

射幸性の先に、遊びは残るのか — エヴァ17が示した「質」という回復指標

射幸性の先に、遊びは残るのか — エヴァ17 が示した「質」という回復指標

本書で扱うデータは TRYSEM (株式会社 SUNTAC) から引用



本書で定義するセグメンテーションは「TRYSEM」と異なる基準を採用しております

ミドル海 1/250 ~ 1/349 ライトミドル海 1/160 ~ 1/249 アマ海 1/60 ~ 1/159 ミドル 1/250 ~ 1/349
ライトミドル 1/160 ~ 1/249 アマデジ 1/60 ~ 1/159 一発機 なし ハネモノ なし

研究テーマ

パチンコ市場において、「射幸性」という言葉は長らく議論の中心に置かれてきた。出玉性能はどうか、当たりは重いのか軽いのか、一撃性はあるのか。こうした問い合わせが繰り返される中で、いつしか私たちは、遊技そのものの“質”を語る言葉を失っていたように思える。

ラッキートリガー以降、市場は短時間化を加速させた。当たるか、当たらないかを早期に判断し、結果が出なければ移動する。その行動自体が否定されるべきものではないが、問題は、その構造が市場全体に常態化してしまった点にある。「粘る」「向き合う」「遊び切る」といった行動が、徐々に例外になっていった。

そうした文脈の中で登場したのが、「エヴァ 17^{*1}」である。本機は、登場直後から派手な一撃性で市場を席巻したわけではない。しかし導入初期のデータを丹念に追っていくと、これまでとは異なる兆しが、いくつも確認できる。

※1 エヴァ 17 ℗新世紀エヴァンゲリオン 17 はじめの記憶R

「粘り」は本当に失われていたのか— 遊技時間が示した回復の兆し

遊技時間は、単なる稼働量を示す指標ではない。それは、プレイヤーがその機種に対してどの程度の期待を持ち、どれほど腰を据えて向き合ったのかを映し出す、心理行動の集約値である。

とくに近年のパチンコ市場においては、可処分時間の減少や遊技コストの上昇、さらにはラッキートリガー搭載機の普及を背景として、遊技行動の短時間化が顕著に進行してきた。多くの新台が40分台前半に収束する状況は、もはや例外ではなく「標準」と呼ぶべき水準である。

こうした環境下において、「エヴァ17」の導入7日間における平均遊技時間は56.5分を記録した。この数値は、同時期にリリースされた新台群と比較しても明確に高く、市場環境を踏まえれば評価に値するファクトである。

しかし、前作である「エヴァ16^{※2}」(約59分)と比較すれば、若干の低下が見られることは事実だ。ここで重要なのは前作比での増減ではない。短時間決着型が主流となった現在の市場環境において、50分を超える遊技が成立しているかどうかという一点である。

50分以上遊技されるという事実は、プレイヤーがその機種に対して一定の期待を抱き、途中離脱することなく向き合った結果にほかならない。それは、演出やスペック、ゲームフローといった複合要素が、少なくとも初期段階において破綻していないことを示すサインである。

「エヴァ17」は、市場を一変させるような異常値を叩き出した機種ではない。だが、短時間化が進行する市場の中で、失われつつあった「粘る遊び」を、現実的な水準で回復させたという点において、明確な意味を持つ存在である。

