

JEITA ソフトウェア事業戦略専門委員会

アイデアソン 2024

実施報告

2025 年 1 月

一般社団法人電子情報技術産業協会

ソフトウェア事業戦略専門委員会名簿

委員長	苗村 健二郎	株式会社東芝
副委員長	大川 人資	日本電気株式会社
委員	芦田 仁史	株式会社日立製作所
委員	宇留野 哲郎	富士通株式会社
委員	亀田 貴士	三菱電機株式会社
委員	山田 佳邦	三菱電機ソフトウェア株式会社
オブサーバ	白井 克昌	
事務局	岡本 大地	一般社団法人電子情報技術産業協会
事務局	栗山 亜裕子	一般社団法人電子情報技術産業協会

(敬称略・順不同)

◇ 目 次 ◇

1. 実施概要	1
1.1 背景と目的	1
1.2 アイデアソンの概要	2
1.3 事務局（敬称略・順不同）	2
1.4 アイデアソンの実施方法	2
1.5 アイデア発表の方法	4
2. 進行報告	6
2.1 開会挨拶	6
2.2 特別講演	6
2.3 グループディスカッション	12
2.4 アイデアの発表	14
2.5 閉会	20
3. 総括	21

1. 実施概要

1.1 背景と目的

一般社団法人電子情報技術産業協会（JEITA）ソフトウェア事業戦略専門委員会では、わが国の IT 関連産業のグローバル市場における競争力を高めるために、情報利活用の現状や課題等について調査・検討を進めている。特に、本専門委員会が検討対象とするスマート社会の延長線上には、IT を高度に活用し、サイバー空間とフィジカル（現実）空間を高度に融合させ、経済発展と社会的課題の解決を両立することで実現する「Society 5.0＝超スマート社会」が位置づけられる。

2019 年度の調査では、Society 5.0 の実現に向けた重要な社会的課題である「働き方」改革に着目し検討を行った。その中で、従業員個人の柔軟な働き方と企業全体の最適化の両立を実現するためには、単なる IT ツールの導入に加え、企業の制度や風土の見直しが一体となった改革、および「働き方」に関する個人データの収集・活用を通じた業務の見直しが有効であると示唆された。

一方、2020 年 1 月頃より世界的に流行した新型コロナウイルス感染症により、人々の移動や対面での活動が制限されたことで、社会はリアルからデジタルへと急速に変わり、個人の働き方もテレワークが普及する等、大きく変わっていった。2020 年度の調査では、まさに生じつつある社会変化の動向を踏まえ、この事態をきっかけに大きな変革が求められる将来の社会・経済の在り方について議論し、ソフトウェア産業の役割として、率先して「新しい働き方」を実践することで他産業のリファレンスとして貢献することを提言した。

これ以降、2021 年度および 2022 年度には、テクノロジーがもたらす変化の中でも特に「働き方」の変化に注目し調査を行った。2021 年度には、ローコード／ノーコードツールやオープンデータプラットフォームに焦点を当てて調査を行い、これらによりソフトウェア開発やデータ利用の民主化が進む未来の社会の姿について提言を行った。また、2022 年度には、社会の期待が高まりつつあったメタバースや AR/VR、人間拡張等の技術トレンドに注目して調査を行い、これら人間の認知を拡大するテクノロジーがもたらす社会の変化について提言を行った。さらに、2022 年度には、2018 年度から 2022 年度までの調査結果を、技術と技術がもたらす「働き方」の変化という観点で捉え直し、過去 5 カ年の調査を整理した。

本年度の調査では、過去 5 カ年の調査で焦点が当てられていた「働き方」の観点から、新たな技術によって生まれるビジネス創出の観点に注目して調査を行う。特に、2022 年末頃から、急速に技術的革新を見せつつある「生成 AI」がもたらすビジネスの変化について、生成 AI の利活用動向や技術開発動向の調査を行い、新たなテクノロジーの活用により生まれる新しい「働き方」や企業のあり方等について検討を行う。この調査・検討の一環として、さまざまな知見や発想を広く募るため、アイデアソンを実施した。

1.2 アイデアソンの概要

タイトル：「生成 AI が浸透した新しい社会 ～自律的に動作する生成 AI と共に働き共に暮らす社会を考える～」アイデアソン

日時：2024年12月6日（金） 13:00～17:00

場所：大手町ファーストスクエアカンファレンス会議室 RoomD

主催：一般社団法人電子情報技術産業協会（JEITA）ソフトウェア事業戦略専門委員会

1.3 事務局（敬称略・順不同）

岡本大地 一般社団法人電子情報技術産業協会 事業戦略本部 事業推進部
栗山亜裕子 一般社団法人電子情報技術産業協会 事業戦略本部 事業推進部
伊藤新 みずほりサーチ&テクノロジーズ株式会社 デジタルコンサルティング部
釘崎理 みずほりサーチ&テクノロジーズ株式会社 デジタルコンサルティング部

1.4 アイデアソンの実施方法

委員含む参加者が3つのチームに分かれて、生成 AI に関する新しいサービスのアイデアを検討した。さらに、それぞれのチームで発表を行い、他のチームより質疑応答等を実施した。

