

YouTuber, ゲーム実況者, VTuberなどの 複合的で複雑な現代文化を研究する際に有用な 研究手法の提案

—コロナ禍におけるVTuber「ゾンビ先生」による 情報空間のフィールドワーク—

岡本 健*

Fieldwork by VTuber “Zombie Sensei”
During The COVID-19 Emergency:
Research Method for Complex Modern Japanese Cultures
in Information Society
Takeshi OKAMOTO

Abstract

The purpose of this paper is twofold: first, to clarify the nature of communication surrounding VTubers, and second, to propose methods and materials for approaching such research subjects. For this purpose, the author's actual activities as a VTuber “Zombie Sensei” will be organized. In doing so, I will describe in as much detail as possible, including peripheral information and processes. This will provide basic knowledge for research on contemporary and intricately intertwined cultural phenomena such as YouTubers, VTubers, esports, Game streamer, Analog games, and TRPGs.

Keywords: ① バーチャル YouTuber ② ゲーム実況者 ③ 現代文化研究 ④ メディア・コンテンツ研究

1. 現代メディア・コンテンツ研究のアプローチ

YouTuber, VTuber, esports, ゲーム実況, インディーゲーム, アナログゲーム, テーブルトーク RPG (Role Playing Game)…。これらは, 2022年11月時点で多くの人々に楽しまれているメディア・コンテンツである。それぞれに独自の歴史的な展開や文化的な広がりを持つとともに, それぞれが密接に関連し合っている。

これらのメディア・コンテンツは, 多くの人々に楽しまれている一方で, 当該文化に関心の無い人々も数多く存在する。そうした人々にとっては名称そのものを知らない, あるいは, 名称を見聞きしたことがあってもその実情を容易に理解できない場合がある。この状態は, これまで「趣味の多様化」といった言葉で表現されてきたと考えられるが, 現在のメディア・コンテ

受付: 2023年1月9日 受理: 2023年1月20日

*近畿大学総合社会学部 准教授 (観光学, メディア・コンテンツ研究)

DOI:10.15100/00023608

ンツを取り巻く状況、すなわち情報社会の進展によって、この多様化はこれまで以上に押し進められてきている。

このような状況で、YouTuber、VTuber、esports、ゲーム実況、アナログゲーム、テーブルトークRPG（以下、TRPG）などの現代的な文化現象について、学生たちが卒業論文のテーマや研究対象として取り上げたいと希望することが多くなってきた。その際、こうした文化を自然に享受している学生が、自身が楽しんでいる対象について客観的に説明することができない場面に遭遇することがある。

その理由の一つは、プレイしたり楽しんだりするプロセスを通じて、当該文化における大小様々なルールや慣習を自然に身に着けてしまっているためであると考えられる。一度身につけてしまうと、特にそれらを意識することなく楽しめる。最初は意識的に行っていた所作がだんだん自然に、無意識的に行えるようになっていく、いわゆる「熟達化」である。

その後、あらためてそうした文化にまったく接していない人に、当該文化の特徴や面白さを説明しようとする、言語化しにくいことがある。そのような状態のままで書かれた文章は、いわゆる「オタク語り」に終始してしまい、そのことについての知識を持たない人にとっては理解が困難な文章になってしまう。ファン同士でこうした言説をやりとりする面白さはあるだろうが、レポートや論文を書く場合には、これでは問題がある。

筆者のゼミには、現代文化やメディア・コンテンツにかかわるテーマや対象を選択する学生が多く在籍している¹⁾。上の様子は、筆者のゼミでの論文指導初期においてもよく見られる状況である。研究対象への愛着が強い学生ほどこの状況に陥りやすいように思う。一方で、こうした学生は対象に対する知識や体験の蓄積があったり、研究に対する意欲が強かったりする場合も多い。つまり、上記問題を解決すること

ができれば、対象に対して仔細かつ客観的な調査研究の実施可能性が高まる。そのために必要なことの一つは、当該対象やテーマにかかわる書籍や論文を、先行研究や資料として読むことである。多くの文献を読むことで、対象に対する体系的な知識や多角的な視点の獲得が期待できる。これにより、自身が対象としているものを楽しむだけでなく、メタ的な視点を持ち、客観的に記述する態度が身についていく。

しかし、先ほど挙げた対象群は、まだ歴史が浅く、なかなか直接的な先行研究を見つけるのが難しい現状がある。特に、学術書や論文には取り上げられていない場合が多く、学生が先行研究を見つけられないこともある²⁾。つまり、こうした現代的な文化現象が学術的な文字媒体に記録されてきていない点も、課題の一つであると言えよう。当該文化の渦中に入り込んで調査、研究をする研究者も、まだ少ないのが現状であり、なかなか学術的検討の対象として扱われづらい。

こうした現状を背景として本論文における目的は2点ある。1点目は、VTuberをめぐってなされるコミュニケーションのあり方を明らかにすることである。2点目は、こうした研究対象にアプローチする際の手法や資料を提案することである。これらの目的を達成するために、以下の手法をとる。

1点目は、YouTuber、VTuber、esports、ゲーム実況、アナログゲーム、TRPG、インディーゲームといったメディア・コンテンツ群における実践の様態を記録することだ。今回は、筆者が実際にVTuber「ゾンビ先生」として参与観察を行った様子を整理する。その際、周辺情報やプロセスも含めてなるべく詳しく記述する。

2点目は、1点目に関連して、YouTuber、VTuber、esports、ゲーム実況、アナログゲーム、TRPG、インディーゲームになど関する基礎的知識を整理しながら、研究資料、特に日本

2) ただ、この点については、自身が研究しようとする対象やテーマそのものを取り上げておらずとも、類似の事例や関連するテーマのものが先行研究となることを指導する必要がある。

1) 具体的には書籍『ゆるレポ』を参照のこと（岡本・松井・松本 2021）。

語で書かれた書籍を中心に提示することである。その際、学術書のみならず、研究を実施する際に有用な各種資料も提示し、その有用性について検討する。

これらを実施することによって、現在進行形で見られる現代文化にかかわる事柄について、学術的な記録を残すことができる。現在のメディア・コンテンツは、複雑なメディア環境の中で消費、体験、創造されている。その時系列的变化のスピードは増し、価値観の拡がる範囲が広がり、趣味の多様化は以前より多様性を増している³⁾。こうした状況で失われていく文化的実践は数多くあり、それらは記録がなされない限り、後世の研究者がアクセスすることが不可能、あるいは困難な状況が予想される。そのため、本論文のように特定の文化的実践に焦点をあてて、その様態を保存するものには、資料的な価値もある。

また、本論文では、こうした最新の文化現象を学術的に扱う際のアプローチを示す。現在進行形で展開されている文化を実践して見聞を広めながら、どのように情報収集をし、どのような文献や資料にあたって情報を整理していくのか、その研究手法を示す。具体的には、VTuberとして実施したフィールドワークに関連する事柄を記述する際に参照した情報源を提示し、それらが学術的研究に資することを説明する。本稿は、現代文化やメディア・コンテンツを研究対象にしたいと希望する学生や、そうした学生を指導する教員にとっても、教材として活用可能であろう。

