

出来事への驚き、新しいメディアの冒険

— YouTuber 動画の分析

The Wonder to Events, the Adventure of New Media

— An Analysis of YouTuber Videos

滝浪 佑紀[†]

Yuki TAKINAMI

Abstract

Following the proliferations of video sharing websites in these decades, new kinds of videos that can be called "YouTuber videos" after the name of the most common platform of these websites, YouTube, and the name of video creators in it, YouTuber, have gained popularity. These YouTuber videos can be considered as a small-scale version of TV programs, particularly of variety shows. This view is not incorrect, and YouTuber videos have certainly developed some styles contributing to the constant production of certain quality videos even in low budget, but this paper argues through the analysis of some videos made by HIKAKIN, the most well-known YouTuber in Japan, that YouTuber videos have their own salient features in the wonder to events, the interaction with them, and the comment interrupting them. Furthermore, by drawing on Stanley Cavell's notion of medium specificity, this paper considers the medium specificity of YouTuber videos as sequentially capturing the occurring events besides a person involved in them and examines YouTuber videos on DIY. Finally, by referring to the affect theory developed by Brain Massumi, this paper explores the possibility that YouTuber videos have in the contemporary society in terms of the adventure of new media.

Keywords: YouTuber video, the medium specificity, affect, event, new media

オンライン動画共有サービスの普及にともない、インターネット・プラットフォーム上での公開を目的とした動画が作られるようになった。こうした動画の制作者は、もっとも広く利用されるサイトの名称YouTubeからしばしばYouTuberと呼ばれ、大きな人気を博している。それでは、YouTuberがYouTubeでの公開を目的として制作した動画（YouTuber動画）は今日の社会においていかなる意味を持っているだろうか。

きわめて多様なジャンルにおよぶYouTuber動画の一般的特徴を言い当てることは難しい。ただし、YouTuber動画はまず旧来のメディアとの関係において、多チャンネル化された小規模版テレビ番組と考えることができる。多くのYouTuber動画はYouTuber本人をパーソナリティとして、娯楽やトークの要素を交えながらある情報（商品、店舗、生活の知恵など）を伝えている。これはテレビにおける情報ヴァリエティ番組のフォーマットを引き継いだものである。YouTuber動画はテレビ番組にたいし、視聴者の多様なニーズと趣味に応える多チャンネル化という点で優位性を持っている（制作者であるYouTuberも多チャンネル化のために自身の作家性をより直接的に表現できる）。しかし多チャンネル化という同じ理由によって、YouTuber動画は低予算・少数スタッフの小規模な制作体制を強いられ、単調な構成と内容に陥る傾向にある。この弱点を補うために、YouTuber動画は抑揚をつけた語り、効果音や字幕の使用、ジャンプカットといった低予算でも利用可能なスタイル上の工夫を練り上げたのである。

以上の説明はたしかに、YouTuber動画のひとつの重要な側面を記述しているだろう。しかし、今日におけるYouTuber動画の意味はこれだけだろうか。YouTuber動画の人気は、多チャンネル化された小規模版テレビ番組という特徴のみで十分に説明できるだろうか。こうした問いのもと、本論は具体的な動画の分析から、すべてではないにせよいくつかの注目すべきYouTuber動画の特徴として、出来事への驚き、さらには出来事との相互作用およびそれに中断をもたらすコメントという論点を引き出したい。そのうえで「メディアの固有性」をめぐるスタンリー・カヴェルの議論に依拠しながら、DIYに関するYouTuber動画を検証するとともに、ブライアン・マッスミの情動論を参照することで、この新しいメディアが今日の社会において有している可能性を考えたい¹。

1 一般的に“medium specificity”は「メディアの固有性」と訳されるが、“medium”は「ミディアム」と発音され、この文脈における“medium”は日本語での「メディア」（映画やテレビなど）を意味しているため、「メディアの固有性」

I YouTuber 動画の特徴—— HIKAKIN の動画

動画共有サイト YouTube には、過去の映像作品や記録映像から、現在のニュース報道、ミュージックビデオ、ライブイベントの中継映像、これから公開される映画やテレビ番組の予告編、無名の撮影者によって記録された日常の映像まで、あらゆる内容と形式を持った動画がアップロードされている。こうした動画には、YouTuber が自身の YouTube チャンネルで公開することを目的に制作した動画が含まれており、本論ではこれを YouTuber 動画と定義したい。YouTuber 動画については収益性に注目が集まることが多いが、ほとんどの YouTuber はアマチュア動画制作者としてそのキャリアを開始し、かならずしも十分な収益を確保しているわけではないため、収益性の有無は YouTuber 動画の要件からはずした²。

YouTuber 動画にかぎっても、YouTuber 本人は登場せずにある人物や店舗を取材した動画、黒板やスライドを使って時事的話題や特定の教科について解説する動画、ゲストとの会話に焦点を合わせたトーク番組に近い動画、まとまった予算をかけて娯楽の企画をおこなう動画などさまざまな種類におよぶ。ただし YouTuber 動画のもっとも一般的な形式は、YouTuber 本人が室内に固定されたカメラにたいし、ある話題について語りを続けるというものだろう。もちろんこうした特徴は相互に排他的ではなく、複数が融合されることで一本の動画が作られる。さらに YouTuber による室内カメラへの語りという基本的形式も、ここから帰結する単調な構成を避けるために、ゲストの招待や屋外への取材などさまざまな工夫がくわえられる。以下、日本を代表する YouTuber である HIKAKIN の動画を検証することで、YouTuber 動画の特徴を明らかにしよう。論じていくように、こうした動画は小規模版テレビ番組として考えることができるが、細部における特徴は、出来事への驚き、さらには出来事との相互作用、それに中断をもたらすコメントといった傾向を指し示しているのである。

