

現代の若者はなぜVRChatの恋愛に惹かれるのか

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2024-05-22 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/2000276

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

はじめに

近年、ソーシャル VR、特に 20 代～30 代のユーザーが大半を占める VRChat では現実とは異なる恋愛文化が広まり始めているという言説が強まりを見せている。VRChat 上での恋愛、あるいは恋人関係は日本人コミュニティでは「お砂糖」というスラングで表現され、学術論文や Web ニュース記事では、新しい恋愛の形や VRChat 特有の恋愛文化として取り上げられることも多くなってきている。「お砂糖」の現実世界における恋愛とは異なる特徴として、「ソーシャル VR の恋愛に物理性別は重要ではない」、「物理現実の人間関係とは一線を画した関係である」（バーチャル美少女ねむ 2022: 231-234）などが指摘されている。

しかし、これらの特徴は性・愛・結婚を三位一体とするロマンティック・ラブ・イデオロギーの変容をめぐる議論やインターネット空間における自己の再定義性など既存の概念で十分に説明が可能であるとも考えられる。また、「お砂糖」に関する先行研究は文献研究、量的研究が主であり、現時点では質的調査は僅かである。そのため、先行研究からは、VRChat において、どのような価値観のもとに、どのような恋愛行動が行われているかを見出すことは非常に困難である。

本研究の目的は、「お砂糖」は既存の概念で説明可能であるという立場に立って、「お砂糖」が世間一般で言われているような新しい恋愛の形や VRChat 特有の恋愛文化と言えるのかどうかを、VRChat ユーザーに対する聞き取り調査をもとに検証することにある。

1. VRChat の概要とお砂糖に関する先行研究

(1) VRChat の概要

VRChat 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 サービスの一つである。ソーシャル VR サービスとしては、VRChat の他に、cluster、Virtual Cast、Neos VR などが挙げられる。

Tony Lewis (2022) によれば、VRChat の日本人ユーザーは 23 万 8 千人～30 万 6 千人程度と推定されている。バーチャル美少女ねむ (2022) によれば、VRChat のユーザー人口を年齢別で見ると、10 代以下が 8%、20 代が 51%、30 代が 28%、40 代が 10%、50 代が 3%、60 代以上に関しては 0%である（バーチャル美少女ねむ 2022:88-89）。

株式会社往来・武者 (2022) によれば、VRChat では日々多くのイベントが開催されており、そのほとんどが VRChat ユーザー自身の企画したもので、音楽ライブ、DJ パーティー、演劇、トークショーなど内容は多岐にわたる（株式会社往来・武者 2022: 12-13）。

VRChat の最大の特徴は、アバターやワールド (3D 空間) をユーザーが自由に作成できるということである。VRChat の利用規約に反しない範囲であれば、ユーザーは、自由な姿で、自由な場所で、自由な行動をとることができる。極端なことを言えば、我々は、VRChat の中であれば、空中を自由自在に飛び回り、口から火を吐くドラゴンになることも、月や火星に行って、低重力環境を体験す

ることも可能である。



図1 非人型（ムササビとトラ）のアバターを使用する VRChat ユーザー（出典：2023年2月 筆者撮影）

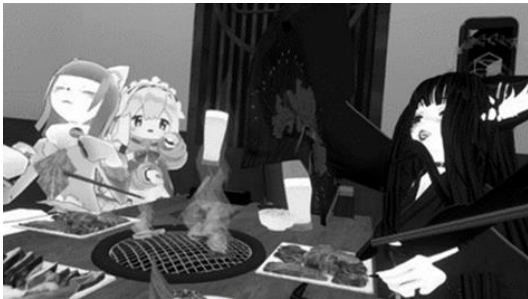


図2 飲み屋街の世界で VR 焼肉をする VRChat ユーザー（出典：2023年7月 筆者撮影）

(2) 「お砂糖」に関する先行研究

そして、現実世界よりも簡単に容姿が変更でき、現実世界よりもはるかに自由な行動が可能な VRChat では、恋愛もまた現実とは異なる様相を見せているという言説が広がりを見せている。

バーチャル美少女ねむ（2020）は、文化人類学者の Liudmila Bredikhina と共同で実施した「ソーシャル VR 国勢調査 2021」の調査データを根拠に、「ソーシャル VR の恋愛に物理性別は重要ではない」、「物理現実の人間関係とは一線を画した関係である」と主張している（バーチャル美少女ねむ 2022:231-234）。具体的には、「VRChat で恋をするとき、相手の生物学的な性別は重要ではない」と回答した割合は 75%、「恋愛パートナーは

物理現実世界では恋人ではない」と回答した割合は 68%であった（バーチャル美少女ねむ 2022:220-234）。

2. 日本における若者の恋愛の現在

現代日本における若者の恋愛観に関する言説として、近代家族の概念の根幹をなすロマンティック・ラブ・イデオロギーの衰退によって、若者の恋愛、結婚、生殖に対する価値観に変容が見られるとする言説が多く見受けられる。

Anthony 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という。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）。

また、谷本菜穂（2008）は、ロマンティッ

ク・ラヴ・イデオロギーの衰退によって、現代日本では、恋愛で求められた関係性が結婚した夫婦生活にまでもちこまれるようになったと主張する。ロマンティック・ラヴ・イデオロギーは、結婚という制度を借りて、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。しかし、現代においては、結婚は恋愛と同じようなものとして捉えられている。結婚は単純に否定されたり消極的に捉えられたりしているのではない。「恋愛のような結婚はしたい」のである。いわば「ロマンティック・マリッジ・イデオロギー」の誕生ともいえる事態が起こっているのである(谷本 2008: 203-204)。谷本はこのような現代の恋愛の特徴は、「私たちは徹底的に消費者になっている」という背景から生じていると指摘する。「生産者」として恋愛に参加することは、禁欲しながら結果を残し(結婚)、労働力を再生産する(出産)ことである。それに対して、恋愛の「消費者」になるということは、選択肢を選ぶその過程を楽しむ(苦む)ことであるという(谷本 2008: 221-224)。

3. インターネット空間における自己の再定義性

インターネット上におけるコミュニケーションの特性は、これまでも社会学や心理学、政治学など様々な分野で論じられてきた。

例えば、政治学者の Robert David Putnam (2000=2006) は、バーチャル・コミュニティは、テキストベースのコミュニケーションにおける不可視性が対面相手に対する事前の偏見を妨げることによって、現実のコミュニティよりも平等主義的になる可能性を指摘している。Putnam によれば、匿名性と社会的手がかりの欠如は、社会的統制を抑制する(Putnam 2000=2006: 206-207)という。

また、匿名性と社会的手がかりの欠如は、自己の定義を書き換えることさえも可能にする。臨床心理学者の Sherry Turkle(2011) は、MUD (Multi-User Dungeon, もしくは Multi-User Domain)、すなわちテキストベースの複数人参加型オンラインゲームを例に挙げ、次のように主張する。「あなたは、なりたい自分になることができる。望めば、自分を完全に再定義できる。異性になることだってできる。もっとおしゃべりになってもいい。... (中略) ...彼らはあなたの体を見て推測することはない。彼らはあなたのアクセントを聞いて推測することはない。彼らが見ているのはあなたの言葉だけである」(Turkle 2011: 183)。

Amy S. Bruckman (1993) は、自分の性に違和感があるわけではなく、自分のキャラクターをより演じやすいという理由で女性を演じていた男性プレイヤーが、MUD のプレイを続けているうちに、自分の性別の役割に違和感を覚えるようになっていった事例を挙げている。彼女たちとのインタビューを通して、彼は自分がいつの間にか女性を演じることに不自然さを感じなくなっていることに気がついたという。そして、そのままではいけないと思った彼は、男性のアバターを使って、自分が本当は男性であるということ、MUD の他のプレイヤーたちに明かすことにした。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きってしまっていたため、男性のアバターを使っても、「就職の面接に行くときに、パーティーやバレーボールの試合の時のように振る舞うような感じ」になってしまったという。また、他のプレイヤーたちからも、彼が実は男性であったことをカミングアウトしたのではなく、女性プレイヤーが「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)。

