

高齢社会を活性化する新しいアプローチ：効薬は「社会参加」「人とかかわる」「やりがい」「出番」（英国と米国の参考例）

背景

世界の先進国で高齢者がますます増えている。工業先進国での寿命は過去百年間に 30 年延び、日本では 65 歳以上の人口が 2010 年で 22.5%、2020 年では 27.8% に達する見込みだ。高齢者人口の大きい社会のインフラ創りが緊急に必要とされている。英国と米国でも実験的な試みが 2009 年からはじまっているので紹介したい。

英国の例

従来の福祉は医療や住環境など改善に集中してきたが、福祉士を増やしたり高齢者のための医療を研究することだけでは根本的な解決に繋がらないという合意が明らかになってきている。それでは根本的な解決とは何か？高齢者が『他の人たちと交流を持ち』、『社会に参加する』が心身の健康を増進し結果として医療にかかるコストも減る。そのための社会インフラを創ることが答えであり、最も先進的な福祉の形であると言う意見がとってかわっている。

参考モデル — PARTICIPLE (パーティシプル) www.participle.net

ロンドンでヒラリー・コタムとヒューゴ・マネシが中心となり経済学者、ビジネス・リーダー、デザイナーなどの有識者が集まって従来の公共対策では顕著な効果がない理由を徹底的に分析議論し、問題に取り組む新しいアプローチを考え実践する意図で 2008 年 11 月非営利組織 PARTICIPLE を立ち上げた。

高齢化、若者の無気力、社会の負担を招く低所得ファミリー、の英国の顕著な社会問題 3 件の解決策をこれまでの対策とは全く違う見方でとらえ 2009 年から具体的な活動を始めた。

PARTICIPALE は、高齢化社会の最も根本的な問題を「孤独」と見る。

ロンドンに住む一人暮らしの 65 歳以上の人口のうち 25 万人が 1 週間誰とも会わないというペースで暮らしている。「孤独」から生まれる鬱状態は病気や障害の原因ともなり、実際 2020 年までに英国に住む高齢者の身体障害の第二番目の原因となる予測だ。鬱や自殺の根本の問題も孤独である場合が多い。パーティシプルの創りだした対策プログラムを二つ以下に紹介する。

プログラム a : Southwark Circle (サウスワーク・サークル)

ロンドンの東南に位置するサウスワーク地区で 2009 年に立ち上げたシステム。市民は誰でも「メンバー」または「ヘルパー」として無料で登録できる。もちろん、強制ではない。「メンバー」は自分の得意なことを活かして他の市民の要望に応える。また、自分が何かの助けが必要なときは依頼する。例えば「流しがつまったので配水管工事の出来る人に手伝ってほしい」、「怪我をして歩けないので週に一度食料品の買い物に行ってほしい」、「税金申告の計算を手伝ってほしい」、「額を壁にかけてくれないか」、「病気になって外にいけないので犬の散歩をかわりに頼む」等等。大から小の注文はパーティシプルに電話を一本かけるだけで即座に要望に合った資格をもつ人に連絡し対応してくれる。「ヘルパー」は手伝いの提供だけをするので若い人が多い。ほとんどが無料のボランティアだが、なかには料金をとる仕事も織り込まれている。ヘルパー申込者は犯

罪歴を調べ面接を行う。（日本の場合は犯罪歴が簡単にとれないため、面接を重視したり、マッチングの後に両者からの感想や改善すべき点について聞き取りを行いモニターするのが成功に繋がると思う）

週に1時間くらい、または3時間ほど、多い人は10時間とそれぞれが無理のない自分のライフスタイルに合った範囲で時間を提供する。このプログラムが始まってから、それまでなかった市民の間の交流が活発になり町が蘇ったようだという市民の声がある。

プログラム-b: Get-Together ゲット-トギャザー

一週間、二週間と誰とも言葉を交わすことがない極端な孤立状態にある高齢者が対象。趣味などの共通点を持つ他の人たちとコンファレンス・コール電話で談話する「電話グループ・ホスト」プログラムと、彼らが一緒に美術館や庭園などを訪ねるためのバスや車を手配する「遠足コーディネート」プログラムがある。コーディネートは町の若者たちがヴォランティアで担当している。

米国の例

参考モデル - CIVIC VENTURES シビック・ヴェンチャーズ

www.civicventures.org

マーク・フリードマンが立ち上げた非営利組織シビック・ヴェンチャーズは55歳以上のベビーブーマー世代(フリードマンはアンコール ENCORE 世代と呼ぶ)や高齢者にリタイア後の豊かな人生第二章を送ることを提唱しそのためのシステム創りのパイオニアだ(フリードマンはアショカ・フェロウでもある)。

