□□□□

□□□

□□□

大きくざっくりこの3つ。

爪が伸びてきたなと思ったらその場で切れる手軽さ

自分が引っ掻かれて爪が伸びてきたなと思ったらその場ですぐにチョッキンコできる手軽さ。

これが店にお願いするとなれば

お店に連絡（店によっては必要ない）→猫ちゃん連れて外へ→店で施術→お金を払う→帰路

こんな感じでかなり手間である。

これが自分で行うなら

よし！切るか！→切る→FIN

これで終わり。

カップラーメン顔負けの手軽さである。

爪切りにかかる費用が永年無料

クレジットカードの売り文句みたいだが、実際にかかる費用は爪切り代ぐらいで、後はタダ。

正直これはでかい。

店によって様々だが爪切りの相場は大体300円~500円ぐらい、それを爪切りのたびに払うのはコストが嵩むし、何よりもちょっと伸びたな程度なら爪切りに行かず多少痛いの我慢して伸びるまで待つというパターンが増えることになる。

お金を惜しんで痛いのを我慢する気持ちはわからなくもないが、我が家みたいに小さい子供がいる家庭では怪我に繋がるし、猫自身も顔などに引っかき傷をつけてしまうこともあるので良くないです。

お金だけの問題でもなく怪我などに繋がるので、出来るならば自分で細かなメンテナンスを行う為にも、バスンっと爪切りに挑戦するのも手だと思う。

爪切り代だけならそこまで高くないしお金もかからないので。

猫ちゃんとのコミュニケーションが取れる

かわいい愛猫の爪チェックだけでなく様々な部位を確認できる機会でもある。

常日頃から行うコミュニケーションだけでなく猫ちゃんのメンテナンスと考えれば身体的な異常などにも気を配るいい機会になる。

□□□

誰も幸せになれない無限ループ。

調べると後ろ脚から切るといいだとか、猫ちゃんがリラックスしている時に切ればいいだとか色々と方法を紹介されたが、いずれにせよ暴れるバーサーカー。

大元のこうすればいいとかではなく、うちの猫がリラックスして大人しく爪を切らせてくれるタイミングを教えてくれ。

大体の初心者（経験者でも）諦める原因はここである。

人類にできることは、いかにお猫様を怒らせずリラックスして爪を切らせていただけるかを考えるだけであるが、そもそもお猫様が嫌がるんだからどうしようもない。

安物すぎると猫ちゃんが暴れて爪切りが永年不可能に?

永年不可能は言い過ぎかもしれないが、安物すぎる爪切りはおススメしない。

安物も度が過ぎると切れ味が悪いし、滑る。

どういうことかというと、切れ味が悪いと切った時にパチンと猫ちゃんに伝わる振動というか衝撃が大きいのでびっくりして嫌がったりする、これが暴れるに繋がって爪切りの難易度を一層跳ね上げる。

さらに滑る。

これも切れ味に絡んでくるが、目的の長さで切ろうとしたときにわずかに目標が狂ってしまう。

猫ちゃんの深爪は本気で嫌がるというか痛いので当たり前だが、今後マジで爪を切らせてもらえなくなる可能性があるので注意が必要だ。

下手したら嫌われる

子供と上手くいい感じにやろうとして結果ウザがられる父親のように、ニャンコにも同じ現象が起きます。

マオ君
あっ！こいつ僕の嫌なことしてくるやつでし！テンション上げて暴れてやるでし！

こんな感じで抱いた瞬間ボルテージぶち上げてくる。

こうなるともう爪切りどころではない。

□□□

猫の前に人は無力也……

こうなってしまうのでやり方とタイミングは大事である。

ちなみに我が家では少しでもリスクを減らそうと導入したのが

ネットで人気の猫壱先生。

これについての説明は別で掘り下げるとしておススメの理由は

- 切る場所（狙っている部分）が視覚的にわかりやすい
- 切れ味がいいので切った時にパチンッとならず猫の負担が小さい
- 安物じゃないのでこれは良い物感が凄い

この爪切りを掘り下げた記事はこちら↓

https://www.p-rabbit-studio.site/cat-nail-cut/

□□□

- 自分がどの部分を切るのか視覚的にわかりやすいか
- 切った時にパチンッってなって猫ちゃんが驚かないか

そもそもが爪切りの段階でボルテージ振り切ってニャンコ大戦争状態というのは論外なので比較的穏やかなタイミングを狙ってください。

どのサイトを見てもリラックスさせてくださいとアドバイスをくれますが、猫ちゃんにも個性があるのなかなか思うようにいきません。

なのでうちのブログではシンプルに

お宅のニャンコに合った方法でどうにかして落ち着かせてください、これに尽きます。

そして個人的にオススメな爪切りがコチラ。

猫壱
neco ichi
Made in JAPAN
猫用爪切り
第1位※
※2021年10月Amazon
猫用ネイルケアランキング
ストレスなく
スパッと切れる
切る時の音と
衝撃が小さい

□□□

□□□

動画のように暴れられてもちゃんと爪切りできる親切設計となっています。

軽い力でスパッと切れる＝パチンッてならない

いやいや、それは当たり前の話でしょと思われるかもしれませんが、意外と大事です。

自分が爪切りをする場面を想像してください。

お風呂上りとかならば爪も多少ふやけて簡単に切れるかもしれませんが、普通に切るとパチンッ！ パチンッ！ って音が響き、幾ばくかの反動が指先に伝わると思います。

猫ちゃんの爪切りでこの音が鳴り、反動が伝わるとどうなるか?

ビビるぐらい暴れます

動画でもボチボチ暴れてましたがあれは

ニャンコ
おい！ なんやこれ！ おもちゃか！？ 遊んでくれるんか！？ 遊んでくれるんやろ！？ なんで手握るんや? 何してるんや? 遊ばんのか? なぁ！？

こんな感じ。

じゃれてる感じ。

実家のオカンがニャンコの爪切りをミスった時はあんなもんじゃありませんでした。

まず体全体がスパイラル。

オカンの膝の上で体を全力で捻じった後真上に飛び上がりフルダッシュ。

クソがっと言わんばかりにブギャンッと不細工な捨て台詞も忘れない。

こんな具合に、切りすぎて痛いとかではなくても、パチンの反動だけでもビックリしてしまうことがあるので、反動が無くスパッと切れるに越したことはありません。

狙った場所が分かりやすい

猫の爪は血管と神経が通っているので切りすぎはダメだよと、ネットでどこを調べても見かけたと思います。

猫ちゃんの肉球を押して爪を出してよーーーーく見ると薄っすらピンクになっている部分があるので、そこが血管や神経が通っているのでそこまで切らないようにしましょう。

僕は薄っすらピンクに見えるところからたっぷり余力を残しました。

なんならビビり倒して先っぽしか切ってません。

引っ掻かれて痛く無けりゃもう良いかなという判断です。

真上から見た図

実際に爪を切る時の視線はこんな感じで、自分が狙った場所、これから切るぞという場所が視覚的にわかりやすいのは爪切りをする上で非常に大事です。

□□□

猫壱

□□□

その時働いていた店の店長をわかりやすく表現するなら

父親が社長で丸々事業を引き継いだ２代目といった感じ。

theドラ息子、そんな表現がしっくりくる。

実際奥さんがある会社の社長の娘さんだったらしく、後継として婿養子となったのが店長だ。

当時のパチンコ屋は今みたいに大手のグループ系列店ばかりでなく、中小企業が税金対策で運営していたという側面があり、僕が働いていたのもとあるコンクリ会社の税金対策用の店舗だったと当時説明された。

なので、パチンコ屋も儲かるに超したことは無いが、赤字垂れ流しでも問題はなかったのだろう。

所謂お飾店長みたいな感じで、実際そんなふうに陰口を叩かれていたが、そんなふうに言われても仕方がない実績が店長にはあった。

覚えてる範囲でざっくり箇条書すると

- 毎朝遅刻してくるので主任が店のカギを管理していた
- 業務時間中は基本事務所で、ほとんど顔を見せない
- 基本事務所では寝ているかSOX
- 閉店後店内で宴会
- カウンタースタッフのおばちゃんにお金を払う（別記事参照）

- 設定漏洩は当たり前
- 爆勝ちしたお客さんに直接対応し喧嘩

現職の店長さんが見たら卒倒するレベル。

コンプライアンスどうのというよりももはや犯罪のミルフィーユ。

今思い返して、箇条書きするとよくあの店長の下で働いていたなと思うし、最終潰れるまでよく捕まらなかったなと思う。

ちなみに現在は分譲住宅地。

う〇こスプラトゥーンされた店長の車の定位置には子供用の公園が据えられていました。

通りがかる度に微妙な気持ちになる。

店長という男

では、箇条書きした１つ１つを説明するが今回の記事も生きていく上で学べること、役に立つ知識は何一つ盛り込まれていない。

せいぜいが世の中には、あの時代にはこんな人もいたんですよ的なやつだ。

いつも通りファンタジー物を読む感じで楽しんで欲しい。

もしくは暇つぶし感覚。

何にせよ真面目に学ぼうとする気持ちで読むとバカを見る。

毎朝遅刻

読んで字の如く。

少なくとも僕が雇用されてからでも朝まともに来た事があったかどうか。

仮に8時半から従業員が出社し、着替えや各種開店作業を行い、10時に開店するとしよう。

午前中に現れたら優秀

開店までに現れたら奇跡か奥さんと喧嘩して家にいてられないかのどちらかだ。

もちろん後者ならば物凄く機嫌が悪い。

機嫌の悪さを表に出し周りに気を使わせる僕の最も苦手なタイプだ。

そんな店長なので、もちろん店の鍵を彼だけに管理させるということは無く、主任が鍵を管理していた。

ちなみに店の組織図はこんな感じ

もはや主任が副店長ポジションだが、役職的には社員スタッフA&Bと変わらない。

秩序とはなんだろう?

