

# 認知症世界の歩き方通信

ISSUE+DESIGN Journal 02

誰もが認知症とともに、人生を楽しめる社会へ

02-03 特集1：ようこそ認知症世界へ

04-05 特集2：誰もが「認知症」とともに人生を楽しむ社会を実現するために

06-07 「認知症世界の歩き方」これまでとこれから

08-09 「認知症世界の歩き方」ついに実写映画化決定！

10-12 インタビュー：社会システムを変える映画をつくる  
〈issue+design 代表 寛裕介 × 映画監督 田村祥宏〉

13 THE WORLD REPORT 世界で広がる「認知症世界」

14-15 NEWS

16 インフォメーション



### 記憶のトラブル

#### タイムスリップしてしまう アルキタイヒルズ

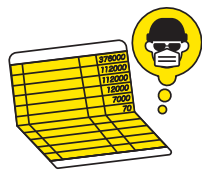
過去の出来事や思い出を現在進行中のもの  
と思い違えたまま行動してしまったり、時  
間や季節・年月の感覚が失われるなどの現  
象が起こります。



よくあるケース



退職した会社に行こうとする



自分が使ったのに、お金を盗まれたと思い込む



異なる場所を自分の自宅だと思い込む

### 五感のトラブル

#### 人の顔がわからなくなる 顔無し族の村

人の顔が正しく認識できなかったり、  
別人の顔に見えたりすることで、大切な人  
のことがわからなくなる現象が起こります。



よくあるケース



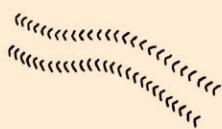
家族や親しい友人の顔がわからない



TVドラマの登場人物の顔が次々変わり、話を理解できない



見知らぬ通行人が知り合いに見える



### 記憶のトラブル

#### 乗るとだんだん記憶をなくす ミステリーバス

自分の行動や過去の経験、  
知識・言語などを思い出せなくなったり、  
たった今見たことが見えなくなった途端に忘れてしま  
う現象が起こります。



僕は「認知症世界」の案内人です。  
一緒にこの世界を歩いてみましょう！

## ようこそ認

### 「認知症世界」とは

認知症のある方が生きている世界のこと。

ここでは時間の感覚が失われたり、人の顔がわからなくなったり、  
なんでも聞こえてきたりと不思議な現象が起き、誰もがいろいろな  
ハプニングを体験します。





# 知症世界へ



書籍も絶賛発売中  
シリーズ累計  
20万部  
突破



## 空間のトラブル

距離も方角もわからなくなる  
二次元銀座商店街

左右、上下、前後、手前・奥などの空間を認識する感覚が失われ、目指す場所へと移動することが困難になる現象が起こります。



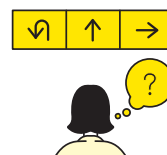
よくあるケース



もと居た場所・  
来た道に戻れない



本・新聞など、改行がある  
文を読むのが難しい

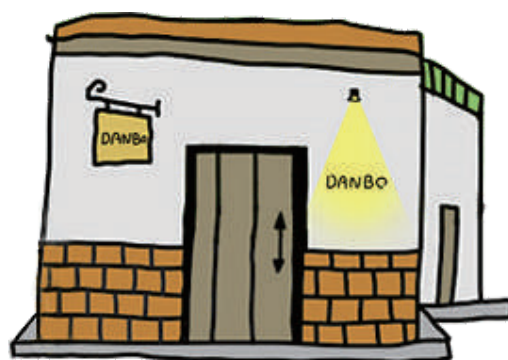


行き先を示す矢印が  
指す方向がわからない

## 注意のトラブル

目や耳に無数の情報が飛び込んでくる  
カクテルバー DANBO

聴覚や視覚が過敏になり、聞くべき音や見るべきものに集中できない、二つのことを同時にできないといった現象が起こります。



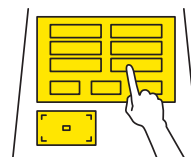
よくあるケース



レジで複数のことを  
言われると混乱する

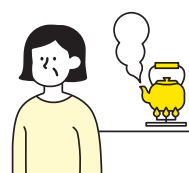


周囲の音が気になり、  
話が聞けない



ATMでお金を引き出  
すことができない

よくあるケース



火をつけたことを  
忘れてしまう



お金を引き出したことを  
忘れてしまう



降車駅や目的地を  
忘れる・間違える

WEB サイトでは動画も  
ご覧いただけます！





# 誰もが「認知症」とともに 人生を楽しめる社会を 実現するために



寛裕介（かけい ゆうすけ）  
2008 年 issue+design 設立。  
「社会の課題に、市民の創造力を。」を合言葉に、  
社会課題解決のためのデザイン領域の研究や実践  
に取り組む。慶應義塾大学大学院特任教授。

## 日本の、世界の、人類の“認知症”観 をデザインの力で変えたい

認知症と聞くと、  
「何もできなくなる。人生はもう終わりだ……」  
「介護が大変で、家族の負担が大きい……」  
「暴力的になる。訳の分からない行動をとる……」  
こんなイメージを多くの方が持っています。

私は多くの認知症の方とお話しましたが、これは明らかに間違っています。人生を楽しんでいる認知症の方が大勢います。認知症のある方の行動の背景には必ず理由があり、決して訳の分からない行動をとっているのではありません。

ぼけ、痴呆と呼ばれていた時代から、この病には強い偏見と大きな誤解があります。この認知症への偏見・誤解は、私たち日本社会のさまざまな領域に、直接的に間接的に、負の影響をもたらしています。

認知症は、日本が世界最先端の課題に直面している「課題先進国」であり、「課題解決先進国」になれる、ならねばならない領域です。

認知症への偏見と誤解を無くし、正しい理解を広めること、「日本の、世界の、人類の“認知症”観を変える」ことに挑戦したい。

複雑で難解なテーマだからこそ、デザインの持つ「美と共感の力」「社会システムを変える力」が役立つに違いない。

そんな想いから、私たちissue+designは、このテーマに挑戦することを決めました。

## 医療・介護費用激増、世界最悪レベルの財政赤字の背景にある認知症

過去20~30年の間に、この国には次のような変化が起きています。

- 一人あたり名目 GDP  
2 位（2000 年）▶ 34 位（2023 年）\*1
- 医療費（対GDP比）  
14 位（2000 年）▶ 5 位（2019 年）\*2
- 政府債務残高（対GDP比）  
19 位（2000 年）▶ 1 位（2023 年）\*3

日本は稼ぎが減り、医療・介護等社会保障の支出が劇的に増え、借金が高み、とても貧しい国になったのです。

貧しくなり、財政赤字が膨らんだことで、削られたのが、未来への投資のための費用です。

- 児童一人あたり公的教育支出  
7 位（2000 年）▶ 25 位（2021 年）\*4
- 一人あたり科学技術費用  
8 位（2000 年）▶ 17 位（2022 年）\*5

その結果、世界に誇っていた科学技術水準が低下し、国際競争力を失いつつあります。

- 科学技術の研究論文数  
2 位（2002 年）▶ 6 位（2022 年）\*6
- 国際競争力（IMD ランキング）  
1 位（1989 年）▶ 38 位（2024 年）\*7

国際競争力を失い、子育てや教育の負担が増えた結果、経済は長期低迷し、少子化が進み、さらに税収が減る負の循環が進行しています（下図）。

この循環の中で気になるポイントが「高齢者数増→要介護者増→認知症高齢者増→入院・入所増」です。高齢者の数が増えれば、要介護者が増え、認知症のある方が増えるのは当然です。しかし、日本は欧米先進国と比べると、認知症に伴う入院が著しく多いという特徴があります。欧州では、認知症に限らず、精神病患者を病院に閉じ込めるのではなく、住み慣れた地域での生活を後押しする環境整備が進んでいます。一方、日本はまだ遅れており、「認知症になったら病院や施設に入れるべ

