



ソーシャル VR における専門家のアイデンティティ実践に関する 予備的調査

秀 未智¹⁾, 畑田 裕二¹⁾, 鳴海 拓志¹⁾

1) 東京大学 (〒 113-8656 東京都文京区本郷 7-3-1, {hidden, hatada, narumi}@cyber.t.u-tokyo.ac.jp)

概要: ソーシャル VR では、アバタを介した他者との交流を通じて実社会とは異なるアイデンティティを築くことができる。しかし、高い専門性を活かした活動を実社会で行っているユーザの場合、ソーシャル VR における自己表現の中で発揮される知識を通じて自身の実社会のアイデンティティが推測されやすい。本調査は、高い専門性を持つ参加者として大学で研究活動を行っている VRChat ユーザにインタビュー調査を行い、自身のアイデンティティに関する実践や直面している課題を明らかにするものである。現時点で 5 人の大学教員の VRChat ユーザに対し調査を行い、「VRChat への順応における専門性の影響」「専門的なアイデンティティの呈示」「アイデンティティを管理するための戦略」の 3 つのテーマを得た。参加者は学術的活動と非研究的交流を並存させ、その峻別意識を持っていた。同時に、専門的なアイデンティティの呈示においては呈示しつつも明示しないという抑制的なスタンスが見られ、VRChat の機能や外部 SNS との連携を活用したアイデンティティ運用が行われていることが分かった。

キーワード: ソーシャル VR, アイデンティティ, アバタコミュニケーション, 匿名性, 質的研究

1. はじめに

インターネットを介した他者との交流の中では、実社会とは異なるオンライン上の人間関係が育まれる。対面でのコミュニケーションにはない匿名性を備えた環境下で、ユーザは新たな繋がりを獲得し、さらに実社会の自己と異なるオンライン上のアイデンティティを形成することもある [1]。また、匿名のオンライン環境であっても、選択的な自己呈示により相手と快適で信頼における関係性を構築できる [2]。

オンラインの交流を提供するアプリケーションの中でも特に没入感の高いインタラクションが可能なのが、バーチャル空間でアバタの姿で他者とのコミュニケーションを楽しむ、ソーシャル VR と呼ばれる VR アプリケーションである。アバタを身に纏った交流は、実社会と同様に視覚的の手がかりの多い対面の交流が可能であり、かつ既存のオンライン環境と同様に匿名性のもと選択的に自己呈示を行うことができる。ユーザはバーチャル空間の中で他者との協働活動やイベントの参加、特にアバタがもたらす身体的な体験や日常の再現を通して交友関係を育む [3]。また、アバタを介した自己表現によって自己のアイデンティティ探索を行ったり [4]、他者との信頼を得るために適度な自己開示を行ったり [5] と、ソーシャル VR においても自身のアイデンティティを調整する実践が行われている。さらに、互いの素性に対する慎重な態度が暗黙の規範として存在している [6]。

実社会において専門性が高い所属や立場で活動しているユーザの場合、ソーシャル VR で自己表現を行うことと、素性の開示に慎重になろうとすることが干渉してしまうことが考えられる。独自の慣習が存在しているソーシャル VR において、専門性の高いユーザはどのように自身の専門性

と向き合い、どのようなアイデンティティを構築しているのか、未だ明らかにされていない。特に、ソーシャル VR を研究する研究者でありながらソーシャル VR を楽しむユーザである者は、どのような課題に直面する可能性があり、どのような振る舞いをすべきなのだろうか。本研究では、実社会の専門性の高いソーシャル VR ユーザ、特にアカデミアの文脈で専門性を発揮するユーザを対象に、自身の専門的なアイデンティティをどのように活かし、どのような課題に直面しているのか明かすことを目的に、インタビュー調査を行う。本稿ではその途中経過について報告する。

2. 調査

2.1 参加者

ソーシャル VR プラットフォームとして日本で最も人気のある「VRChat¹⁾」を調査の場として選んだ。また、高い専門性を持つ参加者として、大学教員でありながら継続的に VRChat を使用しているユーザを対象とした。参加者は研究者の友人経由もしくは SNS 上での公募により募集し、X(旧: Twitter) などの DM で参加を依頼する。参加者募集は、新たな発見が得られない状態である理論的飽和に至るまで継続する。現時点で 5 人に対し依頼を行い、全員が研究の参加に承諾した。参加者の VRChat の使用状況、および実社会の専門性については表 1 の通りである。

