

服の着用経験に基づき服自身がコーディネートを提供するシステム

福田 未央 仲谷 義雄
立命館大学 情報理工学部

1.はじめに

今日、ファッションという言葉は、服装に限らず、広義に解釈されている。例えば、髪型、履物、化粧の他にも遊び、住居、思想、食、アートなど、我々の生活の多くのものを含んだ言葉となっている。ファッションはその時代・社会を映し出すものであり、ライフスタイルの変化を如実に反映するものといえる。さらに最近では、ファッションは自己表現の側面がこれまで以上に強調されるようになり、自らの感性と知性をフルに使い、自分自身を演出するためのツールとしての側面が注目されるようになってきた。

世界中には多様なファッションがあふれており、組み合わせの多様性は無限とも言えるが、現実には、コスト、好み、文化、社会動向、信教などの影響により、我々は取捨選択を行わざるを得ない。このような取捨選択の作業は、本来ならば自己との対話であり、そこから新たな発見や失敗に基づく学習が導き出される、自己認識を豊かにする作業なのである。しかし、現在この作業が人々にとって心理的負担になっている側面も持ち合わせている。時間に追われている現代人には、朝の限られた時間に、上記のような様々な要素を考慮してファッションコーディネートをするのは容易ではない。しかもその日の目的が重要であればあるほどコーディネートの比重が増し、考慮すべき条件が増えて、なかなか決断できないという悪循環に陥ってしまう。また、特に若い人の場合には、所有している服の数に限りがあり、新たなコーディネートを考案することは容易ではない。

本研究は服装のコーディネートの支援を対象とし、上記のような問題の解決策として、過去の着用経験を指針に、服との擬似的な対話を通してのコーディネート支援を行う、従来にない新しいシステムを提案する。

2.関連研究

これまでもファッションコーディネート支援システムについては多くの研究がある。

例えば suGATALOG システムは、過去に自分が服を着た姿の写真を用いて試着シミュレーションが行えるシステムである[1]。

このシステムは、試着時と玄関の2か所で姿写真を撮影する。この姿写真を記録しておき、ユーザはシステム画面で上下のコーディネートを自由に組み合わせることでコーディネート決定をする。また、試着時の写真も保存しておくことでより多くコーディネートを比較することが可能である(図1)。

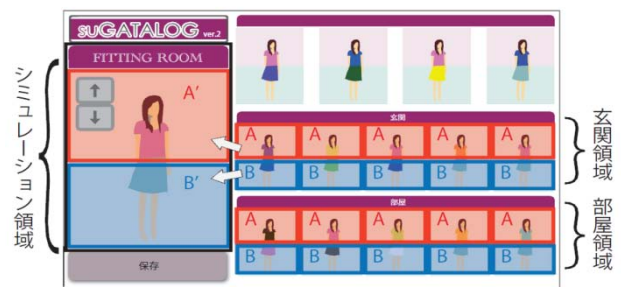


図1 suGATALOG システム画面

Asal-coordinatorは、過去の履歴情報と天気や会う人などの情報を結びつけた洋服情報を提示することで日々のコーディネートを支援するシステムである[2]。

しかしこれらの既存のファッションコーディネート支援システムは、ユーザが服を選ぶための情報提供や技能の習得を支援するためには便利であるが、計算機システムを意識しながら服を選ぶ行為が、日常生活とは切り離された間隔をユーザに与え、コーディネートを楽しみにするものとはならない。一方的にシステムが決めたコーディネートを受け入れるには心理的な抵抗感がある。ユーザ自身が自分のために選ぶという行為が必要であり、できればその行為が楽しくあってほしい。ユーザが心理的に負担なくシステムと連携するためには、日常生活の中で、ごく自然に服を選んでいる状況で、システムが提案し、人が決めるというプロセスが実現され

る必要がある。例えば、それぞれの服が人に対して自分を売り込むようなアプローチが考えられる。

3.システム概要

本システムは、それぞれの服が、ファッションコーディネートに関する様々な知識・自らの特徴・過去の着用履歴・その日の予定などに基づいて、自分を選ぶように主張することで、リアルタイムかつ対話的にユーザの判断を支援する。

