

研究背景

- ・ ネット上のショップで服を買えるオンラインショップが増えているが利用率は高いとはいえない
- ・ デメリットに実際に試着できない点が真っ先に挙げられるのが原因ではないかと考えられる
- ・ そのデメリットを AR と Kinect を用いてデジタル上で試着できるアプリケーションを作成する事で克服しさらにネットショッピングを利用したことの無いユーザーにも興味を抱かせることはできないだろうか？

AR

AR (Augmented Reality) とは、視覚、聴覚などの五感にデジタル情報を組み合わせそこに無いものをあたかも存在するように見せる現実をデジタル情報で拡張する技術である (図1)

制作したアプリケーション

本アプリケーションの基本動作は以下の通りである。

- ① 骨格情報から Kinect センサー範囲内の人物の関節情報の位置を取得
 - ② RGB カメラから背景を取得し、描写
 - ③ ①で取得した位置に服の画像をマスキング
 - ④ 表示されている服が売られているネットショップの QR コードを表示
深度情報を利用したサイズの調整機能と関節追従機能を利用し
画像を体の向きに合わせて傾ける機能も実装している
またカバンやサングラスといったアクセサリも試着可能である
- 本アプリケーションの特徴として「試着」の他に QR コードを用いその場でネットショップへアクセスし売買契約ができる点にあり Kinect と PC さえあれば自宅にいながら、オンラインショップと実店舗の両方のメリットを兼ねそろえた新しいネットショッピングを楽しむことができる

試着アプリケーション

Kinect を用いた試着アプリケーションは世界中で利用されている例がある

- ① モスクワで「Kinect Fitting Room」として実際の店舗で利用されている (図2)
- ② アメリカの靴メーカーのコンバースの AR を利用した靴の試着スマートフォンアプリ (図3)
- ③ スイスの腕時計のブランドである TISSOT (ティソ) AR リストバンドを利用し店の外に設置した WebCamera にかざす形での屋外デジタル試着 (図4、5)

図1



図2



図3

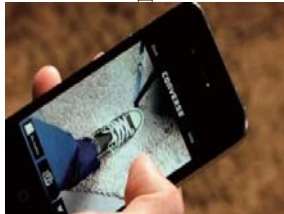


図4



図5



利用実験とまとめ

21 人のゼミ生に実際にアプリケーションを利用してもらい、アンケートを実施した。

- ① インターネットショッピングで服などの装飾品を購入したことがあるか？

→ 21人中7人

- ② 実際に届いた商品がイメージと違った経験はあるか？

→ 7人中6人

- ③ このアプリは試着を体験できていると思うか？ (図6)

- ④ このような試着アプリケーションを利用したいと思うか？ (図7)

図6

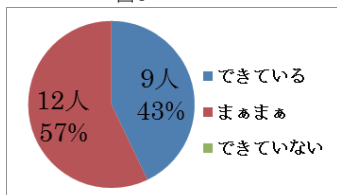
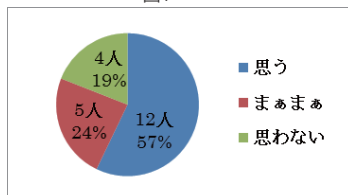


図7



アプリケーション動作画面



- ⑤ 実際の店舗での試着と比べてどう感じたか？

・ 手軽くていいと思う ・ 家でできて面白いと思った ・ 楽だと思う ・ 画面を見るだけで試着できて凄と思う ・ わざわざ着替えるの必要がなくていい ・ 実際に着て服の質感を感じたいと思った ・ サイズがわからない ・ 服の機能性の部分が体験できない ・ 360度見回したい

- ⑥ 利用してなにか感じた事はあるか？

・ 面白い ・ 実用化できそうなアイデアだと思う ・ ちょっとズレてしまうのが気になった ・ コスプレなどが好きな人はかなり活用しそう ・ 本当にカバンを持っているように感じた ・ 実際の大きさがわかれば良い ・ リアルになれば実用的

まとめ

デジタル試着の体験という第一目的が達成できているか、という点で被験者から「試着が体験できていない」という意見が無かったことから達成されていると思われるネットショッピングへの興味という点でもアンケートの結果「このような試着アプリケーションを利用したいか？」の項目において「利用したい」「まあまあ利用したい」と回答した被験者がネットショッピングの利用率である30%を大きく上回る81%となったこと、そして「面白い」「実用化できそうなアイデアだと思う」といった意見もみられたため、ネットショッピングでの服などの装飾品を買うことへの抵抗を払拭し、興味を抱かせる事へのきっかけとして一定の効果が見られたと考える。