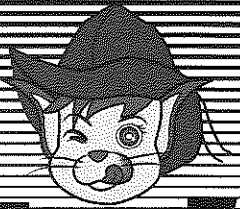


# NOU ニュース



AOUニュース 10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  
TS1須田町ビル6F

TEL. 03(3253)5671~2 FAX. 03(3253)5688

<http://www.aou.or.jp/>

編集人 AOU広報委員会

発行日 平成13年10月15日

明るく楽しいアミューズメントの創造

## 3団体「ゲームの日」(11月23日)に向け、ポスター完成!

**GAME's DAY 11.23.2001**

**ゲームの日**

全国に広がる愛を目撃せよ!  
全国9000のゲーム場で、同じイベントやアンケートプレゼントを企画

AOU、JAMMA、NSAの業界3団体による第7回「ゲームの日」まで1ヶ月余りとなりました。既報の通り、「アミューズメントラブ・エイド」「ファン感謝イベント」「来場者アンケート」に加え、今回は東京・池袋の「サンシャインシティ」噴水広場でのオープンイベントが大きな目玉。一般の人たちへもゲームセンターの健全性や楽しさをアピールすべく、8時間ノンストップのステージ(総合同会は、プロレス中継でおなじみの辻よしなりアナ)の他、ステージ周辺には最新、あるいは過去の名作ゲーム機を設置しフリープレイとする計画で、イベント実行委員会が詳細な企画を進めています。

## 毎月の「ゲームの日」(毎月23日)もスタート...

**またの名はファン感謝デー**

毎月23日はゲームの日

いつもゲームをゆかいに遊んでくれて、ホントにありがとう。いつも毎月23日を毎月23日と決めて、あつとあつとイベントも続々と企画中。併しは、このポスターのおおせでも。

11月23日の3団体「ゲームの日」は、毎月23日の「ゲームの日」の集大成です。



「ゲームの日」は、毎月23日の「ゲームの日」の集大成です。毎月の「ゲームの日」(毎月23日)もスタート...

告知ポスターはB全サイズで、1万枚を製作。10月中旬各都道府県協会に、アンケート用紙(50万枚製作)、オリジナルボールペン(1万本製作)、抽選箱(5000箱製作)とともに発送する予定となっています。目立つ場所に掲示し、11月23日の3団体「ゲームの日」をアピールしてください。

一方、AOUでは9月から毎月23日を「ゲームの日」として、全国の会員店舗でファン感謝イベントを積極的に進めるよう呼びかけていますが、こちらのポスター(B3サイズ)は9月中旬、各都道府県協会に発送済み。その際、店舗のイベントに利用できるように製作した「ゲームイプレイチケッ」(タテ5cm、ヨコ15cm)のサンプルも同封しています。このチケットは当面、無償配布します。原則として各社の希望枚数を各都道府県協会に一括して送付することとなっていますので、お問い合わせください。

「ゲームイプレイチケッ」は会員に無償で配布。メダルプレゼント、ゲームフリープレイ等のチケットとして有効利用を!

# 第9・10回政策委員会

## 第9回政策委員会

日時／平成13年8月28日午後2時～4時  
 場所／AOU事務局会議室  
 出席／10名+事務局2名  
 <主な内容>

◎「ゲームの日」について  
 ・ファン感謝の気持ちで毎月開催する「ゲームの日」について、地域活動委員会での検討の結果が平本委員長から報告され、これを了承した。  
 ◎財政基盤の整備について  
 ・設置機械台数調査の進捗状況について  
 ・事務局から同調査の回収状況と今後回収促進を図っていくことについて報告があり、これを了承した。  
 ◎全国大会の準備状況について



## 第10回政策委員会

日時／平成13年10月2日午後2時～4時  
 場所／AOU事務局会議室  
 出席／9名+事務局1名



<主な内容>  
 ◎財政基盤の整備について  
 ・財政研究会の永井委員長から同日行われた同委員会での討議内容について報告があり、これを了承。各都道府県協会長に、設置機械台数の調査票回収の徹底について協力を呼びかけることを確認した。  
 ◎その他  
 ・「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈基準」の改正  
 ・第39回アミューズメントマシンショーの入場者数  
 についての報告があった後、当面の諸問題について討議。

# 〈第4回〉 財政研究会

日時／平成13年10月2日午前11時～午後1時30分  
 場所／AOU事務局会議室  
 出席／8名+事務局2名  
 <主な内容>

◎財政基盤の整備について  
 ・事務局が、設置機械台数の調査状況について経過報告。全国大会時点に比べ大幅に回答が増えたが、なお充分とは言えないため、未回答の会員に調査票提供について再度依頼するとともに、各都道府県協会長へも状況を説明し、側面からの調査支援をお願いすることとした。



## 関東地区協議会・役員会

日時／9月23日午後3時～7時  
 場所／さいたま新都心「ラフレさいたま」  
 出席／各県協会会長および副会長8名  
 <主な内容>

◎青少年指導員養成講座について  
 ・関東地区協議会から10名の参加を決めた。  
 ◎店舗管理者研修会について  
 ・魅力ある企画を考え、来年2月ないし3月に千葉県で開催する。

◎地域懇談会について  
 ・茨城県の大会会長の企画で近々水戸市にて開催する。

◎地区協議会としての年中活動行事について  
 ・会員店舗に福祉貢献のための募金箱を設置する案が出され、具体化する方向で検討することとなった。

◎関東6県の親睦交流がなかつたことから、地区協議会主催、各県協賛で第1回ゴルフコンペを開催することとした  
 (11月16日、埼玉県「東松山カントリークラブ」)

◎監査役について  
 ・茨城県の大野佳之氏が就任

## 東北地区協議会・秋期理事会

日時／10月4日午後2時30分～5時  
 場所／岩手県雫石温泉「ホテル森の風」  
 出席／入江会長、谷本専務理事、東北6県の正副会長等計20名  
 10月1日に逝去した東北地区協議会・羽生会長を偲んで1分間の黙祷。続いてAOU

