

# アバターファッションとメタバース空間における ファッションの再定義

Avatar Fashion and the Redefinition of Fashion in Metaverse Space

オルガ

Olga

私たちが今日まで理解してきたファッションという領域は、メタバースという新たなデジタル世界の登場により大幅な拡張を遂げた。被服心理学という観点においても、ファッションは今までと同じ商品としての服ではなく、コンテンツやコミュニケーションとしての要素が強くなり、メディアやデジタルアセットとしてのファッションに変容しつつある。この転換期に伴い、ファッションの本質について急速に再定義が行われている。本文では、この変革の背景と新たに形成されつつある心理的概念、そして Web3.0 の世界におけるファッション業界の未来予測について論ずる。

## 1. アバターファッションと自己表現

### 1.1 新たなアイデンティティとファッションの拡張

近年メタバースといわれる仮想空間でのファッション表現がアパレル業界でも新たな活路として注目されている。アバターというのはユーザーが仮想空間で出現させるもう一人の自分で

あり、現実世界の自分と仮想空間での自分に整合性というものは必要ではなく、多くのユーザーが表現したい自分を自由にカスタムした身体やファッションによって存在している。アバターは現実世界では表現し切れない自分というものを自由に表現できる手段であり、身体という概念も超えて、羽を生やすなどが可能な世界で、新しい自己認識と表現の自由度が拡張された世界と言える。そのアバターが着用する洋服も同じように、実物としては制作が困難な、火の服や水の服といったデザインを作り出すことができる。<sup>1)</sup>



図1：拡張現実ファッションストア DressX<sup>1)</sup>

### 1.2 ユーザーにとってのアバターの定義と自己探究

アバター制作を授業で行う際、特に見受けられる最初の質問が、アバターは自分と全く同じ外見や性別にすべきかという点である。それは

製作者がデジタルネイティブやキャズム理論というところのテクノロジー界隈のイノベーターやアーリーアダプターである場合と、そうでない場合とで、アバターの定義に対して異なる感覚が存在するように見受けられる。つまり、アバターを自分の分身と考えて1人格しか持たないという感覚なのか、マスターの人格は現実世界の自分であり、あくまでメタバース内のアバターは派生した複数のチャンネルと考えるのか、という定義の違いである。

メタバース空間だけでなく、手軽なアバターコミュニケーションアプリを使う人や、すでにWeb2.0に順応したデジタルネイティブにとって、アバターを現実世界の自分の一部を似せることはあっても、全く同じ外見にする人は稀である。本質的に自分ではあるものの加工された自分であることを理解している。つまり容姿として異なる外見や性別であっても、現実世界の自分とは本質的に乖離していない。まるでファッションスタイルを変えるように、アバターは自己表現の複数のチャンネルという感覚をもって見受けられる。一方でデジタルネイティブ以前の世代や、ラガー層以降に該当する層にとってアバターは自分そのものであるという感覚が強く、現実世界との外見の整合性が取れることや、性別を統一することがまず最初に頭に浮かぶように見受けられる。時には、現実世界の自分が存在すること以外に、複数のチャンネル、つまり分身的なものを作る必要があるのか、複数人格を持って他者とコミュニケーションする事が疑問に思われる方もいる。

メタバースというものを身近に感じる事が難しい現在では、別の世界が同時並行的に進んでいることを体感しにくいものの、私たちはすでにインスタグラムやXなどのSNS上で何かしらの人格を持っている。特にインスタグラムは、加工や映えという写真が並び、本当に現実世界の自分と同じなのだろうかという点において、すでに私たちはデフォルメ、あるいは自分を切り取ったもう一つの自分というチャンネル

をインスタグラムという世界で同時並行的に存在させている。メタバースはその延長でありその世界がより多次元的になる未来なのではないかと考える。それに伴い、自己表現、自己認識というものが複数存在するようになり、チャンネルに合わせたスタイルというものが現実世界の自分にとってTPOに合わせたファッションを着るように、必要になるのだろうと考える。ファッションを着る動機、欲求というものが、人格や出かける場所が増えることで、さらに多様なものへと変化するのではないだろうか。



図2：バーチャルと現実を行き来する人々<sup>2)</sup>

## 2. メタバース空間におけるファッション

### 2.1 ファッションを作り出す手段の変容

これまで洋服を作り出す手法は、平面製図や立体裁断だけだった。現在ではCGによるファッション表現が進み、CLOやMarvelous Designer、ARやジェネレーティブAIなどを駆使してより自由にファッションを制作、表現できるようになってきた。ツールも様々ある中で昨今注目されているのがCGでファッションを立体的に表現することであり、それを担うのがゲームモデラーと呼ばれる職種である。パタンナーがトルソーで平面製図から起こしたシーティングを組み立てるように、仮想空間上でトワルを組んでシミュレーションするスキルを持つ。CG業界において、モデラーはゲームやアニメーションなどのコンテンツに登場するキ

キャラクターやアイテム、背景など幅広い要素を、3DCG ソフトウェアを駆使して立体的に制作する職業である。デザイナーが創造したデザインを元に、三次元の形に具現化する重要な役割を担う。

