

# 「レジャー白書2015」発表

## 市場規模を大幅に上方修正

公益財団法人日本生産性本部は7月13日、「レジャー白書2015」の概要を発表した。2014年のわが国の余暇市場規模は72兆9230億円となり、前年比0.6%（4260億円）増加した。とくに観光・行楽部門が市場の伸びをけん引した。その中で、パチンコ・パチスロは参加人口が1150万人と、前年の落ち込み（970万人）から約19%伸びて1000万人の大台を回復した。一方でパチンコ・パチスロの市場規模について推計方式の見直しが行われ、各年の数字が過去に遡っておもに上方修正された。14年は新しい推計値では24兆5040億円となり、前年より2%下落した。

### 2%下落でも

# 24兆5千億円

パチンコ・パチスロの動向

## 参加人口は大台回復1150万人

パチンコ・パチスロの参加人口は、2013年に970万人に下落して衝撃が走ったが、今回は前年比18.6%（180万人）増の1150万人に回復した。参加率も13年は9.6%と一桁に落ちたが、今回11.4%となった。年間平均活動回数は前年より4.7回減少の22.8回だった。（表1）

年間平均費用は09年以降9万円台〜7万円台を行き来しており、今回は8万5200円だった。また、1回当たりの費用は前年より1090円多い3750円だった。参加率を性・年代別に見ると、男性は全体で17.1%と前年比3.2%の増だったのをはじめ、10代から70代まですべての年代で増加した。とくに前回まで減り続けていた10〜50代も、50代が6%、40代が5%弱と伸びが目立った。また、女性も全体で6%と前年より0.5%の増だった。（表2）

### 新規出店できるか 企業の二極化進行

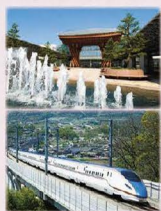
その他、パチンコ・パチスロに関連するおもな記述は次の通り。

「遊技機1000台以上の大規模店の出店に伴い、その圏内の中規模店が閉店する状況が多くみられ、店舗の大型化は止まらない。新規出店できる企業とそうでない企業の二極化はこれまで以上に進行しており、売上高大手10社の店舗シェアは10%、台数は15%を占めるまでになっている」

「ホール側では組合単位で賞品価格の改定に踏み切る動きが広がった。これにより、結果的に損益分岐点を下げることができるとあって、薄利に疲弊したホールが中心となり、積極的に推進する流れとなった」

市場規模（売上）については、新推

2015  
レジャー白書  
国内旅行のゆくえと余暇



公益財団法人 日本生産性本部

### 表1●パチンコ・パチスロの参加及び市場動向

調査年	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
参加率 (%)	15.5	15.0	13.1	14.3	16.8	16.3	12.3	10.9	9.6	11.4
年間平均活動回数	23.6	28.1	25.6	29.6	20.4	19.9	27.8	27.4	27.5	22.8
参加人口 (万人)	1,710	1,660	1,450	1,580	1,720	1,670	1,260	1,110	970	1,150
ホール事業所数	15,165	14,674	13,585	12,937	12,652	12,479	12,323	12,149	11,893	11,627
パチンコ台数 (万台)	296	293	295	308	316	316	311	304	301	295
パチスロ台数 (万台)	194	200	164	145	135	139	147	155	160	164
1ホール当たり設置台数	323	336	338	350	356	365	372	378	388	394
市場規模 (億円)	348,620	336,420	301,770	288,190	282,420	259,830	254,890	256,720	250,050	245,040
対前年伸び率 (%)	2.8	-3.5	-10.3	-4.5	-2.0	-8.0	-1.9	0.7	-2.6	-2.0

出典：「警察庁風営白書」「レジャー白書」各年版

### 表2●パチンコ・パチスロの性・年代別参加率の推移

(単位：%)

