Game Market Copilot

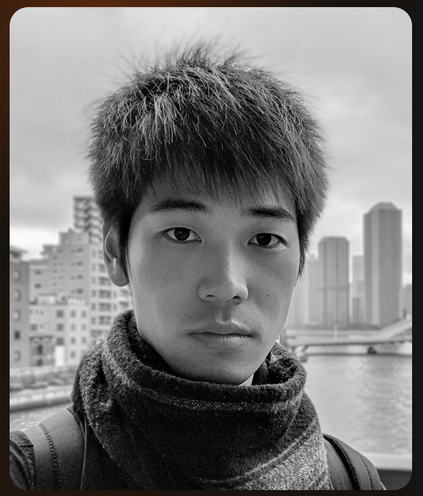
2026 JUN

Steam Next Fest 2026年6月を振り返る

NEXT FEST CENSUS

背景画像: BOMBANANA! / Mistfall Hunter / IRON NEST / Deer & Boy(Steamストアページより)

まえがき



Shuntaro Nakajima
Founder
Game Market Copilot

参加4,418本すべてのゲームのSteamデータ・SNSのデータを収集しました。このレポートはSteam Next Fest 2026年6月を数値から振り返ります。

参加全作品のストアページとデモを、イベント期間中に定期スナップショットで観測しました。
Most Played Top 50については終了後Steamの公式ページ公開の一覧であり全数とは分けて扱います。

Source: Next Fest 2026年6月 参加4,418本。イベント期間(2026-06-15〜22 PT)中のスナップショットデータ

本編は4つのセクションで構成しています。まずNext Festに参加した全てのゲームのデータと最も遊ばれた上位50本と全数を比較することで全体像を確認します。次に参加タイトルのリリース予定の分布を2025年の実績と突き合わせてリリース時期判断について考えます。またXとYouTubeでフォロワーや登録者が伸びたタイトルについて、伸びたときに何が起きていたのかをSNSと動画のデータから見ます。最後にSteamのストアで最も多く貼られていたDiscordの中身の実測データからわかることをまとめます。

Steam Next Festは年3回開催され、原則1タイトル1回しか参加できません。自分のゲームをプレイヤーに届ける重要な機会である一方、参加は4,000タイトルを超え、見つけてもらうのは簡単ではなくなっています。
このような環境において今回実際に伸びたゲームはどんなものだったのでしょうか。次回10月や2027年のSteam Next Festの参加タイトルに活かせるように分析します。

すべての収集したデータは実際に集計したデータですが、結果として出たデータであり、全てのプレイヤーに届けるマーケティング活動を観測できているわけではないため、あくまで相関の観測であり因果関係があるとは限りません。数字を引用する際は、その前提条件を考慮してください。

Game Market CopilotではSteam Next Festだけでなく、Steam上の全タイトルのデータ、その他モバイルやゲームのショーケースなどデータ収集とAIによる分析を行ったデータベースを構築しています。開発者・パブリッシャー・パートナーの皆様が意思決定のために必要な情報を自由度高く取得できるようAIネイティブなゲームマーケティング分析プラットフォームを構築しています。

10月のNext Festでも同じ方法で取り直し、6月との比較を出していきます。

Section

01

Next Festの全体像

画像: BOMBANANA! / Mistfall Hunter — Most Played 1位・3位(Steamストアページより)

全数観測 — N=4,418

4,418本が参加

Steam Next Fest 2026年6月 参加作品の全数観測

パブリッシャーの有無

判定はストア表記の重なり

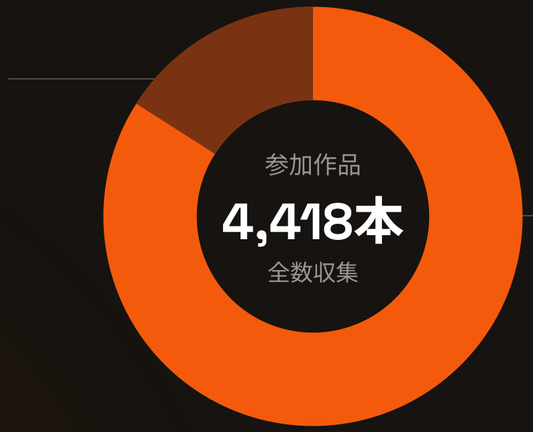
パブリッシャー付きは722本、**セルフパブリッシュが3,696本(84%)**です。判定はストアのdevelopers/publishers表記の重なり(開発元と販売元に同じ名前を含むか)で、大手の自社出しもセルフパブ側に入ります。

Source: Next Fest 2026年6月 参加4,418本の全数観測。イベント期間(2026-06-15〜22 PT)中のスナップショットデータ

パブリッシャー付き

722本

全数の16%



セルフパブリッシュ

3,696本

全数の84%

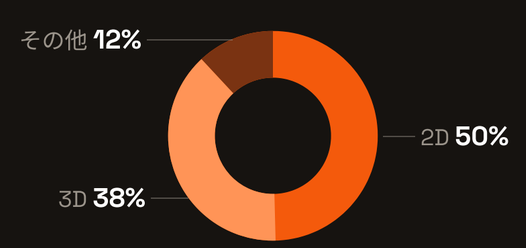
全数観測 — N=4,418

タグ・ジャンル分析

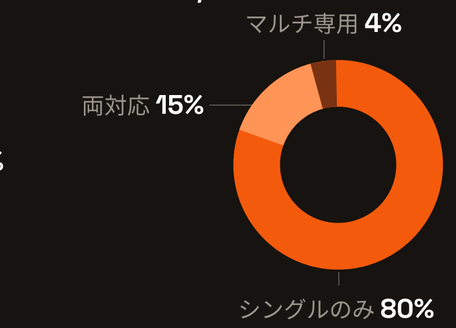
出展作の半数が2D、8割がシングル専用でした。

Source: 全数4,418本。2D/3Dタグのない作品は他のタグから推定して分類(例: FPSやThird-Person Shooterを持つ作品は3D、2D PlatformerやPixel Graphicsは2D)。その他=2.5D・両方併記・未分類。シングル / マルチはストアの公式機能表示で判定(4,417/4,418本をカバー)

