第９巻　2026. 10月号　通巻103号

JAIA PRESS

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
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）
www.jaia.jp
info@jaia.jp



10月

2026 October

第38回なにわ淀川花火大会

【今号の主な内容】
第40回理事会／エキスポ実行委員会
青少年指導員養成講座・大阪会場
遊園地はじまり物語

第40回理事会

開催日時／2026年9月15日（火）14時～15時30分　　開催場所／JAIA会議室
出席／川﨑寛会長はじめ理事20名　監事2名

JAIA川﨑寛会長の挨拶に続き、ご臨席いただいた経済産業省製造産業局産業機械課・國峯彰太課長補佐が政策説明（「エネルギー需給構造の強靭化に向けた我が国GXの加速について」）。

その後、事務局から定款第34条の規定に定める定足数を満たし本総会が成立している旨が報告され、川﨑会長が議長となり審議に入った。

第1号議案　アミューズメントエキスポ2026の件

事務局から資料に基づき、2026年度のアミューズメントエキスポの概要、進捗状況について報告があった。また、小間数が昨年の599小間から723小間になったことで承認いただいた予算と大きく乖離することなったことから、新たな予算案について説明され、いずれも異議なく承認された。

なお、エキスポ初日（11月6日）18時～19時30分、東京・千代田区の帝国ホテル本館2階「光の間」において懇親パーティーを開催予定であることを確認。

第2号議案　会員の入会承認等に関する件

右記5社についての入会審査が提案された。

それぞれ推薦役員から推薦説明があり、議長が諮ったところ、いずれも異議なく全会一致で入会が承認された。

続いて、事務局から次の通り、会員資格継承に関する報告があり、異議なく全会一致で承認された。

＜継承会社＞
株式会社 Jドリーム
※（株）サンタンのAMマシン事業部が分離独立した同社の100%子会社。

報告事項

1. DX化推進特別委員会報告

DX化推進特別委員会の活動状況について、小竹幸浩常務理事が資料に基づき次の報告を行った。

◎JAIA DX化推進事業のこれまでの経緯
◎キャッシュレス決済基盤の普及・運用状況
◎キャッシュレス決済及びDX化推進事業の収支状況
◎今後の重要課題

2. 規制緩和委員会報告

規制緩和委員会の活動状況について、名和振平専務理事が資料に基づき次の報告を行った。

◎外国人留学生の資格外活動許可に関する進捗
◎その他の規制緩和要望5項目に関して
◎景品価格上限の見直しについて（検討メンバーとして、プライズ委員会からの参画を了承）

3. 熊本地震に対するお見舞いについて

熊本地震へのお見舞いについて事務局が報告。日本赤十字社に義援金50万円を寄付することが了承された。

4. 職務執行状況の報告（定款第23条4項）

2026年3月～2026年9月の業務執行状況について、代表理事及び業務執行理事が資料に基づき報告を行った。

新会員

正会員　AMマシン事業部
フリークス株式会社
所 在 地／東京都江戸川区
代 表 者／代表取締役　及川盛夫
設　　立／２０２４年１１月８日
事業内容／
アミューズメント機器、景品の製造・販売

正会員　遊園施設事業部
株式会社日本ＸＲセンター
所 在 地／東京都中野区
代 表 者／代表取締役　小林大河
設　　立／２０２３年５月２２日
事業内容／
・ＸＲ技術を活用した企画・開発・運営事業
・法人向けトレーニング、VR／ＸＲアトラクションの提供及び関連サービス
・多デバイス対応によるソリューション提供
・その他、デジタルコンテンツ制作・販売・イベント・体験施設運営など
・自社XR店舗「XR Center Game Space」運営

正会員　AMマシン事業部
有限会社エブリワン
所 在 地／神奈川県横浜市
代 表 者／代表取締役　引馬徳彦
設　　立／２００２年７月
事業内容／
中古遊技機等の売買及び及び自動販売機・両替機・AM機器等の製造・レンタル・販売等

正会員　AMマシン事業部
株式会社ＩＩＪグローバルソリューションズ
所 在 地／東京都新宿区
代 表 者／代表取締役社長　井上喜延
設　　立／２０１０年９月１日
事業内容／
国内外におけるクラウド、ネットワークおよびＩＣＴソリューションの提供

正会員　AMマシン事業部
株式会社ドリームファンズ
所 在 地／東京都新宿区
代 表 者／代表取締役　西　臣冶
設　　立／２０２４年６月１０日
事業内容／
・景品仕入れ、アミューズメント機械販売
・各種イベント、展示会、キャンペーン等販売促進に関する行事の企画、立案、会場設営、実施運営作業の請負業務
・企業の営業に関するコンサルティング
・経営コンサルタント及び各種マーケティングリサーチ業務
・各種店舗、建築物及び室内空間のデザイン企画、制作並びにコンサルタント業務
・アミューズメント施設経営管理

アミューズメントエキスポ実行委員会（第6回）

日時／2026年10月2日（金）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17名＋事務局4名＋協力会社4社13名



1. 前回議事録（案）について

事務局から第5回実行委員会（9月7日開催）の議事録（案）が提案され、異議なく承認された。

2. 最終小間図面について

（株）アミューズメント産業が10月号をもって休刊を決めたことに伴い、出版ゾーンの1小間が空きとなったことが事務局から報告された。

また、主催者ゾーンにDX化推進事業のブースを設置する他（※12ページに詳細）、4階にはプライズフェアのフリープレイ、クレーンゲーム検定、スタンプラリー受付・景品交換所等を配置することが説明され、了承された。

3. 搬出入計画について

BtoB部会（部会長：溝江健一委員）および協力会社の東急エージェンシーが、前回実行委員会での意見を踏まえて検討した搬出入計画について提案・説明。

出された意見・確認事項を踏まえ、一部出展社の車両情報等を引き続き確認・調整したうえで、提示された搬入搬出計画に基づき運用準備を進めることが了承された。

4. 来場者誘導計画について

南展示棟を初めて使用することを踏まえ、東急エージェンシーが資料に基づき、ビジネスデー及びユーザーデーの来場者誘導計画を提案・説明。協議の結果、次のように修正のうえ、来場者誘導計画を進めることとした。

◎出展社および主催者等、関係者についてはQRコードによる入場チェックを行わず、パスの目視確認で入場可能とする。
◎出展社パスには既にQRコードが印刷されているが、運用上は読み取りを行わないことを出展社等に周知する。
◎不要になった出展社用QRコードは、ビジネス来場者用に振り替え、スペースに余裕があれば招待来場者のレーンを1レーン増設する方向で調整する。
◎1階と4階に会場が分かれるため、来場者が目的の出展社やコンテンツを予め把握できるようガイドブックを従来より手前の位置に配置するとともに、フロア案内を強化する。

5. 会場装飾及びサイン計画について

会場内の装飾及び案内サインの設置計画について、資料に基づき、東急エージェンシーが説明。提案通り制作を進めることが了承された。

6. スタンプラリーについて

スタンプラリー参加企業の状況及び運営方法について、東急エージェンシーが資料に基づき報告。次の通り準備を進めることが了承された。

◎参加企業は33社、景品協賛企業は13社で確定。
◎台紙配布・景品交換を同一ブースで行ったため混雑した昨年の反省を踏まえ、今回は台紙を会場入口付近の複数個所に平積みする。
◎達成条件は33個中15個以上のスタンプ取得とし、プライズフェア出展7社のスタンプを集めた場合は、別途粗品を進呈する。
◎ひとり1部であることを配布場所に明記する。

7. 主催者事業について

ビジネスデーに実施する主催者事業について、事務局が資料に基づき説明。主催者ステージでは「JAIA風適法セミナー」「青少年指導員養成講座紹介」（※4ページ参照）、南2ホールのシステム関連ゾーン内に「JAIA DX化推進ブース」（※12ページ参照）を設置することが了承された。

8. 照明設定とトイレについて

東急エージェンシーから会期中の照明設定、ミュージックフェス出演者の専用トイレについて報告された。

9. アンケート調査について

ビジネスデー及びユーザーデーの来場者アンケートについて、東急エージェンシーが資料に基づき、提案・説明。出された意見を受け、同社において設問案を修正し最終案を実行委員が確認、実施することとした。

10. 来場者動員施策について

チケット販売状況及び今後の来場者動員施策について、東急エージェンシーが資料に基づき説明。また、今後予定するプロモーションとして、学生・ファミリー層を対象としたインフルエンサー施策、東急線での交通広告、ファミリー向けステージ等の報告を行った。

ビジネスデーのPRイベントに起用するタレント及び当日のメディア向け企画・動線については、委員からの意見を受け、東急エージェンシーにて修正・調整のうえ、企画部会で確認することとした。

11. 直前情報について

会期2週間前を目途に、出展社説明会以降に決定・変更された事項、会期直前の注意事項をまとめた「直前情報」を出展社に配信する予定であることが事務局から報告され、資料に基づき内容の説明があった。

これを受けて、「出展社パスはQRコードによるチェックではなく、目視確認での入場」を追記することとし、内容を確定後、出展社へ配信することとした。

12. 会期中の実行委員の体制について、その他

◎搬入出並びに出展品検査に関する直前説明会について
◎協賛募集について
◎開催中止等の決定プロセスについて（台風、大雨、地震等の災害時）

2026年11月6日(金)／ビジネスデー　南棟4ホール・主催者イベント

アミューズメント エキスポ 2026　イベントステージ



各会員企業の風営法・店舗運営担当者は必聴！

JAIA 風適法セミナー

―いま改めて問う、「風適法の構造と遊技場営業の未来」（仮題）―

昨年大好評であった大塚弁護士による風適法セミナーを本年度も実施いたします。
本セミナーでは、皆様の関心が高い「高額景品問題」や「射幸心をそそるおそれとは」などをわかりやすく解説いただきます。是非会場へお越しください。

