

業界唯一の統計士

トレンド^秘解説

#21



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

文部科学省 文部科学省認定統計士
221010061

射幸性は“上がった”のか、“そう見えるだけ”なのか？ ～射幸性の誤認と再定義～

「射幸性が高すぎる」。近年のパチンコ機、特にLT機を中心に、そうした批判が繰り返されている。出玉性能のインパクトが拡大し、「1回の遊技で数十万円勝てる」といった事例が増えている以上、この印象は一見、自然なもののように思える。

しかし、本当に射幸性は上がったのか。この問いに対し、我々がまず注視すべきは、射幸性の定義が「数値の大きさ」で単純化されているという構造的問題である。ここでの「数値」とは、勝ち金額や出玉量(MY等)といった、わかりやすい外形的指標である。

確かに、最近の機種はこうした指標において高水準を示している。だが、この「強さ」が必ずしもユーザーの支持を伴っているわけではない。この点を検証する上で、鍵となるのが「過去のユーザー行動の推移」である。

歴史を振り返ると、ユーザーは常により強い射幸性を持つ機種、例えば「MAXタイプ」「高継続タイプ」等へと移行してきた。そして、その都度、市場は一定の盛り上がりが生じた。つまり、ユーザーはより射幸性の高いものへと変遷してきたという歴史がある。

この構造を前提にすれば、もし現在の機種が「過去最高に射幸性が高い」

とされるのであれば、当然ながら市場の景況感も大きく上昇してはいるべきである。だが実態は逆であり、ユーザー数も稼働も伸び悩んでいる。このギャップをどう捉えるべきか、ここに「射幸性が本当に上がったのか？」という仮説が生まれる根拠がある。

この仮説を検証すべく、当社では従来の「勝ち金額」「アウト」などの外形評価から一歩踏み込み、「RV(Reward Value)」という体験評価指標を導入している。RVとは、ユーザーが勝利体験を、納得のある記憶として保持できたかどうかを測るものであり、「また打ちたい」と思わせる感情を数値化するアプローチである。

■RV値

e魔法少女まど☆マジ3	7,666
Pシン・エヴァンゲリオン	7,016
P Re:ゼロ 鬼がかりver.	6,970
Pエヴァンゲリオン15	6,928
eRe:ゼロ season	6,288
e蒼天の拳羅龍	6,133
e真北斗無双5	5,959
e東京喰種	5,740
e ULTRAMAN	5,670
e花の慶次～傾奇一転	5,510

©THINX-LAB.OLAP SIS ©SUNTAC「TRYSEM」よりデータ引用

このRVを用いて近年の主力機を評価(図参照)したところ、勝ち金額上位に並ぶLT機の多くが、RVでは平均を大きく下回っていた。一方、2021年登場の『エヴァ15』などは、いままお高いRVを維持しており、出玉性能(勝ち金額等)では劣るものの、プレイヤーに強く支持され続けているという実態が浮かび上がった。

この結果は明確な示唆を持つ。すなわち、現代のパチンコ機においては、「どれだけ勝ったか」よりも「どう勝ったか」が、プレイヤーの体験満足度を左右しているという事実である。外形的な強さではなく、体験としての「納得感」が支持の鍵となっている。

ゆえに、いま市場が直面しているのは「射幸性が高すぎる」という問題ではなく、「射幸性の誤認」である。スペックの進化がプレイヤー心理に響いていないのであれば、それは機械の「強さ」ではなく、「伝わり方」に問題があるということだ。

射幸性を再定義するならば、数値の高さではなく、「記憶に残る体験」の構造である。この視点の転換こそが、次の一手を見出すための出発点となる。少なくとも、データに耳を傾ける限りは、今はそう判断するほかない。