

授業研究

2023年度学園祭ゼミ展示 「【初配信】はじめまして～VTuberユニット Feather です！」の 試みと成果

井上智史[†]

【要旨】 筆者が担当する3年次の「ゼミナールI・II」ではグラフィックデザインについて学び、本学の学園祭「駿輝祭」で展示することを目標に作品制作を行っている。2023年度はVTuberのキャラクターや配信画面、ポスターやグッズなどをデザインし、来場者にVTuberを体験してもらうという展示を行った。本稿では、その試みと成果について考察する。

【キーワード】 ゼミナール 学生作品 デザイン教育

1 はじめに

筆者が担当する3・4年次のゼミナールは、グラフィックデザインを学ぶゼミである。3年次の活動内容はゼミのメンバーである学生の決定に委ねられるが、2023年度までは学園祭で展示を行なうことを目標として、各年度ごとに異なるテーマを決め作品制作を行ってきた。そして、展示を前提とした制作の学習効果を確認してきた¹⁾。

2023年度の3年次のメンバーは、「自分ではないなにか（誰か）になれる」というテーマで、VTuberのキャラクターや配信画面、ポスターやグッズをデザインするという活動を選択した。キャラクターに動きを付け、配信方法を実装し、来場者がVTuberを体験するコーナーを設けて、制作物と共に学園祭で展示した。

本稿では、2023年度の制作と活動について概観する。その上で、人が成り代わる存在としてのVTuberをデザインすることや、来場者に体験してもらう展示を行うという一連の活動で得られたと思われる成果について考察する。

2 制作と展示の概要

2.1 キャラクターの設定とデザイン

制作されたVTuberは2人である。1人は天使がモチーフのキャラクター「白羽エル」（図1）、1人は、悪魔がモチーフのキャラクター「黒羽デル」（図2）である。通常はソロでVTuberやアイドルとして活動している2人が、「Feather」というユニットを組み、デビューすることになったという設定である。

キャラクターの立ち絵と共に、デザインの設定資料のパネルが制作された（図3、図4）。経緯の詳細は後述するが、「自分ではないなにか（誰か）になれる」というテーマに沿い、自分とは異なる存在に相応しいキャラクターが検討され、来場者に体験してもらうという観点からも、白と黒、光と闇、女性と男性と両極なキャラクター2人が制作された。

キャラクターは、会場に立てた支柱を使って等身大パネルのように展示し、その間に設定資料のパネルを展示した（図5）。合わせて、「ユニットとしてデビューした2人のグッズ」という設定で、ポスター、

[†] 駿河台大学メディア情報学部

タペストリー、クリアファイル、アクリルスタンド、缶バッジなどのグッズが制作され展示された(図6)。キャラクターはグッズ類への展開を想定して、デフォルメキャラ(ミニキャラ)を含むいくつかのパターンが作られた。また、2人のPVも制作され会場で流された。

2.2 VTuber体験

本制作では、展示の主眼の一つが来場者にVTuberを体験してもらうことにおかれている。2人のVTuberを体験してもらうために、iMacにプロジェクターをつなぎ、自立型のスクリーンに投影するという仕組みが2つ並列された(図7)。iMacの前に来場者に座ってもらい動いてもらくと、内蔵カメラから撮影された来場者の顔の動きや表情に応じて、スクリーン上のVTuberの顔や表情が動くという仕組みである。



図1 天使のVTuber「白羽エル」のキャラクターデザイン

3 考察

3.1 キャラクターの設定とテーマについて

キャラクターの設定は、すんなり天使と悪魔のVTuberに決まったわけではない。初期には、赤頭巾ちゃん、浦島太郎、花咲じいさん、幸福な王子、雪の女王など、童話や昔話をモチーフとしたキャラクターやロゴなどのラフスケッチが制作されていた。しかし、メンバーに「なぜ童話や昔話を題材にラフスケッチを描いたのか?」と尋ねても、「見た人が想像しやすいキャラクターが良い」くらいの漠とした返答しかなかったように思う。おそらくミーティング当初は、この制作のテーマとコンセプトが明確には定まっていなかった。

