

観光地飲食店向け食器のデザイン開発

山田 圭^{*1}、長谷川恵子^{*1}

Design Development of Tableware for Tourist Spot Restaurants

Kei YAMADA^{*1} and Keiko HASEGAWA^{*1}

Seto Ceramic Research Center, AITEC^{*1}

観光における食事の楽しみは観光客の満足度を高める大きな要素であり、極めて重要な観光資源である。地域の個性的な食材や料理と不可分である食器もまた重要な観光資源であり、付加価値を高める取り組みが求められる。このため本研究では県内の各観光地における観光資源、民話、昔話、伝統、地名の由来等の情報収集を行い、これをもとに、観光客にその地域の印象をより深めるような観光地飲食店向け食器のデザイン開発を行った。

これらの食器を通して、国内有数の陶磁器生産県である愛知県を認識してもらい、愛知県を訪れる観光客が増えるとともに、これまでにない地域密着型の食器として、瀬戸焼業界の活性化に繋がることを期待するものである。

1. はじめに

「愛・地球博」開催を契機に、県内各地で『やきもの』などの地域産業を観光資源の中核にすえた観光事業として観光施設の整備や産地 PR が積極的に行われている。同時にそれら地域の飲食店舗のグループや各種団体においても、観光客誘引に向けた PR 等の取り組みを始めている。

一般的に観光において食事の楽しみは観光客の満足度を高める大きな要素であり、極めて重要な観光資源であり、地域の個性的な食材や料理と不可分である食器もまた重要な観光資源である。特にその地域に因んだデザインを用いることにより、観光客にとって印象をより深めることができるとともに、一大陶磁器生産県である愛知県の認識を高めることが可能と考えられる。しかし現状は、簡単なイラストや文字が入った湯呑等が土産物屋で販売されているだけで、観光地および陶磁器の地位向上には至っていない。

このため、本研究では県内の各観光地における観光資源、民話、昔話、伝統、地名の由来等の情報収集を行い、これらから抽出したデザイン要素を用いて各観光地の飲食店向け食器のデザイン開発を行うことにより、観光客の期待に応えられるよう陶磁器生産県に相応しい観光飲食店向け業務用食器のデザインを開発・提案するものである。

2. 実験方法

2.1 実態調査

デザイン開発方針を決定するため、各観光地における観光資源、民話、昔話、伝統、地名の由来等の情報収集を行うとともに、飲食店向けアンケート調査を行った。

2.1.1 情報収集

インターネット、文献等により県内各地の観光地の情報及び昔話を収集した。以下にいくつかの例を示す。

- 岡崎市
 - ・岡崎城、八丁味噌、石細工、大樹寺、岩津天満宮、真福寺等
- 蒲郡市
 - ・蒲郡みかん、えびせんべい、温泉、竹島、三河大島、蒲郡プリンスホテル等
- 犬山市
 - ・国宝犬山城、桃太郎公園／神社、木曽川うかい、日本ライン下り、日本モンキーセンター／モンキーパーク、博物館明治村、リトルワールド等
- 民話・昔話
 - ・毛替地藏：天白区、かしき長者：日間賀島、からす神社の天狗：岡崎市

2.1.2 実地調査

アンケート用紙を用い、足助地区の飲食店の食器の

^{*1} 瀬戸窯業技術センター 応用技術室

現状、食器の選定方法、食器への意向等の実地調査を行った。以下にアンケートに内容を示す。

お店について

- ・飲食店ジャンル(日本料理、フレンチ、寿司、鰻等)
- ・店舗名、代表者、住所、電話

客について

- ・客層、男女比、客が多いシーズン/曜日
- ・平均客単価

メニューについて

- ・お勧めメニュー、特産品を用いたメニュー、観光資源や民話、昔話、地名等にちなんだメニュー、食器について
- ・よく使う食器の種類、食器購入費、食器の選定について、食器の仕入先、使用している食器の満足度、食器を選ぶ際に考慮する点
- ・この地域の観光資源をモチーフにした食器があった場合、使用したいか？

3. 実験結果及び考察

3.1 調査結果

以下に例として足助町における実地調査の調査結果を示す。

○足助町

- ・足助町は自然、歴史、文化、食材など、観光資源に恵まれ、また観桜客を集めるために観光施設や町並みの整備、観光イベントの開催などにも積極的に取り組んでいる。
- ・足助町の飲食店は中馬街道、香嵐渓、国道沿いの三つのエリアに展開しており、和食店が多い。今回の調査では、飲食店も観光を意識して店舗名や店のしつらえ、メニューなどに観光資源をおおいに活用していることがわかった。



