2015年
パチンコ・パチスロファンアンケート調査
（ホール来店客調査）

2016年1月

一般社団法人 日本遊技関連事業協会（日遊協）
東京都遊技業協同組合青年部
九州地区遊技業組合連合会青年部

はじめに

平成28年はパチンコ・パチスロを取り巻く環境に大きな変化が予想されます。従来から指摘されている少子高齢化、レジャーの多様化と若年層のパチンコ離れなど外的要因に加え、内的には、依存問題対策としての高射幸性遊技機の撤去、さらには「検定機と性能が異なる可能性のある遊技機」の撤去回収が大々的に進められ、どんどん新しい遊技機に切り替わって行きます。

こうした状況の中で、日遊協は27年10、11月に全国でファンアンケート調査を実施しました。ホールに来られたお客様との対面調査を中心に、136ホールから2,205人の有効サンプルを回収しました。これをもとにお客様の特性、プレー実態、機械への評価、業界への要望等とその動向変化の把握に努めました。

とくに、新しい遊技機への大幅な切り替えという今年の動きに関連するように、パチンコ・パチスロ機への満足点、不満点、今後欲しいと思う新機能などについてご意見をいただきました。加えて、依存問題、社会貢献活動への認知度、評価等についても調査、これら全体について様々な角度から分析を試みました。

日遊協は、今回の調査結果をパチンコ・パチスロ産業の健全な発展のための資料として活用し、今後のあるべき方向性を探っていきます。関係各位におかれましても、調査結果を諸活動の一助にしていただければ幸いです。

調査にあたり、全国の日遊協会員企業ホールの皆様のご協力、東京都遊技業協同組合と九州地区遊技業組合連合会の各青年部の皆様のご協力、そして何よりもご来店のお客様方のご協力を賜りました。衷心より感謝申し上げます。

平成28年1月吉日

一般社団法人日本遊技関連事業協会
会長　庄司　孝輝

もくじ

調査の実施概要 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.3

分析結果サマリー

総括 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.10

遊技者動向 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.13

現遊技層：離反防止 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.16

再開層：再開促進 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.21

新規層：新規獲得 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.24

新たな要素のヒント ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.27

調査結果

パチンコ・パチスロ 概況 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.30

遊技ステータス別 プロフィール ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.34

現遊技者：離反防止 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.51

再開者：再開促進 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.73

新規層：新規獲得 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.78

新たな要素のヒント ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.85

チャート集 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 別冊

調査の実施概要

調査の目的

▽本調査は、今後の業界発展に資することを目的に、パチンコ・パチスロファンの特性、プレー実態、ニーズ等とその動向変化を把握するための定点観測調査として位置づけられる

▽上記の定点観測的調査内容に加え、依存問題への対応ほか業界の行う様々な社会貢献活動・広告活動へのファンの認知度や評価について調査分析し、業界対応の今後のあるべき方向性を探ることとする

▼調査の方法	調査実施期間	2015年（平成27年）10月中旬～11月上旬
	調査対象者	全国の日遊協加盟企業の有するホールの来店客 及び都遊協青年部、九遊連青年部協力による加盟ホールの来店客
	調査方法	アンケート票を用意し、ホールの協力により、以下のいずれかの方法をとった ▽ホール従業員による来店客に対する聴き取り調査 ▽休憩スペースなどで回答者自身が記入する自記式調査
	留意事項	回答者の偏在を避ける （馴染みの客・女性・高齢者など頼みやすい人だけに偏らないこと。実際の来店者の性・年代構成・パチンコ・パチスロプレー客構成にできるだけ近い構成になること）
	協力企業、協力ホール数	35社136ホール
	設定サンプル数	1ホール当たり20人
	回収サンプル数	2,205人（1ホール平均16.2人）
▼過去の調査との比較部分	同様の方法による過去のホール調査は、2007年10月、2008年4月、2009年3月、2010年7月、2011年、2012年、2013年、2014年（2011年以降10月～11月）に行われている 本報告書ではこれらの調査結果との比較による動向変化も報告する	
▼外部調査結果	別冊「パチスロユーザー調査」のうち、インターネット調査結果の一部を本報告書内で分析に用いた （回収サンプル数 76,641人）	
▼協力調査機関	株式会社インテージ	

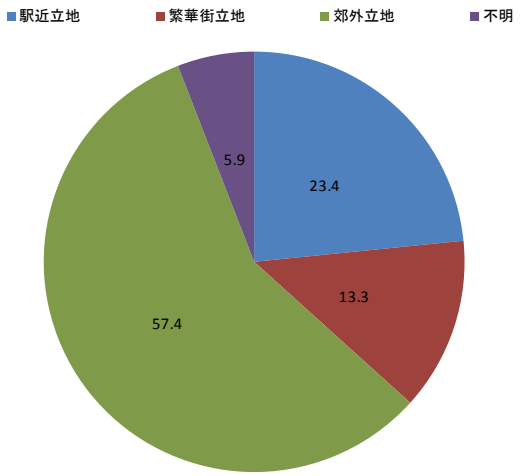
アンケートの設問構成

分類	項番	調査項目
属性	1	性別
	2	年代
	3	職業
	4	未既婚・子供有無
喫煙	5	喫煙状況
娯楽への意識	6	娯楽に求めるもの
パチンコ・パチスロ歴	7	通算プレイ年数
	8	パチンコ・パチスロ開始きっかけ
	9	1年以上の中断経験
	10	中断理由
	11	中断後再開理由
	12	中断後再開時期
パチンコ・パチスロ実態	13	来店ホールまでの自宅からの所要時間
	14	ホール来店頻度
	15	ホール来店時間帯
	16	ホール来店時平均プレイ時間
	17	ホール来店目的（レジャー・実益重視）
	18	自分にとってのパチンコ・パチスロの存在
	19	機種選定重視点
	19-2	機種選定最重視点
	20	ホール選定重視点
	20-2	ホール選定最重視点
	21	月間プレイ予算・支出
	22	ここ1年間の変化
	23	貸し玉種別(通常台か低貸し台か)
ホール環境・話題	24	ホール満足点
	25	ホール不満点
	26	ホール総合満足度（来店ホール以外含む全体評価）
	27	パチンコ・パチスロ推奨経験（誰かを誘ったことがあるか）
	28	パチンコ・パチスロ推奨意向（誰かを誘いたいか）

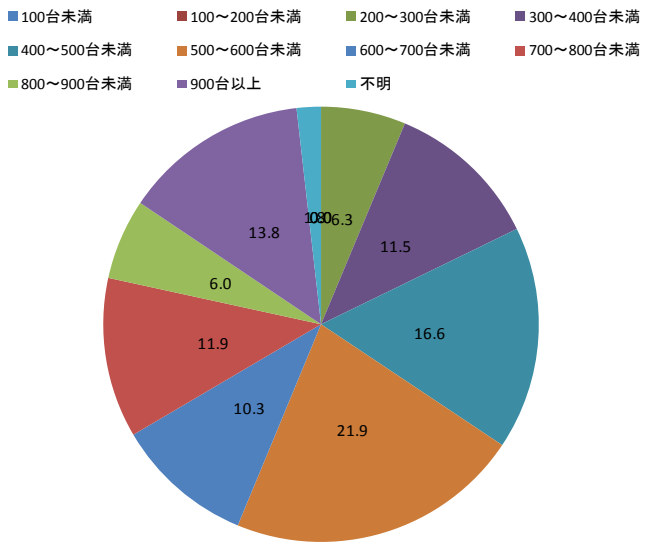
分類	項番	調査項目
社会貢献	29	業界の社会貢献への態度
	30	業界の社会貢献度
	31	パチンコ依存問題関心度
	付問32	パチンコ依存問題に望む対策
	33	RSN認知度
	付問34	RSN認知経路
	35	プレイ機種別（パチンコかパチスロか）
パチンコ評価	36	パチンコ機満足点
	37	パチンコ機不満点
	38	パチンコ機総合満足度
	39	パチンコ　新機能への希望
パチスロ評価	40	パチスロ機満足点
	41	パチスロ機不満点
	42	パチスロ機総合満足度
	43	パチスロ　新機能への希望
パチンコ・パチスロ全体評価	44	パチンコ・パチスロ全体総合満足度
	45	パチンコ・パチスロ全体継続意向(今後も続けたいか)
	46	パチンコ・パチスロ全体　非継続意向理由
	47	ご意見

回答ホールの設置台数
(パチンコ・パチスロ＆通常貸し台・低貸し台)と立地分布

■回答ホールの立地別分布



■回答ホールの設置台数別分布(パチンコとパチスロの合計台数)



■全体設置台数別＆立地分布別の「低貸し台」設置台数分布

		ホール数	パチンコ低貸し台設置台数分布									パチスロ低貸し台設置台数分布								
			なし	５０台未満	５０～１００台未満	１００～１５０台未満	１５０～２００台未満	２００～２５０台未満	２５０台以上	不明	平均台数	なし	５０台未満	５０～１００台未満	１００～１５０台未満	１５０～２００台未満	２００～２５０台未満	２５０台以上	不明	平均台数
全体計		137ホール	7.1	3.4	14.5	30.0	12.6	16.7	13.4	2.2	155台	45.4	27.7	15.3	7.7	1.7	0.0	0.0	2.2	33台
全体設置台数	０台	-	48.2	-	15.2	-	-	36.6	-	-	-	51.8	30.4	8.9	8.9	-	-	-	-	-
	１００台未満	-	4.7	6.1	-	3.3	19.6	49.5	16.8	-	-	34.1	43.0	22.9	-	-	-	-	-	-
	１００～２００台未満	-	5.9	6.6	15.5	25.3	21.9	6.5	18.1	-	-	46.6	24.3	10.2	16.5	2.4	-	-	-	-
	２００～３００台未満	9ホール	3.2	-	15.2	41.4	10.9	15.7	13.6	-	118台	37.0	34.0	22.0	7.0	-	-	-	-	9台
	３００～４００台未満	18ホール	9.7	6.9	22.7	24.4	11.3	5.8	19.3	-	180台	56.9	15.4	13.7	9.9	4.1	-	-	-	18台
	４００～５００台未満	22ホール	9.5	-	6.6	41.9	7.3	30.1	4.7	-	189台	38.9	38.2	19.4	3.5	-	-	-	-	22台
	５００～６００台未満	29ホール	7.0	7.0	7.0	35.5	15.0	11.8	16.7	-	128台	50.5	26.5	16.7	-	6.3	-	-	-	29台
	６００～７００台未満	15ホール	-	-	18.6	28.1	9.5	38.7	-	5.0	154台	57.3	37.7	-	-	-	-	-	5.0	15台
	７００台以上	40ホール	-	-	30.5	33.9	-	35.6	-	-	159台	100.0	-	-	-	-	-	-	-	40台
	不明	4ホール	-	-	-	-	-	-	-	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0	4台
立地	駅近立地	33ホール	7.8	6.4	25.6	26.6	11.8	6.6	13.2	1.9	140台	54.6	23.3	16.5	3.7	-	-	-	1.9	27台
	繁華街立地	18ホール	6.8	7.1	-	34.4	18.7	14.3	18.7	-	168台	43.2	37.8	12.6	6.5	-	-	-	-	28台
	郊外立地	78ホール	7.7	1.7	12.5	29.4	12.8	19.9	13.7	2.3	163台	38.8	30.0	15.5	10.4	3.0	-	-	2.3	42台
	不明	8ホール	-	-	22.1	39.7	-	30.5	-	7.6	138台	77.1	-	15.3	-	-	-	-	7.6	12台

回答者の地域分布

今回、最も回答者の多かった地域は「九州・沖縄」(64ホール、996人=45.1%)、次いで北海道・東北(28ホール、423人=19.1%)となっている

■都道府県別の回答ホール数とサンプル数

地域・所在県		ホール数	サンプル数
北海道・東北		28	423
	北海道	17	230
	岩手県	11	193
関東		16	263
	埼玉県	4	74
	千葉県	1	20
	東京都	7	107
	神奈川県	4	62
中部・北信越		19	371
	岐阜県	18	351
	静岡県	1	20
近畿		3	52
	大阪府	3	52
中国・四国		6	90
	広島県	6	90
九州・沖縄		64	996
	福岡県	16	272
	佐賀県	5	54
	長崎県	24	366
	熊本県	8	140
	宮崎県	11	164
不明		-	10
計		272	2205

■回答者の地域分布(横計表示、%)

調査年次		北海道・東北	関東	中部・北信越	近畿	中国・四国	九州・沖縄
過去調査	2007年	25.5	30.1	14.5	3.5	9.7	16.5
	2008年	25.3	42.8	6.2	6.4	11.3	7.9
	2009年	27.2	44.9	4.6	1.3	4.9	17.0
	2010年	15.1	41.0	6.3	5.3	8.6	23.8
	2011年	17.8	35.2	6.3	2.7	9.7	28.4
	2012年	19.6	49.5	6.0	1.3	6.6	17.0
	2013年	12.1	30.4	4.6	3.2	7.1	42.6
	2014年	18.3	33.2	23.3	5.5	3.9	15.8
今回	2015年	19.2	11.9	16.8	2.4	4.1	45.2
		423人	263人	371人	52人	90人	996人

集計について

ウェイトバック集計

※ウェイトバック集計については詳細次項

インターネット調査のスクリーニング調査結果を元に、
パチンコ現遊技層の性年代構成比を算出
当調査の性年代構成比を、上記構成比に準拠すべく、
ウェイトバック集計を行った

比較用の調査結果

■報告書内における『日本の平均』
インテージ社インターネットモニターの属性情報により集計したもの

■インターネット調査結果
パチンコ・パチスロの遊技状況など、一部調査結果に
インターネット調査結果を用いた。
日本全国の18歳以上男女が対象のため
一定度日本全体を代表した結果となっている
※インターネット調査回答者の人口構成比は、
日本の人口構成比に準拠すべくウェイトバック集計を行った
準拠元：27年国勢調査の性年代人口推計値

分析軸

■遊技ステータス
現遊技層・・・・分析対象全体
新規層・・・・・・パチンコ歴1年以内　且つ　遊技中断経験無し
再開層・・・・・・遊技中断　且つ　直近1年以内再開

■遊技頻度
低頻度層・・・・月に2回以下の遊技者
中頻度層・・・・月に3～8回の遊技者（概ね週1回程度）
高頻度層・・・・月に9回以上の遊技者（概ね週2回以上）

■ウェイトバック詳細

回収サンプル			ウェイトバック値		分析対象サンプル
TOTAL	2205				TOTAL 2205
男性10代	26		1.47565		男性10代 38
男性20代	474		0.55683		男性20代 264
男性30代	437		0.90016		男性30代 393
男性40代	206		1.7929		男性40代 369
男性50代	153		1.58097		男性50代 242
男性60才以上	182	×	1.68525	▶	男性60才以上 307
女性10代	15		0.5733		女性10代 9
女性20代	239		0.39579		女性20代 95
女性30代	156		0.73783		女性30代 115
女性40代	89		1.37007		女性40代 122
女性50代	92		0.77654		女性50代 71
女性60才以上	136		1.32138		女性60才以上 180

※有効サンプルベース

■ウェイトバック詳細

回収サンプル		ウェイトバック値	分析対象サンプル	
TOTAL	76286		TOTAL	76641
男性10代	638	1.52457	男性10代	973
男性20代	7006	0.70698	男性20代	4953
男性30代	3731	1.68838	男性30代	6299
男性40代	4894	1.50698	男性40代	7375
男性50代	3320	1.83639	男性50代	6097
男性60代以上	3047	3.92715	男性60代以上	11966
女性10代	849	1.03224	女性10代	876
女性20代	9507	0.48312	女性20代	4593
女性30代	10221	0.57132	女性30代	5839
女性40代	11496	0.59974	女性40代	6895
女性50代	13921	0.41990	女性50代	5845
女性 60代以上	7656	1.95002	女性 60代以上	14929

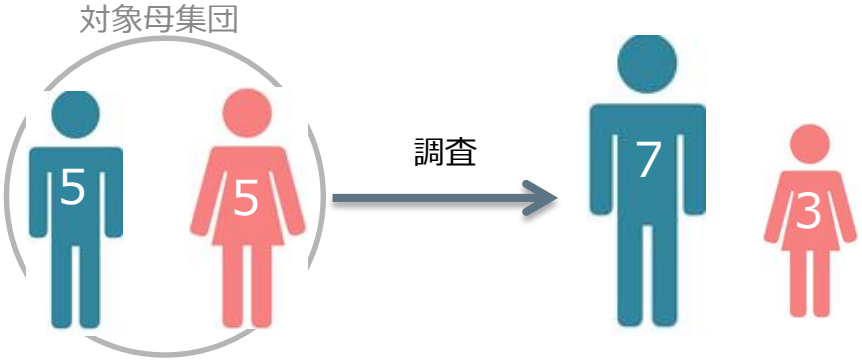
※ファンアンケート調査との整合を取るため
60代以上は60～79才の人口構成比に準拠した

ウェイトバックとは

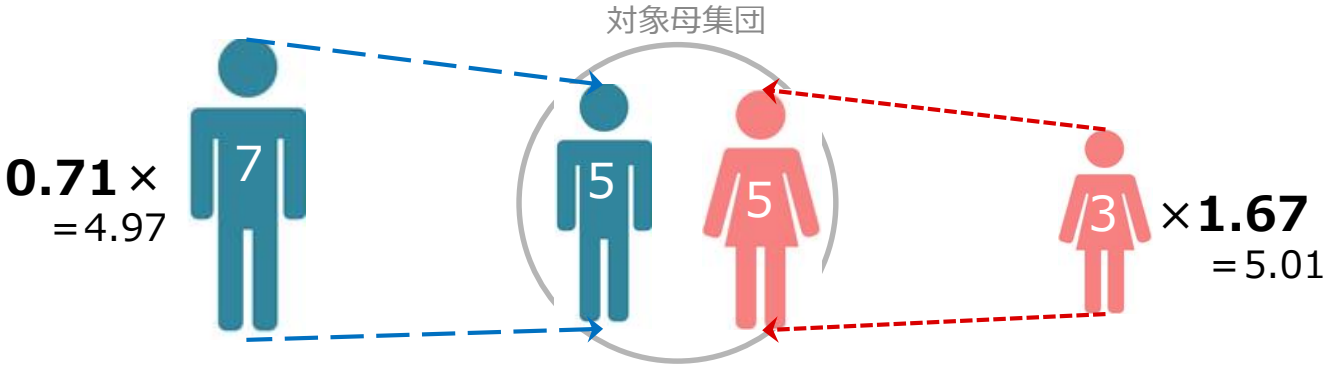
回収したサンプル(標本)を母集団の構成に合わせて集計する方法

例えば

- 男性50名・女性50名の計100名の集団について調査を行った際、この集団(対象母集団)における実際の男女比は5:5であるが、ランダムに10名サンプル調査したところ、男性7名・女性3名（男女比7:3）となっていた。



- この調査対象者の回答をそのまま集計し、平均や割合を求めてしまうと、その値は男の回答をより強く反映してしまい、歪んだ値になってしまう。
- これを避けるために、男の回答には**小さな**重み(ウェイト)、女の回答には**大きな**重みを与えて集計する。男性に5/7=0.71, 女性に5/3=1.67



TOPとBOTTOMについて

満足度などの7段階評価においては
上位評価１～3位を『TOP1～3』、下位評価5 ～7位を『BOTTOM5～7』と表記する

TOP 1

TOP2

TOP3

種別	1	2	3	4	5	6	7
満足度	とても満足	満足	やや満足	どちらともいえない	やや不満	不満	とても不満
推奨意向	とても誘いたい	誘いたい	やや誘いたい	どちらともいえない	やや誘いたくない	誘いたくない	まったく誘いたくない

BOTTOM 1

BOTTOM2

BOTTOM3

分析結果サマリー

総括

広報調査委員会　考察

位置づけと今回の特徴

本調査は、全国のホール来店客を対象に毎年実施されているもので、パチンコ・パチスロに関する定点観測調査と位置づけられる。また、今回のアンケート調査では、別途実施したインターネット調査のスクリーニング結果を元に、実際の遊技者性年代構成比に近づけて分析したこと、休止者の動向も踏まえたことが特徴として挙げられる。

分析の視点

2015年のアンケートでは、2014年に比して遊技者が減少しており、新規参入より離反遊技者の方が多いという傾向が見られた。これを踏まえ本調査では、遊技者増加の視点に立ち、離反防止、再開促進、新規獲得の3つの側面から分析考察を行った。

結果と分析

離反防止の側面では、“低頻度層と不満層は継続意向が低い”という傾向がみられ、この層の離反防止対策が必要であると考えられる。この層は「あまりお金をかけないで遊べる」「好きな機種の台数が多い（種類の豊富さとは異なる）」「ホールの居心地の良さ」などを求めており、高頻度層に需要がある「攻略要素が強くて面白い」は逆に敬遠される傾向にある。

再開促進の側面では、“年齢が低いほど誘われる可能性や再開意向が高い”という傾向があるものの、“全体的に再開意向が低い”ので遊技再開までのハードルは高い。遊技再開には「あまり当たらなくなった」「面白い遊技機がなくなった」などの中断理由の解消を優先し、「新しい遊技機が面白そう」と思われるように訴求し続けるのがよいと思われる。

新規参入の側面では、過去の調査から“遊技者に未経験者を誘ってもらうことが有効である”ことが明らかであるが、今回の調査で7割近くの遊技者が誘うことに抵抗を持っているという厳しい結果になっている。その理由として「お金を使わせることに抵抗がある」「お金がかかる」など“遊技費用の高さ”が半数以上を占めており、その対策が必要である。また、“新規層は遊技頻度が低く、離反しやすい”という傾向があることから、離反防止策に注力することが重要であると考えられる。

結論

以上のことから、“遊技者を増やすためには、離反防止対策を最優先し、低頻度層の遊技頻度を向上させる”ことが重要と考えられる。そのためには、メーカーが“少額で楽しめる遊技機を開発”し、ホールは“その遊技機を選べる程度設置して運用し、低頻度層にも配慮した遊技環境作りを進め、遊技者に訴求し続ける”ことが必要と思われる。また、遊技機の開発にあたっては、10～20代では音を楽しめるもの、60代以上では認知症予防に繋がるものなども需要があるので、既存の遊技性能の延長線だけでなく、異なるエッセンスを加えていくのも良いのではないかと思われる。

総括

«2014年よりも遊技者が減少していることから、遊技者増加の視点で今回のアンケートを分析した結果、
①離反防止、②再開促進、③新規獲得の３点について以下の取組みが必要であると考えられる»

離反防止

前提	不満層・継続意向が低い層は離反する恐れが高い。対策出来ない"遊技者の環境"より、対策可能な希望と不満に注視が必要
ターゲット	低頻度層（月2回以下の遊技者）　※満足度・継続意向ともに低い
ニーズ	**遊技機** ■経済的な課題 お金をかけずに遊べる／長時間遊べる ⇒"少額で"楽しめる機種づくり ■勝ち負け上の課題 1回あたりの出玉の量／連チャンのしやすさ／大当たりしやすさ⇒"あたりの楽しさ"を味わえる機種づくり **ホール** ■設置機種の課題 好きな機種の台数(「機種の種類の豊富さ」の不満は低い) ⇒"好きな機種が、台を選べる"程度設置されているホールづくり ■環境 非喫煙者に適した環境／静かな店内 ⇒現遊技者と"異なるニーズ"に対応した環境づくり

参照：Ｐ17～20

再開促進

前提	全体的に休止者の再開意向は低く、再開のためには中断理由を解消した上で訴求・コミュニケーションも必要となるためハードルは高い 基本的には離反防止を優先するのが効果的（離反防止対策は中断理由の解消にも繋がっている） あえて取り組むとすれば、中断理由の解消だけでなく再開のきっかけ作りが必要
ターゲット	若年層　※年齢が低いほど誘われる可能性や再開意向が高い
ニーズ	■再開のきっかけ⇒面白そうな新しい遊技機が出ること ■機種のニーズ⇒コンテンツ機種　※コンテンツ機種による誘引は、コミュニケーションのしやすさも含め、相性がよいと考えられる

参照：Ｐ22～23

新規獲得

前提	最も低頻度の層が多いため、離反防止対策は新規獲得にあたっても最重要要件 遊技のきっかけとして他者の勧誘が重要なため、勧誘の障壁を緩和することが必要 現遊技者とニーズが異なる点も多いため、特にホールには、現遊技者の従来ニーズを満たしつつ、新規層のニーズに対応するための工夫が必要
ターゲット	10-20代　※獲得しやすい層 60代以上　※獲得しにくいが離反リスクも少なく狙いたい層
ニーズ	■勧誘のフック：誘う人のお金を使わせることへの抵抗感の低減 タバコのにおいや煙が気になりにくい店づくり ■機種のニーズ：コンテンツ機種 ■勧誘のフック 店内の音がうるさい ⇒騒音対策や禁煙・分煙ホールの充実 欲しい新機能：音を楽しめる遊技機の開発 ■勧誘のフック 周囲での話題性／仲間を増やしやすいサービスや機種 ⇒年代を意識したコンテンツ機種による話題性づくり 欲しい新機能：脳を活性化できる（認知症対策）遊技機の開発

参照：Ｐ25～26

分析結果サマリー

遊技者動向

パチンコ・パチスロ　遊技者動向 インターネット調査結果より

遊技者率の動向（日本の18歳以上の人口に対するパチンコ・パチスロ遊技者の割合）

昨年対比で、パチンコ・パチスロ全体の遊技者率は減少傾向。
パチンコ、パチスロそれぞれの遊技者率も昨年対比で共に低下。相対的にパチンコの低下率がやや高い

■パチンコ・パチスロ全体人口（2015年/2014年/差分）

（横%）

	2015年	2014年	差分
パチンコ・パチスロ全体	11.76	16.00	-4.24
パチンコ	10.72	13.08	-2.37
パチスロ	7.39	9.19	-1.80

遊技者の遊技頻度の動向

頻度の低下は見られない。”低頻度層の離反”、あるいは”遊技者の頻度向上”のいずれかが考えられる

（%）

	Q1 あなたは、この1年間（2015年）にどの程度、下記の娯楽などを経験しましたか。【パチンコ（ゲームを除く）】									
	全体（人）	ほぼ毎日	週4～5回	週2～3回	週1回	月2～3回	月1回	2～3カ月に1回	半年に1回	年に1回
全体　2015年　パチンコ	76641	3.50	4.72	12.64	16.64	16.87	14.71	11.65	10.09	9.18
全体　2014年　パチンコ	76641	2.93	4.06	11.45	13.83	13.96	12.55	8.70	8.80	23.72
差分	-	0.58	0.66	1.19	2.81	2.92	2.16	2.95	1.28	-14.54

（%）

	Q1 あなたは、この1年間（2015年）にどの程度、下記の娯楽などを経験しましたか。【パチスロ（ゲームを除く）】									
	全体（人）	ほぼ毎日	週4～5回	週2～3回	週1回	月2～3回	月1回	2～3カ月に1回	半年に1回	年に1回
全体　2015年　パチスロ	76641	3.41	5.30	12.20	16.10	17.91	14.91	11.92	9.70	8.55
全体　2014年　パチスロ	76641	2.85	4.22	11.11	13.63	14.91	12.13	8.41	8.36	24.38
差分	-	0.57	1.08	1.08	2.47	3.00	2.78	3.51	1.33	-15.83

パチンコ・パチスロ　性年代別遊技者動向　インターネット調査結果より

パチンコ・パチスロ全体

■遊技者率の高い性年代
⇒男性20～40代、次いで男性10代・50代
■遊技者率の低下規模が大きな性年代
男性30～40代、次いで男性50～60代
※遊技者人口の多さが影響している

パチンコ等遊技者率

	全体	2015年	2014年	差分
TOTAL	76641	11.8	16.0	-4.2
男性10代	973	16.1	12.9	3.3
男性20代	4953	21.8	25.5	-3.8
男性30代	6299	25.5	32.8	-7.3
男性40代	7375	20.5	28.4	-8.0
男性50代	6097	16.2	22.8	-6.6
男性60代以上	11966	10.5	15.9	-5.4
女性10代	876	3.8	2.6	1.2
女性20代	4593	8.0	11.5	-3.5
女性30代	5839	7.7	12.1	-4.5
女性40代	6895	6.9	11.0	-4.1
女性50代	5845	4.8	6.9	-2.2
女性 60代以上	14929	5.5	6.6	-1.1

■性年代構成比

	全体	2015年(%)	2014年(%)
TOTAL	76641	100	100
男性10代	973	1.74	1.02
男性20代	4953	11.96	10.32
男性30代	6299	17.83	16.87
男性40代	7375	16.74	17.11
男性50代	6097	10.96	11.34
男性60代以上	11966	13.90	15.50
女性10代	876	0.37	0.19
女性20代	4593	4.08	4.29
女性30代	5839	4.97	5.78
女性40代	6895	5.26	6.19
女性50代	5845	3.08	3.31
女性 60代以上	14929	9.11	8.09

パチンコ・パチスロ

■遊技者率
⇒パチンコは左記(全体)と同様の傾向。パチスロは男性40代以上の利用率が相対的に低い
■遊技者率の低下
共に左記(全体)と同様の傾向

パチンコ遊技者率

	全体	2015年	2014年	差分
TOTAL	76641	10.7	13.1	-2.4
男性10代	973	15.0	11.1	3.9
男性20代	4953	20.3	22.2	-1.9
男性30代	6299	22.9	26.7	-3.8
男性40代	7375	18.3	22.6	-4.3
男性50代	6097	14.8	18.5	-3.7
男性60代以上	11966	9.6	13.1	-3.4
女性10代	876	3.3	2.2	1.1
女性20代	4593	7.1	9.0	-1.9
女性30代	5839	6.9	9.2	-2.3
女性40代	6895	6.2	8.4	-2.2
女性50代	5845	4.4	5.8	-1.5
女性 60代以上	14929	5.2	5.9	-0.7

パチスロ遊技者率

	全体	2015年	2014年	差分
TOTAL	76641	7.4	9.2	-1.8
男性10代	973	13.2	11.3	1.9
男性20代	4953	18.3	19.7	-1.5
男性30代	6299	20.2	23.9	-3.7
男性40代	7375	14.1	17.8	-3.6
男性50代	6097	8.8	11.8	-3.0
男性60代以上	11966	4.3	6.3	-2.0
女性10代	876	2.8	2.2	0.6
女性20代	4593	5.8	7.1	-1.4
女性30代	5839	5.0	7.0	-2.0
女性40代	6895	3.6	5.3	-1.8
女性50代	5845	2.1	2.8	-0.8
女性 60代以上	14929	2.1	2.5	-0.4

パチスロは男性40代以上の
利用率が相対的に低い

分析結果サマリー

現遊技層：離反防止

現遊技層プロフィール

パチンコ・パチスロ全体遊技実態	来店頻度	週1以上が7割弱
	1回あたり平均遊技時間	3時間以上が8割を超える
	1ヵ月予算／支出	4万／4.1万
	プレイ機種別	半数強がパチンコメイン。パチスロメインは2割5分程度 両方半々が2割5分程度
パチンコ・パチスロ歴	パチンコ・パチスロ歴	10年以上が6割5分を占める
属性	性年代	男性30-50代が半数近くを占める
	職業	半数が会社員等(日本の平均+20pt弱) 次いでパート・フリーターが2割弱(日本の平均+約6pt) 反して無職、主婦、学生の比率は日本の平均よりも低い
	未既婚/子供有無	独身が4割強、全国平均よりも10pt強高い 子供有りは5割弱で、全国平均よりも10pt程度低い
	ライフステージ	独身若年社会人、既婚子あり：20～25% 独身中高年社会人、定年層：15%程度
	喫煙	喫煙者が6割近くを占める

