HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	VTuber のメディア実践における「故障」としてのアイデンティティ ： ねこますと鳩羽つぐを事例として
Author(s)	張, 夢
Citation	国際広報メディア・観光ジャーナル, 40, 25-44
Issue Date	2026-03-31
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/99158
Type	departmental bulletin paper
File Information	Jimcts_40_02.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

Jimcts

VTuberのメディア実践における「故障」としてのアイデンティティ
―ねこますと鳩羽つぐを事例として―

北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院　博士課程
張　　夢

Identity as Glitch in VTubers' Media Practices
―A Case Study of Nekomasu and Hatoha Tsugu

ZHANG Meng

Abstract

Nekomasu experiences the reflexive return of the avatar within its rigidity and, from that constraint, explores new modes of expression; by becoming the object of his own desire, he builds a "short circuit." His avatar is not his complete proxy: it is a multiply defined, nameless body. Across different dimensions and media, he negotiates and establishes new orders through the avatar. In doing so, he challenges the concept of the subject as autonomous, well-defined, and inherently given. Hatoba Tsugu can only be recognized through fragmented and divided reflections. She breaks through existing frameworks, liberating the body from enclosed symbolic structures. The overlapping spaces she inhabits expose inconsistencies among her multiple avatars. In this way, she resists a concept of the subject as unified, structured, and consistent. As "remainder" and "lack," they demonstrate how the paradigm of "glitch" opposes anthropocentric norms within the symbolic order.

1 はじめに

近年、VTuber（バーチャルYouTuber）の登場と普及は、技術的条件のもとでアイデンティティの問題に新たな次元を切り拓いている。VTuberは、声・身体・映像といった複合的な仕組みが交差する場において、独自のアイデンティティとして認識される。本稿は、メディアを哲学的に捉え、VTuberのアイデンティティがいかにメディアを介して構築されるのか、その在り方がいかに伝統的な人間観の再考を促すのかを検討する。事例としてねこますと鳩羽つぐを取り上げ、「故障」という概念からアイデンティティの生成過程を考察する。

2 先行研究

2.1 キャラクターとしてのVTuber

新八角（2018）は、VTuberは「キャラ」と「中身」（アバターの背後にいる声優、いわゆる「中の人」）の間に生じる破綻を回収しながら、少しずつ情報を付加することで人格を形成していくと指摘する。そのため、VTuberは「物語」を持たないまま、視聴者と共にキャラクターが構築される虚構的な「場」において新しいキャラクター（例えば「月ノ美兎」）の人格を立ち上げる。また、北村（2021）は、VTuberは相互のコミュニケーションで「人格」を構築し、キャラクターという「他者」に自己の「魂」を吹き込み、世界観を演出するとともに、それを環境へ「投影する」ことで社会的な他者を構築すると論じている。これらの研究は、VTuberをアバターの造形やキャラクター設定の問題へと還元し、日本の伝統演劇やアニメーションの延長線上に位置づけることで、VTuberを日本的文化文脈の産物として理解している。その際、メディア技術は文化集団によって自由に利用可能なものとして想定され、VTuberに対する分析も日本人論や日本文化論へと本質化されてしまう。その結果、知覚や存在様式を構成する技術的条件としての次元が捨象され、いわゆる「文化決定論」に陥っていると指摘できる（Lamarre, 2009: 91-92）。

2.2 メディア・ペルソナとしてのVTuber

難波（2018）は「三層理論（three-tiered theory）」を提唱し、VTuberは中の人である生身の「パーソン」、メディアを介した「ペルソナ」、そしてアバターの「フィクショナルキャラクター」という三つ身体概念から構成されていると主張している。大黒（2018）は、VTuberの「人格」はコミュニケーションの起点や基盤ではなく、コミュニケーション持続のノードとして、コミュニ

ケーションのなかで事後的に構成される媒介的存在だと指摘している。しかし、「ペルソナ」や「人格」という概念は、それらを内面に属するものとして外在的な身体と対置し、「身体／精神」という二項対立的図式を再生産しうる。さらに、視聴者は、VTuberを三層の身体として識別・統合して理解したり、ゼロからコミュニケーションを接合しつつ人格を立ち上げていったりする段階を介することなく、当初からVTuberを統一的な他者として経験している。これらの議論はVTuberをそのメディア的固有条件から切断し、メディア的条件が他者統一性の生成条件であるという点を十分に捉えきれていない。

2.3 パフォーマンスとしてのVTuber

Bredikhina（2022）によれば、VTuberは歌舞伎や人形浄瑠璃などの伝統的な日本演劇に起源を持つ。特にバ美肉（バーチャル美少女キャラクターを用いるVTuber）は、美少女のクリシェを再現しつつも、女性らしさのヘゲモニックな概念に挑戦することで、社会的に規定された男性役割を拒否し、脆弱性と魅力性を受け入れる新たな男性性の構築を試みている。また、Bredikhina & Giard（2022）は、実践者がジェンダーおよびセクシュアル・アイデンティティに関する問題を正面から議論することを回避し、その実践を娯楽として位置づけている点を、主流的規範に対抗する戦略として論じている。彼らは「割り当てられた性別やパートナーによって個人を分類する境界線そのものを認めることを拒否」し、「『差異』をリアルなものとして捉えない」ことで（ibid., 15）、既存の支配的なカテゴリー化の枠組みを根本的に否定しているのである。この二つの研究は、VTuberをパフォーマンスとして捉える際に、VTuberのアイデンティティと現実のアイデンティティを完全に区別可能なものとして想定し、さらに現実の身体を抑圧された存在、バーチャル世界においてのみ解放される存在として位置づけている。この枠組みにおいては、「演者」が意図に基づいて自由にアイデンティティを構築しうる理性的主体として前提化されると同時に、VTubingが単なる表現手段として道具化され、メディアとしての側面が見過ごされる危険性がある。

3 本研究の課題

以上の三つの視座はいずれも、VTuberを従来の文化の延長線で捉え、文化決定論・身心二元論・道具主義といった立場を暗黙の前提としている。本研究は、VTuberのアイデンティティを〈メディア的表象〉の次元から捉え直し、二つの問いに取り組むことを目的とする。

