

平成30年度

自治体経営研修

政策課題研究 研修報告書

テーマ

これからの地域と 高齢者との関わりを考える



平成30年度 自治体経営研修
「政策課題研究」研修報告書
平成31年3月発行

東京都市町村職員研修所

〒183-0052 東京都府中市新町2-77-1 東京自治会館内

TEL 042-384-6444

FAX 042-384-7042

URL <http://www.tskweb.jp>

この報告書は、ホームページからもダウンロードできます。



目 次

■ 研修報告書の刊行にあたって	1
■ 研究成果発表にあたって	3
東京都市町村職員研修所 特別講師 西川 昌彦	
特別講師 野島 憲一	
■ 第1グループ研修報告書 「ゲームで交流！ほっともっと高齢者」	
政策提言	5
成果発表会 発表資料	41
■ 第2グループ研修報告書 「セカンドライフプロジェクト」	
政策提言	55
成果発表会 発表資料	99
■ 研修資料	117
■ あとがき	125
■ 名簿	126

刊行にあたって

この報告書は、平成 30 年度に実施した自治体経営研修「政策課題研究」の研究成果をまとめたものです。

「政策課題研究」は、自治体が直面している重要な政策課題をテーマとし、研修生が数か月間に及ぶグループでの討議・研究などを通じて政策案を提言することにより、政策形成能力の向上を図ることを目的としています。

研修の中で、テーマについて、その背景や要因、現状について掘り下げて分析することにより、自治体職員として、今後現実に直面するさまざまな行政課題と真剣に向き合い、そして、その解決のために積極的かつ的確に取り組むことができる職員の養成を目指しています。

全 8 日間の研修最終日には成果発表会を開催し、組織市町村の研究テーマ関係部署職員や、研修担当者、研修生の職場関係者など多くの方々にご参加いただきました。

本研修報告書は、研修生それぞれが多く時間をかけて下調べし、かつ自らの能力を最大限活かして一生懸命考え抜いた成果です。

組織市町村はもとより、各方面の方々にご高覧いただき、今後の行政運営や政策形成の参考にしていただくとともに、この提言が何らかの形で各市町村の自治体経営のヒントとなればと願っております。

最後に、研修生の熱意と努力に敬意を表するとともに、ご指導いただいた講師方、ご協力いただいた各団体の方々、そして、長期にわたり研修生を派遣してくださった職場の皆様のご理解とご支援にお礼を申し上げます。

平成 31 年 3 月

東京都市町村職員研修所

研修成果の発表にあたって

厚生労働省の施設等機関である国立社会保障・人口問題研究所の報告による日本の将来推計人口では、西暦 2025 年には団塊の世代すべてが 75 歳以上の後期高齢者になり、同年、東京都の人口もピークとなると推計しています。その後、2040 年には、団塊ジュニア世代が 65 歳以上となり、高齢者人口がピークになると推計しています。

国や都道府県などでは、この推計に関連して研究会や調査会を立ち上げ、政策の提言や諮問が報告されています。中でも、総務省の自治体戦略 2040 構想研究会の報告は、自治体にとって、インパクトのある内容でした。

「若者を吸収しながら老いていく東京圏と支え手を失う地方圏」、「スポンジ化する都市と朽ち果てるインフラ」などの今後の日本の姿を予測し、人口縮減時代のパラダイムへの転換が必要であると提言しています。

今年度の政策課題研究は、こうした状況のもと、生産年齢人口が縮小し、働き手が減少する中で、元気な高齢者が支えられる側としてではなく、支える側として社会で活躍できる施策はないものだろうかと考え、「これからの地域と高齢者との関わりを考える」をテーマとして設定しました。

研修では、所属部署や経験の異なる研修生 18 名が、それぞれ別々の 2 つのグループに分かれ、8 日間にわたり議論を重ねていきました。

高齢者とその他の世代との交流を促進する媒体として e スポーツなどのゲームを取り上げる提言、退職者を対象とした「成熟式」で、再就職などの様々なマッチングの機会を提供しようとする提言で、健康寿命が延びる中、双方に元気な高齢者に社会を支えて欲しいという思いが感じられ、ち密な現状分析を行いながらも、奇抜さ、斬新さが表れています。

研修生による今回の提言が、都内市町村の自治体関係者をはじめ多くの方々のまちづくりの一助になれば幸いです。

最後になりますが、今回の政策課題研究にあたり、ご多忙のなか、御指導をいただきましたニッセイ基礎研究所の前田展弘氏にこの場を借りて厚く御礼を申し上げます。

東京都市町村職員研修所

特別講師 西川 昌彦

特別講師 野島 憲一

これからの地域と 高齢者との関わりを考える

第1グループ研修報告書

ゲームで交流！ほっともっと高齢者



八王子市	市民部市民課	田代 正幸
立川市	福祉保健部高齢福祉課	中野 恵介
青梅市	企画部西多摩地域広域行政圏担当	岡田 拓海
東村山市	地域創生部産業振興課	小澤 俊介
国立市	生活環境部環境政策課	千田 修功
福生市	総務部安全安心まちづくり課	長嶺 彰吾
清瀬市	健康福祉部高齢支援課	廣澤 知招
武蔵村山市	総務部総務契約課	児玉 知丈
日の出町	子育て福祉課	宮田 麻衣香

序 章

第 1 節	はじめに	8
第 2 節	用語の定義	8

第 1 章 高齢者に関わる社会的背景及び現状

第 1 節	高齢者に関わる社会的背景	10
第 2 節	社会的背景から見える現状	12

第 2 章 理想とする高齢者とまち

第 1 節	理想とする姿	17
第 2 節	ほっともっと高齢者（3H3M）	17

第 3 章 問題と課題

第 1 節	問題と課題の把握	19
第 2 節	問題と課題の解決	20

第 4 章 ゲーム

第 1 節	ゲームの可能性	21
第 2 節	普及への障害	26
第 3 節	行政による推進	26
第 4 節	行政が行うメリット	28

第 5 章 政策

第 1 節	政策の構想	29
第 2 節	ゲームの講座開催	31
第 3 節	公共施設等へのゲームの設置等	32
第 4 節	e スポーツの導入	34
第 5 節	予算	35

第 6 章 将来的な展望

第 1 節	将来的な展望	38
-------	--------------	----

第 7 章 終わりに

序章

第1節 はじめに

現在の日本では、最も大きな構造変化として急激な高齢化と少子化が挙げられます。特に、高齢化については、世界に例を見ない速度で進んでおり、要介護高齢者の増加、一人暮らし高齢者の増加による孤独死の増加等、様々な問題に直面しています。

このような社会背景の中で、私たちのグループでは今回の政策課題研究を通じて、元気な高齢者のみではなく、一人でも多くの高齢者が社会に関わりを持てるよう、「これからの地域と高齢者との関わり」について考えました。

第2節 用語の定義

今回のテーマは「これからの地域と高齢者との関わりを考える」になりますが、内容について論じる前に解釈をするに当たり疑義が生じないように、頻出する用語について定義しました。

1 「高齢者」

まず、「高齢者」の定義についてですが、現在の日本では様々な見解が示されており、明確な定義付けがないため、本政策上ではWHO（World Health Organization: 世界保健機関）が定義付けしている65歳以上の者を「高齢者」として捉え、考えていくことにしました。

2 「交流」

次に「交流」の定義についてですが、「関わり」と同意語として位置付けました。家族や地域等全てのコミュニティ、同世代間、他世代間全ての年代を含み、広い「交流」の確立を目指しました。

3 「ゲーム」

次に「ゲーム」の定義についてですが、現在の日本では様々なゲーム媒体がありますが、本政策での「ゲーム」はスマートフォン等を媒体としたアプリゲームを除く、TVゲームやPCゲームなどを指しています。

4 「仮想自治体」

最後に、本政策を発案するにあたり、仮想自治体を設定しました。

名称は「たてかわ市」とし、多摩地域に位置する市で、人口は約18万人、うち高齢者人口が約4万人となり、全体の20%を占めている自治体を想定し

ています。「第1節 はじめに」で説明した人口構造に合わせ、将来的に高齢者人口が6万人に増加し、全体の30%を占める自治体になることを想定しています。

たてかわ市の中には、市内外の人々が頻繁に利用する大きなホールが1カ所中心部に存在し、高齢者人口も多いため、老人福祉施設等の介護施設が至る所に点在し、その数は15カ所となっています。その他にも、市民が利用する集会所が10カ所ほどあり、集会所を主に利用する自治会については180団体存在しています。

国から業務核都市（都区部以外の地域で、ある程度広範囲の地域の中核となり、業務機能をはじめ、様々な機能の適正な配置先の受け皿となるべき都市）として指定されており、多摩地区の交通の拠点として様々な年代の人々が行きかい、市全体で「アニメのまち たてかわ」をPRしており、サブカルチャーが根付いている自治体を想定しています。

第1章 高齢者に関わる社会的背景及び現状

第1節 高齢者に関わる社会的背景

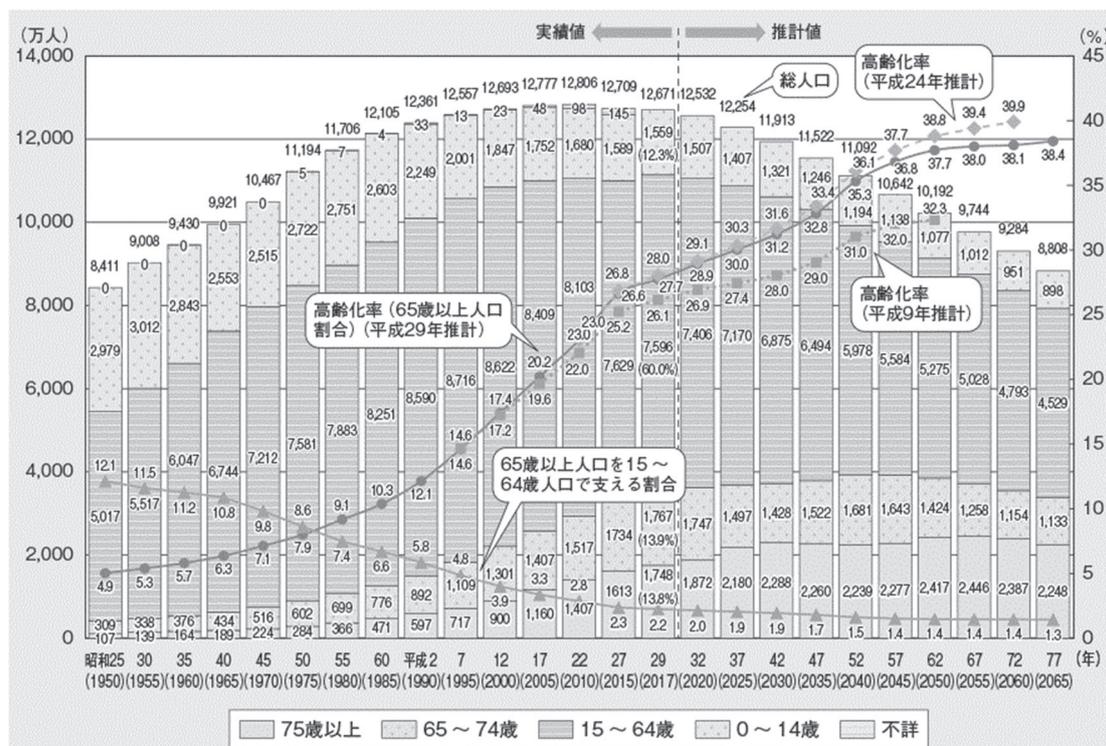
これからの地域と高齢者の関わりを考える上で、以下のような社会的背景を把握しました。

1 加速する少子高齢化

内閣府平成30年版高齢社会白書によると、65歳以上の人口割合を示す高齢化率は、平成22年の23.0%から、平成29年には27.7%に増加しています。平成52年には35.3%まで増加すると推計され、国民の3人に1人以上が高齢者となり、今後ますます高齢化が進行していきます。

一方、総人口は平成22年の1億2,806万人をピークに減少傾向に転じています。今後の推計では、平成52年に1億1,092万人まで減少するとされており、人口が減少する中で高齢化は進行していくという将来推計を把握しました。(図表1-1)

図表1-1 高齢化の推移と将来推計



出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

2 生活環境の変化

国民生活基礎調査によると、平成29年における「三世帯世帯」の構成割合は、全体の5.8%となっており、昭和61年の15.3%と比較すると約10ポイント減少しています。

また、「平均世帯人員」についても年々減少している一方で、「単独世帯」の構成割合は昭和61年が18.2%であったところ、平成29年は27.0%となっており増加していることが分かります。

これらのことから核家族化の進行などによる生活環境の変化を見ることができます。(図表1-2)

図表1-2 世帯構造別、世帯類型別世帯数及び平均世帯人員の年次推移

年次	総数	世帯構造					世帯類型					平均世帯人員 (人)
		単独世帯	夫婦のみ の世帯	夫婦と 未婚の子 のみの世帯	ひとり親と 未婚の子 のみの世帯	三世帯 世帯	その他の 世帯	高齢者 世帯	母子世帯	父子世帯	その他の 世帯	
昭和61年(1986)	37 544	6 826	5 401	15 525	1 908	5 757	2 127	2 362	600	115	34 468	3.22
平成元年('89)	39 417	7 866	6 322	15 478	1 985	5 599	2 166	3 057	554	100	35 707	3.10
4 ('92)	41 210	8 974	7 071	15 247	1 998	5 390	2 529	3 688	480	86	36 957	2.99
7 ('95)	40 770	9 213	7 488	14 398	2 112	5 082	2 478	4 390	483	84	35 812	2.91
10 ('98)	44 496	10 627	8 781	14 951	2 364	5 125	2 648	5 614	502	78	38 302	2.81
13 (2001)	45 664	11 017	9 403	14 872	2 618	4 844	2 909	6 654	587	80	38 343	2.75
16 ('04)	46 323	10 817	10 161	15 125	2 774	4 512	2 934	7 874	627	90	37 732	2.72
19 ('07)	48 023	11 983	10 636	15 015	3 006	4 045	3 337	9 009	717	100	38 197	2.63
22 ('10)	48 638	12 386	10 994	14 922	3 180	3 835	3 320	10 207	708	77	37 646	2.59
25 ('13)	50 112	13 285	11 644	14 899	3 621	3 329	3 334	11 614	821	91	37 586	2.51
26 ('14)	50 431	13 662	11 748	14 546	3 576	3 464	3 435	12 214	732	101	37 384	2.49
27 ('15)	50 361	13 517	11 872	14 820	3 624	3 264	3 265	12 714	793	78	36 777	2.49
28 ('16)	49 945	13 434	11 850	14 744	3 640	2 947	3 330	13 271	712	91	35 871	2.47
29 ('17)	50 425	13 613	12 096	14 891	3 645	2 910	3 270	13 223	767	97	36 338	2.47
昭和61年(1986)	100.0	18.2	14.4	41.4	5.1	15.3	5.7	6.3	1.6	0.3	91.8	-
平成元年('89)	100.0	20.0	16.0	39.3	5.0	14.2	5.5	7.8	1.4	0.3	90.6	-
4 ('92)	100.0	21.8	17.2	37.0	4.8	13.1	6.1	8.9	1.2	0.2	89.7	-
7 ('95)	100.0	22.6	18.4	35.3	5.2	12.5	6.1	10.8	1.2	0.2	87.8	-
10 ('98)	100.0	23.9	19.7	33.6	5.3	11.5	6.0	12.6	1.1	0.2	86.1	-
13 (2001)	100.0	24.1	20.6	32.6	5.7	10.6	6.4	14.6	1.3	0.2	84.0	-
16 ('04)	100.0	23.4	21.9	32.7	6.0	9.7	6.3	17.0	1.4	0.2	81.5	-
19 ('07)	100.0	25.0	22.1	31.3	6.3	8.4	6.9	18.8	1.5	0.2	79.5	-
22 ('10)	100.0	25.5	22.6	30.7	6.5	7.9	6.8	21.0	1.5	0.2	77.4	-
25 ('13)	100.0	26.5	23.2	29.7	7.2	6.6	6.7	23.2	1.6	0.2	75.0	-
26 ('14)	100.0	27.1	23.3	28.8	7.1	6.9	6.8	24.2	1.5	0.2	74.1	-
27 ('15)	100.0	26.8	23.6	29.4	7.2	6.5	6.5	25.2	1.6	0.2	73.0	-
28 ('16)	100.0	26.9	23.7	29.5	7.3	5.9	6.7	26.6	1.4	0.2	71.8	-
29 ('17)	100.0	27.0	24.0	29.5	7.2	5.8	6.5	26.2	1.5	0.2	72.1	-

注：1)平成7年の数値は、兵庫県を除いたものである。
2)平成28年の数値は、熊本県を除いたものである。

出典：「国民生活基礎調査」(厚生労働省)

3 社会の支え合い構造の変化

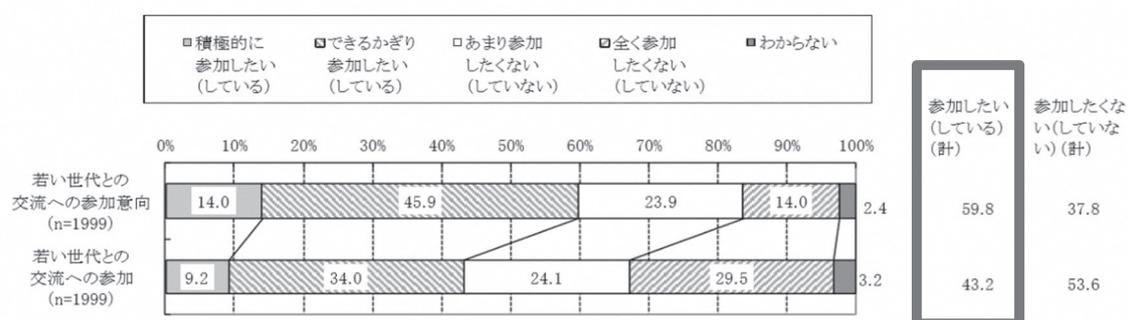
15~64歳の国内の生産年齢人口、いわゆる支える側の割合は年々減少している一方、年金・医療・介護といった社会保障を受ける高齢者、いわゆる支えられる側の割合が増加しています。また今後もその傾向は加速すると考えられ、社会の支え合い構造が変化してきています。(図表1-1)

第2節 社会的背景から見える現状

1 高齢者間、他世代間ともに交流が少ない

高齢者の若い世代との交流参加意向として、若い世代と積極的に交流したい、またはできる限り参加したいという回答が合わせて 59.8%であるのに対して、実際に交流している割合は 43.2%となっています。つまり、その差の約 16%の高齢者が、交流したいという気持ちがありながら、十分な交流を持っていないことが分かります。(図表 1-3)

図表 1-3 高齢者の若い世代との交流参加意向

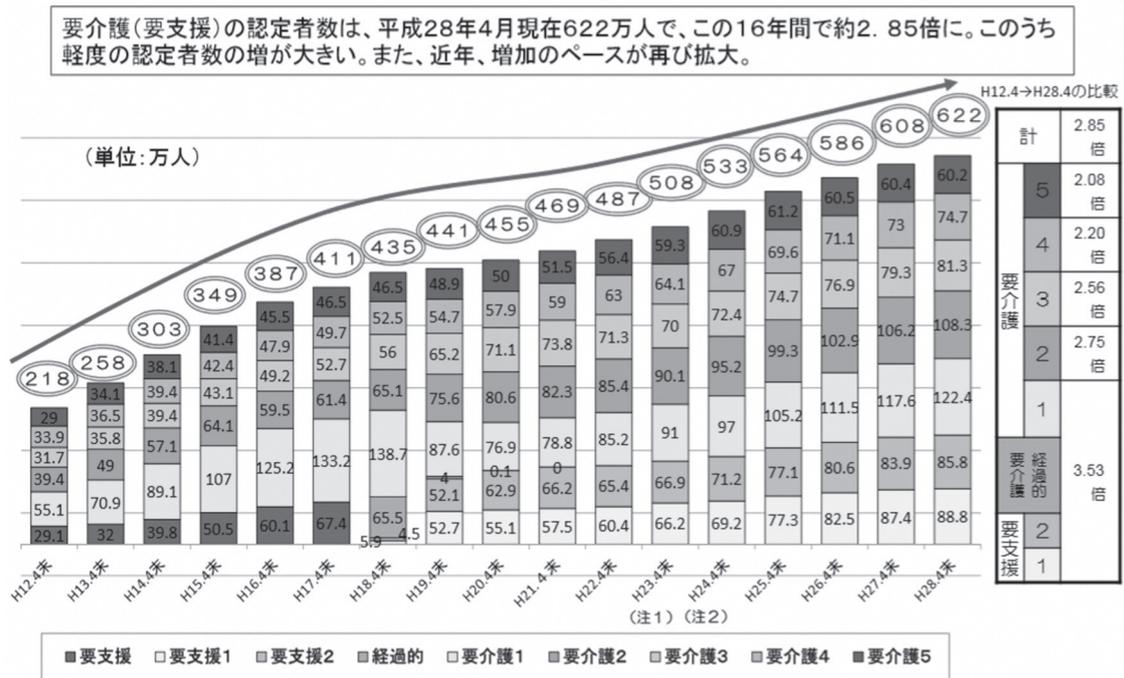


出典:「平成 25 年度高齢者の地域社会への参加に関する意識調査結果」(内閣府)

2 要介護者の増加

要介護の認定者数は、平成 12 年 4 月末の 218 万人から、平成 28 年 4 月末では 622 万人となっており、16 年間で約 2.85 倍に増加しました。高齢化率が上昇を続けていることを鑑みても、高齢者に占める要介護認定者の割合が増加していることが分かります。(図表 1-4)

図表 1 - 4 要介護度別認定者数の推移



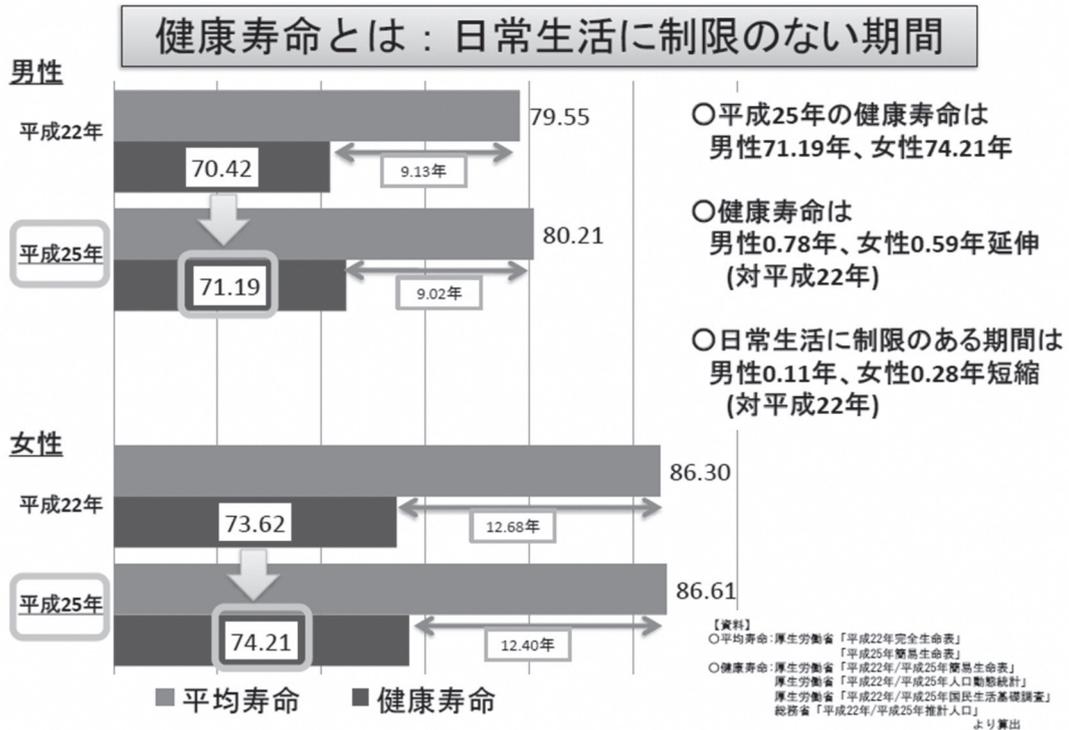
出典：「社会保障審議会資料」（厚生労働省）

3 平均寿命と健康寿命の乖離

平均寿命と健康寿命の差は、日常生活に制限がある「不健康な期間」を意味しています。平成25年にはこの差が男性で9.02年、女性で12.40年と大きく差が開く状況となっています。

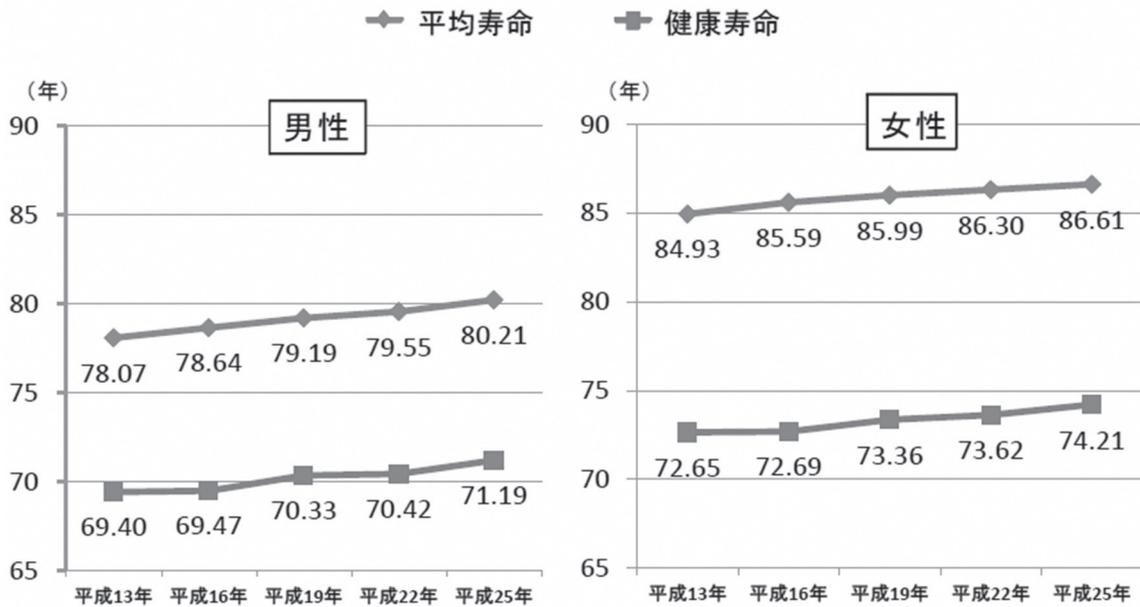
近年の傾向として健康寿命は微増傾向にあります。平均寿命も同様に微増傾向のため不健康な期間は大きく短縮されていません。今後、平均寿命の延伸に伴い、健康寿命との差がさらに拡大することがあれば、医療費や介護給付費の多くを消費する期間が増大することになります。(図表1-5、図表1-6)

図表 1 - 5 平均寿命と健康寿命の差



出典：「平成 29 年度地域・職域連携推進関係者会議資料」（厚生労働省）

図表 1 - 6 平均寿命と健康寿命の推移



出典：「平成 29 年度地域・職域連携推進関係者会議資料」（厚生労働省）

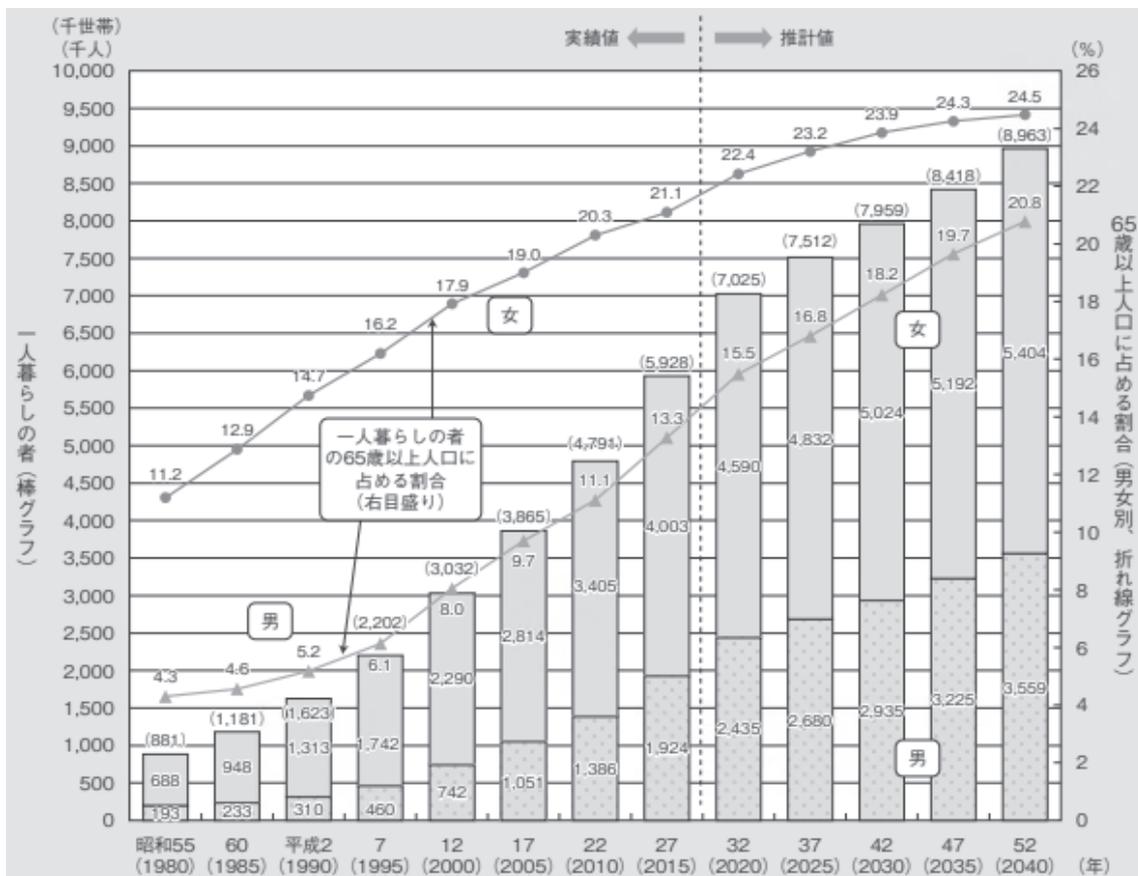
4 独居老人の増加

一人暮らしの者の高齢者人口に占める割合は年々増加しています。つまり、独居老人が増加し、今後も増えていく見込みとなっています。

また、高齢者のうち同居する家族がいる者と単身世帯の者を比較すると、病気の時や、一人ではできない日常生活に必要な作業の手伝いなどについて、頼れる人がいないと答えた者の割合は、単身世帯の者の方が数倍以上多いことが分かります。

核家族や単身世帯の増加に伴い、昔に比べて地域での他者との関わりや、家族間の交流が希薄になっていると考えられます。(図表1-7、図表1-8)

図表1-7 65歳以上の一人暮らし高齢者の動向



出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

図表1-8 病気の時や、一人ではできない日常生活に必要な作業の手伝いなどについて頼れる人の有無

(%)									
総数	同居の家族・親族	別居の家族・親族	近所の人	友人	その他	いない	わからない	回答計	
【総数】	2,466	78.8	37.4	12.2	11.2	1.3	2.4	0.3	143.6
〔都市規模〕									
大都市	525	73.5	41.0	8.8	10.3	1.9	4.8	0.8	141.0
中都市	1,020	79.3	34.8	10.8	11.1	1.2	1.8	0.3	139.2
小都市	632	82.4	38.3	14.1	12.2	0.9	1.6	0.2	149.7
町村	289	78.5	38.1	19.0	11.1	1.4	2.4	-	150.5
〔性別〕									
男性	1,162	80.6	36.4	10.8	10.8	0.6	2.8	0.4	142.4
女性	1,304	77.1	38.3	13.4	11.5	1.9	2.1	0.2	144.6
〔年齢別〕									
55～59歳	371	87.6	31.0	10.8	14.8	0.5	2.4	-	147.2
60～64歳	584	83.7	37.8	11.1	13.7	0.7	2.6	0.5	150.2
65～69歳	483	80.7	36.6	11.4	10.4	0.8	2.5	0.2	142.7
70～74歳	435	77.0	37.0	14.7	10.8	0.7	2.8	-	143.0
75～79歳	343	71.1	39.4	13.4	8.2	3.5	1.5	0.6	137.6
80歳以上	250	64.0	45.2	12.0	6.4	2.8	2.8	0.8	134.0
60歳以上(計)	2,095	77.2	38.5	12.4	10.5	1.4	2.4	0.4	143.0
〔家族形態別〕									
単身世帯	267	-	65.5	19.1	20.6	4.5	13.5	1.1	124.3
夫婦二世帯	858	79.3	45.7	12.4	9.4	0.9	1.7	0.2	149.7
本人と親の世帯	127	77.2	40.9	14.2	11.8	1.6	4.7	-	150.4
本人と子の世帯	657	95.4	23.9	12.2	10.0	1.1	0.5	0.5	143.5
本人と子と孫の世帯	242	99.2	28.5	9.9	11.6	-	-	-	149.2
その他	315	94.6	24.4	6.7	9.8	1.0	-	-	136.5
Q1〔現在の経済的な暮らし向き〕									
ゆとりがあり、まったく心配ない	420	79.0	41.0	11.4	12.9	1.9	0.7	0.2	147.1
ゆとりはないが、それほど心配ない	1,306	80.7	39.3	13.0	11.9	1.1	1.9	0.2	148.2
家計にゆとりがなく多少心配である	559	78.2	31.3	10.6	8.9	1.4	3.8	0.5	134.7
家計が苦しく、非常に心配である	164	67.1	34.8	13.4	9.1	-	5.5	1.2	131.1
その他	7	28.6	42.9	14.3	-	14.3	14.3	-	114.3
わからない	10	80.0	20.0	-	10.0	-	10.0	-	120.0
心配はない(計)	1,726	80.3	39.7	12.6	12.2	1.3	1.6	0.2	147.9
心配である(計)	723	75.7	32.1	11.2	9.0	1.1	4.1	0.7	133.9

