

How to Handle Stats

統計データの目方

国内ゲーム実況ライブ配信 統計データの見方

- です

Capture the Stellar Spaceport
Defend the Stellar Spaceport

twitch.tv/shroud

©2024 MARVEL

©1997-2024 NetEase, Inc.

292 FPS
53 ping
0.0%:OutLost
0.0%:InLost





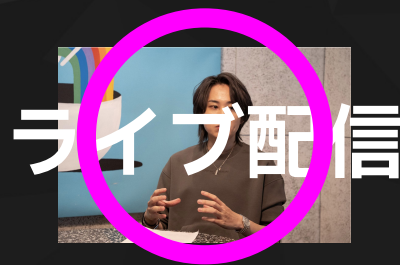


動画とライブ配信は違います
この画像はどちら？



たまに言われること

- 「ライブ配信の市場リサーチ」
「ライブ配信市場の全体像」
「...がどこにも無い！つくって！」
- 「動画とライブ配信が混同されている」



話者 紹介



- 中村鮎葉
- 配信技研 取締役
- ゲーマーの専門家
- スマブラ勢 プレイヤーあがり
- 元 Twitch Japan
- 「ストリーマー」

配信技研

配信
技研

- 「ストリーマーの自己実現」
- 勿論ゲームは作り手が居ないと
できないけれど、
プレイする側の視点も言いたい

The background of the slide is a reproduction of Raphael's famous fresco, 'The School of Athens'. It depicts a group of ancient Greek philosophers gathered in a grand, vaulted hall. The figures are engaged in various activities: some are standing and debating, others are sitting and listening, and some are gesturing to illustrate their points. The architecture features high arches, statues in niches, and a coffered ceiling. The overall scene is a representation of classical knowledge and intellectual pursuit.

1. ライブ配信 の背景

公式

生放送



※過去のライブ配信を基に、人工知能で生成したものです

twitch



 NVIDIA



イメージが変化 (2009~2019)

- 番組から個人へ
- 短時間から長尺へ
- 台本から自然へ



YouTube

チャンネル登録者数 ランキング

順位	名前	登録者数
1	はじめしゃちょー(hajime)	894万人
2	せんのすけ・ももこ・あいこ・しろろ	872万人
3	ヒカキン(HikakinTV)	870万人
4	フィッシャーズ	652万人
5	東海オンエア	554万人
6	米津玄師	553万人
7	木下ゆうか	549万人
8	りく	524万人
9	ヒカキン(HikakinGames)	489万人
10	JunsKitchen	484万人
11	水溜りボンド	437万人
12	ヒカル	419万人
13	セイキン	388万人
14	かねこ	387万人
15	はねまり	368万人
16	Nino's Home	357万人
17	ONE OK ROCK	334万人
18	圧倒的不審者の極み	325万人

でも2019年ごろ

- 広告代理店
「動画チャンネル！」
「チャンネル登録者数！」
- ライブ配信案件でも
動画と混同

齟齬

- チャンネル登録者数は直観に合わない。
- チャ登は影響力の積分値であって、影響力じゃない。
- 動画とライブ配信は違う

ニュートンムック 別冊

Newton

知識ゼロからの
微分と積分

「変化」をとらえ、「未来」を予測する！

苦手を克服 微分積分は誰でもわかる！

- ✓ 中学校までに習う計算で微分を考えてみよう
- ✓ 「ゼロ」に着目すると微分積分がわかる

微分積分はこうして生まれた～誕生前夜から現在まで

- ✓ 微分と積分は実は別々に進化してきた
- ✓ 微分積分を発展させた数学者たちの戦い

「微分方程式」は世界を理解するためのかぎ

- ✓ 過去や未来を分析・予測するための最強ツール
- ✓ 経済でも建築でも活躍する微分方程式



Top 20 Channels Watched in Japan: May 2025

#	Channel	Platform	Minutes Watched	Hours Broadcasted	Average CCU
1	kato_junichi0817		356,260,410	276	21,513
2	fps_shaka		301,387,340	299	16,781
3	miko ch. さくらみこ		224,907,810	106	35,474
4	kuzuha channel		195,801,050	135	24,143
5	subaru ch. 大空スバル		144,487,670	84	28,555
6	k4sen		138,352,530	166	13,905
7	pekora ch. 兎田べこら		135,774,150	102	22,222
8	kanae_2434		109,905,700	166	11,057
9	batora324		104,579,770	207	8,441
10	夜見れな/yorumi rena 【に...		103,689,300	159	10,880

#	Channel	Platform	Minutes Watched	Hours Broadcasted	Average CCU
11	koseki bijou ch. hololive-en		93,468,240	133	11,698
12	watame ch. 角巻わため		91,776,590	101	15,095
13	koyori ch. 博衣こより - hol...		90,438,290	137	10,976
14	胡桃沢リリか		88,511,990	302	4,879
15	エクス・アルビオ -ex albio-		86,653,960	172	8,397
16	yaritaiji		79,987,940	199	6,716
17	gocchanmikey		79,245,010	246	5,362
18	hiiragitsurugi		72,118,130	174	6,928
19	sanninshow		67,612,470	284	3,970
20	azki channel		67,581,350	73	15,465

直観

- 2020年以降
- たぶんこのランキングが、
ファンの直観に合致する
(c.f. OPS)
- 〈視聴時間〉単位

#	Channel	Platform	Minutes Watched
1	kato_junichi0817		356,260,410
2	fps_shaka		301,387,340
3	miko ch. さくらみこ		224,907,810
4	kuzuha channel		195,801,050
5	subaru ch. 大空スバル		144,487,670
6	k4sen		138,352,530
7	pekora ch. 兎田ぺこら		135,774,150
8	kanae_2434		109,905,700

$$\begin{aligned}\text{視聴時間} &= \int (\text{同時視聴者数}) dt \\ &= \text{ユーザーの合計滞在時間}\end{aligned}$$

配信技研ランキング

“今” ファンに愛されてる
チャンネルに注目が
行って欲しいなあ

- チャンネル登録者数は
先行者に有利
- 動画投稿者に有利
- 大型事務所に有利
- → 視聴時間ランキングを作った



ゲーム開発者

- 市場を調べるのに、
- インフルエンサーにお願いをするのに、
- どういう数値を見れば良いのかは死活問題



**ランキングを見て
終わり！**



ランキングを見て終わり！

- 儚い。
- c.f. 攻略サイトのTierList
を見るユーザー
- 開発者の方々へ：
ファンは単なる数字じゃありません





人の繋がり・文化の動き・authenticityを感じて欲しい

The background of the slide is a reproduction of Raphael's famous fresco, 'The School of Athens'. It depicts a large group of ancient Greek philosophers gathered in a grand, vaulted hall. The architecture features high arches, statues in niches, and a checkered floor. The figures are engaged in various activities: some are standing and debating, others are sitting and teaching. The overall scene is a representation of the pinnacle of classical knowledge.

