

伝統的色彩語彙を増やすカードゲームの研究



芝浦工業大学 デザイン工学部

准教授 日高 杏子

1. はじめに

本研究では、色彩論とシリアスゲームの視座から日本の伝統的色彩語彙を増やす知育玩具カードゲームを制作する。既存のカードゲームとして、古来から具合わせ、百人一首、かるたが知られる。かるたはポルトガル由来ともいわれる。これら古来のカードゲームのルールを応用し、日本の伝統色名（慣用色名）を記憶しながら得点獲得するゲームの研究である。色名に馴染みのある・なしに基づき、色彩の記憶についてゲーム難易度を確定していく。デジタルの伝統色アプリは、海外でも日本でも作られている。だが伝統色に特化したゲーム、色名の語彙増加を目指したアナログゲームは限られている。このカードゲームで遊べば遊ぶほど、日本の伝統色の知識が増える。

古来から日本で伝わる伝統色名例えば浅葱色、蘇比色、柿色、缥色などがある。これらの色自体と伝統色名は和風プロダクトや文房具のデザインで使われ、京都や金沢、浅草などの土産物店で販売されている。しかし日常会話では、多くの外来色名例えばグレー、ピンク、ボルドーシラーなどの普及により、日本の伝統色名が日常会話で現れることは減った。本研究では、この問題を知育カードゲームを通じて解決したいと考えた。

本研究ゲームを通じ、日本古来の「伝統色名」と「工芸素材」の卓越性を遊ぶ人たちに再認識してもらうと共に、色名と色を一致させ、色彩語彙を増やす。材料としては和紙と金箔を使うことを考えた。平安時代からの伝統的遊びである具合わせと容器である漆塗りの貝桶は、明治維新以前は嫁入り道具でもあった。金箔を塗り、絵画を描いたハマグリで出来た具合わせは、日本の美意識を表す遊びの典型例であろう。本研究では、材料面でも、日本産コウゾの和紙を使うことで、伝統的工芸である和紙生産業へも貢献できる。

研究目的は、日本語の数多い伝統色名をゲーミフィケーション形式で楽しく覚える点にある。色名にまつわる逸話や和歌、物語などをカードやマニュアルに記す。色彩論の知育カードゲームを作ることによって大人も子供も楽しめ、伝統的な日本語の色彩語彙を増やすためのゲームの目標は楽しめるカードゲームで、色彩の記憶、文化として豊かな伝統色名の語彙増加と、日本の伝統工芸の価値

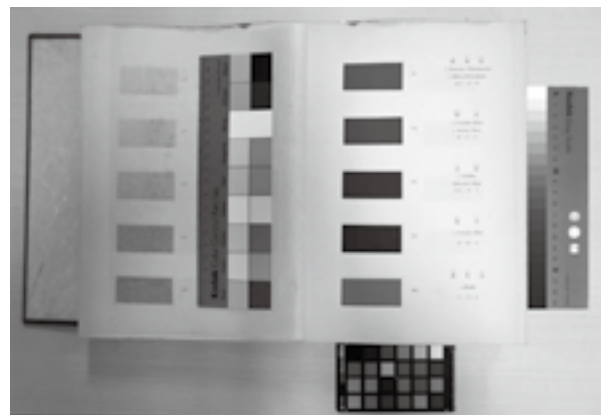


図1 日本色彩研究所編「色名大辞典」

見直しを目指す。

2. 方法

本カードゲーム作成に向け、日本の伝統的な色名と測色データのリストを作成し、色名を現在でも比較的理解できるものと、ほとんど使われていないものを段階的に分類した。次に、親しみやすさを基準として色を分けて難易度を設定した。素材やインク顔料については、カード上での色の再現性の高さを基準として伝統色を選択している。

2019年4〜7月、アルバイト学生と共に、コニカミノルタ社色彩計CR-20を使い、日本色彩研究所編「色名大辞典」(1954)(図1)所載の全200色の色票の機械測色、およびエクセルデータベース作成を行った。(図2)長崎「日本の伝統色—その色名と色調」(2006)と沖森「色彩語の史的研究」(2010)を基に、日本の伝統的な色名を時系列に並べたリストを分析した。また、多摩美術大学元教授・太田幸夫氏の協力を得て、株式会社竹尾の和紙用和紙の研究とデータベース化を進めてきた。2019年8月9日、立命館大学ゲーム研究センター主催国際会議 Replaying Japan 2019において、研究発表をした。ここでは、ルールと得点加算方法の検討を行った。作成した伝統色名データベースと、和紙への色再現実験を元に、200枚の実物カードを印刷する。既にカードゲームのプロトタイプデザインをしてきた。(図3)

