

子どもをターゲットにしたファッションコンテンツの開発

本研究はファッション表現の探究を通し、子どもに向けたファッションコンテンツを制作・提案するものである。

ファッションとは単に服を着る行為だけでなく、自己表現の一つとして、さらに他者とのコミュニケーションツールとしても活用できるなど、ファッションという言葉の中には様々な意味が内包されている。また子どもにとってのファッションとは、自我の目覚めの契機でもあり、大人へと成長していく上で精神的な自立を促すものの一つになり得る。

そこで本研究では、子どもがファッションに興味や関心を抱くことにつながるような、子どもに向けたファッションコンテンツの開発を行った。楽しみながらファッションに触れることができるよう、子どもの成長段階に応じたファッションの表現方法に着目し、2つの作品を制作した。

本論は第1章から第5章までの5章構成とした。各章の内容を以下に記す。

第1章「序論」では、子どもに対するファッションの在り方を「服育」という観点から述べた。また若い世代では、着るものからコンテンツへとファッションの価値観が変化している様子を論じた。

第2章「わが国における子どもを対象としたファッション」では、戦前から現代にいたるまでの子どもとファッションの関係性を紐解いた。文献等の調査から、近年のわが国の子どもとファッションの関係性には、マンガやアニメーションなどのポップカルチャーが影響していることを考察した。本研究ではその中でも特に魔法少女アニメーション作品の変身(メイクアップ)に着目し、子どもがファッションに興味をもつきっかけの一つであることを論じた。

第3章「ティーンに向けたファッションコンテンツの開発」では、マンガやアニメーションで描かれる人物画とファッション画の類似性に着目し、ティーンに向けたファッション画入門書を制作した。実際に入門書を用いたワークショップを開催し、作品に有効性があることを質問紙調査によって証明した。

第4章「幼児・児童期に向けたファッションコンテンツの開発」では、デジタル技術を活用したファッション造形に着目し、幼児や児童期の子どもに向けたARファッションイラストブックを制作した。魔法少女アニメーション作品を着想源とし、魔法をARで表現した。実際に子どもたちを集めた体験会を実施し、作品の所感について質問紙調査を行い、好評価を得ることができた。

第5章「結論」では、第3章と第4章で制作した作品の検証結果から、本研究の目的である、子どもが楽しみながらファッションに触れることができる「子ども向けファッションコンテンツの開発」が達成できたと結論付けた。

Developing Fashion Content Targeted at Children

Kimura Chise

This study aimed to develop fashion content for children, exploring fashion as a form of expression.

Fashion extends beyond merely wearing clothes; it serves as a medium of self-expression and communication. It serves as a catalyst for the awakening of self-awareness and promotes psychological independence as children mature.

Accordingly, we produced two projects designed to engage children with fashion in a fun way, tailored to their developmental stages.

The paper comprises five chapters.

Chapter 1, "Introduction," adopts a "clothing education" approach to children's fashion, and discusses shifting fashion values among the youth.

Chapter 2, "Fashion for Children in Japan," explores the relationship between children and fashion from the pre-war era to the present day. Our literature survey revealed that, in recent years, the relationship between children and fashion in Japan has been influenced by manga, anime, and other pop culture elements. Here, we focused on how "magical girl anime" transformations engage children with fashion.

Chapter 3, "Developing Fashion Content for Teens," focuses on the similarities between character drawings and fashion drawings in manga and animation. Here, we introduce a fashion illustration primer for teenagers, and evaluate its effectiveness through a workshop and questionnaire survey.

In Chapter 4, "Developing Fashion Content for Preschool and School-Aged Children," we create an AR fashion book for young children, inspired by "magical girl anime," and assess its reception by children in a trial session and using a questionnaire, from which we received positive feedback.

Based on the results discussed in Chapters 3 and 4, Chapter 5, "Conclusion," confirms that the study achieved its goal of developing enjoyable fashion content for children.



おしやれのまぼろし

作 きむら ちせ





