

天主教輔仁大學社會學系學士論文

指導老師：吳宗昇

後人文主義視角下 VTUBER 的社會意義

Social Significance of Vtuber  
Phenomenon a Post-Human Perspective

學生：許皓棠撰

西元二零二二年十月

天主教輔仁大學社會學系學士論文

指導老師：吳宗昇

後人文主義視角下 VTUBER 的社會意義

Social Significance of Vtuber  
Phenomenon a Post-Human Perspective

學生：許皓棠撰

指導老師簽名：

西元二零二二年十月

系所戳章：

## 謝詞

在本文的一開始，我想先感謝吳宗昇老師的細心指導以及對於我題目的包容，在各種關於經濟、債的題目之中唯一一個關於莫名其妙的新興現象。以及後續在我的問題意識產生的過程中給了許多不同方向與建議。最後是我在研讀文本的過程中的適時指點，讓我的理論消化速度可以提高。

還有八卦串的各位，在我念不下書時陪我打打遊戲、聊聊天讓我放鬆，在 Vtuber 的現象中也給了我很多建議，各位都是 Vtuber 圈的前輩們，尤其是阿鹹、笑翠鳥，特別感謝你們幫我在接近完稿時的建議，願新八卦串永不過氣、永不炸串。

接下來我想謝謝一位匿名的朋友，因為我們其他朋友的一個玩笑，他花了 20 萬日幣成爲了一位 Vtuber，最後決定是這個議題也是因為我在他委託之前說了，你敢去當 V，我就敢寫 Vtuber 當我的畢業論文。現在論文接近完稿，他也幾乎沒有在用那張皮開台活動了，希望這篇論文發表時，還能看到你開台。

最後要感謝怡靜在我看文獻看到心態崩潰時陪我一起崩潰、與我討論文獻內容、在我寫出一些不難度又不好消化的句子時幫我指點迷津，還有推薦可愛的論文狗狗貼圖給我看，這個貼圖在各種情境都精準了表達了我不想寫論文的心情。感謝你大學四年的陪伴，完成了這篇論文也象徵的我人生的下個階段要來了，希望你能繼續陪我一起，體會這個讓我們崩潰無數的世界。

雖然這本論文應該不會被多少人看到，但是感謝每一位願意翻開這篇論文的你，希望能夠對你的研究、好奇，有所幫助。

附上謝詞寫作時的 BGM：花譜-不可解 From KAMITSUBAKI Studio

## 摘要

本文以海爾斯著作「後人類時代」為主要理論文本，分析在近年興起的網路內容創作形式「Vtuber」，這個以虛擬外觀及真人扮演的虛擬內容創作者現象。本文首先以各種的次級資料來考察目前台灣社群對於 Vtuber 這個概念的定義，大致上分為三種型式，第一種以皮為其重心，看重虛擬外表的表演；第二種著重角色扮演與沉浸的概念，在意 Vtuber 觀看體驗的特殊性；最後則是 V 皮的特殊性，將其作為一種人類身體的延伸。

接著，筆者簡要的描述出現經歷與脈絡及其產業現狀之後進入後人類的理論回顧。本文使用了模式與隨機性和在場不在場的比較貫穿全文，並起同時引入信息敘事、虛擬狀態、合併與銘寫等在海爾斯著作中的重要概念來解釋 Vtuber 現象所隱含的虛擬預言。

最後，筆者認為 Vtuber 因為其在時代中創新技術的下放、普遍地將人類利用沉浸體驗帶入一種虛擬狀態之中；以此為基礎，更進一步的去帶領人類開創一種以虛擬為主體的世界。同時，本文也引用布希亞的擬像理論結合模式與隨機性上取代在場與不在場的特性，對即將進入虛擬狀態的我們提出警告，應要更小心沉浸體驗帶來的現實與虛擬的混淆。

## Abstract

This article takes Hayles' book "How We Became Post-Human" as the main theoretical text, and analyzes the emerging online content creation form "Vtuber" in recent years, the phenomenon of virtual content creators with virtual appearances and real person involvement. This article first uses various secondary data to examine the current Taiwanese community's definition of the concept of Vtuber, which can be roughly divided into three types. First, this article takes V-skin as focus, value performance of virtual looking. The concept of immersion is concerned with the particularity of Vtuber's viewing experience; the last is the particularity of V-skin, which is regarded as an extension of the human body.

Then, the author briefly describes the theoretical review of the post-humanism after the emergence experience and context and the status quo of the industry. This paper uses patterns and randomness and comparisons of presence and absence throughout the text, and simultaneously introduces important concepts in Hayles' work, such as information narrative, virtual state, merger and inscription, to explain the virtual prediction implied by the Vtuber phenomenon.

Finally, the author believes that Vtuber, because of its decentralization of innovative technologies in the era, generally brings human beings into a virtual state by using immersive experience; based on this, it will further lead human beings to create a virtual-based world. At the same time, this article also cites Baudrillard's simulacrum theory, which combines patterns and randomness to replace the characteristics of presence and absence, and warns us who are about to enter a virtual state, we should be more careful about the reality and virtual reality brought by immersive experience confused.

# 目錄

目錄 .....	V
第壹章 緒論.....	1
一、研究動機與目的.....	1
二、主要名詞解釋與定義.....	1
三、研究價值 .....	2
四、研究問題 .....	2
第貳章 文獻回顧.....	3
一、定義 Vtuber .....	3
二、Vtuber 的出現經歷與脈絡.....	6
三、Vtuber 現象的描述 .....	8
四、後人類理論.....	11
第參章 研究方法.....	17
一、研究方法 .....	17
二、研究架構 .....	17
第肆章 虛擬作用下的後人類世界 .....	18
一、Vtuber 的虛擬延伸與內涵.....	18
二、Vtuber 的敘事內容.....	21
三、超真實的 Vtuber .....	23
第伍章、結論與限制 .....	26
一、結論 .....	26
二、研究限制 .....	28
第陸章、參考書目 .....	29
一、專書 .....	29
二、論文及期刊.....	29
三、網路資料 .....	30

# 第壹章 緒論

## 一、研究動機與目的

近年來 Vtuber 的市場蓬勃發展、許多流行文化都是由 Vtuber 文化中的部分演變而來的等等，都不是筆者關注的重點；本篇研究因為全世界目前相關於 Vtuber 現象的研究數量非常稀少，做為一個轟動整個 ACG 圈的創新商業模式與創作模式，Vtuber 現象還並未受到學術圈的重視與探索。少數的相關文獻也都只存在於商、管等以商業、管理、行銷等等面向的研究；將其作為一種社會現象的正式文獻台灣可以說是十分稀有。筆者希望本文能夠起到拋磚引玉的效果，以本文開始使後續的研究者能夠關注這個包含虛擬、演藝、後人類等等元素的研究主題。

## 二、主要名詞解釋與定義

(一) Vtuber，又稱 Virtual Youtuber、VT、V 等等，主要描述以虛擬角色形象進行平台內容創作並以此為業的創作者們與其虛擬形象的角色。

(二) V 皮，Vtuber 在活動時所使用的虛擬角色外觀形象，可以是 2D、live2D、3D 等等的不同型態

(三) 中之人，源自於日文中の人，在不同情況下表達的內容不同，可以表示為角色背後的演員、配音員等類似語境的應用，本文中特指操作 Vtuber 角色之人的真實身分。

(四) 企業勢、個人勢，同樣為源自日文的外來語化用，表示 Vtuber 的經營模式是由個人經營或是企業統一管理。

### **三、研究價值**

本研究作為此議題早期的研究，希望能夠提供學術界相關的研究興趣與提供基礎的說法資料建構，將可以收集到的各種非技術性資料統整後提供一個相對完整的、多元的觀點的現象描述。

### **四、研究問題**

1. 在後人文主義觀點之下，Vtuber 帶來了那些未來社會可能的發展方向?
2. 在此方向中，是否已經有被現實所實現的現象?

