

発行人 社団法人全日本アミューズメント
施設営業者協会連合会
〒101 東京都千代田区神田佐久間
河岸91 リバーサイドトナカビル503
TEL.03(3866) 9 3 7 1
FAX.03(3866) 9 3 8 9
編集人 広報委員会
発行日 平成5年2月15日

扱い方（マニュアル持参）

11
..
30
解散

特集(座談会) 現代の遊びとアミューズメント産業



1月号で既報の通り、昨年12月8日、広報委員会(平本将人委員長)主催による座談会が開催された。(東京・赤坂プリンスホテル・新館9階、午後3時15時半)

同座談会は、広く業界内外で活躍のオピニオンリーダーを交え、当業界の現状を考えると共に、今後の指針を求めているというものである。その内容を全8頁にまとめ特集致します。(尚、読者の時系列上の混乱を考慮し、開催日を平成5年として修筆しています)

◎出席者(敬称略)

・日本経済新聞社東京編集局
流通経済部次長 浅川澄一
・現代情報研究所
代表取締役所長 篠原滋子
・勸余暇開発センター
国際事業部部長 白石嘉宏
・(株)チュンソフト
代表取締役社長 中村光一
・オペレーター研究会
大野佳之
畑 晴夫
松田 修
原 昌也

◎(司会) AOU広報委員
原 昌也

◎オブザーバー
・AOU会長 梅原靖三
・AOU広報委員長・平本将人
・AOU事務局長・桐谷克己

皆さん初対面の方が多

います。

—— AOUはオペレーター
の団体ですが、中村先生は違
った角度からの意見も頂きた
いと思っておりますのでよろ
しくお願い致します。

では、篠原先生お願い致し
ます。

篠原(株)現代情報研究所)

私は若い頃はずっとジャーナ
リズムの中におりまして雑誌
作りをしておりました。現代
情報研究所という会社を19
80年にスタートして丁度13
年になりますが、パソコンの
ソフトウエアを作っている企
業です。企業といえども

スタートがジャーナリストな
ものですから、企業になりき
りたくないというのがありま
して研究所とつけています。

1980年といいますが、パ
ソコンが登場して3年目でし
たので、この業界ではかなり
古いことになると思います。

私自身は、まったくの素人だ
ったんですけれど早い時期だ
ったので入れたので、たぶん
「ドラクエ」が出た頃でした

「ドラクエ」が出た頃でした
ら我々のようなまったくの素
人が入れる業界ではなくなっ
ていたと思います。

ソフトウエアを作ること自
体が大変難しくなってきたし
て、私達が始めた頃は機械に
能力がなかったのが本場に単

純で簡単なものでしたし、競
争社もなかったですから……
それは今でもポイントで、ソ
フトもコンシューマー用・業務
用がありますが、それに加え
公共の場のソフトウエアとい
うのが、私共の会社の特徴で
す。市の施設や、消費者広場
のような公的な場のソフトウ
エアは全く競争社がいません
何故そういうことが起こるか
という、このような業界は
非常に小さな売上高ですので
男の人達は興味を持たないん
です。ですから、その公共広
場が儲かるということになる
と一挙に流れて来るとしてい
ますが、その時はまた別の場所
にワープしようと考えていま
すので余り怖くはないんです。

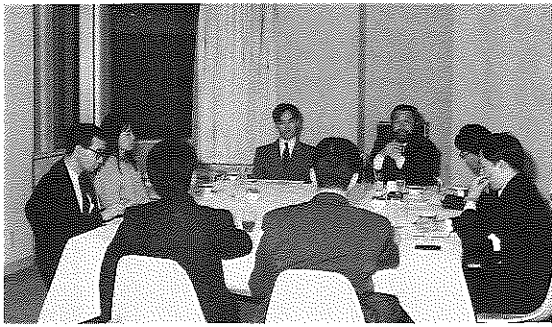
2年程前からマルチメディア
という問題が出てきており
まして、そうするとジャーナ
リズムとコンピュータソフト
が非常に近くなってきました
で、そろそろ一般業界に女性
をターゲットに進出しようか
なと考えています。この13年
間女性ばかりの企業として、
営業もなく、向こうから仕事
が入ってくるという状況で楽
しくやってまいりました。そ
ういう訳でこの業界をこんな
に楽しく進めてきて良かった
のかなという気がしています。

—— 女性ばかりの企業を作

る

は

は



られ、そういった立場からユニークな意見も頂けるのではないかと思います。よろしくお願ひします。

それでは浅川先生お願ひします。

浅川（日本経済新聞社東京編集局） この春までは日経トレンディの編集長をやっておりました。全体の流れというのは、記者として見ている訳ですが、新聞社とか雑誌記者というのは、広く浅くで、よく判っているようでいてひとつひとつを突っ込まれるとよく判らないというのが実情です。私達の時代は活字人間で、次の世代からはワープロが殆どになってきて、今はどちらもありますよね。でも私は活字人間でして、どうもワープロ

口というのは苦手で、画面で物事を判断するというのは信じられなく、自分の手で紙に書かないと納得できないという性分が残っています。今日は皆さんの話にどれだけついていけるか疑問ですが楽しんでいけるかと思つていました。

ワンダーエッグとか六本木 GIGO に行くという気はあつて行くのですが、行列を見ると何故か逃げてきてしまいます。挑戦はしてみなくてはいけないと思うのですが、それがまだ自分の感性にピタリとはまっていけるとはどうも思えていない状況です。

—— 浅くであれ広く見たいだいていっているのは非常に貴重でありますのでよろしくお願ひ致します。

大野（オペレーター研究会）茨城県を中心に千葉県等にドライブイン形式でやっておりますオペレーターです。もとは全然違うのですが、飲食関係で製麺業を営んでおりました。それで、私の幼少時代にインベーターが流行りましたのでその波に乗って今に至り、この業界には 20 年程お世話になっております。

松田（オペレーター研究会）私は山形を中心としたオペレーターですが、会社を設立して 15 年目になります。私の

方はインベーターがブームとして下り目になった頃、脱サラをして始めまして、何も判らないままに無我夢中でやってきたところなんです。別会社で県外にも 2 店舗程ありますが、町の中のゲームセンターからスタートしまして、今は郊外型を重視しております。何も判らないというのを強みにやりたいことは全部やってきたという感じです。県内では 10 店舗程のロケーションを営んでおりますが、どちらかというと大人向けの雰囲気

のロケーションです。畑（オペレーター研究会）山梨から参りました畑と申します。私がこの業界に入りましてのは 20 年程前です。学校を卒業した当時、日本自動車販売という会社がありまして、これからは自動販売機が伸びると思つて入社したんですが、自動販売機が全然なく、ゲーム機のメーカーになりつつある会社で、辞めるに辞めれな

く、そのまま間違つて入ったのがきっかけで 20 年間もこの業界でお世話になっております。丁度 4 年在職しまして独立したのですが、当時独立して本当に自動販売機の会社を設立した人もいました。その人を見ていて間違つてよかったんだなと思うことがあります。

20 年間この業界にいて今思うことは、情報がどれだけ大切かということです。ナムコさんやセガさんはメーカーでありオペレーターでもあるわけですが、情報収集の仕方が非常にうまく、ここ 3、4 年オペレーターの動向や業界の状態を把握するのに努めていまして、それをデータにし

て、それを握りこんでいて、つかりたものを握りこんでいて、私共も地方ではうまく情報を仕入れることが出来ないということ、4 年前にオペレーター研究会というのを若いオペレーター

19 社程で作り、メーカーさんに負けないように情報交換を行なっている状況です。もつと業界間で情報交換を積極的にしていく必要があると思います。今、この業界が年商どれくらいかというの、定かではありません。これだけ大きな業界になりつつあるながら、これ程不明度の高い業界は少ないと思います。この点からも、もつとデータを整理していく必要があると思います。そして、第 3 者にも判る情報を提供できるように業界であるべきだと考えております。

紹介をお願いします。梅原（AOU 会長） AOU につきましては、私の方から説明するまでもないと思いますが、やはり業界の繁栄というのを念頭において始めたわけですね。その時期が私共の業界が風営法に係る時でしたので、「世間に受け入れられる団体」を重視した活動を行なってきました。ですからそちらの方に力が入って、基本である「遊ぶ」ということや業界の規模・状況を把握するという点を先延ばしにしている状態です。

私個人としましては、大阪の業界団体の会長をしていま

す。その関係で AOU の会長を暫くやってみなさいということ、皆さんのご支援をお借りして会長をさせて頂いています。私の考えでは「遊ぶ」ということには、いやなことと楽しいことがミックスされているように思われます。今日はオプザーバーとしてお話を聞かせて頂きますが、そのようなことで何か面白い話を聞いたら非常に役に立つのでは、と思つておりますのでよろしくお願ひ致します。

々に業界の活動を広く PR する AOU 広報誌の編集を行なっております。それは非常に固いものなのですが、今後は我々の業界がどういう業界なのか、どのような内容なのかを業界内部だけでなく、広く皆さんにもご理解して頂くと共に、今後の業界発展のためのご意見を頂いたりしていきたいと考えています。まずは今回、このようにオピニオンリーダーの方々に話を伺おうではないかとお集まり頂きました。忌憚のないご意見を頂きたいと思っておりますのでよろしくお願ひ致します。

桐谷（AOU 事務局）私

は業界に入りまして 25 年間ひとつの企業で仕事をしておりましたが、昨年 5 月より AOU の事務局へ参りました。今まではひとつの企業の中で仕事をしてきたわけですが、業界としての仕事をしていくには当初やはり戸惑いがありました。全体を見渡していかないといけないという、企業から見ていた業界とはまた違った問題が感じられ、まだまだやらなければいけないことが沢山あると感じています。私なりに経験を生かしてやっていきたいと思つておりますのでどうぞよろしくお願ひ致します。

時代の価値観は「遊び」を求めている!!

