

【特集】

6・2号機を生かす営業戦略を考える

TRYSEM マンスリーレポート  
VOL.68

POKKA 吉田の「パチンコ雑記」  
最新月次レポート

 TRYSEM

発行: TRYSEM プロジェクトチーム

## VOL.68

## 6.2 号機を生かす営業戦略を考える

TRYSEM プロジェクトチーム

本稿を勘案する段階において、「パチスロ」について掘り下げることが「パチンコ」に比べ正直「難しい」というのが本音であります。それだけに、「変化がない」というのが「パチスロ」の実態ともいえるのではないのでしょうか。

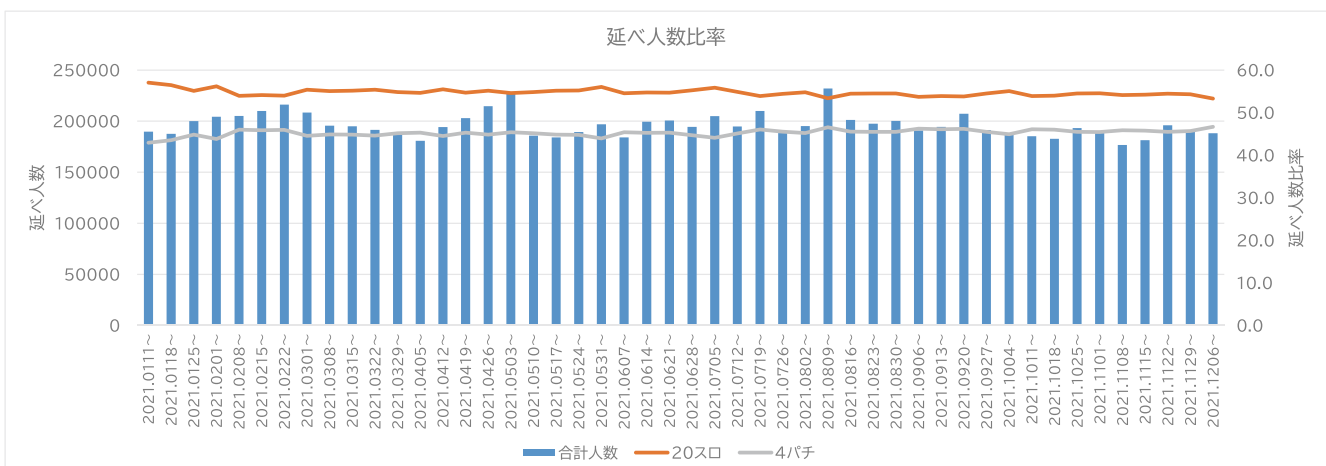
ともすれば、現場をあずかる読者の皆様は、相当な苦勞をされていることと推察できる訳ですから、少しでも有用なお話をお届けすることに、一義的な責任や役割があると強く感じるところであります。難しいパチスロ営業ではありますが、完全撤去の時代に有用となる「具体的な戦略・戦術」をテーマにまとめましたので最後までご覧いただければと思います。

## 「20円パチスロ」と「4円パチンコ」の現在の延べ人数の割合

まずは、週次系列で「20円パチスロ」と「4円パチンコ」の個別集団に区分し、それぞれの延べ人数比率が時間の経過に従ってどのように変化するか（あるいは変化しないか）について観察していきます（図表1）。すると、苦戦を強いられている「20円パチスロ」の方が、延べ人数を構成する割合としては依然として高い状況であることが確認できます。

これらを含めて、今回のテーマでもある「5.5～5.9号機完全撤去後、6.2号機をどう運用していくべきなのか」について考えていきますが、今回は、「パチスロ島をパチンコへ変更しましょう」というような話は除外し、パチスロ営業というものに限定し、何らか模索できないものかを考えていきたいと思えます。

【図表1】



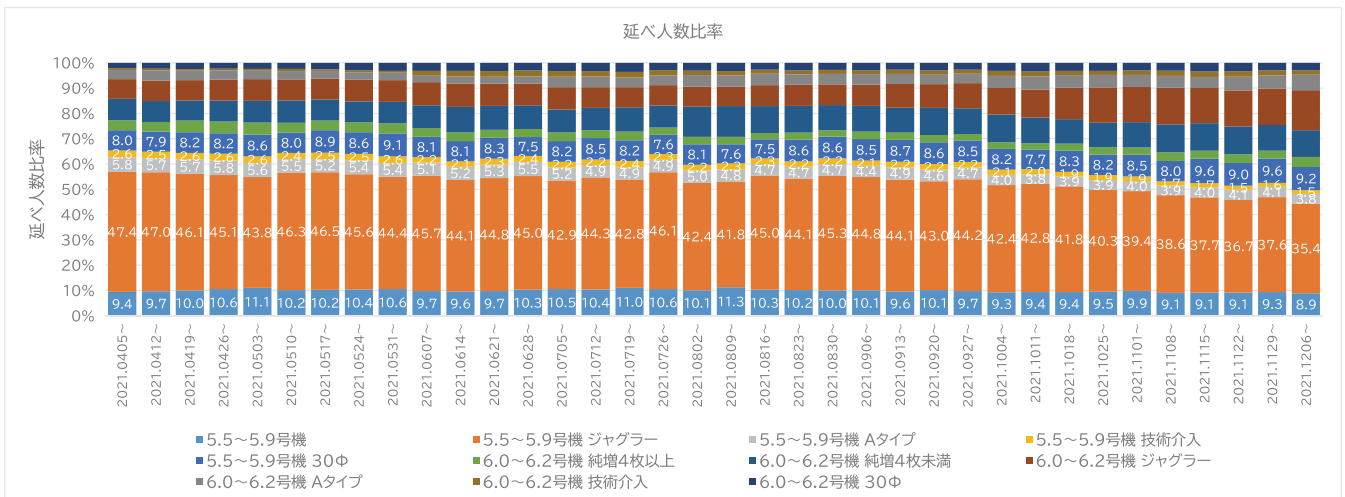
## 60%の真実

次に、週次系列で「20 円パチスロ」の集団を、タイプ別にカテゴリズし、それぞれの個別集団の延べ人数比率が時間の経過に従ってどのように変化するか（あるいは変化しないか）について観察していきます（図表2参照）。

