ	パチスコ	ハイパースロット	Sアナザーゴッドハーデス-解き放たれし槍撃 Ver.-	2024/2/26
(株)東プロ	サミー	パチスコ	ハイパースロット	S甲鉄城のカバネリ	2024/2/26
(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 未来への咆哮	2024/2/26
(株)東プロ	ディ・ライト	パチンコ	プロハンター	P真・一騎当千 桃園の誓い	2024/2/26
(株)東プロ	ビスティ	パチンコ	プロハンター	Pゴジラ対エヴァンゲリオン G細胞覚醒	2024/2/26
(株)東プロ	ニューギン	パチンコ	プロハンター	P真・花の慶次3	2024/2/26
(株)東プロ	アムテックス	パチンコ	プロハンター	PTキオブラック4500	2024/2/26
(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	2024/2/26
(株)東プロ	銀座	パチンコ	プロハンター	P真・北斗無双第3章ジャギの逆襲	2024/2/26
(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	2024/2/26
(株)東プロ	三共	パチンコ	プロハンター	PF炎炎ノ消防隊	2024/2/26
(株)東プロ	三共	パチンコ	プロハンター	PFからくりサーカス	2024/2/26
(株)東プロ	ビスティ	パチンコ	プロハンター	PF機動戦士ガンダムユニコーン	2024/2/26
(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	2024/2/26
(株)東プロ	高尾	パチンコ	プロハンター	P沼	2024/2/26
(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	2024/2/26
(株)東プロ	サミー	パチスコ	ハイパースロット	Sこの素晴らしい世界に祝福を!	2024/2/26
(株)東プロ	サミー	パチスコ	ハイパースロット	SDリフターズ	2024/2/26
(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3黄金絶唱	2024/2/26
(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3黄金絶唱	2024/2/26
(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沖縄5 with アイマリン	2024/2/26
(株)マインズ	ニューギン	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P真・花の慶次3 黄金一閃	2024/2/26
(株)マインズ	京楽	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PAズールレーン THE ANIMATION MC2	2024/2/26
(株)マインズ	ビスティ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pゴジラ対エヴァンゲリオン G細胞覚醒	2024/2/26
(株)マインズ	ビスティ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pゴジラ対エヴァンゲリオン G細胞覚醒	2024/2/26
(株)マインズ	メーシー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	Pハイスクール・フリートオールスター	2024/2/26
(株)マインズ	サミー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P甲鉄城のカバネリ~4,000 連激 ver.~	2024/2/26
(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黄門ちゃま 神盛2	2024/2/26
(株)マインズ	サミー	パチスコ	ブレイクIIシリーズ	甲鉄城のカバネリ	2024/2/26
(株)マインズ	サミー	パチスコ	ブレイクIIシリーズ	甲鉄城のカバネリ	2024/2/26
(株)マインズ	北電子	パチスコ	ブレイクIIシリーズ	回胴式遊技機グランベルム	2024/2/26
(株)マインズ	サミー	パチスコ	ブレイクIIシリーズ	パチスコ傷物語-始マリノ刻-	2024/2/26
(株)マインズ	大都技研	パチスコ	ブレイクIIシリーズ	押忍!番長ZERO	2024/2/26
(株)マインズ	ミズホ	パチスコ	ブレイクIIシリーズ	アナザーゴッドハーデス-解き放たれし槍撃 Ver.-	2024/2/26
(株)三田商事	大一	パチンコ	REACHαシリーズ	P中森明菜・歌姫伝説~THE BEST LEGEND~	2024/2/26
(株)三田商事	京楽	パチンコ	REACHαシリーズ	Pぱちんこアズールレーン THE ANIMATION MC2	2024/2/26
(株)東プロ	サミー	パチスコ	ハイパースロット	S甲鉄城のカバネリ	2024/3/8
(株)東プロ	北電子	パチスコ	ハイパースロット	SマイジャグラーV	2024/3/8
(株)東プロ	ジェイビー	パチスコ	ハイパースロット	S炎炎ノ消防隊	2024/3/8
(株)東プロ	セブンリーグ	パチスコ	ハイパースロット	Lキン肉マン 7人の悪魔超人編	2024/3/8

