

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

9月

2026 September

【今号の主な内容】
青少年指導員養成講座・東京会場
遊戯施設安全管理講習会のご案内
DX化推進説明会(福岡)



ゲームセンター等で「家族滞在」の外国人就労が可能に

令和8年10月1日から 在留資格「家族滞在」を持つ外国人は
ゲームセンター等においても、個別の資格外活動許可を受けることで
就労が可能になります。



出入国管理法上、資格外活動(※下記【参考】を参照)としての就労については、風俗営業(1～5号)に該当する店舗でのアルバイトを認めないという線引きがなされてきました。そのため、資格外活動許可を受けてアルバイトを行う外国人については、ゲームセンター等の5号営業において就労が認められていませんでした。

これまで、JAIAとしてゲームセンター等での留学生のアルバイトが認められるよう各方面に働きかけを行ってきたところですが、その結果、「家族滞在」の資格で在留する者については、資格外活動許可を受けることで週28時間の範囲内において4号営業及び5号営業におけるアルバイトをすることが可能になりました。

今回の変更は、対象が在留資格「家族滞在」を有する外国人に限られるものの、これまで一律に認められてこなかった就労の可能性が開かれたという点で、業界にとって大きな一歩となり得ます。

アルバイト開始までの流れは次のとおりです。

- ① アルバイト先と雇用契約締結
- ② 申請準備
(申請書、活動内容や活動時間、報酬等について説明した文書などの提出書類を準備)
- ③ 資格外活動許可申請(申請先は最寄りの地方出入国在留管理官署)
- ④ 資格外活動許可
- ⑤ アルバイト開始



※ハローワークで求人申し込みをすることもできます。

※外国人の雇入れと離職の際には、その氏名、在留資格などをハローワークに届け出る必要があります。外国人雇用はルールを守って適正に行いましょう。

【参考】

在留資格「家族滞在」とは・・・

「留学」など一定の在留資格で日本に滞在する外国人の扶養を受ける配偶者や子に認められる在留資格。2024年末における「家族滞在」の資格での在留外国人数は約30万人。

資格外活動とは・・・

外国人が持っている在留資格で認められた活動(「留学」=本人が教育機関で学ぶ、「家族滞在」=家族として滞在中)を妨げない範囲で、例外的に就労等を認める制度。留学生や在留資格「家族滞在」を有する外国人がアルバイトを行う場合には、資格外活動許可を受ける必要がある。

鈴木隼人衆議院議員



6月9日に開催したJAIA通常総会の来賓挨拶の中で、「AM施設において外国人留学生のアルバイトが認められていないという業界の長年の懸案に関し、若干の進展が見られる。まずは家族滞在の在留資格を有する者についてアルバイトを認める方向で今後、詳細を検討する」との説明がなされた。

令和8年度

アミューズメント施設管理者のための 青少年指導員養成講座

**第61回
〈東京会場〉**

期日／2026年9月9日(水)～10日(木)

会場／国立オリンピック記念青少年総合センター

主催／(一社)日本アミューズメント産業協会(JAIA) 共催／(公財)全国防犯協会連合会

受講者／46名



JAIAが主催する第61回「青少年指導員養成講座」(東京会場)が9月9日・10日の2日間の日程で開催された。

受講者は46名。前年に続き、宿泊先2施設(東横イン歌舞伎町／青少年総合センター宿泊棟)または宿泊なしのいずれかを選択できるスタイルとした。

カリキュラム及び各講座の内容は次ページ以降の通り。ほぼ例年同様となっているが、今回は、6月のJAIA定時総会で新たに就任した名和振平専務理事が風営適正化法の講義を担当し、ポイントを押えた明確な講義内容が受講者から好評を得た。

講座修了者には、「青少年アドバイザーの証」「青少年アドバイザー名刺」「アドバイザー・ピンバッジ」が授与され、各店舗や地域における青少年健全育成の中核となることが期待される。

なお、各講義終了後に提出するレポート(計3回)、グループ発表、受講姿勢などをもとに、特に優秀な受講生を数名選出。アミューズメントエキスポ2026初日(11月6日)の特設ステージで行われる「青少年指導員養成講座説明会」のトークセッションに登壇していただく予定となっている。また、その応援も兼ね、受講者全員にエキスポ入場チケットを配布することが閉講式に先立ち説明された。

受講生の座席は、これまでのスクール形式ではなく、対話がしやすいよう班ごとのアイランド形式に変更。

開講式


**主催者挨拶
JAIA 川崎寛会長**

最初に聞きますが、自らこの研修に参加希望した方、どのくらいいますか？(誰も手をあげないのを確認し)ゼロ？ゼロ？！(笑)。会社から言われてきている。…ラッキーですね！！みなさんは。

知識欲は、歳を重ねると出てくるもので、まだお若い方が多いので研修なんて面倒くさいと思われるでしょうが、知識は財産。財産形成だと考えて学んでいただきたいです。

青少年の育成は、我々AM事業者にとって非常に大切なことで、マストの知識。研修で得たことは何年経っても頭の片隅に残っているもので、必ず役立つと思います。

今、ガチャポンやアクティビティ施設の併設などAM業界のボーダレス化が進み、大人への適切な対応も昔より求められています。本講座にはそうした内容も含まれますので、是非とも知識として残していただきたいと思います。

AOU時代などかつてに比べ、現場のオペレーターが集まる機会は減ってきています。同業他社と一緒に学ぶ機会として、受講生同士の出会いを大切に、気軽に情報交換ができる関係づくりもしていただければ嬉しいです。2日間、頑張って知識を身に付けていってください。

閉講式

JAIA 施設営業事業部 内田慎一事業部長

このゲーム業界で働いていて、後ろめたいなと思っている方、手をあげていただけますか？(誰もいないのを確認し)いないですね。私も長い間この研修に関わらせていただいて当初は「親に後ろめたかった」という方がいて、それが少しずつ減ってきました。今回はゼロということで、それは地域の皆様に喜ばれる良い業界で働き、自分の仕事に自信を持っていることの現れだと思います。本当に嬉しく思います。

7月に政府が、重点的に官民投資を促進する「戦略の17分野」を公表しました。この中には「コンテンツ」も入っていて、ゲームやアニメ、映画などが対象となっています。日本として、これからさらに伸ばし、力を入れていこうという1つの柱です。

せっかくですから、ゲーム業界で働いていることを誇りに思える3人をご紹介したいと思います。スティーブ・ジョブズ(米国アタリ社時代に「ブレイクアウト」を開発)、孫正義(インバーダーゲームを米国に輸出。また、最初の買収が米バークレーのゲームコーナーと言われる)、ジェンソン・ファン(NVIDIA 社CEO)です。※内容の詳細は割愛

こうした方々もゲームに関わり、ゲームを取り巻く産業の発展に携わってきました。皆様は注目度の高い業界にいて、地域の皆様に愛されるAMを目指していることに誇りと自信をもってください。





講義「JAIAの事業活動及び養成講座の意義と狙い」(JAIA研修委員会 上野紗矢香委員長)

まずJAIAのプロモーションビデオにより協会の概要や活動内容を紹介。1983年の養成講座発足の背景と、過去60回の開催で約5400名の「青少年アドバイザー」を誕生させた本講座の役割・意義を説明。かつての「暗い・汚い・怖い」という3Kのゲーセンから、明るく健全なAM施設へとイメージアップした要因の1つとして本講座の貢献をあげた。

また、受講者に対し、青少年の健全育成に向けた真摯な姿勢とあわせ、会社の名刺の肩書に「JAIA青少年アドバイザー」を追加すること、アドバイザーの証としてのピンバッジの着用と、店舗における「アドバイザー在籍」の掲示をお願いした。



講義「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律について」(JAIA名和振平専務理事)

以下について解説。法令遵守の重要性を述べるとともに、風営適正化法の理解を深め、適正かつ健全な営業に努めるよう求めた。

- ◎風俗営業として規制等の対象となる営業 ◎ゲームセンターの定義
- ◎公安委員会規則で定める遊技設備 ◎風俗営業の許可等について
- ◎風俗営業者の遵守事項等 ◎営業所の管理者について
- ◎行政処分について ◎公安委員会による監督について
- ◎少年指導委員について ◎風俗浄化協会について ◎罰則について

優秀
レポート
(抜粋)

(株)ソユー 金子和人

改めて、業界・会社・そして自店の立ち位置の重要性に気づかされた。特に、名和専務の最後のお話(子どもの自殺が増え、その子どもたちとコミュニケーションを取る重要な場所としてこども家庭庁がAM施設を認識している)で、仕事として誇りに思う。

安心安全にご遊戯いただける環境を今後どのように提供していけるか。好きなキャラクターの景品を手にするために、好きな音楽ゲームでハイスコアを出すために、好きなカードゲームをクリアするために、今日の出会い、楽しかった日を記念におさめるためにプリクラを撮り…とお客様のニーズも以前に比べ多種多様化する中で、1つでもその日の思い出に。楽しかった、つらかったけど明日からまた頑張ろうという気力につなげる。それが私たちアミューズメント施設の役割なんだと再認識した。(入社当時は、この思いを胸に精進していましたが、最近、この初心を忘れておりました)。