2.2 データ収集

前項のように集めた参加者に対し、半構造化インタビューを行った (図 1)。これは、事前に設定した項目に従って質問をしつつ、返答内容に応じて質問を臨機応変に変え、深く

¹⁾ <https://hello.vrchat.com>

表 1: インタビュー参加者のデータ.

ID	年齢	性別	プレイ 時間 (時間)	プレイ 期間 (年)	ユーザ ランク	フレンド数	実社会の 専門性
P1	31	男	2600	3.5	Trusted User	1158	VR の研究者
P2	49	男	5500	5	Trusted User	900	大学でアーキテクチャ, HCI に関する研究教育に従事
P3	51	男	1000	3.5	Trusted User	714	VR, 特に触覚とシミュレーションの研究
P4	41	男	15000	5	Trusted User	900	VR・キャラクタ・インタラクション分野の研究者, 大学教員として学生の教育・研究指導に従事
P5	31	男	12773	7	Trusted User	1396	VR, 触覚, HCI



図 1: インタビューの様子. 参加者 (左) と実験者 (右).

聞いていく手法である. インタビューは VRChat を日常的に使用している第一著者によって行われた. インタビューは VRChat にて, 参加者と研究者以外の第三者が参加できない環境のもと, 一時間程度を目安に行われた. インタビューの様子は, 参加者の同意のもと, 録画・録音された.

2.3 データ分析

インタビューの録音は逐語録に書き起こされ, 仮名加工ののち分析に使用された. データの分析手法として Thematic Analysis[7] を用いた. これは, 発言内容を意味文節のまとまりごとにコードとしてラベル付けし, 得られたコードを抽象化してまとめ, 最終的にデータ全体で共通する繰り返しパターンをテーマとしてまとめる手法である. コーディングは第一著者が行い, 得られたコードとテーマは第二著者を交えて議論し, 妥当性を確認した.

3. 結果と考察

現段階で行われた 5 人のインタビューに基づき得られた暫定的なテーマについて報告する.

3.1 VRChat への順応における専門性の影響

3.1.1 個人的な理由での VRChat の開始

全ての参加者に共通して, VRChat を開始した理由は, 専門的な事情や義務ではなくいたって個人的なものであった. P2, P3, P5 の 3 人は VR やソーシャル VR への学術的な興味で開始した. 特に, P3 と P5 に共通したのは, VR 研究者として経験しておくべきだろうという使命感だった(「やっぱり自分の興味的にも研究的にも触れておかねばっていう思いですね (P5)」). また, P1 は自身の研究で使用するアバタを VRChat の学術集会で披露する目的があったことを

語った(「やばい, VRChat のトラストレベルを上げて, アバターアップロードしなきゃって (P1)」). このように学術的興味や学術コミュニティの参加を理由に始めた参加者だったが, P1 が「研究のために入ったけど, 研究活動をしてたわけではない (P1)」と述べたように, あくまで普段の研究業務ではない個人的な活動として開始したと思われる.

学術的興味で開始した VRChat であったが, 他者と交流を重ねるうちに, そこでの人間関係が形成されていく. 参加者全員が VRChat 上で新たな人間関係を形成していた. 特に, そこで交わされる交流を通して, 当初の学術的な目的とは無関係に VRChat に魅力を感じるケースもあった. P1 はあくまでも一時的な目的で VRChat に入った(「New User になって透明になった時点でもう当初の目的は達成されてたので (P1)」)にも関わらず, その後交流を重ねるにつれ楽しくなり, VRChat を続けるようになったと語った(「これ[自分の研究のアバタ]で歩いてたら, なんか思ったよりウケが良くて多分それが楽しかったのかなと思います (P1)」).