2D / 3D



シングル / マルチ



特徴タグ上位: 各作品の人気タグ上位5位以内で集計

Atmosphericなどの雰囲気タグと、Indie・Early Accessなどの汎用マーカーは除外。ローグ系ファミリーはRoguelite・Roguelike・Action Roguelike・Traditional Roguelike・Roguelike Deckbuilder・Mystery Dungeonのいずれかを保有する作品で計1,020本(23%)、放置系(Idler・Incremental)は計623本(14%)

全数観測 — N=4,418

アートスタイル

最大はPixel Graphicsで、**ほぼ4本に1本(24%)**です。Realisticは8%で、スタイルタグを付けた作品の中でも少数派になります。

Source: 全数4,418本。ビジュアルスタイル系タグを重複ありで集計。Colorful・Retro・Old School・Cuteは雰囲気・年代の目印として除外。CartoonyとCartoonは同じスタイルが2タグに割れており、統合すると557本(13%)で2位相当

スタイルタグの有無

スタイルタグ上位

全数観測 — N=4,418

リリース予定時期

具体的な時期を出している2,099本に絞ると、**86%がフェスから3ヶ月以内**に発売予定です。一方で全体の52%は「2026年」か時期未定のまま出展しています。

Source: 全数4,418本。リリース予定までの距離はフェス終了日(2026-06-22)起点。月表記は15日、四半期は中間月15日として換算

具体的な時期あり(2,099本)

時期が曖昧なまま出展(全体の52%)

観測ボード — MOST PLAYED TOP 50

Most Played Top 50

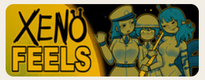
参加4,418本のうち、Steamの「Most Played」棚で観測された上位50本です。以降のページで「Top 50」と比較するときは、常にこの50本を指します。

Source: 観測ボードによるMost Played棚の2026-06-23取得分。順位は観測時点の表示順で、Steam公式の販売・ウィッシュリスト順位ではありません。カプセル画像はSteamストアより(各画像からストアページへリンク)

1 BOMBANANA!

2 IRON NEST: Heavy Turret Simulator

3 Mistfall Hunter



4 XenoFeels

5 Echoes of Aincrad

6 EMPULSE

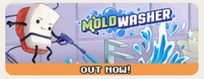
7 The Mound: Omen of Cthulhu

8 Dust Front RTS

9 ReStory: Chill Electronics Repairs

10 Nightwater

11 About Fishing



12 Moldwasher

13 GRAIN ROT

14 Deer & Boy

15 Cat Mail Co.

16 How To Grow a Black Hole

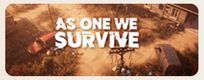
17 over the hill

18 Casualties: Unknown

19 Embers of the Uncrowned

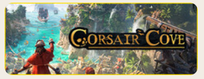
20 No Such Place

21 DragonSword : Awakening



22 As One We Survive

23 Invokyr



24 Corsair Cove

25 Mortal Shell II

26 – 50

26 Cozy Game Restoration

27 Enginefall

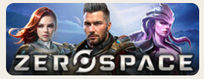
28 Valor Mortis

29 VOID DIVER: Escape from the Abyss

30 1666: Amsterdam

31 Project: Doors

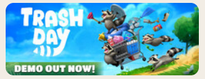
32 Dungeon Settlers



33 ZeroSpace

34 Order of the Sinking Star

35 Nomad Drive



36 Trash Day

37 Ved: Recure

38 Delta

39 Pat the Cat

40 Type or Die

41 Moonlight Peaks

42 Onimusha: Way of the Sword

43 Echoes of Mystralia

44 Friendly Steps

45 VHOLUME

46 County of Fortune

47 Deep Dish Dungeon

48 The Guild - Europa 1410

49 Double Dealers

50 Slayblade

TOP 50 — 小標本・相関の観測

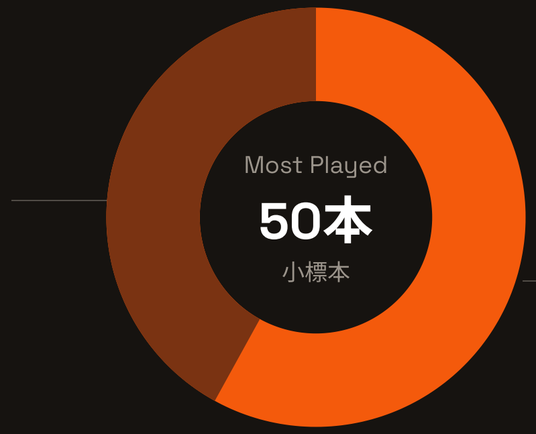
最も遊ばれた50本

Steam Next Fest 2026年6月 Most Played Top 50

パブリッシャーの有無

パブリッシャー付きは21本、**42%で全数の16%の約2.6倍**です。残りの29本(セルフパブリッシュ)にはNEXONやCAPCOMのような自社出しの大手も含まれ、「インディーの健闘」とは読めません。

Source: Most Played Top 50。イベント終了後にSteam公式ページで公開された一覧(2026-06-23取得)。小標本のため全数との比較は相関の観測



パブリッシャー付き
21本
Top 50の42%
全数では 16%

セルフパブリッシュ
29本
Top 50の58%
全数では 84%

TOP 50 — 小標本・相関の観測

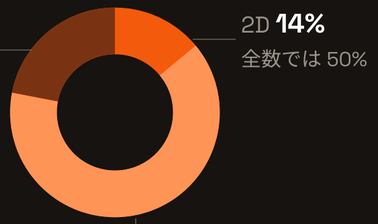
タグ・ジャンル分析

遊ばれた上位50本では**3Dが64%、マルチ対応が44%**と、全数から構成が反転します。

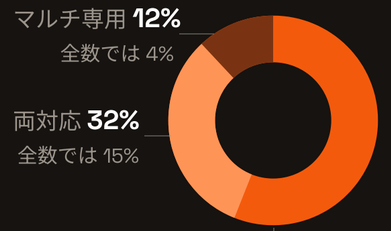
Source: Most Played Top 50(2026-06-23取得)。2D/3Dとシングル / マルチの分類方法は前ページと同一。小標本、相関の観測

