



一般社団法人 パチンコ・パチスロ社会貢献機構 代表理事 **宮廻 正明**さん

社会に溶け込むことで 未来に向けて持続する遊技業界を

裏彩色という技法を極めた日本画家として活躍する一方で、最先端のデジタル技術と伝統的な保存修復技術を融合させたクローン文化財の生みの親でもある宮廻正明さん。2023年にパチンコ・パチスロ社会貢献機構の代表理事に就任した宮廻さんに、ご自身の足跡や遊技業界の社会貢献のあるべき姿について語っていただいた。

裏彩色を極めた日本画家としての歩みの一端を振り返る

——日本画家として活躍してこられました。そもそもどういふことで、この道に進まれたのでしょうか？

高校までは、あまり絵を描いた経験はありませんでした。それまでは音楽をやっていたのですが、楽器で前歯を折ってしまい、音楽の道は断念しました。ちょうど、そのころは広告媒体の主役が新聞からテレビへと移り変わっている時代で、テレビコマーシャルの制作に携わりたいと思い、東京藝術大学美術学部デザイン科に進学しました。とはいえ、英語が苦手だったので、6年、浪人しました……。でも、その6年間で、独学のような形でしたが、デザインはもとより、絵画、焼き物、漆芸など、美術の基礎になる技術はほとんど学びました。ずいぶん回り道をしたように思われるかもしれませんが、私にとってはその経験が非常に財産となりました。そのころの娯楽はパチンコで、半分は美術の勉強、半分はパチンコでした(笑)。

——藝大では当初、デザインやテレビCMの勉強をしていたということですが、そこから一転して日本画に進むことになったのですね。

大学院に進むときに、それまで学んでいないのは日本画だけだったので、日本画科に入ることにしました。大学院では古画の模写や修理など、保存修復技術を徹底的に学びました。そのなかで最も興味を持ったのが、いわゆる「裏彩色」と呼ばれる技法でした。平安時代になると中国から仏画が入ってくるわけですが、日本ではそれを描く際に、絹の裏から彩色する技法を発展させました。なんとかこの技法を自分の制作に活かさないかと思い、絹ではなく、極めて薄く漉いてもらった和紙を使ってやってみることにしました。すると、鮮やかな色であっても紙を透かすことで、それが染み込むような効果になって、しっとりとした仕上がりになる。薄い紙にもかかわらず、そこに西洋の遠近法とは異なる奥行きが生まれます。普通、紙に裏彩色を施すと、紙が縮んで暴れてしましますが、それを上手にコントロールする方法を古画の保存修復技術から自分なりに習得しました。

——「裏」に着目することで、先生の独自の日本画の技法が生まれたのですね。

「うら」という言葉を、ぜひ『広辞苑』で引いてみてください。「占」「末」「浦」「裏」などが並んでいますが、最初

に出てくるのが「心」です。「(表に見えないものの意) ころ。おもい。」と説かれています。つまり、日本語では「うら(心)」とは、精神性を表す言葉なのです。ですから、裏彩色で色を付けることは、絵の中に精神性を表現することにつながると思っています。

先進性と伝統を融合させてクローン文化財を生み出す

——そうした日本人の精神性を表現する絵画を描く一方で、先生は先進的なデジタル技術と伝統的な保存修復技術を融合させた「クローン文化財」というものに取り組みられています。これは、どのようなものなのでしょうか？

本来、文化財というものは人類共通の遺産として、後世に伝えるべきものです。しかし、時間の経過とともに劣化したり、欠損や剥落が生じたり、あるいは消失や流出したりすることもあります。それを防ぐためには、保存や修復が欠かせません。厳重に保存しようと思えば、なるべく非公開にしたほうがいいのですが、それでは文化財を楽しむことができません。また、オリジナルの状態を保つためには修復が必要ですが、どうしても修復する人の技術やクセ、作業効率などの影響が避けられません。そこで考えたのが、私を中心になって藝大で開発したクローン文化財です。





これは現存する作品の材質、タッチ、色彩、形状などをデジタル技術によって超高精細に再現するもので、いわば文化財のクローン作品です。

さらに、それを一歩進め、欠損した部分や劣化した材質や色彩などを資料などから補完し、オリジナルはこうだったであろうと考えられるものを再現したのが「スーパークローン文化財」。また、完成時の材料や技術では不可能だったが、本来はこういうものを作りたかったのではないかとと思われる本質や意図を取り込んで具現化したのが「ハイパー文化財」です。これによって、文化財の過去、現在、未来を再現できるのです。

——誰もが文化財を楽しみ、なおかつその価値を後世に持続していくために必要なのが文化財のクローン化だと思いますが、その発想の原点は？

日本近代の哲学者の一人である九鬼周造の代表作に『「いき」の構造』がありますが、そこに相反する二つの要素を同時に自分の中に取り入れる「錯然」という概念が出てきます。

伝統とデジタルという二つの極を同時に存在させることで新しい世界を表現するクローン文化財は、まさに錯然そのものです。裏彩色による表現も、やはり錯然の一種といえるでしょう。実は、こうした二つの要素や二極を併せ

