

クラフトツーリズムにおける観光体験の理解に向けて ～学びの実践から～

谷口重徳¹

1. はじめに

本稿は、クラフトツーリズムにおける観光体験を理解する視点を明らかにすることを目的としている。本テーマの検討に際しては、筆者（以下、谷口）が甲南女子大学文学部日本語日本文化学科において担当する授業科目「旅の日本文化Ⅰ・Ⅱ」の取組みを手掛かりにしている。

現代の観光は、ニューツーリズムとよばれる文脈の中で次々と新たなテーマが観光資源として組み込まれている。このような文脈の中で、近年、伝統工芸をテーマにした観光をクラフトツーリズムとして再編する動きが見受けられる。

クラフトツーリズムの先行研究を概観すると、陶磁器の産地として名高い九州の波佐見焼（長崎県）の取組みについて早くから活発で体系的な研究が展開されている。たとえば（長崎県立大学産学連携チーム、2011）や（長崎県立大学学長プロジェクト、2016）では、波佐見焼やそれと結びついたサービスに対する消費者の認知を高めるとともに、地域自体のイメージを向上させる地域ブランドを育てゆく過程が論じられている。また、（落合・波佐見町教育委員会、2020）では、波佐見を中心に美濃、伊万里、九谷、唐津、益子、そして韓国や中国の事例などから、窯業地における博物館が地域住民の交流の場と観光の拠点として位置づけられている。さらに（児玉・古河・竹田・山路、2021）では、波佐見焼の産地で展開されるクラフトツーリズムの効果の測定も含め、その可能性が広く検討されている。これらの研究では、いずれも多くの研究者、地域行政や諸団体の関係者、陶芸家、クリエイターなど様々な当事者の取組みが詳細に語られている。

このようにクラフトツーリズムの提供者、つまり産地の側に関する研究は活発に進められ始めている。今後はクラフトツーリズムにおけるもう一方の当事者であるツーリズムの受容者、つまり観光客の体験に焦点化された研究の発展も必要になってくると思われる。そこで、クラフトツーリズムの理解をさらに広げるために、本稿では、谷口が担当する授業科目「旅の日本文化Ⅰ・Ⅱ」でのクラフトツーリズムを題材にした学びの実践を通じ、観光客の体験を理解するための視点を検討していきたい。

2. クラフトツーリズムにおける「クラフト」と「ツーリズム」

クラフトツーリズムを検討するにあたり、「クラフト」と「ツーリズム」のあり方について確認しておきたい。クラフトツーリズムにおける「クラフト」と「ツーリズム」について、たとえば近年の観光場面では次のように位置づけられている²。すなわち、クラフトについて

¹ 甲南女子大学文学部日本語日本文化学科准教授

² これは、観光庁の観光DX（デジタルトランスフォーメーション）の推進による新たな観光需要の創出

ては、①その土地の自然や風土、生活文化を背景とした地域固有のものづくりの歴史的継続性を有するもの、②現代の感性と価値観を生かしつつ手仕事によって産み出されたもの、③現在の人々の暮らしの中で用いられるもの、である。また、ツーリズムについては、①伝統的なものづくりの現場・起源を訪れる、②その地域に暮らす人やものづくりに取り組む人と出会い、対話をおこなう、③長い時間を積み重ね、連綿と続く産地の日常の中で今日という一日を味わう、というものとされる。そしてクラフトツーリズムは作り手・産地の人々・旅行者の三者に利益をもたらすとされる³。

近年のクラフトツーリズムは以上のように整理されるが、クラフトツーリズムの検討にあたり、クラフトツーリズムそのものにそなわる再帰性 (self-reference) にも留意しておく必要があると思われる。というのも、再帰性がクラフト (伝統工芸) という概念とツーリズムという概念の双方に作用し、複雑な様相を見せているからである。

まずクラフト＝伝統工芸のあり方そのものが複雑な経緯によって成立している。古くから各地で営まれてきた生活用品を作る手仕事は江戸期には一定の手工業的な発展を見せながら、多種多様な造形物を生み出してきた。そして明治期になり、「美術」概念や「工業」概念、「産業」概念が成立すると、それとの対比で再帰的に「工藝 (工芸)」が見出されてゆく (北沢、2013; 山本、2022)。それによってそれまでの多種多様な造形物は、美術、工業、工芸というそれぞれの領域に分類されることになる⁴。近代化によって成立した工芸という領域は、近代化の更なる進展により、生活様式の変化や手仕事の技法の消失などに直面するようになる。1920年代から1930年代、そして第二次世界大戦を挟み1950年代にかけ、工芸は保護すべき無形文化財としての伝統工芸としてしだいに位置づけられてゆく。その後、さらに伝統工芸は、文化芸術としての位置づけに加え、伝統的産業としての位置づけ、さらに観光資源としての位置づけという側面が重なりながら展開してゆく。現在、それらは国の政策とも結びつき、それぞれ文化庁 (文化芸術として)、経済産業省 (伝統的産業として)、観光庁 (観光資源として) の所管と連動しながら、複雑な構造を有しているのである (谷口、2023)。