き」だという考え方が広く定着しています。

MEDIVA社の推計によると、医療・介護サービスを使い在宅で過ごす時の医療・介護保険のひと月当たりの費用は約17万円です。それに比べて、施設（グループホーム等）への入居の場合は約2倍（約31万円）、精神病院の場合は約3倍（約45万円）の社会的負担となります\*8。

もちろん、本人が望み、入院が必要な場合はそれが最善の選択でしょう。しかし、認知症へのスティグマ（偏見・誤解）が原因で、本人が望まない入院・入居が多く発生しているのが現状です。

### 認知症高齢者の居場所（国際比較）

国	病院	自宅	施設
日本	15%	50%	35%
イギリス	1%以下	64%	36%
フランス	ほとんどない	60%	40%
オーストラリア	大きく減少	63%	33%
オランダ	ほとんどない	95%	5%

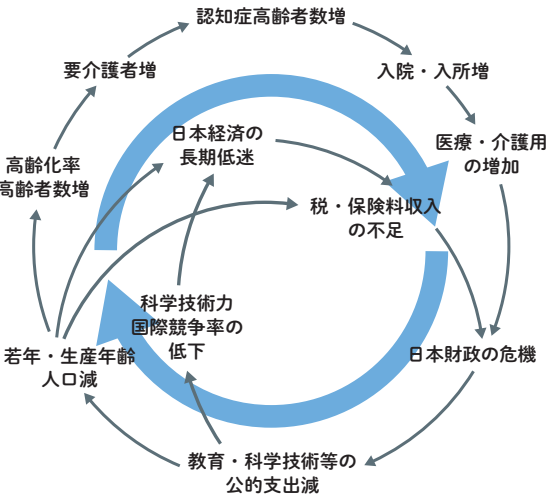
出典：厚生労働省「認知症の人の精神科入院医療と在宅支援のあり方に関する研究会」

## 偏見・誤解から始まる負の循環

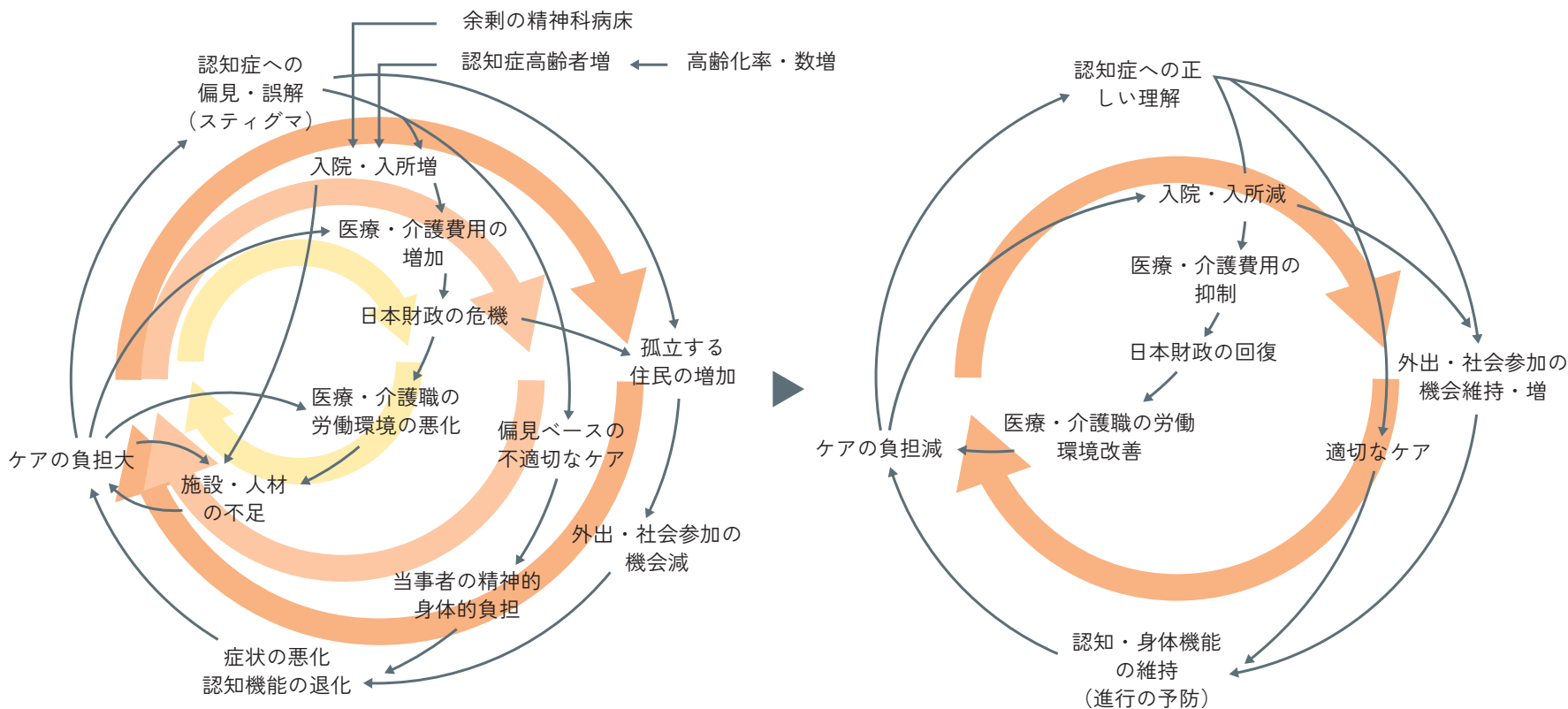
右ページ上の左側が認知症へのスティグマ（偏見・誤解）が生み出す負の循環構造を表した図です。この図の中には、3つの負の循環がみられます。

まずは大外（青）。認知症への偏見・誤解が原因で社会的に孤立する方が増えます。

孤立が増える背景には2つの偏見・誤解があります。一つはご本人自身が「周囲の人に知られたくない」「恥ずかしい姿を見せたくない」などの思いから引きこもる、本人の内なる偏見によるものです。もう一つは周囲の家族・親族、地域住民、一般市民によるものです。家族が、本人の失敗や事故等への心配や周囲の目を気にして、外出や社会参加を制限してしまう、「自宅での介護は難しい」と考え、本人が望まない形での入院・入所を強いてしまうことが起きがちです。







## 認知機能の維持に欠かせない 他者とのつながりと生きがい

認知症の有無に関わらず、人は加齢に伴い認知機能が緩やかに低下します。

なお、認知機能とは、「ある対象を目・耳・鼻・舌・肌などの感覚器官でとらえ、それが何であるかを解釈したり、思考・判断したり、計算や言語化したり、記憶に留めたりする働き」を意味します。

認知機能の維持に欠かせないもの、それがつながりと生きがいです。家族や友人、ご近所、同僚との関係を大切にしながら、仕事でも趣味でも家事でも、自分が生きがいを感じることを、やりたいこと、好きなことに毎日取り組み続けることです。社会的に孤立し、外出機会が減ることは、認知症の進行・悪化に直結します。その結果、周囲の方のケアの負担は増し、「認知症になると、介護が大変だ!」という誤解が強まっていくのです。

その内側(橙)を走るのが、医療・介護専門職の偏見・誤解から生まれる負の循環です。

「痴呆症」と呼ばれていた時代からの不適切な教育により、医療や介護の現場では、認知症への誤った理解が浸透しており、まだまだ差別的なケアが行われるケースが見られます。専門職、そして家族からの不適切なケアが、ご本人の精神的・身体的負担を増し、それが症状の悪化、認知機能の低下へとつながるというループです。

