

YouTube Liveにおける「雑談配信」の談話分析

— 声で話すVTuberと文字で話す視聴者とのやりとりに着目して —

落合哉人(東京福祉大学) 新山聖也(筑波大学)

1. はじめに

通信技術の発展に伴い、CMC(Computer-Mediated Communication)は文字を基調とする場だけでなく、音声や画像、動画を基調とする場へと拡張してきた(Herring, 2019). 但し、主に利用されるソフトウェアやサービスは用途ごとに限定され、特に不特定多数の者に向けて動画の発表がなされる場合は、直近の日本語環境においてYouTubeに偏る実態がある(株式会社NTTドコモ モバイル社会研究所(編), 2022). YouTubeでは、投稿された音声や映像に対して視聴者がいつでもアクセスできるオンデマンド方式での動画投稿のほか、従来のテレビと同様、半ばリアルタイムに音声や映像の共有がなされるライブストリーミング方式での動画配信が可能なサービス(YouTube Live)が提供されており、特に後者では、視聴者がテキストチャットを用いてコメントを送ることで配信者と双方向のやりとりが生じ得る。本研究では、そのようなYouTube Liveで生じるやりとりの実態について、配信活動の一ジャンルである「雑談配信」に着目して分析する。

「雑談配信」とは、ゲームの実況プレイや歌唱の披露と異なり、専ら視聴者との交流自体を目的として行われる配信活動である(中尾ほか, 2023). 日本語環境のCMCにおいてその端緒は2000年代にまで遡ることができるが¹、近年は特別な設備・準備がなくとも視聴者の再生時間を確保しやすい(≒ファンを得やすい、収益化しやすい)利点もあり、主に2Dのアバターで活動するバーチャルVTuber(以下、VTuber)によって行われることが多くなった²。一方、「雑談配信」で生じる配信者と視聴者のやりとりは、1) 言語産出のために利用できるモダリティが違う点、2) 少数の配信者に対して極めて多数の視聴者がいる点、3) 発話(コメントの送信)からその反応までにタイムラグが生じる点、の3点をはじめとして、従来の言語研究で分析されてきた「雑談」とは少なからず異なる特性を持つ談話であることが想定される。

そこで本発表では、特定の運営企業に所属していない10名のVTuberの「雑談配信」をケーススタディとして取り上げ、特に以下3点に関して検討した結果を報告する。

- a) 配信者は視聴者のコメントにどの程度言及しているか。
- b) 視聴者がコメントを送ってから配信者が言及するまでにどの程度タイムラグがあるか。
- c) 配信者はメディアの制約にどのように対処しているか。

2. 調査の対象と方法

本研究では、2023年8月末日において特定の運営企業に所属しておらず、日本語を使用し、過去1年以内に「雑談配信」を行っていたVTuberのうち、チャンネル登録者(新たな動画が投稿・配信された際、一覧表示したり、通知を受け取ったりする者)が多い上位10名による直近の「雑談配信」のアーカイブをデータとして扱う(表1)³。上述の通り、「雑談配信」は一定の歴史のある営みであり、素顔を公開する者をはじめ多様な配信者が行い得るが、特に非企業所属のVTuberに着目する理由として、視聴者との関わり方に関して第三者にとって不可視のコンプライアンスの共有が比較的少ないと思われることや、アバターを被る点で視聴者と共有される配信環境がある程度同じであると言えることが挙げられる。

¹ 2023年時点において、2000年代に存在したライブストリーミング方式の動画配信サイト(ソフトウェア)の多くはサービスの提供を終了しているが、当時のアーカイブへのアクセスが困難であるが、2002年に提供が開始されたソフトウェア「PeerCast」の情報をまとめる「PeerCast 配信者情報 Wiki」<<https://wikiwiki.jp/peercast/>>(2023年12月29日)等では、2000年代中頃に「雑談」を主体とする活動を行っていた配信者の存在を確認できる。

² たとえば、YouTubeプラットフォームの検索システムにおいて「アップデート日」を「今年」、「タイプ」を「動画」、「並べ替え」を「視聴回数」に指定して「雑談配信」と検索すると、検索結果上位10件のうち5件がVTuberによる動画配信のアーカイブであった。同様に、検索結果の「特徴」を「ライブ」(現在進行中の動画配信)に限定すると、検索結果上位10件のうち9件がVTuberによる動画配信であった(いずれも2023年12月29日午前11時に検索)。