現遊技層の実態から
ある程度の時間的余裕と
経済的余裕が必要な娯楽
といえる

年配層が少ない
年配層は比較的他層より
時間的余裕があると思われるため
余地がある層だと考えられる

喫煙率が顕著に高い

参照：Ｐ35～Ｐ50

離反要因について　継続意向と影響要因

総合満足度	TOP3では半数近くがポジティブ評価をしているが、BOTTOM2が1割弱存在 TOP2：13.5%　TOP3：44.0% BOTTOM2：9.2%　BOTTOM3:22.6%
継続意向	満足度と比べて高い　⇒満足度に関係なく継続したい層が一定数存在 TOP2：39.2%　TOP3：61.5% BOTTOM2：3.9%　BOTTOM3:11.4%

参照：Ｐ52～Ｐ53

総合満足度と継続意向の関係	「どちらともいえない」以下の満足度で離反リスクは高まる ⇒遊技者の事情も離反要因となりうるが、満足度影響も大きい 満足度BOTTOM1で継続意向ネガティブは3割
要素別満足度の影響 ホール/パチンコ機/パチスロ機	三要素の中では、相対的にホールよりもパチンコ機・パチスロ機の満足度が低く、中でもパチスロ機の方がやや低い 各要素が総合満足度へ与える影響も、上記の満足度の高低と同様の傾向
属性で見る不満な層	【不満な層】“低頻度層”　※性年代では特定の傾向無し
属性で見る 継続したい層/したくない層	【継続意向が高い層】 高齢層 【継続意向が低い層】 遊技頻度“低頻度層” ⇒前述、低頻度の遊技者率の低下理由は“低頻度層の離反”である可能性が高い 女性10～20代（他層と比べてやや低い）

参照：Ｐ54～Ｐ60

⇒不満層、継続意向が低い層ともに、“低頻度層”の比率が高めであることから
“低頻度層“が離反防止の主なターゲットと考えられる

※TOP、BOTTOMについては概要ページに詳細説明あり

各要素別満足度への影響要因

ホール満足度への影響要因

満足層/不満層の重視点の違い	最も重視するもの	不満層では、ホールへの行きやすさが最も高く、次いで、ホールの居心地の良さ、好きな機種の台数の多さ（共に2割程度）
	重視するもの(複数回答)	全体と比べ、いくつかの項目で重視が低めだが、全体傾向は大きく変わらない 【全体で重視が高いもの】 「ホールの居心地の良さ」、「ホールにある機種の種類の豊富さ」 「好きな機種の台数の多さ」、「店員の対応・態度のよさ」
ホール満足点		満足層：ホールの居心地、店員の対応・態度
ホール不満点		不満層：好きな機種の台数が少ない、店員の対応・態度がよくない ※好きな機種の台数は満足層においても高め

参照：Ｐ61～Ｐ64

パチンコ満足度への影響要因

満足層/不満層の重視点の違い	最も重視するもの	いずれの層も「演出の楽しさ」、「出玉の量」が高い ただし、不満層では相対的に「演出の楽しさ」はやや低めで、「出玉の量」がやや高め
	重視するもの(複数回答)	いずれの層も「演出の楽しさ」、「出玉の量」、「よく連チャンする」が高い 不満層に特徴的な重視点はない
パチンコ機満足点		満足層：「演出の楽しさ」
パチンコ機不満点		不満層：「大当たりしにくい」「あまり連チャンしない」「長時間遊べない」「あまりお金をかけず遊べない」がいずれも3割5分以上で高く、且つ他層と比べても高い 他に、他層と比べて「演出が楽しくない」「出玉の量」が高く、いずれも2割程度

参照：Ｐ65～Ｐ68

パチスロ満足度への影響要因

満足層/不満層の重視点の違い	最も重視するもの	※パチンコ同様だが、「出玉の量」重視はパチンコよりも高い
	重視するもの(複数回答)	特徴なし
パチスロ機満足点		満足層：「演出が楽しい」、「攻略要素が強くて面白い」、「機種ごとに特徴があって楽しめる」、「長時間楽しめる」
パチスロ機不満点		不満層：「あまり連チャンしない」「出玉の量」「あまりお金をかけずに遊べない」「大当たりしにくい」「長時間遊べない」

参照：Ｐ69～Ｐ72

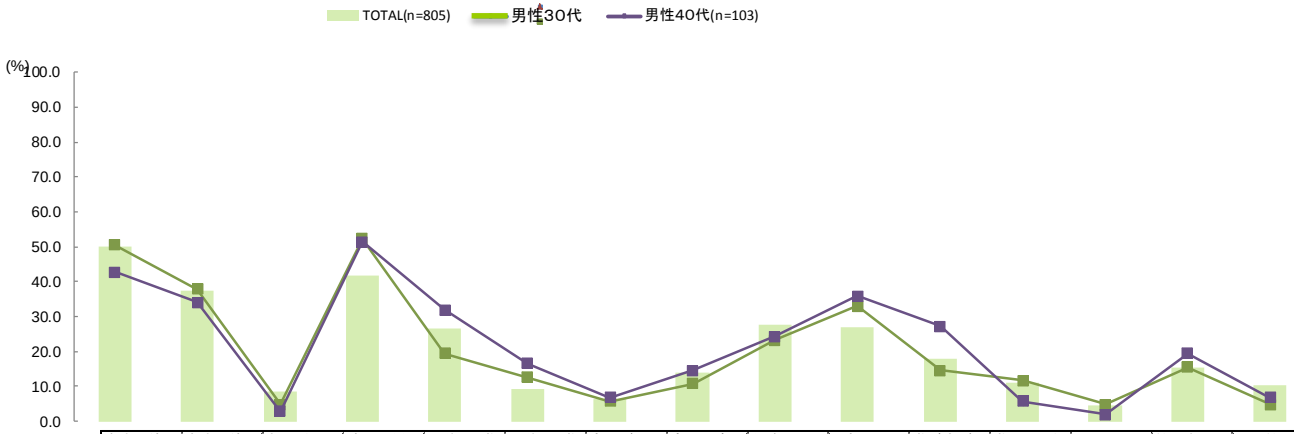
⇒ホール、パチンコ・パチスロに関する重視点は、満足度や遊技頻度による差はみられず、遊技層全体で共通している
不満点については、ホール不満点は不満層と低頻度層は近い傾向にあり、不満層の不満の解消が"低頻度層"の離反防止につながる
パチンコ・パチスロ機不満点は、遊技頻度による差はみられないことから、不満層の不満点の解消は、"低頻度層"以外の層にも有効といえる

休止者のパチスロで遊ばなくなった理由 インターネット調査結果より

昨年対比で遊技者率の低下度合いが大きかった“男性30-40代“では、「勝ちにくくなった」、「自由に使えるお金が減った」が高い

継続意向が低い“女性20代”では、「自由に使えるお金が減った」「自由に使える時間が減った」等、遊技者の環境による理由が高い

上記以外の項目で、TOTALでも高い項目として「以前より遊ぶのにお金がかかる様になった」「タバコが気になる」があり、こちらは遊技業界による理由である



	n=	自由に使えるお金が減った	自由に使える時間が減った	友人・知人に誘われなくなった	勝ちにくくなった	以前より遊ぶのにお金がかかるようになった	以前より遊ぶのに時間がかかるようになった	客層が悪い	店内の音がうるさい	タバコのにおい・煙が気になる	おもしろい機種がなくなった	遊び方が複雑になった	遊ぶのにうしろめたい気持ちになった	周囲からやめることをすすめられた	他に楽しい遊びが見つかった	その他
TOTAL	805	49.9	37.4	8.4	41.9	26.7	9.1	6.2	14.0	27.5	26.8	18.1	11.2	4.6	15.3	10.2
男性30代	103	50.5	37.9	4.9	52.4	19.4	12.6	5.8	10.7	23.3	33.0	14.6	11.7	4.9	15.5	4.9
男性40代	103	42.7	34.0	2.9	51.5	32.0	16.5	6.8	14.6	24.3	35.9	27.2	5.8	1.9	19.4	6.8
女性10代	1	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
女性20代	102	57.8	47.1	13.7	20.6	18.6	2.9	3.9	7.8	23.5	15.7	12.7	13.7	2.9	16.7	22.5

※TOTALとの差分にハッチング

(%)

男性30代	103	50.5	37.9	4.9	52.4	19.4	12.6	5.8	10.7	23.3	33.0	14.6	11.7	4.9	15.5	4.9
男性40代	103	42.7	34.0	2.9	51.5	32.0	16.5	6.8	14.6	24.3	35.9	27.2	5.8	1.9	19.4	6.8
女性20代	102	57.8	47.1	13.7	20.6	18.6	2.9	3.9	7.8	23.5	15.7	12.7	13.7	2.9	16.7	22.5

※上位5位の項目にハッチング

分析結果サマリー

再開層：再開促進

再開促進　再開層のプロフィール

参照：Ｐ35～Ｐ50

		現遊技層（TOTAL）	再開
遊技実態	来店頻度	週1以上が7割弱	週1以上は4割弱
	1回あたり平均遊技時間	3時間以上が8割を超える	3時間以上が6割程度
	1ヵ月予算／支出	4万／4.1万	1.7万／1.8万
	プレイ機種別	半数強がパチンコメイン。パチスロメインは2割5分程度 両方半々が2割5分程度	現遊技層と同様の傾向
	貸し台タイプ	通常台メインが半数、低貸し台メインは3割程度で通常台が多い	通常台メインも低貸し台メインも4割程度で、二分
パチンコ・パチスロ歴	パチンコ・パチスロ歴	10年以上が6割5分を占める	1年未満、5年未満が現遊技層に比べて多い
	中断経験	4割弱が中断経験あり	何度もあるが半数を超える
属性	性年代	半数が男性30-50代	全体の分布に近い 女性10-20代、女性30-50代と女性が比較的多め
	職業	半数が会社員等（日本の平均+20pt） 次いでパート・フリーターが2割弱(日本の平均+6pt) 反して無職、主婦、学生の比率は全国平均よりも低い	半数近くが会社員等、パートフリーターが3割 それぞれ全国平均の比率よりも15～20pt程度高い
	未既婚/子供有無	独身が4割強、全国平均よりも10pt強高い 子供有りは5割弱で、全国平均よりも10pt程度低い	独身が6割 成年した子供がいる層が現遊技層よりも低い
	ライフステージ	独身若年社会人、既婚子ありが20～25%、独身中高年社会人、定年層が15%程度	独身若年社会人、既婚子あり、独身中高年社会人
	喫煙	喫煙者が6割近くを占める	現遊技層と同様の傾向
意識・ニーズ	ホール重視点上位項目	ホールへの行きやすさ、ホールの居心地 好きな機種の台数、店員の態度 ホールにある機種の豊富さ	ホールへの行きやすさ、ホールの居心地 店員の態度、**店舗の綺麗さ** 好きな機種の台数
	ホール重視点特徴	-	ホールへの行きやすさは相対的に低い
	機種重視点 上位項目	演出の楽しさ、よく連チャンする、出玉の量 遊び方のわかりやすさ、大当たりのしやすさ	演出の楽しさ、遊び方のわかりやすさ、よく連チャンする 出玉の量、大当たりのしやすさ ※上位ではないが「コンテンツ機種」も重視されている
	パチンコ・パチスロは あなたにとってどのようなものか	なくてもまったく困らないは1割5分	なくてもまったく困らないは3割強

比較的
低頻度

子供が手離れしても戻ってこない人が多いと考えられる

関与度が
比較的低い

再開促進　影響要因

中断経験者の中断理由と再開理由

※青字は再開層で特に高い項目

	中断理由	再開理由
遊技者の事情・環境によるもの	仕事が忙しくなった	仕事をやめた、仕事の余裕ができた
	経済的余裕がなくなった	経済的余裕ができた
	家事育児で忙しくなって	
	-	**友達がやっていた**
遊技内容・環境によるもの	あまり当たらなくなった	遊パチなど確率の甘い台ができた
	面白い遊技機がなくなった	**新しい遊技機が面白そうだった**
	飽きた	また遊びたくなった
	他の遊びをしたくなった	
	-	低貸し台（１パチ、５円スロット等）ができた

経済的余裕の中断理由の解消に寄与していると推察

前述のとおり家事育児で離れた層は戻ってこない割合が高い

他の娯楽に流れた場合戻ってこない割合が高い

参照：Ｐ74～Ｐ75

中断経験者の誘われた経験と再開意向

インターネット調査結果より

	誘われた経験	誘われたとした場合の再開意向
全体	3割弱	「再開したい＋やや再開したい」：1割強
性年代	年代が低いほど誘われた経験がある	年代が低いほど再開意向が高い

参照：Ｐ76～Ｐ77

中断者は勧誘されることも少なく、再開意向も低い
⇒再開促進は他の方策（離反防止・新規獲得）よりもハードルが高い

分析結果サマリー

新規層：新規獲得

新規獲得　新規層のプロフィール

		現遊技層（TOTAL）	新規
パチンコ・パチスロ全体遊技実態	来店頻度	週1以上が7割弱	週1以上は4割5分
	1回あたり平均遊技時間	3時間以上が8割を超える	3時間以上は半数程度
	1ヵ月予算／支出	4万／4.1万	1.4万／1万
	プレイ機種別	半数強がパチンコメイン。パチスロメインは2割5分程度 両方半々が2割5分程度	パチンコが4割、パチスロメインが3割5分と 現遊技層と比べ、パチスロ比率が高い
	貸し台タイプ	通常台メインが半数、低貸し台メインは3割程度で通常台が多い	通常台メインも低貸し台メインも4割程度で、二分
パチンコ・パチスロ歴	パチンコ・パチスロ歴	10年以上が6割5分を占める	-
属性	性年代	男性30-50代が半数近くを占める	若年層が中心。男性10-20代が半数近く 女性10-20代、女性30-50代がそれぞれ20%強
	職業	半数が会社員等(日本の平均+20pt弱) 次いでパート・フリーターが2割弱(日本の平均+6pt)	会社員とパートフリーターがそれぞれ3割強 次いで学生。 全国平均と比べても、パートフリーター、学生の比率が大幅に高い
	未既婚/子供有無	独身が4割強、全国平均よりも10pt強高い 子供有りは5割弱で、全国平均よりも10pt程度低い	独身が8割弱 子供がいる層が現遊技層よりも低い
	ライフステージ	独身若年社会人、既婚子ありが20～25%、独身中高年社会人、定年層が15%程度	独身若年社会人が6割、学生が2割弱
	喫煙	喫煙者が6割近くを占める	喫煙者は3割程度と低め
パチンコ・パチスロ全体意識 ※太字は全体と比較して高いもの	ホール重視点上位項目	ホールへの行きやすさ、ホールの居心地 好きな機種の台数、店員の態度 機種の豊富さ	ホールへの行きやすさ **機種の豊富さ**、好きな機種の台数 店舗の綺麗さ、ホールの居心地、店員の態度
	ホール重視点特徴	-	現遊技者と比べ、設備、同行者と一緒に楽しめるが相対的に高い ホールの行きやすさ、ホールの居心地は相対的に低い
	機種重視点上位項目	演出の楽しさ、よく連チャンする、出玉の量 遊び方のわかりやすさ、大当たりのしやすさ	演出の楽しさ、**コンテンツ機種**、出玉の量 長時間遊べる、遊び方のわかりやすさ
	パチンコ・パチスロ全体の位置づけ （あなたにとってどのようなものか）	なくてもまったく困らないは1割5分	なくてもまったく困らないは3割強

最も低頻度層

若年層の学生やパートフリーターが多い

若年層が多いためか喫煙者が少ない

参照：Ｐ35～Ｐ50

新規獲得　影響要因

勧誘意向

遊技ステータス	新規層	他の層に比べTOP1(6.1%)が高い 一部に勧誘意向が強い層がいる
	再開層	再開層の勧誘意向は他層と比べやや低い
総合満足度		満足度の影響は大きい 満足度TOP1の勧誘意向はTOP2で半数近くにのぼる
パチンコ・パチスロの存在 （あなたにとってどのようなものか）		満足度程ではないが、影響は大きい 「日常生活での1番の楽しみ」の勧誘意向はTOP2で約25%
性年代		若いほど勧誘意向は高い

（参考）
総合満足度、パチンコ・パチスロの存在は時系列では低下傾向にある
勧誘したい層が減る⇒新規が増えにくい流れに

参照：Ｐ79～Ｐ82

インターネット調査結果より

		誘った理由	誘わなかった理由
全体		ストレス発散、暇つぶしが高い（共に約半数） 次いで「遊びとして楽しい」	「お金を使わせることに抵抗がある」が最も高く半数近く 次いで、「自分自身の立ち回りがしにくくなる」、「お金がかかる」、「勝ちにくい」
年代	10-20代	「タバコのにおいや煙が気になりにくい店ができた」 「好きなコンテンツを使った機種が登場した」 「ストレス発散ができる」 「低貸しメダル（10円パチスロなど）が導入された」 「友人・知人と負けのリスクが分散できる」	「店内の音がうるさい」 「タバコの臭いがきになる」 「客層がわるい」 「時間がかかる」
	50代	「遊びとして楽しい」 「好きなコンテンツを使った機種が登場」 「勝ちが期待できる店があった」 「大勝ちが期待できる機種が登場した」 「低貸しメダル（10円パチスロなど）が導入された」 「タバコのにおいや煙が気になりにくい店ができた」	
	60代以上のみ	「ストレス発散ができる」 「周囲でパチスロが話題になった」 「パチスロ仲間を増やしたかった」	「勝ちにくい」 年配層では特に高い。「お金を使わせることの抵抗」とあわせて年配層での勧誘意向の低さにつながっていると考えられる

勧誘意向

現遊技層と異なるニーズを持っている

交流につながるニーズが高い

参照：Ｐ83、84

分析結果サマリー

新たな要素のヒント

娯楽に求めるものからみるヒント

娯楽に求めるもの

全体		「楽しさ」が最も高い(約75%) 癒やし、快感、手軽さと続く (それぞれ20%強、20%強、約15%)
ステータス　特徴		新規層と再開層では「低予算」 新規層では「快感」も
性年代特徴	男性10-20代	「快感」、「楽しさ」
	男性60代	「手軽さ」
	女性10-20代	「癒やし」、「楽しさ」、「低予算」
	女性30-50代	「低予算」
	女性60代	「交流」

参照：Ｐ86～Ｐ87

娯楽に求めるもの別　各要素重視点（特徴）

	ホール	パチンコ・パチスロ機
楽しさ	※特別高いものはみられなかった	「演出」
癒やし	「行きやすさ」「対応・態度」	「遊び方のわかりやすさ」「長時間遊べる」
快感	「台数の多さ」「行きやすさ」「居心地」「きれいさ」「データ表示器などがある」	「出玉の量」「よく連チャンする」「演出」「攻略要素」「ｺﾝﾃﾝﾂ機種」「機種毎の特徴」
手軽さ	「行きやすさ」「居心地」「台数の多さ」「きれいさ」「機種の豊富さ」「通常貸し台(または低貸し台の好きな方)の台数が多い」	「お金をかけないで遊べる」「大当たりしやすさ」「長時間遊べる」「コンテンツ機種」「機種毎の特徴」
低予算	「居心地」「台数の多さ」「対応・態度」「同行者と楽しめる」「通常貸し台(または低貸し台の好きな方)の台数が多い」	「お金をかけないで遊べる」「大当たりしやすさ」「コンテンツ機種」
交流	「対応・態度」「同行者と楽しめる」「台数の多さ」「居心地」「きれいさ」「設備の充実」「データ表示器などがある」	「よく連チャンする」「遊び方のわかりやすさ」「長時間遊べる」「演出」「コンテンツ機種」

※“特徴“は全体との差が大きい項目を分析

参照：Ｐ88、89

最も欲しいと思う新機能からみるヒント

		パチンコ	パチスロ
全体		「脳が活性化（認知症予防）」が最も高く3割弱他の機能はそれぞれ大差なし（1割前後）	
ステータス 特徴		新規層：「ヘッドホン機能搭載」	新規層：「ドルビーサラウンド」、「ヘッドホン搭載機能」 再開層：「リールスピードを変えられる」
性年代特徴	男性10-20代	「他の人とリアルタイムで競える」 「ドルビーサラウンド」	※特徴は見られなかった
	男性60代	「脳が活性化（認知症予防）」	「脳が活性化（認知症予防）」 「健康につながる」
	女性10-20代	「ヘッドホン搭載機能」 「他の人とリアルタイムで競える」	「ヘッドホン搭載機能」 「リールスピードを変えられる」
	女性30-50代	「ヘッドホン搭載機能」	※特徴は見られなかった
	女性60代	「脳が活性化（認知症予防）」 「健康につながる」	「脳が活性化（認知症予防）」

※“特徴”は全体との差が大きい項目を分析

参照：Ｐ90～Ｐ92

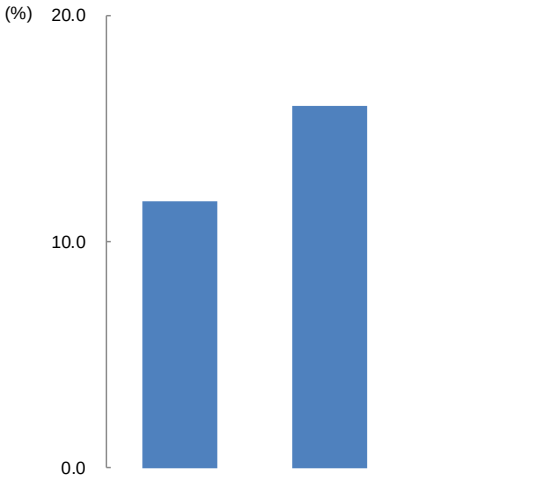
調査結果

パチンコ・パチスロ　概況

パチンコ・パチスロ　遊技者の推移

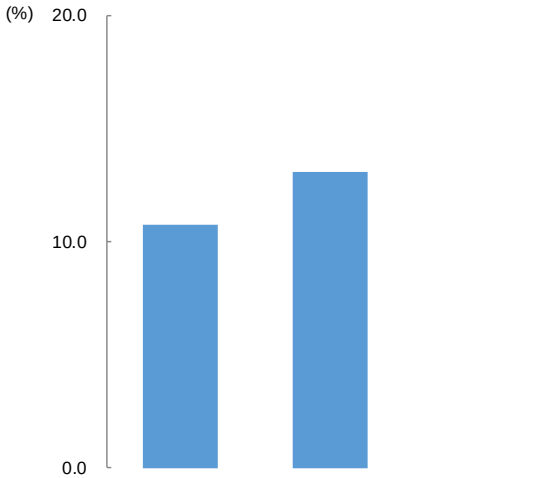
・昨年対比で、パチンコ・パチスロ全体の遊技者率は減少傾向。
パチンコ、パチスロそれぞれの遊技者率も昨年対比で共に低下。相対的にパチンコの低下率がやや高い

パチンコ・パチスロ全体遊技者率



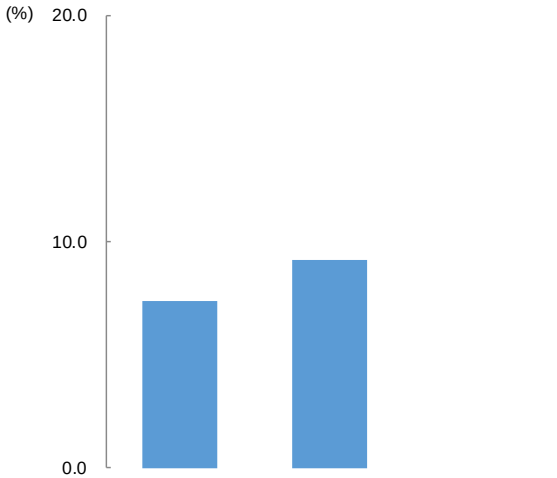
n=	2015年	2014年	差分
76641	11.8	16.0	-4.2

パチンコ遊技者率



n=	2015年	2014年	差分
76641	10.7	13.1	-2.4

パチスロ遊技者率

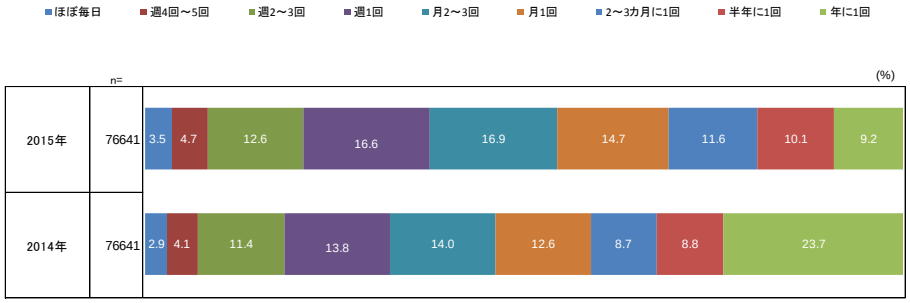


n=	2015年	2014年	差分
76641	7.4	9.2	-1.8

パチンコ・パチスロ　遊技頻度の推移

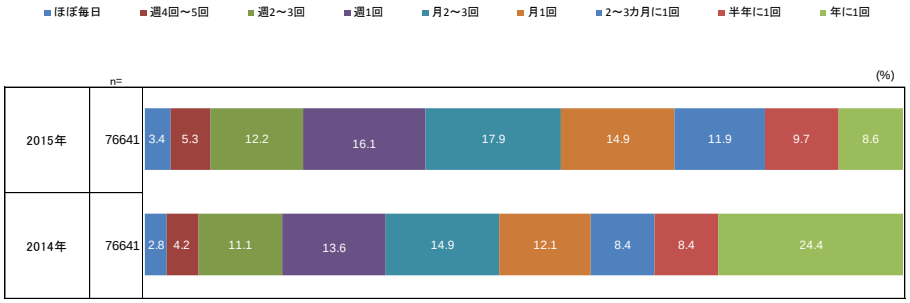
・頻度の低下は見られない。”低頻度層の離反”、あるいは”遊技者の頻度向上”のいずれかが考えられる

パチンコ遊技頻度



		ほぼ毎日	週4回～5回	週2～3回	週1回	月2～3回	月1回	2～3カ月に1回	半年に1回	年に1回
差分	76641	0.58	0.66	1.19	2.81	2.92	2.16	2.95	1.28	-14.54

パチスロ遊技頻度



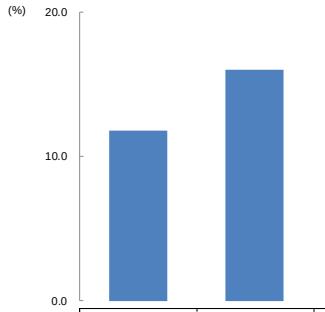
		ほぼ毎日	週4回～5回	週2～3回	週1回	月2～3回	月1回	2～3カ月に1回	半年に1回	年に1回
差分	76641	0.57	1.08	1.08	2.47	3.00	2.78	3.51	1.33	-15.83

性年代別　パチンコ･パチスロ　遊技者の推移と現状

【パチンコ・パチスロ全体】遊技者率の高い性年代⇒男性20～40代、次いで男性10代・50代
遊技者率の低下が目立つ性年代⇒男性30～40代、次いで男性50～60代

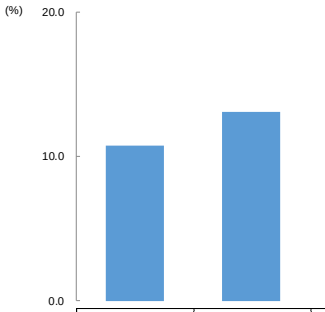
【パチンコ・パチスロ】遊技者率⇒パチンコは左記(全体)と同様の傾向。パチスロは男性40代以上の利用率が相対的に低い
遊技者率の低下⇒共に左記(全体)と同様の傾向

パチンコ・パチスロ全体遊技者率



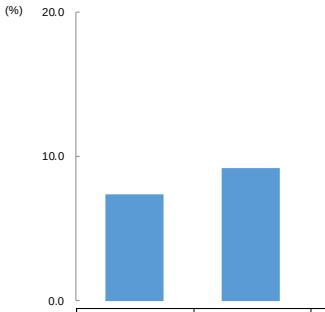
	n=	2015年	2014年	差分
TOTAL	76641	11.8	16.0	-4.2
男性10代	973	16.1	12.9	3.3
男性20代	4953	21.8	25.5	-3.8
男性30代	6299	25.5	32.8	-7.3
男性40代	7375	20.5	28.4	-8.0
男性50代	6097	16.2	22.8	-6.6
男性60代以上	11966	10.5	15.9	-5.4
女性10代	876	3.8	2.6	1.2
女性20代	4593	8.0	11.5	-3.5
女性30代	5839	7.7	12.1	-4.5
女性40代	6895	6.9	11.0	-4.1
女性50代	5845	4.8	6.9	-2.2
女性 60代以上	14929	5.5	6.6	-1.1

パチンコ遊技者率



	n=	2015年	2014年	差分
TOTAL	76641	10.7	13.1	-2.4
男性10代	973	15.0	11.1	3.9
男性20代	4953	20.3	22.2	-1.9
男性30代	6299	22.9	26.7	-3.8
男性40代	7375	18.3	22.6	-4.3
男性50代	6097	14.8	18.5	-3.7
男性60代以上	11966	9.6	13.1	-3.4
女性10代	876	3.3	2.2	1.1
女性20代	4593	7.1	9.0	-1.9
女性30代	5839	6.9	9.2	-2.3
女性40代	6895	6.2	8.4	-2.2
女性50代	5845	4.4	5.8	-1.5
女性 60代以上	14929	5.2	5.9	-0.7