■開催概要

日　時／2026年11月6日(金)13:00～1400
会　場／エキスポビジネスデー　主催者ステージ
講　師／TMI総合法律事務所　弁護士　大塚尚氏
対　象／アミューズメント施設運営企業の法務・営業・店舗管理者（非会員の方も聴講できます）
参加費／無料

お申込みはこちらから――→
※事前のご予約をお勧めしておりますが、予約なしでも当日入場可能です

【大塚 尚 弁護士　経歴】

1989年4月　警察庁入庁
2005年4月　最高裁判所司法研修所入所
2012年8月　埼玉県警察本部警務部長
2014年8月　警察庁生活安全局少年課長
2018年8月　鹿児島県警察本部長
2022年8月　九州管区警察局長
2023年8月　警察庁退職　東京弁護士会登録
2023年10月　TMI総合法律事務所にカウンセルとして参画

【大塚 尚 弁護士　著書】

2023　『少年警察ハンドブック（第2版）』立花書房
2022　『注釈風俗営業法』立花書房
2022　『注釈銃砲刀剣類所持等取締法（第3版）』立花書房
2016　『風俗営業法判例集（改訂版）』立花書房
2016　『財務操作のための企業会計・財務諸表入門』立花書房

■講演テーマ（仮）

・風適法の構造と法務
・遊技場営業の要件
・高額景品問題
・「射幸心をそそるおそれ」の意味
・警察庁2026年7月7日「遊技場営業について」

■主　催

一般社団法人 日本アミューズメント産業協会（JAIA）

オペレーションのヒント・心構えを学ぼう！

受講生代表がトークセッション

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 説明会

研修委員会による「青少年指導員養成講座」の説明イベント。一昨年、昨年に続き3回目の開催となります。
今年9月に実施した東京会場の受講者から、特に優秀だった3名をお招きし、トークセッションを通して、養成講座の意義や学びの成果を観覧席の皆様にお伝えします。受講生代表の生の声から、オペレーションに取り組む姿勢や考え方を学べる貴重な機会です。オペレーションに携わる皆様は是非、ご参集ください。
今回も、研修委員会から、伊藤公仁副委員長（左）、戸田勝巳委員（右）が登壇しコーディネーターを務めます。二人の巧みな司会進行で、会場が盛り上がること必至です。





昨年のステージの様子

<日　時>

2026年11月6日(金)14:30～15:30

<登壇者（東京会場・受講生代表）>

(株)バンダイナムコアミューズメント　木下綾香氏
(株)ソユー　金子和人氏
(株)タイトー　志賀美乃氏

<テーマ>

アミューズメント業界を選んだ理由、養成講座を受講した感想、今後の目標、等

AMマシン事業部

総務委員会（2026年度第3回）

日時／2026年10月14日（水）14時～15時30分
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4名

議案1. JAIA塾について

飯田充副委員長から、前回の総務委員会で出された意見を踏まえ修正した「JAIA塾　第1期プログラム概要（案）」について、資料に基づき説明があった。

これを受けて協議。第1期は次の通りの内容で進めることを決めた。

なお、本事業の名称は正式に「JAIA塾」とし、AMマシン事業部長を塾長とすることとした。

◎第1期は広く公募せず、総務委員会参加企業6社及びアミューズメントエキスポ実行委員会に参加する関係会員企業からの推薦により、計12名程度を目安として参加者を選定する。
◎年間定例開催は8回を基本とする。なお、10月は予備、12月は参加者からの振り返りや改善提案等を受ける機会として位置づける。
◎原則として外部講師に依存せず、総務委員会委員及びJAIA関係者を中心に進めることとし、当面、1月から3月までのプログラムの具体化を優先する。
◎初回は、JAIAの役割や業界の歴史等をテーマとし、既存の映像資料や各社で使用している研修資料等も活用しながら、講座内容及び役割分担を検討する。
◎開催場所は原則としてJAIA会議室とする。
◎当面の開催日程は次の通りとする。

〈第1回〉
2027年1月27日(水)15:30～17:30
〈第2回〉
2027年2月24日(水)15:00～17:00
〈第3回〉
2027年3月25日(木)15:00～17:00
※4月は休会。
5月以降の日程は別途調整。

議案2. 年会費額算定のための売上高調査について

AMマシン事業部の2027年度及び2028年度年会費額を算定するため、11月に実施を予定している売上高調査について、事務局から調査票・会員向け調査依頼文書の案が示され、資料に基づき説明があった。



協議の結果、会員企業単体の売上高であること、海外向け輸出等による売上高を含むことを事務局提案の依頼文書に明記したうえで、11月に調査を実施することとした。

議案3. 次回開催日程について

次回の総務委員会は下記の通り開催予定とした。

なお、次回は2027年1月からスタートする「JAIA塾」について、参加者の選定状況の確認及び初回プログラムの具体的な内容、講師・進行の役割分担等を中心に協議する。

＜2026年度第4回総務委員会＞
2026年12月1日(火)15時～16時30分

その他

前回の総務委員会で協議した「AMマシンの窓口（仮称）」について、総務委員会での検討経緯、提案の趣旨を倫理委員会に改めて説明する機会を設ける方向で調整している旨、事務局から報告があった。今後、倫理委員会の開催に合わせて、総務委員会委員が出席し、直接説明・意見交換を行う予定。

『JAIAプレス』発行をメールでお知らせします

JAIAプレス編集部では、JAIA会員に、【JAIA通信】として
『月刊JAIAプレス』発行のご案内をWEB公開と同時に行っています。
店舗単位・営業所単位でのご登録もOKです。
メールアドレスを下記アドレスにご連絡ください。

《ご登録・お問合せ（担当／富川）》　fukawa@jaia.jp　TEL03-6272-9401　FAX03-6272-9411

施設営業事業部

研修委員会（2026年度第3回）

日時／2026年10月8日(木)11時20分～12時
場所／JEC日本研修センター心斎橋　2階コンベンションホール控室
出席／委員9名＋オブザーバー1名＋事務局

2027年度「青少年指導員養成講座」について

①開催日程
2027年度の青少年指導員養成講座は次の日程にて東京・大阪の会場予約が完了したことを確認した。
<東京会場> 2027年9月8日(水)～9日(木)
<大阪会場> 2027年10月6日(水)～7日(木)

②講義内容
今年度の構成を基本として進めることを確認した。

③その他
申込後の直前キャンセルを減らすため、開催日が近づいた段階で各社の申込窓口へ確認の連絡を行うことを検討。また、退職等により参加できなくなった場合は、事前の連絡があれば受講者の変更またはキャンセルに対応することを共有した。

2026年アミューズメントエキスポ 主催者ステージイベントについて

一昨年、昨年に続き、エキスポ主催者ステージにおいて実施する青少年指導員養成講座のPRイベントに関し、スケジュールや登壇候補者、進行等を確認(11月6日・ビジネスデー／14時30分～15時30分)。10月末を目途に登壇者および関係委員により、リモートでの最終打ち合わせを行うこととした。
なお、東京・大阪会場の養成講座受講者にはエキスポ来場者チケットを配布。その方法を事務局で調整する。

※ステージイベントの詳細は、4ページ参照



その他

◎第4回研修委員会は2027年2月12日(金)14時～開催予定とする。
◎オブザーバーの松嶋氏((株)コミュニケーションワークス)から青少年指導員養成講座に参加しての感想として「受講者は積極性や理解力が高く、講座内容も店舗での実務に役立つもの」との意見が出された。
また、各講義後に提出するレポートに関し、記入を意識することで講義への集中が途切れる場面が見られるとの指摘がなされ、それを受けて委員間で協議。今後はレポート用紙を予め資料に同封せず、1日目はグループ討議の説明前、2日目はクレーム接客の講義終了後に配布することとした。

店舗活性推進委員会（2026年度第2回）

日時／2026年10月13日(火)15時～
場所／JAIA会議室(リモート併用)
出席／委員14名(うちリモート9名)＋オブザーバー1名
＋事務局2名

若手情報交換会について

店舗活性推進委員会が企画を進めているアミューズメント業界の若手による情報交換会について協議。次の内容とすることとした。

◎11月26日(木)15時～17時、JAIA会議室において設定。終了後に懇親会を設ける方向で準備を進める。
◎参加対象を単に年齢による若手とするのではなく、年齢に関わらず店長等店舗運営に責任を持ち、今後幹部候補として業界を担うことが期待される人材を中心に、各社1～2名程度の参加を想定する。
◎参加者の関係構築のため、初回は対面形式で開催。
◎開催趣旨や内容を明記した案内資料を整え、研修・情報交換会としての参加費設定を引き続き検討する。
◎開催案を近日中に作成して委員各社で共有、参加者の調整を依頼する。
◎事前に参加者から議題や質問を募る。また、開催後にはアンケートで満足度や課題を把握し、次回企画に反映させる。