最内(黄)は国全体の社会システムに関連するループです。認知症の高齢者の増加に伴う入院・入所の増加は、日本の社会保障費用の増加に直結し、日本財政が危機的状況に陥っている要因の一つです。また、国や自治体の財政が逼迫していることの影響もあり、介護職の労働環境・条件は非常に厳しいものがあります。あらゆる業界で人手不足が深刻化しており、介護人材の確保が難しく、他業界への流出が進んでいます。その結果、介護人材は2040年には約69万人が不足する見込みです(厚生労働省2021年推計)。69万人というと、高知県全体の人口とほぼ同数です。人材不足の結果、ケアの負担が大きくなり、医療・介護職の労働環境は厳しさを増し、さらに人手不足が深刻化し、十分なケアが難しくなる負の循環が進んでいます。

## システムチェンジへの挑戦

私たちissue+designは、この負の循環を止め、正の循環を生み出す社会システムの変革にチャレンジしたいのです。

認知症への正しい理解が進めば、ご本人が望まない入院・入所は減り、住み慣れた地域やご自宅で居心地が良い生活、生きがいを感じる活動を継続できる人が増えることでしょう。認知症を理由に、自ら閉ざしてしまう方も減ることでしょう。医療・介護専門職や家族の間で、適切なケアが広がることでしょう。結果的に、認知機能の退化、認知症の症状の進行を防ぐことができ、ケアの負担も軽減されます。その結果、医療・介護費用が抑えられ、子育て・教育・科学技術等の未来へ投資ができる社会へと少しずつ変わっていく。そんなシステムチェンジを達成したいのです。

## 認知症はあなた自身の問題です

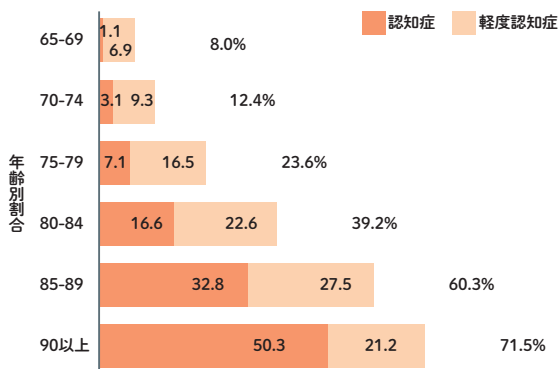
皆さんは何歳くらいまで自分は生きるとイメージしているのでしょうか？

日本人の平均寿命(2023)は男性81.1歳、女性は87.1歳です。現在、50歳の方の約7割が80歳まで、半数は85歳まで、3割が90歳まで生きることになります。

年齢別の認知症および軽度認知障害の割合を見ると、80歳を超えると4割、90歳以上では7割の方が、認知機能に障害を抱えています。

認知症とは、人生100年時代を生きる私たち一人ひとりの問題なのです。

私はこのプロジェクトを始めて以来、「認知症」という問題の特殊性にずっと悩まされてきました。この問題は関心が高い人と関心が低い人との間に大きな壁があります。



例えば、教育は、日本人全員が関心を持っている課題です。誰もが学校教育を経て大人になっているので、自分ごととして考えやすいのでしょうか。地方創生と呼ばれる人口減少が進む地域のまちづくりの課題は10年前に比べて、多くの人が関心を持つようになりました。大都市圏で暮らす人も、自分の生まれ故郷や両親の実家など、地方圏にルーツを持つ人も多いですし、観光等で訪れる機会も多いでしょう。また、東京の都心部など一部地域を除くと、多くの地域で少なからず発生している課題だからでしょう。

一方、認知症に関しては、関わる方は膨大な数にのぼるにも関わらず、関心が薄い方が非常に多い課題です。医療・介護の現場やご家族の介護等でご本人と直接関わっている方は、強い関心があります。ただ、その少し外にいる方(家族が認知症ではあるが、直接介護をしていない方など)から急激に関心が薄くなる傾向が見られます。どこか他人事であり、自分には関係がないものと捉えがちな課題が、この「認知症」なのです。

人間、誰しもが歳をとります。歳をとるとともに、身体機能・認知機能が徐々に落ちていきます。今まで何の不自由もなく歩いていた道で、小さな段差につまずくことがあります。すらすらと言っていた同僚の名前を思い出せないことがあります。視力が低下し、視野が狭くなり、スマホでの手続きに手間取ることがあります。

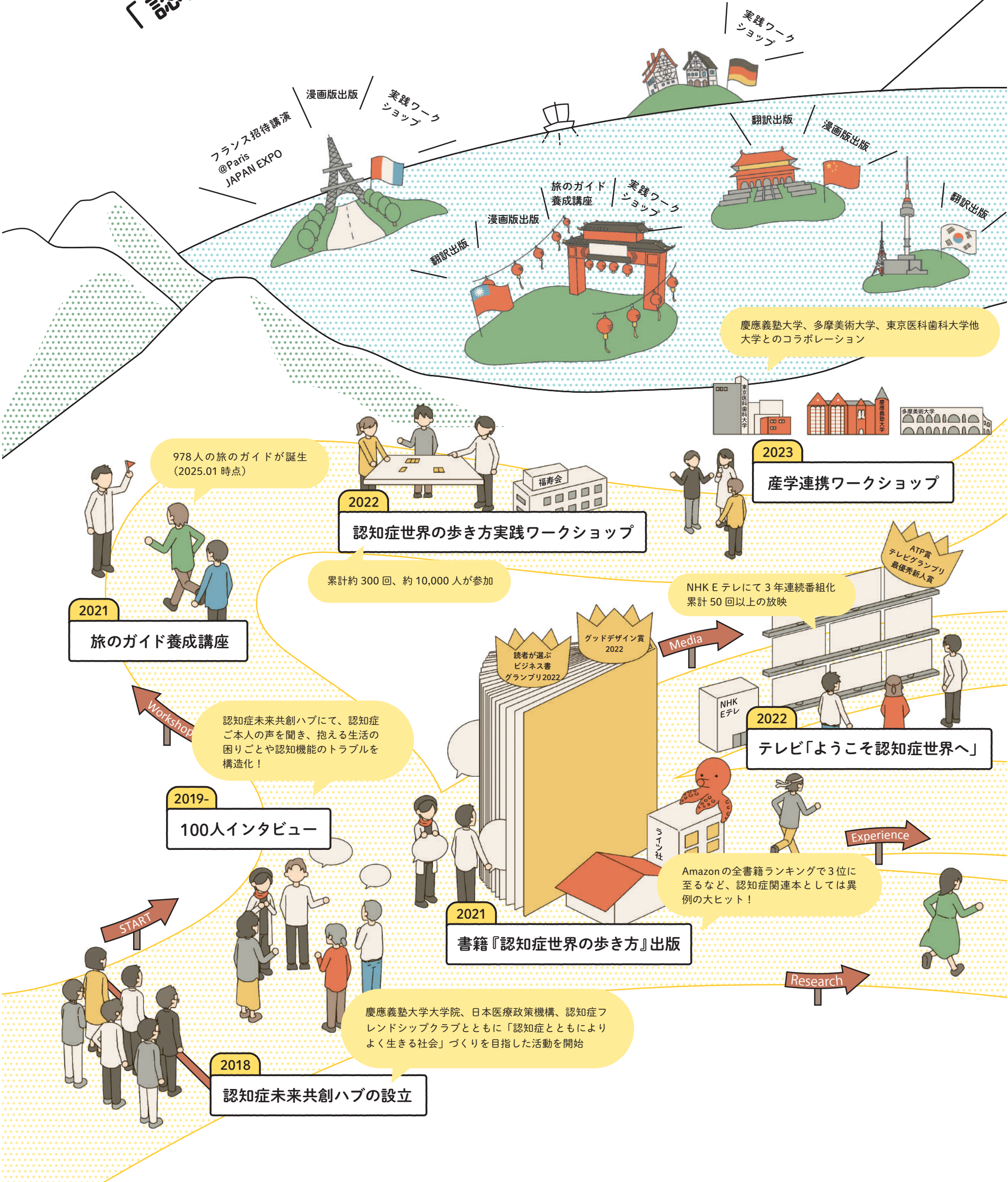
これらは全て認知機能の低下によるものです。認知症とは、人生100年時代を生きる誰にとっても避けて通れない課題なのです。ぜひ、皆さんも「認知症」を自分の課題だと認識してください。

