アートファッションに対する好みの統計分析

Statistical Analysis of Preferences for Art Fashion

土佐 尚子[*1]　河村 晴実[*1]　六渡 美和[*1]　丸山 紗恵子[*2]　香西 晶子[*2]　中津 良平[*1]
Naoko Tosa　Harumi Kawamura　Miwa Rokudo　Saeko Maruyama　Akiko Kozai　Ryohei Nakatsu

[*1] 京都大学　Kyoto University
[*2] セイコーエプソン株式会社　Seiko Epson Corporation

1. まえがき

筆者らは、デジタルアートとデジタル捺染技術を組み合わせて、アートをファッションとして日常生活で身に纏うというコンセプトを提案した。また、制作環境を構築し短時間でアートファッションが制作できることを確認した[1]。アートを日常生活で身に纏うことは新しい経験であり、人々がどのような印象を受けるかは興味深い。筆者らは、アートファッションの展示の機会を利用して、アンケート形式によってそれらのアートファッションの評価をしてもらった。本報告は、その分析に関する第一報である。

2. 制作したアートファッション

アートファッションのデザインとして、筆者の一人土佐尚子が制作したデジタルアート「サウンドオブ生け花」を用いた。これは、絵の具などの粘性を持った流体に音の振動を与え、飛び上がった液体が生け花に似た美しい形状を作り出す様を高速度カメラで撮影し、ビデオアートにしたものである。物理現象に基づくアートであり、有機的・抽象的、かつ変化に富んだ形状が作り出される。

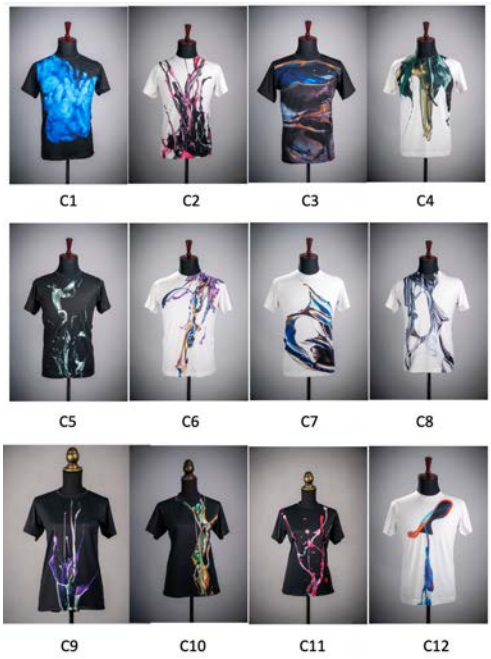

図1. 制作した12種類のアートファッション（カットソー）

このビデオアートから切り出した画像をデザインとして用いて、カットソー12 種類を制作した。これを図 1 に示す。（順序は後述する因子分析の結果に基づいて並べてある。）

3. アンケートと基本分析

制作したアートファッションを東京丸の内のセイコーエプソンショールームで展示した際に、来場者の一部（35 人）にアンケートを実施した。アンケートは、「アートを纏う体験に興味があるか」「どのような場面で着るか」などの全体的な感想を聞くものと、個別のアートファッションに対して「好きかどうか」「派手かどうか」などの評価を５段階で行ってもらったものからなる。詳細な分析は別の機会に譲って、ここではいくつかの質問に絞って回答を分析する。

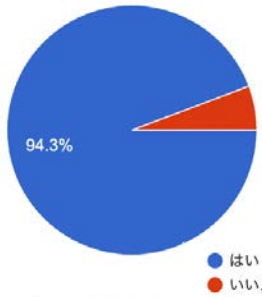

図2.「アートを纏う体験に興味があるか」に対するアンケート結果

まず「アートを纏う体験に興味があるか」に対する回答を図 2 に示す。大半の人が興味を持っていることがわかる。次に「好きか否か」の質問に対する５段階評価結果の分布を図 3 に示す。3（普通）が最も多く、次に 4（ある程度好き）の順になっている。コンセプトに対しては関心が高いものの、個別のアートファッションに対しては、それを実際に着ることに対しまだ評価者が躊躇していると考えられる。この部分のクリアが、アートファッションのビジネス化の際の課題である。

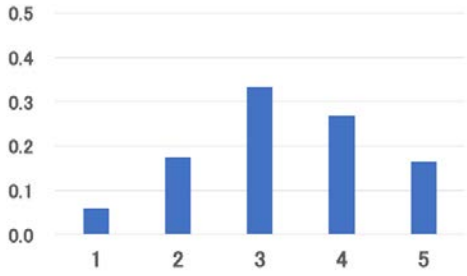

図3.「このファッションが好きか」に対する5段階評価の分布

4. 因子分析

「好きか否か」に関し、評価者ごとにそれぞれのアートファッションに対して５段階で評価してもらった結果を用いて因子分析を行った。結果を表 1 に示す。（C11、C12 は寄与度が小さいので、除外して再度分析した結果を表示している。）衣服全体にデザインがあり、かつ派手なデザインのものが１つのグループ（C1-C5）になっている。今後はさらに詳細な分析を行いたい。

表1. 因子分析結果

項目	Factor1	Factor2	Factor3	共通性
C1	.938	.025	-.204	.813
C2	.776	-.250	.365	.708
C3	.759	.161	-.053	.710
C4	.484	.379	-.063	.553
C5	.470	-.018	.120	.264
C6	-.104	.875	-.025	.660
C7	.045	.725	.114	.641
C8	.275	.517	.096	.568
C9	-.103	.133	.922	.884
C10	.083	-.024	.517	.293

文献

1. 土佐尚子、他、「デジタルアートとデジタル捺染を融合したファッションの実現」2022 年電子情報通信学会総合大会講演論文集、H-3-10（2022）.