

令和6年度 警察庁委託調査研究

オンラインカジノの実態把握のための
調査研究の業務委託

報告書

令和7年1月

株式会社シード・プランニング

目次

調査概要	1
第1章 調査結果の要約	3
【1】 アンケート調査結果と考察	5
【2】 オンラインカジノサイトに関する調査結果と考察	9
第2章 アンケート調査及び調査結果の分析	15
【1】 アンケート調査の実施要領	17
【2】 一般的な質問に関する調査結果	20
【3】 利用経験に応じた調査結果	30
第3章 オンラインカジノサイトに関する調査	59
【1】 オンラインカジノサイトの分析要領	61
【2】 オンラインカジノサイトの調査結果一覧	65

調査概要

(1) 調査の背景と目的

オンラインカジノ(賭客がパソコン、スマートフォン等からオンラインカジノサイトにアクセスし、同サイトで配信されるスロットマシン、ルーレット、トランプ、スポーツベッティング等のゲームを用いて賭博行為を行うものをいう。以下、本報告書において同じ。)については、開帳国での合法・違法を問わず、日本国内から接続して賭博を行うことは犯罪であり、警察では厳正なる取締りを推進している。

また、オンラインカジノは、依存症の懸念が強く指摘されているほか、日本国の資産が海外に流出しているという点からも問題視されており、近年は社会問題として広く認知され、喫緊の課題として対応していく必要がある。

本調査は、今後の捜査等に資するよう、オンラインカジノの実態把握のために行ったものである。

(2) 調査の構成

本調査は以下の2つの項目で構成されている。

1) アンケート調査及び調査結果の分析

本調査は、日本国内に居住する者に対し、オンラインカジノの利用に関するアンケート調査を行い、その結果を分析することにより、日本国内におけるオンラインカジノの利用者数、平均投資額、年齢等による利用実態の偏り、市場規模等の推計値を明らかにするとともに、その他オンラインカジノの利用実態に関する特徴的な事項を明らかにする。

2) オンラインカジノサイトに関する調査

本調査は、日本国内から利用される可能性が高いオンラインカジノサイトに関する実態を明らかにすることを目的とする。具体的には、これらのサイトの運営形態や提供サービスの特徴、利用規約や広告手法、入出金の仕組みなどを詳細に調査し、オンラインカジノ事業の現状を包括的に把握する。また、日本国内の利用者数やアクセス数に関する情報を収集し、オンラインカジノに係る賭博事犯の潜在的なリスクや影響を評価するための基礎資料とする。

(3) 調査期間

2024年7月～2025年1月

第1章 調査結果の要約

【1】 アンケート調査結果と考察

(1) 日本国内におけるオンラインカジノの利用者人口の推計

本調査は、日本国内在住の 15～79 歳を対象に実施し、27,145 名から回答を得た。その結果、オンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしている(していた)「経験者」は 942 名 (3.47%)であり、そのうち現在プレイしている「利用者」は 550 名 (2.03%)、過去にプレイしたが今はやっていない「過去利用者」は 392 名 (1.44%)であった。年代別の利用状況は図表 1 に示されている。これらの結果を基に、日本国内におけるオンラインカジノの利用者及び経験者の人口を推計した結果を図表 2 に示す。

その年代別の推計結果によると、20 代が経験者数(約 110.1 万人、経験率 8.66%)、利用者数(約 73.8 万人、利用率 5.80%)ともに最も多く、30 代がそれに続く。一方、50 代以降では利用率も経験率も急激に低下しており、若年層における利用および経験が顕著であることが分かる。次に年代別の推計値を合計すると、日本国内の 15～79 歳の総人口におけるオンラインカジノの推定利用者は約 196.7 万人、利用率にすると 2.02%¹、経験者は約 336.9 万人、経験率にすると 3.45%²と推計される。

図表 1 アンケート配布結果(n=27,145)とオンラインカジノの年代別利用状況

	(A) アンケート 回答者	(B) 回答割合	(C) 経験者 (E+G)	(D) 経験者割合 (C/A*100)	(E) 利用者	(F) 利用者割合 (E/A*100)	(G) 過去利用者	(H) 過去利用者 割合(G/A*100)
合計	27,145	100.00%	942	3.47%	550	2.03%	392	1.44%
10 代	1,596	5.88%	52	3.26%	26	1.63%	26	1.63%
20 代	3,394	12.50%	294	8.66%	197	5.80%	97	2.86%
30 代	3,872	14.26%	258	6.66%	166	4.29%	92	2.38%
40 代	5,007	18.45%	189	3.77%	105	2.10%	84	1.68%
50 代	4,557	16.79%	72	1.58%	30	0.66%	42	0.92%
60 代	4,283	15.78%	47	1.10%	17	0.40%	30	0.70%
70 代	4,436	16.34%	30	0.68%	9	0.20%	21	0.47%

※図表 13、図表 25 を基に作成

¹ 全体(合計)のオンラインカジノ利用率は、回収されたアンケート調査から算出された利用率を総人口の年代別構成比で再調整して算出。

² 全体(合計)のオンラインカジノ経験率は、回収されたアンケート調査から算出された経験率を総人口の年代別構成比で再調整して算出。

図表 2 総人口に対するオンラインカジノ利用率および利用者人口の推計

年代	(I) 総人口 ³	(J) オンラインカジノ利用率	(K) オンラインカジノ経験率	(L) 利用者人口 (I×J)	(M) 経験者人口 (I×K)
合計	97,575,000	2.02% ⁴	3.45% ⁵	1,967,133	3,368,550
10代	5,494,000	1.63%	3.26%	89,501	179,003
20代	12,715,000	5.80%	8.66%	738,024	1,101,417
30代	13,427,000	4.29%	6.66%	575,641	894,671
40代	16,880,000	2.10%	3.77%	353,984	637,172
50代	17,929,000	0.66%	1.58%	118,032	283,276
60代	14,839,000	0.40%	1.10%	58,899	162,837
70代	16,291,000	0.20%	0.68%	33,052	110,174

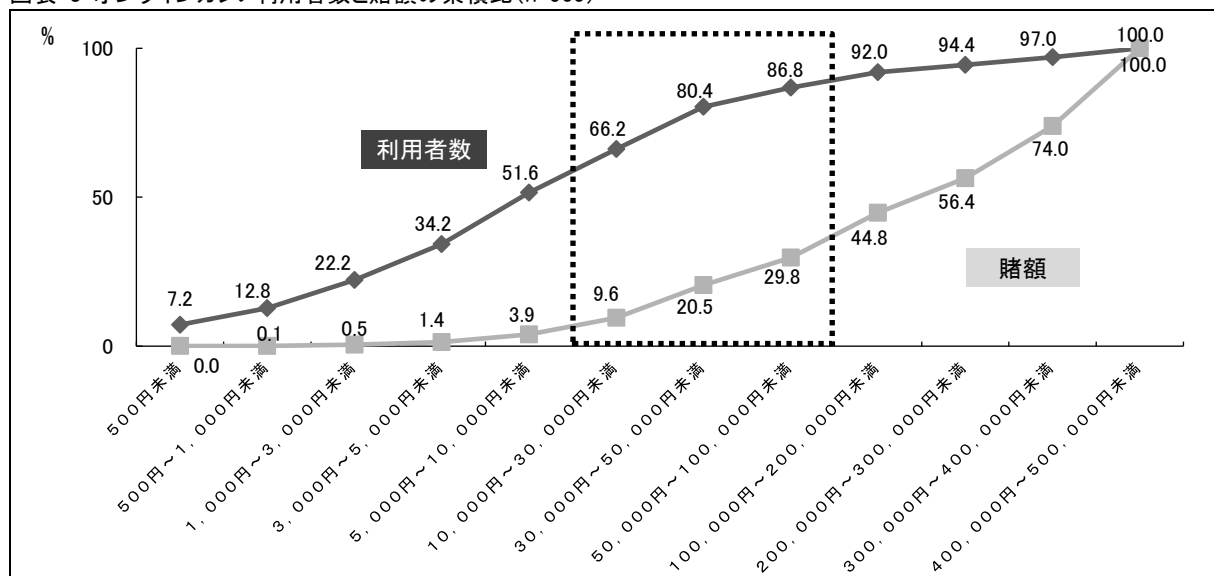
※総務省統計局の統計データ及び図表 1 を基に作成

(2) 平均投資額

本調査は、「オンラインカジノの利用経験」に関する質問の回答に基づいて、オンラインカジノを利用したことがない未経験者 6,500 名と、利用経験がある経験者 500 名に分類し、合計 7,000 名が調査対象となっている。

経験者 500 名における 1 か月あたりの合計賭額は約 2,600 万円で、1 人あたりの平均賭額は約 5.2 万円/月であった。賭額分布の詳細をみると、1 か月あたりの平均賭額が 10 万円未満の利用者が約 9 割を占めているが、これらの利用者による賭額は全体の約 3 割にとどまる。このことは、10 万円以上の賭額をかける利用者はわずか 1 割であるが、これらの利用者による賭額が全体の約 7 割を占めることを示している。この結果から、少数の高額プレイヤーが全体の賭額に大きく影響を与えていることがわかる。

図表 3 オンラインカジノ利用者数と賭額の累積比 (n=500)



³ 総務省統計局「年齢(5 歳階級)、男女別人口及び割合－総人口(各年 10 月 1 日現在)」(2023 年)

⁴ 全体(合計)のオンラインカジノ利用率は、回収されたアンケート調査から算出された利用率を総人口の年代別構成比で再調整して算出。

⁵ 全体(合計)のオンラインカジノ経験率は、回収されたアンケート調査から算出された経験率を総人口の年代別構成比で再調整して算出。

図表 4 1か月あたりの平均賭額の推計 (n=500)

級		利用者 (人)	利用者 割合	利用者 累積	級代表値	賭額/月 (円)	賭額/月 割合	賭額累積
全体		500	100.0%	—	—	25,916,500	100.0%	—
1	500 円未満	36	7.2%	7.2%	250	9,000	0.0%	0.0%
2	500 円～1,000 円未満	28	5.6%	12.8%	750	21,000	0.1%	0.1%
3	1,000 円～3,000 円未満	47	9.4%	22.2%	2,000	94,000	0.4%	0.5%
4	3,000 円～5,000 円未満	60	12.0%	34.2%	4,000	240,000	0.9%	1.4%
5	5,000 円～10,000 円未満	87	17.4%	51.6%	7,500	652,500	2.5%	3.9%
6	10,000 円～30,000 円未満	73	14.6%	66.2%	20,000	1,460,000	5.6%	9.6%
7	30,000 円～50,000 円未満	71	14.2%	80.4%	40,000	2,840,000	11.0%	20.5%
8	50,000 円～100,000 円未満	32	6.4%	86.8%	75,000	2,400,000	9.3%	29.8%
9	100,000 円～200,000 円未満	26	5.2%	92.0%	150,000	3,900,000	15.0%	44.8%
10	200,000 円～300,000 円未満	12	2.4%	94.4%	250,000	3,000,000	11.6%	56.4%
11	300,000 円～400,000 円未満	13	2.6%	97.0%	350,000	4,550,000	17.6%	74.0%
12	400,000 円～500,000 円未満	15	3.0%	100.0%	450,000	6,750,000	26.0%	100.0%
13	500,000 円以上	0	0.0%	100.0%	—	0	0.0%	100.0%
1 か月あたりの平均賭額(円)						51,833		

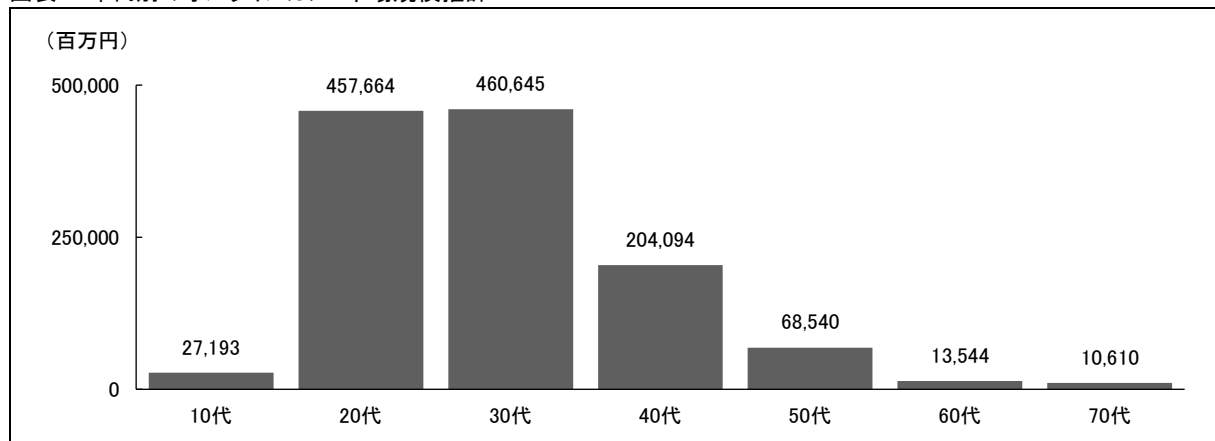
(3) 市場規模推計

本調査では、国内におけるオンラインカジノ市場の規模を推計した。日本全体の総人口に対して各年代のオンラインカジノ利用率を適用し、それにより年代別の利用者人口を算出した。その後、各年代の利用者人口に対して年間の一人当たり賭額を掛け合わせることで、年代別および全体の市場規模を算出している。

15 歳～79 歳までのオンラインカジノの国内利用者数は推計で約 196.7 万人であり、年間賭額の総額は約 1 兆 2,423 億円と見込まれる。年代別に見ると、20 代は最も高い利用率(5.80%)を示す一方で、賭額総額では約 4,577 億円と、30 代の約 4,606 億円に次いで 2 位である。このことから、20 代と 30 代の若年層が市場規模の大部分を占めていることがわかる。一方、50 代以上の年代ではオンラインカジノの利用率が低く、特に 60 代と 70 代では 0.40%および 0.20%にとどまっており、賭額総額もそれぞれ 135 億円および 106 億円と比較的小規模である。

以上の結果から、オンラインカジノ市場は若年層を中心に構成されており、今後の市場規模にはこれらの世代が大きな影響を及ぼすと考えられる。

図表 5 年代別のオンラインカジノ市場規模推計



図表 6 国内におけるオンラインカジノ市場規模予測

年代	総人口 ⁶	オンラインカジノ 利用率	利用者人口	賭額/年 (円)	賭額総額/年 (円)
合計	97,575,000	2.02%	1,967,133	631,523 ⁷	1,242,289,566,650
10代	5,494,000	1.63%	89,501	303,833	27,193,464,077
20代	12,715,000	5.80%	738,024	620,120	457,663,724,985
30代	13,427,000	4.29%	575,641	800,229	460,644,727,649
40代	16,880,000	2.10%	353,984	576,563	204,094,143,200
50代	17,929,000	0.66%	118,032	580,692	68,540,042,032
60代	14,839,000	0.40%	58,899	229,950	13,543,748,973
70代	16,291,000	0.20%	33,052	321,000	10,609,715,735

※総務省統計局の統計データ及び図表 1、図表 4、図表 41 を基に作成

⁶ 総務省統計局「年齢(5歳階級)、男女別人口及び割合—総人口(各年10月1日現在)」(2023年)

⁷ 全体(合計)の賭額/年は利用者人口の年代別構成比で再調整して算出。

【2】 オンラインカジノサイトに関する調査結果と考察

(1) 利用規約(日本国内からの利用を禁止する旨の記載、専用アプリの有無等)

調査対象とした 40 のオンラインカジノサイト全てが、日本国内からの利用が可能であり、そのうち 35%は専用アプリを提供しているため、スマートフォンからの利用が容易である。専用アプリがない場合でも、多くのサイトはモバイル対応されており、スマートフォンに最適化されている。

また、40 サイトのうち、日本からのサイトの利用を一部のゲームで禁止する旨を記載していたサイトは 2 つにとどまった。さらに、「20 歳未満の日本人」の利用を禁止する旨を記載していたサイトも 3 つ存在した。一方、残りの 35 サイトでは、日本国内からの利用を明確に禁止する記載は見られなかったが、多くのサイトで利用地域に関する内容が規約に記載されていた。また、サイトの利用責任をユーザーに委ねる旨の記載があるサイトもあった。

図表 7 日本へのゲームの提供を一部禁止する旨の記載のある利用規約の例(一部抜粋)

15.3.4. 15.2 項に定める地域に加え、Street Fighter Video Slot は以下の地域で提供してはなりません: Anguilla, Antigua & Barbuda, Argentina, Aruba, Barbados, Bahamas, Belize, Bermuda, Bolivia, Bonaire, Brazil, British Virgin Islands, Canada, Cayman Islands, China, Chile, Clipperton Island, Columbia, Costa Rica, Cuba, Curacao, Dominica, Dominican Republic, El Salvador, Greenland, Grenada, Guadeloupe, Guatemala, Guyana, Haiti, Honduras, Jamaica, Japan, Martinique, Mexico, Montserrat, Navassa Island, Paraguay, Peru, Puerto Rico, Saba, Saint Barthelemy, Saint Eustatius, Saint Kitts and Nevis, Saint Lucia, Saint Maarten, Saint Martin, Saint Pierre and Miquelon, Saint Vincent and the Grenadines, Suriname, Turks and Caicos Islands, United States of America, Uruguay, US Virgin Islands, Venezuela

図表 8 「20 歳未満の日本人」の利用を禁止する旨の記載のある利用規約の例(一部抜粋)

4. 法的条件

4.1. 20 歳未満の日本人、または法的に定められた年齢以下の方は、管轄の法律に基づくサービスを含めた活動に従事するためのいかなる状況および個人においても、サービスを利用することはできません。サービスを利用するための法定年齢に関係なく、本規約の条件に違反します。当社は、法定年齢に達していない方がサービスを利用していないかどうかを確認するため、いつでも年齢の証明を要求する権利を留保します。年齢を証明できる書類が提供されない場合、または当社がサービスを利用する者が法定年齢ではないと疑う場合、その個人のアカウントを凍結し、サービスの利用を禁止することができます。

(2) 運営会社の概要

調査対象となったオンラインカジノサイトの運営会社をみると、「Breckenridge Curaçao B.V.」や「Pomadorro N.V.」のように、いくつかの会社が複数のオンラインカジノサイトを運営している場合があることが分かった。これにより、同一の運営基盤で異なるブランドを展開し、異なるターゲット層にアプローチしていると考えられる。また、多くの運営会社がキュラソーや他のオフショア地域でのライセンスを取得して運営されており、特にオンラインカジノ業界ではキュラソーが主要な運営拠点となっている。一方で、英国やキプロスなど、他の地域に拠点を持つ企業も見られる。

(3) 提供しているゲームの種類

オンラインカジノサイトで提供されているゲームは、スロットゲーム、テーブルゲーム、ライブカジノ、ポーカー、スポーツベッティングなど多岐にわたる。特にスロットゲームでは、テーマ性やジャックポット機能⁸を持つ多彩な種類が提供されている。また、ルーレットやブラックジャック、バカラといったテーブルゲームも充実しており、複数のルールやバリエーションが存在する。

近年では、実際のディーラーが進行するライブカジノが進化しており、高画質なストリーミングや拡張現実(AR)の技術が取り入れられることで、プレイヤーに臨場感のある体験を提供している。さらに、スマートフォンやタブレットを利用したモバイル対応が標準化され、場所を問わず手軽にゲームをプレイことが可能になっている。

このほか、スポーツイベントへの賭けを提供するスポーツベッティングの需要に対し、サッカーや競馬、e スポーツなど幅広い選択肢が用意されている。また、暗号資産を利用した賭博が可能なゲームや、ミッション達成型のゲーミフィケーション要素を取り入れたゲームも増加しており、利用者の多様なニーズに対応しているものと考えられる。

(4) 入金方法及び入金方法名称

オンラインカジノへの入金方法は多様化が進んでおり、利用者の利便性を重視した選択肢が揃っている。主な入金方法には、クレジットカードや、電子マネー(例: Vega Wallet、Payz、Jeton Wallet)などが含まれ、即時反映される点が特徴である。また、暗号資産(例: Bitcoin、Ethereum)も広く採用されつつあり、匿名性や即時性が利点となっている。加えて、大半のカジノサイトでは、銀行振込、銀行送金も利用可能となっている。

(5) 出金方法及び出金方法名称

オンラインカジノの出金方法は、クレジットカードが利用できない点が特徴である。それ以外では、入金方法及び入金方法名称と同じような傾向がみられる。

(6) 入金方法及び出金方法のうち、銀行振込の場合の入金先及び出金元口座

調査対象となったオンラインカジノサイトの中で銀行振込を採用している場合において、会員登録前の状態で入金先及び出金元口座を開示しているオンラインカジノサイトはないため、特定することができなかった。

(7) 入金と賭け金の下限及び上限

多くのオンラインカジノサイトでは、入金額の下限及び上限が設定されており、入金方法等によって金

⁸ オンラインカジノのスロットゲームや一部のテーブルゲームにおいて、非常に高額な賞金を獲得できる仕組みを指す。

額が異なる場合がみられる。入金の下限額は、10ドル(または同等の他通貨)が設定されている場合が多い傾向にある。上限額は下限額と比べると、開示していないオンラインカジノサイトが多い。金額設定もばらつきがある。

(8) 海外のライセンスを取得している旨の表記の有無及びライセンス国名

調査対象となった全てのオンラインカジノサイトは、海外で取得されたライセンスに基づいて運営されていることが分かった。特に、キュラソー島(オランダ王国)でのライセンス取得が際立っており、40 サイト中過半数を占める結果となった。他のライセンス国としては、アンジュアン島やコスタリカ、マルタ共和国が挙げられる。また、ジブラルタルやマン島、ジョージアといった国・地域も、一部のサイトでライセンスが確認された。

総じて、ライセンス国はオンラインカジノサイトの運営方針や信頼性を示す要素であり、特にキュラソー島を中心に、国際的な規制環境に依存する形で運営が行われている傾向が明らかとなった。このため、各サイトは日本国内の法規制を直接受けることなく、サービスを展開している状況がうかがえる。

(9) サイトアクセス数・トラフィックシェア

SimilarWeb(シミラーウェブ)⁹が公開するオンラインカジノのサイトアクセス数やトラフィックシェアによると、日本市場が多く 사이트で上位5か国に含まれていることが明らかになった。特に、日本人向け比較サイトで頻繁に紹介されている「ベラジョンカジノ」や「遊雅堂」などでは、日本からのアクセスが大半を占め、それぞれ 96.18%および 99.66%という高い割合を記録している。また、その他のオンラインカジノサイトでも90%を超える高い割合を記録しているものもあり、日本市場への依存度の高さがうかがえる。「プレイオジョ」などの一部のサイトでは、日本やイギリスなど特定の国向けに分離されたウェブサイトが設けられており、日本からのアクセス割合が100%となっている例も見られる。

一方で、「ステーキカジノ」や「1XBET」などの一部のサイトでは、日本以外からのアクセスが大きな割合を占めており、これらのサイトは国際的な利用者層をターゲットにしていると推察される。また、日本以外でオンラインカジノの利用が多い地域としては、ヨーロッパや北アメリカ諸国が挙げられる。特に、アメリカ合衆国やカナダ、ブラジル、イギリス、ロシア、スウェーデン、インドなどからのアクセスが多いことが確認され、これらの地域もオンラインカジノ市場において重要な位置を占めていることがわかる。

(10) 広告の媒体や内容

オンラインカジノサイトの広告媒体やプロモーション内容は多岐にわたり、サイトの利用者拡大に向けてさまざまな手法が採用されている。主な広告手法としては「アフィリエイトマーケティング」が挙げられる。これは、提携したウェブサイトやブログを通じてカジノサイトを宣伝し、ユーザーが登録や利用することで報

⁹ Web サイトの URL を入力すると、訪問者数や参照 Web サイト、検索キーワードなどを把握することができる仕組みを提供している。

酬を支払う仕組みであり、多くのオンラインカジノで利用されている。

また、「ソーシャルメディア広告」も広く活用されている。X(旧 Twitter)や Instagram といったプラットフォーム上で公式アカウントを運営し、ボーナス情報や新しいゲームの告知を行うことで、フォロワーをターゲットとした広告効果を高めている。さらに、ウェブ上の「ディスプレイ広告」も一般的で、バナー広告やポップアップ広告を活用し、視認性の高い形で利用者の目に留まるよう工夫されている。

一部のオンラインカジノでは、「メールによるマーケティング」も用いられている。ユーザーに対して直接的にプロモーション内容や特典情報を届けることで、リピーターの確保や新規顧客の獲得を狙っている。また、「コンテンツマーケティング」も採用されており、テレビ CM や YouTube 広告を通じて広範な視聴者層へのアプローチを図っている。これに加え、「インフルエンサーマーケティング」を活用しているカジノもあり、SNS や YouTube で影響力を持つ人物がゲームの魅力を紹介することで、信頼性と訴求力を高めていることがうかがえる。

