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。

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

- [illegible]PS[illegible]switch[illegible]
- [illegible]HD60[illegible]
- PC
- PC[illegible]OBS[illegible]
- [illegible]or[illegible]
- [illegible]
- [illegible]premium pro[illegible]Power Director[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

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[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]YouTube[illegible]

[illegible]♪

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。