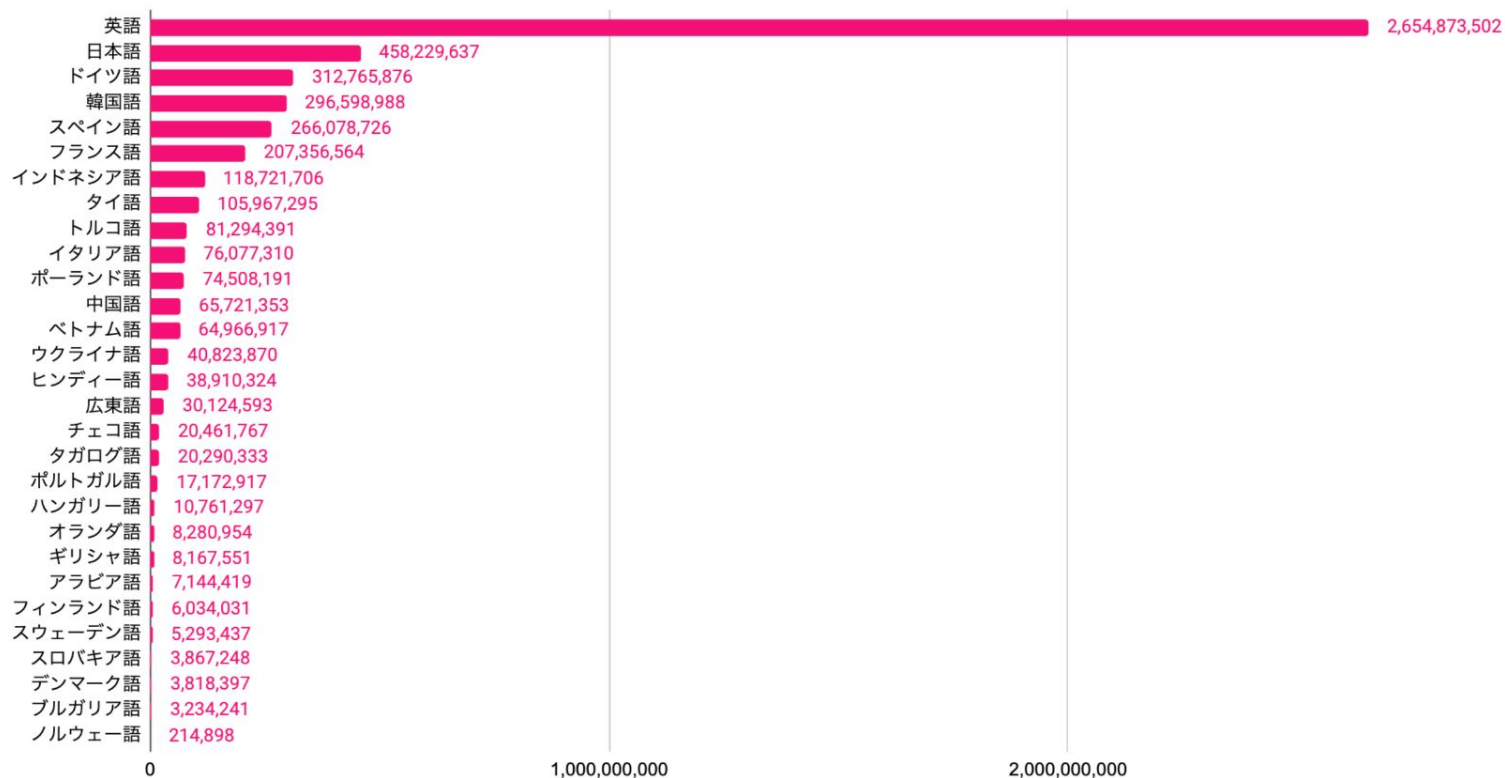
2.市場規模

日本国内のゲーム実況ライブ配信 視聴時間 [分/月]



BILLION MINUTES WATCHED.

Last Quarter HW Generated on 3 Main Live Platforms by Regions



[1] GSDA 2022 Q4

Hours Watched (hour)

The image shows three flags flying on tall poles in front of the United Nations Secretariat Building. From left to right, the flags are the United States flag, the Japanese flag, and the German flag. The building is a tall, modern structure with a grid of windows. The sky is blue with some clouds.

日本語はライブ配信の列強

他の娯楽

- 映画館の合計視聴時間 = 150億 [分/年]
- ゲーム実況ライブ配信 = 140億 [分/月]



ポジティブ

- 日本のデータを見たら
「すごい」と思って
見てください



The background of the slide is a dark, semi-transparent version of Raphael's famous fresco, 'The School of Athens'. It depicts a gathering of ancient Greek philosophers in a grand, vaulted hall. Figures like Plato and Aristotle are prominent in the center, surrounded by other scholars in various poses of teaching and learning. The architecture features high arches and classical statues in niches.

3.チャンネルと タイトル

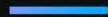
1	kato_junichi0817			356,260,410	276
2	fps_shaka			301,387,340	299
3	miko ch. さくらみこ			224,907,810	106
4	kuzuha channel			195,801,050	135
5	subaru ch. 大空スバル			144,487,670	84
6	k4sen			138,352,530	166
7	pekora ch. 兎田ぺこら			135,774,150	102
8	kanae_2434			109,905,700	166
9	batora324			104,579,770	207

実際チャンネルのデータは どう見るの？

- 視聴時間ランキングを見て終わり
- じゃない



- 「配信時間」
Hours Broadcasted

#	Channel	Platform	Minutes Watched	Hours Broadcasted
1	kato_junichi0817		 356,260,410	276
2	fps_shaka		 301,387,340	299
3	miko ch. さくらみこ		 224,907,810	106
4	kuzuha channel		 195,801,050	135
5	subaru ch. 大空スバル		 144,487,670	84
6	k4sen		 138,352,530	166
7	pekora ch. 兎田ぺこら		 135,774,150	102
8	kanae_2434		 109,905,700	166

