



メタバース時代のアバターデザインの最適化

Optimization of Avatar Design in the Metaverse Era

茂出木謙太郎¹⁾²⁾

Kentaro MODEKI

1) 株式会社キッズプレート (〒103-0013 東京都中央区日本橋人形町 1-5-10, modeki@kidsplates.jp)

2) デジタルハリウッド大学 メディアサイエンス研究所 (〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台 4-6 御茶ノ水ソラシテ
ィ アカデミア, modeki@dhw.ac.jp)

概要: 物質社会とバーチャル空間の共存を目指す未来において、適切なアバターデザインが重要。漫画家などの「魅力的な個人の人格」を形成するスキルが求められる。物質社会での役割とアバターの一体化を促進し、共生社会を実現する手段となる。外見やデザインに工夫を凝らし、個人のパーソナリティを反映させることが重要視される。

キーワード: アバター, メタバース, VTuber, マンガ

はじめに

内閣府発表のムーンショット目標 1 では、「2050 年までに、人が身体、脳、空間、時間の制約から解放された社会を実現すること」となっている。ターゲットとして「誰もが多様な社会活動に参画できるサイバネティック・アバター 基盤」を構築するとし、アバターとロボットを組み合わせた社会を目指している。このアバターというのはロボットのスタイルをしたアバターと一般的に言うところのメタバース内のアバターと両方のことである。アバターを自分の分身として使用するとき、果たしてそのデザインは何を考慮するべきだろうか。

弱いメタバースにおけるアバター

大黒岳彦による「メタバースとバーチャル社会」[1]では、VR のみをメタバースとして認める立場を「強いメタバース」と呼び、XR、MR をも構成要素とするメタバースを「弱いメタバース」と名づけたが、「Japan's Retreat to the Metaverse (日本のメタバースへの退却)」[2]でも指摘されている通り、日本のメタバースユーザーが考える、メタバースの在り方は、主に「強いメタバース」である。主張する彼らの多くは「引きこもり」経験からの現実社会への絶望から、理想郷ともいえる「なりたい自分になれる」メタバースを強く支持している。

ザッカーバーグによるメタ社のメタバースのプレゼンテーションでは、現実世界の人間を 3D スキャンして、リアルな人間の姿をしたアバターを生成してみせた。これに対して「メタバース進化論」[3]における強いメタバース

の住人たちの反応は、「これじゃない」と大ブーイングであったようだ。

彼女らの言う「これじゃない」とはアバターが現実をそのまま反映していることであり、アバターを自由にデザインすることができないということに対する遺憾の表明である。

今年の Apple Vision Pro のプレゼンテーションでも、HMD にスキャナーが内蔵されており、カメラに自分の顔を読み込ませることで自分自身を、リアルなアバターに生成し、HMD のスクリーンに表情を映し出したり、XR または MR 空間上に出現させるという技術をデモンストレーションしていた。Apple は、メタバースという言葉を使いこそしなかったが、そこには明らかに XR とアバターを活用したコミュニケーションを前提としたプロダクトの開発姿勢を見てとることができる。

一方で、「アバターと共生する未来社会」[4]では、「僕らが目指しているものは「メタバースの中で現実世界並みの経済活動ができる社会」ではない。「実世界でアバターを用いて、異なる外見でも活動することが当たり前になる社会」だ。」と述べている。日本政府が目指すムーンショットの目標も、ここにターゲットが置かれていることは間違いない。

つまり、2050 年までに日本が目指す社会は、あくまでも「弱いメタバース」を基準としているのである。

この「弱いメタバース」こそ、メタ社や Apple が想定しているメタバース社会でもあり、今後コミュニケーションと経済は物質空間と VR 空間の境界を感じることなく運用

されていくことになる」と創造できる。

では、そのような状況下において、「なりたくなるアバター」と、物質社会で活躍するアバターとはどのように関係を持つことになるのだろうか。

「アバターと共生する未来社会」[4]では、「実世界でアバターを用いて、異なる外見でも活動することが当たり前になる社会」を実現することを目指しているとし、これが実現すると、現実で生身で働くことと比べても、またメタバース上でのビジネスと比べても大きなメリットがある、と語っている。

実世界で活躍するアバター

実世界で活躍するアバターというと、ロボットアバターを想像するが、実際にはもっと私たちが目にしているモノがある。それが「VTuber」をはじめとする、アバターで活動をする人たちの存在である。彼女たちはMR空間に進出することはまだあまり事例はないが、すでにPCやスマートフォンのディスプレイ上で活動し(図1)、テレビに出演し、店頭で野菜を販売したりもしている。透明スクリーンや透明ディスプレイなどを用いて、あたかも実社会に出現しているかのような演出も可能であり、用途の幅も広がっている。