と訳した。ただしカヴェルからの引用文中にある“medium”は「ミディアム」という語をあてた。邦訳のある英語文献からの引用は既訳を尊重しつつ、文脈に合わせて適宜変更をくわえた。

2 本論で論じる HIKAKIN のみならず、PewDiePie など数人の重要な YouTuber は、YouTube が一般ユーザーにたいして収益のシステムを整備するまえから動画をアップロードしていた。

1.1 テレビにおける情報ヴァラエティ番組の小規模版

HIKAKINは2006年に、自身がヒューマンビートボックスを演奏する動画をYouTubeチャンネル「HIKAKIN」にアップロードしはじめたが、次第に身の回りの出来事を紹介する動画を制作するようになり、2011年には現在の主たる活動の場である「HikakinTV」の開設にいたった。このチャンネルでHIKAKINは、軽快なトークと娯乐的企画をまじえながら商品や店舗を紹介する、もっともオーソドックスなYouTuber動画ジャンルとしての情報ヴァラエティ動画を投稿することになるのである。

2021年12月12日公開の「ヒカキン&セイキンの地元最強ラーメン2つ作って食べたなら感動の味でした」(以下「地元ラーメン」)を例に、HIKAKINの動画の特徴を明らかにしよう。この動画は、HIKAKINが兄のSEIKINとともに、二人の出身地である新潟県で有名な二軒のラーメン店の冷凍ラーメンを料理しながら紹介するというものである。動画の概要がアヴァンタイトルとして紹介されたのち、イラストと音楽とともに「HikakinTV, every day」と述べるオープニングタイトルが挿入される。つづいて、HIKAKINとSEIKINはキッチンに立ち、カウンター越しに据えられたカメラに挨拶し、これから料理するラーメンの紹介をおこなう。子ども時代、休日午後には家族で食べに行くことが楽しみだった二店のラーメンの冷凍食品が自販機とネットで購入可能になったことが語られる。その後、二人はキッチン奥のガスコンロの前に移動し、一軒目のラーメンの料理をする。麺の取り分け方について小さな口論を挟みつつ、ラーメンを完成させ、ダイニングで同じ店の冷凍チャーハンとともに食べ、感想を言い合う。食事後、ふたたびキッチンに移動し、二軒目のラーメンを作る。完成したのち、二人はダイニングでラーメンを食べ、談笑する。

このように「地元ラーメン」は、自販機とネットで購入可能になった冷凍ラーメンを紹介するという情報番組の要素に、二人の紹介者の軽快なトークといくらか波乱を含んだ料理の進行というヴァラエティ番組の要素を編み込んだ、情報ヴァラエティ番組のジャンルに属している。こうした動画は、個性豊かなレポーターの語りや遊戯的企画とともに商品や店舗を紹介する、テレビの情報ヴァラエティ番組を引き継いだものだと考えることができる。ただし小規模な体制で作られるYouTuber動画はテレビに比べ、予算や制作スタッフにかんして大きな制約を受けなければならない。そのため、YouTuber動画は撮影場所を狭い室内に制限するとともに、この室内に据えられたカメラにたいしYouTuber本人が語りを

続けるという単調な構成になる傾向にある。「地元ラーメン」はSEIKINをゲストとして招き、二人のやりとりを前景化することで、単調さを回避しようと試みているが、カメラは全編にわたってHIKAKINの自宅内にあるダイニングとキッチンから出ることなく、二人はこの限定された空間のなかで、カメラにむかって語りを続けるのである。

ゲストとのトークを前景化することにくわえ、YouTuber動画はいくつかのスタイル上の工夫によって単調さを避けようと試みている。こうした工夫のもっとも顕著な例として、効果音の多用を挙げることができるだろう。「地元ラーメン」でも、トークを区切るように頻繁に(ときには一秒間に数回も)、木を叩いたような「カン」や太鼓を叩いたような「ボン」といった短い効果音、語りの内容を強調するように挿入される「シャーン」といった長い効果音が付加され、単調になりがちな動画の進行に抑揚が与えられる。くわえてHIKAKINの動画で重要な役割を果たすのが、HIKAKIN自身によって演奏されるビートボックスである。HIKAKINはビートボックスを披露する動画を公開するためにYouTubeを始めたが、「地元ラーメン」では冷凍ラーメンを取り出す場面など、情報ヴァリエティの動画でも重要な場面でこの特技を活用している。また画面にスーパーインポーズされる字幕(およびイラスト)も、単調さを回避するためにくわえられていると言えるだろう。こうした字幕には、ラーメンのレシピなど有益な情報も含まれるが、ほとんどはHIKAKINとSEIKINの発話を転記したものであり、驚くべきことに「ちよい! ちよい! ちよい!」や「ああ」などの感嘆詞を含めて、ほぼすべての二人の発話は書き起こされるのである。音声をオンにしているかざりで、こうした字幕は意味内容として冗長である。むしろ字幕の重要性は、文字の大きさ、色、フォントのヴァリエーションにあり、こうした多様な字体によって単調になりがちな動画の進行に抑揚を与えることが目指されているのである。また強調すべき被写体に重ね書きされる効果線やしばしば挿入されるラーメンや自販機などのイラストも、単調な進行に変化を与える装飾としての効果を持っている。

