

PRESS0878

遊タイム機能等に関する
パチンコ遊技者調査レポート



2020年8月18日
シーズリサーチ

調査名

「遊タイム機能等に関するパチンコ遊技者調査」

調査目的

パチンコの解釈基準一部変更にとまなう、新しいゲーム性に関する遊技者の意識や意向を諮る

・調査方法

WEBアンケート

・回答者

全国のパチンコ遊技者(月1回以上) 500サンプル

・男女構成比

男性81.4% 女性18.6%

・調査日

2020年7月29日

調査レポート項目

- 新しいゲーム性に対する認知度と遊技動機
- 新しいゲーム性に対する認知度と遊技動機(頻度別)
- 新しいゲーム性に対する認知度と遊技動機(年代別)
- 遊タイムが遊技動機となる理由
- 遊タイムが遊技動機となる理由(年代別)
- 遊タイムが遊技動機とならない理由
- 遊タイムが遊技動機とならない理由(年代別)

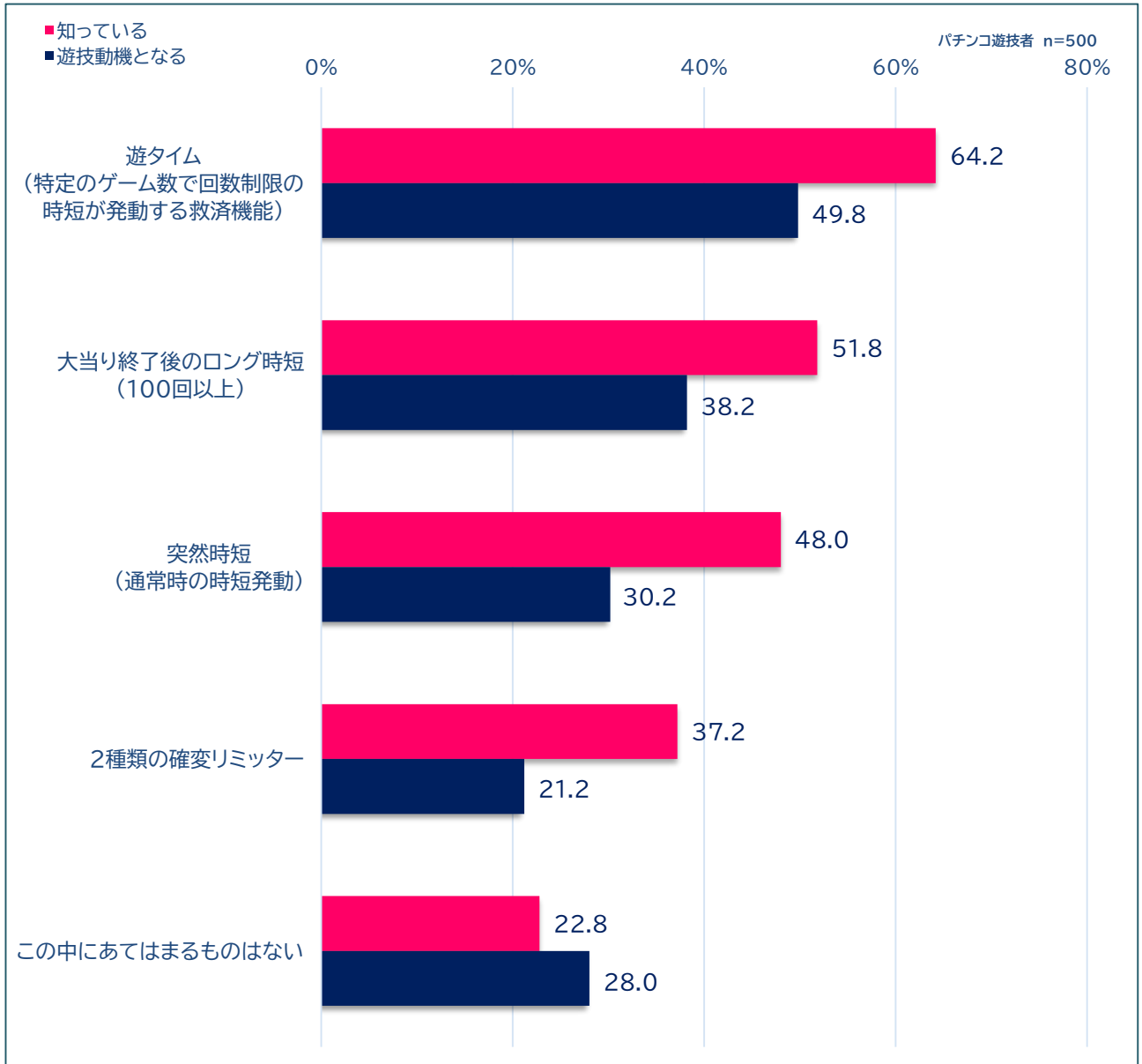
※調査結果は、小数点第2位で四捨五入しているため、構成比が100%にならない場合があります。