## 第貳章 文獻回顧

本章節將以各種資料及非技術性資料呈現 Vtuber 這個現象在目前社會的模樣以及以資料內容探討 Vtuber 出現脈絡以及各種對於 Vtuber 的定義樣貌。由於目前相關的正規學術文獻數量稀少，以本文相關的角度去探討 Vtuber 現象的正規文獻更是稀少，本文將以台灣 Vtuber 的主流社群平台上的意見作為參考並加入筆者的個人觀點以填補因為資料的缺乏而帶來的理論缺失。

### 一、定義 Vtuber

自 Vtuber 產業興起，這個營運模式與虛擬外觀受到市場青睞，許多同樣以實況與影片等內容創作為業的工作者們（實況主）開始模仿 Vtuber 的外觀與經營方式（下稱套皮實況主）；這樣模仿但帶有原本已經公布身分的實況主元素的内容創作進入市場，引起了社群內外對於 Vtuber 定義的爭論，對於是否是只要有 Live2D 的虛擬形象就能算是 Vtuber 或是還應該帶有何種的元素引起了激烈的論戰，本節嘗試整理出社群中主要觀點的想法與呈現觀點之間的差異。

人們對於 Vtuber 的最基本定義來自於帶著虛擬的角色形象與設定進行影片或是直播串流的内容創作，而主要收入來源則是平台所給予的紅利分潤與廠商等的品牌合作。

*Vtuber 指的是有如動漫人物般的架空角色。或是使用架空角色的外表進行影片或是直播的實況形象，也就是說，Vtuber 不是真實存在人物，使用的是架空（虛擬）的角色來進行 Youtuber 活動（陳信宏，2020）。*

這樣的說法固定了 Vtuber 與其虛擬形象和限定了 youtube 作為其活動的平台，但是套皮實況主的出現與日本外市場的興起，使得 Vtuber 脫離原有的活動框架；以歐美市

場為主活動的 Vtuber 們更多在 Twitch 平台上直播和從事主要活動；而套皮實況主們也因為有了虛擬的形象在此定義下無法與 Vtuber 做出區分。

### **(一) 皮/設定/中之人**

(hermis, 2021) 認為，構成 Vtuber 的基本元素有三，就是皮、設定與中之人，設定依據了皮的外觀去設定，皮也同時根據設定的內容去設計外觀的元素以及風格，中之人則是最基礎的出發點，其他兩個元素圍繞著中之人的特質或是特定元素去開展；但一旦到了觀眾面前，則是由中之人配合著設定與皮來演出。也就是說，這三樣元素是一體、互相影響且不可分割的。但是在前段論述到的套皮實況主們則不同，實況主們沒有設定的參與，減少了角色扮演的元素，更增添了現實的資料在其中，使其與我們認知中標準的 Vtuber 有所差異。

另一個與套皮實況主的差異在於人氣累積的方式，實況主已經能有一定的人氣與觀看流量才製作虛擬的角色形象來做為實況的特色，但 Vtuber 開始經營頻道時就以自己脫離現實要素的設定與皮的效果做為賣點，相對而言，實況中帶有這些特色的內容就會與傳統實況主有所差異。

### **(二) RolePlay 角色扮演與情境的沉浸**

由於 Vtuber 的角色是建立在虛擬形象之上而出現的一個全新的角色，而這個角色需要在觀眾的面前活動需要一個人格主體的建立；許多 Vtuber 就以天馬行空的各種個性與特色做為自己的特色，開始了 RolePlay (角色扮演) 的表演。因為脫離現實且具有特色的直播內容使觀眾願意停留觀看也就此漸漸培養了 Vtuber 的頻道忠誠與觀眾社群；但是，當提到角色扮演時，內容的技術就浮上檯面，使得部分所謂『演技』比較好的主播因為能為觀眾帶來更好的角色沉浸感或是帶入感，而受到歡迎 (魚尾, 2022)。所

以，作為虛擬形象的一大特點，RP 與沉浸的感受就能夠當作是界定 Vtuber 們與其他實況主的區別。

但此說法在社群中仍然出現了爭議，因為許多具有龐大觀眾群的 Vtuber 們，都沒有明顯的在其虛擬形象的設定上做 RP 類型的表演，更像是回到傳統實況主身上的個人魅力來獲取觀眾的喜愛；另一種類型則是在出道的初期會發展與其皮和設定有關的企畫內容，一旦粉絲數量足夠其穩定發展，V 皮的作用就轉為品牌形象般的存在，不再被當作是實況內容的素材。

由此可見，主播的 RP 表演使觀眾情境的沉浸感當作 Vtuber 的定義與標準仍然不夠周全，需要更進一步地去深入觀察。

### **(三) 虛擬身分與皮的操作**

最後的這個想法來自一位叫做笑翠鳥的網友提出的，他認為 Vtuber 的重點在於中之人對於 V 皮的操作特色，也就是說，他將 V 皮看成一個尺寸更大、操作要求更高的虛擬掌中戲偶；與 RP 的沉浸感類似，但更區分出的是中之人在透過 V 皮的這個虛擬媒介時如何與觀眾互動並創造出獨特的風格來吸引粉絲觀看與訂閱。在其發表的文章中舉出了幾位 V 皮設計精緻且有各種特殊動畫功能的 Vtuber，有些可以完整地呈現遊戲實況之餘，Vtuber 本人喝水的動畫、或是觀眾在訂閱、打賞後的特殊反應；這些特殊的內容不只是讓人感到 V 皮設計時的用心，更多的是它們完整了 V 皮作為一個模擬真人的角色實況中的各種動作，Vtuber 的表演更貼近了現實。但由於這個看法在社群不盛行所以鮮少被討論，但是筆者認為確實是一個獨特且可以體現出現今各個 Vtuber 事務所（企業）所注重的方向，也就是 V 皮的精緻度及特殊的功能。

## 二、Vtuber 的出現經歷與脈絡

爲了更細緻的理解 Vtuber 的出現與出現時的文化環境，本節將舉出兩個早期日本所出現過的文化現象，在其之下有哪些元素與現在的 Vtuber 展現出相同的特性，又有哪些面向與現在的 Vtuber 不同，是受到那些影響導致。以下兩個觀點由不同關注面相出發，一個是虛擬的存在，另一個則是所有人都能達成的普遍性；透過這兩個 Vtuber 所帶有的特性來觀察不同文化現象如何發展。

### (一) 日本虛擬偶像與 Vtuber

1990 年代日本出現的第一批虛擬偶像芳賀ゆい，被稱作未確認的偶像。這個偶像只是一個架空的概念，透過『偶像』這個概念出發，結合一個真實女性的外表，與觀眾們溝通交流下，改進人物形象的內容；扮演這個偶像的中之人不只一位，而是複數的女性透過廣播這個媒介來塑造成角色的內容與他的形象（陳信宏，2020）。

到了千禧年世代，偶像大師（THEIDOLM@STER）與初音未來相繼出現，前者是由南夢宮與萬代南夢宮推出的電玩遊戲 IP，包含了養成、音樂遊戲的內容，最後因爲 IP 的成功，遊戲公司以聲優的卡司內容出道了遊戲內的偶像組合團體，並且舉辦了演唱會、發行專輯與許多的線下活動，也改編爲動畫；後者則是由 Yamaha 公司開發的電子音樂合成器 Vocaloid 所推出的其中一個合成人聲，這個人生擁有自己的虛擬形象及角色設定，也因爲根據初音所創作的內容成功引發潮流，帶動了一系列有關於這個角色的官方與非官方活動。

這兩個前例體現了 Vtuber 在誕生前，虛擬形象不受到現實所影響的特性可以在內容創作的市場中有良好的發展；也顯示了社會對於虛擬形象的公眾人物的包容性與內容的需求存在。可以說在 Vtuber 出現之前，我們就能夠看到社會環境已經慢慢能夠接受虛擬物的出現。