集計期間内の最新週では、「5.5～5.9号機」（撤去対象として問題となる集団）の延べ人数比率は約60%を占めており、撤去を目前に控えても依然としてその人気は確固たるものであることが窺え、これらが完全撤去された後に対して一抹の不安を覚えるところでもあります。

では次に、まもなく到来する「6.0～6.2号機」時代において重要な機種カテゴリになると思われる「6.2号機」の機種評価について分析していきたいと思えます。

【図表2】



【図表3】

導入1週間データ

機種名	導入日	平均台数	延べ人数	アウト	アウト/1人	遊技人数/平均	遊技時間/平均	勝ち率/平均	勝ち金額/平均	60分以上遊技人数	60分以上遊技比率	打込み支持率
SマクロスデルタJS	2021/4/19	1.9	305	16130	3420	4.6	96.5	41.3	13,750	156	51.2	366.6
S/劇場版まどか/KK	2021/8/2	4.1	2370	17470	3350	5.4	90.3	35.3	13,760	1257	53.0	359.2
S/バイオハザード7 XE	2021/2/8	2.4	255	16140	3280	5.0	91.8	34.9	12,860	130	51.0	346.4
S パチスロ頭文字D XR	2021/1/12	2.1	418	16500	3200	6.0	88.6	36.5	14,820	210	50.2	317.5
S絶対衝激IISS	2021/3/22	1.6	601	18170	3040	6.0	87.1	39.7	14,980	294	48.9	412.9
S パチスロ カメラ KH	2021/6/7	2.6	1341	17860	3030	6.4	85.0	42.9	10,750	634	47.3	395.7
S パチスロ北斗の拳AC LA	2021/3/8	3.4	1731	15290	2970	5.4	86.6	35.4	14,850	899	51.9	336.0
S ANEMONE FF	2021/11/8	2.3	1133	14400	2950	5.1	82.2	37.6	13,670	545	48.1	329.9
Sパチスロうしおととら雷槍一閃JH	2021/9/6	2.0	399	15970	2860	5.5	81.6	33.9	15,560	202	50.6	340.9
S戦国乙女暁の闇ヶ原L7	2021/11/8	1.7	356	15120	2740	6.7	72.9	34.4	14,710	161	45.2	346.4
SマジカルハロウィンFP	2021/9/21	2.5	955	15560	2720	6.3	72.7	39.5	10,630	382	40.0	307.2
SパチスロGANTZ FT	2021/11/8	2.2	624	11690	2610	4.8	79.8	34.8	13,640	304	48.7	267.9
Sパチスロ鉄拳4デビルバージョンSLFF	2021/6/7	3.1	792	14470	2550	5.5	70.7	26.0	21,070	351	44.3	320.6

## 6.2号機の「1人あたりアウト」を分析

まずは、「1人あたりアウト」を降順に並べた、導入1週間のデータを観察していきます（図表3参照）。

「1人あたりアウト」は、対象機種に対するプレイヤーの「期待度」、あるいはプレイヤーが感じる「楽しさや面白さ」を判断する上で有効な指標です。

ちなみに「期待度」はコンテンツに左右されることも考えられ、シリーズ機は「1人あたりアウト」が高い値を示す傾向にあります。「コアコンテンツ」（「Reゼロ」など）も同様の傾向にあり、著作権が遊技参加あるいは遊技実態に影響を及ぼしているであろうことは周知の通りです。

また、「楽しさや面白さ」といった要素は、ゲームフローや演出、スペック面などのバランスから、プレイヤーが最終的に感じるようになる「勝ちの魅力」

に影響を及ぼしてプレイヤーの「粘り」を誘発し、その結果が「1人あたりアウト」に反映されているものと考えられます。

これらを踏まえて、図表3を観察すると、6.2号機（青色字）は、赤線で示した TRYSEM プロジェクトが判断した「1人あたりアウト」の“しきい値”（＝3000枚）を下回っています。よって、残念ながら「期待度」「楽しさや面白さ」にプレイヤーが物足りなさを感じているものと推測されます。

従いまして现阶段での「6.2号機」に対するプレイヤーの評価は「6.0～6.1号機」と大差がなく、ほぼ同じ括りという位置付けにあるものと思われま

す。この点を踏まえて、「勝ち金額」の検証を行っていきませんが、その前に「押忍!番長 3/A5」のデータを押さえておくことにします。

図表4-1をご覧頂くと、長きに亘りプレイヤーから支持を受けている「押忍!番長 3/A5」は、集計対象期間の最新週においても「延べ人数比率」が約3%となっています（図表4-1）。また「勝ち金額」は、1.8万円～2.0万円に達しています（図表4-2）。

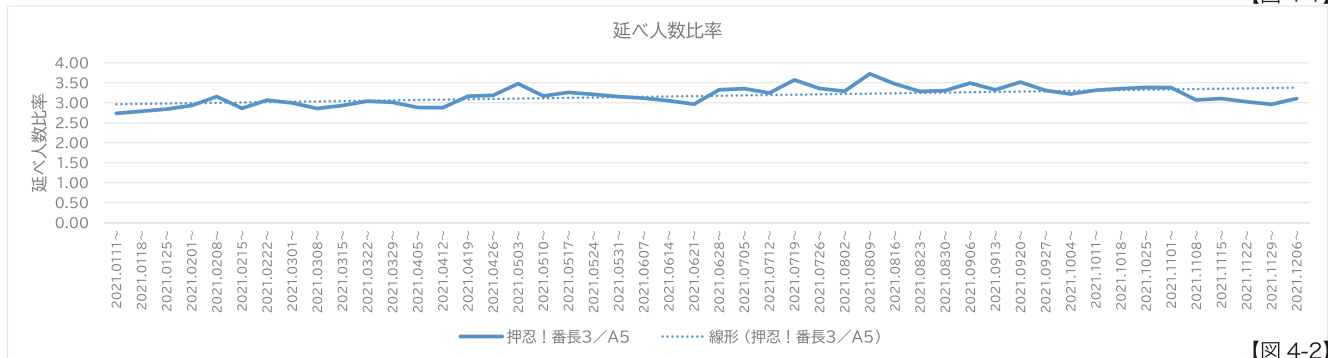
この結果を参考に「勝ち金額」の“しきい値”を20,000円（赤色線）として、「勝ち金額」の降順に集計した図表4-3（次頁に掲載）を用意しました。

