

アイドルライブにおけるキャラクターとプレイヤーの共在

—わーすたゲームライブのオリジナリティー—

田川隆博

(中部大学人間力創成総合教育センター)

1. はじめに

2019年6月下旬、わーすたが新感覚のライブを行った。今回は「わーすた KAWAII くえすと」と題されたライブのレポートをメインにしながら、そのライブに至る背景も含めて分析を行いたい。その新感覚のライブとは、どのようなものか。それは、ゲームがテーマのライブであり、ゲームライブとメンバーは呼んでいる。

わーすたは、2015年結成、2016年メジャーデビューのアイドルグループ。グループ名はThe World Standardの略になっている。デビュー当初からねこ耳をつけているのが特徴で、メンバーの担当色はパステルカラーとなっている。そのため、色担当のあるアイドルグループにはたいてい「赤」担当がいない。グループコンセプトは、「KAWAII ジャパンアイドルカルチャーを発信」すること。この点について、リーダーの廣川奈々聖は次のように答えている。

廣川：衣装が1番「KAWAII ジャパンアイドルカルチャー」になるんですけど、秋葉原と原宿の“萌原系”という日本のファッションの文化を発信する木村優さんに衣装デザインをしてもらって、それがまず「KAWAII ジャパンアイドルカルチャー」なのかなって思います（インタビュー わーすた 2016a）。

また、メンバーの松田美里も別のインタビューで、「日本のアニメ文化だったり、独特なカルチャーを世界に発信したいっていうのは昔からぶれてない」（インタビュー 松田美里 2017：75）と述べているし、三品瑠香は、わーすたの一員として活動して4年の手応えを聞かれ、「結成当初からずっと“可愛い”にこだわって、衣装も楽曲もこだわり抜いてやってきたので、それが受け入れられているのはうれしいですね」と答えている（インタビュー 三品瑠香 2019：63）。わーすたは原宿的なかわいいイメージに、二次元萌え的かわいいの組み合わせという特徴を結成当時から持っていた。パステルカラーの担当色、継続的に付けているねこ耳、いろんな曲で使われる「ooにゃ」という語、もふもふしたしっぽ、ギミックを詰め込んだ衣装¹などであり、ふんだんにかわいいが取り込まれている。

わーすたの特徴的なイメージは周りの大人があたえるものであり、アイドルの差異化戦略と理解することができる。こうした差異化戦略に、メンバーがとまどいを覚えたことは想像に難くない。たとえばねこ耳やしっぽを付けてパフォーマンスすることについても三品瑠香は次のように語っている。

最初は「ありえない、こんなことやるために踊ってきたんじゃない」と思いましたよ(笑)。それぐらい受け入れられなかったです。それを表に出して反発することはなかったですけど、お母さんに「嫌だなあ」ってずっと言ってました。（中略）。もう今さら抵抗する必要もないし、受け入れました(笑)。むしろ「わーすたにはこれがないといけないんじゃないか」と今ではちゃんと思えるようになったので。（インタビュー 三品瑠香 2017：111）。

¹ 楽曲「タピオカミルクティー」の衣装は、着るのに時間がかかり、なにか忘れてないか心配になるという（インタビュー わーすた 2018：23）

上記のように、当初は周囲の大人たちから与えられるイメージに消極的だったメンバーもいたようだが、次第に自分たちのものにしていったようだ。図式的に述べれば「イメージ付与→心的抵抗→受容」とたどっており、アイドルアイデンティティの形成という観点において興味深い。

さて、そのわーすたが、先に述べたように新たな試みを盛り込んだライブを行った。計8回のライブはほぼ売り切れとなり盛況だった。このライブのフィールドワーク分析を行うことが本稿の目的である。アカデミックな関心からのアイドル研究が近年多数見られるようになってきた。しかし、アイドルライブに関しては、まだ言及がそれほどなされていない。ネットニュースや個人ブログで、ライブレポートが頻繁に登場することに比べて対照的である。竹田(2017)はアイドルライブのフィールドワークを手がけているが、ファンへの聞き取りと自己体験のリフレクションが中心である。一方本稿は、ゲームライブに至るわーすたの特徴を考察した後、「わーすたにしかできない」ライブのもつオリジナリティを解き明かすことが目的である。

