

創作ノート

舞台作品《私達はどのようにして私達であるか》における虚構性 Fictionality in the stage work "How We Are Who We Are"

大久保 雅基

Motoki OHKUBO

名古屋芸術大学

Nagoya University of the Arts

概要

筆者が制作した舞台作品《私達はどのようにして私達であるか》はVTuberの存在がテーマとなっており、本稿ではそのテーマ設定のきっかけとなった分析美学や哲学の分野で行われた議論からどのように作品化したのかを述べる。またその映像内容とミジンコの動きによる楽器演奏装置について、虚構の領域で影響力のあるウォルトンのメイクビリーブ説を用いて分析を行う。オーディオによる表象についてメイクビリーブ説を援用して分析することによって、生演奏にはない想像の働きを示唆する。またこの装置によって鑑賞者が述べた「ミジンコが楽器を演奏している」ような想像についても触れる。

The author's stage production "How We Are Who We Are" is themed on the existence of VTubers, and this paper describes how the work was developed from discussions in the fields of analytical aesthetics and philosophy, which led to the thematic setting. The content of the images and the musical instrumental apparatus used by the moving of Daphnia are analyzed using Walton's make-believe theory, which is influential in the field of fiction. By analyzing the audio representations with the help of the make-believe theory, I suggest an imaginative function that is not present in the live performance. It also touches on the imagery of 'Daphnia playing instruments' as described by the viewer through this device.

1. 作品について

筆者が制作した舞台作品《私達はどのようにして私達であるか》は、2024年1月27日から28日にかけて宮城野区文化センター・パトナシアターにして初演が行われた。

本作は、森に住む精霊ことヒラタクワガタの平田クワと、池の天使のモリアオガエルである森愛オガら



図 1: 作品全景

VTuberが劇場にて行うコラボ配信という設定で進行する。彼らはいつものように動画配信のコーナーを展開していくが、VTuberとしてのペルソナの上に、次第に配信者のペルソナが滲み出てきて、2重のペルソナを存在に重ねていく。

舞台には中央と下手、上手に合計3つのスクリーンがあり、下手のスクリーンには平田クワが、上手のスクリーンには森愛オガが登場する。中央のスクリーンには、顕微鏡でリアルタイムに観ているミジンコが泳ぐ映像が映し出されており、映像内の4つの四角枠をミジンコが通過する度に、舞台中央に配置された楽器が演奏され、作品の音楽を奏でる。

本来舞台上で上演される作品というものは人間による人間中心的な表現であるが、本作ではテクノロジーを用いて脱人間中心化を目指した。昨今の舞台作品において、生身の人間が内容を演じ、音楽はデータの再生のみである形式は一般的である。本作においてはそれを逆転させ、人間の振る舞いはすべてデータ化し再生されるのみになっており、音楽は舞台上にいる唯一の生きた存在であるミジンコの動きによって奏でられる。

2. VTUBER

「VTuber」とは「バーチャル YouTuber」を省略した語として生まれた。諸説あるが 2016 年 12 月にキズナアイの活動によってその語は一般的に認知されたとされる(泉 2020)。「YouTuber」とは動画配信サイトの YouTube 上にて動画投稿やライブ配信を行う者のことを指し、そのコンテンツ内で生身の姿を表す(もしくは声だけ、声も出さずにテロップのみの場合もある)が、VTuber は CG モデルを纏い、声は生声、もしくはボイスチェンジャーを用いて変調された声によってその存在を表す。その後 VTuber として活動する者は YouTube 以外にも広がり、ニコニコ動画や、twitch、17LIVE、IRIAM など YouTube 以外のプラットフォームに限らず活動するようになった。生身の配信者とは違い VTuber にはキャラクタ設定があり、VTuber に扮する配信者がある設定を守りながら配信を行うため、時々キャラクタ設定とは矛盾する配信者のエピソードが登場することがある。このような事例から VTuber の存在について議論されてきた。

2.1. VTuber とはどのような存在であるか

VTuber とはどのような存在なのであるか。それについて先行する議論を整理する。

山野は「配信者説」「両立説」を否定する。アバターを身に纏う生身の人間こそが VTuber であるとする「配信者説」は、アバターを副次的な存在として捉えており、もしそのアバターの外見が代わってしまった場合に問題が生じてしまう。「両立説」は現実世界を生きる配信者と、虚構的な設定を付与されたアバターが共に本質的な存在であるとする立場である。しかし実際に鑑賞する際には「X という VTuber は裏にいる配信者 A であり、かつ表にいるアバター B である」という還元された 2 つの判断を取るのではなく、配信者 A とアバター B の相互作用によって魅力が高まるためこの説は有効ではないと指摘する(山野 2022)。

