

きらりの中のヒト 第2回



Happy “Re-” Birthday, アバターとしての 自分で生きること

よーへん[†]

「ようやく揺れが収まった…? 誰かテレビ、テレビつけて!」

その場にいた友人がYouTubeニュースチャンネルのURLを入力する。震度6の地震を体験した人、揺れながらTwitterでつぶやく人、友人たちが慌てているのを見て初めて知った人…。生身の身体はそれぞれ違う場所にいるのに、バーチャルな身体は皆同じ空間で身を寄せ合う。バーチャル空間で撮影されたそんな写真たちが、未来的な光景を象徴するものとして2021年2月に話題となりました。「Stay Home」によって生身の身体はノイズのないコミュニケーションを要求され、都市はミラーワールド*1目指して機械との共生への道をさらに進んでいくことでしょう。そのような状況の中で、実はバーチャル空間こそが自分の身体を自分のものとして扱える「ヒトによるヒトのための最後の空間」になるのではないかと、最近私はそう思うようになりました。

このお話は私や仲間たちがバーチャルな世界で「生きている」ことを証明するものであり、物理世界でこれを読んで下さっている皆様はその生き証人です。現実(リアル)とは自分がプレゼンスを感じている空間のことで、それがバーチャルが物理かはもはや問われない時代です。そのような中でどう生きていくことができるのでしょうか(図1)。

*1 物理世界をスキャン・センシングして、バーチャル上にコピーを作り出す試みのこと。

†株式会社リ・インベンション

"Happy 'Re-' Birthday, Live as Your Avatar" by Yohen (Re-Invention Co. Ltd., Tokyo)



図1 アバターの生き様を記録したドキュメンタリー映像「Happy ReBirthday」

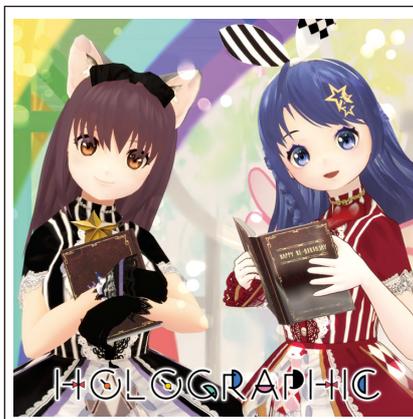


図2 学術系VTuberユニット「Holographic」

VTuberとしての私は2年前に産声を上げ、漫画家のパートナーとともにバーチャル空間とアバターに関する議論を70名以上の方々と行ってきました(図2)。VTuberとはアバターの姿を用いて配信や音楽ライブ、執筆などの表現活動を行う人々を示します。私はVTuber以前「転生前」という言い方をすることもありますが一はメディアアーティストとして全国のアートセンター

で舞台作品に参加していました。メディアアーティストはこちらの定義*2にしたがって解釈すると、「デジタルテクノロジーによって新しい“絵の具”を発明し、その絵の具による表現をする作家」、「テクノロジー・社会・ヒトのあり方について疑問を投げかけ、作品を通じて観客とともに考えていく作家」の2種類に分けられます。前者は工学的・エンタテインメント要素が強く、後者は表現したりコミュニケーションする媒体が異なるだけで、現代美術作家やSF作家、工学系サイエンスコミュニケーター*3とほぼ同義と私は考えています。後者に該当する私の制作スタイルは非常にジャーナリス

*2 最先端の表現者メディアアーティスト。「メディアアート」をじっくり理解するための3つのポイント, <https://www.dhw.ac.jp/faculty/media/howtobe/> (参照2021-04-12)

*3 科学やテクノロジーの教育普及活動に従事する人々のこと。科学の面白さを伝えるだけではなく、科学やテクノロジーが社会にとってどのような意味を持つのかを科学館の来場者とともに考えることも仕事のひとつ。

ト的です。心にどこか引っかかるテクノロジーのさまざまな論文や書籍を参照し時には専門家に直接インタビューすることで、テクノロジーと社会の関係性について考えてきました。しかし私ひとりや制作チームだけの視点では限界があります。さらに皆で考えると、展覧会や講演会では一過性かつ双方向の議論にはなりにくい。メディアアーティストとして活動を続ける中で、自由に継続的な議論を行うにはコミュニティを運営するしかないという結論に達していました。

