



慶應義塾大学ビジネス・スクール

協力型カード・ゲーム「ザ・マインド」を用いた参加型演習 (A)

目次

1 概要	2
1.1 講座の目的	2
1.2 ゲーム用語の説明：ゲーム・メカニクス、ゲーム・ルール	2
1.3 ゲームを用いた参加型講義を進める際の注意点	3
2 使用するゲーム	4
2.1 ゲーム・コンポーネント（ゲームで使用するカード）	4
2.2 終了（全プレイヤーの勝ち、全プレイヤーの負け）の条件	5
2.3 プレイ開始前の準備	5
3 ルールの解説	6
3.1 基本ルール	6
3.2 ゲーム開始時のゼスチャー（図2）	6
3.3 手裏剣カード使用時のゼスチャー（図3）	7
3.4 失敗時のゼスチャー（図4）	8
3.5 1プレイごとの進行	9

小野田 純二（株式会社 Career30.net ・代表取締役）、林 洋一郎（慶應義塾大学大学院経営管理研究科・准教授）

本ケースは慶應義塾大学ビジネス・スクールが出版するものであり、複製等についての問い合わせ先は慶應義塾大学ビジネス・スクール（〒223-8526 神奈川県横浜市港北区日吉4丁目1番1号、電話 045-564-2444、e-mail: case@kbs.keio.ac.jp）。また、注文は <http://www.kbs.keio.ac.jp/> へ。慶應義塾大学ビジネス・スクールの許可を得ずに、いかなる部分の複製、検索システムへの取り込み、スプレッドシートでの利用、またいかなる方法（電子的、機械的、写真複写、録音・録画、その他種類を問わない）による伝送も、これを禁ずる。

Copyright © 小野田 純二、林 洋一郎（2021年7月作成）

1. 概要

本稿は、「ザ・マインド」日本語版^[1]という市販のカード・ゲームを用いて、参加型講義を実施するための要領を解説したものである。

5

1.1. 講義の目的

講義の目的は、受講生がカード・ゲームに実際に参加して、ゲームそのものを楽しみながらコミュニケーションやチーム醸成のプロセスについて考えるきっかけを与えることである。このゲームは、協力ゲームというゲーム・メカニクスに分類される。なお、ゲーム・メカニクスの定義については後述する。このゲームの特徴は、協力ゲームであるにもかかわらずプレイヤー^[2]同士で相談やコミュニケーションが一切禁止されている点にある。この一見矛盾したルール設定が、コミュニケーションやチーム醸成について考察する機会を受講生に与えると期待される。ゲーム・ルールは、比較的、単純である。各プレイヤーは手持ちの手札すべてを場の中央に出し切らなければならない。ただし、全プレイヤーが場の中央に数字の小さい順にカードを出さなければならない、全員が正しい順番でカードを出し終えたら成功とし、次のレベルへ進みプレイを継続するというものである。

1.2. ゲーム用語の説明：ゲーム・メカニクス、ゲーム・ルール

カード・ゲームを使った参加型講義を開設するにあたってゲームに関する基本用語の説明を行う^[3]。

ゲーム・メカニクスとは、ゲームの根幹部分の構造や仕組みを指し、ゲームの類似性や特徴を抜き出したものである。一般的によく使われる用語であるゲーム・ルールとは、プレイヤーがゲーム内で行うことが出来る行動や具体的なカードの組み合わせで示されるゲームの勝利条件や終了条件を定めたものである。

本稿で使用する「ザ・マインド」は、協力ゲームというメカニクスに分類される。協力ゲームの場合、プレイヤー全員で協力してゲームに参加するため、結果は全員勝利あるいは全員敗北のどちらかに帰結する。協力ゲームとは異なるゲーム・メカニクスに対戦ゲーム^[4]というものがある。対戦ゲームとは、2人以上のプレイヤーがゲームをプレイし、そのうち1人が勝者となる。他にも、シングル・ルーザー・

