

TRYSEM CROSS

vol.06
2022.10

パチンコの主力機に起こる**異変**

～データが語りかけるサイン～



THINX

パチンコの主力機に起こる異変 ～データが語りかけるサイン～

本書で扱うデータは TRYSEM (株式会社 SUNTAO) 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

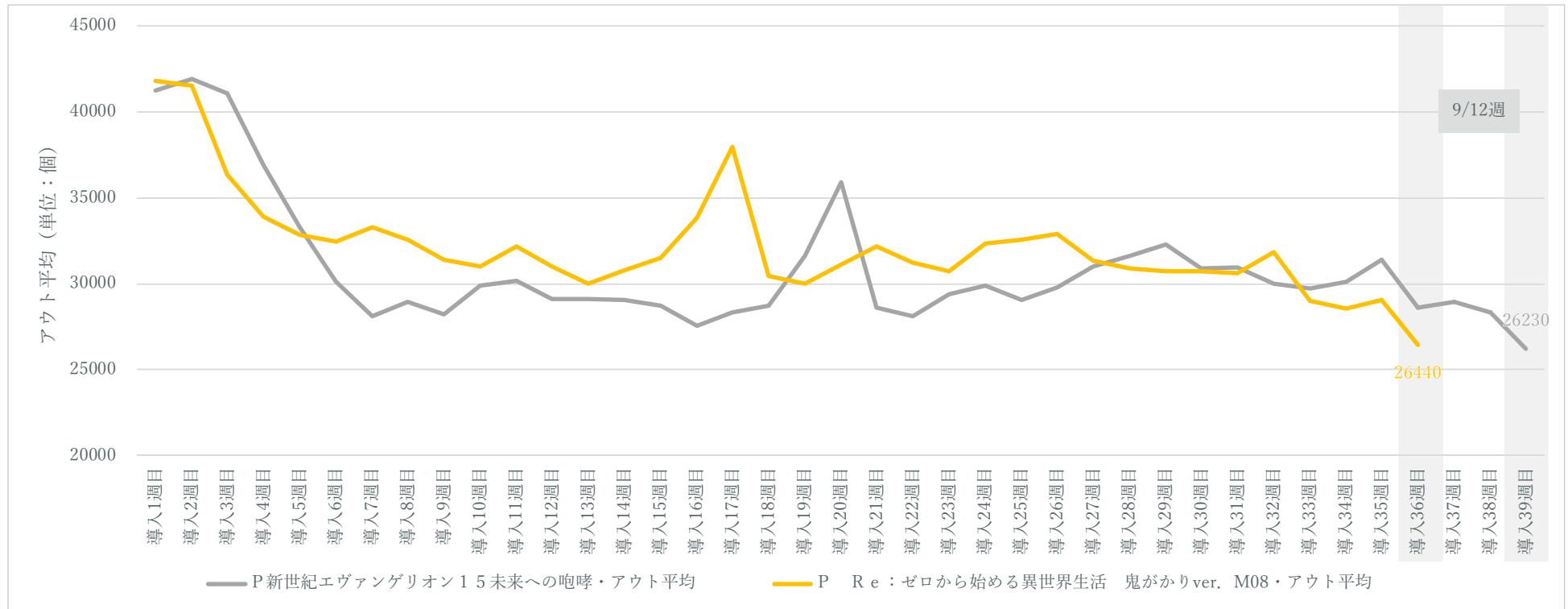
ミドル海 1/250～1/319 ライトミドル海 1/160～1/249 アマ海 1/60～1/159 ミドル 1/250～1/319
ライトミドル 1/160～1/249 アマデジ 1/60～1/159 一発機 なし ハネモノ なし

はじめに

これまでパチンコ市場をけん引してきた、「エヴァ 15^{※1}」「Re ゼロ鬼がかり^{※2}」のデータに異変が生じている。そのデータが示唆するものとして、われわれに何を訴えかけているのか、その訴えに対しどのように策を講じていくべきなのか、特定のトピックになるが興味深い結果が得られたので本書で取り上げていきたいと思う。

