

# 総社る

S O C I A L

2023. 3  
Vol.11 No.02

近畿大学総合社会学部紀要  
Kindai Applied Sociology Review

# 近畿大学総合社会学部紀要

第11巻 第2号 2023

---

## 目 次

### ■原著論文

大型犬を用いた短時間の動物介在活動により得られる心理的効果の実験的検討 —心理尺度と潜在連合テスト (IAT) を用いて— ..... 漆原宏次・古野良祐・皆川春咲・播磨谷莉穂	1
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	15
感染症対策に当たった政権担当者らに対する評価が衆議院議員選挙の投票行動に 与えた影響 ..... 辻 竜平	31
近畿大学総合社会学部紀要投稿規程 .....	39

# Kindai Applied Sociology Review

Volume 11, No. 2 2023

## CONTENTS

### ■ Articles

An Experimental Investigation of Psychological Effect Obtained by a Brief Animal-assisted Activity with a Large Dog : An Investigation using Psychological Scales and Implicit Association Test (IAT) . .....	Kouji URUSHIHARA, Ryosuke FURUNO, Haruki MINAGAWA, Riho HARIMAYA	1
Fieldwork by VTuber“Zombie Sensei” During The COVID-19 Emergency: Research Method for Complex Modern Japanese Cultures in Information Society .....	Takeshi OKAMOTO	15
Effects of the Evaluation of the Cabinet Ministers and the Specialists who Engaged in the Control of Infectious Diseases on the Voting Behavior in the House of Representatives Election .....	Ryuhei TSUJI	31
Manuscript submission guidelines of <i>Kindai Applied Sociology Review</i> .....		39

# 大型犬を用いた短時間の動物介在活動により得られる 心理的効果の実験的検討

—心理尺度と潜在連合テスト (IAT) を用いて<sup>1)</sup>—

漆原宏次\*<sup>1</sup>・古野良祐\*<sup>2</sup>・皆川春咲\*<sup>3</sup>・播磨谷莉穂\*<sup>4</sup>

An Experimental Investigation of Psychological Effect Obtained by a Brief  
Animal-assisted Activity with a Large Dog:  
An Investigation using Psychological Scales and Implicit Association Test (IAT).  
Kouji URUSHIHARA, Ryosuke FURUNO, Haruki MINAGAWA, Riho HARIMAYA

## Abstract

The present study experimentally examined the psychological effects produced by short-term dog therapy through the use of psychological scales and implicit association test (IAT). Three psychological scales, A-state items in State-Trait Anxiety Inventory Japanese Version (STAI-J; Shimizu & Imaei, 1981), Relaxed Feeling Scale (Koike et al., 2007), and SRS-18 (Suzuki et al., 1998) were used to measure state anxiety, sense of relaxation, and stress responses. In this experiment, the effect of a short-term contact with a large therapy dog was compared with that of a simple break for the same amount of time. In the scores for all factors included in the psychological scales, significantly more favorable effect was obtained after implementation of the dog therapy compared to the simple break. Furthermore, in some of factors (state anxiety, depression-anxiety, and total scores of stress response), the positive effects of dog therapy were already occurring before the sessions were conducted. In the results of IAT, the positive effects of dog therapy were observed only before the sessions were conducted. The results indicate that brief interaction with a large dog produces an increase in relaxation and decrement of state anxiety and stress response.

Keywords : ① animal assisted activity ② dog therapy ③ implicit association test ④ stress response  
⑤ relaxation

アニマルセラピーという言葉が本邦に定着して久しい。この言葉は一般に、動物がもたらす心身への何らかのポジティブな効果を指して用いられているが、厳密には、何らかの疾病、障害や、心理社会的問題の改善など、治療

対象を明確にしたうえで専門家によって行われる医療プログラムである動物介在療法 (animal assisted therapy; 以下 AAT) と、動物とふれあうこと (および、それによりポジティブな影響を得ること) を目的とした動物介在活動 (animal

受付：2022年11月7日 受理：2023年1月9日

\*<sup>1</sup> 近畿大学総合社会学部教授 (学習心理学)

\*<sup>2</sup> 株式会社 JAL グランドサービス札幌

\*<sup>3</sup> 北見児童相談所

\*<sup>4</sup> 社会福祉法人常徳会 興正学園

1) 実験の実施にあたり、小林広奈さんに一部をお手伝いいただきました。記して感謝いたします。

DOI:10.15100/00023607

assisted activity; 以下 AAA) の二つに分けられる。セラピー (therapy) という言葉は、「治療」「療法」などと訳されるため、本来であれば「アニマルセラピー」という言葉は何らかの疾患や心理的問題に対する治療という前者の意味を持つはずであるが、一般には、「セラピー」という言葉は、「アロマセラピー」などにみられるように、特に心身の問題がない健常者が何らかの「癒し」を得るなどの意味でも用いられることから、後者の意味も含め広く用いられるようになったと考えられる。いずれにせよ、動物とのふれあいを通じて、様々なポジティブな影響が得られることは明らかであり、これまでに様々な考察・知見が蓄積されてきた(本邦における総説として、たとえば、岩本・福井, 2001; 横山, 1996)。

先行研究では、ペットを飼育することで心身に様々なポジティブな影響がもたらされることが示唆されている。例えば、ペット、特にイヌを飼っている場合には、そうでない場合と比べて、心筋梗塞を経験した1年後に生存している可能性が有意に高いという報告 (Friedmann, Katcher, Lynch, & Thomas, 1980; Friedmann & Thomas, 1995) や、ペットを飼育することで頭痛などの日常的な健康問題が減少するという報告 (Serpell, 1991) などがあり、ペットの飼育が健康状態に良い影響をもたらすことは明らかである。また、ペットを飼うことで孤独感が低減する (Zaslloff & Kidd, 1994)、伴侶を亡くした際に生じる抑うつ状態を緩和する (Garrity, Stallones, Marx, & Johnson, 1989) など、心理的効果をもたらすことも示されており、さらに、65歳未満の年齢層ではペットを飼育している場合には友人数が多い (金児, 2006) など、ペットが社会的効果をもたらすことも報告されている。また、ペットの存在が子どもの発達にポジティブな影響を及ぼすという考察も様々な形で行われている (たとえば、Levinson, 1978)。

このように、ペットの飼育は我々の暮らしに様々な好影響を及ぼすが、一方で、ペットの飼育には様々なコストがかかる。エサや飼育に必

要な道具や設備、予防を含む医療費などの金銭的な負担に加え、ケージの掃除やエサやりなどの日々の世話、動物種によっては散歩や運動、シャンプーやブラッシングや歯磨きなどの手入れにも手間がかかる。また、ペットを飼育するためには、ある程度恵まれた住環境が必要である。「動物愛護に関する世論調査」(環境庁, 2010) では、ペットを飼わない理由として、「十分に世話ができないから (46.2%)」「集合住宅 (アパート・マンションなど一戸建てでないもの) であり、禁止されているから (26.2%)」など、時間や労力を含めたコストや住環境に関するものが多くの割合を占めている。アニマルセラピーの形態には様々なものがあり、たとえば横山 (1996) は、一般的な形で飼育できる動物を用いたアニマルセラピーの形態として、病院や福祉施設などで動物を飼育する施設飼育型、同施設にボランティアなどが動物を連れて訪問する施設訪問型、個人宅で動物を飼育する在宅飼育型、個人宅にボランティアなどが動物を連れて訪問する在宅訪問型という4パターンに分類した (さらに、飼育できない大型動物を用いる屋外活動型、医療現場などで行われる他の治療の補助としてのセラピーという二つの形態もあげている)。ここで、飼育型に属する2つの形態は、上述した飼育のコストを受益者ないし参加者が負担することになるが、訪問型の2つの形態は受益者にコストがかからないという相違があり、後者はコストが小さく参加への敷居が低いといえる。一方で、訪問型には、参加できる時間が短く頻度も少ない、参加者と動物との愛着が比較的弱いというデメリットがあるため、果たして十分な効果が得られるのかについては疑問が残る。

また、近年では、ペットを飼育せずとも動物とのふれあいを手軽に体験できる動物カフェが人気を博している。猫カフェ、犬カフェなどの身近なペット動物だけでなく、ウサギ、フクロウ、アライグマなど、様々な動物をモチーフとしたカフェが開業しており、これらの店舗の多くでは、料金を支払うだけで、動物飼育のコストを担うことなく、動物とのふれあいを体験す

ることができる。これらのカフェでも、上述した訪問型のセラピーと同様、動物とは短時間低頻度でしかふれあえない、利用者との愛着が飼育されているペットと比較すると弱いなどの特徴がある。このような動物とのかかわりをもたらず影響はどのようなものかについて、いくつかの先行研究は存在するものの（たとえば、今野・尾形, 2009; 尾形・今野, 2009）、十分に検討されているとは言い難い。

このような状況を背景に、本研究では、短時間の大型犬とのふれあいがもたらす心理的効果について、健康な大学生を対象に実験的検討を行う。著者らの研究室では、セラピー犬経験のある大型犬を用いて、大学内の希望者を対象に、室内で短時間セラピー犬とふれあうことができるセラピー活動を不定期で行ってきた。参加者からは大変好評であるが、大型犬とふれあうこのような活動が実際にどのような心理的影響をもたらしているのかについては、いくつかの先行研究があるものの（漆原・伊藤, 2016; 漆原・伊藤・二俣, 2017）、未だ十分に検討されているとは言えない。また、本研究室におけるこのような活動は、短期間低頻度でしか動物とふれあえない、動物との愛着が比較的弱いという点で、訪問型アニマルセラピーやドッグカフェでのふれあいに近いといえることができるため、本研究から、訪問型セラピーや動物カフェにおける体験がもたらす心理的効果についても重要な知見を得ることができると考えられる。イヌとのふれあいによりもたらされる心理的効果について実験的検討を行った先行研究として、例えば、Folse, Minder, Aycocock, & Santana (1994)は、大学生を対象として、およそ一週間の間隔で定期的に行われる45分間のイヌとのふれあいを含むセッションを6~7回繰り返すことにより、抑うつ低減効果が生じることを報告している。しかし、より短い、より頻度の低い（原則一回の）ドッグセラピーセッションで、どのような効果が得られるのか、抑うつの低減以外にどのような効果が得られるかについて、実験的に検討を行う意義は十分にあるといえる。