アミューズメントエキスポ主催者企画について

エキスポ主催者企画として店舗活性推進委員会が実施する「クレーンゲーム検定」に関し、担当者より、会場レイアウト、使用ゲーム機、検定内容及び当日の運営方法の説明があった。なお、検定ブースは会場奥側となるため、来場者にわかりやすい案内表示や誘導方法を検討することとした。

<検定内容について>
前回、級ごとの通過率に偏りが生じ、待機列ができたことから、各級の難易度と通過率を調整する。1級で使用する箱物景品は、従来のラッピング作業を軽減するため、景品箱に検定用の表示を施す。

<使用ゲーム機について>
1級、2級用として「クレナⅢ」4台(貸出(株)友栄)、段位用として「UFO9」3台(貸出(株)タイトー)が確定。その他、調整状況を確認。

その他

◎次回委員会は2027年2月3日(水)開催予定とする。

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62回
〈大阪会場〉

期日／2026年10月8日(水)～9日(木)
会場／JEC日本研修センター心斎橋
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／65名





<開講式>　挨拶
JAIA 施設営業事業部
内田慎一事業部長



<閉講式>　挨拶
JAIA　川﨑寛会長



２日間の学びの集大成であるグループ発表では、名和振平専務理事（左）と研修委員会・伊藤公仁副委員長が、風適法の視点、現場の視点からそれぞれの発表後にコメントを加え、より有意義な内容に高めた。
　なお、伊藤委員長は現研修委員会で最長の 14 年という期間、委員会メンバーとして活躍。来月のアミューズメントエキスポ主催者ステージ「青少年指導員養成講座説明会」でも、養成講座の優秀受講者たちとのコーディネーター役を務める。

9月9日(水)～10日(木)の東京会場(第61回)に続き、大阪会場での「青少年指導員養成講座」が開催された。受講者66名。前回に続き、今回も受講生の選択の幅を広げるため、宿泊なし(通い参加もしくは自身で宿泊手配)の選択を可能とした。

カリキュラムは東京会場(2026年9月号に掲載)と同様。4つの講義に続き、各講義での学びを活かしたグループ討議＆発表(全6班)で締めくくった。なお、今年度からグループ討議の内容も、東京会場と同様、予め与えられた規定課題に加え「各自の店舗で最近問題になっていることへの対応」をテーマとした自主課題の2本立てとした。

開講式は前研修委員長でありJAIA施設営業事業部の内田慎一事業部長、閉講式ではJAIA川﨑寛会長がそれぞれ挨拶を行った。

川﨑会長は、まず、AM業界がコロナ後プライズ機を中心に上向きになっていることに触れ、「スーパー系(倉庫系)の影響を受けている店舗もあるかと思うが、そこで景品を取れたという体験をベースに我々の店舗に来店してくださるお客様が増えるということもあり、意外に競合はしていない」という印象を語った。また、AIに関し、「いわゆる頭脳労働などはAIに取って代わられるが、我々の接客業はAIにはできない。AIに職を奪われる頭脳明晰の人たちがこの業界に来ることも考えられ、我々は知識等さらに色々なことを学ばなければいけないと思う。でも結局、最終的にはいかにお客様を楽しませることができるか。圧倒的に大事なのは人間力」と断言。最後に、受講生に向け、業界全体の将来を考えるうえでも情報交換は欠かせないとし、今回築いたつながりを今後も大切にほしいと呼びかけ、2日間にわたる受講を労った。

青少年指導員養成講座　第62回　大阪会場

スケジュール

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内田慎一施設営業事業部長
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／
主催者挨拶　JAIA川﨑寛会長

講師


上野氏


名和氏


井口氏


保坂氏

グループ発表



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）

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）

優秀レポート（抜粋）

（株）バンダイナムコアミューズメント　臼井太志

まず、JAIAとしての今までの取り組みを学ばせていただき、「JAIAすげえ」「AM業界を支えてくれてありがとう」。

特にゲームセンターのイメージが落ちていた約40年前より今にかけて取り組まれていたことを理解でき、今後絶対守るといった強い意志を持つことができました。今後もJAIAの一員として業界の安全・信頼、青少年に対する関わり方を見つめ直して業務に努めてまいります。

風適法に関しては、大学時代、法学部に在籍しており、当時学んだ風営及び風適法の記憶と照らし合わせながら振り返りができました。特に、昨年より規制強化されてしまった内容を見て、改めて法律の抜け穴をつく行為はゼロにすべきと実感。

現在、AM業界は新たな法人、組織が参画してきています。だからこそ業界の秩序を守るべく、まずは自店から適正な運営を行う。そして将来、この業界が世界のエンタメ業界、日本を代表する産業へと発展できるように一歩ずつ着実に取り組みます。そのためにもルールと正しい知識を身に付けます。

（株）バンダイナムコアミューズメント　奈良部真央

「すみません、これ動かしてください」。私がAM業界で働く側になり、衝撃を受けた言葉です。

私が子どもの頃は街のゲームセンターは華やかだけど怖い場所でしたが、1年目に配属された店舗は、SCロケでファミリー向けに明るく、ベビーカーが通る広さ、ゲーム機の音も会話を楽しめる程度に抑えられていました。そして、子どもたちだけで遊びに来て、店員である私に丁寧な言葉遣いで声をかけてくれたのです。JAIAの活動を通じて、ゲームセンターは青少年が健全に楽しめる場所へと変化したのだと実感しました。

AM施設は、ゲームを通じて自分で考え自分で行動し、仲間と繋がりを持つことができる場所としての役割を果たしている。AIの進化など技術が発展する一方で、顧客対応、クレーンゲームの設定という“人の手”で、子ども、ファミリーの大切な時間を過ごせる施設を作っていきます。

（株）ルルアーク　水島ひなた

風俗営業許可を得ている店舗とそうではない店舗があり、ただ何となく店舗の規模で決まっているという認識でしたが、基本から色々とわかり、非常に参考になりました。また、 これまでは、ルールとして年少者の立入時間、景品上限価格等を守っていましたが、そのルールが生まれた背景や意味を知り、より一層、身がひきしまりました。

最後のお話にもあったように、法令遵守を基本としつつ子どもたちの居場所になれるような店舗づくりを同時に行いたいと、講義を通して思いました。


臼井氏


奈良部氏
水島氏

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）

（株）バンダイナムコアミューズメント　池田彩夏

現在、少年非行の件数は時代とともに減ってきていますが、大人の役割を果たす義務があるため、子どもが抱えている小さい気づき、サインを見逃すことがないよう対応する必要を感じました。自宅↔学校の行き来を繰り返すからこそ、自分の悩みを伝えられない、いじめにあっていても相談しにくい枠組みの中にいる。怪我をしていたり家に帰りたがらない子がいた時は隠れているSOSに気づき、抱えている不安を少しでも一緒に解決できるように行動していきたいと思います。私たち大人の役割は、いつでも安心できるような見守り、傾聴、声をかけやすい環境づくりの形成だと思いました。

（株）カプコン　折原汰一

非行は本人の問題だと思っていましたが、AM施設が子どもの遊び場として確立し、手を差し伸べるべき子どもを見つける重要な場所になっているという現実、そこで働く私たちの義務を認識しました。

そのような子どもを見つけることは難しく接し方も注意しなければいけないことが多いと思うので、講義でお聞きした内容はとても重要なことでした。

教えていただいた青少年への近づき方や声のかけ方は、人間関係を築く上でも大事なことで、とても身になりました。また、ロールプレイでは、働く側だけでなく、子ども側として話しかけられることで、この話され方は嫌だなと感じた部分もあり、相手の立場に立って話すことの大切さを実感しました。

（株）CWパスカ　井坂凌

ゲームセンターは困っている少年を助ける場所だと聞き、心にぐっときた。問題行動の背景についての学びの中で、少年院に入っている人の5割以上に「虐待」経験があるという事実に驚き、自分の環境が当たり前ではないと知った。非行に走りたくて走っているわけではなく、何かしら原因がある場合が多い。虐待が疑われる時は、講義で学んだ「傾聴」「受容」をどんどん使い、自分のスキルの1つとしていきたい。ありのまま受け止め、認めるという「受容」は初めて知った。今回の学びは今後の施設運営だけでなく、人生にも大きなプラスになった。

（株）ソユー　神保慶太

以前、平日の昼間に小学生が遊びに来た際、学校へ連絡し迎えにきてもらう対応をしましたが、今回の講義で、青少年指導員として子どもの声を聞き、居場所として見守れるようにしていくことの大切さを学びました。

子どもへの話しかけ方もご教示いただき、実際にロールプレイをしてみると、声かけの難しさを実感しました。今までは子どものシグナルを見逃していたのではないか、また、声をかけて子どもの声をちゃんと引き出せるのかといった不安はありますが、実際の店舗運営で経験を積み、地域の子どもを助けられる青少年指導員となれるよう日々勉強していきます。


池田氏


井坂氏


折原氏


神保氏

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　保坂真民氏）

（株）タイトー　松尾麻倭子

ゲームセンターでは様々な理由や要因でクレームやご意見を頂くことがあります。今回の講座で、まず大切なことは、お客様の気持ちに共感することだと思いました。ただ、共感することとお客様の要望をすべて受け入れるのは別。ルールや法令の遵守。そのうえで、できる対応や代替案を提案することが大切。これらを意識してお客様と向き合いたいと思います。

