

地域に根差したアナログゲーム研究部会

代表者の氏名・所属・Eメールアドレス
金子 友海(苫小牧工業高等専門学校)
t_kaneko@tomakomai-ct.ac.jp

部会メンバーの氏名・所属
小山田 晋(北海道大学)

部会の趣旨

北海道は農業・漁業・酪農などが盛んで、それらの魅力が観光資源となっているが、後継者は育てていない。北海道新幹線や高速道路の建設、老朽化した橋や道路の補修などの仕事も多いが、それらの担い手も不足している。問題の本質を理解する上でアナログゲーム化することは有効な手段であり、「課題先進地域」と呼ばれる北海道の課題について、そのアナログゲームの開発を通して課題解決の糸口を探す。

今年度の活動

北海道では6次産業化を目指す動きが広まっているが、実際に店舗(レストラン)を持ち、生産と加工、販売を行うにはコストがかかることもあり、なかなか踏み切れないでいる。その一方、コロナ禍をきっかけに日本各地に広まった「キッチンカー」では、地産地消も多く、それぞれ特徴のある食べ物を販売している。「6次産業化は難しいけれど、キッチンカー程度ならお試しとして良いかも」と考えてもらうきっかけとして、「キッチンカー」を題材としたゲームを制作しました。

1. ゲーム対象の調査

お客としてキッチンカーを利用することはあるが、どのように経営をしているのか分からないので、北海道の農家さんが育てる国産のじゃがいもを使用した自慢のフライドポテトを販売しているASOMBROSO(アソンプロッソ)<https://www.asombroso.jp/>の齋藤誠輔社長にインタビューし、キッチンカービジネスについて理解を深めた。



2. ゲーム化、そしてコンペティションへ

旭川市の「蔵囲夢」を会場に合宿形式のワークショップを開催し、立命館大学の学生2名と法政大学の学生1名の計3名でグルースプレッドシートを使ったゲームを作成した。完成したゲームでISGC2023にエントリーし、英語でのファシリテーションなど困難はありましたが、「ISAGA Excellent Gaming Award」を受賞した。

3. アナログゲーム化

法政大学の学生は、自身の卒業研究として「キッチンカーゲームのアナログゲーム化」を目指し試作を続け、小学生が1時間程度で楽しめ、会社経営の面白さを実感できるゲームを開発し、「起業教育として有用性のあるビジネスゲームの開発」題した卒業研究を纏めました。



本研究部会に興味を持った方は金子まで連絡下さい。お待ちしております。