# 第39回アミューズメントマシンショー

(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)ならびに全日本遊園施設協会(JAPEA)が主催する「第39回アミューズメントマシンショー」が9月20日(木)～22日(土)の3日間、東京ビッグサイト(東1・2・3ホール)で開催された。



後援は、経済産業省、国土交通省、(財)自由時間デザイン協会、日本経済新聞社。  
 テーマは「遊から生まれる豊かな心」。出展55社(昨年は79社)。初日から2日間がビジネスデー、3日目はパブリックデーとし「東京ビッグサイトが巨大なゲームセンターになります。」として一般にアピールした(パブリックデーの入場は中学生以上1000円、前売り700円。小学生以下、60歳以上無料)。  
 来場者は、3日間で3万87名(昨年は3万4463名)。内訳は、ビジネス来場者2万601名(同・2万2159名)、一般来場者8912名(同・1万1434名)、プレス関係者574名(同・870名)となっている。  
 なお、初日である20日、午後6時～8時、帝国ホテルにおいて合同パーティが行われた。

入江会長の挨拶の後、次の内容の審議を行った。  
 なお、理事会に先立ち岩手県警察本部営業係長・大田淳氏を講師に迎え午後2時から講義を実施した。  
 (主な内容)

●店舗管理者研修会について  
 ・仙台市の「サンピア仙台」において平成14年3月に実施。内容は会員にアンケートをとり検討する

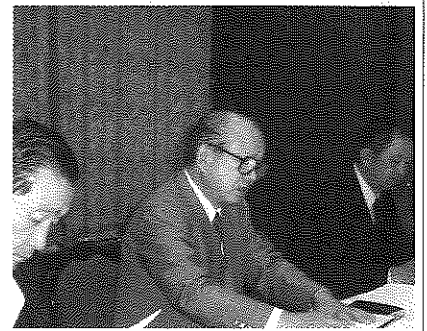
●役員改選  
 ・今期終了まで、松田修副会長が代行する

●地域懇談会について  
 ・秋田県の今野会長から昨年度実施した懇談会に

ついて、非常に効果的であったとその成果に関する発言があり、各県とも前向きな方向で検討することとした。



・偽造紙幣対策について(情報交換しあう事とした)  
 理事会終了後に懇親会を実施。翌5日に親睦ゴルフコンペ(八幡平カントリークラブ)を開催した(入江会長が優勝)。



計報

AOU研修委員長、東北地区協議会長  
 羽生勲氏、逝去



AOU研修委員長で、東北地区協議会長、宮城県アミューズメント施設業者協会会長の羽生勲氏(俳ハニユウ代表取締役)が10月1日、半年余りにわたる闘病もむなしく逝去した。享年60歳。

同氏は、宮城県の副会長だった当時、東北各県の会員が少なかつたことから大きな事業ができないうと、現在の地区協議会の制度を提案したことでも知られる。財政研究会、政策委員会のメンバーにも名を連ね、入院直前まで精力的にAOUの活動を行っていただけでなく、入院中も病床から様々なアドバイスを与えていた。

告別式ではAOU入江会長が弔辞を捧げ、その功績をたたえるとともに、時折声をつまらせながら、早すぎる死を悼んだ。

COLUMN

オペレーターからニュー・レジャーのクリエイターへ

最近、オペレーターという呼び名がいささか気になっていいる。運営者、あるいは経営者という意味があるので、用語としては別に問題はないのだが、より一般的なものは機械などの運転者、操作する者である。もともと、娯楽機械を購入し、それをユーザーに提供することから始まった業種なので、その意味でもオペレーターと呼ばれることに抵抗はなかった。

そして、次々に開発される機械は、その時その時代に新鮮な遊びを提供することができたし、オペレーターはそれらをいかに提供するかに心を配っていた。我々はこのような価値を創りだし、現代人に提供する業種なのか、そのためには何を重視し、何を付け加えて、新たな遊びの空間を形成していかねばならないのか。オペレーターの仕事は、その新たな空間を創造するところであり、なによりもクリエイターでなければならぬ。待つていれば次のマシンが現れる時代は過ぎ去った。

最近、親しい方の訃報が相次ぎ、哀しみが重なる。折からの、戦後最悪の大不況に加えて、顔が見えない相手との競争が始まる。経済の先行きは暗雲に閉ざされている。だが、落ち込んでばかりもいられない。どんな世の中になってもレジャーは必要である。人間は本質的に遊ぶ者であり、遊ぶことによつて人間たりうるのだから。

(N)

健全営業を進めよう

アミューズメント施設管理要項

すべての人々が楽しめる、明るく、健康的で、安全なアミューズメント施設管理を目指す。

- ①アミューズメント施設はお客様を迎え入れる店舗です。店内・機械を清潔に、明るい、感じの良い雰囲気を提供しよう。
- ②アミューズメント施設の管理者・従業員は、お客様に好感を持たれる服装・態度・言葉遣いに気をつけよう。
- ③機械が倒れたり、感電したり、お客様に危険が及ばないよう注意しよう。
- ④明るく健全な運営をし、特に青少年の健全育成に配慮しよう。
- ◆風営適正化法で定められた、16歳未満及び18歳未満の遊技時間を超える入場は絶対に禁止しよう。
- ◆学校の就学時間帯に来場する少年に注意。
- ◆不相应な多くのゲーム回数をする少年に注意。
- ◆高額紙幣を両替する少年に注意。
- ◆青少年の非行のたまり場にならないように注意。
- ◆未成年者の喫煙に注意。
- ◆大麻・コカインその他の薬物・シンナー等乱用させないよう注意。
- ◆暴力行為、機械を叩いたり、他のお客様に迷惑となるような行為に注意。
- ◆不正及び不良行為は、毅然とした態度で丁寧に注意する。
- ◆度を越した状況には所轄警察署・交番等に連絡しよう。
- ⑤青少年の健全育成を害する、卑猥・残虐な表現の映像は使用しない。
- ⑥青少年育成団体等の担当者の来場には、積極的に快く接しよう。
- ⑦次の物品は豊品として絶対に提供しない。
  - ◆市販価格(800円)の制限を超えるもの。
  - ◆タバコ・酒類・医薬品・刃物類・大人の玩具・ビニール本及びその他公序良俗に反するもの。
  - ◆金券及び類似品(テレホンカードなど)等のもの