また、一人で立ち回るのではなく、一緒に働くクルーさんと共有し、より良いお店づくりため対策やロープレなどでお客様に満足していただけるお店づくりをしていきます。

（株）GENDA GiGO Entertainment　藪中友美

サービス業はクレームがついてまわる。クレームは宝物。

実際のお客様との対応で何となく身に付けてきたものが言語化されて勉強になりました。「言語と非言語が一致していないと不安になる」は本当に発見で、お客様を怒らせてしまうスタッフはこのあたりが原因になっていると思いました。また、「共感をスタッフに伝えていくのは難しく、お客様の言葉を繰り返すように」は具体的でわかりやすい事例でした。ポジティブな言替えで、プラスの気持ちに持っていく。クレームがでない接客ができるスタッフをひとりでも多く増やせるように心がけていきます。

（株）バンダイナムコアミューズメント　藤井希星

クレーム対応について、最初に「思いつめなくて良い」とご指導いただき救われた気持ちになりました。スタッフが平均的に良い接客ができる状況は、一人の教育をするより難しいですが、非常に重要であると感じました。謝罪の言葉も場面によって適切なパターンがあり、実践してみると言い慣れない言葉もあり、スタッフにも共有しようと思いました。

カスハラ対応について、学ぶ機会が少ない中、件数は増えている状況で非常に参考になりました。特に終了の上限を決めておく点についてはすぐに自店に持ち帰りたいと思いました。クレームがカスハラになってしまわないよう、まずはお客様の気持ちを理解し寄り添う姿勢を見せ説明するなど、導入の部分に気を付けてまいります。

（株）カプコン　千葉海青

クレームについて細かく分析されたものは見たことがなかったが、今回、クレームにつながるまでのフロー、対応のプロセスがわかりやすくまとめられ、自分の接客を見つめ直す機会となった。

グループワークを通して、何がお客様にとって不満な部分なのかを細かく考えることの大切さも学んだ。普段は1つのクレームとして見ていたが、様々な事象が重なってのクレームであると感じた。

講義で印象的だったのは、お客様の気持ちに寄り添うということである。一見当たり前のように思えるが、クレームは「気持ち」と「事象」に対する不満から生まれる。「気持ち」はお客様への対応でしか解決できないと感じた。クレームをしっかり分析し気持ちに寄り添えるような接客をしていきたい。


松尾氏


藪中氏


藤井氏


千葉氏



修了試験　満点表彰

後列左から）
渡辺裕樹（(株)バンダイナムコアミューズメント）
新美佳大（(株)バンダイナムコアミューズメント）
岩松功二（(株)GENDA GiGO Entertainment）
下垣和史（(株)バンダイナムコアミューズメント）
瀬戸俊介（(株)ソユー）

前列左から）
高味亮太朗（(株)プロバックス）
松尾麻倭子（(株)タイトー）
山本樹良（(株)バンダイナムコアミューズメント）
藪中友美（(株)GENDA GiGO Entertainment）
松宮崇之（(株)バンダイナムコアミューズメント）

グループ討議・テーマ

規定課題／①クレーンゲームに関しての対応　②青少年に関する対応
自主課題／勤務する店舗で最近問題になっていることへの対応

班	規定課題	自主課題
1班	①…確率機、商品の箱つぶれに関して	カスハラ対策 アクティビティ施設で実際にあった盗撮謝罪要求
2班	①…アシスト接客を見ていた人が、自分にも同じ対応をしてほしいと要望してきた際の対応	こちらの不手際による機械のエラー・故障によるお客様への対応
3班	①…閉店間際にクレーンゲームをプレイしているお客様への対応	他のお客様へのアシスト設定を見て、自分にもアシストして欲しいというお客様への対応
4班	②…18時以降もプレイを止めない子どもと保護者への対応	カプセルトイでの「個数制限」「並び直し」「代行プレイ」について
5班	②…敷地外での青少年の非行行為に対する声かけについて	クレーンゲームでボールがゲットセンサーに反応。そのお客様は確率機と知っているという状況での声かけについて
6班	②…いじめられている男子高校生がシール機の女性専用スペースに入ってしまう	カプセルトイで回す資格のないお子様が回して売り切れになった

グループ発表 表彰



後列左から）
仲戸涼（(株)CUE）
小林琉々香（(株)バンダイナムコアミューズメント）
奈良部真央（(株)バンダイナムコアミューズメント）
山田芽衣（(株)アスモ）
川中優希（(株)タイトー）
宮野薫平（(株)バンダイナムコアミューズメント

前列左から）
奥山遥翔（(株)ルルアーク）
墨谷陸人（(株)バンダイナムコアミューズメント）
弓削潤奈（(株)北陸レジャー）
小川弦熙（(株)GENDA GiGO Entertainment ）
高木零央（(株)バンダイナムコアミューズメント）



後列左から）
原　慶明（(株)北陸レジャー）
臼井太志（(株)バンダイナムコアミューズメント）
濱野康成（(株)GENDA GiGO Entertainment）
土屋拓海（(株)バンダイナムコアミューズメント
山西　南（(株)バンダイナムコアミューズメント）

前列左から）
清水裕太（(株)バンダイナムコアミューズメント）
松尾麻倭子（(株)タイトー）
金野拓真（(株)バンダイナムコアミューズメント）
井坂凌（(株)CWパスカ）
高味亮太朗（(株)プロバックス）



後列左から）
岩渕裕貴（(株)バンダイナムコアミューズメント）
菅原創太（(株)バンダイナムコアミューズメント）
新美佳大（(株)バンダイナムコアミューズメント）
大川戸優奈（(株)バンダイナムコアミューズメント）
茂木晴志朗（(株)バンダイナムコアミューズメント）
赤松隼輔（(株)CUE）

前列左から）
奥村怜奈（(株)北陸レジャー）
神保慶太（(株)ソユー）
水島ひなた（(株)ルルアーク）
小林覚（(株)タイトー）
早川耕平（(株)バンダイナムコアミューズメント）

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うまでもありません。

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ご案内いたします。



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階スズラン）
　　［東京都千代田区六番町１５　ＴＥＬ03-3265-8111 ］
　　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

遊園地はじまり物語

～日本のレジャー産業、そのルーツをたどる～

レジャー産業の礎を築いた明治生まれの男たち

プロローグ

男女ともにまだ和服が主流だった1911年（明治44年）5月1日、兵庫県の寂しい温泉地に突如、贅を極めた「宝塚新温泉」がオープンした。“千人風呂”と称された大理石造りの大浴場をはじめ西洋風大広間など、その規模と豪華さは来場者の度肝をぬき、また、後に次々設置された常設の娯楽機は、機械娯楽に初めて触れる人々を驚かせ魅了した。

今や日本を代表する舞台芸術の1つ「宝塚歌劇団」も、この宝塚新温泉の付帯施設として誕生。1914年、第1回公演が行われた（温泉の余興として観覧無料）。

その後も、遊園地、動物園、植物園、プール、映画館等々、精力的に施設を増強させていった宝塚新温泉は、1960年（昭和35年）、総合レジャーランド「宝塚ファミリーランド」と改称。当時、付帯施設としての枠を超え単独で集客していた歌劇も、園の一部という位置づけで、1992年（平成4年）まで観劇にはファミリーランドの入園料が必要なシステムだった。



阪急宝塚駅・駅前広場のモニュメント

宝塚新温泉は、阪急東宝グループの創業者・小林一三氏（1873-1957）により、沿線開発（阪急電鉄）の一環として生み出された。氏は、鉄道を軸に住宅地開発や娯楽施設、百貨店などを組み合わせ、相乗効果を図るという日本の私鉄経営モデルを先駆的に確立。宝塚新温泉は、電鉄経営のレジャー施設の嚆矢と言える。ちなみに、元プロテニスプレーヤーの松岡修造氏は、小林一三氏の曽孫。

なお、宝塚ファミリーランドは、阪神淡路大震災による大打撃、レジャーの多様化などを背景に2003年（平成15年）に閉園した。しかし、長期にわたり日本最大級の入園者数を記録しており、例えば、1976年（昭和56年）の入園者数438万7529人（敷地面積16万㎡。1983年開園の東京ディズニーランド初年度＝敷地面積46万2000㎡、入園者数993万人）。1987年（昭和62年）5月4日には1日6万8000人を動員し、歩くのも容易でなかったというエピソードを残している。

関西

先駆者・その1　岡本之治氏（1897-1952）

高知市に生まれ、旧制中学卒業後、北海道、本州へとわたり、最終的に追いついたのが大阪。塩野義商店（現・塩野義製薬（株））に職を得、間もなく訪れた宝塚新温泉でアメリカ製のボクシングゲームを目にし、魅せられたのがそもそものはじまりだった。

岡本之治氏は、早速、同じゲームを入手。分解して構造を研究し、同じものを作り上げた。1924年（大正13年）、完成したこの第1号機は、地元・野田阪神の商店街に設置、1プレイ5厘として店との歩率契約で営業を開始する。同時に、**岡本娯楽機製作所（現・（株）岡本製作所の前身）**創業。会社勤めをしながらのサイドビジネススタートである。

以降、矢継ぎ早に、之治氏は自動腕力機、卓上ベビーゴルフ機はじめオリジナルの小型娯楽機を開発。宝塚新温泉のドイツ製小型乗物を真似た遊具（自動木馬）も1929年（昭和2年）に完成させた。

