

VR デートアプリの提案

1932158 小池 周平 指導教員 須田 宇宙 准教授

1 はじめに

2015 年 9 月に開催された「国連持続可能な開発サミット」で SDGs が掲げられた。この中に少子化も含まれており、その要因は、晩婚化の進展、交際率・婚姻率の減少 [1] などとされている。実際に日本では、20 年間で平均初婚年齢は 2.6 歳（男性）/3.1 歳（女性）増加している。しかし、結婚意欲は僅かに減少している程度でほぼ変化していない。すなわち、「結婚はしたいけれど、良い相手に恵まれない」との考えが大多数を占めている [1]。

過去には学校や職場、友人を通じた出会いがあったが、最近では出会いの場として SNS を活用する者やマッチングアプリの利用者が増加している。しかし、知らない人と 2 人きりで会うことに恐怖を感じたり、初デートに不安を感じるデート未経験者も少なくない [2, 3]。この問題に対して、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、婚姻率上昇に繋げられるのではないかと考えた。

そこで本研究では、2 人きりで会う恐怖を緩和し、デートに対する不安を軽減するために、仮想空間内でデートする環境を構築することを目的とする。

2 VR デートアプリについて

VR 空間内でデートするアプリでは個別の問題点を以下のように改善するコンセプトを考案する。まず、2 人きりで会うことの不安については、VR 空間内で擬似的にデートを行うことで改善できる。アプリは時間が 40 分～1 時間程度に設定されており、自動進行となっている。自動進行の意図としては、デートの行動の制限し道筋を建てることでデート未経験者が失敗しないように配慮をしている。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とした。

以上のことから私は VR デートアプリケーションを提案する。

3 開発したアプリケーションについて

利用環境は PC、VR 機器を想定している。ユーザーがブラウザに URL を打ち込むことで利用できるものとした。作成したアプリケーションを図 1 に示す。①、②はそれぞれ一人称視点の自動進行する男性、女性アバターである。これらアバターをユーザーが利用してデートができるようにしている。アバターの視点は、左右に視点を移動できるようにしており、自動進行中も様々な方向を観察することが出来る。③は自動進行していく方向を示している。会話機能は本ア

プリには搭載されていないので外部の通話アプリを使用して会話をするようにした。また、端末が VR 機器であれば、画面内の 2D ボタンを VR ボタンに切り替えると、VR として画面が映し出すことができる。

作成したアプリケーションのシステム構成図を図 2 に示す。図 2 にあるようにユーザー端末からブラウザでの通信を可能とさせた。また、WebSocketServer を利用することで通信の負荷を軽減できるようにしている。

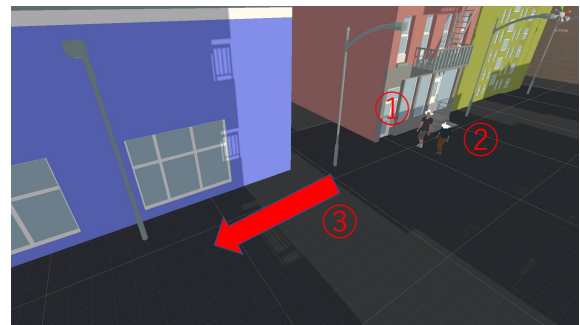


図 1 アプリのスクリーンショット

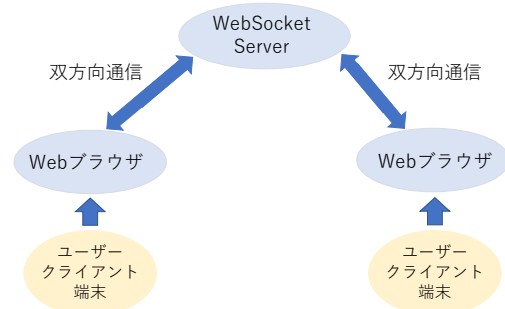


図 2 システム構成図

4 おわりに

本研究ではデートに対する不安を軽減するアプリを開発した。このアプリを使用することで将来的な婚姻率・交際率の上昇を見込んでいる。

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] PRTIMES: “マッチングアプリは怖い？ 危ない目に合った？ 初めて会うまでの期間は！？ 徹底調査”, [https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000016.000059676.html](https://prt看imes.jp/main/html/rd/p/000000016.000059676.html), 2021/10/4 参照
- [3] 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)