“わたし”に触れるな

バーチャルなアバターに対する危害行為は中の人をどう傷つけうるのか？

アバター共生社会の倫理 2022年1月30日（日） 第三回

難波優輝（newQ・立命館大学衣笠総合研究機構客員研究員）

概要

仮想空間と現実空間とを問わず、アバターに対してなされる行為は、なぜ、そのアバターを操作する中の人を傷つけるのだろうか？

なぜ、バーチャルYouTuberのようなフィクショナルな名前や画像しか見えない存在に対して誹謗中傷を行うことで、その中の人は傷つけられるのだろうか？

本発表はこの問いを**「固有名」**から考える。

注意

本発表は法学的議論ではない。
わたしたちの実践がどのような仕組みから成り立っているのか、どのように言語的・図式的に説明できるのかを哲学的に再構成する試みである。
本発表は、わたしたちの実践の理解を目指している。

1. アバターとVTuberに対する危害

Belamire（2016）は、VR空間における痴漢行為をオープンレターにて告発している。

バーチャルリアリティゲームであるQuiVRにて、Belamireはマルチプレイヤーモードにログインし、ボイスチャットを始めたところ、BigBro442と呼ばれる他のプレイヤーが彼女の後を着いていき、彼女のアバターの胸や股間に対して、なでさする、つかむ、といった動きを行った。彼女が辞めるように言ったにも関わらず、行為は終わらず、最終的に彼女はゲームをログアウトした。（Belamire 2016, Sparrow 2019, 1, Sparrow et al. 2020）

有名なバーチャルYouTuber（フィクショナルなキャラクタの2D/3Dのアバターを用いて配信サイトにて配信を行う者）は誹謗中傷の訴えを行う。

「この仕事は自分にとって、人生の希望でした」。そう語る女性・Aさんの仕事はバーチャルユーチューバー（VTuber）の「中の人」。数十万人のチャンネル登録者数を誇る人気ライバー（配信者）のひとりだ。

しかし、この1年間、ネットで罵詈雑言を浴びせられ、活動休止を余儀なくされている。大規模イベントへの出演予定もキャンセルになってしまった。精神的なショックから夜もろくに眠れないという。

「誰も信用できなくなったし、生きているのがつらくなるときがある。大げさに聞こえるかもしれないけど、誹謗中傷は人の人生を壊すということをわかってほしい」と声を絞り出す。

VTuber同士が訴訟へ「デマ流され、人生壊された」生身の人間が語る苦悩 https://news.yahoo.co.jp/articles/776e1b2322695c4f5037ebff8ff457247d0c7817

2. VR環境でなされる行為はいつ悪くなるのか？

Jeff Dunnが2012年にバーチャル環境における行為の道徳性を、同意、アバターとの同一化、遊びへの寄与という観点から論じている。

1. 同一化した対象に危害が加えられるとき
「自分のアバターと強く結びついている世界で起こるために、仮想世界だからといって、その弊害が軽減されるわけではない」ケース。

2. 同意がないとき
「害を受けることにほとんど、あるいは全く同意がない」。

3. ゲーム内の価値を増やさないとき
「危害が遊びに寄与しない」。（Dunn 2012, 264）

本発表では、このうち、1. 同一化した対象に危害が加えられるとき、道徳的に問題がある、という指摘を出発点とする。

しかし、「同一性」とはなんだろうか？

感情的な同一化？
存在が同じということ？

「同一化」という用語に囚われるべきではない。

出発点とするのは、「名前」だ。

3. 固有名——名前と写真

日常的に、わたしたちは自分の名前がぞんざいに扱われることを嫌う。

自分の名前 を赤く書かれる。

~~自分の名前に取り消し線を引かれる。~~

自分の名前 は おっちょこちょいだ！

とありもしない事実や社会的信頼を損なうような文を書かれること、発話されることを嫌う。

さらに、わたしたちは自分の写真がぞんざいに扱われることを嫌う。

自分の写真の目線 に 黒塗りをされる

と怨念めいたものを感じるだろうし

自分の写真 が **切り刻まれる**

と非常に不快を感じ、人によれば恐怖を感じる。

やや特殊なケースだが、自分の似顔絵に対しても同じような操作をされると気味悪く感じるだろう。

4. 記号と操作——逆因果的性質付与の直観

自分の名前と写真。これらは**「記号」**である。

これらの記号は自分を**指示対象**とする記号である（グッドマン 2017）。

記号→指示対象
名前→あなた
写真→あなた

こうした記号を赤くしたり、取り消し線を引いたり、黒塗りしたり、ちぎったりすることは、「記号に対する操作」である。

記号に対する操作はたんに記号をいじっているに過ぎない。

にもかかわらず、なぜわたしたちは、自分の名前という記号を赤くされたり、取り消し線を引かれたりするだけで嫌な気分になり、自分の写真という記号を黒塗りされたりちぎられたりすることで恐怖を覚えるのか？