【調査会社】株式会社シーズ シーズリサーチ
東京都台東区東上野2-20-1 晴花ビル2階
電話:03-6806-0548
メール:research@sees.co.jp

—新しいゲーム性に対する認知度と遊技動機—

2020年にパチンコの解釈基準が一部変更され、新しいゲーム性が追加されることとなった。月1回以上のパチンコ遊技者を対象に知っている(以下、認知度)と遊技動機を質問したところ、認知度と遊技動機の高さに相関関係がみられた。

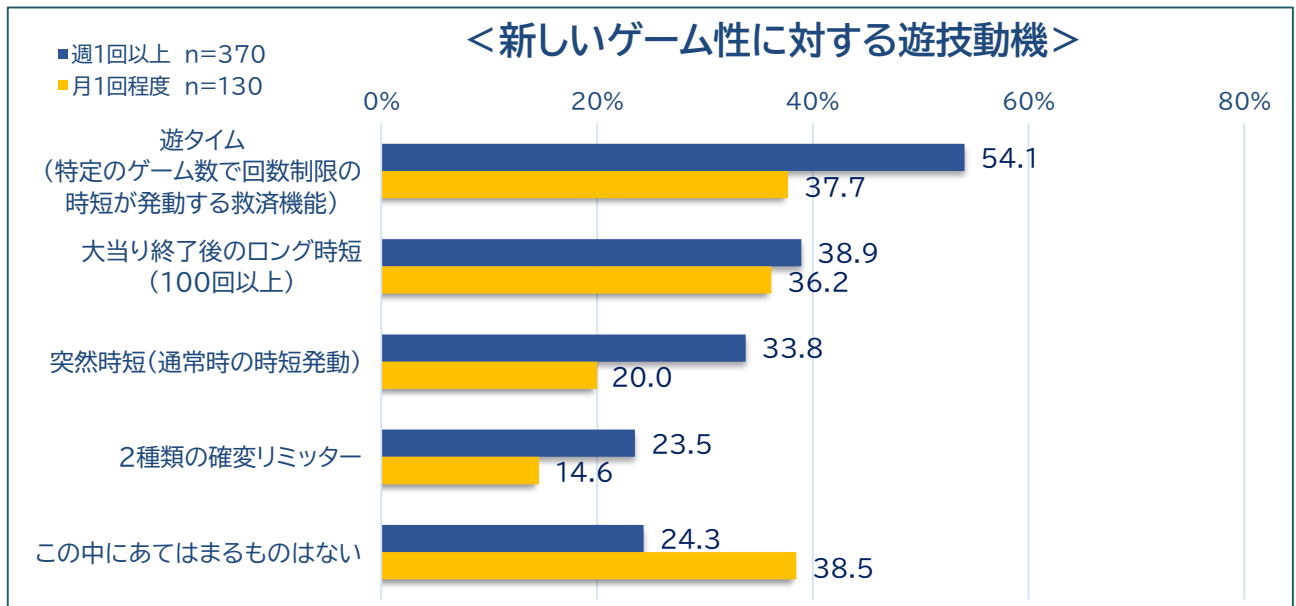
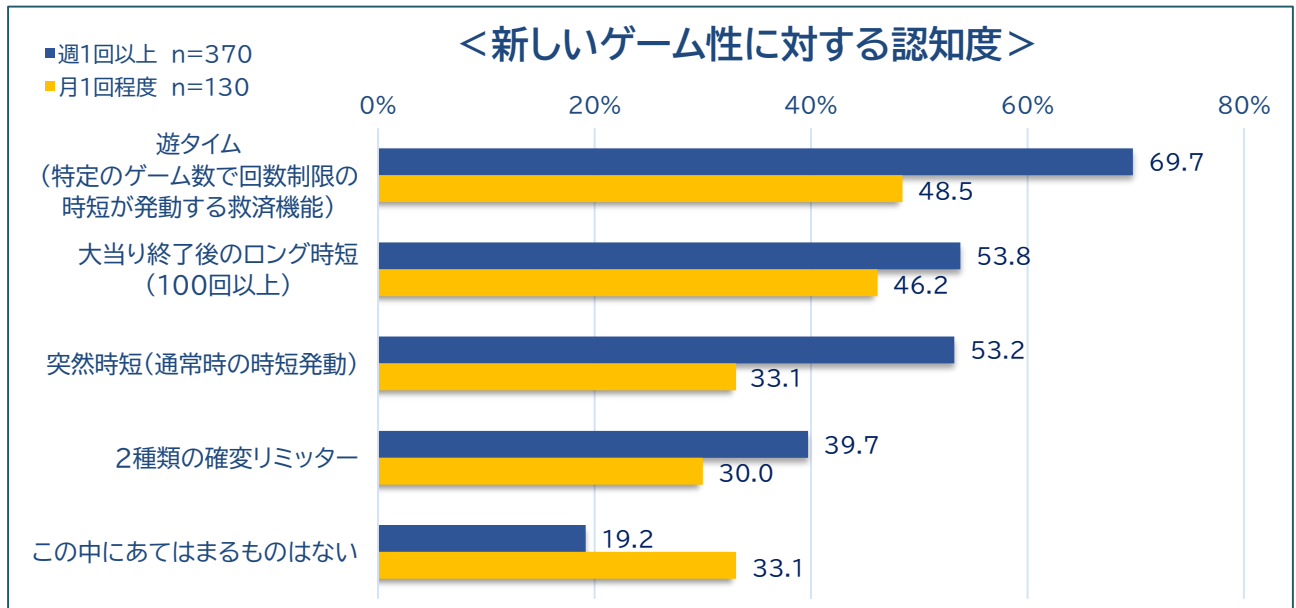
認知度と遊技動機で最も高かったのは「遊タイム」で、認知は6割以上となり、約5割が遊技動機となると回答した。同様に、2番目に高かったのは「大当たり終了後のロング時短」で、3番目は「突然時短」となった。



