

2024年11月07日

「仕事の大切さは6番目」「平均寿命まで長生きしたくない」との調査結果

100年生活者研究所とタカラトミーは、価値観が変わる中、

前向きな100年人生の実現に向けた「100年人生ゲーム」を共同開発

勤労感謝の日 11月23日(土)に新発売 巣鴨にて11月13日(水)から体験会もスタート

株式会社博報堂(本社:東京都港区、代表取締役社長:水島正幸、博報堂)のシンクタンク「100年生活者研究所」は、盤ゲーム「人生ゲーム」(発売元:株式会社タカラトミー)の新商品である「100年人生ゲーム」(希望小売価格:3,960円税込)を共同開発し、2024年11月23日(土)よりタカラトミーの公式ショッピングサイト「タカラトミーモール」(takaratomy.jp/)などで発売いたします。「100年人生ゲーム」は幸福を点数化したウェルビーイングポイントを集め、“幸せな100年人生”を疑似体験するゲームです。お金を集めて億万長者を目指す通常の人生ゲームとは異なり、幸福を点数化した「ウェルビーイングポイント(=ウェルポ)」を集める仕様です。本商品は実話に基づいており、「幸せな100年人生」を疑似体験することができます。

勤労感謝の日(11月23日)を前に、2024年9月、当研究所が20~80代746名を対象に働き方に関する意識調査を実施したところ、「人生において大切なもの」で「仕事」は6番目という結果でした。「最近5年間で大切さが下がったもの」では「仕事」が最も高く、仕事に対する価値観が変化している様子がうかがえました。

また、今年3月に6か国(日本・アメリカ・中国・フィンランド・韓国・ドイツ)で実施した調査では、日本のみ「生きたい年齢=希望寿命」が81.1歳と平均寿命より短い結果でした。(図1)その一つの要因として日本人は長寿のネガティブな面だけを見て、ポジティブな面を見る人が少ないことがわかりました。

こうした結果から、当研究所は、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、「100年人生ゲーム」をタカラトミーと共同開発いたしました。ゲームを通じて、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です。人生と仕事を振り返るタイミングである、勤労感謝の日に合わせて発売します。

このゲームのマスやカードのエピソードは、当研究所の研究拠点である「100年生活カフェ」などで、1万人以上の生活者から集めた「実際の体験談」から作成。発売を記念して、「100年生活カフェ」(東京都豊島区巣鴨)では、11月13日(水)から、来店者が遊べる体験会も合わせて実施いたします。



