

Commuter source article for publication on CT5 - Japanese

通勤・通学時間をどう過ごす？東京圏の1000人にアンケート調査



通勤・通学時間をどう過ごす？東京圏の1000人にアンケート調査.....	0
調査概要.....	2
調査結果.....	3
事前調査(回答者1,000人).....	3
現在の通勤・通学時間はどのくらいですか？.....	3
通勤・通学先はどこですか？(SA).....	4
通勤・通学についてどのように感じていますか？一番近いものを選んでください。.....	5
通勤・通学中は主に何をしていますか？(複数選択可).....	6
通勤・通学中にスマホゲームをどのくらいの頻度でプレイしますか？.....	7
通勤・通学中によくプレイするスマホゲームのジャンルは何ですか？(複数選択可).....	8
一回の通勤・通学中に、スマホゲームをどのくらいの時間プレイしますか？.....	9
通勤・通学中にスマホゲームをプレイすることで、ストレスや退屈が軽減されると感じますか？.....	10
通勤・通学中にプレイするスマホゲームにおいて、1ヶ月あたりのアプリ内課金額はどのくらいですか？.....	11
オンラインカジノゲームをプレイしている場合、どこでプレイしますか？.....	12
二次調査(回答者100人).....	13

本調査は、以前のアンケートで「オンラインカジノゲームを利用する」と回答した方を対象としています。オンラインカジノにはどのくらいの頻度で参加していますか？.....	13
好んでプレイするオンラインカジノの種類は何ですか？(MA).....	14
オンラインカジノサイトやアプリを使用する際、主にどのデバイスからアクセスしますか？.....	15
オンラインカジノプラットフォームを選ぶ際に、ボーナスやキャンペーン、ロイヤリティプログラムはどの程度重要視しますか？.....	16
日本国内における物理的なカジノの現行の法的状況についてご存知ですか？一番近いものを選んでください。.....	17
ドラゴンクエストや龍が如くシリーズなど、日本の人気ビデオゲームにはカジノ風ミニゲームが含まれることがあります。これらのゲーム内カジノで腕を磨く際、主にどのように知識やスキルを習得しますか？.....	18
アミューズメントカジノやポーカーバーへ行くことはありますか？.....	19
オンラインカジノで得た利益は、どのように引き出しますか？.....	20
オンラインカジノで得た利益は、普段どのように保管していますか？.....	21
オンラインカジノゲームをプレイする理由はなんですか？.....	22
主な調査結果.....	23
結論.....	24
人口統計スクリーニング調査 - 1,000名の回答者.....	25
年代.....	25
都道府県.....	26
性別.....	27
結婚.....	28
職業.....	29
業種.....	30
世帯年収.....	31
居住形態.....	32
子供有無.....	33
人口統計フォローアップ調査 - 100名の回答者.....	34
年代.....	34
都道府県.....	35
性別.....	36
結婚.....	37
職業.....	38
業種.....	39
世帯年収.....	40
居住形態.....	41
子供有無.....	42

世界屈指の公共交通網を誇る大都市・東京では、毎日多くの人々が行き交っています。電車や地下鉄、バスなどを利用する通勤・通学時間は、30分ほどから1時間以上に及ぶことも珍しくあり

ません。では、この移動時間を人々はどのように活用しているのでしょうか？一都三県で通勤・通学している1,000人を対象にアンケート調査を実施し、実態を探ってみました。

調査結果からは、寝たり読書をしたりといったオーソドックスな習慣から、手軽に楽しめるスマホゲームまで、多彩な過ごし方が見られました。リラックスできるような行為を好む人もいれば、通勤時間をちょっとしたスキルアップやエンタメの時間に変えている人も少なくありません。通勤時間の長さやデジタルとの関わり方、また全体的な意識を分析することで、人々が都市生活や日々の移動時間とどのように関わっているのかが見えてきます。

調査概要

2024年12月から2025年1月にかけて実施された2回のアンケート調査により、通勤・通学中の習慣や行動、スマホゲームの利用状況について調査を行いました。一次調査では、会社員、経営者、学生など、一般的に通勤・通学をする層や、通勤をしている可能性のある職種の人を対象とし、東京・埼玉・千葉・神奈川を居住地とする1,000人（有効回答数：1000、うち男性668人・女性332人）のアンケートデータを採集しました。

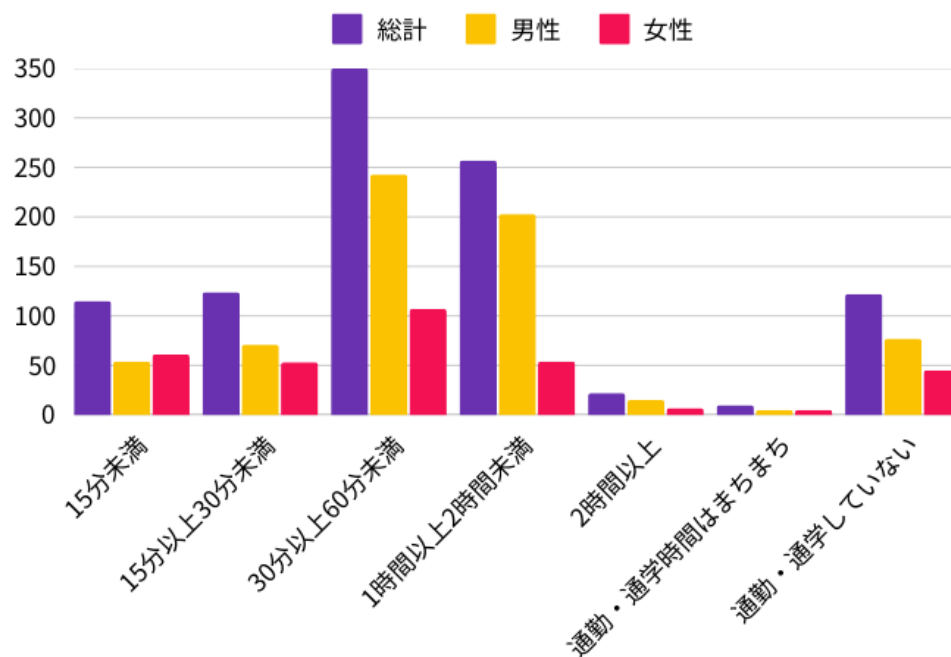
二次調査では、この中で通勤・通学中にオンラインカジノゲームを利用したことがあると答えた人から100人（有効回答数：100）を対象に、ゲームに関する習慣や好み、利用状況などに関するアンケートを実施しました。

アンケートデータはいずれもオンラインアンケートツール「Freeasy」を通じて収集されています。

調査結果

事前調査（回答者1,000人）

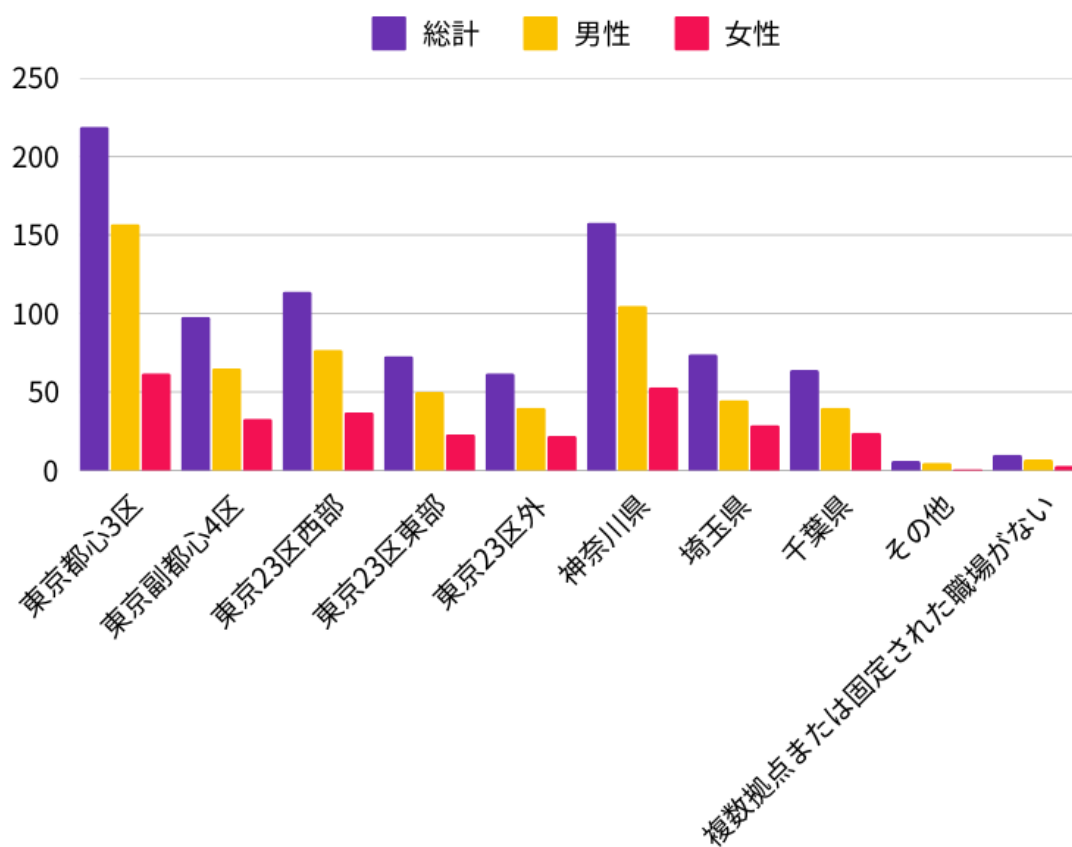
現在の通勤・通学時間はどのくらいですか？



回答者の大多数は、通勤・通学時間が「30分以上60分未満」(35%)と答え、男性(243人)が女性(107人)を大きく上回りました。次に多いのは「1時間以上2時間未満」(25.7%)で、こちらも男性(203人)が女性(54人)より多くなっています。30分未満の短い通勤は少数派(23.9%)で、2時間を超える通勤はわずか2.2%です。約12.2%が通勤していないと回答しています。特に男性では30分から2時間までの通勤時間が多いようです。

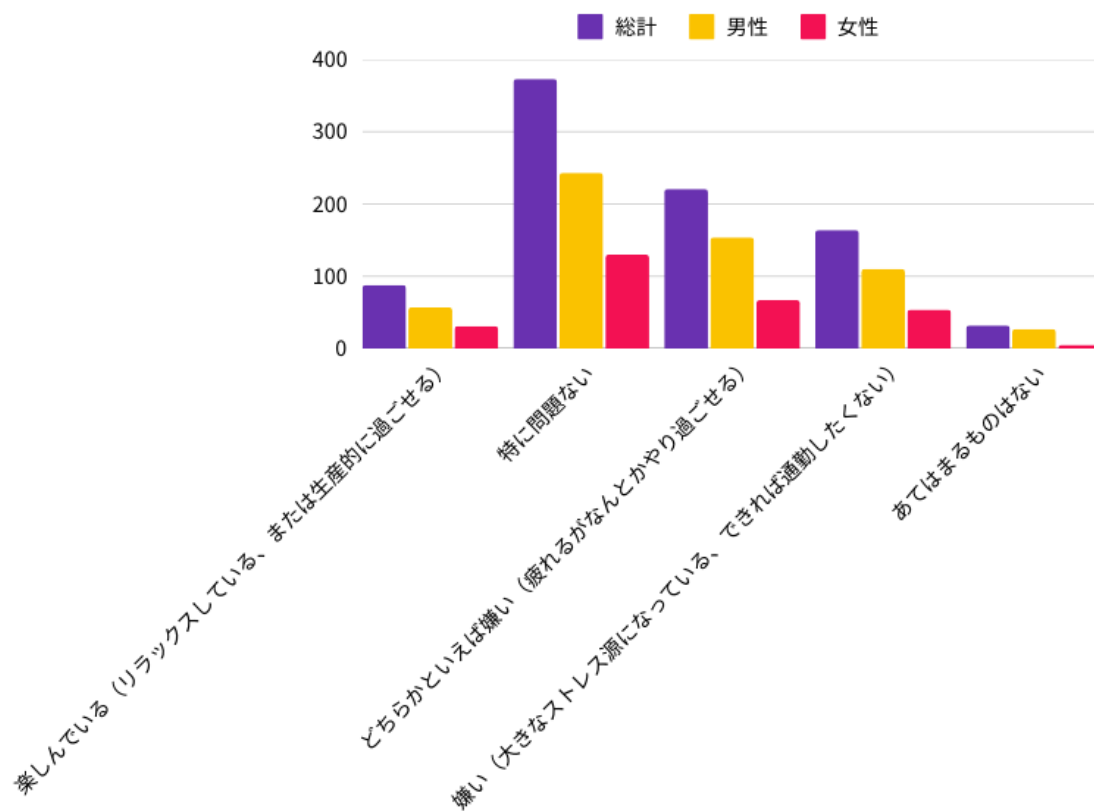
30分から2時間までの通勤時間が主流であることから、多くの人には通勤・通学の際に何かしらに活用できる時間があると言えます。