パチスロ遊技者率



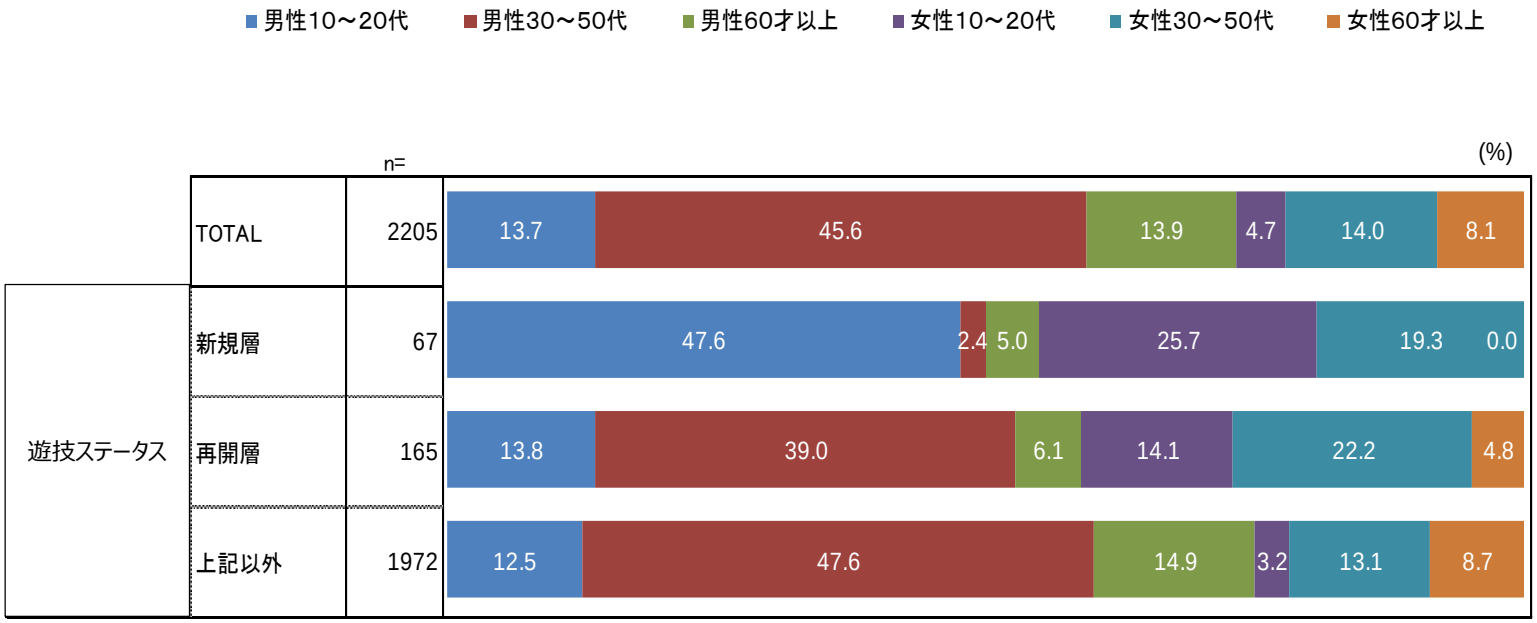
	n=	2015年	2014年	差分
TOTAL	76641	7.4	9.2	-1.8
男性10代	973	13.2	11.3	1.9
男性20代	4953	18.3	19.7	-1.5
男性30代	6299	20.2	23.9	-3.7
男性40代	7375	14.1	17.8	-3.6
男性50代	6097	8.8	11.8	-3.0
男性60代以上	11966	4.3	6.3	-2.0
女性10代	876	2.8	2.2	0.6
女性20代	4593	5.8	7.1	-1.4
女性30代	5839	5.0	7.0	-2.0
女性40代	6895	3.6	5.3	-1.8
女性50代	5845	2.1	2.8	-0.8
女性 60代以上	14929	2.1	2.5	-0.4

調査結果

遊技ステータス別
プロフィール

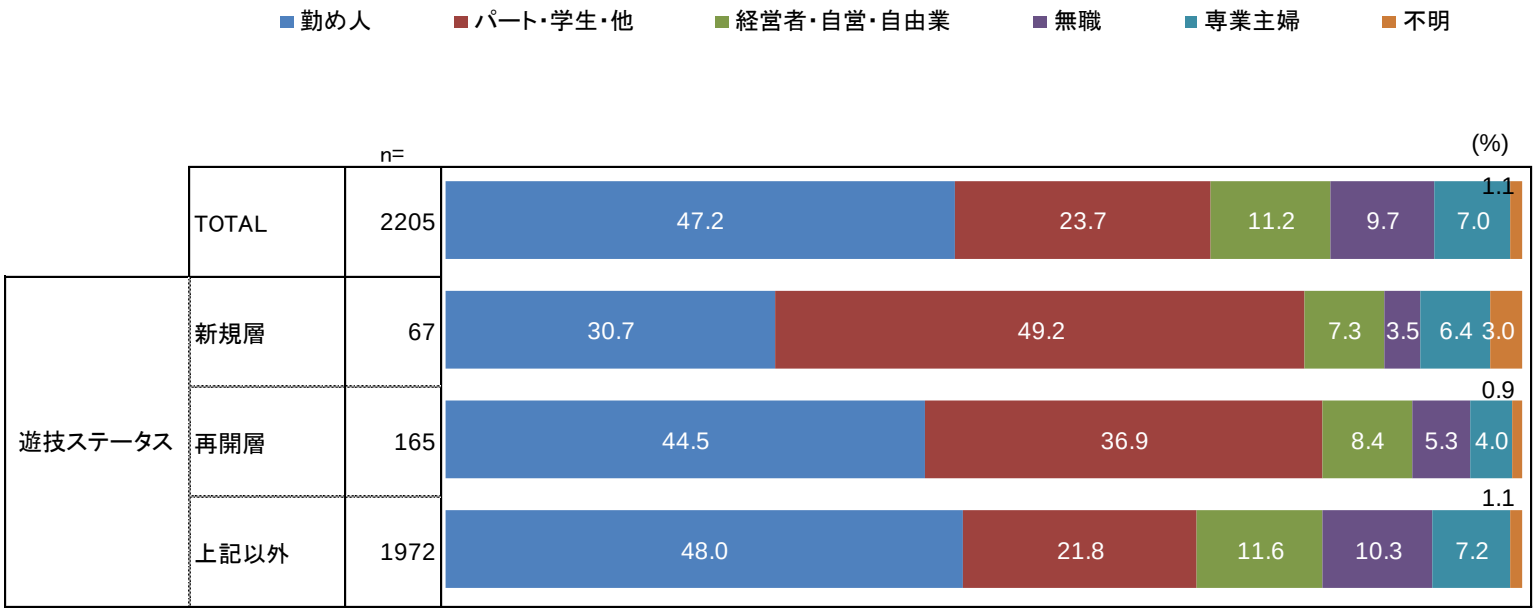
各層のプロフィール　属性1:性年代

【現遊技層】男性30-50代が半数近くを占める
【再開層】全体の分布に近い。女性10-20代、女性30-50代と女性が比較的多め
【新規層】若年層が中心。男性10-20代が半数近く。女性10-20代、女性30-50代がそれぞれ20%強



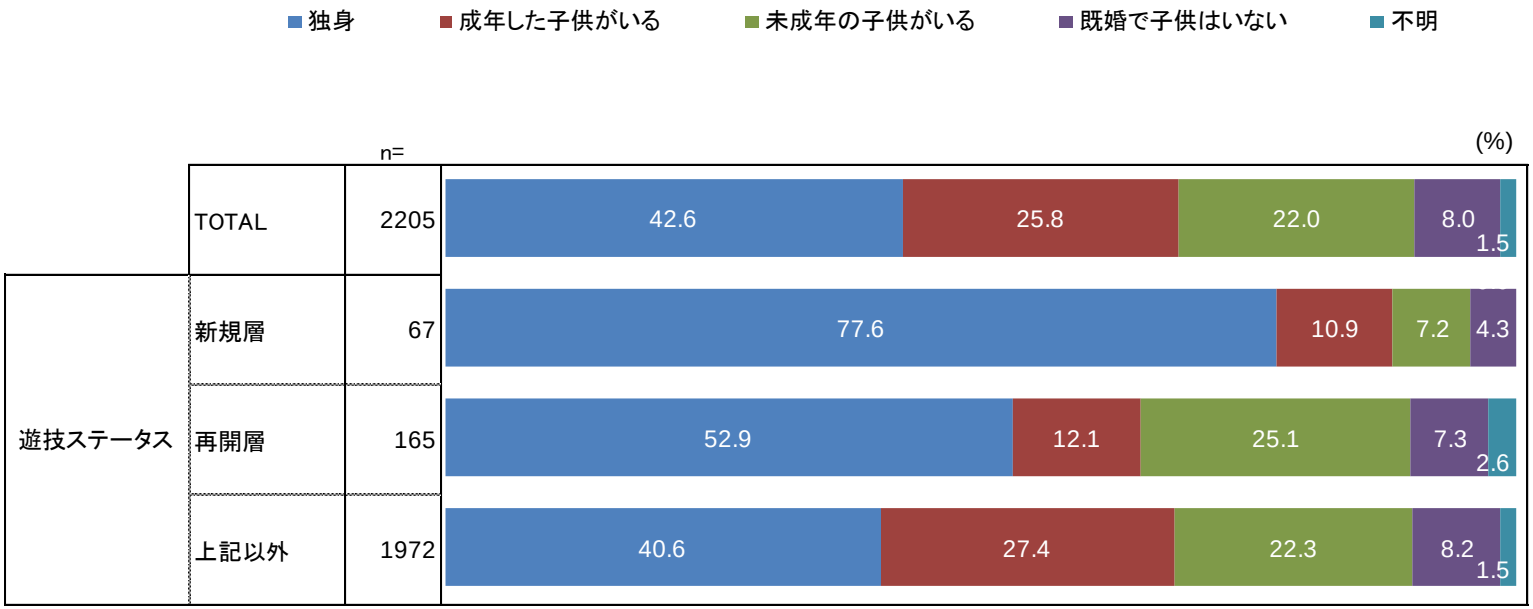
各層のプロフィール　属性2:職業

【現遊技層】半数が会社員等(日本の平均+20pt弱）。
次いでパート・フリーターが2割弱(日本の平均+6pt)
【再開層】半数近くが会社員等、パートフリーターが3割それぞれ全国平均の比率よりも15～20pt程度高い
【新規層】会社員とパートフリーターがそれぞれ3割強次いで学生。
全国平均と比べても、パートフリーター、学生の比率が大幅に高い



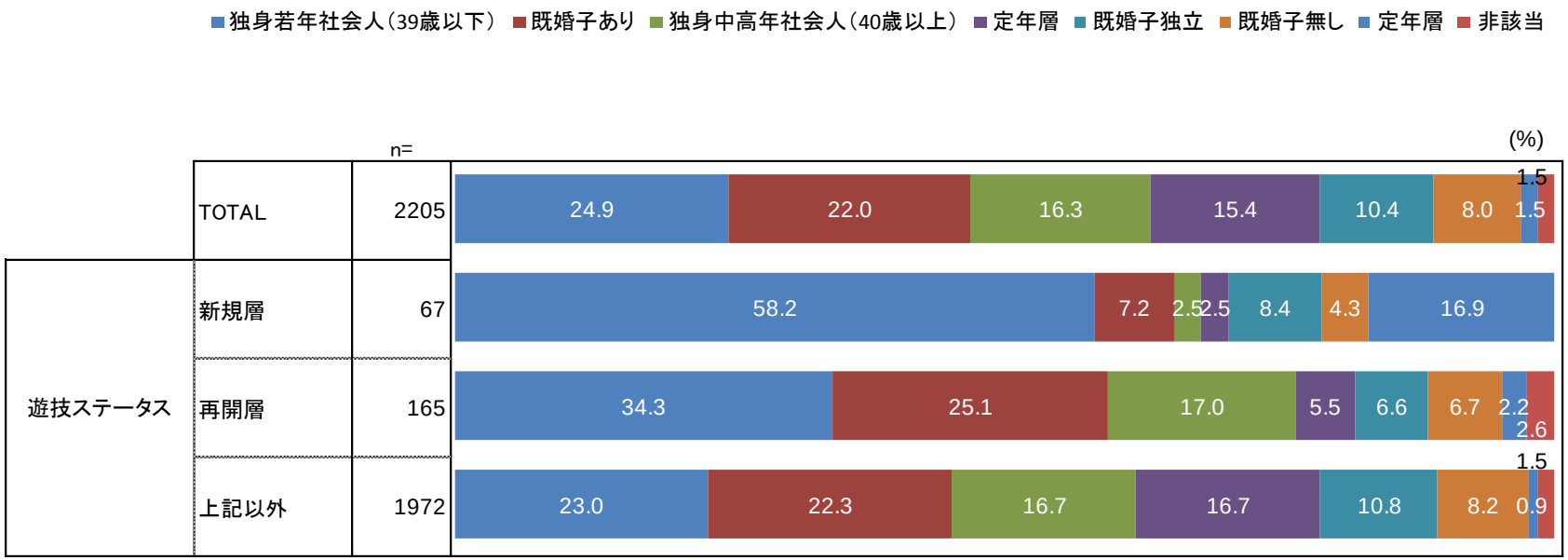
各層のプロフィール　属性3:未既婚/子供有無

【現遊技層】独身が4割強、全国平均よりも10pt強高い子供有りは5割弱で、全国平均よりも10pt程度低い
【再開層】独身が6割。成年した子供がいる層が現遊技層よりも低い
【新規層】独身が8割弱。子供がいる層が現遊技層よりも低い



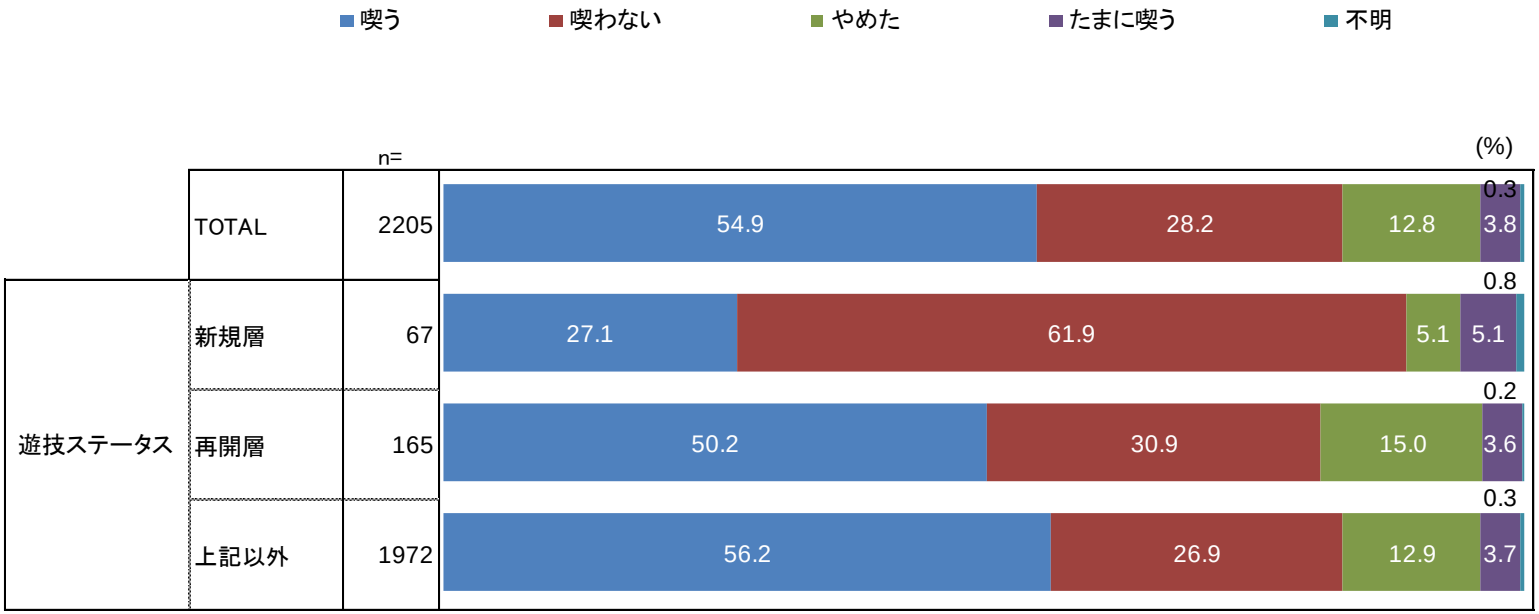
各層のプロフィール　属性4:ライフステージ

【現遊技層】独身若年社会人、既婚子ありが20～25%、独身中高年社会人、定年層が15%程度
【再開層】独身若年社会人、既婚子あり、独身中高年社会人
【新規層】独身若年社会人が6割、学生が2割弱



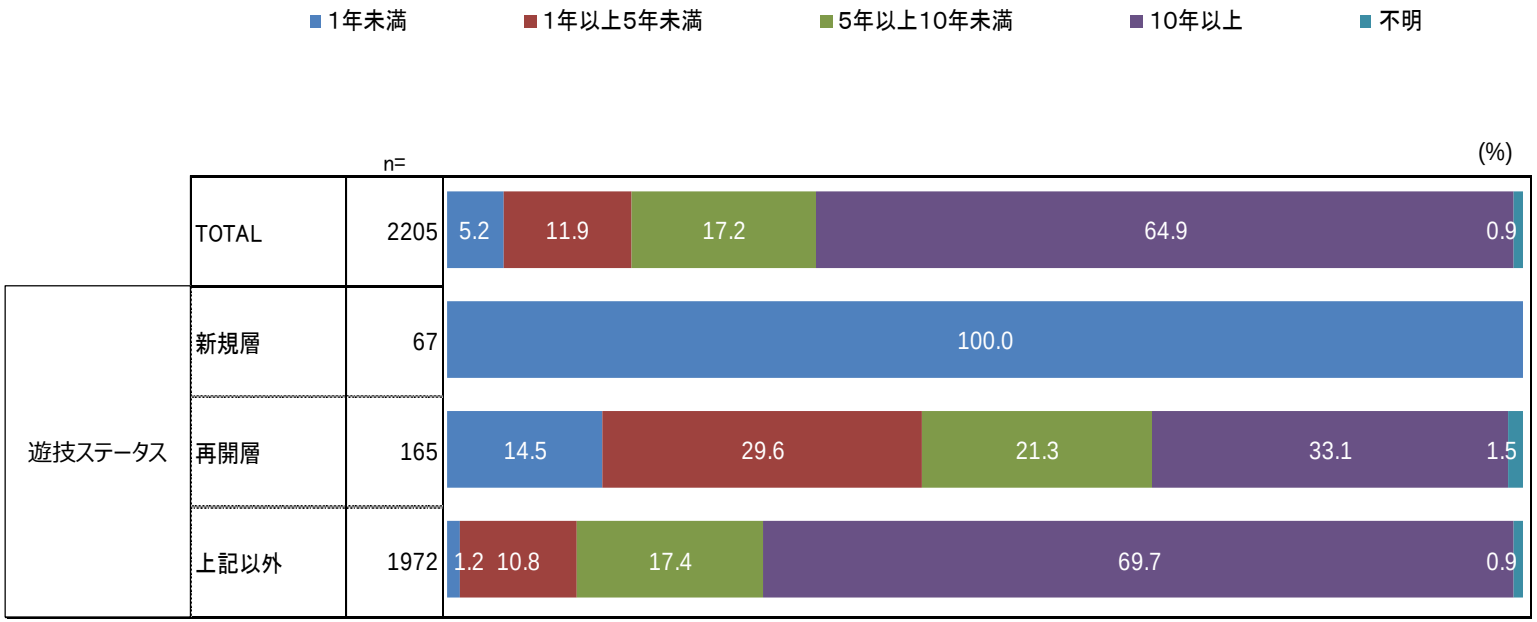
各層のプロフィール　属性5:喫煙

【現遊技層】喫煙者が6割近くを占める
【再開層】現遊技層と同様の傾向
【新規層】喫煙者は3割程度と低め



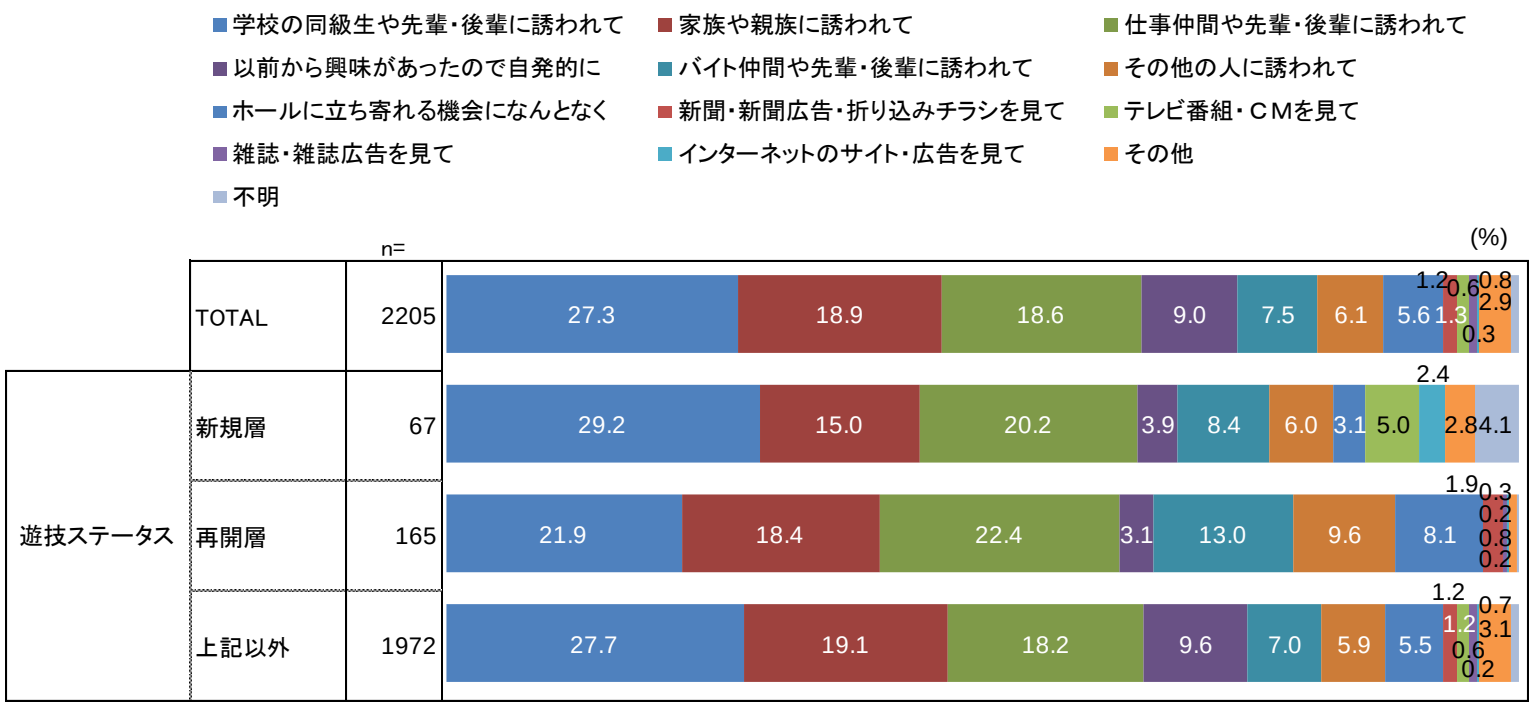
各層のプロフィール　パチンコ・パチスロ歴1：パチンコ・パチスロ歴

【現遊技層】　10年以上が6割5分を占める
【再開層】　1年未満、5年未満が現遊技層に比べて多い
【新規層】　ー



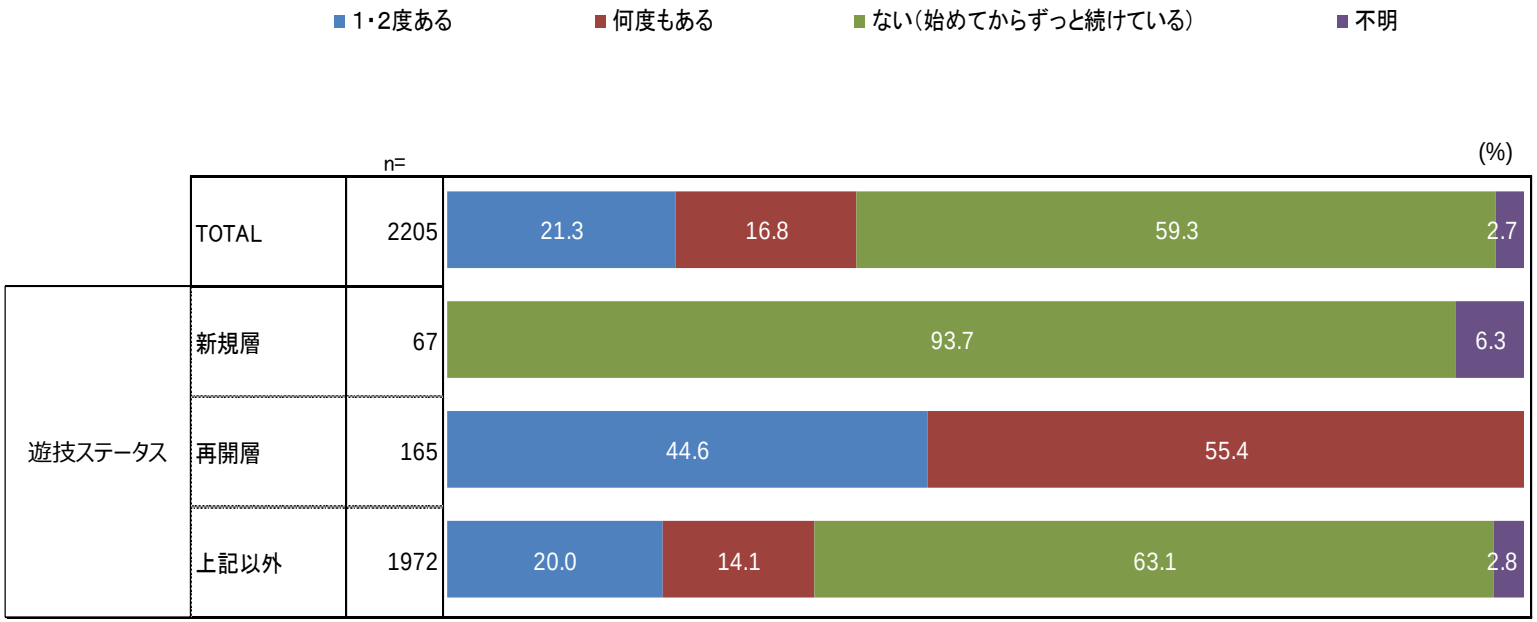
各層のプロフィール　パチンコ・パチスロ歴2：きっかけ

【現遊技層】学校や仕事の知人等や家族に誘われてが多い
【再開層】現遊技者と同様の傾向。バイト仕間がやや多い
【新規層】現遊技者と同様の傾向



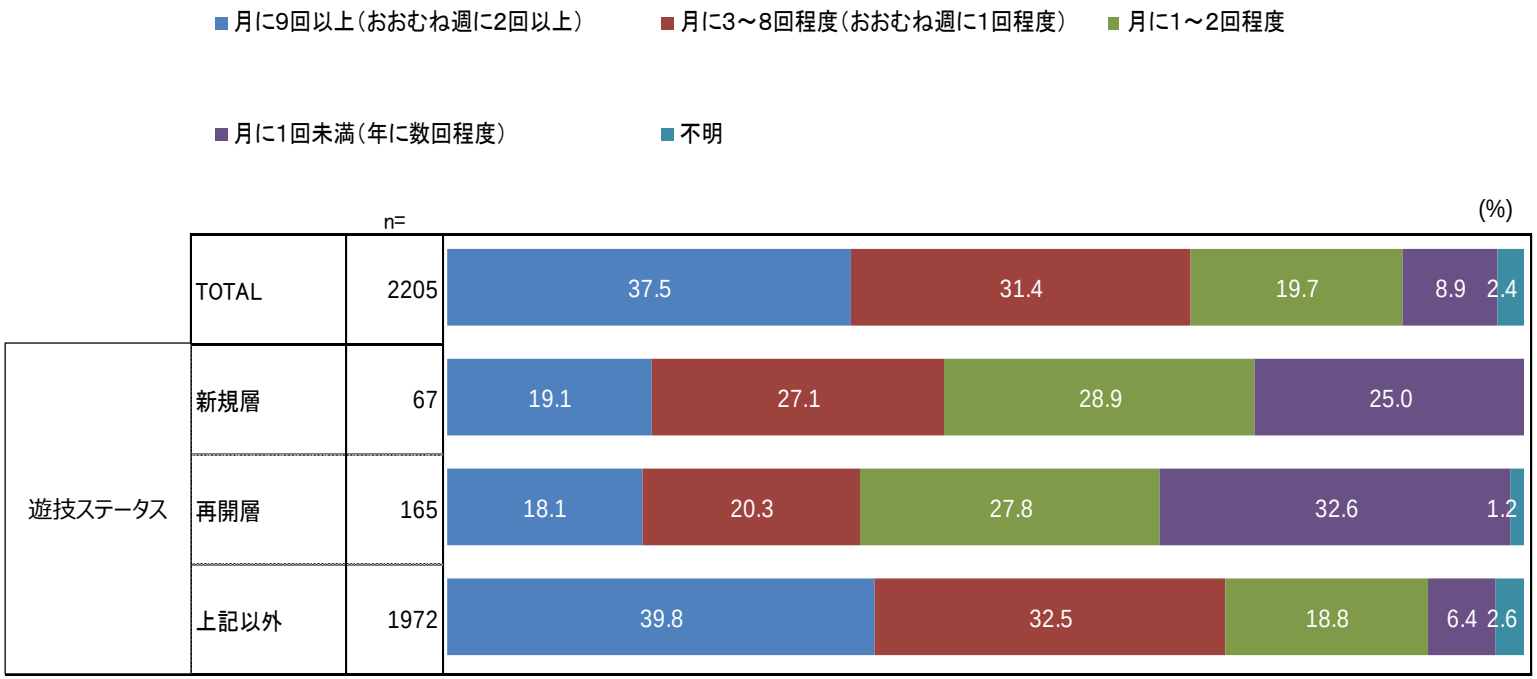
各層のプロフィール　パチンコ・パチスロ歴3：中断経験

【現遊技層】4割弱が中断経験あり
【再開層】何度もあるが半数を超える
【新規層】ー



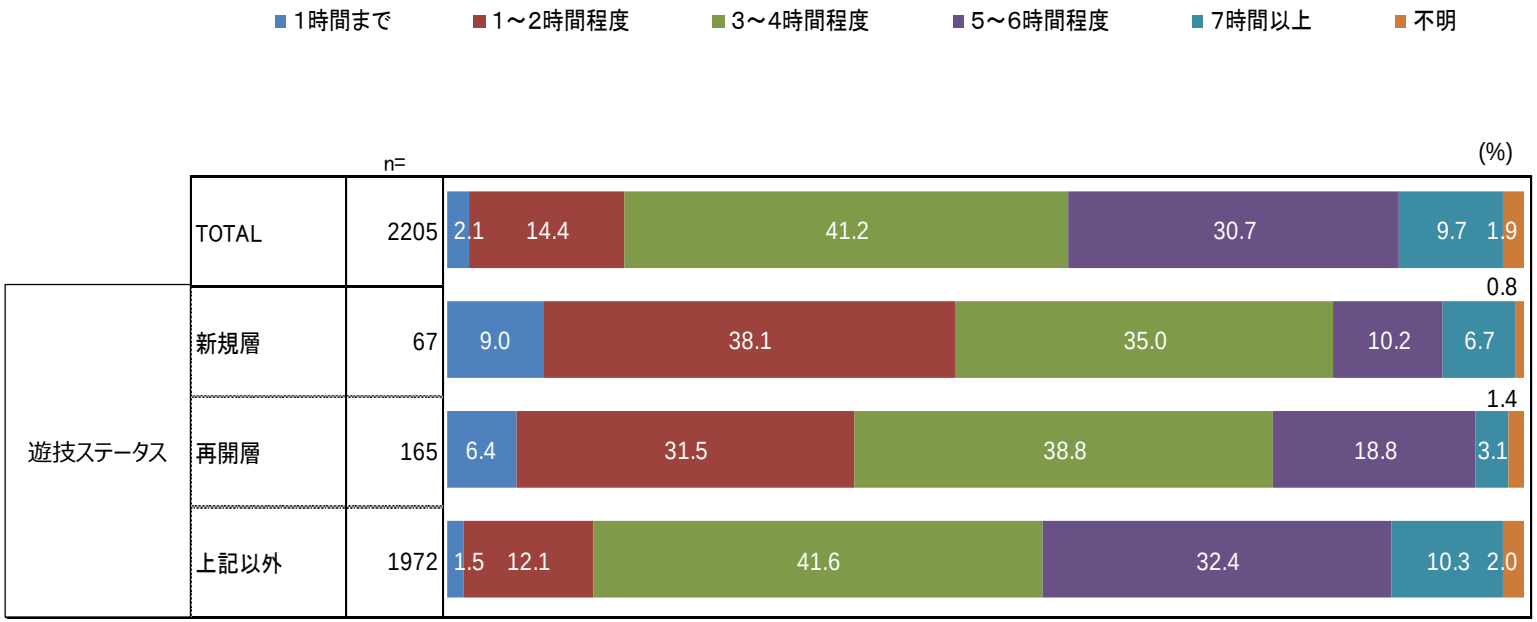
各層のプロフィール　遊技実態1:来店頻度

【現遊技層】週1以上が7割弱
【再開層】週1以上は4割弱
【新規層】週1以上は4割5分



各層のプロフィール　遊技実態2：1回あたり平均遊技時間

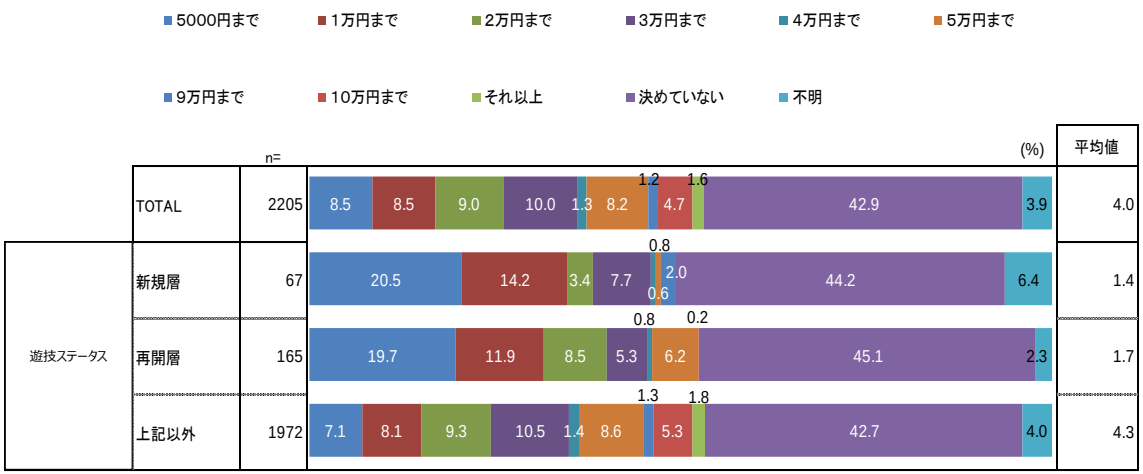
【現遊技層】3時間以上が8割を超える
【再開層】3時間以上が6割程度
【新規層】3時間以上は半数程度



