

JEITA ソフトウェア事業戦略専門委員会

アイデアソン 2025

実施報告

2026年3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	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
オブザーバ	白井 克昌	
オブザーバ	河野 浩二	独立行政法人情報処理推進機構
事務局	岡本 大地	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.....	11
2.4 アイデアの発表.....	13
2.5 閉会.....	19
3. 総括	20

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、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。

2020 年度の調査では、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ことから、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 ヶ年の調査を整理した。

2023 年度および 2024 年度には、今後のテクノロジーとして急速に注目が集まっていた「生成 AI」に着目して調査を行い、「生成 AI」がもたらすビジネスや社会の変化を整理した。

本年度は、近年の技術的革新により自律性が高まり、かつ社会的に利活用が浸透しつつある「生成 AI」が、少子高齢化が加速し人手不足等が課題となる「2025 年問題」の社会にもたらす変化について、生成 AI の利活用動向や技術開発動向の調査をもとに検討する。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：JEITA 「生成 AI で解決する 2025 年問題」 アイデアソン～自律的に動作する生成 AI と共に働く社会を考える～

日時：2025 年 11 月 14 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 RoomC

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
伊藤新 みずほリサーチ&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 みずほリサーチ&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

苗村委員長が司会進行を務め、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）
グループ 1	○株式会社東芝 苗村健二郎 三菱電機株式会社 亀田貴士 リコージャパン株式会社 杜英雌 三菱電機デジタルイノベーション 佐藤慎治 日立製作所 野寄祐樹 デザイン思考教育研究所 黒川利明
グループ 2	○日本電気株式会社 大川人資 白井克昌 株式会社 日立製作所 天野凌我 東芝デジタルソリューションズ株式会社 金澤眞太郎 リコージャパン株式会社 坪井文香

	三菱電機株式会社 山崎誠
グループ3	○日立製作所 芦田仁史 みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社 東條美歩 リコージャパン株式会社 松尾謙太郎 株式会社東芝 仮屋駿 日本電気株式会社 阿迪亜