漆原・伊藤 (2016)は、健康な大学生を対象に、大型セラピー犬と短時間ふれあうことで生じる心理的効果を実験的に検討した。セッション実施前後において、一過性運動に用いる感情尺度（荒井・竹中・岡, 2003）および気分調査票（坂野他, 1994）についての回答を求め、それらを比較したところ、一過性運動に用いる感情尺度に含まれるすべての因子（否定的感情、高揚感、落ち着き感）および気分調査票に含まれるすべての因子（興奮と緊張、爽快感、疲労感、抑うつ感、不安感）の得点において、有意な改善がみられた。しかし、漆原他 (2017)において、セラピー犬とふれあうセッションと、同じ時間だけ単に休憩するセッションを設定し、これらの前後で同様の質問紙を用いて測定を行いセッション間での比較を行ったところ、漆原・伊藤 (2016)においてセラピー犬セッションの前後でみられた改善効果の一部（緊張と興奮、抑うつ感、否定的感情）は、休憩をとるだけでも同等ないしそれ以上に生じていたことから、これらはセラピー犬とのふれあいにより得られた効果であるとは言えないことが明らかとなった。この事実は、動物とのふれあいにより得られる効果を検討する際には、その前後での単純な比較だけではなく、動物とのふれあいを含まない同等のセッションにおける結果と比較することが極めて重要であることを示している。よって本研究では、漆原他 (2017)と同様に、セラピーセッションと同じ時間だけ休憩をとるセッションを統制条件として設定し、それらの結果を比較することで、大型犬とのふれあいによるセラピー効果を明らかにする。

本研究では、漆原・伊藤 (2016)および漆原他 (2017)が測定したものと異なる心理的効果に注目する。漆原他 (2017)では、ドッグセラピーの結果、気分調査票（坂野他, 1994）に含まれる1因子としての不安感において、単なる休憩を上回る減少がみられた。本研究では、この短時間の大型犬とのふれあいがもたらす不安低減効果に注目し、異なる尺度を用いて状態不安をより詳細に検討する。また、本研究室で不定期に実施しているセラピー犬活動の参加者



との雑談の中で、セラピー犬とのふれあいにより、気分が和らぐ、ストレス解消になる、などの感想が多かったことから、リラックス感、およびストレス反応についても心理尺度を用いた測定を行う。

さらに本研究では、不安およびストレス反応について、上述した心理尺度における自己報告だけでなく、潜在連合テスト (implicit association test, IAT; Greenwald, McGhee, & Schwartz, 1998)を用いた測定も実施する。IATとは、提示された刺激語を対応するカテゴリーや属性に分類する際の反応時間や正誤数をもとに、態度や情動状態などの潜在的特性を測る手法である。例えば、不安な状態であれば、「自分」という概念と「不安」という概念の間に連合が強く形成されていると仮定される。そうであれば、「自分」という概念に関連する語は「不安」というカテゴリーに分類されやすく、逆もまたしかりである。ここで、「自分または不安」という二つの概念をセットにしたカテゴリーと、「他者または安心」をセットにしたカテゴリーの間で、「自分」に関連するターゲット語 (例えば、「わたし」)を提示し、分類を求めた場合、「自分」と「不安」の間に潜在的な連合が存在すれば、そうでない場合よりも分類は容易となるため、反応時間は短く、誤反応が生じる確率も低くなると考えられる。一方、「自分または安心」というカテゴリーと、「他者または不安」というカテゴリーの間で「自分」に関連するターゲット語の分類を求めた場合、「自分」と「不安」の間に潜在的な連合が存在するならば、そうでない場合よりも分類は難しくなり、反応時間は長く、誤反応が生じる可能性は高くなると考えられる。このように、IATを用いることで、異なるカテゴリーの組み合わせのもとで反応時間や正答率ないし誤反応数がどのように変化するかをもとに、潜在的状态を測定することが可能である。先行研究 (例えば, Sato & Kawahara, 2012; Schmukle & Egloff, 2004)において、IATを用いて状態不安やストレス反応の測定が可能であることが明らかになっているため、本研究でもセッションの前後に、心理尺度

による測定に加え、この手続きによる不安ないしストレス反応の測定を導入する。自己報告式の心理尺度の結果は、社会的望ましさや実験者効果などにより影響を受ける可能性があり万全とは言えないため、このような潜在的特性を測定可能な指標を同時に用いる意義は大きいといえる。

## 方法

**実験参加者** 実験参加者は北海道医療大学に所属する健常な学生・大学院生31名 (男性4名, 女性27名)であった。参加者の平均年齢は19.74歳 (標準偏差1.01)であった。実験への参加は、金銭やクレジットのような特定の報酬は伴わない、ボランティアによるものであった。大学での講義の前後に実験参加者募集用紙を配布すること、および大学内の掲示板に実験参加者募集のチラシやポスターを掲示することにより、実験参加希望者を募った。本研究では、各参加者に、異なる日に行われる2回の実験セッションへの参加を求めた。実験セッションのスケジューリングにあたり、参加者は、その日に行われるのが待機セッション、セラピー犬セッションのいずれであるのかを事前に知らされた。これは、セラピー犬セッションでは、当日の服装に関する注意事項があるためであった。

**セラピー犬** 本研究で用いられたセラピー犬は、フルフルという名の雌のゴールデン・レトリバーであり、実験開始時点での年齢は6歳、体重は約32kgであった。このセラピー犬は、約4年間にわたりNPO法人北海道ボランティアドッグの会でのセラピー犬活動を実施してきた経験があったが、実験実施時点ではボランティア団体でのセラピー犬活動は休止しており、主に大学で不定期に行われる自由参加のセラピー犬活動に従事していた。本研究でセラピー犬セッションに同伴したハンドラーは、このセラピー犬の飼主であった。

**実験装置・課題** 本実験におけるIAT課題は、WindowsノートPCを用いて行われた。セッションに参加する人数分のノートPCが用意され、壁に向かって設置された3名着席可能

な大きさの長机の上に、間に1名分の間隔をあけて2台ずつ設置した。IAT課題の実験プログラムはSuperLab4.5 (Cedrus Co.)を用いて作成された。

IAT課題では、まず、ノートPCの画面上に文章による教示が提示された。教示では、画面中心に提示される単語を、PCキーボード上の2つのキー(左:「A」のキー、右:「L」のキー)を使用して、画面上部左右に提示されるカテゴリーに分類する課題であること、課題が開始されるとまず画面上部の左右にカテゴリーが提示されるのでそれを確認し、その後中心に単語が提示されるので、その単語が左右どちらのカテゴリーに当てはまるかを判断しできるだけ速く正確に反応すること、左右に提示されるカテゴリーは、最初の一つずつであるが、課題が進むと左右に二つずつのカテゴリーが同時に提示されるようになること、が説明された。参加者が教示文を読み終わりスペースキーを押すと課題が開始された。課題は、画面上に注視点が提示されてから参加者が反応するまでを1試行とし、合計100試行からなっていた。各試行では、まず画面中心下部に注視点「+」が提示され、1秒後に画面上部の左右にカテゴリーが提示された。左右のカテゴリー提示後、3秒経過時に画面中心下部、注視点が提示されていた場所にターゲットとなる単語が提示された。参加者が反応すると、ターゲットおよび左右のカテゴリーは即座に消滅し、次の試行の注視点が提示された。

各試行で提示されるカテゴリーは、最初10試行(練習ブロック1)は「自分」と「他者」であり、次の10試行(練習ブロック2)は「不安」と「安心」であり、21試行目以降100試行目まで(テストブロック)は「自分 or 不安」と「他者 or 安心」、または「自分 or 安心」と「他者 or 不安」の組み合わせのいずれかであった。カテゴリーが組み合わされる場合、2つのカテゴリー名は「or」という言葉をはさんで縦に配置された。ターゲットは、自分に関連した単語5種類(それぞれ、「私」「僕」「我々」「わたくし」「わたしたち」)、他者に関連した単語

5種類(それぞれ、「彼ら」「他人」「あの人」「奴ら」「彼女ら」)、不安に関連した単語5種類(それぞれ、「神経質な」「心配な」「怖い」「悩んだ」「びくびくした」)、安心に関連した単語5種類(それぞれ、「くつろいだ」「平穏な」「落ち着いた」「ゆったりした」「やすらかな」)であった。練習ブロック1では、ターゲットは自分または他人に関連した単語であり、各単語が1回ずつ均等に提示された。同様に、練習ブロック2では、ターゲットは安心または不安に関連した単語であり、各単語が1回ずつ均等に提示された。テストブロックでは、カテゴリーの組み合わせおよび位置(全4パターン)に対し、全20種類のターゲットが均等に提示された。ブロック内での試行順序は参加者ごとにランダムに決定された。100試行終了後には画面に実験終了を知らせるメッセージが提示された。このIAT課題の標準的な所要時間は10分程度であった。IAT課題では、各試行における反応潜時と、反応の正誤が記録された。

**調査票** 本実験で用いられた調査票は、State-Trait Anxiety Inventory (STAI) 日本語版(清水・今栄, 1981)中の状態不安(A-state)20項目、リラックス感尺度(小池・渋谷・藤巻, 2007)、SRS-18(鈴木・嶋田・三浦・片柳・右馬埜・坂野, 1998)の質問項目について、現在の自分の状態にどの程度当てはまるかを尋ねるものであった。STAI日本語版は、Spielberger, Gorsuch, & Luschene (1970)により開発された状態不安(A-state)を測定する20項目と、特性不安(A-trait)を測定する20項目からなる尺度を日本語に訳したものであり、「全くそうではない(1)」から「全くそうである(4)」の4件法で回答を求めるものであった。本研究ではこのうち、その時の不安状態を測定するA-stateの20項目を使用した。20項目のうち10項目は逆転項目であるため、通常の項目については選択された値を、逆転項目については(1)を選択したものに4点、(4)を選択したものに1点を与える形で数値を逆転させたものを得点として、合計得点を求め状態不安の指標とした。この尺度においては、高い得点は状態



不安が高いことを示す。リラックス感尺度（小池他，2007）は、緊張因子（5項目）、気分因子（5項目）、身体感覚因子（5項目）の全15項目からなる尺度であり、「とてもよくあてはまる（5）」から「全く当てはまらない（1）」の5件法で回答を求めた。この尺度におけるすべての因子では、高い得点はリラックス感が高いことを示す。SRS-18は、抑うつ-不安因子（6項目）、不機嫌-怒り因子（6項目）、無気力因子（6項目）の全18項目からなる、心理的ストレス反応を測定する尺度であり、「まったく違う（0）」から「その通りだ（3）」の4件法で回答を求めるものであった。この尺度のいずれの因子においても、高い得点はストレス反応が強いことを示す。なお、オリジナルのSRS-18では、教示文は「以下にあげる項目は、あなたのここ2、3日の感情や行動の状態にどのくらい当てはまりますか」となっていたが、本研究では短期的な変化を調べることを目的とするため、教示文を「以下にあげる項目は、あなたの現在の感情や行動の状態にどのくらい当てはまりますか」と改変して使用した。