4. VRChat 内における若年層ユーザーの恋愛経験に関するインタビュー調査

(1) 仮説

以上の先行研究をふまえて、本研究では、以下を調査仮説として調査を設計した。

仮説① 「お砂糖」関係を現実世界における恋愛関係に移行しないものとして捉えており、「お砂糖」相手との結婚や出産、子育てを視野には入っていない

仮説② ユーザーは自身の現実世界における性とは異なる性を演じている、あるいは「お砂糖」相手の性を相手の生物学的な性とは異なる性として認識している

(2) 方法

調査対象者

VRChat を通じての交際（「お砂糖」の）経験がある 18 歳から 39 歳の日本在住の日本語話者ユーザー 32 名を対象に調査を行った。調査対象者は X（旧・Twitter）および Google Forms を用いて日本語で募集した。

倫理的配慮

調査対象者のプライバシーに触れる調査のため、対象者によっては過去のつらい経験を思い出したり、不快な感情を抱いたりする可能性がある。そのため、調査開始前に、調査の概要と任意の調査であることを文章と口頭で説明した。調査は東北学院大学大学院人間情報学研究科研究倫理審査委員会の承認を得て行われた。

実施期間

2023 年 8 月 7 日～2023 年 11 月 5 日

データ収集の手続き

調査対象者に対し ZOOM および Discord を用いて、1 人あたり約 40 分～180 分の半

構造化インタビューを実施した。また、調査の実施にあたり、前述の仮説をもとに以下の 17 の質問項目を作成した。

- 1) 実社会上での生物学的性、性自認、性的指向
- 2) 実社会上での年齢
- 3) 実社会上での職業
- 4) プレイ環境
- 5) 一週間あたりのプレイ頻度
- 6) 一日あたりのプレイ時間
- 7) VRChat をはじめたきっかけ
- 8) VRChat での主な過ごし方
- 9) 性別の変更の有無
- 10) 実社会上での恋愛遍歴
- 11) VRChat を除くインターネット上での恋愛遍歴
- 12) VRChat 上での恋愛遍歴
- 13) 「お砂糖」相手の性別に対してどのような認識を持っているか
- 14) 「お砂糖」相手との出会いの経緯
- 15) 「お砂糖」相手との主な過ごし方
- 16) 「お砂糖」相手との別れた経緯
- 17) 現実における恋愛と VRChat 上における恋愛をどのように認識し、切り分けているのか

分析の方法

インタビューを通して得られた録音データをもとに逐語録を作成し、質問項目に関係のある文脈を取り出し整理した。

(3) 結果

調査対象者の属性

年齢別にみると、25～29 歳が 9 人（約 28.13%）、20～24 歳が 8 人（25%）、18～19 歳と 30～34 歳は同数で 7 人（約 21.9%）、35～39 歳は 1 人（約 3.1%）であった。生物学的性別にみると、男性が 26 人（約 81.3%）と圧倒的に多く、女性は 6 人（約 18.8%）に留まった。

性自認別にみると、こちら男性が 23 人（約 71.9%）と圧倒的に多く、次いで、女性が 5 人（約 15.6%）、MtF とクエスチョニングが同数で 2 人（約 6.3%）ずつであった。

性的指向 別にみると、ストレートが 17 人（約 53.1%）ともっとも多く、次いで、バイセクシャルが 10 人（約 31.3%）、パンセクシャルが 3 人（約 9.4%）、アセクシャルとノンセクシャルが 1 人（約 3.1%）ずつであった。

職業別にみると、会社員が 16 人（50%）ともっとも多く、次いで、生徒・学生が 9 人（約 28.1%）、無職が 5 人（約 15.6%）、それ以外に関しては 2 人（約 6.3%）であった。会社員に関しては業界がバラバラで、規則性のようなものは見られなかった。

ユーザー傾向

プレイ環境については、HMD・フルトラッキングデバイスを用いて PC 版をプレイしていると回答した対象者が 16 人（約 56.3%）ともっとも多く、次いで、フルトラッキングデバイスを使わず HMD を用いて PC 版をプレイしていると回答した対象者が 11 人（約 34.4%）、PC を使わず Quest シリーズの HMD とフルトラッキングデバイスを用いて Quest 版をプレイしていると回答した対象者は 2 人（約 6.3%）、PC のみを用いて PC 版をプレイしていると回答した対象者は 1 人（約 3.1%）であった。