2. ゲームアルバム

ゲームライブは、同時期に発売されたアルバムと連動している。5曲入り最新ミニアルバム『The Legend of WASUTA』(2019.6.26)はロールプレイングゲーム(以下、RPG)のようなコンセプトで制作されている。タイトルは有名ゲーム「ゼルダの伝説」を思い起こさせる。タイトルからゲームを意識しているし、ジャケットのメンバー写真もゲームのキャラクター風である。RPGは通常勇者、魔法使いなどの役割分担を伴うパーティーで構成されるが、このジャケットも勇者、魔法使いなどをメンバーが演じ、パーティー構成を意識したものにしている。

また、収録曲もゲームの世界観で作られている。それぞれの曲がゲームの世界観を表現し、その曲の配列もゲームの世界観を表している。わーすたの楽曲制作を手がける岸田勇氣は、『The Legend of WASUTA』のアルバムを構成する5曲について、「1 オープニング画面やタイトル、2 冒険の出発、3 旅、4 休息、5 ボス戦とフィナーレ」となっていると説明している(岸田勇氣 @yukikishida 2019.6.25 <https://twitter.com/yukikishida/status/1143728534000529408>)。

ゲームの世界観を全面に出したアルバムについて、廣川は「私が最初に思ったのは『ゲームって言っても、かなりテイストがかたよるんじゃないかな、』、『ピコピコした8bit音が多くなるのかな、』とか最初は不安もあって」と、正直な気持ちをブログに書いているが、「でも、そんな心配は全くいらなかったむしろゲームっていうテーマだけでこんなにも幅広く魅せられるんだなあって感動するアルバムに仕上がりました。」と述べている²。

こうしたコンセプトをメンバーが進んで引き受けているというのは、次のインタビューからもうかがえる。

—ゲームがコンセプトのミニアルバム「The Legend of WASUTA」が発売されますが、皆さんがそういうコンセプトを希望したんですか？

廣川「スタッフさんの案ですけど、『わーすたにしかできない、ゲームをしているようなライブをしたいね』という話から生まれました」。

三品「カナダでもそうでしたけど、日本のアニメやゲームは本当に世界に広まっているみたいです。海外のライブでアニソンを歌うと、日本語で口ずさんでいる方もいます」。

廣川「そういう部分で、わーすたが発信したら面白いと思いました」。

(インタビュー わーすた 2019a 下線は引用者)

² わーすた公式ブログ「1013」廣川奈々聖【アルバムリリース！解説するよ！】2019.6.29 <https://lineblog.me/the-world-standard/archives/1062447887.html> 2020年2月28日最終アクセス

廣川のインタビューでは、「わーすたにしかできない」という「わーすたらしさ」の追求、あるいは自負を見ることができる。「ゲームをしているようなライブ」というところにわーすたのオリジナリティがあると考えられているとあって良いだろう。

さて、本アルバムでは、先にも述べたようにパーティー構成がある。みり（＝松田美里）遊び人 LV99, るか（＝三品瑠香）武闘家 LV5, ななせ（＝廣川奈々聖）勇者 LV12, りりか（＝小玉梨々華）魔法使い LV23, はづき（＝坂元葉月）僧侶 LV1 という構成になっている。