それは、わたしたちが、

記号を操作することで、その記号の指示対象に対し効力を与えられる

という直観を持っているからだと考えられる。

あなたの名前 は おっちょこちょい
あなたの写真 を 黒塗りする

といった記号操作を加えることで、

あなた は おっちょこちょい
あなた を 黒塗りする

という効力が与えられる、という、呪術的とも言える直観を持っているからだ。

記号操作→指示対象の操作
名前への操作→あなたへの操作
写真への操作→あなたへの操作

これを試みに記号の逆因果的性質付与の直観と呼んでみよう。

5. アバターという記号——記号操作の逆影響

逆因果的性質付与の直観が働くのは、名前や写真だけではない。

指示対象をあなたとする記号であれば何にせよこの直観が働く。
もちろん、アバターも例外ではない。

アバターに対する痴漢行為→中の人に対する痴漢行為

しかし、アバターの場合、逆因果的性質付与の効力はさらに強まるように感じられる。2つの理由がある。まず、第一に、

誰かの名前に痴漢行為

をすることはできない。なぜなら、行為という記号操作は、名前という記号に対してはしにくいからだ。しかし、

アバターという立体的な外形を持ち、動きがある記号に対しては、行為という記号操作を行えてしまう

第二に、

アバターという記号は指示対象からの因果の矢印が強く働いている

モーショントラッキング機能がある場合は中の人が右手を上げると、アバターの右手が上がる。中の人が振り向くと、アバターも振り向く。

ここまでではなくとも、スティックを動かしボタンを押すと、アバターも右手を上げ、振り向くことができる。

アバターの記号操作←中の人の記号操作

この因果の矢印が指示対象（中の人）から記号（アバター）へと向かっている。これは名前にはほぼなく、写真ではある時点の固定化されたポーズしか因果的に関係づけられない。ゆえに、

アバターの記号操作⇄中の人の記号操作

という逆因果的性質付与の直観がより強力に働くのではないか。

6. 固有記号のスペクトラム

すると、固有名・固有の写真・固有のアバター、という特定の誰かを指示対象とする「固有記号（proper symbol）」という特殊な記号の分類を行うことができる。

固有記号/性質	因果的つながり	記号操作の多様性
名前	使われる回数が多い	言語的＋αに限定
写真	強い（時点tにおける）	画像的＋物理的操作
似顔絵	まあまあ	画像的にかなり自由
アバター	強い（リアルタイム）	行為も行える

インターリュード

第一節のまとめ

概要

- 名前・写真・アバターは、記号である
- 記号は指示対象を持つ
- 記号からその人への指示の矢印がある
- 記号に操作を加えると因果的な矢印に模され、操作を指示対象に加えられる——こうした呪術的直感が存在する
- 名前・写真・アバターは、とくに「固有記号」と呼べる
- 固有記号を使って誹謗中傷が行われる

LOADING・・・

7. VTuberへの誹謗中傷

ここでVTuberのことを考えると、疑問が浮かぶ。
アバターのケースでは、そのプレイヤーの中の人がいた。なので、アバターは固有記号として機能している。しかし、こう考える人がいるかもしれない。