こうして機械のラインナップが増え、設置場所が数か所に及ぶようになったことで之治氏は塩野義製薬を退職、専業として本格始動することになる。

1935年（昭和10年）、兵庫県尼崎市の繁華街に鉄筋4階建ての自社ビル竣工（1・2階は遊戯場、上階は工場）。大層な賑わいに、7人の子の父となっていた之治氏は、「働かざる者、食うべからず」と家族総動員で商売に精を出した。

しかし、戦局が悪化した1943年（昭和18年）、娯楽場閉鎖。之治氏はそれにひるむことなく、戦後に備え、次なるステップ「大型機」の構想を着々と練っていった。

先駆者・その2　土井万蔵氏（1883-1965）

兵庫県出身。当時の優良企業だった藤永田造船所を退職して1918年（大正7年）、運動器具を開発する**土井文化運動機製作所（後の（株）タップス）**創業。宝塚新温泉屋外に設置された外国製遊戯機械を目の当たりにしたことで、国産遊戯機械の開発・製造に着手した。

後に「大型遊戯施設の父」と称されることとなる土井万蔵氏は、新しい器具や機械を創ることに精力を傾け、各地の博覧会に遊戯施設を出展。1921年には氏の名を高めることとなる「飛行塔」第1号機を京阪電鉄千里山山頂（大阪府吹田市）に設置した。



日本に現存する最古の遊戯施設として知られる「近鉄生駒山上遊園地」（奈良県／右写真）の飛行塔は、のべ16機目として、開園の1929年（昭和4年）に建造されたものである。

戦時下、全国で金属製遊具の供出が進む中、同園の飛行塔は軍の防空監視所として利用されたため、解体を逃れた。なお、当時は主に塔の構造体のみ残され戦後に改修、再び遊戯施設として利用されることとなった。

遊園地 はじまり 物語

関東

先駆者・その3 遠藤嘉一氏(1899-2001)

岐阜県揖斐郡で出生。22歳でゴム製品や医療器具の卸商売を始めた遠藤嘉一氏は、1922年(大正11年)、結婚して大阪新世界に店舗を構えた。

まだ売春防止法がない時代。売れ筋商品はゴム製避妊具で、ひとりで店番をすることもある新妻にとって、その販売は心底恥ずかしいものだった。そこで、人を介せず販売する方法として遠藤氏が考案したのが、当時まだ実用化には至っていなかった「自動販売機」である。古時計のぜんまいと部品を応用した仕掛けの自動販売機は、店頭小売値よりも高い50銭に設定したにも関わらず、予想外の需要があり、避妊具の売上が夫婦の生活を賄うことにもなった。

遠藤氏は、この仕掛けを他分野にも次々と活用。「江崎グリコ」からも追加注文が来るなど事業は徐々に拡大していき、東京に出張所を開設した。

巷で評判の宝塚新温泉を訪れたのは1928年(昭和3年)のこと。そこでドイツ製の小型遊具に心奪われた遠藤氏は、翌年、「自動木馬」を完成させ、宝塚新温泉に納入した。ちなみに、岡本之治氏が同じ小型遊具に着目し1927年「自動木馬機」を完成させているが、遠藤氏の木馬は自動販売機の仕掛けを用い、利用料金を手渡しする係員が不要だったことから、国産初の自動木馬として知られることになった。

自動販売機のヒットと自動木馬製作を背景に、遠藤氏は浅草松屋からのオファーで1931年(昭和6年)、日本初となる常設屋上遊園地「スポーツランド」をオープンさせた(※「スポーツランド」の概要は別記)。遠藤氏は、東京に移住し**日本娯楽機製作所**を設立。土井万蔵氏との交流、施設側からの要望もあって、これ以降、大型遊戯施設分野へと進出していった。

スポーツランド

地下1階地上7階建ての百貨店「浅草松屋」の開業と同時に、7階および屋上に開設。

ボウリングやローラースケート等のスポーツ施設をはじめ、あらゆる娯楽機を集めたエポックメイキング施設として話題を集め、その後に続く百貨店ロケのモデルとなった。

屋上には航空艇と名付けられたロープウェイを設置(8人乗りゴンドラ2台が行き交い、墨田川や東京の街を一望)、1930年代の新しい都市風景として東京名物となり、文学作品(川端康成の『浅草の九官鳥』等)にも登場する。

なお、スポーツランドは、「〇〇ランド」と名付けられた施設の元祖とされている。

先駆者・その4~6 山田貞一氏(1896-1971) 若田部繁之助氏(1897-1978) 森周一氏(1899-1981)

「スポーツランド」を見て大いに触発されたのが、「自動車3人組」である。

タクシー業を営む山田貞一氏、森周一氏、自動車修理業を営む若田部繁之助氏の3人が、ガソリン統制や運転手管理の難しさ等により転職を意識し始めていた折も折、彼らの前に現れた見たことも聞いたこともない娯楽施設は、3人に「新しい商売」を予感させた。

メカに自信のある3人組が自動車の高度なメカニズムを活用し、1年かけて誕生させたのが「歩行象」。1936年(昭和11年)に行ったデモンストレーションでは、背中に乗った若田部氏の息子の操縦で、人工の象が4本足を交互に動かし、鼻を振り回しながら町中を練り歩いた。その巨体は行く先々で黒山の人だかりとなり、翌日の新聞に写真入りで掲載されるほど話題に。

もっとも、商売には結びつかなかった。メンテナンスの問題に加え、1350円という価格が投資回収困難と判断されたためだ。

タクシー会社を売り払うなど歩行象にかけていた3人に、遠藤氏は遊園地内の遊園施設受託運営等を紹介。それぞれが積極的に遊戯施設開発やロケ開拓を進めることで、山田氏は**(株)トーゴ(前身は東洋娯楽機)**、若田部氏は**サクラ娯楽(株)**、森氏は**昭和鉄工(株)**の創業者となり、名を残すことになるのである。

コラム

「日本最古の遊園地」とされている**浅草花やしき**。

同園は、江戸時代末期・嘉永6年(1853年)に花園として開園し、時代とともに、珍鳥や動物の展示、見世物など多様な娯楽を楽しめる場へと変化していった。

戦後、東洋娯楽機により遊戯施設を備えた遊園地として再開するのだが(2004年までトーゴ経営)、終戦直後は、園内にバラックの事務所などを建てて土地を不法占拠する者もいた。そこで立ち退きを求める貞一氏に、若い衆が日本刀を抜き、貞一氏の目の前の畳にブスリ。すかさず「斬れるものなら、斬ってくれ」と、もろ肌を脱いだ貞一氏。その気概に惚れ込んだ代表が、退去に応じたという逸話が残っている。

昭和初期生まれの気骨で市場を拡大





遊園施設業界の好敵手の感もあった関西の両雄、山田三郎氏(写真左/1930-2022)、岡本昌明氏(写真右/1932-2024)。同世代の2氏は、競うように各地に大型遊戯施設を納入。日本が地方博ブームに沸いた1980年代から1990年初頭にかけては各博覧会のプレイランドに精力的に営業参加、特に、当時世界最大・直径100mの観覧車をそれぞれ同時に設置して注目を集めた(横浜博、アジア太平洋博)。

山田三郎氏は、衆議院議長を務めた伯父・松田竹千代氏の私設秘書時代、1954年(昭和29年)になんば高島屋屋上の有効利用として遊園地の企画書を作成・提案。これが採用され、最初の遊園施設を手掛けた。続いて、東京・池袋の丸物百貨店屋上遊園地構想の企画に採用されたことから、片手間ではできないと秘書を辞め、1958年(昭和33年)、**泉陽興業(株)**を設立した。

日中国交正常化まもなく中国、アジア進出も果たす。

1992年、藍綬褒章受章、2002年、勲四等瑞宝章受章。

岡本昌明氏は、1948年(昭和23年)、父・之治氏の**岡本娯楽機製作所**(1951年、**(株)岡本製作所**として法人化)に旧制中学を中退して入った。

23歳の世界一周旅行の際、開業したばかりの米国ディズニーランドを訪れて驚愕。遊園地の魅力、これからの大きな可能性を確信し、遊戯施設開発にさらにのめりこむ。

1956年(昭和31年)、兄が社長を務めていた岡本製作所を辞め、明昌特殊産業(株)設立。1983年(昭和58年)には岡本製作所の社長も兼務。

宝塚新温泉で初めて目にした外国製娯楽機械に触発され、未知の娯楽機械の開発に挑んだ男たち。その進取の気性により、日本の遊園施設業界は本格的に産声をあげた。

あれから約110年。時代が移り変わる中、業界の黎明期から現在に至るまで、遊園施設を開発・提供し続けてきたのが(株)岡本製作所だ。同社は一昨年、創業100周年を迎えた。

関西の遊園施設メーカーの間では、「岡本学校」という言葉が知られている。戦後、岡本製作所に入社して技術を身につけた後に独立し、自ら会社を興した人たちが、やがて遊園施設業界の発展をともに支えていくことになったからだ。豊永産業(株)、(株)黒木テックの創業者も「岡本学校」の出身である。

こうして業界の発展に寄与してきた岡本製作所は、創業者の之治氏、子息の明三郎氏、その弟の昌明氏へと受け継がれ、現在は昌明氏の長男・典之氏が社長を務める。25歳で社長に就任して以来、40年にわたり経営の第一線に立ち、100年企業を守り続けてきた典之氏に話を聞いた。

