

## 研究開発課題別中間評価結果

### 1. 研究開発課題名

高齢者の経験・知識・技能を社会の推進力とするためのICT 基盤「高齢者クラウド」の研究開発

### 2. プロジェクトマネージャー

廣瀬 通孝（東京大学大学院 教授）

### 3. 課題の概要

高齢者が獲得した知識・経験・スキルを生かして、就労や社会参加を促したり、若い人にそれらを継承させたりすることによって、高齢者を社会の推進力とするとともに、高齢者の生きがいや自立度の向上、介護負担の低減に繋げることを目的としている。具体的には、まず、多様な知識、経験、スキル、身体機能、活動範囲などのデータを取得し、各人のデータをモザイク的に合成する「モザイクモデル」方式により仮想的な労働者を作る。さらに、長年にわたり獲得した技能などはVRやロボットを使って伝達する。この方法で、各人の特性を生かし負荷が少ない就労を実現するプラットフォームを構築している。また、就労範囲を広げるためにスキルのレベルに応じたプラットフォームを実現かつ事業化し、様々な経済効果を生み出すことを目指している。

### 4. 評価結果

#### （1）研究開発の進捗状況と成果の現状

ステージⅡでは、IBMのプラットフォーム技術と東大のインタフェース技術を融合させた中核となる就労モデル、すなわちロースキル人材用（GBER）とハイスキル人材用（人材スカウター）の2つのジョブマッチングのプラットフォームを構築している。とくに、人材スカウターについては（株）サーキュレーションに実装し、その有用性を定量的に示すなど具体的な成果をあげている。また、GBERについては、柏市での実施結果を通じて地域展開やユーザのスキルアップに繋がる可能性を示している。また、両プラットフォーム共に、健康状態を監視しながら就労を促し、技能伝達のために熟練者の動作分析をすることなどが課題として残されているが、本課題で提案したモザイクモデルによるジョブマッチングの手法は高く評価されている。

#### （2）今後の研究開発に向けて

ジョブマッチング会社や市販ソフトウェアが急速に設立・普及している中で、GBER と人材スカウターの優位性を明確にし、社会実装しながら就労範囲を拡大し、事業化する道筋を明確にすべきである。市場性の高い人材スカウターは多くの企業の参加が見込まれるが、GBERについては、仕事の内容をステップアップさせてミドル層へ拡大する道を確認し、ハローワークなどと連携することで横展開するなどして、幅広いジョブマッチングを実現することが必要である。なお、都市部の退職者に対しては未だに若年層を前提にした就労モデルを利用しているので、高齢者に合ったモデルを作る必要もある。

成果の評価指標では、就労の増加に伴う社会レベルの「マクロな効果」と健康やQOLの向上に関する個人レベルの「ミクロな効果」の2つを設定するのが妥当であろう。さらに、本課題は市場性だけでなく公益性を伴うものであるため、その比重を考慮した総合的な評価も重要になる。就労中の健康のフィードバックや技能伝承のための熟練者の動作解析などの重要な

課題はあるが、ステージⅢでは、事業の実現のために真に有用で実用的なプラットフォーム構築に目標を絞り込むべきである。

### (3) 総合評価

高齢者の就労・社会参加の重要性は社会的にも認知されており、多くの企業が参入してることが予想されるので、得られた実績は他企業にとっても有益なものになる。高齢社会の新しい就労モデルとしてイノベーションに貢献することが期待される。ただし、恩恵に浴するシニア層の拡大への道筋を明確にし、社会実装への絞り込みを急ぐべきであろう。以上の結果から、総合評価をAとする。