- - 「全数では」= 同じ区分を前ページの全数4,418本で集計したときの比率

2D / 3D



シングル / マルチ



特徴タグ上位: 集計方法は前ページと同一(各作品の人気タグ上位5位以内)

全数上位20タグのうちTop 50の一覧(3本=6%以上、全22タグ)にも入るのはIdler・Action Roguelike・Horror・Psychological Horror・Pixel Graphics・Relaxingの6タグで、Roguelike・Visual Novel・Bullet Hell・2D Platformerは単独タグとしては0本。タグを束ねたローグ系ファミリー(5ページと同じ定義)では8本(16%)、放置系は3本(6%)

TOP 50 — 小標本・相関の観測

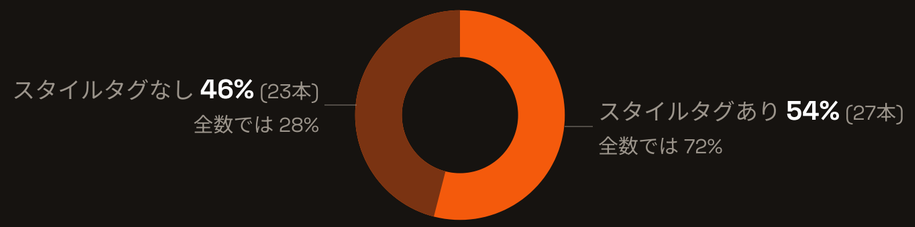
アートスタイル

Top 50では**Realisticが8%から14%に上がって2位、Pixel Graphicsは24%から12%に下がって3位**と、全数から並びが変わります。Stylizedは20%で全数と同じ位置です。

Source: Most Played Top 50(2026-06-23取得)。スタイルタグの集計は全数ページと同一(重複あり)。全数で13%あったCartoony・Cartoonは0本。小標本、相関の観測

- - 「全数では」= 同じ区分を全数4,418本で集計したときの比率。「—」は全数の上位8タグに入らず個別の公表値なし

スタイルタグの有無



スタイルタグ上位

	Top 50	全数では
Stylized	10 (20%)	20%
Realistic	7 (14%)	8%
Pixel Graphics	6 (12%)	24%
Anime	4 (8%)	9%
Hand-drawn	1 (2%)	10%
Abstract	1 (2%)	—
Cinematic	1 (2%)	—
Minimalist	1 (2%)	9%

TOP 50 — 小標本・相関の観測

リリース予定時期

遊ばれた上位50本では**「1ヶ月以内」が13本(26%)と全数の1.4倍**、時期未定は9本(18%)と全数の半分です。一方で「2026年」とだけ表記した作品は15本(30%)と全数の15%より厚く、時期を曖昧にしたまま遊ばれた上位に入った作品も少なくありません。

Source: Most Played Top 50の全50本を、全数ページと同一の換算規則で分類(会期中の最新ストア表記、フェス終了日2026-06-22起点)。1ヶ月以内(13本)と時期未定(9本)は元の分析の集計値と一致。小標本、相関の観測

具体的な時期あり(26本)

1ヶ月以内	13 (26%)
1〜3ヶ月	9 (18%)
3〜6ヶ月	3 (6%)
6ヶ月〜1年	1 (2%)
1年超	0 (0%)
発売済み・フェス前	0 (0%)

時期が曖昧なまま出展(24本、全体の48%)

「2026年」とだけ表記	15 (30%)
時期未定(TBA)	9 (18%)

Next この予定の集中は、実績とどう噛み合うのか。次のセクションで2025年の月別実績とSteamの制度側の動きに突き合わせます。

Section

02

リリース時期: 予定と実績

画像: Deer & Boy — Most Played 14位、会期中表記の予定日(Steamストアページより)

全数 × TOP 50

リリース予定の比較

全数 × Top 50

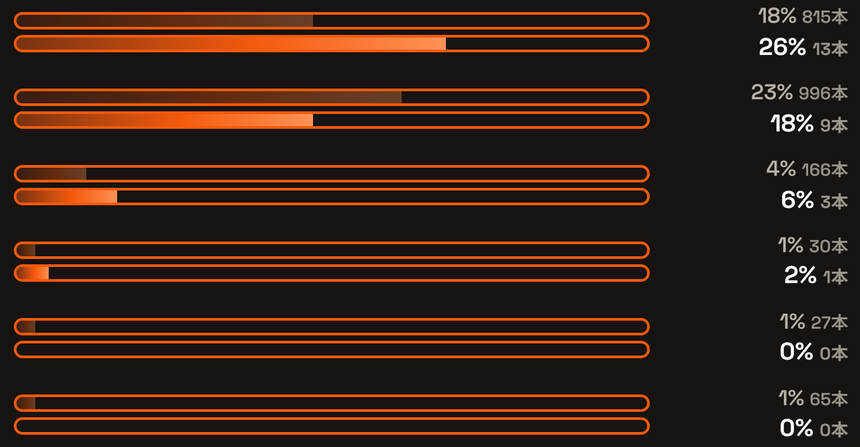
同じ8区分を比率で並べる

7ページの全数と13ページのMost Played Top 50、2つの予定分布を比率で並べます。遊ばれた上位では**「1ヶ月以内」が26%と全数の1.4倍**に濃くなり、時期未定(TBA)は18%と全数の半分に減ります。一方で「2026年」とだけ表記は30%と全数の2倍でした。なお具体的な時期を出している全数2,099本に絞ると、86%がフェスから3ヶ月以内です。

Source: 全数4,418本 / Most Played Top 50の50本。フェス終了日2026-06-22起点、月表記は15日・四半期は中間月15日として換算。Top 50は小標本・相関の観測

全数(4,418本)　Most Played Top 50(50本)

具体的な時期あり — 全数 2,099本(48%) / Top 50 26本(52%)



時期が曖昧なまま出展 — 全数 2,319本(52%) / Top 50 24本(48%)

