

2021年度 卒業論文

キャラクターを演じる際における
心理的影響に関する研究

指導教員：渡辺 大地 教授

メディア学部 ゲームサイエンスプロジェクト

学籍番号 M0116043

井良沢 匠

2022年2月

2021 年度 卒 業 論 文 概 要

論文題目

キャラクターを演じる際における
心理的影響に関する研究

メディア学部

学籍番号：M0116043

氏
名

井良沢 匠

指導
教員

渡辺 大地 教授

キーワード

Vtuber、演者、ストレス、日常的影響、キャラクター

近年、Vtuber という CG やイラストなどのアニメのようなキャラクターが Youtube で動画投稿・配信を行うコンテンツが存在している。Youtuber と似た声質を持つ Vtuber だが、自分自身がカメラの前に立つのではなく、自分好みの見た目・キャラクターとして活動を行えるコンテンツである。自由度の高い物であり、パソコンやスマートフォンさえあれば誰でも簡単に始める事が出来る。演者がキャラクターを演じて成り立つ Vtuber だが、キャラクターを演じるという事は俳優や声優のように自身ではなく異なった人格を自身の物として運用するため、演技をしなければならない。本来とは異なる人格を演技をしていく中での心理的影響はどういった物なのか。「メソッド演技法」という手法を用いる俳優「メソッドアクター」がたくさんのアカデミー賞を受賞しているが、「メソッド演技法」が精神に影響して睡眠不良などを起こした事例があり、危険性が存在している。本研究では、Vtuber はメソッド演技法との親和性が高く、メソッドアクターのようにキャラクターを演じる事によってストレスなどの心理的影響が発生するという仮説を立て、実際に活動を行ってきた Vtuber の演者にインタビューを行いデータを集め結果的に本来の人格との乖離が少なければ少ないほど良い心理的影響が生じ、乖離が大きければ大きいほど良くない心理的影響が生じた。また、Vtuber はメソッド演技法との親和性がかなり高く、演じる事によってストレスなどの心理的影響が発生する事が判明した。

目次

第1章	はじめに	1
1.1	研究背景と目的	1
1.2	論文校正	3
第2章	Vtuberについて	4
2.1	Youtuberについて	4
2.2	Vtuberについて	5
第3章	問題提起	7
第4章	検証内容	9
4.1	演者 A	9
4.2	演者 B	10
4.3	演者 C	10
4.4	演者 D	11
4.5	検証結果	11
第5章	考察	12
第6章	まとめ	16
	謝辞	21
	参考文献	22

第 1 章

はじめに

1.1 研究背景と目的

近年、バーチャル Youtuber(以下 Vtuber) という 2D または 3D の架空のキャラクターアバターを使用して動画投稿サイト「Youtube」上で活動している人々が存在している。Vtuber とは、イラストや 3DCG の身体に対して演者がそこに着ぐるみのように入りアニメやゲームなどの物語上の設定を持つ物ではなく、人格を持つ個人として生きる架空の人物である。Vtuber の発端は 2016 年 12 月頃に活動を始めたキズナアイが初めて自身の事を Vtuber を名乗った事から始まり、そこから沢山のコンテンツが派生し現在まで続く大きなコンテンツまで成長した。キズナアイ [1] は、現在 Vtuber は Youtube だけでなく、他の動画投稿サイトやテレビ番組まで出演するなど様々なメディアで活躍している。ドラマやアニメ等での演者の担当は、声優や俳優などプロが行うのが一般的だが、Vtuber はキャラクターアバターさえ所持していれば一般の方でも名乗る事が出来る為、多種多様な Vtuber が次第に生まれている。Vtuber としての身体を手に入れるのに、当初は 2D イラストだと 10 万～20 万ほど掛かり、3D モデルだと 100 万などの大金が必要であった [2] が、現在はスマホのみでアバターを制作出来る「REALITY」や PC で気軽に制作出来る「V カツ」 [3] など、専門的な素養を必要としないソフトも登場した。2021 年 10 月 19 日時点では 16000 人以上の Vtuber が存在しており [4]、2022 年現在も人口は増え続けている。Vtuber の大半は設定やキャラクター性を重視している。Vtuber は愛好者らによる分類がなされており、2D イラストアバターの「2D 勢」と 3D アバターの「3D 勢」としての分類、または企業に所属して居るか居ないかのまるで芸能界のような分類が存在している。1 万以上もある Vtuber の中で、

男性が女性のキャラクターを演じる「バ美肉」というこのコンテンツ初の分類や、逆に女性が男性を演じる「逆バ美肉」、ボイスチェンジャーを使って演者の性別を不明として活動する方々など、多種多様な属性を持つ方々が存在している。キャラクター性のみの分類だけでなく、その中での活動スタイルでも分類され、動画中心でコンテンツを作る動画勢や配信中心で活動するライバーなど、数えきれない程の物がある。