2. コンテンツツーリズムと空間の移動

本章では、既存の学術的研究と本稿との関連について述べる。

3) これらの状況について、筆者はこれまで編者として、以下の書籍を編んできた、『ポスト情報メディア論』(岡本・松井 2018), 『コンテンツツーリズム研究 [増補改訂版]』(岡本 2019), 『メディア・コンテンツ・スタディーズ』(岡本・田島 2020), 『ソーシャルメディア・スタディーズ』(松井・岡本 2021) などである。

筆者は、大学院でアニメ聖地巡礼、コンテンツツーリズムについて 2008 年 3 月ごろから研究を開始し、その成果を博士論文にまとめて観光学の博士号を取得した(岡本 2018a)。研究成果の中で明らかにしたことの 하나가、インターネットが普及した情報社会を背景に、ニコニコ動画などで行われていた創作の連鎖である「N 次創作」(濱野 2008)が、観光情報のやりとりにおいても、観光地で創発される文化においても、盛んになされていることであり、その様子を「n 次創作観光」と名付けた(岡本 2013)。

そして、アニメ聖地巡礼を含むコンテンツツーリズムにおいては、現実空間における身体的・物理的移動のみならず、情報空間、虚構空間での精神的移動が重要な役割を担っており、観光を考える際にはそれらを複合的に分析していく必要があることを指摘した(図 1)。その後、コンテンツそのものに関する研究を深めていくべく、ゾンビコンテンツについての研究を展開してきた(岡本 2017, 2020)。

観光学で前提とされていた移動は現実空間を物理的、身体的に移動するものであった。その際、観光主体は、日常生活で移動する空間の外である非日常空間に一時的に移動して帰ってくることが想定されていた。この考え方は、労働や勉強などの日常生活を基本に、それ以外を余暇ととらえ、その余暇に観光を行うことによっ

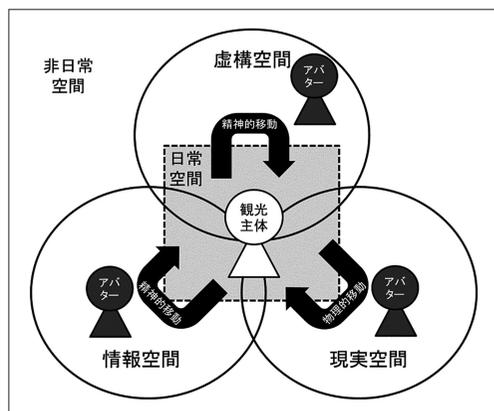


図 1 3つの空間と2つの移動に関する概念図 (岡本 2018b より)

てレクリエーション活動で活気を回復し、労働や勉強に戻っていくという余暇観が背後にあると考えられる。ところが、前述したようにコンテンツツールの研究を進めると、情報社会における観光では、これまでの固定的な余暇観を前提した観光とは異なる実践がみられることが明らかになった。

特に、インターネットでアクセスできる「情報空間」、アニメやマンガ、ゲーム等のコンテンツが作り出す物語や世界観などの「虚構空間」に意識を向ける「精神的移動」の存在感が増している。また、日常空間と非日常空間の境も、以前ほど明瞭ではなくなっている。具体例を挙げると、たとえば、VRゴーグルを装着すれば、日常生活の中でもすぐに虚構空間への精神的移動が可能になる。より身近な例としては、スマートフォンでSNSにアクセスしてそこでの交流を楽しむことは情報空間への精神的移動と言える。このように、情報通信機器が発達、普及してきたことにより、日常的に現実空間、情報空間、虚構空間に、身体的移動と精神的移動をすることが可能になった状態では、観光観もアップデートする必要がある(岡本 2018b)。特に、YouTuber, Vtuber, esports, ゲーム実況、アナログゲーム、TRPGといった対象は、こうした空間と移動について考える際に重要な事例である(岡本 2019)。

研究者、調査者としての立ち位置を考えても、こうした状況から全く影響を受けず、外部から遠巻きに観察するだけでは、実際にその文化的実践を行う人々の実相に迫ることはできない。無論、対象から距離をとることによってこそ見えてくる側面があることは確かだが、そうした視角のみで現象を記述し、評価するだけでは、対象に対する抽象的で一面的な価値づけがなされてしまう危険性がある。多角的な視点による、様々な解像度の研究成果が継続的に残されていくことが、これまでの研究成果を引き継ぎ、今後の研究の礎を作ることに繋がる。

以上の背景から、本論文では、情報社会における複雑な文化現象を分析する視座を提供するとともに、フィールドワークのプロセスおよび

成果を報告する。次章からは、筆者がVTuberという対象とどのように出会ったのか、関連資料を挙げながら、そのプロセスを記述する。

3. 『超人女子戦士ガリベンガーV』への出演

『超人女子戦士ガリベンガーV』というテレビ番組がある(以下、『ガリベンガーV』と記す)。この番組は、2019年1月18日にテレビ朝日系列で放送が開始された。番組の内容は以下の通りである。お笑いコンビ「バイきんぐ」の小峠英二が司会を務め、3人のVTuberが「生徒」として教室に座る。ゲスト講師が登場し、その日のテーマについて解説し、VTuberがそれに関するクイズに回答する。VTuberのうち「電脳少女シロ」はレギュラー出演で、残りの2名は毎回交代する。

筆者は、この番組で放送された「第44話 ゾンビの謎を解明せよ!」にゲスト講師として出演した(2020年4月3日1:26～1:56放送)。筆者は、『ゾンビ学』(岡本 2017)および『大学で学ぶゾンビ学』(岡本 2020)という書籍を出版しており、ゾンビの専門家として出演した。その際に共演したVTuberは電脳少女シロ、花京院ちえり、周防パトラの3人だった。

VTuberを1000人以上紹介した『バーチャルYouTuber名鑑』(にゃるら 2018)では、代表的なVTuberとして「世界初のバーチャルYouTuber」というタイトルで「キズナアイ」を取り上げた後、バーチャルユーチューバー四天王と呼ばれる「輝夜月(かぐやるな)」「ねこます」「ミライアカリ」「電脳少女シロ」が紹介されている。

電脳少女シロに関連する資料としては、たとえば、『バーチャルYouTuber電脳少女シロ公式コミックアンソロジー ～ばいーン☆しよう編～』(バーチャルYouTuber電脳少女シロ 2018)や『電脳少女シロとアイドル部の清楚な日常』(姫ノ木 2019)、『電脳少女シロフォトエッセイ 電脳濃厚しあわせバター味』(ファミ通書籍編集部 2019)などがある。これらはマンガ、小説、エッセイであり、論文や学術書ではなく、いわゆる「先行研究」には該当しない。た

だ, こうした出版物は現代文化やメディア・コンテンツを研究する際には, そのコンテンツそのものの説明資料となったり, そのコンテンツの文化的位置づけを理解したりする上で重要な研究資料になるため, 収集が必要だ。

特に, VTuberは, 何らかの理由で引退してしまったり, 動画を投稿しているプラットフォームが閉鎖してしまったりした場合, 当該VTuberの活動にアクセスすることができなくなってしまう危険性がある。それゆえ, 記録が可能ならうちに, ネット上にオープンにされているものを記録するとともに, 書籍や雑誌等の形になって残っているものについては, 研究資料としてなるべく収集することが求められる。VTuberを扱った雑誌記事はもちろん, 『VTuberスタイル』(アプリスタイルから2021年8月31日創刊)や『VTuberメタ』(コアマガジン社から2022年3月15日創刊)といった, 専門雑誌も資料として用いることができる。

