インタビュー：
21 世紀ファッションの〈メイカー〉とは
——「ファッションは更新できるのか？会議」の議論と実践

NPO 法人ドリフターズ・インターナショナル理事　金森香

Arts and Law／弁護士　永井幸輔

INTERVIEW:

WHO ARE MAKERS FOR 21st-CENTURY FASHION?: ISSUES AND PRACTICES IN THE O*N THE RENEWABILITY OF FASHION* SYMPOSIUM

by Kao KANAMORI, Director, Drifters International

Kosuke NAGAI, Lawyer /Arts and Law

The On the Renewability of Fashion Symposium forum has proactively presented Maker Movement topics for discussion, such as fab labs (fabrication laboratories), Creative Commons, and crowd funding. While following such new movements in the field of design, the forum has proceeded with the discussion, further examining these innovations from a comprehensive point of view and developing them. The forum has built a project based on the discussion so far, in which a designer used a fab lab, raised funds through crowd funding, and received legal support from a lawyer concerning such matters as contracts and copyrights. The forum is noteworthy in that it not only has round-table discussion but also produces concrete output. The On the Renewability of Fashion Symposium forum intends to further deepen discussion, by creating a project that will involve buyers, real-estate developers and fashion education instructors, as well as designers who do not have many opportunities to discuss those topics openly.

KCI：今号のドレスタディでは「ファッションを生み出す〈個〉の創造力」をテーマにしています。デザイナーやブランドから発信されるファッションだけなく、現在は、ストリート・ファッションのように、名もない人たちによる装いの営みが支持を得て、さらにデザイナーが追随する構図も一般化しています。KCI では、そうした市井の人々がどのようにデザインやスタイルを創り、発信しているのか興味を持ちました。「ファッションは更新できるのか？会議」は、半年間（2012 年 9 月から 2013 年 2 月）の企画でしたが、ファブ

ラボ (註 1) やクリエイティブ・コモンズ (註 2)、クラウドファウンディング (註 3) といった、いわゆる「メイカー・ムーヴメント」(註 4) の考え方をいち早くファッション・デザインに取り入れる試みをしているところを興味深く思っていましたし、「メイカー・ムーヴメント」自体が個々人の制作や D.I.Y. と結びついているので、今回のテーマに合致すると考えた次第です。

まずは会議を始めることになった経緯をお聞かせください。

金森：私は以前、NPO 法人ドリフターズ・インターナショナルを立ち上げた時に「ドリフのファッション研究室」という企画を始めたのですが、ファッション業界、あるいはその周辺で今必要と思われるさまざまな議論、議題、課題をみんなで自由に語り合う場を作りたいと考えていました。

永井：僕の所属する Arts and Law は様々な形のクリエイティヴィティに対して、法律という角度からアプローチして何か新しいものを創る、あるいは活動を持続的に行うための仕組みを創ることを目的としています。

『ファッションは語りはじめた』(註 5) を読んだ時、そこに収録されている討論で、金森さんやドリフのメンバー、デザイナーが話されていた内容がすごく面白くて。従来のファッションビジネスや華々しいショーのイメージとはまた違う、小さいけれどもデザインやモノ作りをしている人が、どうやってそれを社会に出していくか、開いていくかという課程が生々しく書かれていました。法律家がそうした活動に関わることで何かエンパワーメントできればと考えていました。

金森：メイカー・ムーヴメントや、高円寺のキタコレビル、山下陽光さん、ヌケメさんのような動きを見ていると、クリエーションの仕組みやデザインプロセスのヒエラルキーが変わってきているのを感じます。でもそれについての議論があまりされていないと感じて、では、そのような現状をふまえて、新しいファッションのデザインとは？をもっと考えてみたい、と私も興味が出ていたところでした。「THEATRE, yours」の構想も立ち上がった時期で、自分も知りたいし、仲間や業界の人の中にも情報を必要としている人が少なからずいるはずと思っていて…。そういったことを永井さんたちと話をしていました。

