



# CONVIVA

JAPAN

## Conviva による ストリーミングの 現状レポート Q4 2021

日本と世界全体および  
米国との比較

Q4  
2021

## ストリーミングデータの分析手順

- ・ 2020年および2021年の第4四半期(10月-12月)のデータを比較しました。
- ・ 世界全体、地域・サブ地域別、国レベルでのデータを抽出しました。
- ・ 総再生時間(分)を中心に、1再生あたりの再生時間(分)、動画開始時の不具合、動画開始前の離脱、動画開始時間(秒)、再バッファリングレート、平均ビットレート(品質)などの指標の分析・数値が含まれています。
- ・ 画面タイプ別(テレビ、タブレット、携帯電話、ゲーム機、デスクトップPC)でもデータを抽出しました。
- ・ さらに、大画面向けに端末タイプ別(Amazon Fire TV、Apple TVなど)でもデータを抽出して解析しました。

## 主なハイライト

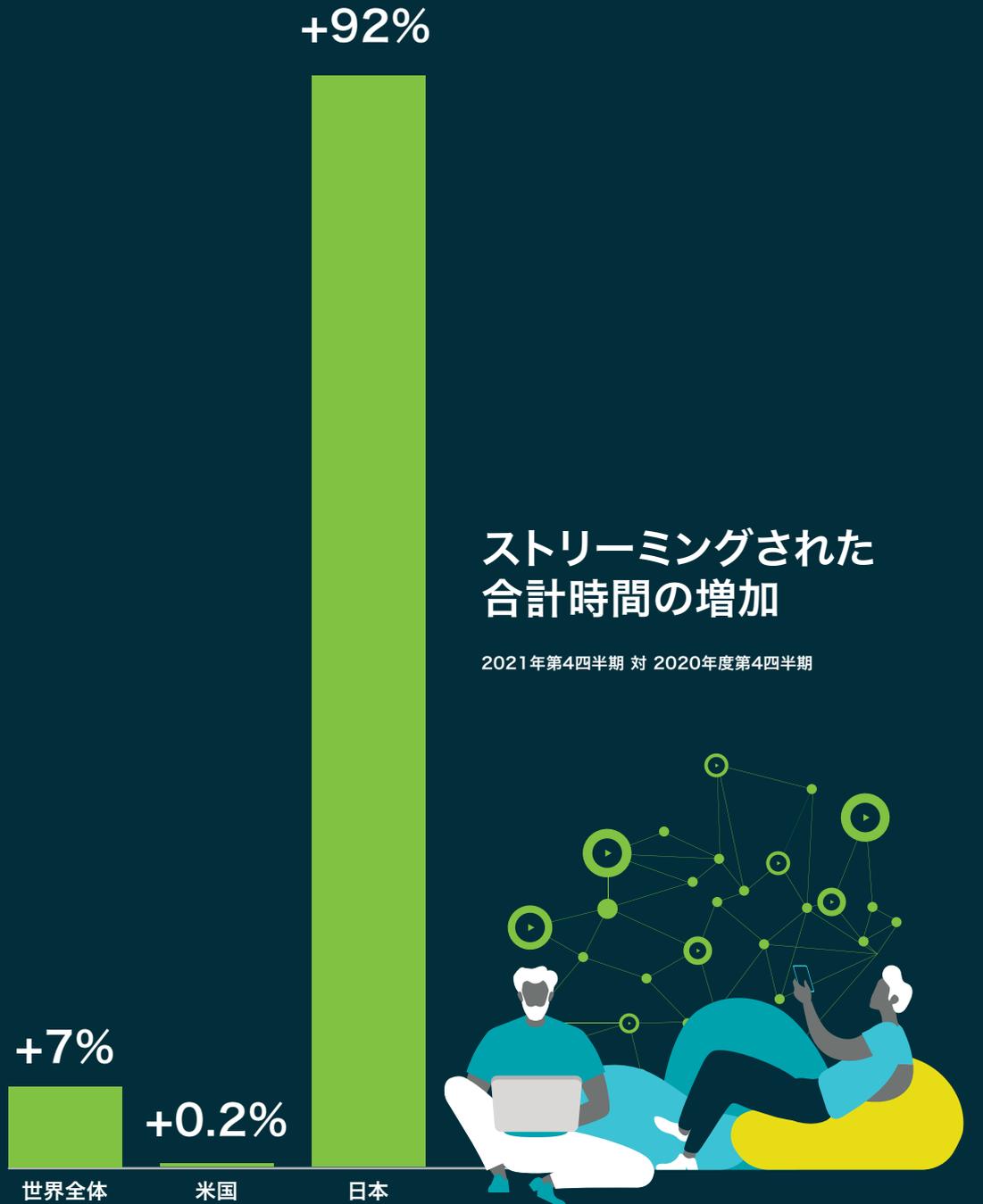
- ・ 2021年度第4四半期(10月-12月)において、総ストリーミング時間の成長率は世界全体で+7%、米国で+0.2%であるのに対し、日本は+92%という驚異的な伸びを示しました。
- ・ 日本における、総ストリーミング時間の端末構成は、世界全体や米国と同様にテレビでのストリーミングが大半を占めています。テレビが占める割合は世界全体で76%、米国では83%となります。日本は54%ですが、携帯電話でのストリーミングは世界全体の2倍、米国の3倍となる高い割合を示しています。
- ・ テレビでのストリーミング時間の割合は、3地域とも変化が少ないですが、日本におけるテレビでのストリーミングのシェアは+2%と最も大きく増加しました。
- ・ メディアストリーミング端末Rokuでのテレビストリーミング時間は、世界全体と米国ではトップですが、日本ではほとんど存在しません。日本では、Amazon Fire TVとAndroid TVがテレビストリーミングの2大機器となっています。
- ・ 日本の1再生あたりの再生時間は約17分で、世界全体や米国の約20分に比べると低くなっています。これは、一般的に再生時間が短くなりがちな携帯電話でのストリーミング時間の割合において、日本が高めであることに起因しています。
- ・ 日本は画質が順調に向上しており、バッファリングレートも大幅に改善されています。特に、テレビでは画質が100%以上向上し、バッファリングレートも低減しています。
- ・ 日本ではすべての端末でストリーミング時間が増加しています。



