

バーチャルからリアルへ VRChat における初期接触と恋愛関係の発展

高橋晴翔^{†1} 梶田尚亨^{†1}

概要: 本研究は、ソーシャル VR プラットフォーム VRChat (以下 VRC) において成立した恋愛関係が、どのような過程を経て現実世界での交際、同棲、婚約、結婚へと発展するのかを明らかにすることを目的とする。2025 年 10 月から 12 月にかけて、VRC を通じて出会い、現実での交際または結婚を公表していた 20~30 代の男女 11 名に対し、半構造化インタビューを実施した。その結果、VRC における恋愛形成は、「話しやすさ」や「時間の共有」に基づいて進行し、とりわけバーチャル空間上での“日常の再現・模倣”が、信頼形成および恋愛感情の醸成を大きく促進することが明らかとなった。本研究は、VR 空間が単なる交流の場ではなく、現実よりも低コストかつ高頻度に「生活」を生成する空間であることを示し、メタバース時代における恋愛関係研究に新たな視座を提供する。

1. はじめに

近年、VRChat をはじめとするソーシャル VR 空間は、匿名性と身体的没入感を同時に備えた新しい社会空間として発展している。ユーザーは現実の社会的属性や身体的制約から一定程度自由になりつつ、音声会話やジェスチャーを通じて高い臨場感を伴う相互作用を行うことができる。そのような環境の中で、バーチャル空間で出会った他者と恋愛関係を形成し、さらに現実世界での交際、同棲、婚約、結婚へと至る事例が増加している。

しかし、日本語圏においては、VR 恋愛がどのようなプロセスで成立し、どのような条件のもとで現実の恋人関係へ移行するのかを、当事者の語りに基づいて体系的に検討した実証研究は限られている。特に、初期接触のあり方や、共に過ごす時間の積み重ねが関係性に与える影響については、十分に明らかにされていない。

そこで本研究では、20~30 代の男女 11 名 (匿名化して A~K) に対する深層インタビューを通じて、VRC における初期接触の特徴、関係が深まる過程、VR とリアルの相互作用、そしてリアルな恋愛関係へ発展する要因を明らかにすることを目的とする。特に、調査対象には実際に結婚に至った 2 名 (K [女性]・J [男性]) が含まれており、VR 恋愛が最終的にどのような条件で現実の結婚へ至るのかを検討する上で、重要な事例を提供している。

2. 先行研究

本章では、本研究に直接関係する先行研究として、高橋 (2024) およびバーチャル美少女ねむ (2022) の議論を整理する。

2.1

高橋 (2024) は、VRChat ユーザー 32 名への調査を通じて、VR 空間における対人関係および恋愛観の特徴を分析して

いる。同研究では、Putnam (2000) の社会関係資本論を参照しつつ、VR 空間では性別、年齢、社会階層といった現実の社会的属性が相対的に希薄化し、よりフラットで自由度の高い関係性が形成されやすいことが指摘されている。また高橋 (2024) は、Turkle (1995) や Bruckman (1992) らの議論を援用し、アバターを通じた自己表現によって、現実とは異なる自己の再構成や再解釈が可能になる点も強調されている。さらに、高橋は VR 空間において、性別を必ずしも恋愛の前提条件としない恋愛観が存在するというユーザー回答を報告している。

2.2

一方、ねむ (2022) は、メタバースにおける生活実態調査を通じて、メタバース恋愛の特徴を論じている。ねむ (2022) は、メタバース恋愛においては外見的要素よりも「中身の相性」や会話の相性が先に把握される点を特徴として挙げ、多くのユーザーが恋愛対象を生物学的性別によって判断していないと報告している。また、メタバース恋愛は物理現実の恋人関係とは異なる体系を持ち、現実の恋愛とは一線を画した関係形態が存在すると整理している。