VTuberのアイデンティティはいかにして既存の社会的規範を問い直し、撹乱するのか。

VTuberの実践において、メディアはいかにしてアイデンティティの在り方を成立させ、それを通じて新たな主体形態を生成するのか。

これらの問いを検討するにあたり、まずは分析の前提となるいくつかの関連概念を整理しておきたい。

4 関連概念

4.1 客体化（Objectivize）、主体化（Subjectivize）と主体性（Subjectivity）

Sartreは*Being and Nothingness*（1956）において、主体間関係を他者が「私の主体性を否定し、かつ私を客体として決定する[1]」という二項対立的な構造として理解している（Sartre, 1956: 234）。これに対しLacanは、そこには常に「私が見られていることを見る」第三の位置が介在すると批判する（Lacan, 1988: 218）。この「眼差し」は、「私が〈他者〉の領野で想像した眼差し」である（ラカン，2000，上：185＝Lacan, 1978: 84）。この〈他者〉の領野を大文字の他者（the Other）の領域として規定され、「象徴秩序（symbolic order）」として理論化される。すなわちそれは、「主体に関して現前しうるほどの事柄は何であれ支配しているシニフィアンの連鎖が位置する場」である（ラカン，2000：下：185＝Lacan, 1978: 203）。主体は他者の領域において、眼差しを通じて位置づけられ、象徴秩序へと向かう過程で分裂を経験する。ラカンは、この分裂が「現実的なものの接近自体によって引き起こされる何らかの原始的な分離や自己切断から現れ出る特権的な対象と結びついている」（ラカン，2000：上：182＝Lacan, 1978: 83）と考えている。この対象は、ラカンの代数学では対象aである。主体は自己の存在を維持できないその分裂を、自分が見られているその「点状のもの」（ラカン，2000：上：183＝Lacan, 1978: 83）によって置き換えている。したがって、主体〈化〉とは主体が象徴秩序の中で自らを位置づけ、他者との関係において社会的存在として自己を確認する過程に他ならない。

Žižekはイデオロギー論において、〈主体〉と〈主体化〉を区別する。彼によれば、普遍的概念は本来的に空虚であり、その意味は常に特定の内容をめぐる闘争によって埋められる（Žižek, 1997: 48）。すなわち、異なる集団が特定のシニフィアンや概念の解釈に対する権威と支配を奪取しようとする闘争を通じて、既存の権力構造は再生産されるか、あるいは撹乱される。〈主体化（subjectivize）〉は主人のシニフィアン（the Master Signifier）主人能記への同一化において生じるが、主体そのものは「空っぽのシニフィアンに対応する空虚」として残る（ibid., 49）。この区別に基づき、Žižekは〈欲望の主体〉と〈欲動の主体〉、およびそれぞれの主体〈化〉を区分している。

> 欲望が自己を主体化する際、主体がそれを主観的に受け入れる段階においては、主体は欲望を最終的に認め、自身の象徴的宇宙に統合できるため、言葉の流れが動き出す。一方、欲動が自己を主体化する際、主体が

►1 本稿の和訳は、筆者によるものである。ただし、「ラカン，2000＝Lacan, 1978」と注記した箇所は、ジャック・ラカン（2000）『精神分析の四基本概念』（ジャック＝アラン・ミレール編，小出浩之・新宮一成・鈴木國文・小川豊昭訳）に収録された日本語訳本文を用いている。

> 自らを恐るべき「何か」として見るとき、この別の主体化は逆に沈黙の突然の出現によって示される――享楽の馬鹿げた喋りは中断され、主体はその流れから撤退させられる。欲動の主体化とは、まさにこの撤退であり、自分自身がそのモノであるという事実から距離を置くこと、そして外にいる怪物が自分自身であると認識することである。
>
> （Žižek, 1999: 304-305）

以上を踏まえ、本稿では「主体性」を主体の存在様式を強調する意味で用いる。主体〈性〉は、主体〈化〉される位置を引き受けることを拒否することによって成立するものと考える。このとき、欲望の主体は、欲望が象徴秩序における欠如を引き受けるのに対し、欲動の主体は、自らを象徴秩序にとって不可能な対象そのものとして構成する。

4.2　症状（Symptom）と故障（Glitch）

主体が自らを象徴秩序にとって不可能なものとして自覚し、対象aの領域へと引き込まれるとき、「象徴界から締め出されたものは、症状のリアルにおいて戻ってくる」（Žižek, 1989: 78-79）。症状は「主体に一貫性を与える唯一の点である。これが、精神分析過程の最終的なLacan的定義が症状との同一化である理由である」（Žižek, 1989: 81）。

また、「故障（glitch）」は、もともと技術における一時的な故障や異常を指す言葉に由来するが、ゲーム用語としてはゲームプログラムの技術的なエラーを見つけ出して、それを自分のアドバンテージにしてしまうことを指す。Russellは*Glitch Feminism*（2020）において、「故障」を哲学的概念として取り上げ、それが「不快で不明瞭な物質――すなわち身体――へと強制的に押し込められてきたものを、再び抽象的なものへと戻すことを目指している」（Russell, 2020: 8）と主張している。

> この意図的な失敗は、暴力的な社会文化的な機械に、中断させ、ため息をつき、震え上がらせ、緩衝させる。我々は新しい枠組みを求め、その枠組みのために新しい「肌」を欲している。デジタルの世界は、それを可能にする潜在的な空間を提供してくれる。デジタルを通じて、私たちは新しい世界を創造し、自らの世界を変える勇気を持つ。デジタルを通じて、「グリッチの中にある」身体はその起源を見出す。
>
> （ibid., 11）

症状と故障はいずれも、本来は「排除されたもの」として秩序の中に身を置く。その同化不可能な異質性は、制度化された秩序の均質性を撹乱し、システムに対して批判的に介入する。Erbentraut（2022）はこの概念をVTuber研究に導入し、VTuberを複数の環境が交差する地点に生成する存在として捉えている。VTuberの身体は、拡張された自己と分裂した自己とのあいだの運動として展開され、重なり合いながらもずれた複数の次元のあいだに、持続的なグリッチ＝故障を生じさせる。彼らの「身体」は常に規範の生成と交渉