³ 調査対象の選定は、VTuberに関する統計データをまとめる「VSTATS」<<https://www.vstats.jp/>>(2023年08月31日)を参照して行った。その際、ゲームの実況やイラストのライブドローイングが活動の主体であるもの及び、コメントとの交流が極めて乏しいものは、動画タイトル等に「雑談」の文言がある場合も含めて「雑談配信」とは見なさないことにした。同様に、配信者-視聴者間のやりとりに着目する都合上、2名以上の配信者がいるものも対象外としている。

表1に含まれるデータの観察から、「雑談配信」は基本的に以下のような談話構造を繰り返して展開することが窺える。

- ① 配信者が音声で何かを話す (→②)
- ② 視聴者が文字でコメントを送る (→③または③')
- ③ 配信者が音声でコメントの一部に言及する (場合によってはその内容を話題展開・転換の糸口として用いる)
- ③' 配信者がコメントに言及せず、①の続きを話す (場合によっては非明示的にコメントを踏まえる)

そこで本研究では、自動生成の字幕を援用して動画の冒頭から60分間の配信者の発話を書き起こし、その間に視聴者がチャットを用いて送ったコメント(計64,279件)との対応関係を人手で確認した。

特に本発表では、上記のうち、②から③(または③')にかけての展開に着目し、配信者がコメントに対していつ、どのように反応したか量的・質的に検討する。

3. 調査結果と分析

3.1 配信者は視聴者のコメントにどの程度言及しているか

まず、本研究が対象とした「雑談配信」において、配信者がどの程度視聴者からのコメントに言及していたか検討する。対面の状況や音声のみを基調とする状況を想定する従来の談話研究において、「(参与が承認された者) (Goffman, 1981)に限って言えば) 半ば同期的になされる多人数会話に関わる人数は多くても数十人程度であることが想定されてきたと言える。一方、「雑談配信」A~Jではいずれも極めて多数の視聴者があり、特に最もコメントの数が多い「雑談配信」Aでは、動画の冒頭から60分間に異なりで2,769人⁴の視聴者がコメントを送っていた。そこで本研究では、配信中に送られたコメントのうち、配信者がさらに、何に言及したのか特定可能な形で言及したコメントの数を数えた⁵。結果を表2に示す。

表2から、金銭の送信を伴うスーパーチャットを除くと、明確な言及がなされたコメントが全体に占める割合は最も高い場合で8.7%('雑談配信' F)、最も低い場合で0.4%('雑談配信' C)であり、9割以上のコメントは、配信者から特に言及がなされていないことがわかる。したがって、少なくとも本研究が対象としたデータにおいて、配信者と視聴者とのやりとりは基本的に、1回以内の順番交替(配信者→視聴者)で完結しているものと理解できる。なお、コメント全体の数が最も多い「雑談配信」Aでは0.4%のコメントが、最も少ない「雑談配信」Dでは7.6%のコメントが、それぞれ配信者によって言及されていたことを踏まえると、視聴者の数が調査結果に影響したことは疑い得ない。一方で、言及されたコメントの割合が同じく低い「雑談配信」Cでは「雑談配信」Aの3分の1程度しかコメントが送られておらず、割合が最も高い「雑談配信」Fでは「雑談配信」Dの5倍程度のコメントが送られていたことから、配信者自身の性格や視聴者との関係性、語られる内容等によってもコメントへの言及の頻度が変動することが推測される。

表1 本研究で対象とする「雑談配信」

	配信者名	動画タイトル	配信日	URL	コメント数
A	しぐれうい (@ui_shig)	身バレの危機に直面した女の雑談	2023/05/10	https://www.youtube.com/live/gDLVhuP4AE	23,170
B	周防パトラ (@Patra_Suou)	【雑談】ひと夏の体験を私を大人にする...♥【周防パトラ】	2023/08/27	https://www.youtube.com/live/1580CziYid8	10,129
C	ガッチマンV (@gatchmanV666)	久しぶりの公開雑談枠	2023/04/06	https://www.youtube.com/live/bg1WPi9ZILY	7,346
D	猫宮ひなた (@NekomiyaHinata)	【雑談】コンパス耐久配信おつかいさま会など〜【猫宮ひなた】	2023/08/11	https://www.youtube.com/live/NdJC_dUK64	672
E	歌衣メイカ (@UTAIMEIKA)	【朝舌雑談】おはよう(寝てない)【歌衣メイカ】	2023/08/16	https://www.youtube.com/live/PK6gJv6FDVw	1,777
F	兎鞠まり (@TOMARI_MARI)	お昼みんなでたべようぜ〜!!!【#とまライブ】	2023/08/19	https://www.youtube.com/live/EzZwP4Yrfs8	3,177
G	七海うらら (@773urara)	【七海うらら】#まんぼこ24出演レボ配信!夏の思い出歌雑談枠【#うらすとりむ】	2023/08/22	https://www.youtube.com/live/nBFCr-DHhLI	826
H	天開司 (@tenkaitasukasa)	【*:*】天開司の豪遊雑談 もういつ振りかも覚えてねえよ編【tuber】	2023/08/29	https://www.youtube.com/live/tRE6VekLZpg	3,310
I	名取さな (@sana_natori)	さなちゃんおる夏祭り振り返り雑談〜おしりぶり音頭もあるよ〜	2023/08/02	https://www.youtube.com/live/nQjt000aND	11,426
J	DELUTAYA Δ. (@delutaya)	【雑談感想会】2本投稿したよ!聴いてくれた?【Δ. DELUTAYA】	2023/05/15	https://www.youtube.com/live/zFPCBmyx8_c	2,446

