

AOU ニュース

愛されるゲーム場・親しまれる業界

エーオーユー

AOUニュース 3月号

発行人 社団法人全日本アミューズメント

施設業者協会連合会

〒101-0041 東京都千代田区神田須田町1-4-1

TSI須田町ビル 6F

TEL. 03(3253)5671~2

FAX. 03(3253)5688

編集人 AOU広報委員会

発行日 平成10年2月28日

理事構成の変更と会員の 年会費の増額等で協議 本年5月の実施を目途に検討 (第29回理事会)

AOUでは、2月19日、日本コンベンションセンターで理事会を開き、昨年末の懸案であった組織改編等について協議した。理事構成については意見の集約に至らず、運営委員会で再検討、会費増額については了承された。次の理事会、総会に提案の予定。

これまでの経過(組織改編)

公益法人については、これまで、運営の不透明性や専ら自己または特定事業者の利益を図るものとして、国民から厳しい批判を受けてきた。政府は、公益法人の「在り方」を刷新し、適正な指導監督基準を強力に推進するために、平成8年9月に「公益法人の設立許可及び指導監督基準」を閣議決定した。

AOUでは、これを受けて、昨年来、各種の会議等で閣議決定の資料を配るとともに、その趣旨についても折々に触れ説明し、特に留意すべき事項としては、

1には、理事の構成について、

「理事の現在数のうち同一業界(オペレーター)の関係者が占める割合は、二分の一以下とする。(理事数が15人の場合は、オペレーター7人、業界外から8人となる)」

2には、社団法人の事業は会員の会費で賄うこと(収益事業である「ショー」について慎重な取扱いを要する)等である。各種の会議では、説明の都度、疑問や意見が寄せられ、また地区協議会や各都道府県協議会においても、報告されてきた。またAOUでは、昨年8月に設置された特別委員会(委員長大野副会長)の検討案が本年2月の運営委員会に提案され、この度の理事

会において協議された。

理事構成の変更については、次のとおり特別委員会案に加えて、新たな意見が提案された。

両案は、法人の規模から見ても、余りに少数であれば法人の適正な運営を確保することが困難になるおそれがあり、一方、余りにも多数であれば理事会の運営が負担になるなど理事会の形骸化をさけることに留意して提案されたものである。理事会での協議は、理事会としての意見を集約するに至らないと判断して、さらに運営委員会で協議することにした。

提案された理事構成案

・1案	
理事 27名	
10地区協議会から	10名
広域オペレーターから	3名
業界外から(専務理事を含む)	14名
・2案	
理事 9又は11名	
業界内から	4又は5名
業界外から(専務理事を含む)	5又は6名

会費制度については、入江会長(運営委員会委員長)が次の趣旨説明をした。

「AOUの財務基盤については、平成2年の設立当初より問題を残しておりました。本来、公益法人の事業活動は会員の会費収入によって賄うべきもので、一部に不足する部分を他の事業からの収益で補うことが許されますが、ご承知のように、AOUは収入の大部分をエキスポの収益が占めています。このことは公益法人の適格性を著しく欠いており、いずれは改善をしなければならぬことでした。『公益法人の指導監督基準』にもその趣旨が取り上げられています。」

運営委員会では、この機会に会費制度の見直しを行ない、公益法人としての本来あるべき姿に近づけ、確固たる財務基盤のもとに健全な運営を行なう必要があると判断いたしました。

具体的に申し上げますと、AOUの年間事業費の1億円の2分の1に当たる5000万円の会費収入が当面の目標になりますが、現在、正会員会費が600万円、賛助会員会費が1100万円では3300万円の会費収入不足の状態です。

当面の目標を実現するには、単純計算で現在の年会費の6、5倍の年会費が必要になります。(6000+3300=9300万円)

運営委員会としては、『オペレーション売上げが低迷している現状を考慮すると、一気に6、5倍の増額は大きな弊害を生じかねない、第1ステップとして2倍までの会費値上げ、即ち、現状の1事業者当たりの会費年5千円を1万円に値上げしたい』との特別委員会案を了承しました。

なお、来期(平成10年4月1日より)から実施することとして、併せて事業計画を綿密に検討して、更に定款に定める有益な事業を重点的に進めたいと考えます。」

(3ページへつづく)



AOU 1998 アミューズメントエキスポ開催

(2月18・19日)

アミューズメント業界春の祭典「AOU1998 アミューズメント・エキスポ」が、2月18日・19日の両日、千葉市の日本コンベンションセンター(幕張メッセ)にて昨年同様の3スパン(第1、第2、第3ホール)の会場規模により開催された。

