

# デザイン・ペルソナと服飾デザイン ～スーパーグローバル・ファッションワークショップ2018と アグリアート・フェスティバル2018を事例として～

Design Persona and Clothing Design ;  
Case studies of Super Global Fashion Workshop 2018 & Agri-art Festival

水谷由美子\* 高橋潤一郎・下川まつゑ\*\*

\*Yumiko MIZUTANI

\*\*Junichiro TAKAHASHI / Matsue SHIMOKAWA

キーワード：デザイン・ペルソナ 服飾デザイン 多文化交流 ワークショップ 地域資源

Key words : Design Persona, Clothing Design, Multicultural Exchange, Workshop, Regional Resources

**Abstract:** This paper investigates the use of design persona that are normally used in UX Design and Service Design in fashion design workshops. In this case, group work by international members at the Super Global Fashion Workshop 2018 and group work done to develop farmer's work-wear at Agri-art Festival 2018 are cited as examples.

A design persona is a fictitious and representative customer set up to help in the development of ideas which give priority to the experience value of customers when its designers develop services and designs of enterprises.

I have been using personas since 2013 in workshops applying service design methods and processes to clothing design with Professor Emeritus Marjatta Heikkila Rastas for University of Lapland. This paper is aimed determine the effect of design persona when used in co-creation among workshop members in each group in two workshops carried out in 2018, between persona and other processes in clothing design; development from persona to scenario, mood board creation, design drawing, material selection, production and presentation by model.

This time Professor Ana Nuutinen from University of Lapland and Professor Cheryl Maeda from Maui College of Hawaii University participated in these workshops and co-created with students from the author's seminar classes.

---

\* 山口県立大学大学院国際文化学研究所 教授

\*\* 山口県立大学大学院国際文化学研究所 2年・1年

## 1. デザイン・ペルソナと服飾デザイン

本論はUXデザインやサービスデザインにおいて使われているデザイン・ペルソナ<sup>(注1)</sup>を服飾デザインのワークショップ（以下ではWSと記す）において活用し、具体的な事例について検証することを目的としている。ここではスーパーグローバル・ファッションワークショップ（以下ではSGFWSと記す）2018における国際的なメンバーによるグループワークとアグリアート・フェスティバル（以下ではAAFと記す）2018における農作業着等のグループワークを事例とする。

デザイン・ペルソナは企業におけるサービスやもののデザインの開発をする時に、カスタマーの体験価値の創出を優先してアイデアを出すために設定される架空かつ代表的な顧客のことである。

筆者は、ラップランド大学の名誉教授マルヤッタ・ヘイッキラ・ラスタス教授とサービスデザインの手法やプロセスを服飾デザインに応用したWSを2013年から実施し、ペルソナを活用してきた<sup>(注2)</sup>。本論では、2018年に実施した2つのワークショップを事例に、各グループにおける複数以上のワークショップメンバー間の共創において、服飾デザインの過程、つまり、ペルソナからシナリオへの展開やムードボード作成、デザイン画、素材選択と制作、そしてモデルによるプレゼンテーションにおける、デザイン・ペルソナの効果について明らかにすることを目指している。

今回はラップランド大学からアナ・ヌウティネン Ana Nuutinen教授（図1）とハワイ大学マウイカレッジからシェリル・マエダ Cheryl Maeda教授（図2）が学生を連れてWSに参加し、筆者のゼミ生とともに共創をした。



図1 ラップランド大学アナ・ヌウティネン教授（前列右から2人目）



図2 ハワイ大学マウイカレッジからのゲスト（前列中央3名）

## 2. スーパーグローバル・ファッション ワークショップSGFWS 2018について

### （1）SGFWS の背景と地域資源による地域活性化

山口県立大学における服飾デザインに関する国際的なワークショップは、2009年からラップランド大学に筆者の研究室の学生を連れて訪問し、現地の教員と学生とともに実施したことに始まっている。ラップランド大学では毎年実施してきた。そして、山口県立大学では、ラップランド大学から毎年のように教員が来山し、プレゼンテーションを受けてきた。数日間にわたる山口でのWSは、2016年から3回継続してきた。

ラップランド大学芸術デザイン学部のテキスタイル&ファッション学科には留学生がいて、フィンランド人学生のみならず、年ごとにイタリア人、オランダ人、ロシア人、ブラジル人など他民族の学生がJAPAN-FINLAND WSに参加した。

ラップランド大学での多彩な国の若者による多文化共生あるいは融合のワークショップにおいて価値を実感したので、2016年にスーパーグローバル・ファッションワークショップと命名した服飾デザインのワークショップを新たに開始した。

2016年はフランス、フィンランド、中国そして韓国の4カ国の学生と教授を招聘した<sup>(注3)</sup>。2年目の2017年はフィンランドに加えて、ハワイの学生と教員が参加した<sup>(注4)</sup>。

ここでは2018年度を事例としている。今年フィンランドのラップランド大学から教員1名、学生3名（服飾デザイン専攻1名、テキスタイル専攻2名）が参加した。ラップランド大学との交流はまさに2007年のファッションショーへの参加を除き、WSは2009年から10年目を迎えた。

ハワイ大学マウイカレッジとは2年目の交流となる。今年日系およびメキシコ系のハワイ人の学生が日系

3世の教員とともに訪問してきた。

先の2年間は、山口市の徳地手漉き和紙の体験と本藍染め工房やデニム工場での研修さらに日本建築の研修や着付けのワークショップを行なった。

今年3年目で、先の2年のように単に試すだけでなくグループの服飾作品のための素材作りのWSへと発展することができた。従来は実際の制作のための素材は、あらかじめプロが制作したものを用意していた。

これらは、伝統的な地域資源としての工芸の継続、再生および新たな地域資源開発の一環として活動しているアトリエを訪問して行なわれたものである。

2000年頃に山口は西日本のデニムファッションの加工中心地であり、多くのデニム工場があった。それ故に、デニムファッションをテーマにしたジャパンファッションデザインコンテストin山口が2000年から2009年まで産学公連携の下で行なわれた。

その10年間に第21回国民文化祭が山口で開催され、そこでファッション文化振興実行委員会がデニムを取り上げたプロジェクトを多数企画した。多くのプロジェクトに市民を巻き込むことになり、その結果、デニムが山口文化として定着しはじめた。

山口県にデニム加工が地域資源として認定された。こうした経緯で、デニムを地域資源としてとらえて、2000年から現在まで筆者のプロジェクトの定番素材として取り入れている。

さて、現在日本では地域創生の政策として地域おこし協力隊の制度<sup>(注5)</sup>がある。地域を活性化するために活躍する若者を都会から募り、審査して数名の若者が地域ごとに、市町村の公務員として地域に滞在する制度である。彼、彼女らは何かのテーマをもって地域活性化をするために活動し、卒業後に地域で起業することが期待されるだけでなく、支援を受けることもできる。

山口市徳地は江戸時代には紙漉および問屋の機能があり、西日本の拠点として有名であった。第2次世界大戦後、徳地の藤木地域ではほとんどの家が家内工業として家族で手漉き和紙を行っていた。1973年頃からの瀬戸内地域の工業化により人手が必要になり、徳地の多くの人々は重労働の紙漉をやめて、バスの送迎付きの瀬戸内の工場での仕事に移行した。

その後、徳地では千々松和紙工房と山内家のみが和紙漉きをするだけになってしまった。特に千々松和紙工房の主人は高齢であった。そこで、上記の地域おこし協力隊の制度を使い息子、千々松友之が3年前に大阪でのサラリーマン生活を止めて地元に戻り、和紙漉

きの修行をした。今年この制度を卒業し、千々松紙工の名前で起業した。

また、防府市富海地区では藍染めを地域づくりに活用しようと、藍染めを農業から活動する地域おこし協力隊を募り、染色家の大道竜二が東京からやってきた。大道も3年の期間を終えて、同様に、この秋から「草衣so-i」を防府市富海の古民家を再生して立ち上げた。

さらに、2014年に筆者が当時のプロジェクトの実行委員長として立ち上げた「山口とくち和紙振興会 結の香」を中心とするプロジェクトは、上記の山内幸彦が中心に地域活性化の活動として、振興会メンバーとともに紙漉を行い、依頼を受けて固有のアトリエや出張形式にてWSを行なっている。

SGFWSの目的の根底に、こうした機関の活動を支援することも含んでいる。

従って、こうした素材を扱うことで地域の歴史や伝統を背景として、サステイナブルな意識をワークショップ参加者がもつことになる。

## (2) テーマ「Diversity and Inclusion in Fashion」

SGFWS はやまぐち国際・地域文化フォーラム実行委員会が公益財団法人東芝国際交流財団の助成事業に採択されて実施しているものである。海外の大学から教員及び学生を招聘し、5日間のワークショップで服飾デザインを行い、ファッションショーにて披露する。異文化を背景に持つ若者が言葉や文化の壁を越えて、日本を中心に相互の国の自然や文化を理解し、共創によって新たな服飾デザインを開拓することを目的としている。

今年のSGFWS 2018は、フィンランドのラップランド大学より4名、アメリカ合衆国のハワイ大学マウイカレッジ（以下でマウイカレッジと記す）より3名、本学より教員と学生12名の計20名で共創した。ワークショップのテーマは、「Diversity and Inclusion in Fashion」で行った。

このワークショップは多様な文化や美意識をもった3カ国の人々によるものである。今日の社会は老若男女、年齢、国籍、プロとアマチュア、さらに健常者と身障者などの壁を越え、誰もがファッションを楽しむことができるという考え方が必要になっている。こうした背景から、上記のテーマを設定した。

ラップランド大学からは退職したラスタス教授に代わって着任されたヌウティネン教授がファッションの学生1名とテキスタイルの学生2名を連れて参加した。学生についてはプロジェクトにて招聘した。

ハワイ大学マウイカレッジからは、マエダ教授と学

生2名が自発的な形での参加となった。

ワークショップの企画・運営およびディレクションは、水谷由美子が担当し、高橋潤一郎は学生の立場で運営全体のリーダーとして貢献した。

ヌウティネン教授とマエダ教授は、すべてのデザインプロセスにおいて、ディレクションを行うとともに、制作においても具体的な指導を行なった。

### (3) 各大学からのプレゼンテーション

まず初めに、ラップランド大学とマウイカレッジの2校の大学紹介と活動紹介が行われた。それぞれの大学の文化的背景や服飾デザインのコンセプトや手法などを知り、相互に理解するツールを持つことで、WSにおける共創の基盤を作ることができる。