HB

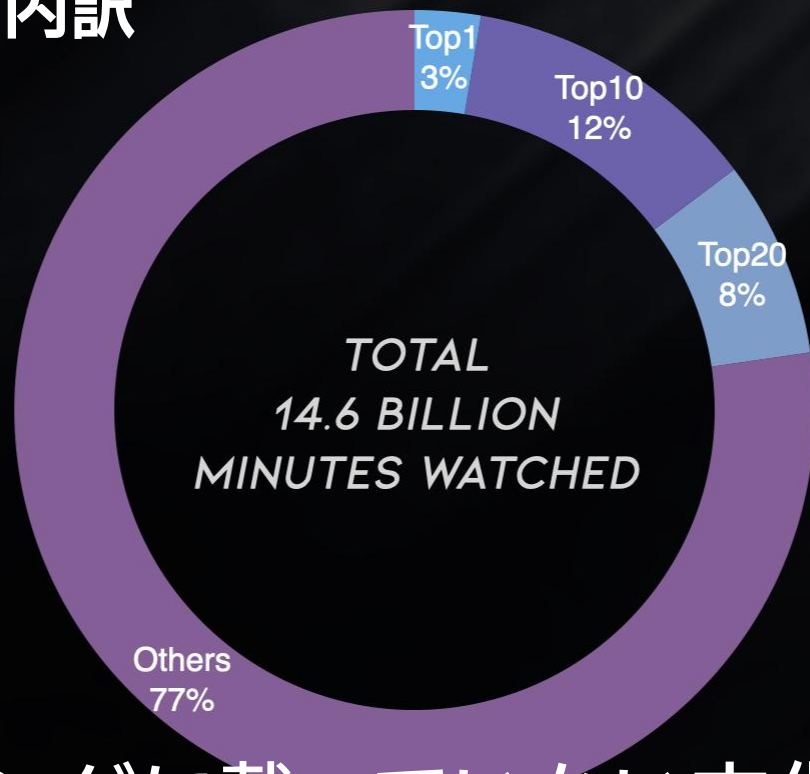
- 配信時間長いことが主流
- 長い人が人気を維持しやすい（論文）

#	Channel	Platform	Minutes Watched	Hours Broadcasted
1	kato_junichi0817		 356,260,410	276
2	fps_shaka		 301,387,340	299
3	miko ch. さくらみこ		 224,907,810	106
4	kuzuha channel		 195,801,050	135
5	subaru ch. 大空スバル		 144,487,670	84
6	k4sen		 138,352,530	166
7	pekora ch. 兎田ぺこら		 135,774,150	102
8	kanae_2434		 109,905,700	166

チャンネルMW内訳



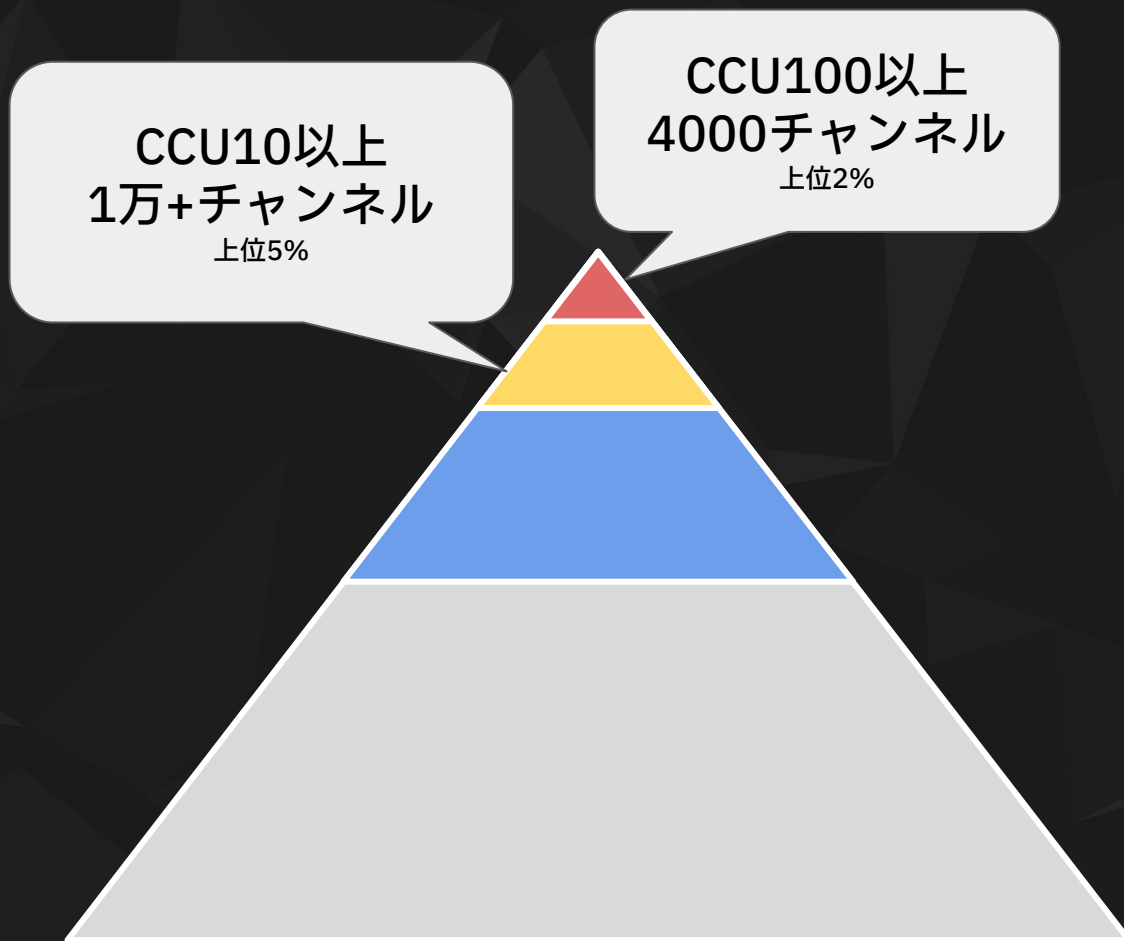
チャンネルMW内訳



ランキングに載っていない文化圏が8割

ストリーマー数

全体で
20万
チャンネル/月



ストリーマー数

全体で
20万
チャンネル/月

CCU10以上
1万+チャンネル
上位5%

CCU100以上
4000チャンネル
上位2%



ゲームタイトルランキング

- 同じく視聴時間（MW）順
- 配信時間（HB）も見よ

#	Game Title	Minutes Watched	Hours Broadcasted	Average C
1	グラウンド・セフト・オートV	910,079,970	77,121	197
2	Minecraft	901,725,680	69,653	216
3	ストリートファイター6	723,164,460	84,237	143
4	Apex Legends	682,408,670	374,047	30
5	VALORANT	652,414,870	290,122	37
6	リーグ・オブ・レジェンド	539,724,190	106,768	84
7	Overwatch 2	461,936,910	116,595	66
8	マリオカート8 デラックス	281,037,670	3,499	1,338
9	Clair Obscur: Expedition 33	196,814,040	15,079	218
10	Stardew Valley	176,335,620	5,000	588