VTuberは個人で活動しているものと, グループで活動しているものがある。人気を博しているVTuberグループには「にじさんじ⁴⁾」や「ホロライブ」などがある。「電腦少女シロ」「花京院ちえり」は、「どっとライブ」というグループに所属しており, 他には「ヤマトイオリ」, 「七星みりり」などがある。「周防パトラ」は, 「ハニーストラップ」の所属で, 他には「西園寺メアリ」, 「島村シャルロット」などがある。

筆者は, 『ガリベンガーV』の撮影に参加し, 3人のVTuberと共演したが, それまで「VTuber」についての知識は少なかった。「バーチャルYouTuber」という存在は知っていたが, 「キズナアイ」の名前と姿を認識している程度で実際に動画を視聴しているわけではなかった。学生たちが話題にすることも多く, 気にかけており, かつてニコニコ動画で創作活動が盛り上がった「初音ミク現象」に似ているのかもしれないと考えていた程度だった。また, 『ユ

リイカ⁵⁾』の2018年7月号では, 「バーチャルYouTuber」特集が組まれており, 研究者や批評家の間でも話題になっているということは意識していた。

4. コロナ禍が生んだ「ゾンビ先生」

テレビ朝日本社のスタジオで『ガリベンガーV』の収録があったのは2020年3月8日だった。この時期の新型コロナウイルス感染症(COVID-19)の状況と照応しておく。クルーズ船ダイヤモンド・プリンセス号の乗客の中にCOVID-19の罹患者が確認されたのが2月1日, COVID-19の感染拡大によって7都府県に緊急事態宣言が発出されたのが2020年4月7日であった。番組の収録時期は, ちょうどその間の時期だった。

COVID-19の流行により, 人と人との距離を保つ「ソーシャルディスタンス」や外出時にマスクを着用することが励行され, 三密(密集, 密接, 密閉)を避けることが重要であることが周知された。COVID-19は社会の様々な場面に影響を与えたが, それは大学も例外ではなかった。大学という場合は, 広範囲から学生, 教職員が集い, コミュニケーションをとる場である。感染拡大を抑制するために, 「オンライン授業」が行われた(松井・岡本2021b)。筆者が所属する近畿大学も例外ではなく, 2020年4月3日から5月31日まで学生のキャンパスへの立ち入りを原則禁止し, 授業はオンライン化した。近畿大学は特に学生数の多い大規模大学であったため, COVID-19には慎重な対応が必要となった。教員には, オンライン会議サービスである「ZOOM」の有償アカウントが割り振られ, 授業運営はGoogleのサービスである「Google Classroom」を用いて実施することになった。

COVID-19への対応当初は, とにかく自身の授業を動画にしてアップロードする作業に追わ

4) 「にじさんじ」については, 『にじさんじアーカイブス 2019-2020』(2020), 『にじさんじアーカイブス 2020-2021』(2021), 『にじさんじアーカイブス 2021-2022』(2022)を参照。

5) 雑誌『ユリイカ』は, 最新の文化現象をいち早く取り上げて特集し, 様々な書き手の文章を掲載する。そのため, 現代文化を研究するには重宝することが多い。

れていたが、ふと、自身の授業動画を見直してみた際に、そのクオリティの低さに愕然とした⁶⁾。筆者は、ZOOMの収録機能を用いて、元々授業で使用していた内容のスライド資料（パワーポイントで作成）をうつしながら講義をした様子を録画し、動画ファイルをアップロードしていた。少し余裕ができた時、その動画を視聴し直してみたところ、映像が荒く、音声も聞き取りづらかった。スライドの右上には申し訳程度の大きさで教員の顔がうつされていたが、それも特に魅力的な要素には思えなかった。

その時に思い出したのが『ガリベンガーV』である。アカデミックな内容を、わかりやすく楽しく学べる構成になっていたのはもちろん、VTuberが登場することで、親しみやすさが増しているように感じた。「教材動画に話者の顔を出す」ことについては、対応策としては単純に話者の顔を出さなければ良いだけのことなのだが、当時、スライドを提示した声だけの授業動画は、文字通り「教員の顔が見えない」と言われ、こちらあまり評判が良くなかったのである⁷⁾。そうであるならば、アバターを用いた授業はどうだろうか、このように考えたのである。また、VTuberそのものにも研究的関心が向いてきたため、授業動画の制作のみならず、YouTubeを用いてVTuber活動も実践してみようと思いついた。

まずは、筆者のゼミに所属する学生の中に esports のプロチーム「PNG ESPORTS」(運営：株式会社 PACKAGE) 所属のストリーマー、松本美優さんがいた。ストリーマーとは、ゲームをプレイする様子を配信する配信者である。ゲーム実況者と似ているが、微妙に異なる部分もあり、esports に関する用語として用いら

れている。松本さんから、おすすめのマイクと Web カメラを教えてもらい、マイクは Blue Microphones の「Yeti」、Web カメラは logicool の「C920n HD PRO ウェブカメラ」を使用することにした。

次に、筆者は、『図書館とゲーム』(井上・高倉・日向 2018) の編者の一人である「格闘系司書」こと高倉暁大さんから、3D アバターを動かすノウハウを、ZOOM を通じて教えてもらった。高倉さんは当時、熊本県在住であり、完全に遠隔でのやりとりであった。高倉さんとは 2019 年 2 月 9 日に福岡であったトークイベントで登壇者として知り合い、その後 Twitter でつながりが維持されていた。

アバターに関しては、当時筆者のゼミに所属する学生であった林美帆里さんに依頼してゾンビをモチーフにオリジナルアバター用のキャラクターをデザインしてもらった。3D アバターそのものも、林さんに依頼して、イラスト共有サイト「pixiv」を運営するピクシブ株式会社による 3D キャラクター制作ソフトウェア「VRoid Studio」を用いて作成してもらった(図 2)。それを、岩手県に本社を置く株式会社プラスプラスによるアバターを動かすためのアプリケーション「3tene」に取り込んだ。頭や体の傾きやまばたき等はウェブカメラにうつった筆者の動きと同期し、発話する際の口の動きはマイクからの音声で同期している。

これで、VTuber「ゾンビ先生」を演じる準備は整った。次に必要なのは、YouTube を通じて配信を行う環境である。これも、前述の松本さんから教えてもらった「OBS Studio」というソフトウェアを用いた。OBS は Open Broadcaster Software の略称であり、リアルタイムで録画したり、YouTube で配信を行ったりできるフリーのオープンソースソフトウェアの名称だ。この OBS は、配信ができるようになったのはもちろん、録画環境としても重宝した。

ZOOM の収録機能を用いると、録画を終えた後に動画を書き出すのにかなりの時間を要するが、OBS の場合は録画を停止した直後に、動画ファイルが生成される。また、画面のレイ

6) 論文的にはなじまない口語調になっているが、本論文中においては、筆者が実践の中で感じたことを情緒的な面も含めて記録する意図からこうした表現を採用している。

7) この時期、コロナ禍で大学の授業が遠隔になったことについては、各種メディアで取り上げられるとともに、Facebook や Twitter といった SNS 上で取りざたされていた。

