

Ⅲ 伝統産業における意味の革新

Ⅲ-1 和装産業における「意味のイノベーション」による ビジネスモデル提案

2015/1/21

西荒井希

1. 和装業界の現状

i. 歴史

縄文時代では、衣服は狩猟で手に入れた獣や魚の皮、羽毛、木の皮などを身にまとっていただけの簡単なもので、弥生時代になると、女子は貫頭衣というポンチョに似たものを着ていた。男子は袈裟衣といわれる、サリーのような形をした衣服だったようである。このころに養蚕が日本に入ってきた。

古墳時代・奈良時代には中国などの影響を受け、中国や韓国風の衣裳を着ていたが、遣唐使が廃止され平安時代になると日本独自の服装文化が発展し、貴族の女子は十二単、貴族の男子は束帯や狩衣などを身に着けていた。

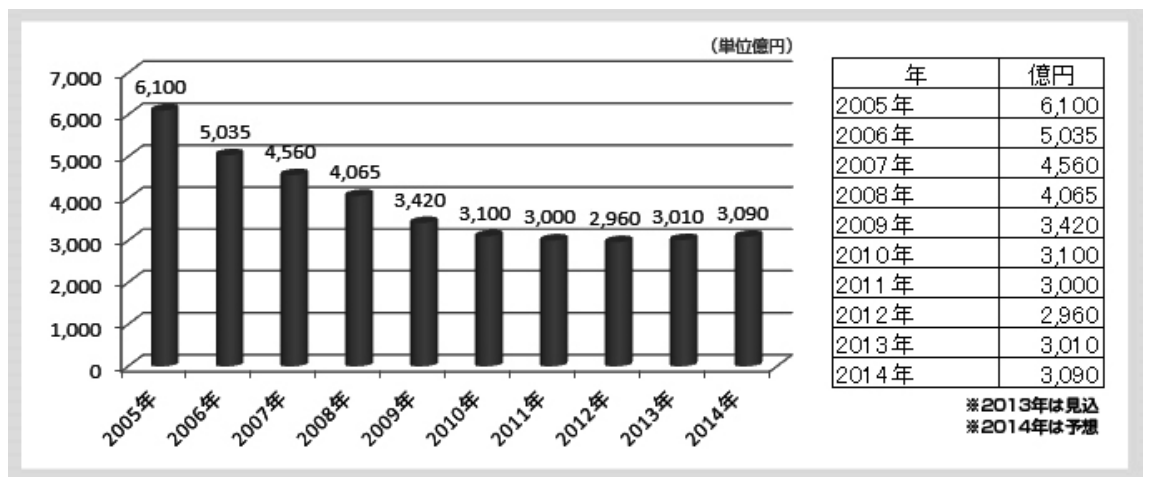
鎌倉時代になると武士の台頭からか、衣服はより活動的で簡素なものが好まれるようになった。室町時代にはさらに衣服が簡素になり、それまで肌着だった小袖が表着として用いられるようになった。安土桃山時代に現在の着物の原型となるものが登場した。

江戸時代になるとそれまで細かった帯の幅が太くなり、それにあわせて小袖の袖が同部分と一部を切り離して縫う、現在の着物の形となった。人々は日常着として襟を大きく開け、ゆったりと着ていたことが浮世絵からうかがえる。

明治時代になると西洋文化が流れ込み、着物と洋服が混在するようになった。大正・昭和時代にはモダンな柄の着物が多く作られ、人々は着物で遊ぶようになったが、洋服の普及から次第に日常着ではなくなった。平成になると着物はほとんど日常着ではなく、晴れ着として着られるようになった。着物が日常着でなくなるにつれて、着物について知る人も減っていった。