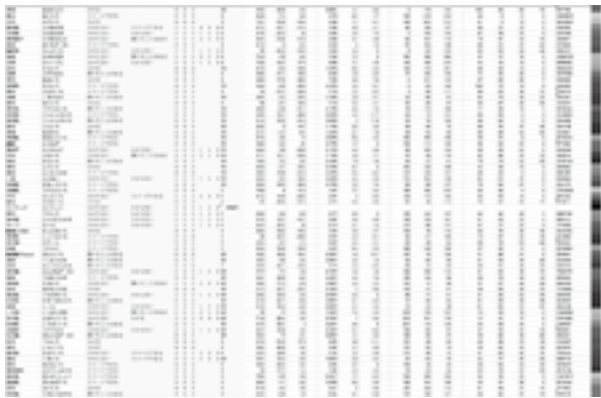


図2 伝統色データベース



図3 カードゲームプロトタイプ

3. 色彩とカードゲームの先行研究

先行研究として、国内では古くから国文学研究の一環として、百人一首研究が存在する。また、ゲーミフィケーションによる学習は、教育学分野で検討されてきた。カードゲーム研究は、遊戯王やポケモンの実践と検討がなされている。電源のいないアナログゲームだけを展示販売するゲームマーケットは、基本的に1年3回開催されている。(東京で春と秋に、関西方面で冬に開催) 国外では、ロンドン大学(University College of London)情報学部のマイロナスが、他の人と色名を当て合い、一致させるカードゲーム「ハニシロブカラー」を開発した。国籍・言語を超え、色名を相手と一致させるカードゲームである。Paint Chip Poetry は大人でも子供でも楽しめるゲームとして、まず色と詩のお題を与え、自分の好きな色をとり、そのカードに書いてある語と色から連想し、詩と配色を作るカードゲームである。

小職は、バーリン&ケイ著「基本の色彩語—普遍性と進化について」(2016)の翻訳出版を行い、色彩語の進化、外来語や翻訳の影響、伝統色、色彩語彙と生活習慣の関連性の研究をしてきた。中でも、外来語が日本語の色彩語へ及ぼす影響を分析している。

4. 考察

本研究では、先行研究と調査データ、アルミイト学生による難易度設定、印刷発色の分析を通じ、ゲーミフィケーションとして、以下のように編纂した。

①ルール

読み札が色名で、取り札が色カード(表が色、裏に正解読み札あり、平安時代のハマグリ製貝合わせの様子、正解読み札と形が合う)にする。2組の200色のカードで、片方を色名の読み札、もう片方を取り札とする。読み手が色名を読み上げ、(例:「藤色」)取り手が表に合わせたカードの中から、同じ色のカードを見つけ出す。ほとんど使われていない色名は難易度が高いものとする。難易度の高い色カードを最も多く集めた人が勝者である。あまり知られていない色名(例:「黄檗染」)のカードに書かれたポイントを多く集めた者が勝者となる。

②素材と印刷

上質和紙や金箔を使ったカードに印刷し、ケースに入れる。また、本カードゲーム本体の付録として、各色名の起原や時代、染料や顔料と逸話を記したゲームマニュアル兼、解説本を作成する。日本の伝統色だけでなく、古典的遊びを想起させるゲームにする。

5. まとめ

日常会話で使われなくなった日本の伝統色名を意識しながら覚え、なおかつ和の工芸的価値も再認識できるゲームとなる。電源のいないアナログゲームだけを展示販売するゲームマーケットは基本的に1年3回開催され、本研究成果はこのマーケットに出品を目指している。今後の課題として、小職は、AFT色彩検定の教科書改訂執筆に携わっているため、色彩検定受験者が試験勉強用の学習教材としての本カードゲームの利用も考えている。さらに2020年4月現在、新型コロナウイルスの影響で外出自粛が求められている環境もあり、本カードゲームをオンラインゲーム化、そして対戦状況をゲーム実況して公開することへの展開も期待できる。

参考文献

- [1] 日高:「日本の伝統的色彩語彙を増やすカードゲームの研究」Replaying Japan 2019、立命館大学ゲーム研究センター(2019)
- [2] バーリン/ケイ、日高訳:「基本の色彩語—普遍性と進化について」法政大学出版局(2016)
- [3] 沖森紅美:「色彩語の史的探究」おうふう(2010)
- [4] 長崎盛輝「日本の伝統色—その色名と色調」青幻舎(2006)
- [5] 日本色彩研究所編:「色名大辞典」東京創元社(1954)