(11) 無料版カジノサイトの提供状況

調査対象となったオンラインカジノサイトの多くは、有料版カジノサイトの一部に「デモプレイ」が可能なものが含まれており、ユーザーが会員登録を行うことなく、ゲームの内容を体験できる仕組みが提供されている。無料版カジノサイトの提供については、無料版専用ウェブサイトを別途設けているオンラインカジノサイトが 35%あり、その大半は会員登録なしで無料プレイができる仕組みが整えられている。一部のサイトでは無料版専用ウェブサイトであったとしても会員登録が必要であり、オンラインカジノサイト側は利用者のプレイデータ等を活用し、将来の有料版カジノサイトへの誘導を目的としていると考えられる。

このように、無料版カジノサイトの提供は、利用者にゲームを体験させ、オンラインカジノへの興味を引き起こすための要素となっており、会員登録の有無や専用サイトの設置など、各サイトはさまざまな形でアプローチを行っている。

(12) 無料版カジノサイトにおける有料版カジノサイトへ誘導の有無及びその内容

調査対象となったオンラインカジノサイトにおいては、無料版専用ウェブサイトから直接、有料版カジノサイトに誘導するサイトは少ないことが分かった。

一方、いくつかのサイトでは、無料版カジノサイトのデモプレイ中に有料版カジノサイトへの誘導が行われている。例えば、ゲーム画面上部に「ログイン」のボタンが表示され、これをクリックするとアカウント登録画面に移行し、登録後に有料版カジノサイトをプレイできるようになる仕組みが導入されている。また、「BONS free」のような無料版カジノサイトでは、ホーム画面の上部に「ボンズカジノでリアルマネーでプレイ」といった文言が表示され、ユーザーが「登録」をクリックするとアカウント登録画面が開き、登録後に有料版カジノサイトをプレイできるようになっている。

このように、一部のサイトでは無料版から有料版への誘導が設定されており、ユーザーがスムーズに有料版へ移行できる仕組みが提供されている。

(13) 日本国内におけるオンラインカジノ利用の違法性についての言及の有無及びその内容

調査対象となったオンラインカジノサイトにおいては、日本国内におけるオンラインカジノの利用について、ほとんどのオンラインカジノサイトでは違法性に関する明確な言及がない。

一方で、一部のサイトでは、日本国内での利用に関する法律に触れた記載がみられた。これらのサイトでは、日本国内からのアクセスを制限するための措置を講じている場合があり、例えばウェブサイトへのアクセス時に、制限エリア外からのアクセスである旨の注意喚起がポップアップ表示される事例もみられた。また、違法性に関する言及がある場合、サイト内の利用規約や公式ブログ等で「日本国内の利用者は自己責任で利用するように」といった文言を記載することがあり、利用者が法的なリスクを理解した上で利用することを前提にしている。こうした情報提供は、オンラインカジノ側が法的な問題を回避しようとする手段となっている。

第2章 アンケート調査及び調査結果の分析

【1】 アンケート調査の実施要領

(1) 調査目的

日本国内に居住する者に対し、オンラインカジノの利用に関するアンケート調査を行い、その結果を分析することにより、日本国内におけるオンラインカジノの利用者数、平均投資額、年齢等による利用実態の偏り、市場規模等の推計値を明らかにするとともに、その他オンラインカジノの利用実態に関する特徴的な事項を明らかにする。

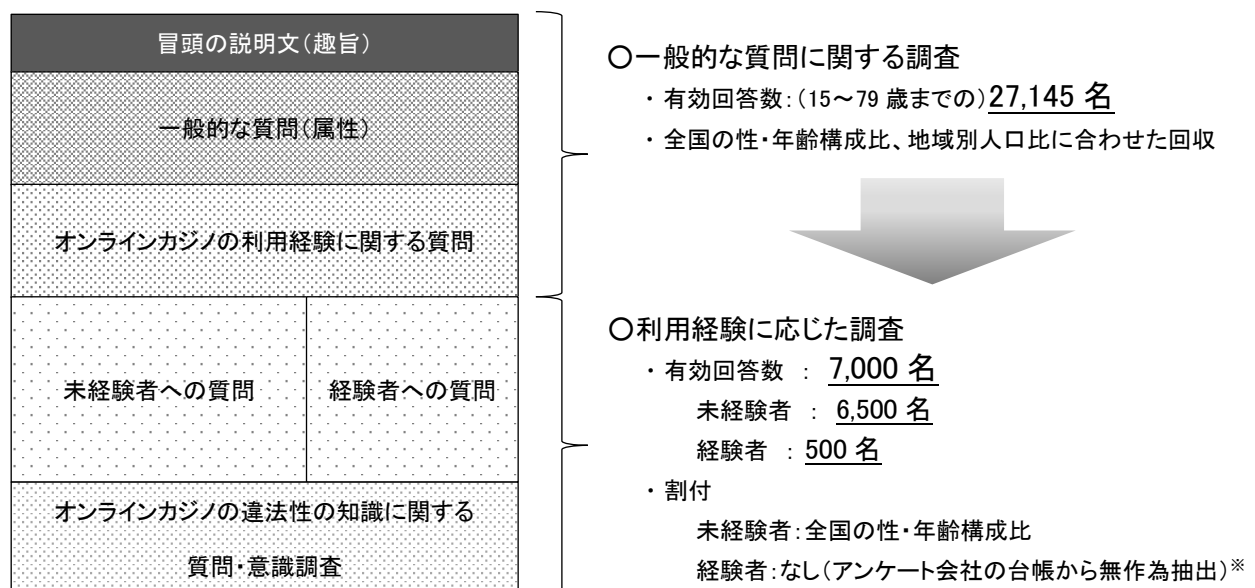
(2) 調査方法

web アンケート

(3) 調査対象

本調査は、日本国内に住んでいる人(15～79 歳)を対象に実施し、27,145 名から回答を得た。アンケートの中盤に、「オンラインカジノの利用経験」に関する質問を設け、その回答に基づいて、オンラインカジノを利用したことがない未経験者 6,500 名と、利用経験がある経験者 500 名に分け、合計 7,000 名が最終的な調査対象となっている。

図表 9 アンケート構成



(4) 調査期間

2024 年 7 月～2024 年 10 月

(※)経験者のサンプリング方法とサンプリング誤差について

全国オンラインカジノ経験者推計人口(図表 2)及び経験者として抽出したサンプル(500 件)の年代別構成比は以下のとおりであり、偏りのないサンプルが得られている。

図表 10 オンラインカジノ経験者の推計人口とサンプルの年代別構成比

	経験者推計人口	経験者構成比	サンプル	サンプル構成比
10 代	179,003	5.3%	18	3.6%
20 代	1,101,417	32.7%	150	30.0%
30 代	894,671	26.6%	144	28.8%
40 代	637,172	18.9%	112	22.4%
50 代	283,276	8.4%	39	7.8%
60 代	162,837	4.8%	20	4.0%
70 代	110,174	3.3%	17	3.4%
合計	3,368,550	100.0%	500	100.0%

また、比率のサンプリング誤差に関しては以下の表のとおりであり、サンプル数が 500 の場合は最大でも 5%未満、7,000 の場合は 1.5%未満である。

図表 11 信頼度 95%の場合の比率(p)のサンプリング誤差

p	1-p	n(サンプル数)											
		100	200	300	400	500	1,000	3,000	5,000	7,000	10,000	20,000	30,000
5%	95%	4.4%	3.1%	2.5%	2.2%	1.9%	1.4%	0.8%	0.6%	0.5%	0.4%	0.3%	0.3%
10%	90%	6.0%	4.2%	3.5%	3.0%	2.7%	1.9%	1.1%	0.8%	0.7%	0.6%	0.4%	0.3%
15%	85%	7.1%	5.0%	4.1%	3.6%	3.2%	2.3%	1.3%	1.0%	0.9%	0.7%	0.5%	0.4%
20%	80%	8.0%	5.7%	4.6%	4.0%	3.6%	2.5%	1.5%	1.1%	1.0%	0.8%	0.6%	0.5%
25%	75%	8.7%	6.1%	5.0%	4.3%	3.9%	2.7%	1.6%	1.2%	1.0%	0.9%	0.6%	0.5%
30%	70%	9.2%	6.5%	5.3%	4.6%	4.1%	2.9%	1.7%	1.3%	1.1%	0.9%	0.6%	0.5%
35%	65%	9.5%	6.7%	5.5%	4.8%	4.3%	3.0%	1.7%	1.3%	1.1%	1.0%	0.7%	0.6%
40%	60%	9.8%	6.9%	5.7%	4.9%	4.4%	3.1%	1.8%	1.4%	1.2%	1.0%	0.7%	0.6%
45%	55%	9.9%	7.0%	5.7%	5.0%	4.4%	3.1%	1.8%	1.4%	1.2%	1.0%	0.7%	0.6%
50%	50%	10.0%	7.1%	5.8%	5.0%	4.5%	3.2%	1.8%	1.4%	1.2%	1.0%	0.7%	0.6%

(5) 質問項目

質 問 文	
● 一般的な質問(属性)	
SC1	あなたの性別をお知らせください。
SC2	あなたの年齢をお知らせください。／歳
SC3	あなたのお住まい(都道府県)をお知らせください。
SC4	あなたは結婚していらっしゃいますか。
SC5	あなたは子どもがいらっしゃいますか。
SC6	あなたの職業をお知らせください。
SC7	あなたご自身の主なお勤め先として、あてはまるものをお知らせください。
Q1	あなたの個人収入を教えてください。
● オンラインカジノの利用経験に関する質問	
Q2	あなたが過去に1度でもお金を賭けて経験したことがあるものを全て選んでください。
Q3	あなたがお金を賭けて経験したことがあるもので、オンラインで実施したものを全て選んでください。
Q4	あなたは「オンラインカジノ」について知っていますか。
Q5	あなたがオンラインカジノを知ったきっかけとして、あてはまるものを全て選んでください。
Q6	あなたは過去に、オンラインカジノサイトにアクセスをしたことがありますか。
Q7	オンラインカジノサイトにアクセスをした理由(きっかけ)はなんですか。
Q8	あなたはオンラインカジノサイトで「無料版」をプレイしたことがありますか。
Q9	あなたはオンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしたことがありますか。
● オンラインカジノ経験者への質問	
Q10	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」を初めてプレイした年齢を教えてください。
Q11	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしている(プレイしていた)年数を教えてください。
Q12	あなたが利用したことのあるオンラインカジノ等のサイトをご記入ください。
Q13	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしている(プレイしていた)頻度として、一番近いものを教えてください。
Q14	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」を初めてプレイした理由(きっかけ)として、あてはまるものを全て教えてください。
Q15	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしている(プレイしていた)理由を全て選んでください。
Q16	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしている(プレイしていた)際の入金方法を全て教えてください。
Q17	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしている(プレイしていた)時の、1プレイあたりの平均賭額はいくらでしょうか。
Q18	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしている(プレイしていた)時の、1日あたりの平均賭額はいくらでしょうか。
Q19	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしている(プレイしていた)時の、1か月あたりの平均賭額はいくらでしょうか。
Q20	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしている(プレイしていた)時の、1日の最高勝ち額はいくらでしょうか。
Q21	あなたがオンラインカジノサイトで「有料版」をプレイしている(プレイしていた)時の、1日の最高負け額はいくらでしょうか。
Q22	あなたはオンラインカジノがきっかけで、消費者金融もしくは家族・友人・知人への借金をしたことがありますか。
Q23	あなたは自身がギャンブル依存症だと思いますか。一番近いものを教えてください。
● オンラインカジノ未経験者への質問	
Q24	あなたはオンラインカジノを利用して、ギャンブル・賭博をしてみたいと思いますか。
Q25	あなたがオンラインカジノを利用して、ギャンブル・賭博をしてみたいと思う理由を全て選んでください。
Q26	あなたがオンラインカジノを利用して、ギャンブル・賭博をしてみたいと思わない理由を全て選んでください。
Q27	あなたはオンラインカジノを利用したギャンブル・賭博に誘われたことがありますか。
Q28	あなたをオンラインカジノを利用したギャンブル・賭博に誘った人は誰ですか。あてはまるものを全て教えてください。
Q29	あなたは自身の周りで、オンラインカジノを利用したギャンブル・賭博をしている人を知っていますか。
Q30	Q29 で回答したあなた自身の周りの人が、オンラインカジノを利用したギャンブル・賭博をしている(していた)頻度として、一番近いものを教えてください。
Q31	Q29 で回答したあなた自身の周りの人はギャンブル依存症だと思いますか。一番近いものを教えてください。
Q32	今後、あなた自身、もしくはあなたの周りの人たちが、オンラインカジノを利用したギャンブル・賭博をすると思いますか。
● オンラインカジノの違法性の知識に関する質問・意識調査	
Q33	日本国内からオンラインカジノに接続してギャンブル・賭博を行うことは違法です。あなたは認識していましたか？
Q34	違法だと認識していた理由(きっかけ)として、あてはまるものを全て教えてください。
Q35	違法だと認識していなかった理由(きっかけ)として、あてはまるものを全て教えてください。

【2】 一般的な質問に関する調査結果

(1) 一般的な質問(属性)

本調査は、全国の性・年齢構成比および地域別人口比に基づいて回収した。

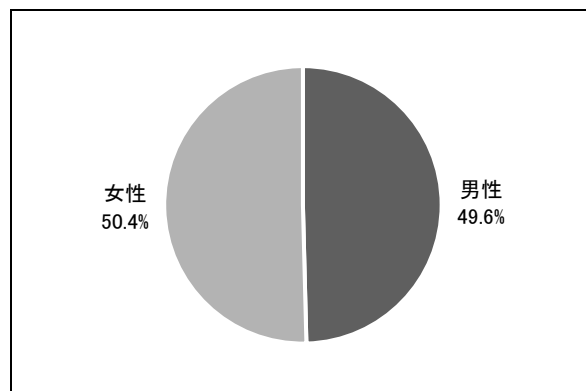
全体の回答数は 27,145 件で、性別の内訳は男性 13,457 名 (49.6%)、女性 13,688 名 (50.4%)となっている。

年代別は、40 代が 5,007 名 (18.4%)と最も多く、次いで 50 代が 4,557 名 (16.8%)、70 代が 4,436 名 (16.3%)と続いている。

地域別では、東京都が 3,376 名 (12.4%)と最も多く、次いで神奈川県が 2,092 名 (7.7%)、大阪府が 1,977 名 (7.3%)、愛知県が 1,741 名 (6.4%)と続いている。

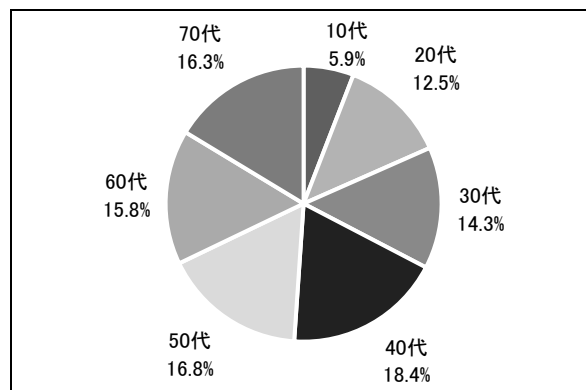
図表 12 性別(SC1・SA) (n=27,145)

		回答数	%
全 体		27,145	100.0
1	男性	13,457	49.6
2	女性	13,688	50.4



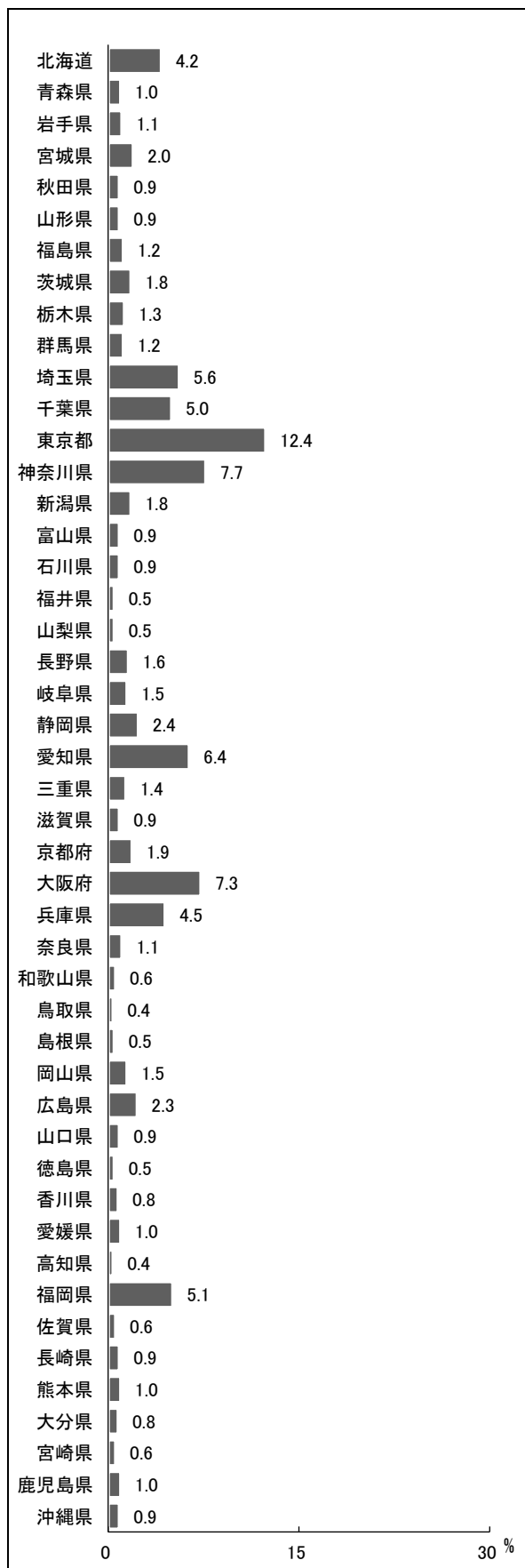
図表 13 年代(SC2・SA) (n=27,145)

		回答数	%
全 体		27,145	100.0
1	10 代	1,596	5.9
2	20 代	3,394	12.5
3	30 代	3,872	14.3
4	40 代	5,007	18.4
5	50 代	4,557	16.8
6	60 代	4,283	15.8
7	70 代	4,436	16.3



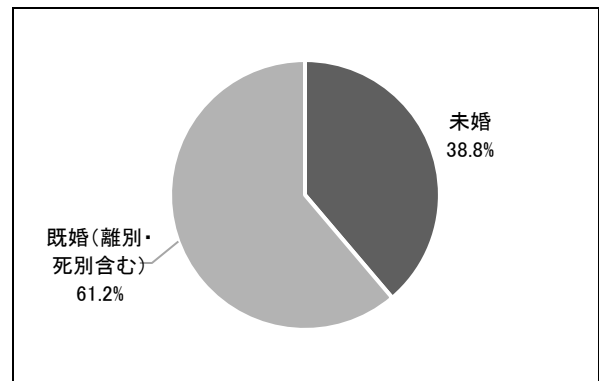
図表 14 居住地(都道府県)(SC3・SA)(n=27,145)

		回答数	%
	全 体	27,145	100.0
1	北海道	1,148	4.2
2	青森県	263	1.0
3	岩手県	287	1.1
4	宮城県	552	2.0
5	秋田県	255	0.9
6	山形県	249	0.9
7	福島県	324	1.2
8	茨城県	480	1.8
9	栃木県	346	1.3
10	群馬県	322	1.2
11	埼玉県	1,531	5.6
12	千葉県	1,363	5.0
13	東京都	3,376	12.4
14	神奈川県	2,092	7.7
15	新潟県	499	1.8
16	富山県	243	0.9
17	石川県	249	0.9
18	福井県	137	0.5
19	山梨県	142	0.5
20	長野県	432	1.6
21	岐阜県	419	1.5
22	静岡県	658	2.4
23	愛知県	1,741	6.4
24	三重県	374	1.4
25	滋賀県	245	0.9
26	京都府	518	1.9
27	大阪府	1,977	7.3
28	兵庫県	1,217	4.5
29	奈良県	286	1.1
30	和歌山県	150	0.6
31	鳥取県	98	0.4
32	島根県	138	0.5
33	岡山県	399	1.5
34	広島県	629	2.3
35	山口県	256	0.9
36	徳島県	146	0.5
37	香川県	228	0.8
38	愛媛県	280	1.0
39	高知県	116	0.4
40	福岡県	1,387	5.1
41	佐賀県	164	0.6
42	長崎県	248	0.9
43	熊本県	279	1.0
44	大分県	223	0.8
45	宮崎県	171	0.6
46	鹿児島県	271	1.0
47	沖縄県	237	0.9



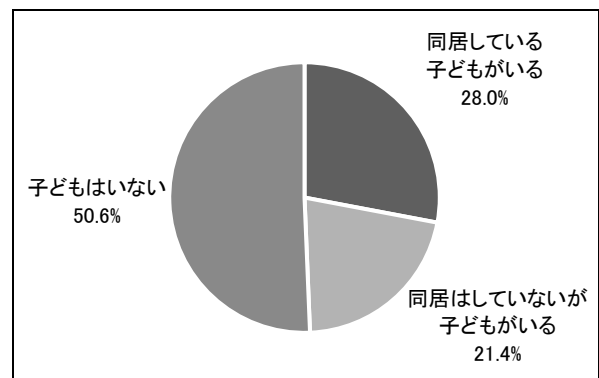
図表 15 結婚の有無(SC4・SA) (n=27,145)

		回答数	%
全 体		27,145	100.0
1	未婚	10,533	38.8
2	既婚(離別・死別含む)	16,612	61.2



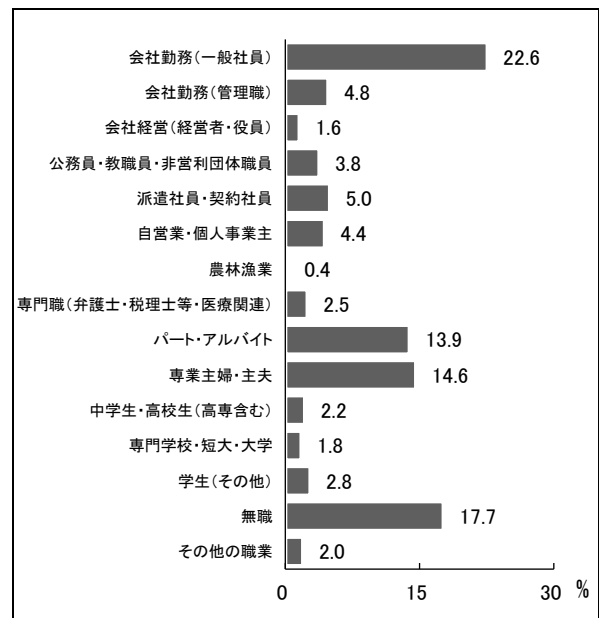
図表 16 子供の有無(SC5・SA) (n=27,145)

		回答数	%
全 体		27,145	100.0
1	同居している子どもがいる	7,589	28.0
2	同居はしていないが子どもがいる	5,798	21.4
3	子どもはいない	13,758	50.6



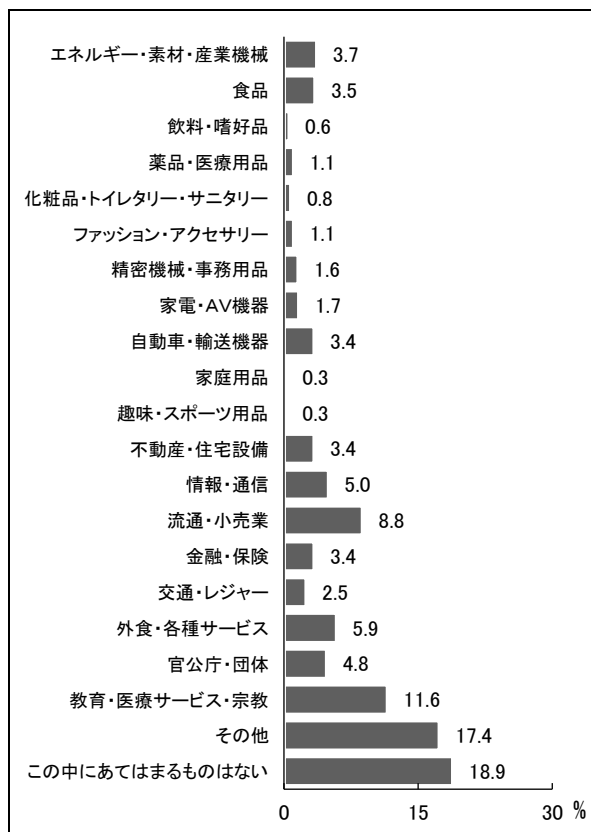
図表 17 勤務先(SC6・SA) (n=27,145)

		回答数	%
全 体		27,145	100.0
1	会社勤務(一般社員)	6,148	22.6
2	会社勤務(管理職)	1,305	4.8
3	会社経営(経営者・役員)	445	1.6
4	公務員・教職員・非営利団体職員	1,024	3.8
5	派遣社員・契約社員	1,355	5.0
6	自営業・個人事業主	1,196	4.4
7	農林漁業	103	0.4
8	専門職(弁護士・税理士等・医療関連)	667	2.5
9	パート・アルバイト	3,771	13.9
10	専業主婦・主夫	3,974	14.6
11	中学生・高校生(高専含む)	585	2.2
12	専門学校・短大・大学	477	1.8
13	学生(その他)	754	2.8
14	無職	4,806	17.7
15	その他の職業	535	2.0