平成12年度  
アミューズメント  
産業界の実態調査

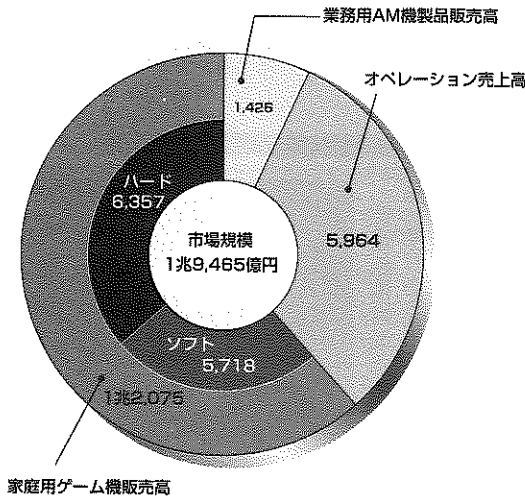
市場規模全体額1兆9465億円  
オペレーション売上高は、  
うち5964億円

AOU、JAMMA、NSAの業界3団体による平成12年度「アミューズメント産業界の実態調査」の報告書が9月20日発表された。

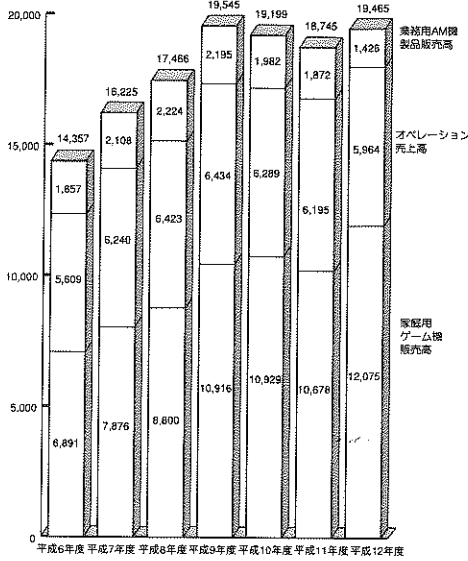
実態の諸データを整備しアミューズメント産業の発展を期すことを目的に平成5年度から実施しているこの調査は、今回で8回目。AOU、JAMMA、NSAの全会員に加え、その他いずれの団体にも加盟していないアミューズメント業界の企業、家庭用ゲーム機のハード・ソフトのメーカーを対象として、平成13年5月10日～7月25日の期間で行った。自記式による郵送調査の結果、対象とした1052の企業から317(うち有効回収数284)の回答を得ている。

なお、例年通り、調査機関として(財)自由時間デザイン協会(旧称(財)余暇開発センター)に調査実務を委託した。

AM産業界市場規模  
(単位:億円)



AM産業界市場規模(単位:億円)



■オペレーション売上高

年度		平成7年度	平成8年度	平成9年度	平成10年度	平成11年度	平成12年度
オペレーション売上高	売上高(億円)	6,240	6,423	6,434	6,289	6,195	5,964
	対前年伸び率(%)	11.3%	2.9%	0.2%	▲2.3%	▲1.5%	▲3.7%
設置台数	台数(万台)	87.6	89.1	88.1	86.7	86.6	80.6
	対前年伸び率(%)	▲1.3%	1.6%	▲1.1%	▲1.6%	▲0.1%	▲6.9%
1台当たりの年間売上高	売上高(万円)	71.2	72.1	73.1	72.6	71.6	74.0
	対前年伸び率(%)	—	1.3%	1.4%	▲0.7%	▲1.4%	3.4%

■主な種別別オペレーション売上高

年度		平成7年度	平成8年度	平成9年度	平成10年度	平成11年度	平成12年度
テレビゲーム	オペレーション売上高(億円)	2,303	1,990	1,880	1,529	1,321	1,124
	設置台数(万台)	42.5	39.5	39.0	34.8	29.9	23.4
音楽ゲーム	オペレーション売上高(億円)	—	—	—	247	344	246
	設置台数(万台)	—	—	—	1.3	2.6	2.6
クレーン+他 景品提供機	オペレーション売上高(億円)	1,710	1,948	1,917	2,309	2,373	2,151
	設置台数(万台)	19.2	19.5	19.5	20.7	23.3	23.7
メダルゲーム	オペレーション売上高(億円)	1,309	1,146	1,148	1,235	1,176	1,295
	設置台数(万台)	11.8	13.6	14.6	16.6	18.3	18.1
アミューズメント ベンダー	オペレーション売上高(億円)	—	604	1,013	418	395	511
	設置台数(万台)	—	3.5	5.0	4.7	4.0	4.2

■アミューズメント産業界の市場規模(単位:上段 百万円/下段 構成比% ▲=マイナス)

