

台灣VTuber，未來呢？

刊出日期：2023/11/15 | 文字：蘇家芸 | 責任編輯：何柔昀

全文共3227字，閱讀大約需要8分鐘

身為AI時代下的你，有聽過「虛擬偶像」或「VTuber」嗎？「虛擬偶像」是指使用虛擬角色或虛擬形象來進行娛樂和互動的表演者，初音未來就是一個運用虛擬角色的例子。而「VTuber」通常被視為虛擬偶像的一個子類別，指使用虛擬角色進行實況、創作內容和互動的內容創作者，通常是以角色扮演的方式進行。台灣VTuber產業最初自發源地日本傳入，至今已有超過兩千名VTuber出道。此篇報導邀請多位台灣VTuber從業人員：比鄰星域的製作人Toby與VTuber佐藍、ReLive Project的執行長比爾和AuroraLive的營運Yuki，以業內人士的角度，來分享對這產業的觀察與見解。

你適合當VTuber嗎

你有曾想過當一位VTuber嗎？當VTuber需要具備哪些特質呢？比鄰星域的製作人Toby表示，「聲音好聽其實是一個很大的門檻。像我們在徵選的時候，我們會收到很多徵選信件，裡面一定都會附音檔，音檔一播出來，可能五秒鐘，我就會確定這個人到底好不好。除了聲線的部分之外，還有他的口條及講出來的內容，都是重要的考量點。」

▲ AuroraLive一期生的小惡魔「闇音ネル」。(照片來源 / [AuroraLive](#))

AuroraLive的營運Yuki則提到，「我認為對於藝人來說最大的難題之一，在於面對網路環境時的心理建設。VTuber身為表演產業，在為大家帶來快樂的同時，也要面對網路上各式各樣負面的言論與攻擊，捕風捉影的傳言、情緒勒索的言論，或是不合理的批評等等，都容易在無形之間消磨表演者的熱情。如何承受這些壓力，並持續為大眾帶來嶄新的娛樂內容，會是VTuber們要克服的一項難題。」VTuber少了如真人偶像外貌上的門檻，而是對聲音有較高的要求，需要具備一定的耐聽度和辨識度。同時身為一位VTuber，強大的心理素質是不可或缺的。

▲ ReLive Project的VTuber全員。(照片來源 / [ReLive Project](#))

陪伴感是一切

當問及VTuber的特色時，所有受訪者共同回答「陪伴感」。ReLive Project的執行長比爾提及，「假設是以偶像來講，VTuber比起真人偶像來說更有親和力，你會覺得他跟你的生活更近，就像你不會每天見到金城武在路上走，可是你可以打開Youtube，就看到一個VTuber在跟你互動。」

VTuber佐藍分享了印象最深刻關於粉絲的故事，他之前收到過一個粉絲匿名信，這位粉絲沒有很喜歡之前的工作，他一直都覺得就這樣子繼續做下去也不會怎麼樣。可是某一天粉絲點開了佐藍的直播，佐藍那時候在跟大家說關於當VTuber的一些事，說到他犧牲了很多事情，才有辦法在這邊當VTuber，跟大家一起互動之類的話。粉絲聽到之後，意識到說如果不做出一些犧牲的話，他現在的生活只會越來越朝向他不想要的樣子發展。「在直播上可能我只是在分享自己的事情，或是我說了什麼話，但實際上原來是可以對一個人造成影響的。」佐藍在故事的結尾補充道

上述現象為「擬社會互動」(Parasocial interaction)，這概念最初由Horton和Wohl於1956年所提出，指當媒體人物以口語或肢體語言的單向式人際傳播，閱聽人使用該媒體時，就如同跟熟悉的朋友見面談話般，這種親切的感覺產生了對媒體的信任感、依賴感等親密的幻覺。這便是粉絲與偶像建立的互動關係，雙方在現實生活中沒有或僅有少數實際的接觸與互動，粉絲透過觀看螢幕上偶像的表演，進而與偶像產生情感連結。擬社會互動可用來建立粉絲對偶像的忠誠度。

▲ 觀眾多透過螢幕觀看VTuber表演。

「虛擬」是優勢或劣勢

虛擬直播的出現，讓VTuber比起真人偶像更沒有距離，觀眾可以看到他們更生活化的一面；建模與動作捕捉技術的加入，VTuber得以跳脫傳統真人外型的框架，打造出個人適合的形象，在人物或故事設定上，不需要過於真實，能融入比較虛擬的設定。

