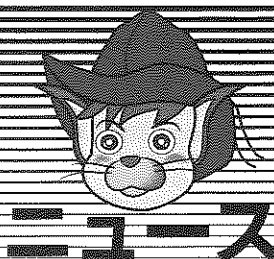


AOU



ニュース

明るく楽しいアミューズメントの創造

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
施設営業者協会連合会

〒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

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

編集人 AOU広報委員会

発行日 平成15年3月15日



◀ 会場の最寄り駅・JR海浜幕張駅の出口に掲げられた幕は、今回、よりカラフルにデザインも一新。また、幕張メッセの入口から続く「ゲーミィ」ののぼりが今年も来場者を会場まで誘導した。ちなみに、2日目の一般公開日には始発でかけたゲームファンをはじめ開場を待つ人々が長い列をつくった。

▲人気ゲームには2時間以上の待ち時間。携帯電話をツールとしたマシン、トレーディングカード採用のゲーム、マルチターミナル仕様の大型ゲーム、各種認証システム（指紋や顔、手書きサイン等）を用いたロケ管理システムなど、今回も話題に事欠かない内容だった。ちびっこ来場者が多かったのも今年の大きな特徴。お父さんやお母さん、あるいはおじいちゃん、おばあちゃんと一緒にゲームを楽しむ姿が会場のあちこちで見られ、ファミリーエンターテインメント空間を印象づけた。

「AOU2003アミューズメント・エキスポ」 2月21日(金)・22日(土)開催!

「AOU2003アミューズメント・エキスポ」が2月21日(金)、22日(土)の2日間、千葉コンベンションセンター(幕張メッセ)の2・3ホールで開催された。

出展社は39社635小間。いずれも昨年を下回ったものの、入場者数は1万5153人、昨年比101.6%となり、会場は例年通りの熱気に包まれた。

金曜・土曜を会期とし、一般入場者の入場割引券を設けて4回目。今回はより強力に一般にアピールすべく、一般入場券を1000円に値下げ、加えて小学生および60歳以上無料という新たな試みを行ったのが特徴である(昨年は一般1500円、小中1000円)。

入場者の詳細は下表のとおりだが、結果、ビジネスデーである初日は入場者がほぼ横這いであったのに対し、2日目は当日入

AOU2003アミューズメント・エキスポ
入場者数表

(単位:人)

	第1日目(21日)	第2日目(22日)	合 計
ご招待券	8,121 (8,366)	1,695 (1,769)	9,816 (10,135)
会員招待券	552 (470)	76 (64)	628 (534)
特別招待券	30 (19)	0 (7)	30 (26)
当日入場券			
大人・中高	91 (82)	2,234 (2,280)	2,325 (2,362)
小学生以下 60才以上		746 90	746 90
計	91 (82)	2,980 (2,280)	3,071 (2,362)
当日入場券 ※(割引)			
大人・中高		869 (1,247)	869 (1,247)
計		869 (1,247)	869 (1,247)
観 覧	396 (373)	157 (74)	553 (447)
読者プレゼント		96 (169)	96 (169)
合 計	9,190 (9,310)	5,963 (5,610)	15,153 (14,920)
前 年 比 (%)	98.7%	106.3%	101.6%

(カッコ内は前年実績を表す)

※当日入場券(割引)の内訳は、店舗配布の割引券利用が697、インターネットの割引券利用が172。

場者700名増。例年にも増して小学生以下と高齢者が多いという声が会場のあちこちで聞かれ、ゲームファン・マニアのみならず、孫の手をひいてクレイジーゲームに興ずるおじいちゃんおばあちゃん、真剣な眼差しでチャイルド機をプレイするちびっこ、キディライドを楽しむファミリーの姿は、家族の身近なレジャーの場となっている昨今の明るいゲームセンターを反映しているかのようだった。

なお、AOUホームページへのアクセス数は、エキスポ告知を開始した昨年12月末からわずか2ヶ月間で3万8000。改めてエキスポへの関心の高さをうかがわせていた。



掲示してありますか?「AOUステッカー」!

～AOUの会員証・・・店舗の見やすい場所に～



「AOUエキスポもお陰様で今年なんと21回目となりますがAOUエキスポは「明るく、楽しいアミューズメント」をテーマと致しておることはもとより、営業者の方々に対し、よりすぐれたゲーム機をご紹介するのが目的のイベントでもあります。さらにはAOUの全国大会同様、お祭りの要素も大いに加味されているショーでもあり、また毎年2月のこの時期、このショーを楽しみにして待っている全国各地の営業者や一般のお客様が大量に集まることも見逃せないところでもあります。

このように諸々の有意義な要素をもった、業界にとつてはなくてはならないショーでもあります。どうか折角の機会でもありますので、来場の皆様方におかれましては、出展されております数々の新商品をとくにご覧になり、今後の店舗運営に、また商売繁盛に役立てていただき、この厳しい不況を乗り越えていただければと心から願うところです。

AOUと致しましては、大変な時期ではありますが、今後とも一層の努力を重ねるとともに、社会的責任を十分に自覚したうえで業界のさらなる発展を実現していきたいと思います。