図表4-3を確認すると、大半の「6.0～6.2号機」は勝ち金額20,000円以下となり、「Sパチスロ鉄拳4デビルバージョンS L F F」が唯一、“しきい値”を超える機種であることが確認できます。また、対象となる6.2号機（青字色）を確認すると、「6.0

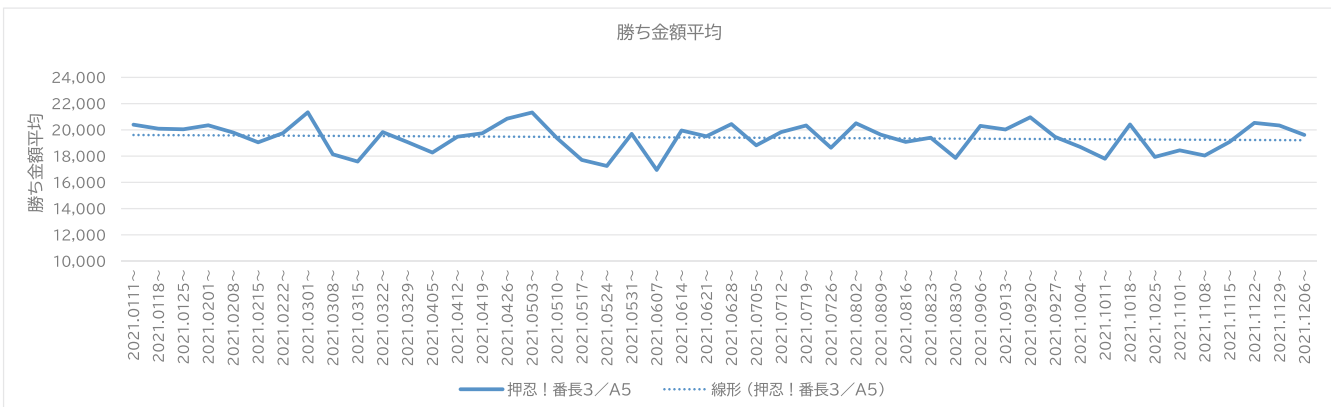
## 6.2号機の「勝ち金額」を分析

次に、「6.2号機」の「勝ちの魅力」に迫りたいと思います。「勝ちの魅力」を語る上では「勝ち金額」

【図4-1】



【図4-2】



導入1週間データ

【図 4-3】

機種名	導入日	平均台数	延べ人数	アウト	アウト/1人	遊技人数/平均	遊技時間/平均	勝ち率/平均	勝ち金額/平均	60分以上遊技人数	60分以上遊技比率	打込み支持率
Sパチスロ鉄拳4デビルバージョンSLFF	2021/6/7	3.1	792	14470	2550	5.5	70.7	26.0	21,070	351	44.3	320.6
Sパチスロうしおとら雷槍一閃JH	2021/9/6	2.0	399	15970	2860	5.5	81.6	33.9	15,560	202	50.6	340.9
S絶対衝激IIISS	2021/3/22	1.6	601	18170	3040	6.0	87.1	39.7	14,980	294	48.9	412.9
Sパチスロ北斗の拳AC LA	2021/3/8	3.4	1731	15290	2970	5.4	86.6	35.4	14,850	899	51.9	336.0
Sパチスロ頭文字D XR	2021/1/12	2.1	418	16500	3200	6.0	88.6	36.5	14,820	210	50.2	317.5
S戦国乙女魂の関ヶ原L7	2021/11/8	1.7	356	15120	2740	6.7	72.9	34.4	14,710	161	45.2	346.4
S/劇場版まどか/KK	2021/8/2	4.1	2370	17470	3350	5.4	90.3	35.3	13,760	1257	53.0	359.2
SマクロスデルタJ S	2021/4/19	1.9	305	16130	3420	4.6	96.5	41.3	13,750	156	51.2	366.6
S ANEMONE FF	2021/11/8	2.3	1133	14400	2950	5.1	82.2	37.6	13,670	545	48.1	329.9
SパチスロGANTZ FT	2021/11/8	2.2	624	11690	2610	4.8	79.8	34.8	13,640	304	48.7	267.9
Sバイオハザード7 XE	2021/2/8	2.4	255	16140	3280	5.0	91.8	34.9	12,860	130	51.0	346.4
Sパチスロ ガメラ KH	2021/6/7	2.6	1341	17860	3030	6.4	85.0	42.9	10,750	634	47.3	395.7
SマジカルハロウィンFP	2021/9/21	2.5	955	15560	2720	6.3	72.7	39.5	10,630	382	40.0	307.2

「6.0～6.1号機」と代り映えしない機械であることが理解できます。このような要因も、「1人あたりアウト」の低さに影響しているものと思われます。

### 6.2号機の「勝ち率」を分析

それでは次に、「勝ちの魅力」を語る上でもう一つ大切になる要素「勝ち率」に迫りたいと思います。こちら、5.5号機に代表される「押忍!番長3/A5」をベンチマークとするため、その「勝ち率」の推移(図表5-1)から、「勝ち率=26.0%」を「しきい値」としました。その上で、図表5-2を確認すると、「Sパチスロ鉄拳4デビルバージョンSLFF」以外の