単調さに抑揚を与えるための工夫は編集の水準にも認められる。そのもっとも目立つ手法はジャンプカットである。「地元ラーメン」でも、HIKAKINとSEIKINが冒頭でカメラにむかってこれから料理するラーメンの紹介をおこなう場面など全編にわたって、カメラ位置は変わらないまま、ショットはしばしば不要なカットによって中断される。通常のショット転換ではカメラ位置が変化することによって、話者の手元にある調理器具やカメラの背後にいる聞き手といった、カッ

ト直前のショットでは見えないものが示されるが、このショット転換では新しい情報は提示されない。またカメラアングルが変わらないまま、二人のいくらか拡大されたミディアムショット（ただし被写体への接近ではなく、画像のトリミングによる拡大）が挿入される場合もある。しかし通常のカットインとは異なり、ここでは感情的な顔の表情や料理の手さばきといった、拡大されることで情報が豊かになる映像が提示されるわけでない。あるいはジャンプカットは、ショット間の時間を省略するために使われるという用途もある。とはいえ「地元ラーメン」では、省略される時間は一秒に満たないほど短く、ジャンプカットによって動画はほとんど短縮化されない。このように意味への寄与や時間の短縮化が期待されないジャンプカットは、単調さを回避することを目的として使用されているのである。抑揚を与えるという同様の効果は、ラーメンの料理中に意味なく動く手持ちカメラの移動ショットによっても試みられている。

1.2 出来事への驚き

ただしYouTuber動画は、単調さを回避するための工夫がくわえられた情報ヴァリエティ番組の小規模版という説明には還元できない側面を持っている。こうした観点から注目したいのは、YouTuberによる大げさな反応である。「地元ラーメン」でも、HIKAKINとSEIKINは身振り手振りを交えてラーメンを説明し、料理中にお湯がこぼれそうになるときは慌てた声を大きく出すなど、全編にわたって大げさな反応をとる。こうした反応は一般的に考えれば、ラーメンやお湯といった特定の対象やコミュニケーションの相手である他の出演者に向けられていると言えるだろう。ただし、この反応が出来事への驚きとして表現されている場合もある。動画冒頭近くで、HIKAKINはこれから料理する冷凍ラーメンを紹介するにあたって、「ネットで冷凍ラーメンって売ってたんですよ!」、「六本木にラーメン自販機ってやつあって! [中略] 通ったときにたまたま売ってて! 降臨していて、びっくり!」と言う。すなわちここでのHIKAKINの反応は、冷凍ラーメンという対象にたいしてというより、冷凍ラーメンとの偶然の遭遇、あるいは冷凍ラーメンがネットや自販機で売っているという出来事へと向けられているのである。

出来事への驚きとは、反応を大げさに言い表すレトリックにすぎないと主張することもできるだろう。ただし本論が「出来事への驚き」によって意味したいのは、YouTuber動画は個別の対象そのものというより、その対象との遭遇、さら

にはこうした遭遇によって引き起こされる状況を主題としているということである。たとえば、HIKAKINが自宅を出て総合ディスカウント店で買い物をする動画「100万円分ドン・キホーテで好きなもの買ったらヤバイ量にwww」(2021年11月30日公開)は、店舗の入り口に飾られている巨大な水槽のなかの魚に挨拶するところから始まるが、店内に入るさいの「ワクワクするわ〜」という言葉からもわかるように、HIKAKINは特定の対象に反応しているというより、さまざまな商品との遭遇というこれから起きる出来事への期待を表明しているのである。つづいて店内では欲しい商品を見つけて、「テンションぶち上げ」と騒ぐように、HIKAKINは商品との遭遇という出来事への驚きを繰り返す。あるいは、購入した商品や贈り物が自宅に届くというHIKAKINによって多数制作された動画では、しばしば商品の内容が明かされないまま、宅配物が届き、開封される過程がHIKAKINの大きき反応とともに引き延ばされて捉えられる。すなわちこうした動画では、商品の情報を提供すること以上に、ある商品との遭遇、あるいはこの遭遇によって引き起こされる状況への驚きを伝えることに重点が置かれているのである。

たしかにYouTuber動画の大きき反応は、有名店の料理を食べたレポーターの反応など、テレビの情報バラエティ番組に由来すると考えられるだろう。テレビにおいても、訪問先での未知なるものとの遭遇を含む出来事への驚きを前景化する旅番組もあり、YouTuber動画とテレビ番組の違いはそこまで明確でないかもしれない。とはいえ、YouTuber動画はテレビ番組から対象への反応を抽出し、それを出来事への驚きの傾向を強めながら使用しているのである。あるいは、YouTuber動画が陥りがちな単調さを回避するために、効果音や編集といったポストプロダクションに先立つ水準で、YouTuberは大ききに反応しているとも考えることもできるかもしれない。ただしYouTuber動画の主要な目的が情報を伝えることにないとするれば、この説明は十分でない。むしろYouTuberの反応は出来事への驚きを表現しているとするれば、先述した効果音や編集といった工夫も単調さの回避というより、出来事への驚きの表現を強調するために使われていると考えるべきなのである。