現在、店舗としては、転売ヤー、カスタマーハラスメントなど、「自分さえ良ければ良い」というお客様が増えてきたように感じる。その中で、お客様に楽しんでいただき、不満やストレスを抱えず、「楽しい」からつながる「活力」を得られることが一番の仕事の目的。

地域社会の必要施設として認識し、業務を行っていきたいと強く感じた。



(株)フジユーエン 吉田湧司

自分が幼い頃、確かにゲームセンターはできるだけ行かない、関わらないで欲しいというマイナスな場であった。

しかし、時を経て、健全かつ公平で、子どもたちに寄り添い指導してきたことで、今では親子で足を運ぶ、また行きたいと思えるような安心できる場へと変化しているなど実感した。今回の講義を通じ、アドバイザーとして自分もより多くの方に安心して通っていただける場を作っていきたい、支えていきたいと強く思った。

風適法について、今までは、ざっくり、何となく知っていた程度だったが、その目的等を学び、これまで勘違いしていたことや疑問点が解消され、理解を深めることができた。

意外にも県条例に左右されることも多く、地域ごとにルールが違い、必ずしも答えが1つではない。色々な地域性や考えを学ぶべきだと再確認した。

JAIAを通じて国や地域が1つとなり、様々な情報を交換・共有し、より健全で安心できる活動に携われることを嬉しく思った。



〈JAIAの事業活動と養成講座の意義とねらいについて〉

プロモーションビデオを視聴し、アミューズメント業界の多面的な発展を目的に、様々な活動をしているということ深く理解できた。その中でJAIAの活動の1つである「技術の開発研究・標準化の促進」については、まだまだ進んでいない領域だと感じた。一方で、改善の余地が多くあるということだと思うので、自分自身がJAIAに所属し、携わっていくような仕事にも着手していけたらなと強く思った。

アミューズメント業界の社会的なイメージブランドに最も寄与するのが養成講座だと感じた。3Kのイメージから脱却した現在のイメージを維持し、さらなる向上を目指していくために、一指導員として努力していきたい。

〈風適法について〉

風適法について、聞いたことはあるけど詳しくはわからないといったところまでしっかり解説していただいたため、知識が補完された実りのある時間だった。



(株)タイトー
永尾優雅

第1日(9月9日)

- 12:20 集合・オリエンテーション
 12:30 開講式 主催者挨拶 JAIA 川崎寛会長
 12:40 講義「JAIAの事業活動及び養成講座の意義と狙い」
 13:20 休憩・班長決め・名刺交換
 13:30 講義「風適法について」
 14:30 レポート作成・休憩
 14:50 講義「最近の非行状況と大人社会の役割」
 16:50 レポート作成・休憩
 17:00 グループ討議の進め方について

第2日(9月10日)

- 8:50 集合(班長がメンバー確認)
 9:00 講義「クレーム対応」
 11:00 レポート作成・休憩
 11:20 グループ討議
 (班ごとに随時昼食)
 13:00 グループ発表
 15:00 終了試験・各種表彰
 16:00 閉講式

スケジュール



講義「最近の非行状況と大人社会の役割」

(元警視庁新宿少年センター／東京都スクールカウンセラー 井口由美子氏)

終戦後の少年非行の変遷について、時代背景とあわせてグラフを基に解説した後、現代の少年の問題行動の背景の一つとして「発達障害・虐待・いじめ」をあげ、それぞれの特徴を説明。AM施設には、非行に走りそうな子、虐待を受けている子、いじめを受けている子が「一部」ではあるものの、一般よりも比較的多くみられるとして、子どもたちを見守るよう現場での協力を求めた。

また、「気になる子」への対応をカウンセリングの立場からレクチャー。特に、話し方では「受容」と「傾聴」の重要性を強調し、講師自らが受講生を子ども役としてロールプレイングを上演した他、実際に体得できるよう3人グループ(スタッフ役、子ども役、見守り役)に分かれて、声かけのワークを行った。

優秀
レポート
(抜粋)

(株)タイトー 櫻井絵里

非行に走ってしまう可能性のある子どもたちのセーフティネットとなり得る場としてのゲームセンターの在り方。

ただ遊んでもらう、ルールを遵守するという以上に、このような子どもたちとのアクセスポイントに携わる人間として、どのような眼差しを現場に向けられるか。条例で定められた退店時間にチェックする際、それがただの作業になってしまっていて、「見守り」というより「監視」になっている。しかし、クルーさんは真面目に業務に取り組んでいるだけなので、この講座をスタートラインとして、徐々にお店全体でお子様を見守っていけるような雰囲気づくりをしていきたい。

向こうからアクションがあって打ち返す接客は普段から行っているが、今日のロールプレイのようにこちらからのアクションはやってみるととても難しく、しかし、聞く準備ができているという姿勢を示すことが重要なのかも、と感じた。

また、店舗クルーの中にも言動を合わせることが苦手な人もいるため、改めてアクションを考えたい。居心地の良いコミュニティとなれる店舗づくりに努めたい。



(株)バンダイナムコアミューズメント 木下綾香

非行に走る、犯罪まで至らずとも補導の対象となってしまう子どもたちには様々な理由・要因があることを知った。特に現代では、軽度の障がいや行き過ぎたルッキズムなどで子どもが生き辛い世の中になっていると思う。

これまで、非行に走る子どもたちのことを理解し支援しようと考えたことはなかった。できれば関わりたいくない、怖いと感じることが多く、社内でも冗談混じりに「歌舞伎町の店舗には配属しない」と話したこともある。しかし、この講義で「自分の声かけがその子の人生や寂しさを救えるかもしれない」と気づかされた。「受容」と「傾聴」で接し、適切な機関へと繋ぐ、それが可能な店舗を作りたい。



(株)バンダイナムコアミューズメント 永田淳恵

刑法犯少年のピークのお話から、理由は違えど、いつの時代でも自分の苦しみ・存在に気付いてほしいという承認欲求の表れなのかなと感じた。被虐待児の特徴を学んで、保育園で保育士として働いていた時の子どもたちのことを思い出した。他の友だちを抱っこすると怒りだす子、服や持ち物がすべてたばこ臭い子など、様々な子がいた。大人は正しさを求めて怒ってしまいがちだが、それでは子どもたちは逆に気分を悪くしたり、反抗してしまう。「受容」と「傾聴」で気持ちを口から言葉にして出すことで少しでも安心につながるのではないかなと思う。

本当に虐待が疑われる場合は、臆せずに通報する。違ったのであればそれで良いし、少しでも早いじめや虐待に気づいて周りの大人が動くことで、子どもを守ってあげられると思う。気にしてくれる大人がいるというだけで、子どもは居場所を作りやすくなるのではないかなと思う。地域で連携して子どもたちを見守る環境を作っていきたい。



(株)ソニー 奈良和真

自身が勤務する店舗ではお子さん、家族連れが非常に多く大変身近な問題として拝聴した。地域社会の大人として、しっかり子どもの様子を見る姿勢が不足していたと気づいた。普段繰り返し来店される子どもも多く、何かあった時に気づける体制づくりが必要だと感じた。ただ遊んでもらうだけではなく、地域社会の大人として見守り、異変を察知できるように意識しなければならない。

異変を察知した時も、やみくもに聞いてまわるのではなく、「受容」と「傾聴」を駆使して、相手が話してくれる状態を作ることとあまりない発想だった。あくまで主体は「子ども」。そこがずれてしまつと対応として片手落ちだと感じた。

自身の店舗で大金を使うお子さんがおり、対応に苦慮した過去がある。そうした場面でも、今回学んだ内容を活かせば、事前に対処できたと思う。今後も継続して意識していきたい。





講義「クレーム対応について」(日本コンサルタントグループ 保坂真氏)

クレームはどのように発生するか、クレームが発生した際の対応、再発防止策、クレーマーへの対応について、具体的な対応・解決策のトレーニング(適したお詫びの言葉や態度など、言語と非言語による対応)を多く取り入れながら解説。その内容を踏まえ、店舗で想定される5つのトラブル事例への対処法に関しグループで話し合い、発表した。最後のケーススタディでは「お客様が不満を感じた原因」「どのように対応すれば良かったか」をまず各自で考えた後グループでディスカッションし、その発表に講師がコメントする形で講義を総括。

講師は、AM施設を「感動を生むドラマの場」と表現し、「SNSでは良いことをあまり書かないが、実際はお客様に良い思い出をたくさん作っているはず。人々に笑顔や力を与える価値ある仕事として、誇りをもってほしい」と受講生に呼びかけ、締めくくった。

(株)プロボックス 三吉教史

クレームはお客様の気持ちが最初に来るので、お客様の声をまずはしっかりととくことが大事だと認識した。お店側視点でみて対立してしまいがちだったがお客様をチームという認識がなかったの、良い気づきになった。