なお、チーム編成は以下の通りである（表 1-1）。

表 1-1 チーム編成

チーム名	メンバー（順不同・敬称略） （○は各グループのファシリテーター）
A グループ	○三菱電機ソフトウェア株式会社 山田佳邦 株式会社日立製作所 芦田仁史 株式会社東芝 工藤力 三菱電機株式会社 青木卓也 京セラ株式会社 守山和之 株式会社ストラテジーアンドパートナー 榊原瑞樹
B グループ	○日本電気株式会社 大川人資 白井克昌 株式会社東芝 久島務嗣 三菱電機ソフトウェア株式会社 村松良晃

	株式会社リコー 牧隆史 ジヤトコ株式会社 片倉秀策
C グループ	○株式会社東芝 苗村健二郎 三菱電機株式会社 亀田貴士 東芝デジタルソリューションズ株式会社 蛭田宣樹 日本電気株式会社 矢野寛将 みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社 出田和毅 黒川利明

1.5 アイデア発表の方法

各チームで議論したアイデアを整理する際には、以下のフォーマットを用いた。

- Value Proposition Canvas を用いた説明（指定フォーマット）
- アイデアのイメージ図（フリーフォーマット）
- その他、アイデアの詳細を説明する資料（フリーフォーマット）

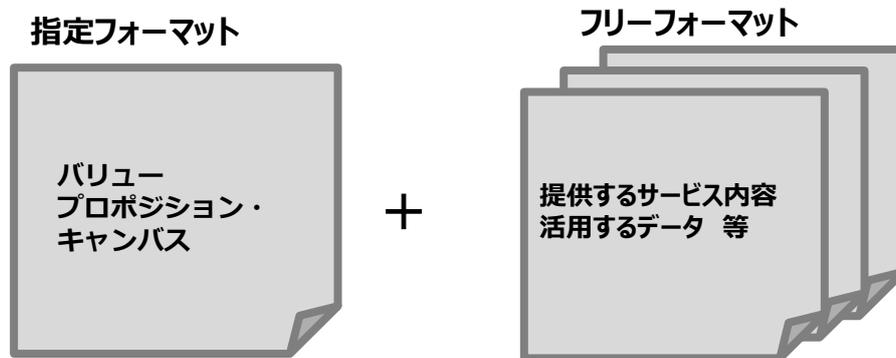


図 1-1 発表資料

【バリュープロポジション・キャンバス】

考案したアイデアが、誰にどのような価値を提供するのかを整理するために、バリュープロポジション・キャンバス (VPC) をフォーマットとして提示し、VPC 上にアイデアを整理し、発表することとした。