同様に、現代のツーリズムにもまた複雑な様相が見られる。現代社会 (後期近代社会) は様々な領域において基盤となる前提を再帰的に問い直し続けることにより、一方で共同体の解体を進め、他方で個人の自己承認やアイデンティティを希求する性質を持つ

や来訪意欲の増進を図る「来訪意欲を増進させるためのオンライン技術活用事業」として実施され、「LOCAL CRAFT JAPAN : CRAFT & JOURNEY」 (<https://localcraftjapan.com/definition/>) というサイトが運営されている、2024年1月31日閲覧。

³ 「LOCAL CRAFT JAPAN : CRAFT & JOURNEY」「旅の特徴・ポリシー」 (<https://localcraftjapan.com/for-agency/>)、2024年1月31日閲覧。

⁴ 当初、それぞれの領域の分類は円滑に進んだわけではない (土田、2007:10)。土田によると、明治初年以來、「工藝 (工芸)」の領域は「美術」と「工業」および「産業」の間で絶えず揺れ動き、「純粹美術」を「応用美術」の上位に置く西洋近代・近代の芸術観と明治期の殖産興業の担い手としての期待の狭間におかれたという。1909年の文部省美術展覧会が創設されると純粹美術としての絵画・彫刻と、工芸に含まれる陶器、漆器、金工品、染色等の諸分野は制度上明確に区別されていったという。

(Giddens1990=1993;1991=2005)。ニューツーリズムとも呼ばれる現代のツーリズム(観光)もまた、現代社会(後期近代社会)のありかたとの関わりから、再帰性と不確定性、流動性を持っている(遠藤・須藤、2005;須藤、2008;2012)。そのため、観光客の嗜好に沿って観光テーマが見出され観光地も再編されることから、現代では観光客による「観光のまなざし」(Urry and Jonas,2011=2020)が観光対象そのものを作り出すようになっているともいえる。そしてそれによって観光体験における日常性と非日常性の境界もあいまいになってゆく。また、観光という行為には観光客の自己アイデンティティの探究も含まれる。とくに(山口・須永・鈴木、2021)では、観光(ツーリズム)が、観光地への訪問だけでなく、同時に自分自身の問い直し(再帰)の側面も持つという視点から、観光の自己探究、自己の再発見の契機が論じられている。観光体験を通じて得られた新たな視点や気づきを自分自身にも向けることで、自己の再発見につなげようとするのである。

このようにクラフトツーリズムの概念それぞれに幾重にも再帰性が作用し、複雑な様相が見られる。さらに、ツーリズムを研究するという営みそのものもまた研究対象に再帰的に働きかけることになる。現代日本の文脈においてツーリズムは地域活性化の重要な手段の一つとして期待されている。そのため、地域におけるツーリズムの担い手は、この分野で蓄積される研究成果を参照しながら、自分たちの取組みを常に改善させていくことが可能である。さらに地域が専門の研究者と連携しながら取組みを進めることで、研究成果が現場にフィードバックされながら常に新たな展開が生まれていく⁵。このようにクラフトツーリズムの研究においては、幾重にも作用する再帰性により、現象が流動的になることに留意しておく必要がある。

3. 科目の位置づけ

本科目「旅の日本文化Ⅰ、Ⅱ」⁶は、日本語日本文化学科の選択科目(3年生以上を対象)として配置され、日本語日本文化学科の学生が広く受講している。また、他学科の学生も受講している。2021年度から谷口が本科目を担当し、2023年度には前期(Ⅰ)は86人、後期(Ⅱ)は64人が受講した。

本科目においては、クラフトツーリズムの視点から、各地の陶磁器を中心とした伝統工芸作品とそれが生み出される各産地の特徴を知り、それらがどのように観光資源となっているのかについての理解を深めることをめざした。あわせて、実際に工芸品に触れることで、自分自身の生活を捉え直す視点について理解を深めることもめざした。「旅の日本文化」については非常に多くの論点がありうるが、限られた授業回数に落とし込むために本

