

同じ「ガチャ」でも確率のしくみが違う — 2つのモデルをデータで比べよう

🔦 このコンテンツでわかること



「ガチャ」と呼ばれるくじ引きのゲームには、**確率のしくみが全く異なる2種類**があります。

「オンラインガチャ（確率固定型）」と「リアルガチャ（個数固定型）」を操作・比較して、確率の考え方の違いをデータで確かめましょう。

🔍 2つのガチャの違い

🎮 オンラインガチャ（確率固定型）

しくみ

毎回、あたりの確率が固定されている。何回引いても確率はリセットされない。

例

スマホゲームのガチャ。SSR 1% など確率が設定されている。

特徴

前の結果は次の確率に影響しない（独立試行）。100回引いても次の確率は変わらない。

🎰 リアルガチャ（個数固定型）

しくみ

中に入っている個数が最初から決まっている。引くたびに残りが減り確率が変わる。

例

フィギュアのくじやゲームセンターのくじ機など。全20個中あたり2個など。

特徴

引くほど「残りの確率」が変化する（非復元抽出）。全部引ければ必ずコンプリートできる。

📖 ツールの操作手順

1 ツールを開き、モードを選ぶ

先生から共有されたURLを開く。まず **オンラインガチャ** を選択。

2 設定を確認して引いてみる

SSRの種類数と各レアリティの確率（初期値のまま可）を確認し、**1回引く** または **10連** を押す。

結果欄に「合計回数」「コンプリート進捗（○種/○種）」「各レアリティの出現回数・確率」が表示される

3 コンプリートまで引いてみる

全種コンプリートするまで引く を押して何回かかったか記録する。**リセット** して何度か繰り返そう。

4 リアルガチャ（個数固定型）に切り替える

画面上部で **リアルガチャ** を選択。同じ手順でコンプリートまでの回数を比べよう。

リアルモードでは「現在の確率」が引くたびに変化。残り個数バーで何が残っているか確認できる

5 SSR種類数を変えて比べる

SSR種類数を **1種** → **2種** → **3種** と増やして、コンプリートまでの回数がどう変わるか実験しよう。

👥 グループ活動の流れ

STEP 1

予想する

どちらのガチャがコンプリートしやすいか予想する

STEP 2

両方試す

2つのモードでコンプリートまで引き、回数を記録

STEP 3

比べる

回数・確率の変化の違いをグループで確認

STEP 4

まとめる

2つのしくみの違いをデータをもとに説明する

📖 キーワード

独立試行（どくりつしこう） 前の結果が次の結果に影響しない試行。オンラインガチャ（確率固定型）はこれにあたる。何回引いても確率は変わらない。

非復元抽出（ひふくげんちゅうしゅつ） 一度引いたものを戻さずに次を引く方法。リアルガチャ（個数固定型）はこれにあたる。引くたびに残りの確率が変わる。

コンプリート（全種獲得） すべての種類のアイテムをそろえること。確率が低いSSRが複数種あると、コンプリートに必要な回数は急激に増える。



ワークシート | ガチャシミュレータ

07-02 データのナゾを体験しよう！

グループ名 _____ 記録担当 _____ 年 組 _____

A. 実験の前に予想しよう

1 オンラインガチャで SSR (確率1%) を引くには、平均何回必要だと思う？

平均 約 _____ 回

2 コンプリートしやすいのはどちらのガチャだと思う？

オンラインガチャ (確率固定型)

リアルガチャ (個数固定型)

どちらも同じくらい

理由をひとこと書こう

B. 実験の結果を記録しよう

3 コンプリートまでの回数を記録しよう (各モードで3回ずつ試す)

モード	1回目	2回目	3回目	平均 (計÷3)
オンライン (確率固定型)				
リアル (個数固定型)				

4 SSRの種類数を増やすとコンプリートまでの回数はどう変わった？ (オンラインガチャで実験)

SSR種類数	1種	2種	3種
コンプリートまでの回数			

C. 気づき・考察

5 2つのガチャで確率のはたらき方はどう違った？ グループで気づいたことを書こう

オンラインガチャ (確率固定型)

リアルガチャ (個数固定型)

6 SSR種類数が増えるほどコンプリートが難しくなるのはなぜか、自分の言葉で説明しよう

グループのまとめ：2つのガチャのしくみの違いを一文で書こう