

ゴシック&ロリータキャラクターの制作支援スクラップブック

香山侑子
東京工科大学 メディア学部
m011213448@edu.teu.ac.jp

茂木龍太
首都大学東京

兼松祥央
首都大学東京

鶴田直也
東京工科大学

三上浩司
東京工科大学

近藤邦雄
東京工科大学

キーワード: キャラクター, 服飾, スクラップブック

1 はじめに

キャラクターはアニメ、ゲーム、漫画といった映像コンテンツの魅力を引き出す要素の一つである。キャラクターに付随する個性は「属性」と呼ばれ、多種多様に渡り存在するが、特に昨今多く見られる「ゴシック&ロリータ(以下ゴスロリ)」と呼ばれるジャンルの衣服を着用したキャラクターは多くの作品で登場しており、サブカルチャーにおいて頻出するリテラル要素である。

しかし、アニメやゲームといった架空の世界においては現実的でないデザインの衣服も多く、非常に自由度の高いデザインがなされている。ファッションのジャンルとして確立されたゴスロリについても同様に、ゴスロリと呼称されているデザインでも個性豊かなデザイン設定がされている。

本研究では現在までに放映・制作されたアニメ、ゲーム、漫画作品からゴスロリキャラクターを収集することでゴスロリキャラクターの持つ特徴についての分析を行い、ゴスロリの定義を行うことで衣服にゴスロリの要素を付与するための参考資料となるスクラップブックを制作することを目的とする。

2 先行研究

キャラクターの制作支援手法の為の研究として、これまでに行われてきた先行研究について述べる。

ショウ[1]はキャラクターの服装の中でもユニフォームに関する研究を行っている。しかし、このシステムには絞り込み機能が実装されておらず、課題点としても挙げられている。

依田[2]はツンデレというリテラル要素を持つキャラクターについての研究を行っており、プルダウンとチェックボックスを用いた絞り込みによってキャラクターの検索を行うスクラップブックを制作している。

本研究ではゴスロリキャラクターを制作する上での参考資料となるスクラップブックを制作すると同時に、ゴスロリ要素に関して特定の要素を検索出来る絞り込み検索を実装したシステムの開発を目的とする。

3 ゴスロリキャラクターの調査

3.1 調査項目

本研究での調査対象キャラクターとして、既存のアニメ、ゲーム、漫画作品よりゴスロリキャラクターを収集し分析を行う。分析については、ゴ

スロリの要素を抽出するため、対象キャラクターに以下の表1に挙げた項目についての調査を行う。

表1 調査項目

頭髮要素	髪型、長さ、髪質、色
肌の要素	色
瞳	左右それぞれの色
頭部装飾	装飾種類、付属品の有無、色
首装飾	装飾種類、付属品の有無、色
胴部	付属品の有無、色
肩部	形状、付属品の有無、色
腕部	付属品の有無、色
胸部	付属品の有無、色
スカート	丈の長さ、付属品の有無、色
脚部	種類、付属品の有無、色
履物	種類、靴の色、靴の底の色
小物	どんなものを持っているか

頭部装飾や首装飾の装飾種類についてはヘッドドレスや帽子、チョーカーなどのアクセサリー名を記入する。なお、首装飾に関してはキャラクターを収集した際に首の露出が極端に低く感じたため、シャツの襟など「首を覆うもの」に関して記述する。付属品の有無についてはフリルやレースなどの名称を記載した。また、フリルなどが付いていないキャラクターに関しては該当する欄を空白としている。肩部の項目で調査した形状は、図1のような特徴的な膨らみを持つ服装に関しての調査項目である。



図1 特徴的な膨らみ形状の肩部を持つ例

スカートの丈の長さに関しては図2のテンプレートとして作成した指標画像にキャラクターの画像を当てはめて調査を行った。この時、丈の名称は実在するスカート丈の定義に基づき指定した

各項目の色については全て HSV 値で調査を行い、各キャラクターの衣服の色相、彩度、明度について調査を行う。

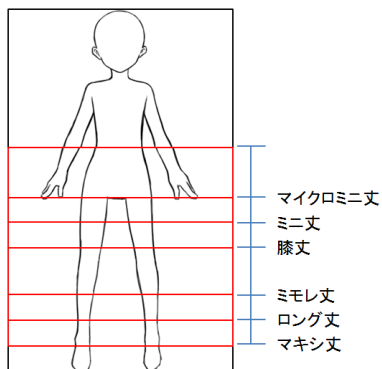


図2 キャラクターのスカート丈についての指標

3.2 分析結果

3.1 で述べた調査項目について、現在の調査状況は以下の通りである。

- ◇ 調査対象キャラクター数 94 体
- ◇ 調査分析済キャラクター数 54 体

ファッションのジャンルとしてのゴスロリは「ゴシック」ファッションと「ロリータ」ファッションを融合させたものであり、中でもロリータファッションにおいて、フリルは重要な要素である。分析したキャラクターの内、衣服のいずれか一部位以上に対しフリルを持ったキャラクターの内訳を図3に示す。