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）

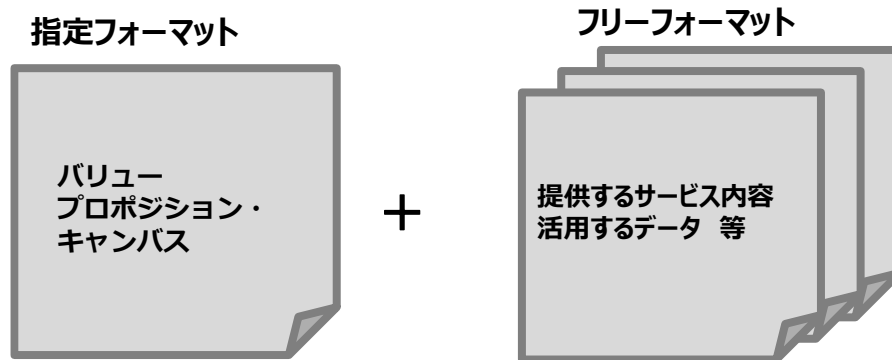


図 1-1 発表資料

【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。

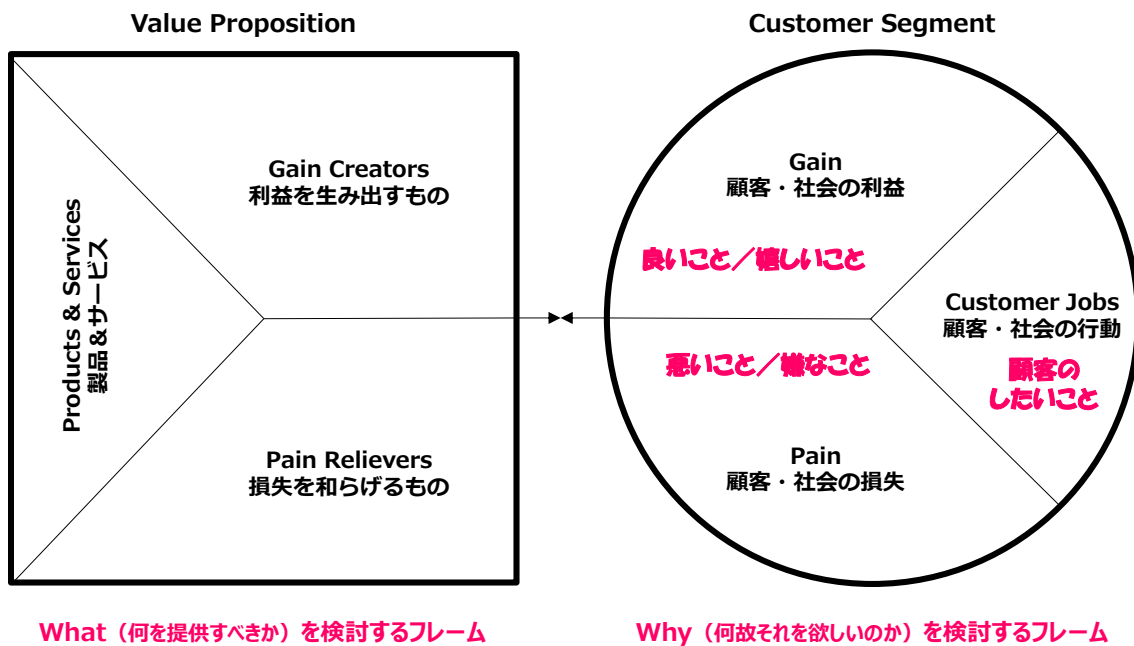


図 1-2 指定フォーマット バリュープロポジション・キャンバス

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 「馬無し馬車」の罫を越えて:「デジタル資本」による労働生産性の再定義

ひふみ株式会社 代表取締役

畠田 拓氏

14:00-14:05 休憩

【Ⅱ. アイデアソンの実施および発表】

14:05-15:55 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 (適宜休憩)

15:55-16:15 グループ2のアイデアの発表及び質疑応答

16:15-16:35 グループ1のアイデアの発表及び質疑応答

16:35-16:55 グループ3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。

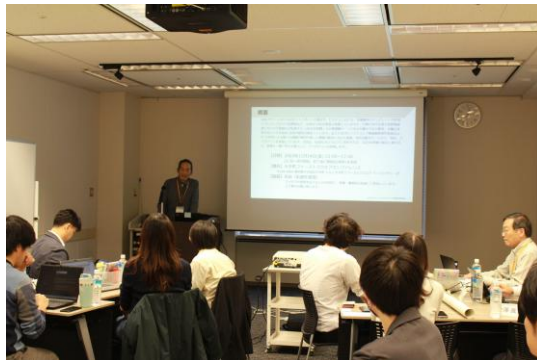


図 2-1 開会挨拶の様子

2.2 特別講演

2.2.1 講演概要

株式会社ひふみ 代表取締役 畠田氏より、『「馬無し馬車の畏を超えて」— 生成 AI で解決する 2025 年問題 —』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. 「馬無し馬車の罫」 — AI を速い馬車だと思い込んでいないか】

- 約 100 年前、フォード社が自動車を開発した当時、人々はそれを「馬無し馬車」と呼んだ。馬車しか知らない人々には、自動車は「馬がないのに動く馬車」でしかなかったのである。現在の生成 AI にも同じことが起きている。多くの企業が生成 AI に求めるのは「5 時間の作業を 10 分に短縮したい」といった既存業務の高速化であり、これは生成 AI を「より速い馬車」として捉える発想に他ならない。本講演ではこの認知の限界を「馬無し馬車の罫」と表現した。
- 畠田氏は、生成 AI を「馬車から自動車」ではなく「馬車から飛行機」への進化として捉えるべきだと主張する。馬車では津軽海峡を渡れないが、飛行機ならニューヨークにも行ける。同様に、生成 AI により従来「不可能」とされていた業務が実現可能になるという前提で事業を構想すべきである。
- 実際には、多くの企業が生成 AI ツールの導入実績をアピールする一方、活用の度合いは個人のプロンプト技術に委ねられ、Excel マクロの代わりやメール下書き程度にとどまっている。こうした個人単位の作業効率化だけでは、事業全体の変革にはつながらない。