通勤・通学先はどこですか？(SA)



通勤・通学者のうち、多くは東京都心3区(24.94%)に通っており、次いで神奈川県(18%)、東京23区西部(12.98%)という結果でした。特に男性は東京都心3区(157人)に集中しているのが目立ちます。

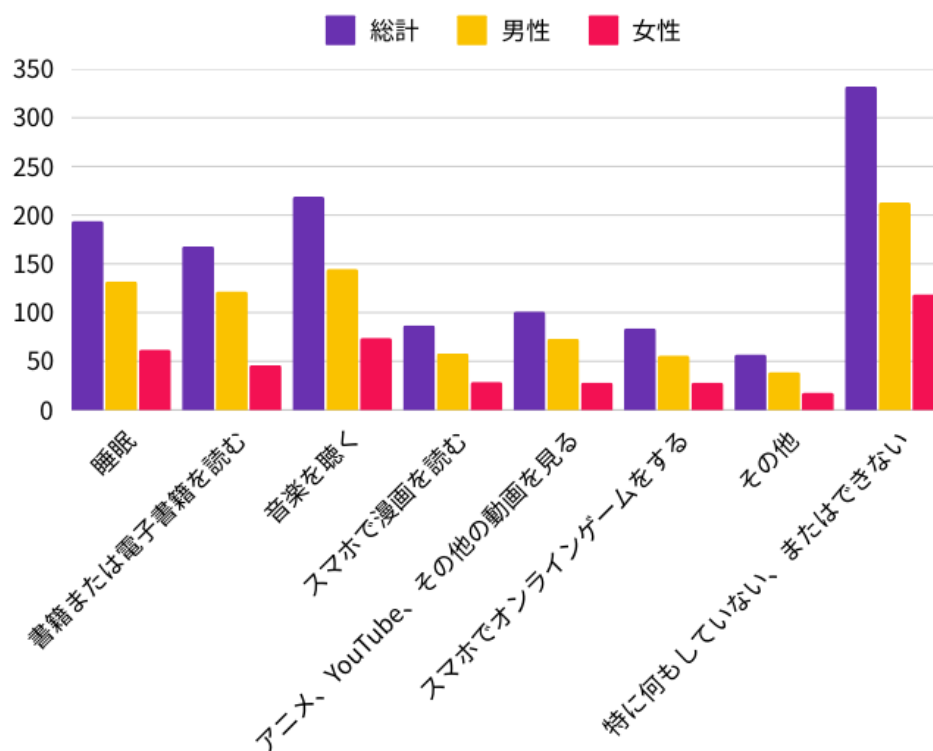
通勤・通学についてどのように感じていますか？一番近いものを選んでください。



回答者の大多数は通勤に対して中立的で、「特に問題ない」と答えた人が42.48%に上り、男性（243人）が女性（130人）より多い結果となっています。25.17%の人々は「どちらかといえば嫌い」と答え、一方で18.68%は「嫌い」と答えました。この結果は通勤のあり方に改善の余地があることを示しています。

効率的な交通網が整備されているにもかかわらず、約4分の1の回答者が通勤をなんとかやり過ごしており、約5分の1が大きなストレス減であると感じているようです。

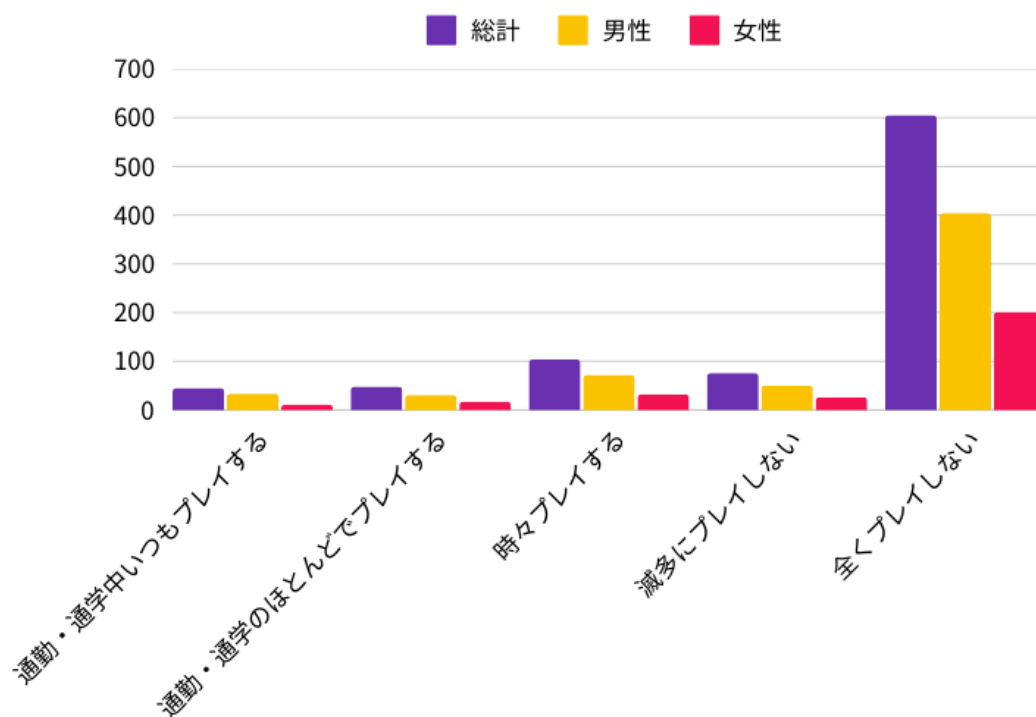
通勤・通学中は主に何をしていますか？（複数選択可）



通勤・通学中の行動として人気なのは「音楽を聴く」(24.94%)ことで、逆に「特に何もしていない、またはできない」(37.81%)という回答も多数見られました。睡眠(22.1%)や、書籍または電子書籍(19.13%)も人気があります。

通勤・通学中にこれらの行為をしている人は全体の約66.8%で、スマホゲームを選択した人はそのうちの15.38%にとどまり、通勤・通学中に何かをできる環境の人においてもスマホゲームを選択する人はそれほど多くないようです。通勤・通学者の間では音楽を聴いたり眠ったりといった受動的でリラックスできる行動が主流となっています。

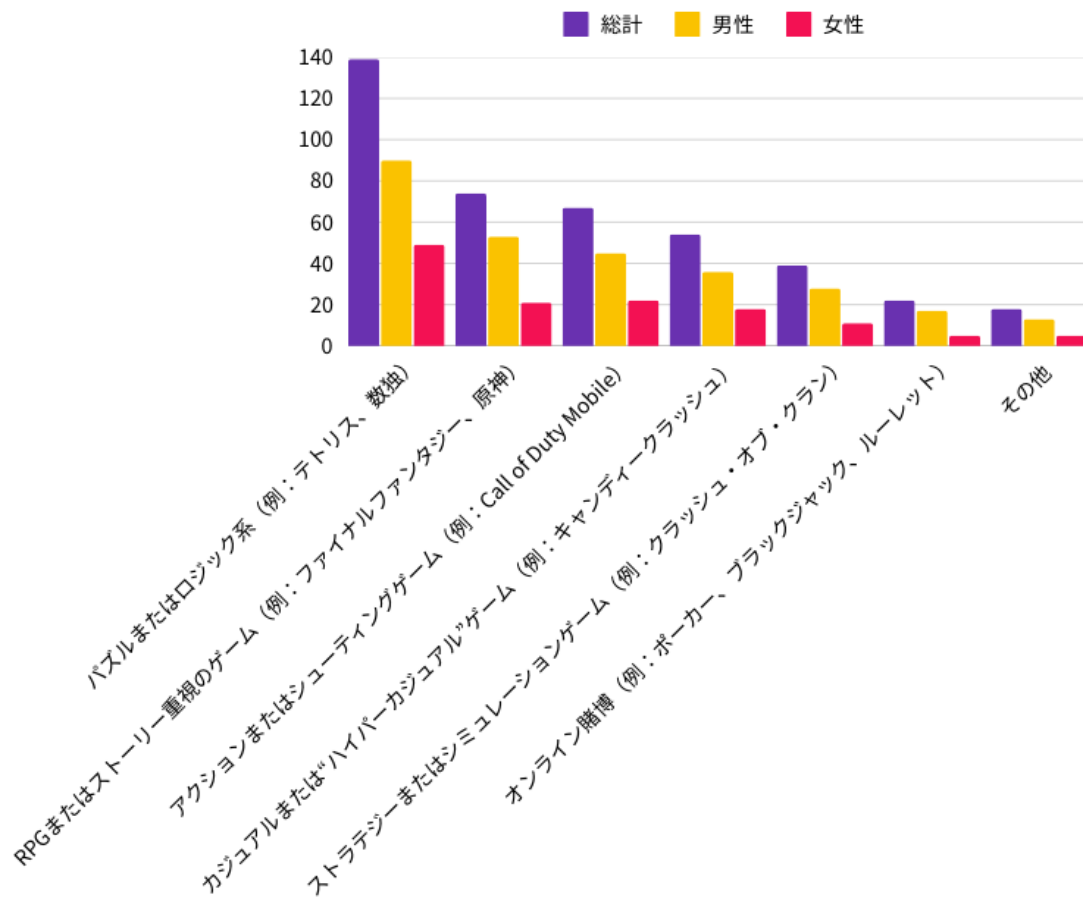
通勤・通学中にスマホゲームをどのくらいの頻度でプレイしますか？



大多数(68.91%)が通勤中にスマホゲームを全くプレイしないと答えました。「時々プレイする」(11.85%)という人が定期的にプレイする人を若干上回っています。

スマホゲームは一定の人気があるものの、多くの通勤・通学者に利用されているものではないようです。一つ前の質問で見られたように通勤・通学中に「特に何もしていない、またはできない」という人が多いことも影響していると考えられ、これには公共交通機関以外の方法での通勤・通学や、通勤・通学中の車内の混雑が原因となっているのかもしれません。

