

京都の伝統織物ができるまで —オンライン体験を考える—

1 目的・概要

私たちは、「京都の伝統織物ができるまで—オンライン体験を考える—」というテーマで、一年間活動してきました。春学期には、職人の方々への取材やゲストスピーカーの講義を通じ、錦織を深く学ぶとともに伝統産業がかかえる課題を発見しました。その一つが「消費者の伝統文化への関心の低さ」というものでした。この課題に着目したのは、特に若者の伝統文化への関心が他の世代に比べて低いことが分かったからです。すなわち、同じ世代の私達だからこそ若者の伝統文化への関心を高めることができるのではと考えました。この問題の原因は、錦織を含む伝統工芸が敷居の高いものと考えられていること、また伝統文化を知り、興味を持つ機会が少ないことが挙げられます。そこで、私達は参加人数や場所にとられないオンラインイベントを開催し、若い人々に錦織の美しさを伝え、身近に感じてもらうことでこの課題を解決しようとしてきました。このイベントを11月28日、12月5日にそれぞれ三時間程度で開催することとし、SNS上での宣伝や学内外でのポスター掲示、チラシの配布をすることで参加者を募集しました。イベントでは、錦織の基本的な説明に加え、錦織の美しさを理解してもらうことを目的とした「VR工房見学」、錦織を身近に感じてもらうことを目的とした「職人の方との座談会」、その両方を目的とした「小物作り体験」を行いました。



Annual Schedule

2021年	4月	光峯錦織工房見学	
	5月	錦織に関する基礎知識の習得	
	6月	ゲストスピーカー・工房取材先の決定	
	7月	亀屋良長の吉村氏による講義、白井柄箔匠の工房取材、春学期成果報告会の準備	
	9月	春学期の振り返り、プロジェクト目標設定、オンラインイベントの企画	
	10月	オンラインイベントの企画、精華大学の米原有二氏による講義、浜卯染工場の取材	
	11月	オンラインイベントの告知開始、長谷川杼製作所の取材、オンラインイベントの開催・反省	
	12月	小西金糸の取材、オンラインイベントの開催・反省、秋学期成果報告会の準備	
2022年	1月	秋学期成果報告会、まとめ	



2 成果達成度

11月28日、12月5日に行ったオンラインイベント「錦織とは何ぞや？」にて、イベント前後にアンケートを実施し、錦織とイベントに関する意見を頂戴しました。参加者は22人、その中で10代～20代は約半数、アンケート回答者は18人でした。以下、アンケート結果を項目別に分析します。



1. イベント全体の満足度（満足・少し満足・普通・少し不満・不満）

60%以上が「満足」、そのほかにも「少し満足」という回答結果でした。ほとんどの方に満足していただけました。

2. 錦織を身近だと思いますか（そう思う・少しそう思う・普通・少し思わない・思わない）

事前アンケートでは「そう思う」、「少しそう思う」と回答した方は28%に対してイベント後アンケートでは55%に増加しました（図1参照）。イベント毎に見ると、11月のイベントでは40%の方しか「そう思う」、「少しそう思う」とイベント後アンケートで回答されませんでした。そこで、12月のイベントでは小物作りや作品紹介等で錦織は帯や着物だけではなくアクセサリや小銭入れ、ネクタイなど日常に取り入れられることを紹介することにしました。結果、錦織を「そう思う」、「少しそう思う」と回答した方は約62%と20%増加しました。

3. 錦織を美しいと思いますか（そう思う・少しそう思う・普通・少し思わない・思わない）

イベント前では「そう思う」が95%、「少しそう思う」と回答した方は5%でしたが、イベント後には100%の方に「そう思う」と回答いただけました（図2参照）。

4. 錦織に対するイメージは変わりましたか（はい・いいえ）

約89%の方に「はい」とご回答いただけました。イベント前アンケートでの錦織のイメージは自由記述にて「敷居が高いや高価なもの」、「知らない」、「手が届かない」等の回答が多く見られました。しかし、イベント後には「錦織は現在にも馴染むデザインなど多様化していて親しみやすいイメージ」、「もっと身近に感じた」とご回答いただけました。これより、本イベントによってほとんどの方に錦織を身近に感じていただけたと考えます。

5. 満足度が高い企画

小物作り体験 > VR工房見学 > 座談会という結果でした。この結果から、小物作り体験とVR工房見学ではオンラインでも錦織を体感していただけたと考えます。しかし、座談会パートは時間が長いと感じる参加者が多かったこともあり、座談会の満足度が他2企画と比べて低い結果となりました。その原因として参加者が積極的に発言で