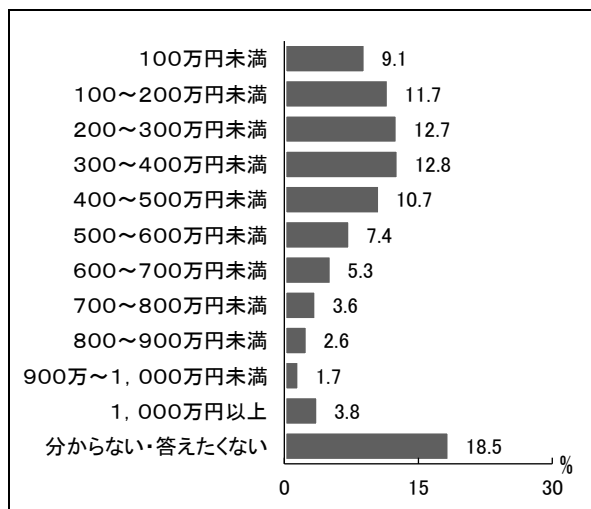
図表 18 勤め先(SC7・SA) (n=27,145)

		回答数	%
	全 体	27,145	100.0
1	エネルギー・素材・産業機械	611	3.7
2	食品	587	3.5
3	飲料・嗜好品	93	0.6
4	薬品・医療用品	190	1.1
5	化粧品・トイレタリー・サニタリー	127	0.8
6	ファッション・アクセサリ	185	1.1
7	精密機械・事務用品	268	1.6
8	家電・AV機器	285	1.7
9	自動車・輸送機器	568	3.4
10	家庭用品	45	0.3
11	趣味・スポーツ用品	49	0.3
12	不動産・住宅設備	562	3.4
13	情報・通信	829	5.0
14	流通・小売業	1,451	8.8
15	金融・保険	560	3.4
16	交通・レジャー	416	2.5
17	外食・各種サービス	984	5.9
18	官公庁・団体	802	4.8
19	教育・医療サービス・宗教	1,920	11.6
20	その他	2,882	17.4
21	この中にあてはまるものはない	3,135	18.9



図表 19 個人収入(Q1・SA) (n=27,145)

		回答数	%
	全 体	27,145	100.0
1	100万円未満	1,511	9.1
2	100～200万円未満	1,932	11.7
3	200～300万円未満	2,099	12.7
4	300～400万円未満	2,123	12.8
5	400～500万円未満	1,775	10.7
6	500～600万円未満	1,228	7.4
7	600～700万円未満	879	5.3
8	700～800万円未満	599	3.6
9	800～900万円未満	429	2.6
10	900万～1,000万円未満	284	1.7
11	1,000万円以上	632	3.8
12	分からない・答えたくない	3,058	18.5



(2) オンラインカジノの利用経験に関する質問

1) 過去に1度でもお金を賭けて経験したもの

過去に1度でもお金を賭けて経験したものについて、全体では「宝くじ」の経験者が最も多く、40.3%が過去に購入したことがあると回答している。次いで、「パチンコ・スロット」が31.2%、「公営ギャンブル(競馬・競輪・競艇・オートレースなど)」が22.8%となっている。一方で、「いずれも過去に経験したことがない」と回答した割合は46.1%で、半数近くがギャンブル未経験者であることが明らかとなった。

年代別に見ると、若年層ほど「いずれも過去に経験したことがない」と回答した割合が高く、10代では83.0%、20代では63.6%が回答している。これに対して、年齢が上がるにつれて経験率が上昇し、70代では「宝くじ」の経験率が56.7%、「パチンコ・スロット」が43.9%と高くなっている。特に「麻雀」や「カジノ」の経験は高齢層で顕著であり、60代・70代で他の年齢層に比べて高い割合を示している。

図表 20 過去に1度でもお金を賭けて経験したもの(Q2・MA、年代別)(n=27,145)(上段がn数、下段が%で表記)

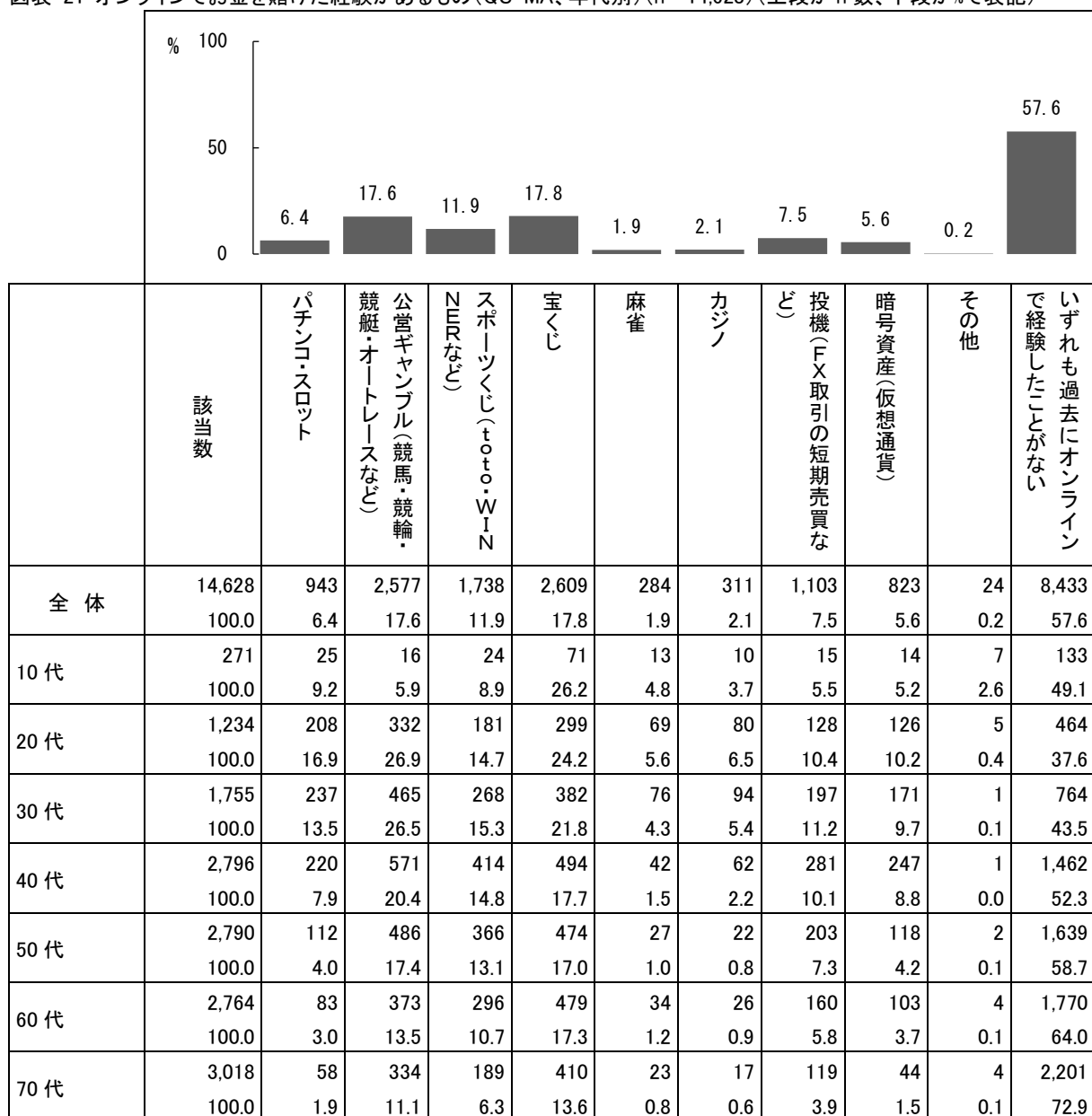
	該当数	パチンコ・スロット	競艇・オートレースなど	公営ギャンブル(競馬・競輪・競艇・オートレースなど)	宝くじ	麻雀	カジノ	投機(FX取引の短期売買など)	暗号資産(仮想通貨)	その他	いずれも過去に経験したことがない
全 体	27,145 100.0	8,477 31.2	6,180 22.8	3,389 12.5	10,950 40.3	2,447 9.0	1,235 4.5	1,429 5.3	988 3.6	40 0.1	12,517 46.1
10 代	1,596 100.0	56 3.5	24 1.5	31 1.9	172 10.8	32 2.0	20 1.3	18 1.1	22 1.4	8 0.5	1,325 83.0
20 代	3,394 100.0	523 15.4	470 13.8	271 8.0	674 19.9	135 4.0	126 3.7	174 5.1	156 4.6	7 0.2	2,160 63.6
30 代	3,872 100.0	840 21.7	710 18.3	456 11.8	1,111 28.7	183 4.7	159 4.1	243 6.3	213 5.5	1 0.0	2,117 54.7
40 代	5,007 100.0	1,568 31.3	1,273 25.4	804 16.1	1,975 39.4	312 6.2	181 3.6	325 6.5	275 5.5	3 0.1	2,211 44.2
50 代	4,557 100.0	1,763 38.7	1,397 30.7	753 16.5	2,203 48.3	388 8.5	227 5.0	262 5.7	147 3.2	5 0.1	1,767 38.8
60 代	4,283 100.0	1,778 41.5	1,095 25.6	620 14.5	2,299 53.7	583 13.6	254 5.9	218 5.1	121 2.8	7 0.2	1,519 35.5
70 代	4,436 100.0	1,949 43.9	1,211 27.3	454 10.2	2,516 56.7	814 18.3	268 6.0	189 4.3	54 1.2	9 0.2	1,418 32.0

2) オンラインでお金を賭けた経験があるもの

過去に1度でもお金を賭けて経験したものがある人(n=14,628)を対象に質問している。オンラインでお金を賭けた経験があるものに関する質問について、全体の 57.6%が「いずれも過去にオンラインで経験したことがない」と回答している。一方で、最も多く経験されているのは「宝くじ」であり、全体の 17.8%が選択している。次いで「公営ギャンブル(競馬・競輪・競艇・オートレースなど)」が 17.6%という結果である。

年代別に見ると、10代では「宝くじ」が 26.2%で最も多く、他の年齢層と比較してオンラインでの宝くじ購入経験が高い割合を示している。また、20代、30代においては「公営ギャンブル」が 26.9%、26.5%と高い割合を示している。40代では、「いずれも経験したことがない」と答えた人が 52.3%と半数を超えており、50代と60代においても、それぞれ 58.7%、64.0%と高い割合を示している。70代では 72.9%と、全世代で最も高い割合で未経験者が多い。

図表 21 オンラインでお金を賭けた経験があるもの(Q3・MA、年代別)(n=14,628)(上段がn数、下段が%で表記)



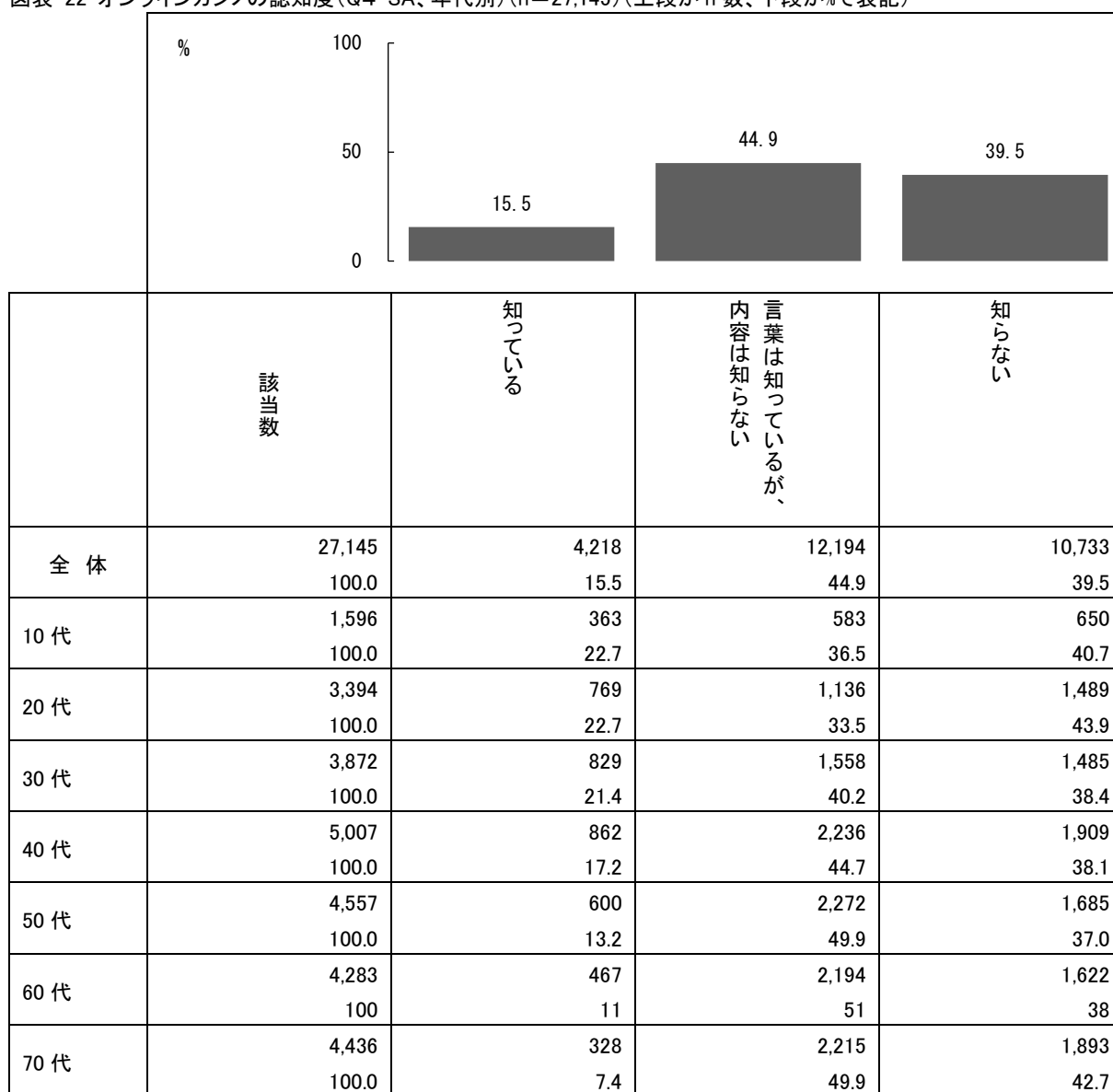
3)オンラインカジノの認知度

オンラインカジノの認知度について、全体では「知っている」と回答した割合が 15.5%であり、半数近くの 44.9%が「言葉は知っているが、内容は知らない」と答えている。

年代別に見ると、若年層ほど「知っている」と回答した割合が高く、10 代および 20 代では 22.7%がオンラインカジノを「知っている」と回答している。年齢が上がるにつれて、この割合は低下し、70 代では 7.4%と最も低くなっている。

これらの結果から、若年層ではオンラインカジノに対する認知度が比較的高い一方で、中高年層では言葉は知っているが内容までは把握していないという回答が多いことが明らかとなった。

図表 22 オンラインカジノの認知度(Q4・SA、年代別)(n=27,145)(上段が n 数、下段が%で表記)

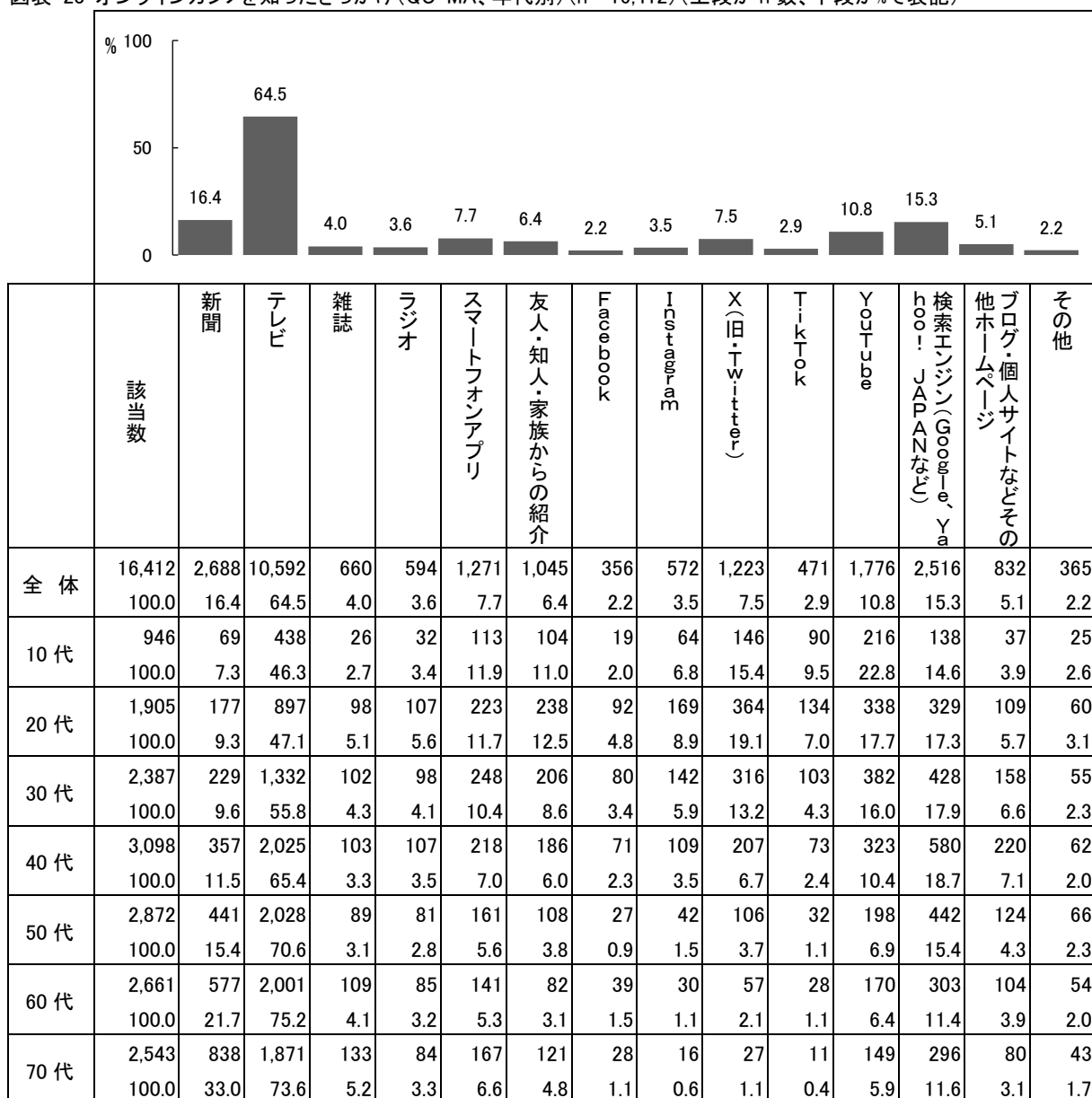


4) オンラインカジノを知ったきっかけ

本設問は、オンラインカジノサイトについて「知っている」又は「言葉は知っているが、内容は知らない」と回答した人(n=16,412)を対象に質問している。オンラインカジノを知ったきっかけとして全体で最も多い回答は「テレビ」で64.5%、次いで「新聞」が16.4%、「検索エンジン(Google、Yahoo! JAPANなど)」が15.3%、「YouTube」が10.8%となった。

年代別に見ると、10代と20代では「YouTube」や「TikTok」などの動画・SNSプラットフォームの割合が他の世代と比較して高い割合を示している。一方、全ての年齢層において、「テレビ」が最も多い回答となり、特に60代(75.2%)、70代(73.6%)では圧倒的にテレビが主な情報源となっている。また、「新聞」を情報源として挙げた割合は、年齢が上がるにつれて増加しており、70代では33.0%が新聞からオンラインカジノを知ったと回答している。

図表 23 オンラインカジノを知ったきっかけ(Q5・MA、年代別)(n=16,412)(上段がn数、下段が%で表記)



5)オンラインカジノサイトへのアクセス経験の有無

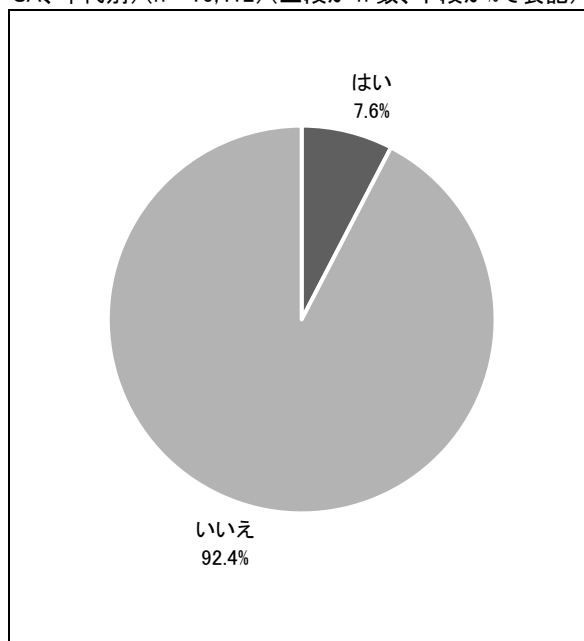
本設問は、オンラインカジノサイトについて「知っている」又は「言葉は知っているが、内容は知らない」と回答した人(n=16,412)を対象に質問している。オンラインカジノサイトへのアクセス経験について、7.6%が「はい」と回答し、残りの 92.4%が「いいえ」と答えており、オンラインカジノへのアクセス経験者は少数派であることがわかる。

年代別に見ると、20 代が最もアクセス経験が多く、18.6%が「はい」と回答している。次いで 30 代では 13.4%がアクセス経験ありと答えており、若年層ほどオンラインカジノサイトにアクセスする傾向が強いと考えられる。

一方、40 代以降ではアクセス経験率が急激に低下している。50 代では 4.0%、60 代と 70 代ではそれぞれ 2.4%となっており、年齢が上がるにつれてオンラインカジノへのアクセスは減少する傾向が明確に現れている。特に 60 代と 70 代では、97.6%が「いいえ」と答えており、高齢層におけるアクセス経験はほとんどないことが示されている。

図表 24 オンラインカジノサイトへのアクセス経験の有無(Q6・SA、年代別)(n=16,412)(上段がn数、下段が%で表記)

	該当数	はい	いいえ
全 体	16,412	1,252	15,160
	100.0	7.6	92.4
10 代	946	82	864
	100.0	8.7	91.3
20 代	1,905	355	1,550
	100.0	18.6	81.4
30 代	2,387	320	2,067
	100.0	13.4	86.6
40 代	3,098	256	2,842
	100.0	8.3	91.7
50 代	2,872	114	2,758
	100.0	4.0	96.0
60 代	2,661	64	2,597
	100.0	2.4	97.6
70 代	2,543	61	2,482
	100.0	2.4	97.6



6) オンラインカジノサイトで「有料版」プレイ経験の有無

本設問は、オンラインカジノサイトにアクセスしたことがある人 (n=1,252) を対象に質問している。オンラインカジノサイトで「有料版」プレイ経験の有無について、全体で、43.9%が「現在プレイしている」と答え、31.3%が「過去にプレイしていたが、今はやっていない」と回答している。これに対し、「プレイをしたことはない」と回答したのは 24.8%である。

年代別に見ると、20 代が最も「現在プレイしている」割合が高く、55.5%が現在も有料版をプレイしている。また、30 代も同様に 51.9%が「現在プレイしている」と回答しており、若年層ほど有料版の現在のプレイ率が高いことがわかる。40 代以降では、「現在プレイしている」割合は減少し、50 代では 26.3%、60 代では 26.6%、70 代では 14.8%にまで低下している。

「過去にプレイしていたが、今はやっていない」という回答は、60 代で 46.9%と最も高く、高齢層においては過去にプレイ経験があるものの、現在は利用していない人が多いことが示されている。また、70 代では「プレイをしたことはない」と答えた割合が 50.8%と半数を超えており、最もプレイ経験の少ない年齢層であることがわかる。

図表 25 オンラインカジノサイトで「有料版」プレイ経験の有無 (Q9・SA、年代別) (n=1,252) (上段が n 数、下段が%で表記)

	該当数	現在プレイしている	過去にプレイしていたが、今はやっていない	プレイをしたことはない
全体	1,252 100.0	550 43.9	392 31.3	310 24.8
10 代	82 100.0	26 31.7	26 31.7	30 36.6
20 代	355 100.0	197 55.5	97 27.3	61 17.2
30 代	320 100.0	166 51.9	92 28.8	62 19.4
40 代	256 100.0	105 41.0	84 32.8	67 26.2
50 代	114 100.0	30 26.3	42 36.8	42 36.8
60 代	64 100.0	17 26.6	30 46.9	17 26.6
70 代	61 100.0	9 14.8	21 34.4	31 50.8

【3】 利用経験に応じた調査結果

本調査では、オンラインカジノの利用経験に応じた質問や違法性の知識に関する質問を実施する観点から、オンラインカジノの認知度に関する設問(Q4)で「(オンラインカジノの言葉を)知らない」と回答した人を対象から除外した。さらに、利用経験を尋ねた設問(Q9)の回答に基づき、未経験者¹⁰6,500名と経験者¹¹500名に分け、合計7,000名を調査対象とした。

