

少子化による VR デートアプリの提案について

1932158 小池 周平 指導教員 中村 直人 教授

2022 年 8 月 3 日

1 はじめに

2015 年 9 月に 150 カ国を超える世界のリーダーが参加して開かれた「国連持続可能な開発サミット」で SDGs と呼ばれる「持続可能な開発目標」が掲げられた。この SDGs の中に近年、日本で大きな問題となっている少子化も含まれている。少子化は、解決するのが遅れれば遅れていくほど悪化し、早急に解決しなくてはならない問題であり、この要因は、晩婚化の進展、教育費の高騰、交際率・婚姻率の減少などとされている。

現在少子化は、様々な要因から起こされている。近年では女性の社会進出により男女間の格差がなくなり、以前よりも結婚するより仕事に時間を費やしたいと思う女性が増えているため晩婚化が進んでいると考えられる [3]。加えて、現代では子供が大学進学することが一般的になっており高等学校を最終学歴とする人が多かった時代に比べ、教育費用が高騰している。

交際率・婚姻率については、年を追うごとに減少している。一方、18～34 歳の結婚意欲の調査結果によると、1987 年～2010 年の結婚意欲はほとんど変化していないすなわち、「結婚はしたいけれど、良い相手に恵まれない」と思っている率が高いこととなる。これは、「出会いの場の減少」と「交際への不安」と言い換えることができる。

よって、出会ってからデートに進展するまでをサポートできれば、婚姻率上昇に繋がれるのではないかと考えた。ここで、SNS やマッチングアプリを通じて出会うことに抵抗を感じる人が多いことが問題となる。そこで本研究では、VR デートアプリを提案し、将来的な婚姻率上昇に繋がる意識改革の可能性について調査を行うことを目的とする。

2 1 章のあまり

コメント読んでね．晩婚化について表 1 にあるように平成 7 年から平成 27 年にかけての 20 年間で平均初婚年齢が夫は 2.6 歳，妻は 3.1 歳増加している．

表 1 平均初婚年齢

	夫（歳）	妻（歳）
平成 7 年	28.5	26.3
平成 17 年	29.8	28.0
平成 23 年	30.7	29.0
平成 24 年	30.8	29.2
平成 25 年	30.9	29.3
平成 26 年	31.1	29.4
平成 27 年	31.1	29.4

一方，結婚意欲に関しては図 1 のように 18~34 歳の結婚意欲は 1987 年の男性が 91.8%，女性が 92.9% に対し 2010 年の男性が 86.3%，女性が 89.4% と 23 年間でそれぞれ 5.5% と 3.5% 程度しか減少していない．ここから，結婚意欲がほとんど減少していないことが分かる．

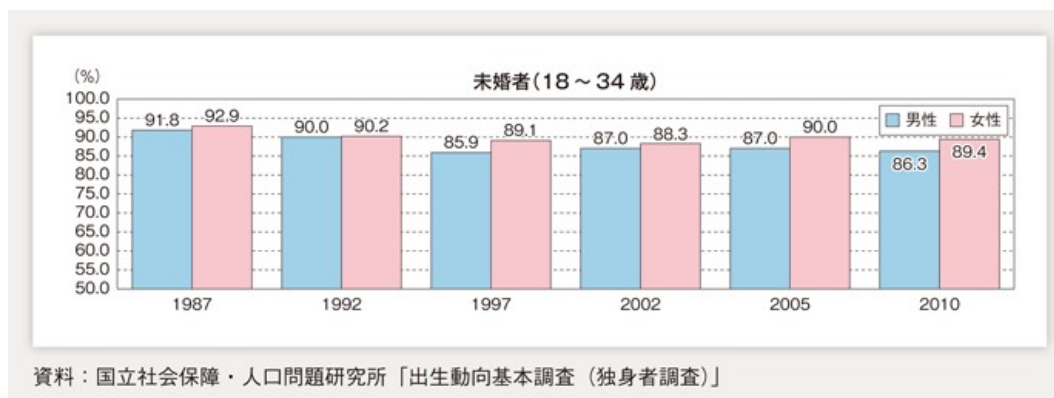


図 1 いずれ結婚したいと思っている 18 歳から 34 歳の未婚者の割合

必要な流れはコメントに書きました．

そこで，これらを全て解決し交際について前向きになる方法を探っていく．初めて会うのが怖いというものは電話や Web 会議，VR などを駆使すれば解決すると思われる

デートが初めてでどういったようにすればいいかわからないという方には何かしらのシステムで行く場所の指定をすれば外すリスクは少ないのではないかとと思われる。一度会ってから合うか合わないかの確認、時間がない [2] 等も仮想的な空間で短時間で体験できるシステムであれば解決するだろうと考えられる。これらの解決策から私は VR デートアプリケーションというものを提案する。