こうした論点を敷衍すれば、YouTuber動画は出来事への驚きを基本要素とし、この驚きの連続として構成されていると言えるだろう。YouTuber動画は程度の差こそあれ、起承転結といった統合的構成に弱い断片的構造を持っている。とはいえこの断片性は構成力の弱さというより、それ自体が不連続的性質を内包して

いる驚きの連続という構成原理に由来していると考えられるべきなのである。さらに、HIKAKINの動画のもっとも顕著な特徴と言える、ビートボックスを使った挨拶「ブンブンハロー YouTube」や「ブンブン」と言いながら間奏として挟まれる蜂の短いアニメーションもこうした観点から説明可能だろう。このアニメーションは驚きの表現というほど大げさではないが、出来事のざわめきのようなものと共鳴すべく、変調の契機として動画に挿入されるのである。あるいは動画冒頭近くの「ブンブンハロー YouTube」という挨拶は、HIKAKINが動画内で遭遇する出来事というより、視聴者へ向けられていると言えるだろう。しかしHIKAKINは、画面のまえの「あなた (You)」と言う以上に「YouTube」と抽象的に呼びかけることで、たんなる視聴者への挨拶をこえて、YouTubeというメディアによって開かれる出来事を迎え入れているのである。YouTuber動画はこうした迎え入れと変調という驚きをともなった出来事への挨拶の連続から構成されており、それゆえ動画はこうした挨拶のひとつとしてのビートボックスによって抑揚をつけられた「グッドバイ」とともに唐突に終わるのである。

1.3 相互作用、中断をもたらすコメント

ゲーム実況がYouTuber動画において人気のジャンルとなっている理由は、出来事への驚きの表現のためであると説明することができるだろう。HIKAKINも「HikakinGames」という自身のチャンネルを持ち、このジャンルで大きな人気を誇る『Minecraft』の実況動画を500本ほど公開している。『Minecraft』は主人公の視点を代理する一人称カメラを介して、三次元的に広がる世界を探検したり、アイテムを集めて建造物を作ったりするサンドボックスゲームである。プレイヤーは段階ごとに、特定の場所の探検や建造物の建築など目標を決め、その達成を目指す。HIKAKINも動画ごとに目標を定め、ゲームを進めるが、そこで付加されるナレーションを通じてゲーム内で遭遇する出来事への驚きが表現されるのである。2018年8月12日公開の「【ヒカクラ2】Part1-新しい冒険の始まりがヤバすぎた!w【マイクラフト】【ヒカキンゲームズ】」(以下「新しい冒険」)は、HIKAKINが『Minecraft』の動画を400本近く制作したのち、このゲームを初めから再開したときの動画である。動画内で、HIKAKINはゲーム内で展開されている世界でのさまざまな対象との遭遇に驚いて、「こ、荒野。は、ただうしろは、いい色の草はえている。そして川がある」と言う。砂漠のむこうに氷を見つけ、「え、氷だよ」と興奮し、その方向へ走り出す。ゲームを進めることとは、そのつど生

起する出来事と遭遇を重ねることなのである。現実世界を舞台とする HIKAKIN の買い物動画も、そのつど生起する出来事に驚くというゲーム実況動画と同じ構成を持っている。HIKAKIN は巨大な店舗という世界で生起する出来事に期待し、そこで遭遇した商品に驚き、それをアイテムとして購入し、家路につくのである。

ただし YouTuber は出来事に驚くばかりでなく、こうした出来事と積極的に関わりあう。ここではそうした関わりあいを、出来事との相互作用および、それへと中断をもたらすコメントというふたつの様態に分類して検証しよう。まず『Minecraft』の実況動画においても、HIKAKIN はゲーム内で起きる出来事に驚くばかりでなく、敵を含めたさまざまな対象との遭遇によって引き起こされる出来事と相互に作用しあう。戦闘の勝利やクリア時間など特定の目標を定めない『Minecraft』は、プレイヤーの行為に遊戯のための自由な余地を残している。HIKAKIN は目標達成（サンドボックスゲームではこの目標もプレイヤーが設定する）に直接関わらない部分で、ゲーム内で遭遇するキャラクターとの交流や気になる場所への探検を楽しみ、キャラクターとの会話やプレイ中の感想といった、ゲーム進行の戦略や説明とは無関係なナレーションをくわえる。ゲーム実況動画 (Let's Play Video) の魅力はこうした余剰な部分にあり、また『Minecraft』は目標達成という単線的進行を要求するゲームではないが、HIKAKIN はそのつどゲーム内の出来事と相互に作用しあい、この出来事を更新していくのである。「地元ラーメン」を含めた情報バラエティの動画でも、HIKAKIN は同様の迂回を楽しみながら、出来事と相互に作用しあう。「地元ラーメン」では料理の完成という目標に向かいながら、HIKAKIN と SEIKIN の会話はこの目標達成から逸脱する傾向にあるし、二人の行為も料理のためには非効率な所作を含んでいる。とはいえ、二人は目の前で展開する出来事（お湯の沸騰など）と相互に作用しあい、視聴者はこの過程を楽しむのである。