パソコンやスマートフォンさえ持っていれば誰もが Vtuber のキャラクターとして活動を行う事が出来るが、キャラクターを演じる行為に危険性が伴う。「演じる」についてはドラマや映画、舞台などで演者が役を演じ物語を作るという行程はテレビやインターネットを介して私達の日常の中に浸透されており、心を強く動かされたり、価値観の変化などにより作品を見た人に大きな心理的影響を与えている。しかし、演者については「演じる」手法には有名な演技論が「メソッド演技法」「タニスラフスキーシステム」「チェーホフテクニク」「マイズナーテクニク」の4つがある [5]。が、アカデミー賞を受賞した俳優の中でメソッド演技法を活用した俳優「メソッド・アクター」が多い [6] というデータがある。この手法は演者の経験した過去の経験した記憶を使用する手法であり、怒りを表現する際に自身が怒りを感じた出来事を思い出し悲しみを表現する際には演者の悲しい経験を思い出し涙するなど、よりリアルな表現を可能にする演技法だが演者のトラウマや精神状態に異常を来す危険性が存在する。このような危険性を持つキャラクターを演じるという行為が経験問わず出来るようになった現在、Vtuber を演じるという事は危険な心理的影響を受ける可能性がある。本研究では、メソッド演技法の危険性を提示した上で、演者が Vtuber を通じてキャラクターを演じる際に発生するキャラクター人格が引っ張る良い心理的影響とキャラクター人格が引き出す悪い心理的影響が発生すると仮説を立て、実際の現象を Vtuber としての演者にインタビューをし、検証した。検証の結果、演者との人格の乖離が少ないキャラクターほどポジティブで良い心理的影響が生じ、演者との人格の乖離が大きいキャラクターほどネガティブな悪い心理的影響が生じていた。また、メソッド演技法と Vtuber は親和性が高く、演じることによってストレスなどの心理的影響が発生していた。

1.2 論文校正

本論文の構成を説明する。第 2 章では Vtuber について述べる。第 3 章では 問題提起 について述べる。第 4 章では検証内容について述べる。第 5 章では検証内容と問題提起を踏まえた考察について述べる。第 6 章では総括を述べる。

第 2 章

Vtuber について

本章では、Youtuber および Vtuber についての解説を述べる。

2.1 Youtuber について

Youtuber とは、動画配信サイト Youtube へ自作の動画を投稿し、広告収入で収益を得ている人達の事である [7]。Youtuber の歴史は 2007 年 5 月に動画視聴回数の多い動画投稿者に対して広告収入を分配するパートナープログラムを始めた事から始まり、2011 年 4 月にパートナープログラムが一般に解放され、2014 年頃に Youtuber という言葉が積極的にメディアなどで取り上げられた事によって、より多くの Youtuber が生まれる事となった。主に「やってみた」「商品レビュー」「ゲーム実況」「料理」「ダンス」などのコンテンツが作られており、小中学生や若い世代に対して大きく社会的影響があり「小中学生の子供たちが将来なりたい職業ランキング」などでもランクインしている [8]。そして、今では Youtuber を目指す専門学校でのコースなども存在している。Youtuber は世界中に存在しており、正確な人数を測定する事が出来ないが、Youtuber ランキングサイト「ユーチュラ」[9] には 4 万 4 千の数の Youtube チャンネルが登録され存在している。(2022 年 2 月)「『Youtuber』という職業」という論文 [10] では、Youtuber は職業であると明記されている。Youtuber という言葉にはっきりとした定義は無いが、「広告収入を主な収入源として生活する人物」であり、職業の定義の「人間が生計維持手段として行うとともに、自己の能力に応じかつ自己実現をはかる目的で行う社会的に有益な継続活動」(ブリタニカ国際大百科辞典 2011) に当たる為、Youtuber は職業としての位置付けになる。2022 年 1 月 11 日にニュースとなった「ユーチューバー消防士が懲戒処分」という事件があった [11]。この消防士は Youtube

でゲーム実況の動画を投稿しており、その広告収入で115万円の収益を得ていたという。収益を得る事で公務員での副業は条例違反となってしまう為、Youtuberは副業に当たる場合もある。しかし、趣味でYoutubeでの活動を行っているという人達も存在しているので、世間一般的には広告収入で収益を得ている人達は職業として、広告収入で収益を得ていない人達は趣味での活動という位置付けになる。

2.2 Vtuber について

Youtuberの派生がVtuberである。Vtuberの活動スタイルはYoutuberとほぼ同じだが、機材などを揃えるとなるとVtuberのほうがコストが高い。しかし、様々なサービスが開始された今では同等のコストで始める事が出来る。Youtuberとの違いは、Youtuberはカメラを回し自分自身が写り活動するが、Vtuberは2Dや3Dでのバーチャルアバターを使用して活動を行っている。ただ、表現の自由度は「やってみた」、「ダンス」、「料理」などYoutuberのほうが広いが、Vtuberはアバターでの活動になるので表現の幅が技術的に狭まっている。ただ、加工や化粧など自分自身の理想のビジュアルとして活動出来るのがVtuberであり、いつでもアニメキャラになれるのが長所である。Vtuberはキャラクターや見た目を自由に作る事が出来る為、本来の自分自身では不可能な人格を生成する事が出来る。例えば、男性が女性キャラクターを演じる事も可能である。この文化をバーチャル美少女受肉「バ美肉」と定められ、バーチャル空間でCGで美少女になりきる事であり演者がおじさんであるが、モーションキャプチャー技術とボイスチェンジャー技術を駆使し実現されている。この言葉はより一般的に使われており、女性が男性キャラクターを演じる事を「逆バ美肉」という派生語も生じた。「バーチャルYoutuberと声質交換」というエッセイ[12]では配信者の声を任意の声質へと自在に変換する事が出来れば表現の幅が広がるのではないかと、音声合成ではWaveNetを駆使する事で肉声とほぼ同等品質で音声を生成する事が可能となったという。その為、演者のスキルで自在なキャラクターを作り上げることも出来れば、演じ分けスキルが無かったとしても自在なキャラクターを作り上げる事も可能になっている。

その為、キャラクターとしての自由度がかなり高いとされている。バーチャル Youtuber が浸透した事によって、実際に企業のアニメキャラクターによる宣伝活動 [13]、バーチャル Youtuber のアーティストとしてデビュー [14]、バーチャルシンガーとしてアニメの主題歌を担当 [15]、コンビニエンスストア「ローソン」とのコラボレーションキャンペーンを行ったり [16] など、Youtube の枠を超え私たちの日常生活にも影響する程のメディアミックスを引き起こしている。