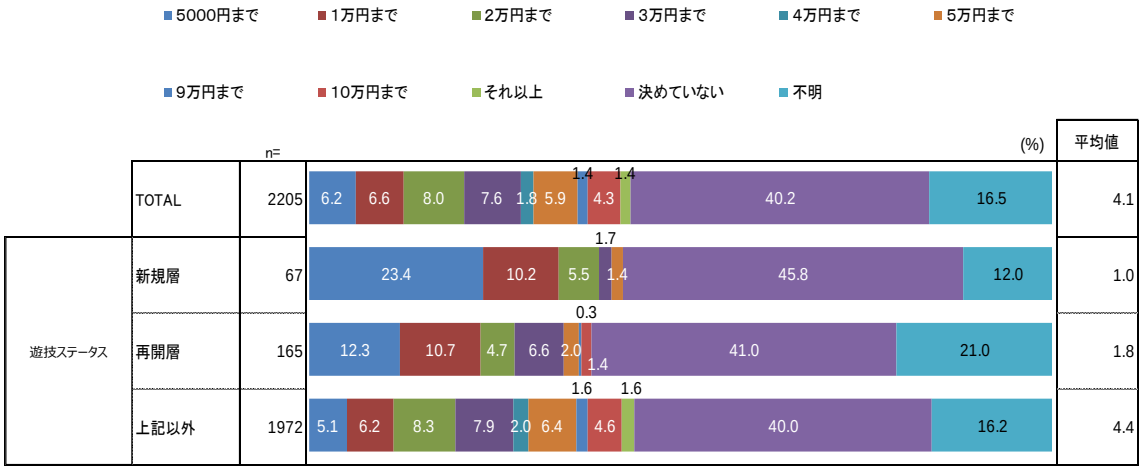
各層のプロフィール　遊技実態3:1ヵ月予算／支出

【現遊技層】4万／4.1万
【再開層】1.7万／1.8万
【新規層】1.4万／1万

1ヵ月予算

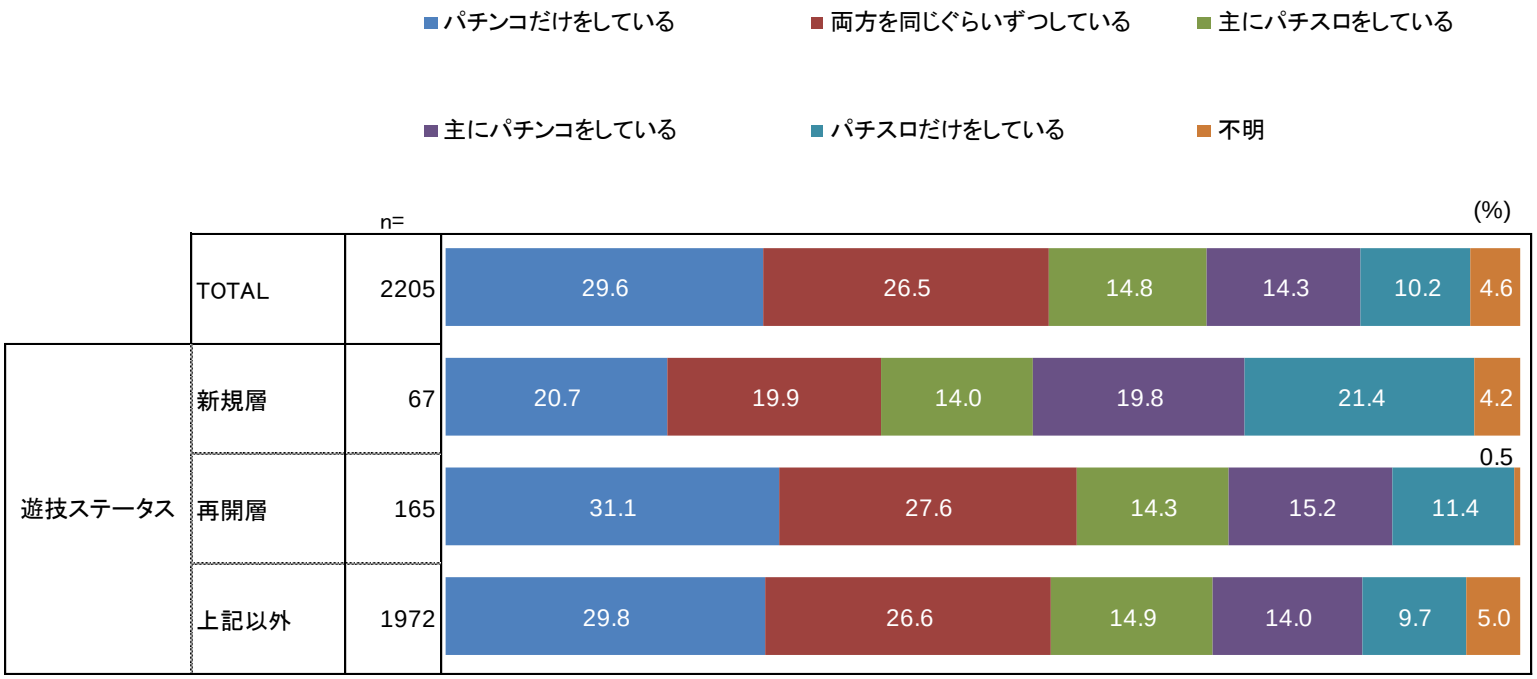


支出



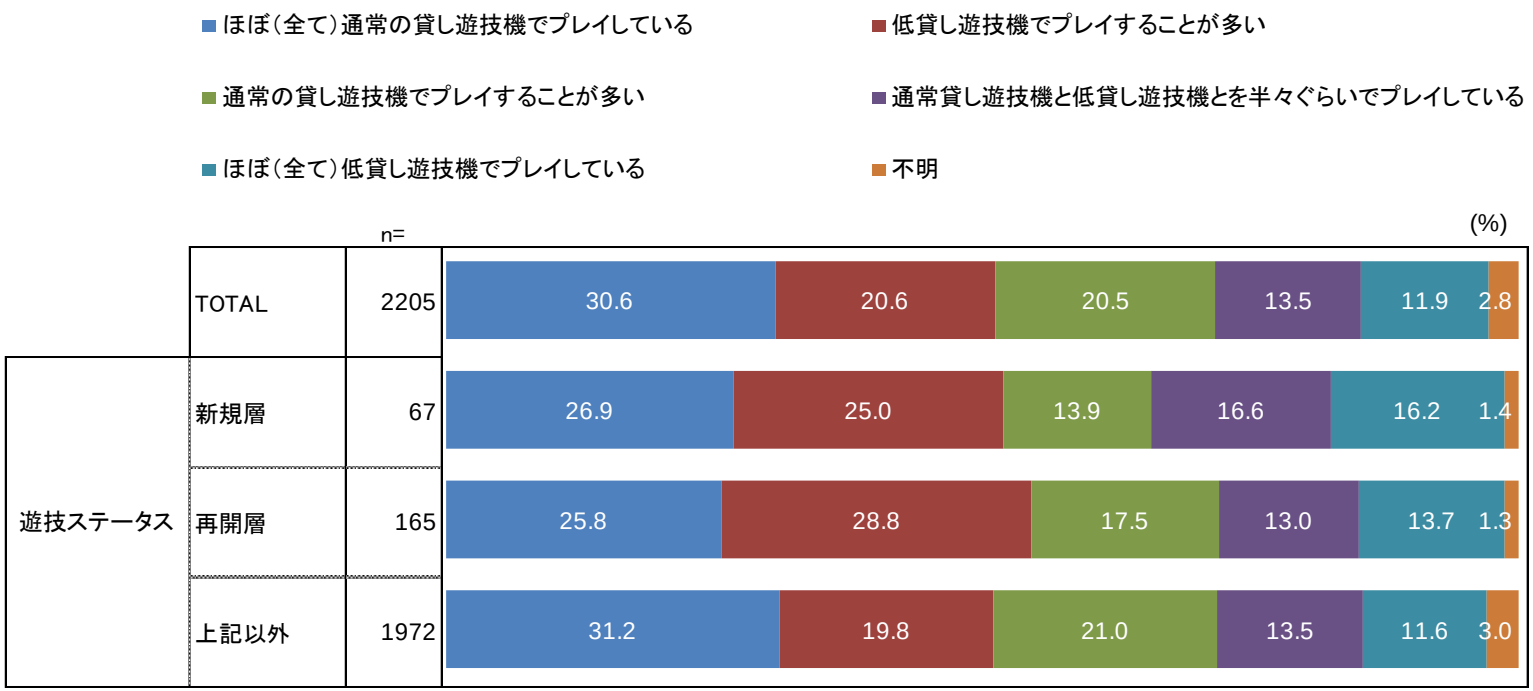
各層のプロフィール　遊技実態4:プレイ機種別

【現遊技層】半数強がパチンコメイン。パチスロメインは2割5分程度。両方半々が2割5分程度
【再開層】現遊技層と同様の傾向
【新規層】パチンコが4割、パチスロメインが3割5分と現遊技層と比べ、パチスロ比率が高い



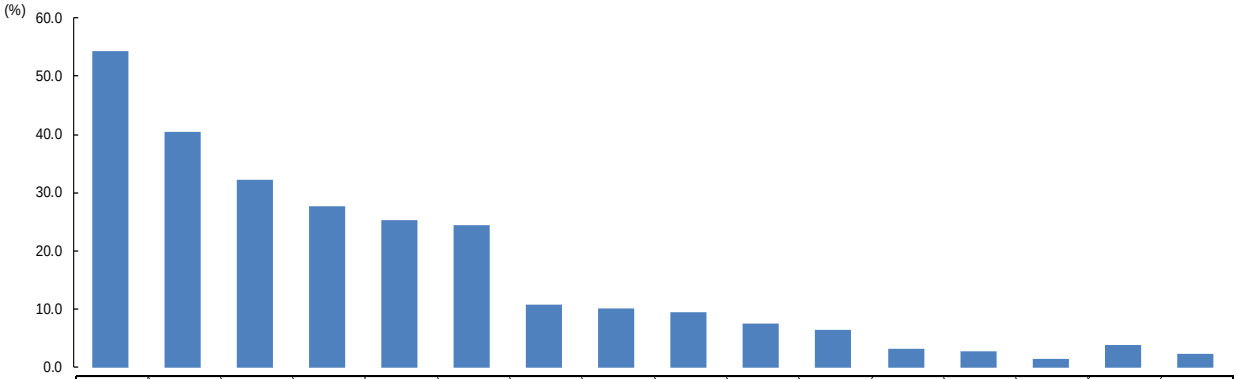
各層のプロフィール　遊技実態5:貸し台タイプ

【現遊技層】通常台メインが半数、低貸し台メインは3割程度で通常台が多い
【再開層】通常台メインも低貸し台メインも4割り程度で、二分
【新規層】通常台メインも低貸し台メインも4割り程度で、二分



各層のプロフィール　意識１:ホール重視点(上位項目)

【現遊技層】ホールへの行きやすさ、ホールの居心地、好きな機種の台数、店員の態度、ホールにある機種の豊富さ
【再開層】ホールへの行きやすさ、ホールの居心地、店員の態度、店舗の綺麗さ、好きな機種の台数
【新規層】ホールへの行きやすさ、機種の豊富さ、好きな機種の台数、店舗の綺麗さ、ホールの居心地、店員の態度



		n=	ホールへの行きやすさ	ホールの居心地の良さ	好きな機種の台数の多さ	店員の対応・態度のよさ	ホールにある機種の種類の豊富さ	店舗のきれいさ	喫煙環境が自分の希望にあっていること	同行者と一緒に楽しめる	データ表示器や各台計数機があること	通常貸し台(または低貸し台のあなたが好きな方)の台数が多いこと	設備(休憩所、ロッカー、充電スペース等)の充実	新装開店や、新台入替が多いこと	景品の質や種類の充実	新装開店や、新台入替等の情報の入手しやすさ	その他	不明
	TOTAL	2205	54.2	40.5	32.1	27.7	25.3	24.5	10.7	10.1	9.4	7.5	6.4	3.1	2.8	1.5	3.9	2.3
遊技ステータス	新規層	67	37.9	25.0	34.1	24.0	30.8	28.4	15.4	17.8	7.5	5.3	12.4	3.1	3.9	0.8	4.4	0.0
	再開層	165	43.9	37.8	28.8	30.3	26.2	29.5	11.8	13.3	7.5	7.3	4.2	1.5	6.3	3.0	3.3	0.8
	上記以外	1972	55.6	41.3	32.4	27.7	25.0	23.9	10.5	9.6	9.6	7.6	6.4	3.2	2.5	1.4	4.0	2.5

※TOTALとの差分にハッチング

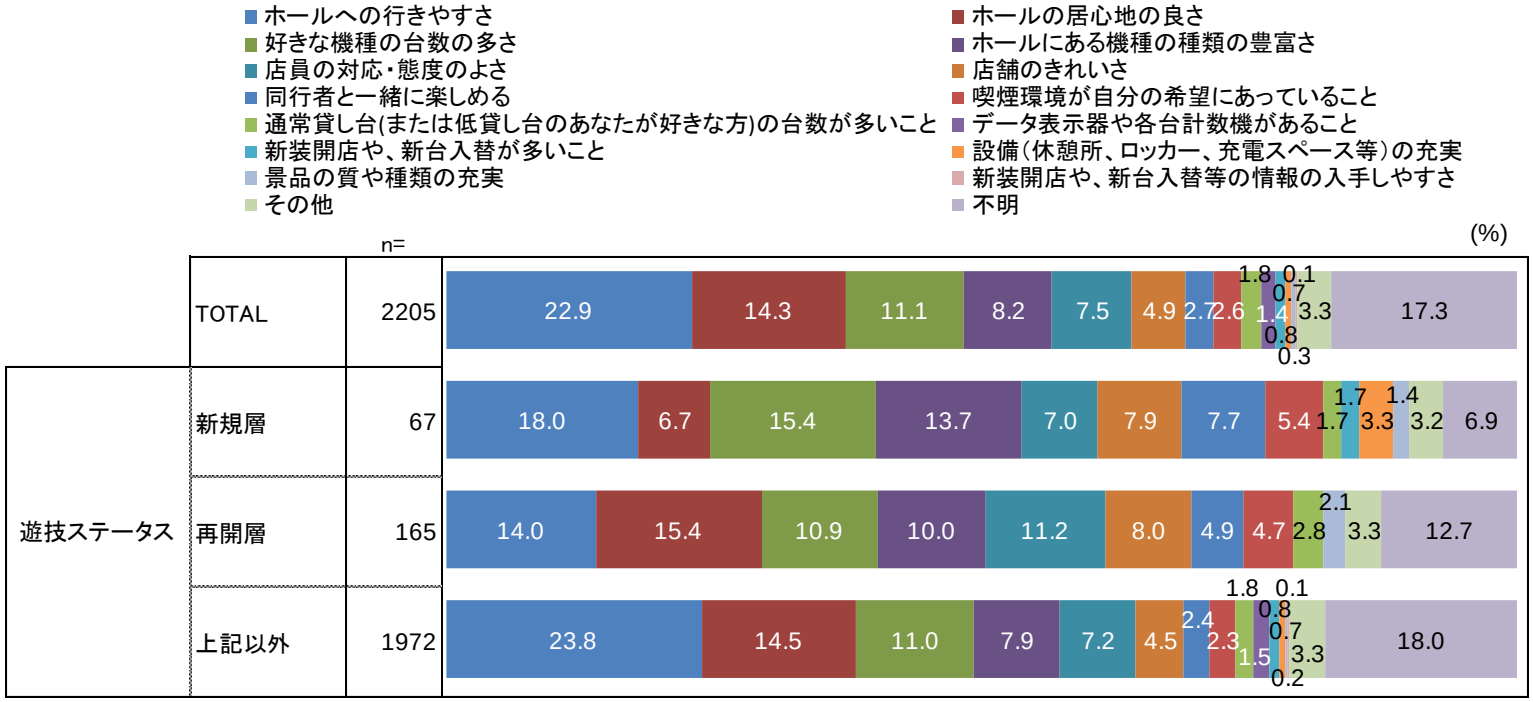
順位ハッチング

	TOTAL	2205	54.2	40.5	32.1	27.7	25.3	24.5	10.7	10.1	9.4	7.5	6.4	3.1	2.8	1.5	3.9	2.3
遊技ステータス	新規層	67	37.9	25.0	34.1	24.0	30.8	28.4	15.4	17.8	7.5	5.3	12.4	3.1	3.9	0.8	4.4	0.0
	再開層	165	43.9	37.8	28.8	30.3	26.2	29.5	11.8	13.3	7.5	7.3	4.2	1.5	6.3	3.0	3.3	0.8
	上記以外	1972	55.6	41.3	32.4	27.7	25.0	23.9	10.5	9.6	9.6	7.6	6.4	3.2	2.5	1.4	4.0	2.5

※上位5位の項目にハッチング

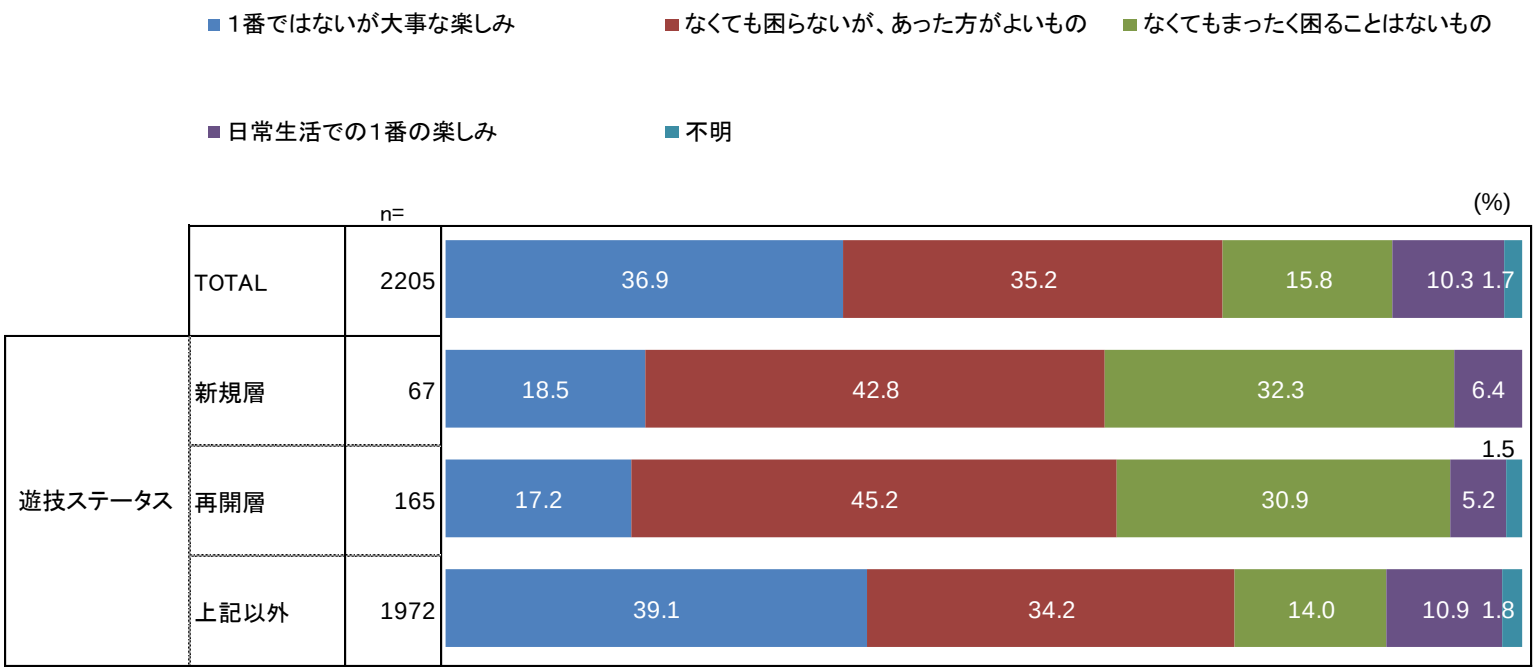
各層のプロフィール　意識１:ホール重視点

【現遊技層】ー
【再開層】ホールへの行きやすさは相対的に低い
【新規層】現遊技者と比べ、設備、同行者と一緒に楽しめるが相対的に高い。
ホールの行きやすさ、ホールの居心地は相対的に低い



各層のプロフィール　意識２：パチンコ・パチスロの存在（あなたにとってどのようなものか）

【現遊技層】なくてもまったく困らないは1割5分
【再開層】なくてもまったく困らないは3割強
【新規層】なくてもまったく困らないは3割強

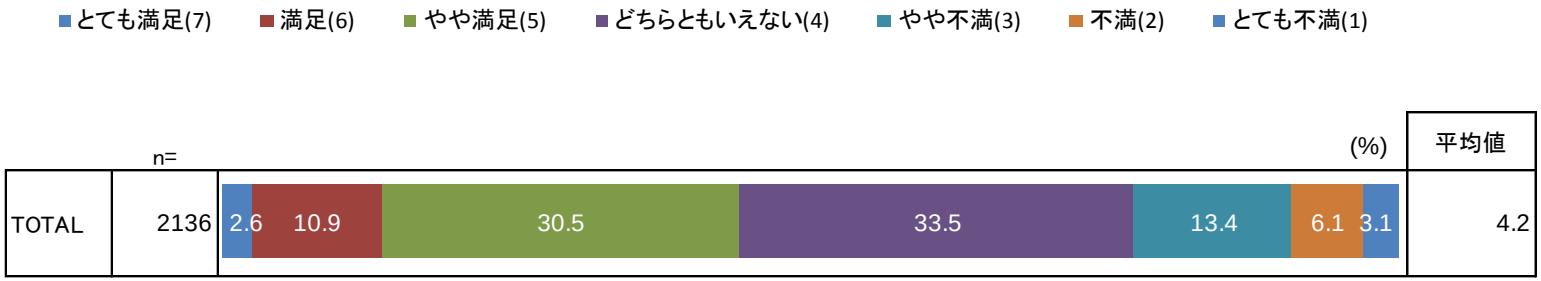


調査結果

現遊技者:離反防止

離反要因　総合満足度

・TOP3では半数近くがポジティブ評価をしているが、BOTTOM2が1割弱存在
TOP2：13.5%　TOP3：44.0%
BOTTOM2：9.2%　BOTTOM3:22.6%

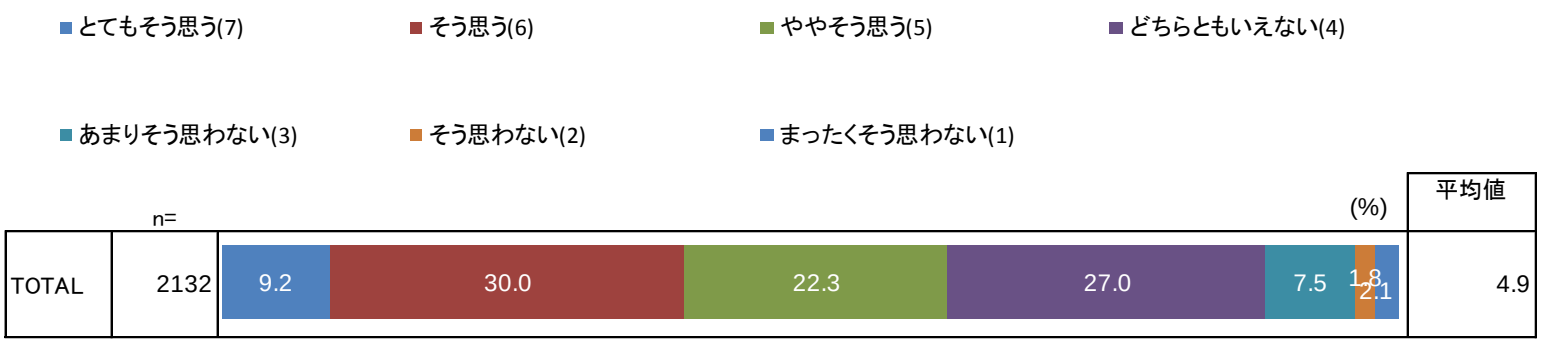


離反要因　継続意向

・満足度と比べて高い　⇒満足度に関係なく継続したい層が一定数存在
TOP2：39.2%　TOP3：61.5%
BOTTOM2：3.9%　BOTTOM3:11.4%

継続意向

※Q.パチンコ・パチスロについて、あなたは今後も続けたいと思いますか。

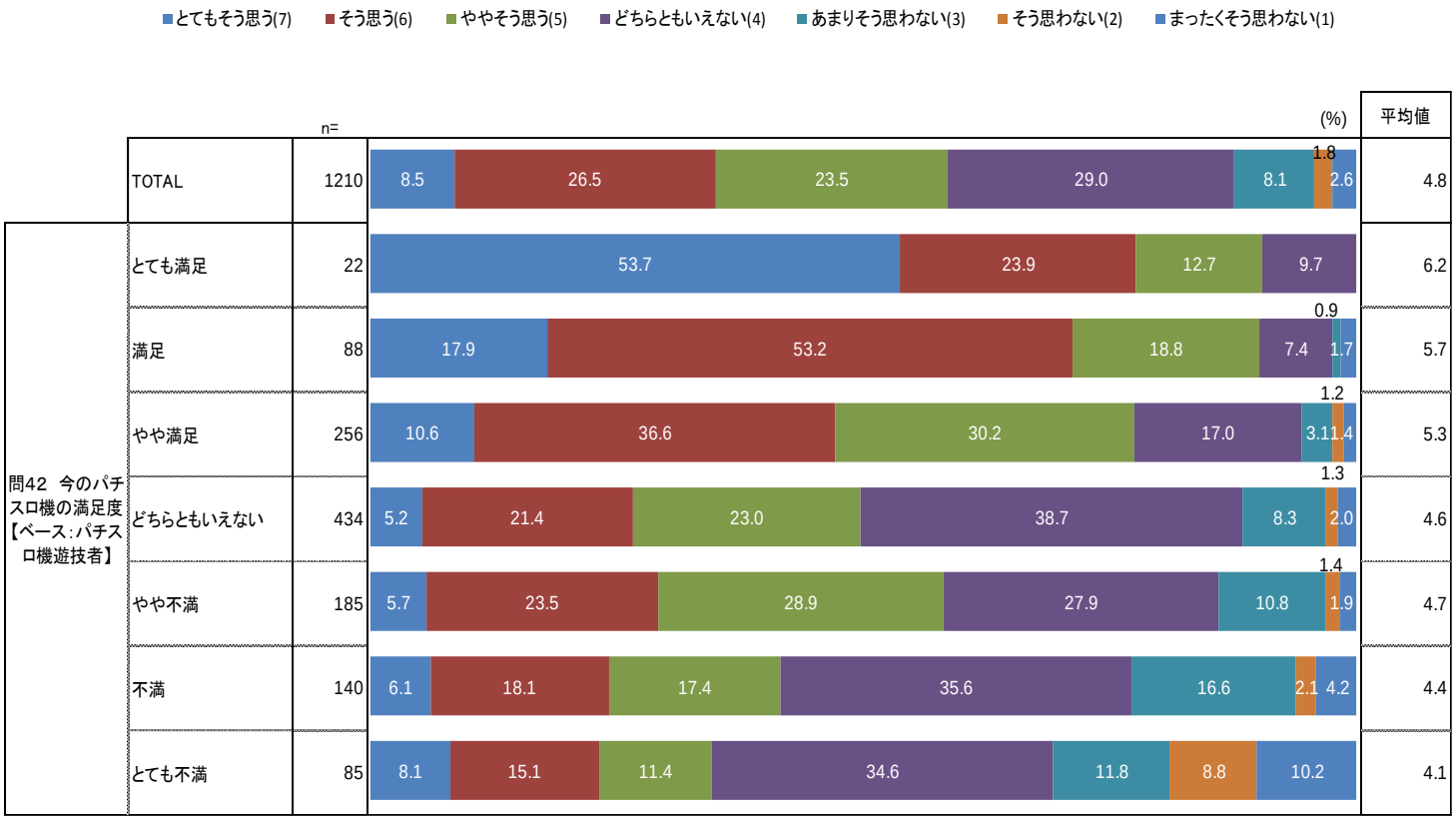


離反要因
継続意向と総合満足度の関係

・「どちらともいえない」以下の満足度で離反リスクは高まる ⇒遊技者の事情も離反要因となりうるが、満足度影響も大きい 満足度BOTTOM1で継続意向ネガティブは3割