【2. TOPIX100 社から約 3,800 社へ — 不可能を可能にした事例】

- 畠田氏は「馬無し馬車の罫」を超えた事例として、JPX 総研（日本取引所グループ）との取組みを紹介した。東京証券取引所は 2 年に 1 度「コーポレート・ガバナンス白書」を公開しており、上場企業の取締役・監査役のスキル情報を網羅的に解析する必要がある。しかし従来は人手で行われていたため、解析対象は TOPIX100 社に限られていた。
- AI エージェントの構築により、この解析を当時の東証上場企業数である約 3,800 社にまで拡大することができた。重要なのは「作業時間の短縮」ではなく、従来 100 社が限界だった解析を約 3,800 社に拡大できたこと、すなわち「従来不可能だった業務を可能にした」という点にこそ、生成 AI の本質的な価値がある。
- 労働生産性は「付加価値（分子）÷ 総労働時間（分母）」で定義されるが、企業からの相談の多くは「分母」の削減が目的である。しかし、AI を活用した業務プロセスでは、その過程で生じる副産物が新たな「分子（付加価値）」の創出につながる可能性もある。この事例が示すのは、5 倍・10 倍という延長線上の効率化ではなく、対象範囲そのものを桁違いに拡大できるという非連続的な変化である。

【3. 「出木杉君」よりも「のび太君」が活躍する時代】

- 現在の社会では何でもできる「出木杉君」のような人材が優秀とされるが、AI エージェントが専門業務を代替できるようになれば、個人のスキルの高さだけでは差別化が難しくなる。一方、ドラえもんの世界で最も巧みにドラえもんを活用しているのは「の

び太君」である。スキルがないにもかかわらず、ポケットの道具を熟知し、「あんなこといいな、できたらいいな」と天井を設けずに構想し的確に依頼できる。

- 畠田氏は、AI時代に最も重要になるのはこの「のび太君的な能力」、すなわち「AIが何ができるかを理解し、制約を設けずに構想する力」と「それをAIに的確に伝える力」であると述べた。実際にひふみ社のエンジニアたちも、自分でプログラムを書くのではなくAIへの指示に注力するようになり、従来は半年かかっていた成果物を10日程度で納品できるようになっている。
- スキルがAIに代替される時代には、「情熱を注げる好きなことに時間を投下すること」こそが付加価値の源泉になるのではないかと語った。努力して身につけたスキルを手放す「諦め力」や「潔さ」も、AI時代には重要になってくるだろうと述べた。

【4. AIを活かす鍵は「組織」と「データ」にある】

- 個人レベルではAI活用による生産性向上が進んでいるが、大企業ほど深刻な問題がある。組織内でデータが部門ごとに分断（サイロ化）しており、社員のAIリテラシーが向上しても、AIに渡すデータが揃わなければ価値は生まれない。畠田氏は「日本企業でAI導入率が低い根本的な理由は、このセクショナリズムとデータのサイロ化にある」と指摘した。
- データの重要性は料理に例えると分かりやすい。どれほど腕の良いシェフ（＝優秀なAIエージェント）でも、傷んだ食材（＝整備されていないデータ）では良い料理はつukれない。AIエージェントの性能向上以上に、「AIが扱いやすい形にデータを整備すること」が前提条件として不可欠である。
- 畠田氏は、AIが効率的にデータを探索・取得できる構造で正規化・整備したデータ基盤を「AI Data Lake」と名付けた。その構築では、データの「量」よりも「質」と「構造」が重要であり、質の高いデータ群をAIが取得しやすい構造に整備することが、エージェント自体の開発以上に重要なプロセスであるとした。

