

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

2024 年

主査 中川 浩一  
副査 田丸 稔  
松岡 智子

倉敷芸術科学大学  
芸術研究科  
芸術制作表現専攻

木村 知世

## 目次

子どもの定義	2
第1章 序論	3
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	5
2-1 中原淳一を発端としたガーリー・カルチャー	5
2-2 少女アニメーションからみる子どもとファッション	7
2-3 教育的視点からみる子どもとファッション	8
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	9
3-1 研究の目的	9
3-2 ファッション画への着目	9
3-3 ファッションの社会的側面	9
3-4 ティーンをターゲットにしたファッション画入門書の開発	10
3-4-1 企画	10
3-4-2 作品の内容及び特色	11
3-4-3 ワークショップの実施	23
3-4-4 結果及び考察	23
3-5 まとめ及び今後の展望	25
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	26
4-1 研究の目的	26
4-2 AR への着目	26
4-3 3DCG への着目	26
4-4 幼児・児童期をターゲットにしたファッションイラストブックの制作	26
4-4-1 企画	26
4-4-2 実験及び検証	30
4-4-3 作品の内容及び特色	32
4-4-4 体験会の実施	39
4-4-5 結果及び考察	41
4-5 まとめ及び今後の展望	43
第5章 結論	45
参考文献一覧	46
図表一覧	50
研究活動報告	53
謝辞	54

## 子どもの定義

本論では子どもを「子ども・子育て支援法」に基づき、「18歳に達する日以後の最初の3月31日までの間にある者」と定義する。

## 第1章 序論

昨今では、「服育」という言葉が注目されている。服育とは、教育現場や企業などがファッション教育を通し、子どもたちの心を育む取り組みのことを指す<sup>1)</sup>。服を着ることは人間の暮らしの中で欠かせないものであり、子どもの心を豊かに成長させるための題材として非常に身近なものである。

ファッションとは、単に服を着る行為や着飾ることとして捉えられることがある。しかし自己を表現するための方法の一つとして、さらには他者とのコミュニケーションを行うためのツールとしてなど、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。子どもがファッションを意識するということは、自我の目覚めの契機でもあり、思春期においてはファッションを通して自己を表現することで、自己肯定や他者理解を深めることができると考えられている<sup>2)</sup>。したがって子どもにとってファッションとは、大人へと成長していくうえで精神的な自立を促すためのアプローチの一つになるだろう。

2010年頃から若者のファッション消費の急激な減少が指摘されているが<sup>3)</sup>、一方でファッションや美容などの身なりに対する興味関心は高く、限定品や新体験などの付加価値があるものを好むといった独自性のある個人消費行動がみられる<sup>4)</sup>とされている。従来ファッションは実際に身につけることができる商品としての服であったが、コンテンツやコミュニケーションとしての要素が強くなり変容しつつある<sup>5)</sup>とも指摘されているように、特にデジタルネイティブ世代から若い世代にかけてファッションという枠組みが拡大している様子がうかがえる。実際に2020年頃からゲームやメタバース上でのアバターファッションへ、GucciやBurberry、Dolce&Gabbanaといった現実のファッションブランドが次々に参入するなど<sup>6)</sup>、ファッションの楽しみ方は多様に広がり、その領域が急速に拡張していることがわかる。

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、子ども向け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られるよう、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た。研究にともない制作した作品は、実際に子どもたちが体験できる機会を設け、その有用性について検証した。

本論は全五章で構成した。

第1章「序論」は、本研究を始めるにあたり、子どもにおけるファッションを「服育」という観点から述べた。また、文献等の調査から昨今のファッション領域の拡張及び、若い世代を中心としたファッションに対する価値観の変化を述べた。

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、文献等の調査からわが国の子どもとファッションの関係性を、ポップカルチャーや教育的視点から紐解き整理した。

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、修士論文をもとに構成された、デザイン学研究作品集に掲載された論文「基礎から楽しく学ぶファッション画」をもとに執筆した。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することで、ポップカルチャーに慣れ親しむティーン世代に受け入れられやすい

ファッション画入門書を制作し、作品の有用性を検証した。

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、服飾学研究に掲載された論文「ARを活用した子ども向けファッションイラストブックの提案」をもとに構成した。デジタル技術を活用したファッション造形に着目することで、生まれた時からデジタルデバイスに慣れ親しむ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、作品の有用性を検証した。

第5章「結論」では、作品の検証結果をもとに、本研究の総括と今後の展望を示した。

## 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

### 2-1 中原淳一を発端としたガーリー・カルチャー

わが国のいわゆる「子ども」に向けたファッションの萌芽は、戦前の少女雑誌『少女の友』<sup>7)</sup>で中原淳一が連載した「女学生服装帖」<sup>8)</sup> 図1) から見る事ができる。

当時のファッションは子ども向け、大人向けと二分しており、中間層である10代に向けた「若者」向けのデザインが存在しなかった<sup>9)</sup>。しかし「女学生服装帖」では、若者である女学生らしい装いについて中原が指南しており、当時の少女たちにとってはおしゃれの教科書のような存在であった。この「女学生服装帖」には、現在発売されている女性ファッション誌の原型のような構成が見られ、現代では当たり前となったファッションコーディネートやスタイリングの概念が、すでに戦前に同じような手法で描かれていたことが分かる<sup>10)</sup> 図2) 図3)。



図1 単行本化された『女学生服装帖』



図2 4つの着物の組み合わせ提案

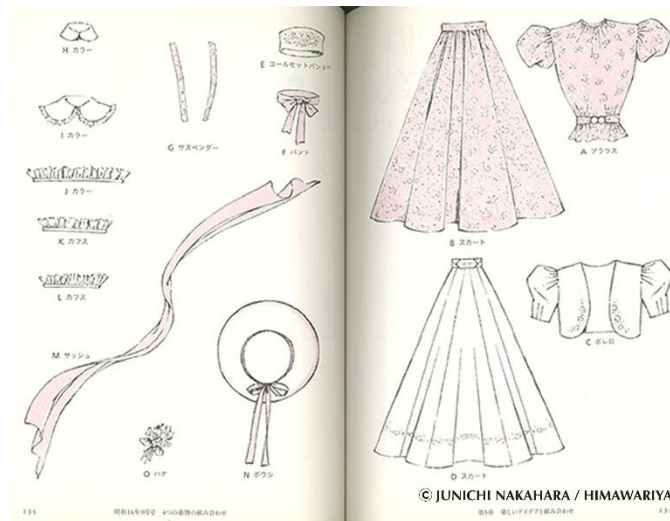


図3 4つの着物の組み合わせアイテム

中原の画風の大きな特徴である大きく潤んだ瞳は、軍事色が強まる当時の日本において西洋風であるとみなされ、1940年には当局の干渉下に置かれることになった<sup>11)</sup>。その後同年6月号を最後に中原は『少女の友』を降板した。しかしその後同月にスタイルブックの先駆けとなる『きものノ絵本』<sup>12)</sup>を発刊し、当時の少女たちから人気を博した<sup>11)</sup>。

中原のファッションデザインは、戦争により物資が不足していた当時の社会背景の影響もあり、既存の衣服をアレンジして作り替えるというメタモルフォーゼ的感覚が特徴としてあげられる<sup>13)</sup> 図5)。これは戦後に衣服が既製服化していった時代においては逆行する感覚ではあるが、そのサスティナブルさからは、現代にも通じるような中原の服装思想を読み取ることができる<sup>13)</sup>。



図5 セーラーのワンピース更生提案記事

中原の描き出すリリカルでファッションナブルな世界は、当時の少女たちに支持され、その後も多くの人物に影響を及ぼした。小澤（2013）は中原を「ガリー・カルチャーのパイオニア」と述べており<sup>14)</sup>、中原に憧れ師弟関係となり、後に『ジュニアそれいゆ』の表

紙を飾った内藤ルネ<sup>15)</sup>を原型とした「カワイイ文化」に繋がる様子は、いままでに多くの研究者によって取り上げられている。

戦後の1950年代では、少女雑誌はマンガ作品の掲載数が増え、低年齢層向けのマンガ専門雑誌と比較的読者年齢層の高い雑誌（のちのファッション誌）に分化するようになった<sup>16)</sup>。1960年代になると少女マンガ誌では牧美也子や谷ゆきこなどの人気作家が誕生し、少女マンガ誌におけるおしゃれなイラストを楽しむ「スタイル画」文化が定着するなど<sup>16)</sup>、子どもに向けたファッション表現にひとつの潮流が誕生した。

長沢（1997）は、藤田ミラノ<sup>17)</sup>などによる抒情画、牧美也子<sup>18)</sup>などによる少女漫画文化、美少女戦士セーラームーン<sup>19)</sup>などによる少女アニメーションと、中原の存在はそれぞれの文化において影響し、その系譜が現在も継続していると述べている<sup>20)</sup>。これらのことから、わが国の子どもを対象としたファッションは、実際に装うことを指すだけでなく、様々なメディアを媒体とし創り出されていると考えた。

## 2-2 少女アニメーションからみる子どもとファッション

中原を源流としたガーリー・カルチャーは後に「カワイイ文化」となり、わが国のポップカルチャーとして世界からも注目されている。

曾澤・大野（2010）は少女向けに作られた「カワイイアニメ」のことを、記号化したカワイイがテレビで放映され大衆の記憶に残ることにより、ピンクの髪やパープルの髪が普通のこととして定着していったと考察している<sup>21)</sup>。アニメはまだ文字を読むことが難しい子どもにとって受け入れやすいものであり、これらの作品を通して「カワイイ」の記号が定着していく様子は、子どもに対する文化の形成に非常に重要な役割を果たしていると考えられる。

斎藤（1998）は、アニメには「男の子の国」と「女の子の国」の二つの文化圏があると述べており、それぞれの国における変身について、男の子の国では「武装」であることに對し、女の子の国では「メイクアップ（いわゆる着替えのこと）」を変身としている<sup>22)</sup>と指摘している。この変身を着替えとする文化は、主人公の女の子が魔法で変身をする子ども向け「魔法少女アニメーション作品」として、「美少女戦士セーラームーン」や「おジャ魔女どれみ」<sup>23)</sup> シリーズ等の他、現在では「プリキュア」<sup>24)</sup> シリーズなどでもみられ、常に子どもたちに人気を博している。

「魔法少女」とはいわゆる魔法などの不思議な力を使う少女のことであり、このような題材のアニメーション作品は、1966年に放送が開始された「魔法使いサリー」<sup>25)</sup> がはじまりだと言われている<sup>26)</sup>。「魔法使いサリー」からはじまった魔法少女アニメーション作品は、その後1982年に放送が開始された「魔法の天使クリィミーマミ」<sup>27)</sup> や1984年の「魔法の妖精ペルシャ」<sup>28)</sup> と、いずれも主人公の女の子が魔法の力で大人の女性に変身しているところが特徴である。しかし1992年に放送が開始された「美少女戦士セーラームーン」では、子どもが大人になる肉体的な変化ではなくメイクアップを変身としており、いままでの魔法少女アニメーション作品とは一線を画すものであった。「美少女戦士セーラームーン」はアニメ化を前提とした武内直子によるマンガ作品を基にしたものであり、当初から変身アイテムや変身後の衣装を玩具化するというビジネス展開があったと考察されている<sup>26)</sup>。しかし原作ではハイブランドのコレクションが作中にたびたび登場しており<sup>29)</sup>、変



身がメイクアップとなった一つの要因として武内のファッション感度への高さも影響しているのではないかと考えられる。

また、このような子ども向け魔法少女アニメーション作品では、繰り返し各回で変身シーンが放映されるようにストーリーが構成されている。したがって子どもの心により強く印象付けられ、子どもが自然とファッションを意識するきっかけの一つになっていることが考えられる。

### 2-3 教育的視点からみる子どもとファッション

衣服に関する知識や技術は、小学校5年から高校まで「家庭科」として学校教育に組み込まれている<sup>30) 31) 32) 33) 34) 35)</sup>。家庭科では衣・食・住についての家庭生活に必要な知識や技術のほか、保育、福祉、資産形成、SDG s など、題材は多岐に渡っている。衣服に関する項目では、ボタンのつけ方、気候に合わせた衣服の選択、衣服のリサイクルなど、あくまで衣服に関する学びが中心であり、広義の意味でファッションと捉えた内容はあまり取り組まれていないところが特徴である。

一般的にファッションとは服飾全般を指す言葉であるが、井上(2020)は、ファッションはアイデンティティとコミュニケーションの二つに整理できると述べている<sup>36)</sup>。ファッションは人のイメージをコントロールする技術であり、それらを活用することで他者とのコミュニケーションを成立させる技術<sup>36)</sup>だと考察しており、ファッションと衣服は似て非なるものであることを読み取ることができる。

ファッションをコミュニケーションの潤滑油として活用する方法は、近年「服育」という言葉で広がりを見せている。服育とは、2004年に大阪の繊維会社である株式会社チクマ(以下、チクマ)が衣服を通して子どもたちの「生きる力」や「豊かな心」を育むことを目的とし、健康・安全、社会性、環境、国際性の理解を深めさせるための取り組みのことを指す。チクマは中学校や高等学校で制服を着崩さず正しく着用する理由など、規則を守ることの大切さを説きながらその社会的意義について講じる出張講義を数多く行っている。このような服育は企業でも注目されており、例えば株式会社三陽商会のデザイナーやパターンナーによる小学校での服育授業<sup>37)</sup>や、ユニクロによる「はじめてのコーディネート体験 MY FIRST OUTFIT」<sup>38)</sup>など、子どもたちにむけた取り組みが行われている。

学校教育では衣服という視点から生きる上で必要な知識や技術を学ぶカリキュラムが組まれているが、ファッションという視点からの服育には企業も注力しており、これらは学校教育の枠にとどまらない、子どもに対する一つのファッション教育の形であると考えられる。

### 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

#### 3-1 研究の目的

本研究はファッションに関心を持つ層を広げるため、ティーン層に向け、導入となるようなファッション画入門書の開発を目的に行うものである。ティーンはファッションへの関心が覚醒する頃であり、ファッションの意味を問う足がかりとなるような内容で全体を構成した。

#### 3-2 ファッション画への着目

ファッション画とはファッションを絵で表現したものであり、ファッションを扱う高等教育や専門学校の大多数において、服装学における基礎的なカリキュラムのひとつとして組み込まれているものである。絵画とは異なり、被服製作のための説明図としての正確さと、イメージ伝達のための美しさや訴求力の両方が求められる<sup>39)</sup>。そのため写実的でなく、陰影やしわなどの一部を簡略化、記号化して描かれることが多く、1950年代に活躍したルネ・グリュオ<sup>40)</sup>や長沢節<sup>41)</sup>の作品からも分かるように、線に重点を置く表現が一般的とされている。このように線に重点を置き描写する技法は、漫画やアニメで描かれるイラストレーションの特徴と類似しており、これらの「ポップカルチャー文化」とファッション画には親和性の高さを見出すことができる。これを表すかのように、2020年頃からファッションを描いたイラストレーション作品集が発行される<sup>42)</sup>など、ポップカルチャーとファッション画の特徴を併せ持つ表現がジャンルとして形成され始めている。

ファッションの表現方法といえさまざまなものがあげられるが、そのなかでも「描く」ことは鉛筆1本からはじめることができる表現方法のひとつであり、最も手軽に始めることができるものである。長沢ら(2008)は、ファッション画はその表現においてマンガと共通する部分が多く、マンガに慣れ親しんでいる学生はそうでない学生よりも作画が上手く、表現力が高い傾向がある<sup>43)</sup>と述べており、幼少期から漫画やアニメーションに触れている現代の日本のティーン層は、ファッション画というファッションの表現方法は取り組みやすいと考えた。

#### 3-3 ファッションの社会性への着目

ファッションという言葉に「流行」という意味があるように、ファッションは常に変化し続ける、いわば社会を映し出す鏡のような存在でもある。

井上(2020)はファッションについて、アイデンティティとコミュニケーションの二つに整理することができる<sup>36)</sup>とも述べているように、ファッションは社会の中での自分を演じるためのツールとしても活用できるものである。これらは今後社会を担うティーン層にとって非常に重要でありながらも、学校教育ではあまり重要視されていない部分であった。そこで本研究ではファッションの社会的な側面に着目し、「ファッションの歴史」や「ファッションのテイスト」、「TPP0に合わせたコーディネート」など、他者や社会との関係性を踏まえ多角的にファッションを捉え表現することを試みた。