稼働（アウト）の単純評価は危険

【図1】「エヴァ 15」と「Re ゼロ鬼がかり」のアウト平均

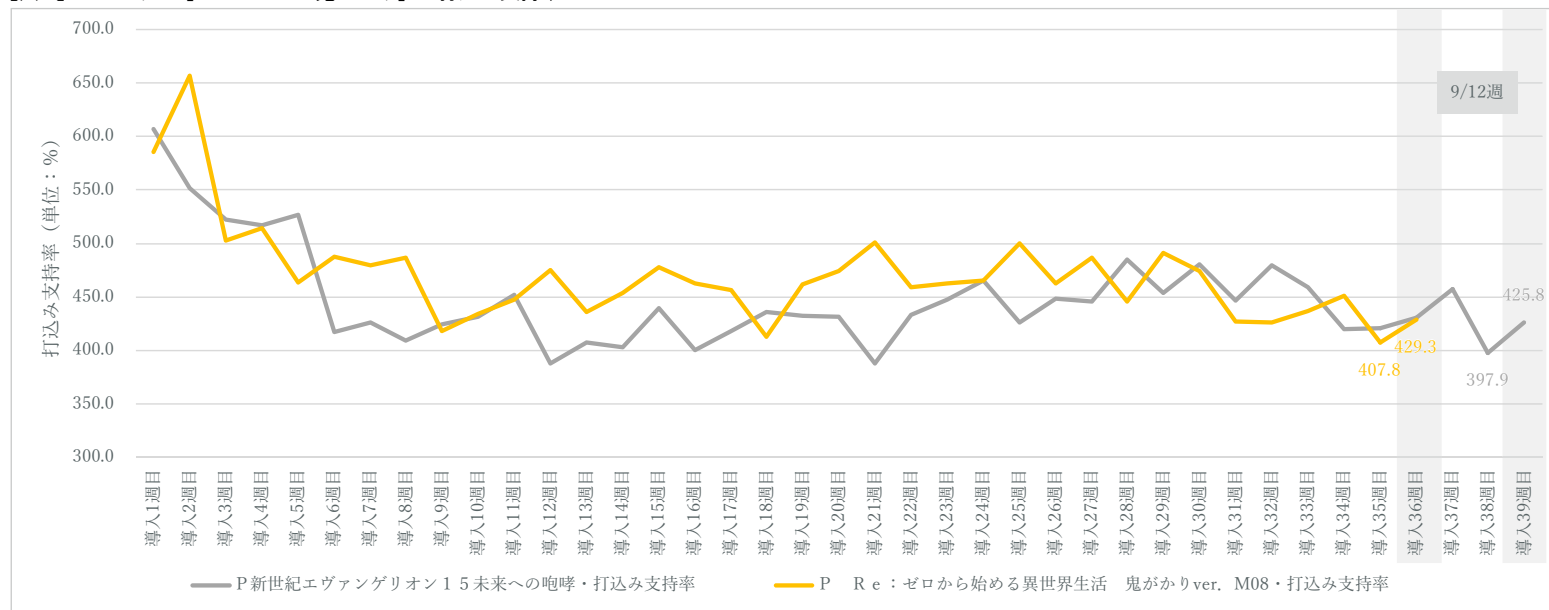


まずは、アウト平均の推移について観察しておきたいと思う。ご覧のとおり、導入週から起算して9月12日週に該当するタイミングで、どちらの機種もワースト稼働（アウト）となった。これも異変といえばそのようにも思えるが、この場合、相対評価をなくして単純に異変としてのひもづけは危険だろう。つまり、9月12日週は「全体的に悪かったのかもしれない」という疑問が浮かび上がってくるという訳である。

