

VRとコミュニケーション

技術と慣習の関係の観点から

松永伸司（京都大学）

1.1 | 自己紹介

- **専門** | 主にポピュラーカルチャーの諸実践を対象にした美学、とくにビデオゲームの美学
- **個人的な立ち位置** |
 - 自分の顔写真を撮られるのがかなり苦手。プロフィール写真を求められることがしばしばあるが、できるかぎり断っている（空気を読んで撮られることもあるが）。
 - 当然のことであるかのように人にプロフィール写真の提出を求める方は、この機会にちょっと考え直してほしい。
 - Zoomの顔出しも基本不要だと思っている。

1.2 | 概要

“ 新しい技術がコミュニケーションツールとして使われることを考えたとき、「その技術によって何が新たに可能になるのか」「その技術によってこれまでと何が変わるのか」「その技術ならではのコミュニケーションとは何か」といった問いが自然と浮かぶかもしれない。とはいえ、新しい技術の実際の使われ方は、その技術のポテンシャル・制約に左右されるだけでなく（あるいはそれ以上に）、その利用者たちが共有する既存の慣習にも左右される。この発表では、VR環境でのコミュニケーションのあり方の可能性をいくつか示しながら、何がどう変わるのか（あるいは変わらないのか）を考えるための視点を提供したい。おそらくそれは、わたしたちがいま受け入れている慣習と実践を一步引いて眺める視点にもなるだろう。

1.3 | 大まかな流れ

- **2. 技術としてのVR** | 新しい技術を考える際には、少なくとも「できることの制約・拡張」と「実際の使われ方」という2つの観点がありえる。VRをそれらの観点から考えるとどういうことが言えるか。
- **3. アバターとその機能** | 広義のVRの特徴のひとつは、アバターの存在にある。アバターはコミュニケーションにおいてどんな働きを持つものなのか。
- **4. アバターコミュニケーションの論点** | アバターベースのコミュニケーションにまつわる論点はいろいろありえるが、大きく3つの論点（コミュニケーション主体の不確定さ、属性の秘匿可能性、身体的理想化）を取り上げる。

2.1 | VRの特徴づけ①

- 定義論は不毛なので避けるが、必要最低限の前提として、この発表でのVR (virtual reality) のざっくりした特徴づけと多少の例示をしておく。

2.1 | VRの特徴づけ②

- 広義のVRの特徴づけ |

- ①実空間とは別の、**移動可能 (navigatable) な空間**がコンピュータ上で仮想的に構築されている。
- ②その空間は、通常は映像デバイスを通して**グラフィカルに表象**される。ユーザーはそれによってその空間を把握する。
- ③ユーザーによる空間移動 (navigation) とその空間内での行為は、基本的に**アバターを起点にして**行われる。つまり、ユーザーの「代わり」となる存在がその空間の中にいる。

2.1 | VRの特徴づけ③

◦ 広義のVRの例 |

- ①～③だけなら、移動可能な空間とアバターを持つビデオゲーム作品はほぼすべて広義のVRに含まれることになる。
- 外延をもう少し狭くしたいなら、〈3Dモデリングされた環境〉という限定をつけてもよいし、〈複数のユーザーが同時に参加可能〉という限定をつけてもよい。それらの限定を加えたとしても、Second LifeやVRChatなどの3D環境ベースのSNS、MMORPGや『あつまれ どうぶつの森』のようなオンラインゲームがすべて含まれる。
- ※ちなみに、目下さかんに喧伝されている「メタバース」は、この意味でのVRが現実生活の延長として汎用的に使用されるケース（たとえば商業や社交の場として）を主に指すことが多いと思われる。

2.1 | VRの特徴づけ④

- **狭義のVR |**

- 広義のVRのうち、とくにユーザーがVRヘッドセットを着用して受容することを想定してデザインされているもの。「VR」という語の最近の用法だと、こちらの意味になることが多いと思われる。実際、現在「VRコンテンツ」と呼ばれているのはおそらくすべて狭義のほうである。