私たちissue+designは「認知症世界の歩き方」を通じて、皆さんと一緒に、誰もが、「認知症とともに人生を楽しめる社会」を実現したいのです。そのために「日本の、世界の、人類の、“認知症”観を変えたい」のです。皆さん一人ひとりの力が必要なのです。ともに、社会を変えましょう。

\*1 IMF調べ。2000年は187カ国中、2023年は191カ国中  
\*2 OECD調べ。2000年は37カ国中、2019年は38カ国中  
\*3 IMF調べ。2000年は76カ国中、2023年は89カ国中  
\*4 UNESCO調べ。2000年は62カ国中、2021年は89カ国中  
\*5 UNESCO調べ。2000年は87カ国中、2022年は105カ国中  
\*6 NSF調べ。201カ国中  
\*7 IMD調べ。1989年は63カ国中、2024年は67カ国中  
\*8 大石 佳能子 (2018)「人生100年時代、幸せな老後を自分でデザインするためのデータブック」、ディスカヴァー・トゥエンティワン



# 「認知症世界の歩き方」これまでとこれから









# 「認知症世界の歩き方」 ついに実写映画化決定！ 世界各国で上映予定

書籍、テレビと広がり、ついに映画化！「認知症は怖い」「認知症は悲劇」といった固定観念をくつがえす、心温まるヒューマンドラマロードムービーが、二〇二六年秋に公開予定です。

この画像は AI によって生成されたものです。



# ストーリー

認知症のある陽気な父親が、20年ぶりに再会した息子とともに家へ向かう旅の中で、さまざまな認知症の困りごとに向き合っていくヒューマンドラマ・ロードムービー。

認知症のある男性、高橋豊(70)は持ち前の明るく楽しい人柄でグループホームでの日々を穏やかに過ごしているが、ときおり無性に自分の家に帰りたくなる。そんな中、離婚して20年会っていなかった次男の優輝(32)が父の財産管理のために一緒に豊の家に帰ることに。旅の途中、認知症の様々な困りごとに直面しながらも少しずつ家族の絆を取り戻していくように見える2人だったが...

## 企画制作チーム

### 監督・脚本

田村祥宏

株式会社イグジットフィルム代表取締役・ディレクター  
特定非営利活動法人ブラックスターレーベル代表理事

映画的な演出と作家性を重視したヴィジュアルストーリーテリングが得意。映画制作やブランディング、広告を手がける。社会課題に関する映画レーベルをNPOとして設立し、映像を活用した対話や教育プログラムを展開。ロジックとアートを融合した作品を制作し、国内外のアワードを多数受賞。Forbes Japan「NEXT100」に選出。



### プロデューサー

笥裕介

issue+design 代表



### 監修(敬称略・五十音順)

内田直樹

医療法人すずらん会たろう  
クリニック理事長・院長  
日本老年精神医学会専門医  
医学博士



鬼頭史樹

一般社団法人ボーダレス  
代表理事



佐々木淳

医療法人社団悠翔会  
理事長・診療部長



堀田聡子

慶應義塾大学大学院  
健康マネジメント研究科教授  
認知症未来共創ハブ 代表



水野義之

大和市健康福祉部 人生100年推進課 係長

わすれな草の会

認知症のある方7名が所属する神奈川県大和市の認知症ご本人や家族と支援者の自主団体。NHK厚生文化事業団「第7回認知症とともに生きるまち大賞」受賞



## この映画の注目ポイント

1

### 認知症のある方の “幸せ”な日常を描く

映画やドラマで「認知症」が怖い病気として描かれることが偏見・誤解を生み出す一つの要因です。この映画で、何よりも大切にしていること、こだわっていることは、「認知症のある方の幸せな日常」を描くことです。

2

### 認知症のある方100名の インタビューから脚本制作

issue+designが運営に参加する「認知症未来共創ハブ」が実施した100名を超える認知症当事者インタビューから生まれた本人の実際の声、体験談より脚本を制作。映画の監修にも多くの認知症当事者が参加しています。

3

### 累計20万部突破の話題作、 待望の映画化！

書籍の累計販売部数は20万部を達成し、NHKEテレビにて累計50回以上を放映される大きな広がりを見せている「認知症世界の歩き方」が、ついに映画化！日本のみならずグローバルな展開を予定しています。

4

### 世界各国で続々公開予定！

書籍『認知症世界の歩き方』は、2025年現在、英・仏・中・台・韓の5カ国語にて全世界で展開中です。映画も、フランスと台湾を皮切りに、欧州・アジアで続々と公開予定です。

5

### 市民の力で実現する、 特別な映画

一人でも多くの人に製作のプロセスから関わってもらいたいと思っています。クラウドファンディングでの資金の提供、エキストラ出演、アンバサダーとしての情報発信など、色々な形で力を貸してください。



スケジュール

2025年春

世界8カ国(日仏台独米英加星)でクラウドファンディング開始！

2025年夏

出演者決定・撮影開始

2026年春夏

国際映画賞への出品

2026年秋以降

全国公開予定！その後フランスや台湾などで順次世界公開予定



## Interview

# 社会システムを変える 映画をつくる

issue+design 代表

映画監督

寛裕介 × 田村祥宏

2026年秋の公開を目指し、『認知症世界の歩き方』の映画制作が始動しました。issue+design代表の寛裕介にとって、初めて挑む映画プロデュース作品。監督には、社会課題をテーマに映像制作を行うイグジットフィルム代表・田村祥宏を迎えました。「認知症の映画をつくるなら、この人しかいないと思った」と寛が絶大な信頼を寄せる田村との出会いは約10年前。長年の関係を築いてきた二人が、この映画に込めた思いを語り合います。

文：岡田寛子 写真：濱谷幸江

## なぜ認知症の映画をつくるのか？

**寛** デザインで社会課題を解決するという僕らの仕事は、世の中に説明しづらいんだろうなという自覚があって。文章にせよ、グラフィックにせよ、誰かに何かを作ってもらったときに、僕らが伝えたいこととずれていることがよくあるんだよね。でも、田村君とはほとんどずれたことがなくて。

**田村** たしかに。あんまり「違う」って言われたことないです。

**寛** 僕が思うに、田村君には本質を汲み取る力がある。しかも、それを美しい映像で伝えられる。認知症の映画をつくろうと思ったとき、僕の知る限りでは、田村君以上に伝えたいメッセージを正確につかんで、美しく、楽しく表現してくれる人はいなかったんだよね。