## (二) NICO 唱見到 Vtuber

NICONICO 是一個日本的影音平台 2007 年 VOCALOID<sup>1</sup>2 出現在世人的眼中，流行樂作曲與演唱的技術門檻也隨著這個類似樂器的樂譜編輯軟體降低，作為普通人的大眾們開始可以使用簡單的介面與電子合成的聲音資料庫製作出一段有人聲的音樂。慢慢的 NICONICO 上出現了許多單純興趣出於愛好的作曲家與翻唱內容創作者；也就是歌ってみた（試著唱唱看）這個 TAG 的流行，這個流行的出現揭示了人人都能成為歌手，這是一個可以用才華獲得大家關注的平台。面對著平台與自己的才藝帶來的流量，許多翻唱創作者（我們稱為唱見）為了維持隱私但又同時可以有個身分與自己的粉絲互動，開始出現了委託 2 次元角色作為虛擬形象的現象。當時許多有名的唱見如まふまふ、天月等等都有以平面插畫的形象來經營。而這些形象不只是互動的身分象徵，在設計之初也考量過與唱見本人的聲音、形象等等搭配，有時也會出現在翻唱影片的自制 MV 中出現虛擬形象的身影。廣大的社群也同時使用著這些已經有原形的角色進行著二創，使這個次文化之中充滿各種虛擬形象的互動與使用。

以這個觀點來看，Vtuber 虛擬形象的起源是來自一種匿名性的需求，人們需要在網路上建立一個個人的身分，但是這個身分的自由度非常的高，能夠脫離真實的自己去塑造一個不同的樣子。(許庭瑜，2010)人們就將網路上的身分虛擬化，把一切真實與網路的身分區分開來。也許是使用自己想成為的樣子或是自己現實不能成為的樣子來代表網路上的虛擬身分。同時，近年來 live2D 的技術成熟，製作的成本降低，使得不只

---

<sup>1</sup> Vocaloid 是日本 Yamaha 公司旗下的一個電子音樂製作器和人聲資料庫軟體，旗下有初音未來、鏡音雙子等等有虛擬形象的知名語音資料庫。舞台公演時的技術上繼承源自於電影的臉部、身體動態捕捉，後來成本逐漸降低後在 Vtuber 領域大量出現。為了與 Vtuber 區分，特別註明。

經紀公司招攬許多素人出道作為 Vtuber；個人也能夠負擔的起這種虛擬角色的製作，使得 Vtuber 市場逐漸繁盛。

### 三、Vtuber 現象的描述

本節主要想要敘述在現今社會中，Vtuber 作為內容創作者會有哪些活動，並以一些特殊的例子與後人文主義連結。除了希望可以更詳細的介紹 Vtuber 們實際上的運作方式，也能夠透過這些特殊的舉例將本文所想論述的理論逐漸帶入現象當中。

#### (一) 產業現狀

##### 1. 日本的產業環境

目前日本做為 Vtuber 起源的國家，本身就已經擁有龐大的動漫產業鏈作為 Vtuber 的觀眾客群；同時，插畫作為一個 V 皮設計的基礎，日本也有相當完整的委託社群與平台。這樣的環境不只滿足了 V 皮、Live2D 這兩項要素，也保證了觀眾群體能夠在語言與文化上可以最簡單的與作為主播的 V 互動。

##### 2. 活躍的企業與營利模式

目前日本最大的兩個以 Vtuber 經營為主要的公司分別為 Cover (カバー株式会社) 旗下的 hololive production (以下簡稱 hololive) 與 ANYCOLOR 旗下的 Nijisanji (にじさんじ) (以下簡稱彩虹社)。Cover 旗下有名的 Vtuber 有 Gawr Gura (古拉)、兔田ぺこら (兔田佩克拉)、潤羽るしあ (潤羽露西亞)、桐生ココ (桐生可可) 等；而彩虹社旗下有名的 Vtuber 有葛葉、叶、月ノ美兎 (月之美兔) 等人。目前 Vtuber 市場中訂閱數與收入最高的 Vtuber 皆是屬於以上兩家公司，其主要收入來源有三，第一個是活動平台所給予流量廣告分潤，第二是頻道直播與影片所收到 superchat (SC 也就是直接的金錢打賞)，最後則是合作的商務案件 (通常是曝光、產品代言、活動嘉

賓等等)。以 2021 年為例，收入最高的潤羽るしあ光是第二項的 SC 收入就高達 1 億 9 千多萬日圓，其市場龐大程度可見一斑。

### 3. Vtuber 的活動類型

這些 Vtuber 主要的活動內容是實況與官方配合的演藝活動，筆者觀察到的大致分為三類：1. 遊戲型、一般型與歌唱演藝型；遊戲型的主要活動內容幾乎以遊戲內容為主，較多會參與遊戲廠商的商業邀約或是參加各種單位所舉辦的實況主大賽；2. 一般型、更多擁有個人特色，或是能夠很好的表演自己的設定，會有許多貼近日常的直播內容，像是料理、觀眾房間訪問等等；3. 歌唱演藝型、主要希望塑造偶像類型的 Vtuber，更多的會做翻唱、音樂創作、演唱會等等演藝人員的方向。

#### (二) Iron Mouse 以 Vtuber 作為社會活動

Iron Mouse 是一位美國的女性 Vtuber，隸屬於 VShojo，一間美國的 Vtuber 營運公司。Iron Mouse 的中之人患有 CVID (Common variable immunodeficiency) 一種先天性的免疫力缺乏症候群，也就是說他的身體對於大部分的細菌、病毒缺乏抵抗力，有比一般人高出非常多的風險感染；所以她除了每周的就醫時間，都必須待在高高度隔離的無菌空間，這意味著他無法與其他人接觸與從事社會活動。直到 2017 年的出道，他認為能夠以一個虛擬形象在網路上與其他人互動、認識朋友讓他的生活有了樂趣，所以他將 Vtuber 活動作為一種與人接觸、社交的媒介。這樣的想法體現到了他在 2022 年初進行的付費直播馬拉松上，只要觀眾們付費訂閱、打賞，實況時間就會無上限的延長。這個馬拉松持續了 31 天，期間 Iron Mouse 就連睡覺時也都沒有關閉實況；總共累積超過 172000 個活躍訂閱者。而對於這樣子長時間無隱私的暴露，Iron Mouse 仍然表示：「這是我為一一次沒有感受到孤獨的經驗，因為我總能感受到觀眾們就在我的身旁」。如此的行為不只反應了疾病對於他社交生活的限制，也同時證明了 Vtuber 這樣的活動實質的幫助了其找回了社交的生活。

### （三）近藤顯彥與初音未來的婚禮

2018年，一位名叫近藤顯彥的日本男子舉辦了一場與虛擬角色初音未來的結婚典禮，當然這場婚禮不具有法律上的效力，但是這彰顯了人與非人的戀愛不但可行，也慢慢地被人們接受。近藤從小喜愛二次元的動漫、遊戲等內容，但也常常受到班上同學惡言相向；25歲的壯年時期因為受到職場同事霸凌而罹患適應障礙（adjustment disorder），只好暫時停職休養；直到她接觸了初音未來的歌曲及創作，這些創作打動了她的心靈，使其慢慢取回生活的控制與脫離精神疾病的影響。往後的10年間，近藤對初音未來的感情沒有改變，就在2018年的11月，他花費了200萬日圓籌辦了與初音的婚禮。不只是結婚，近藤購買了一款名叫Gatebox的AI管家系統，系統中可以見到3D投影的初音未來並且與他對話，他則可以幫助你管理居家的電器等等；而這樣的初音讓近藤完成了同居且幸福生活的夢想（地球圖編輯隊，2020）。