	(市場規模) 計	AM機 製品販売高	オペレーション 売上高	家庭用ゲーム機販売高		
				(小計)	ハード	ソフト
平成12年度	1,946,481	142,584	596,403	1,207,494	635,652	571,842
伸び率(%)	100%	7.3%	30.6%	62.0%	32.7%	29.4%
伸び率(%)	3.8%	▲23.8%	▲3.7%	13.1%	33.7%	▲3.5%
平成11年度	1,874,518	187,166	619,545	1,067,806	475,480	592,326
伸び率(%)	100%	10.0%	33.1%	57.0%	25.4%	31.6%
伸び率(%)	▲2.4%	▲5.6%	▲1.5%	▲2.3%	0.8%	▲4.7%
平成10年度	1,919,946	198,204	628,892	1,092,850	471,631	621,219
伸び率(%)	100%	10.3%	32.8%	56.9%	24.6%	32.4%

注) 伸び率=当該年度÷前年度-1

報告書によると、業務用AM機製品販売高、オペレーション売上高、家庭用ゲーム機販売高をあわせたアマミューズメント産業界の市場規模全体額は、1兆9465億円。家庭用ゲーム機の販売高が前年のマイナスから10%以上のプラスに転じたことにより、前年を2年ぶりに上回る結果となった。

業務用関連は、製品販売高、オペレーション売上高ともにマイナスとなっているが、「その売上低迷の理由は、音楽ゲーム以降の新ジャンルが大ヒットが無かったこと。携帯電話・インターネット等が普及し、それらのコンテンツがどんどん拡充され、アマミューズメント業界と重複していると考えられる20代を中心とした客層を奪われているにもかかわらず、有効な対策が打たれていない。」とし、「AM業界は業界としての勝ち残りを目指して更なる努力が必要である。」とまとめられている。

ただし、右ページの時系列データを見ても明らかのように極端な減少傾向が見られるわけではなく、なお幅広い層からの支持を得ている産業であることもまた事実である。

以下、報告書の要約を一部抜粋して紹介する。なお、報告書はAOUで一括購入して各都道府県協会に一部ずつ送付済み。追加購入は会員1000円、非会員2000円となっている。販売の窓口はJAMMA事務局(03・3438・2363)。

■オペレーション売上高

5964億円(対前年伸び率▲3.7%)。3年連続して前年を下回った。その原因は、1台当たりの年間売上高は前年を上回ったものの、設置台数が大幅に減少(8回の調査の中で最大)したことによる。平成12年度(平成13年3月時点)の設置台数80.6万台(対前年伸び率▲6.9%)、同1台当たりの年間売上740万円(対前年伸び率3.4%)。

主な業種(6分類): 専門店舗、飲食店、ホテル・旅館、スーパー・デパート等、ボウリング場、その他)

別に見ると、専門店舗は売上高3748億円(対前年伸び率▲6.6%)・売上高構成比62.8%、SC店舗は売上高1647億円(対前年伸び率2.9%)・売上高構成比27.6%、他4分類計は売上高569億円(対前年伸び率▲2.6%)・売上高構成比9.6%となっており、専門店舗の売上高減がそのまま全体に影響を及ぼしたことになる。

総設置店舗数については、3万3508店舗(対前年伸び率▲13.4%)と前年より5164店舗減少。規模別に見ると、51100台設置店舗数が前年を上回ったものの、50台以下設置店舗数は前年を5000店舗以上下回る結果となり、小規模店を中心とする店舗閉鎖・各社の大がかりなスクラップ&ビルドの影響を大きく受けたことを示している。

主だった種類のオペレーション売上高については、次の通り。

売上高1124億円、設置台数23.4万台。売上高減・設置台数減は慢性化しており、特に汎用筐体(基板ソフト)の低落ぶりは顕著。専用筐体ものは、せっかく前年度に売上高が持ち直したものの、今回再び下落した。原因はヒット作に恵まれなかったことに尽きる。

なお、専用筐体と汎用筐体別に見ると、専用筐体が売上高514億円(対前年伸び率▲7.1%)、設置台数76万台(対前年伸び率▲23.2%)、汎用筐体が売上高610億円(対前年伸び率▲20.6%)、設置台数15.8万台(対前年伸び率▲21.3%)。

【音楽ゲーム】

売上高246億円(対前年伸び率▲28.6%)、設置台数26万台(対前年伸び率27%)。新ジャンル機種として平成10・11年度のオペレーション売上高に大いに貢献してくれた音楽ゲームは、登場して3年目に息切れ傾向が始まった。今後は基板ソフト交換が主流になろう。

【クレールン+景品提供機】

売上高2151億円(対前年伸び率▲9.3%)となり、2年連続したプラス成長からマイナスに。前回調査で懸念されていた景品の自主規制緩和による底上げ効果もなくなり、これといった人気景品も無かったことがマイナスの要因。

【メダルゲーム機】

売上高1295億円(対前年伸び率10.1%)、設置台数約18.1万台(対前年伸び率▲14%)。売上高は増大、設置台数はやや減

少しているもので、1台当たりの売上高は上がったことになる。最近人気パチスロ機が7号・8号店舗ほぼ同時に出荷するケースが増えており、このことが売上増につながっていると考えられる。

【アマミューズメントベンダー】

売上高511億円(対前年伸び率29.1%)。平成11年度の売上増減(対前年伸び率▲5.4%)から大きくプラスに。これは各社から発売された新機種の搭載の新製品が引き続き女性ユーザーに受け入れられているため。

■業務用AM機の製品販売高

製品販売高は国内向け1202億円(対前年伸び率▲17.2%)、海外向け224億円(対前年伸び率▲46.6%)、合計1426億円(対前年伸び率▲23.8%)になり、国内海外ともに前年を下回った。

国内向け種類別製品販売状況について主立った点は次の通り。

- ・テレビゲームの製品販売高は283億円(対前年伸び率▲34.2%)で、前年調査結果の対前年伸び率7.4%から再びマイナスに。
- ・音楽ゲームの製品販売高は66億円(対前年伸び率▲59.1%)となり、前年調査結果の対前年伸び率34.9%から大きく下回った。筐体もの出荷が大幅に鈍化したことから音ゲーブームは一段落したと思われる。
- ・クレールン等の景品提供機の製品販売高は112億円(対前年伸び率▲20.4%)となり、前年調査結果の対前年伸び率▲10.3%から更にマイナス。
- ・メダルゲームの製品販売高は24