⁵ 研究成果がツーリズムの現場にフィードバックされ、常に新たな展開が生じることについてコンテンツツーリズムの事例を紹介した(谷口、2019)を参照されたい。

⁶ 「旅の日本文化Ⅰ」(2単位)は前期、「旅の日本文化Ⅱ」(2単位)は後期に開講されるが、積み上げ式ではなく、Ⅱから受講することも可能である。なお、学科カリキュラムの改訂により、2025年度からは「旅の日本文化」(2単位)に統合される。

科目ではテーマを絞り込み、伝統工芸を観光資源に活用するクラフトツーリズムに注目したのである。伝統工芸（作品）は、素材や技法、用途などに日本各地の特徴が反映されているため、長い生活文化の積み重ねの中で培われた日本の各地域の特徴を理解することができる。また、工芸作品の中でも特に「陶磁器」に焦点を絞った。伝統工芸作品の中でも、陶磁器は日本各地で広く作られることや、毎日の生活の中で普通に使われるため、受講生にも親しみやすいと考えたのである。

さらに、本科目の受講者には観光・ホスピタリティ分野に興味を持つ学生も多く、卒業後にその分野に進む学生もいる。ホスピタリティという観点から考えると、たとえば飲食をともなうもてなしの場面には、必ず「うつわ」が使われることになる。外国からの観光客に日本の食事を説明するときに、料理の説明に加えて、「このお皿は備前焼です」、「この湯呑みは萩焼です」などと説明できれば、よりいっそう日本文化を詳しく伝えることになるだろう。

以上からシラバスにおいては、本科目のねらいとして、①受講生が日本の陶磁器を手掛かりに、観光という現象を訪問者と地域社会の関係性の中で理解できることをめざすこと、②受講生が地域社会の事例検討を通じ、文化の多様性について理解できることをめざすこと、③受講生が日本の陶磁器文化の基本的な展開について理解できることをめざすこと、とした。

4. クラフトツーリズムの受容体験について

授業の運営に際しては、上記の本科目のシラバスに掲載した授業のねらいを、さらにクラフトツーリズムの受容者（観光客）の経験に落とし込み、受講生が観光客の視点に立脚して学びを進められるようにすることをめざした。

上で触れたように、現代日本の文脈においてクラフトツーリズムが対象とする伝統工芸はその成立過程からも多義的な存在であるが、伝統工芸は、以下の三つが重なりあいながら展開している（谷口 2023）。すなわち、第一に文化芸術として、第二に伝統的産業として、さらに第三に観光資源としての側面である。受容者がそれらに実際に関わる場合、受容者もまた、芸術文化の愛好者として、あるいは伝統的製品の消費者として、さらには観光客として関わることになるだろう。

したがって、仮に芸術文化としての伝統工芸に関わる受容者の経験を検討する場合には、伝統工芸に対する受容者の理解の深さや好みを分析したり、理解と趣味をめぐる受容者相互の関係性を分析したりする社会学的な分析が中心になるだろう。

次に伝統的産業の消費者として受容者の経験を捉えようとする場合には、その消費行動が分析の対象になるだろう。そして伝統的製品に対する消費額や広告効果の測定などマーケティング研究の手法が中心になるだろう。

それらに対して、クラフトツーリズムの観光客として受容者を捉えようとする場合には、工芸作品について詳しく知っているかどうかという第一の側面や工芸作品を購入する

額の多寡という第二の側面とは異なる。むしろクラフトツーリズムの受容者（観光客）は、工芸作品について詳しくなかったり、少額の作品を購入して楽しんだり、あるいはウインドウショッピングのように並べられた工芸品を眺めて楽しんだりすることでも良いのである。本授業がめざしているクラフトツーリズムの受容体験もここにおかれている。

こうした観点を踏まえ、本授業ではクラフトツーリズムの観光客の体験として、(i)工芸作品とその作り手に興味を持つこと、(ii)工芸作品が作られる産地に興味を持つこと、(iii)工芸を自分ごととして捉えること、という体験にブレイクダウンすることを試みた。

(i)については、観光客は工芸作品の用途との関係において素材や形、色、技法、装飾などに注目し、産地ごとの特徴の違いを楽しむことができる。また工芸作品の作り手（職人や個人作家など）にも注目し、製作現場を訪れることで、作り手が置かれた位置や産地の特徴と課題なども見えてくるだろう。(ii)については、工芸作品とそれが産み出される産地には密接な関わりがあるので、観光客は工芸作品を通じて産地を知る、あるいは産地を通じて作品を知ることができるだろう。(iii)については、工芸作品は、基本的に日常生活場面での使用が前提とされるため、自分がそれを使うという視点から工芸作品を見ることで、よりいっそう工芸作品を身近に感じることができるだろう。本授業ではクラフトツーリズムにおける観光体験を以上のように整理し、授業の立脚点とした。