Conviva のデータは、主に独自のセンサー技術を用いて収集されており、全世界で 5 億人以上のユニーク視聴者が40億のストリーミングアプリケーションを端末上で使って、年間2,000億本のストリームを視聴している実績があります。ストリーミング動画アプリケーションに直接埋め込まれたセンサーは、コンテンツと広告を横断的に測定し、顧客の1日あたり約3兆件のリアルタイムトランザクションを分析します。本レポートでは、2020年第4四半期と比較した 2021年第4四半期の前年比データを Convivaの顧客ベースに基づいて正規化しました

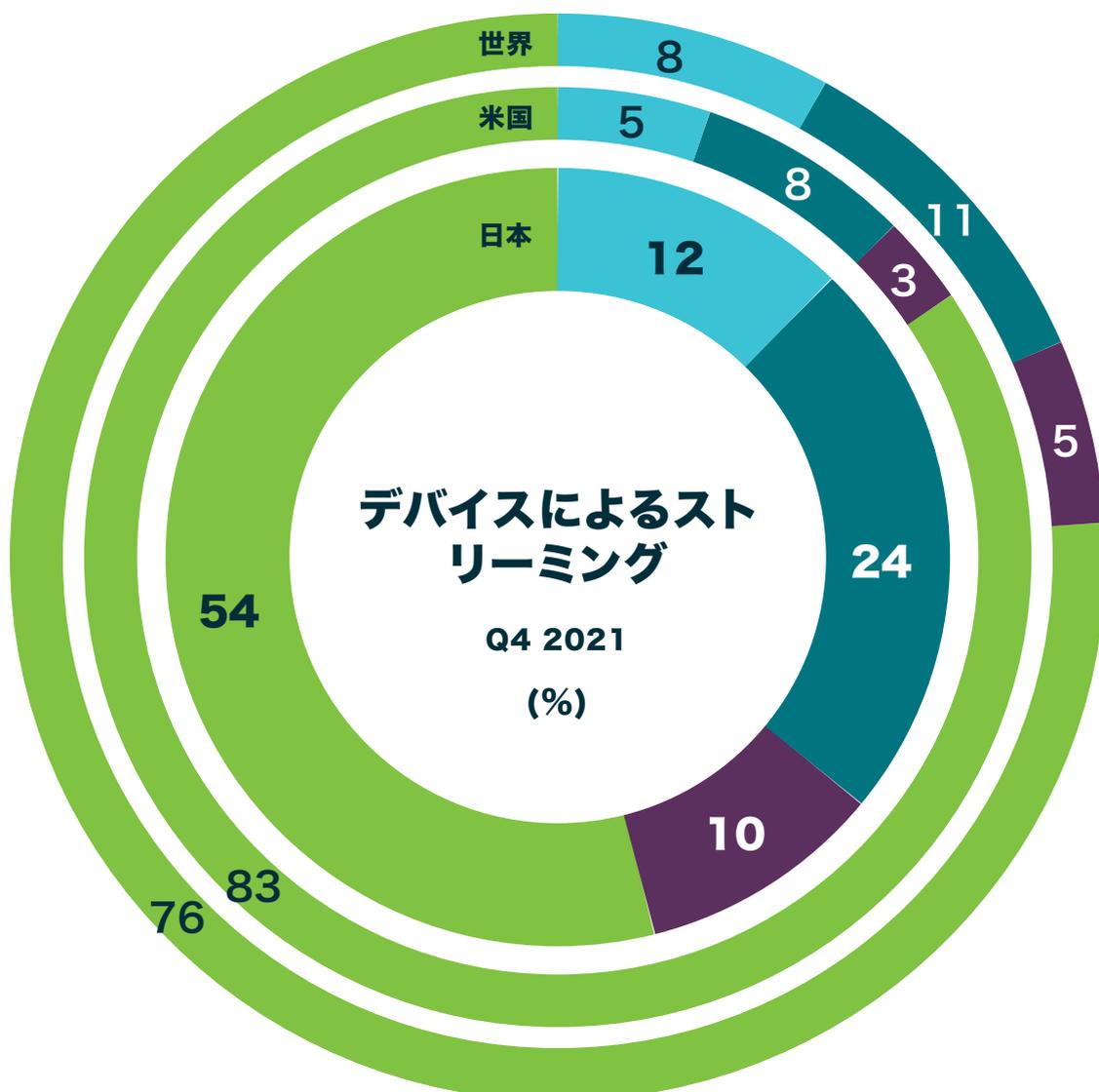
## 総ストリーミング時間の成長率比較

日本の総ストリーミング時間の成長率は、世界全体+7%、米国+0.2%を大きく上回る+92%を示しました。



## 日本におけるストリーミングの端末別割合

日本におけるストリーミングの端末別割合については、世界や米国と同様の傾向をたどっており、テレビでのストリーミングが大半を占めています。しかしながら、個々の割合は根本的に異なり、世界全体および米国と比べると、日本では携帯電話でのストリーミングが大きな割合を占めています。



