

令和4年度第1回大府市有識者懇話会 要点記録

日時：令和4年6月27日（月）

午後2時～4時

場所：委員会室1

出席委員（敬称略・五十音順）

委員 斎藤 民

委員 齊藤 千晶

委員 堀川 宣和

ファシリテーター（敬称略）

池田 哲也

大府市

市長 岡村 秀人

副市長 山内 健次

副市長 山田 祥文

企画政策部長 新美 光良

総務部長 玉村 雅幸

福祉部長 猪飼 健祐

健康未来部長 中村 浩

健康未来部担当部長 阪野 嘉代子

産業振興部長 寺島 晴彦

法務財政課長 平野 陽介

デジタル戦略室長 新美 清和

地域福祉課長 長坂 規代

福祉総合相談室長 小清水 崇

高齢障がい支援課長 小島 紳也

子ども未来課長 間瀬 恵

健康増進課長 原田 亮男

健康都市スポーツ推進課長 北川 美香

健康都市スポーツ推進課担当課長 鈴木 秀規

ウェルネスバレー推進室長 戸田 稔彦

企画広報課企画政策係長 鈴木 康幸

(事務局)

企画広報課長 太田 雅之

企画広報課広報広聴係長 福田 隆広

企画広報課広報広聴係主任 樋口 大樹

テーマ

人生 100 年時代を見据えた高齢者施策について

1 市長あいさつ

2 市政提案

【認知症になってもウェルビーイングなまちを目指して】

- ・ 産官学民の4者連携により、エビデンスに基づく健康政策を推進する必要がある。
- ・ 高齢者施策で、1番求められてきたことは、長く自立して生活していくこと。最近では、さらに社会参加の部分が求められている。
- ・ 健康には、2つのモデルがある。1つは、主に医療関係者が患者に対して行う実践や研究する医学モデル。もう一つは、生活が対象となる社会モデルである。厚生労働省からは、医学と社会の双方をバランスよく実施することが求められている。
- ・ 生活習慣病予防及び介護予防の段階としては、生活機能の維持や向上となる1次予防、リスクが高い人を早く見つける2次予防、リハビリテーションなどの3次予防がある。これが従来型の予防であるが、環境的なアプローチとなる0次予防も必要である。
- ・ 「自然に健康になってしまう」、「意図せず健康になってしまう」といったことを狙っているのが、0次予防戦略である。楽しくて、健康になってしまう、そういった取組が非常に重要。心身機能が低下すると環境の影響を受けやすいため、誰にでも快適な環境づくりをすることが、次の時代の健康づくりだと考えられる。
- ・ 医学雑誌の『ランセット』によると、小児期の教育が既に認知症の要因になっていて、教育を長く受けられないと認知症のリスクが高まると報告されている。中年期・高齢期にも様々な要因があるが、認知症リスクの40%は予防可能である。環境づくりと個別支援の両輪が重要である。
- ・ 認知症にやさしいまちづくりの取組は進んでいるが、高齢者や認知症の方に特化した支援をすると、スティグマ（差別意識）の助長になる恐れがある。皆に優しい、認知症の方にも優しいまちづくりが重要である。

- ・ 認知症の方と直接交流のない人が非支援群（認知症の方は社会参加すべきでないとの考えを持つ方々）に多い。認知症の方の理解を深める認知症サポーター養成講座を開催しているが、これからは、支援意識向上のため認知症の方との交流機会を増やすことが必要である。
- ・ アートを活用したウェルビーイングづくりとして、アート鑑賞・自己表現プログラムがあり、高齢者では既に、抑うつ軽減効果が分かっている。
- ・ 小児期の教育にしても、中年期や高齢期の認知症のリスク要因にしても、社会経済格差を持っている。何か企画をしてもたどり着けない人も多い。そうした自助だけでは健康を達成出来ない人たちが健康にたどり着き、それを支援する側の人にも利益があるような、そういった取組がこれからは重要である。
- ・ 産官学民の連携はもちろんのこと、多職種連携＋多部署連携が必要である。保健医療福祉では、多職種連携＋多部署連携が不可欠で、それ以外の分野でも連携が不可欠である。

【若年性認知症の方の支援からの視点で】

- ・ 医療、介護、福祉、労働など様々な分野を横串にするような支援が必要となっている。若年性認知症の方への支援としては、働くことや、社会参加することを促すことを目指している。
- ・ 大府市の人口としては、団塊ジュニアの層が多く、2040年から2050年にかけて、高齢化率が急増することが予想される。同時に、有病率が上昇するとともに、認知症高齢者の方も増加する。
- ・ 高年齢者雇用安定法が改正され働く高齢者が増えるため、若年性認知症の方が今まさに抱えている課題である働くことや社会参加をどう支えていくのかという視点が今後の高齢者施策についても重要であると考えている。
- ・ 認知症は進行していくものなので、今できることを支援する、いわゆるソフトランディングの視点が重要である。症状進行などを考慮してそれぞれの時期に合った切れ目のない支援を進めていくことが大事である。
- ・ 認知症の方の働く場や社会参加の場を市町村のほうでどれだけ実施しているかというところで、昨年度、全国の1,741市区町村にアンケート調査を実施したところ、1,044市区町村から回答があり、各自治体で認知症の方を支える場を作っているという市区町村は、50しかなかった。認知症の方に対する理解がやはりまだまだ十分ではないということが分かった。
- ・ 現在、学びの機会として、認知症サポーター養成講座やフォローアップ講座などがある。学んだ上で、どう活用していくかというところが課題だと思う。認知症の方と一緒に楽しい時間を共有することが大事である。例え

ば、夏休み期間に、子どもたちと一緒に認知症の方がぶどうを収穫するイベントがあってもいいと思う。また、企画の段階から一緒に考える仕組みがあるとよいと思う。一緒に考えることが、理解の深化につながると思う。

