

『札幌市の魅力発信ボードゲーム制作講座事業案』

徳山 希(札幌市図書・情報館)

1.はじめに

札幌市図書・情報館は、2018年10月にオープンした課題解決型図書館である。「はたらくをらくにする。」というコンセプトのもと、主な利用ターゲットをビジネスパーソンとし、仕事に役立つ「WORK」、暮らしを助ける「LIFE」、芸術に触れる「ART」、という大きく3つのジャンルに分けた蔵書構成となっている。これらは図書・情報館の2階にあり、ビジネス支援に役立つような資料の収集・データベースの整備を行っている。加えて、起業を中心としたビジネスセミナーやビジネスパーソンに興味を持ってもらえるようなセミナーを月2回開催している。図書・情報館1階サロンや市民交流プラザ内のSCARTSコートなど、開催可能な会場も施設内に多数あるという利点がある。

また、もうひとつ「札幌の魅力発信」として地域資料の収集も行っており、図書・情報館の1階には北海道や札幌市に関する図書を配架している。地元住民はもちろん、札幌を訪れた観光客にも札幌の魅力を感じてもらえるような図書を置き、札幌市内の風景をデジタル映像で流し、札幌の良さを感じてもらえるような空間となっている。

立地条件も良く、JR札幌駅と地下鉄大通駅の間地点という中心部にあり、札幌市役所、日本政策金融公庫、札幌商工会議所も隣接している。

本レポートは、このような従来の公共図書館には見られない特徴的なサービス、立地条件をふまえ、それらを最大限に生かした事業案となることを目指してまとめた。

2.近年のアナログゲームを取り巻く状況

NTTコム オンライン・マーケティング・ソリューション株式会社と京都大学、慶應義塾大学の研究室が調査した「アナログゲーム(非電源系ゲーム)に関する調査結果」⁽¹⁾によれば、日本において、近年アナログゲーム(ボードゲーム、カードゲームなどのいわゆる「非電源系ゲーム」)が隆盛の一途をたどっていることがわかる。年3回開催されるアナログゲーム最大のイベント「ゲームマーケット」では2018年に約2万人の来場者数を記録し、世界第3位の規模となっている。海外からの来訪者も多く、日本の個人ゲームデザイナーの作品を海外メーカーが購入している状況もある。また、専門を含むゲーム販売店数やゲームを遊ぶことのできるゲームカフェの数も近年急激に増大している。デジタルゲーム市場に比べれば市場規模はまだ小さいが、有望な市場であることは間違いないといえる。

また、同調査では、アナログゲームを遊ぶ理由として特に20代30代に「人と会話するのが楽しいから」「友達ができるから」と回答している人が多かったという。人同士が実際に対面してプレイする必要があるアナログゲームは、人脈づくりのツールとしても大変有用であることがわかる。

2-1.札幌市におけるボードゲームの現状

札幌市でも、大型家電店やホビーショップの一部コーナーにてボードゲームが取り扱われていたが、近年ボードゲーム専門販売店がオープンした。プレイスペースを提供するカフェや店舗も3店舗と、数としては少ないながらも徐々に増加している。また、「北海道ボドゲ博」というイベントが開催されるなど、地方でも盛り上がりを見せていることがよくわかる。

2-2.自治体の取り組み

札幌市では、まちづくり政策局都市計画部地域計画課が立ち上げた「好きですさっぽろ個人的に運営委員会」による、札幌市の景観をテーマとした「景観まちづくりカードゲーム☆景カード」⁽²⁾を2015年に制作している。同運営委員会による景観をテーマとしたイベントで子供を中心に、大人もまじえてカードゲームをプレイする機会をもうけている。

札幌市のほかにも、川崎市で現在市の景観・まちづくりをテーマとしたボードゲーム制作に取り組んでいる事例がある。⁽³⁾

また、横浜市では自治体の職員研修にカードゲームを用いており、遊びのみにとどまらず社会的に使用される例も出てきている。⁽⁴⁾

このようなことから、大人も子供も一緒になって楽しむことができ、さらには地域の特色を生かしたテーマで作成することができるボードゲームは、地域活性化に役立つものとして有用であると考え、以下の事業案を考案した。

3.事業案

「札幌市の魅力発信ボードゲーム制作講座」を開催。

- ① 図書・情報館と札幌市まちづくり政策局都市計画部地域計画課との共催で「札幌市の魅力（観光名所、景観など）が感じられるボードゲームを作る」というテーマの養成講座を開催。参加対象は札幌市内のゲーム制作会社、出版社。
- ② 道外から著名なボードゲームクリエイターを講師として招く。
- ③ 図書・情報館を会場とすることで、豊富に揃った資料を活用してもらう。
- ④ 講座を経て、ゲーム制作会社と出版社に実際にボードゲームを考案してもらう。
- ⑤ 完成前に、「試遊」を目的としたイベントを図書・情報館にて開催する。
- ⑥ 完成後は、図書・情報館にて制作者による制作秘話等のトークイベントを開催する。

①②であるが、講座を札幌市まちづくり政策局都市計画部地域計画課と共催する理由として、前述の「景観まちづくりカードゲーム☆景カード」を制作した実績があること、さらに「みつけた！さっぽろのいいところ。景観の種プロジェクト」⁽⁵⁾という取り組みを行っていることがあげられる。これは、札幌市内の価値があると認められる景観資源を「景観の種（活用促進景観資源）」として登録

し、情報の公開を行うことで、市民に広く知ってもらい、活用の可能性を広げるという取り組みである。登録された「景観の種」をボードゲームに盛り込むことで、この取り組みの目的を達成しようと考える。