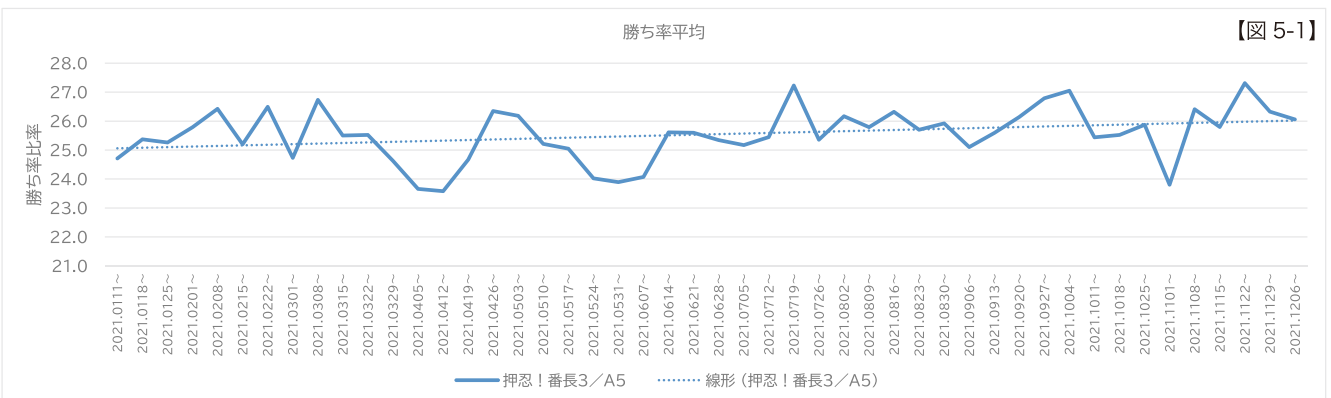
「6.0～6.2号機」の「勝ち率」は33.0%を超えており、「勝ち体験」という要素においては、「押忍!番長3/A5」よりも高いレベルにあることが判明しました。

しかしながら、ベンチマーク対象の「押忍!番長3/A5」では、「1人あたりアウト=3,000枚」×「勝ち金額=20,000円」×「勝ち率=26.0%」というバランスが成立しているということを鑑みると、「勝ち率」が「押忍!番長3/A5」と比較して高いという理由だけで評価はできるものではないと言えるでしょう。あくまで、上記の3要素を同時に満たして初めて評価できるということになります。

そうは言っても「勝ち率が高い」というのは事実ですので、「6.0～6.2号機」を最大限プレイヤーに訴求するためには「勝ち率」をコントロールし「勝ち体験」を増やすことが理想的に思われます。

勝ち率平均

【図 5-1】



導入1週間データ

【図 5-2】

機種名	導入日	平均台数	延べ人数	アウト	アウト/1人	遊技人数/平均	遊技時間/平均	勝ち率/平均	勝ち金額/平均	60分以上遊技人数	60分以上遊技比率	打込み支持率
Sパチスロ ガメラ KH	2021/6/7	2.6	1341	17860	3030	6.4	85.0	42.9	10,750	634	47.3	395.7
SマクロスデルタJ S	2021/4/19	1.9	305	16130	3420	4.6	96.5	41.3	13,750	156	51.2	366.6
S絶対衝激IIISS	2021/3/22	1.6	601	18170	3040	6.0	87.1	39.7	14,980	294	48.9	412.9
SマジカルハロウィンFP	2021/9/21	2.5	955	15560	2720	6.3	72.7	39.5	10,630	382	40.0	307.2
S ANEMONE FF	2021/11/8	2.3	1133	14400	2950	5.1	82.2	37.6	13,670	545	48.1	329.9
Sパチスロ頭文字D XR	2021/1/12	2.1	418	16500	3200	6.0	88.6	36.5	14,820	210	50.2	317.5
Sパチスロ北斗の拳AC LA	2021/3/8	3.4	1731	15290	2970	5.4	86.6	35.4	14,850	899	51.9	336.0
S/劇場版まどか/KK	2021/8/2	4.1	2370	17470	3350	5.4	90.3	35.3	13,760	1257	53.0	359.2
Sバイオハザード7 XE	2021/2/8	2.4	255	16140	3280	5.0	91.8	34.9	12,860	130	51.0	346.4
SパチスロGANTZ FT	2021/11/8	2.2	624	11690	2610	4.8	79.8	34.8	13,640	304	48.7	267.9
S戦国乙女魂の関ヶ原L7	2021/11/8	1.7	356	15120	2740	6.7	72.9	34.4	14,710	161	45.2	346.4
Sパチスロうしおとら雷槍一閃JH	2021/9/6	2.0	399	15970	2860	5.5	81.6	33.9	15,560	202	50.6	340.9
Sパチスロ鉄拳4デビルバージョンSLFF	2021/6/7	3.1	792	14470	2550	5.5	70.7	26.0	21,070	351	44.3	320.6

## 「変えることができる要素」と「変えることができない要素」

現在の「6.0～6.2号機」の性質上、「勝ち金額」に期待するということは、“変えることができない要素”であると言えます。反対に、「勝ち率」（＝勝ち体験）をコントロールすることについては“変えることができる要素”であると言えます。

従いまして“変えることができる要素”にスポットをあてて解決策を模索していくことが有効な活路を見出すきっかけになるはずです。

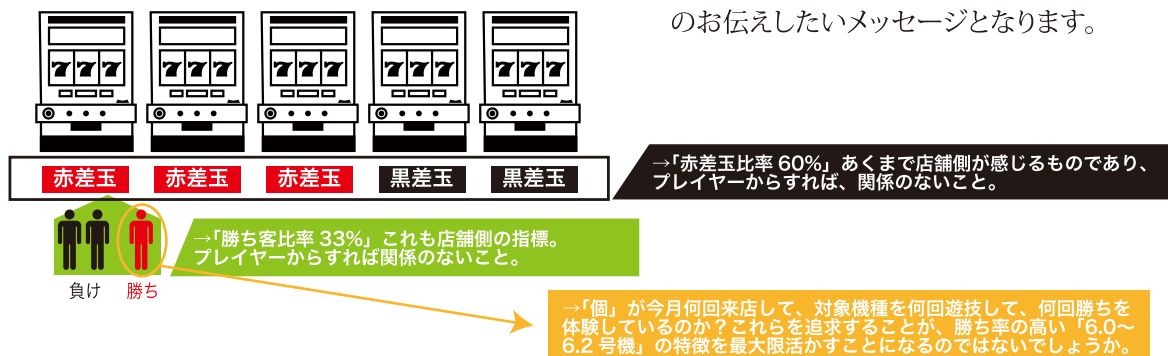
また、“変えることができない要素”である「勝ち金額」に改善をもたらすとしたら、「スマートパチスロ」や12月上旬にアナウンスされている、「MY2400枚」から「差枚2400枚」への規則改正になるのでしょうか、どこまでいっても不透明過ぎる要素であり、目算にいられて戦略立てすることはあまりにも希望的観測が過ぎます。