【5. 2025年問題は「構造改革のチャンス」でもある】

- 日本では人口ボーナスを背景に「人にやらせた方が安い」という発想が定着し、IT化と組織の構造改革が停滞してきた。しかし、人口減少と労働人口の縮小が不可避となった今、AIエージェントの活用と組織変革は「やらざるを得ない」課題となっており、むしろチャンスに転じ得る。
- 畠田氏は、従来の「人的資本」に加え、AIエージェントによる労働力を「デジタル資本」として区別して考えるべきだと述べた。AIを「デジタルな同僚」として活用し、人間はAIが生み出した時間を自身の成長や新たな構想に使う。この人的資本とデジタル資本の相互強化こそが、2025年問題の本質的な解決につながると考えている。

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。質疑応答は挙手によるものだけでなく、事前に畠田氏より共有された URL からオンライン上でリアルタイムに質問を行うことが可能であった。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

【介護・保育分野の人手不足】

- 「介護・保育の報酬は国が規定しており構造的に低い。AI で解決できるのか」という質問に対し、畠田氏は、まず知的労働分野で AI による効率化が進み、その後に身体的労働の付加価値が相対的に上昇するという見方を示しつつ、報酬体系が国に規定されている以上、AI だけでは根本的な解決にはならないと認め、「AI で解決できる問題とできない問題を分けて考えるべきだ」と述べた。

【組織への AI 浸透の難しさ】

- 「セキュリティポリシーや AI への抵抗感があり浸透が難しい」という声に対し、畠田氏は「最も大事なものは人の気持ちに寄り添うこと」と回答した。AI の導入で仕事がなくなる人の気持ちとバランスを取り、自動化後のキャリアまで考える必要があると述べた。

【暗黙知の AI 活用】

- 「現場の暗黙知を AI に活用させる上で重要なことは何か」という質問に対し、企業の過去から現在までのデータを横断的に検索できる状態にすることが「暗黙知の可視化」であり、そのためには AI が扱いやすいデータ構造の設計が必要であると回答した。

2.2.3 特別講演のまとめ

- 講演の最後に、畠田氏は「人間が唯一素晴らしいのは、五感と知覚、そしてそこから生まれる感情を持っていることだ」と述べた。AIにはセンサーがなく、人との対話で感じる信頼感や共感人間だけのものである。自分自身の行動や感情のログを取り「自分を知ること」が、AI時代を生きやすくする鍵になると締めくくった。
- なお、本講演の要点は以下の通りである。
 - ① 生成AIは「速い馬車」ではなく「飛行機」である。従来不可能だった業務の実現という視点で事業を構想すべきである。
 - ② AIの導入効果は、コスト削減（分母の縮小）だけでなく、新たな付加価値の創出（分子の拡大）にもつながる。
 - ③ AI時代に求められるのは、専門スキルの高さよりも、制約を設けずに構想し、AIに的確に伝える力である。
 - ④ AIの能力を最大化するには、組織のセクショナリズムを解消し、データをAIが扱いやすい構造で一元化した「AI Data Lake」を構築することが不可欠である。
 - ⑤ 人間の価値は、五感・知覚・感情にあり、「自分を知ること」がAI時代を生きるための鍵となる。

2.3 グループディスカッション

特別講演の後、グループ1～3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 2-5 グループディスカッション及び発表準備の様子（グループ1）



図 2-6 グループディスカッション及び発表準備の様子（グループ 2）



図 2-7 グループディスカッション及び発表準備の様子（グループ 3）

2.4 アイデアの発表

グループディスカッションの後、グループ1～3それぞれから、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 グループ1によるアイデアの発表