(1) 一般的な質問(属性)

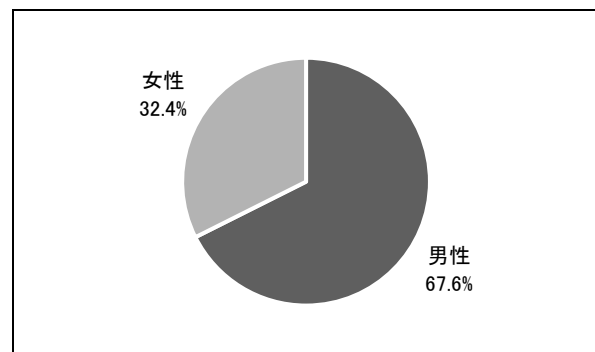
1) 経験者

オンラインカジノの利用経験がある経験者500名の性別に関しては、男性が338名(67.6%)で、女性が162名(32.4%)と、男性の利用者が大きく上回っていることがわかる。次に、年代別の結果を見ると、20代(30.0%)および30代(28.8%)が全体の約半数を占めており、特に若年層での利用が多いことがわかる。

地域別の分析では、東京都が114名(22.8%)と最も多く、次いで大阪府(9.0%)、埼玉県(5.8%)、神奈川県(4.8%)、千葉県(4.6%)となっている。

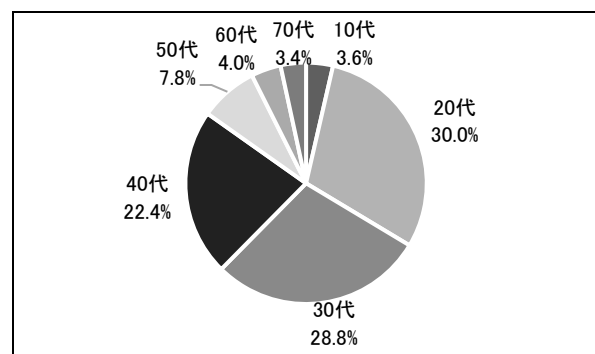
図表 26 性別(SC1・SA)(n=500)

		回答数	%
全 体		500	100.0
1	男性	338	67.6
2	女性	162	32.4



図表 27 年代(SC2・SA)(n=27,145)

		回答数	%
全 体		500	100.0
1	10 代	18	3.6
2	20 代	150	30.0
3	30 代	144	28.8
4	40 代	112	22.4
5	50 代	39	7.8
6	60 代	20	4.0
7	70 代	17	3.4

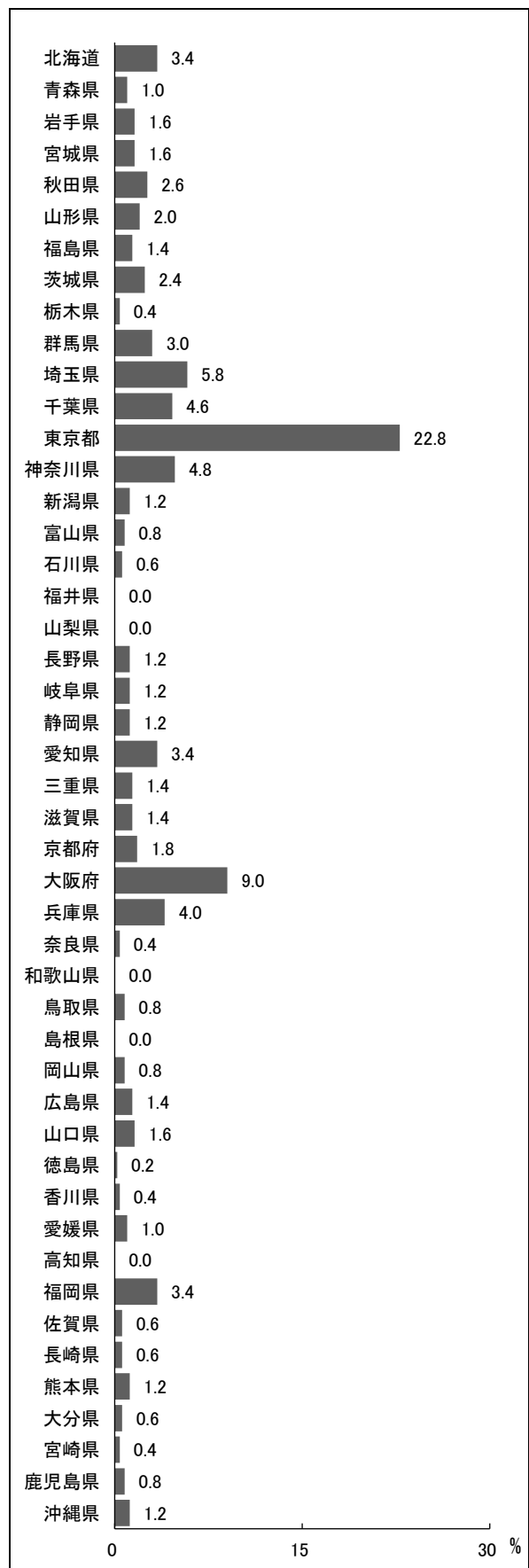


¹⁰ 本調査における未経験者とは、オンラインカジノの認知度に関する設問(Q4)で「知っている」または「言葉は知っているが、内容は知らない」と回答し、かつ、オンラインカジノにおける「有料版」のプレイ経験に関する設問(Q9)で「プレイをしたことはない」と回答した者を対象としている。

¹¹ 経験者とは、オンラインカジノの認知度に関する設問(Q4)で「知っている」または「言葉は知っているが、内容は知らない」と回答し、かつ、オンラインカジノサイトにおける「有料版」のプレイ経験に関する設問(Q9)で、「現在プレイしている」または「過去にプレイしていたが、今はやっていない」と回答した者を対象としている。

図表 28 居住地(都道府県)(SC3・SA)(n=500)

		回答数	%
	全 体	500	100.0
1	北海道	17	3.4
2	青森県	5	1.0
3	岩手県	8	1.6
4	宮城県	8	1.6
5	秋田県	13	2.6
6	山形県	10	2.0
7	福島県	7	1.4
8	茨城県	12	2.4
9	栃木県	2	0.4
10	群馬県	15	3.0
11	埼玉県	29	5.8
12	千葉県	23	4.6
13	東京都	114	22.8
14	神奈川県	24	4.8
15	新潟県	6	1.2
16	富山県	4	0.8
17	石川県	3	0.6
18	福井県	0	0.0
19	山梨県	0	0.0
20	長野県	6	1.2
21	岐阜県	6	1.2
22	静岡県	6	1.2
23	愛知県	17	3.4
24	三重県	7	1.4
25	滋賀県	7	1.4
26	京都府	9	1.8
27	大阪府	45	9.0
28	兵庫県	20	4.0
29	奈良県	2	0.4
30	和歌山県	0	0.0
31	鳥取県	4	0.8
32	島根県	0	0.0
33	岡山県	4	0.8
34	広島県	7	1.4
35	山口県	8	1.6
36	徳島県	1	0.2
37	香川県	2	0.4
38	愛媛県	5	1.0
39	高知県	0	0.0
40	福岡県	17	3.4
41	佐賀県	3	0.6
42	長崎県	3	0.6
43	熊本県	6	1.2
44	大分県	3	0.6
45	宮崎県	2	0.4
46	鹿児島県	4	0.8
47	沖縄県	6	1.2



2) 未経験者

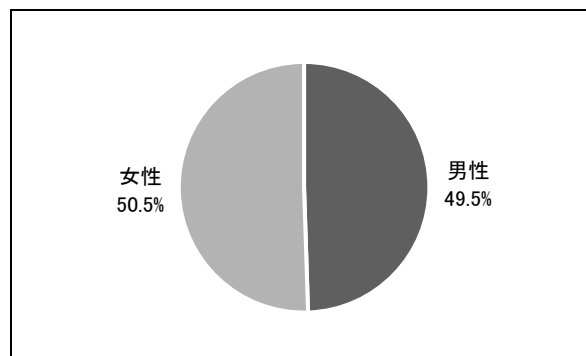
オンラインカジノの利用経験がない未経験者 6,500 名の性別に関しては、男性が 3,217 名 (49.5%)、女性が 3,283 名 (50.5%) と、全国の性・年齢比に基づいた構成となっている。

次に、年代別の分布を見ると、40 代が 1,205 名 (18.5%) で最も多く、次いで 50 代が 1,093 名 (16.8%)、70 代が 1,068 名 (16.4%) となっている。

地域別の分布では、東京都が 836 名 (12.9%) で最も多く、次いで神奈川県 (7.8%)、大阪府 (7.1%)、愛知県 (6.2%) となっている。

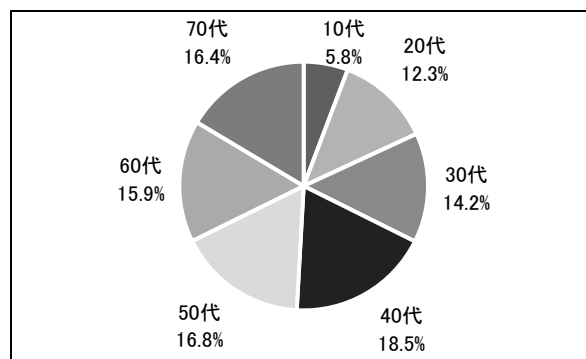
図表 29 性別(SC1・SA) (n=6,500)

		回答数	%
全 体		6,500	100.0
1	男性	3217	49.5
2	女性	3283	50.5



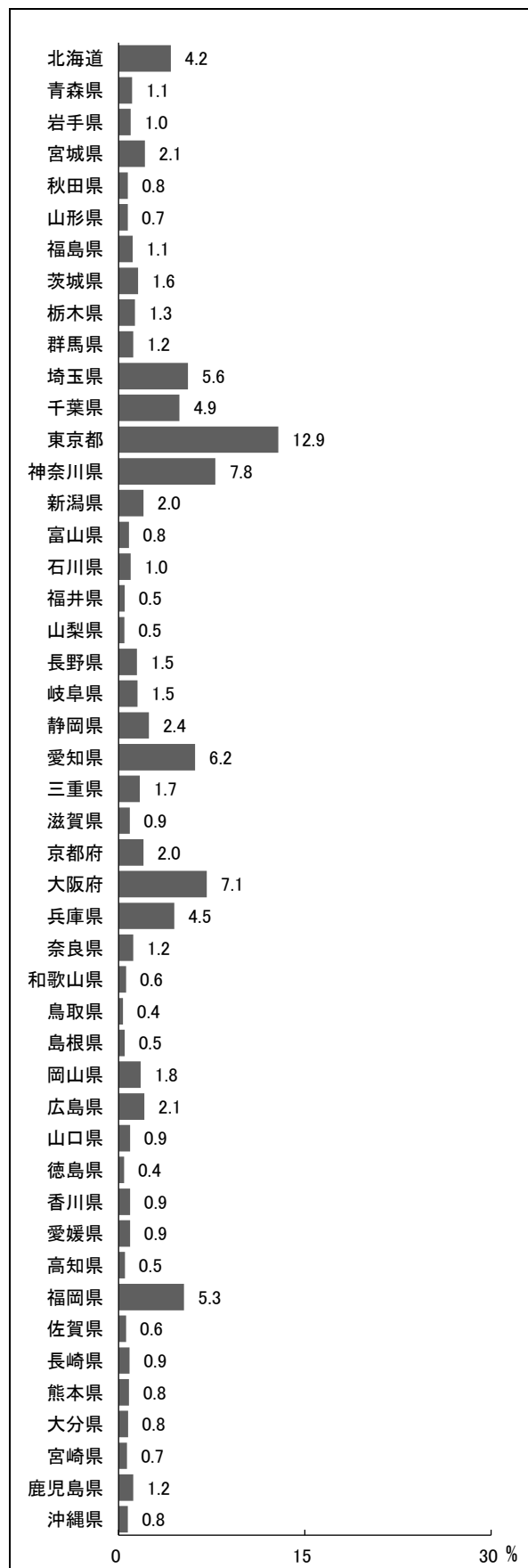
図表 30 年代(SC2・SA) (n=6,500)

		回答数	%
全 体		6,500	100.0
1	10 代	375	5.8
2	20 代	802	12.3
3	30 代	926	14.2
4	40 代	1,205	18.5
5	50 代	1,093	16.8
6	60 代	1,031	15.9
7	70 代	1,068	16.4



図表 31 居住地(都道府県)(SC3・SA)(n=6,500)

		回答数	%
全 体		6,500	100.0
1	北海道	273	4.2
2	青森県	71	1.1
3	岩手県	63	1.0
4	宮城県	138	2.1
5	秋田県	49	0.8
6	山形県	48	0.7
7	福島県	73	1.1
8	茨城県	102	1.6
9	栃木県	86	1.3
10	群馬県	76	1.2
11	埼玉県	363	5.6
12	千葉県	319	4.9
13	東京都	836	12.9
14	神奈川県	507	7.8
15	新潟県	130	2.0
16	富山県	54	0.8
17	石川県	64	1.0
18	福井県	32	0.5
19	山梨県	30	0.5
20	長野県	96	1.5
21	岐阜県	99	1.5
22	静岡県	159	2.4
23	愛知県	401	6.2
24	三重県	111	1.7
25	滋賀県	59	0.9
26	京都府	130	2.0
27	大阪府	461	7.1
28	兵庫県	291	4.5
29	奈良県	76	1.2
30	和歌山県	39	0.6
31	鳥取県	23	0.4
32	島根県	32	0.5
33	岡山県	116	1.8
34	広島県	135	2.1
35	山口県	60	0.9
36	徳島県	29	0.4
37	香川県	61	0.9
38	愛媛県	61	0.9
39	高知県	33	0.5
40	福岡県	343	5.3
41	佐賀県	39	0.6
42	長崎県	58	0.9
43	熊本県	55	0.8
44	大分県	50	0.8
45	宮崎県	44	0.7
46	鹿児島県	76	1.2
47	沖縄県	49	0.8



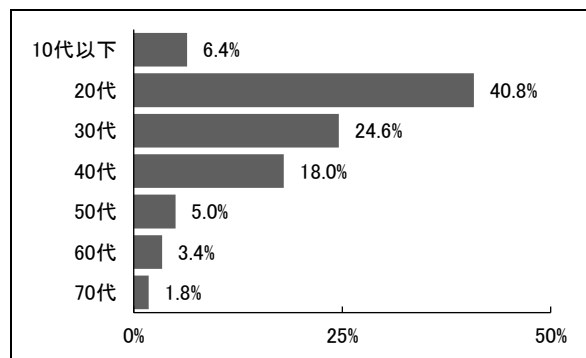
(2)オンラインカジノ経験者への質問

1)初めてプレイした年齢

初めてプレイした年齢として最も多い回答は「20代」(40.8%)で、4割近くの人が20代で初めてプレイを経験していることが示されている。次いで「30代」(24.6%)、「40代」(18.0%)と続く。

図表 32 初めてプレイした年齢(Q10・NU) (n=500)

	回答数	%
全 体	500	100.0
10代以下 ¹²	32	6.4
20代	204	40.8
30代	123	24.6
40代	90	18.0
50代	25	5.0
60代	17	3.4
70代	9	1.8

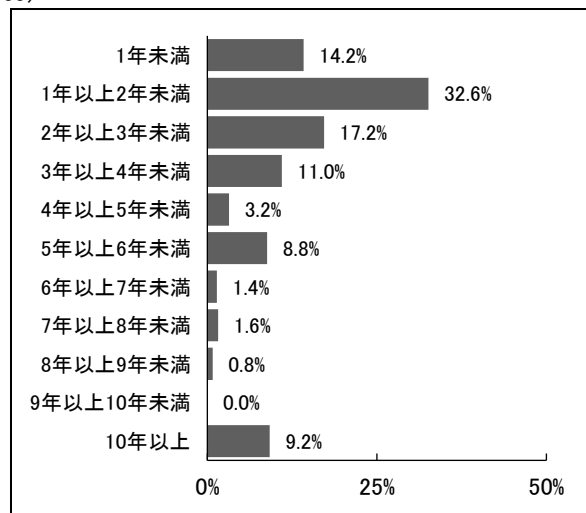


2)プレイしている(プレイしていた)年数

プレイしている(プレイしていた)年数として最も多い回答は「1年以上2年未満」で、全体の32.6%を占めている。次いで「1年未満」が14.2%、「2年以上3年未満」が17.2%と続き、全体的に短期間のプレイが多いことが確認できる。一方で、「10年以上」といった長期間プレイしているプレイヤーは全体の9.2%にとどまっている。

図表 33 プレイしている(プレイしていた)年数(Q11・NU) (n=500)

	回答数	%
全 体	500	100.0
1年未満	71	14.2
1年以上2年未満	163	32.6
2年以上3年未満	86	17.2
3年以上4年未満	55	11.0
4年以上5年未満	16	3.2
5年以上6年未満	44	8.8
6年以上7年未満	7	1.4
7年以上8年未満	8	1.6
8年以上9年未満	4	0.8
9年以上10年未満	0	0.0
10年以上	46	9.2



¹² Q10は実数入力形式のため、「10代以下」を選択された方の中には、誤入力が含まれている可能性がある。

3) 利用経験のあるオンラインカジノサイト

全体で、最も利用されたオンラインカジノサイトは「ベラジョンカジノ(Vera & John)」で、37.2%がこのカジノを利用したと回答している。次いで「カジノシークレット(CasinoSecret)」が 25.0%、「クイーンカジノ(Queen Casino)」が 21.2%、「遊雅堂(Yuugado)」が 20.2%と続いている。

年代別に見ると、若年層においても「ベラジョンカジノ」が最も多く利用されている。20代では 36.0%、30代では 39.6%がベラジョンカジノを利用したと答えている。また、20代では「カジノシークレット(CasinoSecret)」(26.7%)や「遊雅堂」(25.3%)の利用が比較的高い割合を示している。一方、30代では「カジノシークレット」(26.4%)や「クイーンカジノ」(25.7%)の利用率が高い。40代以降は、「ベラジョンカジノ」の利用は依然として高いものの、他のカジノの利用率が年齢層によって変化している。50代では「クイーンカジノ」(28.2%)、70代では「カジノシークレット」(35.3%)の利用が目立つ。

図表 34 利用経験のあるオンラインカジノサイト(Q12・MA、年代別)(n=500)(上段がn数、下段が%で表記)

		ベラジョンカジノ (Vera & John)	遊雅堂 (Yuugado)	ミスティー (Mystic)	プレイオジョ (PlayOJO)	カジノシークレット (CasinoSecret)	ステークカジノ (Stake)	ビーベット (Beebet)	クイーンカジノ (QUEEN CASINO)	ラーメンベット (Ramenbet)	ロビーベット (Lobbybet)	ボックスカジノ (Boxs Casino)	ミラクルカジノ(MIRA C CASINO)	ワンダーカジノ(WOND ERCASINO)	ラッキーニッキー (LuckyNikki)	ワンバイベット (1XBET)	その他※
全体	500 100.0	186 37.2	101 20.2	99 19.8	97 19.4	125 25.0	78 15.6	75 15.0	106 21.2	73 14.6	63 12.6	60 12.0	78 15.6	62 12.4	47 9.4	40 8.0	10 2.0
10代	18 100.0	6 33.3	3 16.7	2 11.1	1 5.6	5 27.8	3 16.7	3 16.7	2 11.1	3 16.7	1 5.6	2 11.1	1 5.6	1 5.6	1 5.6	0 0.0	0 0.0
20代	150 100.0	54 36.0	38 25.3	36 24.0	36 24.0	40 26.7	25 16.7	29 19.3	28 18.7	30 20.0	24 16.0	22 14.7	26 17.3	18 12.0	16 10.7	19 12.7	1 0.7
30代	144 100.0	57 39.6	33 22.9	33 22.9	36 25.0	38 26.4	31 21.5	26 18.1	37 25.7	27 18.8	19 13.2	20 13.9	29 20.1	16 11.1	18 12.5	15 10.4	1 0.7
40代	112 100.0	41 36.6	15 13.4	17 15.2	18 16.1	29 25.9	14 12.5	7 6.3	22 19.6	9 8.0	11 9.8	11 9.8	17 15.2	23 20.5	9 8.0	4 3.6	3 2.7
50代	39 100.0	16 41.0	6 15.4	7 17.9	4 10.3	5 12.8	3 7.7	6 15.4	11 28.2	2 5.1	3 7.7	1 2.6	0 0.0	2 5.1	0 0.0	1 2.6	2 5.1
60代	20 100.0	8 40.0	3 15.0	4 20.0	2 10.0	2 10.0	1 5.0	4 20.0	3 15.0	1 5.0	5 25.0	3 15.0	2 10.0	2 10.0	2 10.0	1 5.0	2 10.0
70代	17 100.0	4 23.5	3 17.6	0 0.0	0 0.0	6 35.3	1 5.9	0 0.0	3 17.6	1 5.9	0 0.0	1 5.9	3 17.6	0 0.0	1 5.9	0 0.0	1 5.9

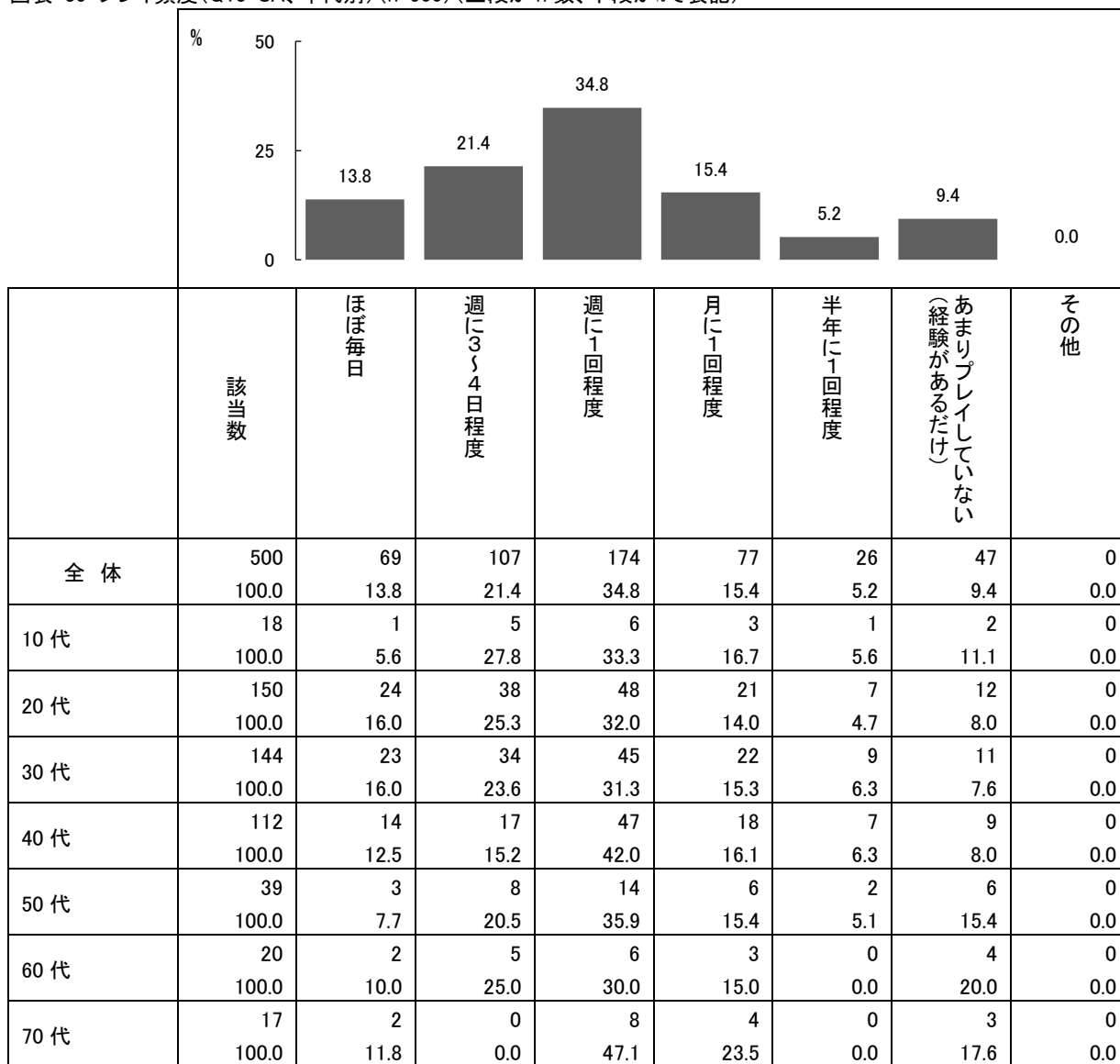
※自由記述¹³: カジ旅(1)、GGPoker(1)、レッドシャーク(1)、bet365(1)、覚えていない(2)、忘れた(2) 等

