The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	メタバースにおけるイベント文化の考察 : VRChatを例として
Author(s)	江﨑, 笙吾
Citation	フィロカリア. 2024, 41, p. 21-59
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/95657
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

メタバースにおけるイベント文化の考察

―VRChat を例として―

江﨑　笙吾

目次

はじめに
先行研究と課題
研究手法
調査結果
考察
終わりに

はじめに

本研究の目的は「メタバース」上における「イベント文化」の特徴と、その意義を考察するものである。2020 年代初頭、「メタバース」という新しい空間が社会に広く認知され始めた。その要因として、2021 年 10 月 28 日にアメリカの Facebook 社が社名を Meta へと変更したニュースは大きいだろう（臼田, 2021）。ただ、メタバースに関するビジネスは投資段階であり、後述する「メタバース」の単語の定義が示すように、様々な団体の利害関係も交錯している。また、2022 年 11 月には meta 社のメタバース部門が不振であるという趣旨のニュースも報じられた（日経ビジネス, 2022）。この要因として考えられるのは、メタバースの経済面だけが取り上げられ、「実際にユーザーは何をしているのか」「何ができるのか」「なぜメタバースを使うのか」といった文化社会学的な視点が不足している、ということである。筆者は 2018 年からメタバースの世界に参加し、人々とのコミュニケーションやワールドなどの創作活動や、イベント主催に取り組んできた。背景には、以前から他のゲームにて、他者と仮想空間上で創作やコミュニケーションに親しんでいた点が挙げられる。そして、自身も活動を行う中で、メタバース上での文化活動がどのような形で存在しているのかに関心をもつようになった。では、他のユーザーはメタバースの中で何を目的に活動しているのだろうか。そこで、本研究では「イベント」に着目したい。というのも、VRChat のユーザーは、イベントに参加することで、ワールド巡り、アバター制作、SNS での交流・宣伝、人間関係構築など、多種多様な活動を実践しているからである。例えば、Bredikhina らは 2018 年以降の日本における Vtuber や VRChat を原動力としたソーシャル VR のプラットフォームの動向を報告している（Bredikhina ほか, 2022）。ここでは「バーチャルマーケット」という大規模な物品販売イベントや、学会イベント、仮想空間上の建築を紹介し合うイベントなどが例示されている。また、企業やユーザーコミュニティが主催する大規模イベントだけでなく、個人主催の定期的イベントまでもが存在する。メタバース上のイベントの特徴として、メタバース上の特定箇所に集い、アバターを通じた対面コミュニケーションが展開されている点が挙げられるだろう。メタバースでは、地理的、金銭的、肉体的な制約に囚われず、創作し、集うという現実世界にはない特徴を持つ。人々はメタバースという場で、何を目的に、どのような

イベントを開いているのか。そこにはどのような意義が考えられるか。本論では、メタバースのイベント文化についての考察から、その点を明らかにしたい。

1. 先行研究と課題

本研究は、現実空間とメタバース空間の 2 種類の空間の間に立つ研究である。そこで、複数分野にわたる先行研究を分類しつつ紹介する。

1.1 メタバースとプラットフォームの定義

まずは本研究における「メタバース」という単語について定義を示していきたい。近年、日本国内においてはメタバースを掲げる、もしくは関連する活動を行う団体が誕生している（関口慶太, 2022）。そして、各団体でも単語の解釈は分かれるため、まずはメタバースに関連する各種団体や官庁の資料や発言を整理した（表 1）。

これらに共通する項目として、以下の 4 点が挙げられる。

1.「仮想現実空間」であること
2.「インターネット上」で展開されること
3. 物理法則、人種、性別を超え「現実世界にとらわれない表現」が可能であること
4. 他の参加者とコミュニケーション（交流）や文化的活動を行うこと

以上の事項を踏まえ、本研究では、メタバースを「インターネット上で展開される、現実世界の制約にとらわれない表現を可能とし、利用者同士でコミュニケーションや文化的活動を行う仮想現実空間」と定義する。次に、本研究で対象とするメタバースのプラットフォームを、表で整理の上、設定したい（表 2）。表 2 のように、多様なプラットフォームが存在する。その中で、Nem x Mila が実施した、英語もしくは日本語話者のソーシャル VR ユーザーを対象とした、メタバースユーザーの生活実態調査中には「よく使用するソーシャル VR」の項目がある。日本、ヨーロッパ、北米在住に依らず 90％を超えるユーザーが VRChat を使用しているという結果が出ており（Nem x Mila, 2021）、他のソーシャル VR に比べて[(1)]大きなシェアを占めている。そのため、本研究ではユーザー数が多くデータ等の収集量に期待が持てる VRChat を主な研究対象とする。続いて、VRChat の概要を紹介する。VRChat は、「ソーシャル VR」を提供するソーシャルネットワークサービスであり、ユーザーや、ユーザー同士のコミュニティが、自由にワールドやアバターをアップロードすることが可能なプラットフォームでもある。2020 年には、ゲーム配信プラットフォームである Steam からの同時接続ユーザー数が 16000 人強に達する人気を博している。

表1　メタバースの定義一覧（筆者作成）

引用元	主な構成団体・人物	定義
文化審議会第1期文化経済部会 基盤・制度ワーキンググループ（文化審議会 第1期文化経済部会 基盤・制度ワーキンググループ, 2022）	大学教授、講師、弁護士等で構成（文化審議会第1期文化経済部会 基盤・制度ワーキンググループ, 2022）	「多人数が参加する仮想空間で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間」であって、「ユーザーはアバターと呼ばれる分身を操作して空間内を移動し、他の参加者と交流する」もの
同		直近では、仮想空間内において価値交換が可能な場、として注目されることもある。
一般社団法人日本メタバース協会（MoguraVR News 編集部, 2022）	暗号資産関連企業4社が設立（株式会社日本総合研究所 先端技術ラボ, 2022）	物理的には、PCやスマホ、VRゴーグルやHMDを用いてアクセスする、インターネット上に広がる三次元の仮想空間をイメージしています。概念的には、性別、人種、考え方などの異なる人々が自由に集まり活動する空間であり、アイデア次第で現実世界ではできないことを実現できる可能性にあふれた空間であると考えています。
NPO法人バーチャルライツ（MoguraVR News 編集部, 2022）	VR文化やクリエイターの権利擁護などを目的に活動（株式会社日本総合研究所 先端技術ラボ, 2022）	生まれながらの人種、性別などの属性や物理法則にとらわれない表現が可能で、文化的活動も行われているようなインターネット上の空間をイメージしております。ソーシャルVRと言われる分野のサービスが当法人の「メタバース」に対するイメージに類似しております。
一般社団法人 Metaverse Japan（MoguraVR News 編集部, 2022）	「バーチャル渋谷」の関係者を中心に設立 法人会員140社（株式会社日本総合研究所 先端技術ラボ, 2022）	メタバースとは「仮想現実空間を利用し、ユーザー同士のコミュニケーションや現実さながらのライフスタイルを可能にする世界であると同時に、物理世界を拡張する世界」という大きな枠組みで考えています。
デジタル大辞泉		《meta（超越した）と universe（世界）の合成語》インターネット上に構築される仮想の三次元空間。利用者はアバターとよばれる分身を操作して空間内を移動し、他の参加者と交流する。

What is the metaverse?（Meta, 日付なし）	Meta 社	Imagine a set of digital spaces that you can move seamlessly between.Like the internet, the metaverse will help you connect with people when you aren't physically in the same place and get us even closer to that feeling of being together in person.The metaverse will include familiar 2D experiences, as well as ones projected into the physical world and fully immersive 3D ones too. 「シームレスに行き来できる一連のデジタル空間を想像してみてほしい。インターネットのように、メタバースは物理的に同じ場所にいなくても人とつながることができ、実際に一緒にいる感覚にさらに近づけるだろう。メタバースには、おなじみの 2D 体験だけでなく、物理的世界に投影されるものや、完全に没入できる 3D 体験も含まれる。（筆者翻訳）」

表 2　ソーシャル VR プラットフォームの比較（筆者作成）

サービス名	対応機器	開発/運営会社	Steam 最大同時接続数（2022 年 9 月）	出典
VRChat	Windows/MetaQuest	VRChat Inc.	42,564	（Steam Charts, 日付なし -c; VRChat Inc., 日付なし）
cluster	Windows/Mac/スマートフォン/MetaQuest	クラスター株式会社	Steam で未配信	（クラスター株式会社, 日付なし）
バーチャルキャスト	Windows/MetaQuest	株式会社バーチャルキャスト	Steam で未配信	（株式会社バーチャルキャスト, 日付なし）
NeosVR	Windows/MetaQuest/Linux	Solirax	1,371	（Neos, 日付なし, 日付なし -b; Steam Charts, 日付なし -a）
RecRoom	Windows/スマートフォン/MetaQuest/Xbox/PlayStation4, 5	Rec Room Inc.	7,091	（RecRoom Inc., 日付なし ; Steam Charts, 日付なし -b）

1.2 「イベント」の定義

次に「イベント」について、本研究における定義を明らかにしたい。そもそも「イベント」が、その主催者・参加者・目的・内容・規模・波及効果など、千差万別であることが指摘されている（イベント用語辞典編纂委員会, 1999, p. 3）が、そうした中で導かれた包括的な定義について整理する（表3）。表3の整理から、本研究においては、「イベント」を「ある目的を達成するための手段としての行事」と定義づける。では、イベントは何から構成され、どのような種類が存在するだろうか。そうした中で、梶原はイベントの構成要素について「6W2H」にもとづいて分解している（イベント学会, 2008, p. 14）。6Wとは、「WHO だれが」、「WHY（なぜ）」、「WHAT（なにを）」、「WHOM（だれに）」、「WHERE（どこで）」、「WHEN（いつ）」であり、2Hとは「HOW（どのように；6Wの構成方法・手段）」と「HOW MUCH（いくら；6Wの構成経費・予算）」である。本研究で重要なのは「WHERE どこで」という指標である。「WHERE」がVRChatという空間である場合において、他の構成要素が示す傾向がメタバースのイベント文化の傾向につながると考えられる。更に栗原（イベント学会, 2008, pp. 204-208）は、イベントの目的や性格、規模は様々であるという前提の上で、「評価の必要度」という観点からイベントを分類している（表4）。表4に示したように、イベントの分類にはいくつかの観点が存在する。しかし、地域やジャンルといった共通軸を持つイベントを分類し、どのようなイベントが開催されているのかを分析する研究は少ない。その中で、梶谷は「地域に根ざし公共性を伴うイベント」の現況を確認している（梶谷, 2015, pp. 433-442）。梶谷はイベントを、送り手（主催者）からの情報（テーマ）、演出（形態）、受け手（参加者）の需要、意識変容を経て目的を達成するという概念を構築し、日本十進分類法をベースにイベントを分類し、分析を行っている。また、金子らは、市民主体で実施されるイベントとまちづくりの関わりを研究する過程で、イベント企画内容を収集・分析している。市民主体で運営する「授業」を研究対象に、企画内容を分類するアイテム・カテゴリーを予め制作し、イベント内容と「授業の意図」とのクロス集計を行い、更なる選別を行っている（金子ほか, 2011, pp.11-20）。このような手法は、本研究においても、VRChat上で多数開かれるイベントの分類が、考察上重要となるため、参考になると考えられる。ただ、梶谷、金子の研究と比べてインターネット上で無数に開催されるイベントを扱う事情上、取り扱うデータ量が膨大であり、簡易的なイベント内容以外は把握が難しい。そのため、予めどのようなイベントがあるかを想定した分類作成と、手動での分類の実施は非現実的であると考えられる。同様に、イベントの開催結果を収集することも難しいと考えられる。こうした理由から、本研究ではイベントの結果ではなく、ユーザーがイベントを開催する行為とその背景に着目することで、メタバースにおけるイベント文化の考察を試みる。

表3 「イベント」の定義

引用元	定義
イベント学のすすめ （イベント学会, 2008, p. 2）	非日常的な情報環境を計画的に作ることで、人々により強烈な心理的効果を与える人間の営み
イベント用語辞典 （イベント用語辞典編纂委員会, 1999, p. 2）	ある目的を達成するための手段
デジタル大辞泉（小学館, 日付なし）	出来事。催し物。行事。

表4　栗原によるイベントの分類（イベント学会, 2008, pp. 204–208 を基に筆者作成）

	類型	例	特徴
A	紐帯型イベント： 参加者が評価すればそれで良いもの	運動会 冠婚葬祭 発表会	「きずなを確認する」儀式 参加者の声を聞き、主催者が喜ぶ程度でなによりの評価となる
B	主催目的型イベント： 主催者がある目的の下に実施するもの	決起集会	主催者と参加者が分離している 参加者の意見を化学変化させ、次の気持ちや行動につなげる コミュニケーション手段
C	国家イベント： 広範囲な社会歴史的評価を要するもの	オリンピック 万博	国家的規模 意図を持って企画実施 実施することに意義があり、達成度検証は必要ない（後世の人々が功罪を論じる=「歴史が評価する」）
D	興行： 入場料収入が成否の評価基準になるもの	スポーツ コンサート	主たる評価基準が、来場者の態度変化ではなく入場料である
E	広告	野球中継 オリンピック ワールドサッカー	マスメディアが中継し、広告収入がある イベント評価が他メディア依存
F	コミュニケーション： イベントの目的が収入ではなく、商品理解や企業イメージアップなどの場合		
F1	販売促進： 商品の販売や営業促進のためのイベント	企業が自社主催する広報イベント 企業合同展示会・見本市	「売上上昇」というはっきりとした指標 コミュニケーション効果の分析はあまり重要視されない
F2	企業コミュニケーション： 販売を主な目的とせず、商品の認知や企業イメージ上昇を図るためのイベント		コミュニケーション手段としての効果評価が求められる
G	自律型： 伝達したいメッセージがコンテンツと同一なもの	広報イベント モーターショー 企業合同型展示会	企業や自治体が自分の製品や主張を伝える
H	協賛型： 主要コンテンツが別に存在し、伝達者はコンテンツの魅力に相乗りする場合		コンサートやスポーツイベントの「協賛スポンサー」

1.3　バーチャルリアリティに関する研究

前項で挙げた研究は、現実空間で開催されるイベントが対象である。そのため、本研究の対象

となるメタバース空間に没入する手段であるバーチャルリアリティ技術が、イベント体験に与える影響も考えられる。WREFORD らは、VR イベントでユーザーが得られるメリット・デメリットの調査を実施した。そして、VR イベントでは、実際のイベント体験を代替できず、リアルイベントの代替として存在するという従来の意見に対し、360° の VR イベント体験から感情的な満足感が得られ、イベント組織やブランドに対するポジティブな連想が生まれる可能性があると指摘している（Wreford ほか, 2019, pp. 721-732）。

1.4　メタバース上のイベントに関する研究

現在、メタバース上のイベントに関して直接とりあげた研究は多くは存在しない。しかし、インターネットコミュニティ上では既に VRChat のイベント内容の分析が行われている（LAMBsun, 2021）。他にも新保が、日本の VRChat ユーザーのうち、70％以上のユーザーが何かしらのイベントに参加しているという調査結果を公表している。更に、イベントを開催したユーザーに自由回答でイベント内容を聞き出し、テキストマイニングを実施し、アバターに関する交流会や、飲み会、研究会などが多く見られると分析している（新保, 2019）。しかし、これらの研究はあくまで VRChat 上でのイベントの動向に重点を置いたものである。イベント内容と開催時期等の相関関係や、イベントの開催者の目的意識やイベント主催に至った背景などに、調査と分析の余地があると考えられる。そこで、本研究ではこれまでの VRChat に関する先行研究には無い、イベント研究のアプローチに沿ったイベント傾向の分析をまず行う。しかし、同じ「イベント」であっても、仮想空間と現実空間という開催される空間に違いがある。そこで、今までのインターネット空間で興った文化を引き合いに考察を行いたい。具体的にはインターネットの文化史に基づいたイベント主催に至る動機の解明することで、仮想空間での人々の文化活動のありようを考察する。

2. 研究手法

研究目的の達成のため、本研究では大きく分けて 2 点の調査・分析を行い、VRChat におけるイベント文化の特徴を明らかにし、5 章の考察へと繋げる。

1.「VRChat イベントカレンダー」に掲載されたデータに基づくイベントの傾向把握
2. VRChat におけるイベント企画者の目的意識調査

2.1　VRChatにおけるイベント情報の調査

2.1.1　調査手法

まず、日本の VRChat コミュニティ上で開催されたイベント全体の傾向の把握を行う。ここには、「VRChat イベントカレンダー」という VRChat 上で開催されるイベント情報が日ごとに分類されカレンダー形式で広報できるサービスに蓄積された情報を活用する。イベント情報は、イベントを開催しているユーザー自身で登録する。今回、3 万件以上に渡るイベントデータを入手したが、これらを手作業で分類、分析することは現実的ではない。そのため、本研究では大量のテキストデータを対象とした分析手法として、テキストマイニングの手法を取り入れる。松村・三浦は、テキストマイニングを「テキストデータを計算機で定量的に解析して有用な情報を抽出するための様々な方法の総称である。」と紹介している（松村 & 三浦, 2014）。また、斎藤はテキストマイニングの手法や国内のテキストマイニングを用いた研究事例を整理している（表 5）。多くの事例の中でも、分析という観点では、単純な集計、単語間の同時出現の割合、テキスト属

性の特徴を、出現単語を用いて分析する手法が大半であると述べている（齋藤, 2012 ,p. 8)。このことからも、アンケート調査において自由記述欄を含む、本研究におけるテキスト分析において、出現単語に着目した分析を行いたい。

表5　テキストマイニングの手法一覧（齋藤, 2012 を基に筆者作成）

形態素解析	分析に先立ち、文章を分かち書きし、文章を形態素に分割する。
構文解析	文章の意味を分析するため、分割した形態素の係り受け関係などの構文を検討する。
頻度集計	単語の頻度の集計。分析対象の文章の特徴を大まかに把握することが可能。文章の中で単語が出現した個数、もしくは文章の中で単語が出現したか否か、という2通りの集計方法がある。
共起	単語同士の分割表を作成する（クロス集計)。頻度集計を一次元とした時には、二次元の頻度集計とも言える。
統計解析	統計的手法を用いた分析。書いた人の性別や年齢といったテキストの属性と出現単語を用いたコレスポンデンス分析、個々の文章と出現単語を用いる数量化三類、他にもクラスター分析、多次元尺度法、ネットワーク分析、機械学習によるテキスト分類が存在する。

2.1.2　調査概要

まず、イベント情報のデータを収集した。表6に収集元と収集したデータの概要を示す（表6)。取得したデータ項目を整理し、分析に用いるデータセットを作成した。データセットの項目は表7の通りである（表7)。なお、分析には樋口が公開しているテキストマイニング用ソフトウェアである KHCoder 3.Beta.06c（樋口, 日付なし）を使用した。

表6　調査概要

収集元…VRChat イベントカレンダー https://vrceve.com/ 収集・データセットの作成方法 1　Google カレンダーを用い、VRChat イベントカレンダーのシステムが使用している ics（カレンダー）ファイルを取得する[(2)]。 2　ics ファイル csv ファイル、xlsx ファイルの順に変換する。 3　Start Date、Subject が重複している列を削除する。 期間…2018 年 1 月 1 日～ 2022 年 9 月 30 日 件数…36173 件

表7　データセット項目

項目	内容	内容
No.	整数	筆者側で付与した便宜上の通し番号（2022 年 9 月 30 日 22 時開催のイベントを 1 番として、開催時間の新しい順に付与）
Is Quest	○/空欄	Subject 内で「Quest」表記がある場合、「○」