継続意向

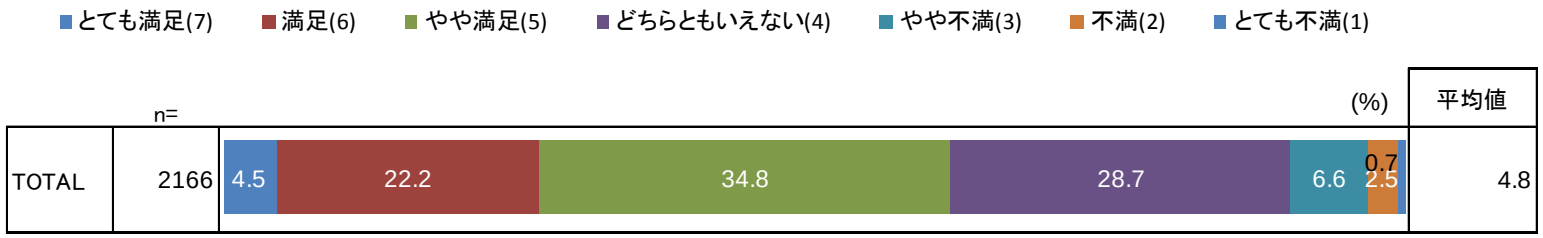
※Q.パチンコ・パチスロについて、あなたは今後も続けたいと思いますか。



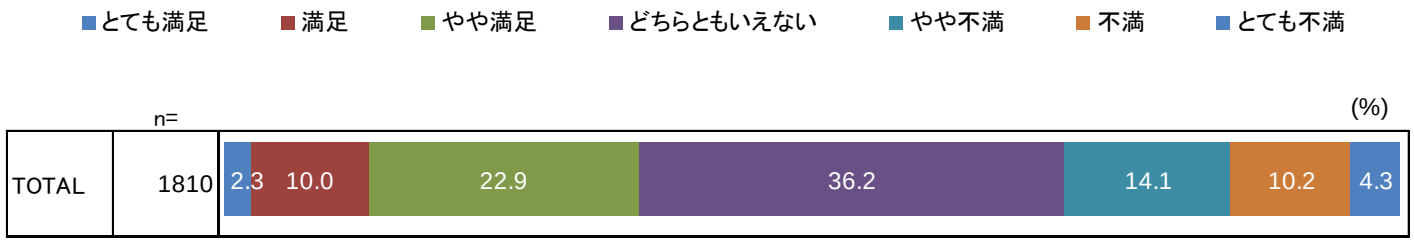
離反要因
要素別満足度　ホール/パチンコ機/パチスロ機

・三要素の中では、相対的にパチンコ機・パチスロ機の満足度が低く、ややパチスロ機の方がより低い
総合満足度への影響も同様の傾向にある

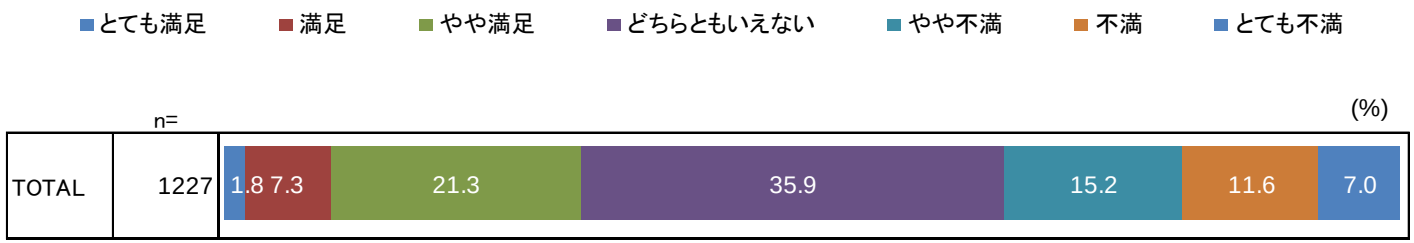
ホール



パチンコ機



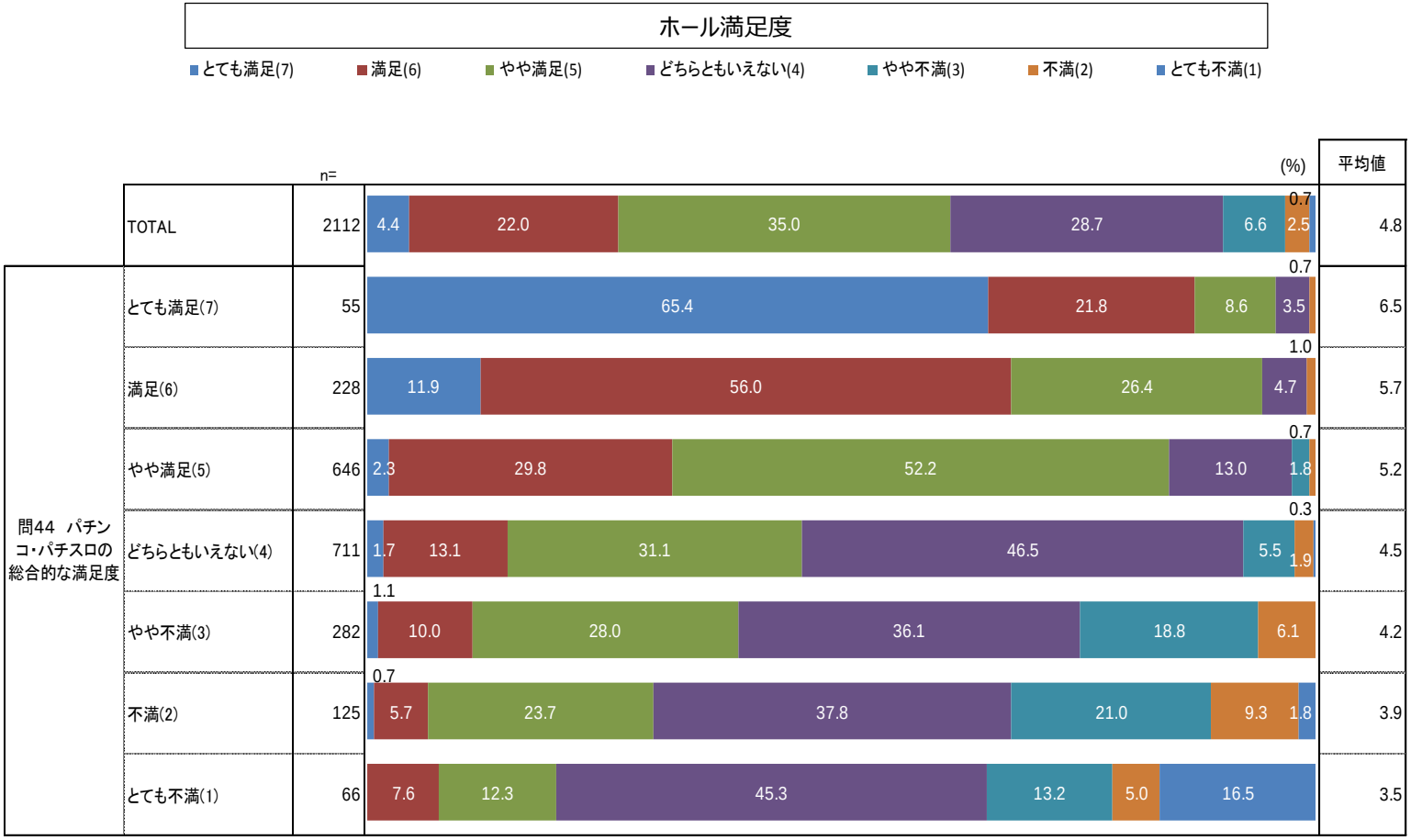
パチスロ機



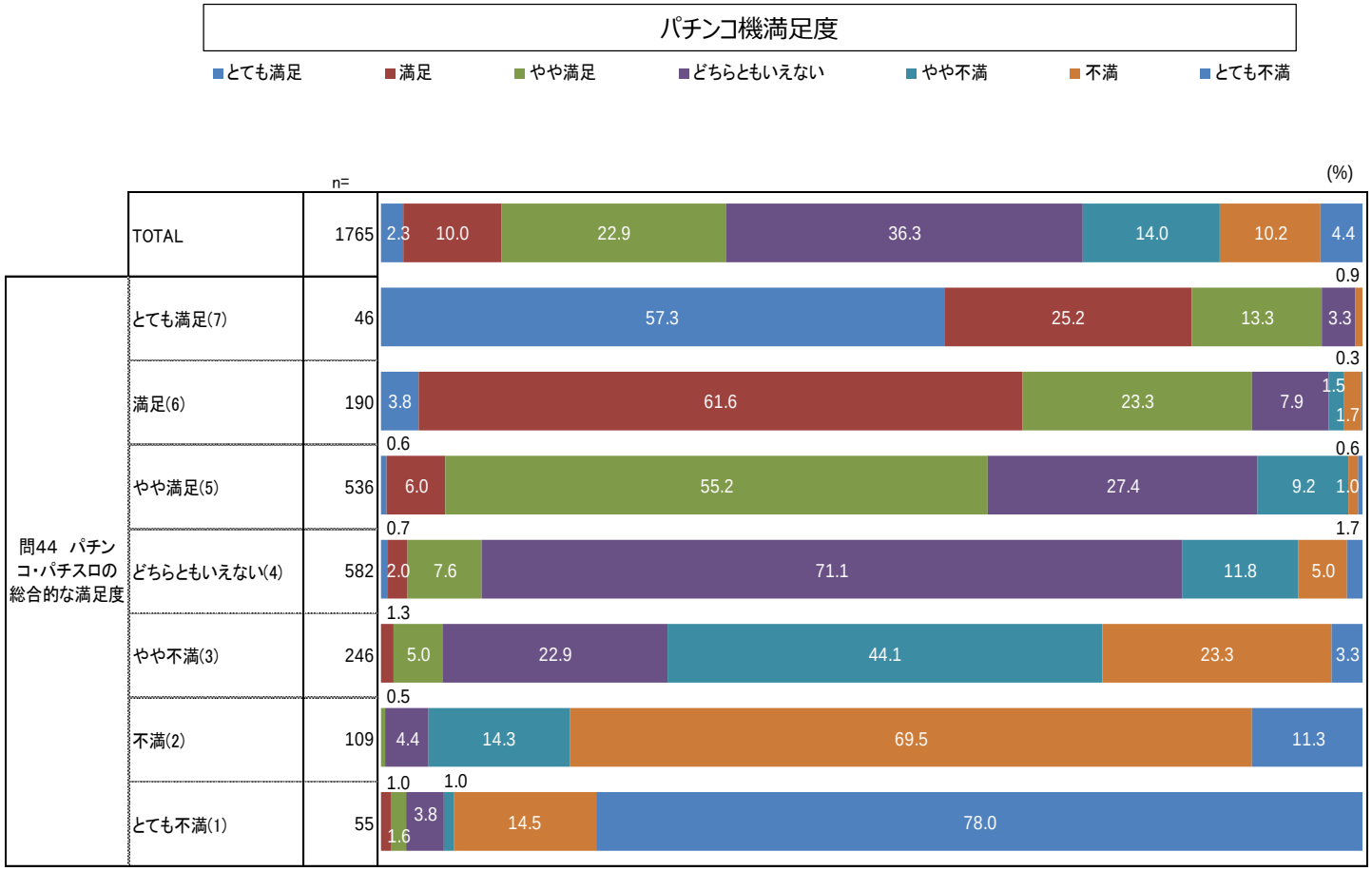
離反要因
要素別満足度の影響：ホール

・三要素の中では、相対的にパチンコ機・パチスロ機の満足度が低く、ややパチスロ機の方がより低い
総合満足度への影響も同様の傾向にある

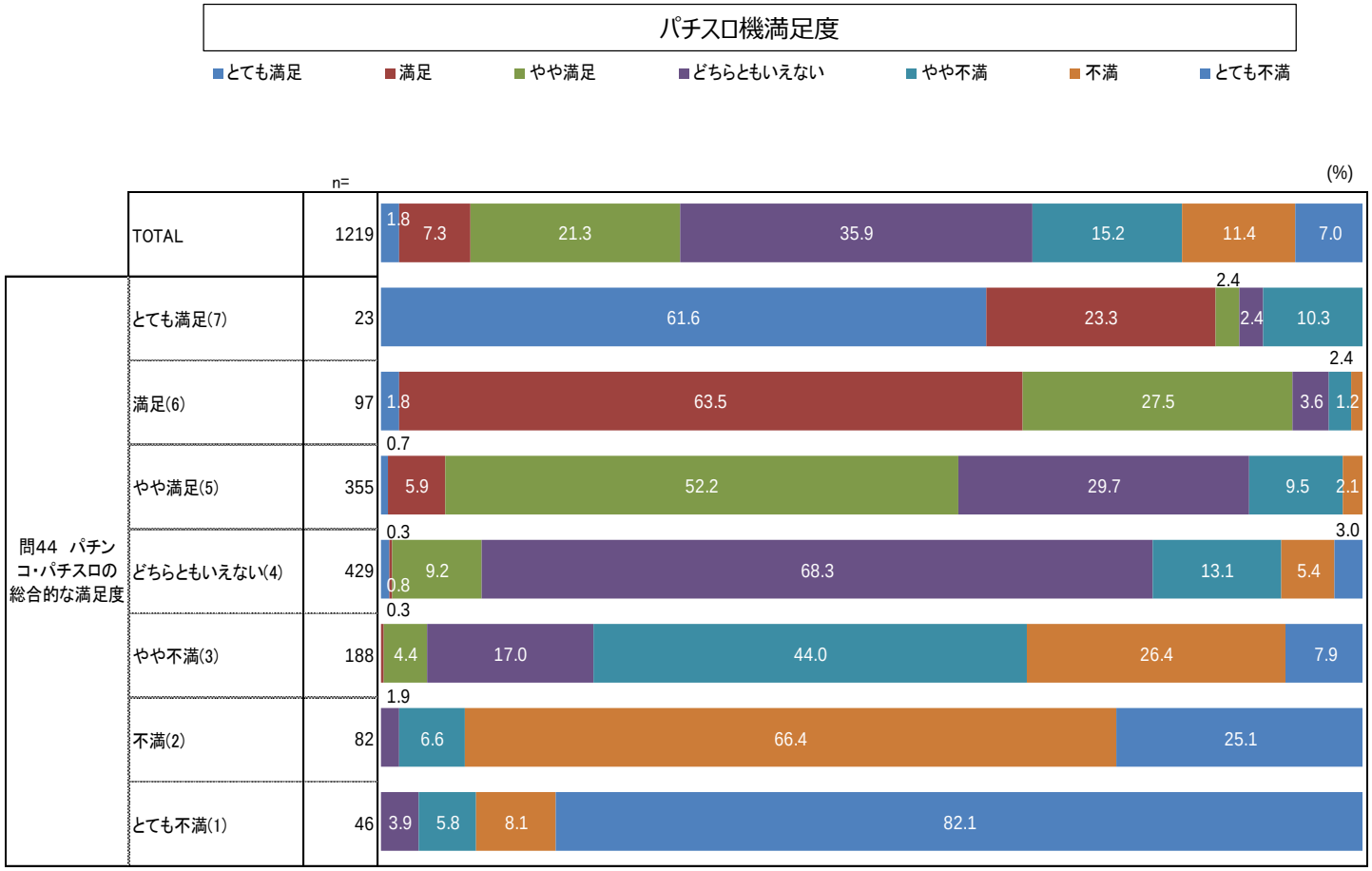
※p54～p56のグラフ（離反要因　要素別満足度の影響）を比較



離反要因
要素別満足度の影響：パチンコ機



離反要因
要素別満足度の影響：パチスロ機



離反要因
属性で見る継続したい層/したくない層（継続意向　遊技頻度別）

・継続意向が低い層は、遊技頻度“低頻度層”
⇒前述、低頻度の遊技者率の低下理由は“低頻度層の離反”である可能性が高い

継続意向

※Q.パチンコ・パチスロについて、あなたは今後も続けたいと思いますか。

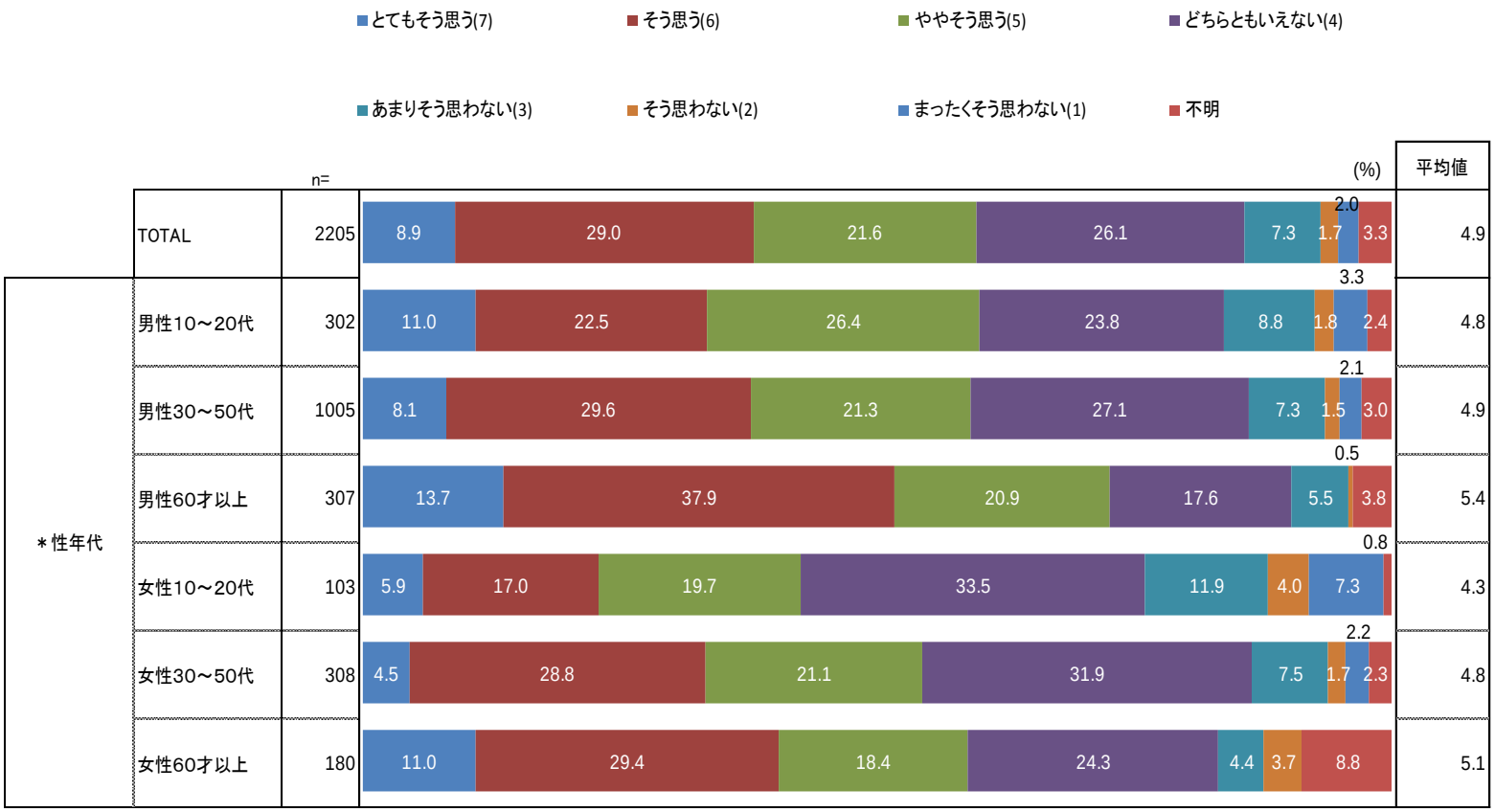
1段目　横%		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		TOTAL	とてもそう思う(7)	そう思う(6)	ややそう思う(5)	どちらともいえない(4)	あまりそう思わない(3)	そう思わない(2)	まったくそう思わない(1)	不明	平均値
0	TOTAL	2205	8.9	29.0	21.6	26.1	7.3	1.7	2.0	3.3	4.9
1	高頻度(週2回以上)	827	15.6	40.8	17.3	16.8	4.0	1.0	1.3	3.3	5.4
2	中頻度(週1回)	693	6.4	27.9	26.0	28.7	6.8	1.3	0.6	2.4	4.9
3	低頻度(月2回以下)	632	3.2	15.9	23.6	34.9	12.2	3.0	4.7	2.3	4.3
4	不明	52	6.5	17.3	7.4	29.7	7.4	2.5	0.8	28.3	4.7

離反要因
属性で見る継続したい層/したくない層（継続意向　性年代別）

・継続意向が高い層：高齢層（60才以上）
　継続意向が低い層：女性10～20代（相対的に非意向者が多い）

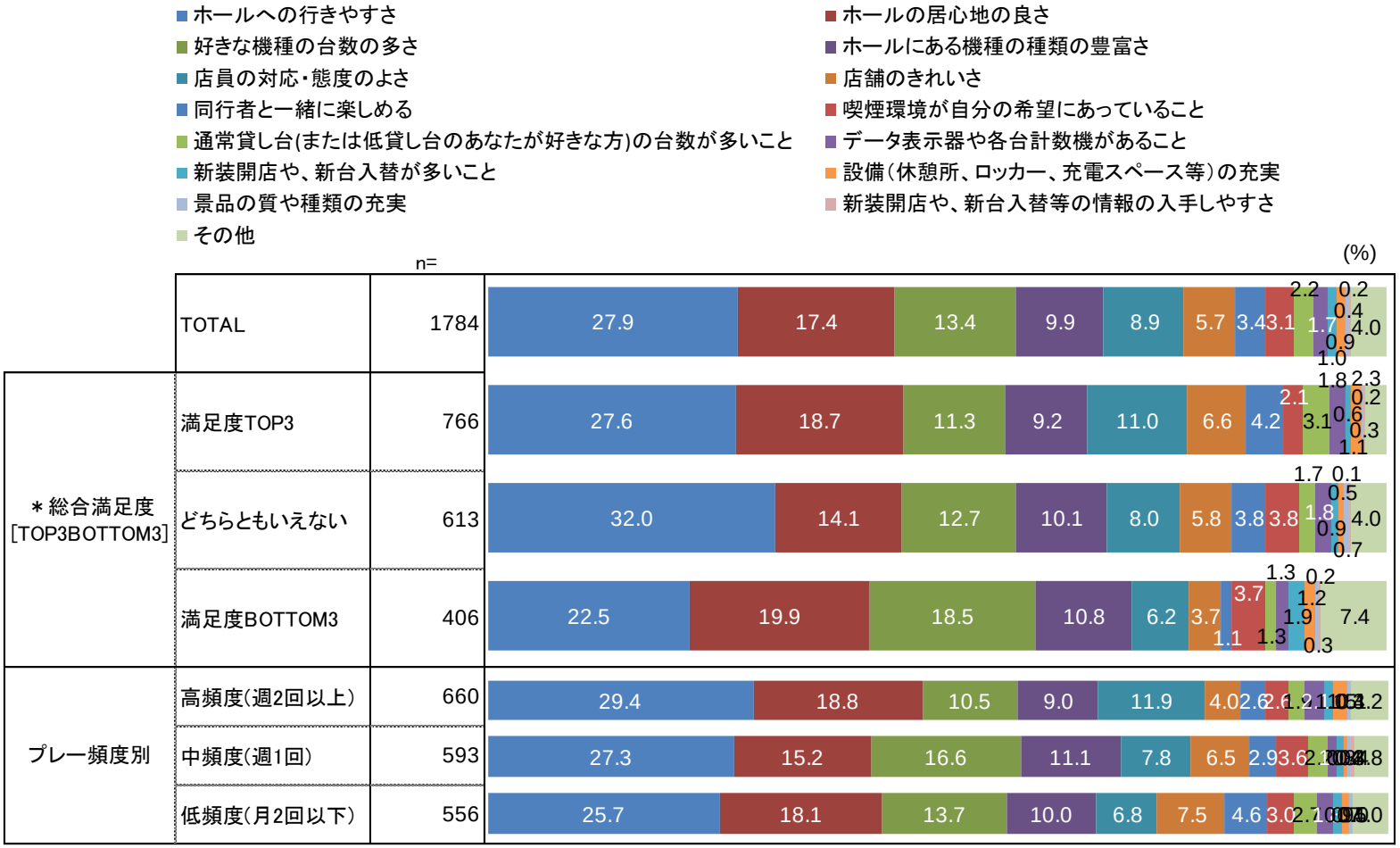
継続意向

※Q.パチンコ・パチスロについて、あなたは今後も続けたいと思いますか。



ホール満足度への影響要因
満足層/不満層の重視点の違い：最も重視するもの

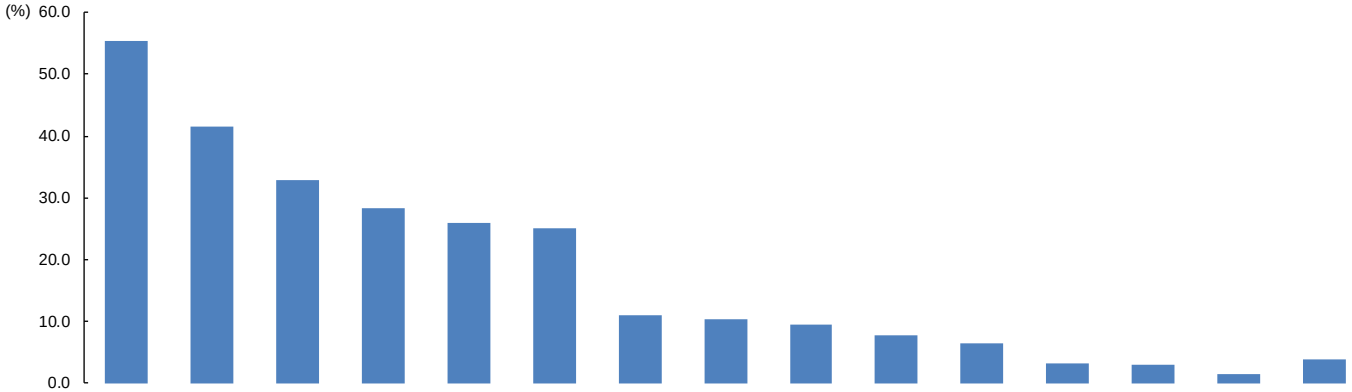
・不満層では、ホールへの行きやすさが最も高く、次いで、ホールの居心地の良さ、好きな機種の台数の多さ（共に2割程度）



ホール満足度への影響要因
満足層/不満層の重視点の違い：重視するもの(複数回答)

・全体と比べ、いくつかの項目で重視が低めだが、全体傾向は大きく変わらない

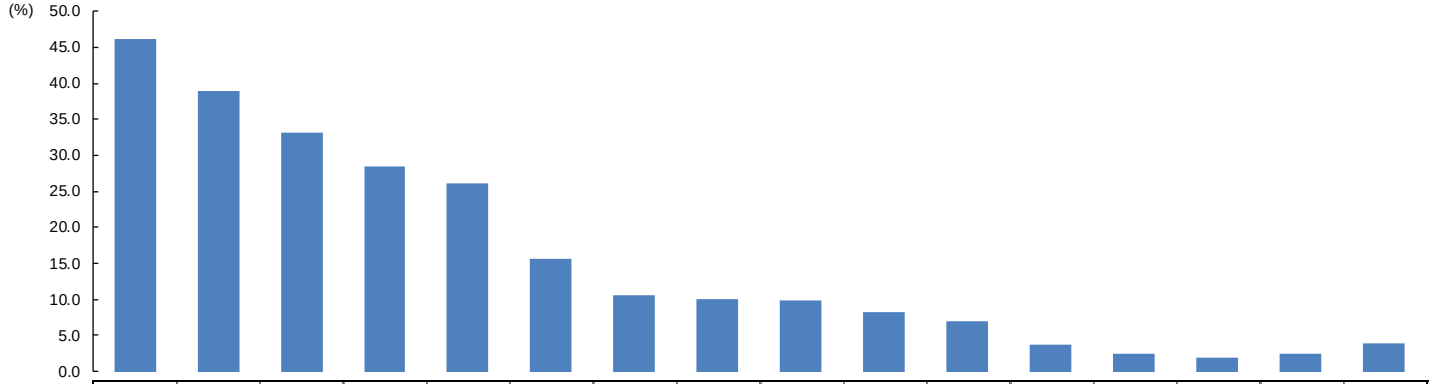
【全体で重視が高いもの】
ホールの居心地の良さ、ホールにある機種の種類の豊富さ、好きな機種の台数の多さ、
店員の対応・態度のよさ



		n=	ホールへの行きやすさ	ホールの居心地の良さ	好きな機種の台数の多さ	店員の対応・態度のよさ	ホールにある機種の種類の豊富さ	店舗のきれいさ	喫煙環境が自分の希望にあっていること	同行者と一緒に楽しめる	データ表示器や各台計数機があること	通常貸し台(または低貸し台のあなたが好きな方)の台数が多いこと	設備(休憩所、ロッカー、充電スペース等)の充実	新装開店や、新台入替が多いこと	景品の質や種類の充実	新装開店や、新台入替等の情報の入手しやすさ	その他
	TOTAL	2139	55.3	41.6	32.9	28.4	26.0	25.0	10.9	10.4	9.5	7.7	6.5	3.1	2.9	1.5	3.9
＊ホール満足度[TOP3BOTTOM3]	満足度TOP3	1315	57.8	44.7	31.7	31.3	25.2	27.4	11.7	10.4	10.0	8.2	6.6	3.1	2.3	1.1	3.6
	どちらともいえない	615	52.1	36.9	34.4	22.4	28.1	22.9	10.1	10.2	8.6	6.7	6.3	2.6	3.7	2.2	4.0
	満足度BOTTOM3	209	49.6	35.2	36.7	27.7	25.2	16.5	7.8	11.1	8.8	7.9	6.7	4.4	3.9	1.6	5.6
プレー頻度別	高頻度(週2回以上)	818	57.0	44.1	29.8	34.5	23.4	22.6	11.7	9.1	9.3	7.6	7.9	3.7	2.6	1.5	4.4
	中頻度(週1回)	685	55.6	39.3	38.2	25.7	27.6	25.3	11.1	9.2	11.4	9.5	5.7	3.0	3.1	1.9	3.8
	低頻度(月2回以下)	629	53.4	40.6	31.4	22.4	27.1	27.8	10.1	13.3	8.0	6.0	5.9	2.7	3.1	1.1	3.8

