

張りぼての「バズり」と長く続くコンテンツの違いとは

～Twitterを利用したファンネットワーク分析～

研究テーマ

① SNS環境において「人気」になるアニメにはどのような特徴が見られるか？



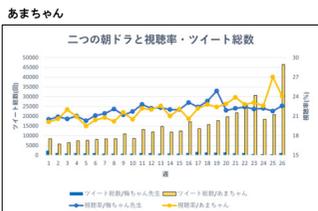
② それを特定することでヒットアニメの予測はできないか？

人気になるコンテンツの特徴

Twitterを利用した、ツイート数と視聴率に関する分析・
ツイート数による分析・ツイートの時間帯による分析

他の大勢をする「ファン層」が流行に影響を与えて異なる動きしているのではないかな？

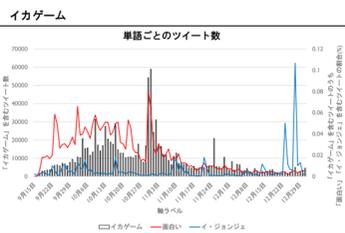
→ SNS上でファンが作る密なネットワーク（ファン＝ネットワーク）の動きを調べる



視聴率が大きく異なる2つの「朝ドラ」でも、SNS上に現れる傾向には大きな違いがある
→ SNS上の人気には、実際に見ている人数や規模の他に、SNSの構造や視聴者のSNSとの関わりなど、様々な要因が影響している可能性がある

同じコンテンツに対するツイートでも、
呟かれる単語によってツイート数がピークに達するタイミングが異なる

→ 1つのコンテンツに対して、「一般層」と「ファン層」という異なる属性のユーザーの存在が示唆される



時系列でツイートの時間帯割合が変わる
15～21時が一般層、
21～3時がファン層の動きを表している？

初期：深夜が多く、
だんだん両者の値が近づいていく
⇒ ファン>一般 → ファン<一般
アニメ放映中：深夜帯が伸びる
⇒ ファン>一般
アニメ終了後：昼間帯伸びる
⇒ ファン<一般



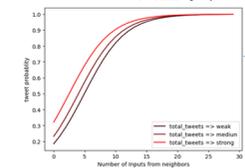
ネットワーク分析

人工ネットワークを使って、ツイートの増え方と継続性について、
ファン＝ネットワークがある場合とない場合について
シミュレーションで比較した

考察：ファン＝ネットワークが存在するネットワークにおいては、

- ① ツイート数の増加が継続される
- 7日おきのツイート数に周期性がみられる
- ② 継続的に視聴するファンが増える

人工ネットワーク・シミュレーション



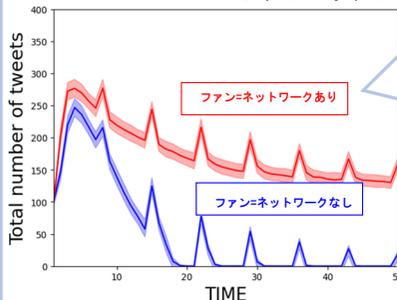
それぞれのエージェントがツイートするかが時間ごとにネットワーク上で決まるシミュレーション

$$tweetProb = \exp(-\beta \cdot (Inputs - (Intercept - p \cdot totalTweets)))$$

Inputs: Number of inputs from neighbor
totalTweets: total number of tweets in the network

β : coefficient
Intercept: Intercept
 p : strength of total effect

ファン＝ネットワークの効果

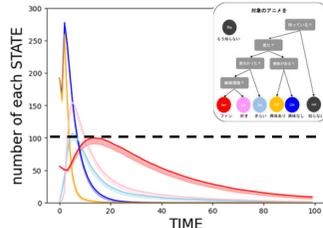


ファン＝ネットワークがある場合とない場合のツイート数を比べると

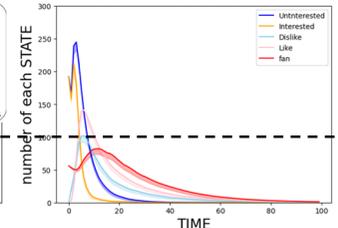
ネットワークあり → ツイートが継続的
ファン間のやり取りがネットワークを活性化
7日おきのパターンが崩れにくい

最初のファンの数は同じ。「興味あり」「好き」の数もほとんど変わらない。
しかし、継続的に視聴するファンが増加
→ ファン＝ネットワークは新たなファンを獲得する効果がある

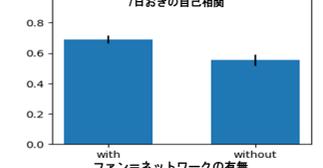
ファン＝ネットワークあり



ファン＝ネットワークなし



7日おきの自己相関



ファン＝ネットワークがある場合のほうが、7日おきのツイート数の周期性（＝「自己相関」）が強い

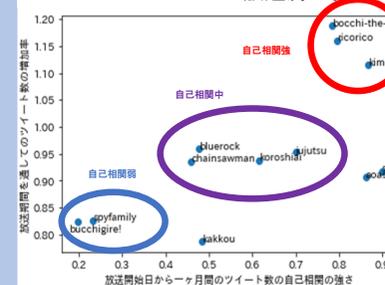
周期性によるツイート数予測

ファン層の割合が高いコンテンツでは、
放送終了直後のツイート数がピークとなり、パターンを毎週繰り返すため、

7日間おきのツイート数の推移の周期性（＝「自己相関」）が高ければファン層の割合が多く、低ければ少ないと考えられる

この考察をもとに、ツイート数の増減を予測できるか試みた

放送済み作品に対する分析



過去に放送済みのアニメの、放送開始日から1ヶ月間のツイート数の自己相関の強さと、
放送期間を通してのツイート数の増加率の相関係数を求める
→ 放送開始日から1ヶ月間の自己相関を基準とすることで、放送未完了作品でも、1ヶ月間のデータを
得られればそれ以降のツイート数に対する予測が可能



ツイート数の自己相関が強いコンテンツほど
放送期間を通してのツイート数の増加率が高い
→ 放送開始時より放送終了時の方がツイート数が増加している
→ 放送開始時から放送終了にかけて
ツイート数と共にコンテンツの人気度も増加している

放送未完了作品に対する予測

現在放送中のアニメ『推しの子』『地獄楽』について
両作品のツイート数に関する自己相関は、『地獄楽』→0.78 『推しの子』→0.25

→ 自己相関が強い『地獄楽』のツイート数は放送終了時には放送開始時と比べて増加する一方、自己相関が弱い『推しの子』のツイート数は減少すると予想される

まとめと結論

① SNS環境において「人気」になるアニメにはどのような特徴が見られるか？

→ ファン＝ネットワークの存在、その動きの重要性

② それを特定することでヒットアニメの予測はできないか？

→ ファン＝ネットワークの観測は困難。

関連性の高い自己相関を観測することで、ファン＝ネットワークの存在を示唆

必ずしも実態/追加的消費行動を伴わない「張りぼての人気」