

関西大学総合情報学部卒業研究概要 集団試着による服の印象の向上の条件の検討

情 19-0399 堀 真麻
指導教員 米澤 朋子

1 はじめに

現在市場が多く産業分野で拡大しているが、衣料品市場は伸び悩んでいる。その原因としてオンラインでの服のショッピングは実際に買うと服の素材や質感がイメージと違うことや似合うかどうか分からないという欠点があるためである。返品・交換理由の3割にこのことが挙げられている。また服は毎日着るものであり、その度にコーディネートをする必要があるが、そのコーディネートを楽しむことができるようなファッションに積極的な人もいれば、自身が選んだコーディネートに対して不安を感じたり、所持している服をうまく組み合わせて有効に利用することができない場合のコーディネートに積極的になれない人もいる。

衣料品購入の際に3割は場合によって試着し、6割は必ず試着しているとも言われており、また衣料品購入のきっかけとして一目惚れによる衝動的な買い物という意見も多く存在し、時間経過とともに購買意欲は低下していく。そして写真を用いて服の色を変えた時に単純接触効果が見られたが集団の方がより効果が大きいことも示唆された。さらに服を選ぶ際に店員が客に対してアドバイスをすることにより、アドバイスを新たな発案として受け取りつつ、客が思うイメージの自己像と調整をしていくことで、他者から見た自己像の新たな発見に繋がることも示唆された。このことから即座に試着できるバーチャル試着を集団で行うことが服の印象の向上に効果があるのではないかと考え、本研究では集団でのバーチャル試着システムを提案する。

2 提案システム



図1 プログラムの動く画面



図2 画像を切り替えたあとの表示

本システムのハードウェアはkinectとモニターから構成される。ソフトウェア構成はプロセッシングを用いた。またプログラムのタイプを2種類作成した。人の身体に追従するタイプのプログラム（追従型と呼ぶことにする）では人の両肩と両足首を検出し服の画像を表示する。そして4人まで読み取る順番で表示される画像が異なるようにし、4ジャン

ルの服の画像を用いた。また男女で画像の異なるプログラムを作成し、男性は1人目に綺麗め、2人目にカジュアル、3人目にスポーツミックス、4人目にモードの画像が表示されるようにした。女性は1人目に綺麗め、2人目にカジュアル、3人目にシンプル、4人目にモードの服の画像が表示されるようにした。また顔はめパネルのようなプログラムでは人を読み取ることであらかじめ固定された位置に画像を表示する。（顔はめ型と呼ぶことにする）また画像は左から男性は綺麗め、カジュアル、スポーツミックス、モードの画像が表示されるようにし、女性は綺麗め、カジュアル、シンプル、モードの画像が表示されるようにした。また追従型と顔はめ型の両プログラムともにキーボードで画像を切り替えられるようにした。

3 実験

気分や服の印象の向上、服を着ている実感について調べるため男子8人、女子8人の計16人に実験を行った。人数とプログラムのタイプの計2要因2条件の被験者実験計画により評価した。人数は1人と4人、プログラムのタイプは人の身体に追従する追従型と、画像の位置が固定されている顔はめ型のプログラムを用いた。また男女で実験を分けて行った。そしてそれぞれのパターンの実験が終わったら被験者にはグーグルフォームで質問項目に当てはまる度合いを0-99の100段階で回答をしてもらった。

まず人数による気分の有意差は見られず、プログラムのタイプによる有意差が見られた。追従型の方が顔はめ型のプログラムよりも高いことが示唆された。

次に服を着ている実感についてはプログラムのタイプによって有意差が見られた。追従型のプログラムの方が顔はめ型のプログラムよりも高いことが示唆された。

最後に服の印象の向上においては有意差が見られなかった。その原因として十分に会話のやり取りができなかったことが原因と考えられる。やり取りがあまりできなかった、誰か喋らないかと待っていた、自分の友達だと喋ったりできたけど初めて会った人だと気を遣ってしまいいかなか話せないなどの意見があった。また、横の人が自分の服をほめるなどおだててくれたらより一層嬉しいという意見もあった。

4 おわりに

本研究では服の印象の向上を目的とし集団でのバーチャル試着システムを提案した。検証の結果、服の印象に関しては人数による有意差は無く、動きが追従するプログラムの方が気分が楽しいことと、服を実際に着たような感覚があることが示唆された。また、有意差が見られない要因として会話でのやり取りができなかったことが考えられる。今後の展望として友人同士の場合は集団の方が気分が楽しくなる、服の印象が良くなると評価することで、京都などの観光地での着物着用アプリの作成し、服を着替えることなく、着たい着物が気軽に着用できるような写真撮影などのサービスに用いることを目指す。

参考文献

加藤慶, 牧野光則. ビデオ型 HMD を用いた仮想空間への現実像投影による衣類選択支援システム. 研究報告ヒューマンコンピュータインタラクション.

堀田裕子. 試着のエスノメソドロジの可能性-何がどのように試着されるのか-. 愛知学泉大学現代マネジメント学部.

佐々木美香子, 中村聡史. ファッションに対する苦手意識の調査と単純接触効果による人のファッションへの意識変容. 研究報告ヒューマンコンピュータインタラクション.