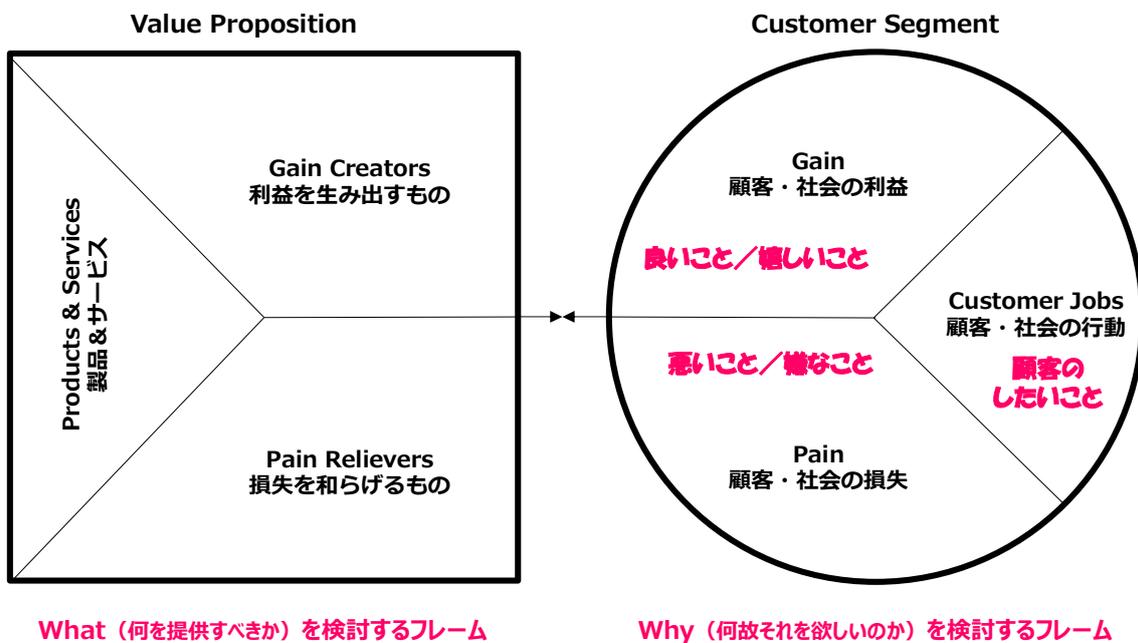


図 1-2 指定フォーマット バリュープロポジション・キャンバス

当日のタイムテーブル

【Ⅰ. 特別講演】

13:00-13:01 開会の挨拶

JEITA ソフトウェア事業戦略専門委員会委員長 苗村 健二郎

13:01-14:00 特別講演 「AI 駆動社会における人材教育」

株式会社ストラテジーアンドパートナー 代表取締役
榊原 瑞樹氏

14:00-14:10 質疑応答

14:10-14:15 苗村委員長によるアイデアソンの進め方の説明

14:15-14:25 休憩

【Ⅱ. アイデアソンの実施および発表】

14:25-15:55 チームごとにグループディスカッションの実施 / 発表準備

15:55-16:15 A グループのアイデアの発表及び質疑応答

16:15-16:35 B グループのアイデアの発表及び質疑応答

16:35-16:55 C グループのアイデアの発表及び質疑応答

【Ⅲ. 閉会の挨拶】

16:55-17:00 閉会の挨拶

JEITA ソフトウェア事業戦略専門委員会委員長 苗村 健二郎

2. 進行報告

2.1 開会挨拶

JEITA ソフトウェア事業戦略専門委員会 苗村委員長より開会の挨拶が行われた。



図 2-1 開会挨拶の様子

2.2 特別講演

2.2.1 講演概要

株式会社ストラテジーアンドパートナー 代表取締役 榊原氏より、「AI 駆動社会における人材教育」と題して、講演が行われた。講演の概要は以下の通りである。

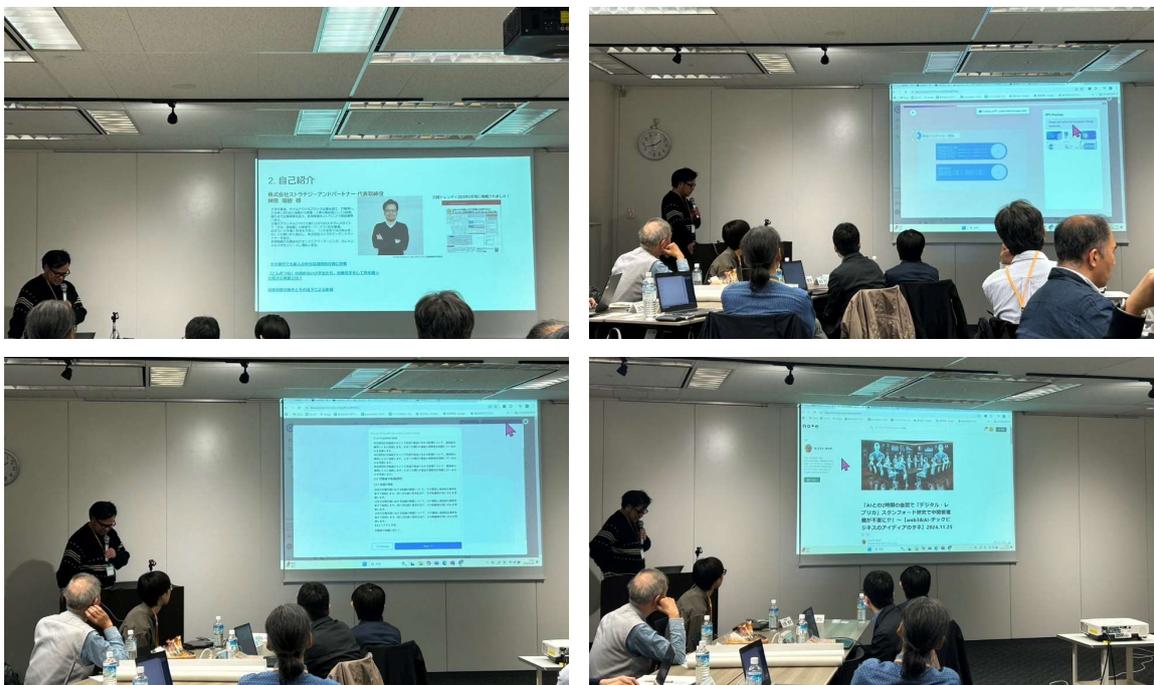


図 2-2 特別講演の様子

【1. 講演の目的と文脈】

- 日本の大企業と中小企業の間では人材交流が少なく、大企業の社員は安定志向の傾向にあることからベンチャー企業への積極的な参画を行う人材が少ないため、大企業と中小企業の間での人材の性質の偏りである「非接触バイアス」が生じていると考えられる。
- 2022年3月の求人倍率は、従業員規模が300人未満の企業では5.28倍で人材不足である一方、従業員規模が5,000人以上の企業では0.41倍であった。つまり、従業員規模の大きな企業においては、多くの志望者から学歴や人事部のフィルターを通過した者のみが就職するということであり、特に大企業における人材は同質の人材同士のみでの接触となっていると推察できる。
- そこで、本講演では、大企業と中小企業「非接触バイアス」という観点を入れながら、AI駆動社会における人材教育に関して新たな観点を提供したい。

【2. 自己紹介】

- 大学卒業後、金融系の営業の企業に入社した。ここでは、1日400件ほど電話営業をかけ、訪問のアポイントを取ることが求められており、アポイントを取ることができない社員は、手にテープで受話器が手に巻かれることや上司に受話器を投げられることが日常的に発生するような会社であった。この企業で約3年働き、その後IT企業に転職した。
- 転職先のIT企業は、入社時の従業員規模は5名程度であったが、時代の潮流に乗りつつ、採用と社内教育により約10年後には120名程の規模まで拡大した。その後、飲食事業の立ち上げから拡大を経験した後、再びIT事業へと復帰した。
- 復帰した同時期頃、ウルグアイの大学教授が開発した **GeneXus** というローコードツールに注目が集まった。本ツールは、画面と帳票を定義するとプログラムの作成とデータベースの設計を実行することができるというサービスであった。これを受け、今後プログラマーという職業がなくなり、AIがコードを書くようになるのではないかと感じた。
- そこで、企業内にて人材の教育に注力すべきという提言を行ったが、人材を増やそうとする企業の経営方針と折り合いがつかず、独立して株式会社ストラテジーアンドパートナーを設立した。
- 当社では、「エレメンタルラボ」というサービスを提供している。本サービスの特徴は、ITエンジニアの「非認知能力」を高めることを狙いとしている点である。「非認知能力」とは、知能検査や学力検査で測定できない能力であり、忍耐力や協調性等の人の心や社会性に関係する力である。世界では早くから非認知能力の重要性が注目されてきており、現在では日本においても重要性が認められ、小中学生の学習指導要領に「非認知能力」が組み込まれている。

