

Vtuberってどうやって稼ぐの？

要旨・研究背景・目的

コロナ禍で、多くの人々の興味がVtuberに向いたことを受け、もっとVtuberを知ってほしい、という思いからこの研究を始めた。よりVtuber事業を発展させていく方法を発見するのが今回の研究の目的である。そのために、Vtuberとして収入を得ていく方法を調べた。

研究方法

Nox influencerを使い、VtuberランキングTOP70に入っている個人Vtuber、ランダムに抽出した登録者10~5万人、5~0.5万人の個人Vtuberをそれぞれ30名ずつ抽出、分析した。

エンゲージメント率
 (視聴維持率+高評価率) ÷ 再生回数
 で算出される数値で、そのコンテンツの満足度を示す値である

収入指数 (独自の指数)
 平均再生回数を広告数の目安でかけた値。

仮説1 配信よりも動画の方が収入が多い

配信		動画	
平均視聴回数 (万)	1.57	平均再生回数 (万)	1.91
広告目安	5	広告目安	2
収入	7.86	収入	3.82

配信 > 動画

+ 投げ銭機能!!

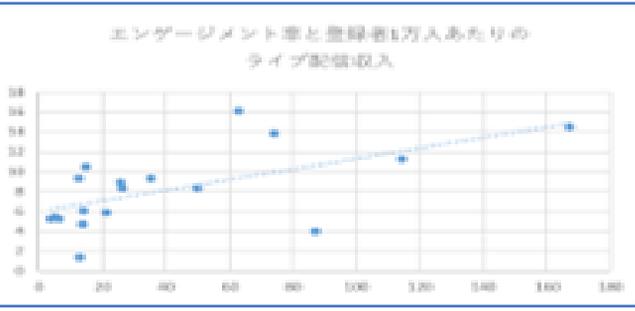
仮説2 活動のジャンルはFPSが良い

ジャンル	平均再生回数 (万)	広告目安	収入指数	平均エンゲージメント率
FPS	0.40	5	2.01	8.18
歌	2.01	1	2.01	18.91
ASMR	1.69	3	5.06	11.10
ゲーム(FPS以外)	1.11	5	5.54	8.47
雑談	0.25	5	1.24	15.22

ASMR・ゲーム
収入指数 **高**

→ 投げ銭は？

仮説3 エンゲージメント率が高い程、投げ銭金額は高くなる



相関係数0.59

→ 仮説は正

結論

配信で、ASMR、次点でFPS以外のゲームをすることが良い

参考資料

Noxinfluencer: <https://jp.noxinfluencer.com/>