そして、このパーティーだが、これがやや変わった構成といえる。よくある RPG のパーティーの構成は、物理攻撃／防御、魔法攻撃／防御、味方強化／敵弱体化、回復などの役割があり、それぞれ担当するメンバーによって構成される。一方、わーすたのパーティー構成は通常の RPG とは異なっている。勇者、武闘家、魔法使いはよく見られると言ってよいが、僧侶や遊び人が何を担当するのか一見ははっきりしない。僧侶は説教などで敵を説き伏せたり、メンバーの回復に携わったりできそうだが、遊び人はどう戦いに参加するのか分からない。しかも遊び人のレベルが 99, HP も MP も最大値になっているが、僧侶はレベル 1 で最弱である。RPG のパーティーにレベル 99 とレベル 1 が一緒にいることは通常のゲームではまずない。そういうツッコミどころを用意しているのも面白いところである。この遊び人がパーティーの中にいる点については、役を担う松田が以下のように語っている。

松田美里：遊び人っていうのが、ゲームの世界の中でけっこう言うことを聞かずに遊びだしたりするけど序盤ちょっと強いみたいなキャラなんです。本当は攻撃と一緒にしてくれる仲間だけど、途中でコマンドと別のことをする、攻撃をするというコマンドをしても別のことをして遊んじゃうとか、そういう感じの陽気なキャラで。私けっこう自由に陽気にやっているので、合わせてもらいました（インタビュー わーすた 2019b)

3. ゲームライブ

ゲームがテーマのアルバム『The Legend of WASUTA』と連動して、ゲーム性をさらにライブで全面展開したのが、2019年6月27日から6月30日まで、計8公演行われた「わーすた KAWAII くえすと」である。会場は東京の恵比寿 CreAto。スタンディング 300 人収容で大きくはないが、ステージの背面が LED の画面になっており、映像を大きく映し出すことができる特徴のあるライブハウスである。

筆者が参加したのは2019年6月30日の昼の部第6公演である。梅雨時らしく、ライブ開始前の入場列形成では曇りだったが、ライブ後にメンバーと交流する特典会時には雨になった。ライブ後にはすぐにライブの内容や感想を手書きでまとめた。本ライブレポートは基本的にそのメモをもとに構成している。なお、わーすたは、ライブ中の録画や写真撮影を認めており³、ライブ参加したときにはあとで振り返り、参加していないときには在宅で雰囲気を楽しむことができるのも特徴である。筆者も動画・写真を撮影した。そちらも随時参照した。ただし、公演全てを撮影してはいたため、ファンの動画も参考にした⁴。なお、動画・写真をネットにアップする際は「#わーすた KAWAII くえすと」のタグを付けることが求められている。

入場完了し、みなライブが始まるのを待っている。筆者は、中央よりやや上手寄り、フロアの中列より少し後ろという辺りに位置を取った。前過ぎず後ろ過ぎず、ステージ全体がよく見えるポジションである。

³ わーすたはライブ中の写真や動画撮影がフリーであることを問われ、三品「ライブの日の夜には大体あがってるよね」廣川「ただ在宅で満足してる方が多い気も…」などと答えている（インタビュー わーすた 2017：42）。またこうした戦略はグループ名の元でもある「世界標準」に合わせたいという意図もあるようだ（インタビュー わーすた 2015：63）。

⁴ 2019.6.30 わーすた 「わーすた KAWAII くえすと」公演 6 @恵比寿クレアート <https://www.youtube.com/watch?v=CMrzJ7NOVxU> 2020年2月28日最終アクセス。

ライブ開始直前、スタッフやメンバーから影ナレと言われる諸注意が与えられる事が多い。たいていは、録画録音禁止、観覧マナーなどである。わーすたは撮影可なので、そのような注意の代わりに、「クエストで困ったことがあったらこの呪文を唱えてください」と小玉梨々華から説明があり、「わーしっぷ星を平和に導きましょう」と言って次の呪文がステージ背後の画面に映し出された。

いたりにゃ くいわか いたりにゃ くいわか いたりにゃ くいわか

右から読むと「かわいく にゃりたい」という言葉で、「なりたい」を「にゃりたい」とするのはねこキャラを演じるわーすた特有である。和やかな雰囲気広がり、いよいよライブが始まる。

