

# ヘルスリテラシー向上を図るボードゲーム

演題番号

PPP-052

## 『Turn the Town』の開発

○横川大樹<sup>1,2</sup>、水谷元紀<sup>1</sup>、進谷憲亮<sup>1,3,4</sup>、飯野貴明<sup>1,2</sup>

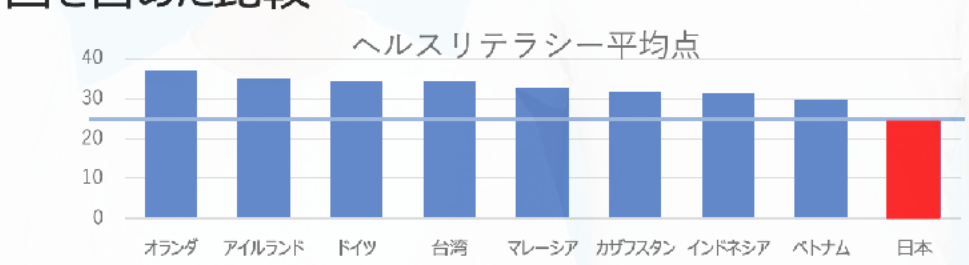
1.社会人団体HeLPers 2.千葉大学医学部附属病院 総合診療科

3.医療法人社団実幸会 武蔵国分寺公園クリニック 4.NPO法人 地域医療連繋団体.Needs

## -BACKGROUND-

日本は他国と比べてヘルスリテラシーが低い

- 1.ヨーロッパとの比較：20-69歳の男女<sup>1)</sup>
  - ・例：急病時の対処方法を知るのは難しい：オランダ 13.4%、EU 21.8%、日本 60.9%
  - ・例：どの生活習慣（飲酒、食生活、運動など）が自分の健康に  
関係しているかを判断するのは難しい：オランダ 5.4%、EU 12.6%、日本 45.5%
- 2.アジア諸国を含めた比較<sup>2)</sup>



1) Nakayama K, et al. BMC Public Health. 2015 May 23;15:505  
2) Duong TV, et al. J Epidemiol. 2017 Feb;27(2):80-86.より作成、一部改変

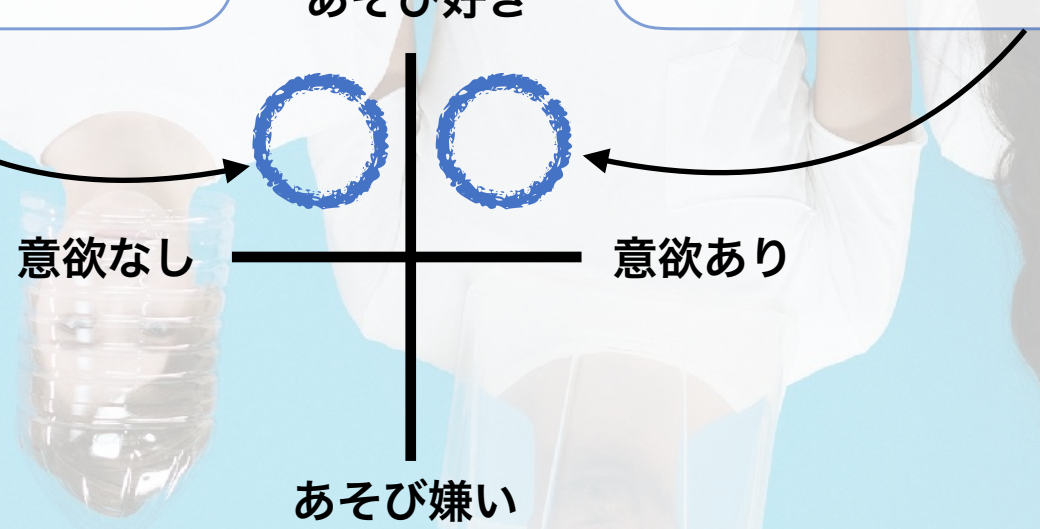
すると・・・

健康に関する理解まではできたとしても  
判断や意思決定し、行動に移せない<sup>3)</sup>

どうすればいい？

選択の自由を理解した上  
での意思決定の支援<sup>3)</sup>

一般の人が敬遠しがちな  
ヘルスリテラシーを教育



すると・・・

患者中心の医療

3)中山 和弘, 教育講演「ヘルスリテラシーがもたらす意思決定の格差」, 日本看護倫理学会誌 VOL.12 NO.1 2020, PP.90-91.