GMC API — 2025年のSTEAMリリース

2025年の実績

月別リリース数

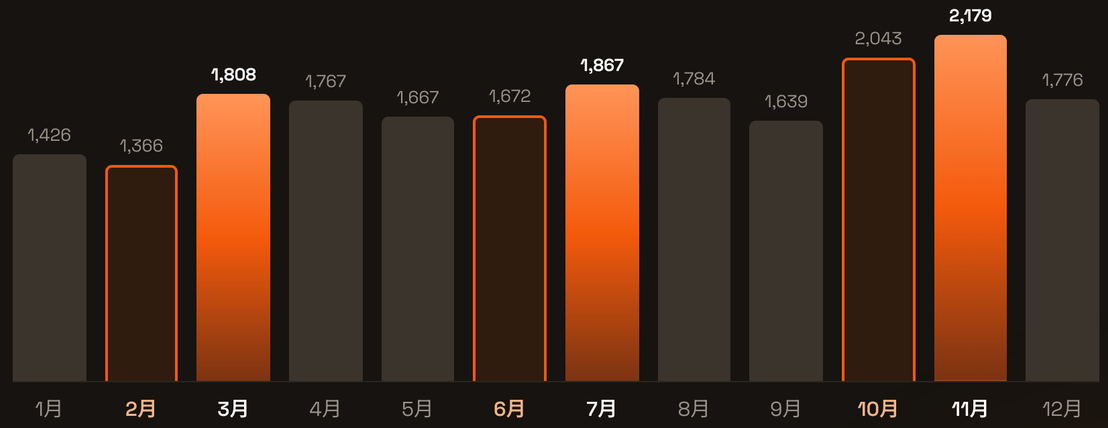
2025年の20,994本

実績側も見ます。2025年のSteamリリース20,994本を月別に数えると、**Next Fest開催月(2月・6月・10月)の翌月は3回とも前月より増えていました。**予定分布の「フェスから1〜3ヶ月」への集中と方向が一致します。

年間最多は11月(2,179本)、最少は2月(1,366本)でした。

Source: GMC API集計(2026-07-04時点)、2025年のSteamリリース 20,994本。リリース日はストア表記。増加は時期の併記であり因果の断定ではありません

Next Fest開催月　開催の翌月　その他の月



3月(2月フェスの翌月)

+32%

前月比

7月(6月フェスの翌月)

+12%

前月比

11月(10月フェスの翌月)

+7%

前月比。11月は年間最多の2,179本

ストア表示の面でも、Steam公式ドキュメントは月表記は月末・四半期表記は四半期末としてUpcomingリストに並ぶと明記しており、具体日を出すゲームの方がリスト上の露出で有利になり得ます(Steamworks: Release Dates)。あえてSteamストア上で長く多く表示される狙いで、リリース本数が少ない月を選ぶ考え方もあります。Steamworksの記載は要約で、数値の検証はしていません。

Next 次のセクションはSNSのデータ分析。XとYouTubeでフォロワー・登録者が伸びた25本ずつを開けて、伸びたとき何が起きていたのかを数えます。

Section

03

SNSの
データ分析

画像: Pepper the Giant Purple Dog — 期間中の他者動画40本・計520万再生、再生数2026-07-02時点(Steamストアページより)

X — フォロワー純増 TOP 25

𝕏 Xフォロワー純増 Top 25

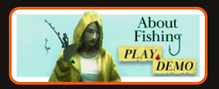
参加4,418本のストアページにリンクされたXアカウントのうち、純増を単一の作品に紐づけて追えた1,402本を、会期中6〜8時間おきに観測しました。**期間中の純増中央値は+1**。Next Festに出ること自体ではXはほぼ動かず、伸びた上位25本は例外側にいます。オレンジ枠のカプセルはMost Played Top 50にも入っているタイトルです(25本中11本)。

Source: 純増はフォロワー観測(6〜8時間おき)の補正値、2026-07-03集計。時期の併記であり因果の断定ではありません。小標本・相関の観測。カプセル画像はSteamストアより(各画像からストアページへリンク)

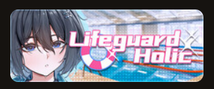
1 **+1,172** Queen's Blade Re:Build

2 **+1,039** Embers of the Uncrowned

3 **+984** EMPULSE

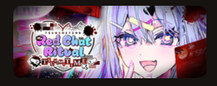


4 **+855** About Fishing



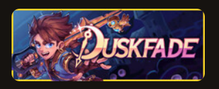
5 **+836** Lifeguard Holic

6 **+763** Deer & Boy



7 **+644** Red Chat Ritual

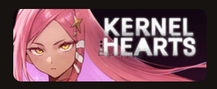
8 **+638** Mistfall Hunter



9 **+601** Duskfade

10 **+594** BREKEKEKEX

11 **+557** DragonSword : Awakening



12 **+548** Kernel Hearts

13 **+536** Order of the Sinking Star

14 **+511** IRON NEST: Heavy Turret Simulator

15 **+443** XeGrader plus

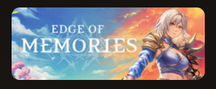
16 **+415** Masters of Mayhem

17 **+394** Foghorns Drown

18 **+374** Dust Front RTS

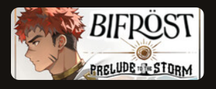
19 **+374** BASED

20 **+313** Delta



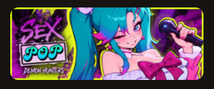
21 **+284** Edge of Memories

22 **+284** There Is No Next Stop



23 **+270** Bifröst: Prelude to the Storm

24 **+254** VHOLUME



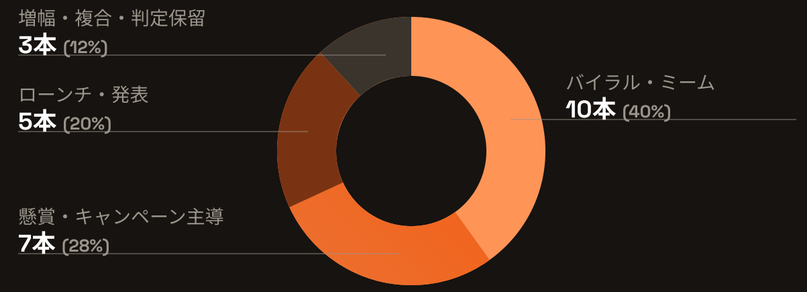
25 **+233** Sex-Pop Demon Hunters

X — フォロワー純増 TOP 25

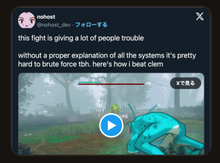
𝕏 フォロワーが伸びたとき何があったのか

フォロワー数が急増する直前24〜48時間に観測されたX上の出来事は主に3つに分類されました。

Source: 分類は元のX分析の判定表、分類×パブ有無はレポート側の突き合わせ。ポスト画像は公式埋め込み(2026-07-15取得、エンゲージメントは取得時点)。時期の併記であり因果の断定ではありません