—新しいゲーム性に対する認知度と遊技動機(頻度別)—

新しいゲーム性の追加に対する認知度と遊技動機について、月1回以上のパチンコ遊技者を遊技頻度別で見ると、週1回以上の遊技者は月1回程度の遊技者よりも認知度と遊技動機のどちらも高い結果となった。

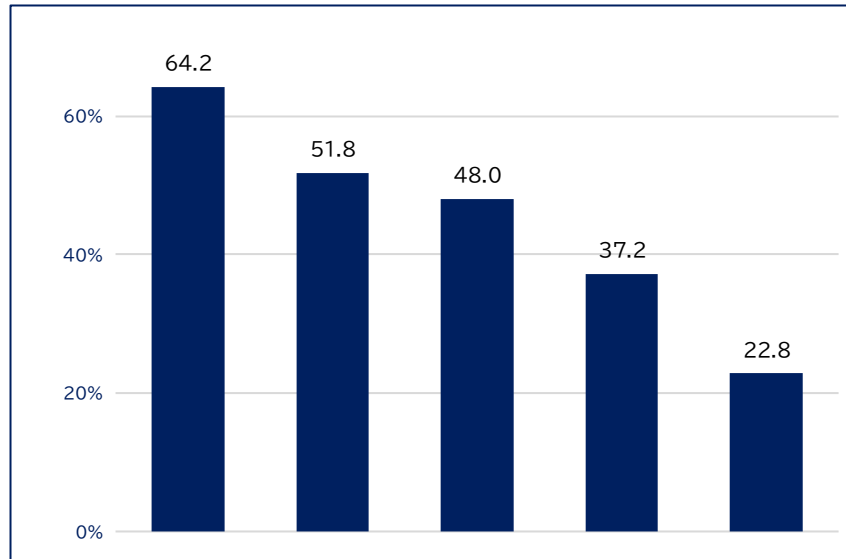
「遊タイム」の認知度について、週1回以上の遊技者は約70%となる一方で、月1回程度の遊技者は約49%と20ポイント以上の差がある。「遊タイム」の遊技動機は週1回以上の遊技者で約54%と半数以上に支持されているが、月1回程度の遊技者では約38%と4割以下に留まっている。