クレーム等が発生した際のお詫びの言葉は状況によってしっかり使い分けができるよう意識したい。

カスハラに関しては、事例をしっかりと確認しながら適切な対応ができるようにする。部分謝罪という意識はなかったが、よく使っていた認識があり、改めて理解できて自信につながった。ケーススタディについては、似ているけど若干違うところもあれば、同じ対応だと共感できる場所もあったので、色々なバリエーションを取り入れていければと思う。

クレームは、ないほうが良いことだが、必ず起きてしまうこと。スタッフ全員が適切に対応できるよう知識の共有をしていきたい。



(株)タイトー 浅海貫太

クレームが発生する原因としては、まず「コンプレイン」と呼ばれる小さな不快感があり、それらがお客様の満足度を妨げることから、不の申し出に発展していく。クレーム対応の際は、お客様と店舗間で対立関係のような構図となる可能性が高くなるため、一度お客様に共感し対応するという、対立でなく同じ土俵で対応するのが重要である。

また、お客様に正論を言うことは避け、あくまでお詫びをする立場ということのを忘れず、最後までお話を聞く傾聴力が必要。無理に一人で解決しようとせず、無理と判断した場合は上司などを頼り、複数のスタッフで解決に向かうことが大切である。部分謝罪を心がけ、いざという時に自分たちの身を守る手段を準備すること。

以上、講義で学んだこれらのことを意識し、日々のフロア業務にあたりたい。お客様と良好な関係を築くことが、AM要素において最も重要な要素であると改めて理解できた。

(株)カプコン 平田竜吉

お客様視点に立った初期対応の重要性を学ぶことができた。クレームが発生してしまう背景には、必ず原因とおお客様の感情があり、そこに共感することがお客様を落ち着かせるということを知った。利益を追求することが至上命題とされる店舗と、コストを抑えてゲームを楽しみたい、景品を得たいお客様とでは一見、敵対関係のようだが、実際には、環境としての「ゲームセンター」を構築する協同関係であり、互いの心情や立場に寄り添った行動を取ることの重要性を学ぶ良いきっかけとなった。

また、グループワークを通じて、他社の店長の方々のクレーム対応の様子やマインドセットを知ることができ、非常に参考になる部分が多かった。

これから店長を目指し、より一層精進していきたい。



優秀
レポート
(抜粋)

(株)共和コーポレーション 大石綾香

お詫びを必要とする場面では、どうしてもお客様を敵と見たくなる内容が多く、今回の講義で共感や寄り添っていく重要性を再確認した。

お詫びのフレーズを使い分けてお客様への柔軟な対応を意識したい。共感の言い回しは、チーム内でモヤモヤ、イライラといったオノマトペの活用があると聞き、悔しいや悲しいといった感情に名をつけるより鋭すぎず、良い言い回しであると感じた。

最近ではクレームの内容も多様化しており、店舗に非があるのかわかりにくい言い方も増えている。カスハラとの線引きも、店舗の非だからカスハラ認定しにくかったり、応援を呼べない時もある。スタッフの疲弊とパニックにつながらないような気配りも重要である。



修了試験100点メンバー



後列左から
大島豪太((株)タイトー)
奥村航世((株)カプコン)
平田竜吉((株)カプコン)
関野祐一((株)バンダイナムコアミューズメント)

前列左から
櫻井絵里((株)タイトー)
山本慎二((株)プロボックス)
藤島良考((株)バンダイナムコアミューズメント)
早乙女勝紀((株)バンダイナムコアミューズメント)



グループ発表

講義で学んだことを活かし、各グループで行うディスカッション&発表は、2日間の講座の総仕上げとなるプログラム。2日目午後から①テーマ課題、②独自のテーマ(店舗での旬の話題)と合わせ、10分間ほどのストーリー仕立てで各グループから発表がなされた。(※内容は右記の通り)

テーマ課題と独自テーマの2本立てスタイルは今回初めての試み。テーマ等については初日夕刻に説明され、その後、グループごとに白熱した討議が続いた。

それぞれの発表終了後、名和専務理事と研修委員会メンバーが、不明な点、曖昧な点等の説明と併せ講評。発表の内容をより充実したものにした。

なお、今回のグループ発表では、出演者がステージから抜け出して名和専務理事に突撃質問をする演出をはじめ、店内でのお客様対応ではなく会議シーンをストーリーにするなど、これまでにない新鮮な内容が見られた。

【テーマ課題】 ※()内は討議を担当する班

◎クレンゲーム機に関すること(1. 2)

◎青少年に関すること(3. 4)

◎クレーム処理、時間制限(5. 6)

【各グループが独自に設定したテーマ(店舗での旬の話題)】

1班…ノバルティ配布時のトラブル(中身が見えないパッケージで、不良品あり。交換するも、交換前のお目当てのキャラクターではなかった)

2班…「フック設定」について(フック設定に関する会議を再現。店長たちがその賛否についてディスカッションする様子を見せた)

3班…ガチャポンについて(長い行列ができて中、友だちを見つけて割り込む人がいて、スタッフにクレームが入った)

4班…クレンゲームについて(大金を使ってゲットできないという苦情)

5班…ガチャポンについて(個数制限がある店舗で、続けて同じキャラクターが出た)

6班…クレンゲームについて(泣き落としパターンなど様々なお客様トラブル)

グループ発表 表彰

全8グループの発表を研修委員が3項目(構成・進行、表現力、チームワーク)各10点の計30点満点で採点。上位3グループを表彰した。副賞としてクオカード500円分をメンバー全員に贈呈。



後列左から
甲尾和也((株)友栄)
石井博也((株)バンダイナムコアミューズメント)
水島崇志((株)バンダイナムコアミューズメント)
永尾優雅((株)タイトー)

前列左から
志賀美乃((株)タイトー)
佐藤 亘((株)マルハン)
金子和人((株)ソニー)
三吉教史((株)プロボックス)

1 位
1 班



後列左から

奈良和真((株)ソニー)
吉村知世((株)バンダイナムコアミューズメント)
倉光慧太郎((株)ルルアーク)
関野祐一((株)バンダイナムコアミューズメント)

前列左から
亀井 裕(((株)GENDA GiGO Entertainment)
鹿内直人((株)シルクハットエンターテインメント)
平田竜吉((株)カプコン)
大西紘史((株)タイトー)

2 位
2 班



後列左から

大島竜也((株)バンダイナムコアミューズメント)
松崎賢太(((株)GENDA GiGO Entertainment)
奥村航世((株)カプコン)
大島豪太((株)タイトー)

前列左から

木下綾香((株)バンダイナムコアミューズメント)
大石綾香((株)共和コーポレーション)
高橋翔飛((株)マルハン)
藤島良考((株)バンダイナムコアミューズメント)

3 位
3 班



SC営業委員会

(2026年度第5回)

今年度のSC視察会について

愛知県安城市の三井ショッピングパーク「ららぽーと安城」を中心とした視察を2027年2月に実施することを確認。宿泊施設、集合場所(新幹線三河安城駅)からの移動手段、参加募集時期等についての詳細を検討していくこととした。

なお、2日目の懇親ゴルフコンペは「葵カントリークラブ」(愛知県額田郡幸田町)にて確定。

新委員について

イオンファンタジーの社内人事により、澤田氏にかわり塩澤裕也氏(商品担当、統計調査兼務)が委員に就任することが報告され、塩澤委員から挨拶が行われた。

日時/2026年8月18日(火)14時~15時30分

場所/JAIA会議室(リモート併用)

出席/内田慎一委員長はじめ委員10名

(うちリモート3名)+事務局3名

対象外施設に関する意見交換について

名和振平専務理事から、風営対象外施設についての説明がなされ、再確認。その後、各委員から所属企業の政令除外施設に関する状況が報告された。

また、最近増加傾向にあるアミューズメントカジノに関し、風適法の5号営業と位置付けられゲームセンターと区別されていないことから、JAIAへの入会申請があった場合の対応を含め、今後の課題としてあげられた。

研修委員会

(2026年度第2回)

青少年指導員養成講座(東京会場)の2日目に開催。新委員2名(島本曜輔委員、森下茉莉奈委員)から、本講座に参加しての感想がそれぞれ述べられた後、次の議題に入った。

2027年度の講座日程について

次年度の東京・大阪両会場の開催候補日について検討。次のように決め、会場予約を進めることとした。

なお、会場は今年度と同様となる。

東京会場/2027年9月8日(水)~9日(木)

国立オリンピック記念青少年総合センター

大阪会場/2027年10月6日(水)~7日(木)

JEC 日本研修センター心斎橋

日時/2026年9月10日(水)11時20分~12時

場所/国立オリンピック記念青少年総合センター 104号室

出席/委員7名+事務局2名



講座の進行について

講義およびグループ発表修了後の進行について、修了試験、各種表彰、エキスポステージでの企画(青少年指導員養成講座説明)の説明、閉講式の順で進行することを確認した。

なお、エキスポステージ企画については、昨年度の写真を用いて説明。トークセッションの登壇者のモチベーションアップのためにも、講座受講者全員にエキスポの入場チケットを配布し、応援を求めることとした。