に関与しており、新たな意味を込められた「ポストヒューマン・アイコン」を構成している。VTuberは、身体とそのアニメーションが、主体性の対峙の効果であることを示している。

5 研究対象

ねこますは「VTuber四天王」の中で唯一の個人勢であり、高い自主性を持ち、アバターの制作から動画の編集まで、すべてを自ら手がけていた。ねこますは、多くのVTuberがステージ企画や実況配信を中心に活動するなかで、アバターをめぐる「ネタ」を軸にした喜劇的パフォーマンスによって独自の位置を占めている。視聴者は、かわいらしいアバターと変声を用いないおじさん声とのギャップ萌に魅力を見いだし、コメント欄やVRChatで親しみを込めて交流してきた。ファンによる二次創作ややり取りを巻き込みながら、ねこますのアバターが技術的に少しずつ更新されていく過程は、共同的に見届けられている。2015年2月にYouTubeチャンネルを開設していたが、2017年11月に本格的にVTuberとしての活動を開始し、合計35本の動画を投稿したのち、更新を停止した。2021年初頭に活動を再開し、本人は「2018年に引退してから一度もVTuberと名乗っていない」と強調しており、引退後も創作・発信・表現活動を続けているが、あくまで「いち個人」として作品を発表したり、動画を作ったりしていると述べている。そのため、本研究では更新が途絶える前の35本の動画を主な内容分析の対象とし、その他の動画には補完的に言及していく。

もう一つの分析対象である鳩羽つぐは、個人と企業による共同運営とされているが、その「中の人」に関する情報はほとんど明かされていない。東京都杉並区·西荻窪に住んでいるという設定であり、動画中のいくつかの場面は、実写のような質感で描かれている。動画は明確な意図もなく撮影され、連続したストーリーラインもなく、カメラを無造作に置いてVlogを撮影し日常生活を記録している。鳩羽つぐの視聴者は、彼女の動画に散在する断片的な手がかりを収集し、それらを接合する物語的実践を通して、そのアイデンティティを解読している。彼女のアイデンティティは、映像の細部に対する視聴者の観察や再解釈に強く依拠している。この過程において、視聴者は意味生成における物語の共著者として、彼女のアイデンティティ構築に参与している。鳩羽つぐは更新頻度が低く、執筆時点で動画はわずか17本しかアップロードされていないが、その視聴者に多くの謎を残すスタイルによって、バーチャルYouTuber界で独特のアイデンティティを確立している。本研究では、この17本の動画を研究対象とする。

5.1　ねこます

5.1.1　回帰的身体

制約された身体

動画【002】（0:00-0:13）では、ねこますは前の動画【001】のようには耳を立てず､曲げたままでカメラの前に現れる｡彼はアバターの耳を触りながら、「お？耳が完全骨折しとるじゃろ」と言い、字幕には「耳が骨折する狐」と表示される。その後、画面が切り替わり、耳は立てられるように調整された。同じ動画の後半（0:11-1:17）では、ねこますは本職がコンビニのアルバイトであることを語り､バイトでしんどくて､泣きそうな顔をしている｡「アニメーションもモーフも入れる余裕がない」と言い、字幕「バーチャルなんとかの欠点:アニメーションがないと泣けない」と表示される。さらに、動画【002】の最後（02:15-）では､ねこますはゆっくりと身振り手振りを交えながら「ちょっとつつ（ママ）ステップアップするところ」と言うが、アバターの素材設定のせいで、着物の袖がまるで板が張り付いているように見えることに気づき、「着物が硬い」とコメントする。最後には「世の中世知辛い」という口癖を連発しながら、自身の無力感を表現している。

■図1　ねこますが自分の耳を触る

出典：それはとっても世知辛いなって【002】 0:11

ねこますは、まさに前述した主体の分裂を経験している。アバターは象徴界のシニフィアンとして、想像界の理想的イメージではなく、現実界の身体のように統御されうるものでもない。彼の「折れた耳」と「無表情」、そして「硬い着物」は、「硬直」としての故障の様態を示し、欠如したもの――すなわち対象a――の象徴的痕跡として現れている。

しかし、その後の動画では、ねこますはこの不自由な身体性そのものを自己表現の手段として積極的に受け入れ始める。後の動画【022】（9:12-）では、ねこますの体が大きく揺れるにつれて､前髪が揺れるようになる。字幕で「髪の毛にボーン入れた」（「ボーン（骨）」を追加することで髪が揺れる）と説明され、かつ着物の袖も、Unityのコンポーネントでclothを設定することで揺れるようにできたことがうれしそうに語られる。動画【002】以降､「世知辛い」はねこますの定番のフレーズとなり、ネタとして頻繁に使われるようになっ

た。動画【026】では、「世知辛いマグカップ」や「世知辛いフェイスなのじゃTシャツ」が発売され、Tシャツのデザインには、喜怒哀楽という異なる感情のラベルが付けられているにもかかわらず、どの顔も全く同じ表情であるというネタが盛り込まれている。動画【031】では、ねこますは自身のフィギュア原型を見せながら、「元ネタがどっちなのか…物理がない袖が正解なのか？表情がないわらわが正解なのか？…複雑な構造を生んでしまうんじゃけど」「袖の、物理がないのも、原作再現感があっていいと思います」と言っている。

これらのことは、アバターが自己表現を制限されていることを示しているが、ねこますはその代わりにそうした硬直性を表現形式として最大限に用いている。ねこますがアバターを完全に制御できないことは、現実世界における身体の不自由のメタファーでもある。アバターとは、本来、自らが「自由」に選択した身体であり、ねこますの場合には、自ら制作した身体でもある。しかし、現実世界の主体が〈眼差し〉としての対象aを感じ取るのと同様に、私たちはアバターを操作する際にも、身体へと回帰する反作用の力を感じ取るのである。こうして、現実世界であれバーチャル世界であれ、「理想的な身体」への幻想を打ち砕くのである。だが、主体性とは、非自律的な身体で自分を表現しようとすることにとどまらず、同時に、この制約された身体のうちに新たな表現の道を見出さざるを得ないものである。アバターの異常を知覚し修復する努力を通じて、ねこますは自らの主体性をアバターに投影し、「故障」を主体の自己構築の一部として取り込む。この「故障」状態は、ねこますのアイデンティティを身体属性によって規定されるものではなく、不確実性と不可能性に満ちたものへと駆り立てる。