—新しいゲーム性に対する認知度(年代別)—

新しいゲーム性の追加に対する認知度について、月1回以上のパチンコ遊技者を年代別で調べたところ、40代と50代を境に認知度に差があり、年代の低い層では各ゲーム性に対して認知度が高い傾向がみられる。

全体で最も高い「遊タイム」は30代以下と40代で70%以上となる一方で、60代以上は約49%と20ポイント以上の差があった。全体で2番目に高い「大当り終了後のロング時短」は40代以下でやや高いものの、顕著な差まではみられていない。



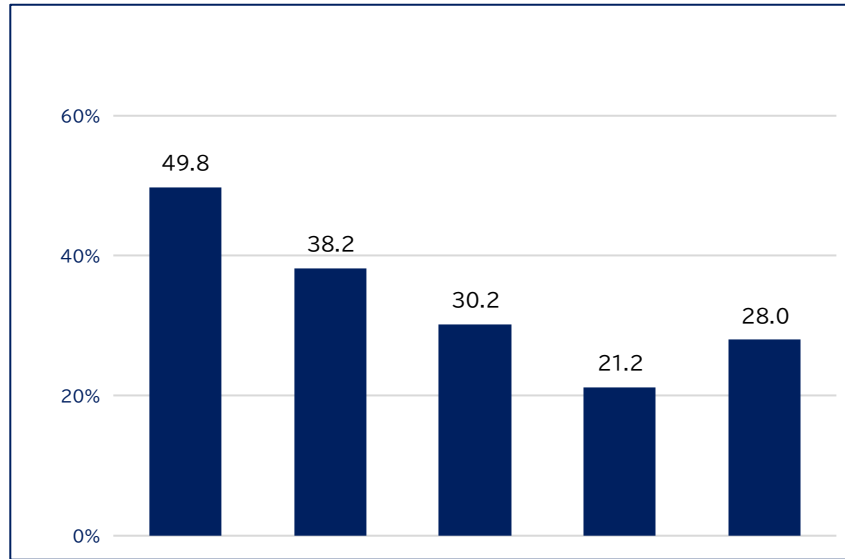
	n 数	遊タイム (特定のゲーム数で 回数制限の時短が発 動する救済機能)	大当り終了後の ロング時短 (100回以上)	突然時短 (通常時の 時短発動)	確変リミッター 2種類の	この中にあるものはまる
パチンコ遊技者全体	500	64.2	51.8	48.0	37.2	22.8
30代以下	135	73.3	54.1	51.9	43.7	17.0
40代	142	75.4	54.2	54.9	43.0	12.0
50代	124	54.0	50.8	41.9	29.0	26.6
60代以上	99	48.5	46.5	40.4	30.3	41.4

…全体よりも5ポイントから10ポイント未満高い
 …全体よりも10ポイント以上高い

—新しいゲーム性に対する遊技動機(年代別)—

新しいゲーム性の追加に対する遊技動機について、月1回以上のパチンコ遊技者を年代別で調べたところ、全体で最も高い「遊タイム」は年代別での傾向がみられた。なかでも30代以下・40代で概ね55%以上になる一方で、50代・60代以上は40%程度となり、15ポイント程度の差がある。

