

TRYSEM CROSS

vol.09
2023.01

プレイヤーの嗜好や行動に
マジさせたマーケティング
～スマスロデータが示唆するもの～

プレイヤーの嗜好や行動にマージさせたマーケティング ～スマスロデータが示唆するもの～

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

今回は原稿締め日の都合上、「鏡^{※1}」について書き記す時間がなかった。そこで、あらためて導入からこれを執筆している時点での「鏡」の評価について論じると共に、「スマスロ」と「メダルあり6.5号機」の共存期間の営業手法などについて本書では考えてみることにする。また、これまでに「スマスロ」は4機種リリースされたが「リノ^{※2}」は除外し分析したいと思う。

※1 鏡 L HEY! エリートサラリーマン鏡PA4 ※2 リノ LアナザーリノヘブンCC

「スマスロらしさ」が“ない”「鏡」に見る今後の個別機種評価

【表1】 機種評価の偏差値分析

項目機種名	遊びかたの質			勝ちの魅力		Rv
	1人あたり アウト	遊技時間	60分以上 遊技者 割合	勝ち率	勝ち金額	
L HEY! エリートサラリーマン鏡PA4	67	61	61	60	60	69
L 革命機ヴァルヴレイヴD	61	56	56	50	77	81
L バキL3	63	59	58	39	89	79
S 犬夜叉CAN	58	58	59	43	71	66
S バチスロ甲鉄城のカバネリ ZR	70	68	65	49	61	62
S 新鬼武者2ZC	69	65	62	54	60	65
S バイオハザードRE:2 XB	66	62	61	56	55	60
S バチスロ幼女戦記 ZR	57	54	57	45	62	60
S 真俺の空ST	50	48	49	42	57	52

遊技機のポテンシャルを相対的に測る偏差値分析が示唆するものは、「鏡」には「スマスロらしさがない」。データが示す結果を読みとると、そのように思えてしまう。これは「ダメだ」という話ではなく、あくまで「スマスロらしい」か、そうではないのかの話である。「ヴァルヴレイヴ^{*3}」や「バキ^{*4}」のように、「勝ちの魅力」を表すデータに驚異的な違いが生じていれば、また違った見解となる。しかし、「鏡」の示した偏差値は「カバネリ^{*5}」や「鬼武者^{*6}」のような「メダルあり6.5号機」と大差のない結果に留まったことから、レギュレーションの違いを発揮できなかったとして、「スマスロらしさがない」と表現した次第である。反対に「スマスロらしさがある」という意味では、「ヴァルヴレイヴ」や「バキ」のほうがじっくりくデータが示されている。

さて、このような話を冒頭にしたのは理由がある。「スマスロへの投資」はこれまでの新機種を1台購入するのとは訳が違い、設備の初期投資を含めるとコスト面は骨が折れるほど膨らむ。当然、そうなれば「らしさ」がある機種を選択したいと考えて然るべきだと思うが、今回、「鏡」の偏差値分析からわかるように、「スマスロ」という名がつく機種であっても「メダルあり6.5号機」と大差のない機種も存在することがわかった。そして、今後もそうした機種が登場する可能性があることを理解しておくべきだとお伝えしたかった次第である。したがって、個別の機種を評価する際に、「スマスロという枠組みだけでは何も語れない」といえ、ひきつづき「遊技機のポテンシャル」に基づいた文脈で議論していく余地があると考えている。

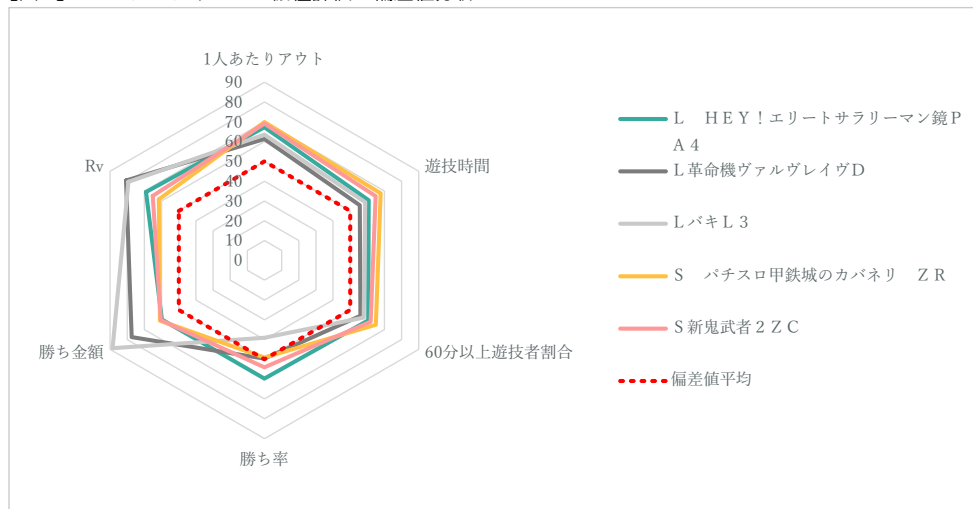
*3 ヴァルヴレイヴ L 革命機ヴァルヴレイヴD *4 バキ L バキL3 *5 カバネリ S バチスロ甲鉄城のカバネリ ZR *6 鬼武者 S 新鬼武者2ZC