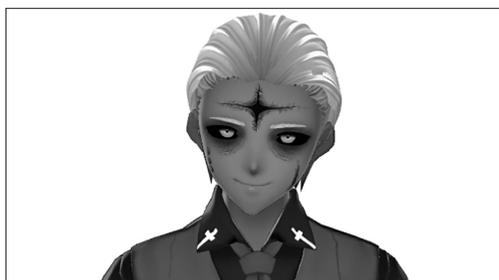


図2 アバター「ゾンビ先生」

アウトも自由度が高く、スライドの大きさや位置を好きなように設定でき、その他の文字情報や画像情報、話者の顔の大きさなども自由に設定できる。これらの各種機能によって、教材動画制作の効率が上がった。さらに、ゲーム実況を行うためには、ゲーム画面をパソコンに取り込む必要がある。その際に用いるのはキャプチャーボードと呼ばれるパーツだ。ゲーム機の出力が「HDMI」のものについてはElgatoの「Game Capture HD60 S」を用いた。一方で、ゲーム機の出力が赤色、白色、黄色の3つまたになっている「RCA端子」のものについては、アイ・オー・データの「GV-USB2」によってゲーム画面をパソコンに取り込んだ。

このように、様々な人の協力のおかげで環境が整えられたが、このプロセスで驚いたのは、必要な機材に関する情報やソフトウェアの操作、設定方法のほとんどについてウェブサイトやYouTubeに情報源があることだった。特に、YouTube動画には、マイクやカメラ、ディスプレイ等の機材の比較動画や、収録、配信のためのセッティングの方法などについて解説されたものが充実しており、それらを視聴すればVTuber, YouTuber, ゲーム実況者になる準備ができてしまうことだった。

書籍についても、たとえば、YouTuberの場合『改訂 YouTube 成功の実践法則 60』(木村2018), 『YouTube 集客の王道』(川崎・リンクアップ2019), 『YouTube Perfect Guide Book [改訂第5版]』(タトラエディット2020), 『YouTuberの教科書』(大須賀2021), VTuberの場合は『バーチャル YouTuber はじめてみる』(スタジ

オ・ハードデラックス2018), 『スマホだけでもOK! VTuberのはじめかた』(マシーナリーとも子&リブワークス2018), ゲーム実況の場合は『「ボク」36歳の再就職先は動画クリエイター ゲーム動画配信最強攻略本』(Team TEMAKI2022)などがある。これらは、いわゆる「マニュアル本」「ハウツー本」だが、これらも研究資料になる。

こうした書籍には、対象に関する説明や定義、歴史、機能などの基本情報がわかりやすくまとまっていることが多い。学術的定義としてそのまま活用できるものではないかもしれないが、複数の本の記述内容を精査することで、対象の定義や説明を行うことができる。

他にも、学生がよく研究対象として選ぶ「SNS」に関してもハウツー本が数多く出されてきた。たとえば、『最新LINE & Instagram & Twitter & Facebook & TikTok ゼロからやさしくわかる本 [第3班]』(桑名・小木曾2022), 『2022-2023最新改訂版! 大人のためのLINE Facebook Twitter Instagram Zoom パーフェクトガイド』(河本・小暮2022)といった、一冊で複数のSNSの説明を行うものがある。それぞれのSNSごとに1冊本が出ていることも多い。

このような書籍が研究資料として有用なのは、次の理由もある。SNSや各種ソフトウェア、ゲーム作品は、年々機能が変化していくものが多い。同じSNSやソフトウェア、あるいはゲームタイトルであっても、時期によって機能や性質が大きく異なっている場合があるのだ。SNSなどのデジタル・プラットフォームや、スマホゲームやデジタルゲームなどは、「いつ体験したものか」によって、その体験のあり方が違うのである。機能が変化した後には、それ以前のを体験することは不可能か、難しくなってしまう。マニュアル本やハウツー本、ゲームの場合は攻略本、こうした資料によって当時の様子をうかがい知ることができる。

こうして、筆者はVTuber「ゾンビ先生」として2021年7月25日に活動を開始した。チャンネル名は「ゾンビ先生の『YouTubeゾンビ大学』」である。デビューはゲーム『バイオハザード

ド』の実況プレイをライブ配信で実施した。

『バイオハザード』は、1996年に大阪のゲーム会社である株式会社カプコンから発売されたプレイステーション用のゲーム作品である。最新作は2022年10月28日に発売された『バイオハザード ヴィレッジ ゴールドエディション』であり、2023年3月24日には『バイオハザード RE:4』の発売が予定されている。『バイオハザード ヴィレッジ』は、『バイオハザード』シリーズのナンバリングタイトルの8作品目で、『バイオハザード RE:4』は、2005年にニンテンドーキューブ用ソフトとして発売された『バイオハザード4』のリメイク作品である。

『バイオハザード』についてのまとまった資料として『ANOTHER SIDE OF BIOHAZARD もうひとつのバイオハザードの世界』（ワールド・ムック307 2001）および『biohazard archives』（株式会社カプコン2005）および『BIOHAZARD archives II』（株式会社カプコン2010）、『BIOHAZARD ぴあ』（ぴあMOOK 2016）がある。このようなシリーズものの作品は、公式が発行、監修に入って周年記念本やムック本、雑誌の特集記事などが出されることがある。こうした文献も研究資料として有用である。作品の歴史的展開、開発者インタビュー、作品世界やキャラクターの設定、作中のストーリーの歴史など、現実の作品に関する情報のみならず、虚構空間を成立させるための設定や仕掛けなどもまとまっており、作品の説明をする際に依拠可能なテキストとなる。

「ゾンビ先生」は、『バイオハザード』の実況でデビューした後、『バイオハザード』シリーズをすべて実況することを目標にしたゲーム実況企画や、その他のゲーム作品やウェブページの実況、論文・レポートの書き方動画、講義などの動画投稿やライブ配信を重ね、2022年11月27日時点で400本程度の動画をアップし、チャンネル登録者数は1735人となった。

5. 「YouTube」「ニコニコ動画」と「ゲーム実況」

ここまでVTuber「ゾンビ先生」としてデ

ビューに至るプロセスを整理してきたが、ここで「ゾンビ先生」の活動を取り巻く情報環境について整理しておきたい。

筆者は、数ある動画投稿プラットフォームの中で「YouTube」を用いている。YouTubeの本体はアメリカ合衆国のカリフォルニア州に本社がある。2005年にサービスが開始され、日本語版は2007年から始まった。YouTubeにはクリエイターが撮影した動画を投稿することができる。視聴者はそれを視聴ことができ、その動画を評価したり、動画に対してコメントを付したりすることができる。『YouTuberの教科書』（大須賀2021）によると、2021年時点において全世界で約20億人のアクティブユーザーがおり、日本でも約6500万人のユーザーがいる。クリエイターといってもプロの創作者である必要はなく、アカウントを取得すれば誰でも動画を投稿できる。2011年4月8日にはYouTubeLiveという新たなサービスが開始された。これにより、YouTubeチャンネルからライブ配信ができるようになり、クリエイターが生放送を行い、それに対してリアルタイムで視聴者がチャット欄にコメントを書きこむことができるようになった。本稿では、このライブ配信のことを指して「配信」という語を使っている。2022年11月現在、動画投稿プラットフォームはYouTubeだけではなく、日本で作られた「ニコニコ動画」やAmazonが提供する「Twitch」などの様々なものがある。