両立説を乗り越えるものとしては難波による「三層理論」がある。VTuber の鑑賞の対象の構成要素は生身の配信者である「パーソン」、アバターの CG によって表象される「フィクショナルキャラクタ」、そして VTuber として振る舞う「メディアペルソナ」に分けられるとされる(難波 2018)。ここにおける「パーソン」と「メディアペルソナ」とはコミュニケーション研究における用語であり、テレビやラジオなどで現れる人物によって分けられる存在である。出演者は「パーソン」であり、番組上で社会性を持った振る舞いによって作られる人物が「メディアペルソナ」とされる(Horton 1956)。そこにアバターの CG である「フィクショナルキャラクタ」を加えたものが「三層理論」である。ここではパーソン自身の体験や思想を VTuber として発言を聴

くような「パーソンのペルソナとして」、そしてキャラクタのロールプレイを鑑賞するような「キャラクタのペルソナ」としての 2 つの鑑賞を提示する。ここでは VTuber は俳優のようにペルソナを演じるのではなく、キャラクタとなり物語を作り出すことで「装う」とされる(難波 2018)。しかし山野は、鑑賞者は「パーソンのペルソナ」と「キャラクタのペルソナ」のように分離された判断形態を取らず、現に存在するのは「パーソン」と「フィクショナルキャラクタ」という 2 つの要素が(不)調和的に相互作用することによって成立する鑑賞実践が存在するとして「穏健な独立説」を提唱する。ここでは、配信者の本名とは異なる名前や設定を引き受けた「VTuber としてのアイデンティティ」を持つ主体は、「生身の配信者としてのアイデンティティ」を持つ主体から区別されるとし、VTuber の事例から様々なアイデンティティの成立がされるとして擁護する(山野 2022)。しかしその後「穏健な独立説」は修正され、サールの社会的存在論を導入し、VTuber は貨幣や大学のような存在である「制度的存在者説」として捉える「非還元主義」の立場を主張する(山野 2024)。

2.2. 本作における VTuber の存在

以上の VTuber の存在についての議論において特に複雑であると思われる、アバターを設定したりキャラクタ設定を守ったりすることによる VTuber としてのメディアペルソナ、そしてそこに配信者個人のペルソナが滲み出ることによって生じる「VTuber の二重のペルソナ」を作品のテーマとした。本作では CG によって表象される「フィクショナルキャラクタ」と、それを操る「配信者」の存在を分け、フィクショナルキャラクタを演じることによって表象される「メディアペルソナ」と、配信者の個人的なエピソードによって表象される「ペルソナ」によって生まれる VTuber の存在の二重性について取り上げ構成していく。なおこれは、VTuber の存在とはどのようなものであるか、という議論について深めたり整理をするものではなく、むしろそのややこしさを強調し作品化することによって、VTuber 文化の複雑性にある面白さを汲み上げるような取り組みである。

3. 虚構

3.1. メイクビリーフ説

芸術作品とはどのような働きを備えた存在なのか、という問いについて、英語圏の芸術における哲学的分析の試みとしてしばしば言及されるウォルトンの「メイクビリーフ(ごっこ)」について取り上げる。

ウォルトンは絵画や戯曲、映画、小説などの芸術作品をめぐる活動を、子どもたちが行う「メイクビリーブゲーム（ごっこ遊び）」としてみなすことを提唱する。子どもたちが森に遊びに行き、切り株があったらそれを熊だと想像するような遊びである。この場合子どもたちにとって切り株は熊そのものであり、森の中に切り株を見つけたら怖がって逃げなければならない。このようなメイクビリーブは芸術鑑賞の実践においても行われるという (Walton 1956)。風景が描かれた絵画は、実際にそこに風景はなく、絵の具の塗られたキャンバスという存在があるだけである。しかし鑑賞者はキャンバスという物質だけを見るのではなく、そこに描かれた風景も見ている。まるで自分がその風景の世界に入り込んで、実在する風景を見ているような想像を行う。このような芸術鑑賞は子どもたちのメイクビリーブゲームと同様の実践であるという。