## -DESIGN-

しあわせな状態で健康に暮らしていく為に

今住んでいる環境である「場」は大きなファクターとなる。

楽しく「場」をデザインする為に、あそび・触れ合いを築く手段として  
ボードゲームを抽出。

あそびの中で、まちづくりという「場」を疑似体験し、

まちの活性と医療崩壊を防ぐ「課題・解決プロセス」を共同で体感  
することでつながりを作っていく。

### ワクワク要素

勉強ではないあそび。  
でも、あそびの中に学びがある。  
「しなくては」でなく  
「したい」という欲からアプローチし  
ヘルスリテラシーの向上を図る。

### DESITION AIDS要素

健康に良さそうなこと、  
健康に悪そうなこと。  
どちらもゲームには記載。  
何が悪いではなく、  
どうまちを作っていくか、  
どう生きていくか。  
そんなことをゲームを通し  
意思決定していく

### つながる要素

医療者而非医療者が  
病院で出会うのではなく  
日常で出会う。  
何気なく生まれる会話から  
互いの生活スタイルや生き方  
が見えてくる。  
人と人との関係性が  
あそびを通してつながっていく

## -PRODUCT-

医療とまちづくりをテーマにしたボードゲーム「Turn the Town」を作製。プレイヤーは商店のオーナー。まちの商店街に施設を立て、お客さんを呼び込むサービスを作り、まちを活性化させていく。しかし、欲のままに商店を活性させると住民が不健康になり、医療崩壊（病院満床）してしまう。商店を大きくしたいという「欲」と住民を守らなければならない「想い」をどのようにコントロールするか。プレイヤー同士で協力しながら、医療崩壊する前に、健康な住民を作り、まちを活性化するという新しいスタイルのボードゲーム。「商売」と「社会的処方」を楽しみながら体験するゲームとなっている。



あそびの様子は  
ここから

### 活動

#### ●自主開催

「まちの人」と「まちの人」の交流を促す  
(まっちする)「まっちまっち」と称したイベント  
を実施。物理的に距離が離れた他県とはZOOM  
を通して遠隔でゲームを行う。地域内だけでなく  
地域間のつながりも目指す企画。

#### ●過去の参加者

中高生、大学生（医学、地域デザイン、福祉など）  
自治体職員、医療職、非医療者（社会企業家、  
プログラマー、主婦など）

#### ●メディア・展示情報/共同開催

- ・慶應義塾大学主催健康医療ベンチャー大賞  
敢闘賞受賞
- ・KBC九州朝日放送アサデスでの放映
- ・ゲームマーケットの展示
- ・海外医療支援を主体としたNPO法人や  
まちづくりを主体とした社会人団体など  
と共にイベントを実施

施設の効果には「集客UP」と「健康UP & DOWN」のパラメータが含まれている。

選択の正解はない。効果の事実を知った上で  
ゲームをクリアする為に何を選択するかは  
あなた次第。ゲームを通して、欲と自律と  
お互いのサポートを体験して欲しいという想い  
が籠もっている。

あなたの身の回りには、疾患を持ち

困っている人がいるかもしれない。

その事実を我々は知る必要がある。

疾患を持たれている方は、その経験を基に

誰かに助言できるヒーローになれるかもしれない。

社会はおたがい様で成り立っており、

温かい社会になればという想いが籠もっている。

医療者だけではまちは健康にできない。

非医療者とも共同することで、初めてできる活動

がまちにはある。その活動をイメージしたカード

であり、社会で人々を健康に、日常にいきがいを

導くアイデアの一つと捉えている。

こんな活動が生まれるとまちも楽しくなるかも。

そんな想いが籠もっている。

カードにはヘルスリテラシーを学ぶ仕掛けも

患者カード  
(表)