ラップランド大学からは、学生3名による大学紹介・学生作品の映像の紹介などがあつた。マウイカレッジはマエダ先生からゴミゼロZero-wasteを目指しているキャンパスや学生たちの生活の紹介があつた。

その後、両大学の学生により、持参したテキスタイルおよび服飾作品のプレゼンテーションがあつた。寒冷地である北欧と温暖なハワイのそれぞれの風土を背景としたデザインが紹介され、デザインと国あるいは地域の特徴があることが参加者には容易に理解された。

### (4) 地域資源を用いた素材作りのワークショップ

本ワークショップでは、山口の地域資源である伝統工芸のアトリエや新たな地域資源となったデニム加工工場での研修を行なった。ワークショップのためのフィールドワークとして以下の施設を訪問した。

#### a) 藍染

2017年に続き防府市富海に出かけた。前回は清水家住宅で2名の防府市地域おこし協力隊から指導を受けた。その内の1人であつた大道竜士が、3年間の期限を終えて、富海の古民家を改修し本藍のアトリエ「草衣 so-i」をオープンさせた。事前に大学で折り紙染めの講習を受けて準備をし、現地では折り紙染めの他、板染めで服飾作品の素材用の布を染めた(図3)。

大道は藍の植物を育てるところから始めており、染める素材や過程などですべて自然な方法で行なうことにこだわっている。

#### b) 徳地和紙

次に、山口市徳地にある「山口とくち和紙振興会 結の香」(木村和枝 会長)に出かけた。この振興会はかつてどこの家でも和紙漉きをしていた伝統から、地域のまちづくりとして、それぞれが別の職業をもっているが、地域での手漉き和紙を復興させ、地域の活性化をはかろうと立ち上げられたものである。



図3 藍染体験

アトリエは元ガソリンスタンドを改装して生まれた。ここでは木村が以前から手掛けていたマーブル染めや定番で和紙漉き体験を提供する葉書漉き、さらに唯一和紙漉き職人である山内幸彦による本格的な手漉き和紙のデモンストレーションと体験などをした(図4、図5)。

もみ和紙の手ほどきもうけた。また十文字漉きなどの説明を受けて、服飾に利用しても強度等十分に耐えうるなどについて説明を受けた。このWSは国内外の両方の参加者に感動を与えるものであつた。



図4 和紙を漉いているところ



図5 漉いた和紙を箕からはずす作業

c) 文化財・工場見学

日本の伝統文化に触れるために、室町時代に山口を支配していた大内氏の時代に建立され国宝指定の瑠璃光寺五重の塔や、名所旧跡に指定されている常栄寺雪舟庭を視察した。建物は勿論のこと、宗教観や仏教観などに質問が及び、海外の学生たちは普段から日本の思想に興味をもっていることが理解された。

山口県繊維加工協同組合の理事長をしている岡部泰民は、産学公で実行委員会を作り、デニムのファッションコンテストを2000年から2009年まで開催した。そこから生まれたブランドが「匠山泊」である。その工場は現在、山口駅近くに移り、高品質の商品の加工を行なっている。

匠山泊はプロジェクト型ファッションブランドである。山口県は全国で唯一デニム製品の加工を地域産業資源に認定しており、匠山泊は「Re維新」ブランドのリーダーとして、高品質のジーンズを開発し、2016年度には山口県特産品振興奨励賞を受賞している。

海外ゲストからは、製造産業の空洞化から再出発という課題をフィンランドとハワイともに抱えているというコメントがあった。匠山泊が行ってきた活動に触れて、問題意識をさらに深めたようだ。

また、工場視察においては手仕事に関してや納品先、受注先など自分たちが同じ様な地域振興をするならばどうしたら良いのかという様な質問も挙がっていた。

d) 着物文化と着付けWS

山口県立大学の茶室兼和室において、西脇末美講師を招いて着物の着付けWSを行った。フィンランドのファッションを学んでいる学生が振袖の着付けのモデルになった。その後、全員が浴衣の着付けをした。

着付けのみならず、着物の構造についての指導を受けた。着物が1枚の布から作られ、捨てる部分が一切ないというサステイナブルな側面を知った学生は、今までとは異なった着物への興味を持ったようだ。その説明を受けて感嘆の声が上がっていた。

着物をデザインの参考にしていたメンバーは、襟や裾、袂といった詳細な部分までよく観察していた。

(5) 服飾デザインのWSとそのプロセス

a) 全体テーマの紹介とグループテーマの設定

まず企画者の水谷からSGFWS2018の全体テーマ「Diversity and Inclusion in Fashion」の説明があった。

次に、参加学生を3つのグループに分けた。これは、3カ国の学生がバランスよく混じるように意図した。

そしてグループごとのテーマを決めるためにブレインストーミングを行なった。次に全体テーマから連想される言葉を書き出し、言葉のツリーを作り、関心を可視化して各グループのテーマ設定へと導き、決定した。

b) デザイン・ペルソナ

次にペルソナを設定した。ペルソナは、製作した衣服をどのような人物が着るのかを細かく決めていくことである。年齢、趣味、家族構成、好きな色、好きな食べ物など、ありとあらゆる事を決め、その人物がどんな時にどんな気持ちで、なぜこの服を着たいのかを考え作品に落とし込んでいくのである。工業的なデザインであれば、マーケティング調査なども行った上でペルソナを設定するのだが、当プロジェクトはWSのために、プロトペルソナ手法<sup>(注6)</sup>で決定していった(図6)。



図6 ペルソナ、デザイン決めの様子

c) ムードボード作成

その後、テーマとペルソナより発想されるイメージを可視化するためにムードボードを作成した。このムードボードには、作品の色や質感、参考にするデザインなどや、この作品をどこで着るのか、どの様に着るのか、素材はどの様なものを用いるのかなど多岐にわたる。それら全てを画像で一つのボードに貼り付け、全員で見る事で、作品のイメージを作成者のみならず、プロデューサーやエディター、スポンサーなどにもわかりやすく伝えることができる。本ワークショップでは、各チームやプロデューサーである教授陣にプレゼンテーションをするため、チーム内の作品への意思統一のために行った。ペルソナからムードボードを作るプロセスにおいて、グループ間のコミュニケーションでは、ストーリーが生まれていた。

d) デザイン・制作

最後に、ドローイングを描き、プレゼンテーションを通じてディスカッション後、デザインを決定した。

その後、地域のアトリエで作成した藍染の布と和紙そしてデニムを用い、服飾造形用の素材作りを行いながら製作を進めた。作品完成後は再度プレゼンテーションを行い、意見交換をした後、多少のデザイン変更やモデルが着た時の問題点に関する修正を加えファッションショーに備えた。

#### e) 制作条件

各チームが使用する材料は、デニム（150cm幅2m）1枚、漂白シーチング（1.1㎡、藍染加工用）1枚（図7）、徳地手漉き和紙（90cm）2枚であった。素材の大きさは問わないが、3種類を作品のいずれかに必ず使用しなければならない。

その他、布用のペイント材料などを準備し、自由に染織あるいはペイントする環境を整えていた。



図7 各チーム 藍染した作品

#### (6) 3チームの作品の概要

ここでは、チームごとにテーマ、ペルソナ、ムードボード、ドローイング、プレゼンテーション、意見交換、デザイン決定、素材・テキスタイル作成、製作、作品プレゼンテーション、完成と順を追って説明する。あくまでも可能な範囲で記述する。

##### 1) チーム1 テーマは「Mix of Cultures」である。

参加メンバーはイェンニ・マルティカイネン Jenni Martikainen (Fin) とアルマ・ヒエダ Alma Hieda (Hawaii)、下川まつゑ、鈴木沙江、(制作補助：矢吹毬衣)であった。

##### a) テーマ

チーム1のテーマ「Mix Of Cultures」におけるCulturesは、デザイナーの母国であるフィンランド、ハワイ、日本の3国の文化を前提にしていた。ヒエダはメキシコ系のハワイ人であったために、メキシコの装飾文化も含めて、刺繍についての議論をした。モチーフについてはヒエダがハワイの花を使いたいという意見を出した。

それに対して鈴木が3国のそれぞれの特徴を組み合わせる提案をして、メンバーの意見が一致した。メイ

ンテーマの「Diversity and Inclusion in Fashion」に立ちかえり、3国の文化の多様性を内包する作品を目指しテーマを「Mix Of Cultures」に決定した。

##### b) ペルソナからシナリオへ

ペルソナは女性で名前はカオリ、国籍は日本、年齢は30歳で石川県の出身である。テーマであるダイバーシティから、他国の文化を受け入れるイメージをグループ内で持っていた。そこから、海外に行くことが好きなアクティブな人ではないかと想像した。カオリは旅行を趣味としており、大学時代には国内外の様々なところへ旅行に出かけ、また語学の勉強にも力を入れた。旅行には一人で行くことも多く、決断力と行動力のある性格をしている。彼女は大学卒業後も世界各地を渡り歩いており、その各地で見た無駄や多量のゴミなどに心を痛め、Zero Wasteに興味関心を持った人物である。

Zero Wasteというキーワードは、テーマを決める際にフィンランド学生のマルティカイネンが提案した。このワードは下川の学部の卒業制作で取り上げたテーマだったので共感が得られた。Zero Wasteという社会問題に関心のある知的な女性がインクルーシブとダイバーシティのペルソナにぴったりではないかと鈴木が提案し、他メンバーがそれに賛成し、テーマが決定された。

課題としては、ペルソナを考えるにあたって、人物像をどの程度、細かく特定していくかという認識の違いがあったことから、具体的にペルソナをしぼっていくのに苦労した。

##### c) ムードボード

ペルソナが世界を旅してきて、それぞれの国の文化に興味をもっていることから、国際的なWS参加メンバーの服飾文化を織り込むことにした。

そこで、ムードボードには日本の刺し子、フィンランドとメキシコの伝統的な刺繍、小紋を着た女性そして日本の伝統的な文様などを配置した。下川と鈴木がイメージ画像を選び、それらを見ながら、ヒエダとマルティカイネンの意見を元にムードボードを作成した。マルティカイネンが刺し子に似たフィンランドの刺繍の画像を追加した(図8)。

テーマの「Mix Of Cultures」を反映するために、メンバーそれぞれの興味ある装飾技術やモチーフ等を出し合い、融合させるデザインをする方向性がムードボードから出て来た。