第 3 章

問題提起

キャラクターを演じるという事柄は常に私達の過ごす日常の中でテレビドラマや舞台など娯楽などの身近に存在しており、俳優・声優のようなプロでなくても趣味で架空の存在に魂を吹き込むという事も珍しい事ではない。例として TRPG というゲームがある [17]。テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム (以下 TRPG と呼称する) は日本で 40 年以上遊ばれている進行役とプレイヤーが協力してひとつの物語を作り上げるゲームである。それぞれがキャラクターを作成した上で演じ、物語を進めていく為、プレイする人によって物語の結末や進み方が変動するゲームであるが、このゲームをプレイすると自然にキャラクターを演じる演者となる。Vtuber のように 1 からキャラクターを生成し、物語中でこのキャラクターならどう行動するかなどを自分自身とキャラクターを同一化して行う物であるが、物語が終わるとキャラクターの冒険も終わるので一次的な物である。だが、Vtuber は物語が存在するが終わりという物は定められていない上に、活動をしている瞬間を生きていると称される為常に更新しなければならないコンテンツが為に、常に Vtuber のキャラクターとしての思考を持っていなければならない。Vtuber は演じる物であるが、架空のキャラクターを演じてリアルタイムでファンと触れ合う事例が、ディズニーランドの「タートルトーク」にある [18]。タートルトークはアトラクションの一つであり、観客席に座っているお客さんを指名し、質問をして場を盛り上げる決まった流れが存在しており、複数人と会話した後に退場していく Vtuber と似た形式のアトラクションである。しかし、タートルトークと Vtuber の活動の違いは「定員がある事」「お客さんを可視化出来る」「時間制限がある」である。Vtuber の大半はタートルトークのように台本やシナリオが用意されていないリアルタイムの配信にあり、お客さんがこちらを見ているかなどの認識は出来ない。その代わりに何人居るかだけ

が確認出来、意思疎通はコメントを通してでないとする事が出来ない。このように、Vtuberは相手の顔もわからない不特定多数に対して、そのキャラクター常にリアルタイムでアドリブを駆使しながら長時間演じなければならない点が存在している。このような不特定多数のリスナーに対してメソッド演技法を使用し常にキャラクターを演じ続けるという事で良くない心理的影響が起こるのではないのだろうか。メソッド演技法を使用してキャラクターを演じる事で良くない心理的影響を受けた俳優が存在している。例として、「ヒース・レジャー」という人物に注目していく。ヒース・レジャーは「ダークナイト」という映画の悪役「ジョーカー」を演じており、この役でアカデミー助演男優賞を受賞したとても優れた人物だが、この役と本来の彼とはかなり人格が異なっていた為役作りに没頭していたとされている [19]。かなり徹底して役作りにのめり込んでいた為そのストレスで睡眠障害を患い、日常生活へ大きな影響を与えてしまった実例が存在している。また、ヒース・レジャーの他に「マーロンブランド」という人物もメソッド演技法を使用しており、「要望という名の電車」という映画のヴィ「ヴィアンリー」を演じていた。この作品を発端にメソッド演技が世界に広く認識されたと言われているが、「スタンリー」という登場人物に常に嫌われ続けられる役な為、「嫌われる」経験と常に向き合っていた。双極性障害（躁鬱）の発作を持っていたようだったが、「倒れそうで気が狂わんばかりだった」と精神的なダメージを負っていたという [20]。

このような演者の経験から役を成立させるメソッド演技法はリアルタイムで繋いでいく Vtuberとの親和性がかなり高く、キャラクターを演じる事によって生じるストレスなどのネガティブな心理的影響は存在していると仮説を立てている。次章で実際にどのような心理的影響が発生していたかを検証していく。

第 4 章

検証内容

前章で示した仮説を検証するため、4名の Vtuber にインタビューを実施した。本章では、各インタビューの内容と個別の分析について述べる。以下、4名のインタビューを「演者 A」、「演者 B」、「演者 C」、「演者 D」と呼称する。

4.1 演者 A

本節では、演者 A に対するインタビューの内容を述べる。演者 A は、キャラクターを演じるという事に対して元々未経験であり、演劇を行う事も不慣れだった。活動期間は約 3 年程である。キャラクター設定は 15 歳という自身とは年齢が異なるキャラクターであり、演者 A は元々内気で控え目な性格であり友達が少なかった訳ではないが、知らない人や大勢の前で話すのが苦手であったという。だが、特徴的な語尾を着けた前向きで自信に満ち溢れるキャラクターを 3 年演じた事で自身の中で人と話す事が大きく変わったという。キャラクターの「元気」な性格に引っ張られ本人に定着したのではないかと考えている。元々自分自身の中に抱いていた感情などを抑えずに表現していた為、元々の人格との乖離はほとんどなく、自然体だった。雑談配信なども得意ではなく、基本的にゲーム実況のついでに喋るスタンスであったが、今では雑談配信のみを開くほど話すという事に慣れ、コミュニケーション能力も向上している。ただ、活動初期に慣れる事が出来ず日常生活上でキャラクター設定の「口癖」が漏れてしまったり、本来の自分とは異なる行動を無意識に取った事があったという。この行動がきっかけで不審に思われたりなど、恥ずかしい思いをしてストレスを感じたという。

