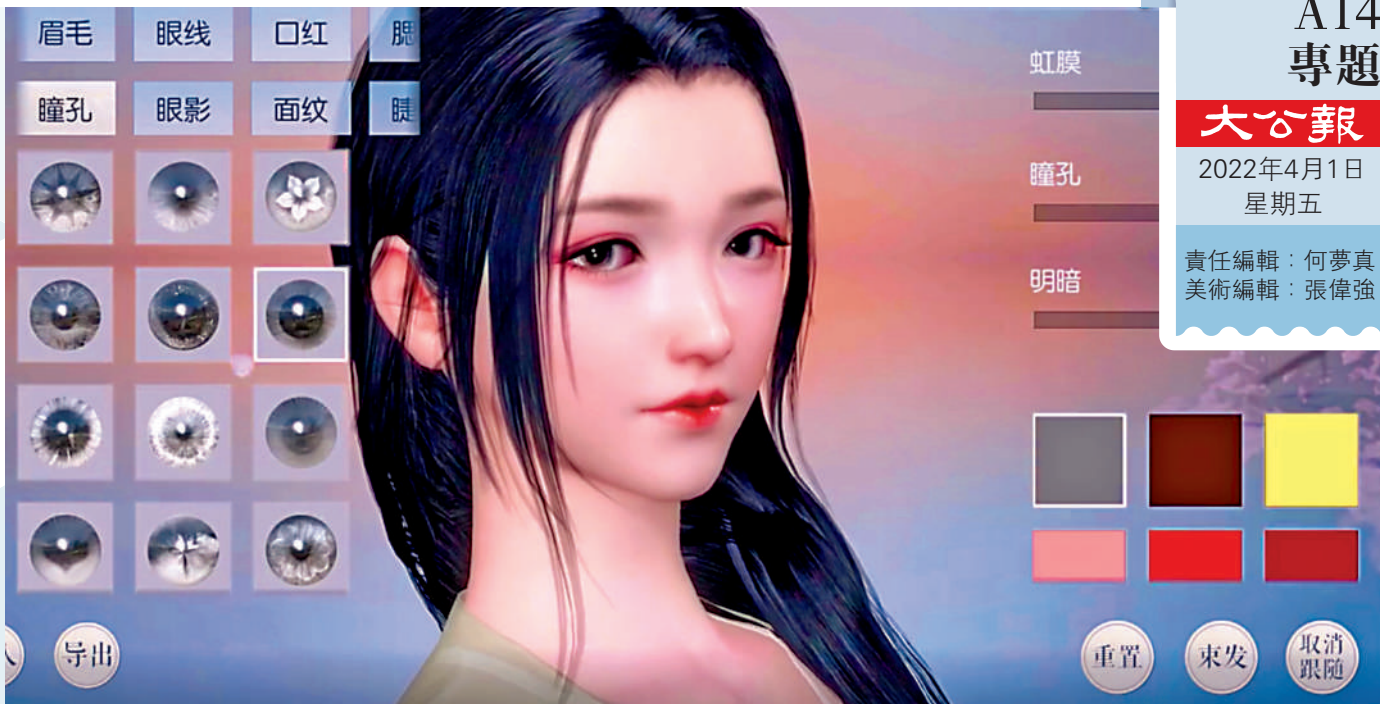


►為了捏出令客人满意的「臉」，捏臉師要參考不少妝容教程。



▲面對龐大的眼耳口鼻數據庫，普通用戶很難捏出一張讓自己滿意的臉。

受訪者供圖

# 遊戲捏臉師 精通虛擬分身術

## 元宇宙新職業②

愛美之心人皆有之，在虛擬世界中也一樣。為了能在元宇宙裏擁有令人驚艷的外觀，有人願意花上二三十元（人民幣，下同）購買一張「完美」的臉，也有豪擲數千元定製專用臉模的「土豪」玩家，這些需求催生了元宇宙裏的第二批打工人——「元宇宙捏臉師」。前不久，「兼職遊戲捏臉師月入過萬」的新聞就登上了微博熱搜，而隨着元宇宙概念的落地，不少大廠開出百萬年薪招聘專職捏臉師，為玩家打造獨一無二的虛擬分身。

大公報記者 俞晔

兔兔是一位普通的大二女生。在現實生活裏，兔兔從未談過戀愛，也沒有享受過被人追求的感覺。然而，在遊戲《天涯明月刀》中，她擁有一張酷似劉亦菲的臉，每次出場都有男性玩家主動上前搭訕，還談過三場轟轟烈烈的戀愛。

「這是我花過最值的二十六元錢。」兔兔告訴記者，《天涯明月刀》開服後，她在淘寶購買了最受玩家歡迎的「劉亦菲臉」。「這樣就能在遊戲中體驗一把現實生活裏沒有的、眾星捧月的感覺。」