然而，「虛擬」同時也可能成為一種限制。「*虛擬偶像比起真人偶像，有著更高的技術門檻，會需要花費許多資源在軟硬體的升級與模型的建置上。現今台灣的VTuber大部分都還是處在Live2D¹的階段，比對真人偶像來說，表演還存在許多限制。但這隨著3D模型與相關技術的演進，這部分的劣勢，會隨著時間被解決。*」，Yuki說道。

▲ 業內人士預測3D的VTuber為未來趨勢。(照片來源 / [比鄰星域](#))

3D X Vtuber是未來趨勢

對於台灣VTuber產業的未來發展，所有受訪者一致提到了3D技術，然而就眼下而言，似乎還存在著需要克服的障礙。

Toby說：「我們兩年前曾將星見遙²做成3D的VTuber，當時希望能做部3D的節目，因此很早就委託了3D的模型，那時候只做一個VTuber模型沒有很難也不貴。但是我們後來發現除了模型之外，需要的東西太多了。第一個是要場地，第二個是要技術團隊，而且這些東西是每開一次，就會有一個固定花費，那如果開很多次，固定花費是持續性的。而且它的持續性花費非常高，像一個動態捕捉攝影棚一天可能就兩萬，技術團隊可能要三四個人，請一間公司幫忙一天要好幾萬，但我開一次3D直播不會只做一天，因為前面要先測試，還有正式直播的時間。」

比爾則表示，「我覺得明年大部分VTuber都會轉到3D，原本2D的皮會有一個角度的限制，那經費是比較低，3D的皮目前市場上你要做一個角色的建模，大概可能要10到20萬，還不包含你要架一個攝影棚、買攝影機等的設備費用，設備可能加一加不小心就突破100萬，主要是錢的問題，3D技術我覺得台灣還沒有到非常成熟，這是整個市場上的問題。」

可見目前在台灣，運用3D技術製作VTuber的市場尚未普及。主要原因包括總製作成本高達百萬台幣，技術仍處於起步階段且尚未商業化。

▲ AI熱潮正蔓延到台灣VTuber產業。(照片來源 / Pinterest)

AI技術帶來的可能性

這幾年來，AI在教育、製造業、娛樂等領域發揚光大。那AI技術對VTuber產業會帶來什麼影響呢？Yuki回答道，「一個是Chat GPT，另一個是AI繪圖。以Chat GPT來說，它幫助了身為內容創作者或娛樂表演者的我們做企劃發想。AI可能整理出來的東西，不會一開始就那麼有創意，可是它可以給我們一些發展創意的方向去做參考；那AI繪圖的話，大家都還在討論，因為這是一個爭議性極大的東西，包括AI繪圖軟體或平台盜別人圖來做演算，或者它算出來的東西的著作權問題，以及這對於繪師本身的觀感跟衝擊等。大部分人都還在思考說如何合理的去運用這項新技術。」

AI技術對VTuber產業可說是一把雙面刃。一方面為人類提供了許多便利和靈感，另一方面則涉及到著作權等法律問題。

願景之跨界合作

訪問的尾聲，受訪者們提到對於台灣VTuber產業的未來願景。佐藍回答，「我期待有更多的廠商可以看見我們，我們雖然好像目前還蠻小眾，可是其實已經慢慢有一些很厲害的Vtuber有出圈³。希望這個產業可以越來越多厲害的人投入！如果這一塊領域可以讓進來的人有更穩定的商業模式的話，應該會讓更多人可以做的更久。」

「希望可以發展成TA (目標族群) 更多！」，比爾說道。VTuber的受眾目前較僅限於ACG圈⁴的人，如何讓原本沒接觸ACG圈的人多加關注到VTuber，他提出了一個答案：「我覺得主要是

跟傳統產業合作！」

▲ 「2023高捷 X Vtuber實境解謎」活動。(照片來源 / <https://mystery.krtc.com.tw/2023/>)

2023年，由高捷著名IP蜜柑站長與輕軌少女隊攜手台灣Vtuber企業勢AuroraLive、ReLive Project和比鄰星域，共同推出「2023高捷X Vtuber實境解謎」，這是一款結合捷運路線與VTuber主題的解謎遊戲，這便是一個成功的跨界合作例子。期盼未來能看到越來越多台灣VTuber與其他產業合作的活動，如此也會有越來越多的人才及資源投入到台灣VTuber產業，讓這產業更加蓬勃發展。

資料參考

1. [探索行動直播平臺的社會支持因素：擬社會互動與遠距臨場感觀點](#)
2. [我們與媒體人物的關係：擬社會互動/追星科學](#)

© 2023 All rights Reserved

[娛擬相遇：AI互動下的認同](#)