【図1】導入7日間：遊技時間



※2 エヴァ16 P シン・エヴァンゲリオン X

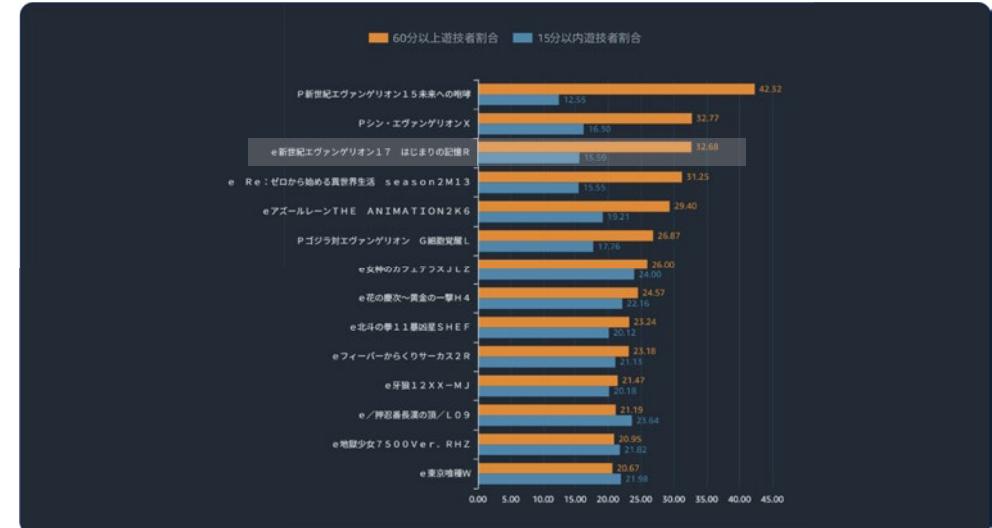
平均値の内側にある構造—60分以上遊技者割合が語る「遊び方の質」

平均値は、時として実態を覆い隠す。とくに遊技時間のような指標では、一部のヘビーユーザーが数値を押し上げている可能性を常に内包している。そのため、平均遊技時間だけで機種評価を行うことは不十分であり、その内側にある構成比＝プレイヤー分布構造を確認する必要がある。

「エヴァ17」における導入7日間の60分以上遊技者割合は32.68%であった。約3人に1人が1時間以上遊技している計算となる。一方で、15分以内で離脱する短時間層は15.59%にとどまっている。この構造は、近年のラッキートリガー機に多く見られた「長時間層と短時間層が拮抗する二極化構造」とは明確に異なる。短時間層が過度に膨らむ構造は、「当たるかどうかだけを確認する遊び方」が主流となっていることを意味する。その結果、勝ち体験が形成される前に離脱するプレイヤーが増え、遊技体験の質は低下しやすい。

その点、「エヴァ17」では試し打ちに終始する層が相対的に抑制されている。これは、初動段階において、プレイヤーが“とりあえず触った”のではなく、“一定時間向き合った”可能性が高いことを示唆する。構成比の観点から見ても、「エヴァ17」は短期決着型の構造から一步距離を取り、遊技体験の持続性を確保できている機種と評価できる。

【図2】導入7日間：遊技時間別遊技者割合



勝ち体験は「一撃」だけでは測れない—Rvが示した納得感の正体

勝率が高いことと、勝てたと感じることは同義ではない。
勝ち金額が大きいことと、満足できることも一致しない。

勝ち体験とは、「どれくらいの金額を」「どの頻度で」「どのような過程を経て」得られたか、その総体として形成される主観的評価である。

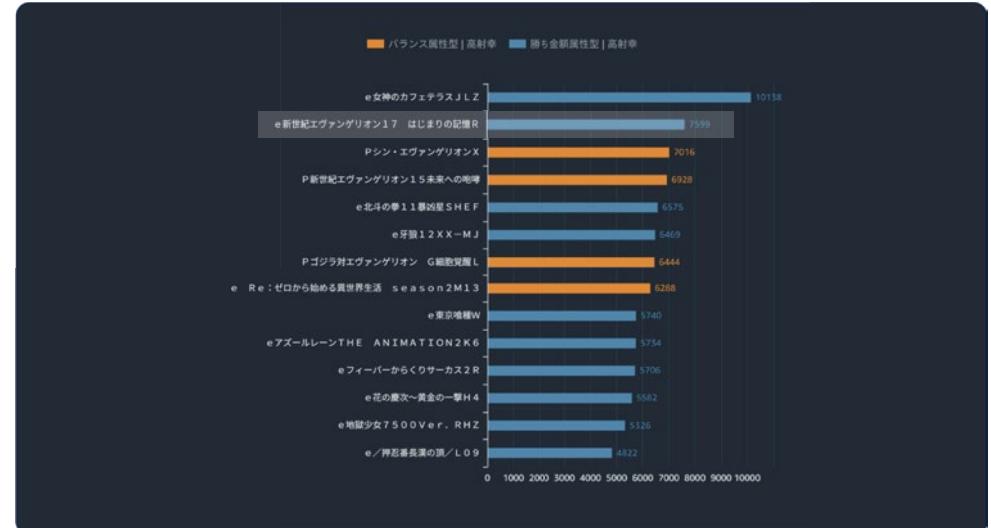
そこで本稿では、勝ち体験指数であるRvに注目する。

「エヴァンゲリオン17」のRvは7,599。同時期に導入された高射幸機群の中でも、明確に上位水準に位置している。比較対象として挙げられる「女神のカフェテラス^{※3}」は、Rv10,000超という突出した数値を示している。