[1] 「ザ・マインド」日本語版（発売元：アークライト）は、ドイツで開発された「The mind」（発売元：Numberger-Spielkarten-Verlag）を日本語に移植したものである。価格は、1,800円（本体価格）である。プレイ人数は、2～4人である。プレイ時間は、およそ20分程度で、対象年齢は、8歳以上とされている。

[2] 講座の受講者を指す場合「受講生」と記し、ゲーム内の参加者を指す場合「プレイヤー」と記す

[3] ゲーム用語は、Geoffrey Engelstein・Isaac Shalev（著）・小野卓也（翻訳）（2002）「ゲーム・メカニクス大全」翔泳社（ISBN:978-4-7981-6473-1）を参考に記述した

[4] 対戦ゲームの代表的なものに「人生ゲーム」がある。「人生ゲーム」では最終的にお金を一番多く持っていたプレイヤーの勝利というルールである。

ゲーム^[5]というものがある。シングル・ルーザー・ゲームとは3人以上でプレイし、最終的に敗者が1人だけになるメカニクスである。

このように、ゲーム・メカニクスを知ることによって既存のどのゲームと似た要素を持つか把握できるメリットがある。

1.3. ゲームを用いた参加型講義を進める際の注意点

ゲームを用いた参加型講義においては、最初にゲーム・メカニクスと勝利条件を明確に説明することが重要である。

初めにゲーム・メカニクスを説明する。メカニクスを知ることによって、プレイヤー同士が協力して全員で目的を達成する行動を探るべきか、自分が最も高いスコアを得られる行動を探るべきか、あるいは最も低いスコアになることを回避する行動を探るべきかなど、プレイ中に心がけるべき基本的な行動原理が明らかになる。

次に勝利条件を明確にする。勝利条件を明確にするとは、協力ゲームの場合、全員勝利または全員敗北の条件が明らかになることである。対戦ゲームであれば、例えば山札が無くなった時点で最も高い得点を獲得していたプレイヤーの勝利（または、最も低い得点のプレイヤーが脱落）となるといった基準である。

最後に、ルール説明を行う。ルールを説明する際は、勝利条件が明確になっていることが前提である。もし勝利条件が明確になっていない状態で、プレイヤーは何ができて、何ができないかといったルール説明が行われると、プレイヤーは、何のためにその行動を選択するのか、または選択しないのかが分からないためである。

この段階において、勝利につながるコツといった具体的な戦略に関わるようなプレイ選択や内容については、必要最低限の情報説明にとどめる。例えば、将棋や連珠（二人零和有限確定完全情報ゲームあるいはアブストラクト系ボードゲームとも呼ばれる）を愉しむ際、参加者は、事前に勝利条件と駒の移動方法を知る必要がある。しかしながら、どの局面でどのように駒を動かすという説明は通例は行わないが、これと同様のことである。ゲーム中で定石とされる選択は何か、勝ち筋とも呼ばれる勝利を決定づける要素は何かといった課題は、プレイヤー自身で発見することが期待される。定石や勝ち筋を見出すことがゲームの面白さや醍醐味であるだけでなく、ゲーム・プレイ体験を通して得られる学びにもつながる。ゲームを使った参加型講義の特徴といえる。

^[5] シングル・ルーザー・ゲームの代表的なものに「ババ抜き」がある。他にも、積み上げ系のゲームである「ジェンガ」もここに分類される。

2. 使用するゲーム

2.1. ゲーム・コンポーネント(ゲームで使用するカード)

5

数字カード ([1]~[100]までの数字が各1枚ずつ)



10

レベル・カード ([Level 1]~[Level 12]まで各1枚ずつ)



15

ヒット・ポイント・カード (5枚)



手裏剣カード (3枚)



20

図 1 : コンポーネント画像

カードは、下記の4種類である。

- 数字カード (1 ~ 100 までの数字が各 1 枚ずつ)
- レベル・カード (Level 1 ~ Level 12 まで各 1 枚ずつ)
- ヒット・ポイント・カード (同じ柄が 5 枚)
- 手裏剣カード (同じ柄が 3 枚)