図8 チーム1 ムードボード

#### d) デザイン

デザイン画はメンバーのアイデアを組み合わせ、1着の服を作ることにした。鈴木が提案した着物の合わせを使用したIラインシルエットのワンピースを元にマルチカラーの襟を着物の襟のようにクロスすることを提案した。どの国の要素をどの様に表現するか、多様な国の文化を内包させるか、選択と決定が難しい点だった。結果的にはシンプルなワンピースにワンポイントでそれぞれの意匠を配置することにした。

ワンピースの全体的なシルエットは、Zero Waste の考え方から着物を参考にするに決め、特にワンピースの襟部分のデザインを着物風にした。半襟を参照して、襟にハワイのハイビスカスを配置した。そして、フィンランドの伝統的な刺繍に見られるドット風にして図案化した。胸元か裾までの中央部分には、藍染で柄を大きく配置し、一見するとモチーフが日本の伝統的な文様と気づかれにくく、且つワンピースの一番目を引く部分を形作った。この中央部分とワンピースの合わせ部分の交線異なる文化の交点を表している。Aラインの裾と明確なラインはエレガントな若者に似合う様に考えられている。ベルト部分はワンピースの右脇で結び止める様にし、前面部には回さず後ろだけに回して留めるデザインにした。このベルトも襟と同じ模様をプリントした(図9,10)。

#### e) プレゼンテーション

プレゼンテーションにおいては、ムードボードからなぜこのデザイン画になったのかが弱いということが意見としてあげられていた。デザイナーの中にはイメージはあったようだが、それを視覚化するムードボードに表現できなかったことが反省点である。

#### f) 制作

制作においてグループを悩ませたのは帯と襟のプリントと、細かなパターンの内容である。プリントは、手書きも考えたが最終的には型を作り、染めを行った。



図9 「Mix Of Cultures」正面



図10 「Mix Of Cultures」背面

また、パターンはダーツをどこにどれだけ入れるのか、美しい襟元や袖のラインを作るためにはどうしたら良いかを決めるのに大半の時間を費やした（図11）。



図11 製作風景

#### g) 最終プレゼンテーション

最終プレゼンテーションでは、ベルトの留め方の意見が出たので、本来は結んで留める予定だったが、和紙のベルトのため強度も考え最終的にはホックで留めることに決まった（図12）。



図12 完成作品プレゼンテーションの様子

2) チーム2 テーマは「Freedom of shape and gender」である。参加メンバーはエヴェリナ・ムオトゥカヴァアラEveliina Muotkavaara (Fin) とナオミ・ヤマグチNaomi Yamaguchi (Hawaii) および川口千穂、石川瑛理奈、山本成美、（制作補助：升田有紀）であった。

#### a) テーマ

メインテーマからイメージする言葉を各自で挙げていくなかで、石川がムオトゥカヴァアラの出した「形がない」という意味の英単語に惹かれる。また、チームメンバーのほぼ全員がLGBTやgenderlessといった文化に興味を持っていたことから、全員が出した言葉が大きく分けて性別のない、形のない、自由な、とい

うジャンルにまとめられた。そういったなか、特にgenderlessに興味を持つ川口が、男女間での服装の違いについて討論を投げかける。男性が普段着としてスカートを履く文化があるかどうか、男性がメイクアップをする文化が浸透しているかどうか。例えば乳幼児服には男女の違いは形にはない。色や柄で男女差が表れているのではないかというムオトゥカヴァアラの発言にメンバーが皆納得した。以上を踏まえ、性別も形も色も自由なものを表現したいという思いがあることに各々が気付き、自然と導かれる形で作品のイメージ、方向性が決まっていった。最終タイトルには、ハワイ大学のナオミがこれらを総括したFreedom of shape and genderを提案した。一同が賛成し、決定した。

#### b) ペルソナからシナリオへ

ペルソナについて、名前を山田 海でその他の特徴は女性、20歳、父と母と兄とペットの犬の4人と1匹暮らし、大学の建築学科に通い、趣味の音楽ではベースを弾く、旅行が好きでいろいろな種類の建物を見るのが趣味、そして恋人はいない。ロックミュージックを好みメンズライクなファッションを好む女性を設定した。

アイデアの具体化の段階で、あらかじめモデルは女性に決めていた。全員で話し合う際、男性でも女性でも着られる作品にすることはペルソナ設定の段階で意識していた。ムオトゥカヴァアラは、形という言葉から、彼女は建築を学んでいると考えた。建築学科に通う大学生である。旅が好きで、旅先では建造物をよく観察する。ナオミは、音楽は性別の差が特にあられない趣味だと考えた。音楽活動をしている山本が、自身の経験から女性に人気の楽器はベースだと言った。こうした会話の過程で、ペルソナのロックでメンズライクなイメージの女性像が形成されてくる。彼女はペットとしてフレンチブルドッグを飼っている。山本のスタイリッシュな様子で散歩させているという発言に、石川が都会的な雰囲気であると付け加え、ステージではサングラスをかけるのはどうかという川口の意見に全員が賛同し、サングラスをかけるということもここで決定した。

#### c) ムードボード

形、性別で大きく分け、イメージを可視化した。形の面では、各々の国の身近でなじみのある自然、建造物を挙げた。ペルソナの名前でもあるように、ハワイのマウイ島から来たナオミは、海をイメージした。海は形がなく、自由で美しい青色をしている。ペルソナの山田海は建築好きなので、ロヴァニエミから来たムオトゥカヴァアラは、山口に来て面白い建築物を見た



#### e) プレゼンテーション

ペルソナ、ムードボードそしてデザイン画を使ったプレゼンテーションでは、イメージがしっかりと膨らみ、制作の方法なども確定していたので、全員が共通認識を持つことができていた。その結果、他のグループに発表内容が伝わりやすかった点はよかった。

ムードボードの段階からデザイン画へと落とし込む方法や、色、形がどこから来たのかというのが可視化されていて理解しやすいという意見が得られた。

#### f) 制作

制作は、各々の得意分野を活かして進めていった。パターンの得意な山本が立体裁断でパターンを制作し、テキスタイルデザインを学ぶムオトゥカヴァアラは、パッチワークのピースとなるテキスタイルを布描き絵の具を用いて試作を重ね、制作した。パターンが完成した後、一度平面に起こし、紙に線を引き、パッチワークのピースを制作していった。

生地を染めるときの色決めや、どこにどの生地、デザインを配置するかについては、デザイン画制作者である川口が取りまとめた。波のエレメントはハワイ大学マエダ教授のアドバイスのもと（図16）、ナオミが制作した。円形に裁断したものを真っすぐに広げ、波として表現した。石川は藍染めの布を用いた右袖に細かなアレンジを加え、ムオトゥカヴァアラは左袖にオーロラを意識したカラーのステッチを施した。皆でアドバイスし合いながら制作を進め、個々の持つ感性や技術が詰まった作品が仕上がった。それは全員が納得できるものだった。



図16 製作風景

#### g) 最終プレゼンテーション

最終プレゼンテーションでは、作品が完成しておらず、襟が付いていない状態での発表となった。襟は、着物のようにして、チャックの部分を隠すようなデザインを考えていたが、水谷教授とヌウティネン教授の

アドバイスのもと、デニムの裏を表にして使用することにデザイナー全員が納得し、襟のデザインを変更することになった（図17）。



図17 完成作品プレゼンテーションの様子

3) チーム3 テーマは「WRAP BODY」である。参加メンバーはヤンナ・イド・エリカ・マケラ Janna Ido Eriika Mäkelä (Fin) と高橋潤一郎、棟久佑子、中村結菜、（制作補助：藤本めぐみ）であった。

#### a) テーマ

テーマの「WRAP BODY」は、ブレーストーミングの段階では、世代、種族、性別、国籍と色々イメージが出た。これを受けて、フィンランド学生のマケラから、それら全てを内包するのは自然ではないかという意見が出た。さらに棟久から、自然の本質は場所や時間によって変わるという多様性に満ちているという意見が出た。この大きな2つの意見を踏まえ、このグループのテーマは、「多様性に溢れた自然に包まれる」というコンセプトを決め、テーマを「WRAP BODY」に決定した。

#### b) ペルソナからシナリオへ

ペルソナは、女性、15歳、日本人の父親とフィンランド人の母親を持ち、モモンガをペットとして飼っている、自然をこよなく愛しトレッキングやハイキングが趣味である。この無垢な少女は、自然に溶け込み全ての人や物や事と一体感を感じることに幸せを感じている。

長野県に住んでいる母の故郷はフィンランドで、何度か行ったことがあり、両国の森で遊んだことがある。来年から高校生になることで、どちらの国で学校に通うか少し悩んでいる。

本ペルソナを設定するに当たって、ペットにモモンガを飼っているという意見が高橋から出た。モモンガの見た目がモコモコしていることから、その後の作品作りの中でキーワードとなる「fluffy=モコモコ」がグ

ループ内で言われ始めたのもこのタイミングだった。また、ペルソナは無垢な少女が良いということはグループで決まったのだが、無垢な少女の年齢について多少のディスカッションがあった。

本WSではグループの作品を着るモデルが予め決まっており、余り幼すぎるとモデルと作品のイメージがかけ離れてしまうことが問題であった。無垢な少女の最高年齢は何歳かという議論の決着が暗礁に乗り上げかけた時、中村が「中学生までは無垢です」という発言にグループ内が納得し15歳という年齢が決まった。

c) ムードボード

このペルソナのイメージからムードボードには、森の中にいる印象が多い画像が多く選ばれた。フクロウの親子、ベットのモモンガ、オーロラが見られる森、トナカイ、苔が形作る老人の顔、葉っぱで装飾された女性やドレス、森の中で佇む女性などである。また、デザインのイメージを固める画像には「モコモコ」の柔らかな包み込まれるイメージのドレスが多く挙げられていた。

このチームの特色として、役割分担を行なったわけではなかったが、1人1人が自分で役割を決めて自然に作業を行えたことだ。主に、イメージ画像はマケラと高橋が探し、デザインのイメージ画像は棟久と中村が探した。特にディスカッションする訳ではなく、各々が直感的に選んだ画像をお互いに確認してイメージソースを抽出し、最後にイメージパートとデザインパートに整理するという方法でムードボードが作られた(図18)。

