

JAIAPRESS

Japan Amusement Industry Association

発行／一般社団法人日本アミューズメント産業協会
〒102-0074 www.jaia.jp
東京都千代田区九段南3-8-11 飛栄九段ビル8F
TEL03-6272-9030(代表) info@jaia.jp

5月
2026 March

【今号の主な内容】

- ◎アミューズメントエキスポ2026 出展社募集開始
- ◎2024年度アミューズメント産業界の実態調査
- ◎2026年度JAIA通常総会のご案内

アミューズメントエキスポ2026 出展概要決定！ 出展社募集スタート

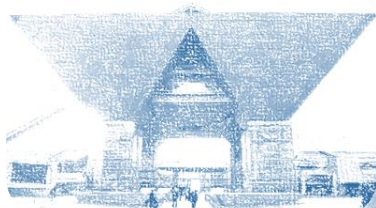


アミューズメントエキスポ



アミューズメントエキスポ実行委員会(飯山正義委員長)では、「アミューズメント エキスポ 2026」の開催概要を決定、出展社募集を開始した。
なお、出展社募集締切は7月1日(水)となっている。

今回のエキスポ・ロゴ
ダイナミックロゴ(露出面に応じて様々な形に変更)を採用。多様な色使いによりワクワクするエキスポの期待感を視覚的にも高めることが意図されている。



開催概要

名称/アミューズメント エキスポ 2026
 会場/東京ビッグサイト 南展示棟1・2・3・4ホール
 会期/2026年11月6日(金)～11月7日(土)
 ビジネスデー 11月6日(金) 10:00～17:00
 ユーザーデー 11月7日(土) 9:00～17:00
 入場料/一般ビジネス来場者…有料(オンライン登録制)
 招待ビジネス来場者…無料(オンライン登録制)
 ※出展社による招待
 一般来場者……………有料(入場料金未定)
 ※小学生以下無料
 主催/一般社団法人 日本アミューズメント産業協会(JAIA)

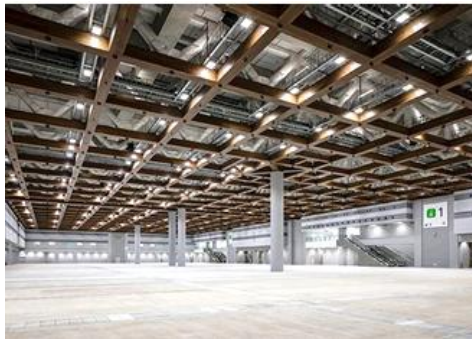
ビジネス
来場のみ

～主要スケジュール～

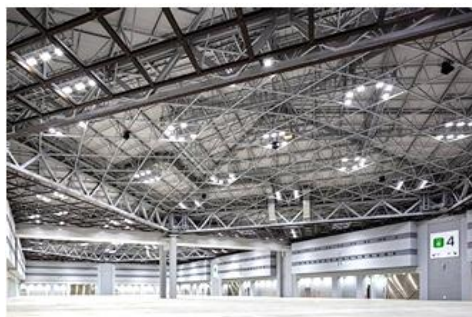
申込締切	出展社説明会	入金締切	出展品リスト提出締切	出展品書類審査	搬入・設営日会場検査	開催
7/1 (水)	7/22 (水)	8/31 (月)	10/14 (水)	10/28 (水) 15時～18時	11/5 (木)	11/6(金) ・7日(土) ※11/7撤去

前回からの変更点および展示会の特徴

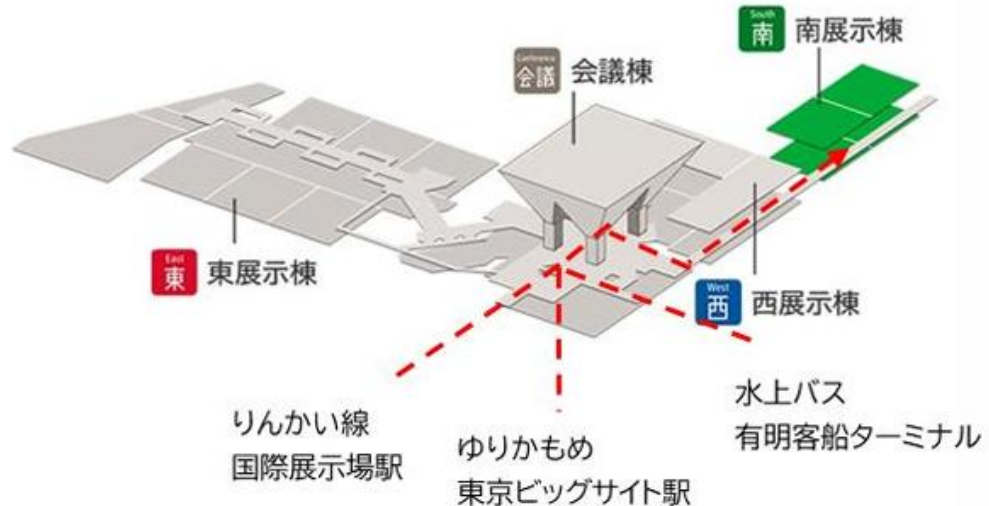
- 会場は南展示棟1・2・3・4ホール(昨年度実績、東4・5ホール)となり、階層が上下2フロアに分かれます。
- 「機械・部品・その他」を南1・2ホール(下層階)、「景品・主催者事業等」を南3・4ホール(上層階)に配置する方針ですが、最終的な小間形状の決定や小間位置の割り当てなどは実行委員会にて決定いたします。
- 会期2日間のうち、金曜日をビジネスデー、土曜日をユーザーデーとして開催いたします。
- ビジネスデーご活用でお考えの出展社様に向けて、11月6日(金)1日のみの出展枠を設けます。(4小間以下限定)
- 初出展の企業様に限り1小間目の出展料を半額といたします。(過去JAPEO及びアミューズメントエキスポ未出展社)



南1・2ホール



南3・4ホール



	南1ホール	南2ホール	南3ホール	南4ホール
展示面積(m ²)	5,000	5,000	5,000	5,000
縦×横(m)	約72×72	約72×72	約72×72	約72×72
天井高(m)	12	12	13-18	13-18
床耐荷重(t/m ²)	5	5	2	2

出展料金・申込方法

1小間=3,000mm×3,000mm (9m²)

出展料/JAIA会員——352,000円(税抜料金320,000円、消費税額32,000円)

会員外——407,000円(税抜料金370,000円、消費税額37,000円)

※初出展(過去のジャパンアミューズメントエキスポ(JAPEO)及びアミューズメントエキスポに出展していない)の企業は、1小間目が半額になります。(2小間目からは通常料金)

※4小間以下の出展の場合、ビジネスデー(11月6日(金))のみ出展も可能です。2日間出展の場合と出展小間料金は変わりません。

※「出展料金」に含まれる費用は次の通りです。①基準時間内の小間使用料(基準時間は出展社説明会にてお知らせいたします)、②公式サイトなど主催者側制作物への出展社名などの情報掲載費、③車両証、入館パス等、事務局発行物一式、④基礎小間の基本設備、⑤共用部の誘導表示、施設施工費、⑥会場の天井照明費、基準時間内の空調費、⑦広報宣伝費、企画運営費、会場警備、安全管理費、⑧事務局運営に関する費用

申込締切日/2026年7月1日(水)

入金締切日/2026年8月31日(月)

※アミューズメントエキスポ2026専用の出展申込フォーム(以下)からお申込みください。

※申込完了メールが届かない場合は、JAIA事務局(expo@jaia.jp 担当/浅見)までお問合せください。

※申込受付後、JAIA事務局から請求書をお送りしますので、入金締切日の8月31日(月)までにお振込をお願いします。

出展申込フォーム <https://form.run/@amusementexpo2026>

■出展資格

- ①一般社団法人日本アミューズメント産業協会(JAIA)会員
 - ②上記の他、主催者が出展を認めた企業または団体
- ※②の場合、出展申込の際に「会社案内」「出展予定製品・サービスが判る資料等」を添付下さい。ただし、業務用アミューズメントマシン、乗物・遊園施設機器、プライズゲーム用景品のいずれかを出展する企業は、JAIA会員であることが必要です(外国企業を除く)。入会には理事会審査がありますので、お早目にJAIA事務局までお問合せください。
【JAIA事務局 担当:浅見】

■出展品

アミューズメントおよびエンターテインメント関連のサービス、製品で、あらかじめ主催者の承認を受けたものに限ります。

- ※出展が可能な製品かどうかなど、ご不明点がある場合は事務局にご相談ください。
※業務用アミューズメントマシン、乗物・遊園施設機器の有料による稼働はできません。

■出展品の検査

①書類審査

すべての出展品は、出展社から提出頂く出展品リスト及び添付資料(景品類は必要に応じて、ライセンスからの許諾を確認できる書面の提出を求めています)に基づき実行委員会が10/28(水)15時~18時に書類審査を行います。

審査時に不備・不明点等があった場合は実行委員会から担当者へご連絡いたしますので、上記時間帯に必ず連絡がつくように待機してください。

②会場検査

設営日である11月5日(木)午後、会場において各ブース担当者同席のもと、実行委員会による出展品の検査を行います。検査を受けていない出展社、および出展不適当と判定された出展品は出展できません。

※これら審査・検査の結果、出展社が被る損害については、主催者は一切補償しません。

※判定基準は公表いたしません。

■出展できないもの

次に掲げるものは、出展・カタログ配布・フリープレイ配布・小間内表示等ができません。

下記各項に抵触する恐れがあるものまたは不明な点がある場合は出展申込前に事務局にお問合せ下さい。

- ①公序良俗に反するもの。
- ②他の知的財産権を侵害するもの。
- ③(一社)日本アミューズメント産業協会(JAIA)の「健全化を阻害する機械基準」「健全化を阻害する機械基準の運用規程」に違反しているもの。

④JAIAの「アミューズメント施設における景品提供営業ガイドライン」に抵触する機械及び景品。

⑤日本国内での営業に使用できない景品類及び知的財産権を有する者からの日本向けの許諾を得ていない景品類

※景品類は、実行委員会による出展品検査の際に、ライセンスまたは許諾の権利を有する代理店などからの日本向けAM用景品としての許諾を確認できる書面を提出していただく場合があります。