3 VR デートアプリについて

前節で説明したように、VR 空間内でデートするアプリを開発すれば、少子化の改善に寄与できると考えられる。そこで、個別の問題点を以下のように改善する方法を考案する。まず、会うのが怖い、身バレが怖いについては、VR 空間内で擬似的にデートを行うことで改善できる。次に、時間がないことに対しては、デートの時間を 40 分～1 時間に設定し、仕事帰りのちょっとした時間でも体験できるようにすることで改善できる。また、会わないと実感がわからないことに対しては、デート時間の前半に共通の体験をしてもらい、後半はその体験についておしゃべりする時間としてお互いの性格を知る機会を設けることで改善できる。本研究では、以上のコンセプトから、VR デートアプリの仕様を定めている最中である。

現在考えている仕様は以下のようなものであり、画面構成は図 2 のようなものを想定している。アプリケーションの実装は、Unity を使用することを考えている。

- デート会場：水族館、港
- 所要時間：体験とおしゃべり併せて 40～60 分
- デートの進行：時間が限られているので、自動進行するアトラクション型
- その他：表情や手の動きをキャプチャして、共感や共通体験を可能にする

今現在流行している VRchat との相違点は、VRchat は自由度が高く出来ることが多いためデート初心者にとっては何処に行けば良いのか、何をしたら良いのかの選択肢が広く計画を立てるのが困難である。本研究の VR デートアプリでは、初デートへのハードルを下げることを考えて 40 分から 1 時間程度の時間制限を設けアトラクション式の視点移動型の VR を考えている。VRchat と比較した際にデートに特化しており気楽にデートをすることができる。

このアプリケーションの使用前と使用後でそれぞれアンケートを行いユーザーが交際に対して前向きになることができたのか、デートへの壁がなくなったのかを調査する。

現時点で行ったことは類似アプリケーションの確認である。本研究テーマと同じアプリ

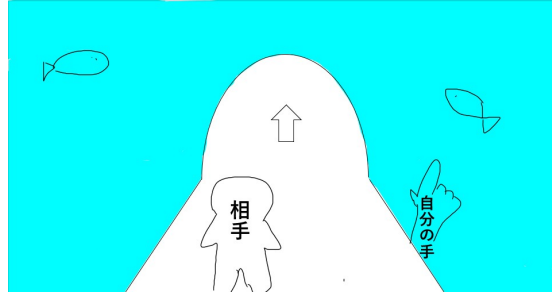


図2 VRアプリの仮定イラスト

のものがあるのかを確認したが現在のところ同じ目的を持ったアプリケーションは存在していない。

4 今後の予定

4年生の内にデートができ、アプリ内で会話が行えるようなシステム開発を行う。大学院1年生では、アンケート項目を決めるための予備調査やアプリケーションを使用してもらい簡易的な実験を行う。大学院2年生では、実験を重ね、調査を行い、論文を作成し、学会で発表することを視野に入れている。

参考文献

- [1] 内閣府: “少子化対策の現状”, https://www8.cao.go.jp/shoushi/shoushika/whitepaper/measures/w-2016/28webhonpen/html/b1_s1-1-3.html, 2019/3/26 参照
- [2] 趙 形: “雇用形態が男性の結婚に与える影響”, 「人口学研究」, 第 50 号, pp75-89(2014)
- [3] 佐々木 尚之: “不確実な時代の結婚-JGSS ライフコース調査による潜在的稼働力の影響の検証”, 「家族社会学研究」, 第 24 号, pp152-164(2012)
- [4] 古村 健太郎: “成人のマッチングアプリ利用の背景-成人のマッチングアプリ利用に関する研究”, 「日本心理学会大会発表論文」, 第 84 号, pc-006(2020)