最初にユーザがその日の気分をシステムに登録する。このとき気分の登録は、カラーパレットから色を選ぶことで実現する。その後、クローゼットに行く。このとき、選ばれた色のイメージにもっともマッチする服が最初に、独自の観点から自分を選ぶように主張を行う。続いて、それに触発された別の服が異なる観点から自分を選ぶように主張し始める。ユーザが特定の服を触ると、その服が自分を選んだことを感謝する。この時点で、例えばユーザが選んだ服がトップであれば、ボトムsの服が、選ばれたトップとの相性などの観点から自己主張を始める。様々な服からの主張を元にユーザ自身が最終的には決定する。そして最終決定したコーディネートは日付や目的など始めに入力した情報と共にデータベースに保管される(図2)。

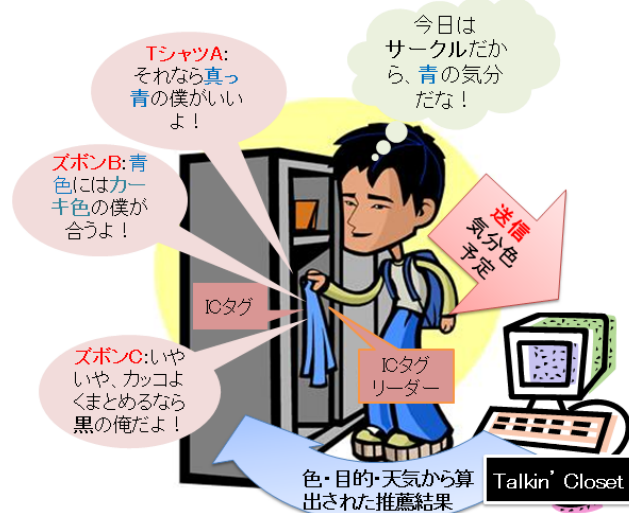


図2 システム利用イメージ

ユーザは手に IC タグ・リーダー装着し、ハンガーに付けられた IC タグを認識して、服を特定する。これにより、服を「触る」という日常の服選びの行動と、システムの連携を実現する。本システムは服を触って選ぶ楽しみを創出することを目的としているため、服とのコミュニケ

ーションは音声を中心である。なおデータ管理はターミナル PC で行う。

図3にシステム構成を示す。服データベースとコーディネート知識ベースを中心に、気分と色の対応づけのためのデータベース、ユーザの予定管理データ、インターネットから取得したその日の気温や天気情報などのデータが利用される。服の主張内容は会話文データベースからテンプレートが参照される。

試作したプロトタイプシステムはWindows PC上でJavaを用いて構築されている。

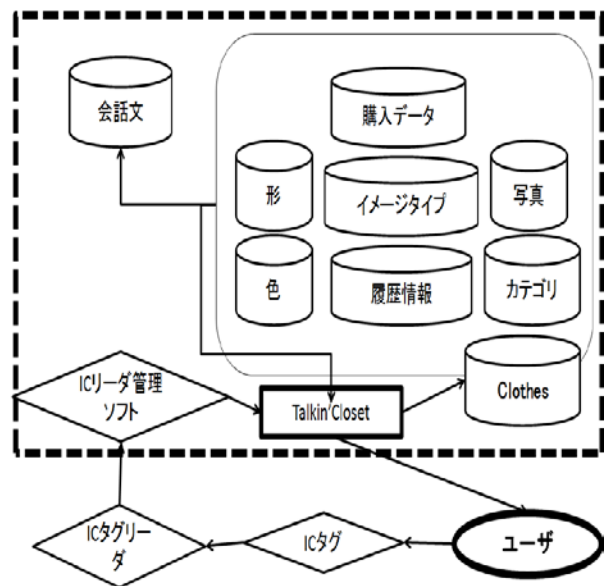


図3 システム構成図

4.あとがき

現在はまだ実装の途中であり、特に IC タグの認識による服の特定の機能などを急ぎ実装予定である。

また、このシステムがユーザにもたらす影響や改良点や追加機能については、現時点でのシステムを用いて評価中である。今後はこの結果に基づいて服の個性の強化やアイテムの増加などを行い、ユーザにカスタマイズされた支援を行えないか検討する予定である。

5.参考文献

- [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、2008
- [2] 辻田 眸、北村 香織、神原 啓介、塚田浩二、椎尾 一郎：Asa1-coordinator: 履歴情報を利用したファッションコーディネート支援、ヒューマンインタフェースシンポジウム 2009