それでも、なぜ昔話のキャラクターをまず想定



図2 悪魔のVTuber「黒羽デル」のキャラクターデザイン

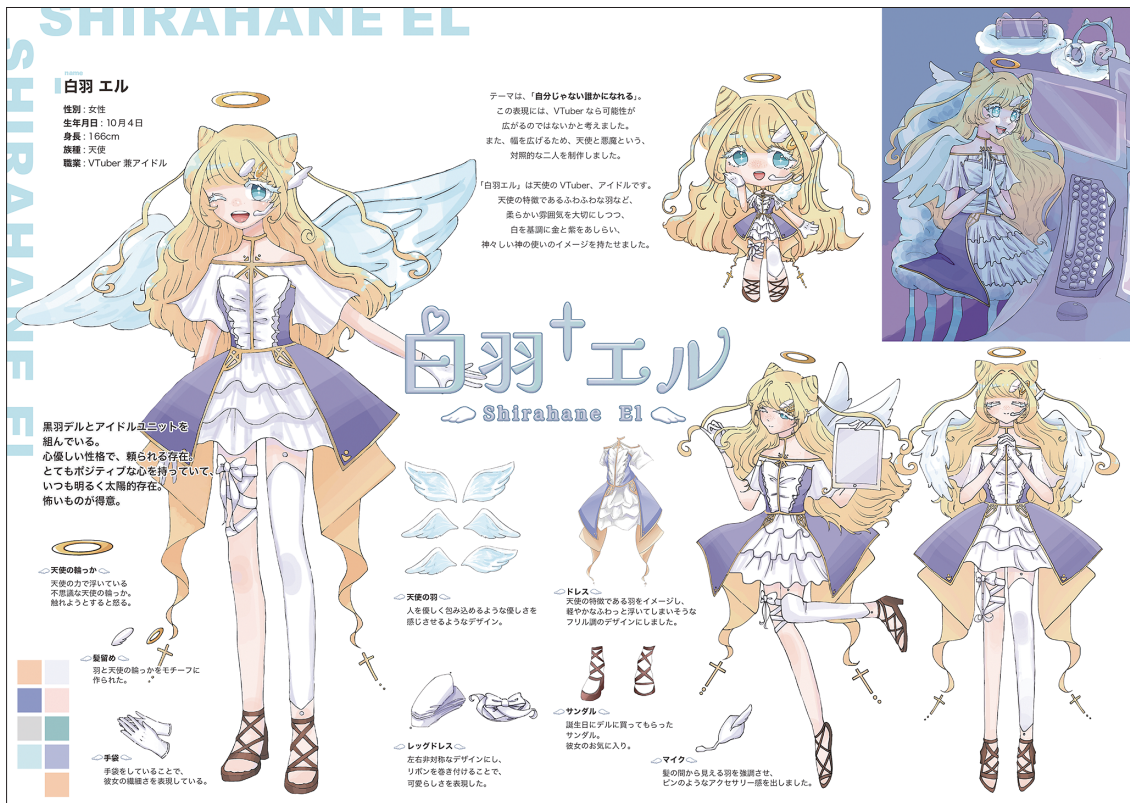


図3 「白羽エル」のキャラクター設定資料のパネル



図4 「黒羽デル」のキャラクター設定資料のパネル



図5 キャラクターの等身大パネルと設定資料パネルの展示風景



図6 キャラクターグッズの展示風景



図7 来場者にVTuberを体験してもらうコーナー

したのかを丁寧に尋ねてみると、VTuberとして違う姿になった場合に認識しやすいキャラクターであることや、知っている人が多いキャラクターの方が、「このキャラクターになっている」ということを実感しやすいと思ったなどの理由が述べられた。だとすれば、それに相応しいデザインとはどのようなものかということに焦点が向けられ、シンプルに対照的なキャラクターが良いのではないかという検討が進められ、いくつかの案の中から天使と悪魔が選ばれた。対照的な2人という設定も、どちらも羽を持っている、どちらもクロスを持っているがその向きは逆であるなど、その対象性をデザインで表現する良い題材になったと思う。また、普段は視聴者として配信を見ることが多いであろう来場者にも、配信者の実際や裏側を体験してもらうことも大事ではないかという観点が加味され、「自分ではないなにか（誰か）になれる」というテーマと、展示にも体験コーナーを設けるなどの詳細が定められていった。