Overtureの後、わーすたのメンバーがステージに登場し、最初の「ゆるぶれいる」を歌ったあと、僧侶坂元葉月から説明がある。

むかーし、むかし、あるところに、わーしっぷ星という可愛らしい星がありました。その世界はわーすたという5人の勇者、魔法使い、武闘家、遊び人、僧侶というバラエティ豊かなメンバーととりけらとぷすのとりお君が、それぞれの可愛いパワーによって、それはそれは平和に治めていました。これは、その5人の成長と絆の物語。それでは物語の始まり、始まり。

こうしてゲームライブは進行していく。2曲目は「アンバランス・アンサーズ」、ここまではアルバム『The Legend of WASUTA』の構成と同じ進行である。2曲目が終わり、「あー、今日もわーしっぷ星は平和だ」という坂元葉月の発言から、MCに入る。廣川奈々聖が「楽しいことしたい」と言うと、「一緒にタピオカミルクティー飲む」「焼き肉」「ちゃんちゃんぷー」とメンバーから提案がなされる。何を言っているのか一見分からないこの提案。この提案は、わーすた楽曲のモチーフやフレーズの一部で、つまり次に何の楽曲をパフォーマンスするかの暗示となっているのである。それぞれ、「タピオカミルクティー」「大志を抱け！カルピアンビシャス！」「プリティー☆チャンネル」という楽曲に対応していることは、ファンであればすぐに分かるという仕掛けである。そして、次のパフォーマンスの選択をファンに委ねる。メンバーカラーに光るわーすた特製ペンライトをフロアのファンが挙げて、一番多かった意見を採用するという仕組みである。

ステージに大きなコントローラーが登場した（Twitter@tw_s_nanase https://twitter.com/tw_s_nanase/status/1145308887479754754?s=20）。この巨大コントローラーは後ろのLED画面と連動して操作できるようになっている。コントローラーはスーパーファミコンのコントローラーを模している。スーパーファミコンのコントローラーは右手親指で押す4つのボタンと左手親指で操作する十字キーという配置である。スーパーファミコンの右手親指で押すボタンは、上下左右に配置されているが、上が青、右が赤、下が黄色、左が緑という配置になっている。そして、ステージの巨大コントローラーもスーパーファミコンのボタンと同じ色の配置になっている。ただし、スーパーファミコンのボタンが丸形なのに対し、ステージの巨大コントローラーはボタンが猫の顔型になっている。ここにも細かい作り込みを見ることができる。また十字キーに当たる部分には、いわゆるピコピコハンマーが据えられていて、それをレバーとして上下に動かしてコマンド操作する。

次のコマンド（行動）を選択するというのは、RPGでは一般的で、どのコマンドを選ぶかでゲームの展開も変わる。つまり、このライブでは、ファンがプレイヤーとなり、どのコマンドを入力するかが問われているのである。ファンは、後ろのLED画面に映し出されている「1 タピる？（紫） 2 焼いちやう？（水色） 3 ちゃんちゃんぷー？（ピンク）」の中から選び、対応した色を点灯させてペンライトを挙げる。今回は「1 タピる？（紫）」を選んだファンが最も多く、「タピオカミルクティー」をパフォーマンスすることになった。

4 曲目「SHINING FLOWER」に続けて、再び MC になる。白い煙が現れ、松田美里がステージからいなくなる。そして再び白い煙が出て、それとともに松田美里が再登場するがパーティーグッズのようなかつらと眼鏡をかけている。「どうしたの?」とみんなで話しているうちに、今度は廣川奈々聖がひげをつけて出てきた。