### 3-4 ティーンをターゲットにしたファッション画入門書の開発

#### 3-4-1 企画

現行のファッション画教育では主に、デザイン画（人物が着装した状態を表現した図版）<sup>図 5</sup>、アイテム画（衣服を線画で表現した図版）<sup>図 6</sup>、ファッションイラストレーション（自由な描写でファッションの世界を表現した図版）<sup>図 7</sup> の大きく 3 つの項目で構成されている。高等教育の現場において教科書として採用されている書籍を比較した結果、多少の差はあるものの、デザイン画とアイテム画ではいずれも基準線を活用した教授法が採用されていた<sup>44) 45) 46) 47)</sup>。基準線を活用して描写する方法は、基準線を、被服造形を行う際の基本となる線 (BL、WL など) に重ね合わせることができるため、デッサン力が少なくとも被服造形学的知見でそれらを補いながら描くことが可能である<sup>48)</sup>。しかし本研究の定めるターゲット層は、高等教育を受ける以前の年齢層であるため、被服造形の知識を有していないことを前提としている。そこで現行のファッション画教育を踏襲しながらも、ティーンにとってわかりやすく、楽しく取り組むことができるような内容で構成した。



図 5 デザイン画

#### シャツ・ブラウスの種類

ボタンダウンシャツ

ドレスシャツ

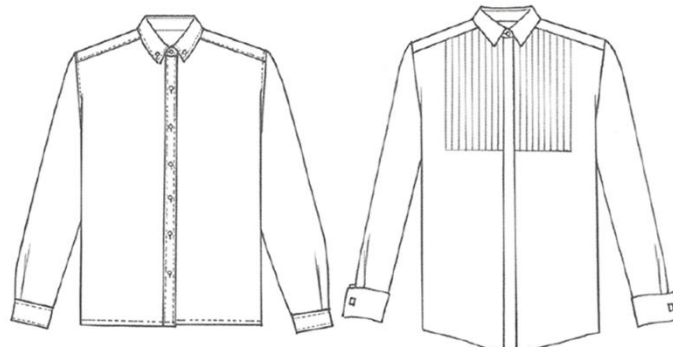


図 6 アイテム画



図7 ファッションイラストレーション

制作にあたり、「ファッションの歴史」や「スタイルの提示」の他、ファッションをコミュニケーションの一つとして捉え「TPP0 に合わせたコーディネート提案」を行うなど、従来の被服造形を前提としたファッション画教育とは異なる観点からアプローチを行った。

### 3-4-2 作品の内容及び特色

本作品は「イントロダクション」、「Part1」～「Part5」の5章および、導入として歴史や衣服の構造といったファッションを多角的に捉える内容を示した「イントロダクション」の計6章で構成した<sup>図8)</sup>。



図8 『基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートの描き方』表紙

Part3「アイテム画の描き方」、Part4「アイテムのデザイン」、Part5「オリジナルの作品をつくる」とし、現行のファッション画教育で行われているデザイン画、アイテム画、ファッションイラストレーションの3項目を包含させる内容とした。各章の項目は図9とし、以下に各章ごとの代表的な内容と特色を示す。

Contents		
はじめに	本書の使い方	3
Introduction		
イントロダクション		8
ファッションの基本形態		9
ファッションの歴史		10
衣服の構造		12
Part 1		
デザイン画の描き方		15
1-1	ファッション画とはなにか?	16
1-2	顔を描いてみよう	18
	正面顔/斜め顔/横顔	
1-3	顔・髪型をアレンジしてみよう	24
	表情/髪型	
1-4	ボディを描いてみよう	30
	正面直立/正面ポーズ/アイテムに合ったポーズ/手/足	
1-5	アイテムを着せてみよう	40
	ゆとり/フィット/ジャケット/スカート/ひだ	
Column	練習のコツ	48
	～絵を描くことを好きになるために～	
Part 2		
着色の手法		49
2-1	画材を使ってみよう	50
	画材の種類/色のつけ方	
2-2	柄を描いてみよう	54
	代表的な柄の種類	
	【柄のパリエーション】ドット/ストライプ/ボーダー/ギンガムチェック/タタキチェック/アーガイルチェック/千鳥格子/トライバル柄/小花柄/大花柄/ゼブラ柄/ヒョウ柄/迷彩柄/ベイズリット/ボタニカル柄/わらわめ/和柄	
2-3	素材を描いてみよう	74
	代表的な素材の分類	
	【素材のパリエーション】デニム/クラッシュデニム/麻/ヘリンボーン/キャブワード/フレンチワード/シルク/レース/サテン/レザー/ファー/キルティング/シアー(透け素材)/ニット	
2-4	立体を描いてみよう	90
	球体・円柱/香水瓶	
2-5	顔を着色してみよう	92
	肌・目/メイク	
2-6	ヘアカラーの表現	98
	ヘアカラーの描き方	
2-7	ネイルアートの表現	102
	ネイルの描き方	
2-8	デザイン画に着色してみよう	104
	基本/服の柄	
Part 3		
アイテム画の描き方		117
3-1	アイテム画の基本を押さえよう	118
	ジャケット/コート/パンツ	
3-2	ファッションのスタイル	122
	ファッションテイスト/TPO	
	【テイスト別】ガーリー/マニッシュ/シブ(コンサバティブ)/カジュアル/フェミニン	
	【ファッション別】宝飾/リクエスト/海遊び/花火大会	
3-3	セルフコーディネート	140
Part 4		
アイテムのデザイン		143
4-1	ディテールをアレンジしてみよう	144
	【ディテール】袖/襟/裾/切り替え/スカート/パンツ/シルエット/装飾/ポケット/裾の長/裾の形/ボタン/ベルト/バック/靴/アクセサリー	
4-2	アイテムをデザインしてみよう	162
	トップス/スカート/ワンピース/パリエーション	
Column	練習のコツ	168
	～ディテールにこだわることに～	
Part 5		
オリジナルの作品をつくる		169
5-1	TPOを考えてオリジナルの作品をつくる	170
	手順	
5-2	コスプレを話かしてオリジナルの作品をつくる	176
	手順	
5-3	ファッションイラストを描いてみよう	178
	ファッションイラストレーション/コラージュ	
あとがき		183
下絵データのダウンロードについて		
本書に沿って絵を描くときに利用できる下絵データは、下記のURLからダウンロードしていただけます。ダウンロードができて、なおかつ本書にも掲載されている一部のデータについては、ダウンロードデータがついています。		
<a href="https://books.mdn.co.jp/books/3221303006/">https://books.mdn.co.jp/books/3221303006/</a>		
【注意事項】		
●弊社Webサイトからダウンロードできるサンプルデータは、本書の解説内容をご理解いただくために、ご自身で試される場合のみ使用できる参照用データです。その他の用途での使用や配布などは一切できませんので、あらかじめご了承ください。		
●弊社Webサイトからダウンロードできるデータも著作権に帰属しています。著作権および株式会社エムエスコーポレーションは一切の責任を負いません。お事柄の責任においてご利用ください。		
【ダウンロード画面が表示されない場合】		
ダウンロードページへアクセスできない場合は、下記をご確認ください。		
●URLはすべて半角英数字で入力されているか		
●末尾の「/」(半角スラッシュ)が入力されているか		
●検索窓ではなアドレスバーに正確に入力されているか		

図9 各章の項目(作品の目次)

## (1) イントロダクション

冒頭のイントロダクションでは、ファッションの関心を深めながら、ファッション画を描く上で必要な衣服の基本的な構造の理解を促す内容で構成した。

「ファッションの基本形態」、「ファッションの歴史」、「衣服の構造」の3項目に分け、衣服に関する基本的な知識をわかりやすく図解した。「ファッションの基本形態」では衣服の基本形態の分類について図<sup>10)</sup>、「ファッションの歴史」ではファッションの歴史について図<sup>11)</sup>、「衣服の構造」では衣服の基本的な構造理解について図<sup>12)</sup>、それぞれ多角的な観点からファッションを捉え、シンプルな図版で簡潔に示した。



図 10 ファッションの基本形態



## ファッションの歴史

ファッションはつねに人間とともに存在してきました。  
古代から現代までの歴史をたどってみましょう。

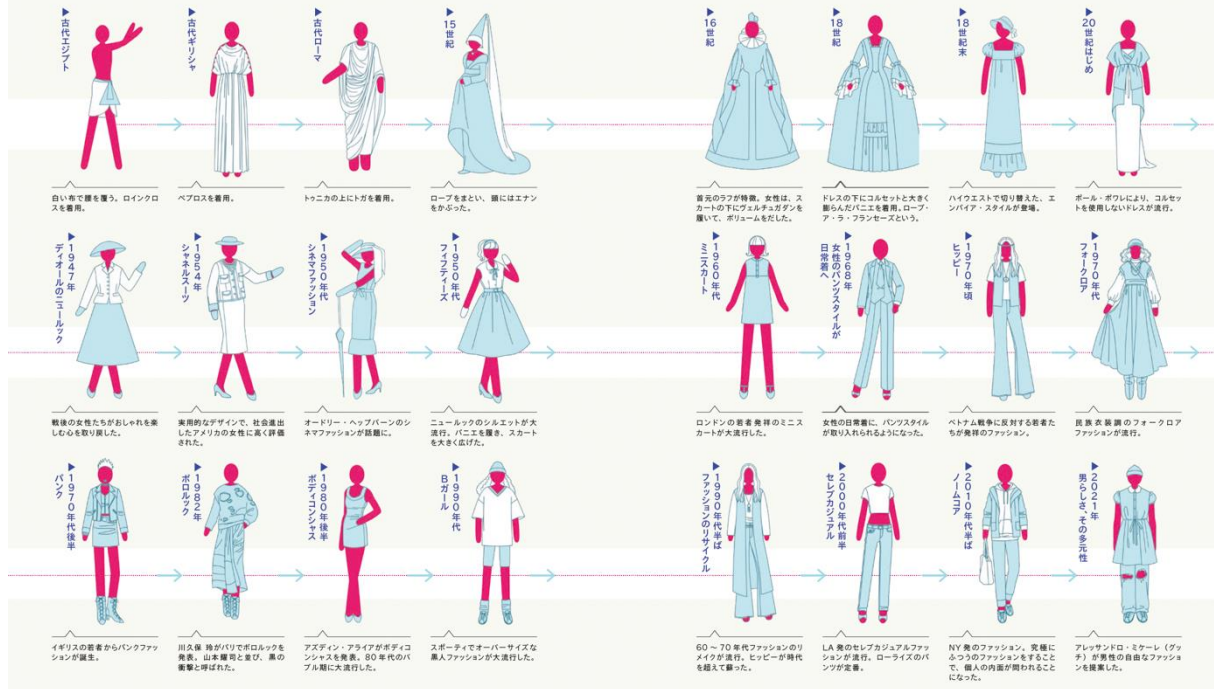


図 11 ファッションの歴史

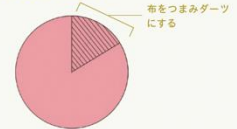
## 衣服の構造

## シームとパーツ

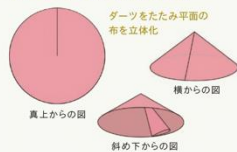
衣服は、いくつかのパーツを縫い合わせることでできています。上半身では、前身頃、後ろ身頃、袖、衿と、大きく4パーツに分かれています。またパンツは、右側、左側と左右それぞれ2パーツに分かれています。このような衣服のパーツの分け方は、人間の身体と連動しています。たとえば、肩を例にあげてみましょう。上半身の中で動きが多い肩関節は、衣服では身頃と袖の間に位置します。もし身頃と肩が1つのパーツでできているジャケットがあるとしたら、それはとても動きにくく、窮屈な着心地でしょう。このように洋服のパーツは、人間の身体の構造や動きを考慮した上でつくられているのです。

縫い合わせたところは、「シーム」といいます。前身頃と後ろ身頃を縫い合わせたところは脇のシーム、袖を筒状に縫い合わせたところは袖のシームなど、いろいろなところで使用される言葉なので、覚えておきましょう。

## 丸く裁断した布



## ダーツをたたみ平面の布を立体化



## ■ パーツごとに分解したシャツ



## ■ パーツを縫い合わせたシャツ



## ダーツとは

ダーツとは、布の一部をつまみ、立体的にするテクニックのことです。シャツやブラウスなどで使用される素材は布帛という伸縮性のない織物なので、衣服のイラストをかくことで布を身体にフィットさせます。衣服のイラストをかくときは、シームやダーツなどの構造線を忘れずに描くことが大切です。ダーツは平面の布を立体化させるためのもので、バストやヒップといった身体の高い部分に向かって入ります。ダーツの入れ方ひとつで洋服のデザインは変わってくるので、意識してみましょう。ここでは、基本的なダーツや、それに応用した切り替え線をいくつか紹介します。ダーツや切り替えはこのほかにも、たくさん存在します。自分のクローゼットの洋服をよく観察して、形によってダーツや切り替えが異なり、それがデザインの一部分となっている様子を観察してみてください。

## 基本的なダーツ

女性の身体は男性に比べ、バストやヒップなどの凹凸がたくさんあります。布を身体にフィットさせるには、布をつまみ、ダーツを入れる必要があります。ダーツは下図のように、円柱の中に身体をすっぽりと入れたときにできる隙間を埋めていくようなイメージで入れていきます。

## ■ パーツごとに分解したシャツ



## ■ 基本的なダーツの名称

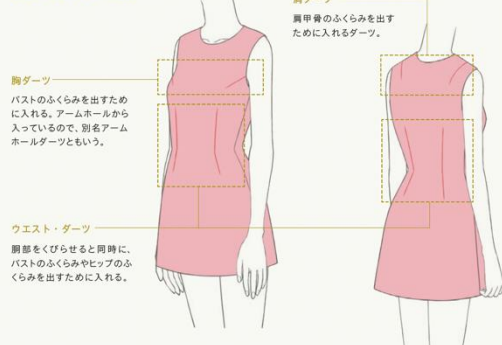


図 12 衣服の構造

## (2) Part1 デザイン画の描き方

「顔」、「身体」、「衣服の着装」の大きく3つに分け、それぞれの描き方についてステップバイステップ式にプロセスを段階的に図版で提示し、解説を行った(図13) 図14) 図15)。「アイテムに適したポーズ表現」(図16)では、アイテムの特徴を明確に表現するために適したポーズを図解し、技術習得を目的とした現行のファッション画教育よりも初心者向けの内容になるよう工夫した。

デザイン画の教授法は、主に基準線方式とクロッキー方式の大きく二つに分類されると述べてられている<sup>48)</sup>。基準線方式では、1950年に発売された菅沼金六による日本で初めての技法書『スタイル画の描き方』<sup>50)</sup>で描かれた8頭身方式の他、年須貝一男と青木伊津子による『改訂ファッション・デザイン画』<sup>51)</sup>で描かれた6ブロック方式があげられる。クロッキー方式ではセツ・モード・セミナーの創設者である長沢節を筆頭とした描き方であり、人物を線で描く抽象的なタッチが特徴である。

基準線方式における6ブロック方式は、8頭身方式と比較するとより実物の日本人に近いボディバランスで描かれている。しかし服をより美しく描くという観点からは8頭身方式が広く受け入れられており、現行のファッション画教授法では最も一般的な手法とされている。そこで本研究でも現行のファッション画教育に習い、基準線方式である8頭身方式を採用した。基準線を用いることで、初心者でも大きくバランスを崩すことなく描くことが可能である。