4.2 演者 B

本節では、演者 B に対するインタビューの内容を述べる。演者 B は、Vtuber としてキャラクターを演じて頭を悩ませた事が多々あったという。演者 B は演者 A とは異なる自身との乖離の大きいキャラクターだった。本来の性別は女性だがキャラクターは男性であり、声も男性の声という逆バ美肉形式の Vtuber である。年齢との差異は無かったが、キャラクター像は「頭が良いより完璧な理想の男性」をイメージしていた為、乖離が激しい上に演じると疲労を感じる現象が起こっていた。演者 B も 2 年半ほど活動を行ってきたが、声も地声とは異なるため、初めのうちは演じる事自体に体力を使っていたが、次第になれていったという。だが、演じる時間が長ければ長いほど愛されているのは演じている自分自身ではなくキャラクターなんだとひしひしと思い始め、自分自身が演じているのに自分自身が評価されていないのではないかというストレスを感じ始めたという。また、同じ Vtuber として活動している人たちと交流しようにも、演者としての自分自身として交流するか、それともキャラクターとして交流するべきなのかを悩み、結局交流が出来ずに居てしまうという事もあり、ストレスを大きく感じていたという。演者 A,B に話を聞いている中で、共通して起きた現象は活動初期から現在に至るまでに声が少し高くなったという事もわかった。演者 A,B はプライベートで使っている SNS アカウントが無い状態だった為、Vtuber としての活動がより日常に大きく関わっていると感じている。

4.3 演者 C

本節では、演者 C に対するインタビューの内容を述べる。演者 C は演者 A,B とは異なりプライベートアカウントが存在している。演者 C は演者 A と似た元の人格と年齢の乖離の少ない Vtuber だが、演劇経験がある為ストレスは感じていなかった。活動を始める前は活発的に SNS の更新が頻繁にされていたが、活動開始と同時に数か月の間にプライベートアカウントの SNS の更新が月に 2,3 回ほどに減少している事がわかった。

4.4 演者 D

本節では、演者 D に対するインタビューの内容を述べる。演者 A,B,C は声をそのままキャラクターとして活動しているが、演者 D は自身の声にボイスチェンジャーを通して活動しているバ美肉型 Vtuber である。個人 Vtuber の多くは男性が女性キャラクターを演じるバ美肉型 Vtuber の人口が多い。演者 B のように自身とキャラクターとの乖離が非常に大きい、声を作る必要性も無く、なりたい自分になるという欲を叶えられていた為一切活動上でのストレスは感じられなかったという。ただ、ボイスチェンジャーの不良で巣の声が発信されてしまう可能性が常にあった為、ストレスを感じていたという。

4.5 検証結果

各演者からのデータを元に、Vtuber としてキャラクターを演じる事で日常生活上などでの心理的影響があるという事が判明した。元々何も経験してこなかった一般人が Vtuber を演じると、そちらのほうにリソースが割かれ日常に大きく影響が出ているが、演劇などキャラクターを演じる事に慣れている人が Vtuber を演じると日常に対して影響は大きくは無いものの、自分自身ではなくキャラクターしか評価されていないとストレスを感じている事がある。自身の人格との乖離が少なければ少ないほど始めのストレスは発生するが、次第にストレスが少なくなりコミュニケーション力の増加や前向きでポジティブな心理的影響が発生しているが、自身の人格との乖離が大きければ大きいほど始めはストレスが無いが次第にストレスを感じるようになり、悩み事が増えている傾向にある。

第 5 章

考察

問題提起で挙げた Vtuber を演じる事によって起きた影響がどのようにメソッドアクターなどに汎用性があるか実例や事例などを挙げていく。先行研究により、「バーチャル YouTuber の人格権・著作者人格権・実演家人格権」[21] という論文が存在している。こちらの論文では、Vtuber を演じる人格を取り上げ、人間と同じように人格権・著作者人権・実演家人格権などを定義し、権利侵害などの差異を証明されている。「パーソン型」と「キャラクター型」と分類されており、パーソン型は演者とキャラクターをより一体化させた形の Vtuber であり、キャラクター型はパーソン型と比べて演者の人格と乖離が大きい Vtuber だと考えられている。問題提起で挙げた中だと、「演者 A」と「演者 C」が「パーソン型」の枠に収まり、「演者 B」と「演者 D」が「キャラクター型」の Vtuber としての枠に収まる。パーソン型 Vtuber による日常に対する影響は、生活をする際に使うリソースを演技しているキャラクターに引っ張られ際にストレスを感じているが、キャラクター型 Vtuber による日常に対する影響はパーソン型に比べて少ないが、演じる期間が長ければ長いほど自身ではなくキャラクターが愛される現実にストレスを覚える可能性もある。また、常に自身とは異なった人格に合わせ続ける為、ストレスを感じる場合もある。これは実際にヒース・レジャーやマーロンブランドなどの俳優が抱えたストレスと同じケースだと考えられる。これに対して、「演じる身体と自己」という論文 [22] があり、理想のキャラクター像を思い描き、その精神を自身に入れ替えて演じるという事はかなりエネルギーを使う行為であり、感情をなぞると同時にホルモンや血流、筋肉や皮膚などの身体の変化を伴い日常ではなく身体に大きな影響を与えている行為である。これが大きなストレスの引き金になり、不眠や鬱病などに繋がる要因になったりする事がある。精神による影響は「病は気から」という慣れ親しんだ言葉があるが、ノー