出典：「平成23年度 高齢者の経済生活に関する意識調査結果（全体版）」
（内閣府）

第2章 理想とする高齢者とまち

第1節 理想とする姿

現状分析を基に、本研究では地域と高齢者の関わりに関する政策を提言するにあたり以下の理想とするまちの姿を設定しました。

1 高齢者が様々な世代と活発に交流を行うまち

背景でも説明したとおり、今後人口に占める高齢者の割合は増え社会の支え合い構造が変化していきます。そのため支える側の負担が徐々に重くなっていきますが、そのような中でも高齢者への十分なサポートは維持する必要があります。

そのためには公助によるサポートはもちろんのこと、共助による支え合いも重要となってきますが、第1章で述べた通り交流が希薄化しているという現状があります。当然ながら当事者同士の交流（関係性）が希薄では自然な共助を促すことはできません。共助を促すためには、支えられる側になる高齢者が様々な世代と日頃から活発な交流を行い、そこから自然な見守りや支え合いといったコミュニケーションが生み出される環境が理想の姿と言えます。

2 高齢者が心身ともに元気なまち

政策提言の前提とも言えますが、高齢者が心身ともに元気なまちが今回の政策で目指す理想とするまちの姿となります。しかしながら、現状で説明したとおり要介護者は増加し、平均寿命と健康寿命の乖離もなかなか縮まっています。先ほど説明した様々な世代との活発な交流を、心を満たせる趣味などで行うことにより、交流が介護・認知症予防となり、高齢者が心身ともに元気な理想のまちへ近づいていきます。

第2節 ほっともっと高齢者（3H3M）

これらの理想を達成するためのテーマとして本研究では、「ほっともっと高齢者」というキャッチフレーズをつけました。

ほっともっと高齢者の「ほっと」は、たてかわ市に住むことのメリットを前面に出すため、見守りや交流が活発で孤立のないまちをイメージした三つの「ほっと」を掛け合わせています。

また、ほっともっと高齢者の「もっと」は、高齢者が「何かしたいという気持ち」を持って意欲的に色々なことに取り組む姿をイメージした三つの「もっと」を掛け合わせています。

キャッチフレーズを付けることが、市民に政策を意識してもらおうきっかけと

なり、また、外部へのPRも兼ねると考えています。

1 ほっとする

高齢者が様々な世代と日頃から交流できる空間が確立されており、自然な見守りや支え合いを実感することで、高齢者はもちろんその周りの人々もほっとできるまち。

2 ほっとかない

高齢者が様々な世代と日頃から活発な交流を行うことにより共助の意識が醸成されており、困ったときは周りの人々が率先して支え合う、ほっとかないまち。

3 HOTなまち

地域と高齢者の関わりが活発で人々の交流が盛んになったHOTなまち。
また、自治体の姿勢として失敗を恐れずに先駆的な試みにチャレンジする時代を先取るHOTなまち。

4 もっと活躍したい

様々な世代との交流を通して刺激を受けた高齢者が、もっと活躍したいとさらに趣味へと打ち込んでいく姿。また、支えられる側だった高齢者が支える側へと変わっていく姿。

5 もっと交流したい

様々な世代との活発な交流を行い充実した日々を過ごす高齢者が、もっと交流を拡げていく姿。また、その高齢者が起点となり周囲のまだ交流に加わっていない高齢者にも交流の輪が広がる姿。

6 もっと住みたい

高齢者が様々な世代と交流できる空間が市内に確立されており、活発な交流で心身ともに元気になった高齢者がもっとたてかわ市に住み続けたいと思う姿。みんな大好き・みんなが住みたいたてかわ市。

第3章 問題と課題

第1節 問題と課題の把握

この章では「ほっともっと高齢者」を実現するためには、どんな問題・課題があるのかを考えます。

1 交流機会・媒体の創出

一つ目の問題・課題として「高齢者との世代との交流機会・交流媒体が少ない」ということが挙げられます。ここで特に問題として挙げたい点としては、後者の「交流媒体」についてです。たとえ高齢者と他世代との交流機会があったとしても、世代や性別によって話題や興味関心について、ばらつきがあることは容易に想像がつきます。しかしながら、本当に交流機会や交流媒体がないのか、と問われると交流媒体もそれなりにあるかもしれません。

福祉系の施設に家族連れで訪問したり、公民館や学校等で昔遊びなどをしてみたり、将棋や囲碁といったボードゲームも若い層に流行している状況やゲートボールなどに若者が参加しているケースもあるからです。

例えば、将棋は子どもから大人までできるボードゲームですし、ゴルフについても、多くの世代で交流するには、子どもから大人までできるスポーツです。カラオケやアウトドアなどについても世代間で交流できるものです。以下では、いくつか例を挙げて、それぞれのメリットやデメリットを考えていきたいと思います。

(1) ボードゲーム

将棋や囲碁といったボードゲームは、老人福祉施設などでも設置してあることが多いですし、気軽に楽しめるので、高齢者との世代との交流媒体としては、誰もが思いつくものかもしれません。しかし、初心者と経験者の両者が満足して楽しむためには初心者が覚えるべきルールや戦術に複雑なものも多く敷居が高いイメージを持たれがちではないでしょうか。また、個人戦をメインにしたものが多く、多人数で取り組むような交流は生まれづらいと思います。

(2) スポーツ

スポーツも高齢者との世代との交流媒体として考えられます。良く高齢者の野球チームと小学生の野球チームが野球の試合を行い、交流を図るイベント等もあります。しかし、高齢者とその他の世代では体力差がありますし、スポーツを実施する場所の確保や人数の確保など相当の準備が必

要となり、気軽に行えるものではありません。

(3) カラオケ

カラオケは高齢者施設でのレクリエーションなどで実施している所もあり、体が不自由な方（車いすを常時利用されている方など）でも気軽に行えます。しかし、その世代によって流行りの曲が違うため、どうしてもお互いに知らない曲が多く、高齢者同士の交流媒体としては優れているかもしれませんが、世代間交流という点では、少し盛り上がり欠けてしまうことが考えられます。

(4) アウトドア

その他アウトドアなどについては、例えば山登りも交流媒体の一つとして挙げることができますが、スポーツと同様に体力差の問題やけがのリスクなどは避けられませんし、事前の準備などを考えても気軽に行えるものではないと思われれます。

2 介護・認知症予防の推進

また、異なる視点から考えてみると、交流媒体については、高齢者と他の世代とが交流をしながら、介護・認知症予防や機能回復のリハビリテーションにつながるものがより効果的です。

先ほど検討してきたスポーツ等の交流媒体は、前提としてある程度体を動かすことができる方が対象となっています。体が一部不自由な方などは参加できない場合も生じてしまいますし、他の世代の方と介護・認知症予防や機能回復を兼ねて交流するならば、室内で交流できる方が交流媒体として適しているのではないのでしょうか。

第2節 問題と課題の解決

高齢者世代と他の世代の交流媒体について、考えられるものを述べてきましたが、「ほっともっと高齢者」を実現するためには、それぞれの世代がお互い楽しみながら、なおかつ、高齢者世代の介護・認知症予防の推進ができる交流媒体が求められているのです。

そこで、これまで行政では推進してきませんでした。ゲームを交流媒体として提案します。ゲームはゲーム機器とテレビがあれば気軽に始めることができ、若者世代には馴染みのあるものですし、昨今は認知症予防として各種研究、論文発表が行われ、実際に介護施設でもゲームを使ったレクリエーションを実施している施設もあります。

ゲームについては、次章で詳しく説明します。

第4章 ゲーム

第1節 ゲームの可能性

社会的背景及び現状を考察した上で、第2章で掲げた「理想とする高齢者とまち」を実現するための問題と課題の整理を行い、ゲームを活用した政策を立案することとしましたが、具体的な政策内容の紹介に入る前に、ゲームの可能性について説明をします。

1 多世代型ツール

約20年前にオンラインゲームが出始めた頃には、国内でもプレイしている方はほとんどいませんでしたが、今ではオンラインゲームの普及率は向上しており、離れた場所であっても交流が図れることが日常的なこととなっています。

また、総務省統計局による「平成28年社会生活基本調査」によれば、幅広い世代がゲームをプレイしていることが結果として示され、高齢者から子どもまで多世代が楽しむことができるツールであると言えます。(図表4-1)

図表4-1 日本のゲーム人口10歳以上(平成28年10月1日時点)

単位：千人

区 分	人 数	区 分	人 数
10～14歳	4,049	50～54歳	2,454
15～19歳	3,894	55～59歳	1,694
20～24歳	3,869	60～64歳	1,334
25～29歳	3,906	65～69歳	1,181
30～34歳	4,058	70～74歳	624
35～39歳	4,334	75～79歳	391
40～44歳	4,808	80～84歳	174
45～49歳	3,783	85歳以上	61
		総 数	40,613

出典：「平成28年社会生活基本調査」(総務省統計局)より抜粋して作成

2 プレイ人口

前述の調査によれば、平成 28 年 10 月 1 日時点の、10 歳以上の日本のゲーム人口は約 4,000 万人を超えているとの結果となっています。

日本の同時点の 10 歳以上の人口が約 1 億 1,700 万人ですので、およそ 3 人に 1 人がゲームをプレイしていることが分かります。

また、平成 23 年の同調査と比較をすると、人口が減少していることや、少子高齢社会となっているにも関わらず、約 300 万人増加しており、今後も増加傾向であるとの予測がされています。

3 介護・認知症予防

ゲームによる介護・認知症予防はテレビ等で取り上げられることも多く、楽しみながらの対策ということで既にレクリエーションとして取り入れている老人福祉施設等もあります。

また、国内最大のゲーム開発者向け技術交流会である C E D E C (Computer Entertainment Developers Conference) では、毎年、様々なゲームによるヘルスケアに関する発表が行われていますし、海外では介護予防や認知症予防の効果が出たとしている研究事例もありますので、そちらを一部紹介します。

これらの研究事例は、あくまでも一例であり、必ずしもゲームが高齢者の介護予防・認知症予防の特効薬と言い切ることはできませんが、見過ごせない事実であると考えました。

(1) カリフォルニア大学による研究事例

アメリカのカリフォルニア大学サンフランシスコ校の神経科学研究チームが、平成 25 年に行った研究事例によれば、60～85 歳の被験者に 4 週間にわたって計 12 時間、3D のカーレースゲームをプレイさせたところ、マルチタスク能力が向上し、被験者の点数はゲームをプレイしていない 20 代の若者よりも高く、そのレベルは 6 カ月後も維持されていたとのことです。

また、ゲームトレーニング後は認識制御を司る前頭葉皮質の活発化が、脳のスキャンによりみられました。

(2) ジュネーブ大学による研究事例

スイスのジュネーブ大学やアメリカのウィスコンシン大学などが、平成 28 年に行った研究事例によれば、被験者を二つのグループに分け、一方のグループにはアクションゲームを、もう一方のグループにはソーシャルゲームなどのアクションゲーム以外のゲームをプレイさせたところ、アクションゲームをプレイしたグループが常に認知力の向上が大きかったという結果がみられました。

これはアクションゲームを良くプレイする人は、しない人に比べて、大脳皮質の各所にある、注意を制御する脳領域の活性がより大きく変化することによるものだと考えられています。

(3) モントリオール大学による研究事例

カナダのモントリオール大学の神経学者チームが、平成 29 年に行った研究事例によれば、55 歳から 75 歳の被験者を三つのグループに分け、3D ゲームを半年にわたり週 5 日、30 分ずつプレイするグループと、同様に半年ピアノ演奏を続けるグループ、半年間、特に何の指示も出さないグループとで比較をしたところ、3D ゲームを半年プレイしたグループの方が、他の二つのグループより海馬と小脳で灰白質の増加が多くみられ、短期記憶能力の向上がみられました。

4 e スポーツ

e スポーツは electronic sports の略であり、ゲームにより競うもので、サッカーや野球と同様にスポーツ種目の一つであり、欧米諸国や中国などで盛んに行われています。

国内においても、毎年、自由国民社により発表されている「ユーキャン新語・流行語大賞」において、平成 30 年にノミネートされるなど、一般的に認知されるようになってきています。

ここからは 5 つの観点から、より e スポーツについての掘り下げを行います。

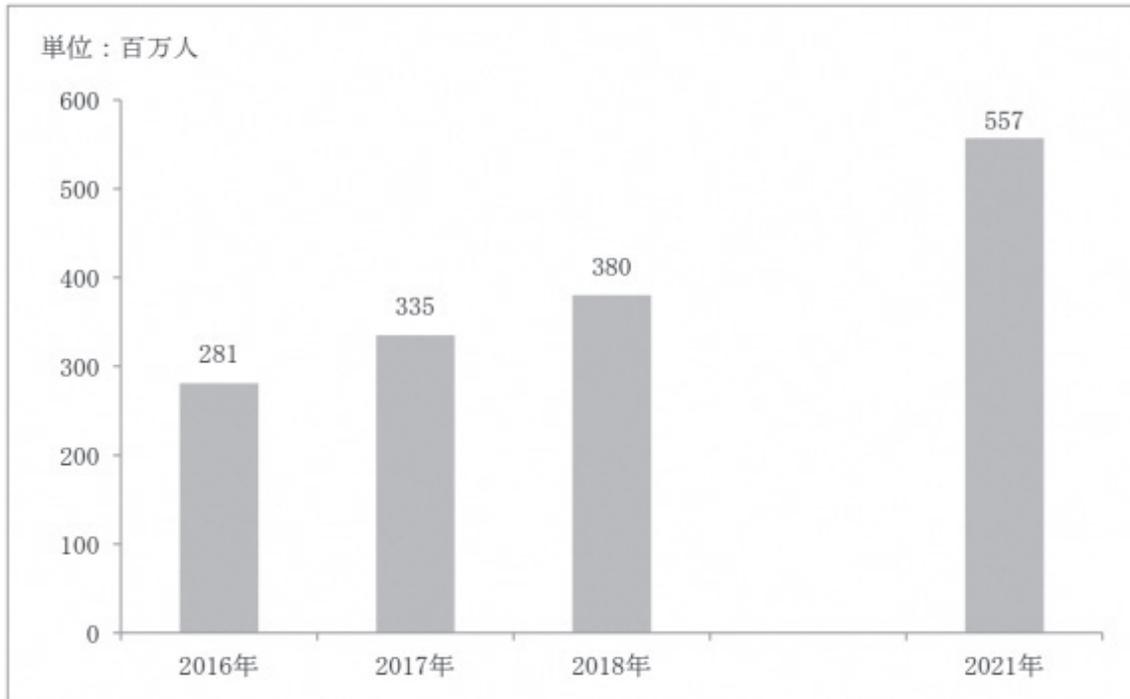
(1) 競技人口

世界全体での競技人口は平成 30 年時点で 1 億人を超えているとみられており、この数字は野球の競技人口の 3 倍以上であると言われています。

e スポーツは加速度的に競技人口が増加しており、平成 28 年には 5,500 万人ほどとみられておりましたが、平成 32 年には、サッカーの競技人口約 3 億人を上回るとも言われています。

また、競技者とは別にオーディエンスの人数も年々増加しており、平成 29 年の視聴者数は 3 億 3,500 万人と試算されています。(図表 4-2)

図表 4-2 海外 e スポーツコンテンツ視聴者数の推移



出典：「eスポーツ産業に関する調査研究報告書」（総務省情報流通行政局情報流通振興課）

(2) アジア競技大会、国民体育大会

平成 30 年にジャカルタで開催された「第 18 回アジア競技大会」では、デモンストレーション競技として採用されており、平成 34 年に中国で開催される同大会では正式種目として行われることが決定しています。

また、国内においては、アメリカや中国などと比較をすれば、いまだ定着しているとは言えませんが、平成 31 年に開催される「いきいき茨城ゆめ国体 2019 (第 74 回国民体育大会)」と「いきいき茨城ゆめ大会 2019 (第 19 回全国障害者スポーツ大会)」に併せて、「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権」が開催されることが決定しています。

(3) JリーグやNPBの参入

平成 30 年には、日本国内のサッカープロリーグである Jリーグ、そしてプロ野球団体の NPB (日本野球機構) が e スポーツに参入したことにより、話題を集めました。

まず Jリーグは、サッカービデオゲームによる e スポーツ「明治安田生命 e J. LEAGUE」を開催しました。

その内容は、一般参加者のほかに、J1 に所属しているチームが推薦選手を送り込む制度となっており、この大会の優勝者は世界大会につながる大会に参加することができるものになっていました。

また、NPBは「セ・リーグ」と「パ・リーグ」を合わせた全12球団が、それぞれeスポーツ部門の選手を抱えており、野球ゲームによるペナントレース「eBASEBALL パワプロ・プロリーグ」を開催したほか、野球以外のゲームも取り入れ、「NPB eスポーツシリーズ スプラトゥーン2」を開催しました。

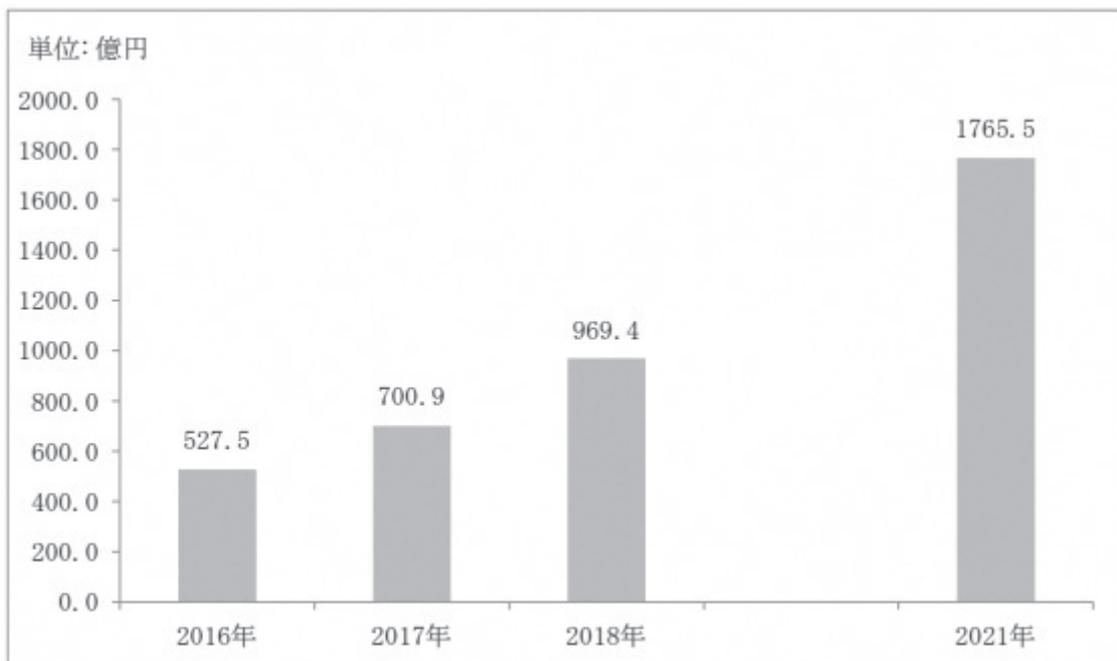
(4) 市場規模

アメリカの調査会社Newzooによると、世界eスポーツ市場規模は、平成28年(2016年)は約520億円、平成29年(2017年)は約700億円でしたが、平成33年(2021年)には約1,760億円まで拡大する見込みとなっています。

国内におけるeスポーツの市場規模は、平成29年時点では5億円と試算されていますが、前述の世界情勢を加味して考えれば、今後は、国内においても、市場規模は拡大していくとみられています。

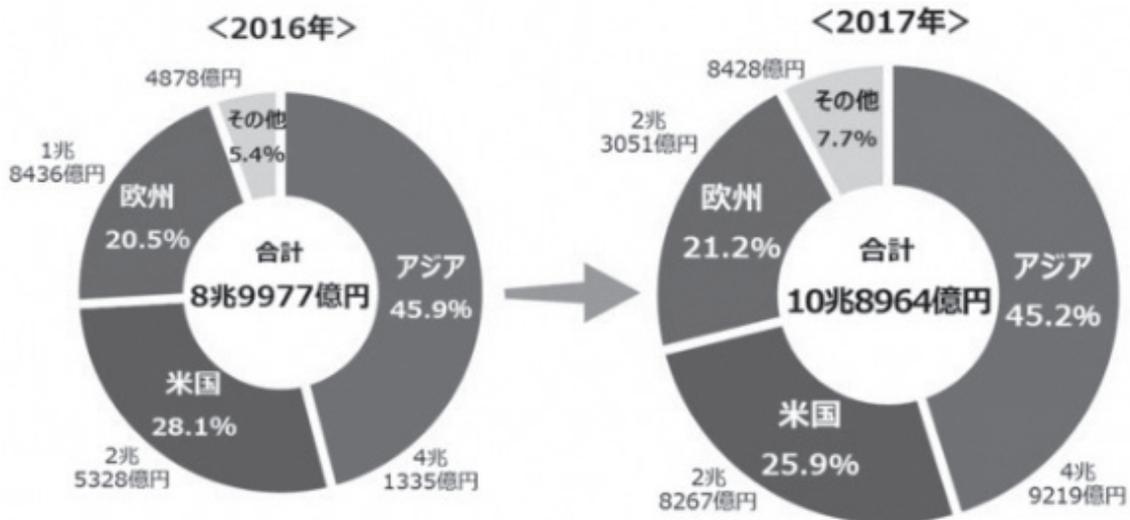
なお、これはeスポーツに限定したものであり、ゲーム全体での市場規模となると、平成29年は世界全体で10兆8,964億円、国内では1兆5,686億円であり、いずれも過去最高額を記録しています。(図表4-3、図表4-4)

図表4-3 海外eスポーツ市場の推移



出典：「eスポーツ産業に関する調査研究報告書」(総務省情報流通行政局情報流通振興課)

図表 4-4 世界の地域別ゲームコンテンツ市場



出典：「ファミ通ゲーム白書 2018」（ゲーム総合情報メディア ファミ通）

(5) 教育におけるeスポーツ

欧州では、eスポーツを教育の一環として、体育の選択科目に取り入れている事例もあります。

国内でも、大学のみならず、高等学校の部活動としてeスポーツを取り入れているところもあり、平成30年には「第1回 全国高校eスポーツ選手権」も開催されました。

第2節 普及への障害

ゲームには、多世代が同時に交流できるツールとして、また、介護・認知症予防としての効果など、様々な可能性がある旨を述べてきましたが、高齢者に対して普及させるには、いくつかの障害があると考えます。

まず、これまでゲームに触れてこなかった高齢者には、新しいものに対する抵抗感がある方もいるでしょうし、若者の娯楽だというイメージを抱いている方もいると考えられます。

また、最近の研究により一部否定されている事例もありますが、目が悪くなるなどといった良くない印象を持っている方もいるでしょう。

以上のように、潜在するマイナスイメージに対して、どのようなアプローチで普及に取り組めば良いのかを検討しました。

第3節 行政による推進

普及していないものでも有意義であれば普及させる、また、定着していないものでも有意義であれば定着させる、そのような推進活動を行うことも行政の

役割の一つではないでしょうか。

これまでも、世間的に普及していない、さらに言えば良くないイメージを持たれて敬遠されるようなものでも、行政による推進により普及・定着した事例もあります。

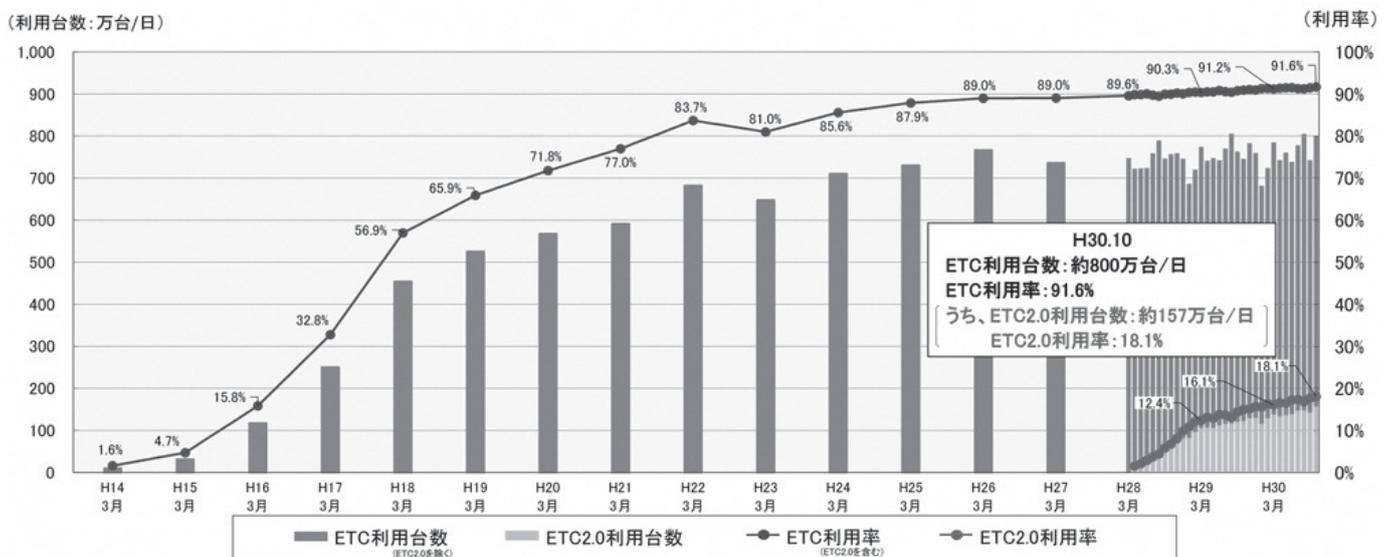
1 ETC (Electronic Toll Collection System : 電子料金收受システム)

高速道路等で利用されるETCは、非常に便利なシステムであり、国土交通省が公表しているETCの利用状況によれば、平成30年時点で高速道路等利用者のうち91%以上の方が利用していますが、全国展開を始めて3年後の平成16年時点では、利用率は20%程度でした。

その後、財団法人高速道路交流推進財団に対して国土交通省が助成の要請を行ってきたことや、たびたびの報道発表により周知してきたことなど、行政の推進が利用率の向上に寄与したと言えます。

その結果、料金所渋滞の軽減やCO₂排出削減等の成果につながりました。
(図表4-5)

図表4-5 ETC利用状況の推移



出典：国土交通省ホームページ

2 クールビズ

クールビズは、温室効果ガスの削減等を目的として環境省が平成17年に提唱したのですが、当初は、だらしがないなどを理由にノーネクタイ・ノージャケットのビジネスルックについて、否定的な意見も多くありました。

しかしながら、その後も環境省主導により、普及キャンペーンに根強く取り

組んだことが成果となり、公益財団法人 東京市町村自治調査会によれば、平成 23 年時点で、取り組んでいない自治体は、都内市町村ではありませんし、民間企業を含めても関東・甲信地方では、75%が実施しており（一般財団法人 日本気象協会：クールビズに関するアンケート調査 実施日 平成 29 年 5 月 30 日）、エネルギーの節約、温室効果ガスの削減に対する一般的な地球温暖化対策となっています。

第 4 節 行政が行うメリット

前述の ETC やクールビズについては、環境問題への取組、また、国民が抱く不満への解消につながるなど、行政が推進する、いわば対価のようなメリットがありました。

高齢者にとって、ゲームが他世代との交流のツールとなりえることや、介護・認知症予防としての効果が期待できることなどは、既に述べてきましたが、行政にとってはどのようなメリットがあるのかを考えました。

1 認知度の向上

ゲームを政策に取り入れている自治体は国内ではほとんどありません。

また、後述する政策の提案についても、前例がないものであり、非常に先駆的かつ話題性のある取組になりえると考えています。

メディアへのアピールを行い取り上げられれば、自治体の認知度の向上につながり、地域振興としての効果も期待できます。

2 産業活性化

詳細については、後述の内容となりますが、ゲームが普及することで一定の経済効果が見込めます。

e スポーツの大会を開催、または共催することで、市外からの動員も期待でき、更なる周辺施設の活性化にもつながると考えています。

3 介護・認知症予防

行政による推進により、ゲームに対する娯楽のイメージを払拭して高齢者の抵抗感を軽減します。

政策により、介護予防・認知症予防としての効果を得ることができれば、元気な高齢者が増え、医療費・介護給付費の削減に寄与することが期待できます。

第5章 政策

本章では、これまでの調査・検討を踏まえゲームを交流媒体とした政策について提言します。第1節で政策全体の構想、第2節から第4節で具体的な施策の説明、第5節で予算について説明します。

第1節 政策の構想

始めに、市内の自治会館、市民ホール、公民館等の施設でゲームに関する講習会・勉強会を開催します。

その後、据え置き型のゲーム機等を市内の施設に設置します。

老人福祉施設等については、購入に対する補助制度を導入して、市内のゲームの普及について横断的に推進していきます。

ゲームを実際に体験してもらうことにより、前述の介護・認知症予防の研究結果のように、心身の健康状態の向上を期待することができ、高齢者の健康増進を図ることができます。

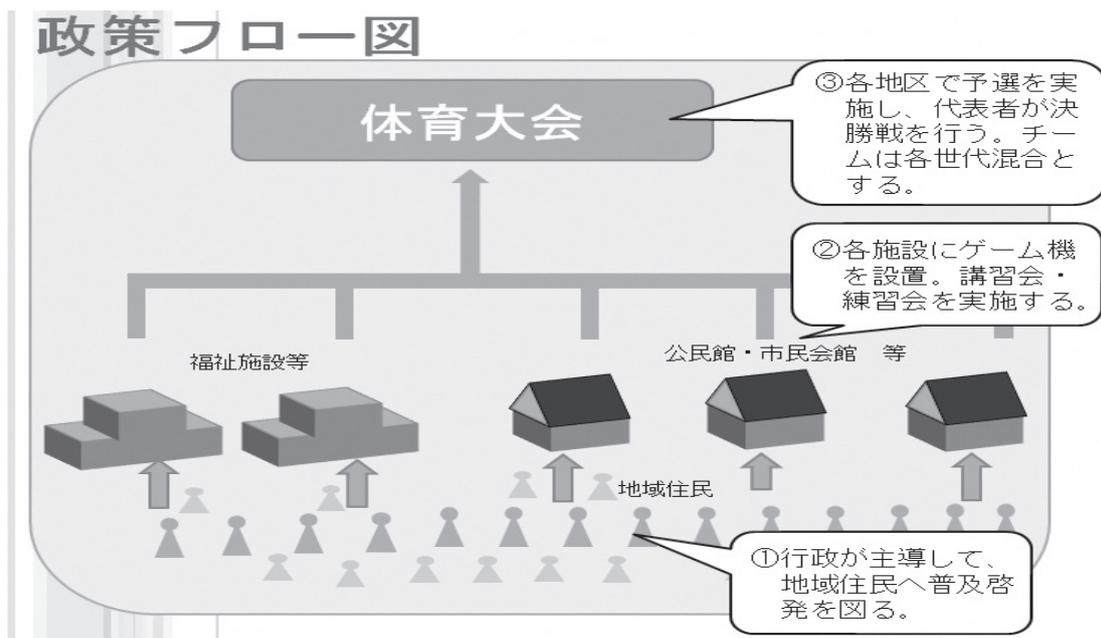
また、地元の自治会や体育協会と協力して事業を進めていければ、地域ぐるみで講習会、勉強会、練習会を実施することができ、世代間交流の促進を図ることができます。

その後、ゲームを市の体育大会の一種目に位置づけます。

大々的に、市がゲームをスポーツとして認定して、推進していくことをアピールします。併せて各種メディア等を用いて、PRを進め、市全体で本政策の推進を図っていきます。

結果として、既存の体育大会の種目と同様に、大会のための練習をする必要性、インセンティブが発生し、一過性のブームとしてではなく、毎年イベントとして、体育大会のシーズンになると練習が当たり前となるような、継続的な事業実施が図られることとなります。

また、体育大会については、高齢者から子どもまでの多世代混合チーム戦を想定しています。一定の世代に出場が偏らない大会種目とすることができ、練習などでも幅広い世代での交流が狙えると考えます。



地域住民の、大人から、子ども、高齢者等全世代に対して、行政が主導となり、地元の自治会や民生委員、体育協会と協力して、講習会や練習会への参加を呼び掛けます。

同時に、老人福祉施設等に入居されている方なども施設が補助で購入するゲーム機で実際にゲームを体験していただきます。

施設については、子どもたちも混ざって、ゲームができるように、かつ周辺住民と一緒に講習会等ができるように施設とも協力体制を構築していきます。

ある程度普及してきた段階で、地区大会等の予選を実施します。予選では、大人から子ども、幅広い世代の観客や選手が集まり、大会を盛り上げていきます。

その結果、本政策を通して、高齢者と各世代との交流、高齢者の心身の健康状態の向上、高齢者の趣味や生きがい等の創出が継続的に図られることが、本政策の構想となります。

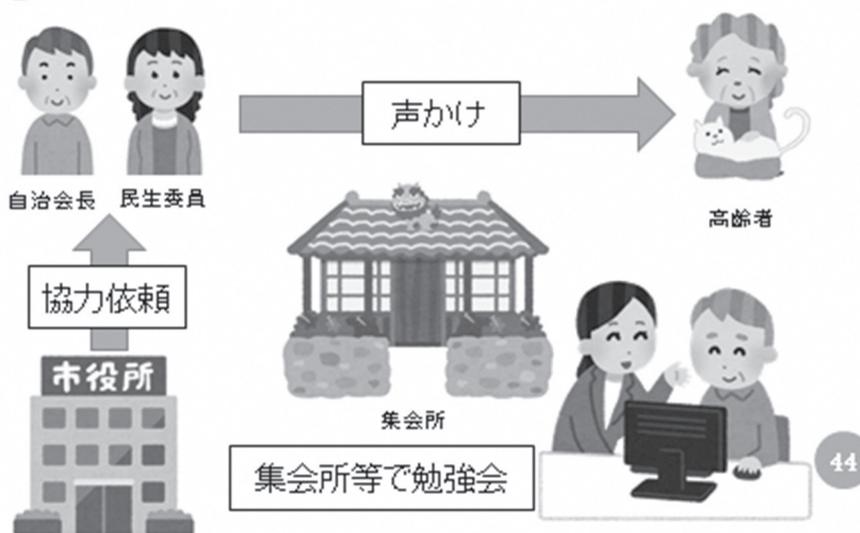
第2節 ゲームの講座開催

1 普及方法

6.政策

普及方法①

①ゲームの講座開催



(1) ゲームのイメージアップ

高齢化社会に伴う交流の変化を説明、ゲームを用いることによるメリットや交流事例を紹介しイメージアップを図ります。

(2) 体験

講座開催に向けて、要となるのが各自治会や民生委員となります。地域での普及を根ざすために、自治会や民生委員に協力を依頼します。

講座を開きゲームの魅力や介護予防への可能性など、今後与えてくれる効果、将来性を職員が話し、ゲームを活用した交流の基盤をつくります。

(3) 講座開催

自治会や民生委員の協力を得て基盤ができれば、地域に住む高齢者を中心に声かけをして活動の輪を広げていってもらいます。地域福祉コーディネーター、生活福祉コーディネーターなどにも協力してもらい、推進していきます。また、市民会館や集会所を活用して、勉強会を実施することも可能と考えています。