ゲームタイトルランキング

なんとなく、

- ・ 海外タイトルが多い
- ・ 何が起きてるか不明瞭
- ・ 独特な流行

- 同じく視聴時間（MW）順
- 配信時間（HB）も見よ

#	Game Title	Minutes Watched	Hours Broadcasted	Average C
1	グランド・セフト・オートV	910,079,970	77,121	197
2	Minecraft	901,725,680	69,653	216
3	ストリートファイター6	723,164,460	84,237	143
4	Apex Legends	682,408,670	374,047	30
	VALORANT	652,414,870	290,122	37
6	リーグ・オブ・レジェンド	539,724,190	106,768	84
7	Overwatch 2	461,936,910	116,595	66
8	マリオカート8 デラックス	281,037,670	3,499	1,338
9	Clair Obscur: Expedition 33	196,814,040	15,079	218
10	Stardew Valley	176,335,620	5,000	588

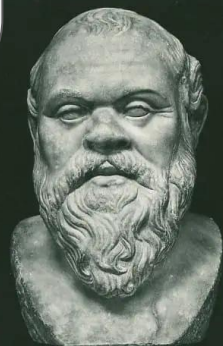
ゲームタイトルランキング

知らないことは
ChatGPTに
訊きましょう！

「GTAVで何あった？」

- 同じく視聴時間（MW）順
- 配信時間（HB）も見よ

#	Game Title	Minutes Watched	Hours Broadcasted	Average C
1	グランド・セフト・オートV	910,079,970	77,121	197
	Minecraft	901,725,680	69,653	216
	ストリートファイター6	723,164,460	84,237	143
	Apex Legends	682,408,670	374,047	30
	VALORANT	652,414,870	290,122	37
		539,724,190	106,768	84
		461,936,910	116,595	66
		281,037,670	3,499	1,338
		196,814,040	15,079	218
10	Stardew Valley	176,335,620	5,000	588



事例：GTAV

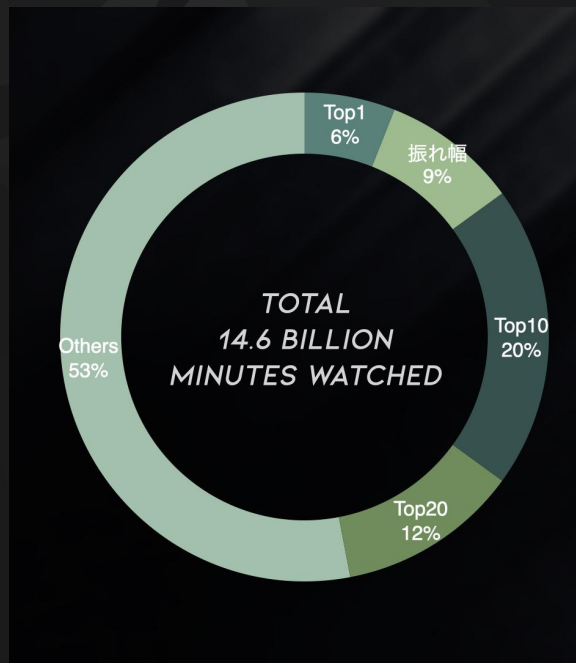
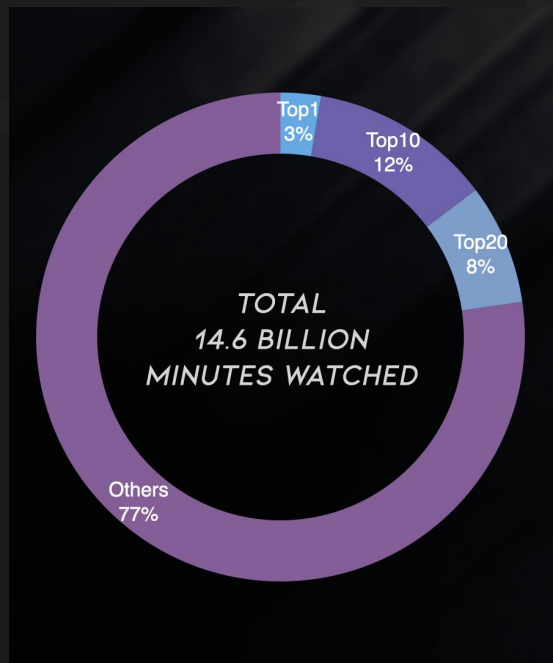


- いま最もMWが大きいGTAV
- HB100 [h] 以上のチャンネルが毎月200以上
- HB 77,000
 - 常に100+チャンネルがON Air
- 平均で200名ほどが視聴滞在
 - 今も2万人がGTAVを視聴

タイトルMW 内訳

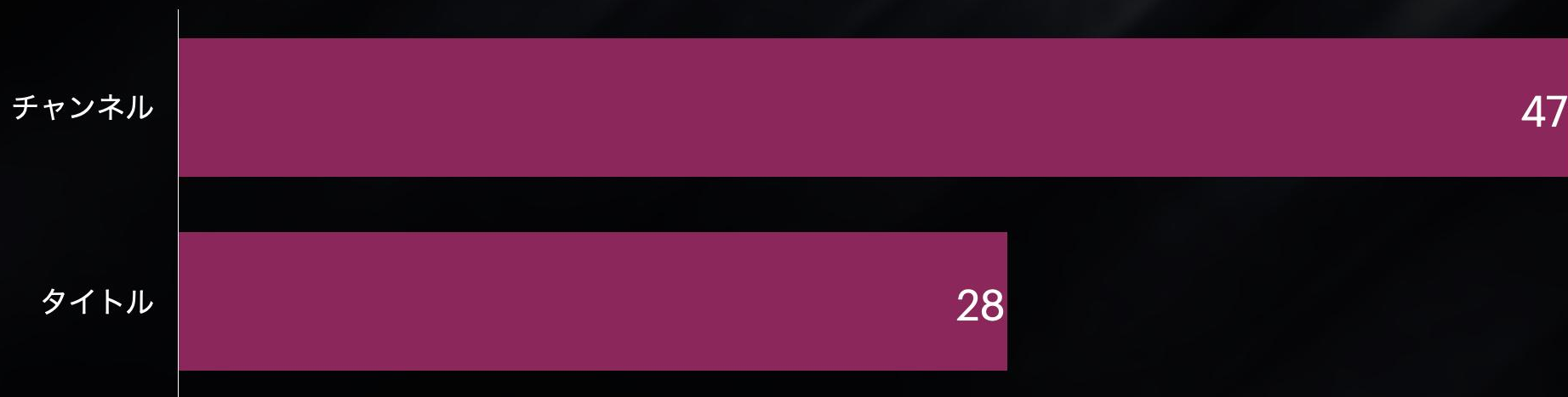


対比



- チャンネルよりタイトルのほうが寡占

視聴時間 月5000万[分] を超える



現実的な収益

- 10,000 MW ▶ \$1
- 20位のゲームで1ヶ月の利益は \$5,000
- あまり儲からない

出典：手探り



The background of the slide is a reproduction of Raphael's fresco 'The School of Athens'. It depicts a group of ancient Greek philosophers in a grand, vaulted architectural setting. Plato is shown on the left, pointing upwards, while Aristotle is on the right, gesturing towards the earth. Other figures like Socrates, Pythagoras, and Euclid are also visible. The scene is filled with numerous other philosophers in various poses, engaged in study and discussion. The architecture features high arches, statues in niches, and a checkered floor.