* 動画の冒頭から60分間に送られたもの(金銭を送るスーパーチャットを除く)。

表2 配信者によって言及されたコメント

「雑談配信」	コメントの数 ^a	全体に占める割合
A	100	0.4%
B	187	1.8%
C	28	0.4%
D	51	7.6%
E	70	3.9%
F	276	8.7%
G	70	8.5%
H	129	3.9%
I	87	0.8%
J	86	3.5%

* 金銭を送るスーパーチャットを除く。

⁴ この数は視聴者のアカウント名に基づくものであり、同じ名前前の複数のアカウントが1人として数えられている可能性があるほか、2023年8月末日時点で削除されていたアカウントも含まれていない。なお、コメントの数が最も少ない「雑談配信」Dにおいて、同様の手続きで動画冒頭から60分間にコメントを送った視聴者の数を数えると、異なりで52人であった。

⁵ 言及の有無は、第一発表者と第二発表者で別々に判定し、両者の判定が一致したものを「言及されたコメント」として認めた。なお、まったく同じであるか、極めて類似する文言のコメントが短時間に複数あり、配信者が確実にいずれかに言及した場合、便宜的に3件のコメントに言及したものと一律にみなした。

3.2 視聴者がコメントを送ってから配信者が言及するまでにどの程度タイムラグがあるか

次に、上記の観察の一方で配信者が視聴者からのコメントに言及を行う場合、具体的にどの程度のタイムラグが生じるか検討する。CMC 一般に共通する機能的特性として、インターネット回線等を介する都合上、何らかの発話がなされてから他者がその発話を認識するまでに対面会話よりも長い時間がかかることが挙げられる。たとえば、細馬・村岡(2022)では、ほぼ同期的なオンライン会議(Zoom)で生じる僅かな送受信のタイムラグが参与者間の行為の同期や順番交替に影響することが指摘されている。YouTube Live ではそのようなタイムラグに加えてさらに、視聴者が利用できるモダリティが基本的に文字のみである機能的特性や、配信者も談話の進行次第で複数の活動(例:複数の視聴者との交流や、自らのエピソードトーク)に同時に組み込まなければならない状況的特性に起因して生じるタイムラグが重なる。これを踏まえ、2節で挙げた①～③のやりとり(「配信者が話す」「視聴者がコメントを送る」「配信者がコメントに言及する」)において生じ得るタイムラグの要因を詳しく分類すると、図1のように少なくとも8つの観点を設けることができる。

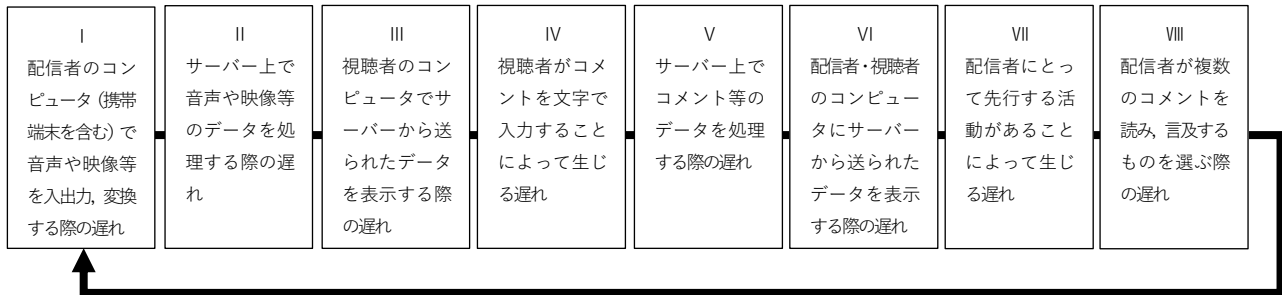


図1 配信者と視聴者とのやりとりで生じ得るタイムラグの要因

「雑談配信」A～JではいずれもYouTube Liveの設定上、「超低遅延」が選択されており、図1のIIにおいて約3秒のタイムラグが生じていたことが想定される⁶。また、3.1で分析した、配信者によって明確に言及がなされた各コメントの送信時刻と、自動生成の字幕に依拠して抽出した配信者による当該の言及の開始時刻を比べると、V～IIにかかる平均的な時間は表3のようにまとめることができる⁷。