- **本発表では、広義のVRを問題にする。**

- **VR技術 |**

- 広義にせよ狭義にせよ、VR技術は〈VRを可能にしている技術の総体〉として特徴づけておく。

2.2 | 技術を論じる観点①

- Franssen, Lokhorst, and van de Poel (2018) によれば、技術 (technology) には異なる2つの「側面」がある。
 - **道具性 (instrumentality)** | 特定の目的のもとで何か物を使って生活や環境をコントロールしようとする人間と営みという観点から見たときの技術のあり方。
 - **生産性 (productivity)** | 新しい事物を存在させる (あるいは新しいことを可能にする) 人間の営みという観点から見たときの技術のあり方。
- 多くのケースで両者は無関係ではないだろうが、概念的には区別しておいたほうがよい。道具性は人工物でなくても言えることだし、生産性は実際に道具として役立つかどうか、使われるかどうかとは本来独立の話なので。

2.2 | 技術を論じる観点②

- 新しい技術を論じる際には、道具性と生産性のどちらに注目して論じるかという観点の違いがある。それぞれ以下のように整理できるだろう。
 - **道具性に注目する議論** | 新しい技術やその産物が、実際にどのように使われるか（どのように役立つか、どのように社会や生活を変えるか）を問題にする。
 - **生産性に注目する議論** | 新しい技術やその産物が、どのようなポテンシャルを持つか（人の行為可能性や知覚可能性をどう制約・拡張しているか）を問題にする。
- ※いわゆる技術決定論は、この2つの側面の結びつきを不当に強調している点で難点があると言える。もちろん、その真逆の、技術は実践のニーズと注文に応じているにすぎないという立場（「技術中立説」とでもいうべき立場）もまた事柄の片側しか見ていない。

2.3 | VRを論じる観点①

- 生産性（行為／知覚可能性の拡張・制約）という観点から見たときのVRの特徴は何か。
 - **広義のVRによって可能になったこと** | 実空間とは別の移動可能な空間の存在、およびその中でのアバターベースの移動と行為。ビデオゲーム（とくに3D化以降）は典型的にこの特徴を持つ。
 - **狭義のVRによって可能になったこと** | いわゆる没入経験（immersion）のとりわけ強度のあるもの。たんなる視覚的なリアリズムだけでなく、ユーザーの身体動作と映像を同期させることで、その空間の中にいるという感覚（presenceの感覚）がより強く得られる。
- ※この狭義のVRの特徴は分析美学の中でも論じられており、哲学的に興味深い論点がいくつか示されているが、今回の発表には関わらないのでとくに言及しない。たとえば、Tavinor（2019）を参照。

2.3 | VRを論じる観点②

- 道具性（実際の使われ方）という観点から見たときのVRの特徴は何か。
 - **フィクションとしての使用** | 小説・映画・演劇・マンガといった芸術形式の作品は、虚構世界とそこでの出来事を描くという意味でフィクションである。広義のVRは、とくにビデオゲーム作品を中心に、この意味でのフィクションとして使われてきた。狭義のVRもフィクション用途に使われることが増えてきている。フィクションとしての使用におけるVRの特徴は、いわゆるインタラクティブ性（ユーザーが虚構世界の状況に介入できる）やアバターとの同一化（自分がフィクションの主人公であるかのように思える）として語られることがよくある。
 - **コミュニケーションツールとしての使用** | Second LifeやVRChatに典型的に見られるように、VRはある種のコミュニケーションツールとしても使われてきた。MMORPGなどのオンラインゲームも、（フィクションの面とは別に）実質的にコミュニケーションツールとして機能してきた面が少なからずある。

2.3 | VRを論じる観点③

- 以下で問うこと |

- 広義のVRがコミュニケーションツールとして実際に使われる場合の特徴は何か。また、そこには（あるとすれば）どんな哲学的に興味深い問題があるのか。
- とはいえ、論点が散漫にならないために、コミュニケーションツールとしてのVRの特徴の中でもとくに重要と思われる特徴に話題を限定したい。すなわち、**VR上でのユーザーのふるまいやユーザー間のやりとりの（すべてではないにせよ）多くが、アバターを使って行われる**という特徴である。