2 効果

(1) 支え合いによる介護・認知症予防

教える側、教えられる側双方の支え合い構造による介護予防のイメージづけができます。地域として支え合うことが可能となります。

(2) 良いイメージの醸成

講座を設けることで意図と展望を理解していただき、ゲームに対する良いイメージの醸成が図れます。

(3) 健康寿命の延伸

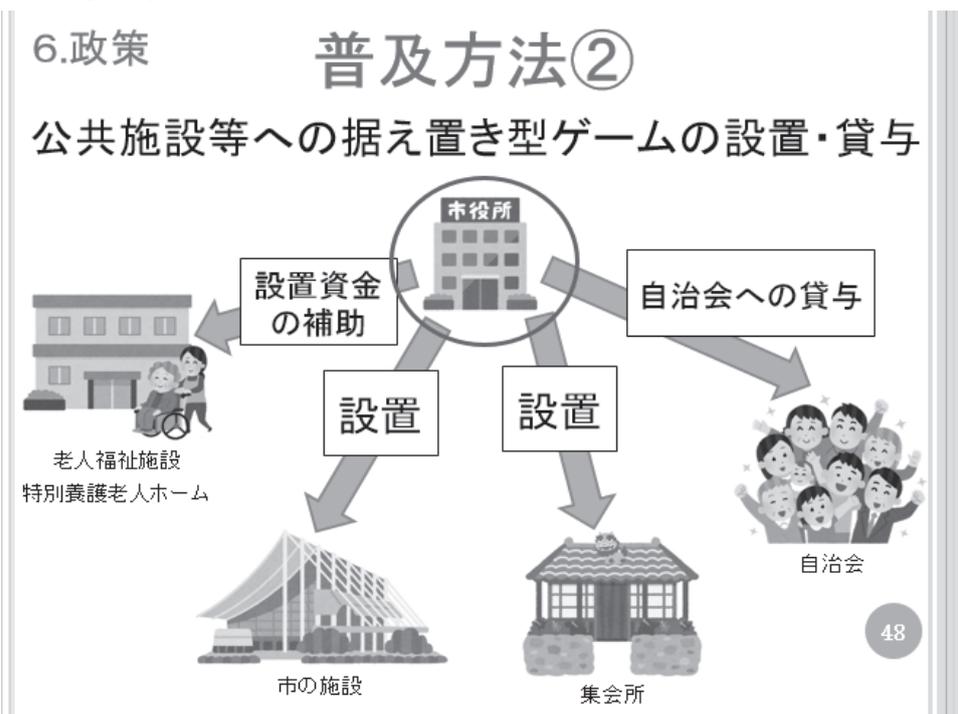
前述の介護予防・認知症予防の研究事例で示されたとおり、脳を活性化させることで、健康寿命の延伸につなげることができます。

3 3H3M

これらの効果を「たてかわ市」の目標とするキャッチフレーズに落とし込むと、日頃の暮らしや介護などにおける支え合いにより、高齢者との交流を促進。新しい媒体を活用することで、ほっとかない・もっと交流するまちになると考えています。

第3節 公共施設等へのゲームの設置等

1 普及方法



(1) 公共施設等への設置

たてかわ市では、市民ホールや自治会で集まる際に使用する施設等や老人福祉施設等も含め計 215 か所の公共施設があります。

ここに据え置き型のゲームを設置することで、勉強会などで参加された方が市内各地でゲームができ、交流が生まれます。

独自にゲームを活用しての催しや講座をする時には、施設利用料が通常かかるのであれば、減免するなどして施設利用の促進を図ります。

(2) 自治会への貸与

自治会単位でのゲーム機を貸与することで、より地域に根付いた交流を促すことができ、講座に参加された自治会の方々の力を活用して、自治会内での勉強会を開催することで、高齢者への伝播が可能となります。

貸出に関し、市独自の要綱を制定し、一定のルールを設けた上で、自治会へ据え置き型ゲームを貸与、それを活用して自治会内での勉強会を独自に開催してもらいます。

(3) 老人福祉施設等への補助

市内老人福祉施設等にも購入費を補助するたてかわ市独自の制度を制定し、交流の場を増やします。

2 効果

(1) 公共の場に交流機会・媒体の創出

公共施設や老人福祉施設等にゲーム機が設置されることにより、今までゲームをプレイしていた世代から、興味を持った高齢者が教わることにより、幅広い他世代間の交流が生まれます。

(2) 公共施設の利用

交流の場として、公共施設を利用することにより、公共施設の利用者数が増加し、その必要性自体が見直されることとなります。また、利用料なども増加するため、市の財政にとってもメリットになります。

3 3H3M

ゲームという気軽に誰でも楽しめる媒体を用いて、交流できる空間を市内に多く創出することで、ほっとできる・もっと住みたいまち になると考えます。

第4節 eスポーツの導入

1 普及方法

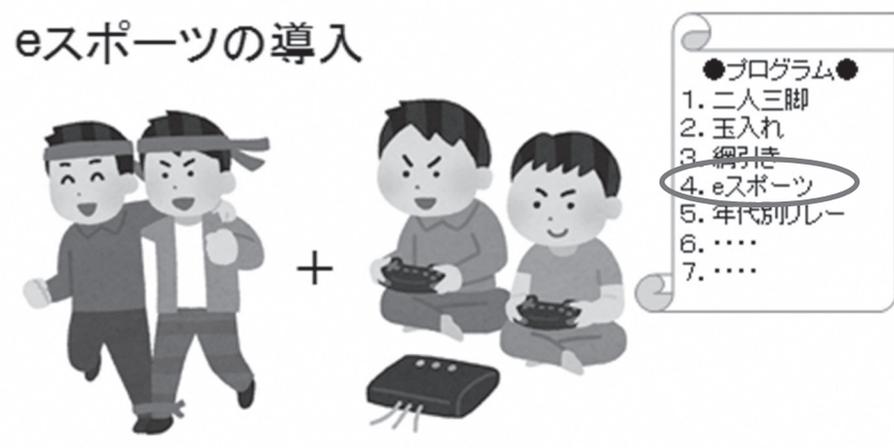
たてかわ市では世界的に流行しているeスポーツを主要なスポーツの一つとして定めて、市民体育大会の種目に追加します。

市民体育大会の種目にeスポーツを導入することで、障害をお持ちの方や運動に興味がなかった層も含めた老若男女が参加可能なスポーツが実施されます。

6.政策

普及方法③

eスポーツの導入



●プログラム●

1. 二人三脚
2. 玉入れ
3. 綱引き
4. eスポーツ
5. 年代別リレー
6. ……
7. ……

体育大会 + eスポーツ

51

2 効果

(1) 自治体主導の新たな交流

公共施設や家庭内で練習を行い、交流を図りながら同じ目標をもって練習することで交流を深めることができます。

また、市民ホールを会場に指定することで、多くの市民が集まり多世代交流で盛り上がれると考えます。

(2) 自治体のPR

全国初の事業であり、PR効果は抜群です。先駆的に歩むまちとして、5年後10年後を見据えた行動をとることで注目を浴びます。

(3) 要介護者の参加

障害者の方も健常者の方も含めた幅広い世代が同じツールで協力しながら楽しんで参加できる分野であると考えています。

3 3H3M

市民体育大会にこれまで参加できなかった身体が不自由な高齢者も交えて盛り上がることで、HOTにもっと活躍できるまち になると考えます。

第5節 予算

政策を実行するにあたり、必要な予算を試算しました。

歳出については、需用費、備品購入費、負担金補助及び交付金を計上しました。歳入については、補助金の申請をする想定です。

1 歳出

歳出については図5-1のとおりです。

図表5-1 歳出

歳出		単価	数量	消費税	
11 需用費					
周知用チラシ印刷	2 円 ×	70,000 世帯		=	140,000 円
18 備品購入費					
ゲーム機(集会所・ホール・自治会設置費)	32,000 円 ×	200 台 ×	1.08	=	6,912,000 円
19 負担金補助及び交付金					
介護施設等への補助	32,000 円 ×	15 台 ×	1.08	=	518,400 円
					総事業費 7,570,400 円

内訳は、需用費が 140,000 円、備品購入費が 6,912,000 円、負担金補助及び交付金が 518,400 円です。歳出の合計は 7,570,400 円です。

(1) 需用費

需用費は、周知用チラシの印刷を見込んでいます。チラシについては、一枚あたりの単価を 2 円として、たてかわ市の世帯数である 7 万世帯分印刷する予定です。需用費の合計は 140,000 円です。

なお、チラシの配布ですが、配布方法は広報誌と同時に配布するため、費用は発生しません。

今回の事業について、広報誌に掲載するという案も検討しましたが、広報では紙面が限られてしまうことや、市民へのアピールの度合いなどを考慮し、チラシの配布を行うことにしました。

(2) 備品購入費

備品購入費は、ゲーム機の購入費を計上しています。家庭用ゲーム機の単価を 32,000 円としています。たてかわ市の集会所・ホール等の公共施設の数 200 か所と想定し、消費税を加えた額は 6,912,000 円です。これらの集会所には、すでにテレビモニタが備え付けられているものとして、テレビモニタ購入費は含んでいません。

(3) 負担金補助及び交付金

負担金補助及び交付金は、介護施設でのゲーム機設置の補助金として、15 台分見込んでいます。この 15 台という数量は、たてかわ市で想定した高齢福祉施設等の数です。

以上の経費を合計すると、総事業費は 7,570,400 円です。以上が歳出の内訳です。

2 歳入

歳入については、図 5-2 のとおりです。

図表 5-2 歳入

歳入		補助率			
東京都スポーツ振興等事業補助金	7,570,400 円	×	1/2	=	3,785,200 円

今回の事業費について、東京都からの補助として、スポーツ振興等事業補助金を申請します。この補助金は、5,000,000 円を限度として、区市町村のスポーツ振興事業に交付されるものです。補助額は事業費の 2 分の 1 です。

実際に、今回提案した政策がスポーツ振興に資する事業であると考えて、この補助金を申請することとしました。

この補助金によって、総事業費の 2 分の 1 の額である 3,785,200 円の歳入を見込んでいます。

この歳入により、総事業費 7,570,400 円に対しての市の負担額は、3,785,200 円となります。

第6章 将来的な展望

第1節 将来的な展望

この政策だけで終わるわけではなく、次のような広がりも見据えています。可能性は無限大です。

1 新しい支え合い構造

支えられることの多かった高齢者が、同世代間や他世代とであっても、支え合い、活発に交流できるこれまでにない関係性が生まれます。

今では、通信機器を通じて通話のみならず、メールや検定試験アプリケーションなどのソフトが多数あり、楽しみながらできるものも多く、ゲームへの基盤の視野が広がっています。世界的にはインターネットの後進国である日本ですが、対面型のゲーム、通信回線を利用して相手との交流、日本を超えた世界的な輪が広がり、ゲームがスタンダードとなっており、可能性が無限大にあります。

ゲームを通じて、これまでのように身体を動かすスポーツのみでなく、体が不自由な方々も参加でき、普段の生活においては、接することがなかった高齢者同士や他世代との交流も今まで以上に活発化すると考えます。

2 教育部門での活用

タブレットを活用して、高齢者と交流を行い、高齢者のことを知るためのゲームを作成しても面白いと考えています。

各小学校の授業においても、i P a d等のタブレット端末の導入を進めており、急速に電子化が進んでいます。

既存のタブレット端末を活用し、教育の一環として高齢者社会を考える授業等で、小学校や中学校とコラボレーションすることや、放課後に老人福祉施設等へ訪問し、ゲームを通じて高齢者と触れ合うことにより、繋がりが深まっていくものと考えます。

3 eスポーツの大会の誘致

使用料減免などにより大会を誘致できれば、大きな経済効果が見込めます。

eスポーツ大会の誘致により、話題性が抜群であり、メディアにもアピールができて、地域産業の活性化にも寄与するものと考えます。

また、先に述べたとおり、市民体育大会を通じて、市全体で取り組むことによって、少しでも高齢者との交流を増やすことで、介護・認知症予防や健康寿命の延伸へ繋がるものと考えます。

4 「ゲーム」による交流のさらなる発展

本政策を通じて地域住民のゲームに触れる機会が増加した場合、今後生まれてくる子どもたちは、これまで以上にゲームに触れる機会が多くなります。

また、その子どもたちが年を重ねるにつれて、ゲームでの交流は現在よりも当たり前となります。

このように、ゲームが、家族、地域での交流の「当たりのツール」としてさらに浸透していくことで、ゲームを使った様々な世代での交流がますます進んでいくこととなります。

その結果、ゲームというものが、家族や地域における交流の重要な媒体として、確立することとなり、その考えは、たてかわ市から日本全国に波及していくことも可能であると考えます。

第7章 終わりに

高齢者と他の世代との交流の希薄化、要介護者の増加、平均寿命と健康寿命の乖離など、現代の高齢者を取り巻く社会の背景には様々な課題があります。

それに対して「ゲーム」という媒体を用いた本政策を推進することで、「その他の世代との交流が少ない」、「効果的な介護予防・認知症予防が少ない」などの多くの問題・課題を解決することができます。

<ゲームを用いることで得られる効果>

- | | | |
|-----------|-----------|------------|
| ○交流が活発になる | ○自治会の活性化 | ○施設利用の有効活用 |
| ○健康寿命の延伸 | ○介護・認知症予防 | など |

その結果、本政策の「理想を達成するためのテーマ」である、3H3M（ほっともっと高齢者）を実現することができ、結果として高齢者がより住みよい自治体になり、今まで以上に活力に満ちた魅力的なまちになります。

今回の政策が、10年後、20年後に、部分的にでも、どこかの自治体で取り入れられ、子どもから高齢者までの世代が、笑顔で、楽しく交流し、住み慣れたまちでお互いを気にかけて、支え合えるようになることを、心より期待しています。

第1グループ

成果発表会

発表資料



平成30年度 政策課題研究

テーマ

これからの地域と高齢者との関わりを考える

1

1グループ

グループメンバー紹介

田代 正幸(八王子市)
中野 恵介(立川市)
岡田 拓海(青梅市)
小澤 俊介(東村山市)
千田 修功(国立市)
長嶺 彰吾(福生市)
廣澤 知招(清瀬市)
児玉 知丈(武蔵村山市)
宮田 麻衣香(日の出町)

本日の内容

1. はじめに
2. 発表の概要
3. 背景・現状
4. 理想
5. 問題・課題
6. 政策
7. おわりに



3

1. はじめに

- 本政策における「政策対象自治体」の紹介
- 「高齢者」の定義
- 「高齢者との関わり」を考えよう!



4

本政策における「政策対象自治体」の紹介

- 仮想自治体多摩地域の『たてかわ市』
- 人口約18万人
- 高齢者(65歳以上)人口約4万人(全体のおよそ20%)
⇒2040年で約6万人(およそ34%)
- 市民ホール1カ所、介護施設等15カ所、集会所10カ所
- 自治会数180

5

本政策における「政策対象自治体」の紹介

- 国から指定されている「業務核都市」
- 多摩地区の交通の拠点
⇒色々な年代の方が行き交う街
- アニメの街として絶賛PR中
⇒サブカルチャーの文化が根付く街

6

1.はじめに

「高齢者」の定義とは？

○高齢者：65歳以上の人

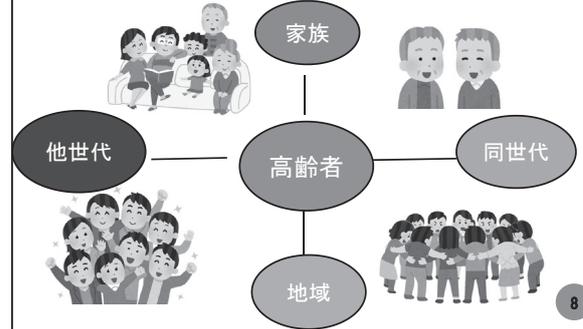
(世界保健機関 (WHO) の定義)

※65～74歳：前期高齢者
75歳以上：後期高齢者



1.はじめに

「高齢者との関わり」を考えよう！



8

2. 発表の概要

9

2. 発表の概要



背景

- ・加速する少子高齢社会
- ・社会の支えあい構造の変化

現状

- ・高齢者と世代間の交流が少ない
- ・平均寿命と健康寿命の差が大きい

理想

- ・高齢者と世代間の交流が活発な地域
- ・高齢者が元気な地域

⇒ほっともっと高齢者

10

2. 発表の概要



問題

- ・高齢者と世代間の交流ツールがない
- ・効果的な介護・認知症予防が少ない

課題

- ・高齢者と世代間の交流
- ・健康寿命の延伸

政策

- ・ゲームを媒体とした交流機会の創出
及び介護・認知症予防！

11

3. 背景・現状

12

3. 背景・現状

現在の高齢者に関わる社会的背景は・・・



- 加速する少子高齢化
- 急激な生活環境の変化
- 社会の支えあい構造の変化

13

3. 背景・現状

そんな背景から導き出される現状は・・・



- ① 高齢者間、他世代間ともに交流が少ない
- ② 要介護者の増加
- ③ 平均寿命と健康寿命の乖離
- ④ 独居老人の増加
- ⑤ 多くの高齢者は新しい電子機器が苦手 などなど・・・

14

3. 背景・現状

数ある現状の中から1グループが着目したのは・・・

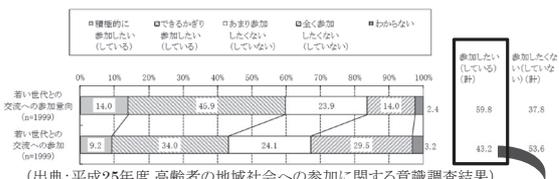


- ① 高齢者間、他世代間ともに交流が少ない
- ② 要介護者の増加
- ③ 平均寿命と健康寿命の乖離

15

3. 背景・現状

高齢者間、他世代間ともに交流が少ない



Legend: 積極的に参加したい(している) できるかぎり参加したい(している) あまり参加したくない(していない) 全く参加したくない(していない) わからない

若い世代との交流への参加意向 (n=1999)

積極的に参加したい(している)	14.0	45.9	23.9	14.0	2.4
できるかぎり参加したい(している)	9.2	34.0	24.1	25.5	3.2
あまり参加したくない(していない)					
全く参加したくない(していない)					
わからない					

若年世代との交流への参加 (n=1999)

積極的に参加したい(している)	43.2	53.6	37.8	59.8	
できるかぎり参加したい(している)					
あまり参加したくない(していない)					
全く参加したくない(していない)					
わからない					

(出典:平成25年度 高齢者の地域社会への参加に関する意識調査結果)

若い世代と交流したいが交流できていない



16

3. 背景・現状

要介護者の増加

要介護度別認定者数の推移

要介護(要支援)の認定者数は、平成28年4月現在622万人で、この16年間で約2.85倍に、このうち軽度の認定者数の増が大きい。また、近年、増加のペースが再び拡大。



16年間で約3倍

(出典:厚労省HP社会保障審議会資料より)

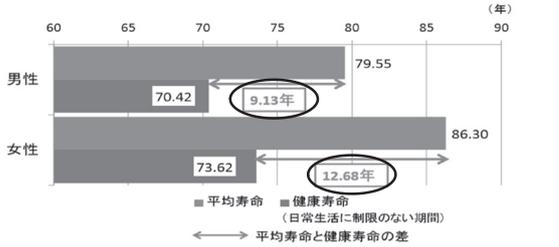
要介護認定者数が増加している



17

3. 背景・現状

平均寿命と健康寿命の差



平均寿命 (年) | 健康寿命 (日常生活に制限のない期間) (年) | 平均寿命と健康寿命の差 (年)

男性	70.42	79.55	9.13年
女性	73.62	86.30	12.68年

(出典:厚生科学審議会地域保健健康増進委員会、次期国民健康づくり運動プラン策定専門委員会「健康日本21(第二次)の推進に関する参考資料」P25)

⇒男性で9.13年、女性で12.68年。差が大きい!

18

4. 理想

19

4. 理想

1グループが掲げる理想…



●高齢者が様々な世代と活発な交流を行うまち

●高齢者が心身ともに元気なまち

つまり…

20

理想へのテーマ

ほっともっと高齢者
(3H3M)

21

3H3Mとは？

3つのH

ほっとする
ほっとかない
HOTなまち

もっと活躍したい
もっと交流したい
もっと住みたい

3つのM

22

5. 問題・課題

23

5. 問題・課題



- 高齢者と世代間の交流機会・交流媒体が少ない
- 効果的な介護・認知症予防が少ない

24

5. 問題・課題

でも、高齢者の方々と交流する
方法ってあると思うけど……？

・将棋



・スポーツ



・カラオケ



・アウトドア



などなど……



25

5. 問題・課題

しかし、こんなことが想定されます！

・将棋⇒相手がいないとできない



・スポーツ⇒若者と高齢者の体力差が
どうしても埋められない？

・カラオケ⇒知っている曲が違う

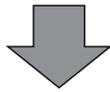


・アウトドア⇒怪我のリスク

26

5. 問題・課題

Q. 問題を解決するためには？



- 高齢者世代とその他の世代との
交流機会・媒体をつくる
- 新たな介護・認知症予防の実施

27

5. 問題・課題

1グループで考えついたもの、
それは……



28

GAME

29

GAMEにはいろいろな可能性があるんです！

・世代間問わず、誰もが楽しめる！
体力差も関係ない！



・将来的にゲームをやる人口が
増加傾向！

・介護予防、特に認知症予防
としても注目されている！



・スポーツとしても認識され
始めている！（eスポーツ）

30

5. 問題・課題

日本のゲーム人口(10歳以上)

単位:千人

区分	人数	区分	人数
10~14歳	4,049	50~54歳	2,454
15~19歳	3,894	55~59歳	1,694
20~24歳	3,869	60~64歳	1,334
25~29歳	3,906	65~69歳	1,181
30~34歳	4,058	70~74歳	624
35~39歳	4,334	75~79歳	391
40~44歳	4,808	80~84歳	174
45~49歳	3,783	85歳以上	61
総数		40,613	

31

(出典:平成28年社会生活基本調査(総務省統計局)より抜粋して作成)

5. 問題・課題

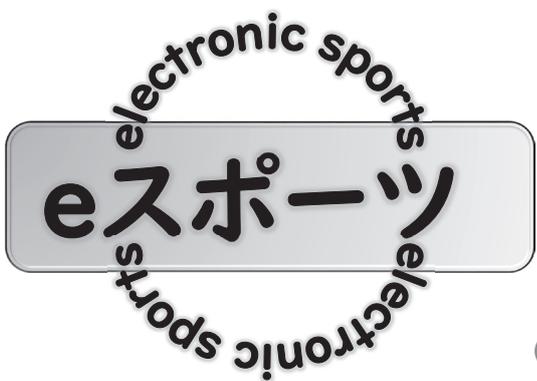
介護予防・認知症予防等への効果に対する研究結果

- 認知制御を司る前頭葉皮質の活発化等
※アメリカ・カリフォルニア大学(2013年)
- アクションゲームによる認知能力の向上
※スイス・ジュネーブ大学(2016年)
- 灰白質の増加、短期記憶能力の向上
※カナダ・モントリオール大学(2017年)

国内でも、CEDEC(※)では毎年ヘルスケアに関する発表が行われています。
(※)Computer Entertainment Developers Conference
日本国内最大のゲーム開発者向け技術交流会

32

5. 問題・課題



33

5. 問題・課題

eスポーツ



34

5. 問題・課題



- ・ゲームに対する高齢者の抵抗感(新しいことをやりたくない、難しそう)
- ・若者の娯楽のイメージが強い
- ・ゲームに対する良い印象をあまり聞かない(目が悪くなる、ひきこもりになる)

⇒普及させるにはどうすればいいのか?!

35

5. 問題・課題

行政による推進

36

行政がやるとこんなメリットが！

- ・メディアへのアピールもできて、話題性もバツグン！産業活性化にも寄与する！
- ・アニメの街として絶賛PR中のたてかわ市にぴったり！
- ・娯楽のイメージを払拭して、ゲームに対する高齢者の抵抗感を軽減

介護・認知症予防に繋がり、将来的に介護給付費の減少にも寄与していく！

37

6. 政策

38

政策の構想

- ・ゲームに関する講習会、練習会を実施
- ・ゲーム機を市内の施設等に設置

・高齢者がゲームを行うことで心身の健康状態の向上が期待

・誰もが楽しめるゲームの普及を地域全体で取り組み、世代間の交流の促進を図る。

39

政策の構想

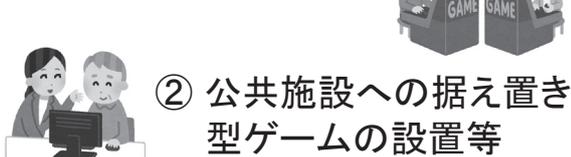
- ・「ゲーム」を市の体育大会の種目に加え、「スポーツ」として、一層の普及を市全体で進め、盛り上げていく。

・大会の種目に位置づけることによりインセンティブが生じ、一過性なブームで終わらせるのではなく、継続的な講習会・練習会を維持することが可能となる。

40

6.政策

① ゲームの講座開催



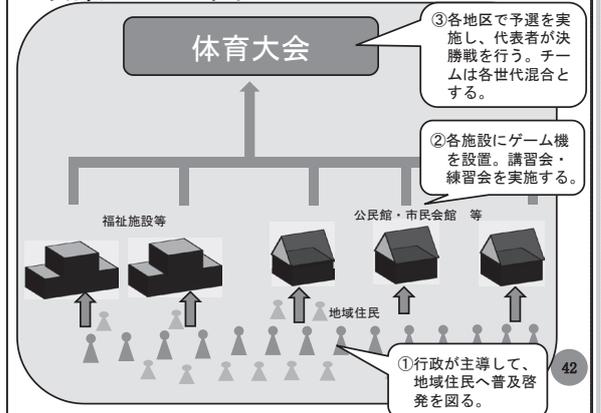
② 公共施設への据え置き型ゲームの設置等



③ eスポーツの導入

41

政策フロー図



42

6.政策

普及方法①

まずは抵抗感の払拭！

ゲームの講座開催

ゲームのイメージアップ(交流事例の紹介)

PC、スマホ、テレビなど様々な媒体でのゲームの紹介、操作説明

43

6.政策

普及方法①

①ゲームの講座開催

44

6.政策

ゲームの講座開催の効果

- 教える側、教えられる側双方の支えあい構造による介護予防
- ゲームに対する良いイメージの醸成
- 楽しみながら健康寿命の延伸

支えあいによる介護予防(ほっとかない・もっと交流するまち)

45

6.政策

普及方法②

講座で教わったことを試す場の提供

市の公共施設への設置

市民ホールや集会所に据え置き型のゲームを設置

施設利用料は、目的に際して減免

46

6.政策

普及方法②

より身近に！

自治会へのゲーム機の貸与

自治会単位で貸与することで、より地域に根付いた交流を促す

自治会内での勉強会の開催(高齢者から高齢者へ知識の伝播)

老人福祉施設は、購入費補助で対応

47

6.政策

普及方法②

公共施設等への据え置き型ゲームの設置・貸与

48

6.政策

公共施設等へのゲーム機設置の効果

- 高齢者と世代間の交流が生まれる
- 公共施設の利用率アップ

ゲームを通じた交流の場の創出
(ほっとできる・もっと住みたいまち)

6.政策

普及方法③

目玉事業
に成長!

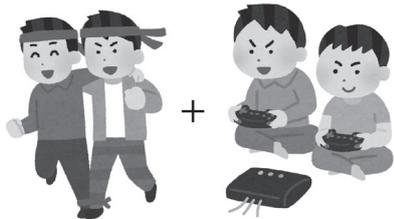
eスポーツの導入

体育大会の種目にeスポーツを追加

6.政策

普及方法③

eスポーツの導入



体育大会

eスポーツ

- プログラム●
- 1. 二人三脚
- 2. 玉入れ
- 3. 綱引き
- 4. eスポーツ
- 5. 年代別リレー
- 6.
- 7.

6.政策

普及方法③

③体育大会

種別	種目	参加資格等	種目	種目	種目
男子	男子1000m	小学生	男子1000m	男子1000m	男子1000m
	男子2000m	小学生	男子2000m	男子2000m	男子2000m
女子	女子1000m	小学生	女子1000m	女子1000m	女子1000m
	女子2000m	小学生	女子2000m	女子2000m	女子2000m
男子	男子5000m	小学生	男子5000m	男子5000m	男子5000m
	男子10000m	小学生	男子10000m	男子10000m	男子10000m
女子	女子5000m	小学生	女子5000m	女子5000m	女子5000m
	女子10000m	小学生	女子10000m	女子10000m	女子10000m
男子	男子15000m	小学生	男子15000m	男子15000m	男子15000m
	男子20000m	小学生	男子20000m	男子20000m	男子20000m
女子	女子15000m	小学生	女子15000m	女子15000m	女子15000m
	女子20000m	小学生	女子20000m	女子20000m	女子20000m
男子	男子30000m	小学生	男子30000m	男子30000m	男子30000m
	男子40000m	小学生	男子40000m	男子40000m	男子40000m
女子	女子30000m	小学生	女子30000m	女子30000m	女子30000m
	女子40000m	小学生	女子40000m	女子40000m	女子40000m
男子	男子50000m	小学生	男子50000m	男子50000m	男子50000m
	男子60000m	小学生	男子60000m	男子60000m	男子60000m
女子	女子50000m	小学生	女子50000m	女子50000m	女子50000m
	女子60000m	小学生	女子60000m	女子60000m	女子60000m
男子	男子70000m	小学生	男子70000m	男子70000m	男子70000m
	男子80000m	小学生	男子80000m	男子80000m	男子80000m
女子	女子70000m	小学生	女子70000m	女子70000m	女子70000m
	女子80000m	小学生	女子80000m	女子80000m	女子80000m
男子	男子90000m	小学生	男子90000m	男子90000m	男子90000m
	男子100000m	小学生	男子100000m	男子100000m	男子100000m
女子	女子90000m	小学生	女子90000m	女子90000m	女子90000m
	女子100000m	小学生	女子100000m	女子100000m	女子100000m

新たにeスポーツを種目に追加する。

6.政策

eスポーツの導入の効果

- 家庭内の新たな交流が期待できる
- 自治体のPRになる
- 体が不自由な高齢者も参加できる

今まではスポーツに参加できなかった
高齢者でも、ゲームで対戦し白熱(高
齢者がHOTにもっと活躍できるまち)

6.政策



お金はどれくらいかかるのかな?