動画投稿プラットフォームには様々なコンテンツがアップロードされ、配信される。そして、YouTubeにはクリエイターが収入を得ることができる機能がついている。クリエイターが収入を得る方法はいくつかあるが、一つは「広告収入」だ。投稿した動画に自動的にコマーシャル動画がつき、視聴者がそれを視聴した回数に応じてクリエイターに所定の金額が支払われる。一つは「投げ銭」だ。スーパーチャット（略称はスパチャ）と呼ばれ、チャットを送る際に送り手が設定した金額をクリエイターに支払う。YouTubeチャンネルを収入が得られる状態にすることを「収益化」と呼ぶ。収益化の

条件は変化してきているが、2018年2月20日に規定された、「チャンネル登録者数が1000人以上あること」「直近12か月の合計視聴時間が4,000時間以上あること」が2022年11月時点でも継続している。このようなシステムを活用して、YouTubeに動画を投稿したり配信したりすることで収益を得て生活する「YouTuber」と呼ばれる職業が登場した。中でも特に有名性を獲得しているのが「HIKAKIN（ヒカキン）」である。HIKAKINは2006年にYouTubeチャンネル「HIKAKIN」を立ち上げ、2022年11月現在で245万人の登録者がいる。チャンネルは複数展開することが可能であり、メインチャンネルともいえる「HikakinTV」（2011年開設）のチャンネル登録者数は1090万人、そして、「ゲーム実況」をコンテンツのメインに据えた「HikakinGames」（2013年）には568万人のチャンネル登録者数がある。

それでは「ゲーム実況」とは何か。YouTubeには、人気のジャンルがあり、たとえば、「チャレンジ系動画」「製品レビュー系動画」「音楽系動画」「Vlog（Video Blog）系動画」などがあり、「ゲーム実況」もその一つである（大須賀2021）。「ゲーム実況」とは、「ニコニコ動画で高い人気を誇るジャンル」であり、「ゲームをしながらプレイヤーが感想や解説を喋る。」と説明されている（ゲーム実況愛好会2011）。デジタルゲームをプレイしながらゲームの展開に関連することを話すのがオーソドックスだが、場合によってはゲームとは関係の無い話をすることもあり、「実況」と言ってもその内実は様々である。

「ゲーム実況」を行う人々のことを「ゲーム実況者」と呼ぶ。人気のゲーム実況者は数多くいるが（『ゲーム実況の中の人』の中の人2012, 2013, 2014）、互いにコラボを行うことも多い4人のゲーム実況者を紹介しておきたい。2022年11月時点のチャンネル登録者数の多い順に「キヨ。」（405万人）、「レトルト」（231万人）、「あまり驚かないガッチマンはホラーゲームばかりやっている」（173万人）、「牛沢」（141万人）。いずれも男性であり、普段は素顔

を画面に移さない方式で、ゲーム画面と声によって構成された動画が投稿される。ガッチマンについては、VTuber「ガッチマンV」（49.5万人）としても活動している。

『つもる話もあるけれど、とりあえずみんなゲーム実況みようぜ!』（ゲーム実況愛好会2011）には、『初めてのゲーム実況』年表が掲載されている。この年表を見ると、2007年3月にデビューした「新感覚冷やし系魔法少女マヒャド」が先駆的なゲーム実況者ということになる。同7月には「ジャック・オ・ランたん」がデビューし、2007年には計9組のゲーム実況者が挙げられている。

本年表は2007年3月から2010年4月までを取り上げ、各月にデビューしたゲーム実況者を挙げたものだ。各年の特徴が書かれており、それを見ることで、ゲーム実況者が登場して数年間の流れを知ることができる。

まずは、「黎明期」（2007年）である。黎明期の特徴は「ニコニコ動画出身のゲーム実況者が現れ始める。最初期の頃は「ゲーム実況」という用語は存在しておらず「しゃべりながらやってみた」や「声尽き」などといったものだった。それらが後に「ゲーム実況」と呼ばれるようになった」（ゲーム実況愛好会2011）と記されている。これによると、プラットフォームはニコニコ動画が中心であったようだ。そして、当初は呼び名も「ゲーム実況」と呼ばれていなかったようである。

次に、「成長期」（2008年）である。この年にデビューをした実況者として挙げられているのは、66組である。その中には、前述した「レトルト」も挙げられている（12月デビュー）。成長期は、「ゲーム実況ブームの到来。数多くのゲーム実況者が誕生する。垂れ流し（編集なし）が主流であり、プレイヤー（実況者）によるラジオ的側面が強かった」と記されている。デビュー組数が急速に増えた。また、ゲームをプレイしながら話したものをそのままアップする「編集なし」が主流であった。

そして、「成熟期」（2009年）である。この年にデビューをした実況者は29組挙げられて

いる。前述した「ガッチマン」もこの年の6月にデビューしている。成熟期は「前年のブームの余波が続く。編集や演出、企画にこだわりをみせるゲーム実況者が多く現れ、ラジオ的なものからテレビ的なものへと変化していく」と記されている（ゲーム実況愛好会 2011）。ここで興味深いのは、「ラジオ的」なものから「テレビ的」なものへの変化を指摘している点である。現在の YouTube におけるゲーム実況動画でも、巧みな編集がなされているものが多い。これについては、動画編集が比較的容易に可能な環境が整っていったことも要因の一つであると考えられる。

最後に、「爛熟期」（2010年）である。1月から4月までで4組のゲーム実況者がデビューした。爛熟期は「ゆっくり実況の台頭により、新しくゲーム実況を始めようとする新人が減少。ニコニコ生放送や Ustream のインフラ整備により、リアルタイムで視聴者とコミュニケーションがとれる生配信へ移行するゲーム実況者が増えた」とされている（ゲーム実況愛好会 2011）。「ゆっくり実況」とは、同人ゲーム『東方 Project』に登場するキャラクターや合成音声を用いてゲーム実況動画である。肉声ではなく、合成音声による音声を編集で付加したもので、ゲーム実況以外でも様々な「ゆっくり動画」が見られる。また、動画投稿から生放送への移行についても触れられており、この点も重要な変化である。

この年表では、3年目で「成熟期」、4年目で「爛熟期」を迎えていると考えられており、「ゲーム実況」が展開の早い文化であることがわかる。ただし、2022年現在でもゲーム実況者のデビューは続いており、本書で扱われている期間の後にどのような展開を遂げたのかは、プラットフォームの変化も含め、今後整理する必要がある。

また、ニコニコ動画をめぐるネットカルチャーの特徴については、濱野智史の『アーキテクチャーの生態系』（濱野 2008）などに詳しい。現在の文化につながる歴史的展開を抑えておくことは、当該文化を分析するための下地とし

て、非常に重要である。現代文化やメディア・コンテンツの先行研究を探る際に重要なアプローチとして、当該対象にかかわるメディアやプラットフォーム、ジャンル等の歴史をたどるものがある。この方法をとることによって、今体験しているものがどのように成立してきたかのプロセスを整理することができ、研究テーマも見つけやすくなる。