グループ1の苗村委員長、亀田委員、杜氏、佐藤氏、野寄氏、黒川氏から、アイデアの発表があった。



図 2-8 グループ1による発表の様子

(1) アイデアの内容

【サービス概要】

- 「2025年問題」において高齢者の増加が予想されることから、社会から切り離され、孤独死の可能性のある高齢者の助けとなるアイデアを検討した。「人と関わりたいけど関わっていない高齢者」「話し相手がおらず孤独な高齢者」に対して、「話し相手になってくれる」・「身近でコミュニティや仕事等を紹介してくれる」生成AIのサービスとして、『人とつながるAI「ともリンク」』を考案した。
- 若者はスマートフォン等を用いて情報を収集することに慣れているが、そのような情報収集が不得意な高齢者も存在する。そのため、高齢者にとっては、誰でも容易に接することが可能なインターフェイスである、ウェアラブル端末、ペットロボット、回覧板を回してくれるロボット等からの情報取得が必要であると考えた。
- 『人とつながるAI「ともリンク」』では、ロボットやペットロボット、家電等から取得した高齢者のパーソナルデータを基に、おすすめの趣味や地域のコミュニティ等その人が活躍できそうな場所を提案する。高齢者が「ともリンク」に提案された場所へ赴き、人とのつながりが生まれることが期待される。このような健康的なアプローチにつ

ながら、健康寿命の増進にもつながると考える。

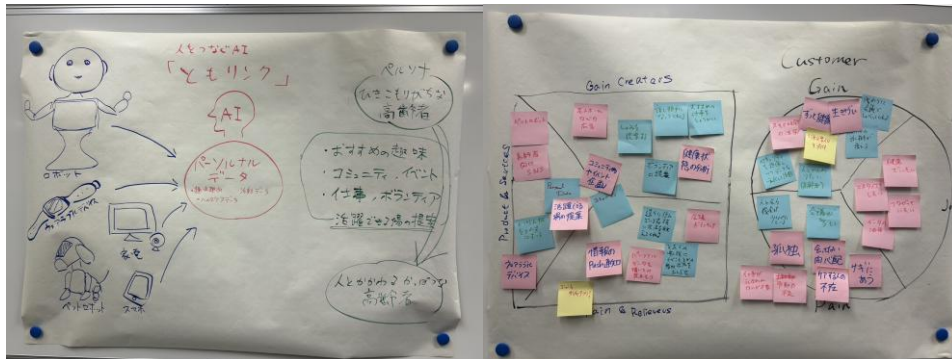


図 2-7 グループ1の説明資料

(2) 質疑応答

- マネタイズ方法の想定はあるか？引きこもりの高齢者が活躍できる場を提案することは必要であると思うが、それに見合う経済効果が生まれるかが懸念である。
 - 例えば、ロボットに広告を掲載し、そこから収益を得ることでマネタイズできるのではないかと考える。

【委員からの講評】

- 2025年問題における高齢化が進むという社会課題に対する解決策として、労働力不足を生成AIで補うことを考えがちであるが、高齢者を社会に戻すという観点が新しい。

