

おばあちゃんの味ガチャ

30班

要旨

能登の郷土料理文化は、高齢世代に比べ若者世代の喫食頻度が低く、次世代への継承が危ぶまれている。本研究の目的は、カプセルトイの娯楽性を活用し、地域の食文化を無料で提供することにより、若者世代へ郷土料理を普及・発信し、能登の伝統的な味を未来へ繋ぐ文化継承を行うことにある。調査では、生徒や保護者へのアンケートから「行事食・郷土料理」の実態を分析し、地域のおばあちゃんから能登の特色を活かした手書きレシピを入手した。地元のスーパーや商業施設と連携し、カプセルトイを作成・設置することで、日常生活の中で郷土料理に触れる機会を創出する。

1.研究背景と目的

本研究では、能登在住のおばあちゃんが作成した料理レシピをカプセルトイという形で販売する「おばあちゃんの味ガチャ」を題材とした。

本研究に至ったきっかけは、能登地方には魅力的な郷土料理が数多く存在するにもかかわらず、地元の若者にとってそれらが身近な存在になっていないという現状に危機感を抱いたことである。

そこで、私たちは地域の味を楽しく若者世代に伝える手段が必要であると考えた。そこで、カプセルトイの持つ「何が出るかわからない」という娯楽性を組み合わせることで、能登の食文化を身近なものとして再定義し、次世代へ繋ぐモデルの構築を目指すこととした。

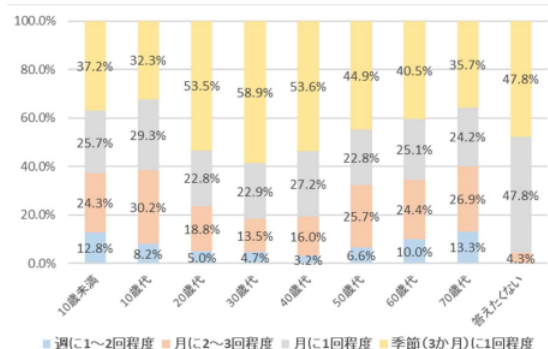
2.調査・分析

本研究における調査では、まず全国的な統計資料から年代別の喫食頻度を比較した。さらに学内の高校生を対象とした郷土料理の認知度と実態に関するアンケート、および保護者層へのニーズ調査、行政や地元商店へのヒアリングを実施した。この調査結果をもとに、郷土料理に対する全国における現状、能登地方における現状を分析した。

はじめに、全国的に行われた調査では、20～40歳代の結果では行事食・郷土料理の喫食頻度が「季節(3ヶ月)に1回程度」が半数以上を占めていることが分かる。(図1)このことから、全国的に見ると、若者世代と高齢世代では、行事食・郷土料理を食べる機会が少なくなっていると言える。また、10歳未満～10歳代の結果で20～40歳代の結果に比べ、喫食頻度が高くなっている理由として、学校給食で行事食・郷土料理が提供されることが要因として挙げられる。

図1「どのくらいの頻度で行事食・郷土料理を食べているか」の調査結果(年代別)

次に、本校生徒を対象に調査を行った。石川県や能登地方の郷土料理の認知度を調査した



結果、「めった汁」や「かぶら寿司」等の郷土料理の認知度は8割前後と高い割合となった。(図2)また、郷土料理の喫食頻度は「年に1回程度」と「季節(3ヶ月)に1回程度」が64.5%を占めた。(図3)

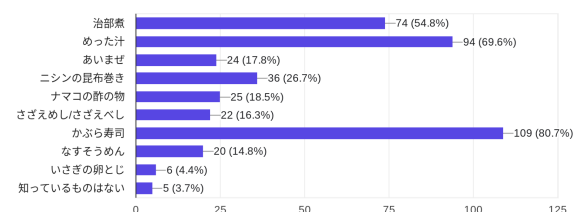


図2 石川県・能登の郷土料理の認知度に関する調査

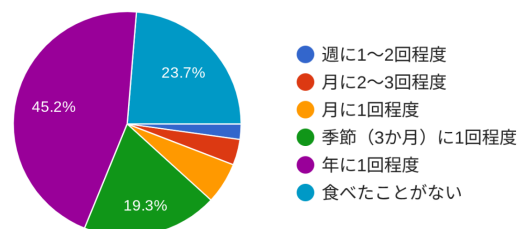


図3 郷土料理を食べる頻度に関する調査

次に、本校生徒の保護者を対象に調査を行った。調査対象の88.5%が「おばあちゃんの味や伝統料理は大切だ」と考えている事がわかった。

これらの結果を分析すると、郷土料理は学校教育等で「知識」としては定着しているが、家庭内での「実践」には至っておらず、文化が日常から乖離して「特別なもの」になっていることが推察される。また、高齢世代の行事食・郷土料理の喫食頻度の高さから、課題は郷土料理自体の魅力ではなく、高齢世代から若者世代への文化の継承が十分でないことにあると考察した。したがって、能登地域のおばあちゃんのレシピと

カプセルトイを利用した無料提供モデルは、高齢世代から若者世代への郷土料理を主とする伝承を助け、失われかけた「家庭の味」を能動的に再発見させる文化継承の装置として有効であると考えられる。

3. 解決に向けた提案と実践

調査・分析で明らかになった、郷土料理に対する意識と実践のズレを解決するため、本研究では「おばあちゃんの手書きレシピ」を無料で提供するカプセルトイを提案した。これは、カプセルトイのランダム性を活用することで、献立選びを楽しみながら、郷土料理を家庭の食卓に取り入れるきっかけを作ることを目的としたものである。