3.1 | アバターの一般的な機能

- バーチャルな「自己」としての機能 |
 - VRにおけるアバターは、一般に空間移動やその中での行為の起点としての役割を持つ。
 - 一人称視点（first person view）の場合、アバターの位置が空間に対する知覚的な視点にもなる。一方で、三人称視点だとアバターではなくバーチャルカメラが知覚的な視点になる（それゆえ、行為の視点と知覚の視点がずれる）。
 - 行為の起点や知覚の視点としての機能があることで、ユーザーはアバターとの同一化やownershipの感覚を得やすくなる。

3.2 | コミュニケーション上のアバターの機能①

◦ 身体／顔としての機能？ |

- オンラインゲームやバーチャルSNSなど、VRがコミュニケーションツールとして使われるようなケースでは、アバターは、ユーザーの行為や知覚の担い手になるだけでなく、他のユーザーに見られる「身体」あるいは「顔」としての役割も持つと言えるかもしれない。
- とはいえ、その場合の「身体」や「顔」は当然ながら比喩でしかない。アバターの機能をきちんと考えるためには、「アバターは身体／顔である」と言って済ますのではなく、実際の身体や顔が（コミュニケーションの場面において）持っている機能のどの部分をアバターが引き継いでいるのかを明確にすることが重要だろう。
- ※アバターをある種の身体の拡張や補綴と考える論者もいるが、少なくとも現在のアバターのあり方に関するかぎり、それを文字通りの身体と呼ぶのは無理がある。

3.2 | コミュニケーション上のアバターの機能②

- **ユーザーの識別子として** | 標準的なケースでは、同じアバターは同じユーザーが操作していることを示す（つまり、ある種の名札として機能する）。ただし、アバターとユーザーが一対一に対応するという関係は、技術的に保証されているわけではなく、ユーザーがそのように使うという慣習が成り立っているにすぎない。
- **空間的な距離の実現として** | VRの空間にはふつう、アバター間の距離という概念がある（場合によっては、距離の大小によってできること／できないことが変わる）。これはテキストチャットやアイコンベースのやりとりだと実現が難しい。
- ※SpatialChatなどに見られるように、2D空間とアイコンベースでも距離の概念を実現することはできるが、その場合のアイコンはかなりアバターに近い性格を持っている。

3.2 | コミュニケーション上のアバターの機能③

- **会話のターゲットとして** | ユーザー同士がアバターを向かい合わせるかたちで会話するようなケースでは、アバターはふつう、発言主体および発言の宛先を明示する機能を持つ。また、相手とのコミュニケーションの経路が開いていることの確認として、つまり一種のPingとして、アバターの挙動が利用される場合もあるだろう。
- **ノンバーバルな表現手段として** | たとえば、アバターの身振りや表情などでユーザーの感情や態度をあらわすことができる。チャットにおけるエモーティコンや絵文字も同様の働きを持つものとして使われるが、アバターを使った表現のほうがエモーショナルな力がより大きいかもしれない。
- **ペルソナ=仮面として** | アバターは、ゴフマン的な自己呈示 (self-presentation) の媒体になりえる。つまり、他のユーザーとやりとりする際の「人に見せる自分」「ペルソナ=仮面」として機能する面がある。

3.2 | コミュニケーション上のアバターの機能④

◦ 余談：バーチャルな性行為におけるアバター |

- VR上でのユーザー間の擬似的な性行為、いわゆるバーチャルセックスはSecond Lifeの時代からあるが、近年のVRでも行われている（難波・バーチャル美少女ねむ 2022）。バーチャルセックスにおけるアバターは、いま挙げてきたようなアバターの機能を全部盛り込んだ役割を果たしていると思われる（ユーザーが同一化する対象であり、行為の主体であり受け手であり、見るものであると同時に見られるものでもあり、ノンバーバルな表現手段であり、仮面でもある）。
- この場合のアバターは、性行為において実際の身体が持つ重要な役割のうち、視聴覚を除くセンシングデバイスとしての機能以外の大半の機能を満たしていると言えるかもしれない（さらにバーチャル美少女ねむ（2021）によれば、VR特有のある種の共感覚、「ファントムセンス」によって触覚的な錯覚すら感じることがあるという）。性行為は身体が重要とされる実践の典型例だと思われるが、そのような実践がアバターベースで文字通り成り立つのだとすれば、アバターが実際の身体にかなり近い性格を持つと言ってもいいかもしれない。