⑥景品の上限価格(1,000円)を超えるもの。

⑦メーカーの許諾を得ていない中古品。

⑧JAIA倫理表示マークの貼付がない4号転用機。

⑨JAIA倫理表示マークの貼付がないメダルゲーム機。

⑩映像、デザイン、音声等による表現が、青少年の健全育成上好ましくないと考えられるもの(例:脱衣シーン等の卑猥な表現及び残酷な表現等)。

⑪上記の他、主催者が不適当と認めたもの。

※当たり付き自動販売機等、アミューズメントマシンと誤解を招く恐れがあると主催者が判断した製品の出展は、主催者の発行する注意書きを表示していただく場合があります。

※日本国内での営業使用が認められない可能性のあるリデンプションマシン等の製品の出展は、主催者の発行する「海外仕様」ステッカーの表示が義務づけられます。

※景品提供機については、風俗営業適正化法解釈基準に適合しないものは出展できません。新製品や機能の追加などで適合しているか否かが不明な場合は、JAIA法規部において、その構造、提供方法を確認させていただきます。法規部で確認していない景品提供機については出展できない場合がありますのでご了承ください。確認申請の方法については、出展社説明会でご説明いたします。

☆ご注意 ヘッドマウントディスプレイ等を使用したVR機等の出展について

VR機等の出展に関しては、いかなる仕様・運営形態であっても他の出展品と同様、JAIAが制定した「健全化を阻害する機械基準」に従い、実行委員会にて審査を行います。また、展示運営にあたっては出展社の責任において年齢制限や安全管理等、プレイヤーへの安全配慮をお願いいたします。

■機器ジャンル別出展品一覧 (下表)

共通遵守事項

- 風俗営業適正化法、景品表示法などの諸法令に完全に準拠していること。
- 権利元の知的財産権を侵害していないこと。
- 他社のIPを使用した景品や物販品等の展示・提供については、必ず権利元の事前確認を得ること。
- 重要:本表に明記されていない出展品については、事前にJAIA事務局へ確認を行うこと。

機器ジャンル	筐体での提供や展示 OK	筐体での筐体や展示NG(事例など)
プライズ機	・アミューズメント専用景品 ・一般市販菓子及び一般市販飲料品類	・カプセルトイ専用商品 ・一般物販品
カプセルトイ機	・カプセルトイ専用商品	・アミューズメント専用景品 ・一般物販品など
ロッカー付き自販機 ／高額ガチャ機	・景品表示法に則った物販品	・アミューズメント専用景品 ・カプセルトイ専用商品 ・景品表示法に抵触する物販品 ・知的財産を阻害する物販品など

アミューズメントエキスポ2026 出展詳細

■基礎小間(付帯設備)

基礎小間 間口2,970mm×奥行2,970mm
(システムパネル高さ2,700mm)

基本設備

- システムパネルによる通路に面しない側壁、後壁
※角小間の通路側の側壁はつきません。
※四方に隣接小間がない島小屋の場合、壁面やパラペットは設置しません。
- パラペット
- 突き出し社名板(統一書体・文字色ダークグレー)
※出展料金に電気幹線工事費は含まれておりません。
小間内で電気を使用する場合は別途お申込みが必要です。
※基礎小間にパンチカーペットは含まれません。

■電気工事について

出展料金に電気工事費は含まれておりません。小間内で電力を必要とする場合は別途お申込みが必要です。

〈1次側幹線工事費〉

1kWまで税込11,000円
(税抜き料金10,000円、消費税額1,000円)

申込方法等の詳細については7月22日(水)に開催する出展社説明会でお知らせします。

※1次側幹線工事は出展社からの申込に基づき主催者が一括して行います。

※2次側配線工事は、出展社にて行ってください。

■出展レギュレーション

- ◎自社装飾を行う場合のレギュレーション
基礎小間を使用しない、または一部を使用して出展社の費用負担、設計、施工により小間装飾を行う場合は、「高さ規程」「セットバック規程」「共有通路の臨時使用について」を参考に小間数をご検討ください(詳細は出展社説明会で説明します)。
- ◎共有通路の臨時使用について
出展社が行う展示活動は、参加者が待機列も含め、すべて出展小間内で完結することを原則とします。ただし、試遊や物販、イベント等で待機列や観覧整理が発生する場合は、事前申告のうえ実行委員会の承認を得た場合に限り、通路の一部使用を認めます。無断での共有通路の使用は認められません。

■物販を行う場合のご注意事項

自社ブースで物販を行う場合は、日本国内に消費者窓口を有し、販売後のアフターケアが行えることを条件とします。また、販売商品や金銭の管理はすべて出展社の責任において行ってください。

※物販に関する詳細規定については出展社説明会にてお知らせします。

■飲食販売を行う場合のご注意

自社ブースで飲食物の物販を行う場合は、出展社において保健所への届出と許可を得る必要があります。詳しくは下記までお問合せください。

〈江東区保健所〉

江東区東陽2-1-1 TEL03-3647-5855

さらに、日本国内に消費者窓口を有し、販売後のアフターケアが行えることを条件とします。また、アルコール類の販売はできません。

※裸火の使用はできません。

※可燃性ガスやガソリン、灯油等の危険物を持ち込むことはできません。

■ビジネスデー出展のみの希望

4小間以下の出展の際には、11月6日(金)のビジネスデーのみの出展を可能とします。

なお、翌日のユーザーデーはブース撤去後、休憩スペースとするので場所の希望などは承れません。

■小間転貸等の禁止

出展社は、主催者の許可なく小間の全部または一部を他社へ譲渡、貸与することはできません。(有償、無償を問わず)

■法律の遵守

アミューズメントエキスポにおいて出展社が行うすべての行為は、必ず出展社の責任において法律を遵守して実施してください。

■開催の中止・変更規程

- ①主催者は、天災、戦争、テロ、疫病(感染症の広範囲にわたる流行及び会場周辺での地域的な流行を含む)、社会インフラ(電力、通信、交通機関を含む)の重大な障害、政府・行政および公的団体等による規制または要請、その他の不可抗力により、本展示会の開催が困難と判断した場合、開催前または開催期間中であっても、開催の中止、開催期日・開催時間の短縮を決定できるものとします。
- ②主催者は、前項に基づき本展示会の開催を中止した場合、それに伴って出展社に生じた損害について何ら賠償する責任を負わないものとします。ただし、本展示会を事前に中止した場合は、中止決定日までに要した諸経費等(中止決定日までに支払い義務が生じた経費を含む)を出展料金から差し引き、残金があった場合は出展社に返金することがあります。

■出展キャンセル・変更規程

出展社の都合により申込を取り消しまたは変更する場合は申込締切日までの期間に書面によりお申出ください。この期間を過ぎた場合の取消し・変更はできません。また、一旦お支払いいただいた出展料は払い戻しいたしません。

出展社説明会

〈日 時〉2026年7月22日(水)13:30~15:00

〈会 場〉グランパークカンファレンス 301会議室
〒108-0023 東京都港区芝浦3-4-1
田町グランパーク プラザ棟3F

※出展関係規程の説明と小間位置の決定を行いますので、出展社は必ずご出席ください。



初めて出展される企業様へ

初出展企業には実行委員会の検査担当部会による個別説明会を行います。個別説明会では、出展の手続き、当日の運営に関する説明、質疑応答などを行います。不明点、心配事等、ご相談ください。



【お問合せ先】 一般社団法人 日本アミューズメント産業協会(JAIA)事務局

TEL:03-3556-5522

Email:expo@jaia.jp

国内のアミューズメント産業界の規模把握を目的に、1993年度からAOU、JAMMA、NSAの3団体事業として実施、2008年度に統合JAIAの事業となった業界動向調査「アミューズメント産業界の実態調査」。その第33回目(2024年度)がまとまった。

以下、調査結果を抜粋して掲載する。なお、実態調査報告書の冊子は、JAIA会員に6月送付予定(追加希望は会員1,100円、非会員2,200円で頒布/税込)

【お問合せ先】 JAIA事務局 03-3556-5522 info@jaia.jp

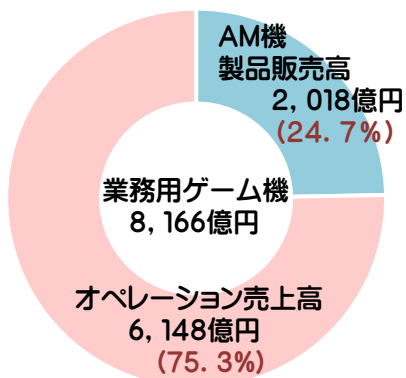
2024
年度

アミューズメント産業界の実態調査

市場規模全体額8,166億円(前年比113.4%)

AM機製品販売高 2,018億円(前年比111.2%)

オペレーション売上高 6,148億円(前年比114.2%)



【調査の目的】

2024年度の実績をもとに国内のAM産業界の規模を把握すること

【調査対象】

JAIA会員企業を中心に、非会員の業務用アミューズメントに携わる企業360社

【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)