アミューズメントエキスポ2026主催者イベントについて

一昨年、昨年に続き、今年度のエキスポにおいても「青少年指導員養成講座説明会」を主催者ステージで実施。トークセッションの登壇者に関しては、大阪会場終了後では時間に余裕がないことから、基本的に東京会場の受講者を中心に複数名選出することとした。

暴力追放広島県民会議へ寄付/こども食堂支援活動

<プローバグループ>

(株)プロボックスを擁するプローバグループは、8月17日、特定非営利活動法人広島こども食堂支援センターへ、同グループのベジモひろしまメインファームで生産した無農薬野菜とその野菜を加工した総菜を寄付した。この支援は、広島こども食堂支援センターの趣旨に賛同し2021年より継続的に行っているもの。※写真右

また、8月31日、公益財団法人暴力追放広島県民会議へ寄付を行った。※写真左

プローバグループでは、企業理念である「地域社会への貢献」をひとつでも多く形にすべく、支援活動を継続していくとしている。





IAAPA APAC サミット 2026 Nagoya

アジア太平洋地域 (APAC) のアミューズメント・アトラクション業者が集まる国際サミット「IAAPA APACサミット2026」が、2026年9月2日(水)・3日(木)、名古屋コンベンションホール他で開催された。主催はIAAPA。

2日間のプログラムは以下の通り。日本のテーマパーク・遊園地などの事例を中心とした講演と施設見学、交流会で構成された。

なお、2日目の教育セッション(「IP提携の価値を最大限に引き出す一選定から体験づくりまで」)は、JAIA会員であるCAセガジョイポリス(株)の速水と彦執行役員が講師を担当した。

プログラム

- 10:00 IAAPA 挨拶
- 10:05 教育セッション①「アジア・アジア太平洋地域(APAC)におけるテーマパーク業界の新たな章を拓く」
- 10:35 教育セッション②「卓越したゲスト体験を生み出す組織文化の構築」
- 11:10 休憩・ネットワーキング
- 11:30 教育セッション③「バリアを超えて:インクルージョンな体験を創造する」
- 12:00 ネットワーキングランチ
- 13:15 教育セッション④「次世代の子どもたちに向けた色あせない観光地づくり」
- 14:15 レゴランド・ジャパンへ移動
- 15:45 教育ツアー(EDUTour):レゴランド・ジャパン
- 18:30 ネットワーキングレセプション(会場/レゴランド・ジャパン ナイト・テーブル・レストラン)
- 19:45 名古屋コンベンションホールへ移動

9月 2日

- 09:45 IAAPA によるご挨拶
- 09:50 教育セッション⑤「選ばれるアトラクションの条件 — Klookデータで読み解く現代の旅行者」
- 10:20 教育セッション⑥「地域を元気にする遊園地」
- 10:40 休憩・ネットワーキング
- 10:55 教育セッション⑦「IP提携の価値を最大限に引き出す:選定から体験づくりまで」
- 11:30 教育セッション⑧「ブランドコンセプトに基づく成長戦略:リゾート&テーマパークの卓越性」
- 12:00 ネットワーキングランチ
- 13:15 教育セッション⑨「複合型観光地づくり~多様化と、危機に負けない仕組みの実践」
- 14:15 ナガシマリゾートへ移動
- 15:40 教育ツアー(EDUTour):ナガシマリゾート(施設内見学)
- 18:00 なばなの里へ移動
- 18:30 なばなの里 植物園の自由見学
- 19:00 ネットワーキングレセプション(会場:長島ビール園、なばなの里)
- 20:30 名古屋コンベンションホールへ移動 (21:30 2日目終了)

9月 3日

令和8年度 昇降機等検査員地域講習会

〈開催日〉

2026年9月9日(水)~10日(木)

〈開催場所〉

新大阪丸ビル別館

〈参加人数〉

9日(約200名、うち遊戯約30名)

10日(約200名、うち遊戯約40名)

(近畿ブロック昇降機等検査協議会)

近畿ブロック昇降機等検査協議会では、昇降機等検査員を対象とした恒例の講習会を下記の内容で開催。近畿ブロックの施設を検査する泉陽興業(株)、三精テクノロジーズ(株)、(株)サノヤス・ライドなどのメーカー検査員、検査会社、施設のメンテナンス部門が参加した。

※講義1の終了後、昇降機と遊戯施設とで会場を分けて実施

1. 昇降機等の維持保全及び定期検査報告制度について
(講師/大阪府都市整備局建築指導室)
2. 遊戯施設定期検査告示改正の概要について
(講師/泉陽興業(株)北野巧常務取締役)
3. 遊戯施設定期検査報告書の記入要領(JAIA富岡達矢)



受講者募集

「令和8年度 遊戯施設安全管理講習会」

最近の遊戯施設は、利用者の要求とともに多種多様となり、運動形態も多様化・高度化が進み、それに伴い大型化する機種も増えてきております。

これらの遊戯施設に対する安全確保には、遊戯施設を維持・管理する人々の日常の努力や確実な操作による運転などに負う部分が大切であることはいくまでもありません。

当協会では、昭和57年から毎年、遊戯施設の安全をテーマに「遊戯施設安全管理講習会」を開催してまいりました。本年も標記講習会を以下の通り開催いたしますので、遊戯施設に携わる関係者及び遊戯施設の運行管理者・維持保全管理者・運転者など幅広くご参加下さいますようお願いいたします。



令和7年度講習会風景

遊戯施設安全管理講習会の概要



- 主催** 一般社団法人日本アミューズメント産業協会
後援 国土交通省、東京都
協賛 (一財)日本建築設備・昇降機センター、東日本遊園地協会、西日本遊園地協会、日本ウォータースライド安全協会、(一社)東京都昇降機安全協議会
受講対象者 遊戯施設の運行管理者、維持保全管理者、維持保全技術者、運転者及び技術者などすべての関係者
開催期日 2026年(令和8年)11月27日(金)
開催場所 主婦会館 プラザエフ(9階スラン)

[東京都千代田区六番町15 TEL 03-3265-8111]

JR四ツ谷駅 麹町口から徒歩1分 東京メトロ丸の内線四ツ谷駅1番出口から徒歩3分

定員 100名

講習科目及び時間 ※受付開始時間 10:00

1. 開講挨拶 [10:30~10:35]
2. 遊戯施設に関する建築行政の動向等について [10:30~10:35]
3. 遊戯施設の維持保全計画と運行管理 [11:00~12:00]
4. 遊戯施設 定期検査報告書の検査・記載方法 (間違いやすい項目) [13:00~14:00]
5. 遊戯施設の技術概論 [14:00~16:00]
 - ①遊戯施設の避雷設備と「定期検査報告」の在り方
 - ②機械設備保全について (サビや塗膜等をレーザーで除去する技術「CoolLaser」)

講師

国土交通省 住宅局 参事官(建築企画担当) 付
 (一社)日本アミューズメント産業協会 技術委員会委員長 森田栄二氏
 (一財)日本建築設備・昇降機センター 認定評価部副部長 金田 宏氏
 (一社)日本雷保護システム工業会 技術委員 嶋田 章氏
 株式会社トヨコー SALES Div. CoolLaser 川原 孝行氏

全課程修了者には、
講習終了後、
「講習修了証書」
を発行します

受講料(1名)

- ◎(一社)日本アミューズメント産業協会会員.....7,000円(税込7,700円)
 ◎建築行政担当者、東日本遊園地協会、西日本遊園地協会、日本ウォータースライド安全協会会員、定期検査報告書提出会社.....10,000円(税込11,000円)
 ◎上記以外の方.....15,000円(税込16,500円)

申込方法・申込締切



左のお申込みフォーム (<https://forms.gle/pKJGq4A86h1ezZA9>)
 もしくは所定の申込書に必要事項をご記入のうえFAXにて

2026年11月19日(木)までにお申し込みください。

※FAXでお申込みの場合は、受領返信は行っておりませんので、ご了承ください。

【お申込み・お問合せ】JAIA遊園施設事業部

〒102-0074 東京都千代田区九段南3-8-11 飛栄九段ビル8F
 tomioka@jaia.jp TEL03-6272-9071 FAX03-3556-552

AMマシン事業部

AMマシン事業部会 (2026年度第1回)

日時／2026年8月19日(水)14時～15時30分

場所／JAIA会議室

出席／山下滋事業部長はじめ委員5名+事務局4名

2026年度AMマシン事業部の
事業活動について

1. 総務委員会

事務局が総務委員会の活動内容について報告・説明。委員から「JAIA塾(仮称)」に関する質問があり、詳細は今後、総務委員会で検討する予定であることを確認した。

2. AMプライズ委員会

事務局がAMプライズ委員会の活動内容について報告・説明した後、AMプライズ委員会の田村宗弘委員長より補足説明が行われた。

同委員会の現状の活動として報告されたのは、主に次の2つ。

- ◎景品の送料に関し、一部で不適切と疑われかねない高額な設定がなされている事例があり、関連企業へのヒアリングなどの情報収集を行っている。
- ◎景品上限価格に関し、現行の1000円からの引き上げを規制緩和委員会に提案する方向で検討。