**手続き** すべての参加者は、待機セッション、セラピー犬セッションにそれぞれ1回ずつ参加することが求められた。2つのセッションは異なる日にスケジュールされ、セッションの実施順序は参加者間でカウンターバランスされた。1回のセッションには、最大5名の参加者が同時に参加可能であった。初めて実験に参加する場合、セッション開始前に、実験と注意事項の説明を口頭および書面で行い、実験参加同意書への記入を求めた。

実験開始時点で、参加者ごとに1台のノートPCが割り当てられ、各参加者はまず自分に割り当てられたPCに向かって着席するよう求められた。各席には調査票が一部ずつ配布されていた。参加者はまずPC上でのIAT課題を実施し、その後配布された調査票に回答し、回答後はすべての参加者が回答を終えるまで静かに待機するように教示された。同じセッションの各参加者はほぼ同時にIAT課題を開始した。課題実施時、参加者の間を隔てる隔壁などはな

かった。IAT課題終了後、各参加者は、そのまま静かに配布された調査票に回答した。調査票回答終了時点は参加者ごとに若干異なったが、早く終わった参加者は、セッション参加者全員が調査票への回答を終え実験者の指示があるまで静かに待機した。

全員が調査票への回答を終えたのち、実験セッションを開始した。実験セッションは待機セッションとセラピー犬セッションのいずれかであった。待機セッションでは、参加者は約30分間、部屋から出ずに、実験室中央に設置された12人掛けの机に向かって椅子に着席して休憩するよう求められた。着席する位置は自由であった。休憩セッション中、書籍や雑誌等の閲覧、スマートフォンや携帯電話などの使用は自由とした。ただし、飲食、大声での会話、携帯電話での通話、および運動や勉強など心身に負荷のかかるような行為は控えるように求めた。

セラピー犬セッションでは、参加者は約30分間、セラピー犬とのふれあいを経験した。セラピー犬セッションでは、部屋の中央を囲むように椅子が内向きに円状に配置され、各参加者はいずれかの椅子に着席した。部屋の中央にセラピー犬が入場しセッションが開始された。セッション中は、飼い主兼ハンドラーがセラピー犬のリードを持ち、必要に応じ適切にイヌを指導した。セッション中、参加者は椅子に座ったまま近づいてきたセラピー犬を撫でたり、椅子から降りてセラピー犬に抱き着いたり、床に寝たセラピー犬のそばに座って撫でたり、スマートフォンでセラピー犬の写真を撮るなど、自由にセラピー犬とふれあうことができた。複数の参加者がいる場合、参加者同士で場所を入れ替えるなどしつつ、セラピー犬を囲みでの積極的なふれあいが行われた。セラピー犬はすべてのセッションにおいて穏やかであり、吠える、咬む、唸る、飛びつくなどの問題行動は一切示さなかった。通常は、セッション開始時に各参加者の匂いを嗅ぐ、手を舐めるなどの行動を若干示し、以後はゆっくりと歩き回る、床に横になるなどし、参加者に身体の各部位を

撫でられるなどしても嫌がるそぶりはほとんど見せず、セッションを通じて非常に安定していた。各セッション終了後、各参加者は、割り当てられたPCの前に再度着席するよう求められた。各席には新しい調査票が配布されており、参加者は再度調査票へ回答し、その後IAT課題を実施するよう求められた。

**結果**

**調査票への回答の分析**

Table 1は、待機セッション・セラピー犬セッションの実施前 (Pre)、実施後 (Post)における、各尺度に含まれる因子の得点ないし尺度の合計得点の平均値 (標準偏差)、およびt検定の結果を示したものである。セッション前の各因子の得点および尺度の合計得点の平均値について、待機セッションとセラピー犬セッションの間で対応のあるt検定を行ったところ、SRS-18における抑うつ-不安得点、およびSRS-18の合計得点において、セラピー犬セッションの得点が有意に低く、また、STAI

におけるA-StateおよびSRS-18における無気力因子において、セラピー犬セッションの得点が低い傾向がみられた (Table 1)。このことは、セラピー犬セッション開始前の時点ですでに不安や抑うつ、無気力感が低下する傾向がみられたことを示唆している。この事実は、セラピー犬とのふれあいが予定されていることを知るだけで、実際にふれあいを経験する前から、不安やストレス反応の軽減効果がある程度生じることを示唆しているといえる。

セッション後の各因子の得点および尺度の合計得点の平均値について、同様に対応のあるt検定を行ったところ、すべての指標において有意差がみられた (Table 1)。リラックス感尺度の結果から、3つの因子及び合計得点について、セラピー犬セッション後のほうがリラックス感が高かったといえる。また、STAIにおけるA-Stateの結果から、セラピー犬セッション後のほうが状態不安は低かったといえる。さらに、SRS-18において、3つの因子及び合計得点において、セラピー犬セッション後のほうが

**Table 1 待機セッション・セラピー犬セッション前後における各尺度・因子の平均得点**

			待機	セラピー犬	検定結果
リラックス感尺度	気分	Pre	15.06 (4.60)	15.32 (4.16)	$t_{(30)}=0.46, p=.65$
		Post	14.84 (4.31)	20.03 (2.79)	$t_{(30)}=6.95, p<.01$
	緊張	Pre	13.45 (4.88)	14.29 (4.59)	$t_{(30)}=0.84, p=.41$
		Post	16.97 (4.96)	19.35 (4.08)	$t_{(30)}=2.79, p<.01$
	身体感覚	Pre	14.32 (3.13)	14.94 (3.48)	$t_{(30)}=1.08, p=.29$
		Post	15.97 (4.14)	17.90 (2.57)	$t_{(30)}=2.82, p<.01$
合計得点	Pre	42.84 (7.97)	44.55 (9.26)	$t_{(30)}=1.10, p=.28$	
	Post	47.77 (8.54)	57.29 (5.99)	$t_{(30)}=5.34, p<.01$	
STAI	A-State	Pre	46.84 (9.31)	43.84 (7.97)	$t_{(30)}=1.73, p=.09$
		Post	40.87 (9.42)	32.71 (7.55)	$t_{(30)}=4.58, p<.01$
SRS-18	抑うつ-不安	Pre	4.42 (4.26)	2.39 (3.12)	$t_{(30)}=3.18, p<.01$
		Post	3.13 (4.40)	1.16 (2.29)	$t_{(30)}=3.03, p<.01$
	不機嫌・怒り	Pre	2.03 (3.61)	1.45 (3.43)	$t_{(30)}=1.31, p=.19$
		Post	1.48 (3.30)	0.23 (0.75)	$t_{(30)}=2.25, p=.03$
	無気力	Pre	6.55 (4.74)	5.29 (3.62)	$t_{(30)}=1.84, p=.08$
		Post	4.97 (4.46)	2.81 (2.67)	$t_{(30)}=3.84, p<.01$
	合計得点	Pre	13.00 (11.53)	9.13 (9.39)	$t_{(30)}=2.65, p=.01$
	Post	9.58 (11.02)	4.19 (5.08)	$t_{(30)}=3.63, p<.01$	

ストレス反応は低かったといえる。

セッション開始前の時点において既に、STAIのA-State得点および、SRS-18の抑うつ-不安得点、無気力得点、合計得点に、有意差ないし有意な傾向がみられていた。このため、これらの指標のセッション後の得点においてみられた有意差は、セッションを経験したことによって生じたものか、セッション前の差がそのまま反映されたものか判断することができない。そのため、この二つの尺度の結果については、待機セッション、セラピー犬セッションのそれぞれにおいて、セッション前とセッション後の得点の差（減少）を参加者ごとに算出した。STAIのA-State得点について、待機セッションでの前後の得点の差は5.96であり、セラピー犬セッションでは11.13であった。これらの間で対応のある $t$ 検定を行ったところ、有意な差がみられた ( $t_{(30)}=2.77, p<.01$ )。SRS-18の抑うつ-不安因子の得点について、待機セッションでの前後の得点の差は1.29であり、セラピー犬セッションでは1.23であった。これらの間で対応のある $t$ 検定を行ったところ、有意な差は見られなかった ( $t_{(30)}=0.11, p=.91$ )。SRS-18の無気力因子の得点について、待機セッションでの前後の得点の差は1.58であり、セラピー犬セッションでは2.48であった。これらの間で対応のある $t$ 検定を行ったところ、有意な差は見られなかった ( $t_{(30)}=1.34, p=.19$ )。最後に、SRS-18の合計得点について、待機セッションでの前後の得点の差は3.42であり、セラピー犬セッションでは4.94であった。これらの間で対応のある $t$ 検定を行ったところ、有意な差は見られなかった ( $t_{(30)}=0.94, p=.35$ )。よって、セッション開始前に差がみられたこれらの指標のうち、セラピー犬セッションを経験することにより減少したといえるのは、STAI得点だけであり、SRS-18の抑うつ-不安得点、無気力得点、合計得点については、セッション終了後にみられた差はセッション開始前の差が反映されたものである可能性が高いといえることができる。

## IAT 課題の結果の分析

IAT 課題実施中に、プログラムのトラブルにより4名のデータの測定に問題が生じたため、これらを除いた27名のデータを対象に分析を行った。IAT 課題の成績について、テストブロックにおける反応潜時を用いてD得点 (Greenwald, Nosek, & Banaji, 2003) を算出した。これは、本研究のテストブロックにおいて、参加者ごとに、「自分 or 安心」と「他者 or 不安」のカテゴリーが提示された試行の反応潜時から、「自分 or 不安」と「他者 or 安心」のカテゴリーが提示された試行の反応潜時を引き、テストブロック中の反応潜時の標準偏差で除したものである。「自分」と「不安」の間に潜在的な連合があると、前者のカテゴリーの組み合わせにおける反応潜時が長く、後者が短くなると考えられるため、この値が大きいと不安やストレス反応が大きいと考えられる。なお、分析にあたり、誤反応が生じた試行での反応潜時はすべて除外した。Figure 1は、待機セッション、セラピー犬セッションの前後におけるD得点の平均値を示したものである。セラピー犬セッション開始前のD得点が待機セッション開始前のそれよりも低いが、セッション後には大きな差は見られない。D得点の平均値について、セッション (2:セラピー犬セッション・待機セッション) × 時点 (2:セッション前 [Pre]・セッション後 [Post]) の2要因に対応のある分散分析を行ったところ、セッション × 時点の交互作用が有意であった ( $F_{(1,26)}=10.48, p<.01, \eta_p^2=.287$ )。セッションの主効果および時点の主効果はみられなかった (それぞれ、 $F_{(1,26)}=1.44, p=.24, \eta_p^2=.053$ ;  $F_{(1,26)}=0.83, p=.37, \eta_p^2=.031$ )。交互作用について、単純主効果検定の結果、セッション前の水準において、セッションの主効果がみられた ( $F_{(1,52)}=7.72, p<.01, \eta_p^2=.229$ ) が、セッション後にはセッションの主効果は見られなかった ( $F_{(1,52)}=0.59, p=.45, \eta_p^2=.022$ )。IAT 課題の潜時の分析結果からは、セッション開始前においてのみ、セラピー犬セッションで不安やストレス反応が比較的低い傾向がみられたといえる。

