

高齢者のスキルを最大限に活用し、時間・場所の制約にも対応した就労環境を実現するための研究開発

ポイント

- ・日本では2050年頃に労働力人口が5割を切ると言われていた一方で、元気高齢者の割合や総数が増大の一途を辿っている。
- ・元気労働者は、多様な就労機会が提供されれば経験・スキルを組み合わせた短時間労働により社会貢献が出来る。
- ・高齢者スキルの活用および時間や場所の制約を超えた、就労環境に焦点を当てた情報通信技術(ITC)に関する研究活動を行った。

◆プロジェクトマネージャー／開発リーダー

廣瀬 通孝(東京大学)

◆研究リーダー

小林 正朋(日本アイ・ビー・エム株式会社)

課題と目指したこと

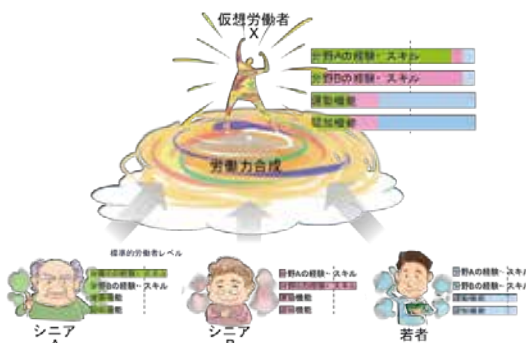
超高齢社会において、シニア層の経験・知識・技能を活かすシステムは社会の新たな推進力となる。人々の情報発信を加速するインタラクティブ、インタフェース技術と、社会活動を分析するソーシャルコンピューティング、スキルディスカバリー技術との連携により、元気シニア層の社会参加を活性化するとともに、多様な個性と就労条件に応じて能力を組み合わせ仮想的な労働力を合成する「モザイク型就労」の実現を提案し実証した。

ITC技術を活用した新しい働き方をシニア層へ提案と実験実証

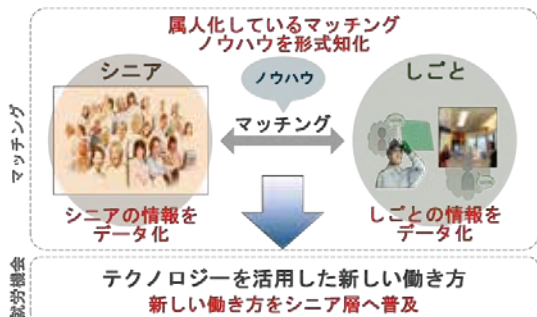
「モザイク型就労」モデルを実現するためには、①人材の所有する経験・スキルと仕事の要求する経験・スキルとの間の詳細なマッチング、②ITCを活用した新たな就労機会の創出が必要になる。しかしながら日本の労働市場においては、①に必要な仕事の情報が十分にデータ化されているとは言い難く、就労マッチングも暗黙知に頼ることが多い。また、②に必要なITC技術の提案は多いが、高齢者人材活用手段としては普及していない。本課題では、人材および仕事の情報のデータ化およびマッチングノウハウの形式知化による、高齢人材の就労機会創出を促す技術の実現を目標とし、最終ステージでは地域活動マッチングシステム「GBER(Gathering Brisk Elderly in the Region)」と、ハイスキル人材検索システム「人材スカウター」の実験実証を主にシニア層の就労機会の創出を目指した。「GBER」は、一例として一般社団法人セカンドファクトリー(SLF)との連携により2016年4月より実証運用を開始し、2019年10月までに3,441件の就労マッチングを実現した。また、オープンソース・ソフトウェアとしてGitHub上に公開し新たな活用展開が進行中である。また、ハイスキル人材検索システム「人材スカウター」は株式会社サーキュレーションとの1年半にわたる実証運用を行い、マッチングの暗黙知の機械学習により活用人材の裾野が拡大される効果が得られた。

今後の実用化・事業化に向けて

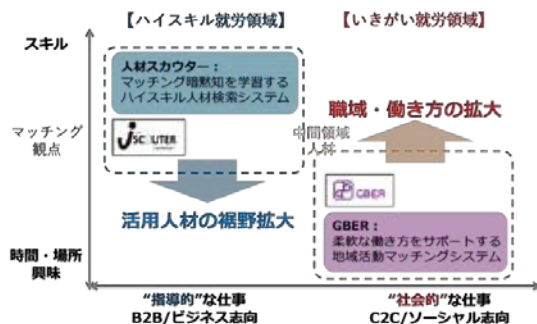
「GBER」はオープンソース化により、各事業者や自治体によるソフトウェアやアルゴリズムの利用が開始されつつある。また、日本アイ・ビー・エム株式会社でも「高齢者クラウド」の知見に基づきIBM Watsonを使用した新たな事業展開が計画されつつある。これらの活動を通して、シニア層の就労機会創出の活動と事業展開を継続して推進している。



高齢者の経験・スキルを組合せたモザイク型就労



ITCによるシニア層の新たな就労機会創出



社会実装・実証実験の目指すポイント



柔軟な働き方をサポートする地域活動マッチングシステム (一般社団法人セカンドファクトリー)



マッチング暗黙知をするハイスキル人材学習検索システム (株式会社サーキュレーション)