業務中は顔を見せない

もはや店長とは? というレベル。

僕の後輩たちに至っては面接すら主任がしていたので店長をよく分からないおっさんと勘違いしていた子すらいた。

そんなレベルで店に顔を出さない。

日長一日事務所でソリティアかマインスイーパ、もしくは大人の運動会である。

なので当然店の売上や客数などは数字やデータでしか把握しておらず、なぜこんなに売上が悪いのかと叱咤されるが知ったことでは無い。

リアルに釘とスロットの設定配分が悪すぎる。

どこの世界に当時42玉交換でボーダーマイナス4の調整で打つドMが居るというのか。

なお、上記回転率は店長がドヤ顔で新台導入時に公言していた数字である。

一体客になんの恨みがあるというのだろうか?

そりゃ日曜日の昼過ぎお客さんが5人しかいないわけである。

従業員一同声には出さなかったが帰った方がいいですよと思っていたし、事実5人いて5人とも玉を流さず帰る羽目になる。

ジェットカウンターの存在意義よ。

基本事務所でセック

さて、先程日長一日事務所でソリティアといったが、勿論それだけでは無い。

店舗内の景品交換カウンターから事務所への小窓がついている構造になっており、ダイレクトに繋がっているので、カウンターの子は何かがあった際に直接事務所とやり取りができる仕組みだ。

景品が足りなければ小窓から支給されたりするのだが、単純な引き戸の為、簡単にカウンター側からでも開けれるので割とうっかりハプニングが多い。

その中でも特別多かったのが、カウンターから小窓オープンで見られるどっきりイベントである。

どっきりイベントと言っても何のことはない、見慣れた小汚いおっさんと、化粧のキツイ事務のマダムとレッツコンバインシーンを目撃してしまうだけのことだ。

もはや罰ゲーム以外の何物でもない。

当時カウンターの子から獣のような喘ぎ声がうるさい店内の中でも良く漏れ聞こえるのだと愚痴られたものだ。

頼むからそんないらない情報を聴かせないでほしかった、巡回時カウンター前通る時に嫌でも意識してしまうじゃないか……

ちなみに事務のマダムが欠勤の時は行きつけのスナックのママさんが来てました。

https://www.p-rabbit-studio.site/nezi-tobasi/

よくよく考えたらなんで客が事務所に出入りしてるねんと思わなくもないが、当時は狂ったことが多すぎて慣れてしまっていたんでしょう。

客がパチンコ打ってて途中で立ち上がって事務所に行ってしばらくすると帰ってきてまたパチンコを打つ。

冷静に考えて狂ってる。

どこの世界にパチンコ屋の事務所出たり入ったり自由にする客がいるのか。

□□□

設定漏洩は当たり

毎日来て、パチンコスロット問わず毎回爆勝ちする若い兄ちゃん。

イベントの日にだけ現れる熟年夫婦。

朝から夕方まで海物語を打ち、17時には必ず交換して帰る女性。

全て店長の関係者です、本当にありがとうございます。

若い兄ちゃんは店長の友人。

熟年夫婦もゴリゴリの関係者。

17時に帰る女性に至っては店長の愛人というコンプラに真っ向から喧嘩を売っていくスタイル。

ちなみになぜわかったかというと

「あれ、俺の連れやから出る台知ってんのよ、頼んどくわ」と、頼まれたからです。

今の時代なら即座にSNSで告発されて人生オワタコース待ったなし。

今にして思えば時代が彼を選んでいたのかもしれません。

爆勝ちしたお客さんに直接対応し喧嘩

上記のサクラ以外のお客さんがたまたま爆勝ちした時の出来事。

店長自らホールに出てジェットカウンターに球を流しながら

「めっちゃ出ましたね、ゴトでもやりましたwwwあんまり勝ち続けるなら警察呼びますよwww」

本人は冗談のつもりで笑いながら言っていたが、横で箱を拭いていた僕、血の気が引く。

相手は常連ではない初見のお客さん、当然ながらブチ切れる。

そりゃそうだ、爆勝ちして機嫌よく計量してもらってたら店員がヘラヘラ笑いながら警察を呼ぶとか言うたら大体の人は気分を悪くする。

結果として、店長馬乗りになられてマウントポジションからのタコ殴り。

リアルに警察を呼ぶ事態になりました。

世間的に見れば傷害の犯人として捕まったお客さんが悪者で店長が被害者のように見えるが、真実を知る人間からしたら一番やべぇのは捕

まったお客さんでなく店長。

散々被害者moveで騒いで喚いてはりました。

よく漫画とかで見る小物move。

結局この件もどう矛を収めたのかは知りませんが、被害にあったお客さんは気の毒でしかなかったのを覚えています。

従業員サイドからは加害者は店長という認識。

まとめ

最終的にこの店長がどうなったかと言うと、残念ながらわかりません。

店が潰れる前にバイトを辞めて別の仕事をしたり、都市部に引っ越して生活をしたりしてたら店のことは完全に忘れてましたが、ある日地元に帰ってきて前を通ると完全に住宅分譲地になっていました。

親会社（コンクリ会社）は税金対策のパチンコ屋が潰れると同時期に潰れたそうです。

あの店長が一般企業でまともなサラリーマンができると思えないし、他のパチンコ屋で店長が務まるとも思えない。

何だかんだで生きてはいるのでしょうが、願わくば人様に迷惑をかけて警察の世話になっていないことを願います。

ECサイト、BASEでクズみたいな商品の販売を始めたので開設から売れるまでを説明。

ネットでお店を開くなら♪ベイス♪

YouTube観てたら一時鬼みたいに流れてたイメージのあるBASE。

言うて特に何も生産ができるわけでない、産み出すものは二酸化炭素と排泄物、消費オンリーのわたくしです。

実際に自分のお店を出店するのってハードルが高いように思えますが、案外そんなことはなく簡単に出店することが出来ました。

今回はどんな感じで店を出しているのか、何でも売っていいのかなど興味はあるけれど……といった方に向けて簡単にBASEについて語ります。

とりあえずどんな感じの販売ページか見てもらった方が早いと思います。

お店のリンクはこちら

こちらBASE内でのショップデザインをカスタムできるページですが、今現在のページはこんな感じ。

ラインナップが完全にパチンコ・スロット好きに向けたピンポイントなTシャツ。

ちなみに僕はこういうネタTシャツが大好きなので普通に着てホールに行けます。

そんなネタTシャツ販売所はこちら↓

どんなものでも売ることが出来る?

当然ながら自分の店だからと言ってなんでも売っていいというわけではありません。

販売を禁止されている商品がBASEのショップ向けのヘルプに書かれています。

販売不可・登録禁止の商品はありますか

会員は本サービスの利用にあたり、下記の商品を登録することができません。
また、ショップ運営に関するガイドラインも合わせてご確認ください。

1. 覚せい剤、麻薬、向精神薬、大麻、あへん、毒物、劇物等の禁制品
2. 大麻種子（当社にて適切でないと判断したカンナビノイドを配合した商品含む）、合法ハーブ（脱法ハーブ）、合法ドラッグ（脱法ドラッグ）に関連する商品や指定薬物の成分を有する商品等
3. 銃砲、刀剣類、武器、火薬類、化学兵器等
4. アダルトビデオ、DVD、ヌード写真、アダルトグッズ、ゲーム等、18歳未満の青少年への販売を制限する情報やその他性風俗、アダルトに関する商品全般
5. わいせつ物、児童ポルノに関連する商品等
6. 使用済み下着、制服等
7. 売春、児童売春
8. 賭博、富くじに関連する商品等
9. 無限連鎖講、マルチ商法に関連する商品等
10. たばこ（ただし、ニコチンを含まない電子タバコの販売は認めます。この場合、会員は、ニコチンを含まないことを当社に証明する必要があります）
11. 現金
12. 銀行口座等
13. 商品券、プリペイドカード、印紙、切手、回数券、その他の有価証券等の金券類（ただし、当社から事前に販売許可を得ているものに関しては販売を認めます）
14. 偽ブランド品、模造品・海賊版（違法コピー商品等）
15. マジコン、パンドラバッテリー等の違法コピーを助長させる機器または関連商品
16. 窃盗、強盗、詐欺、恐喝、横領、背任その他犯罪により入手した商品
17. スタンガン、催涙スプレー、法令により携行を禁止された刃物、盗聴器

18. 超小型カメラ、赤外線カメラ等のうち、犯罪に使用される恐れがあると当社が判断した商品
19. 特許権、実用新案権、意匠権、商標権、著作権、肖像権等第三者の知的財産権を侵害する商品等
20. コンピュータウィルスを含むソフトウェア、コピープロテクトを権限なく解除したデジタルコンテンツ、又はコピープロテクトを回避する等の方法を教示するようなもの
21. ゲーム等におけるキャラクター、アイテム、ゲーム内仮想通貨等のデータ等（いわゆるリアルマネートレーディング）、オンラインゲーム等のアカウント
22. ビットコイン（Bitcoin）、モナコイン（Monacoin）、リップル（Ripple）等の暗号通貨
23. 金融系情報商材、副業あっせん等情報商材・ツール及び関連商品・サービス、その他、当社が適切ではないと判断した商品
24. 医薬品（国内で販売が禁止されていない医薬品を含む）、身体機能検査キット、医療機器（ただし、新型コロナウイルス検査キットを除く身体機能検査キットと医療機器のうち、薬機法上の業許可/届出を得ている商品で当社から事前に販売許可を得たものは販売を認めます）
25. 人体及び人体の一部
26. 動物の生体及び生体の一部（ただし、魚類、昆虫のうち、適法に販売することができるものに関しては販売を認めます）
27.象牙及び象牙製品全般（製品の一部に象牙が用いられているものなどを含みます）、並びに希少野生動植物種の個体等のうち、種の保存法に基づいて必要とされている登録等がないもの
28. 個人情報、営業秘密その他一般に公開されていない情報
29. 販売に際して法律で義務付けられている許認可、免許、資格等の条件を満たしていない商品
30. 公序良俗に違反する商品
31. 寄付・募金等の対価となる役務提供がない商品
32. 実際の商品と商品説明・商品画像が著しく異なる商品、または説明が不明瞭な商品
33. その他取引することが法令（特定商取引に関する法律、銃砲刀剣類所持等取締法、麻薬及び向精神薬取締法、ワシントン条約、その他関連条約等あらゆる法令を含む）に違反する商品
34. その他、当社が適切ではないと判断した商品