ただし、その勝ち体験は勝ち金額、すなわち一撃性に強く依存する構造を持つ。一方、「エヴァンゲリオン17」は、一定水準の勝ち金額を確保しつつ、勝率が過度に低下しないバランスに収まっている。その結果、Rvは突出しないが安定して高い水準を維持している。

この点は、前章までに確認した遊技時間や滞在構造とも整合的である。粘って遊び、その結果として勝てたという体験が成立しやすい構造であり、短期的な刺激に依存しない「納得感」を形成している可能性が高い。

【図3】導入7日間：Rv（勝ち体験指數）



Rvについて

RvとはReward value（リワードバリュー）の略称であり、褒美の値（報酬値）という意味になる。いまではよく語られることがある、「勝ち率」「勝ち金額」という勝ちの魅力を定量的に表した数値がある。しかし、それだけではプレイヤーのウォンツによって比重の置かれたかった（勝ち率重視派・勝ち金額重視派）が、どうしても異なるため個々に判定しにくい側面があった。こうした問題を少しでも解決させていくために、勝ちの魅力を統合させることでプレイヤーが遊技した結果から得られる勝ち体験を、褒美の値（報酬値）として総量的にとらえることを実現させたのがRvである。

Rvの計算式

$$RV = 勝ち率 \times 勝ち金額$$

Rvが大きければ大きいほど勝ちの魅力が高い機種となる

※Rvについての詳しい解説は「TRYSEM CROSS_VOL.03」「TRYSEM CROSS_VOL.04」をご覧ください。

^{※3} 女神のカフェテラス e.女神のカフェテラス J.L.Z

稼働構造が語る「長く使えるかどうか」

稼働構造を見る際に重要なのは、「どれだけ打ち込まれたか」ではない。「どのように積み上がったか」である。「エヴァ17」は、1人あたりアウト約4,100個、台あたり遊技人数8.81人という構成を示している。これは、集客特化型でも滞在特化型でもない、いわば中庸的なバランス型である。一部のヘビーユーザーが長時間占有する構造ではなく、一定数のプレイヤーが適度な滞在を重ねることで稼働が形成されている点は重要だ。

このような構造は、導入初期において極端なブレが起きにくく、中長期運用においても安定しやすい。

派手さはない。しかし、崩れにくい。

それこそが、「エヴァ17」が持つ最大の特性であり、短期評価では見落とされがちな価値である。

【図4】導入7日間：稼働構造（アウト構造）

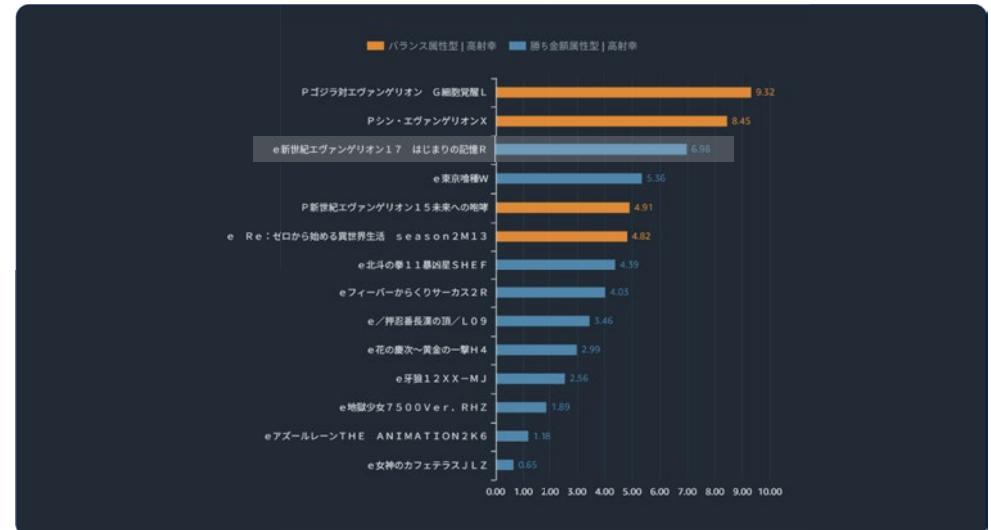


ポテンシャルは「人を呼べたか」で試される

どれだけ遊技体験の質が高くとも、それがプレイヤー創出につながらなければ、市場での存在感は限定される。「エヴァ 17」の延べ遊技者割合は 6.98%。大量導入機種には及ばないものの、「エヴァ 15^{※4}」や「北斗 11^{※5}」といった主要機種と比較しても遜色ない水準である。