「畢竟，與現實世界的整容相比，虛擬世界的捏臉很便宜，而且完全不疼！」兔兔說，她身邊的遊戲玩家幾乎都花錢購買了不同形象的「臉」，很少有人會去「自己捏」。「進入元宇宙，不就是為了感受不同的人生麼？」

### 選擇繁多 倒逼手殘黨「買臉」

雖然捏臉師很早就作為網絡遊戲的「隱秘工種」在各大電商平台出現，但真正為大眾所知曉，還是借助了有着「社交元宇宙」之稱的Soul的爆火。Soul捏臉功能自定義程度極高，僅僅眼睛就有64種形狀、44種顏色，還可以手動調節大小、位置。「社交五分鐘，捏臉五小時」，於是，很多「手殘黨」被倒逼着去Soul的個性商城購買捏臉師已經完成的作品。

王聖是西安的一名寵物美容師，他的另一個身份則是Soul的簽約捏臉師。「最開始是希望能夠自己創作一個與眾不同的頭像，所以花了二十餘個小時給自己捏了一張臉。」隨後，王聖又為身邊的好友們捏了幾張臉，再後來，就是好友的好友、好友的好友的好友……不斷有人找來求「臉」。

王聖專注於設計人臉。在他看來，人臉頭像與真實的人臉更接近，通過五官表達自己的性格與態度。因此，在王聖的創作過程中，他會先研究對方的需求與喜好，根據提供的照片創作出初稿（臉），再用細節把它的暢想修補成真。「我只做定

製的臉模，往往一張臉從溝通到成品要花上好幾天，所以收費並不低。」

### 捏臉師月入3萬

記者了解到，如今，Soul個性商城每月約上傳7000—8000個頭像，這些頭像全部由捏臉師自行命名並定價，系統審核後發布。頭像一般分為180、300、420Soul幣三個價格檔位，折合人民幣約30元、50元和70元。也有較為特殊的「限定頭像」，每限量發售10—20個，標價14899Soul幣，折合人民幣約2483元。

Soul的官方數據顯示，平均每位頭像購買者的消費金額為43.8元，其中購買次數最多的用戶，在不到半年的時間裏，已購買53次頭像。在年齡層級方面，18—27歲的「Z世代」消費者佔比最高，達50.4%，其次是27—35歲，佔比約為40%。而在Soul創始人特別助理黃子揚看來，虛擬化身、社交資產、沉浸感、經濟體系、包容性是社交元宇宙所需具備的五大特點。「這些新特點則催生出了新的職業。」以王聖為例，成為Soul的首批簽約捏臉師後，他每個月通過賣「臉」的收益約為三萬元，已超過其本職工作所帶來的收入。

## Soul捏臉產業旺盛

### 每月上傳

●7000—8000個頭像

### 價位

●頭像一般分為180（約30元）、300（約50元）、420（約70元）Soul幣三個價格檔位

### 限定頭像

●每限量發售10—20個，標價14899（約2483元）Soul幣

### 平均消費金額

●43.8元

### 年齡層

●18—27歲 50.4%  
●27—35歲 40%



資料來源：Soul官方數據

## Z世代性格特點



## 消費者對容貌心理分析情況

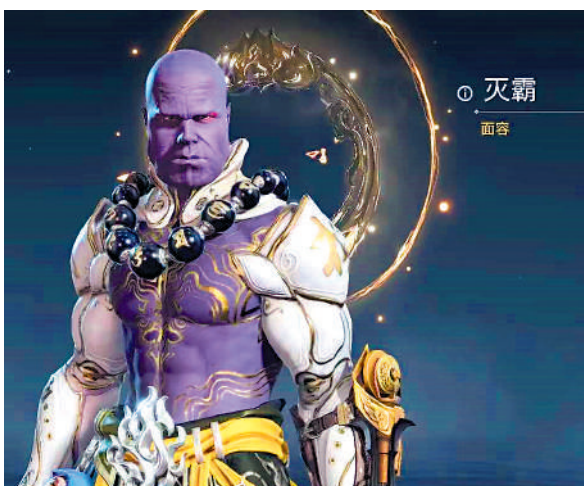


## 可冷可甜 「劉亦菲臉」最受追捧

當被問及哪款「臉」最受用戶歡迎時，多位捏臉師不約而同地說出了「劉亦菲」的名字。「在虛擬世界裏，劉亦菲的臉被奉為『整臉』模版，既可以溫柔也可以清冷。」一位自稱研究過「捏臉大數據」的賣家告訴記者。「我們會時刻關注國內外的熱門影視劇和綜藝節目，對新近出圈的流量小生和女團也要如數家珍。此外，關注度靠前或知名度突然飆升的模特和網紅，我們也會實時追蹤，定期更新她們在社交媒體上發布的頭像圖，尤其是換了髮型或修了眉形的，我們要去留意這會不會是新的流行趨勢。不誇張的說，能把『臉』賣好的賣家，都是一本行走的時尚雜誌。」

除了明星臉，另一類頗受用戶歡迎的，則是二次元人物臉，包括動漫及卡通形象。遊戲《永劫無間》由於上手簡單、動作連招帥氣等優點，一經發售就受到了眾多內地玩家的追捧。「就銷售數據來看，我們店鋪中約四分之三的買家都來自這款遊戲。」有賣家表示。

由於在遊戲中，「臉」只是人物形象的一部分，不少「腦洞大開」的玩家為求與眾不同，通過服裝、首飾、武器等裝備對購買來的二次元人物進行「顛覆性」改造。於是，我們可以在《永劫無間》裏看到戴着佛珠的滅霸和光頭強、一隻眼睛被打腫並口吐鮮血的胡桃夾子……巨大的反差令人過目不忘，充分彰顯出玩家的個性。



◀經典反派人物滅霸被改造成出戴佛珠的樣子。網絡圖片

## 盜版屢禁不止 維權困難重重

雖然捏臉從本質上來講是一種原創行為，但它的版權目前並沒有得到很好的保護。「遊戲裏一張臉對應一串特有的數字，有的盜賣賣家只需要花十幾塊錢買下一張臉，就能無限複製，用一兩塊錢的低價出售給別的買家。」原創捏臉店鋪「理作捏臉」的創始人告訴記者，雖然她為自己的每一款作品都打了水印，若有賣家盜版即可向平台方投訴，但維權的時間成本太高，且會面臨投訴失敗的狀況。

2021年4月，杭州互聯網法院發布了2020年度知識產權司法保護十大案例，其中案例七涉及到的就是「捏臉數據」糾紛案。最終的「裁判要旨」顯示：通過遊戲捏臉系統生成的角色形象，係玩家在遊戲算法規則所載初始形象基礎上所作的二次創作，只有當新形象能體現玩家新的表達、個性化創作，且與他人已有表達區別明顯時，才能達到一定的創作高度，方可被納入《著作權法》保護的範圍。

在HC-DEVIL看來，這一行業魚龍混雜已是捏臉師們公認的事實。「它最大的漏洞在於運作模式像是共享經濟體，遊戲公司並不能夠為我們做的數據加密，盜版現象由此氾濫。」有時候，很多捏臉師會共同抵制盜版問題，但因為這些漏洞，該問題一直無法解決。「政府一直在鼓勵內容創新，首要之義是對原創內容的版權進行保障，這樣創作者才能活下去，才有動力去做出更好的作品。」

►捏臉師不僅要精通建模技術，更要具備一定美術天賦。



## 易學難精 涉美學哲學心理學

「兼職遊戲捏臉師月入過萬」的新聞登上微博熱搜後，打開知乎平台搜索「捏臉師」，「跪求好用的捏臉工具」等問答帖的熱度高居不下。「捏臉是一個通俗的說法，捏臉師的工作本質就是『3D建模』，只不過捏臉師會專門做細分的臉部模型。」HC-DEVIL從業五年，他曾在騰訊舉辦的「捏臉大賽」中一舉奪冠，如今經營着自己的同名原創捏臉品牌。

「想要完整地學習『3D建模』，一般需要兩年左右的時間，但如果只學做臉模，大約三個月就能掌握捏臉技術。」不過，在HC-DEVIL看來，「會捏臉」與「能把捏臉作品賣給用戶」，中間相隔了十萬八千里路。「為什麼同樣都是俊男靚女的外表，有的『臉』會格外受歡迎，有的『臉』卻無人問津？」HC-DEVIL表示，一位優秀的捏臉師，不僅僅是技術掌握者，還需要涉獵美學、哲學、心理學等「形而上」的學科內容。

「我大學學的就是美術專業，畢業後先進入大廠做了幾年市場營銷，也是在那裏，我學會了如何將自己的興趣與賺錢結合起來。」2018年，HC-DEVIL在淘寶開設了原創捏臉店鋪，是內地最早一批做捏臉生意的人。「這行要做起來並不容易，因為懂建模的不一定有美術天賦，兩項都具備的不一定會市場營銷。恰好我的履歷覆蓋了這三個方面，所以目前還算做得成功，店鋪月流水在高峰期也有十幾萬元。」

「捏臉是元宇宙裏最基礎的項目，畢竟當人們將要在虛擬世界裏展開生活、工作、玩樂時，第一個步驟就是定製自己的外觀。」因此，在HC-DEVIL看來，隨着元宇宙概念的不斷推進和落地，捏臉等適配職業的前景也會更加明朗。