歳出	
需用費	140,000円
備品購入費	6,912,000円
負担金補助及び交付金	518,400円
合計	<u>7,570,400円</u>
歳入	
都補助	<u>3,785,200円</u>

6.政策

産出	単価	数量	消費税
11 需用費			
周知用チラシ印刷	2 円	70,000 世帯	= 140,000 円
18 備品購入費			
ゲーム機(集会所・ホール・自治会設置費)	32,000 円	200 台	× 1.08 = 6,912,000 円
19 負担金補助及び交付金			
介護施設等への補助	32,000 円	15 台	× 1.08 = 518,400 円
			総事業費 7,570,400 円

産入	補助率
東京都スポーツ振興等事業費補助金	7,570,400 円 × 1/2 = 3,785,200 円

55

6.政策

総事業費
7,570,400円

★経費内訳

- ・特定財源 3,785,200円
- ・一般財源 3,785,200円

56

6.政策

将来的な展望

高齢者同士や世代間が支えあう関係性に昇華

教育への活用(高齢者と小・中学生の繋がりを深める)

57

6.政策

現在のゲーム世代が高齢者に！

↓

将来的にもゲームの交流が増加する！
⇒可能性が無限大！！

58

7. おわりに

- ・交流が活発になる
- ・自治会の活性化
- ・施設利用の活性化
- ・健康寿命の延伸
- ・介護・認知症予防

59

ご清聴
ありがとうございました

60

1 グループ演習中の様子



1 グループ成果発表会の様子



これからの地域と 高齢者との関わりを考える

第2グループ研修報告書

セカンドライフプロジェクト



八王子市

青梅市

府中市

東村山市

国立市

清瀬市

羽村市

瑞穂町

全国市長会

福祉部高齢者いきいき課

経済スポーツ部スポーツ推進課

政策総務部政策課

健康福祉部健康増進課

政策経営部政策経営課

市民生活部課税課

子ども家庭部児童青少年課

住民部地域課

企画調整室

野口 貴広

浅海 拓哉

菊池 啓友

阿南 晃伸

小保方 雅人

畠山 晃寿

青木 悟

堂垣 祐介

小井土 由佳

序 章

第 1 節	はじめに	58
-------	------------	----

第 1 章 高齢者を取り巻く社会情勢の考察

第 1 節	マクロ的現状把握-PEST 分析-.....	61
-------	------------------------	----

第 2 節	ミクロ的現状把握-高齢者に着目したヒト・モノ・ウツワ・カネ-	62
-------	--------------------------------------	----

第 2 章 課題と目標の設定

第 1 節	問題の把握	72
-------	-------------	----

第 2 節	課題の設定	74
-------	-------------	----

第 3 節	目標・仮想自治体・ターゲットの設定	74
-------	-------------------------	----

第 3 章 政策提言-セカンドライフプロジェクト-

第 1 節	政策の狙い	81
-------	-------------	----

第 2 節	セカンドライフプロジェクト	81
-------	---------------------	----

第 3 節	きっかけづくり、地域需給のマッチング	83
-------	--------------------------	----

第 4 節	予算・財源	90
-------	-------------	----

第 5 節	セカンドライフプロジェクトの効果	94
-------	------------------------	----

終 章

まとめ	97
-----------	----

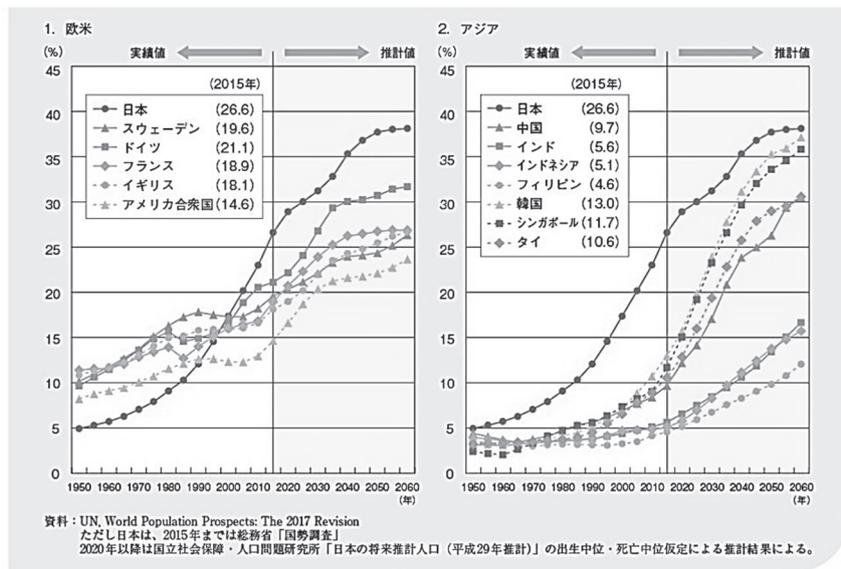
序章

第1節 はじめに

「元気に長生きしたい」「いつまでも健康でありたい」という想いは、万国共通であり、多くの人々が抱く願望ではないでしょうか。日本は、公衆衛生の発達をはじめ、国民皆保険制度や介護保険制度など各種環境整備により、前述の想いを世界に先駆けて実現してきた国と言えます。

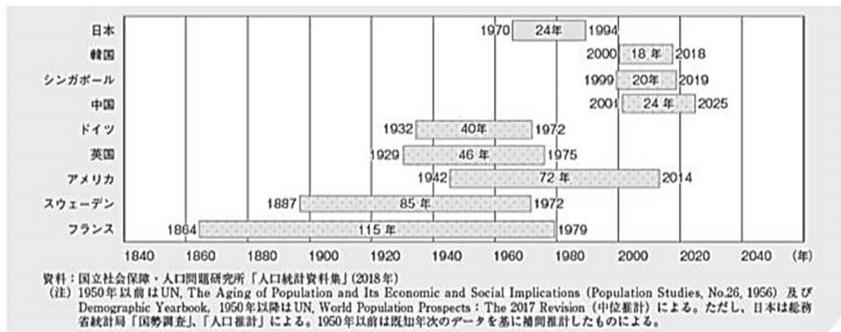
しかしながら、欧米各国では一定の時間をかけて進行してきた高齢化は、今現在、アジア各国において急速に進行しています(図表序-1、図表序-2)。特に日本に関しては、高齢化に加えて少子化も進行しており、2010年(平成22年)前後をピークに、総人口は緩やかな増加から減少に転じています。つまり、日本は人口減少時代に突入しているのです。

図表序-1 世界の高齢化率の推移



出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

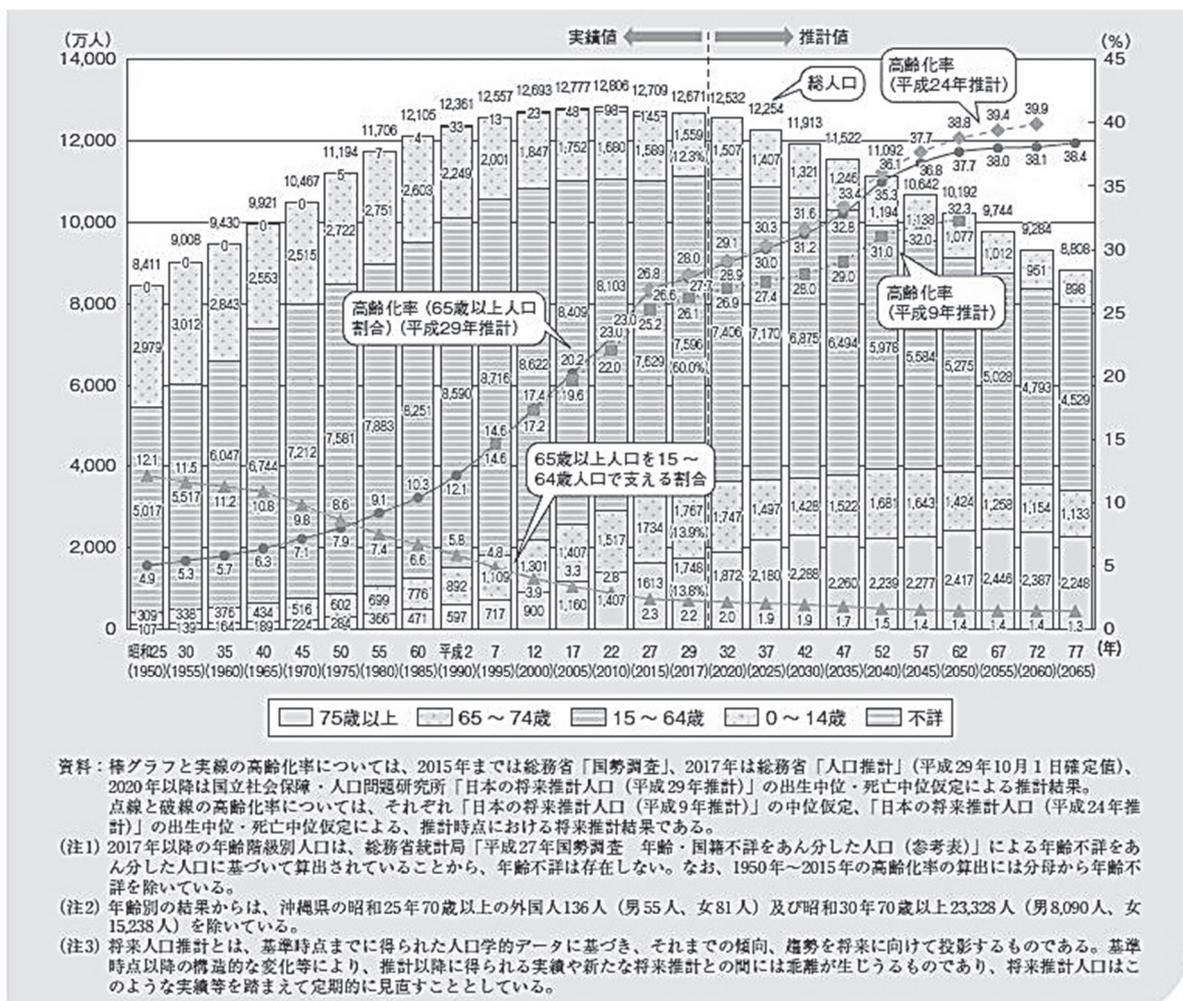
図表序-2 主要国における高齢化率が7%から14%へ要した期間



出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

国立社会保障・人口問題研究所の将来推計によると、2050年には日本の総人口は1億人を下回ることが予測されています。そのなかで、着目すべきは人口構成であり、1997年(平成9年)には65歳以上の高齢人口が、14歳未満の若年人口の割合を上回るようになりました。そして、2017年(平成29年)には高齢人口が3,515万人(総人口に占める割合27.7%)に至っています。また、同年における15歳から64歳の生産年齢人口は7,596万人(総人口に占める割合60.0%)であり、2040年には5,978万人(総人口に占める割合53.9%)と減少予測がなされています(図表序-3)。

図表序-3 高齢化の推移と将来推計



出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

このような少子高齢化の進展、生産年齢人口の減少は、多くの課題を生み、危惧されています。例えば、経済規模の縮小、労働力の不足、国際競争力の低下、また、社会保障費増加による財政の圧迫、自治体経営の難航化など社会的にも、経済的にも様々な課題が挙げられます。

過去の歴史においては「人生 50 年」とされてきました。また、つい数年前までは「人生 80 年」であったことは記憶に新しいのではないのでしょうか。しかし、今現在は「人生 100 年」と言われる時代です。少子高齢化と併せて、インターネットや SNS の普及により、情報が溢れかえるなかで 100 歳までの長い人生をいかに充実させ、いかに有意義に過ごせるか否かは、行政としては勿論、個々人が自分事として捉え、真摯に向き合い、行動に移せるかどうかが重要となります。

多くの課題を伴う高齢化社会を乗り越えていくためには、「高齢者の生きがいづくり」、そして、「地域づくり」が不可欠である、と多くの先行研究で言及されています。本報告書の基本的スタンスは、これまでの事例、研究内容に倣い、前述の考えに立脚する立場です。そして、『これからの高齢者と地域を考える』というテーマに対して、一つの政策を提言しています。提言する政策の内容は勿論、政策形成に向けて議論を深める過程や着眼点なども、可能な限り本報告書に記しているため、これを読んでいただいた多くの方にとって、参考となれば幸いです。

最後に、本報告書の構成について順に説明します。

第 1 章「高齢者を取り巻く社会情勢の考察」では、マクロ的視点で社会情勢全般を考察します。その際、現代マーケティングの第一人者と評されるフィリップ・コトラー氏が提唱した「PEST 分析」を活用します。また、高齢者に着目した調査・研究等の統計データを参考に、ミクロ的視点で「ヒト・モノ・ウツワ・カネ」の 4 つのフレームで考察し、現状把握を行います。

第 2 章「課題と目標の設定」においては、前章で行った現状把握を踏まえ、その背景にある問題点や課題を整理します。そして、先行研究等を参考に仮説立てを行い、政策実行を通して得られる効果の最大化を図るべく、目標設定と共に、そのターゲットを具体化します。

第 3 章「政策提言-セカンドライフプロジェクト-」では、本報告書のメインである政策の概略について説明するほか、その財源確保に向けた諸制度の活用についても論じています。そして、政策実行を通じて得られる短・中期的効果を高齢者と行政、双方の視点で考察し、長期的な展望と共に政策の有意義性についてまとめています。

以上が本報告書の構成であり、次頁以降、詳しく述べていきます。

第1章 高齢者を取り巻く社会情勢の考察

本章では、政策形成に向けた第一歩として、高齢者に着目した現状把握を行います。しかしながら、個々の情報を全方位・網羅的に収集しようとする、分野が多岐に渡り、その整理が複雑化してしまう恐れがあります。つまり、却って非効率化を招いてしまう可能性があります。そこで、本章ではマーケティング的な視点を取り入れて、マクロとミクロの両面から現状把握を行います。

第1節 マクロ的現状把握-PEST分析-

先ず始めに、「PEST分析」とは何かについて触れます。

PEST分析とは、マーケティングや民間企業などの経営分析で使われるフレームワークで、外部環境のマクロな情報収集や整理を目的とした分析ツールとして、フィリップ・コトラー氏が提唱しました。フレームを政治(Politics)、経済(Economy)、社会(Society)、科学(Technology)の4つに分類し、それぞれの英単語の頭文字から“PEST”と命名しています。この手法を活用し、フレームごとに順に考察していきます。

1. PEST分析

(1) 政治的分野(Politics)

消費税8%から10%への増税、天皇陛下譲位による改元のほか、少子高齢化を背景に若年層の政治的関心の向上を狙った選挙権年齢の引き下げなどが挙げられます。そして、注目すべきは今後も膨張し続けると言われる社会保障費であり、行政職員として常に念頭に置く必要があります。

(2) 経済的分野(Economy)

長引く不況、デフレ脱却を画策してマイナス金利施策が発動された一方、一部の小売業、観光地を中心としたインバウンドによる特需や、オリンピック・パラリンピック開催に伴う、各種経済効果が期待されています。しかしながら、中・長期的な視点では、その後の経済停滞を危惧する声があります。また、経済のグローバル化に絡んで、各国の社会情勢の変化と密接に関連する為替や株価の変動にも注意が必要です。

(3) 社会的分野(Society)

序章でも触れた少子高齢化を筆頭に、減少する労働人口を補完するために制度化が進む外国人労働者と、その受入方の是非が論じられています。また、過労死や長時間労働などの問題を契機に、その取組が飛躍的に進んだ働き方改革のほか、しょうがい者、LGBTなど多様性(ダイバーシティ)を認識・理解しようとする世論形成も深度化しています。

(4) 科学的分野(Technology)

公衆衛生や医療水準の向上による平均寿命の延伸のほか、「第4次産業革命」と言われる人工知能(AI)やロボット技術、高度な情報技術を活用したフィンテックなどの新しいサービスが台頭しています。このような状況を踏まえ、民間企業は当然のことながら、行政としても各種先進技術を導入し、積極的に活用していこうという動きが見受けられます。

以上がPEST分析を活用した考察です。これらの考察を通じて見えてくる内容を整理すると、とりわけ、国内においては少子高齢化の影響や、その対策のための取組が様々な分野でなされていることがわかります。一方で、社会的慣習、価値観が、グローバルなスケールで日々変化していることは、住民福祉の向上のため、地域住民に寄り添う行政職員として常に意識するべきです。

第2節 ミクロ的現状把握-高齢者に着目したヒト・モノ・ウツワ・カネ-

前節が、マクロ的な視点(鳥の目)での現状把握に対して、本節では、ミクロ的な視点(虫の目)で考察していきます。その際、高齢者に着目した「ヒト・モノ・ウツワ・カネ」の4つのフレームで順に考察することで効率的に行います。

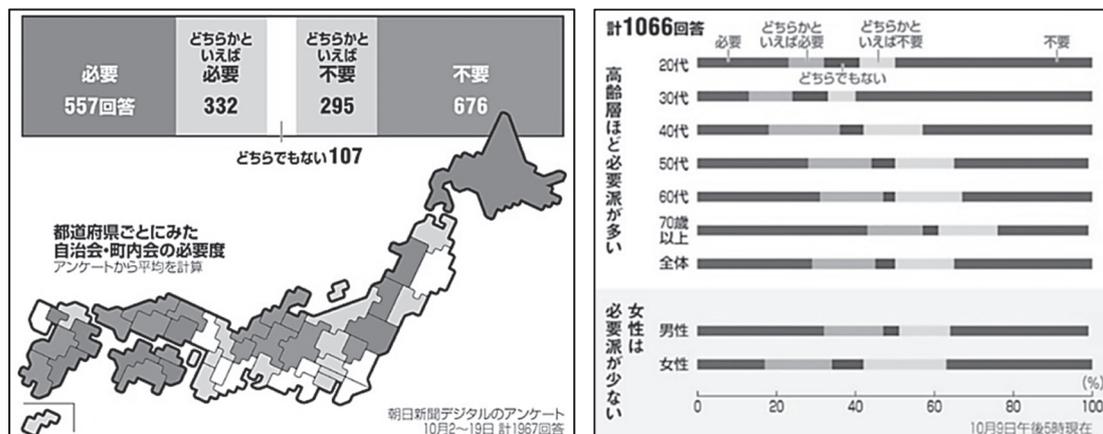
1. ヒト・モノ・ウツワ・カネ分析

(1) ヒト=高齢者の意識・実態調査に関する考察

①自治会に対する意識調査

自治会は必要か否かについてアンケートを行った結果を見ていきます。これによると、自治会必要派 889 名に対して、不要派 971 名と全国的に不要派が多いことがわかります。さらに、年齢別では 50 歳以上の高齢層は必要派が多く、性別で見ると、男性は必要派が多く、女性は不要派が多いことがわかります(図表 1-1)。

図表 1-1 自治会・町内会は必要？ 不要？

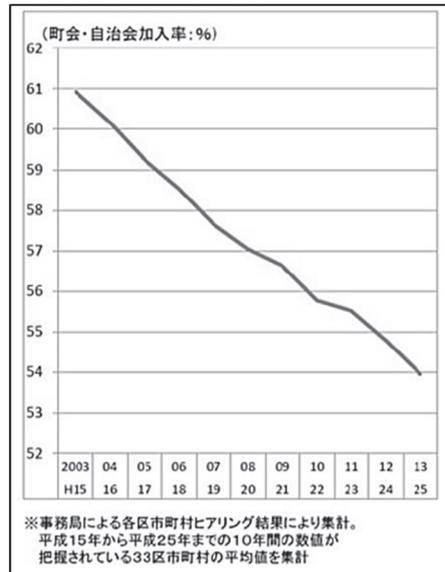


出典：「自治会・町内会は必要だと思いますか、不要だと思いますか？」(朝日新聞デジタル)

②自治会加入率の推移

東京都内の各自治体を対象とした調査では、自治会加入率は年々減少しており、前述①の意識調査との関連性が窺えます(図表1-2)。

図表1-2 東京都内の町会・自治会加入率の推移

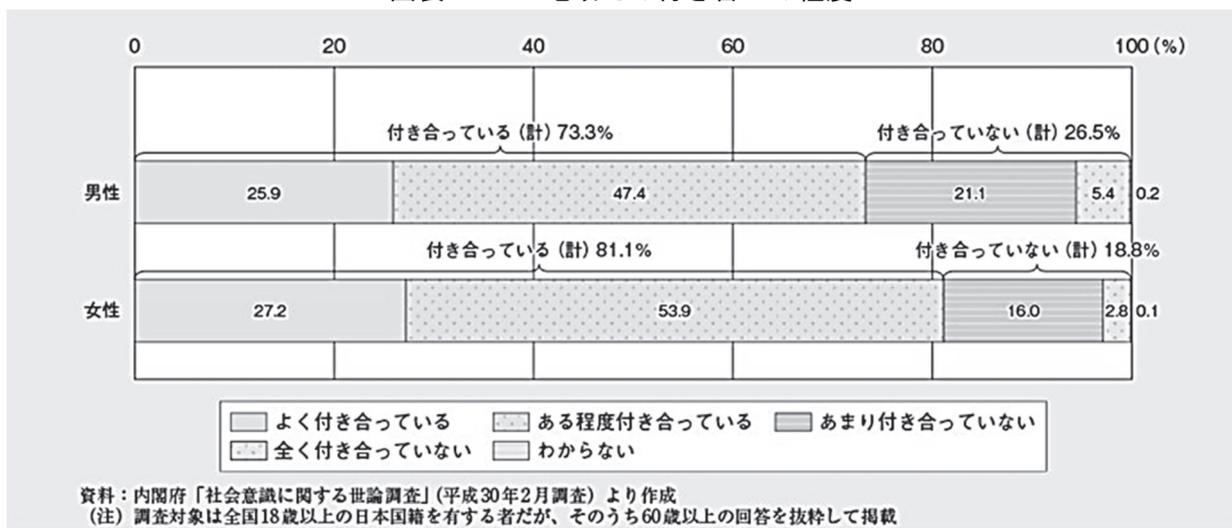


出典：「東京の自治のあり方研究会 最終報告」(東京の自治のあり方研究会)

③地域における付き合い

近所付き合いが希薄となっている60歳以上の方は、男性26.5%(およそ4人に1人)、女性18.8%(およそ5人に1人)と一定数いることがわかります(図表1-3)。

図表1-3 地域での付き合いの程度

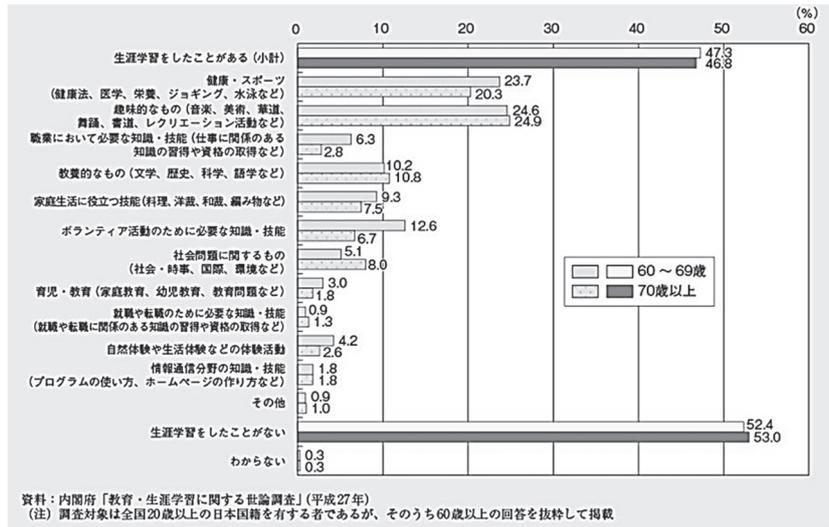


出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

④生涯学習の実施状況

生涯学習をしたことがない、という60歳から69歳の方は52.4%、70歳以上の方は53.0%(それぞれ、およそ2人に1人)と高い割合でいることがわかります(図表1-4)。

図表1-4 生涯学習の実施状況(複数回答)

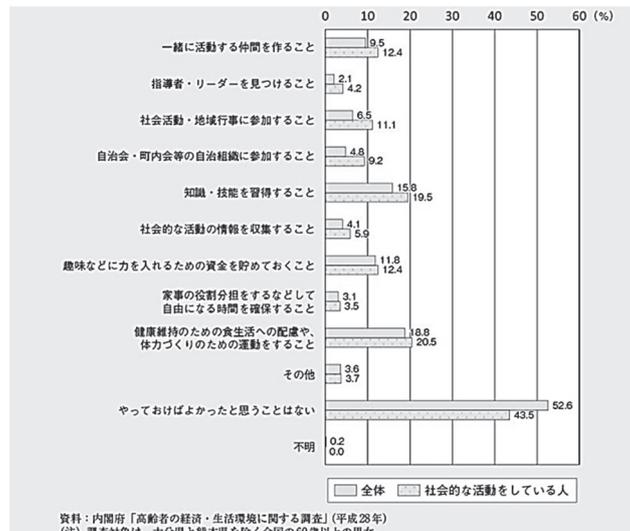


出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

⑤60歳以前にやっておけばよかったと思うこと

60歳よりも前にやっておけばよかったと思うことを60歳以上の方に問うと、やっておけばよかったと思うことは無い、という回答が52.6%、社会的な活動をしている人に限った同質問の回答は43.5%という結果です。ゆえに、④同様、2人に1人の高い割合と言えます(図表1-5)。

図表1-5 60歳以前にやっておけばよかったと思うこと(複数回答)

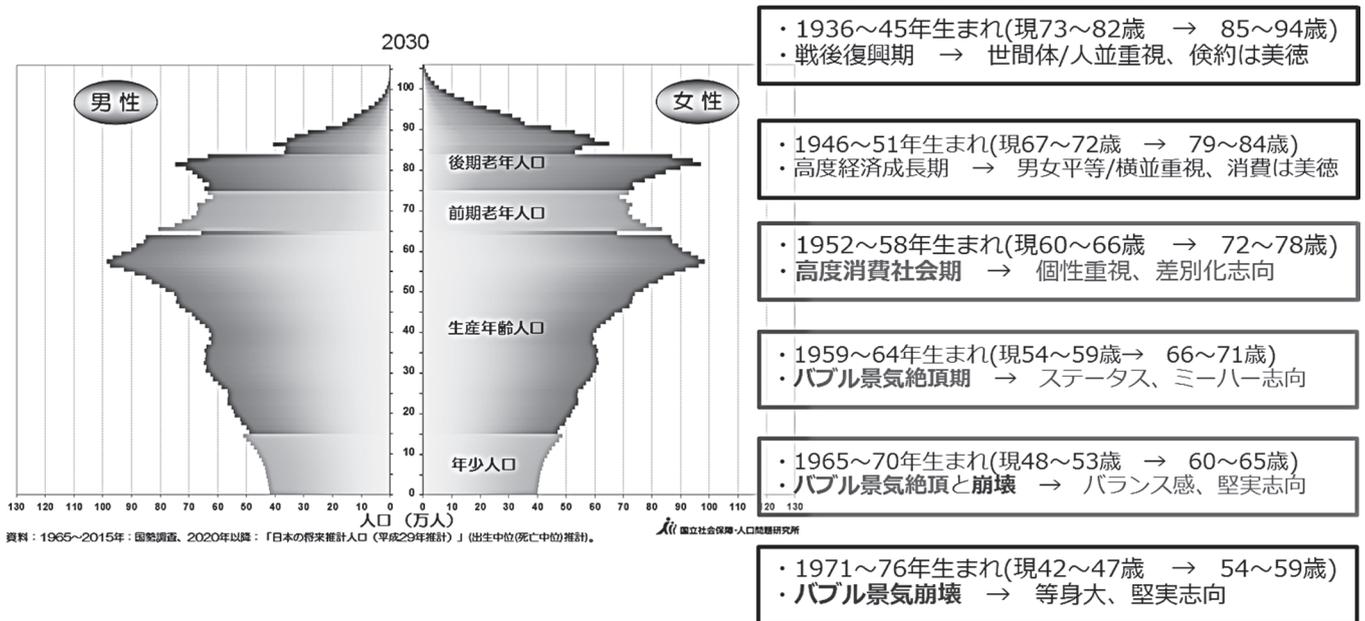


出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

⑥日本の将来推計人口(2030年)と構成世代の考察

2030年の将来推計人口と併せて、同人口を構成する各世代が経験した社会状況等に鑑みて、その価値観を考察します(図表1-6)。

図表1-6 日本の将来推計人口(2030年)と世代別社会背景・価値観の考察



資料：「日本の将来推計人口(平成29年版)」(国立社会保障・人口問題研究所)

参考：「ifs オリジナル世代区分(2016年版)」(伊藤忠ファッションシステム株式会社)

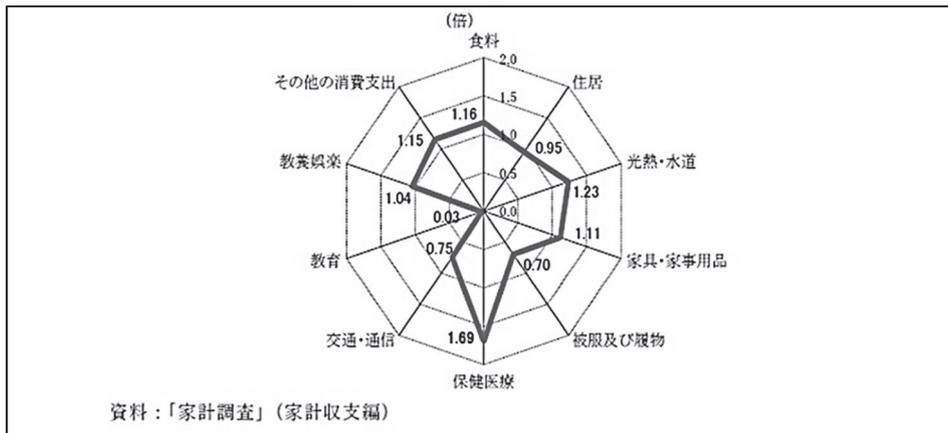
今現在、60歳台後半から70歳台前半の団塊世代は80歳台となります。その一方で、バブル景気の絶頂を経験した層は、60歳から75歳となり世代交代が進みます。この点を踏まえて、テーマである『これからの高齢者』について考察すると、「これからの高齢者」とは、今現在の高齢者とは異なる価値観やライフスタイルをもった高齢者であると言えます。よって、次章以降の政策形成の検討にあたって留意すべき事項と言えます。

(2) モノ＝高齢者が消費・利用するモノに関する考察

①消費支出の構成比

65歳以上且つ2人以上の世帯の消費支出の構成比を、65歳未満の世帯と比較した場合のチャートを見てみます。突出しているのは「保健医療」の項目であり、その割合は約1.7倍となっています。この点から、ライフステージの変化と共に、消費支出の内容が変化していることが読み取れます(図表1-7)。

図表 1-7 消費支出の構成比(世帯主が 65 歳未満の世帯と比較した倍率)

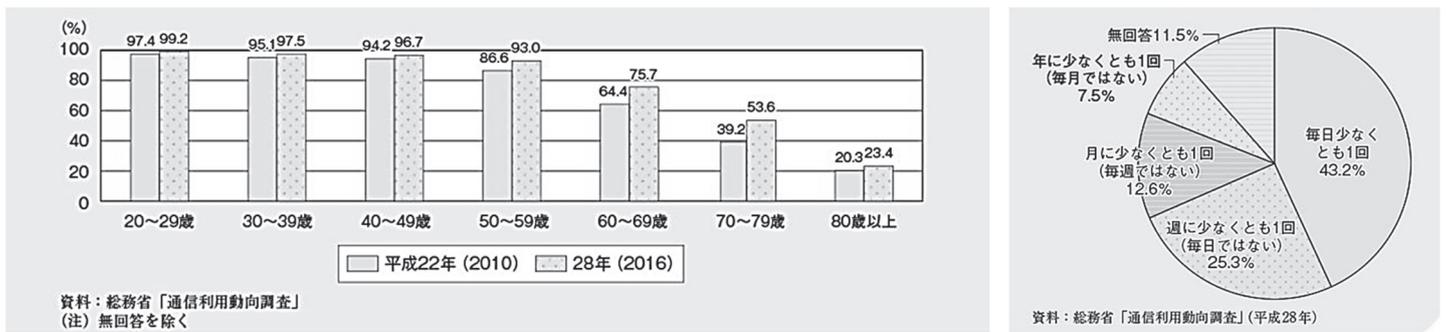


出典：「統計からみた我が国の高齢者-『敬老の日』にちなんで-」(総務省)

②インターネット利用率と利用頻度

インターネット利用率の推移を年齢別に比較した調査では、各世代において利用率が増加しています。とりわけ、60歳から69歳、70歳から79歳の利用率は著しい増加です。また、65歳以上の方のインターネットの利用頻度を調査した結果では、毎日少なくとも1回利用している方は43.2%、毎日ではないが週に少なくとも1回利用している方は25.3%であり、利用頻度は高いと言えます(図表1-8)。

図表 1-8 年齢別インターネットの利用率と利用頻度



出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

③SNSの利用状況

年齢別にSNSの利用率を調査した結果では、60歳台の男性は、YouTube、LINE、Facebookの順に利用率が高く、60歳台の女性は、LINE、YouTube、Facebook(Google+)の順に利用率が高くなっています。数値自体は小さいですが、若年層と同様にSNSを利用する高齢者も一定数いることがわかります。このような調査結果から、「社会基盤」としての地位を築きつつあるSNSの利用は、今後、世代交代が進むことで一層拍車が掛かるものと推測されます(図表1-9)。

図表 1-9 年齢別 SNS 利用状況

	LINE	Facebook	Twitter	mixi	Mobage	GREE	Google+	YouTube	ニコニコ動画	Vine	Instagram
全体 (N=1500)	67.0%	32.3%	27.5%	6.8%	5.6%	3.5%	26.3%	68.7%	17.5%	2.9%	20.5%
10代 (N=140)	79.3%	18.6%	61.4%	2.9%	6.4%	3.6%	28.6%	84.3%	27.9%	5.7%	30.7%
20代 (N=217)	96.3%	54.8%	59.9%	13.4%	9.2%	6.9%	29.5%	92.2%	36.4%	7.4%	45.2%
30代 (N=267)	90.3%	51.7%	30.0%	9.4%	9.7%	4.5%	37.5%	88.4%	19.5%	3.7%	30.3%
40代 (N=313)	74.1%	34.5%	20.8%	8.3%	4.8%	3.2%	30.0%	77.3%	15.3%	1.6%	16.0%
50代 (N=260)	53.8%	23.5%	14.2%	5.8%	4.2%	2.7%	25.4%	55.4%	9.2%	1.2%	12.3%
60代 (N=303)	23.8%	10.6%	4.6%	1.0%	1.0%	1.0%	10.2%	29.7%	6.6%	0.3%	1.3%
男性 (N=756)	63.6%	32.0%	25.7%	6.5%	7.5%	4.2%	25.4%	72.0%	19.8%	2.1%	13.9%
男性 10代 (N=72)	70.8%	16.7%	54.2%	2.8%	9.7%	5.6%	23.6%	81.9%	27.8%	4.2%	20.8%
男性 20代 (N=111)	94.6%	50.5%	53.2%	14.4%	14.4%	9.0%	33.3%	91.0%	46.8%	4.5%	34.2%
男性 30代 (N=136)	86.0%	46.3%	30.1%	5.1%	11.8%	5.1%	34.6%	90.4%	20.6%	2.9%	18.4%
男性 40代 (N=159)	68.6%	36.5%	21.4%	8.8%	6.3%	5.7%	25.2%	78.0%	17.6%	1.9%	11.3%
男性 50代 (N=130)	49.2%	24.6%	11.5%	6.2%	4.6%	0.0%	23.8%	59.2%	6.9%	0.8%	6.9%
男性 60代 (N=148)	23.6%	14.2%	4.1%	1.4%	1.4%	1.4%	13.5%	40.5%	8.8%	0.0%	0.0%
女性 (N=744)	70.4%	32.5%	29.3%	7.1%	3.6%	2.7%	27.3%	65.3%	15.1%	3.6%	27.3%
女性 10代 (N=68)	88.2%	20.6%	69.1%	2.9%	2.9%	1.5%	33.8%	86.8%	27.9%	7.4%	41.2%
女性 20代 (N=106)	98.1%	59.4%	67.0%	12.3%	3.8%	4.7%	25.5%	93.4%	25.5%	10.4%	56.6%
女性 30代 (N=131)	94.7%	57.3%	29.8%	13.7%	7.6%	3.8%	40.5%	86.3%	18.3%	4.6%	42.7%
女性 40代 (N=154)	79.9%	32.5%	20.1%	7.8%	3.2%	0.6%	35.1%	76.6%	13.0%	1.3%	20.8%
女性 50代 (N=130)	58.5%	22.3%	16.9%	5.4%	3.8%	5.4%	26.9%	51.5%	11.5%	1.5%	17.7%
女性 60代 (N=155)	23.9%	7.1%	5.2%	0.6%	0.6%	0.6%	7.1%	19.4%	4.5%	0.6%	2.6%

