

MCR クエスト非公式ガイドブック

医療疫学分野（MCR コース専科生） 平田 匠

【はじめに】

「MCR クエスト」とは、主人公が京都大学の臨床研究者養成コース（またの名を MCR コース）において臨床研究者として成長していく 1 年限定の RPG です。難易度はかなり高めに設定されています。なおこのゲームは非常に人気が高いため毎年「入試」という高いハードルをクリアした限られた勇者しか体験することができません。本ガイドブックでは「MCR クエスト」をクリアするためのノウハウを「かなりざっくりと」記したものです。なお、本ガイドブックに記載されている内容は「2011 年版 MCR クエスト」に基づいております。

【序章】 他の参加メンバーと仲良くなろう！

このゲームをクリアする上で最も重要なこと、それは臨床研究に対する知識でも経験でもなく、「人脈を構築する」すなわち「他の参加者と仲良くなる」ことです。MCR クエストに参加するメンバーは皆、将来一流の臨床研究者になることを夢見る同志です。しかし、参加者は学歴・専門領域・臨床経験年数などが多種多様にわたっており、仲良くなって話をすることで新たな気づきを得て、臨床研究者としての経験値だけでなく、人生としての経験値も上げることができます。こんなお得なことはありません！

ちなみに私たち 2011 年版クエストの参加者は非常に仲が良く、月 1 回ぐらいの頻度で飲み会やお出かけイベント（お祭りや神社仏閣巡りなど）を行っていました。クエストを乗り切る上で他の参加者の存在は非常に大きく心強かったと思っています。

【第 1 章】 臨床研究者として必要なアイテムをゲット！（おもに前期）

ゲームの前半は、「臨床研究者として生き抜くために必要なアイテム（基礎的知識）を獲得する（学ぶ）」ことが目標として設定されています。「疫学」「医療統計学」など公衆衛生大学院としての必修項目に加え、「研究デザイン特論」「臨床統計学特論」「臨床試験学特論」など実際に臨床研究を計画・実施するためのノウハウを学ぶ科目があり、多くのアイテムを獲得することができます。ここで獲得したアイテム（知識）はゲームの後半で非常に助けとなりますので、必ず多くのアイテムを獲得するようにしましょう。ちなみに MCR クエストの特徴として、パーティでノルマ（課題）を達成する形式（グループワーク）が非常に多いことが挙げられます。MCR クエストの参加者は臨床研究に関して造詣が深いと認識されているせいか、パーティのエースまたはブレインとしての活躍が求められます。非常にタフな戦いを強いられますが、アイテム大量ゲットのチャンスですから、是非積極的に戦いに参加されることをお勧めします。

【第 2 章】 臨床研究の楽しさと難しさを実感しよう！（おもに後期）

ゲームの後半は、おもに MCR クエストのクリア条件に設定されている「課題研究」の仕上げに費やされます。たくさん授業を受けてさらにアイテムを獲得する（知識を得る）ことも可能ですが、大半の MCR クエスト参加者はゲームの前半でクエストクリアに必要なア

アイテム数（授業単位数）を得てしまっているため、後半では興味のある科目のみ受けて、欲しいアイテムを獲得するというのが現状です。

特にこの後半で、私たち参加者は臨床研究のおもしろさと共に、質の高い臨床研究を行うことの難しさを知ることになります。「課題研究」を完成させる際、最初は獲得したアイテム（知識）を大いに使用して研究を進める楽しさを実感しますが、後半のプロマネ発表会（第3章参照）あたりから急激に風向きが変わり、難しさを前面に感じるようになります。時にゲームオーバー寸前までライフポイントが削られる参加者が出てきますので、その際には参加者の皆さんで力を合わせて（具体的には飲み会などで気分転換を図って）、この難局をクリアして頂きたいと思います。

【第3章】 プロマネ発表会というボスキャラに挑もう！（通年）

このゲームで必ずクリアしなければならないボス、その名も「研究プロトコル作成・研究マネジメント法発表会」略して「プロマネ発表会」！このMCRクエスト史上最大最強のボスキャラは常に参加者の前に立ちはだかります。簡単にいうと「課題研究」の進捗状況発表会なのですが、これが参加者のライフポイント（精神力・体力）をとてつもなく削る「魔の発表会」となります。発表会にはこのMCRクエストに関係する全てのキャラ（教員）が登場し、クエスト参加者の研究発表に的確な攻撃（Suggestion）を行ってきます。特に後半の発表は討論も含めて原則英語になり、この準備にとてつもない労力を費やすことになります。国際学会での発表経験がなく英会話のあまり得意でないクエスト参加者は、この発表会でゲームオーバー寸前までライフポイントを削られることになります。また討論の際に受ける攻撃の中には、研究自体の変更を余儀なくされるような厳しい攻撃もあり、参加者がライフポイントを大幅に減らされる（精神的に追い込まれる）場面も多く見受けられます。しかしこのボスキャラをクリアすることで得られる経験値は何事にも代え難く、臨床研究者として参加者の皆さんを大きく成長させてくれることでしょう。

【おわりに】

「MCRクエスト」をクリアする頃には、参加者の皆さんは臨床研究者としてかなりレベルアップされていることと思います。しかしクエストクリアはゴールではありません。クエストをクリアした参加者の皆さんには、その後も質の高い臨床研究を続け、経験値を上げていくことが求められています。油断せず慢心せず研鑽を積み、いつか一流の臨床研究ができることを夢見て、私たち参加者はクリア後も走り続けるのです。

最後に、MCRクエストは毎年「改訂版」が発売されますので「2012年版以降のMCRクエスト」には準拠しない可能性があることをご容赦頂きたいと思います。この非公式ガイドブックがMCRクエスト参加者の皆さんに役立つことを祈っています。