

「貯玉／メダル・再プレーシステム」の 創成と普及、現状

貯玉／メダル・再プレーシステムは平成2年に構築され、平成5年には警察庁の推奨を得られました。J-NETは貯玉／メダル・再プレーシステムを創成期から支えるセンタ事業者として、「ファン保護」を第一義とし、周知・普及に努めて参りました。

J-NET通信は貯玉／メダル・再プレーシステム、貯玉第三者管理(安心貯玉)等についてご理解いただく為に、隔月で発行させていただいております。

今号は「貯玉／メダル・再プレーシステム」の創成と普及、現状についてご紹介します。

創成

遊技業界のグレーゾーンが取り沙汰され、業界のイメージアップへの施策が急務であった平成2年に、貯玉／メダル・再プレーシステムは構築されました。当時は遊技のインとアウトを明確にし、「換金行為を減少させるシステム」として画期的であるという期待も大きかったのですが、ファンや業界の理解が得られるサービスなのかと、危惧する声も聞かれました。

しかし、徐々にホールから「新たな顧客サービスに繋がっている」との声が広がりました。

普及

ファンからも「閉店間際等にあわてないで賞品交換が出来る」「貯めることで希望の賞品と交換出来る」「再プレーを利用すると便利」等の声も聞こえるようになりました。

そして、ファンや業界に受け入れられた最大の理由は行政から推奨していただいたことが挙げられます。平成5年、警察庁は「貯玉／メダル・再プレーシステムは換金行為の減少に資するものであり、利用者の保護措置と適正な運用が担保されることを前提に推奨する」との見解を関係業界団体に通知しました。

また、翌年の平成6年には風俗営業の在り方に関する研究会より「換金需要を減らす方策として、カタログ賞品や貯玉／メダル・再プレーシステムを引き続き進める必要がある」と推奨の後押しがありました。

現状

近年増加している低貸玉営業が重要なファクターとなり貯玉／メダル・再プレーシステムの導入が進んでいます。

平成20年9月には、ファンの確実な利益保護を目指し、貯玉／メダル・再プレーシステムを製造・販売するメーカー各社は、貯玉補償基金と貯玉第三者管理への契約を前提とした販売を始めました。

さらに、平成21年9月には不測の事態に備えて、通信途絶が続いた場合等は、貯玉／メダル預け入れ制限機能等(貯玉／メダル預け入れ処理自動停止機能、貯玉／メダル引き出し処理機能)が適応され、「ファン保護」の体制が強固なものになってきています。

平成25年3月末の時点で貯玉第三者管理・貯玉補償基金への契約店は5,224店となっています。(一般社団法人貯玉補償基金 報告)

「貯玉／メダル・再プレーシステム」の適切な運用を支える 「貯玉第三者管理（J-NETセンタ）」と「貯玉補償基金」

平成5年2月、貯玉／メダル・再プレーシステムが警察庁より推奨された際に基準として示された【適正な運用の担保】＝「貯玉第三者管理（J-NETセンタ）」と【利用者の保護措置】＝「貯玉補償基金」は“車の両輪”のように同システムの運用を支えています。

貯玉第三者管理（J-NETセンタ）

貯玉第三者管理（J-NETセンタ）は契約ホールの貯玉／メダルに関連するデータが消滅する等、何らかの不測の事態に備え、第三者のJ-NETがデータをバックアップ・管理しています。J-NETセンタは真の第三者としてファンとホール間の透明性・中立性を維持し、貯玉等のデータを始めとした情報の公明正大性を保証する役割を担っています。J-NETセンタがバックアップ・管理している貯玉／メダルのデータは補償業務実施の際等に「ファン保護を図る為」の重要な要素となります。

また、ファンとホールの大切な貯玉／メダルのデータや個人情報を預かることを業務とするJ-NETは、情報セキュリティに関する認定制度であるプライバシーマークの付与認定を受けています。

貯玉補償基金

貯玉補償基金は契約ホールが経営破綻等の事由により貯玉／メダルの清算（賞品交換）が出来なくなった場合に、ファン保護を最優先として貯玉／メダルの補償を実施します。

一般社団法人貯玉補償基金は平成19年6月に法人化され、契約ホールとセンタ事業者の拠出金等を補償の財源として、運営しています。

なお、貯玉／メダルの補償には上限が設定されています。補償実施の際には「1人あたり契約ホール毎に、貯玉25万個、貯メダル5万枚」の補償上限が適用されます。貯玉補償基金が実施する補償は、風営法施行規則第35条第2項及び第3項を遵守した賞品（カタログ掲載賞品又は一般雑貨等）で行われます。



ジャパンネットワークシステム株式会社
(略称: J-NET)

<http://www.j-net-sys.co.jp>

TEL03-5818-7743(代表)

編集担当／江崎