勝ち金額属性型の機種は、構造上、一部の深掘り層に支持されやすい反面、プレイヤー創出量が伸びにくい傾向を持つ。その点、「エヴァ 17」は派手に跳ねたわけではないが、構造として無理のないかたちで人を呼び込んだと評価できる。

【図 5】導入 7 日間：延べ遊技者割合



^{※4} エヴァ 15 P 新世紀エヴァンゲリオン 15 未来への咆哮 ^{※5} 北斗 11 e 北斗の拳 11 暴凶星 SHEF

「エヴァ 17」は何者なのか— シリーズ比較で見えた現在地

偏差値スコアによるシリーズ比較を行うと、「エヴァ 17」の輪郭はより明確になる。

突出した尖りはない。だが、遊技時間、構成比、Rv といった複数指標が相互に整合している。

「エヴァ 15」が完成形であることは、今なお搖るがない。

一方で「エヴァ 17」は、現行市場における持続性重視の最適解として位置づけられる。初動で結論を出すべき機種ではない。腰を据えて評価すべきタイプである。「エヴァ 17」は、市場を劇的に変える機種ではない。しかし、射幸性に偏りすぎた流れの中で、遊び方の質を現実的な水準で取り戻した点において、確かな意味を持つ。

刺激ではなく、納得。

派手さではなく、構造。

射幸性の先に、遊びは残るのか。

「エヴァ 17」は、その問い合わせに静かだが否定しがたい答えを示した。

おわりに

—「数字が静かに語りはじめた」ことについて

本稿を通じて「エヴァ17」を分析してきたが、正直に言えば、最初から明確な結論を持ってこの機種を見ていたわけではない。むしろ、近年の市場環境を踏まえれば、「また短命に終わる新台の一つになるのではないか」という懐疑のほうが先に立っていた。ラッキートリガー以降、パチンコ市場はあまりにも“わかりやすさ”を優先してきた。

当たるか、出るか、跳ねるか。

その問い合わせに即答できない機種は、評価される前に去っていく。その結果、私たちは「遊技がどう成立しているか」を語る前に、「結果だけを見る」ことに慣れすぎてしまったのではないか、という違和感があった。だからこそ、今回の分析では、あえて派手な指標を避け、遊技時間、構成比、Rv、稼働構造といった行動の積み重なりを丁寧に追った。

すると、そこには決して大きな異常値はなかったが、代わりに、いくつもの“静かなサイン”が現れていた。「エヴァ17」は、爆発的に跳ねた機種ではない。しかし、短時間で見切られる構造にもなっていない。粘られ、向き合われ、その結果として一定の納得感が形成されている。その事実が、数字の端々から一貫して読み取れた。

私はこの結果を、「成功」や「失敗」といった単純な二項対立で評価したいとは思わない。むしろ、「久しぶりに、遊び方の質をデータで語れる機種が現れた」という感覚に近い。射幸性が高いこと自体は、悪ではない。問題は、それだけで遊技体験が完結してしまうことだ。一撃性に依存しそぎた構造は、往々にして短命であり、市場全体の持続性を削っていく。その点で、「エヴァ17」は極端に振れなかつた。これは、派手さという意味では物足りなく映るかもしれない。

しかし、分析者としては、むしろそこに価値を感じている。数字が示していたのは、「もう一度、腰を据えて遊ぶ余地が残されている」という可能性である。それは大きな革命ではない。だが、疲弊が続く市場にとって、十分に意味のある兆候だ。

射幸性の先に、遊びは残るのか。

その問い合わせに対し、「エヴァ17」は声高に答えてはいない。ただ、数字という言語を通じて、静かにこう示しているように見える。一遊びは、まだ完全には失われていない、と。本稿が、機種評価の材料としてだけでなく、今後のパチンコ市場をどう見つめ直すべきかを考える、一つの思考の起点になれば幸いである。