モデレーターを水野〔大二郎〕さんにお願いして、議論を絞りこんで、永井さんたちと最初に話してから 2、3 か月後には始めていました。

KCI：会議という形式にしたのは、何か意図があってのことですか。

金森：「ドリフのファッション研究室」ではトークイベント的な要素があって、お客さんに楽しんで、その時間を満足して帰ってもらうことを意識していましたが、今回は、そこで話す内容をきちんと記録したり、次の議論につなげたりできるような形式を考えました。

それで、議事録を毎回作成して公開するとか、議論をまとめたものを後で形にするとか、成果物を残していくこと、アーカイビングを意識して実施しました。

永井：会議の参加者もそれぞれの専門性を持っている方が一堂に会して、各自の経験をシェアすることで、内容が発展することを狙っていました。なので、トークセッションではなく、「会議」なんです。

KCI：メインの会議は全 5 回開催されていて、それぞれにテーマが定められています。各回で議論がされ、ある種のまとめがされていますが、その後の会議や議論につながっていったものはありますか。

永井：第 1 回の「DIY→DIWO→DIFO へ、という時代に」(註 6) では、ファブラボのパーソナル・ファブリケーションとかクリエイティブ・コモンズの話が出ていて、これは後の回でも継続的に出てきます。

例えばクリエイティブ・コモンズは、第 3 回の「ファッションを法律的に（リーガル・）デザインする―法律家による分析と提案」でのメイントピックの 1 つですが、第 1 回ではそれがファブ〔リケーション〕の文脈でどう生きるかという話が、田中浩也さんを中心に出てきました。第 4 回の「ファッションがアノニマスデザインに託す願いとは」でもクリエイティブ・コモンズ・ジャパンのドミニク・チェンさんをお呼びしたり、各回で密接にかかわっています。中でも、個人がモノ作りに参加することができるということは、一貫したテーマになっていました。

KCI：この会議の立ち上げが、ファブラボやメイカー・ムーヴメントというデザイン分野の新しい動きをとらえていきながら包括しようと発想から出発されていたから、一層各テーマが連関していくようなことになったんでしょうね。

永井：この会議は最初から討議の回数や議論の順序といった全体の設計を決めて、議論を深められる内容を考えていました。

KCI：議論を深めていく中で出てきた新しいアイデアや流れはありましたか。

金森：「実装プロジェクト」は最初の計画にはなかったですね。

KCI：ヌケメさんの「ニッティングマシーン・ハックとグリッチニット＠FabLab 渋谷」(註 7) ですか。

金森：そうです。

永井：ワークショップを入れる話は元々ありました。それが、メンバーのミーティングの中で、実際に会議で深めた内容を実装するところに意味があるし、できれば実践したい、という話になって、その中で生まれた 1 つが実装プロジェクトです。ファブラボという場をデザイナーさんが使って、クラウドファンディングで資金を集めて、そこに弁護士が入

って契約やデザインに関わる権利等を見ていく……。

　そして、これは先の話かもしれないですけど、ここで生まれたデザインをシェアする仕組みを実際に考えてみたい。実装プロジェクトは、会議が転がっていく中で、ヌケメ君というデザイナーやファブラボ渋谷さんとの出会いがあって、色々なものがつながってできたプロジェクトです。

KCI：実装プロジェクトの中には、各界のテーマがしっかり結びついているんですね。

永井：そうですね。会議が主体という訳ではなく、あくまでサポートという立ち位置ではありますが。このプロジェクトは彼がファブラボと協働してものを作るところが一番面白いし、大事なところです。

KCI：ヌケメさんが参加することになったきっかけはあるんでしょうか。

永井：もともとヌケメ君の活動にとても興味がありました。グリッチ刺繍という意図的に壊した刺繍データをアウトプットするデジタルな表現をしていることもあって。話をしてみたら、彼自身、丁度ファブラボに興味を持っていたタイミングでした。

金森：ファブラボ渋谷の機能をどう渋谷のファッション業界の人たちに開いていけるかという課題についてファブラボの方と話す機会がありました。新しい仕組みやそこにあるリソースの面白さに気づける人がファッション業界では誰だろうと考えた時、ヌケメさんは独特の立ち位置でモノ作りをしているし、興味を持ってもらえるのではないか、という話になりました。