「鏡」の評価

では次に、遊技機としてのポテンシャルに迫るとする。まず、わかりやすくするためにベン図とレーダーチャートを示しておく。



【図1】レーダーチャート：機種評価の偏差値分析



ちょうど「スマスロ」と「メダルあり6.5号機」の間に位置づけられるポテンシャルだと考えている。どちらかといえば、もう少し「メダルあり6.5号機」寄りのイメージとなる。類似機としては、「カバネリ」「鬼武者」に近く、悪くはない。

ただしマーケティング視点では危惧されることもある。それは、「プレイヤーのとらえかた」にある。遊技者目線では、「鏡」、「カバネリ」、「鬼武者」は同傾向のポテンシャルを持つ遊技機としてプレイヤーから一括りにされやすいと考えられる。つまり、「鏡」がイニシアチブを握れる期間は比較対象となる機種が多く存在するため、「それほど息は長くない」のかもしれない。反対にマーケティング視点では、「ヴァルヴレイヴ」、「バキ」は唯一無二の存在としてポジショニングしやすいのではないだろうか。個別機種の評価軸とは別に考えておくべきだろう。

おそらく今後も一括りに「スマスロ」といっても、「鏡」のような「メダルあり6.5号機」に近い「勝ちの魅力」を有した機種もあれば、そうではない「ヴァルヴレイヴ」や「バキ」のような機種も一方では登場するだろう。ゆえに、プレイヤーの嗜好や欲求にあわせた戦略構想に従うべきだと考えている。たとえば、「レイアウト」などを考える際には、「スマスロ」、「メダルあり6.5号機」という括りで設計するのではなく、「勝ちの魅力」や「遊びやすさ」などのサイコグラフィックデータ^{※7}に基づいたマーケティングが求められるのではないだろうか。

※7 サイコグラフィックデータ 嗜好、価値観、購買動機といった心理的的属性データ

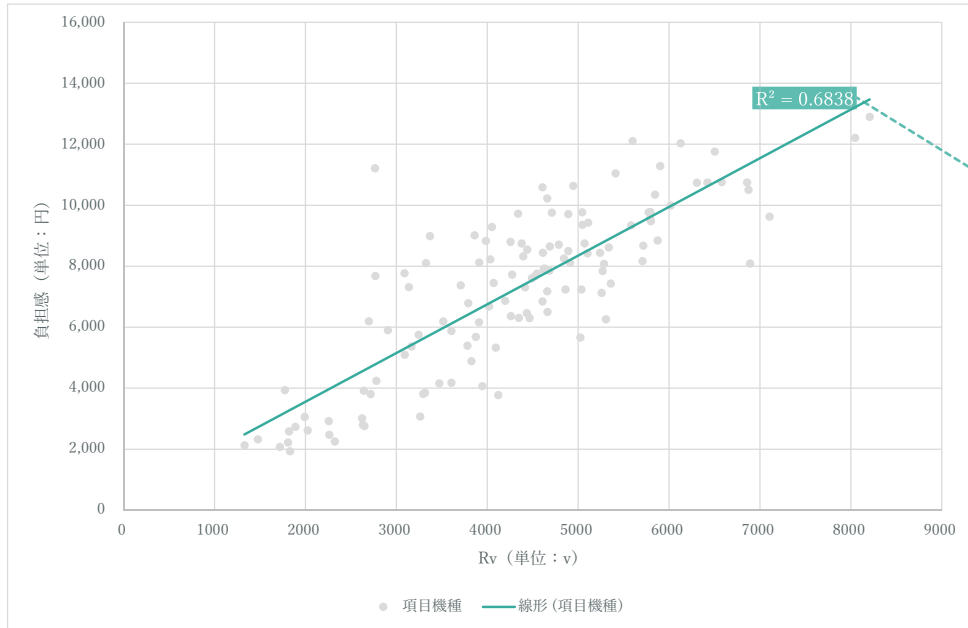
「コイン単価」と「勝ちの魅力」はトレードオフ

前述で「レイアウト」というワードが出たので、2023年のパチスロコーナーの売場について考えてみることにする。

サイコグラフィックデータの解析となれば、専門的な知識や技術が必要となる。そこで、わかりやすい評価指標のひとつとして「コイン単価」というデータに着目して考える方法について記すとする。