今回は、1017小間(昨年1039小間)の出展規模で、67社(昨年72社)が新製品を中心に出版された。入場者は1日目が、1万2110人(昨年1万3071人)2日目が、9498人(昨年1万0727人)で、2日間の合計が、2万1608人(2万3798人)となった。

●開会式 挨拶 要旨



(社)AOU 入江 昭造会長

現在、冬季オリンピックが開催されておりますが、今回出展されているメーカー各社

におかれましては、オリンピックで活躍している選手同様、アミューズメント業界における金・銀・銅に値するマシンを開発されて、AOU傘下オペレーターに感動と喜びと元氣を出させていただきありがとうございます。

また、年々増加傾向にある少年犯罪が社会問題となっており、AOUとしても無関心ではいられなく、今後

においても業界の姿勢を強く守り、青少年の健全育成に大いに気を配り、健全営業に力を注いで行く所存です。



警察庁生活安全局生活環境課 課長 石田 唱司

若者から家族連れまで幅広い層の方々が利用するなど、国民各層に親しまれる身近な娯楽の場を提供する営業として、着実に発展をし、社会的意義を有するものであります。

他方、国民生活に与える影響も強く、その果たすべき役割と社会的責任もますます大きく、業界に対する国民の目も厳しくなります。今後とも、

業界の指導的役割を果たす公益法人の団体として、協力なリーダーシップを発揮され、国民が安心してゲームを楽し



(社)JAMMA 中山 隼雄会長

むことができるように、業界の適切な運営に尽力願いたい。

メーカーとオペレーターの協力関係で自分たちの業界を盛り上げて行かなければならない。幅広いユーザーの取り組みについては、これまでの様にオペレーターの方々がメーカーにいい商品を要望するだけではいけない。メーカーとしても今までにない新しい商品を提供するという以外に、新しいシステムの導入などにより、ゲーム場、遊び場所そのものを新しい運営方法によって活性化を急がねばならないと、新しいユーザーであるライトユーザーの取り込みができない。これが今業界が直面している問題である。

●懇親会

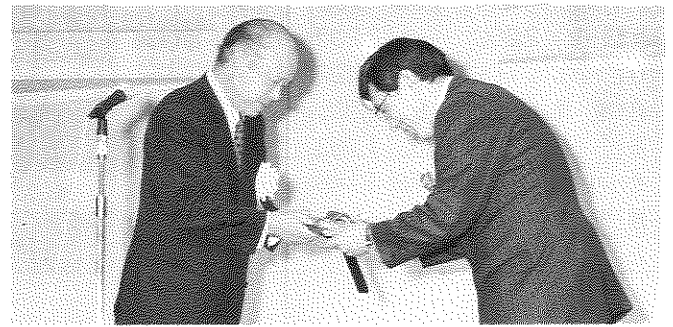
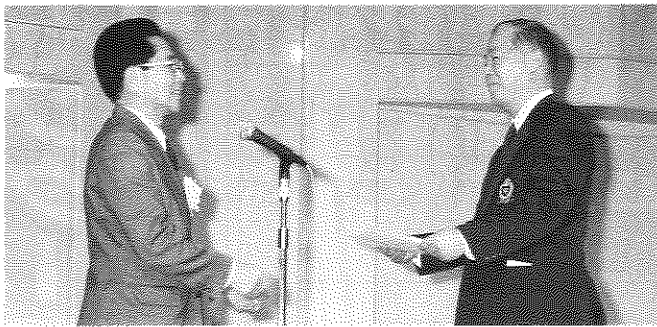
AOU懇親会が、AOUエキスポ会期中の2月18日の午後6時30分から、東京・港区の「赤坂プリンスホテル」にて開催された。アミューズメント業界関係者が参加して、例年通り盛大にとり行われた。

また、席上では平成9年度の年間優秀機械及び「ゲームの日」イベントの感謝状贈呈が行われた。

年間優秀機械は、平成8年10月1日より平成9年9月30日までに発売された機械の中

から、顧客の人氣が高く、売上に貢献した機械を、AOU会員の投票により選出され、入江会長より表彰楯が贈られた。なお、AOU会員が投票した結果の上位より、1社1機種が表彰された。

「ゲームの日」イベントは、今回は統一イベントとして、全国の社会福祉施設などに呼びかけ、多数の協会から協力をいただいた。その開催団体に内田実行委員長より感謝状が贈呈された。