先の「いたりにゃ くいわか」という呪文を唱えたら助けられるのではないかという提案がメンバーから出され、ファンが 3 回呪文を唱えると、かつら、めがね、ひげが取れる。一方、ステージ後ろの映像ではとりけらとぷすとおりお君が震えており、とりお君の震えを止めるために、「完全なるアイドル」を歌って可愛いを取り戻す作戦に出る。しかし、歌唱後もそれは実現せず、再び映像にコマンドの選択肢が映し出される。コマンドの選択肢は「1 修業をする(紫) 2 一旦休む(緑)」であり、「修業をする」は『The Legend of WASUTA』の 3 曲目「誰も悪くない」、 「2 一旦休む」は同アルバムの 4 曲目「おやすみ」に対応している。フロアのファンがペンライトを挙げた結果は緑が多く、「一旦休む」が選ばれ「おやすみ」を歌うことになった。

続いては、メンバー一人一人がアックマにゃん(敵)に攻撃することになる。コマンド入力は、同様にファンが選ぶが、先の多数決とは異なり今回はファンのうち一人が指名され、その意見を採用する。選ばれた攻撃を巨大コントローラーで入力すると同時に、メンバーがステージで攻撃パフォーマンスをする。攻撃するメンバー順に攻撃コマンドを表で示す。

1 はづき		2 ななせ		3 みり		4 りりか		5 るか	
ステッキを振り回す		剣をふりかざす		卵爆弾	○	魔法をかける		素手で戦う	
ぬいぐるみ	○	なにか呪文を唱える	○	ねこじゃらし		あめを投げつける	○	シュツとしてパツとする	○
おいのりする		季節を換る		ひげをひっぱる		しっぽで攻撃		イサンファタンソ	

注：○印は本公演で選択された「攻撃」である。

メンバー一人ずつ攻撃を行った後、楽曲パフォーマンスに戻る。「最上級ばらどっくす」を演じた後、最後の攻撃コマンドの選択肢が示される。ボス戦のクライマックスである。攻撃コマンドの選択肢は「1 (ピンク) ビタミンを摂取する 2 (水色) トレンドのアイテムで攻撃 3 (黄色) レベル 9999999999・・・」である。1 は「うるとらみらくるくるふあいなるアルティメットチョコビーむ」、2 は「メラにゃイザー!!!! ~君に、あ・げ・う♪~」、3 は「くらす! 必殺!! ねこパンチ★ ~私達、戦うにゃこたん【レベル5】~」という楽曲に対応しており、わーすたの曲でも特徴的と言えるが、3 曲とも必殺技が出てくる曲である。すなわち、必殺技でボスとの決着をつけようということである。結果は黄色(「ねこパンチ」)が選ばれた。ファンと一緒に「アックマにゃんを倒すぞー!!」と掛け声をかけ、「Welcome to dream」「ぐるトレ」「PLATONIC GIRL」をはさみ、「ねこパンチ」を歌う。そして結果発表。メンバー、ファンがスクリーンを見て発表を待つ。スクリーンに出た結果は、「負け」であった。ステージ上で残念がるメンバー。なぜ負けたのか、理由をめいめい述べる。「『休む』を選んだのがよくなかったんじゃないか」などの意見が出るが、何が理由で負けたのかは判明しない。「Just be yourself」を歌って締め、ライブは終了となった。

このライブは、全部で 18 通りのルートがあるといい、分岐のある場面をファンの選択に委ねることで結末は変化する。スタッフからライブの前に「ネタバレ禁止」のツイートがなされていた。すなわちライブの内容を SNS で発信しないようにという趣旨である。当初は、ライブの内容をツイートしてはいけないという文字通りの意味にとらえていたが、ライブ後にその意味がわかる。ネタバレ禁止の運営ツイートの本当の意味は、

どれを選択したら、「勝ち／負け」になるのかがわかってしまうからであり、事前のゲーム攻略を防ぐ狙いがあったのである。ライブ終了後にはツイートの許しが出る。

4. わたしたちにしかできないライブの今後

ライブ後、メンバーから次のようなツイートが発せられている。

4日間8公演、駆け抜けました！本当にありがとう！みんなのおかげで私達にしかできないライブができたと思います。4日間8公演、駆け抜けました！本当にありがとう！みんなのおかげで私達にしかできないライブができたと思います。最高🔥 勇者ななせたんもよく頑張ったね #わーすた KAWAII くえすと (廣川奈々聖 @tws_nanase https://twitter.com/tws_nanase/status/1145308887479754754?s=20 下線は引用者)