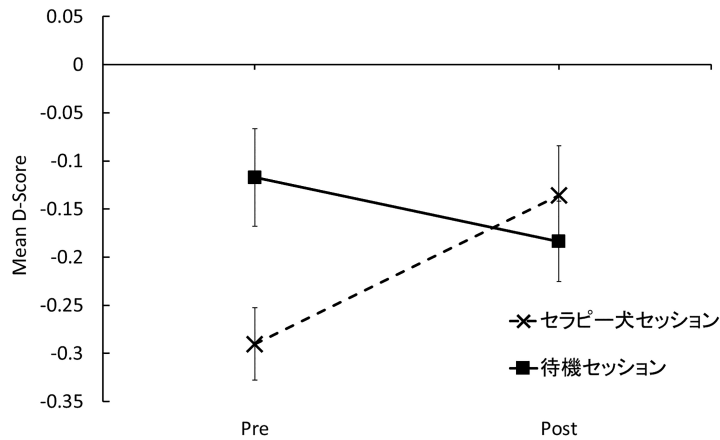


Figure 1 各セッション前後における IAT 課題での D 得点の平均値

IAT 課題のテストブロックにおける誤反応数について、各セッションの前後において、参加者ごとに、「自分 or 安心」と「他者 or 不安」のカテゴリーが提示された際の誤反応数から、「自分 or 不安」と「他者 or 安心」のカテゴリーが提示された際の誤反応数を引いた値を算出し、平均値を求めた。「自分」と「不安」の間に潜在的な連合が存在すると、前者の反応は難しく、後者は容易になると考えられるため、この値が大きいと不安やストレス反応が大きいと考えられる。セラピー犬セッションの前および後における誤反応数の差の平均値はそれぞれ -1.37, -1.07, 待機セッション前後のそれはそれぞれ -0.89, -1.11 であった。セッション (2: セラピー犬セッション・待機セッション) × 時点 (2: セッション前 [Pre]・セッション後 [Post]) の 2 要因に対応のある分散分析を行ったところ、セッションの主効果、時点の主効果、セッション × 時点の交互作用はすべて有意ではなかった (それぞれ,  $F_{(1,26)}=0.29, p=.59, \eta_p^2=.011$ ;  $F_{(1,26)}=1.86, p=.18, \eta_p^2=.067$ ;  $F_{(1,26)}=2.74, p=.11, \eta_p^2=.095$ )。

### 考 察

本研究は心理尺度への回答と不安・ストレス反応を測定するための IAT 課題の成績という二つの指標に基づき、セラピー犬との短時間のふれあいによりもたらされる心理的効果を実験

的に検討した。検討にあたり、セラピー犬とのふれあいの前後の比較だけでなく、セラピー犬とのふれあいと同じ時間の休憩をとる統制条件を設け、それとの比較を行うことにより、単なる時間の経過や休憩によりもたらされる効果を除外し、セラピー犬とのふれあいに由来する効果を明らかにするよう試みた。

本研究ではリラックス感尺度 (小池他, 2007) を用いてリラックス感を、STAI 日本語版 (清水・今栄, 1981) の状態不安項目を用いて状態不安を、SRS-18 (鈴木他, 1998) を用いてストレス反応を測定した。その結果、セラピー犬セッション後は、待機セッション後と比較し、リラックス感に含まれる気分・緊張・身体感覚の 3 因子およびこれらの合計すべてについて、より高い得点がみられた。また、セラピー犬セッション後は、待機セッション後と比較し、状態不安、およびストレス反応に含まれる抑うつ・不安・不機嫌・怒り・無気力の 3 因子と総合的なストレス反応において、より低い得点がみられた。これら心理尺度の結果から、短時間のセラピー犬とのふれあいでも、不安やストレス反応の軽減、リラックス感の増強が生じることが明確に示されたといえる。

心理尺度の結果については、いくつかの項目において、セッション実施前にも差がみられた。具体的には、SRS-18 における抑うつ・不安因子とこの尺度の合計得点において、セラ



ピー犬セッション実施前には待機セッション実施前より明確に低い得点がみられ、また STAI により測定された状態不安、および SRS-18 における無気力因子について、セラピー犬セッション前は待機セッション前と比較し低い傾向がみられた。この事実は、セラピー犬セッションを実際に経験しなくとも、それが間近に迫っていることを知り、おそらく楽しみに感じることで、ストレス反応や状態不安の軽減効果が得られる可能性を示唆しているといえる。本研究では、セラピー犬セッションの参加にあたって服装などの注意事項（汚れてもかまわない服で参加する、過度の装飾や破れやすい衣服は避ける）があったため、研究参加のスケジュールリングの際、事前にどちらのセッションが行われるかを参加者に伝えていた。研究実施上必要な実利的な措置であったが、その結果、期せずして、セッション実施前の時点で動物とのふれあいをもたらす効果が存在する可能性が明らかとなった。このように、動物との実際のふれあいだけでなく、それを期待し思い浮かべるだけである程度のポジティブな効果が得られる可能性があるという本研究の知見は、今後様々な形で検討する価値があるといえる。上述のように、ペットの飼育が様々なポジティブな効果をもたらすことが先行研究より明らかにされているが（たとえば、Friedmann et al., 1980; Friedmann & Thomas, 1995; Garrity et al., 1989; Serpell, 1991; Zasloff & Kidd, 1994）、これらの効果の一部は、日々の暮らしの中で、我が家で帰りを待っているであろうペットとのふれあいを期待し意識するだけで生じているのかもしれない。なお、本研究においてこのような動物とのふれあい前に生じる効果が明らかとなった一因が、アニマルセラピーの効果検討において、動物とのふれあいを含まない統制条件を設けたことであることには疑いの余地はないであろう。単にセラピーセッションの前後を比較しその変化の有無を検討するだけでは、このような効果は見逃されていたはずである。

セッション実施前に差がみられた STAI と SRS-18 の得点について、セッション前後での

差を条件間で比較したところ、STAI についてのみ、セラピー犬セッションにおける差が待機セッションにおけるそれを上回っていた。つまり、本研究の結果からは、SRS-18 により測定したストレス反応の程度は、セラピー犬セッションを実際に経験することによって減少したと結論することはできないといえる。この理由として、いくつかの可能性が考えられる。一つ目は、SRS-18 において測定されたストレス反応の程度が、本研究では非常に低かったため、セッションを経験することで変化する余地が十分になかった、すなわち、床うち効果により差がみられなかったという可能性である。本研究に参加したのは、実験に参加する余裕のある健康な大学生であり、研究には本人の都合に合わせて余裕のある日程で参加することができ、また、本実験では意図的にストレス状態を作り出すような手続きは用いなかった。よって、本研究の参加者は総じて、高いストレス反応を示す理由がなかったといえる。さらに、セラピー犬セッションではセッション開始前の時点ですでに待機セッションより明らかに低い値を示していたため、セラピー犬セッションの経験によりさらにストレス反応が減少する余地は小さかったといえる。実際、本実験のセラピー犬セッション実施前における SRS-18 合計得点の平均値は 9.13 であったが、これは、鈴木他（1998）において、健康者をストレス経験頻度に基づき高ストレス群と低ストレス群に分け SRS-18 の得点を比較した際、低ストレス群が示した合計得点よりも低い。このような点を考慮すると、本研究では、セラピー犬セッション実施前の時点で参加者のストレス反応が非常に低かったため、セッションを経験することで生じるさらなるストレス反応減少効果が明確にみられなかった可能性が高い。また、二つ目として、この尺度で測定されるストレス反応は 30 分程度の短時間で変化するようなものではないという可能性があげられる。方法の章で述べたように、この心理尺度のオリジナルの教示文は、ここ 2、3 日の状態を尋ねるものであったが、本研究ではこれを、現在の状態を尋ねるも

のに変えて使用した。しかし、項目内容はそのまま用いたため、教示文を変更するだけでは、より短期的なストレス反応の変化を検出できなかったことも考えられる。もちろん、セラピー犬との短時間のふれあいのもつストレス反応軽減効果が単に低いという可能性も考えられる。様々な可能性が考えられるため、今後の研究においてこれらについて検討する必要がある。

本研究における IAT 課題の結果、セッション実施前の時点においてのみ、待機セッションよりもセラピー犬セッションにおいて D 得点が低かった。今回用いた IAT 課題は、「自分」と「不安」の間の潜在的連合を測定するものであったため、これは、セッション実施前の時点で、セラピー犬セッションにおける不安やストレス反応が待機セッションのそれよりも低かったことを示唆している。上述のように、心理尺度における結果でも同様に、状態不安やストレス反応と関連が深い、SRS-18 の抑うつ-不安因子、無気力因子、SRS-18 の総合得点、STAI の状態不安得点について、セッション実施前の時点でセラピー犬セッションにおいて低い傾向がみられた。IAT 課題におけるセッション実施前の時点での結果は、これらと整合するものであるといえる。一方、セッション実施後の時点では、待機セッションとセラピー犬セッションの D 得点に差は見られなかった。セッション後の心理尺度の結果では、すべての因子及び合計得点において差がみられているため、セッション後の IAT 課題の結果は心理尺度の結果と異なっているといえる。セッション実施後の時点で、二つのセッションの間に差がみられなかった原因として、課題そのものに対する慣れや習熟が起こった可能性が考えられる。D 得点には、カテゴリーの組み合わせが異なる 2 タイプの課題に対して、同じように早く反応できるようになることでも、同じように遅く反応するようになることでも、値が 0 に近づく（その結果、差がみられづらくなる）という性質がある。本研究では 30 分程度という非常に短い間隔で IAT 課題を 2 回実施しており、またセッション前後における IAT 課題は同一であったため、