ここでウォルトンのメイクビリーブ説で使用される用語について説明する。芸術作品である絵画や彫刻、小説などの物体や、子どもたちが遊びで使う切り株や人形、木馬などは「表象体 (representations)」と呼ばれる。例えばキューピー人形は樹脂製の人型の物体である表象体であるが、メイクビリーブによって赤ちゃんとなる。これらの表象体は演劇における「小道具 (props)」のように、ある場面においてはあるものとなる「機能 (function)」をもつ。キューピー人形は、メイクビリーブの小道具として赤ちゃんとなる機能を持つ。また、キューピー人形のような表象体は、共通の理解に従って、それを赤ちゃんだと想像するように「促す (prompt)」ものである。この共通の理解が「生成の原理 (principles of generation)」である。

3.2. 本作における虚構

本稿においてはウォルトンのメイクビリーブ説を土台にして、VTuberとしてライブ配信を演じる映像部分と、ミジンコの動きによって楽器が演奏される音楽部分に分けて分析を行う。

VTuberという存在は、配信者と鑑賞者のメイクビリーブによって成り立っている。CGによって表象されたキャラクターが表象体である。VTuberのアバターの多くは人型をしており、そのキャラクターによって配信が行われているという生成の原理が働いている。配信者が装着したモーションキャプチャデバイスで動きデータをとり、CGをそのデータによって動かすことによってより、生きている人間によって配信が行われていると促されるようになっている。本作ではそのVTuberが劇場でライブ配信を行う体をとっているが、実際はリアルタイムによる表現ではなく、編集された映像によるものなので、その状況も虚構である。しかし後述するプロットの構成により、これが即興に行わ

れているものなのか台本によるのか、またリアルタイムで演じられているのか録画なのかを曖昧にさせており、それによって虚構を想像するための認識を意図的に混乱させている。

ウォルトンは標題音楽においては一定の虚構性を認めるものの、音楽一般にはメイクビリーブは当てはまらないとしている (Walton 1956)。しかし、ここで想像されている音楽はクラシック音楽等の生演奏による音楽の内容である。オーディオのような装置を扱った、録音された音楽についてはどうだろうか。例えばフルートソロの録音をスピーカーによって再生したとして、誰もスピーカーの中にフルート奏者がいるとは思わないが、フルート奏者の演奏を聴いている想像を行う。だが実際にはスピーカーのコーンが振動して拡声されている音が聴こえているだけである。このスピーカーは表象体であり、フルート演奏の録音データが鳴らす振動は、実際のフルートから発せられる音波とそっくりであることによって機能が生じる。そのことによって鑑賞者はスピーカーから音が流れていると認識するが、録音技術の正確さによってその音はフルート演奏だと促される。そして、その音はスピーカーが音を拡声しているだけではなく、フルート演奏を聴いている想像が行われるという生成の原理が成り立つと言えるだろう。この解釈を元にした本作の演奏装置の虚構性については後述する。

4. 本作の映像



図 2: 平田クワ

2人のアバターにはヒラタクワガタとモリアオガエルのスキャンデータを用いている。これはフォトグラメトリによる3D生物標本の研究 (Kano 2022) によって公開されているデータである。本作では実際のクワガタやカエルの正常な姿勢ではなく、2足歩行の人間のように腹をこちらに向けながら演技を行う。

2人の役者にそれぞれモーションキャプチャデバイス Sony mocopi を取り付けてもらい、モーションの



図 3: 森愛オガ

記録データを、リグを当てたアバターに割り当てた。声は全て人工音声（VOICEVOX）によって置き換えられており声の表現によるキャラクター性は、生声よりも希薄になっている。2人の個性を汲み取れる要素としては、動きとセリフの内容のみである。

4.1. プロット

本作のプロットは次の8つのセクションに分かれる。①あいさつでは、2人が登場し自己紹介を行う。ここでヒラタクワガタとモリアオガエルによるVTuberという設定・世界観の提示を行う。②最近のニュースでは、クワガタやカエルに関するニュースを取り上げて紹介を行う。③最近買ってよかったもののランキングでは、クワガタやカエルに関連する商品をAmazonで売られているものから紹介する。④ポーズワンゲームは2人が同時にお題のポーズを取り、揃った場合成功となるゲームを行う。⑤これな～んだ？は、片方がポーズを取りもう片方が何のポーズか質問しながら当てるゲームを行う。⑥オンラインかくれんぼでは、オンラインのかくれんぼゲームを2人で行う。⑦インターネットで過去を探り合おうは、2人のプライベートな話をインターネットブラウザを見ながら話し合うコーナーである。⑧おわりににて配信を振り返り終了の挨拶を行う。