打込み支持率が示唆するもの

では次に、前述の疑問について検証してみたいと思う。

【図2】「エヴァ 15」と「Re ゼロ鬼がかり」の打込み支持率



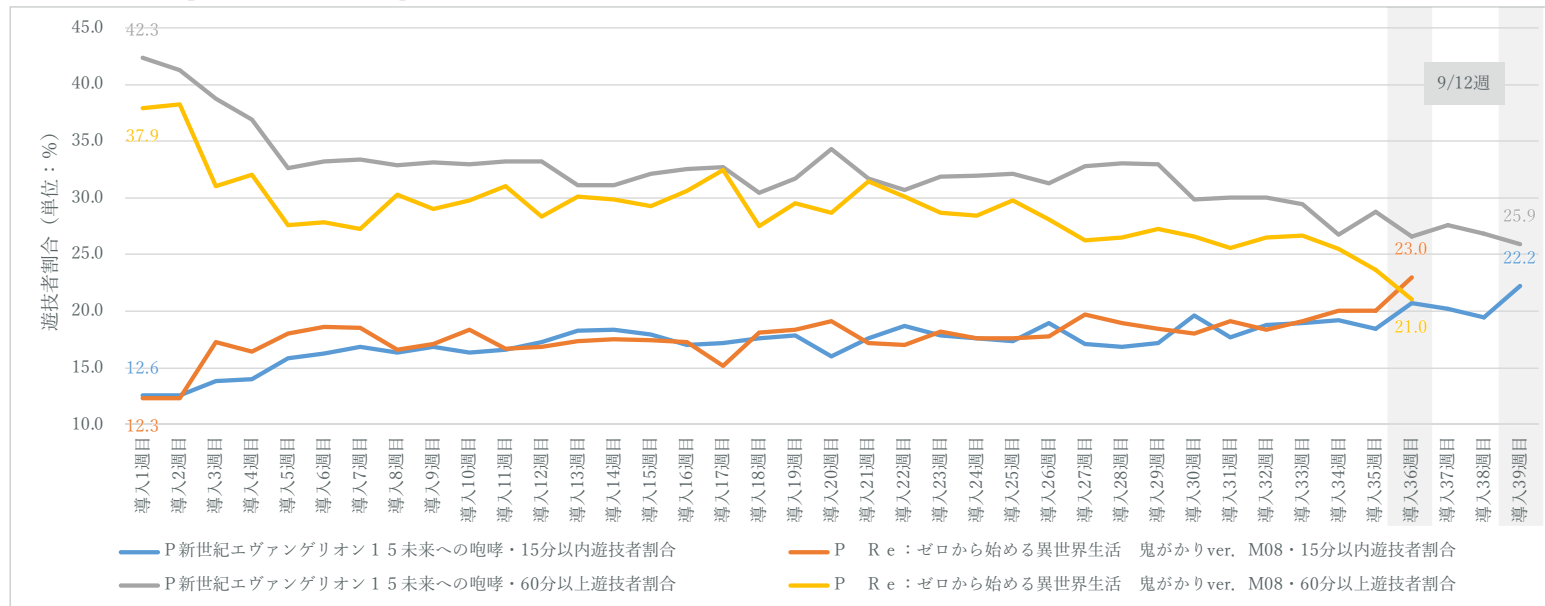
どうやら分析が示唆するものとしては、「全体的に悪かった」という結果が得られそうである。稼働（アウト）こそワースト記録を更新したが、打込み支持率が大きく落ち込むような動きは示しておらず、むしろ、9月12日週の前週に比べると20pt以上の増加が確認できる。つまり、「エヴァ 15」や「Re ゼロ鬼がかり」よりも落ち込みの激しい機種が複数存在しており、支持を集めていたという軸で評価するならば、どちらも評価に値するといえる。しかしながら、ワースト稼働（アウト）をたたいたことには、不気味さを感じるころだろう。

