

日本による VRChat の文化

はじめに

日本の VRChat をプレイする人数の変動とその理由を調査する

調査方法

まず、VRChat についての参考文献と Youtube での VRChat の動画の視聴率などを見て自分なりに考察し、日本による VRChat の文化について明らかにする

1. VR,VRChat とは

VR …VR（仮想現実）とは、コンピューター技術を使用して生成された 3D の仮想空間に、ユーザーが視覚や聴覚などの感覚を通じて没入できる技術がある。ユーザーは VR ヘッドセットや専用のコントローラーなどの機器を装着することで、まるでその仮想空間に存在しているかのような体験ができる。

VR 技術は、主にエンターテインメント分野（ゲームや映画など）での利用が進んでいましたが、近年では教育、医療、製造業、不動産など幅広い分野で活用が増えている。2016 年には「VR 元年」とも呼ばれるほど注目され、その後も技術進歩に伴い、ハードウェア・ソフトウェアの双方で発展を続けている。

VRChat…ユーザーが VR 機器または PC を通じて仮想 3D 世界でコミュニケーションできる無料のプラットフォームです。ユーザーは自作のアバターやアイテムをアップロードし、自由にコミュニティ活動や創作活動を楽しむことができ、特定の目的が設定されていないため、活動内容はユーザー次第です。VRChat は同時接続数が他の VR コンテンツよりも多く、特に人気の高い仮想世界サービスです

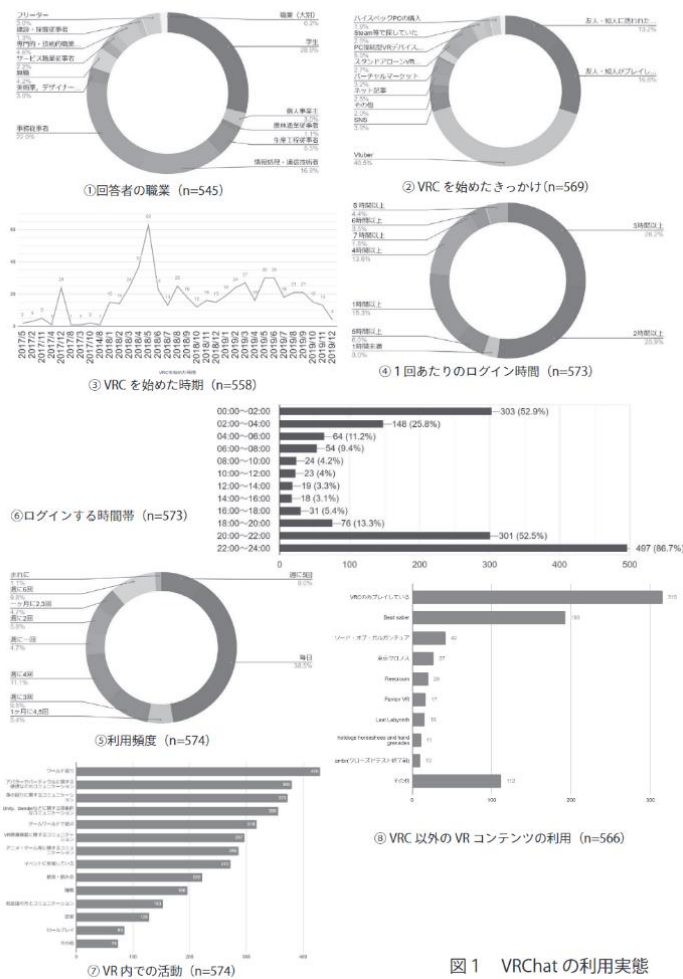


図1 VRChatの利用実態

2. 調査結果

2.1 VRChatの利用実態(図1)

VRChat利用者の特徴として、ユーザー層は学生が多く、次いで事務従事者、情報処理や通信技術者が含まれます。プレイ開始のきっかけとして、約40.5%がYouTube上でのVtuberの活動に影響を受けたことが挙げられ、友人や知人の紹介で始めたユーザーも多く、VRChatが新規ユーザーに広がる大きな要因となっています。

2.2 プレイ頻度と利用時間

プレイ頻度は非常に高く、55.87%が1回あたり3時間以上、うち34.3%はVR内で寝ることもあるため、プレイ時間が増加する傾向にあります。特に夜間(20時~午前4時)にプレイする人が多く、日常的に利用する

ユーザーが多いことが確認されている。

2.3 Youtubeの影響

VRChatをYoutub配信は、前からありましたが、スタンミや兄者弟者の配信の影響で、今年の夏休みの、VRChatの同時接続数が急激に増えました。今も、同時接続数が増えています。

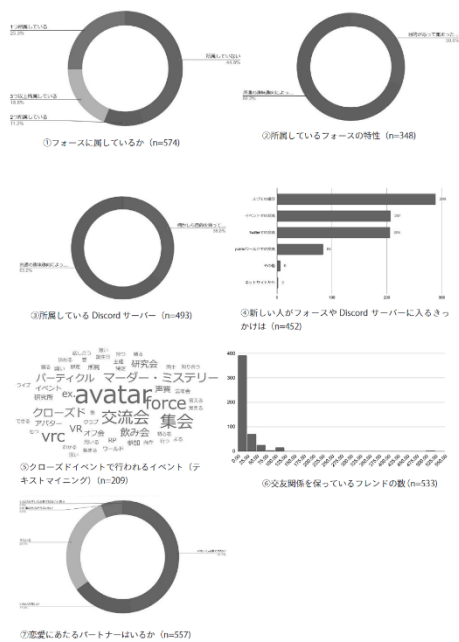


図3 VRChatにおけるクローズドコミュニティ

2.4 オープン・クローズドコミュニティの存在 (図3)