4.1 | 最近の議論から論点を引き出す

- 以下、VTuberやアバターのファッションやメタバースについて最近論じられているいくつかの議論をもとに、アバターベースのコミュニケーションのうちに実際に見いだせる論点をいくつか引き出したい。
- 具体的に挙げる論点は、コミュニケーション主体の不確定さ、属性の秘匿可能性、身体の理想化の3つである。

4.2 | VTuberの-avatar①

- avatarを使ったコミュニケーションにどんな論点があるかを考えるには、VTuber（バーチャルYouTuber）の実践がかなり参考になると思われる。
- VTuberとは、ざっくり言うと、自分の顔や身体を見せるかわりに3Dモデルや2D画像をavatarにして動画配信を行うYouTuberのこと。
- avatarとともに、モーションキャプチャー（配信者の身体の動きをavatarに反映させる）やボイスチェンジャー（配信者の声にエフェクトをかけて別の声色にする）が使われることも多いが、いずれにせよ、**配信者の「本当の」姿や声が隠蔽される**という点に際立った特徴がある。

4.2 | VTuberの-avatar②

◦ VTuberの分類論 |

- 山野弘樹（2022a; 2022b）は、**その存在のあり方**の観点からVTuberを大きく3種類に区別している。
 - **(A) 配信者タイプ** | 実在の人とVTuberが同一視されるタイプ。たとえば、YouTuberのHIKAKINがVTuberとしてパフォーマンスをするようなケース。
 - **(B) 虚構的存在者タイプ** | 虚構の世界・設定の中に存在するものとして想像されるキャラクターが動画を配信していると思なされるタイプ。たとえば、『ウマ娘』のゴールドシップがVTuberとしてパフォーマンスをするようなケース。
 - **(C) 非還元タイプ** | (A) とも (B) とも言えないタイプ。ようするに、VTuber名の指示対象が実在の人ともフィクショナルキャラクターとも言いづらいケース。最近のVTuberは大半がこのタイプ。

4.2 | VTuberのアバター③

◦ VTuberのアバターのとらえ方 |

- (A) 配信者タイプのVTuberは、実在する人と同一視されており、そのアバターから独立にそれが誰であるかを同定できる。山野によれば、それゆえに配信者タイプのVTuberにとってのアバターは「コスプレの如きもの」であり、自由に取り替えることができる。(B) 虚構的存在者タイプも、その点では大きく変わらない(配信者のフィクショナルキャラクターの同一性が、アバターとは独立の経路で確保されている)。
- 一方で(C) 非還元タイプのVTuberの場合、配信者の同一性がアバターと強力に結びついており、それゆえアバターの取り替えができない。ようするに、アバターを変えると別のVTuberと見なされることになってしまう。
- 引用「典型的なVTuberたちにとって自らのアバターとは、それによって行為しなければならない身体表現の「場」に他ならないのだ。言わば、「付き合っていかなければならない身体」という意味において、私たちが有する「身体」と同列の水準に存在するのである。」(山野 2022b)

4.3 | コミュニケーション主体の不確定さ①

- VTuberについての山野の分類と議論は、VRにおけるアバター一般にそのまま適用できると思われる。
- VRにおける虚構的存在者タイプのアバターの例は、MMORPGなどにおける運営者キャラクター（いわゆるGM）などを除けばほとんどないかもしれないが、配信者タイプ（実在のユーザーをそのアバターからは独立に同定可能なケース）と非還元タイプ（ユーザーの同一性とアバターが強力に結びついているケース）はどちらもよく見られるものだろう。

4.3 | コミュニケーション主体の不確定さ②

- ここから引き出せる論点は、アバターベースのコミュニケーションでは、自分がやりとりしている相手が誰であるかが、場合によってはかなりあやふやであるということだ。
- とくに相手を非還元タイプのような存在として見ている場合、そのアバターの背後に実在のユーザーがいるかどうかはほとんどどうでもよくなってしまいかもしれない（もっと言えば、そのあやふやな状態を維持するために、その「本当の」ユーザーをできるだけ想像しないように努めることもあるかもしれない）。
- また、配信者タイプのアバターであっても、アバターが同じであることだけからは操作しているのが本当にそのユーザーであるかどうかは確定できない。この点で、アバターベースのコミュニケーションでは、コミュニケーション主体についての欺瞞や勘違いの余地がつねにあることになる。