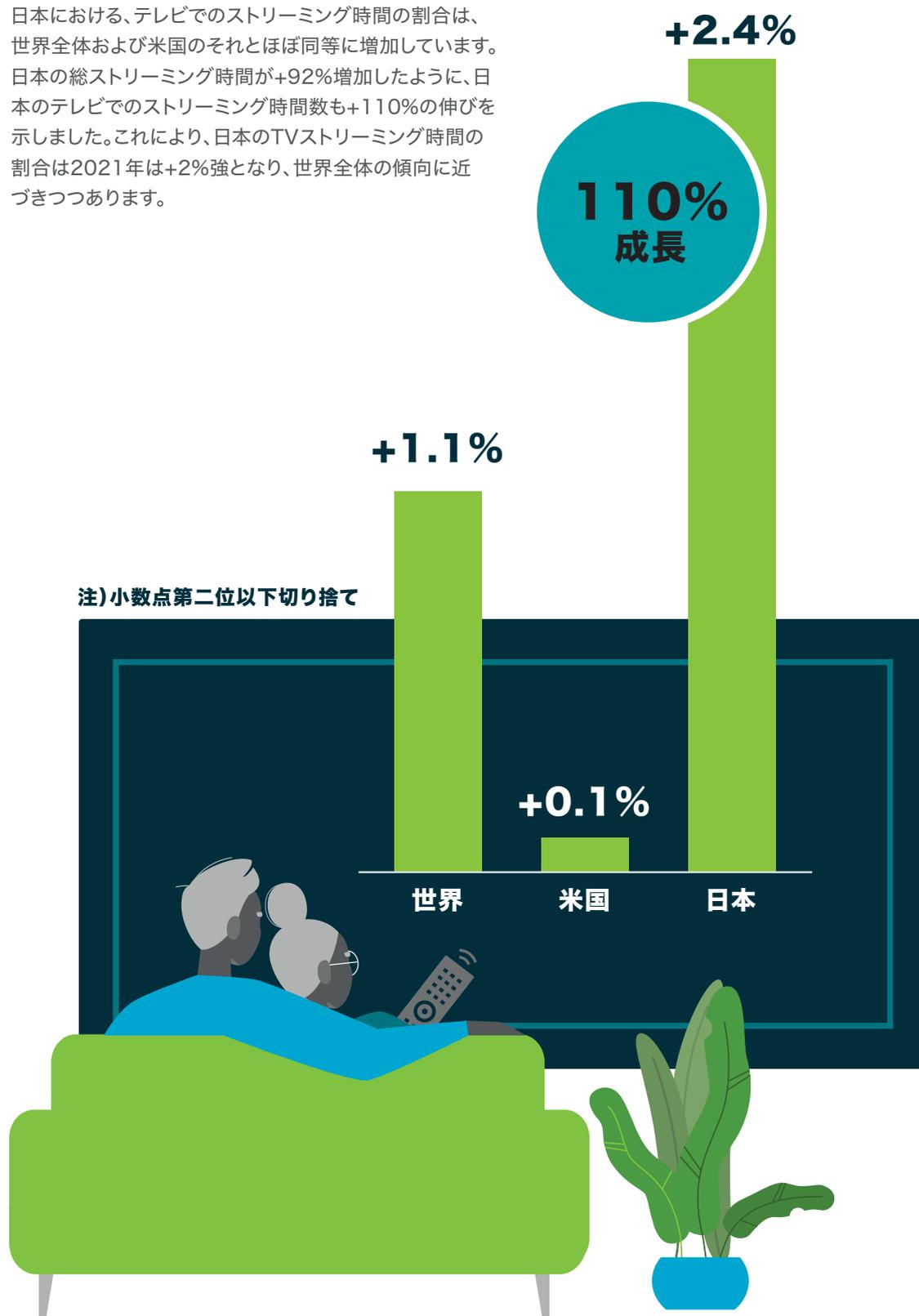
- デスクトップPC
- 携帯電話
- タブレット
- テレビ

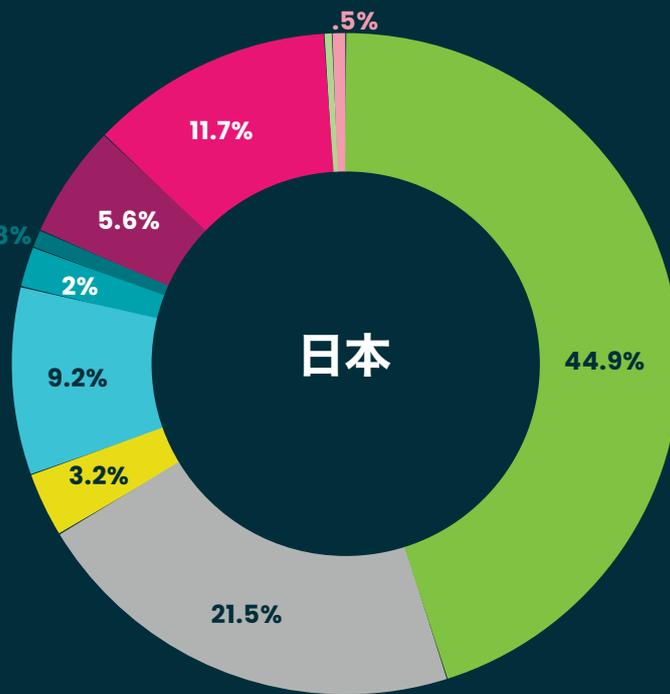


注) 小数点以下切り捨て

## テレビでのストリーミング時間の割合の増加 (前年同期比)

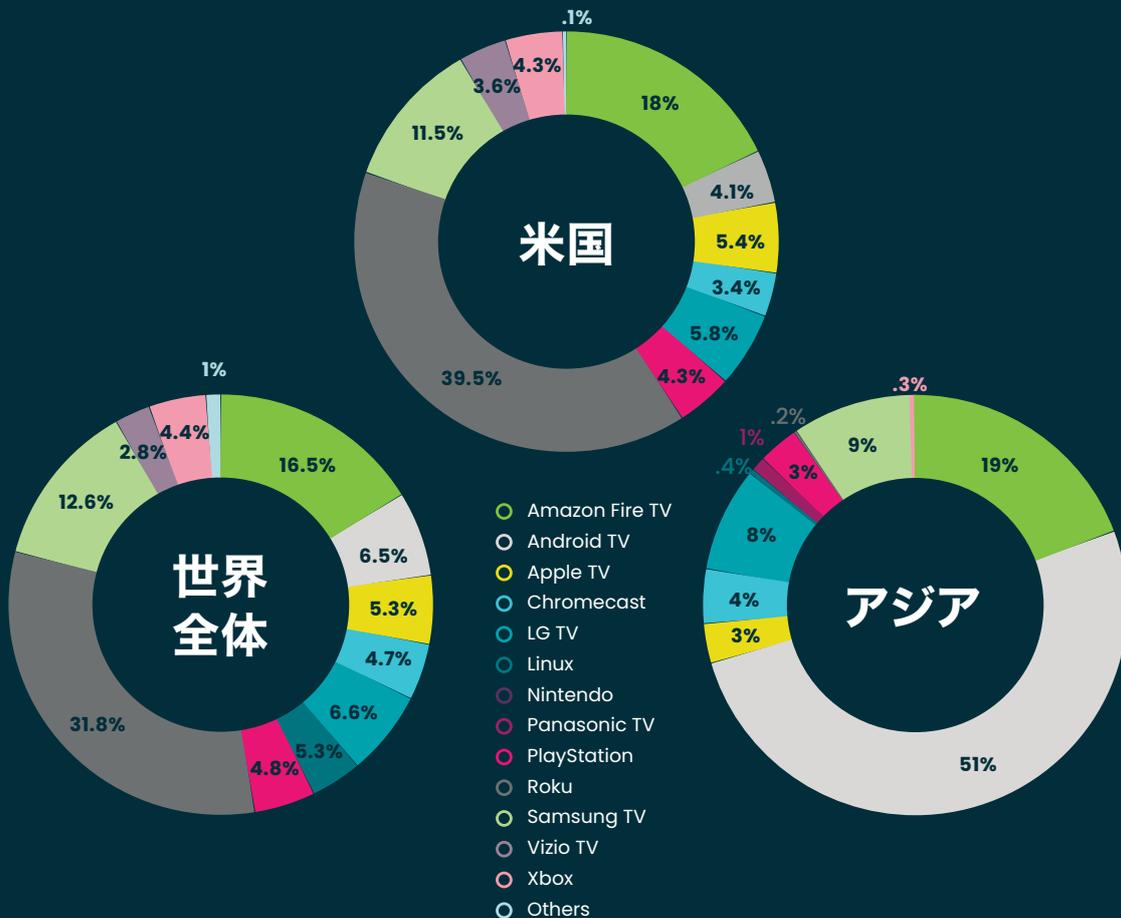
日本における、テレビでのストリーミング時間の割合は、世界全体および米国のそれとほぼ同等に増加しています。日本の総ストリーミング時間が+92%増加したように、日本のテレビでのストリーミング時間数も+110%の伸びを示しました。これにより、日本のTVストリーミング時間の割合は2021年は+2%強となり、世界全体の傾向に近づきつつあります。





