

TRYSEM CROSS

vol.11
2023.03

大海5の**魅**力に迫る
～ファン層のボトムアップについて考える～

大海5の魅力に迫る ～ファン層のボトムアップについて考える～

本書で扱うデータは TRYSEM (株式会社 SUNTAC) から引用



本書で定義するセグメンテーションは「TRYSEM」と異なる基準を採用しております

ミドル海 1/250～1/319 ライトミドル海 1/160～1/249 アマ海 1/60～1/159 ミドル 1/250～1/319
ライトミドル 1/160～1/249 アマデジ 1/60～1/159 一発機 なし ハネモノ なし

研究テーマ

コロナショックにより身を潜めていた「ミドル海」の市場に、「大海5^{※1}」がリリースされた。本機のポテンシャルや市場に与えたインパクトについて考察しながら、今後の「ミドル海」の市場や業界としての課題について考えてみることにする。

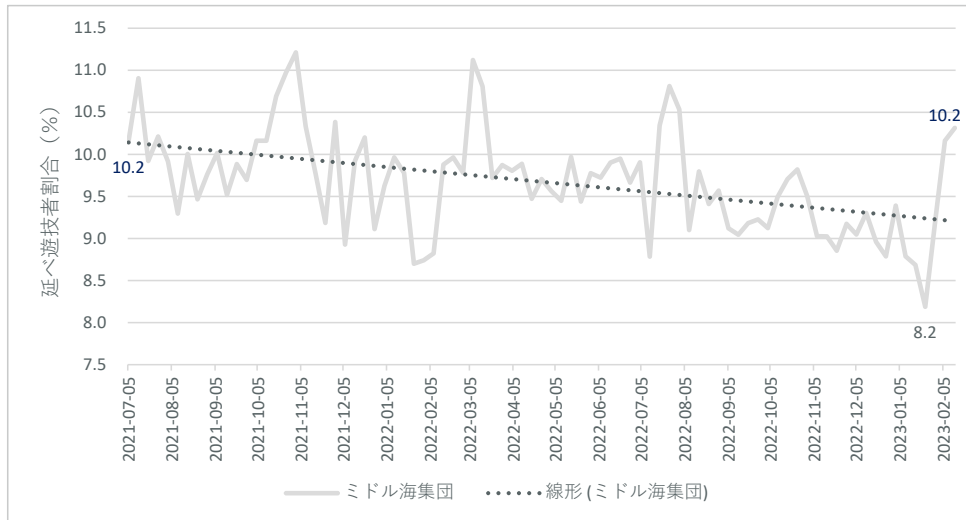


※1 大海5 P大海物語5MTE2

大海5が市場に与えたインパクト

まずは、「大海5」登場により市場にどの程度の影響を及ぼしたのか考察することとする。以下に、「ミドル海」集団の週次系列の推移をまとめた。

【図1】 延べ遊技者割合：ミドル海集団



一時8.2%まで縮小した市場規模は、「大海5」の登場により10.2%まで増加した。市場に与えたインパクトという意味では影響があったと考えられそうである。しかし、2021年7月に「沖縄5^{*2}」がリリースされてから約1年7か月の歳月が経過してもなお、集団の規模が一定の割合に留まった様子から、本来期待したインパクトには至らなかったとも一方では捉えられる。近似曲線で表された傾向線はマイナスに振れ、ダウントレンドの集団であることが示唆されることから、