—— それでは、本題に入りたいと思います。日本経済が低調な中、アミューズメント業界は順調な業績をあげているわけですが、まず、白石先生に、広く現代社会の中での「遊び」の位置、生活と遊びの関わりについてお話を聞かせてみましょうか。

ターゲットは、新しいものを作り出した時代にいた人達

白石 「遊び」、そしてアミューズメントというものが、今の時代から次の時代の主要な産業になっていくのはまず間違いないでしょう。簡単に解説しますと、どの時代にどのようなものに価値観を置いているのか、何が満たされた



(財) 余暇開発センター・白石嘉宏氏

時にどういう状況になるのかということですね。

例えば昭和20年代は、日本ではご飯が食べたかったんです。そしてご飯が食べられるようになってお腹がいっぱいになった時、世の中に景気のいい状態が来るわけです。お米がいっぱいになってきた頃にたまたま朝鮮戦争があり、軍需景気の影響で、サラリーマン社会というのが出てきて、昭和30年代の初めには植木等がスーダラ節で「サラリーマンは気楽な稼業ときたもんだ」と歌いました。45年頃になるとサラリーマンは初任給が年率10数パーセント上り、余暇開発センターが出来たのは47年ですが、この頃は高度経済成長でふわっと浮いた感じになり、レジャーブームに入る。その時代にはボーリングが大変流行りましたが、わずか1年でオイルショックにより消えました。そして今度は、家電商品や車など生活に密着したものに力が入るようになってきたのです。

初めは食べるものの産業で人が生きることができるようになった。それが満たされる。次は身の回りの衣類などが売れるようになり、次は基本的な資材などが入るようになる。次には家の中に充分なものが必要とし、次には液晶テレビが車の中まで入るようになってきたわけです。それがここに来てバブル崩壊により景気が低下してしまったのです。そこで大切なことは、ここまですべてに家の中には文化的なものが揃い次に何を求めるかということになるのです。当然、ここに来て「遊び」が求められるようになるわけですが、家電製品や車が伸びてきたときの二次産業型の発想のままではダメですね。一番大事なのは、この時に「次は遊びになるんだよ」ということを十分社会に教えないといけない。

この不景気の中で、はつきり見えてきたことがあります。たまたま先程もインベーターの時代というお話がありましたが、インベーターは昭和54年、ファミコンは58年です。その頃小学校高学年だった子供達は今20歳になっています。子供達はお金さえあればそれを買おうと思っていて、その子供達は中村さん達が作るソフトなどには抵抗なくどんどん入って来れるのです。ですからターゲットとなるのは、お米を食べたいと思ってきた時代や、家電製品がどこが高い安いとわかってきた時代の人達ではなく、新しいものを作り出した時代にいた人達なのです。そしてこれからは、その上の層の人達に楽しいことにお金を使うのはいくらだって意識付けていくことが大切になってきます。



日本経済新聞社・浅川澄一氏

世の中が変わるのではないかと思います。

—— アミューズメントにしても、現在の価値感が把握されていないまま営業されているという事になるかと思いますが。

それでは、浅川さんが以前日経トレンディ編集に携わっていた頃、社会の動向というのを見ていらしたと思います。が、現在の動向はどのようにお考えでしょうか。

働く人が自分達の楽しみのためにお金を使う時代へ

浅川 誰が一番お金を使うかを考えると、大人が働いて儲けたお金のなかに自分で使うことはなく、子供の為に使うことが多く、子供の為に普通でしたが、今はその辺が大きく変わって自分の為に楽しむというように

変わって来れると思います。ゲームセンターの親子とかを見てみると、親も自分で楽しめばいいのに子供にお金をやり子供がゲームをしているのを見て楽しんでる。ファミコンソフトが欲しいといえは買ってあげる。それとんでもなく高いものになっていきます。ですが、そういう時代は最後で、次の時代からは自分達の楽しみにお金を使うという時代になってくると思います。

そういう意味では遊びの感覚が大きく変わり、今までのように働いていない人を狙って商品開発したり、サービスをしたりしては駄目なんじゃないかと思えます。今の幼児対象の遊びというのは暫くすれば懐かしむ時代になっているのではないのでしょうか。

—— 消費形態が今後大きく、何年かのスパンをもって変わっていくという大変大きな問題になってきますね。それでは、お若くて、ファミコン時代に育った中村さんの考えは、お二人の意見とギャップがありますでしょうか。

中村 私は会長のお話を聞いていて、「遊び」には悪いことと楽しいというものが同居しているというのがあります。

だが、私自身には悪いことという感覚はなくて、プレイヤーとしての感覚でいえば、どこに面白いものがあるかと探している状況です。昭和 39 年生まれで貧しい時代というのもギリギリの世代で知っているつもりですが、20 歳前後の貧しさなんて無縁の子供達といっしょに仕事している為か、同様に「遊び」に対して悪いというものはなくなっています。

梅原 少し訂正させて下さい。私は、楽しいことは何なんだろうと突き詰めて考えた時に、楽しいことが山のようにあって、楽しくないことが全然ないという可能性はないかと思っています、といったかったので

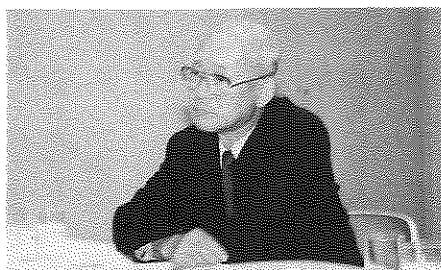
女性・遊び・ゲーム……

篠原さんは 3 年前のインタビューで、遊びに関して、もっと仕事の中に遊びがあつていい、女性を意識した遊びがあつていい、とおっしゃっていました。その点についてどうでしょうか。

**まだ、女性は遊びに
対し、何も見つけて
はいないと思う**

篠原 先程からお話を伺っていましたら、今の話を別にし

す。例えば、ゴルフをしていまして、来なければよかったと思うこともありすよね。そのように楽しくないこともあつて楽しいことが際立つというところで、おじさんの考えで遊びは悪だといったのではないのです。



梅原靖三会長

でも遊びといえば男性中心で、女は育児でも遊んでいろみたいな感じでいわれてきまして、女の遊びの伝統というのは中村さん達の世代からぐらいいではないでしょうか。男性と同じように遊ぶことを考えて、競馬に走ったりしてますが、ファミコンはというとまだ浸透性がないんです。競馬とかゴルフはできてファミコンとなると方向性が違

つていて出来ないという状況



(株)現代情報研究所・篠原滋子氏

です。女子大生にアンケートをとったところファミコンをやるという人は一人もいなかったです。うちの子にしてみても女の子は跨いで通りまですよ。女の子の遊びというのは歴史がなく、ファミコンをするという人も本当にやりたいのではありません、男の子がやることをやらなくてはいいないみたいな考えがあると思うのです。ですから私は、まだ女性に遊びに対して、何も見つけていないと思います。女にはキーワードがあつて、「女子供」っていいですけど、女は常に子供に付いていて、子供から色々な考えを教わります。子供の感覚を受けるわけですから、ファミコンソフトにしても子供が楽しめるものを作れば、女性に近づくと思います。それと、これだけは先にいっておきたいんです

が、この業界でも AV 関係のものが出てきていますよね。その辺で男の人達だけに任せとけないなと思うわけです。今まで男の人には表と裏があり過ぎて、遊びに影を作ることによって遊びを際立てていくという喜びがあつたと思いますが、そこへ女や子供が入ることでそれが消えるわけです。今後は表と裏のない遊びをどのように開発していくのかポイントになってくると思いますし、その時には女も入れて欲しいと思います。

少年雑誌、スポーツ新聞の延長線上では女性はいれない

浅川 要するに、少年雑誌の延長線上にゲームソフトがあつて、もう片方にスポーツ新聞があると思うんです。つまり社交心とスケベ心をドッキングさせたもので、麻雀で勝つと服を脱ぐというようなものがあるわけです。これは正に女は入れないよ、男の世界だよという延長線上に作られたようなものです。ですが、女にも楽しいところに行つてみたいところがあるわけですから、それなら女性雑誌からというのがあるわけでもないんです。それなら、男女共に一緒に楽しめるもの

がないのかなとゲームセンターを見ています。最近のゲームセンターの顧客増というのには女性客の増加が関係しているわけで、これもひとつのテーマと考えたことなんです。お二人のおっしゃることはよく判りますし、白石先生もよくお判りだと思えますが、だけど男社会の復権がもう少し欲しいなという考えもあるのではないのでしょうか(笑)。

遊びには訓練が必要 益々、若者の時代に そして女性の時代に 白石 全然そんなことはない

二次産業的な発想と三次産業的な発想との大きな違いは、二次産業的な発想は数量が減れば売上げが減るんですよ。そして、三次産業的な発想は数量が増えれば売上げが減り、数量が減ると売上げが伸びるんですよ。端的にいうと若者の数が減り、年寄りの数が増えてきます。今の出生率で一番ひどい計算方式だと 40 年ぐらいたれば 60 歳以上が 4 割で 60 歳以下が 6 割になるんですよ。そうするとどうなるかというと、年寄りが若い子の為に金を使うことになるでしょう。誰が誰の為に金を使うかと