ホール満足度への影響要因　ホール満足点

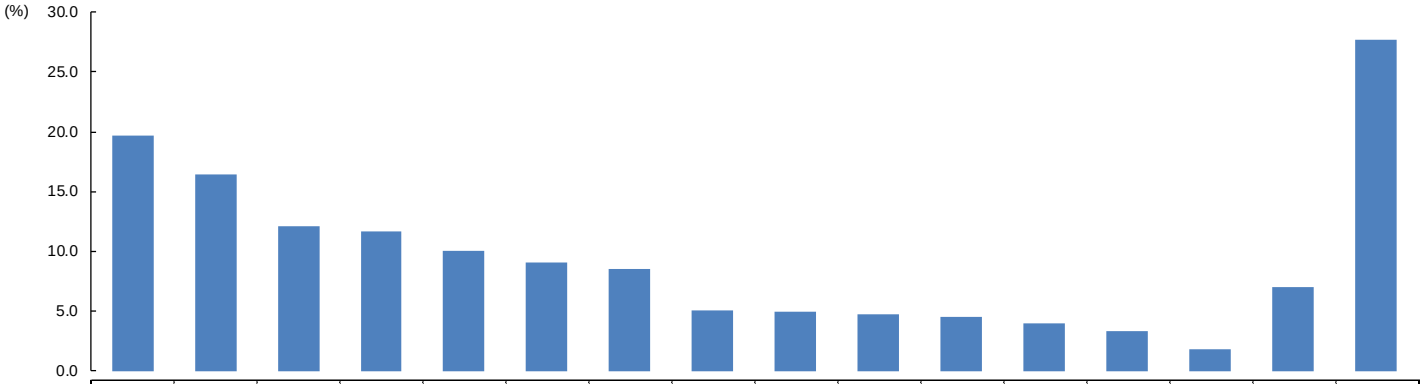
・満足層：ホールの居心地、店員の対応・態度



		n=	立地や駐車場の関係でホールに行きやすい	ホールの居心地が良い	好きな機種の台数が多い	店員の対応・態度がよい	店舗がきれい	ホールにある機種の種類が豊富	データ表示器や各台計数機がある	喫煙環境が自分の希望にあっている	同行者と一緒に楽しめる・楽しみやすい	通常貸し台(または低貸し台のあなたが好きな方)の台数が多い	設備(休憩所、ロッカー、充電スペース等)が充実している	景品の質や種類が充実している	新装開店や、新台入替が多い	新装開店や、新台入替等の情報を入手しやすい	その他	満足な点はない
	TOTAL	2149	46.1	38.9	33.2	28.4	26.1	15.6	10.6	10.1	9.9	8.2	6.9	3.8	2.5	1.9	2.5	3.9
＊ホール満足度[TOP3BOTTOM3]	満足度TOP3	1321	47.9	45.6	33.6	34.8	29.3	17.8	11.1	11.6	10.5	8.8	8.1	3.9	2.9	2.1	2.1	1.0
	どちらともいえない	616	41.8	30.2	32.4	18.8	22.1	11.6	9.4	8.0	8.4	6.9	4.0	3.8	1.7	1.6	3.0	8.3
	満足度BOTTOM3	212	47.0	22.3	33.1	16.0	17.9	13.3	11.2	6.4	10.5	8.7	7.4	2.7	2.7	1.3	3.4	9.1
プレー頻度別	高頻度(週2回以上)	816	50.3	43.6	30.9	37.7	24.9	15.5	10.0	11.1	9.6	8.5	6.9	3.9	3.5	2.1	2.7	3.3
	中頻度(週1回)	684	45.2	39.5	37.7	26.4	25.6	16.1	11.3	10.4	8.9	9.2	8.3	3.7	2.2	1.8	3.0	3.0
	低頻度(月2回以下)	627	42.9	31.2	32.4	18.6	27.9	15.3	10.3	9.0	11.0	7.0	5.5	3.8	1.6	1.3	1.8	5.7

ホール満足度への影響要因　ホール不満点

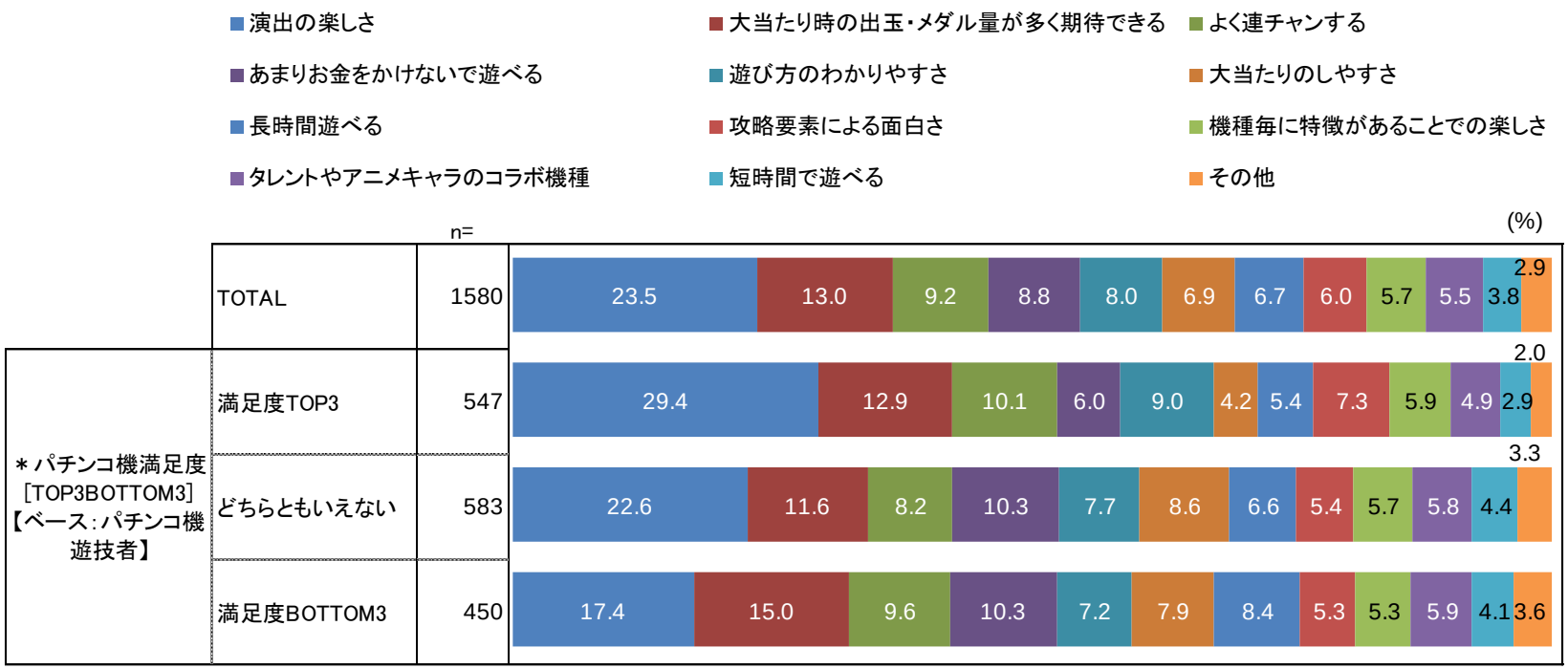
・不満層：好きな機種の台数が少ない、店員の対応・態度がよくない
※好きな機種の台数は満足層においても高め



		n=	好きな機種の台数が少ない	店員の対応・態度がよくない	喫煙環境が自分の希望にあっていない	ホールの居心地が良くない	店舗がきれいではない	ホールにある機種の種類が少ない	立地や駐車場の関係でホールに行きにくい	通常貸し台(または低貸し台のあなたが好きな方)の台数が少ない	景品の質や種類が充実していない	データ表示器や各台計数機がない	同行者と一緒に楽しめない・楽しみにくい	設備(休憩所、ロッカー、充電スペース等)が充実していない	新装開店や、新台入替が少ない	新装開店や、新台入替等の情報を入手しにくい	その他	不満な点はない
	TOTAL	2046	19.7	16.4	12.1	11.7	10.0	9.1	8.5	5.0	4.9	4.7	4.5	4.0	3.3	1.8	7.0	27.7
＊ホール満足度[TOP3BOTTOM3]	満足度TOP3	1256	16.8	12.2	12.8	9.5	8.8	7.9	8.6	4.8	5.1	4.8	3.6	3.9	3.4	1.7	4.5	34.4
	どちらともいえない	593	24.8	19.4	9.7	14.0	12.4	11.3	8.4	6.2	4.6	4.9	5.9	4.2	3.2	2.3	8.8	20.2
	満足度BOTTOM3	198	23.4	34.5	14.3	18.0	10.4	10.6	8.0	2.7	4.8	3.6	5.9	4.0	3.0	0.6	17.6	7.4
プレー頻度別	高頻度(週2回以上)	765	18.5	12.6	12.9	11.0	8.4	8.2	7.5	4.4	3.7	4.3	3.2	3.8	4.4	1.9	9.8	30.8
	中頻度(週1回)	655	22.0	15.6	11.1	10.1	10.4	10.6	8.2	6.2	4.9	5.9	5.2	3.4	2.9	2.3	5.8	25.8
	低頻度(月2回以下)	608	18.5	22.3	12.3	14.5	11.7	8.7	10.0	4.7	6.4	4.0	5.4	5.1	2.3	1.1	4.0	26.0

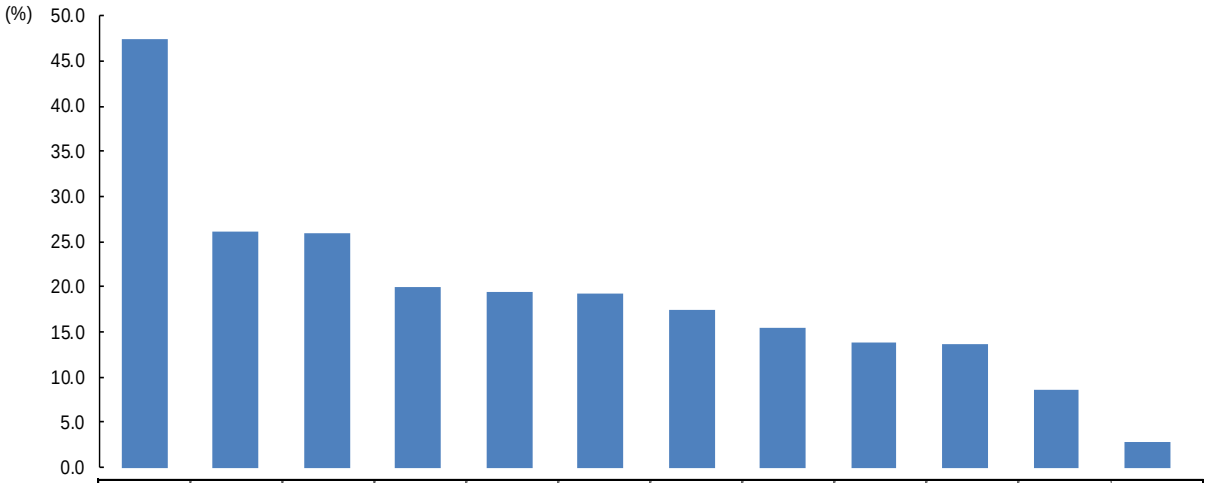
パチンコ満足度への影響要因
満足層/不満層の重視点の違い：最も重視するもの

・いずれの層も「演出の楽しさ」、「出玉の量」が高い
ただし、不満層では相対的に「演出の楽しさ」はやや低めで、「出玉の量」がやや高め



パチンコ満足度への影響要因
満足層/不満層の重視点の違い：重視するもの(複数回答)

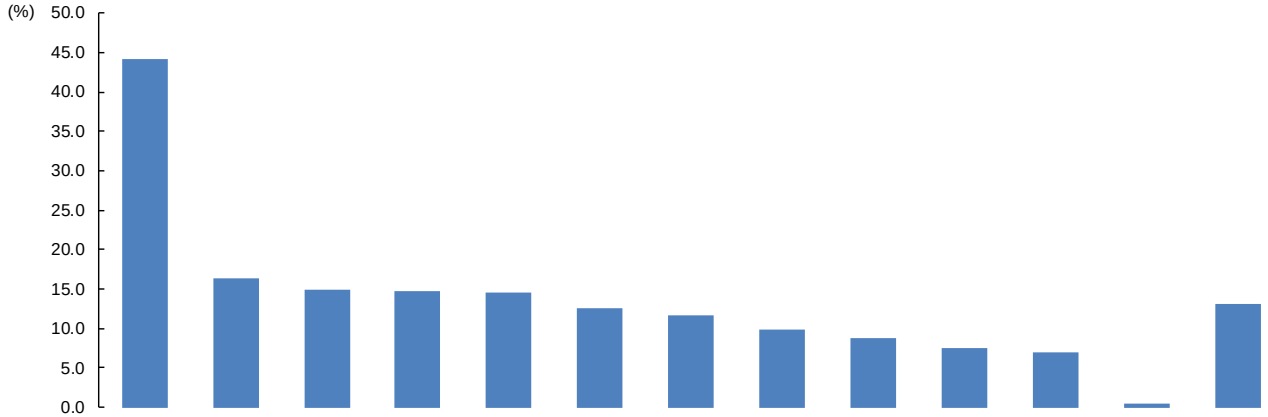
・いずれの層も「演出の楽しさ」、「出玉の量」、「よく連チャンする」が高い
不満層に特徴的な重視点はない



		n=	演出の楽しさ	大当たり時の出玉・メダル量が多く期待できる	よく連チャンする	遊び方のわかりやすさ	あまりお金をかけないで遊べる	大当たりのしやすさ	長時間遊べる	タレントやアニメキャラのコラボ機種	機種毎に特徴があることでの楽しさ	攻略要素による面白さ	短時間で遊べる	その他
	TOTAL	1788	47.4	26.1	26.0	19.9	19.4	19.3	17.4	15.4	13.9	13.6	8.6	2.8
＊パチンコ機満足度［TOP3BOTTOM3］【ベース：パチンコ機遊技者】	満足度TOP3	632	50.7	26.0	26.4	23.1	14.6	16.0	15.2	14.7	14.9	15.5	7.0	2.0
	どちらともいえない	645	46.1	25.3	23.6	17.7	22.1	20.8	15.6	15.4	12.5	12.5	8.5	3.1
	満足度BOTTOM3	512	45.0	27.4	28.5	18.6	21.8	21.4	22.2	16.4	14.2	12.7	10.6	3.3

パチンコ満足度への影響要因　パチンコ機満足点

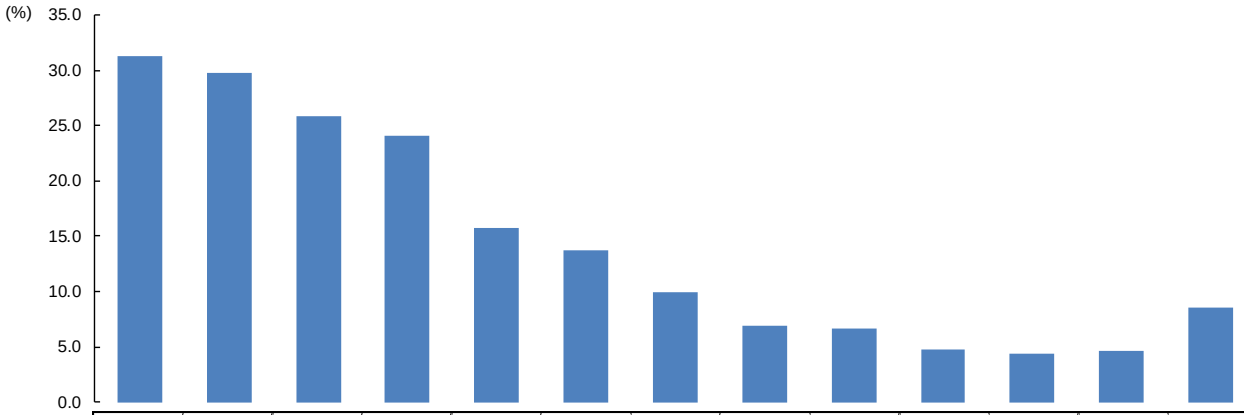
・満足層：「演出の楽しさ」



		n=	演出が楽しい	タレントやアニメキャラのコラボ機種	遊び方がわかりやすい	よく連チャンする	機種毎に特徴があって楽しめる	大当たり時の出玉が多く期待できる	長時間遊べる	あまりお金をかけないで遊べる	短時間で遊べる	大当たりしやすい	攻略要素が強くて面白い	その他	満足な点はない
	TOTAL	1798	44.2	16.3	14.9	14.8	14.5	12.5	11.7	9.9	8.8	7.5	6.9	0.5	13.1
＊パチンコ機満足度［TOP3BOTTOM3］【ベース：パチンコ機遊技者】	満足度TOP3	634	56.4	19.1	20.4	21.7	19.4	15.6	15.2	12.5	10.1	11.6	12.3	0.0	1.7
	どちらともいえない	651	43.1	14.9	13.7	11.3	12.9	11.6	10.2	9.3	10.2	5.6	4.4	0.5	11.2
	満足度BOTTOM3	513	30.4	14.8	9.5	10.6	10.6	9.8	9.3	7.2	5.6	5.0	3.5	1.0	29.3
プレー頻度別	高頻度(週2回以上)	680	42.1	11.3	20.2	17.1	16.9	13.5	14.4	9.9	9.0	8.8	9.7	0.2	13.0
	中頻度(週1回)	584	45.4	17.2	12.2	14.3	13.2	14.7	11.0	8.6	8.6	6.3	6.8	1.0	11.6
	低頻度(月2回以下)	507	46.5	22.5	11.7	12.1	12.6	8.9	9.1	10.5	8.5	7.3	3.8	0.0	15.0

パチンコ満足度への影響要因　パチンコ機不満点

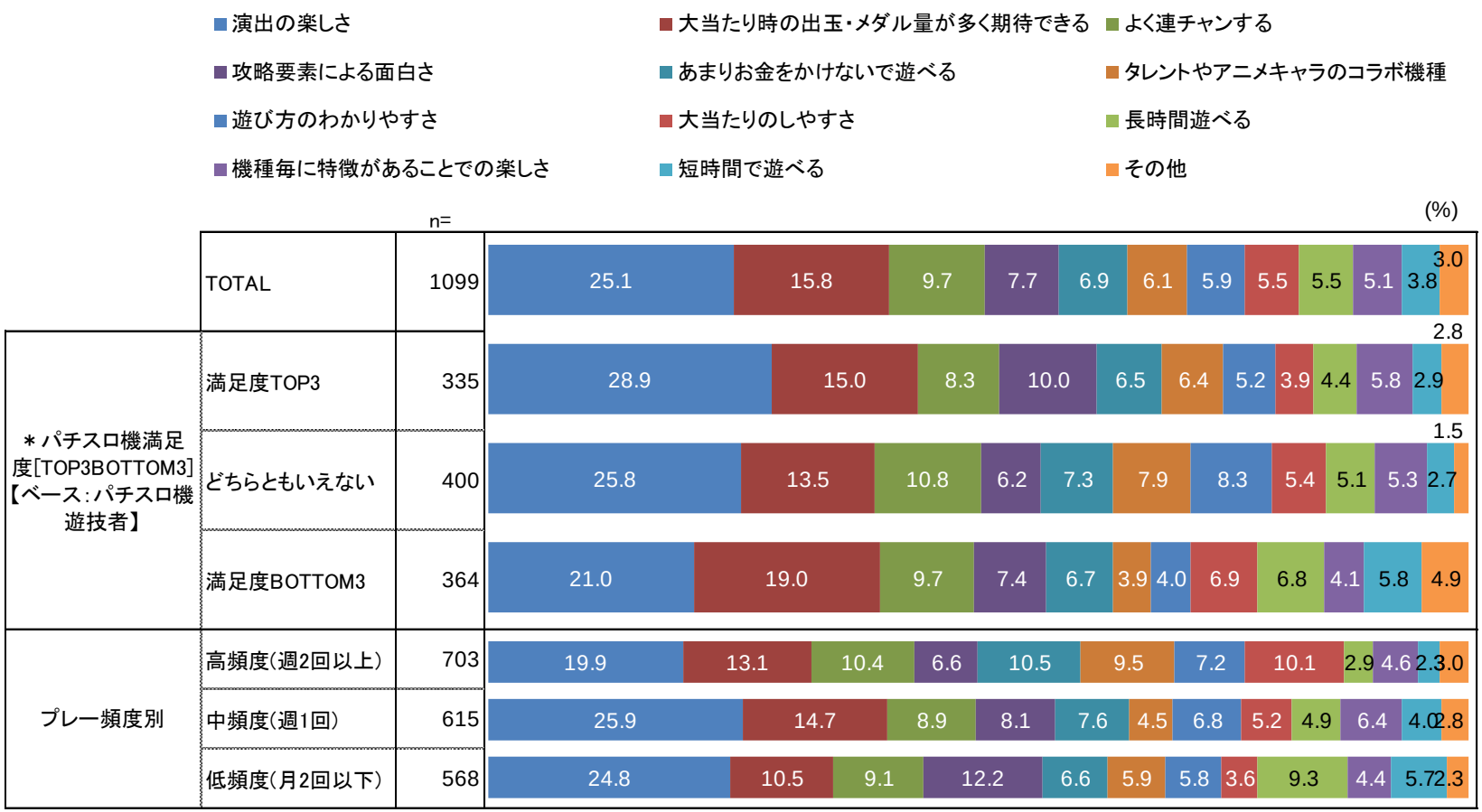
・不満層：「大当たりしにくい」「あまり連チャンしない」「長時間遊べない」「あまりお金をかけず遊べない」がいずれも3割5分以上で高く、且つ他層と比べても高い
他に、他層と比べて「演出が楽しくない」「出玉の量」が高く、いずれも2割程度



		n=	あまり連チャンしない	大当たりしにくい	あまりお金をかけずに遊ぶことができない	長時間遊べない	大当たり時の出玉が多く期待できない	遊び方がわかりにくい	演出が楽しくない	攻略要素が弱くて面白みに欠ける	短時間で遊べない	機種毎に特徴があってどれもあまり変わらない	タレントやアニメキャラのコラボ機種	その他	不満な点はない
	TOTAL	1787	31.3	29.8	25.8	24.1	15.8	13.7	10.0	6.9	6.7	4.7	4.4	4.6	8.6
＊パチンコ機満足度［TOP3BOTTOM3］【ベース：パチンコ機遊技者】	満足度TOP3	628	24.2	20.6	18.9	16.5	9.1	9.9	4.7	5.2	3.5	4.1	5.2	3.3	17.6
	どちらともいえない	643	31.2	27.6	25.4	22.6	15.2	15.8	8.9	6.3	7.6	5.3	3.9	3.7	6.5
	満足度BOTTOM3	515	39.9	43.6	34.7	35.2	24.8	15.7	17.7	9.6	9.6	4.5	4.1	7.5	0.5
プレー頻度別	高頻度(週2回以上)	673	29.5	29.8	25.4	23.0	17.2	11.1	9.2	5.5	4.6	3.6	4.5	5.0	11.2
	中頻度(週1回)	584	33.3	30.5	25.7	24.5	16.8	13.4	10.2	9.0	8.2	4.9	3.5	5.5	6.4
	低頻度(月2回以下)	504	31.1	29.3	26.2	24.9	13.4	18.3	10.3	6.2	7.7	5.9	5.5	3.2	7.9

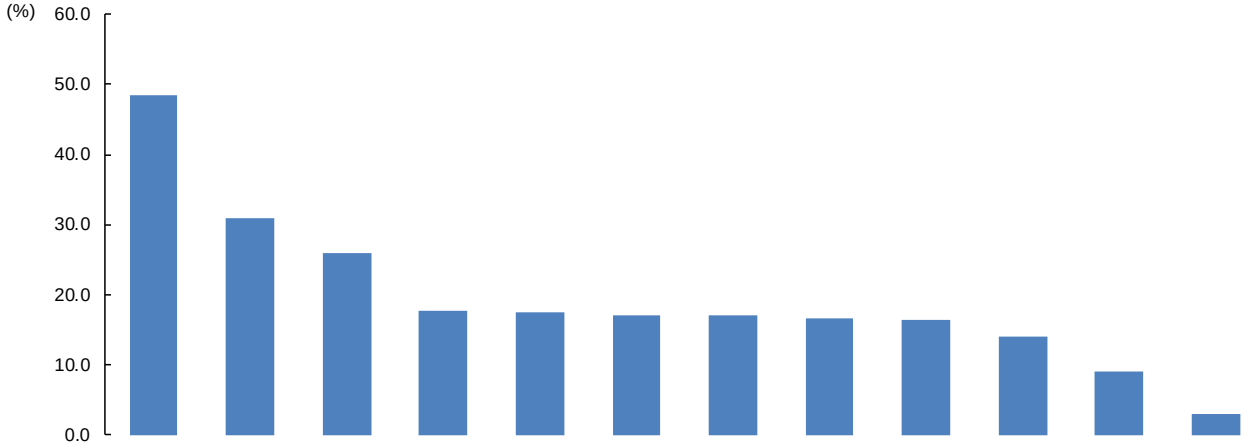
パチスロ満足度への影響要因
満足層/不満層の重視点の違い：最も重視するもの

・※パチンコ同様だが、「出玉の量」重視はパチンコよりも高い



パチスロ満足度への影響要因
満足層/不満層の重視点の違い：重視するもの(複数回答)

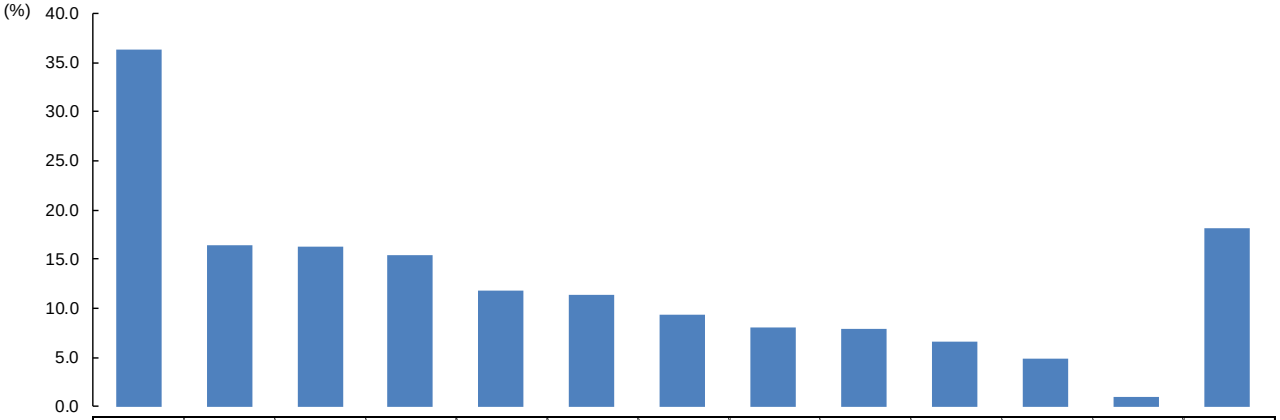
・※パチンコ同様だが、「出玉の量」重視はパチンコよりも高い



		n=	演出の楽しさ	大当たり時の出玉・メダル量が多く期待できる	よく連チャンする	大当たりのしやすさ	長時間遊べる	遊び方のわかりやすさ	攻略要素による面白さ	タレントやアニメキャラのコラボ機種	あまりお金をかけないで遊べる	機種毎に特徴があることでの楽しさ	短時間で遊べる	その他
	TOTAL	1224	48.4	30.9	26.0	17.7	17.5	17.1	17.0	16.7	16.3	14.0	9.0	3.0
＊パチスロ機満足度［TOP3BOTTOM3］【ベース：パチスロ機遊技者】	満足度TOP3	372	49.4	29.4	23.9	15.7	14.4	16.9	21.3	17.4	12.4	15.2	9.1	3.1
	どちらともいえない	440	49.9	29.4	27.1	18.6	16.4	20.7	14.6	19.1	19.0	14.0	5.8	1.6
	満足度BOTTOM3	412	46.0	33.7	26.8	18.5	21.5	13.3	15.7	13.3	17.0	13.0	12.4	4.6
プレー頻度別	高頻度(週2回以上)	824	42.8	29.4	24.7	21.8	19.8	16.2	20.9	9.2	17.9	12.8	6.5	2.9
	中頻度(週1回)	690	50.3	23.8	29.0	21.0	18.5	17.1	15.9	15.7	14.4	15.7	9.7	2.6
	低頻度(月2回以下)	631	46.5	23.9	23.1	18.5	18.5	23.2	15.6	20.6	8.2	10.0	10.1	2.2

パチスロ満足度への影響要因　パチスロ機満足点

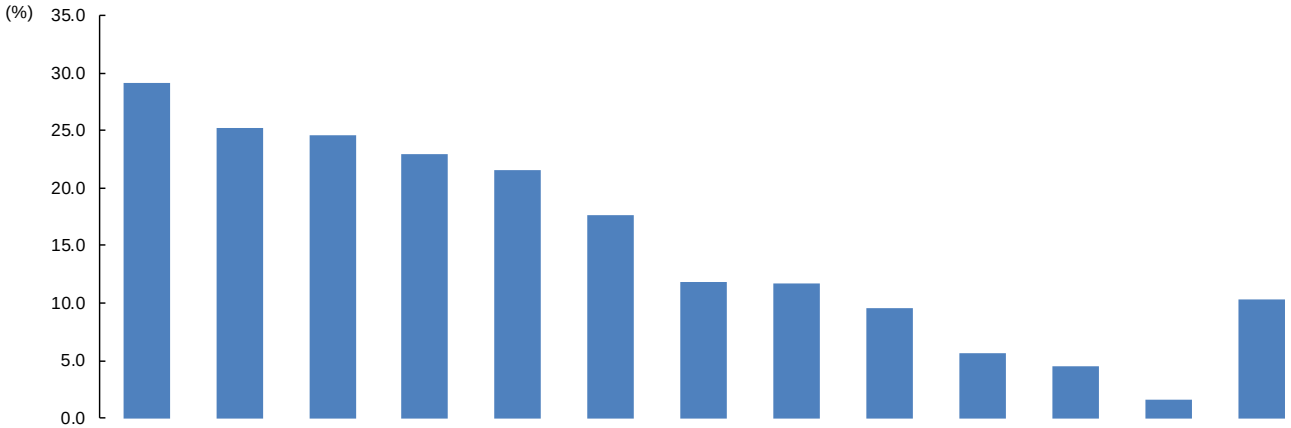
・満足層：「演出が楽しい」、「攻略要素が強くて面白い」、「機種ごとに特徴があって楽しめる」、「長時間楽しめる」



		n=	演出が楽しい	タレントやアニメキャラのコラボ機種	機種毎に特徴があって楽しめる	攻略要素が強くて面白い	遊び方がわかりやすい	長時間遊べる	よく連チャンする	短時間で遊べる	大当たり時のメダル量が多く期待できる	大当たりしやすい	あまりお金をかけないで遊べる	その他	満足な点はない
	TOTAL	1216	36.4	16.4	16.2	15.4	11.8	11.4	9.3	8.1	7.9	6.6	4.9	0.9	18.2
＊パチスロ機満足度［TOP3BOTTOM3］【ベース：パチスロ機遊技者】	満足度TOP3	369	49.2	19.2	21.9	25.7	15.9	18.0	15.3	10.0	10.4	12.2	5.9	0.3	1.6
	どちらともいえない	438	36.8	16.4	14.6	12.2	11.4	10.7	8.4	8.2	7.1	4.5	3.6	1.4	16.8
	満足度BOTTOM3	409	24.5	13.9	12.7	9.6	8.6	6.2	4.7	6.1	6.4	3.7	5.4	0.9	34.6
プレー頻度別	高頻度(週2回以上)	389	31.8	10.3	14.4	18.9	15.8	13.2	11.7	7.0	7.9	7.5	4.5	0.4	18.4
	中頻度(週1回)	431	36.8	17.1	19.7	15.4	10.3	11.0	8.6	8.6	8.4	7.1	5.2	0.6	19.0
	低頻度(月2回以下)	389	40.3	21.8	14.2	11.9	10.0	10.1	7.9	8.3	7.4	5.1	5.0	1.6	17.2