　もちろん、彼はパターンも引けるし洋服も作る。けれども、作品を発表する場をファッション・ショーや店舗にこだわらず、文化庁メディア芸術祭に出品するなどして、ファッションというメディアが今、何をできるのかという問いに対して意識的な人だと思っていました。単に、ファブラボに制作道具があって便利、ということだけでなく、彼なら、ファブラボという団体と共に、ファッションが東京で何を発信できるかを考えてくれるという期待もあって、ご相談をさせていただきました。

KCI：お題は皆さんからヌケメさんに投げたわけですね。

金森：そうです。でも、元々、ヌケメさんもファブラボに興味があったことも一方でありました。

永井：以前からニットマシンでグリッチしたニットを編みたい、と考えていたそうです。それでファブラボの話を聞いて、これならできるんじゃないかって。ですから巡り会うべくして会ったという感じです。

KCI：実際にクラウドファウンディングも成功しました。

永井：既にファブラボ渋谷に機材は導入されていて、ファウンディングしてくれた人に特

別ワークショップをやったりしています。最終的には誰でもファブラボ渋谷に来ればニットをアウトプットできる環境になる予定です。

KCI：会議での机上の議論だけでなく、実際の具体的なアウトプットがあって、「更新できるのか？」という問いに対するある種の答えがきちんと出てきたことは、会議の成果として非常に理解しやすいです。

この会議や実装プロジェクトの後、ファッション関係の方々からの反響はありましたか。

金森：何かまだ恐る恐る見ている感じがします。「THEATRE, yours」でクリエイティブ・コモンズの CC ライセンスを付けて型紙を発売した時、それがどんなに新しい表現の可能性を示唆するものであるのか一生懸命説明しましたが、「そんなことをして大丈夫？」という心配の声もありました。興味をもってクリエイティヴにかかわっていく人はまだ少なそうです。

一方で、会議のまとめとして発行する ZINE にインタビューを入れようとして、リトゥンアフターワーズの山縣さんとか、アンリアレイジの森永さんにお話を聞いたりすると、その先にある新しいファッションの見せ方や表現の仕方に敏感で、皆さん個々には考えていると感じました。

しかし、それをオープンにディスカッションする機会がないですね。今回に限らずファッションにおいて、実際のプレーヤーの方たちが直接議論を交わす場を創るのが難しいことに改めて気付かされました。逆に、バイヤーやデベロッパーの方、ファッション教育に携わっている方は、会議にもリピートで参加されて、今後の企画に関する提案も含めダイレクトな反響、反応がありました。

永井：反響とは違うかもしれませんが、非常に近い意識を持って活動している方々の存在も感じます。例えば、「coromoza（コロモザ）」というファッションに特化したコワーキングスペースが始まりましたが、お互い共感するところが少なからずあると思います。

永井：クラウドファウンディングをする方も現れてきました。クリスチャン・ダダがそうですし、ほかにもポップアップ・ショップの内装のためにファンドを立ち上げるブランドも徐々に出てきました。

KCI：会議が最初かどうかは別としても、色々な方面で同じような気づきをしているということですね。

自己表現としてファッションがあるとすれば、その他の自己表現のツールとファッションが親和性のあるところでつながっていって、そこにまた新しい表現が生まれてくる可能性もあるのではないでしょうか。

永井：僕は、ファッションは昔から非常に開かれていたと考えています。法律的には、著

作権による保護がデザインに対してあまりなかったこともあって、さまざまなものをオマージュとして貪欲に吸収することができた。今、状況や人の意識が変わる中で、手を取り合える他のカルチャーとどう新しいものを作っていけるか興味があります。

KCI：ファッションが貪欲に取り入れていく中で、コピーの問題も出てくると思います。っ自己表現となると、法律を考えなく踏み越えてしまうことが出てくると思いますが、そこはどのようにお考えですか。