試行を繰り返すことで課題に習熟し、2 タイプの課題いずれに対してもより素早く容易に反応できるようになったことで、二つの条件における D 得点が 0 に近づき、差がみられなくなったことが考えられる。また、今回行った IAT 課題は、すべて終えるまで 10 分程度の時間がかかるかなり退屈な課題であったため、2 回目の課題ではモチベーションが下がり、全体的なパフォーマンスが下がった可能性もある。いずれにせよ、短時間の間に IAT 課題を 2 回繰り返す本実験の手続きが妥当であったかは今後検討の余地があるといえる。

本研究の結果から、大型犬との短時間のふれあい、ないしふれあいに対する期待が、健常者に対して、単なる休憩よりも大きなリラックス感増強効果、状態不安低減効果、ストレス反応低減効果を持ちうるということが明らかとなった。またこの効果は、自己報告に基づく心理尺度により測定されただけではなく、潜在連合テストによっても一部裏付けられた。これらの知見は、現在病院や施設などで行われている訪問型のアニマルセラピーの効果をより詳細に特定し裏付けるものであり、たとえそれが限られた回数、短時間のみしか実施できない場合であっても効果を持ちうるという光明を示すものであるといえる。また、本研究の結果は、健常者であっても、短時間の動物とのふれあいが様々なポジティブな効果をもたらすことを示しており、これはペットを飼育することのメリットはもちろんのこと、昨今増加しているアニマルカフェなどでの短時間の滞在がもたらす効果についても示唆を与えるものであるといえる。アニマルセラピーの効果を検討する研究では、動物とのふれあいが、特定の心身の疾患や障害、問題を治療・解決するか否か、という点に注目するものも多い（例えば、Nathanson, 1998; Nathanson, de Castro, Friend, & McMahon, 1997）。そのような効果についての報告ももちろん重要であるが、しかし、これまでに確立された医学薬学的な処置と比べると、現時点で明らかになっている効果は決して大きいとは言えず、特に一般的なペットがもたらすアニマルセ



ラピー効果がそれらの処置にとって代わるような未来は、少なくとも当面の間は期待できそうにない。このような動物から得られる治療的効果だけに注目し、それをもって動物を飼育し訓練する金銭的・時間的コストと比較するのは、我々にとっても、飼育される動物にとっても、望ましいことではないだろう。アニマルセラピーという言葉に念頭に置いたとき、字面通りの「セラピー」的な効果に注目するだけでなく、日常の動物とのふれあいが私たちの普段の生活にどのようなギフトをもたらしてくれるのかにも注目し、それを広く実証的に明らかにしていくことが、私たちと動物の間のより良い関係を築いてゆくことにつながるのではないだろうか。本研究により得られた知見がその一助となることを期待したい。

#### 引用文献

- 荒井弘和・竹中晃二・岡浩一郎 (2003). 一過性運動に用いる感情尺度—尺度の開発と運動時における感情の検討—. *健康心理学研究*, **16**, 1-10.
- Folse, E. B., Minder, C. C., Aycock, M. J., & Santana, R. T. (1994). Animal-assisted therapy and depression in adult college students. *Anthrozoös*, **7**, 188-194.
- Friedmann, E., Katcher, A. H., Lynch, J. J., & Thomas, S. A. (1980). Animal companions and one year survival of patients after discharge from a coronary care unit. *Public Health Reports*, **95**, 307-312.
- Friedmann, E., & Thomas, S. A. (1995). Pet ownership, social support, and one year survival after acute myocardial infarction in the cardiac arrhythmia suppression trial (CAST). *American Journal of Cardiology*, **76**, 1213-1217.
- Garritty, T. F., Stallones, L. F., Marx, M. B., & Johnson, T. P. (1989). Pet ownership and attachment as supportive factors in the health of the elderly. *Anthrozoös*, **3**, 35-44.
- Greenwald, A. G., McGhee, D. E., & Schwartz, J. K. L. (1998). Measuring individual differences in implicit cognition: The Implicit Association Test. *Journal of Personality and Social Psychology*, **74**, 1464-1480.
- Greenwald, A. G., Nosek, B. A., & Banaji, M. R. (2003). Understanding and using the Implicit Association Test: I. An improved scoring algorithm. *Journal of Personality and Social Psychology*, **85**, 197-216.
- 今野洋子・尾形良子 (2009). 大学祭における「猫カフェ」の効果—「猫カフェ」体験型のAAE(動物介在教育)が来場者に及ぼす影響. 北翔大学北方圏学術情報センター年報, **1**, 1-10.
- 岩本隆茂・福井至 (編) (2001). アニマルセラピーの理論と実際. 培風館.
- 金児恵 (2006). コンパニオン・アニマルが飼主の主観的幸福感と社会的ネットワークに与える影響. *心理学研究*, **77**, 1-9.
- 環境庁 (2010). 動物愛護に関する世論調査.
- 小池真規子・渋谷昌三・藤巻貴之 (2007). リラックス感尺度作成の試み: 大学生を対象として. *目白大学心理学研究*, **3**, 1-11.
- Levinson, B. M. (1978). Pets and personality development. *Psychological Reports*, **42**, 1031-1038.
- Nathanson, D. E. (1998). Long-term effectiveness of dolphin-assisted therapy for children with severe disabilities. *Anthrozoös*, **11**, 22-32.
- Nathanson, D. E., de Castro, D., Friend, H., & McMahon, M. (1997). Effectiveness of short-term dolphin-assisted therapy for children with severe disabilities. *Anthrozoös*, **10**, 90-100.
- 尾形良子・今野洋子 (2008). 猫カフェ型AAEにおける来場者の自由記述の分析—グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いて. 北翔大学北方圏学術情報センター年報, **1**, 57-62.
- 坂野雄二・福井知美・熊野宏昭・堀江はるみ・川原健資・山本晴義・野村 忍・末松弘行 (1994). 新しい気分調査票の開発とその信頼性・妥当性の検討. *心身医学*, **34**, 629-636.

- Sato, H., & Kawahara, J. I. (2012). Assessing acute stress with the Implicit Association Test. *Cognition & Emotion*, **26**, 129-135.
- Schmukle, S. C., & Egloff, B. (2004). Does the Implicit Association Test for assessing anxiety measure trait and state variance? *European Journal of Personality*, **18**, 483-494.
- Serpell, J. (1991). Beneficial effects of pet ownership on some aspects of human health and behaviour. *Journal of the royal society of medicine*, **84**, 717-720.
- 清水秀美・今栄国晴 (1981). STATE-TRAIT ANXIETY INVENTORY の日本語版 (大学生用)の作成. 教育心理学研究, **29**, 62-67.
- Spielberger, C. D., Gorsuch, R. L., & Lushene, R. E. (1970). *Manual for State-Trait Anxiety Inventory (Self-Evaluation Questionnaire)*. Palo Alto, California: Consulting Psychologists Press.
- 鈴木伸一・嶋田洋徳・三浦正江・片柳弘司・右馬埜力也・坂野雄二 (1997). 新しい心理的ストレス反応尺度 (SRS-18) の開発と信頼性・妥当性の検討. 行動医学研究, **4**, 22-29.
- 漆原宏次・伊藤麻衣 (2016). 大型犬とのふれあいがもたらす短期・長期心理的効果の検討—動物介在活動の効果に関する予備調査—. 北海道医療大学心理科学部研究紀要, **12**, 21-30.
- 漆原宏次・伊藤麻衣・二俣芳 (2017). セラピー犬との短時間のふれあいがもたらす心理的変化の測定—動物介在活動の効果に関する実験的検討—. 日本心理学会第 81 回大会発表論文集, 341.
- 横山章光 (1995). アニマルセラピーとは何か. 日本放送出版協会.
- Zasloff, R. L., & Kidd, A. H. (1994). Loneliness and pet ownership among single women. *Psychological reports*, **75**, 747-752.



# 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<sup>1)</sup>。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<sup>2)</sup>。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

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）。

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。

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<sup>3)</sup>。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

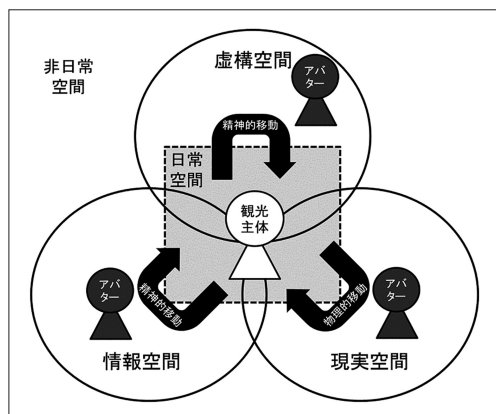


図 1 3つの空間と2つの移動に関する概念図  
(岡本 2018b より)



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、記録が可能のうち、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<sup>4)</sup>」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<sup>5)</sup>』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<sup>6)</sup>。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<sup>7)</sup>。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。

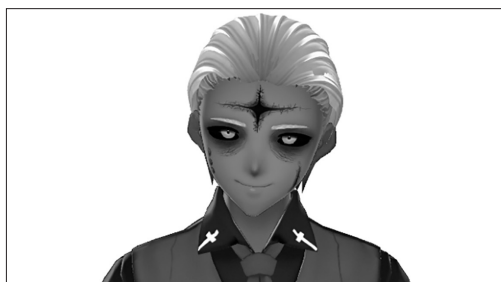


図2 アバター「ゾンビ先生」

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 TEMAKI 2022) 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」につい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の本国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<sup>8)</sup>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<sup>9)</sup>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「パトロールアンバサダー」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<sup>10)</sup>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
- 森瀬縲 (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

# 感染症対策に当たった政権担当者らに対する評価が 衆議院議員選挙の投票行動に与えた影響

辻 竜平\*

## Effects of the Evaluation of the Cabinet Ministers and the Specialists who Engaged in the Control of Infectious Diseases on the Voting Behavior in the House of Representatives Election

Ryuhei TSUJI

### Abstract

How much did the evaluation of the cabinet ministers and the specialists who engaged in the control of COVID-19 affect voting behavior in the House of Representatives in October 2021? An online survey (CAWI) was conducted in late November 2021 to examine the effect. Analyses showed that 1) those who voted for the ruling parties were those who gave high evaluations of the current and former minister, 2) those who voted for the reformist opposition parties were those who gave low evaluations of the current and former minister, but did high evaluations of specialists of infectious diseases, 3) those who voted for the conservative opposition parties did not have a particular tendency but have a relatively similar tendency with those who voted for the ruling parties.