3. 研究方法

本研究では、質的研究手法を採用し、半構造化インタビューによるデータ収集を行った。調査期間は 2025 年 10 月から同年 12 月までである。

調査対象者は、X (旧 Twitter) 上で「VRChat で出会い、交際・婚約・結婚に至った」旨を公表していたユーザーである。著者らはこれらの投稿を網羅的に収集し、特定の条件で恣意的に選別することなく、投稿が確認できたアカウントに対してダイレクトメッセージで調査協力を依頼した。そのうち、研究趣旨に同意し、協力の意思を示した 20~30 代の男女 11 名を調査対象とした。この手続きにより、著者らの価値判断による作為的な抽出を避け、結果として準無

作爲的に選ばれたサンプルとなっている。

インタビューは、VRC 内のプライベートワールドで実施した。1人あたりの所要時間は概ね1~2時間であったが、これは固定されたものではなく、相手の緊張を和らげ、素直な気持ちを引き出すことを目的として、アイスブレイクや雑談を十分に含めて進行したため、個人差が生じている。ただし、扱った質問項目自体にはズレはなく、全員に対して同一の主題群に基づいて質問を行っている。質問内容は、初期接触時の印象、信頼が形成された契機、恋愛感情を意識した過程、リアルで会った際のギャップ、関係が継続した要因などを中心に構成した。

なお、本研究は参加者の匿名性を確保し、研究目的を説明した上で同意を得て実施した。

4. 結果

4.1 初期接触から関係が深まるまでの過程

インタビュー対象者11名の語りから、VRCにおける恋愛関係は、外見的印象よりも会話のしやすさや、相互作用の心地よさを基点として形成されていたことが明らかになった。初対面時に強く印象に残った要素として、アバターの外見を挙げた回答者は少なく、多くは「話が途切れなかった」「変に気を遣わずに済んだ」といった点を重視していた。回答者Bは「第一印象は正直あまり覚えていないが、会話が自然に続いたことが大きかった」と述べ、回答者Cも「見た目より、無理にキャラを作らなくてよかった」と語っている。これらの語りは、初期接触において重要なのが外見的魅力ではなく、対話の円滑さや心理的安全性であることを示している。

関係が継続するにつれ、深夜の雑談、ゲームや作業の同時進行、生活リズムの共有といった時間の蓄積が信頼形成に寄与していた。回答者Fは「一緒に作業をし、何でもない雑談を重ねるうちに、自然と素が出た」と語り、回答者Aも「相手が好意を素直に伝えてくれたことで、こちらも構えず話せるようになった。会わない日があると調子が狂う」と述べている。

これらの語りから、VRC上では単なる接触頻度の増加にとどまらず、時間を共有すること自体が関係の安定化に直結していることが確認された。

4.2 日常の再現性と恋愛感情の形成、リアルへの移行

さらに特徴的であったのは、VRC上で「日常」と呼べる状態が形成されていた点である。多くの回答者は、特別なイベントではなく、日々の雑談や作業、同じワールドに集まる習慣を通じて関係が深まったと語っている。回答者Iは「行きつけのBarに通っている感覚だった」と述べ、回答者Hも「会うのが習慣になって、いないと落ち着かない」と語った。

また、生活行動の同期も顕著であった。回答者Dは「作業やご飯の時間が自然と同じになった」と述べており、結

婚に至った回答者J・Kは「VRCではほぼ毎日を共にしている感覚があった」と振り返っている。これらの語りは、VRCが現実よりも低コストかつ高頻度に日常を再現・模倣できる環境であることを示している。

このような日常の反復の中で、恋愛感情は突然生じるのではなく、徐々に浸透する形で形成されていた。回答者Bは「外見より考え方が先に分かるから、気付いたら情が移っていた」と語り、回答者Fも「毎日の『おはよう』『おつかれ』が普通になって、友達以上と感じるようになった」と述べており、信頼の蓄積が恋愛感情へと転化していく過程が確認された。

リアルで実際に会った際のギャップについては、11名中9名が「VRCで見ていた人がそのまま出てきた」と回答している。回答者Kは「中身を先に知っていたから、安心感の方が大きかった」と述べており、人格や価値観に関する認知が先行していたことが分かる。一方で、全員が身だしなみや清潔感の重要性を指摘しており、回答者Aは「どれだけ中身を知っていても、実際に会ったときの清潔感が必要」と語り、この点ではねむ(2022)の「外見は重要でない」という主張は、リアル移行段階においては修正が必要である。