オープンコミュニティでは「friend+」による入場制限が一般的で、主に知人・友人との交流やイベントを通じて新たなユーザーと出会っています。クローズドコミュニティも盛んで、共通の趣味を持つユーザーが集まり、イベントや定期的な交流が行われています。

以下の調査結果をもとに、日本の VRChat 利用状況の詳細がわかります。

2.5 多様な活動内容

海外：海外では、コミュニティはテーマごとに分かれた Discord サーバーを中心に構成され、各サーバーでイベントの告知や交流が行われ

ています。Discord が主要な情報源であり、日本のようなイベントカレンダーサービスはあまり使用されません。

日本：日本では VRChat の利用者同士のつながりが Twitter で観察されることが多く、イベントカレンダーが活用されています。また、クローズドコミュニティ (invite-only) も多く、より個別のつながりが見られます。

2.6 経済圏とアバター市場(図5)

VRChat 内にはユーザーによる経済圏が形成され、Booth での 3D モデル購入が一般的です。特にバーチャルマーケットの開催によって、安全なアバターの提供と共に、ユー

ザー間の消費が活性化しています。

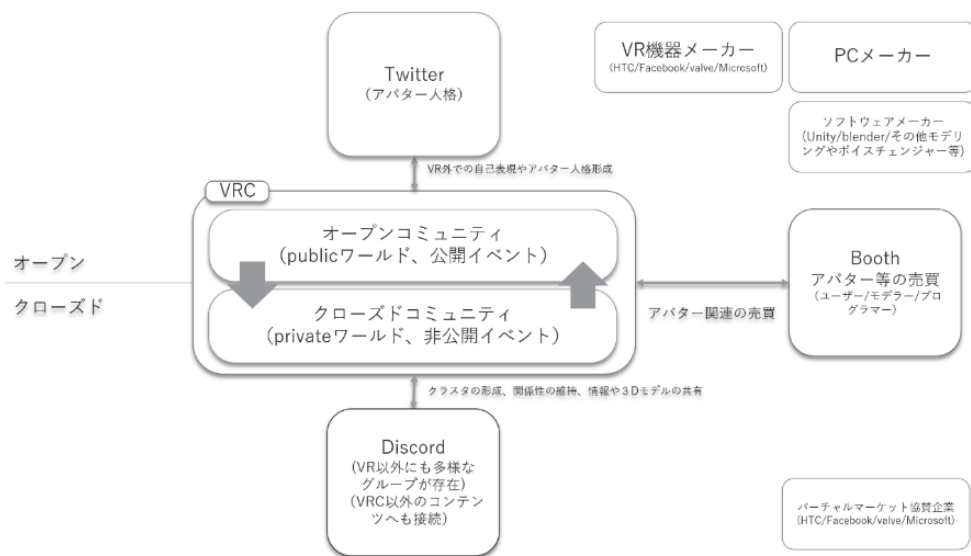


図5 VRChatのコミュニティと経済圏

2.7 国際交流の取り組み

海外：日本文化に関心があるユーザーが多く、日本の学校文化や季節行事を紹介するイベントが人気です。言語交換イベントも開催され、言語の壁を越えて交流する場が提供されています。

日本：VRChat 内での交流が日本国内のユーザー間に留まる傾向が強いものの、国際的な交流の場も徐々に増えつつあります。

2.8 文化的な多様性

海外：多様な文化的背景を持つユーザーが多く、コミュニケーションはより直接的なスタイルが一般的です。また、日本文化への関心が高く、「VRJapanTours」など日本文化を紹介するイベントも行われています。

日本：趣味や興味を共有する仲間同士で集まる傾向が強く、日本国内向けのアバターやコンテンツが多く流通しています。

2.8 VR空間における恋愛

バーチャル美少女ねむ (2020) は、VRChat を通じて現実とは異なる恋愛の形が見られるとし、物理的な性別や現実世界の関係性が必ずしも重要ではないことを指摘しています。実際に行われた調査では、「VRChat での恋愛において相手の生物学的な性別は重要

ではない」と回答した人が 75%、「恋愛パートナーは物理現実世界での恋人ではない」と回答した人が 68%と報告されています。これにより、VR 空間では現実の性別や関係性が恋愛に影響しにくいという見解が広まっています。

2.9 日本における若者の恋愛観の変容

一方で、現代日本の若者の恋愛観についても変化が見られ、Anthony Giddens (1992) によれば、従来のロマンティック・ラブの理想は衰退しつつあります。代わりに、感情的にも性的にも対等な「コンフルエント・ラブ」が重視されるようになっており、これは互いの結びつきを持続させる満足感に基づいた「純粋な関係性」と呼ばれるものです。こうした関係性は、より自由な恋愛観を持つ若者の恋愛や結婚観に影響を与え、別居や離婚の増加といった現象をもたらしていると考えられます。

結論

VRChat は多様な活動と強いネットワーク効果に支えられており、経済圏の形成やコミュニティ活動の活発化が他の仮想空間サービスと一線を画しており、VR 空間における恋愛や、現実世界での若者の恋愛観は、現代の技術や社会変化によって多様化しています。

参考文献

- 新保, 正悟. (2019). 利用者調査から見た日本における VRChat 利用のコミュニティと経済圏. 早稲田社会科学総合研究 別冊「2019 年度 学生論文集」.
- 高橋, 佑基. (2023). 現代の若者はなぜ VRChat の恋愛に惹かれるのか. 東北学院大学大学院人間情報学研究科人間情報学専攻 博士課程前期課程 2 年.
- 高橋佑基. (2023). VRChat ユーザーはなぜゲーム内恋愛をするのか. 東北学院大学大学院人間情報学研究科人間情報学専攻 博士課程前期課程 1 年.