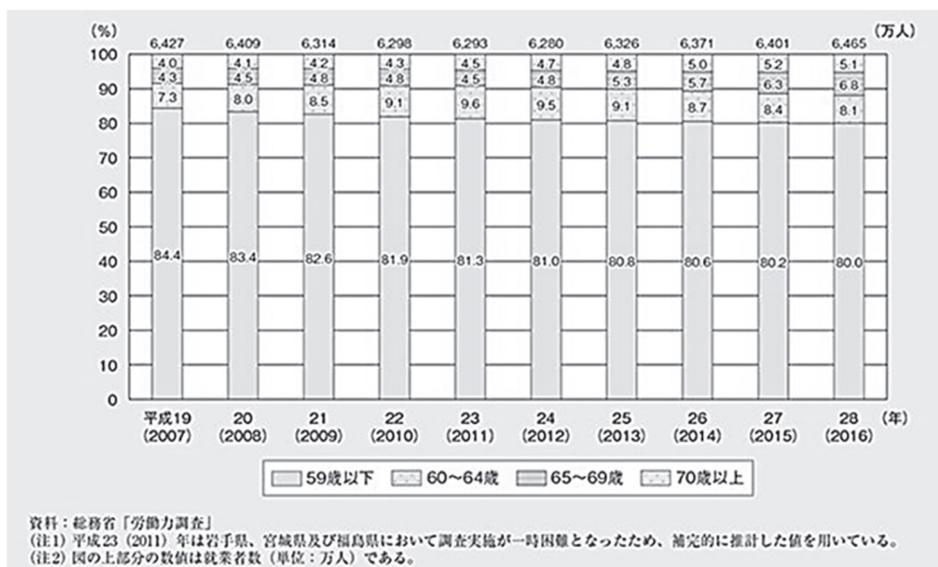
出典：「平成 29 年版情報通信白書」(総務省)

(3) ウツワ=高齢者が関わる制度や仕組みに関する考察

①全就業者数に占める高齢就業者の推移

全就業者数に占める 60 歳以上の就業者数の推移を調査した結果では、平成 25 年以降、65 歳以上の方の就業割合が増加傾向にあります。この背景には、高齢者雇用確保措置の実施済み企業が増加しているためと考えられます(図表 1-10)。

図表 1-10 全就業者数に占める高齢就業者の推移

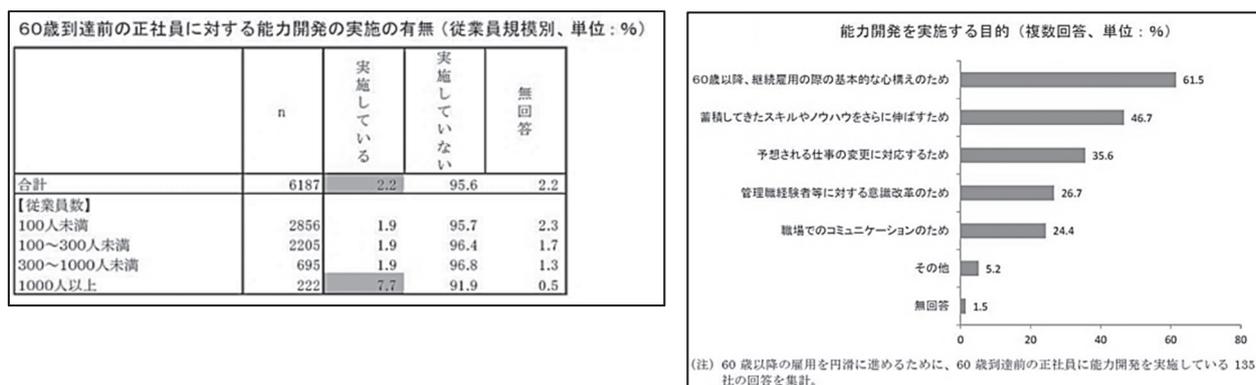


出典：「平成 29 年版高齢社会白書」(内閣府)

②高齢就業者に対する能力開発の実施有無とその目的

雇用する高齢就業者の能力開発の実施状況と、企業が当該高齢就業者へ能力開発を実施する目的を調査した結果を見ると、従業員数に関わらず、能力開発の実施状況は極めて低い結果となっています。また、その目的としては、継続雇用の際の基本的な心構えを中心とするサポートが多く、新たな能力開発、言い換えれば、セカンドキャリア形成に向けたフォローアップは十分とは言えず、35.6%と少数派であることが読み取れます(図表1-11)。

図表1-11 高齢社員に対する能力開発の実施有無と企業が能力開発を実施する目的



出典:「高年齢者の雇用に関する調査(企業調査)」(独立行政法人 労働政策研究・研修機構)

③高齢者の就業支援等に関する先進国との比較

福祉施策が手厚いと言われる北欧諸国と日本の現状を比較すると、能力開発については、日本は民間の取組を支援する程度に留まっています。それに対して、北欧諸国は公的な職業訓練を強化するほか、生涯学習を推進するなど、そのサポートの質が高いと言えます。また、働き続けることを促すための施策として、年金の支給水準を高めるなど、行政として環境整備に取り組んでいることがわかります(図表1-12)。

図表1-12 高齢者の就業支援環境・制度の比較

		アイスランド	スウェーデン	デンマーク	ノルウェー	フィンランド	日本
①雇用可能性(employability)の拡大	労働時間の柔軟化	なし	労使による推奨	政府として推奨	労働時間短縮の権利を法定	労使による推奨	なし
	能力開発	労使協約の取り決め、公的な職業訓練の整備	生涯学習を推進	高齢失業者への職業訓練を強化	生涯学習を推進	研修等からの排除を原則禁止	民間の取組を支援
②労働市場への参入障壁の撤廃	年齢による就労差別	なし	原則禁止	原則禁止	原則禁止	原則禁止	原則禁止(条件を満たせば可能)
	定年	なし	67歳	労使協約で決定	なし	68歳	原則60歳
	50~59歳労働者の賃金に対する60歳以上労働者の賃金水準(2010年)	0.91	0.98	0.99	0.97	1.00	0.70
③働き続けることを促すインセンティブの強化	年金	支給開始年齢	原則67歳	原則65歳	原則67歳	62~75歳で選択	原則65歳
		支給水準	72.3%	55.6%	78.5%	52.5%	54.8%

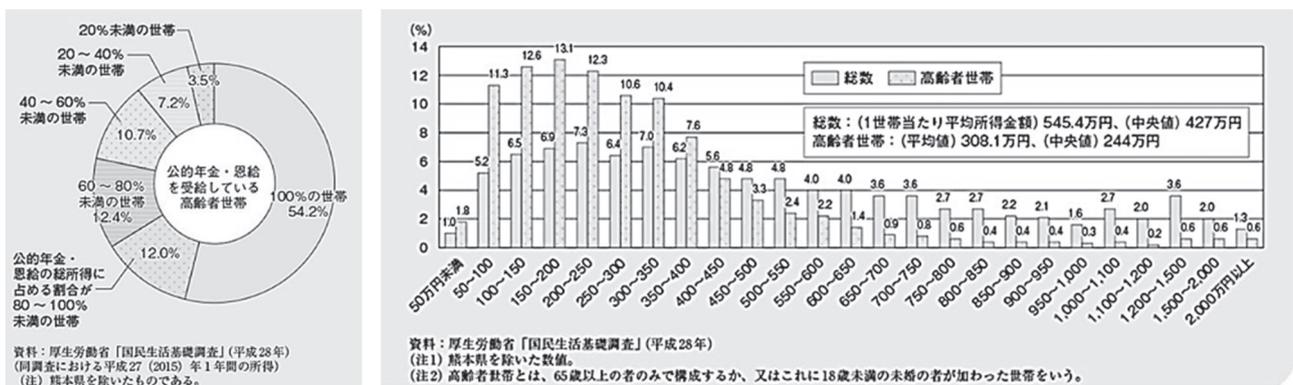
出典:「日本経済2015-2016」(内閣府)

(4) カネ＝高齢者の金銭的収入に関する考察

①高齢者世帯の総所得に占める年金等の割合と所得階層別分布

公的年金・恩給の総所得に占める割合が、100%の65歳以上の世帯は54.2%であり、80～100%未満の世帯は12.0%となっています。つまり、総所得の全部または大半を、公的年金・恩給に依存している世帯が半数以上であることがわかります。また、所得階層別分布では、高齢者の所得金額の平均は308.1万円であり、全体平均の545.4万円に対して約半分であることがわかります(図表1-13)。

図表 1-13 総所得に占める年金等の割合と所得階層別分布

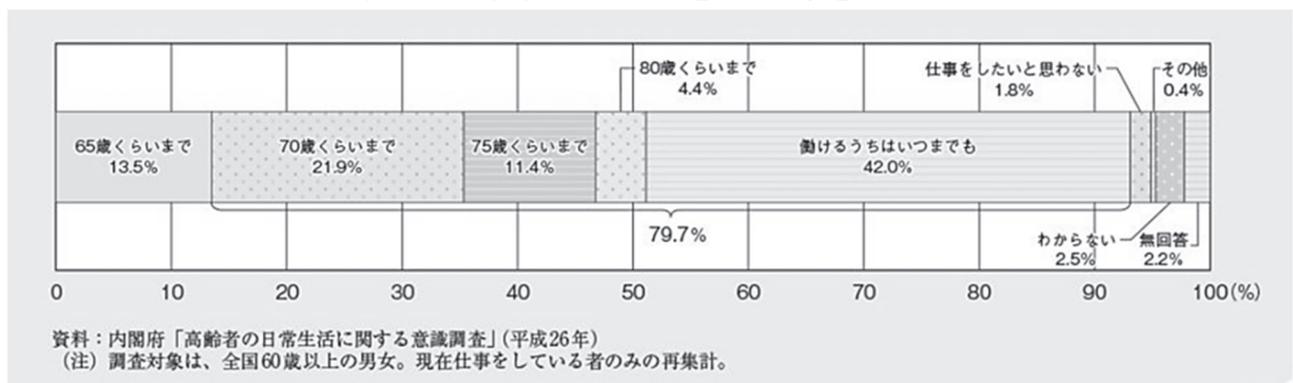


出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

②何歳まで収入を伴う仕事をしたいか

一般的に就業ニーズは高く、特に働けるうち、つまり、健康であるうちは働きたいと考える60歳以上の方が多くなることがわかります(図表1-14)。

図表 1-14 何歳頃まで収入を伴う仕事をしたいか

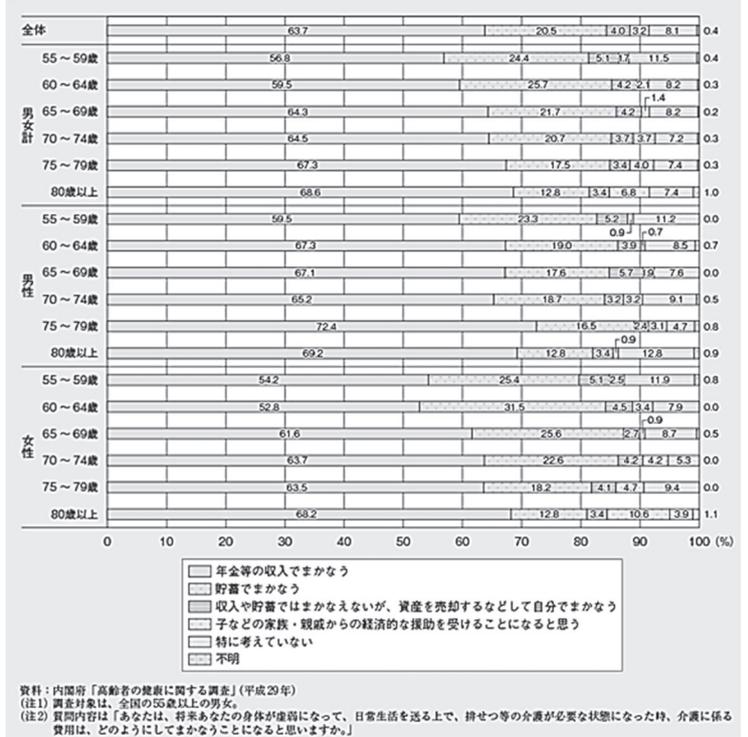
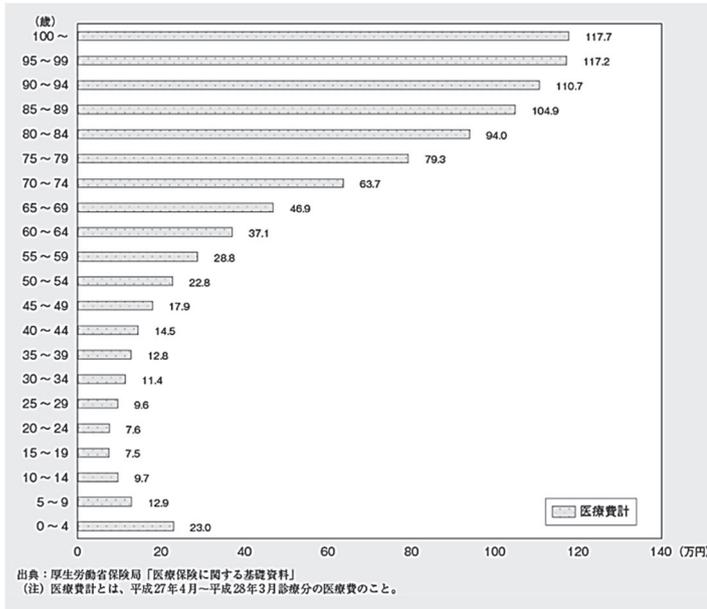


出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

その背景を考察するべく、いくつかの統計データを見ていきます。まず、医療費関連は、70歳以降のライフステージの変化と共に増加しています。また、

介護が必要となった場合、当該費用を年金や貯蓄で充たしよと考えている方が、年齢問わず、大半であることがわかります(図表 1-15)。

図表 1-15 1人あたり医療費(医療保健制度分)と55歳以上の介護費用に関する意識調査



出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

そして、60歳以上の方に貯蓄する目的について問うと、万一の備えのため、という回答が各年代で多く、総数で見ると47.5%となっています(図表 1-16)。

図表 1-16 貯蓄の目的



出典：「平成30年版高齢社会白書」(内閣府)

これらのデータから、高齢者の就業ニーズの背景には年金だけでなく、就労を通じて得られる賃金をプラスアルファの収入として加算し、貯蓄することで、自身のライフステージの変化に備えようとする意識が窺えます。

以上、ミクロ的視点での考察を通じて見えてくる内容を改めて整理します。

まず、(1)ヒトに関しては、自治会に対する世間的評価は低く、加入率も減少傾向となっています。ゆえに、このまま加入率が低迷した場合、近所付き合いの希薄化は、ますます進むことが懸念されます。また、趣味や地域活動など、何も行っていない人は一定数いることがわかります。

次に、(2)モノについては、ライフステージの変化に伴い、健康に対する意識が高くなり、消費行動にも顕在化していることがわかります。また、「デジタルシニア」という語句が生まれているように、インターネットやSNSを利用する60歳以上の方は増えており、今後、世代交代が進むことで、より拍車がかかるものと思われます。

続いて、(3)ウツワに関しては、行政、民間双方の取組が深度化したことで、65歳以上の高齢就業者は増加傾向にあります。その一方で、高齢者の能力開発に向けたサポートは、先進国と比較すると決して十分な水準とは言えず、行政として、より一層取組の深度化を図る必要があると言えます。

そして、(4)カネに関しては、定年後も高齢者の就業ニーズは高く、特に健康であるうちは働きたい、と考える60歳以上の方は多い現状です。その背景には、将来、介護が必要となった状況に鑑みて、その費用を年金や貯蓄で充当しようとする高齢者が多いためと考えます。

しかしながら、これまで述べてきた内容は、あくまで統計データから考察される高齢者です。今日、価値観の多様化が叫ばれているなか、収入、健康状態、ライフスタイル等の違いに着目すると、高齢者を一括りにすることは難しく、政策形成に向けて、属性ごとに様々な高齢者像があることを留意する必要があります。

第2章 課題と目標の設定

本章では、前章の現状把握の内容を踏まえ、問題と課題を考察することで政策形成に向けたポイントを整理すると共に、政策立案に向けて、課題から導き出した理想の姿をもとに目標設定を行います。併せて、より具体的に政策を検討できるように仮想自治体を設定しつつ、政策実施に伴う、効果の最大化を図るために具体的なターゲットを定めます。

第1節 問題の把握

様々な現状分析を見ていくと将来が心配な高齢者像が見えてきます。

現状を生み出す要因は何なのか、逆にどのような問題が現状に影響を及ぼしているのか、因果関係を意識しながら、4つの問題にまとめました。

1. 老後のあるべき姿を描けていない

高齢者自身が老後のあるべき姿を描けていないことで、健康づくりへの参画や友達づくり、老後に生かせる知識の習得、あるいは老後に対する危機意識など、それぞれの備えが十分にできていない状況につながります。そのまま歳を重ね、気づいたときには思い通りに頭も体も動かないという状態になってしまいます。

2. 興味があっても、地域交流の場へのきっかけが掴めない

人との関わりや場への参加に対して消極的な高齢者は、イベント参加などに対してハードルを高く感じてしまい、一歩が踏み出せないという悪循環に追い込まれ、いつの間にか家から出るのをためらう状態になってしまいます。

3. 情報の発信と受信が噛み合わない

高齢者の特徴や状況、ニーズ(興味)に対して地域社会が認識しきれていない、あるいは応えきれていないため、情報の発信と受信が噛み合わないという問題もあります。

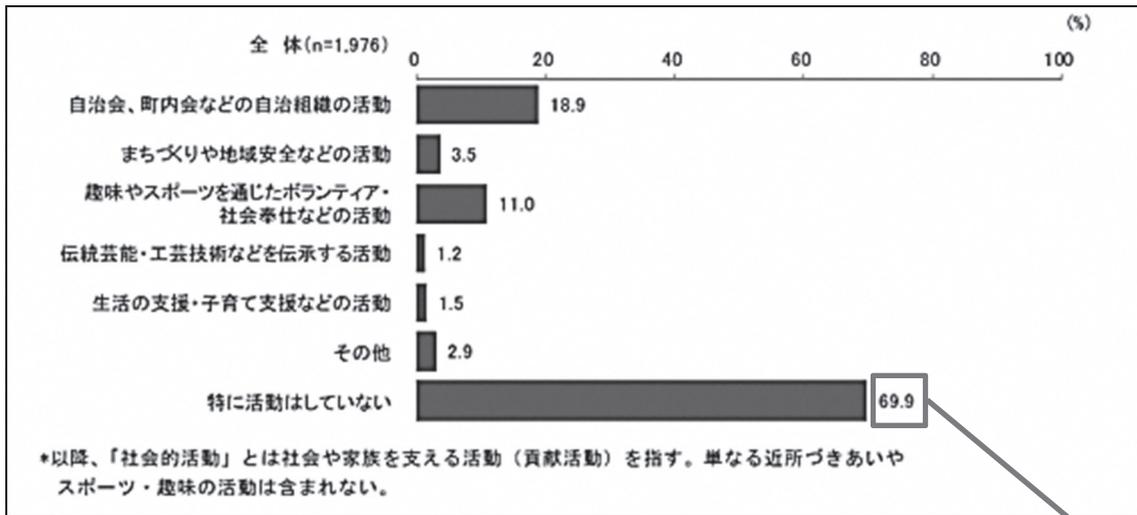
これにより、高齢者と地域社会がマッチングできていないという影響も出ています。

4. 地域活動などに参加するメリットを感じていない

そもそも地域活動などに参加するメリットを感じていない人が多くいます。外部との関係性に興味がなく、だんだん出不精になると、歳と共に体力はどんどん衰え、精神的な負担も感じるようになってしまいます。

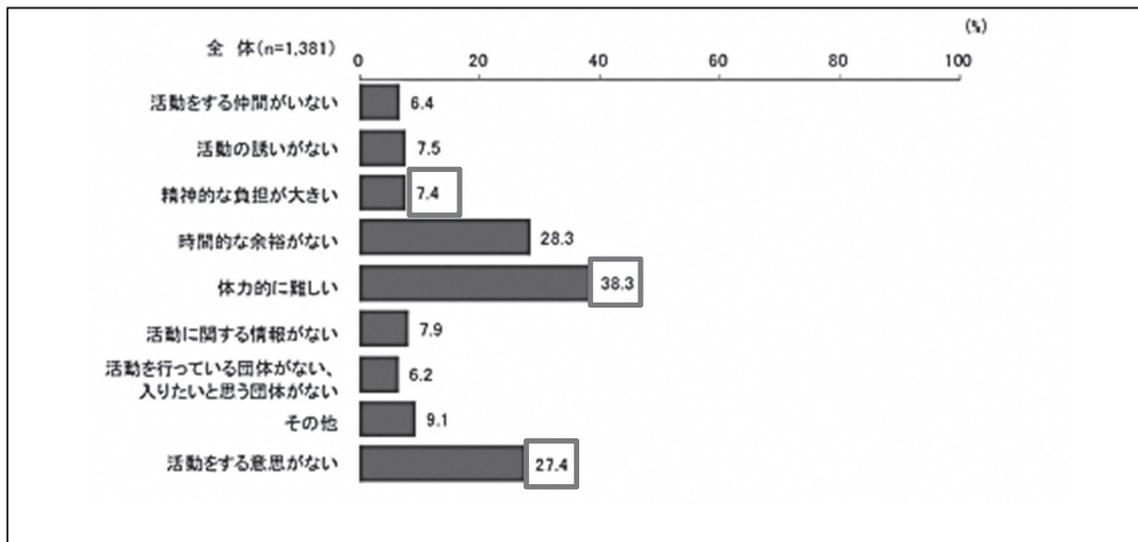
住んでいる地域での社会的活動の状況を調査した次のデータからも状況が窺えます(図表2-1、図表2-2)。

図表 2-1 住んでいる地域での社会的活動(貢献活動)状況(複数回答)



出典：「平成 28 年度 高齢者の経済・生活環境に関する調査結果(概要版)」(内閣府)

図表 2-2 現在社会的な活動をしていない理由(複数回答)



出典：「平成 28 年度 高齢者の経済・生活環境に関する調査結果(概要版)」(内閣府)

活動をしていない理由を見てみると 38.3%が「体力的に難しい」、27.4%が「活動する意思がない」、7.4%が「精神的な負担が大きい」と答えており、調査結果からも状況が読み取れます。

人や場などに対して消極的な高齢者が独居世帯になると、例えば、災害時に避難勧告が出ても逃げ遅れてしまったり、普段相談できる人がいないため、情報が入ってきづらく、振り込め詐欺などによる犯罪被害に遭うリスクが高まるといった、考えたくない影響も出てきてしまいます。

以上の問題を認識していなければ、いくら既存のサービスを充実させたとしても一定の少ない効果しか得られない状況に陥ると危惧します。

第2節 課題の設定

4つの問題の裏返しを課題と捉え、なお且つ、一つひとつの課題を掘り下げて検討した結果、5つの課題を設定しました。

1. きっかけづくり

ハードルをなるべく低くし、参加しやすい場を提供すること
ターゲットを絞って当事者意識を持ってもらうこと

2. 地域需給のマッチング

セカンドライフに対して職業や趣味サークルなどの選択肢を提供し、それぞれと結びつきやすくすること

3. つながりの強化

高齢者と地域がつながることで、災害時などに必要となる「共助の力」を強くすること

4. セカンドライフ教育の仕組みづくり

退職、老後のセカンドライフをイメージしてもらい、自分がやりたいことに対して何をすればよいのかを考えてもらうこと

5. 継続性を意識した仕掛けづくり

民間が商品やサービスを提供する際の戦略に用いるマーケティングの視点を取り入れ、ターゲットの明確化を図ること

PDC Aサイクルを徹底し、対象者のニーズの変化に対して柔軟に対応し、同じことを繰り返すのではなく、常に新鮮さを生み出せるしくみにすること

以上の課題が、今回の政策を提言する上で大事なポイントになっています。

第3節 目標・仮想自治体・ターゲットの設定

1. 目標の設定

前述の「課題の設定」で述べた「きっかけづくり」「地域需給のマッチング」「つながりの強化」「セカンドライフ教育の仕組みづくり」「継続性を意識した仕掛けづくり」の5つの課題を踏まえ、目指す理想のまちの姿について整理しました。

理想のまちの姿として、「地域に参加するきっかけや選択肢が継続的にあるまち」「高齢者のやりたいことができ、イキイキ暮らせるまち」を掲げ、これらを総括して、「地域とつながり高齢者が輝けるまち」を目標として設定しました。

2. 仮想自治体の設定

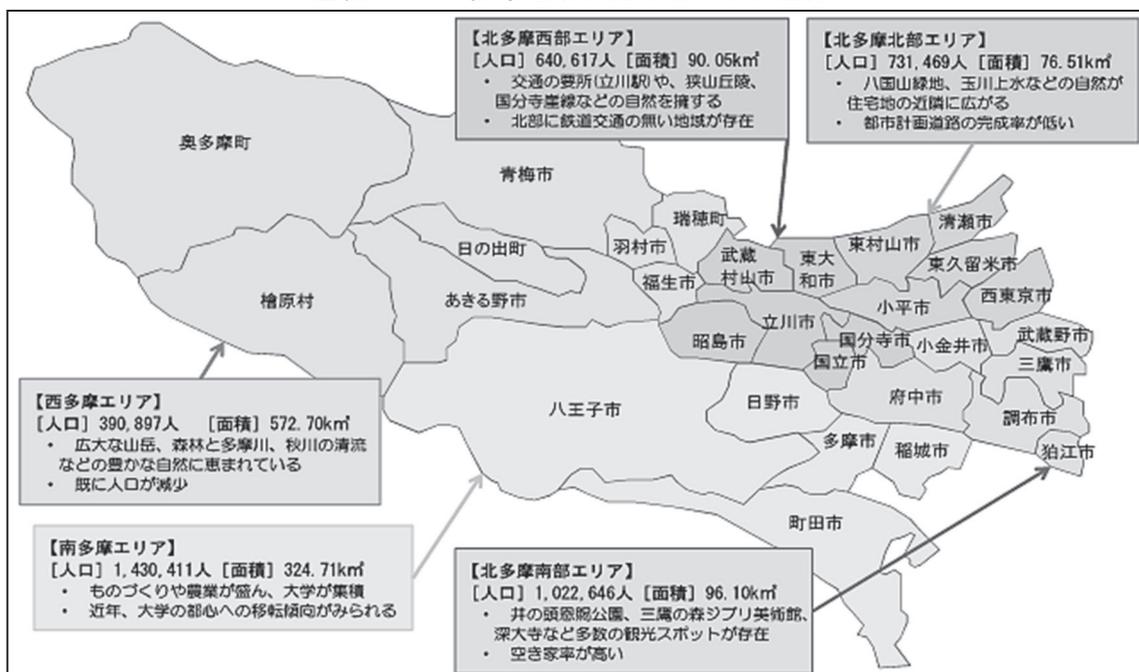
目標に向けて政策を検討するに当たり、より具体的に想定しやすくするため、実施主体となる仮想自治体を設定しました。

設定に当たっては、グループメンバーの多くが多摩地域の自治体に属しており、有している知識や経験、業務上感じている課題が多摩地域におけるものであることなどを踏まえ、多摩地域を想定しました。

さらに、多摩地域においても、地勢や人口動向、土地利用など、地域によって特性や課題が様々であることを踏まえ、平成 29 年 9 月に、平成 32 年（2020 年）及びその先を見据えた多摩の目指すべき地域像と、その実現に向けた施策の方向性を明らかにすることを目的として東京都が策定した「多摩の振興プラン」において掲載されているエリア分けを活用して仮想自治体を設定しました。

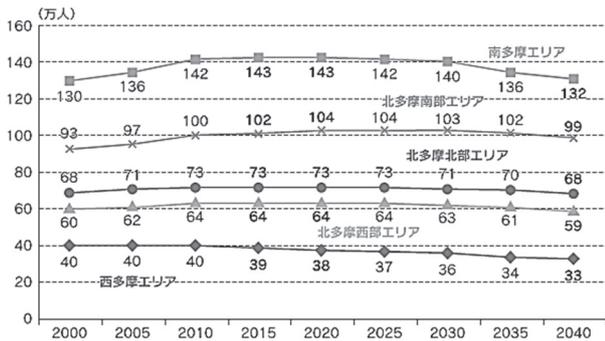
「多摩の振興プラン」においては、図表 2-3 のとおり、多摩地域を「西多摩エリア」「南多摩エリア」「北多摩西部エリア」「北多摩南部エリア」「北多摩北部エリア」の 5 つに分類しており、各エリアの特徴についても図表 2-4 から 2-9 のように記載されています。

図表 2-3 多摩地域におけるエリア区分



出典：「多摩の振興プラン」（東京都）

図表 2-4 多摩地域の人口の推移



出典：「多摩の振興プラン」(東京都)

図表 2-5 多摩地域の高齢化率

	2015年		2040年(見込み)	
	高齢者人口	高齢化率	高齢者人口	高齢化率
西多摩	106,632人	27.3%	116,918人	37.7%
南多摩	350,977人	24.5%	466,146人	34.4%
北多摩西部	148,616人	23.2%	201,920人	34.2%
北多摩南部	214,757人	21.0%	324,757人	33.6%
北多摩北部	178,061人	24.3%	232,048人	34.4%
多摩合計	999,043人	23.7%	1,341,789人	34.5%

出典：「多摩の振興プラン」(東京都)

図表 2-6 多摩地域の空き家率(平成 25 年)

	住宅総数	空き家数	空き家率
西多摩	167,890戸	19,760戸	11.8%
南多摩	708,700戸	68,260戸	9.6%
北多摩西部	318,870戸	37,220戸	11.7%
北多摩南部	542,920戸	65,450戸	12.1%
北多摩北部	353,690戸	35,610戸	10.1%
多摩合計	2,092,070戸	226,300戸	10.8%

出典：「多摩の振興プラン」(東京都)

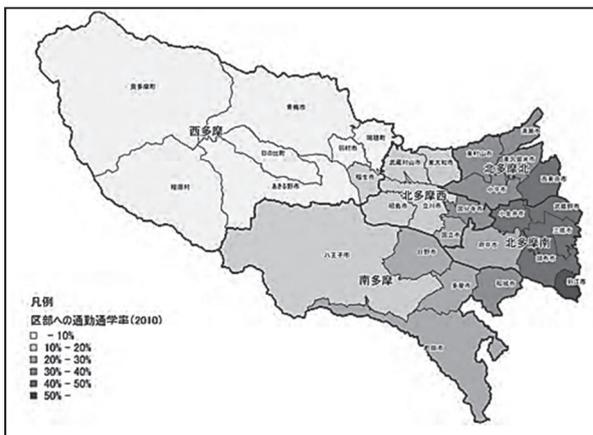
図表 2-7 市街化区域面積に占める

生産緑地面積の割合(平成 27 年)

	生産緑地面積 (ha)	市街化区域面積 (ha)	市街化区域面積に占める生産緑地面積の割合 (%)
西多摩	248.0	5,928	4.2
南多摩	743.7	19,294	3.9
北多摩西部	581.1	7,623	7.6
北多摩南部	498.2	9,211	5.4
北多摩北部	761.5	7,626	10.0
合計	2,832.5	49,682	5.7

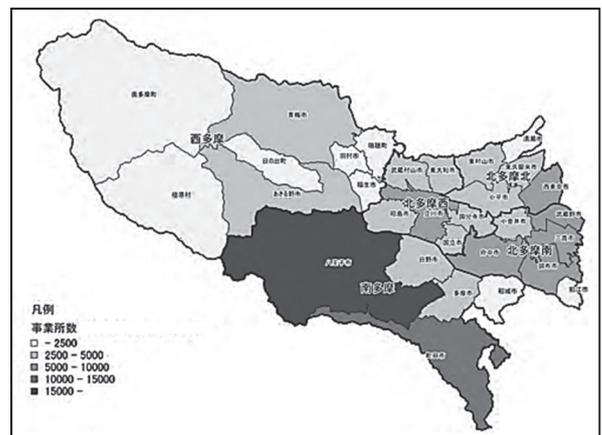
出典：「多摩の振興プラン」(東京都)

図表 2-8 区部への通勤通学率(平成 22 年)



出典：「多摩の振興プラン」(東京都)

図表 2-9 事業所数(平成 26 年)



出典：「多摩の振興プラン」(東京都)

上記を踏まえ、5つのエリアのうち、各エリアのそれぞれの特性を持ちつつ、多摩地域に見られる特徴として平均的な数値を有していると考えられる「北多摩西部エリア」に位置する1つの自治体として想定することとし、他エリアに共通する多摩地域の特徴と「北多摩西部エリア」の特徴を組み合わせ、次のとおり仮想自治体の概要を設定します。

【仮想自治体：北多摩西部エリアの1自治体】

○仮想自治体の概要

- ・人口 ⇒ 約107,800人（平成27年国勢調査）
- ・面積 ⇒ 約15km²
- ・交通の要所（主要駅）や、丘陵、崖線などの自然を擁する。
- ・鉄道交通が無く、バスが主要な交通手段となっている地域が存在する。

