

Play Your Way to 100: New 'Game of Life' Celebrates Longevity

少子高齢化が急速に進む中、「人生100年時代」という言葉を誰もが耳にしたことがあるでしょう。平均寿命の長い日本人ですが、長寿に悲観的な考えを持つ人が多いそうです。ゲームで「幸せな100年人生」を楽しく疑似体験しながら、これまでとは異なる新しい人生設計を考える良い機会にしてみたいはいかがでしょうか。



1. Article

Read the following article aloud.

Takara Tomy has released The 100-Year Game of Life, a new version of its popular board game designed in collaboration with Hakuholdo's 100-Year Life Research Institute. Addressing Japan's aging population and declining birth rates, the game encourages players to envision a fulfilling 100-year life by focusing on joy and [well-being](#) rather than wealth [accumulation](#). Released on November 23, Labor Thanksgiving Day, the game introduces "Well-Being Points" as a measure of success, with players aiming to celebrate their 100th birthday with the highest score.

At the ages of 20 and 60, players select from 14 "Value Cards," such as "Health Enthusiast" or "Passionate Worker," to define life priorities that influence how points are gained or lost. Developed through insights gathered at the institute's 100-Year Life Café in Tokyo and a global survey conducted on the International Day of Happiness, the game reflects diverse attitudes toward longevity.

Continued on next page.

Source : Play Your Way to 100: New 'Game of Life' Celebrates Longevity
[JAPAN Forward](#)

1. Article

The survey revealed that Japanese participants were less **optimistic** about long life compared to respondents from other nations, with only 20% viewing a 100-year lifespan positively, citing reasons like "more opportunities."

The game aims to inspire optimism by emphasizing the potential joys and benefits of a longer life. Priced at ¥3,960 JPY (around \$25 USD), it requires the eighth edition of The Game of Life, released in April 2023 for ¥5,500 (around \$35 USD). The institute hopes the game will **resonate** with players in their 30s to 50s, encouraging reflection on future **aspirations** and priorities.

2. Key phrases and vocabulary

First repeat after your tutor and then read aloud by yourself.

1. **well-being** 幸福（な状態）、健康（な状態）、福祉

A healthy diet is essential for maintaining overall **well-being**.

2. **accumulation** 蓄積、蓄財、資産の形成

The **accumulation** of dust in the room made it difficult to breathe.

3. **optimistic** 楽観的な、楽観主義の

He is **optimistic** about finding a new job soon.

4. **resonate** 共鳴する、反響する、心に響く、鳴り響く

His ideas about equality **resonate** with many young people today.

5. **aspiration** 志望、強い願望、大志

The company supports employees' professional **aspirations**.

Source : Play Your Way to 100: New 'Game of Life' Celebrates Longevity
[JAPAN Forward](#)

3. Questions

Read the questions aloud and answer them.

1. What is the main focus of The 100-Year Game of Life compared to the original version?
2. What are "Value Cards," and how do they affect the game?
3. Who is the target audience for this game, and what does the institute hope they will gain from playing it?
4. What do you think would make a 100-year life fulfilling for you?
5. If you were to create a game about life, what key lessons or themes would you include?

4. 日本語関連記事： 博報堂とタカラトミー「100年人生ゲーム」開発 疑似体験で長寿社会を 前向きに生きよう

本ページは出典記事原文の日本語訳です。本教材の要約英文の日本語訳ではありません。

博報堂のシンクタンク「100年生活者研究所」とタカラトミーは、人気ボードゲーム「人生ゲーム」の新商品「100年人生ゲーム」を共同開発した。少子高齢化が急速に進む中、ゲームで「幸せな100年人生」を疑似体験し、人生の幸福なできごとに注目する力（幸福注目力）を高めることが狙い。人生と仕事を振り返るタイミングでもある勤労感謝の日の23日に発売する。

100年人生ゲームは、お金を集めて億万長者を目指す通常の人生ゲームと違い、幸福を点数化した「ウェルビーイングポイント（ウェルポ）」をゴールの「100歳の誕生日」までに最も多く集めたプレイヤーの勝利となる。

20歳と60歳の誕生日のマスでは、健康を重視する「健康マニア」や仕事の成功を第一に考える「情熱ワーカー」など、プレイヤーの価値観を表す14種類の「価値観カード」から1枚を選択。 [次頁に続く](#)

出典：博報堂とタカラトミー「100年人生ゲーム」開発 疑似体験で長寿社会を前向きに生きよう
[JAPAN Forward](#)

4. 日本語関連記事： 博報堂とタカラトミー「100年人生ゲーム」開発 疑似体験で長寿社会を前向きに生きよう

本ページは出典記事原文の日本語訳です。本教材の要約英文の日本語訳ではありません。

その後のゲームでは、引いたカードによって同じマスに止まっても獲得できたり、喪失したりするウェルポが異なる。

ゲームのマスやカードのエピソードは、東京・巣鴨にある研究所の活動拠点「100年生活カフェかたりば」の来店者へのヒアリングやアンケートで得られた実際の体験談に基づいて作成。他人の体験を知ることによって「自分の人生に起きるかもしれない幸せな体験」を考え、100年人生のポジティブな面に注目してもらう。

100年人生ゲームの開発は、研究所が3月20日の「国際幸福デー」に合わせて日本と米国、中国など海外5カ国で、20～80代の男女計約5600人を対象に実施した「100年時代に関する意識調査」などで、日本人は長生きに対して悲観的という結果が出たことがきっかけだ。

調査で「生きたい年齢（希望寿命）」について聞いたところ、他国は世界保健機関（WHO）が公表している平均寿命と比べて5～15年長かったのに対し、日本だけ希望寿命が81・1歳と平均寿命を3・2歳下回った。

100歳までの人生についてどのように考えているかを聞いたところ、日本人の回答では「チャンスが増える」「幸せそうに見える」が海外と比べて20ポイント程度も低い20%台で、ネガティブな面ばかりを見ている人が多かった。

こうした結果などから、日本人が100年人生を前向きに捉えるためには、100年の人生で起こりうる幸せな体験を知り、人生のポジティブな面に注目することが重要だと考え、タカラトミーと共同開発した。研究所の田中卓副所長は「あらゆる年代の人にプレーしてほしいが、30代から人生を折り返す50代の人には、ゲームを通じて今後の人生をどのように生きるかを考えてもらえれば」と話している。

100年人生ゲームは3960円で、23日からタカラトミー公式ショッピングサイト「タカラトミーモール」などで販売。ゲームをプレーするには、2023年4月発売の8代目となる「人生ゲーム」（5500円）が別途必要。21、22、27、29日には、100年生活カフェで体験会を開催する。

出典：博報堂とタカラトミー「100年人生ゲーム」開発 疑似体験で長寿社会を前向きに生きよう
[JAPAN Forward](#)