短絡的な身体

動画【004】の後半（02:17-04:09）では、ねこますはこのチャンネルを始めた理由を語っている。字幕には「けもみみっ娘が大好き→VRで実現できる」と表示される。「けもみみずっとなりたいと思ってた」「VRなら、朝狐娘になっちゃってましたなんてこともかなり近い形で実現可能」と話している。ここには、ある論理的な矛盾が見える。けもみみっ娘が大好きだというのは、本来、けもみみっ娘を客体として愛することを意味するが、バーチャル世界で自分が愛を表現する方法とは、自分の欲求を満たすための客体を創り出しこれを所有するのではなく、自分自身がそのけもみみっ娘になることである。

ラカンの理論において、主体の欲望は常に対象aをめぐって展開される。主体は象徴秩序の中で対象aを象徴化しようとし、それを次々と新たな対象へ――具体的な他者も含まれる――投影していく。バーチャル世界は欲望の満足に全く新しい回路提供しているといえる。ねこますのけもみみアバターは、当初は主体の欲望の投影として現れるが、主体自身が投影そのものになってしまう。その結果、主体は自らが外部へと投射した欲望が再び自分自身へと回帰することで、欲望は短絡の環状ループを形成している。これこそが、Žižekの言う「欲動の主体」を形成している。彼が述べるように、「欲動の主体は、構成的な過剰に根ざしている――すなわち、本来的に『不可能』であり、本来この現実には存在すべきでない、ある〈モノ〉の過剰な現前に根ざして

いるのである。そしてもちろん、その〈モノ〉こそ、最終的には主体自身にほかならない」（Žižek, 1999: 304）。したがって、主体は、自らの存在を通して、象徴秩序における不可能なものを可視化し、現前化する。

以上の事例において、主体は身体の内部において〈回帰〉を経験し、主導権と視線の主権を失い、「他者」の欲望の軌道へと引き込まれていく。主体は自己の絶対的他者性を経験するが、この到達不可能な〈モノ〉と自己を同一化し、「故障」という姿で現れる。このように、自律的な身体という観念が妄想であることを示し、非自律的な身体として自己を認識することによって主体性を表現している。

5.1.2　恣意的身体

不完全な身体

動画【028】（5:43～5:56）でシロがボールを持ってねこますに近づくと、ねこますは、「あっガチ恋距離ガチ恋距離」と言う。ガチ恋とは「本気（ガチ）で恋してる」の略で、もともとアイドル用語として、応援対象を恋愛対象として本気で好きになることを指す。さらに「ガチ恋距離」は、画面越しに相手の顔が画面や視界を埋め尽くすほど接近する距離を意味し、現在ではVTuberや二次元キャラクターについても広く用いられている。要するにそれは、現実の視聴者のアイデンティティとメディア上のアイデンティティが、あたかも現実であるかのような距離関係に入ることを指す。これに対してねこますの場合、その関係はバーチャルなアイデンティティ間の接近へと置き換わっている。

■図2　シロがねこますに近づく

出典：【2018 年】シロさんの日に電脳ボーリング！【028】 5:51

東浩紀はデリダにおける「郵便」の隠喩を解読し、誤配可能性を「シニフィアンによるイメージの止揚がつねに失敗すること、欲望の宛先がつねに不完全にしか同定できないこと」（東, 2011:253）と述べている。松浦（2022）は、この誤配の概念を踏まえ、「アニメーション的な誤配による撹乱」とは、「事前には存在しなかったカテゴリーの存在物をアニメーションによって構築することを通して、知覚の仕方や欲望の在り方を変容させること」（同上, 68頁）と定義している。さらに、こうした撹乱によって、新たなカテゴリーは、「現実社会の規則や規範を参照しながら、その規則や規範の再生産を空転させるのである」（同上，68頁）とされている。松浦（2022）は、アニメオタクが

人間を表す記号としてのバーチャル美少女をイメージとして受容することにより、これを人間―美少女とは異なるカテゴリーの存在とする認識が成立するため、バーチャル美少女のアイデンティティや二次元キャラクター性愛を新しいセクシュアリティとして認めるべきだと主張している。そもそもガチ恋が示すのは、ほとんど触れられそうでありながら、決して現実の距離には到達しえない関係性であり、現実とバーチャルのあいだに横たわる越えがたい境界として理解されてきた。ところが、ねこますとシロの場合、この距離はアバター自体が不完全な身体として現実のアイデンティティを完全には代理しえないことに由来している。しかし、まさにこの不完全性ゆえに、彼らのアイデンティティは、現実においてあらかじめ与えられた属性を単に反映するものとはならず、バーチャル空間において「美少女」同士の接近として立ち上がる。その結果、現実のアイデンティティに基づけば非規範的とみなされうる接近であっても、承認可能な相互行為として受け入れられ、それに応じて、新たな親密性の様式が象徴秩序の内部に組み込まれうる。この過程を通じて、主体〈性〉が新たに生み出されると考えられる。

多義的な身体

動画【016】では、ねこますがアキネーターで、自分の名前が出てくるかを試している。このサービスは、一人の人物を思い浮かべ、その人物に関するいくつかの質問に答えると、魔人がその人物を当ててくれるというものである。魔人に「女の子？」と質問された際、ねこますは深く考え込み、「『はい』といきたい所なんじゃが」「かなり深い疑問を投げてきている」と言い、最終的に「たぶんそう、部分的にそう」を選んだ。その後、魔人にねこますだと当てられたことが悔しく、もう一度検証を試みた。今度は「男性？」と質問されると、「こっちは付いてなくて、あっちは付いてるので、部分的にそうって問題じゃな」と思った。