いうのが問題なんです。自分の持っているものを愛しい人に使いたくなるんですよ。これが男の人が女の人にお金を使うのと同じなわけです。どうして男の方が女性にお金を使うかというと、常に人口が男性の方が 5% 多いんですよ。ですから、その 5% がティファニーへ行つてプレゼントを買わせるわけですね。それでデイズニールランドへ連れていく。そこまですらないといけないんです。

これからは益々、若者の時代になるし、女の時代になるというのが私達の見方で、その二つのターゲットを失った三次産業はうまいかないし、年寄りを三次産業の方に導こうとしても焼き鳥で満足している人にそれ以上の贅沢をさせるというのは難しいんです。遊ぶということは、訓練がなくては出来なくて、ファミコンをやっていたから今になってお金を使えるし、お金を使っているお兄さん達を見ているから次の世代の人達もお金を使えるようになってくるのです。これには一世代充分にかかるんですよ。その構造のお陰でこの不況があるんだと思っています。

これから経済構造の変化、あるいは人口構成の変化



オペレーター研究会(山梨) 畑晴夫氏

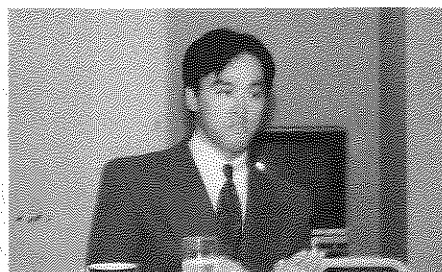
に伴って、女性あるいは若者の人口が少なくなっていく中でのアミューズメント産業です。先程のコンピュータソフトの遊びに関しては、中村さんと篠原さんのお話には少し差がありまして、篠原さんのお話は少し極端かなとも感じましたが、女性と男性の違いというのがあるのだろーと思えます。それでは、最近のロケーションの違いという面で何かあればお話したいのですが。

大人になった頃に、男も女もゲームセンターへというようになるのではないのでしょうか。篠原 ただ、このまあいって無理ではないでしょうか。種類の問題だと思えますね。

まだまだ、男性中心女性の好みに合わせたいソフト開発が必要

中村 専門として言わせて頂きますと、年配の方がやれるかどうかとなりますと、オペレーションレベルでは、小さい頃にやってきたかどうかという問題で、お爺さんにビデオを渡して扱えるかどうかという絶対無理なんです。例えば、マンガ雑誌をお爺さん向けに「老人ジャンプ」というものを作って、ゲートボールや老人ホームでの恋愛法なんかをマンガで書いてあっても読まないと思います。それは、絵でドラマを読んでもいくという行為に慣れていないから出来ないわけです。ファミコンも同じで、小学校の頃からコントローラーを握ってデイスプレイの前に座って遊ぶという行為を経験してきた人が内容が面白ければやろうとするわけで、これは年齢の差だと思えます。

ただ、男女の差になってくるとそれぞれの本能があつて、



(株)チュンソフト・中村光一氏

女は子供を生んで育てる、男はそれを守るという役割があるので、何に快感を感じるのかということが根本的に違うわけです。男というのは闘争本能とか思慮本能とかの部分で快感するから、勝つことに喜びを感じるし、先頭をいくことに喜ぶ生物であつて、多くのゲームがその快感を感じるもので作られていますから。女性というのは自分のものにしてしまうことに快感を感じるんですね。根本的に面白さの考えが違うので、ゲームセンターに女性が入るようになってきたのはUFOキャッチャーなんという、もろに景品が自分のものになるというゲームが出てきたからでしょう。あれは、女性を喜ばすために男がお金を入れるという行動に預けて、あんなぬいぐるみ採って面白いのか

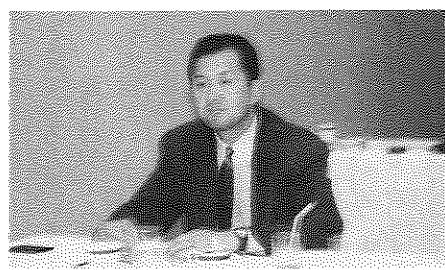
など私なんかは思いますけど。ですから、そのように女性の本能をくすぐるものという面を考えていかなければならないと思えます。そういう意味で本能抜きにして男女共興味をそそるものという、ドラマ系のものでいいですね。ですがこれも男性中心であつて、英雄物・アクション物が多いですから、今後はある程度女性が喜ぶドラマの方に入っていくんだろーな、とは思います。

篠原 先程原さんが極端だといわれましたが、どこが極端だと言われるんでしょうか。

—— そうですね、女性にアンケートを取ったところ一人もファミコンをやらないと答えたというのですが、それは少し極端かなと思えました。少しはいるのではないのでしょうか。

篠原 それは、私はあまり好きではないのですが講師というものをさせてもらつていまして、横浜国大や青学など学歴レベルを考えるとマジメな方達だとは思いますが、そこらでは殆どいなかったですよ。—— そうしますと、中村先生なんかは捉えておられるメディア層とは少し違いますか。

中村 私の廻りにはする女性が多いので、特に最近20歳前



オペレーター研究会(山形) 松田修氏

後の女性が以前に比べ自分のメディア範囲として捉えている人が多いですよ。

男女の興味は異なるが、ゲームへの興味は早期のきっかけ次第

—— ゲームセンターでの女性客が増えてきていますが、やはり先程お話になったような傾向はありますでしょうか。

松田 ファミコンというのは繰り返し繰り返しできますが、ゲームセンター内では100円である程度で終わってしまうという問題でも違うと思いますし、私としては女性に対して篠原先生と同じような考えを持っていきます。女性客はまだまだ少ないですし、遊びにしても楽しめればという感じですから、女性を入れると考えると単純なゲームを置かなければいけないし、恰好

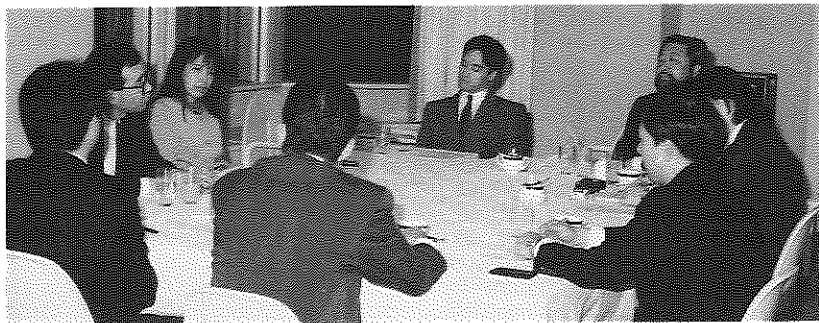
気にしますからやはり恰好のいいものを入れていかなければならないと思えますね。

—— 女性が増えてきてはいても女性主体ではないということでしょうか。

白石 そうではないと思えますね。先程の第三次産業の話しますと、その年のその子供達に男女を問わず、一番喜ぶものは何かと、どの業界も狙っているわけですよ。すると女の子が喜ぶものはゲーム以外にあるために、そっちの方に引っ掛かるのです。エステだとか洋服だとかの方が興味があるんですよ。それは女の子の価値観という問題ですから、ゲームに興味を持たせるには幼稚園児ぐらいを狙わないと駄目ですよ。食べる物にしてもフライが大好きな世代とかあるでしょ。浸透させるのにはものすごい時間がかかってくるわけですよ。年頃の子になるとどんな男の子が現われるんだろーとかの問題になって、せいぜい占い機ぐらいしか興味を持たないと思えますね。

浅川 確かに女の子には一番占いが人気ありますよね。だけど、あの占いというのはゲームセンターの中では異質ですね。

篠原 ですが、女性もドライ



ピングゲームとかも好きなんです。でも男性程はやらないということなんです。ですから、封じ込めてはいけな

いと思います。
白石 封じ込めるといっているのでなく、逆にいえば入ってくる時のきっかけを作るとい意味でいったんです。もと

も好きな子はそれでいいし、好きでない子にはきっかけを作ってあげないとね。
浅川 うちの娘なんかは小学

スーパーファミコンを手離さないですよ。2人で喋っているのを聞いても凄まじいですが、そこへ大人が入ったり男が入ったりすることで、女と見て接するから違うのであつて、内を見れば男も女も闘争心は変わらないだけあると思います。だから、男女別でなく、どれだけやっているか、やる気があるかが問題だと思

うんです。
白石 私達の時でプロは4年で2万時間、アマチュアで2000時間やらないといけな

いって言われていたんですよ。
白石 ゲームだっていつしよ

AM施設に何を望むか!!