□□□

BASEのトップページでメールアドレス、パスワード、そして自分のSHOPに使うURL　を入力してスタート。

ここでのメールアドレスとパスワードがログインに必要な情報になるのでしっかり覚えておくかメモを取るかしておきましょう。

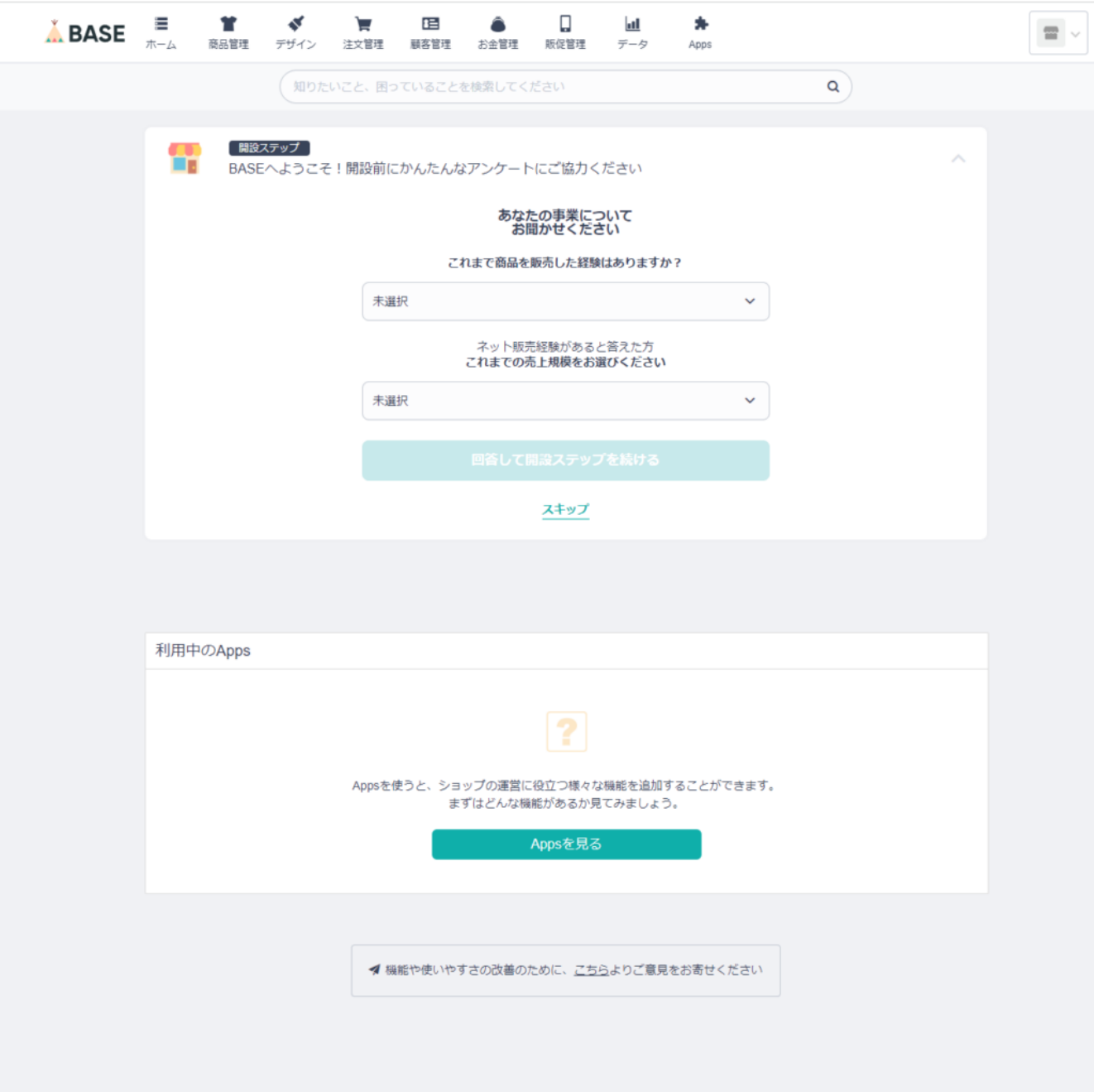
詰むことはないですが必要情報の再取得は手間です。

ショップアカウントが開設されたのでここからショップの情報を入力していきます。

誓約書の内容を確認し、同意して先に進みます。

おそらく九割の人は誓約書を読まずに同意して先に進むと思います。

せめてある程度でもいいので目を通しておきましょう。


BASE
ホーム
商品管理
デザイン
注文管理
顧客管理
お金管理
販促管理
データ
Apps
知りたいこと、困っていることを検索してください
開設ステップ
BASEへようこそ！開設前にかんたんなアンケートにご協力ください
あなたの事業について
お聞かせください
これまで商品を販売した経験はありますか？
未選択
ネット販売経験があると答えた方
これまでの売上規模をお選びください
未選択
回答して開設ステップを続ける
スキップ
利用中のApps
Appsを使うと、ショップの運営に役立つ様々な機能を追加することができます。
まずはどんな機能があるか見てみましょう。
Appsを見る
機能や使いやすさの改善のために、こちらよりご意見をお寄せください

□□□

もう1つはプランで費用が発生するプランがあります。

この2種類ですが書いてあるように、最初はスタンダードプランから始めて後々にグロースプランに移行するのがおススメです。

手数料は?

BASEは基本的には無料ですが、商品が売れた時と銀行振り込み時に手数料がかかります。

手数料	発生タイミング	スタンダードプラン	グロースプラン
決済手数料	出品した商品が売れたとき	商品価格の3.6%+40円	2.9%
サービス利用料	出品した商品が売れたとき	商品価格の3%	0円
振込手数料	売上金を指定の口座に振り込むとき	250円	250円
事務手数料	売上金を指定の口座に振り込むとき	2万円未満: 500円 2万円以上: 0円	2万円未満: 500円 2万円以上: 0円

結局のところスタンダードプランで売れた場合は、商品価格の6.6%と40円。

コレを高いとみるかは人それぞれですが、個人的には諸々の面倒事を省けるサービスなので最初の頃なら全然ありだと思って利用しています。

そして実際に1件売れた時の画像がコチラ。

こちらは3000円の商品が売れた時の入金額です。

238円が手数料で引かれています。

これだけ見たら1件でこれだけの利益が!？と、思われがちですが違います。

外部サイトと連携した商品の販売なので、BASEで売れた商品を自分で発注する必要があります。

つまり自分で発注して送るので商品の原価を引く必要があります。

ぶっちゃけ商品原価が2310円なので、商品が一つ売れて手に入る利益は452円です。

この利益を安いとみるか高いとみるかは人それぞれですが、在庫を抱えない無在庫という形で運営していけることを考えれば初心者でもとっつきやすいと思います。

在庫を持たなくても運営できるの?