**田村** ありがとうございます。寛さんは、どうして認知症の映画をつくろうと思ったんですか？

**寛** 僕らは7年ほど前から認知症の課題に取り組んでいるんだけど、この疾患を自分ごととして捉える人がすごく限られるということを痛感していて。自分とは関係がないと思っている人が大半で、将来自分にも起きることかもしれないと認識している人がすごく少ない課題なんだよね。『認知症世界の歩き方』シリーズが20万部を超え、NHKでも番組が放送されて。それでもあと一歩のところで輪が広がらない。その限界を突破するために映画という手段が思い浮かんだのよ。映画をつくる理由を一言でいえば、この作品をおもしろがってくれて、認知症の課題に自分も関わりたいと思ってくれる人を増やしたいから。だから、エンターテインメントとしてもおもしろいと言ってもらえ

る作品にしたい。田村君はどうして特定の社会課題をテーマにした作品を撮ってきたの？

**田村** うーん。インスピレーションを得るタイミングで特定の社会課題を意識しているわけではないんです。クリエイティブのアイデアをいくつもストックしていて、それを何か社会のために役立てたいなと常々考えている。まず人に会うことから始まって、その人と仲良くなって、その人自身や、その人の属しているコミュニティが抱えている課題を聞いて、自分にできることは何だろうって自然と考えて。扱う社会課題が決まるのは、あ、このアイデアと合わさったらおもしろいかも、という感じです。映像で世の中に貢献したいという思いが先にある。何を扱うのかは後で決まってくる、という感じなんです。

**寛** なるほど。最新作『Dance with the Issue』\*1はエネルギー課題を扱った作品だったけれど、あの作品はどんな発想で撮ろうと思ったの？

**田村** 『Dance with the Issue』も「エネルギー課題を映画にしよう」と思って撮り始めた作品ではなかったんです。コンテンポラリーダンスの公演を観劇したときに「このシステムを活用してみたい！」と思って。コンテンポラリーダンスってストーリーラインが難解で、観たときはもちろん、観た後も長いこと、あのダンスのあの動きにはどういう意味があったんだろうって考え続けてしまう。その思

考の時間を、普段考えない社会の課題と絡めることができれば、それは課題側にとってもアート側にとってもすばらしい可能性になるのではないか、と思ったんです。その後にエネルギー課題に出会い、それをテーマにストーリーを組み立てていった、という流れです。

\*1 2023年公開。制作イグジットフィルム。配給ブラックスターレーベル。「Media is Hope AWARD2023」作品賞受賞。身近なエネルギー問題を、専門家へのインタビューと言葉を介さないコンテンポラリーダンス、内省パートで伝える話題作。



## 消費されるだけではなく、役に立つものをつくりたい

**田村** 僕は「役に立つ作品」が作りたいたいのかもしれませんが。消費されるだけのエンターテインメントはそれはそれでとてもすばらしいんですが。それだけだともったいないって思うんですよね。

**寛** なるほど。田村君にとって、消費されるだけでなく、役に立つ作品というのは、どんな作品なんだろう。

**田村** 観た人に立ち止まって考えさせる何かがある作品ですかね。変に単純化しない、複雑性を保ったもの。単純明快なストーリーはおもしろいし







写真左:田村祥宏 右:笥裕介

まったく否定しませんが、実際の世の中にあまり単純なことはないと思っています。その複雑性をできるだけわかりやすくおもしろくして共感させるのがクリエイティブの力だと考えています。今度の映画でも、それは意識したいと思っています。認知症についての正しい知識を伝えるのはもちろんですが、ただ単純なサクセスストーリーや、教則本みたいに正しいことだけを描いても、誰も共感しないし自分ごとにならない。だから、その揺らぎだったりとか余白みたいな部分をどうつくるかを、すごく考えています。

### 認知症を前向きに 楽しく学んでもらいたい

**田村** 笥さんから作品の構想をうかがったとき、「認知症の人の幸せな姿を描く」というところにいちばん興味が湧きました。そういう作品は他にはないな、純粋におもしろそうだなと思って。

**笥** 認知症を題材とした映画には、ほぼ必ず「認知症は怖い」「認知症は悲劇」というステレオタイプが描かれてるよね。それを変える作品に挑戦したいと思った。2020年に公開された「ファーザー」は認知症を描いたすばらしい作品だけど、観るとやっぱり辛い気持ちになる。結果的に、認知症への偏見や誤解を再生産することにつながっている。映画やドラマなどのエンターテインメントが社会にもたらす負の側面だなとも思っています。

**田村** そうですね。そのステレオタイプは強くありますね。僕自身も、いつか認知症をテーマにした作品をつくりたいという構想はありましたが、まさに今おっしゃったステレオタイプ通りの暗い作

品をイメージしていましたから。

**笥** 認知症を持つ本人や家族が認知症を学ぶときは、基本的には辛いときなんだよね。学ばざるを得ないから学ばなければ、その状態で入ってくる知識って絶対に定着しないし、もっと知りたいとも思わない。この映画を通して、認知症をより前向きに、楽しく学んでもらいたいから、暗い作品にはしたくないなと。

**田村** 実は僕、20代でインディペンデント映画をやっていたころ、それだけでは食べていけなくて、知人に紹介してもらった介護施設で社員として働いていたことがあるんです。「人が足りないから来週から来て」と言われて、研修もほとんどなく働きはじめた感じでした。でも、当時の僕は、認知症がある人の介護は大変だとか、あまり思っていなかったんですよ。何の前情報もなく、いきなり介護の世界に飛び込んで現実を見たから、偏見を持たないで済んだのかもしれない。住み込みで働かせてもらって、介護の業界には『あのとき助けてもらった』という恩義しかありません。

**笥** そうなんだ。当時は認知症のある方についてどんな思いを抱いていたの？

**田村** 僕が入居者の方に感じていたのは、幸不幸は認知症の有無ではなく、周囲との関係性、歩んできた人生やこれまでしてきた選択に起因しているんだなということですね。僕の仕事は、認知症を治療することではなくて、認知症の方々に幸せに暮らしてもらうことだったので、そういう視点になっていたのかもしれない。でも、認知症によって、コミュニケーションがうまく取れなかったりして、大変そうなお本人やご家族の様子を見ると「これが認知症かあ。自分になりたいくないなあ」と思うこともやっぱりありました。笥さんの本を読んで、当時のモヤモヤが晴れたところがあります。あるとき、

施設から黙って出て行ってしまった認知症の方を探しに行ったことがあって。「どうして出て行ったんですか？」とその方に聞いたら「娘が迎えにきたから」と返ってきたんです。「どうしてそういうことを言うんだろうなあ」と、当時の僕は不思議に思っていました。「そうですか。でも誰も来ていませんでしたよ」と答えるしかできなかったんですね。でも、笥さんの本を読んで、認知症の人には独自の世界があり、理由があるということを知って腑に落ちました。

**笥** 知識はもちろん大事なんだけど、ご本人が見ている世界や気持ちを知ることが、介護や支援に携わる人の助けにきつとなるはずだと思って。それで『認知症世界の歩き方』を書いたんだよね。田村君が会った人の中で、この映画に登場する主人公のような幸せな認知症の人はいる？

**田村** 何人もいます。認知症はかなり進んでいる方だったんですけど、すごく穏やかで、優しくった木村さんという男性のことをよく覚えています。僕は木村さんとキャッチボールをするのが好きで。足腰がすごくしっかりされていて、驚くような剛速球を投げてるんです。いろんなところに散歩やドライブにも行きました。僕らの仕事を手伝ってくれることもありました。いつも楽しそうにしてくれるので、僕たち職員や他の入居者の方も楽





しい気持ちになっていました。木村さんは幸せな認知症の方として思い浮かぶ人の一人ですし、他にもたくさんの人たちが浮かびます。でも、木村さんにだって大変なことや困りごとはたくさんあったと思います。認知症が原因のことも、そうじゃないことも。だから僕は、主人公を普通に、自然に描くのがいちばん大事なことなんじゃないかと思っています。もっと言えば、認知症の人が当たり前に社会に溶け込んでいて、みんなと普通に一緒に生きている世界を描くことこそが、認知症の人の幸せを伝えることになるんじゃないかと考えています。