【3. AI エージェントによる社会構造のパラダイムシフト】

- 「エレメンタルラボ」というサービスを開発するきっかけは、社内でのコミュニケーションにおける課題であった。社員と会話がかみ合わない、適切にコミュニケーションを取ることができないといった体験から「非認知能力」の重要性を実感した。
- 非認知能力に限らず、日本の教育に関する課題は様々指摘されている。例えば、日経ビジネスの「教育劣化どこまで 社会に出て「引き算」を習う大人たち」では、大手金融機関の新入社員の半分以上が消費税計算に苦労するという現状が示され、石井光太著の「ルポ 誰が国語力を殺すのか」では、ごんぎつねの描写を適切に汲み取れない小学生の国語力に対する問題が提起されている。
- また、スイスの国際経営開発研究所（IMD）が 2019 年に発表した世界国際競争力ランキングでは、日本の国際競争力の総合順位は 30 位であった。日本の強化する余地のある人材として、仕事に最低限必要な読解力や数的思考力、IT 活用力を持つ人材が挙げられており、特別な才能を持つ人材よりも「普通」の人材の不足を読み取ることができる。
- 東北大学の川島教授は、スマホを見ている間には脳の前頭前野という領域が、全く使用されない、あるいは活動が低下することを示唆している。前頭前野は読み書き計算といった認知能力だけでなく、コミュニケーションや感情の制御といった非認知能力も司っているとされる。つまり、スマホを使用し続けることは、スマホ上のサービスの裏側に存在する巨大 IT 企業に、認知能力や判断能力、論理的思考力等を献上していると言っても過言ではないかもしれない。
- 生成 AI の登場により、AI エージェントは自律的に判断・行動するようになってきた。スタンフォード大学とグーグル・ディープマインド社が行った研究では、AI と 2 時間会話をするだけで、個人の性格や価値観等を 85% の精度で再現したデジタルレプリカを作成することができ、さらに、そのデジタルレプリカが中間管理職の役割を担うことができるという成果を公表した。
- AI スタートアップである株式会社オルツでは、営業のデータを取得しデジタルレプリカをつくり、提案や受注といった全ての業務を代替させるといった構想を公表している。さらに、世界で初めてデジタルレプリカに給料を支払うとしている。
- デジタルレプリカが実現・拡大するとホワイトカラーの失業につながる。実際に、高度な専門性が必要とされる業務が徐々に AI に代替され始めている。これは AI による「知識の民主化」と言えるだろう。
- オンライン旅行サイトの Expedia が、旅行計画や旅中の予期せぬ計画変更にも AI が代替案を提案するサービスを導入したことを公表した。つまり、従来は旅行会社が行っていた業務を AI でほとんど全て代替できてしまうということである。

- 「知識の民主化」という観点で、生成 AI 検索ツールの Genspark や Felo を事例として紹介する。これらのツールでは、調査項目を検索バーに短い文章で入力することで、複数の検索結果を取りまとめることや、プレゼンテーション資料を作成することが可能である。これはコンサルタントの仕事に近いと考えられる。
- AI エージェントの普及した社会では、産業消滅が進むと想定している。実際にどのような世の中になるかと考えると、ソ連のゴルバチョフ大統領が進めた「ペレストロイカ」後に世界観が近いと考えている。「ペレストロイカ」とは、社会主義国家からの脱却を志向し、海外から資本を入れ、産業を立て直すという政治体制の改革であった。改革の結果、雇用が保証されない等のストレスに起因するとされる平均寿命の低下等の弊害が生じた。
- AI エージェントによるパラダイムシフトでも同様の弊害が生じ得ると考えている。例えば、スマホへの依存に起因し、判断力等が低下した人々が犯罪を起こすようなことも考えられる。さらに、その範囲について、高学歴の人々にも広がるのではないかと推測している。

【4.AI エージェントとの協働時代に求められる人間の能力】

- AI エージェントとの協働時代において人間に求められる能力として、第一に、AI とのコラボレーション力が挙げられる。IBM のレポートでは、業務の効率化に留まっていると生産性の向上は望めないため、AI 駆動で業務を設計し直すにはどうしたら良いかを考えることが重要であると報告されている。
- 第二に、論理的問題解決力が挙げられる。生成 AI 時代においては、戦略的思考や非認知能力でも核となる批判的思考が求められる。例えば、Expedia の事例は旅行会社の存在理由を問うものとなっている。職業自体の存在意義が問われる中、批判的思考を実践することは非常に重要である。
- 第三に、継続学習と再設計力の重要性が挙げられる。IT や非認知能力の学習のみを行っていても不十分であり、問題解決能力や回復力といった様々な能力が求められる。
- 最後に、感情的知性 (EQ) や対人スキルが挙げられる。これは、デジタルの世界が拡大していくにつれますます重要性を増していく能力であると考えられる。
- 上記を踏まえ、礎として重要となる能力が非認知能力である。つまり、基礎学力や協調性、コミュニケーション能力、実行力、自己管理能力等である。今後訪れるであろう大量失業社会において、自分を取り扱う能力は非認知能力に根差したものとなると考えている。
- 米国では「ペリー就学前プロジェクト」という非認知能力の向上を目的とした社会実験が約 40 年にわたり実施された。この結果、偏差値の向上は見られないものの犯罪率の低下や所得の改善が認められた。日本においても同様に、非認知能力を教育に取り入れ

