

なぜアバターファッションに取り組んでいるのか

- 死ぬまで、装う事を楽しみたい。

そのためにメタバースでchlomanの服を着る事ができるようにすることは私自身の夢であった。

- 自由度が低く、おしゃれだとは到底言えないようなファッションしかできないメタバースなんて嫌だ。

自分が何もしないでは、そのような未来になってしまうのではないかという危機感。

- ファッションの価値や、ファッション界の活躍できる領域を拡張したい！

メタバースにおけるファッションの重要性は非常に高い。

★メタバースへの参加者のほぼ全員が装いについて関心を抱いている。チャンス。

しかし、アバターの装いの文脈と現実でのファッションの文脈は大きく異なっているため、

ファッション業界側の考える「ファッション性の高いファッション」を実現するのは簡単ではない状況だった。

しかしchlomaはアニメやゲーム文化もバックグラウンドにクリエイションを行ってきたため、

二つの乖離した文化を融和させられるのはchlomaが先陣を切るしかないという思いで

アバターのためのファッションに取り組み始めた。

現在、CLOをはじめとしたソフトウェアを用いて3Dモデルを使用したファッションの表現は日に日に増えてきているが、

ユーザーに実際に「着てもらう」ことを目的として3Dモデルを制作販売しているファッションブランドはほとんど無い。

★メタバースにおけるファッション業界または日本の優位性

- フィジカル、バーチャルを跨いだ自分らしさの表現、消費者体験を実現するために非常に適したメディアがファッション。メタバースとリアルを、地続きな世界観として構築するために、ファッション及びファッション界の役割は大きいと考えます。
- 社会の中で人間が美しくあるための様々なノウハウを積み重ねてきたのがファッション業界。これから新しい社会が構築されようとする中で、そのノウハウは必ず大きな力となります。
- アバターや、ゲームエンジンで動く世界を扱う以上、「キャラクター」や「ゲーム」の知見は大いに必要となります。これらは、日本人が世界で最も得意とする分野です。

★メタバースをファッション界の望む形に作っていけるか否かは、今の働きかけにかかっている。

ファッションブランドがアバターファッションに参加するメリット

●ブランドを楽しんでもらえる時間が大幅に増える。

大切なお出かけの時にしか着てもらえなかった服が、バーチャルの世界でなら気軽に長い時間着てもらう事ができる。

●今まで顧客として想定していなかった人々にも着てもらう事ができる

性別、場所を超えてブランドをアピールすることができる。

男性が女性物の服を着たり、老人が若者向けの服を消費することができる。

また、いままで高級なファッションに馴染の無かった人々までもを取り込める可能性を秘めている。

海外のファンとも、場所を共有し、隣でお話をするようにブランドのアピールをすることもできる。

●ブランドの価値を、無形のものとして販売し流通させることができる。

一度3Dモデルを完成させてしまえば、永続的に、無限の数量を販売することができる。

課題

●収益性

まだ十分な市場が確立されていないので、十分な収益を得られるようになるかは未知数。
ユーザー数の増加についてはVRをプレイするためのデバイスやサービスの進化に大きく依存しており、ファッション界から働きかけられることは少ない。

●参加するには専門的な技術が必要

徐々に敷居は下がってきてはいるが、専門家のサポートは必須

●現状、コピーへの有効な対処法が確率されていない

現状、日本のユーザーはモラルが非常に良く、それによって市場性がなんとか成立している。
海外のユーザーの間では不正利用がまかり通ってしまっている。
規制は、ファッションの自由度とのトレードオフになりかねず、悩ましい問題。

●「コミュニケーションのための道具」でありながら、望む「ファッション性」を実現する困難さ

chlomaにおいては、VRChatでのアバターや服装のトレンドを考慮した上での提案をした。
またそれがブランドの活動としても正当性のあるものだった。
アバターのデザインに不満があって参加を考えられないブランドは多々あると思う。
各々のブランドがフィジカルで実現できている「ファッション性」をメタバースでも実現しようとするには、
クリエイティブな面での課題がたくさんある。