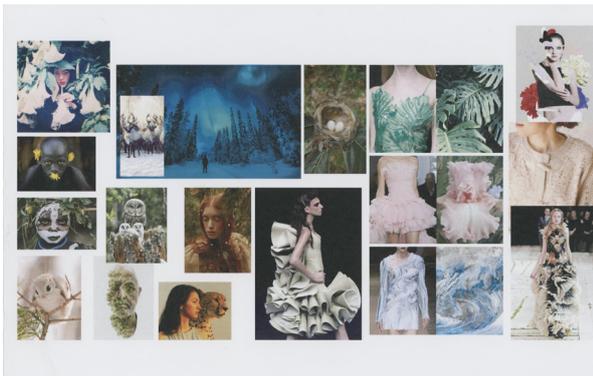


図18 チーム3 ムードボード

d) デザイン

デザイン画は、グループのメンバーがそれぞれ、「モコモコ」と包み込む、無垢な少女をイメージして描いた。最終的には、持ち寄ったデザイン画の中から一つを選び、それぞれのメンバーのアイデアを取り入

れてデザインを決定した。マケラのデザイン画をベースにした。この段階で、メンバーは森に包み込まれるイメージと、モコモコ感、無垢な印象、と自分たちの作りたい作品に合致していると確信していた。しかしながら、デザインの最終段階で作品が15歳のペルソナにはアダルト過ぎるという意見が出たことで、問題を抱えることになる。結局、メインデザインに高橋の頭を包み込むディテイル、棟久の提案していた藍染め装飾のある巻きスカート、そして中村の提案したベルト部分に浴衣の半幅帯を付けるというアイデアを盛り込み最終的なデザインが決定した。また、デザイン画の清書はメインデザイナーのマケラが行なった。

デザインの特徴として、最も目を惹く箇所は、デニム生地 of 耳の切れ端を使用して作られる上着である。切れ端のみを緑に染色してスケルトン状になっている点である。また和紙をワンポイントで使い、頭部を包み込む素材として用いている点だ(図19,20)。

e) プレゼンテーション

プレゼンテーションでは、シャツのデザインから胸部が丸見えになることへの注意点、「モコモコ」をどのように表現するかムードボードのどの部分から発想したのかなどの意見が出ていた。

f) 制作

制作段階では、インナー・スカートの立体裁断をマ



図19 「WARAP BODY」正面



図20 「WARAP BODY」背面

ケラを中心に行った。シャツは素材の染色を高橋が行なった。森のイメージで緑色をベースに何種類かの異なった緑に染色を行ったのだが、染料が乾いた後には肉眼では殆ど同じ色に見えてしまうという失敗があった。マケラと高橋が染色の終わった素材をボディに合わせながら成形した。中村と棟久がスカートと帯の縫製、さらに藍染の素材の切り分けを行った。中村はさらに和紙の半分に青と緑でペインティングし、頭部のショール素材を作成した。このショール部分は皆で実際に何度も頭に巻きつけてどのような形にするかを決めた。そしてもう半分は無地のまま、棟久が帯の装飾を制作した(図21)。



図21 製作風景

#### g) 最終プレゼンテーション

最終プレゼンテーションでは、特に和紙の装飾部分での意見が多く上がった。ヌウティネン教授からは、帯の飾り部分を中央に配置する案や、後ろに配置する案、ショールはシャツの造形を見せた方が良いので襟元を隠さないようなデザインに変更する案などがでた。

#### 4) まとめ

以上の通り、「Diversity and Inclusion in Fashion」という共通のテーマで、各チーム5日間という短い期間で作品を完成させた。この期間の中で地域文化や地域資源のワークショップを行ったので、服飾作品の制作は極めて限定された時間であった。

具体的には、端材を素材として活用するグループや、Zero-wasteを目指し全ての素材を無駄なく使ったグループもあった。また、ブリーチや染色、ペインティングなどの技法を各グループが使用していた。

ペルソナから展開されたシナリオを基軸に、ムードボードやデザイン画が作成されたので、各グループでそれぞれに特徴のある作品が完成した。全体テーマや素材に共通性があったが、見事にユニークな作品が完成した。

モデルの中には、生活の場面で着てみたいという感想を述べた者があった。5日間のワークショップで、参加メンバーは異文化や言葉さらに服飾デザインや染織の経験などの壁を越えて、1つのテーマを目指して、共創をした。集中的なワークショップだったので、“fight!”を掛け声に皆が頑張った。

2019年3月にはロヴァニエミで開催されるアークティック・デザイン・ウィークADW2019で、今回の作品が展示される予定になっている。

#### 5) 参加者と役割

本章の最後に参加者の名称、所属そして役割についてリストアップしておく。

##### ●企画・マネジメント・デザインディレクション

水谷 由美子

##### ●デザイン・ディレクション

Ana Nuutinen (University of Lapland, Finland)

Cheryl Maeda (University of Hawaii Maui College, United States of America)

##### ●デザイン・制作

Maaria Eveliina Muotkavaara

Janna Ido Eriika Mäkelä

Jenni Eveliina Martikainen

(University of Lapland, Finland)

Alma Hieda/ Naomi Yamaguchi

(University of Hawai'i Maui College, United States of America)

下川 まつゑ / 高橋 潤一郎 (山口県立大学大学院国際文化学研究科1年/2年) 川口 千穂・棟久 佑子 / 石川 瑛理奈・鈴木 沙江・中村 結菜・山本 成美 / 制作補助: 藤本 めぐみ・升田 有紀・矢吹 穂衣 (山口県立大学国際文化学部文化創造学科4年/3年/2年) (図22)



図22 アグリアート・フェスティバル2018 フィナーレ

### 3. アグリアート・フェスティバル2018について

#### (1) テーマ「移住」の背景とデザイン

アグリアート・フェスティバル (以下ではAAFと記す) は2013年からはじまった。その目的は若者に農業に興味をもってもらうこと、そして実際に農業をするために着られる服装を商品化して着てもらうことである。

次に、AAFは長門市の油谷にある東後畑の棚田のブランディングを目的としている。全国の棚田百選に選ばれた風景を維持あるいは発展させるために少しでも力になることである。

この活動がはじまった頃、長門市はこの棚田で自然栽培米の栽培をはじめた。それ故に、実際にAAFでは自然栽培米の紹介をしてきた。

長門市との共同で、AAF実行委員会が毎年立ち上がり、継続してきた。今回は地域の課題解決を目指して、テーマを求めた結果、長門市から「移住」というテーマが出て来た。そこで、長門市の協力を得て、長門市への移住者2名にインタビューを行なった。さらに、インターネットで事例を調査し、かつ身近な農業者から情報を得て、現状認識を行なった。その後、ゼミのメンバー(3年、4年の6名)で2名ずつのグループを作り、各グループでペルソナを設定し、農作業のデザインをするためのシナリオを考えた。

インタビュー対象者がIターンとUターンとして移住して来た人だったので、今回のペルソナもそのど

ちらかのタイプの移住を考えることにした。

1) グループ1のテーマは「FLEXIBLE PLEATS」でメンバーは石川瑛理奈と鈴木沙江である。

ペルソナの女性は23歳で名前は森沙織で、中学校の美術の教師をしている。夫は24歳で中学校の数学の教師をしている。2人は東京の大学で知り合い結婚した。男性は長門の出身で、地元で働くためにUターンという形で、夫婦で長門に戻ってきた。2人は男性の両親が持っている畑で休日に農作業を手伝っている。

ムードボードでは都会暮らしから、長門へ移住し、自然の中での生活を楽しんでいることを表現した。料理やサイクリングにも興味を持ち、2人のアクティブな要素を取り入れた(図23)。



図23 グループ1 ムードボード

2人が着用するワーキングウェアとして、機能的でありながらスポーティーなデザインにした。

ワーキングウェアの特徴として、都会的な要素であるプリーツを用いた。袖や背中、ズボンの脇などにプリーツを取り入れ、スリムなシルエットでありながら、農作業時の動きを妨げないという機能性を考慮している。

女性のメインカラーは赤で男性は紺を使い、相手のメインカラーをお互いのサブカラーとして取り入れた。また、赤色は長時間の日照による熱を吸収しにくい性質があるため比較的涼しく、紫外線も吸収でき、日焼け防止にも繋がる。素材は撥水加工の生地を用い、汚れにも耐えられるようになっている(図24)。

2) グループ2のテーマは「カフェ・アグリ」で、メンバーは棟久佑子と中村結菜である。

ペルソナは38歳の女性で名前は中岡葉子。夫と2人の子供がいる。福岡から実家がある長門にUターンとして移住してきた。福岡ではオーガニックのサブりを扱う会社に夫婦で勤めていた。移住した理由は、オーガニックのものを自らの手で直接届けたいと思う



図24 「FLEXIBLE PLEATS」

ようになり、また趣味のハーブ菜園を活かしたカフェを営むという夢を実現するためである。そして何より、アグリアート・フェスティバルを見に来たことがきっかけで子供が長門の自然や人々を好きになり、移住を決意した。

ムードボードでは趣味であるハーブ栽培の様子と、古民家を再利用したハーブカフェのイメージを選んだ(図25)。



図25 グループ2 ムードボード

ハーブカフェのユニフォームとして、長門の美しい自然の1つである夕暮れの棚田をモチーフにデザインしたオリジナルテキスタイルを用いた。ゆったりとしたシ

ルエットのワンピースタイプには羽織を合わせ、つなぎタイプにはエプロンを合わせた。上着を羽織ることで、そのまま街着として着ていくことも出来る(図26,27)。

3) グループ3のテーマは「natural working wear」で、メンバーは川口千穂と山本成美である。

ペルソナは32歳の女性で名前は橘実花、夫は38歳で2人の間には6歳の男の子がいる。夫は陶芸作家、妻は保育園に勤務する管理栄養士である。家族3人で東京に暮らしていた。子供の成長とともに食事や生活環境への関心が高まってきて、自然に囲まれた中で生活を望むようになった。

また、妻は趣味としているオーガニック野菜の栽培を本格的に行ないたい気持ちと、夫は工房を構え創作を行ないたい気持ちがあった。2人は息子の小学校入



図26 「カフェ・アグリ」①



図27 「カフェ・アグリ」②



内外に有名になるまでは、東後畑の棚田と龍宮の潮吹きが観光地の中心だった。

そこで現在、長門市でもっとも国内外の注目を浴びている元乃隅神社に焦点を当て、「元乃隅の風」<sup>(注7)</sup>をテーマに作品を制作することにした。水谷由美子は2部形式のドレスをデザインし、下川まつゑが2着のセーラータイプのドレスとして「海風・陸風」をデザインした。

#### 1) 「元乃隅の風」

ペルソナは海と陸を赤い鳥居が繋ぐ美しい元乃隅の自然を見守る女神としたので、日常の服装ではなく、アート作品として制作した。

まず、オリジナルなテキスタイルを作ることから始めた。そのために、AAF2017で用いたPhoto Music Ver. 2<sup>(注8)</sup>によって、風景写真からmompeikkoの縞柄をデザインした技法を用いて、テキスタイルデザインをすることにした。上着については、「元乃隅神社」の晴れた日の俯瞰の写真を基にした。写真をスキャンする途中の状態を残し、袖部分は写真のまま残し、身頃の部分に縞がくるようにテキスタイルをデザインしている。