る効果を検証する社会実験の実施について動きがあるようである。

【5.AI 中心社会への移行と人間社会の未来課題】

- パーソル総合研究所が公開しているグローバル就業実態・成長意識調査（2022 年）によると、日本は世界各国と比較して突出して「学習・自己啓発に自己投資する予定なし」と回答する人が多い国であることが示されている。日本の競争力の低下は、このような考え方に根差している可能性があるかもしれない。

【6.学校革命：新しい教育モデルの提案】

- 世の中の変化に対応するには、既存の教育モデルをリセットする必要があると考えている。提案するビジョンは「年齢や既存の枠組みに縛られない実業ベースの教育モデル」である。端的に言えば、教育の主権を文部科学省から経済産業省や財務省等の実業に近い所管に移管するというものである。
- 新しい教育モデルの具体案として、第一に、入学試験の撤廃を提案する。誰でも入学できるが、能力がなければ卒業できないようにすることで、学歴の信頼性が向上すると考えられる。大学としても目指される大学でなければ淘汰されていくため、学生と学校の双方に効果があると考えている。
- 第二に、能力別での学校分けである。年齢制限を撤廃することで、例えば 14 歳と 51 歳が机を並べることになり、世代間を超えたコミュニケーションが生まれる。これによりスマホの中ではなく現実のコミュニケーションの中で、新たな視点を身に付けることができるようになると考えられる。
- 第三に、予定不調和な集団学習である。予定調和なコミュニティの代表例として SNS が挙げられる。SNS の世界ではフィルターバブル現象により、自分に都合のいい情報しか入ってこないこともありうる。異なる背景を持つ人物と関わらざるを得ない環境の中で、インターネット上では知り得ない現実の人間関係を学ぶことができると考えている。
- 第四に、就業年齢の撤廃である。当社のある求人媒体のインターンに 14 歳が応募してきたことがあった。結果としてインターン生にはならなかったが、応用情報技術者試験の資格やロボットコンテストの表彰経験を持っており、人材としては十分であった。そのような人材と新たな観点を共有して物事に取り組むことは重要である。
- 第五に、新科目の導入である。例えば、自分を取り扱うために必要な「脳科学」や、答えのない問いや答えを疑うことを学ぶ「哲学」、世界中で頻発する紛争を理解するための地政学や「紛争予防学」、群れを形成する動物であれば必ず発生するいじめについて学ぶ「いじめ学」等の導入が必要ではないかと考えている。

2.2.2 特別講演の質疑応答

特別講演の後、委員を含む参加者より質疑応答があった。質疑応答の内容は以下の通りである。



図 2-3 特別講演の質疑応答の様子

【質疑応答の概要】

- 日本の現在の教育の問題は、上から下の一方向通行であることである。非認知能力を養うためのアクティブラーニングすら上から下である。他方、フィンランドでは子供たちの活動を吸い上げる本来のアクティブラーニングが浸透している。現在、日本の教育を所管している文部科学省から、経済産業省に移管したとしても教育の構造的な課題は解決されないのではないか。国に頼るのではなく、民間企業が自分たちで動いて世の中を変える必要がある。
 - その通り。上から下の一方向通行では、従来通り優秀な人材は若くして海外に流出してしまい、産業の空洞化や人材の空洞化を招き、国際競争力が低下することに繋がる。これを回避するためには教育の構造を改革する必要がある。当社はこのような現状に貢献することを目指しており、「まだ見ぬ子どもたちに貢献する企業」を企業理念として掲げる予定である。

2.3 グループディスカッション

特別講演の後、Aグループ、Bグループ、Cグループに分かれ、生成AIを活用した新規事業のアイデアについて、グループディスカッションを実施した。

全てのチームは、まずアイデアの方向性や概要についての議論を行った。その後、検討したアイデアを整理し、発表のための取りまとめや準備等を行った。



図 2-4 グループディスカッション及び発表準備の様子（会場全体の様子）



図 2-3 グループディスカッション及び発表準備の様子（Aグループ）



図 2-4 グループディスカッション及び発表準備の様子 (B グループ)



図 2-5 グループディスカッション及び発表準備の様子 (C グループ)

2.4 アイデアの発表

グループディスカッションの後、Aグループ、Bグループ、Cグループから、生成AIをテーマにした新規事業のアイデアについて発表があった。また、それぞれの発表の後、質疑応答が行われた。