アンコールのプログラムの対象は55歳+。「人生第二章」で人が求めるものは何か? アンコール世代にとって「昇進」「収入」「地位」などにとってかわるのが「やりがい」「社会をより良くする充足感」であると言う。が、それまで大きな責任を伴う高いレベルの役職にいた人たちが小さなスケールのヴォランティア・ワークに満足するとは考えにくい。アンコールでは、彼らの第二章の舞台を急速に伸びている市民セクターと繋げ実際にインパクトを及ぼす責任があり収入にもなるハイブリッド(ヴォランティアと有給の)型の仕事のモデルを創り実施する段階だ。

政府とコラボするプログラム(a)と企業とコラボする(b)を以下に紹介する。

プログラム- (a) 政府アンコール・フェロウシップ Federal Encore Fellowship

ビジネス界で活躍した実績あるシニアをフェロウとして1年間NPOで仕事をするプログラム。フェロウの年給は22,000ドルに設定し、行政と雇用者側NPOが折半する。

2010年より開始予定。

プログラム- (b) 企業シルバ-フェロウシップ

(a)と同じ構造だが企業と雇用者NPOが給料を折半するか、企業が全額を負担する。2009年にヒューレット・パカード社が55歳以上のスタッフ50人を対象にパイロットを行った。彼らの6ヶ月間のNPOでの仕事に対しHP社が25000ドルのスカラシップを提供。半年間の勤務を終えたあとシビック・ヴェンチャーズをはじめとする組織が市民セクターでの再就職に備えるパーソナル・トレーニングを提供すると同時に就職の斡旋もする。

プログラム- (c) パーパス賞 Purpose Prize

大きな社会イノベーションを実現した60歳以上のアメリカ市民に対して贈る認知とキャッシュ・プライズ。2007年設立。

毎年10万ドル賞を5人、5万ドル賞を5人選出し、高齢者のイノベーションを促進する。

米国でのこれらのプログラムは未だ市民セクターが脆弱な日本には適していないが、これから市民セクターを強化していけば10年後にはリタイア後に市民セクターに移行するというコースが現実となるかもしれない。

伝記ストーリー短編映画ヴァーチャル博物館

若者（15歳～29歳）が高齢者をインタビューし、高齢者の歩んできた人生のストーリー・テリングを元に数分の短編動画を創りユーチューブにのせヴァーチャルな伝記博物館を創る。

－「高齢者の孤独の軽減と誇りの回復」

－「若者のコミュニケーション能力とエンパシーの育成を促すと同時に現代の自分と日本の立ち位置について認識する」

－「同時代を生きた70歳プラスの世代のヴァーチャルな交流の場を創る」

－「個人の体験を通じた歴史の記録を残す」

などの目的を充たす。

・孤独になりがちな高齢者にとって「話し相手」が一番の贈り物だ。

自分の人生を振り返って語ることは高齢者にとって最大の喜びでありセラピーの効果もある。一方、彼らは生きている歴史の証人であり、筆者のごく身近にも第二次大戦に関わる貴重な体験を持つ高齢者がいるが、彼らが亡くなればその記憶は記録されず消えて行くことは非常に残念なことだ。

・一方、若者側にとっては大家族の減った今、身近に高齢者がいない者が多い。祖父母の世代の人たちから昔の話を聞くことは、綿々と続く時の流れつまり歴史のなかで自分の存在する位置を腑でつかむという感覚をつかむことに繋がる。腑での理解は史実を教科書で学ぶ以上の深い学習だ。戦争の体験や戦時中の食料の不足など貧しい時代の体験を生で聞くことは、豊かになったが希望を失った時代に生きる若者が俯瞰的に自分たちが生まれた時代について考える助けとなる。

ロジスティックス

・若者（15歳～29歳）が高齢者をインタビューし、視覚材料には昔の写真や手紙などを使ったりアニメーションを描いて組み合わせたりなどして、伝記の短編動画（2分～3分）を創る。全くの素人から映画やアニメ制作を志す全ての若者が対象。

・「インタビュー」は聞き手と語り手の間に距離を置き緊張を生む効果があり、雑談では聞けとれない深い部分に触れることができる素晴らしいコミュニケーション方法だ（筆者の経験）。自閉症の息子とコミュニケーションがとれず苦勞した作家である父親が、玩具のマイクロフォンを使った「インタビューごっこ」という遊びを考案し息子とのコミュニケーションを実現したという例もある。

・2時間インタビューを5回する。

語りはインタビューの時に話し手の声を録音して使うのも良いし、インタビューをまとめて台本を書き聞き手がストーリーテラーになっても良いし、その組み合わせでも良い。写真や手紙などを写したり、アニメーションを描いて組み合わせても良い。制作側の若者にすべてのクリエイティブの決定権を持たせる。プロの制作者にヴォランティアでアドバイザーを頼む。