以上を受け、今後も魅力ある景品を提供し続けるために、業界としてどうあるべきかという観点から議論を進めることが重要であるとの意見が出され、引き続きAMプライズ委員会で検討を進めることが異議なく承認された。

3. 倫理委員会

事務局が倫理委員会の活動内容について報告するとともに、8月25日開催の倫理委員会で審議予定の議案を説明。

なお、倫理基準の改定については、映像表現等の審査対象を業務用アミューズメントマシン全体に広げること、また、機能・構造に変更がなくゲームソフトのみを更新するメダルゲーム機については、届出手続きを簡略化する方向で検討を行う予定であるとの説明があり、了承された。

アミューズメントエキスポ2026について

事務局が「アミューズメントエキスポ2026」(11月6日・7日、東京ビッグサイト)について資料に基づき報告がなされた。

今回のエキスポは、従来の東ホールとは異なる南ホールでの初めての開催となり、会場が上下2層となることからフロアプランについて説明がなされた他、前回(599小間)を大きく上回る723小間の出展申込があり、特にプライズ関連の出展が増加したとの報告があった。

これを受け、山下事業部長から、「2027年度は東ホールに戻り、使用ホールを3ホールに拡大する。収支面も踏まえ、現状の小間数を確保できるようにすることが重要」との見解が示された。

DX化推進事業について

事務局がDX化推進特別委員会(旧・キャッシュレス化推進特別委員会)の活動状況について、資料に基づき報告。

各委員からの指摘や質問を受け、事務局として、事業全体の方向性を判断できる少人数のメンバーによるステアリング機能を設け、技術面、システム面、施設営業側のニーズ把握等についてそれぞれ別の場で検討するなど、委員会体制の見直しを視野に入れているとの説明がなされた。

その他

- ①近年増加している倉庫系・スーパー系等の新規参入オペレーターに関して委員から質問があり、事務局から、現段階では組織的な意見交換の場は設けていないものの、AMプライズ委員会において、今後の活動に資するための実態把握を行うことを検討しているとの説明があった。

なお、収集した情報については、会員全体で共有すること、市場規模の把握や新規事業者の入会促進に活用することを今後、検討することとした。

- ②「アミューズメント産業界の実態調査」について、より早期に公表できないかとの意見を受け、事務局から、原則として毎年6月までに各社から数字を出していたが、秋頃に公表というスケジュールとなっているが、2024年分は大幅に遅れたこと、今後は従来のスケジュールに戻る予定である旨、説明があった。これに対し、主要な数値を速報値として早期に公表してはどうかとの提案があり、出された意見をまとめて担当委員会に検討を依頼することとした。

- ◎次回(2026年度第2回AMマシン事業部会)は、2027年2月10日(水)14時～15時、開催を予定する。

AMマシン事業部

総務委員会 (2026年度第2回)

日時／2026年9月1日(火)10時30分～12時 場所／JAIA会議室
出席／大澤淳人委員長はじめ委員6名+オブザーバー(山下滋AMマシン事業部長)+事務局3名

JAIA塾について

前回の総務委員会では出された意見を踏まえ、飯田充副委員長が取りまとめた「JAIA塾 第1期プログラム概要(案)」について検討。協議の結果、以下の方針を決め、対象者の具体的な人物像、募集方法、講師候補及び各回の内容等について、引き続き、飯田副委員長を中心にブラッシュアップしていくこととした。

- ◎第1期はAMマシン事業部所属会員の社員を対象とし、年齢や役職を厳密な条件とせず、「各社における次世代のリーダー候補」を推薦してもらうことを基本とする。
- ◎12～15名程度の少人数で2027年1月から実施する方向で具体化を進める。
- ◎第1期を試行期間として年間プログラムを実施し、その結果を検証しながら、第2期以降も継続できる仕組みを構築する。

年会費額策定のための

売上高調査の実施要領について

「入会金及び会費規程」に規定する年会費策定のための売上高調査の実施要領について、事務局が資料に基づき提案。

同調査は、従来、年会費見直しのため、2年ごとに実施。11月頃に直近2か年度のAM関連売上高を会員各社から報告してもらい、その平均額により2年間の会費額を決定していたが、今回の調査に向けて、調査頻度、策定方法及び調査票の記載内容について改めて検討したい旨、説明があった。

これを受けて意見交換。11月の調査実施に向け、対象売上高の定義・範囲をより明確にした調査票及び説明資料を事務局で策定、次回以降の総務委員会に改めて上程することで了承された。

新委員長候補の選任と「健全化基準」改正に向けた議論を開始

倫理委員会 (2026年度第1回)

新委員長推薦について

前委員長の退任に伴い委員長の互選が行われ、新委員長として山本健氏((株)セガ・ロジスティクスサービス)が推薦された。今後、所定の手続きを経て、倫理委員会の委員長に選任される。

2026年度担当事業計画

今年度の担当事業として、「AM機の健全化及び啓蒙に関する調査研究」や表示マーク制度の適切な運用を図る「登録事業」を継続して実施。

また、AM機器の健全な運用の維持に向け、市場や技術の変化に対応した情報収集体制の構築についても引き続き検討を進めていくこととした。

「健全化を阻害する機械基準」改正に向けた検討

近年のAMマシンの多様化や技術革新に伴い、従来の枠組みを見直し、より実情に即した審査・運用体制を整えるべく「健全化を阻害する機械基準」の改正案が出された。今回委員から出された多角的視点からの意見を事務局でとりまとめ、より実効性の高い基準改定に向け慎重に検討を進めることとした。

機器の安全確保と最新技術への対応

長期間稼働する筐体の安全管理の重要性や、最新の決済技術導入に伴うゲーム性・料金表示のあり方など、今後の業界が直面する課題について情報共有した。



JAIAプレスアンケート調査実施報告

JAIAプレスの紙面改善を目的に事務局が実施したアンケート調査(実施期間／6月24日～7月17日、回答数148)の結果が報告された。

※調査結果は、2026年8月号に掲載

AMマシンの窓口(仮称)について

メーカーが推奨していない改造やエミュレーター筐体の使用等について、主としてエンドユーザーから情報を収集する窓口をJAIA公式サイト上に設置し、寄せられた情報を関連メーカーに伝達する「AMマシンの窓口(仮称)」について、総務委員会から倫理委員会に付託していたところ、事務局から同委員会での審議結果が報告された。

本件は、総務委員会が、メーカーが把握できていない不適切な使用事例等を把握する仕組みが必要との問題意識から提案したものであるが、その背景や趣旨が倫理委員会に十分共有されていないとの懸念があることから、提案に至った経緯や趣旨を改めて倫理委員会に説明する機会を設ける方向で調整することとした。

次回委員会開催日程について

次回の総務委員会は2026年10月14日(水)14時から開催予定とした。

日時／2026年8月26日(火)
15時～16時
場所／JAIA会議室
出席／委員8名+事務局4名



第10回AMプライズ委員会

日時／2026年9月8日(火)15時～

場所／JAIA会議室(リモート併用)

出席／田村宗弘委員長はじめ委員11名＋事務局3名

今回の委員会では、業界の持続的な発展に向けた極めて重要な検討事項について、活発な議論と今後の方向性の確認が行われた。内容は次の通りとなっている。

◎バスボールに関する件

中身がわからないブラインド仕様のものについてはガイドライン上、取扱いできないことを確認し、中身が明記されている仕様であれば企画として対応可能であると整理した。

◎デジタルコンテンツ(デジタルフィギュア等)の付与に関する件

景品獲得をトリガーとしてデジタル上のコレクションや特典を付与する仕組みについては、二次交換や射幸心をそそる恐れに該当する懸念があるため、現時点では慎重な判断が必要とされ、サービスを実施しないことを求めることとした。

今後もデジタル景品のあり方について、引き続き検討を進めていくこととなった。

倉庫・スーパー系オペレーターに関する情報交換

拡大を見せる倉庫・スーパー系店舗等の動向について情報交換を実施。取り扱われる食料品における賞味期限や品質管理に関する懸念などが共有され、業界全体の健全な運営に向けて、引き続き定期的な情報更新と実態把握に努めていくことを確認した。

DX推進の取り組みに関する共有

福岡で実施されたDX推進特別委員会の取り組み内容や投影資料が共有され、アミューズメント業界全体のデジタル化やデータベース活用の重要性について認識を一致させた。

景品ビジネスを取り巻く環境と今後の検討について

昨今の全国的な最低賃金の状況変化、原材料費・エネルギー・物流費および現地人件費の高騰、さらにキャラクターロイヤリティの上昇など、プライズを取り巻く外部環境やコストは大きく変化している。また、消費者の目が肥えていく中で、物販品に対する見劣りの懸念やユーザー体験のあり方についても意見が交わされた。