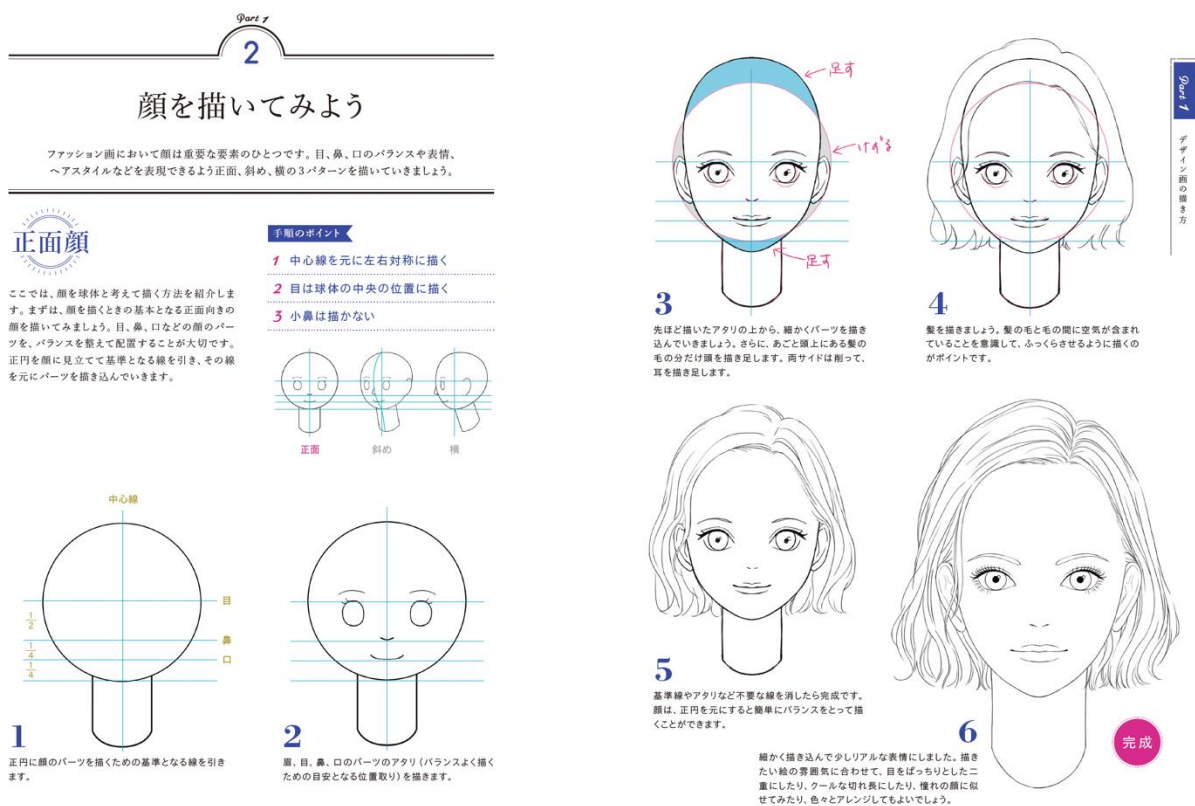


図13 顔の描き方



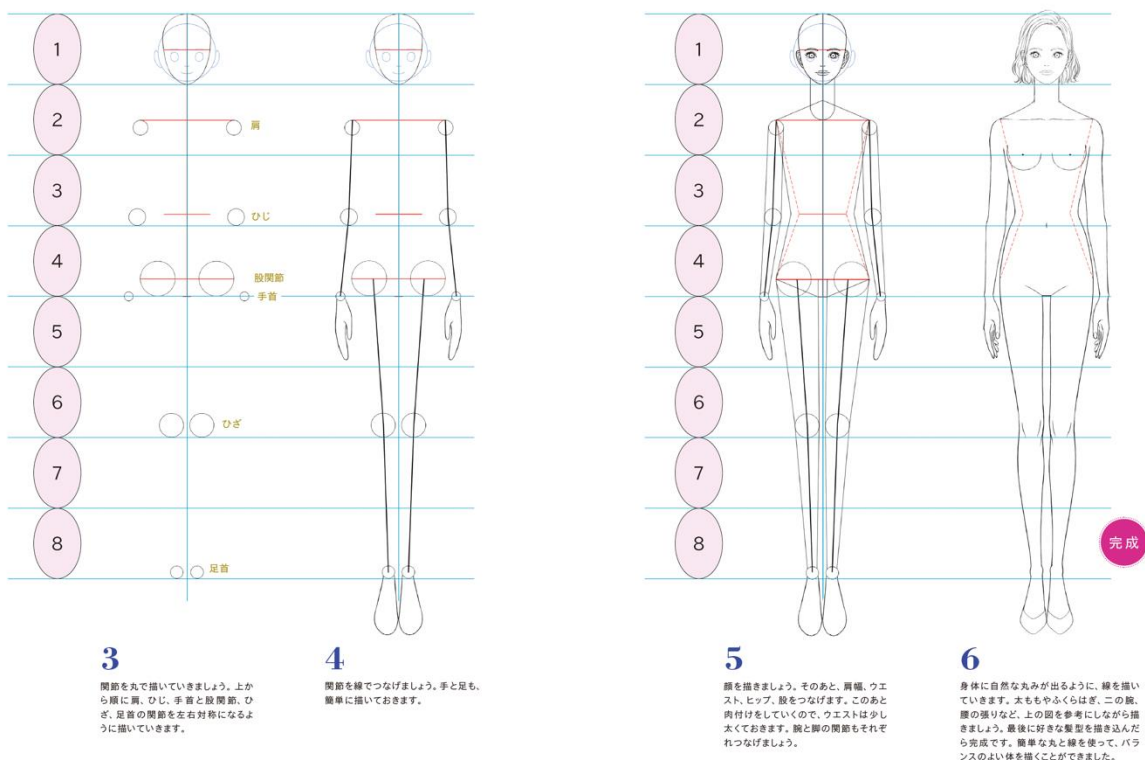


図 14 身体の描き方

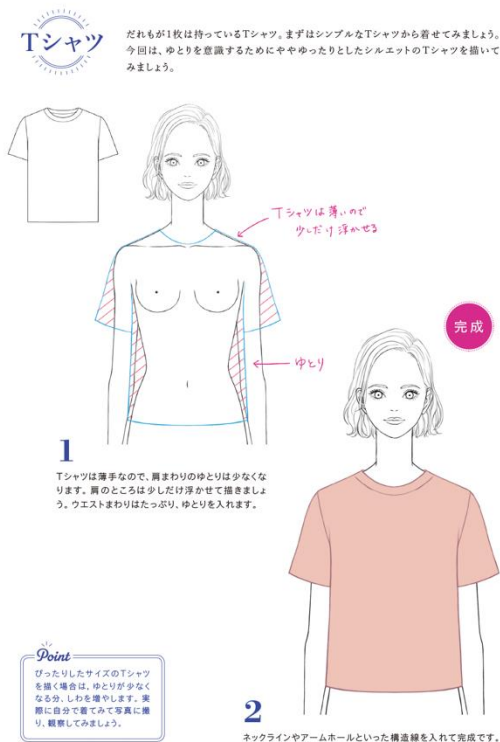


図 15 着装の仕方

## アイテムに合ったポーズ

基準の正面ポーズ (p.34) から、添え脚、腕、顔を動かしてポーズをつくってみましょう。どう  
いうポーズになると、衣服がより魅力的に見えるでしょうか？ 考えながら描いてみましょう。

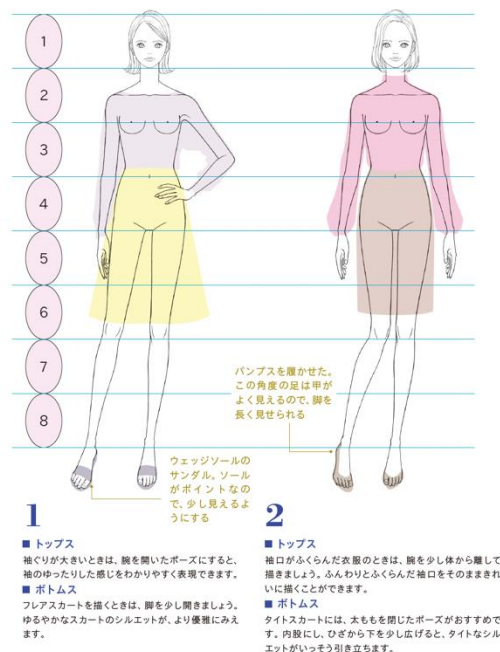


図 16 アイテムに適したポーズ表現

### (3) Part2 着色の方法

ファッション画は西洋画や日本画のように、画材による分類は限定されていない。そこでティーンが手に取りやすいアナログ画材に限定し、その使用方法や組み合わせによる着色表現の図解を行った。

図 17 は「ヘリンボーン」の描写方法について示したページである。ヘリンボーン特有のウールの毛羽立ちと織りに着目し、「絵の具の塗りむら」と「色鉛筆でのV字の描き込み」、そして「色鉛筆の芯の腹で表面を軽く塗る仕上げ」の3つのテクニックを組み合わせで表現した。さまざまな素材表現をテクニックの組み合わせで体系化することにより表<sup>1)</sup>、初心者にも理解しやすく、また組み合わせ方を変化させることで新たな素材表現を考案することができるようにした。

また本研究では描画用の画材の他に、コスメを画材として活用する方法を検討し一例を示した図<sup>18)</sup>。パウダー系コスメは固形絵の具やパステルのように使用し、ネイルは筆の硬さや細さを工夫した。これらはマーカーなどの画材の上に重ねることも可能であり、その繊細な輝きは肌のみならず紙面上にも活かすことができる。コスメは100円ショップといったティーンにも手に取りやすい安価な価格帯でも揃えることが可能であり、画材とは異なりラメやパールの種類が多種多様である。画材に限定されないファッション画では表現方法のひとつとして活用できるものだと考え、本作品では取り入れた。

ファッション画ではストライプやボーダーなどの柄を描き入れる際、アイテムの構造や布の地の目を意識しながら描き入れていく。したがって正しく描写するためには、少な

らず被服造形の知識が必要とされる。しかし本研究のターゲット層はティーンの初心者であるため、それらの知識を有していないことを前提としている。そこで服の設計図であるパターンと縫製を行った完成図を提示し、柄の方向について図解するページを設けた(図 19)。このように被服造形からの視点を組み込むことで、ファッション画におけるアイテムの正確な描写の必要性について問いかけた。



図 17 ヘリンボーン

表 1 素材表現のためのテクニック組み合わせ一覧

テクニク	柄											
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
線を描く	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
線を交差させる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
点描	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
厚塗り	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
はらい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
色鉛筆のザラ感を活用する	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
影をつける	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ハイライトを入れる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
モチーフを繰り返す	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
レース①(給レース)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
レース②(ラッセルレース)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
レザー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ファー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
キルティング	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
透け素材	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ニット	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○



ここでは、コスメを画材として使用する方を紹介します。アイシンドウ、チーク、ネイルなどのコスメ用品は、紙にも使用できます。そのままだ綿棒につけて使うほか、水に溶かせば絵の具のように使うこともできます。メイク用品に入っているラメやパールなどのキラキラした素材を表現に利用しましょう。メーカーによってラメやパール感が異なるので、いろいろ試してみよう。

■ **アイシャドウ** ラメやパールが入っているものが多く、カラーも豊富です。



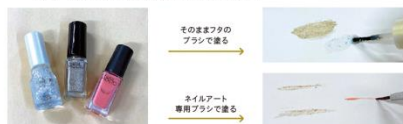
■ **グリッター** ラメやパールが多い。とにかくキラキラさせたいときに大活躍します。



■ **チーク** ピンクやオレンジなど、暖色系の色数が非常に豊富。パステル代わりに使用できます。



■ **ネイル** つるんとコーティングされたようになります。ラメやパールの種類、色数も豊富。アクセサリーのハイライト代わりに使用してもよいでしょう。



3

チークを使い、綿棒で伸ばすようにして薄く色をつけていきましょう。少しずつ薄く塗り重ねることで、ほおにふわっと色をのせることができます。



4

アイシャドウは、先のとがったメイク用の綿棒を使ってはみ出さないように塗りましょう。ラメが多めのアイシャドウは、綿棒でトントンとやさしくたたくようにして紙にのせていきます。



5

リップにはネイルを塗ってみました。厚塗りすることでぶっくりした唇を表現できます。細かい部分を塗るには、ネイルブラシが便利です。完全に乾いてから、ミルキーペンでハイライトを入れました。



完成

色鉛筆で髪、眉、目にメイクとなじむような色を入れて完成です。ラメやパールの入ったコスメを使うことで、キラキラ感のある繊細であざやかな仕上がりにになりました。

図 18 コスメを画材として活用している様子

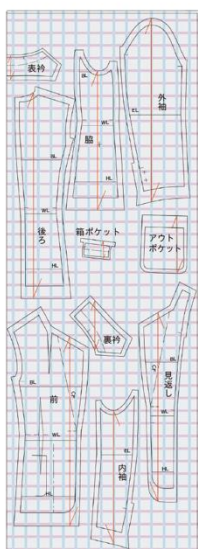
「ジャケットの柄を考えてみよう」

チェックの布地でジャケットをつくってみると、柄はどのように入るのでしょうか？ 右下の図は、チェックの布地に、ジャケットのパターン（型紙）を描き入れたものです。このようにジャケットも衿や袖など、細かなパーツを縫い合わせて、形をつくっていきます。シャツと同様に、柄を描き入れるときは、パターンの各パーツの柄と向きを合わせます。



NG

ジャケットのイラストに単純にチェックを描き入れたものですが、実際にこのように柄が入ることはありません。

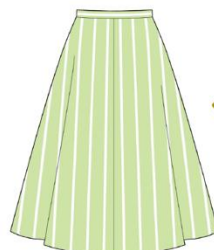


る

パターンに合わせて柄を配置したものです。特に上衿、下衿の配置に注目してみてください。上衿、下衿の開き具合に合わせて柄の動きがあり、胸元のデザインが映えます。

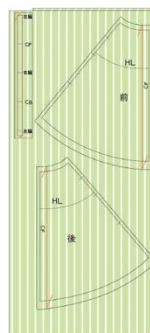
「柄の向きを考えてみよう」

服を作るときは、布地の上にパターンを置き、その形に従って裁断していきますが、パターンの向きは意図的に変えられます。柄の向きが変わると服の表情が変わるので、デザインに活かすことができます。

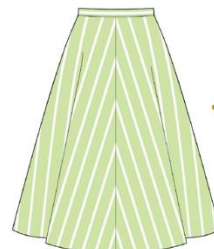


縫い合わせる

4枚はぎフレアスカート(縦地の目で裁断)  
「はぎ」はつなぐという意味です。前と後ろをそれぞれ  
ずつ縫い合わせているので「4枚はぎスカート」といいます。  
布が縦方向になるように型紙を置いて裁断しているので  
ドライブもまっすぐ入っています。



縦地の目で裁断するときの図



縫い合わせる

**4枚はぎフレアスカート（ハーフバイアスで裁断）**  
バイアスとは斜め45°のこと、「ハーフ」なので22°~23°になります。布は縦方向に伸びるので、斜めにするバイアスが横方向に広がってエレガントに見えます。布が斜めになるように型紙を置いて裁断しているので、ストライプが斜めに入って独自の視覚効果を生んでいます。



ハーフパイアスで裁断するときの図

図 19 柄の方向性についての図解

#### (4) Part3 アイテム画の描き方

従来のファッション画教授法では、アイテム画の指南方法としてプロセスを段階ごとに図版で示し、さらに完成形の見本を提示する方法が一般的である。しかしこれらは被服造形の知識が必要とされる。そこで本研究では、アイテムを身頃、袖、衿とブロック分けし大まかに構造を捉え、さらにカフスや前立てといった特徴的なディテールを描き入れることで完成させていく方法をとった(図 20)。

アイテム画は数を多く掲載した。初心者でも真似をしながら描くことができるようにと考えた。このような構成はすでに『スタイリングブック』<sup>52)</sup>などでみられるが、本研究では「TPPO に適したコーディネート提案」の一例として数多く提示することにより、ファッションと自己表現を結びつけながらアイテム画の描写について触れる内容で構成した。

本項目ではさらにファッションのテイストも関連させた。「シック」や「フォークロア」、「マニッシュ」といったテイストを図版で示し、それらのテイスト別に TPPO を設定後(図 21)、図 22 のようにそれぞれのテイストに合わせたアイテム画とスタイリング例を示した。全体の大きなイメージを司るファッションのテイストは自分らしさを表現するためのアイデンティティとして活用できるが、裏を返せばテイストを意図的に選択することで他者の自分に対する印象を操作することにもつながることができる。したがってこれらの理解を深めることは、ファッションをコミュニケーションツールのひとつとして活用できるという考えに繋げることができると考えた。

またこのようにファッションをコミュニケーションの一つとして捉えファッション画の表現として用いるという方法は、技術の習得を目的とした現行のファッション画教育とは異なり、ティーンを対象とした本作品ならではの大きな特色でもある。