パチスロ満足度への影響要因　パチスロ機不満点

・不満層：「あまり連チャンしない」「出玉の量」「あまりお金をかけずに遊べない」「大当たりしにくい」「長時間遊べない」



		n=	あまり連チャンしない	あまりお金をかけずに遊ぶことができない	大当たり時のメダル量が多く期待できない	大当たりしにくい	長時間遊べない	遊び方がわかりにくい	短時間で遊べない	攻略要素が弱くて面白みに欠ける	演出が楽しくない	機種毎に特徴があってどれもあまり変わらない	タレントやアニメキャラのコラボ機種	その他	不満な点はない
	TOTAL	1203	29.2	25.2	24.6	22.9	21.6	17.7	11.8	11.7	9.5	5.6	4.5	1.6	10.3
＊総合満足度［TOP3BOTTOM3］	満足度TOP3	462	21.2	22.3	16.2	17.2	15.0	12.5	9.9	10.2	6.4	4.8	3.8	1.2	15.2
	どちらともいえない	425	30.2	21.7	24.7	20.9	21.7	20.1	9.8	8.6	8.1	3.8	3.8	1.5	11.2
	満足度BOTTOM3	316	39.6	34.1	36.6	33.8	31.1	22.1	17.1	17.9	15.9	9.3	6.7	2.1	2.0
プレー頻度別	高頻度(週2回以上)	386	31.5	23.3	21.4	24.2	21.9	12.7	11.2	13.0	8.2	6.5	3.9	1.7	10.1
	中頻度(週1回)	428	28.3	27.1	28.3	24.1	21.7	18.6	12.5	13.5	9.9	3.9	4.5	1.4	9.6
	低頻度(月2回以下)	385	27.8	24.7	23.5	20.8	20.8	21.6	11.9	8.2	10.4	6.4	4.8	1.3	11.5

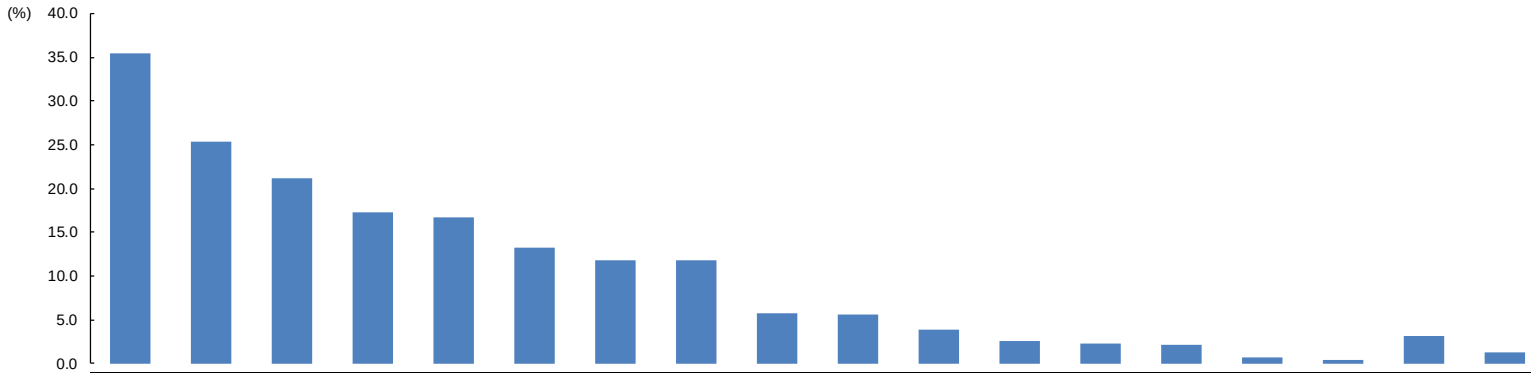
調査結果

再開者:再開促進

中断経験者の中断理由

【遊技者の事情・環境によるもの】
・仕事が忙しくなった／経済的余裕がなくなった／忙しくなって

【遊技内容・環境によるもの】
・あまり当たらなくなった／面白い遊技機がなくなった／他の遊びをしたくなった

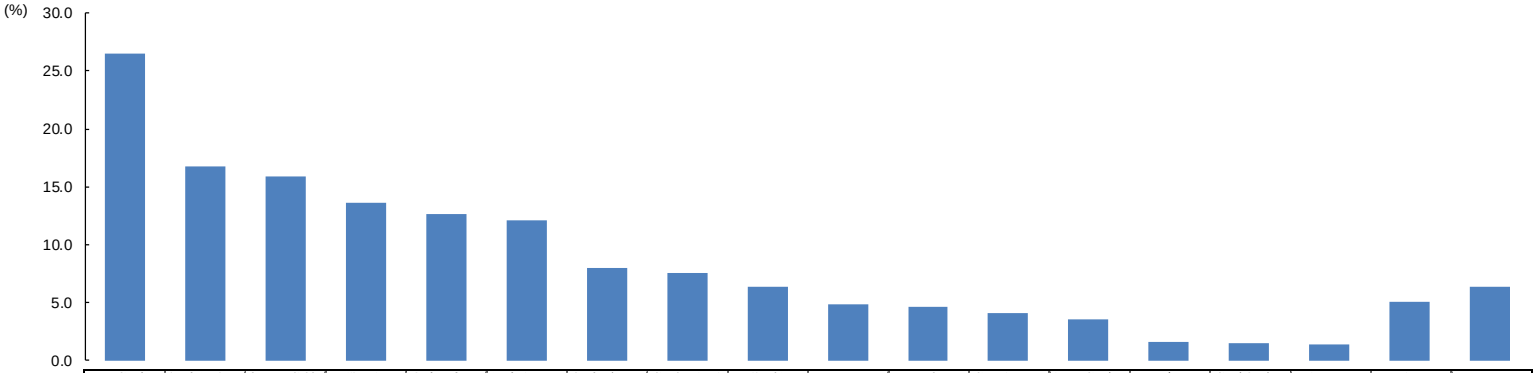


		n=	仕事が忙しくなった	経済的に余裕がなくなった	あまり当たらなくなった	面白い遊技機がなくなった	家事、育児で忙しくて	飽きた	入学、就職、結婚、出産等で生活が変わった	他の遊びをしたくなった	遊べない環境（海外、入院など）になった	別のことで一緒に遊ぶ友達ができた	よく行っていたホールがなくなった	友達がパチンコ・パチスロをやめた	ホールの雰囲気がわるくなった	分煙・禁煙環境がないから	低貸し台が少ない（1ﾊﾟﾁ、5円ｽﾛｯﾄ等）・なくなった	喫煙できなくなった	その他	不明
	TOTAL	839	35.5	25.3	21.2	17.3	16.7	13.2	11.8	11.8	5.7	5.6	3.8	2.5	2.3	2.1	0.6	0.4	3.1	1.3
遊技ステータス	再開層	165	28.8	28.1	28.5	19.3	14.9	14.8	8.3	17.8	3.5	5.9	3.3	3.4	2.1	4.2	0.7	0.0	1.4	0.7
	上記以外	673	37.1	24.6	19.4	16.8	17.2	12.8	12.7	10.4	6.3	5.5	3.9	2.3	2.3	1.6	0.6	0.5	3.5	1.4

中断経験者の再開理由

遊技者の事情・環境によるもの
・仕事をやめた、仕事の余裕ができた／経済的余裕ができた／友達がやっていた

遊技内容・環境によるもの
・遊パチなど確率の甘い台ができた／新しい遊技機が面白そうだった

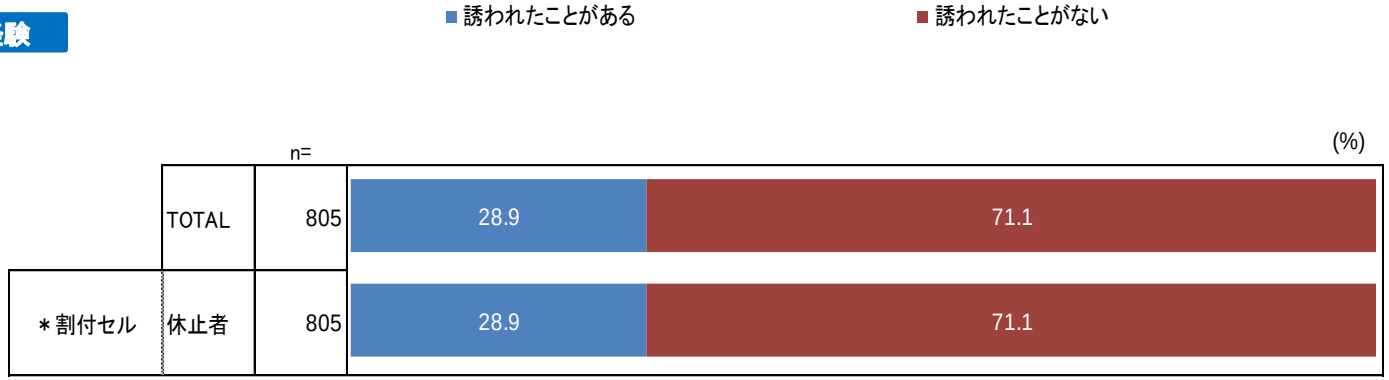


		n=	また遊びたくなった	経済的余裕ができた	新しい遊技機が面白そうだった	低貸し台（1パチ、5円スロット等）ができた	家事、育児に余裕ができた	仕事をやめた、仕事の余裕ができた	友達がやっていた	遊パチなど確率の甘い台ができた	入学、就職、結婚、出産等で生活が変わった	ホールの雰囲気がよくなった	近くに新しいホールができた	遊べない環境（海外、入院など）から戻ってきた	他の遊びに飽きた	テレビのCMを見て	遊び友達がいなくなった	分煙のホールができた	その他	不明
	TOTAL	839	26.5	16.8	15.9	13.6	12.6	12.1	8.0	7.5	6.4	4.8	4.6	4.1	3.5	1.6	1.5	1.4	5.1	6.4
遊技ステータス	再開層	165	25.9	14.7	22.8	13.5	8.1	9.9	14.4	5.7	2.6	4.4	4.0	1.0	3.0	2.4	0.9	2.6	6.0	1.2
	上記以外	673	26.6	17.4	14.2	13.6	13.7	12.7	6.5	7.9	7.3	5.0	4.7	4.8	3.7	1.4	1.6	1.1	4.8	7.7

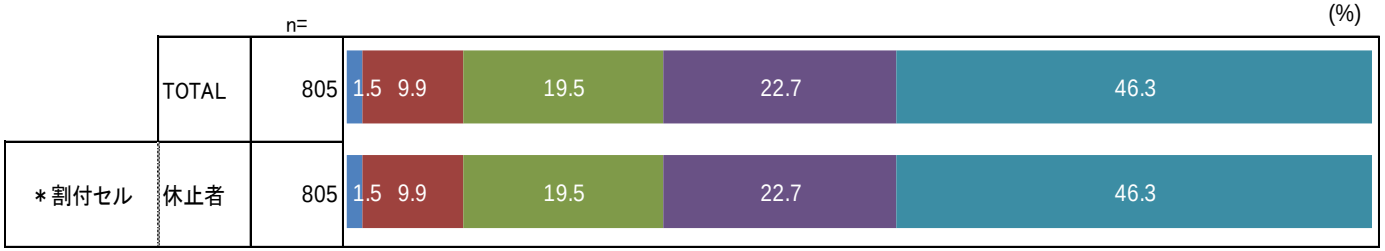
中断経験者の誘われた経験と再開意向：全体

・【誘われた経験】3割弱／【再開意向】「再開したい＋やや再開したい」：1割強

誘われた経験



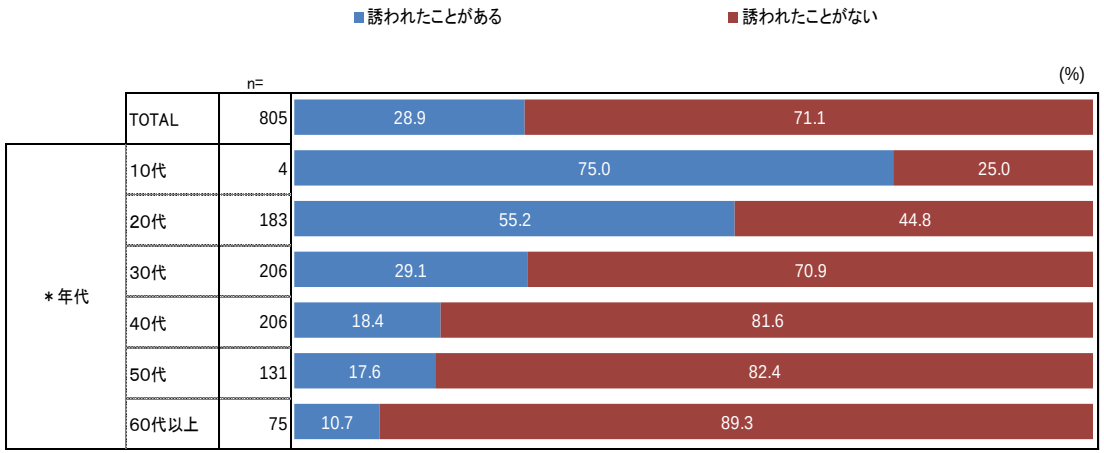
再開意向



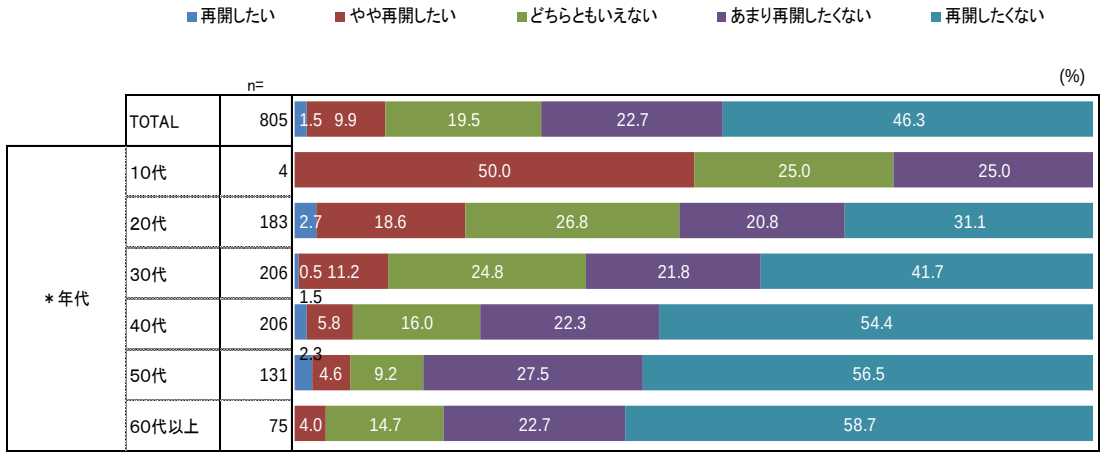
中断経験者の誘われた経験と再開意向：性年代

・【誘われた経験】年代が高いほど誘われた経験がない／【再開意向】年代が高いほど再開意向はない

誘われた経験



再開意向

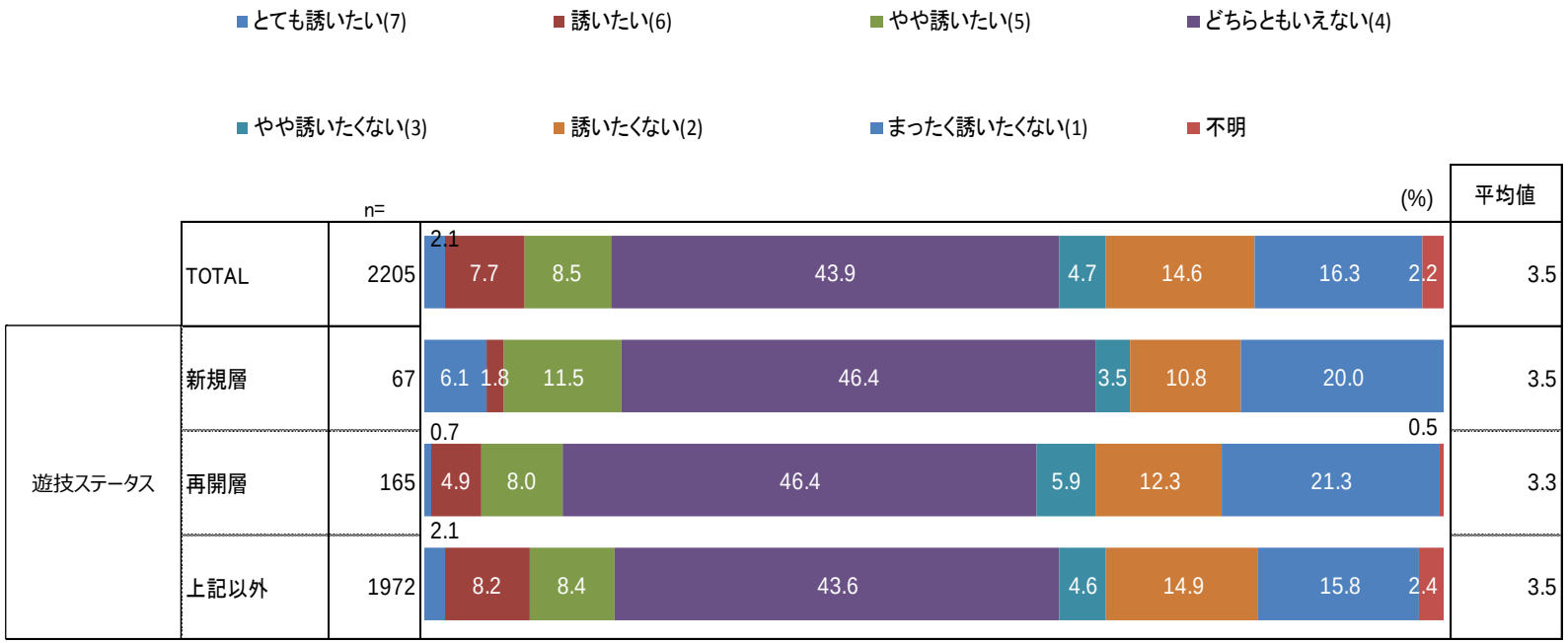


調査結果

新規層：新規獲得

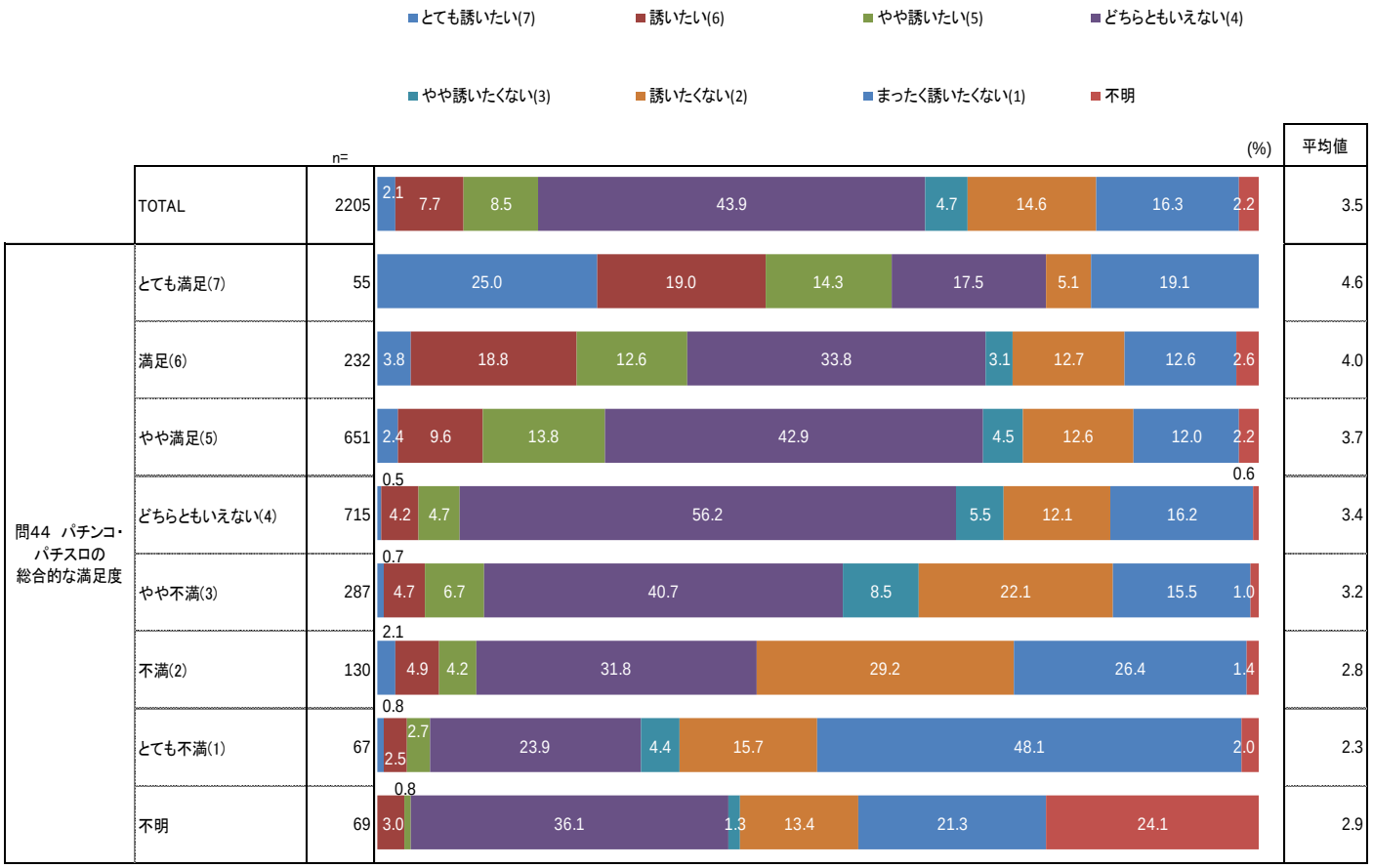
新規獲得影響要因　勧誘意向　遊技ステータス別

・新規層の一部に勧誘意向が強い層がいる。他の層に比べTOP1(6.1%)が高い
・再開層の勧誘意向は他層と比べやや低い



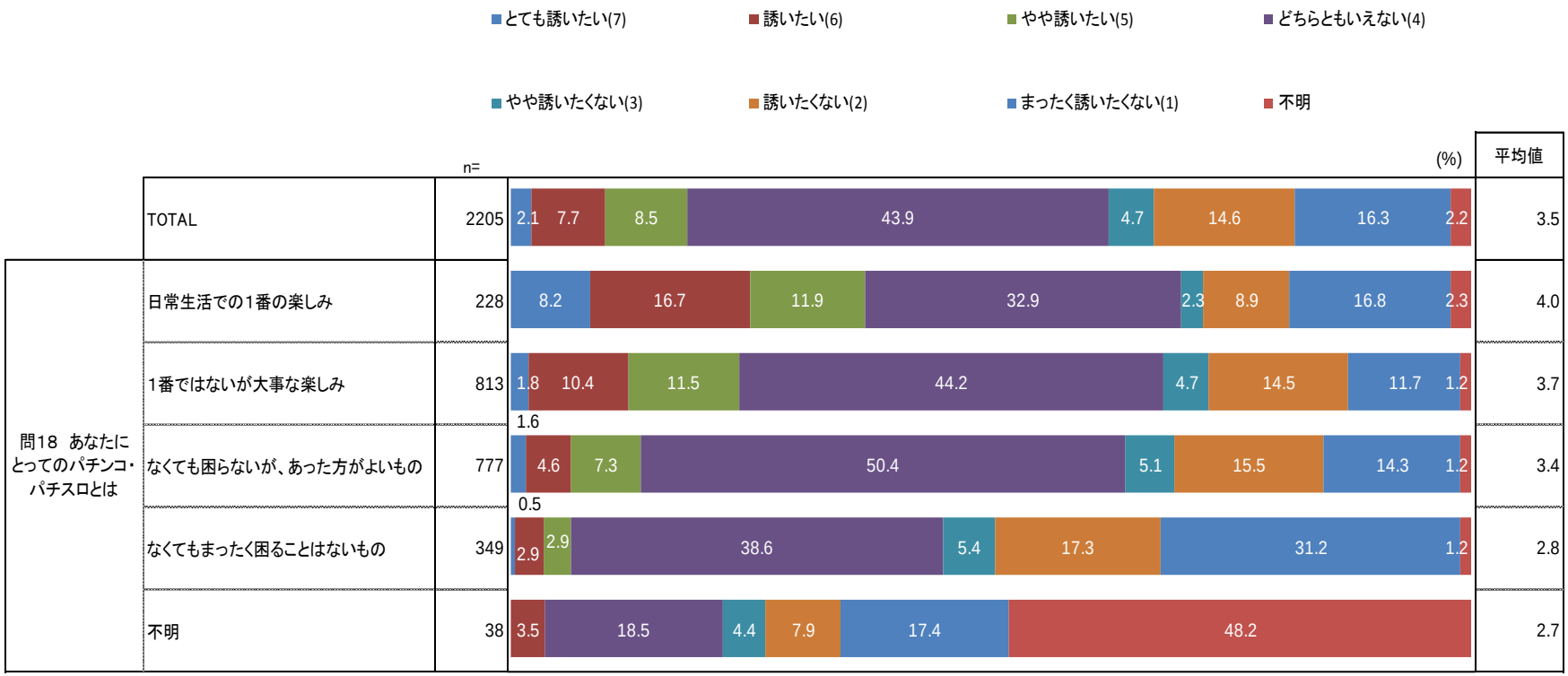
新規獲得影響要因　勧誘意向と総合満足度の関係
：勧誘意向　総合満足度

・満足度の影響は大きい
満足度TOP1の勧誘意向はTOP2で半数近くにのぼる



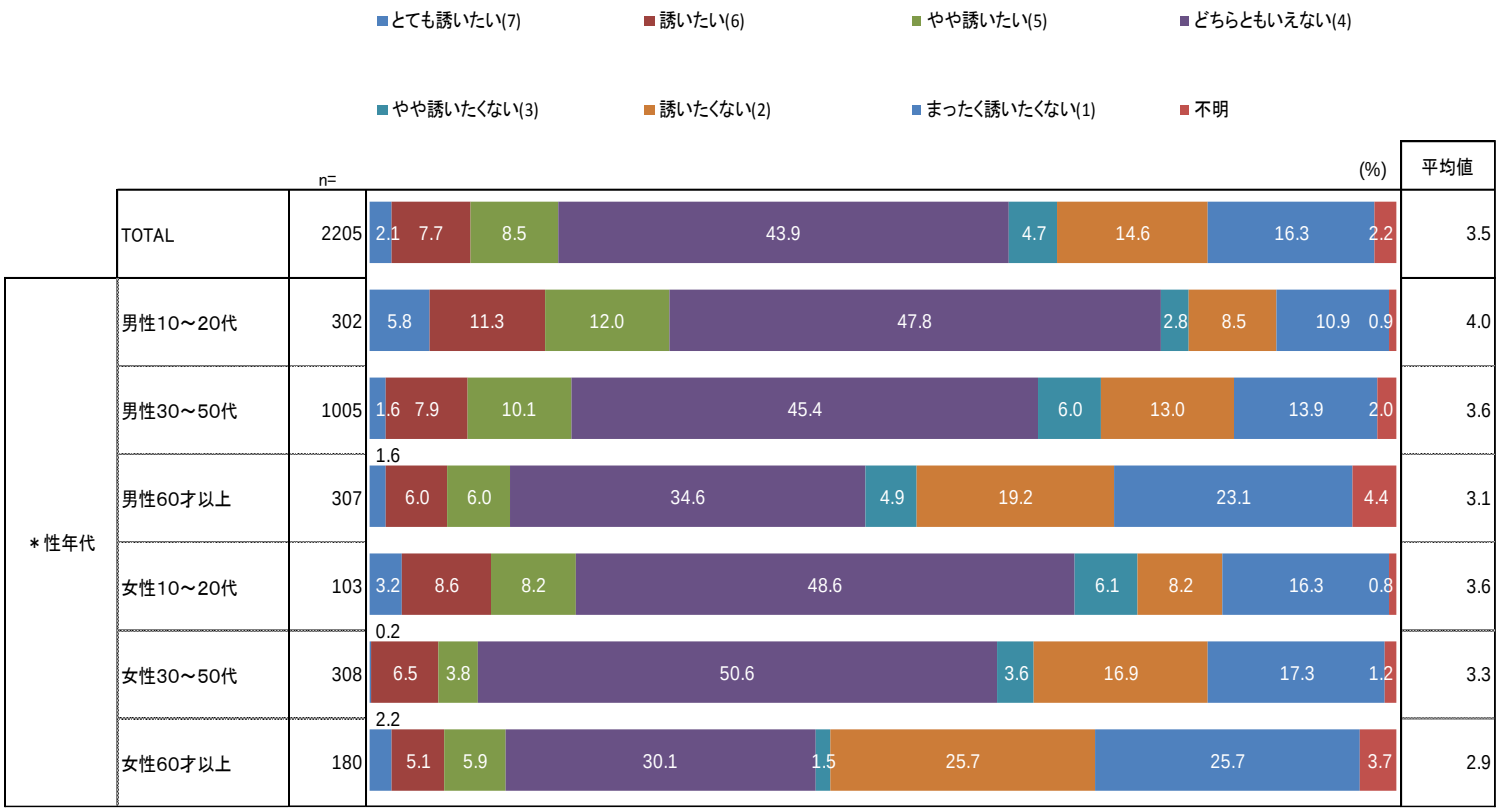
新規獲得影響要因　勧誘意向と総合満足度の関係
：勧誘意向　パチンコ・パチスロの存在