3億円(対前年伸び率86.0%)となり、前年調査結果の対前年伸び率33.5%を大きく上回った。8号用パチスロ機・パチンコ機や大型マス(主に競馬もの)メダル機の出荷増が挙げられる。

■家庭用ゲーム機の販売高

過去7回の調査で、一昨年まで対前年比でプラスの伸び率を連続して示し、昨年度初めてマイナス(2.3%)となったが、平成12年は再び対前年比増加(13.1%)に転じた。

その内容を見ると、「国内向け」「輸出」はいずれも増加している。同時に「ハードvsソフト」で見ると、「ハード」の対前年比伸び率は33.7%であるのに対し、ソフトは35%のマイナスとなっている。

平成13年度の家計用ゲーム業界は年度後半になってニンテンドウ64の後継機ゲームキューブとマイクロナフットのエクスタボックスの導入が予定されている。迎え撃つプレイステーション2とも相まって、激しい市場競争が予想される。また、今後はインターネットとの接続によるネットワークゲームの広がりが見えられ、各社の対応が注目される。

# 「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈基準」の改正について

9月20日【風俗営業等の規制及び業務の適正化に関する法律等の解釈基準】が改正されました。この改正について、警察庁では従来いろいろなかたちで示されていた解釈基準を一本化するとともに、よりわかりやすく明確にしたと説明しています。

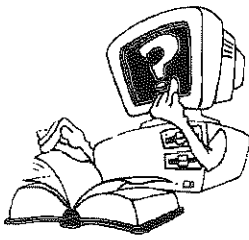
8号営業については、大筋では従来の考え方は変更されておりませんが、

◎ 遊技設備についての解釈がより明確な形で示され、いわゆる「ドライブゲーム」「飛行機操縦ゲーム」についてもその枠が明確にされた。(基準第3、2)

◎ 遊技場営業者の禁止行為の解釈として従来明文化されていなかった景品の最高額がはじめて明文化された。(基準第14、8)等について改正されています。

8号営業に関係した主な部分の原文は次の通りです。

<※全文が必要な方はAOU事務局(03-3253-5671)までお問い合わせください。>



## 新解釈基準

## 旧解釈基準

- 第1 法の目的について(法第1条関係) (略)
- 第2 客にダンスをさせる営業について(法第2条第1項第4号関係) (略)

- 第1 法の目的について(法第1条関係) (略)
- 第2 客にダンスをさせる営業について(法第2条第1項第4号関係) (略)

- 第3 ゲームセンター等の定義について(法第2条第1項第8号関係)

- 第3 ゲームセンター等の定義について(法第2条第1項第8号関係)

- 1 趣旨(略)

- 1 趣旨(略)

- 2 遊技設備

- 2 遊技設備

本号は、「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で、本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの(国家公安委員会規則で定めるものに限る。)」を設置して客に遊技させる営業を対象とする。具体的な遊技設備は、施行規則第3条に定められている。スロットマシン、テレビゲーム機等で遊技の結果が定量的に表れるもの又は遊技の結果が勝負として現れるものや、ルーレット台やトランプ台等賭博に用いられる可能性がある遊技設備は対象となるが、古い機で盤面にインプットすべき内容を指示する程度にとどまるもの等これら以外の遊技設備は、対象から除外される。また、遊技の結果が定量的に表れ、又は遊技の結果が勝負として表れる遊技設備であっても、単に人の物理的力を表示するもの等については、「射幸心をそそる遊技の用に供されないことが明らかなもの」として対象から除外することとしているが、この規定は通常のインベーダーゲーム機等を対象から除外するという趣旨ではない。

本号は、「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で、本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの(国家公安委員会規則で定めるものに限る。)」を設置して客に遊技させる営業を対象とする。具体的な遊技設備は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則(昭和60年国家公安委員会規則第1号。以下「施行規則」という。)第3条に定められている。スロットマシン、テレビゲーム機等で遊技の結果が定量的に表れるもの又は遊技の結果が勝負として表れるものや、ルーレット台やトランプ台等賭博に用いられる可能性がある遊技設備は対象となるが、古い機で盤面にインプットすべき内容を指示する程度にとどまるもの等これら以外の遊技設備は、対象から除外される。また、遊技の結果が定量的に表れ、又は遊技の結果が勝負として表れる遊技設備であっても、単に人の物理的力を表示するもの等については、「射幸心をそそる遊技の用に供されないことが明らかなもの」として対象から除外することとしているが、この規定は通常のインベーダーゲーム機等を対象から除外するという趣旨ではない。

なお、

なお、

① 実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類する疑似体験を行わせるゲーム機(戦闘により倒した敵の数を競うもの等、運転や操縦以外の結果が数字等により表示されるものを除く。)

① 実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類するゲームを行わせるゲーム機

② 機械式等のモグラ叩き機については、当面賭博、少年のたまり場等の問題が生じないかどうかを見守ることとし、規制の対象としない扱いとする。

② 機械式等のモグラ叩き機については、当面賭博、少年のたまり場等の問題が生じないかどうかを見守ることとし、規制の対象としない扱いとする。

(1) スロットマシンその他遊技の結果がメダルその他これに類するものの数量により表示される構造を有する遊技設備(施行規則第3条第1号)

スロットマシンのほか、ばちこ遊技機、回胴式遊技機等メダル、遊技球等の数量により遊技の結果が表示される遊技機をいう。

(2) テレビゲーム機(勝敗を争うことを目的とする遊技をさせる機能を有するもの又は遊技の結果が数字、文字その他の記号によりブラウン管上に表示される機能を有するものに限るものとし、射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。)(施行規則第3条第2号)