### （四）與後人文主義的連結

後人文主義（Post-humanism），是理解在科技的進步下，人類的生活中逐漸出現了機器、非人類但與人類相仿的事物的情況下，人類應該如何適應、理解、互動的理論思潮（海爾斯，2018）。常常被與自動控制論（cybernetics）、賽博龐克世界（cyberpunk）等概念連結討論。前兩段所舉的例子一個從Vtuber本人出發，一個則是以虛擬文化的受眾出發。Iron mouse所連結到的是標誌性的虛擬世界的入口，因為自己身體疾病的關係，他選擇減少自己『在場』的時間，將自己的意識投入虛擬的世界中，利用虛擬世界可以解放現實中限制的特色，達到一個真正自由自在的生活。近藤則是展現了人類與非人類互動的一個未來，智慧機械、人工智慧等等的產物在不遠的將來出現時，人類面對的態度與想法的脈絡都可以透過近藤的經驗去嘗試理解。

## 四、後人類理論

本節將以凱薩琳·海爾斯（2018）。後人類時代：虛擬身體的多重想像和建構，做為主要文本，介紹人類歷史慢慢步入後人類時代的過程、原因、背景；作為引入 Vtuber 脈絡前的理論基礎。

### （一）什麼是後人類？

海爾斯以一種假設性的概念來描述這個名詞，他認為後人類的四個特點如下：後人類觀點比起實體存在，更重視信息（information）本身；再者，意識是主體性存在的根本，是人類身分的所在；接著，人類身體僅是一種原始義肢（prosthesis）最後終將被其他更好的義肢擴充或取代；最後，實際存在的人類身體與電腦所虛擬的、由系統所控制的，本質上沒有區別。為了更清楚的釐清後人類與自由人本主義的差異，海爾斯以自由人本主義的權威文本：麥克費爾森（C.B. Macpherson）的對佔有性的個人主義分析；文中提到「人類本質是自由而不受限於他人意志」而這個觀點中表現出來的個人意志的不受干預，與後人類觀點是衝突的；因為後人類所主張的是不同身體部位的分散認知，也就是說，後人類並沒有去區別作為主體的自己與他人的差異。海爾斯認為，現在的人類不是正在轉變成為後人類，而是已經「成了」後人類。當我們開始認知到人的思考與控制模式是由大腦的不同部位分開處理時，我們對於行動的解釋就會開始變為：「我的睡眠能動者（agent）想要休息，但我的食物能動者卻說我該去商店」（頁 59），以群集的方式理解「我」這個主體是一個由非人類所聚集成成的。

### （二）自動控制學的發展與去實體化的交互影響

後人類研究的起源來自於智慧機械的發展，這個發展的主要研究學門就是自動控制學，所以在提及後人類的發展脈絡時，不能不去回顧自動控制學所帶來的思潮影響。

自動控制學大致上以三波發展方向為骨幹，第一波由 1945 年至 1960 年代，將「恆定狀態」(homeostasis) 視為核心概念；第二波從 1960 至 1980 年代，主要圍繞著「反身性」(reflexivity) 的概念；最後一波由 1980 至今，以「虛擬」(virtuality) 作為主要的討論主體。

恆定狀態最初是用來形容生物的生理機能所產生的反應，像是在高溫下會流汗降溫，體溫過低會顫抖肌肉來產生熱量等等回饋作用；而在自動控制學中，這樣的觀念被推展到機器之中，為的就是希望透過模擬人的身體機制，完成自動控制的目的。

作者在考察各作品中關於反身性的論述後給出以下定義「反身關係是一種運動，用來產生一種系統，透過視角的改變，可成為他所產生系統的一部份」，反身性就有如電影《全面啟動》中一層層的夢境，一次次的醒來卻仍然存在夢中的感受，最後這個質疑現實與夢境的自己也成為了夢境系統中的一部份。反身性的概念在談及自動控制系統的觀察時參與；觀察者原本作為系統外的存在，但同時系統的回饋與反應也同時出現在觀察者身上，所以觀察者也成為了整個自動控制系統中的一部份。以此觀點，每個個體的中心訊息不再被當作封閉的存在，環境也不再被視為系統之外。自動控制系統的觀點也漸漸從外在的客觀存在，回到觀察者做為系統內在的整體存在。

虛擬這個思潮的高漲，對應的是同時間下科技的發展，海爾斯使用柏拉圖的反手與正手來描繪虛擬這個概念隨著科技的發展；各家理論與學說利用著反手來簡化、模糊化世界中的現象，以得到一個可以解釋多種方向，相容於許多事務的理論；晚近的現代，人類利用強大的運算能力將一個概念演繹成現實，實現了柏拉圖的正手；也同時證實了現實的構成能透過信息來建構，反過來說，我們儲存於大腦中的信息，也能被用來重現我們的意識。這樣將信息模式與實體存在區分的概念構成了虛擬的基礎。海爾斯也在此下了定義：「虛擬是物質體被信息模式互相滲透的文化感知」這樣的定義脫離了虛擬必須與實體互動的概念，將信息視為唯一的核​​心。接著，作者以考古人類學的名詞「擬真仿製」(skeuomorph) 來解釋從存在過度至模式的過程，擬真仿製指的是一種特徵，也許本身不再有作用，但其象徵意義指向物品早期的功能；延續這個概念，

作者以一個叫做天主教圖靈測驗的模擬裝置解釋，這個裝置設計來給人們像電腦螢幕告解，並設有一個可以跪著的長凳，讓 AI 來聆聽告解。這樣的裝置，包含長凳、環境等等的設施都不存在原先告解室的意義，但也指向了原先的功能使科技介入宗教的轉變變的平滑。最後，海爾斯以「虛擬狀態」這個概念作結，他認為「當人類視訊息為移動性、重要且根本的東西。並且認為模式比存在更為重要時，這個文化狀態就是虛擬狀態」這樣的論述也推進了人類在去實體化路上的進程。

### （三）模式/隨機性與在場/不再場

在資訊化的世界來臨前，人類認知世界的方式以實體的內容為主；也就是在場/不在場的認知作為識別事物的主要概念。我們會與真實存在的人類互動、建立人際關係，而互動的過程，雙方必須見面、在物理上與對方在足夠靠近的距離產生互動，才能夠延伸兩個人所產生的關係；相對，沒有見面，不夠靠近等等因為兩個人物理上不在一起的原因就會導致這兩個人沒有交流。這就是在場/不在場的特性，我們依靠辨識主體性是否在場來理解互動。模式/隨機性則跳脫了在場/不在場的物理限制，人類因為資訊科技的發展，逐漸可以無視物理上的限制；我們提煉出了人類互動的關鍵要素「訊息」，利用訊息的交流，在場/不在場變得不再是需要被注意的部分。而構成訊息的基本要素就是模式；例如語言就是一種經過文化這個編碼模式而產生的訊息，我們依靠類似的文化經驗編解碼，能夠理解相同語言的人就能夠解讀一則用該語言所編寫的內容。現代的資訊科技更是利用了編碼的特性，將所有的訊息編碼轉換為可以藉由各種媒介傳遞，使得現代的訊息不僅是語言上有著模式，也在為了方便傳遞上被賦予了書信、Email、Line 等等不同媒介上的模式。

因為有模式，所以會出現非模式（作者在文本中以隨機來書寫），像是出現在書信上的污漬、破損，電腦訊號傳送之中的干擾、雜訊等等這些隨機性的出現反證了模式中所帶有的訊息。如海爾斯（2018）所述，雖然訊息常被定義為減少不確定性，但也取

決於不確定性（頁 91）訊息只有在傳達意料之外的內容時有其作用，所以當所有事物都沒有第二種可能時，訊息的傳達將沒有意義。

#### （四）信息敘事帶來轉變的前兆

接續前段對於模式隨機性與在場不在場的資訊化改變，海爾斯利用了文本上的內容來考察這樣子的變化，並且重視著文本內的敘事（narrative）。信息敘事是作者稱呼明顯受到訊息與科技發展影響的文本的敘述內容的名詞；包含了模式/隨機性與存在/缺席的轉變。

