VRChatユーザーはなぜゲーム内恋愛をするのか

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2023-10-30 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 高橋, 佑基 メールアドレス: 所属:
URL	https://tohoku-gakuin.repo.nii.ac.jp/records/2000020

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　2295102　髙橋佑基

1.　目的と背景

本研究の目的は、VRChat ユーザー同士の恋愛はリアティが希薄であるにもかかわらず、なぜ関係が構築されていくのかという問いを明らかにすることにある。本稿では、先行研究から明らかになったことを手がかりとして、その問いに対する仮説を立てていきたい。

VRChat（以下 VRC）は、インターネットを介して一般ユーザーが 3D アバターを用いて相互交流できるソーシャル VR サービスである。VRC は、Graham Gaylor と Jesse Jundrey によって開発され、2014 年にサービスを開始した。ソーシャル VR としては他に、Cluster（2016 年～）や Virtual Cast（2018 年～）、NeosVR（2018 年～）などがある。そうしたソーシャル VR のなかでもっとも高い人気と知名度を誇るのが VRC である。武者（2022）によれば、2021 年 12 月 31 日に、最大同時接続数が 8 万 9300 人を超え、平時でも数万人がログインしているといわれる（武者 2022: 12）。

VRC ユーザーの間ではよく「お砂糖」という言葉が使われている。「お砂糖」とは、VRC 内で使用視されるスラングで、「恋愛パートナー」のことである。また、他のプレイヤーと恋愛関係になったことを VRC 内の友人・知人に Twitter 等で報告することを「お砂糖報告」といい、恋愛・結婚関係の破綻を「お塩」という。

バーチャル美少女ねむ（2022）は、2021 年 8 月 23 日から 9 月 11 日に、ジュネーブ大学の Liudmila Bredikhina と共同で、VR ゴーグルを用いてソーシャル VR を直近 1 年以内に 5 回以上使用した、英語話者もしくは日本語話者のユーザー1200 名を対象にしたアンケート調査を行った。そこでは「ソーシャル VR で出会った相手と恋愛パートナー（いわゆる「お砂糖」関係）になったことはありますか？」という質問に対し、VRC の場合、回答者の 31%が YES と答えたという（バーチャル美少女ねむ 2022: 11-12, 320-324）。

インターネット上の交流を介して他者と出会うことで、その他者と恋愛・婚姻関係に発展する、いわゆる「ネット恋愛」としては他に、出会い系サイトやマッチングアプリを介した出会いが存在する。しかし、VRC 上で「お砂糖」関係になることと、出会い系サイトやマッチングアプリなどで出会った相手と実際に会い、恋愛・婚姻関係になることには、以下のような差異が見られる。

第一に、出会い系サイトやマッチングアプリなどはネットで出会った相手と、実際に会い、恋愛・婚姻関係に発展することが目的であるのに対し、「お砂糖」関係は、実際に会うことを前提にしてはいないという点である。バーチャル美少女ねむ（2022）によれば、前述の調査で、「恋愛パートナーがいる場合、その相手は物理現実世界でもあなたにとって恋人ですか？」という質問をしたところ、VRC の場合、回答者の 68%が NO と答えたという（バーチャル美少女ねむ 2022: 332-333）。

第二に、出会い系サイトやマッチングアプリは現実の性別が重要視されているのに対して、「お砂糖」関係は、現実の性別が重要視されていないという点である。バーチャル美少女ねむ（2022）によれば、前述の調査で、

ソーシャルVRで出会った相手と恋愛パートナー（いわゆる「お砂糖」関係）になったと答えた31%の回答者のうち、75%が「VR恋愛には物理性別は重要ではない」と答えたという（バーチャル美少女ねむ 2022: 312-313）。

また、インターネット上で関係が完結し、現実の性別が重要視されない場としてMMORPGが存在する。しかし、VRCは、ラグナロクオンライン（2002年～）やメイプルストーリー（2003年～）などのMMORPGのようにゲームシステムに恋愛・婚姻が組み込まれているわけではなく、ユーザー同士の恋愛や結婚によって、アイテムの付与や機能の追加など、ゲームの進行に影響が出ることがない。そのような点で、VRC上の「お砂糖」関係とMMORPG上での恋愛・婚姻には差異が見られる。