後述では、この不気味さについて迫りたいと思う。

短時間遊技者の増加

それでは、不気味さの正体を探るべく、個々のプレイヤーの遊びかたについて分析したいと思う。目的は単純で、「エヴァ 15」と「Re ゼロ鬼がかり」が今後も市場をけん引するのか、あるいはそうではないかを分析することである。

【図3】「エヴァ 15」と「Re ゼロ鬼がかり」の15分以内遊技者割合と60分以上遊技者割合



15分以内遊技者割合（短時間遊技者割合）とは
→15分以内で遊技を止めるプレイヤーの割合

60分以上遊技者割合（長時間遊技者割合）とは
→60分以上の遊技を続けるプレイヤーの割合

◆長 / 短比較

図3は、「エヴァ15」と「Reゼロ鬼がかり」のプレイヤーを遊技時間ごとで区分し属性ごとの推移を傾向観察した図である。いずれも、導入1週目の60分以上遊技者割合（以下、「長時間遊技者割合」という）はおおよそ40%前後の値となり、一方で15分以内遊技者割合（以下、「短時間遊技者割合」という）はおおよそ12%の値を示している。まずひとつ目に、優秀な機種に見られる傾向として“300%”という数値をインプットしていただきたい。これは、短時間遊技者数に対し長時間遊技者数がいくらいるのかを表した数値（以下、「長 / 短比較」という）である。つまり、短時間で遊技をやめてしまうプレイヤーの3倍以上のプレイヤーを創出できる機種ほど、よい結果を得られやすい傾向にあり、長 / 短比較を活用することで早期の個別機種評価においては有効に活用できるだろう。

◆短時間遊技者割合が上回る

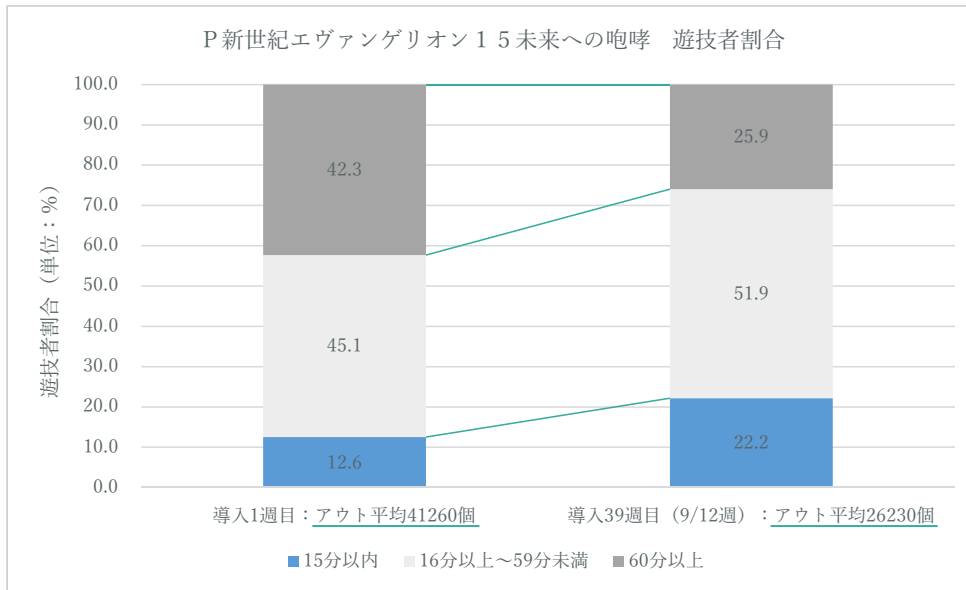
では、問題となる9月12日週にクローズアップして確認したいと思う。長時間遊技者割合は時間の経過にしたがって、一時30%前後まで減少するも、以降は安定した推移を示していた。しかし、25%ラインに近づくとつれ、減少のスピードは加速している様子うかがえる。一方、それに反比例するかのように短時間遊技者割合は増加の一途をたどっている。20%を超えたタイミングで横ばい、あるいはそれ以上の推移となり、元に戻りそうな様子うかがえない。いずれにしても、9月12日週の時点では22%を超えており、「Reゼロ鬼がかり」に限っていえば、長時間遊技者割合を上回る状況となり、危険領域に達したように思えてならない。つまり、これら事象が不気味さの正体であると考えられそうである。