「ゲームの日」イベント感謝状贈呈団体

栃木県アミューズメント施設営業者協会
茨城県アミューズメント施設営業者協会
埼玉県アミューズメント施設営業者協会
東京都アミューズメント施設営業者協会
静岡県アミューズメント協会
富山県アミューズメント協会
(社)AOU近畿地区協議会
広島県アミューズメント施設営業者協会
山口県アミューズメント施設営業者協会
香川県アミューズメント施設営業者協会
大分県アミューズメント施設営業者協会
長崎県アミューズメント施設営業者協会
鹿児島県アミューズメント施設営業者協会
沖縄県アミューズメント施設営業者協会

平成9年度年間優秀機械表彰

◎アーケード部門

電車でGO!/(株)タイトー

鉄拳3/(株)ナムコ

バーチャストライカー2/(株)セガ・エンタープライゼス
ザ・キングオブファイターズ'97/(株)エス・エヌ・ケイ
プリプリキャンパス/コナミ(株)

プリント倶楽部2/(株)アトラス

ポケモンボール/(株)バンプレスト

なんでもシール委員会/(株)ジャレコ

なんでもシール委員会/(株)アイマックス

◎乗り物部門

アンパンマンのしゃしんやさん/(株)ホーブ

アンパンマンのしゃしんやさん/(株)バンプレスト

ハローキティ定置式/日邦産業(株)

(1ページからのつづき)

会費値上げについて協議の結果、正会員の会費を増額して公益法人の本来の姿に近づけることが正しい選択であるとの結論に達した。値上げ額は運営委員会提案通り倍額の年間1万円とし、平成10年4月1日からの実施することにしたとめた。

風営法改正については、2月17日、入江会長、真鍋理事、櫻井専務理事が警察庁を訪問した際の8号営業に関する行政当局の対応を報告した。

①改正時期は本年5月、実施は平成11年3月の意向である。

②営業時間の延長については、法改正は行なわず、都道府県条例に委ねる模様。

③許可手続き等の簡素化については、必要な見直しを行なっており、5月の法改正後の検討になる。

善良な事業者には構造及び設備の変更等の承認申請を、事後承認で足りるとすることについても検討している。

④プリペイドカードについては、カード類の使用が一般化している現状から事業展開上の必要性について、一応の理解を示すが、青少年の健全育成との関係にも配慮が必要。

平成9年度「ゲームセンター利用者調査」集計結果

昨年11月に実施された「ゲームセンター利用者調査」のアンケート集計結果が先ほどまとまった。このアンケートはAOU、JAMMA、NSAの3団体共催による「ゲームの日」イベント開催を機に実施されたものである。

回答者による利用客層

男女別では、男性客が約53%で女性客が約47%となっており、男性と女性の比率が5・5に近づき、女性客の増加が顕著な伸びを示した。

学校・職業別では、小中高生及び学生が46・5%（小中高生のみでは34・9%）、会社員・主婦等の社会人が44・8%とそれぞれほぼ半数近くを占めており、ゲームセンターが社会の各層に愛好されている結果となっている。

年齢別では、20歳以下が47・5%、30歳以下が83・4%と圧倒的に若年層によって占められ、あらためて店舗の運営において青少年への配慮が欠かせないことが確認できる。

学校・職業別の回収状況

	男性	女性	合計	構成率
小学校	864	811	1,675	11.6
中学校	991	463	1,454	10.1
高校	1,219	680	1,899	13.2
大学	678	502	1,180	8.2
その他学校	285	206	491	3.4
アルバイト	414	295	709	4.9
サラリーマン	2,200	—	2,200	15.3
OL	—	1,422	1,422	9.9
自営業	298	65	363	2.5
主婦	—	1,763	1,763	12.2
その他	573	572	1,145	8.0
無回答	69	39	108	0.7
合計	7,591	6,818	14,409	100.0

利用客の男女構成比の推移

	男性	女性
平成9年11月 (14,409)	52.7%	47.3%
平成8年11月 (13,312)	61.8%	38.2%
平成7年11月 (21,834)	66.1%	33.9%
平成6年12月 (15,544)	71.4%	28.6%
平成5年12月 (10,474)	73.9%	26.1%

() 内は回答数

〈調査方法〉
当協会会員等の運営する全国のゲームセンターにアンケートハガキを配付し、利用者から郵送回収した。
〈調査期間〉
平成9年11月1日～平成9年11月30日
〈回収結果〉
回収数1万4,649枚
(内有効枚数1万4,409枚・無効枚数240枚)

