

**博報堂 D Y ホールディングス、株式会社 VRC と
3D アバター技術利活用の共同研究契約を締結
～3D アバターを用いた次世代ファッション購入体験の価値検証を開始～**

株式会社博報堂 D Y ホールディングス（東京都港区、代表取締役社長：水島正幸、以下 博報堂 D Y ホールディングス）は、高品質な 3D アバターを高速に生成する技術を持つ株式会社 VRC（本社：東京都八王子市、代表取締役社長：謝英弟、以下 VRC）と 3D アバター技術利活用の共同研究契約を締結、その第一弾として、VRC が保有する 3D アバターを用いた次世代ファッション購入体験の価値検証に向けた共同研究を開始いたします。



Hakuhodo DY holdings

新型コロナウイルスの世界的な感染拡大によって実空間におけるイベント開催や店舗への集客が難しくなる中、代替策としてバーチャル空間の活用が急速に進んでいます。アバターがインターネット上での動画制作・配信を行う「VTuber」が人気を集め、店頭モニターを通じて遠隔地からアバターを用いた接客を行うような試みも始まるなど、ビジネスへの応用も見られるようになりました。アバターを活用した新たな体験サービスは今後一層広がりを見せていくと考えられます。

博報堂 D Y ホールディングスの研究部門であるマーケティング・テクノロジー・センターでは、先端テクノロジーによって新たに生まれる生活者との接点を「次世代顧客接点」と定義し、研究を進めてまいりましたが、アバターは近い将来に「生活者と生活者」、「生活者と企業」とをつなぐ新たな接点となり、そこに新たな消費行動やサービス体験が生まれうるものと考えております。

このたび、最先端の 3D インフラ技術を有する VRC と共同研究契約を締結し、VRC の保有する 3D アバタースキャン技術やバーチャル試着技術、博報堂 D Y ホールディングスが進めてきた次世代顧客接点に関する研究ナレッジ等のノウハウやアセットを出し合うことで、3D アバター技術を活用した新たな生活者エクスペリエンス、マーケティングソリューション、ビジネスソリューションの創出を目指してまいります。

2 社が開始する共同研究の第一弾では、VRC の 3D アバター生成技術及びバーチャル試着技術を用います。これは 3D スキャナやスマートフォン用アプリで生成した生活者自身の 3D アバターに、別途 3D データで用意した服を自身のアバターに着用させる技術を組み合わせ、アバターの動きに応じた服のシワや揺れをバーチャル上に再現することで、着用感やサイズ感、自身に似合っているかどうかの確認を可能とするものです。

生活者が自身のアバターを持つようになれば、手荷物が多くて試着が面倒な時、あるいは脱ぎ着しづらい格好をしているため試着を躊躇うような場面でも、まずはアバターに着用させてみることで店頭では実試着へのハードルが下がり、EC においても購入時の失敗が低減することでより自分の望む買い物体験が可能になるものと思われます。バーチャル試着された衣服の人気動向が計測可能となることで生

活者ニーズをとらえた生産量コントロールが実行可能となり、バーチャルで服をリリースしてから人気のあるものをリアル生産に移すようなバリューチェーンの再編成を行う DX も期待できます。原材料の調達、生地・衣服の製造、そして輸送の全体量の最適調整は、廃棄量の減少にもつながり、持続可能なファッションビジネスの実現にも貢献するものと考えられます。

博報堂 D Y ホールディングスと VRC では、これを皮切りに 3D アバター技術の利活用についての価値検証を重ね、生活者の次世代体験創出に向けた研究を進めてまいります。

■株式会社博報堂 DY ホールディングス マーケティング・テクノロジー・センターについて

株式会社博報堂 D Y グループのマーケティング・テクノロジーに関するナレッジ開発を担当する組織

■株式会社 VRC について

「実生活の課題を、バーチャルで解決する」

We Make a Better 3D World, a Brighter Life.

新感染症拡大・高齢化・大量廃棄・都市型集中など多数の社会問題がある中で、革新技術・持続性のある社会システムなどが求められています。そんな背景の中で、VRC は安全に簡単に使えるクロスボーダーな 3D インフラを提供することで、実空間で解決できない課題をバーチャル空間で課題解決し、実生活をより良くしていくことを目標としています。

<https://www.vrcjp.com/>

【本件に関するお問い合わせ】

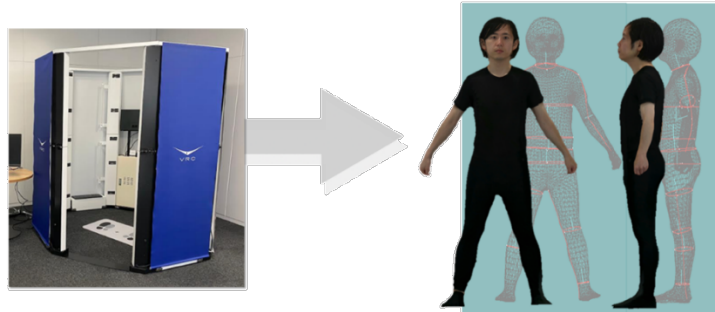
株式会社博報堂 D Y ホールディングス グループ広報・IR 室 江渡 二荒

TEL : 03-6441-9062 e-mail: koho.mail@hakuholdo.co.jp

< 参考資料 >

1) 3D アバター生成

筐体型 3D スキャナやスマートフォン用アプリで自身の 3D アバターを生成。



2) 服の 3D モデリング及びバーチャル試着フロー

実際の服や写真から服のパターンデータを作成し、3D 上で裁縫を行って 3D モデリングを行う。

服を詳細にモデリングすることで、生地柄や質感をよりリアルに再現することが可能。

予めパターンデータの用意があれば、服の 3D モデリングが容易となる。



3) バーチャル試着の着用シミュレーション

バーチャル試着状態でアバターを動かして服のシワや揺れをシミュレーションすることで、着用感を確認。



動画 URL: <https://youtu.be/7zEQGCy6qeA>

こちらからバーチャル試着のシミュレーション動画が視聴できます。