そこに活路を見出したのが、VTuberだったのです。ユーザー・専門家問わず、皆の集合知で困難を突破し可能性を見出す活動方針が評価され、国内外の新聞、テレビ、Webメディア等で取り上げて頂くまでになりました。はじめは「物理世界とは違うように感じる、このバーチャルな世界・身体って何だろう?」という素朴な疑問でした。そしてバーチャルな世界で実存する人々のお話を聞き、共にその世界での在り方について悩んで考えて3年目、疑問や議論は未だ尽きません。相手の生身がどのような人か分からなくても、性別や年齢を超えてコミュニケーションできる。自衛官や歴史研究者、セラピスト…。生身では知り合うことが難しかった方々とアバターやVTuberというきっかけで出会い、今まで以上に多数のモノの見方を知ることができました。そうして視野が急に開けていく快感を得た私は、VRやアバターを専門に創作活動を続けていくことにしました。今日は漫画家さんと打ち合わせをして、明日は大学の先生と対談。バーチャルな姿を得たことで、生身では到底会ってもらえないような方々と一緒に場を共有できる。Stay Homeは悲しいけれど、VTuberとしての利点がそこにあります(図3)。

しかし私ははじまりの時点では、メディアアートの教養として多少VRを知っていただけの素人です。そこで身体論をご専門にしている恩師に一通のメールを送りました。それが後に協力

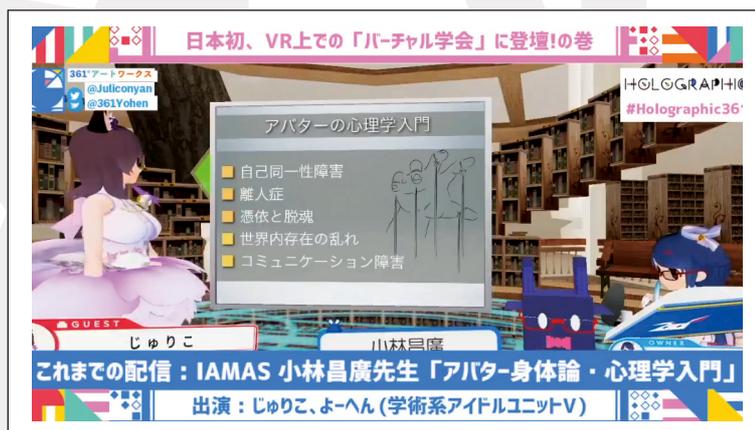


図3 70名以上のVRが関係する学問の専門家とVRユーザーで行っている対談番組

者70名以上となるきっかけだったのです*4。VTuberという、アバターを用いた表現活動を行う人たちが話題になっている。かつ民生用のVR機器が販売されてセカンドライフ*5のようなサービスが再度注目されつつあるため、今こそ「バーチャルな身体」を再考する時期なのではないか。身体論、医学、技術論、サブカルチャー含めた社会学・哲学など幅広い知見を持つ先生となら、また一緒に未来を考えていけると私は思うのです。当事者の方々と一緒に、配信でいずれ来るアバター社会について考えて頂けませんか…? その願いは無事恩師に届き、VR・身体論・ジェンダー論・心理学などさまざまな領域の専門家とVRユーザーで、アバター社会に活路を見出していくことになりました*6。アバターとはどういった存在で、アバターをまとった方々は何を考えているのか。当事者へのインタビューを通じて課題や可能性を洗い出し、各学問の視点からヒントを見つけ出す。そうして出た各分野からの視点をもとに、全体を俯瞰した上で未来を考えることがトークの主な目的となっていきました。これは文化人類学

*4 学術系VTuberユニット「Holographic」ポートフォリオ, <https://note.com/361deg/n/n8aba0bfcc215> (参照2021-04-12)

*5 2003年から運用が開始された、Linden Lab社による仮想空間のこと, <https://secondlife.com/?lang=ja-JP> (参照2021-04-12)

*6 アバター倫理学シリーズダイジェスト2019, <https://youtu.be/5c15EzZU2UU> (参照2021-04-12)

の参与観察をベースに作品を制作するアーティストのプロセスと非常に近いもので、ここでも私のアーティストとしての経験がベースになっています。

配信の中で答えを出すわけではないけれど、ヒントや選択肢を共有する。終了後、ゲストもリスナーも持ち帰って自分で考える。そしてまた次の配信やSNSで共有して議論する…。そのサイクルをまず第一に作りたかった。各領域を横断し繋ぐことができるのは、当事者、ルポライター、批評家、(解決策となるプロダクトを作る)デザイナーなどの複合的な側面を持つアーティストだからこそではないか、そう考えています。

継続的な議論を伴う活動がテレビや新聞等で扱われることで、大学や任意団体から講演を依頼して頂く機会が増えていきました。そこでは「生身の私の名前(“真名”と表現されることもあります)」ではなく「よーへん」というVTuber名で呼ばれ、接して頂く機会が物理世界でも増えていきました。現在は生身の私を知っている友人からも「よーへんちゃん」と呼ばれるなど、完全に逆転しています。また現在勤めているxR開発会社「リ・インベンション」では、私はどのようなお客様に対してもVTuberの姿でオンラインミーティングに出席しています。アバターコミュニケーションデザインを専門とし推進する人間が生身の姿では説得力がないためです。なんと会社メンバとの