シーボ効果や思い込みバイアスがこれに該当する。ノーシーボ効果が確立されたのは1883年に行われたブアメードという国事犯を使った心理実験であるが、ブアメードに対して目隠しをし、「三分の一の血液を失ったら人間は死ぬ」と思いこませ、自身の血液がその条件に達したと伝えたら亡くなってしまったという実例から確立されている。実際には一滴も血液を失っていないが、自分の中での暗示が自身を死へと直接導いたという [23]。また、2005年のクリフトン・メドア博士が発表した論文だと、自身が「がん患者」だと診断され、余命数ヶ月だと宣告されたが実際はがんにおらず、しかし告知後に落ち込み体力を失った末に余命宣告された日時を迎えることなくなくなってしまった実例も存在している [24]。これにより、演技による自己と乖離の大きいキャラクターを演じる事には大きなリスクがあり演技をする事にストレスを感じてしまうと、無意識にそれが蓄積して体調を崩すほどのストレスを抱えてしまう事がある。実際にストレスを感じた友人Bは原因不明の高熱にうなされた事があるという。また、一度感じた感覚やストレスや思い込みは中々拭う事が出来ない事もPTSD(心的外傷後ストレス障害)で証明されている。友人Cは実際にパニック障害を抱えており、話を聞くと頭では何でもない事だとわかっているはずなのに突然動悸やめまいがし、死んでしまうのではないかという精神的な発作が起きてしまうという [25]。この事象は発覚したのが早い段階で治療すると早く治る可能性があるが、治療する暇も無く常にストレスを感じ続けた結果、今でもそのパニック障害に苦しめられており、過去の強いストレスを感じる出来事を不意に思い出した瞬間にも起こってしまう為、ヒース・レジャーの人格の異なる役作りに対して大きなストレスを患い睡眠障害になってしまった事例もこれが当てはまるのではないかと考えられる。また、Vtuberを始める前に活発的にSNSの更新が頻繁にあったプライベートアカウントが始めた後に更新が減少しているのは、居場所の有無の差なのではないかと考えている。「こころの居場所としての個人的居場所と社会的居場所」という論文 [26] にあるように、個人的居場所と社会的居場所が心理的に存在しており、友人Cの話によるとプライベートアカウントで個人活動していた時はとにかく作品や情報を発信する事によって人と繋がる事が出来る一種の形が出来ており、自身のみで確立した心の居場所に残る為に、不特定多数の関心を持た

れる事で自我を保っていたという。だが、Vtuber を始めた事によってそれが大きく変化したという。Vtuber はもちろん個人で活動している方々がたくさんいるが、グループや同じジャンルの仲間などで友人が出来る傾向にある。それに伴って自然に社会的居場所が形成され、友人と過ごす時間が次第に増えていく。「自分を必要としてくれている」「自分を認めてくれる」という事象が実際に具現された事によって、居場所を求めていた活動をしなくて良くなったという環境の変化によって、プライベートアカウントでの更新が途絶えているのではないだろうかと考えられる。また、このケースは「ひきこもり」と役を演じる感覚に関する考察—「遊び」の概念を手掛かりに—という論文 [27] での実際にあったケースの A さんとの親和性が高いと考えられる。A さんは引きこもっていた頃コンプレックスを元に交流を断っていたが、コンプレックスを武器にした事自分という役を演じる事によって引きこもりを脱したという。これは、以前までの自分自身ではなく強い自分を演じる事によって自分自身を苦しめていた思想から抜け出し、映画の登場人物のように自分の役割を定め、どのような結果になってもこれは映画や漫画のワンシーンだと思い前に進んだケースだが、Vtuber を演じるという事はキャラクターとなり、疑似的に漫画や映画の登場人物となる為、以前までの固定されていた概念から解き放たれ、居場所を作る事が出来たのではないのだろうか。

演者 A のようなケースは慣れや続けてきた安心からだとも考えられるが、自身が気付いていない感情に気付いたのではないかと考えている。潜在的自尊心と顕在的自尊心という言葉がある。本来自尊心は自身が「価値のある人間である」自信を持つ自尊感情であり、自尊心が高い人はポジティブな気持ちも高いと言われている [28][29]。演者 A は顕在的自尊心が無く自身に自信が無かった為に自身よりも仲間や他人を優先してしまっていたり、何かに取り組む事が出来る可能性を考える事も出来なかったという。しかし、今回顕在的自尊心を持つキャラクターをメソッド演技法を活用し演じる事で、潜在的に隠れていた自尊心が呼び起され、自尊感情をなぞっている内に自分の物へと変化したのではないのだろうか。この経験がきっかけで憂鬱な感情になりづらく、自身の事も大切に出来るようになった安定した人格となるポジティブな心理的影響が得られたの

ではないのだろうか。また、演者 A は 15 歳という大人と子供の間思考を持つキャラクターを演じていた。世間知らずな設定だが、演者 A 自身も似たところがあり、Vtuber として活動する際にはネット上には様々な人々が存在しており、活動を肯定する人も居れば否定される事もある。しかし、それを一切経験して来なかった為、こちらはメソッド演技法とは少し離れていたと考えられる。これは、「俳優の演技スキルと多次元共感性の関連性」という論文にある子役の演技法と親和性が高いと考えられる。社会的抑圧によって人は感情を抑制する習慣を身に着けるが、子供は自分の中に沸き起こった感情をそのまま素直に表現するという。演者 A はそれらの可能性を考慮せず思うがままに活動していた為に良い影響を得られたのではないのだろうか。

