

業界唯一の統計士

## トレンド<sup>秘</sup>解説

#22



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

# 選ばれる理由は“記憶密度” ～パチンコ機種評価の新常識～

近年のパチンコ市場において、評価軸の転換が静かに進行している。その象徴が『e東京喰種』および『eからくり』に代表される、スピード特化型、LT機の台頭である。従来、機種評価は長時間の遊技、すなわち「粘着」を伴う滞在によって測られることが多かった。しかし両機は、短時間で高い満足度を提供する設計により、粘着を伴わずともユーザーからの支持を獲得している。

興味深いのは、これらの機種が初動から圧倒的な稼働を示したわけではない点だ。むしろ、導入後しばらくしてから再評価される、遅延型の稼働上昇を示しており、これは同時期の競合新機種の相対的な魅力の乏しさによって「消去法的」に選ばれた結果とも読める。このような後発的再評価の兆候は、「選ばれる魅力」よりも「残された選択肢」としての存在感が機種選定に影響していることを示唆する。

さらに、直近の遊技時間に基づく比較分析では、『e東京喰種』『eからくり』『Pエヴァ15』がいずれも平均30分超の水準を維持しており、いまだ市場内での一定の支持を獲得している。これら3機種を合算すれば、全プレイヤー母集団の約18%を占めており、来店者

の5人に1人がいずれかの機種を選んでいる計算となる。店舗における「客装置」としての機能性が、定量的にも裏付けられた格好だ。

### Rvと遊技時間の相関関係を調査

機種名	相関係数
eリゼロ	0.87
e番長	0.86
e北斗無双	0.84
Pエヴァ15	0.73
からくり	0.59
東京喰種	0.46

相関係数が1に近いほど、2つの変数間には強い相関があることを意味する。

なかでも注目すべきは、Rv(勝利体験満足度)と遊技時間の相関分析である。一般的に「粘着すればするほど満足度も高まる」といった仮説が立てられがちであるが、実際のデータはその前提を揺るがすものであった。従来の機種、たとえば『eリゼロ』や『e番長』などでは、Rvと遊技時間の相関係数が0.8超と非常に高く、長時間の滞在

が満足度を支えていたことがうかがえる。一方、『e東京喰種』や『eからくり』ではこの相関係数が0.46、0.59と中程度にとどまり、長く粘らずとも高い評価を得ているという、明確な構造の違いが確認された。

その要因は複合的であるが、主に3

点挙げられる。第1に、両機種とも「短時間・高出力」設計となっており、プレイヤーが短期的に成功体験を得やすい仕様となっている点である。第2に、満足度が特定の瞬間に凝縮されており、長時間の遊技を必要とせず、いわば「一撃完結型」の心理報酬設計がなされている。第3に、プレイヤー行動そのものが変容している。近年のユーザーは「長時間粘って勝つ」よりも「短時間で記憶に残る成功体験」に価値を見出す傾向が強まっており、この行動変化が、Rvと遊技時間の結びつきを希薄化させていると読み解ける。

このように、現代の市場では「短時間でいかに深い体験を設計するか」が、ユーザー評価の中核となりつつある。ホールも、『e東京喰種』『eからくり』など、即効型・再評価型、機種の位置づけを再定義し、単なる稼働だけでは捉えきれない、感情的記憶を軸とした設計力を評価する必要がある。

今後の市場戦略では、Rvと滞在時間だけでなく、「再体験誘発力」「成功体験の密度」など新たな指標を用いた分析が重要性を増していくだろう。従来指標を超えた、多層的な評価軸の導入こそが、ポスト射幸性時代におけるパチンコ機種選定の本質である。