図 20 アイテム画の基本を押さえよう

## ファッションのスタイル

スタイルとは、その人らしさを表したファッションのことです。  
自分や大好きな友達のために雰囲気や目的に合わせてさまざまなファッションを描いてみましょう。

### ファッションテイスト

あなたはどのようなファッションが好きですか？  
大人っぽい上品なもの、個性的なもの、など、ファッションには、いろいろなスタイルがあります。ここではファッションのスタイルについてみてみましょう。横軸はシルエット、縦軸は時間軸を表しています。実際にはもっと細分化していますが、このような大きな分類でファッションを分けてみると、違いがイメージしやすいでしょう。

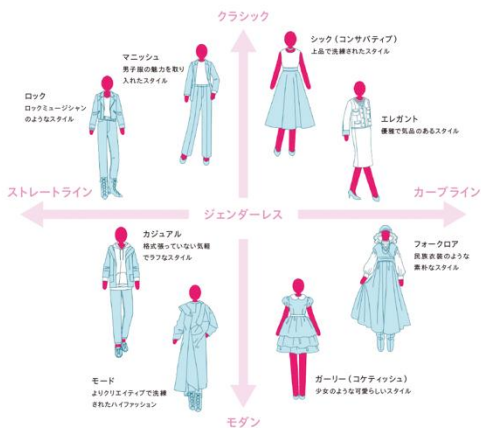


図 21 ファッションのテイスト・TPPO について



「ファッションは、TPPOに合わせよう。」という言葉聞いたことがある人もいないのではないでしょうか。その場にあったファッションを扱うことをいいますが、現在では、「TPPO」という言葉が使われています。ファッションの考え方も今と昔では、少しずつ変わってきました。

### 「TPPOを覚えよう」

ファッションのTPPOは、従来のTPPOに加えて、会う人 (Person) に合わせて服のテイストやコーディネートを変えることを意味しています。これは、いまでもよりファッションをコミュニケーションのツールとして扱っているということです。ファッションは、自分だけの人間であるかを相手に表現することができる。ノンバーバルコミュニケーション (言葉以外の要素を通して行うコミュニケーション) のひとつといわれています。自分が着たいものだけを着るのではなく、関係性を深めたい相手を意識してファッションを身にまとい、ファッションでコミュニケーションしていきましょう。

- Time (いつ)** → 季節、日時、天候、夏休みや冬休みなど  
**Place (どこで)** → 会社、学校、海、草原、街中など  
**Person (だれと)** → 親友、同僚、上司、両親など  
**Occasion (どうして)** → 結婚式、卒業式、ショッピングなど

### 「Occasion (オケーション) を意識しよう」

「TPPO」のひとつであるオケーションは、大きく3つに分類されます。ファッションコーディネートを行うときは、オケーションも大切です。TPPOのPersonは個人に対してですが、オケーションを意識することは、社会全体に対してコミュニケーションすることになります。次ページからは、ファッションのテイスト別、オケーション別に、TPPOを想定したファッションを描いていきましょう。TPPOを想定することで、より具体的に描きたいものを考えることができます。

- 1 ソーシャルオケーション** → 結婚式、卒業式、告別式などの式典  
**2 オフィシャルオケーション** → 会社、学校などの社会的な場  
**3 プライベートオケーション** → 余暇の場、ショッピングなどの個人的な行事ごと

### テイスト別 ガーリー

少女のようなかわいらしいファッションのことを、「ガーリー (コケティッシュ) テイスト」といいます。服の素材は、柔らかく軽やかなものが適しています。たとえば、ブラウスやひらひらとしたスカートは、かわいらしさを表現するのにぴったりなアイテムです。ワンピースを中心に、ガーリー (コケティッシュ) を表現できるアイテム画を描いてみましょう。

はじめにTPPOを決めてから、それに合うファッションを描いていきます。今回は、久しぶりに会う友人とゆっくり話せるよう、リラックスして着ることができるワンピースをメインにコーディネートしました。フレアやギャザー、揺れる飾りのついたアクセサリを身につけることで、華やかさも演出しています。



### TPPOの設定 友人とカフェランチコーディネート

**Time (いつ)** 7月上旬  
**Place (どこで)** 街中  
**Person (だれと)** 久しぶりに会う友人  
**Occasion (どうして)** カフェで近況をおしゃべり

### バリエーション

アイテム画をプリントして、色を塗ったり描き込んでみたりしましょう。画となじみやすいバリエーション、暖色系を中心に組み合わせたカラーコーディネートがおすすです。



### コーディネート例



図 22 テイスト別のアイテム画 (ガーリー)



## (5) Part4 アイテムのデザイン

はじめにネックラインや衿、袖といったディテールを提示し、それらを組み合わせることで洋服をデザインする方法について示した図 23)。イントロダクションから Part3 までをふまえ、ティーンファッションに対する関心をより引き出すため、自分自身でデザインを行うという能動的な内容で構成している。自身で考えデザインを作り出す行為を通し、よりファッションに対しての関心を深めていくという狙いである。

ファッションデザインの方法はさまざまなものが存在しているが、ディテールを組み合わせるデザインする方法は被服造形の知識を有しないターゲット層に対して取り組みやすく、さらにアイテムの基本的な構造について解説する役割も果たしている。



図 23 アイテムのデザイン方法

## (6) Part5 オリジナルの作品をつくる

ファッションイラストレーションの表現方法について、参考作品を提示しながら実際に作品制作のプロセスを図解した。図 24 の「TPP0 を考えてオリジナルの作品をつくる」では、想定した TPP0 に関連付けたファッションデザインを行うことで、デザインに根拠をもたせたところが特徴である。単にファッションを描くだけでなく TPP0 に合わせてファッションを考えるというプロセスを示すことで、自己表現としてのファッションだけでなく、他者との関係性を踏まえた社会的な服装規範についても考えられるような内容で構成した。



### ② 洋服のデザインを考えよう

Part 4を参考に、洋服のデザインを考えよう。  
①で設定した、インスタグラマーがたくさん集まるクリスマスパーティーに参加するというTPPOに合わせたデザインを想像します。写真映えを重視して、顔が華やかに映えるように上半身にはフリルがたくさんついたカットソーを考えました。全身写真を撮るときに全体が霞しくならないように、ワンピースの裾には大きな花の刺繍をほどこしています。



### ③ アイテム画を描いてみよう

Part 3を参考にアイテム画を描いていきます。服のシルエットを大切にしつつ、細部に自分なりにこだわったディテールを入れてみましょう。

### ④ スタイリングを考えてみよう

Part 4を参考に、エッセンスをワンピースに合わせて、アクセサリーや靴を考えよう。多くの人が行き交うパーティー会場、他の人の邪魔にならないよう気遣って小ぶりにまとめながらも、やはりディテールにはこだわっておしゃれ感をアップさせよう。



Part 5  
オリジナルの作品をつくる

図 24 TPPO を考えてオリジナルの作品をつくる

### 3-4-3 ワークショップの実施

実際に本作品の内容を用いたワークショップを実施し、被服造形の知識を有しないティーンにとってわかりやすく、楽しく取り組めるものであるか検証した。ワークショップの参加者は、聖徳大学附属取手聖徳女子中学校・高等学校の生徒のうち任意の16名である。

8頭身の描き方の他、ファッションのテイストの解説、アイテムのデザインワーク、TPPOを設定してファッションコーディネート提案するワークについて、計120分間実施した。参加者はファッション画の初心者ではあるが、終始真剣に取り組む様子が伺えた。最後に参加者同士で作品の閲覧を行い、ワークショップに対するアンケート調査を行った<sup>53)</sup>。アンケートは「ファッションへの関心の向上」及び「社会への関心の向上」の他、「ワークショップの内容の充実」に関する設問を設置した。尚、「社会への関心の向上」については、ファッションをコミュニケーションの一つとして捉えることや、社会的なマナーとしての観点からファッションを考えることができたかについて問うものである。

### 3-4-4 結果及び考察

アンケートの設問を表2、結果を図25に示した。「QA—5ファッション画を以前から知っていた」の問い以外、いずれも肯定的な評価を得ることができた。また自由記述では「コミュニケーションのひとつの方法としてもっと知りたいと思った」など、本書の特色に触れた回答も複数あり、ファッションをコミュニケーションとして用いファッション画の表現に活用するという点が評価されたと考えられる。またそれ以上に「楽しかった、面白かった」との記述が(有効回答件数15名のうち)12名からあり、本作品の開発において企



画の趣旨のひとつでもある「楽しく取り組むこと」に関して、高い評価を得ることができたと考えている。

全体を通して肯定的な結果を得ることができたため、従来の被服造形を前提としたファッション画教育とは異なる視点からアプローチした本研究について、その意義を見出すことができたと捉えている。

表 2 アンケート設問

「ワークショップの内容の充実」についての設問

「ファッションへの関心の向上」についての設問

「社会への関心の向上」についての設問

	ポジティブ ← → ネガティブ								
QA-3. 身の回りにあるさまざまなファッション（衣服、ヘアメイク、コーディネートなど）に関心がある	5	…	4	…	3	…	2	…	1
QA-5. ワークショップに参加する以前からファッション画を知っていた	5	…	4	…	3	…	2	…	1
QB-1. ワークショップを受けて、ファッション画に対して理解が深まった	5	…	4	…	3	…	2	…	1
QB-2-1. ボディの描き方はわかりやすかった	5	…	4	…	3	…	2	…	1
QB-2-2. トップスのデザイン方法はわかりやすかった	5	…	4	…	3	…	2	…	1
QB-2-3. TPP0に合わせたコーディネートについての説明はわかりやすかった	5	…	4	…	3	…	2	…	1
QB-3. ワークショップを受けて、ファッションへの関心は高まった	5	…	4	…	3	…	2	…	1
QB-5. もっとファッション画を描いてみたいと思った	5	…	4	…	3	…	2	…	1
QB-6. 相手や状況に合わせてファッションを考えていくことは、大切だと思った	5	…	4	…	3	…	2	…	1
QB-7. コミュニケーションのひとつの方法としてファッションを活用していきたい	5	…	4	…	3	…	2	…	1
QB-8. ファッション画を描くことは、社会（様々な人々たちとの結びつき）を考えることに繋がる	5	…	4	…	3	…	2	…	1

(QA-1、QA-2は性別と学年についての設問、QA-4、QB-4、QB-9の質問内容は自由記述)

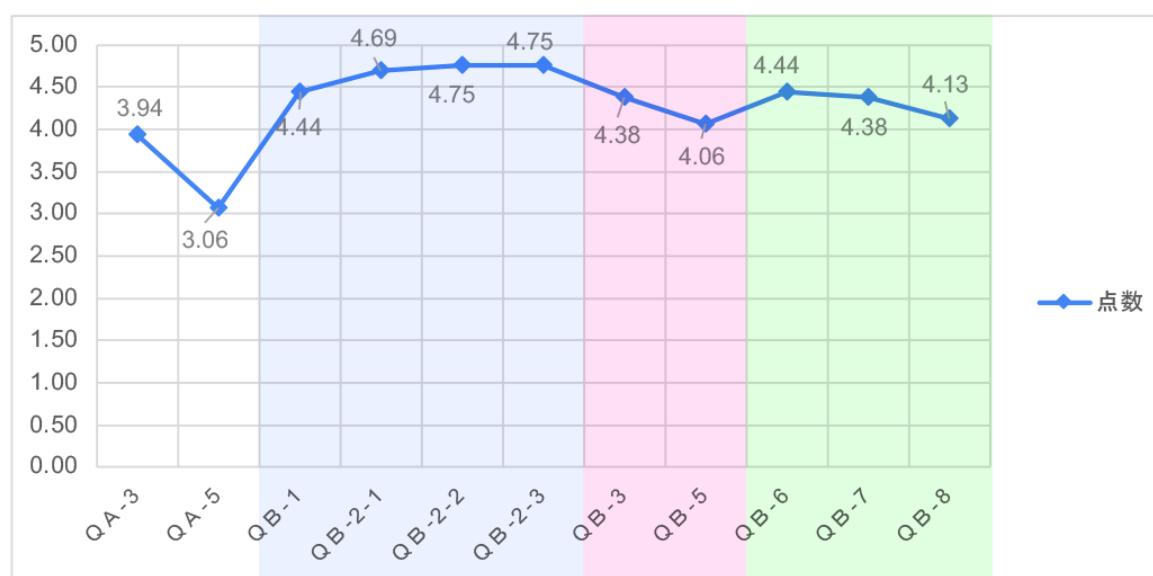


図 25 アンケート結果

### 3-5 まとめ及び今後の展望

従来のファッション画教育はその性質から被服造形と関連のある内容で構成されていた。しかし本研究ではターゲットのティーンに合わせ、それらの知識を伴わなくともファッション画を描くことができるように入門書という位置付けで制作した。それゆえ多角的な角度からファッションを捉え、表現方法を体系化することによってティーンそれぞれの関心に合わせた取り組みができるように工夫した。

実施したワークショップでは上記の内容について肯定的な評価を得ることができたため、本研究で提案するファッション画教育における新たな試みは、今後の発展が十分期待できるものであると考えられる。本研究でのこれらの取り組みが次代を担うティーンにとってファッションに関心を持つきっかけの一つとなれるよう、引き続き今後もワークショップなどの実施を通しファッションの楽しさや奥深さを伝えていきたい。

## 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

### 4-1 研究の目的

本研究は幼児や児童期の子どもたちがファッションに興味を抱くことに繋がるよう、楽しみながらファッションに触れられる一助となるような作品の制作を目的とするものである。

子ども向け魔法少女アニメーション作品を着想源とし、「おしゃれはなりたい自分になれる魔法」というコンセプトで作品制作を行った。第1章でも述べた通り、デジタルネイティブ世代から若い世代にかけて、ファッションの枠組みが拡大していることがわかる。子どもが親しみを持つメディアを介すことで、より大きな関心を抱くことに繋がるのではないだろうか。そこで本研究ではデジタル造形を取り入れた AR ファッションイラストブックを制作した。

### 4-2 AR への着目

本作品では、魔法の表現として AR を活用した。AR とは「Augmented Reality」の略称であり、日本語では「拡張現実」を意味する。現実世界にバーチャルの視覚情報を重ねて表示することで、あたかも現実世界に CG 映像などが合成されたかのように見え、仮想的に現実が拡張されていく技術のことである<sup>54)</sup>。

現実の世界と仮想の世界が重なりオブジェクトやイラストが出現する AR は、一見すると魔法のようでもあり、魔法少女が活躍する空想の世界を現実にし込むための演出として活用できると考えた。実際に絵本と AR 絵本を比較した研究では、AR 絵本の方が理解度を高める効果や、面白さを与える効果があると述べられている<sup>55)</sup>。

また AR は近年教育分野においても注目されており、子どもの関心を引き付けるという結果が報告されている<sup>54)</sup>。これらを活用した図鑑や絵本などもすでに多数出版されており、今後の発展が期待できる分野である。そこで本研究では AR に着目した。

### 4-3 3DCG への着目

2020 年頃から 3DCG によるファッション表現が進み、デジタルファッションという分野に注目が集まっている。デジタル技術を活用することは製造工程において廃棄物を減らすこともでき、ファッション産業を環境に配慮した産業へ生まれ変わらせていくことにも繋がると考えられている。衣服のデザインや製図を行う際の一工程として 3DCG を活用する方法もあるが、一方でメタバースやゲームといった仮想空間でのアバターファッションの制作や、アニメーションやフィギュアなどのキャラクターの衣装制作にも活用することができ<sup>56)</sup>、ファッション表現の多様化に影響を与えている。

質量を持たないデジタルファッションはそのデータの活用法に期待が寄せられており、本研究で着目した AR との親和性も高い。そこで本研究では 3DCG を取り入れ作品制作を行った。

### 4-4 幼児・児童期をターゲットにしたファッションイラストブックの制作

#### 4-4-1 企画

ポップアップ手法で絵が立体的に飛び出す、仕掛け絵本として制作した。QRコードを描いたカードを絵本の中に封入し、それらをスマートフォンなどのデバイスを用いて読み込むことでARを呼び出していく。本作品では、デバイスで自らARを読み込む行為、さらにはポップアップとARを連動させることで、既存のAR絵本や子ども向け着せ替えゲームといった類似作品との差別化を図った。

絵本とは、絵本の世界が喚起する想像力の躍動によって開かれ、子どもたちがそこで冒険するものだと言われている<sup>57)</sup>。そこで読者の子どもが主人公となり、絵本の世界に没入できるような作品を考えた。