先ほど少し触れましたが、僕は完全に在庫を持たない形で運営しています。

- 初期にそこまで費用をかけたくない。

- 試しにやってみたい

利益率は鬼ほど下がりますが、上記の方にピッタリのサービスだと思います。

要は売れてから考えたらいい方式。

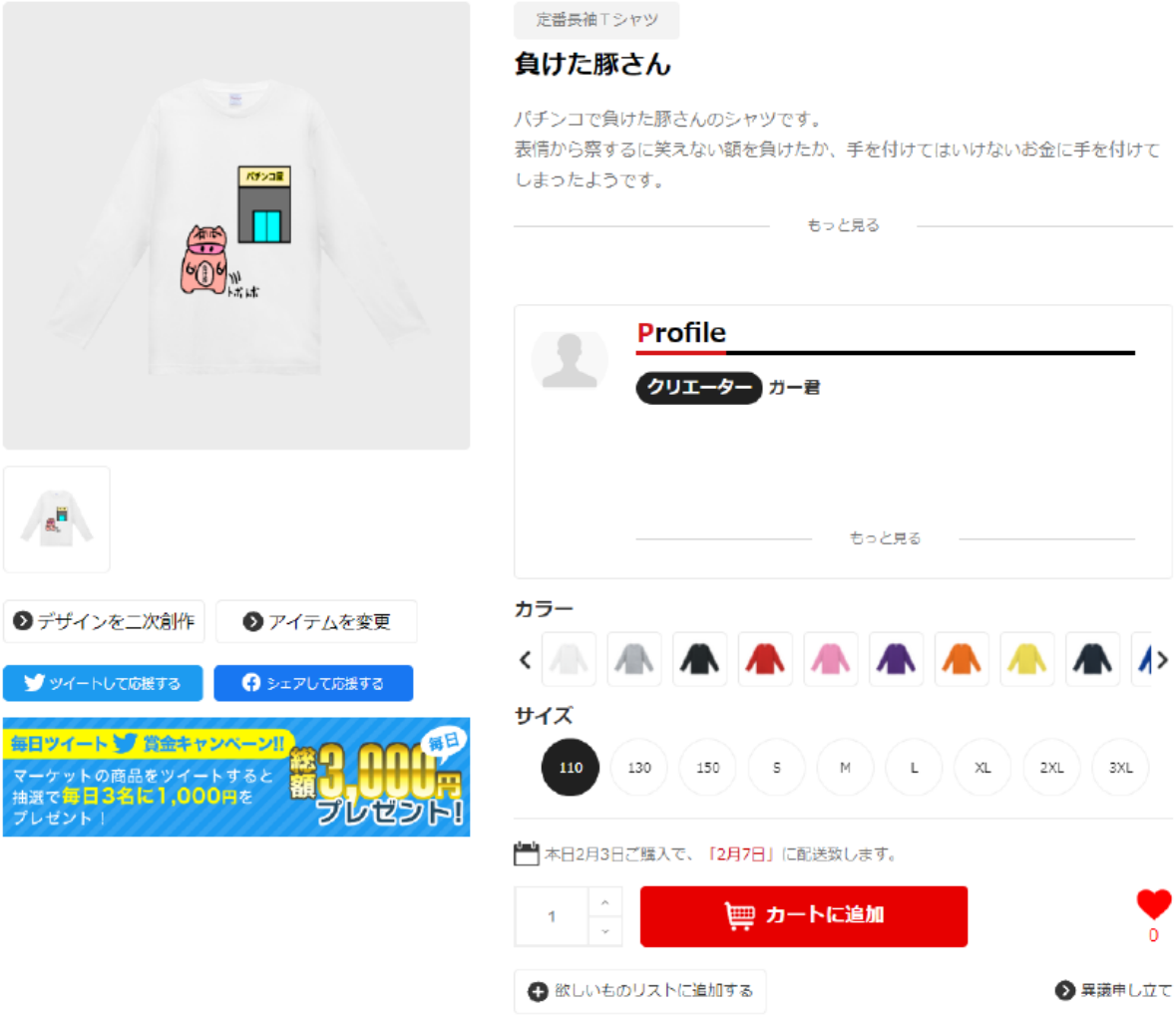
あーだこうだ考えるより先にとりあえず何でもいいからやってみようの精神、割と大事です。

商品を買ってもらってからの流れは?

商品を出品してさぁ売れました!

売れたはいいがどうしたらいい? と、てんぱります（個人の経験です）

流れとしましては



こんな感じで、自分で作ったシャツを自分で購入し発送するという流れです。

え？ 自分で買って送るの？ めんどくさくない？ と思ったあなた。

商売人としてその思考はいかがかと思いますが大丈夫!

そこまで面倒くさい話ではありません。

僕が連携している販売先での流れとしては

1. 購入してもらえたらBASEに購入されましたと連絡が来る
2. 連携しているサイトで自分で商品を購入する

3. 連携しているサイトではBASEで購入してくれたお客さんの情報（送付先含む）が共有されているので購入時にその送付先が選ばれる。
4. 連携しているサイトで商品を購入し送ったら、BASE内で発送しましたというボタンがあるのでそれを押す

以上です。

使っているECサイトと連携先などで変わるかもしれませんが、概ねこんな感じ。

BASEから直でTシャツ作成などで販売した場合はもっと楽なのですが、説明は割愛。

売れた後も焦らずに対応すれば大丈夫です。

実際に商品を売るのは難しい?

鬼ほど難しいです。

売るのが難しいというよりも、人目に触れさせるのが本当に難しい。

ブログならSEOっていう検索で上位に表示させる必殺技みたいなのがあるけれど、BASEとかってそれがない（厳密にはBASEのAppsというツールの中にある）

なので、基本的にショップをPRする場が自然とSNSがメインになってきます。

どんなに優れたデザインの服や、画期的で便利そうなグッズを売っていたとしても、そもそも人目に触れなければ売れません。

なので売るのは難しいですが、それ以前に人目に触れさせるのが難しい。

SNSを活用しフォロワーの目に留まるようにするのが多分大事。

SNSでフォロワーが伸びないとお悩みの方は以前SNSでフォロワーの増やす方法を頑張って考えた記事があるのでよろしければ参考にどうぞ。

https://www.p-rabbit-studio.site/sns-follower-please

まとめ: **BASE**での出店から売れるまで

出店自体はとても簡のトップから新規で登録していけばいいだけ。

後はBASE内で自分の商品を出品したり、ショップのデザインをカスタマイズするなどいろいろな楽しみ方ができます。

□□□

導入３日目に朝一実践の結果

今回マイホに導入されたので、新台3日目に朝一で着席。

まずは結果ですが、プラマイ0ぐらいで何とか収めて逃げました。

自分のマイホは写真撮影が禁止で画像が無いのですが最大25連でラオウも昇天させることが出来たので目的は達成。

基本早い段階でBB当選しても最大5連ぐらいで塊は取れず、朝から17時までの間に2回天井に連れていかれる地獄。

設定示唆ボイスでアミバ（高設定示唆強）とジャギ（高設定示唆中）が出たので追うも、２回目の天井を目指した際には930Gほど中チェ無し。

全体的にメイン役の中チェ（設定1で1/210）が激重で上記高設定示唆ボイスが出たが確実に設定1の数値よりも中チェが重かった。

尚、帰り際マイスロの確認を忘れるという体たらく。

正直逃げるように離席した、それほど疲れた台だった。

打った感想

感想としては最初の２時間ほどは懐かしさで楽しむことが出来るが、それ以降はただひたすら死んだ目で世紀末ウオーキングを眺める時間。

初代もそうだった気がしないでもないが、4号機時代が終わり、5号機~6.5号機時代に削られた出玉と引き換えに向上したゲーム性を知ってしまったユーザーにはかなり苦痛かもしれない。

設定	AT初当たり	機械割
1	1/389.1	96.5%
2	1/365.3	99.4%
3	1/343.5	102.3%
4	1/320.8	105.9%
5	1/291.7	111.0%
6	1/251.7	119.7%

初代北斗の拳基本スペック

設定	AT初当たり合算	北斗揃い	機械割

1	1/383.4	全設定共通 1/7274.0	98.0%
2	1/370.5		98.9%
4	1/297.8		105.7%
5	1/258.7		110.0%
6	1/235.1		113.0%
L	調査中		調査中

スマスロ北斗の拳基本スペック

で、上記が初代北斗とスマスロ北斗の公表スペックだが、設定1と2は初代に比べると割が少しだけ高く、4と5は似たような物で6の機械割は6.7%も差が出ている。

AT初当たりはスマスロ北斗の方が1456設定は初代より軽くなってはいるがなぜか2だけは少しだけ重くなっている。

さらに今作を実際に打って感じたのが、予想以上にスイカをこぼす。

確かにこぼしやすいとは聞いていたが、毎ゲームきちんと押していればそんなこぼすこともないだろうとタカを括っていた。

ボッコンボコンこぼす……

スイカの払い出しは6枚なので10回取りこぼすとBET分引いても30枚。

これにより、公表されている機械割よりももう少し下がると予想する。

本気でこぼす。

まだ打っていない人はこう思っているはず「毎回ちゃんと目押ししろよ」と

本当に無演出で無造作にスイカが落ちてくるので普通にこぼすので、僕の言っていることが身に染みたという人がいたら教えてください。

後は、バトルボーナス中にナビが出ると中チェと同じ効果で、継続率アップ抽選が受けられる。

これにより赤7白オーラでも絶望することなくラオウとのバトルを楽しめるのは良いなと思った。

ただしBB30G中にレア役で宿命バトル突入抽選を受けられるが、これがまぁ重い。

設定差があるかどうかはわからないが、中チェ引いても煽りすらなく終わることがある。

逆に角チェでガンガン煽ってくる。

この辺のバランスは多少気になったが、Vストックで継続確定%レイorトキ参戦で無想転生チャレンジかエピボの抽選を受けることが出来るのは面白かった（一度も引いていない）

疑問に思ったこと

初代とスマスロ北斗、BB継続率は66%~89%と基本継続率は変わらないが、スマスロ北斗には継続率94%を誇る無想転生バトルが搭載されている。

これとツラヌキSPECにより１撃万枚も夢ではなくなっている。

じゃあなぜ初代より6の割が低く、4と5はそこまで差が無いんだい?

無想転生バトル分の機械割はどこに行ったんだい?

さらに言えば、初代と違いVストックや継続率アップ抽選があるにも関わらず6だけそこまで機械割が違うんだい?