J R タワーズ

- ・食器については価格の安さよりも店やメニューのイメージにあったものを求める傾向が強い。特に和食では季節感のある素材、質感の食器が求められる。食器の選定は店の責任者や、厨房の意向を汲んで行われ、和食店では瀬戸など近隣産地へ直接出向いて目当ての食器を買い付けることもある。
- ・洋食店では無地または見込みに色や柄のないボーンチャイナや白い食器が使用されている。食材やメニューによる食器の使い分けはアイテムのみで素材やデザインは問わない。
- ・客単価の高いところでは高級感のある国内有名ブランドの食器が使われている。
- ・和食店では季節やメニュー、食材ごとに食器の素材、質感、デザインを工夫して使用。食器のブランドや使い勝手などは問わない。料理によりメインとなる食器がある。
- ・「産地資源をモチーフとして活用する食器」への関心もまずまずあり、食器、食卓小物の分野で野観光資源の活用は有効と考えられる。

3.2 調査結果によるデザインの方向性

以下に例として足助町における実地調査の調査結果によるデザインの方向性を示す。

- ・和食店向けの食器はメニューを意識しながら陶器、磁器の素材を選択し、季節感を持たせるようデザイン、またモチーフとする観光資源を選定。
- ・釉薬や質感を組み合わせたモチーフの展開、特に瀬戸の伝統釉を活用。
- ・器に持たせる季節感としては観光客の多い春、秋を念頭に置く。
- ・モチーフの扱いは食器においてはメニューや食材との兼ね合いを考えて意匠化する。
- ・食卓小物は食器に比べ具象的に展開する。



竹島（蒲郡市）

図1 伝統柄(織部)による現代風アレンジ

- ・洋食店向けのものは磁器やボーンチャイナ素材、白をベースに、リムに帯や柄として下絵、上絵を組み合わせてモチーフを展開する。

3.3 デザイン要素、条件の検討

観光地、観光施設、観光ポイント等はそれぞれを象徴する図案、マーク等をワンポイントとして展開が可能と考えられる。また、民話、昔話については象徴的なシーンのいくつかを配膳される各食器に展開することにより、ストーリーを追うことも可能である。

また、「産地資源をモチーフとして活用する食器」よりも伝統的な食器に関心を示す店舗についても、図1に示すように伝統的な柄に準じたデザインを用いることにより対応可能と思われる。

3.4 デザインの作成及び試作

情報収集により得られた日間賀島のかしき長者を例に挙げる。このストーリーの昔話のポイントとなる部分を5つの絵に展開した。

- かしき長者 かしき：漁師のために舟で食事を作る人。身分の低い人がする仕事とされる。

- ・むかし、日間賀島にひとりのかしきがいた。
- ・若い漁師たちは、おっとりして正直者のかしきを小間使いのように使っていた。
- ・しかし、かしきはいやな顔ひとつせず、かいがいしく働いていた(図2 - ①)。
- ・このかしきは信心深く、食事の残り物も神様のさずけものと、魚にやっていた(図2 - ②)。
- ・ある夜ふけ、いつものように漁にそなえていると、今まで波に揺られていた船がぴたりと動かなくなり、辺りは一面見渡す限りの砂浜に変わっていた(図2 - ③)。
- ・月の光を浴びてきらきら光る砂浜は美しく、この世のものとは思えなかった。
- ・明日、皆に話してやろうと、砂浜におりて桶に一杯だけ砂を掬っておいた(図2 - ④)。
- ・あくる朝、かしきが船べりに出てみると、船は海の上だった。「あれは夢だったのか。」かしきは桶の砂を思い出し、桶を覗いてみた。
- ・すると砂がまばゆい金に変わっていた(図2 - ⑤)。