(株)岡本製作所　代表取締役　岡本典之氏



1960年生まれ、大阪府出身。野球少年だったことに加え、「外の飯を食ってこい！」との父親の言葉で、中学卒業後、実家を離れ、野球の強豪である名古屋の男子高へ。1979年4月、父親が社長を務める明昌特殊産業(株)(現・サノヤスライド)入社。1985年、同社を退職し、(株)岡本製作所に入社。同年10月、代表取締役に就任した。

――入社してから、かなり厳しく教育されたそうですね。

岡本　父親(昌明氏)には「お前のようなヤツには跡は継がせん」と言われて育ちました。それで、高校卒業後、語学留学か調理師専門学校に行かせてくれと頼んだところ相手にされず、名古屋で飲食関係に就職しました。すると間もなく、「家業を何だと思ってるんじゃ。はよう帰って来い」ですよ。

明昌特殊産業に入社後は寮に入れられ、毎日朝早くから夜遅くまで土日なしで働かされました。遊びたい盛りですから、脱走したことも(笑)。月給は10万円にも満たないし、完全に、今で言うブラック企業でしたね。

もっとも、入社した年(1979年)は、明昌が国産第1号となる宙返りコースターを開発・設置した年。その2年前「谷津遊園」に登場した米国アロー社の「コークスクリュー」をきっかけに、日本に宙返りコースターブームが巻き起こり明昌の製造ラインは多忙を極めていました。昌明社長は3日間くらい平気で徹夜していたようですよ。

――昌明氏は、岡本製作所から独立して明昌特殊産業設立。その後、岡本製作所の社長も兼務することになりましたが、その経緯は。

岡本　創業者(之治氏)の跡を継いだ明三郎氏(昌明氏の兄)は身体が弱く、入退院を繰り返していたから現場のことはわからない。しかも、技術者の昌明の意見には耳を貸さないことから、志を同じくする社員ひとりを連れ、袂を分かつことになったと聞いています。

ただ、当時、兄弟夫婦はともに実家住まいで、壁一枚を隔てた部屋に住んでいました。私は4歳。家族が揃う夕飯時、父の指示で明三郎氏の部屋の方に全員が一列に正座し、「岡本追い越せ、エイエイオー」と言って拳を突き上げるのが日課でした(笑)。その効果ではないでしょうけど、大借金で1956年(昭和31年)スタートした明昌は着実に業績をあげるように。逆に、岡本製作所は管理体制の不備が累積し経営が悪化したことから、昌明が明昌と兼務する形で社長となり(1983年)、経営再建。

――明昌特殊産業では、すぐに大型遊戯施設を作り始めたのですか？

岡本　銀行からやっとの思いで借りた開業資金は、敷地30坪の工場を作るのにほとんど消えてしまいました。スペースも資金もないということで、定置式乗物からのスタートです。子どもが喜ぶようなデザインにして百貨店などに売り込んだのですが、当初は故障の苦情だらけ。原因は、あまりの利用の多さにキャッシュボックスが満杯になり動かないというもの。1日1台で男性の高給スーツが買える売上が知れ渡り、すぐに注文が殺到するようになりました。

ところが、福島税務署の職員が現れ「容易に移動できるものには物品税がかかる。工場移出価格の2割を払え」と。これに対し、500kgの機械は容易に移動できない、何より子どもの夢を育むものだと、昌明はひとりで税務署に赴き陳情を重ねました。それでようやく課税対象から外れたと安心したら、今度は、成り行きを見ていた多くの会社が一気に定置式乗物の製造販売を始め、瞬く間に供給過多に。明昌はそれを機に、大型に舵をきることになりました。

――1970年の大阪万博のレジャーゾーン「エキスポランド」は遊園施設業界にとって大きな転機に。

岡本　技術力や魅力をアピール、業界の社会的認知度が高まって、事業規模を拡大する機会となりました。泉陽興業創業者の山田三郎氏が遊園施設業界を代表して参加をとりまとめ、「エキスポランド」の建設・運営に中心的役割を果たしてくださいました。参加企業は8社。183日の会期中、万博入場者約6422万人のおよそ4割(2600万)が利用しています。

明昌では銀行から1億円の融資を受け、観覧車を設置しました。自宅を抵当に入れても足りず支店長のご厚意での借金に、失敗したら倒産という状況。

でも、ふたを開けるとチケット売り場は大行列、運転ボックスはお金の山。

皇太子殿下(現在の天皇陛下)も搭乗されました。その日、燕尾服と白手袋を新調した昌明は、ゴンドラから降りてこられる皇太子殿下に緊張しつつも恭しく手を差し伸べたそうです。するとすかさず、お付きの方にバシンと手を叩かれた(笑)。

・・・・・100年企業に聞く・・・・・

――海外の遊園地も多く手掛けていますね。

岡本 会社の規模が大きくなり、従業員が増えれば、収益を維持する必要がある。そのためにも海外に目を向けていきました。

第1弾は、1975年(昭和51年)、アフリカのザンジバル。政府から遊園地を受注したのですが、一般人はランプ生活だし、何もない国だったので、発電機はもとより、コンクリート、型枠、アンカーボルト、何から何まで持参しました。向かう飛行機では、石坂浩二・浅丘ルリ子カップルに遭遇。まさか日本人がいるとは思っていなかったと話しかけられ、遊園地を作ると話すと、「あんな所に？」と驚かれました。でも、いざ開園すると、この国にこれほど子どもがいたのかと、信じられないほどの人波。6機種を設置した園には4日間で8万人が入場したそうです。

その後も、ロシア、北朝鮮、軍事政権下の韓国、中国、バングラデシュ、フィリピン等々。北朝鮮では、ホテルに着くなり、まず盗聴器が仕掛けられていないか時計やエアコンまで分解して徹底捜索。フィリピンではトラブルに巻き込まれボディーガードを2人雇うと、父から「金がかかるから防弾チョッキにせい」と電話で指示がとび、思わず「それじゃ頭を撃ち抜かれたら終わりや」と言い返しました。

――アジアのみならずアメリカにも事務所を開設。

岡本 ロサンゼルス。商習慣の違いで商売にはならず、数年で撤退したのですが、ある時、遊戯機械の納入先からシリンダーが1本故障したとの連絡が入った。父はそれを聞き、「他も故障しないとは言い切れない。船便は遅いから飛行機ですぐに10本運べ」と、社員を向かわせたんです。で、空港で預けたところ、荷物を運ぶバゲージ・コンベアがあまりの重さに、壊れた。騒ぎになったそうですよ。

故障をメンテナンスのせいにする海外メーカーが少なくない中、日本のメーカーには「最後の最後まで面倒みる」というポリシーがありますからね。これは、企業姿勢の大きな違い。

――明昌特殊産業は1991年、サノヤスによるM&Aを経て、(株)サノヤス・ヒシノ明昌(現・(サノヤス・ライド(株))に統合されました。その経緯は？

岡本 前年に開催された国際花と緑の博覧会(花博)では、レジャーゾーン「マジカルクロス」が連日長蛇の列、会場内でも最大級の集客施設となりました。

当時、明昌の社員数はおよそ300人にのぼり、安定した経営基盤の確保が課題となっていました。一方、造船分野以外への事業拡大を進めていたサノヤスは、花博での成功を目の当たりにし、遊戯機械分野の技術力を持つ明昌に着目しました。こうして双方の思惑が一致して合併に至ったのです。

合併後、サノヤスの株価は2000円上昇しました。遊園施設分野が成長産業として市場から期待されていたことの現れでしょう。

ちなみに、明昌の社員は、独立した1名を除き、サノヤスの遊戯施設事業部にそのまま移籍しています。先日、取締役遊園施設事業部長としてサノヤスで75歳まで活躍された方にお会いしたのですが、数年前、明昌出身のサノヤス同窓会を行い、再開に歓喜して涙した人もいたそうです。

――岡本製作所としての花博の関わりは。

岡本 当時、私は社長5年目。確実に勝算があると考え、マジカルクロスを運営管理するJV代表の阪急に当社も参加させて欲しい旨を願い出ました。すると、対象は資本金5000万円以上の企業とのこと。その頃の岡本製作所の資本金は3700万円。ならばと、即、資本金7800万円に増資しました。それにより2機種の営業参加が実現しました。

明昌特殊産業も2機種営業参加。また、岡本昌明個人で5000万円を寄付しまして、今も、花博跡地の鶴見新山には寄付者名を刻んだ寄贈碑が設置されています。

――業界で生きてきた半世紀弱を振り返り、思うことは。

岡本 「明昌、岡本は、ついている」と同業他社によく言われました。大きな事故ゼロだからと。でも、そうじゃない。徹底した安全管理への真摯な思いが根本にあったということです。父の右腕だった常務によると、昌明の口癖は「誰も信用しない」。異常なしと判断された遊戯施設も、自らが試乗し、車輪、ベアリング、ブレーキの利き具合等を瞬時に把握したそうです。とにかく「安全」が基本。常務いわく、葬儀で父のご遺骨を納める際、「ワンマンで腹の立つこともあったけれど、こんな天才はもう現れないだろうと思い、脳を支えた骨を思わずお持ちした」と。

その父の悲願は遊園地の直営。明昌時代には成しえなかったそれを果たすことができ、うれしく思っています。(※2002年「恵那峡ランド」買収、他)。

かつてバングラデシュに遊園地を作った時、「食べる物がない国に、なんで遊園地？」と疑問を持たれたそうです。でも、「人間のいるところに、遊園地は要る」のだと思っています。