下半身はデニムの裏を用いて、東後畑における6月の漁り火が輝く夕暮れの写真を使用し、スキャン後にできた縞柄を用いてプリントをした。

ショーではモデルの安倍昭恵氏による堂々としてかつ優雅なパフォーマンスで、ペルソナのイメージが十分に表現された(図32)。併置した赤い鳥居の風景は



図32 「元乃隅の風」

近くで見ると大胆すぎる程大きいために、安倍は一瞥した時に着装を少しためらうような意見を出したが、ショーを終えて大胆な柄も身にしっかりときたようだった。

#### 2) 海風・陸風

元乃隅神社の美しい海の風景から着想を得て、海風・陸風をテーマに製作した。海風とは天気の良い昼間に海から陸に向かって吹く風のことをいい、陸風とは夜間に陸から海に向かって吹く穏やかな風のことをいう。今回、衣服をデザインするにあたって、海風・陸風のイメージからペルソナを設定した。また海のイメージから、海軍の制服として用いられているセーラー服をモチーフにデザインした<sup>(注9)</sup>(図33,34)。

海風は、昼間の晴れた様子と海から吹く気持ちの良い風から、居るだけで周りが明るくなるような可愛らしい女性をペルソナとした。スカートにはギャザーを寄せ、風によってなびくようなデザインにした。

陸風は、夜の静かな様子と海風よりも穏やかな風が吹くことから、周りを包み込むような落ち着きのある大人っぽい女性をペルソナとした。ストレートラインのワンピースに、特徴的なセーラーカラーの丈を長くし、歩くたびに揺れ動くことで、風を感じさせるようにした。

また、神社という特別な場所におけるストーリーから、衿から下がる飾りは、組紐で装飾を作る飾り結びを取り入れた。延命長寿の意味合いを持つ「菊結び」や、お守りにも用いられ、願いが叶うという意味を持



図33 (左) 陸風・(右) 海風 正面



図34 (左) 陸風・(右) 海風 背面

つ「二重葉結び」など、縁起の良いとされる飾りを身に付け、神社を象徴的に表した。

ここではペルソナは元乃隅の風と一体となって場面を作る役割も担っていたので、本来の詳細なペルソナの性質を設定していない。

### (3) mompekko

#### mompekko motonosumi 2018

企画デザイン研究室では2013年より、おしゃれな農作業着を目指してモンペッコの商品開発をしてきた。モンペッコは、農作業をするための仕事着として、日本で伝統的に使用されてきたもんぺを原型とし、オリジナルに染織した布を用いて、毎年縞のデザインや形を変え、改良に取り組んできた<sup>(注10)</sup>。

1) 「元乃隅の風」でも述べたように、昨年、モンペッコ開発で取組んだ、やまぐち縞nagatoでは長門市にある東後畑の棚田と元乃隅稲成神社(現元乃隅神社)の風景写真をもとに、縞柄をデザインしプリントによってmompekko素材をデザインした。AAF2017の舞台上で新作mompekkoのプレゼンテーションをした場面では、PhotoMusic Ver.2の開発者の1人であるDOUZAN 11が、上記mompekkoのデザインに用いた写真画像の配色から音楽を作曲し舞台上で音楽の発表もした。

今回はこの実験を踏まえてデジタルデータを作成し、布にデジタルプリントを施すことで縞柄を再現した。しかし、デジタルプリントをするためのコスト面

や、プリント可能な生地素材が限られること、さらに素材感による履き心地を重視した結果、商品としての量産販売までもって行くことができなかった。

そこで今回、mompekko2017で抽出された色からストライプを組み合わせてデザインし(図35)、織物での再現を試みた。元乃隅稲荷神社の鳥居の風景写真をもとに、海と隣接しているマリンな雰囲気を意識した。織物の経糸には海を表した紺、空を表した水色、光を感じさせる白、鳥居の赤、鳥居の反射を表したピン

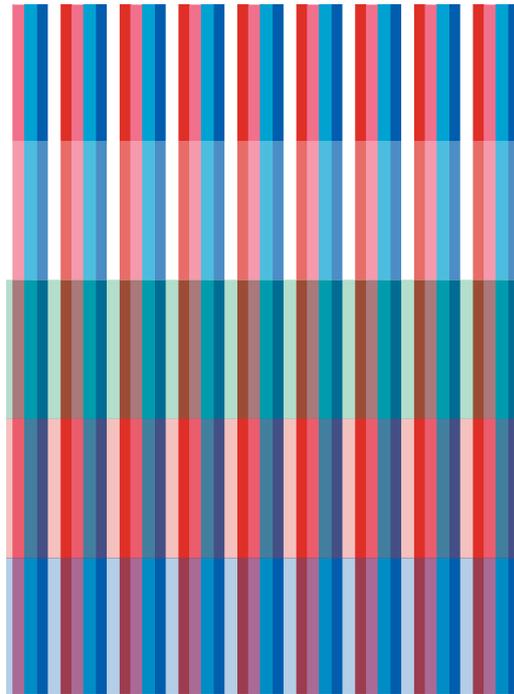


図35 mompekko motonosumi 2018



図36 写真中央mompekko motonosumi 2018 白

クの5色を組み合わせた。今回は緯糸として、白、緑、赤、青を用いて4色展開にした(図36,37,38)。

形については、昨年のmompekkonagatoのシルエットを参考に、足下はスッキリさせつつも、動きやすさを妨げないように、腰回りにはゆとりを持たせるテーパードのシルエットを目指した。街着としても履

けるよう、裾にはゴムの開け口を作り、ゴムを抜いて履くことも可能である。脇には縦の縞柄がくるように直線に裁っている。

また、mompekkomotonosumi 2018の生地を用いて開襟シャツ(図39)、チュニック(図40)の製作も試みた。長門の風景を身に纏うことで、美しい自然や、



図37 mompekkomotonosumi 2018 緑・赤



図39 開襟シャツ



図38 mompekkomotonosumi 2018 青



図40 チュニック

地元の魅力をより認識してもらえらるきっかけになればと考える。

mompekkkoは毎年進化させて商品開発を行なっている。しかしながら、農業を志す若い女性をペルソナに設定しているが、金額が比較的高いこともあり、実際に着用する人々は、30代以上である。

今後の開発では、マーケティングの観点から今までの購入者などの傾向をさらに調査し、デザイン・ペルソナを具体的に設定したいと考えている。開発には基本的なファンドが必要であり、量産化によってコストを下げられることがあるが、染織からオリジナルなものを作ることから限界もある。このような状況を踏まえながら、mompekkko開発を次年度も実施したいと考えている。

#### 4 結論と課題

本論では以上のようにUXデザインやサービスデザインにおいてマーケティングを視野に入れて活用されているデザイン・ペルソナの手法を、服飾デザインのWSにおいて活用し、具体的な事例について検証した。

スーパーグローバル・ファッションワークショップ2018においては、すでに国際的なメンバーによるグループワークにおいて、設定したペルソナを起点にして、メンバー相互のコミュニケーションを語り、ムードボード作成やデザイン画へと展開するのに役立っていたことがわかる。

アグリアート・フェスティバル2018における農作業着においては、各グループ2人の中でのまとまりのある作品を作るために有効であった。

さらに、ファッションショーの舞台上において、ペルソナから発展させてどのように作品をデザインしたかについて、MCがモデルのパフォーマンス中に語った。それ故に、観客の理解が深まるとともに、作品の背景への想像力を高める効果があった。これは、ショーの終了後に身近な観客から聞くことができた。

デザイン・ペルソナは企業におけるサービスやもののデザインの開発をする時に、カスタマーの体験価値の創出を優先してアイデアを出すために設定される架空かつ代表的な顧客のことである。

一般にはペルソナ設定の前の段階で非常に時間を要する。サービスデザインのワークショップでは、プロトペルソナと言って、調査を飛ばしてペルソナのデザインから実施する場合もある。

ラップランド大学のラスタス教授（現名誉教授）と2013年からサービスデザインの手法やプロセスを服飾

デザインに応用してきた。今回はアナ・ヌウティネンとの新しい関係が構築された。またハワイ大学マウイカレッジのマエダ教授の参加を得ている。それ故に、また新たな多文化融合のデザインの方向性が生まれてきたし、今後の可能性について大いに期待できると考える。

#### 謝辞

AAF2018とSGFWS2018に参加および支援して下さったすべての皆様にご場をお借りしてお礼申し上げます。特に本稿に係るデザイン・ペルソナの研究と共創に参加および指導をして頂いたラップランド大学のアナ・ヌウティネン教授、ハワイ大学マウイカレッジのシェリル・マエダ教授および両大学の学生さんに厚くお礼を申し上げます。

AAF2018の実施について長門市大西倉雄市長はじめスタッフの皆様、地域企業の皆様、特にSGFWS2018の実現に助成を頂いた東芝国際交流財団および理事白井純様、山口市国際交流課、そして両プロジェクト運営に際してご指導とご支援を頂いた本学の前川剛志理事長、河村邦彦事務局長にお礼を申し上げます。

最後に共同研究者としてさまざまなアドバイスや支援およびモデルとしての出演などを賜りました安倍昭恵様とそのグループの皆様にご心から感謝申し上げます。

#### 注

1. ペルソナの概念を紹介した嚆矢はアラン・クーパー 山形浩生訳『コンピュータは、むずかしすぎて使えない』翔泳社、2000年（Alan Cooper, THE INMATES ARE RUNNING THE ASYLUM, SAMS, 1999）で、後にデザインアプローチの1つとして活用されている。ただ初期のペルソナが必ずしも客観的なデータに基づいたものではなかったという点を補いユーザー調査の根拠に裏打ちされた有用なペルソナを確実に作る方法を示した著書を紹介しておく。ジョン S. プルーイット/タマラ・アドリン personadesign.net 運営事務局監訳 秋本芳伸/岡田素子/ラリス資子訳『ペルソナ戦略 - マーケティング、製品開発、デザインを顧客志向にする』ダイヤモンド社、2007年（John Pruitt / Tamara Adlin, 'Persona Lifecycle', Elsevier, 2006.の部分訳）。本書は日本でほぼ最初のペルソナに関する体系的な方法論を紹介するテキスト的役割を果たす。

