

Press Release

報道関係者各位

2026年5月7日

YouTube / Twitchでの自社ゲーム配信が増える！ 配信支援ツール「CastCraft」を活用した 「配信&視聴クエスト」を提供開始

先行施策において、配信チャンネル数が30%・視聴回数が56%増加する成果を実証



**YouTube Twitch での
自社ゲーム配信数が増える!**

**配信支援
ツール** **CastCraft** を活用した
配信&視聴クエスト
を提供開始!

Mirrativ CAST CRAFT

「All for Streamers」をコンセプトに、YouTube・Twitch・Mirrativなど各配信プラットフォームで活動する配信者（VTuber/ストリーマーなど）を支援する株式会社ミラティブのグループ会社、株式会社キャスコード（本社：東京都世田谷区 代表取締役：中川 翔太）は、配信支援ツール「CastCraft」を活用した対象ゲームの配信コミュニティを活性化させる新たなプロモーション施策「配信&視聴クエスト」の提供を開始いたしました。

本施策は、ゲームに興味のあるユーザーと配信者をつなぐことで、対象タイトルの配信を増やし、認知拡大や新規ユーザーとの接点づくりにつなげる施策です。
配信者にとっては、ゲームに関心の高いユーザーと出会える新規視聴者獲得の機会となり、視聴者にとっては、好きなゲームをきっかけに楽しめる配信を見つける機会になります。
ゲームを起点に両者をマッチングすることで、配信の活性化とコミュニティの拡大を実現します。
その結果、「配信チャンネル数の増加」「ゲームユーザー間での交流促進」「未プレイ層への啓蒙

促進」「継続的な配信によるコミュニティ定着」「LTV（顧客生涯価値）の向上」を実現するプロモーション施策です。

先行して『Delta Force』において実施した際には、日本のYouTube／Twitchにおける『Delta Force』の配信チャンネル数が施策前と比較して30%増加※1しました。さらに、CastCraft経由での『Delta Force』配信の視聴回数も56%増加※2し、配信コミュニティの活性化に寄与する効果を実証しました。

■「配信&視聴クエスト」について

本施策は、対象ゲームタイトルの配信露出を増やし、ゲームに関心の高いユーザーとの接点を広げることで、認知拡大・話題化・コミュニティ形成を促進する施策です。



「配信&視聴クエスト」施策フロー



1 視聴者がLPから参加、配信を視聴

弊社作成のLPに遷移、
Discord連携でログイン

LP上からおすすめの配信を発見
YouTube/Twitchで楽しく視聴



2 配信コードからインセンティブを獲得

ゲーム配信上から配信者が設定した
「インセンティブ獲得用コード」を
取得し、LPに戻って入力



3 配信を回遊し、推しを発見→配信へ定着

ほかの配信をチェック、対象の
ゲーム配信を回遊し推しの
配信者を発見、定着する



● 視聴者へのインセンティブ設計

対象配信の視聴に応じてゲーム内アイテムを付与。配信回遊を促進し、「推しの配信者」との出会いを創出します。

● 配信者の継続的な活動促進

視聴者の流入により、チャンネル登録者数や同時接続数が増加。対象タイトルを継続して配信する動機を生み出し、配信を最大化させます。

● 「CastCraft」の活用による配信体験の向上

配信者支援ツール「CastCraft」を活用することで、コメント読み上げやエフェクト演出、オーバーレイなどを実装し、視聴者参加型のリッチな配信体験を実現します。

● エコシステム構築による長期的な成長

インセンティブを起点に配信と視聴の循環を生み出すことで、多数の配信者の参入と継続的な配信を促進。配信の最大化だけにとどまらず、施策終了後もコミュニティが維持され、タイトルの定着率向上および長期的なLTV向上につながります。