海爾斯首先以吉布森的小說《神經漫遊者》（Neuromancer，1984）引起虛擬空間可能誕生的群眾意識開始，不僅帶出了肉體的不穩定將由科技取代，同時，在文本中用視點<sup>2</sup>（POV）來代替主體本身的寫作手法也暗示了模式與在不在場之角鬥的勝利方，將後人類特有的世界觀以文本的敘事帶入了公眾視野。在另一方面觀點也被賦予了時間的維度，我們逐漸能夠以觀點來想像一個世界（觀點互動的空間），也就是海爾斯所說的「數據資料地景」（datascape）如此的思考模式，成為了構成虛擬空間所需要的底層概念，也就是這樣的敘事（儘管吉布森設定上不是最早如此的）進而造就了後人類的文化條件之一。

所有權與使用權的變化也作為一種敘事改變的型態，反覆地提醒我們模式和在不在場的改變正在來臨。當我們更在意功能上的使用而非實際上的擁有時，模式與隨機性的重要性就隨之增加。使用權（存取）的行為代表了驗證的需要，只要能暫時的運用到功能、或是閱覽資料就能夠達到目的，不需要真的擁有（在場）某種物品或是資料，而是碰觸到其本身；同時驗證則代表了模式的對應，能否存取到資料全看使用者有沒

---

<sup>2</sup> 原著譯為「觀點」，但筆者認為以「視點」表達更能夠凸顯出主體與單一點轉換的差異及對比。

有滿足需要的條件。從這兩種敘事上，我們又再一次的考察到了模式與在不在場之間轉變的過程。

文本本身也在卡爾維諾的小說《如果冬夜裡有個旅人》(If On A Winter's Night A Traveler, 1979) 中看見了改變的預兆；文本主體表現於其自身作為實體書本並乘載著訊息的特性之上，這種主體性也帶有著被破壞、印刷不全、遺失等等的焦慮存在。海爾斯依憑著這樣的主體性焦慮，認為文本在電子化的時代中會去實體化的降低在場與不在場的成分，並且將文學內涵轉換為模式與隨機性所構成的代碼語言，在螢幕之中以閃爍的意符<sup>3</sup>重構出文本所持續表現的主體。

本段最後，作者以資本主義下訊息社會做為最後一個敘事的舉例

假貨 (junk) 將信息學動態實例化，並清楚的表明「假貨即訊息」與晚期資本主義的關聯。假貨「理想產品」，因為「假貨商不會把產品賣給消費者，而是把消費者賣給他的產品。他不改進、也不簡化他的商品，而是把客戶降級並簡化。」(海爾斯，2018，頁 104)

假貨只是模仿了商品的功能、外觀等等的性質，沒有正品商品的商標授權；這種只仿製了表層訊息的做法與在場不在場過渡到模式與隨機的過程如出一轍，我們也能同時在這個例子中看見後現代下真實與虛假的交互作用下，何為真實（在場/不在場）已經漸漸地式微。

---

<sup>3</sup> 閃爍意符為海爾斯在後人類時代中所提出的一個新的符號學概念，承襲自拉岡(LACAN)的浮動意符的概念；認為不只有在印刷術的文字與語意上會因為文化結構的關係而造成意義的浮動，在電子化時代中，螢幕所代表的複雜電子代碼結構更會造成意義的閃爍。因為此概念沒有直接的參與到筆者對於 vtuber 現象的分析，故沒有在本章載明，詳見原著第二章(頁 83)

## (五) 身體與意識的邊界模糊

身心二元性的概念從古希臘開始就出現，這樣的觀念認為人類的心靈與身體是不同的存在，身體只是負責乘載心靈的容器。這樣的觀念在近代的腦神經學家安東尼奧

(Antonio Damasio) 的書中被推翻；他主張「身體貢獻的內容是正常心靈運作的一部份」同時，「按照他對神經生理學有的詳盡知識以及多年研究神經損傷患者的經驗，他主張感覺是一扇窗口，心靈透過他而觀察身體內部。」<sup>4</sup>這樣的觀念直接闡明了人類心靈是無法在沒有身體供給訊息、刺激的情況下，心靈就無法存在。

類似的概念也在原著第八章被論證了一次，合併與銘寫是兩種人類學習方式的分類；銘寫正如其字面的意思，我們將要學習的內容像是寫在紙上的方式記憶到腦中，使我們在思考的時候能夠將其提取出來使用；合併就牽涉到人類的身體。

*學習打字就是一種合併實踐。當我們說有人會打字時，並非指那人能以認知的方式找到自鍵的位置，或著可以理解產生標記的機制。相反地，我們指的是那個人已經重複地執行某些動作，直到這些按鍵已經成為他手指的延展。(頁 291)*

合併所內涵的經驗是無法離開身體的，這些需要身體實踐的內容在學習或是理解時也需要身體這個工具來想像才更能夠完整地理解。當然，這些用到身體的動作也能夠化做詳細而清楚的圖式來表達，但是儘管透過如此表達上的轉換，理解方的人還是必須依靠身體經驗來轉碼這些圖式代表的意義。由此可知，合併與銘寫的差異在於媒介，當表達的內容無法離開媒介（身體）時，我們就只能依靠合併的方式理解；相反的若這樣的資訊可以透過分離媒介的方法表達，銘寫就在其中作用。

---

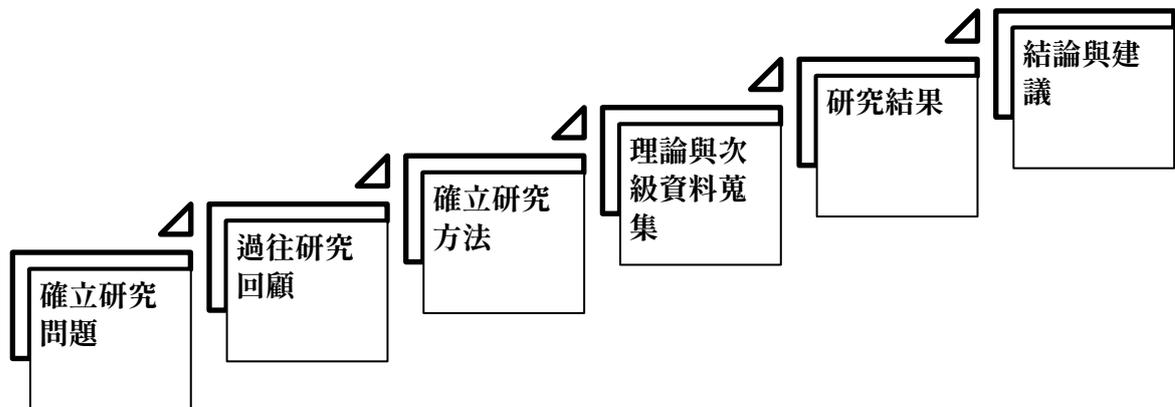
<sup>4</sup> 後人類時代第九章，頁 344

# 第參章 研究方法

## 一、研究方法

本文採用文獻分析法，透過網路上來自於日文、中文、英文的各種次級資料，包含文章報導、圈內資訊、影片剪輯、特殊現象等等內容以及筆者對於現象的了解，結合後人文主義的理論對於Vtuber現象進行探討。理論部分主要以凱瑟琳·海爾斯的著作，後人類時代：虛擬身體的多重想像和建構作為主要文本，將文中所提及的自動控制理論、閃爍意符、信息敘事等概念融合次級資料與筆者個人理解的現象，做出解讀；並提出個人觀點想法。

## 二、研究架構



# 第肆章 虛擬作用下的後人類世界

## 一、Vtuber 的虛擬延伸與內涵

經過對於理論的考察後，筆者認為回到 Vtuber 現象的出發點能夠更好的解析現象的內涵。這個現象的基本元素筆者認為分成兩大類，首先是人類操作虛擬的角色形象，以及運用網路或是電子媒介為主的不在場互動。

