

「未経験者、休止者の体験調査」レポート

半数以上が「楽しかった」

打ち
み
た
ら

継続して 遊ぶ意欲は低い

遊技機開発委員会が8月に行なった「未経験者、休止者のパチンコ体験・対面調査」の最終報告書がまとまり、11月19日の同委員会に提出された。

それによると、調査に応じた32人のほぼ全員が体験前はパチンコに対してネガティブ・イメージを持っていたが、体験後は未経験者の7割近く、休止者の6割近くが、「楽しかった」などのポジティブ・イメージに変わった。ただし、未経験者は騒音や女性1人での遊びにくさなどの抵抗感があり、継続して遊ぶ意欲は低かった。さらに1円パチンコや「遊パチ」など、手軽に安く遊べるための業界の努力がほとんど認知されておらず、今後の課題として残った。

■体験前のイメージ

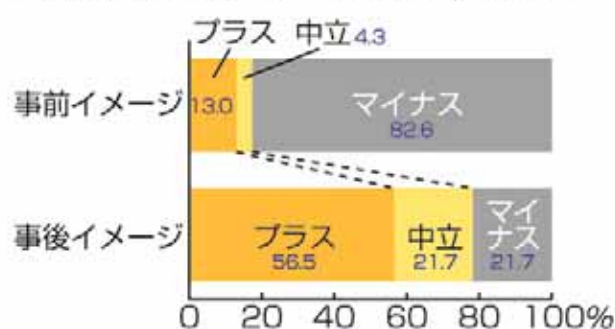
全く否定し未経験者

体験してもらう前に、最近のパチンコ機種の遊び方をレクチャーするとともに、個別にパチンコのイメージなどに関する聞き取り調査を行なった。

未経験者（9人）には「大金を使う」「ギャンブル」「うるさい」など、ポジティブ・イメージはゼロだった。休止者（23人）も同様に8割強がネガティブ・イメージだったが、一部に「明るくクリーン」（34歳男性）、「明るく楽しい」（51歳女性）など、過去の体験から来るポジティブ・イメージもあった。

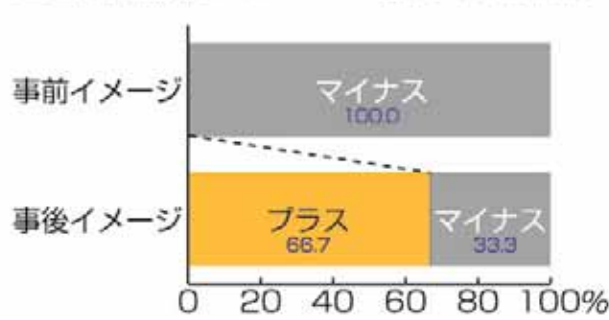
ネガティブ・イメージを持った原因として、未経験者は友人、知人との会話の中で「きのう、〇万円スッチャってさあ……」とか「〇

■遊技体験前後のイメージの変化（休止者）



休止者の6割がポジティブなイメージと回答

■遊技体験前後のイメージの変化（未経験者）



未経験者の3分の2がポジティブなイメージに変化

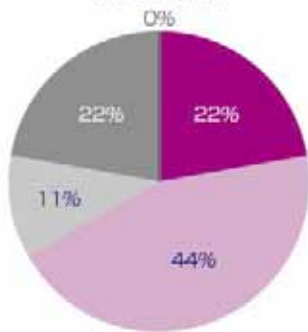
遊びたい気はあった

万円儲けた」などの体験談を聞き、「大金が動く所なんだな」と思ったり、自分の生活圏内にあるホールを見て乱雑な外観、朝の行列のマナー等に不快感を持ったことを挙げた。休止者は過去の大損した経験などの影響が大きいことがわかった。

パチンコへの興味については、

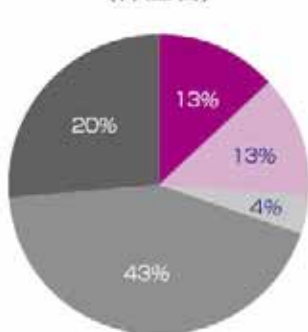
ネガティブ・イメージの多さとは裏腹に未経験者の3分の2が「遊んでみたい」「一度は経験してみたい」と答え、きっかけ次第ではお客様になってもらせる可能性が見られた。「遊びたくない」と答えた2人は、「楽しさがわからない」という理由だった。一方、休止者は7割が「遊びたいとは思わない」

■パチンコへの興味
(未経験者)



未経験者の3分の2は「遊びたい」

■パチンコへの興味
(休止者)



休止者の7割は「遊びたいとは思わない」

- ぜひ遊びたい
- やや遊びたい
- どちらでもない
- あまり遊びたいと思わない
- 全く遊びたいと思わない

■体験後の評価

音が不快、接客はグッド

未経験者の3分の2が「面白い」「遊べる」などのポジティブ・イメージが変わった。楽しさを口頭やイメージで伝えるだけでなく、体験して感じてもらうことが非常に重要であることが再認識された。「うるさい」など、依然ネガティ

