

『立ち絵』はいかにして「バーチャルの身体」となりえるか —配信アプリ『IRIAM』における実例を通じた考察—

キーワード:バーチャル YouTuber(VTuber)、V ライバー、IRIAM、立ち絵、身体化

要旨

本稿は、バーチャル YouTuber(通称:VTuber)から派生した存在である V ライバーの中でも、独自の『立ち絵』を用いて配信を行う「IRIAM ライバー」に注目し、その立ち絵が IRIAM ライバーにとっての「バーチャルの身体」となる過程について考察することを目的としたものである。

第一章となる序章では、本稿を読むにあたって必要となる事前知識について説明した。第一項の前提①では、VTuber 文化の成立と変遷についての概観を、第二項の前提②では、『IRIAM』の「イラスト配信機能」についての概観を述べた。第三項では、本研究の動機及び目的について記述した。筆者は、自分自身が IRIAM においてVライバーとして活動した経験を有しており、その経験が本研究に対する大きな動機付けとなり、冒頭の研究目的が導かれた。

第二章となる本論では、山野弘樹著『VTuber の哲学』において語られた VTuber の類型論を用いた上で、C タイプに分類される VTuber に身体化理論を用いて、「フィクショナルなキャラクターとしての設定及びそれを内包した活動用モデルと、そこに発生するリアルタイムな活動を通じた偶発的な事象の相互作用の結果として構築される存在」と再定義した。その上で、CタイプのVTuberの存在論に関する定義を IRIAM ライバーにも応用可能であることを示し、オートエスノグラフィーの手法による自身の IRIAM ライバーとしての活動に対する分析も交えて、立ち絵が IRIAM ライバーにとっての「バーチャルの身体」となる過程について考察した。なお、個人情報保護の観点から、オートエスノグラフィーにおいて登場した固有名詞や資料は黒塗りとしている。

第三章となる結論では、目的に対して、IRIAM ライバーは V ライバーとしての自己定立を経て、徐々に「立ち絵を自身のバーチャルの身体として受容する」という過程を辿るのであり、双方の道程に、使用した金額やランキング型イベントにおける入賞経験等の明確な“努力の物差し”が存在していると結論付けた。