調査年	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
全体	15.5	15.0	13.1	14.3	16.8	16.3	12.3	10.9	9.6	11.4
男性全体	23.3	22.8	19.6	22.0	22.9	22.8	17.0	16.9	13.9	17.1
10代	13.0	9.0	3.7	4.3	11.4	7.5	8.3	2.0	1.0	4.2
20代	33.5	35.1	23.0	34.4	24.5	26.9	17.1	18.1	13.2	16.3
30代	28.4	28.6	30.3	30.6	27.5	24.7	25.9	20.0	19.4	20.4
40代	27.8	19.1	21.3	25.0	27.1	27.5	21.6	23.1	14.7	19.5
50代	25.9	29.1	23.4	23.4	22.9	28.9	14.9	17.5	15.0	21.0
60代以上	11.9	13.4	11.4	11.6	19.4	16.5	12.6	60年代 15.1 70年代 10.7	60年代 15.3 70年代 8.6	60年代 18.2 70年代 10.4
女性全体	8.2	7.6	6.9	7.0	11.1	10.2	7.7	5.1	5.5	6.0

出典：「レジャー白書」各年版 (注) 性・年代別の各集団における参加率であり、合計しても100%にはならない。

## 余暇市場の動向 「ドライブ」後退、「歩く」は上昇

関東圏を中心に広がりを見せた『定量制営業』の導入が挙げられる。これは『獲得出玉が規定数に達したら交換する』というかつての定量制を、大当たり確率が低いがその代わり獲得出

玉が大きいMAXタイプのパチンコ機にアレンジしたもので、出玉の上限があるものの、1人のユーザーが突出して大量の出玉を獲得し、その他のユーザーは負けてしまふというMAXタイプがもたらすネガティブ要素を少しでも是正しようとする試みでもある」

2014年の種目別の参加人口は、「国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など）」が5400万人で4年連続の首位となった。以下の順位は変動し、2位「外食（日常的なものは除く）」（前年3位）、3位「読書（仕事、勉強などを除く娯楽としての）」（同4位）となった。前年2位の「ドライブ」が4位に後退した。5位に「ウインドウショッピング（見て歩きなど娯楽としての）」（同7位）が上がり、前

年同様6位の「複合ショッピングセンター、アウトレットモール」とともに買い物関連2種目が並んだ。前年5位の「映画（テレビは除く）」も7位に踏みとどまった。「動物園・植物園・水族館・博物館」は前年と同様の8位だった。ほかに順位を上げたものとしては9位「ウォーキング」（同11位）、10位「ビデオ鑑賞（レンタル含む）」（同11位）、17位「SNS、ツイッターなどのデジタルコミュニケーション」（同20位）、20位「ピクニック、ハイキング、野外散歩」（同圏外）が目立った。パチンコ・パチスロの参加人口は前年より180万人増の1150万人で33位となり、2つ順位を上げた。（表3）

## スポーツ部門健闘 落ち込む電子機器

また、巨大な市場規模の「パチンコ・パチスロ」で推計方法の見直しがあり、2005年以降だけでも毎年6、7兆円台の上方修正があった影響で、余暇全体の市場規模の数字も過去に遡って上方修正された。すなわち13年の65兆2160億円は72兆4970億円に修正された。14年は72兆9230億円となり、前年比0・6%増となった。市場規模は2011年以降4年連続で72兆円台を維持している。

部門別の市場規模の動向では、スポーツ部門は同0・7%増で3年連続してプラスとなった。用品類ではシューズ、スポーツ自転車、ランニング用品、登山・キャンプ

用品が堅調だった。サービス関係で伸びたのはフィットネスクラブ、スキー場だった。ゴルフ用品、ゴルフ場は減少した。スポーツ観戦が大きく伸びた。

趣味・創作部門は同1・8%減で縮小傾向が続いている。カメラ、音響機器、ビデオなどの電子機器製品、CD、DVD、ブルーレイディスク、書籍、雑誌などのコンテンツが落ち込む一方、映画、音楽コンテンツなどの鑑賞サービスが伸びた。とくに映画は「アナ雪」の大ヒットなどがあった。

## 公営競技に明るさ 遊園地なども最高

娯楽部門は同0・1%の微増で、2年連続の横ばいといえる。中央競馬、地方競馬、ボートレースなど公営ギャンブルに明るさが戻った。スポーツ振興くじも市場を拡大し、1000億円の大台を超えた。スマホゲーム、外食も伸びが続いた。公営ギャンブルも2年連続の増加。

