

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

#4

文部科学省

文部科学省認定統計士
221010061



絶大な支持の裏に潜む陰影

～「Reゼロ」のデータに見る静かなる警鐘～

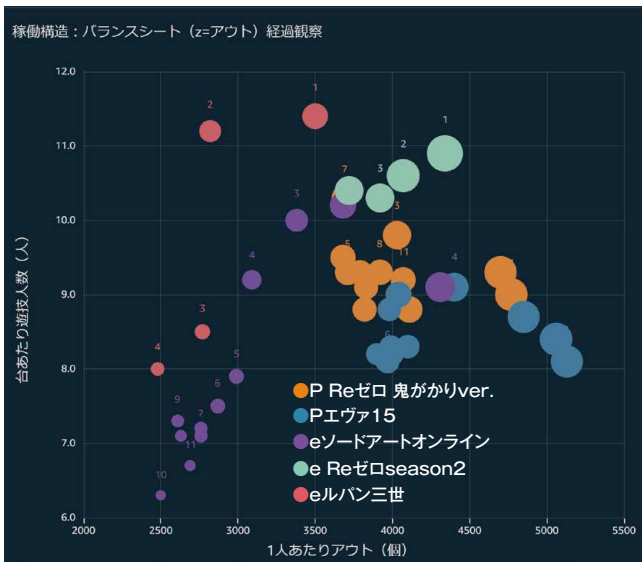
本稿執筆は『エヴァ16』の稼働4日目にあたる12月21日。『エヴァ16』の正確な評価は、現時点ではクエスチョンなので除くとした場合、昨年のパチンコ市場においての収穫は『Reゼロシーズン2』の登場だろう。

同機が示した驚異的な稼働（アウト）は、大きなインパクトを残した。しかし、当社独自の視点で分析を進めると手放しでは喜べないデータがいくつか確認できた。本稿では、その中から一部ご紹介しながら、今後、『Reゼロシーズン2』を運用する上での注意点についてまとめることとする。

ちょうど本稿執筆の時点で『Reゼロシーズン2』は、登場から4週目が経過したタイミング。現時点でも高い稼働推移を見せており、何ら心配の要らない状況と言えそうである。しかし、稼働を要素分解して分析を進めてみると一概にそうとも言えない。

稼働構造を表すバランスシート（下図）に従って分析すると、本機は前作『Reゼロ鬼がかり』や『エヴァ15』より、1人当たりの粘り（1人あたりアウト）が劣っている。現在の稼働は台当たり遊技人数のボリュームに起因し構成していることがわかる。次の構造式に従って考えると分かりやすくなる。

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



※上図は、(x軸)に「1人あたりアウト」、(y軸)に「台あたり遊技人数」を配置し「アウト平均」をバブルのサイズ(z)で表した「バブルチャート」。バブルの上にある数字は「導入経過週」を表しており導入から12週までの結果を図示している。

勤の良い方々なら、お気づきだと思いが、今後、同機の稼働を維持させていくには、台当たりの遊技人数がカギを握る。『エヴァ16』の登場で一時的に離反したとしても、回帰するのが、あるいはそうではないのかが重要となるため、この当たりのデータに注目しながら戦略を走らせる準備が必要だろう。

アウト11人当たりアウト×台当たり遊技人数

1人当たりアウトはある種、プレイヤーの心理が表れるデータであり、面白い、魅力的であるからこそプレイヤーが粘るといふ行動に繋がる。しかし同機が示した結果は、前作より粘りが弱く、結果的に1人当たりアウトは低くなった。そのため、プレイヤーは前作に比べ、魅力的に感じていないのかもしれないことが示唆されている。つまり、驚異的な稼働の要因はプレイヤーの創出量にあり、同機が集める支持は絶大だったと考えられる。また同

時に、台当たりの遊技人数が高くなる販売台数も絶妙だったと考えられ、メーカー側の販売戦略の上手さが窺えるところである。

●Reゼロシーズン2の今後

手放しで喜べない理由としてプレイヤーの心理的な部分が表れるデータに少し課題が感じられる。現地点では、週を追うごとにプレイヤーの粘りは減少しているため、運用面のコントロールも見直す必要があるだろう。願わくば、1人当たりアウトはレンジ3500～4000個の間で停滞し推移して欲しいところである。