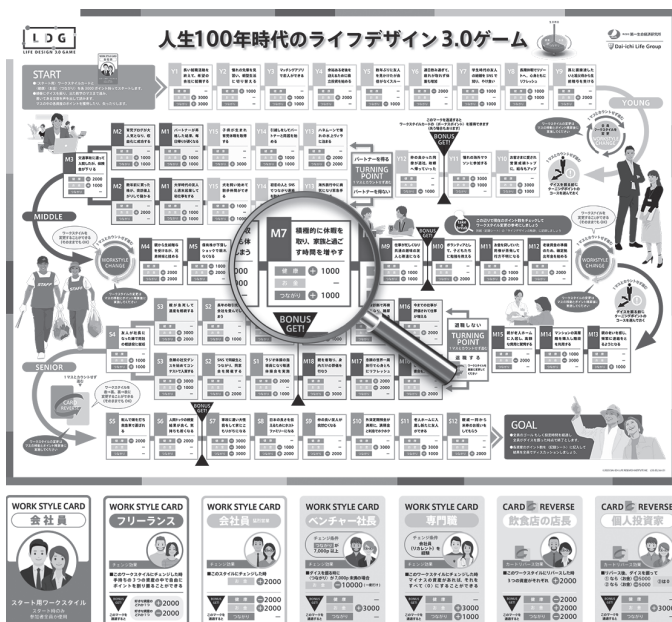


『ライフデザイン3.0ゲーム』を開発しました

当研究所では、『人生100年時代の「幸せ戦略」(ライフデザイン白書 2020)』(第一生命経済研究所編、東洋経済新報社、2019年)を基に、ボードゲーム形式の『ライフデザイン3.0ゲーム』を開発しました。

「人生100年時代」と言われるように、長寿化と共に価値観やライフコースの多様化が進み、一人ひとりが主体的に生き方や働き方を選択する必要性が増えています。

『ライフデザイン3.0ゲーム』は、人生は何度でもやり直しや方向転換が可能であること、「QOL=生活の質」を高め一人ひとりが幸せな人生を歩むためには「健康」「お金」「つながり」の3つの人生資産が重要であることを広く知っていただくためのツールとなっております。ゲームを通じて、人生の様々なイベントや多様な働き方を疑似体験しながら、3つの人生資産やQOL向上の理解促進、さらに自身のキャリアデザインへの意識を醸成していきます。



※ゲームのイメージ

<お問合せ先>

ライフデザイン研究部 広報担当 E-mail:koho@dlri.jp

<ホームページ>

<https://www.dlri.co.jp/file/nr20201104.pdf>

QRコード→



編集後記

私事で恐縮だが、筆者は1961年生まれ。今年60歳の年男である。人生80年と言われた時代では、まさに人生の3/4が過ぎてトラックで言えば最終コーナーを回り切ったというところ。ゴールテープが見えてきたので、息を整え流すのか、ラストスパートのタイミングを計るのか、はたまたま…。

古代中国では人生を春夏秋冬、東西南北にならぬ「青春」、「朱夏」、「白秋」、「玄冬」の4つに分けていた。ただそれぞれが何歳から何歳までと決まっていたわけではなく諸説あるらしい。単純に80年を4分割して20歳刻みで言うこともあるらしいがスタートは15歳なので(つまり15歳から大人、「社会人」として生きるということらしい)、青春は15～30前半か。朱夏は30後半から50前後、白秋は50前後～60前半、玄冬は60後半から、という感じだろうか。そうすると60は晩秋ぐらいか。論語では30は而立、40は不惑、50は知命、60は耳順。50で天命を知り、60で人の話が聞けるようになるというのは「おいおい遅くないか」と突っ込みが入るような気もするが…自分に置き換えるとそれすら怪しいかもとも思う。

いずれにせよ、これは人生80年が大往生とされた時代のもの。いまの時代、「人生100年時代だ」、「全世代型社会保障だ」、「定年延長だ」と。60歳の位置は以前とは全く違う。「今は白秋、これから来る黒く寒い冬に備えよう」、「人生店仕舞い、新しいことはやりません」というのは違うと思うし、かと言って「俺はまだまだ青春だ」とうそびているのもかっこ良くない。

そう、コーナー回った最後の直線、かっこ悪いことはしたくないなあと思う。60歳って結構難しい年齢なのかもしれないと感じます。(H.S)