

Ⅲ-5 和紙を用いた意味の革新

大瀧 佳輝

はじめに

2014 年度京都ものづくりブランド project を受講し、竹笹堂、亀屋良長、若林佛具、山ばな平八茶屋、朝日焼き、など多くの老舗企業を見学、調査によって学んだ多くのことを活かし、1 月 14 日に京都府観光染色課の皆様をおよびして伝統産業の意味の革新を題材とした、プレゼンテーションを行った。

意味の革新の題材として、和紙産業を選んだ理由は、今日の和紙産業が洋紙による圧倒的な価格安によって、壊滅的な打撃を受け事業所数が大きく減少している現状を重く受け止めたからである。実際、京都府内の事業所数は、1973 年 35 ヶ所～2003 年 15 ヶ所と半数以下に大きく落ち込んでいる。（平成 24 年京都府工業統計）しかし、国内需要が大きく減少するなかで、和紙が世界無形文化遺産に登録されるなど世界的な関心は大きくなっている。和紙について調査する過程で、京都の伝統文化にとって和紙という存在は欠かせない、普遍的に介在する存在といえるのではないかと、そしてそれは、特に近年における京都観光の深まりに対するアプローチの一つとして大きな強みになるのではないかと考えた。

このとき自分が着目したのが、AR(Augmented Reality)「拡張現実」の技術である。近年においては、Google grass をはじめとした、AR 技術を用いた利用が数多く考え出されている。画面上に多くの情報を介在させ、現実を補足・強調する、この技術を用いることで、和紙に対して、情報媒体としての意味を付加することができる。そこで私は、和紙産業の新しい市場開拓の手段として、IT 技術をもちいた意味の革新を本提案の趣旨とする。

本提案において、利用方法の例として見学をした、「山ばな平八茶屋」「竹中木版及び竹笹堂」「亀屋良長」の老舗三社を取り上げる。

まず、最初に老舗料亭の山ばな平八茶屋における用例としては、日本料理の店舗の文化背景を伝える媒体としての利用法である。御手元にあるお品書きにスマートフォンを翳すと、山ばな平八茶屋の歴史に加えて、麦飯とろろの由来や料理の解説を読み上げる。多言語に対応しており、訪れる外国人観光客が各々の国の言葉で、京都、京料理の文化に触れることができるのである。

つぎに、竹中木版及び竹笹堂における用例としては、浮世絵という静的なものに拡張現実の技術を用いることで動的な意味を付加することである。絵は、

静的なものであるため事前知識や対象に対しての一定の理解を持っていないと、より良く楽しむことができない。特に、絵画は知識があるとさらに楽しめるものであるため、拡張現実の技術を活用して絵のモデルや背景の解説を行い、また、絵を画面上で動かし、誰もが理解できる動画と表現することができるという。

最後に、亀屋良長における用例では、食べるということに対して拡張現実の技術を用い、食体験の補足・強調をすることを目的とする。和菓子を初めて食べる人は、その食べ方がわからず戸惑うことが多い。実際のところ、私自身も和菓子を初めて食べる時はどのように食べるのか、食べ方がわからなかった。日本人にとっても、和菓子は作法をはじめとした多くの点で知らないことが多い。日本人でも難しいのであれば、外国人にとってはさらに難しくなる。言語という壁で、和菓子の魅力を伝え損なうことは、余りにも惜しい。この現状を解決するための手段として、和紙と拡張現実の技術を活用する。懐紙にスマートフォンを翳せば、作法や食べ方についての説明とカロリー計算、原材料の解説が示され、また多言語に対応することで多くの外国人観光客に、和菓子の魅力を余すことなく伝えることができる。したがって、和紙は最新の IT 技術と伝統的な和菓子を結びつける媒体としての役割を担うのである。

本提案では、最新の IT 技術を活用することで京都観光の深まりに対して、和紙という文化と和紙産業の地位を向上させることを狙いとしたものである。このとき、観光における重要なキーワードとして、体験、文化、言語を外すことはできない。和紙は、京都の文化に介在するものであることを強みとして、そこに拡張現実の技術を用いることで体験、文化、言語を補足・強調する媒体として、新しい意味を付け加えることができる。しかし、コンテンツをどのように養成し、伝達するかといった課題も残っている。コンテンツ養成は今後の京都観光の発展のためには欠かすことのできないものである。まだまだ、多くの課題があるが、和紙と拡張現実を組み合わせることで新たな用途を生み出すことができれば和紙産業の付加価値と向上につながると考えられる。