最後に出版社ならびに業界関係者各位におかれましては、このエキスポが実りある場として有効に活用していただきますことを念願し開催の挨拶と致します。

「入江昭造会長挨拶」

本日はお寒い中、また早朝よりこのように大勢の皆様にご来場いただき誠にありがとうございます。昨年のショーの時も、2月危機とか3月危機と言われる中で厳しい時期に開催されましたが、本年事開催することができました。これもひとえに皆様方のAOUに対する熱意の現れであると思います。このような厳しい不況の中におきましても、出展各社におかれましては真に業界のために最善の努力をつくされ、数々の新商品を開発出展されたことに対しては、心からお礼を申し上げます。方々に対しましては、また、多忙な中にも関わらず、朝から晩まで設営に当たられましたショーの実行委員の方々に対しましては、お礼を申し上げます。



21日午前9時40分から、2
ホール入口前で開会宣言式が
行われた。

会長挨拶に続き、永井エキ
スポ実行委員長が開会宣言。
ファンファールとスモークの
演出の中、AOU入江会長、
平本副会長、永井実行委員長、
相田副委員長の4名の手でく
す玉が割られ、華やかに開会
した。

AOUエキスポ

開会宣言式

AOU2003エキスポパーティー

21日午後6時30分～、東京・千代田区の赤坂プリ
ンスホテル「五色の間」において、エキスポパーティー
運営委員会(永井明委員長)主催の懇親パーティーが開
催され、286名が参加した。

永井委員長の主催者挨拶に続き、JAMMA柿原会
長が来賓の挨拶。続いてJAPEA山田会長の乾杯の
音頭で懇親に移った。

途中、恒例の行事として、三団体「ゲームの日」実
行委員会(永井明委員長)から、昨年11月23日の3
団体「ゲームの日」を独自のイベントで盛り上げた都
道府県協会に感謝状贈呈。定刻、エキスポ実行委員会
の相田副委員長の中締めで散会となった。

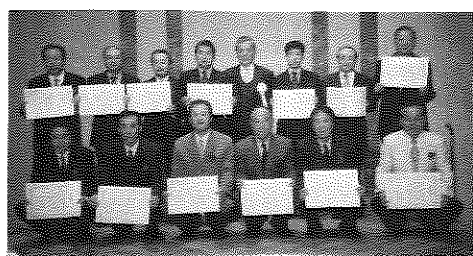


〈主催者挨拶〉
エキスポパーティー運営委員会
永井明委員長

〈来賓挨拶〉
JAMMA
柿原彬人会長

〈乾杯挨拶〉
JAPEA
山田三郎会長

〈中締め〉
エキスポ実行委員会
相田進副委員長

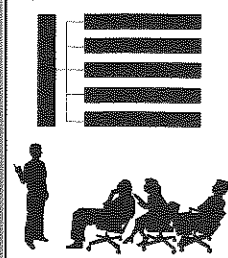


■第8回「ゲームの日」イベント感謝状贈呈

北海道アミューズメント施設営業者協会
山形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
栃木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
山梨県アミューズメント施設営業者協会

神奈川県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
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
福岡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
大分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

今月の委員会

第2回ポイント
マイレージ委員会

日時/2月14日(金)

午後2時~4時

場所/JAMMA会議室

出席/14名(AOUからは中

嶋広報委員長と畑理事が出席)

へ議題

◎ポイントマイレージのシス

テムについて
◎ワーキンググループの設置
について
◎その他

第46回
広報委員会

日時/2月4日(火)

午後2時~4時

場所/AOU事務局会議室

出席/5名+事務局3名

へ議題

◎来年度の事業計画および予

算について

◎AOUニュースの編集につ

いて

◎ホームページについて

新しい生き方、新しいレジャーのあり方

COLUMN

世界的な賢人会議として知られるローマクラブが「成長の限界」を発表し、各国でベストセラーになったのが、1972年であった。そして、1992年には「Beyond the Limit」(限界を超えた)を発表した。現在の勢いで物質的成長が続くと20年後には破局がくるといふ警告であった。前述の書では100年後であったから、さらに限界が早まり、すでにその半分の猶予期間が過ぎたことになる。90年代は企業が地球環境問題に取り組み始めた時期である。リサイクルや植林、温暖化防止などへの配慮が

には、遊びも提供できない時代に入っている。その動向は当然、日常生活にも影響してくる。我々は新たな生き方、生活の仕方を早急に確立しなければならぬだろう。21世紀は間違いなく環境の世紀である。一人ひとりの生き方に地球に生きる物すべての生存がかかっているのである。また余暇の世紀でもある。新たな生き方にどのようなレジャーが必要なのか。AOM業界はいかに寄与していけるのか。その活動はまだ端緒にすぎないばかりである。

(N)

第3回インフォ
メーション研究会

日時/2月12日(水)

午後2時~5時

場所/AOU事務局会議室

出席/4名+事務局1名

へ議題

◎消費税を徴収するシステム

の研究について

◎ホームページの活用方法に

ついて

◎その他

第14回通常総会のお知らせ

日時/5月16日(金)

午後2時~5時30分

場所/赤坂プリンスホテル

東京都千代田区

紀尾井町1-2

(03) 3234-1111

〔通常総会〕

午後2時~4時

五色の間「紫雲」

〔懇親会〕

午後4時~5時30分

五色の間「青葉」

AOU主要会議等予定

平成15年	3月18日(火)	運営委員会
	3月25日(火)	理事会
	4月22日(火)	理事会・運営委員会・政策委員会
	5月16日(金)	通常総会
	5月27日(火)	政策委員会
	7月15日(火)	政策委員会
	9月30日(火)	理事会・運営委員会・政策委員会
	11月13日(木)	14日(金) 全国大会
	11月23日(日)	祝
	12月2日(火)	政策委員会
	12月9日(火)	理事会・運営委員会(合同会議)
平成16年	1月	三団体賀詞交歓会
	1月	政策委員会
	2月	AOUエキスポ
	3月16日(火)	政策委員会
	3月23日(火)	運営委員会
	3月30日(火)	理事会
	※平成15年9月11日(木)	13日(土)
		アミューズメントマシンショー

AOUのホームページから
AOUニュースがプリントアウトできます!