5. 授業の主なテーマ

(1) 前期：旅の日本文化 I

前期の「旅の日本文化 I」では、近現代の日本において陶磁器の文化的位置づけの展開過程をたどりつつ、それらが次第に伝統的産業や観光資源として活用されていく過程について理解することをめざした。その際、観光客の視点に立脚しながら陶磁器の各産地の地域文化や観光の特徴についても理解を深めることをめざした。

前期のテーマは以下の通りである（表 1）。前期の授業では、日本各地に存在する数多くの陶磁器の産地の中から、主に中世から現代まで続いている産地（いわゆる六古窯：瀬戸、常滑、越前、信楽、丹波、備前）に加え、磁器の有田・伊万里、九谷、さらに茶道でよく用いられる萩、唐津、そして学生に人気の観光地でもある沖縄の壺屋などの産地を紹介した。

これらの産地は、明治期以降、近代的窯業としての業態転換に成功した一部の産地を除けば、多くが近代化にともなう工業化と生活様式の変化により、存亡の危機に瀕した。これに対して 1920 年代から 1930 年代にかけて各産地において失われつつあった製法を調査研究し、産地の復興をめざす動きとともに近代陶芸というジャンルが再構築されてゆく。そして第 2 次世界大戦後には、この動きは伝統工芸を文化芸術として位置づける重要無形文化財（人間国宝）の制度化へとつながってゆく。また高度経済成長期を通じ、陶磁器などの伝統工芸が伝統的産業として位置づけられ、さらに近年は観光資源としても位置づけられるなど、伝統工芸は現代日本社会の文化的産業的構造変化に連動しながらダイナミッ

クに展開してゆく（谷口、2023）。前期の授業では、これらの視点を踏まえながら、陶磁器文化の展開と産地の観光化を紹介することに努めた。さらに、日本の陶磁器は、古代から現代まで交易や人の移動等を通じ、技法の伝播や作品の流通において国内外のネットワーク的な広がりによって支えられてきたという視点についても紹介することに努めた。そしてこうした理解を踏まえながら、観光客の視点から陶磁器（工芸作品）と産地に注目する視点について理解を深めることをめざした。

1. イントロダクション ～文化のネットワーク性：旅する陶磁器～	9. 磁器へのあこがれと流通の拡がり ～有田・伊万里（佐賀）～
2. 知ることと視ること	10. 伝統文化の街とやきもの ～九谷（石川）～
3. 日本の陶芸の拠点 ～瀬戸（愛知）・美濃（岐阜）～	11. 産地の自立化への試み ～備前（岡山）～
4. 六古窯の発見 ～小山富士夫と加藤唐九郎について～	12. 作品と製品の相克 ～信楽（滋賀）・伊賀（三重）～
5. 近代化と伝統の再構成（1） ～人間国宝の誕生～	13. 伝統と前衛 ～萩（山口）～
6. 風土が育む生活の器 ～壺屋（沖縄）～	14. 職人集団からの脱却へ ～唐津（佐賀）～
7. 近代化と伝統の再構成（2） ～伝統工芸という概念～	15. うつわの形に見る日本文化 ～「うつし」と「見立て」～
8. 観光資源としての陶芸 ～丹波（兵庫）～	

（2）後期：旅の日本文化Ⅱ

後期の「旅の日本文化Ⅱ」においては、前期の問題関心を踏まえつつ日常生活において「使う」という視点をさらに盛り込むこととした。それによって、受講生が自分自身と伝統工芸作品との関係を捉え返す視点を得られるのではないかと考えたのである。そのため、後期の授業では、「民藝（民芸）」というジャンルを補助線として陶磁器を中心とした工芸品と産地の関係、そして工芸作品を日常生活の中で使うことの意味について理解を深めることをめざした（表2）。

民藝という概念は1920年代に思想家の柳宗悦によって提唱され、民衆的工藝（工芸）という言葉に由来する⁷。柳は、素材や製法、そして用途のいずれもが各地域の生活の中から生み出された工芸品を高く評価し、そこに機能美（用の美）を見出す。同時に、近代