2. Yumiko Mizutani, 'AGRI-ART FESITVAIL

2013-2016 AND SUPER GLOBAL FASHION WS 2016', "Collaboration and Co-creation in Clothing Design Utilizing Regional Resources", University of Lapland, 2017, pp.72-78を参照。日本語は79-83頁。

3. Ibid., pp.72-78を参照。日本語は同79-83頁。

4. 水谷由美子・甲斐少夜子・原田章子・荒木麻耶・高橋潤一郎・松浦奈津子共著「長門市棚田ブランディングと地域資源を活かすファッションの共創ーアグリアート・フェスティバル2017とSGFWS2017を事例としてー」『山口県立大学学術情報』第11号 山口県立大学、2018、31-63頁を参照。

5. 地域おこし協力隊 総務省 平成21年～ 人口減少や高齢化等の進行が著しい地方において地域力の強化を図るための措置として地域外の主に若者が1～3年の間、地域に定住して地域おこしに取り組む制度。

6. ペルソナは時間や経費をかけたユーザー調査（主にインタビューや観察など）で得られたデータに基づき作られる。一方でLEAN UX手法においてはペルソナ作成の順番を変えて、まずペルソナの原型であるプロトペルソナを数時間かけてステークホルダーで作成する。その後でリサーチを行うという手法である。ジョシュ・セイデン編 ジェフ・ゴーセルフ著 坂田一倫監訳 児島 修訳『Lean UX - リーン思考によるユーザエクスペリエンス・デザイン』オライリー・ジャパン、2014年、34頁参照。

7. 「元乃隅の風」は、「風景から生まれる縞と音をまとう」と題して、第28回国際服飾学術会議「アートトゥウェアATW」部門で発表した作品である。

8. Photo Musicはレゲエ歌手でミリオンセラーを出したDOUZAN11（当時は三木道三）とその弟の三木学他のメンバーが開発したオリジナルソフトである。Photo MusicVer.2の発表のためのプレゼンテーションに参加して、mompekkko開発の縞柄の着想を得た。AAF2017で最初にテキスタイルプリントの柄として活用し、AAF2018では織り柄のベースとして、また「元乃隅の風」のテキスタイル・パターンとして活用した。

9. Musée national de la Marine, 「LES MARINS FONT LA MODE」, 2009を参照。

10. 水谷由美子・小田玲子・荒木麻耶共著「産学公連携による農作業着モンベッコとツナギッコの商品開発ーアグリアート・フェスティバル2016を事例としてー」『山口県立大学学術情報』第10号 山口県立大学、2017年、35-57頁を参照。

## 図版 撮影者リスト

図1, 2, 9, 10, 14, 15, 19, 20, 22, 24, 26, 27, 29, 34, 36, 40

貝崎健 / 高木敦志

図3~7, 11, 12, 16, 17, 21, 35

企画デザイン研究室

図8, 13, 18

WS参加メンバー

図23, 25, 28

企画デザイン研究室3・4年

資料：「アグリアート・フェスティバル2018」プログラム

# アグリアート・フェスティバル 2018

## リアル・アグリ ～風と遊ぶ～



日時 **10/28 Sun.**  
15:00 開演 (14:30 開場)  
13:00-17:30 ロビー展示・販売

会場 **ルネッサながと**  
(山口県長門市仙崎818番地1)

主催 アグリアート・フェスティバル2018実行委員会  
共催 長門市  
やまぐち国際・地域文化フォーラム実行委員会  
協力 山口市  
山口県立大学  
ジャポニスム振興会

企画運営 安倍 昭恵 大谷 祥子 水谷 由美子  
山口県立大学企画デザイン研究室

協賛  
東芝国際交流財団 / 錦秀会グループ / 深川養鶏農業協同組合 /  
医療法人人生山会斎木病院 / 安藤建設株式会社 / ホテル楊貴館 /  
株式会社大谷山荘 / サンヨーコンサルタント株式会社 /  
長州産業株式会社 / 株式会社松岡 / フジミツ株式会社 /  
株式会社中原組 / 株式会社清和 / 株式会社花谷工業 /  
JA 長門大津農協協同組合 / 有限会社藤建設 / ちくぜん /  
株式会社シンラテック / 有限会社岩崎ビル / 岡田クリニック

## あいさつ



安倍 昭恵 来賓

日本には多くの風まつわる諺（ことわざ）があります。「風が吹けば桶屋が儲かる」、「柳に風」、「風雲急を告げる」、「一世を風靡する」、「舟は帆任せ、帆は風任せ」、「明日は明日の風が吹く」、なかでも私の好きな風の諺は「疾風に勁草を知る」です。困難にあった時、はじめてその人の真価がわかるというたとえです。「疾風」は速く吹く風、「勁草」は強い草の意。速く激しい風が吹いて、はじめて強い草が見分けられるという意味から、私は強くしなやかでありたいと思っています。風は無機質だけれど、大きなパワーを秘めています。小さな蝶の羽ばたきがおこす風が大きな変化をもたらすこともあります。風の音、風の薫り、肌に感じる風。風は感覚の大切さを気付かせてくれる。無風の中では何も生まれない。優しく頬を撫でるそよ風の時も、吹きつける風に足をとられる時も、いつも風を感じて向かい風も追い風もみんな味方につけて新しいものを生み出す渦を作っていきましょう。



前川 剛志 実行委員会理事長（公立大学法人山口県立大学理事長）

地域の皆様と共々、このアグリアート・フェスティバルは長門市と山口県立大学が平成25年から継続して開催して参りました。この間、長門市はロシアとの交流事業、国内外の観光客が多く訪れる元乃隅神社の観光スポット化など全国的・世界的にも有名になりつつあります。また、棚田百選に選ばれた油谷・東後畑の景観は日本の原風景を彷彿させ、多くの人々を惹き付けています。この美しい風景の中で、身体にやさしい自然栽培米が育てられていることは、日本の食文化の良さを見直すよい材料、機会にもなり得ます。山口県立大学国際文化学部の企画デザイン研究室は、長門市の皆さんとの交流を通じて、農業文化・産業振興を目指した研究創作活動を6年間継続して参りました。この活動が礎となり、長門市と山口県立大学は「地域づくり、健康福祉の向上など」多方面にわたる本格的な包括協定を本年度中に締結する運びと成っております。今後も「継続は力なり」を背景に、長門市と山口県立大学が共創して、地域の活性化に貢献してゆく所存です。最後に、安倍昭恵夫人は当初から企画・運営に係って頂き、地域や大学に多くのお力添えを頂きましたこと、心から感謝申し上げます。



大西 倉雄 実行委員会理事（長門市長）

このたび「アグリアート・フェスティバル2018」が安倍昭恵内閣総理大臣夫人をはじめ、多くの方々のご尽力により、ここ長門市で盛大に開催されますことを、心からお慶び申し上げます。長門市では、平成31年10月12日から3日間全国棚田サミットを開催することとなっております。そのサミットにおいては、農泊や、自然栽培米の取組と、このアグリアート・フェスティバルとコラボさせ、棚田の魅力を再発見し美しい原風景を残している棚田を取り巻く環境をもっと盛り上げていきたいと思っております。本フェスティバルのご成功と、本日お集まりの皆様方のご健勝を祈念申し上げ、お祝いのことばとします。



水谷 由美子 実行委員会委員長（山口県立大学国際文化学部長・教授）

「アグリアート・フェスティバル2018 リアル・アグリ～風と遊ぶ～」は、6回目を迎え徐々に長門市の皆様との共創の場へと成長して参りました。特に、全国に誇れる油谷東後畑の棚田周辺のブランディングをテーマに長年、取り組んできました。今年は長門市と山口県立大学そして安倍昭恵夫人との共同で、長門市における農業の課題解決を目指し、「移住」に注目した企画を立てました。今年も長門市、ジャポニスム振興会、そして多数の地元企業や（株）NOBLEのご協力を得ています。また、東芝国際交流財団、山口市、および山口県立大学の支援を受け、今年もスーパーグローバル・ファッションワークショップSGFWS2018が実現しました。ここで創作された国際共同作品（山口県立大学×ラップランド大学×ハワイ大学マウイ校）も mompekkko とともに発表されます。プロのゲストやヘアメイク、地域の皆様およびモデルやスタッフなど多くの方に、ボランティアとしてご協力を賜りました。この場をお借りして心よりお礼を申し上げます。

## アグリアートフェスティバル2018について

今年は長門市との話し合いの後、大きなタイトルを「移住」にしようということになりました。全国各地の地域と同様に長門市も人口減少や少子高齢化は例外ではありません。地域の土地を再生し、人々の生活の賑わいを取り戻すためにも、都市からの移住は強く期待されています。シンポジウムでは、「移住と農による創造的暮らし」をテーマに、実際の移住者の方からのお話を伺います。

かつて春の田植祭や秋の収穫祭などでは、神様への奉納や人々の表現の場として歌や踊りの機会がありました。農業の工業化により失われつつある、生活文化を考えることも重要です。そこで、今年もジャポニスム振興会の協力を得て、箏曲家と地域で箏曲の演奏活動をしておられるグループの共演により、アグリコンサートを実施します。

メインとなる農ガールコレクションでは農作業着開発の成果として今年も、mompekkko2018 motonosumiを発表します。現在、山口県でもっとも人気のデスティネーションになった元乃隅神社の風景に着想を得て創作された編織りを素材にしてモンベッコを制作しています。

長門発のファッションとしてまずは地域の皆様に是非着用して頂きたいと思っています。

## スーパーグローバル・ファッションワークショップ

### SGFWS2018について

SGFWSは世界の大学からゲストを迎えて実施するファッションのワークショップで、2016年から始まり今年で3回目を迎えました。今回は、「Diversity and Inclusive in Fashion」をテーマに、山口県立大学(10名)×ラップランド大学(4名)×ハワイ大学マウイ校(3名)で、約1週間のワークショップが行なわれました。

山口市徳地では徳地手漉き和紙により、また防府市富海地区では藍染めによるまちづくりが進められ、新たに工房が立ち上がっています。今回はそれぞれの地域における工房、「山口とくぢ和紙振興会 結の香」と「草衣 so-i」を訪問し、それぞれの地域の方との国際交流をも含めて、グループ作品制作のための素材創りとしてワークショップを実施しました。

このワークショップは東芝国際交流財団と山口市交流創造部国際交流課および山口県立大学の御支援を得ています。この場をお借りして心から感謝申し上げます。

企画・マネジメント・ディレクション  
ディレクション

水谷 由美子  
Ana Nuutinen (University of Lapland, Finland)  
Cheryl Maeda (University of Hawai' i Maui College, United States of America)