3.1.2 VRChat を駆使した学術的な活動

VRChat の利用を続けるにつれ, 多くの参加者は自身の研究や立場を活かした新たな活動に意欲的になっていった. P5 は VRChat の交流を続けるにつれ, 「こんなにコミュニケーション取れるんだったら, ワールドもアップロードできるっていうのがわかったし, 学会でできるじゃんっていうのを思ったんですよ (P5)」と, VRChat の環境を学術コミュニティの立ち上げに活かすことを考えた. このように学術コミュニティを新たに立ち上げたり (P4, P5), 学術コミュニティに参加したり (P1, P3, P4, P5) と, 参加者らは学術的な興味を起点にした交流の場に積極的に関与していた.

さらに, P2 と P4 は実社会の活動でも VRChat 上でのアバタや環境を活かす実践を行い, それを好意的に捉えていた. P2 は VRChat の魅力に気づき, オンライン授業への活用を考えた(「これ授業でやれば楽しいんじゃないの. でも自分もねやっぱりこっちにいる方が楽しいし体にも馴染むので. (P2)」). P4 はアバタの姿で活動する例(「こっちの姿のまま学会に出たりとか (P4)」)を挙げ, アバタの姿のまま実社会の学術活動に参加できることを肯定的に捉えていた. このように, VRChat に順応する中で, 参加者

それぞれが魅力を感じ、自身の専門を活かせる学術的な活動に結び付けようとしていた。

3.1.3 研究者と関係のない繋がり

学術的な活動に根差した活動に至る流れが存在する一方で、一部の参加者は学術的な文脈とは関係のない活動についても言及した。これらの参加者は、砕けた交流を楽しむために意図的に学術的な活動の文脈から離れようとしていた。P1は研究者であるという素性を「割と隠してて、プロフィールからも研究の話全部消してて、いちユーザーとして生きてた時代が」あり、その理由として「研究の話を振られるのが面倒くさくなった（P1）」ことを述べた。また、P4は普段過ごしている友人グループと研究者のグループとを半ば意図的に分けていと説明した。この理由として、P4が語ったのは二つの懸念点だった。一つは、話題が合わないことへの懸念（「学会で話すような研究の話とか普段研究室で話してるような話とかに近い話になってくると、普段一緒にいるこの辺の人たちには、話題として合わない場合もある（P4）」）、もう一つは、くつろいだ雰囲気崩壊への懸念である（「くつろいでる空間に後からその別の人がババって来て、そのくつろいでる空間のその雰囲気が変わってしまうのってあんまり嬉しくないですね（P4）」）。

このように、意欲的に学術的な活動に参画したい欲求と研究者としての顔を求められない砕けた交流に身を置きたい欲求はどちらも存在し、またこれらは同時に共存させるのが難しい。コミュニティや人間関係を記号的に設定し、交流の場やメンバーを設定できるソーシャルVRのアプリケーションとしての性質が、こうした個人内での複雑な人間関係の様相を生み出し、そして支えていると考えられる。

3.2 専門的なアイデンティティの呈示

3.2.1 学術的な興味や立場に関する情報共有

参加者の全員に共通して、自身の研究者としての立場や分野について完全に秘匿はせず、さらに何人かの研究者は他者から確認できるように設定していた。実社会における専門性の有効な用途として語られたのは、自身の興味の他者への表明、そして他者との話題だった。P3は自分の学術的興味を積極的に発信し、新たな交流の材料として使用していた（「いつも研究の興味については正直に言いますね。それについて面白がってくれる人と話をするっていう感じが多いいかな（P3）」）。ソーシャルVRにおいて他者との出会いはフレンドを経由した出会いが多く共通の背景が存在しないことから[6]、学術的な興味を予め呈示しておくことは、他者が自分を知る動線としてもまた他者に興味を持ってもらう材料としても有用であると考えられる。

また、P4は研究者グループと異なるいつものコミュニティの中で自身の専門がVRであることを明かしており、これによって技術的な話題に対し「対等というよりはちょっと知識あるぐらいの立場でお話することが多い（P4）」や「それぞれの相談を持ちかけて来る方がいることもありますね（P4）」と語った。P4の発言によれば、研究者とは関係のないフレンドの中であっても、自身の学術的な興味や立場を