――時代を読み堅実に歩みを進めてきた100年企業の今後の抱負、展望は。

岡本 円高や原材料費の高騰などなど厳しい状況下、リノベーションビジネスも有効かと思っています。閉鎖した遊園地の機械を買い取ってリモデルする。ペンキを塗りかえるだけで売るなら、ただのブローカーですが、そうではなく、解体してパーツを丹念にチェック。少しでも不安のある部品は除き、改造する。

最初は、他メーカーの中古機械を売ることに工場の全員が反対していましたが、他社の機械を触るという「リスク」を「技術」でカバーすれば、リスクでなくなるわけです。

業界初となるこの試みは、当初、遊園地側も渋っていたのですが、実際に納入すると「ここまできれいにする中古はない」と喜ばれています。今では「サイクルモノレールの乗物が1台壊れたので、調達したい」などのオファーも来るようになりました。

時代が動いています。今年9月、老舗の業界誌アミューズメント産業も60年の歴史に幕を閉じました。余談ですが、膨大な量のバックナンバーの処理に困っていた同誌の社長から相談を受け、当社が誰でも利用可能な閲覧室を作ることでそれらを譲渡されました。歴史を守り、未来につなげていくことは大切だと思います。そういった意味で、中古機を蘇らせることもまた、あっていいことなのだと考えています。



ゲームセンター運営の
未来をもっと元気に！

10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。

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／56社（前月比±1）
店舗登録／391店（前月比±1）
AMマシン登録／123商品（前月比－6）
景品登録／82，469商品（前月比＋901）

〈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ケードゲームス　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　フリュー株式会社

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

当協会（JAIA）の DX 化推進特別委員会および事業推進分科会では、アミューズメント産業のデジタル化および店舗運営の高度化を目指し、10月も精力的かつ具体的な活動を展開いたしました。
今月の主な取り組みと審議・報告事項についてご案内いたします。

1. 事業推進分科会 新分科会長に 加賀電子・石川委員が就任

10月8日開催の「第6回事業推進分科会」における互選を経て、10月15日開催の「第11回DX化推進特別委員会（事務局全体会）」にて、加賀電子株式会社の石川委員が事業推進分科会長として全会一致で承認・選任されました。業界のDX推進・キャッシュレス化普及に向け、更なる活動の加速を目指します。

2. 電気信号ガイドライン策定に向けた 技術委員会付置部会の設置決定

アミューズメント機器における筐体・基板の標準化とDX推進を円滑に進めるため、電気信号に関する業界共通ガイドラインの策定に着手いたしました。10月9日開催の AM 技術委員会において方針が提示され、同委員会内に専門の部会を設置することが決定いたしました。海外製機器の増加に伴う仕様乱立を防ぎ、業界共通の基準確立を目指します。

3.「アミューズメントエキスポ2026」 DX化啓蒙特設ブースの出展計画

11月6日（金）・7日（土）に東京ビッグサイトで開催される「アミューズメントエキスポ2026」にて、特設ブース（2小間）を出展いたします。10月度の会議では次の具現化策が承認・決定されました。

（※次ページに特設ブースの会員向け案内）

◎**ファイナンス相談会の開催**／JECCおよびクレディセゾンとの連携により、中小オペレーター様の端末・POS導入コスト負担を軽減するリースファイナンス相談窓口を設置いたします。
◎**共通フォーマットによるPRパネル掲示**／DX関連のJAIA会員出展各社のソリューションを分かりやすく紹介するため、統一テンプレートを用いた PR パネルを展示・案内いたします。
◎**決済実機デモンストレーション**／ブース内にミニクレーン機を設置し、JDS準拠端末によるキャッシュレス決済のデモを実施いたします。
◎**ミニプレゼンテーション**／1 回15～20分のミニセミナーを定期開催し、システム導入のメリットを発信いたします。

4. クラウドデータベース運用における 情報セキュリティ対策の強化

昨今におけるデータ不正取得やサイバー攻撃の高度化・複雑化、ならびにJAIAクラウドデータベース（Azure）の安全な運用管理を踏まえ、委員会出席者による意見交換を実施いたしました。
会議では、AI技術を悪用した多層的かつ自動化された攻撃の急増など最新のサイバー攻撃の情報が共有され、定期的な脆弱性診断の実施や多要素認証（MFA）の導入検討、業務運用のルール徹底をはじめとする基本対策の遵守と、組織全体におけるセキュリティガバナンスの再構築・向上を確認いたしました。
今後も引き続いて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11回 DX化推進特別委員会 事務局全体会
日時／2026年10月15日（木）16:00～17:00
開催方法／Teamsによるオンライン開催　参加／25名

第6回 DX化推進特別委員会 事業推進分科会
日時／2026年10月8日（木）16:00～17:00
開催方法／Teamsによるオンライン開催　参加／15名

「アミューズメントエキスポ 2026」
JAIA DX化推進特別委員会 特設ブースのご案内

～店舗運営DXの最新ソリューションが集結！ 課題解決から実機体験・商談までを強力サポート～

一般社団法人日本アミューズメント産業協会（JAIA）では、会員企業の皆様の経営基盤強化および店舗運営の効率化を推進するため、来る 2026 年 11 月 6 日（金・ビジネスデー）・7 日（土・ユーザーデー）**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、**「JAIA DX 化推進特別委員会 特設ブース」を出展いたします。
本特設ブースは、オペレーター会員の皆様が抱える「店舗運営 DX」や「業務効率化」に関する課題を解消し、システム関連の出展各社様との質の高い商談・導入検討をスムーズに繋ぐ『案内所・ブリーフィング拠点』として機能いたします。会員の皆様のご来場を心よりお持ちしております。

※ご案内の対象は DX 化推進特別委員会に参画する JAIA 会員出展社に限定させていただきます。

開催概要

開催日程　2026 年 11 月 6 日（金）ビジネスデー／11 月 7 日（土）ユーザーデー
会場・位置　東京ビッグサイト 南 2 ホール「システム関連ゾーン」隣接特設ブース
対　　象　オペレーター

特設ブースの主な企画・見どころ

① ミニプレゼンテーションコーナー（1 回 約 15 分）

JAIA コード DB（共通製品データベース）の活用によるオペレーション効率化（発注・検品・在庫管理・売上自動集計）など、店舗運営 DX の具体策を分かりやすく解説します。短時間で DX 化の全体像と導入効果を把握できます。

② システム関連出展社 PR パネル＆小間マップ掲示

システム関連ゾーンに出展する協力各社の製品・システム特徴をまとめた B1 サイズの PR パネルを一堂に掲示します。

〈掲載内容〉
「100 円玉管理からの解放」「自動集計 POS」「多角決済対応」など、オペレーター目線で解決できる課題や主要機能を統一フォーマットで可視化。

〈連動マップ〉
パネル下部に「DX 関連出展社小間番号」、また DX 関連出展社への案内図を掲示し、目的の製品・実機がどこにあるのか一目でわかるガイド機能を提供します。

③ プレゼンから実機デモ・商談への「ダイレクト・アテンド」（対応出展社のみ）

ミニプレゼン終了後、プレゼン内容に興味を持たれた参加者様を、特設ブース内に待機している出展社の専門担当者がそのまま自社ブースへ直接ご案内いたします。

〈スムーズな商談体験〉
基本概要の解説は特設ブース側で完了しているため、出展社ブース到着後すぐに実機を用いたデモンストレーションや具体的な個別導入相談（コストシミュレーション・仕様確認等）に入っていただけます。

主な展示・紹介ソリューション（予定）

- **売上・店舗運営管理**：自動集計 POS システム、店舗運営 DX ツール、売上管理システム
- **決済・端末ソリューション**：マルチキャッシュレス決済及び POS 端末、キャッシュレス端末リース事業（JECC/クレディセゾン連携）
- **データ連携・インフラ**：JAIA コード DB 活用、JDS（共通製品データベース）将来ロードマップの提示
- **決済端末体験コーナー**：来場者に決済端末を体験いただき、出展社ブースとの連携を図ります。

【本件に関するお問い合わせ先】
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 / E-mail：info@jaia.jp