#わーすた KAWAII くえすと 無事4日間終了しました！みんなのおかげで全公演新鮮で楽しいライブだった！本当にありがとう😊☐これからもわーすたにしかできない事をやり続けます！（小玉梨々華 @tws_ririka https://twitter.com/tws_ririka/status/1145295675925524480?s=20 下線は引用者）

先にも述べた「私達にしかできない」「わーすたにしかできない」ライブという形での表明である。同様の発言はインタビューでも確認することができる。

小玉：海外だったり、ぶっ飛んでることだったり、わーすたの色というものがついてきたと思うんです。そうしたコンセプトはブレずに、みんながやっていない新しいこと、面白いことをもっともってやっていきたいなと思っています。アイドルとか、アーティストとか、そういうものにとらわれずに、わーすただからできることはまだまだたくさんあると思うので、私達にしかできない面白いこと、曲でもライブでも、いろんなことに挑戦していきたいと思っています。

（「インタビュー わーすた 2019c 下線は引用者）

繰り返しの言明は、「私達にしかできない」ということに強い思いもっているといっていよう。ライブの趣向を凝らし、一回性の体験を提供したいというのはわーすたに限ったことではない。多くのアイドル、あるいはアーティストがライブの演出を考え、そのライブでしか体験できないことを提供しようとする。しかし、だからこそ、わーすたが提供しようとする体験がいかなるものか、そこにオリジナリティが現れる。

それでは、わーすたが提供しようとする「わーすたにしかできないライブ」「私達にしかできないライブ」とは何か。それは、ファンの巻き込み方にある。もともとわーすたは表現するということにこだわりをもっていた。たとえば、廣川は「今、もふくちゃん（プロデューサーの福嶋麻衣子氏—引用者注）とか、女性クリエイターの方が中心になって方向性を考えてくださって、私達も話し合いに参加してるんです。それを、どれだけ私達が自分たちのものとして表現できるかがわーすたの勝負どころだと思うので、そこはしっかりがんばりたいです」（インタビュー 廣川奈々聖 2016: 152）と答えている。また、表現者として、どうあるかを考える様子は毎月新曲を披露した時期があり、その後に行われた次のインタビューにも見ることができる。

廣川：毎月新曲を披露していく中で「この曲はわーすたっぽくないな」って自分の中で1回シャッターを閉じかけてしまったこともありました。ファンの方の前で初披露する時はどんな曲であってもドキドキするし、反応を気にしちゃうし。何回歌ってもなかなか浸透してないなと思ったこともあったりして。ただ、自

分が「この曲をどう届けたいのか?」とか「この曲のここが好き」とか、歌うたびに、リリースのタイミングを重ねていくたびに、その曲に対する気持ちが高ぶっていくんです。次第にそれをステージ上でも出せるようになって、ファンの方もわーすたの曲として受け入れてくれた。そう思える瞬間がどの曲にもありました。浸透するまでに時間は掛かるかもしれないけど、どんな曲でもわーすたとしてできるようになった.....それがいちばん強くなったことだと思います。

(インタビュー わーすた 2019c)

自分たちの表現をつきつめ、わーすたらしさやわーすたにしかできないライブを考える。その一つの結節点がゲームライブだった。では改めて、ゲームライブで提供された体験とはいかなるものだったのか。それは、ファンを「プレイヤー」の立場に置くことである。ゲームライブにおいて、アイドル=キャラクター、ファン=プレイヤーという構図で体験を提供したことが「わたしたちにしかできないライブ」のありかだと言えるのではないか。