以下では、それぞれの発表の概要を報告する。

2.4.1 Aグループによるアイデアの発表

Aグループの山田委員、芦田委員、工藤氏、青木氏、守山氏、榊原氏から、アイデアの発表があった。



図 2-6 Aグループによる発表の様子

(1) アイデアの内容

【サービス概要】

- 社会的な孤立感を払拭するため、幼少期から個人の成長に寄り添うパートナーである「人格形成パートナー」を考案した。
- 価値観が偏らず、なおかつ疑似人格を持った生成AIが、日常会話の相手となる。また、「人格形成パートナー」は、幼少期から寄り添い、日々の生活や会話のログを蓄積することで、個人の個性を活かせるパートナーになると共に、様々なデバイスと連携することで生活のサポートを実施することも可能である。例えば、冷蔵庫と連携することで冷蔵庫内の食材の管理や食生活の改善の提案、自動車と連携することで移動先の記録やガソリンの管理等を行うことが可能である。
- 社会的なコンプライアンス意識の高まりにより、言い争いをすることも難しい世の中となりつつあるところ、「人格形成パートナー」は気軽に言い争いができる友人のような存在となることを目指している。
- 疑似人格が1種類のみでは精神的な支援に偏りが生じてしまうため、「忍者」や「妻」、「テレビタレント」等の様々な人格を提供することを検討している。

【グループ内のディスカッションで挙げられた可能性】

- グループ内でアイデアの共有を行う中で、以下のようなアイデアが出ている。
 - 「妻」という疑似人格を持った「人格形成パートナー」を活用することで、夫婦喧嘩を未然に防いだり、夫婦喧嘩の原因を対話的に探ることで、解決に導く可能性がある。
 - クラウド上で動作する AI をイメージしているため、マルチデバイス対応が可能であり、家電やロボット、自動車以外にも生活に関わるデバイスと連携可能な設計を考えている。

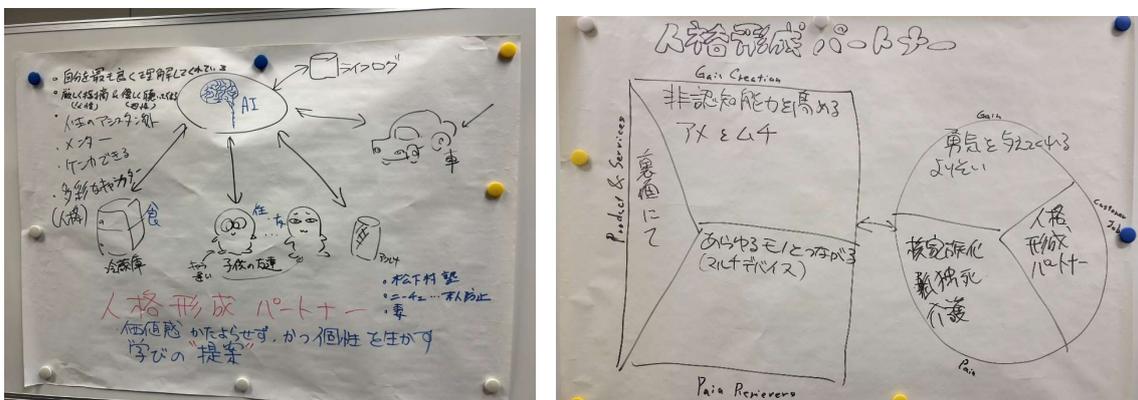


図 2-7 A グループの説明資料

(2) 質疑応答

- 子供に寄り添う「人格形成パートナー」は、対象の子供がいじめに遭った場合、どのように対処することを想定しているか？
 - いじめに遭うと何かしらの変化が現れると考えられるため、バイタルデータ等を含む様々なライフログからいじめを察知し、体調を気遣う声掛け等を AI 側から実施することを想定している。いじめを解決するというよりも子供に寄り添い、早期にいじめの予兆を検知するとともに、対話によって精神的に寄り添うことで対処することを考えている。
- 利用者である子供は、「人格形成パートナー」という存在が、ドラえもんやサンタクロースのように実在しない存在であると認識する時期が訪れると考えられるが、イメージナリーフレンドのように脳内に残り子供に影響を及ぼす可能性はあるか？
 - 幼少期から AI が搭載された人形等に慣れ親しむことで、偶像ではなく形として存在するものと認識し、子供が成長に伴ってサンタクロースの存在について知るように「人格形成パートナー」の存在についても判断できるようになると考えている。
- 「人格形成」の定義はどのようなものか？

- 「人格形成パートナー」は、「寄り添い」と「叱咤激励」が重要な要素となっており、目指すべき人格のような目標値が定められているものではない。人格形成という単語については、ミスリードとなる可能性もあるため、適切な単語を検討する必要があると考えている。

2.4.2 Bグループによるアイデアの発表

Bグループの大川委員、白井氏、久島氏、村松氏、牧氏、片倉氏から、アイデアの発表があった。



図 2-8 Bグループによる発表の様子

(1) アイデアの内容

【サービスの概要】

- デジタルレプリカがシミュレーションを行う場として、現実世界を土台として構築された仮想プラットフォームである「幼年期の終わり」を考案した。
- 仮想空間上で、デジタルレプリカが企業経営等のシミュレーションを実施し、その結果を現実世界にフィードバックすることができるため、現実世界で大きな損失を伴う失敗を未然に防ぐことができるようになると考えている。
- 「幼年期の終り」というサービス名は、アーサー・C・クラーク著の SF 小説「幼年期の終り」に由来する。本小説は、地球外生命体が到来し、地球を支配した上で武力の解放と宗教の禁止を行った世界を舞台に、労働から解放された人類が世代を経て肉体を捨て、精神的な生命体となって地球から旅立つという内容である。AI の技術は、人間の能力の拡張という側面だけでなく、マズローの欲求 5 段階説における「社会的欲求」や「自己実現欲求」を仮想空間上で実現できるという側面があると考えており、そのイメージと「幼年期の終り」共通点がサービスの想起に繋がっている。