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)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	2026/9/25
(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	2026/9/29
(株)マインズ	豊丸	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	遊moreLTP エガブレイブVVV	2026/9/29
(株)マインズ	アムテックス	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	P うまい棒2	2026/9/29
(株)マインズ	大都技研	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	Lクレアの秘宝伝~はじまりの扉と太陽の石~ボーナストリガーver.	2026/9/29
(株)東プロ	銀座	パチスロ	ハイパースロット	L スマスロ北斗の拳 転生の章2	2026/9/30
(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	2026/9/30
(株)東プロ	ジェイビー	パチスロ	ハイパースロット	L 革命機ヴァルヴレイヴ2	2026/9/30
(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	2026/9/30
(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~	2026/10/1
(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	2026/10/1
(株)マインズ	サミー	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	スマスロ リコリス・リコイル	2026/10/5
(株)マインズ	オリンピア	パチスロ	ブレイクIIシリーズ	L 範馬刃牙	2026/10/5
(株)東プロ	セブンリーグ	パチスロ	ハイパースロット	L ゴッドイーターレザレクション	2026/10/5
(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	2026/10/9
(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	2026/10/9
(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	2026/10/9
(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	2026/10/9
(株)東プロ	タイヨーエレック	パチスロ	ハイパースロット	L 甲鉄城のカバネリ 海門決戦	2026/10/9
(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~	2026/10/9
(株)東プロ	ジェイビー	パチスロ	ハイパースロット	L 革命機ヴァルヴレイヴ2	2026/10/9
(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	2026/10/9
(株)東プロ	銀座	パチスロ	ハイパースロット	L スマスロ北斗の拳 転生の章2	2026/10/9
(株)東プロ	ジェイビー	パチスロ	ハイパースロット	L からくりサーカス2	2026/10/9
(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	2026/10/9
(株)東プロ	ジェイビー	パチスロ	ハイパースロット	L かぐや様は告らせたい	2026/10/9
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	S ファンキージャグラー2	2026/10/9
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	S アイムジャグラーEX-TP	2026/10/9
(株)東プロ	オッケー	パチンコ	プロハンター	P 魔法少女まどか☆マギカ3	2026/10/19
(株)マインズ	サミー	パチンコ	ブレイクIIシリーズ	e 東京リベンジャーズ	2026/10/21
(株)東プロ	ジェイビー	パチンコ	プロハンター	e 東急喰種	2026/10/21
(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生活 season2	2026/10/21
(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	2026/10/21
(株)東プロ	サミー	パチンコ	プロハンター	e 真・北斗無双 第5章 ドデカSTART	2026/10/21
(株)東プロ	JFJ	パチンコ	プロハンター	e 女神のカフェテラス	2026/10/21
(株)東プロ	アムテックス	パチンコ	プロハンター	P ニュートキオ	2026/10/21
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	P 海物語極JAPAN	2026/10/21
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	P スーパー海物語IN沖縄6	2026/10/21
(株)東プロ	三洋	パチンコ	プロハンター	P スーパー海物語IN沖縄5	2026/10/21
(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~	2026/10/21
(株)東プロ	銀座	パチスロ	ハイパースロット	L スマスロ北斗の拳 転生の章2	2026/10/22
(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	2026/10/22
(株)東プロ	三共	パチスロ	ハイパースロット	L 炎炎ノ消防隊2	2026/10/22
(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	2026/10/22
(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	2026/10/22
(株)東プロ	タイヨーエレック	パチスロ	ハイパースロット	L 甲鉄城のカバネリ 海門決戦	2026/10/22
(株)東プロ	ジェイビー	パチスロ	ハイパースロット	L かぐや様は告らせたい	2026/10/22
(株)東プロ	ジェイビー	パチスロ	ハイパースロット	L 革命機ヴァルヴレイヴ2	2026/10/22
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	S マイジャグラーV	2026/10/22
(株)東プロ	パオン・ディーピー	パチスロ	ハイパースロット	L Re:ゼロから始める異世界生活 season2	2026/10/22
(株)東プロ	ジェイビー	パチスロ	ハイパースロット	からくりサーカス2	2026/10/22
(株)東プロ	サボハニ	パチスロ	ハイパースロット	L 吉宗	2026/10/22
(株)東プロ	北電子	パチスロ	ハイパースロット	S ファンキージャグラー2	2026/10/22
(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	2026/10/22
(株)東プロ	ビスティ	パチスロ	ハイパースロット	L 彼女、お借りします	2026/10/22
(株)三田商事	サミー	パチスロ	REACHαシリーズ	L スマスロ北斗の拳KH	2026/10/22
(株)三田商事	山佐	パチスロ	REACHαシリーズ	L モンキーターン5CE	2026/10/22

※2026年9月25日~10月22日までに発行されたものを掲載。すべて盤面販売。

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でおおむね 1,000 円以下のものとする。

小売価格とは、景品専用に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、景品専用に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

●親子で楽しめる。それが良い。なくてはならない場所。（神奈川・４１歳・♀）

●音を小さくしてほしい。ゲームをやりっぱなしでどこかに行く人がいる。メダルの数を数える機械がほしい。ヨロシク♪♪♪（神奈川・１０歳・♀）

●音ゲーの朝練を復活してほしい。（大阪・２９歳・♂）

●小さい子どもが遊べるゲームがあるとうれしい。乗物もあったらいいかな。（滋賀・６歳・♀）

●ゲーム機のメダルがよくつまって、なかなか直しにきてもらえなかった。それはイライラした。あとは特にない。（京都・４２歳・♀）

●要望……音楽ゲームをしにきます。特にボタン入力のゲームで顕著ですが、メンテナンスがイマイチだと通いづらくなるので（まともに遊べない）気を遣っていただけるとうれしいです。良かったところ……お手洗いはきれいなので使いやすいです。ありがとうございます。（大阪・３５歳・♀）

●お金１枚で遊べるゲームがもっとあるといいです。でかいゲーム機が多くて楽しいです。（京都・１０歳・♂）

●あっちこっち掛け持ちをする客がいて、イライラする。それから、ゲームの受付制？　平日はガラガラなんだから受付制にする意味があるのでしょうか。（東京・４２歳・♂）

●メダルコーナーの店員→故障等の際、対応が丁寧で素早く、ゲーム進行にストレスを感じることが少ない。クレーンゲーム→景品のタワー等がくずれている（初期位置になっていない）ことが多く、すぐにプレイできない台が多いことがある。（埼玉・２３歳・♂）

●もう何年も前からこの店を利用していますが、ゲーム機の設置台数が増え、より多くのゲームを楽しめるのは良くなったと思う。ただ、台数が増えたのは良いが、通路が少しせまく感じるため、配置をもう少し考えた方が良いかと。また、メダルの貸し出しも少し高いかと思う。（埼玉・４６歳・♂）

TOPPAN

Thincacloud

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

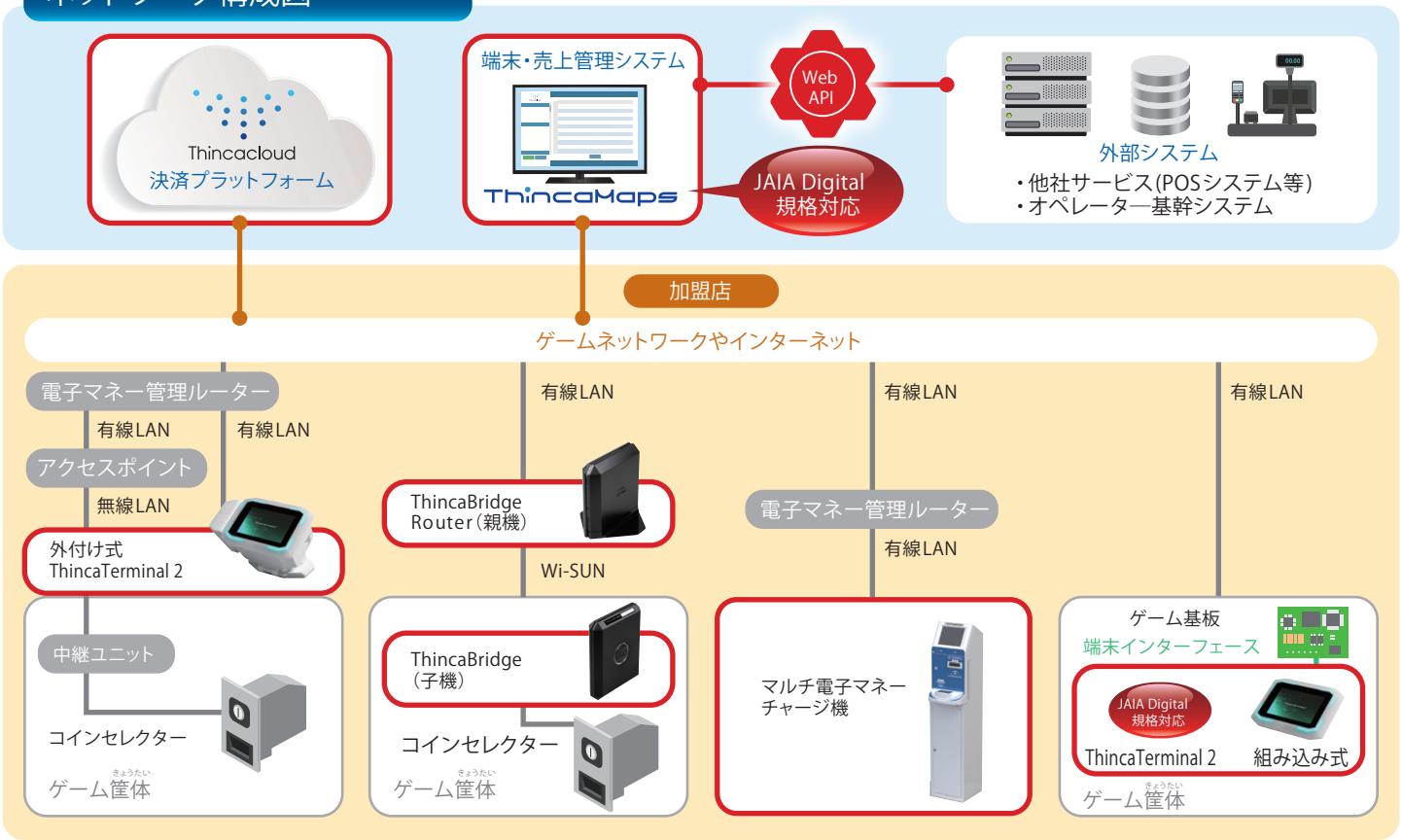
特徴3 キャッシュレス決済・硬貨決済
両方の売上データを取得可能

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ペイメンツ製品・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。

製品の販売/サービスのご相談はこちらまで　TOPPANペイメンツ株式会社　ps-pr@toppan.co.jp