では、どのように営業を展開していくのが良いのでしょうか。次の章から考えていきたいと思います。

## 守りながら前進する。

ここまでをご理解いただいたところで、具体的な戦略・戦術面の話について考えていきたいと思えます。前提として、育成に値する機種なのかどうかを

【図表6】



判断した上での話となりますが、これからは「会員管理」が重要な意味を占めるものと考えています。

というのも、無作為に対象とする機種を強化する（≡赤字営業）を行ったとしても、確かに一定成果をもたらす可能性はありますが、そこで生じるロス（≡店舗負担）は多大なものとなります。

図表6にあるように、台管理からなる「赤差玉」で管理するという方法は、プレイヤーが感じる「勝ち体験率」を管理するものではなく、店舗サイドがあくまでも結果を確認する作業に過ぎないことから、論点とする部分からズレが生じてしまいます。また、同様に「勝ち客比率」で管理するという方法も同様に店舗サイドの作業的要素が強く、何らかの指針になるものではありません。

従って、ここでの重要なポイントは「個」の管理を行うということにあります。強いては、「会員管理」となり、対象顧客が今月は何回来店して、対象とする機種を何回遊技し、何回の勝ち体験しているのか、というようなところを追求する必要があるということです。

つまり、新時代のパチスロ営業においては、ロスなくムダなく「守りの営業」を行い、よりミートした「省エネ営業」がカギを握ると言えるのではないのでしょうか。「守り」というと、どこか「何も、しないでおこう」という思考となりそうですが、そうではなく、「守りながら前進する」ということが本質になります。

「勝ち率の高さ」という「6.0～6.2号機」の魅力を最大限生かし、「個の管理」を研究し、「勝ち体験」を上手くコントロールすることで、ロスなくムダなく苦戦するパチスロ営業において、活路を見出すことができるのではないのか、ということがここでのお伝えしたいメッセージとなります。

## バラエティを攻略する。

ここまででは、「6.2号機」の実態や「6.0～6.2号機」の魅力についてふれてきましたが、具体的な方向感について考えていきたいと思います。

まず、結論から申し上げますと TRYSEM プロジェクトチームでは「バラエティを攻略する」ということにチャレンジする必要があると考えています。この点について掘り下げる前に一度これまでの話を整理しておきます。

- ・「6.2号機」に対するプレイヤーの位置づけは「6.0～6.1号機」と同じ括りである
- ・「6.0～6.2号機」の特有の魅力は「勝ち率の高さ」にある
- ・「勝ち金額」に期待することは「スマートパチスロ」や「規則改正」になりそうだが推測の域をでない
- ・「変えることができない要素（＝勝ち金額）」と「変えることのできる要素（勝ち率）」を理解し変えることのできる要素を起点に営業を展開させる
- ・「守りながら前進する」ためには、「ロス」なく「ムダ」なく進める「省エネ営業」が有効的である
- ・「会員管理」すなわち「個の管理」を研究し、「勝ち率」をコントロールし「勝ち体験」の頻度をあげる

これまでの話を踏襲し戦略として落とし込みやすく、マッチングさせやすいという観点から「バラエティを攻略する」という戦略をご提案させていただきました。

なぜなら、現在の「6.2号機」の状態、機械を無理に複数台購入し運用するリスク（＝ムダ）を天秤にかけたとき、そこで生まれるロス（＝店舗負担）の方が、経営にかかる負荷は大きくなるのが推察できます。また、これまでの「6.0～6.2号機」の動向を観察すると、1台～2台程度の運用であれば、導入週の打込み支持率は「300%」以上でスタート

でき、このような利点を生かすことが出来れば少しでも長く活躍させることが出来るのではないかと推察できます。

## 目的遊技性が高い

また、バラエティを好むプレイヤーの特徴として、目的遊技性（特定台しか遊技しない性質のこと）が高いことが推察され、好きなコンテンツをモノサシとするプレイヤーの性質を利用すれば、「会員管理」は行いやすいものと考えられます。複数台の運用では、複数のプレイヤーを管理することとなり、特定のプレイヤーの「勝ち体験」をコントロールするという意味においては、どこに着席するのかまでの予測が必要とされるが、「バラエティ」での1台～2台の運用であれば、この辺りの課題は自ずと解消されるものであり、「個の管理」を行いながら、「勝ち体験」をあげるということにおいて、現実味があるものと考えられるのではないのでしょうか。

## 「カテゴリ」ではなく「タグ」として考える

最後になりますが、次頁の図表7にあるように今までの方向感であれば、「ジャグラー」や「単一機種」を集客商品とし「稼働」を追求しながら、反対に、「バラエティ」は「利益」を追求するというのがベターな営業でありましたが、これからの時代は、「単一機種」で運用できる機種も数少なくなることから、「バラエティ≒利益」という発想や立ち位置を見直す必要があると考えています。