それでは、もう少し現実のビジネスの方に話を寄せますが、最近ロケーションのオープンラッシュで、クレイ

ンゲームの人気も3年程続いています。このブームというものは一過性のもののなか、ヤングの遊びとしてどう捉えられていくのか、機械娯楽と今後のあり方についてお聞かせ下さい。
ファッション性の向上と空間の使い方し

だいで顧客増可能
浅川 最近面白かったところでは、ショッピングセンター

やすことも出来るのではないでしょう。最近では、郊外型に変わりつつあつて、今までは都心へ行かないと何もなかったわがわがおしゃれして「出掛けるぞ」と意気込まなければならなかったのが、今では気軽に車でおらつと行ける所に何でも揃っていますからね。都心に大きな遊び場があるよりも、郊外に小規模だけれど沢山ある方が全体の市場としてもいいと思いますよ。皆のライフスタイルが変化してきているわけですから、何か特別なものがあるという風に際立たすようなものでなくともいいのではないでしょう



オペレーター研究会 (茨城) 大野佳之氏

か。
— そのような複合というものは業界の中のトレンド

話しましたが、製菓業を営んでいた関係から、常に飲食店との複合型ゲームセンターという形で郊外に置いています。都心では考えていません。

— 昨年から昨年の初めにかけて、郊外型というものが沢山出来ました。ですが、

去年は都心に大きなものが沢山出てきてますね。

白石 バブル崩壊で都心の土地でも、うまくいかなかったりしてきたわけですよ。そこで今、世間で流行っている遊びはアウトドアライフ・カラオケ・ゲームセンターで、昨年のヒット商品のように言われていて、その中で都心で出来る

顧客のターゲットを絞った店舗運営が必要
白石 先程おっしゃったように、買い物が一番の遊びなんです。そうすると買い物を軸に色々なものをくつつけてお店に滞在する時間をいかに長くするかが問題なわけですよ。従来の効率のいい買い物というのはあるのですが、それは別に楽しめる遊びの空間というものが出来てくるのです。そして、同じジャンルのものはもう一度綺麗にデザインされ直すのではないかなと思

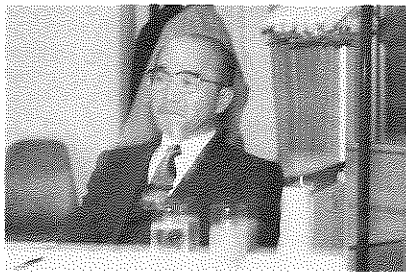
っています。というのは、本・ビデオ・ゲームなど物を買わないで自分の行為だけでなくなっていくというものが組み合わされてくるだろうと思います。雰囲気上では学生の扱

いは、時間別にターゲットを分けていくということ、学生タイムやファミリータイムがあつていいと思います。

これから様々な展開の仕方というのが広がってくると思いますので、いろんな意味での実験型店舗というのをこれからどれだけ作っていくかだと思

います。
松田 今は飲食店でそういうのが出てきていますね。

浅川 昼はレストラン、夜は



桐谷克巳事務局長

バーでテーブルもウエイトレスも変わるんですよ。二毛作レストランですね。(笑)

白石 物販だと、どれがどれだけ売れるかいいんですけれど、ホテルなどは対応できる範囲がありますし難しいでしょう。そうするとシェアできる時間というのが決まってきた、どれだけマキシアムに近づけられるかが問題になってくるわけです。

—— 現実にはロケーションなどとそのようなことは可能でしょうか。

煙 難しいでしょうけど、実現すれば面白いでしょうね。大人が100円使うのは簡単だけれど、子供が100円使うのは大変ですから、その料金を安くすればその分満足し

て帰ってもらえるでしょう。中村 昼間は母親半額というのはどうでしょう(笑)。

煙 今まで我々の商売は、効率一本やりでしたからね。こんなに儲けていいのかわかりません。

白石 パチンコ屋さんなどを見るとよく出る店には沢山のお客さんが入っていて、それはお客さんと店との譲り合いで成り立っているんですよ。

煙 そのうち変わってくると思いますよ。こんなに儲けちゃって、皆一生懸命儲けてそれを持っていかれて、こんなことだったらお客さんをもっと歓迎しとけばよかったな、なんて思っている人が多いですからね。

篠原 うちなんて「UFOキヤッチャー」のぬいぐるみが150位はあります。やる人ももうやめるでしょう。

浅川 あれがピーク越えたらそれに変わるものがあるんですか？

白石 ないでしょうね。

篠原 でも、あれにはいい思い出もあって、捕れないと袋にいっぱい持っている人がくれるんですね。それが全然いやらしくないんですよ。あと、どの店が捕りやすいとか。」「UFOキヤッチャー」ひとつにしてもいろんな思い



平本将人広報委員長

出や面白いことがありますよ。平本 もうそろそろ我々の業界も、どの客層に焦点を置いた店作りをするかといった差別化の時代に入ってきていると思います。私共はパチンコもやっているんですが、女性専用の回転のサービスタイトとかをやっているんです。そうすると女子大生とかがその時間帯に來たりして、パチンコも女性客が結構増えています。ですから、ゲームセンターの場合も女性に対してどれだけ配慮するかという点も考えて店作りをしていっていいんじゃないでしょうか。

—— 郊外と都心店の問題もあります。都心店に來る客はそれだけのものを求めているわけですから、それに対応できるようにロケーション、そして郊外はファミリー対象にと、ただけ希望に当てはまる店

作りが出来るかが問題になってくるのではないのでしょうか。ですが、確かに女性客が増えたのは事実です。

白石 先程も浅川さんがおっしゃっていましたが、空間的なゆとりというのが求められてくるでしょうね。というのも一人一人の求める自分のスペースというのが広がっているんです。あとは綺麗さですね。

人と一緒に遊べるもの、遊ばれるものではなく「遊ぶ」ものへ

—— 中村社長は少し立場が違うとは思いますがいかがですか。

中村 作る側の立場で言わせて頂きますと、ゲームというのは家で出来るものとゲームセンターに行かないと出来ないものに分かれてしまい、一時期ゲームセンターが危うくなりました。それではゲームセンターでしか出来ないものは何だろうということ、セガさんなどが筐体物に力を入れたりして結果としてゲームセンターが成り立っていますよね。そして最近のゲームセンターを見て感じるの、ストIIとかレーシングゲームなどが何台もオンラインでつながっていて、知らない人と

一緒に楽しめるものが増えて、そこでの楽しみというのもあるのではないかと思うのです。昔は一人でやっていたのが、ここに来て知らない人と一緒に楽しみむという傾向にあるのですが、メーカーとしてはまだそういうことを目的にしているんですから、その辺を考えて作ってみてもいいのではないかと思っています。

煙 結局は今まではコンピユータに遊ばれていたんですよ。ですが最近では「ストII」だとか「ファイナルラップ3」だとかは基本的には道具であってシナリオを作っていくのはプレイヤーなのです。誰を選んでも何をやっても動きは全部人間対人間なんです。ですから、今ではコンピユータより上に人間がいるんだと思います。これは家庭用でも同じでしょう。

中村 よくゲームセンターなどに行つて女の子が横に座つてきて一緒にやるという話も聞くのですが、まだそれまで、そこから友達になれるまですれば女の子の客が増えるのではないのでしょうか。

煙 そうなると今度は、あそこぞ知り合ったのが悪かった、なんていうようになってしまうんですよ。本当はいい溜まり場のなものにしていきたいのに

悪いことが起きるとゲームセンターで知り合ったのがいけないんだと親達は言うんですから。

—— 我々では公園や広場が少なくなってきた今、ゲームセンターが現代の広場だと言っています。まだそこまでいくには教育者団体とのギャップがあるわけです。そうなりうるにはどうあればよいでしょうか。

明るい、綺麗、安全、オープン、そして子供の小遣で遊べる……

浅川 まず、もっと綺麗なものではないと。明るい、綺麗、安全、オープンである、そして高くないという点からいえば、非常に高いですよ。寛ぐという場ではなく、慌ただしくやつてどのレベルまで達しているかを確認して帰るといふ、経営者側からいえば回転率が高くていいんでしょうけど、ある程度人が入っても残る人は少ないと思います。どうも周りから見たイメージが悪いんですよ。

—— 篠原さんのお子さんはよく行かれていますようですがいかがですか。

篠原 私は自分の子供時代、面白くって仕方なかったからやらせます。でも帰ってきた



た色々なことを聞いて、話
すために見てこなくちゃとい
うぐらいに聞いてしまいます。
これは職業的なこともあるの

かも知れませんが……。そし
て子供の話の中に出てきた友
達の名前を忘れないようにメ
モしておいて、違う時に「〇〇
ちゃんは最近どうしてるの」
って聞いてあげるんです。そ
うすると、またここで子供と
のコミュニケーションがとれ
るんですよ。でも今ふと思っ
たんですが、うちの子に 1 カ
月 8000 円もお小遣いとし
てとられていて、こんなに沢
山大変だと思っていたのに考
えてみればゲームセンターに
行っていたらすぐなくなっ
てしまいますね。だから子供に
しては高いので、機械は少し
古いけれど 10 円入れたら沢山
遊べるようなものも置いてく
れるような配慮があればいい
ですね。

そして、日本人は発想力が
弱いんですよ。基本は全部アメ
リカから盗んでくるんですか
ら。アメリカはさすがにいか
に楽しませるかをよく考えて
います。発想力が大切で、デ
ィターなんて必要なくて、自
分が面白いゲームを作るとい
うことが大切なんです。それ
が自分の自信に繋がりますし
、真っ白な所を自分で道を作っ
て歩いていかなければいけな
い業界に踏み入れた人間は、
最後も自分を信じるしかない
んです。それを日本人は余り
してこなかったんだと思いま
す。このパブルが弾けた今、
どうなるか誰も判らないから
疎んでいますが、自分がどう
いう社会を作ろうかという方
向に試されている時だと思い
ますので、是非予想外のもの
を作って欲しいと思います。

——我々の業界は現在、風
営法の規制の枠内にあるわけ
ですが、将来的にもそうした
枠組みの不似合いな施設が展
開されていくでしょうし、メ
ィカーの開発力も非常に充実
してきています。

篠原 ひとつ 成功すると物凄
いですが、大変な業界ですよ
ね、それをまた差別化してい
かなければいけないなんて。
また、違う見方をすればそれ
で安心しているというように
も考えられますね。