Subject	文字列	イベントのタイトル
Start Date	文字列	YYYY/MM/DD の形式
Start YYYY	整数（4 桁）	4 桁の西暦（例：2022, 2021）
MM	整数（2 桁）	1、もしくは 2 桁表記の月
DD	整数（2 桁）	1、もしくは 2 桁表記の日
day of the week	文字列（曜日）	月、火、水、木、金、土、日
Start Time	時刻	1 分単位で設定
End Date	時刻	YYYY/MM/DD の形式
End Time	時刻	1 分単位で設定
Event time	文字列	End Time から Start Time を引いた値。 hh:mm の形式
【イベント主催者】	文字列	主に VRChat のユーザー名が書かれる
【イベント内容】	文字列	イベントの内容、概要が書かれている。VRChat の Quest 版での参加が可能なイベントには【Quest 対応】というラベルが付与される。
【参加条件 （モデル、人数制限など）】	文字列	イベント参加者の描画処理の負荷軽減や、ドレスコード等の条件が書かれる。
【参加方法】	文字列	VRChat 上からイベントに参加する方法が書かれている。例：「『ユーザー ID』に join」
【イベントジャンル】	文字列	
【備考】	文字列	

2.2　イベント企画者における目的意識調査

2.2.1　調査手法

次に、イベントを実際に企画する「主催者」を対象に、主としてイベントの目的意識やそれに対する行動を問うアンケートを行う。実施の目的としては、栗原、梶原が挙げたイベントの目的や分類をはじめ、イベント主催者側の持つ目的意識や、属性を知る必要があると考えられるためである。

2.2.2　調査概要・調査紙

調査計画書は、社会教育調査ハンドブック（国立教育政策研究所社会教育実践研究センター, 2011, p. 23）に基づいた上で、既に存在する VRSNS を対象とした調査票を参考に項目を記述した（サークル仮想現実経済研究所, 2022）。下に、その計画書を示す（図 1）（図 2）。

調査の呼びかけには、Twitter と Discord を使用した。SNS 上で筆者とフォロー関係のある人から、そうでない人にまで調査の拡散が行われるよう工夫した。調査票の設問作成においては、既にインターネット上でメタバースのユーザーに向けて展開された調査票の設問項目に基づき、回答者の属性情報の収集を図る。さらに、金子らによる企画者の属性、企画内容を調査する設問（金子ほか, 2011, pp. 12-13）と、梶原による「6W2H」の概念（イベント学会, 2008, p. 14）、そして栗原によるイベント分類（イベント学会, 2008, pp. 204-208）に基づいて、設問を作成した[3]。

調査の目的…VRChat イベントにおける、主催者のイベント開催目的とその背景意識を調査・統計分析を行い、仮想空間上の文化活動を考察するため。
調査の内容…後述
　母集団と標本サイズ…VRChat ユーザー、特に VRChat における「イベントの開催経験」を持つユーザー。（VRChat イベントカレンダーにおいては、約 4000 名程度）
調査実施時期…2022 年 10 月 10 日～ 11 月 10 日
調査方法 – 調査実施方法…インターネット（Google フォーム）上にて調査を行う。非確率抽出法であるスノーボール法を用いて、SNS を通じた当調査の拡散と回収を行います。
調査方法 – 調査実施者…江﨑 笙吾（大阪大学大学院 文学研究科 M2）
結果の公表…本調査の結果に関しては、個人が特定されない形で、note 等インターネット上での公表を検討しております。
経費…0 円

図１　調査計画書

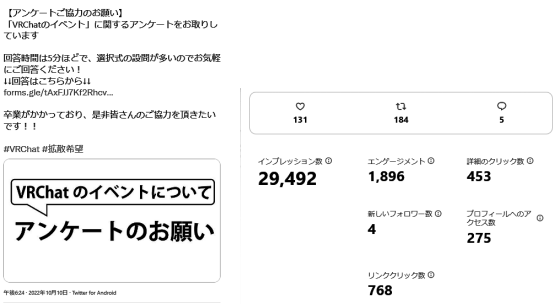


図２　回答を呼びかけるツイートとツイートアナリティクス（2023年１月３日現在）

3. 調査結果

3.1　VRChatにおけるイベント情報の調査結果

2.1 項の手法に基づき、得られたデータについて集計を下記に示す。

3.1.1　イベントの開催数/曜日ごとの頻度

まずは、イベントの開催数を集計した。2018 年 1 月 1 日から 2022 年 9 月 30 日までの期間で、イベントの総数は増加し続けている（図 3）。曜日ごとの開催数と、その割合についても集計を行ったが、火曜日が最もイベント開催数が少なく、土曜日が最も多い（図 4）。このように、土曜日に近いほどイベントの増加傾向がみられる。

3.1.2　イベントの主催者数

次に、イベントの主催者数について分析した（図 5）。イベントの開催者数は増加を続けており、2019、20、21 年と毎年 300 人程度の増加がみられる上、同一人物が複数回イベントを開催する割合も増加している。なお、この数値はデータセットにおける、「【イベントの主催者】」の項目数を集計したものであり、ユーザー一人ひとりの個人名だけではなく、団体名なども集計される可能性がある。また、2022 年度は 9 月 30 日までの集計であることも留意する必要がある。

3.1.3　イベント開催時刻・開催時間

また、各イベントの開催時刻・開催時間の分析を行った（図 6）。イベントカレンダーのルール上、日付を跨ぐイベントの登録は不可能である点と、2022 年のデータは 9 月 30 日までである点を留意する必要がある。まず、21:00、22:00 から開始するイベントが突出して多い。これは、多くのユーザーがログインし、最もオンライン人口の多い時間帯であると考えられる。1 時から 19 時ごろまで、イベントの開催数が少ないが、その中でも 8 時、11 時、15 時においてはイベントの実施数は比較的多くみられる。開始時間は毎時とも、0 分から 29 分にかけての開始が多く、開催時間は各年とも 1 時間開催が最も多い。Nem x Mila の調査によると、VRChat の 1 回あたりの平均プレイ時間は、1 時間未満は 4%であるが、 1 時間以上 3 時間未満で 46%、3 時間以上 6 時間未満の階級では 39%であった。さらに、VRChat のプレイ目的に焦点を当てても、「友達との交流」を選んだ割合は回答者のうち 87%、「イベントへの参加」は 69%であった[(4)](Nem x Mila, 2021)。このことからも、「夜間に数時間、VRChat にログインする」という行動にイベント内容が対応していると推測される。

3.1.4　イベント内容

3.1.4.1　頻出語

次に、イベント内容について分析する。3 万件以上のイベント内容の全体的な傾向を知るため、まずは KHCoder 上にて形態素解析を行い、文章中で多く使用されている単語（頻出語）をリストアップした。その後に ChaSen を用いて複合語の検出を行い、この結果に基づき人手にて語句の強制抽出を行った（表 8）。これは、例えば「交流会」という単語が「交流」と「会」に分離され意味合いが変わる、もしくは、そもそも抽出されないといった事態を回避するために必要となる。

3.1.4.2　コロケーション分析

3.1.4.1 項において明らかとなった、「イベント」、「集会」という単語においてコロケーション分析を行った（図 7）。この統計から、次のような特徴を見出すことができる。まず、「雑談」「交流」「話す」「集まる」「語り合う」、「バー」「居酒屋」「喫茶店」「店舗」「酒飲み」など、コミュニケーション自体、またはその舞台を指す単語が多く見られる。また、「DJ」「音楽」といった、音楽や、「アバター」「ワールド」といった VR にかかわる単語、「清楚」「ケモノ」「水着」「ラジオ」「格闘技」などのイベントのテーマと見られる単語も存在する。他にも、「自由」「楽しい」「喜ぶ」といったイベントの雰囲気を表す形容詞や、「遊ぶ」「解く」「過ごす」「称える」「飲む」「聞く」「作る」という参加者の行動を表すであろう動詞も見られる。また、「初心者」という単語も上位に存在した。次に、イベントの内容やテーマ自体に着目するための単語と品詞の除外[(5)]を行った上で、イベントの内容に繋がると考えられる単語はコロケーション分析を行った。

まず、アバターのコロケーション分析（図 8）である。「集まる」「交流」「話す」という単語から、アバターを題材にコミュニケーションを図っていることが分かる。他にも「試着会」「新作」「販売」「着る」など、アバターを販売もしくは販売予定のものをテストするイベント、「改変」「自作」といったアバターに関する創作活動、「褐色」「水着」「趣向」「モチーフ」といったアバターの傾向を軸としたイベントなどが見られる。

「ワールド」の分析（図 9）からは、ゲームワールド等のワールドで遊ぶイベントが多いことが、まず見て取れる。また、「ツアー」や「散策」「遠足」など、ワールドを見学する形のイベントも

多い。創作活動に関連する単語は、アバターの時とは異なり「制作」という単語で表れている。これは、既存の販売物をカスタマイズ（改変）する、もしくは自作するというアバターとは違い、建物や地面等を制作・購入し組み合わせて形作るというワールドの構造が影響していると考えられる。

「雑談」（図 10）からは、「壁」「薄い」に関しては、長期間にわたって開催されている特定イベントの定型文が見られる[6]。他には「好き」「テーマ」「クリエイター」「意見」など、特定のテーマに基づいて雑談を行うイベントが多いことが考えられる。

「交流」の分析（図 11）からは、「アバター」や「初心者」などイベントのテーマになりうる単語に加え、「同士」という同じ属性を持つユーザーをつなげる単語がみられる。何かしらの共通点を持つユーザー同士、もしくは「店舗」「BAR」「ワールド」のような特定の場所での、イベントを通じた交流の存在が考えられる。

「遊ぶ」の分析（図 12）からは、「集まる」「一緒」「お喋り」「話す」といった集合してコミュニケーションを図る単語が見受けられる。特徴的な点では、「ワールド」や「ゲーム」といった単語が表れており、遊ぶ対象物が表れている。「試合」「バトル」など、遊びの形式も示されている。

「楽しむ」の分析（図 13）からは、対象物と思われる単語が見受けられる。「会話」「雑談」「交流」「おしゃべり」などのコミュニケーション、「音楽」「ダンス」など音楽系、ほかにも「ロールプレイ」や「趣味」「お菓子」「英語」「ASMR」など、多様なトピックが表れている。

「好き」・「興味」の二単語への分析も実施した（図 14）。「好き」の方では、「ラジオ」「バイク」「映画」「アニメ」「メカ」など、興味や嗜好の対象物となる名詞が多く表れており、それらがイベントのテーマとして示されていることがわかる。「興味」では、また、「キャリア」「子育て」「投資」といった現実世界の生活に近い単語や、「関西」や「沖縄」など実際の地域が題材に挙げられている。「好き」と「興味」の言葉の意味の違いが、イベント内容の違いにも表れている。

最後に「初心者」という単語についても分析（図 15）を行った。まず目立つのは「歓迎」という単語である。続けて「交流」という単語や「気軽」など、VRChat を始めたばかりのユーザーも含めて交流を図るイベントが開催されている。

3.1.4.3　共起ネットワーク図

前項では、ピックアップした単語それぞれの特徴を見出した。続いて、単語同士の繋がりを見ることで、VRChat のイベント全体の傾向を掘り下げる。そのため、単語同士の関係性を示す共起ネットワーク図を作成した。共起関係の算出には Jaccard 係数[7]を用い、関係性をわかりやすくするため最小スパニング・ツリーだけを描画している（図 16）。

この図から分かるように、イベント内容の単語同士が繋がり、サブグラフを作成することができ、ここから判明する特徴が存在する。まず、「酒」と「お話」、「アバター」と「集まる」と「交流」、「好き」と「話す」、といった単語の繋がりから、コミュニケーションという観点が見いだせる。また、「音楽」を中心とした「DJ」「聞く」「解説」の繋がりや、「ワールド」「遊ぶ」「ゲーム」と「会場」「楽しむ」が繋がるなど、音楽やワールドで遊ぶというイベントの特徴も見える。加えて、「初心者」「歓迎」や、「興味」「気軽」「お越し」といった単語が並び、イベントへの気軽な参加を促す雰囲気も見受けられる。他にも、「今日」「生き延びる」といった、高頻度で定期的に開催されるイベントのタイトルも見受けられる。

3.1.5　対応分析

これまでは、単語同士のつながりについて着目してきたが、イベント内容以外の属性との関係性について分析する。2.1.2 項で挙げた、開始時間（Start Time）、曜日（day of the week）とイベント内容の対応分析を行った。開催時間において（図 17）は、11 時台において「体」「フィット」という単語が表れている。また、また 8, 9, 10 時にも Twitter や「動画」などの単語が集中しているが、イベントの開催数が少ない時間帯のため、特定の定期開催イベントが影響を及ぼしていると考えられる。20 時から 23 時などの夜間帯、12 時 13 時などの昼の時間帯に関しては単語が固まって存在しており、イベント内容が類似していることが分かる。曜日により、イベント内容の傾向に変動があるかを見るために、曜日ごとの対応分析も実施した（図 18）。「雑談」や「ゲーム」「VRC」等、多くの単語は原点に近く曜日ごとの偏りは少ないと考えられる。しかし、「飲む」「酒」という単語は、金曜日、土曜日の方向で原点から大きく離れており、週末に飲酒をするイベントが多い傾向が表れている。

3.2　VRChatにおけるイベント情報の調査結果

3.2.1　イベント情報の集計結果

2.2.2 項の通り、2022 年 10 月 10 日から 11 月 10 日にかけてアンケートを公開した。結果として、411 件の回答を収集した（図 19）。その中でも、イベントの主催経験がある人は Q14. から抽出した重複分 13 件を除き、142 名からの回答を得た。なおアンケートの性質上、過去に VRChat をプレイしていたが、回答時にはプレイをしておらず、アンケートにも参加していない方々の存在は留意する必要がある。

3.2.2　イベント目的

次に、イベントの目的についての集計と分析を行い（図 20）、「その他」に自由記述された目的の共起ネットワーク図を作成した（図 21）。同様に、Q6-2 にて自由記述を行った詳細なイベント目的についても、共起ネットワーク図（図 22）を作成した。これらの結果から、イベントへの目的意識の傾向を次のように見出すことができた。まず、交流という大きな目的があり、共通の趣味や仲間を求めていることがわかる。合わせて、「好き」なことを「知る」、アバターの改変、音楽を楽しむ、何かしらの場の提供などの目的が存在している。また、「自分」がやりたい、友人を「増やす」というより根底に近い目的意識も存在した。

3.2.3　イベントの開催頻度・開始時間・開催時間

3.1.1 項と同様のイベントの開始時間・開催時間の収集と（図 23）、イベント情報の調査では得られなかった開催頻度を収集した（図 24）。グラフから、イベント情報の調査で得た開始時間・開催時間とほぼ同じ分布をしていることがわかる。イベントの開催頻度は、週もしくは月に 1 回というペースでの開催が多くみられた。また、一回だけの開催である「単発イベント」など、不定期に分類されるイベントも多く見られた。

3.2.4　VRChatのプレイ目的

ここからは、回答者の属性について収集した。まずは、VRChat をプレイする目的について設問を設けた。また、Nem x Mila のソーシャル VR 国勢調査（Nem x Mila, 2021）の同項目からも数値を引用し、比較を行っている（図 25）。また、回答者の属性別にも集計を行いそれぞれの

属性にて割合を算出している。どの属性においても、最も割合が大きいのは友達との交流であり、次点はソーシャル VR 国勢調査を除いて、イベントへの参加が大きいものとなった。イベント主催経験の有無で各項目を比較した場合、ワールド探索はイベント主催経験がない人のほうが選択している結果となった。なお、動画配信（生放送・動画収録）の割合は、イベント主催経験の属性を持つ人が他属性の人に比べて大きい。このことから、イベントを主催するユーザーは、創作や動画を通じた何かしらの情報発信を行っている可能性がある。

3.2.5　VRChatを始めた時期

VRChat を始めた時期についても集計を行った（図 26）。変動はあるが、2022 年 2 月ごろにピークを迎えたように、年々 VRChat を始めたユーザー数が増加していることが分かる。

3.2.6　過去に最も長く遊んでいたゲーム

まず、minecraft というサンドボックスゲームが多く現れた。このゲームは、自動生成される空間の中で、ユーザー自身がブロックを積み上げて思い思いのワールドを構築するゲームであり、マルチプレイにも対応している。また、FinalFantasy やメイプルストーリーなど、いわゆる MMORPG（多人数で同時接続するオンラインゲーム）が挙げられる。しかし、SecondLife, バーチャルキャスト, Cluster という他のメタバースサービスの回答は各 2 件ずつしか見られない。このことから、他のメタバースサービスから直接的に VRChat へ移行はしていないが、VRChat を始める以前からオンラインゲームにてコミュニケーションを取る、もしくは仮想空間上で創作活動を行っているユーザーが多いことが分かる。

3.2.7　現実世界でのイベント開催経験

現実世界でのイベント開催経験の有無を聞く設問では、現実世界での開催経験はあっても、VRChat でのイベント開催経験はない人の方多い結果となった（図 27）。現実世界でのイベント経験が、VRChat でのイベント開催につながっているとは限らないことが分かる。また、現実世界で開催したイベントの傾向を、共起ネットワーク図を用いて分析した。忘年会や、大学のサークル活動、会社でのイベントなどもあるが、サバゲー、TRPG や即売会、コスプレの撮影など、サブカルチャー的なイベントも散見された。

3.2.8　VRChatでイベントを行うメリット・デメリット

まずは、メリットについて分析を行った。予め用意した選択肢を頻度順（図 28）に、その他欄の自由記述は共起ネットワーク図（図 29）を作成した。選択肢の集計からは、地理的制約がなく、費用的負担が少ないことが大きなメリットとして考えられる。自由なワールドやアバターの創作活動などの自己実現の観点は、上位のメリットに比べると支持する人が少ないことがわかった。その他欄の自由記述に関しては、参加に対する心理的・時間的制約やハードルが低い点、趣味で集まれる点、現実世界ではできない体験が行える点、幅広い交流、話題で繋がる、などのグループが見られる。このことから、地理的制約・費用的負担の少なさによって、人々の新しい交流が創出されていると考えられる。デメリットに関しては、予め用意した設問に多くの回答が集中していた（図 30）。その他の記述（図 31）に着目すると、参加人数に制限がある点や、「荒らし」に対する危惧、VR 機器に対する慣れ[(8)]の必要性や「難しい」という単語から、現実世界に起因するイベント実施へのデメリットが見受けられた。

3.2.9 「VRChatのイベント」の定義

VRChat のイベントの定義についても集計を行った。予め用意した回答の集計(図 32)から、「予め日時が決められている」ことがイベントの大きな条件となっていると考えられる。また、他設問と同様に「その他」の自由記述欄に関しても共起ネットワーク図を作成した（図 33)。日時を決める、イベントカレンダーへの掲載という要素の他にも、Discord や SNS での周知行為が、イベントの条件として挙がった[9]。

3.2.10　現実世界における年代

最後に、回答者の現実世界における年代について集計した（図 34)。なお、アバターとして現実世界の制約から解放される VRChat の世界で、現実世界の年齢を聞く行為に注意が要るため設問は任意とし、382 件の回答を得た。図からもわかるように、10 代、20 代、30 代の人々が回答者の多くの割合を占め、続いて 40 代が大きく、50 代以上はかなり少ない割合となっている。

3.3　結果のまとめ

これまでの結果を、調査ごとにまとめる。

- イベント情報の調査のみで判明する事項

まず、イベント内容の文章から「初心者」や「気軽」など、参加者を広く歓迎する傾向が見られる。また、テーマとして「好き」や「興味」という言葉で、現実・仮想空間の別を問わない多様なトピックが存在する。興味関心を軸としたコミュニケーション需要の大きさを伺い知ることができる。コミュニケーションという観点では、「バー」「居酒屋」など、コミュニケーションを取る場所を舞台としたイベントが見られる。関連して、金曜日・土曜日において飲酒を伴うことが予想されるイベントが多く開催されており、VRChat のイベントが多く開催される時間帯が夜間であることや、また交流を求めるユーザーの目的意識の影響が考えられる。また、仮想空間特有の頻出単語としては「アバター」は交流・販売促進、「ワールド」は遊ぶ・見学といったテーマが見られた。双方とも、それ自体の制作や改変に関するイベントが見られたことから、自己実現の場としても VRChat が機能していることが考えられる。また、一人の主催者が年 2 回以上イベントを主催する割合が増加しており、イベントが定期化、または一度イベントを主催した後は何度も開催する傾向があると考えられる。