通常、ライブにおいてアイドルはパフォーマーであり、ファンはオーディエンスである。しかし、アイドルをゲームキャラクターとして出現させ、ゲームプレイヤーとしてファンを参加させる。ファン参加型のライブ自体は、多く行われることだろう。しかし、ファンをゲームの「プレイヤー」として参加させたのは、わーすたのオリジナルと言ってよいのではないか。アイドルライブにおいて、ゲームのキャラクターとプレイヤーが同一空間に共在する状況を作ったのが新しいと言える。

今後、わーすたはどのようにライブをつくっていくのだろうか。そのヒントをインタビューから見ておこう。

松田：照明やモニターと連動できるプロジェクションマッピングを使って、実際に武器を装備して敵を倒すライブもやってみたいよね。

小玉：体感型の映画館みたいに、風や匂いをお客さんに感じとってもらいたいのもいいかもね。森へ足を運んだときは草の香りがただよってくるみたい。空間そのものをゲームのフィールドにしてしまうというか、その場にいるからこそその感覚を味わってもらえるステージにできたら楽しんでもらえそう。(インタビュー わーすた 2019d : 111)

ファンによって成り立っているというわーすたのライブ(インタビュー わーすた 2017 : 45-46)。ライブにおけるオリジナリティ、「わたしたちにしかできない」ライブの追求は今後も続きそうである。

【引用文献】

竹田恵子 2017, 「ライブアイドル, 共同体, ファン文化—アイドルの労働とファン・コミュニティー」田中東子・山本敦久・安藤丈将『出来事から学ぶカルチュラル・スタディーズ』ナカニシヤ出版。

インタビュー

廣川奈々聖 2016, 「ワールドスタンダード」『IDOL AND READ』008, pp.138-153.

松田美里 2017, 「わーすた『世界標準アイドルへの道』WORLD-2 starring 松田美里」『MARQUEE』vol.121, p.75.

三品瑠香 2017, 「完全なる脱『アイドル嫌い』」『IDOL AND READ』011, pp.106-121.

三品瑠香 2019, 「“KAWAII”の共通語で世界中のファンにアクセス」『ENTAME』第19巻第5号, p.63.

- わーすた 2019a, 「PICK UP IDOL わーすた ゲームの世界をコンセプトにミニアルバムをリリース 衣装は勇者や魔法使いなどをモチーフに」 HUSTLE PRESS 2019.6.29 https://hustlepress.co.jp/wasuta_20190629_interview/ 2020年2月28日最終アクセス。
- わーすた 2019b, 「わーすたの『私達は平和を守るよ』の一言が尊すぎて全私が泣いた。」 UtaTen 2019.6.23 <https://utaten.com/specialArticle/index/3873> 2020年2月28日最終アクセス。
- わーすた 2019c, 「“わんだふる YEAR”で得た成長と新章のスタート『他のアイドルの中には埋もれたくない』」 REAL SOUND 2019.07.12 <https://realsound.jp/2019/07/post-388480.html> 2020年2月28日最終アクセス。
- わーすた 2019d, 「わーすたとゲームの深い関係」 『ガールズゲーマーParty』 白夜書房, pp.108-112.
- わーすた, 2018, 「タピオカミルクティーの衣装について」 『UNIT』 vol.2, pp.23-24.
- わーすた, 2017, 「インタビューIV わーすた」 ぺろりん先生『アイドルとヲタク大研究読本 イエッタイガー』, pp.38-47.
- わーすた 2016a, 「“完全なるアイドル”の本音と建前...わーすた『アイドル多すぎ』『猫耳しんどい』ぼやき炸裂で『怒られるかと思った』」 modelpress 2016.9.27 <https://mdpr.jp/interview/detail/1618130> 2020年2月28日最終アクセス。
- わーすた 2016, 「デビューアルバム『The World Standard』インタビュー」 『MARQUEE』 vol.114, pp.62-64.
- わーすた 2015, 「iCON DOLL LOUNGE presents 『UPCOMING IDOLS』 02:わーすた」 『MARQUEE』 vol.111, pp.62-63.