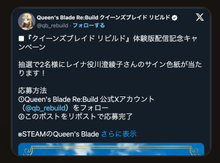


バイラル・ミーム
10本



ボス戦の種明かしクリップ(937万imp)や「水の輝きはスパークルGIFを貼っただけ」の裏話(108万imp)など、開発の中身を見せる投稿が起点。パブ付き5本・セルフパブ5本と偏りなし。

懸賞・キャンペーン主導
7本

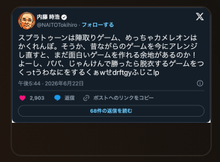


フォロー+リポストが応募条件の懸賞(例: 声優サイン色紙、RT 1,579)。応募条件がフォローそのものなので、純増との同期は機構的に必然。パブ付き4本・セルフパブ3本とパブ側にやや厚く、実施ベースでは25本中9本(うち6本が跳ねと時期一致)。

ローンチ・発表
5本

アーリーアクセス開始、発売日発表、「初日Trending 1位」報告など、公式の節目の告知が跳ねと同日に観測された群。パブ付き2本・セルフパブ3本。

増幅・複合・判定保留
3本



大型ファンアカウントによる紹介や、開発者個人の常時バイラルな日次ポスト(ピーク日235万imp)への波及など、単一の主因に割り切れない・特定できない群。3本ともセルフパブ。

YOUTUBE — 登録者純増 TOP 25

YouTube登録者純増 Top 25

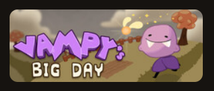
同じ方法でストアページにリンクされたYouTubeチャンネルを観測すると、**期間中の登録者純増の中央値は+0**でした。伸びた上位25本のうちパブリッシャー付きは5本(20%)と全数の16%とほぼ基準線のままで、X側(44%)とは逆の景色です。オレンジ枠のカプセルはMost Played Top 50にも入っているタイトルです(25本中9本)。

Source: 登録者はスナップショット観測(6〜8時間おき)の補正値、2026-07-02集計。丸め表示のため跳ね幅は2〜3桁の粗さ。小標本・相関の観測。カプセル画像はSteamストアより(各画像からストアページへリンク)

1 **+5,600** IRON NEST: Heavy Turret Simulator

2 **+4,400** Chunky JUMP!

3 **+2,730** Pepper the Giant Purple Dog



4 **+2,700** Vampy's Big Day

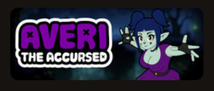
5 **+2,400** Worming from Home

6 **+2,400** Sunny Side Up

7 **+2,300** Bunderkin: The Ocular Eclipse

8 **+1,400** Emerald Flower

9 **+1,000** Backyard Baseball

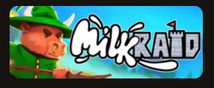


10 **+1,000** Averi the Accursed

11 **+800** Dust Front RTS

12 **+750** Lured In

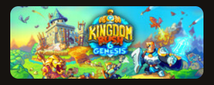
13 **+660** Cozy Game Restoration



14 **+600** Milkraid

15 **+500** Mistfall Hunter

16 **+500** over the hill

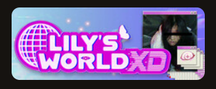


17 **+500** Kingdom Rush 6: Genesis TD

18 **+430** EMPULSE

19 **+400** DragonSword : Awakening

20 **+380** Embers of the Uncrowned

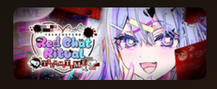


21 **+300** lily's world XD

22 **+290** Order of the Sinking Star

23 **+280** Venus: The Last Ascent

24 **+260** Idle Fisher



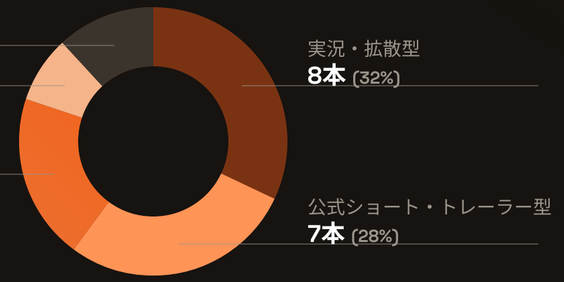
25 **+240** Red Chat Ritual

YOUTUBE — 登録者純増 TOP 25

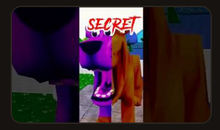
登録者が伸びたとき何があったのか

登録者数が急増する前後に観測されたYouTube上の出来事は主に4つの型に分類されました。

Source: 公式動画170本+他者動画771本、コメント9,521件(2026-07-02取得の現在値)。型判定は時期と内容の併記で因果の断定ではありません。型×パブ有無はレポート側の突き合わせ。サムネイルはYouTubeより(各画像から動画へリンク)



実況・拡散型
8本



素材が実況者の手で広がる型。Pepper the Giant Purple Dogは期間中の他者動画40本・計520万再生(最大はReapzの実況89.3万)と、注目の中心が公式の外にあります。パブ付き2本・セルフパブ6本。

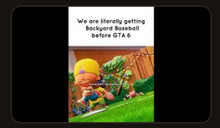
公式ショート・トレーラー型
7本

自前の短尺・トレーラーが数十万再生を出す型。IRON NESTのミリタリー調ショート(13.9万)、Chunky JUMP!の「3 Cats. 3 Words.」(30.6万)。7本全てセルフパブ。

開発YouTuber型
5本

ゲームを作る過程そのものがコンテンツになる型。Vampy's Big Dayはゲームデザイン論「do TINY DETAILS in games matter?」(47.0万)を含む自前144万再生に対し、他者はほぼゼロ。登録者は実況者ではなく作者に付きます。パブ付き1本・セルフパブ4本。