- ・ ICTを活用したインフォーマルな地域資源の見える化も大事である。認知症には、診断前後に2つの空白の時間があると言われている。認知症＝介護保険サービスではなく、インフォーマルなサービスをどう充実していくのかが大事である。認知症の方でもスマートフォンやパソコンを活用できる方が増えているので、ICTを活用して就労的活動の場を提供できる事業所と働くことを希望する認知症の方や要支援者とマッチングする仕組みがあるとよい。
- ・ 現行、福祉タクシー料金の助成や、ふれあいパス70の交付などの移動支援があるが、年齢での区切りなどで限定されている。社会参加が促進できるよう、ファミリーサポートのような安価で柔軟な仕組みを認知症の方の支援にも応用していくとよい。

【eスポーツの実施における高齢者との相性や社会性の可能性について】

- ・ eスポーツは、教育、人材育成、雇用促進などにつながっていると考えている。地域活性化とも非常に相性が良い。
- ・ eスポーツは、多くの社会課題を解決する可能性を持つコンテンツであり、ユニバーサルスポーツかつコミュニケーションツールでもあり、若者のデジタル産業の入り口かつ勉強の場でもある。
- ・ ゲームは、視力・体力や学力の低下、精神の不健全性といった否定的に思われる傾向にある。スポーツは、身体的能力の向上や、スポーツマンシップ、コミュニケーション力の向上、精神の健全性など、肯定的なイメージがある。ゲームが、eスポーツになることで、肯定的なイメージになると思っている。
- ・ eスポーツで人が育つのは「アマチュア・プレイヤー」を目指した瞬間からだと思う。ただ、その活動・環境が日本には、ほとんどない。「アマチュア・プレイヤー」は公式試合で勝つことを目指すが、日本では、アマチュア用の公式試合の環境がない。その活動・環境を作るには、eスポーツ団体と行政、企業で実現できると考えている。
- ・ 例えば、知多半島5市5町で、それぞれ小学生大会、中学生大会を実施し、そこから「アマチュア・プレイヤー」を目指す子が現れてくると、社会的に有用な子どもに育っていくと思う。
- ・ eスポーツに携わることで、デジタルリテラシーの向上や、コミュニケー

ション力の向上、ビジネス基礎力の向上、グローバル感覚の向上などが期待でき、若者の成長はeスポーツで飛躍すると考えている。

- ・ eスポーツは他のスポーツと比較して、身体的なハンデをあまり意識する必要がない点から、ユニバーサル・スポーツと言える。スウェーデンでは平均年齢70歳を超えるプロチームがeスポーツの大会で活躍した実績もある。
- ・ eスポーツと高齢者との相性は良いと考えている。富山県では、富山大学と株式会社 ZORGE が連携し、「高齢者向けeスポーツ等による介護予防モデル事業」や「通いの場を活用したeスポーツ体験会」が行われている。運動のマナー化の改善や参加率の向上など、成果があると報告されている。
- ・ 熊本県美里町では、高齢者の認知症予防を目的とした事業を実施している。高齢者サロンなどでeスポーツの指導にあたり、高齢者と子どもの世代間交流が行われ、脳の活性化などの成果も出ていると報告されている。
- ・ 様々な報告から、eスポーツは、認知症抑制、リハビリ、介護予防に有効で、若者と高齢者のコミュニケーションツールにもなっていると思う。
- ・ 高齢者のeスポーツ大会を目標に日々のeスポーツの練習を通じて、地域の若者や子どもと交流する環境を作るとよい。
- ・ eスポーツは、地方創生・地域活性化にもつながり、医療費の増大、若者離れ、雇用不足、コミュニティ崩壊などを解決する可能性を持っている。

3 意見交換

- ・ 認知症サポーター養成講座は、サポーター数を目標にしていた。当事者とサポーターとの交流が必要だと感じる。
- ・ ふれあいバスで、70歳をひとつの目安で無料のパスポートを配っている。若年性認知症の方もいるので、そのことも視野に入れた移動支援をしないといけない。
- ・ 認知症については、一緒に共有することが大事である。苦手な部分は、さりげなく支えながら、サポートすれば、楽しく共有することができる。共有することで、偏見を減らしていくことができる。認知症の方も一緒にになり、皆さんで一つのことを作り上げていく過程も大事である。
- ・ 市では、障がい者の方の農福連携や障がい者スポーツは行っているが、もっと認知症の方の目線も取り入れていきたい。
- ・ 社会資源の活用という点では、学生のボランティアが有益であると思う。学生がボランティアとして参加することで、交流も生まれ、理解も深まる。さらに地元愛が高まるのではと考える。現在の高等教育では、アクテ

ィブラーニングとって、座学だけではない学びが求められている。

- eスポーツはゲームによって効果は違うと思うが、直観的に楽しそうである。歩行不安定な方でもできるので、実践するべきだと感じている。
- eスポーツは、多世代交流の可能性もあるし、自己管理を学ぶことができる。eスポーツのプロの人は他のスポーツのアスリートと変わらない。競技で勝つための練習をしている。
- eスポーツは、今第3期に入っている。第1期としては東京、第2期としては各行政地区で、第3期として、地域ごとの連携・協力・競い合いの時期に入っている。知多半島5市5町で対戦したり、愛知県国際展示場で世界的な大会を開催したり、知多半島は魅力的な場所なので、地域ごとにルールを作って、交流ができると、産業も発達し、いいこと尽くしである。日本、世界を代表する大会をこの地からぜひ開催したい。
- 認知症施策などでは、産官学民連携・他部署連携が大事であるが、本人の参加もこれから求められる。積極的に本人が参加することで、周囲が変わる。誰でも参加できる施策を打っていく必要がある。