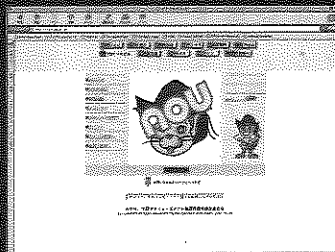
AOUニュースがAOUのホームページ
(<http://www.aou.or.jp/>)

からそのままのサイズでプリントアウトできるようになりました。

まずAOUホームページのトップページから【AOUニュース】をクリック。

続いて主なタイトル一覧のなかから見たいタイトルをクリックすると、その記事が掲載されたページが画面に現れます。あとはA4サイズの用紙でプリントアウト。

どうぞご活用ください。



九州・沖縄地区協議会 第6回店舗管理者研修会

九州・沖縄地区協議会(菊地康男会長)は2月6日(木)7日(金)、博多サンヒルズホテルにおいて「第6回店舗管理者研修会」を開催した。受講者52名。

内容は次の通り。

【第1日目】

●開講式午後1時～1時15分
挨拶／九州・沖縄地区協議会 菊地康男会長

●講演(午後1時15分～6時)
「自立型店長のあり方とアルバイトの戦力化について」
講師／福岡総合研修所 大阪第一経営支援本部 宇都宮勤チーフ

①お客様が求めているゲームセンターの姿(ゲームセンターに不満はないが満足もしていない客が90%を占めるという前提の下、この層を満足させるための自立型店長の仕事への取り組み方―仕事創造についてを説明)

②グループデイスカッション(「ゲームセンターの店長としての新しい仕事の創造」について、それぞれのグループでデイスカッション、発表)

③人的対応力強化による業績アップのポイント(装置産業からサービス業・エンターテインメント業になっていくためのポイント、アナログのサービス力強化のポイント等について)

【第2日目】

●講義(午前9時30分～10時15分)
「風宮法について」
講師／福岡県警察本部生活安全部総務課 松本係長

【第2日目】

●講義(10時30分～11時)
「少年非行の現状」
講師／福岡県警察本部生活安全部少年課 鬼丸係長

●フリートーク(11時10分～11時50分)
●レポート作成(11時50分～12時20分)
●修了書授与午後12時20分～

●閉講式(12時50分～)
挨拶／(社)AOU 谷本彰専務理事

受講者(計52名)
【福岡県】
占部博隆(朝アピック)／原孝之(くるくる屋)／二宮一雄(朝コスモパーク)／松崎勝彦(朝新日本文化産業)／栗本正吉(朝セガミュージックメント西日本)／安東弘勝(朝セガミュージックメント西日本)／鈴木龍二(朝セガミュージックメント西日本)／寺本貴裕(朝セガミュージックメント西日本)／山田桂三(朝大生エンタープライズ)／菊地洋一(朝大長商事)／東屋昌俊(朝大長商事)／加藤明彦(朝大長商事)／池田清仁(朝大長商事)／福本義博(朝タイマー)／金澤利彦(朝ナムコ)／宮崎克巳(朝ナムコ)／黒岩祐蔵(朝リバーサービス)／三浦正寛(朝リバーサービス)／堤耕一郎(朝ワイドレジャー)／島本雅樹(朝ワイドレジャー)／青木裕(朝ワイドレジャー)／佐々木大二(朝ワイドレジャー)
【熊本県】
江崎孝紀(朝コミュニケーションワークス)／田原新成(朝コミュニケーションワークス)
【長崎県】
新小田裕二(朝セガミュージックメント西日本)／井上公元(朝セガミュージックメント西日本)／森口雄(朝セガミュージックメント西日本)／小川桐子(朝セガミュージックメント西日本)／橋本

佐岡(朝ソニックワールド)／須崎英明(朝ソニックワールド)／平岩良子(朝力能貿易)
【大分県】
神田俊英(朝大分物産)／古谷貴司(朝大分物産)
【宮崎県】
橋口真(朝アリスカ)／飯谷和宏(朝アリスカ)／村田浩一(朝アリスカ)／馬場大助(朝アリスカ)／大山博幸(朝アリスカ)／高橋寛幸(朝アリスカ)／菊田隆(朝アリスカ)／山元洋輔(朝アリスカ)／剣崎陽子(朝アリスカ)／佐藤秀樹(朝アリスカ)
【鹿児島県】
森賀二郎(朝大見商事)／堀則行(朝長島商事)／古田正一郎(朝長島商事)／谷山真(朝長島商事)
【沖縄県】
杉本泰弘(朝エイム)／我那覇謙(朝ポパイゲームス)／宇賀浩市(朝ポパイゲームス)／貝志幸治(朝ポパイゲームス)／島田美子(朝ポパイゲームス)

地区協議会 報告



東海地区協議会

日時／2月20日(木)

午後7時～9時

場所／赤坂プリンスホテル

出席／4名(神奈川、静岡、長野、山梨4県の会長)

東海地区協議会(畑晴夫会長)では、昨年の全国大会(同地区担当で石和にて開催)の反省会を兼ねた役員会を開催した。主な内容は次の通りとなっている。

●平成14年度全国大会について(反省点等について討議、成功裡に終了したことを確認した)