これらを踏まえ、物価指数やインフレ率などの各種指数を参考にしながら、景品ビジネスを取りまく環境変化と今後のあり方について、引き続き情報収集を進めていく方針を確認した。

AMプライズメーカーからの問い合わせに対する見解について

会員企業より寄せられた各種問い合わせについて協議を行った。

「こども・若者の自殺対策集中取組期間」における 広報啓発へのご協力を！

こども家庭庁

こども家庭庁では、8月20日から9月までを「こども・若者の自殺対策集中取組期間」と位置づけ、自殺防止に向けた取組の強化を図ることとし、同期間の施策として、広報物の制作を行っています。

アミューズメント施設や遊園施設にはこども・若者が多く利用することから、各事業者におかれましては、取組の趣旨をご理解のうえ、広報物を施設や店舗に設置、動画を視聴・放映いただくなど、積極的な活用をお願いします。

※こども家庭庁の下記ウェブサイトにて、子ども・若者向け広報動画、カード・ステッカー・電子ポスター、ゲートキーパー啓発動画等が掲載されています。

「こども・若者の自殺対策集中取組期間」における広報啓発

政府広報動画

内閣府大臣官庁政府広報室と連携し、夏休み時期のこども・若者を対象にした啓発動画を制作しました。「一人でつらいことは、一緒に話してみませんか？」というメッセージを届け、電話やSNS相談等の選択肢を知っていただきたいと思います。

イラストレーターのじょじむら氏、声優の梶裕貴氏を起用し、じょじむら氏の描くキャラクターが、夏休みの終わりをゆううつと感じているこども・若者に向かって梶裕貴氏の声で語りかけるストーリーとなっています。



カード・ステッカー・ポスター



不安や悩みを持つこども・若者のみなさんへ「悩みをだれかに相談していいんだよ」「ひとりで抱え込まなくていいんだよ」というメッセージを届けるため、カード・ステッカー・電子ポスターをつくりました。

こども・若者のみなさんが施設や店舗等で手に取ることができるよう、関係先への周知を図り、ご協力をいただきます。

政府広報音声広告

8月18日(火)ごろに公開予定です。公開後、右のQRコードからお聴きいただけるようになります。

ゲートキーパー啓発動画(大人向け)

こども・若者のみなさんの周りには大人のみならず、こどもの不安や悩みに気づき、支える「ゲートキーパー」という考え方を知らずため5分程度の動画をみました。



各コンテンツについて、詳しくはこちらから
<https://www.cfa.go.jp/policies/kodomonojisatsutaisaku/r8kouhouji>



こども家庭庁
作成：こども家庭庁支援局総務課

「こども・若者の自殺対策集中取組期間」の取組

<https://www.cfa.go.jp/policies/kodomonojisatsutaisaku/r8kouhouji>

9月度DX化推進の取り組みレポート

JAIA「DX化推進特別委員会」では、全国のゲームセンターや遊戯施設がより便利で効率的に運営できるよう、デジタル技術を活用した環境づくりを進めています。今月開催された会議で決定・共有された主なポイントをご紹介します。

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。

プライズ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／390店(前月比±0)
AMマシン登録／129商品(前月比+2)
景品登録／81,569商品(前月比+507)

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



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。また、不明な点は遠慮なく事務局までお問合せください。

＜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 フリユー株式会社

DX化推進特別委員会事務局全体会および事業推進分科会の活動について

～「DX化推進地方説明会2026 in 福岡」開催報告 & 委員会活動報告～

一般社団法人日本アミューズメント産業協会(JAIA)DX化推進特別委員会では、従来のキャッシュレス決済単体の導入推進から、業界共通のデジタル基盤(JDS)構築およびデータ駆動型経営への移行を目指し、精力的な活動を展開しております。本稿では、9月に実施いたしました地方説明会の成果および委員会・分科会での主要な審議事項をご報告いたします。

「DX化推進地方説明会 2026 in 福岡」開催報告

9月2日(水)、博多国際展示場 & カンファレンスセンターにて「DX化推進説明会2026 in 福岡」を開催いたしました。会員オペレーターに加え、倉庫系非会員オペレーターなど18社35名にご来場いただきました。

◎効率的なプレゼンテーションと濃密な商談

事務局より「JAIA コード DB を活用した店舗オペレーションの省力化・在庫可視化・戦略的発注」について事前プレゼンを計5回実施。基礎説明が共有されていたことで、出展協力6社(加賀電子、TOPPAN ペイメント、和晃、ソフトリンク、セガ フェイブ、デジタルガレージ)の各ブースでは、初めから実質的で質の高い個別商談・情報交換が行われました。

◎参加者アンケートの反響

「導入店舗のケーススタディ」や「一般商品(JAN コード)の景品利用・データベース取込」への関心が極めて高く、定期的な説明会開催を望むお声を多数いただきました。

「AMエキスポ2026」DX化啓蒙特設ベースの出展計画

11月6日(金)・7日(土)に東京ビッグサイトにて開催される「アミューズメントエキスポ2026」において、南2ホール「システム関連ゾーン」隣接に特設ブース(2小間)を出展いたします。

◎ミニプレゼンテーションと各社ブースへのアテンド連携

特設ブース内にて1回20分のミニプレゼンを定期開催するとともに、システム関連出展各社の「PR パネル・小間マップ」を設置し、『システム関連出展社案内所』として機能させます。プレゼン終了後、関心を持たれた参加者を専門担当が自社ブースへ直接アテンド・誘導し、即座に実機体験や商談へつなげる導線を構築します。

◎初期導入費用のハードル提言支援

DX端末リース事業の周知・相談窓口をリース会社担当者同席の上で(予定)ブース内に設け、オペレーター様の初期費用負担の軽減を後押しいたします。

JDS(JAIAデジタル規格)の一部改正

会員企業より申請のあった「端末インターフェース編」における金種コード区分の見直しが、全会一致で承認されました。

コード27:「銀聯 QR」(QR 決済枠として継続)
コード28:「SmartCode」(JCB 提供の統合決済、新規承認)
コード108:「UnionPay」(クレジットカード扱いに伴い、コード27と分離して新設・承認)

アミューズメント機器「電気信号に関する規定策定」の本格化

これまで当委員会で検討を重ねてまいりました機器の電気信号標準化およびガイドライン改訂について、総務委員会での協議を経て、「AM技術委員会」に付託され正式に策定を進めることが決定いたしました。

海外製筐体の増加に伴う現場のトラブル防止、レガシーなアナログパルス仕様の明確化、そして将来的なデジタル(シリアル)接続への移行を見据え、上流の筐体設計段階からの標準規格化を目指します。10月9日(金)の第2回 AM 技術委員会より具体的組織の立ち上げが行われます。

今後の展望 / データ基盤の活用と普及推進

当委員会では、JAIA DB(景品サブライマスタ)の利用動向を定量的に把握する集計基盤の整備を完了いたしました。今後はアクセスデータの分析を通じてオペレーター様の潜在ニーズや課題を抽出し、より実務に即した受発注・在庫管理の仕組みづくりを推進してまいります。

業界全体のデジタル化と価値創造に向け、会員の皆様のご理解と一層のご協力を賜りますようお願い申し上げます。

第10回 DX化推進特別委員会 事務局全体会

日時／2026年9月17日(木)16:00～17:00
開催方法／Teamsによるオンライン開催 参加／23名

第5回 DX化推進特別委員会 事業推進分科会

日時／2026年9月10日(木)16:00～17:00
開催方法／Teamsによるオンライン開催 参加／14名

JAIA主催「DX化推進説明会2026(福岡)」実施報告

ミニプレゼンの様子

〈イベント名〉 JAIA主催 DX化推進説明会2026
 〈日 時〉 2026 年 9 月 2 日(水) 12:00~17:00
 〈会 場〉 博多国際展示場 & カンファレンスセンター
 〈プレゼン説明〉 JAIA DX 化推進特別委員会 事務局 片岡
 〈来 場 者〉 会員オペレーター及び倉庫系非会員オペレーター
 18 社 35 名
 〈出展協力会社〉 加賀電子株式会社
 TOPPAN パイメンツ株式会社
 有限会社和晃 株式会社ソフトリンク
 株式会社セガ フェイブ 株式会社デジタルガレージ

本説明会の目的と意義

本説明会は、アミューズメント業界が直面する諸コストの高騰や省人化のニーズ、そして業務効率化の急務に応えるため、協会が推進する「JAIA コードデータベース」を中心とした DX インフラの普及と活用促進を目的として開催されました。主な意義は以下の通りです。