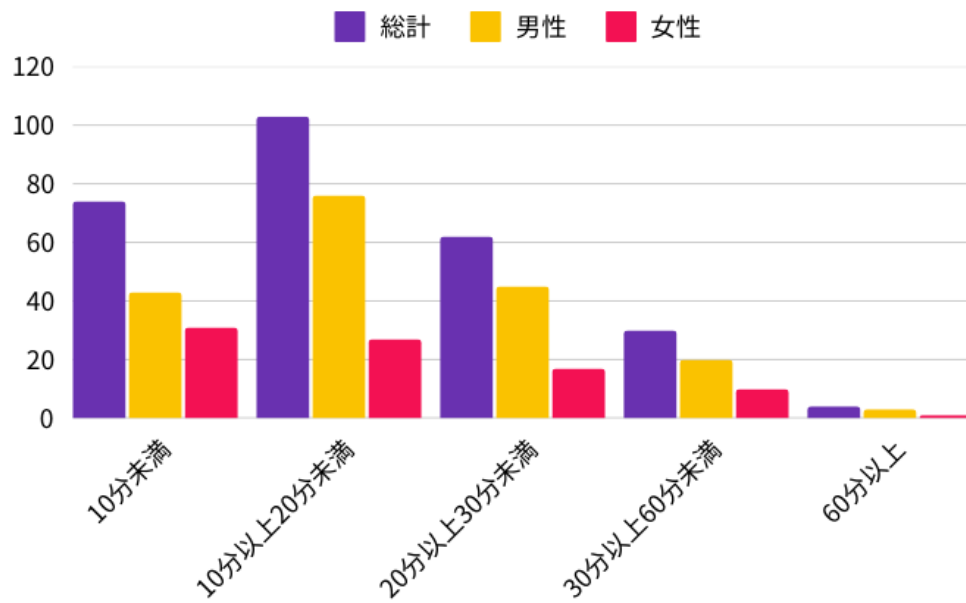
通勤・通学中によくプレイするスマホゲームのジャンルは何ですか？（複数選択可）



最も人気のあるゲームジャンルはパズルやロジックゲーム(50.92%)でした。次いでRPG(27.11%)とアクションゲーム(24.54%)が人気のようです。

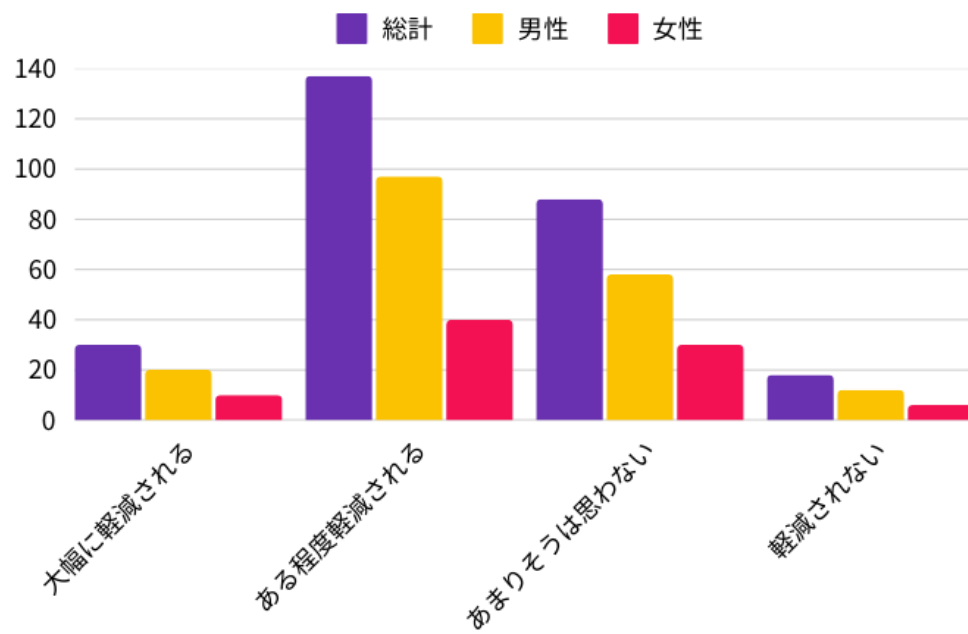
短い通勤時間に適し、目的地に着いたらすぐに終わらせることができる、少しずつプレイできるゲームが好まれていることがわかります。

一回の通勤・通学中に、スマホゲームをどのくらいの時間プレイしますか？



回答者の大多数は10～20分間プレイする(37.73%)と答え、男性(76人)は女性(27人)より比較的長くプレイしています。30分以上のセッションは稀(12.46%)で、60分以上プレイする人はわずか1.47%です。

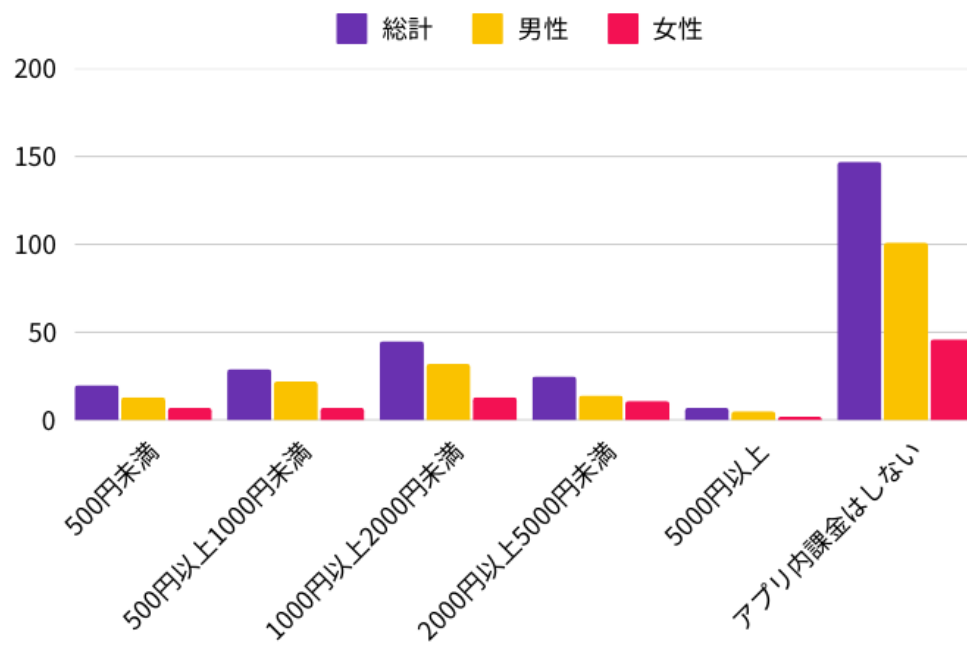
通勤・通学中にスマホゲームをプレイすることで、ストレスや退屈が軽減されると感じますか？



多くの回答者が、スマホゲームが役立つと感じており、半数を超える50.18%が「ある程度軽減される」、10.99%が「大幅に軽減される」と答えています。女性は男性と比べるとさほど影響を感じていないことが見受けられます。

ゲームは一部の人にとって、混雑した車内や長い移動時間からの精神的な逃避手段となっているようです。

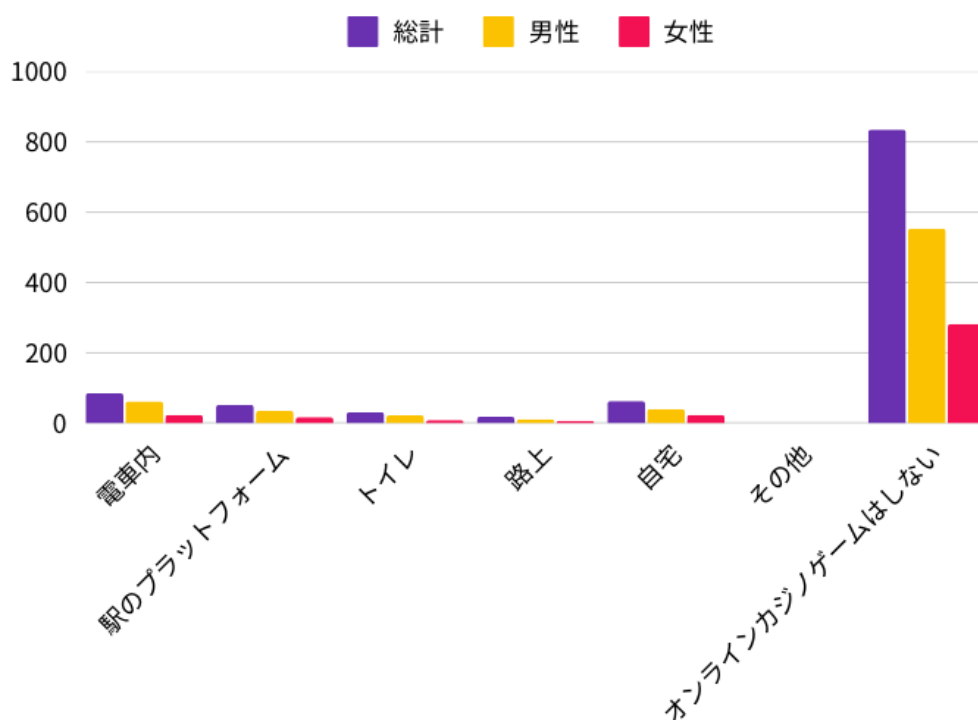
通勤・通学中にプレイするスマホゲームにおいて、1ヶ月あたりのアプリ内課金額はどのくらいですか？



過半数の回答者(53.85%)はアプリ内課金をしていませんでした。課金者の中で、最も一般的なのは「¥1,000以上¥2,000未満」(16.48%)という回答です。5000円以上を課金する人はわずか2.56%でした。

無料プレイが主流である一方で、ゲームにお金をかける少数派がいることにも注目したいところです。

オンラインカジノゲームをプレイしている場合、どこでプレイしますか？



最後に、回答者にオンラインカジノゲームをプレイした経験があるかどうか、またその場所について尋ねました。

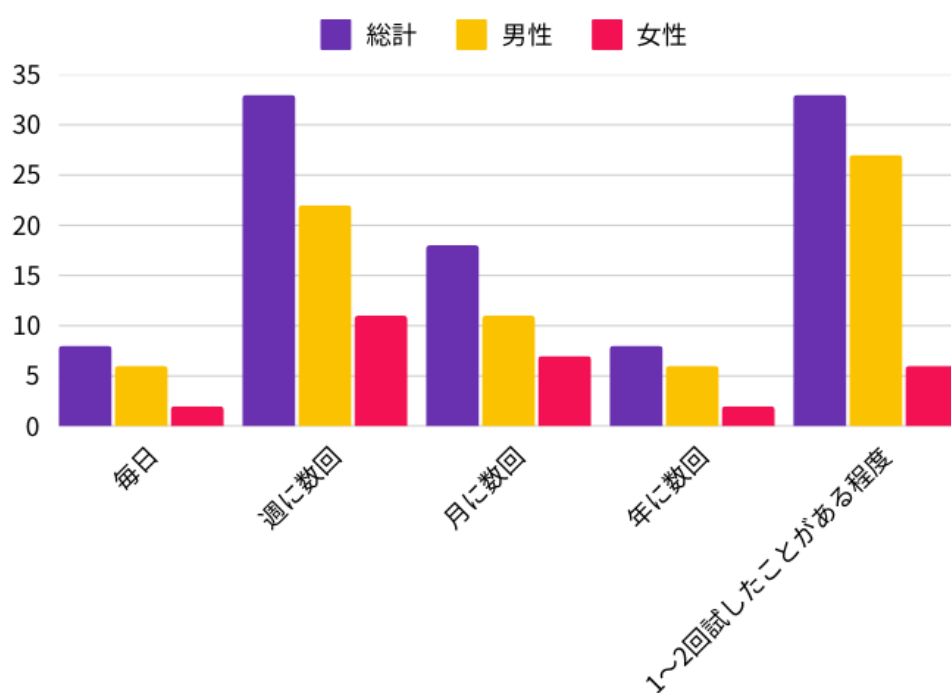
最も一般的なプレイ場所は「電車内」(8.5%)で、次いで「自宅」(6.3%)となっています。大多数(83.5%)の回答者は、オンラインカジノゲームをプレイしないと答えました。

ほとんどの回答者がオンラインカジノゲームをプレイしていない一方で、10%以上がプレイ経験があると報告しました。このグループの体験や傾向についてより深く理解するため、これらの人々を対象に、より詳細な本調査を実施しました。

二次調査(回答者100人)