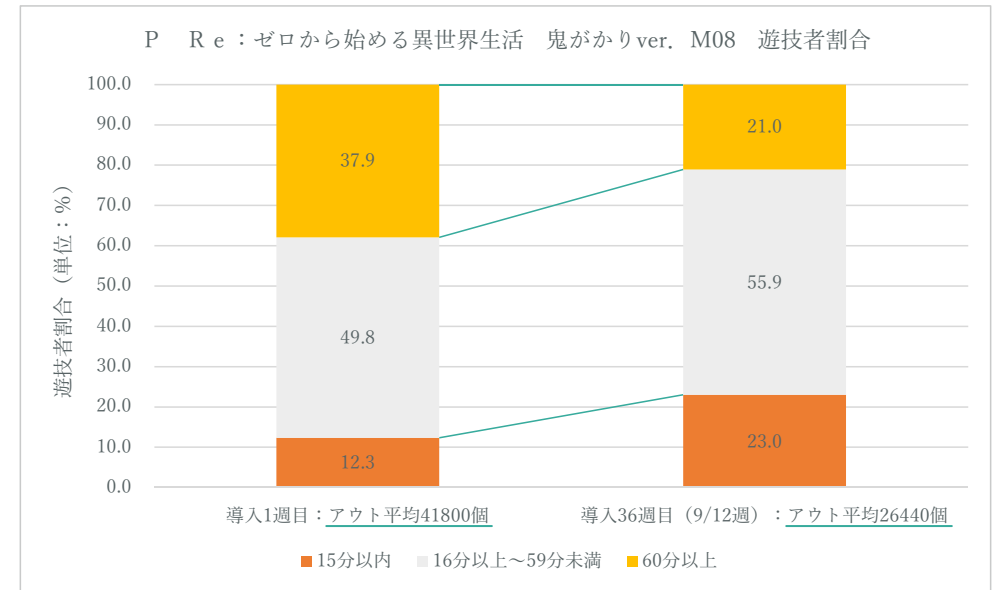
遊技者の質から浮かびあがる不可思議な現象

それでは次に、「Re ゼロ鬼がかり」が本当に危険領域に達しているのか、静態統計でとらえてみたいと思う。

【図4】「エヴァ 15」：遊技時間ごとの遊技者割合



【図5】「Re ゼロ鬼がかり」：遊技時間ごとの遊技者割合

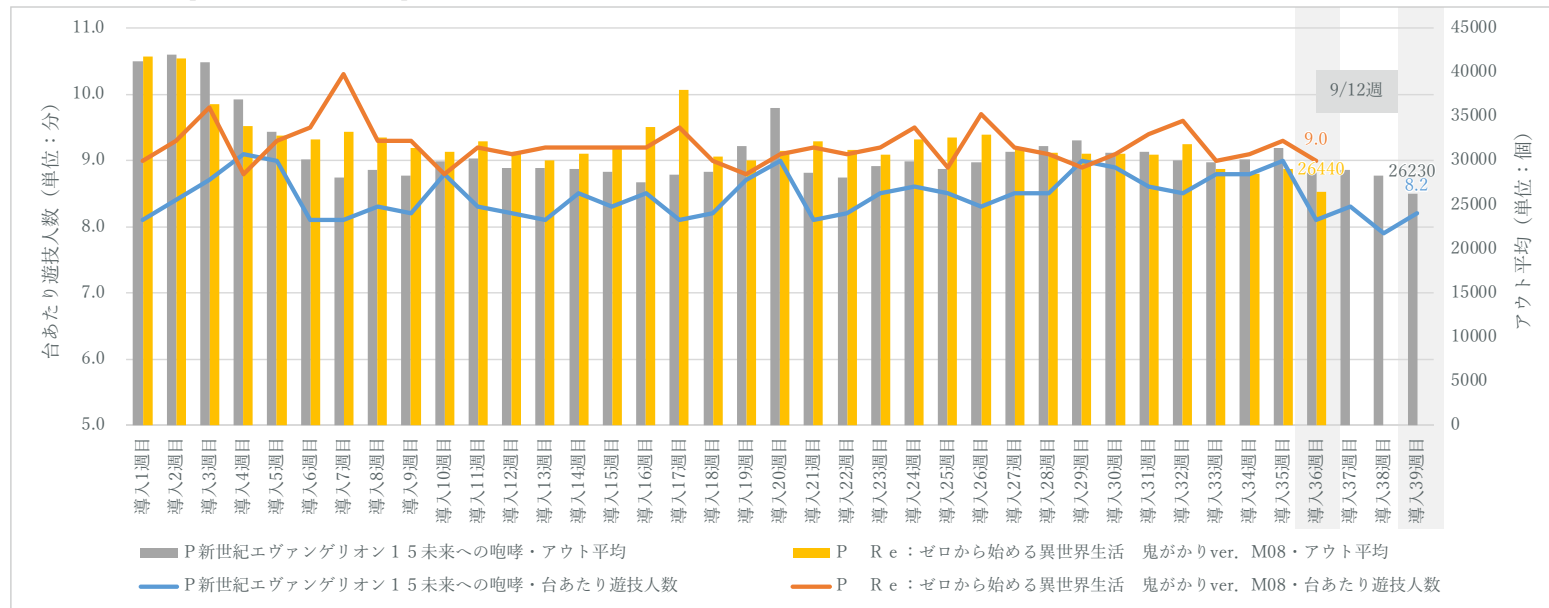


これは、導入1週目と9月12日週時点の遊技者割合を遊技時間ごとの属性で表した図である。傾向としては、いずれも同じような動きを示しているも若干の違いはある。長時間遊技者割合が高い分、「エヴァ 15」のほうが属性からみた遊技者の質という点では評価できるだろう。しかしながら、アウト平均に着目してみると、どちらの機種も近しき値となり、微差の範囲で大差がないともいえそうである。アウト平均の評価では、危険領域に達していないようにも思えるが、果たして本当に大差がないといえるのだろうか。この不可思議な現象についてさらに掘り下げてみたいと思う。

稼働（アウト）を形成するファクター（因子）の違い

では、ここからは前述の分析で得られた、「属性からみた遊技者の質に違いはあるも、アウト平均は近しき値になる」という結果について、なぜこのような不可思議な現象になるのか考えてみたいと思う。

【図6】「エヴァ15」と「Reゼロ鬼がかり」のアウト平均と台あたり遊技人数



これは、導入1週目からのアウト平均と台あたり遊技人数の推移を表した図である。ご覧のとおり、台あたり遊技人数は導入当初から明らかな違いとして表れていた。販売台数、および設置台数の違いにより影響される側面はあるが、「エヴァ15」に比べ、「Reゼロ鬼がかり」のほうが常に高い推移を示している。つまり、属性からみた遊技者の質が劣る「Reゼロ鬼がかり」が、「エヴァ15」と同等の稼働（アウト）を形成させられた要因は、遊技人数に起因し支えられていると考えられる。

