

仮想空間における効果的なコーディネート支援システムの提案

太田 春菜 (15814018)

ロペズ研究室

1. はじめに

私たちの日々の生活において欠かせないものの一つとして「衣」が挙げられる。洋服にはファッションという自己を表現するための心理的・社会的要因の役目がある。時代の流れとともに洋服の種類も多様化したことで、ファッションへの関心が強まるとともに、洋服を選ぶ行為が難解になってきた。そのため、洋服の色柄・形・素材が調和するよう組み合わせる行為であるコーディネートに関するサービスは多数存在し、多くのユーザに使用されている。関連研究では、実際に自分が洋服を着た写真を保存し、過去に保存したものと合わせてコーディネート支援を行うシステムや[1]、所有する洋服を管理することができるクローゼット機能をもったアプリというものが挙げられる[2]。しかし、コーディネート作業時に、外出先のシーン（場所）に焦点を当てている研究が少ないのが現状である。

そこで本研究では、外出先のシーンを考慮することでより効果的なコーディネートを実現するためのコーディネート支援システムを提案する。

2. コーディネート支援システムの提案

2.1 システム概要

コーディネートの悩みとして、外出後に自分のコーディネートが気に入らないと思った経験があるという人や、着替えなおした経験があるという意見が多く見られる。そこで、仮想空間を用いて洋服の着脱の手間をなくすことで、コーディネート時間の短縮や利用シーンに合ったコーディネートを考慮しやすくすることを目標とし、図1に示すような自分の顔がついたモデルを用いたコーディネート支援システムを構築した。

一般知識程度のものであれば、人はどんなに多くの言葉よりも画像のほうが認識・記憶しやすいという画像優位性効果がある。背景にシーンの画像を設定することでより目的の場所にあったコーディネートがしやすくなるとともに、悩む時間の短縮につながるのでは

ないかという仮説をたてた。

2.2 シーン構成

シーンの選定については、雑誌の特集で頻用される日常生活のシーンの一例として、“街・カフェ・オフィス・レストラン”の4シーンを抽出し、提案システムで使用するシーンとして採用した。

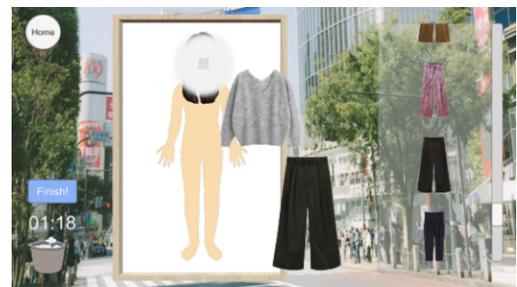


図1 提案システムのコーディネート画面例

3. 評価実験

構築したコーディネートシステムを2つの実験にて評価した。実験1では提案システムの操作性と有効性、実験2では実験1で作成されたコーディネート画像を用いて効果の有効性を検証した。

・実験1：提案システム評価実験

被験者として、女性6名（22, 23歳）を対象にした。1人につき2つのシーン、各シーンにおいて背景なし及び背景ありの2つの条件でコーディネートを行ってもらった。その後、システムの操作性・実際の洋服で行うコーディネートとの違いに関する5段階評価アンケートを行った。

・実験2：効果検証実験

図2に示す実験2では、被験者として10代後半から30代の女性18名を対象とした。実験1で作成されたコーディネート画像をもとに、1人につき2シーンそれぞれのシーンにおいてパターン①～⑥までの6枚、合計で12枚のコーディネートについて、後ろに表示されている背景画像のテーマの雰囲気とどのくらい合っていると思うか、5段階評価アンケート（全く思わ