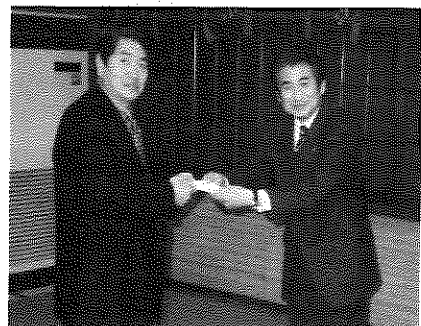
●青少年問題について(県警および県・家庭課等との取り組みについて、各県の状況を意見交換)

●組織力強化について

各地協会 だより



静岡
通常総会
1月23日



元企業を通じて贈呈したことが報告され、その礼状が回覧された)
●賛助会員商品紹介

栃木
理事会
2月6日

栃木県アミューズメント施設営業者協会(入江昭彦会長)は2月6日、理事会を開催した(午後3時～5時、宇都宮市・サウナ南大門健康ランド)。主な内容は次の通り。

●平成15年度主要会議予定
●2003 AOUエキスポについて

●新聞広告掲載について(毎月の「ゲームの日」等に合わせ定期的に各社が合同で地元紙に一面広告を掲載する案が出て、検討することとした)

●新会員紹介(朝トスク)
●大野圭一氏(茨城)ホールインワン記念コンペについて

山梨
青少年と社会環境に関する中央大会に参加
2月7日

山梨県アミューズメント施設営業者協会(畑晴夫会長)では、2月7日の(社)青少年育成国民会議主催「青少年と社会環境に対する中央大会」に会長(やまなし青少年社会環境健全化推進会議会長)が出席。アミューズメント業界に対する質疑にこたえた。

平成14年度「ゲームセンターについてのアンケート」 集計結果(後編)

【調査期間】平成14年11月1日～平成14年11月30日

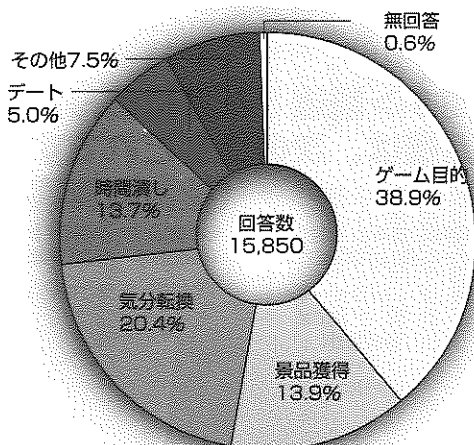
【アンケート方法】平成14年11月23日の3団体「ゲームの日」にあわせて「アンケート用紙」50万枚を会員店舗に配布し郵送回収。

【回収枚数】1万6105枚(回収率3.2%)

うち有効枚数1万5850枚(うち有効回収率98.4%)

<質問1> どのような目的で ゲームセンターに行きますか？

「ゲーム目的」「景品獲得」という積極的なゲームプレイを目的とした回答が約半数となった(前回は56.4%、前々回は40.4%)。



【学校・職業別で見ると・・・】

「小学校」

①ゲーム目的(58.5%) ②景品獲得(16.6%) ③気分転換(10.5%)

「中学校」

①ゲーム目的(37.3%) ②気分転換(24.5%) ③景品獲得(12.7%)

「高校」

①ゲーム目的(41.7%) ②気分転換(19.5%) ③時間つぶし(14.8%)

「大学」

①ゲーム目的(41.8%) ②気分転換(19.2%) ③時間つぶし(16.5%)

「その他学校」

①ゲーム目的(39.7%) ②気分転換(20.4%) ③時間つぶし(15.4%)

「アルバイト」

①ゲーム目的(36.3%) ②時間つぶし(15.2%) ③その他(13.9%)

「サラリーマン」

①ゲーム目的(38.3%) ②気分転換(25.5%) ③時間つぶし(15.5%)

「OL」

①ゲーム目的(29.4%) ②景品獲得(21.4%) ③気分転換(21.1%)

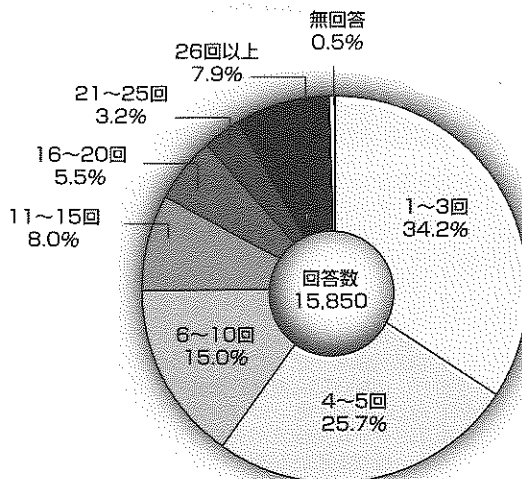
「自営業」

①ゲーム目的(42.0%) ②気分転換(23.7%) ③景品獲得・時間つぶし(12.1%)

「主婦」

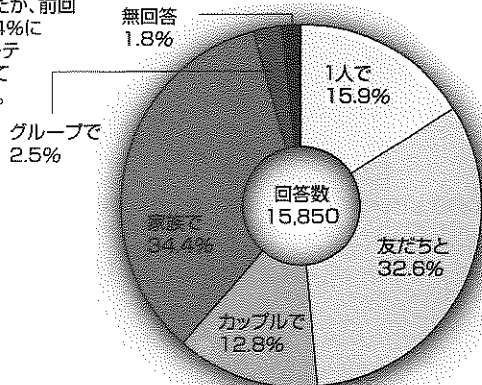
①ゲーム目的(29.9%) ②気分転換(26.5%) ③景品獲得(18.9%)

