

## 生活習慣病改善ゲーム「ネゴシエート・キラー」(仮) ver.3

2010年10月6日 文責：江間

### 概要説明：

このゲームは、生活習慣病をテーマにした対面型交渉ゲームです。プレイヤーの皆さんは、キラー（死神）役と人間役に分かれます。ゲームでは、「仕事と健康のジレンマ」状況が記されたカードを用いて、交渉が行われます。キラーにはどのポイントを貯めて人間の健康を奪えるかが、事前に決められています。不健康ポイントの種類は、「高血圧」、「コレステロール」、「血糖値」です。

キラーの目的は、不健康ポイントを集めて、他のキラーよりも早く人間を殺すこと、人間の目的は、殺されないように気をつけながら、昇進ポイントを集めて、昇進すること、です。

### 所要人数・時間：

2～4人（1人ないし2人が人間役、残りの1人～3人がキラー役）

**30～60分**程度？

### ルール：

- ① 役割カード（参考1、2）を配り、人間役、キラー役を定めます。キラー役は、それぞれどんな病気を担当しているか、またそれぞれの目的とする値については人間や他のキラーには秘密にしておきます。人間側も、カードの内容はキラーに見せないようにします。人間側とキラー側に分かれて席に着きます。
- ② 人間側からは見えない場所に、キラー側の場を作り、ジレンマ状況カードを置きます。
- ③ キラー役プレイヤーは、一人ずつ、上から順番にジレンマ状況カード（キラーカード：参考3）を読み上げ、人間役プレイヤーに状況を受け入れるよう、アピールを行います。1枚のカードにつき、すべてのキラーがアピールできます。そのとき、相手を不快にさせなければ、どのような言葉や表現を使ってもかまいません。また、昇進ポイントや不健康ポイント（血圧・血糖・コレステロール値）の具体的な数字については黙っていないといけません。
- ④ キラーは、自分のポイントが上がるようにする一方で、他のキラーのポイントを意図的に妨害することもできます（たとえば、自分は血糖をあげなければならないキラーだが、現在の状況カードが、血糖低ポイント、血圧とコレステロールが高ポイントであった場合、人間にその状況を「受け入れないよう」に説得することもできます。そうすることによって、他の血圧やコレステロール値をあげたいキラーを妨害できます）。
- ⑤ 人間役プレイヤーは、キラーの誘いに対して、その状況を受け入れるか断るかを判断

します。受け入れた場合、人間役はカードに書かれている各不健康ポイントと、昇進ポイント分のチップを受け取り、得点シート（参考6）に並べます。また、中には、一定以上の昇進ポイントがたまった場合は、必ず受け取らなければならないカードがあります。人間側が断る場合、その状況カードは、裏にして場に捨てられます。捨てる前、不健康ポイントは伏せたままにしますが、昇進ポイントは明らかにしてもかまいません。受け入れるか、断るかは、人間側の自由ですが、断る場合には、何かしらの理由を言きましょう。