本研究では、以上の点に着目しながら、VRC ユーザー同士が恋愛関係に発展していく動機やそのことがユーザー本人にもたらす意味が何であるのかについて検討していきたい。

2. 先行研究

2-1. ジェンダー・スワップ

自分のアバターを作成する際に、自分の実際の性別とは異なる性別を選択することを心理学や社会学の分野ではジェンダー・スワップという。ジェンダー・スワップを行うプレイヤーの存在は、初期のMUD（Multi-User Dungeon, もしくはMulti-User Domain）、すなわち1970年代の後半には確認されており、研究としては、文化的・社会的に構築される性であるジェンダーが、ジェンダー・スワップによっていかに変容するかという文脈で取り上げられてきた。

例えば、Bruckman（1993）は、MUDにおけるジェンダー・スワップによって、現実の性別の役割が曖昧になった事例を取り上げている。ソフトウェアエンジニアのピーターは、MUDでスージーQという女性アバターを使用している。ピーターは、人助けをすることに自分のアイデンティティを感じている。ピーターは、生物学的性も性自認も男性であるが、MUDでは、人助けを得意とする自分のキャラクターをより表現しやすいという理由で、女性を演じている。Bruckmanと社会学者のSherry Turkleの二人は、彼に対して4回の聞き取りを行った。すると、聞き取りを進めるうちに、彼の心境に変化が生じた。彼は、長い間女性を演じ続けているうちに、自分がそのことを不自然に思えなくなってきていることに気が付いたのである。彼は、スコッティという男性アバターを使い、自分が本当は男性であることをMUDのプレイヤーに知らせることにした。しかし、彼は、女性のキャラクターを演じることにすっかり慣れてしまっていたため、「就職の面接に行くときに、パーティやバレーボールの試合のときのように振る舞うような感じ」になってしまったという。そして、MUDの他の参加者からも、彼が実は男性であったことをカミングアウトしたとは見られておらず、スージーQが「もしも自分が男性だったらどう感じ、どう見られるのだろうか」ということを試しているようにしか見られていなかったという（Bruckman 1993: 4-5）。

MUDからMMORPG、すなわち複数人プレイヤー参加型のオンラインゲームの流行がテキストベースからグラフィックベースへと移行しても、ジェンダー・スワップの研究は盛んにおこなわれた。

Louら（2007）は、フェアリーランド・オンラインのログデータを解析することによって、ジェンダー・スワップが、プレイヤーの本来の性別や年齢、地域性にかかわらず生じることを明らかにしている（Louら 2007: 830）。また、「異性に対しての認識をもとに

演じ方が変化しているため、実際の性別よりもその性別の傾向がより強く出る」（Lou ら 2007: 835）ことや「演じている性別によって、アイテムやゲーム内通貨の取引傾向が変化する」（Lou ら 2013: 834）ことなどを指摘している。

2-2.　恋愛

理論的には、「コンフルエント・ラブ」（Giddens 1992）の議論や「ロマンティック・マリッジ・イデオロギー」（谷本 2008）の議論など、再帰的近代論における社会認識と経済変化によって、近代に主流であった「ロマンティック・ラブ・イデオロギー」が変容しているとされることが多い。

谷本（2008）によれば、ロマンティック・ラブ・イデオロギーは、「恋愛が結婚化した」ものである。すなわち、結婚という制度の力を借りて、恋愛の自由度を下げる戦略であり、結婚になじまない相手が恋愛の対象から外れるように自然と水路づけられる「結婚による恋愛の統制」であった（谷本 2008: 203）。

Giddens（1992＝1995）によれば、ロマンティック・ラブという理想の出現に伴って、うわべでは、恋愛関係が外部社会の基準（階級、家柄、経済的利益）よりも二人の感情的没頭に由来するものであるとされてきた。しかし現実には女性たちにとって「ロマンティック・ラブという夢」は、家庭生活への容赦ない隷属をもたらすものであり、ジェンダーの点で釣り合いを欠くものであった。そこで、現代では、性的にも感情的にもより対等な「コンフルエント・ラブ」が求められるようになった。そして、コンフルエント・ラブは、対等な条件の下で感情のやり取りが想定されており、そのような想定が強まれば強まるほど、二人の関係性は、「純粋な関係性」に近づいていく（Giddens 1992＝1995: 94-99）。Giddens によれば、純粋な関係性とは、「社会関係を結ぶというそれだけの目的のために、つまり、互いに相手との結びつきを保つことから得られるもののために社会関係を結び、さらに互いに相手との結びつきを続けたいと思う十分な満足感を互いの関係が生み出していると見なす限りにおいて関係を続けていく」（Giddens 1992＝1995: 90）ような関係である。Giddens はそうした愛情の出現によって今日の「別居や離婚の顕著な社会」が形作られたと主張する（Giddens 1992＝1995: 95）。