<質問3> 1ヶ月に平均何回くらい ゲームセンターに行きますか。



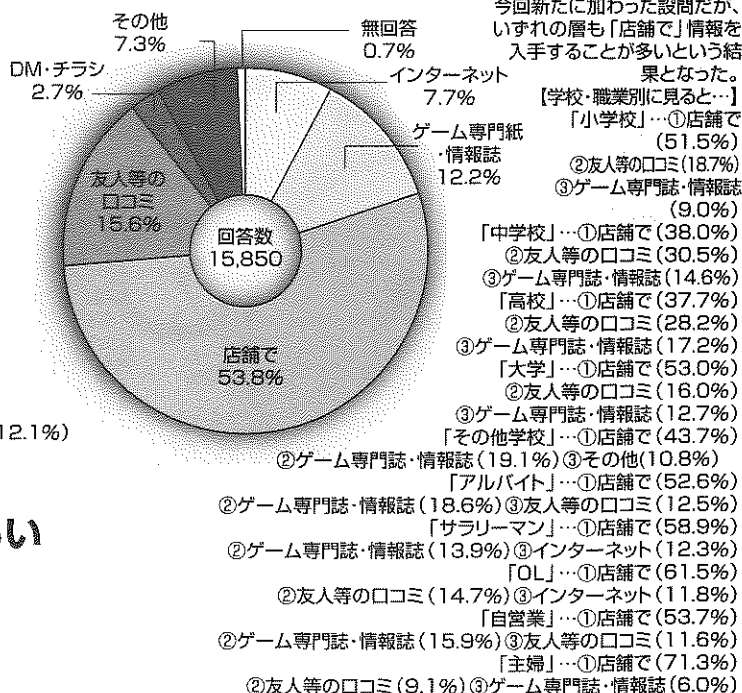
<質問1-2> 主に誰と行きますか。

最も多い回答は「家族で」。前々回に初めて「家族で」という回答が「友達」という回答を上回ったが、前回の25.0%から今回は34.4%にアップ。ファミリーエンターテインメントの場として浸透してきていることがうかがえる。



<質問2> 新しいゲーム機や店舗情報は どのように手に入れますか？

今回新たに加わった設問だが、いずれの層も「店舗で」情報を入手することが多いという結果となった。



全体を通して見ると、今回も例年通り「1～3回」という回答が3割以上を占める。特に小学校ではほぼ半数となっているが、逆に「25回以上」つまりほぼ毎日という回答も、アルバイトで17.5%、大学生で11.7%あり、この層の1割以上がゲームセンターを生活の一部としていることがわかる。

【学校・職業別で見ると・・・】

「小学校」…①1～3回(46.7%) ②4～5回(26.8%) ③6～10回(13.5%)

「中学校」…①1～3回(33.6%) ②4～5回(26.9%) ③6～10回(16.0%)

「高校」…①1～3回(26.7%) ②4～5回(24.0%) ③6～10回(15.8%)

「大学」…①1～3回(22.8%) ②4～5回(19.9%) ③6～10回(13.9%)

「その他学校」…①1～3回(26.2%) ②4～5回(21.8%) ③6～10回(15.2%)

「アルバイト」…①4～5回(24.2%) ②1～3回(18.4%) ③25回以上(17.5%)

「サラリーマン」…①1～3回(36.1%) ②4～5回(29.2%) ③6～10回(15.3%)

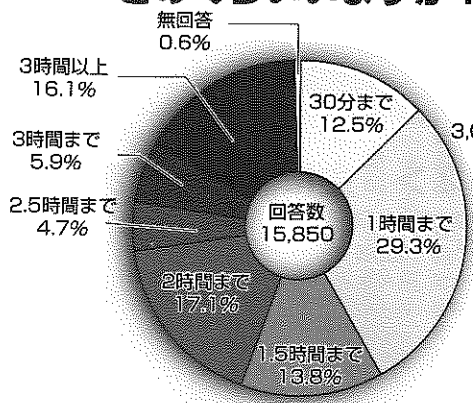
「OL」…①1～3回(38.0%) ②4～5回(33.3%) ③6～10回(14.5%)

「自営業」…①1～3回(28.9%) ②4～5回(25.4%) ③6～10回(15.0%)

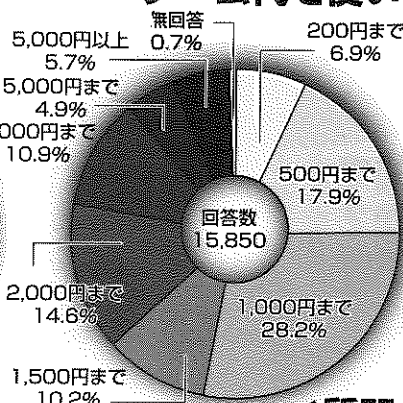
「主婦」…①1～3回(44.3%) ②4～5回(26.9%) ③6～10回(13.0%)

毎月23日は「ゲームの日」!

<質問4> 1回行くとどのくらいいますか?