■ 先行施策の結果

本施策の提供開始に先立ち、人気タイトル『Delta Force』において、「CastCraft」を通じて先行施策を実施した結果、以下の成果を確認しました。

【配信への貢献】

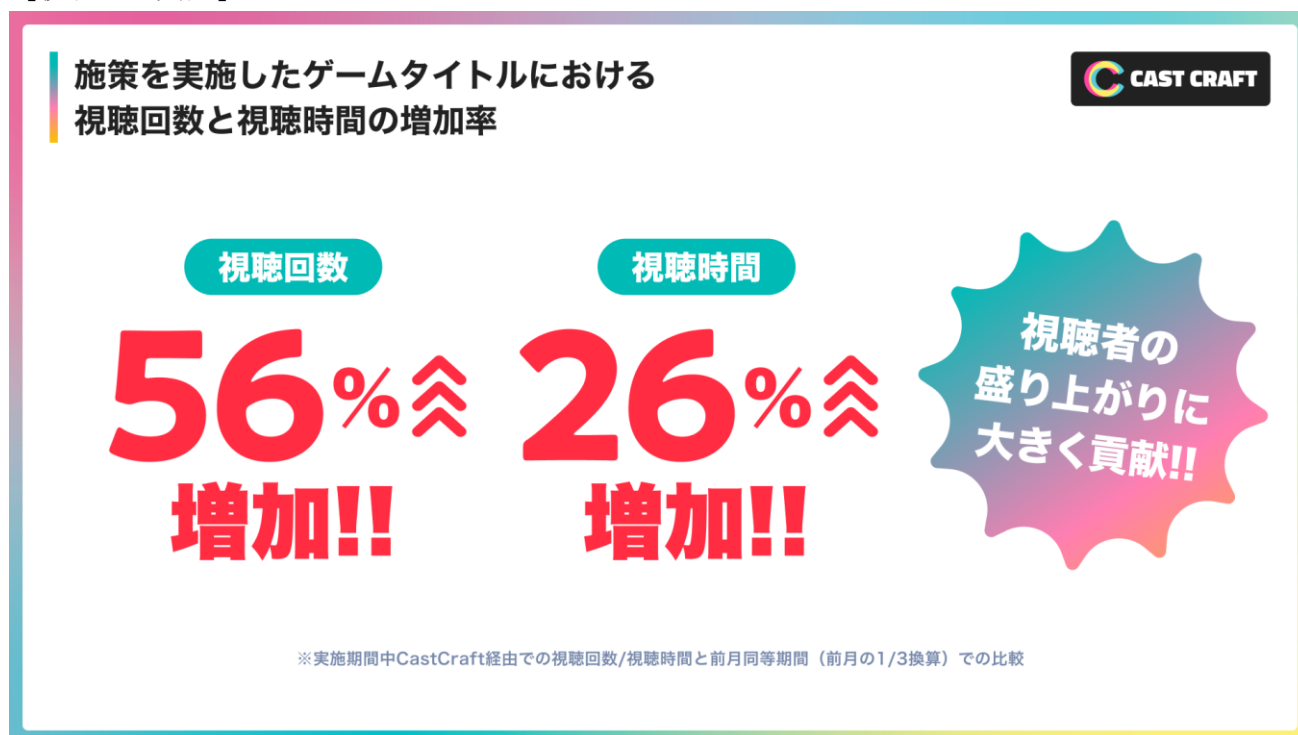


本施策を通じて、『Delta Force』の配信を行うチャンネル数は日本のYouTube/Twitchにおいて、329から427へと、30%増加しました。※1

わずか10日間で該当タイトルの露出機会を飛躍的に拡大し、短期集中で配信ボリュームを創出することが実証されました。

※1：テスト実施期間（10日間）と前月同等期間（前月の1/3換算）での比較。

【視聴への貢献】



期間中の「CastCraft」経由での『Delta Force』配信の視聴回数は、実施前と比較し、56%も増加しました。視聴時間も26%伸びており、視聴者側の盛り上がりを生み出せることが実証されています。※2

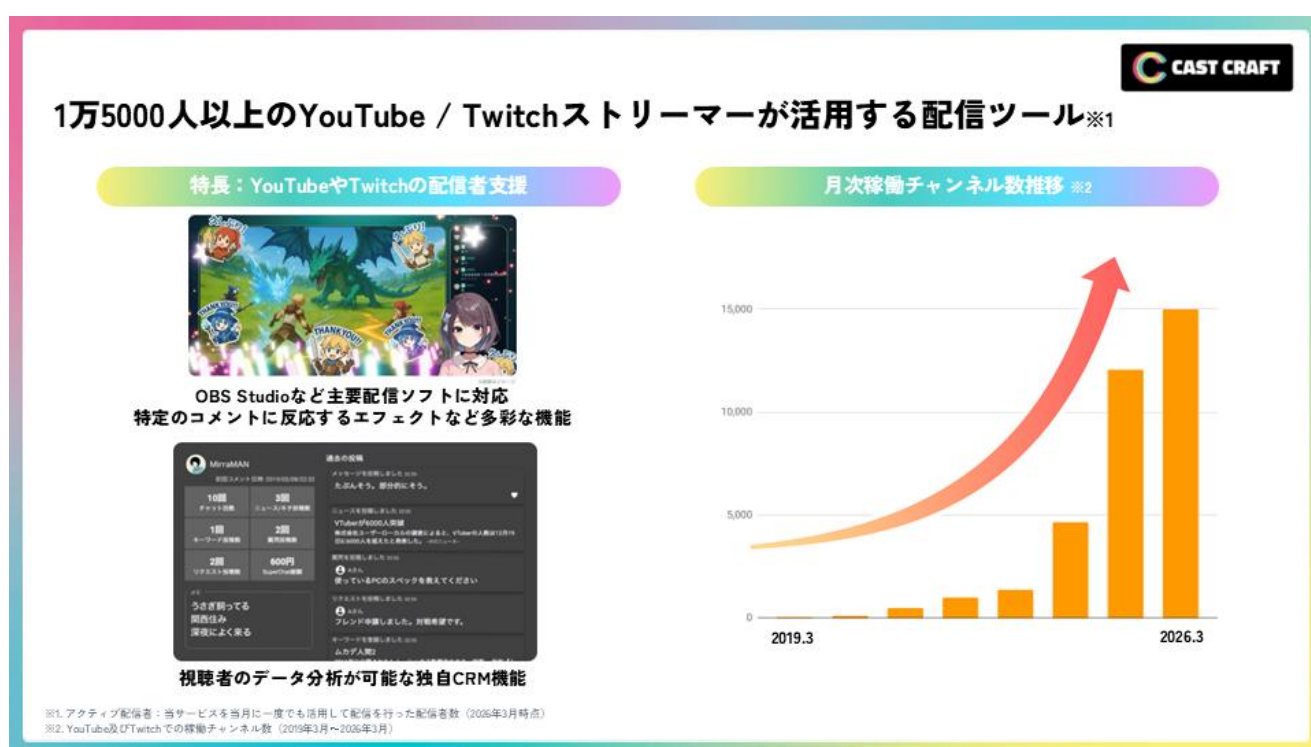
※2：実施期間中、「CastCraft」経由での『Delta Force』配信の視聴回数/視聴時間と前月同等期間（前月の1/3換算）での比較