研究の実践にあたっては、能登で一番の料理上手のおばあちゃんを決める「Ba-1グランプリ」運営と連携した。本研究では、同グランプリに参加した熟練の作り手であるおばあちゃんたちから能登の郷土を活かしたレシピを入手することができた。

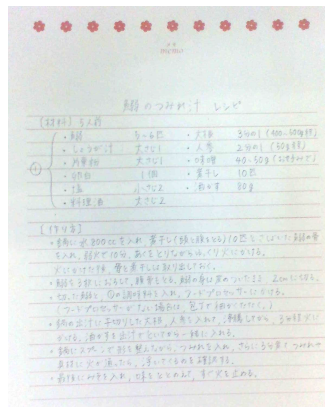


図4 おばあちゃんから入手したレシピをもとにした配布予定のレシピ

また、導入コストを削減し、設置場所に合わせた機材を用意するために、オープンソースを活用し、3Dプリンターとレーザーカッターを用いて、ガチャガチャ本体を自作した。このガチャガチャはペットボトルのキャップ1つで1回回せるもので、ペットボトルキャップのリサイクルの面で環境に配慮したものとなっている。



図5 自作したガチャガチャとデザイン

これに加え、七尾市役所からは効率的な宣伝方法や設置場所のアドバイスを受けたのち、実際にどんたくアスティ店やパトリアの里山里海キッチン等に設置許可をとり、地域全体を巻き込んで活動を行う体制を整えた。

4. 考察

まず、配布モデルの転換について検討する。当初は、事業としての持続性を確保するためにカプセルトイの有料での販売を想定していたが、アンケート調査を通して、有料での販売はカプセルトイ利用者に「価格に見合う得があるか」という損得勘定を抱かせる可能性があり、金銭的な負担が文化継承の心理的なハードルとなりうるという課題に気づいた。そのため、若者世代のあと一歩の行動を阻害してしまわぬよう、カプセルトイの無料での販売に移行した。この無料配布モデルへの転換は、カプセルトイを回すという行動そのものを「おばあちゃんの知恵を受け取る」という情緒的な体験へと変化させることができたという意味で、郷土料理を単なる「商品」ではなく「地域全体で共有していくべき資源」として伝えていくうえで大きな意義があったと考える。

次に、カプセルトイ本体の準備についても大きな転換があった。当初は既製品の機材をレンタルまたは購入することを検討していたが、無料配布という収益の出ないモデルを継続する上で、初期コストの高さが新たな課題として浮かび上がった。この課題に対処するため、3Dプリン

ターを用いて筐体を自作することにした。自作することで設置場所の条件に合わせた機材の最適化が可能になっただけでなく、「手作りの機材」そのものが、高校生が自らの技術で地域課題に取り組む姿勢を視覚的に伝えられるという点において、単なるコスト削減以上の価値を生んだと考察する。

5. 今後の課題と展望

本研究における課題は、レシピを受け取った利用者が実際に「郷土料理を調理したか」という最終的な行動の変容を十分に検証できていない点にある。今後は、レシピの実践率を把握するための追跡調査を行い、本活動が喫食頻度の向上にどの程度寄与したかを評価する必要がある。

さらに、保護者からの意見で、文章だけではレシピの再現性が低下するのではないかという意見があったことから、カプセル内にQRコードを同封して調理動画へ誘導する仕組みの導入を行いたい。

こうした改善を通じ、利用者の反応をレシピ提供者であるおばあちゃんたちへフィードバックする双方向の仕組みを整えることで、単なる「配布」で終わらない、地域社会に根ざした持続可能な文化継承システムへと発展させることが期待される。以上の取組を継続することで、能登の伝統的な味を「特別なもの」から「日常のもの」へと戻すことを目指す。

6. 結論

私たちが直面した「郷土料理を大切だと思っているが、実際にはほとんど食べていない」という現状は、伝統文化が日常から切り離されてしまっていることを示している。知っているが作ることができない、という「知識と実践のズレ」を埋め

るためには、単に情報を伝えるだけでなく、ついで手が伸びてしまうような「体験」が必要であった。

そこで提案したのが、カプセルトイという遊び心と、地域の特色のこもったおばあちゃんの「レシピ」を組み合わせるという方法である。実践では、能登で一番の料理上手を決める「Ba-1グランプリ」の運営側と連携し、おばあちゃんたちの長年の知恵が詰まった貴重なレシピを集めることができた。

また、機械を準備するコストを抑えつつ、活動の独自性を出すために、3Dプリンターを使ってガチャガチャ本体を自作するという技術的な挑戦も行った。

地域の方々や行政の方々と何度も対話を重ねる中で、郷土料理を「古いもの」としてではなく、今の私たちの生活に合う「楽しむための資源」として地域料理の魅力を伝えることを目指した。

結論として、このプロジェクトは、伝統を若者にも馴染ませるための持続可能なモデルを提示することができたと考える。この活動は、能登の豊かな食文化を未来へと繋ぎ止め、日常の風景として守り続けていくための助けとなるだろう。

7. 参考文献・協力団体

一般財団法人 日本食生活協会

「令和5年度日本の食文化を守り そしてつなごう！ ～につぼん縦断！郷土・伝統料理教室～ 報告書」

<https://www.shokuseikatsu.or.jp/about/pdf/669a0e7934e4d827819831.pdf>

toaster.design

「ボトルキャップで回せるガチャガチャを作ろう」

<https://www.toaster.design/post/bottle-cap-gacha>

・七尾市役所

・どんたくアスティ店

・合同会社焼塩エイミー