

吉元 一夢 よしもと・ひとむ

株式会社THINX 代表取締役。データアナリスト・統計士・BIコンサルタント・BIエンジニア。文部科学省認定統計士過程修了。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活動。



THINX公式LINE

## 業界唯一の統計士

# トレンド **秘** 解説

#3



文部科学省

文部科学省認定統計士  
221010061

# 「速度」から「たわむれ」へ

## ～ミドル集団の静かなるクーデター～

今年1年を通してパチンコ市場の苦戦は続いた。その原因は、市場構造が限定的なニーズに偏っていることだと考えている。2022年、延べ遊技者の割合が60%だったミドル集団が、2023年には70%の規模にまで増加し、この1年で益々ミドル一辺倒の環境へと変わった。

その一方で、ライトでマイルドな遊びを好む層（ライトミドル・アマデジを嗜好するプレイヤー）の減少は加速した。このため、集客においてもミドル集団を重視せざるを得ず、輪をかけて市場の裾野が広がりにくくなってしまった。こうした問題については、構造のバランスをとる役割として来年登場予定の「ラッキートリガー」に期待している。

しかしながら、現在の環境下で営業を円滑に進めていく上ではミドル集団の攻略は欠かせないはずだが、鳴かず飛ばずの状況が続いている。そこで、本稿ではミドル機種の課題とミドルを嗜好するプレイヤーのトレンド変化についてまとめることとする。

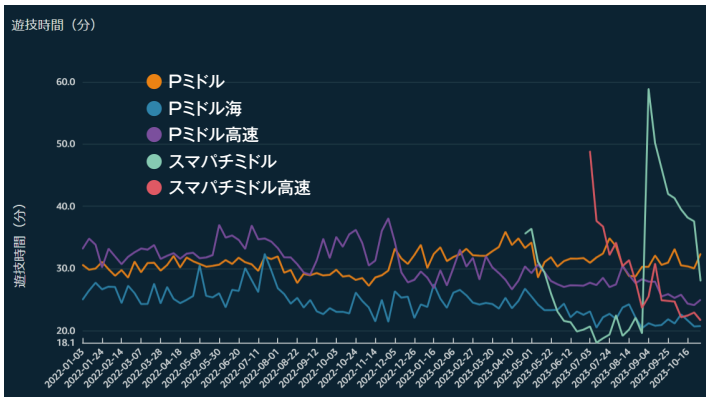
### ●マイルドな遊びへのシフト

ミドルを嗜好するプレイヤーの遊びかたを表すデータとして遊技時間の経

過観察を行うと、変化が生じていることがわかる。2022年は、「スピード」や「時速」というワードが重視され「Pミドル高速集団」の方が高い推移を見せていたが、2023年になり「Pミドル集団」の方が良好な推移を示した。このことから、単調な遊びとなってしまう遊技機に疲弊したプレイヤーの様子が推測される。したがって、今のニーズは「スピード」や「時速」というよりは、「マイルドな遊び（時間消費型）」が求められていることが示唆さ

図1:遊技時間

©THINX-LAB.OLAP SIS ©SUNTAC[TRYSEM]よりデータ引用



※実数値で大当たり出玉が「時速40,000個以上」に到達する機種を「ミドル高速」として定義している。

れる。

実際、延べ遊技者の割合も遊びかたの変化にあわせて「Pミドル集団」が増加しており、トレンドが「速度」から「たわむれ」に変化したと考えられそうである。

冒頭で述べたように市場の裾野は狭まり、ミドルを嗜好するプレイヤーもまた、遊びやすさを求めはじめています。ともすれば、現状のパチンコ市場に不足しているのは「遊びやすさ」ではないだろうか。今年になってリリースされるミドル機種のひとつが、軒並み高い玉単価で、よりいっそう遊びにくさを増幅させるような仕様の機種が多かった。2024年、パチンコ市場が反転攻勢に打って出るには、こうした問題を一つずつ解決していきながら、それぞれの立場で「遊びやすさ」の追求を行うことが重要なミッションになると考えている。

最後に、ちょうどこの文章が皆さんの目にとまるタイミングは「エヴァ16」が稼働している頃。事前の分析では、本機は現在のトレンドに合致した時間消費型の機種になると結論付けている。ゆえに、良い結果を示し、市場が大いに盛り上がっている状況であれば喜ばしい限りである。