2.4.2 グループ2によるアイデアの発表

グループ2の大川委員、白井氏、天野氏、金澤氏、坪井氏、山崎氏から、アイデアの発表があった。



図 2-8 グループ2による発表の様子

(1) アイデアの内容

【サービスの概要】

- 医者不足を解決するために、医療に特化した知識を持つ「第2の医者となるロボット」を用意することは可能であるが、ロボットが人間を診療することは社会に受容されないのではないかと考えた。そこで、医者の業務そのものを短縮することを目的とした「AI エージェント育成サービス」を考案した。
- 「医学部 6 年間」「研修期間」「本番」の 3 フェーズにおけるアイデアを検討した。なお、AI と人間の協働が一般的であり、医療現場においても AI と共に業務を行うことが一般的な社会を前提に想定している。
- 学生が大学に入学する際に「プレーン」な AI エージェントを 1 つ与え、学生はその AI エージェントとともに医学部 6 年間の学習を行う。医学部の特徴として、地域特有の学び方や文化が存在するが、AI エージェントと共に学ぶことで、特定の地域に特化した AI エージェント及び医学生の育成が可能である。なお、大学の入学金等として AI エージェント費用を請求することでマネタイズも可能である。
- AI エージェントも人間の専門医制度と同様、専門分野の学習程度により「AI〇〇専門認定医」といった新たな制度を設けることも想定している。また、現在 ChatGPT に課金制度があるように、本サービスにおいても AI エージェントが実施するカリキュラム別に値段設定を変更することで、マネタイズが可能である。
- 将来的には、AI の出力が常に正しいと考えるようになる可能性もあるが、生死に関わる医療現場においては、依然として人間も求められるのではないかと。AI がドラえものの役割として最も適切なアイデアやツールを提案、人間はのび太の役割として人間味あふれる存在として患者と接するような未来を描いている。
- AI エージェントが新しい知識を学習する際や、AI エージェントの利用方法に問題がないかを確認する等の更新フェーズにおいて、メンターや教師のような人間の雇用が創出される可能性がある。

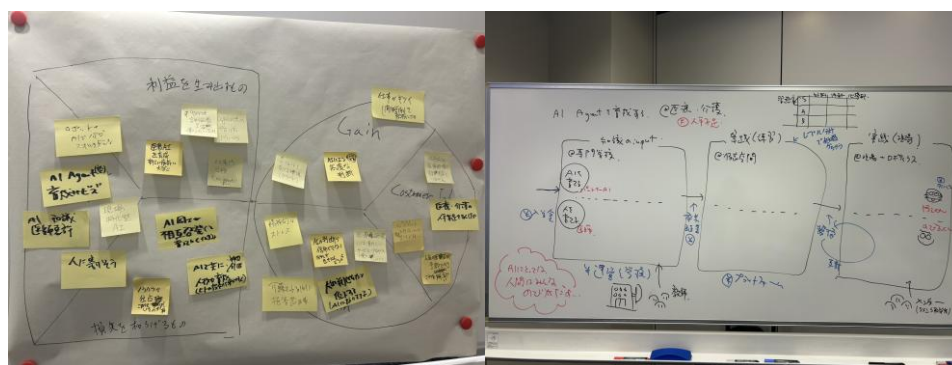


図 2-9 グループ 2 の説明資料

(2) 質疑応答

- 医学部6年間の学習過程においては、学生ごとにAIエージェント1体が伴走するイメージか？
 - 学生1人に対するAIエージェントの数を規定する必要はないが、1体を想定していた。
 - その場合、各個人に適切なアドバイスが可能なAIエージェントが伴走すると認識した。他方、地域に根差したAIエージェントの構築が目的であれば、各地域に1つのAIエージェントを構築すれば良いのではないか。
 - その通り。他方、医療に対する認識やコミュニケーション方法はそれぞれであるため、1人に1体のAIエージェントを伴走させ、各学生の個性や考え方を反映したAIエージェントの構築が望ましいのではないかと考えた。
- 実際の医療現場において、AIエージェントはどのような動きをすることを想定しているか？
 - 現状の検討においては、判断の負荷軽減等のシステム空間内における利活用を想定している。これにより、医師の意思決定の負荷軽減を目的としている。将来的には、生成AIに身体性を持たせて業務をサポートする可能性も考えられる。
- 大学入学時のAIエージェントの知識レベルは、どの程度を想定しているか？
 - 具体的な想定はなかったが、ある程度の知識を持つ「プレーン」なAIエージェントであり、学習とともに徐々に最適なAIエージェントになることを想定している。

【委員からの講評】

- AIエージェントの活用方法は広く検討されているが、そもそものAIエージェントの作り方という着眼点が非常に興味深い。なお、今回は医療業界における「ドラえもんとおび太君」のような「人間とAIエージェント」の協働のアイデアであったが、通常の会社員であっても、社長秘書のように業務をサポートしてくれるAIエージェントがあればいいと考えた。