◆影響を受けるファクターの違い

前述の内容を次のように考えると理解しやすくなるだろう。



同じ結果の値となったアウト平均をファクターごとで考えると、また違った見えかたや感じかたになるのではないだろうか。



今後の動向について

それでは最後に、これまでの結果に基づいて、「エヴァ 15」と「Re ゼロ鬼がかり」の今後について考えてみたいと思う。

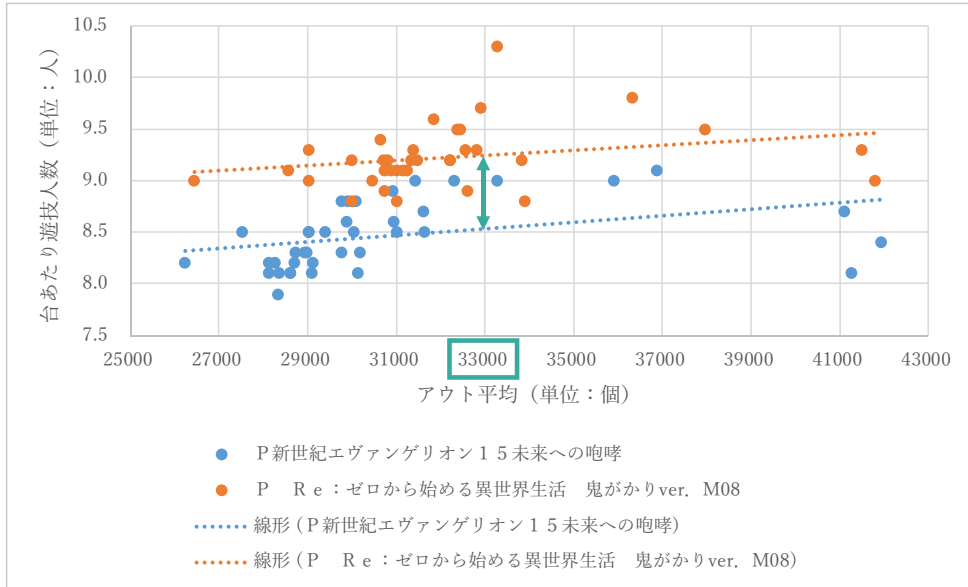
結論としては、「Re ゼロ鬼がかり」が危険であると考えている。本書が皆さんの目にふれるころには、すでに結果として表れているか、あるいは違った結果になっているかは定かではないが、本書を執筆している段階ではこのような見解となる。理由としては、短時間遊技者割合が長時間遊技者割合を上回ったことや、遊技人数に起因し稼働（アウト）を形成させているからである。一見すると、遊技人数というファクターにより稼働（アウト）を構成させているほうが有利に感じるかもしれないが、遊技人数は競合店の新台入替の状況やリニューアル、または新規出店などの外的要因に影響を受けやすい。さらには、自店の新台入替の状況や遊技機のトレンドに左右されるなどの内的要因にも影響を受ける側面があることから、安定させにくい性質があるファクターとして考えられるからである。一方で、遊技時間というファクターは運用面のコントロールで延ばすこともできれば、縮めることもできる側面がある。継続的に着席時間を延ばせれば、ピークタイムでの盛況感を作りやすく、人が人を呼び込むというサイクルを生みやすいと考えられるからである。