当時とはシステム面で違う部分は多々ある。

スマスロ北斗ならAT30Gでラオウバトル中はメダルが減るなど、どうしてもそういった差は出るが、設定6のその差はいったい何なんだろうと、打ちながら疑問に思っていた。

それほど天井に向かって世紀末ウオーキングを眺めている時間が苦痛だった。

現時点でデータが出揃っているわけではないが、子役確率とかあの辺が影響してるのかとも考えたが、どうせ設定6を打つ機会なんて無いので考えるのを辞めた。

今後パチンコ店について思うこと

これはスロットライトユーザー目線の感想、思ったことです。

スマスロ北斗の拳は今現在導入から２週間ほど経ったが、未だに稼働率は高い。

朝一もみんな北斗に向かう。

僕は初打ちでお腹がいっぱいになったので、それ以降触っていないがたまぁに北斗の島を見に行くと基本お通夜。

皆が皆死んだ魚の目で打っているし、ウマ娘を育成しているユーザーも見かけた。

僕と同じように1回打てば満足というユーザーは一定数いると思う。

今はもうパチンコ店勤務でも無いので真偽のほどは定かではないが、スマスロ北斗は未だに増産され、GW明けに増台という噂を聞いた。

そこで思った。

パチンコ屋の閉店ラッシュが加速するんじゃないかと。

今は朝から晩までずっと稼働している北斗も、満足して離れていくユーザーがいるので稼働もそのうち落ち着くと思う。

でも、増産分をすでに注文している店は、ただでさえユニットなどでコストが嵩むスマスロを、すでに稼働が落ちついた北斗を増台しなければならない。

今のように人気の火が燃えているうちはいいが、実際に打った感じと今の客の動きなどを見ていると結構危ないように見える。

特に高稼働を見込んで機械代の回収を先にしている店舗は真っ先に客が飛ぶんじゃないかなと、素人目で思った。

確かに懐かしさを感じることはできたが、正直他に面白い台がたくさんある。

それこそ同じサミーからリリースされた甲鉄城のカバネリは今尚根強い人気がある。

これは本当に個人の感想だが、北斗がカバネリを超えられるかと言われればうーーーんといった感じ。

だって無名ちゃんかわいいしゲーム性も面白いし。

まとめ

リリース前から期待されていたスマスロ北斗の拳。

実際に打った感想は最初は懐かしさから打てたが、夕方ぐらいには飽きてやめたい気持ちでいっぱいだった。

時間が経てばまた打ちたいなと思うが、今は無理してまで打つこともないかなと言ったのが正直な感想。

後は北斗が導入されてしばらくはどのYouTubeチャンネルもこぞって北斗の実践動画、解説動画ばかりで見てるだけでお腹がいっぱいになったのもあった。

あとたまたまかもしれないが、どの演者さんも懐かしいとは言うが面白いとは言っていなかったのも印象に残っている。

爆死パターンも自分が実践したのとほぼ同じパターンだったので、低設定域かやれない日はあんな負け方をするんだろうなと思った。

個人的には通常時は置いといて、BB中は宿命バトルやVストックなど新しい要素が楽しく、何よりBB中のベルの払い出し音とBGMがいい感じにマッチしてて良かった。

それでも、システムや設計上仕方がないが、AT30Gはやはり間延びして感じた。

レア役引いて宿命バトルに期待出来ればよかったのだが、子役が来ない時は本当に来ない。

□□□

- ハローキティスマイル、アップルハウスにある売店での買い物
- アップルハウスでのプラン料金

ザックリこんな感じです。

ここまで説明しといて言うのもなんですが、ぶっちゃけそこまで高くありません

実際に遊びに行って感じたことやかかった費用などを、ある程度詳しく書いていきます。

軽い愚痴ですが、事前に色々とHPなどを見て調べましたが、めっちゃわかりにくいです。

僕だけかもしれませんが、知りたいことに手が届きにくい感じ。

一回も行ったことがないとグリーティングの仕組みやスマイルとアップルハウスの細かな違いや出来る事が本気でイメージできませんでしたので、同じようにこれから行こうと思ってるけど何ができるのか、いくらぐらい費用がかかるのかの参考になれば幸いです。

実際にかかった額

今回は僕と奥さん、奥さん母（誕生日）と3歳の娘で訪れました。

実際に現地まで行くガソリン代や高速代は除外。

淡路島のハローキティ関連の施設でかかった費用（お土産除く）をご紹介します。

ハローキティスマイルの入場料

まずハローキティスマイルへの入場料です。

ハローキティスマイルとアップルハウスの共通入場券でこのお値段。

意外とリーズナブルですがさらにここで一手間。

いこーよというアプリもしくはwebで月々550円のいこーよプレミアムというのにその月だけ登録します。

いこーよプレミアム

プレミアムクーポンでお得に！遊び放題!!

月額 550円（税込）で

✦お得なクーポン使い放題！
✦プレミアム会員限定企画も！

関東51件、東海20件、関西10件など全国82件のお出かけ施設が対象！
※他のエリアも順次リリース予定

いこーよプレミアムは、スマホ、またはアプリ専用のサービスです。
PC・タブレットではご利用いただけません。

スマホで見る

すると、親子全員料金が半額になります。

親子全員と書いていましたが、実際のお会計は僕と奥さんと奥さん母（娘は3歳なので無料）の三人全員が半額になっていたので3000円の入場料で入ることが出来ました。

三人分が半額なので3000円で、そこからいこーよプレミアムの分550円を引いて差額2450円の得。

飲食

今回はスマイル入場前に淡路ICで昼食を済ませたので、奥さん母の誕生日をお祝いするためにカフェタイムに竜宮レストラン玉手箱へ。

カフェタイムのメニューはこんな感じ。

竜宮レストラン
玉手箱

スマイルケーキセット
Smile Cake Set

本日のケーキからお好きなケーキを1つと
メニュー内のお好きなドリンクを1つをお選びください。
Please select your favorite cake in the "Today's cake"
and one drink in the menu.

¥1,500(税込)

季節によって内容が変更になる場合がございます。
The contents may change depending on the season.

竜宮レストラン
玉手箱

おとなのプリンアラモード
Pudding a la mode

セットドリンク付き(メニュー内からお選びください)
With set drink (select from the menu)

¥1,200(税込)

Kids Menu
小学生以下のお子様限定

特製プリンアラモード
Specially Made Pudding a la mode

ドリンク付き(オレンジジュース or アップルジュース)
With Drink (Orange Juice or Apple Juice)

¥800(税込)

Set Drink
¥500（税込）
対象

コーヒー
Coffee

ブレンドコーヒー （ホット/アイス） ¥700（税込）
Blend Coffee (Hot/ Ice)

エスプレッソ（ホットのみ）
Espresso (Hot only)

フルーツジュース
Fruits Juice ¥700（税込）

淡路島平岡農園 まんまみかんジュース
Mandarin Orange Juice

4種のぶどうジュース
Grape Juice

信州産りんごジュース
Shinshu Apple Juice

国産白桃ジュース
White Peach Juice

ゴールデンパイナップルジュース
Golden Pineapple Juice

紅茶
Tea ¥600（税込）

アールグレイ（ホット/アイス）
Earl Grey (Hot/Ice)

ダージリン（ホット/アイス）
Darjeeling (Hot/Ice)

ハーブティー
Herb Tea ¥600（税込）

カモミール（ホットのみ）
Camomile Tea (Hot only)

森いちごのルイボス（ホットのみ）
Strawberry Rooibos Tea (Hot only)

この中から選んで、別ページのドリンクがセットでついてくる。

□□□

このチケット。

娘は無料でフリー入場だったので、僕、奥さん、奥さん母の三人分。

地味だがこの割引は非常にありがたい。

アップルハウス

ハローキティスマイルからシャトルバスに乗ってやってきました。

大きなリンゴが目印アップルハウス。

ここでの入場料はこちら

今回アップルハウスに来たのがカフェタイムだったのでそこまで値段はかからず。

娘が3歳の為、ここも娘様は無料。

大人も、スマイルの入場券があるので差額を値引きして１人1500円で4人で4500円。

さらに看板表示のランチ/スイーツの中にスーベニアカップも選べるので、それを考えると800円のスーベニアカップをゲットした上にアップルハウスへの入場、記念撮影会やショーが700円で見れる計算になる。

これは破格である。

ちなみにスーベニアカップとは

こういうカップ。

アップルハウスでは入場料にランチメニューorカフェメニューも含まれているので、カフェメニューの際はお腹が空いていなければスイーツを頼まずスーベニアカップを頼めばドリンクと可愛いカップが手に入るのでおススメ。

今回はカフェタイムでの入場だったのでメニュー表の画像はありませんが、公式HPでは

HELLO KITTY SHOW BOX
キッズプレート

- カレープレート
- ハンバーグプレート

LUNCH MENU

● トウフとバジル　イタリアン仕立て

● ソイ・ヴィシソワーズ

● 夏野菜とスパイシーカレー

● カッサータ・アワジシーマ

上記の二つがメニューとして記載されていました。

ここでもスーベニアカップなどが選べるのかはわかりませんが、個人的な意見としてはカフェプランの倍額を払ってこれはなかなか割高に感じるので、特にこだわりが無ければカフェタイムでの入場をお勧めします。

お金を使わずゲットできるもの

さて、今この記事を読んでもらっている方のほとんどが、キティちゃんは好きだけど高いと聞くし予算が……という方が多いと思います。

予算は抑えたい、でもせっかく行くのだから好きなキティちゃんのグッズは買いたい。

そんな方に朗報。

ここではサクッとお金を払わなくてもゲットできるグッズのいくつかをご紹介します。

リストバンド

これはハローキティーアップルハウスで入場の際に入場者と証明するためにもらえる。

ちなみにサイズ的に奥さんや奥母は普通にはめれましたが、僕の手首には小さすぎました……

とはいえ、施設名が入ってかわいいキャラクターもデザインされているので、グッズとしてもアップルハウスに行ってきました！的な意味合いでもポイントの高い一品。

バッヂ

こちらのバッヂは入場受付の際にLINEの公式アカウントを友達追加し、アンケートに答えるともらえるグッズ。

□□□

画像の左がステッカーで、右がガチャでゲットしたクリアファイル。

個人的にクリアファイルは大当たり（ほかの景品がどんなのかはわからない）

Instagram□□□

□□□□

ぶっちゃけ投資分を全然回収できていません、毎月赤字です。

そんな人間がお金儲けができます！さあ！この記事を読んでください！と言えるわけもなく、とりあえずは未だに成果を出せていない戒めも込みでこの記事を書いています。

尚、似たような感じでフォロワーが全然いないくせにフォロワーを増やす方法を考えた未だに役に立ちましたという報告が一件もない記事もありますので興味がありましたらどうぞ。

https://www.p-rabbit-studio.site/sns-follower-please/

TwitterやYouTubeでノウハウを伝授しますと言ってコンテンツを出している人の何割が本当に儲けているのか気になるところですが、実際に色々やっていると本当に稼げている人は間違いなくいるんだろうなと思える程度には小銭を稼げてはいます。

