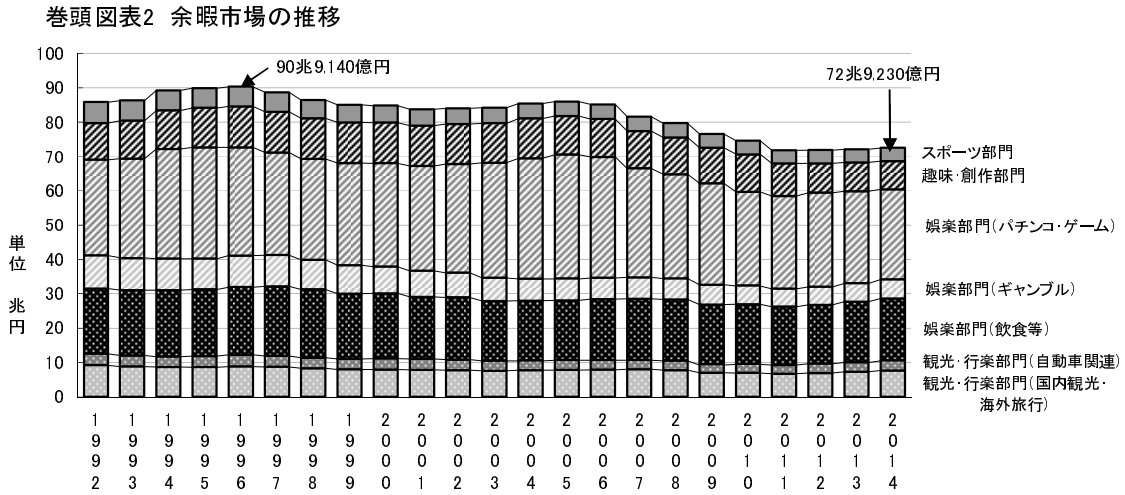


< レジャー白書2015 正誤表 >

	誤		正
P4 巻頭図表2 1996年の値ラベル	90兆9,070億円	→	90兆9,140億円

修正後 巻頭図表2



(注1)『レジャー白書2015』より「パチンコ・パチスロ」市場の推計方法を変更した。また「オンライン・ソーシャルゲーム」「電子出版」など新たな項目を加えた。時系列性の維持を考慮し可能な限り過去に遡って変更した。

誤

P118
図表2-2 余暇市場の推移

(ハ)娯楽部門	1992	1993	...	1995	1996	1997	1998	...	2000	2001
1. ゲーム	278,410	289,270	...	324,010	315,700	299,460	294,470	...	300,110	291,000
2. ギャンブル										75,290
小 計	569,540	578,780	...	614,080	610,840	599,190	585,030	...	572,260	551,780

P120
図表2-2 余暇市場の推移

	1992	1993	...	1995	1996	1997	1998	...	2000	2001
4 部門 合計	862,120	868,000	...	905,030	909,070	892,520	870,150	...	850,850	826,680

↓

正

P118
図表2-2 余暇市場の推移

(ハ)娯楽部門	1992	1993	...	1995	1996	1997	1998	...	2000	2001
1. ゲーム	278,540	289,500	...	324,040	315,770	299,360	294,370	...	301,820	305,360
2. ギャンブル										75,890
小 計	569,670	579,010	...	614,110	610,910	599,090	584,930	...	573,970	566,740

P120
図表2-2 余暇市場の推移

	1992	1993	...	1995	1996	1997	1998	...	2000	2001
4 部門 合計	862,250	868,230	...	905,060	909,140	892,420	870,050	...	852,560	841,640