ない・思わない・どちらでもない・思う・とても思う）を行った。なお、パターン①～⑥はシーン毎に異なる画像とした。

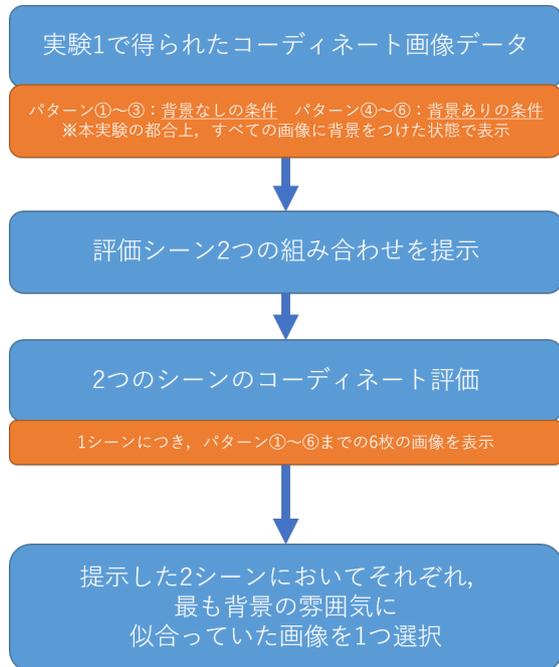


図2 実験2：効果検証実験の流れ

4. 実験結果と考察

4.1 提案システムの主観評価

システムの操作性・視覚的な面では操作しやすいという意見がほとんどであった。また、コーディネートしやすさでは本システムが100%であった。これは、仮想空間でコーディネートを行うことで衣服の着脱の手間がなくなる利便さや、背景画像による目的シーンのイメージの湧きやすさがあったためだと考えられる。

4.2 個人ごとのコーディネート時間

各シーンのそれぞれの条件においてコーディネートにかかった時間を計測した。背景なしの場合、コーディネートにかかった時間が平均2:24(min)、背景ありの場合2:22(min)という結果になった。準備として、被験者に一通りシステムの操作を行ってもらうことと、洋服を把握してもらうことを行ったが、背景なしの場合のほうが早くコーディネートが決まっている被験者も多くいたことから、コーディネートにかかる時間そのものに関しては、画像優位性効果以外の要因の方が強く出てしまったと考えられる。

4.3 コーディネートの出来栄え評価

コーディネートと背景画像の親和性についての5段階評価を得点化し、平均点を出した。各シーン6パターンずつ、どのコーディネートに対しても平均約3~4点という結果になり、あまり得点の差は見られなかった。さらに、各シーン、パターン①～⑥の6枚の中から最も背景の雰囲気に似合っていると思うコーディネートを選んでもらった結果、シーン別で見ると背景なしの状態で作成されたものでも50%を超えているものが見られた。このことから、コーディネートには個人の好みや感性が大きく影響されやすく、コーディネートは一般的な正解がないものであるということもこのような結果になった原因だと考えられる。

5. おわりに

本研究では、背景画像を用いた画像優位性効果により利用シーンにあったコーディネートの検討が容易になるための、コーディネート支援システムの提案及び効果の検証を行った。その結果、コーディネート作業時間については背景あり・なしの場合についてあまり差は見られなかったが、実際の洋服でのコーディネートにかかる時間よりも短縮されたことから、仮想空間上のコーディネートは時間短縮の有効な手段であると考えられる。シーンを考慮したコーディネートについては、全ての被験者の結果を加味したところ、背景ありの状態でのコーディネートされたもののほうがやや優勢であったことから、背景画像がコーディネートに少なからず影響を与えたことが示唆された。

今後の展望として、人の感性や好みについても考慮していくことが必要であり、現在より没入感のある状態をつくることで今回提案した効果がどのように変わるのかについて検討していきたい。

6. 参考文献

- [1] 佐藤彩夏, 渡邊恵太, 安村通晃, “suGATALOG: ユーザの姿を利用したファッションコーディネート支援システム”, WISS2008 予稿集, 2008.
- [2] “WEAR”, <http://wear.jp/>
- [3] 財形新聞, 株式会社 VASILY, “毎朝のコーデ選びに関するアンケート調査”, <http://www.zaikei.co.jp/releases/247149/>