¹³ カッコ内の数字は回答数を示している。

4)プレイ頻度

オンラインカジノのプレイ頻度として全体で最も多いのは、「週に1回程度」で、34.8%の回答者がこの頻度を選択している。次いで「週に3～4日程度」が21.4%、「ほぼ毎日」が13.8%と続いている。また、「月に1回程度」が15.4%、半年に1回程度が5.2%、あまりプレイしていない(経験があるだけ)との回答は9.4%であり、「その他」は0.0%であった。

図表 35 プレイ頻度(Q13・SA、年代別)(n=500)(上段がn数、下段が%で表記)

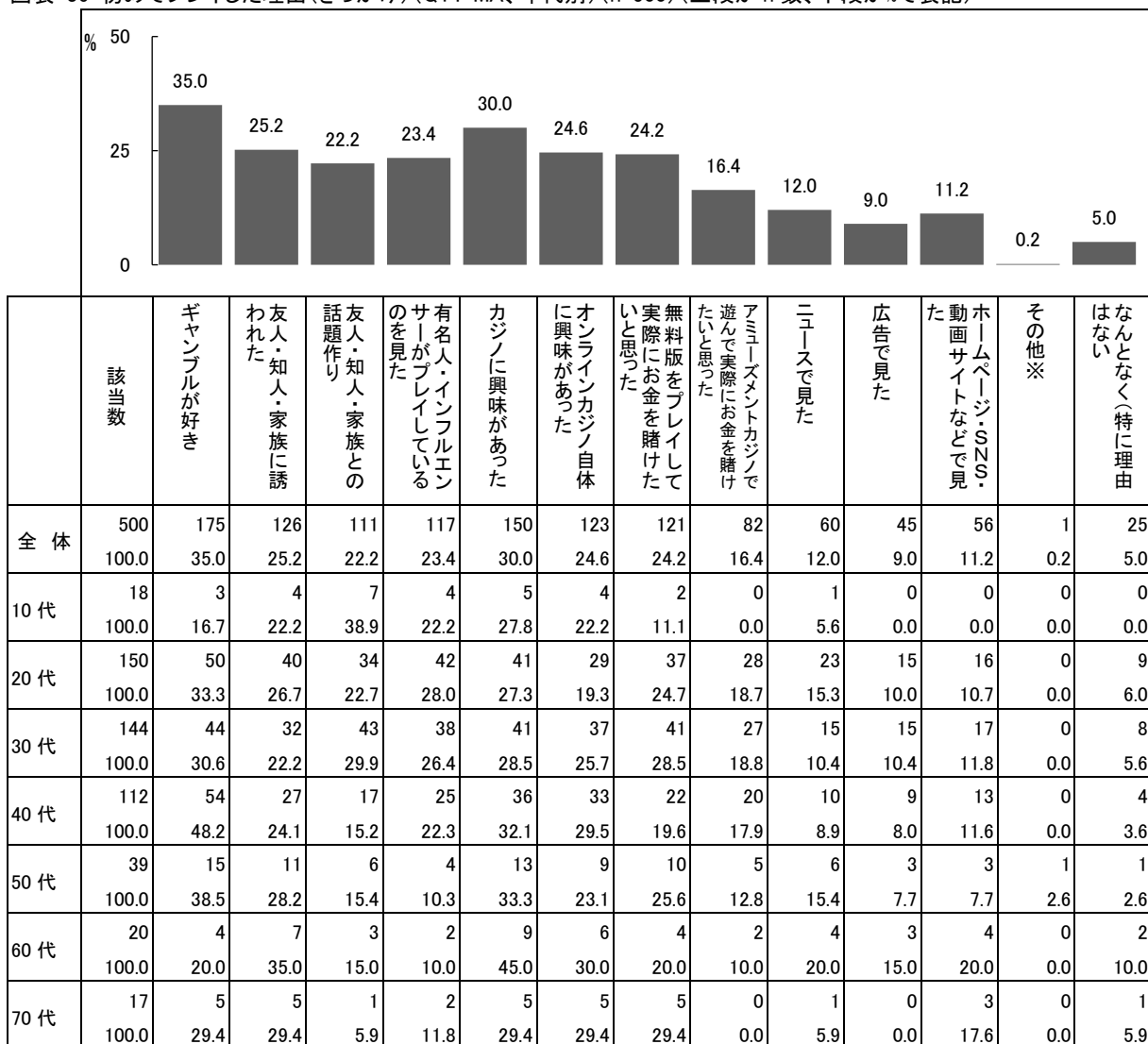


5)初めてプレイした理由(きっかけ)

オンラインカジノを初めてプレイした理由として全体で最も多い理由は「ギャンブルが好き」であり、全体の35.0%がこの選択肢を選んでいる。次いで「カジノに興味があった」が30.0%、さらに「友人・知人・家族に誘われた」が25.2%であった。続いて「オンラインカジノ自体に興味があった」が24.6%、そして「無料版をプレイして実際にお金を賭けたいと思った」が24.2%という結果である。

年代別に見ると、特に40代では「ギャンブルが好き」という回答が48.2%に達し、他の年齢層と比較して非常に高い割合を示している。一方、10代では「友人・知人・家族との話題作り」が38.9%と高く、若年層は周囲とのコミュニケーションを重視していることがうかがえる。20代においては、全体の傾向に近い結果が見られ、「ギャンブルが好き」が33.3%、そして「有名人・インフルエンサーがプレイしているのを見た」が28.0%、「友人・知人・家族に誘われた」が26.7%であった。60代では「カジノに興味があった」が45.0%に達し、他の年代と比べて特に高い割合を示している。また、「友人・知人・家族に誘われた」が35.0%で、同世代でも社会的な要素が影響していることが示唆される。

図表 36 初めてプレイした理由(きっかけ)(Q14・MA、年代別)(n=500)(上段がn数、下段が%で表記)



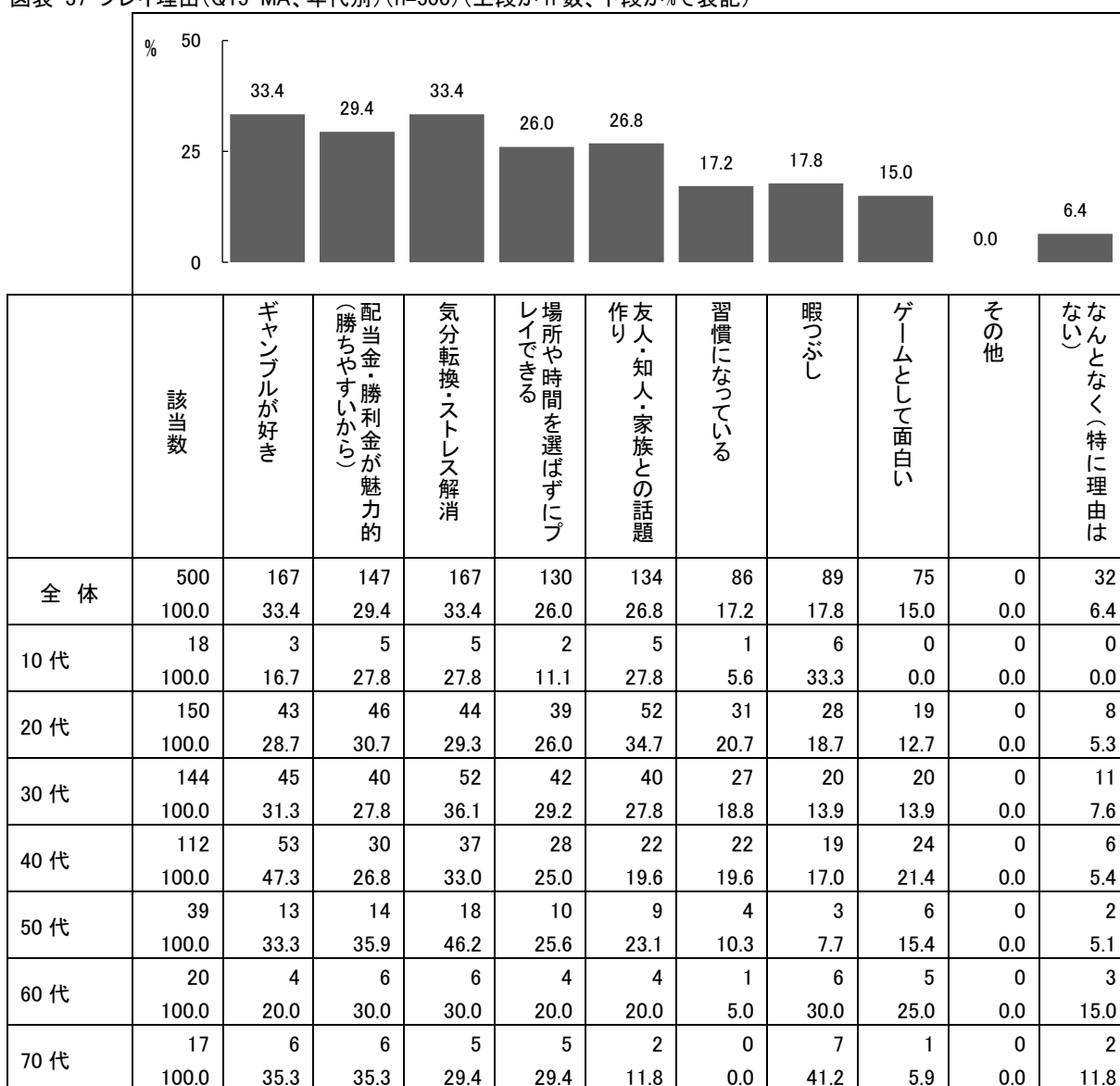
※自由記述:ポイントサイトのキャンペーン

6)プレイ理由

オンラインカジノをプレイする理由として全体で最も多い理由は「ギャンブルが好き」であり、全体の33.4%がこの選択肢を選んでいる。また、「気分転換・ストレス解消」と「配当金・勝利金が魅力的(勝ちやすいから)」もそれぞれ 33.4%、29.4%と高い割合を占めている。さらに、「友人・知人・家族との話題作り」が26.8%、「場所や時間を選ばずにプレイできる」が26.0%と続いている。

年代別に分析すると、特に40代では「ギャンブルが好き」との回答が47.3%に達し、他の年齢層に比べて非常に高い割合を示している。また、50代でも「気分転換・ストレス解消」が46.2%と目立ち、この世代における心理的要因が影響していることが伺える。一方、10代では「暇つぶし」が33.3%と最も多い。

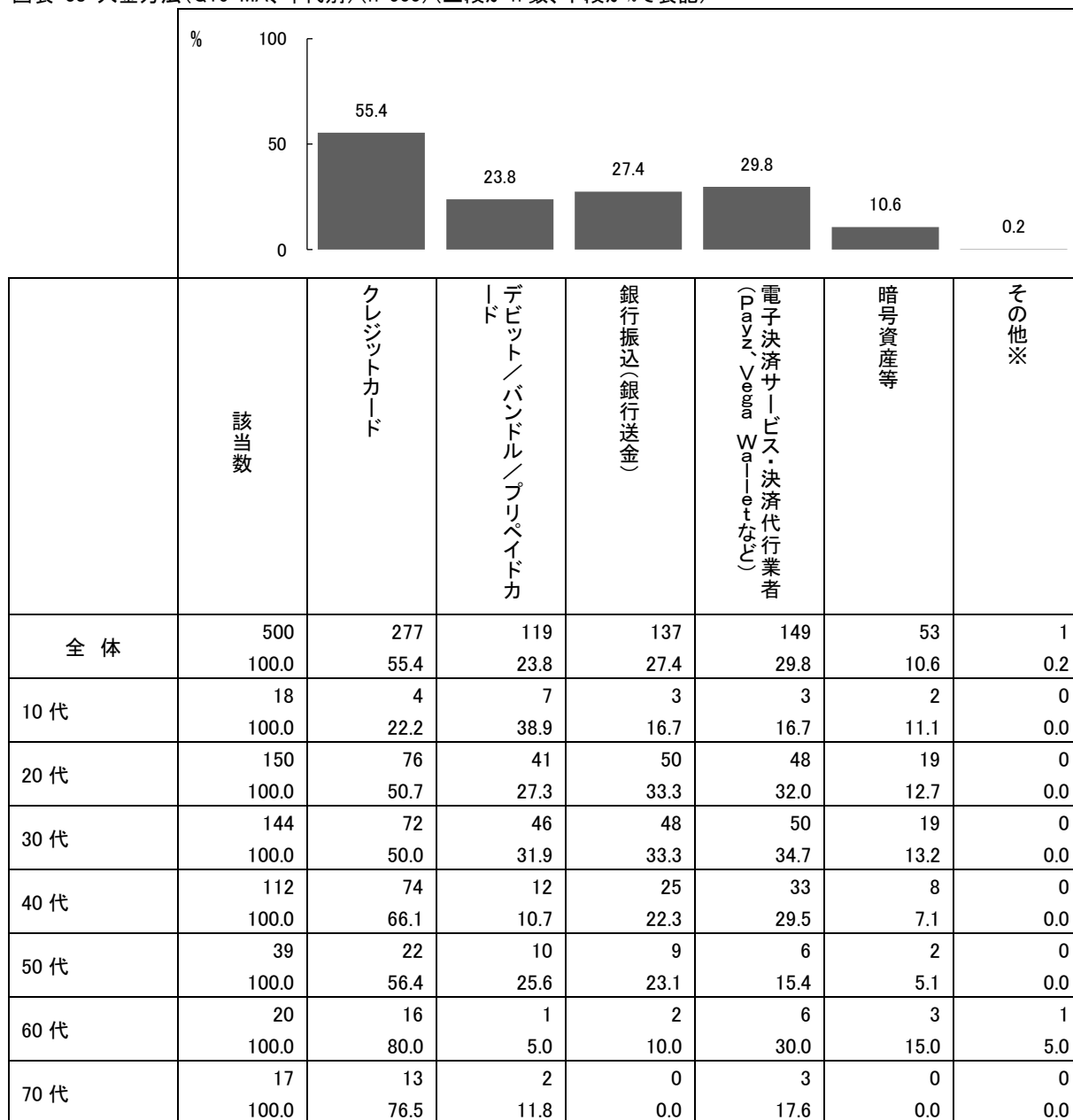
図表 37 プレイ理由(Q15・MA、年代別)(n=500)(上段がn数、下段が%で表記)



7)入金方法

オンラインカジノで利用されている入金方法として最も多いのは「クレジットカード」であり、全体の 55.4%がこの方法を選択している。次いで「電子決済サービス・決済代行業者」(29.8%)、「銀行振込(銀行送金)」(27.4%)、「デビット／バンドル／プリペイドカード」(23.8%)と続いている。「暗号資産等」を利用する層は10.6%であり、「その他」の選択肢はほとんど見られなかった。

図表 38 入金方法(Q16・MA、年代別)(n=500)(上段がn数、下段が%で表記)



※自由記述:コンビニ

8) 1プレイあたりの平均賭額

1プレイあたりの平均賭額として最も多いのは、「10,000 円～30,000 円未満」(16.6%)で、次いで「5,000 円～10,000 円未満」(15.4%)と「1,000 円～3,000 円未満」(15.2%)であった。10 代では「1,000 円～3,000 円未満」が 33.3%と非常に多い。また、10,000 円以上の高額な賭け金の割合が他の年代と比べて低いことが示されている。一方 40 代では、「10,000 円～30,000 円未満」の賭け金が 21.4%と高く、さらに「5,000 円～10,000 円未満」も 17.0%で、比較的高額な賭け金が目立つ。60 代は「500 円未満」の賭け金が 35.0%と最も高く、他の年代と比較して圧倒的に低額の賭けが多いことが特徴的である。

図表 39 1プレイあたりの平均賭額(Q17・SA、年代別)(n=500)(上段がn数、下段が%で表記)

		500円未満	500円～1,000円未満	1,000円～3,000円未満	3,000円～5,000円未満	5,000円～10,000円未満	10,000円～30,000円未満	30,000円～50,000円未満	50,000円～100,000円未満	100,000円～200,000円未満	200,000円～300,000円未満	300,000円～400,000円未満	400,000円～500,000円未満	500,000円以上※
	該当数													
全体	500 100.0	43 8.6	45 9.0	76 15.2	67 13.4	77 15.4	83 16.6	41 8.2	21 4.2	17 3.4	9 1.8	9 1.8	11 2.2	1 0.2
10代	18 100.0	0 0.0	3 16.7	6 33.3	2 11.1	4 22.2	1 5.6	1 5.6	0 0.0	1 5.6	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
20代	150 100.0	11 7.3	9 6.0	26 17.3	23 15.3	26 17.3	23 15.3	11 7.3	5 3.3	4 2.7	2 1.3	3 2.0	7 4.7	0 0.0
30代	144 100.0	11 7.6	9 6.3	23 16.0	18 12.5	18 12.5	21 14.6	18 12.5	6 4.2	8 5.6	4 2.8	3 2.1	4 2.8	1 0.7
40代	112 100.0	9 8.0	12 10.7	10 8.9	18 16.1	19 17.0	24 21.4	7 6.3	7 6.3	3 2.7	1 0.9	2 1.8	0 0.0	0 0.0
50代	39 100.0	3 7.7	5 12.8	5 12.8	5 12.8	6 15.4	9 23.1	3 7.7	1 2.6	1 2.6	1 2.6	0 0.0	0 0.0	0 0.0
60代	20 100.0	7 35.0	3 15.0	3 15.0	0 0.0	2 10.0	3 15.0	0 0.0	1 5.0	0 0.0	0 0.0	1 5.0	0 0.0	0 0.0
70代	17 100.0	2 11.8	4 23.5	3 17.6	1 5.9	2 11.8	2 11.8	1 5.9	1 5.9	0 0.0	1 5.9	0 0.0	0 0.0	0 0.0

※自由記述:1,000,000 円

9) 1日あたりの平均賭額

1日あたりの平均賭額として最も多いのは、「5,000 円～10,000 円未満」(17.6%)で、次いで「10,000 円～30,000 円未満」(16.8%)であった。一方で、「500 円未満」や「500 円～1,000 円未満」といった少額の賭け金は 7.2%であった。10 代では「1,000 円～3,000 円未満」(27.8%)、「3,000 円～5,000 円未満」(22.2%)の順に高い割合を示している。40 代では「5,000 円～10,000 円未満」(21.4%)、「10,000 円～30,000 円未満」(20.5%)の順に高い割合を示している。50 代では「10,000 円～30,000 円未満」(23.1%)、「5,000 円～10,000 円未満」(15.4%)の順に高い割合を示している。また、他の年代と比較して「30,000 円～50,000 円未満」(12.8%)の割合が高い。60 代は「500 円未満」の賭け金が 25.0%と最も高く、他の年代と比較して圧倒的に低額の賭けが多いことが特徴的である。

図表 40 1日あたりの平均賭額(Q18・SA、年代別)(n=500)(上段がn数、下段が%で表記)

図表 10 1日あたり100円未満の平均賭額(2016年10月1日～2017年9月30日)(単位:円)

賭額区分	割合(%)
500円未満	7.2
500円～1,000円未満	7.2
1,000円～3,000円未満	12.8
3,000円～5,000円未満	15.6
5,000円～10,000円未満	17.6
10,000円～30,000円未満	16.8
30,000円～50,000円未満	8.6
50,000円～100,000円未満	5.8
100,000円～200,000円未満	3.0
200,000円～300,000円未満	2.0
300,000円～400,000円未満	1.2
400,000円～500,000円未満	2.2
500,000円以上	0.0

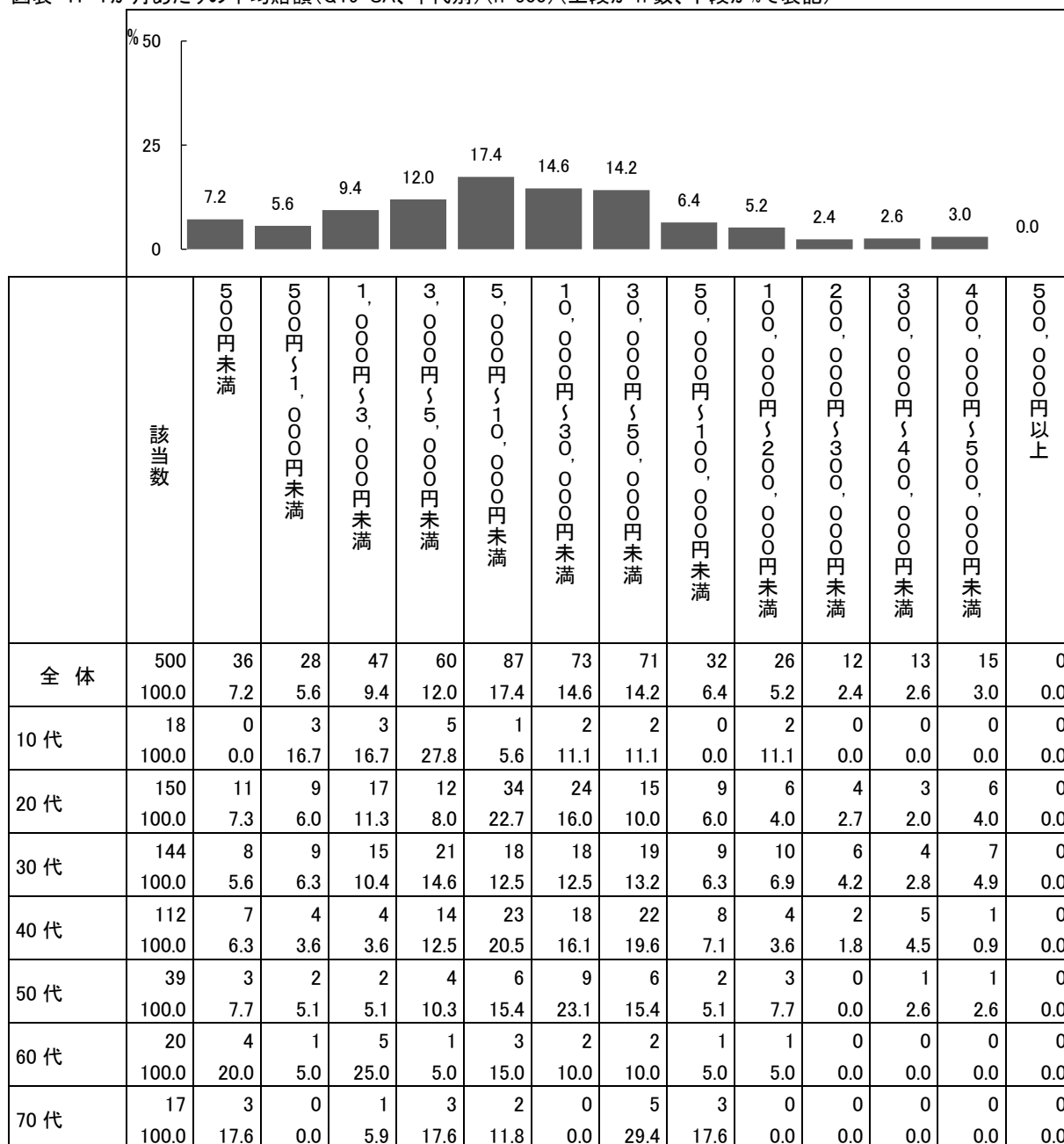
	該当数	500円未満	500円～1,000円未満	1,000円～3,000円未満	3,000円～5,000円未満	5,000円～10,000円未満	10,000円～30,000円未満	30,000円～50,000円未満	50,000円～100,000円未満	100,000円～200,000円未満	200,000円～300,000円未満	300,000円～400,000円未満	400,000円～500,000円未満	500,000円以上
全 体	500 100.0	36 7.2	36 7.2	64 12.8	78 15.6	88 17.6	84 16.8	43 8.6	29 5.8	15 3.0	10 2.0	6 1.2	11 2.2	0 0.0
10 代	18 100.0	0 0.0	3 16.7	5 27.8	4 22.2	2 11.1	2 11.1	1 5.6	1 5.6	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
20 代	150 100.0	11 7.3	11 7.3	14 9.3	26 17.3	29 19.3	21 14.0	16 10.7	9 6.0	4 2.7	2 1.3	2 1.3	5 3.3	0 0.0
30 代	144 100.0	9 6.3	7 4.9	25 17.4	17 11.8	23 16.0	24 16.7	8 5.6	12 8.3	5 3.5	6 4.2	3 2.1	5 3.5	0 0.0
40 代	112 100.0	6 5.4	7 6.3	8 7.1	21 18.8	24 21.4	23 20.5	11 9.8	5 4.5	4 3.6	2 1.8	0 0.0	1 0.9	0 0.0
50 代	39 100.0	3 7.7	4 10.3	6 15.4	5 12.8	6 15.4	9 23.1	5 12.8	0 0.0	1 2.6	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
60 代	20 100.0	5 25.0	2 10.0	3 15.0	2 10.0	3 15.0	2 10.0	0 0.0	2 10.0	1 5.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
70 代	17 100.0	2 11.8	2 11.8	3 17.6	3 17.6	1 5.9	3 17.6	2 11.8	0 0.0	0 0.0	0 0.0	1 5.9	0 0.0	0 0.0

10) 1か月あたりの平均賭額

1か月あたりの平均賭額として最も多いのは、「5,000 円～10,000 円未満」(17.4%)で、次いで「10,000 円～30,000 円未満」が 14.6%であった。