第 6 章

まとめ

これまでのデータを元に、キャラクターを演じる事自体に日常生活への変化はいかに経験者でも、未経験者でも影響は必ず起きるという事がわかった。ただ、未経験者がキャラクターを演じる際には活動初期時点ではとてもぎこちなく、頭のリソースを演じる事にほぼ割いてしまう為日常生活への影響が大きく出るが、演じ慣れている経験者にとっては活動初期時点ではそれほど大きな影響は出る事が無いという事が判明している。だが、活動の期間が長くなり視聴者やチャンネル登録者数などの見て貰える数が増えれば増えるほど、未経験者にとっては「成功」と慣れないながらも一生懸命頑張った成果が報われたと感じ、演じているキャラクターと上手く向き合いながら活動を継続していく事が出来ている事がわかった。しかし、経験者からするとキャラクターはキャラクターだと「自身」とは捉えられていない傾向にあり、たくさんの母数に評価されればされるほど人気者になれるが、それは「キャラクター」であって「自身ではない」と考えてしまい、キャラクターを演じなければ必要とされていない。日常的な交流もキャラクターを演じ続けなければいけないのかなどのストレスに繋がっている現状も確認出来た。また、キャラクター自身が元々の人格とかなり近かったり、日常の中で出せていなかった理想の人格と親和性が高い場合はより自信に繋がり、今までの自分自身ではあり得なかった理想の人格を自分の物として吸収する事が出来るので、とても前向きな結果が出やすいという事がわかった。しかし、自身との本来の人格とは大きく異なる「愛されるだろう」と想定されたキャラクターを設定した上で活動を行うと確かに「愛される」という欲求は満たされるが、本来とは異なる思想をしなければならなくなるので、その際に合わせる体力を使用してしまう上に、上手く行かないとストレスを感じてしまうという。なので、そのような形の Vtuber は継続はかなり労力が必要になってしまうと

いう事がわかった。これには、ヒースレジャーのようなメソッドアクターと同じような仕組みが当てはまるのではないだろうか。メソッド演技法のように、実際にそのキャラクターになりきって心理状態もその役に自身を当てはめるが、本来と異なる人格を自身に当てはめれば当てはめるほどストレスを感じ、睡眠障害などの精神に関わる病気に繋がっている。同じように、Vtuberでも役を演じる事によってストレスを感じている為、エスカレートしてしまうと同じような事が引き起こされてしまうのではないだろうか。では何故アニメの声優は多種多様な役を演じてもそのようなケースを全く聞かないのか、何故俳優ではこのような事例が起こってしまっているのか。それには、演じる必要のある・見られている領域の差にあるのではないだろうか。例えば、喜ぶ演技をするとする。喜びの感情を表すには「喜ぶ」という動作をしなければならないが、アニメのキャラクターはアバターが表情や動作を表現し声優は「声」のみを表現する。しかし、俳優となるとカメラに向かって「喜ぶ動作」も表現しなければならない。表情だけで喜んでいても、身体が棒立ちではリメイクをさせられてしまう上に、逆に表情のみ表現していても、カメラは全身を映している所以身体でも表現しないといけないのである。さらに、その場で自分自身が良い演技が出来たとしても共演している人がミスをしてしまうと全体的にやり直しをしなければならないになってしまう。だが、声優の声を吹き込む際には台本を見ながらアテレコされており、実際に使用されるのは声のみとなるので、評価される点が一点に集中されている。では、Vtuberとなるとどうなるのだろうか。Vtuberは確かにアニメの声優のように声を吹き込む役に一番近いが、カメラに向かって演技をしなければならない。演者の目線や口の動き、身体の揺れなどもコンテンツを見る人に発信されてしまう為、何かを読みながらだと不自然な動きになってしまったりする。そして、声優と俳優と違う点は台本がほぼ無いという事である。本来演技をする役などは台本の中のストーリー上で生きており、起承転結の始まりと終わりが存在するが、Vtuberにおいてはそれが存在しない場合が多い。また、個人Vtuberにおいてはライブ配信のほうが主流となっているため、長時間台本の無いアドリブで演技をする事となっている。その為、常にその場でキャラクターを作り上げながら演じなければならないのである。つまり、Vtuberは声優と俳優の要素を

併せ持ったハイブリッド型の演者に当てはまるのではないだろうかと考えている。これらの事を研究している内に Vtuber という物に興味を持ち、実際に私も Vtuber を体験する事にした。私の場合はより自分に近い人格のキャラクターを作り、アバターは Live2D アバター、そしてほぼライブ配信中心として1年以上活動を行った。私はもともと演劇やキャラクターを演じるという事は中学校の学園祭でセリフが2つしかない村人のみでしか経験をしておらず、大根役者のような形での演技になってしまったが、ほぼ等身大で取り組んでいた。演者 A のように、始めはやはり演じるという事に慣れていなかった為にとっても朝起きた時や昼を食べている時、夜寝る時も演じているキャラクターの事を考え、学校の発表の場でもそのキャラクターの口癖が不意に出てしまうという出来事が起こった事がある。だが、今までやった事のない体験に胸を躍らせストレスというよりは楽しむという方向に進んでいった。ライブ配信を行う際は常にカメラを意識して画面上に写るキャラクターを確認しながら、リアルタイムにキャラクターとして生きて、頂くコメントに対してリアクションを取っていた。やはり、等身大であった為即座にコメントに対してリアクションをする事が出来たが、これが本来の人格と異なるキャラクターだった場合はワテンポ置いて応えなければならないという事が判明しているため、一回の活動での労力の差が大きく異なるのではないかと感じている。また、Vtuber はただコメントにリアクションをしながら雑談をするという形だけではなく、ゲームをしながらコメントをリアクションをするという形も主流となっているので、ゲーム+コメント+演技と、更に処理しなければならない事柄が多くなっている。その為、本来の人格と乖離が大きい場合より大変なのではないかと感じている。友人から聞いた事象と似たような事が私自身にも起きたので、この傾向は強く実証されていると考えられる。実際に Vtuber を経験した上で、キャラクターを実際に自身だと思って活動する事は、自分の中に新しい人格が現れるのと等しいのではないかと考えられた。また、Vtuber は演技するだけではなく Youtube に投稿するサムネイル画像とタイトルも考えなければならない。「Youtuber の動画における視聴者に選択されるサムネイル画像とタイトルの研究」という論文 [30] では、動画投稿サイトにおける視聴者が好みの動画を探し出す際に参考にされる要素が記述されている。こ