関係が長期的に継続した事例では、誠実さと自己開示のバランスが重要であることが示された。回答者Dは「性別を誤魔化されるのは絶対に無理」と述べており、性別の明示が信頼形成の前提として早期から重視されていた。この点は、性別が必ずしも重要視されないとする先行研究とは異なる傾向である。

以上の結果から、VRCにおける恋愛関係は、外見的魅力よりも会話のしやすさと時間の共有を基盤として形成され、バーチャル空間上で日常が再現・模倣されることで信頼と恋愛感情が醸成され、現実世界への移行が比較的円滑に進むことが明らかになった。

5. 考察

本研究の結果から、VRCにおける恋愛関係は、「中身の理解」から始まり、「日常の共有」を経て信頼が形成され、恋愛感情へと至る直線的なプロセスを辿ることが明らかになった。特に注目すべきは、VRCが現実以上に容易に日常を再現・模倣できる点であり、これが恋愛形成の速度と安定性を高めていることである。

先行研究と比較すると、中身重視や自己開示の促進といった点では高橋(2024)およびねむ(2022)の議論は概ね支持された。一方で、外見要素の重要性や性別の位置づけについては、本研究のデータは先行研究の一般化に補正を求める結果となった。特に性別については、嘘偽りない関係性の前提条件として、恋愛の早い段階から重視されていた点が特徴的である。

また、本研究は、VR空間が「反復接触の場」ととどまら

ず、「生活そのものを生成する空間」であることを実証的に示した点に新規性がある。これは、高橋（2024）が扱った反復接触の議論を、生活レベルへと拡張する知見である。

- [5] Bruckman, A. "Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality.", (MIT Media Laboratory Technical Report, 1992.).

6. 結論

本研究では、VRChat における 11 名への質的インタビューを通じて、バーチャル空間を起点とした恋愛関係が、どのような過程を経て、現実世界の交際や結婚へと発展するのかを検討した。

その結果、初期接触の段階では外見的印象よりも会話のしやすさや心理的な安心感が重視されており、関係の継続に伴って、雑談や作業の同時進行、生活リズムの共有といった時間の蓄積が信頼形成に寄与していることが明らかになった。これらの共同体験の中で、恋愛感情は突発的に生じるのではなく、徐々に浸透する形で形成されていた。また、VRC 上では日常的なやり取りが反復されることで、現実に近い「日常」が再現・模倣されており、こうした関係性の中で形成された認知や信頼は、リアルでの接触においても大きなギャップを生じさせにくいことが確認された。一方で、リアル移行段階では身だしなみや清潔感が重要視され、性別についても信頼形成の前提として早期から重視されていた。

以上より、VRC における恋愛関係は、会話のしやすさを起点に、日常の共有を通じて信頼と恋愛感情が形成され、その延長として現実世界の関係へと移行していく構造を持つことが示された。

謝辞 本研究の実施にあたり、インタビュー調査に快くご協力いただいた皆様に心より感謝申し上げます。また、本研究は個人の自発的な協力のもとで実施され、いかなる強制も伴わないことを記しておく。

倫理的配慮 本研究では、インタビュー対象者に対して研究目的および利用範囲を事前に説明し、口頭および同意表明によるインフォームド・コンセントを得た上で調査を実施した。個人が特定される情報はすべて匿名化し、本文中では仮名（A～K）を用いて記述している。また、取得したデータは研究目的以外には使用していない。

参考文献

- [1] 高橋悠希 “現代の若者はなぜ VRChat の恋愛に惹かれるのか” . https://tohoku-gakuin.repo.nii.ac.jp/record/2000276/files/20240522_takahashiyuki.pdf (東北学院大学, 2024)
- [2] バーチャル美少女ねむ “メタバース進化論”, (技術評論社 2022).
- [3] Putnam, R. D. "Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community.", (Simon & Schuster, 2000.).
- [4] Turkle, S. "Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet.", (MIT Press, 1995.).