○主な特徴

- ・人口は微増傾向だが平成32年（2020年）をピークとして、その後減少となる。
- ・高齢者人口は平成27年で約25,000人（高齢化率約23.2%）であるのに対し、平成52年（2040年）で約33,650人（同率34.2%）となる見込み。
- ・平成37年（2025年）の後期高齢化率（75歳以上の割合）は約16%で、平成29年（2017年）から約5%増加する見込み。
- ・老人クラブ数 12.8クラブ（高齢者人口1万人あたり）（平成27年）
- ・シルバー人材センター会員の就業率 83.1%（平成27年）（平成26年より微減）
- ・合計特殊出生率 都平均1.24より上
- ・待機児童 62人（平成23年から平成29年まで横ばい）
- ・空き家数 約6,200戸（空き家率11.7%）
- ・インフラや公共施設、大規模団地などは建設から40年以上経過し、今後一斉に更新時期を迎える。
- ・全住宅の16%が鉄道最寄り駅から2km以上離れている。
- ・交通手段としての自動車の分担率 25.5%
- ・企業の研究施設等が新たに立地しつつある。新設事業所数が廃棄事業所数を3%上回る。
- ・有効求人倍率 フルタイム 0.81、パートタイム 1.25（平成29年1月）
- ・人口10万人当たりの図書館数 3.75施設（平成23年）
- ・人口1人当たりの公民館数 1.82施設（平成23年）

参考：「多摩の振興プラン」（東京都）

3. ターゲットの設定

今回のテーマでは高齢者が対象となっていますが、一概に高齢者と言っても、介護を受けている人や趣味を楽しんでいる人、就労している人など様々な方がいます。また、これまで生活してきた背景や現在の生活環境、経験などによって高齢者自身の考え方が異なるだけでなく、第1章でも見てきたとおり、高齢者には様々なライフスタイルがあるため一括りにすることは難しく、一律に政策を実施したとしても非効率になったり、効果が限定されてしまったりする可能性が考えられます。

そこで政策形成にあたって、高齢者の特徴を把握し、ターゲットを絞り込み、より効果的な政策の実現に向けて検討を行いました。

(1) 高齢者の分類

高齢者の特徴を分析するにあたっては、民間のシニアマーケティングの調査結果を活用し、より戦略的な視点を用いて分析を行いました。

株式会社日本SPセンターが行った調査結果によると、高齢者を特性ごとに「アクティブシニア」「ディフェンシブシニア」「ギャップシニア」「ケアシニア」の4つに分類しています。それぞれの特徴は図表2-10のとおりとなり、アクティブシニアやケアシニアについては、普段業務や日常生活において関わりが多いシニア層となっていますが、これらのシニア以外に、ディフェンシブシニアとギャップシニアという新たなシニア層があることが分かりました。また、これらのシニア層に対する行政の各種施策・事業を照らし合わせてみると、アクティブシニアやギャップシニア、ケアシニアに対しては就労支援や介護保険、介護予防に関する施策・事業など、既に実施している状況であるのに対し、ディフェンシブシニアに関しては他3分類の中間に位置し、具体的な施策・事業が実施されていないのが現状となっています。

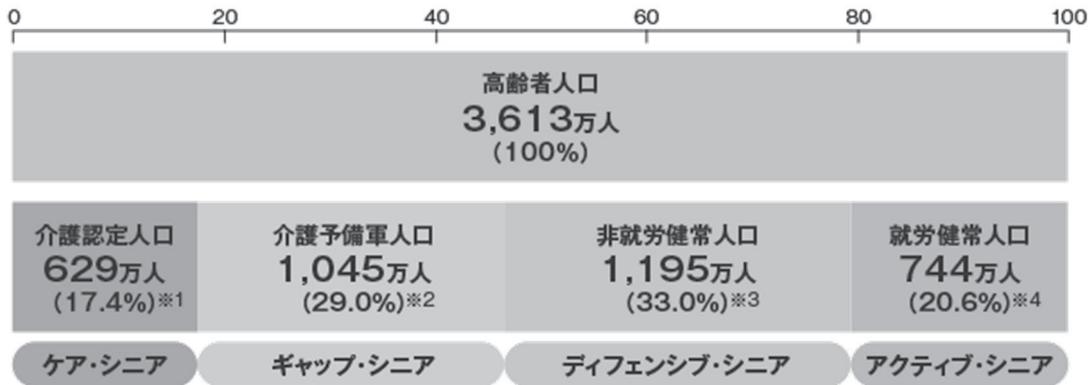
図表2-10 シニア層の4分類

分類	内容	行政の施策・事業例
アクティブシニア	時間もお金も元気もある高齢者	・就労支援関連 ・生きがいづくり関連
ディフェンシブシニア	年金以外の毎月の定額フローがなく、堅実な暮らしぶりの層で「守り」中心の消費を行う高齢者	—
ギャップシニア	放っておくと要介護になる可能性があり、できることとやりたいことのギャップがある高齢者	・介護予防関連
ケアシニア	介護認定を受けているシニア	・介護認定関連

参考：「株式会社日本SPセンター」ホームページ

また、各分類の人口については図表2-11のとおりと想定されています。今後、定年退職の該当年齢が引き上がることにより、アクティブシニア層の割合が高くなることが予想されます。しかし、健康寿命が伸びている現状を踏まえると、今後もこのディフェンシブシニアが、高齢者人口全体に占める割合は高いと想定されます。よって、ターゲットの選定にあたっては、ディフェンシブシニアに着目しました。

図表 2-11 日本の高齢者人口の内訳



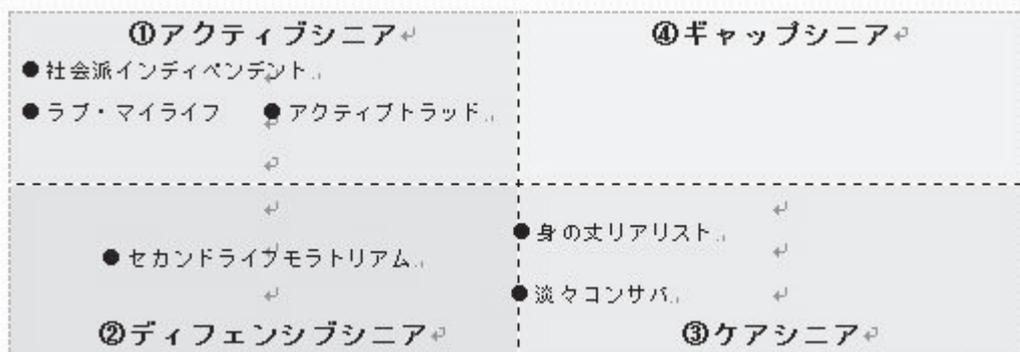
出典：「株式会社日本SPセンター」ホームページ

(2) ディフェンシブシニアの特徴

次に、ディフェンシブシニアの人達が、具体的にどういう高齢者かについて分析を行いました。株式会社ビデオリサーチひと研究所の調査結果においては、高齢者は、淡々コンサバ、アクティブトラッド、身の丈リアリスト(従来型シニア)、ラブ・マイライフ、社会派インディペンデント、セカンドライフモラトリウム(新型シニア)(引用：株式会社ビデオリサーチひと研究所「新シニア市場攻略のカギはモラトリウムおじさんだ！」)の6つに分類されています。

これらの分類に関して、それぞれのシニアの特徴を前述のアクティブシニア等の4分類に照らし合わせると、図表 2-12 のとおり位置づけることができると想定し、着目したディフェンシブシニアに該当する「セカンドライフモラトリウム」の特徴をディフェンシブシニアの特徴として、図表 2-13 のとおり応用することとしました。

図表 2-12 シニア6分類における4分類のポジショニング



図表 2-13 ディフェンシブシニア(セカンドライフモラトリアム)の特徴

- ・変化や刺激に親和性を持っていながら、積極性に欠け、目立った動きを見せていない
- ・消費を始め、様々な面でポテンシャルが高い
- ・男性は会社人間がそのままシニアになり、仕事に代わるものをいまだ見出せていない
- ・女性は子どもの成長などに応じて人付き合いに幅が生まれるが、交友関係は広くない

引用：株式会社ビデオリサーチひと研究所

「新シニア市場攻略のカギはモラトリアムおじさんだ！」

(3) 対象年代の設定

一般的に、高齢者の定義として世界保健機関(WHO)は 65 歳以上の人とされ、さらに、前期高齢者として 65~74 歳、後期高齢者として 75 歳以上とされています。

これらの年代の高齢者に対し、直接政策を実施していくことはもちろん重要であると考えましたが、高齢者の現状を分析していくなかで、退職後の生活、つまり、セカンドライフに関してイメージできていない人達が多いことに加え、そうした人達に対する行政による啓発や働きかけが不十分であると考えました。

こうした状況を踏まえ、退職後にやりたいことをイメージしてもらいやすくすると共に、退職後のセカンドライフに円滑に移行できるようにするため、定年退職前の人達に働きかけることが重要であると考え、60 歳前後の人達を対象として設定しました。

(4) ターゲットの設定

これまで高齢者の特徴や年齢などについて見てきましたが、これらを踏まえると、既に人口減少社会に突入しており、今後、地域や家族の関係性の希薄化が進んでいくことを考慮すると、人口構成比が最も高い割合であり、且つ趣味や就労などの活動を行う余地のあるディフェンシブシニアの人達が、政策を通じてアクティブシニアとなり、主体的に地域の中心となって活動できるようになることが、目標である「地域とつながり高齢者が輝けるまち」の実現に最も効果的であると考え、「60 歳前後のディフェンシブシニア」の人達を今回の政策のターゲットに設定しました。

なお、仮想自治体における 60 歳人口は 1,200 人、ディフェンシブシニア人口は 8,250 人として想定します。

第3章 政策提言 -セカンドライフプロジェクト-

これまでの調査及び課題設定を踏まえ、「地域とつながり高齢者が輝けるまち」を実現するために、本章では「セカンドライフプロジェクト」を提案します。

第1節 政策の狙い

これまでの現状把握と課題分析から、地域には高齢者が参加できるイベントやサークル団体等といった既存の枠組みがあるにも関わらず、当事者がその存在を知らなかったり、知ってはいるものの実際に足を運ぶことに何らかの心理的ハードルを感じたりしているのではないかとの考察に至りました。

そこで、既存の枠組み等に当事者がつながるよう、特に「地域需給のマッチング」を重視すると共に、よりマッチング機能を高めるため、ターゲットを60歳前後の「ディフェンシブシニア」と具体化させました。そのうえで、「気軽に」「継続的に」参加できる場をつくり、セカンドライフ教育の普及を目指すことを狙いとして、「セカンドライフプロジェクト」を立案しました。

第2節 セカンドライフプロジェクト

セカンドライフプロジェクトでは、先ず第1の仕掛けとして、シニア版成人式ともいえる「成熟式」を開催します。その後、第2の仕掛けとして、成熟式のフォローアップとしての「セカンドライフスクール」を開講します。この2段階方式で、「セカンドライフに一番関心が高い」ものの「積極性に欠ける」という特性を有する「ディフェンシブシニア」の方が地域社会に参加するきっかけを創出します。

1. セカンドライフプロジェクト参加者の流れ

(1) 第1の仕掛け「成熟式」

成熟式は、成人式のシニア版というイメージからヒントを得たアイデアで、社会参加への一步を踏み出す入口の役割を担います。高齢者が地域とつながるためのきっかけを選択できるよう、多様なニーズに応えるべく、様々なジャンルのブースを展開します。各ブースでの体験を通じて、具体的にセカンドライフのイメージを描くことができる内容とし、地域社会への参加意識を高めることを狙いとしています。

参加者は、先ず成熟式に参加し、就労や趣味・サークル等の存在を知り、自分に合っていると感じたら再就職(図表3-1 マッチ)、または趣味・サークル等への加入(図表3-1 マッチ)へ進みます。

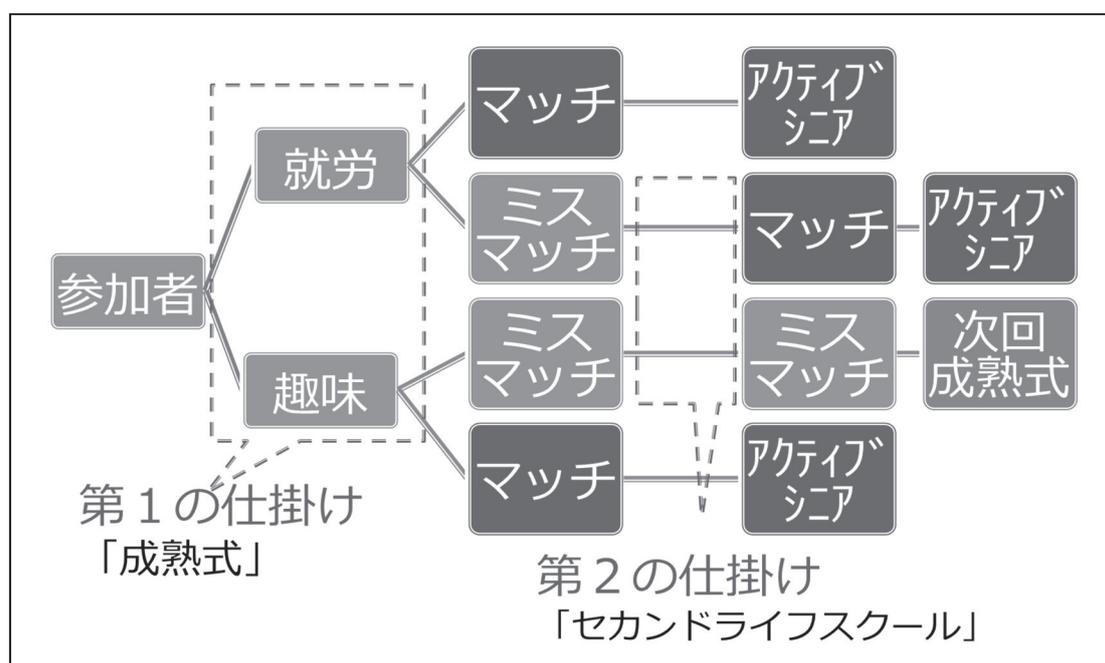
(2) 第2の仕掛け「セカンドライフスクール」

次に、成熟式においてやりたいことが見つからなかった高齢者へのフォロー

アップとして、「セカンドライフスクール」を開講します。高齢者が「新たな場」として地域とつながることができるよう、成熟式よりも切り口を増やしてマッチングを図ります。

スクールの受講対象者は、セカンドライフについて、より知見を深めたい方や成熟式ではやりたいことが見つからず、一步を踏み出せずにいる方などです。こうした方々が、スクールを受講することで何か自分に合っていることを発見できた場合は、アクティブシニアに近づいたことになり、逆に発見できなかった場合には、翌年の成熟式へ再度ご案内することになります。

図表 3-1 参加者の流れ(セカンドライフプロジェクト全体の流れ)



2. 運営方法

本プロジェクトの基本的な運営等は、民間のイベント会社へ委託しますが、市民ニーズ等をより強く反映させるために、実行委員会(町内会・自治会をはじめ、ボランティアセンターや老人クラブに声をかけると共に、大学生などの公募も募る)を立ち上げ、企画段階から参加します。

また、実行委員会の立ち上げと、セカンドライフプロジェクトの開催を重ねることで、企画から運営等に至る一連のノウハウを習得し、数年後には委託業者を介さず、実行委員会のみで運営できることも見据えて、取り組むこととします。

3. スケジュール

「成熟式」は、対象者にとって、定年後の生活を現実として考えるのに一番

効果があると考えられる4月に実施します。その後、「セカンドライフスクール」を6月から11月まで、月1回、計6回開催します。プロジェクト終了後には、アンケート等により改善点をまとめ、次年度事業への反映を図ります。

第3節 きっかけづくり、地域需給のマッチング

1. 「成熟式」

定年を迎える高齢者層に対し、自らのセカンドライフについて考え、地域社会とつながるきっかけの提供を目的に、「成熟式」を開催します。

(1) 対象者

当該年度に60歳を迎える方全員を対象とします。

ただし、時間をかけて定年後の準備を行いたい方や定年後に地域とつながる機会を逃してしまった方の存在も見据え、60歳前後の方々にも周知を実施します。また、家族・知人等含め、参加自体に制限は設けず、誰でも気軽に参加できるイベントとします。

(2) 周知方法

①招待状の発送

当該年度に60歳を迎える方全員に、自治体から「招待状」を発送します。既存の行政文書は事務的で形式的なものが多く、読まずに放置されることもあると考えられます。それに対して、招待状には「～さん、あなたの参加をお待ちしています」と対象者個人宛ての手紙であるかのような工夫を施します。受け取った方の心に訴え、参加動機を高めることが狙いです。

さらなる工夫として、招待状の文面を地域の小学生に手書きで作成してもらうこととします。一般的に高齢者の方は、子どもに対して孫のような親しみを感じ、心を開きやすい傾向があります。「個人の宛名」プラス「子ども」プラス「手書き」という3つの要素により、受け取った方が招待状の内容に目を通し、動機付けを高める効果が得られると考えます。

なお、子どもの負担軽減や個人情報保護のため、宛名は自治体側で印字することとします。

図表 3-2 「招待状」イメージ



②その他の媒体

既存の媒体である「広報誌」「ホームページ(HP)」「回覧板」「ポスター」「チラシ」などを活用します。また、より多くの方への周知を目的とし、SNS等を積極的に活用し、対象者以外の住民の方々にもイベントとその趣旨を知っていただくようにします。

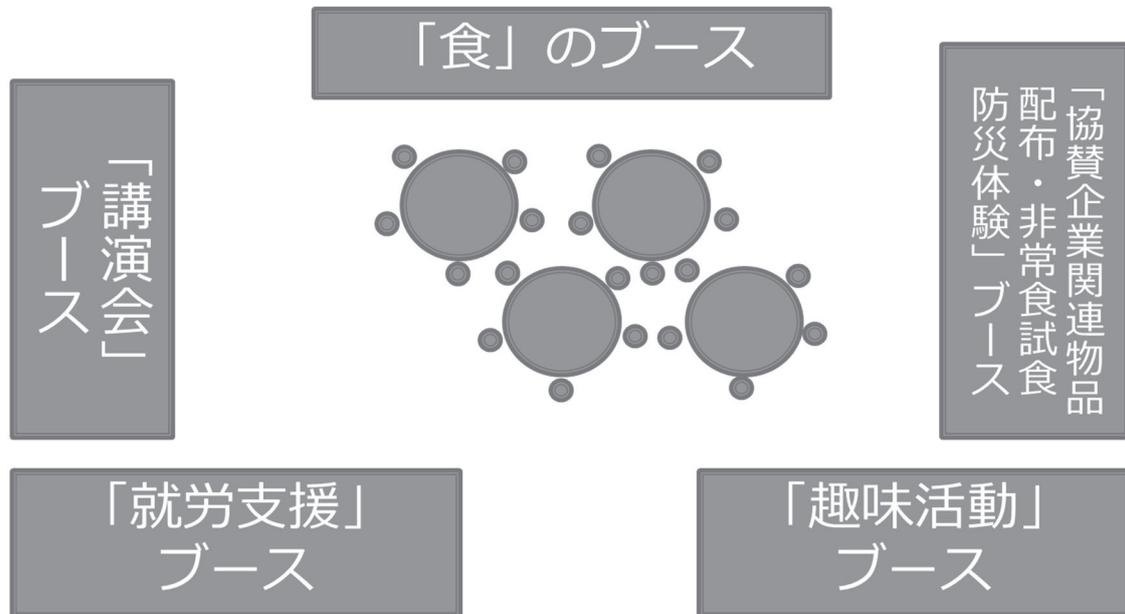
(3) タイムスケジュール

図表 3-3 タイムスケジュール

8:30~	開場
9:00~	開会式
	・挨拶
	・趣旨説明
9:30~	ブース開始
11:00~13:00	
	昼食交流会(「食」のブース)
15:00~	閉会

はじめに、挨拶と趣旨説明を行い、「成熟式」の目的を改めて伝え、理解していただくようにします。その後、各ブースのプログラムが始まります。ブースは全部で5つ程度です。

図表3-4 「成熟式」会場(イメージ)



(4) 各ブースの内容

①講演会

午前・午後1回ずつ実施します。

講師は「充実したセカンドライフを送っている高齢者の方」を中心に企画します。同世代の講師の話は、セカンドライフの身近なロールモデルとして、自身の生活に置き換えながら話を聞くことができると考えます。また、前述2回の開催により、「午前・午後のどちらかだけなら参加してみよう」と考える方の参加を促します。加えて、1日(6時間)という長時間のプログラムにメリハリがつくという副次的な効果も期待できます。

②食

参加者同士の交流の場として機能することを意図したブースです。参加者は、フードコートのように各自トレーを持ち、試食品や販売物を自身の好みで選んでいきます。また、「交流促進」「当事者参加」の観点から、給仕役は、実行委員会で募った参加者と同世代の方が行うこととします。

さらに、ブースについては屋内のみならず、屋外にも民間の事業者が運営するキッチンカーを配置し、実行委員会側の直接的な運営負担を増やすことなく、

多様なコンテンツの確保を図ります。

参加者は、会場に設置したテーブルとイスを自由に利用し、他の参加者と歓談しながら食事をとっていただくことを想定しています。

③就労支援

地元企業を中心に、「就労体験」や「就労相談」を実施します。

見聞きはするもの実際にはなかなかできない就労体験を通じて、業務の内容を具体的にイメージしていただくことを目的とします。さらに、企業の採用担当者による就労相談窓口を設け、「未然にミスマッチを防ぐ」といった機能も備えることとします。

④趣味活動

参加者が、自身の地域内にどのような趣味・サークル団体があるのか、知るきっかけづくりのブースです。また、出展団体側としては、自らの活動を紹介し、新規メンバーを募ることができるうえ、ステージでの発表などを通じて、現メンバーのモチベーションアップにつながるという効果も期待できます。

⑤協賛企業関連物品配布・非常食試食 防災体験

協賛企業の担当者が、自社の業務や地域との関わり等について説明し、PRを行っていただくことを狙いとしています。

当該企業の認知度向上やイメージアップにつながるというメリットから、継続的な協賛支援を受けることができる可能性が高まると考えます。また、企業と住民が相互理解を深め、「共に地域づくりをめざす」といった意識づくりのきっかけにもなり得ると考えます。

2. 「セカンドライフスクール」

「セカンドライフスクール」とは、成熟式に続く第2の仕掛けとなっており、成熟式でやりたいことが見つからなかった高齢者へのフォローアップとなっています。また、成熟式よりも、さらにセカンドライフを深く学びたいという方も対象として考えています。

第1の仕掛けである成熟式は、就労や趣味のブースなど、地域とつながりを持たせるためのきっかけづくりの場となっていました。セカンドライフスクールは、全6回のカリキュラムとなっており、豊富なプログラムによりマッチングを図ります。各回テーマの異なる講座で、前半3回は高齢者の興味を増幅させ、楽しみながら学べる講座となっています。そして、後半3回は行政課題にも関わるような講座となっています。講座の規模は、20人から30人程度の少人数制とします。

(1) カリキュラム

図表 3-5 セカンドライフスクール全体像(イメージ)

<p>セカンドライフスクールテーマ別カリキュラム (テーマごと専門講師を招き、講演実施)</p> <p><楽しめる講座></p> <p>第1回 オリエンテーション(昼食交流会)</p> <p>第2回 健康講座</p> <p>第3回 地域のサークルを知ろう</p> <p><行政課題を考える講座></p> <p>第4回 農業体験</p> <p>第5回 逃げ地図作成講座</p> <p>第6回 まち探検&セカンドライフを考える</p> <p>*この他にも</p> <p>○ビール飲み比べ講座</p> <p>○はじめての歌舞伎講座</p> <p>○「現在(いま)の給食」を食べてみよう!</p> <p>○はじめての相続講座</p> <p>○シルバー人材センター説明会 など</p>
--

①オリエンテーション(昼食交流会)

スクール全体の趣旨説明を冒頭で行った後、昼食をとりつつ気軽に交流し、意見交換を行っていただくことを目的として実施します。その後、グループワークにより、同世代の方と積極的に意見交換を行うことで、将来のキャリアデザインを描くためのきっかけづくりを提供します。また、食を通じたコミュニケーションにより、受講者同士の仲間意識、連帯感を醸成します。

②健康講座

スポーツ(運動)を通じて、負担感なく自然な形で、健康について考えていただくプログラムです。必要に応じて、補足的に資料配布や簡易な講義、意見交換等も行います。高齢者世代でも無理なく取り組めるスポーツのレクチャーを

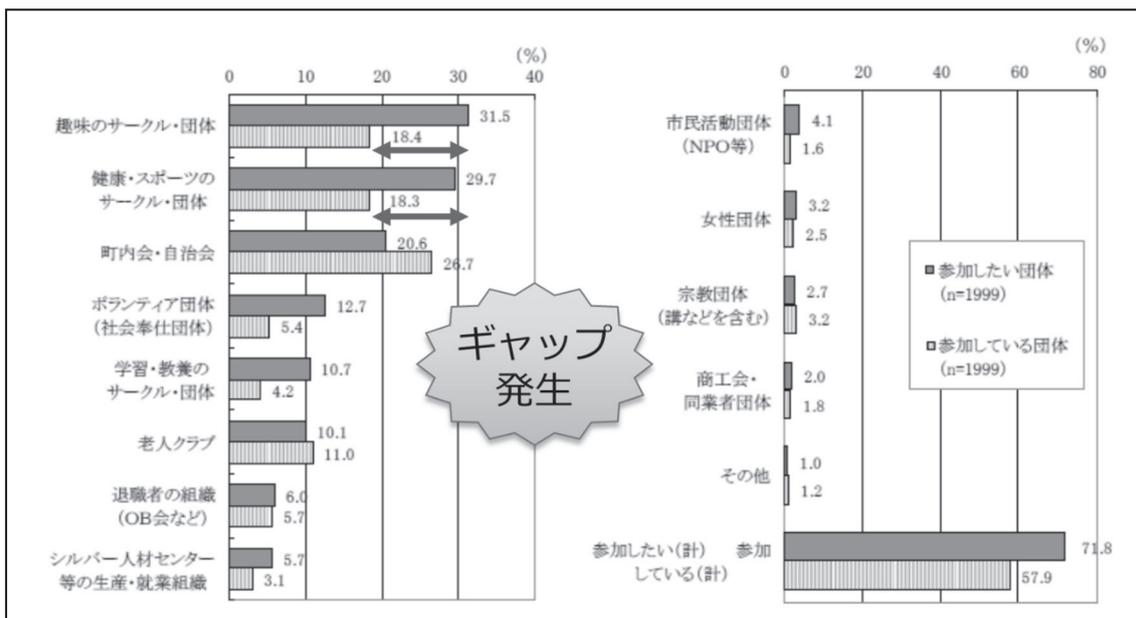
行い、実際に体験することで体を動かす楽しさを伝えます。さらに、スポーツだけではなく、介護予防体操の周知啓発を行い、健康に対する意識の向上を図ります。

③地域のサークルを知ろう

地域で活動する趣味・サークル団体等から直接話を聞き、活動内容について具体的に知っていただくことで、団体に加入することへの心理的ハードルを下げることを意図したプログラムです。団体の方と高齢者が自由な雰囲気での交流を図り、希望者には見学案内及びその場で加入申込も受け付けます。

このプログラムは、高齢者にとって非常に有効なものであると考えています。その理由は、高齢者は趣味・サークル活動などへの関心が高いこと、また、参加したいと思っている活動団体に加入できていない現状があり、それを解決する一助となるということです(図表3-6)。

図表3-6 参加したい団体と参加している団体

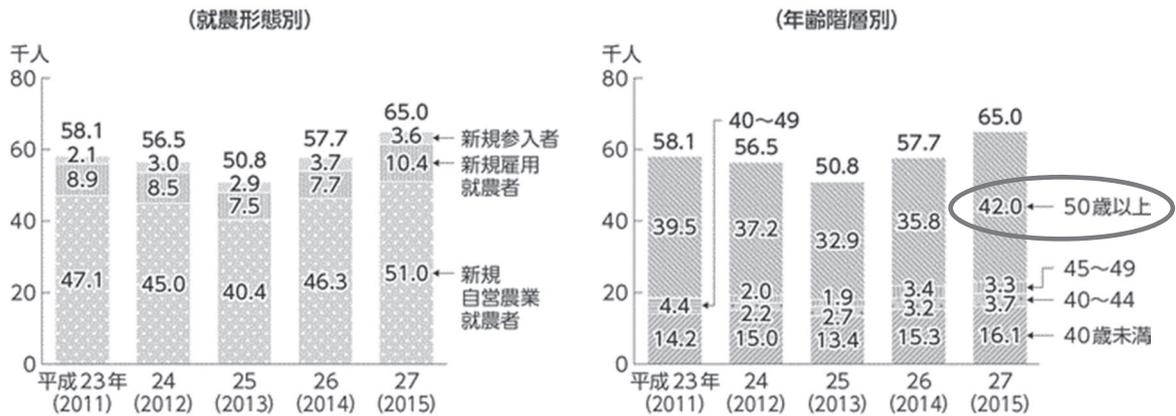


出典 内閣府「高齢者の地域社会への参加に関する意識調査」

④農業体験

これまで畑仕事の経験のない方も含め、楽しみながら農業に取り組んでいただくためのきっかけを提供します。就労や趣味としての農業を学び、農業コミュニティの形成や遊休農地の活用に寄与するプログラムになっています。農業と高齢者の関係は、今後考えていくべき重要なものであり、高齢の新規就農者数も増加してきています(図表3-7)。

図表 3-7 就農形態別・年齢別の新規就農者数



資料：農林水産省「新規就農者調査」

- 注：1) 平成23(2011)年から平成26(2014)年の調査結果は、東日本大震災の影響により福島県の一部地域を除いて集計
 2) 平成26(2014)年調査より、新規参入者については、従来の「経営の責任者」に加え、新たに「共同経営者」を含めた。
 3) 平成27(2015)年の調査結果は、東日本大震災の影響により福島県の一部と熊本地震の影響により熊本県の一部地域を除いて集計

出典：「平成28年度 食料・農業・農村白書」(農林水産省)

⑤逃げ地図作成講座

東日本大震災を契機に注目されている「逃げ地図」作成を通じて、地域について知り、防災及び連帯意識の向上を図ることを意図したプログラムです。グループで地域の危険箇所を確認し、逃げ地図＝避難経路地図を作成します。住民同士の話し合いのプロセスを重視し、防災に関する情報共有を図ることで、防災及び連帯意識の向上を目指します。

⑥まち探検&セカンドライフを考える

まち歩きと意見交換により、自分が暮らす地域を具体的に知り、我がこととして考えていただく機会の提供を行います。実際に地域を歩き、まちのよさを再確認した上で、自分の地域の町会活動を身近に感じてもらうことが狙いとなります。また、意見交換後は懇親会で親睦交流を行います。

以上が政策提言の概要になります。

「成熟式」「セカンドライフスクール」という2つの仕掛けにより、ディフェンシブシニアの方々が、セカンドライフについて考え、社会参加のきっかけが得られるよう、行政としての責務を果たします。

第4節 予算・財源

1. 予算

図表3-8 予算一覧

費目	内訳等	金額(円)
使用料及び賃借料	会場使用料 (成熟式：市営体育館を一日貸し切った場合) (スクール：市民センター等で20～30人規模の会議室)	200,000
委託料	実行委員会の運営から、イベントの実施、講師の派遣、 会場設営までトータルコーディネート	10,000,000
(うち講師謝礼)	成熟式：地元出身で活躍している人、 セカンドライフを充実させている著名人等 スクール：各回のテーマで携わっている人	(3,000,000)
通知郵送代	60歳のみ送付 1,200人×82円	98,400
合計		10,298,400

(1) 会場使用料

成熟式では、公営の体育館で行うと想定し、約15万円と見積もります。

スクールは、20人から30人程度の規模で考え、市民センター等の会議室を借りた場合と想定し、年間約5万円、成熟式分と合わせて20万円としました。

(2) 委託料

委託料ですが、研究当初は会場の設営及び撤去のみを想定し、300万円程度と見積っていましたが、講師の派遣やイベントのコーディネートをトータルで委託した方が効果的と判断し、年間約1,000万円と見積りました。プロ講師の派遣や昼食交流会のセッティングなど、イベント・コンベンションに長けた事業者の協力を得るものとします。このなかに、講師謝礼も含むものとします。

(3) 通知郵送代

新60歳への招待状を自治体から発送します。その費用を計上し、全体で1,000万円強の予算設定としました。

2. 財源

一見すると大きな費用が掛かってしまうように見えますが、これから説明する4つの手法を使って、その費用を抑制することができます。

(1) 高齢社会対策包括補助事業

東京都の補助金で、平成 19 年から始まっています。

高齢者に対する福祉サービスの充実に資する事業に対して、東京都が 2 分の 1 補助するもので、高齢者の見守り、社会参加など、様々な事業に充てることができます。

本事業で交付を受けるためには、一般事業として都知事が認めた事業となれば、毎年度の交付申請は必要ですが、2 分の 1 の補助を受けることができます。

(2) 人生 100 年時代セカンドライフ応援事業

(1) と同じく東京都の補助金ですが、高齢者を対象とした文化、教養、スポーツ活動等を対象として、3 分の 2 補助されます。平成 30 年度から始まり、期間は 3 年間です。

(3) クラウドファンディング

クラウドファンディングは、事業やサービスなどのアイデアを形にする際、インターネットで不特定多数の人から資金を募集する手法です。

自治体で行った取組例として、鎌倉市(神奈川県)は、観光スポットを案内する掲示板を市内 10 ヶ所に新設する際、クラウドファンディングを活用しました。平成 25 年 11 月から一口 1 万円として寄付を募り、寄付者の名前を新設する観光案内板に刻むことにしました。すると、わずか 3 週間で目標金額の 100 万円が集まり終了しました。

他には民間の福祉の分野で、和歌山市で認知症の啓発イベントを企画し、資金援助を募ったところ、目標額の 10 万円の 3 倍以上の 34 万 8 千円が集まりました。

近隣ですと、武蔵五日市駅前の活性化を目的に、地域観光情報・イベント情報の発信、地域産品の物販、カフェ、シャワー、更衣室、ボディケアサービス等の機能を備えたシェアスペース「裏山ベース」を開設するケースでは、目標額 150 万円に対し、327 万円を超える寄付が集まりました。