2.4.3 グループ3によるアイデアの発表

グループ3の芦田委員、東條氏、松尾氏、仮屋氏、阿氏から、アイデアの発表があった。



図 2-10 グループ3による発表の様子

(1) アイデアの内容

【サービスの概要】

- 医療現場はひっ迫しており、入院しても短期間で退院しなければいけないといった現状がある。そのような背景から、2025年問題における介護・医療業界の人材不足に着目し、生成AIの活用により疾患を未然に防ぐ「未病遠隔サービス」のアイデアを考案した。これにより、高齢者の健康寿命の延伸や、離れて暮らす家族が高齢者の異常を把握できる仕組みの構築を目指している。
- 具体的には、万歩計のようなデバイスを利用者である高齢者が24時間携帯することで、利用者の日々の行動を検知・モニタリングするシステムを想定している。例えば、認知症のリスク行動が検知された際、AIの判断に応じて家族への通知を行う。また、家族への通知は必要ないと判断した場合にも、病気の予防策の提案を行う仕組みを想定している。
- 本サービスの購入者は、高齢者と離れて暮らす高齢者の家族を想定している。
- 対象とする疾患は将来的に複数考えられるが、現時点では「認知症」を対象として検討していた。そのため、サービスを提供するための準備段階として、まずは認知症患者のデータを収集することが必要である。認知症の疾患を持つ高齢者に認知症のレベルテストを行い、そのレベルごとの高齢者の行動パターンを収集、疾患特有の行動にタグ付けを行うことで、認知症のレベルに紐づいた行動データを整備する。
- まずは、高齢者の認知症兆候の取得をターゲットとしているが、取得や整備するデータによっては、同居する家族全体のモニタリングや他の疾患の未病にも展開可能であると考えている。

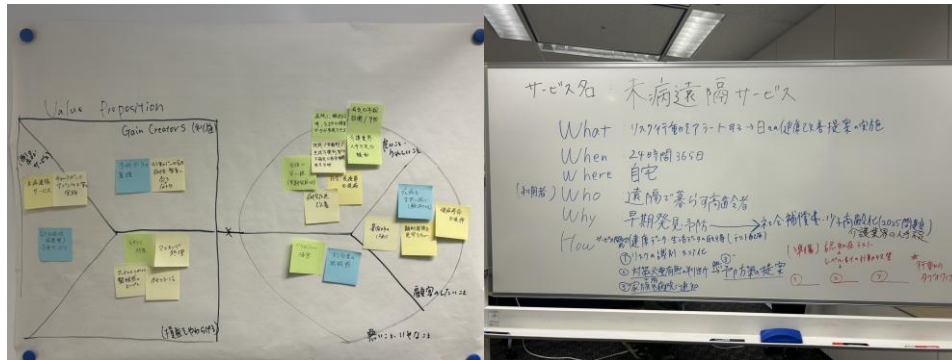


図 2-10 3グループの説明資料

(2) 質疑応答

- 利用者の行動分析はどのように行う想定か？例えば、「1日中ずっと家にいる」という行動は認知症のリスクが高い行動として認識されるのか。
 - 高齢者の歯磨き等の日常行動をデータとして取得し、モニタリングを行う想定である。例えば、「歯磨きを30分間で3回もしている」等の行動があればリスクが高い行動として認識される。家の中にいるか外出しているか等の行動ではなく、個人の動作に着目している。また、行動だけではなく、個人の病気履歴等のデータも踏まえてアラートに結び付けるイメージである。
- 「将来的には家族全体のモニタリング」旨の提案もなされていたが、具体的にはどのようなサービスを想定しているか？
 - 具体的な想定はなかったが、グループにおける議論において、行動データを取得するデバイスとしてベッドや冷蔵庫等にセンサーを設置する案が挙げられたことから、家族全体のモニタリングが可能であると考えた。議論の結果、行動データを取得するデバイスは高齢者に気づかれない方が良いということから、万歩計型のデバイスを利用者に装着してもらうことにしたが、デバイスによっては同居家族にも何らかのサービスが提供できるのではと考えている。
- 最初は認知症にターゲットを絞り、今後は対象を広げるといった話があったが、具体的にはどのような行動への展開が想定されるか？
 - 例えば、高齢者が転倒した際に家族にアラートを行う等が考えられる。
 - 体調が悪い時に、初期症状から具体的な疾患を検索できるサービスに類似性を有すると感じた。非常に広がりがあるテーマである。