- 目的意識調査のみで判明する事項

主にユーザーの性質やイベントの目的意識を把握することが出来た。ユーザー層としては現実世界の年齢が 10, 20, 30 代のユーザーが大半を占め、VRChat を始める以前には MMORPG やサンドボックスゲームなど、仮想空間上でのコミュニケーションや創作活動に慣れ親しんでいることが分かった。このことからも、インターネット上での人間関係構築やコミュニケーションに抵抗や違和感が少ないと考えられる。また、VRChat でイベントを行うメリットとして、地理的制約・金銭的負担が少ないことも挙げられている。そうした中で、現実世界でのイベント主催経験と仮想空間上でのイベント主催に繋がっていないという事項が見られた。ここから、若年層が現実世界で行っていない取り組みを仮想空間という場では行っていると考えられる。

- 双方から判明する事項

イベント情報と目的意識調査の双方でみると、メタバースのイベントの概観的な特徴が現れた。

まず、年を追うごとにイベント数やユーザー数が増加している。時間帯・開催日に着目すると、どの年でも土曜日が開催数のピークであり、開催時間も 20 時から 23 時までに始まり 1 時間で終了するイベントが多い。休日・夜間に開催が多いことから、現実世界の余暇として仮想空間に参加している可能性が考えられる。イベント内容として、交流・コミュニケーションを主目的にしている場合が多く、更に共通の趣味や属性を持つ人で繋がりを求めている傾向が見られる。どちらの調査でも、音楽（DJ・クラブ）イベントは大きなテーマとして存在することも分かった。

このように、メタバースのイベントにおいて以上の傾向が見られた。次章では現実空間と比較した際のチャット等インターネット上でのコミュニケーションの特徴を踏まえ、仮想空間でのイベントを通じたコミュニケーションを考察する。併せて、旧来の類似サービスにおけるイベント文化とも比較を行い、その位置づけを明らかにする。

4. 考察

4.1 メタバースのイベントから見た、インターネット上のコミュニケーション

前章でメタバースのイベントではコミュニケーションが大きな目的となっていることがわかった。では、従来からのインターネット上でのコミュニケーションに比べ、どのような違いが見られるだろうか。まずは従来のインターネット上のコミュニケーションに付いて振り返りたい。笠木と大坊は、CMC（コンピュータを介したコミュニケーション）と対面というメディアの違いがコミュニケーションに及ぼす影響を研究した。研究では対面とチャットソフトの 2 通りの手段で「英会話」「アルバイト」「携帯電話」などのテーマでコミュニケーションを行った。対面条件では CMC より短く簡単な返事を返すが、CMC では自己開示など深い内容を含んだ返事を返す傾向を明らかにした（笠木 & 大坊, 2003）。また、原田は対面・音声電話・テレビ電話・文字によるネットワークコミュニケーションの各メディアでの「話しやすさについての感情的評価」因子と「対話システムのインターフェースのよさに関する評価」因子を抽出している。CMC は、操作性のよさに関しては最も低いが、最も話しやすいメディアであると評価している（原田 & 日本認知科学会, 1997, pp. 108-109）。今回の研究対象である VRChat はインターネット上でハンドルネームという半匿名的な状況下で、アバターを用いた音声と身振り手振りを通じた対面コミュニケーションを取る空間である。これは、文字ではないコミュニケーションを半匿名的な状況で行うことになる。では、メタバースのイベントではどのようなコミュニケーションが存在するだろうか。

4.1.1 コミュニケーションの目的と内容

まず、3.3 項で挙げたコミュニケーションに関わる特徴や単語から、その意味合いや歴史的な立ち位置を考察する。インターネットの前史としてパソコン通信[10]が挙げられ、日本においては「マニア同士が趣味のお喋りをするツール」といった認識が存在した。（ばるぼら & さやわか, 2017, pp. 27-35）。これは「好き」や「関心」をテーマにイベントが開催され、イベントごとにコミュニケーションが取られている VRChat の現状に近い。また、イベントでの対面的な会話のみならず、並行して Discord を通じたクローズドで「内輪」なコミュニティ形成が行われている。VRChat や Discord においては主にハンドルネームを使用してコミュニケーションを取っており、2 ちゃんねるほどの匿名性は無いが、現実空間ほどの顕名性も無い。特にメタバースにおける、「名前」「アバター」「声」で構成されるアイデンティティを、技術や努力により自由にデザインでき

る、メタバース特有の状況を、バーチャル美少女ねむは「魂にアイデンティティを『纏う』」と評している（バーチャル美少女ねむ, 2022, pp. 152-153）。これらから、アイデンティティを纏い、VRChat のイベントという不特定多数に開かれた空間と、知り合い同士で Discord 交流する「内輪」のコミュニティ空間を行き来するメタバースユーザの姿が現れているのではないだろうか。

では、同様に多く現れた「初心者」や「気軽」など、人々を歓迎する文言を生む文化はどのように意味づけられるだろうか。まずは過去のインターネットやCMCにおける状況を確認する。4.1 項では既に、笠木と大坊が示す CMC では対面でのコミュニケーションに比べ自己開示などを含んだ返事を返す傾向にあるという観点（笠木 & 大坊, 2003, pp. 93-101）や、原田が調査した CMC が最も話しやすいメディアであるいう結果に触れた。次に、メタバースの状況を確認する。バーチャル美少女ねむは、現実世界と比べてソーシャル VR では相手との距離感が近くなると感じる人が 76％多いという調査結果から「ソーシャル VR で距離感が物理現実より近くなる理由は、もちろん現在は経済性が未発達でビジネス目的で利用している人が少なく、コミュニケーションを楽しむために集まっている人が多い」と考察している（バーチャル美少女ねむ, 2022, p. 208）。4.2.2 項のイベントの目的において 142 人中 131 人が参加者同士の交流を含んでいることが明らかとなった上、イベント情報の調査においても、様々なトピックや空間の中でコミュニケーションをとる傾向がわかっている。以上の事項からも分かるように、VRChat という仮想空間においては「コミュニケーションを取る」という目的意識の大きさが、イベントの新規参加者に寛容な文化を形作っているのではないだろうか。

4.1.2　ユーザー層

前項では、イベントの内容や目的意識から考察を行った。では、イベントを生み出す・参加するユーザー層にも、過去のインターネット世界と比べたユーザー層と共通点や違いが存在するのではないだろうか。3.2.10 項では、回答者の過半数が 20 代であり、ついで 30 代、10 代で 90％を超す結果となっている。同様に、Nem x Mila の調査では 20 代が多く見られる結果となっている（Nem x Mila, 2021）。併せて、3.2.7 項の現実世界でのイベント開催経験と重ねると、大学生や社会人、そしてサブカルチャーに関心のある人々が、VRChat のユーザー層として浮かべることができる。では、こうした「新規技術領域」であった、初期のインターネット・パソコン通信の世界ではどのようなユーザーが存在しただろうか。日本におけるパソコン通信は、アメリカ西海岸発の「大資本に独占されていたコンピュータが手元に来る」「情報を自由にできる」といった思想とは異なり、ワープロの延長線上としてサラリーマンを中心に使用されていた（ばるぼら & さやわか, 2017, pp. 27-35）。1993 年まで大学や国の機関の使用に限定されていたインターネットでは、大学の余剰のサーバースペースで、学生自身が自己のサイトの公開を始めた。ここに 1990 年代前半の ZINE ブームの存在もあり、紙メディアと違い流通の手間や印刷代がかからず、多くの人に閲覧されるメリットから「E-ZINE」と言う形でコンテンツの公開が進んだ（川上ほか, 2014, p. 52）。これは 3.2.8 項で明らかとなった、地理的制約に囚われず、費用的負担も少ない、メタバース空間でのイベント開催のメリットと重なる点でもある。なお、インターネットのユーザー層と文化は推移している。1995 年以降インターネットの普及が始まり、1999 年には 2 ちゃんねるが開設され 1970 年生まれの世代を中心とした文化が作り上げられ、更に 2000 年代後半には 1980 年代生まれ以降の人々が SNS や携帯電話へと表現メディアを変え、ネット空間が重層的で全容が把握しにくいリアル社会の構成へ近づいている（川上ほか, 2014, pp. 90-97）。1980 年代以降に生まれた世代のネット文化は、シェアハウスなどの共有文化やフェイスブックのような悪

意の少ないメディア空間に代表されるように、被害者意識に乏しく楽天的で、冷笑的ではなく共感的とされている（川上ほか, 2014, p. 106）。また、「ゼロ年代」の特徴としてオンラインゲームからインターネットに入った世代の姿も挙げられている。この世代はアバターを違和感なく使用し[11]、「サイバースペース」上の物語を自然に生きていると指摘されている。併せて、スマートフォンの普及で現実世界でも気軽にオンラインゲームを行うことが出来るため、現実の時間を犠牲にしてゲームの中に埋没する「ネトゲ廃人」像は薄れている（ばるぼら & さやわか, 2017, pp. 177-179）。しかし、メタバースでは PC やヘッドマウントディスプレイといった資機材を用いて、現実とは異なる仮想空間に没入体験を提供する。そのため長いプレイ時間を費やし、メタバースに「住んでいる」という言葉が生まれる現状がある（バーチャル美少女ねむ, 2022, pp. 84-85）点も否めない。しかし、イベント情報・目的意識の双方の調査から判明した、20 時から 23 時までに始まり 1 時間程度で終わるイベントが多い点と、イベント情報の調査から判明した金曜日や土曜日において飲酒を伴うイベントが多い点から、余暇時間にメタバースを楽しむユーザー像がむしろ浮かび上がるだろう。このことから、人々はインターネット・現実世界・スマートフォン・ヘッドマウントディスプレイ・ディスプレイのうち一つまたは複数を用い、名前・アバター・声を変えてアイデンティティを纏い交流や自己実現活動を行っており、その選択次第で現実世界と仮想空間の距離感も変動することが分かる。仮想空間に没入し、現実世界より長い時間を過ごす場合もあるが、一方で余暇時間にスマートフォンと SNS で現実世界の人々と交流する場合もある。時代と技術の進歩を繰り返す中で、人々の生活の場としての仮想空間と現実空間の距離は変動を繰り返すと考えられる。

4.2　メタバースのイベントにおける「自己実現」

メタバースでイベントを行う大きな目的・観点として「コミュニケーション」が存在した。そのため、コミュニケーションやユーザー層の考察を通じた、メタバースのイベントを考察してきた。そして、「自己実現」というもう一つの大きな観点が有ると考えられる。これは、「ワールド」「アバター」自体の制作・改変というユーザーの活動が見られたことや、そもそもイベントの主催行為自体が一つの自己実現だと考えられるためである。そこで、自己実現の場としてのメタバースについても考察を加える。梅田は、2000 年代の後半を「総表現時代」と評している（梅田, 2006, p. 13）。これの背景にはハードウェア価格の低下、オープン・ソフトウェア登場によるソフトウェア無料化、ブロードバンド普及による回線コストの大幅下落、検索エンジンのような無償サービスの充実による「チープ革命」が存在するとも主張している。例えばテレビ局の特権であった映像コンテンツの制作・配信能力が誰にでも開かれる可能性になる点が挙げられる（梅田, 2006, p. 11）。このように、コンテンツの制作・発信が行えるようになる中で、グーグルによって達成された「言葉の組み合わせ」に対して「最も適した情報」を対応させる見つけ出す検索エンジンの進歩があった（梅田, 2006, p. 138）。このように「何かを表現したって誰にも届かない」という諦観は、「何かを表現すればそれを必要とする誰かにきっと届くはず」という希望に変わると主張している（梅田, 2006, p. 14）。こうした 2000 年代ごろのインターネット上の動きは Web2.0 と呼称し、「ネット上の不特定多数の人々（や企業）を、受動的なサービス享受者ではなく能動的な表現者と認めて積極的に巻き込んでいくための技術やサービス開発姿勢」と定義している（梅田, 2006, p. 120）。この世界観は、VRChat の世界でも通じるのではないだろうか。VRChat では、アバターやワールドを作るためのソフトウェアから VRChat のサービスそのものまで無料で手に入れる事ができる。このことは、アバターを媒介としたクリエイターエコノミー

である「アバター経済圏」（バーチャル美少女ねむ, 2022, p. 252）を想起させる。ワールド制作においても個人が空間を自由にデザインできる「個人クリエイターによる超空間コンテンツ」が行うことができ、現実空間と仮想空間にまたがった経済活動が行える（バーチャル美少女ねむ, 2022, pp. 265-275）。こうした動きに、メタバース上のイベントも呼応していると考えるのが自然であろう。

終わりに

改めて、本研究の全体像を振り返る。第 1 章では、近年の流行とその陰りも見られる「メタバース」における「イベント文化」の特徴と考察を行う目的を明らかにした。また、研究対象として VRChat を選択した。続く第 2 章では、関連する先行研究を分野ごとに分けてその紹介と、必要に応じて研究に用いる単語の定義を行った。併せてイベント研究のアプローチを用いて VRChat のイベントの特徴を明らかにした後、インターネットの文化史に基づいた考察をする方針を確認した。第 3 章では本研究に必要となる調査・分析手法について検討を行った。VRChat で開催されるイベント情報の集計とテキストマイニングの手法を用いた分析、VRChat ユーザーに向けた調査票によるイベントの主催や参加に対する目的意識の調査を実施した。結果は続く第 4 章にて提示し、コミュニケーションを志向するイベント目的とユーザー層、創作活動を通じた自己実現の場としてのメタバース空間の存在を明らかにした。この結果をもとに、第 5 章で考察を行った。考察では、コミュニケーション・ユーザー層・そして自己実現の観点から考察を行い、過去のインターネット文化との連続性と相違点を確認した。メタバースは概念的なものであり、その概念自体も提唱者の立ち位置や時代の移り変わりで変化するものだと考えられる。しかし、本研究では、「2022 年現在」の「VRChat」というサービス上で展開された「イベント」の現状を、多種多様なデータ解析から把握することができた。将来、メタバース上の文化活動を考察する上でもこの点は重要であると考えられる。ただ、かつて話題となった SecondLife などの類似したサービス等の比較や、日本と日本国外での VRChat のイベント文化の違いなど、時代・国籍による変化を考察する余地は大いにあると考えられ、今後より深く調査・考察を行いたい。

図表

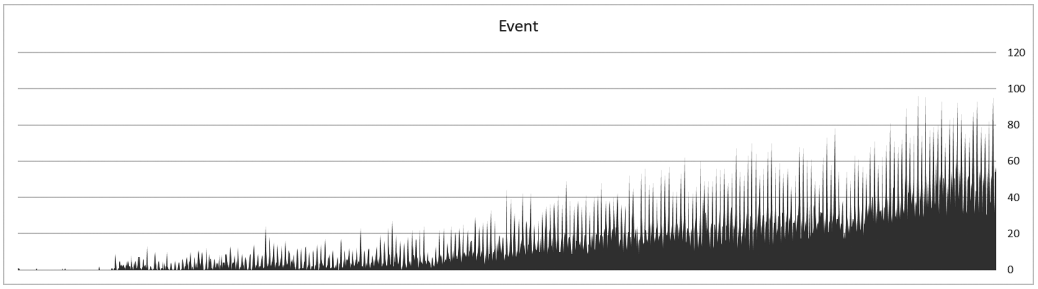
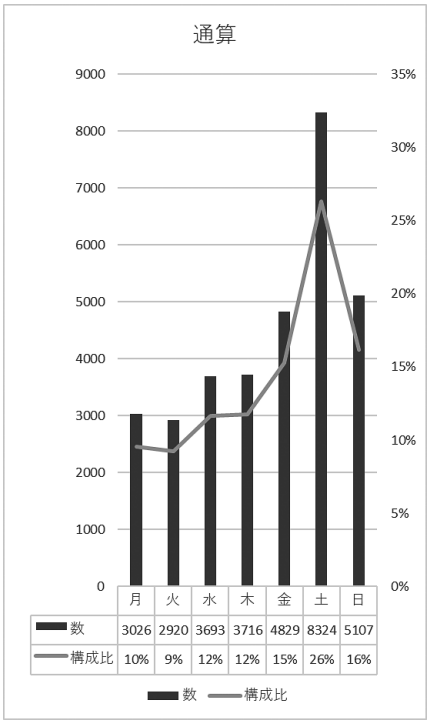


図３　イベント開催件数の推移（2018年１月１日から2022年９月30日まで）



2018

曜日	数	構成比	前年比
月	50	9%	-
火	27	5%	-
水	32	6%	-
木	55	10%	-
金	90	16%	-
土	185	34%	-
日	113	20%	-
計	552	100%	

2019

曜日	数	構成比	前年比
月	155	7%	-2%
火	125	6%	1%
水	138	7%	1%
木	163	8%	-2%
金	318	15%	-1%
土	698	33%	0%
日	499	24%	3%
計	2096	100%	

2020

曜日	数	構成比	前年比
月	584	10%	2%
火	526	9%	3%
水	661	11%	4%
木	712	12%	4%
金	948	15%	0%
土	1660	27%	-6%
日	1026	17%	-7%
計	6117	100%	

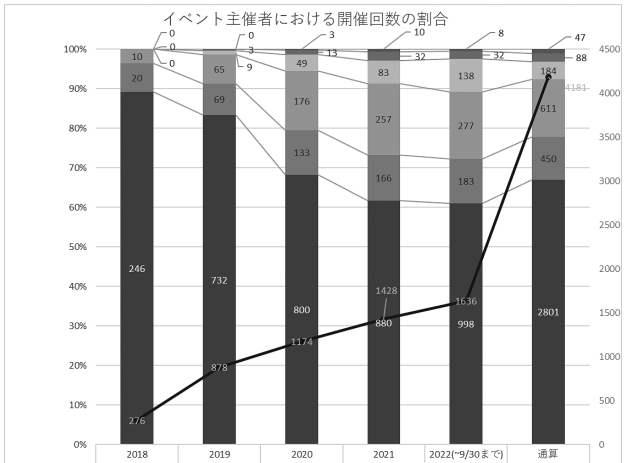
2021

曜日	数	構成比	前年比
月	957	9%	0%
火	992	9%	1%
水	1247	12%	1%
木	1303	12%	1%
金	1565	15%	-1%
土	2867	27%	0%
日	1630	15%	-1%
計	10561	100%	

2022（9月30日時点まで）

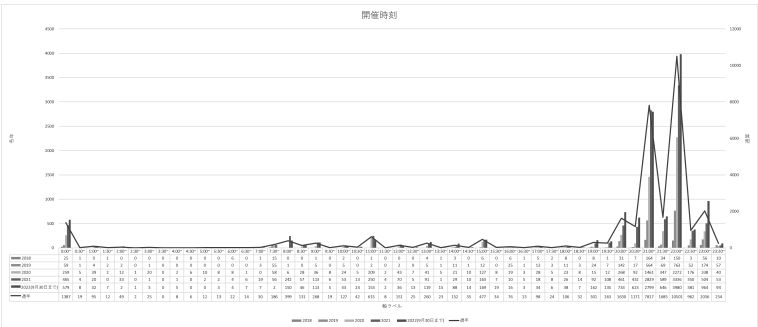
曜日	数	構成比	前年比
月	1280	10%	1%
火	1250	10%	1%
水	1615	13%	1%
木	1483	12%	0%
金	1908	16%	1%
土	2914	24%	-3%
日	1839	15%	0%
計	12289	100%	

図４　曜日ごとのイベント開催数と、その推移



	2018	2019	2020	2021	2022(~9/30まで)	通算
200回~	0	0	3	10	8	47
100~199回	0	3	13	32	32	88
49~99回	0	9	49	83	138	184
5~19回	10	65	176	257	277	611
2~4回	20	69	133	166	183	450
1~2回	246	732	800	880	998	2801
計	276	878	1174	1428	1636	4181

