

優秀賞

宅配補給作

山田 佳祐 (会社員：大阪府)

現在、日本における宅配の再配達は社会的に大きな問題となっており、再配達に伴う社会的な損失は非常に大きなものとなっている。そこで、この「再配達」という社会的な問題を解決すべく、下記のゲームを提案する。このゲームは宅配業者、宅配利用者(=プレイヤー)及び運営会社で構成される。宅配業者とプレイヤーはまず運営会社が構築したオンラインサイトに登録する。なお登録に際し、宅配業者は年会費が必要だが、プレイヤーは無料とする。登録したプレイヤーが登録された宅配業者を利用するたび、宅配業者は「運搬の大変さがどのくらいの荷物か」「再配達を何回行ったか」「配達した時間帯」等のデータをサイトへ記録し、スコアに反映させる。

「運びにくい荷物を」「再配達なしで」「配達需要が低い時間帯に」受け取ったプレイヤーに高得点が入る等、宅配業者の負担が軽減できるような受け取り方をしたプレイヤーに高得点が入り、最終的な配達受け取りスコアを競うのがゲームの概要である。なお上位ランカーには運営会社より賞金や商品が贈られ、その賞金や商品にかかるコストは宅配業者の年会費から捻出する。

このゲームを社会に導入する利点として、プレイヤー側は得点を競うことにより賞金や商品が得られるという利点がある。一方の宅配業者は、プレイヤーが競って再配達を減らす荷物の受け取り方をすることによって、宅配業者の負担が減少する。更にプレイヤーは登録された事業者を選択的に利用するため、宅配業者にとっての優良顧客の獲得につなげることができる。このようなゲームを社会に取り入れることで、プレイヤー、宅配業者、社会の三方にとって利益を生み出すことができると考える。