Keywords : ① COVID-19 ② evaluation of cabinet ministers and specialists ③ voting behavior

## 1. 背景と問題

### 1.1 背景

2019年12月に中国から感染が始まったとされる新型コロナウイルス Covid-19 のパンデミックの発生から、この原稿を書いている時点で丸3年になろうとしている。発生後間もなく日本でも感染が始まり、その後これまでの間、日本では、安倍晋三政権（2020年9月16日まで）、菅義偉政権（2020年9月16日から2021年10月4日まで）、岸田文雄政権（2021年10月4日以降）の3つの政権が新型コロナウイルスの感染対策に当たってきた。また、これらの政権に助言や提言を行う「新型コロナウイルス感染症対策専門家会議」（以下、専門家会議）

や「新型コロナウイルス感染症対策分科会」（以下、分科会）も活躍してきた。

本研究におけるデータは、2021年11月下旬から12月上旬にかけて取得された。この時期、東京オリンピックが行われた夏頃に蔓延したデルタ株による第5波は収束していたが、海外ではその後日本で第6波を引き起こすことになるオミクロン株が発生していた。オミクロン株は感染力が強いと報じられていたことから、新型コロナウイルスに対する政府の対応は、依然として大きな関心事であった。政権は同年10月4日より岸田文雄を首相とする政権になっていた。また、政権発足からひと月も経たない10月31日には任期満了に伴う衆議院議員選挙が

受付：2022年11月23日 受理：受理2023年1月23日

\*近畿大学総合社会学部 教授（数理・計量社会学、社会ネットワーク分析）

DOI:10.15100/00023609

行われ、自民党・公明党からなる与党が465議席中293議席を確保した。

政府の感染症対策は、調査時点までに、2020年4月から4度にわたる緊急事態宣言の発令、ワクチンの確保といった感染症そのものに対するものから、個人や企業に対する経済的支援など感染症関連のものまで多岐にわたっていた。しかし、感染の拡大と縮小、ワクチンの開発などの情勢の変化にとまらぬ、数々の問題が生じた。

## 1.2 問題

そこで本研究では、こういったさまざまな感染症対策に当たった政権の首相や担当大臣、専門家会議や分科会の長に対する評価が、2021年10月31日の衆議院議員選挙における投票にどのように影響を及ぼしたかを検討する。感染症対策は、直接的には感染症そのものに対する対策から、経済対策、その他の対策など、多岐にわたる。逆に、新型コロナウイルスの対応は社会全体にさまざまな影響を及ぼしたから、それに無関係な大臣というのはいないと言ってよい。それでも、新型コロナウイルスへの関与度は大臣によって異なるだろうし、全ての大臣の評価を尋ねるのは回答者にとって負担になるであろうから、ここでは、直接的に感染症対策に当たった担当者を取り上げ、その評価と選挙への影響を検討することにする。具体的には、新型コロナウイルス対策に当たった3つの政権の首相、厚生労働大臣、新型コロナ対策・健康危機管理担当大臣、ワクチン接種推進担当大臣、政府外の新型コロナウイルス感染症対策専門家会議座長、新型コロナウイルス感染症対策分科会会長を取り上げる。

## 2. 方法

2021年11月29日(月)から12月3日(金)にかけて、社会・マスメディア系専攻の「社会調査実習B」の授業(社会調査士G科目)の一環として行った。学生が、仮説構成、調査項目の作成などに関わったが、筆者は、授業担当教員として、調査項目の選定、項目内容や文の再考を行い、オンライン調査票作成

ツール Qualtrics を用いて調査票の作成を行った。調査は、インターネット調査を手がけるクロスマーケティング社のモニターを用いてCAWI (computer-assisted web interviewing) 形式で行った。対象年齢は、15歳(ただし中学生は除く)から74歳であった。当初計画標本数をおよそ710票と定め、性別(2層)×年齢層(7層)×居住地(2層)の計28層を人口比に従って割り付けした。居住地は、8大都市圏で中心市を含む都道府県(北海道・宮城・埼玉・千葉・東京・神奈川・静岡・愛知・京都・大阪・兵庫・広島・福岡)と、それ以外の県に2分割して、おおむね人口比に従うようにした(452:258=1:.571)。ただし、実際の回収に当たっては、各層の最低人数を定め、全ての層が最低人数を上回った時点で回収を終了した(回収数918)。そのため、完全な人口比に従ってはいない。さらに、回答時間が10分未満<sup>1)</sup>の人と1万秒(2時間46分)以上の人を一律に分析対象外とした。最終的に666票が有効回答となり、これを分析対象とする。都市部と地方部の比は、全体として424:242=1:.571となり、当初予定の比とほぼ同じとなった。

回答に当たっては、冒頭で、この調査が学術調査であることを述べ、質問数がやや多く、およそ30～50分程度かかるので、時間の余裕がある人に回答してもらおうよう依頼した。上述の666票(人)は、いずれもこれに同意したことを意味している。

分析に当たっては、有権者ではない15歳から17歳の人々を除く656人を対象とした。分析対象者の居住地別の年齢と性別の内訳は表1のとおりである。

## 3. 分析結果と解釈

### 3.1 担当大臣・座長等への評価

はじめに、新型コロナウイルス対策に当たった首相や大臣、専門家会議と分科会の長に対する評価を記す。これらの人々に対する評価

1) 事前の受講学生による回答時間は、おおむね30～50分程度であった。

表1 分析対象者の内訳

	地方部			都市部			全体		
	男	女	全体	男	女	全体	男	女	全体
18, 19 歳	6	7	13	4	3	7	10	10	20
20 代	7	10	17	20	29	49	27	39	66
30 代	14	13	27	26	44	70	40	57	97
40 代	22	21	43	31	51	82	53	72	125
50 代	19	35	54	31	31	62	50	66	116
60 代	25	36	61	42	57	99	67	93	160
70 ~ 74 歳	12	11	23	24	25	49	36	36	72
Total	105	133	238	178	240	418	283	373	656

を、具体的な氏名と大臣等の肩書き、大臣等にあった期間を示して質問し、「高く評価する」(5点)～「どちらともいえない」(3点)～「全く評価しない」(1点)の5段階尺度で測定した。当該大臣等について知らないとか判断ができないこともあることから、「わからない」という回答を認め、欠損値扱いとした。そのうえで、「どちらともいえない」(3点)を基準値とし、それよりも評価が高いか低いかを両側検定した(表2)。

その結果、菅政権下の河野太郎ワクチン接種

推進担当大臣と新型コロナウイルス感染症対策分科会の尾身茂会長のみが、有意に3点以上の評価であったが、それ以外は、当時の岸田文雄首相を除いて、全員が有意に3点未満の評価であった。

河野大臣は、ワクチンの一時的な不足などの問題を引き起こしたこともあったが、全体としては、肯定的な評価を得た。尾身会長は、ときに政府の方針と対立しながらも、日本社会をよく導いたと評価されたのだろう。

当時の岸田政権の担当大臣らの評価 (t 値が

表2 政権担当者への評価 (5段階尺度, t 値は中心の3点からの乖離)

	Obs	M	SE	t
安倍政権の安倍晋三首相 (発生当時から 2020 年 9 月 16 日)	623	2.551	0.049	-9.164 ***
安倍政権下の加藤勝信厚生労働大臣	586	2.466	0.046	-11.513 ***
菅政権の菅義偉首相 (2020 年 9 月 16 日から 2021 年 10 月 4 日)	628	2.744	0.050	-5.145 ***
菅政権下の田村憲久厚生労働大臣	587	2.714	0.045	-6.336 ***
安倍政権下・菅政権下の西村康稔新型コロナ対策・健康危機管理担当大臣 (2020 年 3 月 6 日から 2021 年 10 月 4 日)	599	2.696	0.046	-6.585 ***
菅政権下の河野太郎ワクチン接種推進担当大臣 (2021 年 1 月 18 日から同年 10 月 4 日)	612	3.172	0.046	3.702 ***
岸田政権の岸田文雄首相 (2021 年 10 月 4 日から現在)	611	2.979	0.044	-0.488
岸田政権下の後藤茂之厚生労働大臣	562	2.681	0.041	-7.843 ***
岸田政権下の山際大志郎新型コロナ対策・健康危機管理担当大臣	554	2.693	0.040	-7.612 ***
岸田政権下の堀内詔子ワクチン接種推進担当大臣	556	2.678	0.041	-7.863 ***
新型コロナウイルス感染症対策専門家会議 (2020 年 2 月 14 日から同年 7 月 3 日) の脇田隆字座長	558	2.819	0.042	-4.292 ***
新型コロナウイルス感染症対策分科会 (2020 年 7 月 6 日から現在) の尾身茂会長	603	3.196	0.048	4.047 ***

-7点台)は、菅政権の担当大臣らの評価(t値が-5~-6点台)よりも低めである。まだ調査時点において就任後2ヶ月程度しか経過しておらず、目立った活躍をしていなかったからと考えられる。また、安倍政権の担当大臣への評価は、かなり低かった。菅政権の大臣等への評価は安倍政権のそれと比べると高めだが、これは、菅政権になってからワクチンの供給が始まり<sup>2)</sup>、それが国民の安心感とともに、安倍政権と比較して高評価につながったのかもしれない。

上は、各大臣等への全体的な評価であるが、衆議院議員選挙の投票先別で、担当大臣らへの評価が違っていることが考えられる。そこで、投票先が与党(自民党・公明党)か革新系野党(立憲民主党・日本共産党・れいわ新撰組・社民党)か保守系野党(日本維新の会・国民民主

党)か<sup>3)</sup>によって、評価に違いがあるかを1要因分散分析によって検討した(表3)。

担当大臣等への評価は、おおむね、与党>保守系野党>革新系野党となっていた。また、尾身茂だけが、投票先による差はなく、おしなべて高評価を得た。菅政権下の首相や大臣らは、保守系野党への投票者からの評価は比較的高めで、与党投票者からの評価と差がなかった。

### 3.2 新型コロナウイルス担当大臣等への評価が衆議院議員選挙の投票に与えた影響

前節での記述的な分析をふまえて、新型コロナウイルスの担当大臣等への評価が、2021年10月31日の衆議院議員選挙の投票にどのように影響を与えたかを検討する。

2) 2020年12月8日に世界初の接種がイギリスで行われ、日本では2021年2月17日から医師・看護師に対する接種が始まった。

3) 革新と保守の区別について、近年の若年層は、他の年齢層とは異なる解釈をしていることが明らかになっている(遠藤・ジョウ, 2019)。ここでは、旧来の区別によって整理することとする。