図５　【イベント主催者】列の項目数と、年度ごとの開催数の集計



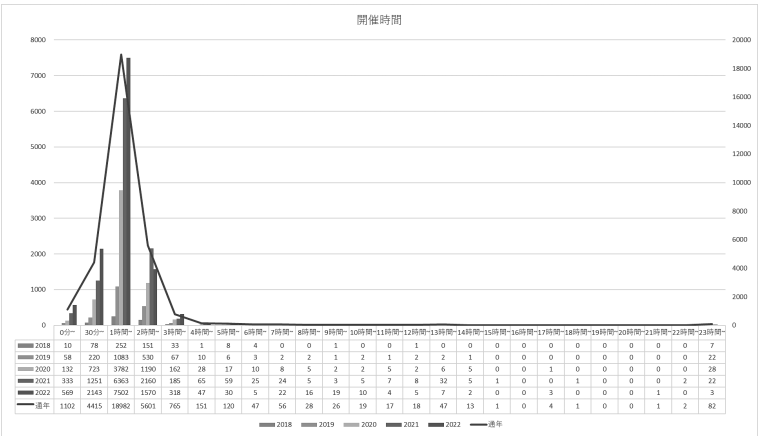


図６　イベントの開催時刻と開催時間

表８　強制抽出後の抽出語出現頻度上位150位

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
イベント	7530	写真	771	可能	508
参加	4649	途中	748	作る	508
集会	4600	リンク	739	声	507
ワールド	3514	場合	722	流す	505
人	3389	テーマ	707	バー	492
交流	3268	来る	702	今週	489
アバター	3191	スタッフ	698	開く	487
QUEST	2314	URL	694	宴会	486
初心者	2291	今回	694	少し	483
開催	2199	解説	693	ロケット	473
雑談	2095	人数	681	過ごす	473
好き	1933	主催	676	営業	461
集まる	1926	バーチャル	672	描く	460
VRCHAT	1850	お話	671	ラジオ体操	459
VR	1833	フィット	667	打ち上げる	455
VRC	1807	案内	658	方々	447
楽しむ	1596	体	654	おしゃべり	441
対応	1590	Twitter	637	来店	438
歓迎	1546	制限	629	会話	437
飲む	1518	思う	623	清楚	436
見る	1505	月	622	ツアー	435
気軽	1495	定期	615	最大	429
時間	1463	行く	614	改変	425
行う	1382	生き延びる	608	空間	423
今日	1364	主催者	604	作業	410
カフェ	1303	フレンド	602	友達	409
BAR	1295	練習	601	沖縄版	407
JOIN	1280	サーバー	591	雰囲気	404
話	1227	ラジオ	586	RP	403
興味	1218	キャスト	585	Discord	401
自由	1138	お疲れ様！	584	VirtualOkinawa	399
会場	1116	予定	584	開店日	398
聞く	1044	公式	583	撮る	390
遊ぶ	1042	リング	581	フレンド申請	388
会	1039	場所	581	開店	385
詳細	996	撮影	576	授乳	385
ゲーム	972	疲れ	573	世界	384
下記	954	集合	564	持つ	382
同士	918	用意	561	飲み物	379
話す	906	モデル	560	英語	378
DJ	905	リフレッシュ	559	条件	377
お越し	891	情報	556	ユーザー	375
一緒	877	同時視聴	555	場	372
動画	842	楽しい	553	キタリナ	370
音楽	829	言葉	552	店員	368
OK	824	配信	552	哺乳瓶	363
毎週	818	毎日	543	ポー	362
楽しめる	798	お待ち	541	合える	362
酒	797	合言葉	535	店長	362
インスタンス	795	出来る	514	交換	358

コロケーション統計

Node Word

抽出語：イベント　品詞：名詞　活用形：　ヒット数：7530

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	雑談	サ変名詞	980	942	38	26	8	122	278	508	0	1	26	4	7	30.702
2	人	名詞C	703	505	198	68	197	75	165	0	0	5	10	155	28	25.363
3	DJ	未知語	619	597	22	13	3	9	11	561	0	3	7	7	5	24.552
4	交流	サ変名詞	541	488	53	63	35	22	121	247	0	5	8	11	29	21.994
5	ワールド	名詞	426	296	130	74	63	51	107	1	2	38	3	6	81	19.107
6	詳細	形容動詞	374	0	374	0	0	0	0	0	152	179	39	3	1	18.875
7	QUEST	未知語	318	175	143	15	30	73	55	2	0	1	31	47	64	16.664
8	初心者	名詞	281	90	191	5	6	66	12	1	1	11	41	71	67	15.533
9	リング	サ変名詞	227	0	227	0	0	0	0	0	0	0	0	59	168	14.625
10	下記	名詞	227	0	227	0	0	0	0	0	0	0	59	168	0	14.496
11	定期	名詞	217	210	7	2	9	11	13	175	0	5	0	1	1	14.355
12	対応	サ変名詞	225	176	49	6	11	25	79	55	0	0	0	3	46	14.046
13	楽しむ	動詞	222	219	3	7	37	24	5	146	0	2	1	0	0	13.935
14	VRC	未知語	219	53	166	2	38	6	5	2	0	3	48	88	27	13.699
15	開催	サ変名詞	222	126	96	87	15	9	12	3	14	24	11	16	31	13.571
16	集まる	動詞	214	214	0	9	53	22	71	59	0	0	0	0	0	13.443
17	好き	形容動詞	213	54	159	20	20	14	0	0	0	0	0	9	150	13.402
18	気軽	形容動詞	205	6	199	5	1	0	0	0	0	0	8	109	82	13.378
19	楽い	形容詞	179	179	0	0	0	179	0	0	0	0	0	0	0	13.259
20	意	名詞C	179	179	0	179	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13.251
21	BAR	未知語	194	182	12	1	3	4	2	172	1	3	0	2	6	13.091
22	主催者	タグ	182	5	177	0	2	0	3	0	46	14	114	3	0	13.088
23	受け入れる	動詞	174	174	0	0	2	2	0	172	0	0	0	0	0	13.069
24	ロールプレイ	未知語	174	122	52	0	71	44	7	0	0	0	3	48	1	12.951
25	楽しめる	動詞	177	177	0	4	5	10	45	113	0	0	0	0	0	12.764
26	今回	副詞可能	174	17	157	8	0	2	7	0	2	3	132	3	17	12.717
27	毎週	副詞可能	174	114	60	1	0	112	1	0	0	0	37	14	9	12.633
28	参加	サ変名詞	230	98	132	17	43	30	8	0	7	9	65	24	27	12.406
29	練習	サ変名詞	163	163	0	0	7	113	43	0	0	0	0	0	0	12.343
30	戻る	動詞	151	1	150	0	1	0	0	0	0	0	0	150	0	12.176
31	行程	名詞	150	150	0	0	0	150	0	0	0	0	0	0	0	12.011
32	URL	未知語	152	0	152	0	0	0	0	0	0	152	0	0	0	11.822
33	疲れ	名詞	141	0	141	0	0	0	0	0	140	0	0	0	1	11.440
34	イベント	名詞	242	121	121	29	24	65	3	0	0	3	65	24	29	11.198
35	インスタンス	名詞	133	93	40	27	13	6	47	0	15	2	4	17	2	10.912
36	興味	名詞	140	2	138	2	0	0	0	0	0	27	4	2	105	10.905
37	コンセプト	名詞	122	118	4	32	51	35	0	0	0	0	4	0	0	10.891
38	実施	サ変名詞	122	117	5	116	0	1	0	0	0	0	0	0	5	10.884
39	トーク	名詞	121	110	11	28	1	14	54	13	0	1	0	0	10	10.853
40	聞く	動詞	135	19	116	8	1	3	1	6	0	0	2	0	114	10.810
41	ゲーム	名詞	133	72	61	5	49	8	2	8	0	1	1	50	9	10.774
42	定例	名詞	118	115	3	0	0	0	0	115	3	0	0	0	0	10.756
43	音楽	名詞	128	81	47	14	5	14	14	34	0	18	3	11	15	10.654
44	存在	サ変名詞	117	58	59	0	58	0	0	0	1	0	0	58	0	10.642
45	入場れ	タグ	116	107	9	107	0	0	0	0	0	0	0	7	2	10.626
46	行う	動詞	136	111	25	3	40	14	6	48	0	18	2	0	5	10.595
47	デカメロン	タグ	114	0	114	0	0	0	0	0	0	114	0	0	0	10.569
48	月曜	副詞可能	113	113	0	0	1	0	112	0	0	0	0	0	0	10.476
49	恐い	形容詞	111	0	111	0	0	0	0	0	0	0	111	0	0	10.438
50	方々	名詞	115	114	1	111	1	1	1	0	0	0	1	0	0	10.349

コロケーション統計

Node Word

抽出語：集会　品詞：サ変名詞　活用形：　ヒット数：4600

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	会場	名詞	526	130	396	130	0	0	0	0	264	0	2	0	130	22.667
2	アバター	未知語	500	451	49	35	18	38	102	258	0	1	4	16	28	21.576
3	人	名詞C	445	184	261	14	129	23	16	2	0	0	1	134	126	20.211
4	潜楚	形容動詞	344	190	154	8	0	5	0	177	0	0	48	94	12	18.418
5	開催	サ変名詞	361	259	102	8	134	108	9	0	1	18	7	2	74	18.363
6	友達	名詞	320	105	215	0	105	0	0	0	0	1	2	105	107	17.763
7	喜ぶ	動詞	315	315	0	0	0	1	314	0	0	0	0	0	0	17.649
8	Friend	未知語	261	130	131	0	0	130	0	0	0	0	131	0	0	16.067
9	初心者	名詞	270	209	61	28	0	0	156	25	0	3	14	24	20	15.665
10	飲む	動詞	253	129	124	1	13	112	1	2	0	0	109	9	6	15.381
11	待つ	動詞	202	202	0	0	0	202	0	0	0	0	0	0	0	14.120
12	好き	形容動詞	217	205	12	51	18	17	119	0	0	0	1	4	7	14.009
13	今週	副詞可能	190	60	130	0	0	60	0	0	0	111	0	12	7	13.589
14	雑談	サ変名詞	205	59	146	1	5	33	6	14	0	1	133	5	7	13.513
15	VRC	未知語	183	38	145	9	6	6	17	0	0	106	1	23	15	12.793
16	開く	動詞	165	121	44	0	0	0	118	3	0	0	0	32	12	12.648
17	話す	動詞	165	165	0	2	0	0	2	161	0	0	0	0	0	12.457
18	開く	動詞	158	1	157	0	0	0	0	1	0	1	22	132	2	0	12.357
19	集まる	動詞	172	162	10	11	50	23	11	67	0	1	5	2	2	12.307
20	楽しむ	動詞	164	34	130	0	0	6	1	27	0	0	0	130	0	12.121
21	作る	動詞	152	149	3	3	3	2	106	35	0	0	2	0	1	12.102
22	遊ぶ	動詞	152	145	7	1	0	3	131	10	0	2	4	1	0	11.864
23	月曜日	副詞可能	134	0	134	0	0	0	0	0	0	0	0	0	134	11.481
24	毎晩	副詞可能	133	131	2	130	0	0	0	1	0	0	0	1	1	11.463
25	毎週	副詞可能	138	108	30	0	108	0	0	0	0	0	1	12	17	11.364
26	アイテム	名詞	130	130	0	0	130	0	0	0	0	0	0	0	0	11.333
27	友	名詞C	129	118	11	0	0	0	0	118	0	0	0	0	11	11.300
28	基本	名詞	130	130	0	130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11.243
29	羽根気	名詞	130	0	130	0	0	0	0	0	0	130	0	0	0	11.207
30	自由	形容動詞	134	133	1	1	130	2	0	0	0	0	0	1	0	11.035
31	QUEST	未知語	143	120	23	5	26	87	2	0	0	2	2	11	8	10.894
32	ラジオ	名詞	121	121	0	0	10	111	0	0	0	0	0	0	0	10.707
33	ない	否定助動詞	144	16	128	7	4	0	4	1	0	0	1	122	5	10.558
34	集まれる	動詞	112	112	0	0	0	0	0	112	0	0	0	0	0	10.489
35	楽しい	形容詞	113	5	108	1	1	0	0	3	0	0	2	105	1	10.344
36	集会	サ変名詞	150	75	75	70	2	3	0	0	0	0	3	2	70	10.182
37	対応	サ変名詞	114	102	12	42	3	8	49	0	0	0	0	2	10	9.858
38	参加可能	タグ	96	96	0	1	0	0	95	0	0	0	0	0	0	9.628
39	改変	サ変名詞	94	76	18	6	6	9	27	28	0	1	9	1	7	9.454
40	タグ	名詞	80	78	2	77	1	0	0	0	0	0	0	2	0	8.754
41	執える	動詞	67	67	0	0	1	0	66	0	0	0	0	0	0	8.138
42	ユーザー	名詞	65	61	4	1	2	10	48	0	0	0	1	0	3	7.806
43	交流	サ変名詞	91	59	32	4	5	9	26	15	1	13	10	2	6	7.655
44	記念	サ変名詞	54	47	7	8	9	15	2	13	0	2	2	3	0	7.089
45	店舗	名詞	51	51	0	0	0	0	0	51	0	0	0	0	0	6.952
46	ケモノ	未知語	49	47	2	0	0	0	0	47	0	0	0	2	0	6.894
47	カフェテリア	名詞	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	48	0	0	6.890
48	可能	形容動詞	51	51	0	0	51	0	0	0	0	0	0	0	0	6.750
49	水着	名詞	47	47	0	0	1	5	7	34	0	0	0	0	0	6.684
50	持ち込み	名詞	44	0	44	0	0	0	0	0	0	0	0	44	0	6.593

図７　「イベント」と「集会」におけるコロケーション統計（Tスコアの上位50）

コロケーション統計

Node Word

抽出語：アバター　品詞：未知語　活用形：　ヒット数：3191

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	集まる	動詞	446	124	322	0	2	0	120	2	1	128	161	17	15	20.761
2	交流	サ変名詞	348	23	325	13	6	3	1	0	106	86	36	59	38	17.968
3	対応	サ変名詞	258	216	42	1	50	81	18	66	0	3	29	0	10	15.674
4	改変	サ変名詞	199	96	103	4	5	16	1	70	58	15	9	8	13	13.989
5	人	名詞C	218	154	64	14	135	2	2	1	0	4	5	26	29	13.865
6	視色	名詞	160	159	1	0	0	2	1	156	0	0	0	0	1	12.598
7	試薬会	タグ	147	9	138	3	5	1	0	0	60	25	4	8	41	12.016
8	新作	サ変名詞	123	106	17	0	0	1	3	102	0	0	0	14	3	10.990
9	趣向	名詞	119	0	119	0	0	0	0	0	0	119	0	0	0	10.866
10	話す	動詞	120	0	120	0	0	0	0	0	0	0	0	119	1	10.630
11	同士	名詞	100	0	100	0	0	0	0	0	80	0	18	1	1	9.640
12	使う	動詞	95	32	63	1	4	26	1	0	1	56	0	5	1	9.615
13	水着	名詞	89	64	25	3	0	0	1	60	0	2	0	0	23	9.345
14	男性	名詞	86	85	1	0	0	1	0	84	0	0	0	0	1	9.224
15	女の子	名詞	84	84	0	0	0	0	83	1	0	0	0	0	0	9.123
16	販売	サ変名詞	84	73	11	22	7	8	12	24	3	2	4	1	1	9.089
17	制作	サ変名詞	81	61	20	1	3	3	44	10	18	1	0	0	1	8.881
18	自作	サ変名詞	78	67	11	1	5	0	2	59	0	3	1	3	4	8.759
19	アバター	未知語	96	48	48	18	16	13	1	0	0	1	13	16	18	8.521
20	近い	形容詞	73	1	72	0	1	0	0	0	0	0	0	55	17	8.474
21	楽しむ	動詞	83	3	80	0	3	0	0	0	0	2	0	32	46	8.424
22	機用	サ変名詞	71	18	53	11	1	0	0	6	0	52	0	1	0	8.362
23	使用	サ変名詞	70	8	62	4	1	0	3	0	16	37	0	6	3	8.208
24	持つ	動詞	70	31	39	0	0	13	16	2	6	16	6	10	1	8.188
25	着る	動詞	65	13	52	0	0	3	10	0	0	47	2	1	2	8.009
26	推奨	サ変名詞	63	0	63	0	0	0	0	0	1	1	0	60	1	7.880
27	娘	名詞C	61	51	10	6	2	1	6	36	0	0	5	3	2	7.740
28	好き	形容動詞	72	9	63	2	1	1	5	0	1	51	1	5	5	7.592
29	フォールバック	名詞	56	0	56	0	0	0	0	0	0	56	0	0	0	7.454
30	作る	動詞	58	17	41	0	2	6	9	0	1	39	0	0	1	7.354
31	見る	動詞	65	59	6	18	40	1	0	0	0	3	2	0	1	7.330
32	ほしい	形容詞（非自立）	50	25	25	0	0	0	0	25	0	0	0	25	0	7.030
33	お感し	名詞	55	0	55	0	0	0	0	0	0	10	0	0	45	6.945
34	見せる	動詞	49	2	47	2	0	0	0	0	2	34	1	4	6	6.899
35	ぬ	否定助動詞	51	49	2	45	0	0	4	0	0	0	2	0	0	6.897
36	見える	動詞	47	45	2	0	0	0	0	45	0	1	0	0	1	6.808
37	褒める	動詞	44	0	44	0	0	0	0	0	0	1	23	12	8	6.589
38	会	名詞C	51	7	44	4	1	2	0	0	0	0	29	12	3	6.571
39	ない	否定助動詞	64	41	23	1	1	1	2	36	0	2	5	6	10	6.458
40	歓迎	サ変名詞	52	37	15	35	1	1	0	0	0	0	1	14	0	6.370
41	自由	形容動詞	48	48	0	1	14	32	1	0	0	0	0	0	0	6.284
42	ロールプレイ	未知語	42	2	40	2	0	0	0	0	0	1	38	0	1	6.268
43	モチーフ	名詞	39	38	1	1	30	2	5	0	0	0	1	0	0	6.207
44	ワールド	名詞	63	14	49	4	7	1	2	0	0	44	0	2	3	6.201
45	洋画	名詞	38	38	0	0	0	38	0	0	0	0	0	0	0	6.138
46	試	未知語	37	15	22	2	1	0	12	0	1	15	1	2	3	6.037
47	衣装	名詞	37	8	29	1	3	0	4	0	0	0	1	2	26	6.020
48	お願い	サ変名詞	38	0	38	0	0	0	0	0	0	2	0	5	31	5.959
49	変更	サ変名詞	35	0	35	0	0	0	0	0	22	7	6	0	0	5.865
50	特に	副詞	35	2	33	1	0	1	0	0	0	1	32	0	0	5.829