4.需要神話

「配信者は人気ゲームに乗り換えた方が視聴者数は増えるのか？」統計から分析する論文が公開。ゲーム論文大賞2022、優秀賞に選ばれる

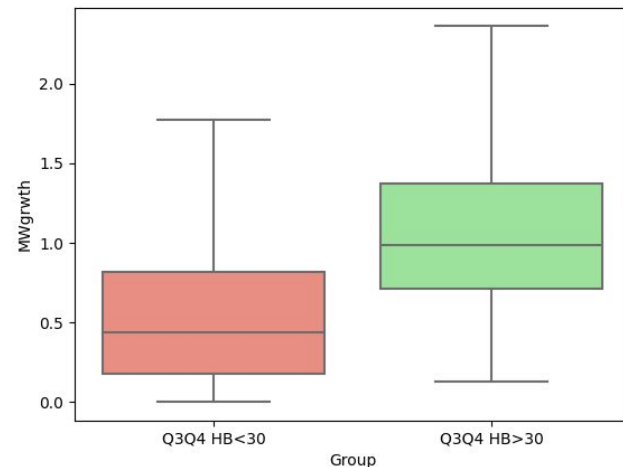
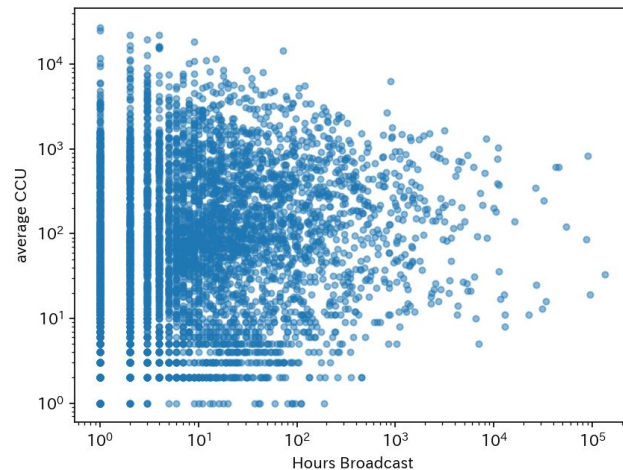
By Yuki Kurosawa - 2022-04-19 17:47



