

テーマ**増えた自由時間で何をする？****適用
分野**

産業経済、コンテンツビジネス、ネットワーク経済学

**研究
名称**

余暇消費に関する研究

**氏名
所属**林健太 准教授
経済学部**内容****●特徴**

インターネット元年と呼ばれる1995年以降、人類は「時間と空間」の制約から解放され、いつでも、どこにいても、インターネットを介して、離れたところにいる友人や家族、仕事仲間とコミュニケーションを取ることができますようになりました。

そして新型コロナウィルス感染症の蔓延に伴い、その流れは加速します。大学の授業はオンライン対応がなされ、一部の社会人はリモートワークという働き方を実践するようになりました。生活用品や料理をオンラインで注文したり、音楽やゲーム等のデジタルコンテンツをダウンロードして楽しむことは、もはや珍しいことではありません。このように現代では、これまで当前のものとして「移動」に費やされてきたコストが削減されてきていると言えます。

このような時代を生きる私たちにとって、移動に代わって得られた「自由時間（余暇）の消費」について考察することは、意義のあることではないでしょうか。

キーワード

余暇消費、デジタルコンテンツ、ゲーム（eスポーツ等）、ギャンブル（カジノ等）

連携方法

- 講演 ■ 研修 ■ 研究相談 ■ 学術調査 ■ コメント ■ 共同研究

●研究内容

2019年12月以前と2020年1月以降をそれぞれコロナ禍前とコロナ禍中とし、定期的に行う予定のアンケート調査を通して、自由時間消費に対する人々の意識の変化を追いかけています。

また、自由時間の増大はコンテンツ消費を増やすと予想されることから、ゲームやギャンブルといった産業についても、それらの発展可能性について考察したいと思います。



コロナ禍前とコロナ禍中において、自由に使える時間が増えたと感じる理由
(2021年3月5日実施ウェブアンケート調査より)