年代別では、10 代は「3,000 円～5,000 円未満」(27.8%)、「500 円～1,000 円未満」(16.7%)「1,000 円～3,000 円未満」(16.7%)の順に高い割合を示している。20 代では、「5,000 円～10,000 円未満」(22.7%)、「10,000 円～30,000 円未満」(16.0%)の順に高い割合を示している。40 代では、「5,000 円～10,000 円未満」(20.5%)、「30,000 円～50,000 円未満」(19.6%)の順に高い割合を示している。70 代では「30,000 円～50,000 円未満」(29.4%)が最も高い割合を示している。

図表 41 1か月あたりの平均賭額(Q19・SA、年代別)(n=500)(上段がn数、下段が%で表記)



11) 1日の最高勝ち額

1日の最高勝ち額として最も多いのは「10,000 円～30,000 円未満」(16.6%)で、次いで「5,000 円～10,000 円未満」(15.6%)であった。年代別では、10代は「5,000 円～10,000 円未満」(38.9%)が最も高く、その他の金額帯には比較的低い割合で分布している。20代では、「5,000 円～10,000 円未満」(15.3%)、「10,000 円～30,000 円未満」(15.3%)が同率で高い割合を示している。30代においては、最高勝ち額が比較的分散しており、特に「10,000 円～30,000 円未満」の勝ちが 15.3%という高い割合を占める。40代では、「10,000 円～30,000 円未満」が 20.5%となり、比較的高額の勝ちを狙う傾向が見られるが、全体的には中程度の勝ち額に集中していることが分かる。70代では、「500 円未満」(23.5%)、「50,000 円～100,000 円未満」(23.5%)と少額と高額が同率で高い割合を示している。

図表 42 1日の最高勝ち額(Q20・SA、年代別)(n=500)(上段がn数、下段が%で表記)

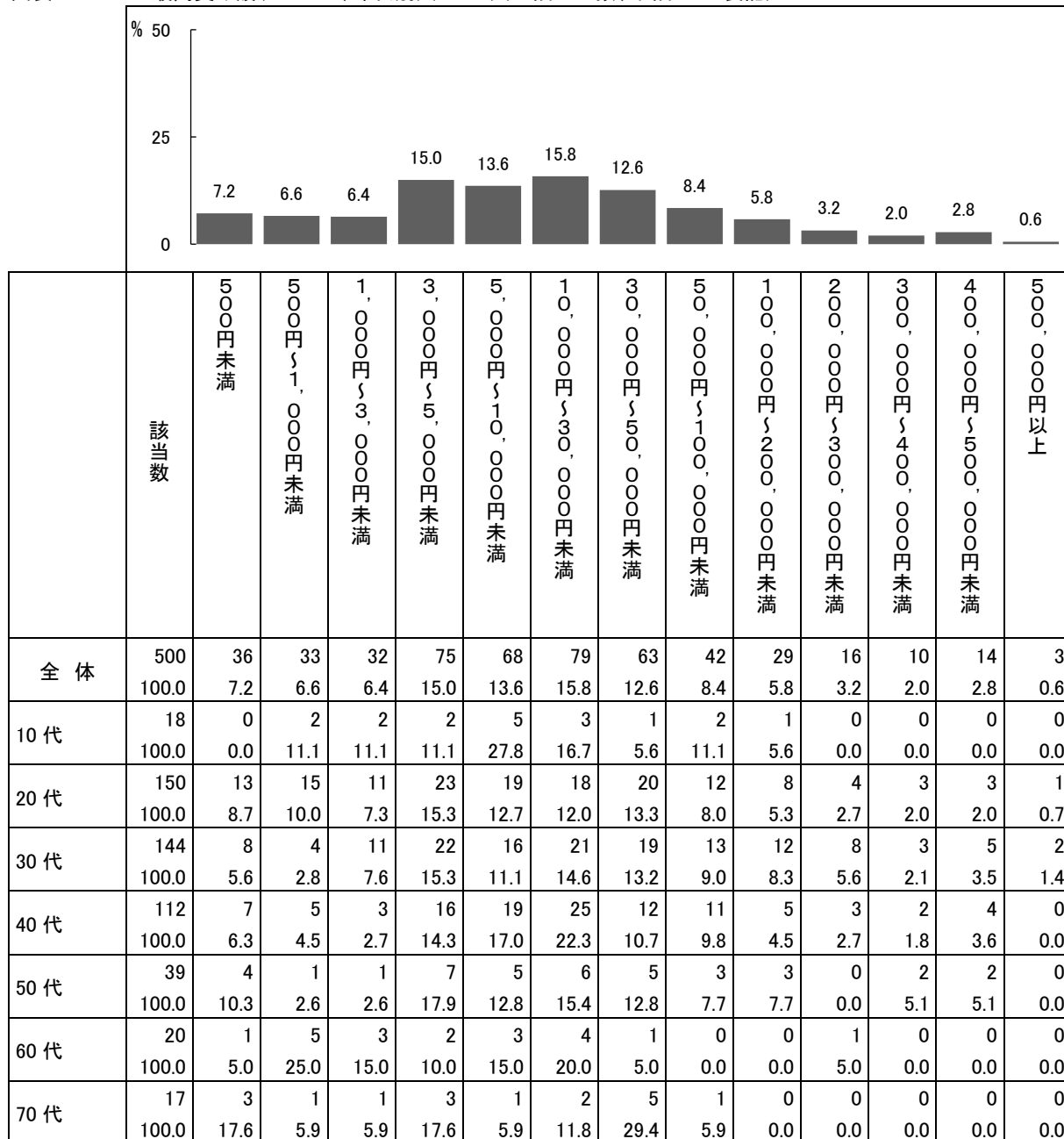
		500円未満	500円～1,000円未満	1,000円～3,000円未満	3,000円～5,000円未満	5,000円～10,000円未満	10,000円～30,000円未満	30,000円～50,000円未満	50,000円～100,000円未満	100,000円～200,000円未満	200,000円～300,000円未満	300,000円～400,000円未満	400,000円～500,000円未満	500,000円以上
	該当数													
全体	500 100.0	32 6.4	31 6.2	44 8.8	53 10.6	78 15.6	83 16.6	57 11.4	48 9.6	33 6.6	15 3.0	6 1.2	20 4.0	0 0.0
10代	18 100.0	0 0.0	1 5.6	3 16.7	2 11.1	7 38.9	3 16.7	1 5.6	0 0.0	1 5.6	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
20代	150 100.0	7 4.7	12 8.0	19 12.7	19 12.7	23 15.3	23 15.3	15 10.0	10 6.7	11 7.3	2 1.3	1 0.7	8 5.3	0 0.0
30代	144 100.0	9 6.3	7 4.9	13 9.0	11 7.6	26 18.1	22 15.3	13 9.0	17 11.8	12 8.3	6 4.2	2 1.4	6 4.2	0 0.0
40代	112 100.0	7 6.3	5 4.5	4 3.6	12 10.7	14 12.5	23 20.5	17 15.2	13 11.6	6 5.4	4 3.6	3 2.7	4 3.6	0 0.0
50代	39 100.0	3 7.7	1 2.6	1 2.6	8 20.5	3 7.7	7 17.9	7 17.9	3 7.7	2 5.1	3 7.7	0 0.0	1 2.6	0 0.0
60代	20 100.0	2 10.0	5 25.0	4 20.0	0 0.0	2 10.0	3 15.0	2 10.0	1 5.0	1 5.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
70代	17 100.0	4 23.5	0 0.0	0 0.0	1 5.9	3 17.6	2 11.8	2 11.8	4 23.5	0 0.0	0 0.0	0 0.0	1 5.9	0 0.0

12) 1日の最高負け額

1日の最高負け額として最も多いのは「10,000 円～30,000 円未満」(15.8%)で、次いで「5,000 円～10,000 円未満」(13.6%)であった。

年代別では、10代は「5,000 円～10,000 円未満」(27.8%)と高い割合を示している。

図表 43 1日の最高負け額(Q21・SA、年代別)(n=500)(上段がn数、下段が%で表記)

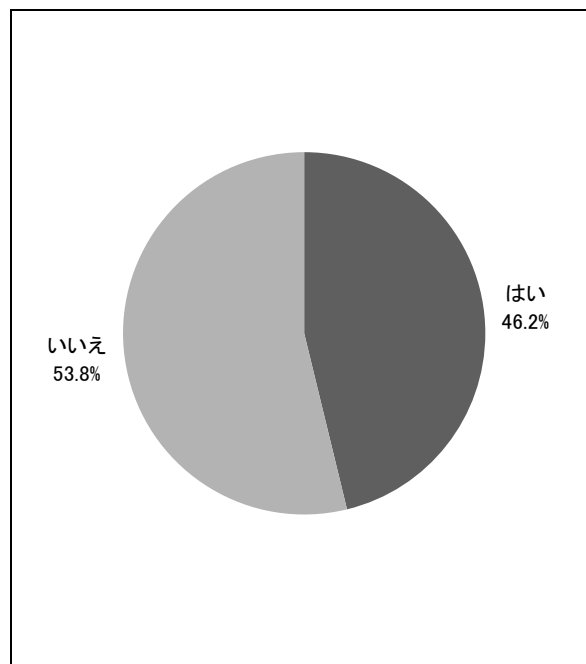


13) 消費者金融もしくは家族・友人・知人への借金経験の有無

オンラインカジノがきっかけで消費者金融や家族・友人・知人への借金をしたことがある人の割合は全体で 46.2%である。借金をしたことがある割合が最も高い年代は 10 代で、61.1%が「はい」と回答している。

図表 44 消費者金融もしくは家族・友人・知人への借金経験の有無 (Q22・SA、年代別) (n=500) (上段が n 数、下段が%で表記)

	該当数	はい	いいえ
全 体	500 100.0	231 46.2	269 53.8
10 代	18 100.0	11 61.1	7 38.9
20 代	150 100.0	80 53.3	70 46.7
30 代	144 100.0	79 54.9	65 45.1
40 代	112 100.0	41 36.6	71 63.4
50 代	39 100.0	13 33.3	26 66.7
60 代	20 100.0	4 20.0	16 80.0
70 代	17 100.0	3 17.6	14 82.4

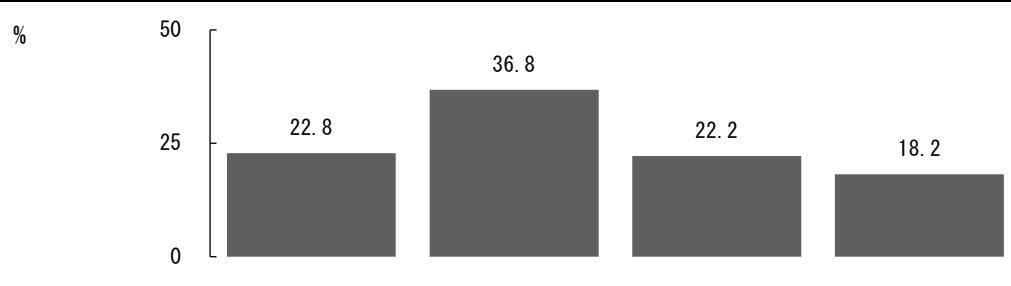


14) 自身のギャンブル依存症度

自身がギャンブル依存症について、「そう思う」と回答した割合は全体で 22.8%である。また、「少しそう思う」と回答した割合は 36.8%に達し、全体の過半数が依存症の可能性をある程度自覚していることが分かる。

年代別では、10 代においては、「そう思う」と「少しそう思う」との回答が 22.2%、44.4%となっており、依存症の自覚が見られる。一方で、「あまりそう思わない」および「そう思わない」と回答する割合が高齢層では増加しており、特に 60 代では「そう思わない」との回答が 45.0%と最も高い。

図表 45 自身のギャンブル依存症度(Q23・SA、年代別)(n=500)(上段が n 数、下段が%で表記)

% 					
	該当数	そう思う	少しそう思う	あまりそう思わない	そう思わない
全 体	500 100.0	114 22.8	184 36.8	111 22.2	91 18.2
10 代	18 100.0	4 22.2	8 44.4	3 16.7	3 16.7
20 代	150 100.0	48 32.0	52 34.7	26 17.3	24 16.0
30 代	144 100.0	33 22.9	66 45.8	23 16.0	22 15.3
40 代	112 100.0	19 17.0	40 35.7	30 26.8	23 20.5
50 代	39 100.0	6 15.4	9 23.1	18 46.2	6 15.4
60 代	20 100.0	2 10.0	5 25.0	4 20.0	9 45.0
70 代	17 100.0	2 11.8	4 23.5	7 41.2	4 23.5

(3)オンラインカジノ未経験者への質問

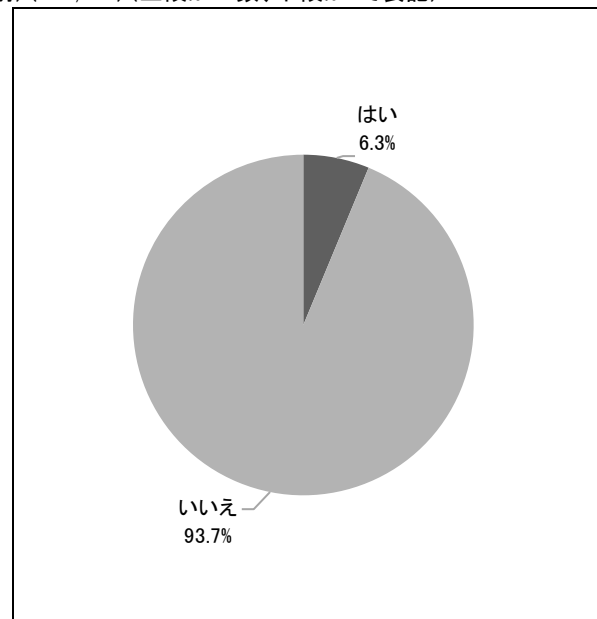
1)オンラインカジノにおける賭博意向

オンラインカジノを利用してギャンブル・賭博を「してみたい」と思う回答者の割合は全体で 6.3%にとどまった。つまり、大多数の 93.7%が「いいえ」と答えており、オンラインカジノに対する消極的な姿勢が強く見られる。

年代別では、最も高い割合が見られるのは 20 代で、10.1%が「してみたい」と回答している。次いで、30 代が 9.1%、10 代が 7.7%と、若年層においてオンラインカジノへの興味が比較的高いことが示されている。

図表 46 オンラインカジノにおける賭博意向(Q24・SA、年代別)(n=6,500)(上段が n 数、下段が%で表記)

	該当数	はい	いいえ
全 体	6,500	407	6,093
	100.0	6.3	93.7
10 代	375	29	346
	100.0	7.7	92.3
20 代	802	81	721
	100.0	10.1	89.9
30 代	926	84	842
	100.0	9.1	90.9
40 代	1,205	83	1,122
	100.0	6.9	93.1
50 代	1,093	53	1,040
	100.0	4.8	95.2
60 代	1,031	44	987
	100.0	4.3	95.7
70 代	1,068	33	1,035
	100.0	3.1	96.9

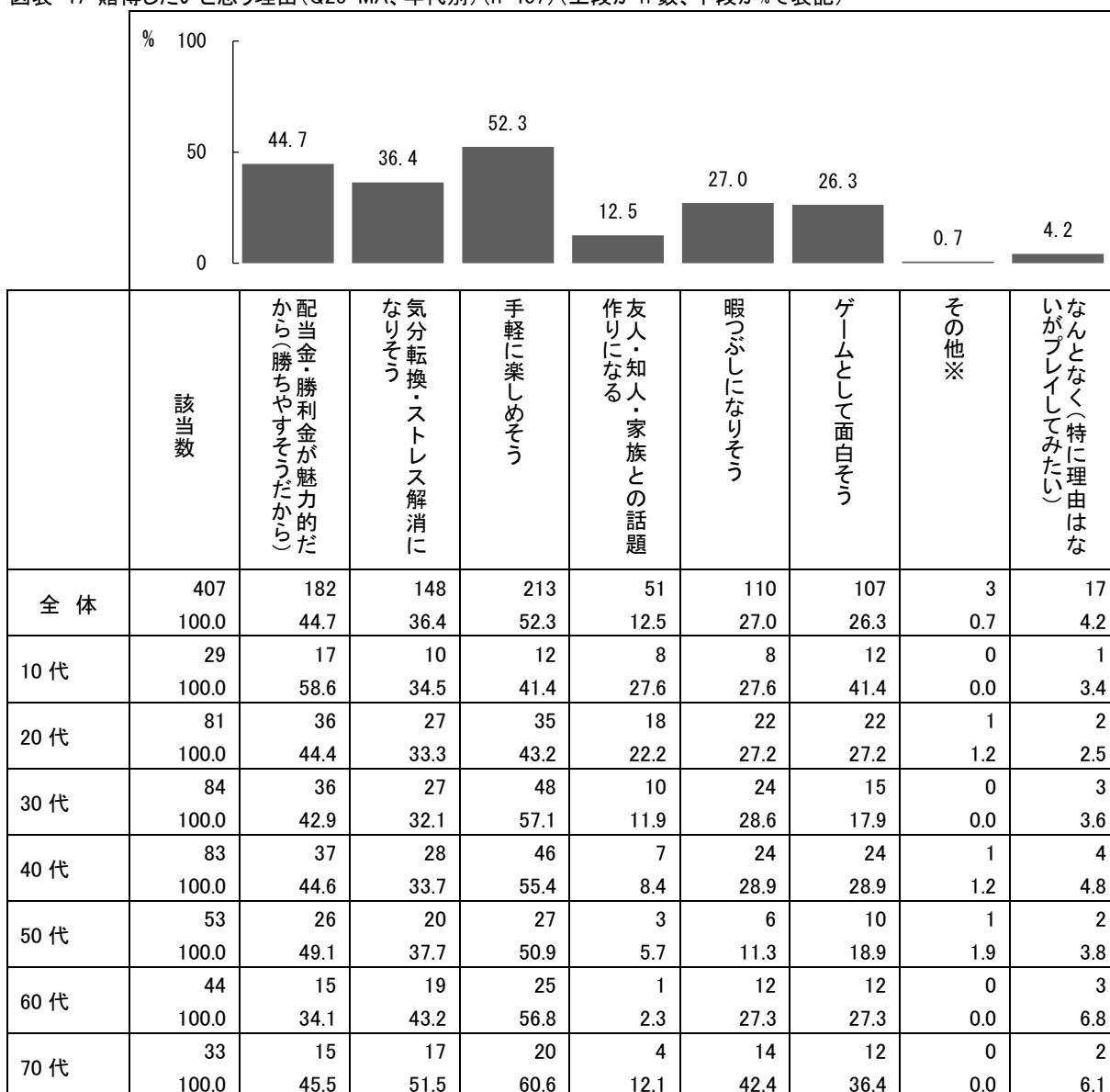


2) 賭博したいと思う理由

本設問は、オンラインカジノを利用してギャンブル・賭博を「してみたい」と思う人(n=407)を対象に質問している。オンラインカジノを利用してギャンブル・賭博をしてみたいと考える理由として最も多いのは「手軽に楽しめそう」(52.3%)であった。この結果から、多くの利用者がオンラインカジノの利便性やアクセスのしやすさに魅力を感じていることがうかがえる。次いで、「配当金・勝利金が魅力的だから(勝ちやすそうだから)」(44.7%)、「気分転換・ストレス解消になりそう」(36.4%)、「暇つぶしになりそう」(27.0%)の順に回答が多い。

オンラインカジノを利用したいと考える理由は年代によって異なるものの、「手軽さ」と「金銭的な魅力」が共通して主要な要因であることが分かる。また、年齢が上がるにつれて「気分転換」の要素が強まる傾向にある。

図表 47 賭博したいと思う理由(Q25・MA、年代別)(n=407)(上段がn数、下段が%で表記)

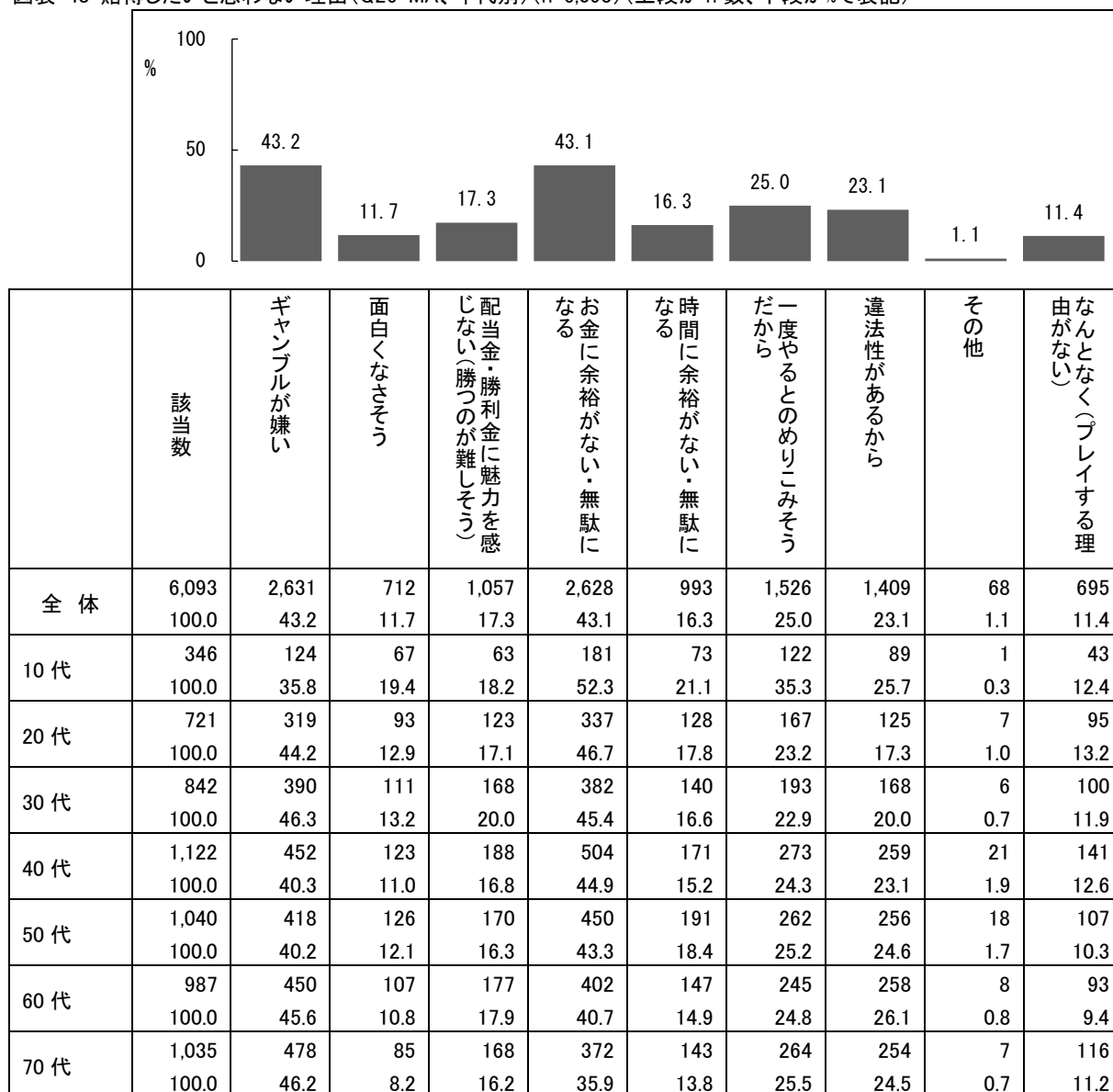


※自由記述: 気軽に辞めたいときに辞められる 等

3) 賭博したいと思わない理由

オンラインカジノを利用してギャンブル・賭博をしてみたいと思わない理由についての回答で、最も多かったのは「ギャンブルが嫌い」(43.2%)であった。この結果から、ギャンブルそのものに対する拒否感が、オンラインカジノを敬遠する主な理由であることが示唆される。次に多かったのは「お金に余裕がない・無駄になる」(43.1%)であり、経済的な不安がオンラインカジノ利用を避ける要因となっていることが分かる。また、「一度やるとのめりこみそうだから」(25.0%)も重要な理由であり、依存症に対する懸念がみられる。

図表 48 賭博したいと思わない理由(Q26・MA、年代別)(n=6,093)(上段がn数、下段が%で表記)

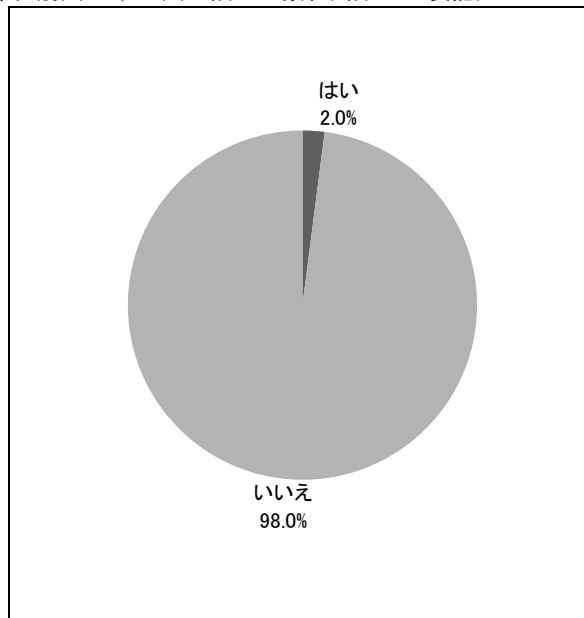


4) オンラインカジノを誘われた経験の有無

オンラインカジノを誘われた経験について、「はい(=誘われたことがある)」と答えた割合はわずか 2.0% であり、ほとんどの回答者(98.0%)が「いいえ(=誘われたことがない)」と答えている。これは、オンラインカジノに対する直接的な勧誘が一般的ではないことを示している。