出典：AUTOMATON

論文の内容

- ゲームタイトル毎
HB(配信時間)と
aveCCU(平均同時視聴者数)は無相関
- 長時間配信すると
チャンネルは成長する

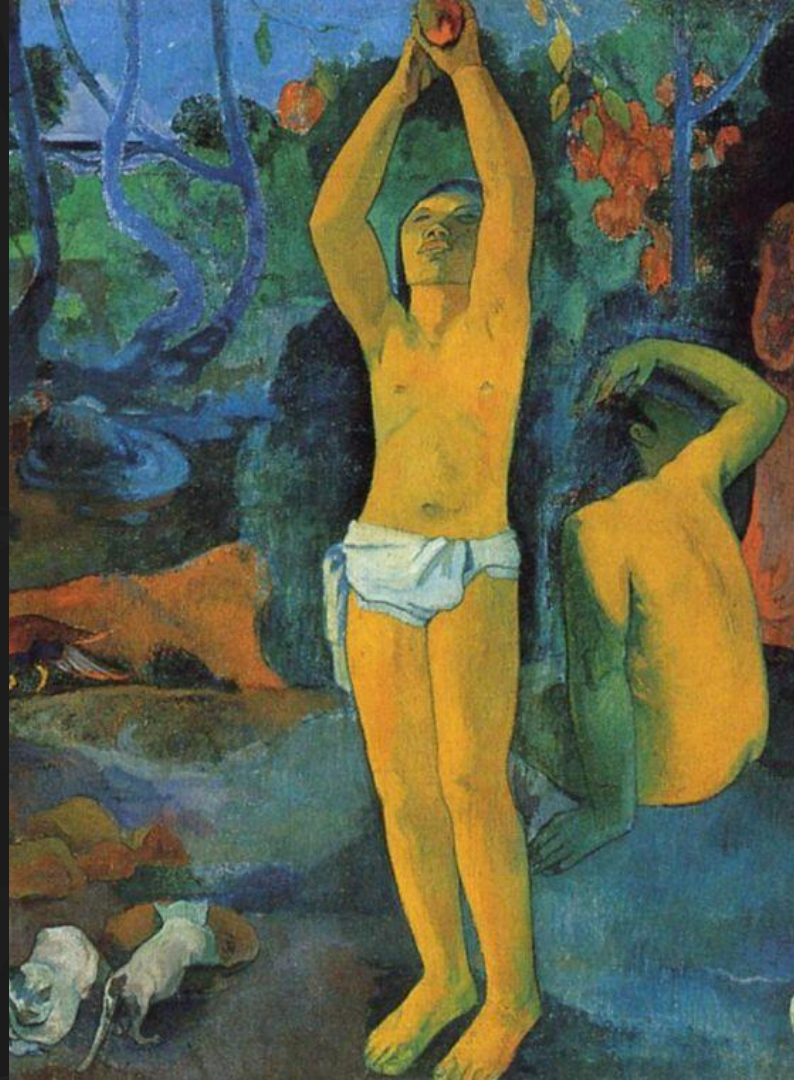


需要神話

- じゃあ何が言えるか？
→ 「需要」神話はたぶん不正確
- ※需要とは、
「視聴者が〇〇を見たがっている」
「〇〇をプレイすれば伸びる」
という迷信

逆に言えること（感想）

- ライブ配信の流行はライブ配信から
（テレビや他メディアの影響が少ない）
- 自分から流行を起こせ



改めて

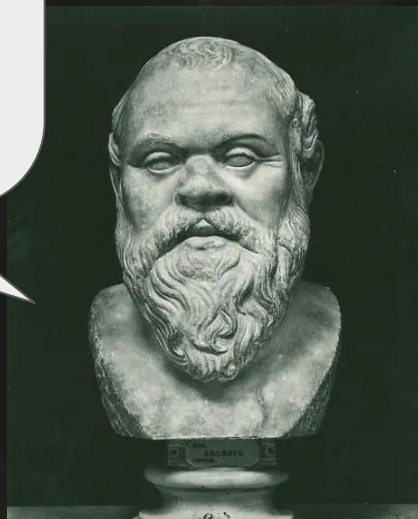
- authenticity は存在する
- 誰かこういう研究を！





5.新規提案

「面白いゲームタイトル
文化圏」
を測れないかなあ？



文化自給率

- 一時的な企画で盛り上がったタイトルよりも、
 - “自分たちの文化圏を持つ” タイトルが面白そう
- ▶ 「自給率」が高いゲーム



文化自給率 計算方法

- 2024年9-11月
- PvP タイトルを選択
(長期でプレイされるから)
- タイトルごとに合計視聴時間を計算
- そのうち〈土着〉のチャンネルが生成した
視聴時間の割合が『自給率』

EXCELの中身▼

① 各チャンネル〈土着〉判定
=IF(ゲームタイトル合致,
IF(チャンネル内訳の95%以上), FALSE)

② 〈土着〉合計
=SUMIF(〈土着〉, TRUE, 視聴時間)

③ 自給率
= 土着合計 / SUM(視聴時間)