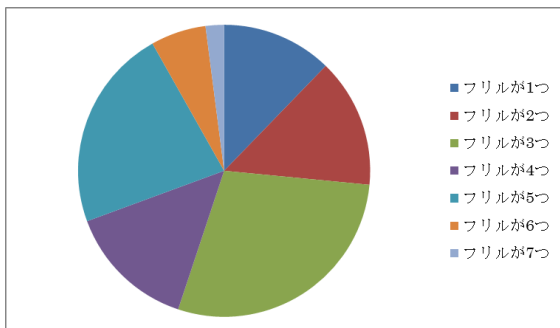


図3 フリルを持つキャラクターの内訳

この結果から、どのキャラクターも衣服のどこか一部位に対しフリルを1つ以上有していることが判明した。このことにより、ゴスロリキャラクターの要素の一つとしてフリルの有無が考えられる。

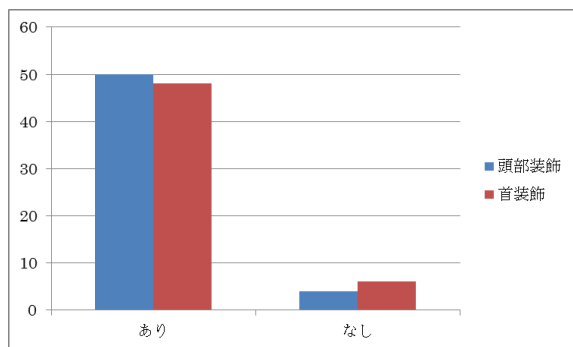


図4 装飾の有無

次に、キャラクターの頭部・首装飾に関する調査を行った。図4にその集計結果を示す。

青のグラフが頭部装飾について、赤のグラフが首装飾についてである。分析したキャラクターの9割が頭部・首装飾について着けていることが判明した。

最後にキャラクターの服装の色についてである。ゴシックファッションは色調の暗い、つまり明度の低い色でデザインが悪魔的である、などのダークな雰囲気のものを目指す。そのため、本調査では服装の色を HSV 値で取り、その内の明度について調査(図5)を行った。

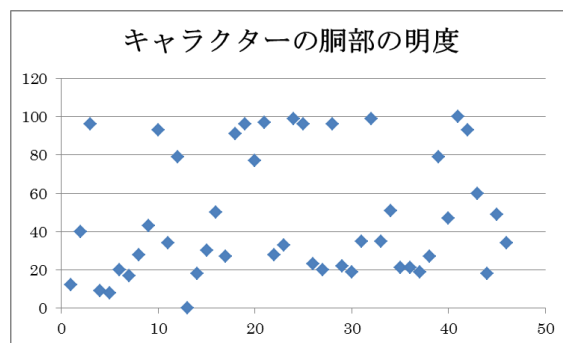


図5 キャラクター胴部の明度

これはキャラクターの胴部についての明度の調査結果である。比較的低い位置に値が分布しており、全体的に暗めの色調のキャラクターが多いことが判明した。この結果と合わせて図6の散布図を見ると、衣服の色は全体的に統一された色調になっていることがわかった。

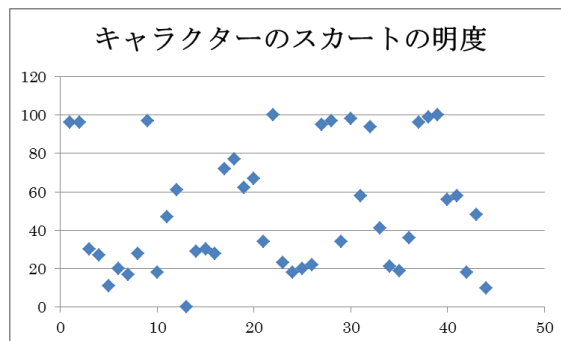


図6 スカートの明度の散布図

4 おわりに

本研究はゴスロリに焦点を当て、ゴスロリ要素を含むキャラクターを制作する際の参考資料となるスクラップブックの開発を目的に、ゴスロリキャラクターの服装に対する調査・分析を行った。

参考文献

[1] ショウエンテイほか, “キャラクターデザインのためのユニフォームスクラップブックの開発”, 東京工科大学, メディア学部, 2013
 [2] 依田直也, 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤翔雄 女性ソングレキャラクター創作支援のためのデジタルスクラップブックの開発, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム2015, 2015.3