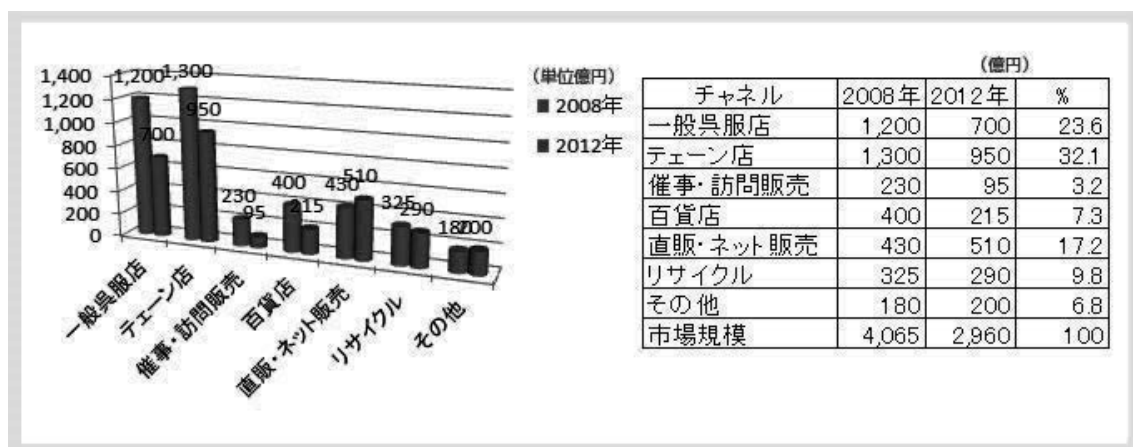
ii. 市場規模とその推移

2012 年の呉服小売市場規模は、前年比 98.7%の 2,960 億円と推計された。同市場は、2006 年の呉服催事販売大手企業の倒産と過量販売の社会問題化を契機に縮小傾向が続いていたが、ここ数年は縮小幅が減少する傾向にあり、市場回復の兆しが現れは始めている。大手専門店チェーンで活発に行われていた既存業態における不採算店の整理が完了し、多くの企業が収益力のある好立地への出店や移転に積極的である。さらに、既存顧客向けサービス向上により、前年対比で来店客数が増加した企業もある。また、一部の企業では店外における催事（展示販売会）の復活傾向も見られる。



きもの産業 2013-2014 年度版

また、販売チャネル別では一般呉服店・チェーン店合計が 5 割を占めているものの、2008 年から 2012 年にかけて伸びがみられるのは直販・ネット販売のチャネルである。