「100年人生ゲーム」のパッケージ

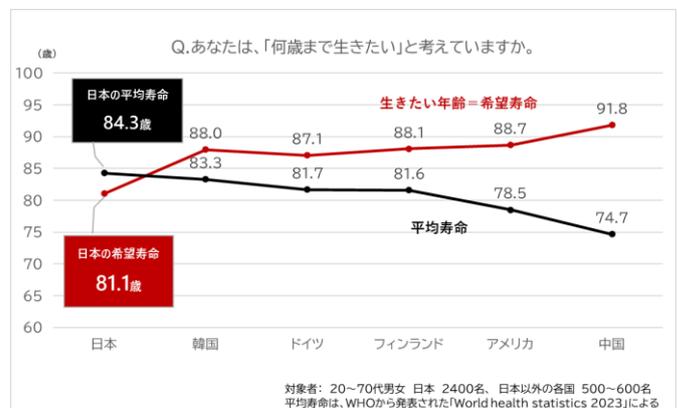


図1) 日本を含む6か国の平均寿命と希望寿命の比較

【本件に関するお問い合わせ】

株式会社博報堂 広報室 三矢・高橋 koho.mail@hakuholdo.co.jp

「100 年人生ゲーム」 商品概要

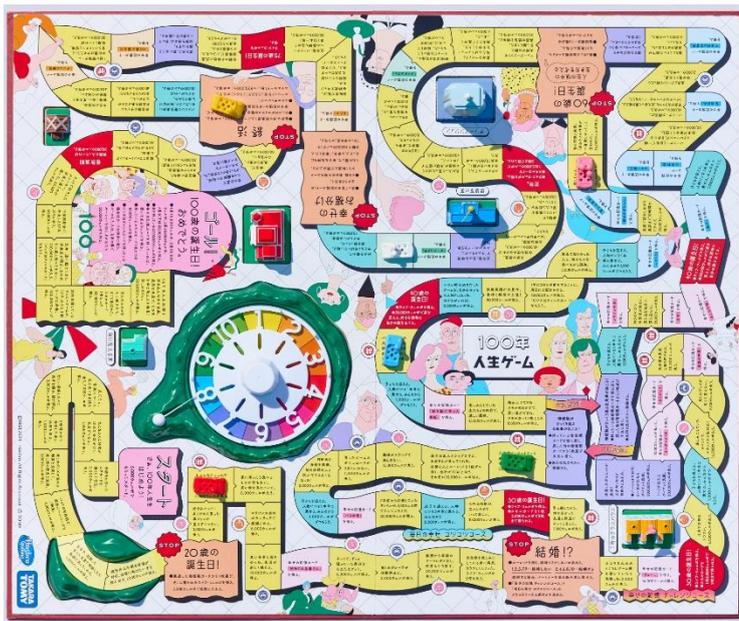
- 商品名 : 100 年人生ゲーム
- 対象年齢 : 15 歳以上
- 希望小売価格 : 3,960 円 (税込)
- 推奨プレイ人数 : 2~6 名
- 発売日 : 2024 年 11 月 23 日 (土)
- 著作権表記 : © 1968,2023 Hasbro. All Rights Reserved. © T O M Y
- 取り扱い場所 : タカラトミー公式ショッピングサイト
「タカラトミーモール」 takaratomy.jp/

※ 遊ぶ際に 2023 年 4 月発売の「人生ゲーム」が必要です。商品単体では遊べません。



「100 年人生ゲーム」は幸福を点数化したウェルビーイングポイントを集め、「幸せな 100 年人生」を疑似体験するボードゲームです。ゴールの「100 歳の誕生日」までに、ウェルビーイングポイントを一番集めたプレイヤーの勝利となります。20 歳の誕生日マスでは、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カード (全 14 種) を選択します。その価値観によって、同じマスに止まっても獲得できるポイントが異なることがあります。(詳細は下記)

それぞれのマスやカードのエピソードは、当研究所の活動拠点である「100 年生活カフェ かたりば」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しました。体験談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ことが狙いです。



100 歳がゴールのゲーム盤

ゲームには、右の図のマスのように価値観のアイコンが書かれているマスがあります。プレイヤーの価値観カードに書かれている価値観のアイコンとマスに書かれているアイコンが一致した場合、カードに書かれた倍数に応じてウェルポのやり取りを行います。

たとえば、右図のケースではアイコンが一致しているので、カードの記載「失うマス×2 倍」に従い、「3,000 ウェルポ失う×2」で 6,000 ウェルポ失います。



ウェルポ

ウェルビーイング
ポイント
(=ウェルポ)



価値観
カード

全 14 種ある
「価値観カード」

同じアイコン

好きなバンドにあこがれて買った革ジャンが重すぎてつらい。3,000 ウェルポ失う。

センスが大事! ファッションニスタ

センス

自分らしく暮らしにはセンスが大事。自分自身が心地よく、失いがちなスタイルを表現したい!

20,000 ライフウェルポ

11月13日から体験会スタート

11月23日(土)の発売を記念し、「100年生活カフェ」で11月13,14,21,22,27,29日に、体験会を実施します。本商品で遊んだ来店者は、カフェで提供しているドリンクが1杯無料となります。

<100年生活カフェ かたりば アクセス>

住所：東京都豊島区巣鴨 3-34-3 西村商店第2ビル 3F

アクセス：JR 山手線「巣鴨駅」 正面口より徒歩約5分

都営地下鉄三田線「巣鴨駅」 A3出口より徒歩約3分



本商品を活用した企業研修プログラムを開発

本商品を活用した「100年人生のはたらき方」に関する企業研修プログラムを開発しました。企業や組織内でのように自分の人生の幸福につなげていくかを見つめなおし、従業員一人ひとりが自身の価値観に従ってはたけられるようになることで、企業の生産性向上を図ります。