(裏)

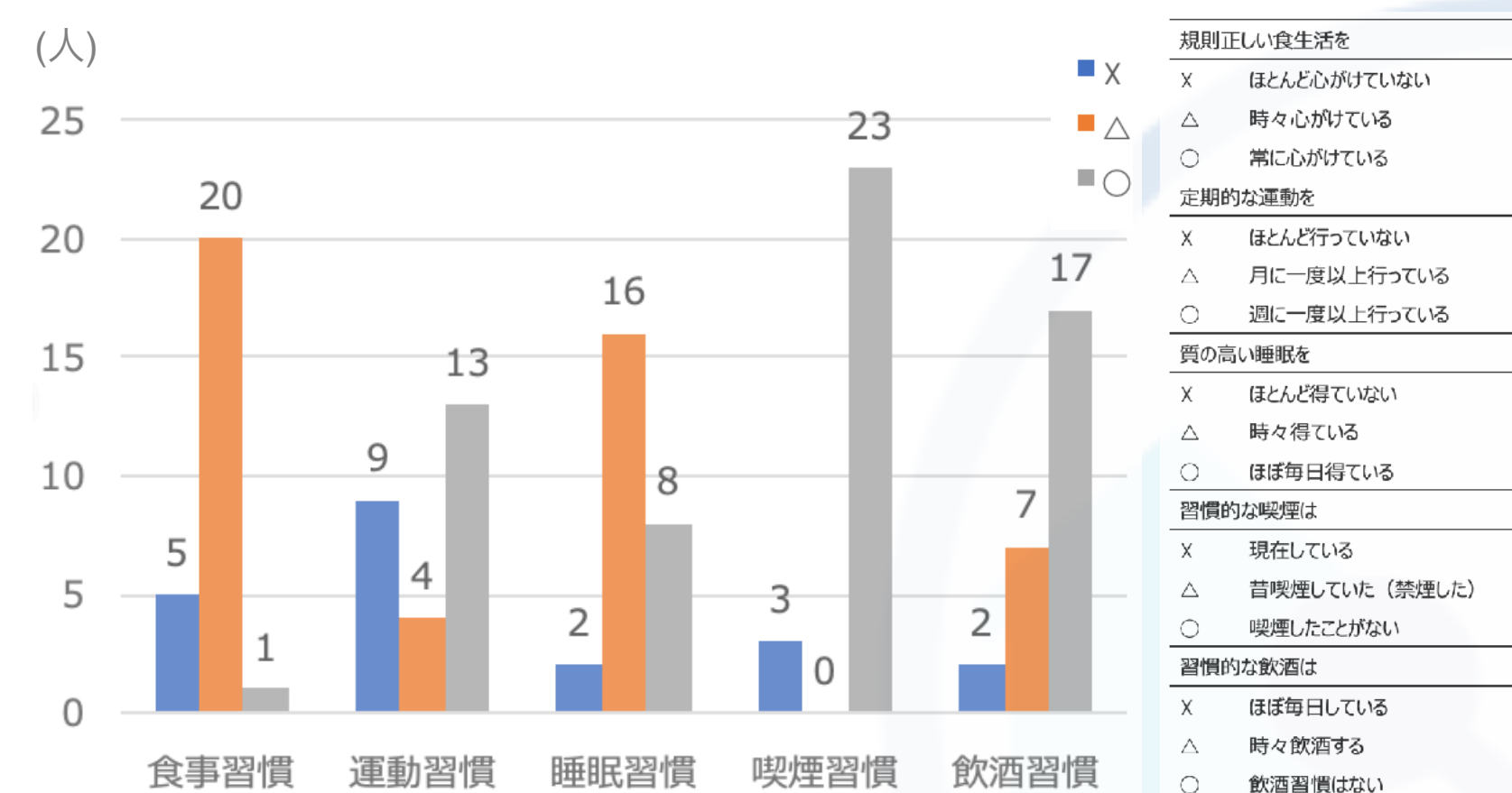
糖尿病とわかりながら  
糖質をたくさん取ってしまう患者  
「周囲の理解」や「ヘルスリテラシー」  
の向上  
低糖質なデザートで  
満足しながら血糖コントロールが  
良好になった患者



