

# ニコニコ動画におけるクリエイター 支援方法の提案

---

根本研究室11期生  
田村 剛規

# 発表の流れ

---

## 1 研究内容

1-1 ニコニコ動画やYouTubeなどの動画共有サイト

1-2 クリエイターの活動動向と研究動機

1-3 広告収入還元案の検証

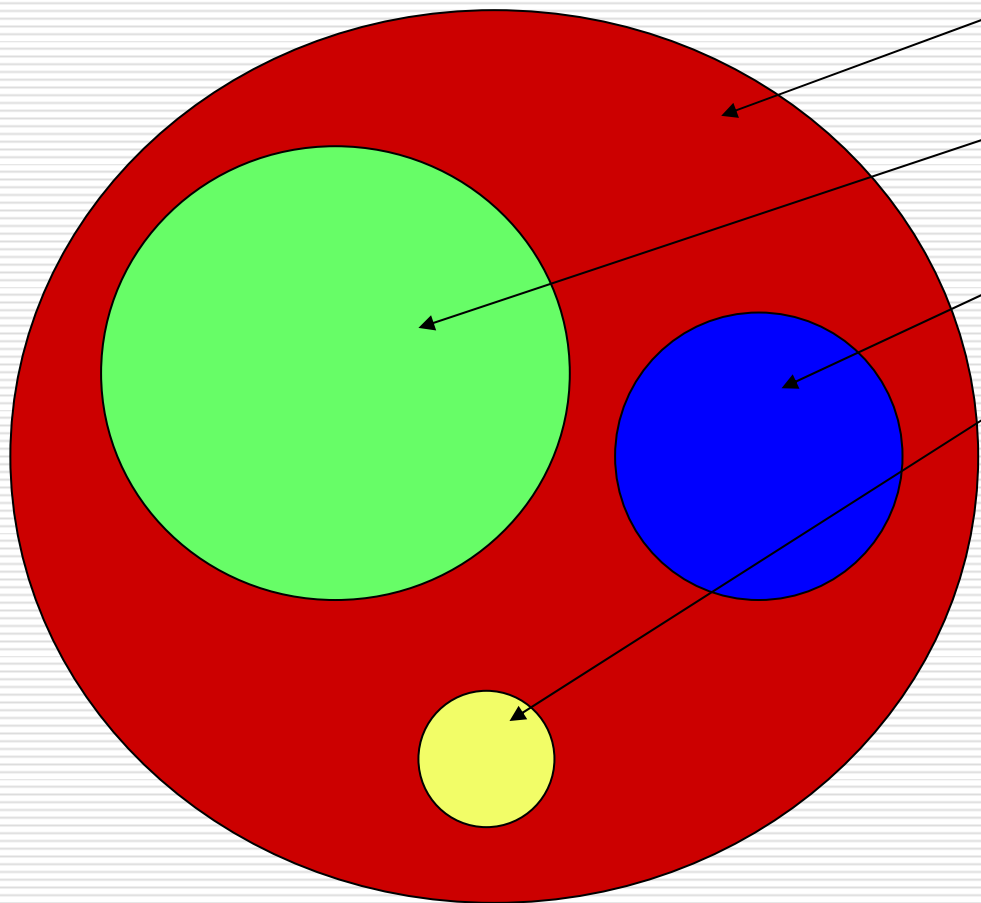
1-4 投げ銭システムの提案

## 2 まとめ、今後の課題

---