一次調査でオンラインカジノゲームのプレイ経験があると回答した100名を対象に、より詳細なアンケートを行いました。

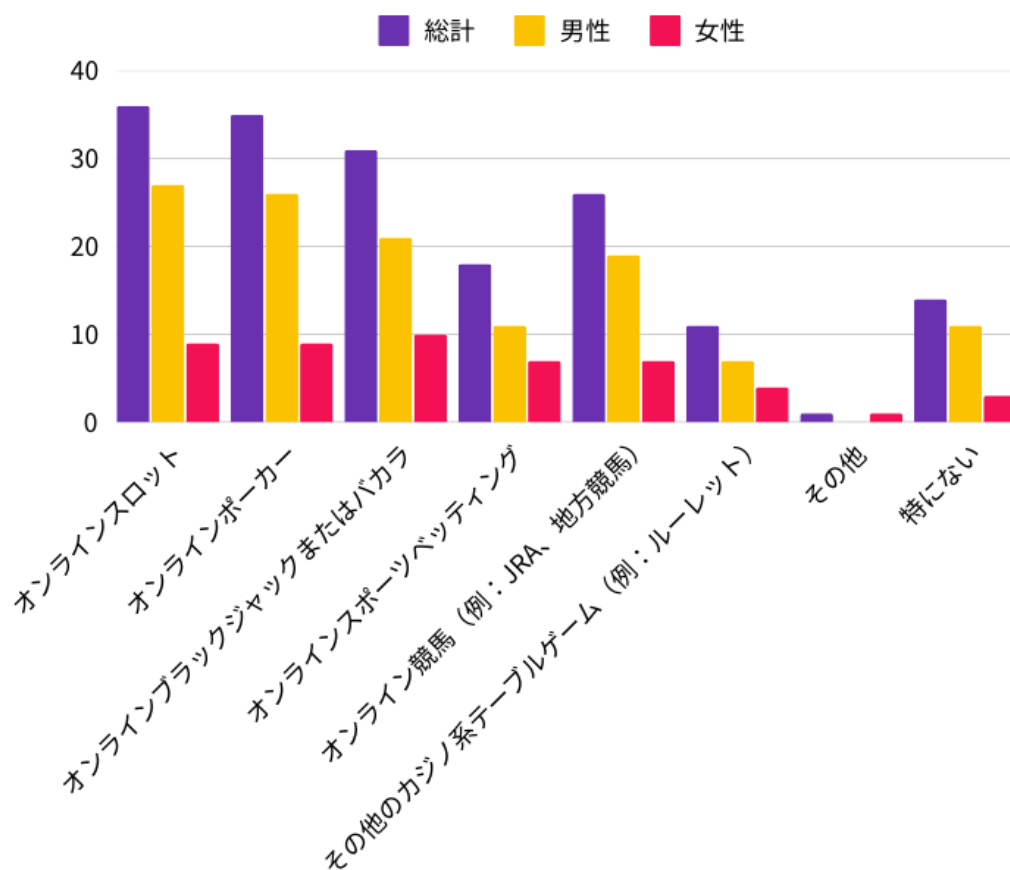
本調査は、以前のアンケートで「オンラインカジノゲームを利用する」と回答した方を対象としています。オンラインカジノにはどのくらいの頻度で参加していますか？



回答者の多くは、オンラインカジノの参加頻度について「週に数回」(33%)か、「1~2回試したことがある程度」(33%)と答えました。毎日参加する人や月に数回参加する人はそれぞれ8%と18%と少数派です。毎日参加する人は男性6人に対し女性は2人と、男性の方が頻繁に参加する傾向が見られました。

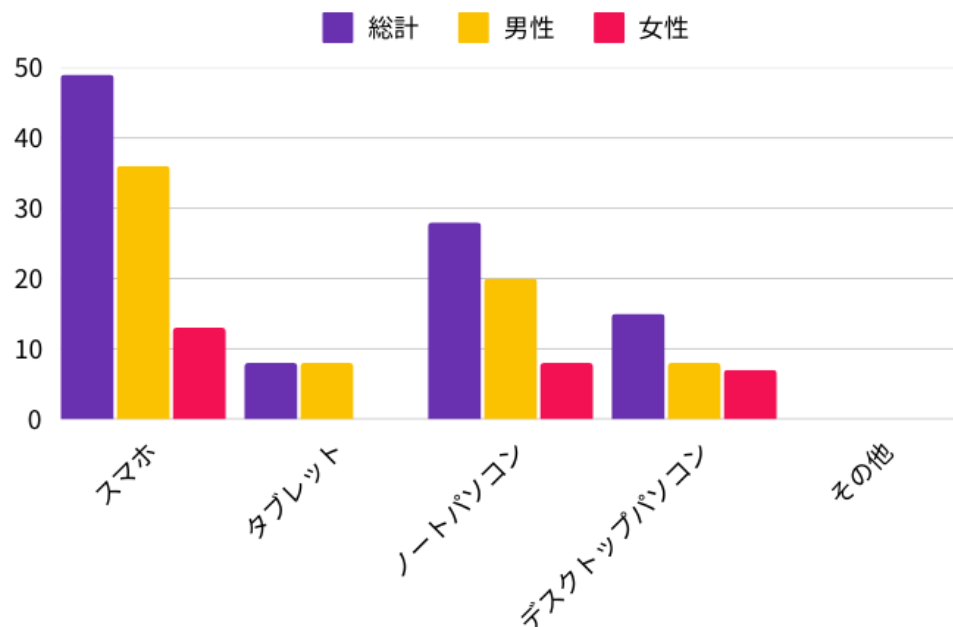
これらの結果は、オンラインカジノが多くの人のにとって、習慣というよりは時折楽しむ程度のものであることを示唆しています。

好んでプレイするオンラインカジノの種類は何ですか？(MA)



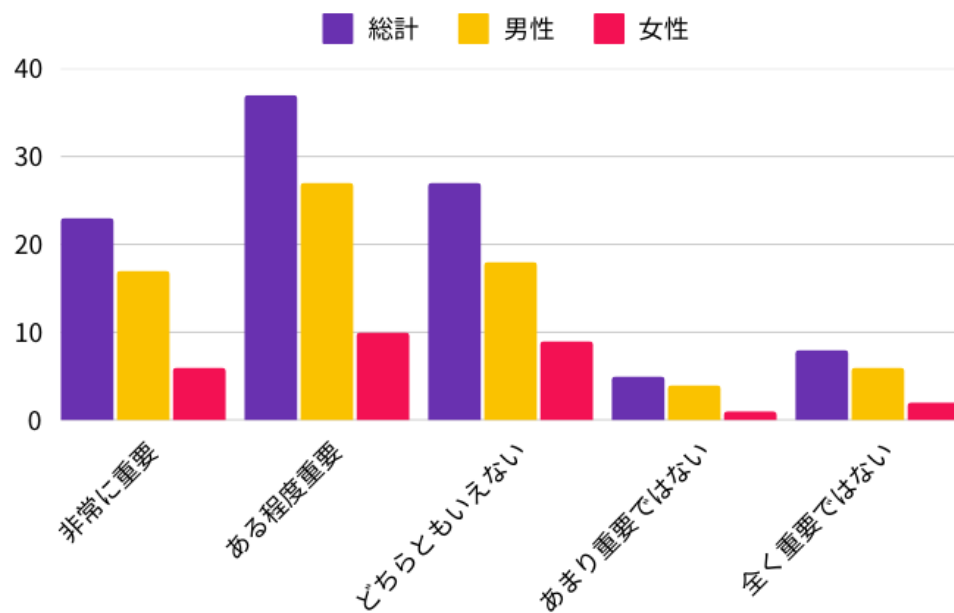
最も人気のあるオンラインカジノゲームは、スロット(36%)とポーカー(35%)で、次いで「ブラックジャックまたはバカラ」(31%)が続きます。すべてのカテゴリで男性の回答者が多く、特にスロットとポーカーでは男性(それぞれ27人と26人)が女性(いずれも9人)を大きく上回っています。興味深いことに、オンライン競馬(26%)はスポーツベッティング(18%)よりも人気が高く、これは日本で昔から競馬が親しまれてきたことが関係していると考えられます。「特にない」と答えたのは少数派(14%)で、これらの回答者にはカジュアルユーザーやオンラインカジノ初心者が含まれていると考えられます。

オンラインカジノサイトやアプリを使用する際、主にどのデバイスからアクセスしますか？



オンラインカジノゲームに利用する端末としてスマホが主流となっており(49%)、特に男性(36人)に好まれているようです。次いで、ノートパソコン(28%)やデスクトップパソコン(15%)が使用されています。女性においてはタブレットが不人気なようで、そのほかの端末の間に大きな差は見られませんでした。タブレットを選択した回答者は全体的に少なく(8%)、主に使用する端末として他の端末を挙げる人は見られませんでした。この結果にはモバイル端末(特にスマホ)の利便性や近年の技術的向上が反映されていると言えます。

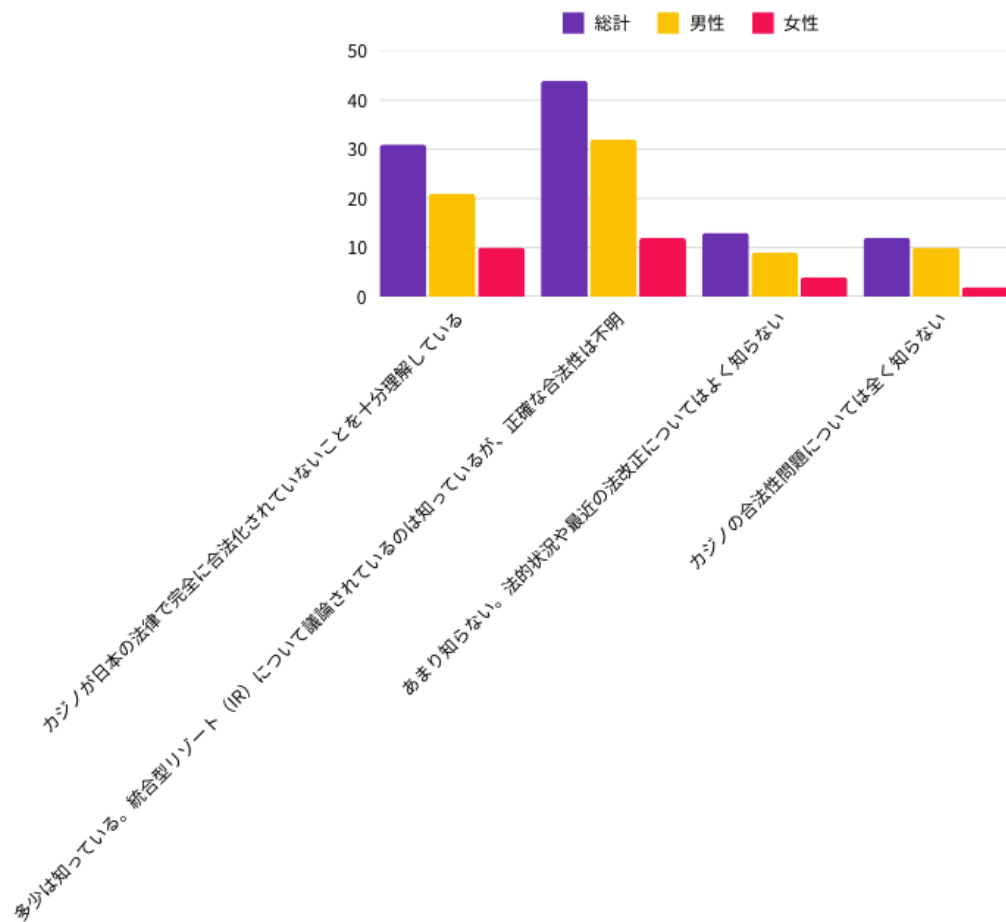
オンラインカジノプラットフォームを選ぶ際に、ボーナスやキャンペーン、ロイヤリティプログラムはどの程度重要視しますか？



ボーナスやキャンペーン、ロイヤリティプログラムを「ある程度重要」または「非常に重要」と考える回答者は全体の60%に達し、男性（それぞれ27人と17人）が女性（それぞれ10人と6人）よりも高く評価していることが分かりました。一方で「どちらともいえない」または「あまり重要ではない」と答えた回答者は27%を占めており、この層はゲームの多様性やプラットフォームの使いやすさなど、他の要因を優先している可能性があります。

