

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

#5



文部科学省

文部科学省認定統計士
221010061

隠れた本音を探る!

～プレイヤー心理を活用した遊技機評価の秘訣～

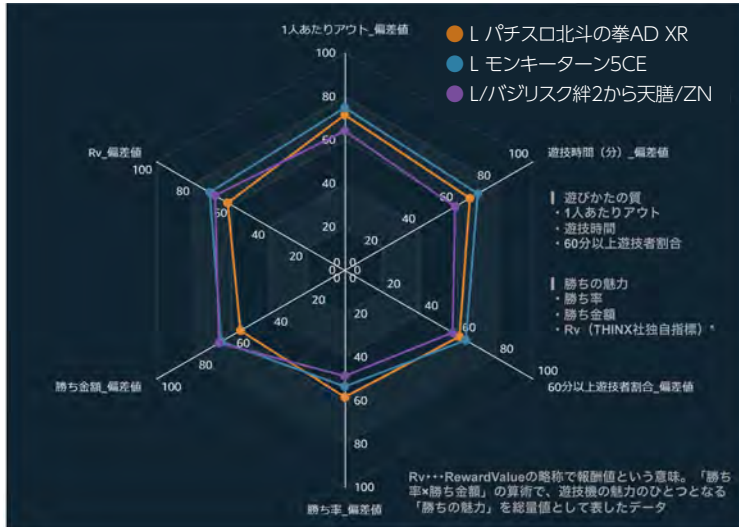
昨年未は『Reゼロ2』や『エヴァ16』に沸いたが、4円ばちんこの市場全体としては落ち着いたものだった。その証拠に、これを執筆しているのが1月下旬頃となるが、前年同期との比較分析では4円ばちんこプレイヤーの創出量はマイナスポイントとなり、42%の規模にまで縮小したのが実態だ。

一方、20円パチスロプレイヤーの創出量はプラスポイントとなり、58%の規模にまで拡大していることから、びびりつつも軸足はパチスロとみて良さそうだ。

さて、このような市場構造のなか、一際目立つ存在として注目しているのが『モンキーターン』である。本機は、時間の経過とともに徐々に評価を浴びてきた印象だが、実は当社の分析では導入後すぐに高いポテンシャルを有していることが示されていた。

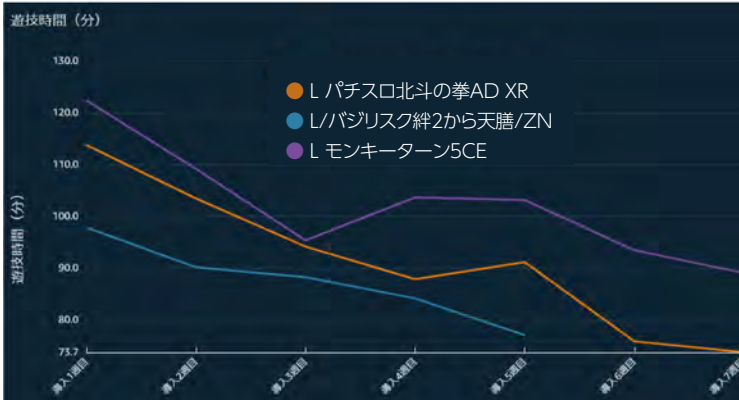
当社では遊技機のポテンシャルを診断する際に偏差値を使って分析を行っている。図1は『スマスロ北斗』『モンキー

図1：偏差値分析 ©THINX-LAB. OLAP SIS ©SUNTAC(TRYSEM)よりデータ引用



※レーダーチャートは「遊びかたの質」と「勝ちの魅力」と呼ぶ6つの評価項目の偏差値から遊技機のポテンシャルを可視化したもの

図2：遊技時間 ©THINX-LAB. OLAP SIS ©SUNTAC(TRYSEM)よりデータ引用



ターン』『スマスロバジ絆』を比較したものとなるが、明らかに『モンキーターン』は違うレベルにいた。

最終的には、単一機種で創出できたプレイヤーの創出量などを含めた総合的な観点から評価していくが、ポテンシャルは『スマスロ北斗以上』と言えるだろう。

特に、プレイヤーの心理状態を表す「遊びかたの質」の偏差値が高かったのは評価できる。実際に経過観察を行うと導入から7週目が経過しても同機

の遊技時間は89分で、同週の『スマスロ北斗』が73分だったことに鑑みればプレイヤーの心理状態は極めて良い状態と推測できる。

また、導入1週目時点で120分を超える同機のポテンシャルに気づけていれば、中古購入や増産の判断も素早く行えただろう。2024年はこうしたインサイト(遊技者の隠れた本音)を引き出すことが、営業をスケールさせる上では重要だと考えているので参考にさせていただければ幸いである。