## 大型スクリーンテレビの日米端末別割合

日本と米国では、大型スクリーンテレビの端末別割合がそれぞれ異なり、世界全体の傾向とも異なります。日本ではAmazon TV、米国ではRokuが中心となっています。



## 日米におけるストリーミングの品質の違い

世界全体の1再生あたりの再生時間は約20分。米国の品質に関するデータは、世界全体のデータと非常に良く似ています。日本では、1再生あたりの再生時間は世界全体と米国に比べて短いにもかかわらず、それ以外の品質指標については両者にかかなり近い傾向にあります。日本では、再生時間の長さ、バッファリングレートの大幅な低下、画質の大幅な向上など、いくつかの指標が劇的に向上されています。

Q4 2021 vs. Q4 2020

	時間(分)/ 再生回数	動画開始 失敗率	動画開始前 の離脱率	平均開始 時間(秒)	再バッファリング	平均ビット レート (Mbps)
世界 全体	20.53 -1.4%	1.1% -21.5%	16.8% 47.7%	5.10 20.5%	0.3% -21.7%	7.29 12%
米国	21.75 -2.3%	0.9% -12.5%	15.9% 49.4%	5.05 13.5%	0.2% -16.3%	7.02 4%
日本	16.93 15.8%	1.0% 44.1%	17.7% -22.9%	3.42 -6.7%	0.4% -37.8%	7.84 37%

2021年 第4四半期 前年比 2021年 第4四半期 前年比



緑は向上 ■ ピンクは低下を示す  
緑がカテゴリー別ベスト、ピンクが同ワースト

# 日本での端末別ストリーミング品質

1再生あたりの再生時間は、テレビ、ゲーム機、デスクトップパソコンのいずれも世界平均の約20分に近づいています。すべての端末で、1再生あたりの再生時間が前年より増加を示しています。

動画開始時の不具合は端末全体で比較的低めになっています。前年比で大きな変動があったのは、主にベースとなる数値が小さかったためと思われます。

動画開始時間とバッファリングの指標は低く、大半の端末で15~40%改善されています。品質は、ほとんどの端末で世界全体の指標と同等であり、特にテレビの画質指標は平均を上回り、この1年で100%以上の改善を見せています。

