



遊びのススメ！

-消費を促しワーク・ライフ・バランスを良くする-

松木 南々花 (高校3年生：神奈川県)

労働者の多くは自宅を出て勤務場所へ向かいます。休日には休息するだけでなく、遊びに出かけたりします。人がどこかを訪れて遊ぶことで何かしらの消費が生まれます。遊びは消費に、消費は生産につながっています。これは遊ぶことで消費を促し、社会が上手く廻るようにするとともに、余暇を楽しむといった観点からワーク・ライフ・バランスも良くしていこうというゲームです。参加者は自宅と勤務場所、出勤日、勤務時間等の基礎データをアプリに登録します。スマートフォンのGPS機能を利用して、通勤以外の移動を消費に繋がる行為として、移動と滞在時間をカウントしポイント化します。例えば、退社後に寄り道をしたり、休日に勤務地以外へ出かけたりすることでポイントが加算されます。プレミアムフライデー実施日は平日より多くのポイントが加算されます。滞在時間中に何をしたか(例：ショッピング、飲食、習い事、映画、スポーツ、旅行、アウトドア等)のカテゴリを選んで申請します。月単位で労働時間と遊ぶ時間のバランスを計算し、遊びの達人が表彰されます。ゲームのデータは消費のトレンドをあらわすため、今後の商品開発やマーケティングに活用することができます。また、このゲームは働きすぎを防ぐことにも活用できます。自宅に居る時間と通勤以外の移動時間が短い人、又は勤務地に長時間いる人は働きすぎが考えられます。地図上にワーク・ライフ・バランスの悪い人がマークされれば、そこにブラック企業があるという判断になります。働きすぎを社会の全体の問題として多くの人が見えるようになり、働きすぎにブレーキが掛かることが期待できます。ゲームへの参加を企業が推奨し、働く人皆がこのゲームに参加すれば、余暇が豊かになり消費が生まれ、そして生産に繋がります。こうして社会全体がうまく廻るようになるのではないのでしょうか。