ここでは(1)構成、(2)デジタルでの手法、(3)アナログでの手法の3つに分け、本作品の企画部分について詳細を以下に示す。

### (1) 構成

読者の子どもが、「おしゃれのまほう」で「すてきな洋服をさがす」というストーリー仕立てで全体を構成した。ARを起動することで3Dのさまざまな服がデバイス上に映し出され、子どもがお気に入りの服を探していくというストーリーである。服はデニムのジャケットやワンピースといったカジュアルなスタイルの他、ドレスなどの非日常的なものも取り入れた。

全体をプロローグ、第1章「服そのものへの着目」、第2章「着せ替えへの着目」、第3章「柄・装飾への着目」の大きく三部構成とし、それぞれ着眼点を変えることで異なるアプローチで表現した<sup>図26)</sup>。

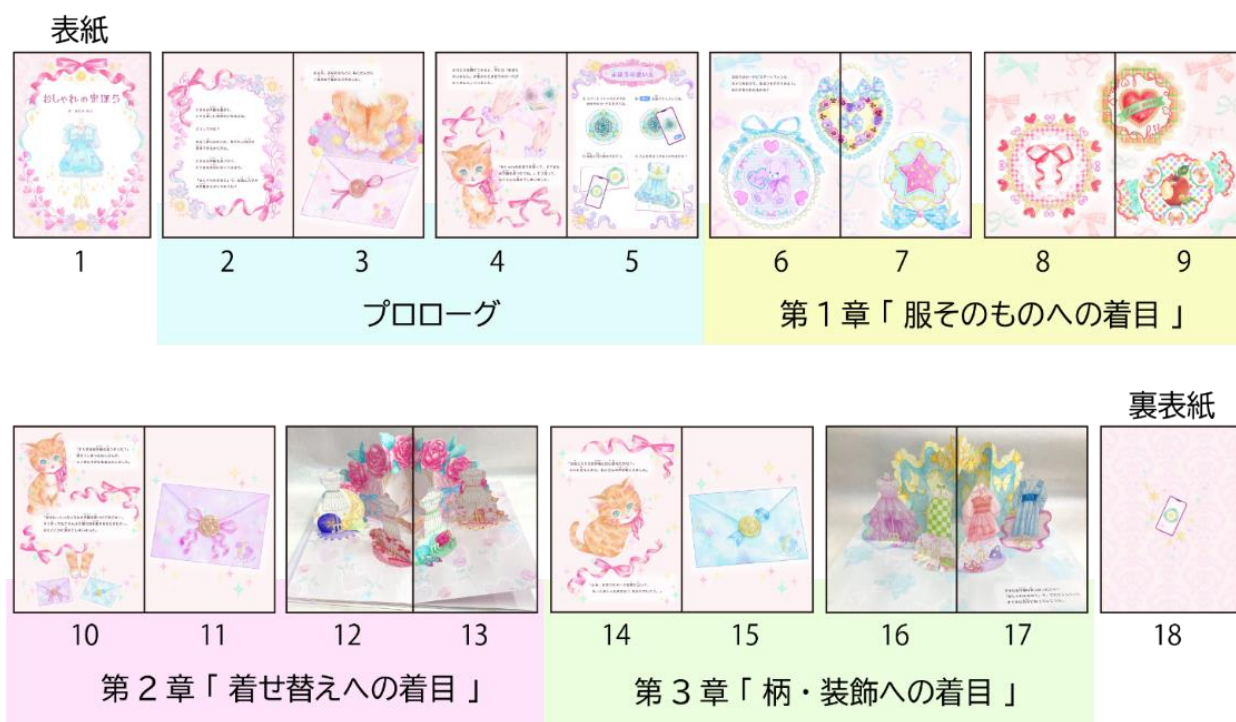


図 26 作品の構成

AR を起動するためにはカメラの起動や QR コードの読み込みといった、デバイス上での操作が必要である。しかしそれらは、絵本の世界から現実に戻される瞬間にもなり得る。そこで本作品では QR コードを「まほうのカード」と名付け、作中のキーアイコンとしてデザインした<sup>図 27)</sup>。まほうのカードを使用することで、アナログで展開される絵本の世界からデバイスを用いたデジタル表現へ、読者の子どもが自然に移行できるような導線を世界観に合わせて構築した。

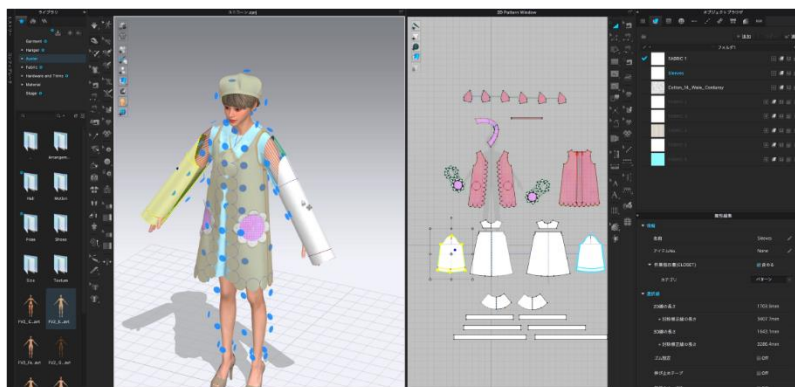


図 27 まほうのカード

## (2) デジタルでの手法

本作品では AR を制作するためのプラットフォームとして、Adobe 社が開発した「Adobe Aero」を使用した。AR 制作のプラットフォームは Google 社の「AR Core」や Apple 社の「AR Kit」など、さまざまなものが存在している。その中でも Adobe Aero は、アプリのダウンロードやアカウントの登録などをせずとも QR コードの読み込みだけで起動することが可能であり、誰でも気軽に使用できる。そのため、本研究の対象年齢に沿っていると考え採用した。

服の制作には CLO Virtual Fashion Inc. が開発した 3D 着装シミュレーションソフトの「CLO」を使用した<sup>図 28)</sup>。CLO とは、クロスシミュレーションに特化したファッション業界向けの 3D ソフトウェアである。クレアコンポといった CAD の他、Adobe substance 3D や Adobe Illustrator などのソフトウェアとも互換性があり、直感的な操作感と質量に捉われないクリエイティビティさからファッション業界のみならずゲーム業界などからも注目されている。またモデリングデータを fbx 形式で保存することができるため、Adobe Aero にデータを直接インポートすることが可能である。



CLO Virtual Fashion, Inc. owns all rights to the avatar displayed.  
<https://www.clo3d.com/>

図 28 3D 着装シミュレーション「CLO」



本作品では、CL0 (ver. 7. 1. 318. 42863) でモデリングした服のデータを Adobe Aero に取り入れることで AR を制作した。服をモデリングする際のアバターは、アパレルショップなどで使用されている株式会社ディスプレイのガールジュニアマネキンのサイズ（身長 160cm, B73cm, W55cm, H79. 5cm）を参考とした。また CL0 で制作することの難しいアクセサリや副資材などは、オープンソースの 3DCG ソフトウェアである Blender で制作した。

### (3) アナログでの手法

絵本のイラストは Photoshop で描いた。子どもに好まれるような柔らかな雰囲気を出すため、ブラシにノイズを加え、さらに絵の具のテクスチャを上から貼り付けることで手描き感のあるあたたかなタッチに仕上げた<sup>図 29)</sup>。着色は淡く華やかな色調でまとめている。読者の子どもが主人公として絵本の世界に没入できるよう、人間の顔を描かず、あくまで自分自身がストーリーの主人公であるような視点で構成した。

ブックの随所にはポップアップ手法を用い、立体的に飛び出す仕掛けを施した<sup>図 30)</sup>。このような仕掛け絵本は保育における題材としても着目されており、平面の絵を立体的に見せる視覚的な楽しさが子どもの感性を刺激すると言われている<sup>58)</sup>。そのため本研究でも取り入れた。

また立体的に飛び出す仕掛けには AR を結びつけ、アナログとデジタルの自然な融合へと繋げた。



図 29 Photoshop で描く手描き風イラスト



図 30 ポップアップ手法を用いたページ

#### 4-4-2 実験及び検証

CLO でモデリングした 3D データを Adobe Aero に展開し、互換性による見え方の変化を (1) テクスチャ、(2) UV マップ、(3) アニメーション、(4) 不透明度の 4 項目から検証を行なった。いずれも fbx 形式でエクスポートしたものを Adobe Aero にインポートしている。それぞれの問題点と解決策を以下に示す。

##### (1) テクスチャ

任意で設定した生地材質のテクスチャ画像 (Photoshop で描き png で書き出して制作) が、Adobe Aero 上では崩れてしまうことがあった。しかしグラフィック機能で胸元に配置した刺繍は崩れていないため<sup>図 31</sup>、柄物の生地制作にはグラフィック機能をパターンに貼り付けることで代用することにした。

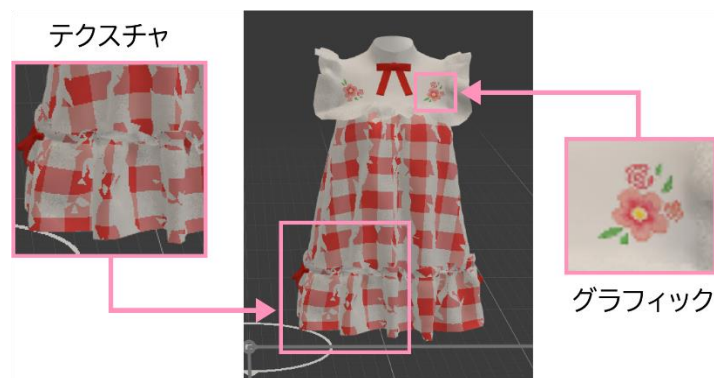


図 31 テクスチャとグラフィックの比較

##### (2) UV マップ

UV マップとは、3D モデルのメッシュを 2D の平面状に切り開いたものを指す。CLO では縫い合わせ設定を行なったシーム部分に生地凹凸が表現されるが、それらを他の 3DCG ソフトウェアでも表現するためには UV マップを制作する必要がある。本研究でも CLO で UV マップを制作した状態で Adobe Aero にインポートしたが、マップが反映されずベースカラーのみの状態となってしまった<sup>図 32</sup>。そこでシームの表現が無くとも立体感を表現するため、生地スタイルを細かく分け、パーツにより生地厚みを調節することで立体感を演出した<sup>図 33</sup> <sup>図 34</sup>。

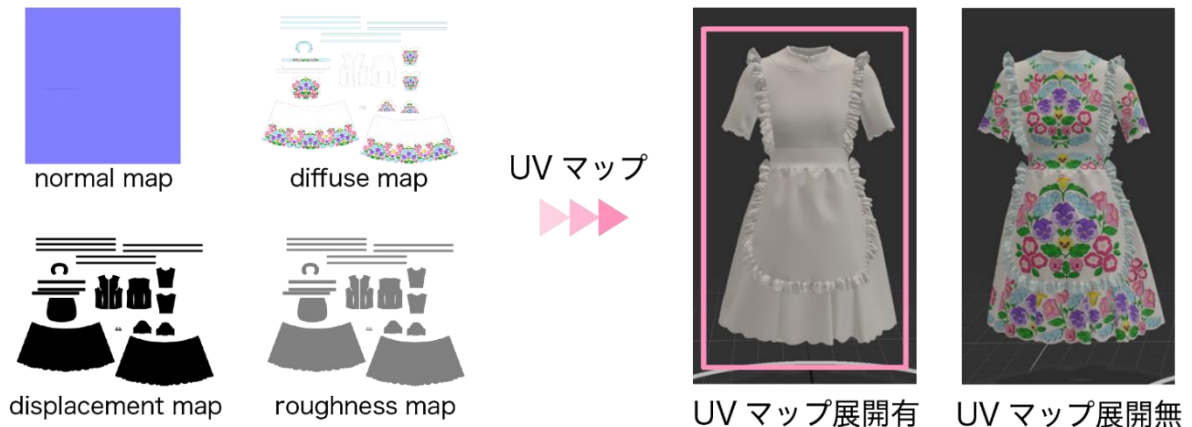


図 32 UV マップの反映



図 33 CLO での生地の高さの調節

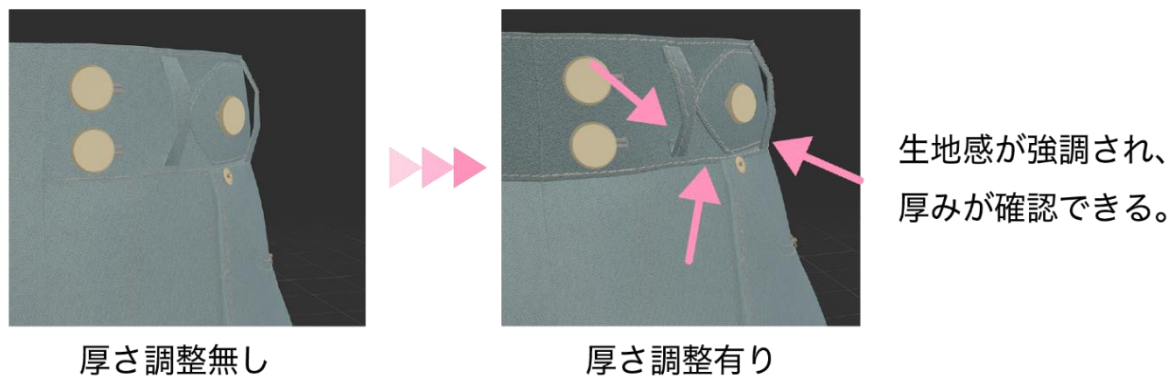


図 34 Adobe Aero での生地の高さの反映

### (3) アニメーション

CLO でアニメーションを設定し、Adobe Aero で動作確認を行なった。しかし Adobe Aero ではクロスシミュレーションが対応されておらず（2023 年 9 月時点）、服だけが空間に残されてしまった<sup>図 35</sup>。そこでアニメーションを使用する際は 3D ではなく、2D アニメーションとして AR で映し出すことにした。CLO ではレンダリング動画を png 形式で保存することが可能であり、それらを zip 形式にすることでフレーム単位アニメーションとして Adobe Aero や Adobe after effects などの動画作成ソフトウェアに取り込むことが可能である。

本作品は章ごとに着眼点を設けているため、それぞれ異なる演出でファッションを表現している。したがって 2D アニメーションは第 2 章「着せ替えへの着目」で活用し、演出の一つとして構成することにした。





図 35 服が取り残されている様子

#### (4) 不透明度

CLO では生地への透け感を出すために、生地材質に対し不透明度が調整できる。Adobe Aero では、Blender で制作したオブジェクトのアルファや、Photoshop のレイヤーの不透明度は反映されるため、透明感のあるオブジェクトや画像を配置することが可能である。しかし CLO の生地材質の不透明度は反映されず、生地への透け感が表現できなかった(図 36)。そこで透け素材を使用した服の 3D データは、第 2 章「着せ替えへの着目」で 2D アニメーションに演出として取り入れることにした。

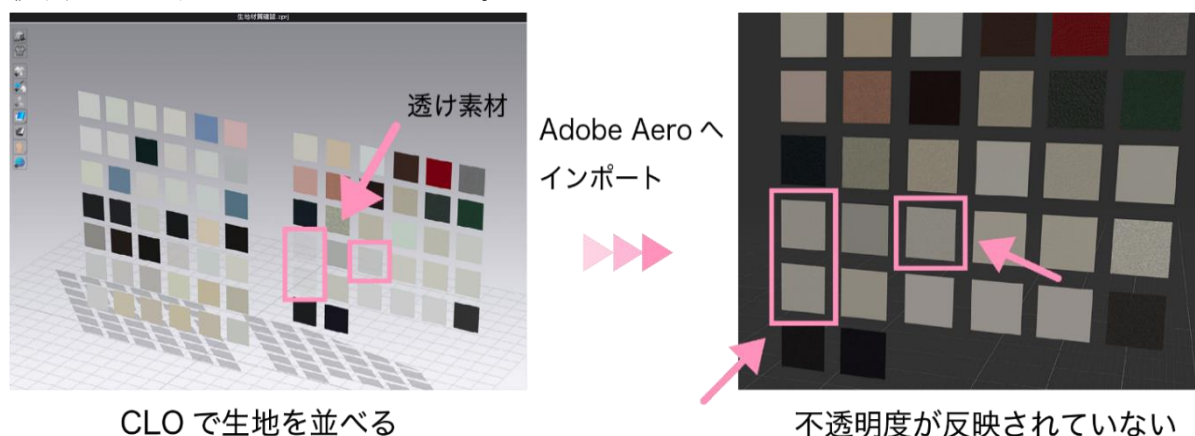


図 36 不透明度の反映

#### 4-4-3 作品の内容及び特色

3D モデリングやアニメーション制作、イラスト制作の他、製本作業及びポップアップ仕掛けの制作も筆者自身で行った。本論では以下に各章ごとの特徴的な制作手法を示す。

##### (1) プロローグ

プロローグでは本作品の趣旨を表すとともに、読者が魔法を使うきっかけとの出会いを描いた(図 37) (図 38)。図 38 の右ページにある封筒は実際に開く仕掛けとなっており、中から AR を起動させるための「まほうのカード」を取り出せるようにした(図 39)。