—— 考え方によれば、現在
の業界に対して非常に厳しい
お言葉ではありますが……。そ
れでは中村先生は、プレイヤ
ィとして、そしてコンシュー
マソフトの制作者として、コ
ンシューマソフトとアーケー
ドゲームの兼ね合い・共存と
いうのを今後はどのように見
ておられますか？

中村 共存といいますか、私
が話してきた部分でそういう
差別化がなされていけば充分
あることですが、ただコンピ
ュータゲームがひとつの方向
性で動いているところがあつ
て、それは日本人の特質とい
う問題ではなく、特にこの業
界にあることだと思いますが、
業界の構造であるわけですよ。
例えば日本の映画会社が衰
退していったのは、日本人に
物事をクリエイティブする能力が
なかったのではなく、法律と
か業界構造を自由競争にせず
、定収入を確保して、いかに低
いリスクでコンスタントに稼
いでいくかを考えていった結
果として、長い目で見て衰退
していったのですよ。ゲーム
業界もそうだったところがあ
りますから……。そういった意
味で自由競争をやらないと、
会社側にすれば厳しいことで
すが、業界全体としてはそう
でないと思ひていかないと思
います。

あと海外と日本を比べた時
に感じるのが、例えばユニバ
ィサルスタジオなどは日本は
商業法が何かで出来ないの
ではないのかと思うんですが、
これだけ世の中のテクノロジ
ィが発展してきた中で日本が
あれぐらいのことをするのは
容易だし、アメリカ以上に安
全規程を守ることは出来るは
ずです。まずはこの法律を改
善すべきだと思います。風営
法で夜中にゲームができない
のは非常に寂しいですからね。
—— 連合会の方でもそうい
う問題についてはじっくりと
取り組んでいるという状況で
す。

それでは、白石先生の方か
らアミューズメント産業の今
後のチェックポイントという
ことでお話し頂けますか。

**ゲームを文化、芸術
の一分野に育ててい
く意気込みが必要**

白石 始めに言ったように時
代の産業だということは間違
いないと思います。そこで今
の時代がどういう時代なのか
を考えた場合に、子供を大事
にする時代なんです。その
時に一番大事な問題は、のめ
り込む時間が多いから非行に
走るのではないかと、お金
を使い過ぎるからそれを不正
な方まで持っていくようにな
るのではないかと、という 2 つ
が重なった時に悪い子のする
ことだと言うようになるん
です。この辺を真正面から取
組んで、そうでないというこ
とを判ってもらわないといけ
ないと思います。外から大人
が見れて安心できるようにす
るとか、もっと極端なことを
言えば、高校生になってアル
バイトをするようになってか
ら払ってくれたらいいよ、み

各地協会

山梨
梨協会を開設(1/27)
協会員緊急連絡
が見直される

山梨県アミューズメント・オペレーター協会(日達健会長)は1月27日、例会を開催(ステッキ宮、午後1時、出席5社5名)

情報交換が行なわれた後、違法営業所を2名で視察する事を決定。更に、協会員の緊急連絡の見直しが審議された。又、同協会は、地域社会に貢献するため、特殊学校の生徒達をロケに招待する準備にはいった。

◎2月17日長野県アミューズメントオペレーター組合と合同新年会を開催する予定。

兵庫
第2回Xマス「ぬいぐるみ」プレゼントを、
19施設・3団体に

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会(河合久雄会長)は、一昨年のク

リスマス、神戸市内の福祉施設への「ぬいぐるみ」プレゼントを実施し、大好評を得たのに続き、昨年はその規模を拡大。会員多数の協力を得、19施設・3団体の多くの恵まれない子供たちに、クリスマスプレゼントを贈った。

●プレゼントした施設・団体
◎母子寮・「第1母子の家」等8施設

◎養護施設・「神愛子供ホーム」等11施設

◎その他・「東灘区児童館連合会」等3団体

●ぬいぐるみ寄付協力会員社

◎小林商事

◎レジャーシステム

◎天国

◎コウベジャック

◎タック

◎エス・エヌ・ケイ

◎テヅカ

◎アスカ

◎大王振興

◎大東レジャーシステム

◎セガ・エンタープライゼス神戸営業所

◎日輝商会

◎ユース産業

◎関西カクタス

以上14社(大小23ケース)

●集荷・分別・配達に携った会社

◎アスカ

◎こまや

◎日輝商会

尚、同協会にはプレゼントを贈った施設から数多くの礼状が寄せられており、小さな「ぬいぐるみ」が子供たちの心にいかにあたかな火を灯しているのが察せられる。同企画の実施報告書は、次の様に締めくくられている。「国内のほとんどの業種がバブル崩壊後の不況に喘ぐ中、活況を呈する当アミューズメント業界の担い手ともなった人気機種「ぬいぐるみキャッチャー」の恩恵を、少しでも社会へ還元しようとしたこの試みは、予想以上に子供達に喜んでくれたようです。いつまでもこの人気が持続し、また来年もこの企画が実施できるよう願いたいものです。その折には、引き続きご賛同・ご協力いただきますようお願い申し上げます。本場にありがとうございました」

同協会では、次回には神戸市内の施設にとどまらず、まず協力会員会社の所在地地域の施設にプレゼントを拡大することを検討したい、としている。

2月に総会開催を予定

兵庫県協会は、2月24日、午後3時より、サンパルビルで通常総会を開催する。

総会終了後に懇親会を開き、(午後4時30分～6時30分)メーカー各社による新製品の情報提供やビンゴゲームを予定。なお、会費は無料となっている。

大阪
理事会を開催(1/29)
事業報告等が行なわれる

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会(梅原靖三会長)は1月29日、理事会を開催。(大阪後楽園ホテル、午後4時～6時、出席16名・委任状6名・オブザーバー2名・傍聴者2名)

同理事会では、左記について審議を行なった。

◎会費規定1部改定の審議

会費規定改定委員会(森本登委員長)が作成し、本理事会に提出している台数会費改正試案を、事務局が朗読後審議した。

その結果、試案中の営業機械の範囲について、もっと具体的に記載するほうが分かりやすいのではないかの意見があり、「乗物等はふくむ」は削除し、「金銭両替機・飲料自動販売機等は除く」と変更し、その他は原案通り承認された。

◎第9回定期総会の打合せ
①平成4年事業報告の件

事務局より事業報告があり、1部字句訂正後承認、総会に提出する事になった。

事務局より事業報告があり、1部字句訂正後承認、総会に提出する事になった。

②平成4年収支報告の件

③平成5年事業計画案の件

④平成5年収支予算案の件

⑤理事全員任期満了につき選任の件

⑥監事全員任期満了につき選任の件

⑦会費規定1部改定の件

⑧総会開催予定日の件

⑨平成5年度新春賀詞交歓会の収支報告

事務局より、標題交歓会の収支報告があり了承する。な

お、平成6年度の交歓会は、平成6年1月7日、東洋ホテル、午後6時30分より開催するとの報告があった。



大阪府協・理事会を開催(1月29日)

和歌山

(株)AOUに加盟申し込み書を送付

和歌山県アミューズメント施設営業者協会(金谷晴夫会長)は、12月10日の設立総会を経て正式発足したが、同協会に於て、(株)AOUへの加盟が決議されたのに伴い、同入会申し込み書を送付した。

(株)AOUへの入会は、同理事会の承認が必要で、近々にその手続きがとられ、正式に承認となれば、43番目の加盟団体となる。

都 京

理事会を開催(1/28)

11月にAOU全国大会開催を決定

京都府健全娯楽業協会(吉田勲会長)は1月28日、理事会を開催。(京都市「あじび」・7階・花心、午後6時30分〜7時30分、出席10名・相談役1名)

理事会では、左記について審議が行なわれた。

◎AOU全国大会京都開催決定の件

AOU全国大会を平成5年11月10日〜11日、京都で開催することに決定した。これにもとづき準備委員会を近日中に開催する予定。同委員会には、各委員必ず出席するよう要請があった。

◎第11回KAO総会開催予定の件

同総会を平成5年3月5日、京都タワーホテル、午後2時〜4時の日程で開催される予定。これに先駆け、総会開催準備委員会が2月23日、日本科学遊園地内KAO事務局、午前11時〜午後6時の日程で開催される。同準備委員会までに決算報告書をまとめ、今期予算案、その他の資料作成を行なう。また、来賓の招請は、例年通りとする。イベントの実施については、準備委

員会で決定することになった。

◎その他

府下風営8号営業店の実態調査、新規開店営業者の入会勧誘等を積極的に行なうことの確認があった。

総会終了後、出席理事全員参加のもと新年懇親会が行なわれた。

山 岡

理事会を開催(1/18)

会費の使用法について等を審議

岡山県アミューズメントマシオペレーター協会(松田次雄会長)は1月18日、理事会を開催。(三光荘・3Fパブリック、午後3時〜、出席15名)

同理事会では、会長より新年・開催の挨拶後、左記の議題について審議を行なった。

◎輪投げの件

保管場所、故障に対しての対策、同協会の使用・維持について

◎会費の使用の件

・会費の使用と会費の負担について

・協会として、管理運営のできるゲーム場の出店計画

◎1ゲームの料金の件

・テレビゲーム機・クレイゲーム機等の料金設定、市場の安定化

・低料金での使用の自粛とお

願い

◎イベント参加の件

コンベックス岡山(3月19日〜21日)、岡山桃太郎まつり(4月17日、18日)などの出店計画について

◎その他

・8号営業者(ゲームセンター)の新会員勧誘について

・中国地区技術研修会開催の案内(3月1日、2日)