質問1. どのような目的でゲームセンターに行きますか。

区分	ゲームを目的に	景品を獲得に	気分転換に	時間つぶしに	デートのときに	その他	無回答	合計
回答数	5,135	1,822	3,723	1,850	1,008	823	48	14,409
構成比	35.6	12.7	25.8	12.9	7.0	5.7	0.3	100.0

	小学校	中学校	高校	大学	その他学校	アルバイト	サラリーマン	OL	自営業	主婦	その他	不明	合計
ゲームを目的に	951	654	835	364	143	232	751	270	100	415	379	41	5,135
景品を獲得に	301	158	118	78	29	120	339	195	90	270	111	13	1,822
気分転換に	236	408	524	223	127	122	536	463	68	685	308	23	3,723
時間つぶしに	115	138	303	252	103	107	297	184	53	132	152	14	1,850
デートのときに	2	61	41	220	46	87	170	271	8	18	76	8	1,008
その他	64	32	70	40	42	40	104	37	42	236	109	7	823
無回答	6	3	8	3	1	1	3	2	2	7	10	2	48
合計	1,675	1,454	1,899	1,180	491	709	2,200	1,422	363	1,763	1,145	108	14,409

▼質問1▲
どのような目的でゲームセンターに行きますか。
ゲームセンター利用の動機

は、「ゲームを目的に」は35・6%（前回48・6%）と前回に比べ13ポイント激減しているのが注目される。

「景品を獲得に」は12・7%（前回10・7%）と、2つの動機を合わせ48・3%（前回59・3%）の客がゲームのプレイないしは景品を目的に来場している。「気分転換に」「時間つぶしに」「デートのときに」「その他」の消極派といえる客は51・4%（前回40・6%）のほり、利用客の動機は多岐にわたっている。昨年と比べ消極派の増加が目立った。

学校・職業別に見ると、小・中・高生では「ゲームを目的に」がそれぞれ56・8%、45・0%、44・0%といづれも全体より高く、「景品を獲得に」は小学生は18・0%、中学生は10・9%、高校生は6・2%と、中学生及び高校生は全体に比べ低い。

社会人を見ると、「ゲームを目的に」が27・4%、「景品を獲得に」が15・7%、「気分転換に」が29・0%となっている。その他目立ったところでは、「気分転換に」は、OLでは32・6%、主婦では38・9%と比較的多く、またOLは「デートのときに」が19・1%となっている。

質問2. 1カ月に平均何回位ゲームセンターに行きますか。

回数	1～3回	4～5回	6～10回	11回～15回	16回～20回
回答数	5,362	3,752	2,219	1,178	621
構成比	37.2	26.0	15.4	8.2	4.3

	21回～25回	26回以上	無回答	合計
	445	790	42	14,409
	3.1	5.5	0.3	100.0

▼質問2▲
1カ月に平均何回位ゲームセンターに行きますか。
1カ月間の利用回数は、「1～5回」が63・2％と半数以上を占めている一方で、「16回以上」が12・9％と利用回数の比較的多い客も目立っている。
11～18歳の利用客では、「16回以上」が18・8％と全体に比べ利用頻度が高い。

質問3. 1回行くときの位いますか。

時間	30分まで	30～1時間	1～1.5時間	1.5～2時間	2～2.5時間	2.5～3時間	3時間以上	無回答	合計
回答数	1,828	4,853	2,040	2,698	588	1,035	1,348	19	14,409
構成比	12.7	33.7	14.2	18.7	4.1	7.2	9.3	0.1	100.0

▼質問3▲
1回行くときの位いますか。
「1時間以内」が46・4％と最も多く、これに「1～2時間」が32・9％と続いている。両者をあわせると79・3％となり、利用客の大半は「2時間以内」で遊んでいることになる。また「2～3時間」は11・3％とぐんと少なくなる。

質問4. 1回にどの位ゲーム代を使いますか。

金額	200円まで	200～500円	500～1000円	1000～1500円	1500～2000円	2000～3000円	3000～5000円	5000円以上	無回答	合計
回答数	785	2,792	4,251	1,488	2,156	1,536	755	633	13	14,409
構成比	5.4	19.4	29.5	10.3	15.0	10.7	5.2	4.4	0.1	100.0

▼質問4▲
1回にどの位ゲーム代を使いますか。

質問5. カラオケや遊園地と比べてゲームセンターで使う費用はどうか。

区分	高い	普通	安い	無回答	合計
回答数	2,143	6,708	5,503	55	14,409
構成比	14.9	46.5	38.2	0.4	100.0

▼質問5▲
カラオケや遊園地と比べてゲームセンターで使う費用はどうですか。
1回あたりの消費額は、「500円まで」が24・8％、「1000円まで」が54・3％と、半数以上の客が1000円以内で遊んでいる。また利用客の約80％は2000円以内で遊んでいる。これは、質問5に見るように、ゲーム料金が「普通」または「安い」と答えた客が84・7％と、ゲーム料金に対して高い満足度を示している。