図８　「アバター」のコロケーション分析

コロケーション統計

Node Word

抽出語：ワールド　品詞：名詞　活用形：　ヒット数：3514

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	ワールド	名詞	266	133	133	116	12	5	0	0	0	0	5	12	116	15.379
2	遊ぶ	動詞	239	2	237	0	1	0	1	0	0	131	0	20	86	15.169
3	ゲーム	名詞	229	222	7	1	3	2	0	216	0	1	3	2	1	14.855
4	制作	サ変名詞	211	90	121	5	78	4	1	2	115	2	1	3	0	14.445
5	ない	否定助動詞	219	176	43	29	33	62	3	49	0	0	39	3	1	13.880
6	ツアー	名詞	157	0	157	0	0	0	0	0	153	2	0	1	1	12.380
7	初心者	名詞	170	136	34	112	0	0	23	1	0	24	2	0	8	12.280
8	直接	副詞可能	150	150	0	0	0	0	0	150	0	0	0	0	0	12.191
9	リンク	サ変名詞	150	150	0	0	0	150	0	0	0	0	0	0	0	11.987
10	雑談	サ変名詞	161	62	99	37	12	4	9	0	0	4	86	7	2	11.976
11	下記	名詞	150	150	0	0	150	0	0	0	0	0	0	0	0	11.911
12	今回	副詞可能	138	46	92	19	11	7	9	0	0	0	4	3	85	11.492
13	回る	動詞	121	1	120	0	1	0	0	0	0	10	0	108	2	10.906
14	巡る	動詞	106	12	94	1	1	0	0	10	8	76	0	8	2	10.238
15	集合	サ変名詞	109	32	77	0	32	0	0	0	0	74	0	2	1	10.207
16	テーマ	名詞	100	99	1	4	92	1	2	0	0	0	0	1	0	9.695
17	VRC	未知語	109	106	3	4	3	91	7	1	0	0	0	0	3	9.693
18	将棋	名詞	94	92	2	0	0	0	1	91	0	2	0	0	0	9.607
19	ペン	名詞	93	42	51	1	1	39	1	0	0	1	12	2	36	9.581
20	Church	未知語	89	0	89	0	0	0	0	0	0	0	0	0	89	9.393
21	豊	名詞C	88	0	88	0	0	0	0	0	0	88	0	0	0	9.340
22	風呂	名詞	88	88	0	0	0	0	0	88	0	0	0	0	0	9.340
23	EClare	未知語	85	0	85	0	0	0	0	0	0	85	0	0	0	9.180
24	散策	サ変名詞	85	1	84	0	0	1	0	0	83	1	0	0	0	9.178
25	野球	名詞	84	84	0	0	0	0	0	84	0	0	0	0	0	9.124
26	試合	サ変名詞	84	0	84	0	0	0	0	0	0	84	0	0	0	9.102
27	ShogiDojo	未知語	83	0	83	0	0	0	0	0	0	83	0	0	0	9.071
28	遊	名詞C	84	84	0	0	0	0	1	83	0	0	0	0	0	9.071
29	形式	名詞	84	0	84	0	0	0	0	0	0	84	0	0	0	9.049
30	NEW	未知語	82	82	0	0	0	0	0	82	0	0	0	0	0	9.012
31	クセド	未知語	82	2	80	0	1	1	0	0	0	0	79	1	0	9.002
32	コンセプト	名詞	82	82	0	0	0	29	50	3	0	0	0	0	0	8.965
33	会	名詞C	89	72	17	4	61	7	0	0	0	0	4	2	11	8.958
34	CHESED	未知語	81	1	80	0	0	0	1	0	0	0	0	79	1	8.947
35	対応	サ変名詞	93	66	27	41	9	7	0	9	0	0	27	0	0	8.932
36	写真	名詞	83	4	79	2	2	0	0	0	0	0	73	1	5	8.745
37	Public	未知語	79	55	24	0	3	2	1	49	0	21	0	1	2	8.723
38	温泉	名詞	74	74	0	72	0	0	0	2	0	0	0	0	0	8.561
39	滞在	サ変名詞	73	72	1	0	60	0	12	0	0	0	0	0	1	8.493
40	行く	動詞	76	6	70	3	0	1	1	1	22	43	4	0	1	8.414
41	撮る	動詞	72	1	71	0	0	0	1	0	0	1	0	69	1	8.287
42	毎週	副詞可能	73	43	30	0	15	28	0	0	0	28	1	0	1	8.131
43	行う	動詞	74	9	65	8	1	0	0	0	0	10	49	1	5	7.909
44	選足	名詞	63	2	61	0	0	0	2	0	0	61	0	0	0	7.903
45	置く	動詞	60	23	37	8	0	14	1	0	0	37	0	0	0	7.677
46	特集	サ変名詞	58	0	58	0	0	0	0	58	0	0	0	0	0	7.571
47	訪れる	動詞	57	57	0	15	27	0	0	15	0	0	0	0	0	7.498
48	部屋	名詞	56	56	0	1	1	0	54	0	0	0	0	0	0	7.426
49	誌	名詞C	57	52	5	1	2	0	49	0	0	4	1	0	0	7.406
50	CAFE	未知語	56	15	41	0	14	0	0	1	0	0	0	41	0	7.356

図９　「ワールド」のコロケーション分析

コロケーション統計

Node Word

抽出語：雑談　品詞：サ変名詞　活用形：　ヒット数：2095

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	薄い	形容詞	179	179	0	0	0	0	179	0	0	0	0	0	0	13.345
2	豊	名詞C	179	179	0	0	179	0	0	0	0	0	0	0	0	13.343
3	詳細	形容動詞	181	0	181	0	0	0	0	0	0	0	13	168	0	13.263
4	下記	名詞	168	0	168	0	0	0	0	0	0	0	0	0	168	12.772
5	ワールド	名詞	161	99	62	2	7	86	4	0	0	9	4	12	37	11.976
6	好き	形容動詞	151	148	3	115	10	16	7	0	0	0	2	0	1	11.883
7	集まる	動詞	142	133	9	4	2	8	51	68	0	0	0	9	0	11.500
8	方々	名詞	134	134	0	0	1	111	22	0	0	0	0	0	0	11.476
9	会場	名詞	137	5	132	1	4	0	0	0	0	130	0	0	2	11.459
10	設置	サ変名詞	130	0	130	0	0	0	0	0	0	0	0	130	0	11.351
11	土曜青	タグ	114	0	114	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	109 10.531
12	人	名詞C	125	124	1	9	65	45	5	0	0	0	1	0	0	10.400
13	主	形容動詞	109	109	0	0	0	0	109	0	0	0	0	0	0	10.382
14	交流	サ変名詞	124	38	86	0	8	2	28	0	26	46	4	5	5	10.380
15	メイン	形容動詞	108	14	94	0	0	14	0	0	1	92	0	1	0	10.355
16	交換	サ変名詞	97	93	4	0	0	89	4	0	0	0	2	0	2	9.755
17	競見	サ変名詞	89	89	0	0	89	0	0	0	0	0	0	0	0	9.403
18	BAR	未知語	90	66	24	1	4	2	59	0	0	0	23	1	0	9.135
19	楽しむ	動詞	83	3	80	0	3	0	0	0	0	71	0	9	0	8.659
20	風呂	名詞	72	72	0	72	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8.458
21	飲む	動詞	74	53	21	2	1	3	46	1	0	8	1	7	5	8.148
22	VRC	未知語	63	1	62	0	0	1	0	0	0	0	0	4	58	7.351
23	場	名詞C	48	28	20	0	27	0	1	0	0	12	0	6	2	6.790
24	楽しめる	動詞	49	44	5	0	0	0	44	0	0	0	0	5	0	6.707
25	開催	サ変名詞	46	46	0	0	2	44	0	0	0	0	0	0	0	6.668
26	熟練	サ変名詞	45	44	1	44	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6.653
27	楽しい	形容詞	47	44	3	0	0	3	1	40	0	0	3	0	0	6.648
28	時	名詞C	41	0	41	0	0	0	0	0	0	0	20	1	20	6.366
29	即呼び	名詞	38	38	0	0	38	0	0	0	0	0	0	0	0	6.142
30	トーク	名詞	38	36	2	14	0	0	0	22	0	0	1	0	1	6.090
31	寝ぐ	動詞	37	0	37	0	0	0	0	0	0	37	0	0	0	6.064
32	行う	動詞	43	11	32	2	4	1	4	0	0	28	4	0	0	6.015
33	特に	副詞	35	32	3	0	0	32	0	0	0	0	2	0	1	5.859
34	作業	サ変名詞	36	7	29	4	1	0	2	0	2	19	0	5	3	5.824
35	テーマ	名詞	37	34	3	3	30	0	1	0	0	1	0	1	1	5.784
36	クリエイター	未知語	33	24	9	0	24	0	0	0	0	5	0	0	4	5.696
37	踊る	動詞	32	32	0	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5.629
38	話す	動詞	36	36	0	0	4	32	0	0	0	0	0	0	0	5.611
39	バイク	名詞	33	30	3	5	14	4	7	0	0	0	1	0	2	5.607
40	RP	未知語	33	0	33	0	0	0	0	0	0	13	1	5	14	5.564
41	自由	形容動詞	36	35	1	0	2	3	30	0	0	1	0	0	0	5.512
42	短見	名詞	30	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	5.463
43	場所	名詞	32	0	32	0	0	0	0	0	0	1	0	30	0	5.392
44	相談	サ変名詞	30	25	5	0	1	0	24	0	0	3	0	2	0	5.377
45	楽や物	名詞	29	28	1	1	4	2	1	20	0	0	0	1	0	5.367
46	お茶	名詞	28	28	0	0	28	0	0	0	0	0	0	0	0	5.235
47	平	名詞C	27	10	17	3	7	0	0	0	0	0	1	15	1	5.137
48	ヒーロー	名詞	26	24	2	0	24	0	0	0	0	0	0	0	2	5.070
49	飲酒	サ変名詞	25	2	23	0	0	2	0	0	23	0	0	0	0	4.978
50	遊歩	サ変名詞	25	25	0	0	0	0	25	0	0	0	0	0	0	4.943

図10　「雑談」のコロケーション分析

コロケーション統計

Node Word

抽出語：交流　品詞：サ変名詞　活用形：　ヒット数：3268

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	アバター	未知語	348	325	23	38	59	36	86	106	0	1	3	6	13	17.968
2	同士	名詞	269	268	1	43	10	16	199	0	0	0	0	0	1	16.176
3	人	名詞C	256	246	10	8	45	110	82	1	0	0	7	1	2	15.149
4	初心者	名詞	247	146	101	25	15	50	16	40	0	0	6	60	35	15.131
5	定期	名詞	224	224	0	5	0	10	10	199	0	0	0	0	0	14.802
6	気軽	形容動詞	200	98	102	84	3	0	11	0	0	1	0	0	101	13.718
7	ユーザー	名詞	136	133	3	3	18	83	24	5	0	0	0	0	3	11.533
8	行う	動詞	123	91	32	8	26	53	4	0	0	2	27	2	1	10.590
9	COPAWL	未知語	110	3	107	3	0	0	0	0	0	106	1	0	0	10.447
10	コパール	未知語	109	3	106	0	0	3	0	0	0	0	0	106	0	10.400
11	雑談	サ変名詞	124	86	38	5	5	4	46	26	0	28	2	8	0	10.380
12	中心	名詞	109	109	0	87	21	0	1	0	0	0	0	0	0	10.328
13	集まる	動詞	117	116	1	3	4	7	69	33	0	0	0	0	1	10.102
14	好き	形容動詞	111	108	3	57	26	1	24	0	0	0	1	0	2	9.799
15	ん	否定助動詞	113	94	19	2	92	0	0	0	0	0	15	4	0	9.714
16	広げる	動詞	90	2	88	0	0	1	0	1	0	1	0	87	0	9.431
17	飲む	動詞	98	85	13	1	72	0	3	9	1	0	1	2	9	9.284
18	幅	名詞C	83	0	83	0	0	0	0	0	0	83	0	0	0	9.074
19	店舗	名詞	79	16	63	0	0	1	15	0	6	0	0	51	6	8.777
20	お越し	名詞	83	83	0	0	0	83	0	0	0	0	0	0	0	8.718
21	女性	名詞	70	69	1	4	58	5	2	0	0	0	0	0	1	8.294
22	ヤドリギ	名詞	69	68	1	46	5	15	2	0	0	0	0	0	1	8.255
23	目的	名詞	68	4	64	0	4	0	0	0	1	38	0	24	1	8.160
24	場	名詞C	60	0	60	0	0	0	0	0	0	36	0	22	2	7.553
25	改変	サ変名詞	60	29	31	7	6	3	7	6	0	20	1	4	6	7.526
26	撮影	サ変名詞	55	23	32	1	1	4	7	10	1	4	12	6	9	7.104
27	興味	名詞	58	54	4	49	5	0	0	0	0	0	2	1	1	6.974
28	可能	形容動詞	52	0	52	0	0	0	0	0	0	51	0	0	1	6.928
29	楽しむ	動詞	57	7	50	0	0	3	2	2	0	28	7	5	10	6.701
30	BAR	未知語	54	0	54	0	0	0	0	0	8	37	1	1	7	6.641
31	条件	名詞	47	0	47	0	0	0	0	0	0	0	0	1	46	6.635
32	イクメンアバター	未知語	44	43	1	4	0	11	28	0	0	0	0	0	1	6.605
33	ワールド	名詞	68	59	9	8	2	34	15	0	1	2	3	3	0	6.535
34	深める	動詞	45	0	45	0	0	0	0	0	3	39	0	3	0	6.533
35	主催	サ変名詞	47	47	0	4	9	28	2	4	0	0	0	0	0	6.460
36	使う	動詞	44	42	2	23	13	1	5	0	0	0	2	0	0	6.435
37	カフェ	名詞	51	7	44	7	0	0	0	0	11	0	33	0	0	6.409
38	情報	名詞	45	24	21	0	3	18	0	3	1	18	0	1	1	6.375
39	交換	サ変名詞	43	22	21	1	0	3	18	0	0	1	19	1	0	6.338
40	気分	名詞	40	7	33	0	7	0	0	0	0	0	0	33	0	6.172
41	写真	名詞	44	9	35	2	1	2	4	0	0	9	6	5	15	6.166
42	ワイワイ	副詞	39	39	0	0	1	1	0	37	0	0	0	0	0	6.136
43	たくさん	副詞可能	38	36	2	0	33	0	0	3	0	0	0	0	2	6.078
44	男声	名詞	37	37	0	0	1	0	36	0	0	0	0	0	0	6.058
45	方	名詞C	37	37	0	16	1	20	0	0	0	0	0	0	0	6.009
46	話す	動詞	43	41	2	9	0	0	32	0	0	2	0	0	0	6.003
47	Mirage	未知語	36	0	36	0	0	0	0	0	0	36	0	0	0	5.975
48	VRC	未知語	48	15	33	8	1	0	2	4	0	0	1	3	29	5.881
49	方々	名詞	36	36	0	0	24	1	11	0	0	0	0	0	0	5.701
50	開く	動詞	32	20	12	0	0	0	20	0	0	0	12	0	0	5.311

図11　「交流」のコロケーション分析

コロケーション統計

Node Word

抽出語：遊ぶ　品詞：動詞　活用形：　ヒット数：1042

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	ワールド	名詞	239	237	2	86	20	0	131	0	0	1	0	1	0	15.169
2	ゲーム	名詞	210	170	40	24	6	124	16	0	0	0	0	0	40	14.405
3	アイテム	名詞	130	130	0	0	0	0	130	0	0	0	0	0	0	11.386
4	雰囲気	名詞	130	0	130	0	0	0	0	0	0	0	0	130	0	11.356
5	試合	サ変名詞	84	84	0	0	0	84	0	0	0	0	0	0	0	9.147
6	形式	名詞	84	84	0	0	0	0	84	0	0	0	0	0	0	9.131
7	人	名詞C	91	41	50	1	36	1	3	0	4	4	26	14	2	9.085
8	善良	副詞可能	79	40	39	0	39	1	0	0	0	0	0	39	0	8.864
9	飲み物	名詞	78	78	0	1	77	0	0	0	0	0	0	0	0	8.777
10	食べ物	名詞	77	77	0	0	0	0	77	0	0	0	0	0	0	8.761
11	話す	動詞	55	55	0	0	54	0	1	0	0	0	0	0	0	7.260
12	会	名詞C	51	1	50	0	1	0	0	0	50	0	0	0	0	6.955
13	ラップ	名詞	45	42	3	1	6	2	30	3	0	0	1	1	1	6.691
14	一緒	サ変名詞	46	46	0	14	1	0	31	0	0	0	0	0	0	6.617
15	気軽	形容動詞	46	5	41	2	3	0	0	0	0	0	1	39	1	6.500
16	集まる	動詞	46	45	1	3	2	1	39	0	0	0	0	1	0	6.419
17	バトル	名詞	37	35	2	1	0	25	9	0	0	0	1	1	0	6.020
18	ない	否定助動詞	41	1	40	0	1	0	0	0	39	0	1	0	0	5.774
19	サイファー	未知語	32	7	25	1	2	1	3	0	12	9	2	2	0	5.643
20	ペコペコ	副詞	31	30	1	0	21	9	0	0	0	0	0	0	1	5.559
21	華奢	サ変名詞	25	0	25	0	0	0	0	0	0	0	4	19	2	4.922
22	初心者	名詞	27	6	21	1	3	2	0	0	0	0	6	9	6	4.632
23	最近	副詞可能	21	21	0	0	0	0	0	21	0	0	0	0	0	4.551
24	日本語	名詞	20	20	0	3	0	17	0	0	0	0	0	0	0	4.385
25	お喋り	名詞	19	12	7	1	4	7	0	0	0	5	2	0	0	4.264
26	ん	否定助動詞	22	0	22	0	0	0	0	0	18	0	4	0	0	4.028
27	見学	サ変名詞	15	11	4	11	0	0	0	0	0	0	3	0	1	3.816
28	楽しい	形容詞	15	11	4	0	1	1	0	9	0	0	1	2	1	3.690
29	ボウシング	名詞	13	13	0	0	0	0	13	0	0	0	0	0	0	3.553
30	Quest	未知語	12	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	12	0	3.458
31	VRC	未知語	16	13	3	0	0	13	0	0	0	0	0	0	3	3.422
32	ユーザー	名詞	12	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	3.325
33	可能	形容動詞	12	11	1	0	0	11	0	0	0	1	0	0	0	3.276
34	即興	名詞	10	7	3	1	3	1	2	0	0	0	0	0	3	3.151
35	ボード	名詞	10	10	0	2	3	5	0	0	0	0	0	0	0	3.110
36	撮る	動詞	10	9	1	0	1	1	7	0	0	0	0	0	1	3.004
37	友達	名詞	10	0	10	0	0	0	0	0	0	4	2	3	1	2.997
38	ミニゲーム	名詞	9	9	0	0	0	3	6	0	0	0	0	0	0	2.994
39	写真	名詞	10	7	3	0	1	6	0	0	0	2	1	0	0	2.850
40	パラダイス	名詞	8	8	0	1	0	3	4	0	0	0	0	0	0	2.824
41	百合	名詞	8	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	4	0	2.821
42	金曜	副詞可能	8	8	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2.815
43	プレイ	未知語	8	1	7	1	0	0	0	0	0	0	0	7	0	2.758
44	今回	副詞可能	9	2	7	1	0	0	0	1	0	0	2	4	1	2.704
45	夜	副詞可能	8	8	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0	0	2.704
46	チャング	名詞	7	7	0	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	2.638
47	ファンタジー	名詞	7	6	1	6	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2.625
48	狼	名詞C	7	6	1	0	0	4	2	0	0	0	0	1	0	2.613
49	スター	名詞	7	7	0	0	3	4	0	0	0	0	0	0	0	2.612
50	既	名詞C	6	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	2.445