ういった視聴者に「見たい」と思わせる要素を個人 Vtuber の演技面だけではなく宣伝するというセルフプロデュース力も必要になってくるのである。こういった活動の伸び悩みなどでストレスを抱えてしまう事も起きてしまうので、非常に Vtuber は難しい。潜在的人格を引き出す大きなきっかけともなるが、場合によっては多重人格障害などに繋がる事柄になるのではないかと考えられる。キャラクターを演じ始めた事によって自身とは違う人物を演じる事になる為、自身の中に全く別の人格が常に存在しているという事になる。以前テレビ番組のザ・世界仰天ニュースで取り上げられていた「24 の人格を持つビリー・ミリガン」という人物が居た。ビリー・ミリガンは解離性同一性障害という 24 もの人格を宿した人物であり、幼い頃からの強いストレスから自身を守る為に別の人格が生まれ、17 歳に自殺を測ろうとした際に主人格は眠らされ、別の人格が指揮を取り生きる為に人格が分裂し増えたというケース [31] だが、無意識下に別人格を演じるという事は、それに近いメカニズムにあるのではないかと考えている。そもそも多重人格障害は「解離性同一性障害 (多重人格障害) の精神病理学的・認知心理学的検討—心因性記憶障害としての多重人格症状」という論文 [32] によると、幼少期による強い外傷的ストレスなどから発生していると証明されており、Vtuber とはまた異なった事例だが、異なる人格を宿すという事は何かと親和性が存在しているのではないかと考えられる。

様々なネガティブな要素もあるが、Vtuber はとても価値のあるコンテンツである。「バーチャル Youtuber の提供価値の分析」という論文 [33] では、Vtuber コンテンツを視聴している利用者にインタビューを行っており、ほとんど毎日見ている、2 時間以上みているというデータがある。その理由には自分の都合に応じて視聴出来る事、自分の安心できる世界観の中に浸る事が出来る事、そして共感や自己肯定感を感じる事が出来るとある。こういった自身も参加出来るインタラクティブな体験を通じ生活をより良い物へとする一つの要素となっている。これをきっかけにリスナーから Vtuber を始めるケースも珍しくない。また、「バーチャル Youtuber の肖像権」という論文 [34] にあるように、キャラクターのアバターは自身の肖像権となり得るとも考えられる。自身の見た目を気にしてしまうコンプレックスを抱えていたり、なりたい自分になれるという自

身を解放する事が出来る大きな1つの手段でもある。Vtuberは演じる際のトラブルは存在するが、インターネットが普及しアバター社会と呼ばれていく中でVtuberは一人の人物の形であり、これからの社会を繋ぐ大きなコンテンツとなっていくであろう。

以上の事から、Vtuberは社会的にも大きな貢献をしているエンターテインメントコンテンツだが、演者として活動する際に心理的影響が発生する。キャラクターを演じる際に元々の人格とキャラクターの人格の乖離が少なければ少ないほど活動初期時にはストレスなどの良くない心理的影響が発生するが、続けられ続けるほど自然に人格が統一化され、コミュニケーション力の増加や潜在的自尊心を呼び起すなどのポジティブな結果が生じる。しかし、元々の人格とキャラクターの人格との乖離が大きい場合は活動時間が長くなるにつれ評価対象が自身ではなくキャラクターだと思い込んでしまい合わせなければならない良くない心理的影響が発生する。また、Vtuberとメソッド演技法の親和性は非常に高く、メソッド・アクターのヒース・レジャーのように演技をする事でストレスを生じ日常生活に大きな影響を与えてしまう事もあるという事が判明した。

謝辞

本研究を進めるにあたり、ご指導して頂いた先生方に大きな感謝をしております。渡辺先生と阿部先生には本当に大きな御恩を感じており、どのような研究内容を相談しても親身に考えてくださり、どう考えたほうが良いのか。また、どのような所を見たほうが良いのかを丁寧に教えて下さりました。私自身の心の弱さによる挫折や逃げてしまう現象に真剣に向き合って頂き、本論文を完成するまで諦めずにアドバイスや応援をして頂いた事に深く感謝しています。理想の自分とはかけ離れた自分に苦手意識を持ってしまい何度も諦めてしまっていたましたが、本当の自分を知った上でどう取り組むかと真剣に考えて下さり、これから人生を歩む中で大切なことを学ばせて頂きました。また、本研究に快く協力して頂いた演者の方々にも深く感謝しております。本当にありがとうございました。

参考文献

- [1] KizunaAI. KizunaAI Official website. <https://kizunaai.com/>. 参照:2022.02.27.
- [2] BIGLOBE. バーチャル YouTuber (VTuber) とは? 今更聞けないキホンの解説!. <https://join.biglobe.ne.jp/mobile/sim/gurashi/vtuber/>. 参照:2022.02.27.
- [3] V カツ. V カツ公式サイト. <https://vkatsu.jp/>. 参照:2022.02.27.
- [4] UserLocal. バーチャル YouTuber、本日 1 万 6 千人を突破 (ユーザーローカル調べ). <https://www.userlocal.jp/press/20211019vs/>. 参照:2022.02.27.
- [5] ACTRIP. メソッド演技など世界で有名な演技論 4 種類まとめ【練習方法も紹介】. <https://actrip.jp/engiron4/>. 参照:2022.02.27.
- [6] Gigazine. なぜアカデミー賞の受賞俳優には「メソッド・アクター」が多いのか? <https://gigazine.net/news/20180305-why-oscar-love-method-actors/>. 参照:2022.02.27.
- [7] 13 歳のハローワーク公式サイト. ユーチューバー. <https://www.13hw.com/jobcontent/J000100525.html#:~:text=YouTuber%E3%81%AE%E6%AD%B4%E5%8F%B2%E3%81%AF%E3%81%BE%E3%81%A0,%E3%81%9F%E3%81%93%E3%81%A8%E3%81%8B%E3%82%89%E5%A7%8B%E3%81%BE%E3%81%A3%E3%81%9F%E3%80%82>. 参照:2022.02.27.
- [8] チエネッタ. YouTuber (ユーチューバー) って何ですか? https://flets-w.com/chienetta/hobby/cb_other141.html. 参照:2022.02.27.
- [9] ユーチュラ. ユーチュラ公式サイト. <https://ytranking.net/ranking/>. 参照:2022.02.27.
- [10] 渡辺恵美衣. 「youtuber」という職業-開かれた場での新しい発信の形-. 早稲田社会科学総合研究. 別冊, 2017 年度学生論文集, Vol. 1, pp. 185-199, 2018.
- [11] 東スポ Web. ユーチューバー消防士が懲戒処分 ゲーム実況で副業「115万円」は才能か. <https://www.tokyo-sports.co.jp/social/3921569/>. 参照:2022.02.27.