- ⑥ カードの中には、健康ポイントが記載されているカード（参考4）が何枚かあります。このカードを受け入れると、不健康ポイントを減らすことができるかもしれません。ただし、時々無意味な健康ポイントや、逆に不健康にしてしまう可能性もあるので、それが本当に健康によいことなのかどうかを考えましょう。健康ポイントが記載されている「エンジェルカード」は、1 ゲーム中に 2 回しか受け入れることができません。（あるいは、受け入れたら、次のカードはどんなものが来ても必ず受け入れなければならないとします）
- ⑦ カードの中には、「健診のお知らせ」カード（参考5）があります。これは、ゲームが進行し、不健康ポイントが多くなり、「まだ自分は死なないか」を、人間側プレイヤーが確認したくなったら、いつでも「健診」できるということをリマインドするカードです。ただし、健診ができるのはゲーム中 1 回、1 人のキラーのみです。リマインドカードが出てきたとき以外でも、気になった時にはいつでも人間役の人は「健診お願いします」と唱え、キラーを一人指定することができます。指定されたキラーは、自分の役割カードを、健診を唱えた人にもみ見せないといけません。また、健診をすると、●ポイント昇進ポイントが没収されるので（あるいは次のターン 1 回休みとか）、健診は唱えなくても結構です。
- ⑧ キラーが順に状況カードを読み上げながら人間を誘惑して、ゲームが進みます。それぞれポイントが貯まりますが、キラーは割り当てられた病気の不健康ポイントしか貯まらないことに注意してください（脳梗塞なら、「血圧」ポイントしか貯まらない）。
- ⑨ キラー役は、自分の担当する病気のポイントが、ある値を超えたら、勝ちとなります。ポイントは、役割カードに書かれています。一方、人間役は、昇進ポイントがある値を超えたら、勝ちとなります。ポイントは役割カードに書かれています。このポイントはキラーごと、人間ごとに値が異なる可能性があります。また、1 回のターンで、同時にポイントを超えた人が複数人いた場合は、点数の高い人を勝ちとします。
- ⑩ 最後に、受け入れたカードすべてをひっくり返して、どのような状況カードが、どのような不健康ポイントなのかを確認し、人間側のプレイヤーがどのような病気の誘惑に弱いかなどを確認します。また副教材を用いて、それぞれの生活習慣病はどのような要因によって起こるのか、また実際の自分の年齢では、血圧、コレステロール、血糖値は平均どのくらいなのかを確かめたうえで、現在の自分の血圧などを測ってみましょう。

## 次回の課題

- ・ 試しに作ったカードで実際にプレイして微調整
- ・ 年内には完成、ラリーに使うために子供用にどう調整するかを考える
- ・ 年明け、春頃にラリーで実践、パッケージ化してどこかに売り込めるか？
- ・ 論文発表ができないか？>ゲーム関係の雑誌？あるいは医学・教育系？考えさせ、議論するという点ではクロス・ロードにも似ているので、クロス・ロードを先行研究とすれば、リスク系の雑誌とかでもいけるか？

## 前回からの課題

### ・各不健康ポイントの範囲

- 各ポイントにリアリティを持たせた場合、単位が違うので、どのキラーが何の病気や不健康ポイントを集めているのかが、すぐわかってしまわないか？  
→ 血圧 (120-180mmHg)、血糖 (140-200mg/dl)、LDL コレステロール (80-140mg/dl) と単位は違うが、すべて 60 幅なので、問題はない。1 チップ 5 点分とかにして、60 より少し余裕を持たせた 100 幅で得点シート (参考 4) を作る

### ・「予防的行動の重要性」に関わる要素が入っていないので、入れたい。

- 例えば、「子供からジム通いを勧められました。一緒に通いたい。けど面倒くさい・・・」といった要素をどう含めるか。  
→ 不健康ポイントのが「キラーカード」であるならば、予防的行動のある健康ポイントが書かれたカードを「エンジェルカード (仮)」とでもして、条件付きで提示する。この場合、昇進カードは 0 (ないしはマイナス)、その他不健康ポイントもマイナスの値となる。ただし、健康ポイントの中には、似非健康的方法も混ぜておく。つまり、そのカードを取ったことで、健康になるかと思いきや、逆に不健康になってしまう可能性もあるということである。さらには、そのエンジェルカードは、①ゲーム中 2 回しか受け取れない、あるいは②受け入れたら必ず次のカードは受け入れなければならない、などのリスクとセットにしておく。

## 今回の課題 (次回、試してやってみること)

### ・得点カード

- 参考 6 の得点カードは、人間の前にすべての得点を並べるということにしたが、前回テストしたように、キラーの前に置くほうが良いかどうかは検証してみる価値あり。ただ、参考 6 のような形にすれば、複数人、人がいてもわかりやすいかもしれない
- ・ ターン数
- だいたい何枚カードを引くことにするか、キラーカード (20 枚)、エンジェルカード (10

枚)、健診のお知らせカード (5 枚) といったものでカード数は十分か、チップはどのくらい用意すればいいか

- だいたい、5 回に 3 回くらいはキラーが勝つという作りにしたほうが、振り返りとかも健康の話題で盛り上がるのではないか。「なぜ殺されたか」に焦点がいくため
- それぞれのポイントを 5 ポイント刻みとしてよいか。