ブラウン管、液晶等の表示装置に遊技内容が表示される遊技設備で、人間と人間若しくは機械との間で勝敗を争う遊技の結果が表示され、優劣を争うことができるものをいう。

前者の例としては対戦型麻雀ゲーム、後者の例としてはインベーダーゲームが挙げられる。

(3) アリッパーゲーム機(施行規則第3条第3号)

いわゆるピンボールゲームをいう。

(4) 前三号に掲げるもののほか、遊技の結果が数字、文字その他の記号又は物品により表示される遊技の用に供する遊技設備(人の身体的能力を表示する遊技の用に供するものその他射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。)(施行規則第3条第4号)

遊技の結果が数字等で表示される遊技設備のうち、遊技の結果を数字等で表示し、その結果により優劣を争うもので、(1)から(3)に掲げるものを除いたものをいう。

このうち、人の身体的能力を表示する遊技の用に供するものとは、投げた玉のスピードを計測するもの、パンチの強さを計測するもの等、人の身体的能力を計測するものをいう。

また、射幸心をそそるおそれのある遊技の用に供されないことが明らかであるものとは、同一の条件の下に繰り返し遊技したとしても結果に変わらない遊技設備をいい、生年月日、血液型、自己の性格等を入力して遊技する古い機がこれに該当する。

(5) ルーレット台、トランプ及びトランプ台その他ルーレット遊技又はトランプ遊技に類する遊技の用に供する遊技設備(施行規則第3条第5号)

ルーレット遊技又はトランプ遊技の用に供する遊技設備のほか、賭博に用いられる可能性がある花札、サイコロ等を使用して遊技をさせ、優劣を争わせるための遊技設備であって、(1)から(4)に掲げるもの以外のものをいう。

- 3 店舗その他これに類する区画された施設

- 3 店舗その他これに類する区画された施設

本号は、「遊技設備を備える店舗その他これに類する区画された施設」において当該遊技機を用いて客に遊技をさせる営業を対象とする。したがって、屋外にあるもの等「店舗その他これに類する区画された施設」に当たらない場所において客に遊技をさせる営業は、本号の対象とはならない。

本号は、「遊技設備を備える店舗その他これに類する区画された施設」において当該遊技機を用いて客に遊技をさせる営業を対象とする。したがって、屋外にあるもの等「店舗その他これに類する区画された施設」に当たらない場所において客に遊技をさせる営業は、本号の対象とはならない。

また、本号の対象は、「店舗」及び「店舗に類する区画された施設」であるが、「店舗」に当たらない後者についてのみ令第1条の3の要件に当たるものを対象外とするものである。

- (1) 店舗

- (1) 店舗

ア 店舗の意義(略)

ア 店舗の意義(略)

イ 風俗営業の許可を要しない扱いとする場合

イ 風俗営業の許可を要しない扱いとする場合

アによれば、例えば、大きなレストラン等の店舗の片隅に1台のゲーム機を設置する場合にも風俗営業の許可を要することとなるが、この事例のように当該店舗内において占めるゲーム機営業としての外形的独立性が著しく小さいものについては、法的規制の必要性が小さいこととなる場合もあると考えられる。

そこで、ゲーム機設置部分を含む店舗の1フロアの客の用に供される部分の床面積に対して客の遊技の用に供される部分(店舗でない区画された部分も含む。)の床面積(当該床面積は、客の占めるスペース、遊技設備の種類等を勘案し、遊技設備の直接占める面積のおおむね3倍として計算するものとする。ただし、1台の遊技設備の直接占める面積の3倍が1.5平方メートルに満たないときは、当該遊技設備に係る床面積は1.5平方メートルとして計算するものとする。)が占める割合が10パーセントを超えない場合は、当面問題を生じないかどうかの推移を見守ることとし、風俗営業の許可を要しない扱いとする。

なお、「店舗の1フロア」とは、雑居ビル内の1つのフロアに複数の店舗があり、その中の1つの店舗にゲーム機を設置する場合には、そのフロア全体ではなく、当該店舗内のみをいう。また、「客の用に供される部分」には、カウンターやレジの内側等専ら従業員用の用に供されている部分や洗面所等当該フロアとは完全に区画されている部分は含まない。

(2) 店舗に類する区画された施設

店舗に類する区画された施設において客に遊技をさせる営業は、政令で定める施設において営まれる営業を除き、本号の対象となる。

「店舗に類する区画された施設」とは、いわゆるゲームコーナーのように「店舗」に当たらない区画された施設で、営業行為の行われるものをいい、例えば、旅館、ホテル、ショッピングセンター等の大規模な施設の内部にある区画された施設をいう。

店舗に類する区画された施設については、令第1条の3で定めるものは、対象から除外される。

令第1条の3中「当該施設の内部を…当該施設の外部から容易に見通すことができるもの」とは、例えば、通常の区画されたゲームコーナーにあっては、通路等に接した面について、

① テーブルの高さ程度以上の部分が開放されているもの

② ガラス張り等で閉鎖されている場合には、当該ガラス等が無色透明でおい等がなされていないもの

等であって、内部の照明又は構造、設備若しくは物品等が見通しを妨げず、外部から内部のほぼ全体を見通すことができるものがこれに該当する。

また、大規模小売店舗内の区画された施設については、大規模小売店舗内の店舗に当たらない区画された施設のうち、小売業の用に供し、又はこれに伴う施設で、主として小売業部分に集客する顧客が利用するものがこれに当たる。

なお、(1)イの扱いは、区画された施設についても同様である。

- 第4 (略)
- 第5 店舗型性風俗特殊営業の定義について(法第2条第6項関係) (略)
- 第6 (略)
- 第7 映像送信型性風俗特殊営業の定義について(法第2条第8項関係) (略)
- 第8 接客業務受託営業の定義について(法第2条第9項関係) (略)
- 第9 風俗営業の許可について(法第3条、第4条及び第5条関係) (略)
- 第10 相続について(法第7条関係) (略)
- 第11 法人の合併について(法第7条の2関係) (略)