永井：会議で何回か取り上げたことですが、ファスト・ファッションが出てきて、例えば、有名ブランドのデザインを即コピーして販売したことで訴訟になる、といったことが起きやすくなっています。

企業に求められるコンプライアンス自体も非常に厳しくなっています。インターネットの普及で色々な人が声を挙げやすくなった影響もありますが、「炎上」の問題のように、法律にかかわらずみんなの共通認識に反していたり倫理的、道義的に感情を刺激してしまうと、それが企業のレピュテーションリスクに繋がってしまう。ファッションも自由な環境ではなくなりつつあります。

匿名か顕名かは置いて、このデザインがボトムアップで生まれるようになると、今までのような「ブランドの商標権をどう守る？」という話だけでなく、個々のクリエーターが自分のクリエイティヴィティをいかに守るかも重要になってきます。例えば、個人が作品を売ることのできるｅコマースサイトが最近増えていますが、販売した服のデザインが勝手にコピーされて別の場所で売られていた、ということも当然これからは起こりうるわけです。企業なら商標権などの知的財産権や契約で守ることができますが、個人ではハードルが高く、知識がないと使われるがままになってしまう。そこへ手立てが必要ですし、何かお役に立てればと思っています。

KCI：個人がコピーするだけでなく、コピーされてしまうリスクもあるわけですね。

永井：どっちもありますね。

法律はこう使える、こういうふうにクリエイティヴィティにつながっている、と紹介することで、意外と面白いんだとか、使うとこんなことができるかもしれない、と感じてもらえたら、まさしく「ファッションは更新できる」。問題が起こる前、あるいは新しいクリエイティヴィティのために、法律にはまだまだできることがあると思っています。

KCI：クリエーションを広げていく新しいツールや環境と、クリエーションを守る法律という制度の両輪が会議の中で議論されて、それが最終的にヌケメさんの実践プロジェクトに落ち着く。そう考えると、お二人の出会いはこの会議を非常に象徴していますね。

永井：確かに。今回、会議のテーマからは外れましたが、初期には物流や製造の話もして

いて、実際に会議の中でも意見がありました。

KCI：服作りのインフラですね。

この会議の後、何か続けていくお考えはありますか。その場合、インフラもテーマにはいってくるでしょうか。

金森：インフラは重要ですね。e コマースの重要度は増しています。ファッションにとって、表面的な意匠、デザインの革新性も重要ですが、製造の背景をどう組むか、販売も、対面販売だけではなくなっているので、世界のさまざまな場所にどう商品を届けるか、そのときにどういう見せ方があるかを考える必要があります。

KCI：ほかにもこの会議の中で掘り下げられなかったテーマはありますか。

永井：僕は 1 つあるんです。

ファッションをアーカイブしていくことの可能性に非常に興味があって、今回の会議にも通底するテーマだと考えています。KCI もファッションのアーカイブを持っていますよね。今、アーカイブが世界的にも非常に注目されています。例えば、ヨーロッパでは「Europeana（ヨーロピアナ）」というパブリック・ドメインに入った文化資産を中心にアーカイブして共有するポータル・サイトがあって、アクセスした人が自分のクリエイティヴィティに生かしていけるような仕組みが作られています。その第 2 弾として「Europeana Fashion」が作られています。第 2 弾でファッションが選ばれたのが面白いですね。欧米はファッションに対する比重が大きいことも理由にあるかもしれませんが、ファッション自体、アーカイブをいかに援用して新しいものを創るかが非常に大事だということの裏返しだと思います。インターネットによって劇的に情報流通がかわっている現在、アーカイブをどうファッションの中で創っていくか、どう実行していくか、話してみたかったです。

金森：それはありますね。

永井：第 2 回の「『対価の改新』インターネット時代の新しい販売」で、シアタープロダクツと「Sumally（サマリー）」がコラボして、過去に制作したいくつかのタイツの中から、投票で一番人気のあったものをリバイバルする試みがあって。僕は非常に面白いと感じたのですが、その場ではあまり触れられずに流されてしまいました。