実際にガーマントモデラーとしてのスキルを持つのはパタンナー出身である人が殆どである。しかしながら近年では平面製図や立体裁断という基本的な縫製知識を知らなくても、アバター制作をする人も増えている。つまりどこまで細部のファッション表現をしたいのか、あるいは現実世界のファッションアイテムとの連携を制作過程や販売の面で持たせたいかどうかによって、CG ファッションの制作プロセスやモデラーに求められる必要なバックグラウンドが変わってくると思われる。



図 3 : CLO7.0<sup>3)</sup>

## 2.2 縫製技術からデジタルファッション制作スキルへ

縫製知識を知らなくてもアバター制作を簡単に行えて、世界中の人々に自分のデザインを瞬時に販売することができるツールとして ZEPETO studio がある。特別なスキルは必要なく、必要なのはブラウザと ZEPETO ID のみで、アカウントがあれば誰でもどんな環境でも使える。ソフトウェアのインストールは不要で無料で使える。この機能では複数の洋服アイテムのテンプレートが用意されており、カスタムしたいアイテムを選ぶ。画面に映し出されるのは着用シミュレーション用のアバターと UV

展開と言われる、いわゆる CG 的にパターン展開されたマーキングされたような平面図である。好きな写真や図柄をアップロードするだけでオリジナルのファッションデザインが一瞬でできてしまう。次の画面ではアイテム名や価格設定などを決めて審査に通れば ZEPETO アプリ内でクリエーターズマーケットと呼ばれる世界中のユーザーがオリジナルアイテムを販売している機能で買うことができる。私たちが思っている以上に、メタバース内で着用されるファッションをデザインし、それを販売するというプロセスが最短化しており、そこに特別な縫製知識は必要ではなく、より手軽にメタバースファッションデザイナーになれるのである。そしてその感覚を持ち合わせているのがまさに ZEPETO ユーザーの 8 割を占める Z 世代のデジタルとファッションに興味のある人々なのである。



図 4 : 展示会キービジュアル<sup>4)</sup>

## 3. Web3.0 に向け更なる動きと予測

### 3.1 非中央集権社会が求めるファッションとは

前述のように来る Web3.0 に向け加速するファッションは、ビジネスという観点に置いても変化をみせると考える。それは単純に現実世界にあるオフラインの洋服をオンラインでも販売しようという、販路の拡大ではなく、サステイナブルやジェンダーレスという観点において昨今注目されている社会や人々の間にある平等性というものが本当に体现されたビジネスモデル

が必要になるのではないだろうかと思う。その一つとして DAO という手段やコミュニティの形成が大きく影響を及ぼすと思われる。DAO は Web3.0 上の株式会社的な動きを持つ集団である。今は NPO のように非営利的なものが多いかもしれない。DAO が掲げる志に共感し、投資によって投票に参加する権利を得て経済活動をサポートし、利益を分配する仕組みが、ファッションという産業と融合した時に新しいビジネスや創作活動を生み出すと考える。そして前述のように多人格を持つようになる私たちは、オフラインの会社に縛られることなく、多角的に様々な仕事を持つようになるかもしれない。そしてもう一つ注目すべきなのは、メタバース内でのファッションではなく現実世界のファッションへの影響もある。メタバース内での自己表現や生活時間の比重が現実世界よりも大きくなった時、私たちは現実世界で着る洋服にどのような機能やデザインを求めるのだろうか。

### 3.2 ボーダレスな世界が可能にする自己実現の開放

ユーザーは性別、外見、服装などを簡単にカスタマイズでき、自分自身を新たな方法で表現することができるようになる。伝統的かつ社会的な枠組みに縛られず、より多様で包括的なアイデンティティの表現が可能になる未来。それが何を意味するのか、現在の私たちが簡単に理解できるほど、気軽に体験できる世界にはまだなっていないため、頭で理解できても感覚的についていけない部分もある。しかしながら年齢や性別による先入観によってコミュニケーションやチャンスの機会損失の場面が多々あったのが今までの世界だったのかもしれない。ファッションを選ぶ時、自分の年齢に見合わないかもしれない、社会的イメージやメンツがあるかも

しない、自己認識の性別と他者が思う自身の性別に乖離がある場合など、他者の存在や社会的固定観念が自己表現の足枷になっていたことはないだろうか。

私たちが Web2.0 まで囚われていた年齢や性別、社会というものが取り払われた世界でのコミュニケーションや稼ぎ方というものがより身近になった時に、本当にしたかったファッション表現や自己実現を私たちはいくつになってもできるようになり、ひいては自己肯定というものが本質的に可能になるのではないだろうかと考える。

### 参考文献

- 1) DressX がメタバース プラットフォーム Zepeto と提携し、デジタル ファッション コレクションを提供  
<https://mpost.io/ja/dressx-partners-with-metaverse-platform-zepeto-for-a-digital-fashion-collection/>  
 (参照 2022 年 9 月 2 日)。
- 2) アバターの見た目で人格が変わる？ “VR 版コミケ” に約 13 万人、バーチャルと現実を行き来する人々の可能性  
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/1904/23/news122.html>  
 (参照 2019 年 4 月 23 日)。
- 3) 3D ファッションデザインソフトウェア CLO7.0 がリリース、パラメトリックパターンの作成、Pantone ライブラリなど  
<https://onl.la/UNqVMcx>  
 (参照 2022 年 6 月 22 日)。
- 4) Creating Items Using the Template Editor (2D)  
<https://docs.zepeto.me/studio/docs/creating-items-using-the-template-editor2d>  
 (参照 2023 年 8 月 5 日)。