呈示しておくことで、その分野に詳しい人としてグループ内での立場を確立することができる。

3.2.2 立場上の責任を果たすための呈示

専門性を呈示する理由として語られた別の観点として、研究者としてそれが求められるから、という義務感の存在も挙げられた。P2は実社会の学術的な用途で用いるアバターやワールドについて、研究費というキーワードを挙げた。「研究費で作っちゃったものなのでプライベートで使うわけにいかない（P2）」という義務感が発生することで、「お金が絡むとやっぱりカチッとしたのが必要なので何かそこでフェーズが切り替わる感じ（P2）」のように立場上の責任を果たす意識が生じ、立場を呈示するようになる。

また、P3が語ったのは、研究者としての参入時に自身が匿名であるべきではないという、倫理的視点による義務感だった：「完全に匿名にしてしまうとそれはそれで安心なんですけども、代わりにそれを今度そこで得た情報を表に出すときにどうしたらいいかっていうのが難しくなるなっていうのは思ってます（P3）」。P3は立場を秘匿した活動に対して理解を示しているが、VRChatを研究対象として観察するための信頼を得るために、研究者であることや実社会の立場を明かしていた。

VRChatにおいては、互いの立場の差を気にする必要のない気楽さが尊重され、素性を過剰に聞き出さないような暗黙の規範が存在している[6]。特にP3の発言からは、研究者として立場や所属を明かすべきであるという研究者としての倫理と、過剰に素性を明かすべきではないというソーシャルVRの規範とが相反している可能性が伺える。ソーシャルVRを対象とする研究の一般の課題として、この相反する倫理や規範の中で、研究者や被研究者にとって心理的負担の少ないガイドラインの策定が必要だと考えられる。

3.2.3 専門的な立場の呈示への懸念

立場を呈示する動機について語られた一方で、参加者は立場を述べることにし必ずしも積極的ではなかった。この理由の一つとして挙げられたのは、相手を萎縮させたくないというものだった。P4は立場から相手が萎縮してしまった苦い経験について語った（「すごい人だったんだみたいみたいな感じでちょっと一歩引かれちゃうことがあったりして、そうはならない方が嬉しいなと思うこともあるので（P4）」）。

また別の理由として、立場を踏まえた誠実な行動を強制されてしまうことについても語られた。P3は立場を呈示することで、「学生と教員っていう関係がVRChatの中に持ち込まれてしまうっていうのはつまらんと思って（P3）」おり、心理的に抑圧されているような実感を語った。体面を気にするようになった結果、新たな活動を自由に行えなくなっているという（「好きなことを好きなようにするっていうのが、ちょっとやりづらくなっちゃったかもしれない（P4）」）。

自己呈示に関して、全ての参加者に共通していたのは「聞かれたら答えるぐらいで、僕からは積極的には言わない（P1）」というスタンスだった。自ら明かさず受け取り手に委ねるという自己呈示の方法は、強引に相手の素性を聞かない慣習

と合わせ、専門性や立場を秘匿も明示もしないソーシャル VR の新たな自己呈示のあり方になっている可能性がある。

3.3 アイデンティティを管理するためのストラテジー

3.3.1 コミュニティの分割

3.1 節のように、参加者にとって学術的な人間関係と学術とは関係のない人間関係はどちらも尊重され、これらを適度に離すための工夫が行われていた。P2 は日常的に使用するアカウントと仕事用のアカウントを分けていた。アカウントを分けることで、登録されたフレンドは別のものになり、仕事用のアカウントでは「仕事仲間とあと授業を受けに来た人とか (P2)」に限定される。また、日常的なアカウントでは仲良くなるために、仕事用のアカウントでは「細かな発注の話だとか仕様詰めるとか、実際に契約書投げるっていうとき (P2)」に使う、という使い分けを行っていた。

また、P4 が語ったのは、VRChat のステータス機能による分離だった。VRChat では、ユーザのもとに新たにそのユーザのフレンドが参加できるかどうかを設定することができる (ステータス機能)。P4 は普段の友人のコミュニティにいる時には研究者の友人から自分の居場所に参加できないように設定していた (「普段一緒にいる何人かのフレンドさんとフレンドさんになっている人じゃないと、私が普段のんびりしてる場所には来られない (P4)」)。