書籍『つもる話もあるけれど、とりあえずみんなゲーム実況みようぜ!』は、学術書や研究書というよりはゲーム実況文化を紹介した一般書である。しかし、学術書や論文ではないからといって、ここで示されている内容を無視してよいことにはならない。むしろ、先駆的に当該文化を文字媒体として表現しようと試みているものであり、こうした資料に敬意を払って、その存在を記録し、引用しながら議論を進めていくことが重要である。

6. VTuber「ゾンビ先生」のフィールドワーク

筆者は、ここまで整理してきたような文化状況の中で、YouTube というデジタル・プラットフォームという情報空間を舞台に、VTuber「ゾンビ先生」としてゲーム実況や講義等の動画の投稿や配信を繰り返してきた。ここからは、そうして実施してきた情報空間、虚構空間を含めたフィールドワークの成果を記したい。

VTuber についても簡単に整理しておく。『バーチャル YouTuber はじめてみる』（スタジオ・ハードデラックス 2018）によると、バーチャル YouTuber は「2D や 3D の CG キャラクターと音声を組み合わせた動画を YouTube に投稿する配信者の呼称。バーチャル (Virtual) を略して「VTuber」と呼ばれることもあります。ニコニコ動画などに代表されるネットカルチャーやマンガ・アニメ・ゲームを好きな人たちとの親和性が高く、多種多様なエンターテイナーやクリエイターが参加する“自由な遊び場”として大きな盛り上がりを見せています。」と説明されている（スタジオ・ハードデラックス 2018）。

6-1. 他コンテンツとの関連

VTuber「ゾンビ先生」のチャンネルには様々な時代のゲーム作品の実況動画や配信が公開されているが、シリーズとして長く続いた作品は、以下の2点である。

1つ目は、CAPCOMによって1996年から発売され続けている『バイオハザード』シリーズを第一作からシリーズを追って網羅的にプレイすることを目指したものだ。VTuberが創り出すコンテンツの一つとして「ゲーム実況」があるのは既に記した通りだが、そのゲームの内容そのものとVTuberは密接にかかわりあっている。「ゾンビ先生」に関しても、やはりキャラクターがゾンビであるため、『バイオハザード』をはじめとしたゾンビをモチーフにしたゲームの実況は再生回数が多い。

2点目は、『グノーシア』である。『グノーシア』は、アドベンチャーゲームと呼ばれるジャンルのゲームであり、プレイハードとしてNintendo Switchを用いた。本作はインディーゲームの人気作で、独立系ゲーム開発集団ブチデポット(代表:川勝徹)による作品である。「小規模で独創的なゲーム」であるインディーゲームは、パソコン向けのダウンロードプラットフォームであるSteamの登場や、家庭用ゲーム機でもダウンロード販売が可能になったことなどにより、普及が進んでいる(一條・PLAYISM 2021)。「ゲーム実況」をコンテンツにしているVTuber, YouTuberにも、こうしたインディーゲームの実況を行っているものは多い。

また、デジタルゲームの実況プレイのみならず、「ウェブサイト」などもコンテンツとなる。ゾンビ先生は「ウェブサイト」については、株式会社「闇」のウェブサイト⁸⁾の実況動画(2022年4月1日)や、増進堂・受験研究者の『ゾンビ英単語』特設サイト⁹⁾の実況配信(2022年6月7日)を実施した。

VTuberという「アバター」は、YouTube等の「情報空間」を通じて、「コンテンツ」が創

り出す「虚構空間」を視聴者と共有しながら、その面白さや魅力を伝える役割を果たしている。

この構造が、現実空間に波及した例もある。VTuberグループのにじさんじに所属する「周央サンゴ(すおうさんご)」(以下、「ンゴちゃん」と表記)と伊勢志摩スペイン村の事例である。

ンゴちゃんは、2021年12月11日に自身の「雑談配信」の中で、三重県志摩市にあるテーマパークである「志摩スペイン村」を訪れた際の感想を語り、2022年5月7日の配信では再度訪れた際のことを語った。これが話題になり、5月16日から17日にかけて、「志摩スペイン村」がTwitterのトレンドに入った。トレンドというのは、Twitter上で短期間に数多くの言及があった言葉を表示する機能である。

こうしたかかわりを通じて、2022年12月27日には、志摩スペイン村の公式Twitterで「周央サンゴ × 志摩スペイン村 コラボイベント開催決定」の告知があり、特設サイトが示された。これは、コラボイベント「みなさま～(広報大使) 志摩スペイン村へ、来て!」の告知であった。ンゴちゃんは2023年2月11日から4月2日のコラボイベント期間中に「パトチャルアンバサダー」に就任することになった。

以上のことから、VTuberは、現実空間、情報空間、虚構空間の様々なコンテンツとかかわりあいながら存在するアバターであることが明らかになった。とはいえ、コラボイベントがどのような結果になるか、実際に現実空間上への身体的移動がどの程度起こったのかについては、実証的な研究が必要になる。

6-2. 他メディアとの関連

YouTubeというプラットフォームは、それ自体が、配信や動画コンテンツを様々なユーザーにリコメンドする機能を有している。そのため、YouTubeの機能のみで視聴回数やチャンネル登録者数を増やすことも可能である。ただ、多くのYouTuberやVTuberは、YouTube等のプラットフォームのみならず、Twitterや

8) <http://v1.death.co.jp/>

9) <https://www.zoshindo.co.jp/zombieenglish/>

Instagram等のSNSも同時に運用している。筆者の場合、VTuber活動を始める前(2010年1月)からTwitterを用いていた。ゾンビ先生を初めてからは、筆者のツイッターアカウント(@animemitarou)で動画の投稿や配信に関する情報を発信した。

筆者は、2020年5月18日にYouTubeのアカウントを取得し、実写の動画をいくつかアップロードしていた。それによって、デビュー前日の7月24日には、チャンネル登録者数はすでに206人になっていた。7月25日からゾンビ先生として配信を開始し、登録者数は増減を繰り返しながらも徐々に増加していった。具体的に書き出すと、8月25日には287人、9月25日には379人、10月25日には467人、11月25日には499人、12月25日には525人、2022年1月25日には563人、2月25日には629人、3月25日には702人となった。

このような状況で、2022年4月21日18:43に発信したツイートが拡散され、いわゆる「バズった」状態となった。ツイートの内容は、「大学の授業で「一部受講生の私語がうるさい」という問題があります。」という言葉から始まるもので、全部で27個のツイートにわたるものであった。1ツイート内に入るのは全角140文字以内である。最初のツイートは、2022年12月31日現在で、約3.1万の「リツイート」、約13.91万の「いいね」を獲得しており、インプレッション数(表示回数)は約1,330万回となっている。これにより、Twitterのフォロワーが5000人近く増加し、フォロワー数の合計が1万に近い数になった。Twitterにおいてバズったことによって、Twitterのプロフィールやツイートのリンクを記載していたYouTubeチャンネルへの流入が起こった。この出来事を経て4月25日には、YouTubeチャンネルの登録者数は1,419人となり、突然2倍以上に増えることとなった。他にも、活動期間中にテレビやラジオ等のメディア出演をすると、それと連動してチャンネル登録者数が微増することはあったが、このツイッターの拡散を超える増加は2022年12月31日に至るまで無かった。