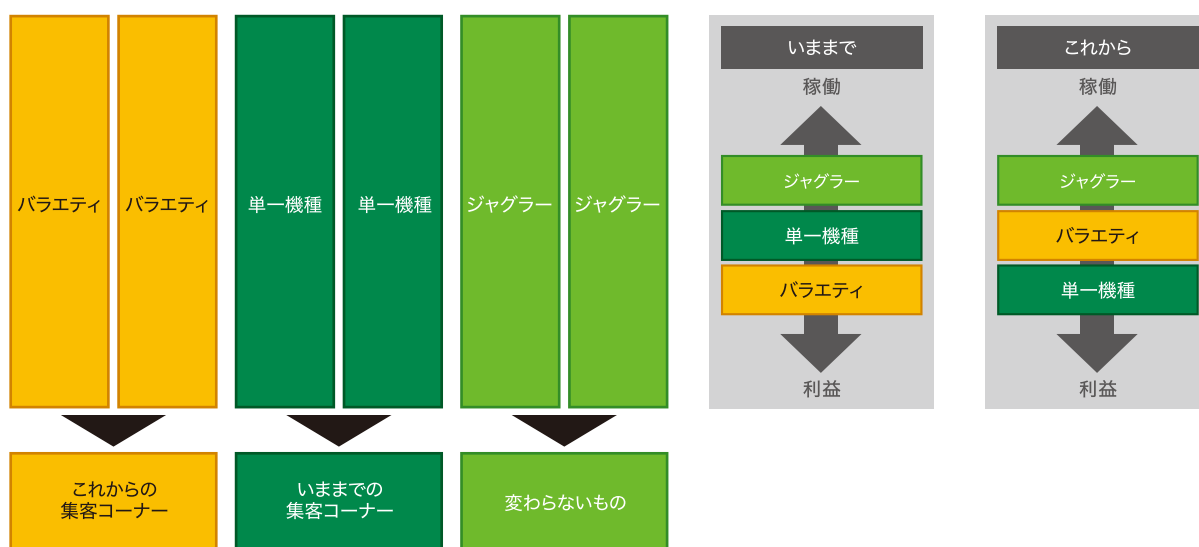
そのような意味においては、今までであれば、「バラエティ」をひとつの「カテゴリ」として判断し営業することがベターな考え方であったと思いますが、これからは、そうではなく「バラエティ」こそ、しっかりと分けられた「タグ」的要素を持って捉えていく

必要性があると考えます。

ようするに「タグ」とは、SNS で引用させるような # (ハッシュタグ) のような形で、セグメンテーションする必要があるという意味であります。例えば、「アニメ好きの 30 代男性」「シリーズ機好きの 40 代男性」「パチンコも遊技するコアアニメ好きの 20 代男性」というような形で、より詳細にカテゴリライズしミートさせるというマーケティング手法の一つであります。「バラエティ」を一括りにひとつの「カテゴリ」とす

るのではなく、そこに存在する、様々な嗜好を持つ顧客のニーズを自店会員などの標本から分析し、自店の「バラエティ」はどのようなニーズを持つプレイヤーから支持が高いのかなど把握しながら着実に定着率を上げ、「勝ち体験」が高い「集客バラエティ」として確立させることを目指す方向感にこそ、これからの時代を生き抜くための、新たな営業戦略のひとつとしてなり得るのではないのでしょうか。

【図表 7】



### TRYSEM プロジェクト担当者の見解

変化を求められる時代であるからこそ、これまでにない枠組みの戦略ストーリーが欠かせません。そのひとつとして「バラエティを攻略する」ということをご提案させていただきました。しかしながら、決して一筋縄ではいかないと考えています。それは、多種多様な機種があるバラエティでは、「様々なニーズ」をもったプレイヤーの出入りがあり、この「様々なニーズ」という要素が、実は、かなりやっかいであると考えています。単一機種であれば、嗜好性や行動特性、または、性別や年齢層などからセグメンテーションすることはある種、傾向として一括りにさせやすい側面がありますが、バラエ

ティではそうはいきません。より、詳細にプレイヤーの性質を追求する繊細さが求められ、その分時間も要することかと思えます。だからこそ、このような誰もが面倒だと感じ、競合店から見て何が行われているか分からない歩みこそ、「差」を生む手法のひとつであると感じるところであります。

TRYSEM プロジェクト  
上席研究員 DRO 元





月次データ (パチンコ)