### (一) 人類操作虛擬角色的效果

人類在 Vtuber 出現的許久之前就開始使用了非本人形象的身分來活動，從戲劇、角色扮演這樣的活動就已經開始。扮演，或是說演繹出不是自己的形象本身就是一種模式與隨機性的表現；在演繹一個不是自己的角色時，我們將自己的意識與思考放棄，優先考慮的是我所要演出的角色該如何思考、如何行動；我的身體成爲了另一個靈魂表現的容器，儘管我本人在場，我所要演出的角色不在場，甚至根本不存在，但我們依然承認這個角色在被我演出時的存在。虛擬形象的起源在前些章節也有提及，出於一種匿名性社群需求，這樣的形象被發展出來替代人的真實身分，這樣的存在就是一種模式與隨機性的介入；因爲在社群之中我們捨棄了所有人原本的身分，只依靠參與者本身活動內容的特色來填充這個全新建立起來的虛擬人的人格，社群不在乎參與者本來是水管維修工或是行政院長，在以虛擬形象登入時這些訊息被過濾，取而代之的是網路世界的資訊代碼以及這個全新身分在社群中擁有的關係。如此的身分更新標示的是我們在乎參與者本人在社群之中的活動，虛擬的身分僅是一個名牌，作爲與參與者的活動相對應的標示。

但是，單純只作爲名牌功能的現象在 Vtuber 出現後慢慢衰退；因爲 Vtuber 帶來的廣大流量與其經濟效益，許多內容創作者以虛擬形象爲其主打，單靠套上一層皮就有很好的效果，使得更多的企業與創作者更重視皮所帶來的影響，造就了虛擬形象的設計

時，更多的考慮了與中之人的向性、表演風格、效果等等的因素。最終的結果是，各家爭相以更高的皮/中之人的配合度、更接近真實的 live2D 效果這類特色吸引觀眾，導致了 Vtuber 們逐漸的轉變為一種貼近真實的虛擬。這與前面提到的單純地使用虛擬形象作為名牌完全不同，因為它不單純停留於社群活動內容的特色；它更偏向於去創造一個虛擬的世界，進而提供類似於真實世界可以給你的感官刺激。

## **(二) 電子媒介的創作效果**

另一方面，直播實況的方式成為這個被創造出來的幻覺中最好的媒介之一。不同於虛構角色的出現，與虛擬角色的即時對話是 Vtuber 現象中首創的；在此之前，人類透過預先書寫的小說創造虛構的人物，運用圖片與文字的結合使受眾可以更一致的想像文字中角色，再到了近代，使用影片的形式記錄真實人類扮演的戲劇或是動畫繪圖所繪製的影片來將虛構的事物更具體的表達出來。最後，我們看到了能夠與我們即時互動的存在。這個媒介的演進的過程同時也是人類想像虛擬事物的進程，但是在互動的形態出現之前，人類都是接收的一方，鮮少有機會可以參與到其中。直到包含互動的直播實況出現，所謂沉浸的體驗才慢慢被更多人理解。以海爾斯的話來說，因為在互動直播出現之前，人類沒有進入虛擬的文化狀態，所以難以理解。現在許多企業勢的公司都在以整合與系列的方式行銷其下的 V，在差不多時期出道的 V 通常都會是擁有類似的設定或是元素。而更有財力的公司則盡全力發展品牌整合的業務內容。像是傾向將整個企業旗下的 V 分配代言同一品牌下的不同產品；或是嘗試以元宇宙的方式作為創作的終極目標。例如 Cover 公司旗下的 Hololive Alternative 即是一個發展中的類似元宇宙計畫，計畫內容包刮了以旗下 V 創作的漫畫、動畫與一個能整合這些設定的開放世界遊戲。如果這種類元宇宙的計畫如我們預期地完成了，則更高程度的整合了本節之中兩個重要的要素來完善沉浸的條件。

### (三) 虛擬延伸與受眾的後人類轉化

在電子媒體與虛擬角色的操作同時作用下，構成了本文前些對於情境的沉浸的結果，這樣的結果體現於第三章所舉的兩個例子中，與初音未來的婚禮和因為疾病所以將 Vtuber 作為社會活動的 Iron mouse。

從近藤與初音的婚禮來看，近藤因為兩個因素能夠與這種虛擬文化狀態有很好的適應性。第一是對於相關事物的喜好，他從小學就開始接觸動畫、漫畫、輕小說等等帶有類似屬性的作品；第二是因為職場霸凌而罹患的精神疾病讓其無法建立一般性的社交關係。這兩條件的影響下，促使了初音這個虛擬形象能夠做為一個很強烈的變因介入近藤的生活，進而在初音管家 AI 發售時，選擇和她結婚；這樣的決定正是作為進入虛擬文化狀態最好的證據。由於這個虛擬狀態的影響，不只是初音這個後人類主體，近藤自身也成為了後人類的其中一員；並不是因為她的生活中逐漸的接觸到了物理上改變其生活模式的物品（如手機、AI 管家等），而是其對於訊息的觀點的轉換。近藤對於婚姻的條件從一個人類主體，改變為一個由模式與隨機性構成的訊息主體；他所在乎的不再是一個有意識的人型有機蛋白質塊，而是改變成為了任何能夠幫助他完成有意識的人型有機蛋白質塊能做到的任何主體。在這層的價值觀上，近藤已經改變為一種能夠以訊息為主的後人類。在這層轉變之中，初音未來就是其中的關鍵；在近藤因為受到霸凌與患上精神疾病時，初音成功的替代了其他會引發其障礙的社會活動。換句話說，近藤因為那段時間中初音給予的心理支持，而認知到了模式對於存在的取代性，在其接受「只要能夠提供這樣的心理支持，不是人類也沒關係」的價值觀時，後人類的轉變就已經完成了。



圖一、與初音生活的近藤顯彥

取自：<https://reurl.cc/6LKMxZ>、<https://reurl.cc/10KEW8>

Iron Mouse 的例子中，則是人類身體限制被 Vtuber 現象所打破的寫照。他利用了虛擬身分的存在，去替代掉了真實自己與其他人的社交；從在場之中脫離出來，轉而注重了能不能有社交這個事實的模式。在這個情況下，Iron Mouse 不只是在 Vtuber 的身分下成爲後人類；去除掉 VT 身分的本人也同樣因爲這個對於訊息主體的轉向，而成爲了一個後人類。

## 二、Vtuber 的敘事內容

### (一) Vtuber 作爲一種後人類

Vtuber 因爲其外表與內涵的特殊性，所以筆者將其視爲一種後人類現象的表現。

首先，是訊息所構成的皮；皮在第一層的意涵上取代了中之人的真實外表，將顏色、形狀、裝飾等元素構成符號，覆蓋在了中之人的主體意識之上。爲中之人展現了外表在訊息層面的自由，同時弱化了原本中之人所擁有的外表的在場/不在場效果。第二層的意義緊接著這個外表的訊息替代，更進一步地將中之人的整個身分隱藏，並在訊息化的皮之上新增了一個完全不同於原本的身分甚至是意識。在中之人使用皮進行角色的演繹時，使他的主體不同於原本在現實世界的自己。舉例而言，一個準備出道的 V，會先去準備他的皮。經過與設計師的討論後，產出一張用於替代中之人在活動時的外

表，並根據這個皮與在皮之中包含的設定，去演繹這個角色應該如何活動。在作為這個 V 活動一段時間後，V 在他社交網絡中就換慢慢建立起人格與網絡關係，同時中之人也會為了遵守設定與維持角色，時時保持角色的意識；這也就是將訊息銘寫進入中之人的意識，並使意識轉換的過程。與此同時，在操作角色的過程中，中之人需要熟悉 V 皮的介面操作，不管是 2D 的平移或是 3D 捕捉時的動作展現，甚至是表情展現的時機，合併都作用於這些人機介面的操作。中之人們藉由讓自己習慣這些操作，把 V 皮的訊息義肢接上自己身體。至此，一個完全不同於中之人的 V 的後人類就完成了。

