

優秀賞

伝統的工芸品との関わり方

熊澤 玲香 (大学4年生: 京都府)

日本には全国に職人が時間と手間をかけて作る美しい伝統的工芸品がある。伝統的工芸品は現在約230あり、経済産業大臣が伝産法に基づき指定した工芸品と定義される。伝統的工芸品産業は海外の安価な輸入品の増大し、国民の生活様式が変化しているため需要が低迷し、企業数・従事者数も高齢化により30年間に約3分の1まで減少している。若い世代の人々がそもそも伝統的工芸品に触れる機会が少ないため知名度も低く、興味を持つ機会さえもないのも原因の1つではないだろうか。

それを解決するため全国を旅しながら伝統的工芸品を収集していくゲームを考えた。実際に住んでいる都道府県や旅する際に伝統的工芸品をより身近に感じられるため、興味のある都道府県から場所を選択できる。またより旅感を味わうため実際歩いた距離を貯めることでその伝統的工芸品の職人に会うことができる。工程に関するゲームをクリアすることで、製造方法を学びながら興味を湧き立たせるようにする。例えば京都府を選択し1km歩いたら京漆器の職人に出会ったとする。京漆器は、漆を精製することから始まり、木地を作り、漆塗りの下地をし、研ぎ、中塗り上塗りなど塗りと研ぎを繰り返し、節上げをし、蒔絵や螺鈿で装飾していく長い工程がある。塗りと研ぎボタンをタイミングよく押すなどその工程に関するゲームやクイズを数回することで完成させていく。ゲームクリアしたとき実際の伝統的工芸品の写真を表示することで、製品の洗練された美しさとそれを生み出すための苦勞を痛感できる。

このように全国各地の伝統的工芸品を収集することで少しでも興味を持ってもらえるだろう。そうすることで職人として就職していく人もいるかもしれない。また現代の国民の生活様式に則した伝統的工芸品を発展させた製品を開発する人もいるかもしれない。衰退している伝統的工芸品産業をなくさないためにも必要なゲームになってくるのではないだろうか。