今回はこのブログでどれだけ稼いでいるのか、どうすれば稼げるのかという事をお伝えします。

そもそも本業以外で本当にお金を稼げるのか

結論から言うと稼げます。

ほら、来たよこのパターン。

こいつもその辺に転がってる副業ガン推しで最初に結論書いて後を読ませる手法ねWWWと、思った方。

その手法がブログ記事執筆の基本だと他のブロガーさんから学びました。

リード文で人を引き付けるのが大事らしいですよ。

とは言えね、稼げます言うて本当かどうか疑わしい絶妙に月数万だとかの画像をよく見るので、ここではガチでそこまで稼げてないけど、一応はまぁ稼げてる……のか？というような証拠をお見せしますどうぞ！

10 月クイックレポート	
発生額/承認額	
	￥409/￥0
クリック/インプレッション	
	18/3,565
発生成果W報酬	
	￥0
月間自己ベスト発生額/承認額	
	￥409/￥327
累計承認額	
	￥868
振込予定金額	
	￥113

ブログでの収益はザックリこんな感じ。

え？ 毎月これだけ稼げてるならいいんじゃないかって？

これね、ブログ開設してから今日までの分なんですよ。

何か月も触っていない期間があったにしてもワードプレスのサーバー代が3年でザックリ3万ほどと考えると赤字も赤字、真っ赤っかです。

とは言え、記事も書かずにほったらかしにしているだけでお金が入る素敵システム。

ブログがお金を稼いでくれていますので、胸を張って

僕はブログで稼いでます！

何もしなくても勝手にお金が入ってくる仕組みがあるんですよw

的なことを言えます。

SNSで名前をガー君@副業で楽して稼ぐ

的な名前で自慢しまくれます。

やったね……

こんな小銭じゃなくもっと稼ぎたい

はい！毎月100円行くかどうかの小銭じゃなくせめて毎月1万以上稼ぎたい！

そう考えるのは当然。

そんなあなたにお伝えできる秘策があります。

今毎月100円稼げているのならそんな記事を100書くのです。

理論上月1万稼げます。

もしくは1っ1つの記事のクオリティを上げる。

ブログを使って本当に稼ぎたいならそれしかありません。

何にせよ記事を書き続けるのがブログを運営していくうえで重要な要素になります。

少なくとも僕のような凡人が思いつく、言える事なんてこの程度のもんです。

結論：ブログは稼げる

一部YouTubeやブロガーさんはブログではもう稼げないという意見もありますが、一応まだ稼げます。

主な稼ぎ方としてはGoogleアドセンスの広告収益と、amazonアソシエイトなどの物販での収益が中心になります。

リンク

こんな感じ。

現在は一昔前に比べれば全然稼げなくなったのかもしれませんが、小銭程度でも良いのであれば全然稼げますし、やり方次第ではどこまでも上を目指せるいい媒体だと思います。

僕は好き放題自分の好きな内容の記事を書くのが好きで、何か一つにテーマを絞り、徹底的に調べて深堀りして運営するのが苦痛でモチベーションが保てない自信があるので、もじウサブログは好き勝手なフリースタイルとなっています。

とにもかくにもブログで稼ぎたいならとにかく記事を書くことが大事なのかなと思います。

だって、記事が無いとそもそも稼げませんし。

世間では毎日投稿や記事の質を上げるなど、色々なアドバイスが溢れていますが、実際に（額は大きくないけど）稼いでいる僕から送るアドバイスは

楽しくやれたらいいんじゃないですか

それに尽きます。

本気でブログで稼ぎたいのであればヒトデブログさんのページで学ぶのが一番の近道だと思いますので興味があればぜひ一度。

ゲーム実況に手を出すな！お金目当てで**YouTube**を始めた結果

僕は広告収入やあわよくばYouTube配信でスパチャぶん投げてもらってウハウハという下心全開でYouTubeを始めました。

下心全力全開とは言え、やりたくもないことをやっても続かないので自分が好きな題材で始めました。

決してお金だけが目的でYouTubeを始めたわけではありません。

好きなことやってあわよくばお金が欲しいという、限りなく半端でほぼほぼ100%の確率でお金も稼げず再生数も登録者数も増えずそのうち動画をアップしなくなって消えていく黄金ルートのできあがり。

そもそもチャンネル収益化のスタートライン総再生時間4.000時間はともかく登録者数1.000人がまぁきつい。

実際YouTube観てて登録者数一万以下ってみると少なっ！って思ってました。

動画配信はじめるとまず登録者数三桁の壁が高い。

まず二桁超える事すら難しい。

小まめに動画を投稿し、動画の質を上げて行けばそのうち三桁は行くのでしょうがその前に心が折れる。

感覚的にこのブログにどこか似てる。

記事を投稿してもそんなに閲覧数が伸びず、閲覧数が伸びないので広告貼り付けたり物販貼り付けても売れることもない。

一番伸びた記事が刀剣乱舞無双の感想記事。

まぁモチベが保てない。

そんなわけで今回はお金欲しさにYouTuberをはじめたお話です。

YouTuberをはじめるにあたってやったこと

動画配信を始めるにあたって、何で攻めるか。

解説系ができるほど知識や深掘りできるものがあるわけでもなく、上手なイラストが描けるわけでもなく、面白いコントアニメを作れるわけでも無い。

ここでYouTuberとして活動するならチャンネルの方向性をガッチリ固めるのは大事です。

僕のように誰にでもできそうだしとりあえずゲーム実況するかと軽い気持ちで始めると地獄を見ます。

見ました。

ゲーム実況をするのに必要な機材とか

さて、ここでゲーム実況をする上で必要な機材をザックリとご紹介。

- ゲーム配信するゲームハード（PSやswitch等）

- ゲーム画面をキャプチャーするためのキャプチャー機材（HD60等）
- PC
- PC内にゲームをキャプチャーするアプリケーション（OBS等）
- 自分の声を録音するマイクorヘッドセット
- オーディオインターフェイス
- 動画編集ソフト（premium proやPower Director等）

ザックリこんな感じ。

ちなみに僕が使用しているのはこの外付けキャプチャーカード。

ゲーム画面をキャプチャーするアプリも使えるので値段的にも性能的にもこれがおススメ。

ね？機材や必要な物あれやこれやで吐きそうになるでしょ？

ゲーム実況なら誰でもできるだろうと安易に手を出した結果コレだよ。

全機材やアプリなどを揃えたら結局それなりの投資が必要になります。

さらにはキャプチャーソフトの設定や操作知識、動画編集の知識なども要求されます。

実際にやってわかることもありますが、正直軽い気持ちで手を出していい物ではないです。

リンク

実際に機材を揃え環境を整えて挑戦

ゲーム実況を撮影し編集。

色々な壁があります。

そもそもゲーム動画をキチンと撮影できるまですんなりいきませんでした（僕は）

それでも何度も吐きそうになりながら何とか撮影しさぁ編集だ！

そしたらね、誰しもが経験があるでしょう。

自分の声がキモくてきつい

ゲームをやってる時は脳内で変な汁が出てるのでまぁまぁまぁまぁ気にならないのですが、冷静になって編集の際に襲ってくるんですよ。

プレイ時は面白いと思っていた喋りが、冷静な思考で聞くとむず痒く、しかも聞きなれない自分の声。

これが地獄でなくて何なんだ?

歌ならば自分の慣れないキモい声の中にも「おっ、ここかっこええやん! 」ってポイントが必ずあるのですが、少なくとも自分はそんなポイントを見つけれなかった。

とはいえ、そんなもの気にするのは自分だけで実際に思ってるほど気にされないだろうという精神で自分の声やネタを何度も何度も聴きながら編集作業をしていきます。

動画編集してわかったこと

たった10分。

何なら数分の動画でも編集に鬼ほど時間がかかるという現実。

慣れの問題もあるとしても、まず最初から凝った編集は無理。

とはいえ、不要な部分のカットや字幕ぐらいは最低限やりたいと挑戦するのですが、15分の動画を作るのにまぁ時間がかかる。

やり方が悪いのかどんくさいのか、動画を30本ほど作ってもそんなに早くならない。

たかが動画を撮影し、不要な部分をカットして字幕を入れてゲーム音量や自分の声を聴きやすいように調整する。

たったそれだけなのにサクッと出来ない。

いかにYouTubeやその他の動画配信サイトに無数に投稿されている動画が凄いのか、時間をかけられているのかを痛感する。

5分ぐらいの動画でそこまで手間がかかってなさそうな動画でも、よくよく見ると視聴しやすい工夫がされている。

特にキッズチャンネル系になると、もはや狂気としか言いようがない。

子供が見て楽しめるようにエフェクトや演出、効果音がふんだんに使われている動画が多い。

自分で動画編集をすることで、他の動画がいかに凝って考えて作らてているかがよくわかりました。

頑張って動画を作りました！ さあ投稿だ!

投稿するにあたって、サムネイルの作成、動画タイトルや概要文等を頭がねじ切れそうなほど考えてついに投稿できました!