【調査実施期間】

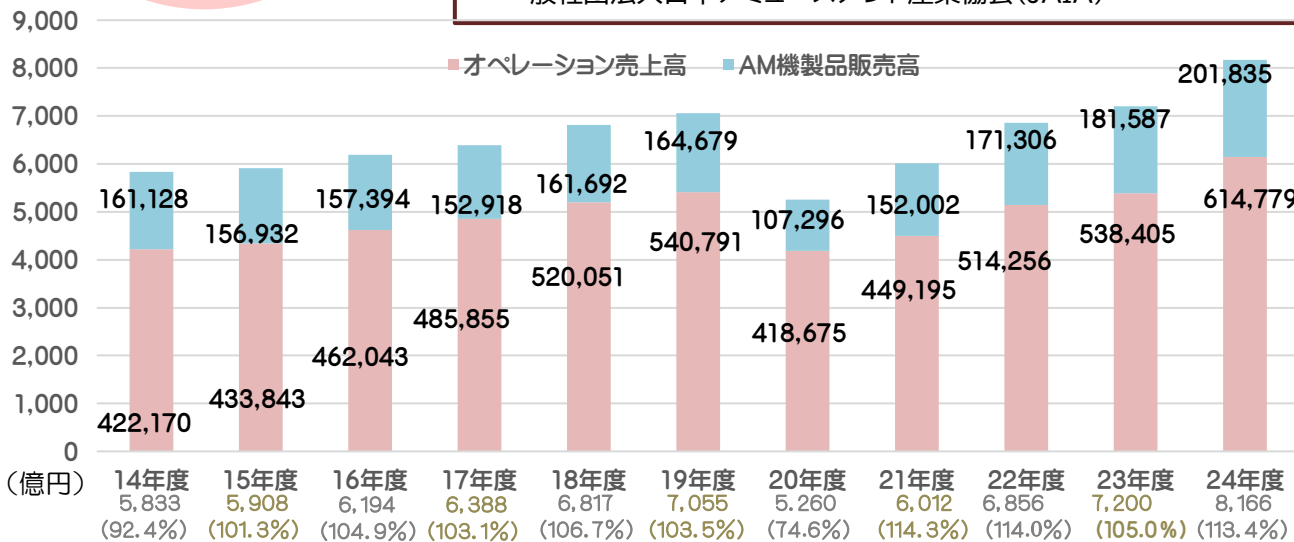
2025年10月9日~2025年12月22日

【回収結果】

109(うち有効回収数86)※AM機製品販売48社、オペレーション58社

【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)



アミューズメント産業界の市場規模

2024年度の日本経済は、コロナ禍からの回復基調を維持しつつも、物価上昇や円安、人手不足などの影響が続き、企業・家計ともにコスト負担への対応が求められた一年となった。消費動向には慎重さが残る場面も見られた一方、観光需要やインバウンドを含む人流の回復が下支えとなり、サービス消費を中心に持ち直しの動きが継続した。

このような環境の中、アミューズメント産業では回復の流れが一段と強まり、施設利用の活性化が進展した。とりわけプライズゲーム(クレーンゲーム)を中心とした需要の拡大に加え、キャッシュレス対応設備の導入や店舗オペレーションの効率化などが進み、幅広い来店客数の取り込みが進んだ。

オペレーション売上高は6,148億円の前年度比114.2%となり、大幅な伸長を示した。また、アミューズメント機器販売高も2,018億円(同111.2%)と拡大し、両者を合計した市場規模は8,166億円に達した(同113.4%)。

前年度に続く増加により、アミューズメント産業の回復が確かなものとして定着しつつあることを示す結果となった。

(オペレーション売上高の過去最高は2006年度の7,029億円。同年の業務用AM機製品販売高2,234億円、市場規模全体額は9,263億円)

2024年度 オペレーション売上

6,148億円(前年度比114.2%)

年 度		2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
オペレーション 売上高	売上高(億円)	4,700	4,564	4,222	4,338	4,620	4,859	5,201	5,408	4,187	4,492	5,143	5,384	6,148
	前年度比	96.4	97.1	92.5	102.8	106.5	105.2	107.0	104.0	77.4	107.3	114.5	104.7	114.2
店舗数	店舗数(万店)	1.7	1.6	1.6	1.5	1.4	1.3	1.2	1.2	1.0	1.0	0.9	0.9	1.4
	前年度比	93.8	94.6	97.2	96.1	95.2	92.6	92.9	100.4	81.9	100.6	84.5	100.6	168.5
設置台数	台数(万台)	54.7	52.5	48.6	46.4	44.5	43.5	43.2	43.1	41.4	42.5	43.7	55.1	58.7
	前年度比	95.2	96.1	92.5	95.5	95.9	97.8	99.2	99.9	97.0	102.7	102.8	126.0	106.6
1店舗あたり 設置台数	台数(台)	32.2	32.7	31.1	33.6	31.4	33.2	35.5	35.3	41.4	42.3	51.4	64.4	40.8
	前年度比	101.6	101.6	95.2	107.8	93.7	105.7	106.8	99.5	117.3	102.1	121.7	125.3	63.3
1店舗あたり 年間売上高	販売高(万円)	2,766	2,840	2,704	2,919	3,264	3,708	4,274	4,428	4,187	4,465	6,050	6,299	4,267
	前年度比	102.8	102.7	95.2	107.9	111.8	113.6	115.3	103.6	94.6	106.6	135.5	104.1	67.7
1台あたりの 年間売上高	販売高(万円)	86.0	86.9	86.9	93.4	103.8	111.6	120.4	125.4	101.0	105.7	117.7	97.8	104.7
	前年度比	101.3	101.0	100.0	107.5	111.1	107.5	108.0	104.2	80.6	104.5	111.4	83.1	107.1

2024年度のアミューズメントオペレーション事業は、プライズゲームを中心とした需要拡大を背景に、オペレーション売上高は6,148億円(前年度比114.2%)と大幅に増加し、コロナ禍前の水準を明確に上回った。

店舗数は14,407店舗(前年度比168.5%)と大きく増加したが、これは従来型の大型店舗の増加というよりも、コンビニエンスストアやカラオケ店などへの小規模設置が進んだことによるものである。1~2台規模の極小台数店舗も1店舗として計上されるため、

設置先店舗数が一気に増加する結果となった。

その影響により、1店舗あたりの設置台数および1店舗あたりの年間売上高は低下している。一方で、設置台数全体は58.7万台(前年度比106.6%)と増加し、1台あたり年間売上高も104.7万円(前年度比107.1%)と改善していることから、台単位での収益性は回復傾向にある。

市場全体としては、小型分散型の設置拡大が進み、従来の大型店舗中心型から多拠点型へと構造変化が進行している。

■店舗種類別状況

業種別に見ると、SC・デパート、コンビニが6,093店(構成比42.3%)と最多を締め、引き続き市場の中核を担っている。売上構成比でも43.4%と最大であり、商業施設内でのプライズ需要の強さが継続していることがうかがえる。

一方、ゲームセンター専門店舗は2,016店(構成比14.0%)ととなり、長期的には縮小傾向が続いている。人材確保の難しさや人件費・光熱費の上昇、設備更新負担の増大などが影響し、専門モデルの再編が進行している。

他方で、「その他業種」は5,559店(構成比38.6%、前年度比186.7%)と大幅に増加した。これはカラオケ店など異業種による小規模店が拡大していることを反映している。台数ベースでも45,068台(前年

度比385.1%)と急増しており、小型分散型モデルへの構造転換が鮮明となった。

売上効率を見ると、1店舗あたり年間売上高は4,267万円(前年度比67.75%)と全体平均で低下しているが、これは小規模店舗の増加による統計上の影響が大きい。一方、1台あたり年間売上高は104.7万円(前年度比107.1%)と改善しており、台単位では収益性が向上している。

総じて、2024年度は従来型の専門大型店舗中心モデルから、商業施設内中核店舗と異業種小型設置の併存型へと市場構造が変化した年と位置づけられる。

なお、リユース業(古物商)の展開する事業者は当会には未入会であり当会の行っている店舗数、売上高などには反映されていない。

■設置台数規模別店舗数の状況

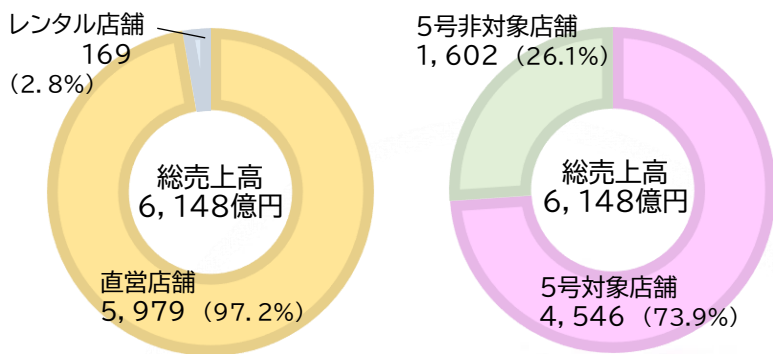
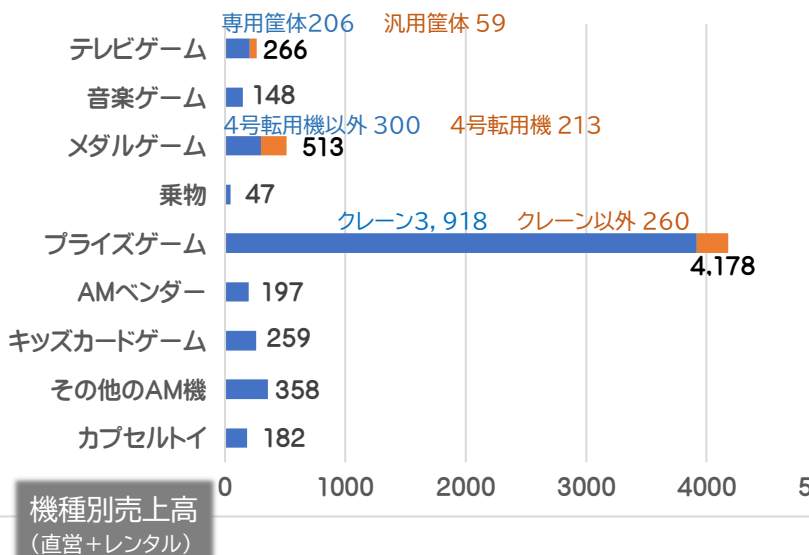
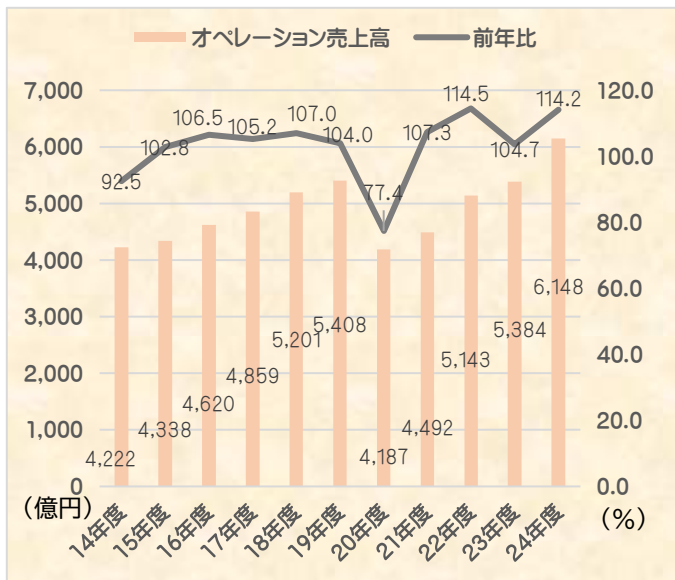
年度	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024		
											構成比	前年対比	
店舗数	15,611	14,862	14,154	13,103	12,167	12,212	9,998	10,061	8,500	8,548	14,407	100.0%	168.5%
20台以下	6,880	6,242	6,093	5,603	6,647	5,205	4,650	5,219	3,613	3,770	8,704	60.4%	230.9%
21~50台	1,043	1,085	981	951	1,085	482	609	546	417	359	602	4.2%	167.8%
51~70台	601	550	498	468	232	277	308	205	179	188	248	1.7%	131.7%
71~100	1,389	1,382	1,319	1,202	563	895	539	556	468	496	459	3.2%	92.6%
101~200	4,168	4,191	4,005	3,605	1,841	3,579	2,201	1,733	1,658	1,735	2,497	17.3%	143.9%
201~300	1,530	1,412	1,258	1,274	1,799	1,775	1,692	1,803	2,168	2,000	1,326	9.2%	66.3%
301台~	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	570	4.0%	-