VTuberは虚構のキャラクタではないのか？

ドラえもん は ばかだ

と言っても、誰も誹謗中傷したことにならない。

もちろん、
ドラえもんの声優である水田わさびを誹謗中傷したことにならない。
同様に、

あるVTuber は ばかだ

と言っても、誰も誹謗中傷したことにならない。

一理ある。なぜなら、VTuberのアバターとその中の人の関係は、アニメーションのキャラクタと声優の関係に似ているようにも思えるからだ。

もっと近い例をあげよう。VTuberはたしかに、中の人の動きがアバターの動きと連動している。

しかし、それは、『指輪物語』の映画版で、モーションキャプチャを行い「ゴラム」というキャラクタと、それを演じたアンディ・サーキスのような関係に近いのではないか？

ゴラム は 醜い⇢アンディ・サーキス は 醜い

は全然成り立たない。同様に、架空のVTuberを使って表現してみれば、

シンボルめぐる は 醜い⇢シンボルめぐるの中の人 は 醜い

も成り立たないのではないだろうか？

8. ペルソナとして記号を使うということ＝固有化

VTuberへの誹謗中傷が成り立つとしたら、ポイントは、次だ。

ある記号は、いつ固有記号になるのか？

例えば、自分の名前や自分の写真は、まちがいなく自分の固有記号になる。

しかし、VTuberでは、VTuberの名前は、自分のリアルの名前ではない。VTuberの姿は、自分のリアルな姿ではない。

フィクショナルな名前やアバターが固有記号となるのはいつなのだろうか？

名前や写真の場合は、因果的なつながりが日常的に存在する。しかし、フィクショナルな名前やアバターの場合は、因果的なつながりを制作する必要がある。つまり、

固有記号になるのは、その記号が、自分を指示するものである、と自他が認めることが必要になる。

固有記号として認める、つまり、ある記号を「固有化（properization）」するのは、

ある記号を自己のペルソナの記号として呈示するとき

である。ここでペルソナとは、

ある人の、それぞれの文脈における現れ（視覚・音声 etc.）

を意味する。ふつうわたしたちの写真はわたしたちのペルソナをそのまま写す。しかし、SNSのアイコンなどの場合は、ペルソナは意図的に選択される。

アバターの場合もまた、意図的に選択された記号が、ペルソナとして提示される。人工的なペルソナがアバターなのである。

さて、では、ここからVTuberの誹謗中傷問題をどう扱えるのか？

9. バーチャルYouTuberのペルソナの特殊性

VTuberの特殊性とは、フィクショナルな名前とアバターという、2つのフィクショナルな記号をペルソナとして用いる点にある。

中の人を指示しつつ、しかし、フィクショナルなキャラクタを指示することもできる。つまり、

シンボルめぐる は 醜い⇢シンボルめぐるの中の人 は 醜い

という文も実際に成り立ちうるし

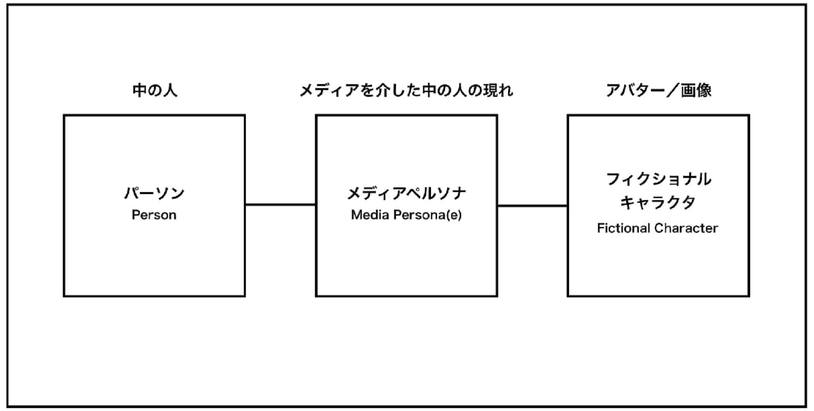
シンボルめぐる は 醜い シンボルめぐる（というキャラクタ） は 醜い

という文も成り立ちうる。

一つのフィクショナルな記号が固有記号として使われる場合もあれば、単なるフィクショナルな記号として使われることもあるのだ。

この理由を明確化しよう。VTuberとは、次の「三層構造」から成り立っている。

パーソン：中の人（固有記号の指示対象）
ペルソナ：現れとしてはアバターだが、指示対象はパーソンでもフィクショナルキャラクタでもある
キャラクタ：アバター（キャラクタの記号）・キャラクタの名前、設定（難波 2018）



VTuberの奇妙さは、アバターを介して、しかもキャラクタの名前や設定をみに纏いながらも、しかし、そうしたキャラクタの記号が固有化されているために、アバターに対する危害行為が、中の人へと効果を及ぼすことができる点にある。

サマリー

第二節のまとめ

概要

- VTuberの場合でも、ペルソナとして記号を用いる＝固有記号を用いている
- ゆえに、フィクショナルな画像を使ってもその画像は固有記号となっているので、その指示対象に影響を及ぼすことができる
- そもそも固有記号とは、記号を自己のペルソナとして用いる＝固有化によって生まれる特殊な記号である
- あらゆる記号は固有化可能である
- しかし、因果的なつながりを強めるほどに固有化は強くなり、同時に、固有記号の操作がその中の人に影響を及ぼすことができる

END • • •

10. 参考文献

弁護士ドットコムニュース．2021．「VTuber同士が訴訟へ「デマ流され、人生壊された」生身の人間が語る苦悩」https://news.yahoo.co.jp/articles/776e1b2322695c4f5037ebff8ff457247d0c7817

Dunn, J. (2012). Virtual worlds and moral evaluation. Ethics and information technology, 14(4), 255-265.

Sparrow, L. A. (2019). The moral (im) permissibility of groping in virtual reality games. DiGRA Australia. The University of Sydney, Australia. Retrieved from http://digraa. org/wpcontent/uploads/2019/01/DIGRAA_2019_paper_9. pdf.

Sparrow, L., Antonellos, M., Gibbs, M., & Arnold, M. (2020). From ‘Silly’to ‘Scumbag’: Reddit Discussion of a Case of Groping in a Virtual Reality Game. Proceedings of the 2020 DiGRA.

グッドマン, N. (2017). 『芸術の言語』戸澤義夫・松永伸司訳, 慶應義塾大学出版.

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, 青土社, 2018年, 117-125.

謝辞

松永伸司とのディスカッションに多くのヒントを得た。

ここに感謝する。

11. みなさんに訊いてみたいこと

①記号を使った呪いについて、他に例を思いつきますか？

②誹謗中傷は、記号に対する操作の特殊例として扱える、といったら、おもしろいですか？ 肉体そのものを傷つけるのではないタイプの行為として法学的にとらえれそう（原田さん）

③アバターに対する痴漢行為は、痴漢行為そのものではあり得なさそうですが、記号に対する行為が誹謗中傷などで裁けるのだとしたら、どういう点で被害者は加害者に被害を訴えることができるのでしょうか？

社会的評価を下げる：刑法上の犯罪
自尊心の傷つけとして、法学として不快感ではなく、名誉感情の損害として捉えている（原田さん）