図表 49 オンラインカジノを誘われた経験の有無(Q27・SA、年代別)(n=6,500)(上段がn数、下段が%で表記)

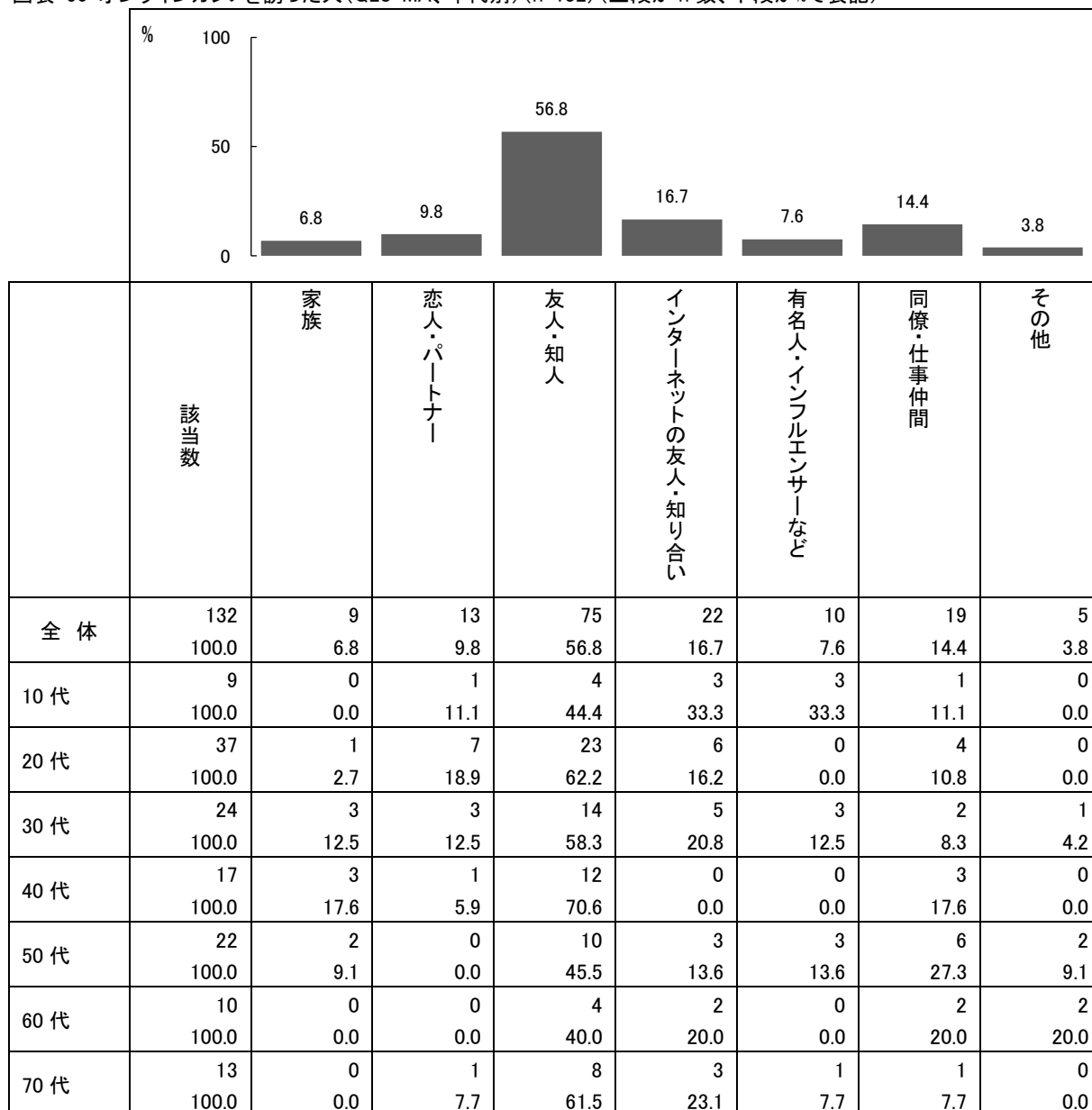
	該当数	はい	いいえ
全 体	6,500	132	6,368
	100.0	2.0	98.0
10 代	375	9	366
	100.0	2.4	97.6
20 代	802	37	765
	100.0	4.6	95.4
30 代	926	24	902
	100.0	2.6	97.4
40 代	1,205	17	1,188
	100.0	1.4	98.6
50 代	1,093	22	1,071
	100.0	2.0	98.0
60 代	1,031	10	1,021
	100.0	1.0	99.0
70 代	1,068	13	1,055
	100.0	1.2	98.8



5)オンラインカジノを誘った人

オンラインカジノを利用したギャンブル・賭博に誘われた人(n=132)が、その誘いを受けた相手について回答した結果を見ると、「友人・知人」が最も多く 56.8%である。次いで「インターネットの友人・知り合い」が 16.7%、「同僚・仕事仲間」が 14.4%となっている。

図表 50 オンラインカジノを誘った人(Q28・MA、年代別)(n=132)(上段が n 数、下段が%で表記)

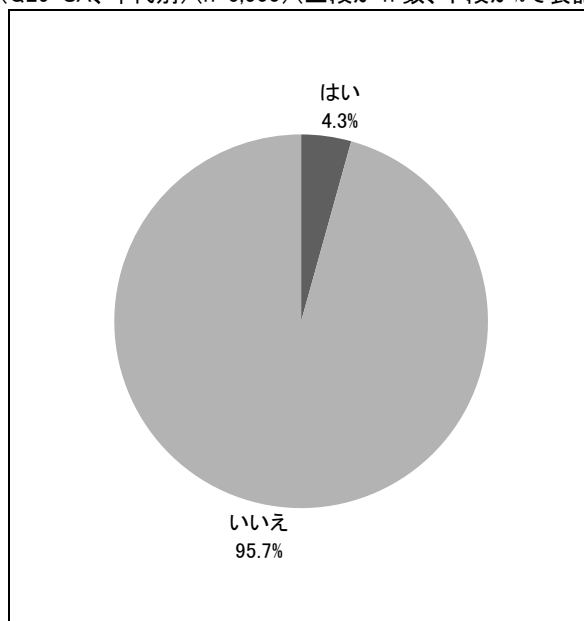


6) 自身の周りのオンラインカジノ利用者の認知の有無

全体では、オンラインカジノを利用している人を知っている(=「はい」)と答えた割合はわずか 4.3%であり、大多数の 95.7%は「知らない(=「いいえ」)」と答えている。オンラインカジノの利用者が身近にいないと感じている人が圧倒的に多いことが示されている。

図表 51 自身の周りのオンラインカジノ利用者の認知の有無 (Q29・SA、年代別) (n=6,500) (上段が n 数、下段が%で表記)

	該当数	はい	いいえ
全 体	6,500	281	6,219
	100.0	4.3	95.7
10 代	375	21	354
	100.0	5.6	94.4
20 代	802	63	739
	100.0	7.9	92.1
30 代	926	40	886
	100.0	4.3	95.7
40 代	1,205	54	1,151
	100.0	4.5	95.5
50 代	1,093	41	1,052
	100.0	3.8	96.2
60 代	1,031	26	1,005
	100.0	2.5	97.5
70 代	1,068	36	1,032
	100.0	3.4	96.6

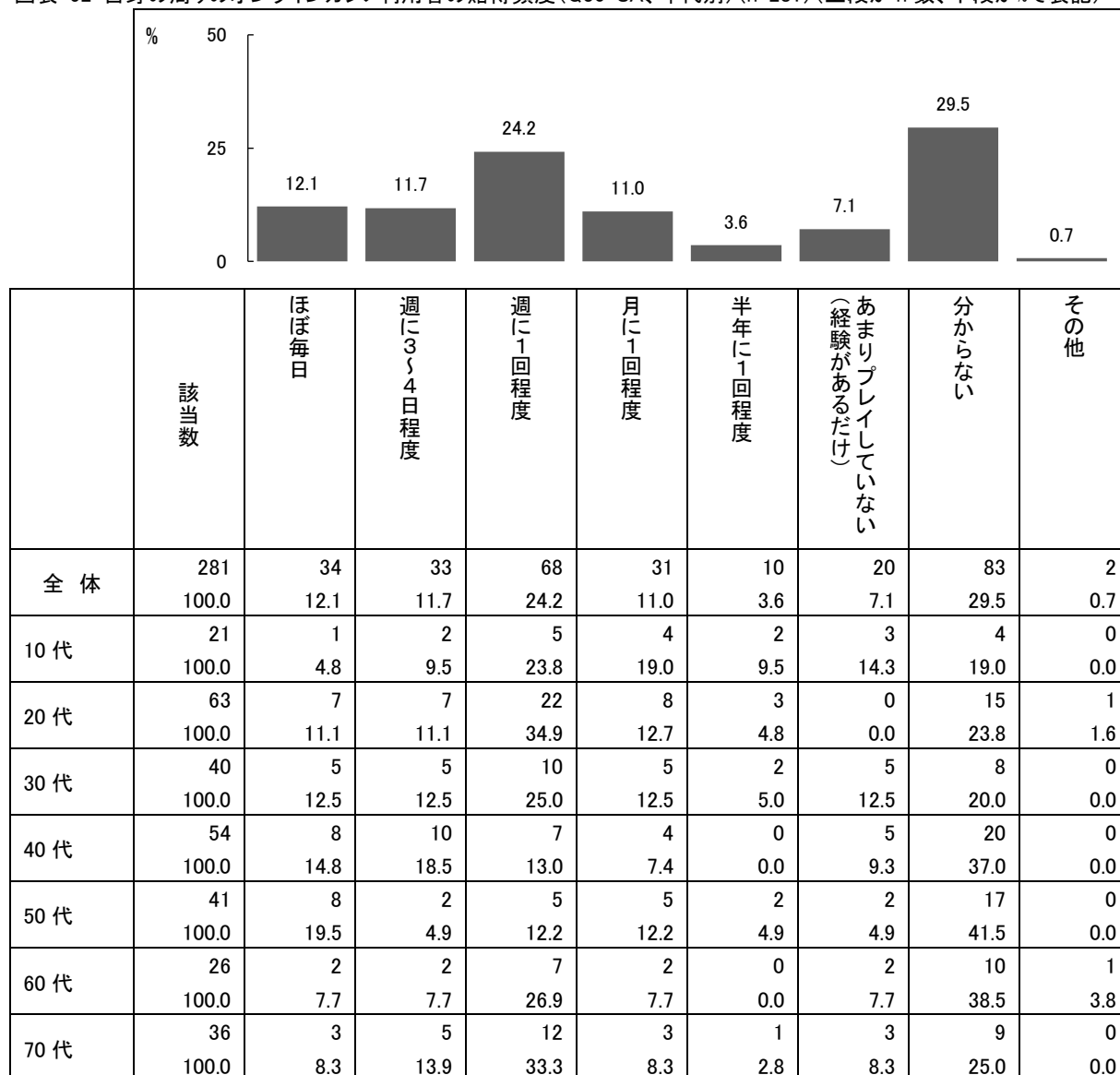


7)自身の周りのオンラインカジノ利用者の賭博頻度

自身の周りのオンラインカジノ利用者の賭博頻度について「分からない」と答える割合が最も高い。

一方で、プレイ頻度は多様であり、「週に 1 回程度」や「ほぼ毎日」といった比較的高い頻度でプレイしている人も一定数存在する。

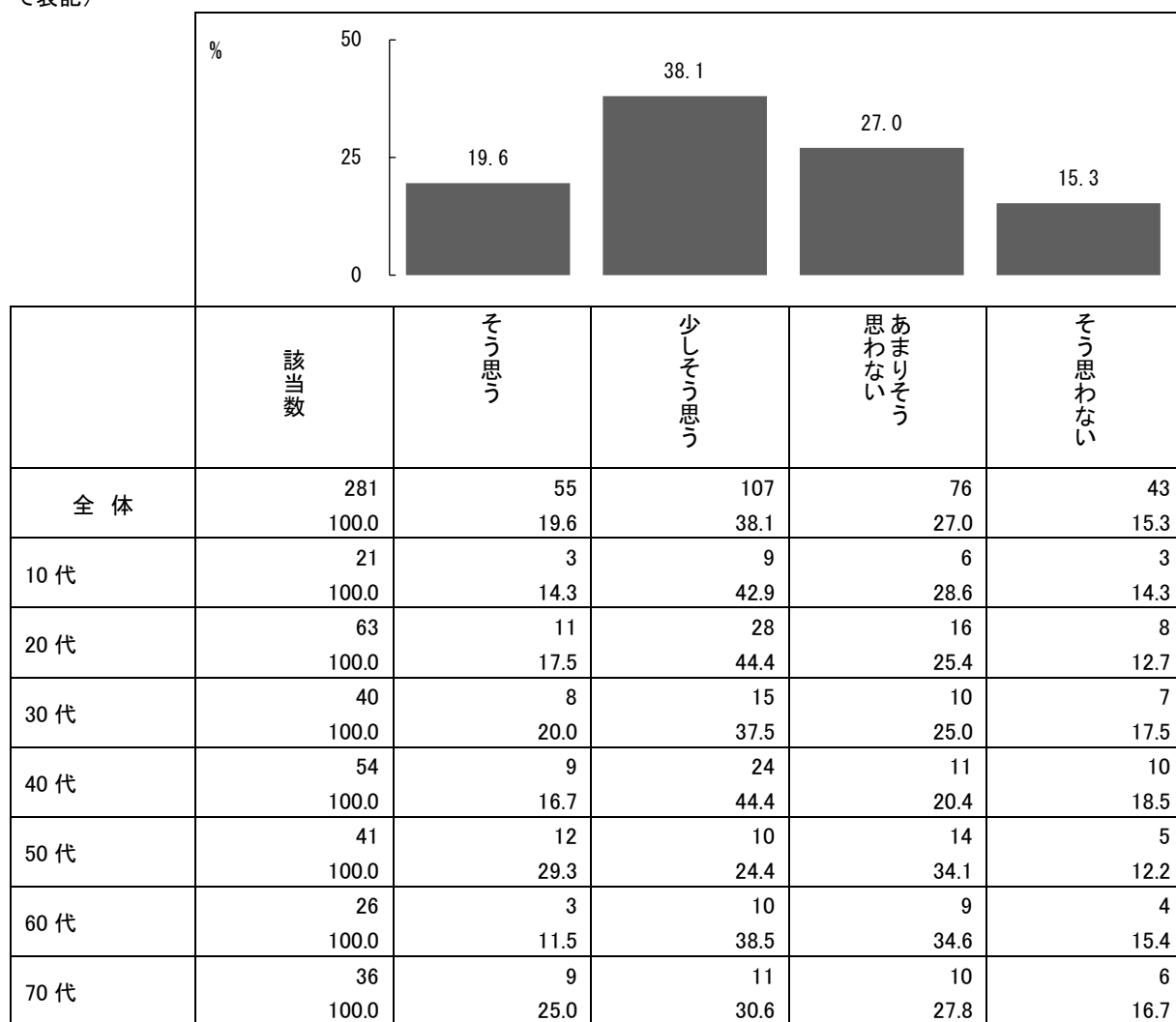
図表 52 自身の周りのオンラインカジノ利用者の賭博頻度(Q30・SA、年代別)(n=281)(上段がn数、下段が%で表記)



8) 自身の周りのオンラインカジノ利用者のギャンブル依存症度

オンラインカジノを利用している周囲の人がギャンブル依存症だと思うかという質問に対する回答 (n=281) によると、「少しそう思う」と答えた人が全体で 38.1%と最も多く、「あまりそう思わない」27.0%、「そう思う」19.6%、「そう思わない」15.3%が続いている。

図表 53 自身の周りのオンラインカジノ利用者のギャンブル依存症度 (Q31・SA、年代別) (n=281) (上段が n 数、下段が%で表記)

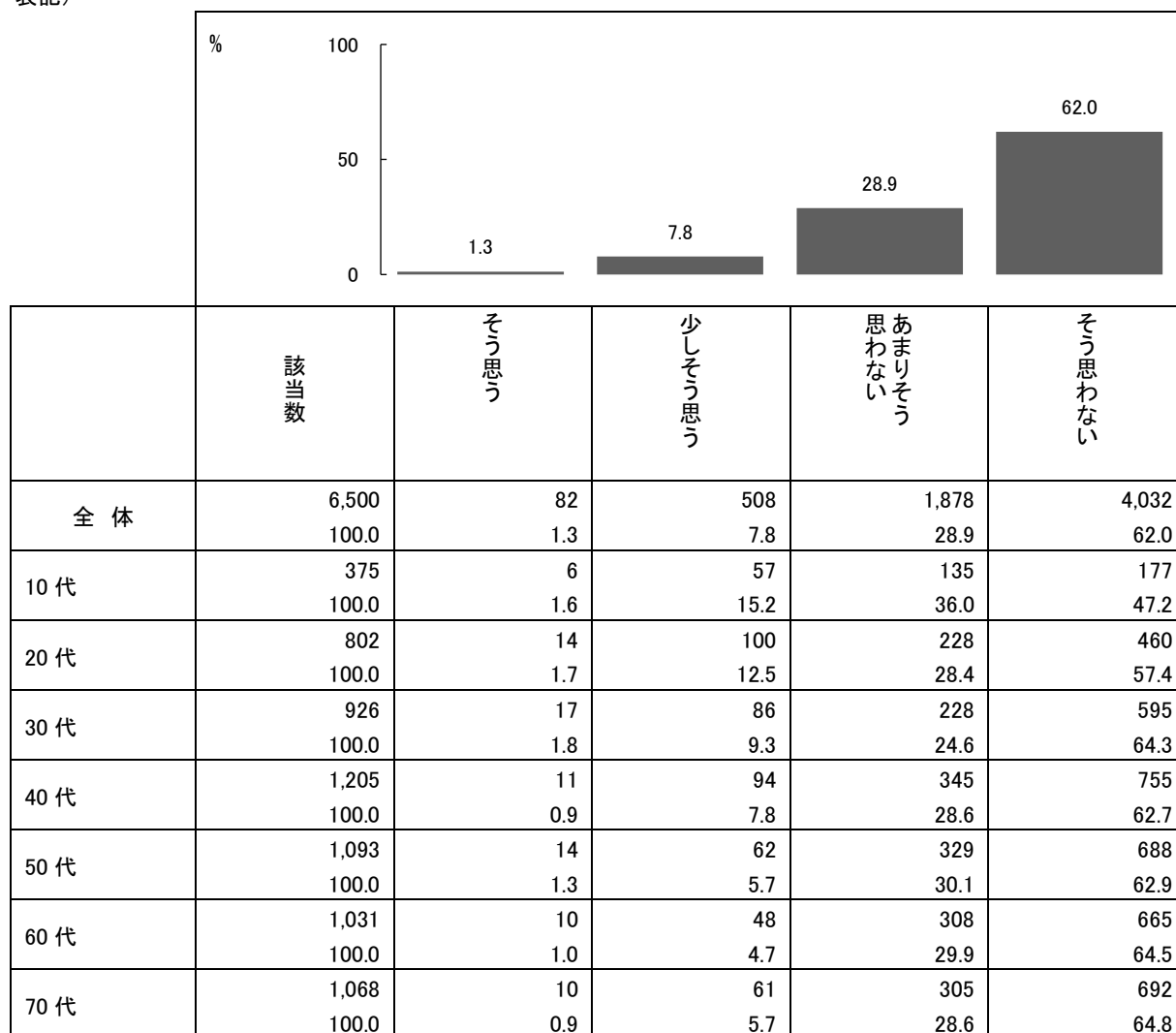


9) 自身又は自身の周りの人のオンラインカジノの利用意向

今後、あなた自身、もしくはあなたの周りの人たちが、オンラインカジノを利用したギャンブル・賭博をすると思うかという設問に対して、最も多くの回答が「そう思わない」(62.0%)であり、次いで「あまりそう思わない」が 28.9%であった。このことから、オンラインカジノの利用意向が低いことが明らかである。「そう思う」と「少しそう思う」を合わせてもわずか 9.1%にとどまっており、多くの人が今後の利用を期待していないことが示されている。

年代別では、若年層ほどオンラインカジノの利用を予想する割合が高い傾向がある。特に 10 代では「そう思う」「少しそう思う」と回答した人が合わせて 16.8%に達しており、他の年代に比べて高い。また、20 代でも合わせて 14.2%がオンラインカジノの利用を予想している。一方で、年代が上がるにつれてその割合は低くなっている。

図表 54 自身又は自身の周りの人のオンラインカジノの利用意向(Q32・SA、年代別)(n=6,500)(上段が n 数、下段が%で表記)



(4) オンラインカジノの違法性の知識に関する質問・意識調査

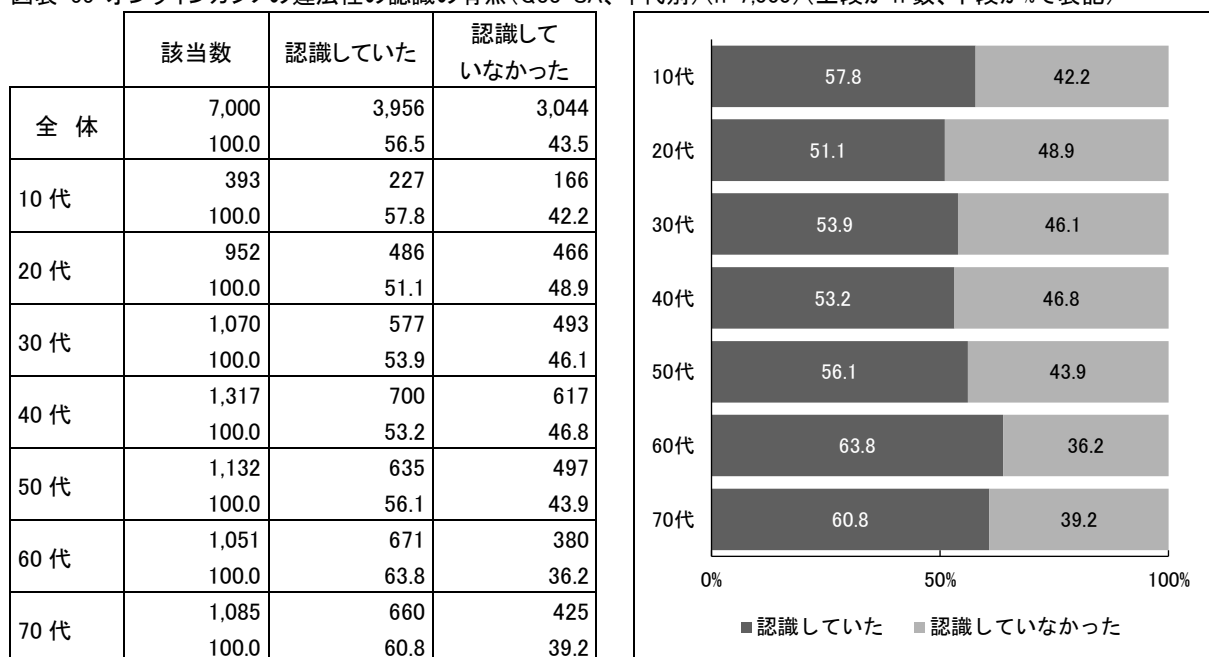
1) オンラインカジノの違法性の認識の有無

オンラインカジノの違法性の認識について、全体では 56.5%が「認識していた」と回答し、43.5%が「認識していなかった」とした。このことから、オンラインカジノの言葉や内容を知っている人のうち過半数が日本におけるオンラインカジノの違法性を理解している一方で、依然として 4 割近い人々がその認識を持っていないことが明らかになった。

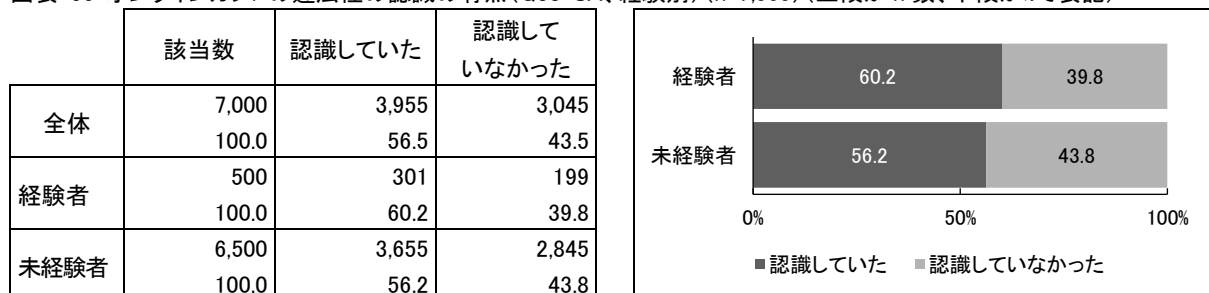
年代別に見ると、60 代が最も高い 63.8%の認識率を示し、次いで 70 代が 60.8%となっている。一方で、20 代は最も認識率が低く、51.1%にとどまっており、約半数の人が違法性を認識していない状況である。