また AR の起動方法は図 27 のとおり「まほうの使い方」とし、作品の世界観に合わせて図解した。



図 37 プロローグ



図 38 まほうの使い方





図 39 封筒を開けた様子

## (2) 第 1 章「服そのものへの着目」

第 1 章では服そのものへの着目と題し、CLO でモデリングした 3D の服を出現させる内容で構成した<sup>図 40)</sup>。3D の服は 6 ルック制作し、併せて AR は 6 シーン制作した<sup>図 41)</sup>。

Adobe Aero で任意の場所に AR を出現させるためには、QR コードの他にアンカー画像が必要である。そこで本作品では、服のデザイン、QR コードのデザイン、アンカー画像のデザインに関連性を持たせ、それぞれテーマを定めながら制作した<sup>図 42)</sup>。いずれも子どもにとって分かりやすいものにするため、「りんご」や「テディベア」といった身近なモチーフを用いている。



図 40 第 1 章ページ構成

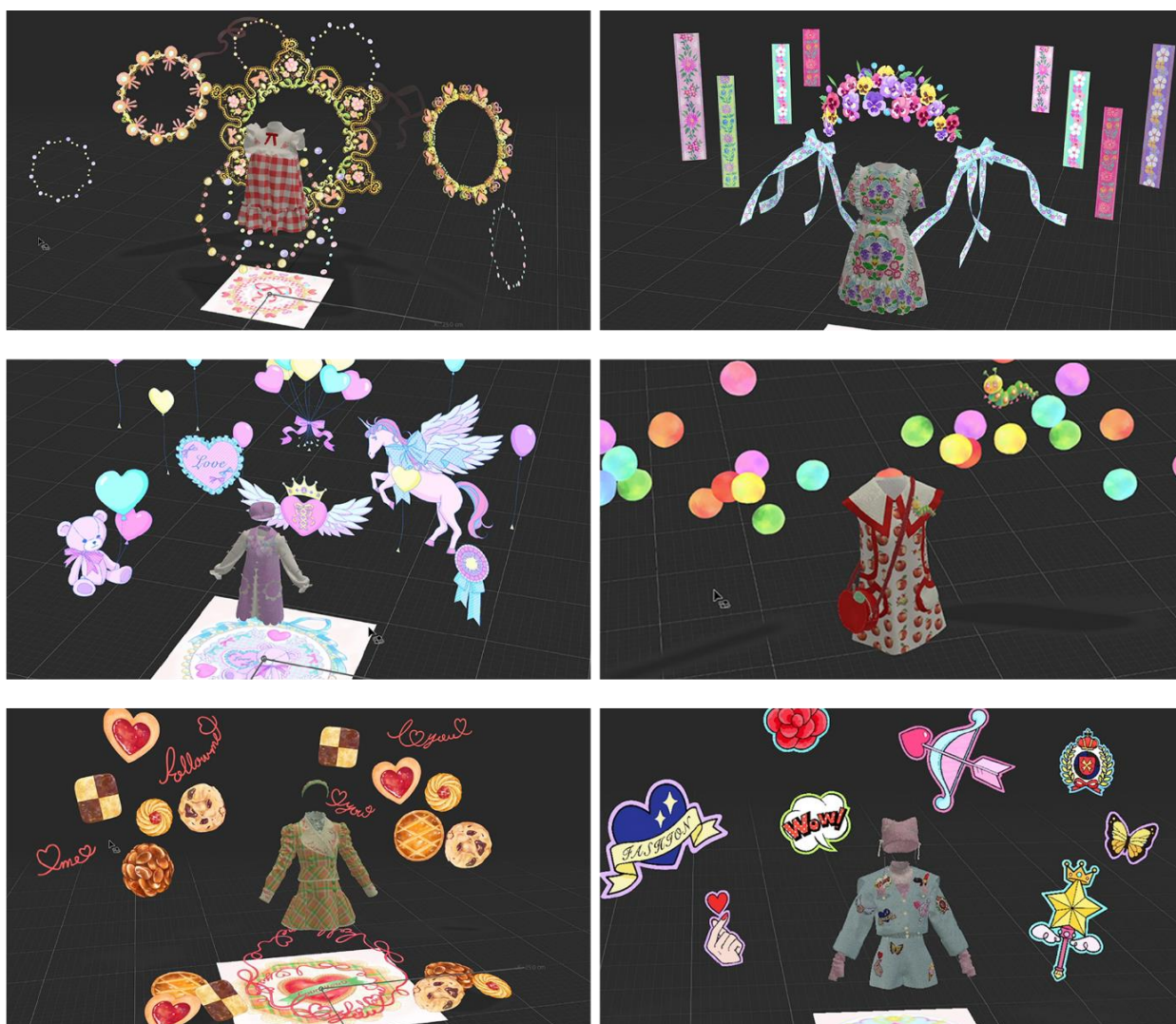


図 41 第 1 章で制作した AR

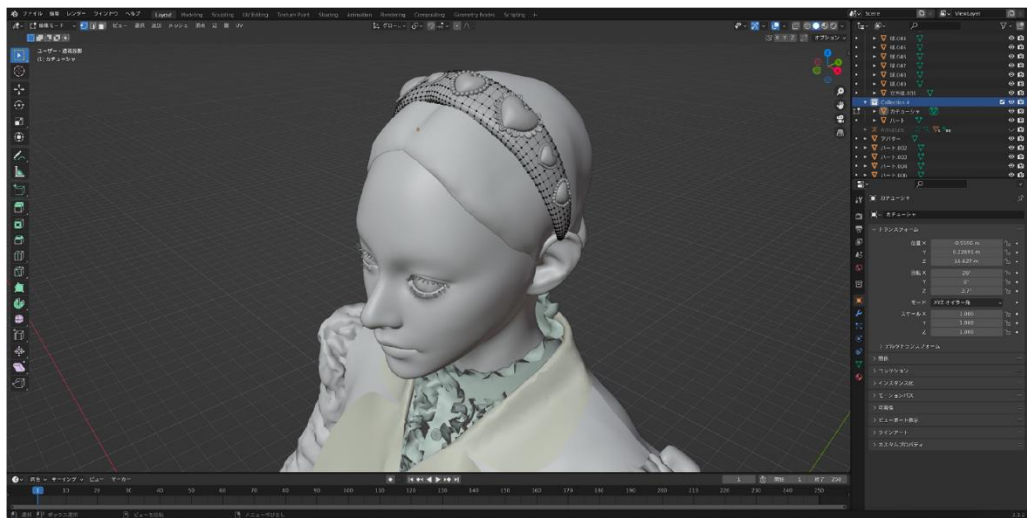


図 42 関連性のあるデザイン



服をモデリングする際、カチューシャやポシェット、ボタンなどは Blender で制作したものを CLO に取り込んだ。CLO のアバターは fbx 形式で保存することで Blender でも使用することが可能である。そのためカチューシャなどのアバターに沿った形状のアイテムは、CLO のアバターを Blender に取り入れ頭部の形状と合わせながらモデリングした<sup>図 43)</sup>。

服はアンカー画像と紐づけているため、デバイスのカメラを動かすことで、さまざまな角度から観察することができるようになっている<sup>図 44)</sup>。また 3D データで制作しているため、服の内部も観察することが可能である。細かな造形をさまざまな視点から見ることで、子ども自身がデバイスを動かしながら観察することができるという能動的な楽しさを取り入れた。服の周りには、テーマに合わせ Photoshop で描いたイラストや Adobe after effects で制作したアニメーションを他数配置した。これらはタップすることで動く仕掛けを施しており、本作品の世界観を演出する他、インタラクティブな要素を取り入れることでより子どもが絵本の世界に没入できるようにした。



CLO Virtual Fashion, Inc. owns all rights to the avatar displayed.  
<https://www.clo3d.com/>

図 43 カチューシャ制作の様子



図 44 AR を写したデバイス (iPad の画面)

### (3) 第2章「着せ替えへの着目」

第2章では着せ替えへの着目と題し、ポップアップ手法を活用したボディのイラスト<sup>図30)</sup>に2Dアニメーションの服が出現するARを制作した。この章では透け素材を使用した服を4ルック制作、それぞれボディ4体のイラストをアンカー画像に設定した<sup>図45)</sup>。第1章と同様に、服、QRコード、アンカー画像にテーマを設定し、それぞれ関連性を持たせたデザインにしている。

はじめにCLOでモデリングした服にアニメーションを設定し、それらをpng形式で保存した後、Adobe after effectsに取り込み服が出現する際の演出を制作した。パーティクルで花びらなどを浮き上がらせながら服を出現させることで重力に反した動きを表し、非現実的な魔法を表現した<sup>図46)</sup>。

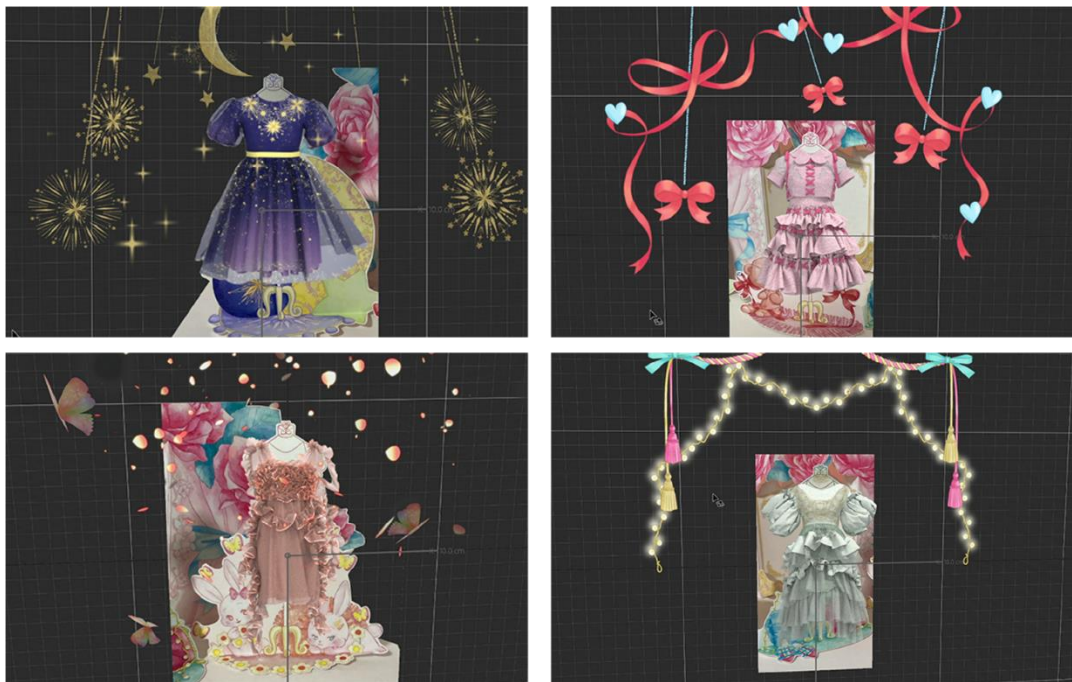


図 45 第2章で制作したAR



図 46 ARを起動した様子(iPadを使用)



この章ではカメラでアンカー画像を読み込む際、背景にピントが合ってしまいスムーズにARを起動することができない場合がある。そこでそれらの問題点を解決するために、クローゼットなどの調度品を描き、ボディの背後にポップアップ手法で垂直に飛び出すように設置した。このようにあらかじめ背景を設置することで、カメラを起動する際的环境によってピントの調節が困難にならないようにしている。

服の周囲には第1章と同様にアニメーションやイラストを多数配置し、世界観を演出した。いずれもタップすることで動き出すものであり、インタラクティブな楽しさを取り入れた。

#### (4) 第3章「柄・装飾への着目」

第3章では柄・装飾への着目と題し、ポップアップ手法を活用した服のイラスト4ルックに、それぞれ柄や装飾が出現するARを制作した(図47) (図48)。第1章と同様にQRコードとアンカー画像、ARはそれぞれテーマを設定し、関連性を持たせたデザインにした。

Adobe after effectsは、Photoshopのレイヤーをそのまま取り込むことが可能である。そのため服を描く際に柄と装飾部分を別レイヤーで作成し、Adobe after effectsに取り込みアニメーションを制作した。出現のための演出としてパーティクルを多用し、パーティクルの動きに合わせて柄や装飾が出現させることで魔法を演出した(図49)。柄や装飾はタップすることでカラーリングの変化や動き出す仕掛けを施し、第1章と同様にインタラクティブな楽しさを取り入れた。

またポップアップ仕掛けには、アンカー画像の背景として鏡などの調度品を多く描き世界観を表現した。背景を設置することで、第2章と同様にデバイスのカメラのピントを安定させている。



図 47 第3章のポップアップ

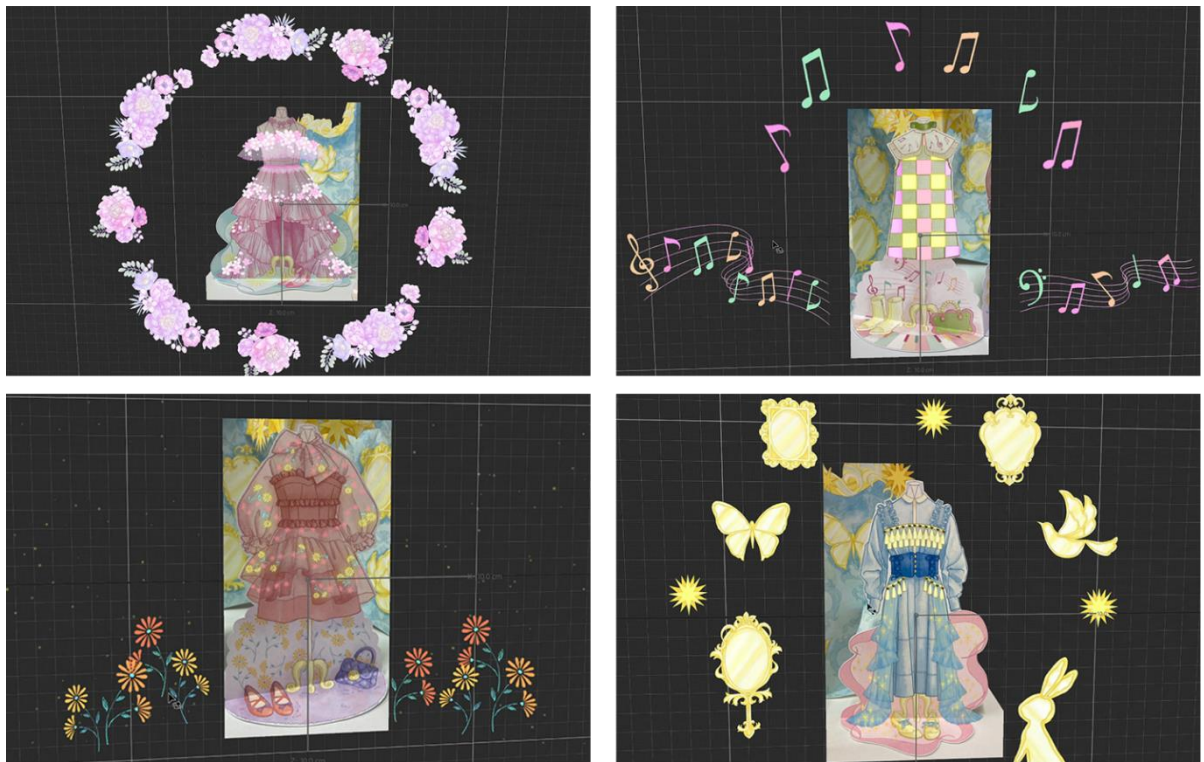


図 48 第 3 章で制作した AR

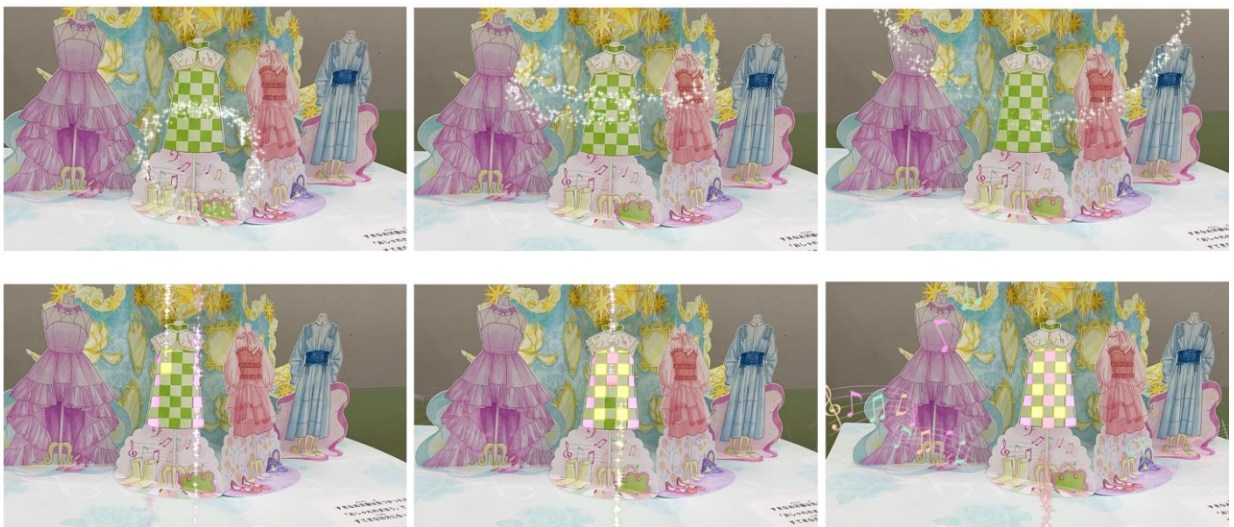


図 49 AR を起動した様子 (iPad を使用)