接著，是 Vtuber 對於受眾的轉變效果。如同前段對於近藤顯彥的例子詮釋，Vtuber 在訊息層面上滿足了受眾的某項需求，所以受眾對於在場的需求轉向了。轉而去接受虛擬物所滿足的需求，變為不需要與真實人類也能結婚的近藤顯彥。這樣的價值觀轉換，使人類變為能夠在虛擬世界生活的後人類，就是 Vtuber 現象對於受眾的效果。

## （二）虛擬狀態的敘事和預言

虛擬的文化狀態在直播媒介與皮的扮演下被達成了，如此的文化狀態所代表的意義即是人類未來生活由虛擬事物取代的可能性越來越高。正如海爾斯在第二章所述，這樣的現象能夠作為一種文本來解讀其所預言的未來。首先，是製作虛擬身分的成本已經非常的低廉，因為 Vtuber 市場的蓬勃興起，許多各色風格的繪師與 live2D 設計師都有開放付費的形象設計委託，從傳統的日本動漫式的風格到寫實畫風的皮都能夠客製化訂做，依據其完成度及繪師 2D 師的知名度價格可以從新台幣幾千元到幾十萬元不等。甚至只要願意學習相關軟體的操作，任何人都能自己免費的為自己創造出一張可動的皮。如此的市場使得虛擬世界的入口門檻降低，讓所有人都能參與。

接著，就是前段所論述的 Vtuber 與皮的表演讓人可以沉浸了，這裡的沉浸不一定是相信 Vtuber 就是存在於真實世界與我們一樣的人格，或是表演中的樣子就是中之人真實

的樣子。而是在觀賞時，能夠理解 Vtuber 是虛擬的存在但同時能夠享受其帶來的表演，並不因為她是人爲創造的而排斥它。這樣的狀態筆者認爲是人類準備好進入虛擬世界的其中一個重要條件，如果無法接受並與其相處，是無法在虛擬世界重現人類在現實所出現的互動的。最後，Vtuber 們作爲這個現象中，最接近虛擬的人類們，他們使用的他們的身體來成爲最靠近虛擬世界的後人類；V 們因爲虛擬身分的知名度，在觀眾們沉浸的世界裡變成第一批住民，在直播活動時將觀眾短暫的帶入這個沉浸的世界之中，在與觀眾的互動之中更加的固化自己的虛擬身分，使這個身分更加的存在於此世界之中。並且套上 live2D 或是 3D 的皮來掩蓋自己曾經作爲普通人類的外表，透過將自己的活動與皮的「合併」標示自己與使用天生肢體的一般人類不同，是已經獲得「皮」這個生化義肢後人類存在，在其義肢之上更是「銘寫」了其虛擬身分所帶有的資訊。因爲有了 Vtuber 們，所以我們了解人類接下來往虛擬世界前進的方向還有目前的進度，也許在不久的將來我們會先與這些直播主做類似的「套皮」，接著才會進入完全由電腦所構成的空間。

### 三、超真實的 Vtuber

Vtuber 的現象預示了虛擬世界的來臨；這樣的情節有如小說一般，想像了虛擬空間、虛擬人物、帶皮的人類與真實人類的種種互動，似乎指向了一個全然不同但是充滿技術、創新這些我們現在無法想像的美好未來。但是筆者同時也認爲這樣的現象早在各種文學、社會學著作中有所警告，可能是災難性的發展。讓我們回到現象中重新檢視這些危險可能出現的地方。

#### （一）失禮了，這可是真愛！

ガチ恋(gachi koi)中文可稱爲真愛粉這個詞彙專指抱持真實戀愛情感的人，從對於戲劇中角色、演員甚至本文所注重的 Vtuber 們，因爲其表演的內容引人入勝，導致部分的觀眾墜入了對於角色的愛河。這種現象最容易在宅文化的汙名上發現，許多御宅們

對於虛擬角色甚至是角色的配音員抱有如此的戀愛情感而被譏諷。同樣的問題也包含在了Vtuber現象中，以知名Vtuber 兔田ぺこら所發生的事件舉例，因為一次直播中展示了手機上記錄月經時間的軟體，而被這些真愛粉懷疑需要使用這種軟體是因為要計算懷孕的安全期與危險期所以已經有了交往中的男朋友，事件發生後兔田ぺこら被大量的人身攻擊、解除訂閱。事件中，不只有大量因為對兔田ぺこら抱有戀愛情感的粉絲對其有負面觀感；甚至有部分粉絲認為自己已經有了和兔田ぺこら這個V交往的事實而產生了受到背叛的感覺。

真愛粉現象，雖然也符合了前段對於後人類的轉變的描述，但是筆者認為與一般的虛擬文化沉浸不同。真愛粉不單純是可以接受虛擬物所帶來的需求滿足，但是在這之上有互動上的錯誤認知。真愛粉們認為想要認識他們所喜歡的V必須要透過認識中之人，所以才會在實況的手機上嘗試挖掘中之人的現實資訊。但是，作為V的兔田ぺこら與中之人不同，這樣的做法體現了真愛粉們沒有明確的認知到現實與虛擬間界線。在這之中，筆者認為同樣是虛擬的文化狀態或說後人類的轉化不完全造成的。因為缺乏脈絡的關係，導致部分的人無法接受虛擬的出現和對於虛擬物的互動使用了錯誤的方式。

此現象最好的體現了Vtuber這個虛實混和的特性可能帶來的災難，因為不是所有人都能在意識到V是虛擬之物的情況下享受其內容創作；沉浸的反效果就是無法分辨現實與虛擬。

回頭觀察現在的社會，誇大的廣告、經過包裝的商品、精心打扮且形象完美的公眾人物，這些東西都是與Vtuber類似的事物；我們接受他的設定，進入他的文化狀態中喜愛他。人們逐漸不在乎這些事物真實的樣子是如何，而是像是接受波灣戰爭在新聞的樣子一樣停留在被創造的幻覺中不願離開。也就在這個時候，真實已經不是重點了。

## (二) 超真實的預言

不僅是海爾斯在文本的最後兩章提及了虛擬及現實混雜後的災難性預言，布希亞 (Jean Baudrillard) 早在 1981 年出版的書籍擬仿物與擬像 (Simulacra and simulation) 中就已經解釋了擬像模仿及複製的原理，並解釋了當擬像與真實混合後會產生的意義內爆 (布希亞, 1981)。Vtuber 本身即是一種擬像，因為它將不在場的自身以模式及隨機性使自己在場，並且用其虛擬的特質將真實與虛假混雜使人無法分清現實與虛擬。最後，筆者認為面對虛擬的態度應該仍然從意識並接受出發，儘管現在的虛擬世界、元宇宙的發想還停留在規劃的階段，我們只會透過它們消遣、娛樂，但是在總有一天會來臨的未來，人類能夠脫去自己的身體進入那個世界而不需歸來，我們仍然應該意識到這個虛擬世界是如何的存在，如何地使我們沉浸其中。以至於不在這些意義的符號指向中迷失。

# 第五章、結論與限制

## 一、結論

本段將整理第四章所論述的幾點研究發現與筆者對於議題看法，結合研究核心問題對於議題給出結論性的論述。

### (一) Vtuber 所帶來的實際影響

首先，Vtuber 的存在為社會帶來了哪些可能發展的方向，筆者認為，Vtuber 因為其產業的蓬勃發展，成功掀起了另一個實況內容創作的風潮，使得許多實況主因為流量的關係，所以使用了 V 皮來增加實況效果，進一步提升觀眾在觀看的體驗。還有，作為 V 皮供給者的繪師、live2D 設計師，有了更多的經濟上的收入。最後，是有廣告需求的廠商在內容創作產業興起後有了不同方向的曝光可能性，以虛擬實況主作為代言、或是在實況上為其產品曝光，在日本已經有日清等等公司與大型企業勢 Vtuber 合作拍攝電視廣告的案例。以上都是 Vtuber 產業已經實現的實體改變。

