



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リ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

# 選ばれる理由は“記憶密度” ～パチンコ機種評価の新常識～

「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 エヴァンゲリオン』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。これで3機種を合算すれば、全プレイヤーの水準を維持しており、来店者の母集団の約18%を占めており、来店者

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。

は長時間の遊技、すなわち、粘着<sup>シヤクジョウ</sup>を伴う滞在<sup>リサツ</sup>によつて測<sup>タマ</sup>られることが多い<sup>タマ</sup>かった。しかし両機は、短時間で高い満足度<sup>ミツタクド</sup>を提供する設計<sup>セキセツ</sup>により、粘着<sup>シヤクジョウ</sup>を伴わざともユーザーからの支持<sup>シヨウヒツ</sup>を獲得<sup>セツダツ</sup>する。

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」

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 つの変数間に強い相関があることを意味する。

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。

見出す傾向が強まつており、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。ホテルも、『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なくえきれない、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、R&V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。

点挙げられる。第1に、両機種とも、時間・高出力、設計となつており、プレイヤーが短期的に成功体験を得やすい仕様となつてゐる点である。第2に