

ファッションコーディネート支援システム Talkin' Closet における気分の影響についての考察

福田 未央 仲谷 善雄

立命館大学 理工学研究科 立命館大学 情報理工学部

1. はじめに

今日、ファッションは自己表現の側面が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[1]。

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。また、自分の好きな服を着ることで気分がよくなったり、いつもは着ない色を着ることで気分を変えることができる。このように自分の内面の制御の一手段としても服は機能している。

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服を選ぶ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、クローゼットという服選びの現場において、それぞれの服が様々な要素を考慮して自己推薦を行うことで、多角的な視点に基づいたコーディネート支援を行う、従来にない新しいシステムの提案である。

その一環として本稿では、気分・感情が服選びにどのような影響をあたえるのかを調査し、その結果から改良したシステムを用いて実験・検証した結果を報告する。

2. 関連研究

これまでに色と感情に関しては多くの研究がなされ、その相関は実証されている。例えば赤は活動的でエネルギッシュな印象を与え、人を興奮させる[2]。この現象はファッションの分野でも利用されており、一例として試合の際には赤色の服を着用しているスポーツ選手がいる。

昨年度に提案したプロトタイプシステムでもこの現象に着目し、入力方法に色を利用した[3]。プロトタイプシステムでは、その日の予定と気分を表す色を 10 色より選ぶことで支援を開始する。ユーザの気分を表す色に対応した色イメージと服イメージを比較し、合致する服が自己推薦する。そのほかに考慮する要素として色合い・ファッションイメージ・TPO・着用頻度を利用している(図 1)。



図1 プロトタイプシステム画面

協力者による実験の結果、使って楽しいシステムであり、納得のできる推論結果であるという結果が得られた。しかし、その反面、気分が選ぶ服の色と結びつくのかどうか不明瞭であるという課題も見つかった。

3. アンケート調査

前項で述べた課題の解決にあたり、10代～20代の男女 30名に以下の内容のアンケート調査を実施した。

Consideration about the influence of the feeling in fashion coordination supporting system:Talkin' Closet.

Mio Fukuda
Graduate School of Science and Engineering, Ritsumeikan University,
Yoshio Nakatani
College of Information Science and Engineering, Ritsumeikan
University

Q:毎日の服選びの際にその時の感情を考慮していますか？(例えば、「気分が落ち込んでいるのでテンションを上げる色を選ぶ」「その日の予定が楽しみな時はついお気に入りの服を選ぶ」など)「はい」か「いいえ」で答えて下さい。また、「はい」の人はどんな感情が左右するのかも回答して下さい。

結果としては回答者の95%が「はい」と回答し、さらにその中でも「うきうきしている」「気合が入っている」というその日の予定に対する感情が反映しているとする意見が「はい」と回答した人の半数を占めていた。

この結果から、毎日の服選びの際にはその時の気分ではなく、その日の予定に対する気分が影響していることがわかった。

これより、これまでの色からの入力方法を改め、ユーザのこれからの気分を「楽しみである」から「憂鬱である」の対極間で指定する方式に実装し直した。

4. システム概要

前項のアンケート結果を基に、課題解決のために本システムは、最初にユーザがその日の予定に対する気分をシステムに登録し、それぞれの服が気分・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・思い出情報・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。

ユーザは気分を入力した後クローゼットに移動する。このとき、入力された気分と、ユーザデータベースから検索したその日のスケジュールと、Web から取得した天気情報にもっともマッチする服が最初に発言する優先権を持ち、独自の観点から自分を選ぶように主張を行う(例:「今日はデートだから、前日も良いことがあった私を選ぶといいよ」)。主張は、クローゼットに設置されたPCから音声と文字とで提示される。続いて、それに触発された別の複数の服が異なる独自の観点から自分を選ぶように主張する。ユーザが特定の服を触ることによって、選択が行われたものと見なす。その後、例えばユーザが選んだ服がトップであれば、ボトムの服が、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(図2)。そして最終決定したコーディネートは、日付や目的などの情報と共に着用履歴データベースに記録される。

ユーザは指にICタグ・リーダーを装着しており、ハンガーに付けられたICタグを認識することで、触った服を特定する。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。

本システムでは服データベース、コーディネート知識データベース、服との思い出データベースを中心に、気分と色の対応づけのためのデータベース、ユーザのスケジュール、Web経由で取得する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に記録されたテンプレートを用いて作成する。



図2 システム利用イメージ

5. 考察

今回はファッションコーディネートにおける気分のもたらす影響についてアンケート調査を行い、その結果を反映したシステムを構築した。現在、協力者による実験中である。

現段階での未実装機能として以下がある。

- ① 服のマルチエージェント化
- ② 優先度の付加

今後これらを実装し、ユーザを特定した長期期間での実験を予定している。

6. 参考文献

- [1] 高木修監修、大坊郁夫編著「化粧と衣服の語用論——自己を演出する方法」、現代のエスプリ、454巻、pp.60-69、至文堂、2005。
- [2] 大山正、斎藤美穂(編)：色彩学入門、東京大学出版会、2009。
- [3] 福田未央、仲谷善雄：服が自己推薦するコーディネートシステム Talkin' Closet における説得力、ヒューマンインターフェースシンポジウム論文集、pp.645-648、2011。