図12　「遊ぶ」のコロケーション分析

コロケーション統計

Node Word

独出語：楽しむ　品詞：動詞　活用形：　ヒット数：1596

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	公式	形容動詞	267	0	267	0	0	0	0	0	0	0	0	267	0	16.270
2	雰囲気	名詞	162	162	0	0	11	1	150	0	0	0	0	0	0	12.666
3	会話	サ変名詞	161	161	0	0	40	66	55	0	0	0	0	0	0	12.621
4	自由	形容動詞	141	8	133	0	2	0	6	0	0	0	0	2	131	0	11.686
5	基本	名詞	130	0	130	0	0	0	0	0	0	0	0	130	0	0	11.345
6	音楽	名詞	90	86	4	3	26	0	57	0	0	4	0	0	0	9.315
7	雑談	サ変名詞	83	80	3	0	9	0	71	0	0	0	0	3	0	8.659
8	アバター	未知語	83	80	3	46	32	0	2	0	0	0	0	3	0	8.424
9	カフェ	名詞	68	0	68	0	0	0	0	0	50	17	0	0	1	7.936
10	距離	名詞	57	57	0	0	0	57	0	0	0	0	0	0	0	7.524
11	場所	名詞	56	0	56	0	0	0	0	0	55	0	1	0	0	7.331
12	明日	副詞可能	49	0	49	0	0	0	0	0	0	48	0	0	1	6.981
13	交流	サ変名詞	57	50	7	10	5	7	28	0	2	2	3	0	0	6.701
14	単純	形容動詞	44	0	44	0	0	0	0	0	0	0	0	0	44	6.620
15	ない	否定助動詞	55	54	1	7	45	2	0	0	0	0	0	1	0	6.584
16	楽しめる	動詞	45	44	1	0	0	0	44	0	0	0	0	0	1	6.475
17	改変	サ変名詞	43	42	1	1	39	2	0	0	0	1	0	0	0	6.430
18	CARPE	未知語	41	0	41	0	0	0	0	0	0	0	0	41	0	6.391
19	ダンス	サ変名詞	41	4	37	0	0	2	2	0	34	0	2	1	0	6.326
20	BAR	未知語	44	1	43	0	1	0	0	0	40	0	1	2	0	6.250
21	ロールプレイ	未知語	39	39	0	0	1	0	38	0	0	0	0	0	0	6.134
22	おしゃべり	サ変名詞	39	39	0	0	3	0	36	0	0	0	0	0	0	6.107
23	クラブ	名詞	38	0	38	0	0	0	0	0	2	35	1	0	0	6.075
24	楽しい	形容詞	35	35	0	0	1	34	0	0	0	0	0	0	0	5.886
25	ASMR	未知語	34	34	0	0	0	0	34	0	0	0	0	0	0	5.803
26	服らす	動詞	33	33	0	0	33	0	0	0	0	0	0	0	0	5.733
27	コンセプト	名詞	33	0	33	0	0	0	0	0	0	0	0	33	0	5.680
28	格差	名詞	30	30	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	5.466
29	各々	副詞	30	30	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	5.460
30	前倒	副詞可能	34	0	34	0	0	0	0	0	34	0	0	0	0	5.339
31	既酒屋	名詞	28	0	28	0	0	0	0	0	0	0	27	1	0	5.226
32	店	名詞C	27	0	27	0	0	0	0	0	0	2	0	25	0	5.135
33	主	形容動詞	27	27	0	0	27	0	0	0	0	0	0	0	0	5.107
34	場	名詞C	27	22	5	0	22	0	0	0	5	0	0	0	0	5.056
35	少人数	名詞	26	25	1	0	0	0	25	0	0	0	0	1	0	5.043
36	VR	未知語	32	27	5	0	24	0	3	0	4	0	0	0	1	5.021
37	趣味	名詞	23	23	0	0	23	0	0	0	0	0	0	0	0	4.705
38	棒棒	名詞	22	0	22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	22	4.681
39	耳かき	名詞	22	0	22	0	0	0	0	0	0	0	0	22	0	4.680
40	形	名詞C	22	0	22	0	0	0	0	0	0	0	22	0	0	4.658
41	初心者	名詞	30	1	29	1	0	0	0	0	0	0	2	23	4	4.657
42	英語	名詞	23	23	0	23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4.641
43	酒	名詞C	23	21	2	6	7	3	5	0	0	0	0	2	0	4.470
44	BL	未知語	20	20	0	3	8	9	0	0	0	0	0	0	0	4.455
45	ゲーム	名詞	22	20	2	0	3	0	17	0	0	0	0	1	1	4.284
46	ワールド	名詞	30	19	11	1	1	0	17	0	1	0	2	4	4	4.219
47	パラパラ	副詞	17	17	0	0	1	1	14	1	0	0	0	0	0	4.106
48	抹茶	名詞	16	16	0	0	11	0	5	0	0	0	0	0	0	3.992
49	ペロペロ	未知語	16	9	7	0	0	9	0	0	0	0	0	7	0	3.980
50	お菓子	名詞	16	16	0	5	0	0	11	0	0	0	0	0	0	3.978

図13 「楽しむ」のコロケーション分析

コロケーション統計

Node Word

独出語：好き　品詞：形容動詞　活用形：　ヒット数：1933

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	人	名詞C	454	27	427	11	6	5	5	0	0	416	0	2	9	20.929
2	集まる	動詞	442	39	403	0	1	0	38	0	25	165	2	198	13	20.806
3	ラジオ	名詞	231	231	0	0	0	0	0	231	0	0	0	0	0	15.107
4	雑談	サ変名詞	151	3	148	1	0	2	0	0	0	7	16	10	115	11.883
5	バイク	名詞	141	140	1	0	1	0	101	38	0	0	0	1	0	11.813
6	好き	形容動詞	128	64	64	5	57	2	0	0	0	0	2	57	5	10.908
7	方々	名詞	117	0	117	0	0	0	0	0	0	116	1	0	0	10.718
8	リナ	未知語	115	115	0	0	0	0	115	0	0	0	0	0	0	10.698
9	恐い	形容詞	114	114	0	0	0	0	114	0	0	0	0	0	0	10.652
10	集まれる	動詞	113	0	113	0	0	0	0	0	111	0	2	0	0	10.590
11	https://www.tbsradio.jp/a6j/	未知語	111	111	0	0	109	2	0	0	0	0	0	0	0	10.511
12	radiko	未知語	111	0	111	0	0	0	0	0	0	0	0	111	0	10.511
13	楽める	動詞	111	111	0	0	0	111	0	0	0	0	0	0	0	10.508
14	毎日	副詞可能	111	0	111	0	0	0	0	0	0	0	111	0	0	10.502
15	番組	名詞	111	111	0	111	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10.479
16	タグ	名詞	110	110	0	110	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10.418
17	映画	名詞	104	94	10	0	0	2	65	27	0	7	3	0	0	10.136
18	交流	サ変名詞	111	3	108	2	0	1	0	0	0	24	1	26	57	9.799
19	飲み物	名詞	96	0	96	0	0	0	0	0	0	91	2	3	0	9.706
20	参加可能	タグ	95	0	95	0	0	0	0	0	0	0	0	95	0	9.673
21	入る	動詞	78	39	39	0	0	0	39	0	0	39	0	0	0	8.789
22	アバター	未知語	72	63	9	5	5	1	51	1	0	5	1	1	2	7.592
23	飲む	動詞	64	4	60	2	1	0	1	0	0	1	1	58	0	7.549
24	興味	名詞	58	3	55	2	1	0	0	0	0	1	3	31	20	7.236
25	共有	サ変名詞	49	0	49	0	0	0	0	0	0	0	48	1	0	6.952
26	誰か	名詞	47	47	0	0	0	47	0	0	0	0	0	0	0	6.830
27	同士	名詞	49	3	46	0	0	0	3	0	0	0	46	0	0	6.689
28	車	名詞C	45	40	5	0	7	21	10	2	0	2	0	2	1	6.666
29	VR	未知語	49	48	1	48	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6.378
30	必要	形容動詞	40	40	0	0	1	39	0	0	0	0	0	0	0	6.276
31	大の	名詞	39	30	9	13	4	0	0	13	0	0	0	9	0	6.217
32	出る	動詞	39	0	39	0	0	0	0	0	0	39	0	0	0	6.213
33	娘	名詞C	38	34	4	4	2	3	6	19	0	0	1	1	2	6.110
34	プレイヤー	名詞	38	36	2	0	36	0	0	0	0	2	0	0	0	6.105
35	アニメ	名詞	38	8	30	6	1	1	0	0	0	29	0	1	0	6.062
36	OK	未知語	39	0	39	0	0	0	0	0	0	0	0	39	0	5.932
37	V	未知語	36	36	0	36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5.897
38	話す	動詞	38	1	37	0	1	0	0	0	0	0	0	37	0	5.815
39	用意	サ変名詞	35	0	35	0	0	0	0	0	0	0	1	33	1	5.691
40	子	名詞C	33	28	5	0	0	0	28	0	0	0	0	0	5	5.656
41	マンガ	名詞	28	22	6	19	0	0	3	0	0	3	0	0	3	5.271
42	勝手	形容動詞	26	26	0	0	0	0	26	0	0	0	0	0	0	5.081
43	話	サ変名詞	31	0	31	0	0	0	0	0	0	28	0	3	0	5.044
44	ロールプレイ	未知語	27	2	25	2	0	0	0	0	0	3	0	0	22	5.035
45	タイミング	名詞	25	11	14	0	0	0	11	0	0	14	0	0	0	4.971
46	バンク	サ変名詞	24	24	0	0	1	1	12	10	0	0	0	0	0	4.872
47	ロールプレイキャラ	未知語	23	0	23	0	0	0	0	0	0	23	0	0	0	4.784
48	共通	サ変名詞	23	0	23	0	0	0	0	0	0	0	23	0	0	4.781
49	APEX	未知語	23	23	0	0	23	0	0	0	0	0	0	0	0	4.765
50	ゲーム	名詞	27	26	1	1	0	0	18	7	0	0	0	0	1	4.752

コロケーション統計

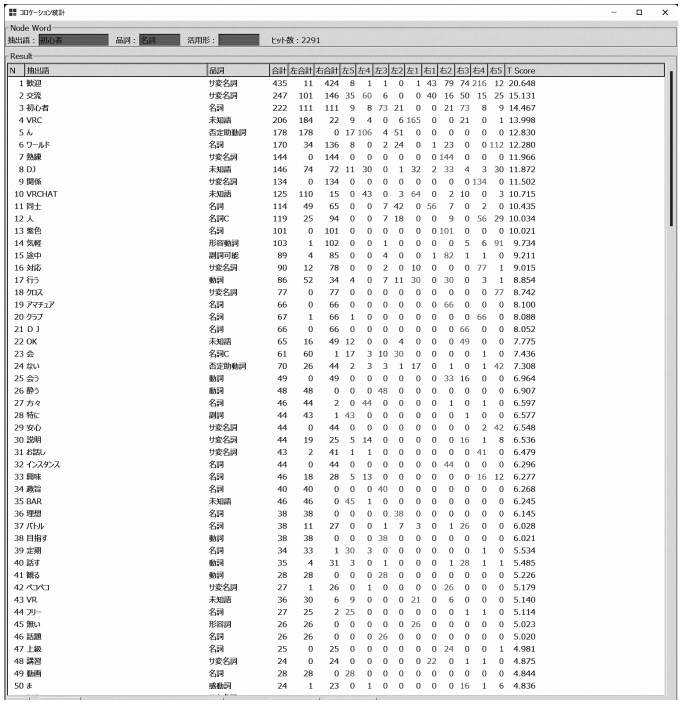
Node Word

独出語：興味　品詞：名詞　活用形：　ヒット数：1218

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	人	名詞C	235	75	160	7	28	5	33	2	0	39	115	3	3	14.999
2	タレ	副詞	114	114	0	0	0	0	0	113	1	0	0	0	0	10.609
3	お絵し	名詞	113	0	113	0	0	0	0	0	0	0	0	105	8	10.505
4	趣味	名詞	74	0	74	0	0	0	0	0	0	0	73	1	0	8.564
5	工作	サ変名詞	73	73	0	0	0	0	0	73	0	0	0	0	0	8.531
6	電子	名詞	73	73	0	0	0	73	0	0	0	0	0	0	0	8.531
7	集まる	動詞	73	3	70	0	0	0	0	3	0	0	0	0	7	63 8.207
8	VR	未知語	63	63	0	14	0	49	0	0	0	0	0	0	0	7.592
9	好き	形容動詞	58	55	3	20	31	3	1	0	0	0	0	1	2	7.236
10	交流	サ変名詞	58	4	54	1	1	2	0	0	0	0	0	5	49	6.974
11	打つ	動詞	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0	48	0	6.911
12	機会	名詞	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0	0	48	6.894
13	麻雀	名詞	48	48	0	0	0	0	0	48	0	0	0	0	0	6.879
14	やり方	名詞	46	0	46	0	0	0	0	0	0	0	0	46	0	6.769
15	株式	名詞	46	46	0	0	0	46	0	0	0	0	0	0	0	6.754
16	投資	サ変名詞	46	46	0	0	0	0	0	46	0	0	0	0	0	6.745
17	ない	否定助動詞	54	51	3	1	19	25	5	1	0	0	0	0	3	6.708
18	敷居	名詞	44	0	44	0	0	0	0	0	0	0	0	0	44	6.620
19	ちょっと	サ変名詞	44	0	44	0	0	0	0	0	0	0	0	44	0	6.618
20	ボクシング	名詞	44	44	0	0	0	0	44	0	0	0	0	0	0	6.600
21	VRC	未知語	48	47	1	1	0	45	1	0	0	0	0	0	1	6.538
22	壁非	副詞	40	0	40	0	0	0	0	0	0	0	0	1	39	6.289
23	初心者	名詞	46	28	18	12	16	0	0	0	0	0	0	0	13	5 6.277
24	子育て	サ変名詞	39	39	0	0	0	0	39	0	0	0	0	0	0	6.212
25	パパ	名詞	39	39	0	25	14	0	0	0	0	0	0	0	0	6.207
26	持つ	動詞	38	16	22	8	7	1	0	0	0	12	9	0	1	6.072
27	予定	サ変名詞	37	37	0	27	0	10	0	0	0	0	0	0	0	5.939
28	壁非	サ変名詞	36	0	36	0	0	0	0	0	0	0	0	5	31	5.934
29	プラモ	未知語	32	32	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0	0	5.627
30	方	名詞C	32	0	32	0	0	0	0	0	0	0	0	25	0	7 5.627
31	歓迎	サ変名詞	36	11	25	0	0	0	11	0	0	0	0	2	23	5.614
32	ゲーム	名詞	31	18	13	1	1	0	16	0	0	0	0	0	13	5.306
33	RP	未知語	29	29	0	0	0	0	29	0	0	0	0	0	0	5.273
34	形成	サ変名詞	26	26	0	0	0	0	26	0	0	0	0	0	0	5.091
35	キャリコン	未知語	26	26	0	0	0	0	26	0	0	0	0	0	0	5.084
36	キャリア	名詞	26	26	0	0	0	26	0	0	0	0	0	0	0	5.077
37	自身	名詞	26	26	0	26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5.069
38	関西	地名	25	24	1	1	0	2	21	0	0	0	0	0	1	4.986
39	Or	未知語	25	25	0	0	0	3	0	22	0	0	0	0	0	4.950
40	経験	サ変名詞	22	21	1	0	1	20	0	0	0	0	0	0	1	4.650
41	回ける	動詞	22	0	22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	21 4.616
42	アバター	未知語	30	29	1	3	4	17	5	0	0	0	0	0	1	4.605
43	店舗	名詞	19	19	0	19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4.274
44	メイド	名詞	19	19	0	1	18	0	0	0	0	0	0	0	0	4.265
45	制作	サ変名詞	19	19	0	0	0	0	0	19	0	0	0	0	0	4.265
46	バンド	名詞	18	18	0	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4.235
47	ケモノアバター	未知語	18	18	0	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0	4.227
48	沖縄	地名	18	10	8	0	0	0	0	10	0	0	0	0	8	4.160
49	会	名詞C	19	19	0	19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4.002
50	プロレス	名詞	15	15	0	14	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3.849

図14 「好き」「興味」のコロケーション分析



コロケーション統計

Node Word

抽出語：初心者　品詞：名詞　活用形：　ヒット数：2291

Result

N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	T Score
1	歓迎	サ変名詞	435	11	424	8	1	1	0	1	43	79	74	216	12	20.648
2	交流	サ変名詞	247	101	146	35	60	6	0	0	40	16	50	15	25	15.131
3	初心者	名詞	222	111	111	9	8	73	21	0	0	21	73	8	9	14.467
4	VRC	未知語	206	184	22	9	4	0	6	165	0	0	21	0	1	13.998
5	ん	否定助動詞	178	178	0	17	106	4	51	0	0	0	0	0	0	12.830
6	ワールド	名詞	170	34	136	8	0	2	24	0	1	23	0	0	112	12.280
7	熟練	サ変名詞	144	0	144	0	0	0	0	0	0	144	0	0	0	11.966
8	DJ	未知語	146	74	72	11	30	0	1	32	2	33	4	3	30	11.872
9	関係	サ変名詞	134	0	134	0	0	0	0	0	0	0	0	134	0	11.502
10	VRCHAT	未知語	125	110	15	0	43	0	3	64	0	2	10	0	3	10.715
11	紳士	名詞	114	49	65	0	0	7	42	0	56	7	0	2	0	10.435
12	人	名詞C	119	25	94	0	0	7	18	0	0	9	0	56	29	10.034
13	整色	名詞	101	0	101	0	0	0	0	0	0	101	0	0	0	10.021
14	気軽	形容動詞	103	1	102	0	0	1	0	0	0	0	0	5	6	91 9.734
15	途中	副詞可能	89	4	85	0	0	4	0	0	1	82	1	1	0	9.211
16	対応	サ変名詞	90	12	78	0	0	2	0	10	0	0	0	77	1	9.015
17	行う	動詞	86	52	34	4	0	7	11	30	0	30	0	3	1	8.854
18	クロス	サ変名詞	77	0	77	0	0	0	0	0	0	0	0	0	77	8.742
19	アマチュア	名詞	66	0	66	0	0	0	0	0	0	66	0	0	0	8.100
20	クラブ	名詞	67	1	66	1	0	0	0	0	0	0	0	0	66	0 8.088
21	D J	名詞	66	0	66	0	0	0	0	0	0	0	66	0	0	8.052
22	OK	未知語	65	16	49	12	0	0	4	0	0	0	49	0	0	7.775
23	会	名詞C	61	60	1	17	3	10	30	0	0	0	0	1	0	7.436
24	ない	否定助動詞	70	26	44	2	3	3	1	17	0	1	0	1	42	7.308
25	会う	動詞	49	0	49	0	0	0	0	0	0	33	16	0	0	6.964
26	静う	動詞	48	48	0	0	0	48	0	0	0	0	0	0	0	6.907
27	方々	名詞	46	44	2	0	44	0	0	0	0	1	0	1	0	6.597
28	特に	副詞	44	43	1	43	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6.577
29	安心	サ変名詞	44	0	44	0	0	0	0	0	0	0	0	2	42	6.548
30	説明	サ変名詞	44	19	25	5	14	0	0	0	0	0	16	1	8	6.536
31	お話し	サ変名詞	43	2	41	1	1	0	0	0	0	0	0	41	0	6.479
32	インスタンス	名詞	44	0	44	0	0	0	0	0	0	44	0	0	0	6.296
33	興味	名詞	46	18	28	5	13	0	0	0	0	0	0	16	12	6.277
34	趣味	名詞	40	40	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0	0	6.268
35	BAR	未知語	46	46	0	45	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6.245
36	理想	名詞	38	38	0	0	0	0	38	0	0	0	0	0	0	6.145
37	バル	名詞	38	11	27	0	0	1	7	3	0	1	26	0	0	6.028
38	目指す	動詞	38	38	0	0	0	38	0	0	0	0	0	0	0	6.021
39	定期	名詞	34	33	1	30	3	0	0	0	0	0	0	1	0	5.534
40	話す	動詞	35	4	31	3	0	1	0	0	0	1	28	1	1	5.485
41	観る	動詞	28	28	0	0	0	28	0	0	0	0	0	0	0	5.226
42	ペコペコ	サ変名詞	27	1	26	0	1	0	0	0	0	26	0	0	0	5.179
43	VR	未知語	36	30	6	9	0	0	0	21	0	6	0	0	0	5.140
44	フリー	名詞	27	25	2	25	0	0	0	0	0	0	1	1	0	5.114
45	無い	形容詞	26	26	0	0	0	0	0	26	0	0	0	0	0	5.023
46	話題	名詞	26	26	0	0	0	26	0	0	0	0	0	0	0	5.020
47	上級	名詞	25	0	25	0	0	0	0	0	0	24	0	0	1	4.981
48	講習	サ変名詞	24	0	24	0	0	0	0	0	22	0	1	1	0	4.875
49	動画	名詞	28	28	0	28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4.844
50	ま	感動詞	24	1	23	0	1	0	0	0	0	0	16	1	6	4.836