ただしゲームやバラエティの企画はつねに順調に進むわけではないし、HIKAKIN も円滑に出来事と相互に作用しあうわけでもない。ゲーム実況動画において、ゲーム内の出来事と不協和音が生じたさいに HIKAKIN がとる対処法は、生起する出来事に中断をもたらすコメントをいれるということである。「新しい冒険」でも敵が散見されるなか、ゲーム内の世界は夜になり、十分な装備を持っていない HIKAKIN は危険な状態に置かれる。体力が奪われていく状況で「こわい、助けて」と言いながら、HIKAKIN はある村に入り、小麦が植えられて

いることを発見する。体力回復のため小麦からパンを作ろうとするが、「パン作れるぞ」とナレーションで繰り返すうちに「パンツ食えるぞw」と字幕付きで言い始める。HIKAKINはここで、ゲームの進行を説明するのでも、ゲーム内で生起する出来事と相互に作用しあうのでもない過剰なコメントを挿入することで、自身が立ちすくむゲーム内の出来事に中断をもたらしているのである（難局が去ったのち、HIKAKINは出来事との相互作用を再開する）。

先述したように、出来事との相互作用はゲームの進行から逸脱する遊戯的部分を含み、この意味で、中断をもたらすコメントを極端なものとして内包していると言える。ただし中断をもたらすコメントは、ゲーム内の出来事から完全に逸脱しているという点で、協調を含意する、出来事との相互作用とは対極に位置している。そこで含意されているのは、プレイヤーはゲーム内で生起する出来事に恐怖を感じるが、ゲームを続けているかぎりその出来事から逃れられないために、コメントを挿入することで中断をもたらすという対処法である。「地元ラーメン」でも麺をゆでている最中にお湯が吹きこぼれ、HIKAKINとSEIKINのあいだに険悪な空気が流れる。そのとき、SEIKINはラーメン店の店員を模して「いらっしゃいませ～！ オーモリラーメン 少々お待ちください」と言うことで、生起している出来事に中断をもたらしているのである。のちに見るように、こうした中断をもたらすコメントは、YouTuber動画の顕著な特徴のひとつを構成しているのである。

2 YouTuber 動画の固有性—— DIY 動画の分析から

2.1 メディアの固有性

本論はこれまで、単調さを回避する工夫をこらした小規模版テレビ番組という説明に還元できないYouTuber動画の特徴として、出来事への驚き、出来事との相互作用、それに中断をもたらすコメントといった論点に注目してきた。ただし先述したように、出来事への驚きの表現に通じる大げさな反応はテレビの情報ヴァリエティ番組に起源を持つと考えることができる（HIKAKINの情報ヴァリエティ動画が公開されるチャンネルは、示唆的にも「HikakinTV」と名付けられている）。あるいはテレビの情報ヴァリエティ番組におけるヴァリエティ・パートで、出演者は娯楽的企画の遂行を通じて出来事と相互に作用しているということ

ができる。それでは、YouTuber 動画の「メディアの固有性」はどこにあるのか。以下ではスタンリー・カヴェルの議論を参照しながらこの問いを考えるとともに、このメディアにとって重要なジャンルのひとつになっている DIY に関する動画を検証しよう。

一般的に「メディアの固有性」とは、あるメディアにおける表現はそのメディアを構成する物質的条件（絵画の場合は二次元平面など）に規定されるという議論をさしている。カヴェルが論じる映画の場合、時間と空間（二次元に投影された）を基軸とする動く映像がこの条件を構成すると考えられ（エルヴィン・パノフスキー）、価値基準を含む映画論へと敷衍されるにあたって、ショットを単位とするモンタージュに基づいて映画言語を探究する流派（セルゲイ・エイゼンシュテイン）とカメラによって開かれる時間空間的持続に映画の本質があるとする流派（アンドレ・バザン）に分岐した（Cavell 1971: 30, 73=2012: 61, 117）。たいしてカヴェルは、他のメディアにたいする映画の固有性は「いかなる点」にも認められるとして、それを物質的条件から一義的に引き出す議論は意味をなさないと主張する（Cavell 1971: 73=2012: 117）。「ミディアムの美学的可能性は所与のものではなく」、発見されるのである（Cavell 1971: 31=2012: 62）。

芸術そのものだけが、芸術のさまざまな可能性を発見できるのであり、ある新たな可能性の発見は、ある新たなミディアムの発見である。ミディアムとは、それを通して、あるいはそれを手段として、個別的な何ものが特定の仕方でもなし遂げられる何か、あるいは言われうる何かである。（Cavell 1971: 32=2012: 63）

カヴェルは具体的作品にそくして、スローモーションなど個別の技法がいかなる可能性（叙情性や静けさの表現など）を発見したかを論じていく（Cavell 1971: 134=2012: 199）³。カヴェルがここで「芸術」という語をいかなる意味で使用しているのか、また YouTuber 動画は「芸術」と呼ばれうるのかという問いにたいしては議論の余地は残るが、YouTuber 動画も「新たなミディアムの発見」を成し遂げていると言えるだろう。YouTuber 動画は、効果音や字幕、ジャンプカットといったスタイルを、自身が陥りがちな単調さを回避するために使用している。こ