プレイ頻度については、週に 5 日以上ログインしているという回答をした対象者は 27 名（約 84.4%）であった。

プレイ時間については、ログインする日は 3 時間以上必ずログインすると回答した対象者は 23 名（約 71.9%）であった。

このことから、対象者の多くは、VRChat のヘビーユーザーであることが伺えた。

VRChat をはじめたきっかけ

VRChat をはじめたきっかけとしては、

「友人に誘われて」や「YouTuber やバーチャル YouTuber の動画を見て」など、様々な出来事がきっかけとして挙げられたが、恋愛目的な出会いを目的として VRChat をはじめた対象者は一人もいなかった。

VRChat での主な過ごし方

VRChat での主な過ごし方としては、「イベント」「ゲーム」「VR 睡眠」など様々なものが挙げられたが、対象者の過半数である 29 人（約 90.6%）が「雑談」を挙げていた。

性別変更の有無

アバターの属性については、「人型-女性」アバターをメインで使用していると回答した対象者が 30 名（約 93.8%）と圧倒的に多く、「人型-中性」アバター、「非人型」アバターをメインで使用していると回答した対象者はわずかに 1 人（約 3.1%）ずつであった。

性別変更の有無については、性別を変更していないと回答した対象者は 30 名（約 93.8%）、性別を公開していないと回答した対象者、異性を演じているわけではないがよく誤解されると回答した対象者は 1 名（約 3.1%）ずつであった。

今までに恋人（もしくは「お砂糖」）として交際した人数と交際相手の属性

今までの交際経験として、「現実で知り合った相手と交際関係に発展したことはあるが、VRChat 以外では、インターネットを通して知り合った相手と交際関係に発展したことはない」と回答した対象者が 13 名（約 43.8%）ともっとも多かった。次いで、「現実で知り合った相手と交際関係に発展したことも、インターネットを通して知り合った相手と交際関係に発展したこともある」と回答した対象者が 11 名（約 34.4%）、「現実で知り合った相手と交際関係に発展したことも、VRChat 以外では、インターネットを通して

知り合った相手と交際関係に発展したこともない」と回答した対象者は6名(約18.8%)であった。「現実で知り合った相手と交際関係に発展したことはないが、インターネットを通して知り合った相手と交際関係に発展したことはある」と回答した対象者はもっとも少なく2名(約6.3%)であった。

交際相手の属性としては、「現実で知り合った相手と交際関係に発展したことがある」と回答した対象者24人のうち、1人(約4.2%)に生物学的な性別が同性の相手との交際経験があった。また、「VRChat以外でもインターネットを通して知り合った相手と交際関係に発展したことがある」と回答した対象者11人のうち、3人(約27.3%)に生物学的な性別が同性の、ないし同性と思われる相手との交際経験があった。

VRChatにおける交際人数別では、交際経験人数は「1人」が17人(約53.1%)、「2人」が11人(約34.4%)、「3人以上」が4人(約12.5%)であった。また、生物学的な性が男性の対象者26人のうち、23人(約88.5%)に生物学的な性が同性の、ないし同性と思われる相手とのVRChatにおける交際経験があった。しかし、生物学的な性が女性の対象者6人の中には、生物学的な性が同性の、ないし同性と思われる相手との交際経験があるという対象者は一人もいなかった。

「お砂糖」相手に対する性別の認識

「お砂糖」相手に対する性別の認識としては、「生物学的性と同一性別として認識している」と回答した対象者が26名(約81.3%)と最も多く、次いで、『その人』として認識している」と回答した対象者が4名(12.5%)、「生物学的性と異なる性別として認識している」と回答した対象者は2名(約6.3%)に留まった。

「お砂糖」相手との出会いの経緯

「お砂糖」相手との出会いの経緯については、「元々はフレンドのフレンドだった」や「パブリックの世界で出会って仲良くなった」など様々であったが、自ら恋愛的な出会いを求めて積極的な行動をした結果として、「お砂糖」相手と交際関係に発展した経験があった対象者は1名のみ(3.12%)であった。