⁷ 民藝の概念については提唱者の柳宗悦をはじめ、民藝運動に賛同した工芸家や協力者、関係者による膨大なテキストが発表され、それらの研究の蓄積も膨大であり、ここで詳細に立ち入ることはできない。民藝についての本稿の記述の部分は、日本民藝館のウェブサイトに掲載された内容を通説として参照している（日本民藝館ウェブサイト <https://mingeikan.or.jp> 「日本民藝館について」「沿革」「柳宗悦と日本民藝館・日本民藝協会と各地の民藝館」）、2024年1月15日閲覧。

化、工業化による大量生産品の生活への浸透に伴い、失われて行く日本各地の「手仕事」の文化を案じ、物質的な豊かさだけでなく、より良い生活とは何かを民藝運動を通して追求したのである。1926年、柳宗悦、富本憲吉、河井寛次郎、濱田庄司の連名で「日本民藝美術館設立趣意書」起草、1936年、東京駒場に日本民藝館を設立し、日本および海外諸国の陶磁器、織物、染物、木漆工、絵画、金工、石工、竹工、紙工、革工、硝子、彫刻、編組品など各分野の民藝品を蒐集・展示する。柳の提唱した民藝の概念は、陶芸家の濱田庄司、河井寛次郎、バーナード・リーチをはじめとした多くの工芸家、支援者などとともに民藝運動として展開されていった。柳や浜田、河井、リーチらは各地の旅を続けながら工芸品の調査、収集、産地への助言とプロデュース、支援者との交流を重ねていく。そして柳らの民藝運動は、その後、工業デザイナー・柳宗理の活躍や若い世代の工芸家にも継承され、伝統工芸の分野だけでなく、さまざまな日用品の設計にも影響を与えている。

表2 2023年度 旅の日本文化II（後期）の構成

1. イントロダクション ～柳宗悦と民藝運動～	9. 用の美を求める民藝ネットワーク ～湯町・袖師・温泉津（島根）～
2. 民藝運動の誕生 ～アーツ・アンド・クラフツと民藝～	10. 伝統の維持と展開 ～小鹿田（大分）・小石原（福岡）～
3. 濱田庄司と民藝運動 ～益子（栃木）・笠間（茨城）～	11. 民藝の旅 いろいろな楽しみ方
4. 河井寛次郎と民藝運動 ～芸術家と職人の間～	12. 文化とパトロン ～民藝の街・倉敷～
5. 生活を支える手仕事の理想 ～出西（島根）～	13. 師匠と弟子の関係 ～生田和孝とその弟子たち～
6. 日常生活の中の磁器 ～砥部（愛媛）～	14. 文化をつなぐ ～民藝の展開と現代的意義～
7. 風土と生活から産まれた焼きもの ～龍門司（鹿児島）～	15. まとめ ～民藝の可能性～
8. 文化と支援者の関係性 ～牛ノ戸（鳥取）～	

このように後期の授業では、民藝運動にゆかりの地域からとくに重要とされる産地を中心に柳らの足跡を辿りつつ、民藝の影響を受けた現代の陶芸家による展開や工芸作品の観光への活かし方などについて紹介した。さらに観光客の視点に立脚した上で、陶磁器などの工芸作品を自分の生活の場面で使うという視点について理解を深めることをめざした。

6. 実践的な学びの試行

上の4でクラフトツーリズムの観光客の体験について、(i)工芸作品とその作り手に興味を持つこと、(ii)工芸作品が作られる産地に興味を持つこと、(iii)工芸を自分ごととし

て捉えること、という体験として整理した。これらの観光体験を受講生が自分自身の体験として重ね合わせるためには、受講生が陶磁器などの工芸作品をできるだけ身近に感じられることが必要になる。とりわけ現代の観光であるニューツーリズムの文脈には、観光を通じた旅行者自身の自己発見や自分探しという側面も存在する。本授業が主題とするクラフトツーリズムもこうした観光客による自分自身の問い直しという再帰性を共有している。クラフトツーリズムの場合、対象となる工芸品は自分自身の日常生活の場で使われるものである。工芸の産地を訪れ、作品に触れた旅行者は、旅先にいながら自分自身の日常生活の場面でそれを使う場面を想像することになる。クラフトツーリズムにおいては旅行という非日常的な経験の中で工芸品によって日常を振り返ることになる。ここでは非日常と日常が再帰的に循環するという経験がなされると考えられる。