※2024年2月16日~2024年3月8日の期間に発行されたものを掲載。いずれも盤面販売。

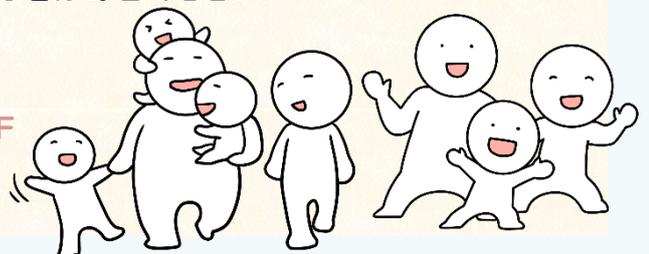
「ユーザーの声」 大募集!!

JAIAプレスでは、アミューズメント施設のさらなる
質向上のため、来場されたお客様のご意見を毎月掲
載しています。

全国のおベレーターの皆様。是非、貴店舗の「ユー
ザーの声」をお寄せください。

お問合せ・送付先

〒102-0074 東京都千代田区九段南3-8-1 飛栄九段ビル8F
fukawa@jaia.jp TEL03-6272-9401 FAX03-6272-9411
【担当/富川】



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

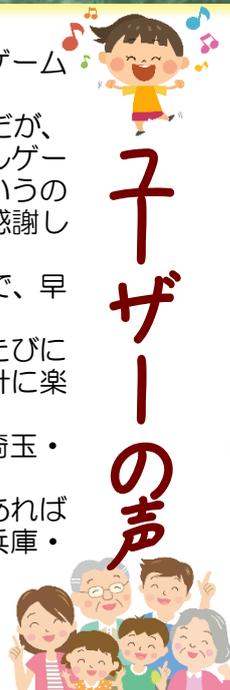
4. 景品提供の方法

- 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。

- 音ゲー常連です。クーラーが効かなくてゲームがやりづらい。(埼玉・50歳・♀)
- 故障しているゲームが多すぎるのは不満だが、全体的に面白いので良しとしよう。メダルゲーム常連としては、色々導入してほしいというのが一番の願い。パートさんが大変親切で感謝しています。(埼玉・72歳・♂)
- エラーが出た時に来てくれるのが遅いので、早く来てほしいです。(埼玉・72歳・♀)
- メダルゲームをやりによく来ます。来るたびに楽しいです。店員さんがやさしいので余計に楽しいです。(埼玉・72歳・♂)
- 受付に店員さんを呼ぶものが欲しい。(埼玉・26歳・♂)
- 音ゲーの常連としては、扇風機を可能であれば各台に設置してもらえると嬉しい。(兵庫・22歳・♂)
- 入口のスペースにイベントや導入したゲーム等のお知らせ看板があれば良いと思う。(兵庫・23歳・♂)



ゲーマーの声

- 毎晩お世話になって早10年。色々な社員さんやバイトさんを見てきました。ゲームが楽しくても従業員の態度で台無しになることが多々あったので、笑顔で嫌がらず対応してほしい。ゲーム機についてはメンテナンスが多く、直ったと思ってもすぐに不具合になるので残念です。すみずみまで見回って(実際にプレイしてみても)調整してほしいです。イスが新しくなりうれしかったです。あと、常にインフォメーションに人がいて欲しいです。いつも探すので時間ももったいない。メダルが汚いのでキレイにしてください。(東京・?歳・♀)
- メンテナンス中のゲーム機が最近、長期間置いてあるので、なんだかなーと思う。来店ポイントがあると良いかなあ。(東京・43歳・♂)
- バイトの人たちは気遣いのある人が多いです。何かを聞いてもお願いしても気持ち良い対応をしてくれます。その一方、一部の社員で対応が????の人がいて、教育の徹底を望みます。(東京・?歳・♀)