#### 4-4-4 体験会の実施

実際に AR ファッションイラストブックの体験会を実施し、本作品が子どもたちにとって楽しみながらファッションに触れられるものであるかを検証した。

実施場所はパレット柏（千葉県柏市が運営する交流複合施設）のオープンスペースを使用し、事前にパレット柏のホームページや SNS 等で参加者の予約を募った<sup>図 50</sup>。期間は 2024 年 7 月 28 日、8 月 3 日、8 月 4 日、8 月 10 日の計 4 日間である。8 月 4 日のみ 10 時～12 時半と 13 時半～16 時の二部制とし、その他の実施日ではいずれも 10 時半～13 時で実施



した。参加者は4～10歳前後（保護者同伴）と定めて募り、1家族あたり30分間行った。ARを起動するためのデバイスはiPad Pro 2021年モデル11インチを使用した。

はじめにタブレットの操作方法を説明し、その後は子ども自身が操作するように促した。体験会の最後には、任意で質問紙調査への協力をお願いした<sup>59)</sup>。



わくわくしたい人大集合!

# ARファッション イラストブック 体験会

対象年齢  
4~10才  
前後

++「おしゃれのまほう」で++  
かわいいファッションの世界をのぞいてみましょう!

開催日時	開催場所	予約方法
7/28 (日) 10:30 ~ 13:00	パレット柏 オープンスペース  JR常磐線柏駅より徒歩3分	専用の予約フォームから ご予約ください! 
8/3 (土) 10:30 ~ 13:00		
8/4 (日) 10:00 ~ 12:30 13:30 ~ 16:00 <small>※子育て・環境・防災フェスティバル内にて開催</small>		
8/10 (土) 10:30 ~ 13:00		

1グループ様30分ずつのお時間で  
区切りますので、ゆっくり楽しめます。  
保護者の方もぜひ一緒にお楽しみください!

**主催** 和洋女子大学 木村 知世 (研究責任者)・倉敷芸術科学大学 中川 浩一 (研究分担者)

**共催** 柏市柏一丁目7番1-301号 Day Oneタワー3階 パレット柏

**お問い合わせ** パレット柏総合受付 TEL: 04-7157-0280

パレット柏  
PALETTE KASHIWA

パレット柏公式HPイベント一覧 <https://www.palettekashiwa.jp/event/>

図 50 AR ファッションイラストブック体験会ポスター

#### 4-4-5 結果及び考察

質問紙調査では参加者の子ども 18 名から回答が得られた。参加者の性別を表 3、年齢を表 4 に示す。

表 3 性別

n=18	
性別	人数
女子	17
答えたくない	1

表 4 年齢

n=18	
年齢	人数
4歳	2
5歳	3
6歳	1
7歳	2
8歳	4
9歳	4
10歳	1
12歳	1
平均	7.3歳

本作品は明確に女の子向けとしていないが、魔法少女アニメーション作品をコンセプトとしているためか、大多数が女子の参加であった。また、参加人数を 4～10 歳前後としていたが、12 歳の参加もあった。本作品の所感に関する設問は表 5 の通りである。

図 51 の結果の通り、いずれの項目でも好評価を得ることができた。「QB-1-1 お話のないよう」が 3. 22 と一番低い評価となったが、体験会ではタブレットを子ども自身で操作し AR をまじまじと見つめる様子がみられたことから、文字からの情報よりもインタラクティブな体験が強く印象に残ったからではないかと考えられる。

次に、質問紙の最後に設けた自由記述の回答を表 6 に示す。一部の保護者や子どもから、子どもの顔を取り込めるとよい、写真を撮れるとよい、といった回答があった。本研究では子どもが気軽に扱えるという点で Adobe Aero を使用したが、他の AR プラットフォームではトラッキング技術を用いることで、実際に画面上で着用することも可能である。本作品では絵本の世界の中での服を AR で表現したが、今後は疑似的な試着用として AR を制作することも検討していきたい。

表 5 本作品に関する所感についての設問

		<div><div> はい そうです</div><div> すこし そうです</div><div> すこし ちがいます</div><div> いいえ ちがいます</div></div>							
QB-1	ファッションイラストレーションブックは楽しかったか。	4	.....	3	.....	2	.....	1	
QB-1-1	お話のないよう	4	.....	3	.....	2	.....	1	
QB-1-2	お洋服の絵がたくさんかかれているところ。	4	.....	3	.....	2	.....	1	
QB-1-3	本から絵がとび出てくるところ。	4	.....	3	.....	2	.....	1	
QB-1-4	自分で本の中からタブレットの絵をさがすところ。	4	.....	3	.....	2	.....	1	
QB-1-5	タブレットを見るとお洋服や絵がうき出てくるところ。	4	.....	3	.....	2	.....	1	

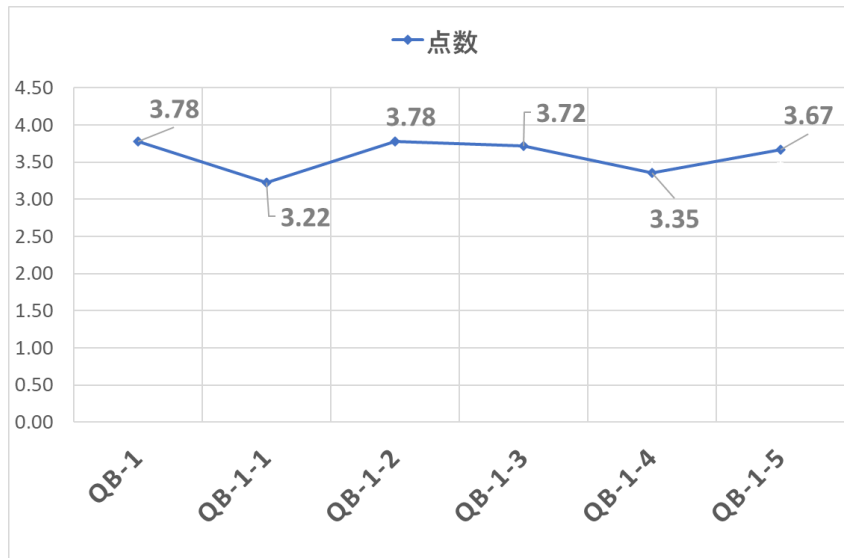


図 51 結果

表 6 自由記述欄の回答

子ども	・バーコードをスキャンするだけで たくさんのおようふくをみれることにびっくりしました。 また、このえ本であそびたいです。
	・きれいなおようふくやかざりがとってもステキでした。 どうやってかざりなどがあらわれるのがとってもふしぎでした。 とってもたのしかったです。
	・勉強になりました。色々な物をイメージした服がいいと思いました。
	・写真をとれたらいいです
	・素敵なデザインの服が見れてたのしかった。
	・本（タブレット）から絵が出てくるところは、びっくりしました。
	・服がうき出る所がすごかったです。 星空ドレスのデザインがきれいでした。 私も作ってみたいと思いました。 またやりたいです。（また見たいです） 楽しかったです。ありがとうございました。
	・ドレスだけではなく、 もっとふだんぎやパンツスタイルのものも増やしたら良いと思いました。
	・映像が飛び出てみえるのはおもしろかったです。 ストーリーが選択式で選んだものによって 最終的なできあがりが違うものになったらもっと楽しそうです。
	・自分でも作ってみたい。 ・たのしかった。ドレスがきれいだった。まほうみたいで、きれいだった ・すぐたのしかった。ドレスが、キレイだった。
保護者	・カメラの拡大機能が大きすぎる時があり画像の帽子が見えづらい箇所があったです。 子供の顔を取り込んでファッションと重ねて遊べると楽しめると思います。 動く箇所を案内してくれる矢印やマークなどがあれば 子供も気づきやすいと思います。 カラフルな映像と動く映像がすてきで、子供の興味を引く絵本で良かったです。
	・タブレットを使用したAR絵本というのを知らなかったのが、 今回始めて体験してとても楽しめました。 ドレスも質感がとてもリアルで驚きました。
	・いつか自分の姿に映し出せるようになったら素敵だなと思います。
	・もう一回みたいほどたのしかったようです。
	・ファッションデザイナーになりたいと子どもが言うので、 こちらのイベントに参加させていただきました。 楽しみながらデザインや色を見ることが出来たようです。ありがとうございました。

しかしながら「楽しかった」、「また見たい」といった作品そのものに対する回答の他、「ドレスがきれい」、「素敵なデザインの服」、「色々な物をイメージした服がいい」など、ファッション性に対しても肯定的な回答が多くみられた。体験会ではもっと遊びたいと2回参加した子どももあり、本研究の目的である「楽しみながらファッションに触れられる一助となるような作品の制作」が達成できたと考えている。

#### 4-5 まとめ及び今後の展望

本研究では幼児や児童期の子どもたちに向け、デジタル造形を取り入れたARファッションイラストブックを制作した<sup>図 52)</sup>。従来のファッション領域が急速に拡張しつつある現代において、3DCGやARといった技術を取り入れることは、服飾の造形性に新たな可能性を投じるものであると考える。また、本作品を用いた体験会では肯定的な評価を得ることができたため、これらの技術を活かしたファッション表現は、デジタルが当たり前にある若い世代にとって受け入れやすいものであったと考えられる。

体験会の参加者と会話をした際、イラストを描くことが好き、おしゃれが好き、ARに興味があるなど、それぞれ異なる分野に関心が向いていることがわかった。本研究ではデジタル、アナログの双方向から手法を凝らし作品を制作した。このような複合的な表現は訴求力を高め、より多くの人の感性に訴えかけるものになると考えている。

またファッション業界においては、雑誌やフライヤーなどの紙媒体にデジタルなギミックを連動させることで、若年層向け広告を制作する際の手法として活用できると考えられる。さらに3Dで制作した服は、パターンを実物サイズで出力できるため、人間と仮想空間のアバターそれぞれに対してアプローチすることが可能となる。これらはファッションを楽しむ層を拡大させることに繋がるのではないだろうか。

しかしながら実際にファッション業界で実用化するためには、ARデータの永続的な保守や、3D技術と被服造形の知見を併せ持つ人材の育成など、乗り越えなければならないハードルが多数存在する。そのため、今後もより高度な表現方法を模索するとともに、本分野において継続的な研究を行っていきたいと考える。

ファッションとは自己表現の一形態であり、それらを意識することは、子どもにとって自己肯定や他者理解を深めることにも繋がる。ファッションを通してなりたい自分を模索することで、大人へと成長していくうえで自己理解を深めるためのアプローチの一つになるだろう。

今後も引き続きファッション表現の方法を探求し、子どもたちが楽しみながらファッションに触れられるような作品を生み出していきたい。



图 52 完成作品



## 第五章 結論

本研究は、子どもに向けたファッションコンテンツの開発を目的に行ったものである。

研究を行うにあたり、ティーンの子どもに向けた「ファッション画入門書」と、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」の2作品を制作した。どちらも子どもたちが楽しく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を探求し、それぞれの年齢に合わせた作品を制作した。

文献等から行った先行研究の調査からは、わが国の子どもとファッションの関係性について、マンガやアニメーション、ゲームといったポップカルチャーからの影響があることを考察した。そこでそれらを着想源とし、それぞれの作品にポップカルチャーの要素を取り入れた。

まず一つ目は、ティーン層をターゲットに定めて制作したファッション画入門書である。ここではマンガの人物画とファッション画の親和性の高さに着目し、ティーン世代が受け入れやすいファッション表現として、「描く」ことを主体としたファッション画入門書を制作した。本作品ではファッションの社会的な役割にも触れ、多角的な内容でファッションを捉えた内容で構成した。制作した入門書はティーン向けに開催したファッション画ワークショップで実際に活用し、その所感を質問紙調査の結果から考察した。調査の結果、全体を通して肯定的な評価を得ることができ、その有用性を実証的に裏付けた。

二つ目は、幼児や児童期の子どもをターゲットに定めて制作した AR ファッションイラストブックである。2020 年頃からファッション業界にもデジタル造形の技術が急速に参入しはじめ、ゲームやメタバース上でのファッションに注目が集まるなど、ファッションという枠組みが拡張されつつある。これらはデジタルネイティブ世代やさらに若い世代に受け入れられており、若い世代を中心にファッションがコンテンツとして捉えられはじめていることがわかる。そこで本研究ではファッションのデジタル造形に着目し、アパレル向けに開発された着装シミュレーションソフトを活用した AR ファッションイラストブックを制作した。完成した作品について、実際の子どもたちの反応を検証するため、子どもと保護者を集めた AR イラストブック体験会を開催し、質問紙調査を行った。調査の結果、好評価を得ることができ、本作品を制作した意義を見出すことができた。

上記2つの作品は、子どもが楽しくファッションに触れられることを念頭に置いて制作した。質問紙調査ではどちらも「楽しかった」「面白かった」との声を得ることができ、本研究の目的である、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を達成できたと結論づける。

ファッションとは単に服を着ることや着飾ることと捉えられることもあるが、子どもが大人になるために、心を成長させるアプローチの一つの方法として、非常に身近な題材のひとつにもなり得る。人は毎日服を着て暮らしている。毎日の暮らしに当たり前のよう存在するものに目を向け、それらを通して日々探求することは、子どもの心を豊かに育み、社会における自分の在り方を探し出すことにつながるのではないだろうか。