■図3　ねこますが魔人の質問に答える

出典：君はのじゃロリおじさんを知っているか？【016】 1:02

バーチャル世界において、ねこますは現実世界の自分を完全に隠すわけではなく、アバターの背後にいる現実の人物が「他者」としてVTuberねこますのアイデンティティを確立する一助となっている。その結果、バーチャル世界のアイデンティティに現実の影が落ち、混同されるものになった。ねこま

すが自らの性別に適合する記述を選択する際に抱く葛藤は、VTuberの性別が象徴秩序の内部において単一のカテゴリーに還元できないことを示している。現実の象徴秩序において本来は対立的であるはずの諸属性が、彼にとってはいずれも適合的であるがゆえに、彼はむしろ象徴秩序の中に安定した位置を見いだすことのできない「故障」として現前している。このように対立的な属性を包摂する多義的な身体は、固有のカテゴリーへの還元を拒むと同時に、従来の概念を問い直す契機ともなっている。

無名の身体

動画【013】では、ねこますが猫耳魔女っ娘の姿で登場し、口癖も従来の「のじゃ」から「にゃ」へと切り替える。にもかかわらず、視聴者は「同じ形」の口癖を手がかりに、元のアバターとのつながりを感じ取る。このアバターは元々VRChatのハロウィンアバターコンテスト用に作成され、魔法を使う強キャラとして設定されている。狐娘であれ猫娘であれ、アバターの身体には本来名前がなく、ねこますがそれらを操作しているからこそ、その身体が「ねこます」の身体として認識されるということを示している。

■図4　ねこますが猫娘アバターでビームを発射する

出典：新年の挨拶　その 2【013】 1:17

動画【004】の「嵐を呼ぶ　VRけもみみ帝国の野望」において、ねこますは自身のアバターの一般公開を発表している。「VRの世界でわらわと会えば、撫でたりすることもできるし、配布されているデータを使えばわらわ自身にもなることができるのじゃ」と語っている。ねこますは、「狐娘を触る」「狐娘になる」といった三人称的な表現を用いず、「わらわを撫でる」「わらわになる」と述べている。まず、「わらわ」という言葉は、主体とアバターの一致性を強調している。また、「わらわを撫でる」という表現は、アバターが相互作用可能な客体として機能する一方で、同時にその行為を主体としても知覚していることを示唆している。さらに、「わらわになる」という表現は、アバターが主体的表現の担い手であるだけでなく、他者によっても乗り移られることのできる客体であることを示している。要するに、アバターは「無名の身体」、すなわち誰にも属さない性質を体現しているのである。

Saussureが提唱したシニフィアンの「恣意性」は、シニフィアン（記号表現）とシニフィエ（記号内容）の間に必然的な結びつきはなく、その関係は社会的·

歴史的な慣習によって成立することを示している。前述のように、アバターというシニフィアンは、主体を完全に代理することはできない。また、アバターに関する記述も、あるシニフィアンから次のシニフィアンへと滑動する運動にすぎない。さらに、アバターというシニフィアンとシニフィエとの対応関係も、そもそも固定的には存在しない。したがって、このような実践は、身体を明確に定義し得る身体概念に異議を唱え、こうした「故障」のうちにおいて本質的なアイデンティティを拒否しつつ、多元的で流動的なアイデンティティの可能性を示唆している。

5.1.3　越境的身体

次元を超えて行き来する身体

【2023年ポッキーの日】の動画は上野公園でロケ撮影が行われ、実写のシーンが映し出されている。画面には「中の人」自身の手が映っているが、その手はバーチャル化されているように見える。「こ…ここは…現…実…？」とつぶやき、まるでねこますとして活動中に突然ここに送り込まれたかのような印象を与える。そして、「バーチャル化された人間としてのねこます」は「バーチャルYoutuberとしてのねこます」とポッキーゲームをした。

■図5　ねこますが自分自身とポッキーゲームをする

出典：次世代はワンオペでポッキーゲーム【2023 ポッキーの日】 0:05

バーチャル化されたねこますの「手」は、バーチャル世界に由来するものでありながら、現実においてのみ現れるものでもある。ねこますの身体の手とバーチャル化された手が重なり合うことで、象徴秩序が現実の身体を完全に覆い尽くすことはできず、常に現実界に属する「残余」が存在することが示されている。

動画【002】では、セブンイレブンの入店音が鳴り、ねこますはコンビニでアルバイトをしているかのように振る舞い、普段のコンビニでのバイトの様子を演出し、終了時には字幕に「戻ってきた」と表示される。それ以前の演出においては、現実の出来事がバーチャルリアリティの中で再現されている。だが「戻ってきた」という表示は、ねこますがどこからか「現実」へと戻ってきたことを告知している。だとすればこの「現実」はバーチャル世界の中に存在している一方で、彼が働く姿も現実のコンビニにはあり得ないものであるため、「現実」とは現実に存在しないものである。つまり、彼の演出によっ

て、バーチャルな「現実」という架空の次元が生み出されている。

■図6　ねこますがバーチャルリアリティでコンビニ店員を演じる

出典：それはとっても世知辛いなって【002】 1:58

メディアを超えて行き来する身体

動画【029】（0:00～4:23）では、ねこますがノベルゲームのキャラクター仙狐と初対面した際、「もふもふ～～モフみを感じる！」と言いながら、仙狐の尻尾に触れた。仙狐は「やめるのじゃ！尻尾に気安く触れるでない！」と叱る。ねこますは「あっ…ごめんなのじゃ、同じ狐娘だから合法かなと思って」と釈明した。ここで、ねこますによる設定が勝手に設けられており、次元間の秩序の衝突が浮き彫りになる。

■図7　ねこますが仙狐に謝罪する

出典：世話やきキツネの仙狐さんと料理対決！【029】 0:51

ねこますが複数のメディアを横断する際、各メディアにおける象徴秩序のずれが、一種のテンションを生み出す。しかし、このテンションは単なる対立ではなく、対話や交渉を通じて、新たな秩序の形成の余地を残す場ともなっている。このようなダイナミズムは、既存の象徴秩序や行動規範に挑戦し、継続的な相互作用と再構築の過程を通じて、新たな規範を生み出していく。VTuberが自らのバーチャル度を明確にしようとする試みは常に失敗に終わる。この失敗こそが、彼らに様々なメディア間を横断することを可能にしている。したがって、単一の象徴秩序によって課される規範から逸脱する、次元間的かつメディア間的に越境する身体が、諸規範のあいだを媒介しつつ、既存の秩序に影響を及ぼす。