【グループ内のディスカッションで挙げられた可能性】

- グループ内でアイデアの共有を行う中で、以下の様々なアイデアが出ている。

- 引越しを行う際に、部屋の内装の確認や隣人との付き合い等を物体の移動を伴うことなくシミュレーションすることが可能となる。
- 男女のマッチングをシミュレーションすることにより、性格の相性や交際の可能性を事前に把握することができるかもしれない。
- AI を搭載した自動運転車が社会実装されるにつれ、事故原因の把握が重要となってくる。「幼年期の終り」上で、様々な条件で事故の状況を再現することにより、原因の特定や不具合の対策等に活用する可能性がある。

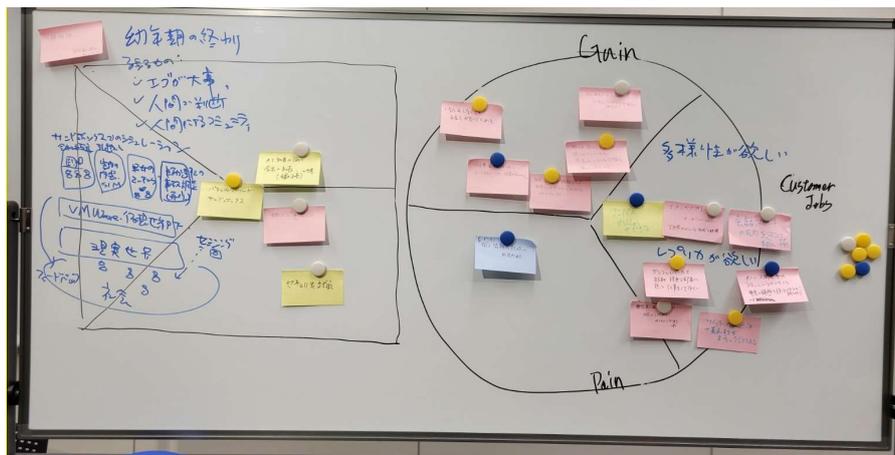


図 2-9 B グループの説明資料

(2) 質疑応答

- 仮想プラットフォーム上でシミュレーションを実施する場合、乱数の設定が重要になると考えられる。仮に疑似乱数を使用する場合、疑似乱数のシードを発見されるとシミュレータそのものに乗っ取られてしまう可能性があるが、どのようにお考えか。
 - 通常のシミュレーションであれば乱数の考慮は必要であるが、本サービスは複数のデジタルレプリカを仮想プラットフォーム上で活動させて社会を作り出し、その社会の中でシミュレーションを行うという想定であるため乱数は不要と考えている。
- シミュレーション実行時に与える制約条件の決め方について考えはあるか？
 - 具体的な条件の設定については議論できていないが、そもそも生成 AI がどこまで正確な予測能力を持てるかという点に関して議論を行った。例えば、天気のような複雑なシステムにおいては、全ての要因を組み込んだ正確な予測が困難であるため、妥協点を見出す必要がある。
- 仮想プラットフォーム上で活動するデジタルレプリカに、シミュレーションの中で活動しているという意識が芽生えた場合、シミュレーションの結果はどうなるのか？

- 本サービスでは、シミュレーションしたい事象をデジタルレプリカを用いて仮想プラットフォーム上で試行し、フィードバックされた結果を意思決定の判断材料として提供することを想定している。今後シミュレーションの技術が飛躍的に向上し、仮想プラットフォーム上に現実世界を精緻に再現できるようになれば、質問事項のような仮説を検討する必要があるかもしれない。

2.4.3 Cグループによるアイデアの発表

Cグループの苗村委員長、亀田委員、蛭田氏、出田氏、黒川氏から、アイデアの発表があった。



図 2-10 Cグループによる発表の様子

(1) アイデアの内容

【サービスの概要】

- 日常生活の効率化支援を行う「可 AI（可愛い）お手伝いさん」を考案した。
- コンセプトとしては、教育、健康管理、地域と連携、不完全な支援である。不完全な支援とは、利用者の質問に対して、「答え」を提示するのではなく、答えに到達するための「ヒント」や、敢えて「間違い」を提示することで、利用者の論理的思考や批判的思考の能力を高めることを目指している。
- 具体的な支援の種類としては、進学先の相談や就職、転職の相談、献立の考案、服装の提案等を想定している。

【グループ内のディスカッションで挙げられた可能性】

- グループ内でアイデアの共有を行う中で、以下のようなアイデアが出ている。
 - 利用者と質疑応答を繰り返していくことで利用者の嗜好などの特性を学習し、利用者に寄り添った支援ができるようになる。