オペレーションの省力化と在庫管理の高度化

バーコード検品や棚卸の簡易化、戦略的な商品発注を実現するため、データベース活用の具体的なメリットを地方の会員各社へ直接浸透させること。

業界全体のデータ基盤の共通化

個別最適にとどまらず、業界全体で標準化されたデータ管理・セキュリティ体制への理解を深め、中長期的な DX 化の土壌を固めること。

非会員企業への波及とネットワーク拡大

倉庫系オペレーターなどの非会員企業に対しても協会の取り組みを広く伝え、業界全体のデジタル化の輪を広げること。



協力社ブースの様子

ミニプレゼンテーション内容(計5回実施・各回約20分)

JAIA コードデータベース活用のメリット

「オペレーターの省力化」「在庫管理の可視化」「戦略的商品発注」など、実務に直結する導入効果の紹介。

セキュリティとデータ管理

データベースの安全性、適切なデータ管理体制についての透明性確保。

今後の DX 化推進に向けた協会活動

機械情報拡充、JAN コード対応、DX 端末接続標準化などの今後のロードマップ提示。

詳細は
次ページ



協力社ブースの様子

主な成果とトピックス

効率的で濃密な動線設計の成功

先にプレゼンテーションで基礎的な概要を解説した上で各出展協力会社の小間を回っていただく形式を採用したため、重複説明が省かれ、出展社および来場者の双方から非常に高い評価を得ました。

質の高い情報交換と実務層への訴求

来場者数こそ 35 名と少数精鋭ではあったものの、自社での DX 化を具体的に検討・推進している実務担当者の来場が多数を占め、現場の課題に踏み込んだ質の高い情報交換が行われました。

非会員企業との接点創出

倉庫系オペレーターの参加があり、非会員に対しても JAIA の DX 化に向けた取り組みやデータベースの有用性を直接アピールすることができました。

聴講者アンケート結果ハイライト(回答者数10名)

所属業種

オペレーター(店舗運営等)60%、メーカー(機器・景品等)40%。

DX 推進の進捗状況(オペレーター)

「関心はあるが導入検討はこれから」が 50%、「一部導入・活用中」が 37%、「既に導入・活用中」が 13%となっており、今後の伸びしろが大きい市場環境であることが示されています。

理解度

「大体理解できた」80%、「非常に良く理解できた」20%と、参加者全員が内容を深く理解いただけた結果となりました。

今後の要望

「実際に導入した店舗の事例やケーススタディ」「一般商品(JAN コード)の景品利用・データベース取込」に関する詳細な情報を求める声が特に多く寄せられました。

アミューズメント施設の決済標準化を推進！

「JDS (JAIA デジタル規格)」

端末インターフェース編の一部改訂について

DX化推進特別委員会は、会員からの提案および申請に基づき、「JAIA デジタル規格(JDS)」の「端末インターフェース編」の一部改訂を実施いたしました。本改訂では、昨今の多様化する決済動向に対応するため、「UnionPay のクレジットカード扱い化」に伴うコード区分の見直し(銀聯 QR 枠からの分離および新コード「108: Union Pay」の新設)、ならびに「Smart Code」の新規追加が行われました。これにより、アミューズメント施設における国内外の決済手段の識別およびシステム連携の利便性がさらに向上します。

なお、本改訂内容の規格書本体への正式反映につきましては、規格書の大幅改訂時に実施します。

JAIA では、引き続き業界全体のキャッシュレス化およびDX推進をサポートしてまいります。

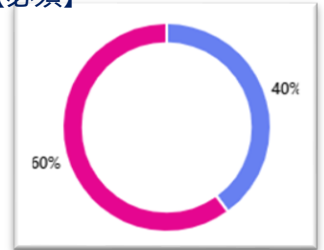
コード	内 容	備 考
1	現金(コイン)	
2	サービス(クレジット)	
3	サービス(課金)	
4	クレジットカード	
5	nanaco	
6	楽天 Edy	
7	iD	
8	QUICPay	
9	交通系 IC	※詳細は下記参照
10	WAON	
11	PASELI	
12	SAPICA	
13	Alipay	
14	WeChatPay	
15	楽天 Pay	
16	d 払い	
17	LinePay	
18	PayPay	
19	メルペイ	
20	auPay	
21	J-CoinPay	
22	AimePay	
23	PiTaPa	(Rev.2.0)
24	TOPPAN ギフト	2024年12月5日追加
25	Prize ON Pay	2025年4月10日追加
26	AEON Pay	2025年12月18日審査
27	銀聯 QR	2025年12月18日審査 /2026年9月17日再審査
28	SmartCode	2026年9月17日審査
101	Visa	2025年12月18日審査
102	MasterCard	2025年12月18日審査
103	JCB	2025年12月18日審査
104	American Express	2025年12月18日審査
105	Diners Club	2025年12月18日審査
106	Diners Club Discover	2025年12月18日審査
107	Discover	2025年12月18日審査
108	Union Pay	2026年9月17日再審査

※交通系は、Kitaca、PASMO、Suica、manaca／マナカ、TOICA、ICOCA、はやかけん、nimoca、SUGOCA

DX推進説明会 (福岡)・聴講者アンケート結果

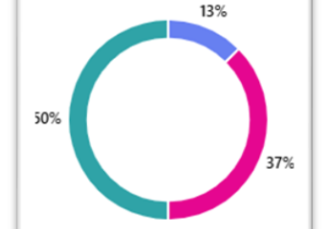
1. 所属の業態をお選びください【必須】

- メーカー(機器・景品等) 4
- オペレーター(店舗運営等) 6
- システムベンダー・機器関連事業者 0
- その他 0



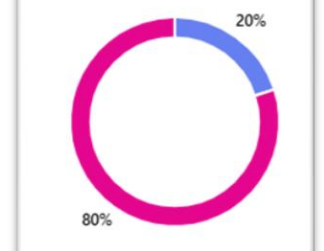
2. 貴社における現在のDX推進・システム活用の進捗状況を教えてください【オペレーターのみ回答してください】

- 既にPOS、キャッシュレス端末等のシステムを導入・活用している 1
- 一部でPOS、キャッシュレス端末等のシステムを導入・活用している 3
- 関心はあるが、導入の検討はこれから 4
- 導入・検討の予定はない 0



3. 本日の説明会全体の理解度はいかがでしたか？【必須】

- 非常によく理解できた 2
- 大体理解できた 8
- あまり理解できなかった 0
- まったく理解できなかった 0



4. 今回の説明会の内容で、特に参考になったテーマは？【複数選択可】

- JAIA DBの基本機能(JAIAコードによる発注一括ダウンロード等) 5
- 店舗オペレーションの効率化(バーコード検品・棚卸の簡易化) 9
- 景品営業情報の可視化・売上分析(投入情報・売上ランキング等) 9
- エンドユーザー向け告知(アプリ連携) 4
- JAIA DBのセキュリティ・データ管理体制 2
- 今後のDX施策(機械情報拡充・JANコード対応・DX端末接続標準化) 8
- 出展各社によるDXソリューション・実機デモ展示 4



4. 今後、より詳しく知りたい・説明会で取り上げてほしいテーマは？【複数選択可】

- JAIA DBと自社POS・管理システム(AS MQ、PIT等)の連携具体的な連携手順 5
- 実際に導入した店舗の事例・効果(ケースステディ) 9
- 一般商品(JANコード)の景品利用・データベース取込について 7
- DX端末の接続標準化・導入サポート(リリース対応等)の詳細 3
- 店舗でのデータ分析(売上・原価率・在庫管理)の活用ノウハウ 5