3.3.2 アイデンティティの適度な呈示の方法

3.2 節のように、参加者は実社会の立場や学術的な専門分野を一部明かしつつ、積極的には明示しないようにしていた。特に言及があったのは、アカウントに設定できるプロフィール文だった。初対面の相手にプロフィール文を確認され、それが話題に繋がる (「知らない人に会うたび、NAGiSA (ワールド) とかに行くと絶対それをみんなプロフィール見て話振るので (P1)」)。また、プロフィールには SNS のリンクを貼っておくことができる。外部 SNS のリンクから Twitter のアカウントに遷移し、そこからさらに実社会の研究アカウントに繋げることで素性がわかるようになっていた (「Twitter のリンクをプロフィールに書いて、そっからいくと本人誰かわかるようになってますよね (P3)」)。ただし、Twitter のアカウントを実社会のアカウントと VRChat のアカウントに分けている参加者も複数いた。VRChat での自己呈示を議論するにあたり、外部 SNS のアカウントの運用方針について考慮する必要があることが示唆された。

4. おわりに

本稿では、専門的なアイデンティティを持つユーザのソーシャル VR におけるアイデンティティ実践、およびその課題について調査するため、途中経過として 5 人に調査を行った結果を報告した。現段階で「VRChat への順応における専門性の影響」「専門的なアイデンティティの呈示」「アイデンティティを管理するためのストラテジー」の 3 つのテーマを得た。VRChat に順応する過程で学術的な興味に基づく活動と研究の文脈を外れた交流に落ち着き、それらの交流を分けようとする気持ちが存在していること、専門的な

アイデンティティを消極的に呈示するスタンスが取られていること、VRChat の機能や外部の SNS の接続を駆使しアイデンティティを運用していることが分かった。

ただし、この結果は暫定的なものであり、理論的飽和には達していない。今後も参加者を増やして調査を継続し、既存のオンライン環境との比較、アバタがもたらす影響や、学生など他の立場のユーザについても調査していく。本研究の知見をもとに、ソーシャル VR におけるアイデンティティ戦略の実態をユーザに対し示すとともに、この研究のようなソーシャル VR を対象とした研究の設計方針や、それを行う研究者のプレイスタイルに対して、ガイドラインや留意すべき知見を提示することが期待される。

謝辞 本研究は、JST ムーンショット型研究開発事業 (JP-MJMS2013)、科研費基盤研究 (B)(23K25758) の支援を受けた。

参考文献

- [1] 森尾博昭. インターネットにおけるアイデンティティ : 社会心理学的視点から (<特集>Web アイデンティティと AI). 人工知能, Vol. 24, No. 4, pp. 535–543, 2009.
- [2] Joseph B. Walther. Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition. *Computers in Human Behavior*, Vol. 23, No. 5, pp. 2538–2557, 2007.
- [3] Guo Freeman and Dane Acena. Hugging from A Distance: Building Interpersonal Relationships in Social Virtual Reality. In *ACM International Conference on Interactive Media Experiences, IMX '21*, p. 84–95, New York, NY, USA, 2021. Association for Computing Machinery.
- [4] Guo Freeman and Divine Maloney. Body, Avatar, and Me: The Presentation and Perception of Self in Social Virtual Reality. *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact.*, Vol. 4, No. CSCW3, jan 2021.
- [5] Philipp Sykownik, Divine Maloney, Guo Freeman, and Maic Masuch. Something Personal from the Metaverse: Goals, Topics, and Contextual Factors of Self-Disclosure in Commercial Social VR. In *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI '22*, New York, NY, USA, 2022. Association for Computing Machinery.
- [6] Misato Hide, Yuji Hatada, Hideaki Kuzuoka, and Takuji Narumi. “Closer than Real”: How Social VR Platform Features Influence Friendship Dynamics. In *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI '25*, New York, NY, USA, 2025. Association for Computing Machinery.
- [7] V. Braun and V. Clarke. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, Vol. 3, No. 2, pp. 77–101, 2006.