はて？ 書き出した動画と投稿した動画のボリュームバランスがおかしいぞ？ というラウドネス値という普通に生きてたらまず直面しない問題にぶつかります。

そんな聞いたこともない単語をグーグル先生で調べつつ、なんとか問題を解決し、さあYouTubeに投稿だ!

いきなり一万再生は無理でも二千再生はいくだろう♪

リサーチ
概要
コンテンツ
視聴者
視聴回数
0
3
2
1
0
10月10日
11月6日
上位のコンテンツ
視聴回数 · 過去 28 日間
レポート表示に必要なデータが不足しています
リアルタイム
0
ダッシュ...
コンテン...
アナリテ...
コメント
収益化

リサーチ　概要　コンテンツ　視聴者

リピーター

0

視聴者が YouTube にアクセスしている時間帯

現地時間（GMT +0900）・過去 28 日間

レポート表示に必要なデータが不足しています

現実「やあ、こんにちは」

どんなに頑張って動画を作ってもこれが現実です。

ここからさらに踏ん張って、動画投稿を続けていける人が上に登っていける仕組みです。

たまぁに十本以下でいきなり万再生行くチャンネルがありますが、基本はこれが現実です。

YouTuberは稼げる?

ブログとは違い、これに関しては一銭も金銭が発生していない、というよりも収益化までの壁が高すぎて稼げるかどうかすらわかりませんが、ブログに同じくYouTuber目指して機材に投資した分は当然大赤字。

企画を練って、色々リサーチしてチャンネルを運営していけばワンチャンあるかもしれませんが、今の所何かこう、良い企画が舞い降りてくることも無く、ボチボチいい値段したキャプチャーカードは部屋の片隅で埃被ってます。

多分また、動画を投稿していくこともあるかと思いますが今のところはYouTubeは稼げるかと言われれば現状はNO!

だって僕、一銭もお金稼げてないもん……

そんなわけで、YouTubeに動画お投稿してお金を稼ごうとした男が費やした設備と時間と、その果てのお話でした。

ゆうて失敗例なので、今から挑戦しようとしている方は僕を見て、こうはならないよう学んでもらえたら嬉しいです。

ちなみにブログでお金は稼げるのかという記事もありますので、興味があればぜひ読んでみてください。

https://www.p-rabbit-studio.site/manny-blog/

最後まで読んでいただきありがとうございます。

なんだかんだでゲーム実況動画を作るのは好きだったのでここで終わらず、また挑戦したいとは思っています。

もし、YouTubeに動画投稿して稼げたよという方がいたらコメントで教えていただけると、少しの祝福とまぁまぁ妬みます。

ウマ娘3期観ててぶっ刺さった曲ロストシャイン

お久しぶりのウマ娘の楽曲を気持ち悪く熱く中途半端な音楽知識で感想を垂れ流そうコーナーの第2弾です。

今回はウマ娘プリティーダービーのseason3の1話EDよりキタサンブラック(CV矢野妃菜喜)　ロストシャインに焦点を当てたいと思います。

聴いたことが無い方や、どんな感じの曲だったっけ? な感じの方用にURLをペタリ。まずは聞いてほしい、そして胸震わせてほしい。

色々とこの時点で言いたいことは山ほどある。

めっちゃ語りたいけどこの部分はこの記事の導入部。

ここで感情を垂れ流すと頭から壮大なネタバレになるし導入部だけで数1000文字書く大惨事になるので順を追ってこの曲の素晴らしいポイント、胸に刺さった部分などをご紹介しますので奇特な方はぜひ最後までお付き合いください。

注意
※あくまで曲を聴いて胸に刺さった素人が感想を書き殴っています。

歌詞、音楽的な内容など的外れなことを知ったような感じで言っている場面もあるかと思いますがご了承ください。

ロストシャインはどんな曲?

冒頭でも書いたようにこの曲はウマ娘プリティーダービーのseason3の1話EDで初めて流れました。

で、どんな曲かというと

歌詞がクッソ重たい!

ザックリとどんな歌詞かをまとめると

憧れていた存在に追いつける並べられる、憧れたあの人のように自分もなれると夢見ていたが、現実はその想いとは裏腹に、どれだけ追いかけても追いつけない、どれだけ追いかけても届かない、なりたい自分は見えているのにそこに至るまでに足りない、何を差し出してでも、何を犠牲にしても届かせたいのに幼い無邪気な夢は夜に消えていく。

そんな歌詞。

物凄くザックリとまとめるとこんな感じ。

頭の先からつま先まで歌詞の内容がthe挫折。

こんな歌詞の曲を一発目からぶち込んでくる制作陣。

演出的には非常に効果的で素晴らしいが、人の心をどこかに落としてきましたかと問いたい。

今までシリーズ通して視聴してきた中でそれぐらいキッツイ挿入タイミングと内容でした。

曲が流れてくるタイミングは?

先ほども書いたように、曲の流れ出すタイミングがある意味秀逸というか鬼畜というか、すんごい所にぶっこんで来た。

一言で表すなら、負けの始まり、そんなタイミング。

キタサンブラック含む先行勢がデッドヒートを繰り広げ、キタサン勝つ流れでしょ? そうなんでしょ? のタイミングでピアノが入ってきてドゥラメンテが地面蹴り上げて加速するタイミングで歌が始まり、もうAメロ終盤頃には……

お祭娘もこの顔である。

展開と曲の内容も相まって人の心どこに落としてきたん? と制作陣に問いたいぐらいのタイミング。

Bメロ時点ではドゥラメンテに置いて行かれ、サビに入る前にはもう他のウマ娘たちにも抜かれていき、サビに入る頃には実況の顔がドアップ。

負け確状態でのサビの盛り上がり。

実況の「ドゥラメンテ先頭! ドゥラメンテ先頭! ドゥラメンテ先頭! 」

この絶叫の中に挿入されるサビ。

見上げた空～♪

サビの頭でまさかのキタサンでなくドゥラメンテ最前推し。

ドゥラメンテ二冠達成を実況や観客が讃えている中で流れるロストシャイン。

キタサンは最終的に14着という結果になり、これにはさすがの

応援お兄さんもこの顔。

ずっとキタサンを観てきたこの二人だからこその感情が渦巻いているのが分かる神妙な表情。

結局サビの入りから終わりまでキタサンが描写されることはなく、ドゥラメンテが独走しゴール。

皆がそれを讃えるシーンの描写でサビが終わり、ドゥラメンテからカメラが引き、キタサンが映し出されたかと思えば……

ここから口元のドアップで「負けちゃった……」からの画面暗転スタッフロールinラスサビ

涙腺どうする気だ？砕く気か？砕けるわ

しかもラスサビ最後の歌詞が「無邪気すぎてた私の夢、夜へと消えてゆく」

おいおいおいおいおいおいおいおい

これ１話の挿入歌？大丈夫なの？これどっかで「よかったねキタちゃん！」言える未来くんの！？

と、１話視聴時点で不穏な気持ちになれたのでやはりアニメウマ娘の制作陣はすげぇやと思いました。

音楽的にロストシャインのどの部分が刺さったのか

内容に関してはそこまで音楽の知識やご立派な耳があるわけでも無いので知ったような口を叩きます

簡潔にまとめる気も無ければ、ただただ感じたことを知ったような感じでそのまま書きます。

まずこの曲のどの部分に刺さったのかと聞かれると、躊躇いなくサビ。

サビはサビでも、1番のサビなら

みあげたそら～あこがれてた～♪

この青に塗ってる部分。

ここが刺さりました。

後半の、ちじょうにひとり～のこされてた～♪

の赤文字りの部分はまた少し違いました。

2番サビの前半は、ころんだひも～たちあがったら～♪

後半は、おもってたけど～ちがったのかな～♪

ここは両方とも刺さったので、母音がアとオの歌詞だと、喉が開いて高音が響く感じが凄く良いです（知ったような口ポイント）

初めてこの曲を聴いて、この青文字の部分が聞いていて凄く気持ちよかったので、それをきっかけにこの曲を聴き込むようになりました。

曲調と歌詞にマッチした重めのドラム

まずイントロ後半、ストリングスが入ってくるあたりで、ハイハット？となんか縁の音が出てきます。

ストリングスで音の広がり厚みを持たせたその後ろで装飾するかのようにチカッの音が心地よい（知ったような口ポイント）

※青文字が金物、カッが縁の音。

で、Aメロに入っても前半はボーカルとピアノの二つのみでドラムは出てこない。実に奥ゆかしい。

Aメロ後半に入ってようやくドンドン、カッと存在感だしてくる。

Bメロに入っても頭でドンドン言うだけでまだステイステイしてくる、地味に我慢強い感じ。

しかもドンドンも叩きつけるような感じでなく、ベロシティー弱めの心音に近い静かな鼓動みたいな感じになるので、あぁこれはくるな、力溜めてるなこの野郎と思いながら聞いてたらBメロラストで

どうすればいいの～♪ドンッドンッドンッドンッドッドッドッドンッ！

叩きつけてきよる。

待ってました僕の出番ですねとばかりに飛び出す頭がスネアとバスドラと金物、次からがスネアとバスドラと……フロアタム？2つだけ？

残念ながらそこまでご立派な耳を持っていないので自信を持ってこうです！と言い切れない悲しさ。

そしてサビのボーカル、見上げた空～♪

青文字終わりぐらいで挿入されるドコズンなドラム。

譜面が欲しい。

サビ部分でもドラムの重い厚みのあるサウンドが前に出て心地よい。

基本僕はスマホで動画とか観るので、当然音はスマホのスピーカーだが、これはヘッドホンかきちんとしたスピーカーから聴いてほしい。

曲の頭から全部の好きな部分を語るとキリがないので1番部分だけにピックアップしてますがこの曲の個人的な聴きどころは当然ボーカルラインが最前面ですが、次にドラムにも注目してほしい。