消費者目線でも、あのブランドが昔出していたあのグラフィックがとても好きだったけど、今似たタッチのものがない、という時に、それがアーカイブされていて、再度作れる、あるいは帰るという環境ができたら嬉しいですよね。

金森：クラウドファウンディングのように、欲しい人が何人か集まったら商品化できるプロジェクトは、やろうと思ったら今ならできるのではないでしょうか。

永井：デザイナーとしても、面白いと思えば過去のものをリミックスしたり、それをヒン

トに新しいものを作ることができます。パーソナル・ファブリケーションのためのツールの普及と併せて、デザインのソースを参照可能にすることが重要だと思います。

金森：その時大事になるのは、製造の部分としっかりリンクさせてプロジェクトを組まないと、当時の素材を再現しようとしても、今は糸がつくられていないという状況になることもあります。生地を開発する側にとっても、ニーズや買い手が決まっていることが分かれば作りやすいし、ロットの問題さえクリアできれば〔在庫を抱える〕リスクは断然低くなる側面もあります。

KCI：書籍は復刊や復刻版をだすことが制度とはいかないまでも浸透しています。一方で、ファッションは新しいものを常につくっていくイメージが強くて、復刻という考え方が生まれにくい土壌があるのかもしれません。

KCI も過去のファッションをアーカイブしている機関ですから、それを新しいクリエーションに生かしてもらえる内部のインフラづくりを進めるという課題があります。

それから、文化学園服飾博物館や神戸ファッション美術館、石見美術館など日本でもファッションのアーカイブが進んでいるので、それらがネットワークを強めていけばより良く機能すると思います。

あと、ブランド自身もアーカイブを残して欲しい。三宅一生デザイン文化財団のように既に法人化までされているところもありますが、例えば、過去の作品のパターンなどは美術館では収蔵が難しいので、そうしたものを保存してブランドなりの活用をしていって欲しいです。

より多くの方が過去のリソースを活用しようとなると、オープンリソースの考え方も重要になってくるでしょうね。

金森：ZINE では会議のまとめに加えて補足もしていきます。それから発刊のお披露目も兼ねて、ディスカッションできる場をつくりたいと考えています。読んだ方がどう思ったか、それを聞くのも楽しみです。

KCI：ディスカッションでさらに議論が深まることを楽しみにしています。今回はありがとうございました。

金森・永井：ありがとうございました。

（聞き手：石関亮）

〈註〉

1. MIT メディアラボのニール・ガーシンフェルドらが設立。「『ほぼあらゆるもの（”almost anything”）』 をつくることを目標とした。３Ｄプリンタやカッティングマシンなど多様な工作機械を備えたワークショップ。世界中に存在し、市民が自由に利用できることが特徴。」（「ファブラボ」『フリー百科事典　ウィキペディア日本語版』2013