それに対して、谷本（2008）は、ロマンティック・ラブ・イデオロギーの衰退とともに、恋愛が結婚に対して復讐を始め、恋愛で求められた関係性が、結婚した夫婦関係にまでもちこまれるようになったと主張する。言わば、「恋愛くらい楽しいものでないなら、結婚しなくていい。でも恋愛くらい楽しいものだったら、したい」というような、「ロマンティック・マリッジ・イデオロギー」が台頭し始めているのである（谷本 2008: 203-204）。また、ロマンティック・ラブが「真面目」という特徴を持つならば、ロマンティック・マリッジは「遊び」という特徴を持つという。ここでの遊びは、「非生産的」で「無償」な活動のことを指す。つまり、遊びとしての「恋愛」は何も生産せず、ただ消費するだけであり、非真面目で、贅沢な活動である。その意味では恋愛はロマンティック・マリッジが台頭している現在では不必要なものである。しかし、私たちは、機能や目的といった「合理的なるもの」だけで生きていける存在ではないがゆえに、「人間らしく」「豊かな」生を求め、遊びとしての恋愛に魅かれるのである（谷本 2008: 130-131）。

3.　仮説

Giddens (1992) と谷本 (2008) の主張は、ロマンティック・ラブ・イデオロギーの変容に伴って、家の継続よりも二人の感情が優先される関係性が恋愛関係として支持されるようになったという点では共通している。すなわち、現今の恋愛では、生計を一にするかどうかという問題や、生殖活動に必要な二人の性別や年齢のといった問題が、ロマンティック・ラブが支配的であった時代と比べて重要視されていないということを意味する。しかし、「人間らしく」「豊かな」生を求めるがために、嗜好品としての恋愛に魅かれるのである。そしてそれには、より魅力的な、「映画のような」「甘くてとろけるような」恋愛が求められるのではないだろうか。

また、Bruckman（1993）が主張するように、あるいは Lou（2007）の報告が示すように、サイバースペースにおけるアイデンティティ、すなわち性別や年齢、職業など、自分を構成している要素は、自由自在とまではいかないまでも変更が可能なものである。

つまり、VRC は、性別や年齢などの自らの構成要素を変更することで、漫画や映画のような、あるいは甘くてとろけるような恋愛の実現可能性を高め、より「人間らしく」「豊かな」生を謳歌できる場として機能しているのではないだろうか。これが現時点での仮説である。

4.　現時点における課題と今後の展望

現時点での課題は、これまで文献調査による情報収集のみに留まっており、現地調査が実施できていないため、問いに対する答えを導き出すための直接的な情報がほとんど得られていないことである。理論的な考察のためには、より多くの対象者に聞き取り調査を実施していく必要性がある。

今後の予定としては、文献調査の継続と聞き取り調査の実施によって可能な限り VRC に関する情報を収集していく。

参考・引用文献

谷本菜穂, 2008, 『恋愛の社会学 「遊び」とロマンティック・ラブの変容』, 青弓社.

バーチャル美少女ねむ, 2022, 『メタバース進化論――仮想現実の荒野に芽吹く「解放」と「創造」の新世界』, 技術評論社.

武者良太, 2021, 『VRChat の歩き方』, 株式会社往来.

Bruckman, Amy S, 1993, Gender Swaping on the Internet, Proceedings of INET '93, 1-6

Giddens, Anthony, 1992, The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love and Eroticism in Modern Societies, Stanford University Press. （松尾精文・松川昭子訳, 1995, 親密性の変容 近代社会におけるセクシュアリティ、愛情、エロティシズム, 而立書房.）

Lou, Jing-Kai, and Kunwoo Park, Meeyoung Cha, Juyong Park, Chin-Laung Lei, Kuan-Ta Chen, 2013, Gender swaping and user behaviors in online social games, WWW '13: Proceedings of the 22nd international conference on World Wide Web, 827-836