と答えた。過去の経験からパチンコは時間とお金のかかる遊びだと考えており、遊びとしての価値を感じていないとする人もいた。

また、業界がここ数年取り組んできた手軽に安く遊べる遊技機「遊パチ」や、1円パチンコなどの低貸玉営業について聞いたところ、未経験者、休止者とも認知度がゼロだった。

プ・イメージの人が3人いたが、その中に「よくわからないという印象。液晶画面の動きの意味がわからない」という意見があった。未経験者に必要な情報は「遊び方」以前に、「楽しみ方」ではないかと思われた。

遊技機についての印象は、大当たりした人は「緊張感」「達成感」「飽きがない仕組み」を挙げ、大当たりしないが楽しかったとする人は「液晶画面のストーリー展開」「当たるかもしれないというドキドキ感」を挙げた。一方、楽しくなかった人は「ハンドル調整が疲れる」「楽しみ方がわからない」の2つに大別された。遊技中の環境については、3分の2が「音の大きさ」の不満を挙げた。満足度が高かったのは「接客の良さ」だった。

休止者、低予算など評価

休止者の場合は、4分の3が「とても楽しかった」「やや楽しかった」と回答した。楽しか

った理由として「低予算で遊技できた」「大当たりした」のほか、「リーチ演出がドラマや映画のようでびっくりした」と、演出、キャラクターを挙げる声もあった。また、休止期間が30年程度ある60代の2人は「玉の動きを追うのが楽しかった」と答えた。

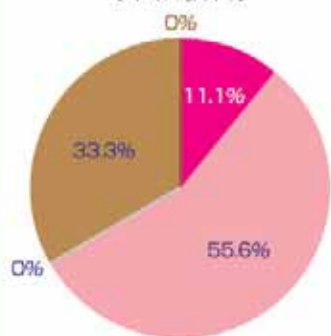
「どちらでもない」「楽しくない」と回答した5人中3人は「大当たりしたことがわからなかった」といった。かつてのチューリップやハネ物と遊び方が違うため、休止者とはいえ未経験者と同様に「楽しみ方」から啓発していく必要がある。

■今後も続けて遊びたいか 音とお金で続けない

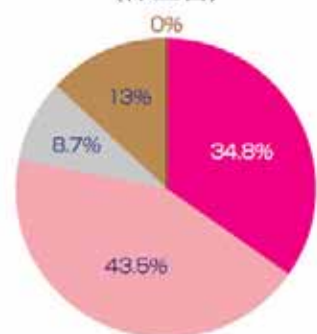
未経験者のうち「(今後も)遊びたい」とする人は2人しかおらず、楽しめた体験が継続意欲につながらない人のほうが多かった。理由は「時間とお金」が一番多く、次いで「音」。また、22歳の女性は「1人では行きづらい。隣で怖そうな人に話しかけられるのも避けたい」といった。同種の意見で、遊技台を選んだ理由に「隣に人がいなかったから」とする女性が複

未経験者の3分の2が楽しかった
休止者の8割が楽しかった

■パチンコ体験後の評価
(未経験者)



■パチンコ体験後の評価
(休止者)



- とても楽しかった
- やや楽しかった
- どちらでもない
- あまり楽しくなかった
- つまらなかった



未経験の人には、店員が細かく遊び方を説明した

数いた。とはいえ、多くのホールは男性客中心で、女性が1人で遊びやすい環境になっていないことは現実だ。

「1円」に魅力感じる

休止者の場合は「ぜひ遊びたい」との積極的な回答はなかったが、5割弱が「遊びたい」と答えた。評価した最大の理由は1円パチンコで、4円パチンコと比べて金額当たり長時間で遊べることを体感したことが大きいと思われる。パチンコをやめた理由の1位が「お金がかかる」だったので、パチンコ離反の最大要因が解消されたことになる。ただし、1円パチンコの存在は今回の体験で初めて知った人が多かった。やめた理由の2位が「たばこのおい・煙」だった

が、今回の調査協力店が禁煙だったので、「禁煙なら遊んでもよい」との意見が複数あった。「ぜひ遊びたい」との積極回答を得られなかった最大の要因は「音」で、不満

要因をのべた10人中8人が騒音を理由にしていた。

■パチンコ改善へ向けて

知られていないホールの中

●現在のパチンコの真の姿を伝える。未経験者、休止者とも1円パチンコの認知度が低かった。手軽に安く遊べる環境が整いつつあるのに、パチンコをしない層にはほとんど伝わっていないことがわかった。これらをしっかりと認知させることが参加人口増加への答の1つだと考えられる。

●複数人で遊べるようにする。未経験者から複数人で遊びたいという意見が出た。まず、ペアシートが存在を広めることが求められる。●入りやすい店に。未経験者には店舗外観のイメージの悪さが入店の障害になる。派手すぎない外観、朝の行列対策など一考の余地がある。

●ゆったりした空間を。隣のお客様と近すぎて気になるという意見が多かった。

●騒音対策。改善要求でもっとも多かった。音の大きさはパチンコの魅力の1つでもあるが、少なくとも自分が遊技している台の音が