本来であればコンセプトを先に明確にし、それに沿ってデザインを考えるほうが理想的ではあるのだが、学生の制作においては見切り発車的な作業になることが往々にしてある。しかし、何気なくメンバーが行ったラフスケッチの理由などを考えることで、無意識的なものでもメンバーの総意的な志向のようなものをくみ取ることができた。また、暫定的であってもメンバー各自がラフスケッチなどを行うことで、各々がどのようなものを作る人なのかということを経験することができた。総じて、すべてを明確にしてから作るのではなく、曖昧な部分がありながらも、徐々にコンセプトをクリアにしたり、メンバーのポジショニングを定めたりしていくという、ゼミ活動の一つのモデルケースとすることができたと考えている。

3.2 キャラクターやロゴデザインについて

図3、図4のようなキャラクターデザインの詳細を考える上での焦点は、VTuberらしいデザイ

ンとは何かということだった。自分のアバター的な分身を目的とした場合と、まったく別人になることを目的とした場合でも、デザインは異なるだろう。そのような意味では、「自分ではないなにか(誰か)になれる」というテーマが、徐々に具体的になっていくことが良いデザインの指針になったように思う。

さらには、例えばアニメや漫画などのキャラクターらしさとVTuberらしさの違いや、コスプレイヤー(天使コス、悪魔コス)の衣装らしさとVTuberの衣装らしさの違いなども検討された。もちろん明確に線引きができるものでもなく、また言語化も難しい。しかし、メンバーにとっては経験的なものか直感的なものか、「らしさ」についてのイメージがあるようであり、デザインのプロセスは、それを明確にしていくプロセスでもあった。例えば要所の一つは、当たり前だが、動くことへの意識のように思われる。『VTuberデザイン大全』には、「VTuberのキャラクターデザインは『動くこと』を前提に作られます。キャラクターを動かしても綺麗に見えるように、普段は見えない部分まで作り込み、パーツ(目や髪、手足など)分けしながら制作を進めます」²⁾とある。そのデザインは、動いた際に綺麗に見えるシルエットなど、ただ話している時もどこかしらが動くことが前提とされているように思う。本制作における、白羽エル of 髪形や黒羽デル of マントや尻尾などは、その前提の結果としてのデザインである。また、細かい装飾の雰囲気にもVTuberらしさというものがあるようにも思われた。これに関しては、他のジャンルのキャラクターときちんと比較をしたり言語化したりするにいたっていないが、今後も考えたい課題である。

同様のことは、キャラクターだけではなくロゴのデザインにもいえる。興味深かったのは、例えば天使のロゴ(図3の中央)の試作段階では、意外とアイドルのロゴやアニメやライトノベルのロゴに見えてしまうということではなかった。それよりもどちらかといえば、コンセプトカフェのお店

のロゴのように見えるなどの懸念が浮かび、そのような印象との差別化が意識された。もちろんこの感覚も絶対的なものではないのだが、メンバーとの対話の中で、「なんとなくラノベっぽくはない」「なんとなくコンカフェっぽい」というのがあるということが興味深かった。逆に言えば、言語化にはいたらずとも、日ごろそのようなコンテンツに触れているメンバーたちにとっては、自然と「らしさ」のような感覚があり、それが無意識的にでもデザインに反映されているとも考えられ、そのような点でも興味深かった。こちらも今後きちんと考えたいと思っている。