図1 アバターが自由に操作できるロボット上で店頭の説明を行う。

デジタルハリウッド大学では、アバターを活用した授業を4年前から実践しており、私のゼミでも全員アバターを使って活動をしている。(図2) また、この活動が認められ、2023年度よりデジタルハリウッド大学のオンラ

イン授業は、全ての学生がアバターで出席してよいという方針になった。これにより、デジタルハリウッドの学生400人以上は、実社会とメタバース空間上の両方の姿を持っていることになり、イベントなどに登壇するときは実社会でもアバターで登場することがある。

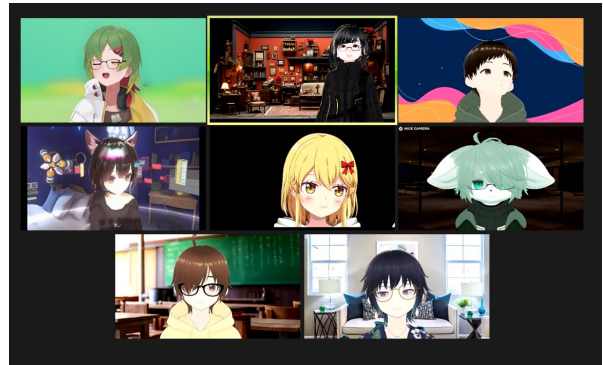


図2 デジタルハリウッド大学のゼミ風景

ほかにもアバターを活用した事例としては、現在「引きこもり」で悩んでいる方々の課題解決として、「強いメタバース」から「弱いメタバース」へ徐々に移行し、物質社会での活動に回帰することができるよう支援する活動が、日本中の各所で導入され始めている。[6]これには、強いメタバースと、弱いメタバースの仕組みを取り入れ、アバターを用いたカウンセリング、業務体験練習などが可能となっている。私たちも「引きこもり」を支援する団体、プロのカウンセラーと共同でアプリケーションを開発し、提供している。

アバターのアイデンティティ

では、このような実社会と共存するアバターにおいて、分身のもととなる中の人と、アバターのアイデンティティの関連は全く必要ないのだろうか。

アイデンティティのコスプレ、またはロボットアバターのような外見、それとも写実的にスキャンされたCG、様々なデザインが考えられる。

「アバターと共生する未来」[5]では、人と共生するアバターは人間とそっくりにしよとすればするほど「不気味の谷」に陥ってしまう。むしろ、提供する機能や受け手から求められる役割に対して、適した見た目を選べば良いのである、と述べている。

さらに「VRは脳をどう変えるか? 仮想現実の心理学」[7]では、実際の人物を、その人物が持つカリスマ性や親しみやすさなど実際の人物と同じだけのノンバーバルな印象を保ち続ける必要があると述べている。

実際にロボットアバターの容姿を中の人に合わせて変更するのは、コスト的に現実的ではない。また、世の中の人々がすべてXRのHMDを利用する世界が、一スマートフォンのように一到来するのは、技術のコモデティ化を待たなくてはならず、もう少し先になりそうだ。

このように、現在の環境を前提にアバターとの共生社会を創造するための手段として必要なのは、モニター越しのコミュニケーションと、適切なアバターのデザインということになりそうだ。

共生社会に向けたアバターデザイン

では、適切な共生社会に向けたアバターのデザインとは何だろう。役務にかかわるアバターについては前述にあるように、「その役割が何であるかということがわかる」ことと、その人の「ノンバーバルな印象の必要な部分」を切り出して、デザインをする必要がある。

事務所に所属している、セミプロ～プロの VTuber たちの使用するアバターは、「強いメタバース」で利用されるアバターとは異なり、見られることを商業的に意識してデザインされている点である。彼女たちの容姿は「なりたい自分になれる」ことよりも「人気が出る容姿であるか？」に重点が置かれていることが負い。それらは主に VTuber 等のライブ配信を楽しむユーザーの指向に合わせてデザインされているといっても過言ではない。

多くの商業化を目指す VTuber は、あらかじめ設定や性格、デザインが決まっており、オーディションなどによって、本来の分身のもとになる人間が決まる。もちろん、例外もあり、それらは中の人間の要望や、プロデュースする事務所などとの協議、合意により、デザインのアウトラインが設計され、アバターのグラフィカルなデザインに落とされていくこともあるが、あまり多いとは言えない。