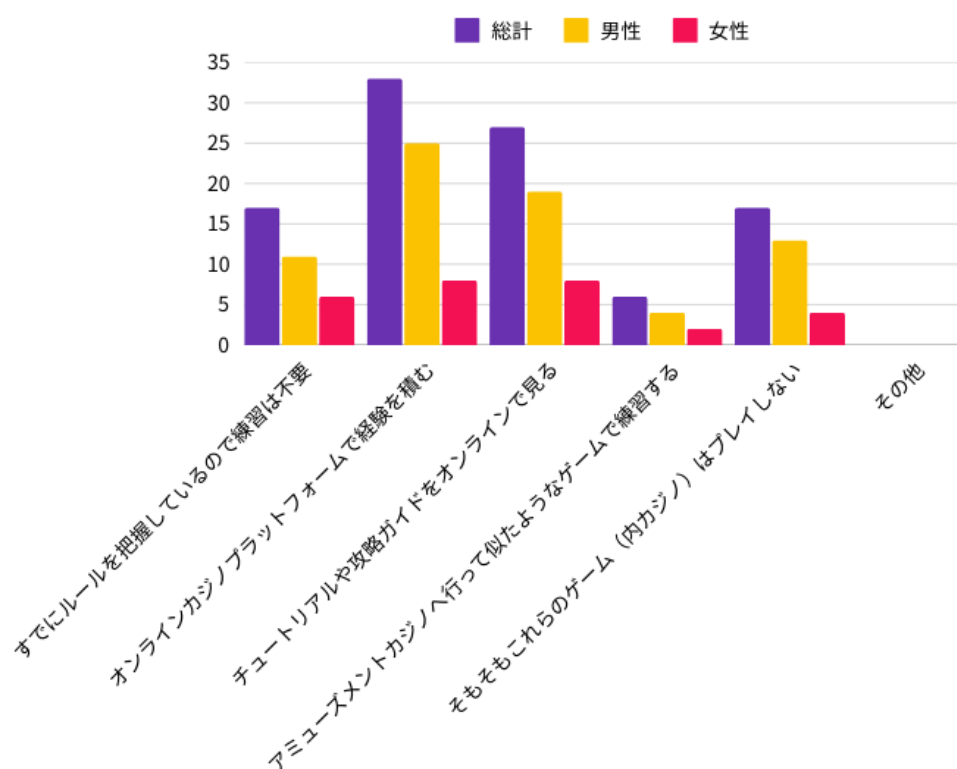
これらの結果は、特に男性ユーザーを引き付け、維持する上で、ボーナスやキャンペーン、ロイヤリティプログラムを駆使したプロモーションがいかに重要かを示しています。

日本国内における物理的なカジノの現行の法的状況についてご存知ですか？一番近いものを選んでください。



回答者の44%は、日本におけるカジノの法的状況について「多少は知っている」と答え、31%が「カジノが日本の法律で完全に合法化されていないことを十分理解している」と回答しました。4人に1人が「あまり知らない」あるいは「全く知らない」と答えており、政府によるカジノプラットフォームやその利用に関する法的状況の周知にまだ改善の余地があることを示唆しています。

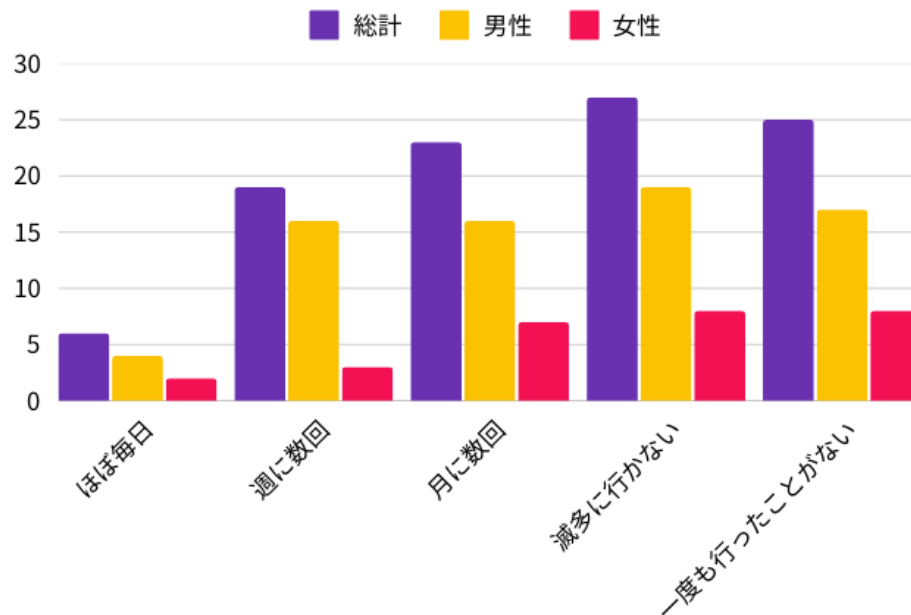
ドラゴンクエストや龍が如くシリーズなど、日本の人気ビデオゲームにはカジノ風ミニゲームが含まれることがあります。これらのゲーム内カジノで腕を磨く際、主にどのように知識やスキルを習得しますか？



回答者は主にオンラインプラットフォーム(33%)、またはチュートリアルや攻略ガイド(27%)を通じてカジノの知識を得ており、特に男性のオンラインカジノプラットフォームの利用率が高いことがわかりました。

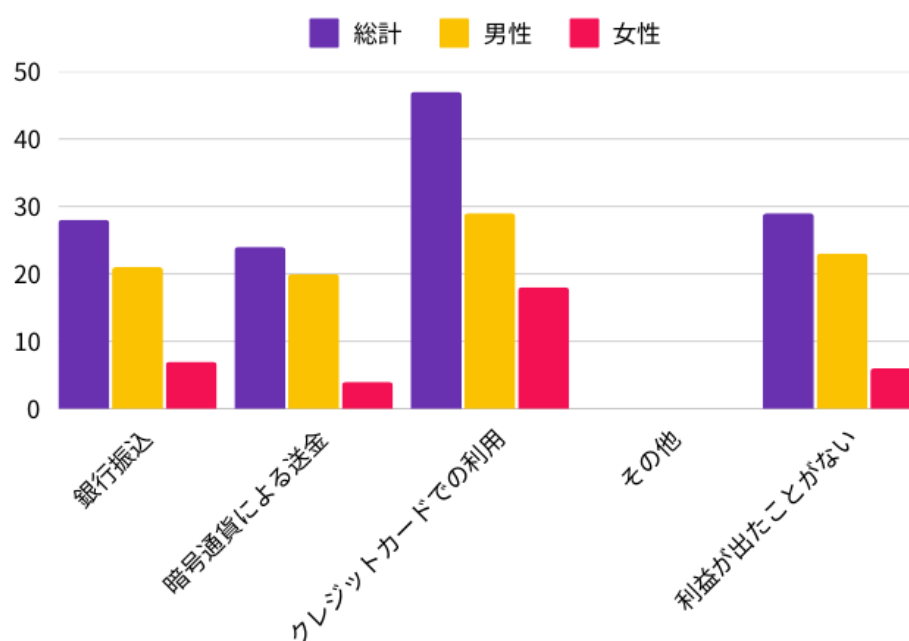
興味深いことに、17%が「ルールを把握しているので練習は不要」と回答しており、すでにカジノゲームに慣れ親しんでいるようです。一方、「そもそもこれらのゲーム(内カジノ)はプレイしない」という回答も17%を占めていますが、全体的に見ると回答者の多くにゲーム内カジノの経験があるようです。

アミューズメントカジノやポーカーバーへ行くことはありますか？



回答者の約半数は、「滅多に行かない」(27%)または「一度も行ったことがない」(25%)と答え、23%が月に数回訪れると回答しています。頻繁に訪れる人(「ほぼ毎日」が6%、「週に数回」は19%)は主に男性である一方、女性は訪れたことがないと答える割合が高く(8人)、この性別差は、娯楽としてのギャンブルに対する社会的規範や関心の違いを反映していると考えられます。

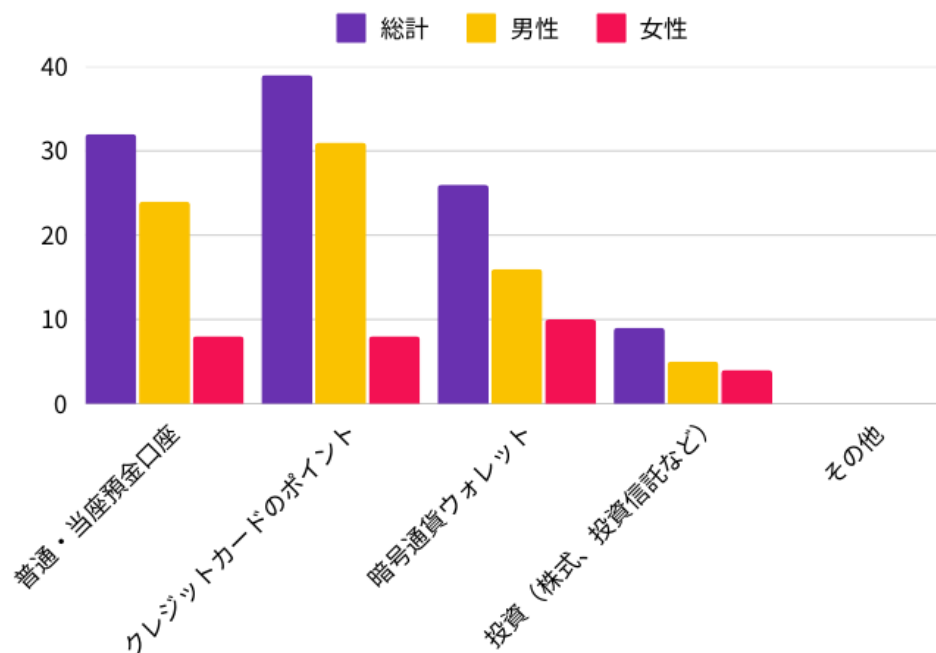
オンラインカジノで得た利益は、どのように引き出しますか？



クレジットカードのポイントとしての利用が最も一般的な方法で(47%)、次いで銀行振込(28%)と暗号通貨(24%)が続きます。女性は暗号通貨の利用率が低く(男性20人に対し女性4人)、銀行振込などの従来な方法をより多く利用しています。

29%が「利益が出たことがない」と回答しており、これはカジュアルなプレイで持続的に利益を出すことが難しいことを示唆していると考えられます。

オンラインカジノで得た利益は、普段どのように保管していますか？



利益の保管方法として、クレジットカードのポイント(54.93%)や銀行への預金(45.07%)が主流となっており、男性はよりクレジットカードのポイントをより好む傾向があり(男性31人、女性8人)、暗号通貨(36.62%)の利用も目立っています。これは、カジノユーザーの間でデジタル金融ツールへの関心が高まっていることを示唆しています。

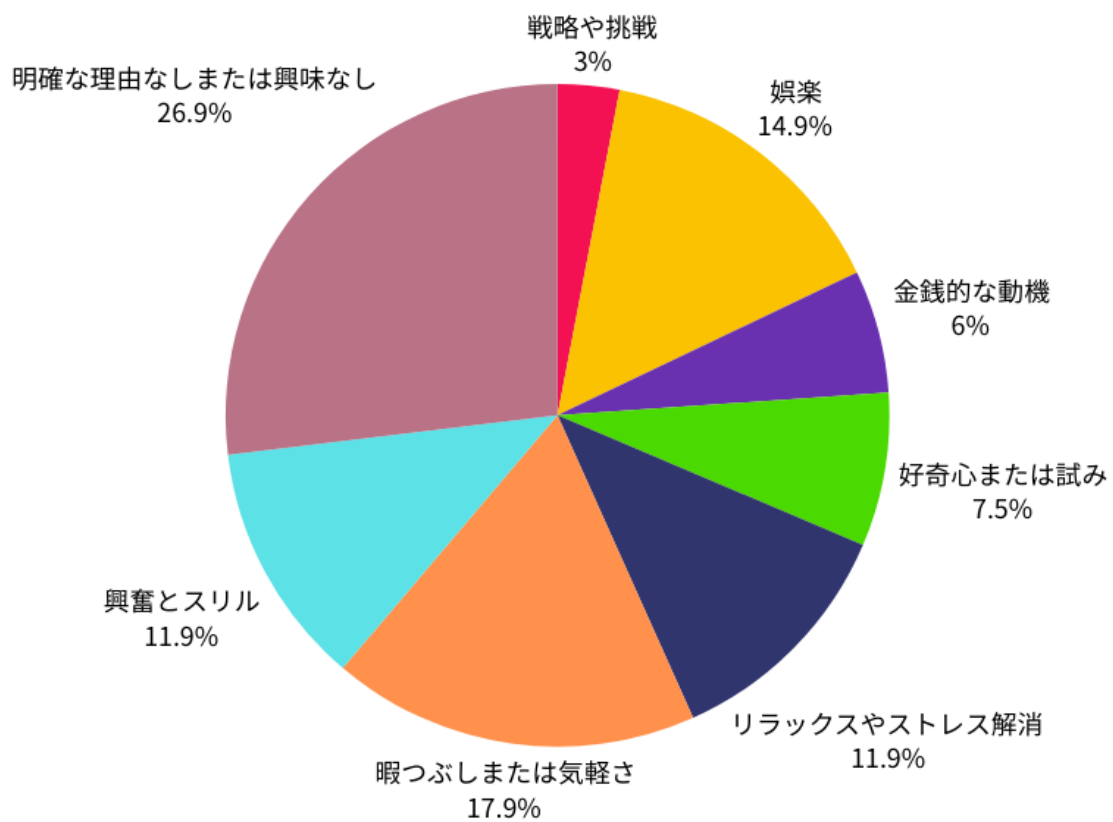
一方で、投資(12.68%)はあまり一般的ではなく、ギャンブルで得た利益はすぐに利用できる資産として保管する人が多いと考えられます。