・できあがった短編伝記動画をユーチューブでアップすると共に既にあるプラットフォームを使い、ヴァーチャルな伝記動画博物館を創る。

・若者側のもうひとつの仕事は高齢者に基本的なコンピュータの使い方を教え、彼らが

自分で他の人たちのストーリーにアクセスし、他の高齢者とコミュニケーションを持つことが出来るようにする。

日本人で外国に若いときから住み、高齢になっても日本に帰る場所がなく住み続けている寂しそうな人たちの存在が海外にある。彼らのインタビューもプログラムに含める。（筆者の馴染みのある）ニューヨーク市の場合は日本語教室の生徒によびかけたり、アメリカ人の子供も含める。

参加者を増やしプログラムをスケールアウトするためのアイデア

- ・投票システムをつくり人気動画を発表し、全ての参加者に賞を与える。
- ・投票システムで一番人気をとったストーリーを1年に1度著名なアニメ脚本家に数分のアニメ映画を制作してもらいメディアに発表するなど。

プロジェクトに関わる人材

- ・インタビューの訓練には編集者など、高齢者とのマッチングのセットアップやインタビュー後のフォローアップを担当するコーディネーター役は一般から募る。
- ・謝礼として（子供、孫、親戚などの教育費にあてる10年間有効の）教育クーポンを支給する。

誇りに繋がるイメージ

- ・金銭的報酬ではなく参加することが「誇り」になるようにプログラムのイメージを創る。著名な脚本家との連携、メディアでの発表、参加者に贈るバッジなど。

公の受け持つ分担

内容はすべて市民の参加と意見で行うが、映像の公開なので「個人情報」に関わることなど法律上の規制やモニターを完備したシステムを創り管理する「枠組み」を創る。

「シニア-チューター-プログラム」 Senior Tutor Program (仮称)

「シニア市民（55歳+）出番とやりがいのニーズ」と「親や家庭教師から勉強の手伝いを受けられない低所得層、移民、養護施設など日本の豊かさを享受できないの子供たちのニーズ」を繋ぐプログラム。

(1) 背景

リタイアした後の人生を以前「余生」と呼んでいたが、日本人の体力が向上し寿命が大幅に伸びた今その呼び名は当てはまらない。経験で培われた知恵やスキルや忍耐力に加えて体力もあり生活を維持する経済力をもつ世代は日本社会の眠れる資源だ。「余生」ではなく「人生第二章」という呼び方がふさわしい。

米国テンプレトン財団 (Templeton Foundation)の調査では、社会貢献をしているシニアほどしていない人に比べてはるかに健康で長生きをするという結果が発表されている。

参照：[http://www.metanexus.net/magazine/Article Detail/tabid/68/id/10073/Default.aspx](http://www.metanexus.net/magazine/Article%20Detail/tabid/68/id/10073/Default.aspx)

International Journal of Behavioral Medicine 誌 vol.12 (2005) に掲載された記事

“Altruism, Happiness and Health; It's Good to be Good”

(2) プログラム内容

「シニア-チューター」が、日本社会の豊かさの恩恵に授けられない子供たち（擁護施設、移民、低所得層など）の勉強の手伝いをする。移民の場合は日本語学習の手伝いを含む。チューターはサービスに対して「教育クーポン」を授与される。

オバマ政権の Silver Scholar Program (シニアがマイノリティーの子供の勉強350時間の勉強の個人指導を与えたことに対し1000ドル相当の教育クーポンを支給。クーポンはシニアの子供、孫、里子の教育費用に当てることができる) にヒントを得て、同様の教育クーポンのシステムを取り入れる。従事する時間やクーポンの額は日本の状況に応じて決める。

(3) 関わるスタッフ

このプログラムに必要なスタッフは；

- a) シニア-チューターの選考を行い、プログラム開始後は進行状況のモニターとチューターからの相談に応じる元教師、元校長、心理カウンセラーなど。
- b) シニア-チューターと学校との連絡を受け持つコーディネーター。マネジメント経験のあるシニア市民が望ましい。

(4) 財政的な支援

a) と b) の人材にはことによって資本主義のインセンティブにのっとなって「所得税の免税」という恩恵を与えるを与える。また、このプログラムのために使う教材の購入が発生した場合は免税とするか、50%の支援金を送る。

(5) イメージ

「シニア-チューター-プログラム」(仮称)に参加することは誇りに繋がるイメージを創ることが重要だ。そのためにスクリーニングを徹底し、優秀な人材を集める。決まった時間数を終えたらバッジを給与するなどの目に見えるラベルを与える。受け持つ生徒の成績の向上をモニターし、優秀なチューターを表彰するなどしてプログラムが活性化するようにする。

バッジのデザインは日本を代表する先端的なデザイナーにヴォランティアで協力を求めメディアを通して一般市民からプログラムへの興味をひくPRを行う。