接著，本文發現了 Vtuber 現象在進行後人類轉化的方式與不同種類。首先是 Vtuber 本人；這個轉化因為成為 Vtuber 必須經過的虛擬化角色的過程，過程中建構了一個與一般人類不同的後人類主體。第二種是虛擬文化受眾的後人類轉化，因為在場的需求成功被模式與隨機滿足，所以轉而接受虛擬的文化狀態；Vtuber 的受眾也就在這個脈絡下轉化為後人類。最後一種出現在 IronMouse 的例子中，這個情況則是遇到了生理上的限制所以將自己變化為一個存活於網路中的人類。相對於前面兩種，轉化為這種後人類的 IronMouse 有著比其他兩種受到更多的虛擬狀態的文化影響。

後人類的轉化同時也意味著人類價值觀的改變，在工業化的時代之前，我們在乎物品的原創性，他是不是「真品」；到了工業化的時代後，我們手上拿的都是複製品，所謂

的真品早已不再重要，但我們也完全不在乎。如此的情況就是後人類轉化後人類的價值觀，事物的真假慢慢地不被人類在意。

## （二）虛擬的預言與危機

筆者認為因為 Vtuber 所使用的虛擬外表及其扮演的性質還有使用的實況演出媒介，對於社會未來發展有另一個層次的指向。在其虛擬外表上保留人類外觀並藉由合併、銘寫的方式將 V 皮與人類行為轉化為一種虛擬外觀的後人類主體，持續的以表演的型態發送其存在的訊號。藉此來轉變社會文化狀態來進入海爾斯在後人類時代提及的虛擬狀態。在實況的媒介之中使傳統的表演的想像變的自由，讓觀眾能以控制論中觀察者的反身性模式來與虛擬世界的住民（Vtuber）互動，最後形成沉浸的體驗。如此的體驗不僅同時完善了虛擬這個文化狀態的塑造，更進一步地指向了未來人類在科技上往虛擬世界發展的可能性。本文的寫作初衷以標示 Vtuber 現象在社會中的重要性為主，但在研讀理論的過程中也同時思考著為何不同人對於這樣的虛擬表演會有不同的反應，筆者認為文化狀態的改變就是導致不同沉浸狀態的關鍵。在與初音的婚禮的例子中，近藤因為疾病關係大量的接觸虛擬相關的產物，最後讓他能夠在極度與現實掛鉤的婚姻層面上也能接受虛擬的存在。這樣的案例即是人類未來在面對類似議題時應該擁有的想像。

儘管筆者在前半段不斷的強調沉浸的體驗與虛擬的文化狀態下人類能夠有如何的未來，但筆者認為在這進入虛擬的文化狀態下必須要有對於虛擬及現實有其區別的認知再去享受沉浸體驗帶給我們的改變。否則，類似真愛粉的錯置將會不斷的出現，真實與虛擬的界線不再重要。人類最終成為在海爾斯與布希亞的筆下那種受到複雜的符號系統所困惑、迷失且失去主體的人類。

## 二、研究限制

本文在文獻的回顧上儘管已經盡力使用更多的技術性文獻來配合文章佐證，但由於本議題還在初期的階段，所以缺乏論文、專書等技術性文獻。此外，筆者在使用後人文主義的理論時也同樣感到對於理論背景紮實度的困境，閱讀參考的書目時遇到比較複雜的概念需要花更多的時間理解；如此證明了在理論基礎上需要有更多的學習。同時，因為要配合貼近目前對於主流 Vtuber 圈對於 Vtuber 的想像，概念部分大量使用在論壇上各個用戶發表的意見，可能難以最精準的定出社群最大公約數的想法。最後，目前世界上所有的 Vtuber 現在都是一種商業性的活動；也就是說，在討論這個現象時，可以如果能將商業模式以及行為帶入脈絡中可以更好的詮釋現象。但是本文因為規模與研究能力的限制，在這個方向沒有著墨。

## 第六章、參考書目

### 一、專書

賴淑芳, 李偉柏 (2018)。凱瑟琳·海爾斯 (N. Katherine Hayles) (1999) 原著。  
後人類時代：虛擬身體的多重想像和建構 (HOW WE BECAME THE  
POSTHUMAN: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics)。  
時報出版

黃建宏 (2003)。尚·布希亞 (Jean Baudrillard) (1991) 原著。波灣戰爭不曾發生  
(La Guerre du Golfe n`a pas e)。麥田。

林志明 (2018)。尚·布希亞 (Jean Baudrillard) (1968) 原著。物體系 (Le  
système des objets)。麥田。

洪凌 (1998)。尚·布希亞 (Jean Baudrillard) (1981) 原著。擬仿物與擬像  
(Simulacra and simulation)。時報文化。

吳芝儀, 廖梅花 (2001)。Anselm Strausss. Juliet Corbin (1998) 原著。質性  
研究入門：紮根理論研究方法 (Basics of Qualitative Research: Techniques and  
Procedures for Developing Grounded Theory)。濤石。

### 二、論文及期刊

邵恩雨 (2015)。「她只是個軟體！」：後人文主義視角下的虛擬偶像。國立臺灣師範  
大學英語學系碩士論文，台北市。

沈奕廷 (2016)。虛擬偶像的發展模式 - 過去、現在與未來。亞洲大學資訊傳播學  
系碩士論文，台中市。

陳信宏 (2020)。日本 VTuber 之考察 —以特有性與商業活動為中心—。淡江大學  
日本語文學系碩士班碩士論文，新北市。

林建光 (2009) 。身體、科技、政治：後人類主義的幾個問題。人文與社會科學簡訊 10：3，14-21。

### 三、網路資料

笑翠鳥 (2021) 。巴哈姆特新 Vtuber 八卦串對於 V 皮技術的展示。檢索日期 2022 年 7 月到 10 月皆有檢索。取自：

<https://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=60076&sn=77150870>。

《巴哈姆特新 Vtuber 八卦串對於 Vtuber 現象及定義的討論文章》(2021) 。檢索日期 2022 年 7 月到 10 月皆有檢索。取自：

<https://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=60076&sn=83624846>

《噗浪上有關 Vtuber 與普通實況主差異的討論文章》(2020) 。檢索日期 2022 年 7 月到 10 月皆有檢索。取自：<https://www.plurk.com/m/p/o59ene>

Hermis (2021) 。PPT 西洽版對於實況主與 Vtuber 差異的討論文章。檢索日期 2022 年 7 月到 10 月皆有檢索。取自：

[https://pttqa.com/c\\_chat/m-1621577323-a-31b.html](https://pttqa.com/c_chat/m-1621577323-a-31b.html)

藍白 (2020) 。看着 Vtuber 的万人直播间,我为 10 年前的唱见流下了时代眼泪。檢索日期 2022 年 7 月到 10 月皆有檢索。取自：

<https://www.bilibili.com/read/cv6734065>

許庭瑜 (2010) 。2.5 次元的 NICO 歌手。檢索日期 2022 年 7 月到 10 月皆有檢索。

取自：<https://castnet.nctu.edu.tw/castnet/article/2507?issueID=97>

Nathan Grayson (2022) 。How a pink-haired anime girl became one of Twitch's biggest stars。檢索日期 2022 年 11 月 20 日。

取自：

<https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/04/20/twitch-ironmouse-vtuber-subathon-interview/>

尼仔（2019）跨次元的愛，日本男子和初音結婚的一段故事。檢索日期 2022 年 7 月到 10 月皆有檢索。取自：<https://dq.yam.com/post/10521>