2024年度は設置台数区分の見直しにより、「301台以上」の区分が新設された。そのため前年との単純比較には留意が必要である。

2023年度の「101台以上」合計(3,735店)と、2024年度と同規模合計(4,393店)を比較すると、ミニクレーンを含む小型機の導入拡大により中大型店舗は

実質的に増加している。

一方で、「20台以下」の小型店舗も大幅に増加しており、全体としては小型分散型と中大型拠点の双方が拡大する二極化傾向が見られる。これは、カラオケ店などへの小規模設置拡大と、プライズ中心の集客力を備えた中大型店舗の強化が同時進行していることを示している。



【売上高の算出方法】

- 「5号対象店舗」の売上高と「非対象店舗」の売上高をそれぞれ推計し、加算した。
- 「5号対象店舗の売上高」の推計は、警察庁調べの「5号対象店舗の設置台数」に、調査結果・集計値の5号対象店舗・1台当たり売上高を掛け合わせて求めた。
 ※警察庁調べ35万5,590台(100.0%)
 (2024年12月時点の数値)
 調査結果・集計値26万5,634台(74.7%)
 (2025年3月末時点の数値)
- 「非対象店舗の売上高」も同様に、調査結果・集計値の1台当たりの売上高から求めた。

ジャンル別売上状況

プライズゲーム

売上高 4,178億円(前年度比114.7%)
 設置台数 258,903台(前年度比104.3%)

売上高、設置台数、ともに前年を上回り、引き続き市場の中核分野として安定した拡大が見られた。特にクレーンゲームは依然として高い集客力を持ち、施設運営における主要コンテンツとして重要な役割を担っている。

一方で、クレーン以外のプライズ機は売上高260億円(同82.8%)と減少傾向が続いており、プライズ市場の構造はクレーンゲームを中心とする形へと一層集約されつつある。近年はミニクレーンを含む小型機の導入が進み設置拠点は増加しているが、売上の多くは標準型クレーンの高稼働が支えていると考えられる。

また、景品構成にも変化が見られ、従来のキャラクターグッズに加え、お菓子や日用品など生活に身近な商品の導入が広がっている。こうした景品の多様化により来店動機の裾野が広がり、プライズ市場はより幅広い利用層を取り込む形で発展している。

クレーンゲームは、売上高3,918億円(前年度比117.7%)、設置台数234,000台(同104.0%)となり、市場拡大が継続した。

台数の伸びに対し売上の伸びが上回っていることから、稼働効率の改善や単価上昇が進んでいると考えられる。ミニクレーンを含む小型機の導入拡大により設置拠点は増加しているが、集客力の高い標準型クレーンの高稼働が売上を押し上げる構図がより鮮明となった。

この背景には複数の要因がある。

まず、1回100円～200円程度で遊べる低価格と、アミューズメント専用景品の高い景品価値による「低額投資・高リターン期待」。次に、市販品(お菓子・日用品等)の導入により価格基準が明確化され、安心感や割安感が生まれライトユーザー層の流入を促進している。

さらに、SNSや動画により攻略情報が拡散し、「技術で取れるゲーム」との認識が定着したことも大きい。加えて、コンビニ設置や小規模専用店の増加により接触機会が拡大した。これらに加え、高収益・低人件費という運営面の優位性や、リアル体験価値、インバウンド需要も成長を後押ししている。

テレビゲーム

売上高 266億円(前年度比98.6%)
 設置台数 39,436台(前年度比95.0%)

2023年後半に稼働を開始した『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 オーバーブースト』および『ストリートファイター6タイプアーケード』が前年から引き続き安定したプレイヤー需要を維持した。両タイトルは継続的なアップデートや大会展開により集客効果を発揮し、施設における稼働の下支えとなったと考えられる。

その結果、専用大型筐体は減少した一方で、汎用筐体の設置が増加し、汎用筐体の売上高も59億円(前年度比130.9%)と回復した。

2024年度 オペレーション売上

6,148億円(前年度比114.2%)

音楽ゲーム

売上高 148億円(前年度比116.6%)

設置台数 19,042台(前年度比105.7%)

2023年度に売上が大きく落ち込んだものの、2024年度は回復基調を示した。設置台数も微増し、縮小傾向に一定の歯止めがかかった形となった。

ここ数年は市場規模が横ばいから緩やかな減少傾向で推移していたが、2024年度は既存主力タイトルのバージョンアップ効果に加え、新規タイトル『ポラリスコード』の投入が話題を喚起し、一定の稼働改善につながったとみられる。

メダルゲーム

売上高 513億円(前年度比104.0%)

設置台数 69,532台(前年度比90.6%)

メダルゲームは、コーナー再編や効率化を背景とした機種選別が進み、設置台数は前年を下回ったものの、売上高は回復に転じる結果となった。台数を絞り込みながら稼働効率を高める運営への転換が進んだ一年といえる。

区分別に見ると、4号転用メダルゲームは売上高213億円(前年度比100.5%)と横ばいで推移した一方、設置台数は減少傾向が続いた。前年の急増局面から安定局面へ移行した形である。一般メダルゲーム(4号転用機以外)は売上高300億円(前年度比106.6%)と回復し、主力機種への集中導入が奏功した。

また、『フォーチュントリニティ』シリーズや『桃太郎電鉄～メダルゲームも定番！～』、大型多人数型機種など、既存人気シリーズの強化やアップデートが継続し、ジャックポット型・多人数参加型機種を中心に安定した稼働が見られた。完全新規IPによる大幅な市場拡大というよりも、主力シリーズの選択と集中による効率回復が進んだ一年であった。

アミューズメントベンダー

売上高 197億円(前年度比102.3%)

設置台数 7,292台(前年度比98.0%)

前年水準を維持する堅調な推移となった。一方で設置拡大の動きは限定的で、市場規模などに大きな変化がなかった。

キッズカード

売上高 259億円(前年度比114.8%)

設置台数 19,940台(前年度比115.1%)

2024年度に主力タイトルが『ポケモンメザスタ』から『ポケモンフレンド』へと入れ替わりが行われたこともあり、前年の拡大基調を維持し堅調に推移した。人気シリーズの継続稼働に加え、定期的なカード更新や運営施策が安定した集客を支え、ファミリー層を中心とした来店動機の維持に寄与している。

大型新規タイトルによる急拡大というよりも、既存主力タイトルの円滑な世代交代とコンテンツ更新による底堅い需要が特徴であり、本ジャンルは施設における安定収益源としての位置づけをより明確にした一年となった。

ネットワークゲーム

(オンラインゲーム)

売上高 434億円(前年度比104.8%)

ネットワークゲームは、前年の調整局面から持ち直し、回復基調を示した。通信接続を前提とした運営モデルは引き続き定着しており、バージョンアップやランキングイベント、期間限定施策など継続的なコンテンツ更新が安定稼働を支えている。

テレビゲーム分野ではやや減少傾向が見られた一方、メダルゲームなど一部カテゴリーでは回復が進み、全体としては緩やかな拡大となった。オンライン機能は今や付加価値ではなく標準機能として定着しており、施設運営におけるデータ活用や継続来店促進の基盤として重要性を増している。

なお、メダルゲームにおけるネットワーク収益分は、メダル貸出機等の売上高からの推計値である。

ネットワークゲームの種類別売上高は以下の通り。

	テレビゲーム	音楽ゲーム	メダルゲーム	その他
売上高(億円)	148	109	123	53

その他AM機

売上高 358億円(前年度比109.4%)

設置台数 33,269台(前年度比148.0%)

売上高・設置台数ともに前年を上回った。売上伸長の背景には、時間貸し型スペースやアクティビティ型施設に対する需要拡大が考えられる。『VS PARK』をはじめとする屋内アクティビティ施設など、滞在型・体験重視の業態が引き続き堅調に推移しており、本ジャンルの売上を下支えしている。

また、本分野はプライズ中心構造とは異なる集客軸を有しており、空床率の高まる商業施設における差別化手法の一つとして存在感を高めている。体験価値を重視する消費傾向の広がりを背景に、今後の動向が引き続き注目される分野である。

カプセルトイ

売上高 182億円(前年度比304.2%)

設置台数 127,819台(前年度比117.8%)