きもの産業 2013-2014 年度版

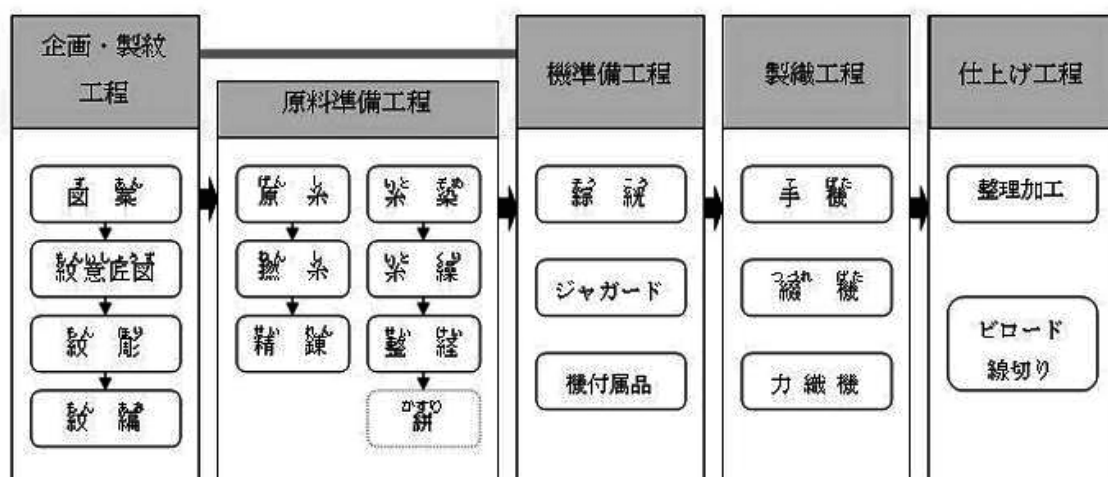
iii. 代表的な企業

株式会社千總・株式会社川島織物セルコン・ウライ株式会社・京都きもの友禅 等。

iv. 技術的構造

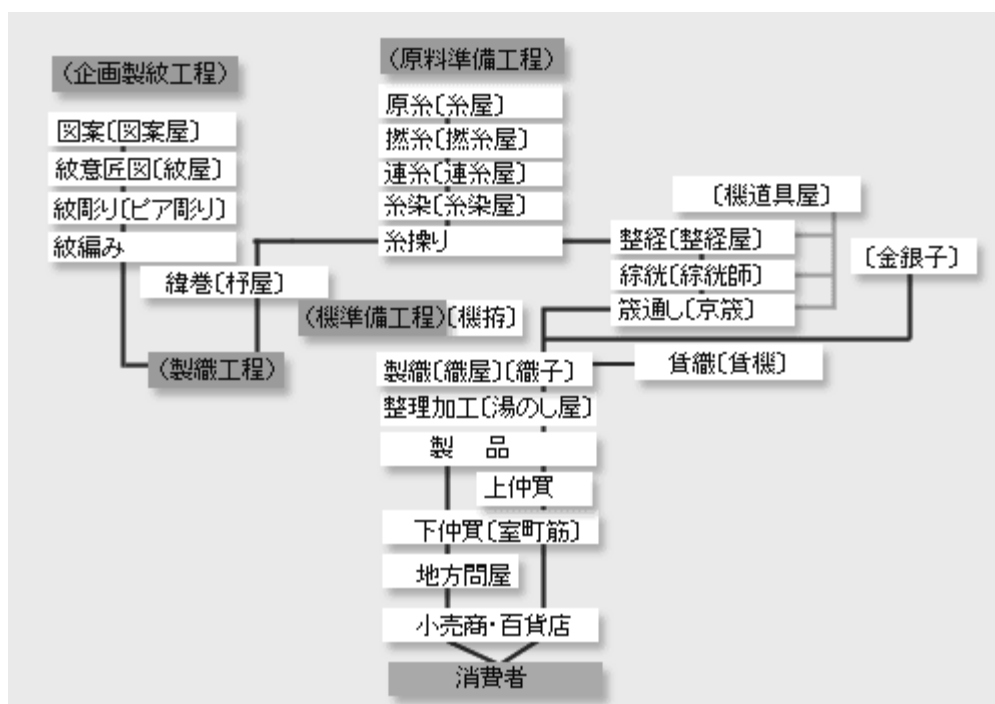
例として、西陣織の工程を挙げる。

西 陣 織 工 程 図



v. 分業構造

また例として西陣織を挙げる。



ほとんどが中小企業によってこれらの工程が分業で行われており、製織では零細規模も多い。

vi. 流通構造

分業が盛んだった和装業界は生産者・小売店ともに多数存在したため、織元から必要な製品を収集して小売店へ送る問屋が高度成長期まで力を持っており、現在もその流通構造であるところもあるが、近年はコスト削減のため製造小売行が流行している。

2. 和装業界の問題点

i. 既存の消費者のニーズに応えようとしていない

- ・絹ものは手入れにかかる金額が数千円〜と、高額であるが、呉服屋では普通絹ものを進められる
- ・家で手入れできる綿の着物は、産地の工芸品として高額で売られているものがほとんどで、ドライクリーニングで手入れ可能なウールの着物は現在ほぼ作られていない
- ・着付け教室で着物を売りつける商法がなくなる

- ・コーディネート仕方を解説した本が少ない
- ・着物を着ていく場所がないが、京都では着物を着て出かけるイベントが少ない

ii. 新規消費者を取り込む努力をしていない

- ・着物に対する若者の憧れ(添付アンケート参照)を掬い上げていない
- ・初心者向けの着付け小物のセット販売が少ない
- ・着物に対する知識を積極的に発信している企業が少ない

iii. 低価格帯の良い商品を取り扱う努力をしていない

- ・低価格帯(～10000 円)の商品はその多くがポリエステル製で、冬着るには寒く、デザインもあまり考えられていない。

iv. 透明性が低い

- ・事業の透明性が低い、透明性を高くする努力を怠っている

3. 問題解決の手段としてのイノベーション

i. マーケット・プル・イノベーション

- ・手入れの比較的簡単な綿やウールの着物の生産を増やす
- ・着物を着て出かけるイベントを定期的で開催する
- ・初心者向けの着付け小物のセット販売をする
- ・着物に対する知識をインターネット・SNSなどで定期的に発信する
- ・夏向けに吸水速乾素材、冬向けに吸湿発熱素材などの機能付き化学繊維を使った商品の開発を行う
- ・トレーサブル(追跡可能)な仕組みをつくる

ii. デザインドリブンイノベーション

- ・多くの人にとって、着物は値段が高い・絹物・着ているのが苦しい→とっつきにくい、ハレの日のもの
- ・特別な日の特別な衣装→日常の中のコスプレへ
- ・一部の人々は、日常の中のコスプレとして着物を着ている。それを浸透させられれば、着物を持つ人の数も増えると考え
- ・日常の中のコスプレと捉えた理由

1. コスプレとは、漫画やアニメ・ゲームの登場人物、芸能人や実在す

る職業の衣装を身にまとい、変装・変身することを指し、仮装行為の一種である。着物を着て毎日を過ごすことは難しいので、着物＝日常着にはならない。着物＝日常着でなく、着物が日本の文化を代表する衣装であるがゆえに、「着物を着た自分」を「仮装した自分」としてとらえることが可能である。

着物を着ることが、いつもと少し違う格好をしていることであり、周りの人間とも違う格好をしていることであるならば、コスプレとして着物を着ることができる。祭りのときに浴衣を着るように、友達とランチに行くときなどに少し特別な衣装として着物を着ることができるのである。

2. 着物の洋服との違いとして、色と特定の柄を着るものであること・日本らしさを強調するものであることが挙げられる。着物は仕立て方が多少の違いを除いて均一であるため、色と柄で遊ぶことができる。着物には桜柄、紅葉柄、宝尽くしの柄などが一般的にあるが、洋服ではあまり見受けられない。例えば桜づくしのコーディネートや、青づくしのコーディネート、反対色のコーディネートが可能なことも、コスプレとして捉える理由たりえる。

4. 参考文献

<http://www.kimonoclub.info/005/>

<http://www1.bbq.jp/kimono07/rekishi.html>

<http://www.yano.co.jp/press/press.php/001200>

<http://www.wasou.or.jp/wasou/know/data.html>

<http://kyoto-tabi.jp/nishijin/index.php?%E8%A5%BF%E9%99%A3%E7%B9%94%E3%81%AE%E5%B7%A5%E7%A8%8B>

<http://jia-kyoto.org/children/aboutnishijin.html>

5. 一年を通しての授業の感想

興味深い内容で、時間を取られる分大変だったが面白かった。後期の授業では、これまでの分析も必要なことではあったが、もう少し早く・もう少し多い回数で提案に関するやり取りがしたかった。