

発表題目：仮想世界のエスノグラフィーはいかにして可能か
——VRChat におけるアバター実践の事例から——

所属：株式会社ヒトノハ

氏名：池山草馬

1200 字程度で発表内容を記載してください。

本発表は、VR 技術を用いた仮想世界「VRChat」を事例として、その中で活動を行う主体をどのように民族誌的に記述することが可能であるか、理論的・方法論的な検討を行うものである。具体的には、従来から仮想世界に関する人類学的研究において活動主体として取り扱われてきた「アバター」と呼ばれる存在者に着目し、その位置づけをめぐるユーザーたちによる議論や葛藤、そして実践的な働きかけを明らかにし、今後我々はどのように仮想世界のエスノグラフィーを行うべきなのか批判的に検討する。

本発表で事例としてとりあげる「VRChat」は、2017 年にサービスを開始した仮想世界プラットフォームのひとつであり、2022 年現在、北米を中心に 400 万人以上の登録者を有する。VR 技術に対応している点が特徴であり、ユーザーたちは HMD（ヘッドマウントディスプレイ）と呼ばれる頭から視界を覆うデジタル機器を身に着け、アバターと呼ばれる仮想世界内の 3D モデルを自らの身体の動きと連動して動かすことで、様々な活動を行う。発表者は 2020 年 10 月から 2021 年 9 月にかけて、VRChat の日本ユーザーを対象に参与観察とインタビューを行ってきた。本発表はその際の調査データに基づくものである。

一方において、VRChat におけるアバターとは、自身の身体動作を VR 機器を介して反映するものであり、アイデンティティ構築の基盤となる一種の「身体」である。このことは、ユーザーたちがしばしばアバターを介した「感覚的経験」に言及し、それを真正なものとして経験している様から把握できる。アバターの身体化は従来の研究でも長く議論されてきたが、VR 技術は感覚を媒介することを通じて、アバターが「身体である」という経験をより強化していると考えられることができる。

他方、アバターは高度な造形技術を持つクリエイターたちによって作られる「キャラクター」でもある。調査当時、VRChat において利用されているアバターの大部分は特定のクリエイターによって制作された名前を持つアバターであり、ユーザーたちはしばしばそのアバターを愛好する集会を開催していた。アバターはクリエイターによって制作された作品として語られ、独自の背景や人格を有するキャラクターでもあり、このことはアバターの使用法をめぐる葛藤をしばしば生じさせていた。

重要なのは、アバターが以上の二つの極の間を常に揺れ動いてきただけでなく、そのどちらでもないようなモノ・道具や、より大きなアバターたちの集合としての側面が強調される場面が多々あったということである。本発表では、VRChat におけるアバターの制作過程や流通、変形といった技術—実践を概観したのち、ユーザーたちによって開催されたアバターに関する参与観察やユーザーへのインタビューデータに基づき、文脈や状況によって様々に揺れ動き、それを用いる人々との間に多様な関係を発生させていくアバター実践の実態を記述していく。

以上の記述を受け、本発表では最後に、従来のようにアバターをユーザーのアイデンティティとの結びつきにおいて捉えるのではなく、オンライン／オフラインを含み相互作用の中で収縮する〈社会身体〉（箭内 2018）として捉える展望を述べ、結論とする。