1回当たりの消費額の過去の推移

	200円まで	200～500円	500～1000円	1000～2000円	2000～3000円	3000～5000円	5000円以上	無回答	合	計
平成9年11月	785	2,792	4,251	3,644	1,536	755	633	13	14,409	
平成8年11月	684	2,320	3,554	4,021	1,588	607	529	9	13,312	
平成7年11月	914	3,823	5,761	5,923	3,241	1,239	930	3	21,834	
平成6年11月	914	3,075	4,422	3,649	2,044	821	604	15	15,544	
平成5年11月	548	1,804	3,213	2,543	1,463	501	393	9	10,474	

を示している結果を反映しているといえる。
年齢別では、11～18歳では「500円まで」が40・1％、「1000円まで」が71・8％、他方、「3000円以上」が2・2％である。18歳未満については利用頻度あるいは高額消費が青少年の健全育成上注意を要する。
また前回の調査結果と比較すると、少額化の傾向を示している。

質問6. ゲームセンターの様子はどうか。(複数回答)

区分	明るい	きれい	楽しい	入りやすい	気分がよい	暗い
回答数	6,177	4,079	9,863	6,210	2,400	281
構成比	20.6	13.6	32.8	20.7	8.0	0.9

	汚れている	つまらない	入りにくい	気分が悪い	合計
	506	145	245	137	30,043
	1.7	0.5	0.8	0.4	100.0

▼質問6▲
ゲームセンターの様子はどうか。(複数回答)
「明るい」「きれい」「楽しい」などの肯定的な回答が95・7％を占め、管理者の努力が確実に成果をあげている結果となっている。否定的な回答は4・3％ながら、多い順に「汚れている」「暗い」「入りにくい」とあり、改善に向けて一層の努力が望まれる。

質問7. 従業員の感じはどうですか。

	とても良い	良い	普通	悪い	ひどく悪い	無回答	合計
態 度	4,249	4,174	5,607	292	68	19	14,409
(構成比)	29.5	29.0	38.9	2.0	0.5	0.1	100.0
言葉使い	3,908	4,199	5,998	215	44	45	14,409
(構成比)	27.1	29.2	41.6	1.5	0.3	0.3	100.0
服 装	3,898	4,293	5,922	188	46	62	14,409
(構成比)	27.1	29.8	41.1	1.3	0.3	0.4	100.0

質問8. 最近1年間でいやな思いをしたことがありますか。

区 分	ない	いじめにあった	たかりにあった	注意を受けた	機械の故障で	従業員とのトラブルで	その他	無回答	合 計
回答数	11,065	214	225	397	1,817	147	483	65	14,409
構成比	76.8	1.5	1.6	2.7	12.6	1.0	3.4	0.4	100.0

▼質問7▲

従業員の感じはどうですか。「態度」「言葉使い」「服装」のいづれにおいても、「悪い」「ひどく悪い」の否定的な回答は、前回と比べ減少しており、接客への改善努力が示された。利用客の約97%が「とても良い」「良い」「普通」と回答しているが、店舗の管理者としては、少なくとも「良い」と評価を得て初めて満足できる結果といえるだろう。

▼質問8▲

最近1年間でいやな思いをしたことがありますか。利用客の23・2%が「いやな思い」をしている。前回では「いやな思いをした」は24・7%、「機械の故障で」は13・6%で、改善にはほど遠いと言わなければならぬ。故障した機械の放置は、店舗の評価を下げ、サービスの問題をあることを肝に銘じて、機械の点検には一層の注意を要する。

また「注意を受けた」「従業員とのトラブルで」が3・7%とあり、青少年への教育的配慮を持ちつつ、サービスの向上としての節度ある接客を期待したい。

▼質問9▲

どんなゲーム機が好きですか。3つ選んで下さい。

テレビゲーム機を選んだ方は、どのタイプのゲームが好きですか。質問9. どんなゲーム機が好きですか。3つ選んで下さい。

1. 格闘技ゲーム	3,346	1. テレビゲーム	6,445	8. ガンゲーム	1,606
2. シューティングゲーム	1,803	2. 景品の出るゲーム	6,443	9. シュミレーションゲーム	1,491
3. パズルゲーム	1,130	3. メダルゲーム	4,974	10. モグら叩きゲーム	1,228
4. クイズゲーム	947	4. プリントクラブなど	4,416	11. 乗り物	1,186
5. スポーツゲーム	901	5. ドライブゲーム	3,398	12. ビンボールゲーム	398
6. 麻雀ゲーム	605	6. スポーツタイプのゲーム	2,580	13. その他	189
7. その他	162	7. 占い機	1,976		