「ミドル海」の集団にかつての勢いは感じられない。したがって、こうした市場感に鑑みながら戦略構想していく日々がしばらく続くと考えられる。

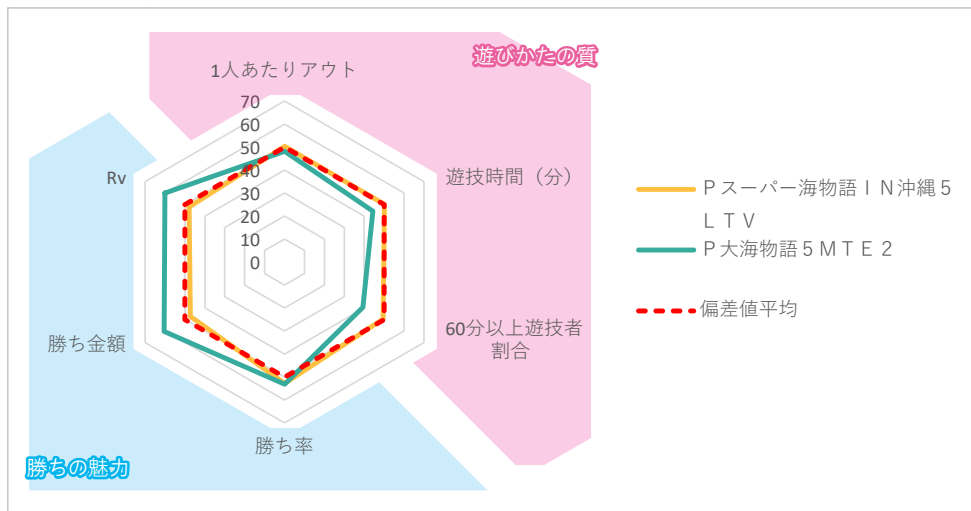
そこで、「大海5」を戦略構想に落とし込む上で、遊技機としてのポテンシャルや特徴についての理解が必要だと考えている。後述では、偏差値分析からポテンシャルを測りながら、戦略構想に落とし込む術を論じることとする。

*2 沖海5 Pスーパー海物語 IN 沖縄5 LTV

大海5のポテンシャル診断

偏差値分析に従って「大海5」のポテンシャルを客観視すると、これまでの「ミドル海」とは違うおもしろい傾向が表れた。以下に、「大海5」と「沖縄5」の偏差値をまとめた。

【図2】 偏差値分析



「大海5」はこれまでの「ミドル海」とは違い、高い「勝ち金額」を有した機種であることが示唆される。その結果「勝ちの魅力（Rv）」は高まり、これまでとは違う「勝ち体験」ができる海へと進化を遂げている。現在の市場ニーズに寄り添ったスペックへとアップデートさせた、遊技機メーカーの思惑や努力が感じられるところだ。参考までに、「MY」「M◇」「時速」の違いをまとめた。

【表1】 MY・M◇・時速

項目機種名	平均最大MY	平均最大M◇	時速
Pスーパー海物語 I N沖縄5 LTV	7,110個	5,130個	17,130個
P大海物語5 MTE2	9,630個	6,340個	24,330個

これほどまでに違いが生じているにもかかわらず、プレイヤーの「遊びかたの質」を表すデータの偏差値は、いずれも平均を下回っている。

後述では、「勝ちの魅力」が引き上がった「大海5」のデータが、なぜ、このような結果を示すのか考えることとする。

Rvについて

RvとはReward value（リワードバリュー）の略称であり、褒美の値（報酬値）という意味になる。いまではよく語られることがある、「勝ち率」「勝ち金額」という勝ちの魅力を実量的に表した数値がある。しかし、それだけではプレイヤーのウオントによって比重の置かれかた（勝ち率重視派・勝ち金額重視派）が、どうしても異なるため個々に判定しにくい側面があった。こうした問題を少しでも解決させていくために、勝ちの魅力を実合させることでプレイヤーが遊技した結果から得られる勝ち体験を、褒美の値（報酬値）として総量的にとらえることを実現させたのがRvである。