・満足度程ではないが、影響は大きい
「日常生活での1番の楽しみ」の勧誘意向はTo p ２で約25%



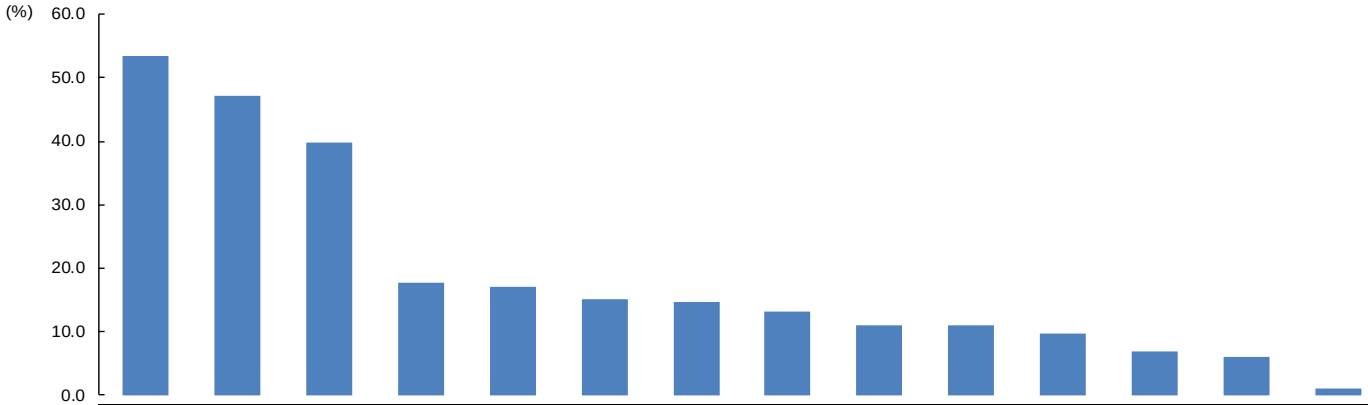
新規獲得影響要因　勧誘意向　性年代別

・若いほど勧誘意向は高い



新規獲得影響要因　誘った理由

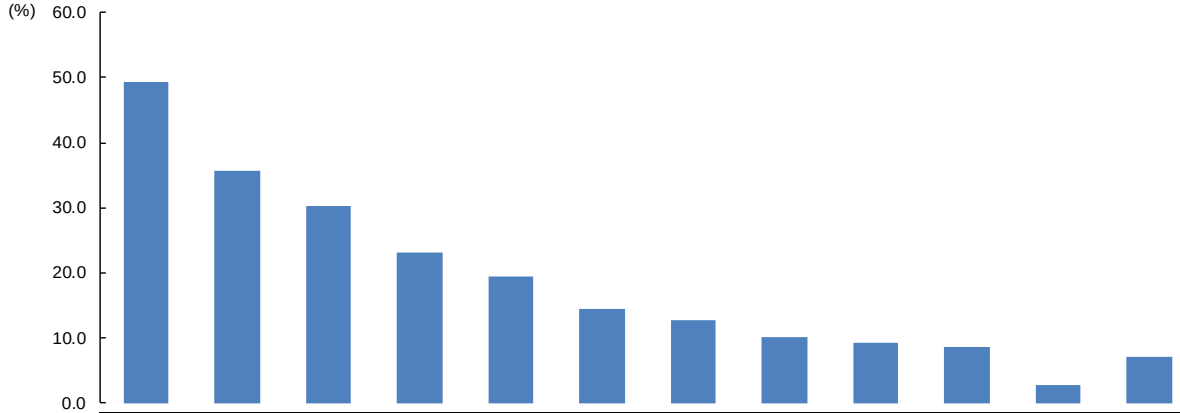
【全体】 ストレス発散、暇つぶしが高い（共に約半数）、次いで「遊びとして楽しい」
【10-20代】「タバコのにおいや煙が気になりにくい店ができた」「好きなコンテンツを使った機種が登場した」
「ストレス発散ができる」「低貸しメダル（10円パチスロなど）が導入された」
「友人・知人と負けのリスクが分散できる」
【50～60代以上】「遊びとして楽しい」「好きなコンテンツを使った機種が登場」「勝ちが期待できる店があった」
「大勝ちが期待できる機種が登場した」「低貸しメダル（10円パチスロなど）が導入された」
「タバコのにおいや煙が気になりにくい店ができた」
【60代以上のみ】「ストレス発散ができる」「周囲でパチスロが話題になった」「パチスロ仲間を増やしたかった」



		n=	暇つぶし	ストレス発散ができる	遊びとして楽しい	好きなコンテンツを使った機種が登場した	周囲でパチスロが話題になった	低貸しメダル（10円パチスロなど）が導入された	大勝ちが期待できる機種が登場した	勝ちが期待できる店があった	タバコのにおいや煙が気になりにくい店ができた	パチスロ仲間を増やしたかった	客層が良くなった	店内の音が気になりにくい店ができた	友人・知人と負けのリスクが分散できる	その他
	TOTAL	652	53.4	47.1	39.7	17.6	17.0	15.0	14.6	13.2	11.0	10.9	9.7	6.9	6.0	1.1
＊年代	10代	17	47.1	52.9	35.3	29.4	17.6	23.5	5.9	0.0	23.5	11.8	0.0	5.9	11.8	0.0
	20代	214	60.3	43.0	35.0	14.0	17.3	9.3	12.6	7.5	9.8	9.3	10.3	5.6	4.7	1.9
	30代	172	52.9	46.5	34.3	16.3	11.6	15.1	11.6	14.0	7.0	10.5	6.4	7.0	4.1	0.0
	40代	123	49.6	48.0	38.2	22.8	19.5	16.3	15.4	13.0	8.9	10.6	9.8	6.5	7.3	0.8
	50代	83	45.8	51.8	54.2	13.3	16.9	21.7	22.9	20.5	18.1	13.3	14.5	9.6	9.6	1.2
	60代以上	43	48.8	55.8	62.8	30.2	30.2	23.3	20.9	30.2	20.9	16.3	14.0	9.3	7.0	2.3

新規獲得影響要因　誘わなかった理由

【全体】「お金を使わせることに抵抗がある」が最も高く半数近く。
次いで、「自分自身の立ち回り　がしにくくなる」「お金がかかる」「勝ちにくい」
【10-20代】「店内の音がうるさい」「タバコの臭いがきになる」「客層がわるい」「時間がかかる」
【60代以上】「勝ちにくい」



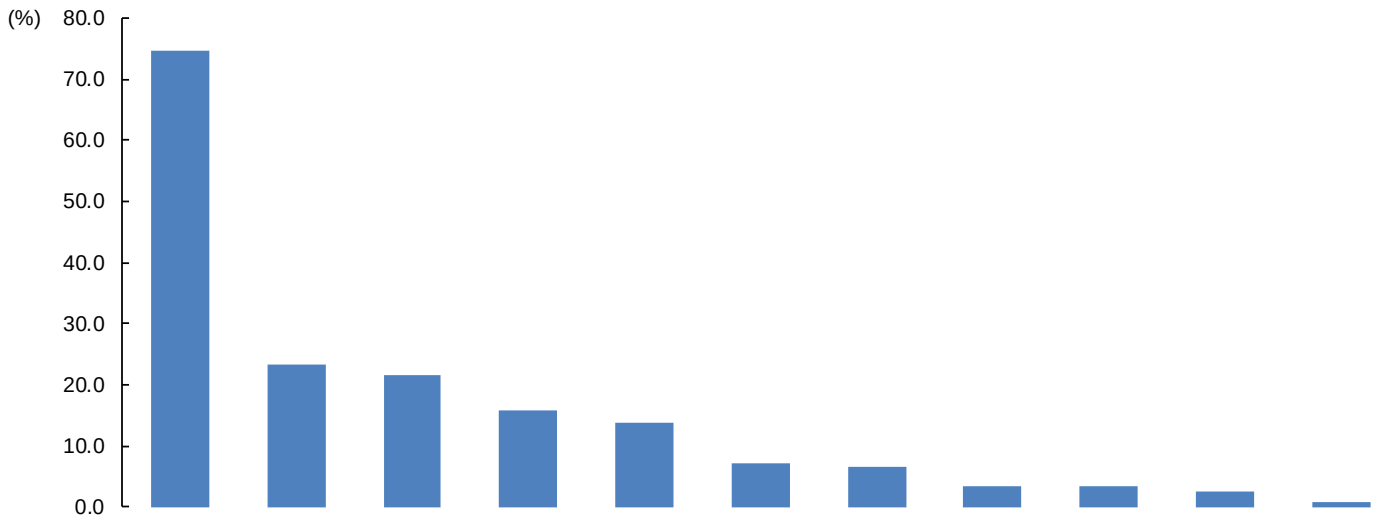
		n=	お金を使わせることに抵抗がある	お金がかかる	自分自身の立ち回りがしにくくなる	勝ちにくい	タバコのにおいや煙が気になる	店内の音がうるさい	パチスロで遊んでいることを知られたくない	時間がかかる	遊び方が複雑	客層が悪い	おもしろい機種がない	その他
	TOTAL	996	49.3	35.6	30.3	23.2	19.5	14.5	12.8	10.1	9.3	8.6	2.7	7.0
＊年代	10代	6	50.0	33.3	0.0	16.7	33.3	33.3	16.7	16.7	0.0	16.7	0.0	16.7
	20代	175	49.7	34.9	24.0	17.1	23.4	24.0	12.6	9.7	7.4	13.1	4.0	9.1
	30代	240	50.0	37.5	27.9	25.8	17.5	12.9	14.2	9.6	9.6	7.5	3.3	7.9
	40代	289	48.8	37.7	34.3	22.1	19.4	12.1	15.2	12.1	11.1	9.0	2.4	7.6
	50代	183	51.9	31.1	32.8	21.9	18.0	14.8	9.3	8.2	9.3	6.6	1.1	6.0
	60代以上	103	43.7	35.0	33.0	33.0	19.4	6.8	8.7	9.7	7.8	5.8	2.9	1.0

調査結果

新たな要素のヒント

娯楽に求めるもの　全体および遊技ステータス別　特徴

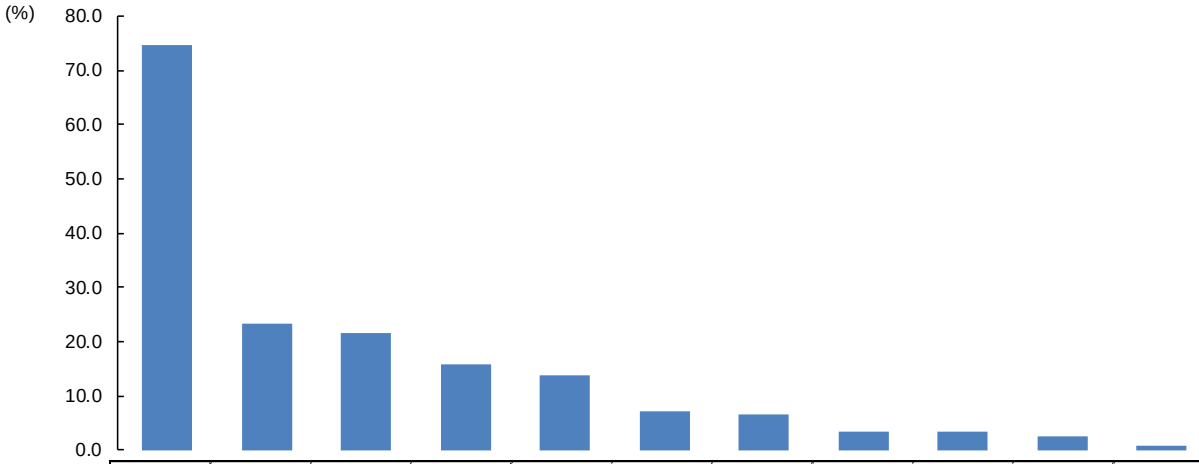
・「楽しさ」が最も高い(約75%)、癒やし、快感、手軽さと続く(それぞれ20%強、20%強、約15%)
・新規層と再開層では「低予算」、新規層では「快感」も



		n=	楽しさ	癒し	快感	手軽さ	低予算	非日常感	交流	特別さ	健康的	その他	不明
	TOTAL	2205	74.6	23.2	21.6	15.9	13.7	7.0	6.4	3.5	3.3	2.6	0.9
遊技ステータス	新規層	67	75.8	19.2	28.2	20.5	21.1	9.0	7.2	6.3	3.1	0.6	0.0
	再開層	165	75.7	21.4	18.3	9.0	18.9	6.1	5.5	7.1	4.6	2.8	0.4
	上記以外	1972	74.5	23.5	21.7	16.3	13.0	7.0	6.4	3.1	3.2	2.7	0.9

娯楽に求めるもの　性年代別　特徴

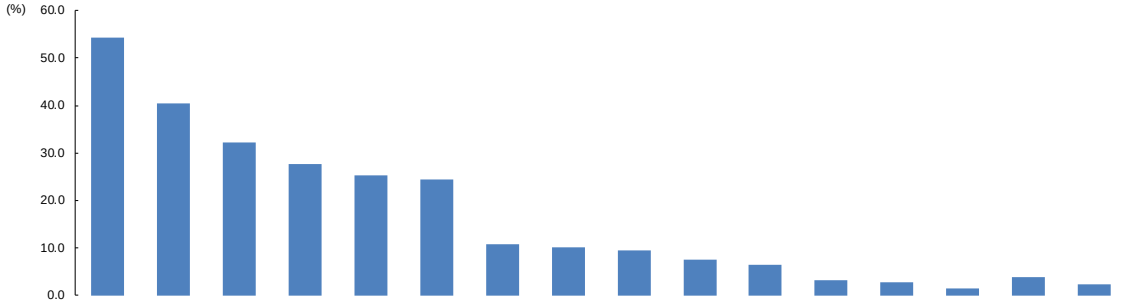
・男性10-20代：「快感」、「楽しさ」
・男性60代：「手軽さ」
・女性10-20代：「癒やし」、「楽しさ」、「低予算」
・女性30-50代：「低予算」
・女性60代：「交流」



		n=	楽しさ	癒し	快感	手軽さ	低予算	非日常感	交流	特別さ	健康的	その他	不明
	TOTAL	2205	74.6	23.2	21.6	15.9	13.7	7.0	6.4	3.5	3.3	2.6	0.9
＊性年代	男性10～20代	302	81.6	19.9	30.1	17.2	10.0	11.3	7.7	5.0	2.3	3.3	0.2
	男性30～50代	1005	77.0	22.6	23.3	14.2	13.5	8.2	5.7	4.7	3.0	2.6	0.2
	男性60才以上	307	63.2	25.8	20.9	22.0	12.6	2.2	8.2	0.5	6.0	1.6	1.6
	女性10～20代	103	86.8	29.1	21.4	15.1	21.0	8.1	4.6	4.6	3.6	1.2	0.8
	女性30～50代	308	71.5	22.9	13.2	17.4	18.4	4.7	3.1	2.5	1.9	1.4	2.3
	女性60才以上	180	66.9	25.0	14.0	11.0	10.3	4.4	11.8	0.7	4.4	5.9	2.2

娯楽に求めるもの　各用語重視点(特徴)：ホール

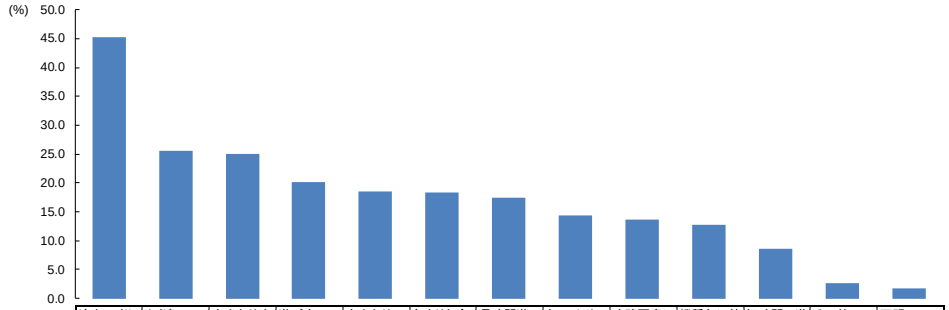
・癒し　：「行きやすさ」「対応・態度」
・快感　：「台数の多さ」「行きやすさ」「居心地」「きれいさ」「データ表示器などがある」
・手軽さ：「行きやすさ」「居心地」「台数の多さ」「きれいさ」「機種の豊富さ」
　　「通常貸し台(好きな低貸し台)の台数が多い」
・低予算：「居心地」「台数の多さ」「対応・態度」「同行者と楽しめる」
　　「通常貸し台(好きな低貸し台)の台数が多い」
・交流　：「対応・態度」「同行者と楽しめる」「台数の多さ」「居心地」「きれいさ」「設備の充実」
　　「データ表示器などがある」



		n=	ホールへの行きやすさ	ホールの居心地の良さ	好きな機種の台数の多さ	店員の対応・態度のよさ	ホールにある機種の種類の豊富さ	店舗のきれいさ	喫煙環境が自分の希望にあっていること	同行者と一緒に楽しめる	データ表示器や各台計数機があること	通常貸し台(または低貸し台のあなたが好きな方)の台数が多いこと	設備(休憩所、ロッカー、充電スペース等)の充実	新装開店や、新台入替が多いこと	景品の質や種類の充実	新装開店や、新台入替等の情報の入手しやすさ	その他	不明
	TOTAL	2205	54.2	40.5	32.1	27.7	25.3	24.5	10.7	10.1	9.4	7.5	6.4	3.1	2.8	1.5	3.9	2.3
問6　娯楽に求めるもの(M. A)	癒し	512	60.4	45.2	33.7	34.6	26.1	28.1	15.1	13.0	9.2	8.5	7.7	2.6	2.6	2.3	4.6	0.9
	快感	477	59.2	46.4	43.8	32.3	33.9	29.7	13.7	13.6	15.8	10.6	9.7	4.3	3.8	3.2	3.8	0.4
	交流	141	54.3	48.0	40.1	44.3	27.6	30.6	13.8	21.7	15.3	11.2	15.0	3.7	6.4	4.6	2.5	2.8
	楽しさ	1645	55.2	44.0	34.5	28.6	27.9	25.7	10.5	11.4	10.5	8.6	6.8	3.0	2.5	1.3	3.9	1.8
	手軽さ	351	62.7	48.0	41.1	31.6	30.4	30.4	12.5	14.5	13.3	13.2	10.9	4.2	4.5	2.2	3.1	1.2
	非日常感	155	52.3	50.2	48.2	33.1	27.3	30.0	11.1	11.9	11.9	14.5	8.9	4.0	4.5	2.2	4.0	1.1
	特別さ	78	45.0	39.2	40.5	33.4	36.2	31.5	17.3	15.8	25.8	10.8	11.2	9.8	8.7	6.1	5.7	0.0
	健康的	73	39.3	33.4	27.9	35.8	32.6	41.1	11.1	23.1	11.9	7.6	12.9	3.3	4.1	2.5	2.5	6.4
	低予算	301	55.0	50.3	39.1	34.5	30.0	26.3	13.5	19.4	10.8	12.9	10.9	3.8	3.4	2.8	4.1	0.7
	その他	58	49.8	42.2	26.8	35.6	30.7	13.9	13.9	12.9	10.1	11.1	3.5	2.7	1.0	0.0	9.3	6.2
	不明	19	40.9	23.4	20.6	13.1	21.0	23.1	18.7	9.1	0.0	7.1	3.8	0.0	0.0	0.0	6.8	21.4

娯楽に求めるもの　各用語重視点(特徴)：パチンコ・パチスロ機

・楽しさ：「演出」
・癒し　：「遊び方のわかりやすさ」「長時間遊べる」
・快感　：「出玉の量」「よく連チャンする」「演出」「攻略要素」「コンテンツ機種(コラボ機種）」「機種毎の特徴」
・手軽さ：「お金をかけないで遊べる」「大当たりしやすさ」「長時間遊べる」「コンテンツ機種(ｺﾗﾎﾞ機種)」「機種毎の特徴」
・低予算：「お金をかけないで遊べる」「大当たりしやすさ」「コンテンツ機種(コラボ機種）」
・交流　：「よく連チャンする」「遊び方のわかりやすさ」「長時間遊べる」「演出」「コンテンツ機種(ｺﾗﾎﾞ機種）」



		n=	演出の楽しさ	よく連チャンする	大当たり時の出玉・メダル量が多く期待できる	遊び方のわかりやすさ	大当たりのしやすさ	あまりお金をかけないで遊べる	長時間遊べる	タレントやアニメキャラのコラボ機種	攻略要素による面白さ	機種毎に特徴があることでの楽しさ	短時間で遊べる	その他	不明
	TOTAL	2205	45.2	25.5	25.0	20.2	18.6	18.3	17.4	14.4	13.6	12.7	8.6	2.6	1.8
問6　娯楽に求めるもの（M. A）	**癒し**	512	49.4	29.7	28.7	27.6	23.0	22.5	22.7	16.0	16.4	15.9	11.6	2.7	0.9
	快感	477	55.2	36.6	35.8	17.2	21.4	19.0	17.8	20.0	19.1	19.6	10.5	2.0	0.4
	交流	141	50.3	36.3	29.1	30.9	21.9	22.8	28.6	20.8	16.5	16.5	6.1	2.6	2.8
	楽しさ	1645	50.7	26.9	25.5	20.7	19.9	18.1	18.3	15.6	15.1	14.1	8.2	2.3	1.2
	手軽さ	351	46.7	26.5	23.5	23.3	27.2	30.1	24.5	22.6	14.4	19.5	10.7	1.9	0.5
	非日常感	155	52.0	30.5	38.1	25.2	16.6	21.6	22.0	18.5	16.2	17.9	9.6	1.7	0.9
	特別さ	78	43.8	42.7	43.3	22.8	20.9	16.6	34.4	22.8	29.5	22.0	9.5	0.0	0.0
	健康的	73	37.1	34.0	31.7	18.6	22.2	23.2	15.7	8.3	15.4	8.1	14.7	4.3	6.4
	低予算	301	44.0	30.3	22.1	24.8	27.4	42.2	21.0	20.3	9.8	11.4	11.0	1.2	1.1
	その他	58	34.0	25.7	34.5	15.4	10.1	17.9	22.5	11.0	20.8	10.4	7.9	15.3	3.9
	不明	19	29.3	6.8	17.4	11.6	7.1	33.5	19.3	3.8	6.8	7.1	10.9	6.8	21.4

最も欲しいと思う新機能　全体および遊技ステータス別　特徴

【全体】「脳が活性化（認知症予防）」が最も高く3割弱他の機能はそれぞれ大差なし（1割前後）
【パチンコ】新規層：「ヘッドホン機能搭載」
【パチスロ】新規層：「ドルビーサラウンド」、「ヘッドホン搭載機能」
再開層：「リールスピードを変えられる」

■脳が活性化する（認知症予防）　■知識を得られる（雑学、法律、実務など）
■健康につながる　■他の人とリアルタイムで競ったり、遊べる
■高品質の音楽（ドルビーサラウンド）　■ヘッドホン機能搭載
■止め打ち、狙い打ち（目押し、早打ち）など技術の検定ができる　■玉の発射間隔（リールスピード）を変更できる
■不明

パチンコ機

(%)

		n=	脳が活性化する（認知症予防）	知識を得られる（雑学、法律、実務など）	健康につながる	他の人とリアルタイムで競ったり、遊べる	高品質の音楽（ドルビーサラウンド）	ヘッドホン機能搭載	止め打ち、狙い打ち（目押し、早打ち）など技術の検定ができる	玉の発射間隔（リールスピード）を変更できる	不明
	TOTAL	1879	25.7	11.3	12.5	8.6	9.5	10.9	5.9	7.8	7.8
＊遊技ステータス	新規層	65	20.5	10.8	16.3	9.1	11.5	19.8	2.3	4.9	4.9
	再開層	146	29.3	12.2	12.9	12.7	7.0	8.4	3.4	6.8	7.4
	上記以外	1668	25.6	11.3	12.3	8.3	9.7	10.8	6.3	8.0	7.9

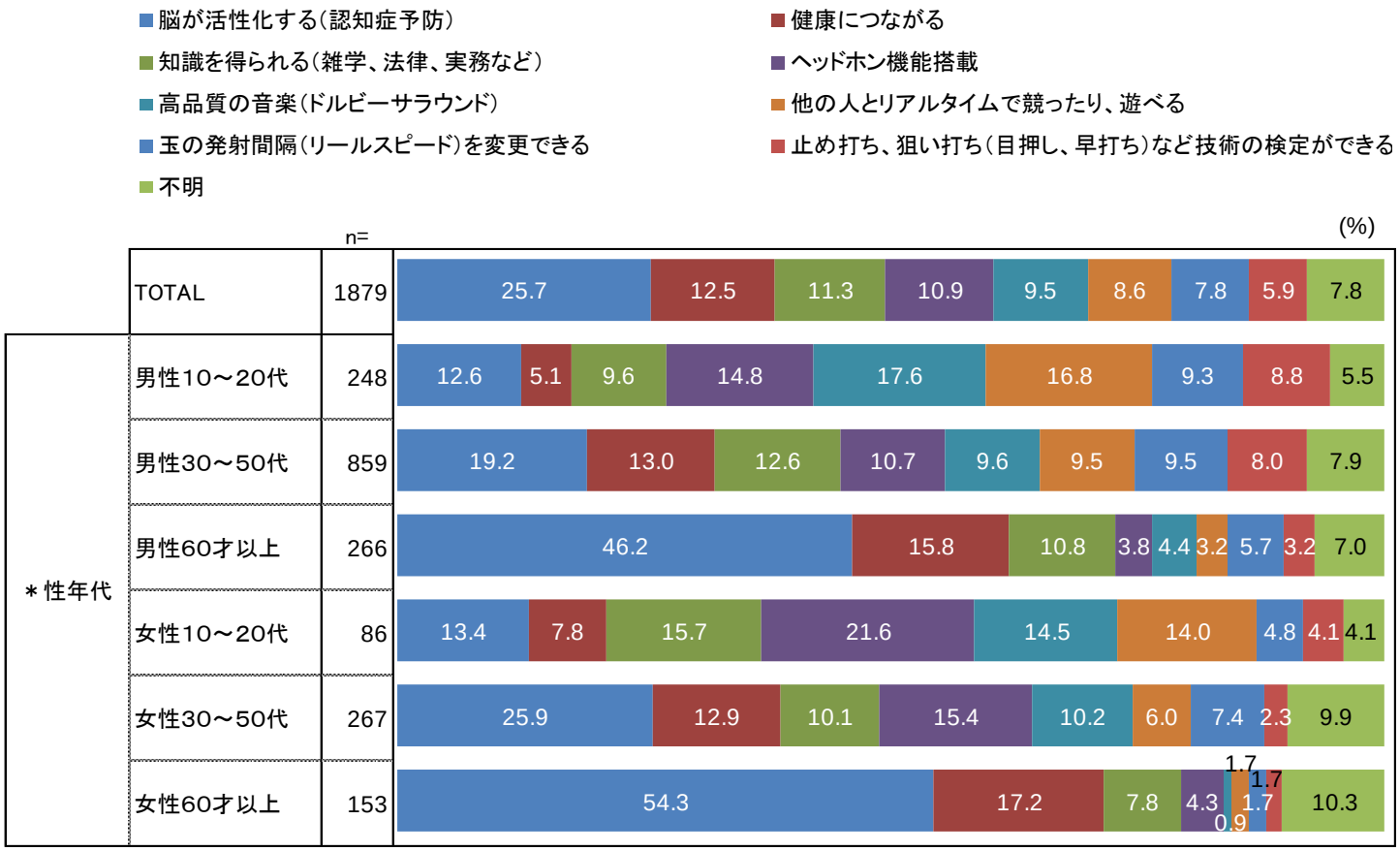
パチスロ機

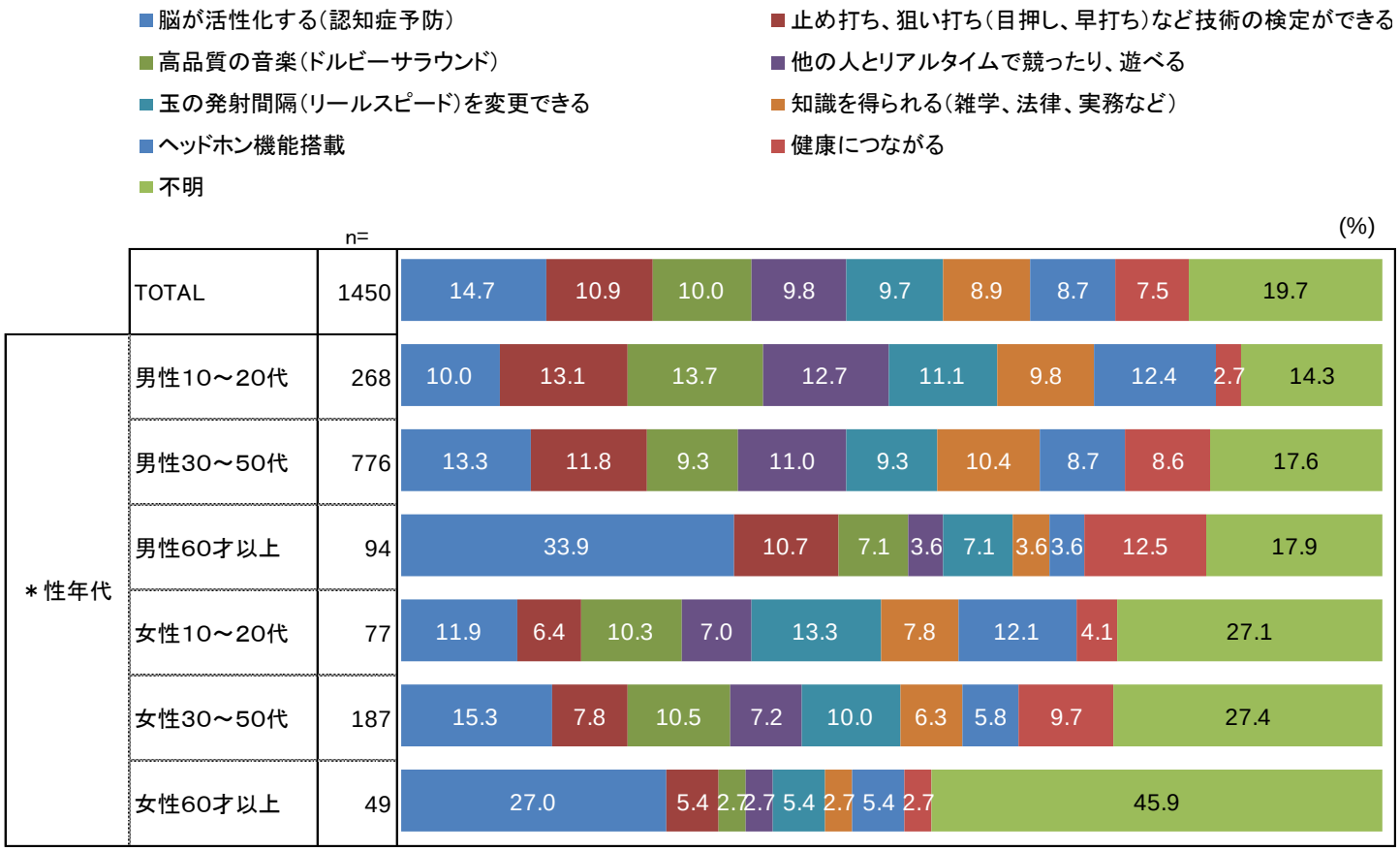
(%)

		n=	脳が活性化する（認知症予防）	知識を得られる（雑学、法律、実務など）	健康につながる	他の人とリアルタイムで競ったり、遊べる	高品質の音楽（ドルビーサラウンド）	ヘッドホン機能搭載	止め打ち、狙い打ち（目押し、早打ち）など技術の検定ができる	玉の発射間隔（リールスピード）を変更できる	不明
	TOTAL	1450	14.7	8.9	7.5	9.8	10.0	8.7	10.9	9.7	19.7
＊遊技ステータス	新規層	60	12.6	10.7	4.9	8.9	11.7	13.0	4.6	9.0	24.6
	再開層	113	12.3	7.2	8.8	9.3	7.7	8.6	9.4	16.8	19.9
	上記以外	1277	15.0	9.0	7.5	9.9	10.1	8.5	11.4	9.1	19.5

最も欲しいと思う新機能　性年代特徴：パチンコ

・男性10-20代：「他の人とリアルタイムで競える」「ドルビーサラウンド」
・男性60代　　：「脳が活性化（認知症予防）」
・女性10-20代：「ヘッドホン搭載機能」「他の人とリアルタイムで競る」
・女性30-50代：「ヘッドホン搭載機能」
・女性60代　　：「脳が活性化（認知症予防）」「健康につながる」



最も欲しいと思う新機能　性年代特徴：パチスロ

・男性60代　　：「脳が活性化（認知症予防）」「健康につながる」
・女性10-20代：「ヘッドホン搭載機能」「リールスピードを変えられる」
・女性60代　　：「脳が活性化（認知症予防）」