・AOU1993アミューズメント・エキスポの案内(2月16日、17日)

・香川県アミューズメントマシオペレーター協会(外山喜平会長)との交流会の説明と案内(3月1日、2日)

・模範優良表彰店に優良マークの配布を行なう。

・初出席者の紹介・挨拶

・カプコン、(株)エヌ・エヌ・ケイ

また、午後5時から、同所(3F吉井の間)に於いて新年会が開催された。

島根

◎例会を開催(1/21)

技術研修の参加要請等が行なわれる

島根県アミューズメントマシオペレーター協会(福田照三会長)は1月21日、例会を開催。(ステックビル、午後2時〜、出席7名)

同例会では会員の募集が検

討された他、3月1日〜2日、小郡ホテルにて予定されている中国地区技術研修会への参加要請、AOU1993アミューズメントエキスポの入場券配付が行なわれた。

又、来賓の島根県警防犯部防犯少年課・雑賀課長補佐と松江警察署防犯少年課・大野係長より、補導状況、非行事例の説明があり、注意、指導が行なわれた。

愛媛

◎定例会を開催(1/13)

今後の行事予定報告等を行なう

愛媛県アミューズメントオペレーター協会(福嶺敏会長)は1月13日、定例会を開催。(サンデーサン中央店、午後3時30分〜5時)

同定例会では、左記について審議を行なった。

◎傘下営業者の営業所数等の調査について

◎コピー部品を使用した不法行為について

「ストリートファイターII ダッシュ」の基板に、コピーした部品を使用して手を加え、販売されたり、このゲーム機が店頭に設置されて営業に供されているのが発見されている。

◎模範優良店表彰マークについて

討された他、3月1日〜2日、小郡ホテルにて予定されている中国地区技術研修会への参加要請、AOU1993アミューズメントエキスポの入場券配付が行なわれた。

又、来賓の島根県警防犯部防犯少年課・雑賀課長補佐と松江警察署防犯少年課・大野係長より、補導状況、非行事例の説明があり、注意、指導が行なわれた。

愛媛

◎定例会を開催(1/13)

今後の行事予定報告等を行なう

愛媛県アミューズメントオペレーター協会(福嶺敏会長)は1月13日、定例会を開催。(サンデーサン中央店、午後3時30分〜5時)

AOUより送付されてきたので、各事業所長へお渡しする。

◎AOUニュース12月号配布について

◎今後の行事内容について

・第17回AOU広報委員会(梅田OSホテル、1月22日)

・AOU四国地区協議会、新年会、ゴルフコンペ(ワシントンホテル徳島、1月26日・27日)

・AOUアミューズメントエキスポ(日本コンベンションセンター、2月16日・17日)

◎次回定例会は、2月10日に開催する。

鹿児島

◎総会を開催(1/27)

業界の動向等が審議される

鹿児島県健全娯楽業協会(政須美夫会長)は、1月27日、総会を開催。(ホテルニュー鹿児島、午後3時〜、出席12名・オブザーバー3名)

同総会では、左記について審議が行なわれた。

◎AOUの活動と今後の業界動向について

①熊本県、佐賀県の協会設立の件

会長より熊本県、佐賀県の協会設立について左記の内容で報告があった。

AOU荒井専務理事と、九

州地区協から政地区協議会長、長友次期会長が1月25日に熊本・佐賀県警本部を訪問した。その結果、この3〜4月までには両県共、協会結成の見通しとなった。

◎第7回AOU九州沖縄地区技術研修会開催の件

同技術研修会は3月3日〜4日開催に向けて、各県協と提携し、具体的に推進中との報告があった。

なお、鹿児島県の参加人員割当については、6名となっており、審議の結果、今回はメンバー会員の参加はご遠慮いただくことになった。

〈参加社及び参加数〉

(株)九州ワールド商会・(株)中央レジャー産業・(株)第一音響・(株)南日本音響以上各1名、大見商事(株)2名

◎県交通安全フェア、シミュレーションゲーム機借用の要請について

来る3月20日〜26日、県立鴨池運動公園にて県交通安全フェアが開催される。ここで使用される二輪車、四輪車のシミュレーションゲーム機借用の要請があった。昨年までは、第1回セガ・ナムコ。第2回タイトー・大見商事。第3回セガ・ナムコとなっていた。この事をふまえた審議の結果、今回は再度タイトーと

州地区協から政地区協議会長、長友次期会長が1月25日に熊本・佐賀県警本部を訪問した。その結果、この3〜4月までには両県共、協会結成の見通しとなった。

◎第7回AOU九州沖縄地区技術研修会開催の件

同技術研修会は3月3日〜4日開催に向けて、各県協と提携し、具体的に推進中との報告があった。

なお、鹿児島県の参加人員割当については、6名となっており、審議の結果、今回はメンバー会員の参加はご遠慮いただくことになった。

〈参加社及び参加数〉

(株)九州ワールド商会・(株)中央レジャー産業・(株)第一音響・(株)南日本音響以上各1名、大見商事(株)2名

◎県交通安全フェア、シミュレーションゲーム機借用の要請について

来る3月20日〜26日、県立鴨池運動公園にて県交通安全フェアが開催される。ここで使用される二輪車、四輪車のシミュレーションゲーム機借用の要請があった。昨年までは、第1回セガ・ナムコ。第2回タイトー・大見商事。第3回セガ・ナムコとなっていた。この事をふまえた審議の結果、今回は再度タイトーと

州地区協から政地区協議会長、長友次期会長が1月25日に熊本・佐賀県警本部を訪問した。その結果、この3〜4月までには両県共、協会結成の見通しとなった。

◎第7回AOU九州沖縄地区技術研修会開催の件

同技術研修会は3月3日〜4日開催に向けて、各県協と提携し、具体的に推進中との報告があった。

なお、鹿児島県の参加人員割当については、6名となっており、審議の結果、今回はメンバー会員の参加はご遠慮いただくことになった。

大見商事で引き受けて欲しいという全体の結論となり、協会として、この2社から貸出し、要請に応えることになった。

◎同協会未加入店の違法営業について

同協会未加入の8号店において、年末年始の延長営業(県条例)の理解不十分のためか違法営業があったのではとの問題が出され、対応について審議された。その結果、左記の2点で全員の意見が收拾された。

①該当する業者に面識のある会員を通し、入会の勧誘をおこなう。適法営業に協力していただけるように働きかける。
②県条例で認められている、「時間延長営業」の詳細について協会事務局で調査する。
そのうえで、KKCなどよりなどで内容や運用方法など具体的に会員にお知らせする。

その後、準会員、正会員合同の会議を約35名の参加で開催、情報交換が行なわれた。

また、県警本部防犯課・田中営業係長が招かれ、関係法令等の講演が行なわれた。

6時より新年合同懇親会が県警本部・山元保安部長、宮内防犯課長、西署・永野防犯課長・南署・野元防犯課長出席のもと開催された。

山口 理事会を開催(1/26)

山口県健全娯楽業協会(萩田雅重会長)は、1月26日に理事会を開催。(湯本温泉大谷山荘、出席7名)

同理事会では左記の内容について審議が行なわれた。

◎中国地区協議会の技術研修会について

1月29日、山口グランドホテルにて、中国地区協議会、タイトー、ナムコ、セガの3社と山口県協会役員とで同ホテルで行なわれる中国地区協議会の技術研修会(3月1日・2日)についての精密な打合せを行ない、AOUに正式に申請することになった。なお、技術研修会の諸義内容については、会員に行なったアンケート調査の結果にもとづき、検討する。そのうえで、講師の方に連絡することになった。

◎第8回総会開催予定について
同総会を3月24日、防長青年館で午後1時より開催する予定。

◎ゲーム中に起こる異常な発作について
ゲーム中に異常な発作が起こり、国内外で問題になって

いる。この件について、各メーカーが調査したところ、中国地区でもいくつかの発作又は、異常な症状が起こっていることが判明。詳しい原因はまだ分かっていないが、何らかの対策を打たなければならぬとの報告があった。

総会終了後、12名出席のもと新年会が開催された。



山口県協・理事会、新年会を開催(1月26日)

兵庫 理事会を開催(1/14)

会計報告等が行なわれる

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会(河合久雄会長)は1月14日、第5回理事会を開催。(サンパルビル、午後4時～6時、出席11社12名)

同理事会では左記の内容の審議を行なった。

◎第8期定時総会の件

◎会計報告について

◎ぬいぐるみ寄贈の件

来期も継続して実施する。

福岡 例会を開催(1/27)

今年の計画等を審議

福岡県健全娯楽業協会(長友隆典会長)は1月27日、新年会を兼ねた例会を開催。(福岡アークホテル、午後1時～)

同例会では、県警より来賓を招き、今年の計画等について話し合った。

新潟 理事会を開催(1/12)

新会員報告等がなされる

新潟県アミューズメントオペレーター組合(石川忠太理事長)は1月12日、理事会を開催。(大興商会内事務局、午後4時～6時、出席9名)

同理事会では、左記の議題について審議を行なった。

◎2月9日開催の新年会を兼ねた例会での議事内容の検討

◎新会員入会の件
(株)ダイワ(本社・秋田、坂武社長)の入会を承認、例会にて各会員に紹介されることとなった。

神奈川 臨時総会を開催(1/18)