Rv（褒美の値・報酬値）の計算式

$$Rv = \text{勝ち率} \times \text{勝ち金額}$$

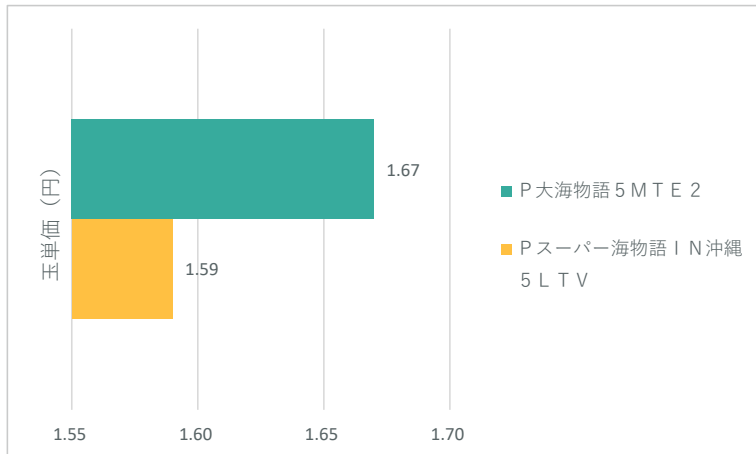
Rvが大きければ大きいほど勝ちの魅力が高い機種となる

※Rvについての詳しい解説は「TRYSEM CROSS_VOL.03」「TRYSEM CROSS_VOL.04」をご覧ください。

遊びにくさの要因

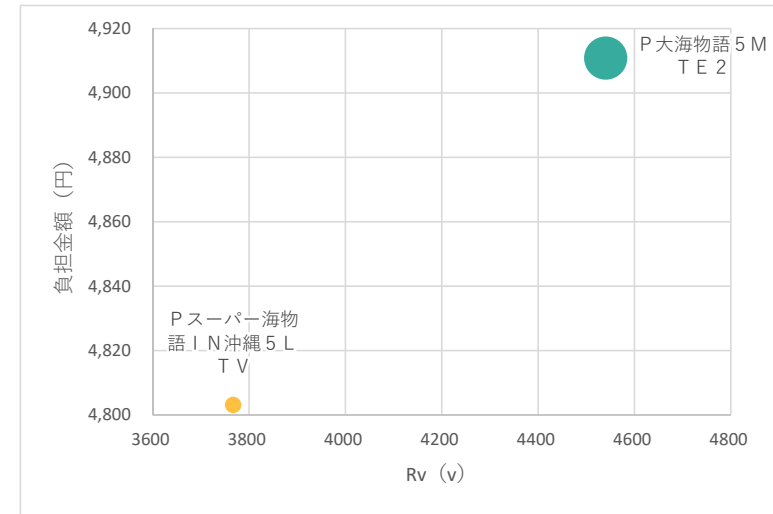
「遊びかたの質」が芳しくない要因のひとつとして真っ先に想像できそうな仮説は、「玉単価」の上昇である。以下に、「玉単価」の違いをまとめた。

【図3】 玉単価



想像したとおりの結果となった。その影響によりプレイヤーに強いる「負担金額」は増加し、おのずと「負け金額」も増加した。これらの影響により「勝ちの魅力 (Rv)」が増加したにもかかわらず、プレイヤーの「遊びかたの質」は思いのほか伸びなかったと考えられる。参考までに、 $x=Rv$ 、 $y=$ 負担金額、 $z=$ 負け金額で表したバブルチャートを図示しておく。