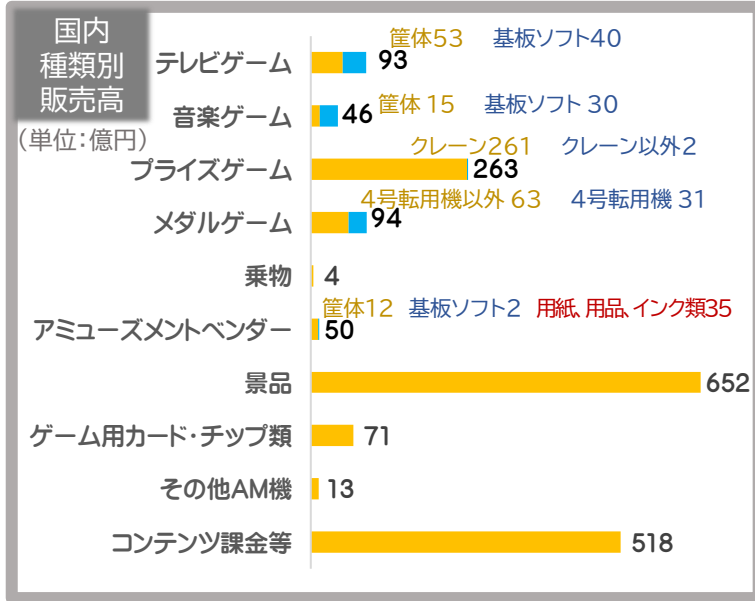
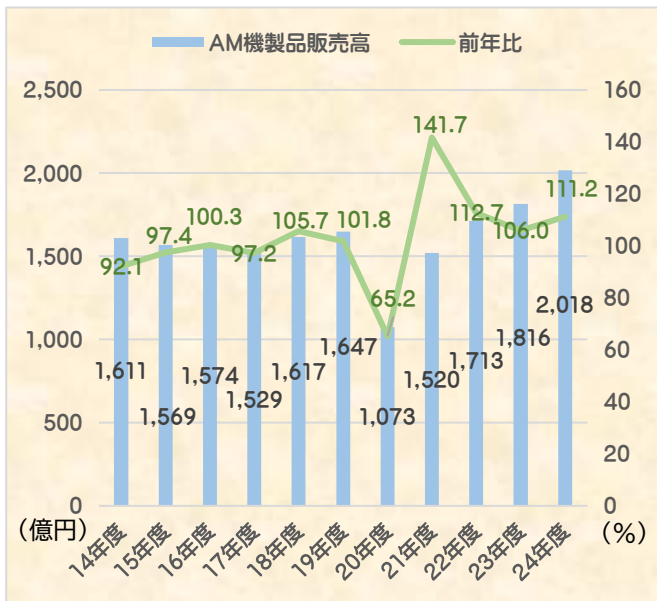
カプセルトイは前年度比で大幅な伸びを示しているが、この増加は市場の急拡大というよりも、調査対象や統計把握範囲の拡充による影響が大きいとみられる。従来十分に捕捉されていなかった小規模設置や専門コーナー型の展開が統計に反映された結果、数値が押し上げられた側面がある。

もっとも、商業施設や駅ナカなどへの設置拡大、専門店型売場の定着といった市場環境の変化も進んでおり、一定の需要拡大が続いていることも事実である。

今後は統計条件を揃えたうえでの継続的な推移分析が重要となり、実質的な成長率を見極める視点が求められる。

2024年度のアミューズメント機器製品販売高は、国内向け1,814億円(前年度比105.7%)、海外向け204億円(同204.5%)となり、合計2,018億円(前年度比111.2%)に達した。国内市場では引き続きプライズ機器を中心とした需要が堅調に推移し、一定の伸びを確保した。一方、海外向け販売は大幅な増加となり、市場拡大が顕著に表れた。

特に海外市場では、日本製アミューズメント機器(景品含む)への需要回復と販路拡大が進み、輸出が全体の伸びを大きくけん引した。これにより、製品販売はコロナ禍以降の回復局面を超え、新たな成長段階に入ったことを示す結果となった。



国内向け販売高の種類別内訳

テレビゲーム

販売高 93億円(前年度比96.9%)

2024年度のテレビゲーム分野では、前年比のような大型完全新作タイトルの投入は限定的であったが、対戦ゲームなど既存人気シリーズのバージョンアップが安定した稼働を支えた。シリーズ更新や筐体刷新需要が継続し、製品販売は堅調に推移した。

乗物

販売高 4億円(前年度比 460.4%)

前年度の低水準から大幅に増加した。前年は新製品投入がなく販売が落ち込んでいた反動もあり、一定の回復が見られたものの、市場規模は依然として小さい。キッズ向けを中心とした施設は徐々に持ち直しているが、市場全体としては引き続き慎重な動きが続いている。

音楽ゲーム

販売高 46億円(前年度比90.9%)

前年の大幅増から一転してやや減少した。基板ソフトは30億円(前年度比98.0%)と概ね前年並みを維持した一方、筐体販売は15億円(同79.6%)と減少した。新規大型タイトルの投入は限定的であったが、『CH UNITHMシリーズ』や『maimaiでらっくすシリーズ』などのバージョンアップが実施され、既存人気シリーズの安定稼働が市場を支えた。オンラインイベントや継続的な楽曲追加など、運営型モデルの定着が引き続き販売実績を下支えしている。

クレーンゲーム

販売高 261億円(前年度比 108.4%)

既存製品の再販やミニクレーンを含む新型筐体の継続的な投入により、2024年度の販売高は前年を上回った。ただし、伸び率は前年よりやや縮小しており、市場は拡大基調を維持しつつも成長は緩やかになりつつある。クレーンゲームは安定した需要が続き、引き続きアミューズメント市場の中核を担っている。

メダルゲーム

販売高 94億円(前年度比 95.9%)

前年の大幅増からやや減少した。一般メダルゲームは63億円(前年度比92.1%)と前年を下回った一方、4号転用メダルゲームは31億円(同104.5%)と堅調に推移した。大型IP新作による牽引は限定的であったが、既存シリーズの改良機種や運営施策の継続により、一定の需要が維持された。

クレーンゲーム以外の
プライズゲーム

販売高 2億円(前年度比 45.9%)

前年に続き大幅な減少となった。新製品の投入は限定的で、需要の回復も見られず、市場規模は一段と縮小している。近年はミニクレーンを含むクレーンゲームへのシフトが進んでおり、本ジャンルの存在感は低下傾向が続いている。

2024年度 業務用AM機製品販売高

2,018億円(前年度比111.2%)

アミューズメントベンダー

販売高 50億円(前年度比88.9%)

前年を下回った。用紙・用品・インク類は35億円(前年度比86.1%)、筐体販売は12億円(同85.9%)といずれも減少した。

一方、基板ソフトは2億円(同250.4%)と大幅に増加したものの規模は限定的であり、全体としては前年度の反動もあって落ち着いた推移となった。

景品類

販売高 628億円(前年度比 110.9%)

2023年度のプライズゲームのオペレーション売上高(4,178億円)に対する景品代割合は32.5%(前年度比34.5%)とやや低下した。一方、売上拡大を背景に景品購入高は1,358億円(前年度比107.9%)と増加し、本調査における有効回答の景品類販売高も652億円(前年度比103.7%)となった。

景品購入高の伸び率(107.9%)に対して景品類販売高の伸び率(103.7%)がやや低いことから、アミューズメント専用景品に加え、お菓子などの市販商品を含む幅広い商材の活用が進んだことがうかがえる。これにより景品の調達構成が変化し、結果として原価水準が抑制され、景品代割合の低下につながったと考えられる。景品の多様化は引き続きプライズ市場の拡大を支える重要な要素となっている。

ゲーム用カード・チップ類

販売高 71億円(前年度比 108.6%)

前年(65億円)から増加。特にキッズカードゲーム用は63億円(前年度比109.0%)と堅調に推移し、既存人気タイトルの継続稼働が市場を下支えしている。新規大型タイトルの投入は限定的であったものの、安定した運営型モデルが販売高の維持・拡大に寄与した。

AM関連付帯機器他

販売高 12億円(前年度比39.6%)

2024年7月の新紙幣対応を見据えた前年の更新需要が一巡したことから、2024年度のAM関連付帯機器他の販売高は前年を大きく下回った。

2023年度は両替機やメダル貸出機などの設備更新が大型施設を中心に進み販売が拡大したが、本年度はその反動減が現れ、落ち着いた推移となっている。

ネットワークゲーム

販売高 132億円(前年度比 104.1%)

前年を上回った。テレビゲーム(90億円、前年度比116.4%)および音楽ゲーム(18億円、同116.0%)は堅調に推移し、オンライン対応を前提とした運営型モデルの定着が販売を下支えしている。一方、メダルゲームやその他分野では減少が見られ、ネットワーク機能の活用度合いによって明暗が分かれる結果となった。

コンテンツ課金、シェアモデルなどの売上

販売高 518億円、(前年度比 120.7%)

前年から回復。2023年度は大型タイトルのサービス終了等の影響を受け減少したが、『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 オーバーブースト』をはじめとするオンライン対応タイトルの安定稼働が寄与し、持ち直しの動きが見られた。

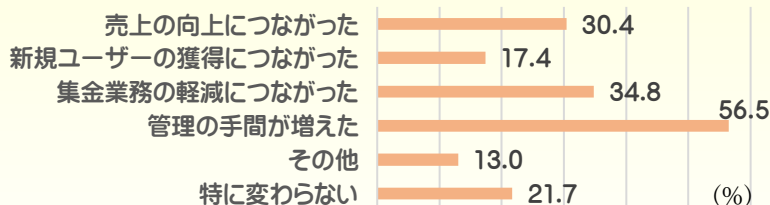
その他AM機

販売高 13億円(前年度比 68.8%)

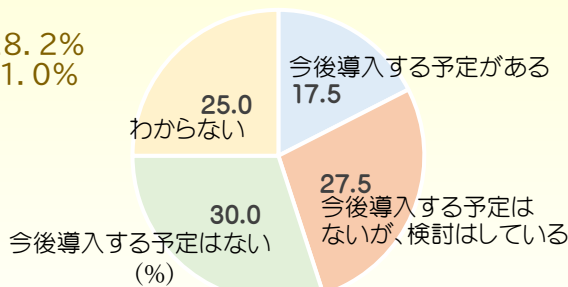
バスケットボールゲームやパンチングマシンといった定番ジャンルは一定の施設ニーズを維持しているものの、2024年度の販売高は前年を下回った。本ジャンルでは新規大型機種投入が限定的で、更新需要も落ち着きを見せたことから、販売は減少した。