3 カヴェルにとっての個別の技法とメディアの固有性の関係については、木原の議論も参照（木原 2021: 239-240）。

うしたスタイルはテレビにおいて、喜びや悲しみの表現（効果音）や情報の伝達（字幕）といった用途があったことを考慮に入れれば、YouTuber動画はたしかに新しい「個別的な何ものかが特定の仕方でもなし遂げられる何か」を発見しているのである。

ただしカヴェルがとりわけ注目するのは、メディアが自身の固有性に反省的なモダニズムの状況である。「ある芸術分野がそのミディアムを探究するとき、その芸術分野は、自らの存続の諸条件を探究しているのである」（Cavell 1971: 72=2012: 116）。こうした状況で、映画は自身のメディアの固有性として「連続した自動的な世界の投射」という性質を発見したのである（Cavell 1971: 72=2012: 116）。「自動性」とは、写真以前における人間の手を介した工芸にたいする複製技術に関する機械的事実をさしているが、映画においては自動性のために、(1) こうしたミディアムが発見されるとき、ひとつではない「複数の事例」が言わばジャンルとして生み出され、(2) 芸術家はモダニズムの状況において、ある技術が自動的に作動するようになる習得を目指すのではなく、「自動性の事実そのもの」を探求しなければならず、(3) 作品は「作者の手を離れた作品の自律性」を獲得したのである（Cavell 1971: 107-108=2012: 162-163）。こうしたメディアの固有性によって突きつけられる問題という観点から、カヴェルはさまざまな映画作品の実践を検証するのである⁴。

2.2 DIY 動画

本論は以上のカヴェルの議論をうけて、YouTuber 動画のメディアの固有性は生起する出来事をそれに巻き込まれた個人の傍で刻々と捉えることにありと主張したい。テレビとの比較で言えば、YouTuber 動画の固有性は、小型かつ安価で、容易に操作可能なデジタルカメラにある。このメディアの条件のために、かくも多くの人々が個人的に長時間撮影した動画が大量に作られることになったのである。こうした動画は長時間撮影可能なために、その場で生起する出来事を刻々と捉えることができる。しかも小型かつ安価で、容易に操作可能であるために、カメラはその出来事に巻き込まれた YouTuber の傍に置かれる。巻き込まれているという意味で出来事から逃れられない YouTuber は、それに驚き、それと相互に

4 多くの具体的作品が論じられている箇所として、とりわけ「カメラの介入」と「テクニクの言明」の章を参照（Cavell 1971: 126-146=2012: 189-215）。

作用し、中断をもたらすコメントをいれるのである。

こうしたメディアの固有性のために、「自身でする」という DIY (Do it yourself) に関するジャンルが YouTuber 動画において発展したと考えることができるだろう。わたしたちは日常において、料理、掃除、修理などさまざまな出来事に関して生活の知恵を必要としている。YouTuber 動画は出来事をそれに巻き込まれた個人の傍で捉えるために、視聴者が「自身でする」にあたって、出来事の生起にそって出来事に対処する人の傍でその仕方を教えてくれる。YouTuber 動画の固有性はしばしば、その膨大なチャンネル数にあると見なされるが、この多様性のために視聴者の選択肢は広がったと考えるだけでは十分ではない。わたしたちの周囲には対処されるべき出来事が多数存在し、これらの出来事に対処する方法も多数存在するが、YouTuber 動画は原則上、両者を掛け合わせた数だけ存在でき、視聴者は膨大な選択肢から、自身の必要性和趣味にあった動画を選ぶことができるようになったのである。

DIY に関する YouTuber 動画 (DIY 動画) の特徴を明確にするために、2020 年 5 月 20 日公開のヒロミ「HFC DIY 壁紙を張ってみよう！」(以下「DIY 壁紙」)を検証しよう⁵。この動画はタイトルが示すとおり、実物大の壁のセットに壁紙を張るというものである。タレントとしても有名なヒロミは、時間制限といった娯楽的要素の導入やゲストの招聘を通じて、ヴァラエティの企画として一本の動画を構成することができただろう。ただしこの動画の特徴は、ヒロミが作業工程やコツについて説明をくわえながら、壁紙を張る過程を淡々と捉えることにある。壁のうえには壁紙が張られるという出来事が生起し、この過程は全体を捉えるさいにはロングショット、細かな作業を捉えるさいにはクローズアップというように適切なショットサイズとポジションが選択されたカメラによって捉えられる。ヒロミは HIKAKIN ほど大げさに驚くわけではないが、趣味とする DIY を雄弁に語り、壁のうえに展開される出来事に心を踊らせる。そのうえでヒロミは壁紙が張られるという出来事と相互に作用するが、この相互作用の過程は、ローラーを使って壁紙が張られるさいは壁を接写する手持ちカメラがローラーの動きに沿って移動するというように、新しく生起する出来事に焦点を合わせて適切なカメラ位置から捉えられる。あるいは、ヒロミは情報番組として特定の材料や道具の有用性に焦点を絞った動画を作ることもできただろう。「DIY 壁紙」でも、カッター

5 「HFC」とは「Hiromi factory チャンネル」の頭文字のことである。

やローラーなど個々の道具に関して使用法をはじめとする情報が説明される。しかし、こうした情報はそれ自体で価値を持つものとして個別に伝達されるのではなく、壁のうえに展開される出来事を中心として、個々の材料や道具がいかにその出来事に寄与するかが伝えられるのである。