【図4】 バブルチャート



では実際にこうした影響がどの程度、「遊技時間」などのデータへ影響を及ぼしているのか後述で分析していくこととする。

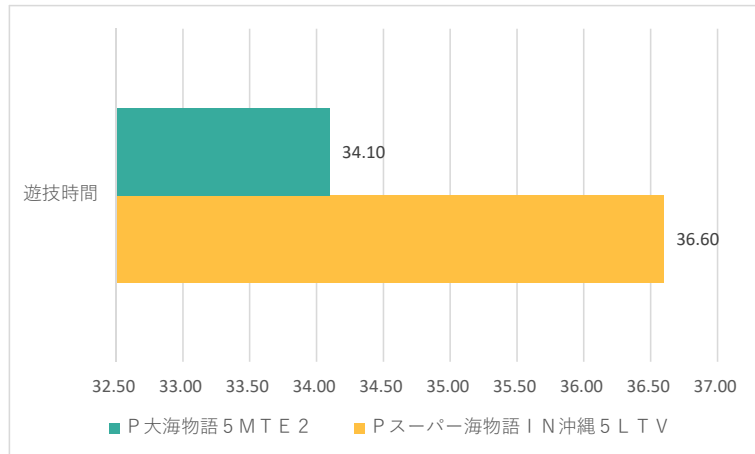
負担金額と負け金額の違い

- ・ 負担金額・・・プレイヤー1人あたりの投資金額平均
- ・ 負け金額・・・投資金額を上回る金額を獲得できなかったときのプレイヤー1人あたりの不足金額平均

遊技時間と遊技者割合の違い

まずは「遊技時間」のデータから考察していくこととする。以下に、「遊技時間」のデータをまとめた。

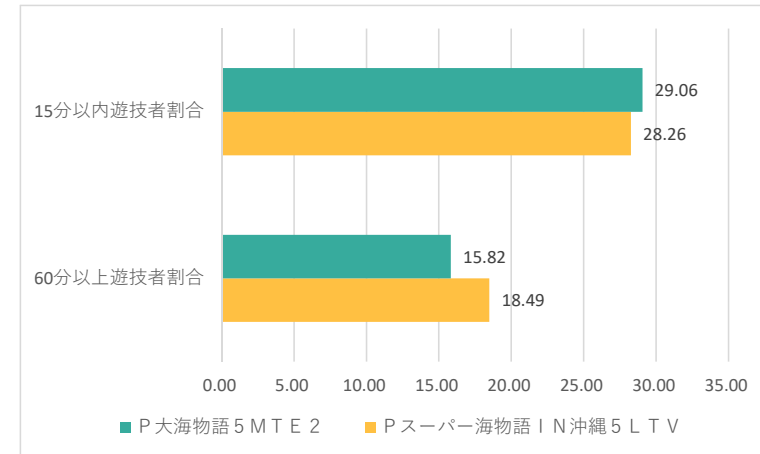
【図5】 遊技時間（分）



遊技時間の差はおおよそ2分の違いが生じており、打込み玉に換算すると約500個程度の違いとなる。

では次に、長時間遊技するプレイヤーと短時間で遊技をやめるプレイヤーに区分し、プレイヤー層の違いについて考察することとする。以下に、「60分以上遊技者割合」と「15分以内遊技者割合」のデータをまとめた。

【図6】 60分以上遊技者割合 / 15分以内遊技者割合



いずれも、「沖縄5」の方がポジティブなデータを示している。しかし、示されたデータは微差の範囲であり、長時間遊技するプレイヤー層をもう少し増加させることが出来れば「遊技時間」は変わらないレベル、あるいはそれ以上に延ばすことは容易であると考えられる。

ほとんど差のないデータ

「遊びかたの質」を表すデータ分析から得られたファクトは、いずれも“ほとんど差のないデータ”であることが示唆された。つまり、運用次第で改善できる範囲ということを意味している。そもそも遊技機としての「勝ちの魅力」はこれまでの「ミドル海」とは違い高いポテンシャルを有しているのが「大海5」なので、運用次第で「遊びかたの質」の矢印は右斜め上へと改善させやすいと考えられる。

コロナショックから3年が経ち、「ミドル海」は大きな影響を受けたセグメントのひとつである。しかし今回、「大海5」が示したポテンシャルに鑑みれば、復活に舵をきれる絶好の機会が訪れたと感じてしまう。長きに渡りファンから愛されてきた「ミドル海」の復権が、業界にとってプラスに働くことは言うまでもないだろう。



おわりに

データ分析を生業とする私が考える、マーケットの健全性や成長性に欠落している要素のひとつに、「ミドル海」の市場復権は欠かせないと考えている。これはパチンコ市場に限らず、パチスロ市場を含めた、市場全体として不可欠だという話である。

最近では「スマスロ」や「スマパチ」の話題熱ばかりが高い状況であるが、いずれも飛び道具的な要素が強く、今のところ根本的な解決に繋がりそうな動きは示していない。実際に、「エヴァ 15^{*3}」や「Re ゼロ鬼がかり^{*4}」、また「スマスロ」などのロングセラー機や、イノベーション機が登場しても市場の矢印はなかなか右斜め上を指さないことが良い例だろう。

その意味では、ファン層の“ボトムアップ”を目指すことが重要だと考えている。かつて市場をけん引していた「ミドル海」の復活は、マーケット全体を強く大きくする上で欠かせないと分析している。

—— 吉元 一夢

吉元 一夢 よしもと・ひとむ

データアナリスト・統計士

1986年生まれ。文部科学省認定統計士過程修了。

パチンコチェーンに入社し、マネージャー、データ分析責任者、統括責任者の経験を経て、現職。

現在は、IT企業のシステム開発やソフトウェア開発にアドバイザーとして従事しながら、

パチンコホール・戦略系コンサルタントとしても活動している。

その傍ら、全国から収集されたビッグデータの解析を行い、知見やノウハウを情報という形で提供。

2021年には、会員制情報配信サイト「THINX-LAB.」をリリースし運営している。

大海5の魅力に迫る ～ファン層のボトムアップについて考える～

2023年3月20日 第一版 第一刷発行

著者 吉元 一夢

発行 株式会社 THINX
編集 〒675-0065 兵庫県加古川市加古川町篠原町 13-3 まるいビル 3F
校正 <https://www.thin-x.co.jp/>
DTP