経験別では、経験者の 60.2%は違法性を認識しながらもオンラインカジノを利用している(していた)ことが明らかになった。一方で、39.8%の経験者は違法性を認識していなかったことが判明しており、違法性に対する認識不足が一部の利用者にとって利用を促進している可能性がある。

図表 55 オンラインカジノの違法性の認識の有無(Q33・SA、年代別)(n=7,000)(上段が n 数、下段が%で表記)



図表 56 オンラインカジノの違法性の認識の有無(Q33・SA、経験別)(n=7,000)(上段が n 数、下段が%で表記)

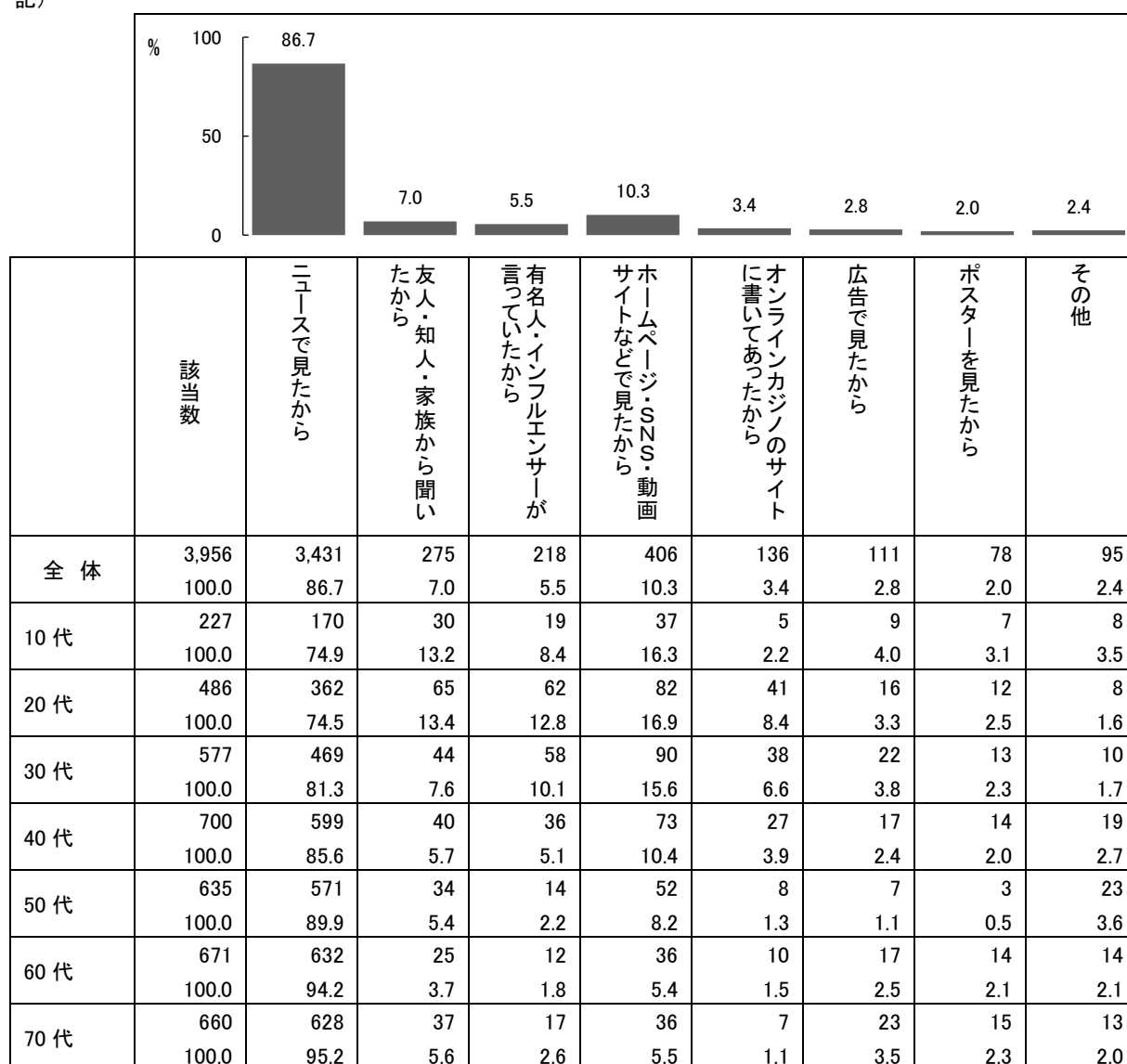


2) オンラインカジノを違法だと認識した理由(きっかけ)

オンラインカジノを違法だと認識した理由(きっかけ)として最も多かったのは「ニュースで見たから」で、全体の 86.7%がこれを理由に挙げている。この割合は特に高齢層で顕著であり、60 代では 94.2%、70 代では 95.2%に達している。若年層ではやや低く、10 代と 20 代では約 75%となっているが、依然としてニュースが主要な情報源となっている。

その他の理由としては「ホームページ・SNS・動画サイトなどで見たから」が 10.3%、「友人・知人・家族から聞いたから」が 7.0%、「有名人・インフルエンサーが言っていたから」が 5.5%挙げられている。特に 10 代と 20 代では「ホームページ・SNS・動画サイトなどで見たから」、20 代と 30 代では「有名人・インフルエンサーの発言」による影響が他の年代に比べて高く、インターネットメディアの影響を受けていることがわかる。

図表 57 オンラインカジノを違法だと認識した理由(きっかけ) (Q34・MA、年代別) (n=3,956) (上段が n 数、下段が%で表記)

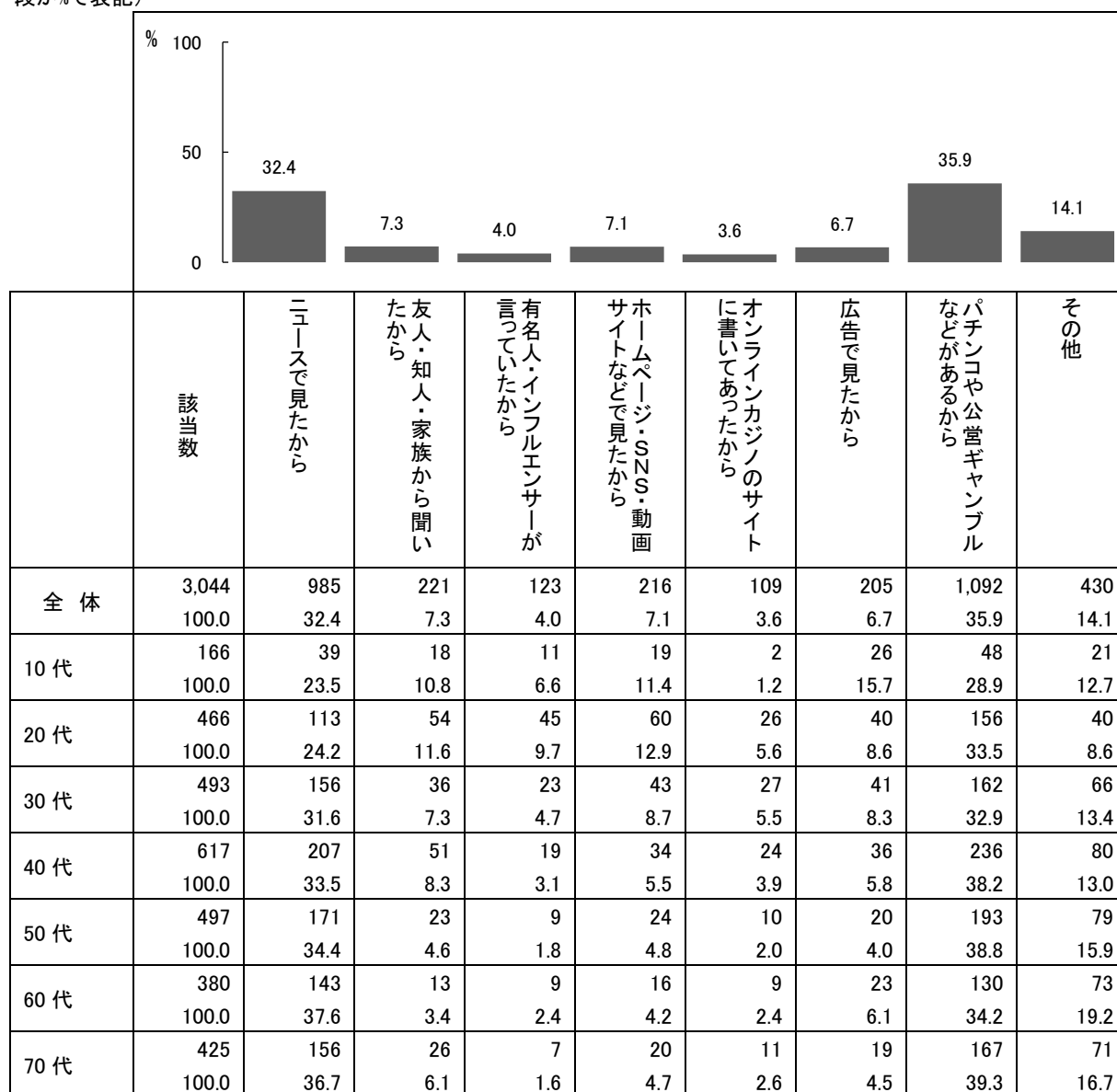


※自由記述:新聞で見たから、常識だから、覚えていない、特定の事件で知った、何となく 等

3) オンラインカジノを違法だと認識していなかった理由(きっかけ)

オンラインカジノを違法だと認識していなかった理由(きっかけ)として最も多かったのは「パチンコや公営ギャンブルなどがあるから」で、35.9%がこれを挙げている。次いで、「ニュースで見たから」(32.4%)が多く、他の情報源として「ホームページ・SNS・動画サイトなどで見たから」(7.1%)や「友人・知人・家族から聞いたから」(7.3%)が挙げられている。オンラインカジノのサイト自体に書かれていた情報や、有名人・インフルエンサーの発言を理由にした割合は低めだった。年代別に見ると、10代と20代では「有名人・インフルエンサーが言っていたから」と答えた割合が比較的高い一方、60代や70代では「ニュースで見たから」の割合が他の年代に比べて高かった。また、全体を通じて高齢層ほど「パチンコや公営ギャンブルがあるから」を理由に挙げる割合が高く、70代では39.3%となっている。

図表 58 オンラインカジノを違法だと認識していなかった理由(きっかけ)(Q35・MA、年代別)(n=3,044)(上段がn数、下段が%で表記)



※自由記述:よく分からないから、オンラインカジノに興味・関心がないから、知らないから、覚えてないから、何となく 等

第3章 オンラインカジノサイトに関する調査

【1】 オンラインカジノサイトの分析要領

(1) 調査目的

本調査は、日本国内から利用される可能性が高いオンラインカジノサイトに関する実態を明らかにすることを目的とする。具体的には、これらのサイトの運営形態や提供サービスの特徴、利用規約や広告手法、入出金の仕組みなどを詳細に調査し、オンラインカジノ事業の現状を包括的に把握する。また、日本国内の利用者数やアクセス数に関する情報を収集し、オンラインカジノに係る賭博事犯の潜在的なリスクや影響を評価するための基礎資料とする。

(2) 調査方法

本調査はデスクリサーチにより実施した。なお、オンラインカジノのサイトアクセス数やトラフィックシェアについては、SimilarWeb(シミラーウェブ) が公開するデータを参照している。

(3) 調査対象

調査対象は、日本語を使用しているなど、日本人を賭客として想定しているとみられるオンラインカジノサイトである。対象の抽出に際して、日本人向けオンラインカジノを紹介する比較サイト 7 つを調査し、紹介頻度の高いオンラインサイトを基準に上位 40 サイトを選定した。また、スポーツベッティングを提供するサイトも一部含めている。

図表 59 比較サイト名と概要

No.	比較サイト名	概要
1	日本カジノレビュー ¹⁴	計 7 サイトから選定。(TOP7)
2	オンカジスターズ ¹⁵	計 33 サイトのうち、上位 20 サイトを選定。(TOP20 抜粋)
3	オンカジニュース ¹⁶	複数サイトのうち、上位 20 サイトを選定。(TOP20 抜粋)
4	オールカジノ ¹⁷	計 6 サイトから選定。(TOP6)
5	AYAKACASINO ¹⁸	計 22 サイトのうち、すべて選定。(22 選)
6	PLAYINGONLINE ¹⁹	計 12 サイトから選定。(TOP12)
7	日本のオンラインカジノ ²⁰	計 8 サイトから選定。(8 選)

¹⁴ 日本カジノレビュー <https://www.japanesecasinoreview.com/ranking/> (2024 年 8 月 29 日時点)

¹⁵ オンカジスターズ <https://pokerguild.jp/oncasi/> (2024 年 8 月 29 日時点)

¹⁶ オンカジニュース <https://akiba-casino.jp/media/oncasi-recommend/> (2024 年 8 月 29 日時点)

¹⁷ オールカジノ <https://allcasinos.jp/> (2024 年 8 月 29 日時点)

¹⁸ AYAKACASINO <https://ayakacasinos.com/> (2024 年 8 月 29 日時点)

¹⁹ PLAYINGONLINE <https://www.jannavi.net/playing/onlinecasino-recommended/> (2024 年 8 月 29 日時点)

²⁰ 日本のオンラインカジノ <https://xn--u9jxf9dygrh1cc8466k16c.com/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E8%AA%9E%E5%AF%BE%E5%BF%9C%E3%82%AB%E3%82%B8%E3%83%8E> (2024 年 8 月 29 日時点)

図表 60 オンラインカジノサイト一覧

No.	オンラインカジノ名称	アンケート調査 Q12 ²¹ の選択肢として採用	出典(比較サイトの No.)と選定理由
1	ベラジョンカジノ	●	1、2、3、4、5、6、7
2	遊雅堂	●	1、2、3、4、5、6、7
3	ミスティーノ	●	1、2、3、4、5、6
4	プレイオジョ	●	1、2、3、5、6
5	カジノシークレット	●	2、3、4、6、7
6	ステーキカジノ	●	2、3、5、7
7	ビーベット	●	1、2、3、6
8	クイーンカジノ	●	2、3、4、5
9	ラーメンベット	●	2、3、4、5
10	コニベット	●	2、3、5、7
11	ボンズカジノ	●	2、5、6、7
12	ミラクルカジノ	●	1、2、3
13	ワンダーカジノ	●	2、3、6
14	ラッキーニッキー	●	2、3、5
15	1XBET	●	スポーツベッティングを提供
16	ビットカジノ	－	1、5
17	エルドアカジノ	－	2、3
18	カジ旅	－	5、6
19	GG ポーカー	－	2、3
20	ビッグウィンカジノ	－	2、3
21	ガンダムカジノ	－	2、3
22	ボンバスティック	－	2、3
23	カジノスカイ	－	5、7
24	カジノデイズ	－	2、7
25	インターカジノ	－	3、6
26	シノビベット	－	5
27	テッドベット	－	5
28	ジョイカジノ	－	5
29	カジノエックス	－	5
30	BC ゲーム	－	5
31	ライブカジノハウス	－	5
32	カジノミー	－	5
33	ゴールドラッシュカジノ	－	6
34	カジノレオ	－	6
35	ゴーホグカジノ	－	5
36	トラストダイス	－	スポーツベッティングを提供
37	シャッフルカジノ	－	3
38	エンパイアカジノ	－	スポーツベッティングを提供
39	スポーツベットアイオー	－	スポーツベッティングを提供
40	ハンドカジノ	－	スポーツベッティングを提供

²¹ Q12 あなたが利用したことのあるオンラインカジノ等のサイトをご選択ください。

(4)調査期間

2024 年 8 月～2025 年 1 月

(5)調査項目

1. 利用規約
2. 運営会社の概要
3. 提供しているゲームの種類
4. 入金方法及び入金方法名称
5. 出金方法及び出金方法名称
6. 入出金方法のうち、銀行振込の場合の入金先及び出金元口座
7. 入金と賭け金の下限及び上限
8. 海外のライセンスを取得している旨の表記の有無及びライセンス国名
9. サイトアクセス数・トラフィックシェア
10. 広告の媒体や内容
11. 無料版カジノサイトの提供状況
12. 無料版カジノサイトにおける有料版カジノサイトへの誘導の有無及びその内容
13. 日本国内におけるオンラインカジノ利用の違法性についての言及の有無及びその内容

【2】 オンラインカジノサイトの調査結果一覧

※重複する運営会社は同一の色で表記、有無の項目については「●:あり」「▲:一部該当」「×:なし」で表記。

- ・ 本調査では、日本語を使用しているなど、日本人を賭客として想定しているとみられるオンラインカジノサイトを対象とし、一般的なプラットフォームから検索可能なサイトに限定して調査を実施した。
- ・ 対象となるオンラインカジノサイトは、複数の日本人向けオンラインカジノ紹介サイト(比較サイト)を閲覧し、紹介頻度の高いサイトを基準に選定した結果、上位 40 件を抽出した。
- ・ 抽出したオンラインカジノサイトについて、運営会社情報、利用規約の内容、日本国内からのアクセス可否、広告媒体の使用状況など、各種項目をデスクリサーチにより詳細に分析した。

オンラインカジノ サイト名	日本国内から の利用禁止の記載の 有無	専用アプリの 有無	運営会社	スポーツベ ットの提供 の有無	入金方法					ライセンス国	サイトアクセス数・ トラフィックシェア (カッコ内は日本の 割合) ²²	無料版専用 ウェブサイ トの有無	違法性に関 する言及の 有無	多言語対応の 有無 (カッコ内は対 応国数) ²³
					クレ ジット カード	銀 行 振 込	電 子 マネー	暗 号 資産	そ 他					
ベラジョンカジノ	×	×	Breckenridge Curaçao B.V.	×	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	1,983,000(96.18%)	●	×	×
遊雅堂	×	×	Breckenridge Curaçao B.V.	●	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	926,843(99.66%)	●	×	×
ミスティーノ	×	●	Curisle N.V	×	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	338,941(86.03%)	●	×	●(2か国)
プレイオジョ	×	●	SkillOnNet Ltd	×	●	●	●	●	×	マルタ共和国	179(100%)	●	×	×
カジノシークレット	×	×	Niollo B.V R	×	●	●	●	×	×	キュラソー島(オランダ王国)	278,705(98.98%)	×	×	●(2か国)
ステーキカジノ	×	×	Medium Rare N.V.	●	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	219,400,000(-)	×	×	●(16 か国)
ビーベツト	×	×	Innova Pensar Limited	●	●	●	●	●	ON/RAMP ²⁴	コスタリカ	240,343(98.56%)	×	●	●(2か国)
クイーンカジノ	×	×	ZEN ESTRATEGA BV Limited	●	●	●	●	●	Onramper ²⁵	コスタリカ	1,846,000(97.80%)	●	●	●(2か国)
ラーメンベツト	×	●	Pomadorro N.V.	●	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	56,528(46.74%)	×	●	●(8か国)
コニベツト	×	×	Dash N.V.	●	●	●	●	●	Slash payment ²⁶	アンジュアン島	321,137(90.63%)	×	×	●(3か国)
ボンズカジノ	×	●	NestlingCorn Limited	●	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	1,697,000(30.11%)	●	×	●(18 か国)
ミラクルカジノ	×	×	Sector Media N.V.	×	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	34,974(100%)	×	×	●(2か国)
ワンダーカジノ	×	●	Sector Media N.V.	×	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	54,901(98.88%)	●	●	●(2か国)
ラッキーニッキー	×	●	SkillOnNet Ltd	×	●	●	●	●	×	マルタ共和国	-	×	●	●(3か国)
1XBET	×	●	Hillside(International Sports) LP	●	×	●	●	×	×	ジブラルタル	22,290,000(3.04%)	×	×	●(71 か国)
ビットカジノ	×	●	Moon Technologies B.V.	●	●	●	●	●	Onramper	キュラソー島(オランダ王国)	673,425(19.47%)	●	×	●(12 か国)
エルドアカジノ	×	×	GLOBAL SYSTEM TECHNOLOGIES INC.	●	●	●	●	●	×	アンジュアン島	268,350(100%)	●	×	●(4か国)

²² 2024 年 8 月から 10 月の期間におけるオンラインカジノサイトの合計訪問数を算出した。ただし、一部のサイトについては集計対象期間が異なる場合がある。また、トラフィックシェアの記載が「(-)」となっているものは、日本が上位 5 か国に含まれていない。「-」となっているものは、データが不足している。

²³ 公式ウェブサイト上で言語設定の変更が可能であることが確認できたものを対象としている。そのため、会員登録後のアカウント内でのみ言語変更が可能な場合は、対応国数に含まれていない。また、対応国数は、ウェブサイト上に表示された国旗や、言語名(例: インターナショナル(EN)など)を基に集計している。

²⁴ 法定通貨を暗号資産に交換し、オンライン決済を可能にするサービス。

²⁵ 法定通貨を暗号資産に交換し、オンライン決済を可能にするサービス。

²⁶ 法定通貨を暗号資産に交換し、オンライン決済を可能にするサービス。

オンラインカジノ サイト名	日本国内からの利用禁止の記載の有無	専用アプリの有無	運営会社	スポーツベットの提供の有無	入金方法					ライセンス国	サイトアクセス数・トラフィックシェア (カッコ内は日本の割合)	無料版専用ウェブサイトの有無	違法性に関する言及の有無	多言語対応の有無 (カッコ内は対応国数)
					クレジットカード	銀行振込	電子マネー	暗号資産	その他					
カジ旅	×	×	Deep Dive Tech BV	●	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	244,998(96.60%)	●	●	×
GG ポーカー	×	●	GG International Limited	×	●	×	●	●	×	マン島(英国王室属領)	64,590(96.18%)	×	×	●(2か国)
ビッグウィンカジノ	×	×	EastPoint Operations B.V	–	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	39,457(32.24%)	●	×	— ²⁷
ガンダムカジノ	×	×	Smein Hosting N.V	●	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	14,270,000(31.35%)	×	×	●(13 か国)
ボンバスティック	×	×	BetMax Entertain N.V.	●	×	×	×	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	1,983,000(96.18%)	×	×	●(6か国)
カジノスカイ	×	×	Deep Dive Tech B.V.	×	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	25,017(99.23%)	×	×	×
カジノデイズ	×	×	White Star B.V.	×	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	872,905(2.51%)	●	×	●(9か国)
インターカジノ	×	×	Breckenridge Curaçao B.V.	×	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	55, 226(88.78%)	×	×	×
シノビベット	×	×	Bridge Technologies B.V.	●	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	325,423(55.59%)	×	×	●(2か国)
テッドベット	▲	×	NestlingCorn Limited	●	×	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	236,214(32.04%)	×	●	●(7か国)
カジノエックス	▲	●	Pomadorro N.V.	●	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	196,979(72.98%)	×	●	●(8か国)
ジョイカジノ	▲	×	Pomadorro N.V.	●	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	1,188,000(94.83%)	×	×	●(7か国)
BC ゲーム	×	●	Twocent Technology Limited	●	●	●	●	●	×	アンジュアン島	10,750,000(–)	×	×	●(29 か国)
ライブカジノハウス	×	●	SOLARIS INNOVE LIMITADA	×	×	●	●	●	×	アンジュアン島	17(100%)	×	×	●(2か国)
カジノミー	×	×	Deep Dive Tech BV	●	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	33,705(98.37%)	×	×	×
ゴールドラッシュカジノ	●	●	Abudantia B.V.	×	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	1,989(100%)	×	×	— ²⁸
カジノレオ	×	×	Dawg Entertainment B.V.	×	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	12,235(100.0%)	●	●	●(2か国)
ゴーホグカジノ	●	×	Dama N.V	×	●	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	201,625(98.64%)	●	×	●(4か国)
トラストダイス	×	×	Satoshi Gaming Group N.V.	●	×	×	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	3,513,000(–)	×	×	●(24 か国)
シャッフルカジノ	×	×	Natural Nine B.V.	×	×	×	×	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	3,698,000(16.03%)	×	×	●(5か国)
エンパイアカジノ	×	×	Nugget Projects Inc.	●	●	●	●	●	×	アンジュアン島	–	×	×	×
スポーツベットアイオー	×	●	mBet Solutions NV	●	×	●	●	●	×	キュラソー島(オランダ王国)	3,515,000(11.07%)	×	×	●(12 か国)
ハントカジノ	×	×	CURA Technology LLC	●	●	●	●	●	×	ジョージア	64,100(38.24%)	×	●	●(2か国)

²⁷ 2024 年 11 月に日本市場から撤退し、サービスの提供を終了した。有料版のオリジナルウェブサイトと日本人向け無料版カジノサイトは引き続き提供している。

²⁸ 2024 年 12 月 19 日をもって閉鎖されると公式ウェブサイトホームページに公表。閲覧不可(2025 年 1 月 29 日時点)。