「美しさ」や「楽しさ」の重要性

**田村** 認知症をテーマにした作品もそうなんですけれど、日本でつくられている「社会派」の映画って、ものすごく暗いものが多い印象ですね。いや、僕もご多分に漏れず、自分でつくるとなると、暗いものばかり考えちゃうんですが。

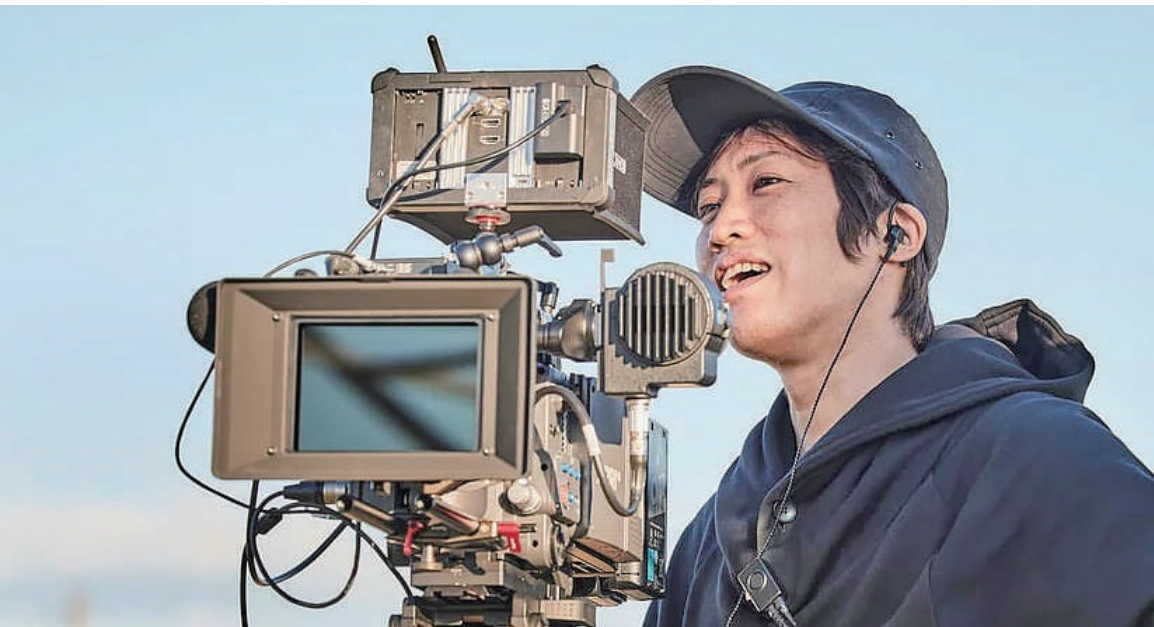
**寛** 僕は正直、映画はそこまで詳しくないんだけど、社会派映画ってそんなに暗いんだ。映画ファンは暗い作品の方が好きなのかな？

**田村** うーん。つくる側ではなくて観る側として考えたとき、僕は楽しいかどうかをすごく重要視している、と最近気がつきました。いや、これはまさに今作に取り組む中で気づいたことで。僕自身は暗いものを考えるのが好きだけど、自分が観ている映画作品はどこかにやっぱりユーモアだったりポップさだったりがあるものなんですよ。一方でつくる側としては、暗い作品のほうがつくりやすい、というのはあるかもしれません。重い苦しみや、酷い事件だったり、つくり手のパッションを刺激するし、それをテーマにすればセンセーショナルではありますよね。でも、最近そういう作品を客観的に観たとき、映画館という逃げられない空間で、救いのない暗さを、それが事実だとしてもひたすらぶつけ続けるというのは、もちろんそういった映画もなくてはならないと思うんですが、当然人は選ぶし、大きくは広がりがづらいなあ。

**寛** 暗い作品をつくるのが好きだと思っていたけど、実は違うかもと気づいたってこと？

**田村** 根本に暗さがつきまとうのは作家性でもあると思うのですが、少なくとも、暗いものを見せるためには、それを凌駕する「美しさ」だったり、単純な「楽しさ」が必要だなと。複雑性を描くためには、それを観てもらうためのストレートな「楽しさ」が必須なのだと、今は感じています。当たり前のことなのかもしれませんが、今回のことで勉強させてもらいました。

それから、あくまで僕の場合なんですけど、明るい作品をつくるためには誰かの力を借りなきゃいけないということも感じました。僕はこれまでドキュ



メンタリー中心に一人で作品を完成させる気概でやってきました。それはそれで大変ですが、物事を四の五の言わずに前に進められるメリットはありました。でも、それじゃ作れないものがあるんですよ。今回は、本当にたくさんの人に説明をしたり、話を聞いたりしながら、共に作品を制作しています。誰かと一緒につくるとなれば意見の相違やスケジュールの食い違いや、色々な面倒事が起こりますが、そこに足を踏み入れる必要があると今は感じています。

**寛** この作品は、認知症の人を取り巻く家族の物語でもあるけれど、認知症の家族についてもどうしても辛い描写が多くなりがちだね。この作品では、そこはどんなふう乗り越えていこうと考えている？

**田村** 介護施設での体験には、いい思い出の方が多いとさっき言ったんですが、それは僕があくまで職員であって、当事者の家族ではなかったからというのもあると思います。家族だったらこうは思えないよな、と当時も今も感じています。施設ではいろんな家族を見ました。孫に騙されてお金を全部取られたという人もいれば、毎日のように家族が面会にきて楽しく会話している人もいました。そういう多様な家族のあり方を見たときに、認知症はきっかけに過ぎなくて、それ以前の関係や生き方が家族の問題として表れているんだなと個人的には感じてます。だから、この作品でも「認知症のせいにしない」というのは意識しています。そういう作品はすでにあるし、僕がやらなくてもいいと思っていて。それよりも、どこにでもいる、普通にぶつかったり苦しかったりする家族を描きたいですね。

グローバルに受け入れられる作品を目指す

**寛** 「人の気持ちを動かす楽しさや美しさがないものはデザインとは呼ばない」という感覚が僕らにはあって。どんなに深刻で、どんなにしんどい社会課題でもそこに楽しさと美しさを伴う解決策を見出すことを使命と思ってやってきたんだけど、それって、エンターテインメントも同じだと思うんだよね。僕らがやってきたデザインは、アートやエンターテインメントにもともと近かったのかもしれない。講演とかワークショップのとき、「おもしろかったと言って帰ってくると嬉しいです」と僕はいつも言っているんだけど、映画について

も同じように考えていて。観客に「おもしろかった」と言ってもらえたらそれがいちばんうれしい。

**田村** 僕も同じです。友達同士やカップルで、なんとなくおもしろそうだなと思って観に来てくれるのが理想です。認知症の映画だって知らずに観てくれた人が、満足するものになっていなきゃいけない。「この映画おもしろかったよ」と感想を言ってくれる人がいて、「何の映画だったの？」って聞かれてはじめて「認知症の映画だった」と話が進むような。その逆ではないものが、今回求められていると思っています。

**寛** 人類の認知症観を変える。そういう大きな目標を掲げているプロジェクトでもあるから、日本に限らず、グローバルに受け入れられる作品にもしたい。『認知症世界の歩き方』で反響があったフランスと台湾で公開することはすでに決めています。それから、一人でも多くの人に製作のプロセスから当事者として関わってもらいたいから、クラウドファンディングにも挑戦しようとしていて。こうした一連のプロジェクトが成功すれば、映画業界というか、デザインとか広告も含めたエンターテインメントの世界に、インパクトを与えられると思うんだよね。

**田村** そうですね。与えたいです。先日、ある芸術大学で講演をしたんですが、すごく評判がよくて。読むのに何時間もかかるほどたくさんの感想を生徒さんからもらいました。でも、その感想を読んで、ちょっと心配になったことがあって。芸術やアートやエンターテインメントをやっている人たちが、自分のやっていることを信じ切れていないのかもしれないと感じたんですよね。僕自身は、ありがたいことに映画が転換点になる場にいくつも立ち会ってきました。この作品も、観た人が、認知症の人がいる世界を当たり前に思えるようになることで、社会を変えられると思うんです。

**寛** そうだね。僕らがこの作品をつくることで、デザインやエンターテインメントに世の中を変える力があることを改めて伝えたいね。頑張って良い作品をつくりましょう。

人類の認知症観を変える挑戦に  
力を貸してください！  
映画制作のためのご支援  
お願いいたします  
詳細は P.16 をご覧ください





## 『認知症世界の歩き方』 中・韓・台3カ国で翻訳！



2022年に発売された書籍『認知症世界の歩き方』（ライツ社）は、認知症当事者の視点を新しい切り口で描いたものとして世界各国で評価され、2025年現在、中国、韓国、台湾版が発売中！



## 『認知症世界の歩き方』が フランス語他で漫画化！



日本の漫画好きが多いフランスで、ついに漫画化！こどもも楽しみながら読める一冊になりました。日本語版も発売中。詳しくは、『認知症世界の歩き方forジュニア』で検索！



## Ageing Asia で 「innovation of the Year 2024」受賞！



第12回アジア太平洋高齢者ケア革新アワード（12th Asia Pacific Eldercare Innovation Awards 2024）の「Dementia Care Program」部門で、書籍『認知症世界の歩き方』が最優秀賞を受賞！（写真中央：issue+design 森）



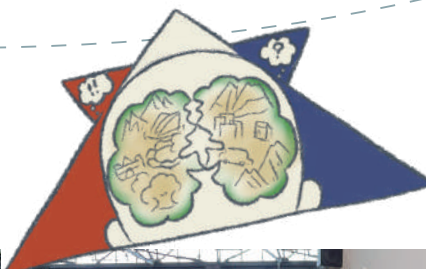
## -THE WORLD REPORT-

# 世界で広がる「認知症世界」

認知症は、日本だけでの問題ではありません。  
認知症当事者が生きる世界を、楽しみながら学べる「認知症世界の歩き方」は、  
国境を越えて広がっています。



## 世界4カ国でワークショップ開催！



素材協力：GANBALO FRANCE



認知症のある方が生きる世界を学ぶことができるワークショップを、フランス、台湾、ドイツ、アメリカで開催しました。フランスでは、日本文化の祭典『Japan Expo Paris』に招待され、3日間で25万人が集まる会場に『認知症世界の歩き方』のブースを出展！高齢化が進む国々を中心に、今後もさらに広がっていきそうです。





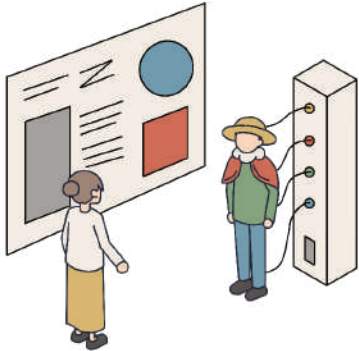
NEWS

「認知症世界」は日本国内でも広がりつつあります。  
A.I.を活用した新しいサービスがリリースされるなど、これからの動きにもご注目ください！

01

A.I.活用の認知症チャットサービスをリリース！

認知症に関する悩みを相談できるA.I.サービスを、京丹後市の長寿福祉課と共同開発しました。2025年の大阪万博の京都府京丹後市のブースで展示予定！ただ解決策を提案するのではなく、悩みに共感してくれるところからチャットのやり取りが始まるのが特徴です。下記のQRコードから詳細ページに飛ぶことができますので、ぜひご活用ください！



WEBサイトはこちら▲  
チャット画面▶



02

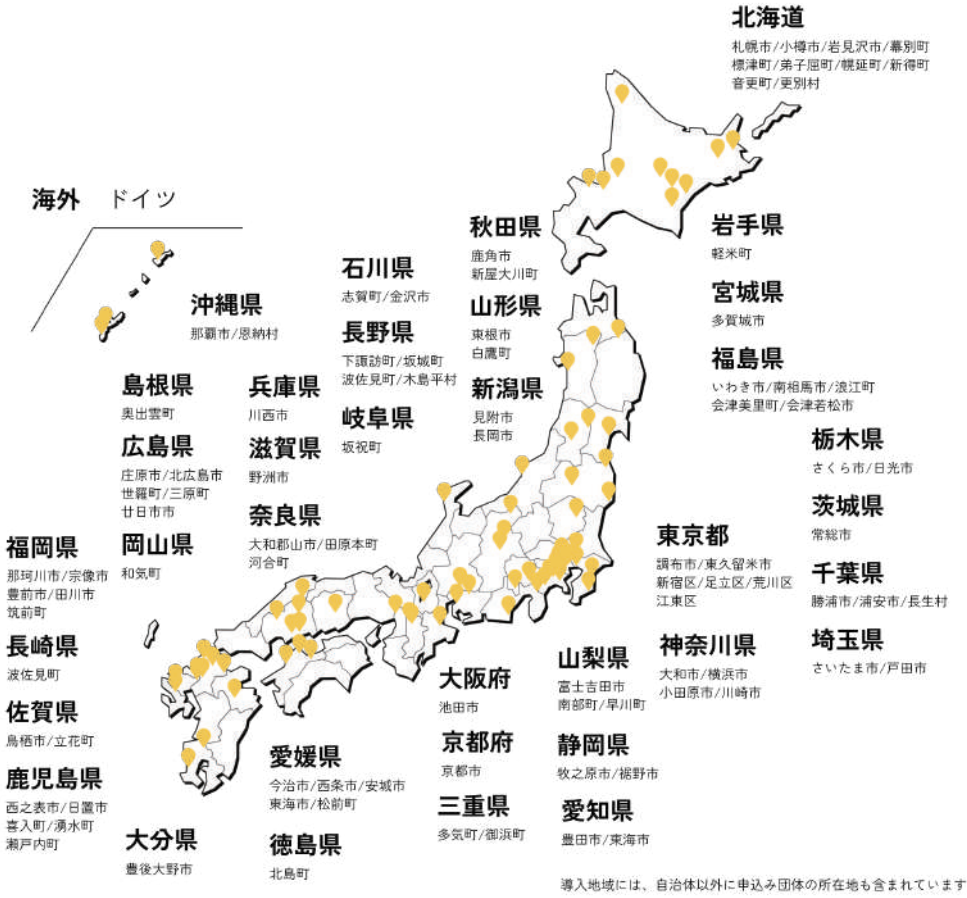
サポーターズ導入自治体が96に！

神奈川県大和市との協働により、『認知症世界の歩き方 for サポーターズ』を開発しました。  
「認知症世界の歩き方」のコンテンツを「認知症サポーター養成講座」の教材として活用でき、「認知症当事者の視点」をより楽しく学べます。  
2025年2月時点、全国で96自治体に導入されています。ご興味のある自治体担当者はぜひお気軽にご相談ください。

※ 認知症サポーターとは、認知症に関する知識と理解を身につけ、認知症の人やその家族を支援する人のことです。



詳しくはこちら！  
サポーターズについて知りたい



本ライセンスの特徴

講座開催に必要な、教材、動画を含むスライド、台本などが全て揃っているため、誰でもすぐに講座を開催できます。(下記は使用教材例)