また、ボードゲームを発売し実際に制作するうえで、出版社の存在は大きい。日本のボードゲーム制作会社は自社で印刷まで手掛けるところが多いが、札幌市にはそういった企業はまだなく、ゲーム制作会社はデジタルゲームの制作が主である。札幌市には地域に根付いた書籍や雑誌を制作している出版社が多数あり、地域の情報には敏感であるため、この2種の企業が連携してボードゲームを制作できないかと考えた。

③を図書・情報館で行うメリットとして、提供できる豊富な資料が一堂に会していることがあげられる。ボードゲームの内容を「札幌市の魅力(観光名所、景観など)が感じられるもの」としているため、「札幌の魅力発信」というコンセプトで地域資料を収集している当館にはボードゲームを制作するうえで役に立つ資料が豊富にある。それだけではなく、ボードゲーム制作・デザイン・ものづくり・印刷など、様々な資料を所蔵している。また、図書・情報館内にミーティングルームも完備しており、制作時の打ち合わせ場所を容易に確保することが可能である。これは④にも影響することであるが、打ち合わせには司書も同席し、都度資料を提供するなど、ボードゲームの完成まで図書館側もサポートをする。

⑤に関して、ボードゲームを制作するうえで、テストプレイを重ねることは非常に重要である。そのことから、完成よりも前に「試遊」を目的としたイベントを図書・情報館で開催する。対象はゲームクリエイターや出版関係、一般市民など、ボードゲームに興味がある人であれば幅広く募集する。そこで出た意見をもとにし、またさらに完成に近づけていく。試遊イベントはボードゲーム制作の進捗に合わせ、数回行うことも視野に入れている。

⑥に関して、講座から完成までは、おおよそ半年～1年を見込んでいる。完成後に図書・情報館にて制作者による制作秘話を語ってもらうことで、制作時に使った図書館の資料の紹介もすることができる。

4.事業効果

この事業は、「札幌市景観計画」⁽⁶⁾における「良好な景観形成を図る意義」で掲げられている地域への愛着や誇りの形成、「経済の活性化」につながるが見込める。「札幌市」が舞台ということで市民に特に興味を持ってもらえる内容となっているので、話題性は高いと考えられる。また、地域計画課と共催することで、札幌市役所内部にも図書館の有用性や理解を深めてもらうことも期待できる。

ボードゲーム完成後は、市内のボードゲーム専門店やボードゲームカフェでの販売はもちろん、地元書籍やグッズを多く取り扱う書店でも販売が可能である。ほとんどの専門店やカフェにはプレイスペースが併設されており、実際にその場で遊んでもらうことができる。プレイスペースは有料であるので、その面からの収益も見込める。

また、観光名所も舞台となっていることで、札幌市を訪れる観光客にも興味を持ってもらえると予想できる。これは観光客に限らず、ボードゲームを遊ぶことで実際にその名所に行ってみたいという思いが生まれ、そこからの地域活性化につなげることが期待できる。

5.おわりに

第 18 回ビジネスライブラリアン講習会を受講し、多くのことを学ぶことができた。特に、最後の講義での「自己判断、自己責任」型社会を成立するため正確な情報が公平に提供される必要があるというお話が印象的だった。スマートフォンが普及し、インターネットで手軽に情報が得られる時代において、図書館が持っている情報資源というのは大変貴重であると改めて感じた。しかし、世間から見てその点はまだまだ認知されていないだろう。やはり今後は図書館員がどんどん外に出て図書館の PR をし、営業力を身に付けていかなければいけない。今回の講習会で事例が発表されていた取り組みや、アメリカの図書館の事例を聞いていても地域住民との交流がとても重要視されていたように思う。図書館員が図書館の外に出ていかなければ図書館の重要性や有益な点も市民に理解してはもらえない。いつまでも児童サービスや貸出サービスが先に立ったイメージになってしまう。札幌市図書・情報館が誕生したことで、いま図書館を頼ってくれている市民へのサービスも怠ることなく、外に出てどんどん図書館を PR し、いずれはアメリカの図書館のように市民から厚い信頼を得られることのできる図書館を目指していきたい。そのためには今後も自己研鑽を重ねていかなければ、と強く感じた。

また、講習会に参加されていた全国各地からの図書館員のみなさんと交流ができたことも大変実りある経験であった。交流会ではそれぞれの館での取り組みや悩みを共有でき、グループワークで共に課題に取り組めたことで、通常の研修とは違う交流が生まれたと感じた。この講習会で得ることができた人脈を大切に、今後も業務に邁進していきたい。

(1) NTT コムリサーチ「アナログゲーム(非電源系ゲーム)に関する調査結果」

<https://research.nttcoms.com/database/data/002111/>

(2) 札幌市「景観まちづくりカードゲーム☆景カード」

<http://www.city.sapporo.jp/keikaku/keikan/sukidesu/kcard.html>

(3) 川崎市「ボードゲームを活用した景観まちづくりの取り組み」

<http://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000091306.html>

(4) 横浜市「横浜市が SDGs カードゲームで職員研修を実施」

<https://imacocollabo.or.jp/municipality-case/yokohama/>

(5) 「みつけた！さっぽろのいいところ。景観の種プロジェクト」

<https://www.city.sapporo.jp/keikaku/keikan/keikansigenn/tanepuro.html>

(6) 札幌市景観計画

<http://www.city.sapporo.jp/keikaku/keikan/keikanhou/keikankeikaku.html>

<参考文献・参考 URL>

1. 『第 18 回ビジネスライブラリアン講習会 各講義資料』,2019
2. 『ボードゲームデザイナーガイドブック』 トム・ヴェルネック: 著,スモール出版,2018
3. 北海道ボドゲ博

<https://twitter.com/psykorokinesis>