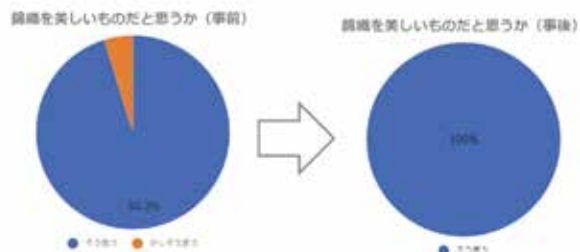


図1 アンケート結果（錦織を美しいと思うか）

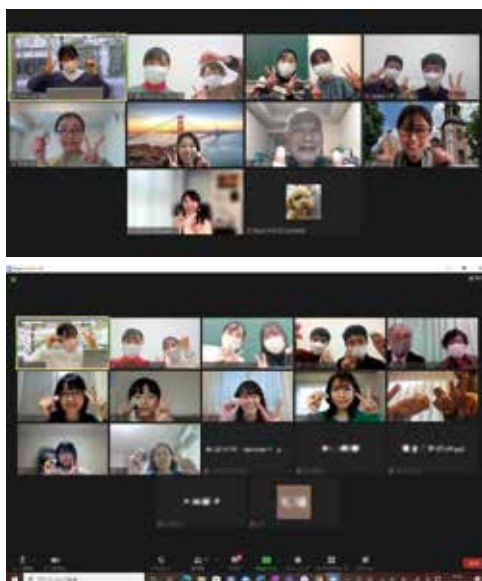


図2 アンケート結果（錦織を身近だと思うか）

きる工夫が不足していたことが考えられます。

一方、11月のイベントでVR工房見学は、最も満足度が低い結果でした。参加者からは「自由に工房内を見学するよりも説明とともに案内してくれる形が見やすいと感じました」との意見をいただきました。そこで、12月のイベントでは工房内を説明しながらVR工房見学を行いました。結果、11月、12月のイベント合計でVR工房見学は満足度が二番目に高くなりました。

以上より、本イベントは当初の目標であった参加者に錦織の美しさを伝えること、錦織を身近に感じてもらうことの二点を達成できたと考えます。また、小物作り体験やVR工房見学といった参加者が自ら手を動かす企画の満足度が高く、参加者が受け身になる座談会は満足度が思うように伸びませんでした。この結果から、参加者が積極的に加わる工夫が必要であると気づきました。



3 プロジェクトを通じて

私たちはこの一年間、伝統産業に関わる課題や現状を理解し、学生である私たちなりの視点で課題解決に取り組みました。このプロジェクトを通じて学んだことは二点あります。一点目は錦織が分業体制による工芸品であり、携わる全ての職人の方々による最高の技術をもって生み出されていることです。春学期や秋学期に行った職人の方々への取材で、そのことを学ぶことができました。二点目は、錦織を含む伝統産業の課題です。中でも私たちは「消費者の伝統文化への関心の低さ」に着目しました。この問題の原因は、伝統工芸の敷居が高いこと、興味を持つきっかけがないことだと考えました。そこで、錦織を知るきっかけとなるオンラインイベントを開催することにしました。結果、参加者に錦織美しさを、身近さを感じていただくことが出来ました。



編集後記

錦織は分業であるため、多くの職人の方々が一つの錦織完成までに携わっていることを学びました。私たちが取材した錦織工房・箔・糸染め・杼・金糸はそのごく一部です。他にもゲストスピーカーをお招きし伝統産業への理解も深めた一年間でした。このような貴重な体験をすることができたのは、本プロジェクト科目に快く協力して下さった多くの職人の方々・先生方・事務局の方のお力添えがあったからこそだと思います。コロナ禍という制約の中で、一年間継続してプロジェクトを進め、私たちメンバーが行ったオンラインイベントの成功を形に残せたことは私たちの大きな財産です。本プロジェクトに協力して下さったすべての方々へ感謝いたします。

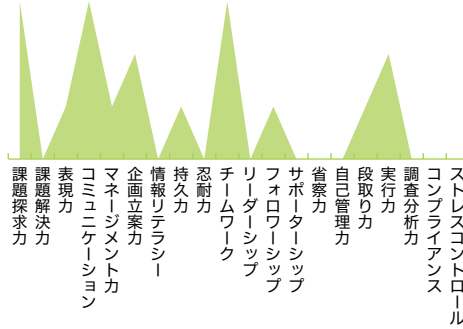
プロジェクトメンバー

福井 梨紗(商4) 堀田 桃花(文化情報3) 松田 雄大(グローバル・コミュニケーション4)
森 礼奈(グローバル地域文化3) 中石 万葉(グローバル地域文化3) 佐茂 はるか(グローバル地域文化3)

プロジェクト活動 アンケート集計結果

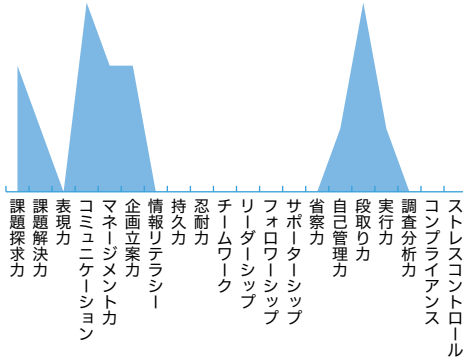
授業開始時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい

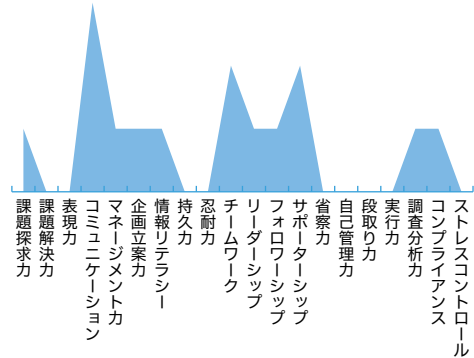


春学期終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい

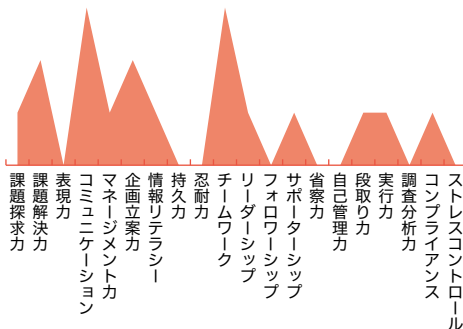


Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい



授業終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい