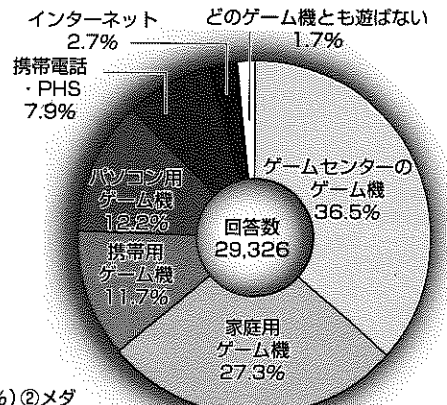
<質問5> 1回にどのくらいゲーム代を使いますか?



「200円まで」「500円まで」「1000円まで」の回答をあわせると53.0%となり、過半数が1000円以下で遊んでいることがわかる。これを青少年別で見ると、
 「小学校」～200円→17.0%、200～500円→33.7%、500～1000円→24.7% (計75.4%)
 「中学校」～200円→8.4%、200～500円→29.2%、500～1000円→32.8% (計70.4%)
 「高校」～200円→6.1%、200～500円→26.3%、500～1000円→35.0% (計67.4%)
 逆に、「5000円以上」という回答は、OLでは3位で14.1%を占める。ちなみに、1回で3000円を超える金額を使うという回答は、OLの23.0%を筆頭に、自営業22.6%、サラリーマン14.3%、大学11.8%、主婦11.7%、アルバイト10.4%となった。

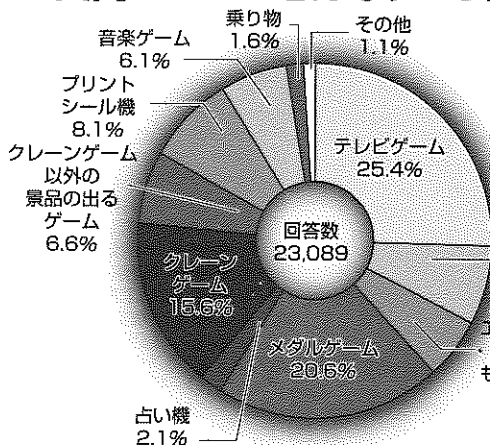
<質問6> 最近3ヶ月に遊んだゲーム機は、次のうちどれですか? (複数回答集計)

学校・職業別に見ると、高校生を除き、その他すべての層で「ゲームセンターのゲーム機」との回答が最も多い(高校生の一位は「家庭用ゲーム機」)。



<質問7-1> どんなゲームが好きですか?

(複数回答集計)



【学校・職業別に見ると……】

「小学校」①テレビゲーム(31.4%)②メダルゲーム(25.1%)③クレーンゲーム(12.5%)
 「中学校」①テレビゲーム(26.6%)②プリントシール機(22.6%)③メダルゲーム(14.9%)
 「高校」①テレビゲーム(29.2%)②プリントシール機(18.4%)③音楽ゲーム(12.4%)
 「大学」①テレビゲーム(30.3%)②クレーンゲーム(13.4%)③音楽ゲーム(12.7%)
 「その他学校」①テレビゲーム(41.3%)②クレーンゲーム(13.1%)③メダルゲーム(9.5%)
 「アルバイト」①テレビゲーム(31.0%)②クレーンゲーム(16.9%)③メダルゲーム(12.3%)
 「サラリーマン」①テレビゲーム(27.3%)②メダルゲーム(23.2%)③クレーンゲーム(17.4%)
 「OL」①メダルゲーム(25.4%)②クレーンゲーム(20.4%)③テレビゲーム(14.7%)
 「自営業」①テレビゲーム(26.6%)②メダルゲーム(23.2%)③クレーンゲーム(16.2%)
 「主婦」①メダルゲーム(29.3%)②クレーンゲーム(22.3%)③テレビゲーム(13.2%)

AOUでは、毎月23日の「ゲームの日」に実施したイベントのご報告をお待ちしています。紙面にて採用の場合には、AOUのオリジナルのほりを進呈します。

<AOU事務局>

〒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

FAX (03) 3253-5688

Eメール info@aou.or.jp

～AOUの景品提供に関する自主規制～

■景品の価額

- ①景品1個の価額は、市販価額で800円を超えない。
- ②景品価額は、一般市場における市販価額とする。
※市販価額は、仕入方法が輸入、大量購入、製造者からの直接仕入などの如何を問わず、一般小売商店において販売されている同一商品または類似商品との比較によって判断される価額。

■景品の種類

ゲームセンター等における正常な商習慣に照らして適合すると認められる景品に限る。次に掲げる物品は、設備または提供しない。

- ①タバコ及び喫煙機器類
- ②酒類
- ③医薬品、興奮・めまい・幻覚等の作用を有する有機溶剤を含有する物品類
- ④性的好奇心をそそる図書、写真、フィルム、ビデオテープ・ビデオディスク・レーザーディスク・CD・CDV等のソフトウェア類
- ⑤性的な行為の用に供する物品及び性器を模した物品類

た物品類

- ⑥ショーツ・ブラジャー等の下着類
- ⑦金券類及び類似品(テレホンカードなど)類

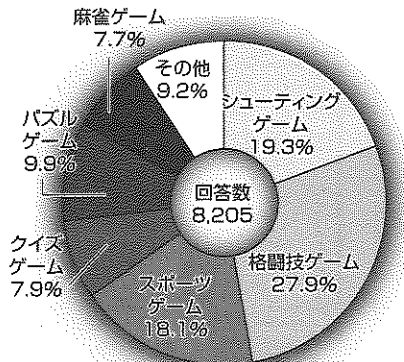
■景品提供の方法

- ①1回の遊技結果に提供する景品の個数は、1個とする。
- ②景品は、あらかじめ表示されている景品と同一の景品とする。
- ③景品と異なる高額のものをデモンストレーションとして展示しない。
- 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ない。
- ⑤提供した景品を他の景品と交換しない。
- ⑥景品を手渡しで提供する仕組みの遊技の場合においても、同様の景品の取扱いとする。
- ⑦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遊技では、景品を提供しない。