4.3 | コミュニケーション主体の不確定さ③

- さらに、コミュニケーションの相手が「実際に」誰なのか（それは実在の誰かなのか虚構的存在者なのか）がはっきりしないことに何の問題があるのか、むしろそれを確定させないで済む点をポジティブにとらえることはできるのではないか、といった議論も考えられる。

4.4 | 属性の秘匿可能性①

- VTuberのあり方から引き出せるもうひとつの論点は、**アバターベースのコミュニケーションでは、自分の属性をかなり自由に隠したかたちで他のユーザーとやりとりできる**ということだ。
- モーションキャプチャーやボイスチェンジャーといった技術のおかげで、自分の身体的な（そしてしばしば社会的でもある）属性を十分に隠しつつ、動作や話しぶりの透明性を維持することができる。
- ※モーションキャプチャーは実際の身体動作をセンサーで拾ってアバターに付け加えるという方向であり、ボイスチェンジャーは実際の音声にエフェクトをかけて不透明にするという方向なので、技術的に見れば逆向きと言えるのだが、いずれも自分の身体的な属性とふるまいの隠蔽／開示のコントロールを意図して使われているという点では同じである。

4.4 | 属性の秘匿可能性②

- 属性が自由に隠せることにはよい面とわるい面の両方が考えられるかもしれないが、少なくともよい面のひとつは明確に挙げるができる。
- たとえば、性別、年齢、出身、人格（！）、能力（！）といった属性がその人の外見をもとに推測される（実際の属性ではないものまで邪推される）ことはよくあるが、そのような外見ベースの判断がただの偏見でしかないというのは言うまでもないことである。
- アバターベースのコミュニケーションには、 unnecessaryな情報の秘匿によって、そうした無駄で不当で有害な推測を防ぐという明らかな効用がある。

4.5 | 身体の理想化①

- アバターを使ったファッションについての（主に美学的な）議論が最近いくつかなされている（難波 2021; 松永 2021）。それらの議論が強調しているのは次の点である。
- 従来のファッションでは、自分自身の身体を、つまり選択不可能なかたちで与えられ、取り替え不可能な自分の身体を、ファッションの支持体として使わざるを得なかった。
- それに対して、**アバターを使ったファッションでは、支持体としての身体をある意味で自由に選択できる。**「理想の」身体を手に入れ、それを着飾ることは現実にはほとんど不可能だったが、アバターのファッションならそれが実現できる（少なくとも一見そのように思える）。

4.5 | 身体の理想化②

- 実際「なりたい自分になる」というのは、VR上の生活を推す人々がしばしば理念として口にすることである。そして、長門裕介（2022）が比較的肯定的に論じているように、実際にそうなることが可能なのであれば、VRはある種の自己実現の手段として好意的にとらえてよいものかもしれない。
- 難波優輝（2021）もまた、ファッションをある種の自己表現（「そのひとらしさ」の提示）と考えたうえで、何かと問題の多い物理的な身体を使わずに済むという点で、アバターを使ったファッションをポジティブに評価している。
 - 引用「「自己表現」の条件は物理的な身体を用いるかどうかではなく、自己の理想を何らかの媒体（e.g. 小説、音楽）などを用いて表現することであり、その意味で、アバターを用いた表現は文学的表現や音楽的表現や絵画的表現などが可能なと同じくらい「自己表現」を行いうる。」

4.5 | 身体の理想化③

- とはいえ、「理想的」なアバターを自分の身体として、それを思い通りに着飾ろうとすることには、手放しで賞賛できない面がある。論点になりそうなものをいくつか挙げておく。
 - **既存の規範の強化** | 難波（2021）も懸念しているように、「理想的」なアバターを求めることは、ルッキズムや性役割に代表されるような身体に関係する既存の規範の強化につながる可能性がある。それは結局身体を美的に評価するという実践を維持するのであり、アバターが実現するとされているような「身体からの自由」とは逆方向になりかねない。
 - **能力主義への転換** | ファッション文化におけるいわゆる「ボディポジティブ」の運動（ありのままの身体をポジティブに受け入れる）に対して筒井晴香（2021）がやや批判的に論じているように、身体的自由化は「容姿の美をめぐる評価の実質的な対象が「身体」から「能力」へとシフトする」ことにしかならない可能性がある。つまり、身体のかわりに美的センスの有無が評価されることになるだけであり、そしてそれが（生まれつきの身体とは違って）一見努力によってなんとかなりそうな能力である以上、「容姿の美をめぐる競争にそもそも乗らないという選択をすることは、相対的により困難になる」かもしれない。