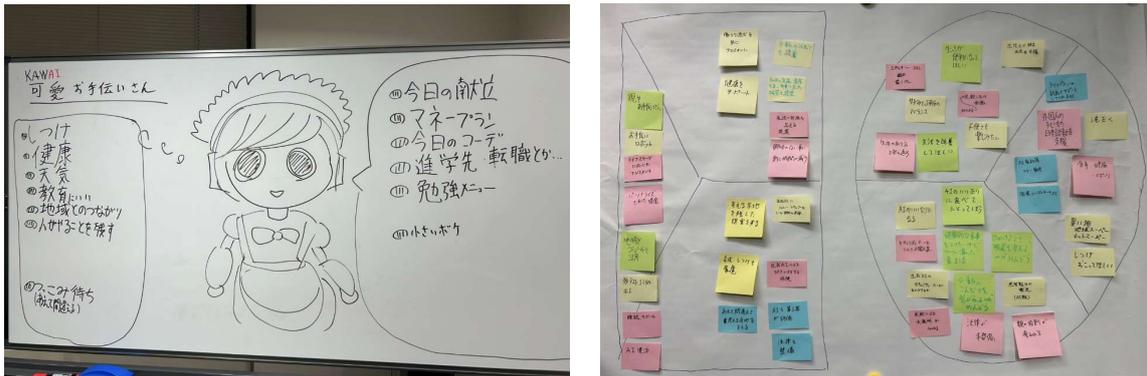


図 2-5 C グループの説明資料

(2) 質疑応答

- 支援内容としては、健康、教育、献立など利用者が情報を得ることで嬉しいと思うことが大半であるが、他方、進学先や就職先は利用者が情報を得ることで気分を害する可能性がある内容も含まれると考えている。後者のように人生において必要であるが厳しいことを伝えなければならない場合、単純に事実を述べるだけでなく意欲を高めるような工夫が必要と考えられるが、「可 AI お手伝いさん」は明確に指摘するタイプと相談に乗るタイプのいずれか？
 - それぞれ異なる価格でのサービスの提供を考えている。高価格帯のサービスは、明確に指摘するタイプ、低価格帯のサービスは相談に乗るタイプを検討している。高価格帯のサービスになるにつれ、指摘の内容が正確になり目標達成に向けた行動をとりやすくなる。
- 敢えて「間違い」を提示するという点が気になった。例えば、進学先や就職先のような重要な選択の場面で、誤った回答をされると利用者は困るのではないかと？
 - 「間違い」を提示するという機能を提示した当初の理由は、研究開発の現場における「大発見」を誘発することである。科学史を振り返ると、歴史的な大発見は失敗から生まれていることがわかる。他方、失敗は人間特有であり、AI は大きな失敗を犯さない。つまり、開発の現場が一般的な AI に代替されてしまうと、科学的な大発見は起こり得ないと考えられるため、敢えて「間違い」を提示する機能を付加した。
 - 日常生活の支援という観点では、完璧な受け答えをされると可愛げがなくなってしまうため、時折間違えることで親しみやすさを覚えてもらうことを意図している。そのため、進学や就職等の重要な選択の場面において、敢えて「間違い」を提示することは想定していない。

2.5 閉会

3. 総括

今年度も昨年度に引き続き、生成 AI を題材としたアイデアソンを開催しました。昨年度は生成 AI のセンセーショナルな登場により、生成 AI に仕事を奪われるという懸念と、生成 AI が少子高齢化や人手不足といった様々な社会問題を解決してくれるという期待が入り混じった中、生成 AI を活用したサービスの創出を行いました。それから約 1 年が経過し、生成 AI は仕事や生活の中でなくてはならない道具として使われるようになっており、更なる進化を続けています。直近では DeepSeek ショックが社会に大きな影響を与えています。今年度は、自律的に動作する生成 AI エージェントが普及した将来において、どのような生成 AI の登場が期待できるのかを考える場としてアイデアソンを開催しました。

特別講演では、株式会社ストラテジーアンドパートナーの榎原様に、生成 AI が社会に浸透していくとどのような変化が起きるのか、その中で人間に求められる能力は何か、その能力を伸ばすためにはどのような教育が必要なのかなど、示唆に富んだお話をいただきました。A グループのアイデア「人格形成パートナー」では、生成 AI の支援により偏りが生じないように生成 AI が多様なキャラクターを持つこと、B グループのアイデア「幼年期の終わり」では、生成 AI が個々の人間の個性を学習したデジタルレプリカとなること、C グループのアイデア「可 AI お手伝いさん」では、正しい答えを出すだけでなく、あえて間違えて人の成長に寄与することが将来の生成 AI に対する期待として込められていました。このアイデアソンを通じて、人間が快適に生活するためには生成 AI にすべてを任せるのではなく、人間の能力を伸ばすことも考慮に入れ、生成 AI を活用することの重要性を感じました。

約 10 年間継続してアイデアソンを開催してきましたが、2020 年にはコロナ禍で規模を縮小せざるを得ませんでした。しかし、徐々に参加人数も増えてきており、今年度は JEITA 会員企業以外の方にも参加いただき、多様な背景に基づいた活発な意見交換を行うことができました。質疑応答が行われる中、お話を伺いながらタイムキーピングを行い、スムーズに会を運営する難しさを改めて感じました。多くの情報をリアルタイムに取得し適切に判断する作業は、人間よりも生成 AI のほうが得意とする分野なので、このような会のファシリテートをサポートする生成 AI の登場が待ち望まれます。

当委員会は、来年度以降も JEITA アイデアソンを通じて、IT 技術を活用した「安全・安心」な社会システム、豊かで質の高い生活を提供する「快適・便利」な社会システムについて考えていきたいと思えます。

(ソフトウェア事業戦略専門委員会委員長 苗村 健二郎)