こうしたことから、授業を通じて陶磁器などの工芸品を受講生ができるだけ身近に感じられるように工夫を試みた。

その方法として、まず視覚情報としての画像やドキュメンタリー映像などを積極的に活用した。授業で紹介したそれぞれの産地について谷口が撮影した画像に加え、各産地の諸団体や観光部門などが運営するウェブサイトなども参照した。現在は各地の陶磁器の産地の情報が県や市などの公式観光ウェブサイトに詳細に紹介されている。そこでは作り手の製作場面やインタビューなどの動画も公開されていることから、それらを積極的に活用した。それらのウェブサイトでは、陶磁器や工芸品をテーマとした観光のモデルコース紹介や郷土料理、さらには陶磁器や工芸品の通販も詳細に紹介されている。授業の課題では、そうしたサイトを観光客の視点で閲覧し、自分が訪れてみたいモデルコースや食べてみたい料理、気に入った陶磁器作品などについてコメントをするというテーマをしばしば設定し、クラフトツーリズムを「自分ごと」に感じられるように努めた。そして次の授業の際に、全員のコメントを共有し、受講生同士の興味関心のポイントを理解し合うことを試みた。

また、受講生にとって陶磁器などの工芸品の製作場面はやはり縁遠いものである。そこで、谷口が実際に陶器を製作している場面を動画で撮影し、授業においてそれらを紹介することで陶器を作るという行為を身近に感じてもらおうことを試みた(写真1)。学生からは、機会があれば自分も作ってみたいというコメントも多くみられた。



写真1 谷口による陶器の制作の様子

さらに陶磁器の「モノ」としての側面を重視し、毎回の授業で紹介する産地の陶磁器を実際に教室で展示し、受講生が手に取れるようにした。たとえば、授業で島根県の出西窯を紹介した際、出西窯創建者の一人、生前の多々納弘光氏のドキュメンタリー映像を視聴した。その中で多々納氏がバーナード・リーチ直伝の方法で水差しに「とって」を取り付けているシーンや釉薬の調合と発色に苦心したことなどが語られるシーンがあった。授業では、その映像に続き、そこで言及された作品（写真2、写真3）を実際に教室で学生に紹介し、希望者には手に取って触ってもらうようにした。このように毎回の授業の際に、陶磁器を実際に目で見て手で触れることで、色、形、素材感、重さ、手触りなど様々な情報を体得できるのではないかと考えたのである。

これらの試みにより、受講生が陶磁器などの工芸作品をより身近に感じ、クラフトツーリズムを自分自身の身近なテーマとして捉え返す契機となるように努めた。

7. 関連イベント

授業で紹介した陶磁器は日用品であることから、実際に使用することで、それらをより身近に感じることができる。とはいえ、毎回の授業で陶磁器を見たり触れたりすることはできても、それらを用いて飲食をすることは困難である。そこで、「旅の日本文化」スピンオフ企画として、2023年12月1日に学科コモンルームを会場に、じっさいにお茶やコーヒー、お菓子を楽しみながら授業で紹介した急須やカップ、皿などを使ってみるというコンセプトによるイベントを開催した（写真4）。本イベントは日本語日本文化学科で日本語教育を担当され、留学生教育にも尽力されている和田綾子先生との共催とし、名称を「目と舌で楽しむ陶芸の夕べ」とした。この科目の受講生や留学生を含め10人が参加し、陶磁器を使う楽しみを共有す



写真2 飴釉水差し(多々納弘光作)
谷口所蔵



写真3 縁鉄砂呉須釉皿(出西窯)
谷口所蔵



写真4 イベントの様子-1(日本語日本文化学科Instagram 2023年12月15日より)

ることができた。

8. クラフトツーリズムにおける観光体験の追体験

本授業を通じ、受講生にはクラフトツーリズムや陶磁器、工芸作品への関心の深まりが見受けられるようになった。授業前後の時間での学生との会話の際に、沖縄観光に行った時に「やちむん（壺屋焼）」を見てきたことを知らせてくれたり、デパートの食器売り場を見るようになったと話してくれたりする学生も出てきた。また、自宅に祖父母が集めた陶磁器類がたくさんあると語ってくれる学生もしばしば見られるなど、授業をきっかけに陶磁器や工芸についての興味関心を持ちはじめた学生が見受けられるようになった。

毎回の授業の際に、受講生は授業内容についての課題コメントを提出し、次回または次々回の授業においてその内容を全て受講生に紹介、共有している。それらのコメントからは、クラフトツーリズムの体験について受講生の理解が深まっている様子が見える。以下、(1) 作品、作り手への関心、(2) 産地への関心 (3) 自分ごととして捉える、という観点から受講生のコメントを紹介したい。なお、(1) については波線で、(2) については二重線で、(3) については傍線で示した。

(1) 作品、作り手への関心

受講生は授業をきっかけに陶磁器そのものにあらためて意識を向け、その素材や形、装飾などの特徴に目を向けるようになってきている。また陶芸家（作り手）の個性や特徴にも関心が向けられている。