図15 「初心者」のコロケーション分析

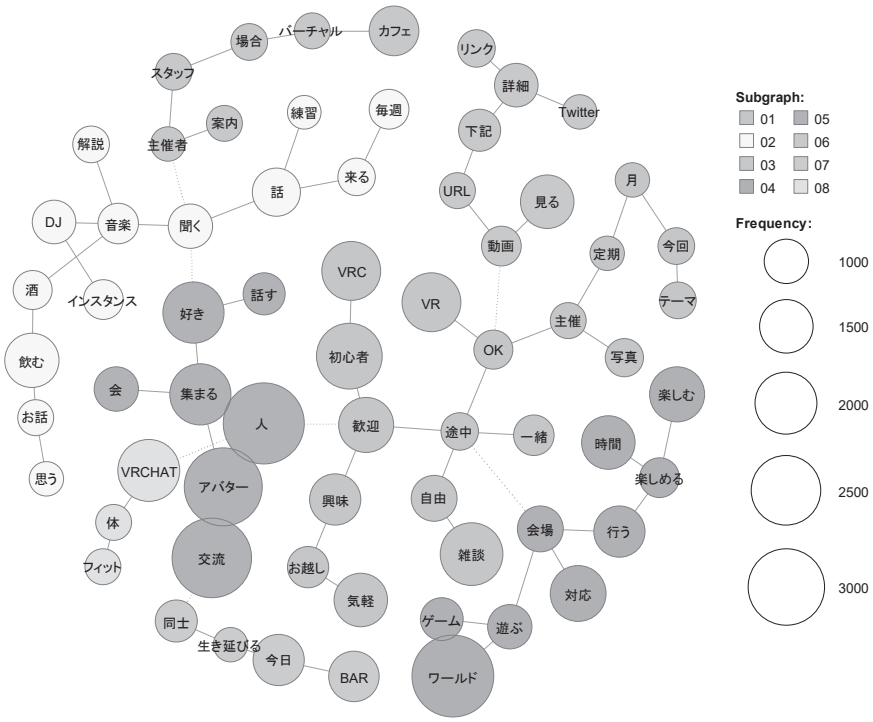


図16　イベント内容における、単語の頻出順位 上位300位の共起関係

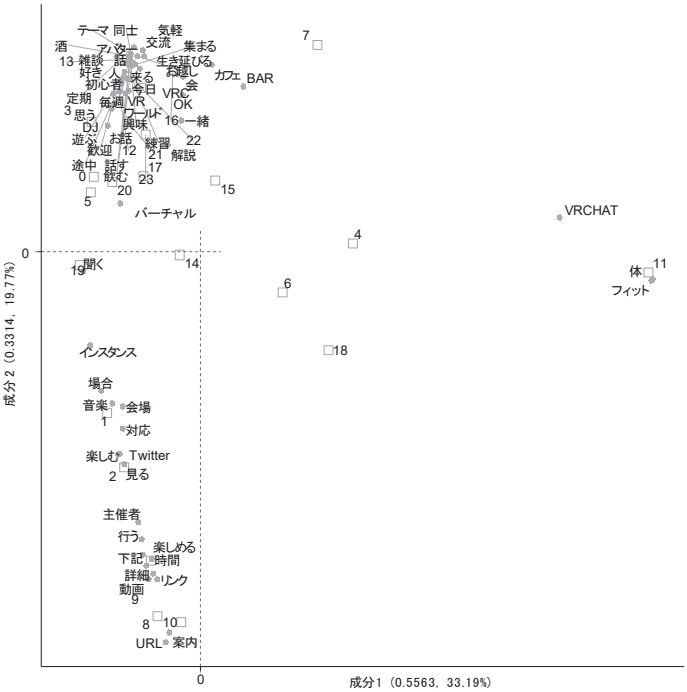


図17　イベントの開始時間（１時間ごと）とイベント内容の対応分析（上位60語）

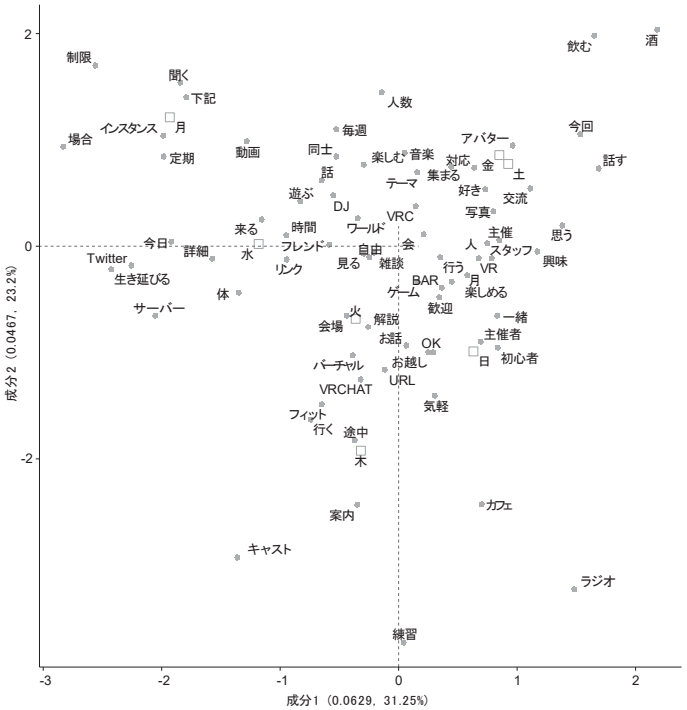
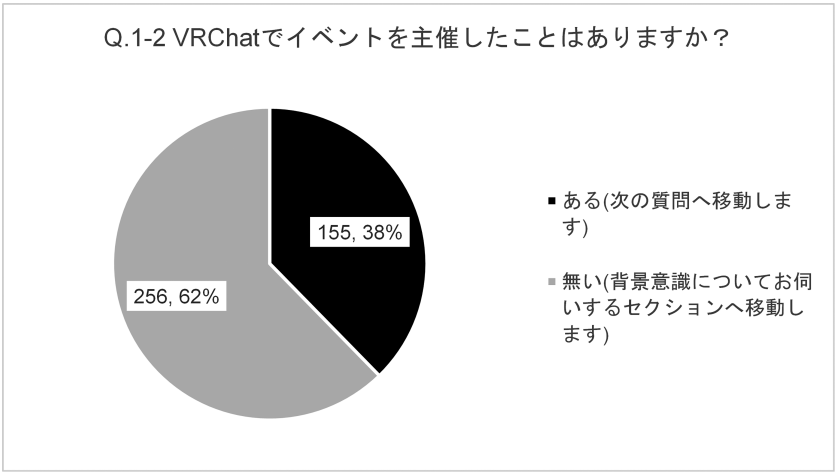


図18　イベントの開催曜日とイベント内容の対応分析（上位60語）



Q14. 既に他イベントの内容にて当調査を回答していますか？	
いいえ ※次の質問へ進みます (数分で記入完了します)	142
はい（以前に回答済み）※「次へ」を押し、回答を送信してください。	13

図19　回答者におけるイベント主催経験の割合と、複数開催を行った回答者の数

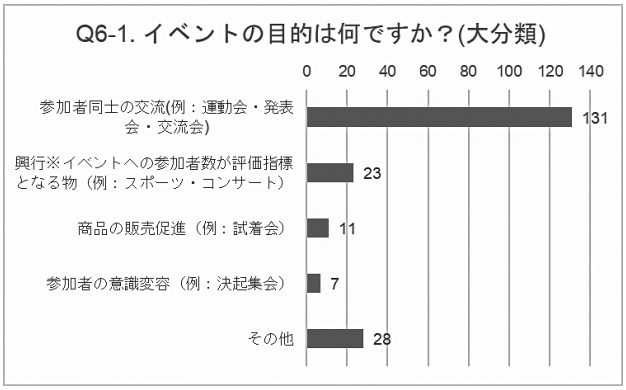


図20　Q6-1 イベントの開催目的の集計

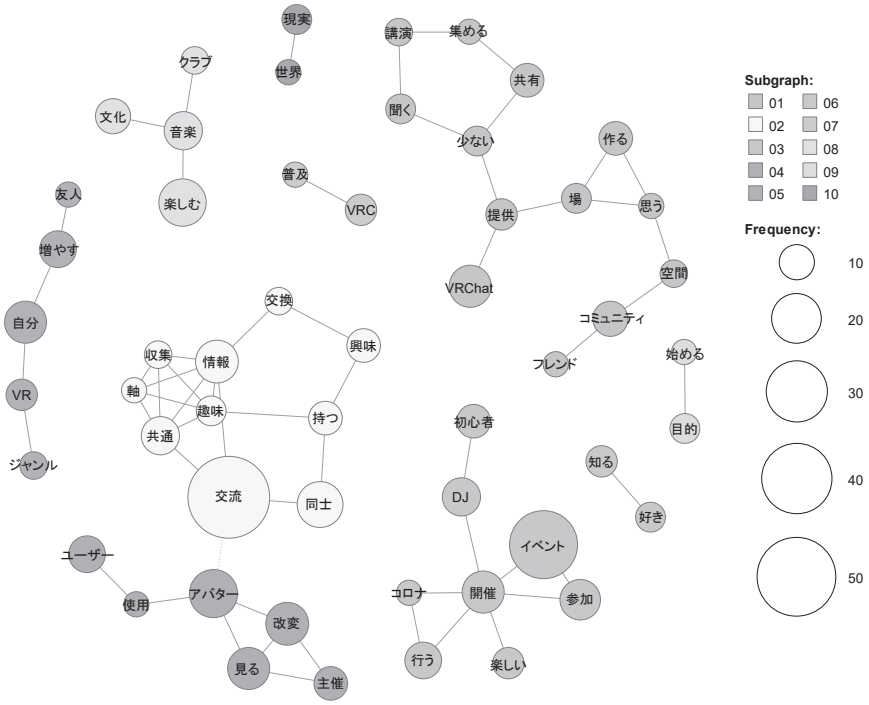


図21　Q6-1「その他」欄における共起ネットワーク図

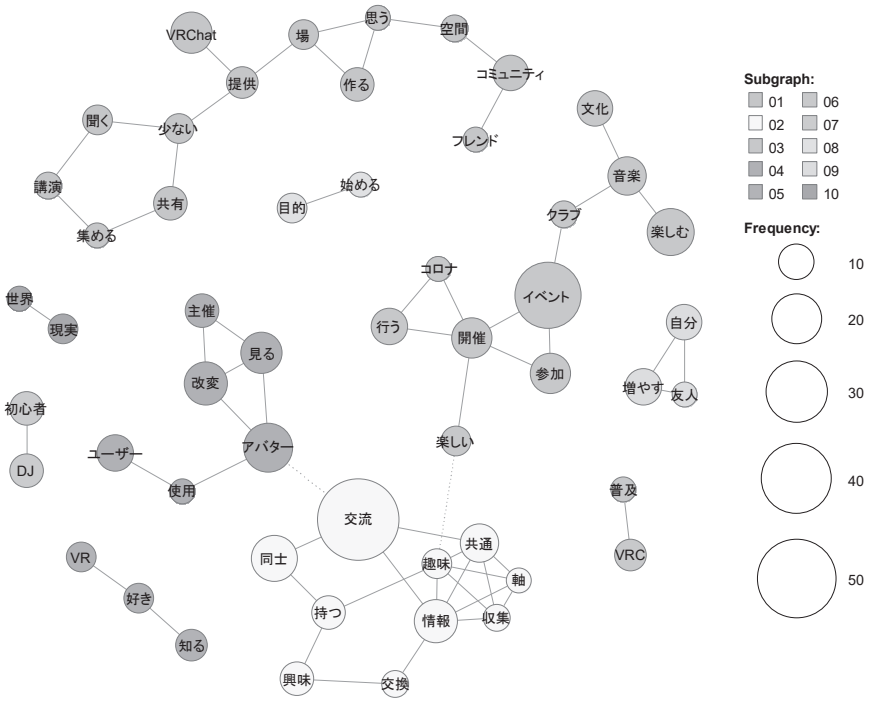
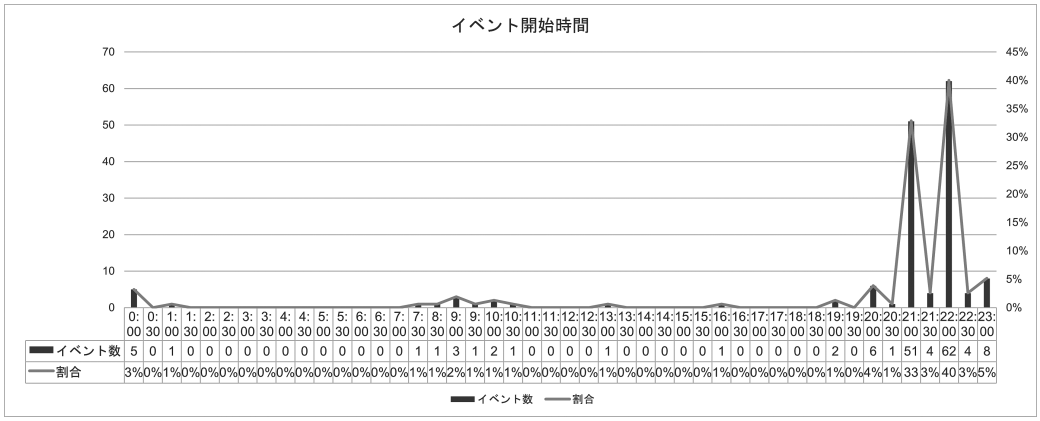


図22　Q6-2 における共起ネットワーク図



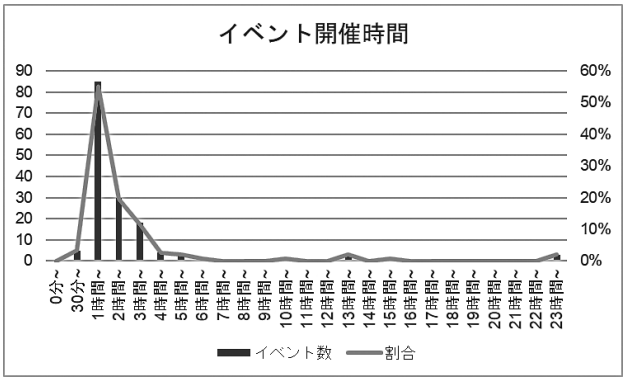


図23　イベントの開始時間と開催時間

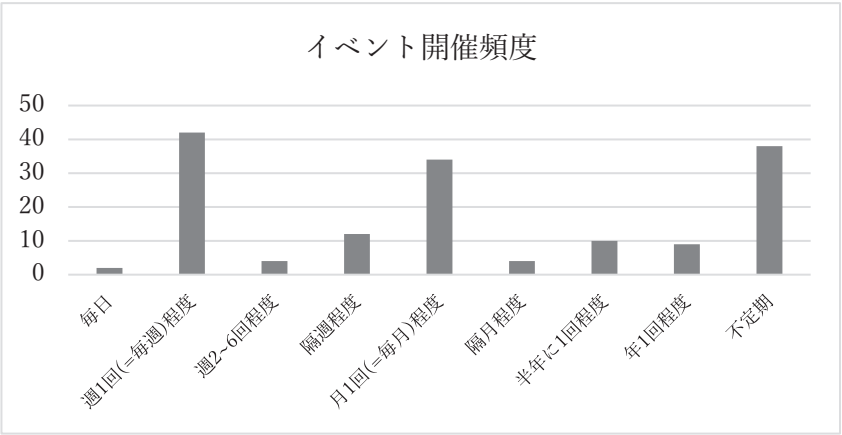
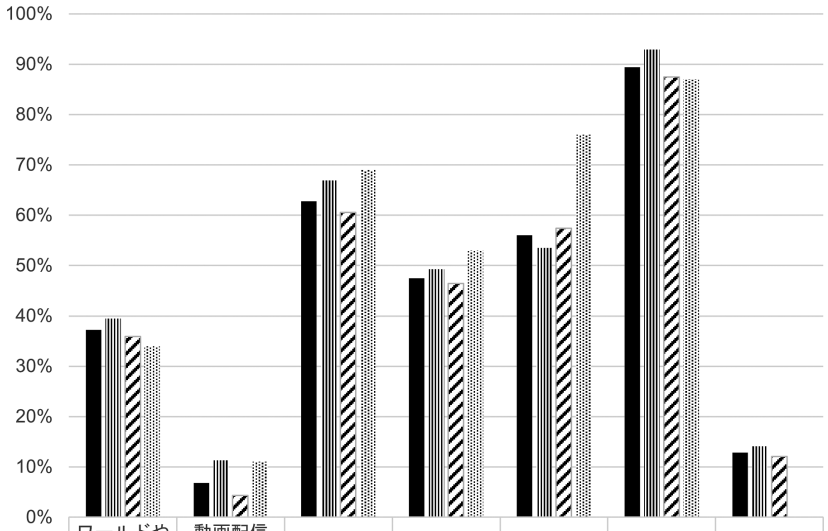


図24　イベント開催頻度



	ワールドやアバター制作のため	動画配信（生放送・動画収録）	イベントへの参加	ゲームを遊ぶため	ワールド探索	友達との交流	その他
■総数	37%	7%	63%	47%	56%	89%	13%
▥ある	39%	11%	67%	49%	54%	93%	14%
◩無い	36%	4%	61%	46%	57%	88%	12%
※ソーシャルVR国勢調査	34%	11%	69%	53%	76%	87%	

図25　VRChatのプレイ目的の集計

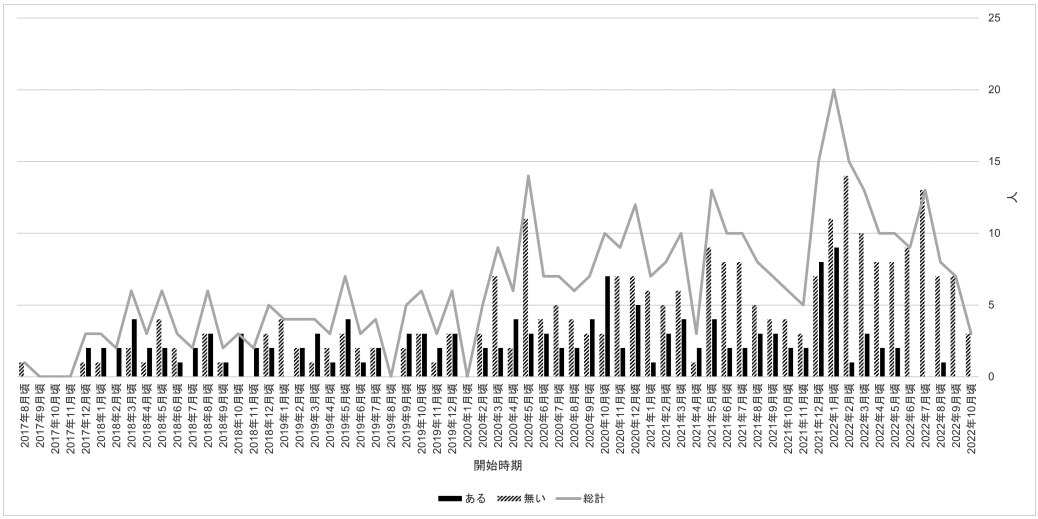


図26　VRChatの開始時期のグラフ

表10　記述の頻出語一覧

抽出語	品詞	出現回数
Minecraft	未知語	54
VRChat	未知語	47
pso	タグ	38
ない	形容詞B	32
FF	タグ	17
ラグナロクオンライン	タグ	8
特に	副詞	8
FINAL　FANTASY	タグ	7
スプラトゥーン	未知語	7
メイプルストーリー	未知語	6
APEX	未知語	5
Warframe	未知語	4
ガンダム	タグ	4
ドラゴンクエスト	未知語	4
マビノギ	未知語	4
艦これ	タグ	4
ECO	未知語	3
GTA5	未知語	3
VRC	未知語	3
Warthunder	未知語	3
of	未知語	3
アメーバピグ	未知語	3
グランブルーファンタジー	未知語	3
シリーズ	名詞	3
黒い砂漠	タグ	3
EVE　Online	タグ	2
FORTNITE	未知語	2
League　of　legend	タグ	2
MonsterHunter	タグ	2
PUBG	未知語	2
RagnarokOnline	未知語	2
SecondLife	タグ	2
TalesWeaver	未知語	2
War　Thunder	タグ	2
XIV	未知語	2
cluster	タグ	2
lol	タグ	2
rainbow　six　siege	タグ	2
オンライン	名詞	2
ダークソウル	タグ	2
バーチャルキャスト	タグ	2
ピグパーティ	未知語	2
モンスターハンター	タグ	2
艦隊これくしょん	タグ	2
機動	名詞	2
幻想神域	タグ	2
戦士	名詞	2