比較的新しい金融オプションを利用する層も一定数存在しますが、依然として従来の方が主流であることが伺えます。

オンラインカジノゲームをプレイする理由はなんですか？

最後に、「オンラインカジノゲームをプレイする理由」について自由回答形式で質問を行いました。

注目すべき点は、金銭的利益が主な動機にはなっていないことです。オンラインカジノゲームをプレイする理由として、「楽しみや娯楽のため」「リラックスしてストレスを和らげるため」「スリルを味わうため」または「時間を潰すため」がほぼ均等に分布していました。



主な調査結果

この調査は、東京圏（一都三県）に住む人々の通勤・通学中の習慣やオンラインゲームの利用状況を詳しく分析し、日常生活と娯楽の関係性を浮き彫りにしています。回答者の通勤・通学時間は多岐にわたりますが、最も多いのは30分から60分で、次いで1～2時間が続きます。このような30分～2時間程度の通勤・通学時間は、音楽を聴くことや睡眠といった受動的な行為に充てられることが多いようです。一方、37.81%の回答者が「特に何もしていない、またはできない」と答えています。これには混雑した車内状況も影響していると考えられます。

スマホゲームは一般的に浸透しているものの、大多数の通勤・通学者に選ばれているわけではないようです。約7割もの回答者が通勤中にゲームを全くプレイしないと答えており、たまにプレイする人が頻繁にプレイする人を上回っています。プレイ時間は10～20分程度と答える人が最も多く、通勤・通学中は細々とプレイできるゲームが好まれることを示しています。特に男性の間では、パズルやロジックゲーム、RPGが人気を集めています。

オンラインカジノユーザーを対象とした二次調査では、興味深いパターンが明らかになりました。スロットとポーカーが最も人気のあるゲームとして浮上し、特に男性の間で好まれているようです。使用端末としてはスマホが主流で、場所を選ばないモバイル端末の利便性が評価されていると考えます。60%の回答者がオンラインカジノプラットフォームを選ぶ際にボーナスやキャンペーン、ロイヤルティプログラムを重要視しており、こうしたプロモーションがユーザーの獲得と維持に重要であることがわかりました。カジノゲームで得た利益の利用方法としては、クレジットカードのポイントや銀行口座からの引き落としが主流であり、暗号通貨も一定の層に利用されています。

これらの調査結果は、東京の通勤・通学者が日常生活においてどのようにオンラインカジノゲームを利用しているかを示しています。通勤・通学中は受動的でリラックスできるような行為が人気である一方、ゲームは一部の人にとって精神的に逃避できる場を提供しています。ストレスを受けがちな都市生活における、デジタルツールのあり方についても考えさせられる調査結果となりました。

結論

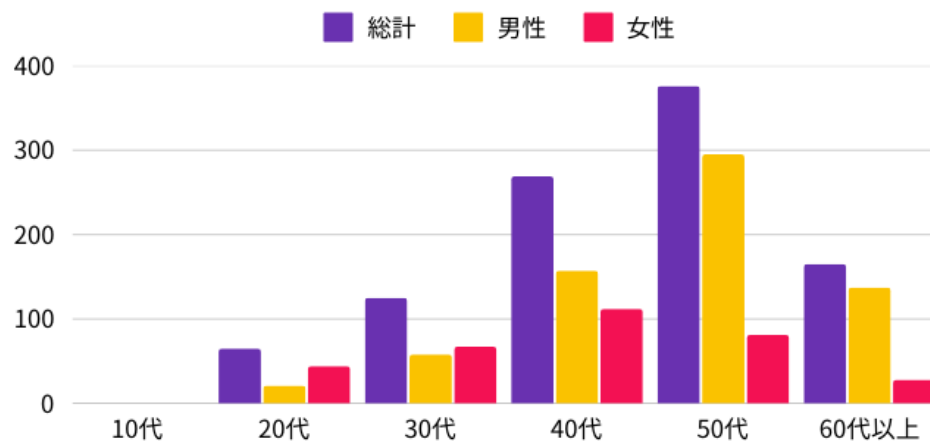
本調査により、通勤・通学者の日常の習慣とストレス、そしてデジタルツールの活用についてデータを得ることができました。多くの人は通勤・通学中に音楽を聴いたり寝たりするなどの受動的な行為を選ぶ一方で、ゲームや読書を取り入れている人もいます。東京の通勤状況で主流となっているのは30分から60分程度ですが、都市生活者はその時間を思い思いに活用しているようです。

オンラインカジノユーザーの間では、ゲームは主に娯楽として利用されており、金銭的な利益は副次的な動機にとどまっているようです。スマホがオンラインカジノのための利用端末として最も好まれ、モバイル端末の利便性が反映されています。また、プロモーションや使いやすさがオンラインカジノプラットフォームの選択に大きな影響を与えています。オンラインカジノで得た利益の引き出しや管理に関しては、銀行口座やクレジットカードという従来のツールの利用が一般的である一方、暗号通貨などのデジタル金融ツールへの関心の高まりも見られます。

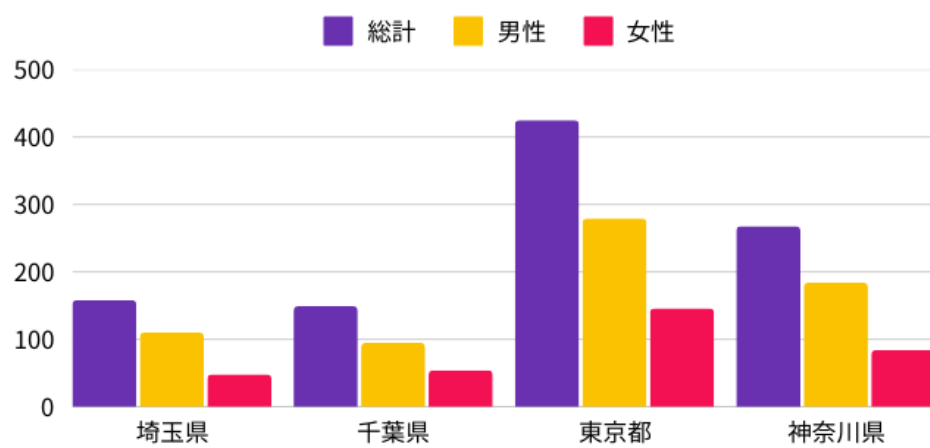
東京および東京近郊の通勤者たちは、リラックスできるような行動を中心に、それぞれの方法で通勤時間を有効活用していると考えられます。これらの習慣をより深く理解することで、日々の通勤をより快適で有意義なものにする革新的な取り組みや新たなツールが生まれるかもしれません。