第12 法人の分割について(法第7条の3関係) (略)

第13 特例風俗営業者の認定について(法第10条の2関係) (略)

第14 風俗営業の規制について(法第9条、第13条、第15条、第16条、第18条の2、第19条、第20条、第23条及び第24条関係)

1~7 (略)

8 遊技場営業者の禁止行為

(1) 遊技の結果が物品により表示される遊技の用に供するクレーン式遊技機等の遊技設備により客に遊技をさせる営業を営む者は、その営業に関し、クレーンで釣り上げる等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場合には法第23条第2項に規定する「遊技の結果に応じて賞品を提供」することには当たらないものとして取り扱うこととする。

(2) 法第2条第1項第8号に規定する営業を営む者が、遊技の結果獲得した特典、数量等を直接又は度その他の単位に換算して電磁的方法(電子的方法、電磁的方法)その他の人の知覚によって認識することができない方法をいう。)により記録した媒体を発行し、又は公布することは、法第23条第3項で準用される法第23条第1項第4号に違反する。

9 (略)

第15 性風俗特殊営業の届出について(法第27条第1項、第31条の2第1項及び第31条の7第1項関係) (略)

第16 店舗型性風俗特殊営業の規制について(法第28条関係) (略)

第17 無店舗型性風俗特殊営業の規制について(法第31条の3及び第31条の4第2項関係) (略)

第18 映像送信型性風俗特殊営業の規制について(法第31条の8第1項から第4項まで関係) (略)

第19 深夜における飲食店営業の規制等について(法第32条関係) (略)

第20 深夜における酒類提供飲食店営業の規制について(法第33条関係) (略)

第21 接客業務受託営業に対する規制について(法第35条の2関係) (略)

第22 指示について(法第25条、第29条、第31条の4第1項、第31条の6第2項第1号、第31条の9第1項、第31条の11第2項第1号、第34条第1項並びに第35条の3第1項及び第4項第1号関係) (略)

第23 営業の停止等について(法第8条、第26条、第30条、第31条の5、第31条の6第2項第2号、第34条、第35条、第35条の2並びに第35条の4第2項及び第4項第2号関係) (略)

第24 年少者の利用防止のための命令について(法第31条の10及び第31条の11第2項第2号関係) (略)

第25 自動公衆送信装置設置者の努力義務について(法第31条の8第5項並びに第31条の9第2項及び第3項関係) (略)

第26 (略)

第27 報告及び立入りについて(法第37条関係) (略)

第28 (略)

第29 都道府県風俗環境浄化協会について(法第39条関係) (略)

第30 風俗営業者の団体について(法第44条関係) (略)

アによれば、例えば、大きなレストラン等の店舗の片隅に1台のゲーム機を設置する場合にも風俗営業の許可を要することとなるが、この事例のように当該店舗内において占めるゲーム機営業としての外形的独立性が著しく小さいものについては、法的規制の必要性が小さいこととなる場合もあると考えられる。

そこで、ゲーム機設置部分を含む店舗の1フロアの客の用に供される部分の床面積に対して客の遊技の用に供される部分(店舗でない区画された部分も含む。)の床面積(当該床面積は、客の占めるスペース、遊技設備の種類等を勘案し、遊技設備の直接占める面積のおおむね3倍として計算するものとする。ただし、1台の遊技設備の直接占める面積の3倍が1.5平方メートルに満たないときは、当該遊技設備に係る床面積は1.5平方メートルとして計算するものとする。)が占める割合が10パーセントを超えない場合は、当面問題を生じないかどうかの推移を見守ることとし、風俗営業の許可を要しない扱いとする。

(2) 店舗に類する区画された施設

店舗に類する区画された施設において客に遊技をさせる営業は、政令で定める施設において営まれる営業を除き、本号の対象となる。

「店舗に類する区画された施設」とは、いわゆるゲームコーナーのように「店舗」に当たらない区画された施設で、営業行為の行われるものをいい、例えば、旅館、ホテル、ショッピングセンター等の大規模な施設の内部にある区画された施設をいう。

店舗に類する区画された施設については、令第1条の3で定めるものは、対象から除外される。

令第1条の3中「当該施設の内部を…当該施設の外部から容易に見通すことができるもの」とは、例えば、通常の区画されたゲームコーナーにあっては、通路等に接した面について、

ア テーブルの高さ程度以上の部分が開放されているもの

イ ガラス張り等で閉鎖されている場合には、当該ガラス等が無色透明でおい等がなされていないもの

等であって、内部の照明又は構造、設備若しくは物品等が見通しを妨げず、外部から内部のほぼ全体を見通すことができるものがこれに該当する。

また、大規模小売店舗内の区画された施設については、大規模小売店舗内の店舗に当たらない区画された施設のうち、小売業の用に供し、又はこれに伴う施設で、主として小売業部分に集客する顧客が利用するものがこれに当たる。

なお、(1)イの扱いは、区画された施設についても同様である。

- 第4 (略)
- 第5 店舗型性風俗特殊営業の定義について(法第2条第6項関係) (略)
- 第6 (略)
- 第7 映像送信型性風俗特殊営業の定義について(法第2条第8項関係) (略)
- 第8 接客業務受託営業の定義について(法第2条第9項関係) (略)
- 第9 風俗営業の許可について(法第3条、第4条及び第5条関係) (略)

第10 特例風俗営業者の認定について(法第10条の2関係) (略)

第11 風俗営業の規制について(法第9条、第15条、第16条、第18条の2及び第24条関係) (略)

第12 性風俗特殊営業の届出について(法第27条第1項、31条の2第1項及び第31条の7第1項関係) (略)

第13 店舗型性風俗特殊営業の規制について(法第28条関係) (略)