本稿の無断転用・複製（コピー等）は著作権法上の例外を除き、禁じられています。

©SUNTAC ©THINX



膨大なデータが紡ぎ出す、ただ一つの戦略。

THINXはアナリシスに特化した企業です。
まだ知らぬ無限の可能性を引出し、未知の領域へチャレンジするお手伝いをいたします。

相談窓口

「THINX CROSS」について、ご不明な点や
もっと詳しく知りたいなどのお問い合わせ、
ご連絡は下記にて承ります。
また、対面・web面談がご要望であれば、
ご対応させていただきます。

Contact : <https://www.thin-x.co.jp/contact/>

TEL : 090-5669-2182 (吉元 一夢)

Mail : info@thin-x.co.jp

会社概要

株式会社 THINX (シンクス)

代表取締役 吉元 一夢

〒675-0065

兵庫県加古川市加古川町篠原町 13-3 まるいビル 3F

<https://www.thin-x.co.jp/>

業務内容：戦略系コンサルティングファーム

IT 機器関連アドバイザー

分析ソフト開発 (ローカルサービス)

会員制情報配信サイト運営

執筆・セミナー

THINX LAB.

THINX-LAB. (シンクスラボ) では
パチンコ業界のすべてをデータアナリスト独自の分析から
有用となる情報を会員様に提供いたします。

10日間お試し無料期間



まずは会員登録を申請。
弊社の審査後アカウントを作成。



アカウント作成日より、10日間の無料
会員期間が開始します。



10日間無料期間終了後、請求書 (無料
期間終了日より月末まで日割り計算)
をお送りします。



以降、THINX-LAB. より月初に請求
書をお送りいたします。
翌月末にお振込みください。

もっと詳しく知りたいなどのお問い合わせ、ご連絡は下記にて承ります。

7つの情報



業界動向



定点観測



営業事例



戦略戦術



新機種導入前評価



新機種導入後評価



機種分析

THINX-LAB. (シンクスラボ)

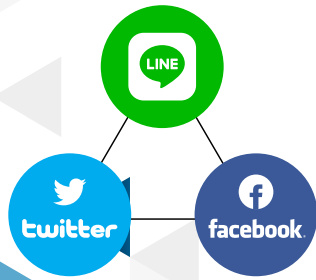
<https://www.thinx-lab.com/>

info@thin-x-lab.com

運営会社：株式会社 THINX



システム横断型業界統計サービス
TRYSEM
トライセム



タイムリーな情報発信

- ・新台速報をいち早く配信
- ・トピックス情報の発信
- ・セミナー、レポートリリースなどご案内

分かりやすい解説 /SUNTACチャンネル

- ・TRYSEM 活用法、レポート解説など様々なコンテンツを配信予定
- ・限定公開によるセミナーのアーカイブ映像も配信中



それ、
本当ですか？



システム横断型業界統計サービス

TRYSEM
トライセム

1
自店の
営業成績が
全国平均に
遠く及ばない。

全国平均よりも著しく低いという判断は正しいですか？ 貴店が参考している全国平均はいくつの情報を見て検証していますか？
一般的には、単一よりも複数の専門家に意見を求める方が、より良い判断ができるとされています。

2
新台
導入直後の
稼働実績は、
自店の数字しか
参考にできない。

競合店の実績を確認することは不可能でも、全国平均ならばすぐに確認できるのが自然ですよね？
遊技台の短命化が進んでいる中で、1日でも1時間でも早く他店実績を知ることができれば、自店の新台からより多くの利益を確保できる可能性が高まります。

3
自店
未導入の
中古台は、
確認する情報が
多くて面倒。

全国的な稼働の良し悪し、自店の稼働貢献終了機種との比較、購入時の相場・・・1つのサービスでこれらの情報を確認することはできないのでしょうか？
得られる結果とかけるコストが同じであれば、必要な時間を短縮できる方が良いのは当然です。

これ、TRYSEMなら解決です！

導入されているホールコンピュータに依存しない統計データなので、セカンドオペニオンに最適です。

新台データも翌日11時には公開されるので、知らない店舗に一步先行くアクションが取れます。

全国的に実績の良い自店未導入機種を複数ピックアップし、その中古台取引相場とともに提示します。

無料プランほか6タイプの料金プランをご用意。
詳細については、気軽にお問合せください。