カヴェルが主張するように、個別の技法は「個別的な何ものかが特定の仕方できず遂げられる何か」を発見するのだとすれば、以上で見てきたDIY動画の個別の技法は、生起する出来事をそれに巻き込まれた個人の傍で刻々と捉えるというYouTuber動画のメディアの固有性をそのつど発見していると言えるだろう。まずカメラ位置とショットサイズは、壁のうえで生起する出来事を適切に捉えるものが選択される。さらにカメラは出来事に巻き込まれた個人の傍に置かれるが、これはかならずしもその個人の視点ショットであることを意味しない。重要なのは、出来事へのYouTuberの驚きおよび出来事とYouTuberの相互作用が十分に捉えられることなのである。また出来事は刻々と捉えられるが、これはかならずしも長回しを意味しない。編集を介しながらも、原因(YouTuberの行為)と結果(壁紙が張られる)が途中経過を省略して連鎖されるのではなく、途中経過ともいべき出来事が生起する過程が捉えられていることが重要なのである。(さらに言えば、効果音や字幕の使用といったHIKAKINの動画の技法も出来事への驚きを表現している。)

ヒロミはDIYに関して熟練したスキルを持っているために、多くの場合、円滑に出来事と相互に作用する。それゆえヒロミの動画は、生起する出来事のあとをおって視聴者が模倣することのできる一種の教材動画となっており、DIY動画の有用性はここにあると言えるだろう(狭義のDIY動画ではないが、料理動画にも同様のことが言える)。ただしYouTuber動画という観点から言えば、ヒロミのDIY動画の特異性は、円滑な相互作用が機能しなくなったときにある。たとえば、壁紙を張ろうとしてぴったりとできないとき、ヒロミは「みんなは独りでやらなくていいからね、誰かいたら手伝ってもらっていいからね」とコメントをいれることで、壁紙を張るという出来事に中断をもたらす。ここに確認できるのはHIKAKINの『Minecraft』実況動画と同じく、相互作用に不協和音が生じた出来事にたいし中断をもたらすコメントをいれるという対処法である。一方でYouTuberは、中断をもたらしたのち、その出来事との相互作用を再開する。他方でこうした中断をもたらすコメントが含意するのは、YouTuberは出来事に巻き込まれており、この出来事から逃れられないということである。YouTuber動

画の固有性とは、生起する出来事を捉えることにあり、しかもこの出来事をそれに巻き込まれている個人の傍で捉えるということに存しているのである。

3 新しいメディアの冒険——情動論の観点から

さらに広く考えて、YouTuber動画は今日の社会においていかなる意味を持っているだろうか。YouTuber動画は多くの再生回数を誇っているということを考慮に入れたとき、生起する出来事をそれに巻き込まれた個人の傍で刻々と捉えるこのメディアはいかなる可能性を有しているだろうか。こうした問いとともに参照したいのが、ブライアン・マッスミの情動論である。『価値の再評価をめぐる99の命題——ポスト資本主義のマニフェスト』において、マッスミは「システム」と「プロセス」を区別しながら、等価交換と公正価値に基づいて機能する社会の仕組みの意味で「システム」を使用している (Massumi 2018: 39)。しかし資本主義においては、このシステムは過剰なものとしての「利益」なしでは機能しない(成長と蓄積のない資本主義は存在しない)。この意味でシステムは過剰なものに依存するが、この過剰なものを「剰余価値」として作り出すものが「プロセス」である (Massumi 2018: 16)。剰余価値は利益と異なり、量として測ることはできない (Massumi 2018: 27)。マッスミは著作のタイトルで書いているように、「生の質 [quality of life]」としての剰余価値を再評価することを目指しているのである。

それでは、プロセスはいかにして剰余価値を生み出すのか。マッスミは、「生の質」としての剰余価値は出来事的に生起すると主張する。「生起 [occurrence]」という語の使用は根拠がないわけではない。それ自身として生きられる価値としての生の質は出来事的 [evental] なのである」 (Massumi 2018: 25)。こうした出来事は複数の要因が協調することで生起するが、出来事は諸要因の総和を超え、この諸要因の関係から生じるという意味で創発的である。「効果はその諸条件から派生するが、その諸条件によって完全に決定されず」、「その生起はいかなる特定の下部要因によっても説明されえない」 (Massumi 2018: 25-26)。出来事としての効果は「還元できないように関係的な効果であり、それに寄与する諸部分の総和以上になる」 (Massumi 2018: 26 [強調原文])。「情動」はこうした剰余価値に属し、マッスミはそれを、わたしたちが感じる温度を例として説明する。わたしたちが感じる温度は「粒子間の摩擦、光の光線、散乱、反射、風の流れ、水分蒸

散、熱の集中や発散」などのさまざまな要因から生じるが、「こうした要因が協調すること〔coming together〕が天気の状態を構成するのである」(Massumi 2018: 42)。繰り返せば、この情動という効果は諸要因の総和ではなく、諸要因が「一緒になる〔come together〕」という遭遇の契機を含んだ関係から生じる。それゆえ情動は量として測られず、「単独的性質」を持つのである(Massumi 2018: 44)。またこうした剰余価値を生み出すプロセスを考えるにあたっては、線的な因果関係のモデルでは十分でなく、諸要因が統合的に関係する仕方に注目する「条件付け〔conditioning〕」という観点が必要なのである(Massumi 2018: 90)。