持つことの大切さに気づかせてくださったのが、平山郁夫先生でした。

平山郁夫先生から学んだ 自分で考えることの大切さ

——宮廻先生は、パチンコ・パチスロ社会貢献機構の前身である全日本社会貢献団体機構の名誉会長を務められた平山郁夫先生に師事されたとうかがっています。

大学院で2年間、古画を学び、その後、平山先生に勧められて助手となりました。先生がライフワークとして尽力された文化財や芸術文化を後世に伝える「文化財赤十字」活動も、微力ながらお手伝いさせていただきました。

こうしてPOSCの代表理事を務めているのも、平山先生のご恩の賜物だと思っています。その平山先生が、よく言っていたのが、「清濁併せ呑む」という言葉でした。「清」だけ、あるいは「濁」だけではダメで、その二つを同時に兼ね備えていることが大事だとおっしゃっていました。例えば「善」と「悪」の二極についても同じことで、それはまさに錯然です。それが人間や社会を豊かにすることにもなると思います。どちらか一方だけでは、行き詰ってしまいます。

——平山先生が力を傾けた文化財赤十字の活動は、人類の英知や感性を象徴する優れた文化財のDNAを後世に伝承していくということで、文化的に極めて社会貢献度の高い活動だと思います。錯然のほかにも、平山先生からどのようなことを学んだり、影響を受けたりしたのでしょうか？

平山先生は、「自分の後ろには草1本生えない」とおっしゃっていました。つまり、先生と同じことをしていても、ダメだということです。ですから、絵のことにしても、「そうだ」とか、「違う」というだけで、なぜ、そうなのかは言葉では教えてくれませんでした。それを自分で考えろというわけです。

教われば、マネになってしまい、それ以上のものはできない。自分の目で見て、盗んで、考えて、自分のものにする。それが大事だというわけです。

私がデジタル技術を駆使したクローン文化財に取り組むようになったのも、先生はご自身の作品制作にデジタル技術を取り入れることをしなかったからです。私は、それを逆にチャンスと捉え、いち早くデジタル技術を導入しました。



クローン文化財 (パルミアン東大仏天井壁画)

もっと社会に溶け込むための アイデアやシステムを

——2023年にPOSCの代表理事に就かれましたが、遊技業界が取り組んでいる社会貢献活動に対して、どのような感想をお持ちになられていますか？

前身であるAJOSCの時代から、青少年の健全育成、自然災害からの復旧・復興支援、地域やコミュニティーの活性化、依存問題の予防や解決、SDGsに取り組む団体への助成、また遊技業界の仲間が様々なレベルで実践している社会貢献や地域貢献に対する顕彰などを行っていますが、こうした活動は今後も継続していただきたいと思っています。さらに、その前提として、遊技業界はもっと社会に溶け込む必要があると思います。法律や条例などの関係で致し方ないところもありますが、今は社会との間に壁のようなものを作ってしまい、業界が自らを閉鎖的な状況に追い込んでいるように感じます。街中で気軽に楽しめる健全な娯楽の一つとして、もっと中が見えるようにして、風通しを良くすることが大切です。

例えば、地域のお祭りやイベントなどと連携して、遊技の面白さや有用性をアピールしながら、街中の開かれた遊び場として自分たちを改めて位置づけるような努力が必要でしょう。これまでも、そこで上がる利益の一部を社会貢献として還元してきたわけですが、それが必ずしも社会的に広く認知されていないのは、まだまだ足りないと思われるからかもしれません。

いろいろなアイデアを出して、街や地域の多くの人々を巻き込み、パチンコやパチスロをみんなが楽しめるゲーム



クローン文化財 (釈迦三尊像)

にしていくことが重要です。

——もっと社会に溶け込んでいくためのアイデアやシステムが必要なのですね。そうすれば、遊技業界は未来に向けて持続できるということですか？

少しのお金で楽しめる娯楽として、パチンコやパチスロがもっと広く浅く社会に浸透していけば、世界的にも例のないゲームを楽しめる場所になれると思います。特にパチンコは日本独自の文化の一つです。見てわかりやすいし、難しいルールもありません。インバウンドで日本にやって来た外国人がこの面白さを知ったら、もっと世界的に認知が広がると思います。

そもそも遊技は、「遊び」の一種です。遊びは、人間の生活にとって潤滑油であることは間違いありません。それがなければ、この社会はギクシャクとした、殺伐としたものになってしまいます。

遊びを通して、人は快樂と諦観の二つを知ることができます。楽しさと諦め、この二つがあることで人生は豊かなものになっていきます。どちらか一つだけではダメなのです。これもまた、先ほどの錯然につながるのですが、遊技はそれを教えてくれる格好の手段だと思います。

宮廻正明 (みやまこまさき) さん

1951年、島根県松江市生まれ。東京藝術大学美術学部デザイン科、同大学院修士課程修了後、同大学院美術研究科保存修復技術研究室非常勤助手となり平山郁夫氏に師事。2000年に同教授、2009年に同大学学長特命社会連携センター長、2018年に同大学を定年退職し、同名義教授。日本内外で個展を開催し、院展での内閣総理大臣賞など受賞多数。2018年には株式会社IKIを設立し、クローン文化財などの制作にも取り組んでいる。