	時間(分)/再生回数		動画開始時の不具合		動画開始前の離脱		平均開始時間(秒)		再バッファリング		平均ビットレート(Mbps)	
デスクトップPC	22.46	23%	1.41%	-46%	32.68%	57%	4.88	-14%	0.52%	-25%	5.76	-9%
ゲーム機	26.41	10%	0.56%	246%	12.10%	-30%	3.53	-25%	0.24%	-34%	8.48	28%
携帯電話	10.41	22%	0.90%	63%	16.59%	53%	1.93	-17%	0.63%	-42%	5.07	8%
コネクテッドTV	22.77	13%	0.88%	204%	14.62%	-65%	4.79	6%	0.22%	-26%	9.36	45%
タブレット	16.53	29%	1.65%	102%	15.71%	34%	2.42	3%	0.41%	-46%	7.27	41%
テレビ	19.16	9%	1.02%	782%	17.04%	-33%	4.97	-12%	0.18%	-15%	10.56	111%
日本全体	16.91	17%	1.03%	49%	17.76%	-24%	3.41	-7%	0.37%	-37%	7.83	36%

2021年 第4四半期 前年比 2021年 第4四半期 前年比

緑は向上 ■ ピンクは低下を示す ■ 緑がカテゴリー別ベスト、ピンクが同ワースト



## 調査手法

Convivaによるストリーミングの現状レポートのデータは、現在約40億のストリーミングビデオアプリケーションに組み込まれているConviva独自のストリームセンサー技術から主に収集したものです。年間2,000億本のストリームを視聴する5億人を超えるユニーク視聴者を測定しており、世界180カ国以上で1日あたり約3兆回のリアルタイムトランザクションを対象としています。前年比は、業界の成長を正確に表現するために、顧客レベルで正規化されています。ソーシャルメディアデータは、2021年第4四半期のFacebook、Instagram、Twitter、YouTubeにおける2,863以上のアカウント、180万以上の投稿、100億以上のエンゲージメントからのデータで構成されています。プロスポーツリーグのソーシャルデータは、各スポーツリーグの個別のスコアボードリストから収集され、合計262の個別のチームアカウントと2021年第4四半期の50億1,000万以上のクロスプラットフォームでのエンゲージメントを集計しました。

世界全体と米国および日本を比較するにあたり、2020年と2021年に存在するグローバル140社の顧客データを調査しました。両年とも全て同じ顧客のデータを使用することで、正確にストリーミングの成長を評価できるようにしました。この140社のうち、105社は日本国内でコンテンツをストリーミング配信しており、海外のコンテンツを日本でストリーミング配信している顧客も、日本のコンテンツを日本でストリーミング配信している顧客も含まれています。