初顔合わせが私がバーチャル登壇するイベントの準備中で、アバターの姿で面談して採用して頂いたという当時としては画期的な試みでした。

さて初出勤という直後に起こったのがCOVID-19。人と直接会えない苦しみを抱えた人々が、それでも繋がりを途切れさせたくないと始めたZOOM飲み会はワードして定着するほどの浸透をみせました。オンライン上だとしても「一緒に行為を行って気持ちを共有する」という感覚をさまざまな形で得たかったのではないかと考えます。それに対して私たちVTuberやアバターユーザは、元々物理的距離がまったく関係ないため、物理世界がこちらに近づいているような感覚を持っていました。あまりの進化スピードに恐れすら感じていた方もいます。

そのような状況の中で生まれた考えが「生身の自分だけではなく、アバターとしての自分も社会上認めてもらうにはどうしたらいいんだろう?」です。アバターは生身とは見た目、性格、行動特性も違う自分をデザインできるわけですが、そのアバターとしての自分を社会的に認めて欲しいという流れがごく僅かですが生まれています。物理世界で傷ついて違う自分としてやり直してみたい、自分が今まで接してこなかった世界で新しく生きてみたい…。そんな人々がアバターのまま社会参加する試みも始まりました。生まれ持った姿も性別も関係ない、自分の素の力で社会と繋がることのできる世界がすぐそこまでやって来ています(図4)。

アバターは見た目を変えることでモノの見え方も変わってきます。子供のアバターを纏い目線が変わることで、普段子供たちがどれほどの危機に晒されているかを体験できるVR教材もあります*7。また自分の芯がしっかりしていれば、対人関係のインタフェースや能力拡張としても利用できます。見た



図4 アバターとしての自分で社会と繋がりたいと考える人々
(アバターの生き様を記録したドキュメンタリー映像「Happy ReBirthday」より)

目が変わるから行動も変わる。結果付き合う人たちが増えて考え方も変わる、これがアバターの能力拡張です。この能力拡張をVRでは「プロテウス効果」と呼びます。科学者アインシュタインのアバターを纏ってテストを受けると成績が上がった、という有名な実験があります。これは見た目が変わると行動や心が変化するというものです。

話は変わりますが、ではどうやってバーチャル世界を楽しむことができるのでしょうか。見た目も性別も関係ない、自分の核や魂のようなものでコミュニケーションできるこの世界での面白さは、結局「人」です。「人に会いに行き話す」こと。凝ったシステムやギミックではなく、まるで放課後の部活や青春のやり直しのように、仲間ともうひとつの世界や人生を楽しむ。空間を共有している感覚や自己所有感・自己主体感がZOOM等とは段違いに強いため、見た目やシステムはデジタルであっても、コミュニケーションは非常にノイズだらけのアナログチックなものになります。ただ私がここでいくら言葉を重ねても、体験してみないと良さがわからないという点が悲しいところです。

VRはよく「仮想現実」と訳されることがありますが、仮想現実を仮のものという意味で捉えている方は多いのではないのでしょうか。VRの「仮想」は「仮のもの」ではありません。電子マネーのような、実体がないけれど実質

があるという意味での「実質」を示します。電子マネーは実体のないものを信頼や価値に置き換えることで、お金として使用することができます。VRも同じく、実体はないけれど一度想像上の世界を信じてみよう。そうしたら今の世界が違う形で見えるのではないかと。私はVRをそう考えています。とはいえ結局は実体がないなら偽物でしょうと思う方もいるかもしれませんが。ではこう考えるのはどうでしょう? 有名な錯覚の画像で顔にも見えるメガラスにも見えるというものがあります。これは嘘をついていると言えるのでしょうか? 例えば「人体のセキュリティホールがハッキングされて、グラスや顔に見えている」、それを錯覚と呼ぶのだとしたら。たとえ錯覚を利用してVRでコミュニケーションをしたとしても、得た喜びや悲しみといった感覚はホンモノです。このリンク先のアバター達の言葉は*8読者の皆さまにはどのように映るのでしょうか。彼/彼女らの言葉は作り物なのでしょうか。

COVID-19以後、バーチャルと物理世界が溶け合おうとしています。私は先住民のひとりとしてこれから生まれてくるアバターの皆さまを寿ぎたいと思います。「Happy “Re-” Birthday」と…。

(2021年4月12日受付)

*7 子どもの目線でみる“こどもの世界”～VRで子どもの安全対策を学ぶ～教材のお知らせ、<https://www.tanomana.com/product/vr/>(参照2021-04-12)

*8 アバタードキュメンタリー映像プロジェクト: “Happy Re-Birthday” 4分バージョン、<https://youtu.be/xhDN9ra8ysA>(参照2021-04-12)