

着せ替えゲーム制作

1852049 寺井円香

概要：HTML と Javascript を用いて、パソコンで楽しめる「Dress yourself!!」という着せ替えシュミレーションゲームを制作した。

1.背景

新型コロナウイルス感染症拡大により外出自粛、在宅勤務の増加が著しい。そのに伴い、国内アパレル市場は百貨店をはじめに量販店、専門店ともに苦戦を強いられておりファッション通販サイトや EC モールなどのみが売上が伸びている。店舗の縮小やオンライン販売に絞るなど洋服を実際に見て買うことができない状況ができています。

実際に「このセットで着用しようとして買ったのになんか違う。」「好きなブランドが住んでいる地域から撤退してしまったが、通販で買うのは勇気がいる。」や「色の組み合わせが苦手だが、通販には相談相手がいないので店舗に行かざるを得ない。」という声をよく聞いた。

こうした状況の中、自分が大学で培ってきたスキルを活かし、通販で洋服を買いやすくなるコンテンツを提供したいと考え、ゲーム制作をすることに至った。

2.目的

このゲームの目的は、服の合わせ方を視覚化することで、イメージの錯誤を無くすことをもって通販利用への拒否感を減らすとともに販売促進につなげることが第一の目的である。そして、背景にもあったようにそもそも色の組み合わせが分からずコーディネートを楽しめない人も多い。色の合わせ方や配色アイデアをコンテンツ上に提示することによってコーディネートを楽しいと感じてもらうことが第二の目的とした。

3.方法

公開方法はウェブサイトとし、プログラミング言語は HTML と Javascript を使用。コードエディターは自由度と拡張性が高い Visual Studio Code を利用した。ウェブサイトとした理由は公開後の試行錯誤が容易である点。そして、アプリを入手するという手順を無くすためである。

4.制作の過程

2021年5月 制作物の決定

当初、コンテンツ上から通販ページに飛べれば、販売促進にもなる。と考えていたが、コンテンツで遊んだあと自分で服を探すことにより多くの洋服ブランドに出会えるという通販サイトの醍醐味を楽しんでもらいたかった為、最終的には洋服の合わせ方と配色の提案

のみとなった。

6月 デザイン決定

ポップなデザインで洋服が苦手という方でもとっつきやすくしたいと考えた。

7月 仕様書の作成、画像素材の用意

コンテンツを作るにあたって、内部の動きやどこを押すと何が変わるようにしたいのか。など考えていたことを一度文書に起こし設計をする。

よくある着せ替えゲームでは3～4や8頭身のキャラクターを多く見かけたが、日本人の平均頭身は6.75だったのでそれに近いキャラクターを作成。

8月 洋服の画像素材の用意

洋服の画像素材を用意するにあたって、現在の流行している洋服の形を知るため市場調査に出た。

ゼミ内でコーディネートに慣れている人でも思いつかない配色の提案があると面白い。というコメントを貰ったため服のカラー数を大幅に増加する。

9月 プログラミング

一通り設計に合わせてコードを打ち込む。

12月 トップページの作成

コンテンツ内のおすすめコーディネートに合わせて、トップページに配色アイデアページを追加。大学講義にあるカラーコーディネート論を参照。

1月 最後に全体を通しデバックを行い、完成

サーバにアップロード

<http://lab.endo.nagoya/2021/terai/top.html>

5.結果と今後の課題

出来上がったものを友人数人に男女問わず体験してもらったところ、よく見かける服で作られているのでイメージがしやすい。予想外の色が合うとわかったので実際に着てみたくなった。男性素体のキャラクターもあるといい。と感想を得た。

当初予定していた、実際にある商品をコンテンツ内のものとリンクさせることはできなかったが、服の合わせ方を視覚化する点、イメージの錯誤を無くし、通販利用への拒否感を減らす点、コーディネートを楽しんでもらう点は達成できたと考える。

今後の課題としては男性素体のキャラクターもあるといい。と感想もあったので男性向けのもコンテンツを増やしていくべきだと考えた。服の色が限定的になってしまう点もあったので、プレイヤーが自由に服の色を変えられるようにし、利便性を図りたいと考えてい

る。

使用ソフト：Visual Studio Code

参考文献：『国内アパレル市場に関する調査を実施（2021 年）』

https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/2807