3.3 VTuber制作の意義

VTuber制作は、ビジュアルをデザインするだけではなく、いくつかの工程が含まれる総合的な作業であり、パーツの制作、アニメーションの実装、オーバーレイなど配信画面の制作などが必要となる。普段はVTuberを視聴者として見ているメンバーたちだが、それゆえに身近なVTuberという題材は、結果として制作者の視点を経験するための良い教材になったと考えている。

図8は、白羽エル of パーツ分けである。図9は、パーツごとのアニメーションを設定するLive2Dというソフトウェアの画面である。図10は、体験コーナーで使用した黒羽デル of 配信画面である。例えばパーツ分けにおいては、イラストとしてキャラクターを描くのと異なり、動かす単位で素材を用意する必要性とその工夫などを学ぶことができた。配信画面ではオーバーレイのデザインや、配信用のOBSというソフトウェアの設定がされ、展示の際には、デモのコメントを流して実際の配信画面に近づけるような工夫がされた。

パーツごとのアニメーションの設定に関しては、思った以上に難航した印象がある。『VTuberデザイン大全』には、「なかでも意識するのは『リギング』(モデルを動かすために、2Dイラストや3Dモデルに骨や関節を割り当てる作業)の工程です」³⁾とある。本制作でのアニメーションに関

しては、顔と首のつながりが特に難しかった印象がある。顔の角度を変えるたびに首が伸びたり縮んだりするような動きになってしまったり、関節や骨格が不自然な動きになってしまうことが多かった。それを調整していく作業も、それが面倒であることを含めて体験できたことが良い学びであり、また、人体構造の知識などが必要とされることも実感できたのではないかなと思う。なによりも、今後、世の中のVTuberを見た際に今までよりも作り手側として見ることであれば、制作した経験が活かされることになるだろう。

また、以上のような作業はメンバーで分担することになるが、共同作業のポイントを体験するという点からも良い題材だったように思う。動かす仕組みを作るメンバーが必要なパーツを列挙し、パーツごとのイラストを担当するメンバーが、キャラクターデザインを担当するメンバーと相談しながらパーツを制作したが、そのためには適切な工程で、必要な情報がメンバー間で共有される必要がある。同様のことはどのようなデザインで