〈土着〉について



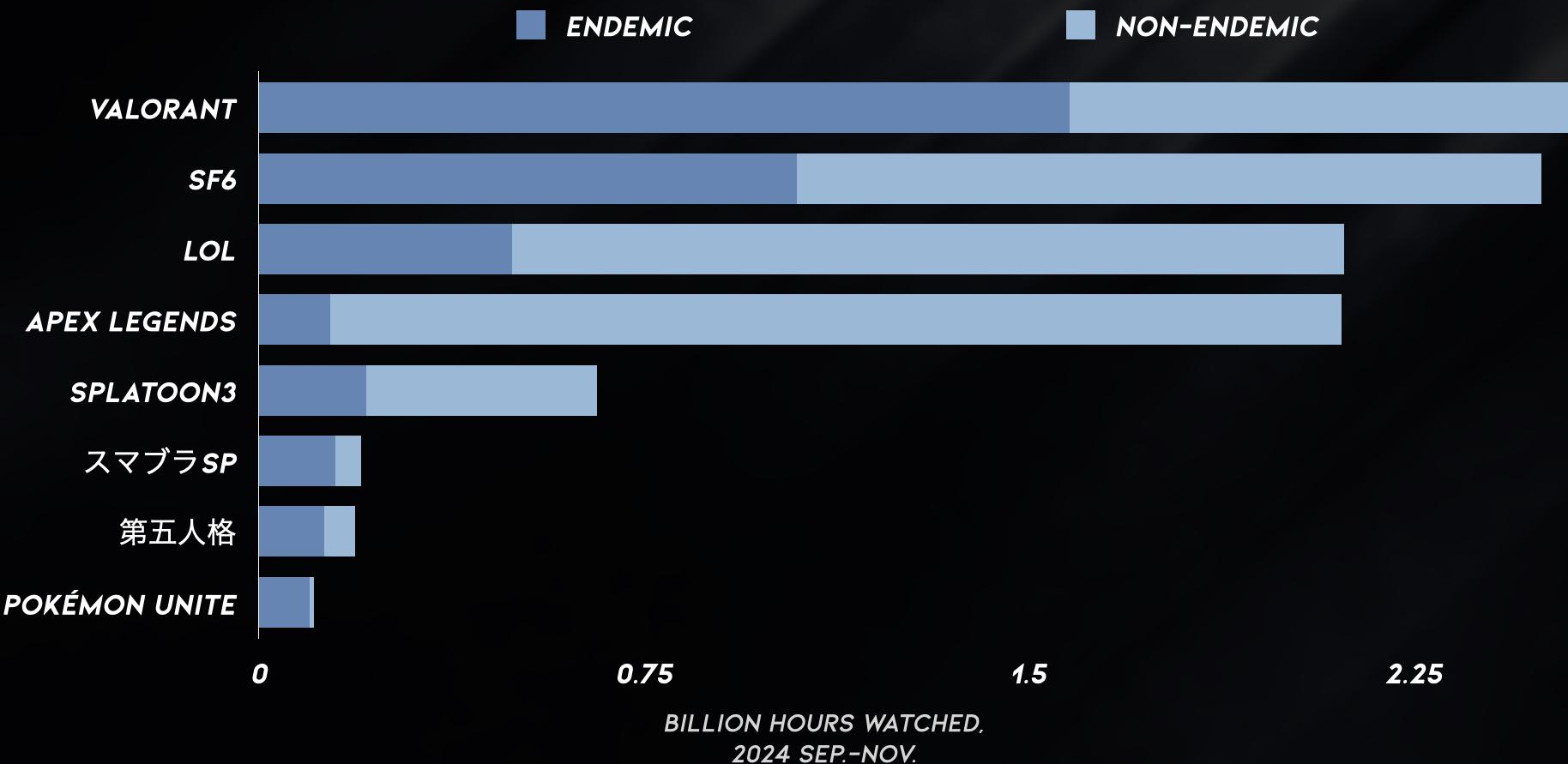
- 「視聴時間の95%以上がその1タイトル」
という閾値を〈土着〉と定義

文化自給率 内訳

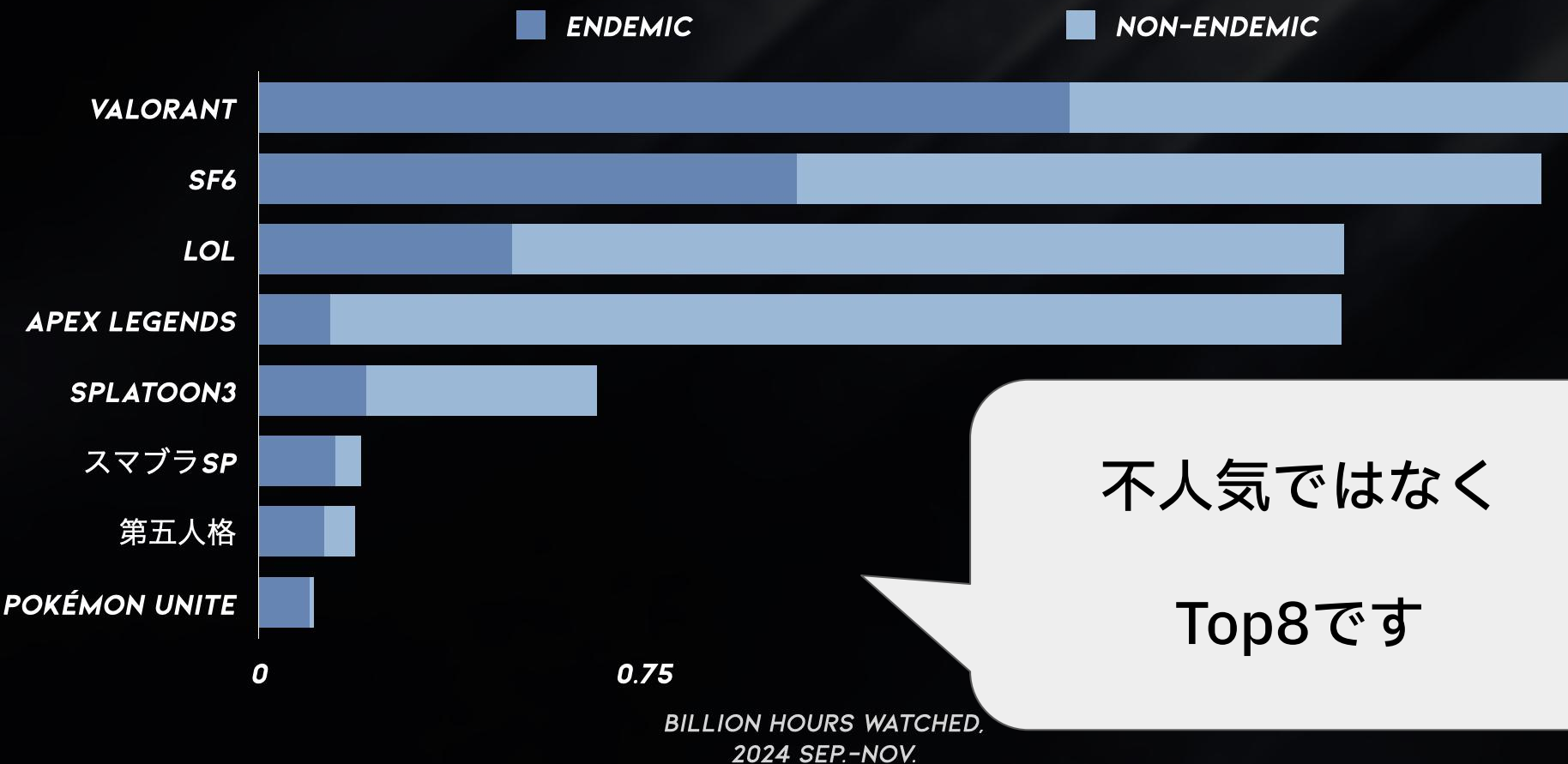
タイトル	視聴時間[分]	自給率
● VALORANT :	2.5B	61.6%
● SF6 :	2.5B	42.1%
● LoL :	2.1B	23.4%
● Apex Legends :	2.1B	6.6%
● Splatoon3 :	0.6B	31.8%
● スマブラSP :	0.2B	74.9%
● 第五人格 :	0.2B	67.8%
● Pokémon Unite :	0.1B	94.8%

※タイトル名はなるべく正式。長いものを勝手ながら略称にしました。

SELF-SUFFICIENCY RATE PER TITLE



SELF-SUFFICIENCY RATE PER TITLE



〈土着〉新事実

81%のチャンネルがどこかの〈土着〉

19.1万チャンネル中15.4万
がほぼ1タイトルを配信

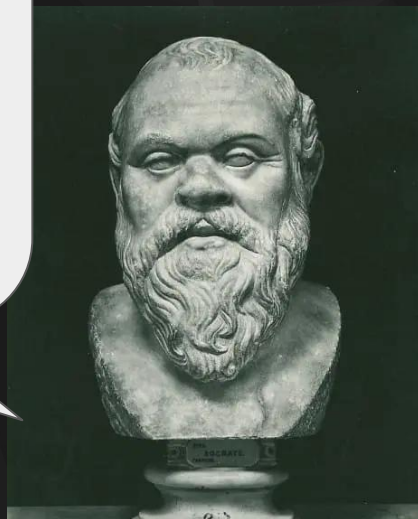
※ 〈土着〉：視聴時間の95%以上が1タイトル

仮説：自給率が高いと...

- 競技シーンが盛ん
- 下剋上構造がある
- チームが参戦しやすいそう
- Authenticityがありそう
- 人材が居る

次のアイデア

視聴者数が少ない
チャンネルの方が
なんか楽しい
よなあ



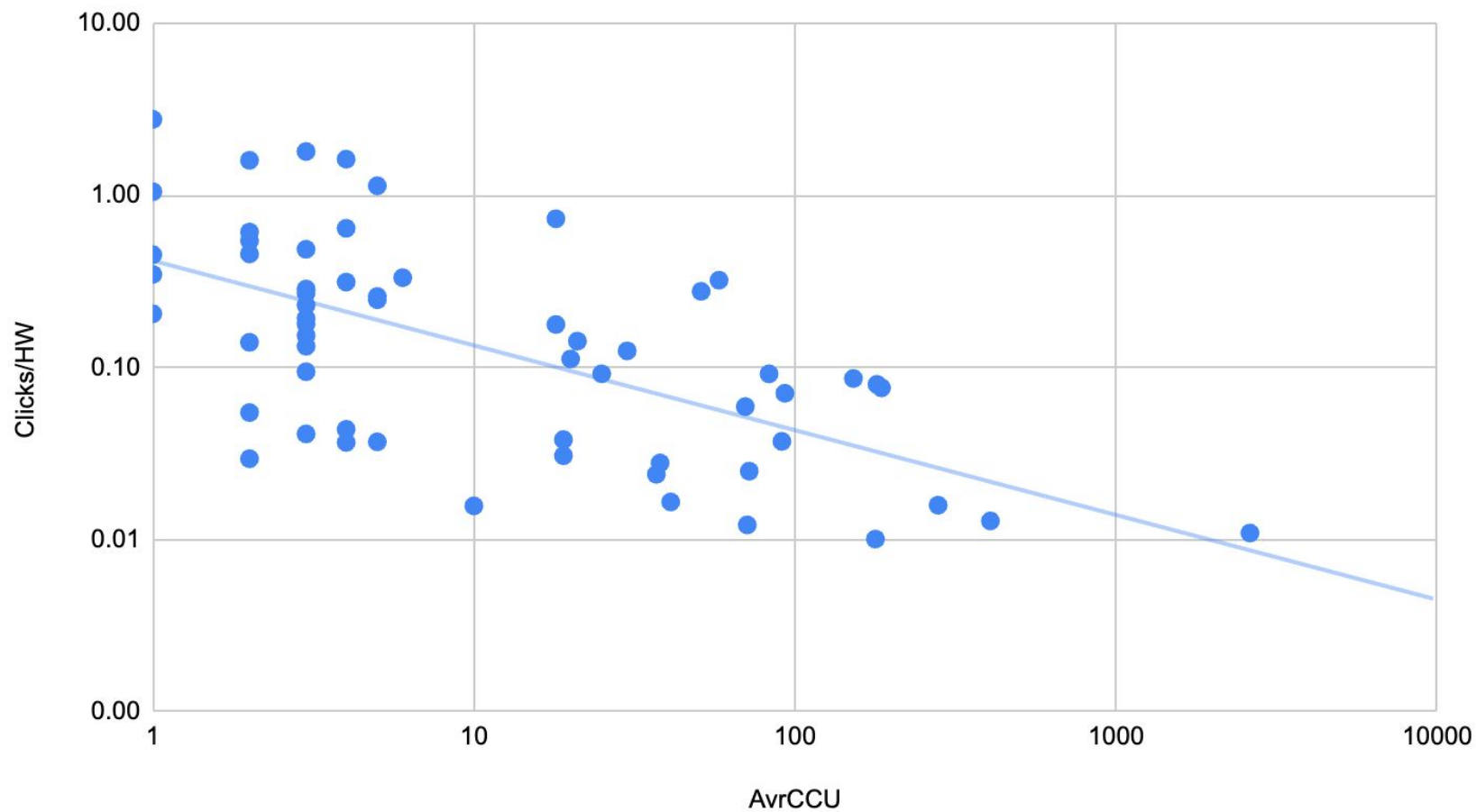
McMillan & Chavis の論文：人数が少ないコミュニティの方が共同体感覚が高い