5.2 鳩羽つぐ

5.2.1 不合理な空間

「Morning Routine」というエピソードでは、鳩羽つぐが歯を磨いている際(0:27＝1:07)、鏡に映っているのは物体の反射像ではなく、その物体の正面像を反転させた像である。この不合理な鏡像がバーチャル空間が本来持つはずの「現実らしさ」から意図的に逸脱することによって、視聴者にバーチャル空間自体の規則の可塑性や柔軟性を意識させる役割を果たしている。さらに、鏡に映る物の反射像だけでなく、彼女自身の存在にも注目すべきである。画面上では、彼女のバーチャル空間での身体は直接描かれておらず、鏡に映る像だけで存在している。彼女の身体実像は鏡像の左側、つまり画面の外にあるはずであると推測できる。画面にはこの鏡像＝アバターしか映っていないため、それが現実の中の人の体の動きとリアルタイムで連動している可能性がある。もう一つの可能性として、中の人と実像がリアルタイムで連動し、鏡像は反射のアルゴリズムによって生成されているという場合も考えられる。しかし、どちらの場合であっても、「鏡」という枠を通して彼女のアバターは肩と顔だけが切り取られていることがわかる。

■図8 鳩羽つぐが歯を磨いている

出典：Morning Routine 0:27 ＝ 1:07（注釈追加）

これを現実世界におけるアイデンティティの形成が「鏡像段階」を経ることと結びつけることもできる。精神分析理論において、幼児は鏡像段階で、鏡やその他の象徴的な装置を通じて自己認識を行う。一般的には、鏡像段階は、断片的で混沌とした身体から全体的なイメージへと至る幻想を構築する過程として理解されている。しかし、鳩羽つぐの動画において、鏡像に対応する「実在する」身体は存在しないため、鏡は「ありのまま」に実像を映し出すといえない。鏡像そのものが断片的であり、これらの断片的な鏡像は、むしろ象徴化への抵抗として現れる現実界の対象aに近く、それらの集合によって〈故障〉としての鳩羽つぐが構成されている。彼女のアイデンティティは、その不完全な鏡像としてしか認識されえない。

「Cooking」の動画では、鳩羽つぐの像が四つ同時に画面に現れる。流しの上のステンレスに映る正面像、カウンタートップに映る側面像、調理器具に映る像、そして彼女自身の実体である。

■図9　鳩羽つぐが料理している

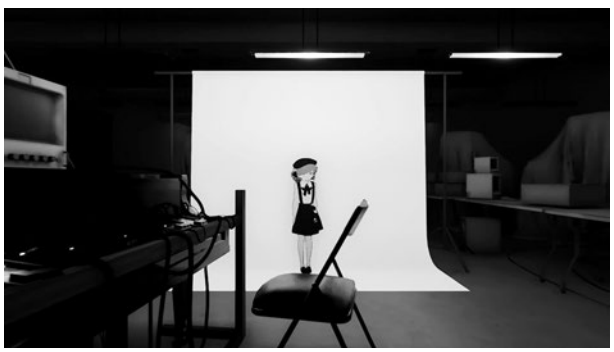
出典：料理　0:27 ＝ 1:07（丸印付け）

バーチャル空間において、これらの反射像は、空間設計やアルゴリズムによる計算を経て意図的に配置されたものであり、主体と密接に関連付けられていると考えられる。それぞれの反射像は鳩羽つぐのアバターに対応しつつ、アバターとその周囲環境との相互作用を反映している。このバーチャル空間における反射像の分裂は、複数の規範のもとで主体が引き裂かれる主体のあり方にほかならず、その構造は同時に、鳩羽つぐのアイデンティティを不安定な〈故障〉として構成している。さらに、この断片的な象徴化によって形成されるアイデンティティは、十全的なイメージによってアイデンティティを構築することの不可能性を提示している。

5.2.2　枠なき空間

最初の動画では、冒頭において彼女が立っている無地の背景は、視聴者からはバーチャルな世界として知覚される。自己紹介を終えると、彼女は「終わり」と言いながらお辞儀をし、手を振って視聴者に別れを告げる。それと同時にカメラはゆっくりと引いていき、全景が映し出されるにつれて、その空間は、バーチャルな世界の中に「存在している」撮影ブースという物理的「現実」として立ち現れる。動画の終盤では、カメラがさらに引かれることで空間が徐々に露呈し、あたかも視界が無限へと開かれていくかのような印象を与える。

■図10　鳩羽つぐが自己紹介する



出典：鳩羽つぐです　0:56

動画「買い物」（1:08〜1:12）では、彼女は水を汲みに行き、部屋に戻ってくる途中、偶然何かに触れた瞬間にカメラが仰角視点にスライドし、その後彼女がゆっくりとショットに入ってくる。VTuberのパフォーマンスでは、通常カメラは固定されていることが多いが、彼女の動画ではカメラが「偶然」スライドすることで、より広い空間が自然に見せられる。まるで、鳩羽つぐのいる空間が、平面的に配置された背景ではなく、体積感のあるバーチャルな空間であるかのように見える。

■図11　鳩羽つぐが部屋に戻る

出典：買い物　1:12

鳩羽つぐの映像は、音や視野の変化を通じてバーチャル空間に奥行きを与え、画面をフレームの外へと繰り返し開いていくことで、その空間をあたかも「実在」する場として感じさせる。この過程で、既存の枠は打ち破られ、より多くの空間が象徴化されていく。その可視化された部分は、もともと象徴秩序の「残余」に属していた、すなわち対象aの領域である。この〈枠なき空間〉は、有限な記号化の枠組みから主体を解き放ち、バーチャル的主体が存在論的な主体として成立することを可能にしている。