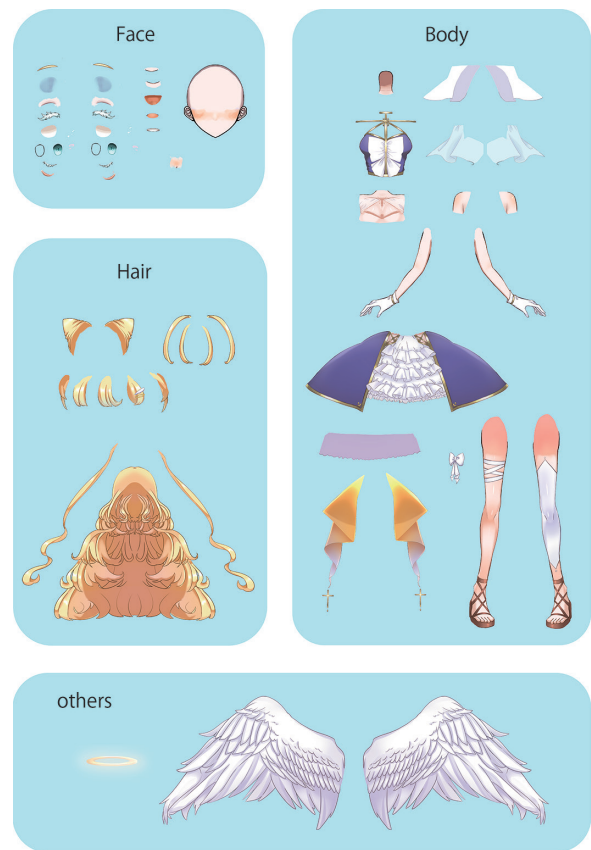


図8 白羽エルのパーツ分け

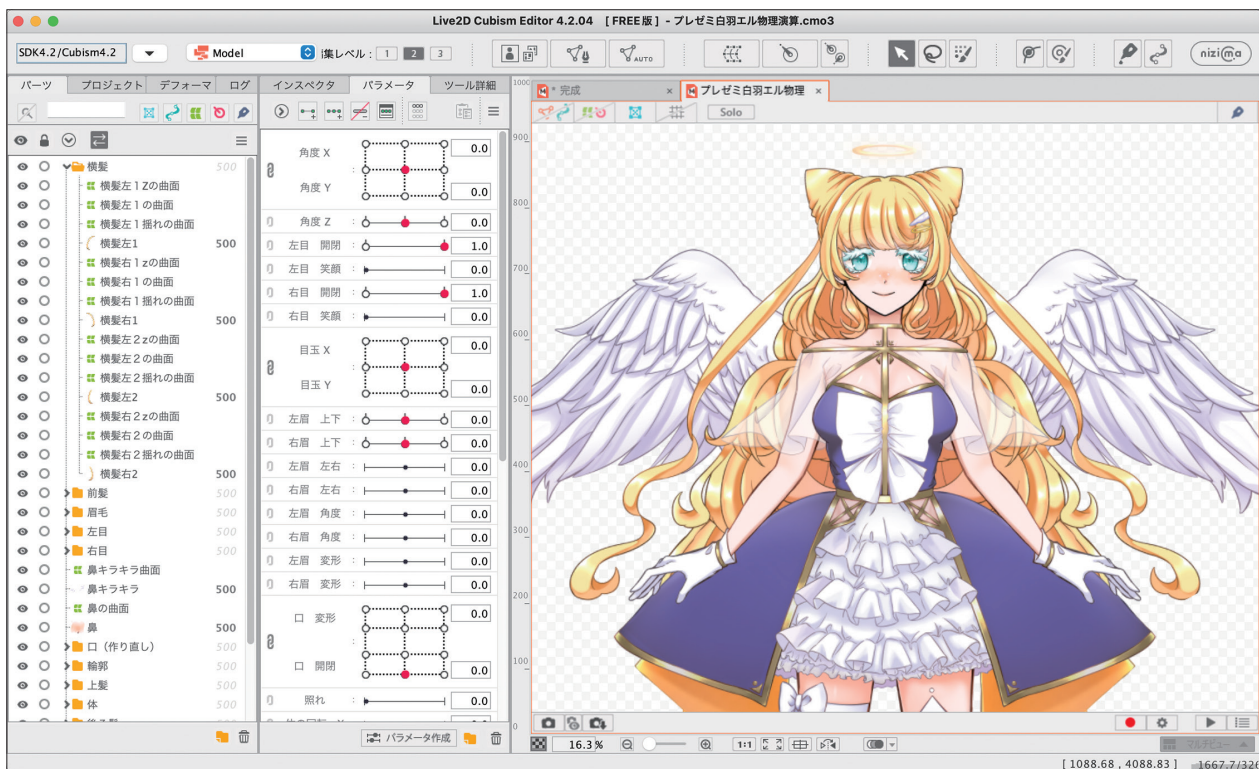


図9 まばたきやリップシンクなどのアニメーションの設定画面



図10 VTuber体験で使用した配信画面の設定

も必要であるが、VTuberが動く仕組みを調べ制作しながら理解するというメンバーの興味とも相まって、良い作業分担と連携の経験ができたように思う。以上のような点から、メンバーにとって身近な存在であるVTuberは、制作者の視点を経験する題材として適していたと思うのである。

また、この制作者の視点というものは、来場者に対して、VTuberを体験してもらうという形で共有された。展示では、キャラクターや設定資料を見せると同時に、VTuberを実際に動かす体験コーナーが設けられ、来場者に配信過程を疑似体験してもらった。VTuberの作り方を紹介するパネルも展示された。このような、ある種の制作の裏側を見てもらい体験してもらうという展示は、VTuberというコンテンツを多面的に捉える機会になった。2日間にわたる学園祭の展示では、348名の来場者の方がアンケートに答えてくれた。「キャラクター等身大パネル」「設定資料パネル」「グッズ」「VTuber体験コーナー」「VTuber