基本的に遊技機の「コイン単価」と「勝ちの魅力」はトレードオフ（二律背反）の関係にあると考えている。わかりやすくいえば、「プレイヤーに強いる負担が高ければ高いほど、遊技機としての勝ちの魅力は高まる」というような、「一方を選択すれば別な片方を失う」といったようなトレードオフの関係にあるという考え方となる。これを具体的にするために、「負担感」、「Rv」の2種のデータの間にある相関の有無を散布図で表し、参考となる相関の目安をまとめた表を示しておく。

【図2】 散布図：相関の有無



参考：コイン単価 × 1人あたりアウトの算術により負担感を計測

【表2】 相関の目安

相関係数rの値の範囲	相関の強弱
$-1.0 \leq r \leq -0.7$	強い負の相関
$-0.7 \leq r \leq -0.4$	負の相関
$-0.4 \leq r \leq -0.2$	弱い負の相関
$-0.2 \leq r \leq 0.2$	ほとんど相関がない
$0.2 \leq r \leq 0.4$	弱い正の相関
$0.4 \leq r \leq 0.7$	正の相関 「Rv」と「負担感」の相関関係
$0.7 \leq r \leq 1.0$	強い正の相関

このレンジに該当します



相関の有無を表した散布図で裏付けされているように、「負担感」と「Rv」の間には相関係数 0.68 という「正の相関関係」にあることが示されている。ようするに、「Rv」が高い機種の傾向として「コイン単価（≒負担感）」は自ずと高くなりやすいということである。したがって、「コイン単価」から事前に機種のポテンシャルのあたりをつけておけば、売場設計や営業戦略に落とし込みやすいのではないかという話である。

たとえば「勝ち金額」を重視するプレイヤー層のサイコグラフィック要素に従うとすれば、「勝ち金額」というファクターに影響を受ける遊技機でコーナー作りを行うのもひとつで、反対に「勝ち率」を重視するプレイヤー層の回遊性を高めるのも同様の考え方が当てはまる。

つまり、「コイン単価」や「負担感」という指標から、ある程度、売場の構成や比率を事前に設定しておけば、ターゲット層にあわない無駄な機械購買を減らしながら、遊技機間の回遊性を最大限に高めることができると考えられるということである。

具体的な例をあげれば、「ヴァルヴレイヴ」や「バキ」のような「コイン単価」4.0 円前後の構成比率が 30% も必要だろうか。過去、5 号機時代の売場設計を見直していただければ、そこまで必要ではないことは明らかだろう。また、「ヴァルヴレイヴ」の近くに設置する機種は「カバネリ」や「鏡」よりも「犬夜叉^{※8}」の方が、サイコグラフィック要素に基づけば合理的である。といったように、「コイン単価」のレンジにあわせ売場の構成や比率を設計していくことで、稼働や粗利面の最大化を狙いやすくなると考えている。



※8 犬夜叉 S犬夜叉CAN

今後の「鏡」について

最後に「鏡」の今後について考えてみることにする。

【表3】 打込み支持率 (%) : 「鏡」 導入3週目

項目機種名	2022年 12月5日～	2022年 12月12日～	2022年 12月19日～	前週 差分
L HEY! エリートサラリーマン鏡PA4	435.5	400.3	331.1	-69.2
S 真俺の空ST			279.9	****
S バチスロ甲鉄城のカバネリ ZR	282.7	284.0	276.5	-7.4
L 革命機ヴァルヴレイヴD	302.9	277.1	228.2	-48.9
S 新鬼武者2 ZC	230.7	223.5	223.8	0.3
S バチスロ幼女戦記 ZR	311.9	265.9	189.4	-76.5
S バイオハザードRE:2 XB	188.3	186.1	176.1	-10.0
L バキL3	229.4	190.7	161.6	-29.1
S 犬夜叉CAN	143.2	147.1	117.4	-29.6

打込み数の高さを表す「打込み支持率」は、「鏡」が331.1%となり1台で3台分の稼働を創出させ、現時点でトップである。しかし、「打込み支持率」を構成させる稼働の中身を見るとまた違った印象を受ける。