他者バイラル型
2本



公式は静かなまま(Backyard Baseballの期間最大は5.2万再生)、外部の1本、iAxolotl「15 years later...」(453.9万)と登録者+1,000の跳ねが同日という型。2本ともパブリッシャー付き。

判定不能・保留
3本

期間中のYouTube活動では増加を説明できないチャンネル。上位10本の中にも2本混ざっていて、ランキングをNext Festの成果として読むことへの注意が、ランキング自身に含まれています。3本ともセルフパブ。

Next この型判定の土台になった941本の動画を、次の見開きで長さの面から開きます。

YOUTUBE — 公式動画170本

公式動画170本の中身

公式チャンネル

RSS + YouTube Data API、170本

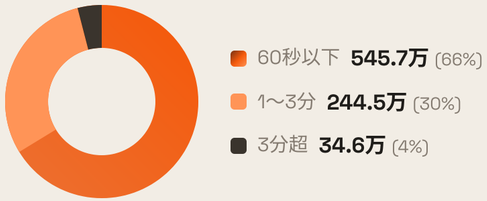
Next Fest期間中の登録者増加数上位25チャンネルが期間中に出した公式動画170本を長さで分けると、60秒以下が104本(62%)。合計再生825万のうち66%が60秒以下の動画から出ていて、**公式チャンネルの再生はショート動画が主な導線**となっていました。3分超の長尺は本数の19%に対し再生シェアは4%。再生上位5本もすべて90秒以下です。

Source: 元のYouTube分析で収集した公式動画170本(RSS+YouTube Data API)、再生数は2026-07-02取得の現在値。長さ別の集計はライブ配信1本を除く169本でのレポート側新規集計。60秒以下をショート尺と表記(Shorts判定の公式フラグはAPIにありません)。サムネイルはYouTubeより(各画像から動画へリンク)

本数シェア

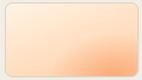
- 60秒以下 **104本** (62%)
- 1〜3分 **33本** (20%)
- 3分超 **32本** (19%)

再生数シェア

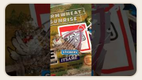


- 60秒以下 **545.7万** (66%)
- 1〜3分 **244.5万** (30%)
- 3分超 **34.6万** (4%)

再生上位の公式動画

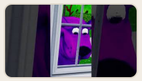


1 EMPULSE Early Access Launch Trailer
EMPULSE — 2026-07-15時点で非公開(数値は収集時点)
79.7万 1分19秒



2 ステッカー剥がしのハウツーショート
Cozy Game Restoration
54.3万 33秒

3 do TINY DETAILS in games matter?
Vampy's Big Day
47.0万 1分8秒



4 I Found a EVIL Pet Simulator...
Pepper the Giant Purple Dog
45.5万 13秒

5 The ACTUAL reason negative reviews suck
Lured In
30.8万 31秒

YOUTUBE — 外部動画771本

外部動画771本の中身

外部チャンネル

タイトル検索由来、771本

作品名を含む外部動画771本では尺が長いものが中心になります。3分超の通常尺(実況・レビュー)が674本(88%)。ただし60秒以下は57本(7%)しかないのに再生の39%を占め、その最大はiAxolotlの11秒(453.9万)でした。再生数の合計は約1,710万と公式(約825万)の約2倍で、**集計できた22本中13本で外部動画の再生数が公式を上回ります。**

Source: タイトル検索由来の外部動画771本(確度ラベル併記。一般語タイトルは無関係動画の混入がありえます)、再生数は2026-07-02現在値。長さ別集計はライブ・配信予定3本を除く768本でのレポート側新規集計。「22本中13本」は元のYouTube分析の集計値。サムネイルはYouTubeより(各画像から動画へリンク)

本数シェア

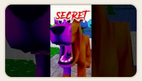
- 60秒以下 **57本** (7%)
- 1〜3分 **37本** (5%)
- 3分超 **674本** (88%)

再生数シェア

- 60秒以下 **668.5万** (39%)
- 1〜3分 **84.9万** (5%)
- 3分超 **957.0万** (56%)

再生上位の外部動画 上位5本のうち4本がPepper the Giant Purple Dogの実況

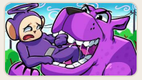
1 15 years later... this masterpiece is back
iAxolotl / Backyard Baseball
453.9万 11秒



2 The DISTURBING Secret Of Pepper The Giant Purple Dog
Reapz / Pepper the Giant Purple Dog
89.3万 47秒

3 Just a CUTE Dog... THAT EATS HUMANS?!!
Forever Nenaa / Pepper the Giant Purple Dog
49.1万 20分27秒

4 bro whos dog is this
Kubz Scouts / Pepper the Giant Purple Dog
40.9万 29分56秒



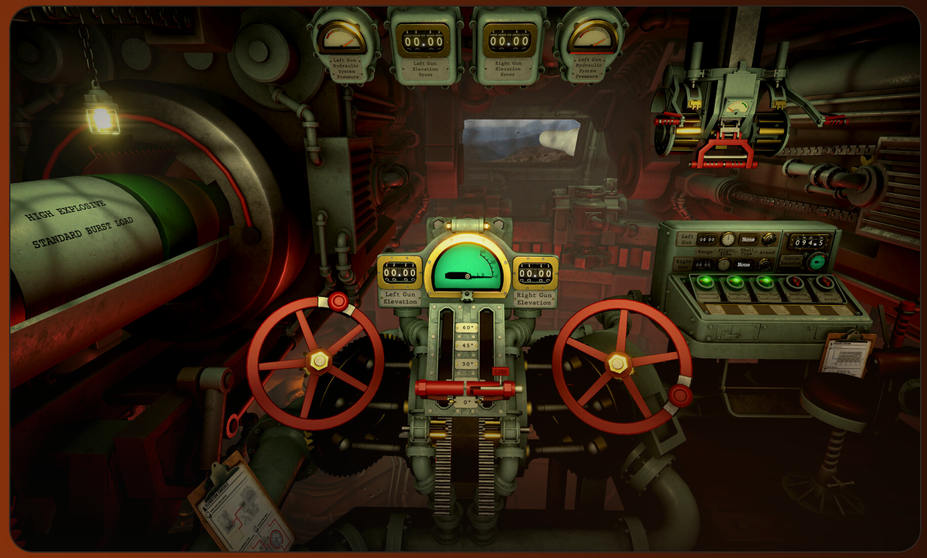
5 MY PURPLE DOG EAT ME!
Ostrytv / Pepper the Giant Purple Dog
30.4万 9分24秒