表3から、「雑談配信」では視聴者がコメントを送ってから、配信者がそれに言及するまでにYouTube Liveのシステム上で生じるタイムラグの2倍以上の時間がかかることが窺える。但し、そのようなタイムラグの長さはデータごとに多様であり、動画冒頭から60分間のコメントの数が1万件を超える「雑談配信」A, B, Iと、1,000件以下である「雑談配信」D, Gの比較から、コメントの数が多いほど、速やかに言及がなされ、コメントの数が少ないほど、やや時間を空けて言及がなされることも読み取れる。すなわち配信者は、コメントの流れの早さに対応して1つの話題や1人の視聴者に割く時間を調節していることが確かめられる。

3.3 配信者はメディアの制約にどのように対処しているか。

最後に、以上のように視聴者から送られたすべてのコメントに言及することは難しく、また、言及できたとしても一定のタイムラグが生じてしまう状況に対して、配信者が言語使用の上でどのような工夫を行っているか検討する。本研究で観察した「雑談配信」では、配信者が特定のコメントに明確に言及する際、(1)のような「引用」、(2)のような「名前の読み上げ」、(3)のような「隣接ペアの利用」の3つの方法が用いられる様子が見られた。(1)では、01, 06行目で配信者がお盆休みの期間に関する疑問を述べているが、続く10行目で01行目の発話中に送られた03行目のコメントをすべて音読し、疑問が解決したことを表明している。同様に(2)では、01, 04行目及びその後続発話で配信者が今日話す内容を説明した後、15行目で説明の間に送られていたコメントの送り手のアカウント名を読むことで、感謝のことが誰に対するものか明らかにしている。さらに(3)の16行目では、配信者が「いや」という否定応答詞から発話をはじめること、当該の発話が隣接ペア(Schegloff & Sacks, 1973)の第二部分であること(すなわち、先行するコメントの中に第一部分があること)を示している。

表3 V～IIにかかる平均的な時間

「雑談配信」	時間
A	11秒
B	8秒
C	12秒
D	38秒
E	12秒
F	9秒
G	16秒
H	8秒
I	9秒
J	22秒

⁶ YouTube Liveでは、動画配信を行う際にあらかじめ「通常の遅延」「低遅延」「超低遅延」の3種類の設定から1つを選ぶことができる(https://support.google.com/youtube/answer/7444635) (2023年12月29日)。配信中の動画を副ボタンでクリック(≡右クリック)した際に確認できる「詳細統計情報」から、「通常の遅延」では約25秒のタイムラグが、「低遅延」では約10秒のタイムラグが、「超低遅延」では約3秒のタイムラグが、それぞれ一般的に生じることが窺える(2023年12月29日に確認)。本研究で対象とした「雑談配信」はすべて配信終了後のアーカイブであり、直接的にタイムラグに関する情報を確認できないが、図1のV～IIIのタイムラグの最小値が5秒以下であったことから、いずれも「超低遅延」が選択されていたものと推測できる。

⁷ ここでの分析は、配信者が言及したコメントが1件のみである場合に限定して行った。

(1) (社会人が働いているどうかについて)

	行	送信時刻/ 発話時間	送り手/ 話し手	コメント/発話の内容
	01	0:01:21 -0:01:27	配信者	ちょっとお盆とは無縁の生活を送っているゆえわからないんじゃないか
	02	0:01:23	視聴者1	おはよう
→	03	0:01:26	視聴者2	だいたい今日まで
	04	0:01:26	視聴者3	今日までですね
	05	0:01:27	視聴者4	おはようございます!!
	06	0:01:28 -0:01:29	配信者	お盆はいつまで
	07	0:01:29	視聴者5	今日は休み!
	08	0:01:29	視聴者6	今日まで休みやで~
	09	0:01:29	視聴者7	おはよう~
→	10	0:01:30 -0:01:31	配信者	だいたい今日まで あもう言うたら今日か

(「雑談配信」E)