5. 今後、JAIA(協会)に期待するサポートや情報提供がございましたらご自由にご記入ください

◎景品などのAPIなどの連携の方法など

◎展示会の合間に訪問させていただきました。説明をお聞きする時間はありませんでしたので資料をいただき拝見しましたが、とても分かりやすかったです。

◎複数パターンでの発注書の簡単取り込み(コラボメーカー以外も該当する)…例/発注書や見積書の画像またはスキャンで自動取り込み

◎今後も同様の説明会を内容もアップデートして頂きながら、定期的に開催してほしい。

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	京楽	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	e 新・必殺仕置人 超斬撃199	2026/8/21
(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	2026/8/21
(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	2026/8/21
(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～	2026/8/21
(株)東プロ	クロスアルファ	パチスロ	ハイパースロット	L 東京喰種	2026/8/21
(株)サクシード	サボハニ	パチスロ	スマートベガス	L ヨシムネS/SC2	2026/8/21
(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	2026/8/27
(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	2026/8/27
(株)東プロ	オーイズミ・アミュージオ	パチスロ	ハイパースロット	L うみねこの鳴くところに2	2026/8/27
(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	2026/8/27
(株)マインズ	セブンスリーグ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	スマスロ スマスロゴッドイーターリザレクション	2026/8/27
(株)マインズ	大都技研	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	L いざ！番長	2026/8/27
(株)マインズ	大都技研	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	e Re:ゼロから始める異世界生活 season2	2026/8/27
(株)マインズ	三洋	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P まわるん大海物語4スペシャル with アグネス・ラム	2026/9/1
(株)マインズ	タイヨーエレクト	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	スマスロ 甲鉄城のカバネリ 開門決戦	2026/9/1
(株)マインズ	三共	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	Lパチスロ 炎炎ノ消防隊2	2026/9/1
(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	2026/9/9
(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	2026/9/9
(株)サクシード	サミー	パチンコ	スマートベガス	e 甲鉄城のカバネリ2GFEEA	2026/9/9
(株)サクシード	サミー	パチンコ	スマートベガス	e 真北斗無双5SFEE	2026/9/9
(株)サクシード	三共	パチスロ	スマートベガス	S 炎炎ノ消防隊JS	2026/9/9
(株)サクシード	北電子	パチスロ	スマートベガス	S アイムジャグラーEX-TP	2026/9/9
(株)三田商事	山佐	パチスロ	REACHAαシリーズ	L モンキーターン5CE	2026/9/16
(株)三田商事	サミー	パチスロ	REACHAαシリーズ	L スマスロ北斗の拳 転生の草MW	2026/9/16
(株)マインズ	大都技研	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	L 吉宗	2026/9/16
(株)マインズ	エレコ	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	L 新ハナビ	2026/9/16
(株)マインズ	ミズホ	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P ハネモノファミリースタジアム	2026/9/16
(株)サクシード	三共	パチンコ	スマートベガス	e フィーバーブルーロックMZ	2026/9/16
(株)サクシード	三洋	パチンコ	スマートベガス	e 新海物語349ELTH	2026/9/16
(株)サクシード	三共	パチスロ	スマートベガス	L かぐや様は告らせたいJA	2026/9/16
(株)アップワード	サミー	パチスロ	APRECIE	L スマスロ化物語	2026/9/18
(株)アップワード	三共	パチスロ	APRECIE	L 炎炎ノ消防隊2	2026/9/18
(株)アップワード	オリンピックエステート	パチスロ	APRECIE	L To LOVEるダークネス TRANCE Ver	2026/9/18
(株)アップワード	藤商事	パチスロ	APRECIE	L とある科学の超電磁砲2	2026/9/18
(株)アップワード	スパイキー	パチスロ	APRECIE	L 東京喰種	2026/9/18
(株)アップワード	山佐ネクスト	パチスロ	APRECIE	L スーパーリオエース2	2026/9/18
(株)アップワード	サミー	パチスロ	APRECIE	L ビッグドリーム THE GOLD PUSHER	2026/9/18
(株)アップワード	三共	パチスロ	APRECIE	L からくりサーカス2	2026/9/18
(株)アップワード	京楽	パチスロ	APRECIE	L アズールレーン THE ANIMATION	2026/9/18

※2026年7月8日～8月12日までに発行されたものを掲載。すべて盤面販売。

2026年7月28日に発生した「令和8年熊本地震」により被災された皆さまに心からお見舞い申し上げます。

令和8年熊本地震について、9月15日に開催されましたJAIA理事会において義援金の寄付が検討されました。

これを受け、JAIA は9月17日に日本赤十字社が募集している「令和8年熊本地震災害義援金」に50万円の寄付を行いました。

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ない。
- 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 景品が手渡しで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

- 僕はとにかく閉店間際に「ジャックポット」等当たってほしくないと思っています。途中でゲーム機が反応しなくなるのも時間がもったいないように思えるので、少しは設備を強化してほしいです。ボーナスや店舗内でのイベント等もあればうれしいです。（東京・26歳・♂）
- 悪い点→スロットの音（押番）が聞こえていない店員がいる。良い点→人はいい感じ（店員さん）。（大阪・46歳・♀）
- プレーする方用のイスは、貼り紙してほしいです。座れなくて困ることが多いです。音ゲーのところの扇風機をもう少し強いのにしてもらえると助かります。（大阪・35歳・♂）
- メンテナンスをもっとしっかりしてほしい。ボールの個数が違ったり、つまったまま放置されていたりが多いです。店員の対応は良いのに、もったいないです。（大阪・41歳・♂）
- 要望。飲食OKにして。（大阪・17歳・♂）
- 専用の駐車場があればよいですね。（兵庫・49歳・♀）

- 良い点…豊富な機種で、適度な広さで子どもが遊びやすい。幅広い年齢の人が一緒に楽しむことができる。メダルなどキャンペーンが多く遊びやすい。スタッフが声をかけやすい雰囲気、丁寧な対応してくれる。悪い点…トイレが遠い。（宮崎・36歳・♀）
- 全体的に、ゲームをしている人のマナーが他の店よりも良いと思うので、ここが好きです。（兵庫・21歳・♂）
- 太鼓の上のスピーカーがうるさい。どうにかして欲しい。（東京・17歳・♂）
- ソファが欲しい。（大阪・29歳・♀）
- とても楽しめました。悪かった点とか全くなく、広くきれいでした。ただ、自分的にクレーンだらけではなく音ゲーがふえたらいいなと思いました。（大阪・17歳・♀）
- DDRをプレーしに来ています。これからも旧式の機体を置き続けていただけると助かります。（大阪・32歳・♂）
- 取り方のコツを教えて。（沖縄・38歳・♀）

電子マネー・QRコード決済を1端末で実現!

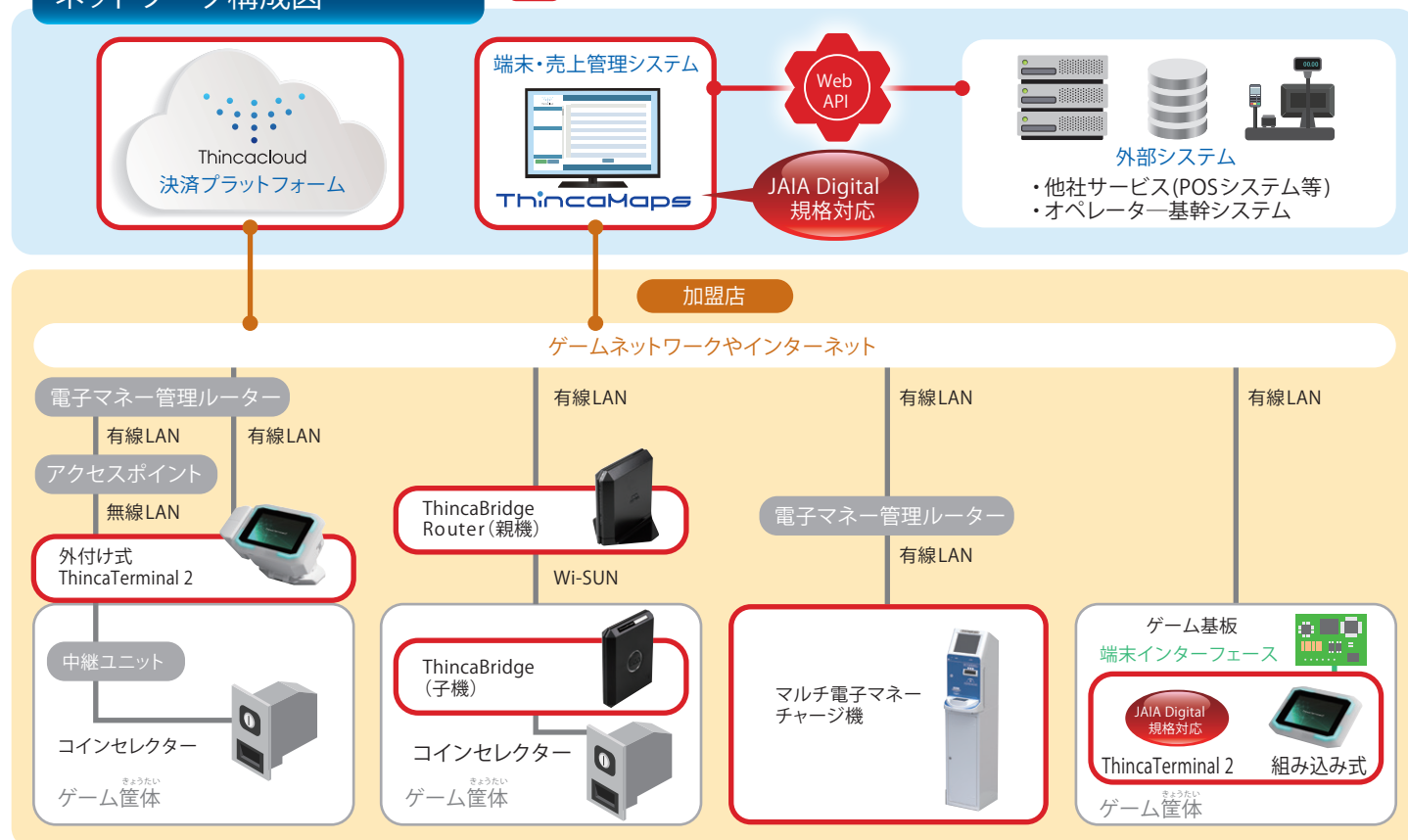
JAIA 推奨端末! ThıncaTerminal 2



- 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ペイメント製品・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。