

<報道関係者各位>

2025年11月18日  
一般社団法人日本アミューズメント産業協会

## <イベント事後レポート>

# 柏木由紀さんがクレーンゲーム 60周年を特製くす玉でお祝い！ 『アミューズメントエキスポ 2025』 オープニングセレモニー クレーンゲーム検定に挑戦や AI 連動の新クレーンゲームを体験

一般社団法人日本アミューズメント産業協会（JAIA、所在地：東京都千代田区、会長：田村雅壽）は、2025年11月14日（土）に「アミューズメントエキスポ 2025」の開催を記念し、「アミューズメントエキスポ 2025」オープニングセレモニーを開催しました。



左から山下実行委員長、柏木由紀さん、小山佳一教授

## ■クレーンゲーム 60周年を迎える 2025年、山下実行委員長の開会挨拶

オープニングセレモニーの冒頭では、一般社団法人日本アミューズメント産業協会の山下実行委員長より開会の挨拶がありました。山下実行委員長は、アミューズメントエキスポ 2025 の見どころを紹介したうえで、次のようにクレーンゲーム誕生 60 周年への思いを語りました。『2025 年は、クレーンゲーム誕生 60 周年という節目の年でもあります。1965 年の誕生以来、クレーンゲームは時代とともに進化



し、今や日本を代表するエンタメ文化のひとつとなりました。老若男女を問わず、誰もが挑戦し、景品を取った瞬間に笑顔になる——そんな「取る喜び」「見守る楽しさ」を提供し続けてきたクレーンゲームの存在は、私たち業界の象徴であり、誇りです。会場では 60 周年を記念した特別展示や体験コーナーも多数ご用意しておりますので、この機会にぜひ“クレーンゲームの歴史と未来”をお楽しみください。』

## ■特別ゲスト「柏木由紀」さんと、クレーンゲームを物理学の観点から研究する「小山佳一」教授が登場

クレーンゲーム 60 周年を迎える節目の年の特別ゲストとして、自他共に認めるクレーンゲーム大好きタレント「柏木由紀」さんと、クレーンゲームで学ぶ物理学の著者である、鹿児島大学大学院理工学研究科長 小山佳一教授がご登壇。

クレーンゲーム、ビデオゲーム、プリントシール機、メダルゲームなど最新のアーケードゲームや体験型アトラクションが集結している会場内を踏まえ、

柏木さんは『今日のアミューズメントエキスポ 2025 を本当に楽しみにしていました！私は週 4~5 回もゲームセンターに通うほどゲームセンターが大好きなので、今日ここに来られて本当にうれしいです。』と、笑顔でコメントいただきました。

小山教授からは、クレーンゲームを物理学的に研究するきっかけや家族でのゲーム体験について語る場面もあり、柏木さんも自身の思い出を交えて『家族で協力してクレーンゲームのプライズを取るのがきっかけで、物心ついた頃からゲームセンターが大好きです』と当時を振り返りました。



## ■「クレーンゲーム 60 周年記念の特製くす玉」でお祝い！



クレーンゲーム誕生 60 周年を記念し、会場では特製のくす玉が披露されました。くす玉を割るのは初めてという柏木さんは、「うまく割れるか緊張しますが、この場で挑戦できて光栄です」とコメント。山下実行委員長、小山教授とともにカウントダウンに合わせてくす玉を割り、60 周年の節目を華やかに祝いました。

節目を迎えたことについて、柏木さんは『普段からお世話になっているクレーンゲームを、こうしてお祝いできて本当に光栄です。これからどのように進化していくのか、とても期待が高まる場だと思います』と、クレーンゲームへの想いを述べました。

続いて小山教授は、『クレーンゲームの進化がさらに進み、家族みんなで楽しめるエンターテインメントとして発展していくことを期待しています。本日はありがとうございました』とコメントし、今後の展望に期待を寄せました。

### ■柏木さんがクレーンゲーム検定に挑戦！見事合格！



アミューズメントエキスポで毎年人気を博している「クレーンゲーム検定」は、アミューズメント業界公認の公式資格。知識と技術を体系的に学ぶことで、“取れる楽しさ”をより深く味わうことができます。当日はクレーンゲーム歴 30 年の小山教授にレクチャーいただきながら、柏木さんにも体験いただきました。プライズの重心やアームの力のかけ方、ゴムの摩擦力まで小山教授の細かく解説を受け、柏木さんは真剣な表情で挑戦すると、見事プライズをゲット。会場からは歓声と拍手が沸き、会場内は大いに盛り上がりました。

柏木さんは『普段はゲームセンターで遊ぶことはあっても、技術や重心まで考えてプレイするのは初めて。教授のアドバイスで新しい発見があり、すごく楽しかったです』と感想を述べました。

最後に柏木さんは、『アミューズメントエキスポ 2025 は目で見て、音で楽しんで、歩いて体感できる空間です。皆さんにももっとゲームの楽しさを知ってもらい、一緒に楽しい時間を共有できたら嬉しいです』と締めくくり、アミューズメントエキスポ 2025 の魅力をアピールしました。

### ■オープニングセレモニー後には、柏木さんが主催者ブースを周遊！

オープニングセレモニー後の主催者ブース周遊では、元バンダイナムコ開発者の小山順一郎氏と、日本工学院八王子専門学校の学生チームが開発した「AI おもてなしクレーンゲーム〈アシストキャッチャー〉」を紹介しました。柏木さんも実際にプレイし、AI キャラクターのサポートを受けながらアプローチやアームの力加減を調整して挑戦。『AI が自然にサポートしてくれることで、これまでよりもっと楽しくクレーンゲームができました』と笑顔で語り、ブース全体の盛り上がりを後押ししました。

続いて、クレーンゲーム検定の種目の一つである「ピンポイントプッシュ」にも挑戦。アーム先端の棒を、難易度に応じて用意された（初段～十段）の穴へ正確に突き刺せるかを競う、シンプルながら奥深いチャレンジです。

柏木さんは三段に挑んだものの惜しくも失敗。

『クレーンゲーム好きがハラハラドキドキしながら楽しめて、つい熱くなってしまう検定ですね…。悔しいのでリベンジしたいです！』と楽しそうに感想を述べました。



## ■アミューズメントエキスポ 2025 について

「アミューズメント エキスポ」は、ゲームセンターを始めとしたアミューズメント・エンターテインメント産業のさらなる拡大・発展を目的に開催される、国内最大級の展示会&ファンイベントです。本年は、アーケードゲーム機メーカーをはじめ、景品メーカー、関連機器メーカーやアミューズメント施設の運営事業者など、50社以上が出展。会場には、クレーンゲーム、ビデオゲーム、プリントシール機、メダルゲームなど、さまざまなジャンルの人気アーケードゲームや最新の体験型アトラクションが一堂に集結し、まるで巨大なゲームセンターのような空間が出現します。



- ・『AMUSEMENT MUSIC FES 2025』公式サイト：<https://amusementexpo.jp/musicfes/>
- ・『AMUSEMENT EXPO 2025』公式サイト：<https://amusementexpo.jp/>