Next 最後は、ストアページに置かれたコミュニティの実体。Discordのデータを見ます。

Section

04

Discord コミュニティ



画像: IRON NEST — Most Played 2位、Discordメンバー60,655人は2026-07-05時点(Steamストアページより)

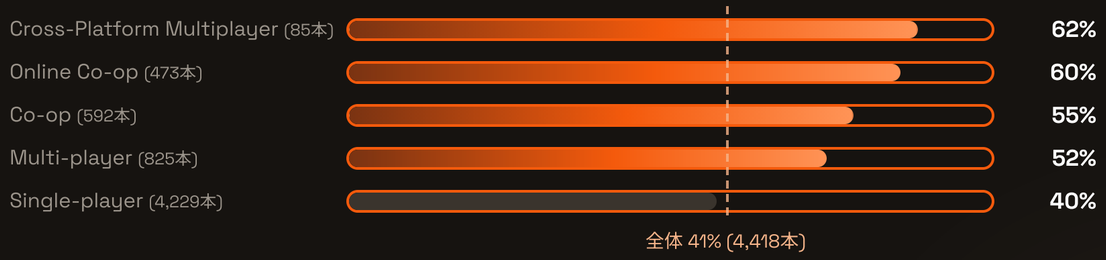
全数観測 — N=4,418

最も貼られたSNS導線

全4,418本のストアページで最も多く貼られていたリンクは、XでもYouTubeでもなく**Discord(1,791本、41%)**でした。どれも貼っていない作品が36%、1本だけ貼る場合の選択もDiscordが最多です(Discordのみ448、Xのみ201)。下段のリンク率は、一緒に遊ぶ・作る要素のある区分で高く、一人で完結する作品では全体並みでした(相関の観測)。

Source: 全数4,418本、会期中スナップショット。リンクの有無であって運用の有無ではありません。抽出失敗39本(0.9%)は含みません。属性区分はストアの公式機能表示に基づき重複あり

属性別のDiscordリンク率



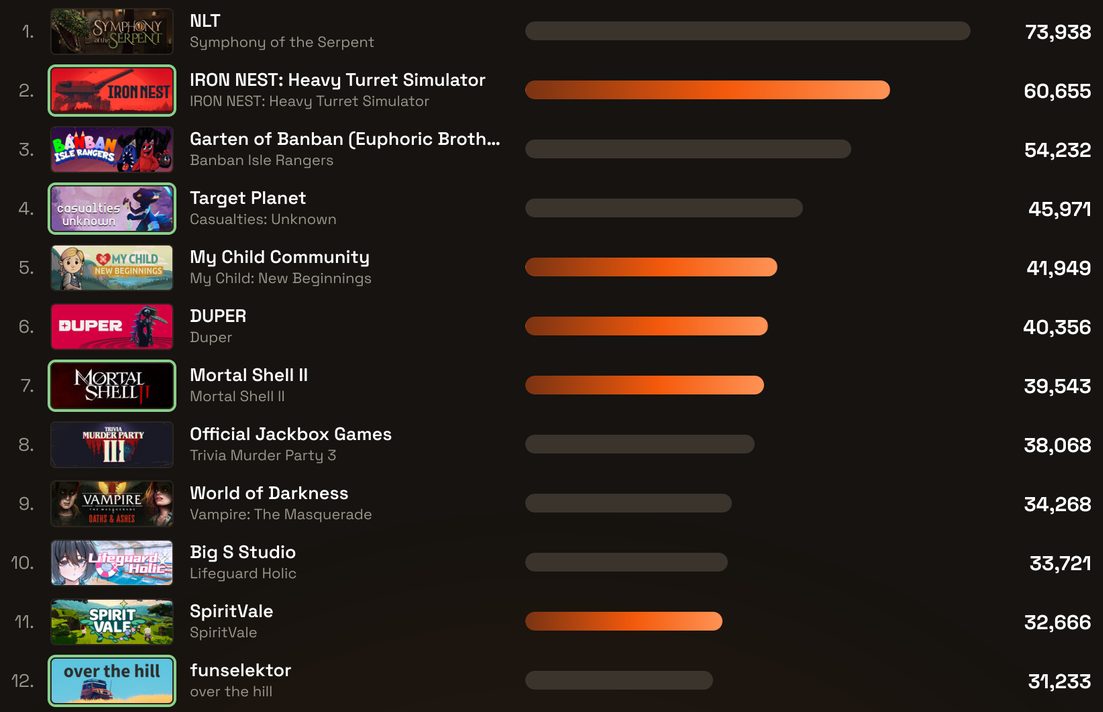
外部データ — DISCORD公開情報

最大のDiscordはどのゲームか

出展作に貼られた招待をたどって見つけた、メンバー数上位のサーバーです。上位には単一タイトルのサーバーより、スタジオやシリーズが共通で運用するサーバーが混じります。

Source: Discord公開情報(外部データ)、2026-07-05取得の現在値で会期当時の値ではありません。画像は招待元ストアページのゲーム(Steamカプセル)。共通サーバーのメンバー数は複数タイトルにまたがります

単一タイトルのサーバー　スタジオ・シリーズ共通　Most Played Top 50に入っているタイトル



外部データ — 1,540サーバー実測

何人くらいいるのか

たどれた1,540サーバー(重複は1つに統合)のメンバー数は**中央値61人**。平均は1,197人ですが一部の巨大サーバーに引かれた数字で、代表値にはなりません。半数近く(45%)が50人未満で、5,000人以上は5%。オンライン数はメンバー数の中央値16.5%で、61人のサーバーなら常時10人前後がいる計算です。

Source: ストア掲載の招待1,767本をDiscord公開招待エンドポイントで取得(外部データ)、2026-07-05時点の現在値で会期当時の値ではありません。切れていた招待200本(11.3%)は含まず、規模の数字は生き残ったサーバーのみ

1,540サーバーに占める比率

2,816人 Most Played 上位50のサーバーだけは桁が違い、メンバー数の中央値は**全体(61人)の40倍超**(41本、小標本・相関)。この分布とは別枠に置いています。