人口統計スクリーニング調査 - 1,000名の回答者

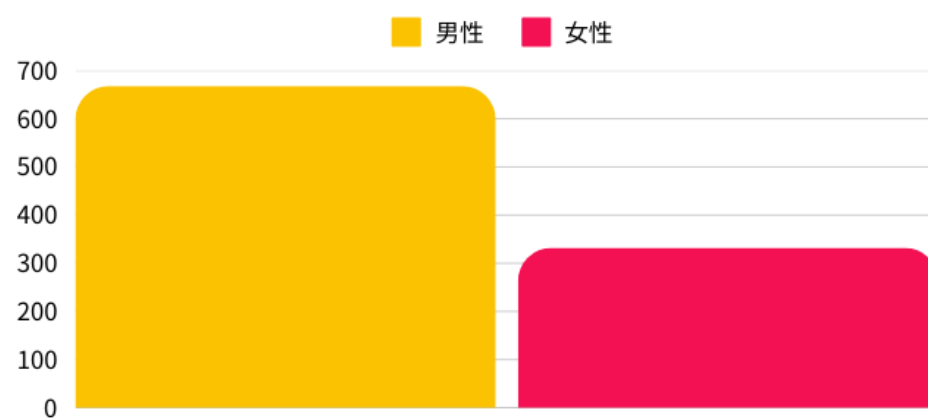
年代



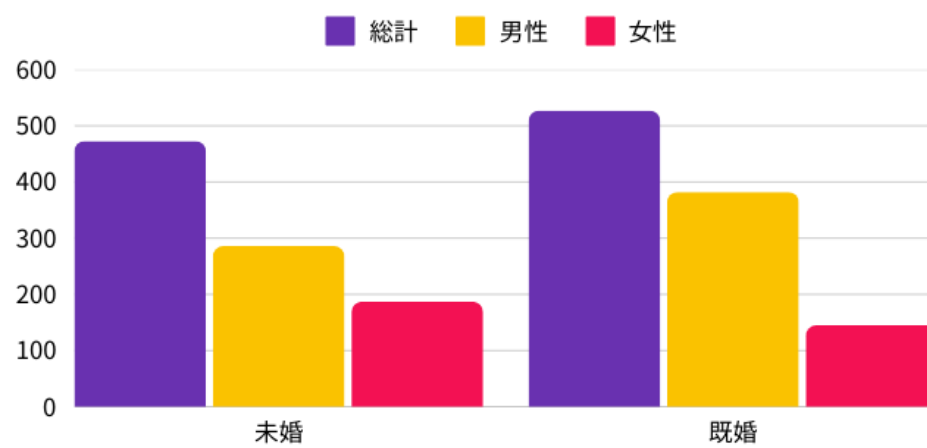
都道府県



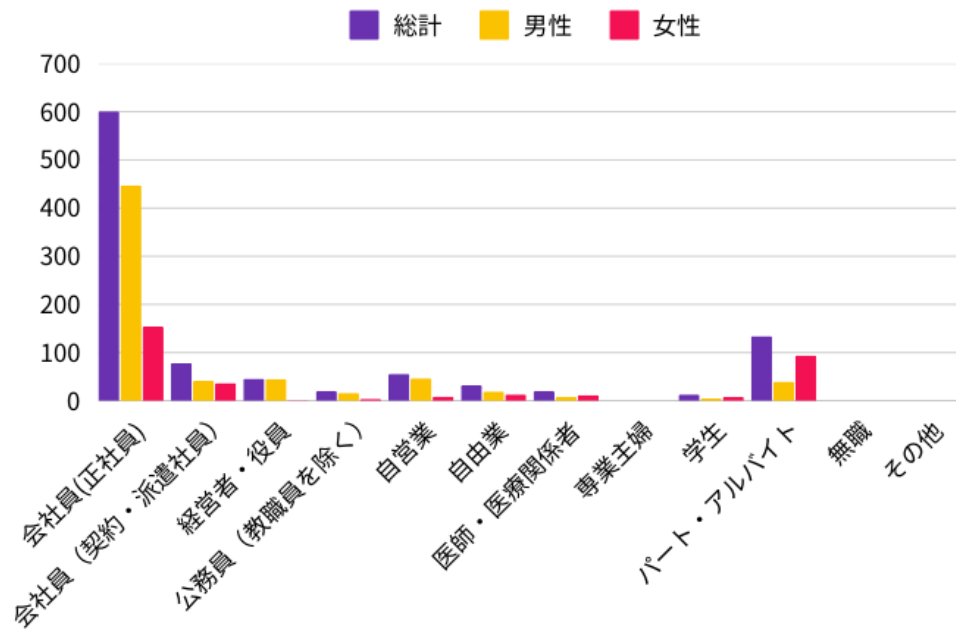
性別



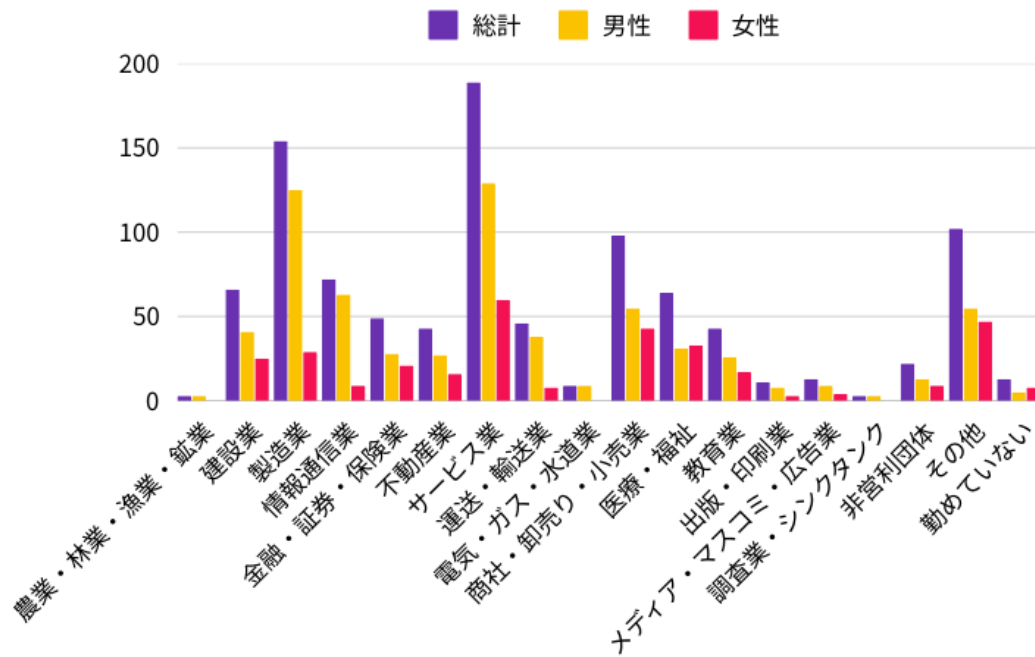
結婚



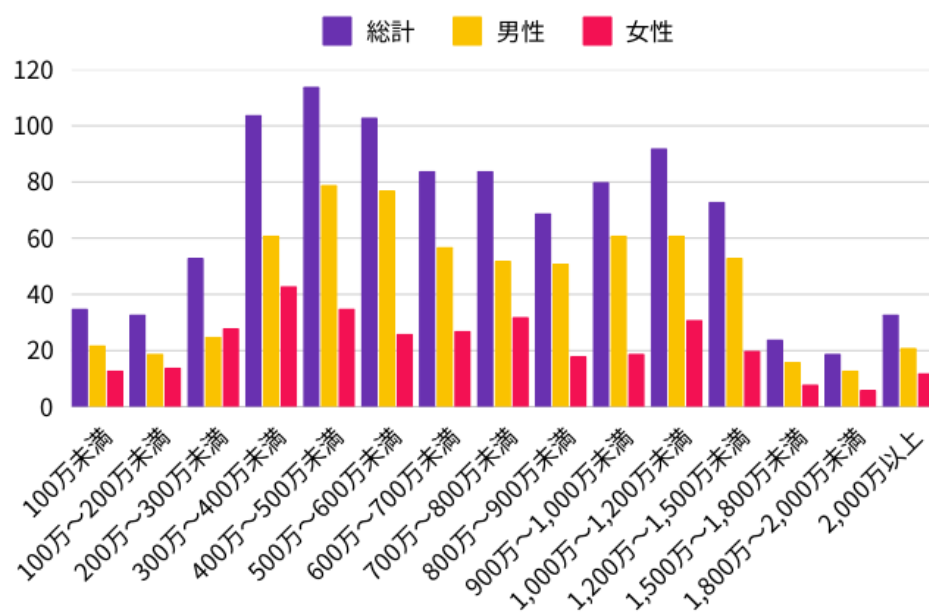
職業



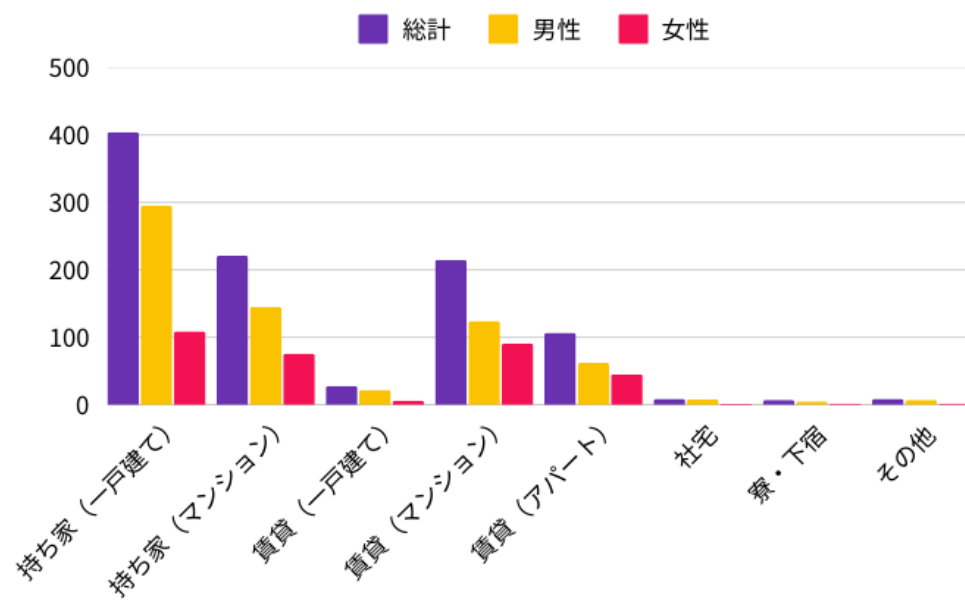
業種



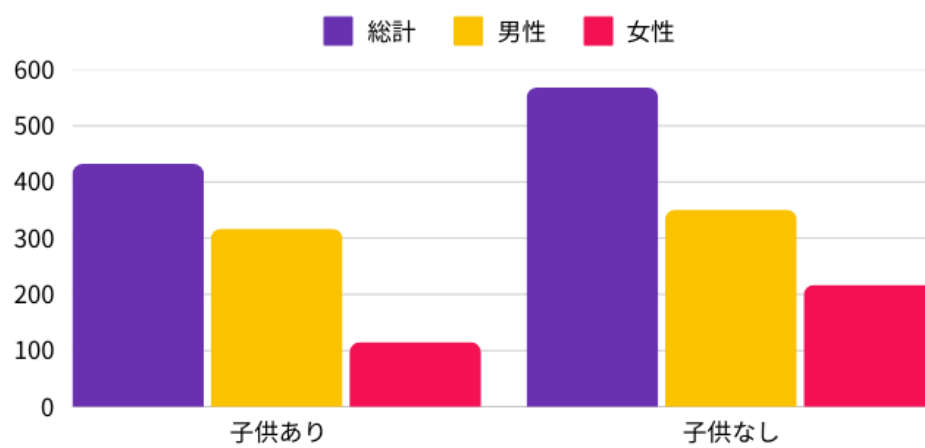
世帯年収



居住形態

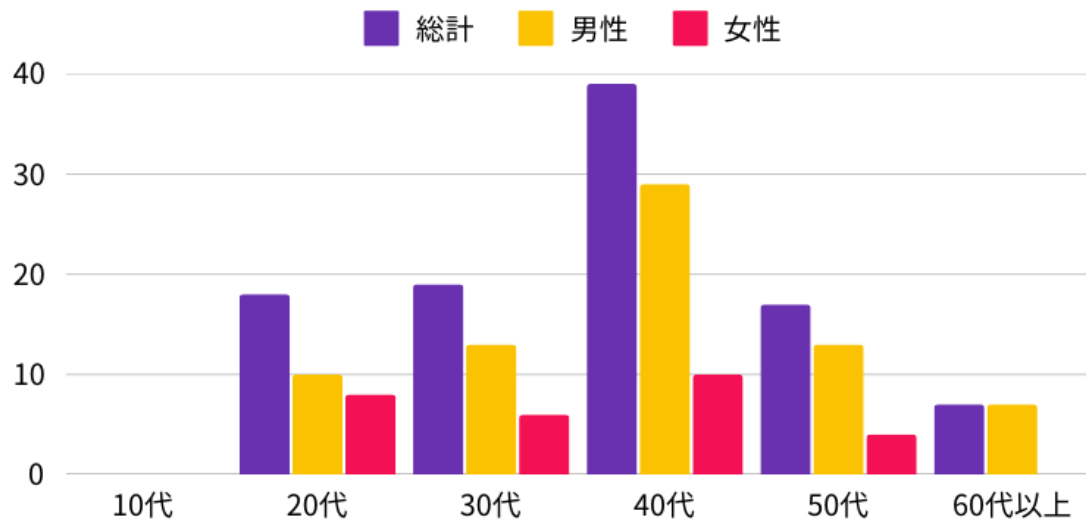