4.2. 即興と台本的设计

本作における構成では、即興であるか台本に沿った演技なのか、リアルタイムで演じられているのか演じたものの録画であるのかを曖昧にしている。本作は全てが編集された映像なのだが、そこを曖昧にすることで舞台裏にアバターを操る人間がいるのではないかという想像を働かせ、動きやセリフは全てデータであるが、それらからどれだけ生々しい人間性を見出すことができるかという意図で設計されている。

①あいさつ、②最近のニュース、③最近買ってよかったもののランキング、そして最後の⑧おわりに、は全て台本が書かれている。これはVTuberによる配信ライブであることを提示するために、動画配信文化で頻出するコーナーを再現したり2人のVTuberとしてのキャラクターを紹介するために台本が用意された。台本は人工音声のデータに置き換わり、役者にはその人工音声の内容に従い身振りを即興で当ててもらった。

④ポーズワンゲーム、⑤これな～んだ、⑥オンラインかくれんぼ、⑦インターネットで過去を探り合おうは、ゲームのルールや状況だけを役者に説明し即興で演じてもらった。その状況を録画し、即興の会話を台本に起こし、アバターのモーションを適用した後に会話を人工音声に置き換えた。

①～③においては台本に沿っているような会話が行われるが、④～⑦は2人の会話のタイミングや即興でしかでてこないような、細かい言い間違いなどが多出し、即興か台本かを曖昧にさせている。

4.3. VTuberとしてのメディアペルソナ

①～③においては台本に描かれた平田クワと森愛オガのVTuberとしてのメディアペルソナが提示されるが、④～⑦においては2人の役者のペルソナが現れはじめ、VTuberとしてのメディアペルソナが曖昧になっていく。

④ポーズワンゲーム、⑤これな～んだは、特に2人のモーションによる人間性が得られるように用意されているコーナーでもある。もちろん二足歩行のクワガタとカエルのVTuberという奇妙な設定を受け入れながら、それを鑑賞することで段々と2人の役者の動きや口癖の特徴が得られるようになる。そのことによってメディアペルソナは侵食される。

⑥オンラインかくれんぼでは、ゲームのキャラクタを操作するという状況により、さらにVTuberの存在の構造を複雑にする。VTuberは配信者がフィクショナルキャラクタに扮することによって成り立つ。そしてこのゲームは、ゲーム内のキャラクタをプレイヤーが操作することによってかくれんぼを行う。それではこのゲーム内のキャラクタを操作しているのは誰なのだろうか。もちろん現実には配信者が操作しているのであるが、VTuberの配信として鑑賞する場合、VTuberのアバターによるメディアペルソナがゲームのキャラクタを操作していると想像しなくてはならなくなる。

⑦インターネットで過去を探り合おうでは、役者にインターネットで個人的なエピソードを探り合うよう指示をして即興で会話をしてもらった。ここはより個人のペルソナが強く出るように構成したコーナーである。ここではロンドンに留学した話や、バレエのワークショップの話など、クワガタやカエルとは無関係な

役者の個人的なエピソードが頻出する。ここでは配信者自身を VTuber として想像する段階に移行させている。過去のエピソード、話し方、口癖などから、より配信者はどのような人物であるのかに着目させるように設計した。