■キャッシュレス決済の導入状況

「全店舗のうち、キャッシュレス決済を導入している店舗の割合」 28.2%
 「全設置台数のうち、キャッシュレス決済を導入している台数の割合」 11.0%



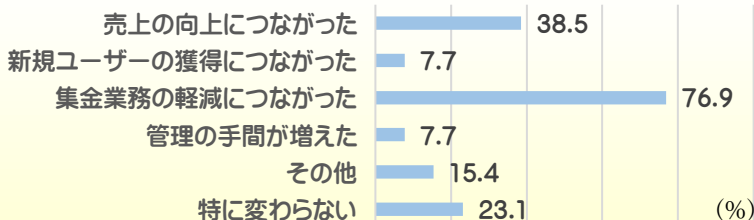
〈キャッシュレス決済導入店舗のキャッシュレス決済導入効果・課題〉



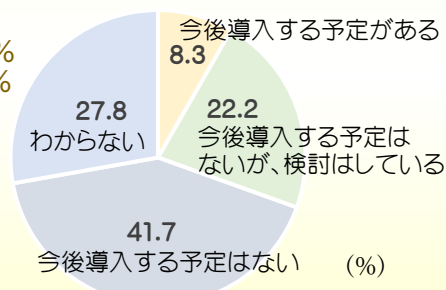
〈導入していない店舗の今後の導入予定〉

■POS端末・POSシステムの導入状況

「全店舗のうち、POS端末・POSシステムを導入している店舗の割合」 27.2%
 「全設置台数のうち、POS端末・POSシステムを導入している台数の割合」 21.9%



〈POS端末・POSシステム導入店舗の導入効果・課題〉



〈導入していない店舗の今後の導入予定〉

アミューズメントエキスポ実行委員会(第2回)

日時/2026年4月27日(月)
14時~16時

場所/JAIA会議室
(リモート併用)

出席/飯山正義委員長はじめ
委員12名+事務局6名
+協力会社



1. 4月7日開催の前回議事録(案)について

事務局から第1回実行委員会の議事録(案)が提案され、異議なく承認された。

2. 出展品検査の見直し・出展マニュアルの改訂について(検査担当部会)

検査担当部会でまとめた出展品検査内容の見直し(出展マニュアルの改訂)について、竹内部会長が以下の通り提案・説明。

- ◎出展マニュアル及び出展品マニュアルに関し、図解・イラストを多用し、視認性を高め理解しやすくする。
- ◎過去の違反事例や安全面の注意事項について、NG事例集として整理・周知する。
- ◎重要事項については、赤字等により強調表示を行う。
- ◎来場者の待機列については、事前申請による実行委員会の承認を条件として、共有通路の一部使用を認める方向で整理する。
- ◎プライズ機用景品については、原則としてアミューズメント専用景品の使用を推奨する。
- ◎出展責任者に対し、搬入日の会設完了後、必ず会場検査を受けてもらうこと、検査が終わるまでブース待機とすることを徹底する。
- ◎機器ジャンル別の出展可否一覧を新たに掲載し、出展ルールを明確化する。
これを受け次の意見が出され、指摘事項を踏まえて見直しを進めることとして、異議なく承認された。
- ◎IPコラボ菓子類については、一律にNGとするのではなく、権利元の許諾取得を前提とした表現に見直す。
- ◎共通遵守事項に「景品」を含める形で記載を整理した方がわかりやすい。
- ◎スポットライト等のはみ出しに関しても、具体的事例を示しながら周知する。

3. 出展誘致活動について(BtoB部会)

4月20日開催のBtoB部会の開催結果を溝江部会長が報告。前回出展社及び新規出展候補企業に対し、担当委員を割り当てたうえで個別ヒアリングを実施すること、また「出展のご案内」発送後を目途に各社へ出展誘致活動を行うとの説明があった。

また、今回初めて使用する南展示棟について、搬入・搬出動線等に従来と異なる制約があるため、今後詳細な検討を進めることがあわせて報告された。

なお、一部の誘致候補企業に関し、出展資格や取扱い製品に慎重な対応をすべき企業が含まれているとの意見が出され、BtoB部会で再度確認することとした。

4. 「出展のご案内」(案)について(事務局)

国内企業向け「出展のご案内」(案)及び出展申込フォ

ーム(案)について、事務局が提案。昨年から変更した点の説明を行った。

続いて、これに関し意見交換したところ次の提案があり、いずれも異議なく承認されたため、事務局において修正のうえ、完成次第、会員等に送付することとした。

◎今回は南館での開催となり大ブースを外周以外に配置する可能性があることから従来の規程(「外周に位置している50小間以上の独立小間のみ高さ6m以下」)を見直し、「高さ制限を一律6m以下」にする。

◎主催社が記載する出展社名の標記にブランド名も使用できるようにする(これまでは出展社名に全て統一)。

※「出展のご案内」の内容は3~5ページ

5. 外国企業向け「出展のご案内」(案)について(事務局)

外国企業向け「出展のご案内」(案)について事務局が提案・説明を行った後、国内企業向けとの相違点を確認。異議なく承認された

6. ロゴについて(東急エージェンシー)

東急エージェンシーがロゴデザインについて提案。今回のロゴは、様々な形に変化する「ダイナミックロゴ」をコンセプトとしており、カタカナ部分に可読性、英語部分に視認性・アイキャッチの役割を持たせ、幅広い露出媒体への展開を想定したデザインである旨、説明がなされた。

これを受けて意見交換。正式ロゴとして採用するデザインを決定した。

なお、モノクロ版ロゴ及びテキストロゴの具体的な運用方法について、今後ロゴレギュレーションとあわせて東急エージェンシーが整理のうえ改めて提案することとなった。

7. 2027年度の会場予約について

2027年度エキスポ(前年までの東館に戻って開催)の使用ホール数に関し、事務局が東京ビッグサイト営業担当と協議した結果について報告。ビッグサイト側では、未確定のままホールをおさえおくことが難しいとの意向であり、一旦3ホールで予約し、キャンセル料のかからない時期(6月末)までに使用ホール数を正式決定することとした。

8. フロアプランについて

プライズフェアブースとプライズフリープレイの配置についてプライズフェアから要望が出されたことが報告された。これを受け議長から、申込状況が固まりフロアプラン作成の際に検討してはどうかとの提案があり、了承された。

JAIAでは9回目となる定時総会を下記の通り開催します

2026年度 JAIA定時総会のご案内

期日/2026年6月9日(火)
16時～

会場/東京會館 7F「ウイステリア」
東京都千代田区丸の内3丁目2-1
<https://www.kaikan.co.jp/>

※17時30分～
7F「SAKURA」にて懇親会を実施

会員各位に5月22日付で
正式な開催通知および議案資料を郵送いたしました。
出欠通知書にご記入のうえ、ご返信をお願いします。
ご欠席の場合は「出欠通知書」に加え「委任状」をお送りください。

※総会当日、ご出席の際は議案資料をお持ちください。

〈議案〉

1. 2025年度事業報告、決算報告及び監査報告承認の件
2. 入会金及び会費規程改訂承認の件
3. 任期満了に伴う役員選任の件

〈報告事項〉

- 2026年度事業計画及び収支予算の件

調査統計委員会

開催日/2026年5月1日(木)

場所/JAIA会議室

出席/内田慎一委員長はじめ委員4名
(うちリモート3名) + 事務局5名

1. 2024年度実態調査の最終確認

事務局が2024年度報告書について説明。修正内容について最終確認を行い、印刷工程に移ることが承認された。なお、デジタル化の浸透を背景に、今後はデジタル版による配布を基本とすることを確認した。

2. 2025年度スケジュールについて

2025年度実態調査発行に関するスケジュール案について事務局が説明、承認された。
(6月3日の第2回調査統計委員会終了後、調査

票発送、アミューズメントエキスポでの発売を予定)

3. 調査票改訂について

現行書式を踏襲しつつ、必要な見直しを行うことを確認。事務局で素案を再提案することとした。

4. 調査票集計方法について

調査票の集計方法および分析手法について事務局が説明。なお、集計方法や追加分析項目に関する意見を委員から募集し、事務局で整理のうえ次回委員会にて提案することとなった。

5. ゲームセンター利用者アンケートについて

「ゲームの日」公式サイト上で実施していた標記アンケートに関し、会員企業からの要望を受け再開する方向で次回委員会にて検討することとした。

「2024年度アミューズメント産業界の実態調査」結果は6～11Pに掲載

アミューズメント エキスポ2026 実行委員会 メンバー



役職	氏名	会社名	部会長
実行委員長	飯山正義	バンダイナムコエクスペリエンス	
副委員長	田宮幸春	バンダイナムコエクスペリエンス	企画
委員	溝江健一	加賀アミューズメント	BtoB
委員	竹内正樹	北日本通信工業	検査担当
委員	西村宜隆	コナミアークードゲームス	
委員	千手昭彦	コナミアークードゲームス	
委員	平林伸大	GENDA GiGO	
委員	田村宗弘	システムサービス	
委員	富沢 愛	スタンバイ	
委員	上田浩士	セガ フェイブ	
委員	小清水純	セガ フェイブ	ミュージックフェス
委員	児玉晃一	タイトー	
委員	松原大典	BANDAI SPIRITS	
委員	秋山雅明	バンダイナムコエクスペリエンス	
委員	平川達也	プライズフェア(エイコー)	
委員	田村祐一	フリー	
委員	道佛高明	マーベラス	

遊園施設事業部

第149回技術委員会



近畿ブロック昇降機等検査協議会・第112回技術委員会



日時／2026年5月7日(木)15時30分～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／森田栄二委員長はじめ委員3名+事務局4名

【議長／森田栄二委員長(三精テクノロジーズ(株))】

1. 令和8年度遊戯施設安全管理講習会の開催について

事務局から、標記講習会の開催案内(案)が提示され、講習科目構成案を確認。東京都への後援依頼が5月中旬に前倒しとなったことから「技術概論」の講師選定を急ぐ必要がある旨、事務局から報告があり、講義内容および講師について検討の結果、次の意見が出された。