観光・行楽部門は同4%増と前年に引き続いて

### 「レジャー白書」とは：

国民のレジャー活動を需給両面から定点観測し、総合的に分析するわが国唯一の出版物。1977年に創刊され、今号で通算39号。全国15～79歳男女を対象にインターネット調査を行い、3325の有効回答を得た。調査対象はスポーツ部門28種目、趣味・創作部門29種目、娯楽部門21種目、観光・後楽部門12種目、その他部門17種目となっている。今回(14年)新たに加わったのは、「オンライン・ソーシャルゲーム」「電子出版」「スポーツ振興くじ(toto)」「有料動画配信サービス」の4種目。

用語のうち「参加率」とは、ある余暇活動を1年間に1回以上行った人(回答者)の割合。「参加人口」とは、ある余暇活動を1年間に1回以上行った人口(全国、推計値)で、2015年1月現在の15～79歳人口(総務省統計局推計)と参加率を掛け合わせて推計した。「年間平均活動回数」はある余暇活動を行った人の1人当たり年間活動回数の平均。「年間平均費用」は同じく1人当たり年間活動費用の平均。

## 市場規模見直しの理由と内容

### 「乖離指摘とデータ向上」

20兆円割れの5年前、約26兆円に

パチンコ・パチスロの市場規模を表す数字が、今回の「レジャー白書2015」を機に過去にさかのぼって全面的に見直された。(表4の「パチンコ・パチスロ」参照)

例えば2005年は昨年までの旧推計値だと28兆7490億円だったが、修正されて34兆8620億円になった。2010年は19兆3800億円(旧推計値)と20兆円の大台を割って騒がれたが、今回の新推計値で25兆9830億円に修正され、大台割れまでにはかなりの余裕があることが分かった。同様に前回(13年)の18兆8180億円(旧推計値)は25兆50億円に修正された。新推計値で示された14年は24兆5040億円で、前年比2%の減となった。

### 01年から大幅に上方修正

見直しは2012年を基準年として、1992年にまでさかのぼって修正数字が示されている。このうち99年までは新・旧推計値の差が比較的小さく、上方修正でも10億円台から100億円台。むしろ

100億円台の下方修正をされている年(97、98年)もある。それが2001年から上方修正が1兆円台に増え、05年以降は毎年6、7兆円台の上方修正が行われている。

### ダイコク電機データなど

日本生産性本部・余暇創研によると、「従来『パチンコ・パチスロ』の市場規模の数字は各省庁から発表される市場規模に関する推計値等を分析し、業界を取り巻く社会的状況を踏まえつつ、その他の関連資料も参照しながら独自の手法で推計してきたが、近年、実際と乖離があるのではとの指摘があり、公的統計データ等の信頼性向上や社会的環境の変化に対応して、改めて見直しを行った」としている。余暇創研では信頼性が向上している新たな公的統計データ等の例に総務省統計局「サービス産業動向調査拡大調査報告」確報、経産省「特定サービス産業動態統計調査」、ダイコク電機「DKI-S白書」などを挙げている。なお、市場規模の修正は、参加人口の動きとは連動していない。

好調。国内旅行が大きく伸びたが、海外旅行は円安の影響で伸び悩んだ。遊園地・テーマパークは過去

最高の売り上げを更新した。国内航空、鉄道、リゾートクラブも軒並み好調だった。(表4)

表3●余暇活動の参加人口上位10位(2013年、2014年比較)

2013			2014		
順位	余暇活動種目	万人	順位	余暇活動種目	万人
1	国内観光旅行(避暑、避寒、温泉など)	5,590	1	国内観光旅行(避暑、避寒、温泉など)	5,400
2	ドライブ	4,690	2	外食(日常的なものは除く)	5,000
3	外食(日常的なものは除く)	4,470	3	読書(仕事、勉強などを除く娯楽としての)	4,990
4	読書(仕事、勉強などを除く娯楽としての)	4,440	4	ドライブ	4,870
5	映画(テレビは除く)	3,780	5	ウィンドウショッピング(見て歩きなど娯楽としての)	4,510
6	複合ショッピングセンター、アウトレットモール	3,690	6	複合ショッピングセンター、アウトレットモール	4,430
7	ウィンドウショッピング(見て歩きなど娯楽としての)	3,540	7	映画(テレビは除く)	4,050
8	動物園、植物園、水族館、博物館	3,500	8	動物園、植物園、水族館、博物館	3,690
9	カラオケ	3,360	9	ウォーキング	3,630
10	宝くじ	3,330	10	ビデオの鑑賞(レンタルを含む)	3,590
35	パチンコ・パチスロ	970	33	パチンコ・パチスロ	1,150