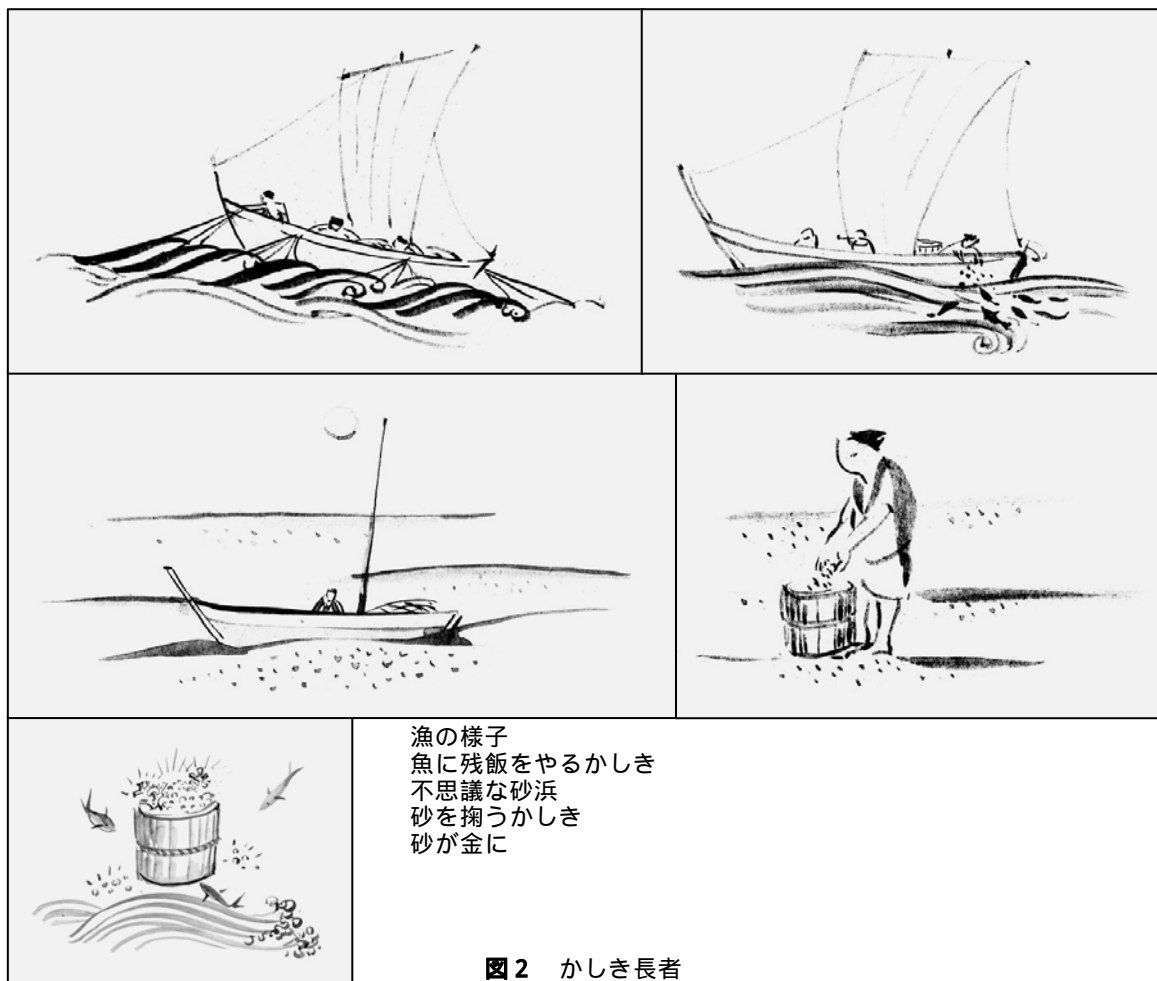


図2 かしき長者



図3 「かしき長者」による試作
(織部、鉄釉掛け分け等)

- ・村人たちは、かしきの行いに海の神さまが感心したのだとうわさした。
 - ・かしきは村いちばんの金持ちとなり、「かしき長者」として幸せに暮らした。
- これらの絵を小皿、鉢等に展開した。

また、天白区の毛替地藏についてもかしき長者と同様の手法によりアイテムに展開した。



図4 「毛替地藏」による試作
(織部、鉄絵等)

さらに各地の観光資源についてもワンポイントとなるような図柄を作成し、アイテムに展開した。



竹島図(蒲郡市)

鵜飼図(岡崎市)

図5 ワンポイント柄による図案

4. 結び

それぞれの地域に固有な観光資源をデザインに採用することにより、その地を訪れた観光客の印象をより高める食器が開発できた。これらの食器を通して、国内有数の陶磁器生産県である愛知県を認識してもらい、愛知県を訪れる観光客が増えるとともに、これまでにない観光地密着型の食器として、瀬戸焼業界の活性化に繋がることを期待するものである。