「お砂糖」相手との主な過ごし方

「お砂糖」相手との主な過ごし方としては、「プライベートワールドで二人きりになってイチャイチャする」や「一緒にワールド巡りをする」、「ゲームワールドで一緒に遊ぶ」、「一緒にVR睡眠をする」など、様々なパターンが見られた。また、「TwitterやDiscordでメッセージのやり取りをする」や「Discordで通話を繋ぎながらVRChat以外で一緒にゲームをする」、「実際に会ってデートをする」など、VRChat以外での「お砂糖」相手との交流を挙げた対象者も多かった。

「お砂糖」相手との別れの経緯

「お砂糖」相手との別れの経緯については、相手から突然別れを切り出された」や「関係を続けるのが辛くなって別れを切り出した」など、様々なパターンが見られた。

5. 「お砂糖」に対する価値観の類型化

分析の結果、「お砂糖」に対する価値観の類型パターンには、「同一視型」「遷移型」「分離型」「忌避型」の4つがあることが見出された。パターンの特徴は以下の通りである。

第一に、「同一視型」は「VRChat上で『お砂糖』関係になるということは、現実でも恋人関係になることである」とするパターンである。このパターンは調査対象者のうち12名(37.5%)にみられた。

第二に、「遷移型」は『「お砂糖」関係と現実の恋人関係は別物であるが、より親密な関

係になったり、現実で会った際に印象が崩れたりしなければ、現実でも恋人関係になる可能性がある」とするパターンである。このパターンは調査対象者のうち6人（約18.8%）にみられた。

第三に、「分離型」は『お砂糖』関係は現実の恋人関係とは別物であり、その関係が現実を持ち越されることはない」とするパターンである。このパターンは調査対象者のうち14人（約43.8%）にみられた。

第四に、「忌避型」は「現実では恋人関係の構築を必要としているが、VRChatで『お砂糖』関係を構築する必要を感じない」とするパターンである。このパターンは、他の3つの類型パターンの特徴を整理することで存在は示唆されたものの、調査をするにあたり対象者を「お砂糖」経験者に限定したため逐語録からは直接存在を確認できなかった。

6. 考察

(1)「物理現実の人間関係とは一線を画した関係である」という言説について

「お砂糖」に対する価値観の類型化を行ったことで、仮説①は根本から覆されることになった。なぜならば、仮説を成り立たせている前提となる、「お砂糖」は「物理現実の人間関係とは一線を画した関係である」というバーチャル美少女ねむ（2020）の主張と大きな食い違いが現れたからである。バーチャル美少女ねむの主張の根拠にあるのは、「ソーシャルVR国勢調査2021」の「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恋人ですか？」という質問に対して68%が「いいえ」と回答した（バーチャル美少女ねむ2022：220-222）というデータである。しかし、本調査の結果からは、「お砂糖」関係を明確に「物理現実の人間関係とは一線を画した関係」として認識している「分離型」のユーザーは全体の約43.8%であった。

その原因としては、バーチャル美少女ねむ

は、「物理現実でも恋人である」「物理現実では恋人ではない」という二分法に基づいて、「物理現実の人間関係とは一線を画した関係である」という主張を展開していることが考えられる。また、そもそも、バーチャル美少女ねむとBredikhinaの二人が設けた「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恋人ですか？」という質問の答えからは、実のところ、「お砂糖」相手が調査時点で現実世界においても恋人であるかということしか知り得ないのである。すなわち、そこには「現時点では、恋人関係にはないが、将来的に恋人関係になることを見据えている」ユーザーの存在があるのではないかという視点が欠如しているのである。

(2)「ソーシャルVRの恋愛に物理性別は重要ではない」という言説について

調査の結果、仮説②は支持されなかった。なぜならば、32名の調査対象のうち、生物学的性が男性のユーザーは26名であり、うち25名が「人型 - 女性」アバターをメインで使用しているにもかかわらず、異性を明確に演じている対象者は一人も確認されなかったからである。また、相手の性別を「生物学的性と異なる性として認識している」と回答した対象者もわずかに2人（約6.3%）しか確認されなかった。そして、それにもかかわらず、生物学的性が男性の対象者26名のうち、23名（約88.5%）に生物学的性が同性の、ないし同性と思われる相手とのVRChatにおける交際経験があったのである。