「突然時短」と「2種類の確変リミッター」について、前頁の認知度では40代以下で高い傾向がみられたが、遊技動機ではそういった傾向はみられていない。



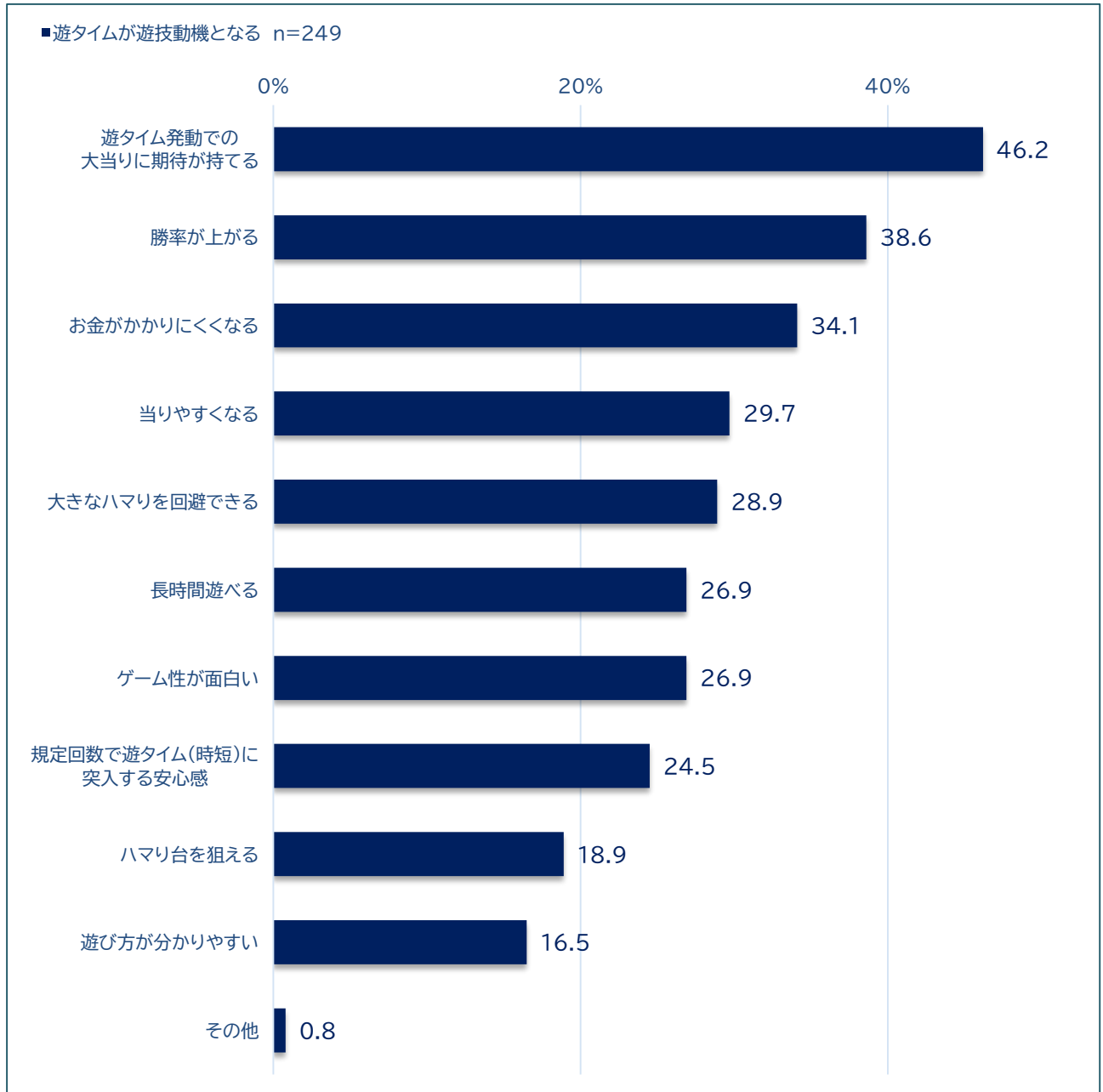
	n 数	遊タイム (特定のゲーム数で 回数制限の時短が発 動する救済機能)	大当り終了後の ロング時短 (1000回以上)	突然時短 (通常時の 時短発動)	確変2種類の リミッター	この中 にはあ てはま る
パチンコ遊技者全体	500	49.8	38.2	30.2	21.2	28.0
30代以下	135	54.8	36.3	30.4	22.2	25.2
40代	142	58.5	36.6	30.3	19.7	22.5
50代	124	41.9	38.7	29.8	14.5	29.8
60代以上	99	40.4	42.4	30.3	30.3	37.4