# 1-1 ニコニコ動画やYouTubeなどの動画共有サイト

---



動画共有サイト  
YouTube  
ニコニコ動画  
その他



## 1-2 クリエイターの活動動向と研究動機

---

音楽や動画をネットで公開する  
無名・匿名のクリエイターの作品



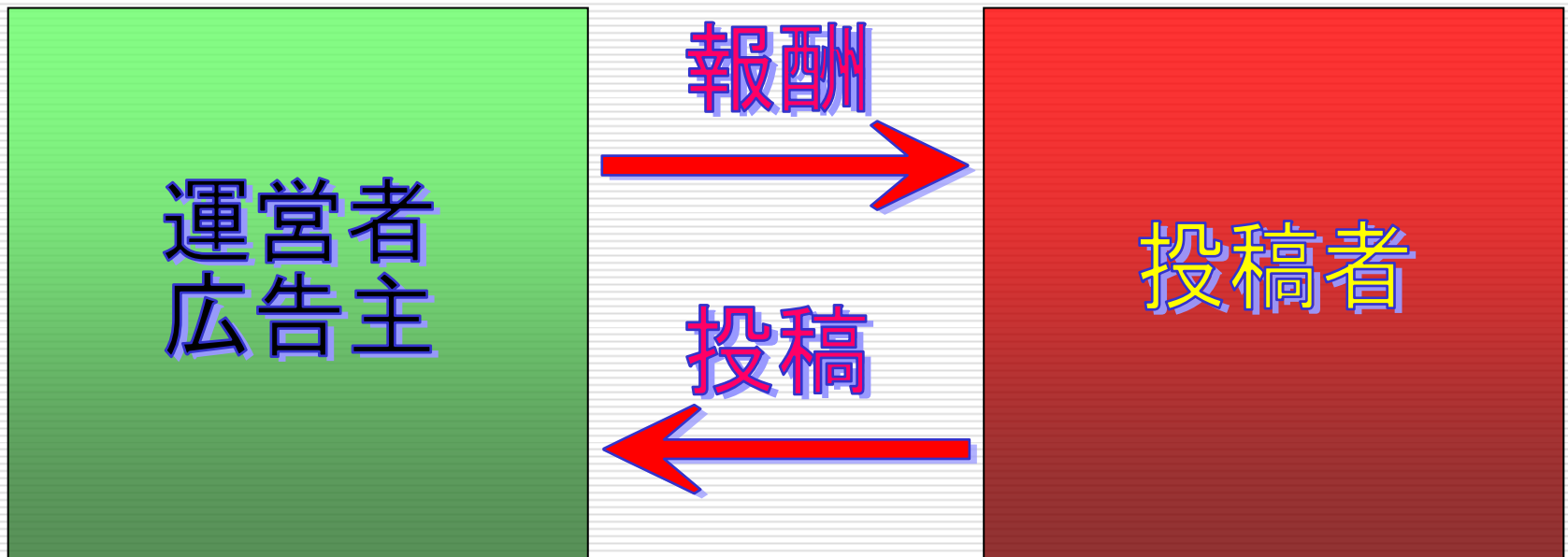
User Generated Content(UGC)