クリック率

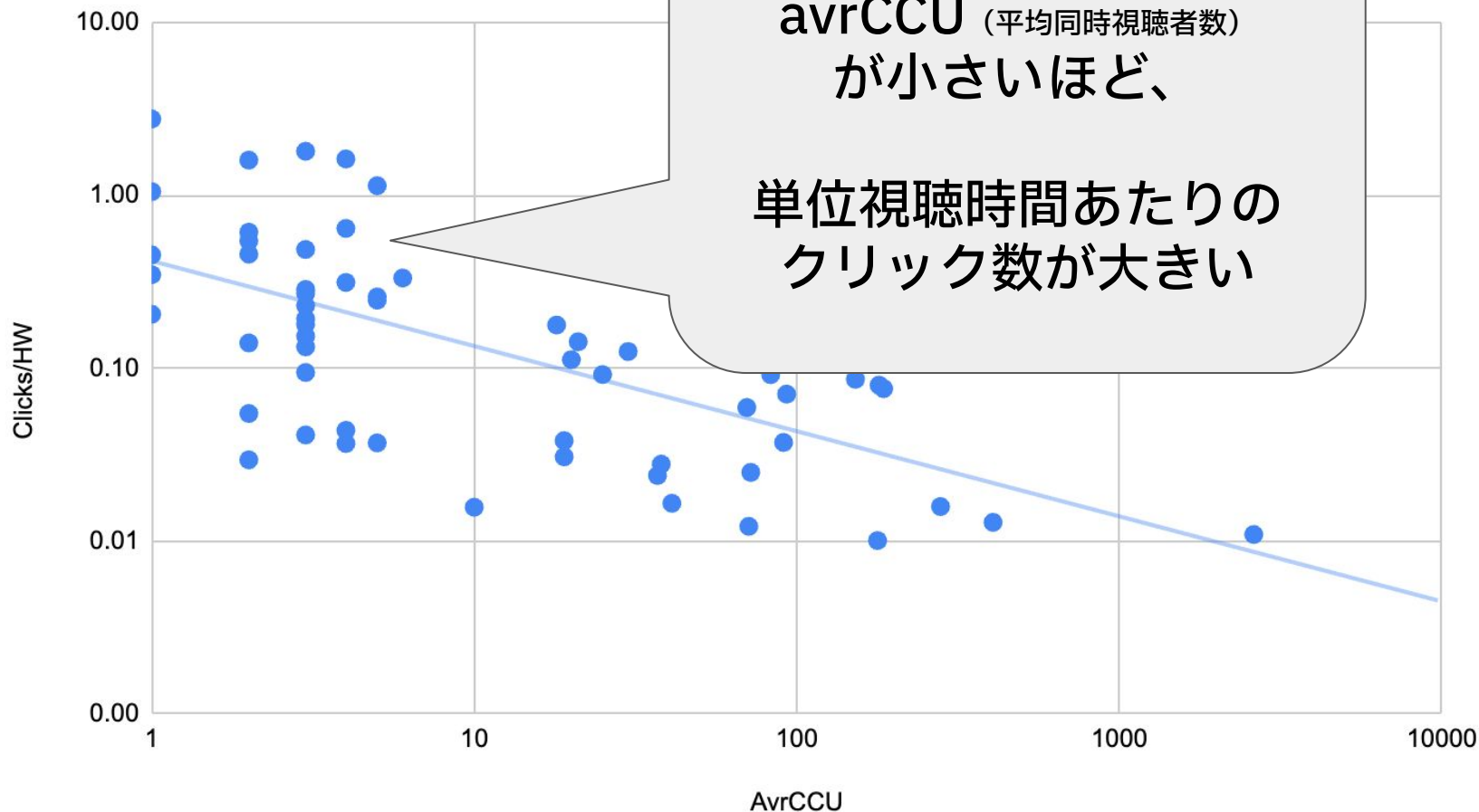
- 最近調べました
- 調べ方：2025年4-5月に、
SCOP参加ストリーマー64名
- 製品を紹介したとき、
1HWあたりのクリック数を計算



Clicks/HW と AvrCCU



Clicks/HW と AvrCCU



おさらい

- 市場調査をするにあたり、
ランキングだけ見るのは不十分
- 見るべきは：
クリック数 > MW > チャンネル登録者数



クリック数 考察

- Clicks / HB_(配信時間) が真の影響力
→ サブスク数と相関がある??
- Clicks / HW_(視聴時間) は影響力のコスパ
→ デカすぎるチャンネルはテレビ化している



6. さいごに

今日のまとめ

- 視聴時間（MW）
- 日本は列強
- Authenticity



提案

- これ以外にも
「ストリーマーとは何か？」
分析美学的・倫理的な
アプローチに興味があります
- 仲間になってください





- 秘伝の文書公開
- 「ストリーマーとは何か？」

ストリーマーはどこから来て、何であり、
どこへ行くのか

配信技術

STREAM TECH RESEARCH