

# 仮想空間コミュニケーションによる大学生の 牛乳及び乳製品摂取態度に与える影響

## VR Communication on Influence on Attitudes toward Milk and Dairy Product

尾関智恵<sup>1</sup>

Tomoe Ozeki<sup>1</sup>

<sup>1</sup>愛知工科大学

<sup>1</sup>Aichi University of Technology

### 1. はじめに

大学生になると、準栄養食である牛乳及び乳製品の摂取は、給食などの食育で健康維持に有効だと理解しているはずなのに、18歳以降著しく減少する[1,2]。またインターネットやゲームを長時間利用しているほど食生活に気をつけていない[3]。

そこで本研究は、若者世代にも興味が高いソーシャルVRサービスを通じて牛乳に関する対話を一定期間行うことで、接種態度に影響を与えることができるかイベントを実施しながら観察調査を行う。

### 2. 対話のための環境整備

利用ユーザ数が多く、ソーシャルVRサービスとして代名詞といえるVRChat[4]にて牛乳に関する対話を行うワールドを作成した。このワールドは、500名の18-24歳より収集した牛乳に関するエピソードから抽出した項目を元に作成している[5]。エピソードより分析抽出された牛乳に関する嗜好価値は、「学校」「給食」がポジティブ・ネガティブ両方向に影響を与えていた。これに、牛乳嫌いを牛乳好きに転じさせた「牧場」も要素の加え、対話のための環境を作成した(図1)。

### 3. 実施状況

現在、「牛乳に関する思い出を語り合い牛乳を一気飲みするイベント」を実施するために、シナリオ及びイベント中の撮影や同意書・アンケートをとるためのシステムを構築中である。2023年3-4月に実施予定で、2023年2月中のパイロットイベントの様子についてポスター発表では報告する。

### 謝辞

本研究は2022年度「乳の社会文化」学術研究の助成を受けたものです。



図1 牛乳について対話するワールド

### 参考文献

- [1] 原田 哲夫, “朝食時牛乳摂取の精神衛生増進効果及び睡眠健康増進効果は幼児期に絶大なのか?”, 平成26年度「牛乳乳製品健康科学」学術研究, 2014,
- [2] 柴 英里, “行動変容ステージモデルに基づいた乳・乳製品の摂取を促す食教育プログラムの開発—青年期を対象として—”, 平成26年度「食と教育」学術研究, 2014
- [3] 農林水産省, “若い世代の食事習慣に関する調査結果”, 2019, <https://www.maff.go.jp/syokuiku/websurvey/websurvey.html> (2023.2.1 取得)
- [4] VRChat, <https://hello.vrchat.com> (2023.2.1 取得)
- [5] 尾関智恵, 寺田和憲, 高木寿, 上野将敬, “牛乳・乳製品に対する価値観を引き出すインタラクティブエージェントの具象化の検討”, HCG シンポジウム 2022, A-2-4.