新会員等が報告される

神奈川県アミューズメントマシン・オペレーター共同組合(宮治実理事長)は1月18日、臨時総会を開催。(湯本「ふじやホテル」、午後5時～、出席19名、委任状12名)

同総会では、昨年11月13日の理事会に於いて決定した役員を承認した。
また、終了後、メーカー8社も出席し、懇親会が行なわれ大いに親睦を深めた。

静岡 役員会を開催(1/17)

事業計画等が審議される

静岡県アミューズメント協会(杉山勉会長)は1月7日、役員会を開催。同役員会では、左記の議題について審議を行なった。

◎本年度事業計画

◎本年度予算計画

◎定款改訂作成内容の確認

◎AOU本部の活動状況報告

AOUエキスポの概要説明等
また、今回、新たに広報委員会を設置、同委員会の担当理事を早見一義氏に決定した。

「提言」への投稿を募ります

「AOUニュース」では、「提言」欄を設け、広く業界内外の皆さんのご意見投稿を募っています。

会員所属オペレーターの皆さん、更に、本紙をご覧頂いている関係官庁及び関係諸機関の皆さん、日頃、疑問を感じておられること、不満に思っておられること、そして、業界に関する建設的な提言等、どしどしと事務局までお寄せください。

原稿の長さは、800字以内を目安として頂ければ幸いです。

「各地協会だより」をお寄せください

「AOUニュース」の4、5、6面の「各地協会だより」は、会員協会が紙面を通じて交流し、学び合い、懇親を深めて頂くページです。

総会、理事会、例会、委員会等の議事内容の他、ゴルフコンペ、親睦旅行等のニュースも歓迎致します。

尚、写真(カラーでもモノクロでも結構です)を添えて頂ければ幸いです。

●当委員会では、限られた紙面ではありますが、オペレーターの機関紙である「AOUニュース」をよりよきものとして参りたいと願っています。ご要望をお寄せください。

総AOU広報委員会

第12回健全営業推進委員会(1月26日)



検討して、事務局が作業を担当することになった。

2、健全営業に反する店舗について

賭博営業者の及ぼす悪影響や通報制度の強化等について種々の意見交換が行なわれたが、まず、一般のアミューズメント施設営業者の健全化促進を徹底することが先決であるとの意見に達した。

当委員会の委員が所属する都道府県で、100パーセントの専門業者に協会加入してもらうモデルケースの実績を挙げたい。については、来年度予算にその費用を組み入れて実践に移すことに意見が一致した。各委員が所属の協会と協議の上、次回の委員会でモデル県を決定することにした。

3、巡回ゲームイベントについて

広報委員会が計画している、

身障者対象のゲーム大会とAOU主催の全国ゲーム大会に当委員会も協賛するかどうかについて検討した結果、アミューズメント施設の健全化に傾注することが当面の最大課題であることから、本件は広報委員会の活動に委ねることにした。

4、その他

①全国大会の日程の前後に、開催地周辺のロケーションを委員で視察することが提案され、全員賛成した。

②来期予算につき事務局から提示された通常活動費に加えて、議題②とその他①で決議した費用概算を組み入れることが討議された。

なお、予算案は後日決定する。

委員会終了後、北区曾根崎「八幸」に於て、新年会を行なった。



健全営業啓蒙ポスター(昨年制作)

警察庁生活保安課担当官と懇談「風営法に関する要望書」につき説明

1月14日午後2時より5時の3時間、事務局に於て、警察庁生活保安課の担当官2名との懇談が開かれた。

AOU側の出席者は梅原会長、駒井、真鍋、佐久間副会長、荒井専務理事、桐谷事務局長の計6名。

これは、昨年12月24日、生活保安課・坂東自朗課長宛に提出の「風営適正化法の解釈及び運用に関する要望、意見等について」の多岐に亘る項目につき、その提出時に十分な説明が行えなかったため、改めて「――要望、意見等について」の内容につき、その実情・実態を説明するために開かれたもの。

同文書は昨年9月、法務委員会に於て、会員団体にアンケート調査を実施。同委員会が原案作成したもの、理事会の承認を得て提出された。

3時間に亘る懇談で、その要望、意見趣旨の理解が深められたが、生活保安課でも実情調査が行われ、今後数回の意見交換を重ねた上で、回答となるよう。

警察庁保安部長に 中田 恒夫氏
生活保安課長に 瀬川 勝久氏

AOUの主務官庁である警察庁保安部で、保安部長、生活保安課長に右の通り人事異動があった。(括弧内前職)

◎警察庁刑事局保安部長 中田恒夫氏(警視庁総務部長) 経歴・京大法学部卒、昭和41

年警察庁入り、外勤課長、鹿児島県警本部長、関東管区警察局長、企画課長、警視庁総務部長。岡山県出身。51歳。

◎保安部生活保安課長 瀬川勝久氏(三重県警本部長) 経歴・北海道大学法学部卒、昭和46年警察庁入り、公安第一課理事官、外事課外事調査官、防衛庁調査第二課調査別室長、三重県警本部長。北海道出身。43歳。

尚、前保安部長の津和孝亮氏は警察大学校国際捜査研修所長に、前生活保安課長の坂東自朗氏は警務局付に転出となった。

景品の限度価額「市販価額500円」を厳守しよう!

- 景品1個の価額は、市販価額で500円以下でなければなりません。
- ◎景品価額は、あくまでも「1個を対象とした市販価額」であって、複数仕入による平均単価ではありません。
- タバコ・酒類・医薬品・刃物類・及び公序良俗に反する景品を提供しないこと。
- 明らかに遊技の対象とならなくとも、高額ゲーム商品を置くことは、客に誤解を与えるので絶対使用しないこと。
- 複数の少額景品で限度額を超える高額商品との交換をしないこと。又遊技の結果人的に手渡す景品についても限度額を厳守のこと。

第17回広報委員会(1/22)

アンケート調査の賞品抽選会
年間優秀機械の選出等を行なう

1月22日、第17回広報委員会(平本将人委員長)が開催された。(大阪・梅田OSホテル・3階会議室、午後1時50分～5時、出席委員・8名、梅原会長、桐谷事務局長)

①アンケート調査の賞品抽選会

今西委員より、次の通りアンケート集計状況の中間報告があった。

◎回収総数は4538枚(有効回答4523枚、無効15枚)

◎女性の回答率が30・1%(前回は2・1%)と激増。

◎会社員が32・5%と多く、回答者の平均年齢が更に高まった。

以上の概要報告の後、梅原会長、(旧大阪少年補導協会・松下事務局長の立合いを得て)アンケート回答者に対する賞品抽選会を行なった。(当選者は下記の通り)

◎更に、アンケートの回収状況から、次回のアンケート方法を検討。回収方法の工夫を考えていくことになった。

②年間優秀機械の選出

会員団体よりの推薦機械の集計結果をもとに、上位機種を選出。昨年度の表彰機種は対象外とし、「乗り物」2機種、「乗り物以外」を8機種、以上10機種より「グランプリ」1機種を決定した。

同優秀機械の表彰は2月16日、AOU'93AMエキスポの懇親パーティ会場(赤坂プリンスホテル、クリスタルパレス)に於て行なわれる。

③AOUニュースの掲載記事について

2月号では、昨年12月8日開催の座談会の特集。(3月号との分載も検討) 1月14日の警察庁担当官との風営適正化法の陳情書についての懇談会を掲載。

3月号ではAOUエキスポを特集。(併せて、カラー印刷を検討)

④平成5年度AOUステッカーの作成について

従来の都道府県名を入れての個別印刷を改め、1万枚を一括印刷とすることにした。尚、「苦情処理」の電話番号記入欄の廃止、年号を大きくする、等の変更を加えることになった。

⑤組織率向上のための広報活動について

AOUエキスポ開催と合わせたゲーム大会開催の可能性、各地巡回イベント、身障者・高齢者を対象としたイベント企画等が提案され、夫々につき、費用、開催方法等、検討を重ねることになった。

特に、身障者を対象としたイベントについては、大阪市で秋に行なわれる「作業所あつまれ」の催しに本格的に参画することにつき、今西委員が試案を作成し、検討することになった。

⑥来期予算について

今期予算と現状の出費状況をベースに、来期予算の概要を算出すると共に、身障者対象イベントについての予算措置を検討することになった。

⑦情報交換

◎AOU'93AMエキスポ出展状況、及び来年度の見通し。

◎警察庁陳情の件

◎8号対象外営業の現状

尚、委員会終了後、曾根崎の「多幸」に於て新年会を開催した。

第17回広報委員会に梅原会長、大阪府補導協会・松下会長(左より3人目)を迎え、「AOUゲーム場についてのアンケート」回答者に贈る景品の抽選会が行なわれた。ここに当選者を発表致しますと共に、ご回答をお寄せ頂いた皆様に厚く御礼申し上げます。



◎1等・ハワイ旅行(ペア)

岸田 智江(京都) 19その他学校
三根 順一(東京) 19大学生

◎2等・ファミリースポーツ券30万円

田中 倫明(鹿児島) 28会社員

◎3等・マウンテンバイク(ヘルメット付)

山本 茂子(岡山) 30会社員
山田富士美(愛知) 30会社員
持田久美子(東京) 27会社員
星 啓子(愛知) 23会社員
大藤 隆一(千葉) 12小学生

◎4等・一輪車(ヘルメット付)

宇喜多宗城(愛媛) 35自営業
居村 良則(神奈川) 48会社員
松平美和子(愛知) 20会社員
佐藤 智(群馬) 23会社員
長谷川有紀(愛知) 22会社員
大平 将輝(福岡) 21公務員