<質問7-2>テレビゲームを選んだ方は、どのタイプのゲームが好きですか？

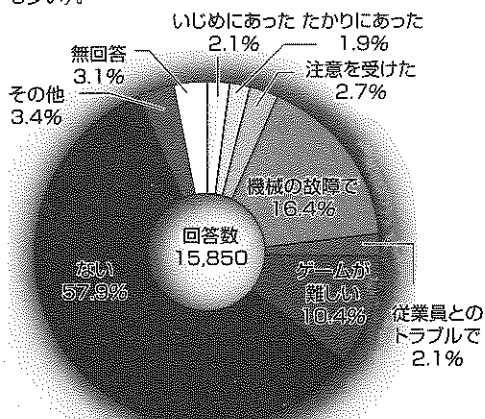
最も回答が多かったテレビゲームで、男女別にどのタイプが好きかをたずねると次の通りとなった。

「小学校」♂シューティング(32.0%) ♀シューティング(22.6%)
 「中学校」♂格闘技(34.5%) ♀スポーツ(22.3%)
 「高校」♂格闘技(44.0%) ♀パズル(20.9%)
 「大学」♂格闘技(39.3%) ♀格闘技(32.8%)
 「その他学校」♂格闘技(51.8%) ♀パズル(27.7%)
 「アルバイト」♂格闘技(49.0%) ♀格闘技(31.2%)
 「サラリーマン」格闘技(25.6%)
 「OL」パズル(25.2%)
 「自営業」♂シューティング・格闘技(22.1%) ♀格闘技(23.8%)
 「主婦」シューティング(22.5%)

