

2021年6月xx日

TWITCH の統計データから見る人気配信者の 特徴

Presented by

池田慎吾、姜ホンソク、高木駿吏

FACULTY OF BUSINESS AND COMMERCE

KEIO UNIVERSITY

目次・CONTENTS

1. 研究の背景・目的
2. 文献レビュー(先行研究)
3. 研究の枠組み(仮説？解決すべき課題)
4. 分析手法 (データ収集合む)
5. 工程表
6. 参考文献

1. Background, research context
2. Brief summary of existing literature
3. Framework (the hypothesis and the objectives)
4. Methodology
5. Schedule
6. References

要約 (ABSTRACT)

近年配信業界が大きく成長しており、その中でも世界的にシェアの高い**twitch**について統計研究をしてみようと思う。テーマとしては**twitch**の人気配信者の特徴を調べて、人気になるための要因を統計データを用いて調べていこうという趣旨である。ただし人気の度合いを測る指標は複数個存在し、頻繁に用いられるものとしては同時接続者数や投げ銭の総額、フォロワー数などがあげられる。しかしこの研究では平均視聴者数と平均視聴時間をかけあわせた総視聴時間を人気を測る指標として用いるとする。

1. 研究の背景・目的 (INTRODUCTION)



目的・背景

この研究には大別して**3**つの目的がある。

- 現在の**twitch**で人気の配信者の特徴を統計的に分析すること
- 実際に**twitch**で配信をすることで、人気になるにはどうすればいいかを考察すること
- 日本だけのデータを用いた結果と世界全体の結果を用いた結果を比較し、共通点や差異を考察すること

2. 先行研究の展望 (SURVEY ON THE STATE OF ARTS)



先行研究

- **2019**年卒論 須田さんの『ライブ配信サービスにおいて、売り上げを多く生み出す配信者の特徴分析』の重回帰分析を用いた分析を参考にした。
- 『国内のゲーム実況ライブ配信におけるチャンネルのコミュニティ的性質の統計分析』（**2021**年 配信技研 中村鮎葉）

3. 分析枠組み (ANALYTICAL FRAMEWORK)



分析枠組み

第一に試みることは、人気の指標に影響を与えていると考えられ、データを集めることができる要素を決定する。

第二に、目的変数に人気の度合いである総視聴時間を、説明変数にそれらの要素を用いて重回帰分析を行う。

4. 分析手法 (METHODOLOGY)

通常は、収集したデータの解説、それをどのように分析用に加工するかについての叙述、分析手法にはどのようなものを使うつもりかを書く。実際の論文では、推計式の導出などで数式が必要となることが多い。書かれる論文は、分析手法のあとに実証的な結果を掲載し、さらにその結果についての考察(議論)、結論というながれで締めくくられる。

5. 工程表 (SCHEDULE)

余裕をもってきめるべし.

工程表の例

	6月	7月	8月	9月	10月	11月
先行研究・事例の調査	○	○				
分析枠組・仮説などの決定		○	○			
データ収集・処理		△	○	○		
統計処理・推計			○	○	○	
執筆					○	○

6. 参考文献 (REFERENCES)

参考文献リストは、（特に社会科学や文系）学術論文の場合もっとも重要な部分とさえいわれている。書き方には、掲載される学術雑誌ごとに非常に厳密なルールが決められている。これに従わない場合は、掲載されない。

参考文献