5.2.3　重なり合う空間

「180706」という動画では、彼女がパソコンの前で犬の「アバター」とリアルタイムで動作を連動させるように調整している様子が映し出されている。コンピューターの前に座る彼女の顔と犬の映像が、同時に画面上に表示されている。彼女が犬のアバターの動きを確認する際、その動きは彼女の動きと同方向には連動せず、逆方向に映し出されている。つまり、画面に映っているのは、コンピューターに向かい合う彼女を正面から「撮影した」映像と、リアルタイムでアルゴリズム的に生成される犬のアバターの映像である。画面のベースレイヤーにはコンピューターに向かう鳩羽つぐの実像があり、その上のレイヤーに彼女の動きと連動する犬のアバターが重ねて表示される。このように、「現実」の鳩羽つぐの顔と、コンピューター上の「バーチャル」な犬のアバターの映像が一つの画面上に重なり、「バーチャルの中の現実」と「バーチャルの中のバーチャル」が共存することになる。この動画は、現実とバーチャルが重なり合うことで生じる空間的混乱のメタファーともなっている。

■図12　鳩羽つぐが犬のアバターを調整している

出典：180706　0:28

画面上には二つのアバターしか登場しないが、リアルタイムで連動する身体を含めれば、実際には三つの身体が関与している――すなわち、中の人の身体、鳩羽つぐのアバター、そして犬のアバターである。鳩羽つぐのアバターは、中の人の身体のシニフィアンとしてその存在を表象すると同時に、犬アバターのシニフィエとして犬の身体に受肉している。この複合的な存在様式は、無数の「自己」の増殖として現れ、主体を統合不能な存在へと多層化させることで、首尾一貫した主体観念を問い直している。

6　結論――故障の両極

ねこますの事例において、彼はアバターが主体へと返ってくる〈回帰性〉を経験している。本来私たちは、バーチャル世界において身体を自由に操作できるはずだと期待しているが、アバターが徹底した他者性を持つがゆえに、ねこますは技術的な〈硬直〉のもとでより適切な自己表現の形式を模索せざるをえない。さらに、〈欲望を満たす対象を創出し、それを占有する〉という回路から、〈自らが欲望の対象そのものとなる〉という転回が生じることで、欲望は主体内部において、ある意味での「短絡」を引き起こす。加えて、主体とアバターとの結びつきは恣意的である。アバターは主体の完全な代理にはなりえず、単一の定義へと還元されることもない。むしろそれは、名づけがたい身体として立ち現れる。最後に、この越境的な身体は、次元間やメディア間を行き来することを可能にし、アバターを媒介として諸秩序のあいだを交渉しつつ、新たな行為規範を形成していく。このような実践は、自律的で、境界が明確で、本質的な主体概念に対して根本的な再考を促している。

鳩羽つぐは、動画の中で「不合理な空間」「枠なき空間」「重なり合う空間」を構築している。まず、不合理な空間において、主体を不完全で断片的、かつ分裂した鏡像としてしか認識できなくさせ、統一的なアイデンティティという観念に異議を唱えている。次に、枠なき空間は、バーチャル世界に存在論的な位置を与え、有限な象徴的枠組みから主体を解放し、アイデンティティ

の潜在的可能性を開く。最後、重なり合う空間は、調和的な姿勢を拒み、首尾一貫した主体観念を問い直している。

ラカンにおいては、主体とは「対象a」をめぐる運動によって自己の存在を維持する形式であり、主体はその運動の表象にすぎない。ねこますと鳩羽つぐのメディア実践は、まさにこの「欲動の主体」の様態を体現している。すなわち、主体は明確な目的意識によってではなく、自己駆動的な循環の中で欲を持ち、その運動の結果として生起するメディア的表象が、溯行的にアイデンティティを構成し、「故障」としてシステム内に登録していくのである。4の関連概念の章では、主体〈化〉の概念を論じる際に、主体は分裂のうちに成立することに言及した。ラカンによれば、象徴化とは〈見られている〉という眼差しのもとで、主体は〈象徴界〉と〈現実界〉とのあいだにある亀裂を、「自身の消えゆく点状のもの」（ラカン，2000：上：183＝Lacan, 1978: 83）として置換することによって成立する過程である。だが、ねこますと鳩羽つぐのメディア実践は、この裂け目そのものに留まり、「故障（glitch）」として現れる。筆者はこの二者を、故障の両極――すなわち「残余」と「欠如」――として捉え、それぞれが対象aの「役割」と「位置」を体現していると考える。

ねこますは対象aの「役割」を体現している。対象aとは、象徴化のプロセスの「残余」であり、この残余こそがシニフイアン間の差延を生じさせ、意味の生成運動を誘発し、象徴秩序を維持し続ける原動力となる。ねこますの動画は、常に新たな身分を模索し、それらのアイデンティティのあいだを滑動し続けている。さらに、彼は欲望する主体と欲望される客体、「おじさん」と「ロリ」、男性と女性、バーチャルと現実、複数のメディア空間という、互いに排他的なカテゴリーを同時に占有している。この混合性が「情報過多」の故障を引き起こすことで、複合的かつ多元的な位置において生成されるアイデンティティの在り方を示している。

一方、鳩羽つぐは対象aの「位置」を体現している。対象aは象徴秩序における欠如そのものであり、主体はこの永遠に欠如している空の周りをめぐるほかない。鳩羽つぐの映像は、現実世界の場所を背景としながらも、画面は暗い色調に覆われ、彼女明確な意志を示すことなく彷徨い続け、匿名的で謎めいた存在として現れる。ゆえに彼女は、現実社会における制度的な身元によって同定されることがない。同時に、〈枠なき空間〉が示すように、彼女はあたかもバーチャル空間に居住しているかのように見える。しかしその〈世界〉も、彼女の活動とともにその都度展開していく枠のない空間であり、したがって彼女はつねに世界の周縁に位置し、その位置づけはあくまで一時的なものにとどまる。以上のことから、彼女のVTuberとしてのアイデンティティは、現実とバーチャルの両領域にまたがりつつ、いずれの領域にも所属しない構造をもつといえる。この曖昧さが「情報過小」の故障を引き起こすことで、視聴者を見返す〈空〉としてのアイデンティティを顕在化させている。