◆台あたり遊技人数と遊技時間の関係

前述の内容を次のグラフから考えると理解しやすくなるだろう。

【図7】「エヴァ15」と「Reゼロ鬼がかり」のアウト平均と台あたり遊技人数



【図8】「エヴァ15」と「Reゼロ鬼がかり」のアウト平均と遊技時間

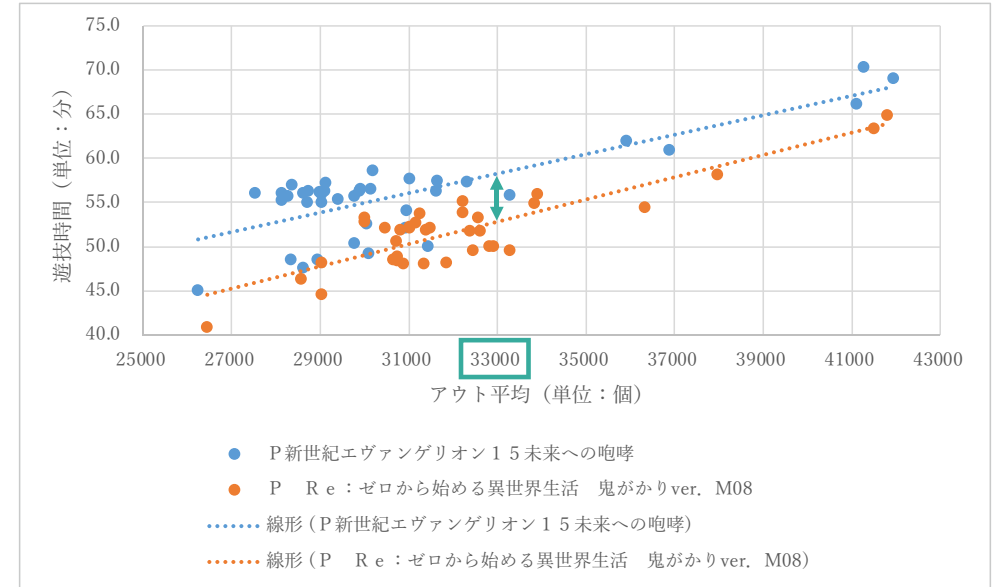


図7と図8の線形幅で示されているように、定点で観測するとよりわかりやすくなるだろう。「5分間の遊技時間を延ばす努力」と「プレイヤーを1人増やす努力」、どちらも大変だといえるが、昨今の状況を鑑みると「プレイヤーを1人増やす努力」の方が困難であるように感じてしまう。また、このあとにはスマスロのローンチが控えており、よりいっそうプレイヤーを獲得していくことは困難を極めるように思えてならない。その意味では、「エヴァ15」にも細心の注意が必要だろう。

おわりに

最近では、6.5号機の話題やスマスロの話題が多いように思えるが、これまで市場をけん引してきたパチンコも忘れてはならない。6.5号機やスマスロが今後はどのような曲線を描いていくのか定かではないが、仮に成長曲線を描いたとして、「エヴァ 15」や「Re ゼロ鬼がかり」をはじめとしたパチンコが相反するような形で下降していくようであれば、全体としての効果はプラスマイナスゼロに近づき、「課題が移行しただけ」の結果になってしまう。その意味でも、「エヴァ 15」と「Re ゼロ鬼がかり」には、年末商戦でもしっかりと活躍してもらう必要があると思っている。データが示唆するサインとして、早めになにか手立てを考える必要があるのかもしれない。

本書では、特定のトピックについて研究する形となり、「Re ゼロ鬼がかり」が危険であるという表現が強めになってしまったが、これは「エヴァ 15」も含め、パチンコ・スロットどの機種にでもいえることであり、本書でお伝えした分析を今後の機種評価や運用面において参考にしていただければと思う。

————— 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。

パチンコの主力機に起こる異変 ～データが語りかけるサイン～

2022年10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



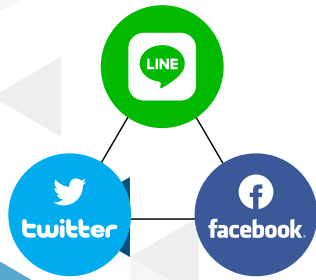
機種分析

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



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

<p>1</p> <p>自店の 営業成績が 全国平均に 遠く及ばない。</p>	<p>2</p> <p>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。</p>	<p>3</p> <p>自店 未導入の 中古台は、 確認する情報が 多くて面倒。</p>
<p><small>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か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。</small></p>	<p><small>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。</small></p>	<p><small>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。</small></p>

これ、TRYSEMなら解決です！

<p><small>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、セカンドオピニオンに最適です。</small></p>	<p><small>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。</small></p>	<p><small>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。</small></p>
--	--	--

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。