

目次

- [実況に必要な回線速度](#)
- [収容可能人数](#)
- [回線速度がたりない場合](#)
- [その他](#)
- [関連ページ](#)

実況に必要な回線速度

- 実況するためには、[上りで300kbps以上](#)の速度が必要です（あくまで目安）。上りの速度は、以下のサイトで計測できますが、測定結果の回線速度は時間帯やサイトによって微妙に異なりますので、あまり神経質にならないほうがよいでしょう。
 - [スピードテスト【価格.com】](#)
 - [BNRスピードテスト](#)
 - [ブロードバンドスピードテスト（回線速度・通信速度測定診断サイト）](#)
 - [速度測定システム Radish Network Speed Testing](#)
- いちおう参考までに。
 - bps= bit per second
 - 1Mbps=1,000kbps
 - 1 Byte =8bit

収容可能人数

- 収容可能人数は、実況配信をするうえでとても重要です。ここで [収容可能人数](#) とは、動画を配信する人のPCに接続可能な人数のことをいいます。基本的に、上りの回線速度が速ければ速いほど、より多くの人に動画を視聴してもらうことができます。たとえば、ADSL回線で上りの回線速度が1MbpsのAさんと、光回線で上りの回線速度が3MbpsのBさんが同じ動画を配信したとします。この場合、Bさんのほうがたくさんの人に動画を見てもらうことができるということになります。
- ただし、いまの例では両者がまったく同じ品質の動画を配信したことを前提にしていますが、かりにAさんがBさんよりも少し画質・音質の劣る動画を配信したとします。この場合、収容可能人数はAさんのほうが多くなるという場合があります。なぜなら、[収容可能人数は、配信者の上りの回線速度と動画の品質との関係で決まる](#) ものだからです。つまり、たとえ回線速度が速い人であっても、高品質の動画を配信しようとするれば収容可能人数は減少しますし、たとえ回線速度が遅い人であっても、低品質の動画を配信すれば収容可能人数は増大するということです。

- 収容可能人数は、回線の混雑なども考慮して $(\text{上りの回線速度} \div \text{配信ビットレート}) \times 0.6$ ないし 0.7 で計算してください。ビットレートという用語が新しく登場しましたが、これは動画の品質を決める概念です。詳細は [WME](#) で後述します。

回線速度がたりない場合

- [マイク、テロップ、鏡](#) をご覧ください。ただ、いま見てもわからないと思うので、[ポートの開放](#) および [URL](#) を読み終わったあとがよいでしょう。

その他

- 光回線で、速度をさらにアップさせたいという方は、[速度向上の裏技 - ブロードバンドスピードテスト](#) も参考になります。

関連ページ

- [コメント](#)
- [マイク、テロップ、鏡](#)
- [WME](#)
- [Expression Encoder](#)

[画面の上へ](#)