表11　VRChatと現実世界でのイベント開催経験人数

	現実世界		
VRChat	ある	無い	総計
ある	68	74	142
無い	92	164	256
総計	160	238	398

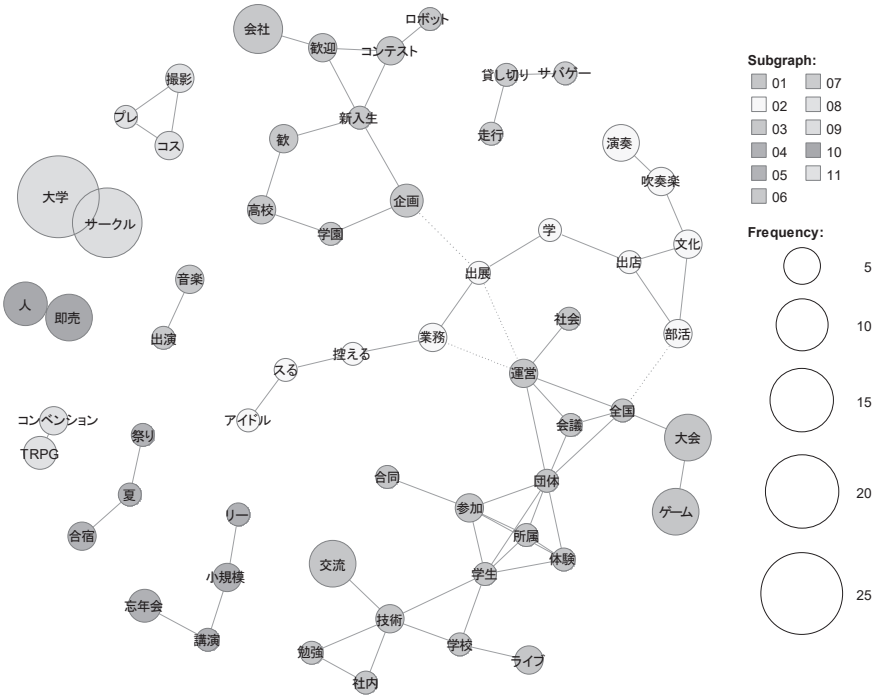


図27　現実世界で開催したイベントの共起ネットワーク図

List

#	抽出語	品詞/活用	頻度
1	地理的制約にとらわれない	タグ	335
2	お金が(比較的)かからない	タグ	247
3	友人が増えやすい	タグ	216
4	身振り手振りが行える	タグ	185
5	アバターを変えることが出来る	タグ	182
6	自由にワールドを作れる	タグ	167
7	SNSやDiscord等の交流につなげやすい	タグ	138

図28　VRChatでイベントを行うメリットの集計

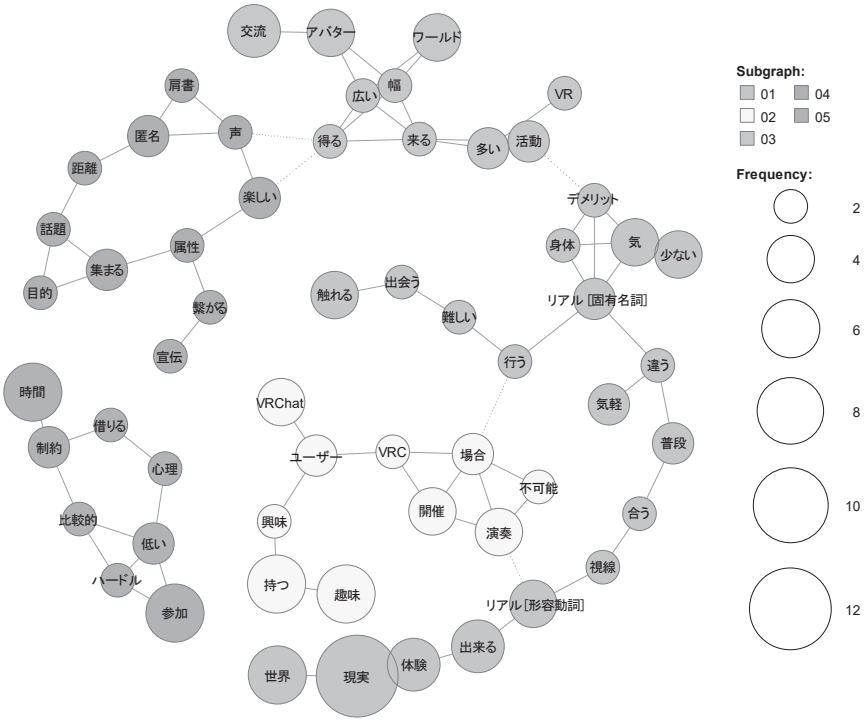


図29　Q20「その他」欄の自由記述の共起ネットワーク図

#	抽出語	品詞/活用	頻度
1	ゲーミングPC、VR機器などが必要	タグ	297
2	現実世界とVRChatのユーザー層が異なる	タグ	107

図30　VRChatでイベント行うデメリットの集計

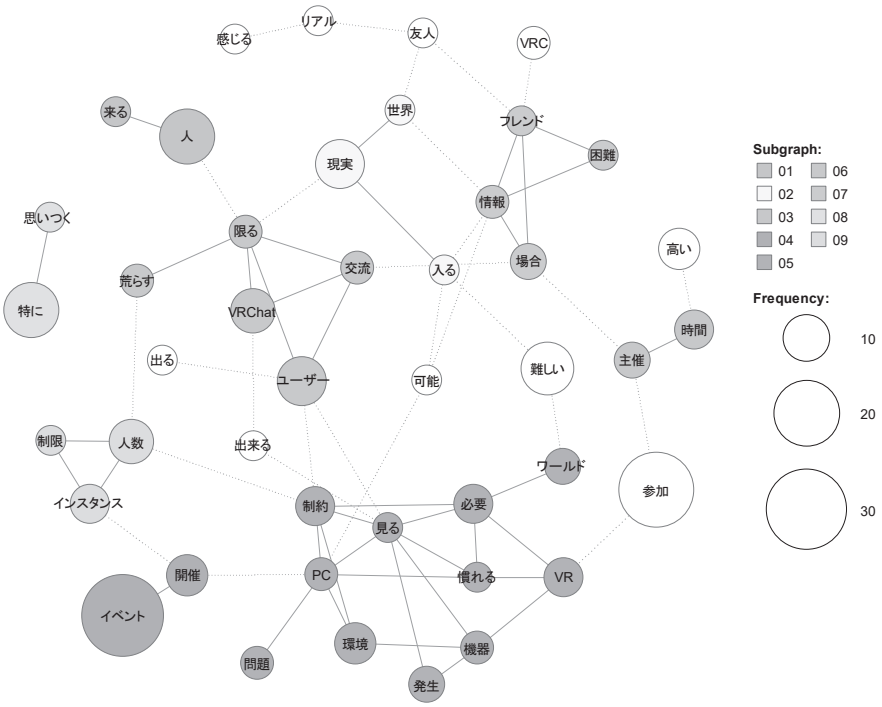


図31　Q21「その他」欄の自由記述の共起ネットワーク図

#	抽出語	品詞/活用	頻度
1	VRChatイベントカレンダーに掲載されたイベント	タグ	351
2	事前に日時が決められ、数万人を動員する(バーチャルマーケット等)	タグ	300
3	事前に時間を決め、友人と集まり遊ぶ(ゲームワールド等)行為	タグ	210
4	Publicワールドで、周囲の人(初対面の人を含む)と他ワールドへ移動し交流する行為	タグ	47
5	イベント	名詞	33
6	Publicワールドで、初対面の人と突発的に始まる会話	タグ	30

図32 「VRChatのイベント」として認識できる定義の集計

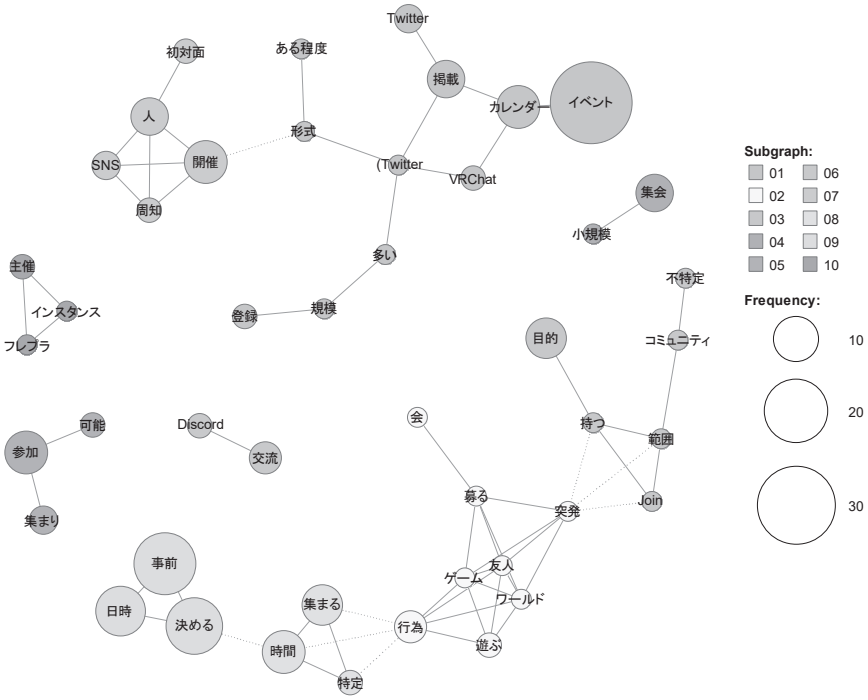


図33　Q22「その他」の自由記述の共起ネットワーク図

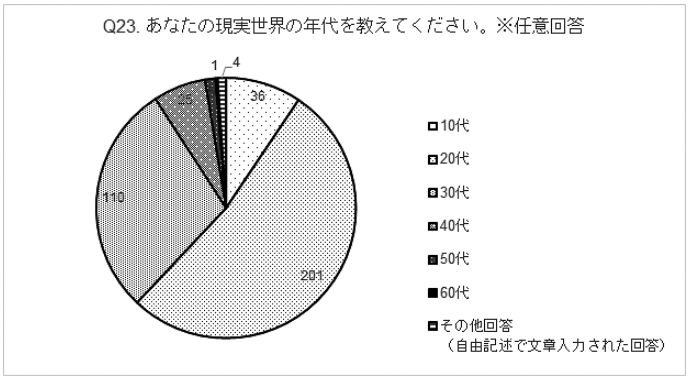


図34　現実世界の年代の集計

引用・参考文献

<書籍・論文>

Bredikhina, L., Kameoka, T., Shimbo, S., & Shirai, A. (2022). “Avatar Driven VR Society Trends in Japan”. *IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW).*

イベント学会（2008）『イベント学のすすめ』ぎょうせい

イベント用語辞典編纂委員会（1999）『イベント用語辞典』社団法人日本イベント産業振興協会

梅田望夫（2006）『ウェブ進化論：本当の大変化はこれから始まる』筑摩書房

笠木理史・大坊郁夫（2003）「CMCと対面場面におけるコミュニケーション特徴に関する研究」『対人社会心理学研究』 3 , pp. 93-101.

梶谷克彦（2015）「日本における地域イベントの時代変容に関する研究」『日本感性工学会論文誌』14（3), pp. 433-442.

金子慶太・伊藤孝紀・堀越哲美（2011）「市民主体イベントの特徴とまちづくりへの展開に関する研究：大ナゴヤ・ユニバーシティー・ネットワークを事例として」『デザイン学研究』58（4), pp. 11-20.

株式会社日本総合研究所 先端技術ラボ（2022）「メタバースの概要と動向～ビジネスシーンでの活用に向けて～」

川上量生・ばるぼら・佐々木俊尚・小野ほりでい・荻上チキ・伊藤昌亮・山田奨治・仲正昌樹.（2014）『ネットが生んだ文化（カルチャー）：誰もが表現者の時代』KADOKAWA

国立教育政策研究所社会教育実践研究センター（2011）「社会教育調査ハンドブック」

齋藤朗宏（2012）「日本におけるテキストマイニングの応用」『The Society for Economic Studies The University of Kitakyushu Working Paper Series』No. 2011-12.

新保正悟（2019）「利用者調査から見た日本におけるVRChat利用のコミュニティと経済圏」『早稲田社会科学総合研究』別冊, 2019年度学生論文集, pp. 269-285.

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

原田悦子・日本認知科学会（1997）『人の視点からみた人工物研究：対話における「使いやすさ」とは』日本認知科学会編 共立出版

ばるぼら・さやわか（2017）『僕たちのインターネット史』亜紀書房

文化審議会 第１期文化経済部会 基盤・制度ワーキンググループ（2022）「文化審議会 第１期文化経済部会 基盤・制度ワーキンググループ 報告書」

松村真宏・三浦麻子（2014）『人文・社会科学のためのテキストマイニング』誠信書房

<ウェブサイト>

LAMBsun（2021）「VRChatイベントの傾向2018-2021 | LAMBsun | note」https://note.com/lambsun/n/ne557747ec2e6（2022年６月６日 最終閲覧）

Meta.（日付なし）. “What is the Metaverse?” Meta. https://about.facebook.com/what-is-the-metaverse/（2022年９月14日 最終閲覧）

MoguraVR News 編集部（2022）「日本のメタバース関連団体は「メタバース」をどう捉えているのか？各団体に問う」Mogura VR News. https://www.moguravr.com/metaverse-related-organizations-questionnaire/,（2022年９月６日 最終閲覧）

Nara Institute of Science and Technology.（日付なし）. “ChaSen ― 形態素解析器”. https://chasen-legacy.osdn.jp/（2022年11月10日 最終閲覧）

Nem x Mila（2021）「ソーシャルVR国勢調査2021」https://note.com/nemchan_nel/n/ne0ebf797984c（2023年１月４日 最終閲覧）

Neos.（日付なし）. “https://wiki.neosvr.com/Frequently_Asked_Questions（2023年10月１日 最終閲覧）

Steam Charts.（日付なし -a）. “Neos VR” Steam Charts. https://steamcharts.com/app/740250（2022年９月

7日 最終閲覧）
RecRoom Inc.（日付なし）. “Recent”. https://rec.net/download（2022年9月7日 最終閲覧）
Steam Charts.（日付なし -b）. “Rec Room” Steam Charts. https://steamcharts.com/app/471710（2022年9月7日 最終閲覧）
Steam Charts.（日付なし -c）. “VRChat” Steam Charts. https://steamcharts.com/app/438100（2022年9月7日 最終閲覧）
VRChat Inc.（日付なし）. VRChat. https://hello.vrchat.com/（2022年6月6日 最終閲覧）
VRChatイベントカレンダー（日付なし）「VRChatイベントカレンダー」https://vrceve.com/（2022年10月4日 最終閲覧）
Wreford, O., Williams, N. L., & Ferdinand, N. (2019). Together alone: An exploration of the virtual event experience. Event Management, 23 (4), 721-732. https://doi.org/10.3727/152599519X15506259855625
浅見徹・山崎克之・石倉雅巳（1996）「6.5 パソコン通信とインターネットの違い」つないで楽しむインターネット. https://www.ieice.org/jpn/kagaku/inet/intro/book/sec06-5.html（2022年12月8日 最終閲覧）
臼田勤哉（2021）「Facebookの新社名は「Meta」。メタバース実現へ」Impress Watch. https://www.watch.impress.co.jp/docs/news/1362358.html（2023年1月5日 最終閲覧）
株式会社バーチャルキャスト.（日付なし）. バーチャルキャストを始めたい方｜バーチャルキャスト［Virtual Cast］. https://virtualcast.jp/firststep/（2022年9月7日 最終閲覧）
クラスター株式会社（日付なし）「メタバースプラットフォーム cluster（クラスター）」https://cluster.mu/（2022年9月7日 最終閲覧）
サークル仮想現実経済研究所（2022）「仮想現実消費調査（2022年9月分）」https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfLBKD7DcWPu8LhCHRML-9Oa_BfCxY0bAYQdxUKG0T1GncxeA/viewform（2022年10月4日 最終閲覧）
小学館（日付なし）「イベント（event）の意味 ― goo国語辞書. デジタル大辞泉」https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E3%82%A4%E3%83%99%E3%83%B3%E3%83%88/#jn-14769（2022年9月11日 最終閲覧）
関口慶太（2022）「「メタバース団体」、SBIも新設　ルール整備にらみ乱立」日本経済新聞. https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUB015OQ0R00C22A4000000/（2022年9月7日 最終閲覧）
日経ビジネス（2022）「メタバース不振で株暴落の米メタ、５つの疑問を直撃」日本経済新聞. https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC104OF0Q2A111C2000000/（2022年11月17日 最終閲覧）
樋口耕一・（日付なし）「KH Coder: 計量テキスト分析・テキストマイニングのためのフリーソフトウェア」https://khcoder.net/（2022年11月8日 最終閲覧）

（1） VRChatに次ぐプラットフォームとしては、NEOS VRが北米在住のユーザーの36％が使用している（Nem x Mila, 2021）。
（2） VRChatイベントカレンダーは、Googleカレンダーを利用している。
（3） なお、調査票の設問は以下のQRコードとリンクから参照可能である。
https://drive.google.com/file/d/1T0UNmkhmzKmKK28rqjFI9ds2zwXorfmZ/view?usp=sharing
（4） プレイ目的に関する設問は、複数回答が可能であった。
（5） 集会／イベント／参加／開催／ JOIN ／ QUESTの6単語を除外した。
（6）「様々な方々と”ほんの少し”だけ仲を深め、joinの壁を薄くする雑談イベント。」という内容。
（7） 単語が出現する2つの集合の、和集合と積集合の割合 $J(A, B)=\frac{|A \cap B|}{|A \cup B|}$

（8） ヘッドマウントディスプレイを装着し、映像を眺めている際にめまいや車酔いに似た症状となる、「VR酔い」と言われる現象が起こる可能性がある。

（9） 回答内において「ある程度の人数が見れる場所（DiscordやTwitterなど）で事前に公示」「TwitterやDiscordで告知」などの記述が存在する。

（10） 1980年代後半から1990年代後半で盛んとなった会員制の通信サービス。パソコンから電話回線と専用ソフトを用いてホストコンピュータへアクセスし、会員同士のBBS（電子掲示板）やメールがサービスとして提供される。インターネットとは違い、各サービスが繋がらず独立して存在していた。（浅見ほか, 1996）（ばるぼら & さやわか, 2017, pp. 12-13）

（11） このことについて、ばるぼら＆さやわかは、「アバターの服装を「自分の装備」として使用する」と著述している（ばるぼら & さやわか, 2017, p. 177）。