○美濃焼の形や素材、模様などが時代ごとに変化していることが分かり、進歩を続けていることを感じました。特に私は江戸時代や明治時代の美濃焼が青と白の色合いがうまく混じり合っており、模様も繊細に美しく描かれていたので気に入りました。・・・それぞれの種類の美濃焼の技法の素晴らしさを実感しました。焼成することで色を出したり、細かいひびが文様のようにみえるよう装飾したりなど様々な手段を編み出しているところに感動しました。

○今は『刀剣乱舞』という作品から刀剣女子と呼ばれる人たちが多くいるので、森本直之さんのような、刀剣を備前焼で複製するというのはすごくいいことだと思います。実際に私もその刀を知っていたので、あ！っと思いました。そういったコンテンツへのコラボのような活動を行うと、若い人に備前焼が認知されて広がっていくきっかけになっていくと思います。

(2) 産地への関心

また、授業を通じて受講生が観光客の視点から陶磁器（工芸作品）とそれを観光に活用

する産地の取組みや産地の特徴について関心を向け、その理解が深まっている様子が見受けられる。

○丹波篠山は「程よい田舎」「自然溢れる場所」「都会の喧騒から離れた静かで落ち着ける場所」という観光イメージを持っていて、陶芸というのも邪念を無くして1つの作品に向き合うというイメージがあり、丹波焼は心を落ち着けるコンテンツの1つとして相乗効果があると思います。丹波篠山は自然、温泉といった落ち着ける場所と日本遺産があり歴史ある場所の2つの要素を持ち合わせており、丹波焼も「陶芸」と「六古窯」という上記2つの要素を持っているので、良いところ取りの丹波焼は観光イメージにおいての相乗効果があると思いました。

○最近、私たちの世代では何かを作ったり体験することが流行っていて、瀬戸市の公式サイトではそれを大々的に売り出していると感じました。昔から食卓で愛されている陶磁器が今では自分で作る体験をするという違った楽しみ方がされており、私も実際に体験したいと感じました。その他にも焼き物コースや女子旅コースなどのモデルコースもあって、初めて瀬戸市を訪れる人も思う存分楽しめるようになってきていることに気づきました。ホームページを見るだけで「瀬戸＝陶磁器」という印象を抱くようになりました。

(3) 自分ごととして捉える

さらに陶磁器を通じて受講生が自分の日常生活を参照し、現地への訪問を思い浮かべる視点がうかがえる。受講生はまさに自分ごととしてクラフトツーリズムを捉えるようになっているといえるだろう。

○美濃焼の魅力についてさらに知ることができました。特に私が驚いたことは、普段使っている食器には美濃焼が多いということです。全く知らなかったので新たな発見ができ、知識が深まりました。今後、普段使っている皿などを観察してみたいと思います。

○砥部焼の作品を見ているとどれも魅力的なデザインで様々な形の物があったが、・・・特に気に入ったのは皐月窯の四角リム皿というのがとても可愛らしく、近場の店に並んでいるなら迷わず買っているだろうと確信した磁器だった。・・・すこし屋という工房も乳白色のマットな質感に花や草模様の可愛らしいデザインが淡い色で描かれていてとても女性からの人気がありそうな作品で、将来一人暮らしをするならば家の食卓に並ばせたいデザインだと感じた。・・・今度愛媛県に向かう用事があるので、その際に時間があれば砥部焼の窯や普通の食器ではなく砥部焼などの焼物が置いているショップを訪れてみて実際に手に取って見てみたいと思う。

○瀬戸だけでこんなにたくさんの楽しみ方があるのはとても魅力的な街であると感じました。私は瀬戸に2日間行き、1日目はろくろ体験、絵付け体験、2日目には手びねり体験できるところに行き、世界に一つにしかないお皿を私と私の家族のために作りたいなと思いました。そしてその後は瀬戸の街にあるレストランで瀬戸ならではの美味しいものを堪能したいです。鰻を食べると Cafe & Guesthouse もやいやと喫茶アカダマには必ず行ってみたいです。大阪に居ると、陶芸体験などは滅多にする機会がないので瀬戸に行って必ずしてみたいと感じました。また瀬戸=陶磁器の街のイメージはあったけどサイト見て瀬戸の街自体の美しさを知り、日本遺産の街として認定されているのにもとても納得しました。