運営スライド

講座に活用いただける90分の運営スライド  
(パワーポイントおよびPDF形式)



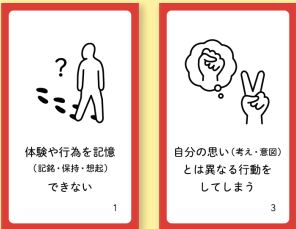
配布冊子 (A4 16p・カラー)

参加者に配布する、認知症ご本人の視点を理解するための小冊子



ワーク用カード (5セット)

ワークで使用するカード





# 03 ファシリテーター「旅のガイド」978名突破！

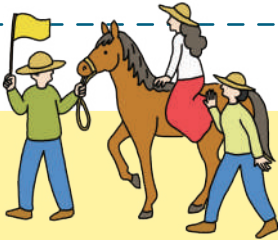
「旅のガイド」とは、認知症のある方が生きる世界を学べるワークショップを、ご自身が暮らす地域や所属する組織で開催できるファシリテーターのことです。資格を取得するための講座はオンラインで開講しており、認知症ご本人のご家族や医療・介護の専門職の方を中心に、900名以上の方が旅のガイドとして活躍しています。

詳しくはこちら！

ファシリテーター  
資格を取得したい



ワークショップに  
参加してみたい



## ワークショップの特徴

認知症のある方が生きる世界を理解し、対話を通じて生活環境の具体的な改善方法を学ぶことができます。

POINT  
1



ご本人が見ている  
世界を学ぶ

認知症世界を表現したストーリー動画を  
見ながら学ぶ

POINT  
2



ケーススタディと対話で学ぶ

認知症のある方の行動背景となる  
原因を考え、推理する

POINT  
3



暮らしやすい  
環境デザインを学ぶ

生活の障壁になりがちなポイントを  
探し、改善方法を学ぶ

## 全国のファシリテーターの声

資格を取得した方々が語る学びや実践の声をご紹介します。



認知症のある方の世界を知り、  
地域で活かしています

鈴木伸明  
(群馬県社会福祉協議会  
災害福祉支援センター長)

認知症のある方の視点を学びたくて資格を取得。『認知症世界の歩き方』は当事者の体験をわかりやすく伝え、共感しやすい点に魅力を感じました。福祉系大学の授業や研修などで活用し、福祉施設の従事者や学生が認知症への理解を深める機会になっており、地域社会での活用が広がっています。



「楽しさ」を通じて認知症への  
理解を広げていきたいです

森峯子  
(元中学校教諭)

『認知症世界の歩き方』の旅のガイドブックという設定、楽しそうなイラスト、独特のネーミングにこれはおもしろいと気持ちをそそられ資格を取得しました。学校や地域で中学生から高齢者までいろいろな方に体験していただいています。私自身もですがみなさん認知症に対する考え方を再考するきっかけとなっているようです。



知ること、対話することで  
理解が深まる

服部優香理  
(老人保健施設サントピアみのかも勤務)

認知症のある方の体験や工夫を多くの方に知ってもらいたいと、ファシリテーターになりました。職場での勉強会や地域での認知症啓発セミナー、専門職向けの研修会など、小学生から95歳まで幅広い方々に体験いただき、知るだけでなく、参加者同士でたくさんの対話が生まれています。



ミカタが変わりそうで  
楽しみです

山下 祐佳里  
(社会福祉法人勤務 社会福祉士・  
介護福祉士)

認知症のある方への対応を難しく考えすぎている場面を多く見てきました。開催したワークショップでは「目から鱗!」「ご本人は困っていたのか」「こう思い込んでいた」「もっと本人からの話を聞きたい」などの声が多く聞かれ、さまざまなミカタ(見方、味方、看方、診方)が変わりそうで、これからが楽しみです。



# 人類の認知症観を変える挑戦に力を貸してください！

映画制作のためのご支援  
をお願いします



## 高齢化先進国日本から世界へ。 実写版映画「認知症世界の歩き方」制作のため、 世界8カ国でクラウドファンディングを実施します！

認知症には今も大きな誤解と強い偏見があり、多くの認知症のある方が生きづらさを感じています。この状況を変えるために、映画「認知症世界の歩き方」を制作します。認知症は人生100年時代を生きる私たち一人ひとりの問題です。日本の、世界の、人類の“認知症”観を変えるため、あなたの力を貸してください！

### 01 インターネットで支援する

下記のサイトから、クレジットカード、銀行振り込みいずれかでご支援いただけます。返礼品をご用意しておりますが、内容や在庫は変更になる可能性もございます。最新情報はサイトをご確認ください。

[https://issueplusdesign.jp/dementia\\_world/movie/cf](https://issueplusdesign.jp/dementia_world/movie/cf)

認知症世界の歩き方 映画

🔍



### 02 インターネットでの申し込みが難しい方へ

ご希望の支援コース（3,000円/10,000円/15,000円/50,000円/100,000円）と氏名・住所・電話番号をメール（[info@issueplusdesign.jp](mailto:info@issueplusdesign.jp)）でご連絡のうえ、ご支援金を下記のゆうちょ銀行口座にお振り込みください。

【ゆうちょ銀行から】記号：00100 / 番号：294066  
【他銀行から】店名：〇一九 / 店番：019 / 預金種目：当座 / 番号：294066  
口座名義：トクヒ）イシュープラスデザイン

※ メールでのご連絡がない場合は、返礼品不要（寄付のみ）と判断させていただきます。

#### 支援コースをご紹介します！

※ 3,000円からご支援いただけます（特典：映画の最新情報が届くLINEグループへご招待）  
※ インターネットで申し込みいただくと、より多くのコースからお選びいただけます

##### 10,000円コース

書籍『認知症世界の歩き方』  
実践編&漫画2冊セット

認知症世界を学びたい方へ。実践編と、こどもも読める漫画の2冊セットをお届けします。



##### 50,000円コース

名刺付き！公認アンバサダー  
になれちゃう権

この映画を広める手伝いをしたい！という方に。広報会議や関連イベントに参加できちゃいます。



##### 15,000円コース

おすすめ

認知症世界からの  
お土産5点セット

七変化温泉の素、ミステリーバス回数券など、旅人くんからお土産セットが届きます。



##### 100,000円コース

毎月絵葉書とお土産が届く！？  
認知症世界一周ツアー参加権

旅人くんから毎月届く「認知症世界」の絵葉書とお土産で、一年間の妄想世界一周旅行！



※ イラストはイメージです

ISSUE+DESIGN Journal 02 認知症世界の歩き方 特集号

企画・編集：寛裕介、狩野真実  
デザイン監修：水内智英 マーケティング監修：但馬武  
デザイン・イラスト：宮崎千穂、宮田美空 制作：稲垣美帆、岡田未奈、柏田あさみ、後藤 裕子、佐藤理恵、  
澤田直子、白木彩智、土屋はるな、馬場麻理子、藤田智絵、森雅貴 ※50 音順  
印刷：株式会社朝日プリンテック  
発行：issue+design（特定非営利活動法人イシュープラスデザイン）  
〒113-0022 東京都文京区千駄木2丁目40-12  
<https://issueplusdesign.jp/>  
2025 年 4 月発行

社会の課題に、市民の創造力を。

issue+design



ホームページはこちら ▶



「社会の課題に、市民の創造力を。」を合言葉に、2008 年から始まったソーシャルデザインプロジェクト。市民・行政・企業が参加し、地域・日本・世界が抱える社会課題に対して、デザインの持つ美と共感の力で挑む。行政や企業とともに多様なアプローチで地域が抱える課題解決に挑むデザインプロジェクトを多数実施中。