子供有無

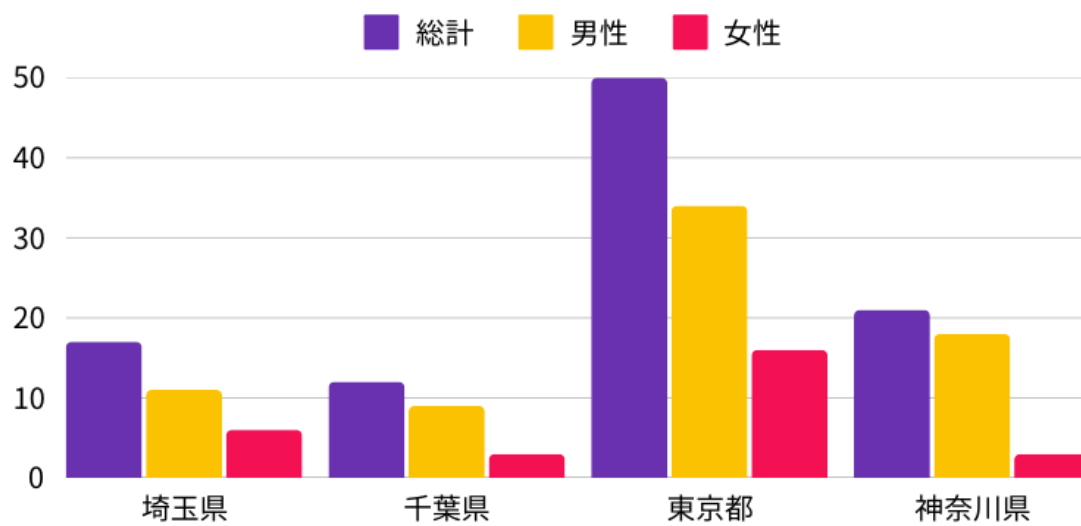


人口統計フォローアップ調査 - 100名の回答者

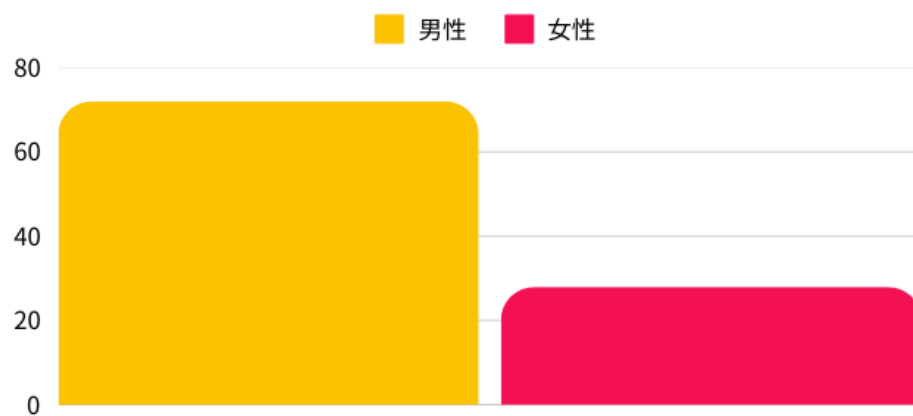
年代



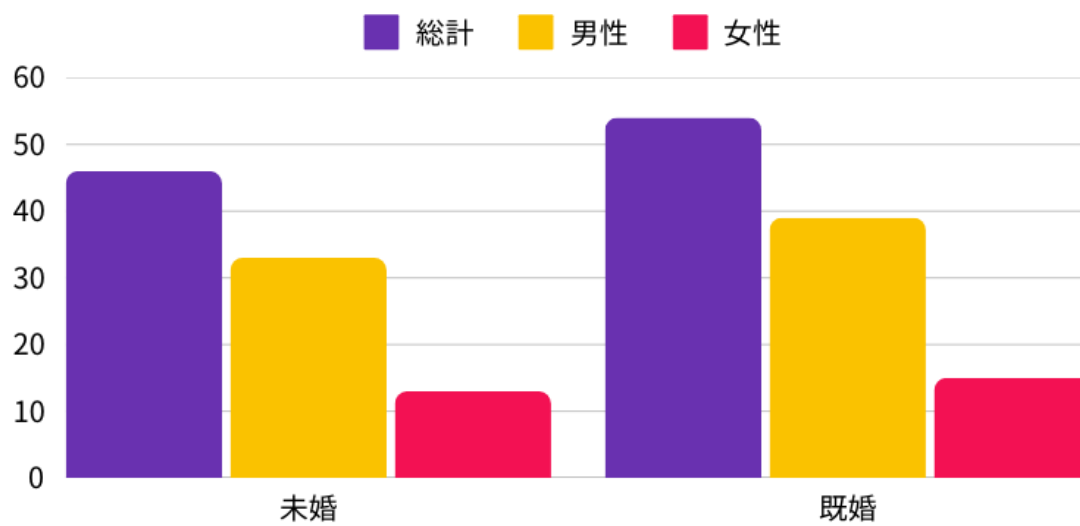
都道府県



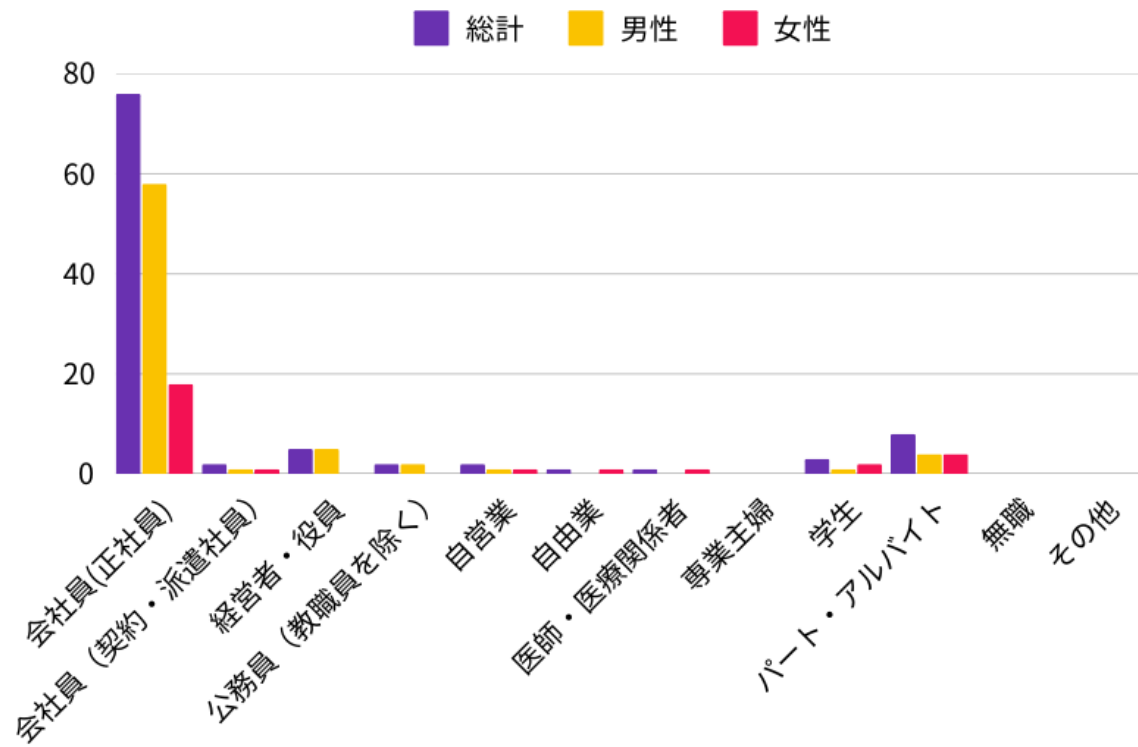
性別



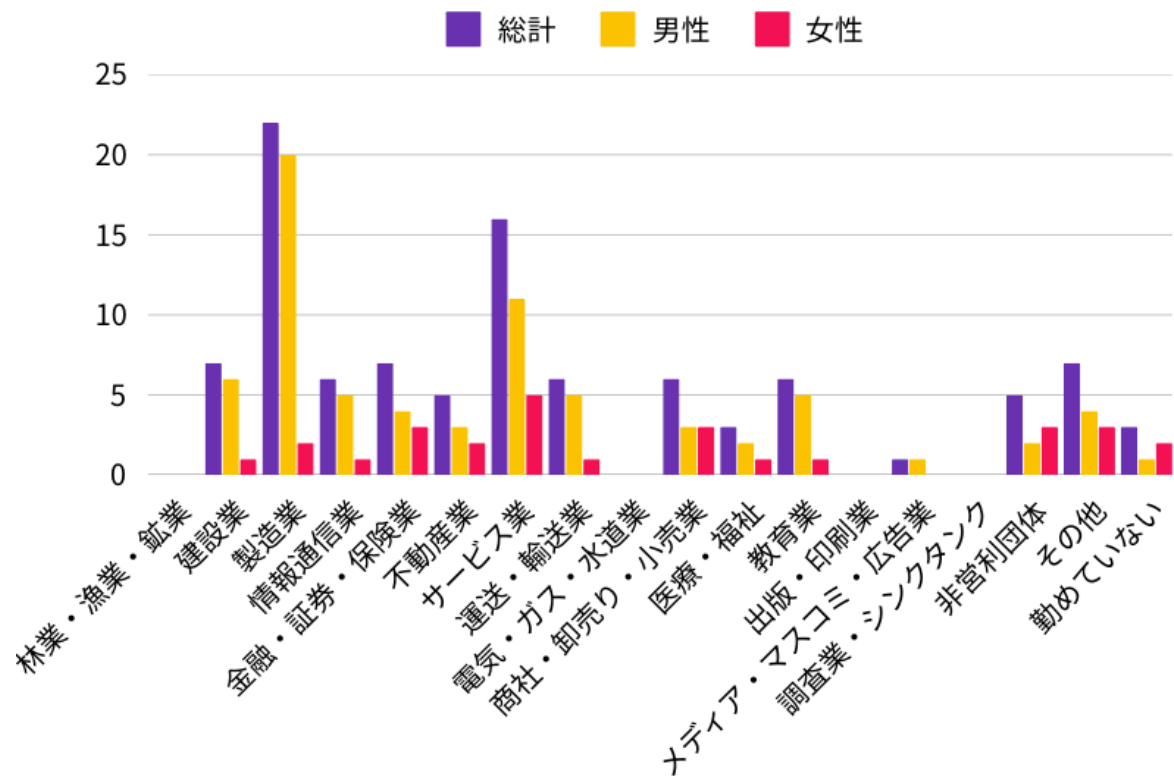
結婚



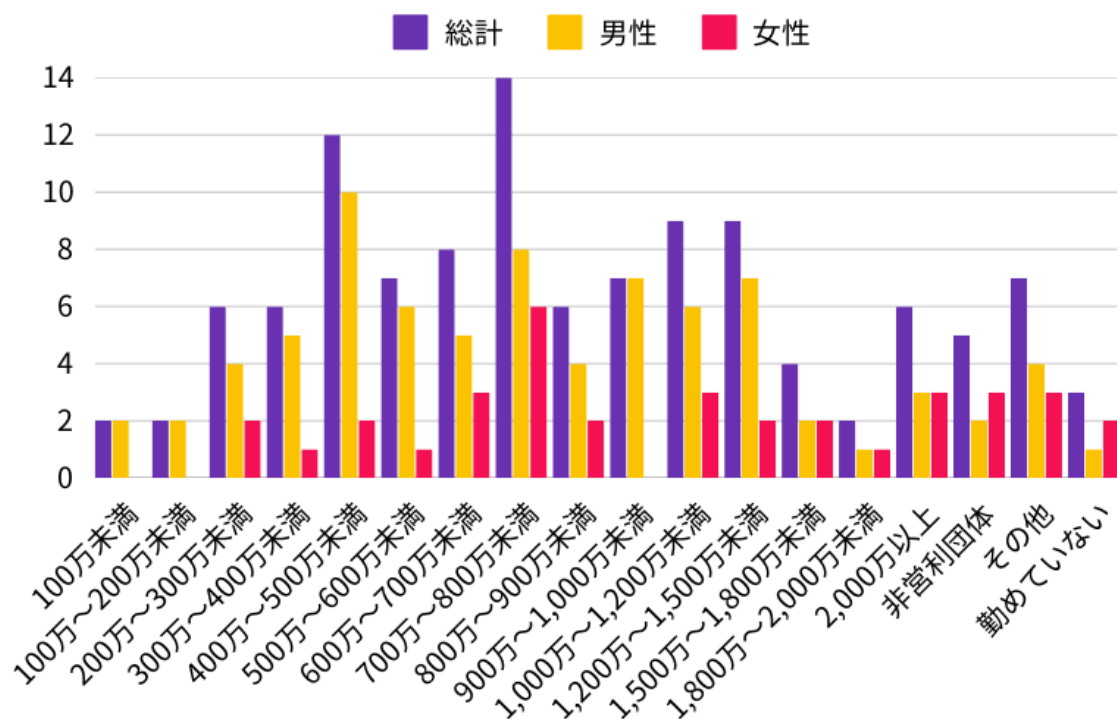
職業



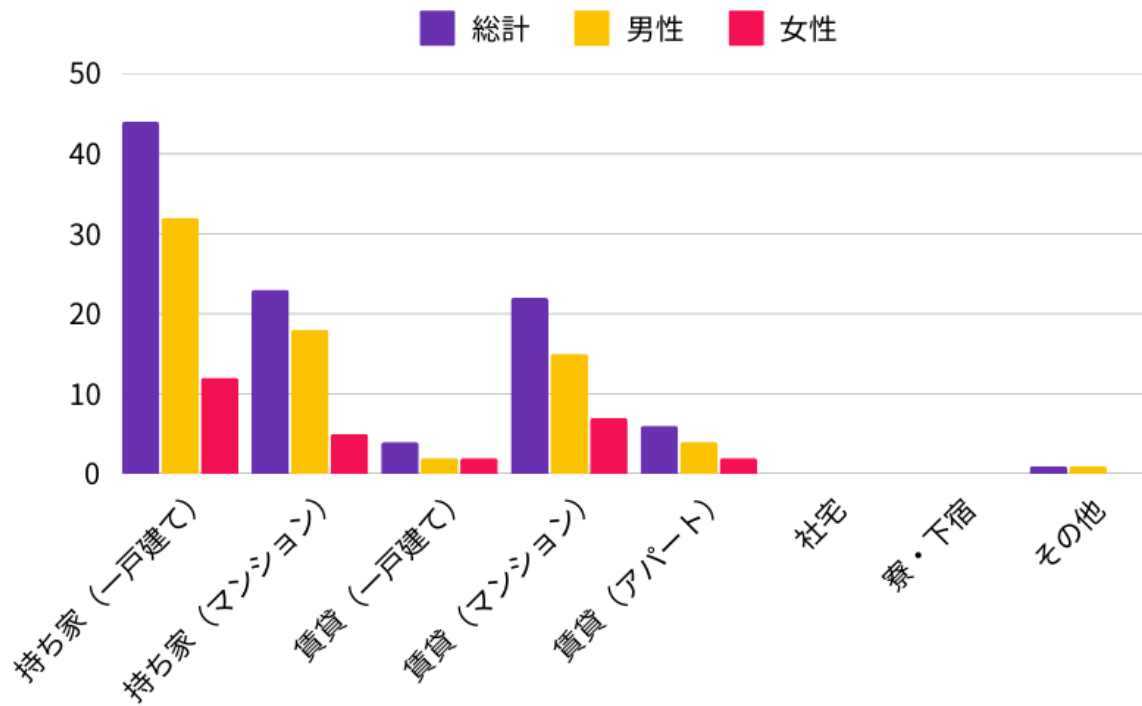
業種



世帯年収



居住形態



子供有無