この、事前にデザインされたアバターに後から中の人間があてがわれることにより、デビューのスタートダッシュには多くの場合ある種ギャンブルのような状態が生じる。つまり、そのアバターが中の人と一緒になった場合のケミストリーが外見の想像通りなのか、それとも外見とかけ離れたものか、それは好意的なかけ離れ方なのか、といった具合である。初回で跳ねると、登録者数の激増や、SNS にけるバズワードとなることもあるが、多くの場合にはその外見と中身を徐々に寄せていく「一体化」作業に入る。アバターのデザインを急に変更させることはコスト上厳しいことや、一度デビューした意匠を容易に変更することは現実問題として難しいため、まず当初の設定の存在を限りなく影響のない範囲にとどめることになる。一方で、アバターの外見が中の人の行動に影響を与え始め、人間がアバターに徐々にではあるが寄っていくこと、視聴しているユーザーも時間をかけて「そういう人」という認識を持つことができるようになる。

このようなすり合わせの期間を、「強いメタバース」の住人は基本的には必要としない。それは彼女たちが使用するアバターは、最初から自分が使用するアバターであり、彼女たち自身が語るように、そのアバターをコスプレし、その外見に自信のパーソナリティを合わせていく、または本来の自分の内面を開放することを自ら選ん

でいるからである。

彼女たちの多くは、自身でデザインするか、オトクチュールのように依頼をする、またはアバターを販売するサイトで購入したものをそのまま、またはカスタマイズして使用している。販売サイトで購入したアバターは、それぞれ作者により利用規約が決まっており、個人利用のみ、非営利のみなど細かく使用条件が記載されている。

いずれにしても、個人で利用しているアバターのデザインは、前述の「その役割」を気にすることなく、むしろ役割から別のレイヤーに逃れることをことさら意識しているのではないと思われるほど自由なデザインである。これは「ノンバーバルな印象の必要な部分」のみを切り出し、自分たちの「バーチャル空間での個人」を形成していると言える。

まとめ

いずれにしても現在、アバターデザインの手法として物質世界とバーチャルの世界をまたにかけて活動することができるアバターのデザインについて不足していることがわかった。

では、私たちはこのキャラクターデザインの手法をどこから学べばよいのだろうか。

「世界 2.0 メタバースの歩き方と創り方」[7]での指摘によると、「魅力的な人格を作る」というニッチなスキルが重宝される時代が到来することでしょう。その時は、漫画家・作家・プロデューサーなど限られた職業の人だけがやっていた仕事を、万人が頭をひねって考える必要性が出てきます。」と記載されている。この指摘はアバターデザインではなく、役割のあるアバターについて改めて意識的に行うことができるような能力を備える必要があるというものだ。この「魅力的な個人の人格」こそがアバターのデザインにおいて役割を持った時に必要になってくる要素なのである。例えば医者が医者らしい格好をして職能が認識されればそれでよいのか。カフェのバリスタが、エプロンをかけて胸に「Coffee」というロゴが付いていけばよいのか。私たちは実生活において「この先生に次回も見てもらいたい。」「行きつけのカフェのマスターが入れたコーヒー」であることに重要な相手を選ぶという要素が含まれていることを忘れてはいけない。そこでこのニッチなスキルを持ち、かつキャラクターのデザインを具体的に行うことのできる「漫画家」という職能に改めてフォーカスしたい。『『少年マガジン』編集部で伝説のマンガ最強の教科書』[8]によると、「顔」を決める過程で、この人はこういう顔だからきつと家庭状況はこうだろうとか、女性関係はどんなだろうとか、また勉強はどのくらいできたのだろうとか、いろいろ煮詰めていきます。よって「顔」ができた暁には、その人物の性格や行動様式もほぼ決まる。つまりキャラクターが設定されるのです。」このキャラクターを反映させることで、役割を持ちつつ、中の人のパーソナリティ（例えば仕事中的よう

な役割上の)を持った、最適化されたアバターデザインを行うことができるようになるのである。

参考文献

- [1] 大黒岳彦:メタバースとバーチャル社会,現代思想, 2022 Vol.50-11 9, メタバース, P95-97
- [2] Paul Roquet : Japan'sRetreattotheMetaverse , DSpace@MIT, 2023
- [3] バーチャル美少女ねむ: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, P.4-5, 152, 215,
- [4] 石黒浩;アバターと共生する未来社会,.株式会社集英社, P49, 72, 76-77
- [5] ジェレミー・ベイレンソン, 倉田幸:VRは脳をどう変えるか?仮想現実の心理学,文芸春秋, No. 3213-3334
- [6] 不登校の子供の居場所をメタバースに 自治体に広がるオンライン支援,産経新聞, 2023 7/16
- [7] 佐藤航陽:世界 2.0 メタバースの歩き方と創り方, 幻冬舎 P226
- [8] 石井徹:[少年マガジ]編集部で伝説のマンガ最強の教科書, 講談社, P69-71