▼質問10▲

あなたはこれからもゲームセンターで遊びますか。あなたはこれから何くらいまで遊びに行くと思いますか。

95・9%の利用客が「これから遊びに行く」、また半数を超える58・2%の利用客が「40歳まで遊びに行く」と答えた。

質問10. あなたはこれからゲームセンターで遊びますか。

区 分	これからも遊びに行く	回数は減っても、時々に行く	ほとんど行かなくなる	無回答	合計
回答数	10,526	3,288	308	287	14,409
構成比	73.1	22.8	3.1	2.0	100.0

あなたは何くらいまで遊びに行くと思いますか。

区 分	20歳まで	25歳まで	30歳まで	40歳まで	50歳まで	60歳まで	ずっと	無回答	合計
回答数	1,522	1,665	2,555	1,656	686	191	5,854	280	14,409
構成比	10.6	11.6	17.7	11.5	4.8	1.3	40.6	1.9	100.0

25・0%が「ずっと遊びに行く」となっているものの、一方では「20歳まで」が30・0%、「25歳まで」が17・0%、「30歳まで」が19・1%と、3分の2の利用客が「30歳まで」と答えた。

18・3%の利用客では、60・3%が「40歳まで遊びに行く」と、11・7歳の利用客に比べるとぐんと増えている。

協会役員が語る



「地域に密着した アミューズ広場」

山口県アミューズメント施設営業者協会
会長 萩田 雅重

山口県にも青少年健全育成団体は沢山ありますが、それらの協会さんで決められているゲームセンターへの青少年の立入り規則は原則として保護者同伴であれば、もちろん風営法遵守でオッケーとなっております。私はそろそろアミューズのロケーションは青少協の団体等から規制されない地域と密着したロケーション創りをすべきだと思っております。そのためには地域が何を求めているかの情報を沢山集める必要があります。例えば高齢者に優しく青少年には確りとしたマナーを教え楽しく安心して遊べる空間づくり接客接遇の上手な店、その地域の観光、特産品等の情報の展示お客様の意見等々常に考えながら行動する店舗管理者の育成こういった店づくりへの努力がアミューズ業界の社会的地位を向上させるのではないのでしょうか。又ゲーム機に関しましては現在一般社会で問題になってい

「いじめ」や「環境問題」の解決に協力できる様なビデオソフトの開発、例えば自分が「いじめ」をした場合いじめられた者がどうなるのか、学校、マスコミ、親がどうなっていくのかユニークなキャラクター等でいろいろな要素、条件を組み込むことにより「いじめ」の本質を学習できる様なソフト、あるいは地球環境にしても温暖化現象のシミュレーションゲーム、気象学者やその他の関連学者の長年の研究数値等を入力しておき五年後の地球の気温を予想したりその結果日本がどうなるのかニューヨークがどうなるのかオランダがどうなるのか、又その入力数値や条件を自分独自の予想数値に換えてみると結果がどうなるのかより緻密で奥の深いものでいて楽しいシミュレーションゲームなんかもあってもよいのではと考えます。言うまでもなく現在は戦国時代であります。弱肉強食であります。アミューズ業界が発展していくためには、ロケーション及びマシンの両面から考え社会地域が必要としていることを常に頭にいれて行動する優れた人材が必要不可欠であると思われし自分達の職業に誇りをもつべきだと思います。このアミューズ業界は現在及び未来の社会で役にたつ多くの事ができる業界であり又自分達が創りあげていくのだという理念を持つべきだと思います。ビデオゲームで子ども達が失神してしまうことがあるとマスコミで報道された事がありました。これはアミューズ業界に発生した障壁であります。適切でスピーディーな解決策が必要であります。このアミューズ業界は現代社会に絶対必要な業界なのですから、だから全力でその壁を取り除かなければなりません。ブライドのある人材を多く育て地域と「ふれあい」のあるアミューズ業界に発展させようではありませんか。