...全体よりも5ポイントから10ポイント未満高い
 ...全体よりも10ポイント以上高い

—遊タイムが遊技動機となる理由—

月1回以上のパチンコ遊技者に遊タイムが遊技動機となる理由について質問したところ、最も高かったのは「遊タイム発動での大当りに期待が持てる」で46.2%となった。

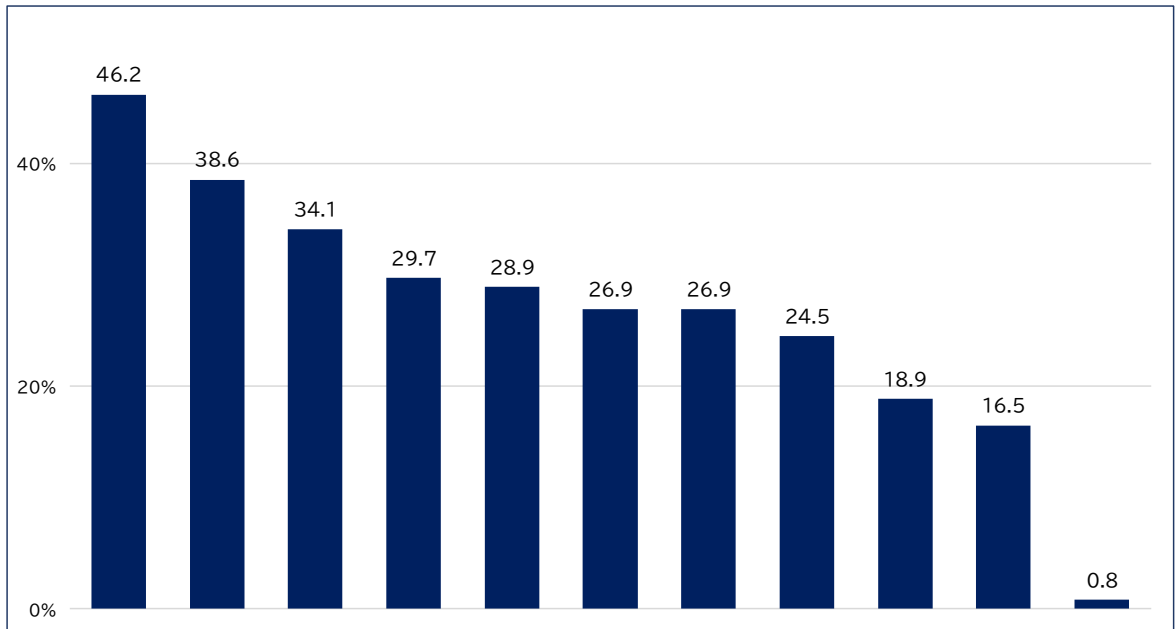
2番目に高かったのは「勝率が上がる」の38.6%、3番目は「お金のかかりにくさ」の34.1%となり、勝ち負けや投資金額に関することが上位となっている。



—遊タイムが遊技動機となる理由(年代別)—

月1回以上のパチンコ遊技者に質問した遊タイムが遊技動機となる理由を年代別で調べたところ、年代によって遊技動機の理由について傾向がみられた。

年代の低い層は「勝率が上がる」「お金のかかりにくさ」「長時間遊べる」で高い傾向がみられ、年代の高い層は「大当りに期待できる」「当りやすさ」「大きなハマリを回避」「ゲーム性の面白さ」で高い傾向があった。



	n数	遊タイム発動での大当りに期待が持てる	勝率が上がる	お金のかかりにくくなる	当りやすくなる	大きなハマリを回避できる	長時間遊べる	ゲーム性が面白い	規定回数で遊タイム(時短)に突入する安心感	ハマリ台を狙える	遊び方が分かりやすい	その他
全体	249	46.2	38.6	34.1	29.7	28.9	26.9	26.9	24.5	18.9	16.5	0.8
30代以下	74	41.9	44.6	47.3	28.4	23.0	32.4	27.0	18.9	21.6	18.9	0.0
40代	83	39.8	42.2	34.9	21.7	25.3	21.7	22.9	24.1	15.7	14.5	0.0
50代	52	55.8	26.9	28.8	34.6	32.7	26.9	25.0	34.6	17.3	13.5	1.9
60代以上	40	55.0	35.0	15.0	42.5	42.5	27.5	37.5	22.5	22.5	20.0	2.5