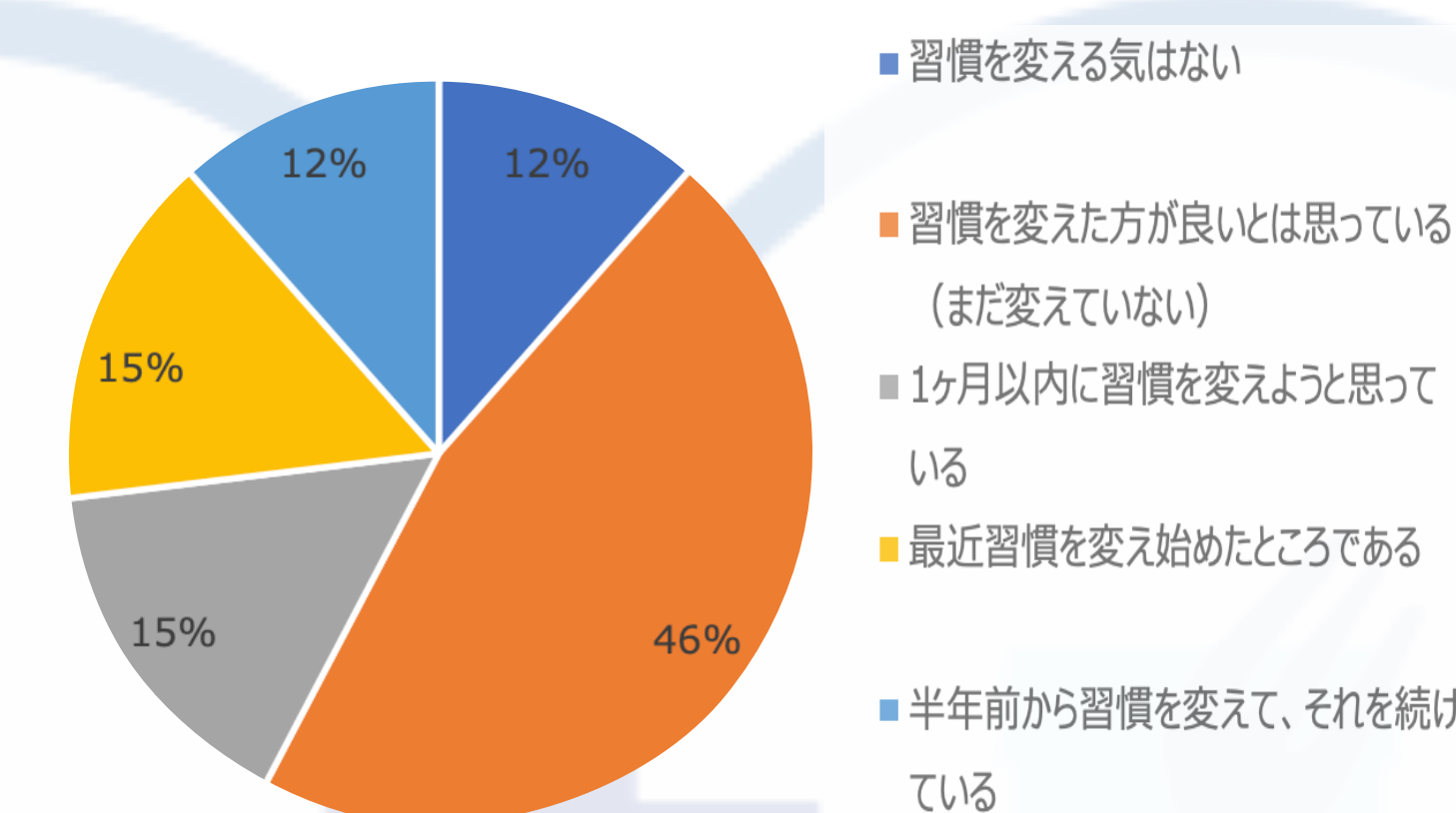
追加サービスの例

## -DISCUSSION-

#### ●現在の健康習慣について (n=26)

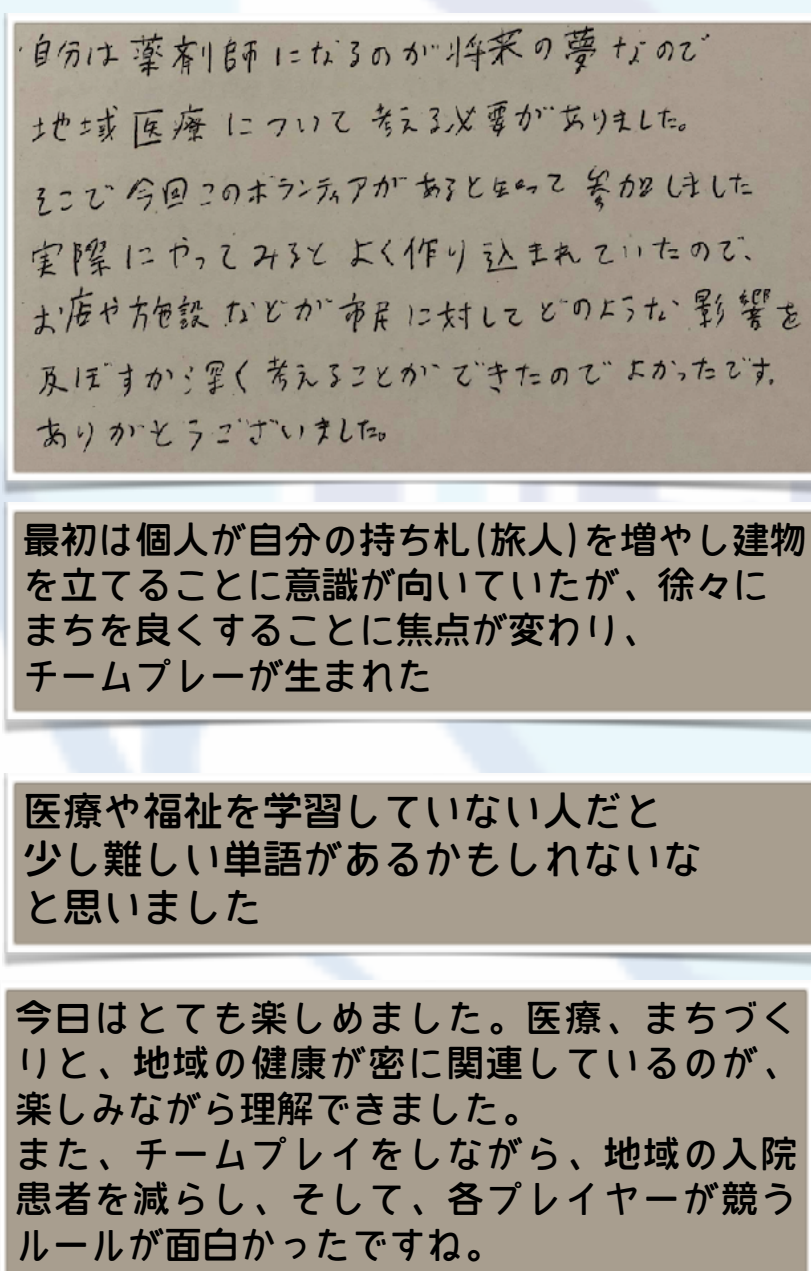
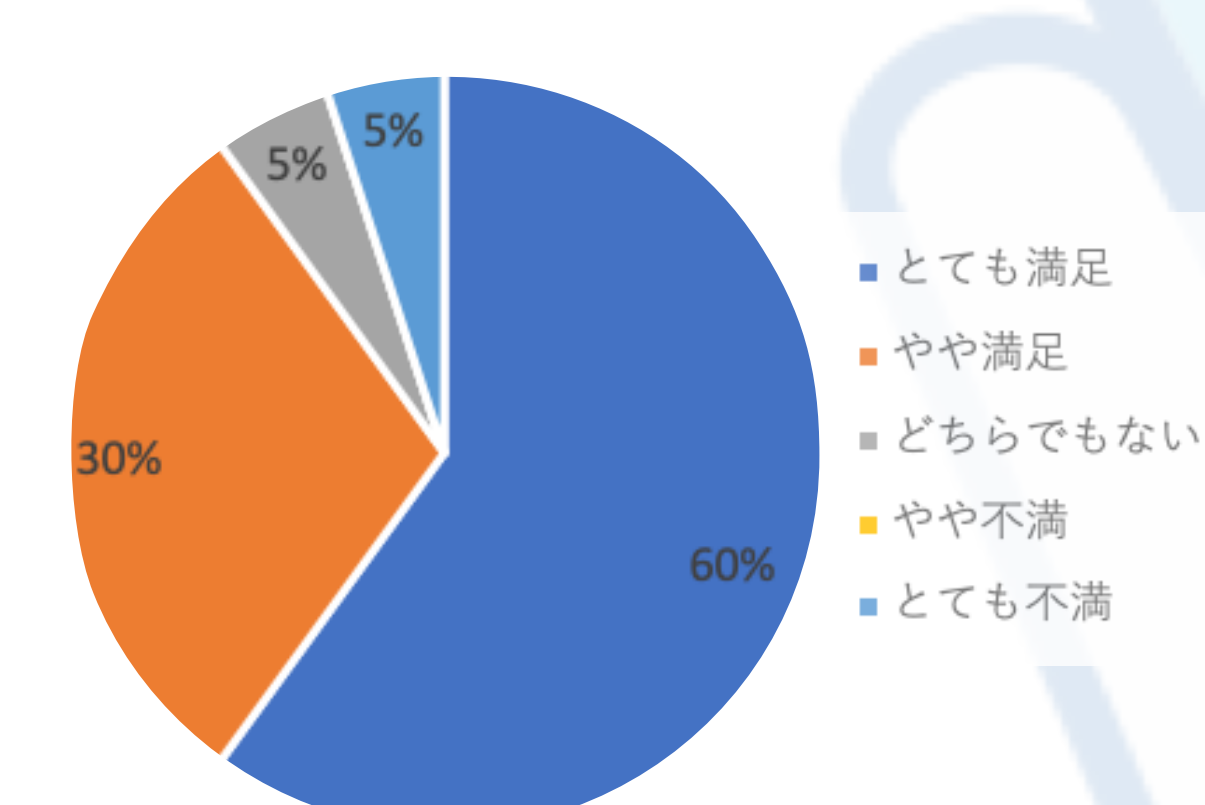


#### ●行動変容について (n=26)



医療イベントには、健康に関心ある層  
が集まる傾向がある。しかし、ゲーム会  
とすることでワクワク要素が含まれる為  
無関心層へのアプローチができる。  
結果、社会的処方のマインドの定着、  
人のつながりが幅広い層に広がる。

#### ●満足度調査 (n=20)



#### ▶KEEP

- ・医療者而非医療者がつながる仕組みの提供
- ・「ワクワク」をベースとした医療教育の実施

#### ▶PROBLEM

- ・ボードゲームをファシリテートする協力者が必要
- ・COVID19によりオフラインでの交流が困難
- ・低学年の方には少しゲームの仕組みが難しい

#### ▶TRY

- ・COVID19による延期案件（糖尿病専門クリニックやヘルスケアビジネスモデルを研究する団体と共同開催）
- ・次なる「つながり」を生み出すプロダクトの開発

HeLPersは「ゲーム・あそびの力であなたを健康に」

をミッションに掲げて結成した総合診療医を含む

社会人団体です。今後もTurn the Townの他に様々な

チャレンジをしていきます。まだまだ未熟な

団体です。どうか応援の程宜しくお願い致します。



筆頭演者、共同演者において、開示すべき  
利益相反 (COI) はありません。