



「業界ピックアップ⑤」

～直近1カ月の振り返りとP-FAN的考察～

・全日遊連、高射幸性パチスロの削減方針を決議

全日遊連は4月24日の全国理事会で、高射幸性回胴式遊技機の削減方針について、当初の執行部案の通り、設置比率を平成31年1月31日までに15%以下、平成32年1月31日までに5%以下、平成33年1月31日までに0%とすることを決議した。同日の理事会後の記者会見で報告した。

この他、昨年12月1日を期限としていた「新基準に該当しない回胴式遊技機」の設置比率30%以下の数値について、今後も維持する方針とした。

目標値の達成に向けた他団体からの支援やペナルティ等に関しては今後、協議していくという。

・M&Aによる新規出店の増加が顕著

矢野経済研究所は3月27日、2017年9月～12月に行った全国パチンコ経営企業数及び店舗数に関する調査結果の概要を発表した。

同調査によると2017年12月末のパチンコホール経営企業数は3,244社で、前年に比べ177企業の減少。資本や経営者などで関連する企業グループで見ると2,460グループで、前年に比べ150グループ減少した。なお、これらの企業が経営するパチンコ店舗数は10,258店舗で、前年に比べ420店舗の減少だった。

一方、新規出店は162店舗で前年に比べ9店舗減少。この数年間の新規出店数は、微減または横這いが続いていたが、2016年、2017年と2年連続で200店舗を下回る低水準となった。

また、この数年はM&Aによる新規出店が増加傾向にあることも特徴であるが、今後パチンコホール経営の事業環境がより厳しくなることから、パチンコホール経営企業のM&A件数は増加に向かうと推測している。

3月14日に全日遊連から示された、高射幸性パチスロ機の設置比率について、4月下旬にやっと全日遊連の全国理事会にて決議されたわね。前回の「業界ピックアップ④」でもこの話題には触れたわね。正式に決定したから、これから高射幸性パチスロ機は、段階的に減少していくことになるわ。とは言え、そもそも高射幸性パチスロ機自体、認定が切れれば撤去になっていくものだからそんなに慌てなくても良いと思うけど、行政側へ業界の健全化への取り組みをアピールするには、こういった方法が適切なのかもね？違反したホールに対してのペナルティも今後の注目ポイントになるわ。

また、M&Aによる新規出店が急増中よ。それほど売りに出している法人が多いと言う現実と、稼働に見込みがあればまだ売れると言う裏付けにもなりそうね。大手になると稼働の見込みではなく、旧基準機の確保と言った視点でM&Aをしているケースもあるから、機械だけをグループ店に移動して即閉店と言うパターンもありうるわね。売れる価値がないと判断されたホールについては、静かに幕を引くしかないのかしら…



鈴木あい

・今話題の「Amulive」が正式にリリース

株式会社IoTエンターテインメント（中央区銀座・原田宏一代表取締役）は4月5日、都内のGINZA Lounge ZEROでオンラインライブアミューズメントサービス「Amulive」（アミュライブ）の正式リリースに伴う記者発表会を開催した。

同サービスは、インターネットを利用してスマートフォンやパソコン、タブレットから、場所や時間を選ばずにいつでもパチンコ・パチスロの実機で遊ぶことができるオンラインサービスとなっている。

遊戯希望者は、ユーザー登録後にポイント（LP）を購入、サイト内に存在する仮想店舗で遊戯したい台を選択して遠隔地から遊戯するというもので遊戯終了時には、獲得したメダルが再びポイントに変換される。獲得したポイント再遊戯に使用できるだけでなく、今後新たに展開していく「フィッシングライブ」や「フォーチュンライブ」といったサービスともポイントを共有して使用可能になるという。遊戯機は全て実機で各台にはライブカメラが設置されている。遊戯は各端末を使用して遠隔操作で行う。通信状況や使用している端末のスペックなどにより多少のタイムラグが生じる場合もあるが基本的にはボタン操作などのタイムラグはほぼ感じずに遊戯可能となっている。機種ラインナップも豊富で、今のホールでは遊戯することができなくなった4号機や5号機なども遊戯可能で、現在は100機種308台が稼働中。今後さらに台数を増やしていくほか、今年の中頃にはパチンコも実装予定だという。

今期の目標として100万ユーザーの獲得と1万台の設置を目標としていることや、オンラインアミューズメントに対する第三者機関を発足させることなどを明かした。

なんと！オンラインで実機をプレイできるサービスが開始されたそうじゃ！スマホやパソコン・タブレットでも遊技可能とかで、古い機種ばかりじゃが、閉店してしまったホールを巻き込んだ新しいビジネスモデルになる可能性もあるぞ。遊技するにはポイントを購入しなければならないため、課金ゲームと似た仕組みになっていると想像する。遊技で貯めたポイントは、次回遊技でも使用可能となり、5月のGWには10000ユーザー突破記念として、賞金を懸けた大会まで開催されたそうじゃ！そんなに会員がいたのが驚きじゃが、賞金まで出るとは、法的に大丈夫なんじゃろか？景品表示法など、賞金を出せる範囲には限界があるケースがある。こういった部分がしっかりとクリア出来ているのであれば、それは素晴らしいチャレンジだと言っておこう！しかし機械の著作権や著作権については、すべての許可を取っているのだろうか？疑問は尽きないの。わしも早速登録して、その後の動きを把握しておこうと思うぞ！

景品表示法とは？

景品表示法は、正式には、不当景品類及び不当表示防止法（昭和37年法律第134号）といいます。

消費者なら、誰もがより良い商品やサービスを求めます。ところが、実際より良く見せかける表示が行われたり、過大な景品付き販売が行われると、それらにつられて消費者が実際には質の良くない商品やサービスを買ってしまい不利益を被るおそれがあります。

景品表示法は、商品やサービスの品質、内容、価格等を偽って表示を行うことを厳しく規制するとともに、過大な景品類の提供を防ぐために景品類の最高額を制限することなどにより、消費者のみならず、より良い商品やサービスを自主的かつ合理的に選べる環境を守ります。



鈴木さん