30

2.2. 終了（全プレイヤーの勝ち、全プレイヤーの負け）の条件

規定のレベルをすべて達成した状態をゲーム・クリアと呼び、全プレイヤーの勝ちを意味する。規定のレベルとは、人数によって異なり、2人プレイ時はレベル1～12まで、3人プレイ時はレベル1～10まで、4人プレイ時はレベル1～8までである。

ゲームの開始は、レベル1からである。レベル1をクリアしたらレベル2、レベル2をクリアしたらレベル3というように、1つずつレベルを上げてゲーム・クリアの条件に達するまでプレイを継続する。ただし、後述する失敗に該当する状況になった際は、決められた枚数のヒット・ポイント・カードを取り除く。このときヒット・ポイント・カードが1枚のときに失敗するとゲーム終了となり全プレイヤーの負けを意味する。

なお、授業運営にあたっては、TA等を入れて同じ人数でゲームを実施することが推奨される。例えば、参加者が20名である場合、4人プレイで統一する場合はTAを入れず5グループとする。3人プレイで統一する場合はTAを1名参加させて7グループとする。

2.3. プレイ開始前の準備

- ① 手裏剣カード1枚をプレイ人数に関わらず場に置く。
- ② プレイ人数と同じ枚数のヒット・ポイント・カードを場に置く。
- ③ Level 1と書かれたレベル・カードを場に置く。（ゲーム開始時はLevel 1を置くが、前のレベルをクリアした場合は直前のレベルに1を加算したレベルのカードを置く）
- ④ 100枚の数字カードすべてをシャッフルし、伏せた状態でLevelに書かれた数字と同じ枚数のカードを各プレイヤーに配布する。

以上で、ゲームの準備は完了である。

3. ルールの解説

3.1. 基本ルール

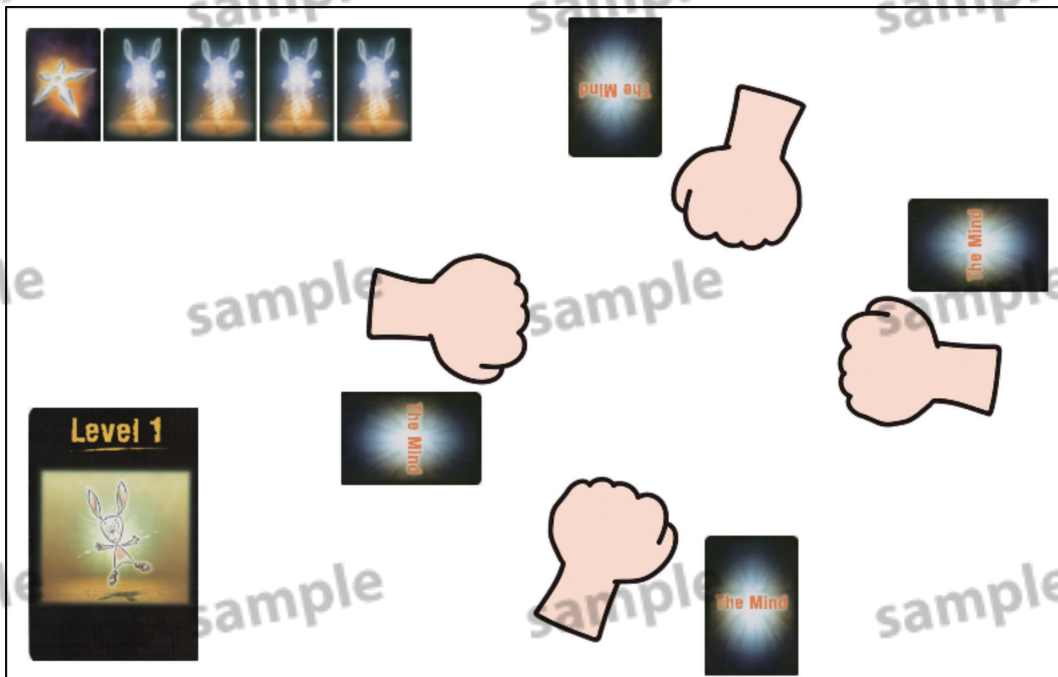
5 プレイ開始後、プレイヤーごとの順番は決めず、各プレイヤーが自由にカードを場に出して良い。ただし、すべてのカードの数字が昇順で出されなければならない。プレイ中は、言語・非言語を含む一切の相互コミュニケーションを禁止する。ただし、ゲーム進行に最低限必要なゼスチャーは許可されている。許可されているゼスチャーは後述する。