5. 本作の音楽

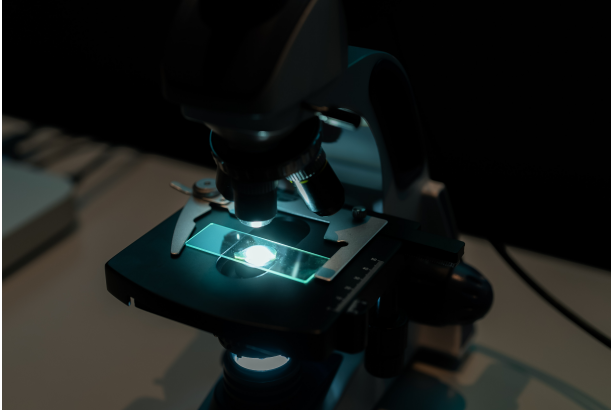


図 4: 顕微鏡でミジンコの映像を取得する



図 5: 演奏装置全景

5.1. 楽器演奏装置のシステム

生物顕微鏡 (SWIFT SW380T) のスライドガラスにタマミジンコを飼育環境の液体ごと乗せ、顕微鏡に取り付けたカメラ (SWIFT Swiftcam SC1603-CK) で映像を撮影し、コンピュータで専用アプリケーション SwiftImaging を動作させリアルタイムに観察できるようにしている。その画面を映像出力し、別のコンピュータで Web カメラとして認識する。認識した映像は OBS で必要な部分をクロップし、Cycling '74 Max にてキャプチャを行う。Max 上で画面上に4つの四角いフレ



図 6: スクリーンとモニターと楽器の関係

ムを描き、その範囲にミジンコが通過したかどうかをフレーム誤差によって測っている。ミジンコが通過した場合、4つそれぞれの枠はトリガーを発する。ミジンコと赤いフレームが表示されたスクリーンの下には4つのディスプレイが縦方向に立てられ、赤いフレームとそれぞれのディスプレイの内容は対応している。ディスプレイの下にはそれぞれ楽器が置いてあり、左からヴァイオリン、アコースティックギター、スネアドラム、ブロック (高低) となっている。ディスプレイは、トリガーを受けると上部から左右ランダムな加速度でボールが落ちてきて、下にあるブロックに当たると楽器の音が鳴るようになっている。ブロックの数はそれぞれ、ヴァイオリンの弦4つ、ギターの開放弦6つ、スネアドラムの打面1つ、ブロックの高低2つとなっている。各楽器には振動スピーカーが取り付けられており、画面上のブロックにボールが当たると、事前に録音されたその楽器の音が再生されるようになっている。このボールとブロックの映像は Unity によって作られている。

5.2. 演奏装置による虚構

オーディオによるメイクビリーブについては前述したが、それはこの演奏装置にも適用できる。それぞれの楽器が表象体であり、事前に録音されたその楽器の音が、振動スピーカーを通じてその楽器に対して再生されることで、生成の原理が促される。ここでは、録音された音とその楽器の胴体に共鳴することによって本物の楽器から奏でられる音と近くなり、その楽器の視覚的な見た目が合わさることによって、小道具の機能が強調される。例えば物理モデルのシンセサイザーによってギターが合成されてスピーカーからその音を聴く場合には、あくまで合成によって作られたギターの音として感じる。しかしこの装置は楽器の視覚的な要素や、実際の音そのものに近い音が再生されるため、無人で演奏されているかのように錯覚するほどの促しが生じられる。

5.3. ミジンコによる演奏という想像

この演奏装置はミジンコの動きの頻度が可聴化されるようなものである。しかしその設定も厳密には想像によって成り立っている。ミジンコが物理的に衝突することによって弦を振動させているのであれば、それは純粋に可聴化と言えるだろう。しかしこの装置を実現するためにPCを3台も通し、それぞれで映像や音響の処理が行われている。だが各処理は鑑賞者が現実にあるものに結びつけた想像が行われ、その連結によってミジンコの動きが音を奏でているように見え、聴こえる。ミジンコの映像の上に重ねられた赤いフレームはセンサーであり、トリガーによって登場したボールがブロックを打つのは物理演算によって自然なものとして認識され、ブロックに物がぶつかったら音が生じることは様々な効果音を聴く経験から、楽器の音になることも不自然だとは感じられないだろう。そしてサンプリングされた実際の弦の振動ではない音も、楽器の共鳴を通して聴くとその楽器が鳴らされているかのように聴こえる。

上演の感想として次のようなものがあった。「ミジンコの演奏が最後の方で盛り上がっていた」。この装置はミジンコの動きを捉えてはいるが、ミジンコの操作は行っていない。ましてやミジンコは楽器の音を聴くことはできないし、舞台映像を見ることもできないので、動きを早めたり遅めたりする判断のしようがない。しかし上演の最初の方ではあまり動かず、最後の方で頻りに動くようになっていたことは事実としてあった。これはただの偶然であるが、ミジンコの動きによる演奏装置という構造と音楽的な変化が機能を持たせ、ミジンコが楽器を演奏しているという擬人化の想像を促したのだろう。