の作り方」「PV」のうち、最も気に入った展示を複数回答可で答えてもらったが、体験コーナーが気に入ったという回答が最も多く「183名」だった。他は、「グッズ：144名」「設定資料パネル：118名」「VTuberの作り方：87名」「キャラクター等身大パネル：71名」「PV：51名」であり、「VTuberの作り方」の需要も高かった。アンケートの自由記述欄にも、「VTuberの配信等をよく見るがどのようにあんなに動くのか知らなかったのが興味深かった」、「自分の動きに合わせて動くからすごいと思ったしおもしろかった」、「大学の学祭でこういった体験ができると思っていなかった。VTuberの制作が身近に感じられて良かった」など、仕組みの理解や体験への好意的な回答が多かった。メンバーにとっても来場者にとっても、普段は視聴者として受動的に受容しているコンテンツを、より能動的に捉え理解し楽しむことにつながったと考えている。

4 作品集

例年のことであるが、学園祭での展示が終わった後は、コンセプトや制作の概要などをまとめたカタログ風の作品集を制作している。図11が、2023年度の作品集である。展示後に、メンバー各自の役割分担に沿い、2見開き4ページ程度のレイアウトを1人が担当し、それを1冊にまとめている。展示としてまとめることと冊子としてまとめることという異なるメディアを体験することが目的だが、同時に結果を物として残すことの大事さを考えたいと思っている。この冊子制作という試みも引き続き継続していきたい。

5 まとめ

本稿では、2023年度における3年次のゼミの活動について概観し、キャラクターの設定とテーマ、VTuberらしいデザイン、制作者の視点とその体験という観点から、VTuber制作の意義について考察を行った。

本制作においては、どちらかというとテーマより先にVTuberを作るということが決まったように思う。学生の多くを見ていると、デザインをしたいことと作りたいものが直結しており、それ自体は悪いことではないのだが、なんのためにデザインをするのか、どうしてこれを作りたいのか、それが十分に考えられぬままに、制作が進められることがまま見られるように思う。デザインを、「誰かに何かを伝える知識と技術」と捉えれば、何を題材としてもデザインを学ぶことは可能である。だからこそ、何を題材にしても良いし、それは各年ごとのメンバーが考えれば良い。その中で、テーマやコンセプトの必要性であったり、なんのために何をどのように作るのかという観点を、制作物にどのように込めていくのかということを、本稿で考察したような活動の中でメンバーと共有し確認したいと考えている。

例年のことではあるが、毎年異なるテーマに挑



図11 2023年度作品集

戦し、制作や展示に意欲的であり、また本稿への作品の掲載を快諾してくれたゼミのメンバーに感謝する。

註

- 1) 2018年度の展示から本紀要において報告を行っている。近年の報告は以下。
『2021年度ゼミ制作「幻想的な飲食店」の試みと成果』（メディアと情報資源：駿河台大学メディア情報学部紀要 2022 vol.29, no.1 pp.27-36.)
『2022年度学園祭ゼミ展示「Emotions ～架空アーティストによる合同ライブ～」の試みと成果』（メディアと情報資源：駿河台大学メディア情報学部紀要 2023 vol.30, no.1 pp.17-28.)
- 2) 『VTuber デザイン大全 あなたの魅力を引き出すアイデア集』（小栗さえ監修 KADOKAWA 2024）、p.55。
- 3) 同書、p.55。

Attempts and Achievements of Seminar Works ‘Nice to Meet You! We’re the VTuber Unit “Feather!”’ in the School Festival in 2023

INOUE Satoshi

[Abstract]

In the ‘Seminar I, II,’ which the author instruct, third-year students learn about graphic design and create works to exhibit at the school festival, ‘Syunki Festival,’ of our university. In 2023, seminar members designed VTuber characters, streaming layouts, posters, and merchandise, and held an exhibition where visitors could experience being a VTuber. This paper reports on the attempts and results of the works.

[Keywords]

seminar, student works, design education