…全体よりも5ポイントから10ポイント未満高い
 …全体よりも10ポイント以上高い

—遊タイムが遊技動機とならない理由—

月1回以上のパチンコ遊技者に遊タイムが遊技動機とならない理由について質問したところ、最も高かったのは「お金がかかる」で31.1%となった。

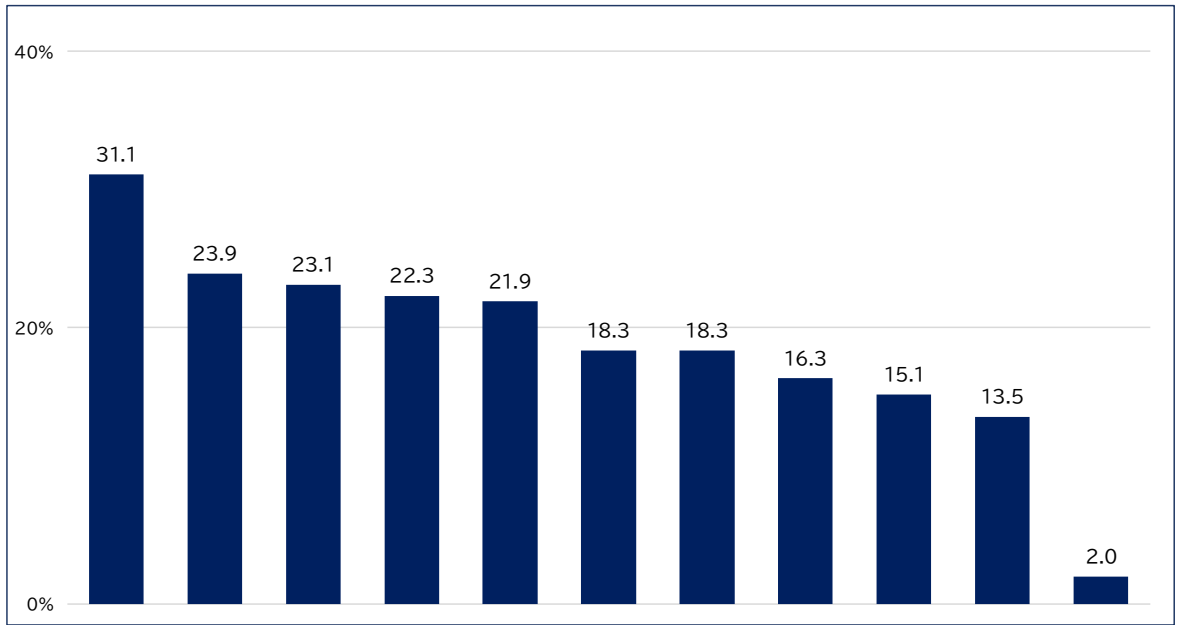
2番目に高かったのは「当りにくさ」の23.9%、3番目は「出玉性能の低下」の23.1%となり、投資金額や出玉に関することが上位となっている。



—遊タイムが遊技動機とならない理由(年代別)—

月1回以上のパチンコ遊技者に質問した遊タイムが遊技動機とならない理由を年代別で調べたところ、年代の高い層ほど各項目に対して高い傾向がある。

60代以上は「出玉性能の低下」で全体よりも10ポイント以上高かった。また、「お金がかかる」「大当りに期待が持てない」「ゲーム性の面白くない」「遊び方の分かりにくさ」「大きなハマりを回避できない」では全体よりも5ポイント以上高かった。



	n 数	お金がかかる	勝率が下がる	遊タイム発動での大当りに期待が持てない	当りにくくなる	全体的な出玉性能の低下	ゲーム性が面白くない	遊び方が分かりにくい	規定回数に近づくと止めに近いから(大当りを回避できない)	大きなハマりを回避できない	ハマった台を狙われる	その他
全体	251	31.1	21.9	18.3	23.9	23.1	16.3	22.3	15.1	13.5	18.3	2.0
30代以下	61	29.5	21.3	13.1	19.7	23.0	9.8	11.5	18.0	11.5	16.4	1.6
40代	59	22.0	20.3	13.6	22.0	18.6	16.9	22.0	16.9	16.9	22.0	0.0
50代	72	33.3	27.8	20.8	25.0	18.1	16.7	25.0	12.5	8.3	16.7	4.2
60代以上	59	39.0	16.9	25.4	28.8	33.9	22.0	30.5	13.6	18.6	18.6	1.7

...全体よりも5ポイントから10ポイント未満高い
 ...全体よりも10ポイント以上高い