6. まとめ

筆者が制作した舞台作品《私達はどのようにして私達であるか》においてはVTuberという存在についての議論を参考にして作品の構想を練り、またその存在の曖昧さを強調させた内容を組み込むことで、VTuber文化の特殊性を作品として表現した。アバターの視覚的な見た目やキャラクタ設定を踏まえた配信者の演技によって表象されるVTuberのメディアペルソナに、配信者の個人的なペルソナが侵食していく過程によってその特殊性を強調している。また即興なのか台本に沿った演技なのかを曖昧にさせるプロットの構成についてや、ミジンコの動きによる演奏装置が持つ虚構性についてウォルトンの理論をベースに分析を行った。

7. 今後の課題

今回、ウォルトンのメイクビリーブ説を用いて録音された音を再生する表象について分析した。だがオーディオは録音を再生するだけではなく生演奏も可能である。例えばエレキギターのアンプリファイや、シンセサイザーの生演奏においてもオーディオが扱われており、リアルタイムの表象は虚構論でも分析できるかもしれないが、むしろ写真における描写の議論が参考になるかもしれない。いくつか手法は考えられるにせよ、器楽による生演奏とオーディオによって拡声される音の表象を切り分け、後者が持つ特殊性を分析し研究や創作に繋げていきたい。

8. 参考文献

- 泉信行. 2020. 「2020年激動のVTuberシーンを総括 今のVTuberを語ることはなぜ難しいのか?」. KAI-YOU. <https://kai-you.net/article/79230> (2024年5月4日参照)
- 田村均. 2013. 「虚構制作の根源性 ——ケンダル・ウォルトンの虚構論——」『名古屋大学文学部研究論集 哲学 59』
- 難波優輝. 2018. 「バーチャル YouTuber の三つの身体 パーソン、ペルソナ、キャラクタ」『ユリイカ 2018年7月号 特集=バーチャル YOUTUBER』
- 山野弘樹. 2024. 『VTuberの哲学』. 春秋社
- 山野弘樹. 2022. 「「バーチャル YouTuber」とは誰を指し示すのか?」『フィルカル』 Vol.7., No.2
- Horton, D., and Richard Wohl, R., 1956, *Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance*. *Psychiatry*, 19(3).

Walton, Kendall. 1993. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press.(ケンダル・ウォルトン. 田村均 (訳). 2016. 『フィクションとは何か ごっこ遊びと芸術』 . 名古屋大学出版会)

Kano Yuichi, Research Ideas and Outcomes 8: e86985. 2022. *Bio-photogrammetry: digitally archiving coloured 3D morphology data of creatures and associated challenges*.

大久保 雅基 (Motoki OHKUBO)

1988年宮城県仙台市出身。電子音響音楽、コンピュータ音楽、室内楽、インスタレーション、映像等、多岐に渡る表現手法で、テクノロジーによって音楽のあり方を問う。名古屋芸術大学、愛知淑徳大学、相愛大学非常勤講師。洗足学園音楽大学 音楽・音響デザインコースを卒業。情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] メディア表現研究科 修士課程修了。Contemporary Computer Music Concert にて ACSM116 賞 (2010/東京)、Wired Creative Hack Award 2019 にて Sony 特別賞を受賞。塩竈市杉村惇美術館若手アーティスト支援プログラム Voyage 2021 に採択された。Musica Viva Festival 2010 “Sound Walk”、同 2013 ”Close, Closer”、千代田芸術祭 2014 音部門 LIFE LIKE LIVE、Muestra Internacional de Música Electroacústica 2015、横浜スマートイルミネーションアワード 2014、ACOUSTIC FOR THE PEOPLE III “RAW”、21st International Symposium on Electric Arts (ISEA 2015)、Festival Atemporánea 2020 に入選。Contemporary Computer Music Concert 2010, 2013-2019、Festival Futura 2010、関西・アコースティック・アート・フェスティバル 2011, 2012, 2013、富士電子音響芸術祭 2013, 2014、サラマンカホール電子音響音楽祭 (2015) 等で作品が上演されている。先端芸術音楽創作学会、日本 AI 音楽学会、日本電子音楽協会 会員。



この作品は、クリエイティブ・コモンズの表示 - 非営利 - 改変禁止 4.0 国際 ライセンスで提供されています。ライセンスの写しをご覧になるには、<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> をご覧頂るか、Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA までお手紙をお送りください。