



大人が着こなしたくなる“KAWAII”を。 ゲーム業界初！ 東京コレクションにも進出 新ブランド「Platina Girl」デビュー

デジタルの世界で女性たちの自由な表現を叶えてきたファッション・ゲーム「プラチナ☆ガール」が、新しいファッションブランド「Platina Girl」となって、リアル世界に飛び出します。

2011年のリリース以降、10代後半～40代の女性を中心に約112万人にご登録いただいている本ゲームが、この度、世界的ファッション・デザイナー ZIN KATO 氏とコラボ。ハリウッドセレブからも支持される氏の感性が活かした大人の“KAWAII”パーティスタイル5点を製作します。

しかも、ファッションウィーク「AMAZON FASHION WEEK 2018 SS - 東京コレクション -」にてランウェイを飾る、ゲーム業界初の試みも！

作品発表後、予約販売も行いますので、お見逃しなく。



新作ランウェイ
ショーについて

ファッションウィーク

「AMAZON FASHION WEEK 2018 SS - 東京コレクション -」

日時：2017年10月21日（土）

11：00～11：30

※ファッションデザイナー

ZIN KATO 氏と共同出展

場所：渋谷ヒカリエ ヒカリエホール A

作品数：5 作品



■ZIN KATO 氏 略歴

2001年、アメリカ・ロサンゼルス直営ショップからキャリアをスタート。アメリカ各地のセレクトショップで人気に火がつき、TVドラマに衣装を提供するまでに。ハリウッドセレブからも支持を受けるほか、日本では女性ボーカルユニット「Kalafina」に衣装提供するなど国内外で活躍中。世界的ファッションイベントの招待デザイナーでもある。



プラチナ☆ガール企画 ZIN KATO デザイン監修 「Platina Girl」新作 予約販売について

販売方法：Platina Girl 専用サイトにて予約販売

<http://www.platinagirl.com/>

(サイトオープンは10月21日)

予約期間：2017年10月21日～11月30日

お届け：2017年12月中旬予定



【会社概要】

- 名称：株式会社ビジュアルライズ (VISUALIZE CO.,Ltd.)
URL <http://www.visualize.co.jp/>
- 設立：2003年11月4日
- 代表取締役社長：安達 弘明

- 所在地：東京都渋谷区広尾 5-23-4 長谷部第 12ビル 4F
- 事業内容：スマートフォンアプリケーションの企画・開発・制作・運営・人材支援サービスおよびコンサルティング

【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社ビジュアルライズ 広報担当

TEL：03-6408-5673

MAIL：pr@visualize.co.jp

「プラチナ☆ガール」について

「プラチナ☆ガール」は2011年のリリース以来、デジタル空間で女性たちの多彩な自己表現を叶えてきたファッション・シミュレーション・ゲームです。登録ユーザー数は約112万人。都市部の10代後半～40代を中心に、感度の高い大人の女性に幅広いご支持をいただいています。

ターゲットユーザー

女性・10代後半～40代

登録ユーザー

約120万人（2017年6月26日現在）

月次ユニークユーザー数

約52,495人（2017年5月実績）

サービス内容

トレンド性のあるリアル系アバターによる着せ替えゲーム

提供アイテム数

約11,800種類のアイテム・アバターを提供
毎月130点ほど追加

コラボ連動

人気モデルやキャラクターとのコラボ実績多数

対応プラットフォーム

ameba、Mobage、GREE、mixi、d-game、hangame
yamada games、コロプラ

対応デバイス

スマートフォン/iOS/フィーチャーフォン

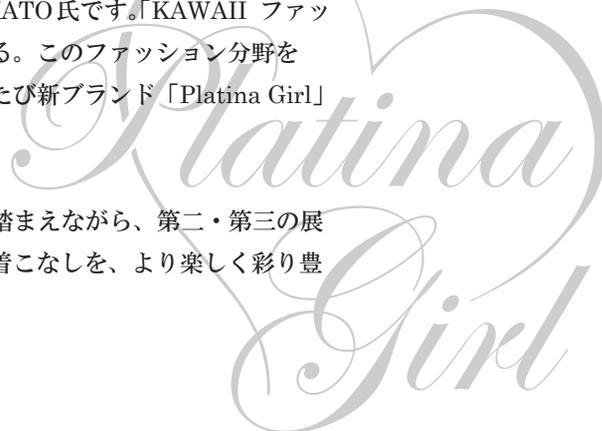
ゲーム「プラチナ☆ガール」から、見えてくるニーズ。 そして、ファッションブランド「Platina Girl」誕生へ。

多くの女性は、子どもの頃から着せ替え遊びでファッションの楽しさにふれ、数々のファッション誌でセンスを磨いて大人になります。その過程で、日本女性は特にKAWAIIカルチャーの影響も少なからず受けているでしょう。上質なかawaiiさを特徴とするファッション・シミュレーション・ゲーム「プラチナ☆ガール」が20～40代を中心に、幅広い世代から支持をいただいている理由として、こうした文化的背景があると考えられます。KAWAIIは、いつか卒業するものではなく、アイデンティティとして根づくもの。だからこそ、それを追い求める女性は多いのではないのでしょうか。

しかし現実のファッション界において、こうした女性の気持ちに高いクオリティで応えるブランドが十分に存在しているとは言えません。

そこで私たちは、ゲームコンテンツ業界としては初めて、リアル・ファッションに挑戦することにしました。「女性のニーズを知る私たちにこそ生み出せるリアルを」。この思いに賛同してくださったのが、世界的デザイナーZIN KATO氏です。「KAWAIIファッションは、表現方法の洗練や流通の革新が求められている。このファッション分野をモードにまで昇華したい」と語る氏の監修のもと、このたび新ブランド「Platina Girl」を立ち上げました。

「Platina Girl」は、リアル・ファッションのニーズを踏まえながら、第二・第三の展開へと進んでいく予定です。このブランドが女性たちの着こなしを、より楽しく彩り豊かに変えていけることを願っております。



KAWAII は、女性たちの誇りになる。

日本のアートやアニメで表現される KAWAII は、
いまや世界が認める文化となり
それは海外でも通用する言葉となりました。

しかし、ファッション界の KAWAII は、どうでしょう。
その見ための未熟さから、モードとは対極の地位に
取り残されてはいないでしょうか。

KAWAII は、日本発の、誇れる価値であるはず。
ならば、ファッションにおいても
大人が堂々と KAWAII スタイルを着こなせるよう、
大人にとっての KAWAII のありかたをご提案したい。

私たちは、2011 年にファッション・シミュレーション・ゲーム
「プラチナ☆ガール」を立ち上げてからずっと
大人の女性たちの
自由なファッション表現を叶えてきました。
長年そこで受け止めてきた女性たちの思いをベースに
新ブランド「Platina Girl」を立ち上げます。

デジタルから、リアルを変える。
ファッションにかける私たちの挑戦に、ご期待ください。