【委員からの講評】

- 高齢者の「ちょっとした行動」への違和感は将来的に大きな事故等につながる可能性がある。ウェアラブル端末の行動データから病気リスクを検知するという技術は、まさに高齢者に導入を検討した方が良いのではないかと考える。例えば、リビングやトイレ、風呂

呂等で長時間動きがない場合に家族や医師に連絡する等、非常にニーズがあるサービスである。子供にも活用でき、保険会社と連携するのも一案ではないか。

2.5 閉会

3. 総括

JEITA ソフトウェア事業戦略専門委員会では、毎年アイデアソンを開催しており、この3年間は生成 AI をテーマとして取り上げてきました。チャットボットとして注目を集めて以来、生成 AI は精度向上にとどまらず、マルチモーダル化、エージェント化、エンボディード化など、多様な進化を遂げています。このような背景を踏まえ、今年度は「2025 年問題」で顕在化する労働力不足の解消や労働生産性向上に焦点を当て、生成 AI と共に働く未来をテーマとして開催しました。

特別講演では、株式会社ひふみ 代表取締役の畠田様にご講演いただきました。お忙しい中ご登壇いただきましたこと、改めて感謝申し上げます。資料作成のみならず、質疑応答においても生成 AI を活用され、その姿勢自体がアイデア創出のヒントとなりました。講演タイトル「馬無し馬車」は、技術の非連続的な進化を象徴する表現であり、生成 AI が“道具として使うフェーズ”から“共に働くフェーズ”へ移行しつつあるという背景を踏まえていただいたものです。講演では生成 AI を単なる業務効率化ツールとして導入するだけでなく、従来不可能だったことを実現する発想力が求められること、生成 AI と共に働くためには「人的資本」を育成し、「デジタル資本」を高度化する好循環が重要であること、さらに AI が扱いやすい構造でデータを整備することで AI エージェントの能力を最大化できることなど、多くの示唆をいただきました。

グループ 1 のアイデアは、少子高齢化により増加が見込まれる孤立高齢者に対し、生成 AI が寄り添うだけでなく、適切なコミュニティや仕事を紹介することで、社会的つながりを増やし健康寿命の延伸を促すというものでした。

グループ 2 のアイデアは、医療従事者の不足に着目し、医学部時代から AI エージェントが伴走することで医師を増やし、さらに業務をサポートすることで負荷軽減を図り、人と AI が互いに育て合う循環を生むという提案でした。

グループ 3 のアイデアは、医療現場のさらなる逼迫を見据え、人の行動データを分析して病気を未然に防ぐとともに、離れて暮らす家族も状況を把握できる仕組みを構築するというもので、高齢者だけでなく家族の安心にも配慮されていました。

いずれのアイデアも健康に着目しており、健康増進は医療・介護の負担軽減につながり、労働力不足の緩和にも寄与します。人が行ってきた作業を単純に生成 AI へ置き換えるのではなく、“人が快適に暮らせる社会をどう実現するか”という視点で生成 AI 活用を考え抜いた素晴らしい提案だったと思います。

特別講演でも示されたように、生成 AI をどのように活用するかを自由に発想し考える力は、今後ますます重要になります。当委員会としても、来年度以降の JEITA アイデアソンを通じて、IT 技術を活用した「安全・安心」な社会システムや、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、引き続き考えていきたいと思っています。

(ソフトウェア事業戦略専門委員会委員長 苗村 健二郎)