## 参考文献一覧

- 1) 株式会社チクマ公式ホームページ、服育、<https://www.fukuiku.net/>、2024年8月20日閲覧
- 2) 山口理沙、教育思想からみた子どもの被服教育の可能性—文化的、歴史的、物質側面からの「まとうこと」の意味の先に—、洗足論叢、第50号、pp.131-143、2021年
- 3) 渡辺裕子、若者のファッション消費をめぐる言説の虚実：全国消費実態調査の分析から、駿河台経済論集、第31巻、第1号、pp.71-100、2021年
- 4) 和田安加里・金珉智、Z世代におけるファッションの消費行動の特徴分析—マーケティング企業調査の結果に基づいて—、教育経済学研究、vol. 5、pp.54-69、2024年
- 5) Olga、アバターファッションとメタバース空間におけるファッションの再定義、共立女子大学家政学部紀要、第70号、pp.13-16、2024年
- 6) これからのファッションを考える研究会、ファッションの未来に関する報告書、経済産業省、p.93、2022年
- 7) 実業之日本社が創刊した少女雑誌。1908年から1955年まで発行された。
- 8) 1937年から1940年まで『少女の友』で連載された中原淳一によるイラストエッセイ。
- 9) 中原淳一、少女の友コレクション 中原淳一の「女学生服装帖」、実業之日本社、p.62、2010年
- 10) 「女学生服装帖」では、当時の少女を3タイプ(健康型・抒情型・エキゾチック型)に分け、それぞれのタイプに合わせたスタイリングを提案する企画や、ブラウスやスカート・帽子・サスペンダーといったアイテムの組み合わせによる着回し提案企画など、現在のファッション誌と類似した手法が取り入れられている。
- 11) 別冊太陽日本のこころ 249 中原淳一のひまわり、平凡社、p174、2017年
- 12) 1940年6月にヒマワリ社から発刊。通信販売で発売した。日本で初のスタイルブックと言われている。
- 13) 田中里尚、「ファッションデザイナー」としての中原淳一—『装苑』記事を中心にして—、文化学園大学・文化学園大学短期大学部紀要、第48集、pp.45-59、2017年
- 14) 小澤京子、「二度と来ない少女時代」にガーリー・カルチャーの源泉としての中原淳一、ユリイカ[詩と批評]、青土社、第45巻、第16号、pp.75-85、2013年
- 15) 1950年から1960年代に『ジュニアそいゆ』の表紙や挿絵を担当しブレイクした。イラストレーターとしての活動だけでなく、ファンシー雑貨のデザインなども行いマルチクリエイターとして活躍した。大胆にデフォルメしたポップな画風が特徴である。
- 16) 秦美香子、報告：「少女漫画」と「イラスト」の関係についての予備的考察、花園大学文学部研究紀要、45、p29、2013年
- 17) 抒情画家。1950年から1960年代の『女学生の友』『ジュニア文芸』『コバルト・ブックス』の表紙や口絵に抒情画を描き、人気を博した。美しく気品のある画風が特徴である。
- 18) 漫画家。1960年代初めは漫画雑誌『りぼん』で連載を行う。その後『マーガレット』やレディースコミックで活躍した。初代リカちゃん人形の監修者。
- 19) マンガ家の武内直子による読み切り漫画「コードネームはセーラーV」を原案に、東映

動画が制作したテレビアニメ。1992年から1997年に放送された。放送終了後も人気が根強く、2014年から2016年に再アニメ化され、2021年から2023年には映画化もされた。中学二年生の主人公（うさぎ）が美少女戦士に変身し、仲間とともにダーク・キングダムと戦うストーリー。戦闘シーンはあるが、全体を通してラブロマンスを主体としたストーリー構成となっている。

- 20) 長沢幸子、わが国におけるファッションイラストレーションの変遷、デザイン学研究、Vol. 43、No. 5、pp. 13-14、1997年
- 21) 曾澤まりえ・大野実、「かわいい文化」の背景、尚絅学院大学紀要、第59号、p23-33、2010年
- 22) 斎藤美奈子、紅一点論、ビレッジセンター出版局、p. 10、p. 27、1998年
- 23) 1999年から2003年まで放送された東映アニメーション制作のテレビアニメ。小学生の主人公の女の子（どれみ）が魔女見習いとなり、魔法の力でカラフルな魔女風装束に変身する。2020年には20周年を記念して制作された映画「魔女見習いをさがして」が公開された。
- 24) 2004年から2024年現在まで放映されている東映アニメーション制作のテレビアニメ。2004年の「ふたりはプリキュア」からはじまり、「ふたりはプリキュア Max Heart」「Yes！プリキュア 5」「HUG っと！プリキュア」など、プリキュアシリーズとして毎年新作が放映されている。
- 25) 東映動画制作のテレビアニメ。11歳の主人公の少女（サリー）が魔法の力で大人の女性に変身する。
- 26) 石井研士、「戦闘美少女と魔法」―「セーラームーン」と「プリキュア」に見る魔法の意味―、國學院大學大学院紀要、第55輯、pp. 1-22、2019年
- 27) 1983年から1984年まで放送されたスタジオぴえろ制作のテレビアニメ。主人公の10歳の少女が魔法の力で16～17歳に変身し、歌手として活動するストーリー。
- 28) 「魔法の天使クリィミーマミ」の後継作品として1984年から1985年まで放送されたスタジオぴえろ制作のテレビアニメ。11歳の主人公の少女（ペルシャ）が魔法の力で美しい大人の女性に変身する。
- 29) 例えば、作中に登場するプリンセス・セレニティは、クリスチャン・ディオール（1992年春夏コレクション）で発表されたエンパイアドレスを着用している。
- 30) 令和2年度（2020年度）用 小学校家庭科用 新しい家庭5・6 指導計画作成資料（評価基準表）、東京書籍株式会社、[https://ten.tokyo-shoseki.co.jp/text/shou/katei/data/katei\\_keikaku\\_s\\_56\\_20200619.pdf](https://ten.tokyo-shoseki.co.jp/text/shou/katei/data/katei_keikaku_s_56_20200619.pdf)、2021年11月7日閲覧
- 31) 令和3年度（2021年度）用 中学校技術・家庭 家庭分野用 新しい技術・家庭 家庭分野 年間指導計画作成資料、東京書籍株式会社、[chu\\_keikaku\\_gika\\_katei\\_20210222.pdf](https://ten.tokyo-shoseki.co.jp/ten_download/2021/2021108506.pdf)、2021年11月7日閲覧
- 32) 高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 家庭科編、文部科学省、2018年
- 33) 家庭基礎（家基 701）シラバス・年間指導計画案、東京書籍株式会社、[https://ten.tokyo-shoseki.co.jp/ten\\_download/2021/2021108506.pdf](https://ten.tokyo-shoseki.co.jp/ten_download/2021/2021108506.pdf)、2021年11月7日閲覧
- 34) 高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 家庭科編、文部科学省、2018年

- 35) 家庭総合(家総 701)シラバス・年間指導計画案、東京書籍株式会社、  
[https://ten.tokyo-shoseki.co.jp/ten\\_download/2021/2021108502.pdf](https://ten.tokyo-shoseki.co.jp/ten_download/2021/2021108502.pdf)、2021年11月7日閲覧
- 36) 井上雅人、ファッションの哲学、ミネルヴァ書房、p.12、2020年
- 37) 三陽商会による子ども達に“服を長く、大切に着る”心を育む「服育活動」のこと。  
同社のデザイナーやパタンナーが都内の小学校に足を運び服作りにまつわる出前授業を実施している。WWD、<https://www.wwdjapan.com/articles/1508393>、2023年11月7日閲覧
- 38) 子どもが一人で服選びにチャレンジする体験型のサービスのこと。株式会社ユニクロ公式ホームページ、<https://www.uniqlo.com/jp/ja/contents/feature/myfirstoutfit/>、2023年11月7日閲覧
- 39) 長沢幸子、ファッションデザイン画における意匠図原型作画方式の提案、デザイン学研究、Vol.48、No.4、pp.157-166、2001年
- 40) 1940年代から1950年代に活躍したファッションデザイナー、イラストレーター。ヴォーグなどのハイファッション雑誌で活躍した。
- 41) 1950年代から1960年代に活躍したファッションイラストレーター、デザイナー。中原淳一から勧められ、学生時代に挿絵画家としてデビューした。セツ・モードセミナー創設者。
- 42) 2020年にパイインターナショナルから発行された『リアルクローズイラストレーション-ファッションを魅力的に描くクリエイターズファイル-』や、同出版社から2021年に発行されたニュー・リアルクローズ イラストレーション-多様なファッションの世界を描くクリエイターズファイル-』などがあげられる。
- 43) 長沢幸子、漫画の人物表現のファッションデザイン画教育への活用、デザイン学研究、Vol.54、No.5、pp.19-28、2008年
- 44) 渡辺波江・肉丸美香子、ファッション画法 増補版、学校法人杉野学園、pp.1-108、2013年
- 45) 文化服装学院編、文化ファッション大系服飾関連専門講座④ ファッションデザイン画、学校法人文化学園文化出版局、pp.1-127、2021年
- 46) ファッションクリエイション学科編、文化学園大学 ファッションデザイン学講座 ファッション画、文化出版局、pp.1-124、2019年
- 47) 福地宏子、ファッションイラストレーション・テクニク服の構造を理解して描く、マール社、2023年
- 48) 長沢幸子、ファッションデザイン画における意匠図原型作画方式の提案、デザイン学研究、Vol.48、No.4、pp.157-166、2001年
- 49) 長沢幸子、わが国におけるファッションイラストレーションの変遷、デザイン学研究、Vol.43、No.5、pp.13-22、1997年
- 50) 菅沼金六、スタイル画の描き方、雄鶏社、pp.1-88、1950年
- 51) 須貝一男・青木伊津子、改訂ファッション・デザイン画、文化出版局、pp.1-127、1979年
- 52) 高村是州、スタイリングブック、グラフィック社、pp.1-163、1993年

- 53) アンケートの内容は文化学園大学研究倫理委員会により審査・承認されたものである。
- 54) 西田彩子・大久保三四朗・大森照夫・木下光博・酒本裕明・杉山典正・都築涼香・法宗布美子、AR・知育分野における新規事業立案に関する研究、情報と科学の技術、68 巻、pp. 119-128、2018 年
- 55) 竹田信子・加藤博一・西田正吾、拡張現実感技術を利用した仮想立体絵本、日本ヴァーチャルリアリティ学会、Vol. 12、pp. 595-601、2007 年
- 56) 高村是州・木村知世・笛木愛美、3Dで発想するファッションデザイン、デザイン学研究作品集、26 巻、pp2-7、2021 年
- 57) 村田康常・黒岩茉由、絵本との「出あい」における子どもの想像力の躍動—絵本体験の独立峰的な高まりと連峰的な共有構造—、名古屋柳城女子大学研究紀要、第 2 号、pp. 33-53、2021 年
- 58) 川口奈々子・竹内晋平、幼児造形の指導に関する専門性向上を意図したビデオ教材の開発—「保育内容の指導法（造形表現）」における授業実践に基づいて—、次世代教員養成センター研究紀要、8 巻、pp. 151-155、2022 年
- 59) アンケートの内容は和洋女子大学研究倫理委員会、倉敷芸術科学大学研究倫理委員会により審査・承認されたものである。



## 図表一覧

### 図版

- 1) 中原淳一、少女の友コレクション 中原淳一の「女学生服装帖」、実業之日本社、表紙、2010 年
- 2) 中原淳一、少女の友コレクション 中原淳一の「女学生服装帖」、実業之日本社、pp. 236-237、2010 年
- 3) 中原淳一、少女の友コレクション 中原淳一の「女学生服装帖」、実業之日本社、pp. 234-235、2010 年
- 4) 中原淳一、少女の友コレクション 中原淳一の「女学生服装帖」、実業之日本社、pp. 270-271、2010 年
- 5) 福地宏子、ファッションイラストレーション・テクニック 服の構造を理解して描く、マール社、p. 75、2023 年
- 6) 福地宏子、ファッションイラストレーション・テクニック 服の構造を理解して描く、マール社、p. 84、2023 年
- 7) 福地宏子、ファッションイラストレーション・テクニック 服の構造を理解して描く、マール社、p. 144、2023 年
- 8) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、表紙、2021 年
- 9) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、表紙裏目次、2021 年
- 10) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、p. 9、2021 年
- 11) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、pp. 10-11、2021 年
- 12) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、pp. 12-13、2021 年
- 13) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、pp. 18-19、2021 年
- 14) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、pp. 32-33、2021 年
- 15) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、pp. 40-41、2021 年
- 16) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、pp. 36-37、2021 年
- 17) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、p. 79、2021 年
- 18) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描き方、エムディエヌコーポレーション、p. 95、2021 年
- 19) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネートを描

- き方、エムディエヌコーポレーション、p.109、p.111、2021 年
- 20) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネート  
の描き方、エムディエヌコーポレーション、pp.118-119、2021 年
- 21) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネート  
の描き方、エムディエヌコーポレーション、pp.122-123、2021 年
- 22) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネート  
の描き方、エムディエヌコーポレーション、pp.124-125、2021 年
- 23) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネート  
の描き方、エムディエヌコーポレーション、pp.164-165、2021 年
- 24) 木村知世、基礎から楽しく学ぶファッション画 人物・アイテム・コーディネート  
の描き方、エムディエヌコーポレーション、pp.170-171、2021 年
- 25) 筆者作成、2021 年
- 26) 筆者作成、2024 年
- 27) 筆者作成、2024 年
- 28) 筆者作成、2024 年
- 29) 筆者作成、2024 年
- 30) 筆者作成、2024 年
- 31) 筆者作成、2024 年
- 32) 筆者作成、2024 年
- 33) 筆者作成、2024 年
- 34) 筆者作成、2024 年
- 35) 筆者作成、2024 年
- 36) 筆者作成、2024 年
- 37) 筆者作成、2024 年
- 38) 筆者作成、2024 年
- 39) 筆者作成、2024 年
- 40) 筆者作成、2024 年
- 41) 筆者作成、2024 年
- 42) 筆者作成、2024 年
- 43) 筆者作成、2024 年
- 44) 筆者作成、2024 年
- 45) 筆者作成、2024 年
- 46) 筆者作成、2024 年
- 47) 筆者作成、2024 年
- 48) 筆者作成、2024 年
- 49) 筆者作成、2024 年
- 50) 筆者作成、2024 年
- 51) 筆者作成、2024 年
- 52) 服飾文化学会第 25 回大会にてカメラマンによって撮影されたものを使用、2024 年

表

- 1) 筆者作成、2021 年
- 2) 筆者作成、2021 年
- 3) 筆者作成、2024 年
- 4) 筆者作成、2024 年
- 5) 筆者作成、2024 年
- 6) 筆者作成、2024 年

## 研究活動報告

### 論文

- 1) 木村知世・高村是州、基礎から楽しく学ぶファッション画、デザイン学研究作品集、Vol. 28、No. 1、pp. 2-7、2022 年（査読有）
- 2) 木村知世・中川浩一、AR を活用した子ども向けファッションイラストブックの提案、服飾学研究、Vol. 7、No. 1、2024 年（査読有）

### 作品展示

- 1) 木村知世・中川浩一、AR 活用した子ども向けファッションブックの提案、服飾文化学会第 25 回大会、2024 年（作品審査合格）

### 口頭発表

- 1) 木村知世・森本美紀・山本高美、3DCG を活用したステージ衣装制作への取り組み、ファッションビジネス学会 2024 全国大会、2024 年

## 謝辞

本研究を行うにあたり、多大なご指導とご助言を賜りました主査の中川浩一教授に、心より感謝申し上げます。研究の構成から作品制作に至るまで、多大なるご助言をいただきました。特に作品制作についての的確で詳細なアドバイスをいただき、その卓越したご指導と洞察力のおかげで、無事に研究を完了することができました。

副査の田丸稔教授、松岡智子教授、並びに芸術研究科の諸先生方には、作品講評会や中間報告会を通し貴重なご指摘やご意見をいただきました。ここに記して、感謝の意を申し上げます。

本論の第3章は、修士論文をもとに構成された、デザイン学研究作品集に掲載された論文「基礎から楽しく学ぶファッション画」をもとにして執筆しました。学部生時代から修士課程において、研究として求められる作品の在り方や、文章の一字一句に至るまで細やかなご指導を賜りました文化学園大学の高村是州教授に、心よりお礼申し上げます。制作した作品に対し監修者としてもご指導くださったおかげで、創作ではなく研究として世の中に公表できました。本当にありがとうございます。

本論の第3章と第4章では、制作した作品のワークショップや体験会を開催しました。開催場所のご提供や告知等にご協力いただきました聖徳大学附属取手聖徳女子中学校・高等学校の湯澤義文先生、パレット柏の佐藤海子様と施設の皆様には大変お世話になりました。皆様のご協力がなければ、研究を完了させることができませんでした。とても感謝しております。

本論文は修士課程から始め、完成までに5年の月日を要しました。一つのテーマに深く向き合うことで自分自身を内省し、時には将来に対して言いようもない不安感に襲われました。それらを乗り越え書き切ることができたこの論文は、私がこれからの人生を築く上で、揺らぐことのない自信の一つになると信じています。

2024年12月  
木村知世