各地協会

だより

県臨時総会を開催

手次期会長に葛西氏を
岩選出 2月6日

岩手県アミューズメント施設営業者協会(佐藤義雄会長)は

2月6日、臨時総会を開催した(盛岡市・岩手ふれあいランド、午後1時～3時、出席者10名)。

同臨時総会では、来期が役員の改選期にあたるため、その変更案を策定、4月7日に開催予定の平成10年度総会にて承認を得ることとした。

その他、経済不況に伴う売上低下について話し合ったが、その原因としてはPHSや携帯電話の普及、消費税の増加、家庭用ゲーム機の普及などが挙げられた。

県通常総会並びに1月例会を開催

1月26日

静岡県アミューズメント協会(加茂善康会長)は1月26日、通常総会並びに1月例会

を開催した(伊豆長岡・三楽荘、通常総会・午後3時35分

4時15分/1月例会・4時15分/5時15分、出席者・会員19社・賛助会員10社)。

総会では、平成9年度事業報告並びに決算報告、平成10年度事業計画案など通常総会議案を審議、承認された。

◎新入会員の報告

(株)トップ産業、(株)エスケイジャパンの2社が賛助会員として入会したことが報告された。

◎各委員会の報告

・親睦委員会/研修旅行、ゴルフコンペにつき報告。

・事業委員会/カレンダーの反省と今年度の方針、社会福祉事業の見直しにつき報告。

・購買委員会/会員間の売ります買いますの再開実施予定を報告。

◎静岡県風俗環境浄化団体連合協議会関係

静岡県風俗環境浄化団体連合協議会(仮称)が、関係16団体と県警の参加により、12月9日(月)県警本部別館会議室にて初会合を開き結成された。その際、当協会の加茂会長が副会長に選出された。

県AOU栃木防犯協力

本会との合同理事会を開催 2月9日

栃木県アミューズメント施設

設営業者協会(入江昭造会長)

は2月9日、AOU栃木防犯協力会との合同理事会を開催した(宇都宮市・ホテルニューイタヤ、午後3時30分)、出席理事12名、栃木県警察本部・機生活安全部長、島課長補佐、新井係長)。

◎AOUエキスポ開催の件

◎AOUの最近の諸問題について

◎平成10年度AOU栃木ならびに防犯協力会の総会に関する件

◎少年犯罪防止、覚醒剤乱用防止に関する決議の件

来賓の島課長補佐より、最近における少年犯罪や覚醒剤乱用事件の栃木県内における詳細な説明があり、同協会では、「青少年による覚せい剤・シンナー等の薬物乱用並びに危険な刃物の携帯の防止を図るため、「青少年を覚せい剤等薬物から守ろう・危険な刃物を携帯させない」決議を採択した。

神奈川県 神奈川県アミューズメント施設設営業者協会設立総会を開催

1月21日

1月1日付けで神奈川県アミューズメント施設設営業者協同組合から神奈川県アミューズメント施設設営業者協会へと組織変更した同会では1月21

日、設立総会を開催した(川崎市国際交流センター第4会議室、午後1時〜4時30分、出席23名)。

開催にあたって前理事長の(有)東横娛樂・村山嘉男社長が協会設立について挨拶。「協会設立にあたっては、AOU、県警などから組織率のアップを再三言われてきた現状、協会組織にしないと組織の拡大は不可能であるという結論に達し、共同購買にも限界があるということから協会にしようということになりました。AOUに対して神奈川県が最後の協会加入ということですが、新生・神奈川県の協会活動に皆さんのお力を貸して頂きたいと思います」と話した。協議会規約についての説明の後、無記名投票による方式で、役員等の選出が行われた。その結果、会長には村山嘉男氏が選出されたほか、副会長には(有)サンインターナショナルリミテッドの谷義雄氏、(株)ピープルの中村鉄也氏が選ばれた。

県第1回理事会を開催 山当局への対応の在り方等 岡につき審議 1月12日

岡山県アミューズメント施設営業者協会(松田次雄会長)は1月12日、第1回理事会を開催した(岡山市・すし友、午後6時〜、出席者10名)。同理事会では、昨年11月に日没後に16歳未満の少年がゲームをしていたことを当局から指摘された事例について同協会としての対応と経営者、従業員との在り方等について協議した。

協議の結果、①窓口従業員の来店者に適切な対応をさせるための再教育、②従業員が当局の注意や調査を受けた場合の、営業者(経営者、上層部)への速やかで正確な報告のための教育、③この件に対する会員全員の改める反省と再度の勉強の申し合わせ、の以上3点を決定した。警察生活安全部、防犯協会に対して、青少年対策に関する講習会、勉強会を開催することにした。