集計対象期間：2021年11月1日～11月30日

パチンコ全体	遊技種\項目	台数 シェア	アウト	台売上	台粗利	玉粗利	玉単価	稼働 時間	時間 粗利	粗利 シェア	
	4パチ	32.5%	6,980	12,750	2,220	0.32	1.83	1.4	1,580	41.6%	
	2パチ	0.7%	6,930	5,670	1,230	0.18	0.82	1.4	880	0.5%	
	1パチ	24.5%	12,860	4,540	1,070	0.08	0.35	2.6	410	15.2%	
	0.5パチ	1.7%	14,300	1,990	630	0.04	0.14	2.9	220	0.6%	
	パチンコ	59.5%	9,620	8,970	1,690	-	-	1.9	870	58.0%	
※アウト、売上、粗利データには上記以外のレートが含まれております。											
4パチ	機種 タイプ1	ミドル	45.8%	7,730	14,920	2,450	0.32	1.93	1.6	1,580	52.8%
		319ミドル	4.1%	10,990	21,330	2,970	0.27	1.94	2.2	1,350	5.7%
		旧ミドル	12.9%	3,880	7,440	1,530	0.40	1.92	0.8	1,960	9.3%
		ライトミドル	19.0%	5,730	10,090	1,980	0.35	1.76	1.2	1,720	17.7%
		ライト	18.2%	5,450	8,040	1,700	0.31	1.47	1.1	1,550	14.5%
	機種 タイプ2	確変機	18.9%	7,710	13,350	1,960	0.25	1.73	1.5	1,270	17.4%
		ST機	14.0%	6,660	9,870	1,710	0.26	1.48	1.3	1,280	11.2%
		V-ST機	25.9%	5,210	9,830	1,870	0.36	1.89	1.0	1,790	22.7%
		V-確変機	7.4%	5,790	10,750	2,090	0.36	1.86	1.2	1,800	7.2%
		確変機(転落タイプ)	0.9%	2,650	4,570	1,170	0.44	1.73	0.5	2,200	0.5%
		1種2種混合	31.4%	7,320	14,790	2,660	0.36	2.02	1.5	1,810	39.2%
		羽根物	0.9%	8,690	12,850	3,330	0.38	1.48	1.7	1,910	1.4%
		一般電役	0.3%	3,700	5,120	1,480	0.40	1.38	0.7	1,990	0.2%
		特殊(リミット機)	0.3%	2,140	3,890	1,490	0.70	1.82	0.4	3,470	0.2%
2パチ	機種 タイプ1	ミドル	34.3%	6,020	5,740	1,290	0.21	0.95	1.2	1,070	39.4%
		319ミドル	1.8%	7,190	7,350	1,920	0.27	1.02	1.4	1,330	3.1%
		旧ミドル	12.9%	1,760	1,380	410	0.23	0.78	0.4	1,160	4.7%
		ライトミドル	22.2%	6,310	5,330	1,140	0.18	0.85	1.3	900	22.5%
		ライト	28.8%	8,530	5,780	1,180	0.14	0.68	1.7	690	30.2%
	機種 タイプ2	確変機	16.9%	5,700	4,530	1,080	0.19	0.80	1.1	940	16.3%
		ST機	18.6%	9,250	6,600	1,300	0.14	0.71	1.9	700	21.8%
		V-ST機	24.6%	4,010	3,380	830	0.21	0.84	0.8	1,030	18.3%
		V-確変機	6.9%	5,810	4,580	1,010	0.17	0.79	1.2	870	6.2%
		確変機(転落タイプ)	1.5%	4,490	4,310	1,570	0.35	0.96	0.9	1,740	2.1%
		1種2種混合	29.9%	6,440	6,060	1,230	0.19	0.94	1.3	950	32.9%
		羽根物	1.1%	16,120	6,700	1,510	0.09	0.42	3.2	470	1.4%
		一般電役	0.3%	10,000	6,560	2,050	0.21	0.66	2.0	1,020	0.5%
		特殊(リミット機)	0.3%	3,190	2,990	1,680	0.53	0.94	0.6	2,620	0.5%
1パチ	機種 タイプ1	ミドル	25.0%	12,040	4,920	1,120	0.09	0.41	2.4	460	27.0%
		319ミドル	0.8%	14,540	6,220	1,370	0.09	0.43	2.9	470	1.0%
		旧ミドル	16.2%	8,700	3,440	840	0.10	0.40	1.7	480	13.2%
		ライトミドル	19.0%	12,610	4,560	1,060	0.08	0.36	2.5	420	19.3%
		ライト	39.1%	13,480	4,260	1,050	0.08	0.32	2.7	390	39.5%
	機種 タイプ2	確変機	21.3%	12,720	4,400	960	0.08	0.35	2.6	380	19.8%
		ST機	26.7%	15,010	4,790	1,070	0.07	0.32	3.0	360	27.6%
		V-ST機	27.5%	9,700	3,770	970	0.10	0.39	1.9	500	25.9%
		V-確変機	6.0%	10,840	4,190	1,130	0.10	0.39	2.2	520	6.6%
		確変機(転落タイプ)	1.3%	7,960	3,230	930	0.12	0.41	1.6	580	1.1%
		1種2種混合	16.3%	12,040	4,820	1,160	0.10	0.40	2.4	480	18.3%
		羽根物	0.3%	10,380	2,400	620	0.06	0.23	2.1	300	0.2%
		一般電役	0.3%	14,100	4,410	1,100	0.08	0.31	2.8	390	0.3%
		特殊(リミット機)	0.1%	8,450	2,810	1,380	0.16	0.33	1.7	810	0.2%
0.5パチ	機種 タイプ1	ミドル	20.9%	12,170	1,830	500	0.04	0.15	2.4	200	15.6%
		319ミドル	0.9%	17,180	2,520	630	0.04	0.15	3.4	180	0.8%
		旧ミドル	29.1%	14,640	1,830	750	0.05	0.13	2.9	260	32.6%
		ライトミドル	18.0%	12,190	1,760	600	0.05	0.14	2.4	250	16.1%
		ライト	31.1%	16,860	2,220	750	0.04	0.13	3.4	220	34.8%
	機種 タイプ2	確変機	21.0%	13,790	1,930	600	0.04	0.14	2.8	220	18.7%
		ST機	19.3%	17,240	2,280	730	0.04	0.13	3.5	210	21.1%
		V-ST機	38.4%	14,670	1,880	740	0.05	0.13	2.9	250	42.4%
		V-確変機	6.0%	13,510	1,900	610	0.05	0.14	2.7	220	5.5%
		確変機(転落タイプ)	1.5%	14,360	1,680	600	0.04	0.12	2.9	210	1.3%
		1種2種混合	12.8%	10,800	1,710	530	0.05	0.16	2.2	240	10.2%
		羽根物	0.3%	18,700	1,560	-170	(0.01)	0.08	3.8	-50	-0.1%
		一般電役	0.5%	16,890	2,640	730	0.04	0.16	3.4	220	0.5%
		特殊(リミット機)	0.2%	10,230	600	650	0.06	0.06	2.1	320	0.2%