デザイン・制作

Ana Nuutinen/Maaria Eveliina Muotkavaara/  
Janna Ida Eriika Mäkelä/Jenni Eveliina Martikainen  
(University of Lapland, Finland)  
Cheryl Maeda/Alma Hieda/Naomi Yamaguchi  
(University of Hawai' i Maui College, United States of America)

下川 まつゑ / 高橋 潤一郎  
川口 千穂 / 棟久 佑子 / 石川 瑛理奈 / 鈴木 沙江 / 中村 結菜 / 山本 成美  
藤本 めぐみ / 升田 有紀 / 矢吹 穂衣

## 海外作品展示

ロビーにて海外学生の制作したテキスタイル作品やファッション作品を展示しております。ぜひご覧ください。



Title:  
Maiselma(Landscape)  
Designer:  
Eveliina Muotkavaara



Title:  
Aallokko(Waves)  
Designer:  
Jenni Martikainen



Title:  
Kimppu(Bouquet)  
Designer:  
Janna Mäkelä

## プログラム

### プロローグ あいさつ

前川 剛志	山口県立大学 理事長
大西 倉雄	長門市長
白井 純	公益財団法人東芝国際交流財団 理事
安倍 昭恵	来賓

### PART I



#### アグリコンサート ゲスト奏者 松下 知代

「琵琶行」 伊福部昭 作曲	二十五弦箏	松下 知代
「編曲 民謡調」 水野利彦 作曲	I 箏	松下 知代 / 江原 歌苑 / 松永 歌妙 / 小野 洋子 / 村野 理恵
	II 箏	堀田 隆子 / 西村 恵美子 / 樋ノ口 範子 / 清水 里沙 / 西村 智春
	十七絃	ながた 恵 / 佐々木 歌昇 / 野間 温子
	尺八	小林 範山 / 渡辺 鷗山
	パーカッション	原田 和子



#### シンポジウム 「移住と農による創造的暮らし」

パネラー	井上 かみ (百姓庵おかみ)
	中野 茂樹 (山口県環境保全型農業推進研究会 理事)
	西口 和雄 (一般社団法人上山集楽 代表理事)
コメンテーター	安倍 昭恵
モデレーター	水谷 由美子

### PART II



#### 農ガールコレクション ～風と遊ぶ～

- |                                    |                                      |                 |       |
|------------------------------------|--------------------------------------|-----------------|-------|
| ● 風と遊ぶ                             | デザイナー                                | モデル             |       |
| 「蓑」                                | 下川 まつゑ                               | 瀧谷 奈々世          |       |
| 「シルフィード」                           | 石川 瑛理奈                               | 升田 有紀           |       |
| 「風の色」                              | 中村 結菜                                | 掘 綾華            |       |
| 「故郷」                               | 山本 成美                                | 瀧谷 奈々           |       |
| 「ハブーブ」                             | 鈴木 沙江                                | 藤本 めぐみ          |       |
| 「Finnish Kimono」                   | 川口 千穂                                | 山根 沙千 / 向井 夕菜   |       |
| 「風の民」                              | 棟久 佑子                                | 斗光 アカリ / 作間 克樹  |       |
| ● 海外ゲスト作品                          | デザイナー                                | モデル             |       |
| フィンランド 「ydin (core)」               | Janna Ida Eriika Mäkelä              | 桃原 健太           |       |
| ハワイ 「makani (breeze)」              | Alma Hieda                           | 濱田 光衣           |       |
|                                    | 「Modern Muu Muu (hawaiian dress)」    | Naomi Yamaguchi | 人見 歩希 |
| ● スーパーグローバルファッションワークショップ SGFWS2018 |                                      |                 |       |
|                                    | 「 Diversity & Inclusive in Fashion 」 |                 |       |
|                                    | デザイナー                                | モデル             |       |
| 「Mix Of Cultures」                  | Jenni Martikainen/Alma Hieda         | 田之上 麗樹          |       |
|                                    | 下川 まつゑ / 鈴木 沙江 / 矢吹 穂衣               |                 |       |

「Freedom of shape and gender」 Eveliina Muotkavaara/Naomi Yamaguchi 池田 千穂美  
川口 千穂 / 石川 瑛理奈 / 山本 成美 / 升田 有紀

「WRAP BODY」 Mäkelä Janna Ida Eriika 浦水 友紀  
高橋 潤一郎 / 棟久 佑子 / 中村 結菜 / 藤本 めぐみ

### ● 元乃隅

デザイナー	モデル	制作者
「元乃隅の風」	水谷 由美子	安倍 昭恵
「海風・陸風」	下川 まつゑ	岩瀬 美月 / 岡山 希

### ● ワーキングウェア

デザイナー	モデル
-------	-----

FLEXIBLE PLEATS 鈴木 沙江 / 石川 瑛理奈 安田 圭汰 / 中田 帆南  
都会的な要素であるプリーツを使ったことでスリムなシルエットでありながら、農作業時の動きを妨げないという機能を果たしている。女性はメインカラーが赤、男性はネイビーとなっており、お互いのサブカラーとして相手のメインカラーが使われている。

カフェ・アグリ 棟久 佑子 / 中村 結菜 山田 瑞貴 / 林 香保  
長門に実在すると仮定したハーブカフェ「アグリ」のユニフォームを制作した。「長門を愛しながら、また長門に愛されながら」をコンセプトとし、夫婦で営んでいるという設定で、カフェから見える夕暮れの棚田をモチーフにしたオリジナルプリントを使用している。

natural working wear 川口 千穂 / 山本 成美 井出 乃阿 / 坂上 留美  
男性は農作業や創作を行う際に役立つエプロンつきのオールインワン、女性は普段の服装に上から着るだけで作業着になるワンピーススタイル。このワーキングウェアは畑仕事を意識したものであり、どちらも機能的に変化する2WAY仕様となっている。

### ● mompekk history × 明治維新の風 = kaburikko

2013 global	イメージソースになった家紋	モデル
2014 raita	伊藤博文	秋山 亜美
2015 takijima	吉田松陰	高尾 真由
tsunagikko	高杉晋作	内山 菜々子
2016 cosmo	毛利家	周田 亮太
2017 nagato	井上馨	島田 真衣
	毛利家 沢鷹	後藤 滉介

### ● mompekk motonosumi 2018

モデル 安倍 昭恵 / 井上 かみ / 井上 愛満 / 井上 燦 / 中野 茂樹 / 西口 和雄  
ゲストモデル 中川 祐子

デザインディレクション	水谷 由美子
テキスタイルデザイン	企画デザイン研究室
服飾デザイン・モデリング	下川 まつゑ
プロダクト	合資会社ローリング

フィナーレ

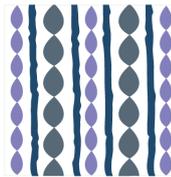
# kaburikko

## 農作業着 × 明治時代の風

東北の農家は農作業を行う際に、雪除けや日焼け防止のための顔を覆い隠せるようなかぶりものを使用する。かぶりっことはそれに習い開発されたものである。明治維新150周年を記念し、山口県で活躍した幕末志士たちの家紋からインスピレーションを得たモチーフのテキスタイルデザインをペイントし、制作した。顔を覆い隠しても恐ろしい雰囲気を感じさせないようなデザイン上の工夫をした。

2013 global

伊藤 博文



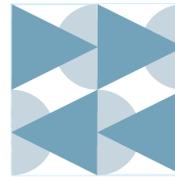
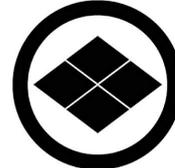
2014 raita

吉田 松陰



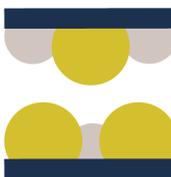
2015 takijima

高杉 晋作



tsunagikko

毛利家



2016 cosmo

井上 馨



2017 nagato

毛利家 沢鷹



企画  
プロデュース  
テキスタイルデザイン  
制作

水谷 由美子  
川口 千穂  
川口 千穂(デザイン補助:石川 瑛理奈)  
企画デザイン研究室

# mompekkko

＜安倍 昭恵 × 山口県立大学 企画デザイン研究室 × ナルナセバ＞ プロジェクト

当プロジェクトは、安倍昭恵内閣総理大臣夫人が下関で米作りを始めた際、農作業時に若い女性がオシャレに着られる服が無いことに気づき、山口県立大学企画デザイン研究室水谷由美子教授に農作業着の共同開発を提案した事に始まる。日本の伝統作業着「もんぺ」を現代のライフスタイルに寄り添った形に改良した「モンベッコ」。最大の特徴はオリジナルのやまぐち縞をデザインし、生地から作っている事である。日本の伝統織物を持続可能なものへと再生していくためのメッセージとして、2014年から2017年にかけて山口オリジナルの縞柄を提案してきた。今回は、昨年の mompekkko2017NAGATO の中の一つ、Motonosumi T の横系を変え 4 種類の縞を提案した。元乃隅神社と、そこから見渡せる日本海をイメージしたマリニテイストの縞柄となっている。

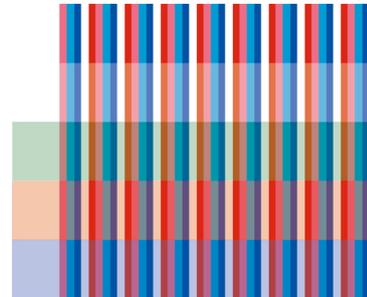
mompekkko Nagato 2017 Motonosumi T



写真の中から縞糸の色を抽出

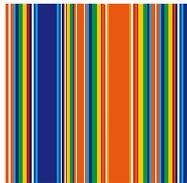


mompekkko Motonosumi 2018



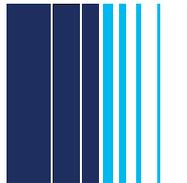
白、緑、赤、青の縞糸の色を組み合わせ生地を織る

raita 2014



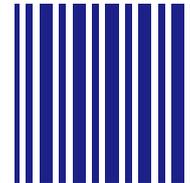
2009年より、山口県立大学企画デザイン研究室はフィンランド国立ラップランド大学と合同研究を行っている。そのフィンランドの民族衣装に見られる伝統縞と山口県の伝統織物である柳井縞・玖珂縮を掛け合わせた縞である。「raita」はフィンランド語で「縞」を意味する。

takijima 2015



日本の伝統縞文様の中に、「滝縞」がある。暑い夏に目で「涼」をとる日本人の知恵である。また、自然界に存在するものには無秩序に見えて実は秩序ある規則がみられる。植物の花びらの数のような一定の規則「フィボナッチ数列」を配している。日本の伝統文様の中に自然界の数美学を掛け合わせ、涼しさと美しさを融合した縞である。

cosmo 2016



縞糸に藍色の糸を採用し、縞糸にはアジアの伝統生活文化に深く影響を及ぼしている中国古代哲学の陰陽五行説の5色（青・赤・黄・白・黒）を使用した。この5色によって幸せがもたらされるとも考えられているため、五穀豊穡や幸せをもたらすモンベッコの生地としてデザインした。