鹿児島県第16回理事会並びに 第31回総会を開催 1月23日

鹿児島県アミューズメント施設営業者協会(黒葛勝行会長)は1月23日、第16回理事会並びに第31回総会を開催した(ホテルニューカゴシマ、午後4時〜5時、出席者9社・12名、委任状1名)。

長)は1月23日、第16回理事会並びに第31回総会を開催した(ホテルニューカゴシマ、午後4時〜5時、出席者9社・12名、委任状1名)。

◎「ゲームの日」イベント報告
事務局より11月16日の始幸風園、11月19日の皆与志やまびこ学園等のイベントの実施状況について報告した。

◎景品上限価格800円の影響について
1プレイ200円で営業している所もあるが、売上げ、反響は感じられない、との意見でまとめられた。

◎「青少年環境作り」懇談会について

◎AOUエキスポについて

県理事会を開催 縄ゲームの日結果報告 沖等行なう 1月21日

沖縄県アミューズメント施設営業者協会(仲順利治会長)は1月21日、理事会を開催した(株)沖縄ペンタース内事務局、午後2時〜、出席者7名)。

◎第3回「ゲームの日」結果報告

◎AOUエキスポ参加について

◎平成9年度年会費納入状況について

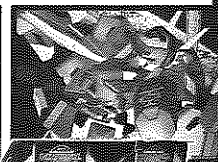
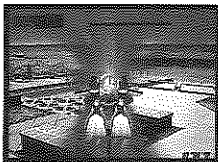
◎前回理事会議事録の承認について

進化を遂げたバーチャロイドたちの 新たなる戦いの幕開け。

待望のバーチャロン続編、ついに登場。

12機種の超高性能バーチャロイドが繰り広げるスーパーバトル。

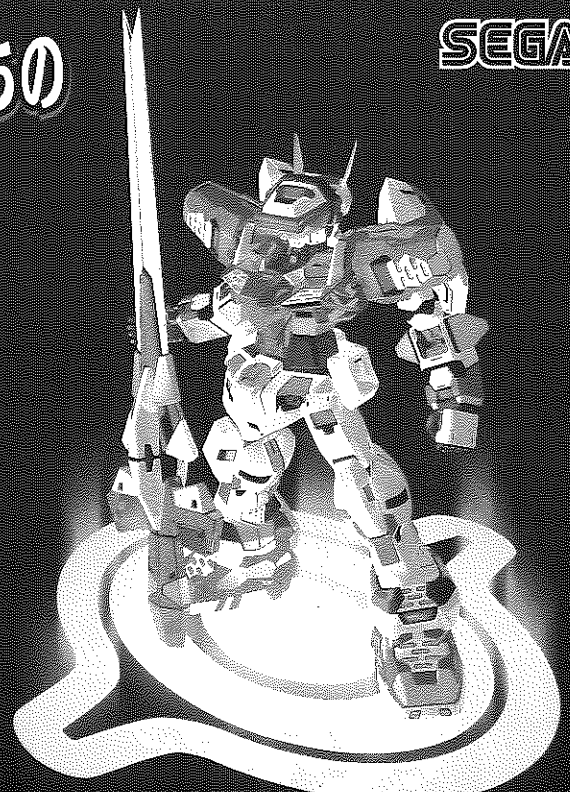
リアルタイム3D-CGボード「MODEL3 Step2」を使用。バーチャロイド達のより細かなディテール表現、立体的に構成された戦闘フィールド、飛び交うビームや実弾、幾重にも折り重なる爆発……等、様々な場面でその能力を発揮。ハイクオリティなCG表現を現。



CYBER TROOPERS
REBORN-7-1001
VIRTUAL
ORATORIO TANGRAM™

電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

1,631(W)×1,542(D)×1,862(H)mm
484kg AC100V 840W
21インチモニター×2 PAT.PEND.



©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東根谷 2-12-14
電話03(6737)7538 (国内販売部)
電話03(6737)7541 (AM関連機器販売部)
電話03(6737)7544 (アミューズメント海外事業本部)
電話03(6737)7523 (アミューズメント施設事業本部)
電話03(6737)7528 (アミューズメント施設本部)

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条 3-2-34 電話011(841)0248 (代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東 2-5-3 電話06(334)5336 (代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅前 5-7-5 電話092(452)6843 (代表)
広島販売 広島市中区河原町 11-17 フルミチビル 電話082(293)7979 (代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市中区東区社が丘 1-804 電話052(702)3003 (代表)
仙台販売 仙台市若林区節町東 3丁目 1-8 電話022(287)0930 (代表)