さらに、ねこますが平面的な背景に対して立体的な身体として突出するのに対し、鳩羽つぐは写実的で立体的な空間をスライドする平面的な身体として現れる。両者はいずれも、自らの身体表象を空間的文脈に一致させようと

はせず、むしろ意図的な非対称性を維持することで、身体的・空間的実践を通して現実秩序への還元を拒み、存在論的対応関係を超越している。ここでは「一つの身体＝一つの主体」というパラダイムを逸脱し、一つのアイデンティティが複数の身体／空間に分散しうると同時に、一つの身体／空間が複数のアイデンティティを担いうる可能性が開かれる。

故障なしのシステムは、死した体系へと硬直する。故障こそがシステムの有限性を露呈させ、システム自身にその限界を意識させるものである。故障としてのアイデンティティはシステムの境界線に位置し、それはシステムから逸脱した異常として認識されると同時に、システムにとって位置を持つ――否定的な現れとしてであっても。破壊、断絶、誤解といった在り方を通じて、故障は自らを可視化させる。それは、調和的かつ統合的な主体の幻想を破壊することによって、分裂的な故障としてシステムの内部に刻印される。故障とは、統合不可能な〈残余〉であり、同時に到達し得ない〈欠如〉として瞬間的に姿を現すものである。ゆえにそれは、システムに内在しつつ、システムを攪乱し続ける存在である。

7 本研究の限界

本研究はラカンの主体論に基づき、ねこますと鳩羽つぐのアイデンティティを〈故障〉の両極として分析した。ただし、ラカン理論はVTuberを直接説明するための枠組みではないため、本研究の結論の適用範囲は限定的である。今後は他のVTuber事例も加え、より一般化された議論へと展開する必要がある。また、本研究はメディア表象の次元から分析してきたが、技術的条件が知覚や関係性をいかに組織化するのかについて、なお検討の余地が残されている。今後の研究では、VTuber側／視聴者側の双方が実践において、技術化され性別化された身体がいかに生産され、維持され、自然化されていくのかを検討する。

参考文献

Bredikhina, Liudmila. (2022) Babiniku: what lies behind the virtual performance. Contesting gender norms through technology and Japanese theatre. Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies 22-2.

Bredikhina, Liudmila, and Agnès, Giard. (2022) Becoming a virtual cutie: digital cross-dressing in Japan. Convergence 28-6, pp.1643-1661.

Erbentraut, Luise. (2022) Glitching the (Post-) Human: Virtual YouTubers' Self-Representation Between Extended and Divided Self. Master's thesis, Freie Universität Berlin.

Lacan, Jacques. (1978) *The Seminar. Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis.* Translated by Alan Sheridan. W. W. Norton & Company. Originally published as *Le Séminaire, Livre XI: Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse* (Paris: Éditions du Seuil,

1973).
Lacan, Jacques. (1988) *The Seminar. Book I: Freud's papers on technique.* Translated by John Forrester. W. W. Norton & Company.
Lamarre, Thomas. (2009) *The Anime Machine: A Media Theory of Animation.* University of Minnesota Press.
Russell, Legacy. (2020) *Glitch Feminism: A Manifesto.* Verso.
Sartre, Jean-Paul. (1956) *Being and Nothingness: An Essay in Phenomenological Ontology.* Translated by Hazel E. Barnes. Routledge. Originally published 1943.
Žižek, Slavoj. (1989) *The Sublime Object of Ideology.* Verso.
Žižek, Slavoj. (1997) *The Abyss of Freedom: Ages of the World.* University of Michigan Press.
Žižek, Slavoj. (1999) *The Ticklish Subject: The Absent Centre of Political Ontology.* Verso.
東浩紀（2011）「想像界と動物的通路―形式化のデリダ的諸問題」『サイバースペースはなぜそう呼ばれるか＋―東浩紀アーカイブス2』河出書房新社
北村匡平（2021）「デジタルメディア時代の有名性―〈アニメーション〉としてのバーチャルYoutuber」伊藤守編『ポストメディア・セオリーズ―メディア研究の新展開』ミネルヴァ書房、pp.233-258.
大黒岳彦（2018）『ヴァーチャル社会の「哲学」：ビットコイン・VR・ポストトゥルース』青土社
ジャック・ラカン（2000）『精神分析の四基本概念』ジャック＝アラン・ミレール編、小出浩之・新宮一成・鈴木國文・小川豊昭訳、岩波書店
新八角（2018）「月ノ美兎は水を飲む」『ユリイカ』50（9）特集＝バーチャルYouTuber、pp.92-99.
難波優輝（2018）「バーチャルYouTuberの三つの身体：パーソン、ペルソナ、キャラクタ」『ユリイカ』50（9）特集＝バーチャルYouTuber、pp.117-125.
松浦優（2022）「メタファーとしての美少女：アニメーション的な誤配によるジェンダー・トラブル」『現代思想』50（11）特集＝メタバース、pp.63-75.
それはとっても世知辛いなって【002】
https://www.youtube.com/watch?v=DoVh4Fc43Bo（2024年8月24日参照）
新年の挨拶　その2【013】
https://www.youtube.com/watch?v=Y6mxQ3azSOo（2024年8月30日参照）
君はのじゃロリおじさんを知っているか？【016】
https://www.youtube.com/watch?v=emSTP5ibfQo&t=168s（2024年8月30日参照）
【2018年】シロさんの日に電脳ボーリング！【028】
https://www.youtube.com/watch?v=SQn5JAFYayU（2024年9月1日参照）
次世代はワンオペでポッキーゲーム【2023ポッキーの日】
https://www.youtube.com/watch?v=AzoZRiV8Qg0&t=18s（2024年10月22日参照）
鳩羽つぐです
https://www.youtube.com/watch?v=xXaLxqYlRNk（2024年9月24日参照）
Morning Routine
https://www.youtube.com/watch?v=5T9AFFPSS9s（2024年9月24日参照）
買い物
https://www.youtube.com/watch?v=7W2Xwtrlmqo&t=49s（2024年9月24日参照）
180706
https://www.youtube.com/watch?v=TTeEU-GYixk（2024年9月24日参照）
料理
https://www.youtube.com/watch?v=Oi5uEmxjbKo&t=21s（2024年9月24日参照）