- ◎技術概論のテーマとして、機械設備の保全や安全作業を候補としてはどうか。日本プラントメンテナンス協会であれば、機械保全技能士の知見など業界に有益な内容が期待できるのではないか。
- ◎避雷設備の告示改正に関連し、専門メーカーに実務的な解説を依頼できないか。

以上を受け、事務局と森田委員長で講師選定に向けての確認作業を行うこととした。

2. 「遊戯施設 安全管理マニュアル」の改訂について

改訂作業中の標記マニュアルについて、原稿データの精査を行うとともに、参考資料ページの構成について審議。主な意見は次の通り。

- ◎モノレール・子供列車の分類定義に関し、原稿の法規および技術基準の解説書(グリーンブック)に合わせ、『勾配および高低差の定義』を最新のものに修正する必要がある。
- ◎避難訓練の実施に関する通達日の記述(平成2年4月25日)について、整合性を再確認すべき。
- ◎参考資料の「JISページ」「施設名称一覧」は内容が古い等の理由から削除。代わりに業務基準書にある告

示を掲載するの一案(事務局が告示データの提供依頼を行う)。

3. 定期検査報告書における避雷設備の判定基準改正について

令和8年4月1日施行となった「遊戯施設の定期検査報告における検査及び定期点検における点検の項目、事項、方法及び結果の判定基準並びに検査結果表を定める件の一部を改正する告示」(令和8年国土交通省告示第443号)に関し、国土交通省住宅局建築指導課からの通知を事務局が報告。

また、一般社団法人北海道建築指導センターからの文書を基に、定期検査報告書・報告書様式の変更点である「避雷設備」の書き方等について確認がなされた。

4. 最近の報道記事から

東京ドームでの事故をはじめ、各遊園地の動向を事務局が報告。

なお、東京ドームの事故は第三者委員会の報告を待つ必要があるが、業界団体としてJAIAへの問い合わせが少なくないことから、「今後、事故等が発生した場合には速やかに事務局へ共有してほしい」と要請し、委員会として了承された。

5. 次回委員会の開催について

次回(第150回&第113回)委員会は、7月17日(金)15時30分～近畿ブロック会議室(大阪市)にて開催する予定。

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)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4	2026/4/8
(株)三田商事	サポハニ	パチスロ	REACHαシリーズ	L いざ!番長 SB8	2026/4/8
(株)三田商事	ジェイベー	パチスロ	REACHαシリーズ	L かぐや様は告らせたいJA	2026/4/8
(株)三田商事	ジェイベー	パチスロ	REACHαシリーズ	L 革命機ヴァルヴレイヴ2JF	2026/4/8
(株)三田商事	サポハニ	パチスロ	REACHαシリーズ	L ヨシムネS SC2	2026/4/8
(株)サクシード	三共	パチスロ	スマートベガス	L からくりサーカスG	2026/4/9
(株)サクシード	サミー	パチスロ	スマートベガス	L パチスロ北斗の拳ADXR	2026/4/9
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパースロット	S ハナハナホウオウ ~天翔~	2026/4/17
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパースロット	S ハナハナホウオウ ~天翔~	2026/4/17
(株)東プロ	サミー	パチスロ	ハイパースロット	L スマスロ北斗の拳	2026/4/17
(株)東プロ	ジェイベー	パチスロ	ハイパースロット	L かぐや様は告らせたい	2026/4/17
(株)マインズ	北電子	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	L パーニングエクスプレス	2026/4/17
(株)マインズ	セブンスター	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	スマスロ ネオプラネット	2026/4/17
(株)マインズ	メーシー	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	スマスロ 沖ドキ!DUO アンコール	2026/4/17
(株)マインズ	高尾	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	e ノーゲーム・ノーライフ199Ver.	2026/4/17
(株)マインズ	JFJ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	e 一方通行 とある魔術の禁書目録	2026/4/17
(株)マインズ	ミズホ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	PF ドラムだ!金ドン花火外伝	2026/4/17
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	P 北斗の拳 暴凶星	2026/4/21
(株)東プロ	大都技研	パチンコ	プロハンター	e Re:ゼロから始める異世界 season2	2026/4/21
(株)東プロ	大都技研	パチンコ	プロハンター	e 押忍!番長 漢の頂	2026/4/21
(株)東プロ	京楽産業.	パチンコ	プロハンター	e アズールレーン THE ANIMATION2	2026/4/21
(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	2026/4/21
(株)東プロ	三共	パチスロ	ハイパースロット	L からくりサーカス	2026/4/21
(株)アップワード	大都技研	パチスロ	APRECIVE	L いざ!番長	2026/4/21
(株)マインズ	セブンスター	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	スマスロ スーパーブラックジャック	2026/4/23
(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	2026/5/1
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパースロット	S ハナハナホウオウ ~天翔~	2026/5/8
(株)サクシード	D-light	パチンコ	スマートベガス	e 犬夜叉LTM-TS	2026/5/11
(株)三田商事	ジェイベー	パチンコ	REACHαシリーズ	eフィーバー ブルーロックMZ	2026/5/12
(株)三田商事	ジェイベー	パチスロ	REACHαシリーズ	L 革命機ヴァルヴレイヴ2JF	2026/5/12
(株)三田商事	山佐	パチスロ	REACHαシリーズ	L パチスロ鉄拳6 YD01H	2026/5/12
(株)マインズ	オリンピア	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	L ToLOVEるダークネス	2026/5/14
(株)マインズ	三共	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	パチスロ かぐや様は告らせたい	2026/5/14
(株)マインズ	三共	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	eF 炎炎ノ消防隊2シンラver	2026/5/14
(株)サクシード	サミー	パチスロ	スマートベガス	L パチスロ北斗の拳ADXR	2026/5/22
(株)サクシード	三共	パチスロ	スマートベガス	L からくりサーカスG	2026/5/22
(株)サクシード	オリンピアエステート	パチスロ	スマートベガス	L ToLOVEるダークネスS6	2026/5/22
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパースロット	S ハナハナホウオウ ~天翔~	2026/5/22
(株)東プロ	パイオニア	パチスロ	ハイパースロット	S ハナハナホウオウ ~天翔~	2026/5/22
(株)東プロ	サミー	パチスロ	ハイパースロット	L スマスロ北斗の拳	2026/5/22
(株)東プロ	ジェイベー	パチスロ	ハイパースロット	L 炎炎ノ消防隊	2026/5/22
(株)東プロ	ジェイベー	パチスロ	ハイパースロット	L 革命機ヴァルヴレイヴ2	2026/5/22
(株)東プロ	ジェイベー	パチスロ	ハイパースロット	L 革命機ヴァルヴレイヴ2	2026/5/22
(株)東プロ	サミー	パチスロ	ハイパースロット	L 東京リベンジャーズ	2026/5/22
(株)東プロ	サポハニ	パチスロ	ハイパースロット	L 吉宗	2026/5/22
(株)東プロ	ジェイベー	パチスロ	ハイパースロット	L かぐや様は告らせたい	2026/5/22
(株)東プロ	セブンスター	パチスロ	ハイパースロット	L ゴッドイーターリザレクション	2026/5/22
(株)東プロ	セブンスター	パチスロ	ハイパースロット	L スーパーブラックジャック	2026/5/22
(株)東プロ	京楽	パチスロ	ハイパースロット	L アズールレーン THE ANIMATION	2026/5/22
(株)東プロ	ミズホ	パチスロ	ハイパースロット	L マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝	2026/5/22
(株)東プロ	山佐	パチスロ	ハイパースロット	L モンキーターン5	2026/5/22
(株)東プロ	三共	パチスロ	ハイパースロット	からくりサーカス	2026/5/22
(株)東プロ	銀座	パチスロ	ハイパースロット	スマスロ化物語	2026/5/22

※2026年4月8日~5月22日(受付番号80まで)に発行されたものを掲載。

DX化推進特別委員会の活動報告

JAIAコードデータベースの登録状況について

データベースを活用すれば、商品情報の確認や JAIA コードでの発注、納品、在庫確認が可能となり、オペレーション業務の効率化につながります。

メーカー各社の景品カタログでは JAIA コードの記載が進んでおり、データベースとのリンクが始まっておりますので、データベースの内容を是非一度、ご確認ください。

また、DX化推進特別委員会ではアミューズメント施設において、一般商品が景品として活用されている実態を踏まえ、JANコードのデータベースへの取込を検討しております。近日中にはその方向性を発表させていただきます。

事業者登録／55社(前月比±0)
店舗登録／389店(前月比+2)
AM マシン登録／327商品(前月比+15)
景品登録／77,481商品(前月比+963)



〈JAIAデータベースサポートページ〉
<https://jaia.jp/dlsupport/>

＜商品選択、発注時にデータベースを活用できる会員一覧＞

株式会社エイコー 株式会社コナミアークードゲームス システムサービス株式会社
株式会社セガ フェイブ 株式会社タイトー 株式会社 BANDAI SPIRITS 株式会社フリュー

データベースの掲載情報確認、利活用には、利用登録が必要です。上記HPを参考にしてHP内の登録フォームからお申し込みください。

JAIAコードデータベースの利用状況把握に向けたシステム改修について(日程変更)

JAIA コードDBの利用実態を詳細に把握できないという課題に対し、詳細なアクセス履歴を記録する機能を構築することで、利用促進や AI 活用に向けた定量的なデータ基盤を提供できるよう整備します。

【システム対応概要】

○専用の集計用テーブルを新設し、景品サプライマスタの検索・ダウンロードに関する利用履歴を記録できるようにします
○ユーザーID、事業者カテゴリ、検索条件などの詳細データを蓄積し、精緻な利用実態の分析を可能にする機能を実装します。

【システムメンテナンス予定日時】

本番環境:6月16日(火)19:00~22:00 ※作業状況により、終了時間が前後する場合がございます。

【影響】

○システムメンテナンス中は、データベースへのアクセスを伴うサービス利用ができません。
○メンテナンス完了後は通常通りご利用いただけます。

キャッシュレス決済推進特別委員会の活動報告

アミューズメント産業の未来を切り拓くDX化の推進へ ～「中長期ロードマップ」を正式採択～

JAIA DX化推進特別委員会委員会は、2026年5月21日に第3回事務局全体会を開催し、業界の持続的な成長と生産性向上を目指す「アミューズメント業界DX化推進中長期ロードマップ」を正式に採択いたしました。