円 4 月 13 日（土）15：02UTC　URL:http://ja.wikipedia.org）

2. 「著作権やライセンスなどを明示することで、インターネット上のクリエイティヴな活動を促進する国際的非営利組織とそのプロジェクトの総称。クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（CC ライセンス）を利用することで、作者は著作権を保持したまま作品を自由に流通させることができ、受け手はライセンス条件の範囲内で再配布やリミックスなどをすることができる。6 種類のアイコンと 6 種類のマークによってライセンス内容や権利の強さが表される。」（宮田徹也「クリエイティブ・コモンズ」『アートワード　現代美術用語辞典　Ver.2.0』　2013 年 9 月 16 日閲覧）
3. 「不特定多数の人が通常インターネット経由でほかの人々や組織に財源の提供や協力などを行うことを指す、群衆（crowd）と資金調達（funding）を組み合わせた造語」。（「クラウドファウンディング」『フリー百科事典　ウィキペディア日本語版』　2013 年 9 月 6 日（金）10：26 UTC の版）
4. 『Wired』誌元編集長のクリス・アンダーソンが自著『Makers: The New Industrial Revolution』（2012 年『MAKERS――21 世紀の産業革命が始まる』（日本語版）NHK 出版　2012 年）で提唱したデジタル世代の新しいモノ作りの流れ。CAD ソフトや 3D プリンタ、レーザーカッター、3D スキャナなどの工作機材の普及によって、個人がデジタルでデザインされたものを三次元の実体として出力する、あるいはデザイン・データをネット上で共有し、他者がそのデータを使って製作、あるいは改変してより使い勝手を良くすることが可能となる。「もの作りのプロセスにウェブ文化とのコラボレーションを持ち込むことで、メイカーズは、これまで DIY には見られなかったほどの大きな規模で、一緒になってなにかを作り上げている。」（『MAKERS』　31 頁）
5. 西谷真理子編『現代日本のファッション批評　ファッションは語りはじめた』　フィルムアート社　2011 年
6. DIY＝Do It Yourself、DIWO＝Do It With Others、DIFO＝Do It For Others
7. デザイナーのヌケメとファブラボ渋谷が中心となり、生産終了となったニッティング・マシーンのデータ構造を解析（＝ハック）し、PC 上の画像データを転送・再現する接続回路とアプリケーションを自作するプロジェクト。ハッキングにはテクノ手芸部のよしだともふみ、プログラミングには菅野創が参加。資金をクラウドファウンディング・サイト「READYFOR?（レディーフォー）」（https://readyfor.jp）で募集した。ヌケメはグリッチ（電子音楽や CG の分野で使われるデータ上に発生するノイズ）を、コンピュータ制御ミシンで再現する「グリッチ刺繍」を制作し、第 16 回文化庁メディア芸術祭でエンターテイメント部門審査委員会推薦作品に選出される。今回のプロジェクトではニット柄でグリッチを再現する「グリッチニット」も展開している。

〈図版〉

Fig. 1.　ファッションは更新できるのか会議　Vol.0　「キックオフ／前提の確認／“パクリ”の文化史」
A scene from the *On the Renewability of Fashion* Symposium, vol.0.

Fig. 2.　「ニッティングマシーン・ハックとグリッチニット＠FabLab 渋谷」プロジェクト　画像提供：ヌケメ
The Knitting Machine Hack and Glitch Knit project by a designer, YOSHIDA (hardware) and KANNO (software), supported by Emi YAMAMOTO from FabLab Shibuya. Coutesy of the designer.

Fig. 3.　ファッションは更新できるのか会議　Vol.4　「ファッションがアノニマス・デザインに託す願いとは」
A scene from the *On the Renewability of Fashion* Symposium, vol.4.

金森香（かなもりかお）
1974 年生まれ。NPO 法人ドリフターズ・インターナショナル理事。シアタープロダクツ・プロデューサー／プレス。セントラル・セント・マーチンズ・カレッジ・オブ・アート・アンド・デザインの批評芸術学科を卒業後、出版社リトルモア勤務を経て、2001 年、有限会社シアタープロダクツ設立。09 年よりスペクタクル・イン・ザ・ファーム実行委員長、10 年よりドリフターズ・インターナショナルをスタートし理事を務める。12 年、梱包材卸しの株式会社シモジマと商業施設のパルコによる新業態『WRAPPLE wrapping & D.I.Y.』のクリエイティブディレクションを務める。

永井幸輔（ながいこうすけ）

1981 年生まれ。Arts and Law。Creative Commons Japan。弁護士。慶應義塾大学法学部法律学科、早稲田大学大学院法務研究科卒。クリエイティヴな活動を生む環境自体のクリエイティヴィティに着目し、法と芸術・デザインの間で活動中。弁護士としては、音楽・演劇・ファッション・現代美術などのアーティスト・デザイナーから、出版・デジタルアーカイブ・美術館まで、クリエイティヴに関わる人々に幅広く法務アドバイスを提供している。著書に「法は創造性をつぶすのか」(『広告』　2013 年 5 月号)、『クリエイターの渡世術』(共著)、「いまさら聞けないクリエイティブコモンズ」(『WEB+DB PRESS』　vol.59　共著）など。

（※肩書は掲載時のものです）