すなわち、彼らは異性を演じているというわけでも、交際相手を異性として認識しているというわけでもない。それにもかかわらず、同性との「お砂糖」関係を構築しているのである。

しかし、それは必ずしも彼らが現実世界においてゲイ、レズビアン、あるいはバイセクシャルであることを意味するわけではない。

自身の生物学的性が男性であり、生物学的性が同性の、ないし同性と思われる相手との交際経験があると回答した対象者 23 名のうち、11 名 (約 47.8%) は性自認が男性で、かつストレートであった。また、以下に示した対象者 21 の語りのように、もともとはストレートであったのにもかかわらず、「お砂糖」の経験を通して、バイセクシャルになったという語りもみられた。

「それまでは考えてないというか、むしろなんか嫌だったというか。... (中略) ...男性に対してそういう恋愛感情みたいなものを持ったこともなかったので... (中略) ...今の方と VR 上で最初に付き合いが始まって、現実で何回か会っていくうちに、自分の考え方というか、そういうものに対する価値観は... (中略) ...例えば (性) 行為に及ぶってことに対しての嫌悪感みたいなのがなくなってるなというのは感じてますね。」(対象者 21)

それはつまり、自ら異性を演じているわけでも、同性の「お砂糖」相手を異性として認識しているわけでもないのにもかかわらず、「お砂糖」の経験を通して、ユーザーにジェンダー意識の変容が見られたことを意味している。

(3) 今後の課題

今後の課題としては、以下の三点が挙げられる。第一に、「忌避型」の存在は示唆されたものの、その存在を確認できていないことである。これは、調査をするにあたり、対象者を「お砂糖」経験者に限定したことが要因である。第二に、「物理性別は重要ではない」ということの含意を、ユーザーの語りから十分に説明できなかった点である。第三に、調査対象の範囲が VRChat に限定されているために、他のソーシャル VR との比較が行えないということである。

おわりに

分析の結果、仮説は二つとも支持されなかった。しかし、それはどちらも全面的な不支持ではなく、部分的な不支持であった。先行研究で指摘されていた「お砂糖」の「物理現実の人間関係とは一線を画した関係である」という特徴については、本研究でも「分離型」という形でみられたものの、先行研究のように過半数を占めることはなかった。また、「ソーシャル VR の恋愛に物理性別は重要ではない」という特徴については、ユーザーは現実世界における性と同じ性として振る舞っており、「お砂糖」相手の性を相手の生物学的な性と同じ性として認識しているにもかかわらず、相手の生物学的な性を重要視していないことが明らかになった。すなわち、本研究の結果は、「お砂糖」を新しい恋愛の形や VRChat 特有の恋愛文化とする言説のすべてを否定するのではなく、部分的に否定するものであったといえる。

謝辞

本研究の遂行にあたり、主指導教員の菅原真枝先生、副指導教員の櫻井研三先生、増子正先生から、終始厳しくも温かいご指導をいただいた。また、小林信重先生、井川純一先生、庄司貴俊先生には指導教員ではないにもかかわらず、幾度となく相談に乗っていただいた。そして、なにより、調査対象者の皆様には、ご多忙の中、本調査のために時間を割いてご協力いただいた。ここに謹んで、心より感謝の意を表する。

参考文献

Bruckman, Amy S., 1993, Gender Swapping on the Internet, Proceedings of INET '93.
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.)
- 株式会社往来, 武者良太, 2022, VRChat の歩き方, 往来ブックス
- Putnam, Robert D, 2000, Bowling Alone: the Collapse and Revival of American Community, Simon & Schuster, (ロバート・D・パットナム, 柴内康文訳, 2006, 孤独なボウリング—米国コミュニティの崩壊と再生, 柏書房) .
- 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.
- Tony Lewis, 2022, VRChat のユーザー数推移分析, (2023 年 7 月 5 日取得, <https://tony-lewis.fanbox.cc/posts/3912149>)
- Turkle, Sherry, 2011, Life on the Screen (English Edition), Simon & Schuster.
- 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.