有限会社ナルナセバ



2014年10月山口県立大学企画デザイン研究室とのコラボレーションにより新レーベル mompekkko を発表。  
1次産業から6次産業までの農業を視野に、企画デザイン研究室のサテライト研究室として作業着の開発販売や各種アパレルや小物のデザイン販売も行う。  
〒753-0093 山口市大殿大路246-1 TEL 083-934-5566



## 出演者プロフィール

### 特別ゲスト



なかがわ ゆうこ  
中川 祐子（気象予報士）

1972年1月9日東京都生まれ。NHK教育「3ヶ月英会話」にてアナウンサーデビュー。TBS「モーニング天気」の出演をきっかけに、気象予報士の資格を取得。その後気象キャスターとして活動する傍ら、2015年にグラビアデビュー、「奇跡の40代」として注目を集める。現在はバラエティ番組など各種メディアに出演、化粧品プロデュースなど美容の分野でも活躍中。



まつした ともよ  
松下 知代（箏演奏家 十三絃箏 十七絃箏 二十五絃箏）

三歳より箏を三上澄則に師事。二十五絃箏野坂操寿師事。作陽音楽大学音楽学部 邦楽科卒業に上京。NHK技能者育成会40期修了。日本音楽団入団(1996～2008)第21回賢順記念全国箏曲コンクールにてグランプリ賢順賞を受賞。純邦楽HowショップCDアルバム「心箏I.II」リリース。日本家庭音楽会より自作曲三冊出版化。全国で演奏活動のほか作曲や後進の指導など、幅広く活躍している。

### シンポジウム パネラー



いのうえ かみ  
井上 かみ（百姓庵おかみ）

福岡大学卒。2004年結婚を機に長門市に移住、百姓庵を創業。2007年より『百姓の塩』の製造販売開始。2016年に長門で行なわれた日露首脳会談では晩餐会にも供された。2018年6月には日経ランキングで、世界4000社中2位に選ばれた。NPO法人つなぐ副理事長。



なかの しげき  
中野 茂樹（山口県環境保全型農業推進研究会 理事）

長門市日置で自然農法による、農作物栽培農家。18歳の時、自然栽培と出会う。28歳から、岡山県の自然栽培農家のもとで2年間自然栽培を学び、その後、野菜の自家採取を実施。自然栽培での自家採取の手引きの製作に携わる（NPO秀明自然農法ネットワーク発行）。平成24年に長門市へUターン。自然農法HOW TO本を自費出版（単著2作）。



にしぐち かずお  
西口 和雄（一般社団法人上山集楽 代表理事）

大阪市西成区あいりん地区の長屋の再生活動をスタートに、現在は岡山県美作市上山地区の荒廃した棚田100ha8300枚の再生に注力している。現在独立国家創設を築きあげよう展開中!アジア各国の棚田と同盟を結び、棚田連邦共和国構築に向けてバングラディッシュと提携し、ワールドファーマーズプロジェクト進行中。

## スタッフプロフィール

### 企画 / 運営



あべ あきえ  
安倍 昭恵

聖心女子学院幼稚園から高等学校卒業。聖心女子専門学校英語科卒業。立教大学大学院21世紀社会デザイン研究科修了。株式会社電通新聞局を経て1987年安倍晋三氏と結婚。趣味は、ランニング、ゴルフ、お米づくり、薙刀。2006年から山口県立大学企画デザイン研究室と共同研究を開始し、2013年からファッション創造による農業振興および地域活性化の活動を継続的に実施している。2018年から山口県立大学大学院非常勤講師。



みずたに ゆみこ  
水谷 由美子

アグリアート・フェスティバル実行委員長。山口の地域資源を活かし、服飾デザインを通して、地域のブランディングや商品開発について産学公連携による研究創作やフィンランドのラップランド大学やハワイ大学マウイ校との共同研究を行っている。また、サービスデザインの手法を取り入れた、サステイナブルなデザインアプローチを行う。



### 企画デザイン研究室

山口県立大学 国際文化学部 文化創造学科 (4年 / 3年)  
川口 千穂・棟久 佑子 / 石川 瑛理奈・鈴木 沙江・中村 結菜・山本 成美  
山口県立大学 国際文化学研究科 修士 (1年 / 2年)  
下川 まつゑ / 高橋 潤一郎・松浦 奈津子

### 舞台



たむら ひろし  
田村 洋

作曲家。山口県立大学名誉教授。服を着ていない人間はいない。服飾文化が人類の歴史を華やかに彩っている。山口県立大学のファッションショーの音楽を初回から担当しています。音楽がファッションを彩る一部になれば幸いです。



れいこ  
REI・KO

青山学院大学文学部英米文学科卒。在京中、東京キッドブラザースのミュージカルなどの振付を担当。プロのダンサー・舞台俳優として数多くの舞台・TVに出演。帰山後は地域発信型舞台を手掛け、山口ゆめ花博での明治150年記念式典プロローグでは、ミュージカル「志を繋ぐ者たち〜維れ、新たなり」の演出を担当。

## スタッフ

総合ディレクター 服飾デザインディレクション	水谷 由美子
作曲 / 音楽監督	田村 洋 (山口県立大学 名誉教授)
舞台 / 照明 / 舞台美術	株式会社やの舞台美術
ステージング	REI・KO/Kayo/Mami (Studio Ray/ リル・レイ・ダンススタジオ)
ヘアメイク	TAKAKO ビューティークリエイター (株式会社ファミリー TAKAKO) 井手 弓 ヘアメイクアップアーティスト (フリーランス) 西脇 未美 (株式会社エミール) グループの皆様 海井 美紀・鴻上 藍 (東亜大学非常勤講師・学生) 横沼 祈 (山口県立大学文化創造学科学生)
映像撮影	山口メディア研究所
写真撮影	貝崎 健 / 高木 敦志
演出補佐	棟久 佑子 / 石川 瑛理奈
学生リーダー	棟久 佑子
MC	高松 ひとみ (山口県立大学エトワール放送局)
グラフィックデザイン	棟久 佑子
ブースコーディネーター	下川 まつゑ
運営スタッフ	川口 千穂・棟久 佑子・石川 瑛理奈・鈴木 沙江・中村 結菜・山本 成美・ 下川 まつゑ・高橋 潤一郎・松浦 奈津子
スタッフ	山口県立大学エトワール放送局 (山田 伊織・高松 ひとみ・遠山 優香・ 原口 みなみ・古澤 萌・古林 和佳奈・山本 直美・渡壁 歩美) 賀戸 亜子・本田 真悠・矢吹 穂衣・井上 美思・近藤 綾乃・中村 陽香・ 福井 美那・古賊 紗季
協力	・アグリアートフェスティバル 2018 ジャポニズム振興会 / 合資会社ロオーリング / 荒川 祐二 (作家) NPO 法人ゆや棚田景観保存会 / 飯島 宣雄 (株式会社 NOBLE) ・スーパーグローバルファッションワークショップ SGFWS2018 山口県立大学 / University of Lapland / University of Hawai'i Maui College/ 山口市 / 山口とくち和紙振興会 結の香 / 草衣 so-i (大道 竜士) / 河村 邦彦 (公立大学法人山口県立大学事務局長) / Amy Wilson (山口県立大学国際文化学部教授)

## ブース出展者紹介

### 1 おんたちの古民家&株式会社 Archis



歴史的・文化的価値のある古民家の再生をはじめ、6次産業商品の開発・ブランディング、また地域の特産品を国内外に発信する地域商社です。今日は「モンベッコ」をはいて植えたお米からできた大人気の「モチベッコ」と、ドイツG7サミットのお土産にもなった田楽米の焼酎ケーキを限定販売いたします。

▶モチベッコ(300個)、和酒彩菓田楽庵(30個) 株式会社Archis 0839764725

### 2 NPO 法人ゆや棚田景観保存会



平成19年設立の当営農組合では、東後畑集落で自然栽培米の実証実験田の管理も行っています。このブースでは、美しい棚田で収穫したお米と、その米から作った米粉を販売します。

▶東後畑産棚田米、米粉

会計:大田090-3378-5753

### 3 山口県立大学



山口県立大学で取り組んできた企画や研究について制作したチラシやパンフレットを陳列しています。ご自由にお手にとってご覧ください。

▶パンフレット、チラシ

### 4 有限会社ナルナセバ



山口県立大学企画デザイン研究室で運営しています。モンベッコやサロベッコ、ツナギッコなどの販売をアグリアート・フェスティバル限定価格で行ないます。

▶モンベッコ、アグリTシャツ

有限会社ナルナセバ083-934-5566 narunaxeva@gmail.com URL:mompekko.com

### 5 農家の種屋



自然栽培のポイントを、長門市内での実際の記録を用いて分かり易くまとめてあります。農家・家庭・プランターでの栽培、どれにも活用できる内容です。

▶本

農家の種屋 中野茂樹 nouka-tane@hotmail.co.jp

### 6 玖珂縮の会



玖珂縮は木綿の糸を加工して縮にします。衣・住生活を豊かにするテキスタイルとして発信・提案しています。毎週火曜日、逸品館(岩国市玖珂町)で活動中。

▶ネクタイ、ストール、Tシャツ、ベスト、小物(ポーチ、名刺入れ、カード入れ、コースター他)

玖珂縮の会 代表:豊川育子 090-6839-6191

### 7 山口ファッション&テキスタイル研究所 Y-FATI



山口県立大学大学院でファッションを学んだ修士が所属。山口の地域資源を活かした創作活動やファッション関連のイベント運営などを行なっています。

▶パネル展示と帽子の販売

山口ファッション&テキスタイル研究所 Y-FATI 所長:武永 080-3872-7148



【問い合わせ先】

アグリアート・フェスティバル 2018 実行委員会事務局  
(山口県立大学国際文化学部事務局 担当 水谷)  
〒753-8502 山口県山口市桜島 3-2-1  
TEL 083-928-3423  
E-mail kikakudesign2018@gmail.com