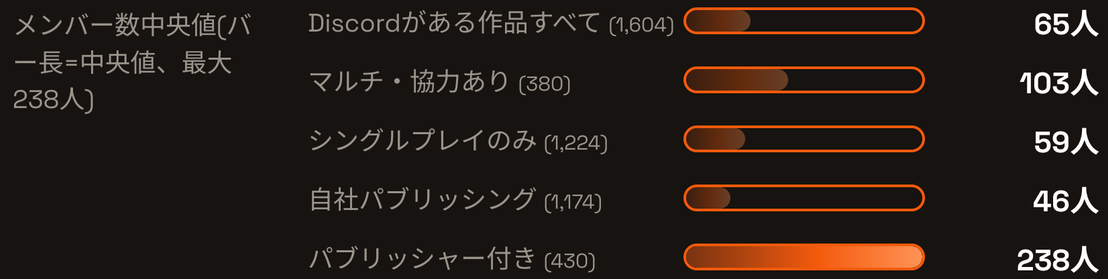
外部データ — 1,540サーバー実測

規模の差はどこに出るか

パブリッシャー付きのサーバーは自社パブの約5倍です。規模がプレイを生んだのか、プレイが規模を生んだのかは分離できない相関です。加えてパブリッシャーのサーバーにはスタジオやシリーズで共通運用されるものが含まれ(23ページの上位にも混在)、メンバー数が単一タイトルだけの集客とは限らない点にも注意が必要です。デモのレビュー数とも連動し、サーバー100人未満の作品はデモレビュー中央値8件、10,000人以上では145件でした(0を除いた中央値)。

Source: 属性別のメンバー数中央値。Discord公開情報、2026-07-05現在値。パブ有無はサーバー収集時のストア表記で判定しており4ページの区分と数十本の差がありえます(中央値の倍率は判定法によらず約5倍)。Next Festのデモに固有の観測

メンバー数中央値(バー長=中央値、最大238人)



いつ作られたのか サーバーIDから作成年を復元、1,540サーバー

作成時期の中央値は約15ヶ月前。**55%が2025〜2026年の新設**で、会期の6ヶ月以内に立てられたサーバーが30%。一方で75パーセンタイルは約3年、90パーセンタイルは約6年前と、出展直前に新設されたコミュニティと長く続く古参が並んでいます。

THE NEXT FEST REPORT — 2026年6月

まとめ

4,418本を数えて見えたのは、出展作の多数派、遊ばれた上位、SNSで伸びた例外、コミュニティの実体が、それぞれ別の顔をしていたことでした。

01 全体像

出展の構成と遊ばれた上位は別物でした。半数が2D、8割がシングル専用の全数に対し、**Top 50は3Dが64%、マルチ対応が44%**でした。

02 リリース時期

具体的な時期を出す2,099本の86%がフェス3ヶ月以内。2025年の実績でも、フェス翌月は3回とも前月より増えていました。

03 SNSのデータ分析

Xで伸びた25本の最多はバイラルで、9本は懸賞を実施。パブリッシャー付きはXで44%、YouTubeでは20%と逆でした。公式動画の再生は66%がショート尺からでした。

04 Discord

貼られる数は最多(41%)でも、サーバーの実体は中央値61人。リンクの多さとコミュニティの実体は別のものです。

計測方法

母集団はNext Fest 2026年6月の参加4,418作品(全数収集)。会期(2026-06-15〜22 太平洋時間)から終了直後(〜06-24)までの最新スナップショット。

小標本と相関

Most Played Top 50(2026-06-23取得)とSNS純増各Top 25は小標本。全数との比較はすべて相関の観測で、因果は主張しません。

セルフパブの定義

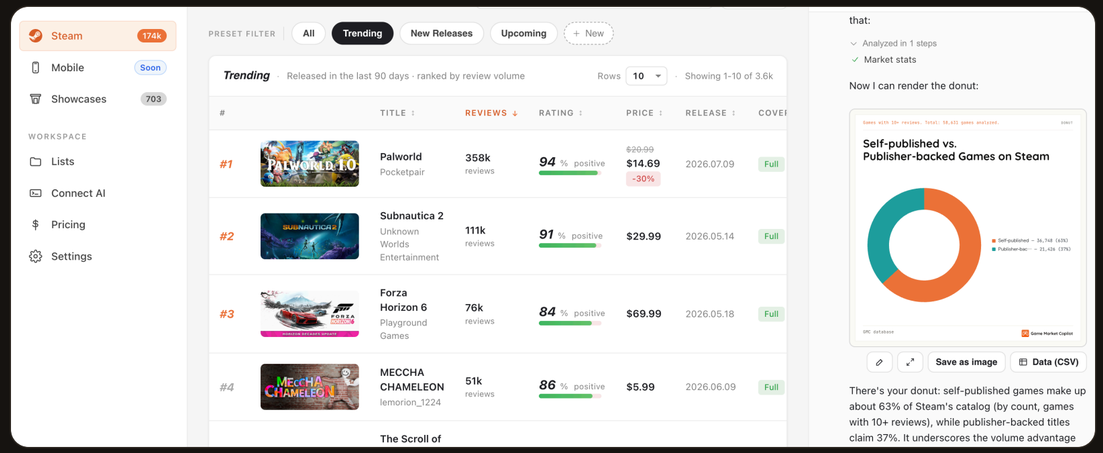
developers/publishers表記の重なり(開発元と販売元に同じ名前を含むか)。個人開発の比率ではありません。

Discordの実測

外部データ(公開招待エンドポイント、2026-07-05現在値)。Next Festのデモ固有の観測で、リリース後には一般化しません。

THE NEXT FEST REPORT — 2026年6月

About Game Market Copilot



Game Market Copilotは、Steamのカタログ全数を対象に市場データを継続的に収集・集計し、ゲーム開発者とパブリッシャーの意思決定を数字で支えるサービスです。このレポートで6月の基準線を置きました。10月のNext Festは同じ方法で再観測し、どの差が動くかを比較します。

このレポートの数字は、出典を「Game Market Copilot」と明記のうえ自由に引用してください。図はそのまま転載可です。

gamemarketcopilot.com