一般に、クラウドファンディングは、寄付型、購入型、投資型(ソーシャルレンディングとも呼ばれる)の 3 形態に分類されますが、今回の研究で想定する形態は援助者に対し、地場産品や地域のサービスを提供する購入型とします。資金を援助した人に対し、その援助額に応じて、地場産品やサービスの提供を行います。寄付金がどれだけ集まるかどうかは、その事業内容と返礼品の両方に魅力があることが重要です。武蔵五日市のケースでは、「裏山ベース」の利用権や檜原村のスギを利用したコースターなど、地域色、限定色を強めた商品を用意することで資金を集めています。

今回は、具体的な目標金額の設定はしませんが、クラウドファンディングを

活用することで、予算の削減を行うことができます。

(4) ソーシャル・インパクト・ボンド

最後に紹介するのは、ソーシャル・インパクト・ボンドというものです。

これは、成果報酬型官民連携モデルのことで、民間資金を活用した、特定の社会課題解決のための手法です。平成22年にイギリスで始まり、現在は欧米を中心に世界20か国で80案件300億円以上の規模で実施されているものです。

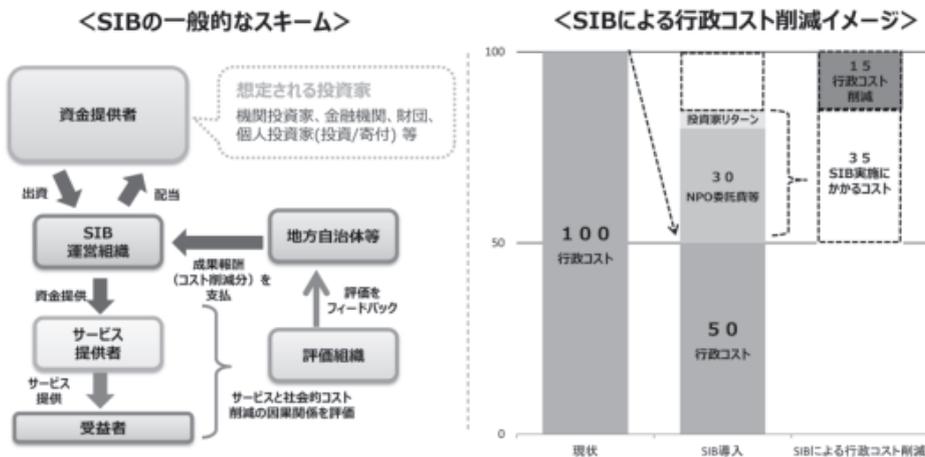
日本では、平成27年に横須賀市でパイロット事業が始まり、平成29年には、神戸市と八王子市で、医療分野における複数年かつ成果連動型の予算が初めて成立しました。

ボンドと言いますが、債券と違い、民間が出資して、事業の達成度合いに応じてリターンを提供する仕組みとなっています。出資者が資金を提供することで、事業開始時に編成する予算が少なくて済むというメリットがあります。

図表3-9 ソーシャル・インパクト・ボンド(SIB)

ソーシャル・インパクト・ボンド (SIB) とは

- ・ SIBとは、民間資金を活用して革新的な社会課題解決型の事業を実施し、その事業成果（社会的コストの効率化部分）を支払の原資とすることを目指すもの。
- ・ ニューヨーク市等では、民間事業者の活動の社会的インパクト（行政コスト削減等）を数値化し、自治体等がその成果報酬を支払うSIBの導入が図られ、民間資金の活用が進んでいる。



出典：「新しい官民連携の仕組み-ソーシャル・インパクト・ボンドの概要-」（経済産業省）

一般的なスキームは、自治体が運営組織と契約し、運営組織は資金提供者から資金を集め、サービス提供者に資金を提供します。サービス提供者は、サービスを実施し、受益者への効果が現れたら、その成果指標に応じて、第三者評価を行います。評価により、自治体は成果報酬を運営組織に支払い、運営組織は資金提供者に配当としてリターンします。

行政の掛かるコストとしては、従来税金のみで賄っていたのと比べ、民間資

金を活用する分、税負担が軽くなります。SIBの実施コストを足しても、事業を達成した場合に減る社会コストの分だけコストを削減することができます。

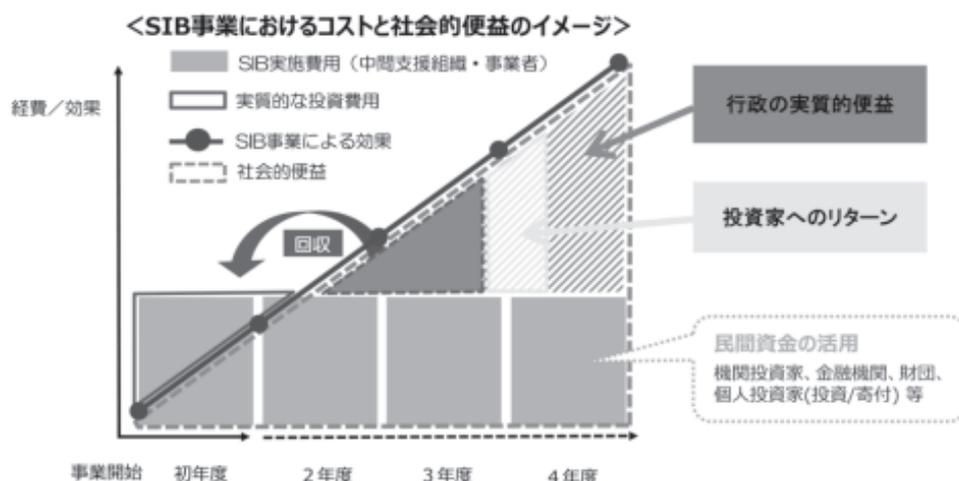
つまり、SIBは、事業を実施した場合に、社会コストを削減できる事業に向いているということです。特に、健康づくりや、介護予防分野、医療分野への取組において、高い効果を発揮することになります。

事業を実施した場合、医療費や介護費の負担が全体として減れば、SIB実施コスト以上の社会コスト削減になるからです。また、民間資金を活用し、出資者へのリターンや、第三者評価機関による公平で客観的な評価を実施する仕組みであることから、しっかりとした事業プラットフォームを構築する必要があります。

図表 3-10 行政がSIB導入に取り組む意義

行政がSIB導入に取り組む意義

- 初期投資を民間資金で賄い、成果報酬型の事業を実施するSIBは、**複数年度に渡る事業として設計し、初期投資に大きな費用を要する予防的な事業に取り組む際に、特にその効果を期待することができる。**
- また、SIBの実施に際しては、**行政・資金提供者・事業者の合意が取れる成果指標とその評価方法を設定する必要があるため、結果的に、事業の成果に関して関係者（住民、議会、庁内財政当局等）に対する説明責任を果たすことが可能となる。**



出典：「新しい官民連携の仕組み-ソーシャル・インパクト・ボンドの概要-」（経済産業省）

今回のセカンドライフプロジェクト実施に当たっては、参加者の社会参加活動状態などを追跡調査し、3年後ないし5年後における、一般の高齢者との健康状態の差を比較することにより、その差に応じて、介護費や医療費削減効果を求めます。

以上、4つの手法を紹介しました。(1)と(2)は併用することはできません

が、それ以外の併用は可能であり、様々な資金獲得手法で事業を実施することができると思います。

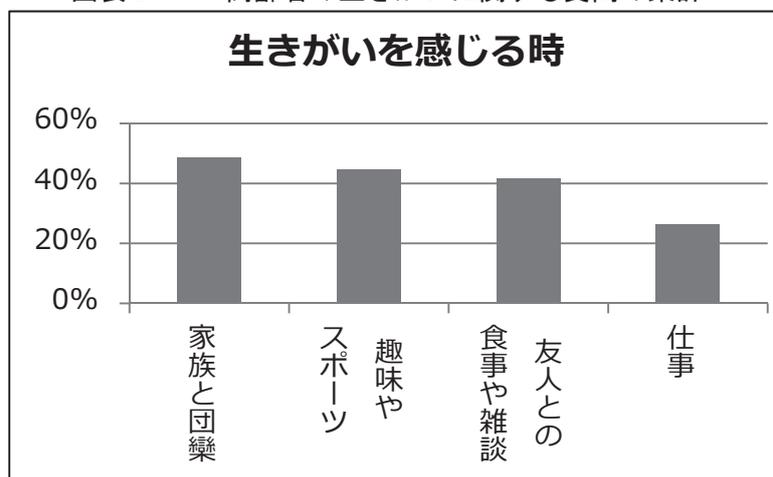
第5節 セカンドライフプロジェクトの効果

セカンドライフプロジェクトを実施するにあたり、1. 高齢者から見た効果
2. 行政から見た効果、それぞれについて考えていきます。

1. 高齢者から見た効果

高齢者から見た効果としては2点挙げられます。1点目は、生きがい・充実感の増加です。内閣府が平成25年に行った「高齢者の地域社会への参加に関する意識調査」において、生きがいを感じる時はどんな時か、という質問に対し、図表3-11で示すとおり、家族と団欒、趣味やスポーツ、友人との食事や雑談で4割以上の方が生きがいを感じているという結果が出ています。また、同調査で、地域活動参加に対する満足度の質問に対しては、全ての地域活動において満足度が高く、特に健康・スポーツ、趣味に関しては、9割以上の方が満足しているという結果が出ています。そして、参加者が良かったと感じた点は、「新しい友人ができた」、「生活に充実感ができた」、「健康や体力に自信がついた」等が挙げられています。これらを踏まえると、地域活動に参加することで、「生きがい・充実感を得ることができる」と考えられます。

図表3-11 高齢者の生きがいに関する質問の集計



出典：「平成25年 高齢者の地域社会への参加に関する意識調査」（内閣府）

2点目は、健康維持です。セカンドライフプロジェクトで地域とマッチングした高齢者は、外出機会が増え、社会的なつながりが増えます。平成30年、東京都健康長寿医療センターの調査結果では、「社会的な孤立と閉じこもり傾向が重積している者は、どちらも該当しない者に比べて、6年後の死亡率が2.2倍

高まる」という結果が出ています。また、平成 29 年、国立長寿医療研究センターの調査では、「社会的なつながりが多いと認知症のリスクが最大 46%低下する」という結果も出ています。

以上を踏まえると、外出すること、そして社会的なつながりを持つことの両方が健康維持に欠かせないと考えられます。

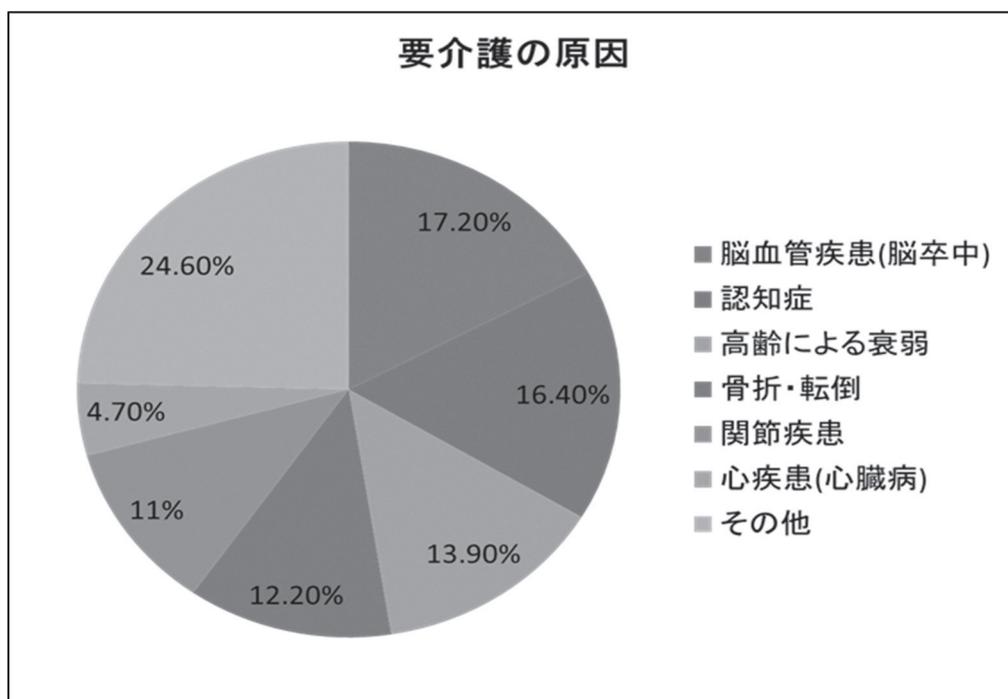
2. 行政から見た効果

行政から見た効果としましては、3点挙げられます。

1点目は、医療給付費の削減です。平成 27 年、岐阜市・高石市の調査では、外出した日としていない日では、総歩数の差が約 5,000 歩あるという結果が出ています。平成 29 年、国土交通省都市局が策定したガイドラインでは、健康増進効果を見える化しています。一歩あたりの医療費抑制効果を約 0.065 円と算定しており、一日 1,500 歩多く歩くと、1人あたり年間約 35,000 円の医療費を削減できると示しています。

2点目は、介護給付費の削減です。平成 25 年に厚生労働省が行った国民基礎調査の結果によると、要介護になる原因は図表 3-12 のとおりで、割合が高い順に、脳卒中、認知症、高齢による衰弱、骨折・転倒等があります。

図表 3-12 要介護の原因



参考：「平成 25 年 国民生活基礎調査」(厚生労働省)

図表 3-13 は、歩数により、予防できる病気を示した研究結果です。

外出した日としていない日の歩数の差である5,000歩までを見ますと、「寝たきり、うつ病、認知症、心疾患、脳卒中」が予防できるとされています。図表3-12で示した要介護の原因の約5割を、歩くことで予防できるとしています。これらにより、介護給付費が削減できると考えられます。

図表3-13 歩数により予防できる病気

歩数	速歩きの時間	予防できる病気
2000歩	0分	寝たきり
4000歩	5分	うつ病
5000歩	7.5分	要支援、要介護、認知症、心疾患、脳卒中
7000歩	15分	ガン、動脈硬化、骨粗鬆症、骨折
7500歩	17.5分	筋減少症、体力の低下
8000歩	20分	高血圧、糖尿病、脂質異常症、メタボ(75歳以上)
9000歩	25分	高血圧(正常高値血圧)、高血糖
10000歩	30分	メタボリックシンドローム(75歳未満)
12000歩	40分	肥満

出典：「株式会社健康長寿研究所 中之条研究」

3点目は、長期(将来)的に考えられる効果です。セカンドライフプロジェクトの参加者の意識の変化により、参加する側から運営する側になるといった、「担い手のマンパワーの増加」が考えられます。また、実行委員だけでなく、民間委託を組み合わせることにより、「民間のノウハウを習得できる」ことが考えられます。これらにより、将来的には、実行委員で行える範囲が増え、民間への委託範囲を縮小でき、「委託料が削減できる」ことも考えられます。そして、PDCAサイクルを機能させることで、対象者のニーズに対応した事業内容にできると考えられます。

他自治体で既に行っている還暦式は、毎年同じ内容で安定した運営を行っています。しかし、本政策は、安定した運営を行いつつ、対象者のニーズの変化に対応し、事業内容の新鮮さを生み出せる政策であると考えます。

終章 -まとめ-

テーマ「これからの地域と高齢者との関わりを考える」について検討を重ねました。高齢者を取り巻く現状として、「価値観の多様化」、「近所付き合いの希薄化」、「長寿化に伴う健康意識の高まり」などの事象が各種調査結果により示されています。

このような現状から、課題として、1「きっかけづくり」、2「地域需給のマッチング」、3「つながりの強化」、4「セカンドライフ教育の仕組みづくり」、5「継続性を意識した仕掛けづくり」の5点を挙げました。課題を踏まえて、理想のまちの姿として、「地域とつながり高齢者が輝けるまち」という目標を設定しました。

目標の実現のため、高齢者の中でも、定年や還暦を契機として新たなライフステージに差し掛かる、60歳前後の世代をメインターゲットとして政策を練りました。特に、いわゆる「ディフェンシブシニア」に分類され、目立った行動を起こさず、仕事に代わるものや生きがいを模索されている方々が、抵抗感なく気軽に参加できるように配慮した上で、同世代で集まり、「これだ!」と興味・関心にマッチするものを見つけられる機会として、「成熟式」と「セカンドライフスクール」から成る「セカンドライフプロジェクト」を実施する政策を立案しました。

この政策の主要な狙いを3点に絞って挙げると、「60歳前後のシニア世代がつながるための場の創出」、「就労や趣味活動等について知り、セカンドライフを考える機会の提供」、「地域での活動につながる魅力的な体験講座型カリキュラムの実施」となります。また、将来的には、参加した高齢者同士が主体となっただけ、内容をブラッシュアップさせて「セカンドライフプロジェクト」を実施していくことにつなげていきたい考えです。

「超高齢・長寿社会」を迎えるに当たり、60歳前後のシニア世代に、地域との関わりを感じて、幸せなセカンドライフを送っていただくと共に、地域の担い手として活動していただくための政策として、「セカンドライフプロジェクト」の推進を提言します。

2 グループ演習中の様子



第2グループ

成果発表会

発表資料



平成30年度 自治体経営研修 「政策課題研究」

これからの地域と 高齢者との関わりを考える

2グループ

1

メンバー（発表順）

- ▶ 小保方 雅人（国立市）
- ▶ 青木 悟（羽村市）
- ▶ 菊池 啓友（府中市）
- ▶ 小井土 由佳（全国市長会）
- ▶ 阿南 晃伸（東村山市）
- ▶ 堂垣 祐介（瑞穂町）
- ▶ 野口 貴広（八王子市）
- ▶ 畠山 晃寿（清瀬市）
- ▶ 浅海 拓哉（青梅市）

2

目次

1. 現状分析
2. 問題把握
3. 課題設定
4. 目標・仮想自治体・ターゲット設定
5. 政策提言
6. 予算・財源
7. 政策の効果
8. 展望・まとめ

3

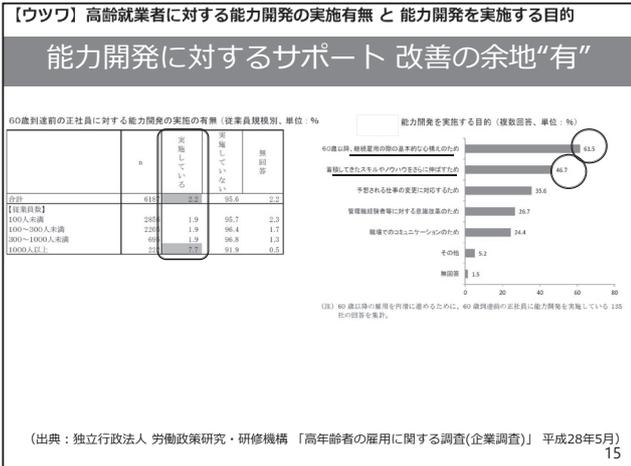
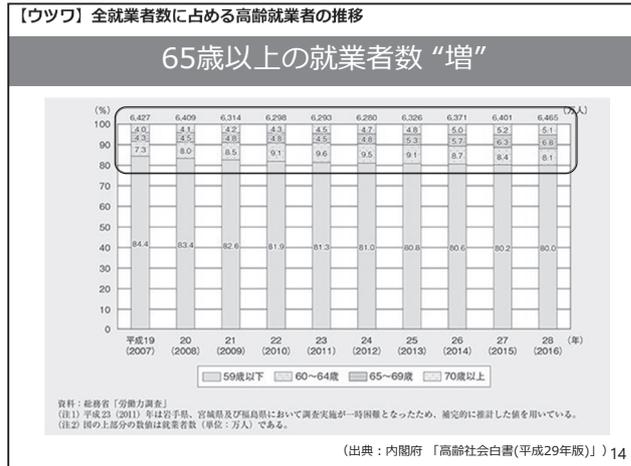
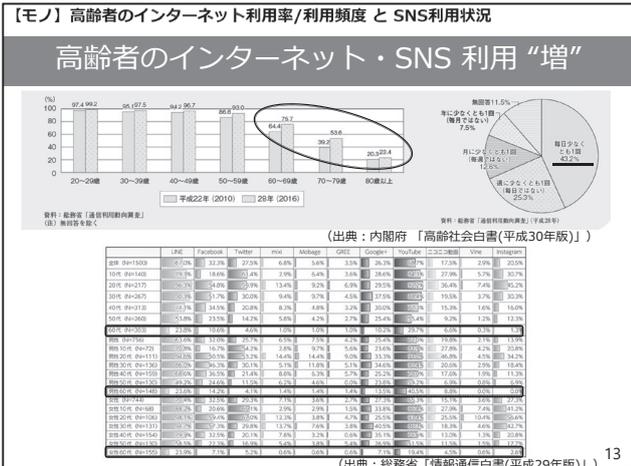
1. 現状分析-マクロ的分析- PEST分析

4



1. 現状分析-ミクロ的分析- “高齢者”に着目した【ヒト/モノ/ウツワ/カネ】

6

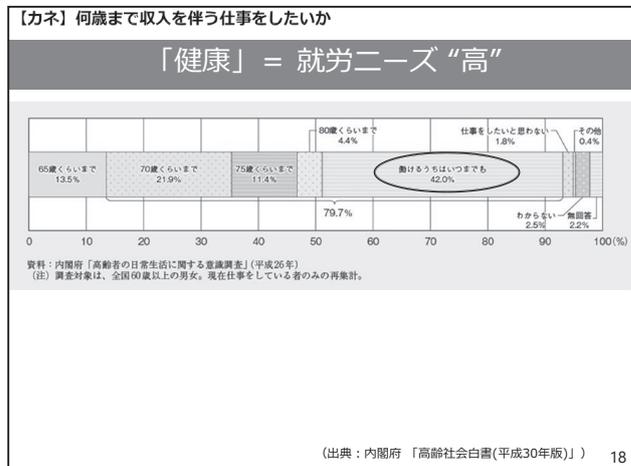
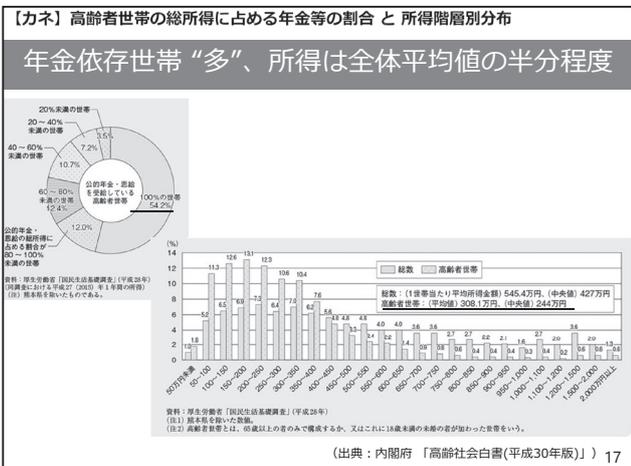


【ウツワ】高齢者の就業支援環境/制度の比較

福祉施策先進国との比較 日本の水準“低”

	アイスランド	スウェーデン	デンマーク	ノルウェー	フィンランド	日本
①雇用可能性 (employability)の拡大	労働時間の柔軟化	なし	労使による推奨	政府として推奨	労働時間短縮の権利を法定	労使による推奨
	能力開発	労使協約の取り決め、公的な職業訓練の整備	生涯学習を推進	高齢失業者への職業訓練を強化	生涯学習を推進	研修等からの排除を原則禁止
②労働市場への参入障壁の撤廃	年齢による就労差別	なし	原則禁止	原則禁止	原則禁止	原則禁止
	50〜59歳労働者の賃金に対する60歳以上の労働者の賃金水準(2010年)	0.91	0.98	0.99	0.97	1.00
③働き続けることを促すインセンティブの強化	支給開始年齢	原則67歳	原則65歳	原則67歳	62〜75歳で選択	原則65歳
	支給水準	72.3%	55.6%	78.5%	52.6%	54.8%

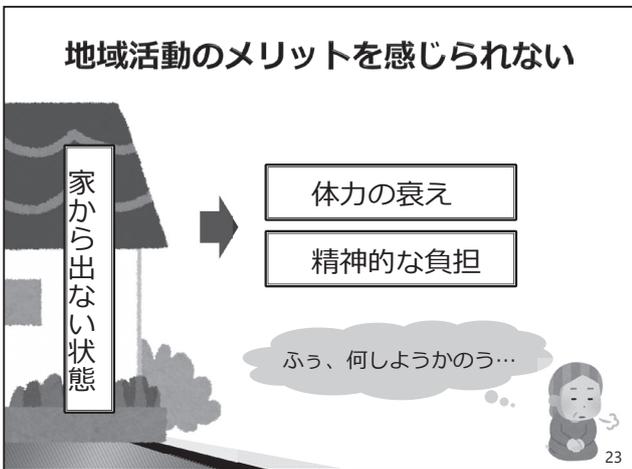
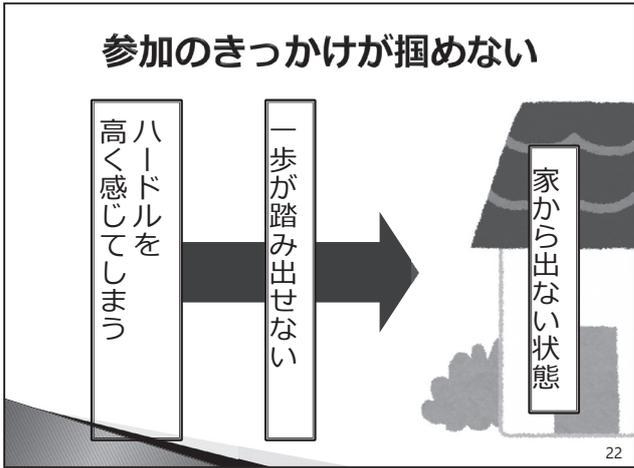
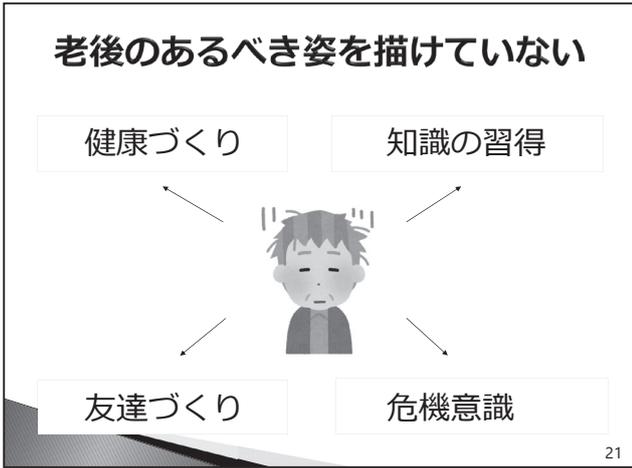
(出典：内閣府「日本経済2015-2016-日本経済の潜在力の発揮に向けて-」平成27年12月) 16

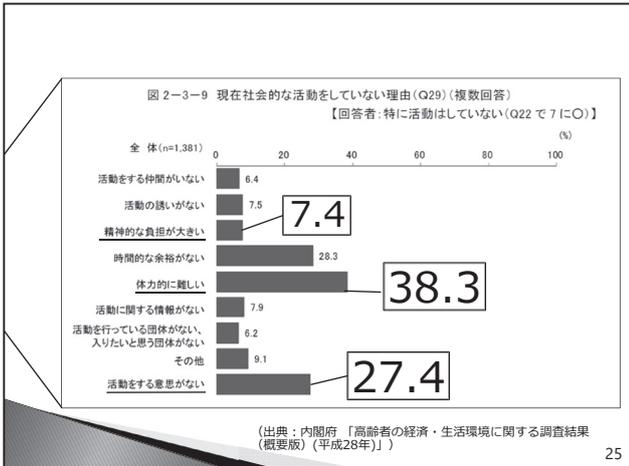


2. 問題把握

現状の分析から見えてくること

- ヒト**
 - 自治会加入率は減少傾向
 - 近所付き合いの希薄化
- モノ**
 - 健康意識は高いが、行動に移せていない
 - インターネット/SNSの利用増える見込み
- ウツワ**
 - 継続雇用制度の浸透で就業者増加傾向
 - 高齢者に対する能力開発は先進国に比べ不十分
- カネ**
 - 定年後の就業ニーズ高い
 - 年金依存世帯が多い





独居世帯になると...

- ・災害時の逃げ遅れ
- ・振り込め詐欺による犯罪被害に遭う

↓

リスクが高まる

情報の発信と受信が噛み合わない

高齢者

・特徴、状況、ニーズ (興味)

高齢者と地域社会のミスマッチ

地域社会

・捉えきれていない
 ・応えきれていない

3. 課題設定

- 1 きっかけづくり
- 2 地域需給のマッチング
- 3 つながりの強化
- 4 セカンドライフ教育の仕組みづくり
- 5 継続性を意識した仕掛けづくり

- 1 きっかけづくり
 - ハードルをなるべく低くし、参加しやすい場を提供すること
 - ターゲットを絞って当事者意識を持ってもらうこと
- 2 地域需給のマッチング
 - セカンドライフに対して職業や趣味サークルなどの選択肢を提供し、それぞれと結びつきやすくすること

3 つながりの強化

高齢者と地域がつながることで、災害時などに必要となる共助の力を強くすること

4 セカンドライフ教育の仕組みづくり

退職、老後のセカンドライフをイメージしてもらい、自分がやりたいことに対して何をすればよいかを考えてもらうこと

31

5 継続性を意識した仕掛けづくり

マーケティングの視点を取り入れ、ターゲットの明確化を図ること

P D C Aサイクルを徹底し、対象者のニーズの変化に対して柔軟に対応し、同じことを繰り返すのではなく、常に新鮮さを生み出せるしくみにすること

32

4. 目標・仮想自治体・ターゲットの設定

33

理想のまち

- 地域に参加するきっかけや選択肢が継続的にある
- 高齢者のやりたいことができイキイキ暮らせる



34

仮想自治体（実施自治体）



(出典：東京都「多摩の振興プラン」)

35

仮想自治体の概要

【北多摩西部エリアに属する1つの自治体】

- 人口 約108,000人
- 面積 約15km²
- 交通の要所（主要駅）や、丘陵、崖線などの自然を擁する。
- 高齢者人口は約25,000人（23.2%）、2040年で約33,500人（34.2%）

(参考：東京都「多摩の振興プラン」より抜粋して作成)

36

政策を検討するに当たって

高齢者と言っても、**様々**な人がいます！



民間のシニア
マーケティング
を活用！

○高齢者の特徴を把握する
○政策のターゲットを絞る

37

高齢者の特徴の分析

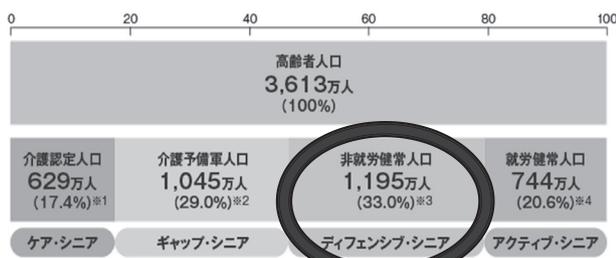
日本SPセンターの調査：高齢者を4つに分類

アクティブ シニア	時間もお金も元気もある高齢者
ディフェンシブ シニア	年金以外で毎月の収入がなく、 堅実な暮らしぶりの層で「守り」 中心の消費を行う高齢者
ギャップ シニア	放っておくと要介護になる可 能性があり、できることとやりた いことのギャップがある高齢者
ケア シニア	介護認定を受けている高齢者

(出典：日本SPセンター ホームページ)

38

【2020年における高齢者人口の内訳】



(出典：日本SPセンター ホームページ)

39

ディフェンシブシニアは こんな高齢者！

変化や刺激に親和性を持っていないが、積極性に欠け、目立った動きを見せていない

消費を始め様々な面でポテンシャルが高い

男性は会社人間がそのままシニアになり、仕事に代わるものをいまだ見出せていない

女性は子どもの成長などに応じて人付き合いに幅が生まれるが、交友関係は広くない

(引用：株式会社ビデオリサーチと研究所

「新シニア市場攻略のカギはモラトリアムおじさんだ。」)

40

ディフェンシブシニア

- シニアの中で最も割合が多い
- 就労・趣味・地域活動を行う余地がある



アクティブシニアになる

- 元気に就労・地域活動をしている



「地域とつながり高齢者が輝けるまち」
の実現に最も効果的

41

○対象の年代 → 60歳前後

- ・退職後にやりたいことをイメージしてもらう
- ・退職後にスムーズにセカンドライフに移行する

60歳前後のディフェンシブシニア

仮想自治体においては

- 人口 108,000人
- 高齢者人口 25,000人
- 60歳人口 1,200人
- ディフェンシブシニア 8,250人

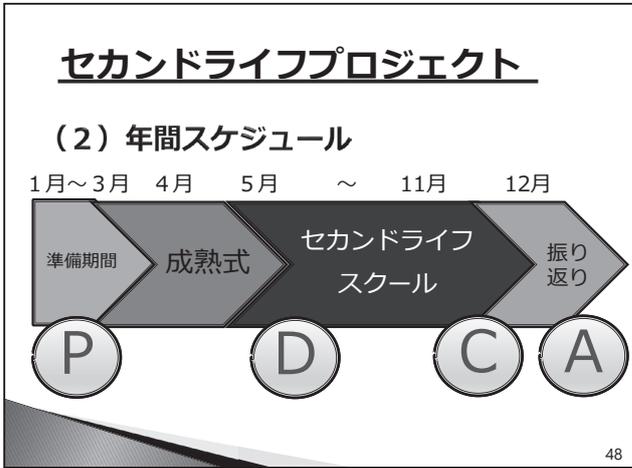
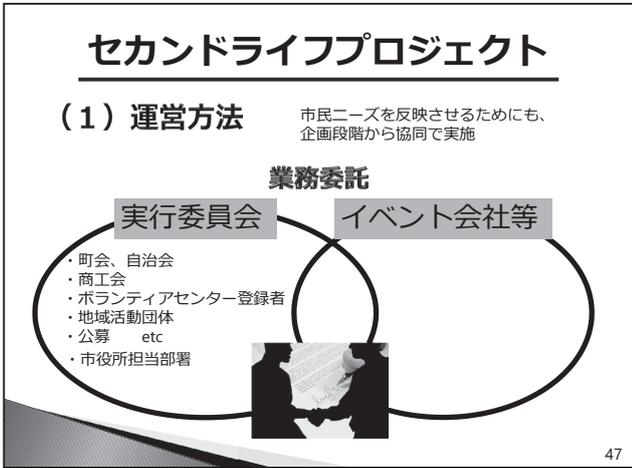
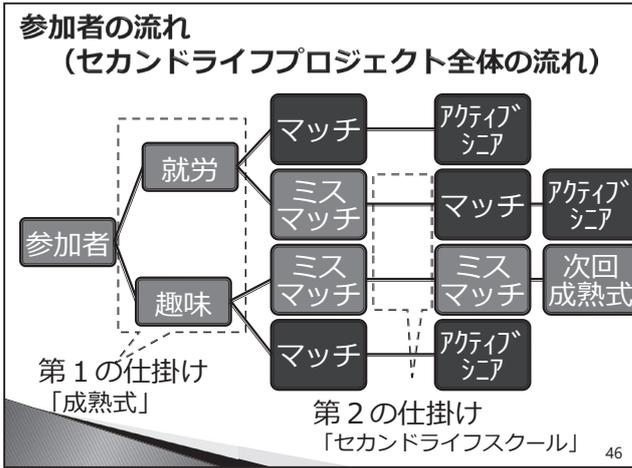
42