4.5 | 身体の理想化④

- **いきでなさ** | 難波（2021）から一転して、難波（2022）はアバターベースのファッションについてネガティブな評価をしている。議論を要約すれば次のようになる。アバターベースのおしゃれは「いきでない」。なぜなら、そこにはどうにもならない現実としての自分の身体の「引き受け」と「諦め」、それに伴う「苦しみ」、そしてそこでの「抗い」がないからだ。つまり、本来のファッションの実践にあったはずのある種の美的なよさ（「いき」であること）が、アバターのファッションでは失われてしまう。
- これらの懸念への反論もいろいろ考えられるだろう。たとえばルッキズムを強化するという懸念に対しては、物理的な身体と結びつかないかぎりにはアバターのルッキズムに何の問題もないのではないか、それはインテリアや持ち物をいい感じにするのと大差ないのだから、といった反論があるかもしれない。

4.6 | おわりに

- アバターベースのコミュニケーションに注目しながら、VRの実際の使われ方とそこにどのような問題が見い出せるかを問題にしてきた。
- VRが今後どのように使われ、そこでのコミュニケーションがどのようなかたちをとるのかは実践が決めていくことだ。哲学者がそれを予言しても意味がない（そういうのが好きな哲学者もいるとは思うが）。
- 哲学者の仕事としてより意味があるのは、ある技術とその産物の実際の使われ方（および使われなさ具合）から、既存の慣習やニーズとその変化・継続を見ることだろう。何が大事にされているのか、大事にされてきたのか。それが新しい技術の登場によってどう変わったのか、あるいは変わっていないのか。こうしたことを細やかに見つめて記述することが重要だと思われる。



文献一覧

- 筒井晴香 (2021) 「自分を美しく見せることの意味：ルッキズム、おしゃれ、容姿の美」 『現代思想』 2021年11月号、190–199頁
- 長門裕介 (2022) 「メタバースでアバターはいかにして充実した生を送りうるか」 『現代思想』 2022年9月号、86–94頁
- 難波優輝 (2021) 「身体のないおしゃれ：バーチャルな「自己表現」の可能性とジェンダーをまとう倫理」 『vanitas』 7号、91–105頁
- 難波優輝 (2022) 「メタバースは「いき」か？ やましさの美学」 『現代思想』 2022年9月号、76–85頁
- 難波優輝、バーチャル美少女ねむ (2022) 「やさしいバーチャルセックスの始め方：バーチャル美少女ねむが語る」 KAI-YOU.net、<https://premium.kai-you.net/article/577>
- バーチャル美少女ねむ (2021) 「「バーチャルセックス」体験したらすごかったし人類を滅ぼしかねないと思った話」 ねとらぼ、<https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/2105/31/news141.html>
- 松永伸司 (2021) 「アバターに服を着せるのはファッションなのか：身体の微妙な役割」 Fashion Tech News https://fashiontechnews.zozo.com/series/series_fashion_technology/shinji_matsunaga
- 山野弘樹 (2022a) 「「VTuberの哲学」序論：多様化するVTuberと「身体」としてのアバター」 Fashion Tech News https://fashiontechnews.zozo.com/research/hiroki_yamano
- 山野弘樹 (2022b) 「「バーチャルYouTuber」とは誰を指し示すのか」 『フィルカル』 7巻2号、226–263頁
- Franssen, Maarten, Gert-Jan Lokhorst, and Ibo van de Poel. 2018. "Philosophy of Technology." In The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2018 Edition), ed. Edward N. Zalta. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2018/entries/technology/>.
- Tavinor, Grant. 2019. "On Virtual Transparency." The Journal of Aesthetics and Art Criticism 77 (2): 145–156.