表3 投票先別の政権担当者への評価

	与党 (一)	革新系野党 (二)	保守系野党 (三)	df <sub>2</sub>	F	Tukey's HSD		
						1 vs. 2	1 vs. 3	2 vs. 3
安倍政権の安倍晋三首相	3.18	1.83	2.57	367	52.62	***	*	*
安倍政権下の加藤勝信厚生労働大臣	2.98	1.86	2.30	347	38.87	***	*	*
菅政権の菅義偉首相	3.18	2.14	3.03	369	29.12	***	*	n.s.
菅政権下の田村憲久厚生労働大臣	3.05	2.33	2.82	357	16.29	***	*	n.s.
安倍政権下・菅政権下の西村康稔新型コロナ対策・健康危機管理担当大臣	3.08	2.23	2.78	357	21.95	***	*	n.s.
菅政権下の河野太郎ワクチン接種推進担当大臣	3.50	2.85	3.48	362	13.92	***	*	n.s.
岸田政権の岸田文雄首相	3.39	2.66	2.87	365	17.94	***	*	n.s.
岸田政権下の後藤茂之厚生労働大臣	3.02	2.34	2.57	341	18.83	***	*	n.s.
岸田政権下の山際大志郎新型コロナ対策・健康危機管理担当大臣	3.07	2.28	2.63	336	26.30	***	*	*
岸田政権下の堀内詔子ワクチン接種推進担当大臣	3.07	2.26	2.66	338	25.49	***	*	*
新型コロナウイルス感染症対策専門家会議の脇田隆宇座長	3.10	2.60	2.65	338	10.20	***	*	n.s.
新型コロナウイルス感染症対策分科会の尾身茂会長	3.41	3.14	3.17	356	2.08	n.s.	n.s.	n.s.

df<sub>1</sub> = 2, Tukey's HSD は、5% 水準 (\*) で有意差があるかどうかの判断

しかしながら、前掲の12人の担当大臣等への評価を回帰分析の独立変数として投入すると、担当大臣等への評価のパターンが類似していることから、多重共線性が生じることは明白である。そこで、あらかじめ12人の評価を因子分析によってまとめてから、その因子を回帰分析に投入することにする。

12人の担当大臣等への評価に対して因子数を3とした因子分析（最尤法・プロマックス回転）を行ったところ、表4の結果を得た。

全体として、現政権、旧政権（安倍政権と菅政権）、専門家・分科会の3因子が得られた。旧政権の中では、より最近の菅政権の人々の因子負荷量が高く、調査時点における印象が強かったことが示唆される。新型コロナウイルス感染症対策専門家会議の脇田隆字座長は、現政権と専門家・分科会に対してほぼ同程度の因子負荷量を持っている。これは、調査時点での懐古的な印象として、脇田が、専門家でありながらも政権寄りの主張をしていたと評価されていることを示唆している。また、菅政権下の河野太郎ワクチン接種推進担当大臣は、菅政権下の

大臣であるものの、他の担当大臣等とは評価のパターンをやや異にしており、あまり旧政権に対する因子負荷量は高くなく、若干ではあるが専門家・分科会に対する因子負荷量を持っている。河野は、SNSでの露出など独特の存在感を持っていたが、政権とはやや独立しており、専門家に類する人物と見られていたのだろう。

ここでは斜交解であるプロマックス回転を採用したにもかかわらず、上述のとおり、3つの因子が明確に分かれなかった。このことから、以下の回帰分析では、尺度得点ではなく因子得点を用いることにする。

次に、衆議院議員選挙において、政権担当者等への評価が投票政党（群）に与えた影響を検討するため、「与党への投票」、「革新系野党への投票」、「保守系野党への投票」を従属変数としたロジスティック回帰分析を行った（表5）。

まず、与党への投票については、新型コロナウイルスに対する「現政権への評価」と「旧政権への評価」が有意な正の効果、「従業員30人未満の経営者・自営業主（農業を含む）・家族従業者・自由業者・内職」が正の有意傾向を示

表4 12人の新型コロナウイルスの担当大臣等の評価にかかわる因子分析

	現政権	旧政権	専門家・分科会
岸田政権下の山際大志郎新型コロナ対策・健康危機管理担当大臣	.9348	.0785	-.0375
岸田政権下の堀内詔子ワクチン接種推進担当大臣	.8857	.0315	.0223
岸田政権下の後藤茂之厚生労働大臣	.8840	.0463	.0119
岸田政権の岸田文雄首相	.6599	.1084	.1048
新型コロナウイルス感染症対策専門家会議の脇田隆字座長	.4997	-.0114	.4888
菅政権の菅義偉首相	.0568	.8698	-.1326
菅政権下の田村憲久厚生労働大臣	-.0181	.8492	.0917
安倍政権下・菅政権下の西村康稔新型コロナ対策・健康危機管理担当大臣	-.0340	.7693	.1788
安倍政権の安倍晋三首相	.1939	.7219	-.1351
安倍政権下の加藤勝信厚生労働大臣	.1727	.7201	-.0323
菅政権下の河野太郎ワクチン接種推進担当大臣	.0169	.4545	.3490
新型コロナウイルス感染症対策分科会の尾身茂会長	.0264	-.0455	.8417
因子間相関			
現政権	1		
旧政権	.6463	1	
専門家・分科会	.5889	.4965	1



表5 投票先にかかわるロジスティック回帰分析

	与党への投票			革新系野党への投票			保守系野党への投票		
	Coef	SE	z	Coef	SE	z	Coef	SE	z
旧政権への評価	0.465	0.196	2.37 *	-0.397	0.212	-1.87 †	-0.089	0.229	-0.39
現政権への評価	0.738	0.184	4.00 ***	-1.072	0.214	-5.00 ***	0.251	0.212	1.18
専門家・分科会評価	-0.238	0.197	-1.21	0.477	0.210	2.27 *	-0.253	0.222	-1.14
性別（女性=1）	-0.400	0.285	-1.4	0.431	0.309	1.40	0.082	0.331	0.25
年齢	-0.022	0.011	-2.04 *	0.027	0.012	2.31 *	-0.003	0.012	-0.28
年齢2乗	-0.001	0.001	-1.49	0.001	0.001	1.10	0.000	0.001	0.46
学歴	-0.028	0.090	-0.31	0.033	0.098	0.34	-0.021	0.105	-0.20
雇用形態									
基準：正規雇用（公務員を含む）・常時雇用の一般従業員									
従業員30人以上の経営者・役員	1.815	1.290	1.41	-0.690	1.264	-0.55	0.000	.	.
臨時雇用・パート・アルバイト	0.271	0.433	0.63	-0.253	0.484	-0.52	0.008	0.530	0.02
派遣社員・契約社員・嘱託社員	-0.066	0.522	-0.13	0.318	0.555	0.57	-0.355	0.687	-0.52
従業員30人未満の経営者・自営業主（農業を含む）・家族従業員・自由業者・内職	0.965	0.548	1.76 †	-1.795	0.739	-2.43 *	0.627	0.584	1.07
無職・家事	0.122	0.418	0.29	-0.357	0.453	-0.79	0.335	0.496	0.67
学生・生徒	0.837	1.379	0.61	0.000	.	.	0.245	1.428	0.17
2020年収入（log）	-0.031	0.101	-0.31	-0.069	0.110	-0.63	0.150	0.123	1.22
定数	0.470	0.664	0.71	-0.902	0.728	-1.24	-2.398	0.813	-2.95 **
N	312			307			307		
LR chi <sup>2</sup>	68.58 ***			78.46 ***			7.11		
Pseudo R <sup>2</sup>	0.159			0.199			0.024		

した。現政権と旧政権とでは、現政権への評価の方が強い効果を持っていた。政権発足から1ヶ月ほどしか経っておらず、当時は目立った業績もなかったが、それでも現政権への評価の方が、旧政権への評価よりも効果を持っていた。

「革新系野党への投票」については、新型コロナウイルスに対する「現政権への評価」と「小規模経営者」が有意な負の効果、「専門家・分科会への評価」が有意な正の効果、「旧政権への評価」が負に有意傾向を示した。現政権・旧政権への負の評価は理解できるが、専門家・分科会への評価が正の効果を示したことは注目される。革新系野党への投票者は、専門家・分科会が政権と対立するものと捉えていたことを

示唆している。

「保守系野党への投票」については、特に有意な変数はなかった。善教（2021）は、「大阪では維新、国政では自民」といった支持をする人が多いとしているが、大阪以外での国政における維新への投票は、より複雑なのかもしれない。

投票政党間で、政権担当者等への評価に違いがあったかどうかを検討するために、多項ロジット分析を行った（表6）。

与党への投票者に比べて、革新系野党への投票者は、現政権への評価がとても低く、旧政権への評価も低い。他方、与党への投票者に比べて、革新系野党への投票者は、専門家・分科会への評価が高い。

表6 投票先にかかわる多項ロジット分析

基準：与党への投票	革新系野党への投票			保守系野党への投票		
	Coef	SE	z	Coef	SE	z
旧政権への評価	-0.515	0.229	-2.25 *	-0.342	0.251	-1.36
現政権への評価	-1.141	0.228	-5.00 ***	-0.208	0.233	-0.89
専門家・分科会評価	0.451	0.229	1.97 *	-0.064	0.250	-0.25
性別（女性=1）	0.519	0.334	1.56	0.261	0.359	0.73
年齢	0.031	0.013	2.44 *	0.009	0.013	0.71
年齢2乗	0.001	0.001	1.41	0.001	0.001	1.04
学歴	0.037	0.105	0.35	0.004	0.114	0.04
雇用形態						
基準：正規雇用（公務員を含む）・常時雇用の一般従業員						
従業員30人以上の経営者・役員	-1.304	1.310	-1.00	-15.610	1666.675	-0.01
臨時雇用・パート・アルバイト	-0.304	0.512	-0.59	-0.153	0.561	-0.27
派遣社員・契約社員・嘱託社員	0.237	0.595	0.40	-0.256	0.736	-0.35
従業員30人未満の経営者・自営業主（農業を含む）・家族従業者・自由業者・内職	-1.835	0.771	-2.38 *	-0.090	0.625	-0.14
無職・家事	-0.312	0.488	-0.64	0.162	0.537	0.30
学生・生徒	-14.236	1157.203	-0.01	-0.120	1.473	-0.08
2020年収入（log）	-0.032	0.118	-0.27	0.123	0.131	0.94
定数	-0.824	0.777	-1.06	-1.814	0.865	-2.10 *
N	312					
LR Chi <sup>2</sup> (28)	99.63 ***					
Pseudo R <sup>2</sup>	.155					