第14 無店舗型性風俗特殊営業の規制について(法第31条の3及び第31条の4第2項関係) (略)

第15 映像送信型性風俗特殊営業の規制について(法第31条の8第1項から第4項まで関係) (略)

第16 深夜における飲食店営業の規制等について(法第32条関係) (略)

第17 深夜における酒類提供飲食店営業の規制について(法第33条関係) (略)

第18 接客業務受託営業に対する規制について(法第35条の2関係) (略)

第19 指示について(法第25条、第29条、第31条の4第1項、第31条の6第2項第1号、第31条の9第1項、第31条の11第2項第1号、第34条第1項並びに第35条の3第1項及び第4項第1号関係) (略)

第20 営業の停止等について(第26条、第30条、第31条の5、第31条の6第2項第2号、第34条第2項、第35条並びに第35条の3第2項及び第4項第2号関係) (略)

第21 年少者の利用防止のための命令について(法第31条の10及び第31条の11第2項第2号関係) (略)

第22 自動公衆送信装置設置者の努力義務について(法第31条の8第5項並びに第31条の9第2項及び第3項関係) (略)

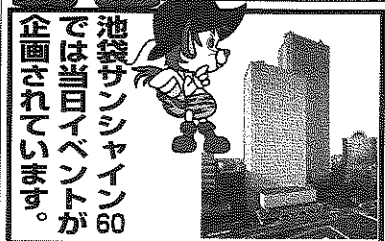
第23 (略)

第24 立入り等について(法第37条関係) (略)

第25 (略)

第26 都道府県風俗環境浄化協会について(法第39条関係) (略)

第27 風俗営業者の団体について(法第44条関係) (略)



山梨県アミューズメント施設業者協会(畑晴夫会長)は9月8日、甲府市の小瀬スポーツ公園で開催された「いきいき山梨ねりんピック」に参加。協会が無償提供したゲーム機7台(UFOキャッチャー、キデイライド、スウィートランド等)を設置営業した(午前7時~午後4時)。

同イベントは、平成4年度に「第5回全国健康福祉祭やまなし大会」(ねりんピック92やまなし)が開催されたことを機とし、翌年から県版



ねりんピックとして毎年実施されているもの。山梨県協会では例年通り、ゲームの収益金を(財)長寿やまなし振興財団に寄付した。

9月の例会  
9月12日  
神奈川県アミューズメント施設業者協会(村山嘉男会長)は9月12日、9月の例会を開催した(午後4時30分~8時30分、川崎市「信ずし」、出席13名)。主な内容は次の通り。

- ◎全国大会の報告
- ◎3団体「ゲームの日」のスタッフの枠組みについて(今年も11月23日、横浜ラポールにて開催)
- ◎機械台数調査について(まだ回答していない会員に

「先の全国大会で報告のあった両替機の偽造千円紙幣が使用された件について次のメーカーから寄稿がありましたので紹介します。」

「この度、関西地方で当社の一部の古い両替機において偽造千円紙幣が発見されました。当社と致しましては、お客様に安心して製品を御使用いただくために製品の紙幣・硬貨識別精度向上に日々努めております。現在、会員の皆様が御使用されている製品につきましては、下記にて御相談下さいますようお願い申し上げます。」

<問い合わせ先> グローリー商事(株)  
03-58228-4591

対し早急に回答するよう呼びかけた)

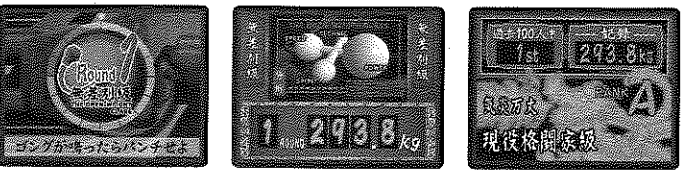
◎DVD麻雀系ゲームについて(県条例でゲーム中3分以上の猥褻画面が出る等有害図書に該当することから、協会としてDVD麻雀系ゲームを設置しないことを自主規制の対象とすることを確認)

審議終了後、吉沢興業、ナムコの人事異動に伴う歓送会を実施した。

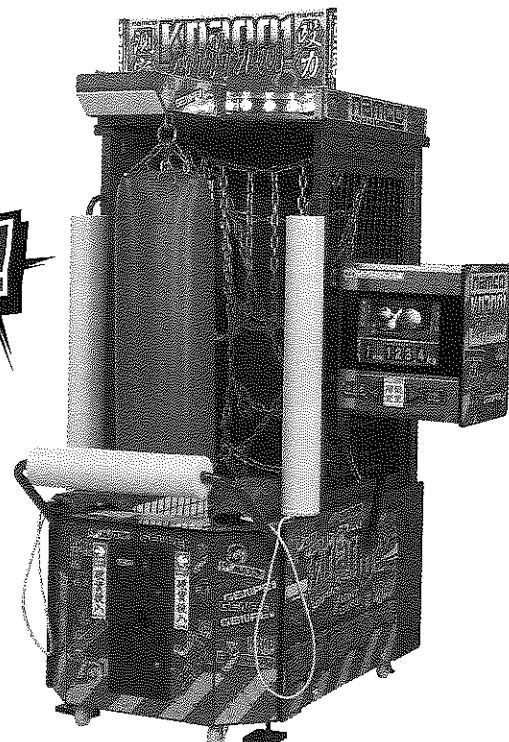
爽快！パンチ力測定ゲーム！



大型パンチバッグが吹き飛び、生の衝撃音が響く！  
今までにない爽快感が誰にでも味わうことができます。



高回転！高インカム！しかも長期安定！  
「無差別級」「軽量級」「女性」の3コースから選択可能！



SPEC 寸法: W1300 x D1490 x H2030(mm) 重量: 260Kg 消費電力: 140w  
※仕様は予告なく変更される場合がございます。