10

3.2. ゲーム開始時のゼスチャー（図2）

全員が無言のまま、テーブルの中央に向かって握りこぶしを出す。全員揃ったら手を引っ込めてプレイを開始する。

15



20

25

図2：開始時のゼスチャー

30

3.3. 手裏剣カード使用時のゼスチャー（図 3）

プレイ中、プレイヤーのいずれかが手裏剣カードを使用したいと意思表示する際、その場で黙って手を挙げる。これに賛同するプレイヤーも同様に無言で手を挙げる。全員が 15 秒以内に手を挙げた場合限り、手裏剣カードを使用することができる。最初に手を挙げたときから 15 秒経過しても全員手が上がらない場合は、手裏剣カードを使用することの合意が得られなかったものとして、手を挙げているプレイヤーは手をおろして 3.2 ゲーム開始時のゼスチャーを行いプレイ再開する。



図 3 : アイテム使用時のゼスチャー * 全員が 15 秒以内に同意した場合に限り使用可

3.4. 失敗時のゼスチャー（図 4）

他プレイヤーが自分の持っているものより大きな数字を出したときは、ただちに指または手腕などを交差し「X」を示すゼスチャーをしてプレイを中断する。

- 5 中断後、場に出ている一番大きな数字と比べ、小さな数字のカードが手札に含まれる場合は該当するカードを表にする。このとき、表にしたカードの枚数と同じ数のヒット・ポイント・カードを場から取り除く。
- ヒット・ポイント・カードが残り 1 枚の時点で、失敗した場合、ゲームはそこで終了となる。ヒット・ポイント・カードが残っている場合は、3.2 ゲーム開始時のゼスチャーを行いプレイ再開する。

10

15

20



図 4：失敗時のゼスチャー * 指や手などを交差し他プレイヤーに分かるよう示す

25

30

3.5.1 プレイごとの進行

1 プレイごとの開始前に、2.3 プレイ開始前の準備を行う。続けて、3.2 ゲーム開始時のゼスチャーを行いプレイ開始する。各プレイヤーは、プレイヤー相互のコミュニケーションを行わず、自分が決めたタイミングで場の中央に手札を出す。このとき、カードは数字の小さい順に出さなければならない。また、場に出すカードは、(最初の1枚目を除き)既に場に出されたカードの上に重ねて出す。つまり、最初の1枚目は全プレイヤーに配られた中で一番低い数字のカード、そのすぐ上には二番目に低い数字のカード、そのすぐ上には三番目に低い数字のカードが置かれるものとし4枚目以降も同様に継続する。また、各カードは1枚ずつ個別に場に出さなければならない。例えば、あるプレイヤーが「45」と「46」の数字カードを手札に持っていた場合、「45」をまず場に出し、その後ただちに「46」を場に出す。1人のプレイヤーが2枚以上の数字カードを重ねて場に出してはならない。一般的なカード・ゲームではプレイヤーの手番が特定の順番(例えば時計回りなど)で進行するが、このゲームではその瞬間、最も数字の低い数字カードを手札に持っていると確信したプレイヤーが自分の意思だけにに基づき手札を場に出す。プレイ中のコミュニケーションは一切禁止されているが^[6]、プレイ中にプレイヤー個人の判断で3.3 手裏剣カード使用時のゼスチャーを行うことと、3.4 失敗時のゼスチャーの状況が発生した場合に行うことは例外として認められている。

^[6] 禁止されているコミュニケーションの例を挙げると、方法を問わず、手札の情報を他のプレイヤーに伝える(手札を見せる、読み上げる等)、手札を場に出すタイミングや順番に関して相談する、秘密の合図、ゼスチャー等で意思を伝えるなどがある。

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

不 許 複 製

慶應義塾大学ビジネス・スクール

共立 2021.8 PDF