

V. おわりに

はじめに記したように、松江では長い歴史の中で、ものづくりの文化が発展し、現代にまでつながるものや痕跡を残すものが多く見られます。その中から20の項目を選んで、ストーリーを語ってきました。おわりにあらためて松江のものづくりについて、振り返ってみましょう。

江戸時代の城下町とそれを支える農村、漁村、山村、という需要と供給のサイクルが、地域に直結したものづくりにつながり、また松江藩の藩政や殿様の趣味・嗜好・たしなみが、やがて広く浸透していく流れで説明できることは前述してきたとおりです。それを別の視点で、あらためてまとめてみます。

(1) 現在も松江の名産品として名を知られたもの

江戸時代あるいはそれ以前から松江で作られ、変化や復興を経ながら、現在も松江の名物として愛され、土産物や贈答品、美術品などとして作られ続けているものが多くあります。代表は不昧公ゆかりの品々。和菓子や製茶、陶芸、漆塗物など、茶人・文化人として名を成した松平不昧の功績とその顕彰を基盤にして、地域全体で残してきたものづくりといえましょう。

また、松江藩の産業振興政策から広がり、今も残るものもあります。めのうや来待石の加工、和紙、あご野焼き、薬用人参（お種人参）などです。いずれも伝統工芸品や希少な農水産物加工品として、松江を連想させるものづくりです。

(2) 近代から昭和まで松江を支えながら、今はその痕跡を残すもの

伝統的なものづくりは、時代や社会が変遷するなかでその大部分が消えています。松江も例外ではないのですが、その製品や痕跡を残しているものも少なからずあります。松江筆、畳表、瓦、木綿、木蠟、藤布、鋳造品などをあげました。それらは、江戸から明治・大正・昭和と存在感を発揮していましたが、ものづくりとしては、ほぼ姿を消しました。しかし、松江特有の左棧瓦が乗っている屋根はありますし、製品や製造過程を知る資料が残されているものも多くあります。産業としての復活は困難ですが、歴史遺産として継承していく必要があります。

(3) 近代化や現代の大きな変化に合わせて、産業化した製造業

江戸時代以前から始まり、近代以降には時代の波に合わせながら新たな技術を身につけて、現在も地場産業として生き残っている企業もあります。造船業と農機具製造業、

そしてそれらを支える鉄工所などです。現代の松江は、製造業には恵まれた土地とはいえません。それでも時代の変化に対応し、様々な工夫を重ね、技術を磨いて、今に生きる工業には誇りを持ってよいでしょう。

モノづくりのヒストリーは、近世や近代にさかんに行われた伝統的なものづくりを中心に、20の項目を立ててストーリーを記してきました。これだけのストーリーが重なるのは、歴史的な風土や遺産が良く残る松江ならではのようです。

一方で本来、取り上げるべき項目で外れているものもあります。たとえば、武士の子供や御殿女中たちの手遊びの「玩具」で、松江姉様人形や手鞠などです。姉様人形は、松江藩の御殿女中や武士の娘が作り始めたものと伝わり、昭和初期までは子供や娘たちの日常の遊び用玩具でした。その後、郷愁を誘う手作り人形として土産品、愛好家の収集品となり、松江を代表する伝統的人形として人気を集めました。赤・白・緑の和紙を折り込んで衣装とする鮮やかさが特徴でしたが、今では継承する人がなく、民具・歴史資料となっています。手鞠も御殿女中の手すさびとして作られ始めたと伝わります。現在は「松江和紙手まり」として、昭和後期に表面に松江民藝紙を貼り、そこに刺繍糸で縁起の良い模様などの刺繍かがりをし、四季折々の花などのちぎり絵を施したものが作られています。創始者の絹川ツネノ氏は故人となりましたが、次代の制作グループが新たな民芸品として作り続けており、松江の文化を担う活動となっています。

ものづくりは単なる歴史の一部としてだけでなく、松江の文化活動の基軸として今後の発展も考えるものです。松江で生まれ育った歴史的背景や風土の特徴に思いをさせると、松江のヒストリーとしての、ものづくりには、ここにある必然と重みがにじみ出てくると思います。

今やものづくり・製造業は完全にグローバル化し、わたしたちの周りには海外の製品があふれています。国産品だから信用できる、という神話も必ずしも成り立たない時代に立たされてもいます。だから伝統に立ち返れ、という単純なことではありません。今を生きる日本人、そして松江の人たちが世界に誇るものづくりとは何か、を考える必要があると考えます。そのヒントの一つが歴史文化です。そして今後の「もの」は物理的にそこにあるものだけではなくてでしょう。デジタル化は世界全体を変えようとしています。デジタルも、アナログも含め、高度成長期以来の裏日本的な地理感覚を超えて、「もの」づくりは発展していくでしょう。“RubyCityMATSUE”・「文化のまち松江」が輝く日をめざしましょう。

※Rubyとは

「Enjoy Programming!」（プログラミングを楽しもう!）のうたい文句で、1995年に開発されたWEB系の開発には無くてはならないプログラミング言語です。開発者まつもと ゆきひろ氏は1997年から島根県松江市の株式会社ネットワーク応用通信研究所 フェローとしてRubyの普及に尽力されています。

※RubyCityMATSUE（ルビーシティマツエ）プロジェクトとは

オープンソースソフトウェアと「Ruby（ルビー）」をテーマとした、「Ruby（ルビー）の街」としての新たな地域ブランドの創生を目指しています。「Ruby（ルビー）」をキーワードに、気軽に立ち寄り、技術・情報を交換することができる場所を提供し、人材・情報の交流拠点、ビジネスマッチングの拠点としての役割を担うことを目指しています。

注

本文中の写真等のうち、所蔵者・機関を表示していないものは、松江市蔵のものです。

ヒストリー作成体制

- ・事務局：松江市文化スポーツ部松江城・史料調査課、文化財課
- ・本文編集執筆：松江城・史料調査課および松江歴史館職員が下記協議会および事務局内で協議をして執筆した。
- ・松江市文化財保存活用計画協議会構成員(令和5年度)
禰宜田佳男(会長)、木幡均、小林准士、津村宏臣、石山祥子、鶴鶴順、伊藤知恵、長野正夫、河野美知、島根県教育庁文化財課、島根県観光振興課、松江市観光振興部長、松江市教育委員会学校教育課

松江市のヒストリー集

ものづくりヒストリー～手仕事から産業まで～

令和6年(2024)3月29日

松江市文化スポーツ部 松江城・史料調査課