3つの方法のうち、典型的であると思われるのは「引用」であり、1件を除くすべての「雑談配信」で半数以上の言及が当てはまった(表4)。興味深い点として、(聞き取りの問題で曖昧な例もあったものの) そのほとんどで(1)のように「って」「と」等の引用標識及び、伝達動詞が省かれ、ポーズのみで配信者自らの発話に移行したことが挙げられる。大久保(2013)は、このように引用標識及び伝達動詞を伴わない表現を「ゼロ型引用表現」と呼び、政治家が演説の中でその場にいる他者のことばを引用する際に用いられることを論じている。一方、「雑談配信」における「引用」は、その場にいる他者(視聴者)のことばを引用する特徴を持ち、視聴者との直接的なインタラクションを行うこと(また、行っていることを明示すること)に志向して用いられる点で、メディアの制約をもとに立ち現れる別種の「ゼロ型引用表現」とであると捉えられる。

4. まとめ

本発表では、VTuberによる「雑談配信」を対象として声で話す配信者が文字で話す視聴者とやりとりを行う際に抱える制約と、その制約のもとに生じる言語使用上の工夫に関して検討した。本研究における次の課題として、視聴者側の言語使用の分析がある。別の場で論じることとしたい。

謝辞 本発表は、JSPS 科研費 22K19998 による成果の一部である。

参考文献

- Goffman, E. (1981). *Forms of Talk*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press.
- Herring, S. C. (2019). The Co-Evolution of Computer-Mediated Communication and Computer-Mediated Discourse Analysis, In Bou-Franch, P., & Garcés-Conejos Blitvich, P. (Eds.), *Analyzing digital discourse: New insights and future directions.*, 25-67. London: Palgrave Macmillan.
- 細馬宏通・村岡春視 (2022). 遠隔コミュニケーションの時間的ナズレは相互行為分析にどのような影響を与えるか. *社会言語科学*, 25(1), 230-237.
- 中尾優奈・堀内博皓・町田大輝・松井勇起 (2023). メタバースにおける「キャズム」とその克服可能性—バーチャルYouTuber との「遊び」概念を用いた比較から— *日本デジタルゲーム学会年次大会予稿集*, 13, 143-148.
- 株式会社NTT ドコモ モバイル社会研究所(編) (2022). *データで読み解くモバイル利用トレンド 2022-2023* NTT 出版
- 大久保加奈子 (2013). 共有される他者のことば—選挙演説に用いられるゼロ型引用表現の分析— *社会言語科学*, 16(1), 127-138.
- Schegloff, E. A., & Sacks, H. (1973). Opening up Closing, *Semiotica*, 8, 289-327. (北沢裕・西坂仰訳(訳) (1989). 会話ほどのように終了されるか. *日常性の解剖学 知と会話*, 175-241, マルジュ社)

(2) (今日話す内容について)

	行	送信時刻/ 発話時間	送り手/ 話し手	コメント/発話の内容
	01	0:10:12 -0:10:15	配信者	今日はね自分の楽曲を
	02	0:10:13	視聴者1	こんうら~
→	03	0:10:15	視聴者2	ライブは初見です。いつも動画見ます
	04	0:10:18 -0:10:19	配信者	紹介させていただければなと思います よろしくお願ひします はい
~~~~~				
→	15	0:10:34 -0:10:35	配信者	視聴者2さん ありがとうございます

(「雑談配信」G)

(3) (直前に投稿した楽曲と以前投稿した楽曲を比較している)

	行	送信時刻/ 発話時間	送り手/ 話し手	コメント/発話の内容
→	01	0:08:36	視聴者1	ほな匿名Mとかも結構テイク数重ねた?
	02	0:08:39 -0:08:45	配信者	なんか匿名Mは頑張って無理矢理作ってる感がすごくて
	03	0:08:40	視聴者2	つぎあればNG集とかもみたいw
	04	0:08:41	視聴者3	草生える
	05	0:08:41 -0:08:57	配信者	ちょっと今自分で聞けないレベルで若干黒歴史になりつつあるんだけど今回はね わりといい感じにあの感情を殺せたのではないかと
	06	0:08:50	視聴者4	ええw
~~~~~				
→	16	0:09:09 -0:10:35	配信者	いや匿名Mはね そんなに言うでテイク数かせて 重ねてない

(「雑談配信」J)

表4 「引用」に該当する言及*

「雑談配信」	「引用」	言及全体に占める割合
A	71	71.0%
B	141	75.4%
C	2	7.1%
D	26	51.0%
E	50	71.4%
F	199	72.1%
G	52	74.3%
H	82	63.6%
I	57	65.5%
J	65	75.6%

* 金銭を送るスーパーチャットへの言及を除く。