本論は以上のマッスミの議論をうけて、YouTuber 動画とはまずプロセスの水準で剰余価値を生み出していると主張したい。YouTuber 動画と言うと、再生回数や収益に注目が集まるが、その価値は数値として量化される以前に、個人的な「楽しみ〔fun〕」という生の質に関わっている(Massumi 2018: 110)。また見てきたように、YouTuber 動画は生起する出来事を捉えることに専心している。商品であれ道具や材料であれ、特定のアイテムは重要だが、アイテムそのものの情報以上に、そのアイテムがほかの要因と協調することで生起する出来事がより重要なのである。DIY 動画に関して見たように、YouTuber 動画はこの出来事を適切なカメラ位置から刻々と捉えている。そのうえでYouTuberは自身が遭遇する出来事に驚き、それと相互に作用し——自身もその出来事と協調することで剰余価値を生み出し——、場合によって中断をもたらすコメントをいれる。YouTuber 動画は「情報」以上に「情動」に関わっているという直感は正しい。なぜなら、YouTuber 動画は個別の要因以上に、諸要因が協調することから生じる出来事を主題としているためである。

さらに現在の資本主義への批判という著作の企図を考慮に入れたとき、マッスミの情動論はYouTuber 動画の可能性に関して、いかなる示唆を与えてくれるだろうか。まずマッスミはシステムとプロセスを区別していることからわかるように、剰余価値を生み出すプロセスを尊重し、このプロセスを従来の資本主義のシステムに従属させることに反対している。ただし少なくないYouTuber 動画では、そこでのアイテムや店舗の紹介が商品の広告になってしまっているように、出来事としての剰余価値を生み出すプロセスに既存のシステムの価値基準が入りこむ可能性がある。システムに依拠する価値のすべてが無価値であるというわけでないが(わたしたちは商品に魅了されないわけでないが)、プロセスはそれぞれ単独的な「楽しみ」という出来事を生み出すべきであり、既存の価値のシステ

ムをなぞるだけでは十分でないのである。

マッサミはこうした剰余価値を生み出すプロセスのための「自律した区域」を確保する必要性を説いている。「差し迫った課題は、ポスト資本主義の潜勢力を荒野に放つことになるかもしれない一時的な自律した区域を作ることである」(Massumi 2018: 87)。生起する出来事に何よりも関わる YouTuber 動画とは、このような「自律した区域」になりうるのである。マッサミはさらに、プロセスのための「自律した区域」は資本主義のシステムと接続されなければならないと主張する。「持続可能であるためには一時的であっても、自律した区域は既存の経済とインターフェイスできなければならない」(Massumi 2018: 88)。この接続において、「みながすでに創造的二枚舌 [creative duplicity] を実践しており、グローバルな革命までそうし続けることになるのである」(Massumi 2018: 89)。「創造的二枚舌」とは言ってみれば、システムのなかで利益追求を演じながら、プロセスにおいて剰余価値を生み出すことでポスト資本主義的未来へ向かうことである (Massumi 2018: 68-69)。「たとえ伝統的には左翼が大きく嫌疑をかけていたものさえも、すべての道を探索してみない理由などあらかじめ決まっていない」(Massumi 2018: 89)。見てきたように YouTuber 動画は出来事で満ちている。出来事は驚かれ、相互に作用されるばかりでなく、場合によって中断をもたらすコメントが入れられ、また再開される。こうした出来事は剰余価値として「楽しみ」という性質を持ち、DIY 動画をはじめとして少なくない動画は「生の質」に寄与してくれる。出来事の「過多 [plethora]」のなかで、YouTuber 動画の「楽しみ」は剰余価値を利益に変えるシステムから溢れ出て、ポスト資本主義的未来をほめめかす。ここに新しいメディアとしての YouTuber 動画の冒険の意義がある (Massumi 2018: 87)。

繰り返せば、YouTuber 動画は旧来のメディアとの関係において、小規模版テレビ番組として見なすことができる。あるいは YouTube には、特定の対象を取材した動画、ある話題を解説する動画、トークショーなどさまざまな種類の動画がアップロードされている。こうした見解は間違いではないが、本論は YouTuber 動画の特徴として、出来事への驚き、出来事との相互作用およびそれに中断をもたらすコメントという論点に注目してきた。スタンリー・カヴェルの「メディアの固有性」論を敷衍すれば、YouTuber 動画の固有性は生起する出来事をそれに巻き込まれた個人の傍で刻々と捉えることにある。生起する出来事を捉えることに専心する YouTuber 動画は、ブライアン・マッサミの言葉を使えば、プ

ロセスの水準で剰余価値を生み出し、ポスト資本主義的未来へと向かう可能性を持っているのである。

文献

Cavell, Stanley, 1971, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, Cambridge, Massachusetts and London, England: Harvard University Press. (=2012、『眼に映る世界——映画の存在論についての考察』石原陽一郎訳、法政大学出版局。)

木原圭翔、2021、「スタンリー・カヴェル——メディウムを批評する哲学者」、堀潤之・木原圭翔編『映画論の冒険者たち』東京大学出版会、236-248。

Massumi, Brian, 2018, *99 Theses on the Revaluation of Value: A Postcapitalist Manifesto*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press.