本施策を通じて『Delta Force』の配信コミュニティ全体の活性化に貢献することができました。

また、大型アクションRPGタイトル（タイトル非公開）においても同様の施策を実施したところ、日本のYouTube/Twitchにおける配信チャンネル数が1,440から1,829へと27%増加しました。※3元々1,000以上の配信チャンネルが存在する大型タイトルにおいても高い効果を発揮できることが実証されました。

※3テスト実施期間（10日間）と前月同等期間（前月の1/3換算）での比較

■「CastCraft」について



「CastCraft」は、1.5万人以上のYouTube/Twitchストリーマーに利用されている配信支援ツールです。※4 月間1.5万以上のチャンネルで活用されています。※5

配信をもっと盛り上げるものにするために、コメント表示や読み上げといった配信支援にとどまらず、配信のネタになるコンテンツや視聴者が思わず参加したくなる仕組みを、これからも次々と提供していきます。

今回の「配信&視聴クエスト」もその取り組みのひとつです。配信者は「CastCraft」を使って対象ゲームを配信するだけで参加でき、視聴者も一緒に楽しみながらクエストに参加できます。さらに、新しい視聴者と出会うきっかけになり、配信者にとっての収益化機会にもつながる企画として展開しています。

「CastCraft」はこれからも、配信者がもっと配信を楽しんで、視聴者と一緒にもっと盛り上がり、その先の成長や収益にもつながっていく環境づくりを進めてまいります。

▶ 公式サイト： <https://castcraft.live/>

※4. アクティブ配信者：当サービスを当月に一度でも活用して配信を行った配信者数（2026年3月時点）

※5. YouTube及びTwitchでの稼働チャンネル数（2026年3月時点）

■ ミラティブグループとしての位置づけ

2025年12月に東証グロース市場へ上場した株式会社ミラティブは、“All for Streamers”を掲げ、V Tuber／ストリーマーを含む、あらゆるプラットフォームで活動するすべての配信者を支援する企業グループとして、資本業務提携やM&Aも活用し、配信者支援の領域を拡大しています。

この中で株式会社キャスコードは、配信支援ツール「CastCraft」の提供を通じて、配信者と視聴者のコミュニケーションを活性化し、より没入感の高い配信体験を実現する役割を担っています。今後はミラティブのアセットとの連携を進めながら、YouTubeやTwitchなど多様なプラットフォームにおける配信体験のさらなる進化を目指しています。

■ 株式会社キャスコード概要

会社名：株式会社キャスコード

代表取締役：中川 翔太

設立：2018年3月

事業内容：配信者向けツール「CastCraft」を提供

コーポレートサイト：<https://cascord.com/>

■ 株式会社ミラティブ概要

会社名：株式会社ミラティブ

所在地：東京都目黒区目黒2丁目10-11 目黒山手プレイス 8階

代表取締役：赤川隼一

設立：2018年2月9日

事業内容：ゲーム配信プラットフォーム「Mirrativ(ミラティブ)」の開発・企画、ミラティブ広告事業、ライブゲーミング事業

東京証券取引所グロース市場上場（証券コード：472A）

URL：<https://www.mirrativ.com/>

コーポレートサイト：<https://www.mirrativ.co.jp/>

コーポレートX（旧Twitter）：https://x.com/Mirrativ_inc/highlights

【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社ミラティブ 広報

pr@mirrativ.co.jp