- [12] 橘健太郎. バーチャル youtuber と声質変換. コーヒーブレイク, Vol. 1, p. 354, 2018.
- [13] バーチャルで遊ぶ・楽しむエンタメメディア MoguLive. 桂言葉（本人）と一緒に視聴する「School Days」配信がクリスマスに開催！. <https://www.moguravr.com/school-days/>. 参照:2022.02.27.
- [14] ORICONNEWS. 人気 VTuber・樋口楓がアーティストデビューした理由「前は歌うことに全く興味がなかった」. <https://www.oricon.co.jp/special/55565/>. 参照:2022.02.27.
- [15] バーチャルで遊ぶ・楽しむエンタメメディア MoguLive. 春猿火アニメ「地球外少女」主題歌を担当、ホロライブ×東京ジョイポリスコラボ第2弾決定【VTuber デイリーニュース 12/23号】. <https://www.moguravr.com/vtuber-daily-news-262/>. 参照:2022.02.27.
- [16] PRTIMES. 女性 VTuber グループ「ホロライブ」所属タレントとコンビニエンスストア「ローソン」とのコラボ企画が12月7日（火）から開催！ [https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000568.000030268.html](https://prt看imes.jp/main/html/rd/p/000000568.000030268.html). 参照:2022.02.27.
- [17] 富士見書房公式. テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム (TRPG) とは. <https://fujimi-trpg-online.jp/about/trpg.html>. 参照:2022.02.27.
- [18] 東京ディズニーリゾート. タートル・トーク. <https://www.tokyodisneyresort.jp/tds/attraction/detail/246/>. 参照:2022.02.27.
- [19] シネマトゥデイ. 『ダークナイト』ヒース・レジャーのジョーカーは何がすごかったのか…！ <https://www.cinematoday.jp/news/N0117254>. 参照:2022.02.27.
- [20] ACTRIP. メソッド演技の危険性について【実体験も交えてお話しします】. <https://actrip.jp/kikensei/>. 参照:2022.02.27.
- [21] 原田伸一郎. バーチャル youtuber の人格権・著作者人格権・実演家人格権. 静岡大学学術リポジトリ, Vol. 26, pp. 53–64, 2021.
- [22] 古関すま子. 演じる身体と自己. 駒澤大学教育学研究論集, Vol. 19, pp. 137–149, 2003.
- [23] 安全 JAWS ちゃんのハート Letter. ノーシーボ効果. <https://www.jaw.or.jp/anzen/>

letter/no_104.htm. 参照:2022.02.27.

- [24] 東洋経済. 人間は「思い込み」だけでも死んでしまう！ <https://toyokeizai.net/articles/-/77748>. 参照:2022.02.27.
- [25] 厚生労働省. 知る事からはじめよう みんなのメンタルヘルスパニック障害・不安障害. https://www.mhlw.go.jp/kokoro/know/disease_panic.html. 参照:2022.02.27.
- [26] 石本雄真. こころの居場所としての個人的居場所と社会的居場所. カウンセリング研究, Vol. 43, pp. 72–78, 2010.
- [27] 志麻森崎. 「ひきこもり」と役を演じる感覚に関する一考察-「遊び」の概念を手がかりに. 京都大学大学院教育学研究科紀要, Vol. 60, pp. 45–57, 2014.
- [28] 藤井勉. 顕在的・潜在的自尊感情の不一致と抑うつ・不安および内集団ひいきの関連. 心理学研究, Vol. 85, pp. 93–99, 2014.
- [29] 心理学ミュージアム. 自分も知らない「自信」を測る (顕在的・潜在的自尊心). https://psychmuseum.jp/show_room/potential_pride/. 参照:2022.02.27.
- [30] 佐藤亮介, 田村良一. YouTuber の動画における視聴者に選択されるサムネイル画像とタイトルの研究. 日本感性工学会論文誌, Vol. 18, No. 1, pp. 139–145, 2019.
- [31] ダニエル・キイス. 24人のビリー・ミリガン [新版] 上. ハヤカワ文庫 NF, アメリカ, 2017.
- [32] 若林明雄. '解離性同一性障害 (多重人格障害)' の精神病理学的・認知心理学的検討: 心因性記憶障害としての多重人格症状. 性格心理学研究, Vol. 6, pp. 122–137, 1998.
- [33] 横田健治. バーチャル YouTuber の提供価値の分析. 電子情報通信学会誌, Vol. 102, No. 7, pp. 654–659, 2019.
- [34] 原田伸一郎. バーチャル YouTuber の肖像権. 情報通信学会誌, Vol. 39, No. 1, pp. 1–11, 2021.