5. 政策提言

～地域とつながり高齢者が輝けるまち～

「セカンドライフプロジェクト」

「地域とつながり高齢者が輝けるまち」を
目指して取り組む事業は・・・



STEP 1 「成熟式」

(1) 対象者

60歳を迎える方全員



例：セカンドライフの準備をしたい方、
地域参加への機会を逃してしまった方
e t c

60歳前後の方々にも参加を促す

* 同伴のご家族、知人等々、参加自体に制限は設けない

49

(2) 周知方法

招待状の発送

- ・小学生による手書きの案内状

その他の媒体

- ・広報、市のHP、回覧板
- ・ソーシャルメディアを利用
- ・ポスターやチラシ

人とのつながり



50

(3) タイムスケジュール

- 8：30～開場
- 9：00～開会式
 - ・挨拶
 - ・趣旨説明
- 9：30～ブース開始
- 11：00～13：00
昼食交流会（「食」のブース）
- 15：00～閉会

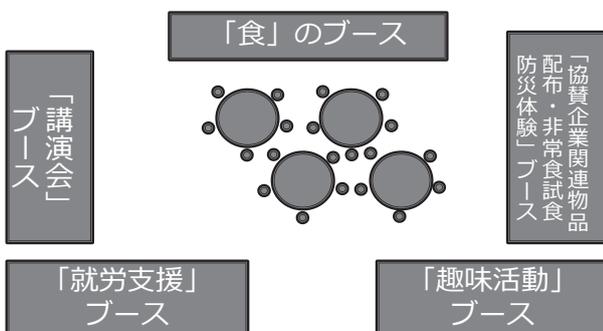
51

(4) ブースの内容

- ・「講演会」ブース
- ・「食」のブース
- ・「就労支援」ブース
- ・「趣味活動」ブース
- ・「協賛企業関連物品配布・非常食試食
防災体験」ブース

52

成熟式イメージ図



53

STEP 2

成熟式フォローアップのための

「セカンドライフスクール」

- ・年6回を予定（月1回開催）
- ・様々なジャンルの講座で更なるマッチングを図る（毎回20人程度の少人数制講座）

（前半）

高齢者の興味を増幅させるような楽しい講座

（後半）

行政課題にも結びつくような講座

54

セカンドライフスクールテーマ別カリキュラム (テーマごとに専門講師を招き、講演実施)

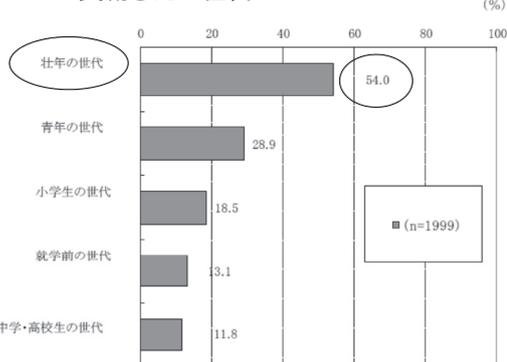
<楽しめる講座>

- 第1回 オリエンテーション (昼食交流会)
- 第2回 健康講座
- 第3回 地域のサークルを知ろう

* この他にも

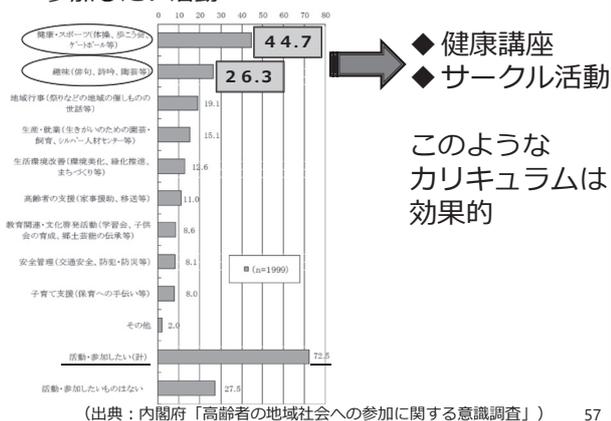
- ビール飲み比べ講座
- はじめての歌舞伎講座
- 「平成の給食」を食べてみよう! など

交流したい世代



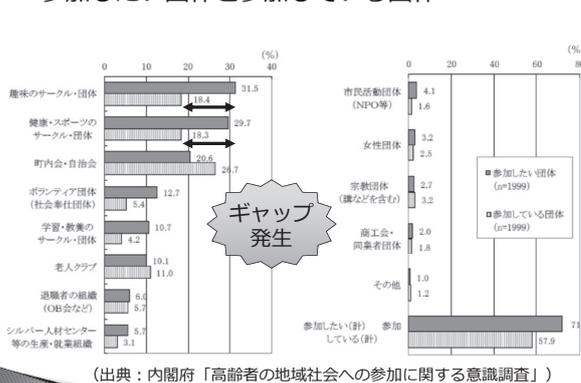
(出典: 内閣府「高齢者の地域社会への参加に関する意識調査」)

参加したい活動



(出典: 内閣府「高齢者の地域社会への参加に関する意識調査」)

参加したい団体と参加している団体



(出典: 内閣府「高齢者の地域社会への参加に関する意識調査」)

セカンドライフスクールテーマ別カリキュラム (テーマごと専門講師を招き、講演実施)

<行政課題を考える講座>

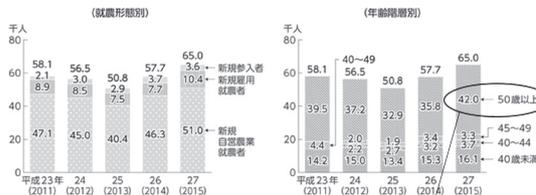
- 第4回 農業体験
- 第5回 逃げ地図作成講座
- 第6回 まち探検&セカンドライフを考える

* この他にも

- はじめての相続講座
- シルバー人材センター説明会 など

農業体験

図表 特 2-19 就業形態別・年齢別の新規就農者数



資料: 農林水産省「新規就農者調査」
注: 1) 平成23(2011)年から平成26(2014)年の調査結果は、東日本大震災の影響により福島県の一部地域を除いて集計
2) 平成26(2014)年調査より、新規参入者については、従来の「経営の責任者」に加え、新たに「共同経営者」を設けた。
3) 平成27(2015)年の調査結果は、東日本大震災の影響により福島県の一部と熊本県の一部地域を除いて集計
(出典: 農林水産省「平成28年度 食料・農業・農村白書」)

新規就農者の多くがシニア世代であり、
農業を学びながらセカンドライフを考える

逃げ地図作成講座

- ▶地域の危険箇所などの把握
- ▶避難指示の内容理解と確認
- ▶避難所までの経路や迂回経路の確認



まち探検&セカンドライフを考える

- ▶まち歩きを通じて、地域の魅力を再確認
- ▶地域のイベントや町会活動を体験
- ▶行政課題に関するワークショップ
- ▶懇親会にて友達づくり

61

6. 予算・財源

62

本事業の実施にあたって必要な予算

費目	内訳等	金額(円)
使用料及び賃借料	会場使用料 (成熟式：市営体育館を一日貸し切った場合) (スクール：市民センター等で30人規模の会議室)	200,000
委託料	実行委員会の運営から、イベントの実施、講師の派遣、会場設営までトータルコーディネート	10,000,000
(うち講師謝礼)	成熟式：地元出身で活躍している人、セカンドライフを充実させている著名人等 スクール：各回のテーマで携わっている人	(3,000,000)
通知郵送代	60歳のみ送付 1,200人×82円	98,400
合計		10,298,400

63

財源

- (1) 高齢社会対策区市町村包括補助事業
- (2) 人生100年時代セカンドライフ応援事業
- (3) クラウド・ファンディング
- (4) ソーシャル・インパクト・ボンド(SIB)



64

(1) 高齢社会対策包括補助事業

- ▶高齢者に対する福祉サービスの充実に資する事業に対して東京都が補助
- ▶先駆的事业、選択事業、一般事業の3区分あり、その中でも複数のメニューがある
- ▶補助率は1/2

65

(2) 人生100年時代 セカンドライフ応援事業

- ▶高齢者を対象とした文化、教養、スポーツ活動等の促進を目的とし、東京都が補助。
- ▶補助率は2/3
- ▶H30～32年度までの3年間の補助事業

66

(3) クラウド・ファンディング

- ▶ 事業を実施する際、インターネットを通じて不特定多数の人から資金を募集する方法
- ▶ 寄付型、購入型、金融型などの類型がある
- ▶ 購入型や金融型における出資者には、返礼品やサービスの提供や、配当が与えられる
- ▶ 自治体ではH25年に鎌倉市が観光案内板の設置する目的で初めて実施し、3週間で100万円が集まった。



67

(4) ソーシャル・インパクト・ボンド (SIB)

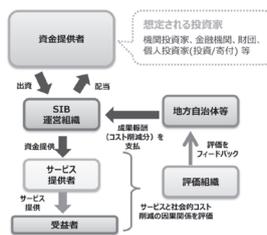
- ▶ 民間資金を活用した官民連携による社会課題解決の仕組み
- ▶ 「ボンド」とあるが、「債券」ではない
- ▶ 社会的投資手法の一つであり、社会的な利益を第一の目的とし、経済的な利益も同時に目指す仕組み
- ▶ 出資者が資金を提供することで、事業開始時の予算措置が少なく済むメリットがある

68

ソーシャル・インパクト・ボンド (SIB) とは

- SIBとは、民間資金を活用して革新的な社会課題解決型の事業を実施し、その事業成果（社会的コストの効率化部分）を支払う原資とするを目指すもの。
- ニューヨーク市等では、民間事業者の活動の社会的インパクト（行政コスト削減等）を数値化し、自治体等がその成果報酬を支払うSIBの導入が図られ、民間資金の活用が進んでいる。

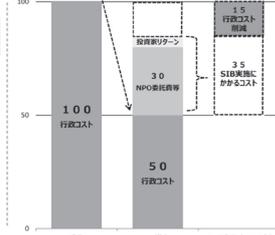
<SIBの一般的なスキーム>



(出典：経済産業省 新しい官民連携の仕組み ソーシャル・インパクト・ボンドの概要)

69

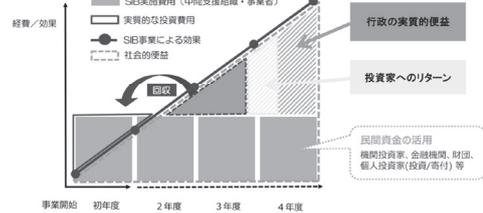
<SIBによる行政コスト削減イメージ>



行政がSIB導入に取り組む意義

- 初期投資を民間資金で賄い、成果報酬型の事業を実施するSIBは、複数年度に渡る事業として設計し、初期投資に大きな費用を要する予防的な事業に取り組む際に、特にその効果を期待することができる。
- また、SIBの実施に際しては、行政・資金提供者・事業者の合意が取れる成果指標とその評価方法を設定する必要があるため、結果的に、事業の成果に関して関係者（住民、議会、庁内財政当局等）に対する説明責任を果たすことが可能となる。

<SIB事業におけるコストと社会的便益のイメージ>



(出典：経済産業省 新しい官民連携の仕組み ソーシャル・インパクト・ボンドの概要)

70

7. 政策の効果

政策の効果（高齢者視点）

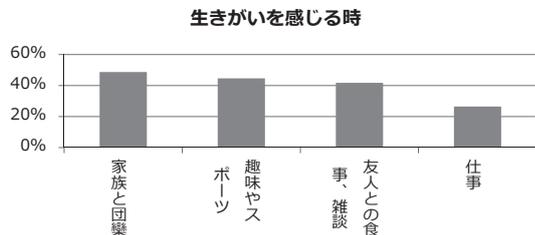
- ① 生きがい、充実感の増加
- ② 健康維持

71

72

高齢者の生きがい充実感の増加

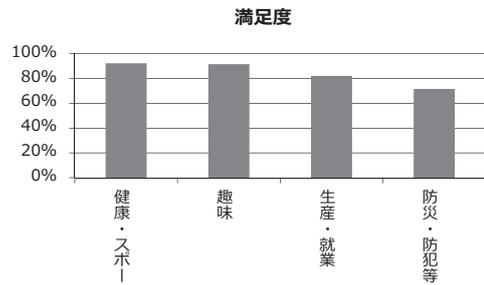
▶ 生きがいを感じる時はどんな時(複数回答)



(参考：一般社団法人新情報センター(内閣府政策総括官の委託)
H25「高齢者の地域社会への参加に関する意識調査」より作成)

73

▶ 地域活動参加に対する満足度(複数回答)



(参考：一般社団法人新情報センター(内閣府政策総括官の委託)
H25「高齢者の地域社会への参加に関する意識調査」より作成)

74

参加者が良かったと感じた点

- ・新しい友人ができた
- ・生活に充実感ができた
- ・健康や体力に自信がついた



生きがい・充実感を得ることができる

75

健康維持

- ・社会的な孤立と閉じこもり傾向が重積している者は、どちらも該当しない者に比べて、6年後の死亡率が2.2倍高まる。
(参考：東京都健康長寿医療センター、2018年)

- ・社会的つながりが多いと認知症のリスクが最大46%低下する
(参考：国立長寿医療研究センター、2017年)



外出と社会的なつながりが健康に影響を与える

76

政策の効果 (行政視点)

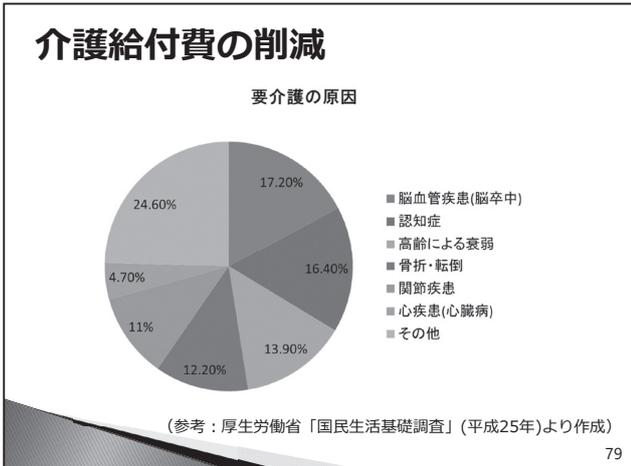
- ①医療給付費の削減
- ②介護給付費の削減
- ③長期的な効果

77

医療給付費の削減

- ・外出日と非外出日の総歩数の差約5,000歩
(参考：岐阜市・高石市、2015年)
- ・健康増進効果の見える化
一歩あたりの医療費抑制効果約0.065円
(参考：国土交通省都市局ガイドライン2017年)
- ・一日1,500歩多く歩くと1人あたり年間約35,000円の医療費を削減できる
(参考：国土交通省都市局ガイドライン2017年)

78



歩数	速歩きの時間	予防できる病気
2000歩	0分	寝たきり
4000歩	5分	うつ病
5000歩	7.5分	要支援、要介護、認知症、心疾患、脳卒中
7000歩	15分	ガン、動脈硬化、骨粗鬆症、骨折
7500歩	17.5分	筋減少症、体力の低下
8000歩	20分	高血圧、糖尿病、脂質異常症、メタボ(75歳以上)
9000歩	25分	高血圧(正常高値血圧)、高血糖
10000歩	30分	メタボリックシンドローム(75歳未満)
12000歩	40分	肥満

(出典：株式会社 健康長寿研究所「中之条研究」2000～)

介護給付費が削減できる

80

- ### 長期的な効果
- ①担い手のマンパワーの増加
 - ②民間のノウハウの習得
 - ③委託料の削減
 - ④PDCAサイクルにより、対象者のニーズに柔軟に対応できる
- ↓
- 対象者のニーズの変化に対応し、回を重ねるごとに経費削減を含め、事業の内容や質の新鮮さを生み出せる
- 81

8. 展望・まとめ

82

【テーマ】

~これからの地域と高齢者との関わりを考える~

83

- ### 【高齢者を取りまく現状】
- ▶ 価値観の多様化
 - ▶ 近所付き合いの希薄化
 - ▶ 長寿化に伴う健康意識の高まり 等
- ↓
- ### 【課題】
- ①きっかけづくり
 - ②地域需給のマッチング
 - ③つながりの強化
 - ④セカンドライフ教育の仕組みづくり
 - ⑤継続性を意識した仕掛けづくり
-
- 84

【目標】
**地域とつながり
 高齢者が輝けるまち**



↓
 【政策】
セカンドライフプロジェクト



①成熟式
 ②セカンドライフスクール



85

【政策のポイント】

- ▶ 60歳前後のシニア世代がつながるための場の創出
- ▶ 就労や趣味活動等について知り、セカンドライフを考える機会の提供
- ▶ 地域での活動につながる魅力的な体験講座型カリキュラムの実施

～将来的にはシニアが主体となり、内容を充実化させた「セカンドライフプロジェクト」の実施へ～



86

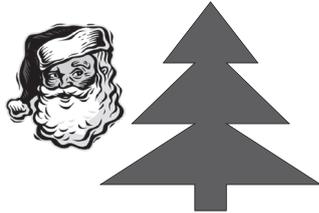
【結論】

「超高齢・長寿社会」を迎えるに当たり、
60歳前後のシニア世代に
 地域との関わりを感じて**幸せなセカンドライフ**を送っていただくとともに、
地域の担い手として活動していただくための政策として、
「セカンドライフプロジェクト」
 を推進したい。



87

**ご清聴
 ありがとうございました**



88

2 グループ成果発表会の様子



研修資料

- 研修時間割表
- 研修概要
- 基調講義リーフレット
- 成果発表会リーフレット



研修時間割表

平成30年度 自治体経営研修「政策課題研究」
これからの地域と高齢者との関わりを考える

	9:00	9:30	12:15	13:15	16:30
1 日目	9月7日 (金)	テ オ リ シ ョ ン	【基調講義】 (講義) ニッセイ基礎研究所 生活研究部 ジェロントロジー推進室 前田 展弘	昼 休 み	【調査・研究】 (講義) 東京都市町村職員研修所 特別講師 西川 昌彦
2 日目	9月21日 (金)		【調査・研究】 (グループ演習) 東京都市町村職員研修所 特別講師 西川 昌彦・野島 憲一	昼 休 み	同左
3 日目	10月3日 (水)		【調査・研究】 (グループ演習) 東京都市町村職員研修所 特別講師 西川 昌彦・野島 憲一	昼 休 み	同左
4 日目	10月22日 (月)		【調査・研究】 (グループ演習) 東京都市町村職員研修所 特別講師 西川 昌彦・野島 憲一	昼 休 み	同左
5 日目	11月6日 (火)		【調査・研究】 (グループ演習) 東京都市町村職員研修所 特別講師 西川 昌彦・野島 憲一	昼 休 み	同左
6 日目	11月16日 (金)		【調査・研究】 (グループ演習) 東京都市町村職員研修所 特別講師 西川 昌彦・野島 憲一	昼 休 み	同左
7 日目	12月3日 (月)		【調査・研究】 (グループ演習) 東京都市町村職員研修所 特別講師 西川 昌彦・野島 憲一	昼 休 み	同左
8 日目	12月21日 (金)		【調査・研究】 (リハーサル) 東京都市町村職員研修所 特別講師 西川 昌彦・野島 憲一	昼 休 み	【成果発表】 (講評) ニッセイ基礎研究所 生活研究部 ジェロントロジー推進室 前田 展弘 東京都市町村職員研修所 特別講師 西川 昌彦・野島 憲一

4 自治体経営研修

政策課題研究

目標	<ul style="list-style-type: none"> ・研修テーマとして設定された、自治体が直面している重要な政策課題に関する知識の習得を図る。 ・各種情報の収集、活用を行い、地域や組織に潜在する課題を発見し、政策として具体化する能力の向上を図る。 ・長期間に及ぶ他自治体職員との交流により、人的ネットワークの形成と、危機意識や改革意識の醸成を図る。 				
向上能力	政策形成、課題発見、情報収集・活用、課題解決、企画・政策立案				
対象	原則として在職5年以上の職員で、政策形成能力が必要とされる職員				
研修日程	9/ 7 (金)、9/21 (金)、10/ 3 (水)、10/22 (月)、 11/ 6 (火)、11/16 (金)、12/ 3 (月)、12/21 (金)			日数	8日
				時間	52:00
実施科目	科目名	時間数	科目内容	方 法	
	基調講義	3:15	・テーマに関する基調講義	講 義	
	調査・研究	45:30	・自治体の現状と課題 ・政策形成論 ・グループによる調査、研究、報告書作成	講 義 討 議	
	成果発表	3:15	・研修成果の発表	発 表	
講師	【基調講義】【成果発表】 ニッセイ基礎研究所生活研究部ジェロントロジー推進室主任研究員／ 東京大学高齢社会総合研究機構客員研究員 前田展弘 【調査・研究】 研修所特別講師 西川昌彦 野島憲一				
テーマ	これからの地域と高齢者との関わりを考える				
テーマ趣旨					
<p>多摩地域の各自治体の高齢化率は大幅に上昇しており、高齢化の進捗が顕著となっている。人口減少社会において総人口に占める高齢化率の上昇は、地域の担い手となるべき若年人口比率の減少を示唆するものでもある。その状況下で、生活環境やライフステージの変化等によって、社会とのつながりが希薄になったり欠けたりする高齢者が増えていくとすれば、将来的に地域での支えあいが困難になる可能性は高く、自治体にとって由々しき事態となることが予想される。</p> <p>一方で、自らの経験や知識を活かし、高い意識と情熱を持って積極的に社会参加をする高齢者が多く存在することも事実である。高齢者を地域社会の中で「支えられる側」としてのみならず、様々な場面で「社会的役割を担う側」として捉え、社会への参画を後押しするために、自治体はどのようなことができるだろうか。</p> <p>こうした視点から、本研修では、多摩地域の各自治体が直面する超高齢社会についての調査研究を行い、世代を超えて地域で支えあう社会に向けた政策を提言する。</p>					

政策課題研究

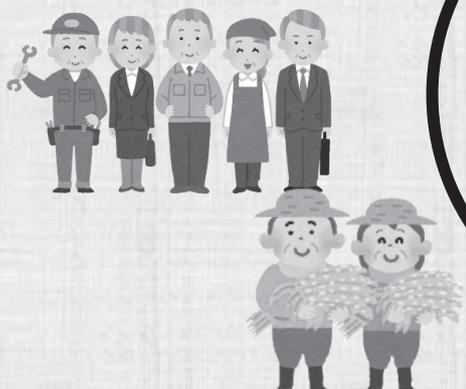
研修所メッセージ

- ・設定されたテーマに対して、約4か月にわたってグループで調査、研究を行い、政策を提言するゼミナール型の研修です。
- ・主な研修の流れとしては、自治体の置かれている現状と政策課題を分析し、そこから具体的な政策提言を行い、最後には報告書にまとめ上げます。
- ・研修初日は外部講師による基調講義を聴講します。最終日には、各市町村から聴講生を募集した公開形式の研究発表会を行い、外部講師から講評をいただきます。
- ・研修の進行状況により、研修生からの要望があり研修所が必要と認めた場合は、研修日程を追加する場合があります。
- ・「問題発見能力の向上」、「政策形成能力の向上」、「他団体の研修生との強い絆」など日常業務だけでは経験できない貴重なものを得ることができます。

これからの

地域 と 高齢者

との
関わりを考える



今や4人に1人が高齢者に

都内市町村でも高齢者人口は増加し続けており、今や20年前の2倍超、4人に1人が高齢者という状況です。

急な生活環境の変化により、社会との繋がりが希薄になってしまう高齢者の例がある一方で、自らの経験や知識を活かし、積極的に社会参加したいと考える高齢者も多くいます。

このような高齢者を、地域社会の中の「社会的役割を担う側」として、社会参画へと促していくために、自治体はどのようなことができるのでしょうか？

今後ますます高齢化社会へ加速が予想される中、このテーマについて考える場としていくため、所属や担当業務に関わらず、興味のある方はぜひご参加ください。

講師 前田 展弘 氏

ニッセイ基礎研究所 生活研究部 ジェロントロジー推進室 主任研究員
(東京大学高齢社会総合研究機構 客員研究員)

1971年生まれ。専門はジェロントロジー（高齢社会総合研究）、超高齢社会・市場、QOL（Quality of Life）、ライフデザイン。

2004年ニッセイ基礎研究所入社。2009年から東京大学高齢社会総合研究機構客員研究員を務める。

超高齢化に対応した社会づくりに向け、様々なジェロントロジー研究を推進。

その中で、高齢者の活躍場所を拡大するための「セカンドライフ支援」に関する研究及び事業（千葉県柏市における「生きがい就労」事業等）、東京大学産学連携組織「ジェロントロジー・ネットワーク」（のべ100社参加）における「高齢者市場創造」の研究、安心して豊かな長寿を実現するための高齢者のQOL（Quality of Life）及びライフデザインに関する研究に注力する。

とき

平成30年9月7日（金）
9:30 ~ 12:15
（開場 9:00）

ところ

東京自治会館
別館1階 階段研修室

高齢者の社会参画に関する現状や、高齢者が積極的に参加できる社会に向けた取り組み・先進事例を紹介します。



参加申込みは、所属団体の研修担当者まで



東京都市町村職員研修所



平成30年度 政策課題研究 成果発表会

これからの地域と高齢者との 関わりを考える

日時

平成30年12月21日(金)

13:15 ~ 16:30

(開場 12:45)

場所

東京自治会館 別館1階

階段研修室

『政策課題研究』は、自治体が直面する重要課題をテーマに、研修生による自主的な調査研究を通じて政策形成能力の向上を図ることを目的とした研修です。

今年度は、超高齢化社会を見据えて、高齢者を「支えられる存在」ではなく「社会の一員」と位置づけ、考えることをテーマに、18名の研修生が、全8回にわたって議論を重ねてきました。

高齢者が積極的に社会参画できる地域づくりについて政策案を発表します。

コメンテーター **前田 展弘** 氏

ニッセイ基礎研究所 生活研究部 ジェロントロジー推進室 主任研究員

(東京大学高齢社会総合研究機構 客員研究員)

前田氏に政策案への講評と総括講義をしていただきます。



1971年生まれ。専門はジェロントロジー(高齢社会総合研究)、超高齢社会・市場、QOL(Quality of Life)、ライフデザイン。

2004年ニッセイ基礎研究所入社。2009年から東京大学高齢社会総合研究機構客員研究員を務める。

超高齢化に対応した社会づくりに向け、様々なジェロントロジー研究を推進。

その中で、高齢者の活躍場所を拡大するための「セカンドライフ支援」に関する研究及び事業(千葉県柏市における「生きがい就労」事業等)、東京大学産学連携組織「ジェロントロジー・ネットワーク」(のべ100社参加)における「高齢者市場創造」の研究、安心で豊かな長寿を実現するための高齢者のQOL(Quality of Life)及びライフデザインに関する研究に注力する。

※ジェロントロジーとは・・・医学や社会学、生理学、心理学、経済学、法学、工学、建築学といった多様な学術分野から、高齢者や高齢化の問題を総合的に探求する学問



所属や担当業務に関わらず、
興味のある方はぜひご参加
ください。



プログラム

13:15~13:30	15分	開会挨拶・オリエンテーション・研修所講師挨拶
13:30~14:15	45分	1グループ成果発表
14:15~15:00	45分	2グループ成果発表
15:00~15:20	20分	休憩・質問票記入
15:20~15:35	15分	質疑応答
15:35~16:20	45分	講評・総括講義（前田展弘氏）
16:20~16:30	10分	研修所講師挨拶・閉会



発表者

1グループ

八王子市	市民課	田代 正幸
立川市	高齢福祉課	中野 恵介
青梅市	西多摩地域広域行政圏担当	岡田 拓海
東村山市	産業振興課	小澤 俊介
国立市	環境政策課	千田 修功
福生市	安全安心まちづくり課	長嶺 彰吾
清瀬市	高齢支援課	廣澤 知招
武蔵村山市	総務契約課	児玉 知丈
日の出町	子育て福祉課	宮田 麻衣香

2グループ

八王子市	高齢者いきいき課	野口 貴広
青梅市	スポーツ推進課	浅海 拓哉
府中市	政策課	菊池 啓友
東村山市	健康増進課	阿南 晃伸
国立市	政策経営課	小保方 雅人
清瀬市	課税課	畠山 晃寿
羽村市	児童青少年課	青木 悟
瑞穂町	地域課	堂垣 祐介
全国市長会	企画調整室	小井土 由佳

あとがき

今年度の政策課題研究は、「これからの地域と高齢者との関わりを考える」をテーマに実施しました。研修初日に実施した基調講義では、ニッセイ基礎研究所主任研究員である前田展弘氏にご登壇いただき、高齢社会の現状や高齢者の就業実態に関する講義だけでなく、前田氏が実際に携わっている柏市の「生きがい就労」事業に関する取り組み事例についても多くご紹介いただきました。研修生にとって、これから研究をしていくうえで非常によい刺激となったことと思います。

人生100年時代の中で、「高齢者」と一言でいっても、年齢や経験、取り巻く環境などによって、その人が思い描くセカンドキャリアは様々です。また、例えばボランティア活動や趣味を通じたサークル活動など、高齢者が地域と繋がるためのきっかけとなる「場」については現状の中でもありますし、高齢者を対象とした施策は都内市町村においても多岐にわたって実施されています。既存のコミュニティや取組みを活かした政策とするか、新しい視点で政策立案を行うか、研修生も、決めかねている期間が長くありました。

そのような中で、研修生は、高齢者に関する統計データや先進事例を丁寧に調べ、一人一人が意見を出し合いながら、オリジナリティ溢れる2つの政策を作り上げました。研修生のみなさんの積極的な姿勢と集中力、そして何より住民に最も身近な基礎自治体の職員らしい発想には感銘を受けました。今回、こうして実りある政策提言が作成できたのは、ひとえに研修生がこれまでの経験や知識、個性を生かしながら、多忙の中でも労を惜しまずに積極的な姿勢で、また研修生同士互いにフォローし合いながら、議論を重ねられたためであると思います。

研修最終日の成果発表会には、このテーマに興味や関心をお持ちの方々や、研修生の上司や先輩職員等、多くの方々にご参加いただき、「プレゼンの構成がよく、中身もしっかり考えられたものであり、勉強になりました」「政策の視点が新鮮であり、色々なアイデアを整理し合って成果を導いた様子が伺えました」等、政策を高く評価するご意見を数多くいただきました。また、前田氏には基調講義から引き続き、成果発表に対するコメントーターとしてご参加いただき、政策に対するご講評をいただきました。研修生にとっても、自分たちで一から考えた政策を多くの聴衆の前で発表できたことは、日常の業務では得難い貴重な経験となったことと思います。

最後になりましたが、4か月にわたる研究をやり遂げた研修生、長期間の研修に研修生を送り出していただいた職場の皆様、そして、多大なるご指導・ご協力を賜りました前田氏に、この場を借りて厚く御礼申し上げます。

東京都市町村職員研修所 教務課
研修第一係 小笠原悠人・水口知子

平成 30 年度 自治体経営研修「政策課題研究」 名簿

＜研修生＞第 1 グループ

団 体	氏 名	所 属
八王子市	田代 正幸	市民部市民課
立川市	中野 恵介	福祉保健部高齢福祉課
青梅市	岡田 拓海	企画部西多摩地域広域行政圏担当
東村山市	小澤 俊介	地域創生部産業振興課
国立市	千田 修功	生活環境部環境政策課
福生市	長嶺 彰吾	総務部安全安心まちづくり課
清瀬市	廣澤 知招	健康福祉部高齢支援課
武蔵村山市	児玉 知丈	総務部総務契約課
日の出町	宮田 麻衣香	子育て福祉課

＜研修生＞第 2 グループ

団 体	氏 名	所 属
八王子市	野口 貴広	福祉部高齢者いきいき課
青梅市	浅海 拓哉	経済スポーツ部スポーツ推進課
府中市	菊池 啓友	政策総務部政策課
東村山市	阿南 晃伸	健康福祉部健康増進課
国立市	小保方 雅人	政策経営部政策経営課
清瀬市	畠山 晃寿	市民生活部課税課
羽村市	青木 悟	子ども家庭部児童青少年課
瑞穂町	堂垣 祐介	住民部地域課
全国市長会	小井土 由佳	企画調整室

＜講師＞

担当科目	氏 名	所 属
基調講義・成果発表	前田 展弘	ニッセイ基礎研究所 生活研究部 ジェロントロジー推進室 主任研究員 (東京大学高齢社会総合研究機構 客員研究員)
		東京都市町村職員研修所 特別講師
調査・研究	西川 昌彦	東京都市町村職員研修所 特別講師
	野島 憲一	東京都市町村職員研修所 特別講師

＜事務局＞

氏 名	所 属
小笠原 悠人	東京都市町村職員研修所 教務課 研修第一係 (青梅市より派遣)
水口 知子	東京都市町村職員研修所 教務課 研修第一係 (国立市より派遣)