本委員会では「アナログ的な店舗運営からの脱却」と「データ駆動型のアミューズメント経営の確立」を二大テーマに掲げ、2029年度以降の主要業務80%デジタル化、およびキャッシュレス決済比率のさらなる向上を目指してまいります。

■中長期ロードマップの骨子

フェーズ1(2026年度)

：現場の負担軽減とキャッシュレス普及の加速

JANコードを活用した「JAIAコードデータベース」の拡充を急ピッチで進め、手作業による登録業務の負担を大幅に軽減します。また、端末のリースや共同購買モデルを通じて、POS化・キャッシュレス化の導入コスト低減を図ります。

フェーズ2(2027～2028年度)

：機器インフラ標準化による省人化

運用上問題のない範囲で機器設定の設定オンライン化を検討するとともに、JDS規格に準拠したネットワーク・物理インターフェースの業界標準化を推進します。

フェーズ3(2029年度以降)
:次世代決済モデルと新たな価値創造

100円硬貨の制約を受けないダイナミックプライシングや時間課金プレイの本格導入、スマート店舗認定制度による店舗のブランド化など、遊び方・遊ばせ方の変革に挑戦します。

当日は内田委員長より、「深刻化する人手不足に対応するため、日々のオペレーションをいかにデジタル化・省力化できるかが最大のビジョンである。小売業に遅れること40年、今のゲームコーナーはほぼクレーンゲームを通じた小売業のような状況であるにもかかわらず、伝票で1個1個アナログ管理をしている現状は時代遅れと言わざるを得ない。業界一丸となって『卵が先か鶏が先か』の議論を断ち切り、JDS等のデジタルデータの活用で軸足を移していく必要がある」との力強い方針が示されました。

また、各委員からも現在の物価上昇のスピードを捉えたスピード感のある対応の必要性や、各社が足並みを揃えてデータ連携や検証を進めていく重要性について、大変前向きな意見が交わされました。

第3回 DX化推進特別委員会 事務局全体会議

日 時/2026年5月21日(木)16:00~17:00
 開催方法/Teamsによるオンライン開催
 参加者/20名

■地方のオペレーター支援に向けた「地方説明会」の開催へ

本委員会では、首都圏を中心としたこれまでの活動にとどまらず、今後は地方拠点におけるDX化の強力なバックアップを展開してまいります。

その一環として、本年秋以降に地方の中小オペレーター様や店舗様を対象とした「地方説明会」の開催を計画しております。

この説明会は、JAIAコードデータベースの連携メリットや、キャッシュレス決済及びPOSシステム導入による具体的な業務効率化を広く周知・啓発することを最大の目的としています。

これまで実際のシステム画面や最新端末に触れる機会が少なかった地方の経営者・担当者の皆様に対し、実機デモンストレーション等の体験の場を直接お届けすることで、導入への心理的・技術的ハードルを払拭し、日本全国のアミューズメント施設が共にデジタル化による省人化・省力化の恩恵を享受できる環境作りを目指してまいります。

JAIAは今後も、会員の皆様と足並みを揃え、最も機械化・近代化の進んだ魅力ある産業への変革を目指してDX化を力強く牽引してまいります。

アジア アミューズメント&アトラクションズ

エキスポ(AAAエキスポ)

開催日/2026年5月10日(日)~12日(火)

主催/広東洪威国際コンベンション&エキシビジョングループ有限公司 中国文娛業工業協會
 会場/中国広州市・中国輸出入商品交易会展示館 規模/約15万㎡ 出展社約1,500社



World Culture & Tourism Industry Expo - Global Licensing Expo(WCTIE - GLE)
 2026第23届鸿威·世界文旅产业博览会暨IP产业合作交易会
OPENING CEREMONY
开幕式
 2026.05.10 | Guangzhou, China

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がおおむね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のでなければならぬ。
- 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景品が手渡して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。



ユーザーの声

- 思うことは一点。スタッフみんないい子ばかりです、ということ。(大阪・69歳・♂)
- 少ないお金で結構遊べます。友だちもできました。(和歌山・68歳・♂)
- いつも利用させてもらっています。客層が良く、店員さんの対応もいつもかけ足でかけつけてくれ、順番等のトラブルも見られないので、よく教育が行き届いていると感じています。悪い点は特に見当たりませんでした。これからは通い続けまーす！(大阪・24歳・♂)
- サービスが良く楽しませてくれます。パンなどの自動販売機があれば良いですね。(大阪・54歳・♂)
- 店のメンバーはよくがんばっています。メンテナンスの貼り紙が多いのが困ります。よく当たる台にはいつも同じ人が座っていて、3~4時間代わることがないので困ってしまいます。(大阪・?歳・♀)
- もう少し、静かだと、うれしいです。(岐阜・39歳・♀)
- 小さな子どもも遊べるゲーム、大人向けゲーム、どちらもバランスよくあって良い。(神奈川・42歳・♀)
- パチスロの設定が、パチンコ店よりさらに悪い(1か月半前より)。(宮崎・65歳・♂)
- 客からの理不尽なクレーム、客同士の揉め事等、大変なことは多々あると思いますが、これからはよりよい店舗づくりに向けて、より一層努めていただきたいと思います。期待しています。(群馬・26歳・♂)
- 基本的に空いてて、居心地が良い分、マナーの悪い人が目立つ。(神奈川・27歳・♂)
- 故障が多すぎ。せっかく楽しみに来ていても故障でがっかり。もう少し遊ばせてほしい。(大阪・65歳・♀)
- スタッフが機械のトラブルにすぐ対応してくれて助かりました。(大阪・40歳・♀)
- 今後、夏休みで混むと思うので、人気のゲームの間に、もう一つベンチがあるといいかなと思いました。(兵庫・21歳・♀)

電子マネー・QRコード決済を1端末で実現!

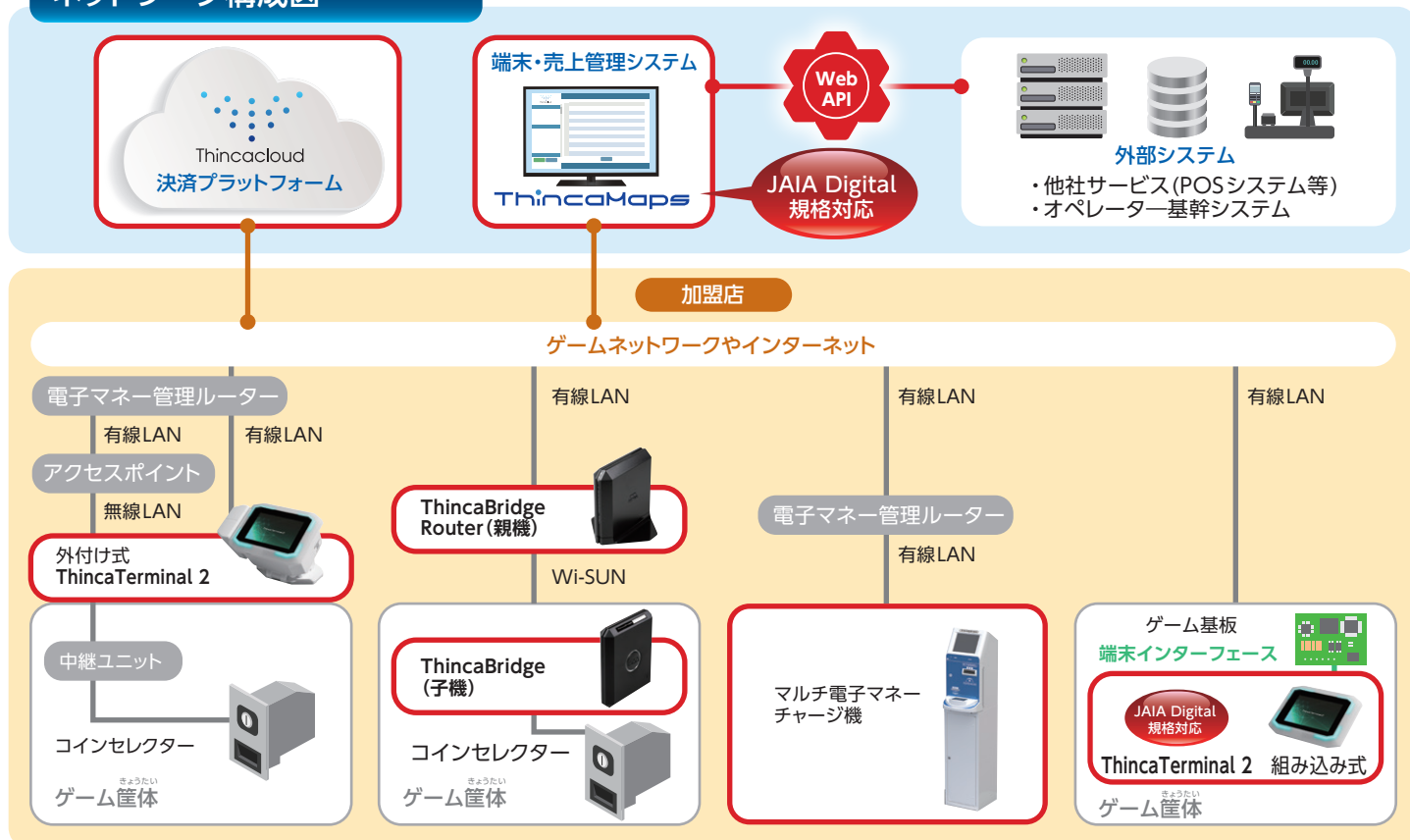
JAIA 推奨端末! ThincaTerminal 2



- 特徴 1 JAIA デジタル規格に対応
- 特徴 2 既設のゲーム機に後付け可能
- 特徴 3 キャッシュレス決済・硬貨決済
両方の売上データを取得可能
- 特徴 4 プライズアウト情報を
リアルタイムで把握可能

ネットワーク構成図

□ …TOPPANエッジ製品・サービス



※記載された製品名などは、各社の登録商標登録商標あるいは商標です。