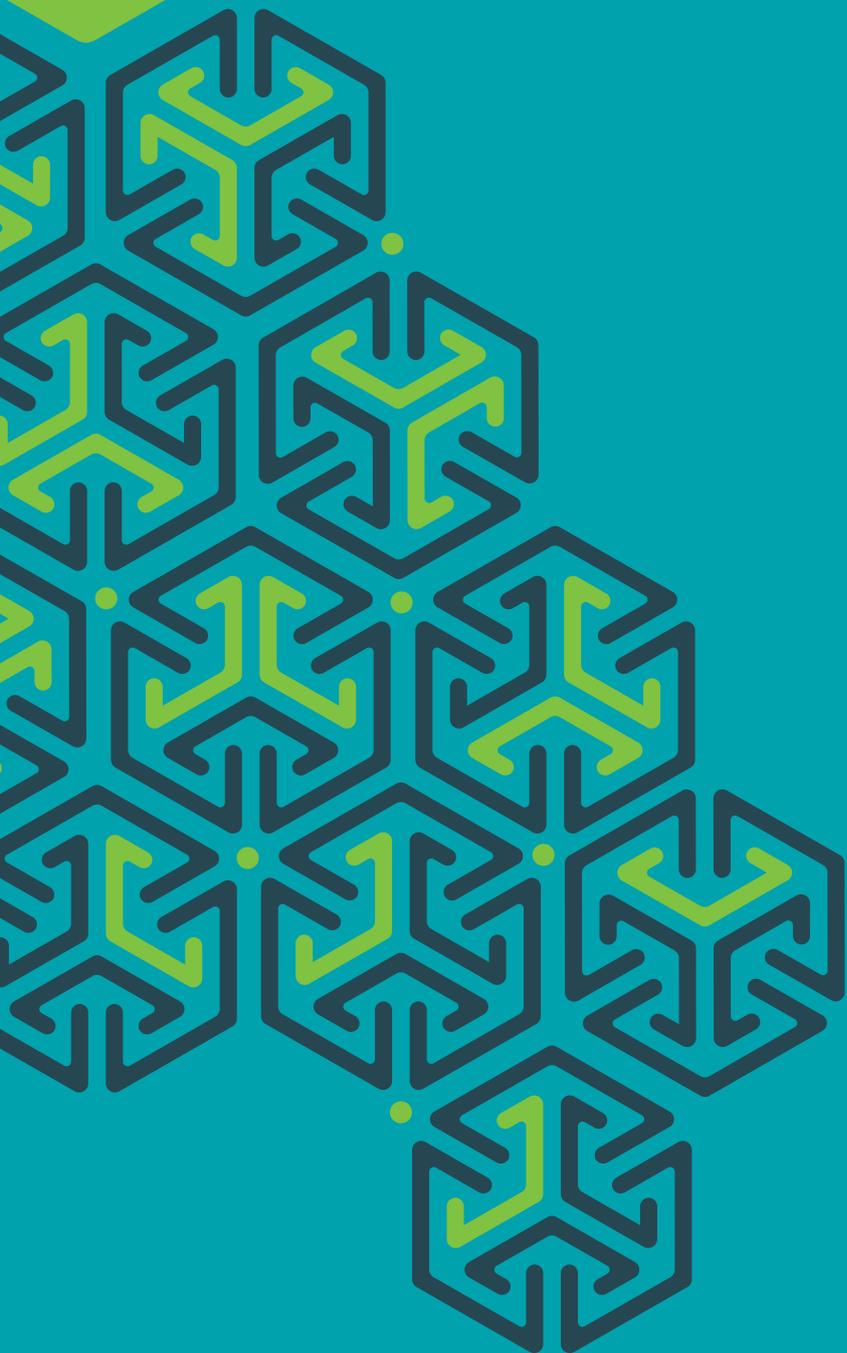
## Convivaについて

Convivaは、ストリーミングメディアの調査、継続的な測定およびエンゲージメントのためのプラットフォームを提供しています。特許取得済みのStream Sensor™とStream ID™を搭載した当社のリアルタイムプラットフォームにより、マーケター、広告主、技術運用、エンジニアリング、カスタマーケアの各チームは、オーディエンスを獲得し、エンゲージメント、マネタイズ、およびリテンションを実現できます。Convivaは、CCTV、DAZN、Disney+、Hulu、Paramount+、Peacock、Sky、Sling TV、TED、WarnerMediaなどのブランドが、ストリーミングメディアが切り拓く大きなチャンスを十分に活かせるようサポートすることに専念しています。現在、当社のプラットフォームは毎日ほぼ3兆のストリーミングデータイベントを処理しており、年間2,000億のストリーミングを視聴する5億人以上の個別視聴者の動向を、デバイス上でストリーミングする40億のアプリケーションで測定しています。Convivaは、あらゆる規模のデジタル企業が、あらゆるストリームでどの瞬間にも、どの画面でも、さらなるストリーミングの向上を図ることができるよう支援することをお約束します。

## 本レポートに関するお問い合わせ

詳細については、[www.conviva.com/ja/](http://www.conviva.com/ja/)をご覧ください。日本国内におけるお問い合わせは [team-japan@conviva.com](mailto:team-japan@conviva.com) までお願いいたします。

Q4  
2021



**Conviva による  
ストリーミングの現状レポート**

[www.conviva.com/ja/](http://www.conviva.com/ja/)