研修のご関心のある企業・団体様は本リリースの問い合わせ先までご連絡ください。

【開発背景】長生きのポジティブな面を見ず、「平均寿命より生きたくない」日本人

3月20日の「国際幸福デー」に合わせ、当研究所は人生100年時代に関する意識調査を実施しています。今年3月にも日本国内20~80代の男女2800名、海外(アメリカ・中国・フィンランド・韓国・ドイツ)20~70代の男女2840名を対象とした調査を発表しました※1。

まず各国で「生きたい年齢=希望寿命」について聞き、世界保健機関が公表している平均寿命と比較。その結果、他国は平均寿命と比べて希望寿命の方が5~15年高かったのに対し、日本のみ希望寿命が3.2歳下回りました。日本では平均寿命ほど「長生きしたい」と考えている人が少ないことが浮き彫りとなりました。

この段落のグラフは本リリース1ページ目(図1)参照

※1 (参考) 調査記事：https://hakuhodo-rdc.com/100years_lab/posts/100report_240318/

次に「自分の100歳までの人生についてどう考えているか」と質問。「そう思う・ややそう思う」と答えた項目の割合を国別に比較すると、「不安が増える」(日本60.0%)「大変そうに見える」(同59.5%)といったネガティブな項目について海外と顕著な差は見られませんでした。

しかし、「チャンスが増える」(同28.7%)「幸せそうに見える」(同21.1%)などポジティブな項目は海外と比べて明らかに低く、日本人は長寿のネガティブ面だけを見て、ポジティブな面を見る人が少ないことがわかりました。

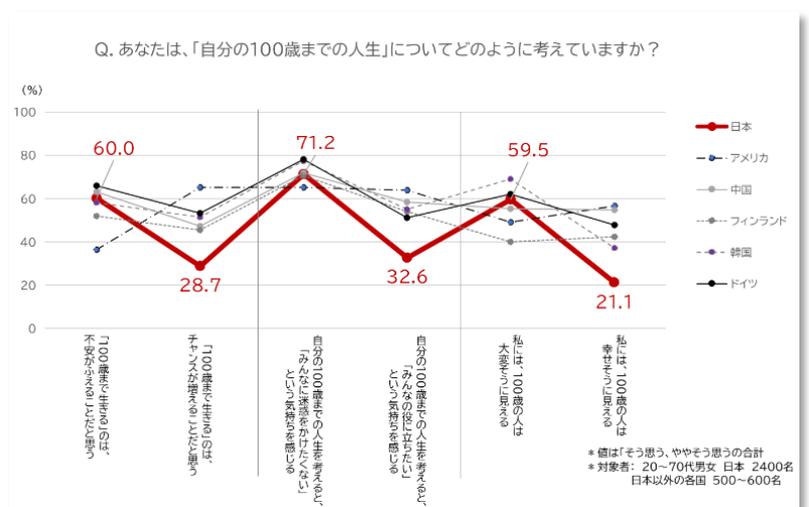
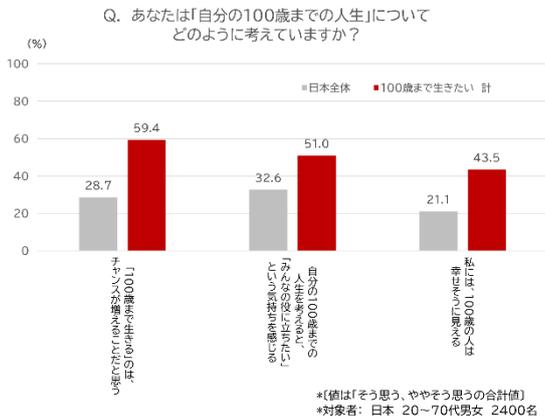


図2) 日本を含む6か国の100年人生の捉え方比較



但し、日本でも「100歳まで生きたい」と考える人に限っては、「チャンスが増える」(59.4%)、「幸せそうに見える」(43.5%)など、日本全体では低かった、長生きに関するポジティブな項目が高い傾向にありました。