以上のことから、VTuberは、マスメディア、ソーシャルメディアを含めて、多様なメディア環境の中で人々に知られていくことが明らかになった。ただし、筆者の観測範囲では、ツイッター等の他メディアでバズったとしても、チャンネルの内容と関係の無い内容であった場合、効果は限定的であるようだ。筆者の場合、ゲーム実況のみならず、講義やトークイベントといった学術的なコンテンツも投稿していたため、ツイートの内容と関連があり、チャンネル登録者数の増加につながったと考えられる。

6-3. 情報空間での「つながり」

VTuberとしての活動の仕方は様々である。それはグループや企業として活動する「プロVTuber」と、個人で活躍する「野良VTuber」などの立場によって、あるいは、中の人の属性や環境によって異なり、しかも、それぞれの中でも多様で、一つに定まらない。以下に記載したのは、あくまで筆者がVTuberとして活動していく中で体験したものである。

筆者はVTuberおよびゲーム実況者として活動していく上での指針にするためにも、VTuberやゲーム実況者のファンとして過ごすためにも、他者の動画や配信を視聴した。ゲーム実況者としては、「レトルト」、「牛沢」を中心に投稿動画を視聴した。VTuberとしては「電脳少女シロ」、「花京院ちえり」、「ヤマトイオリ」、「七星みりり」を中心に、様々な生配信を視聴した。

YouTubeに投稿された動画は、ただ視聴することもできるが、動画に対して高評価か低評価を付けることができ、また、動画に対してコメントを付けることができる。コメントそのものに対しても他者による評価が可能である。

YouTubeの生配信は、配信中に高評価か低評価を付けることができるとともに、チャットを書き込むことができる。生配信は終了後にアーカイブとして公開することが可能で、配信時に書き込まれたチャットを含めて再生する設定もできる。アーカイブは通常の動画と同様に、コメントを付すことができる。

チャット欄におけるコミュニケーションにおいて、特有の文化が見られた。生配信に参加して、配信に合わせてチャット欄に書き込みをしたところ、他のユーザーから、相次いで「ゾンビ先生もよう見とる」という書き込みがなされた。この意味を知らなかった筆者は「視聴者の方々に警戒心を持たせてしまっているのだろうか」と申し訳なく思ったが、そういう意図ではなかった。この書き込みの背景には以下の状況がある。人気VTuberのチャット欄には、たくさんのリスナーからの書き込みがあり、書き込みはどんどん画面上方に流れて行ってしまう。そこで、常連の視聴者たちは「〇〇もよう見とる」と書き込むことによって、自分が「推し」ている配信者に対して、「来客」を知らせようという意図があった。つまり、これはYouTubeのチャット欄において生まれた、配信者と視聴者の相互作用の一つの独特な文化なのである。

また、筆者自身、自分が投稿した動画や生配信にコメントやチャットが書き込まれると、活動に前向きな気持ちになれることが多かった。Twitterなどの投稿を見ていると、筆者のみならず、同じようにコメントやチャットが多いことに幸せを感じるVTuberやゲーム実況者は多い。その一方で、コメントやチャットで攻撃的な言動が書き込まれる¹⁰⁾ことによってやる気を失ったり、いわゆる炎上状態になって活動を休止してしまったりする例もあった。

以上のように、VTuberやゲーム実況者は単純に情報を発信するのみならず、視聴者による量的な評価や質的な感想の影響を受けている。一方で、視聴者も、VTuberやゲーム実況者のコンテンツから情報を得て、発信者側の立場や事情をくんだ反応や、攻撃的な反応をすることで、情報を発信している。

6-4. 「つながり」から創られるもの

情報空間におけるコミュニケーションの中から、創作物が生まれてくる事例も見られた。筆

者がVTuber ゾンビ先生として活動する中で、人気VTuberである花京院ちえりのファンの中で起こった創作について報告する。「花京院ちえり」のファンは「従業員」と呼ばれており、チャット欄やツイッターで交流を行う従業員もいる。筆者も、従業員である書道家の「原田風道」さんとの交流の中から、ゾンビ先生のチャンネルの題字を依頼した。また、同じく従業員である「萃蟹ドーラク」さんはゾンビ先生のデフォルメキャラクターイラストを描いてくれた(図3)。

VTuberやゲーム実況者は、他のVTuberやゲーム実況者のファンであることも多く、配信者同士でコラボ動画やコラボ配信を行うことも多い。筆者も、『ガリベンガーV』のファンである「ナリ」氏や、VTuber「どらぐーん」氏とコラボゲーム実況配信を実施した。

また、「格闘系司書」氏や「Kasdusa」氏とは、クトゥルフ神話TRPGのコラボプレイ動



図3 ゾンビ先生のイラストと題字

10) コメント欄やチャット欄が「荒れる」という言い方をする。

画配信を実施した。TRPGとは、会話とサイコロなどによって行うロールプレイングゲームである(安田・村上1993)。クトゥルフ神話とは、アメリカの小説家であるハワード・フィリップス・ラヴクラフト(1890-1937)の小説作品を元に、様々な作家が作品を追加し、それによって作り出された作品世界や設定のことを指し、小説のみならず映画やマンガ、アニメ等の様々なコンテンツに影響を与え続けている(朱鷺田2004,2020, 森瀬2018)。

上記のTRPGは、Discordというボイス・ビデオ・テキストコミュニケーションサービスや、CCFOLIAというTRPGオンラインセッションのためのツールを用いてオンライン上で実施したが、現実空間上でボードゲームコラボ配信も実施した。海外のボードゲーム収集家である「ワトソン」さんの『Resident Evil2』のボードゲームを配信しながらプレイしたものである。『Resident Evil』は『バイオハザード』の英語名で、このボードゲームはイギリスのSteamforged GamesがKickstarterというクラウドファンディング支援プラットフォームで資金を調達し、CAPCOM公認でボードゲーム化されたものである。

以上のように、VTuberやゲーム実況者およびその視聴者たちは、単に情報空間上でやりとりを行うばかりでなく、情報空間上、現実空間上で新たなコンテンツを生み出していることが明らかになった。

7. まとめ

本論文では、VTuberを中心にその周辺文化に関しても説明をしながら、その特徴について明らかにしてきた。YouTuber, VTuber, esports, ゲーム実況, アナログゲーム, TRPGなどは、それぞれが密接にかかわりあいながら実践されていることが明らかになった。

今後、こうした調査を継続して実施しながら、より体系的に成果をまとめていくことが求められている。今回は、VTuberを中心に現象を記述したが、アナログゲームやesportsを中心に記述していくと、異なる様相を呈すること

が予想できる。今後、それぞれの対象についての研究を継続しつつも、それら同士の関係性を明らかにし、全体像を描写していく必要がある。こうしたアプローチから得られる成果は、現在注目を集めている「メタバース」(バーチャル美少女ねむ2022, 新2022, マシュー2022など)について考える際にも、その情報環境や文化の成立プロセスを明らかにする上で参照することができる知見となる。また、現実、情報、虚構空間における移動のあり方が大きく変化している現状を研究して得られる成果は、こうした環境における人と人、人と物、人と情報、人と出来事とのコミュニケーションのあり方を明らかにすることに資する。そのため、観光学の領域のみならず、社会学や文化人類学、心理学等への学術的貢献も期待できる。