福本 哲雄(東京) 31会社員
直島 勇(大阪) 15高校生
国見 陽子(奈良) 13中学生
榛葉 圭介(神奈川) 18その他学校

◎5等・スポーツバッグ

高橋 裕幸(東京) 30会社員
小松 弘幸(静岡) 29公務員
福本 直也(愛知) 38会社員
石川 和代(千葉) 21その他
安藤 隆(大分) 14中学生
政安 英治(兵庫) 10小学生
松岡 佳子(愛媛) 21会社員
樋口 裕美(大阪) 27その他
門脇 秀行(山形) 21会社員
溝端 修平(大阪) 16高校生
久米 孝明(香川) 21大学生
松田 憲一(鹿児島) 16高校生
広野 貴之(埼玉) 13中学生
大曾根博樹(千葉) 16高校生
小坂 鈴子(千葉) 39その他
西村亜希子(埼玉) 19大学生
大越 重光(広島) 25会社員
須賀 昭教(千葉) 19その他学校
村上 加奈(大阪) 16高校生
福井 博之(千葉) 22会社員
庄司 信彦(岐阜) 24会社員
浜田 知彦(東京) 7小学生
加藤 和摩(宮城) 24会社員
太田 りえ(静岡) 23アルバイト
明石ちと子(東京) 42会社員
柳田 敦(新潟) 16高校生
松下日出男(愛媛) 37会社員
小林ちず江(埼玉) 19アルバイト
根本ミドリ(栃木) 24会社員
内山 幸治(東京) 21会社員

「平成4年度AOUアンケート」集計速報①

女性の比率が倍増30%、学識別で会社員が倍増33%に

第17回広報委員会(14頁参照)に於て、昨年12月に実施された「AOU(ゲーム場)についてのアンケート」の集計状況の中間報告が行われた。同報告は、⑤の「都道府県」となったが、これは回答ハガ

別、配布・回収報告」と、⑦の「学校・職業別回収報告」の2つより成っている。有効回収枚数は2・26%と前回の14・23%の約6分の1となったが、これは回答ハガ

キを受信人払いから発信人払いに変えたことの結果だろう。まず、地区別回収率では北海道が3・12%で最高、北海道が1・31%で最低。都道府県別では、埼玉が8

・20%で最高。続いて愛媛5・83%、神奈川5・65%、山形5・20%となっている。次に、回答者の構成比。まず男女別では、男性69・89%(前回84・95%)、女性30・11%(前回15・5%)と、女性が2倍に激増した。更に、学校・職業別構成比。これも、前回に比べ大きく変動した。年齢別構成比はまだ

出ていないが、全体として回答者の年齢の上昇が著しい。特に、会社員・公務員等の有職者が倍増。逆に、学生の回答率が激減と、AM施設

のデジタル化の進行を示すデータとなっている。各質問に対する回答状況、人気機種等、集計がまとまり次第、速報して参ります。

地区協議会		配布枚数	回収枚数		合計
			男	女	
北海道地区		3,500	29	17	46
東北地区	青 森	2,500	29	15	44
	秋 田	2,000	5	0	5
	岩 手	2,000	8	5	13
	宮 城	2,500	64	22	86
	山 形	2,000	73	31	104
	福 島	1,000	25	7	32
	合 計	12,000	204	80	284
北関東地区	茨 城	3,000	45	11	56
	栃 木	6,000	25	17	42
	群 馬	4,300	108	27	135
	埼 玉	2,500	137	68	205
	千 葉	3,800	113	49	162
	新 潟	3,500	81	39	120
	合 計	23,100	509	211	720
関東東海地区	東 京	28,500	402	118	520
	神奈川	6,000	245	94	339
	山 梨	1,000	26	10	36
	長 野	2,500	40	21	61
	静 岡	6,000	65	23	88
	合 計	44,000	778	266	1,044
中部北陸地区	石 川	2,000	34	9	43
	福 井	2,000	2	1	3
	岐 阜	6,000	47	25	72
	愛 知	14,000	136	103	239
	三 重	4,300	107	80	187
	富 山	—	1	0	1
	合 計	28,300	327	218	545

地区協議会		配布枚数	回収枚数		合計
			男	女	
近畿地区	滋 賀	2,500	15	12	27
	京 都	5,500	105	75	180
	大 阪	33,000	528	141	669
	兵 庫	10,000	136	58	194
	奈 良	2,500	51	26	77
	和歌山	—	16	2	18
	合 計	53,500	851	314	1,165
中国地区	島 根	1,800	19	6	25
	岡 山	5,500	79	67	146
	広 島	4,500	44	32	76
	山 口	3,000	38	18	56
	鳥 取	—	3	1	4
	合 計	14,800	183	124	307
四国地区	徳 島	2,000	17	6	23
	香 川	1,800	13	3	16
	愛 媛	1,800	62	43	105
	高 知	800	5	1	6
	合 計	6,400	97	53	150
九州沖縄地区	福 岡	2,500	42	24	66
	長 崎	3,200	20	13	33
	大 分	1,800	40	5	45
	宮 崎	1,800	11	3	14
	鹿児島	2,500	39	4	43
	沖 縄	2,500	9	3	12
	佐 賀	—	6	9	15
	熊 本	—	16	18	34
	合 計	14,300	183	79	262
総 計		199,900	3,161	1,362	4,523

事務局通信

●AOUエキスポの開催準備はほぼ万全。15日の設営・搬入、そして、16、17日の開場を待つばかりとなりました。●今年は昨年と同じ2スパンでの開催ですが、59社(昨年53社)、962小間(同763小間)と、昨年を大幅に上まわる出展を得ることができました。今年のお店を賑わすマシンのオンパレードです。ご期待ください。(桐)

編集後記

●昨年末に企画致しました「有識者を囲む座談会」を特集しました。前後編に分載をと考えましたが、出席者の皆さんの「乗り」を分断するにしのびなく、8頁を一挙に掲載。91年3月号以来の全16頁となりました。●こうした座談会は初の試みで、意を尽せぬ点もありましたが、どしどしチャレンジしたいと考えています。(平)

	男性	女性	合計	構成率	(前回)
小学校	211	85	296	6.5%	4.0%
中学校	297	33	330	7.3%	12.8%
高校	469	76	545	12.0%	24.3%
大学	468	134	602	13.3%	16.2%
その他学校	193	53	246	5.4%	9.2%
アルバイト	179	115	294	6.5%	7.5%
自営業	124	38	162	3.6%	2.4%
会社員	972	499	1471	32.5%	16.6%
公務員	100	27	127	2.8%	1.1%
その他	103	293	396	8.8%	4.9%
無回答	45	9	54	1.3%	1.1%
合計	3,161	1,362	4,523		
男女比率	69.9%	30.1%	100.0%		

クリーン アミューズメント

—— ストップ ザ ギャンブル ——

- ゲーム機賭博は犯罪であり、する人もさせる人も処罰されます。
- クリーンでこそそのアミューズメント、遵法営業を徹底しましょう。

警察庁保安部生活保安課

違法営業実態の連絡窓口として、ご利用ください。

違法営業実態の連絡窓口として、ご利用ください。		愛知県警察本部防犯部保安課	052(951)1611 (内)3375
北海道警察本部防犯課防犯課	011(231)2151 (内)2722	三重県警察本部防犯部防犯課	0592(26)2111 (内)2415
山形県警察本部防犯部防犯少年課	0236(41)6125 (内)2512	京都府警察本部防犯部防犯課営業係	075(451)9111 (内)2625
茨城県警察本部防犯部防犯課	0292(24)2111	大阪府警察本部防犯部保安第一課	06 (943)1234 (内)3316・3317
群馬県警察本部防犯部防犯課	0272(24)5454 (内)2514	島根県警察本部防犯部防犯少年課	0852(26)0111 (内)3145
神奈川県警察本部防犯部防犯課	045(211)1212	広島県警察本部防犯部防犯課	082(228)0111 (内)2613
静岡県警察本部防犯部防犯課	0542(54)4351 (内)2288	山口県警察本部保安部防犯課風俗係	0839(25)5111 (内)2216・2447
石川県警察本部防犯部防犯課風俗係	0762(62)1161 (内)2407	香川県警察本部防犯少年課特捜係	0878(33)2111 (内)2513
福井県警察本部防犯部防犯少年課	0776(22)2880 (内)288	福岡県警察本部防犯部防犯課	092(641)4141 (内)2827

新製品のご案内

商 品 名	メーカー	タイプ	予定価格	発売予定日	備 考
フック	アイレム	P C B	OP価格 17万8千円	2月23日	名画「Hook」を題材にしたアクションゲーム。全100種類の豊富な技を使いこなして宿敵フック船長をたたきのめせ!

SWEET FACTORY™

スウィートファクトリー

namco



ぬいぐるみしか
取れないなんて
ナンセンス!!

大きなショベルで
色々取れちゃうニューマシン

「遊び」をフレイットする
株式会社 ナムコ

本 社 千145 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3758)2311(大代)
販売部(東京) 千146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3758)2311(大代)
(大塚) 千564 大塚市大塚2-10-10 TEL 03(338)5111(代)
(名古屋) 千461 愛知県名古屋市中区東2-24-27 TEL 052(333)6305(代)
(福岡) 千812 福岡市博多区上戸2-12-24 TEL 092(474)5005(代)

©1993 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED

(仕様) 寸法: W1,680×D962×H1,340(前面) ※運送上より
原作部が予約可能。重量: 320kg 消費電力: 190W 〒91-4770