与党への投票者と保守系野党への投票者の間に、政権への評価や属性の違いはなかった。ただ、保守系野党への投票者の定数項が負に有意になっており、彼らの評価は与党への投票者の評価より全体的に低くなっていた。

#### 4. 総合考察

任期満了による2021年10月31日の衆議院議員選挙当時、10月4日に発足した現政権（岸田政権）の実績はわずか1ヶ月足らずしかなかったし、その1ヶ月で、前政権の政策から特段に変化があったわけでもなかった。実際に、現政権への感染症対策にかかわる評価は低かった（表2、表3）。それでも、政権与党と革新系野党への投票に対して、現政権への感染症対策への評価の方が、旧政権への評価よりも影響が

大きかったこと（表5）は、ある意味で不思議である。「選挙は現政権で戦うものだ」と言ってしまうばそれまでなのかもしれないが、これまでの分析から考えられることは何だろうか？

現政権の個別の担当大臣等への評価の方が、旧政権のそれよりも、与党支持者と（革新系も保守系も含めた）野党支持者との間で差が付きやすかったこと（表3）が注目に値する。実績が乏しかったとしても、与党支持者たちは、現政権の担当大臣等に期待を寄せており、評価には実績に加えて期待も含まれていた可能性がある。与党支持者たちは現政権に期待を込めるが、野党支持者たちにはそのような期待はない。現政権に対して期待を込めたか込めなかったかの違いが選挙結果と関連していた可能性がある。また一般的に、その時点での政権に対す

る実績よりも、少なくとも与党支持者からの期待があることが、「選挙は現政権で戦うものだ」ということのもっともらしい理由なのかもしれない。任期満了でなければ、政権への支持が低いときに政権与党が選挙をしたがらないことは、その裏返しなのだろう。

本研究の限界についても触れておく。本研究は「新型コロナウイルスの社会的影響にかかわる調査」の一環として行われたこともあり、新型コロナウイルス対策以外の諸政策やそれらにかかわる評価については、全く扱っていない。選挙への投票結果が1つの政策だけで決まるわけではないから、その点では大きな限界があるといってもよい。しかしながら、ロジスティック回帰分析の結果(表5)を見ると、政権与党への投票と革新系野党への投票にかかわる分析のPseudo  $R^2$ の値は、.159と.199(同順)と、それなりに大きな値になっている。これは、数ある政策の中でも、この時期、多くの国民にとって感染症対策が重要な政策であったことを示唆している。

最後にいくつか、方法論上の論点をまとめておく。本研究では、政権を担当する首相や大臣の新型コロナウイルス対策にかかわる評価を尋ねるという手法を用いた。日本における選挙研究を主導してきた投票行動研究会によるJES調査では、調査時点における「影響力のある人物」や「政党」について、好意と反感を0度から100度(好意も反感も持たない時には50度)の温度で評価してもらう方法を用いている。「影響力のある人物」としては、党首レベルの人物が挙げられている。それに比べると本研究においては、党首や首相ではない政権内の大臣が複数名挙げられていることと、それらの人物の新型コロナウイルスにかかわる対策に特化して、その評価を(高く評価する～全く評価しないまでの5段階尺度で)尋ねていることが、特徴である。このような聞き方は政策中心的で汎用性には欠けるかもしれないが、その時点での特定の政策にかかわる評価をより正確に尋ねることができると考えられる。今回の試みでは、菅政権下の河野太郎ワクチン接種推進担当大臣の特

異な評価が明らかになるなど、尺度の有用性はあるように思われた。

その一方で、新型コロナウイルス対策にかかわる評価を尋ねてはいるものの、就任から1ヶ月足らずで、特段に新型コロナウイルス対策では目立った実績があったわけではない岸田首相の評価が、前政権の2人の首相よりも高くなるなど、従来の実績評価に加えて今後の期待感も含まれた評価になっていた可能性もある。これまでの実績を純粋に取り出せるような質問文や尺度に改良していく必要があるだろう。

政権担当の大臣等の中には、知名度が高くない大臣やどんな活動をしているのかあまり知られていない大臣もいると思われたので、「わからない」という選択肢を設けて欠損値扱いとした。首相3人については、「わからない」は、安倍晋三が43人(有効回答数を有権者以外も含む666人とした場合(以下同様)の6.5%)、菅義偉が38人(5.7%)、岸田文雄が55人(8.3%)、大臣では、最も少ないのが菅政権の河野太郎ワクチン接種推進担当大臣の54人(8.1%)、最も多いのが岸田政権の山際大志郎新型コロナ・健康危機管理担当大臣で112人(16.8%)であり、評価できないとされた人は、それほど多くはないようである。ただ、因子分析においては、データはリストワイズ除去となるため、155人分(23.3%)のデータが分析対象から外れてしまった。それでも、上の山際大臣だけで112人分(「わからない」全体の72.3%)となることから考えると、政治にあまり関心がない回答者は、複数回「わからない」と回答していることになり、分析に堪えないほどデータが減ってしまうことにはならなかった。欠損値の発現割合については、許容範囲内と考えられる。

## 引用文献

- 善教将大, 2021, 『大阪の選択: なぜ都構想は再び否決されたのか』有斐閣。  
遠藤晶久・ジョウ ウィリー, 2019, 『イデオロギーと日本政治: 世代で異なる「保守」と「革新」』新泉社。

# 近畿大学総合社会学部紀要投稿規程

## 紀要の名称

総合社会学部紀要

英文：Kindai Applied Sociology Review

## 紀要の形態

B5 縦長，左開き横書き，右開き縦書きで，いずれも本文は2段組とする。

この規程は，総合社会学部紀要への投稿に関する取扱事項を定めたものである。

1. 投稿者は，近畿大学総合社会学部専任教員，兼担教員，兼任教員とする。兼任教員は，専任教員を通じて原稿を提出する。
2. 原稿は，総合社会学部の扱う学問領域に鑑みて適正な範囲に収まっていることとし，その内容については，著者が責任を負う。
3. 原稿区分は，原著論文，総説，書評，研究ノート，評論とし，その内容は，下記のとおりとする。

### 原著論文 (Article)

オリジナリティ（学術的新規性）のある論文で原著論文としての体裁を整えているもの。

### 総説 (Review)

最近の学術的知見や成果等を骨子として総合的に論述し，オリジナリティのある結論を導き出しているもの。

### 書評 (Book Review)

国内外の著書等の内容に関する紹介記事で学術的に価値があるもの。

### 研究ノート (Research Note)

調査報告や実験結果など，論文としては完成されていないが，今後，論文や著書に発展する可能性があるもの。

### 評論 (Opinion)

学術的な内容を含むが，論文という形式を取らず，随筆，研究史，問題提起など，より自由な形式を持つもの。

4. 紀要委員会（以下「委員会」という）は，投稿原稿の掲載の適否を判断するため，審査を行う。また，委員会は，投稿者に対し原稿内容と原稿区分についての補筆や修正を求めることができる。
5. 紀要委員長は，1，2名の審査委員を委嘱し，投稿原稿の査読を依頼する。査読委員の意見が分かれる場合は，紀要委員長が扱いを決定する。
6. 原稿は原則として未公刊のものに限る。
7. 原稿の長さは原則として，刷り上がり20ページ以内とする。目安としては，日本語論文では30,000字以内，英語論文では10,000語以内とする。
8. 発行は年度中2回（9月と3月）とし，原稿の提出希望締切日と原稿の提出締切日は別途定め，これを厳守する。

9. 原稿の提出は、募集期間中（原稿の締め切り 1 ヶ月前から締め切り日まで）に、原稿に紀要原稿添付票を付して各専攻の紀要委員宛てに行う。
10. 原稿の受理日は審査委員からの受理日を原稿受理日とする。
11. 執筆者の校正は 2 回までとする。内容及び図表などの大幅な変更、追加は原則として認めない。
12. 投稿された論文の著作権は近畿大学に帰属し、掲載された論文については冊子体として、また PDF などの媒体でレポジトリなどに公開されることを投稿者および共著者は承諾する。
13. 別刷りは、論文ごとに 30 部を無料配布とする。

## 付則

1. この規程は、平成 22 年 7 月 26 日より施行する。
2. この規程の改正は、平成 27 年 9 月 14 日より施行する。
3. この規程の改正は、令和元年 7 月 17 日より施行する。

## 記述上の注意

1. 原稿は縦書き、横書きのいずれでもよい。
2. 原稿は、文字の大きさを 10 ポイントとし、ワードファイルで各専攻紀要委員に提出する。
3. 図、表、写真、脚注などは本文データに挿入するか、別データで添付して、挿入位置などの説明を明記する。
4. 原稿中に通常の欧文以外の言語・文字（ハングルなど）を使用する場合はあらかじめ紀要委員に連絡し、印刷に支障のない措置を取る。
5. 図、表、写真を引用する場合、著者自身の責任で著作権の許諾を得ておく。
6. 投稿時には、原稿に紀要原稿添付票を付して提出する。
7. 原稿記述の詳細、引用文献、脚注などについては、それぞれの専攻によって別途定める。



## 執筆者紹介（目次順）

漆原 宏次	近畿大学総合社会学部	教授（学習心理学）
古野 良祐	JAL グランドサービス札幌	（2016年度北海道医療大学漆原ゼミ卒業生）
皆川 春咲	北見児童相談所	（2017年度北海道医療大学漆原ゼミ卒業生）
播磨谷莉穂	社会福祉法人常德会 興正学園	（2017年度北海道医療大学漆原ゼミ卒業生）
岡本 健	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）
辻 竜平	近畿大学総合社会学部	教授（数理・計量社会学，社会ネットワーク分析）

## 紀要委員

小泉 隆平， 岡本 健， 遠藤 信貴， 保本 正芳， デラ リチャード

---

近畿大学総合社会学部紀要 第11巻第2号 2023年

2023年3月31日 印刷

2023年3月31日 発行

編集・発行 近畿大学総合社会学部

〒577-8502 東大阪市小若江3丁目4番1号

(06) 4307-3062

---

Kindai Applied Sociology Review



総  
心  
社  
る

近畿大学総合社会学部紀要  
Kindai Applied Sociology Review

S O C I A L

2023.3  
Vol.11 No.02