—— 吉元 一夢

吉元一夢 よしもと・ひとむ

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

1986年生まれ。文部科学省認定統計士過程修了。

パチンコチェーンに入社し、マネージャー、データ分析責任者、統括責任者の経験を経て、現職。

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も活動している。

その傍ら、全国から収集されたビッグデータの解析を行い、知見やノウハウを情報という形で提供。

2021年には、会員制情報配信サイト「THINX-LAB.」をリリースし運営している。

射幸性の先に、遊びは残るのか —エヴァ17が示した「質」という回復指標

2026年1月20日第一版第一刷発行

著者 吉元一夢

発行 株式会社 THINX

編集 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-19-15 宮益坂ビルディング609

校正 079-450-9286

D T P <https://www.thin-x.co.jp/>

本稿の無断転用・複製（コピー等）は著作権法上の例外を除き、禁じられています。

©SUNTAC ©THINX



THINX



膨大なデータが紡ぎ出す、ただ一つの戦略。

THINXはアナリシスに特化した企業です。

まだ知らぬ無限の可能性を引出し、未知の領域へチャレンジするお手伝いをいたします。

会社概要

株式会社 THINX (シンクス)

代表取締役 吉元 一夢

〒150-0002

東京都渋谷区渋谷 2-19-15 宮益坂ビルディング 609

079-450-9286

<https://www.thin-x.co.jp/>

業務内容：戦略系コンサルティングファーム
IT 機器関連アドバイザリー
分析ソフト開発（ローカルサービス）
会員制情報配信サイト運営
執筆・セミナー

THINX LAB.

THINX-LAB. (シンクスラボ) では
パチンコ業界のすべてをデータアナリスト独自の分析から
有用となる情報を会員様に提供いたします。

相談窓口

「TRYSEM CROSS」について、ご不明な点や
もっと詳しく知りたいなどのお問い合わせ、
ご連絡は下記にて承ります。
また、対面・web 面談がご要望であれば、
ご対応させていただきます。

Contact : <https://www.thin-x.co.jp/contact/>

079-450-9286

Mail : info@thin-x.co.jp

LINE : @672ntdhp

7つの情報



業界動向



定点観測



営業事例



戦略戦術



新機種導入前評価



新機種導入後評価



機種分析

10日間お試し無料期間



まずは会員登録を申請。
弊社の審査後アカウントを作成。



アカウント作成日より、10日間の無料
会員期間が開始します。



10日間無料期間終了後、請求書（無料
期間終了日より月末まで日割り計算）
をお送りします。



以降、THINX-LAB. より月初に請求
書をお送りいたします。
翌月末にお振込みください。

もっと詳しく知りたいなどのお問い合わせ、ご連絡は下記にて承ります。

THINX-LAB. (シンクスラボ)

<https://www.thinx-lab.com/>

info@thinx-lab.com

運営会社：株式会社 THINX



SUNTAC

それ、 本当ですか？



システム横断型業界統計サービス

TRYSEM
トライセム

自店の
営業成績が
全国平均に
遠く及ばない。

全国平均よりも著しく低いという判断は正し
いですか？ 貴店が参考にしている全国平均
はいくつの情報を見て検証していますか？

一般的には、単一よりも複数の専門家に意見を求
める方が、より良い判断ができるとされています。

1

新台
導入直後の
稼働実績は、
自店の数字しか
参考にできない。

競合店の実績を確認することは不可能で
も、全国平均ならばすぐに確認できるのが自
然ですよね？

遊技台の短命化が進んでいる中で、1日でも1時間
でも早く他店実績を知ることができれば、自店の新台
からより多くの利益を確保できる可能性が高まります。

2

自店
未導入の
中古台は、
確認する情報が
多くて面倒。

全国的な稼働の良し悪し、自店の稼働貢献
終了機種との比較、購入時の相場…1つの
サービスでこれらの情報を確認することはでき
ないのでしょうか？

得られる結果とかけるコストが同じであれば、必要
な時間を短縮できる方が良いのは当然です。

3

これ、TRYSEMなら解決です！

導入されているホールコンピュータに
依存しない統計データなので、
セカンドオピニオンに最適です。

新台データも翌日11時には公開されるので、
知らない店舗に一歩先行く
アクションが取れます。

全国的に実績の良い自店未導入機種を
複数ピックアップし、その中古台取引相場と
ともに提示します。

無料プランほか6タイプの料金プランをご用意。
詳細については、気軽にお問合せください。

SUNTAC
株式会社SUNTAC

■本 社 〒450-0003 愛知県名古屋市中村区名駅南4丁目12-17 イマス名古屋ビル 8階 TEL.052-433-7588 FAX.052-433-7589
■東京支店 TEL.03-6381-0758 ■札幌営業所 TEL.011-595-7145 ■仙台営業所 TEL.022-772-2241 ■名古屋営業所 TEL.052-433-7590
■大阪営業所 TEL.06-6636-1770 ■広島営業所 TEL.082-261-5311 ■福岡営業所 TEL.092-413-6331