音やリズムが本当に心地良いのでインスト曲として聴くとまた違った味があると思う。

※知ったような口を叩く素人の感想です。

懐かしい感じがする音色のギター

この曲のギターに関してはただ一つ。

ただ１か所どうしても気になるポイントがあります。

それが1番サビ終わりからの間奏。

あのサウンドめっちゃ聞き覚えがあって懐かしいのですが、どこで聞いたか全然思い出せない。

V系バンドであんなギターのサウンドを聴いた記憶があるけれど思い出せない。

the GazettEかSadie辺りで聴いた気がするけどどの曲か思い出せない。

なんにせよ、あの音色が痺れるほど好きで、まさかウマ娘の楽曲で聴けるとは思わなかった。

この曲のギターに関してはあの部分に全てが詰まっているといっても過言じゃないぐらい、あそこが好きです。

ロストシャインという楽曲、全体を通して聴いた感想

完全に聴いたユーザーを泣かせに来てる。

もうイントロ部分でストリングスに厚みと広がり持たせてドンッて来るかと思いきや歌いだしで一個落としてくるいやらしさ。

Bメロ入ってもまだ落としたまんまで重く聴かせる構成。

で、油断してたらサビ前でドラム叩きつけてからのブレイクで沈黙、からのブレス音でサビ突入。

実にいやらしい、やり口がもうエロい。

サビもボーカルラインとドラムのリズムでグルーヴ感作ってるだけでなく、バックで支えるストリングス、ピアノ、ギター、ベース。

で、ギターもピアノも要所要所で「おっす！俺、ここにおんで！」と言わんばかりにちょいちょい存在感だしてくる小憎らしさがエロい。

2番に入ると1番とは打って変わってバックサウンドてんこ盛り。

まずベースが動く動く、そしてテテテロンテロンテテテロンテロンとギターのアルペジオ。

後半からストリングスも入る暴れっぷり。

Bメロではテンション落とすものの今度はピアノとストリングスがはっちゃける。

そしてBメロ後半、サビ入り前のドラムは今度はスネアとタムを叩きまわしてのサビ。

1番でブレイクしたのに2番はすぐにサビ、エロい。

今の所バックの演奏で同じところが無いぞ？ 同じ事したら負けとかそんなルールがあるのかと思いつつ２番目のサビ。

ここは1番と特に変化が無いので同じことをしたら負けとかそんなルールはないのかと安心してたら何か違和感、よーくよく聴いてみると、1番でベースラインルート弾きだったっぽい所に明らかに動きがついている、サビ公判でも1番に比べて明らかにハイフレットにスライドしている部分があるように聴こえる。

ガールズレジェンドUの時にも書いたがウマ娘に曲を提供する人は変態しかいないのだろうか。

そしてCメロ、ここでは楽器全体が刻んでメリハリをつけることで他とは違う雰囲気を出している（知ったような口ポイント）

個人的にこの部分は楽曲で聴いて、そのうえで歌詞を読み返してみると、他のAメロやBメロでは「あれ？ なんでやろ？ 」って漠然とした迷いとか不安みたいな感じの中でCメロは自分の目標を見据えて努力しているのに届かない「どうして……？ なんであかんねん」みたいな印象を受けました。

静かな見えない曖昧な不安から、動的な願いが叶わない恐怖と迷い、そんな印象。

Cメロからギター。

個人的にはこの部分にも色々と思う感想がありますがスルー。

そして無音からのブレス音、歌いだし、さっそく今度はストリングスに新たな動きが追加されている。

そして地上に一人～♪のガッガッガッガのアレ、ぶった切る音、名前忘れましたがここでも新たな手法をぶち込んでくるその変態さはどこで買えるんでしょうか？

さて、このサビは曲全体を通して最後のサビ。

そしてラストの……なんていうのコレ？ Dメロ？ 大サビ？

とにかく最後のこの部分、ねえ何を差し出せばいいからの部分がもうヤバイ。

ここは楽曲的な部分よりも歌詞的なヤバさが際立つのでそちらに目を向けますが、ここで

何を差し出せばいい

傷ついてもいいよ、ねえだから！

何かを犠牲にしても叶えたい無邪気な夢は夜へと消えていきました。

人の！ 心！

作詞家さん人の心どこにやってしもうたん!

ストーリー的にもキャラ的にも仕方がないにしても救いは無いのですか？と心のメイショウドトウが叫ぶ。

ロストシャイン感想まとめ

長々と色々書きましたが何が言いたいかというと、ロストシャインという曲がぶっ刺さったのでどういうところが好きだったかを書き殴りました。

曲の内容的にキタサン好きには堪らない一曲であるのは間違いありません。

この曲聴いてからアプリの方でキタサンの固有スキルを見ると何とも言えない気持ちになります。

あの天真爛漫なお祭娘どこ行ったん?

めっちゃ心えぐりに来ますやん。

アプリの方でも楽曲配信きてくれませんかね。

ウマ娘のライブで是非とも聞きたい楽曲ですがさすがにキツイか**……**

まだこの記事のこんな最後の方まで読んでくれている方ならあえて推す意味もありませんが、心にずっしり来る良い曲なので、色んな人に聴いてほしいと思える曲でした。

動画投稿者必見！ゆっくり系の動画でインプレッション数が変わる！？

ゆっくり系動画というと、YouTubeやニコニコ動画を視聴するユーザーなら必ずと言ってもいいほど目にしたことがあると言っても過言じゃないかな？そうじゃないかなと言えるほど、様々な分野が登場している。

雑談系や解説系、果てはゲーム実況まで、活躍の幅は多岐にわたる。

今回何が言いたいのかというと

ゆっくり系の動画を投稿したら、自分が投稿してきた他ジャンルよりも遥かにあっさり伸びた

過去にゲーム実況やら肉声でのコントやらBGM作って投稿したり色々してきました。

あ、色々の内訳はこちらをご覧ください。

https://www.p-rabbit-studio.site/manny-blog/

https://www.p-rabbit-studio.site/manny-youtube/

まぁ伸びの違う事。

ゲーム実況のチャンネルは、基本二桁。

刀剣乱舞とかの人気コンテンツでようやく三桁と、唯一奇跡的に刀剣乱舞無双に登場する全キャラをタコ殴りにして服をはだけさせて感想を述べる、面白い面白くない以前に正気を疑う狂気の動画が5000再生したのが唯一１番伸びた動画でした。

有名コンテンツで言えば、バイオハザードのゲーム実況もしましたが、そもそも３桁の壁がエグイ。

基本２桁で頭打ちというか、インプレッション数が伸びないのでそもそも人目に触れていないのが現実。

そんな中で試しにゆっくりムービーメーカー４でゆっくり系の動画を作成した結果をご報告しようと思います。

先に結論から言うと、今のところ他の動画に比べて伸びています。

それでは、本編行ってみましょう。

ゆっくり動画を投稿した結果

今現在投稿しているゆっくり系の動画は、パチンコ系の雑談ものになっています。

それまでは自分の肉声と、加工ボイスでのコント系の動画を上げていましたが結果は散々。

そもそも面白い面白くないどうこうより、人目についていないのでまず視聴に繋がらない。

じゃあゆっくり系の動画はどうなのかというと、普通に人目について普通に伸びた

なぜなのかというのは今も考え続けている最中ですが、コント系が半年で3000インプレッションだったのに対し、ゆっくり系は1週間で5万インプレッション。

同じパチンコ系なのにこの差はなんだ？声か？僕の肉声がそんなに耳に障るのか？

ゆっくり系の需要がすさまじいのか何なのか、驚きを隠しきれない。

サムネが悪いとか内容のクオリティが低いとかそういう問題ではなく、そもそものインプレッション数からして違いました。

なので、動画投稿でどうこうなりたいと思う方は、まずは一度ゆっくり系からアプローチしてみるのも良いかもしれません。

と、偉そうなことを言っていますが再生数が５千超えているだとか、チャンネル登録者数もまだ2桁のままですが、少なくともゆっくり系統以外のチャンネルでは見たことのない伸び方をしているのは事実です。

実際のインプレッション数の違いを紹介

ここでは実際のインプレッション数、つまり投稿してからどれだけ人目に触れたかをお見せします。

まずはちょうど１年ぐらい前に投稿したバイオハザードRe4の体験版ゲーム実況。

ゲーム自体も人気で、実況も大勢の配信者の方が動画投稿していた人気作です。

そこに便乗しようとした男の結果がコチラ。

地獄か?

動画投稿してから150回人目に触れて終わり。

ユーチューバーデビューしようとして大体の人が心折れるポイントは多分ココ。

そもそも見てもらえない。

では、意外と人気のコンテンツ、パチンコと短い時間でサクッと観れるコント系の動画はどうでしょうか。

投稿日は2023年の６月なので9か月ほど。

希望もクソもねぇな。

ちなみに地味に伸びてる部分はゆっくり系の動画を投稿しだしてから、どんな動画を投稿しているんだろうと興味を持ってもらえた際に目に触れた結果です。

逆に言えばそれが無かったらこれもインプレッション200止まりという地獄。

自分で台本考えて声も当てて字幕も当てて編集してこれではメンタル砕ける。

事実、4本ほど投稿して心が折れました。

では、満を持して投稿してから1週間のゆっくり系統の動画のインプレッションがコチラ。

何この圧倒的な戦力差。

フリーザ様の戦闘力53万に匹敵する差。

桁が違う。

途中から上りが緩やかになっていますが人目に付きまくっています。

ちなみに、投稿してから大体2日目くらいから急に伸びあがってきました。

何事だ?

□□□