【表4】 遊技時間 (分) : 「鏡」 導入3週目

項目機種名	2022年 12月5日～	2022年 12月12日～	2022年 12月19日～	前週 差分	導入1週目	導入2週目	導入3週目
L HEY! エリートサラリーマン鏡PA4	97.9	87.5	76.3	-11.2	97.9	87.5	76.3
S 真俺の空ST			72.8	****			72.8
S バチスロ甲鉄城のカバネリ ZR	89.0	91.3	92.2	0.9	111.2	91.8	112.8
L 革命機ヴァルヴレイヴD	68.3	69.6	62.4	-7.2	88.0	75.0	68.3
S 新鬼武者2 ZC	71.2	73.2	70.3	-2.9	105.7	96.8	86.6
S バチスロ幼女戦記 ZR	85.5	79.9	65.3	-14.6	85.5	79.9	65.3
S バイオハザードRE:2 XB	75.1	76.9	71.3	-5.6	99.5	89.6	79.6
L バキL3	75.2	78.1	73.9	-4.2	94.0	91.7	75.2
S 犬夜叉CAN	72.4	71.2	63.1	-8.1	92.7	82.4	83.8

「鏡」の遊技時間は導入1週目こそ97.9分と高い値を示していたが、3週が経過した時点では76.3分まで減少している。これは、導入1週目の「俺空^{※9}」を除くと「鬼武者」、「バイオ^{※10}」、「バキ」とほとんど変わらず、「カバネリ」に限って言えば「鏡」よりおよそ16分高い値を示した。したがって、現在「鏡」の稼働（アウト）を支えている要因は「遊技人数の数」によるものと推測でき、プレイヤーが離反するとたちまち稼働は低下すると考えられるだろう。参考までに、アウトを形成させる構造式を記載しておく。

$$\text{アウト} = \text{遊技人数} \times \text{1人あたりアウト}$$

結果の値 台あたり遊技人数 遊技時間

アウトはこのような構造式のもと形成されているため、「鏡」の場合「遊技人数」に起因しアウトを構成させていることから「遊技人数」が減少すればたちまちアウトは下降すると推測できる。

※9 俺空 S 真俺の空ST ※10 バイオ S バイオハザードRE:2 XB

前述のしたように、「鏡」は同傾向のポテンシャルとして「カバネリ」や「鬼武者」と一括りにされやすい傾向があるとお伝えした。それを踏まえると、プレイヤーは「鏡」よりも1人あたりの粘り込み（遊技時間）が高い「カバネリ」の方が、「面白い」、「魅力的」と感じていると考えられる。そうした場合、イニシアチブは「カバネリ」へと移行することを示唆しているのかもしれない。「鏡」の増台施策には細心の注意を払うと共に、「カバネリ」の増台を検討しても面白いだろう。こうした発想は、冒頭でお伝えしたように「スマスロという枠組みだけでは何も語れない」ということを意味した事例のひとつだと考えている。



おわりに

プレイヤーからしてみれば、リリースされた新機種が「スマスロ」だろうが「メダルあり6.5号機」だろうが、どちらも同じ新機種だということなのだろう。面白く、勝ちの魅力が高ければ、「スマスロ」だとかは関係のない話なのかもしれない。データを分析する限り、そのように感じてしまう。

おそらく当面は、「スマスロ」と「メダルあり6.5号機」を共存させる時期が続くだろう。その状況下では、われわれサイドの勝手な枠組みで括るのではなく、データが示唆するものから営業戦略を設計させていくほうが、プレイヤーの嗜好や行動にマージ（合併・融合）させやすく、業績は北東へ進めやすくなるのではないだろうか。

2023年もデータが示唆するものを読みとりながら、何か皆さまのマーケティング活動のヒントとなる情報をお届けしたいと思います。本年も「TRYSEM CROSS」をどうぞよろしくお祈いします。

—— 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。

プレイヤーの嗜好や行動にマージさせたマーケティング ～スマスロデータが示唆するもの～

2023年1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



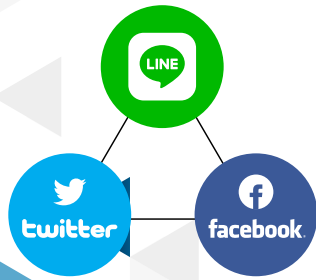
機種分析

THINX-LAB. (シンクスラボ)

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

info@thinx-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

<h3>1</h3> <p>自店の営業成績が全国平均に遠く及ばない。</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>	<h3>2</h3> <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><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>	<h3>3</h3> <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、セカンドオペニオンに最適です。</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。