左図3) 日本の「100歳まで生きたい」層の100年人生の捉え方

人生において、仕事の大切さは6番目

また2024年9月、勤労感謝の日に合わせて、働いている20～80代の働いている人746名を対象に、働き方に関する意識調査を実施しました※2。

まず、「あなたの人生において、今、大切なものは何ですか」と聞いたところ「健康的な生活」(67.2%)が抜きんで高く、「仕事」(15.9%)は6番目となりました。また、「最近5年間で大切さが下がったもの」では、「仕事」(17.8%)が1番目。価値観が変化する中で、仕事の重視度が低下傾向にあることがわかりました。

順位	今、大切なもの	最近5年間で大切さが上がったもの		最近5年間で大切さが下がったもの		
		割合	割合	割合	割合	
1	健康的な生活	67.2	健康的な生活	54.6	仕事	17.8
2	家族との生活	50.0	家族との生活	39.8	友達・仲間との交流	9.3
3	おいしい食事	25.7	おいしい食事	17.8	娯楽・ゲーム	8.9
4	趣味	22.3	趣味	16.2	応援・推し活	7.8
5	友達・仲間との交流	19.6	貯金	15.5	音楽・芸術	7.1
6	仕事	15.9	投資・資産形成	14.7	学ぶこと	7.0
7	貯金	15.3	友達・仲間との交流	14.1	スポーツ	6.8

(単位%)

図4) 人生で大切なもの ランキング

働く時に重視するのは「価値観に合い、ストレスなく、健康的な生活を維持」できること

次に「働く時に重視すること」について聞きました。その結果、「ストレスが少なく働ける環境」(44.7%)「健康的な生活を維持できる」(42.6%)「自分の価値観や信念に合う仕事」がトップ3で、「十分な報酬」よりも高い結果となりました。

前頁の「人生で大切なもの」の質問で「健康的な生活」が抜きんで高かったことを踏まえると、「健康的な生活」という人生や生活全体の価値観と仕事の捉え方が結びついている様子が見られました。

今も、報酬は重視されるものの、より自分の価値観に合っているかが、働く時に重要になっていることが示唆されました。

1	ストレスが少なく働ける環境であること	44.7
2	健康的な生活を維持できる働き方であること	42.6
3	自分の価値観や信念に合う仕事であること	41.2
4	経済的な報酬が十分であること	40.8
5	家庭生活やプライベートと両立できる働き方であること	33.5
6	福利厚生が十分であること	29.0
7	自分のスキルや経験を活かせる仕事であること	28.6

(単位%)

図5) 働く時に重視すること ランキング

※2 (参考) 調査記事: https://hakuhodo-rdc.com/100years_lab/posts/100report_241107/

人生ゲームについて【発売元：株式会社タカラトミー】

「人生ゲーム」はルーレットを回してマス目を進み、人生の様々なイベントを経て億万長者を目指す盤ゲームです。「人生山あり谷あり〜」のコピーで始まるテレビコマーシャルと共に、高度経済成長期の1968年9月に発売されました。初代「人生ゲーム」は、1960年にアメリカで発売された『THE GAME OF LIFE』の直訳版に近いものでした。その後、1983年に発売した3代目から日本オリジナルの内容となり、時代の世相やトレンドを反映させながら、常に話題性のあるゲームとして展開してきました。

これまでに歴代79作品を発売し、累計販売個数は1,600万個を超えています。

www.takaratomy.co.jp/products/jinsei/



100年生活者研究所について

100年生活者研究所は「長くなる人生を、前向きに生きていく人を増やす」、それにより「日本を、前向きな100年生活者の社会にする」ことを目指して、活動しています。これまでの研究結果は、当研究所のホームページ（下記URL）よりご覧いただけます。

また、私たちは巣鴨に100年生活カフェ かたりばを運営しています。お店に来られる多様な価値観のお客様との対話を通じて、より生活の現場に近い場所から、研究活動を進めています。

- 組織名：100年生活者研究所
- URL：https://hakuodo-rdc.com/100years_lab/
- 所在地：東京都豊島区巣鴨 3-34-3 西村商店第二ビル 3階
- 代表者：大高 香世
- 設立：2023年3月20日



【本件に関するお問い合わせ】

株式会社博報堂 広報室 三矢・高橋 koho.mail@hakuodo.co.jp