以上の学生コメントから、受講生が観光客の視点によって工芸品（陶磁器）そのものや作り手に意識を向け、各地域を知り、自分自身の生活を捉え返すというクラフトツーリズムを追体験できるようになっていることがうかがえる。クラフトツーリズムの体験においては、観光による現地の探訪という非日常的体験の中に、陶磁器（工芸作品）を通じて日常性を振り返ることになる。ここにおいて、いわば非日常性と日常性が再帰的に循環しているのである。

9. むすびに

本稿で繰り返し述べたように、クラフトツーリズムは再帰的な観光であり、観光テーマであるクラフト（伝統工芸）や観光地（産地）、観光客の営みのそれぞれのありかたが常に問い直され、また、相互に問い直し合う関係にある。そして、それによってクラフトツーリズムの現場は、つねに複雑に変化を続けてゆく。

本稿では、こうしたクラフトツーリズムにおける観光体験を理解する視点を明らかにするために、谷口が担当する授業科目「旅の日本文化Ⅰ・Ⅱ」の取組みを参照してきた。授業では、受講生が陶磁器（工芸作品）を身近に感じられるような取組みの試行を重ねることで、受講生がさまざまな陶磁器やその作り手に関心を向け、それらが産み出される産地の特徴やそこでの観光に理解を深めるようになっていった。また、自分がそれを使うという視点を意識することで、受講生がクラフトツーリズムを自分ごととして捉えられるようになっていった。

近年のニューツーリズムの文脈においては、観光という行為を通じて自己アイデンティティの確認や自己の再発見をうながされることがしばしば指摘される⁸。観光を通じて得られた新たな発見や気づきを自分自身に向け直すことで、自分自身の再発見につなげていくことができる。そしてそれが新たな観光の魅力の一つにもなっている。

クラフトツーリズムにおいて観光客は、訪れた旅先で工芸作品と出会うことで、自分自

⁸（山口・須永・鈴木、2021）を参照。

身が日常生活の中であたりまえのように用いていた工芸品やその作り手にあらためて意識を向け直すことができる。クラフトツーリズムの体験とは、観光による現地の探訪という非日常的体験の中で、工芸作品を通じて日常性を振り返ることができる。その意味でクラフトツーリズムにおいて観光客は、非日常性と日常性との再帰的な循環を体験できるのである。

参考文献

- 遠藤英樹、須藤廣、2005、『観光社会学——ツーリズム研究の冒険的試み』、明石書店。
- Giddens, Anthony., 1990, *The Consequences of Modernity*, Stanford University Press.=松尾精文・小幡正敏訳、1993、『近代とはいかなる時代か?——モダニティの帰結』、而立書房。
- Giddens, Anthony., 1991, *Modernity and Self-identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Polity Press.=秋吉美都・安藤太郎・筒井淳也訳、2005、『モダニティと自己アイデンティティ——後期近代における自己と社会』、ハーベスト社。
- 北澤憲昭、2013、『美術のポリティクス——「工芸」の成り立ちを焦点として』、ゆまに書房。
- 児玉盛介・古河幹夫・竹田英司・山路学編著、2021、『笑うツーリズム HASAMI CRAFT TOURISM』、石風社。
- 長崎県立大学学長プロジェクト編、2016、『波佐見焼ブランドへの道程』、石風社。
- 長崎県立大学産学連携チーム編、2011、『波佐見焼の挑戦——地域ブランドをめざして——』、長崎新聞社。
- 落合知子・波佐見町教育委員会編、2020、『地域を活かすフィールドミュージアム——波佐見焼窯業地のまちづくり——』、雄山閣。
- 須藤廣、2008、『観光化する社会』、ナカニシヤ出版。
- 須藤廣、2012、『ツーリズムとポストモダン社会 - 後期近代における観光の両義性』、明石書店。
- 谷口重徳、2019、『「コンテンツと地域の出会い」を再考するために——コンテンツによる地域の活性化とは』、地域コンテンツ研究会編、『地域×アニメ コンテンツツーリズムからの展開』、成山堂：32-48頁。
- 谷口重徳、2023、『クラフトツーリズムにおける伝統工芸作品の位置づけ』、『甲南国文』70、甲南女子大学国文学会、192(15)-182(25)頁。
- 土田真紀、2008、『さまよえる工芸——柳宗悦と近代』、草風館。
- Urry, John and Larsen, Jonas, 2011, *The Tourist Gaze 3.0*, London, sage Publications.=加太宏邦訳、2020、『観光のまなざし[増補改訂版]』、法政大学出版局。
- 山口誠、須永和博、鈴木涼太郎、2021、『観光のレッスン——ツーリズム・リテラシー入門』、新曜社。
- 山本浩貴、2022、『ポスト人新世の芸術』、美術出版社。