---

## 1-3 広告収入還元案の検証

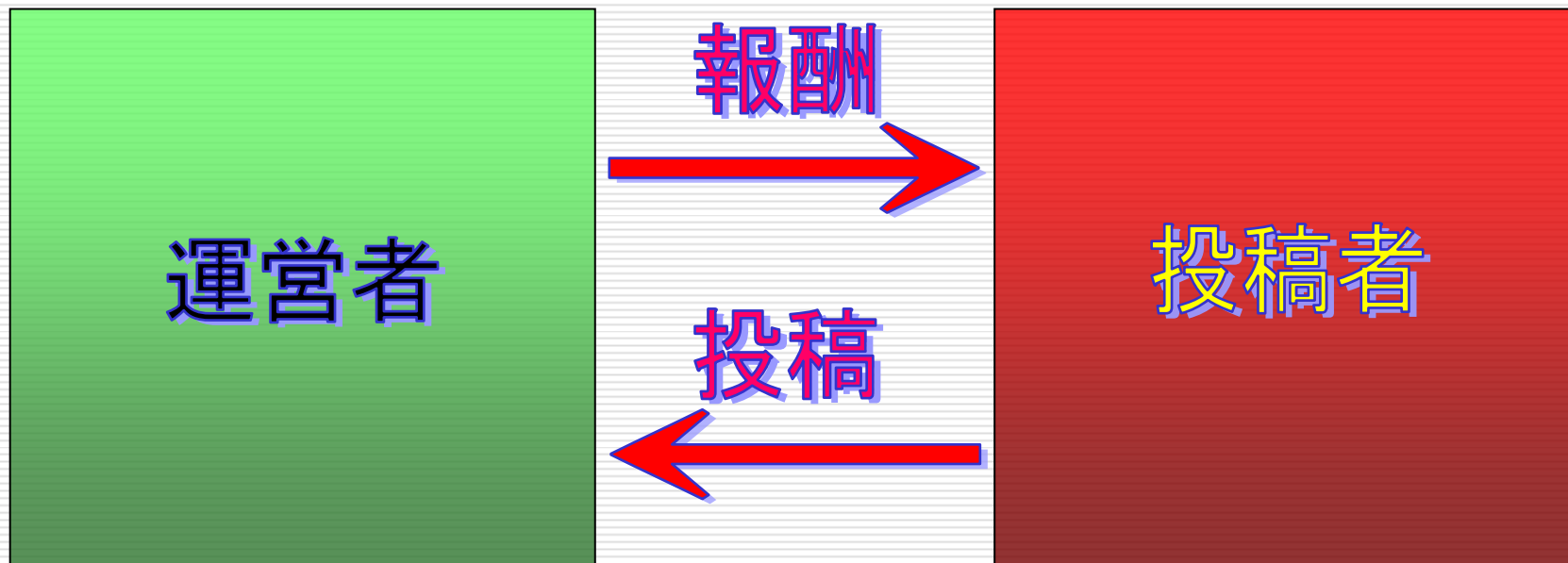
---

### 広告収入還元案とは？



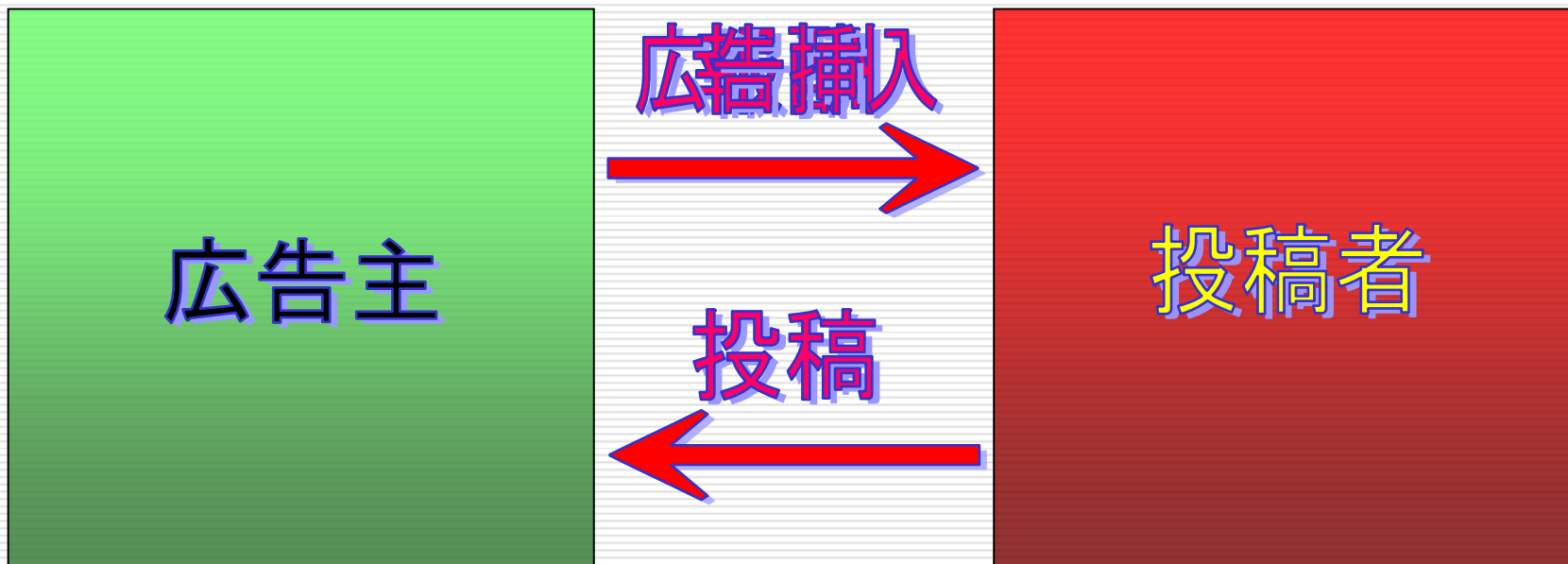
# Metacafeの例

---



# Revverの例

---



## ニコニコ動画とYouTubeの比較

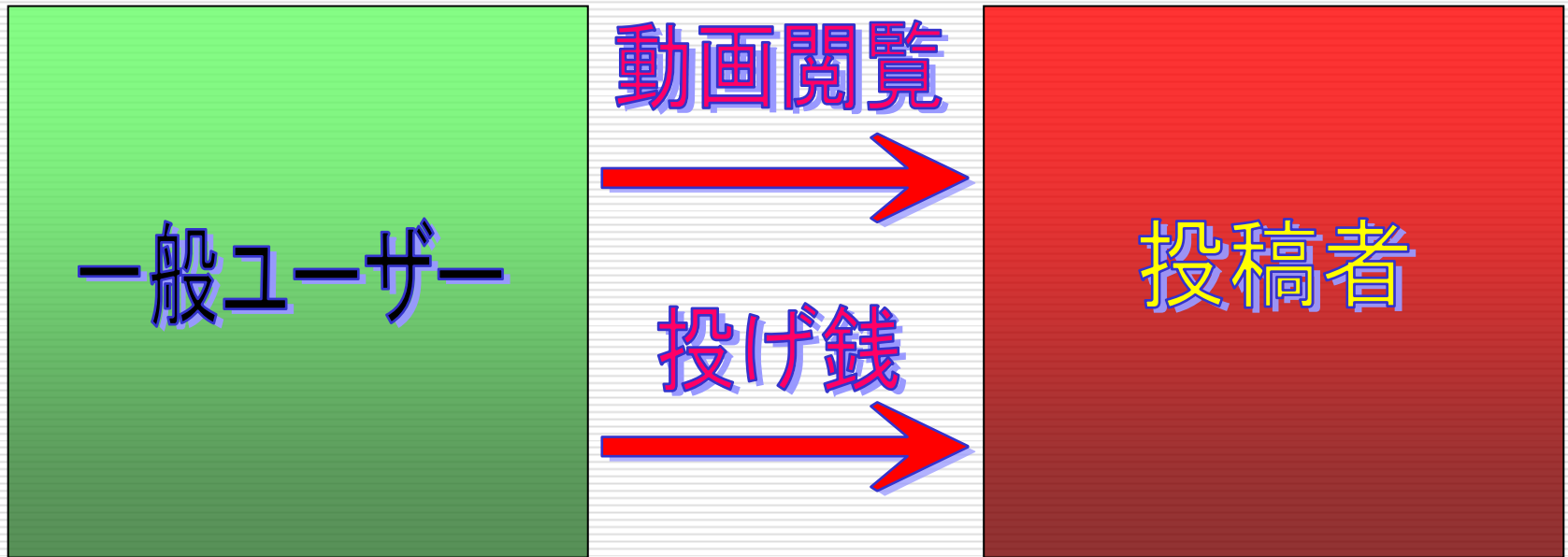
比較項目	ニコニコ動画	YouTube
ユーザー数	1000万人	2億8000万人
動画数	180万	8000万
1人あたりの利用時間	2時間50分10秒	1時間6分53秒
1人あたりの利用頻度	8.09回	5.43回
収入	1億5000万円	214億円



## 1-4 投げ銭システムの提案

---

### 投げ銭システムとは？



## 1-5 投げ銭システムのメリット、デメリット

---

### メリット

運営側の金銭的負担が少ない

投稿者への金銭収入

UGCの活性化

### デメリット

運営側のシステム導入コスト

著作権問題

権利者のなりすまし

---

## 2 まとめ、今後の課題

---

広告収入還元案 → 運営側のコスト過多  
投げ銭システム案 → 運営側のコスト過少



**現実的な提案と言える**



**他の動画共有サイトや類似のサービスモデルでの適用**

---

---

ご清聴ありがとうございました

---