## 月次データ (パチスロ)



集計対象期間：2021年11月1日～11月30日

パチスロ全体	遊技種\項目	台数シェア	アウト	台売上	台粗利	コイン粗利	コイン単価	稼働時間	時間粗利	粗利シェア	
	20スロ	33.4%	4,510	11,860	2,000	0.44	2.63	2.3	880	38.6%	
	10スロ	1.2%	3,270	4,610	990	0.30	1.41	1.7	600	0.7%	
	5スロ	4.5%	5,520	4,030	800	0.14	0.73	2.8	290	2.1%	
	2スロ	0.7%	7,610	2,450	560	0.07	0.32	3.8	150	0.2%	
	パチスロ	40.5%	4,640	10,490	1,800	-	-	2.3	770	42.0%	
※パチスロの全体シェアは、上記レート以外の部分を含んでいます。売上、粗利データも同様です。											
20スロ	機種タイプ	A	37.9%	6,370	15,190	2,820	0.44	2.38	3.2	880	53.4%
		AT	47.4%	2,650	7,960	1,210	0.46	3.01	1.3	900	28.7%
		ART	2.4%	4,180	12,990	2,340	0.56	3.11	2.1	1,110	2.8%
		A+ART	12.3%	5,990	16,430	2,470	0.41	2.74	3.0	820	15.2%
	Aタイプ内訳	ジャグラー	73.7%	8,920	21,820	4,240	0.48	2.45	4.5	940	86.0%
		沖スロ	18.1%	3,770	10,030	2,050	0.54	2.66	1.9	1,080	10.2%
		ニューパルサー	3.7%	3,320	7,770	1,680	0.51	2.34	1.7	1,000	1.7%
その他Aタイプ		4.4%	3,750	11,240	1,690	0.45	3.00	1.9	890	2.1%	
10スロ	機種タイプ	A	20.7%	5,020	6,190	1,550	0.31	1.23	2.5	610	32.3%
		AT	61.7%	2,030	3,180	710	0.35	1.57	1.0	690	44.3%
		ART	3.9%	3,330	5,070	1,110	0.33	1.52	1.7	660	4.3%
		A+ART	13.8%	6,170	8,530	1,370	0.22	1.38	3.1	440	19.1%
	Aタイプ内訳	ジャグラー	34.9%	7,000	9,550	2,790	0.40	1.36	3.5	790	58.7%
		沖スロ	53.0%	3,010	3,850	1,080	0.36	1.28	1.5	710	34.6%
		ニューパルサー	1.4%	3,880	5,230	-130	-0.03	1.35	2.0	-70	-0.1%
その他Aタイプ		10.6%	3,540	5,460	1,070	0.30	1.54	1.8	600	6.8%	
5スロ	機種タイプ	A	14.9%	8,230	4,730	1,050	0.13	0.57	4.2	250	19.5%
		AT	67.6%	4,330	3,440	660	0.15	0.79	2.2	300	55.7%
		ART	5.1%	4,960	3,760	860	0.17	0.76	2.5	340	5.5%
		A+ART	12.3%	9,030	6,500	1,250	0.14	0.72	4.6	270	19.2%
	Aタイプ内訳	ジャグラー	38.3%	11,600	7,240	1,740	0.15	0.62	5.9	300	58.3%
		沖スロ	40.6%	7,440	4,180	680	0.09	0.56	3.8	180	24.1%
		ニューパルサー	5.7%	8,410	6,000	1,210	0.14	0.71	4.2	280	6.0%
その他Aタイプ		15.4%	5,230	3,560	870	0.17	0.68	2.6	330	11.7%	
2スロ	機種タイプ	A	14.2%	10,220	2,650	740	0.07	0.26	5.2	140	18.5%
		AT	70.0%	6,430	2,240	520	0.08	0.35	3.2	160	64.3%
		ART	4.1%	8,680	2,980	610	0.07	0.34	4.4	140	4.4%
		A+ART	11.8%	11,070	3,270	620	0.06	0.30	5.6	110	12.9%
	Aタイプ内訳	ジャグラー	42.6%	11,520	3,410	1,040	0.09	0.30	5.8	180	50.7%
		沖スロ	14.6%	12,140	3,570	750	0.06	0.29	6.1	120	12.5%
		ニューパルサー	8.1%	13,620	3,560	1,200	0.09	0.26	6.9	170	11.1%
その他Aタイプ		34.7%	7,670	2,220	650	0.08	0.29	3.9	170	25.7%	



## POKKA 吉田の ぱちんこ雑記

寄稿：POKKA 吉田



### 新年の規制緩和に期待を込めて

ゆく年くる年のこの時期になると年の振り返りと新年の展望を書きたくなりがち。そんな素直な感覚で本稿を。

2021 年は全国一律ではなくとも緊急事態宣言とまん延防止等重点措置が重なり続けていた年だ。前年に発足した菅政権の支持率は坂を転がり落ちるように下がっていき、頼みにしていた東京オリパラでも政権支持率浮揚はなく、最終的には菅前首相は自民党総裁選に出馬することを断念する事態になる。ただ、その菅政権が最も力を入れていたコロナ対策がワクチン接種であり、皮肉なことに菅政権が終了することがわかった時点くらいから新型コロナウイルス新規感染者数が全国的に大激減し、緊急事態宣言やまん延防止等重点措置が解除され、年の最終 3 か月はコロナ禍がかなり解消されたかのような状況になっていった。

これは、世論だったり国民が政府を適切に評価する能力に乏しいことを意味する可能性を示唆するものとして興味深い。民主主義における政権選択とは日本の場合には衆議院総選挙であり、それは選挙権を持つ者すべてによる任意参加の多数決だ。菅前首相が総裁選出馬を断念したのは党内の「菅では勝てない」という声に抗えなかったからであろうし、多数決の原理が世の中のために必ずしもなるとは限らないということであったのではなかろうか。

最終的に総選挙そのものは自民党が各種世論調査の数字を大きく引き離して圧勝するわけだが、適切に評価できないかもしれない世論は、同時に立憲共産党と元首相らに揶揄された野党に権力を

与えることを拒否した。東京オリパラの開催をめぐるゴタゴタ、開催後の日本人選手たちの大活躍、といった日本特有の「グダグダに見えてギリギリやっている」という感じがまさに出た瞬間だったように思う。

2022 年は岸田政権がコロナ禍をどのように収束に向かわせるか、まずは注目である。業界視点的には旧規則機の完全撤去後、遠くない時期に次世代遊技機がリリースされる見込みだ。既存機の規制緩和も、いくつも待機しており次々に規制緩和の情報が飛び出す一年になる可能性も低くはなく、業界全体を苦しめて続けてきた規則改正以降、ひょっとしたら初めてとなる成長過程に入る可能性もある。

もっとも「成長」というのは強弁であり、おそらくは「少しは回復する」くらいなイメージかと思うし、店舗数減や新台販売台数減など、市場規模が小さくなるトレンドが変わるほどの劇的なものを現時点で断言することはできない。しかし目標そのものは大きく持て、とすれば、2022 年はトレンド変更まで夢見てみたい。ずっとこの業界の凋落傾向が「向こう数十年も続く」となれば、すべての業界関係者はどうやって撤退するか、を真剣に検討しなければならないからである。

新しい年に、規制緩和の芽はいくつもあって、それが萌芽するかもしれない年。少くくは希望を持って年越しできるというのはありがたいことであり、P S ともに規制緩和の続報を待っていようと思う。

12:00



< 5 SUNTAC



既読  
11:58

昨日の新台稼働わかる 🤔 ?



5月1日導入の新台速報です 😊

🎯 パチンコ 🎯

・P サンタック 9QV

アウト:28,940

玉単価:1.98

玉粗利:0.30

🎰 スロット 🎰

すべて見る >

既読  
11:59

元ネタはどこから !? 📝



サンタックの公式 LINE 🙌



## 友だち 募集中。

# 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？ 貴店が参考に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。

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、セカンドオピニオンに最適です。

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、気軽にお問い合わせください。