表4●おもな余暇市場の推移

(単位:億円) (%)

調査年	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	伸び率	
スポーツ	ゴルフ用品	4,400	4,390	4,240	4,000	3,590	3,550	3,340	3,370	3,400	3,330	▲2.1
	スキー・スノーボード用品	1,860	1,800	1,760	1,680	1,570	1,510	1,470	1,480	1,430	1,410	▲1.4
	ゴルフ場	10,500	10,420	10,770	10,550	10,000	9,650	9,220	9,110	9,010	8,890	▲1.3
	ボウリング場	1,040	1,020	1,010	910	830	820	760	750	720	650	▲11.0
	フィットネスクラブ	4,020	4,270	4,220	4,160	4,090	4,140	4,090	4,120	4,240	4,320	1.9
	スポーツ観戦料	1,340	1,340	1,390	1,350	1,450	1,390	1,320	1,360	1,410	1,480	5.0
趣味・創作	趣味・創作用品	15,050	14,870	15,070	14,510	14,090	14,060	12,470	12,690	12,810	11,990	▲6.4
	鑑賞レジャー用品	35,880	35,300	33,320	33,940	31,370	38,750	27,860	18,940	17,280	17,270	▲3.5
	学習レジャーサービス	9,780	9,790	9,910	9,710	9,200	8,730	8,130	8,020	7,670	7,870	2.6
	映画	1,980	2,030	1,980	1,950	2,060	2,210	1,810	1,950	1,940	2,070	6.7
娯楽	パチンコ・パチスロ (修正された市場規模)	348,620	336,420	301,770	288,190	282,420	259,830	254,890	256,720	250,050	245,040	▲2.0
	(旧推計方法による前年までの市場規模)	287,490	274,550	229,800	217,160	210,650	193,800	188,960	190,660	188,180		
	ゲームセンター	6,260	6,580	6,780	5,950	5,150	4,760	4,660	4,600	4,430	4,240	▲4.3
	テレビゲーム・ゲームソフト	4,970	6,800	7,110	6,580	5,590	5,320	5,020	4,870	4,430	3,990	▲9.9
	中央競馬	28,950	28,230	27,590	27,560	25,980	24,280	22,940	23,950	24,050	24,940	3.7
	宝くじ	11,050	10,940	10,440	10,420	9,880	9,200	10,040	9,140	9,450	9,010	▲4.7
	外食	121,570	124,080	127,510	128,440	126,080	127,000	123,830	125,070	128,820	132,690	3.0
カラオケボックス(ルーム)	4,210	4,360	4,270	4,210	3,850	3,790	3,850	3,912	3,960	3,980	0.5	
観光	遊園地・レジャーランド	6,300	6,480	6,430	6,400	6,230	5,990	5,850	6,550	7,240	7,410	2.3
	国内航空	3,760	4,150	4,250	4,180	3,770	3,850	3,740	3,970	4,200	4,400	4.8
	旅館	19,700	19,110	18,730	17,610	15,850	14,570	14,250	13,990	13,950	14,200	1.8
	ホテル	10,410	10,720	10,930	10,380	9,760	9,760	9,490	9,790	10,820	12,010	11.0
	旅行業(手数料収入)	6,920	7,070	7,250	6,850	6,660	6,520	6,230	6,770	6,910	7,060	2.2
	海外旅行(国際線収入)	9,080	9,770	10,570	10,630	6,410	7,050	6,510	6,990	7,340	8,090	10.2
余暇市場合計	863,350	854,950	819,950	800,610	769,210	749,870	721,440	721,960	724,970	729,230	0.6	