謝辞：

本論文で報告した研究成果を得られたのは、次の研究費によるところが大きい。令和2年度“オール近大”新型コロナウイルス感染症対策支援プロジェクト「アフターコロナ時代における現実・情報・虚構空間の効果的な活用方法の開発—VR空間を用いた授業コンテンツおよびイベントの企画・制作・評価を通して」。同じプロジェクトの令和3年度「先端メディア・コンテンツの制作、発信を通じた創造性教育法の開発—YouTuber, Vtuber, VRコンテンツ, ゲーム実況などの研究、実践を通じて」。そして、近大メディアアワード2019第2位、近大メディアアワード2021第2位の副賞。こうした様々な研究支援があってこそその成果である。ここに御礼申し上げる。まことに有難うございました。

参考・引用文献

- 一條貴彰 [著], PLAYISM [監修] (2021) 『インディーゲーム・サバイバルガイド』技術評論社
- 井上奈智・高倉暁大・日向良和 (2018) 『図書館とゲーム—イベントから収集へ』日本図書館協会

- 大須賀淳 (2021) 『YouTuber の教科書 —視聴者がガングン増える! 撮影・編集・運営テクニック』 インプレス
- 岡本健 (2013) 『n 次創作観光 —アニメ聖地巡礼/コンテンツツーリズム/観光社会学の可能性』 北海道冒険芸術出版
- 岡本健 (2017) 『ゾンビ学』 人文書院
- 岡本健 (2018a) 『アニメ聖地巡礼の観光社会学 —コンテンツツーリズムのメディア・コミュニケーション分析』 法律文化社
- 岡本健 (2018b) 『巡礼ビジネス —ポップカルチャーが観光資産になる時代』 KADOKAWA
- 岡本健 (2019) 『コンテンツツーリズム研究 [増補改訂版] —アニメ・マンガ・ゲームと観光・文化・社会』 福村出版
- 岡本健 (2020) 『大学で学ぶゾンビ学 —人はなぜゾンビに惹かれるのか』 扶桑社
- 岡本健・田島悠来 (2020) 『メディア・コンテンツ・スタディーズ —分析・考察・創造のための方法論』 ナカニシヤ出版
- 岡本健・松井広志 (2018) 『ポスト情報メディア論』 ナカニシヤ出版
- 岡本健・松井広志・松本健太郎 (2021) 『ゆるレポ —卒論・レポートに役立つ「現代社会」と「メディア・コンテンツ」に関する40の研究』 人文書院
- 株式会社カプコン (2005) 『biohazard archives』 株式会社カプコン
- 株式会社カプコン (2010) 『BIOHAZARD archives II』 株式会社カプコン
- 川崎實智郎・リンクアップ (2019) 『YouTube 集客の王道 —売上に直結する「投稿」の基本と実践』 技術評論社
- 河本亮・小暮ひさのり (2022) 『2022-2023 最新改訂版! 大人のための LINE Facebook Twitter Instagram Zoom パーフェクトガイド』 スタンダーズ
- 木村博史 (2018) 『改訂 YouTube 成功の実践法則 60 —ビジネスに活用する「動画作成テクニック」と「実践ノウハウ」』 ソーテック社
- 桑名由美・小木曾健 (2022) 『最新 LINE & Instagram & Twitter & Facebook & TikTok ゼロからやさしくわかる本 [第3版]』 秀和システム
- ゲーム実況愛好会 (2011) 『つもる話もあるけれど、とりあえずみんなゲーム実況みようぜ!』 ハーヴェスト出版
- 『ゲーム実況の中の人』の中の人 (2012) 『ゲーム実況の中の人』 PHP 研究所
- 『ゲーム実況の中の人』の中の人 (2013) 『ゲーム実況の中の人 2 冊目』 PHP 研究所
- 『ゲーム実況の中の人』の中の人 (2014) 『ゲーム実況の中の人 3 冊目』 PHP 研究所
- サンディ・ピーターセン, ポール・フリッカー, マイク・メイソンほか [著], 坂本雅之ほか, アーカム・メンバーズ [訳] (2019) 『新クトゥルフ神話 TRPG ルールブック』 KADOKAWA
- 新清士 (2022) 『メタバースビジネス覇権戦争』 NHK 出版
- スタジオ・ハードデラックス (2018) 『バーチャル YouTuber はじめてみる』 河出書房新社
- タトラエディット (2020) 『YouTube Perfect Guidebook 改訂第5版』 ソーテック社
- Team TEMAKI (2022) 『「ボク」36歳の再就職先は動画クリエイター ゲーム動画配信最恐攻略本』 辰巳出版
- 朱鷺田祐介 (2004) 『クトゥルフ神話ガイドブック —20世紀の恐怖神話—』 新紀元社
- 朱鷺田祐介 (2020) 『クトゥルフ神話ガイドブック 改訂版』 新紀元社
- にゃるら (2018) 『バーチャル YouTuber 名鑑 2018』 三オブックス
- バーチャル美少女ねむ (2022) 『メタバース進化論 —仮想現実の荒野に芽吹く「解放」と「創造」の新世界』 技術評論社
- バーチャル YouTuber 電脳少女シロ [監修・協力], 得能正太郎・安藤正基・西出ケンゴローほか [著] (2018) 『バーチャル YouTuber 電脳少女シロ 公式コミックアンソロジー ~ぱいーん☆しよう編~』 KADOKAWA
- 濱野智史 (2008) 『アーキテクチャの生態系 —情報環境はいかに設計されてきたか』 NTT 出版

- ぴあ MOOK (2016) 『BIOHAZARD ぴあ』 ぴあ
姫ノ木あく (2019) 『電腦少女シロとアイドル
部の清楚な日常 一目指せ学園祭大成功!』
KADOKAWA
- ファミ通書籍編集部 (2019) 『電腦少女シロ
フォトエッセイ 電腦濃厚しあわせバター味』
KADOKAWA
- マシーナリーとも子&リプロワークス (2018)
『スマホだけでも OK! VTuber のはじめか
た』 洋泉社
- マシュー・ボール [著], 井口耕二 [訳] (2022)
『ザ・メタバース —世界を創り変えしもの』
飛鳥新社
- 松井広志・岡本健 (2021a) 『ソーシャルメディ
ア・スタディーズ』 北樹出版
- 松井広志・岡本健 (2021b) 「ソーシャルメディ
アの教育活用 —コロナ禍のなかで」 松井広
志・岡本健 [編] 『ソーシャルメディア・ス
タディーズ』 北樹出版, pp.134-143
- メディアパル (2022) 『甦る 至上のアドベン
チャーゲーム大全 Vol.3 1993年～2000年』
メディアパル
- 森瀬繚 (2018) 『All Over クトゥルー —クトゥ
ルー神話作品大全』 三オブックス
- 安田均・村川忍 (1993) 『テーブルトーク RPG
がよくわかる本』 角川書店
- 山本弘 (1992) 『RPG なんてこわくない! —
テーブルトーク RPG 入門コミック』 ホビー
ジャパン
- ワールド・ムック 307 (2001) 『ANOTHER
SIDE OF BIOHAZARD —もうひとつのバイオ
ハザードの世界』 ワールドフォトプレス