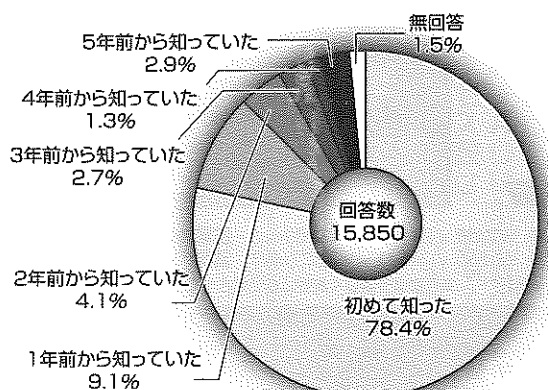


<質問9>最近1年間にアミューズメント施設で嫌な思いをした事がありますか？

学校・職業別に見ると、「小学校」「その他学校」を除くすべての層で最も多かった嫌な思いは「機械の故障で」(小学校、その他学校は「ゲームが難しい」が最も多い)。

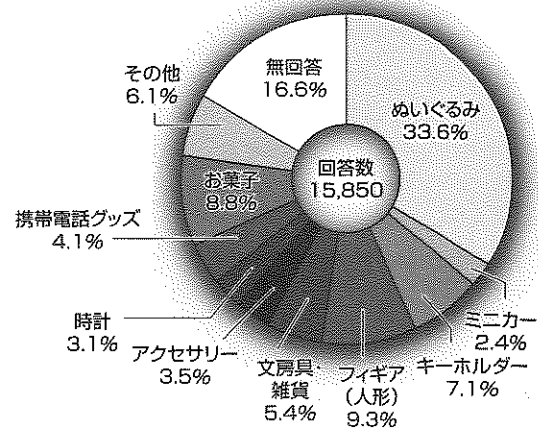


<質問10>「ゲームの日」を知っていましたか？

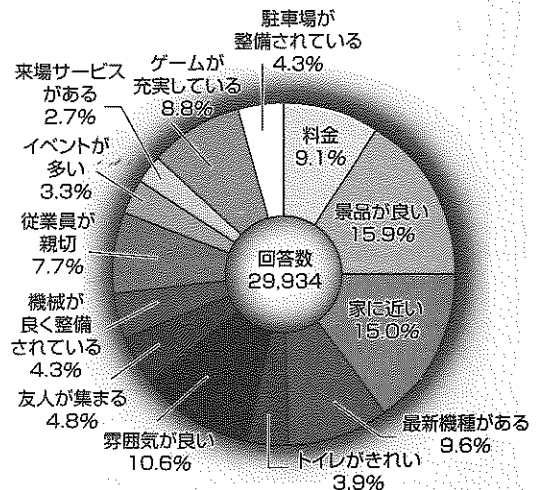


<質問7-3>今まで獲得した景品で、どのような景品が好きですか？

学校・職業別に見ると、「ぬいぐるみ」という回答が男女ともすべての層で最も多い結果となった。



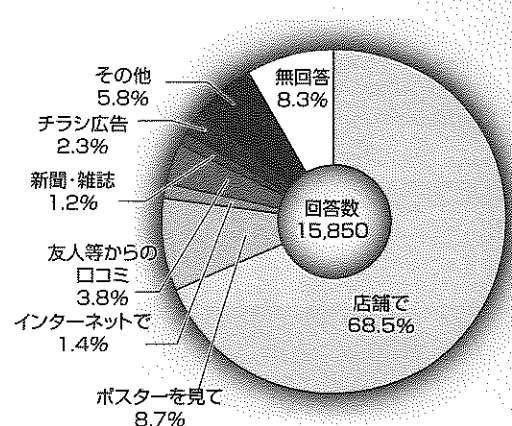
<質問8>あなたの遊びに行くゲームセンターは何を基準に選びますか？



【学校・職業別に見ると……】

「小学校」①景品が良い(18.7%)②家に近い(18.4%)③料金(11.3%)
 「中学校」①家に近い(15.7%)②最新機種有(13.6%)③景品が良い(12.4%)
 「高校」①家に近い(17.4%)②最新機種有(13.9%)③料金(11.0%)
 「大学」①家に近い(17.1%)②景品が良い(14.4%)③最新機種有(13.7%)
 「その他学校」①景品が良い(14.1%)②雰囲気が良い(13.7%)③家に近い(13.1%)
 「アルバイト」①景品が良い(15.8%)②家に近い(15.1%)③従業員が親切(12.6%)
 「サラリーマン」①景品が良い(15.3%)②家に近い(14.0%)③雰囲気が良い(12.6%)
 「OL」①景品が良い(17.4%)②雰囲気が良い(13.1%)③駐車場整備(11.0%)
 「自営業」①景品が良い(16.0%)②家に近い(12.8%)③雰囲気が良い(11.4%)
 「主婦」①景品が良い(19.9%)②家に近い(13.4%)③雰囲気が良い(11.5%)

<質問10-2>「ゲームの日」をどうして知りましたか？



オペレーターエッセイ

～静岡県協会～

今年1月、静岡県アミューズメント協会の会長のバトンをタイガー娯楽の早見社長にお渡しし、振り返ってみると、その仕事はそれなりに忙しく、また楽しいことの多いものでした。

静岡県協会に関しては、創立以来20数年にわたり、年6回の例会を続け、県警の講演会のある時をのぞき、会議前に親睦ゴルフ大会を開催し、温泉お泊まり例会で盛り上がります。そして、うち1回は、ほとんどがアジア地区ですが、海外研修例会を行います。行く場所は親睦委員会が決めるのですが、会長の好みも選定に大きく作用し、サンセイの故曾我社長の時はハワイ、東名遊園の加茂社長の時は韓国と…。何となく人となりがわかるものです。本年は早見会長だから、たぶん、上海でしょう。

親睦委員会以外では、各委員会がそれぞれに活動しており、広報委員会が議事録の作成ならびに業界誌へのニュースリリース。事業委員会は「ゲームの日」の養護施設との折衝・事業を行い、各所轄所に送付するカレンダーの

作成もします(ちなみに、今年は特大の動物カレンダー。配布予定でない方々から是非と熱望され、足りなくなっていました～笑～)。

特筆すべきは、2年前に設置した健全営業委員会です。鬼より恐いこの委員会は高額景品、零時以降営業の監視など、目に余る行為があった時、会員・非会員に関わらず、営業の是正を強くお願いにあがります。ママトップの安本社長は夜も寝ず、アクトの宇津山社長はメジャー片手に、ミラクルの高田社長は県東部に目を光らせていました。そして、現実に想像以上の実績をあげたのです。

1オペレーターとして思うのは、県協会のこうした活動があるからこそ、業界がまとまり、アミューズメントに対する周囲の認知度がアップ、社会に誇れる職種へと成長してきている、ということです。自社の業績を良くするためにも、これからも協会活動に積極的に取り組んでいく所存ですが、今回、私の任期満了にあたり、快く県会長職を受けてくれた早見会長を、心より応援申し上げます。

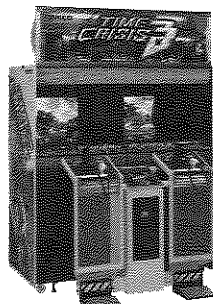
(星谷清重)



新搭載!!
ウェポンセレクト
システム
(武器チェンジ)



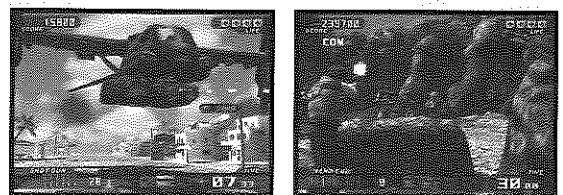
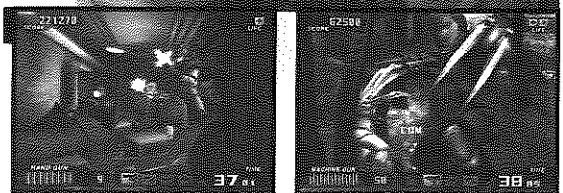
タイムクライシス3 DX



タイムクライシス3 SD

タイムクライシス3 DX:SPEC 寸法: W2328 x D1785 x H2320(mm) 重量: 456Kg 消費電力: 570w
タイムクライシス3 SD:SPEC 寸法: W1555 x D1345 x H2227(mm) 重量: 308Kg 消費電力: 370w

※仕様は予告なく変更になる場合がございますので予めご了承ください。



「遊び」をフレイットする
株式会社ナムコ

AMセールスグループ(東) 京子148-9555 東京都大田区多摩川12-8-5 TEL.03(3756)6552 (代)
(大) 京子564-0563 大阪府大阪市江坂町1-21-26 TEL.06(6338)9311 (代)
(西) 京子812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL.092(474)9605 (代)

©2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED