

次世代IT利活用に関する調査報告書

2013年3月

一般社団法人 電子情報技術産業協会
ソリューションサービス事業委員会

エグゼクティブ・サマリー

本委員会と検討テーマ

本報告書は、2010 年度から 2012 年度の 3 年間にわたる JEITA 次世代 IT 利活用検討専門委員会の活動及び成果をまとめたものである。本委員会では ICT の利用者、すなわち消費者や企業の従業員などによる「利活用」を主な視点とし、次世代、具体的には 2030 年頃での社会の姿とそこでの ICT の役割を追求することを検討テーマとした。

方法論

検討で採用した我々のアプローチは以下のとおりである。まず、バックカスティング、すなわち未来像を一足飛びに描きそこへのパスを「時間を遡って描く」アプローチを貫徹した。そのため我々はまず、有識者とともに未来をラフスケッチする未来予想のキーワードを集めた。次に、これらキーワードから類推される将来イメージを考えるために 3 つのシーンを規定した。「シーン」という分かりやすい題材を用意して市民ワークショップを開催し、イメージ(シナリオ)をブラッシュアップした。その結果、これらのシーンから得られたイメージを特徴づける 4 つのキーワード、及び課題を整理するための 5 つの変化の観点を抽出した。更に、「4 つのキーワード」と「5 つの変化の観点」を使って、今現在から読み取れる近未来を予測するトレンド (分析キーワード)を抽出し、そのトレンドへの期待度及び実現時期について、一般のビジネスパーソンを対象とした調査により定量化した。最後に、これら定量結果の背後にある価値観や方向性を表出させるために、若者 8 名で構成する時限的な定例懇談会を開催し、若者の求める未来構想を分析・整理し、そこでの ICT の役割をまとめた。

検討経過

1 年目は、20 年先の未来予想にあたり、ICT 分野の専門家にとどまらず、アーティスト、社会学者、建築学者などから「尖った意見」を持つビジョナリスト 10 名に、未来予想のキーワードとイメージについてのヒアリングを実施した。この結果から、未来のシナリオを想定するための 3 つのシーン(未来の移動・場、未来の知・創、未来の学び・遊び)を導出し、さらに幅広い年齢層の一般市民を対象としたワークショップにより、この未来シナリオをブラッシュアップした。これを以下の 4 つのキーワードで特徴化した。

強い個の創出

- 個人や組織の仕事や活動に対して、果たすべき責任が明確になり、従来以上に多くの実績が求められるようになる。
- 個人や組織のやり方、考え、好みに応じて活動が可能となり、個人や組織ごとに自身の考えに従いやり方を選択できるようになる。
- 国内のみならず国外にも活動の場が広がる。

実体験や本物の価値

- IT だけでは得ることの出来ない「実体験や本物の価値」が、従来以上に見出されるようになる。
- 体験を通じて得られる暗黙的な知見の習得に重きが置かれるようになる。
- 地域のコミュニティ等を通じた、リアルな人と人とのつながりが重視されるようになる。

多様性のある社会

- 最低限の主体性や責任は求められるが、様々な価値観が許容される社会。
- 社会的な制度や仕組みに関しても、ある程度のバランス感が求められるようになる。

新たな情報・知識の流通の仕組み

- 情報の中身や、情報の流れが生み出す情報のバリューチェーン、ライフサイクルが重視されるようになる。
- 所有する情報の公開・非公開のあり方、知的財産の保護のあり方について、社会の中で共通認識ができるようになる。

2 年目は、1 年目で得られたこれら将来イメージを特徴づける 4 つのキーワードに加え、課題を整理するための「変化の観点」として、①個人・消費者、②企業（ビジネス）、③社会、④コミュニケーションインフラ、⑤各種テクノロジー（ICT）、の 5 つを規定した。そして、これら 4 つのキーワードと 5 つの「変化の観点」を軸に、今現在起きているトレンドを整理した。

- ① 個人・消費者の変化: 絆の再生、スPEND・シフト、エコ、Public、ワークスタイル変革
- ② 企業（ビジネス）の変化: FREE、共創、CSR から CSV へ、貢献力の経営、事業変革
- ③ 社会の変化: SHARE、After 3.11、超少子化・高齢化、地方分権
- ④ コミュニケーションインフラの変化: ソーシャルメディア、マーケティング 3.0
- ⑤ テクノロジーの変化: CPU、ネットワーク、モバイル、クラウド、大量データ、センサ等

これらのトレンドの期待度と実現可能性について、一般利用者へのアンケートによる定量化を行った。アンケートは主に日本のビジネスパーソンを対象とし、500 名の有効回答を得た。その結果、性別や年齢により差が現れた項目がいくつかあった。例えば、女性の方が、モノからサービスへの消費シフトが進んでおり、家族形態についても血縁にこだわらない生き方を好む傾向が強かった。一方、年代別に見てみると、アンケートへの回答に大きな差があり、有意な傾向を読み取れない項目が多かった。

これらの結果から、我々は、これから 10 年、20 年といったレンジで将来を考える際、将来を担う

若い世代の考え方をもっと積極的に知り、理解し、将来の予測に組み入れていく必要があると考え、3年目の活動の方向性を得た。

3年目は、若手を集めたワークショップを開催した。オブザーバとして参加した本委員会のメンバーから議論のトピック例も提示しながら、最終的に若手は以下の2つのテーマで「理想の未来」を議論した。

- ① 近未来のワークスタイル（コ・ワーキング、クラウド（crowd、群集）ソーシング含む）
- ② 衰退に強い社会

「近未来のワークスタイル」のテーマでは、多様かつ柔軟なワークスタイルを中心に、様々なアイデアが共有された。近未来のワークスタイルの実現では、例えば適材適所、情報共有といった機能・効果の実現が特に期待され、ICTでは高度な検索機能への期待が高かった。また、現在のソーシャルメディアの利活用からの学びとして、例えば「導入したICTツールが期待した効果を存分に発揮するためには、その利用のシナリオが整備・周知され、利用者間でその利用作法のコンセンサスを構築すること」などの意見が共有された。

「衰退に強い社会」では、例えば高齢者を例に、身体的な衰えなどの弱みをICTで補強しながら、高齢者ならではの強み（技術力、人柄、調整術）を活かすことが強く望まれている。この考え方は高齢者のみならず、例えば日本の弱み（コンセプト作り、沈黙は金、英語）をICTで補強しながら、日本の産業・サービスの強み（おもてなし、正確さ、最高の御用聞き）を活かすこと、などにも通じるものである。

これら2テーマの議論を総括すると、どちらも「多様性を広げて（強みとして）活かす事」がポイントである。また、ICTに期待する共通的な役割は、マッチング（高齢者と業務・職場、人材配置、ニーズとナレッジ）、ギャップ解消（高齢者と若年層、テレワークとオフィス勤務、文化・言語の違い）、そしてエンパワー（個々人の強み、つながりによる強み、日本の強み）にまとめられた。これらは今後の若手が活躍するために必要な、未来におけるICTの重要な役割といえる。

まとめ

以上3年間の活動を振り返ると、将来社会のイメージについて「支え合う、しなやかな社会」に向かっていることが読み取れる。若者を中心に、「個々が強く」なりながらも、社会や個々がその「多様性を受容」し、互いに支え合うことでしなやかな社会を構成する。この方向性を考える上で留意すべきは「本物のもつ価値」への関心である。将来社会への変化は、単にネット・仮想空間でのつながりとしての現象ではなく、常に「出会い」、「つながり」、「他人への配慮」といった人間社会にとって普遍的な価値を重視しながら、「支え合う、しなやかな社会」という結論を得ることができた。

一方で個人や社会が抱える課題も見えてきた。「ネットで得ている情報は、自分で客観性をもって

選んでいるつもりでも実は偏っている」、「同じような意見に耳を傾けがち」といった行動や心理にみられる、「内の情報」と「外の情報」の境界に起こる問題も表面化してきている。別の課題としては、ネットの普及が引き金となる国際社会との関わりの変化がある。この点については、残念ながらこの3年間でほとんど触れることができなかった。しかし、将来の日本社会を考える上で欠くことのできない論点である。

以上の将来社会のイメージに対し、ICTが果たす役割は個性の形成や発信に必要な「環境」を提供することである。若手からの意見でも抽出された「マッチング」、「ギャップ解消」、「エンパワー」の効用を十分に享受できる環境を提供することが求められる。

3年間を通して様々な次世代におけるICT利活用の構想が議論された。エグゼクティブ・サマリーの末筆として、敢えてこれをまとめず、書き散じたままとしたい。この先を深堀し、さらに利活用の先回りをする新たな議論の場を期待するものである。

- すべての人が、会社・地域・家庭の3つの場で活躍する。
- 人と人を繋ぎ、尊敬と配慮のあるコミュニケーションを実現する。
- ITだけでは得ることの出来ない実体験や本物へのアクセスに価値が従来以上に見出される。
- デジタルだけに埋もれない現実との「ちょうどよい」バランスをとる。

本報告では活動の3年を区切りに成果を報告書としてまとめたが、今後ともJEITAとJEITAの外の交流を「形を変えて」継続して行きたいと考えている。

はじめに

本報告書は是非、将来をにらんで ICT 事業をどう作ってよいかを悩んでいる方々に読んで頂きたい。

ソフトウェア・ソリューションの事業が伸び悩む現実に直面しながらも、社会が毎週、毎期のように ICT を梃子に変化し続けている。その変化、特に ICT 利用者場面での変化をつぶさに観察すると現業の延長（すなわち evolution 型）よりも革新的な変化（revolution 型）が世に広く、そして速く受け入れられている。ICT 業界の「ニーズの先回り」がまだまだ十分でないのではないかな。

本委員会は「利活用」に拘った。ICT 業界では常套手段でもある「シーズ指向」の将来構想を取って封印し、有識者や世間一般の声と向き合いながら、「利活用」の視点から次世代における ICT の役割を求める、これが「次世代 IT 利活用検討専門委員会」の検討テーマであった。

本委員会の活動にご理解を頂いた会員企業の皆様から、結果的に 3 ヶ年もの時間的資源と ICT 業界で経験を積んだ人的資源を拝借し、この検討テーマに取り組んだ。1 年目は有識者とのワークショップ、2 年目には有効回答 500 名のビジネスパーソン調査、そして 3 年目には選りすぐりの若手を招いた対話セッションをそれぞれ行い、主に消費者や企業内の従業員の視点で 2030 年の社会と、そこの ICT やクラウドコンピューティングの役割を考えた。

本報告書からは 2 つの成果を読み取っていただきたい。1 つは上掲した検討テーマへの我々の回答である。そして、それ以上に着目いただきたいのは、我々が採った問題解決への方法論である。ICT 事業でニーズに振り返るプロセスについて、かなりの分量を割いて記述した。結果だけではなく、検討のプロセスも含めて、きっとお役立ちできるものであらうと考えたからである。

更に、既に「若手ではなくなった」と思われる（？）IT 企業社員、社会人諸賢には、付録 A に纏めた「若手クラウド懇談会で集まった言葉」もご覧いただきたい。これらが「現代の若者を代表する言葉」とは言わないまでも、若手社員の意見、視点を垣間見ることができると思う。今後、若手と接する際あるいは一緒に仕事を進めてゆく際の参考になると考え、かなり詳細に記述した。

この委員会活動で採った手法は、業界では少ない取り組みでもあり、ご批判、ご意見等あらうことは想定しつつ、不備な点は読者のご寛容を期待している。本報告書に対するご意見や読者のアイデアを共有頂ければ幸いである。

ソリューションサービス事業委員会

(敬称略・順不同)

委員長	古 田 英 範	富士通㈱
副委員長	川 井 俊 弥	日本電気㈱
委員	込 宮 信 治	沖電気工業㈱
〃	岩 田 誠 司	東芝ソリューション㈱
〃	谷 口 浩 一	日本アイ・ビー・エム㈱
〃	北 村 祐 三	日本電子計算機㈱
〃	銅 玄 智 昭	日本ユニシス㈱
〃	岩 崎 孝 志	日本ユニシス㈱
〃	奥 澤 治	㈱日立製作所
〃	林 太 郎	㈱日立製作所
〃	古 屋 聡 一	㈱日立製作所
〃	宇留野 哲 郎	富士通㈱
〃	佐 藤 研	㈱富士通総研
〃	後 閑 武	富士電機システムズ㈱
〃	玉 井 進	三菱電機インフォメーションシステムズ㈱
〃	河 内 浩 明	三菱電機㈱
アドバイザー	小 林 千早都	日本ユニシス㈱
事務局	一 條 倫 子	(社) 電子情報技術産業協会
〃	井 部 和 之	(社) 電子情報技術産業協会
〃	中 崎 祐 介	(社) 電子情報技術産業協会

次世代 IT 利活用検討専門委員会

(敬称略・順不同)

委員長	古屋 聡 一	(株)日立製作所
副委員長	谷 口 浩 一	日本アイ・ビー・エム(株)
委員	碓 氷 明 寿	沖電気工業(株)
〃	柴 崎 辰 彦	富士通(株)
〃	田 谷 紀 彦	日本電気(株)
〃	吉 井 大 吾	東芝ソリューション(株)
アドバイザー	小 林 千早都	日本ユニシス(株)
事務局	一 條 倫 子	(社) 電子情報技術産業協会
〃	中 崎 祐 介	(社) 電子情報技術産業協会

目 次

1. これまでの調査の振り返り	1
1.1 活動の背景.....	1
1.2 活動の経緯と主な内容.....	1
1.2.1 キックオフは刺激がいっぱい.....	1
1.2.2 仮説検証と新たな気づき	5
1.3 調査活動を通じての気づきや発見	8
2. 今年度の活動	13
2.1 検討の経緯.....	13
2.1.1 活動テーマの議論.....	13
2.1.2 クラウドビジネス推進研究会の発足.....	13
2.1.3 クラウドビジネス推進研究会との連携	14
2.2 方法論	14
2.3 ワークショップを通じた将来像検討の経緯.....	16
2.3.1 参加した若手メンバのプロフィール.....	16
2.3.2 ワークショップ（フェーズ1）：議論のスタート	18
2.3.3 ワークショップ（フェーズ2）：イメージを拡げ、底流に流れる価値観を探索.....	20
2.4 議論した将来像と ICT の果たす役割.....	25
2.4.1 ワークショップ（フェーズ3）：検討過程の振り返りと、価値観のまとめ	25
2.4.2 「多様性を拡げて活かすこと」と、ICT の役割	26
2.5 ワークショップを終えて	27
3. 「支え合う、しなやかな社会」の実現に向けて	31
3.1 3年の活動を振り返って.....	31
3.2 活動から見てきた将来社会のイメージ	34
3.2.1 将来の日本社会の特徴・・・かも？	34
3.2.2 見えてきた課題.....	35
3.2.3 ICT の役割（アイデアの例）	35
3.2.4 JEITA/ICT 業界の今後の取組みについて	36
おわりに	37
付録 A 若手クラウド懇談会で集まった言葉	
付録 B ビジネスパーソン 500 名アンケート結果	
付録 C ワークショップ 「NEXT クラウドを考える」 開催報告	

1. これまでの調査の振り返り

1. これまでの調査の振り返り

1.1 活動の背景

ICT の市場は、1980 年から 1990 年代にかけて、好景気を背景として、ハードウェアを中心に急成長を遂げた。2000 年代からはソフトウェア・ソリューションの比率が高まり、2005 年度にはハードウェアの約 2 倍の市場規模となって、ICT ソリューションサービスが一躍注目されるようになった。しかし、2000 年代も後半になると、この伸びにも翳りが見え始めた。それは、ICT が行くべきところにある程度行き渡ってしまったからなのか？新しい市場の開拓が十分にできていないからなのか？従来のプロダクトアウトの発想が ICT の利用者に受け入れられなくなってきたからなのか？…と、ICT を提供する各ベンダは、非常に悩ましい壁にぶち当たった。

これまでは、いいものを作りさえすれば売れる時代であり、技術を積み重ね、性能をアップし、機能を増やしていくことで ICT 業界は成長を続けてきた。一方で、ICT の使い勝手、ICT が使われる場面など、使う側の立場に立って考えることが十分でなかった、という反省がある。

そこで我々は、従来の積み上げ方式による将来予測ではなく、ICT を利用する側、つまり顧客視点に立ち返り、こうなりたい、こうあってほしいという幸せな未来像を先に描き、そこにたどり着くには今から何をどうすべきか、そこに ICT はどう貢献するか、というバックキャストिंगという方法を取り、我々の活動の道筋を探ることとした。これは、米国の計算機科学者かつ教育者で、「パソコンの父」と言われるアラン・ケイの「未来を予測する最善の方法は、それを発明することだ」という仮説を検証することでもあった。

1.2 活動の経緯と主な内容

1.2.1 キックオフは刺激がいっぱい

2010 年度に、「クラウド化による 2030 年の未来」に向けた IT のあり方」というタイトルで、JEITA のソリューションサービス事業委員会と情報政策委員会が合同で調査研究を開始した。まず、20 年先の未来予想にあたり、ICT 分野の専門家にとどまらず、アーティスト、社会学者、建築学者などから尖った意見を持つビジョナリスト 10 名に、未来予想のキーワード（図 1.2.1-1）やイメージのヒアリングを個別に実施。未来予想のキーワードを出すに当たっては、「IT をいい意味でイオン化すべき」、「耳元で必要な情報を適宜ささやいてくれるティンカーベルがほしい」、「暮らしそのものを個人がデザインする時代が来る」、「情報取得の質格差が拡大・加速するため、教育（特に初等）が大事になってくる」といった意見を頂戴した。

その後、委員との意見交換を経て、未来のシナリオを 3 つのシーンで想定（図 1.2.1-2）。次に、一般市民ワークショップにて、10 代、20～30 代、60 代の一般市民の方々にお集まりいただき、未来シナリオ案を絵（図 1.2.1-3）や模型などでイメージ共有しながら世代ごとに自由に発想をめぐらせてもらい（図 1.2.1-4、図 1.2.1-5）、シナリオをブラッシュアップした。60 代の方から、ICT によるネガティブな側面（ヒューマンコミュニケーション不足、リアル世界からの断絶）を懸念する声があがった。一方 30 代は、強いポジティブ感があり、お仕着せの ICT よりも ICT を能動的に使うという姿勢が見られた。

また10代は、「自分で移動する」、「リアルの楽しみ」、「動物や自然とのふれあい」など、リアルな場や体験を求める意見が強く、ICT に対しては道具としての意識が強いのが印象的であった。

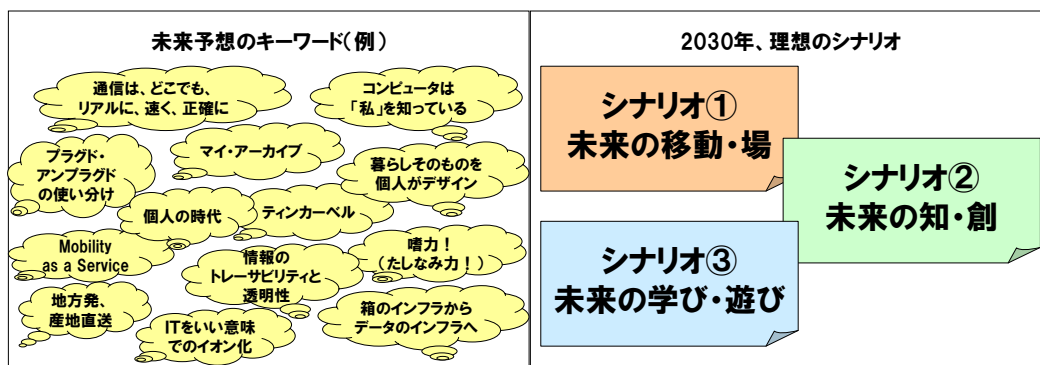


図 1.2.1-1 未来予想のキーワード (例)

図 1.2.1-2 2030 年、理想のシナリオ

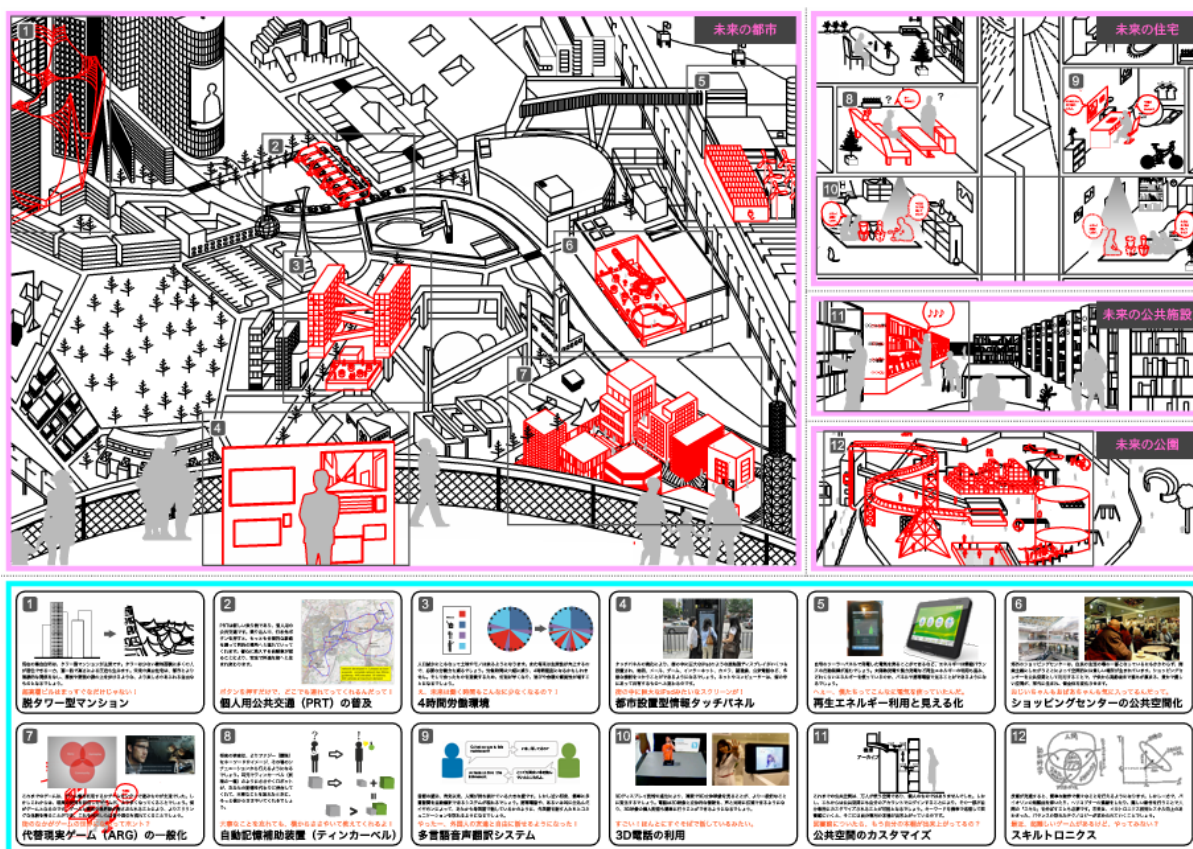


図 1.2.1-3 理想のシナリオ (絵)



図 1.2.1-4 一般市民ワークショップ (1)



図 1.2.1-5 一般市民ワークショップ (2)

2010 年度後半は、先の 3 つのシナリオの詳細化を行い、2030 年の未来における 4 つのキーワードを抽出し、シナリオの場面とそこから出てくる課題の整理を行った（図 1.2.1-6、図 1.2.1-7、図 1.2.1-8）。

2030 年のキーワードとしては、「強い個の創出」、「実体験や本物の価値」、「多様性のある社会」、「新たな情報・知識の流通の仕組み」の 4 つを挙げた。

ICT やネットワークの恩恵により、個人が力を持ち発揮できる時代になっていくことで、企業や団体のあり方にも大きな影響を及ぼすことが想像できる。また、情報をだれでも容易に入手できるようになればなるほどリアルな価値が上がり、リアルな人と人のつながりが重視される世の中になっていく。これに加え、グローバル化で視界が広がることで、世の中には多様な考え方、あり方があることを知り、社会として、また個人として、それをいかに容認していくかが、これからの社会のあり方を決めるポイントとなる。一方、情報については、所有、公開、保護の観点を鑑みつつ、いかに価値を創造していくか、どんな付加情報をつけて流通させていくかが要となる。ここはまさに ICT の出番になるであろう。

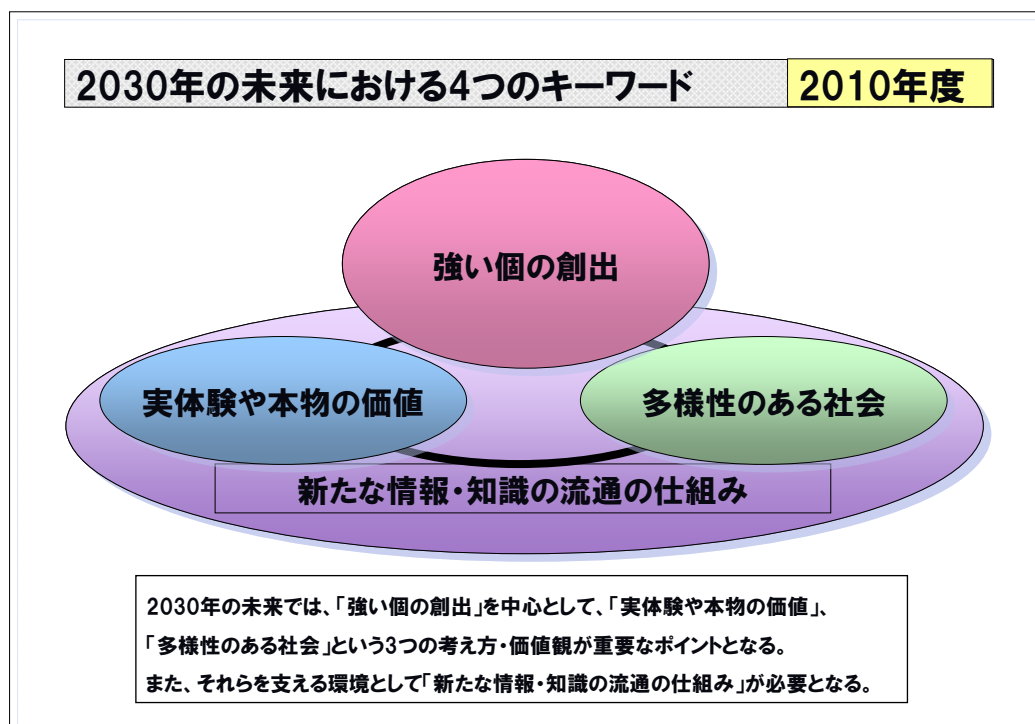


図 1.2.1-6 2030 年の未来における 4 つのキーワード

未来のシナリオの場面及び課題についてキーワードによる整理		
	これまで	未来
「強い個の創出」	個人や組織の仕事や活動に関して、責任があいまいとなることも多く、個人や組織に求められる実績も不明確なこともあった 個人や組織が活動する際には、社会慣行、従来のやり方・考え方に従って活動することが多かった 活動の場は国内、かつ限られた地域内であることが多かった	個人や組織の仕事や活動に対して、果たすべき責任が明確になり、従来以上に多くの実績が求められるようになる 個人や組織のやり方、考え、好みに応じて活動が可能となり、個人や組織ごとに自身の考えに従いやり方を選択できるようになる 国内のみならず国外にも活動の場が広がる
「実体験や本物の価値」	文字情報を中心とした知識等へのアクセスが中心であった 文字として明文化できる形式知が主として扱われてきた 地域コミュニティ等、人と人との出会いから生まれる活動は、限られた人々ととどまっていた	ITだけでは得ることの出来ない実体験や本物へのアクセスに価値が従来以上に見出されるようになる 体験を通じて得られる暗黙的な知見の習得に重きが置かれるようになる 地域のコミュニティ等を通じて、リアルな人と人とのつながりが重視されるようになる
「多様性のある社会」	社会として、ひとつのあるべき価値観が共有される傾向があった 社会として、一律に守るべきルールややり方等が定められる傾向があった	最低限の主体性や責任は求められるが、様々な価値観が社会としては許容される 社会的な制度や仕組みに関しても、ある程度のバランス感が求められるようになる
「新たな情報・知識の流通の仕組み」	情報の中身ではなく、情報を準備することや、情報の形式に重点が置かれていた 情報公開のあり方や、知的財産の保護のあり方について、必ずしも社会として共通認識はなかった	情報の中身や、情報の流れが生み出す情報のバリューチェーン、ライフサイクルが重視されるようになる 所有する情報の公開・非公開のあり方、知的財産の保護のあり方について社会の中で共通認識ができるようになる

図 1.2.1-7 未来のシナリオの場面及び課題についてキーワードによる整理

シナリオの場面及びその課題のまとめ		強い個人の創出	実体験や本物の価値	多様性のある社会	新たな情報・知識の流通の仕組み
		＜働き方＞ ＜働く場や環境＞	＜人の移動＞、＜モノの移動＞ ＜人が集まる場＞、＜知的な好奇心＞ ＜エネルギー＞	＜創造のための学び＞ ＜知ること＞、＜モノづくり＞	＜学び＞、＜遊び＞、＜体験＞ ＜グローバルな活動＞
技術		学習・職業・実働等を管理・活用できるクラウド環境構築 本人確認、情報のトレーサビリティの実現 生産性向上のためのITツール 組織の生産性を上げるためのツール ITツールの活用とセキュリティの確保 活動支援のためのITツール	必要なものを直ぐに見つけられる仕組み ・モノの流通、共有、再利用の仕組み 個人で活用できるエネルギーインフラ構築 出合いを促すITツール	情報の価値を評価する仕組み構築 情報のトレーサビリティの実現 学びを支援するITツール 暗黙知の活用のための仕組み構築 リアルタイム情報の活用	本人確認と情報の正しさの検証の仕組み構築 学習履歴を統合的に管理・蓄積する仕組み構築 ストレスなく情報をやり取りできる環境構築 遠隔地の出来ごとのリアルな体験 学習目的に応じた学びのガイド機能 楽しみのためのパーソナライズ 体系的な学習の履歴保存と学習のパーソナライズ 目的に応じた学習履歴の公開 学習履歴の不正な書き換えの防止 目的に応じた個人情報公開 暗黙知の見える化 学習履歴の価値評価 個人情報2次利用のためのルール
制度 (IT活用に係るルール等)		企業の情報資産の適切な活用 情報資産の電子データによる保管 効率的な税金の仕組み実現	再利用の仕組みに係る管理情報活用のルール化	情報発信のルール設定とトラブル対応 行き過ぎた規制に対する懸念 ネット上の情報の質を担保する取り組み	
制度 (社会環境に係るルール等)		企業の働き方に関するルールの緩和 従業員に対する情報と環境の提供	移動に関わる時間の低減 個人レベルでの省エネの取り組み	個人情報活用の活用と保護のバランス 知的財産権を保護するための取り組み	自由な人・モノ・情報の移動 小中学生、高校生の学びの変化
人々の意識変化		企業の情報を活用して自分で成果を出すという考え方 働く目的の明確化と多様性の容認	移動に対する価値観の変化 個人レベルでの省エネ意識の高まり モノを共有する意識の高まり 多様な感性に対する人々の理解 人が集まるための仕組み構築 リアルとバーチャルを使い分けた出合い・つながり	情報発信と積極的な出合い 情報発信の際の他者への配慮 受動から能動への消費者の意識変化	受動から能動への学習姿勢の変化 楽しみのための情報発信 失敗しても再び頑張れる社会 グローバルな学びの実現
社会との関わり		労働力としての高齢者の活用 社会的な活動の高まり			
実体験					体系的な学習の価値評価 体験を通じた学び・遊び
出合い・つながり					
企業のあり方				消費者との関係構築 望まれるものを作るという考え方 流通ルートの多様化による適切な価格	大学教育への企業の参加 企業内研修での大学の活用 能力のある学生を伸ばすための大学
大学のあり方					
適切な価格					

図 1.2.1-8 シナリオの場面及びその課題のまとめ

2011 年度は、2010 年度の結果を受け、もう少し ICT の利用分野を広げるべく、内容を掘り下げてみることにし、ソリューションサービス事業委員会の傘下に「次世代 IT 利活用検討専門委員会」を立ち上げることとなった。ここでは、クラウドによる近未来の社会や生活の変化に溶け込んでくる ICT 要素について調査研究し、クラウド時代の理想的な社会の実現に向けて、人文科学、社会科学、社会行動学等の観点から分析、提言を行うことを目標として活動を開始した。具体的には、①個人・消費者の変化、②企業の変化（ビジネスのあり方）、③社会の変化、④コミュニケーションインフラの変化、⑤テクノロジーの変化という 5 つの観点から分析のキーワードを挙げた（図 1.2.2-1、図 1.2.2-2）。これを基に、各分野の有識者と意見交換を行いながら、「今までの蓄積で食べていく社会では明るい未来が作れない」、「新しい価値創造が必要」、「マイナスのものをゼロに近づけるより、ゼロから少しでもプラスになるものを見つけ注力していくべき」という意見にまとまっていった。そして、最終的には、我々の目指すべき社会は「新しい価値が次々と生まれる社会」と定義し、将来を描く方向性を明確にしていった。



図 1.2.2-2 分析のキーワード

2011 年度後半は、2011 年度前半である程度まとまった将来に対するイメージや世の中でまことしやかに言われている将来像につき、世の中の個人個人がどのように考えているかを検証すべく、日経 BP コンサルティングとともにアンケート調査を行うこととした。これは、個人のライフスタイル、社会、企業に関するさまざまな「出来事や状態」について、そうなってほしいかどうか（＝期待度）と、いつ頃実現しそうか（＝実現時期）を 72 項目にわたって質問したものである（図 1.2.2-3）。

■ 設問の例

「マスメディアやネットの情報を鵜呑みにせず、
情報を自ら選択し、自分の頭で考え行動する人が、多数派になる。」

↓

回答結果

「そうってほしいという期待度は非常に高いが、実現は難しそう。」

図 1.2.2-3 設問の例

調査の対象は 20～50 代のビジネスパーソン 500 人で、将来の社会や個人の価値観に興味があり、将来の企業のあり方に関心が高い方をお願いした。この結果は付録 B に収録しているが、結果の例は以下の通りである（図 1.2.2-4、図 1.2.2-5、図 1.2.2-6）。

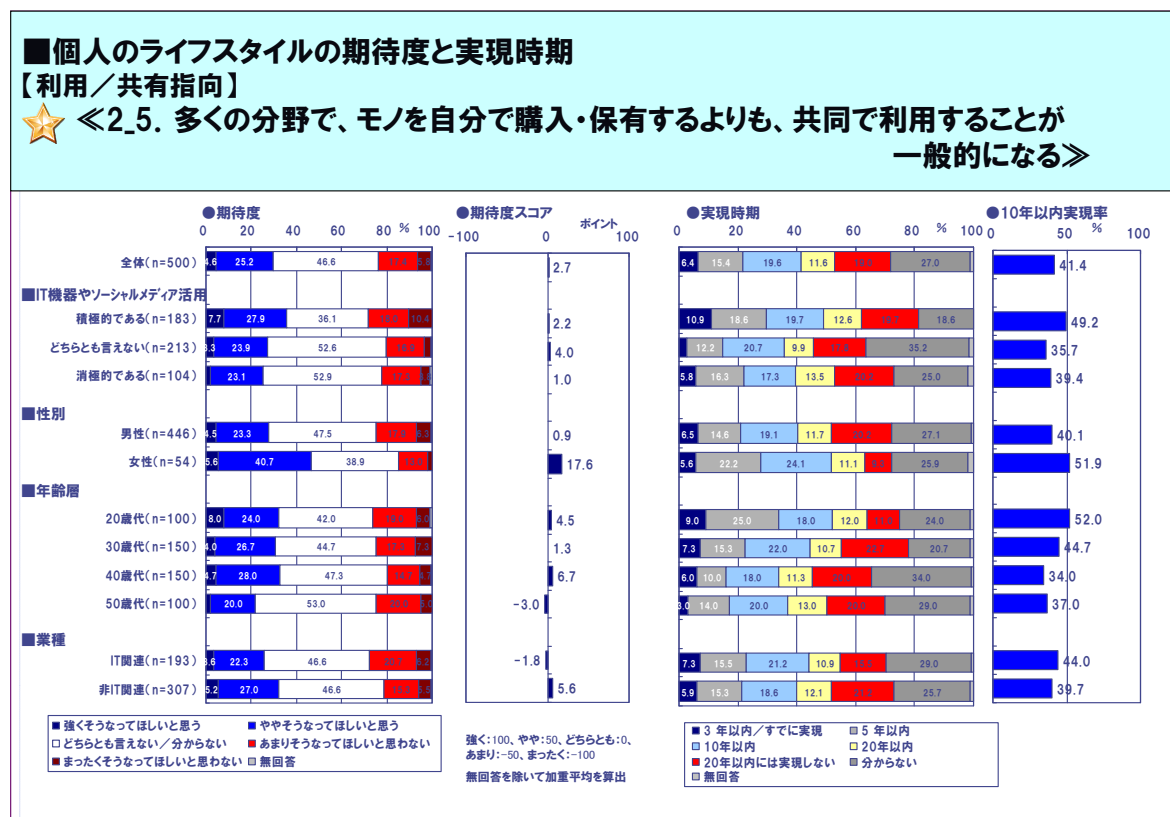


図 1.2.2-4 個人のライフスタイルに関する設問の結果例

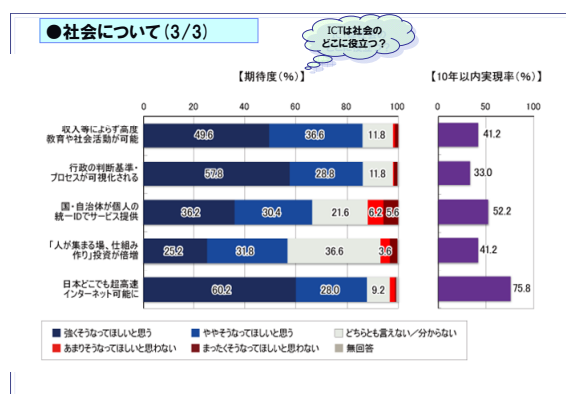


図 1.2.2-5 社会に関する設問の結果例

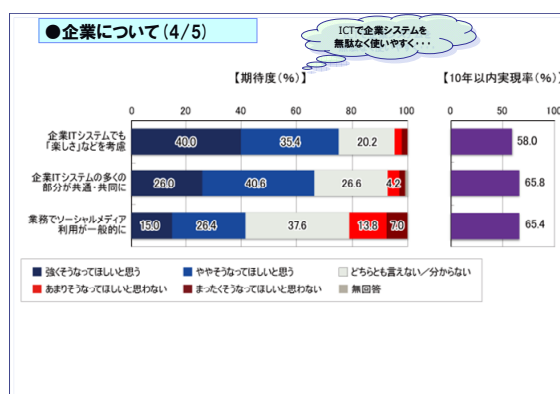


図 1.2.2-6 企業に関する設問の結果例

また、調査の速報が出るタイミングに合わせ、情報処理学会主催のソフトウェアジャパン 2012 の JEITA セッション「個人が、社会が、企業が変わる！その時 ICT の役割は？」にて、委員をパネラとした会場参加型のパネルディスカッションを実施。調査結果に関する考察や、自由な意見が飛び交い、活発なセッションとなった（図 1.2.2-7、図 1.2.2-8、図 1.2.2-9）。



図 1.2.2-7 司会（小林委員） 図 1.2.2-8 パネラ（柴崎委員,谷口委員） 図 1.2.2-9 会場

当日いただいた意見には次のようなものがあった。

- ICT が教育現場に入ったことで子供たちの能力が減退しているのではない。問題があるとすれば、使う側、使い方、もしくは、ICT という道具が教育に使うのに最適化されていないことだ。
- 個人はピュアな志で発信するが、企業の論理ではある打算をもって情報発信されている。
- SNS はこわごわ始めたが、オープンにしていくことで、失うことより得ることが多かった。

この模様を Ustream および YouTube で一般に公開（※注 1）したところ、当日参加できなかった方々の間でも大変話題となった（現在も視聴可能）。なお、同様のパネルディスカッションは、その後 JEITA 主催でも実施し、また違った角度からご意見をいただくことができた。

（※注 1）

Ustream: <http://www.ustream.tv/recorded/20525588>

YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=llo-x9Y-gzg>

これらの結果を踏まえ、年度末には、次の全体考察を行った（図 1.2.2-10）。

■全体のまとめ

■ ライフスタイルの将来は・・・

- ライフスタイルでは、好むと好まざるとに関わらず、インターネットの活用が進むとの認識がある。
- ただ、過度なネット依存には拒否感があり、リアルとネットのバランスを取るべきとの問題意識も存在。
- ネット関連項目の多くは、若年層ほど期待度が高い傾向にある。ただ、ネットを通じた社会活動・貢献は40歳代以上の支持も多い。
- ライフスタイルや企業活動の中にソーシャルメディアなどが入ってくることには、拒否感を持つ人も一部存在するが、全体としてはそれほど多くない。

■ 社会の将来は・・・

- 日本の従来型の社会構造に対して、変化を期待しているものの実現するとは思っておらず、あきらめ感がある。
- 「日本国内の外国化」には抵抗感が強い反面、国際化の流れには逆らえないと認識されている。
- 収入や居住地域によらない機会均等や行政の可視化等は、期待率に比べると実現率が高いとは言えない。
- 個人の統一IDによる行政のサービスに対しては、それほど強い抵抗感はない。

■ 企業の将来は・・・

- 企業が顧客との絆を深めたり、顧客がサービス・製品の開発に深く関わることは、期待されているし実現もすると見られている。
- 個人情報やソーシャルメディアを活用したマーケティング活動が進むことは、期待しない人が一定数いるものの、現実にはそのような状況が到来すると認識されている。

■ ICTの活用領域と留意点は・・・

- 超高速ネットワークのように誰もが望む社会インフラとしてICTの整備。
- ICTの活用や組み合わせによる、便利な暮らしや社会に対するニーズ。
- ソーシャルメディアなどを活用した新たな世界や生き方への期待。
- 機会均等や可視化を中心に、構造改革を進めるツールとしてのICT。
- 社会のICT化やネット活用が進むことに対する、主にセキュリティ面での懸念。

図 1.2.2-10 全体考察

1.3 調査活動を通じての気づきや発見

2011 年度後半の調査では、ICT 機器やソーシャルメディアの活用度別、男女別、年代別などの分析を行った。また、設問数が多いにもかかわらず、自由記述欄にも多くのご意見やコメントをいただき、こういった将来予想に対する関心の高さを感じた。

ICT をよく活用している人は、新しい技術に敏感で、その利用を積極的に考えた将来像を描いている。また男女別に見てみると、女性の方が、モノからサービスへの消費シフトが進んでおり、家族形態については血縁にこだわらない生き方を好む傾向が強かった。

一方、年代別に見てみると、アンケート結果に大きな差があり、有意な傾向を読み取ることができない項目が多いことに気づく。例えば、「ネット上の情報やサービスに対する知見、的確な判断・対応力が、人物評価の重要なポイントになる」という設問について、若い世代はとても肯定的でかつ実現性も高いとみているのに対し、年齢層が上がるほど否定的にとらえる向きが多くなっていた。また、「個人の生活におけるあらゆる情報が集められ、それらが結びついて、自ら利用したり、行政や企業が適切に利用することが一般的になる」という設問についても、20 代ではあまり抵抗感なく受け入れているものの、上の世代になればなるほどネガティブな気持ちが現れている（図 1.3-1、図 1.3-2）。

■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み】

《3_8. ネット上の情報やサービスに対する知見、的確な判断・対応力が、
人物評価の重要なポイントになる》

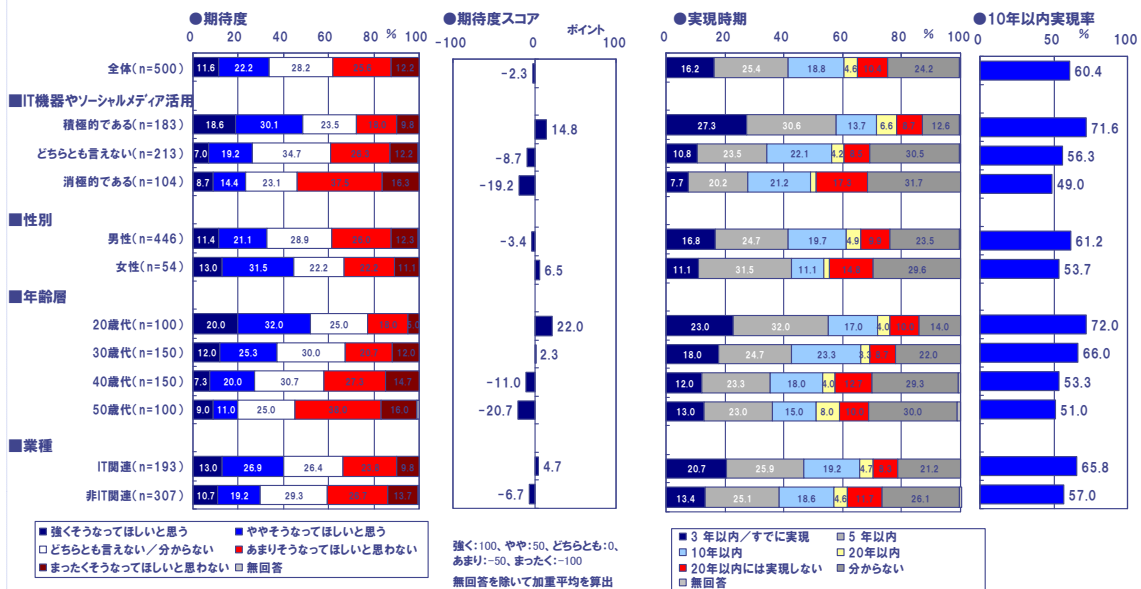


図 1.3-1 年齢層により大きな差のあった結果の例 (その 1)

■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み、センサーネットワーク】

《3_10. 個人の生活におけるあらゆる情報が集められ、それらが結びついて、
自ら利用したり、行政や企業が適切に利用することが一般的になる》

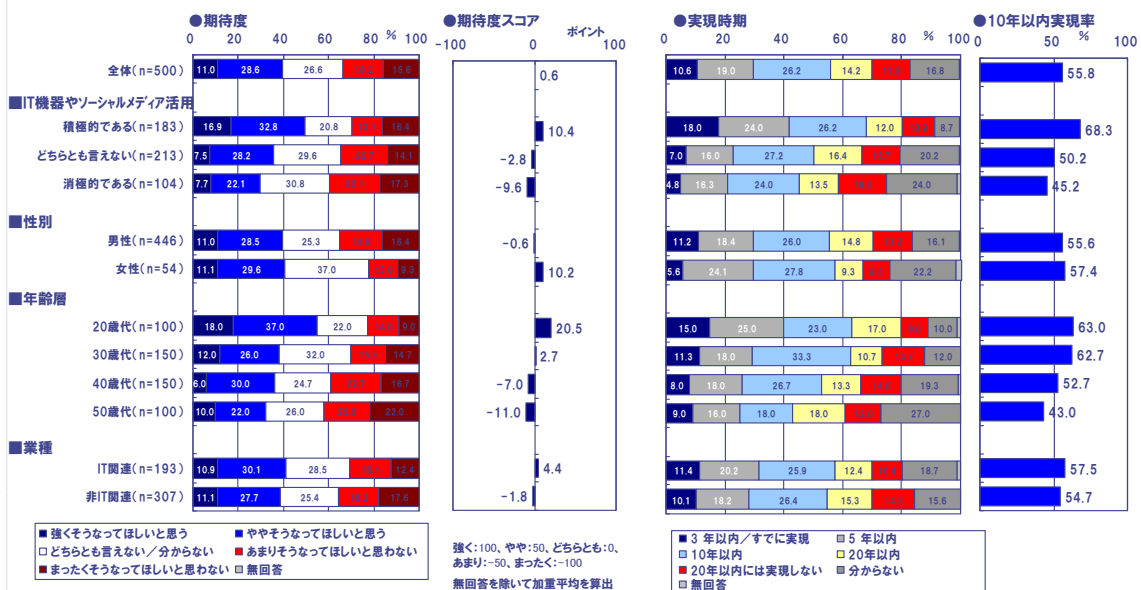


図 1.3-2 年齢層により大きな差のあった結果の例 (その 2)

これらの結果から、我々は、これから 10 年、20 年といったレンジで将来を考える際、将来を担う若い世代の考え方をもっと積極的に知り、理解し、将来の予測に組み入れていく必要があると痛感した。その方法として、例えば、若い世代が従来の考え方に左右されことなく自由に発想を展開できる場を作り、様々な経験知やリレーションを持つシニア層がその実現を支援していく、という活動が有益ではないか？という結論に至った。

エディターズ・コラム（1）

二年目を迎えた次世代 ICT 利活用検討専門委員会では、異なる企業や考え方を持った委員が、まだ見ぬ ICT で実現する豊かな未来社会を語るために世の中がどのように変化してきているかについて認識を合わせる事から活動を始めました。

専門とする ICT については、ある程度の共通認識があるものの、「個人」「企業」「社会」といった世の中の変化は専門外と言うことで、トレンドに詳しい専門家としてインフォバーン CEO の小林様や書籍の共有（FREE や SHARE など）によって次第に認識を合わせて行きました。

そして、二年目の活動の目玉として「個人」「企業」「社会」の変化や SNS など「コミュニケーションインフラ」について企業で働く人々の意識調査を行うことになりました。SNS については、委員の中でも“紅組”と“白組”、すなわち利用者（利用推奨派）と非利用者に分かれ、現実の企業や社会でも同様の議論があるのではと考えさせられる部分もありました。私個人としては、ソーシャルメディア×サービスサイエンスの切り口で出版した自著「勝負は、お客様が買う前に決めるー成功企業が密かに取り組む事前期待のマネジメント」ダイヤモンド社 2012 年刊へのインプットにもなり、大変有意義な議論となりました。

調査にあたり、調査項目の選定や擦り合わせなど、調査実施までは、各委員の本業との兼ね合いもあり、結構ハードな毎日となりましたが、ハードながらも質問項目の擦り合わせを進める中でお互いの問題意識の共通化が進み、ベクトルが合っていたようにも思います。今となってはコーヒーをすすりながら打合せをした日々が懐かしく感じます。

苦勞して作成した調査項目は、インターネットによる調査が行われました。調査結果を先行して広める結果となったソフトウェアジャパン 2012 では、委員会メンバに加え、多彩な来場者とのディスカッションにより、調査結果を深掘りすることができました。またソーシャルメディアの時代にふさわしくパネルディスカッションの様子は、Ustream によって広く一般に公開されました。

意識調査やパネルディスカッションで得た貴重な情報の数々は現在でも色褪せることなく大変意義のある内容だと考えています。

調査結果を元にした反省点としては、世界的なトレンド変化の中で日本らしさをどう考えるかという事がもう少し議論できればと感じました。例えば、“江戸しぐさ”など気づかいやおもてなしに通じる世界についてもう少し議論ができればよかったかと感じています。（T.S.）

2. 今年度の活動

2. 今年度の活動

2.1 検討の経緯

2.1.1 活動テーマの議論

新たな期を迎え、2011 年度に得た結論をベースに、改めてこれから 10 年、20 年といったレンジで世界を築いていく上で検討すべき課題として、何をテーマとすべきか、議論を行った。

2010 年度からの議論を通じて、メンバが共有した意識に「技術ありきではなく、世の中の先を見据えたビジョンを描くことが本質ではないか」ということがある。

As Is で考えるのでは、国内はもとより、グローバルでリードすることは望むべくも無い。

すなわち、「検討すべき課題は、技術単体で捉えるのではなく、非技術的なものと併せて捉えるべきであろう。ICT は、その課題を解決する手段として議論されるべきであろう」というコンセンサスである。それこそが、JEITA の本委員会として取り組むことではないか、と。

このコンセンサスに沿って、テーマ検討を進めた。具体的には、「コミュニケーションインフラの変化と、個人・消費者、企業、社会の変化」など、さまざまなテーマ案が挙げられた。テーマ案のいくつかを示す。

- コミュニケーションインフラの変化と、個人・消費者、企業、社会の変化。
- 制度上の課題:ICT で可能になる新しいサービス形態と、新しいサービス形態を想定していない制度。
- デジタルネイティブ世代に対する情報の教育、利便性と危険性。
- 日本らしさとは何か、日本人にしかできないことは何か。

いずれのテーマ案の議論においても、2011 年度の結論、すなわち、「若者の視点を知り、理解し、将来の予測に組み入れ、その将来の実現を支援していくこと」への要求が、本委員会のメンバの間で高まっていった。本委員会を構成する委員に若者が含まれないという事情も、その高まりを促した。

2.1.2 クラウドビジネス推進研究会の発足

新たな期を迎え、JEITA の中でも新しい動きがあった。2012 年度より、情報・産業社会システム部会の直下に「クラウドビジネス推進研究会」が発足した。本委員会が新たな活動テーマを検討しているころ、発足まもない同研究会はまだ「やわらかい」フェーズだった。次の 2 つの方向性は示されていたが、具体的な活動内容についてはこれから決定していく状況だった。すなわち、(1) JEITA 内の複数の組織におけるクラウドビジネスについての議論を集約すること、(2) ユーザ企業や若者にも入っていただく等、従来の JEITA 委員会参加メンバとは一味違った発想で近未来のクラウドビジネスを議論する場を設けること、の 2 つである。

(2) は、本委員会の目標や、これまでの活動内容と親和性の高いものであった。本委員会の発足時の目標には「クラウドによる近未来の社会や生活の変化」がどのようなか・なるべきか」とい

う、クラウドビジネスについての議論のベースとなるオープンクエッションが含まれているとともに、本委員会は、ビジョナリストへのヒアリングや、有識者との意見交換、アンケート調査など、個人個人の考え方の理解をベースに、このオープンクエッションに対して回答の方向性を探ってきた。

2.1.3 クラウドビジネス推進研究会との連携

2.1.1 節、2.1.2 節のような状況のもと、本委員会においても、本委員会とクラウドビジネス推進研究会との連携が検討された。それは、本委員会が同研究会の提供する議論の場を、若い世代が従来の考え方に左右されることなく自由に発想を展開できる場として、企画（テーマ選定）・ファシリテートしようというものである。本委員会としての目的は、この場から将来を担う若い世代の考え方を知り、理解し、目指すべき社会像を想定する手がかりを得ること、さらに、その社会を実現するためにできることは何か検討する手がかりを得ることである。本案は本委員会の合意を得て、進め方の具体化に入っていた。

2.2 方法論

2011 年度はアンケートを通じて、2030 年の将来を担う若い世代の意識について、その傾向を確認した。2012 年度は、2011 年度の調査結果を踏まえつつ、さらに若手自身の言葉で課題とあるべき姿を語ってもらう場として、若手を集めたワークショップを開催した。

ワークショップという手法の採用理由は、若手が同世代との対話を通じて「世代で共有している価値観」に気づき、イメージや言葉の助けを借りながら、若手自らの言葉で「今」と「あるべき姿」を描く手助けとして比較的有効な手法との判断に基づく。また、本委員会には、業務等において若手や新入社員で構成するワークショップのファシリテーション経験を有するメンバが複数存在し、運営面でのノウハウが期待できたことも理由である。

ワークショップでは、若手の率直な声を引き出すために以下の環境づくりに留意した。

- ① フランクに本音を語り合える環境
- ② 意見形成を支援する環境
- ③ 議論に専念できる環境

上記①～③について、その具体的な内容を述べる。

①について： まず参加メンバの年齢の幅をあまり広げないことを心がけた。日本人の場合は年齢の上下が相互のコミュニケーションのスタイルを大きく決定する。この傾向は若手においても強い。そこで率直な対話環境を担保するため、約 10 年前後の社会人経験を有する 30 歳前後のメンバを集めることとした。結果的に年齢の幅は 5 歳程度に収まった。

また、カジュアルな雰囲気づくりとしてワークショップ開始前のアイスブレイクの実施や、場のイ

メージの固定化を避けるためにファシリテータは委員会メンバが持ち回りで実施した。

②について： 第一に議論進行のヒントになりそうな情報の提供。第二に日本の現状と将来予測に関する様々な角度からの情報提供である。議論の前提をメンバで共有することを目指した。これにより、議論の停滞と、曖昧な先入観に基づく議論の発散の防止を図ることとした。

③について： 若手全員が議論に専念できるように、板書はもちろん、議論のポイントの整理や進行管理は、ファシリテータ役を含む委員会メンバが作業を行った。また、若手メンバが気軽に毎回参加できるように、宿題の類を若手参加メンバに課すことはしなかった。

今回のワークショップの目的は、これからシニアに差し掛かろうとする現役中軸世代（＝委員会メンバ）が、将来の中軸世代（＝いま 30 歳前後の若手）のために、あるべき将来像に向けた ICT の役割を考えるためのヒント探しにある。

この目的に照らすと、若い世代の価値観や考えについて、JEITA 委員会活動を牽引する現役中軸世代が、自分たちの世代との「相違点」と「共通点」をきちんと認識することが重要となる。換言すれば、将来を支える若い世代の考え方を、いまを支える自分たちの世代が認識した上で、若い世代との間で共有できるかたちに落とし込むことが重要である。

この確認作業を担保するために、ワークショップで議論を行う若手に対して、委員会メンバが随時質問や問いかけを行った。ただし、質問や問いかけの頻度や時間が増えれば、若手の議論の進行を遮ったり、あるいは議論の流れにバイアスをかけることにもなりかねない。そこで、ファシリテータからの特段の指示が無い限り、オブザーバ的立場でワークショップに参加する委員会メンバは質問や発言を控えることを、ワークショップの運営ルールとした。また、ワークショップにおける委員会メンバの存在は「聴衆」であることを視覚的にも強調する意味で、委員会メンバの席は若手からやや距離を置いた場所に、固まらずにバラバラに配置することとした。

なお、ワークショップを構成する若手メンバの選定は、委員会メンバが所属する企業ならびに JEITA の若手従業員を各社から 1～2 名ずつ募ることとした。合計 4 回のワークショップは、1 回の平均参加メンバ人数が 8 人である。結果的には、非常に闊達な議論が展開され、適任者を集めたワークショップを実現することができた。

課題としては、JEITA の会員企業であるがゆえの、メンバ層の偏りが生じたことは否めない事実である。同じ ICT 業界ということもあり、実施前はこの点が議論の一般性を大きく損なうのではという懸念も指摘された。

ただ、本活動が JEITA 活動の一環であり、活力ある ICT 業界のための JEITA 活動の立ち位置に鑑みれば、まずは JEITA 会員である各企業の将来を担う若手だけで構成することは本ワークショップの意義を損なうものではない。

また、2030 年に向けた将来は、どの職場でもますます ICT が不可欠となることを考慮すると、ICT について理解の深い若手メンバが、ICT の良さと欠点を踏まえた議論を進めることは、「次世代 ICT

利活用」という面からも適切と考えられる。今後は当業界以外の業界のメンバを加えることで、より複眼的な議論の促進を図りたい。

なお参加メンバが男性 8 人に対して、女性は 1 人であり、男女比に偏りがあったことで、女性の視点が反映されづらかった点は否定できない。これについては今後、女性のメンバ構成比率を上げて、女性の価値観をより幅広く取り込みたい。

2.3 ワークショップを通じた将来像検討の経緯

一連のワークショップは、「次世代 ICT 利活用検討委員会・若手クラウド懇談会」として、合計 4 回開催した。ここでは、ワークショップで展開された内容から、そのイメージをお伝えする意味で、使用した資料の一部を紹介する。あわせて、そこで得られた若手の声や、委員会メンバの気づきについてもいくつか紹介する。

若手メンバは、それぞれが所属する部門において精鋭と目されたメンバである。彼らは多忙な業務の合間を縫って、本ワークショップに参加してくれた。ご協力いただいた若手参加者ならびに職場若手の参加をご快諾いただいた各社関係者の方々には、改めて御礼申し上げたい。

なお、委員会ではワークショップの成功に若干の不安を感じていたことは事実である。参加する若手メンバが重要な業務を担い、かつ、このワークショップが業務に直接資するものではないからである。

「どこまで熱心に議論してくれるだろうか」「高いモチベーションを維持できるだろうか」

こうした懸念がゼロではなかったことを、ここで告白せねばなるまい。

しかし、その懸念は、ワークショップが始まって間もなく払拭された。自らの言葉で、そして自らの感覚を信じて議論に参加し、またオブザーバ的立場でワークショップの進行を傍聴した委員会メンバからの問いかけにも真摯に答えてくれた。白状しよう。委員会メンバは、若手の議論に深く感銘を受けた。

「日本の ICT 産業はまだまだ捨てたものではない、彼らはきちんと自分の足で立って、よりよい未来を信じ、その実現に向けて、自分がなすべきことに取り組んでいる」と。

以下に、ワークショップの一端をご紹介します。ワークショップの熱気を感じていただければ幸甚である。

2.3.1 参加した若手メンバのプロフィール

多忙な業務の合間を縫って参加してくれた、若手メンバは次の面々である。

ワークショップの様子をお伝えする一助として、また参加してくれたメンバへのリスペクトを込めて、簡単ではあるが一人ひとりのプロフィールを紹介したい。

- A さん（男性）

学生時代は数学（整数論）を専攻し、現在はセキュリティ技術のクラウド適用研究に従事。

趣味は、フットサル、筋トレ、そして寝ること。未婚。座右の銘は、「悲しい恋もできます！」。

【筆者補足】議論をいつも盛り上げ、明るく、そして熱心に意見を出してくれた頼もしさが印象的です。素敵な恋に出会う日がそう遠くないことは、衆目の一致するところです。

- Bさん（男性）

学生時代はグラフ理論を専攻し、現在は次世代交通ソリューションに関する効率的なアルゴリズムの研究に従事。趣味は、自転車、スキー、カメラ、読書。未婚。

【筆者補足】多彩な角度から意見を述べ、また議論が白熱したときに新しい視点を積極的に提供しながら、熱く議論をリードしてくれました。

- Cさん（男性）

学生時代はヒューマンインタフェースを研究し情報福祉への応用を専攻。現在はスマート社会における情報システムの研究に従事。趣味は、ミステリ小説。既婚。

【筆者補足】穏やかな口調の中にも主張がしっかり盛り込まれ、同時に他のメンバの意見を活かしたコメントや提言がとても印象的です。

- Dさん（男性）

学生時代はサプライチェーン業務におけるコラボレーション作業効率化に関する研究を専攻。現在はシステムエンジニアとして、情報システム開発のプロジェクトマネジメントに従事。趣味は、ゴルフ、スキューバダイビング。未婚。

【筆者補足】鋭い意見や指摘を多く出してくれました。理想を持ちながら、同時に現実的になにが重要でどのように取り組むべきかを常に考えたコメントが印象的です。

- Eさん（男性）

学生時代は経営学を専攻、現在は会議体の運営マネジメント業務に従事。趣味は、特になし。既婚。

【筆者補足】控えめながらも、要所要所で議論の流れを整理するコメントを出してくれました。今回のメンバでは数少ない既婚者の1人。家庭人としての視点は貴重でした。

- Fさん（女性）

学生時代は地球科学を専攻し、地殻変動データの編集と解析、水準測量を専攻。現在は、多くの会議体のコーディネート業務に従事。趣味は、健康になること、読書。未婚。

【筆者補足】本ワークショップでは唯一の紅一点。働く女性としての視点はもちろん、ワークライフバランスの視点からの、地に足のついた説得力あるコメントが印象的でした。

- Gさん（男性）

学生時代は、Webマイニング、特にリンク構造解析を専攻。現在は、研究所でソーシャルメディア分析に関する研究に従事。趣味は料理。既婚。

【筆者補足】海外との共同作業経験豊富な立場からの、グローバル時代における働き方に対する具体的な提言やコメントは、本ワークショップにおいてとても重要な知見でした。

- Hさん（男性）

学生時代は、ソフトウェア工学、特に数理論理学を応用した高信頼性開発技術を専攻。現在は、

システムインテグレーションや戦略企画に従事。趣味は、古寺巡礼、将棋。未婚。

【筆者補足】静かなたたずまいの中にも、その熱い思いを多く語ってくれました。ソーシャルサービスのプロデュースという実戦経験に裏付けられたコメントはとても貴重でした。

2.3.2 ワークショップ（フェーズ1）：議論のスタート

「このワークショップ、一体どうなることか？」という不安を、オブザーバ（委員会メンバ）も若手参加メンバも抱えながらの第1回。JEITA 初の試みである。その様子を感じていただくために、第1回のみ、やや詳細に紹介する。

冒頭に、若手参加メンバの自己紹介とオブザーバとして参加する委員会メンバの紹介があり、引き続き、このワークショップの趣旨について、ファシリテータを担当した委員から若手メンバに説明が行われた。

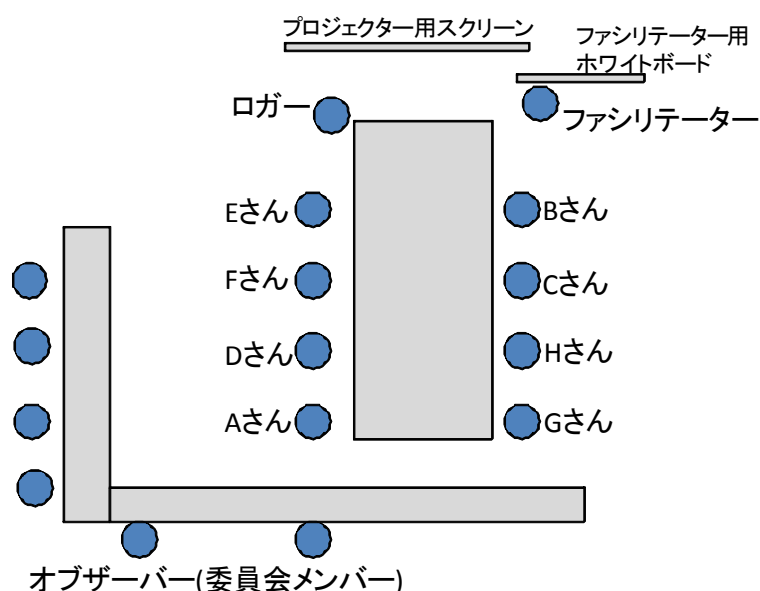


図 2.3.2-1 ワークショップのレイアウト

第1回「懇談会のスコープの確認と課題レベルの共有」（2012年7月25日 9:30～12:00）

- ワークショップの目標
 - ①将来の社会像を検討し、ビジョンを作成及び共有する。
 - ②社会像、ビジョンを実現するための方策について検討し、今後の検討課題を決める。
- なお、初回冒頭で議論の進め方について以下のガイダンスを行った。
 - ③この場での意見は所属や職務を代表しない個人的意見とする。
 - ④議論の結果は「次世代 IT 利活用検討専門委員会」で利用するが発言者名は公開しない。
- ワークショップでは様々な意見が提示された。こうした意見を、ホワイトボード上にファシリテータが検討軸案を提示し、「持続可能性」と「幸福度」を軸にワークショップを進めた(図2.3.2-2)。

どのような論点で第2回に臨むべきか、ヒアリングを実施した。以下は、若手が提案した論点である。

1. 人々の社会生活をトータルでより便利に生活する余地はないか。そのとき ICT はどのように貢献できるか。
 - ICT 弱者を置き去りにしないためにはどうしたらよいか。
 - ICT に何をどこまで自動でやらせてよいか。どこに人が関わるべきか。
2. 技術のポテンシャルを社会（慣習、法制度、等）が使いこなせていないところはどこか。どのように解決していけるか。
 - 社会はどのようにして新しい技術の使い方を学んでいくべきか。
 - （例）炎上対応、著作物の利用と保護、国民議論の場「オフィシャル SNS」の可能性
 - 企業は、情報の活用と保護をどのようにバランスをとっていくべきか。
 - SNS、データ二次利用、BYOD、個人情報保護、ISMS、
 - 人類の課題にどう立ち向かっていくべきか。そのとき、流れについていけない人、組織、国にどのように対応していくべきか。（例）京都議定書
 - 将来の働き方はどうなっていくべきか。（例）在宅勤務はどうあるべきか。

このように、議論の流れを踏まえた上で自らの問題意識を反映させた提案がなされたことは、今後の若手の議論に対する期待を強く感じさせてくれた。これらの提案を踏まえつつ、委員会では第2回以降に向けた参考情報の準備を進めた。

2.3.3 ワークショップ（フェーズ2）：イメージを拡げ、底流に流れる価値観を探索

■第2回「懇談会のスコープの確認と課題レベルの共有」（2012年9月3日 15:15～17:30）

第2回は、リラックスのためのアイスブレイクに続き、冒頭に議論の進め方について、図を使いながらガイダンスした。なお、第2回は、第1回のオブザーバのコメントも踏まえ、委員会で最も若いメンバがファシリテータを務めた。

■ 議論の概要(どちらのグループであれ)

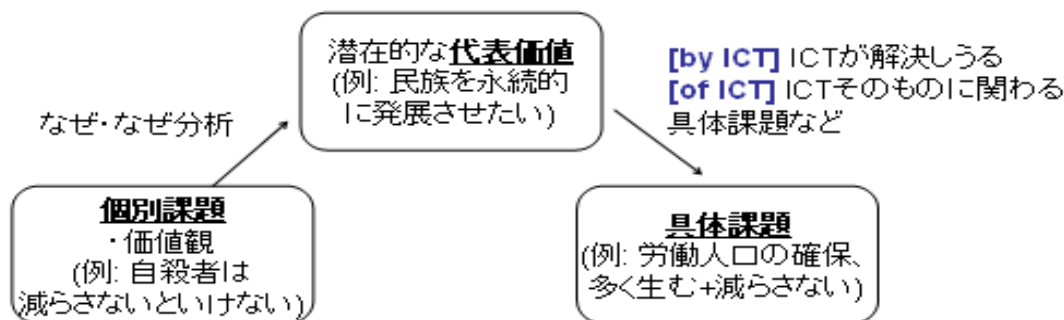


図 2.3.3-1 議論の進め方について説明したブロック図（イメージ）

将来予測データをいくつか紹介し、今後の議論の切り口について、付箋を活用したアイデア出しを重ねた。この結果、第三回以降の議論は 2 つのテーマに収斂させる形で (①②)、それぞれのテーマについてさらに議論を深めることとなった。

①近未来のワークスタイル

②衰退に強い社会

まず、「①近未来のワークスタイル」に対する「希望と課題」は以下の内容に収斂した。

- ・好きな時刻、好きな時間で業務をしたい。
- ・好きな場所で効率的・生産的な業務をしたい。
- ・会社には不要な制度や業務が多い。
- ・通勤時間、出張時間は無駄である。
- ・これまでとは違い、問題を解決するために複数の関係者で考える時代。
- ・社外の起業家、フリーランスをいかに活用できる働き方にするかが重要。

以上をまとめ、【仕事の進め方の変化】が必要、というコンセプトに到達した。

議論の内容は以下のように、発言をマッピングする形でまとめられた (図 2.3.3-2)。

個別の課題・希望

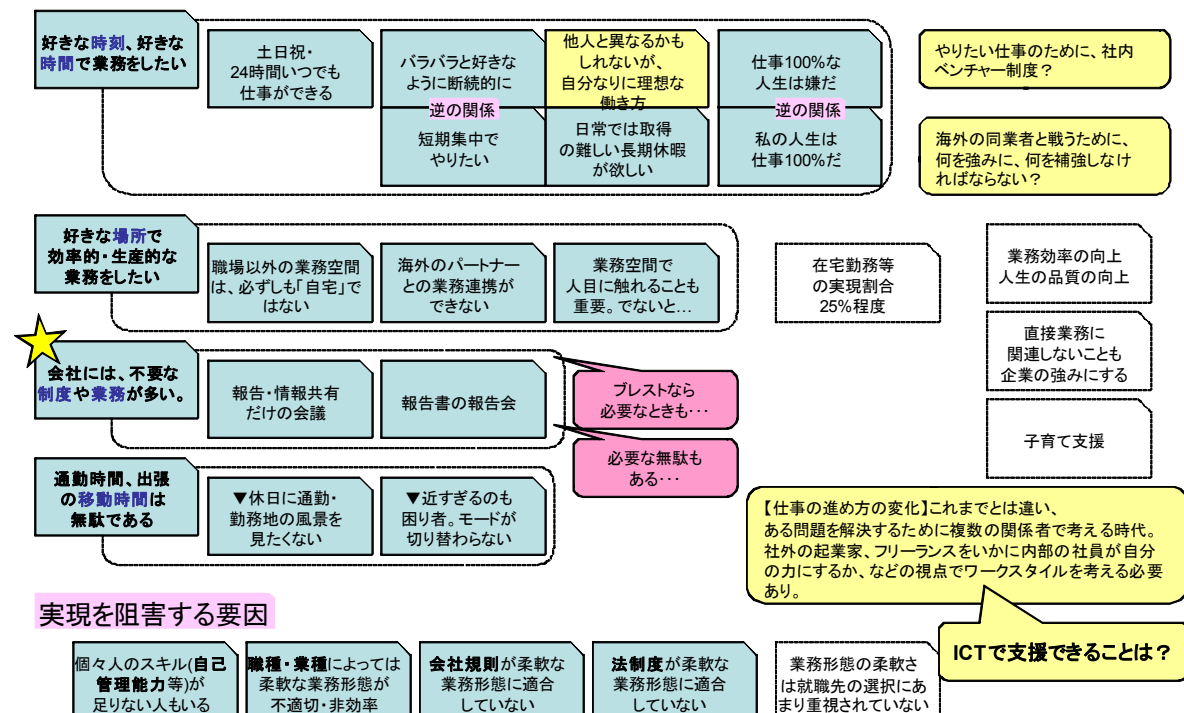


図 2.3.3-2 「近未来のワークスタイル」の議論メモ

また、「②衰退に強い社会」については、以下のように意見が収斂した。

【考える軸】

- ・衰退の定義。
- ・衰退のメリット。

【衰退に強い社会をつくる上で、念頭におくべき考え方】

- ・高齢者も労働力として取り入れる。
- ・「日本の」というレベルの価値観は変化しづらい。
- ・企画立案・プランニングなど創造的な仕事を若手に任せて欲しい。
- ・海外では責任の所在や課題が明確である。

議論の内容は、①と同様に代表的な発言をマッピングする形でまとめられた（図 2.3.3-3）。

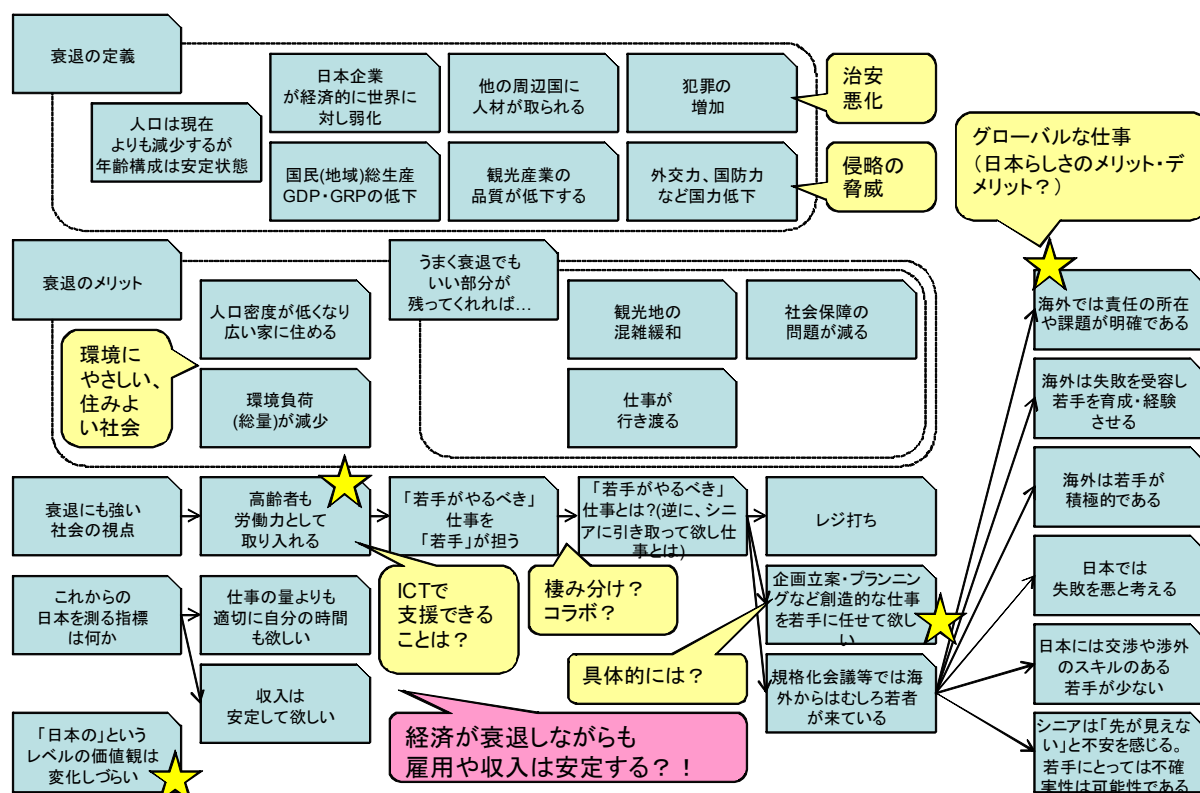


図 2.3.3-3 「衰退に強い社会」の議論メモ

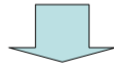
■第3回「個々のシーンでのICTへの要件、課題」(2012年10月16日)

第3回でも、参加メンバをリラックスさせる意味で、第2回に続き、冒頭にアイスブレイクを実施。緊張をほぐし、発言をなめらかにする意味で効果抜群であった。

アイスブレイクに続き、前回の振り返りを行った。(図 2.3.3-4 を提示)

では、
前回のセッションを振り返って
みましょう。

トピックスは2つ。



- ①近未来のワークスタイル
- ②衰退に強い社会

図 2.3.3-4 前回（第2回）の振り返り

なお議論に入る前に、今回のテーマに則した参考情報（最新事例、2011 年度活動で得られた知見）を紹介した。紹介したのは、「サンフランシスコの急成長企業に共通するカルチャー」の 10 項目。先進的な働き方の事例紹介を通じて、若手のイメージを膨らませることを趣旨とした試みである。

参考情報を踏まえ、2 つのテーマで ICT が果たす役割をについて議論を深めた。

①近未来のワークスタイル

このテーマについては、これまでの議論を踏まえつつ、「ICT はどのような貢献ができるのか？」という視点に則した切り口で、ワークショップを進行した。

議論を整理した結果は以下である。

【ICT の期待効用】

- ・全体最適、適材適所
- ・フラット、機会均等
- ・情報共有、ネットワーク
- ・効率化、無駄排除
- ・多様性

【ソーシャルメディアが業務で使われるための要件】

- ・相手も使う
- ・期待に則した効果
- ・社内利用のシナリオ
- ・随時改善
- ・利用作法のコンセンサス

以上の内容を個別課題との関係性でまとめたのが下図（図 2.3.4-5）である。

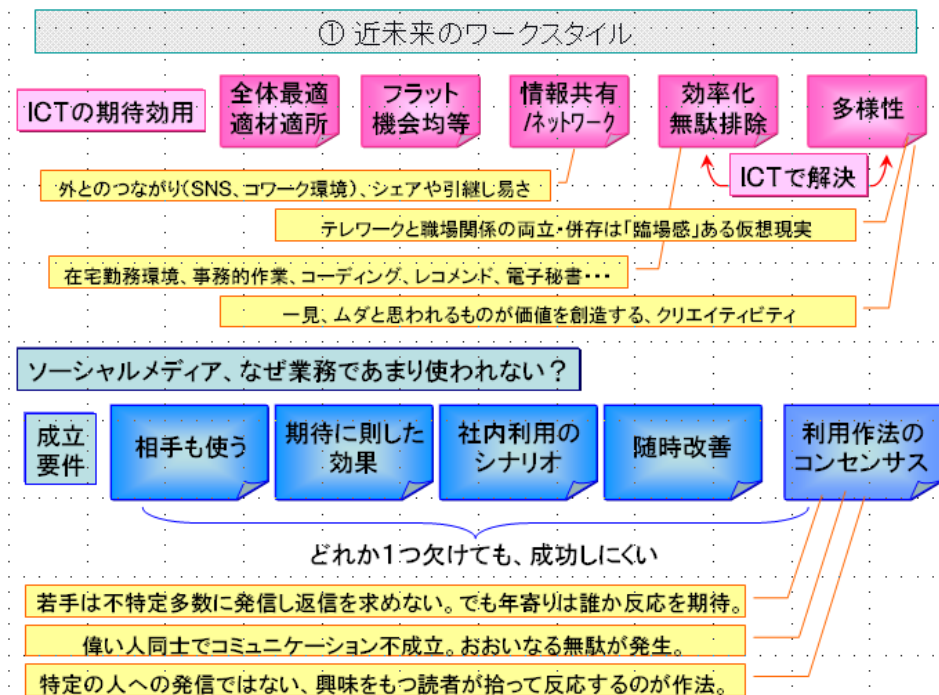


図 2.3.4-5 ICT の期待効用、ソーシャルメディア業務利用の成立要件

さらに、業務を助ける ICT の機能を整理した。

- ・「困っている人」を「効率化」と「発想・想像」という面で助けるのが ICT。
- ・「使いやすさ」「シナリオ」「無理強いしない」の三位一体があって、業務に浸透。

上記内容をニーズと解決策との関係でまとめたのが下図（図 2.3.4-6）である。

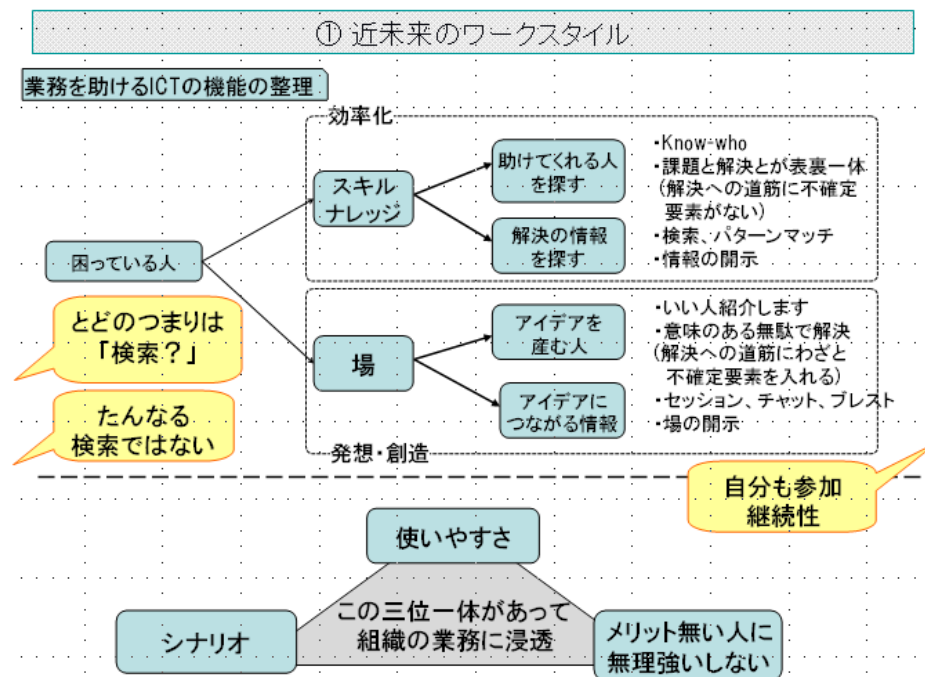


図 2.3.4-6 業務を助ける ICT 機能の整理

②衰退に強い社会

- ・キーとなるメッセージは、「強みを伸ばして弱みを補う」。
- ・キーワードは「高齢者」と「日本の産業」

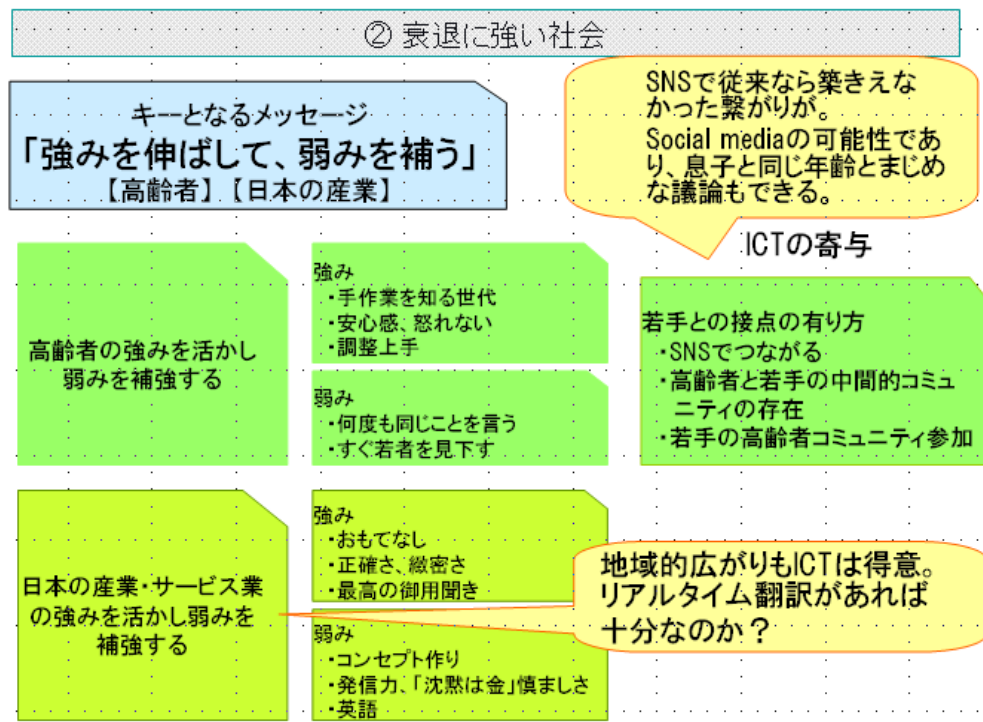


図 2.3.4-7 衰退に強い社会

個別意見に多少のばらつきはあるものの、この3回で考える方向性が収斂されてきたことを踏まえ、次回第4回でまとめに入ることとなった。

2.4 議論した将来像とICTの果たす役割

2.4.1 ワークショップ（フェーズ3）：検討過程の振り返りと、価値観のまとめ

3回にわたり議論を重ねてきた結果、メンバ間で相互の考え方への理解が深まり、目指す方向性についてコンセンサスが醸成されてきた。最終回では【近未来のワークスタイル】と【衰退に強い社会】という2つのテーマを別々にではなく、昇華するかたちで、ICTの役割を図2.4-1のようにまとめた。

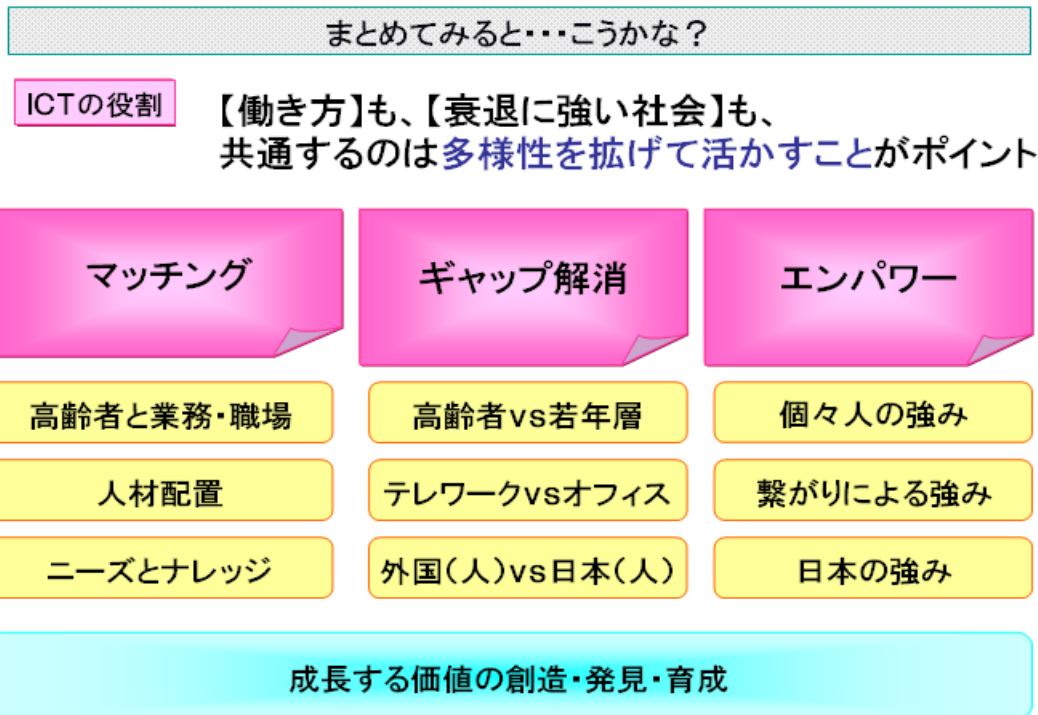


図 2.4-1 20 年後の社会における I C T の役割

2 つのテーマ、「近未来の働き方」、「衰退に強い社会」に共通するポイントを「多様性を拡げて、その多様性を活かすこと」と整理した。

2.4.2 「多様性を拡げて活かすこと」と、ICT の役割

まず、今後さらに顕著となる、「グローバル化」と「高齢化」、さらには「女性のさらなる社会参画」や「価値観の多様化」など、マーケットにおいても、企業組織においても「多様性」は今後の社会を論じる上での重要なキーワードであることをあらためて確認した。

その上で、急速に進行する「多様性の拡大」への対応もしくは先取りこそが、グローバルで通用する強い日本づくりの基本であり、それは多様性を「積極的に取り込む」ことが「活かす」ことになる、というコンセンサスに到達した。

「多様性を拡げて活かす」ためのキーワードは、マッチング、ギャップ解消、エンパワーである。いずれも、ICT が重要な貢献をするものである。

- 「マッチング」については、「働き方」の観点から「高齢者と業務、ならびに高齢者と職場」「人材配置」という 2 つのキーワードが導き出された。前者は高齢者が活力をもって働くための視点であり、後者は年齢を問わず多様な人材を活かすための視点である。

また、「ニーズとナレッジ」は、多様性がもたらすニーズに応えるナレッジを「産み出し続ける」ことの重要性を示すキーワードである。

マッチングとは、採りうる選択肢の中から、よりベターな解、願わくばベストの解を導くことであり、まさに ICT が一番貢献できる領域である。

- 「ギャップ解消」については、以下の観点で3つのキーワードを抽出した。
 1. 高齢化の進展が、単に世代間のギャップを拡げるだけならば、それは社会の活力を大きく損なう。雇用におけるベストミックスなど、高齢者と若者が共生できる社会システムが求められている（「高齢者 vs 若者」）。ICT による高齢者のサポートは勿論、技能やノウハウは ICT によって、熟練者と若者の間での共有を促し、また熟練者から若者への伝達をよりスムーズな姿にするだろう。
 2. 現在はまだ環境整備が十分とはいえない「育児や介護などライフステージやライフスタイルに配慮した働き方」は、ワークプレイスの「空間的制約の解消」が鍵となる。（「オフィスとテレワーク」）。物理的制約の解消こそは、ICT の得意とするところである。
 3. マーケットは勿論、業務や組織も、国境や国籍を越えた形でつながりを拡げ、かつ深めていく中で、日本と日本人だけの価値観に固執するのではなく、まずグローバルに通用する価値観を思考の基点とすること（「外国（人） vs 日本（人）」）。ここでの ICT の役割として、上に述べた「空間的制約の解消」に加え、「翻訳機能」や「外国語習得の支援」による「言語障壁の解消」が強く期待される。
- 「エンパワー」については、すべての土台となる「個々人」を強くし、その個々人を「繋ぐ」ことで個々のパワーの「単なる積算以上のものを産み出すこと」の重要性をあらためて指摘するものである。この領域における ICT の重要性は論を待たない。

さらに、「おもてなし」に象徴されるクオリティの高いサービスや、クールジャパンといわれるコンテンツや文化といった、日本人が再認識すべき「日本の強み」を、国内の活性化とグローバル戦略の両方の文脈で、強化し活用することも重要である。ICT の役割は、従来は「情報発信」がメインであるが、今後は「強み」に創造性を加え、さらに進化させるための「環境・道具」としての役割が期待されている。

以上、「多様性を拡げて活かす」ための3つのキーワード、「マッチング」「ギャップ解消」「エンパワー」の実践で目指す果実とは、「成長する価値の創造・発見・育成」である。

2.5 ワークショップを終えて

若手メンバを集めたワークショップを開催した狙いは、JEITA の各委員会を構成するメンバの年齢層からは、「出てこない視点」「違った視点」での将来像を、これからの日本を担う若手の「生の声」を通じて確認することにあった。

特に現在の日本企業において、中心的な役割を担うのはバブル世代とその前後の世代であり、この世代は「日本経済の絶頂期」を共通体験として持っている。

一方、今回の若手メンバにとって、バブルとは子供のときの朧気な記憶に過ぎず、成年期以降は「失

われた10年」とも「20年」とも呼ばれるバブル崩壊後の長い停滞期に入った「衰退する日本」の実体験しか持ちあわせていない。

この彼我の体験の差は、現在ならびに将来を考える際の立脚点となる「価値観」の違いを、バブル世代ならびにその前後世代と、いまの若手世代との間に必然的に生じせしめることになる。

ただし、「冷めている」といわれる若手世代であっても、「現状からの脱却を希求する気持ちがどこかにあり、その気持ちがなにかドラスティックな将来像を描いてくれるかも知れない」という期待が、委員会メンバの間に多少なりともあったことは事実である。これは日本の40歳以上の世代が若手に寄せる、割合普遍的なメンタリティではないだろうか。

ゆえに、委員会メンバの先入観（あえて「先入観」という言葉を使う）の最大公約数として、「いまよりも、もっともっと世の中はよくなる、経済も底をうって生活もよくなる、いまの状況は本当の日本の姿ではない」という感覚を、若手世代もどこかで持っているのではないかと、という「自分たちの世代と共鳴する部分」への期待が僅かでもあったことは否定できない。

しかし、今回の若手によるワークショップを通じて、こうした先入観は「良い意味」で覆された。若手は、現状をありのままに冷静に受け止めつつも、理想とする世の中の姿については明確なビジョンを持っている！……たった4回の短いワークショップの中でも、委員会メンバたちに明確に伝わってきた。

それは、「独りよがりな勝者」を目指すものでもなければ、「所詮はこんなものさ」とニヒリズムに浸る傍観者でもなく、「互いの価値観を認めたくて、ともに一步一步あるべき理想に向かうこと」を自然体で考え、どのように具体的な取組みをなすべきかを真剣に考える、きわめて健全かつ建設的な姿勢であった。

これは、今後の企業活動、なかんずくグローバルやダイバーシティを所与として事業活動をすすめる上で、重要な示唆を含んでいる。マーケティングの文脈であれば、この価値観を否定するものは皆無だろう。しかし、企業組織としてのあり方に対する価値観として捉えた場合、どこまで真剣にこの若手の考え方をわれわれは受け止められているだろうか。

1つの例を紹介する。ワークショップで明確に出た問題提起として、「なぜソーシャルツールは業務で普及しないのだろうか？」ということがある。

付言すれば、彼らは、巷間言われる「SNS 万能説」をストレートに信じる立場はとらない。SNS的なコミュニケーションのメリットが、利用シーンのTPOとの掛け算であることは百も承知である。もちろん、SNSの弊害も十二分に認識している。

しかし、それにしても、なぜこれほどまでにソーシャルコミュニケーション的な業務スタイルが、企業の生産的な活動場面に入っていないのだろう、という素朴な疑問は残るのだという。なぜなら、このことが様々な「創造性」の芽を摘んでしまっているのでは、という感覚を、程度の差こそあれ、若手は抱いているからだという。

誤解を恐れずにいえば、若手は「議論のための議論」ではなく、「前向きな共創のための議論」がいまの企業組織の中で希薄であることを憂えている。そしてそれは必ずしもスピードを損なうものでは

なく、「手戻り」や「拙速」を避けつつ、「骨太なコンセンサス」のもとで組織の動きを力強いものにする
と認識している。以上はあくまでも一例に過ぎない。しかしその含意するところは深い。これは読
者ひとりひとりに考えて欲しいテーマである。

さて、ある委員会メンバは、ワークショップ開始に先立ち、「持続可能な社会」というテーマで若
手と意見交換を行った際に、若手が「人間は必ずしも『進歩』する必要はないのではないか」と発言
したことに、「想定外だが、なるほどそれはひとつの面白い論点だな」と感じたという。ここで若手が
発した『進歩』とは、いわゆる高度成長的な意味での『進歩』であろう。

急激な成長や一発逆転を声高に鼓舞するのではなく、「多くの人が着実に幸福度を全体としてあげ
ることができる力強い社会を志向したい」というのが、今回のワークショップで見えてきた「若手の
考える将来像」である。地にしっかり足の着いた、頼もしい将来を託せる次代の担い手のために、私
たちの世代が取り組むべきことを、今後も若手とともに考えて実行していきたい。それこそが日本の
再生の確実な手がかりとなるだろう。

その取組みの中で、ICT が重要な役割を担うことについては、若手メンバと委員会メンバの間で見
解の相違はなかった。これからの 20 年に向けて JEITA 会員企業の果たす役割は大きい。

エディターズ・コラム (2)

ここまで読んでいただき誠にありがとうございます。ここでひとつ伺いたいことがあります。この報告書の冒頭で、本活動の「方法論」についてもぜひ読みとっていただきたい、と申し上げました。どのように読み取っていただけましたでしょうか。

さて、私は会社勤めを続ける中で、活動の進め方を学んできました。それは、目標を定め、具体化し、やり方を決め、そして実行していく、というものです。

本委員会は、このような進め方をしませんでした。目標を定め粛々と進めることに慣れた私にとって、本委員会という「場」は曖昧模糊としており落ち着かないところでした。「他の委員の方々は、実は手元で落とし所を用意しているのではないか？」とも思いましたが、曰く「はじめからやることが決まっていたら、つまらないじゃないの」や「この委員会はジャングルのようだ。毎回、何がどこから飛んでくるかわからない。それがおもしろいんだよね」とのこと。確かに本委員会の活動は地図なしで鬱蒼としたジャングルをさまよう不安感がありました。が、同時に、グリグリと進んでいく頼もしい委員の方々のあとをついていくと、時折ぱっと眼の前に、開けた視界や色鮮やかな果実が入ってきました。「プライバシーという概念の揺らぎ」や「おもてなしをはじめとする日本人らしさ」など、その他、たくさん。

本報告書では、活動の経緯をロジカルに報告しています。しかし実際には、常に進むべき方向を模索しながら、時にはロジックにギャップを感じながらも「それは興味深い知見が得られるかもしれないぞ。やってみよう」という試行錯誤の積み重ねでした。(もちろん、本章でご報告した若者セッションもその一つです)。それを、「報告書を作成する」という切口で活動を振り返りながら、「あれはこういうロジックだったんじゃない？」と、ロジックを時に後から明確にしていっただけです。(これも「バックキャストिंग」と言ったら遊びすぎでしょうか?)

目標を定め粛々と進めることは、説明責任を果たすという側面があると思います。誤解を恐れずに言えば、説明責任という枠をはずし、説明後承認を得たやり方に安座することなく、問い続ける、議論し続ける、そのための「場」を提供し続ける。それが本委員会の「方法論」だったのではないか、というのが私の理解です。そしてそれが「未来を創る」ための一つの有力な手段であり、本委員会の存在意義でもあると感じています。

どうか引き続き3. をお読みください。(D.Y.)

3. 「支え合う、しなやかな社会」の 実現に向けて

3. 「支え合う、しなやかな社会」の実現に向けて

3.1 3年の活動を振り返って

この次世代 IT 利活用検討専門委員会では、3年にわたってさまざまな「新しい試み」をしてきた。「1.1 活動の背景」で述べたとおり、今の ICT サービスが「非常に悩ましい壁」にぶち当たっているとの認識の下、これを打破するヒントを「JEITA の外の力」も借りながら模索したかったからである。

このため、(1) 現状を始点として積み上げるのではなく、未来を描き、そこからバックキャストイングによって「今後 ICT 業界が成すことや必要になるもの」を予想する、(2) ICT 業界の視点だけの未来予想ではなく、有識者（学者、ビジョナリスト等）や一般市民との対話を通じた「仮説検証型」のアプローチ、(3) 広く一般のビジネスパーソンを対象とした Web アンケート、(4) 若者に焦点を当てて、中長期的に取り組むべきテーマを論じるワークショップ、(5) 他団体イベントでパネルディスカッションを開催し、参加者との意見交換を図る等、広く JEITA 以外の方との接触を試行してきた。

3 年の活動を通じて、敢えて「ICT」という枠を課さなかった。まずは社会のあり方のイメージを作り、ICT は「それを実現するための道具の 1 つ」というスタンスを保持したためである。その結果、以下に述べるような、いくつかの示唆、気づきを得ることができた。

【2030 年の社会を特徴付けるキーワード】

1. 強い個の創出
2. 実体験や本物の価値の体感
3. 多様性のある社会
4. 新たな情報・知識の流通の仕組みの整備

2030 年の社会は、個人が今より更に個性を発揮し、それをお互いに認めあう多様性のある社会になると見る人が多かった。多様な個性や価値観を尊重する姿勢は、若者との対話でもその傾向が見られた。また、闇雲に「仮想化、サイバー化」が進むだけではなく、本物志向や実体験重視という、少し「振り返る」姿勢とのバランスも進みそうである。社会の価値は人々が「接点を共有する環境」で、場や時間を共有しながら産み出して行くものであろう。ICT がそのような環境を提供できれば、1 章で目指すべき社会像とした「新しい価値が次々と生まれる社会」の構築に大きく貢献できると考える。

【一般のビジネスパーソンの認識】

ビジネスパーソン 500 人を対象とした Web アンケート調査でも、興味深い結果が得られた。将来のライフスタイルでは、やはり「現実のふれあい」を重視し、ネットとリアルのバランスを図ろうとする姿勢が明らかになった。また、「ネットを通じた社会活動・貢献」に関心を寄せる回答も多かつ

た。社会への期待としては、「収入や居住地域によらず、高度な教育や社会活動が可能」になることへの期待が多く、企業活動では「顧客志向」や「個人の関与」を肯定する人が多かった。「顧客の声や考えの把握、理解が一般的になる」や「顧客と共にサービス・製品開発に取り組む」は、期待度が7～8割、10年以内の実現率も6割台と高かった。

この結果からも、ネットや「現実とのふれあい」を通じて、社会や企業、他人と積極的に関わりたいと願う人が多いことが判る。また、高度な教育や社会活動への関心の高さは、「個の創出」の裏返しであろう。ICT技術が担うべきは、このような個性の形成や発信に必要な「環境」を提供することであろう。

【若者との対話】

若手社会人との懇談では、主として「近未来のワークスタイル」と「衰退に強い社会」を検討した。2. に述べたとおり参加者からはさまざまな意見が出たが、総じて「2.4 議論した将来像と ICT の果たす役割」にまとめたとおり、「多様性を広げて活かす」ことができる社会を志向しているのではない。

若手との対話は2章に詳しく記載しているので、ここでは繰り返さない。印象に残った意見のみ紹介しよう。

- 人それぞれ、色々な幸せ、生き方を尊重、他人は他人と認めるべき。
- 人の役に立っている自分を感じていたい。
- コ・ワーキング、クラウド（crowd、群集）ソーシングには違和感を感じない。
- （有形、無形を問わず）何かを作り出しているときは楽しい。創造性が発揮できる社会を実現したい。

「2.5 ワークショップを終えて」に記載したとおり、今回参加いただいた若者は「互いの価値観を認めようとして、ともに一步一步あるべき理想に向かうこと」を自然体で考えてくれた。また、SNSに対する課題認識も同箇所に記載のとおりであるので、繰り返さないが、現状及び将来を極めて「真摯」で「まじめ」に考えていることがよく伝わってきたことを記したい。

【「ソフトウェアジャパン 2013」のトークセッション】

2013年2月15日、本委員会の主催（協力：「あしたのコミュニティ・ラボ」）によるトークセッション「ICT が実現する近未来のワークスタイル」を実施した。ワークスタイルの在り方やワークスペースの役割を研究されている3人の有識者の方々、斎藤敦子様（コクヨ（株）RDI センター（研究開発部門）主幹研究員／WORKSIGHT 編集長）、妹尾大様（東京工業大学 大学院 社会理工学研究科 准教授）、佐々木哲也様（（株）富士通総研 産業事業部 シニアコンサルタント）にご参加いただいた。セッションはこの3人の有識者によるプレゼンに続き、約30名のフロア参加者も交えて意見交換をした。以下、セッションの一端を紹介したい。

【プレゼンでの課題提起】

- 効率性重視のクローズドな工業社会から、創造性重視のオープンな知識社会への転換期
- オフィス環境でも「協業（コラボレーション）」「コ・ワーキング」「集中と交流」「知識や経験の共有」といったキーワードが大事（事例：シリコンバレーの Evernote 社、Skype 社等）
- ICT の先端企業であるからこそ、かえってデジタル（左脳）とアナログ（右脳）の行き来にたいへん神経をつかい、コミュニケーションが活性化するライブ感覚を重視 → 社員同士のみならず、世界中の顧客やパートナーとつながれるオフィス環境を実現
- 開発プロセスの中にどうやって消費者と近づけていくか？マーケティングだけがユーザを見るのではなく、モノ、サービスを作る人が現場に飛び込んでいって、一緒に作る時代
- 知識創造を実践するには、「刺激し合う」「アイデアを表に出す」「まとめる」「自分のものにす」というプロセスの循環が重要
- 働いている個人がそれぞれ力を持つ必要がある → 想像力、創造性、行動力、巻き込み力（逆に、そういう人が増えてくると従来のような組織を束ねるのは難しくなる）。
- イノベーションのためには、生産現場だけでは太刀打ちできなくなってきたのでは？ → お金を払ってくれる人たちの近くに行き、感じて、口を挟んでコミュニケーションをしていくところで生まれる。
- 「モチベーション 3.0」を考えるべき。人は何に動機付けられる？ → 「人は放っておくとさぼってなまけてしまう」 or 「人はそもそもやりたいことがある。邪魔しないようにすればうまくやる」 → 後者が集まるようなしかけ、シグナルを出し続けることが大事（リクルーティング段階から）。
- 個人のやってきたことを可視化すると、他人からの気づきも → ただし単なる ICT ではダメ。動的な SNS とかが向いているのでは？
- イノベーションに向けた「共創」が模索されている。消費者や NPO など「社会」との共創や「他社」との共創 → しかし、最も身近であるはずの社内での「他部門」との共創が意外になされていない
- 会社で培ってきた資産に対する敬意や、経験・ノウハウ・知識の尊重など、企業内における「相互信頼基盤」の回復が必要

【フロアとの意見交換】

- 「書きながら考える」といったアナログ的な手法とデジタル環境の両方が必要。リアルの世界の解像度に勝るディスプレイはなく、アナログの活動を支える ICT のあり方を目指すべき
- 「消費者と一緒に商品開発をしている方はいますか？」 → 結果はゼロ。「それが必要だと思っている方は？」 → 60%ほどが賛同
- 「経験の可視化」が必要（例：会社の歩みと個人の歩みを重ね合わせたヒストリーマップ等） → 「部長ってそんなにおもしろいことやってたんですか！」等の発見 → 経験に対する敬意

や尊敬が生まれ、知識創造への足がかりに

- スライドや概念図をデータベースにうまく取り込むのは非常に難しい → ICT として動画や音声を用いて取り込んでいけば ICT だけでは解決できない、リアルなところをちゃんと考えないと、そちらが先かも。
- 「経験連結」が大事 → 人に伝え易いもの（共有の部分）と伝えにくいもの（共感の部分）がある → 暗黙知を感知し合う（センス、相性）ため、場と経験の共有が必要 → 舞台装置に気を配ると新しい知を生み出す連結ができる
- アイデアをどんどん出す人たちだけが、必ずしも新しい知識を創造するのではない。それまで創造のプロセスに参加しなかった人たちも巻き込んでいくことによって多様な視点が生まれる。そんなワークスタイルを ICT がどう支援できるのか、考えるべき

3.2 活動から見えてきた将来社会のイメージ

そろそろこの活動報告も総括しないといけない。これまでの活動でいただいた意見には、将来を紐解くヒントとなるキーワードがいくつも出てきた。これらを眺めてみると、将来の日本が「支え合う、しなやかな社会」に向かっているような気がする。以下、この点を考察してみたい。

3.2.1 将来の日本社会の特徴・・・かも？

何度も出てきたように、これからの日本は「多様性を受容」し、同時に「個が強く」なるものと予想される。特に、「失われた 10 年」を原体験とする若い世代（30 才代ころまで）は、他の人の価値観も素直に尊重しているようである。他人の考えを尊重し、自分の意見も「程よく調和」させながら方向性を見出すのが、「今の若者の文化」なのかもしれない。これから日本はグローバル化した世界と相対することになる。多様な価値観を受け入れる社会は、より「成熟した社会」といえるのであろう。

他方、「個が強くなる」ということは、誤解を恐れずに言えば、自立型の社会構造が生まれることではないか。それは、日本の製造業がかつて「現場主義」をとり、「現場の一人一人が責任者」という意識を共有した姿であり、一人一人が「自分の果たすべき役割」をキチンと認識できた社会の姿であろう。若者の意見に『日本の』というレベルの価値観は変化しづらい」というものがあった。日本的な価値観への回帰が起こっているのではないか、壮年期に達した（？）委員は、ふとそんな思いもするのである。

また、別のキーワードで挙げられていた、「本物のもつ価値」への関心は、個人の満足を通して個性を磨くことに通じ、「社会への貢献」も個人の得意技を通して、社会に積極的に関わってゆきたいという意思表示であろう。図 1.2.1-8「シナリオの場面及びその課題のまとめ」にはさまざまな意見が記載されているが、「人々の意識の変化」や「社会との関わり」に配置された意見を見ると、「出会い」、「つながり」、「他人への配慮」等、人間社会にとって普遍的な価値が引続き重要視される姿が浮かんでくる。将来は「お互いに支え合い」、そして「さまざまな外乱に柔軟に対応できる」社会ができるのではないか。「強い個」を背景として「支え合う、しなやかな社会」をイメージしてゆきたい。

3.2.2 見えてきた課題

他方、検討を通じて課題も見えてきた。2点について論じてみたい。

(1) 「内」と「外」の意識

活動の一環で開催したパネルディスカッションで、「ネットで得ている情報は、自分で選んでいるつもりでも偏っている」との指摘があった。また「同じような意見に耳を傾けがち」という意見もあった。他方、「情報発信は苦手。反論されそう」との懸念も紹介された。これらは「強い個」とは反対の傾向と見受けられるが、現実には起こっている問題である。ネットの匿名性を悪用する風潮もある。ユーザの「利用の習熟度」が技術の進歩に付いていけないことに起因するのか・・・これらは時間を掛けて、ユーザ自身が「経験値」を積んでゆくしか方法がないのかもしれない。

(2) 国際社会との関わり

上記の「内と外」に関わるが、活動の中で「国際社会の中の日本」という視点が欠けていたことは、主催側の素直な反省としたい。(遅ればせながら) 昨年の若者との対話で、グローバルな意識を「探って」みたが、主催側の準備不足もあり議論は深まらなかった。ただ、一部例外はあるものの、参加いただいた若者は総じて「日常的な仕事で海外を意識する」機会は少ないようである。また、既に「強い個」がベースとなっている外国の人たちとの交流も多くはなさそうであった(「欧州の人と仕事をするのは怖い」という意見も)。今後、各企業の中核となるにつれて、若手も海外との接点が増えてゆくだろう。そのときに、「強い個」を発揮しつつ、「しなやかな対応」をされることに期待したい。

3.2.3 ICT の役割 (アイデアの例)

「支え合う、しなやかな社会」の実現に向けて、ICT が果たす役割は「個性の形成や発信に必要な『環境』を提供すること」と述べた。この視点に立って、ビジョナリストからいただいた「ICT の役割」についていくつか紹介したい。

- 街や公共空間に和やかで心地よさをもたらすテクノロジーの利用。
- データ化するとこぼれ落ちてしまうような本質的価値のための ICT 技術。
- 日本人ならではの物語を生み出す力。
- 箱のインフラからデータのインフラへ。
- 「質を変換する」、「練る」助けとなるシステム。
- プラグド／アンプラグドの使い分けが許容されるシステム。
- 尊敬と配慮のあるコミュニケーション。
- 「私」を知っているパーソナルコンピュータ。
- ティンカーベル(耳元で必要な情報を適宜ささやいてくれるもの、パーソナル・コンシェルジュ)。

- すべての人が、会社・地域・家庭の3つの場で活躍する。
- 「スキルトロニクス」(スキル×テクノロジーのバランス)。
- 人と人を繋ぐ技術の発達。
- 画像や映像の全量保存、高速・ファジー検索できるシステム。
- デジタルだけに埋もれない現実とのバランス。
- すばらしい体験に巡り会うための「マイ・アーカイブ」。
- 人に寄り添う ICT。

これらの指摘は、今後の ICT 技術を開発する際のヒントになるのではないか。

3.2.4 JEITA / ICT 業界の今後の取組みについて

本委員会では、「JEITA 外の方々」との意見交流を積極的に進めてきた。バックキャスティングで、「ICT で何をすべきか」のヒントを探った。外の方々との意見交換は示唆に富み、業界としても大変参考になる。

そんな思いをしていたとき、「ソフトウェアジャパン 2013」の有識者から、「顧客と対話の中でイノベーションが生まれる、参加型、参画型」という意見をいただいた。また「マーケティングだけがユーザを見るのではなく、モノ、サービスを作る人が現場に飛び込んでいって、一緒に作る時代」との指摘もあった。

このような意見を踏まえ、今後とも JEITA と JEITA の外の交流を「形を変えて」継続してゆきたい。特に、ユーザ企業との交流は重要である。従来の枠を超えて、意見交換を進めてゆきたいと考えている。

お わ り に

おわりに

初の試みで、試行錯誤しながらも 3 年間活動を継続してきた。取り組んだのは「2030 年、日本がどうあるべきか」という、JEITA らしくない(?) テーマである。そのイメージを作るため、専門家のヒアリングやタウンミーティング、Web 調査、若者との対話と様々な取り組みをしてきた。

専門家からヒアリングした個々の結果は、この報告書には記載していない。「自由に語っていただく」ことを優先したため、ヒアリングの内容はもとより、敢えて名前も公表しないことを前提としたためである。タウンミーティングにおいても、一般市民の参加を得て、半日を掛けて非常に活発に議論いただいた。しかし、やはり個々の意見は敢えて掲載していない。同じ理由による。若者との対話では、大手 ICT 企業の気鋭の若者に参加いただいて、自由に議論いただいた。議論では、あえて「ICT」という枠を課さなかった。3 年の活動を通して、社会のあり方をまず検討し、ICT は「それを実現するための道具の 1 つ」というスタンスを保持したためである。

3 年の試行錯誤を経て、「2030 年の日本」の姿、及び、そこで暮らす「生産人口」世代の人たちの意見を取りまとめ、一定の成果が出たのではないかなと思う。

今後は、もう少し範囲を拡げて、同じような取り組みを進めてゆくのも JEITA としてのひとつの活動になるのではないかな。ユーザの方々（企業、個人）や ICT 弱者、デジタル・ネイティブな世代等との対話を通じて、より精緻な未来図が描けるのではないかなと思う。注意すべきは、「ICT 弱者を置き去りにしない」という視点であり、また「ICT に何をどこまで自動でやらせるのか？どこに人間が関わるのか？」の峻別であろう。ICT と人間の力関係が「逆転」する世界は、個人的には余り見たくない。

最後に、この活動に理解を示し、協力いただいた JEITA のソリューションサービス事業委員会、情報政策委員会の会員各位に改めてお礼を申し上げたい。また、各方面との調整に当たっていただいた JEITA 事務局の皆様にも深く感謝したい。

付録 A 若手クラウド懇談会で集まった言葉

付録 A 若手クラウド懇談会で集まった言葉

1. 若手クラウド懇談会（ワークショップ）で集まった言葉から

すべてを紹介したいが、紙面が膨大となる。そこで大幅に割愛するが、ここでは若手の多様な価値観が示された第1回ワークショップの議論の中から、オブザーバが目にした発言を紹介する。

第1回ワークショップにおいて、最初に注目が集まった発言は以下のものである。

自分より若手を OJT で教えるときに、自分と若い人との ICT に対する感覚のギャップを感じる
ことがある。たとえば、子供は iPad を難なく使う。今後の ICT がどうなるかは、興味がある。

この発言に、軽い驚きを覚えた委員会メンバは少なくなかった。

「自分たち委員会世代から見れば若手であっても、彼らがさらに自分たちより年下の若手に対して『新しい ICT への順応性の高さ』にギャップを感じることもあるなんて！」

次に、理想とする将来の世の中についての意見は以下のとおりである。

- ・ 苦痛・手間をなくしたい。便利になることというより、「面倒をなくす」ということ。
- ・ 幸福度が計れるといい。必ずしも金の話でない。忙しくても充実してればいい。
- ・ 何かを作るときは楽しさを感じる。創造性が発揮できる社会。
- ・ 雇用の維持（個人・社会）。働き盛りの人が単純作業を淡々とこなす姿は感心しない。
- ・ 心の豊かさ、物質的豊かさ。
- ・ みんなで、のんびり、いつまでも。の「いつまでも」。持続可能性。
- ・ 平和、平等、多様性を受容する社会。
- ・ 発展途上国、先進国の差をなくしたい。格差社会の是正。

幸福の考え方については以下の発言があった。

- ・ 幸福の要求は個人によって違う。お互い補ってゼロになる。
- ・ 全員が等しく時短すれば失業率は上がらない。時短で余暇を楽しむ。
- ・ ひとりだけが幸せになって周囲が不幸になるのではなく、全員で幸福になる。
- ・ 仕事が減るのではなく、付加価値の高い仕事をつくり、そっちの雇用・労働にシフト。
- ・ 今の人間にとって何が増えるといいかがわかるとよい。すると政治がどうあって欲しいとか議論できる。

では、あなたの考える幸福は？

- ・おいしいものを食べる。健康であること。
- ・結婚している。衣食住。都内にマンション。
- ・ワークライフバランス。
- ・教育と雇用がきちんと提供できればいい。
- ・環境。10年後、EVが普及し排気ガスがないとよい。火力発電が減って再生可能エネルギーが増えるといい。登山を楽しむので自然が残っていて欲しい。
- ・子供を育てやすい。育児休暇など男性だとしづらい。
- ・メディアが自虐的でいないで欲しい。規律あるメディア報道を。
- ・人と人とがつながっている社会。
- ・メディア。多様なメディアが出てきて、いろいろな意見が出てきてマスメディア以外のメディアが出てくるとよい。
- ・（ソーシャルメディアで発信される個人・メディア）情報の健全化。
- ・経済的な安定性。

これらの意見が出たところで、「ではこれらが実現すれば幸福なのか？」との投げかけへの発言は以下のとおりである。

- ・幸福度でいえばそうかも知れない。ビッグドリームを願ってはいない。衣食住が充足されることを願っているのではないか。
- ・譲り合いの精神があるのではないか。
- ・夢を持っている人・がんばる人を支援したいというのはある。

この3つの発言を聞いて、ある委員会メンバは、「翻ってみて、自分の周囲は『幸福』について、このような価値観を強く持っているだろうか？」と自問したという。

次に、キーワード「持続可能性」に対する発言を紹介する。

まず ICT を活かすことを前提に、資源利用の効率化との関係でテクノロジーのイメージについて。

- ・電力ではピークを制御するために蓄電池などを使う。東京だけ夏時間。
- ・同居人を増やす。コミュニティで生活する。
- ・カーシェアリング。相乗り支援。
- ・再利用、中古市場の活性化。amazon で探せば必ず中古が出てくる。
- ・みんな善意でしてあげたいと思っているが、受け止める人が見つからない。だから需給マッチングが全体的な視野でできるとよい。
- ・リユースが浸透すると所有権がいらなくなる。所有権とカスタマイズに拘りすぎていないか。
- ・シェアというより所有しない。
- ・所有などするから、結局他（周囲）より古くなる。
- ・シェアすると効率的のみならず、体験を共有できることが大きい。
- ・シェアとは、使っていない時間に車両を使う。移動する空間を使ってもらおう。
- ・みんなで使わないともったいない。
- ・捨てるときにもったいないと思う。使ってるときにはあまりもったいないと思わない。
- ・ボロなら捨ててもいいが、使えるものは他人に使って欲しい。
- ・中古市場でもったいない感。中古市場とシェアがキーワードか。

「シェア」や「リユース」の感覚は、委員会メンバから見て、新鮮なものであった。中でも、「シェアすると効率的のみならず、体験を共有できることが大きい」という発言は、「モノよりもコトを重視」と云われる若手世代の価値観が顕著に出たコメントであり、「なるほど、それもありかも知れない」と共感した委員も少なくない。

では、どのような働き方が望ましいと思う？

- ・e ワーク。遠隔会議。
- ・職場以外で働きたくない。
- ・e ワーク。とはいえ、家でも仕事をするという環境が、はたして良いのか悪いのか。
- ・どこでもいつでも、はイヤだ。ワークライフバランス。
- ・図書館、漫画喫茶などに集まって、知らない人同士が仕事する。自宅近くでワークスペースがあれば仕事ができる。
- ・クラウド（crowd、群集）ソーシングの促進。

さきほど発言にも出たメディア、特にソーシャルメディアについてはどう思うか？

- ・情報の健全化。
- ・プライバシーなど懸念があってあまりやってない。何かあったときこわい。
- ・興味のあるものだけ。重たい情報と卑近な情報とが混在するだけですべてを消化しきれない。
- ・場があってそこにはいるが、深くは使っていない。古い友人とつながるだけ。
- ・「いいね」 ボタンがよくない。「いいね」を得るためだけの投稿になってしまう。
- ・仕事をやめたい、といった本音はいえない。軽い情報のやりとりだけ。
- ・「いいね」とされた写真を共有するだけでも日々の生活が明るくなる。その程度の使い方。
- ・SNSはその気軽さが身上。引っ込み思案の人でもうまく使える SNS はとてもいいと思う。

一番最後の発言について、あるメンバはいろいろな思いに駆られた。この発言でいう「引っ込み思案」は、リアルでの引っ込み思案を指したもの。リアルでは引っ込み思案でも、ネットでは気軽に使える SNS を通じて「引っ込み思案でなくなる」から「いい」という。では、ネットで引っ込み思案な人は、どうすればよいのだろうか？リアルでもネットでも、「引っ込み思案でなくなる」ツールが出てくれば、コミュニケーション環境としてはスゴイことかも知れない。ともすれば「ネットでは引っ込み思案」な世代である委員には、その思いが頭をよぎった。

さらに、ソーシャルメディアについては、つぎのような意見も出た。

- ・ツールとして使い方が確立されていないので、広範に頒布されてしまう。
- ・SNS では革命が起こることもあるし、おいしいもの情報もある。
- ・SNS でおきていることはカオス。
- ・Facebook は最初のグローバルスタンダード。今後はセグメント別 SNS が出てくる。
- ・例えば、政治専門の SNS というのがあると、今の SNS と違ってくると思う。
- ・SNS はユーザ数が多いことに意味がある。用途を限定するとユーザ数が減るため致命的ではないか。
- ・SNS の役割は情報入手とコミュニケーション。

この辺でタイムアップ。初回のまとめに入るにあたり、「言い残したこと」をまとめる。

- ・幸福について。不公平感をなくすことが幸福度をあげる。機会の均等。
- ・SNS は安否確認に有効。
- ・e ワークは通勤しないで業務継続。
- ・日本が経験した災害ノウハウを、海外に広げるときに活用できる。
- ・少子化でも幸福な社会。孤独死の問題を解決。
- ・衰退に強い社会。
- ・e ワーク、SNS、不公平感の是正、現実課題を受け入れつつ幸福になることが重要。

■第1回ワークショップ後の委員会メンバの振り返りから

1. セッション参加メンバについて

- ☆ 今回は IT ベンダ企業の若手でもあり、業種や立場の多様性にはやや欠けるメンバではあったが、従事する職務には多様性があり、それなりに初々しい議論が見えた。
- ☆ 何のために参加するのか、が冒頭は不明確だった。
- ☆ 今回の若手でさえ「自分たちよりさらに若い人とのギャップ」についてコメントあり。
- ☆ コアメンバとしては今回のメンバに申し分ない。次回以降、テーマに応じて適宜入れ替えることも視野に入れて可能ならば各回構成メンバを組み立てたい。

2. 意見の出方について

- ☆ 初回でもあり、「討論」よりもまずは認識をあわせたり、見方や意見を交換する程度だった。回を重ねれば、より本音に迫る討論ができる可能性を参加者が述べていた。
- ☆ 8人で2.5時間はペースとしてちょうどよかった。ただし、もっと話す時間を作ってもよさそうなので、次回は1時間程度、2チームによるチーム別ワーキングなど取り入れてもよいかもしれない。
- ☆ 若手の発言に「サプライズ」を期待しすぎないこと。「気づき」を得て、そこから視点を得る、などの姿勢で分析するとよいかもしれない。

3. ファシリテーションについて

- ☆ 初回は経験豊富で議論をまとめるのが上手なベテランにお願いしたが、不確定要素の大きい初回でこのようなしっかりした議論ができ、成果・参加者満足度とも十分高かった。
- ☆ 次回はもっと話しやすい雰囲気を作るためにも、比較的若い司会を立ててみる。

■若手意見に対する委員会メンバのコメント

ここに紹介するのは、シニア世代もしくはシニアに近い世代の意見である。若手の発言をそのまますべて掲載したいが、とても紙面が足りない。そこでこのオブザーバのコメントを通して、ワークショップの雰囲気を感じ取って欲しい。

[委員 A]

多様性と寛容度、全体最適

シニア世代と圧倒的に違う若者の傾向として、「人それぞれ、色々な幸せ、色々な生き方を選び、かつ他人を妬まない」というのを感じた。平等云々の話が大きく出ていたが、人は均一ではないし、機会はそこそこ均等にあればよい、というのが彼らの捉え方だった。その上で、色々なものがうまく配置され、全体最適的なバランスがとれていることが理想、としているように思えた。

まずは世のため人のため

昨年度のアンケート結果にもあったが、若者は「お金は二の次」とし、ボランティア的に自分を消して人の役に立っている自分を感じることを第一に考えているところがあると思う。（どうにかすれば食べられるという意識が強いのも、若者世代ならではの）

また、(会社での) 働き方については、好きなことにのめりこんで気がついたら 仕事ばかりしていたというのは肯定されているが、 ただがむしゃらに働く、働かされる、ということには、抵抗感が非常に強い。

ここはシニア世代と大きく違うところで、我々からすると、「そんなので大丈夫? がむしゃらにやらなきゃいけない時期があるのでは? 若いうちはつべこべ言わずにガーッと仕事をやるべきでは?」 と感じるところもある。

会社のあり方、個人の働き方が変わる兆し

大企業に勤め、恐らくそこで 100%仕事をしている彼らでも、 コ・ワーキングやクラウド (crowd、群集) ソーシングの話が堂々と出てくることに驚いた。 中小やフリーで働いている人の間ではごく普通の話だが、 これはちょっと嬉しい想定外だった。

会社にガチッと縛られるのでなく、20%ルールやパラレルワークなど、 色々な働き方、会社と社員のあり方が出て来る可能性を感じた。 昨年度のアンケートではあまり顕著にならなかった点である。

(気になったこと) 低い危機意識

今回のセッションでは、明るい未来志向、とりあえず国内のみで考えよう、という前提なので仕方ない面はあるが、それにしても日本の若者たちがのほほんとしていたと感じた。

勢いのある、欲目のある他国にやられてしまう・・・という視点がないように感じた。

3.11 で自然の脅威に対する危機感は若い世代にもかなり出てきたと思うが、 他国の脅威についてはどう考えているのだろうか?

世界に目を向ければ、人口増、資源枯渇による奪い合い、水問題など、待ったなしの問題が多くあるなか、若者たちの「今は何となく幸せだし・・・」という姿 に危機感を覚えてしまうのが我々の世代かと考えてしまう

[委員 B]

危機意識の低さにシニアのできることは?

委員Aの「低い危機意識」については、我々 (シニア) から「だからどうすべき」という視点の提起ができないか、とも考えた。

第1回を踏まえて、次回以降深堀してみたいテーマ

- 不公平感: 何に不公平感を感じるか、主な原因は何と考えるか (気持ち? 政治? 制度?)。
- コ・ワーキング、クラウド・ソーシング: どのような価値が生まれるのか、今よりもっと促進すべきか、Yes なら企業や社会にどう働きかけるべきか。
- シェア: 特に「モノ以外」の共有をどう進めるのか、進んだときにどのような価値が生まれるのか。
- 衰退に強い社会: 今の豊かさ (と思っているもの) は維持 (向上) できるか、するために何が必要か (人口減少→生産人口の減少→経済縮小のサイクルからの脱却)。

[委員 C]

衣食住、みなそれなりで

もっとも印象的だったのは、「衣食住、みなそれなりで、みなそれなりに幸福」という点で、なんとなく、合意（強くは否定しない）状況になった場面である。夢はあるがそれほど大きく構えない。一方で、夢を追っている人はしっかり応援したい。

一方で我々の世代には、「大きな夢を持って生きることがよいことだ」という、ややもすればタテマエ的な価値観が染み付いている。夢を持ち、そこにどんどん向かっている人を必ずしも素直に応援できないが、同時に正面からは否定しない、という歪んだ性質を若手に較べて我々世代は持っているように感じた。

興味をもった4つの点

この世代・グループで本当に以下のような価値観が共有されているかどうか分からないが、それを含めてたいへん興味を持った点は以下のとおりである。

- インターネット等により、多種多様な価値が認められやすくなった。
- それによって、自分自身が開花する可能性が高まった。
- 自分の可能性をあきらめる人が少なくなった。

（自分たちの世代は、それ以前の世代と比べて）人間として幅が出てきているのではないか。

今後の検討にむけて

このような若手の世代・グループの価値観を顕在化して、同世代の他のグループで共有されている価値観や、入社3年くらいまでの世代・グループで共有されている価値観を引き出すために活用できないだろうか？

これらの若手世代が、日本や世界の他の世代・グループの価値観の存在する中で、20年後、30年後、活躍しやすくするためにできることはなにか議論していく方向性なのかな、と思った。

[委員 D]

生活の安心感が生む他人の尊重と多様性への受容

他の委員たちと同じく、他の人を尊重し嫉妬などせず多様性を認める人たち、との印象を受けた。ただ、これはとりあえず定職があり、生活基盤が安定している状況が続くという安心感が根底にあるため、米国のようにいつ上司からクビを宣告されるかわからない、といった状況でも同じかどうかはわからない部分がある。

言い換えると、リスクを負いながら冒険の大海に飛び出すようなことは出来ないのかも、と思った。

今後のセッションの継続のために

今後、どういう展開でこの若手セッションが続いていくかわからないが、オブザーバの我々よりも、若手本人たち、そして若手をここに送り出してくれた職場の人たちがこのセッションに参

加することでどんなメリットが得られるかを認識（&説明）できる場の提供が重要だと思う。
さもなくば、ワークショップへの参加が明確に業務の一環と定義されていないメンバはだんだん参加しづらくなるだろう。

[委員E]

何かを作るときは楽しい。創造性が発揮できる社会

単に有形物の「ものづくり」のことを言っているわけではないと思う。無形物、典型的には「価値」を作ること求めているのだろう。翻ると、今の若手の情報企業の仕事は「モノを作っている」手元の作業に対し、「価値」の創造が直観的でないのかもしれない。若手が活躍するには、本質的な「価値づくり」を全面に出す必要があるのではないか。

カッコイイ背中への不在

大金持ちになりたい、という夢が特にないのは良しとしても、「こんな先輩のような人生を実現したい」という「理想の背中」さえも見落としているのではないだろうか。

中年がもっとカッコよく、生き生きとして、リアルなのに夢見るような姿を見せきれていないのではないか。

[委員F]

セッションの位置づけ

現状の想定では「将来の社会に対する若手としての見解を出すと同時に、ICT（クラウド）活用の新しい在り方やビジョンを打ち出す」ですが、上記すべてを数回の若手セッションに期待するのは、彼らにとっても負担が大きく、いい結果につながらない恐れがある。

そこで多少目標を絞る意味でも、若手セッションの役割を少し分解して考えたい。

- 若い世代が期待する将来の社会像を描く
- その社会に必要な ICT の在り方について発想しまとめる
- 上記 1,2 の実現過程における、仮説の検証やオブザーバへの気付きを与える

具体的な取組としては

- 1, 2 をより効率的に議論できるようにする
- 3 に注力し、参加者がより力を発揮してもらえるようにする

の 2 点に留意して取り組むことを提案する。

■第3回のワークショップでの若手発言から

ワークショップは、「発散と収束」を繰り返しながら、議論を深めていく営みである。

今回の場合、第1回は若手の自由な意見を引き出す形でまず発散させ、第2回でいったん議論を整理、第3回で再度整理した軸でイメージを拡げる発散モードとし、最終回の第4回でまとめを行った。

興味深い意見が出てくるのは、発散モードの場である。

そこで、次に第3回のワークショップで出た若手の発言をいくつか紹介する。

第3回では、最初に、すでに現在進行形である「グローバル化」について、議論が行われた。

まずグローバル化について、海外に対する日本の自分たちという視点で以下の発言。

- ・電話会議は不得意。文化の違い。
- ・日本の強みは、日本で強い技術。
- ・海外との共同作業場面で、価値観や考え方の違いから、妥協点が見つからないことも。
- ・自分の成果を強調するのは不得意。もっと自分たちも図太く生きなければ。

この辺りは、苦手感を自覚しつつも、なんとか伍していきたいという雰囲気を感じられた。

なお、会社の姿勢として、次のような耳の痛い？指摘もあった。

- ・海外を向いているが、海外だとシェアが見えないのでどうしても国内を向いてしまう。

次に、近未来のワークスタイルについては以下の発言があった。

- ・適材適所／全体最適
- ・機会均等
- ・多様な人・働き方
- ・無駄の排除
- ・全体を見る人が必要。全体を俯瞰する役割の人を入れることで効率が上がった事例あり。
- ・臨場感あるバーチャルリアリティ
- ・時間的制約を排して検索などを駆使する。
- ・ソーシャルメディア等使って自由にやりたい。
- ・コ・ワーキングの場を用意する。ノマドワーカーや小規模事業主との連携。

自分の効率をあげるためにどのような支援があればよいか？という質問については以下のとおりである。

- ・在宅勤務。
- ・事務的な作業、コーディング、情報がここにあるよ。リコメンデーション。
- ・電子秘書。
- ・切り口を見つけられる。自分自身を探す。リソースを探せる。コラボレーションツール。

社内でのコミュニケーションツールについてはどう考える？

- ・ 便利なツールがあっても、それを使わなくてもいいや、という人もいる。自分が知っているあの人が使ってくれるなら、そのツールは OK という感覚。
 - ・ 社内 SNS。利用のシナリオがない（弱い）。暇な人が使ってしまう。自分がイメージしたものと違うな、多くの人が離れてしまう。
 - ・ SNS は、ひょっとすると当初このような業務でのユースケースは意図してなかったかもしれない。
 - ・ 偉い人同士のコミュニケーションができてない。おおいなる無駄が発生している。
 - ・ SNS の阻害要因は社内のコンセンサス。
 - ・ 若手は不特定多数に発信し返信を求めない。一方、年寄り是谁かからの反応を期待して情報発信する。若手と高齢者では、情報発信行為に対する考え方が異なる。
 - ・ そもそも情報発信とは必ずしもリターンを求めるものではない。
- フォロワーに対してのメッセージではない。勝手にフォロワーが拾うものという認識。

情報発信に対する上記の考え方は、たしかに上の世代とは違うかも知れない。顔の見える範囲でのコミュニケーションを前提とするのか、顔が見えない人たちとのコミュニケーションを前提とするのか。この辺の考え方の違いが、発信情報の「受け手」に求めるものの違いにつながるのであろう。

この辺りで、上の世代への不満が散見されるが、それは社内でのコミュニケーションスタイルのこと。若手が上の世代に期待していることにも言及があった。

- ・ 働く人の多様性。世代間をつなぐ事。高齢者を使う部分で ICT を使いたい。
- ・ 高齢者には安心感がある。クレーム対策には、高齢者が対応するのがよいのでは。
- ・ 高齢者には、若手があまりやりたくない作業を担って欲しい。たとえば「レジ打ち」などの単調作業や、「夜勤」のように幼児を抱える若手になるべく避けたい時間の業務など。

上の世代を褒めているのか、それとも都合よく使おうという「ムシの良すぎる発言」なのか？と勘ぐりたく発言もある。

それはさておき、では高齢者と若者の共存についてはどう考えている？

- ・ 調整役など高齢者がいてもらいたいシーンもある。
- ・ 高齢者の典型モデルがわからないので、コメントできない。一緒にいたほうがいいのかも知れないが、よくわからない。まず仲良くなることかな？
- ・ 高齢者は頑固で話が長く、何回も同じことを言う。少し意見をすれば「最近の若い者は」と言われる。
- ・ 一緒に働きたい。ルーチンワークを経験した最後の世代。その技術が日本から消えるかもしれない。

一緒に働きたい、いてほしい、という言葉は、シニア予備軍の委員達の胸を熱くしてくれる。ただ中身を見ると、「自分たちにとって必要だから」という理由によるもの。論理的で良し、と捉えるべきか、それとも「身勝手な」と嘆くべき場面なのか、委員たちは戸惑いを禁じえない。

次に話題に何度か上ったソーシャルメディアの役割については？

- ・ SNS で従来のつながりでは築きえなかったつながりを持つ可能性がある。
- ・ 世代を超えたコミュニケーション、たとえば息子と同じ年齢とまじめな議論したり。
- ・ 新しい知を創造する可能性がある。
- ・ 否定的意見はあるけど、可能性として無視できない。

地域的広がりも ICT の得意分野。海外に出てゆくために、ICT にできることは何か？

- ・ リアルタイム翻訳。
- ・ SNS なら自動翻訳して外に出す機能がほしい。

以上である。

■アイスブレイクに見る、若手の考え方

参加メンバをリラックスさせる意味で、第2回から第4回まで、冒頭に2択式のアイスブレイクを実施。緊張をほぐし、発言をなめらかにする意味で効果抜群であった。同時に、端的な質問であるがゆえに様々な考え方が伺えて興味深いものがあった。アイスブレイクの2択式質問の例を以下に示す。

これから、 究極の選択を3つ出します。 あなたはどちらを選びますか？	究極の選択 その1 A. つまらないorやりたくない仕事だが、 定時に終わり残業がない、 ただしペイの低い仕事 B. 好きなand/orやりたい仕事で、 勤務時間の制約なし、 成果に応じ高いペイも見込める仕事
--	---

図 B.1.1 アイスブレイクでの質問例

第3回では、「働き方」をテーマにいくつかの問いを投げかけた。興味深かったのは、平等や成功に関する考え方である。

- ・ 能力や努力の差がある。頑張った分に見合った報酬はあるべき。ただ頑張ってももらえない仕組みはだめ。
- ・ 下の人がやる気をなくしてはいけない。
- ・ 格差拡大は社会不安を生み、犯罪を増加させる。だから格差は小さいほうがいい。
- ・ 犯罪は少ないほうがいい。
- ・ 他人を退けてまで成功したいとは思わない。
- ・ チームとして成功したい。

自分以外の他者も一緒に成功する／前進するのがいい、という「他者にも目配りできる」価値観を反映した発言が次々発せられる様子を前に、委員たちの間には、静かな感動が広がった。

また、第4回では「将来の風景」と題して、いくつかの問いを提示した。

【Q1】 20年後の日本を支えるのは、 A. サービス業 or B. 製造業 ？

この時に参加した5人のうち、1人がサービス業をあげ、残る4人は製造業をあげた。

興味深いのは、製造業をあげた4人それぞれが違う理由で選んだことである。

- ・すり合わせの強みを活かしたS I（システムインテグレーション）が有望
- ・新しいハードウェアで復活
- ・アメリカ国内では製造業回帰の動き。日本も20年後には復活する。
- ・工場的な生産国としてではなく、マーケティングや設計など上流がメインになる。

【Q2】 目指すプロフェッショナル像はどちら？ A. 1つを深く広く極める or B. 境界領域で活躍する

2人はAをあげ、3人はBをあげた。

【Q3】 60歳の部下に指示する必要があります。

あなたは、 A. 気兼ねせずに指示出来る or B. 顔を伺いながらお願いする

2人がA、3人がBを選択。ただし、Aを選んだ2人からは「命令口調ではなく、お願い口調でないと指示できない」とのコメントがあった。この辺、欧米中や最近の韓国とは、まだ違う感覚が残っているのかも知れない。20年後に還暦を迎えているであろう委員会メンバとしては、少しほっとする(?) 場面であった。

【Q4】 60歳のあなたの上司は30歳で有能、しかも上から目線。

あなたなら A. わりきる or B. 辞める

Q3とは逆の立場での質問である。Aが2名、Bが3名。この辺の微妙な悲哀感は、今の60歳とあまり変わらないかも知れない。

次の質問:

【Q5】 自分は何歳くらいから「老人」だと自覚すると思いますか？

ここで遅れてきた1名が加わり、6名に。この問いに対しては、以下のように回答がばらついた。

- 40代後半 (1名)
- 50歳 (2名) ※「視力が衰え、老眼になる頃」、「出来ないことが増える頃」
- 60歳 (1名)
- 70歳 (2名)

上記で示された「定義」によっては、委員会メンバの大半が「老人」となる。ショックを隠せない委員もいた。

最後は「介護」に関する質問である。

【Q6】 老後を世話してもらうなら、 A. ロボット or B. 外国人

介護力不足が問題となっている、いまの高齢者にとっても身近なテーマである。この問いについても、様々な意見が出された。以下は、メンバ毎の選択理由である。

- ・ A 選択： 介護サービスの品質が保たれる。
- ・ A 選択： カスタマイズできることが前提。
- ・ A 選択： 気兼ねなく利用できるからよい。
- ・ A 選択： ホスピタリティのレベルがそこそこ保証されるのであれば受け入れ可能。
- ・ B 選択： 重要なのはコミュニケーション、そこはヒトでなければ難しい。
- ・ B 選択： ボケ防止には、ヒトが介在する必要あり。

アイスブレイクは、ワークショップに入る前のリラックスが目的であり、基本は1問につき1分のペースで進めた。しかし、この問いは重たかったようで、回答とその理由が出揃うまで5分近くを要した。この問題、介護や老後のケアを考える上で、世代を問わず、重要なテーマであることが伺われた。

付録 B ビジネスパークソン 500 名アンケート結果

将来のライフスタイル、社会、企業に関する調査 結果報告

一般社団法人 電子情報技術産業協会(JEITA)
株式会社 日経BPコンサルティング
2012年3月

目次

調査概要	
調査概要	3
調査内容	5
調査項目 ライフスタイルの出来事や状態	6
調査項目 社会の出来事や状態	7
調査項目 企業の出来事や状態	8
全体まとめ	
全体のまとめ	10
ライフスタイルの将来のまとめ	11
社会の将来のまとめ	12
企業の将来のまとめ	13
期待度と実現率の分布：ライフスタイル	14
期待度と実現率の分布：社会	15
期待度と実現率の分布：企業	16
期待度と実現率の項目数分布	17
将来の「出来事や状態」の調査結果	
ライフスタイル編	18
社会編	47
企業編	74
その他の設問の調査結果	
	102

調査概要

調査概要

- **調査目的**
 - 将来に対して感度の高い有職者が、ライフスタイル・社会・企業の3分野について、どのような将来像を持っているかを明らかにする。
- **調査手法**
 - WEB調査(日経BPコンサルティングのアンケートシステム「AIDA」を使用)。
- **調査対象**
 - 20歳以上で60歳未満の有職者。
- **調査時期**
 - 事前調査: 2012年1月12日(木)～1月16日(月)
 - 本調査: 2012年1月18日(水)～1月24日(火)
- **有効回収数**
 - 500件
- **実施機関**
 - 企画: 電子情報技術産業協会(JEITA)次世代IT活用検討専門委員会、日経BPコンサルティング
 - 実査: 日経BPコンサルティング 集計: RJCリサーチ

調査内容

■ 設問

- ライフスタイル、社会、企業の3分野について、「出来事や状態」を表現した文章を回答者に提示し、2つの設問A、設問Bに答えてもらった。
- 設問A：将来はそうなってほしいか
 - 「強くそうなってほしいと思う」、「ややそうなってほしいと思う」、「どちらとも言えない／分からない」、「あまりそうなってほしいと思わない」、「まったくそうなってほしいと思わない」の5択
- 設問B：次のいつ頃までに実現すると思うか
 - 「3年以内／すでに実現」、「5年以内」、「10年以内」、「20年以内」、「20年以内には実現しない」、「分からぬ」の6択
- 「出来事や状態」の数は、ライフスタイル(25項目)、社会(23項目)、企業(24項目)である。

■ 期待度スコアと10年以内実現率

- 期待度スコア
 - 設問Aについて、選択肢の順に100、50、0、-50、-100の重みをつけて加重平均を算出した。
 - それを「期待度スコア」(ポイント)として、設問の回答状況をまとめた。
- 10年以内実現率
 - 設問Bについて、「3年以内／すでに実現」から「10年以内」までの回答者の割合を合計した。
 - それを「10年以内実現率」(%)として、設問の回答状況をまとめた。

調査項目 ライフスタイルの出来事や状態

	グラフ中の短縮表現	設問中の全文	分類
Q1	1.1. 自己実現重視が一般的に	従来の価値観や枠組みにとらわれず、自己実現を重視することが一般的になる	【強い個の創出】
	1.2. 自分なりの働き方を選ぶことが一般的に	収入や組織の枠にとらわれず、自分なりの働き方を選ぶことが一般的になる	【強い個の創出】
	1.3. 情報を自ら選択し・行動する人が多数派に	マスメディアやネットの情報を勘査みにせず、情報を自ら選択し、自分の頭で考え行動する人が、多数派になる	【強い個の創出】
	1.4. 一般の人のネットでの意見表明が普通に	一般の人がネットで意見を表明することが普通になる	【強い個の創出】
	1.5. ほかの人と今まで以上のつながり求める	多くの人が、今まで以上にほかの人とのつながりを求めるようになる	【絆の再生(人間関係の回復と相互承認)】
	1.6. コミュニティサイトで過ごす時間2倍以上に	ネット上のコミュニティサイトで過ごす時間が現在の2倍以上になる	【絆の再生(人間関係の回復と相互承認)】
Q2	2.1. 個人がサービス(体験・情報)に多くの支出	個人のお金の多くが、モノではなくサービス(体験や情報など)に使われるようになる	【スベンドシフト】
	2.2. 高くても気に入ったものを購入が一般的に	価格はやや高くても、自分で気に入ったものを購入することが一般的になる	【スベンドシフト】
	2.3. ネットショッピングが現在の2倍の規模に	インターネット・ショッピングが現在の2倍の規模になる	【スベンドシフト】
	2.4. 環境配慮商品を選んで購入が当たり前に	同様の商品があつた場合、環境に配慮した商品を選んで購入することが当たり前になる	【エコ】
	2.5. 個人所有よりもモノの共同利用が一般的に	多くの分野で、モノを自分で購入・保有するよりも、共同で利用することが一般的になる	【利用／共有指向】
	2.6. 考えや知識などのネットでの共有が一般的に	自分の考えや知識、行動をネット上でほかの人と共有することが一般的になる	【利用／共有指向、Public】
	2.7. ネットを通じて社会活動・貢献が一般的に	普通の人が、ネットを通じて社会活動に参加したり、社会貢献することが一般的になる	【利用／共有指向、Public】
	2.8. ネットを通じて人が集まることが一般的に	何らかの目的や考えのもとに、ネットを通じて人が集まることが一般的になる	【利用／共有指向、Public】

	グラフ中の短縮表現	設問中の全文	分類
Q2	2.9. 協業(共同で何かを作る)過程を広く公開	第三者と協業する(共同で何かを作り上げる)ために、その過程や途中段階のものを広く公開することが一般的になる	【利用／共有指向、Public】
Q3	3.1. 現実世界のふれあい・体験重視が一般的に	現実の世界におけるふれあいや体験を重視することが一般的になる	【体験や本物の価値の追求】
	3.2. 地域コミュニティでの活動重視が一般的に	地域コミュニティでの活動を重視することが一般的になる	【体験や本物の価値の追求】
	3.3. 大家族・多世代家族の比率が2倍に増える	大家族、多世代家族の比率が現在の2倍に増える	【多様性】
	3.4. 血縁を超えた家族形態が増しなくなる	血縁を超えた家族の形態が増しなくなる	【多様性】
	3.5. 個人生活でソーシャルメディアが一般的に	個人の生活の中でソーシャルメディアの活用が一般的になる	【新たな情報・知識の流通の仕組み】
	3.6. ネットなどの友人・知人が大切な情報源に	マスメディアよりも、ネットやソーシャルグラフ(人間関係やつながりを表したもの)上の友人・知人を大切な情報源とする人が多数を占めるようになる	【新たな情報・知識の流通の仕組み】
	3.7. ソーシャルメディアはスマートフォンなどで	ソーシャルメディアは、PCよりもスマートフォンやタブレット端末などを通じて使うことが普通になる	【新たな情報・知識の流通の仕組み】
	3.8. ネット情報への知見等が人物評価で重要に	ネット上の情報やサービスに対する知見、的確な判断・対応力が、人物評価の重要なポイントになる	【新たな情報・知識の流通の仕組み】
	3.9. 個人的な情報をネット上で保存・利用	個人的な情報(写真・映像、ファイルなど)も、その多くをネット上に保存し利用するのが一般的になる	【新たな情報・知識の流通の仕組み、クラウド】
	3.10. 個人生活のあらゆる情報が適切に利用	個人の生活におけるあらゆる情報が集められ、それらが結びついて、自ら利用したり、行政や企業が適切に利用することが一般的になる	【新たな情報・知識の流通の仕組み、センサーネットワーク】

調査項目 社会の出来事や状態

	グラフ中の短縮表現	説明中の全文	分類
Q7	1.1. 日本の社会は超少子化・超高齢化対応に	日本の社会は、超少子化や超高齢化にふさわしい体制に変わっている	【超少子化・高齢化】
	1.2. 日本の財政危機は解決に向かう	日本の財政危機は解決に向かう	【日本の競争力】
	1.3. 日本の国際競争力は今より上昇する	日本の国際競争力は今より上昇する	【日本の競争力】
	1.4. 日本の社会の活力は復活する	日本の社会の活力は復活する	【日本の成長性】
	1.5. 経済成長が必ずしも個人の幸せにならない	「経済の成長が必ずしも個人の幸せにつながらない」との価値観が一般的になる	【日本の成長性】
	1.6. 地方分権が進み、地方が独立性を持つ	日本の社会で、地方分権が進み、さまざまな分野で地方が独立性を持っている	【地方分権（脱一極集中）】
Q8	2.1. 社会全体で規制緩和が今よりも進む	社会全体で規制緩和が今よりも進んだ状態になる	【公平性、機会均等】
	2.2. 日本はTPPに参加している	日本はTPP（環太平洋戦略的経済連携協定）に参加している	【公平性、機会均等】
	2.3. 省エネ製品に対する補助・優遇制度が進む	省エネ製品に対する補助や優遇制度が今よりも進んだ状態になる	【省エネルギー】
	2.4. 収入等によらず高度教育や社会活動が可能	収入や居住地域によらず、高度な教育を受けたり、社会に影響を与える活動が可能になる	【公平性、機会均等】
	2.5. 世襲議員がほとんどいなくなる	世襲議員がほとんどいなくなる	【公平性、機会均等】
	2.6. 行政の判断基準・プロセスが可視化される	行政における判断基準や実行のプロセスが可視化される	【透明性】
	2.7. 一般の人でも生産情報・流通プロセスを知る	一般の人でも、商品の生産情報や流通プロセスなどを、知ることができるようになる	【連携性】
	2.8. レンタカーやカーシェアリングが一般的に	自分で車を所有せず、レンタカーやカーシェアリングを利用することが一般的になる	【スベンドリンク】

	グラフ中の短縮表現	説明中の全文	分類
Q9	3.1. 日本社会で外国人比率が現在の2倍以上に	日本の社会の中で、外国人の比率が現在の2倍以上になる	【多様性】
	3.2. 海外で働く日本人が現在の2倍以上に	海外で働く日本人が、現在の2倍以上になる	【多様性】
	3.3. 日本語以外が日常生活で使われる	日本語以外の言葉も日常生活で使われるようになる	【多様性】
	3.4. 教育制度が個人能力・適性に合ったものに	日本の教育制度が、画一的でなく、もっと個人の能力や適性に応じたものになる	【多様性】
	3.5. 女性の総理大臣が登場する	女性の総理大臣が登場する	【多様性】
	3.6. 日本どこでも超高速インターネット可能に	日本中いたるところで超高速インターネットを利用できる	【新たな情報・知識の流通の仕組み】
	3.7. 行政・社会サービスの手続きが簡単・効率化	行政や社会サービスの各種手続きが、簡素化され、使いやすくなり、効率的になる	【新たな情報・知識の流通の仕組み】
	3.8. 国・自治体が個人の統一IDでサービス提供	国や自治体などにおける個人情報への理解が進み、統一IDに基づいた各種サービスが提供される	【新たな情報・知識の流通の仕組み】
	3.9. 「人が集まる場、仕組み作り」投資が倍増	行政や企業による「人が集まる場、仕組み作り」への投資が、現在の2倍以上になる	【新たな情報・知識の流通の仕組み】

調査項目 企業の出来事や状態

	グラフ中の短縮表現	説明中の全文	分類
Q 13	1.1. 企業の意義は顧客・社会に与える価値観に	企業の存在意義が、自社の利益の追求だけでなく、顧客や社会のニーズに応える価値で測られるようになる	【CSR、CSV、共創】
	1.2. 企業に対する個人の影響力が強まる	企業の方向性に対する個人（従業員や消費者、利用者など）の影響力が強まる	【CSR、CSV、共創】
	1.3. 顧客と共にサービス・製品開発に取り組む	顧客と共にサービスや製品の開発に取り組むことが一般化する	【オープンイノベーション】
	1.4. 顧客の声・考えの把握・理解が一般的に	顧客の声を早期に把握したり、考えを深く理解する企業が一般的になる	【マーケティング3.0】
	1.5. マーケティングにソーシャルメディア活用	企業のマーケティング活動において、ソーシャルメディアの活用が一般的になる	【マーケティング3.0】
	1.6. 個人情報に基づいたマーケティングが普通	あらゆる個人情報（行動や購買履歴などを含む）に基づいたマーケティング（自分にあった情報の提供）が普通になる	【ビッグデータ】
	1.7. あなたの勤務先の主力事業が変わる	あなたの勤務先の主力事業が変わる	【事業変革・新事業】
	1.8. あなたの勤務先のビジネスモデルが変わる	あなたの勤務先のビジネスモデルや、提供サービスのどの部分で収益を上げるかが変わる	【事業変革・新事業】
	1.9. 日本企業で外国人従業員数が現在の2倍に	日本企業における外国人従業員数が現在の2倍になる	【事業変革・新事業】
	2.1. オフィスが小規模化、テレワークが増える	会社のオフィスが小規模になり、テレワークやノマドワーク（決まったオフィスを持たない働き方）の人々が多数を占める	【ワークスタイルの変革】
	2.2. 会社との雇用契約が多様化する	会社との雇用契約が多様化し、プロジェクトごとや成果報酬型などの雇用契約が普通になる	【ワークスタイルの変革】
	2.3. 会社の組織が今よりもフラットになる	会社の組織が今よりもフラットになる	【ワークスタイルの変革】
Q 14	2.4. 海外とのコミュニケーションが日常的になる	海外とのコミュニケーションが日常的になる	【ワークスタイルの変革】
	2.5. 業務でソーシャルメディア利用が一般的に	社員が業務でソーシャルメディアを使うことが一般的になる	【ワークスタイルの変革】

	グラフ中の短縮表現	説明中の全文	分類
Q 14	2.6. 企業でコンピュータ用ITの利用が一般的に	企業において、コンピュータ用のコンピュータ機器やIT関連サービスの利用が一般化する	【コンピュータIT】
	2.7. 企業ITシステムでも「楽しさ」などを考慮	企業のITシステムにおいて、「楽しさ」、「気持ちよさ」、「ストレスのなさ」などが考慮されることが普通になる	【コンピュータIT】
	2.8. 企業ITシステムの多くの部分が共通・共同に	企業のITシステムの多くの部分で、共通の製品を使ったり、共同のサービスを利用することになる	【共通化、クラウド】
	2.9. 今、あなたが勤めている会社が削減する	今、あなたが勤めている会社／団体が削減する	【事業変革、ワークスタイルの変革】
	2.10. あなた自身が（現在勤めている会社／団体をやめて）転職も立する	あなたが（現在勤めている会社／団体をやめて）転職もしくは独立する	【ワークスタイルの変革】
	3.1. 企業の競争力で情報・知識が重視される	企業の競争力において、資本や技術力だけではなく、情報や知識が重視される	【企業競争力】
Q 15	3.2. 規制緩和により新ビジネスへの参入が容易に	規制緩和が進み、新たなビジネスへの参入が容易になる	【企業競争力】
	3.3. 企業内情報共有が進み、組織の壁が低くなる	企業内の情報共有が進み、組織の壁が低くなる	【情報共有】
	3.4. 同一の責任・業務であれば同一賃金になる	従業員の雇用形態に関わらず、同一の責任・業務内容であれば、同一賃金になる	【公平性】
	3.5. 世襲社長、学閥などが皆無に近くなる	世襲社長、学閥などが皆無に近くなる	【公平性】

全体まとめ

■全体のまとめ

■ ライフスタイルの将来は・・・

- ライフスタイルでは、好むと好まざるとに関わらず、インターネットの活用が進むとの認識がある。
- ただ、過度なネット依存には拒否感があり、リアルとネットのバランスを取るべきとの問題意識も存在。
- ネット関連項目の多くは、若年層ほど期待度が高い傾向にある。ただ、ネットを通じた社会活動・貢献は40歳代以上の支持も多い。
- ライフスタイルや企業活動の中にソーシャルメディアなどが入ってくることには、拒否感を持つ人も一部存在するが、全体としてはそれほど多くない。

■ 社会の将来は・・・

- 日本の従来型の社会構造に対して、変化を期待しているものの実現するとは思っておらず、あきらめ感がある。
- 「日本国内の外国化」には抵抗感が強い反面、国際化の流れには逆らえないと認識されている。
- 収入や居住地域によらない機会均等や行政の可視化等は、期待率に比べると実現率が高いとは言えない。
- 個人の統一IDによる行政のサービスの対しては、それほど強い抵抗感はない。

■ 企業の将来は・・・

- 企業が顧客との絆を深めたり、顧客がサービス・製品の開発に深く関わることは、期待されているし実現もすると見られている。
- 個人情報やソーシャルメディアを活用したマーケティング活動が進むことは、期待しない人が一定数いるものの、現実にはそのような状況が到来すると認識されている。

■ ICTの活用領域と留意点は・・・

- 超高速ネットワークのように誰もが望む社会インフラとしてICTの整備。
- ICTの活用や組み合わせによる、便利な暮らしや社会に対するニーズ。
- ソーシャルメディアなどを活用した新たな世界や生き方への期待。
- 機会均等や可視化を中心に、構造改革を進めるツールとしてのICT。
- 社会のICT化やネット活用が進むことに対する、主にセキュリティ面での懸念。

■ ライフスタイルの将来のまとめ

■ 現実世界のふれあいを重視しつつも、ネット活用は着実に進展

- 「3_1. 現実世界のふれあい・体験重視が一般的に」は、期待する人が多く8割を超えた。「1_6. コミュニティサイトで過ごす時間が2倍以上に」は約3分の2が否定した。回答者の属性によらず、過度なネット依存に対する強い拒否感がある。自由記述欄には「ネットとリアルのバランスを求める」との声があった。
- 一方で、手段としてのネット活用は着実に進みそうだ。「1_4. 一般の人のネットでの意見表明が普通に」、「2_6. 考えや知識などのネットでの共有が一般的に」、「2_7. ネットを通じて社会活動・貢献が一般的に」などは、10年以内の実現率が6～7割に上った。ネット関連の項目は、期待度の高低を問わず10年以内実現率が高い。好むと好まざるとに関わらず、ネットを使ったライフスタイルは到来するだろうとの認識がある。
- ネット関連項目の多くは、若年層ほど期待率が高い傾向にある。20歳代と40歳以上で大きく違ったのは、「2_6. 考えや知識などのネットでの共有が一般的に」、「2_8. ネットを通じて人が集まることが一般的に」など。「2_7. ネットを通じて社会活動・貢献が一般的に」も若手の期待率が高いが、40歳代以降でも5～6割が期待しており、いずれの世代にも受け入れ易いネットの活用方法である。現時点で、ネットを通じた社会貢献等を積極的に行っている人は2割に満たないが、今後さらに拡大する可能性が高い。
- 将来のライフスタイルに関する懸念点の自由記述では、「セキュリティ」に対する不安が多数見られた。「3_9. 個人的な情報をネット上で保存・利用」については、期待する人としていない人がきつ抗したことなども、そうしたセキュリティ面への不安からと見られる。

■ 消費は環境重視で厳選指向。共有には抵抗派も

- 消費において環境重視がデファクトスタンダードである。「2_4. 環境配慮商品を選んで購入が当たり前に」は8割近くが期待。10年以内実現率も7割と共に高い。「2_2. 高くても気に入ったものを購入が一般的に」も支持を集めた。
- 「2_5. 個人所有よりもモノの共同利用が一般的に」は意見が分かれた。期待が30%、期待しないが23%である。50歳代で拒否感がやや強いが、20歳代にも期待しない層が存在する。ただし、20歳代は10年以内実現率が高く、受容性は高いと見られる。

■ 強い個人になりたいが、実現は容易ではない

- 「1_3. 情報を自ら選択し・行動する人が多数派に」への期待率も8割超と極めて高かった。ただ、10年以内実現率は4割台にとどまった。自ら選択・行動するという強い個の実現は簡単ではない。

■ かつての家族に憧れ抱く男性、女性は血縁を越えて

- 「3_3. 大家族・多世代家族の比率が2倍に増える」は男性の期待率が高い。対して、女性は「3_4. 血縁を越えた家族形態が珍しくなくなる」を支持している。これからの家族の在り方に対する意識が男女で異なっている。

社会の将来のまとめ

■ 日本の社会構造に対する冷めた目線。期待したいが実現しない

- 将来の社会に関する設問では、期待率が高いものの、10年以内にはあまり実現しないという項目が複数見られた。
- 例えば、「1_2. 日本の財政危機は解決に向かう」は9割が期待するもの、10年以内実現率は27.0%にとどまり、「20年以内に実現しない」が4割に上った。公平性や機会均等に関する項目として尋ねた「2_5. 世襲議員がほとんどいなくなる」に至っては、10年以内実現率は20.0%にとどまった。
- 日本の国力に関する項目の多くが、期待はするが実現は難しいとの見方が多かった。ただ、50歳代では、こうした項目の10年以内実現率がやや高い傾向が見られた。

■ 「日本国内の外国化」には抵抗感。しかし国際化の流れに逆らえないとの認識

- 「3_1. 日本社会で外国人比率が現在の2倍以上に」や、「3_3. 日本語以外が日常生活で使われる」といった日本の外国化には抵抗感が強かった。いずれも「期待しない」が「期待する」より多い。この傾向は、年齢が上がるほど、やや強まる傾向が見られた。
- これに対して、「3_2. 海外で働く日本人が現在の2倍以上に」は5割弱が期待しており、海外に出て行くことを否定する意識は薄い。
- 「3_1. 日本社会で外国人比率が現在の2倍以上に」は期待する人が2割にとどまったが、10年以内の実現率は44.0%に上った。つまり期待しないが、到来すると考える人が多い。「2_2. 日本はTPPに参加している」も期待している人は5割弱に対して、10年以内の実現率は70.6%に上った。国際化の流れにはひっきりかきを感じつつも、そういう社会が到来することは想定している様子だ。

■ 超高速インターネットは期待し実現するとの認識

- 「3_6. 日本どこでも超高速インターネット可能に」は期待度が極めて高く、10年以内実現率も7割台と高かった。

■ 教育や社会参加の機会均等、行政等の可視化にICTの出番か

- 期待率が高いものの、実現率がそれほど高くない項目の中で、ICTによる課題解決の可能性が高そうな項目としては、「2_4. 収入や居住地域によらず、高度な教育や社会活動が可能に」や「2_6. 行政の判断基準・プロセスが可視化される」などがある。ICTへの期待に関する自由記述には、地方と中央の差の解消といった回答もあった。
- 「3_7. 行政・社会サービスの手続きが簡単・効率化」は9割以上が期待しているが、10年以内の実現率は53.2%にとどまった。こうした部分にもさらなるICT活用の可能性は高い。
- 「3_8. 国・自治体が個人の統一IDでサービス提供」や「3_9. 行政等による「人が集まる場、仕組み作り」への投資が倍増」は、若手の期待率がより高かった。行政と人との関係について、実利的なことであれば受け入れられるという意識が若年層には強い。

■企業の将来のまとめ

■ 企業活動における「顧客志向」や「個人の関与」は強く肯定

- 企業活動において、顧客との関係性重視や個人の影響力拡大がさらに進む可能性が高い。「1_4. 顧客の声・考えの把握・理解が一般的に」や「1_3. 顧客と共にサービス・製品開発に取り組む」は、期待度が7～8割、10年以内実現率が6割台といずれも高かった。

■ マーケティング活動の進展には諸手を挙げて賛成できないが、実現するとの見方

- 「1_5. マーケティングにソーシャルメディア活用」や「1_6. 個人情報に基づいたマーケティングが普通に」は、期待度はそれほど高くないが、10年以内実現率は6～7割台と高かった。企業におけるソーシャルメディア活用は、期待しない人もいるが、進展はするだろうとの認識である。
- こうしたマーケティング活動の進展に対して、20歳代がより肯定的にとらえている。

■ 組織の力は低くなっていくが、学閥、賃金差は残る

- 「3_3. 企業内情報共有が進み、組織の壁が低くなる」は、期待度も10年以内実現率も高い。これに対して、公平性に関する項目は期待はあるが10年以内実現率は低い。「3_4. 同一の責任・業務であれば同一賃金になる」は期待が5割台に対して、10年以内実現率は3割台。「3_5. 世襲社長、学閥などが皆無に近くなる」は、6割台が期待しているが、10年以内に実現は2割台にとどまる。

■ ビジネスモデルは10年単位で変わる

- 「1_8. あなたの勤務先のビジネスモデルが変わる」は半数近くが期待し、10年以内実現率が47.4%に上った。この期待率や実現率は、30歳代以下の若い世代でより高かった。

■ ICTで進むコンシューマ化や共通化。業務でのソーシャル利用も進展

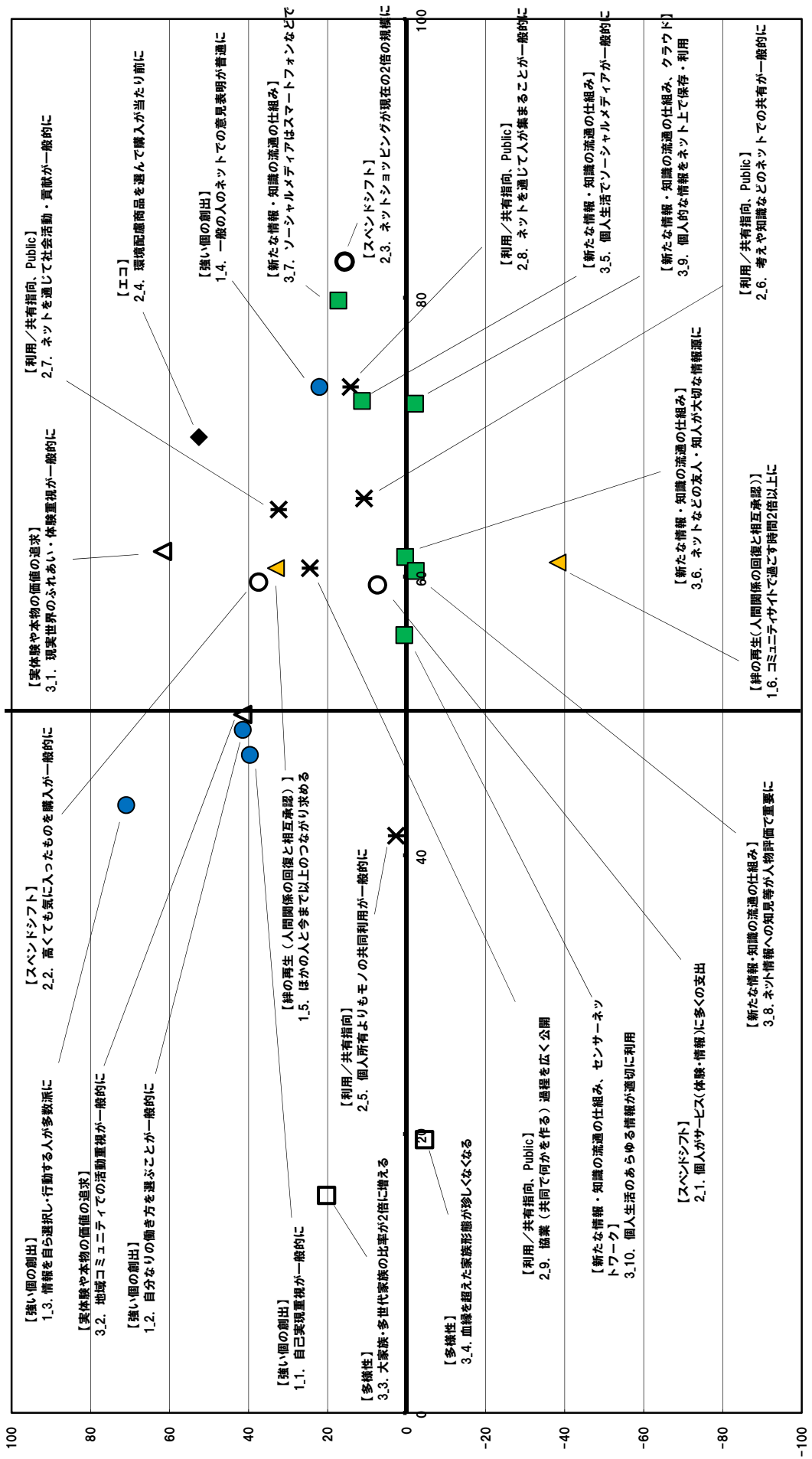
- 「2_7. 企業ITシステムでも「楽しさ」などを考慮」、「2_8. 企業ITシステムの多くの部分が共通・共同に」は期待度が6～7割台と高い。10年以内実現率も5～6割台で、実現すると認識されている。
- 「2_5. 業務でソーシャルメディア利用が一般的に」は、2割強が期待しないと答えた。一方で、10年以内実現率は6割台半ばと高い。

■ 保守的な40歳代

- 「1_9. 日本企業で外国人従業員数が現在の2倍に」は、期待しない回答者が3割台と、期待する人をやや上回った。中でも40歳代で期待しない(避けたい)人が多かった。
- 他の項目も含めて、40歳代の回答には保守的、現実的な傾向が見られた。

期待度と実現率の分布 ライフスタイル

期待度スコア(ポイント)

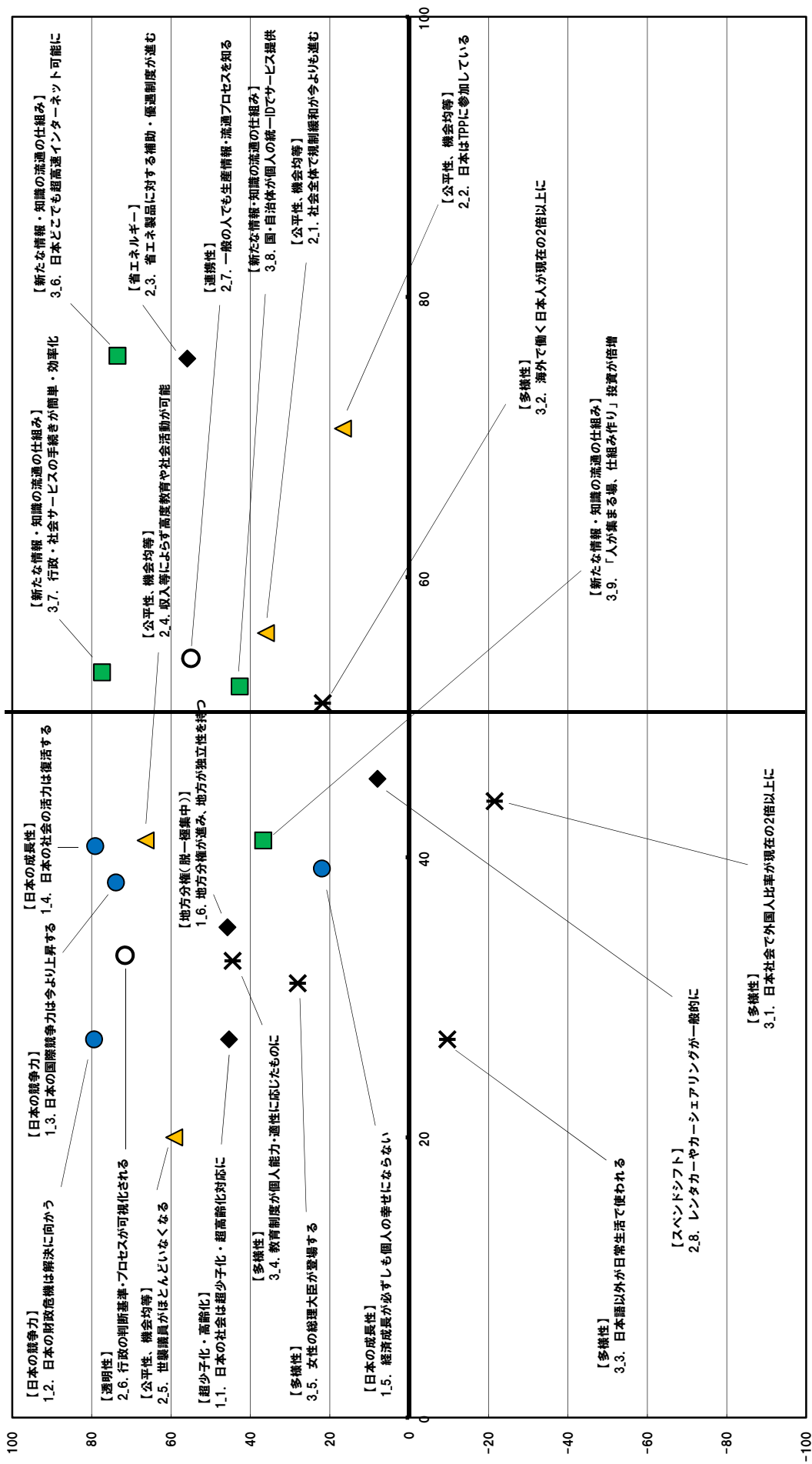


10年以内実現率(%)

期待度と実現率の分布

社会

期待度スコア(ポイント)

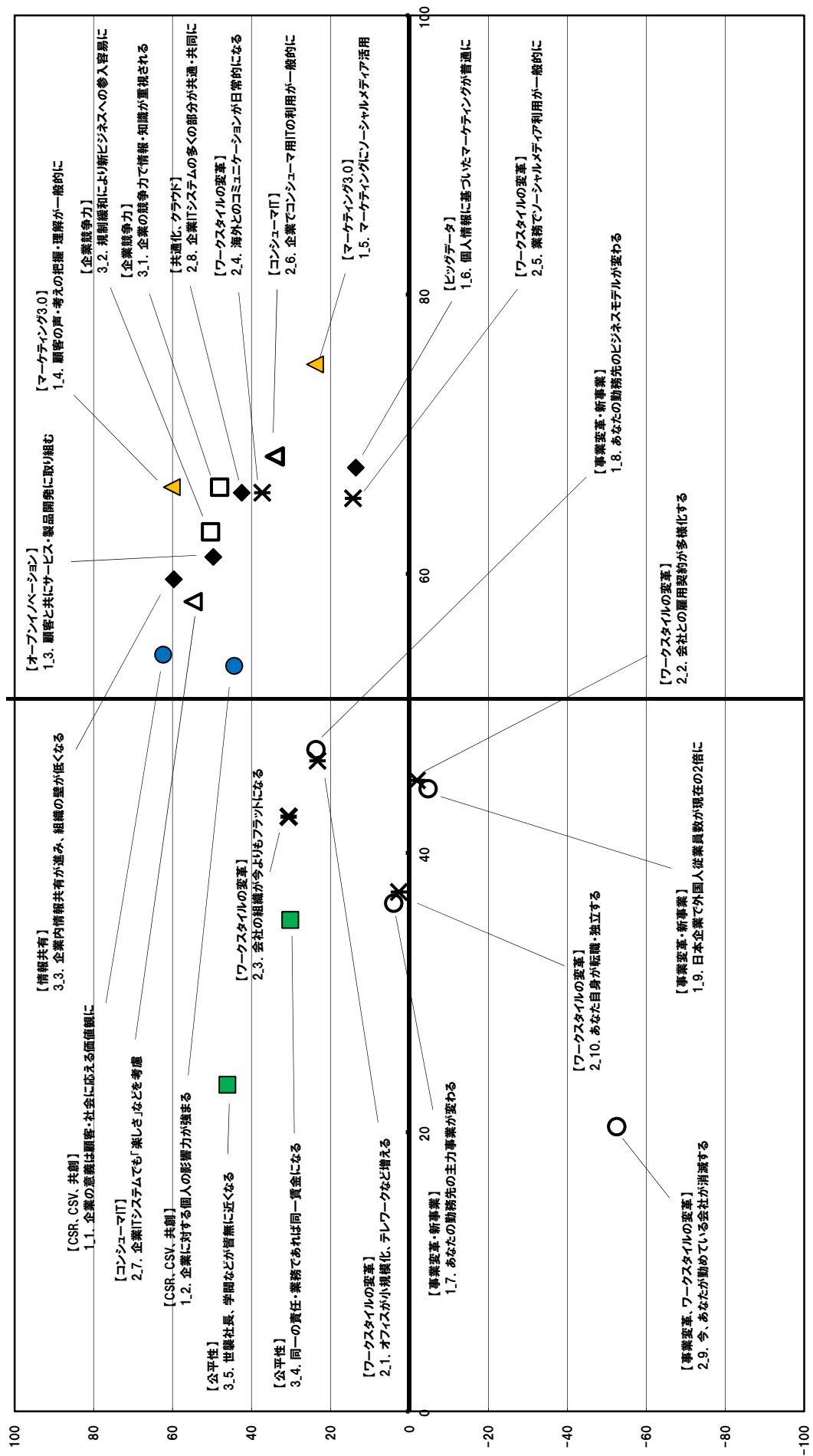


10年以内実現率(%)

■期待度と実現率の分布

企業

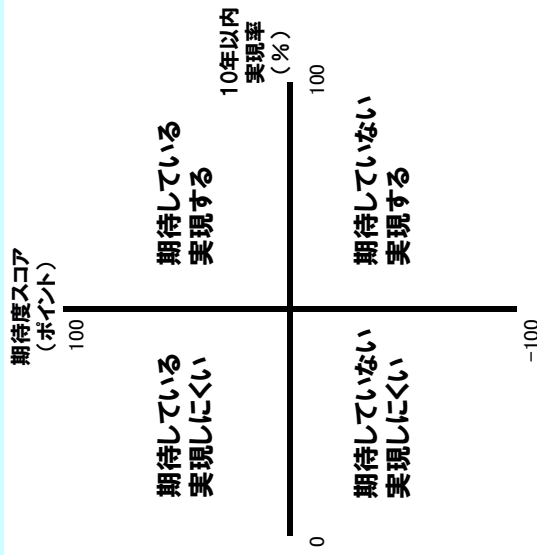
期待度スコア(ポイント)



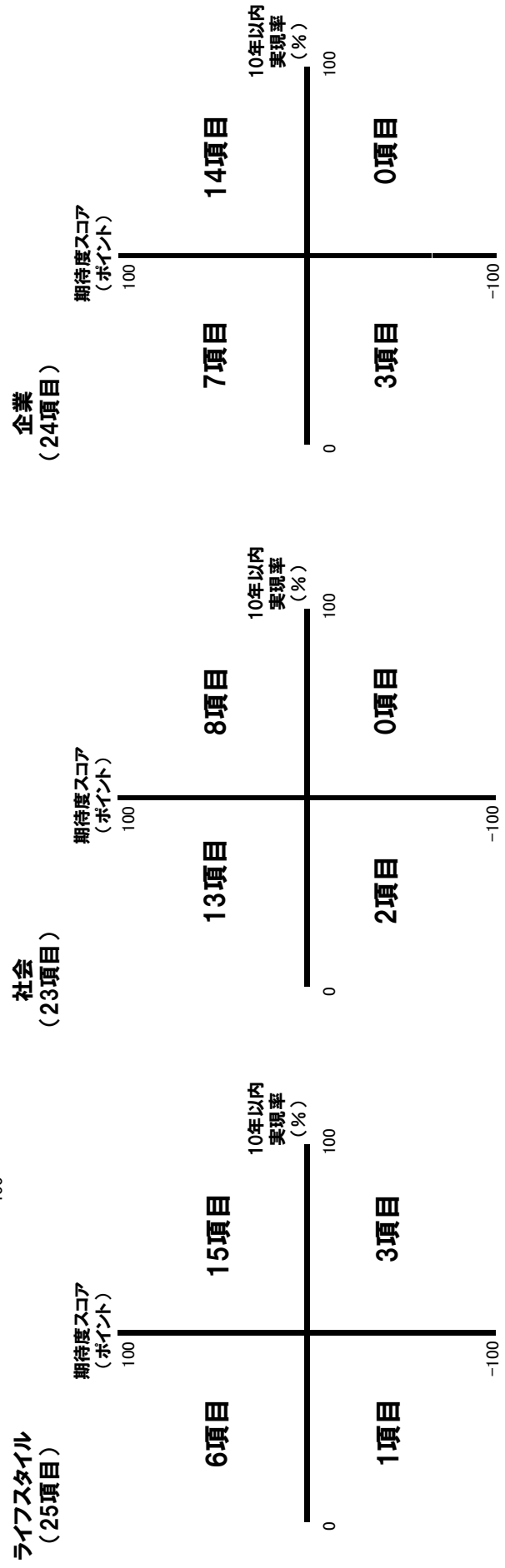
10年以内実現率(%)

期待度と実現率の項目数分布

ライフスタイル、社会、企業



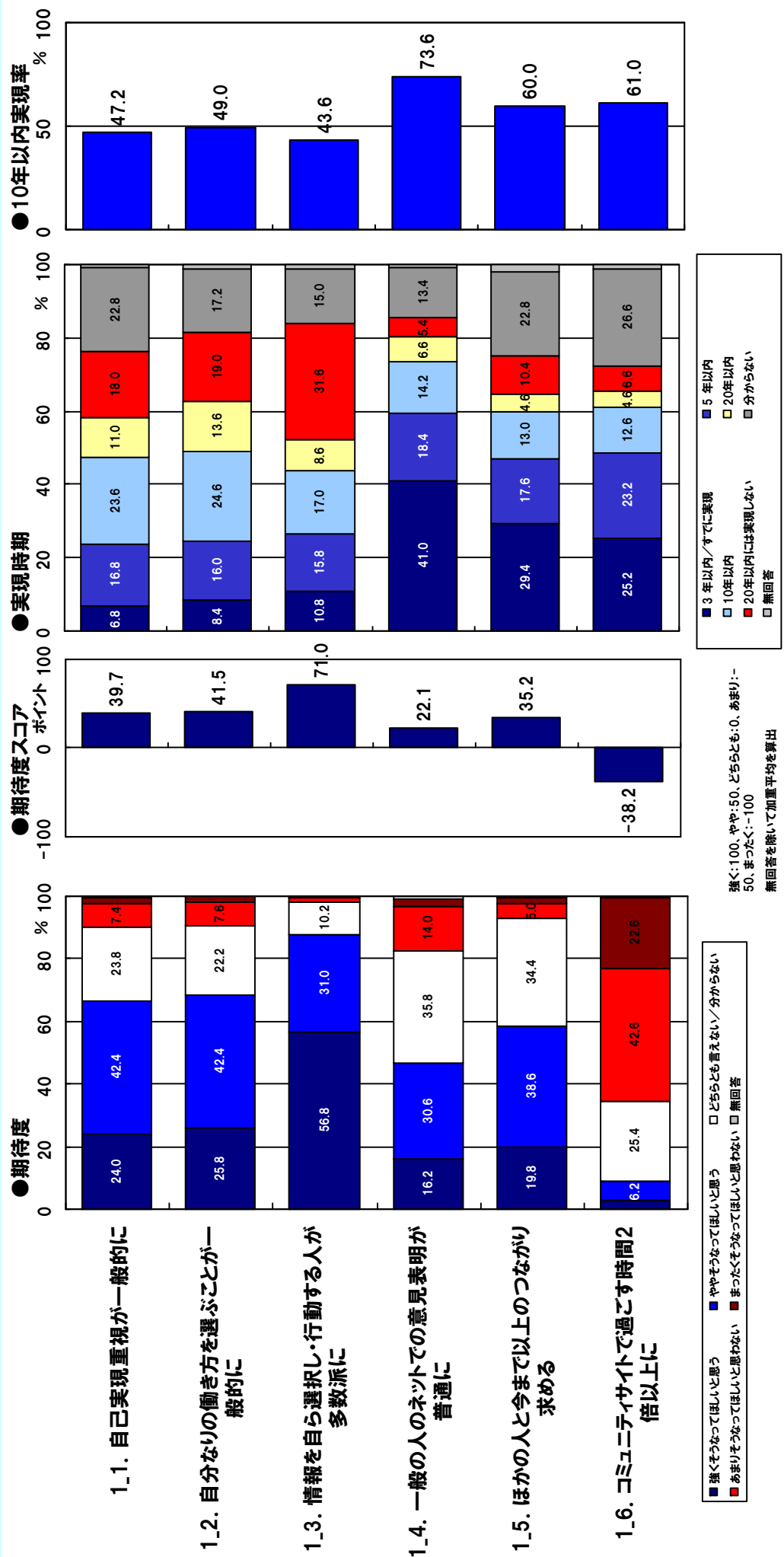
- (1) ライフスタイルと企業は、「期待している・実現する」項目が多い。
- (2) 社会は、「期待している・実現しにくい」と見ている項目が多い。
- (3) ライフスタイルには、「期待していない・実現する」との項目が3つあった。



将来の「出来事や状態」の調査結果 ライフスタイル編

■個人のライフスタイルの期待度と実現時期(1/3)

- ◆そうなってほしいと思う期待度が50ポイントを超えたのは「1_3. 情報を自ら選択し・行動する人が多数派に」、逆にそうなってほしくないというマイナスとなったのは「1_6. コミュニティサイトで過ごす時間2倍以上に」である。
- ◆10年以内実現率が70%を超えるほど高いのは「1_4. 一般の人のネットでの意見表明が普通に」である。

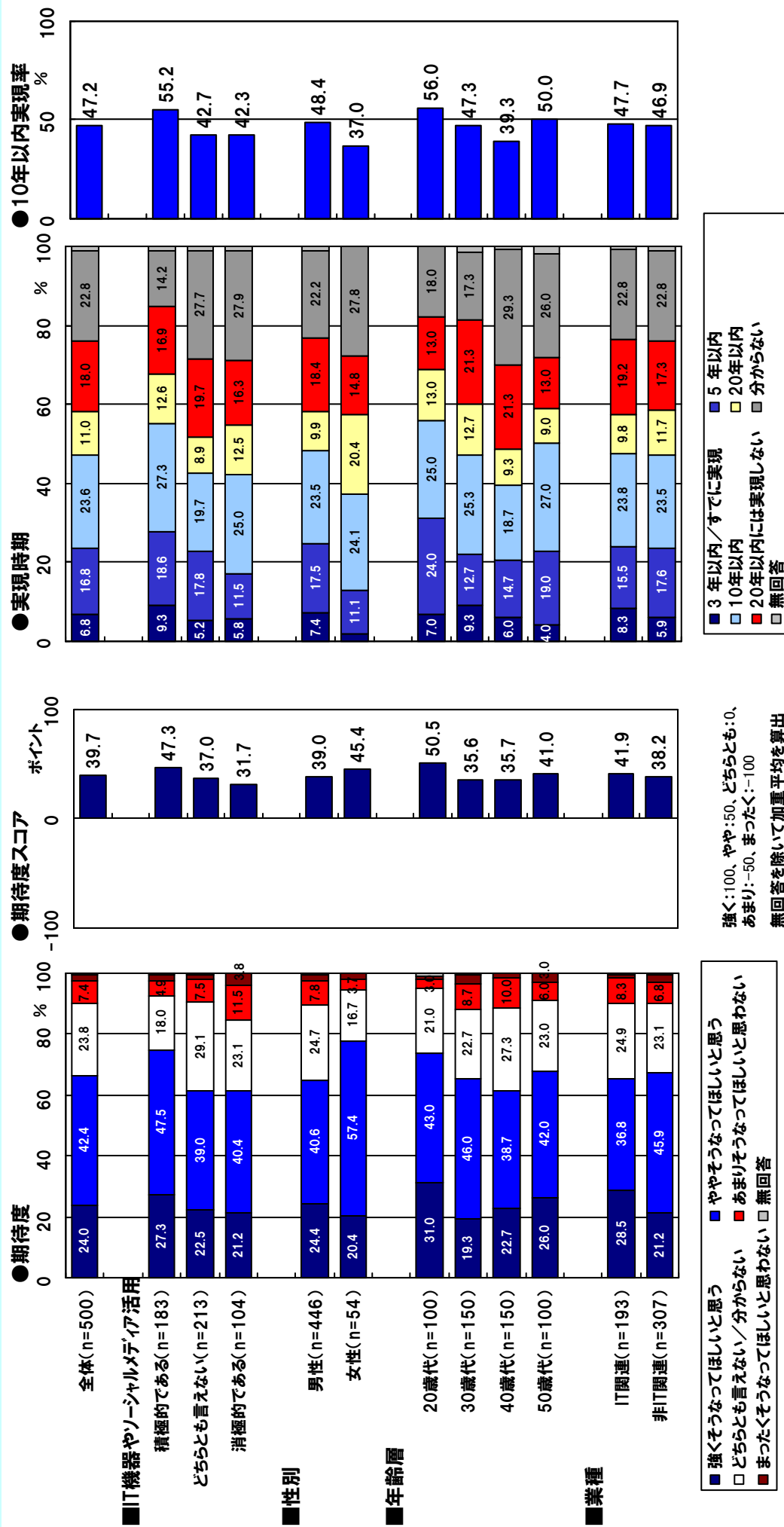


■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【強い個の創出】

《1_1. 従来の価値観や枠組みにとらわれず、自己実現を重視することが一般的になる》

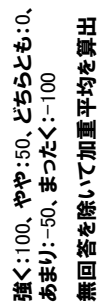
◆年齢層別で見ると、20歳代で、そうなってほしいとの期待度が50ポイントを超えた。次いで50歳代が高い。期待度が低いのは30歳代と40歳代で、35.6ポイントと35.7ポイントでほぼ並んだ。



【強い個の創】

◆◆◆期待度を年齢層別に見ると、40歳だけが31.0ポイントとほかの3層よりも唯一低い。

◆実現するのが10年以内との回答者の割合である10年以内実現率は、20歳代だけが63.0%と高い。

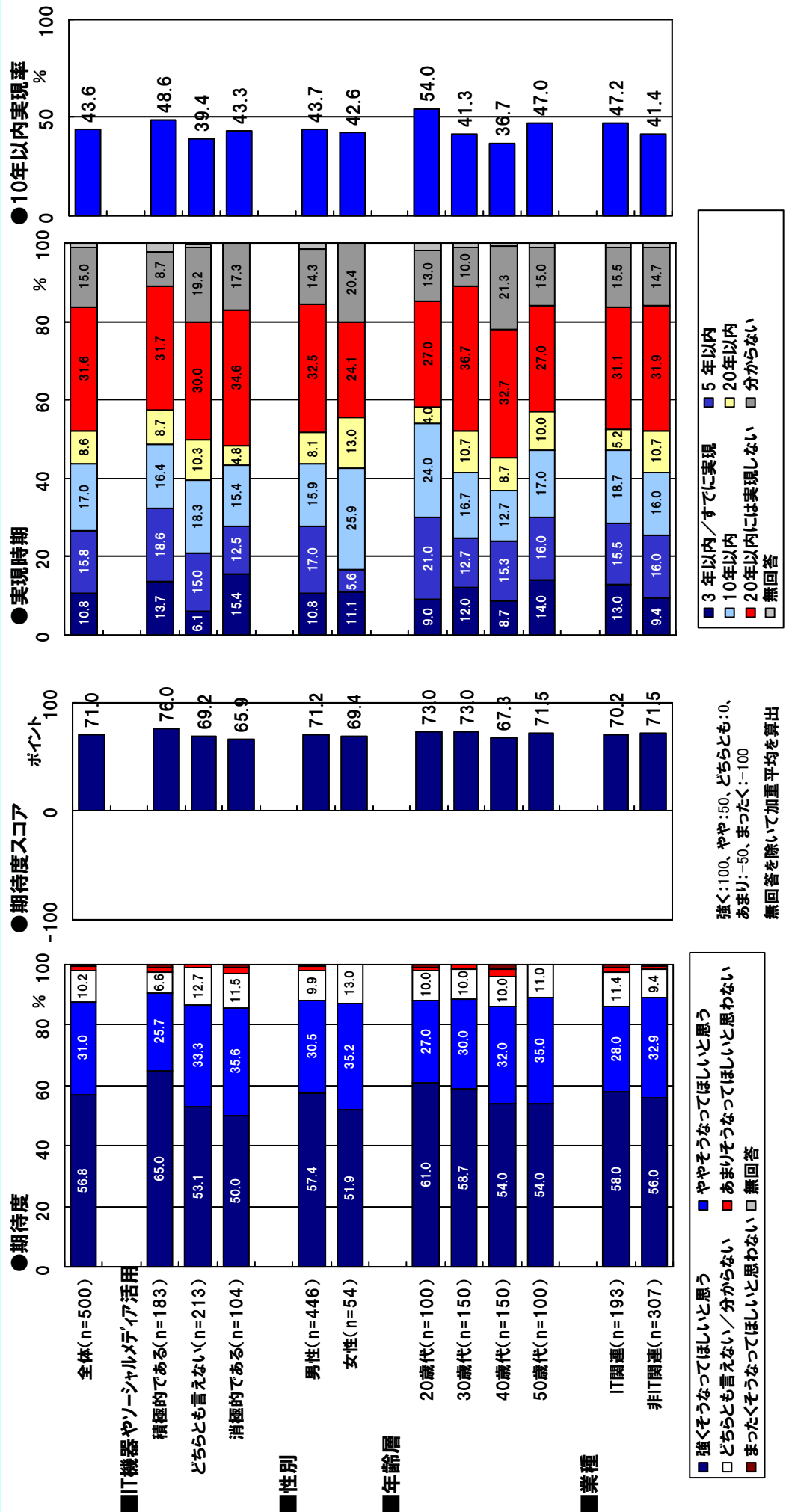


■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【強い個の創出】

《1_3. マスメディアやネットの情報を鵜呑みにせず、情報の頭で考え行動する人が、多数派になる》

- ◆期待度は、各層で大きな差はなく、65ポイントの間の高い値に分布している。
- ◆10年以内実現率は、20歳代で54.0%と高いが、対照的に40歳代は36.7%と低い。

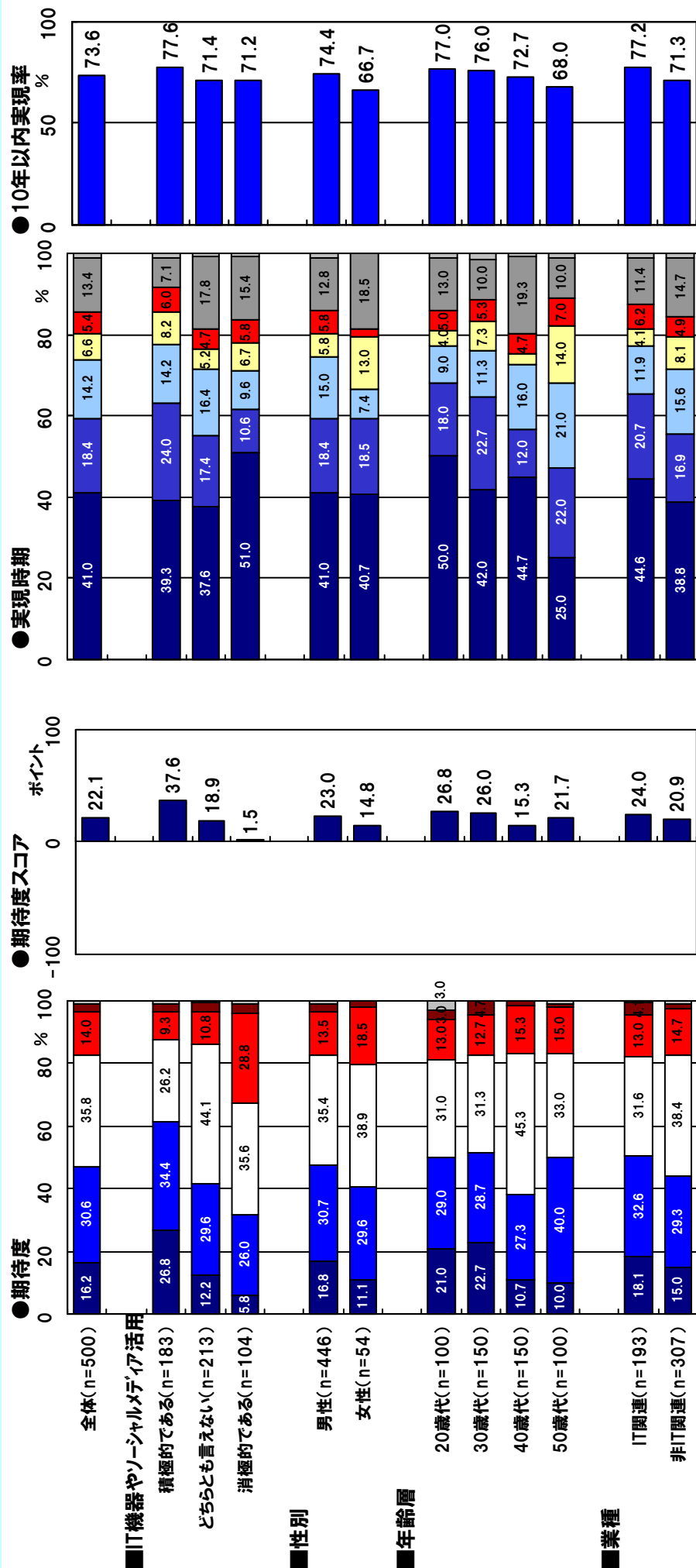


■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【強い個の創出】

《1_4. 一般の人がネットで見聞を表明することが普通になる》

◆IT機器活用に積極的な層は、そうなるってほしいとの期待度が37.6ポイントと高く、IT機器活用に消極的である層は期待度が1.5ポイントと低い。10年以内実現率はどの層でも60%を超え、実現する可能性が高いと見ている。



■強くそうなるってほしいと思う ■ややそうなるってほしいと思う
□どちらとも言えない/分らない ■あまりそうなるってほしいと思わない
■まったくそうなるってほしいと思わない □無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

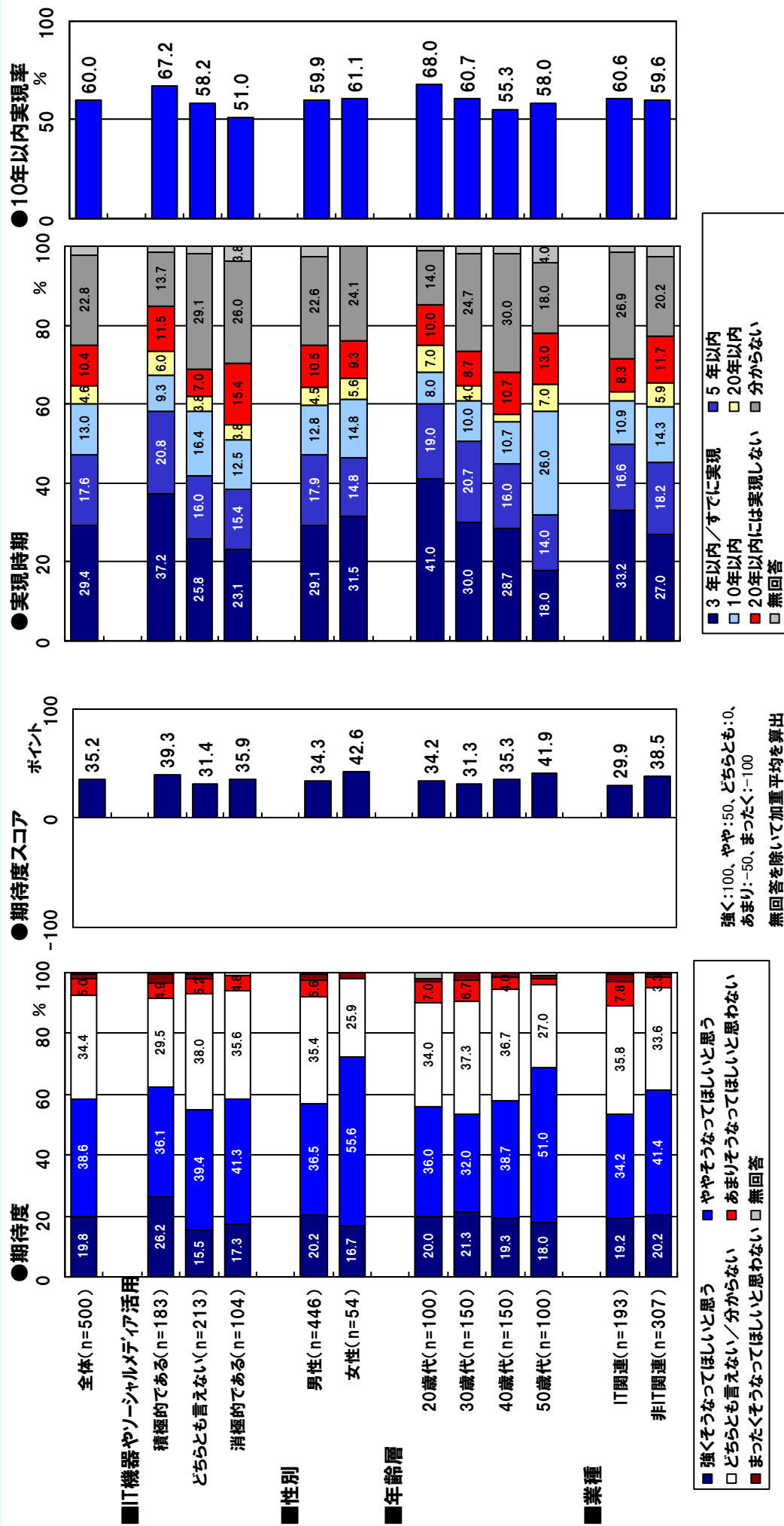
■3年以内/すでに実現 ■5年以内
■10年以内 ■20年以内
■20年以内には実現しない ■分らない
■無回答

■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【絆の再生（人間関係の回復と相互承認）】

《1.5. 多くの人が、今まで以上にほかの人とのつながりを求めるようになる》

◆そうなってほしいという期待度は、50歳代が41.9ポイントと最も高く、次いで40歳代の35.3ポイント、20歳代の34.2ポイントである。30歳代だけは期待度が31.3ポイントとやや低い。

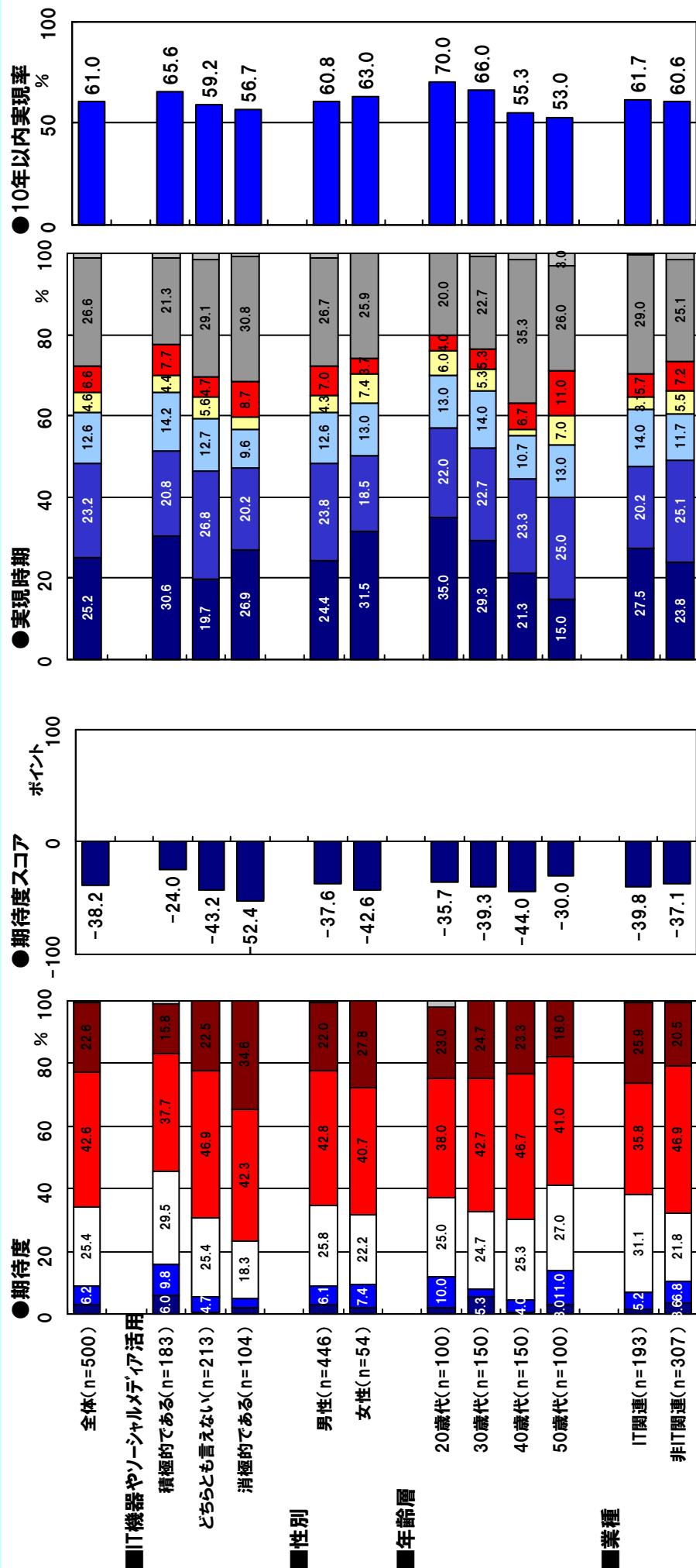


個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【絆の再生(人間関係の回復と相互承認)】

《1.6. ネット上のコミュニティサイトで過ごす時間が現在の2倍以上になる》

◆期待度はどの層でもマイナスで、そうなってほしいとは思っていない。ネットやデジタル機器になじんでいると思われる20歳代や30歳代でもマイナスである。ただ、10年以内実現率は高く、どの層でも50%を超えている。



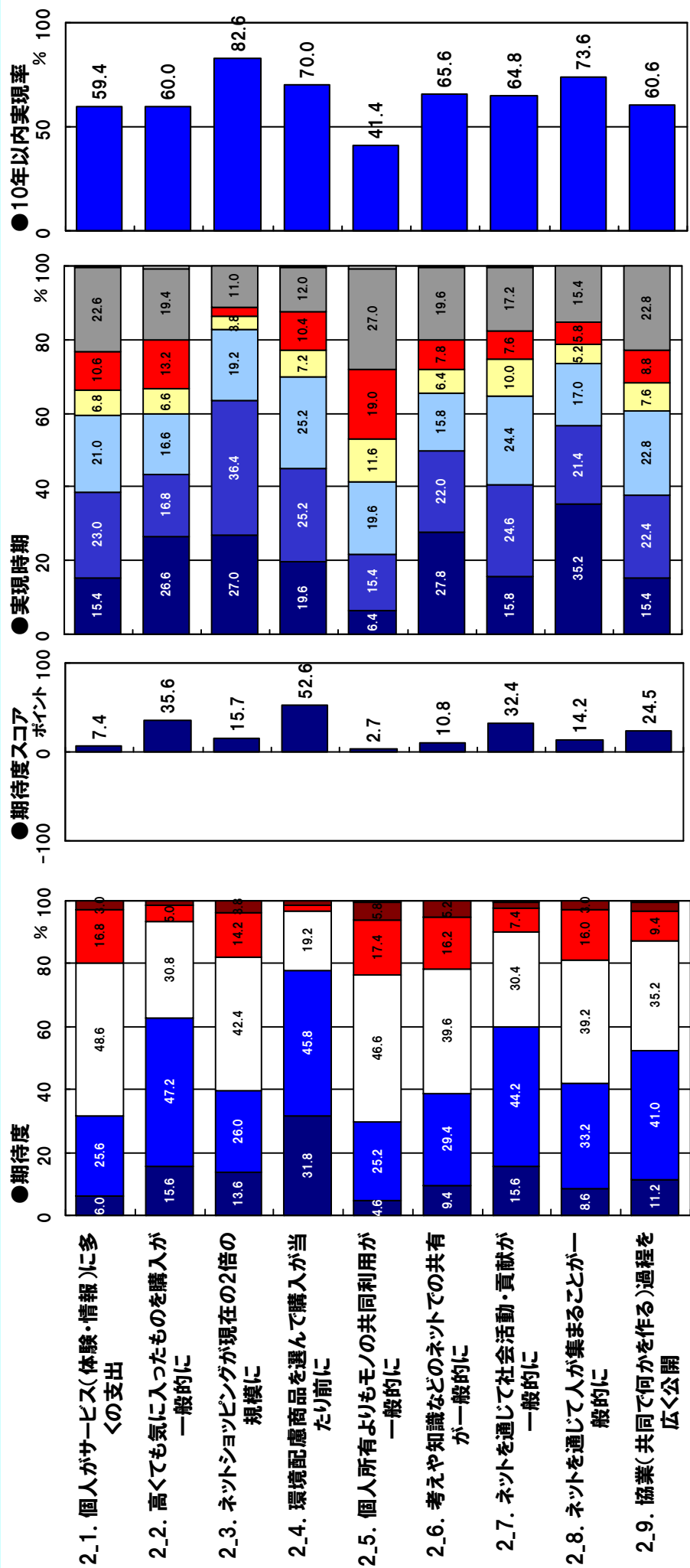
■ 強くそうなってほしいと思う □ どちらとも言えない/分らない ■ あまりそうなってほしいと思わない ■ まったくそうなってほしいと思わない □ 無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

■ 3年以内/すでに実現 ■ 5年以内
■ 10年以内 ■ 20年以内
■ 20年以内には実現しない ■ 分からない
□ 無回答

■個人のライフスタイルの期待度と実現時期(2/3)

◆そうなってほしいとの期待度は9項目共にポイントはプラス。「2_5. 個人所有よりもモノの共同利用が一般的に」と「2_1. 個人がサービス(体験・情報)に多くの支出」の2項目が10ポイント以下で低い。
 ◆10年以内実現率が最も高いのは、「2_3. ネットショッピングが現在の2倍の規模に」で、80%を超えた。



■ 強くそうなってほしいと思う
 ■ ややそうなってほしいと思う
 ■ どちらとも言えない/分からない
 ■ あまりそうなってほしいと思わない
 ■ まったくそうなってほしいと思わない
 ■ 無回答

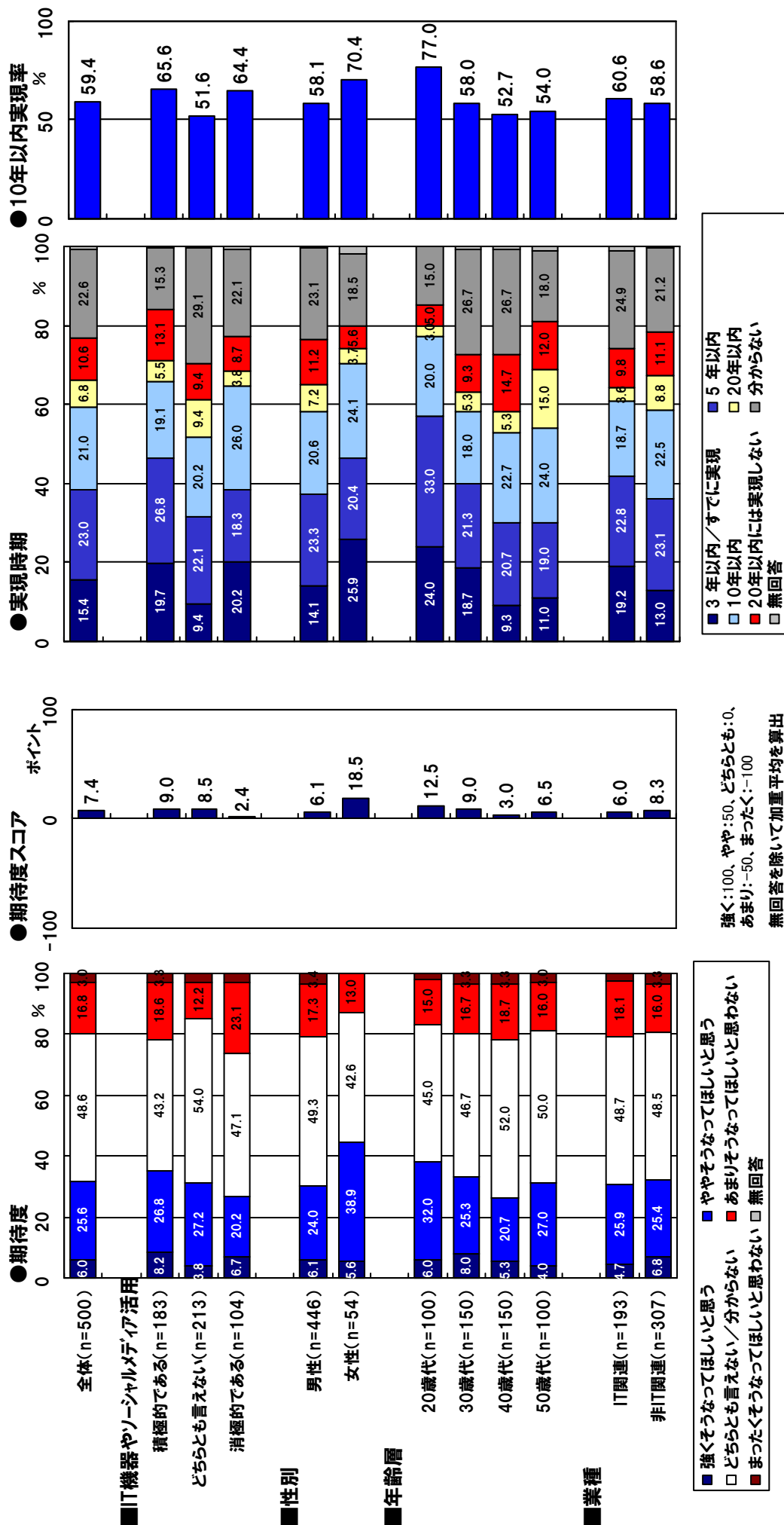
強く:100、やや:50、どちらとも:0、あまり:50、まったく:100
 無回答を除いて加重平均を算出

■ 3年以内/すでに実現
 ■ 5年以内
 ■ 10年以内
 ■ 20年以内
 ■ 20年以内には実現しない
 ■ 分からない
 ■ 無回答

■個人のライフスタイルの期待度と実現時期 【スPENDシフト】

《2.1. 個人のお金の多くが、モノではなくサービス(体験や情報など)に使われるようになる》

◆そうなってほしいとの期待度が高いのは、女性層の18.5ポイントである。年齢層別では、20歳代が12.5ポイントと高いが、40歳代が3.0ポイントと4層の中で最も低い。10年以内実現率は20歳代が77.0%と最も高い。



《2_2: 価格はやや高くても、自分で気に入ったものを購入することが一般的になる》

●期待度

Category	期待度	期待度スコア	●10年以内実現率	●実現時期
全体 (n=500)	15.6	35.6	60.0	26.6
IT機器やソーシャルメディア活用	20.2	37.4	65.6	31.7
積極的である (n=183)	13.1	33.3	57.3	22.5
どちらとも言えない (n=213)	12.5	36.9	55.8	26.0
消極的である (n=104)	15.2	35.6	61.7	27.6
男性 (n=446)	18.5	35.2	46.3	18.5
女性 (n=54)	22.0	44.0	69.0	30.0
20歳代 (n=100)	17.3	41.3	66.7	26.0
30歳代 (n=150)	12.0	32.0	56.7	30.7
40歳代 (n=150)	12.0	24.0	46.0	18.0
50歳代 (n=100)	15.5	38.1	61.1	30.6
IT関連 (n=193)	15.6	34.0	59.3	24.1
非IT関連 (n=307)				

●期待度

Category	期待度	期待度スコア	●10年以内実現率	●実現時期
全体 (n=500)	15.6	35.6	60.0	26.6
IT機器やソーシャルメディア活用	20.2	37.4	65.6	31.7
積極的である (n=183)	13.1	33.3	57.3	22.5
どちらとも言えない (n=213)	12.5	36.9	55.8	26.0
消極的である (n=104)	15.2	35.6	61.7	27.6
男性 (n=446)	18.5	35.2	46.3	18.5
女性 (n=54)	22.0	44.0	69.0	30.0
20歳代 (n=100)	17.3	41.3	66.7	26.0
30歳代 (n=150)	12.0	32.0	56.7	30.7
40歳代 (n=150)	12.0	24.0	46.0	18.0
50歳代 (n=100)	15.5	38.1	61.1	30.6
IT関連 (n=193)	15.6	34.0	59.3	24.1
非IT関連 (n=307)				

●期待度

Category	期待度	期待度スコア	●10年以内実現率	●実現時期
全体 (n=500)	15.6	35.6	60.0	26.6
IT機器やソーシャルメディア活用	20.2	37.4	65.6	31.7
積極的である (n=183)	13.1	33.3	57.3	22.5
どちらとも言えない (n=213)	12.5	36.9	55.8	26.0
消極的である (n=104)	15.2	35.6	61.7	27.6
男性 (n=446)	18.5	35.2	46.3	18.5
女性 (n=54)	22.0	44.0	69.0	30.0
20歳代 (n=100)	17.3	41.3	66.7	26.0
30歳代 (n=150)	12.0	32.0	56.7	30.7
40歳代 (n=150)	12.0	24.0	46.0	18.0
50歳代 (n=100)	15.5	38.1	61.1	30.6
IT関連 (n=193)	15.6	34.0	59.3	24.1
非IT関連 (n=307)				

●期待度

Category	期待度	期待度スコア	●10年以内実現率	●実現時期
全体 (n=500)	15.6	35.6	60.0	26.6
IT機器やソーシャルメディア活用	20.2	37.4	65.6	31.7
積極的である (n=183)	13.1	33.3	57.3	22.5
どちらとも言えない (n=213)	12.5	36.9	55.8	26.0
消極的である (n=104)	15.2	35.6	61.7	27.6
男性 (n=446)	18.5	35.2	46.3	18.5
女性 (n=54)	22.0	44.0	69.0	30.0
20歳代 (n=100)	17.3	41.3	66.7	26.0
30歳代 (n=150)	12.0	32.0	56.7	30.7
40歳代 (n=150)	12.0	24.0	46.0	18.0
50歳代 (n=100)	15.5	38.1	61.1	30.6
IT関連 (n=193)	15.6	34.0	59.3	24.1
非IT関連 (n=307)				

●期待度

Category	期待度	期待度スコア	●10年以内実現率	●実現時期
全体 (n=500)	15.6	35.6	60.0	26.6
IT機器やソーシャルメディア活用	20.2	37.4	65.6	31.7
積極的である (n=183)	13.1	33.3	57.3	22.5
どちらとも言えない (n=213)	12.5	36.9	55.8	26.0
消極的である (n=104)	15.2	35.6	61.7	27.6
男性 (n=446)	18.5	35.2	46.3	

《2_4. 同様の商品があった場合、環境に配慮した商品を選んで購入することが当たり前になる》

- 期待度スコア**

期待度スコア	期待度	期待時期	10年以内実現率
52.6	31.8	19.6	70.0
53.8	37.2	26.8	69.9
52.8	28.2	15.5	72.3
50.0	29.8	15.4	65.4
52.0	32.1	20.4	70.9
57.5	29.6	13.0	63.0
58.0	37.0	23.0	74.0
52.0	32.7	19.3	66.7
50.3	29.3	19.3	71.3
51.5	29.0	17.0	69.0
52.3	34.2	22.3	74.1
52.8	30.3	17.9	67.4

期待時期

期待時期	期待度	期待時期	10年以内実現率
19.6	31.8	25.2	70.0
26.8	37.2	25.1	69.9
15.5	28.2	24.9	72.3
15.4	29.8	26.0	65.4
20.4	32.1	25.8	70.9
13.0	29.6	20.4	63.0
23.0	37.0	29.0	74.0
19.3	32.7	19.3	66.7
19.3	29.3	26.0	71.3
17.0	29.0	29.0	69.0
22.3	34.2	25.9	74.1
17.9	30.3	24.8	67.4

10年以内実現率

10年以内実現率	期待度	期待時期	10年以内実現率
70.0	31.8	19.6	70.0
69.9	37.2	26.8	69.9
72.3	28.2	15.5	72.3
65.4	29.8	15.4	65.4
70.9	32.1	20.4	70.9
63.0	29.6	13.0	63.0
74.0	37.0	23.0	74.0
66.7	32.7	19.3	66.7
71.3	29.3	19.3	71.3
69.0	29.0	17.0	69.0
74.1	34.2	22.3	74.1
67.4	30.3	17.9	67.4

期待度スコア

期待度スコア	期待度	期待時期	10年以内実現率
52.6	31.8	19.6	70.0
53.8	37.2	26.8	69.9
52.8	28.2	15.5	72.3
50.0	29.8	15.4	65.4
52.0	32.1	20.4	70.9
57.5	29.6	13.0	63.0
58.0	37.0	23.0	74.0
52.0	32.7	19.3	66.7
50.3	29.3	19.3	71.3
51.5	29.0	17.0	69.0
52.3	34.2	22.3	74.1
52.8	30.3	17.9	67.4

期待時期

期待時期	期待度	期待時期	10年以内実現率
19.6	31.8	25.2	70.0
26.8	37.2	25.1	69.9
15.5	28.2	24.9	72.3
15.4	29.8	26.0	65.4
20.4	32.1	25.8	70.9
13.0	29.6	20.4	63.0
23.0	37.0	29.0	74.0
19.3	32.7	19.3	66.7
19.3	29.3	26.0	71.3
17.0	29.0	29.0	69.0
22.3	34.2	25.9	74.1
17.9	30.3	24.8	67.4

10年以内実現率

10年以内実現率	期待度	期待時期	10年以内実現率
70.0	31.8	19.6	70.0
69.9	37.2	26.8	69.9
72.3	28.2	15.5	72.3
65.4	29.8	15.4	65.4
70.9	32.1	20.4	70.9
63.0	29.6	13.0	63.0
74.0	37.0	23.0	74.0
66.7	32.7	19.3	66.7
71.3	29.3	19.3	71.3
69.0	29.0	17.0	69.0
74.1	34.2	22.3	74.1
67.4	30.3	17.9	67.4

期待度スコア

期待度スコア	期待度	期待時期	10年以内実現率
52.6	31.8		

■ 強くそうなってほしいと思う ■ ややそうなってほしいと思う
□ どちらとも言えない／分らない ■ あまりそうなってほしいと思わない
■ まったくそうなってほしくないと思わない □ 無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
あまり:-50、まったく:-100

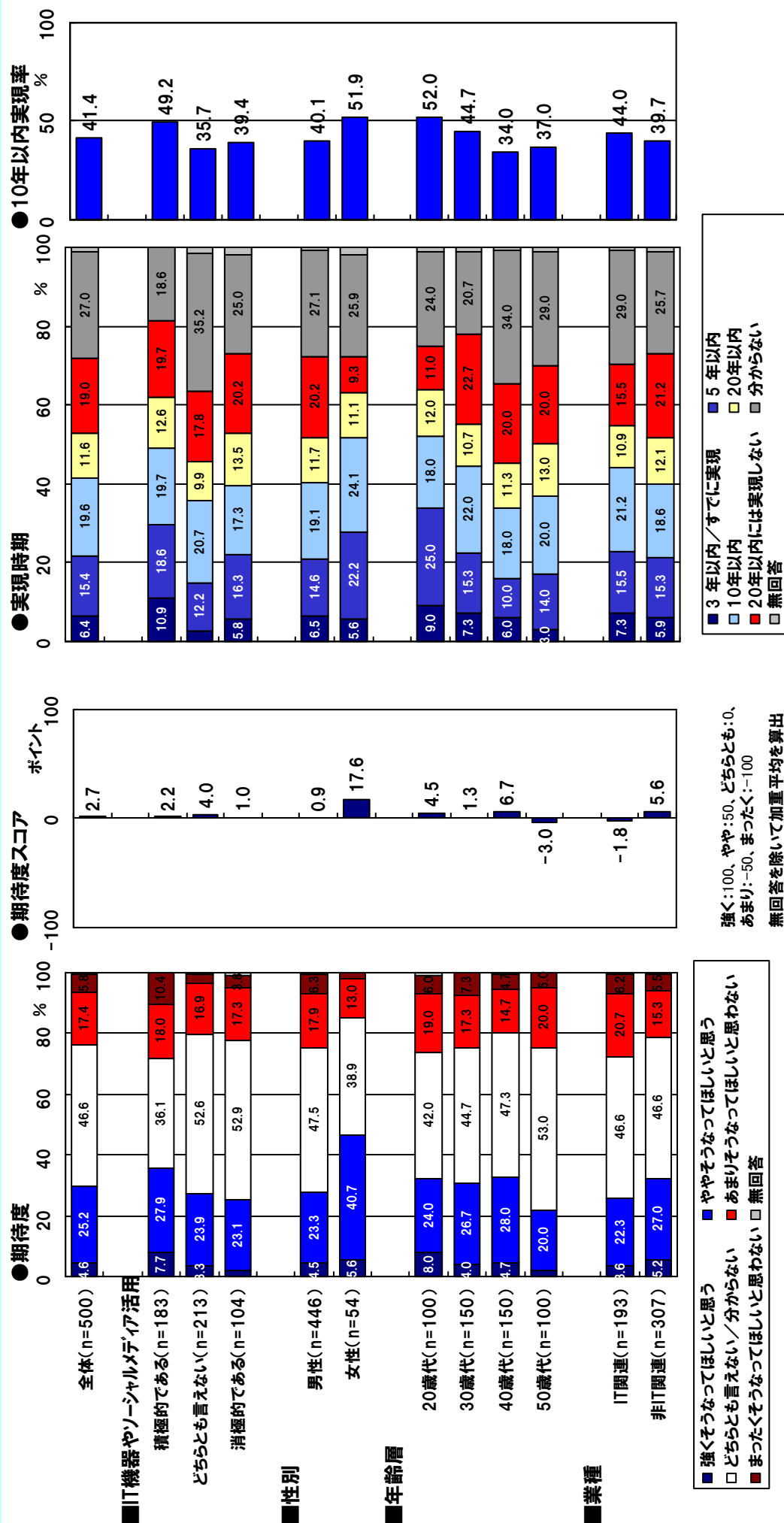
■ 3年以内／すでに実現 ■ 5年以内
■ 10年以内 ■ 20年以内
■ 20年以内には実現しない ■ 分からない
■ 無回答

■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【利用／共有指向】

《2.5. 多くの分野で、モノを自分で購入・保有するよりも、共同で利用することが一般的になる》

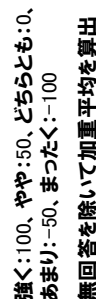
- ◆期待度が高いのは、17.6ポイントの女性層である。年齢層別では、50歳代だけがマイナスで-3.0ポイント。
- ◆10年以内実現率を年齢層別に見ると、40歳代と50歳代が40%に届かず、20歳代や30歳代よりも低い。



【利用／共有指向、Public】

◆IT機器活用が積極的である層は、期待度が28.7ポイントと高く、消極的である層は、-10.6ポイントと低い。

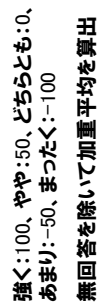
◆年齢層別は期待度も実現率も20歳代が最も高く、次いで30歳代、50歳代、きん差で最低が40歳代。



【利用／共有指向、Public】

◆IT機器活用の区別で見ると、積極的層は期待度が47.5ポイントと高く、消極的層は18.4ポイントと低い。

◆10年以内実現率を年齢層別で見ると、20歳代が82.0%と最も高く、年齢層が上がるに従って低くなる。

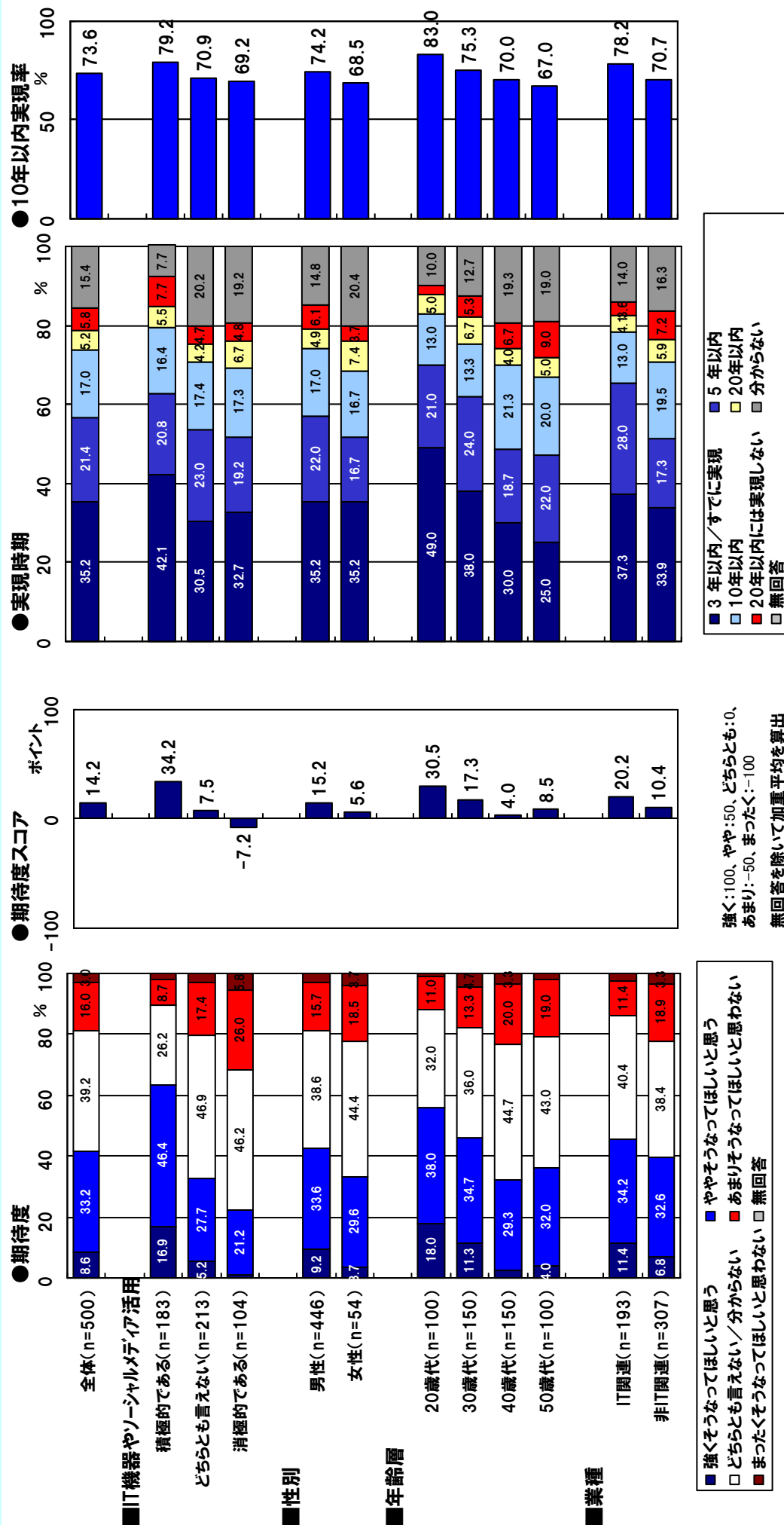


■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【利用／共有指向、Public】

《2.8. 何らかの目的や考えのもとに、ネットを通じて人が集まることが一般的になる》

- ◆そうなってほしいとの期待度は、IT機器活用積極的層と20歳代で30ポイントを超え、高い。
- ◆10年以内実現率はどの層でも65%以上で高い。年齢層別では年齢層が高くなるに従って、実現率が下がる。

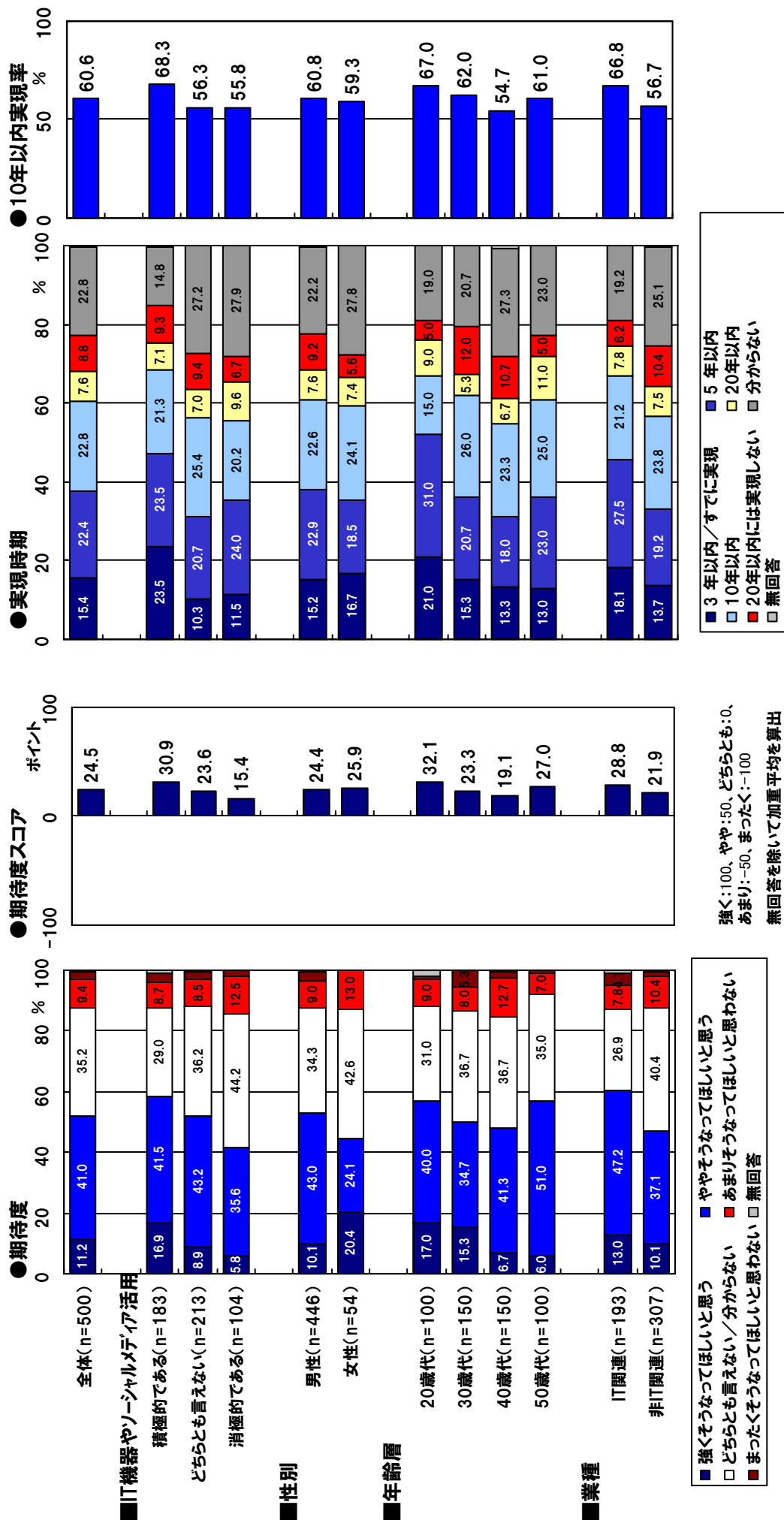


個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【利用／共有指向、Public】

《2.9. 第三者と協業する(共同で何かを作り上げる)ために、その過程や途中段階のものを広く公開することが一般的になる》

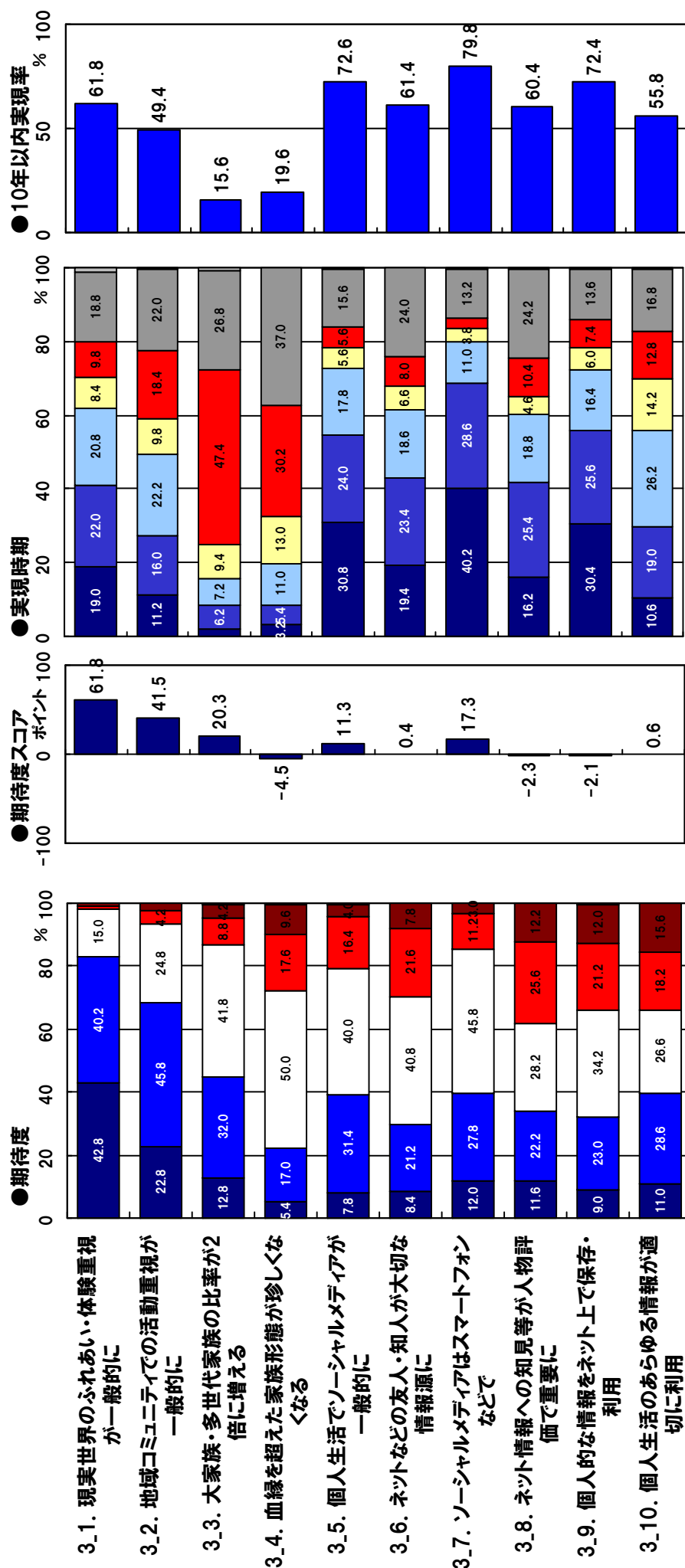
- ◆期待度は、IT機器活用の積極的層では30.9ポイントと高く、消極的層では15.4ポイントと低い。
- ◆業種で見ると、IT関連層が期待度でも10年以内実現率でも非IT関連層よりも高い。



■個人のライフスタイルの期待度と実現時期(3/3)

◆期待度が高いのは「3_1. 現実世界のふれあい・体験重視が一般的に」の61.8ポイントである。

◆10年以内実現率が低いのは「3_3. 大家族・多世代家族の比率が2倍に増える」の15.6%と「3_4. 血縁を超えた家族形態が珍しくなる」の19.6%である。



期待度: 期待度が高いほど期待度が高くなる。期待度が低いほど期待度が低くなる。期待度が0の場合は期待度が0である。

実現時期: 3年以内/すでに実現、5年以内、10年以内、20年以内、20年以上には実現しない、分からない、無回答

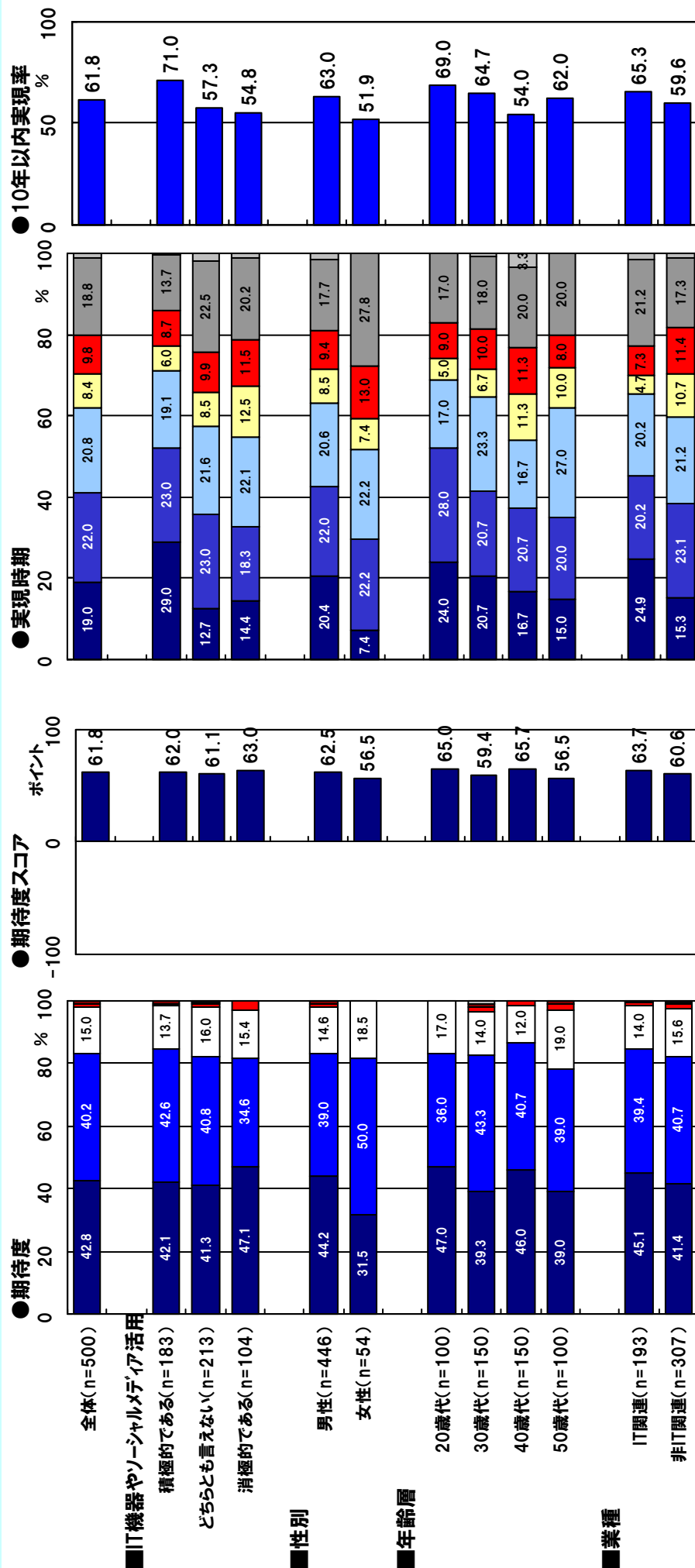
期待度スコア: 期待度スコアは、期待度が高いほど期待度が高くなる。期待度が低いほど期待度が低くなる。期待度が0の場合は期待度が0である。

個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【実体験や本物の価値の追求】

《3_1. 現実の世界におけるふれあいや体験を重視することが一般的になる》

- ◆ そうなっていほしいとの期待度は、それぞれの層別に大きな差はなく、は60ポイント前後で高い。
- ◆ 10年以内実現率は層別に違いがあり、IT機器活用の積極的層、20歳代が70%前後と高い。



■ 強くそうなっていほしいと思う ■ ややそうなっていほしいと思う
 □ どちらとも言えない/分からない ■ あまりそうなっていほしいと思わない
 ■ まったくそうなっていほしいと思わない □ 無回答

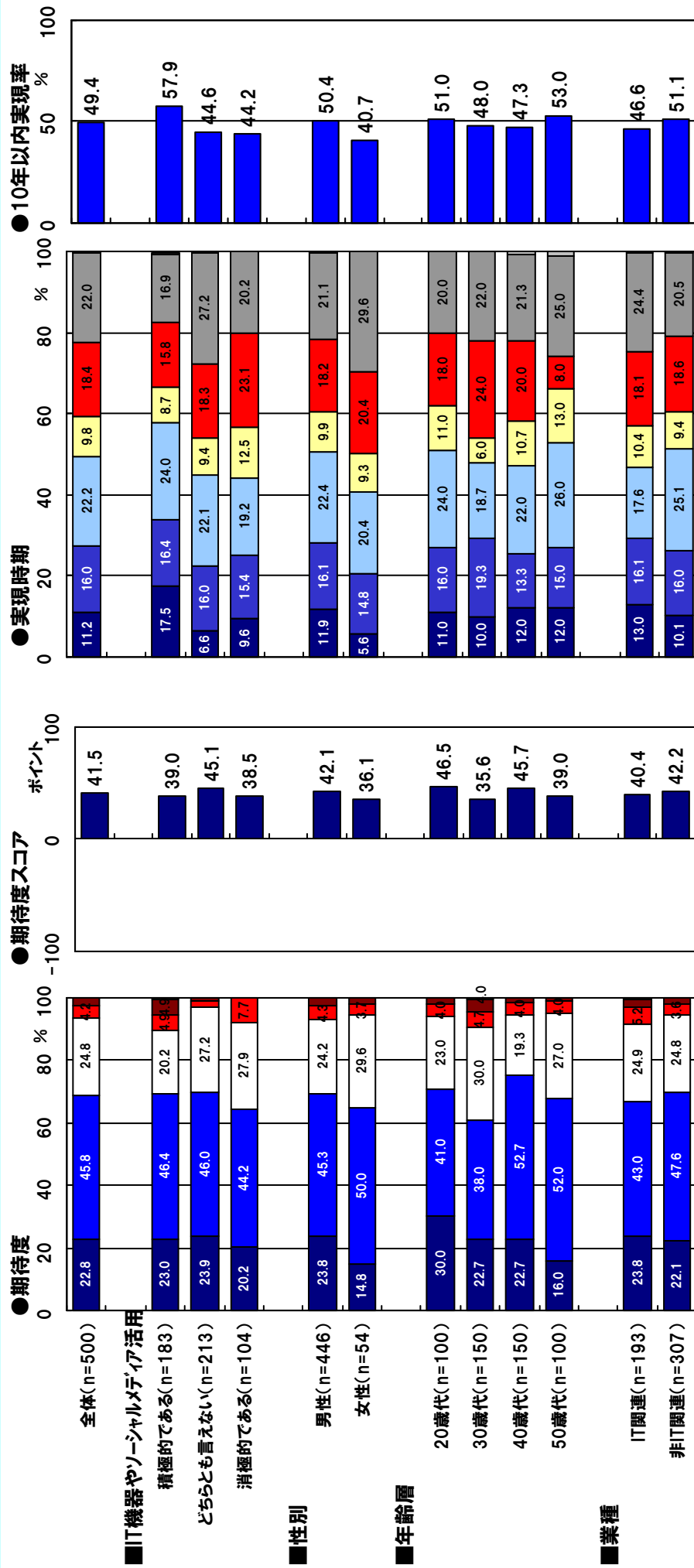
強く:100、やや:50、どちらとも:0、
 あまり:-50、まったく:-100
 無回答を除いて加重平均を算出

■ 3年以内/すでに実現 ■ 5年以内
 ■ 10年以内 ■ 20年以内
 ■ 20年以内には実現しない ■ 分からない
 ■ 無回答

■個人のライフスタイルの期待度と実現時期 【実体験や本物の価値の追求】

《3_2. 地域コミュニティでの活動を重視することが一般的になる》

- ◆年齢層別で期待度は、20歳代と40歳代が45ポイントを超え、30歳代と50歳代よりも高い。
- ◆IT機器活用積極的層は、期待度は39.0ポイントと高くはないが、10年以内実現率は57.9%で最も高い。



■強くそうなっていると思う ■ ややそうなっていると思う
 □ どちらとも言えない/分からない ■ あまりそうなっているとは思わない
 ■ まったくそうなっているとは思わない □ 無回答

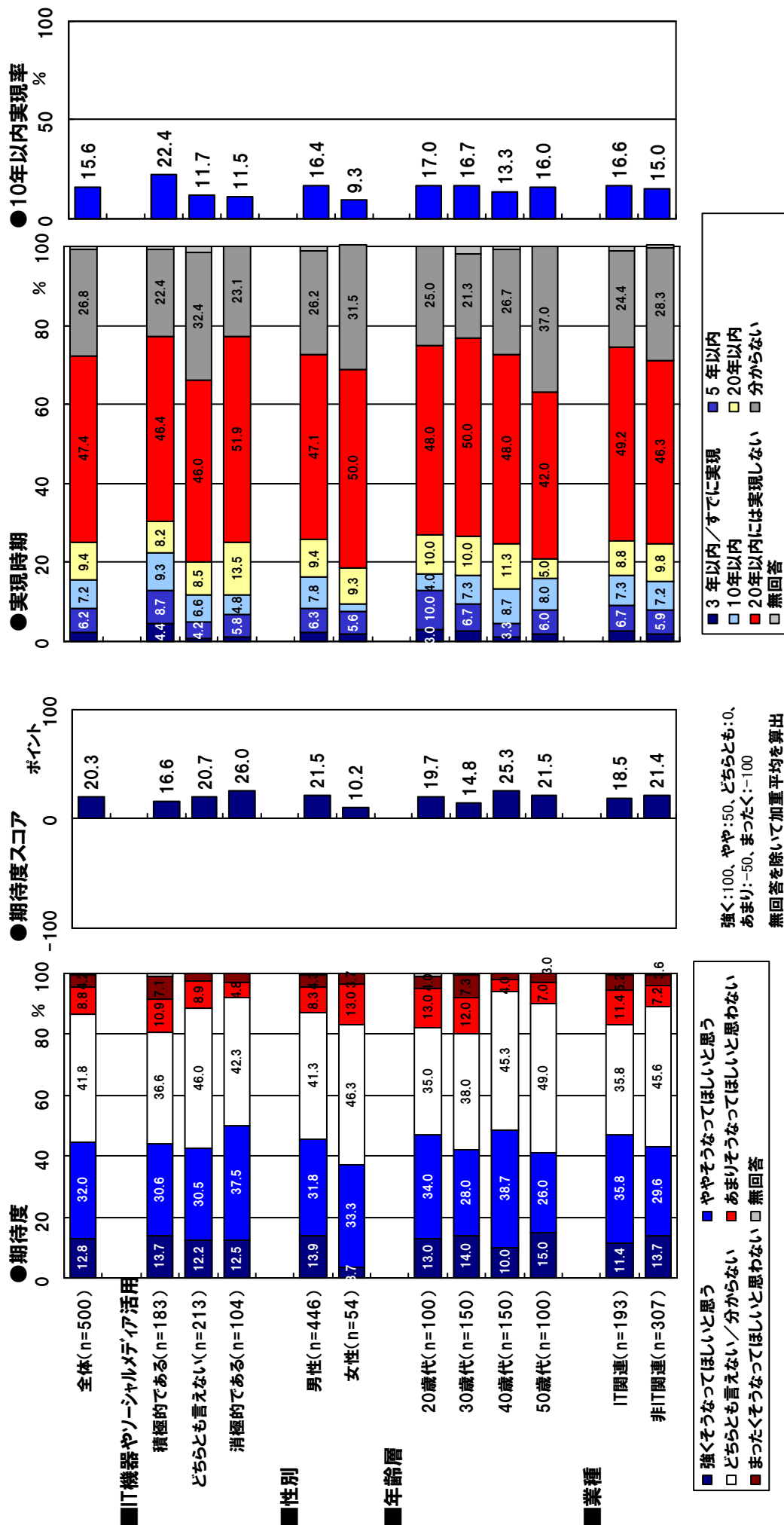
強く:100、やや:50、どちらとも:0、
 あまり:-50、まったく:-100
 無回答を除いて加重平均を算出

■ 3年以内/すでに実現 ■ 5年以内
 ■ 10年以内 ■ 20年以内
 ■ 20年以内には実現しない ■ 分からない
 □ 無回答

■個人のライフスタイルの期待度と実現時期 【多様性】

《3.3. 大家族、多世代家族の比率が現在の2倍に増える》

- ◆IT機器活用別に見ると、消極的である層ほど期待度が高く、10年以内実現率が低い。
- ◆性別で見ると、期待度、10年以内実現率共に、女性層よりも男性層が高い。



《3_4. 血縁を超えた家族の形態が珍しくなくなる》

Figure 1: Distribution of Waiting Periods for IT Equipment and Software/Media Utilization

The figure consists of three main sections: **性別 (Gender)**, **年齢層 (Age Layer)**, and **業種 (Occupation)**. Each section displays two bar charts for each demographic group. The first chart shows the percentage of respondents for different waiting periods (0, 20, 40, 60, 80, 100%). The second chart shows the percentage of respondents who have utilized IT equipment or software/media (IT機器やソーシャルメディア活用) for the same waiting periods.

Gender (性別)

Waiting Period (%)	Male (男性) (n=446)	Female (女性) (n=54)
0	4.9	9.3
20	14.3	38.9
40	51.1	40.7
60	18.6	9.3
80	10.5	
100		

Age Layer (年齢層)

Waiting Period (%)	20s (20歳代) (n=100)	30s (30歳代) (n=150)	40s (40歳代) (n=150)	50s (50歳代) (n=100)
0	8.0	7.3	8.3	8.0
20	25.0	14.0	16.0	15.0
40	42.0	46.0	54.0	58.0
60	15.0	16.7	18.7	20.0
80	10.0	15.3	7.3	4.0
100				

Occupation (業種)

Waiting Period (%)	IT-related (IT関連) (n=193)	Non-IT-related (非IT関連) (n=307)
0	6.7	4.6
20	16.6	17.3
40	49.2	50.5
60	17.6	17.6
80	9.8	9.4
100		

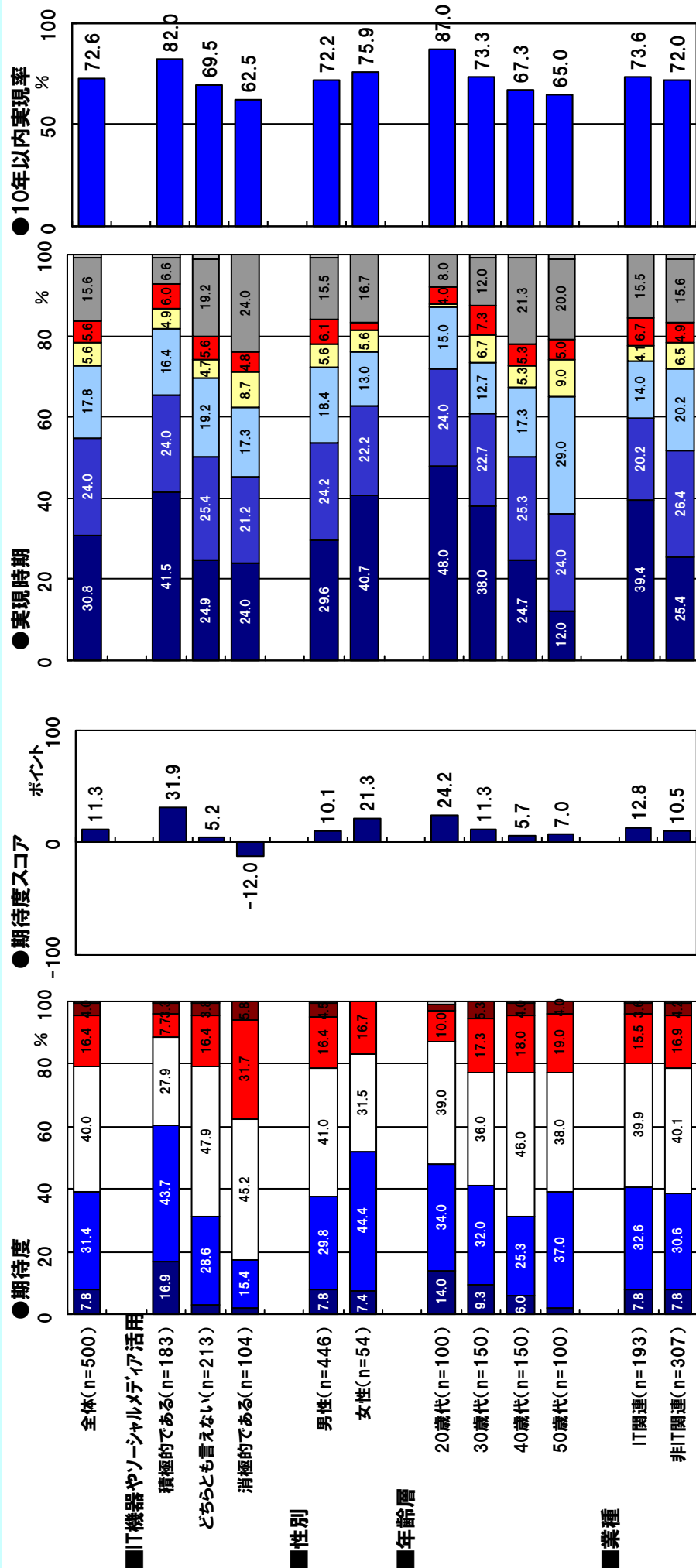


■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み】

《3.5. 個人の生活の中でソーシャルメディアの活用が一般的になる》

- ◆年齢層別では、若い世代ほど期待度が高く、10年以内実現率も高い。40歳代と50歳代はほとんど差がない。
- ◆IT機器活用の積極的層は期待度が31.9ポイントと高いが、消極的層は-12.0ポイントと低い。



■ 強くそうなってほしいと思う ■ ややそうなってほしいと思う
 □ どちらとも言えない/分からない ■ あまりそうなってほしいと思わない
 ■ まったくそうなってほしいと思わない □ 無回答

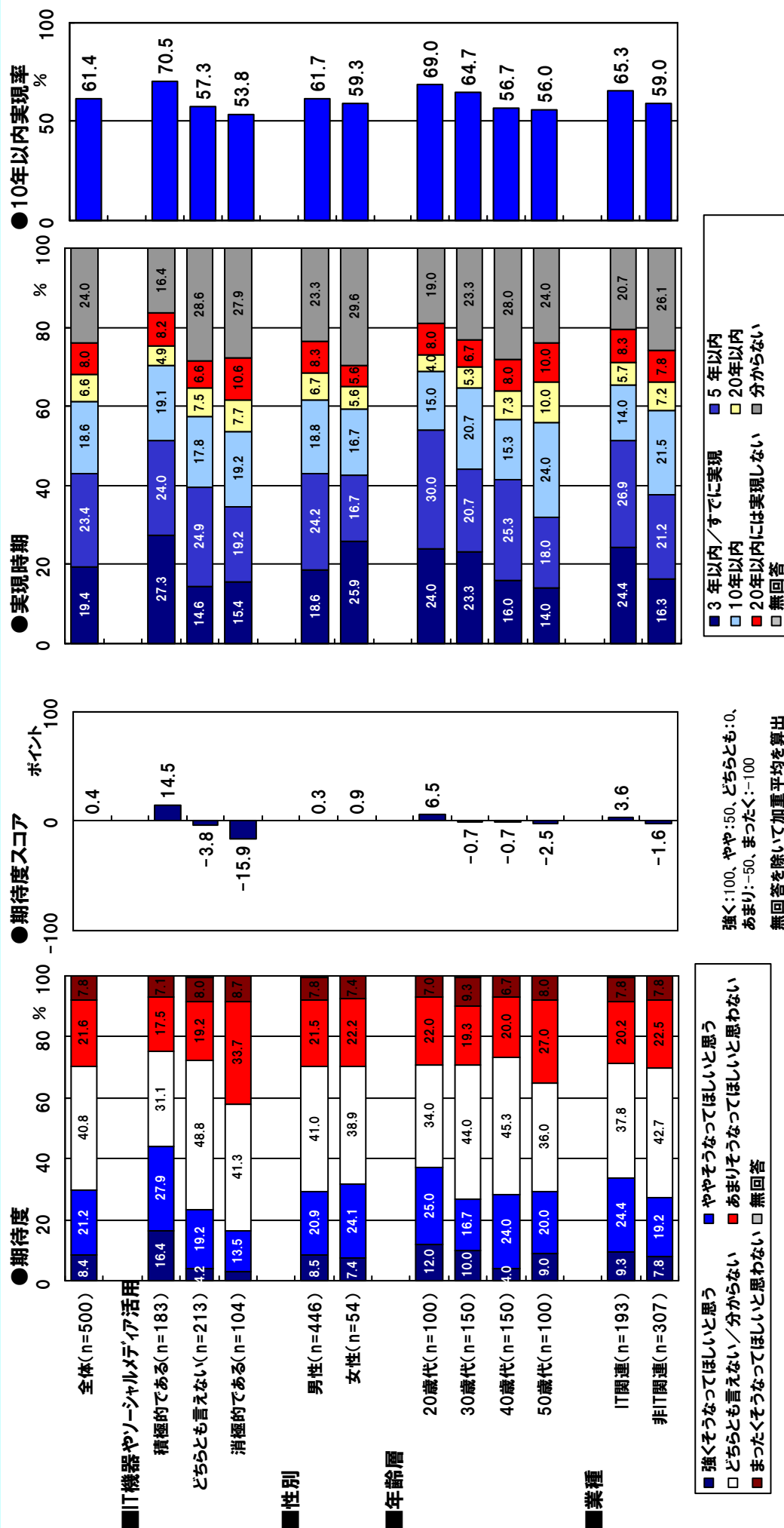
強く:100、やや:50、どちらとも:0、
 あまり:-50、まったく:-100
 無回答を除いて加重平均を算出

■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み】

《3.6. マスメディアよりも、ネットやソーシャルグラフ(人間関係やつながりを表したものの)上の友人・知人を大切な情報源とする人が多数を占めるようになる》

- ◆期待度は、IT機器活用の積極的層で14.5ポイントと高く、消極的層で-15.9ポイントと低い。
- ◆年齢層別の期待度は、20歳代がプラスであるのに対し、その他の3層がマイナスである。

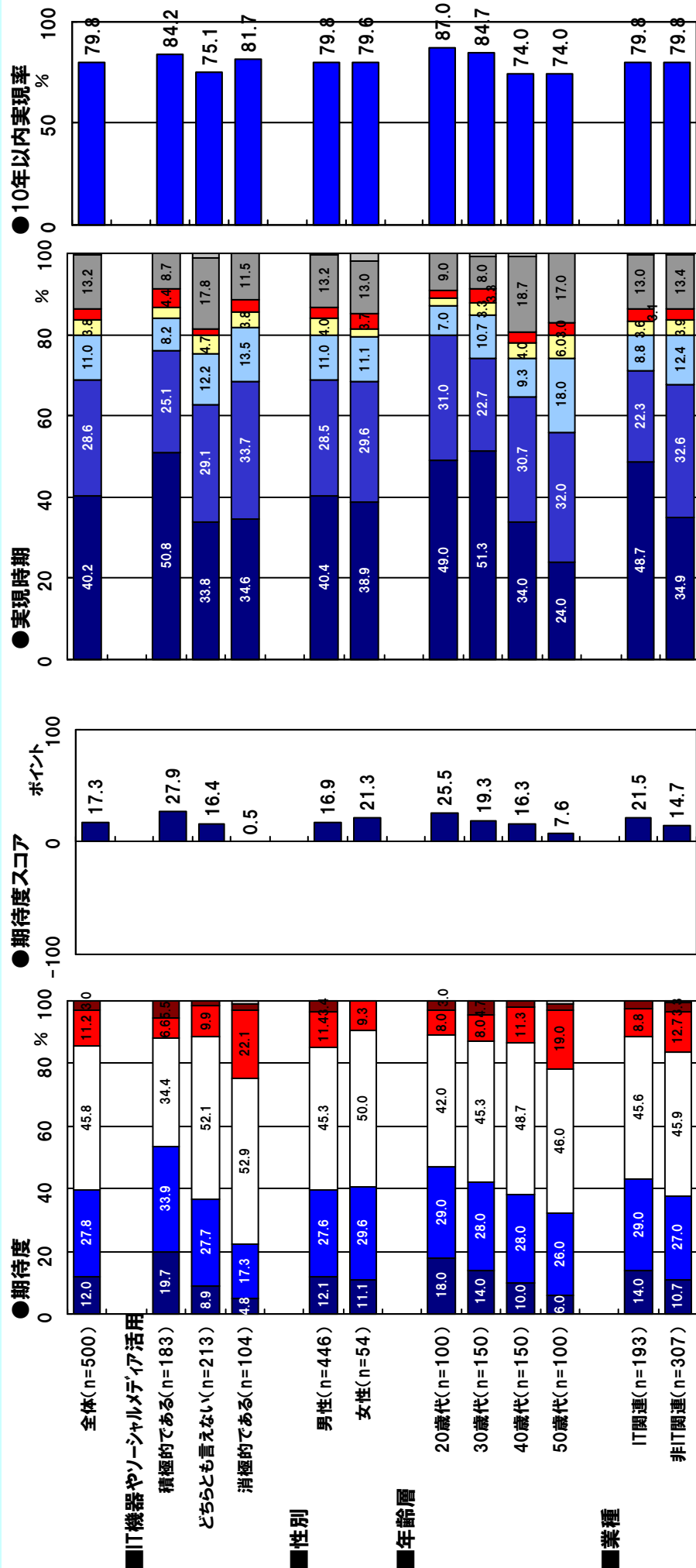


■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み】

《3.7. ソーシャルメディアは、PCよりもスマートフォンやタブレット端末などを通して使うことが普通になる》

◆IT機器活用が積極的であるほど、年齢層は若いほど、期待度が高い。業種別に見ると、期待度はIT関連層の方が非IT関連層より高いが、実現率は79.8%で同じ。ただし、「3年以内/すでに実現」はIT関連層の方が多い。



■ 強くそうなっていると思う
 ■ ややそうなっていると思う
 ■ どちらとも言えない/分からない
 ■ あまりそうなっていると思う
 ■ まったくそうなっていると思う
 ■ 無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
 あまり:-50、まったく:-100
 無回答を除いて加重平均を算出

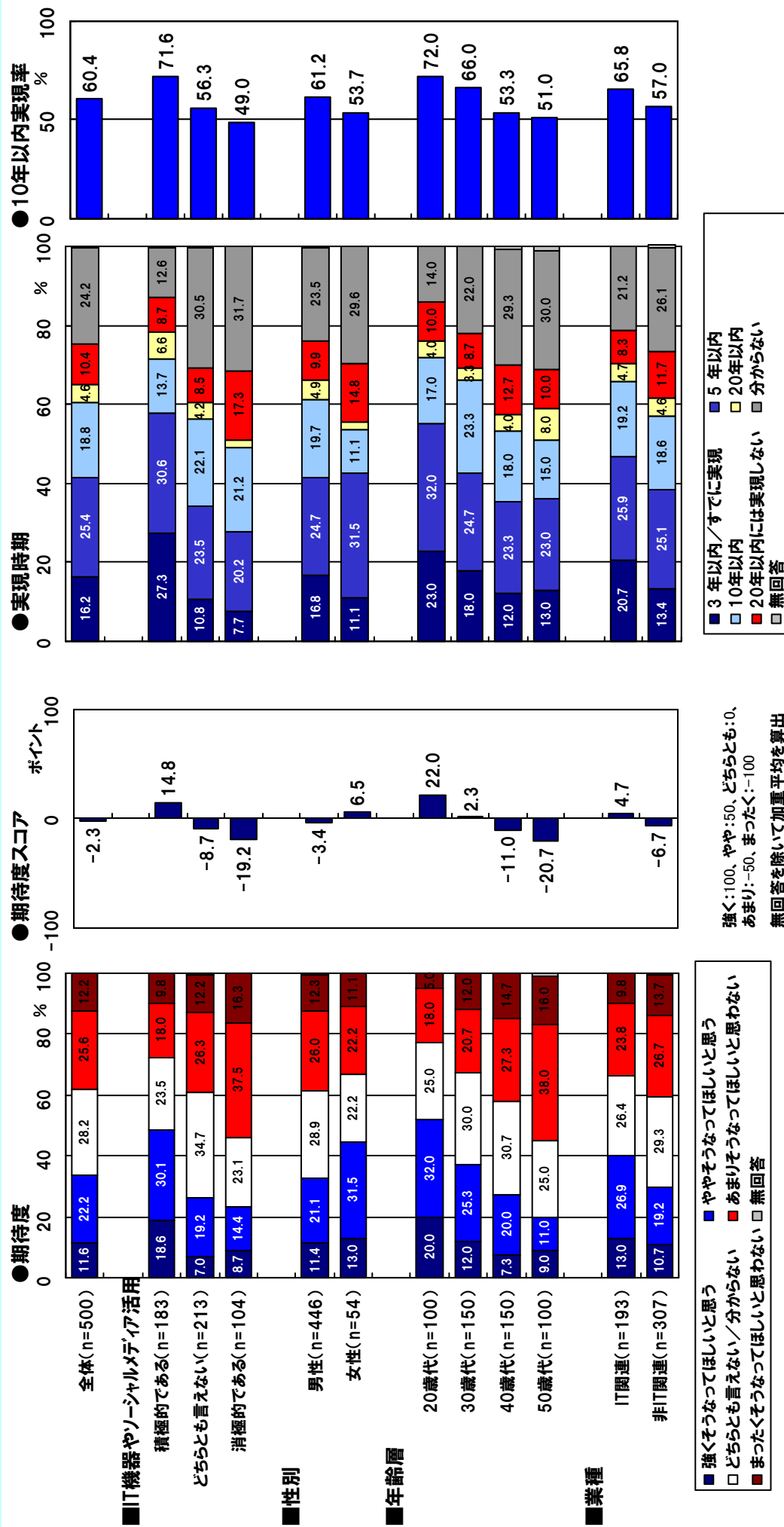
個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み】

《3.8. ネット上の情報やサービスに対する知見、的確な判断・対応力が、人物評価の重要なポイントになる》

◆期待度と10年以内実現率共に、IT機器活用が積極的であるほど、年齢が若いほど、数値が高い。

◆業種別では、IT関連群の方が非IT関連群よりも、期待度が高く、実現率も高い。



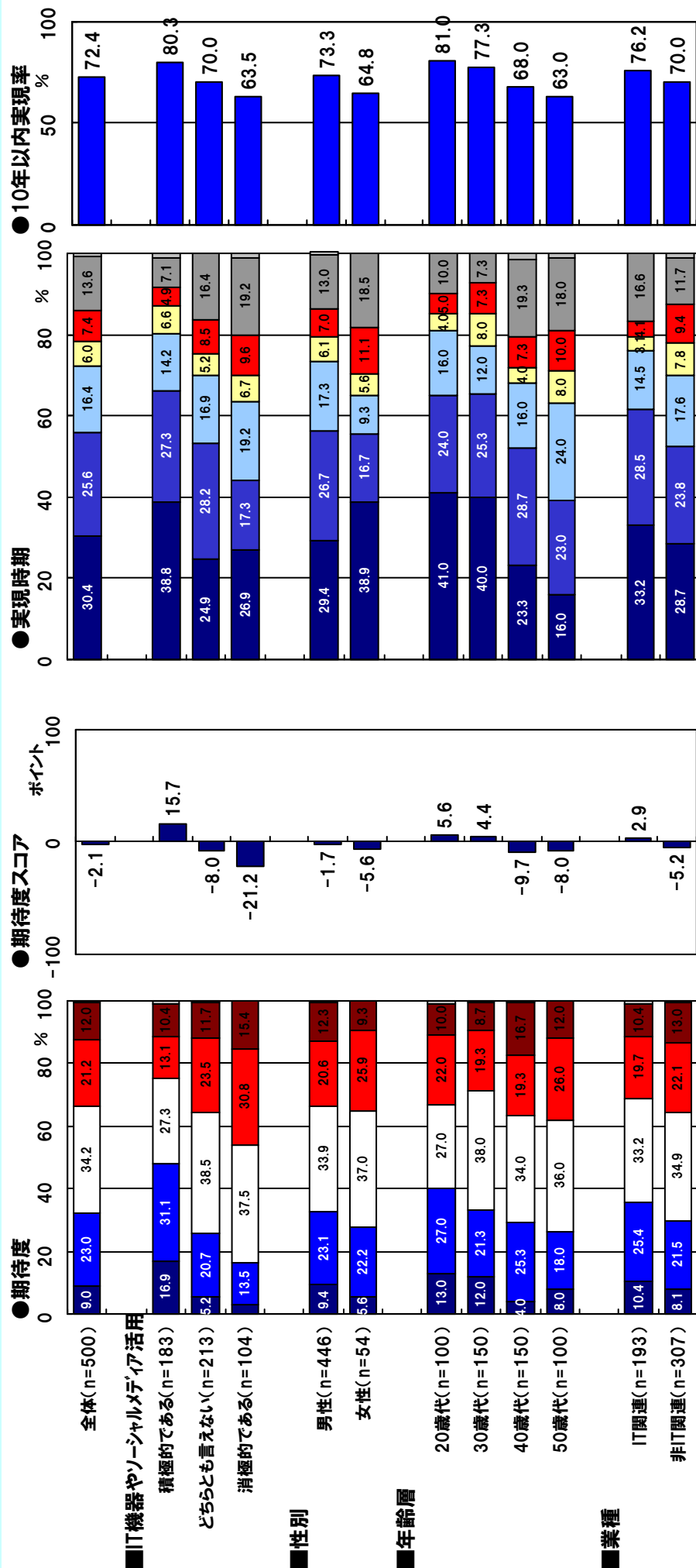
■個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み、クラウド】

《3_9. 個人的な情報(写真・映像、ファイルなど)も、その多くをネット上に保存し利用するのが一般的になる》

◆そうなってほしいとの期待度を見ると、20歳代と30歳代はプラス、40歳代と50歳代がマイナスである。

◆期待度は、IT機器活用の積極的層が15.7ポイントと高いのに対して、消極的層は-21.2ポイントと低い。



■ 強くそうなってほしいと思う ■ ややそうなってほしいと思う
□ どちらとも言えない/分からない ■ あまりそうなってほしいと思わない
■ まったくそうなってほしいと思わない □ 無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

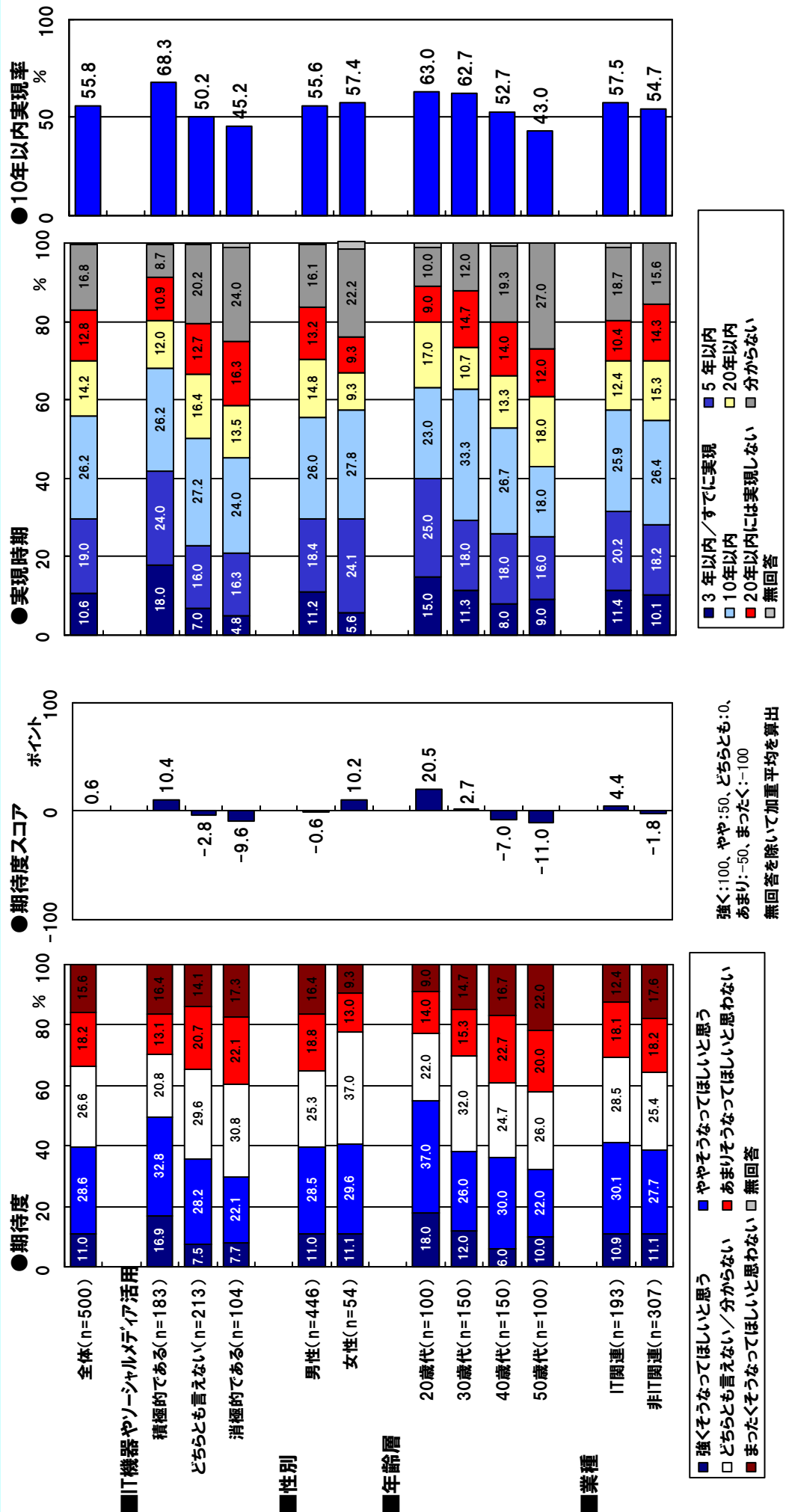
■ 3年以内/すでに実現 ■ 5年以内
■ 10年以内 ■ 20年以内
■ 20年以内には実現しない ■ 分からない
□ 無回答

個人のライフスタイルの期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み、センサーネットワーク】

《3_10. 個人の生活におけるあらゆる情報の集められ、それらが結びついて、自ら利用したり、行政や企業が適切に利用することが一般的になる》

◆期待度を年齢層別に見ると、20歳代で20.5ポイントと高く、年代を経るに従って数値が下がり、50歳代では11.0ポイントである。IT機器活用の積極層は期待度が10.4ポイントと高く、10年以内実現率も68.3%と高い。

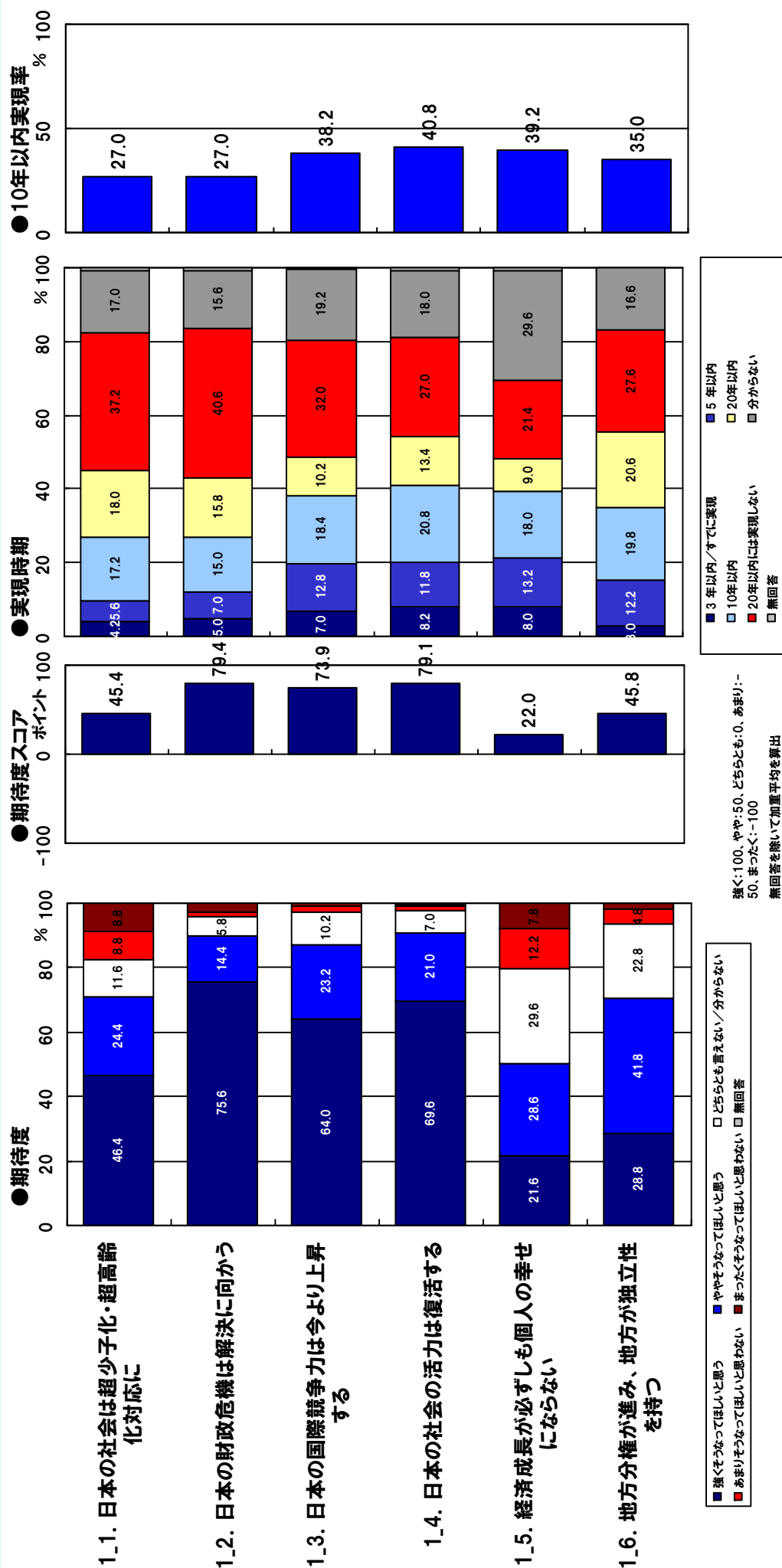


将来の「出来事や状態」の調査結果

社会編

社会の将来の期待度と実現時期(1/3)

- ◆そうなってほしいとの期待度は6項目のうち、「1_5. 経済成長が必ずしも個人の幸せにならない」だけが22.0ポイントと低い。「1_2. 日本の財政危機は解決に向かう」など3項目は、70ポイントを超え、大変に高い。
- ◆10年以内実現率は、6項目どれもが50%に届いていない。

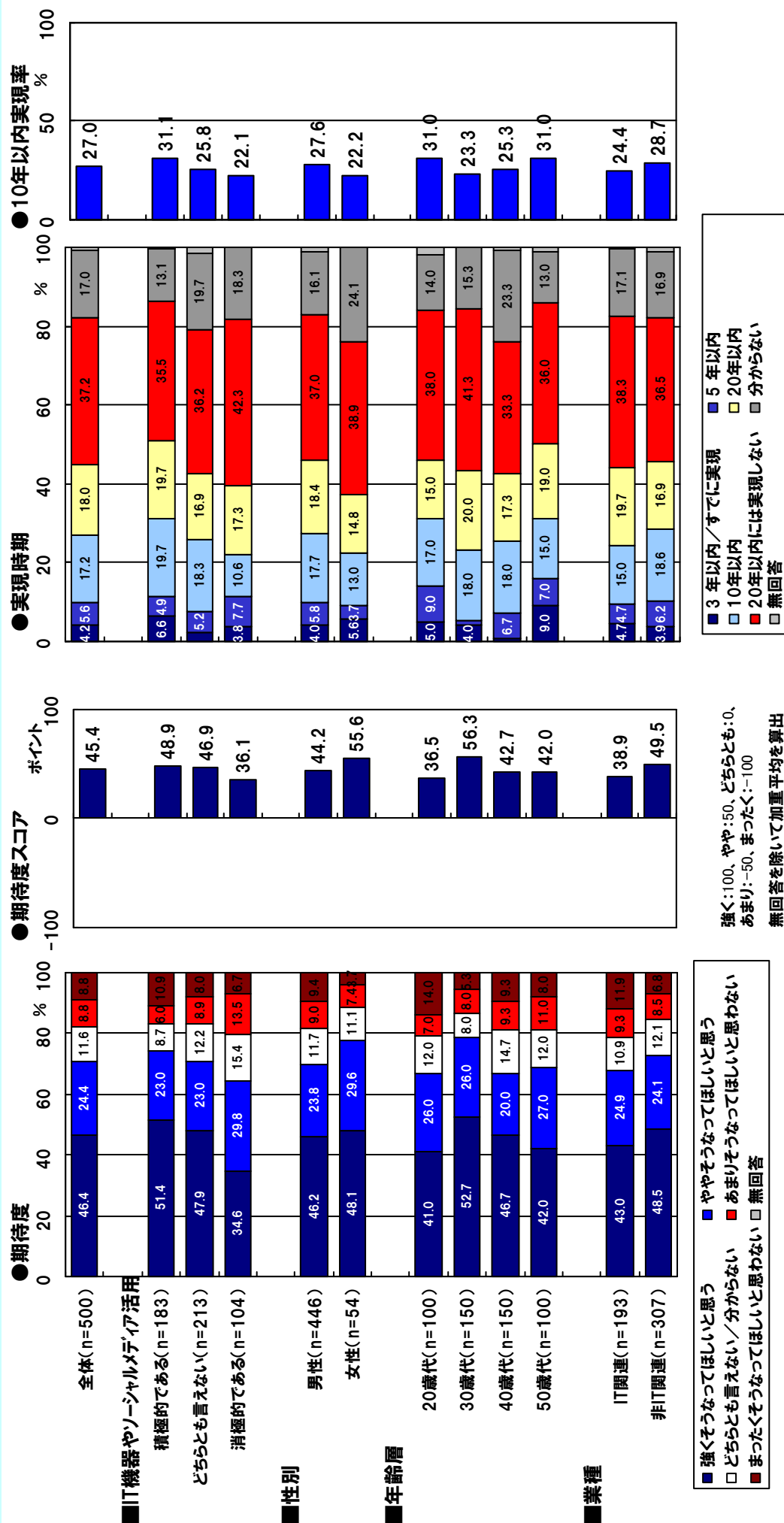


社会の将来の期待度と実現時期

【超少子化・高齢化】

《1.1. 日本の社会は、超少子化や超高齢化にふさわしい体制に変わっている》

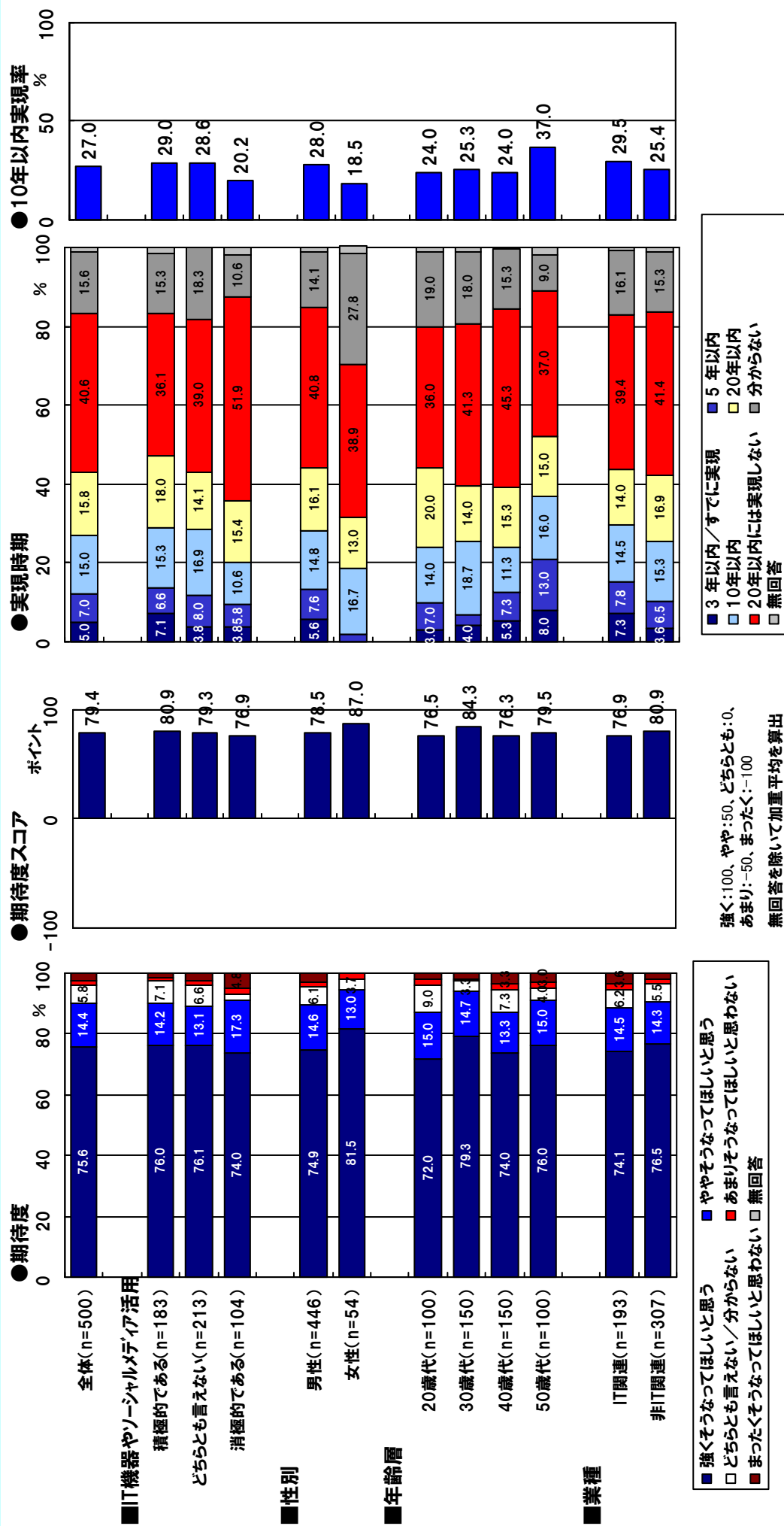
◆そうなってほしいとの期待度はどの層でも36ポイントから57ポイントの間にあり高いが、10年以内実現率は最も高でも31.1%に留まり、低い。



■ 社会の将来の期待度と実現時期 【日本の競争力】

《1.2. 日本の財政危機は解決に向かう》

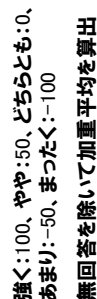
- ◆ 期待度は層別の違いは大きくなく、どの層でも76ポイントを超えており、高い。
- ◆ 10年以内実現率は、多くの層で20%から30%の間にあり、低い。ただ、50歳代だけが37.0%と高い。



【日本の競争力】

◆そうなってほしいという期待度は、どの層でも65ポイントを超えており、高い。層別の差は少ない。

◆実現率は、年代別で50歳代が49.0%と高い。業種のIT関連層も44.6%と、非IT関連層の34.2%より高い。



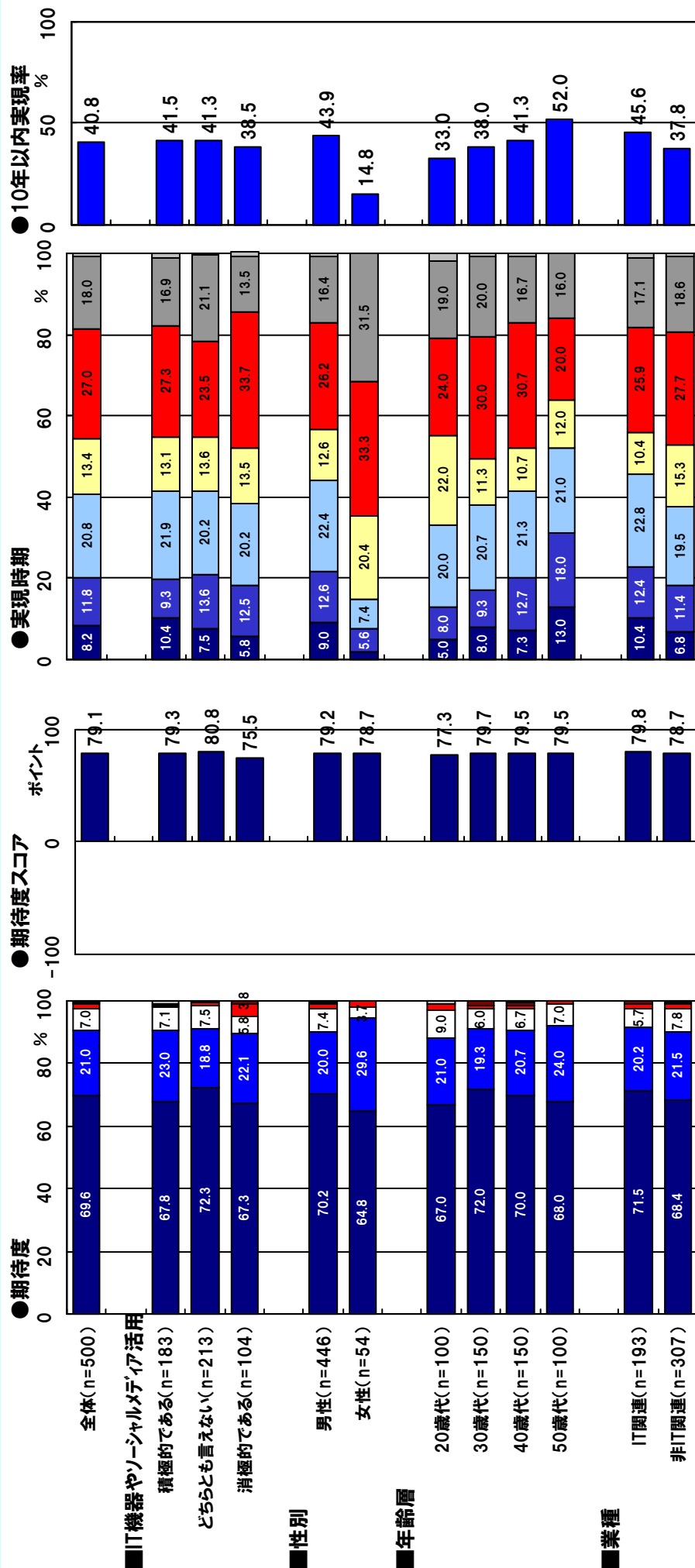
社会の将来の期待度と実現時期

【日本の成長性】

《1.4. 日本の社会の活力は復活する》

◆どの層でも期待度は75ポイントを超えており、そうなってほしいとの期待は大きい。

◆実現率を年齢層別に見ると、高齢層が大きくなる。女性層が14.8%とほかの層よりも低い。



■ 強くそうなってほしいと思う
 □ どちらとも言えない／分らない
 ■ まったくそうなってほしいと思わない
 □ 無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
 あまり:-50、まったく:-100
 無回答を除いて加重平均を算出

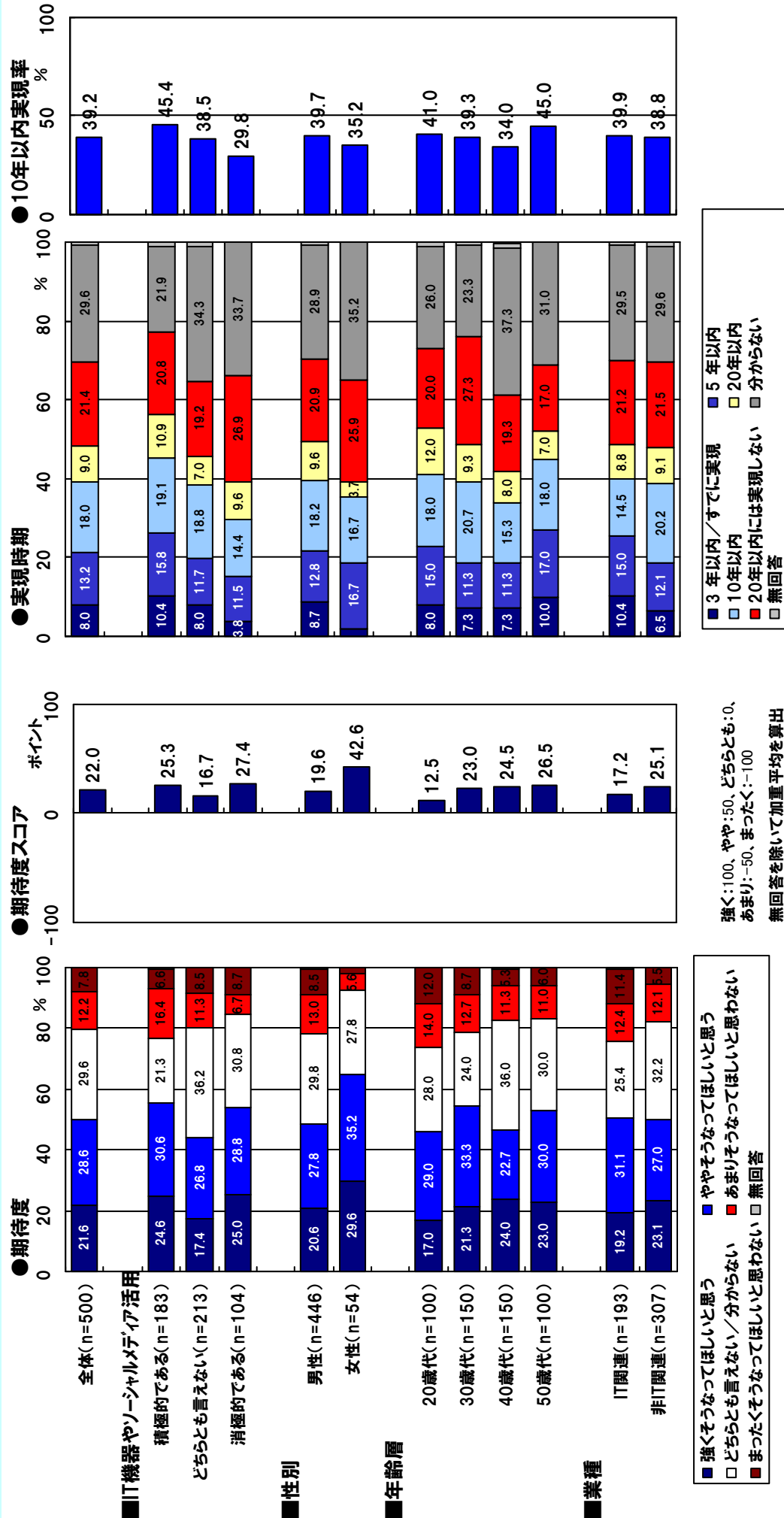
■ 3年以内／すでに実現
 ■ 5年以内
 ■ 10年以内
 ■ 20年以内
 ■ 20年以内には実現しない
 ■ 分からない
 □ 無回答

社会の将来の期待度と実現時期

【日本の成長性】

《1.5.「経済の成長が必ずしも個人の幸せにつながらない」との価値観が一般的になる》

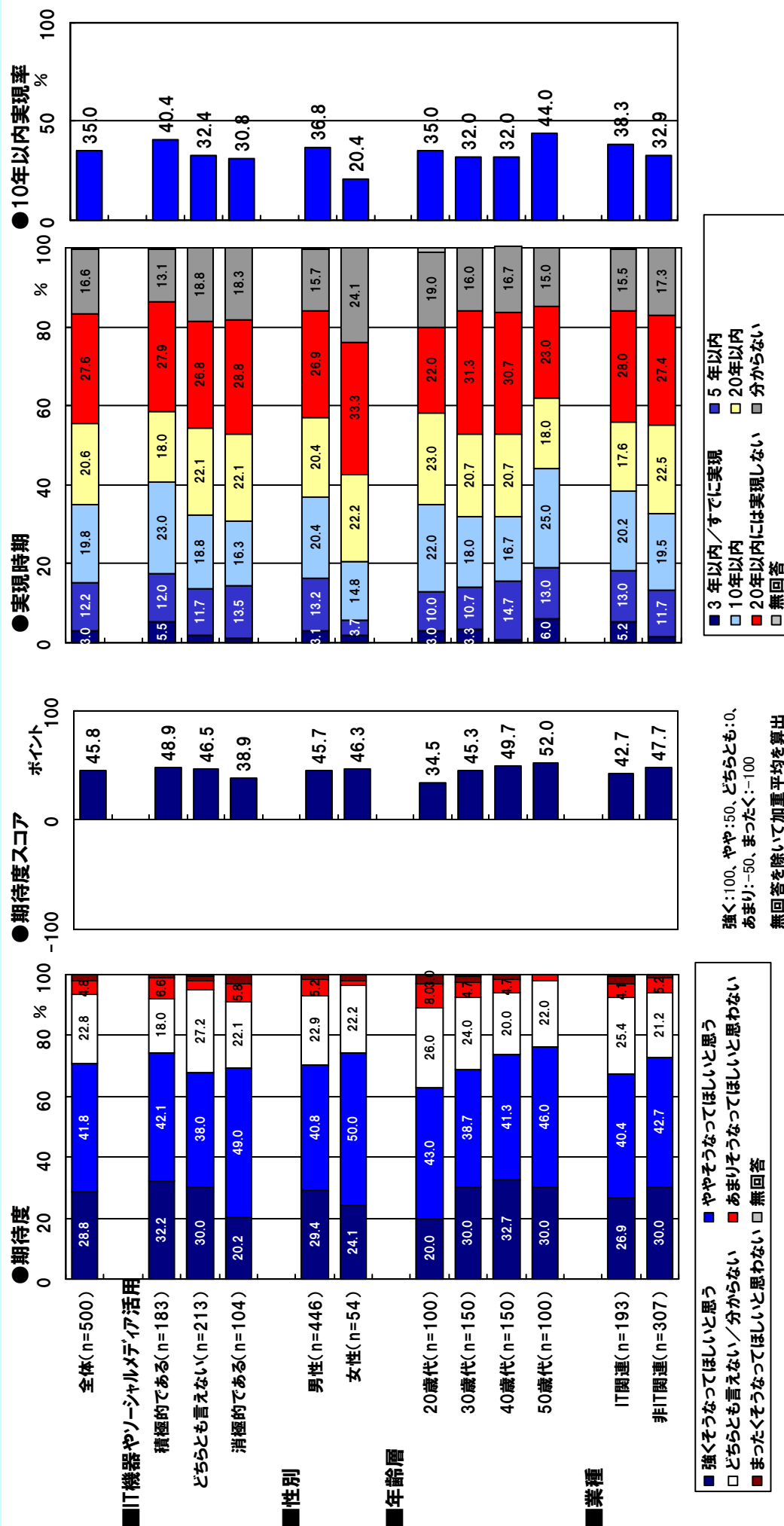
- ◆ そうなっしてほしいとの期待度は、年齢層別に見ると、20歳代だけが12.5ポイントでほかの3層よりも低い。
- ◆ 期待度は女性が42.6ポイントで、男性の19.6ポイントよりかなり大きい。実現率は女性より男性が小さい。



■社会の将来の期待度と実現時期 【地方分権(脱一極集中)】

《1_6. 日本の社会で、地方分権が進み、さまざまな分野で地方が独立性を持っている》

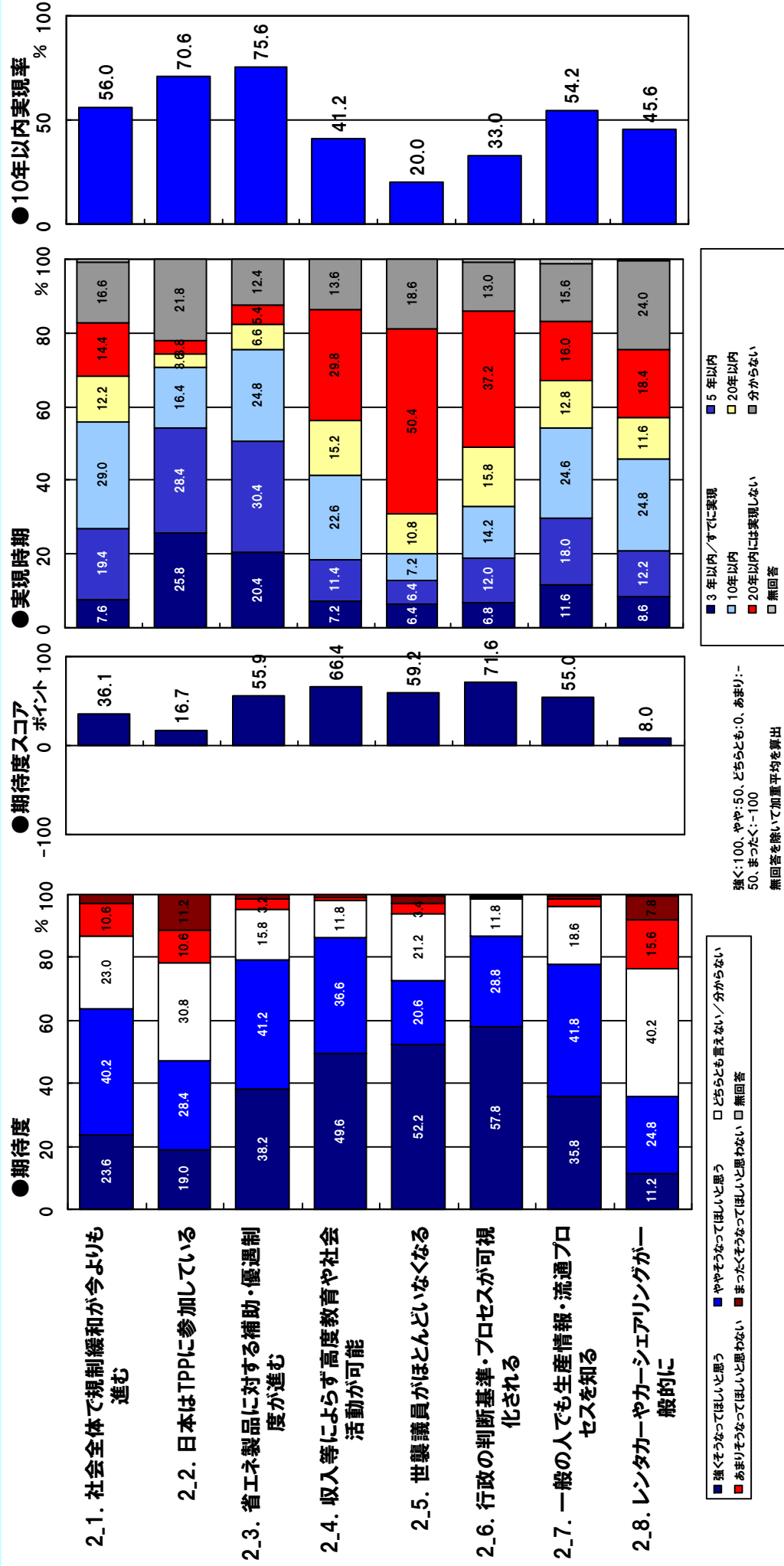
- ◆年齢層別に期待度を見ると、年齢層が上がるにつれて期待度が大きくなる。
- ◆10年以内実現率は、30歳代と40歳代が32.0%で低く、50歳代が44.0%で最も大きい。



社会の将来の期待度と実現時期(2/3)

◆期待度が低いのは、「2.8. レンタカーやカーシェアリングが一般的に」と「2.2. 日本はTPPに参加している」の2項目である。

◆「2.5. 世襲議員がほとんどいなくなる」は10年以内実現率が20.0%で、ほかの7項目よりも低いに低い。



《2_1. 社会全体で規制緩和が今よりも進んだ状態になる》

●實現時期 ●10年以內實現率

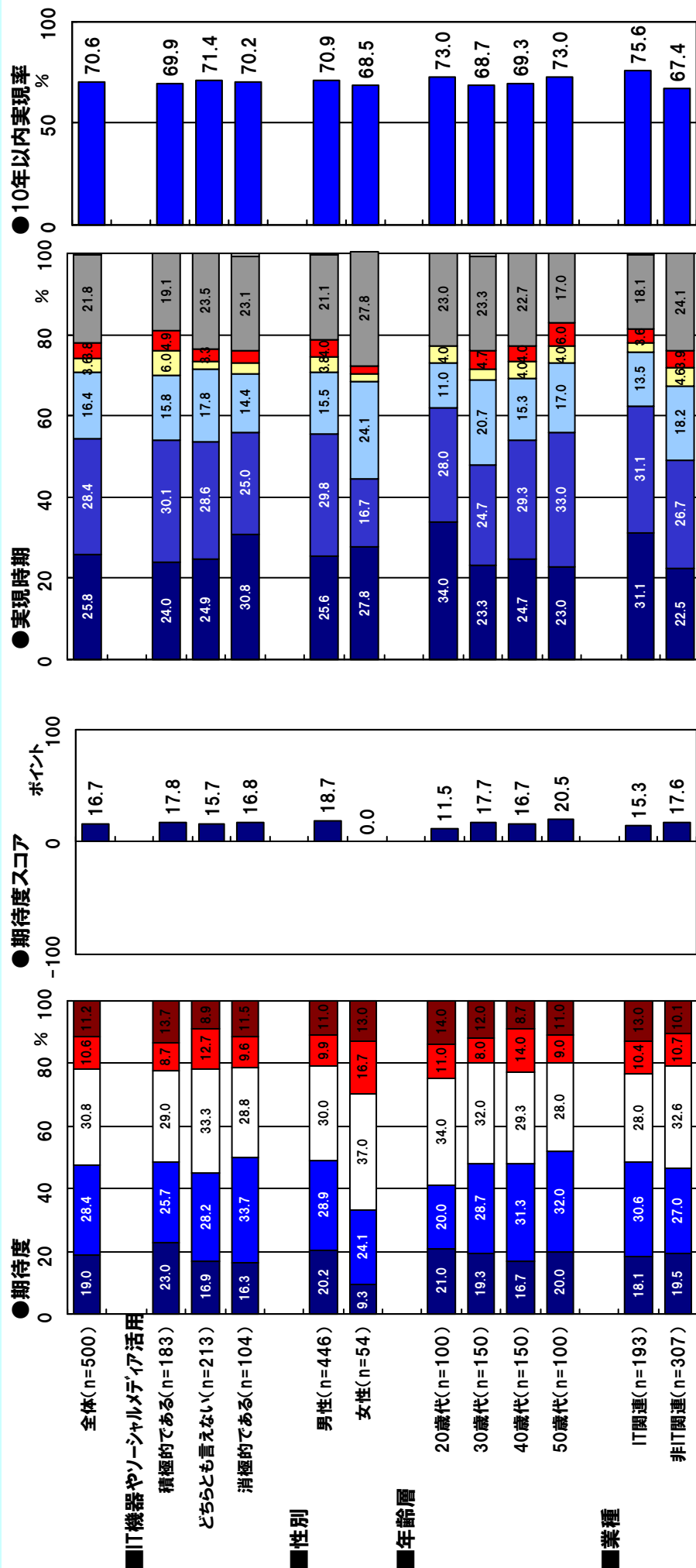


社会の将来の期待度と実現時期

【公平性、機会均等】

《2.2. 日本はTPP(環太平洋戦略的経済連携協定)に参加している》

- ◆期待度は、20歳代が11.5ポイントと低く、30歳代と40歳代がほぼ同じ、50歳代が20.5ポイントとやや高い。
- ◆10年以内実現率は、どの層でも70%前後にあり、かなり高い。



■ 強くそうなっていると思う ■ ややそうなっていると思う ■ どちらとも言えない/分からない ■ あまりそうなっているとは思わない ■ まったくそうなっているとは思わない ■ 無回答

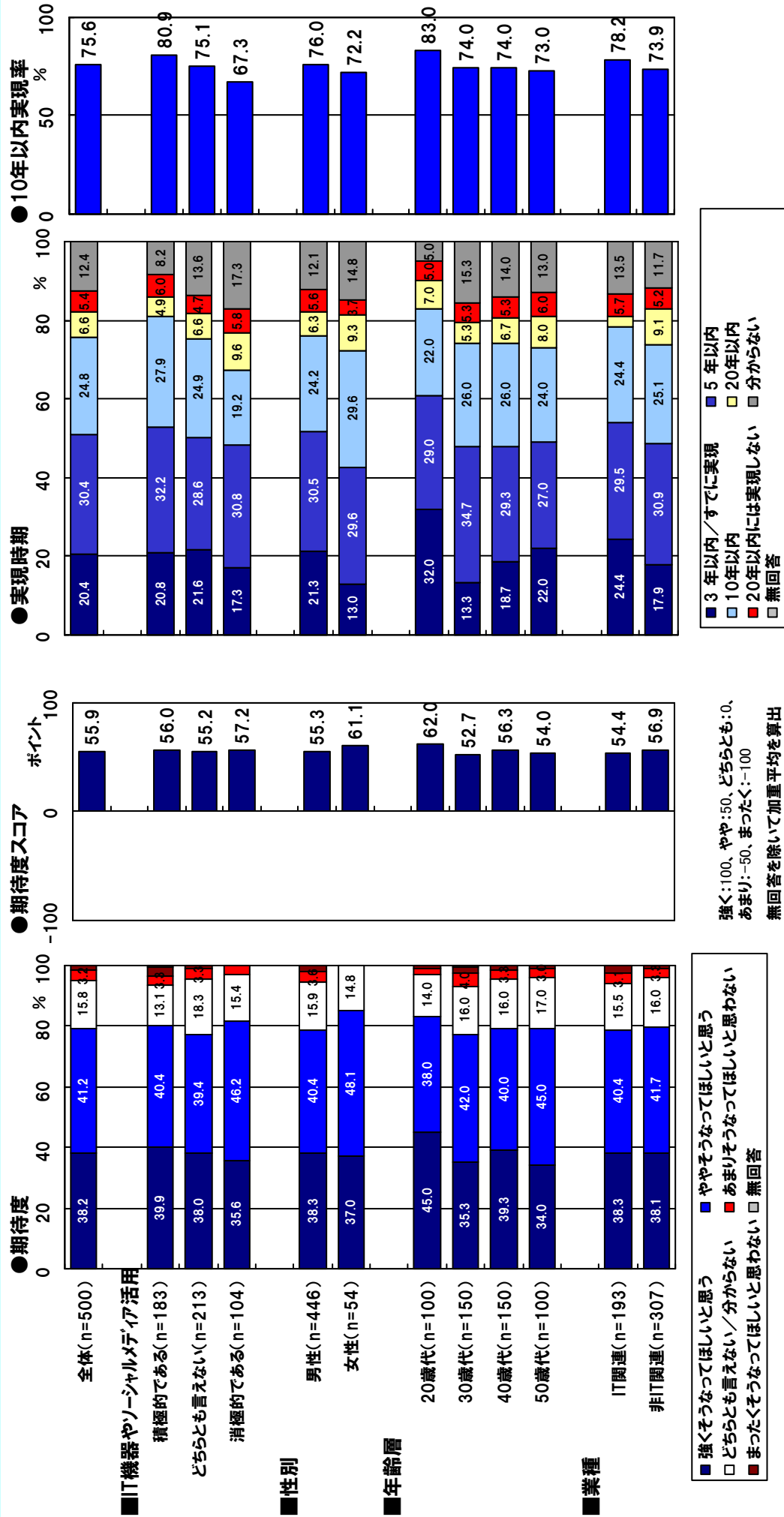
強く:100、やや:50、どちらとも:0、あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

社会の将来の期待度と実現時期

【省エネルギー】

《2.3. 省エネルギー製品に対する補助や優遇制度が今よりも進んだ状態になる》

- ◆そうなってほしいとの期待度は、どの層でも50ポイントを超えており、高い。層別の違いは大きくない。
- ◆10年以内実現率も、IT機器活用をの消極的層を除いて70%を超えており、高い。

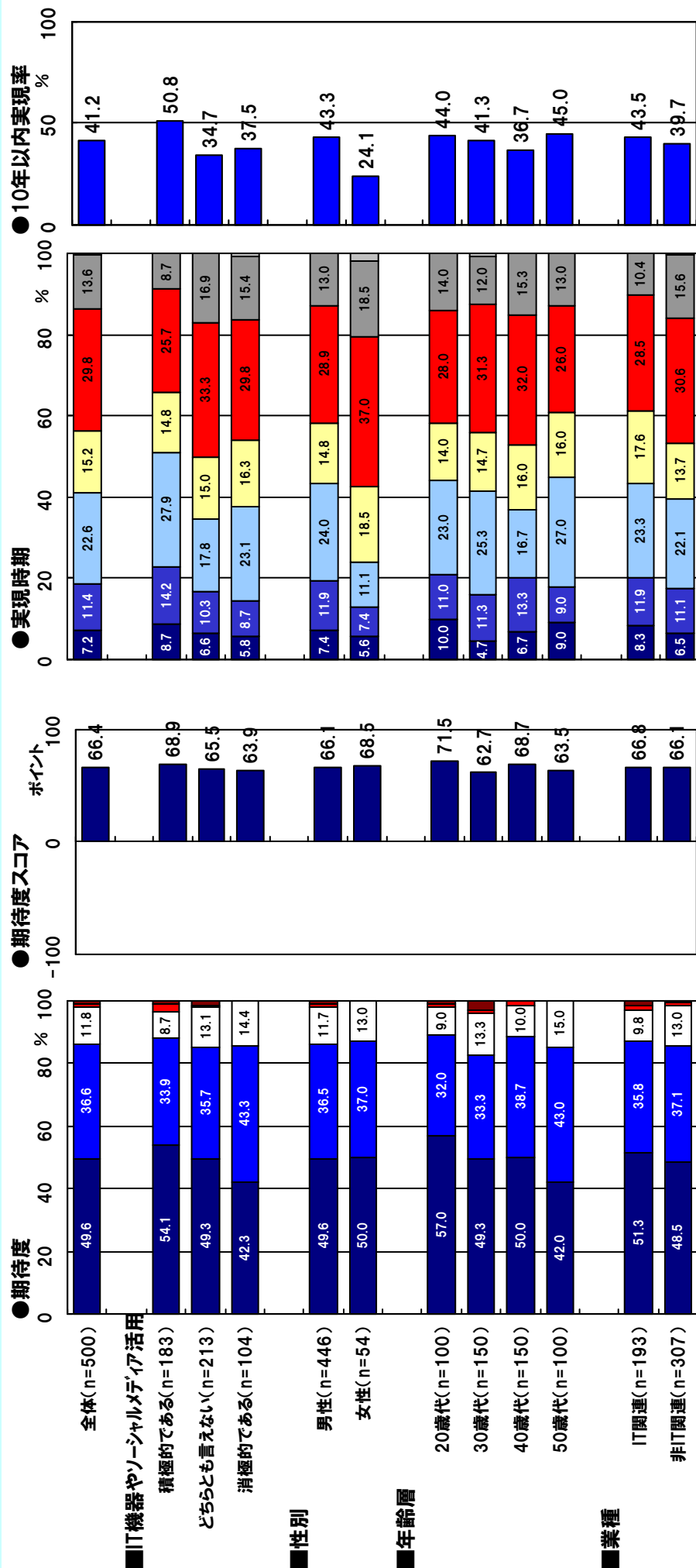


社会の将来の期待度と実現時期

【公平性、機会均等】

《2.4. 収入や居住地域によらず、高度な教育を受けたり、社会に影響を与える活動が可能になる》

- ◆期待度はどの層でも60ポイントを超えるほど高く、層別の差は小さい。
- ◆10年以内実現率は、年齢別では40歳代が36.7%とほかの3層よりも低い。



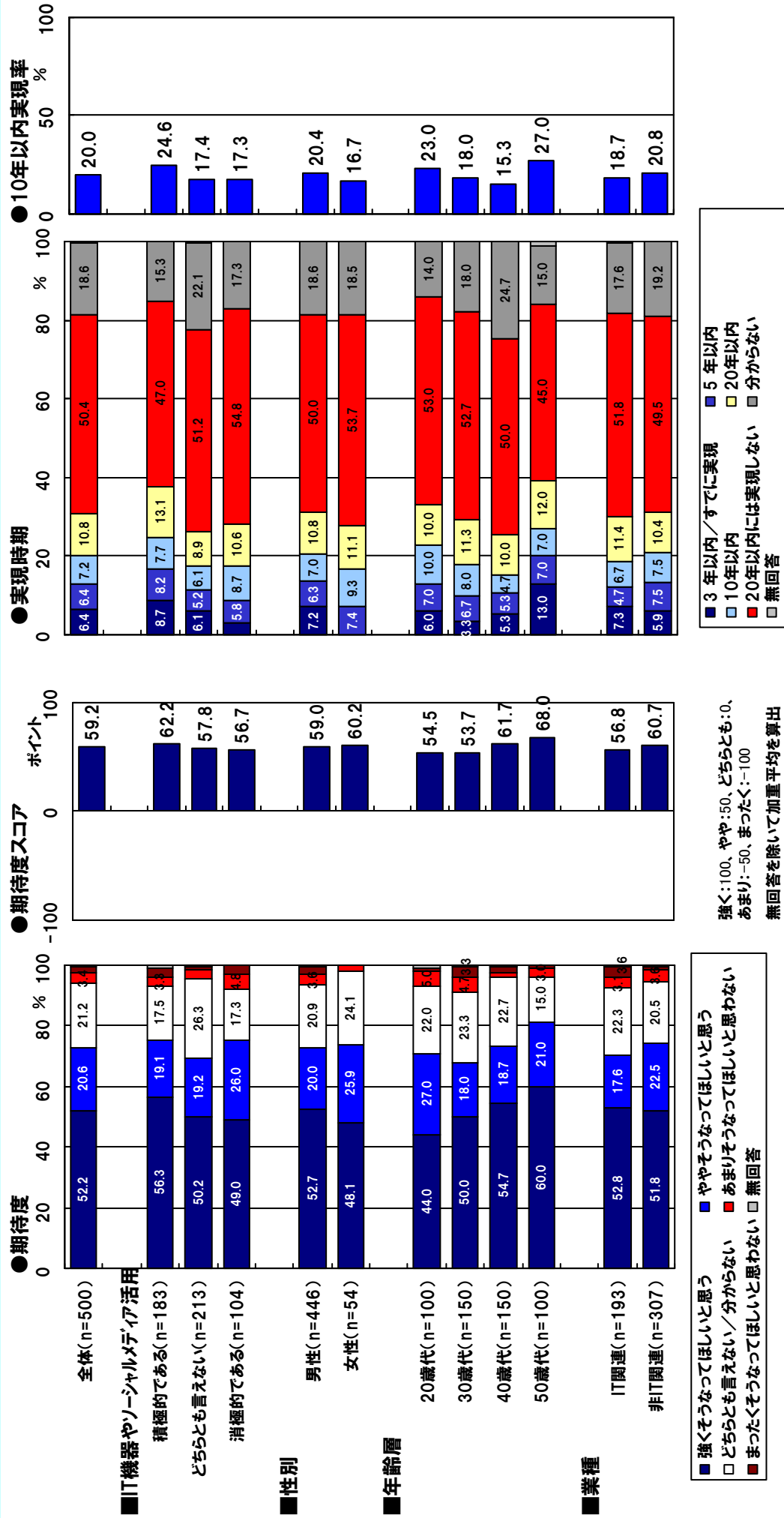
■ 強くそうなってほしいと思う ■ ややそうなってほしいと思う ■ どちらとも言えない/分からない ■ あまりそうなってほしいと思わない ■ まったくそうなってほしいと思わない ■ 無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
 あまり:-50、まったく:-100
 無回答を除いて加重平均を算出

■ 社会の将来の期待度と実現時期 【公平性、機会均等】

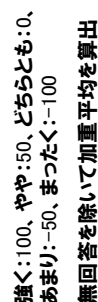
《2.5. 世襲議員がほとんどいなくなる》

- ◆ 期待度は、20歳代と30歳代がほぼ同じ、40歳代でやや増えて、50歳代で68.0ポイントと最も高くなる。
- ◆ 10年以内実現率は、50歳代だけが25%を超えた27.0%と高い。40歳代は15.3%で最低である。



【透明性】

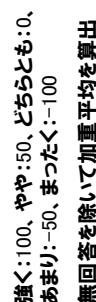
- ◆期待度はどの層でも高く、67ポイントから75ポイントの間にある。
- ◆10年以内実現率は、27%から39%の間にあり、それほど高くはない。



【連携性】

◆期待度は、IT機器活用の積極的層で58.5ポイントとやや高く、消極的層で47.6ポイントとやや低い。

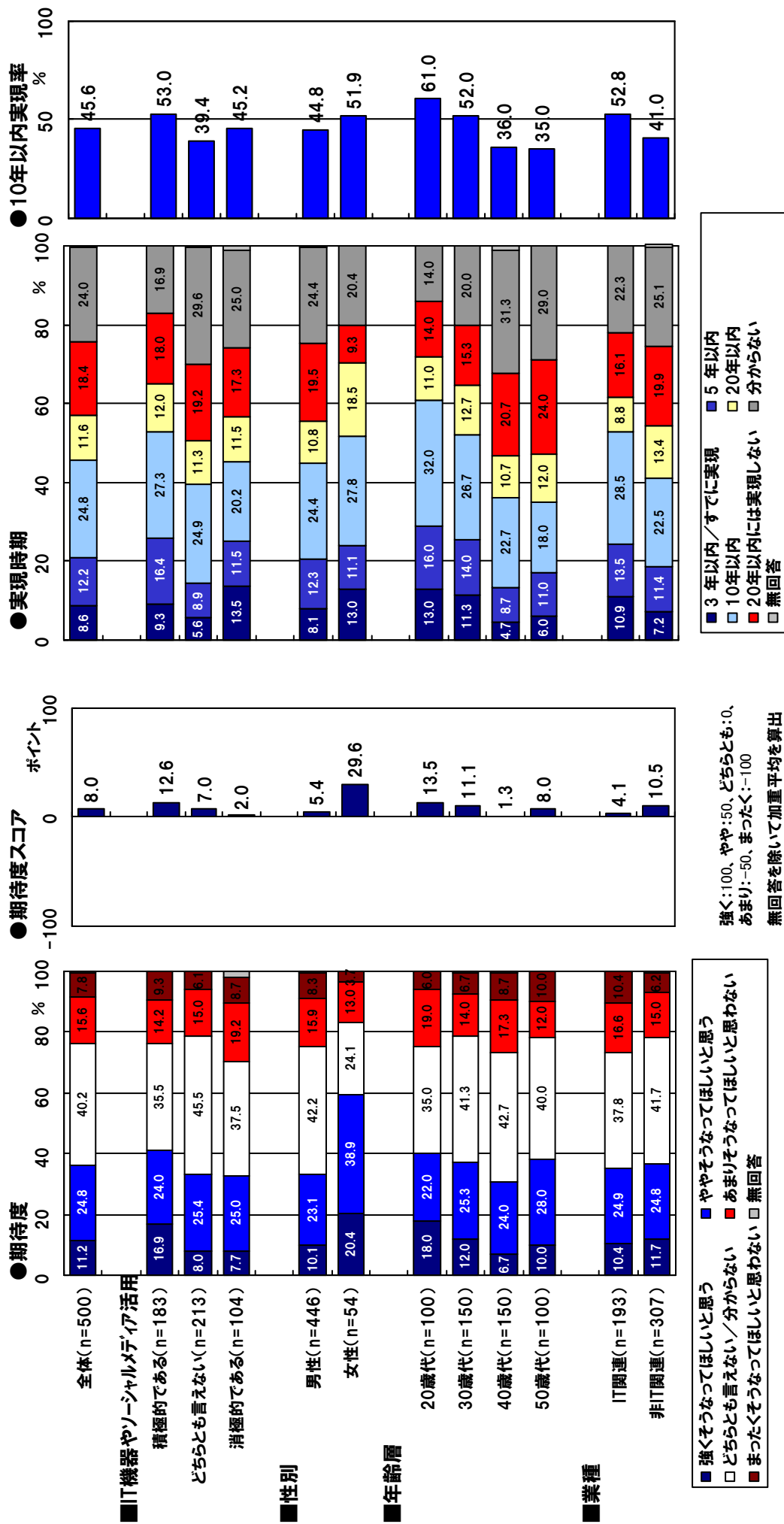
◆10年以内実現率を年齢層別に見ると、20歳代が61.0%で最も高く、50歳代が44.0%で最も低い。



社会の将来の期待度と実現時期 【スペンダシフト】

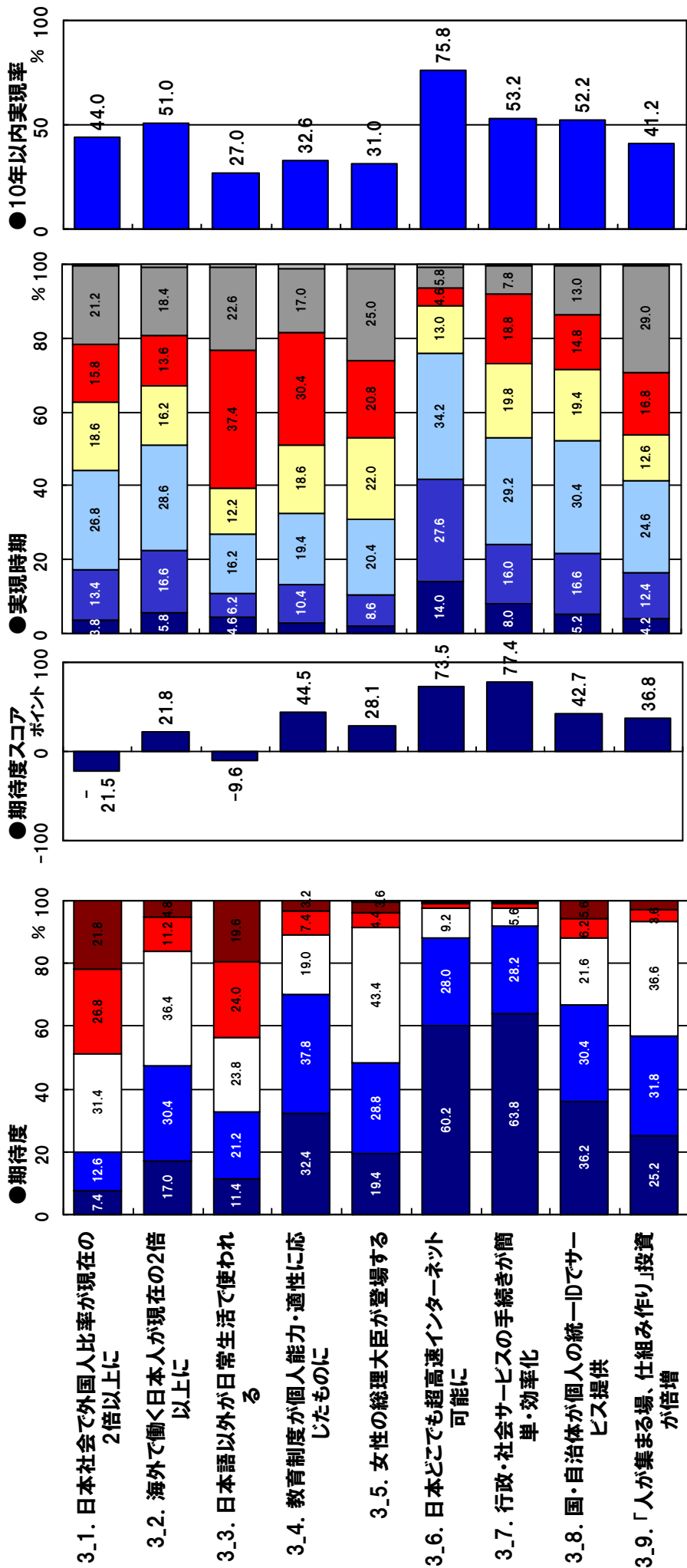
《2.8. 自分で車を所有せず、レンタカーやカーシェアリングを利用することが一般的になる》

◆期待度は、女性層が29.6ポイントと高い。年齢層別では、20歳代が高く、40歳代が1.3ポイントで低い。10年以内実現率は、20歳代が61.0%で高く、年齢層が上がると低くなり、50歳代で35.0%である。



社会の将来の期待度と実現時期(3/3)

◆期待度が高いのは、「3_7. 行政・社会サービスの手続きが簡単・効率化」と「3_6. 日本どこでも超高速インターネット可能に」の2項目で、共に70ポイントを超えた。期待度が低いのは、「3_1. 日本社会で外国人比率が現在の2倍以上に」と「3_3. 日本語以外が日常生活で使われている」の2項目で、共にマイナスである。



■ 強くそうなってほしいと思う ■ ややそうなってほしいと思う ■ どちらとも言えない/分からない ■ あまりそうなってほしいと思わない ■ まったくそうなってほしいと思わない ■ 無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、あまり:-50、まったく:-100
 無回答を除いて加重平均を算出

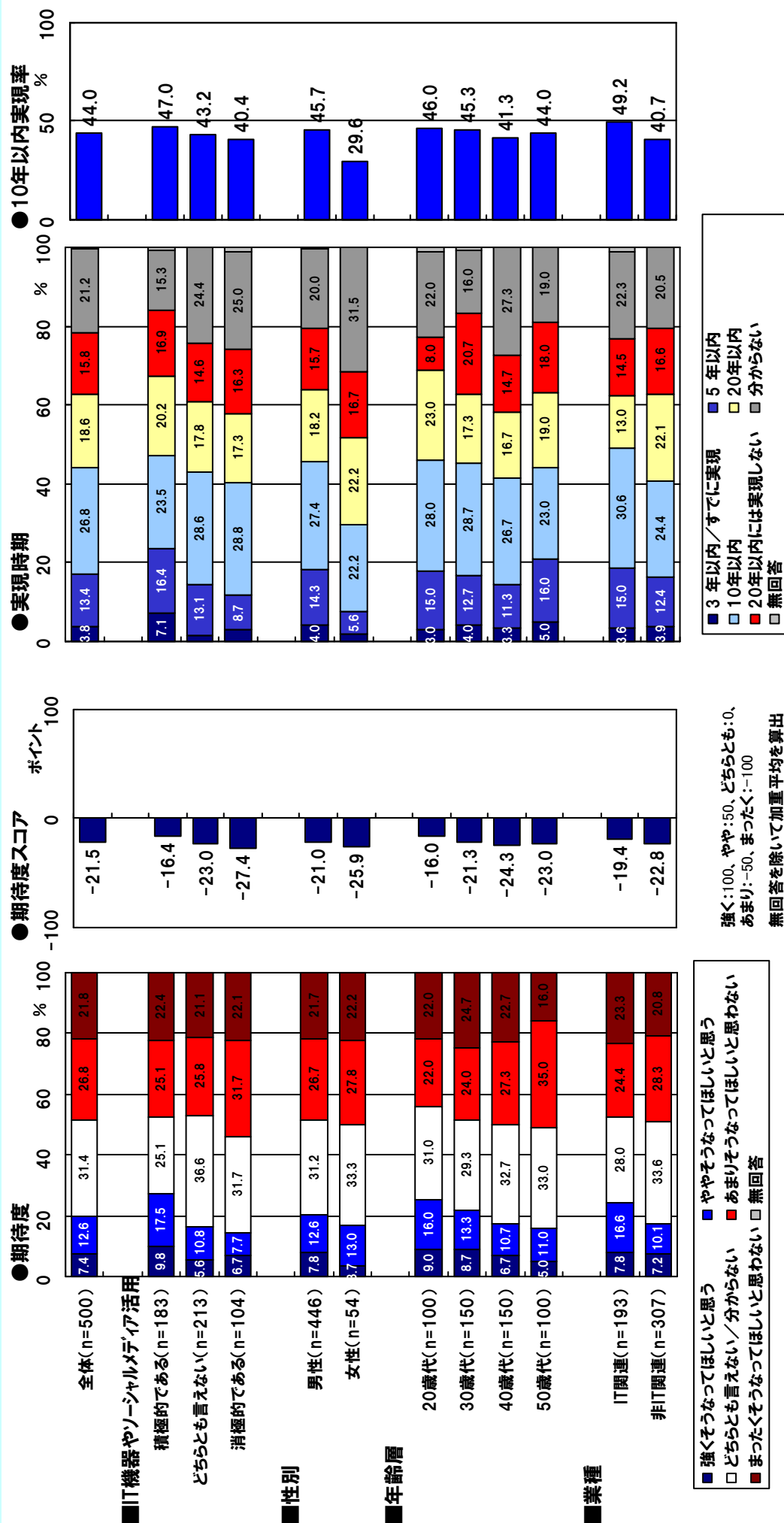
■ 3年以内/すでに実現 ■ 5年以内 ■ 10年以内 ■ 20年以内 ■ 20年以上には実現しない ■ 分からない ■ 無回答

社会の将来の期待度と実現時期

【多様性】

《3.1. 日本の社会の中で、外国人の比率が現在の2倍以上になる》

◆そうなってほしいとの期待度はどの層でもマイナスである。年齢層別に見ると、20歳代から30歳代にかけて下がり、さらに40歳代・50歳代でも下がっている。IT機器活用の消極的層は-27.4ポイントと最も低い。



《3_2. 海外で働く日本人が、現在の2倍以上になる》

- 期待度**

●期待度スコア

●実現時期

●10年以内実現率

性別

年齢層

業種

性別	期待度	期待度スコア	実現時期	10年以内実現率
男性 (n=446)	積極的である	30.3	17.0	51.0
	どちらとも言えない	24.4	15.5	45.5
	消極的である	29.8	15.4	52.9
	積極的である	30.3	17.0	53.1
女性 (n=54)	積極的である	31.5	13.0	33.3
	どちらとも言えない	24.4	16.7	50.0
年齢層	20歳代 (n=100)	30.0	8.0	49.3
	30歳代 (n=150)	28.0	4.0	51.3
	40歳代 (n=150)	29.3	5.3	54.0
	50歳代 (n=100)	36.0	11.0	55.4
業種	IT関連 (n=193)	26.9	6.7	48.2
	非IT関連 (n=307)	32.6	5.2	

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
あまり:-50、まったく:-100

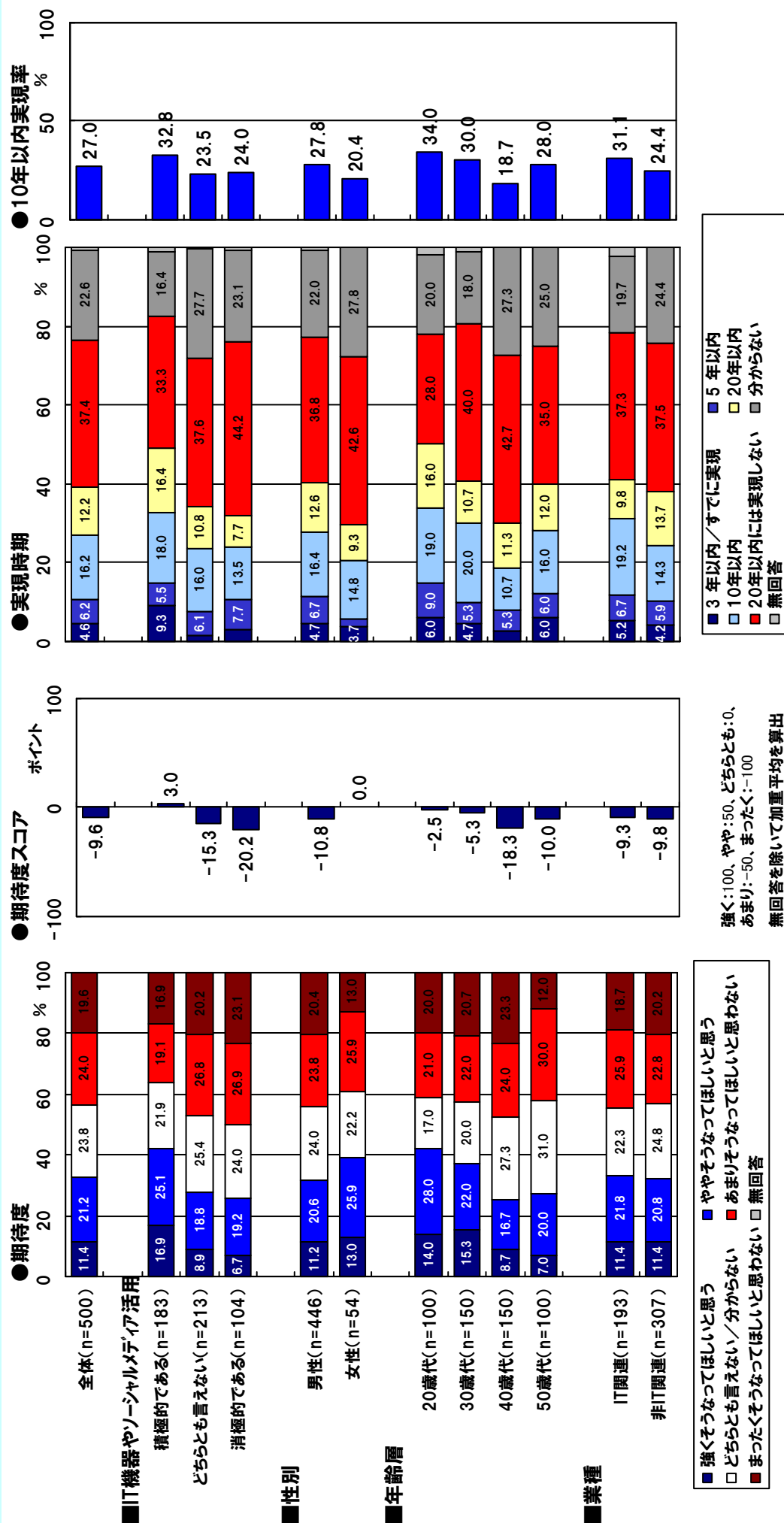
Copyright © 2012 by JEITA and Nikkei BP Consulting, Inc. All rights reserved.

社会の将来の期待度と実現時期

【多様性】

《3.3. 日本語以外の言葉も日常生活で使われるようになる》

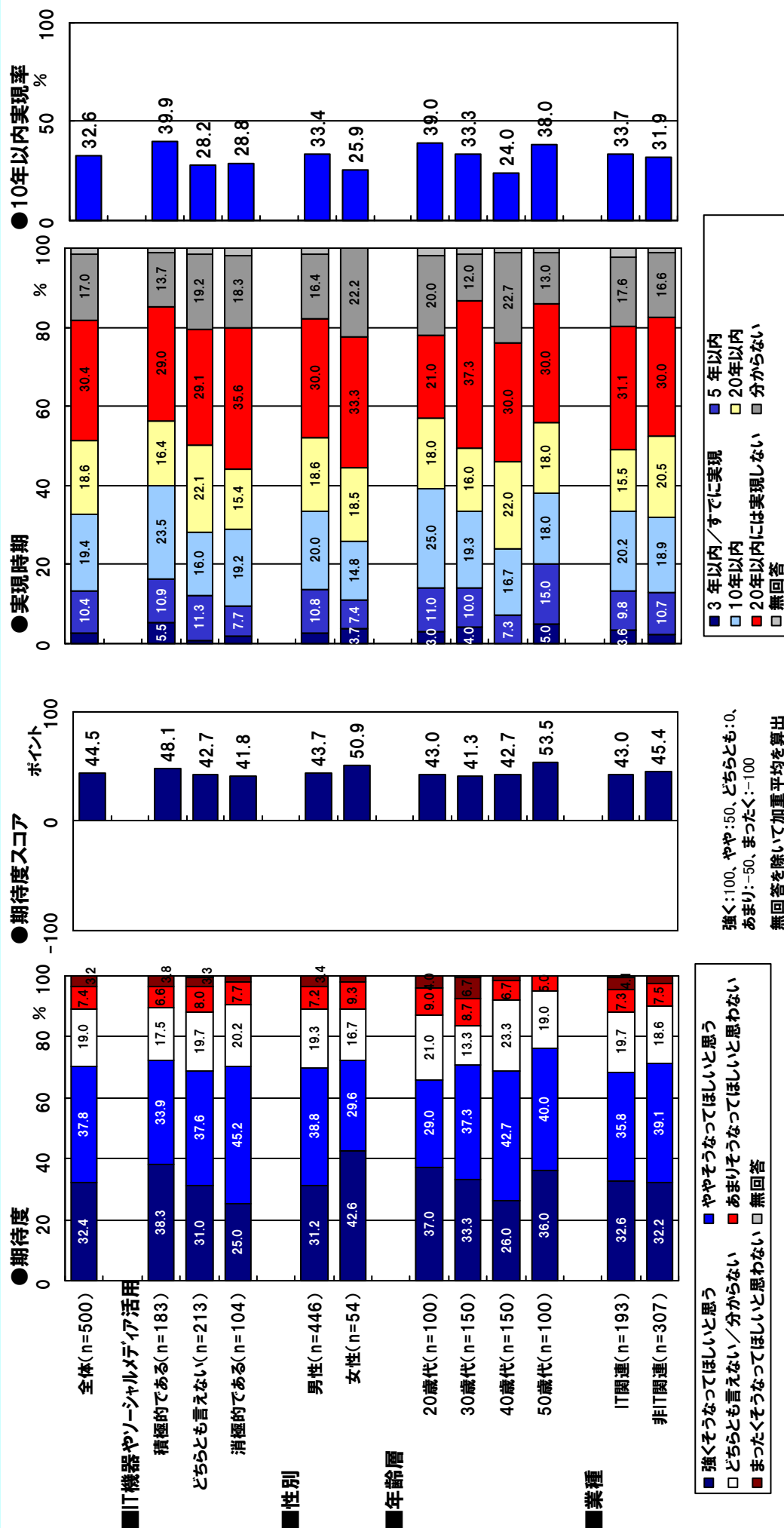
◆そうなってほしいとの期待度は全体として低く、中でもIT機器活用消極的層の-20.2ポイント、40歳代の-18.3ポイントが低い。



■社会の将来の期待度と実現時期 【多様性】

《3_4. 日本の教育制度が、画一的でなく、もっと個人の能力や適性に応じたものになる》

◆年齢層別に期待度を見ると、53.5ポイントの50歳代が最も高く、次いで20歳代、40歳代、最も低いのが30歳代である。10年以内実現率は最大でもIT機器活用積極的層の39.9%で、全般的に低い。

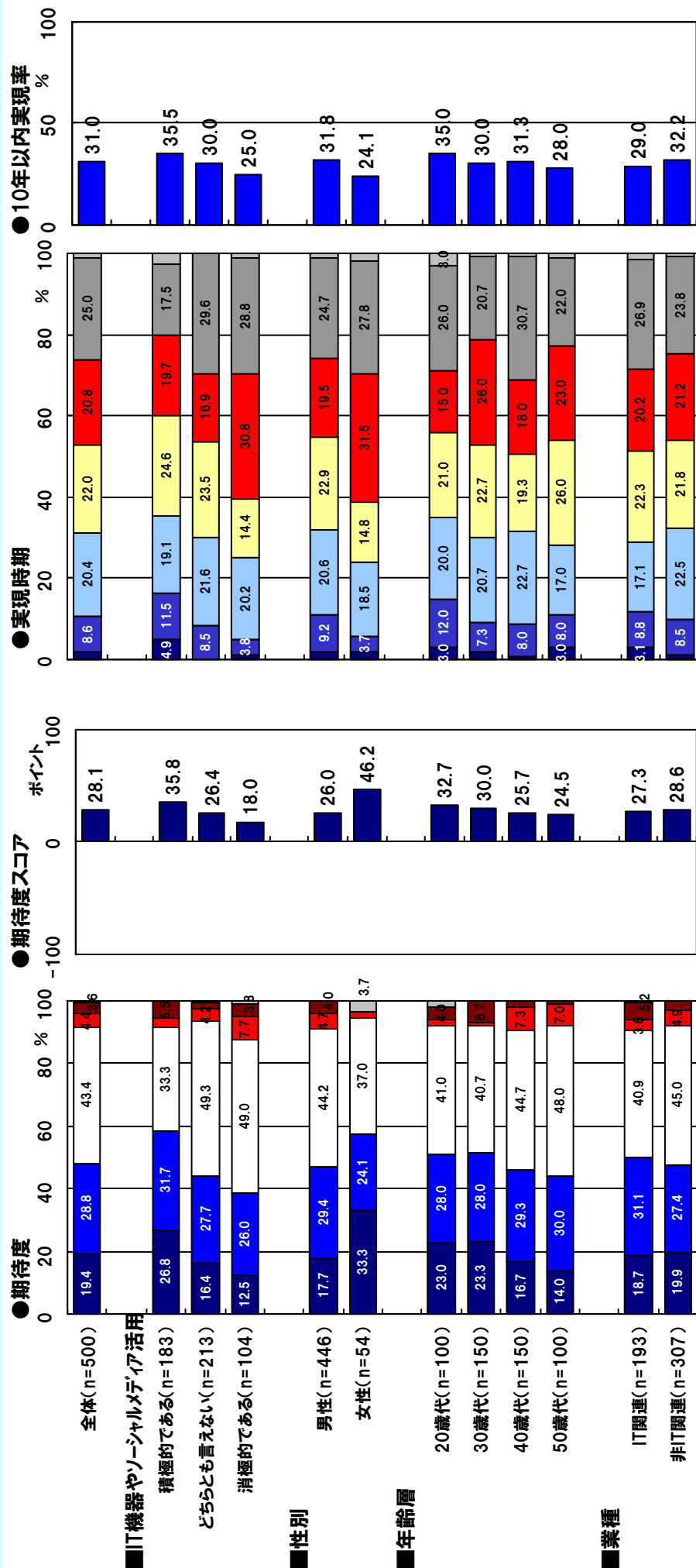


社会の将来の期待度と実現時期

【多様性】

《3.5. 女性の総理大臣が登場する》

- ◆女性層を見ると、期待度は46.2ポイントで最も高く、10年以内実現率は24.1%で最も低い。
- ◆IT機器活用積極的層は、期待度が35.8ポイントと高く、10年以内実現率も35.5%と高い。



■ 強くそうなってほしいと思う ■ ややそうなってほしいと思う
□ どちらとも言えない/分からない ■ あまりそうなってほしいと思わない
■ まったくそうなってほしいと思わない □ 無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

■ 3年以内/すでに実現 ■ 5年以内
□ 10年以内 ■ 20年以内
■ 20年以内には実現しない ■ 分からない
□ 無回答

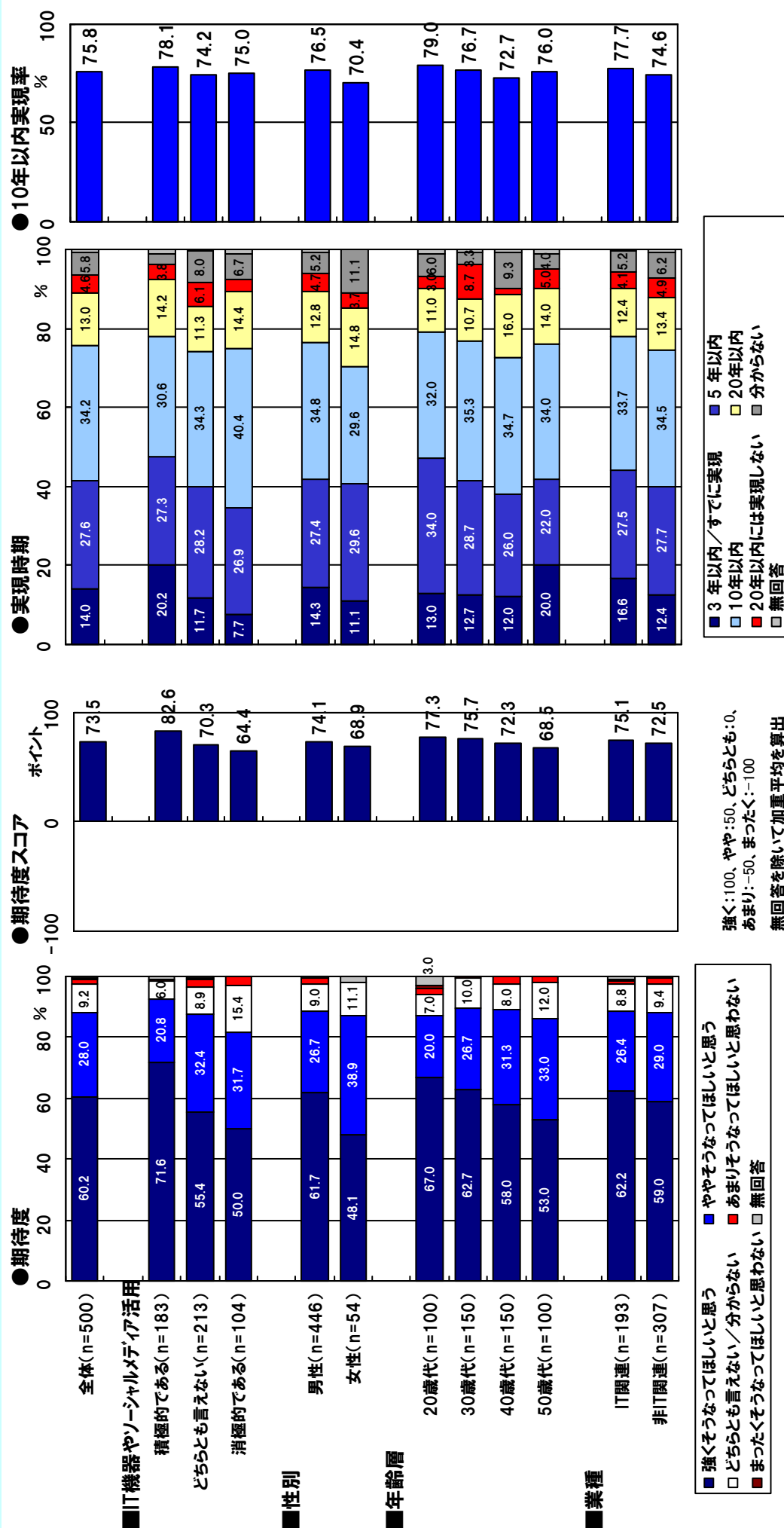
■社会の将来の期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み】

《3_6. 日本中いたるところで超高速インターネットを利用できる》

◆そうなるってほしいという期待度はどの層でも高く、特にIT機器活用積極的層では82.6ポイントと80を超えた。

◆10年以内実現率も高く、最低でも女性層の70.4%で、最高は20歳代の79.0%である。

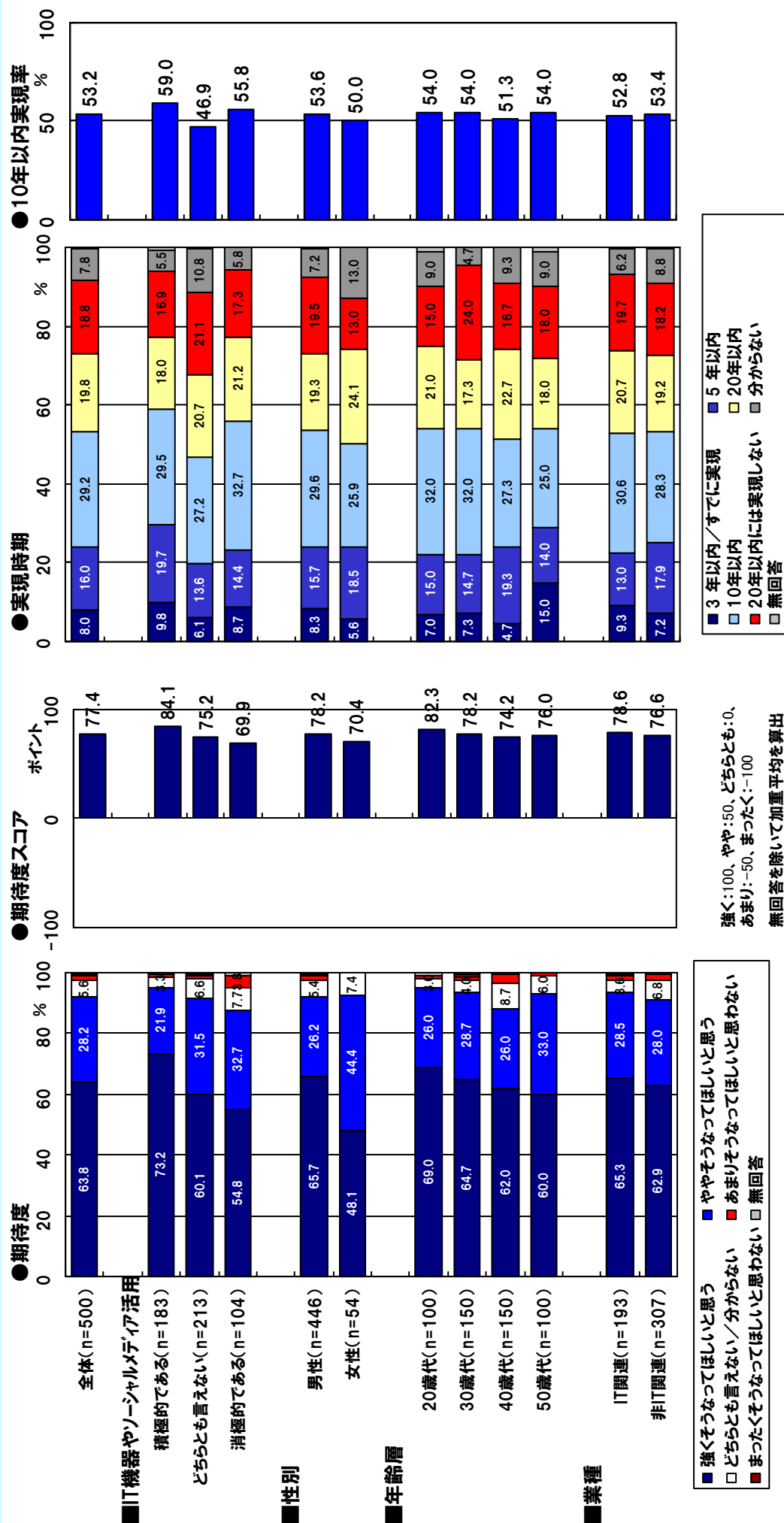


社会の将来の期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み】

《3.7. 行政や社会サービスの各種手続きが、簡素化され、使いやすくなり、効率的になる》

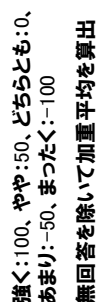
- ◆期待度はどの層でも高く、また、層による違いを除いて大きくない。
- ◆実現率は、IT機器活用どちらとも言えない層だけが46.9%と50%を下回ったが、どの層でも大きな差はない。



【新たな情報・知識の流通の仕組み】

◆期待度は、年齢を経るに従って20歳代の49.5ポイントから50歳代の34.5ポイントへ下がっている。

◆10年以内実現率は、IT機器活用の積極的層が56.8%で高く、消極的層が45.2%で低い。

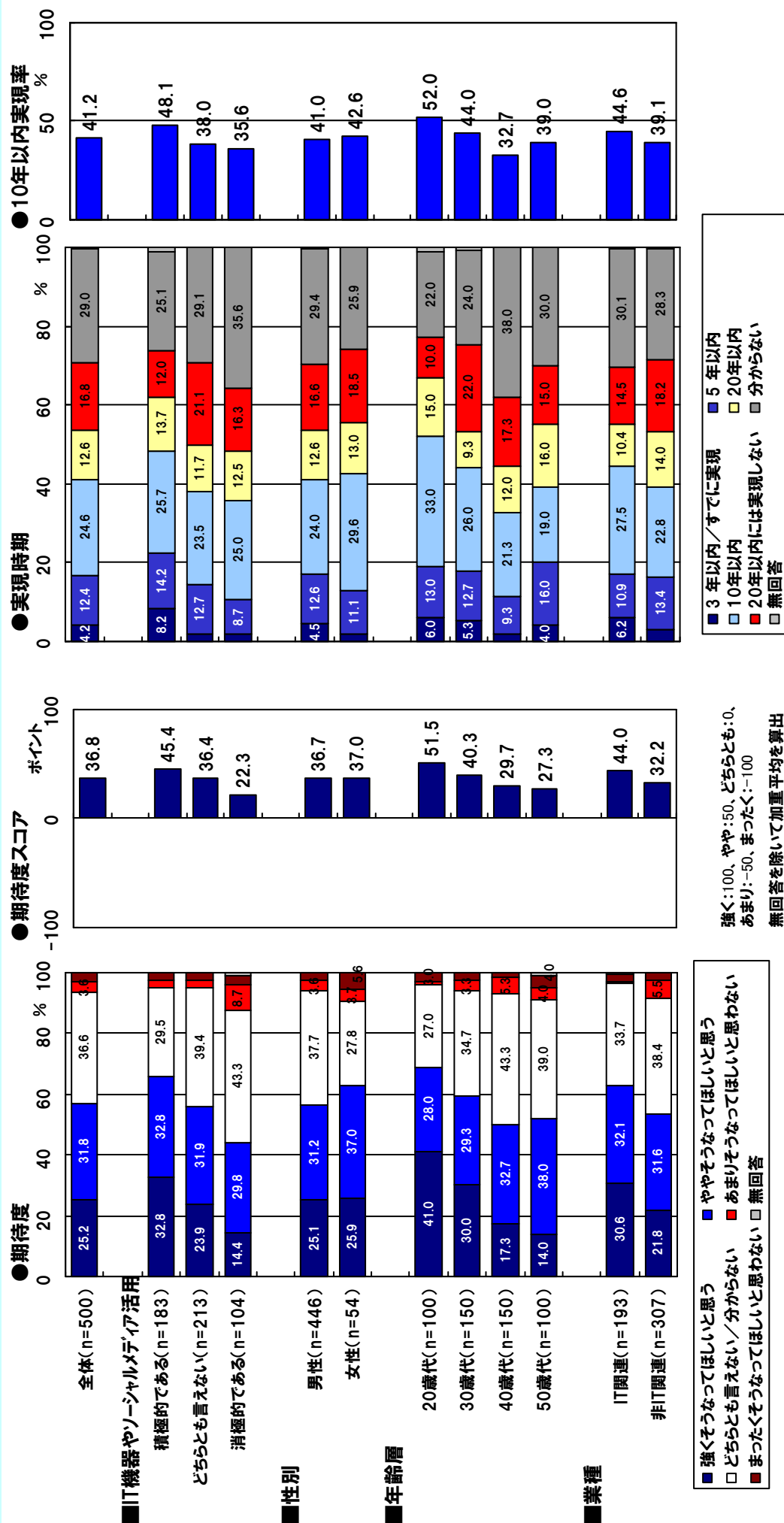


社会の将来の期待度と実現時期

【新たな情報・知識の流通の仕組み】

《3_9. 行政や企業による「人が集まる場、仕組み作り」への投資が、現在の2倍以上になる》

- ◆期待度は年齢層別の20歳代が51.5ポイント、30歳代が40.3ポイントで、40歳代、50歳代よりも高い。
- ◆IT機器活用別に見ると、積極的層は45.4ポイントと高く、消極的層は22.3ポイントと低い。

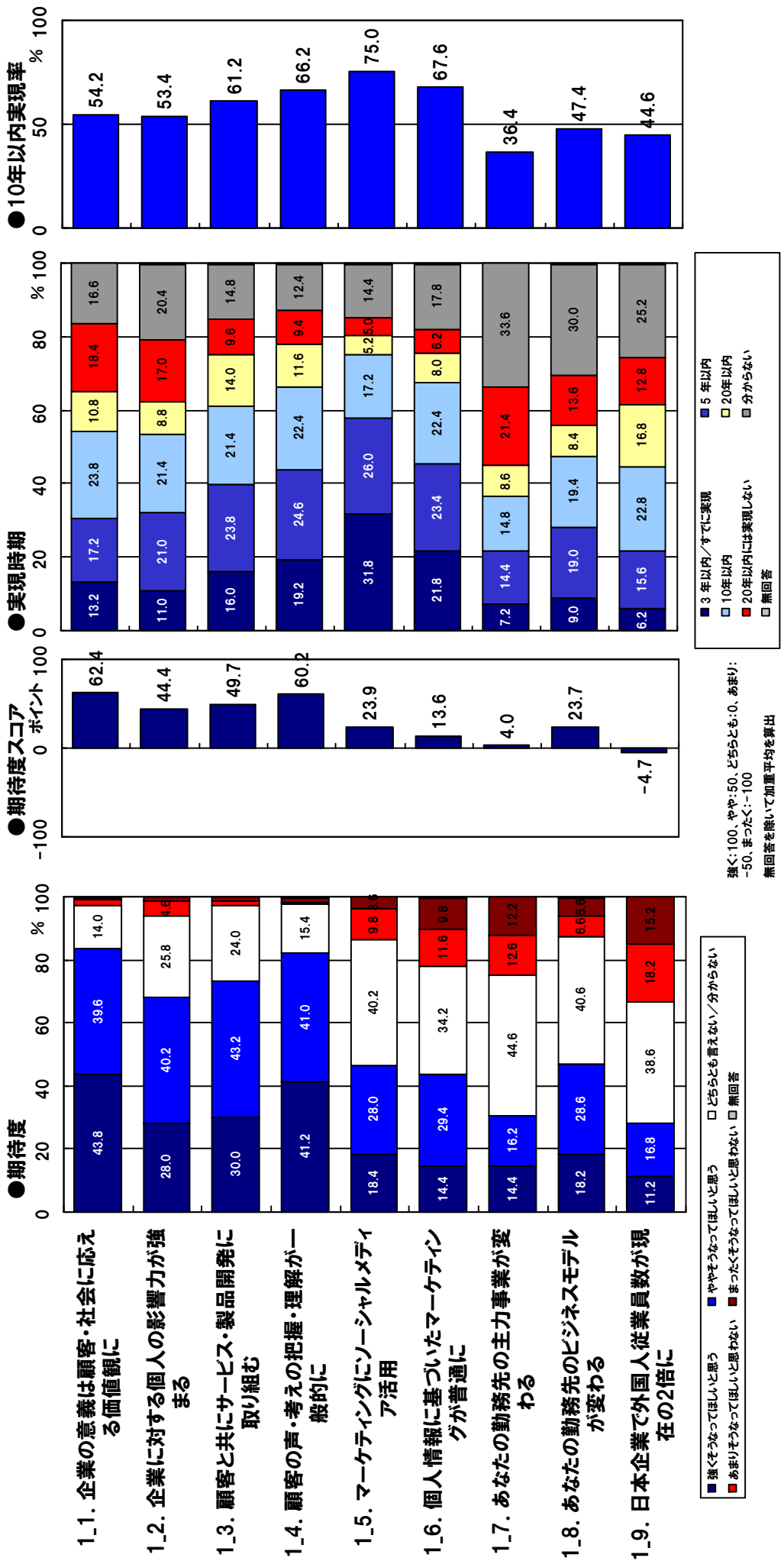


将来の「出来事や状態」の調査結果 企業編

企業の将来の期待度と実現時期(1/3)

◆そうなるってほしいとの期待度が低いのは、「1_9. 日本企業で外国人従業員数が現在の2倍に」の-4.7ポイントで、9項目のうち唯一のマイナスある。次いで「1_7. あなたの勤務先の主力事業が変わる」の4.0ポイントである。

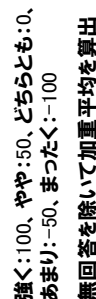
◆実現率が最も高いのは、「1_5. マーケティングにソーシャルメディア活用」の75.0%である。



【CSR、CSV、共創】

◆期待度は層別に大きな違いはなく、60ポイント前後で高い。

◆実現率は層による違いがある。年齢層別では、20歳代の63.0%から順に下げて、50歳代は49.0%である。



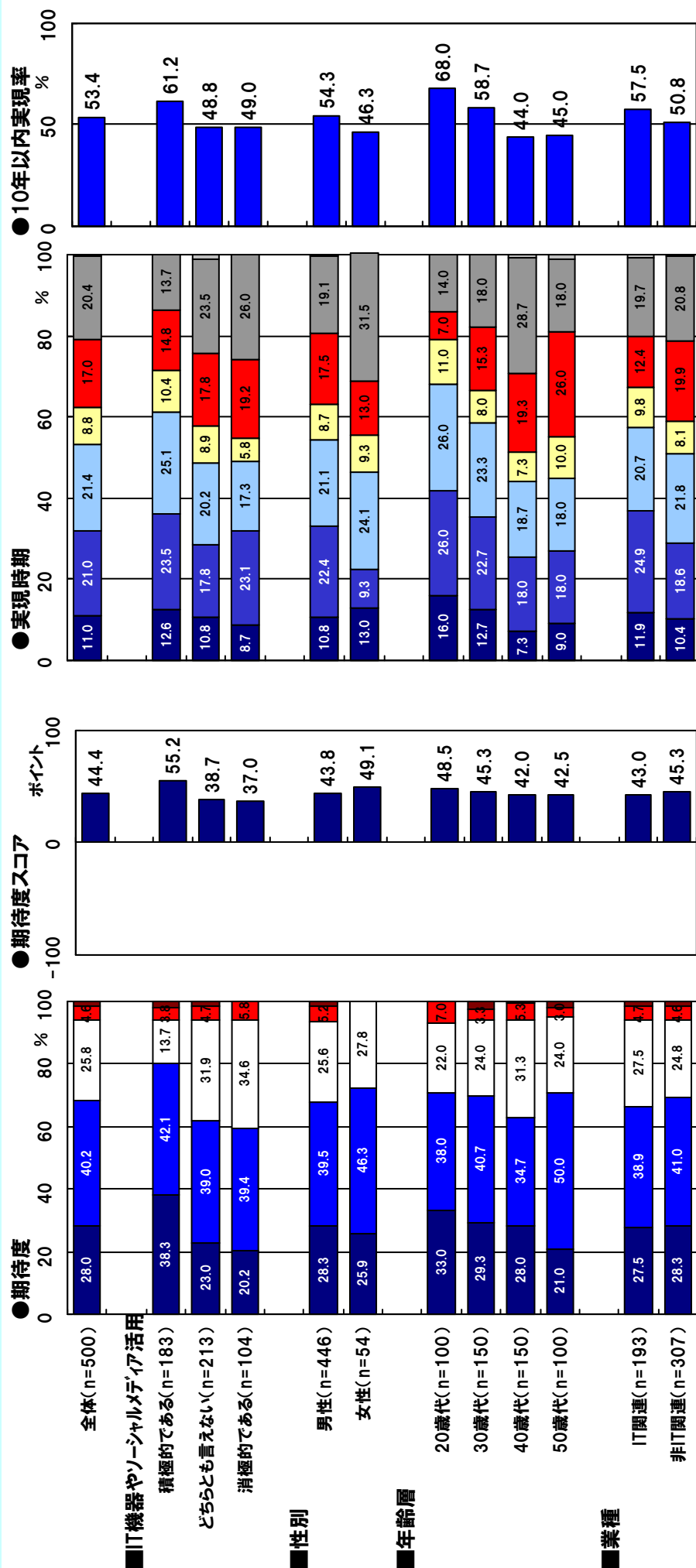
企業の将来の期待度と実現時期

【CSR、CSV、共創】

《1_2. 企業の方向性に対する個人（従業員や消費者、利用者など）の影響力が強まる》

◆期待度は、IT機器活用の積極的層で55.2ポイントと高く、消極的層で37.0ポイントと低い。

◆10年以内実現率は、年齢層別での差が大きい。20歳代は68.0%と高いが、40歳代と50歳代は低い



■ 強くそうなっていると思う ■ ややそうなっていると思う ■ どちらとも言えない/分らない ■ あまりそうなっていると思う ■ 分らない ■ まったくそうなっていると思う ■ 無回答

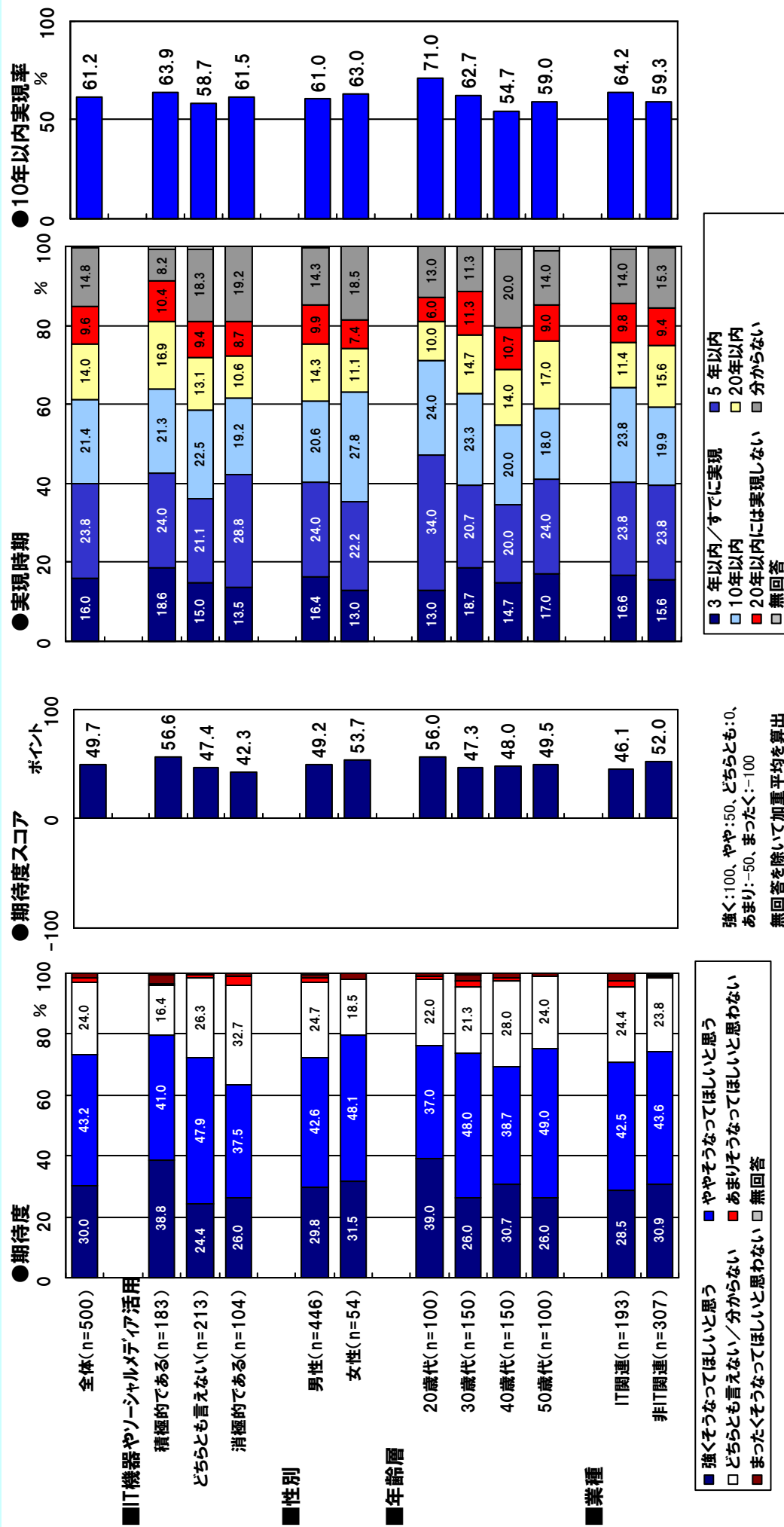
強く:100、やや:50、どちらとも:0、あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

■企業の将来の期待度と実現時期

【オープンイノベーション】

《1_3. 顧客と共にサービスや製品の開発に取り組むことが一般化する》

- ◆期待度はどの層でも42ポイントから57ポイントまでの間にあり、層別の大きな差はない。
- ◆実現率で差が大きいのは、年齢層。20歳代が71.0%で最も高く、40歳代が54.7%で最も低い

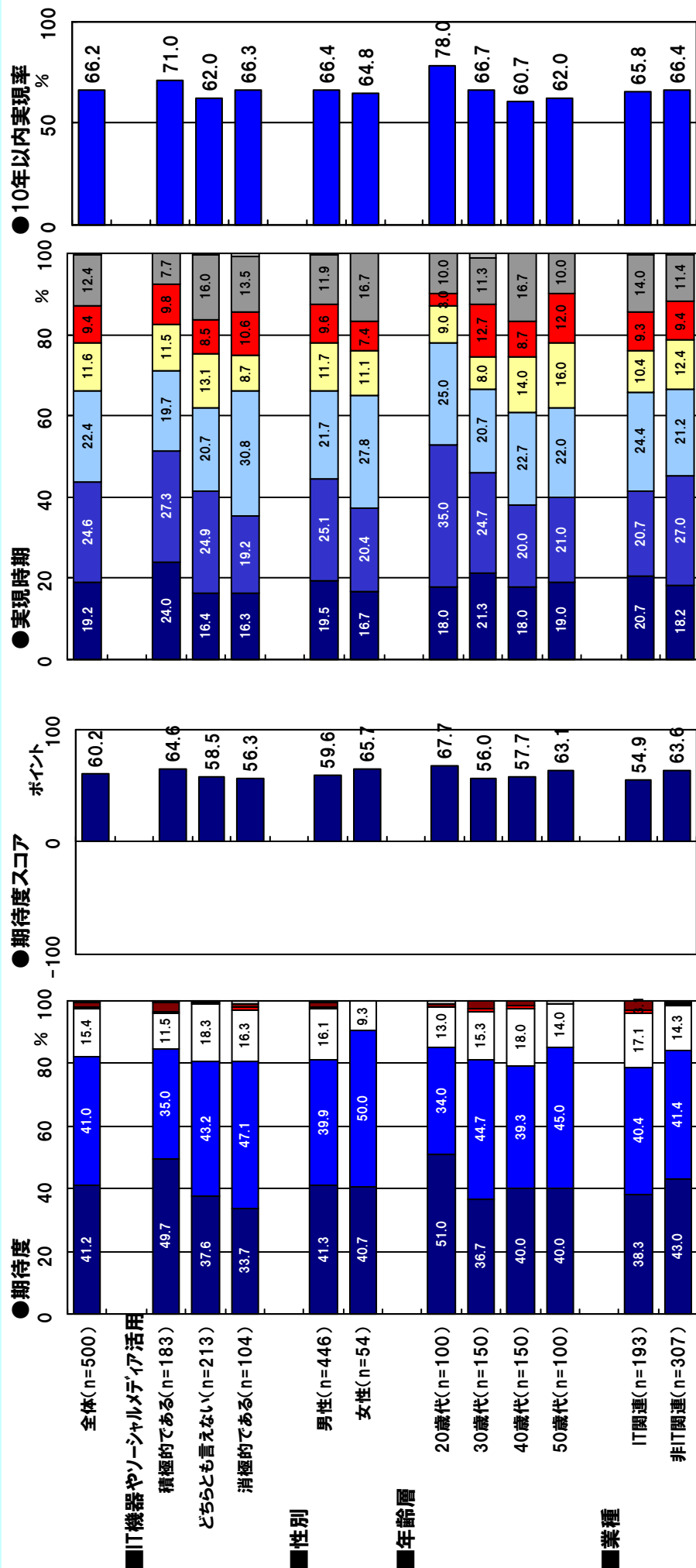


企業の将来の期待度と実現時期

【マーケティング3.0】

《1_4. 顧客の声を早期に把握したり、考えを深く理解する企業が一般的になる》

◆業種別を見ると、期待度は非IT関連層が63.6ポイントで、IT関連層の54.9ポイントよりも高い。10年以内実現率は、非IT関連層が66.4%、IT関連層が78.0%と最も高い。



■ 強くそうなってほしいと思う ■ ややそうなってほしいと思う
□ どちらとも言えない/分からない ■ あまりそうなってほしいと思わない
■ まったくそうなってほしいと思わない □ 無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

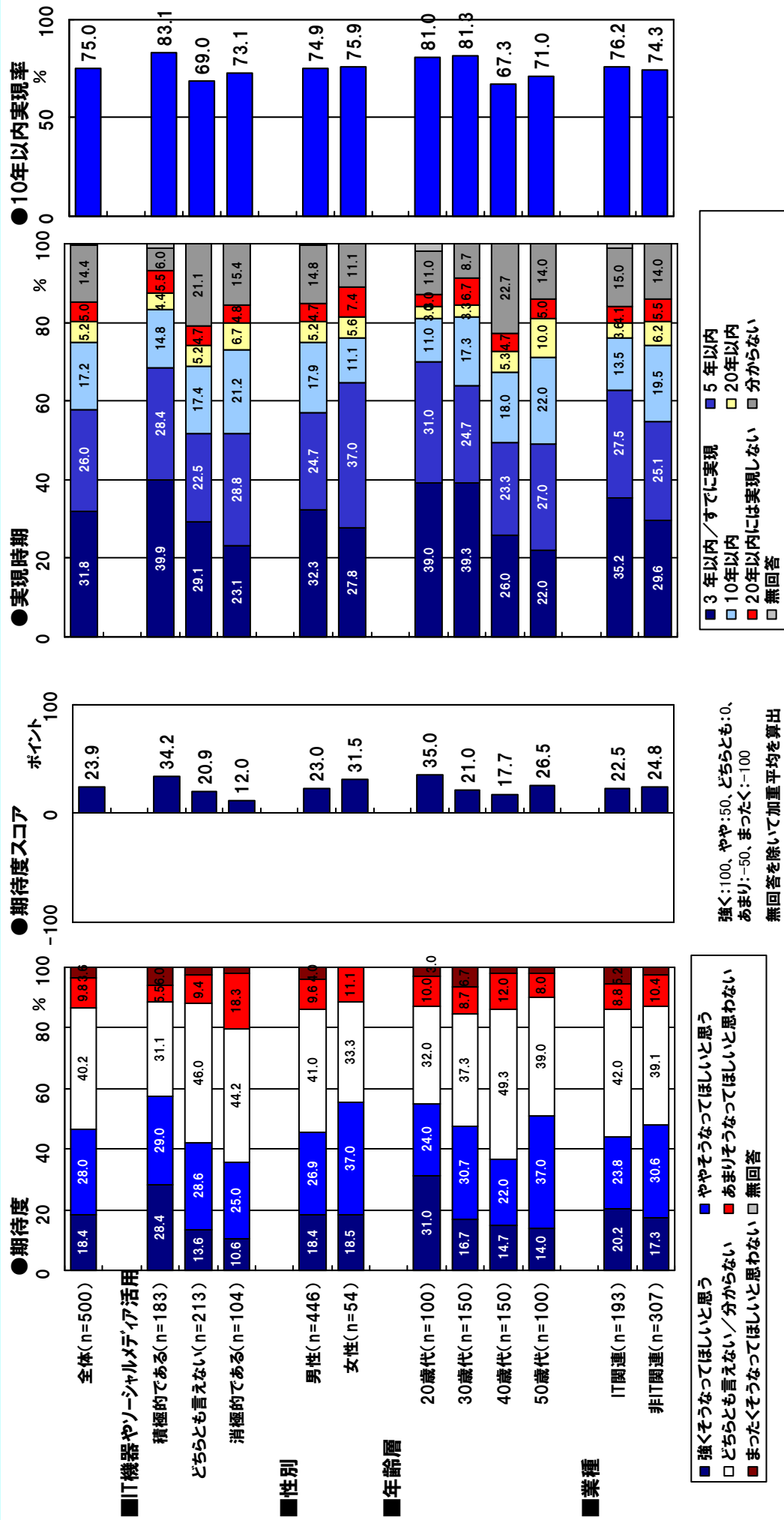
■ 3年以内/すでに実現 ■ 5年以内
■ 10年以内 ■ 20年以内
■ 20年以内には実現しない ■ 分からない
□ 無回答

企業の将来の期待度と実現時期

【マーケティング3.0】

《1.5. 企業のマーケティング活動において、ソーシャルメディアの活用が一般的になる》

- ◆期待度はIT機器活用積極的層が34.2ポイント、20歳代が35.0ポイントと高く、40歳代が17.7ポイントと低い。
- ◆10年以内実現率はどの層でも高い。特に、IT機器活用積極的層と20歳代、30歳代は80%を超えた。

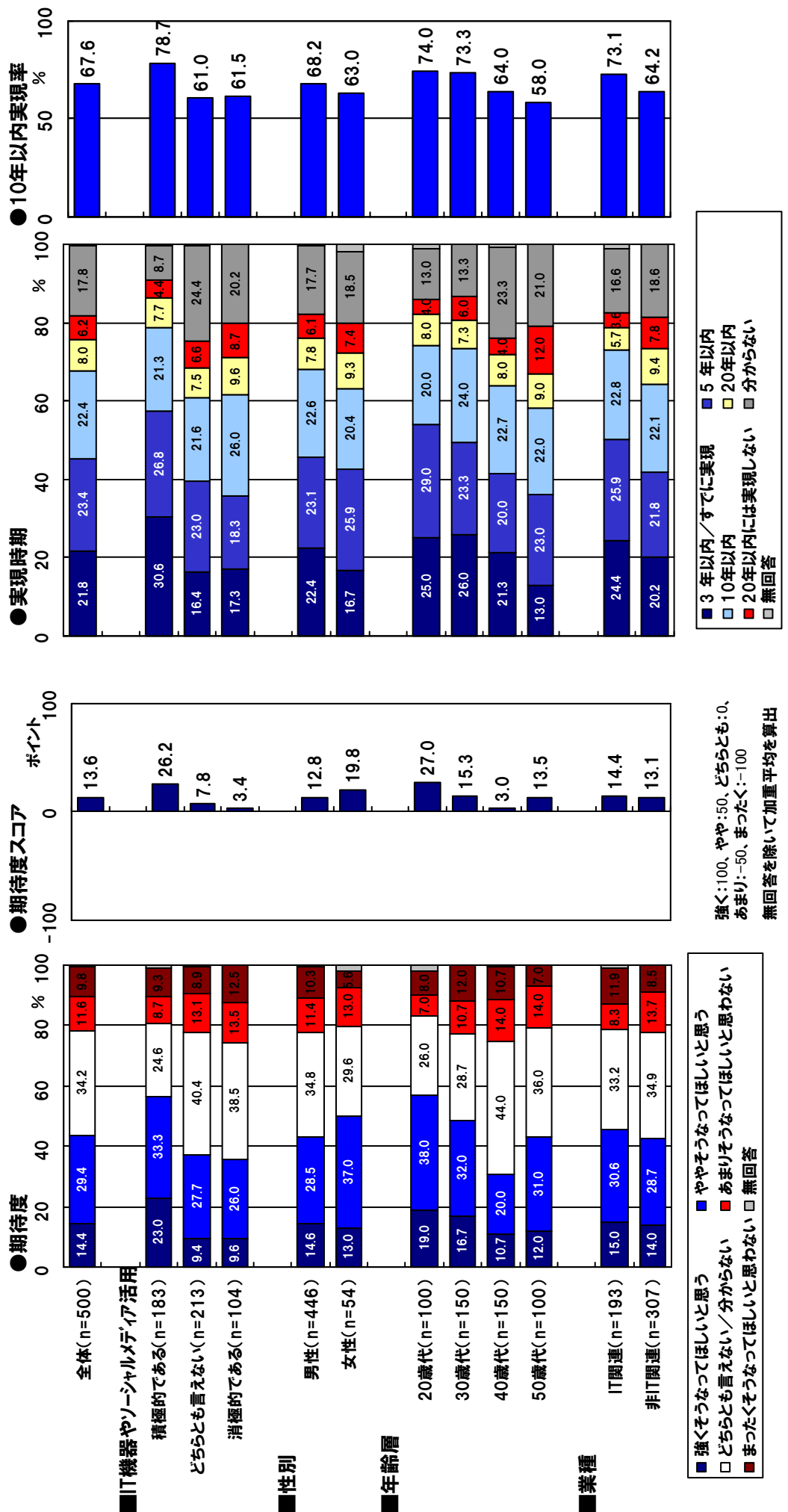


企業の将来の期待度と実現時期

【ビッグデータ】

《1_6. あらゆる個人情報(行動や購買履歴などを含む)に基づいたマーケティング(自分にあった情報の提供)が普通になる》

◆期待度を見ると、層別に違いがあるのはIT機器活用別と年齢層別である。業種別を見ると、期待度では2層の差は小さいが、実現率はIT関連層が73.1%と高いのに対して、非IT関連層は64.2%と低い。

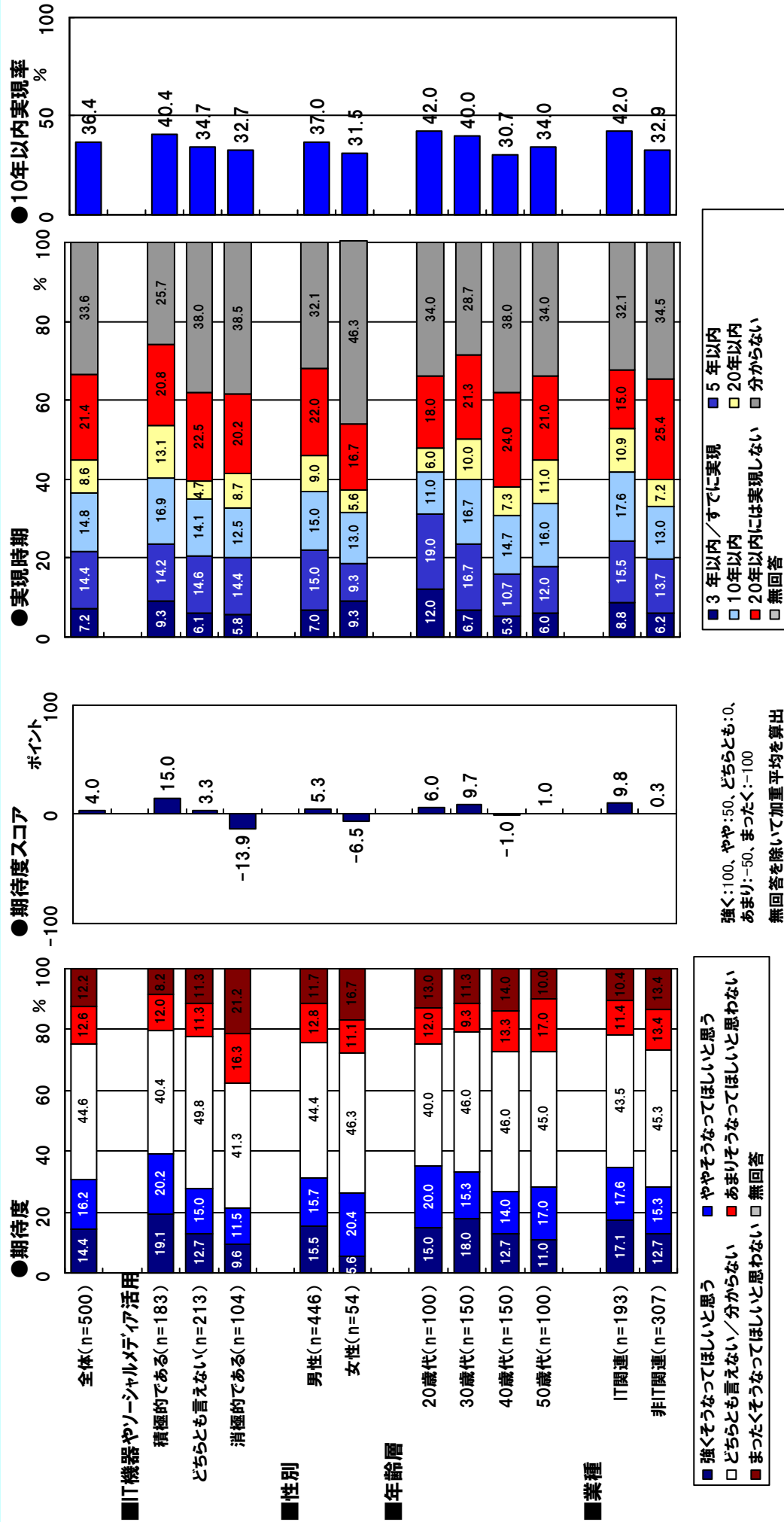


企業の将来の期待度と実現時期

【事業変革・新事業】

《1.7. あなたの勤務先の主力事業が変わる》

◆期待度は最大でもIT機器活用積極的層の15.0ポイントである。年齢層別では、4層のうち40歳代だけが-1.0ポイントとマイナスである。業種別ではIT関連層が9.8ポイントと非IT関連層の0.3ポイントよりも高い。

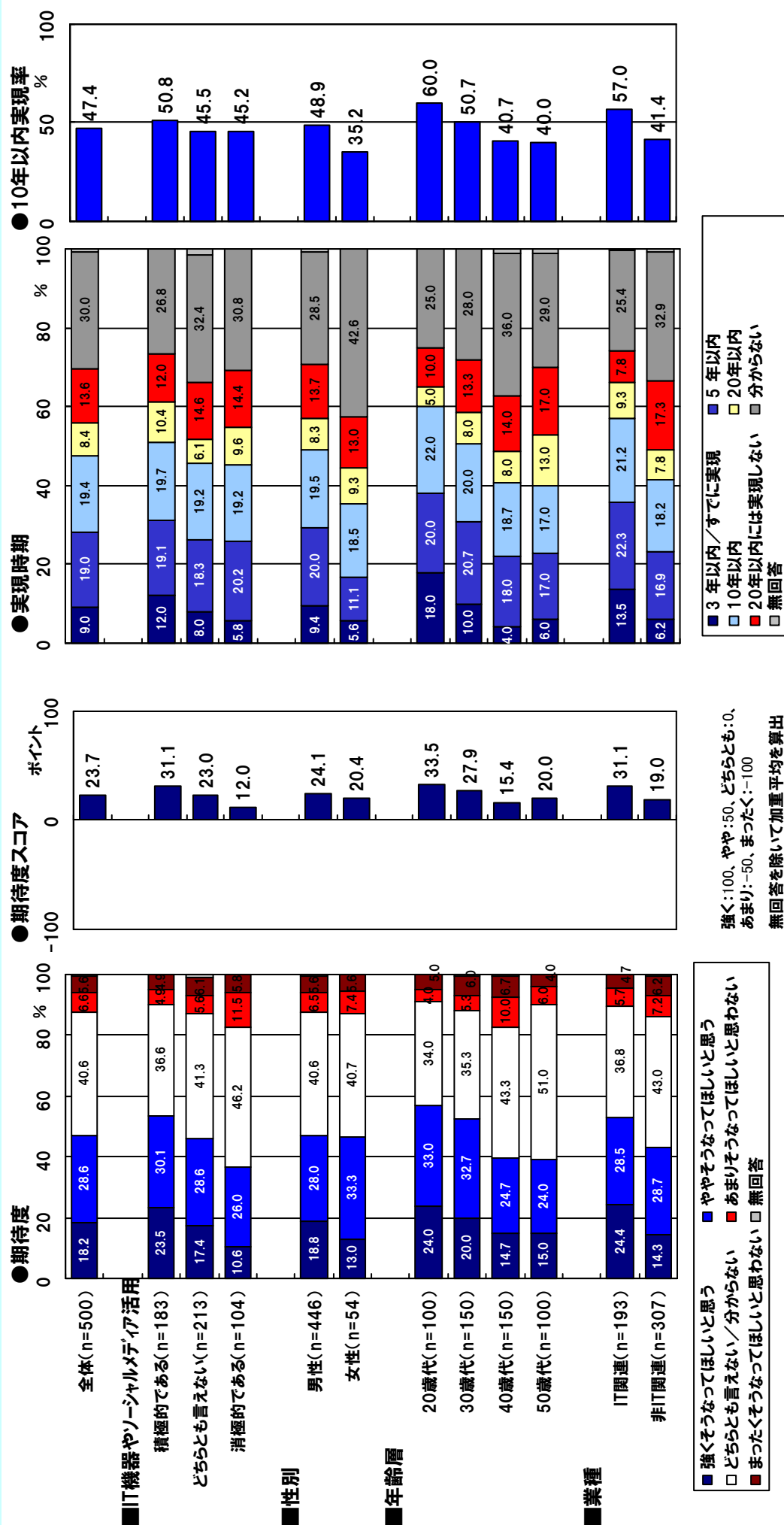


企業の将来の期待度と実現時期

【事業変革・新事業】

《1.8. あなたの勤務先のビジネスモデルや、提供サービスのどの部分で収益を上げることができるかが変わる》

◆業種別を見ると、IT関連層の期待度は31.1ポイントと、非IT関連層の19.0ポイントよりも高い。さらに10年以内の実現率も、IT関連層は57.0%で、非IT関連層の41.4%よりも高い。

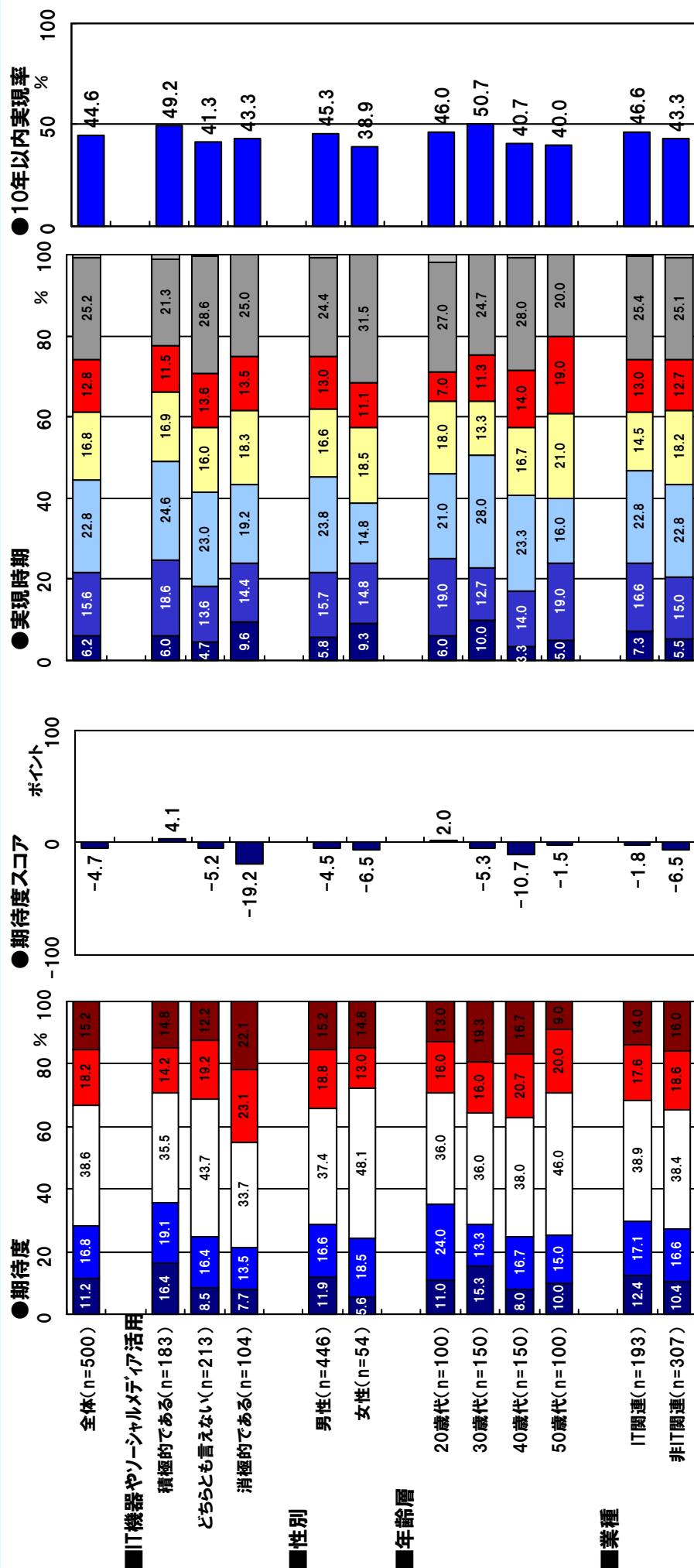


企業の将来の期待度と実現時期

【事業変革・新事業】

《1_9. 日本企業における外国人従業員数が現在の2倍になる》

◆そうなるってほしいとの期待度は、どの層でも低く、中でもIT機器活用消極的層の-19.2ポイントと40歳代の-10.7ポイントが低い。10年以内実現率で50%を超えたのは、30歳代だけである。



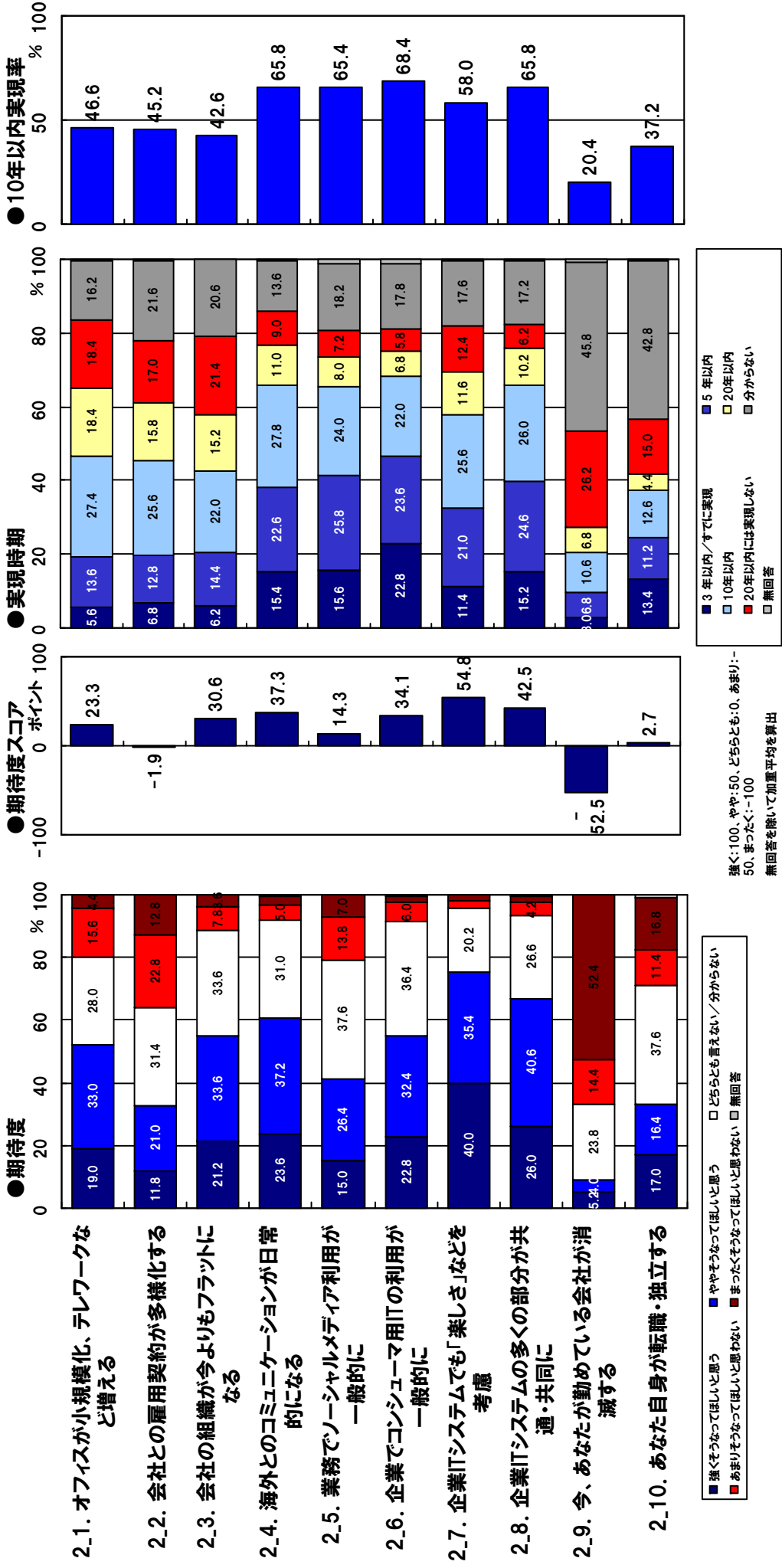
■ 強くそうなるってほしいと思う □ どちらとも言えない／分からない ■ あまりそうなるってほしいと思わない ■ まったくそうなるってほしいと思わない □ 無回答

● 期待度スコア
強く:100、やや:50、どちらとも:0、あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

■ 3年以内/すでに実現 ■ 5年以内
■ 10年以内 ■ 20年以内
■ 20年以内には実現しない ■ 分からない
■ 無回答

■ 企業の将来の期待度と実現時期(2/3)

- ◆「2.9. 今、あなたが勤めている会社が消滅する」は、期待度は-52.5ポイントと低く、実現率も20.4%で低い。
- ◆「2.2. 会社との雇用契約が多様化する」は、期待度が-1.9と低い。

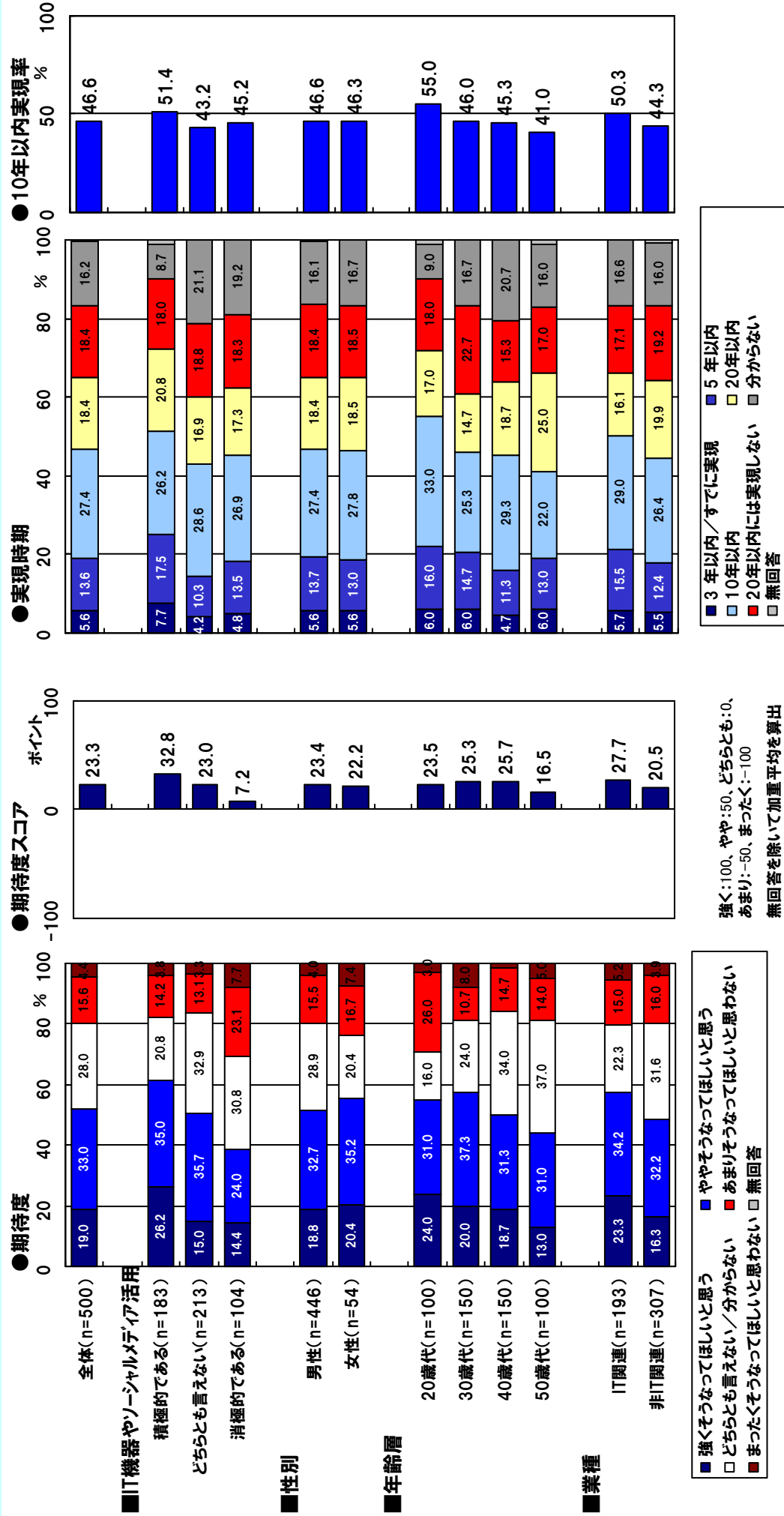


企業の将来の期待度と実現時期 【ワークスタイルの変革】

《2_1. 会社のオフィスが小規模になり、テレワークやノマドワーク(決まったオフィスを持たない働き方)の人々が多数を占める》

◆そうなるってほしいとの期待度は、IT関連層で27.7ポイントと高く、非IT関連層で20.5ポイントと低い。

◆IT機器活用積極的層は32.8ポイントと高く、消極的層が7.2ポイントと低い。50歳代も16.5ポイントで低い。

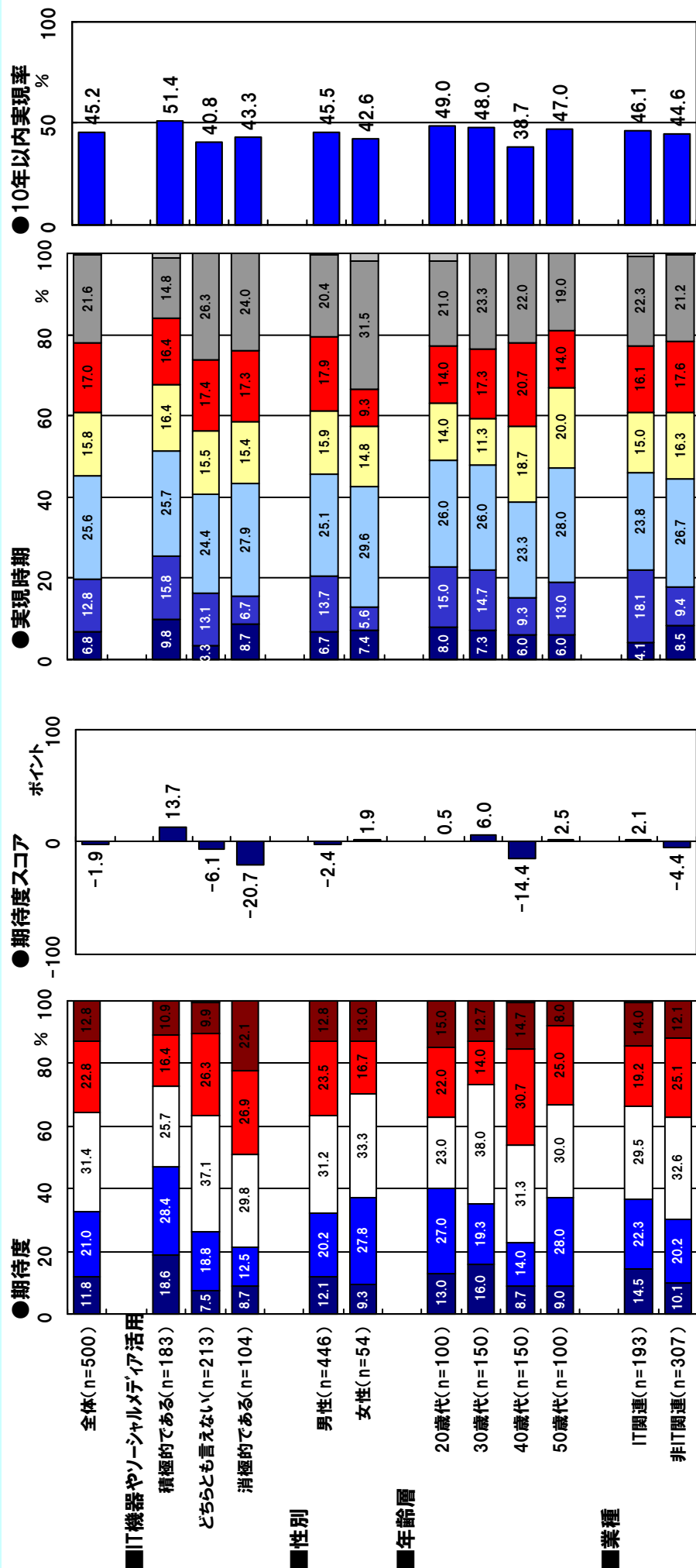


企業の将来の期待度と実現時期

【ワークスタイルの変革】

《2.2. 会社との雇用契約が多様化し、プロジェクトごとや成果報酬型などの雇用契約が普通になる》

◆期待度は全般的に低い。IT機器活用別に見ると、積極的層は13.7ポイントと高いのに対して、消極的層は-20.7ポイントと低い。年齢層別では、40歳代だけがマイナスの-14.4ポイントである。



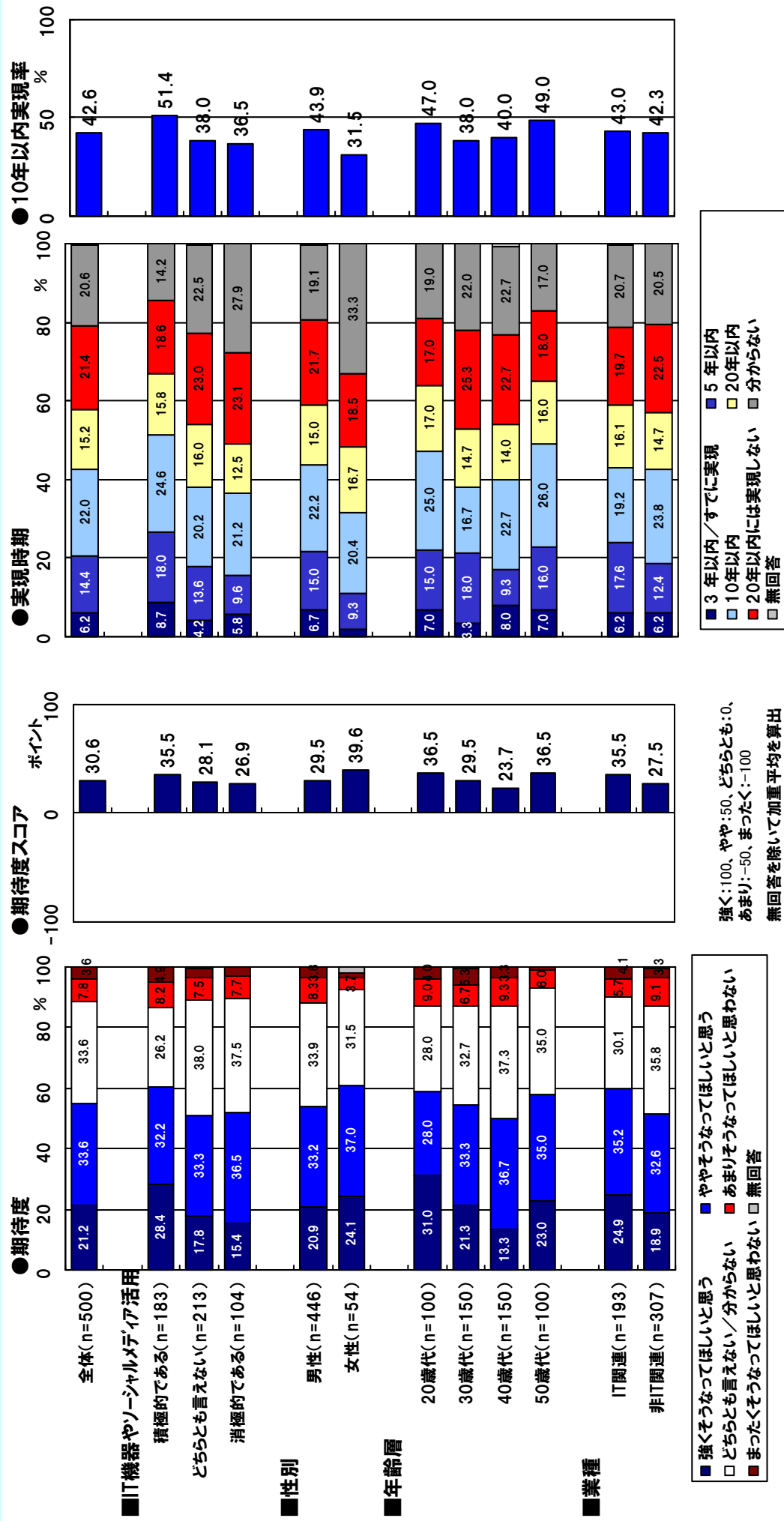
■ 強くそうなっていると思う ■ ややそうなっていると思う
□ どちらとも言えない/分からない ■ あまりそうなっていると思う
■ まったくそうなっていると思う □ 無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

■企業の将来の期待度と実現時期 【ワークスタイルの変革】

《2.3. 会社の組織が今よりもフラットになる》

◆年齢層別に見ると、期待度が高いのは20歳代と50歳代で共に36.5ポイントである。10年以内実現率も50%近くで高い。40歳代は期待度が23.7ポイントと低い。

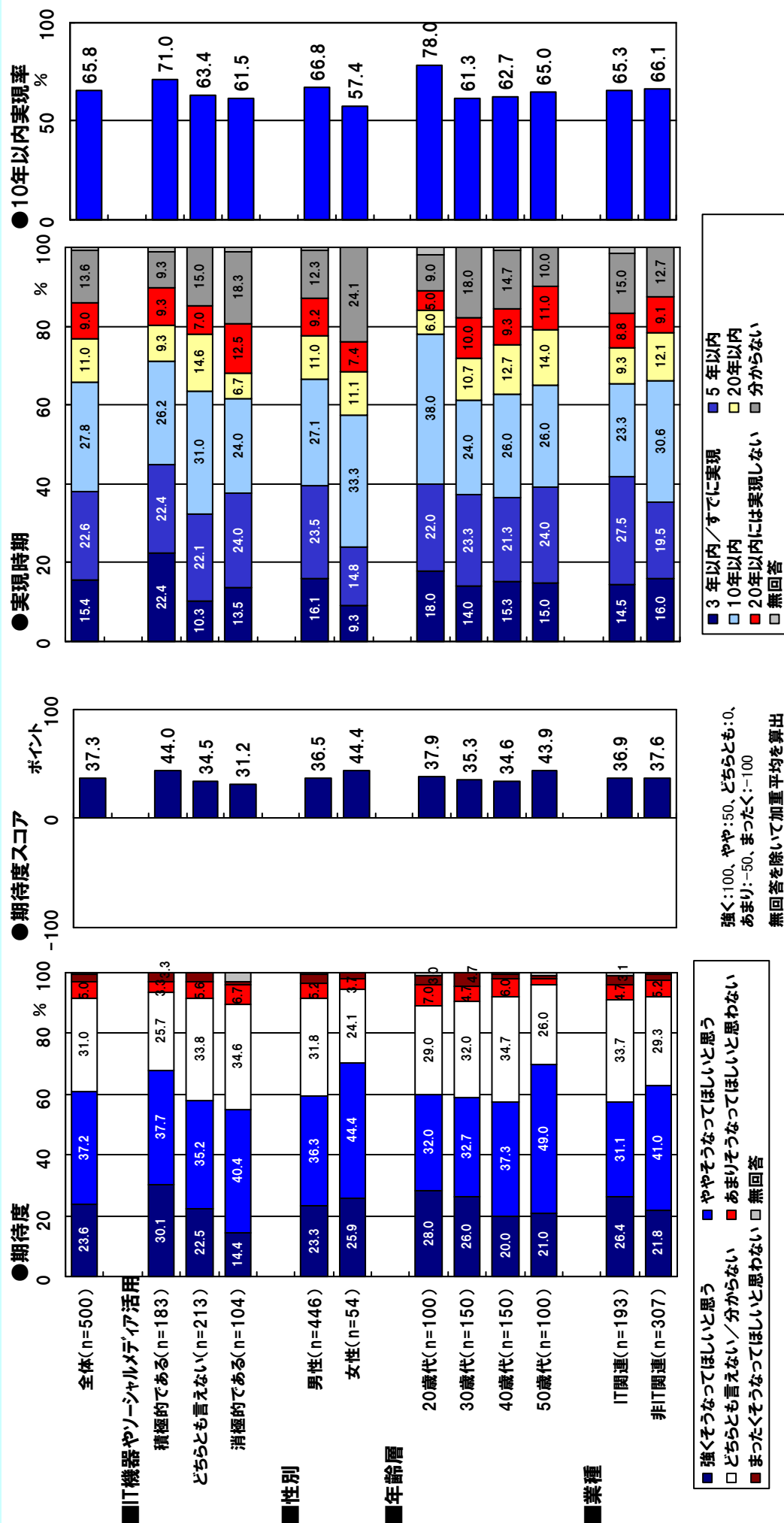


企業の将来の期待度と実現時期

【ワークスタイルの変革】

《2.4. 海外とのコミュニケーションが日常的になる》

◆年齢層別に見ると、期待度は50歳代だけが40ポイントを超える43.9ポイントである。10年以内実現率は、20歳代だけが70%を超えた78.0%である。



《2_5. 社員が業務でソーシャルメディアを使うことが一般的になる》

期待度スコア

期待度	全体 (n=500)	IT機器やソーシャルメディア活用積極的である (n=183)	どちらとも言えない (n=213)	消極的である (n=104)
15.0	26.4	37.6	13.8	7.0
24.0	32.8	26.2	10.4	6.6
10.8	26.3	45.5	11.3	5.6
7.7	15.4	41.3	25.0	10.6

期待度スコア

期待度スコア	男性 (n=446)	女性 (n=54)
14.3	25.8	38.3
20.4	31.5	31.5
13.0	13.9	7.4

期待度スコア

期待度スコア	20歳代 (n=100)	30歳代 (n=150)	40歳代 (n=150)	50歳代 (n=100)
21.0	29.0	25.0	15.0	10.0
16.7	26.0	36.7	12.7	8.0
10.7	24.0	45.3	13.3	6.7
13.0	28.0	40.0	15.0	3.0

期待度スコア

期待度スコア	IT関連 (n=193)	非IT関連 (n=307)
14.5	23.8	37.8
15.3	28.0	37.5
17.6	6.2	7.5

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

期待度スコア

期待度スコア	期待度スコア
14.3	12.9
28.7	25.9
12.7	18.0
-7.7	15.3
16.7	9.3
11.4	16.2

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
あまり:-50、まったく:-100

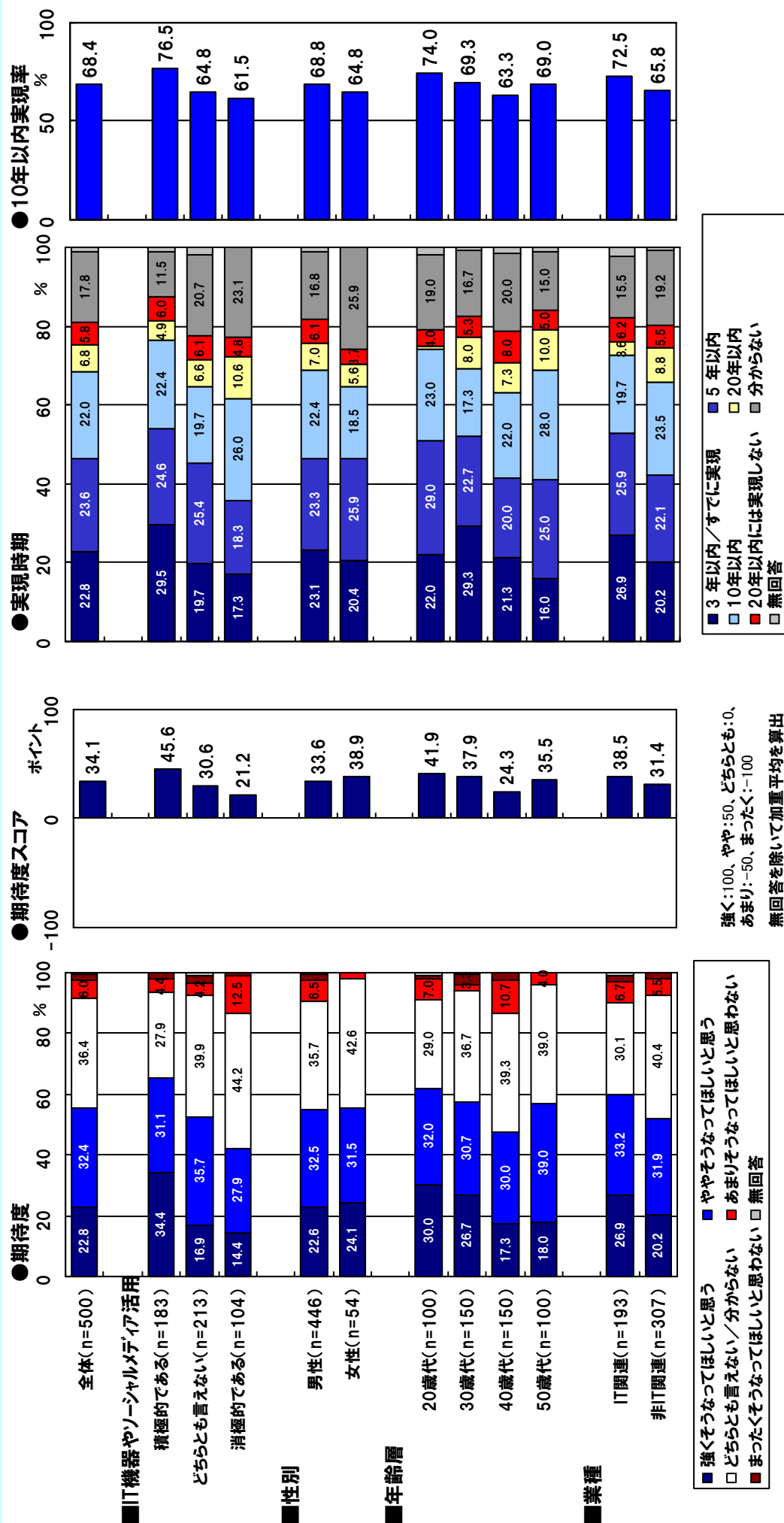
Copyright © 2012 by JEITA and Nikkei BP Consulting, Inc. All rights reserved.

企業の将来の期待度と実現時期

【コンピュータIT】

《2.6. 企業において、コンピュータ機器やIT関連サービスの利用が一般化する》

- ◆業種別を見ると、期待度と10年以内実現率共にIT関連層の方が非IT関連層よりも高い。
- ◆IT機器活用別の期待度は、積極的層は45.6ポイント、消極的層は21.2ポイントで、積極的層がかなり高い。

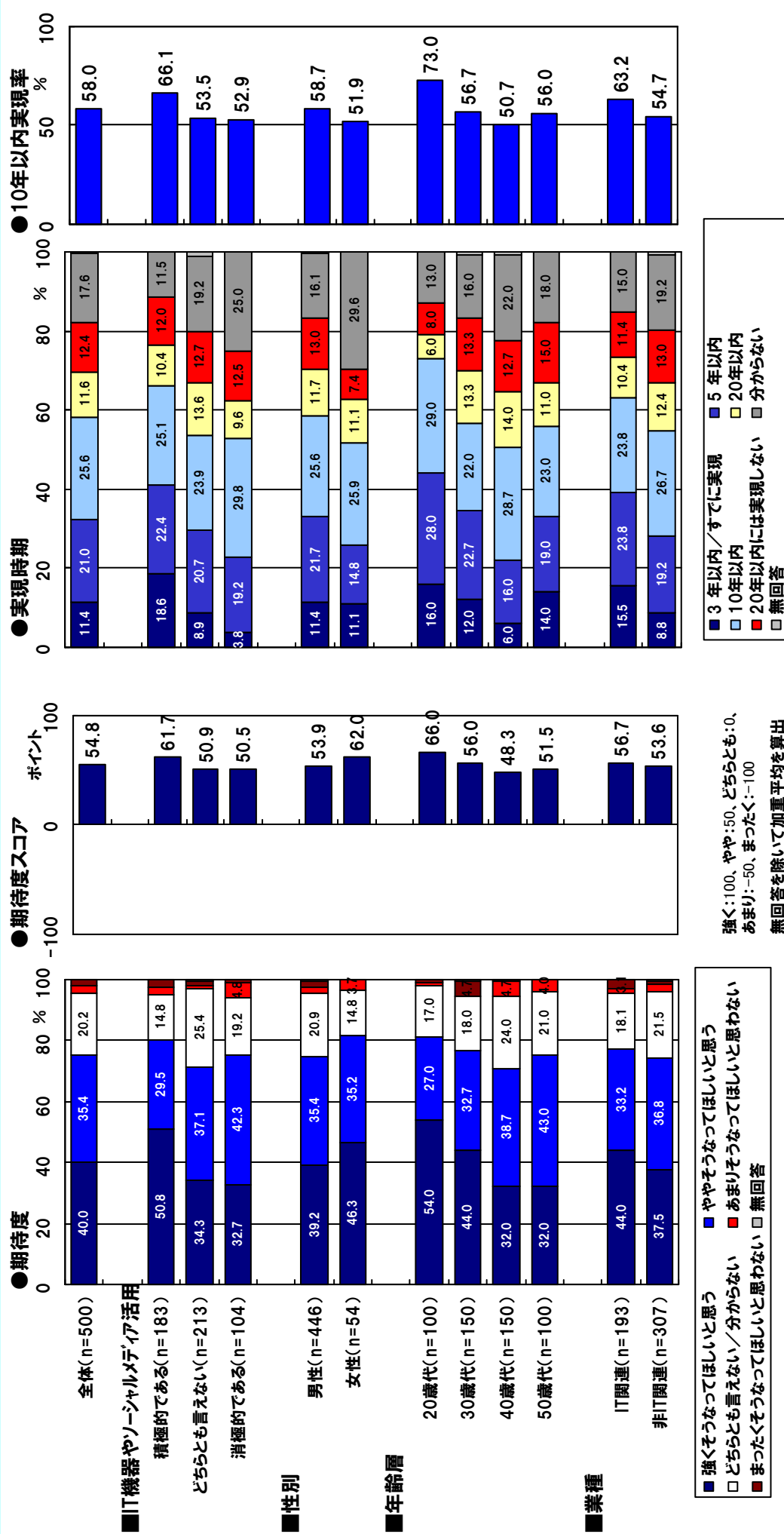


企業の将来の期待度と実現時期

【コンシューマーIT】

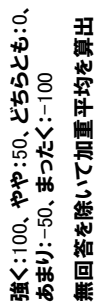
《2.7. 企業のITシステムにおいて、「楽しさ」、「気持ちよさ」、「ストレスのなさ」などが考慮されることが普通になる》

◆業種別に見ると、期待度は2層で大きな差はないが、10年以内実現率はIT関連層が63.2%で非IT関連層よりも高い。実現率は、20歳代が73.0%とほかの年齢層よりも高い。



【共通化、クラウド】

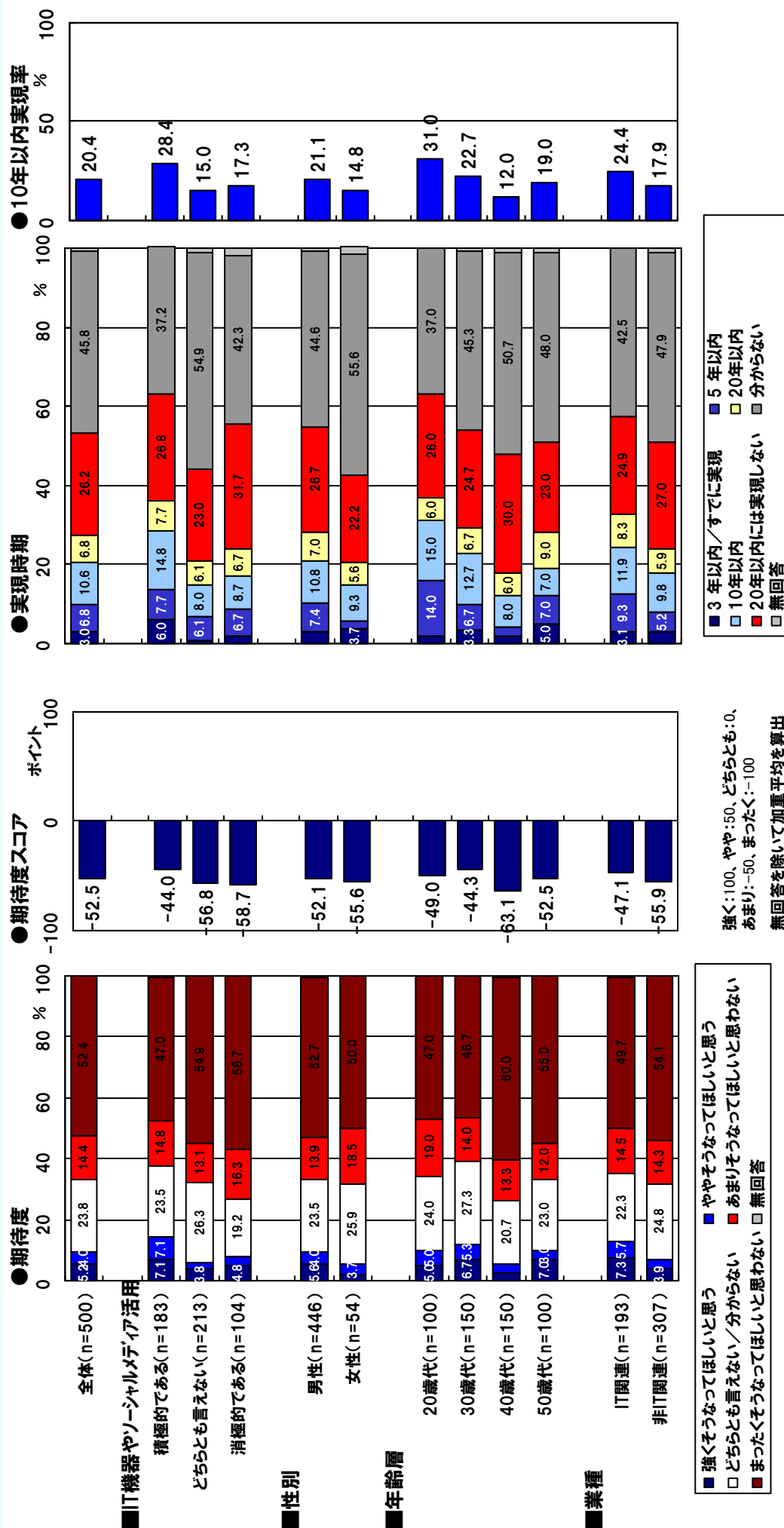
◆業種別では、期待度はIT関連層と非IT関連層で大きな差はないが、10年以内実現率はIT関連層が69.9%で、非IT関連層の63.2%よりも高い。



■企業の将来の期待度と実現時期 【事業変革、ワークスタイルの変革】

《2.9. 今、あなたが勤めている会社／団体が消滅する》

◆期待度を見ると、どの層でもマイナスである。濃赤(まったくそうなってほしいとは思わない)と赤(あまりそうなってほしいと思わない)との回答が多い。10年以内実現率は、20歳代が31.0%、IT関連層が24.4%と高い。

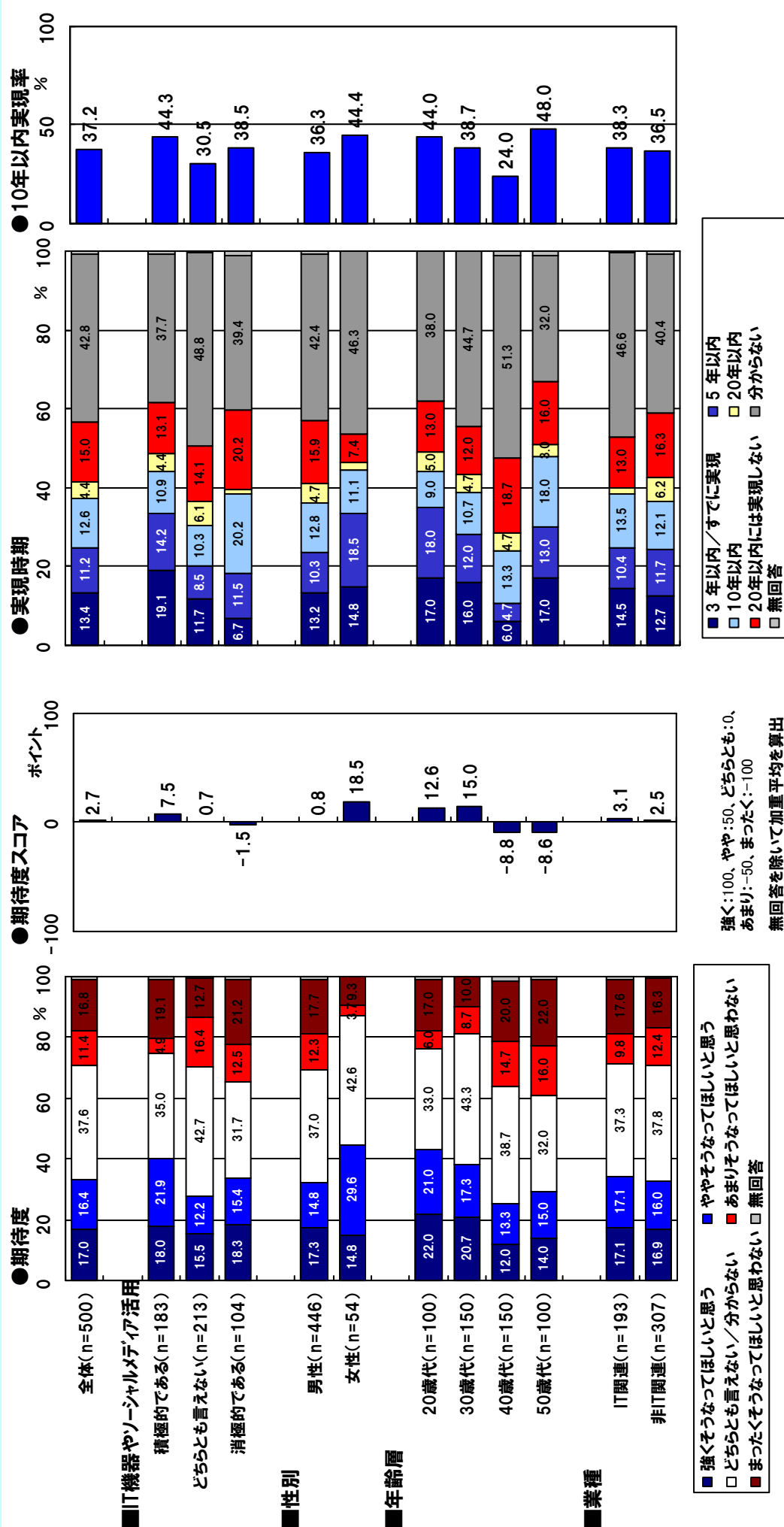


企業の将来の期待度と実現時期

【ワークスタイルの変革】

《2_10. あなた自身が(現在勤めている会社／団体をやめて)転職もしくは独立する》

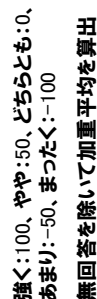
◆年齢層別に見ると、20歳代と30歳代で期待度がプラスであるのに対して、40歳代と50歳代ではマイナスである。ただ、50歳代は、10年以内実現率が48.0%とほかの3層よりも高い。



【企業競争力】

◆業種別に見ると、期待度と10年以内実現率共にIT関連層の方が非IT関連層よりも高い。

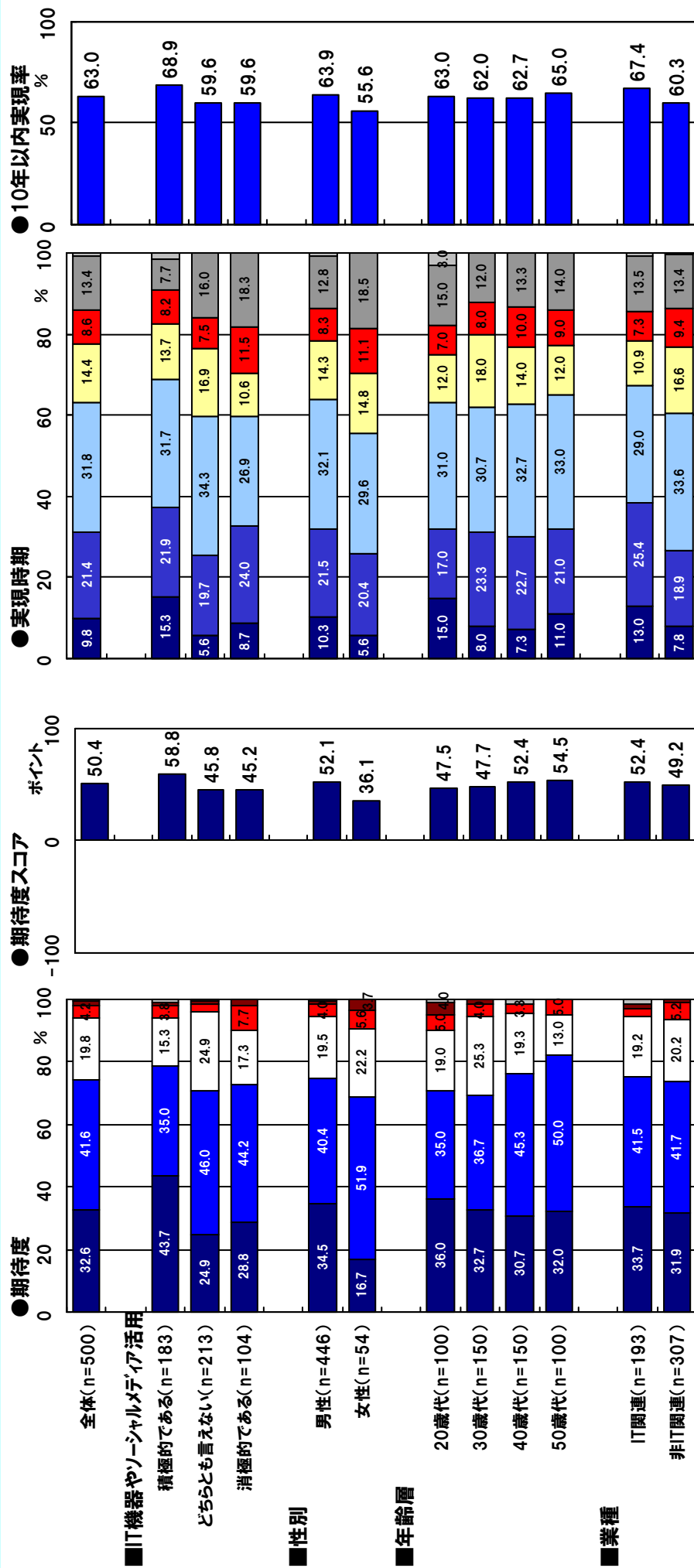
◆IT機器活用別では、積極的層が消極的層よりも期待度、実現率共に高い。



■企業の将来の期待度と実現時期 【企業競争力】

《3_2. 規制緩和が進み、新たなビジネスへの参入が容易になる》

- ◆そうなるってほしいとの期待度は、年齢層別では年齢層が上がるに従って期待度が高くなる。
- ◆業種別で見ると、期待度は2層で大きな差はないが、実現率はIT関連層が67.4%で非IT関連層よりも高い。



■強くそうなるってほしいと思う ■ややそうなるってほしいと思う
□どちらとも言えない／分からない ■あまりそうなるってほしいと思わない
■まったくそうなるってほしいと思わない □無回答

強く:100、やや:50、どちらとも:0、
あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

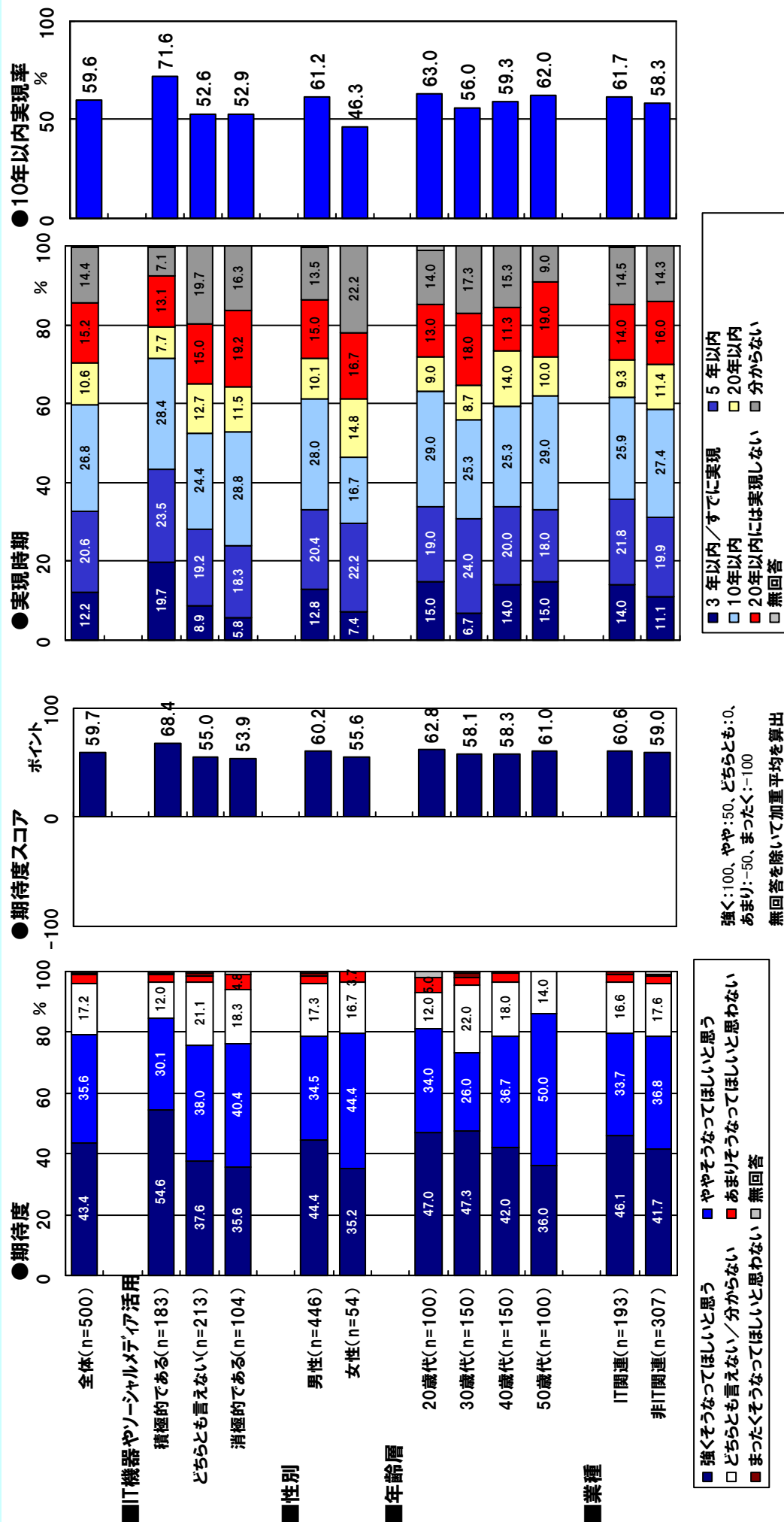
■3年以内／すでに実現 ■5年以内
■10年以内 ■20年以内
■20年以内には実現しない ■分からない
□無回答

企業の将来の期待度と実現時期

【情報共有】

《3.3. 企業内の情報共有が進み、組織の壁が低くなる》

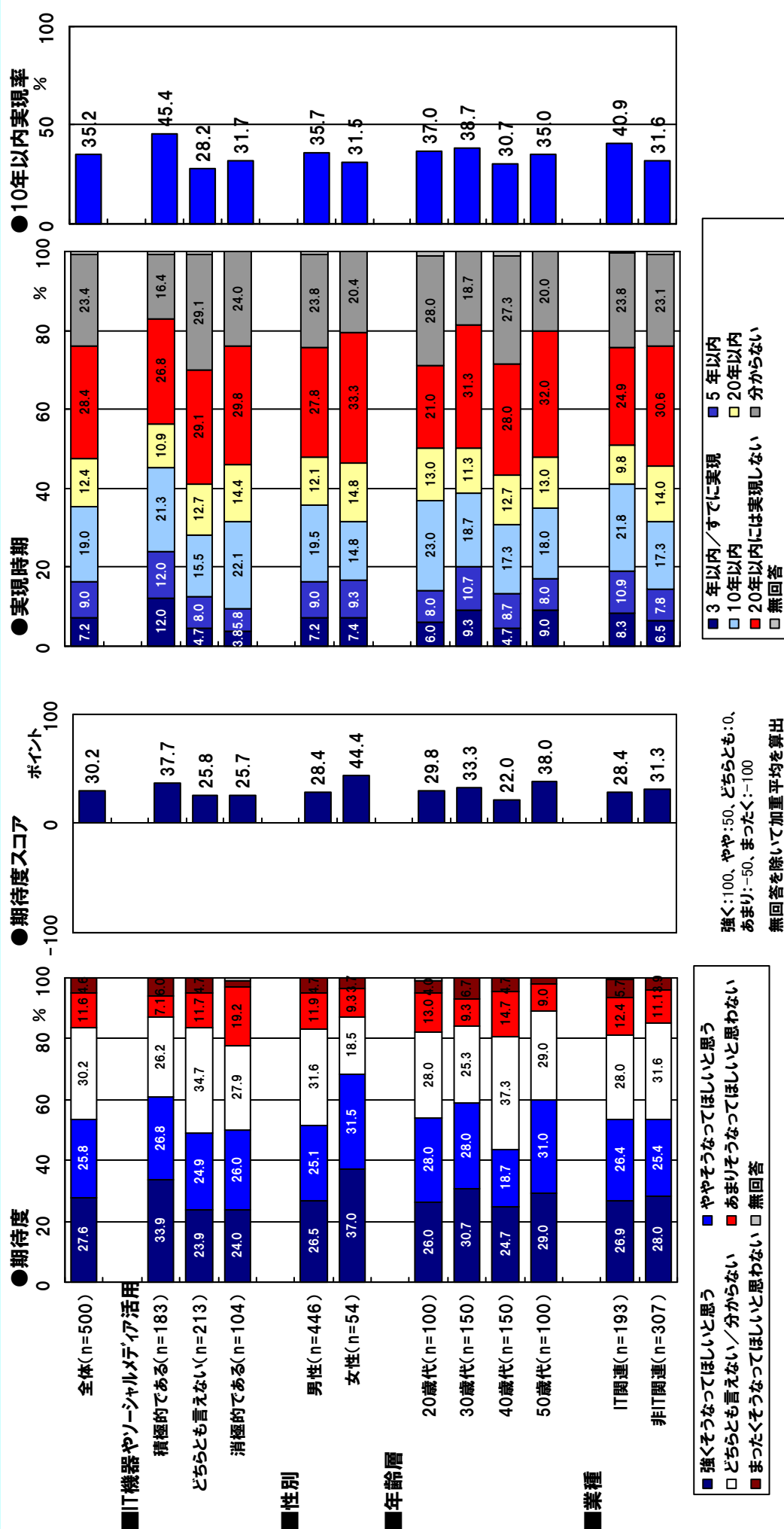
◆期待度は最低でも53.9ポイントで、全体として高い。ほかの層より高いのは、IT機器活用積極的層の68.4ポイント。10年以内実現率は、IT機器活用積極層だけが70%を超えた71.6%である。



■企業の将来の期待度と実現時期 【公平性】

《3_4. 従業員の雇用形態に関わらず、同一の責任・業務内容であれば、同一賃金になる》

◆性別で見ると、期待度は女性層が44.4ポイントで、男性層の28.4ポイントよりも高い。10年以内実現率は、逆に男性層が35.7%で、女性層の31.5%よりも高い。

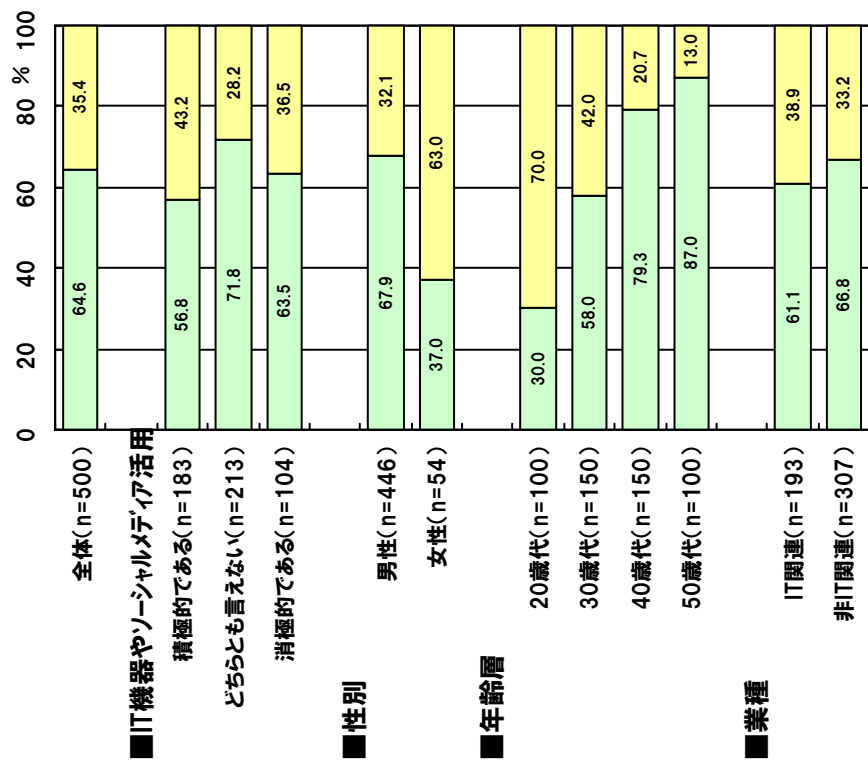


その他の設問の調査結果

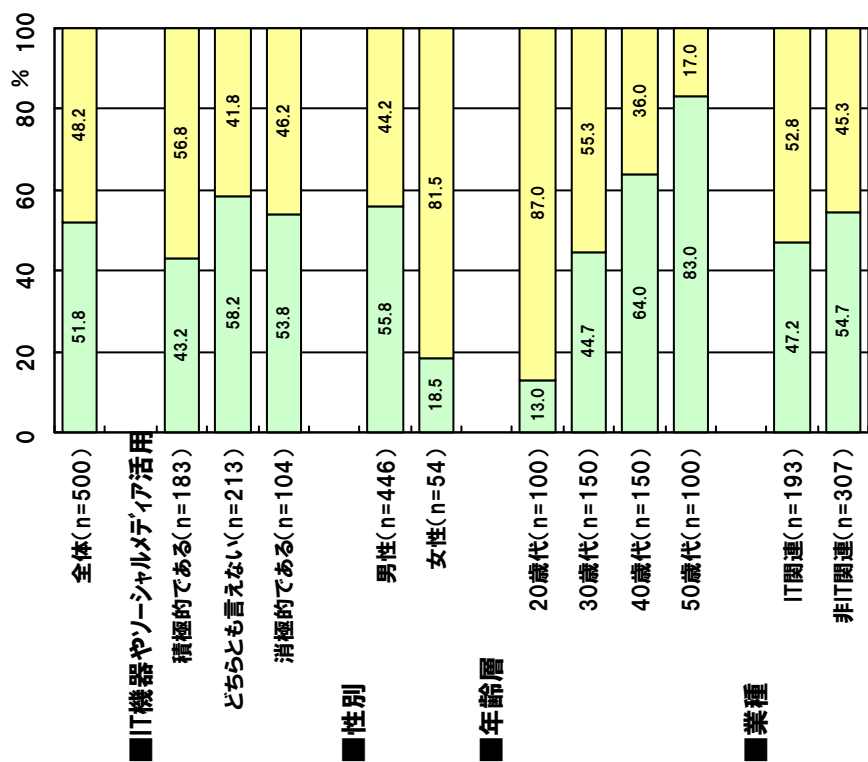
■その他の設問の結果から

《Q19. あなたは現在、結婚していますか。(ひとつだけ)》

《Q20. あなたにはお子様がいらっしゃいますか。(ひとつだけ)》



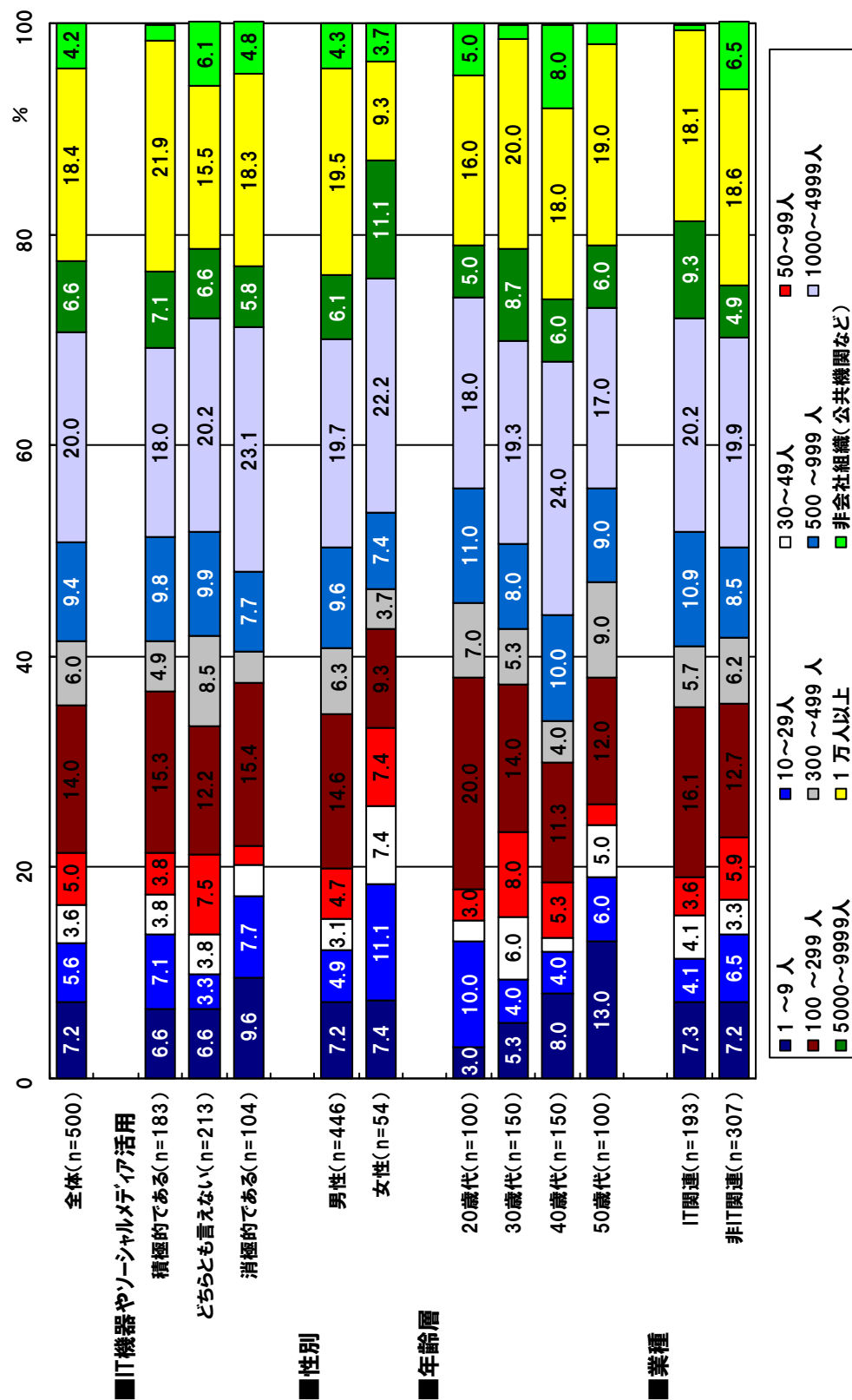
□ 結婚している □ 結婚していない



□ いる □ いない

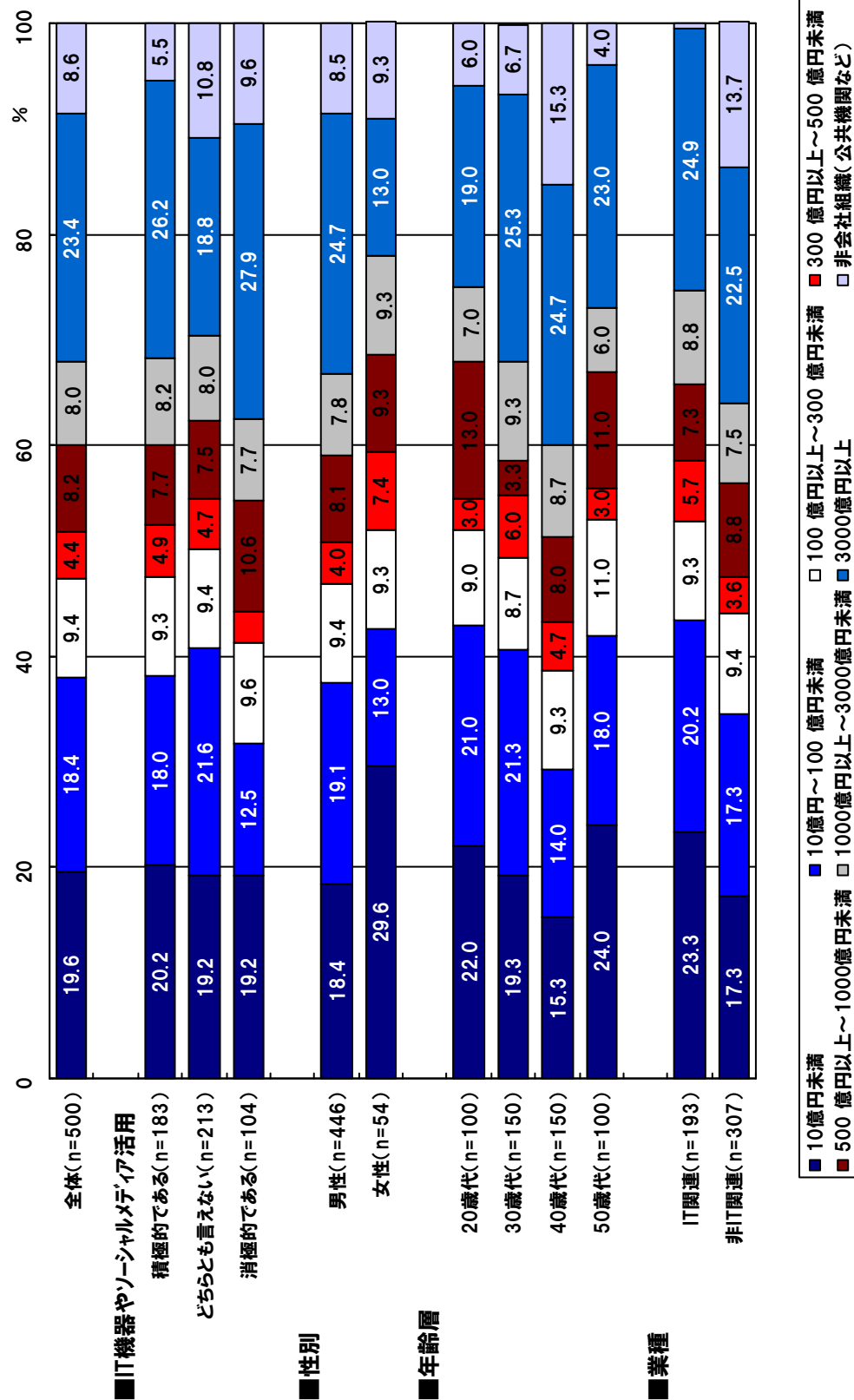
■その他の設問の結果から

《Q21. あなたのお勤め先の従業員数はどれくらいですか。(ひとつだけ)》



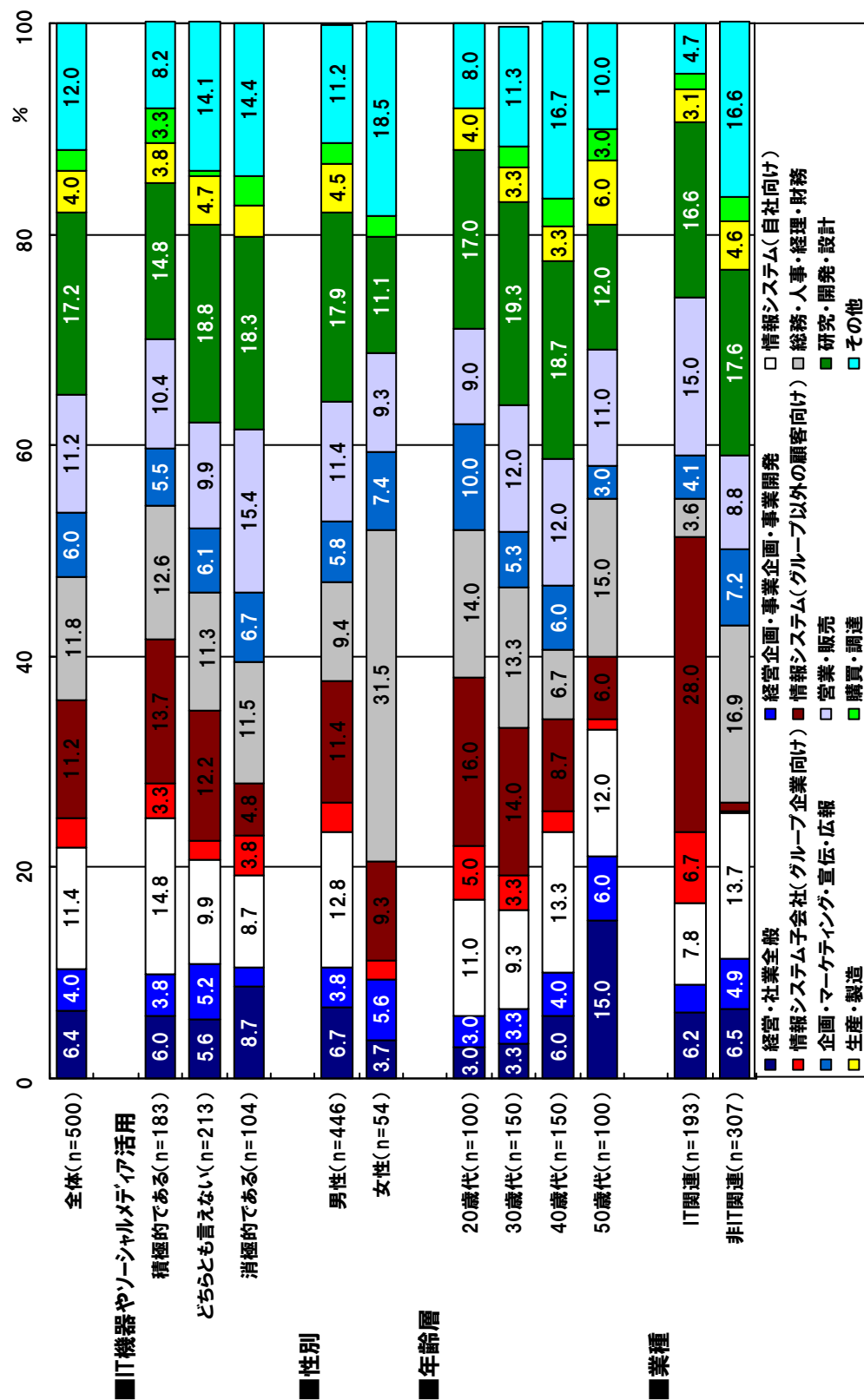
■その他の設問の結果から

《Q22. あなたのお勤め先の昨年度の上高はどれくらいでしたか。(ひとつだけ)》



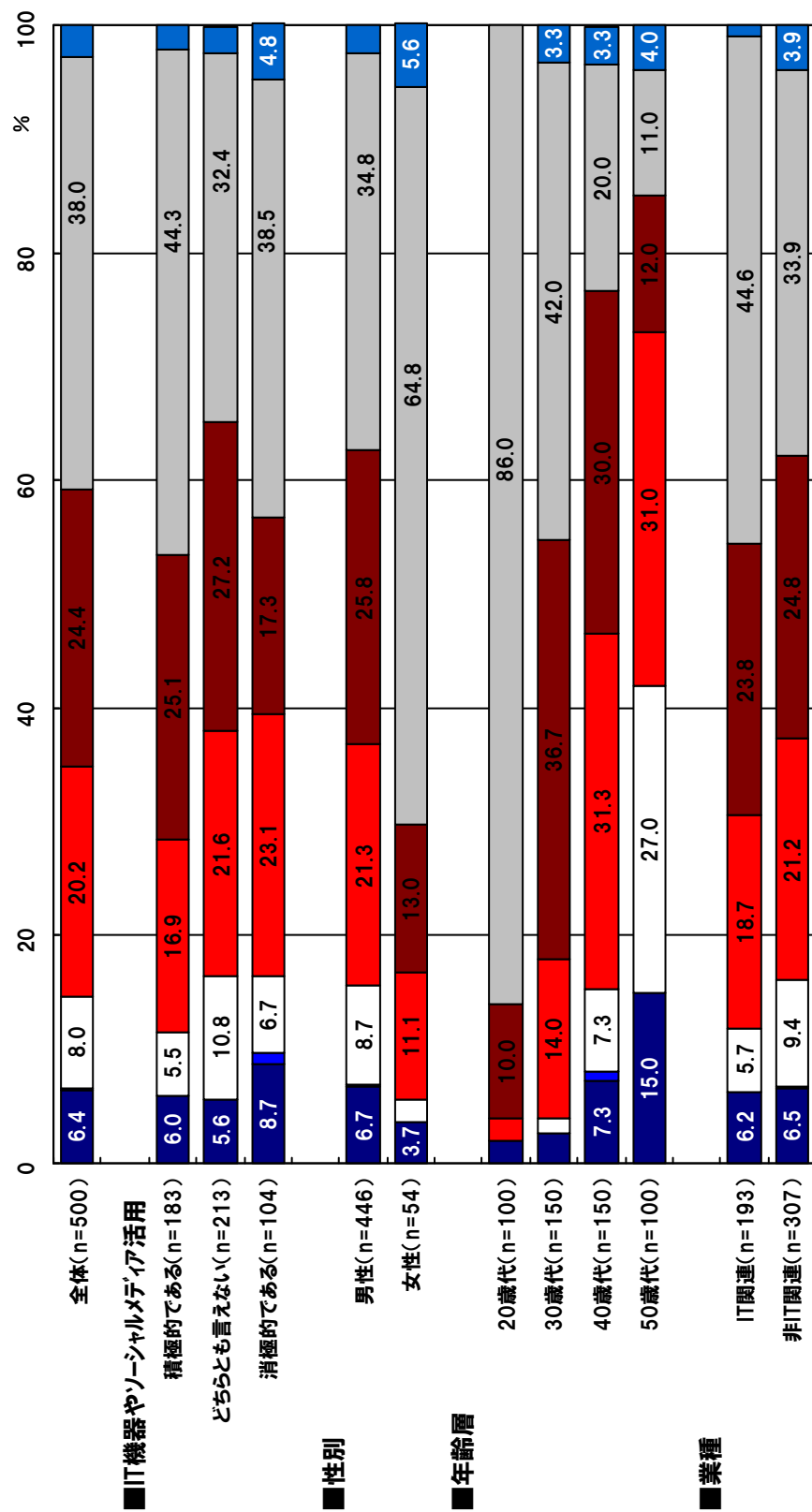
■その他の設問の結果から

《Q23. あなたが勤務している部署は、次のうちどれに当たりますか。(ひとつだけ)》



■その他の設問の結果から

《Q24. お勤め先であなたの役職は、次のうちのどれに当てはまりますか。(ひとつだけ)》

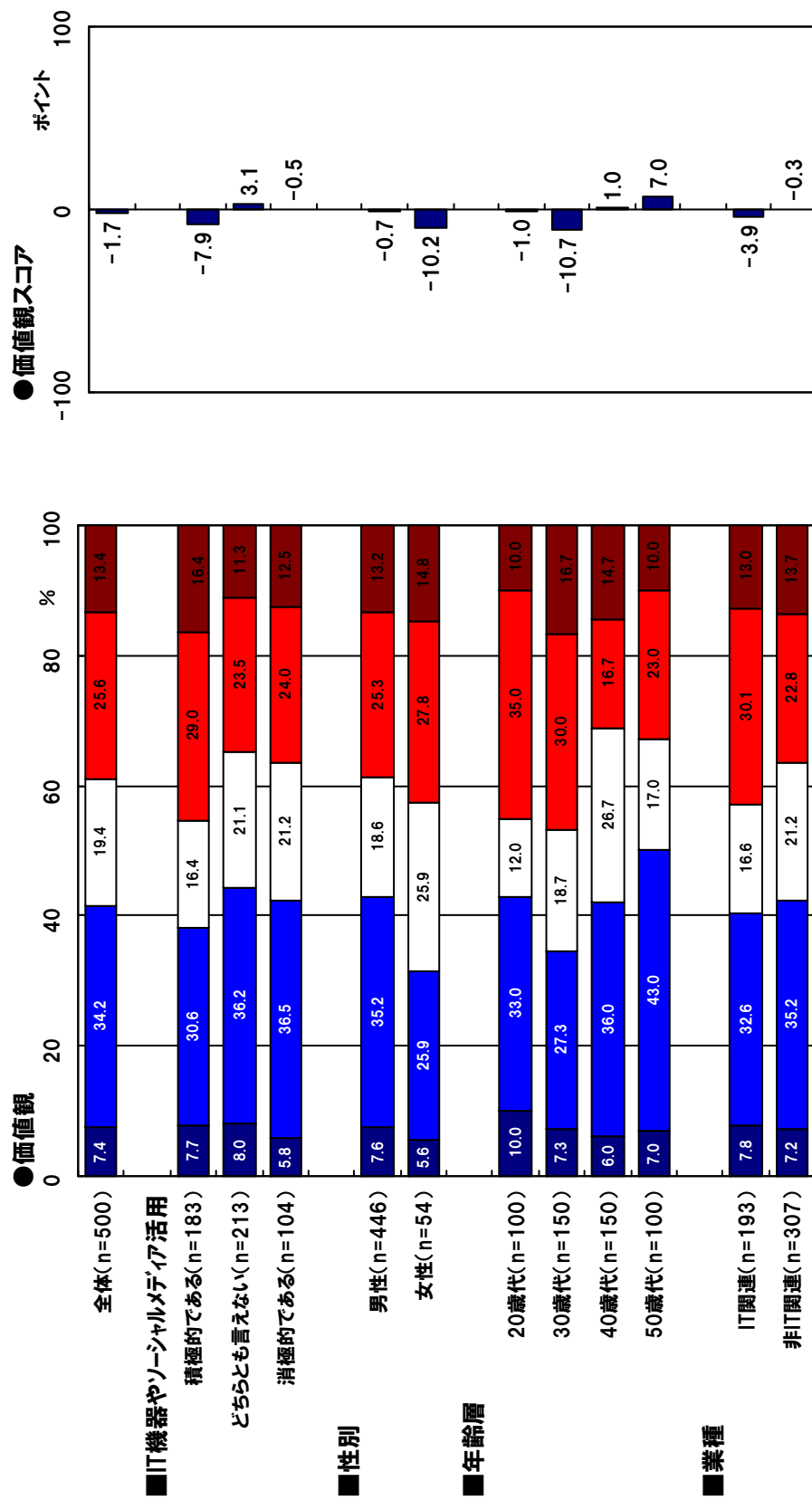


■ 経営者・役員 ■ 執行役員・事業部門長クラス □ 部長クラス ■ 課長クラス ■ 主任・係長クラス □ 一般社員・職員 ■ その他

■その他の設問の結果から

《Q25. あなたはどのような価値観をお持ちですか。》

A. 仕事を優先 ⇔ B. プライベートを優先



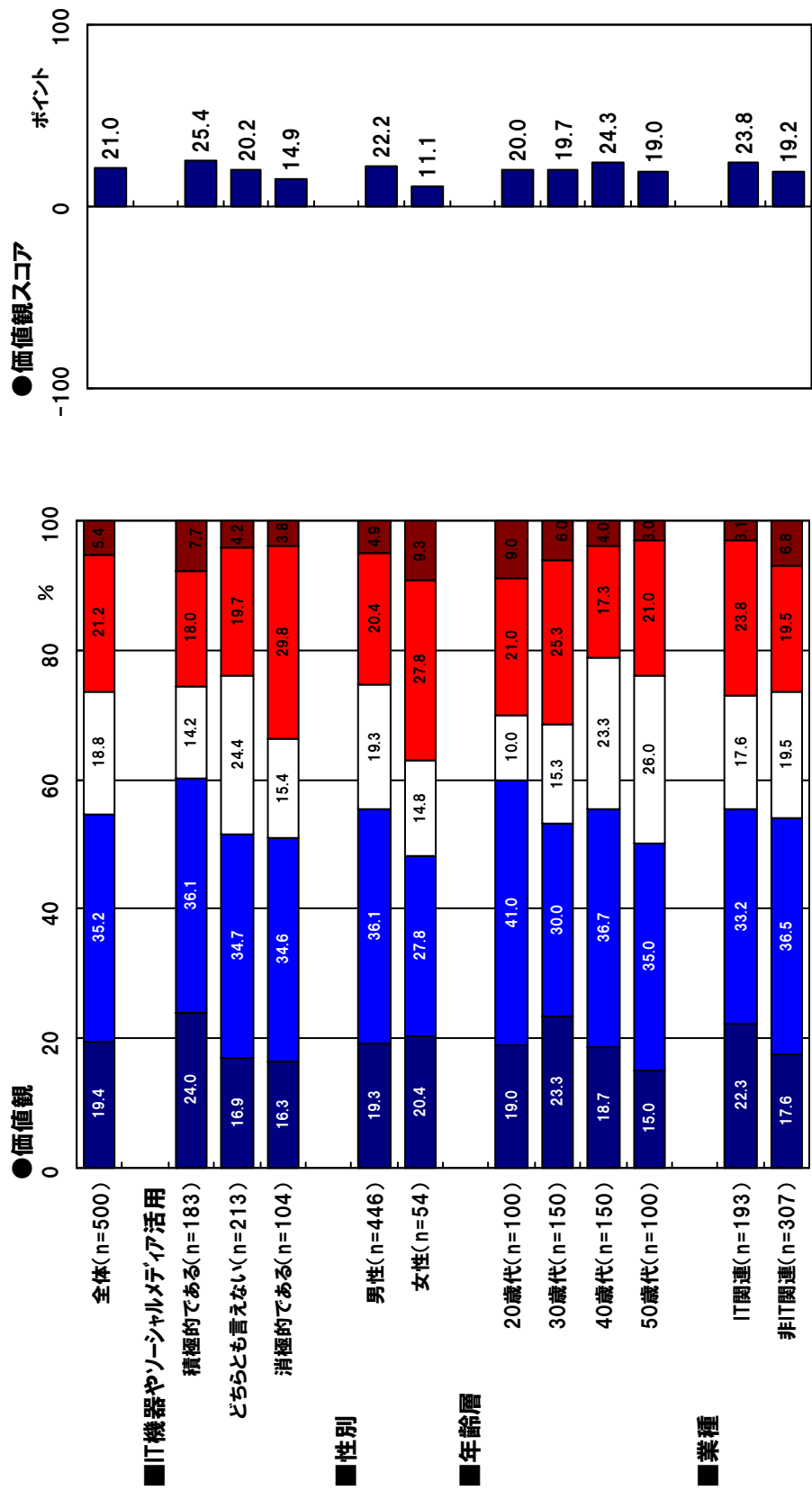
Aに近い: 100、ややA: 50、どちらとも: 0、ややB: -50、Bに近い: -100

無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q25. あなたはどのような価値観をお持ちですか。》

A. 楽観的 ⇄ B. 悲観的



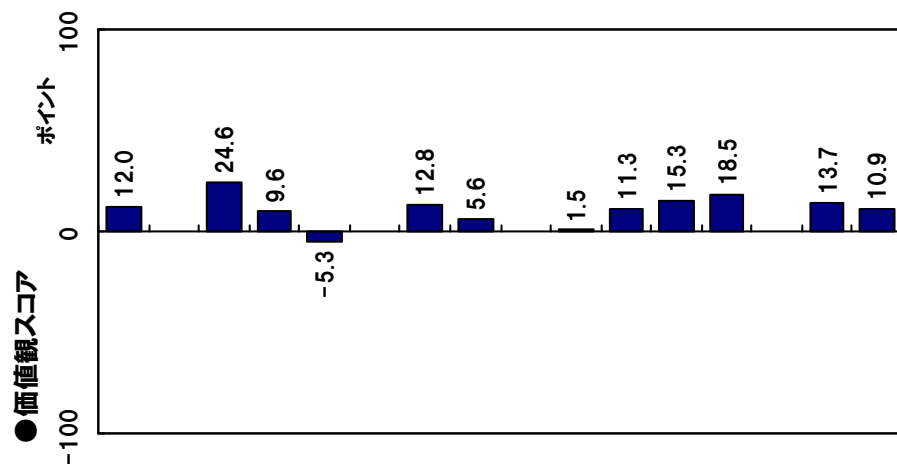
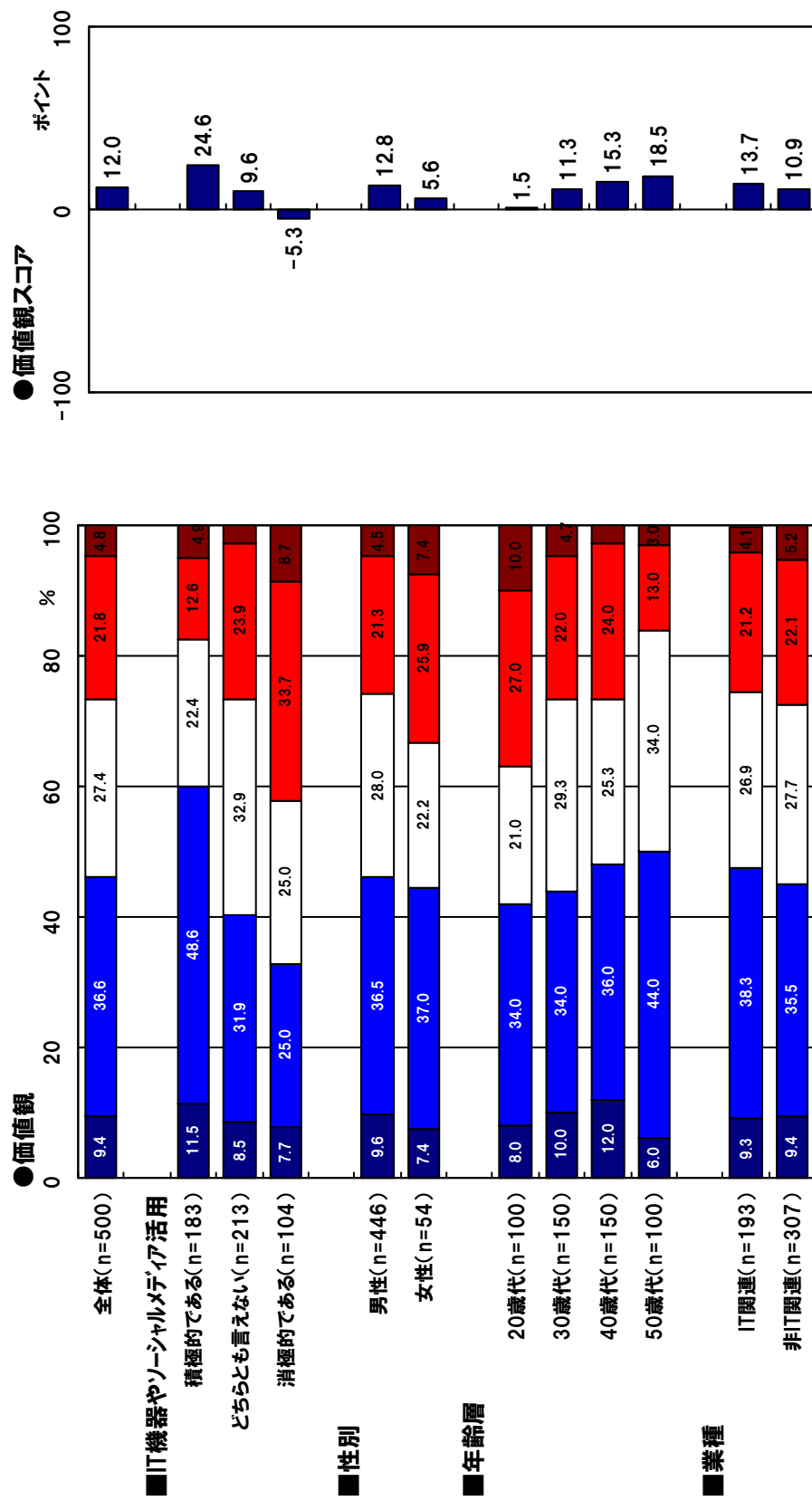
Aに近い: 100、ややA: 50、どちらとも: 0、ややB: -50、Bに近い: -100

無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q25. あなたはどのような価値観をお持ちですか。》

A. 革新的 ⇔ B. 保守的



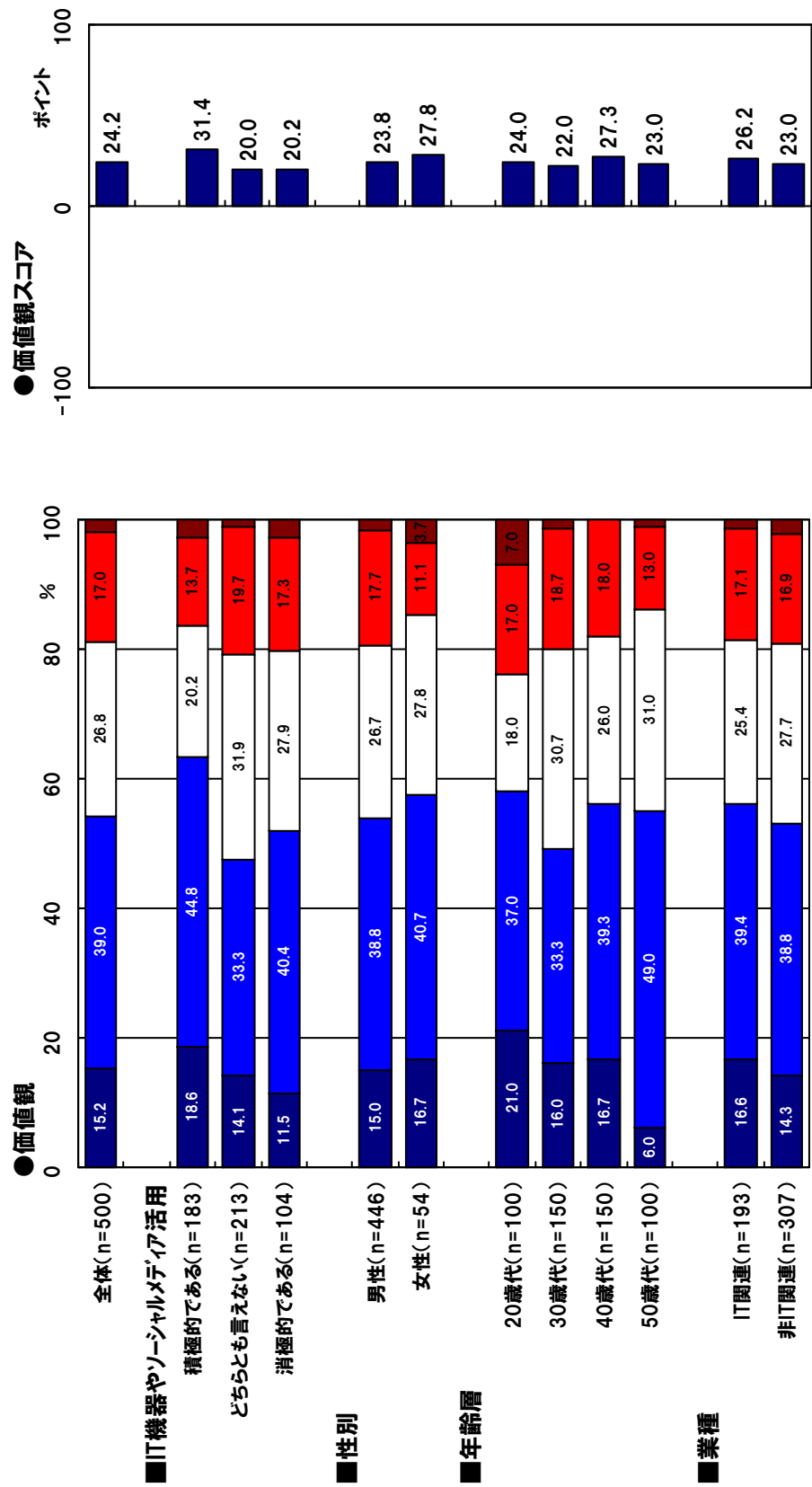
Aに近い: 100、ややA: 50、どちらとも: 0、ややB: -50、Bに近い: -100

無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q25. あなたはどのような価値観をお持ちですか。》

A. 個人の価値感を重視 ⇔ B. 社会や組織の事情を重視



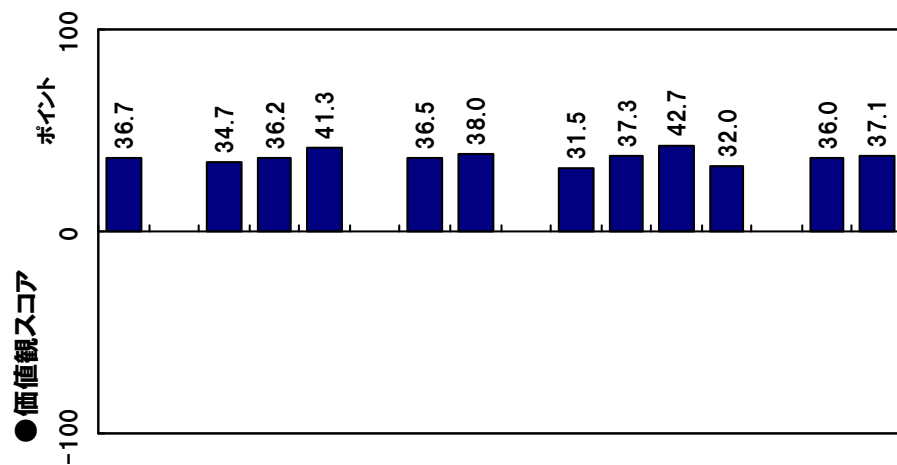
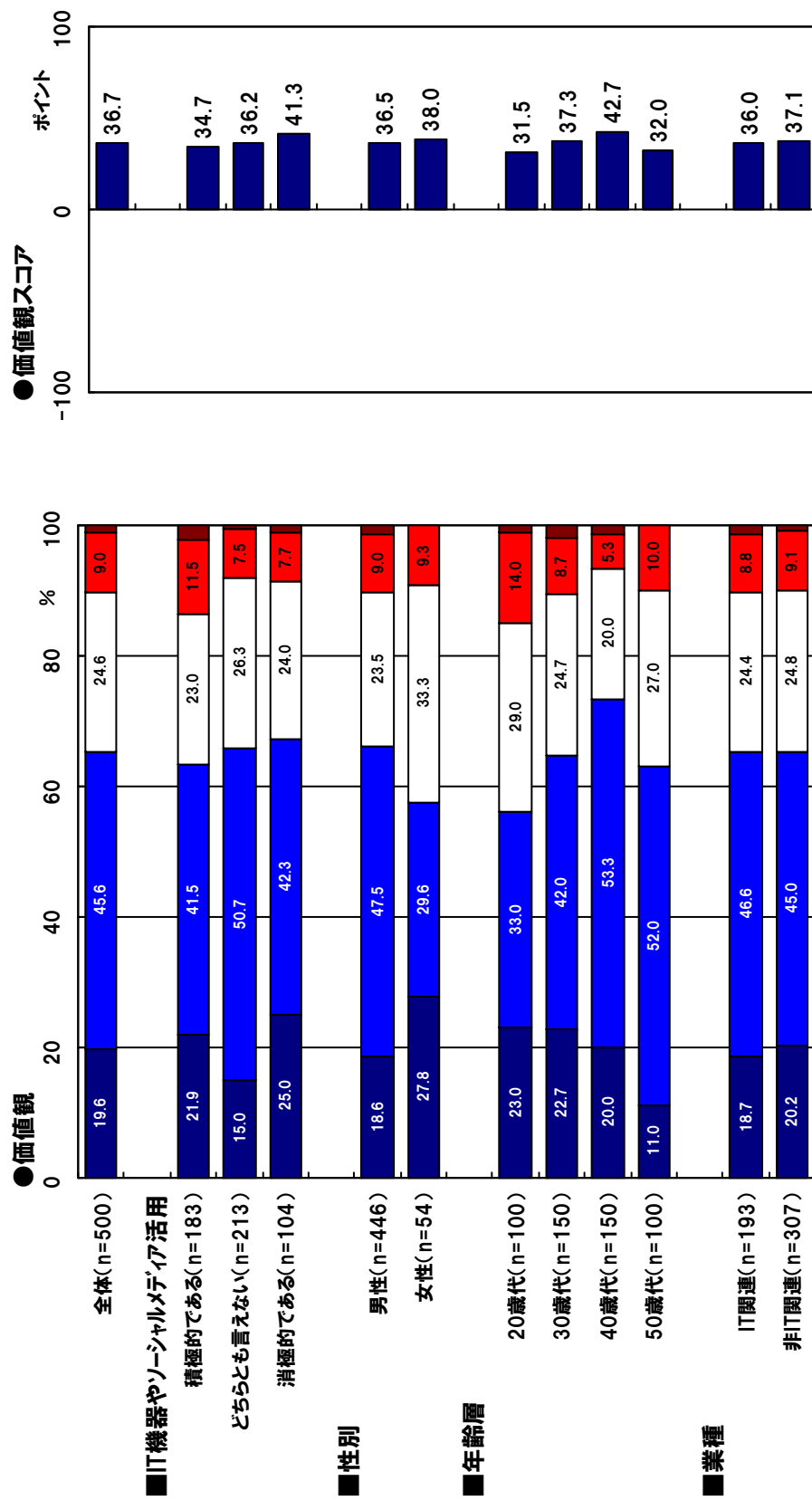
Aに近い: 100、ややA: 50、どちらとも: 0、ややB: -50、Bに近い: -100

無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q25. あなたはどのような価値観をお持ちですか。》

A. 一人でいることが好き ⇔ B. 集団でいることが好き



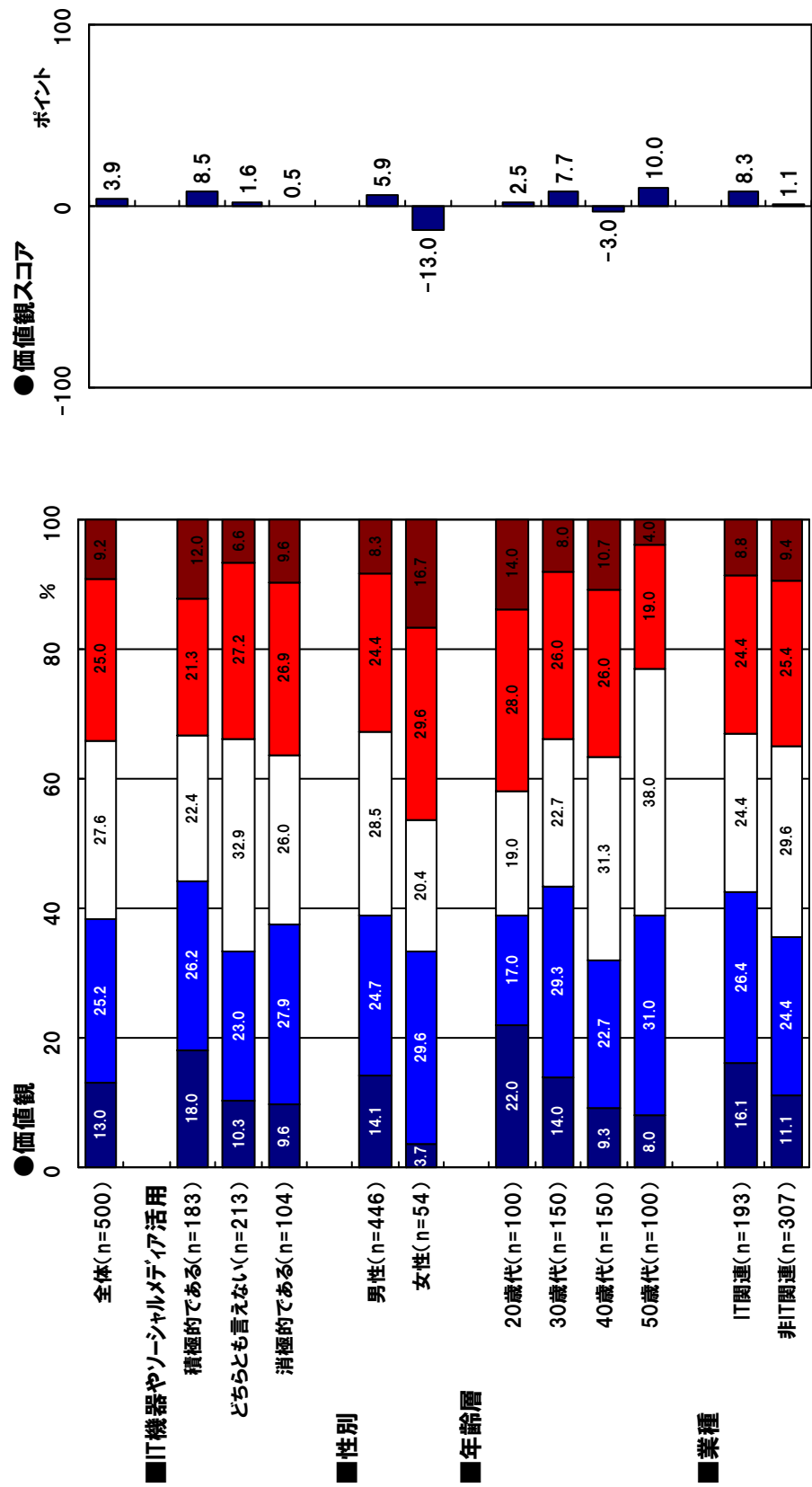
Aに近い: 100、ややA: 50、どちらとも: 0、ややB: -50、Bに近い: -100

無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q25. あなたはどのような価値観をお持ちですか。》

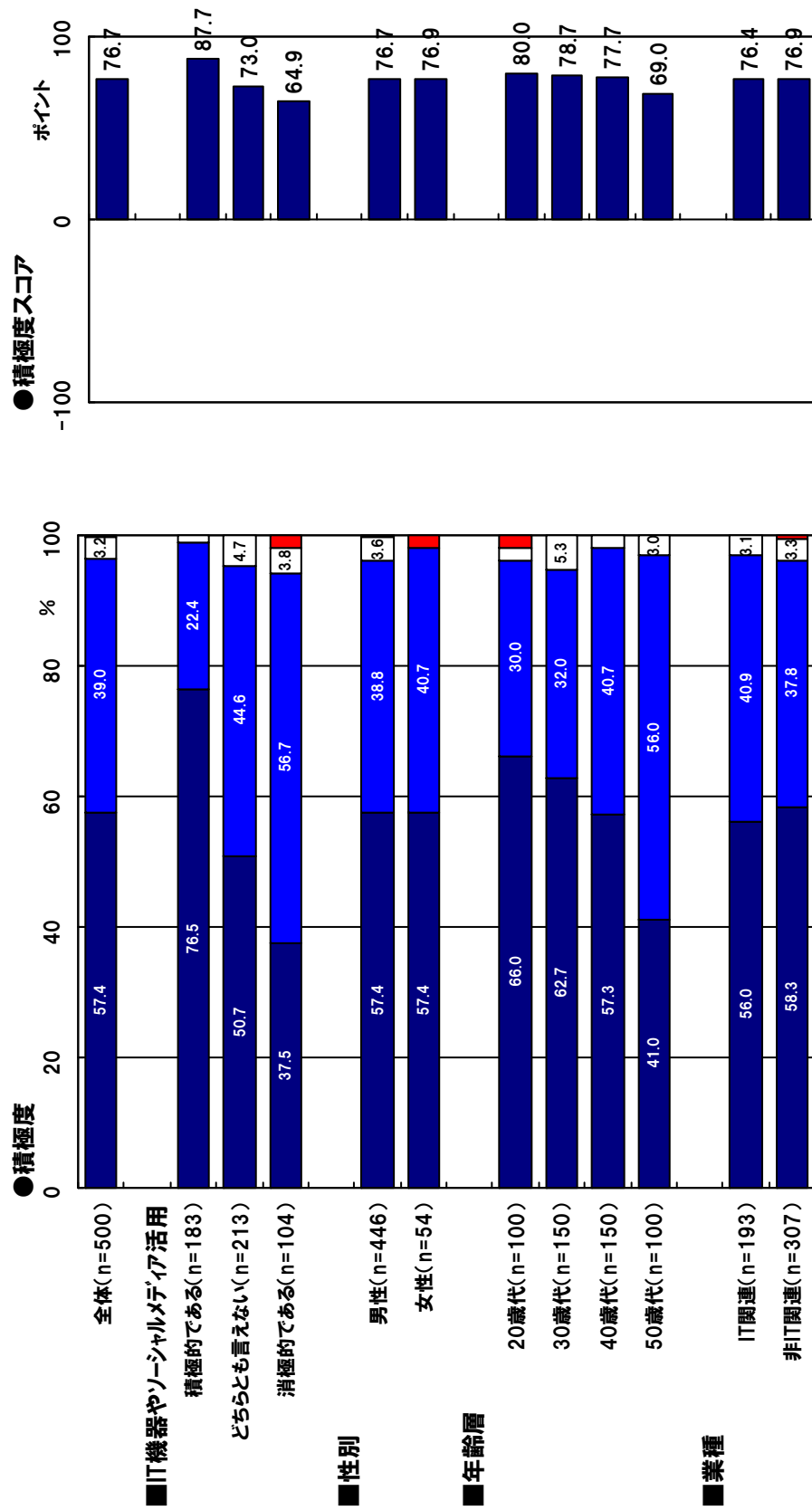
A. 社会や組織をリードしたい ⇔ B. 社会や組織の「縁の下」の力持ち「になりたい



■その他の設問の結果から

《Q26. あなたは、インターネットで以下の行動をどの程度行っていますか。》

A. インターネットでの情報収集



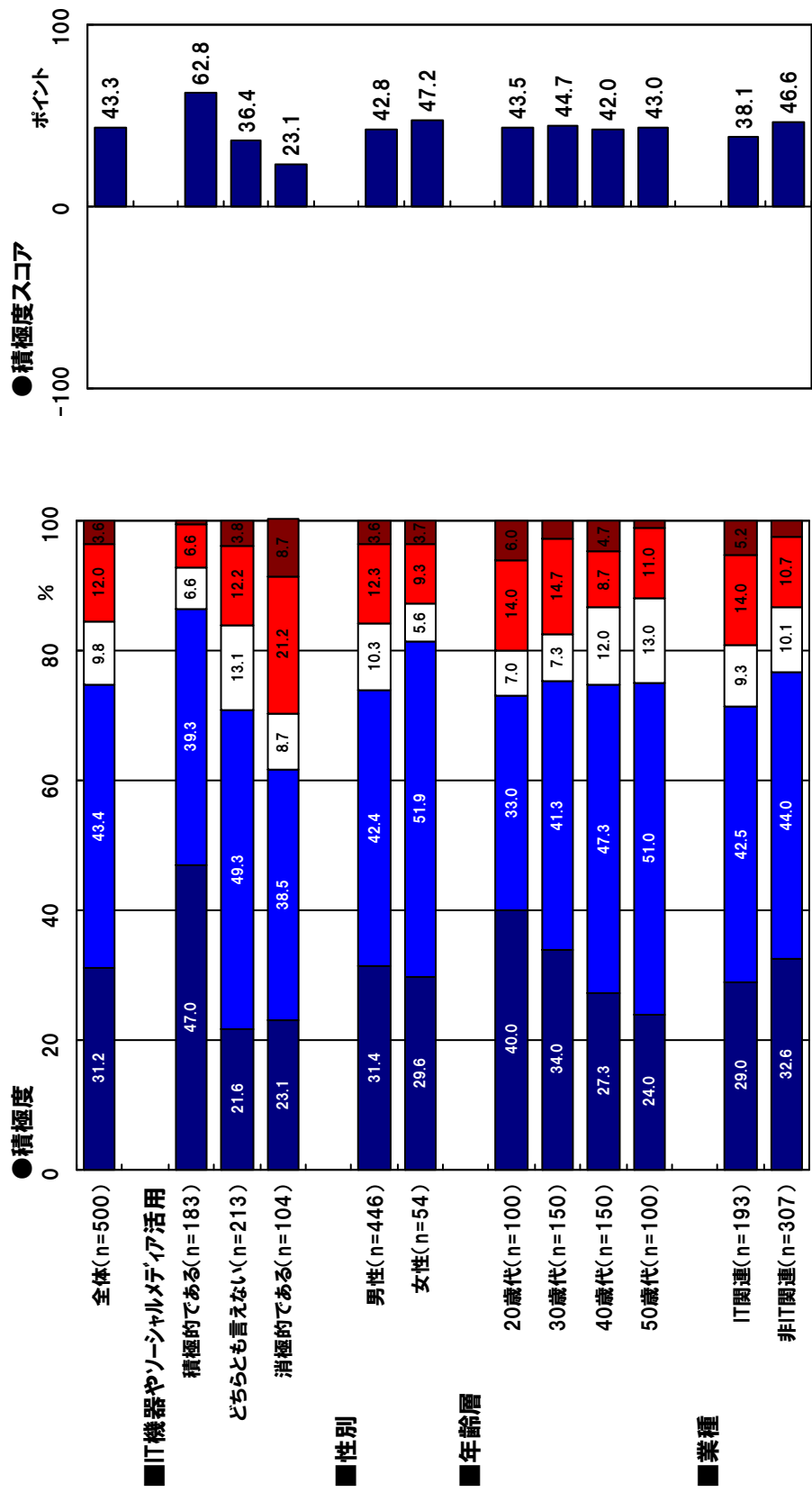
■ とても積極的に行っている ■ やや積極的に行っている □ どちらとも言えない
■ あまり積極的に行っていない ■ まったく行っていない

とても:100、やや:50、どちらとも:
0、あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q26. あなたは、インターネットで以下の行動をどの程度行っていますか。》

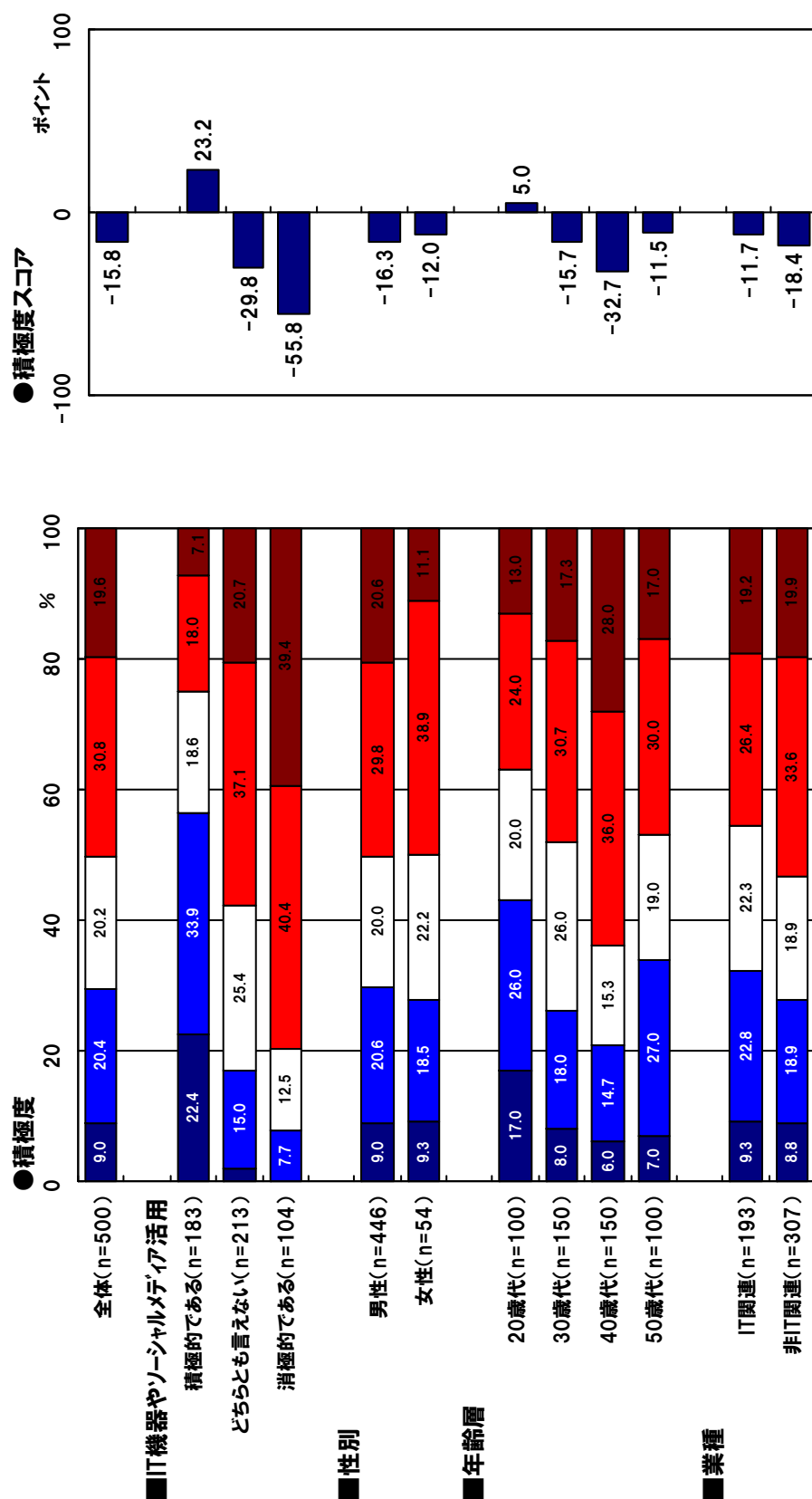
B. インターネットでの物品購入やオークション、銀行取引



ととも:100、やや:50、どちらとも:0、あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q26. あなたは、インターネットで以下の行動をどの程度行っていますか。》
C. インターネット上の情報発信

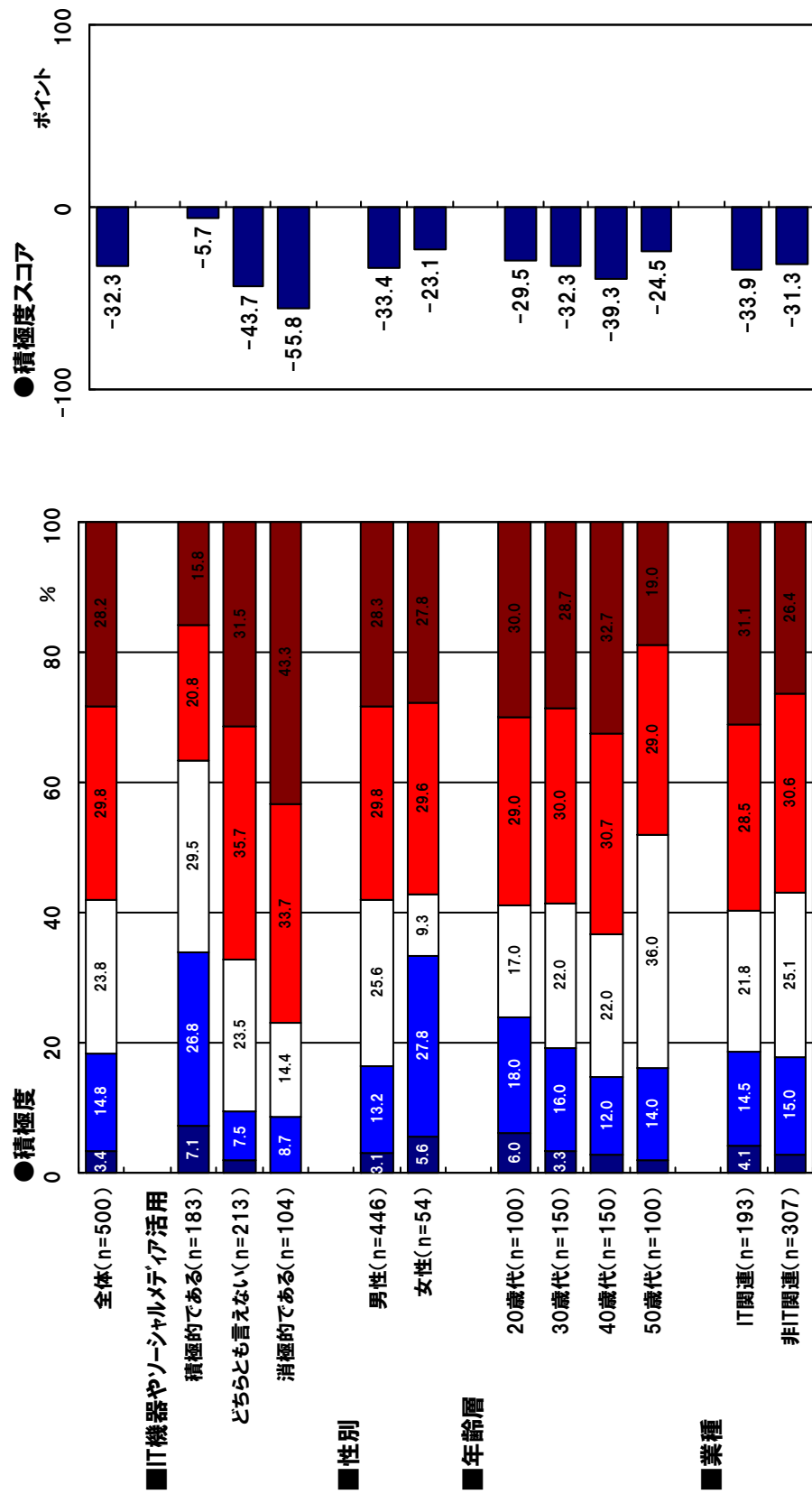


ととも:100、やや:50、どちらとも:
0、あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q26. あなたは、インターネットで以下の行動をどの程度行っていますか。》

D. インターネットを通じた社会参加や社会貢献



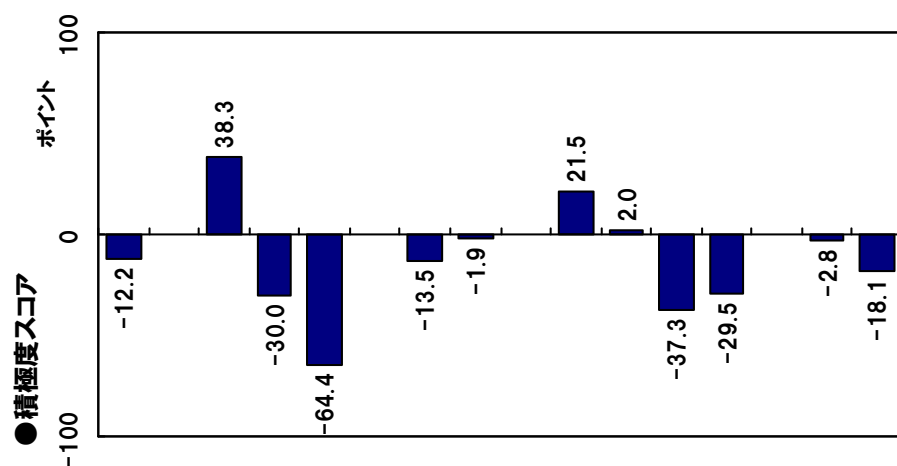
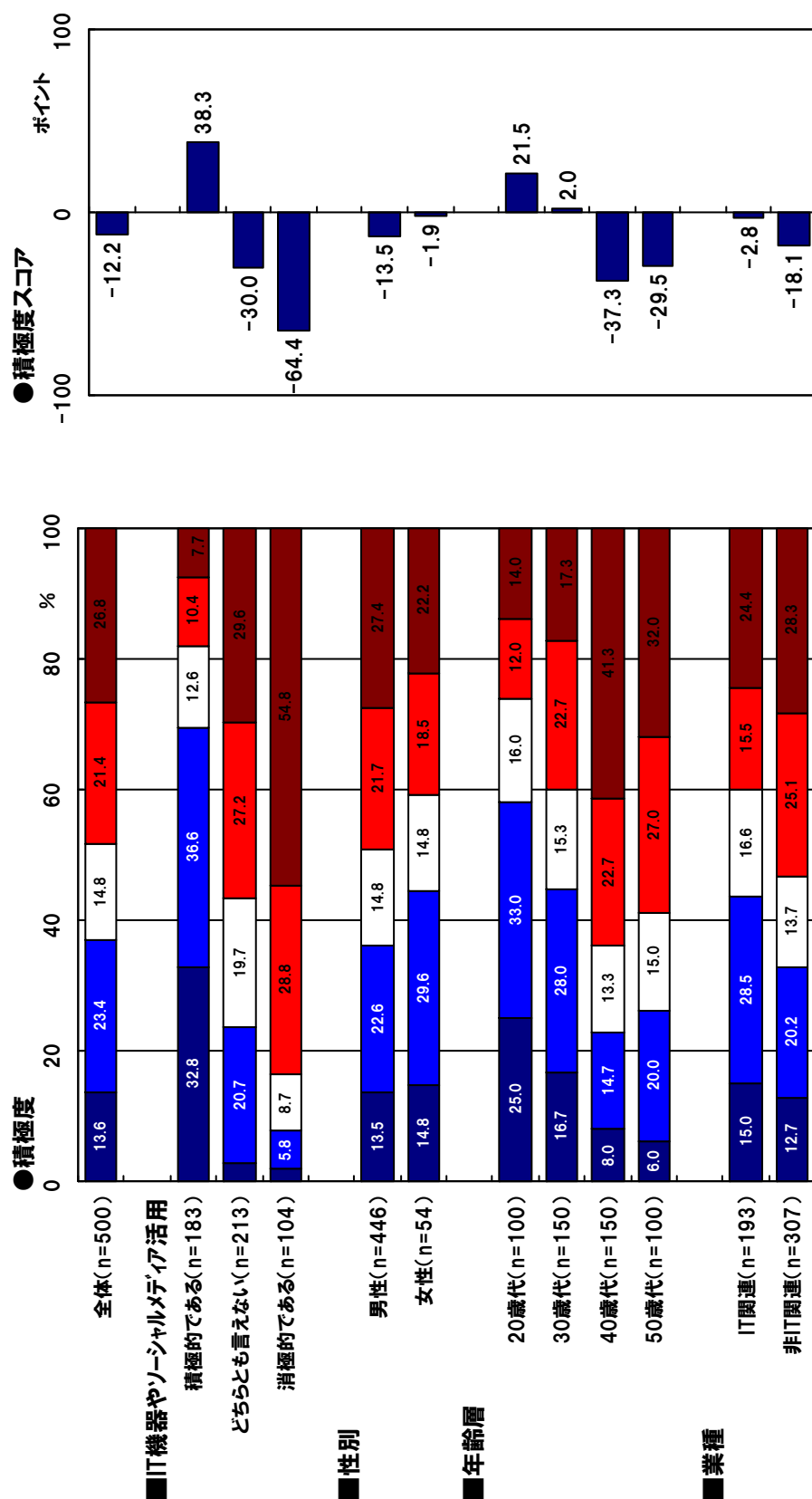
■ とても積極的に行っている ■ やや積極的に行っている □ どちらとも言えない
■ あまり積極的に行っていない ■ まったく行っていない

とても:100、やや:50、どちらとも:
0、あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q26. あなたは、インターネットで以下の行動をどの程度行っていますか。》

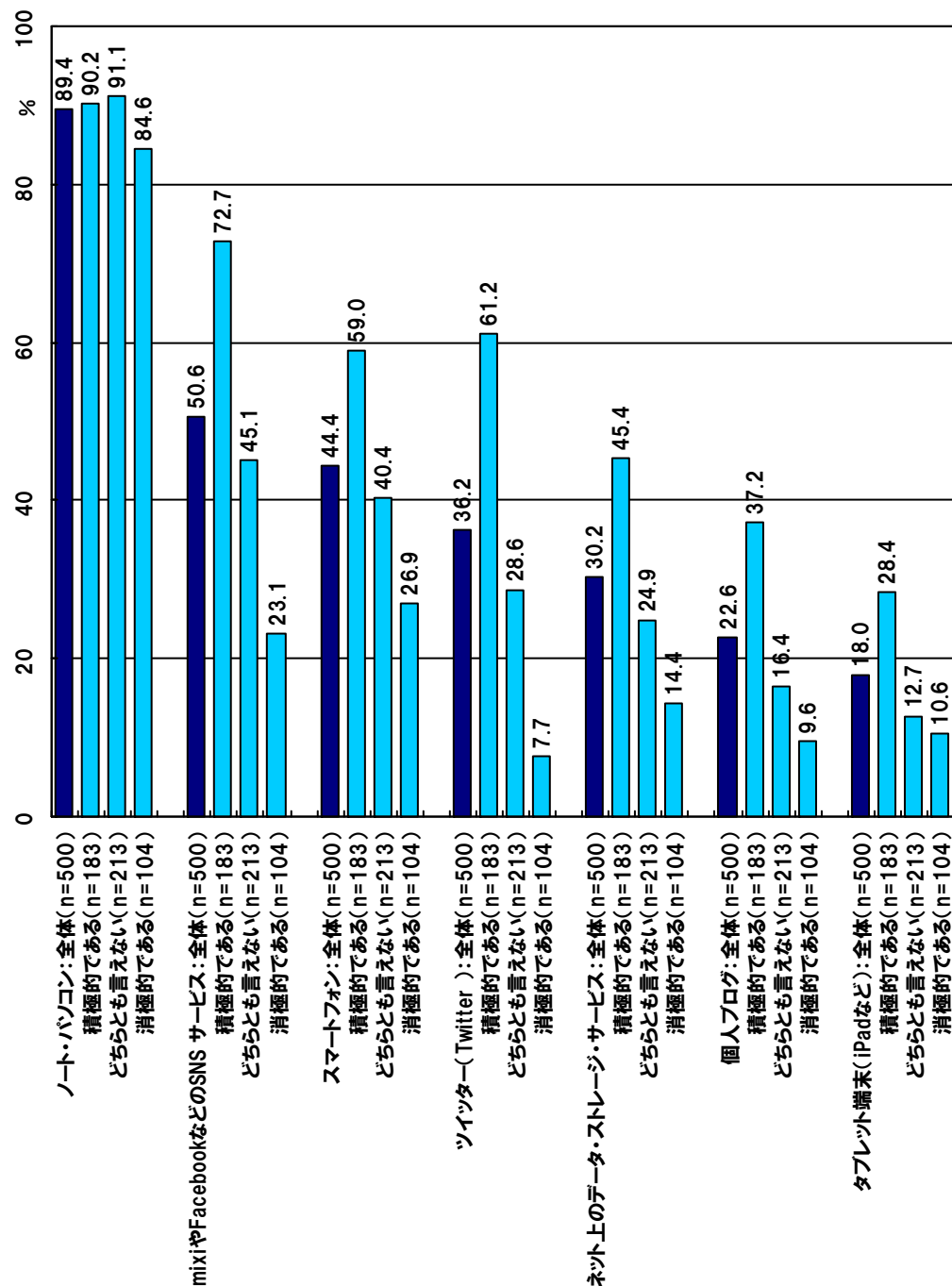
E. ソーシャルメディア(Twitter、facebook、mixiなど)の利用



ととも:100、やや:50、どちらとも:
0、あまり:-50、まったく:-100
無回答を除いて加重平均を算出

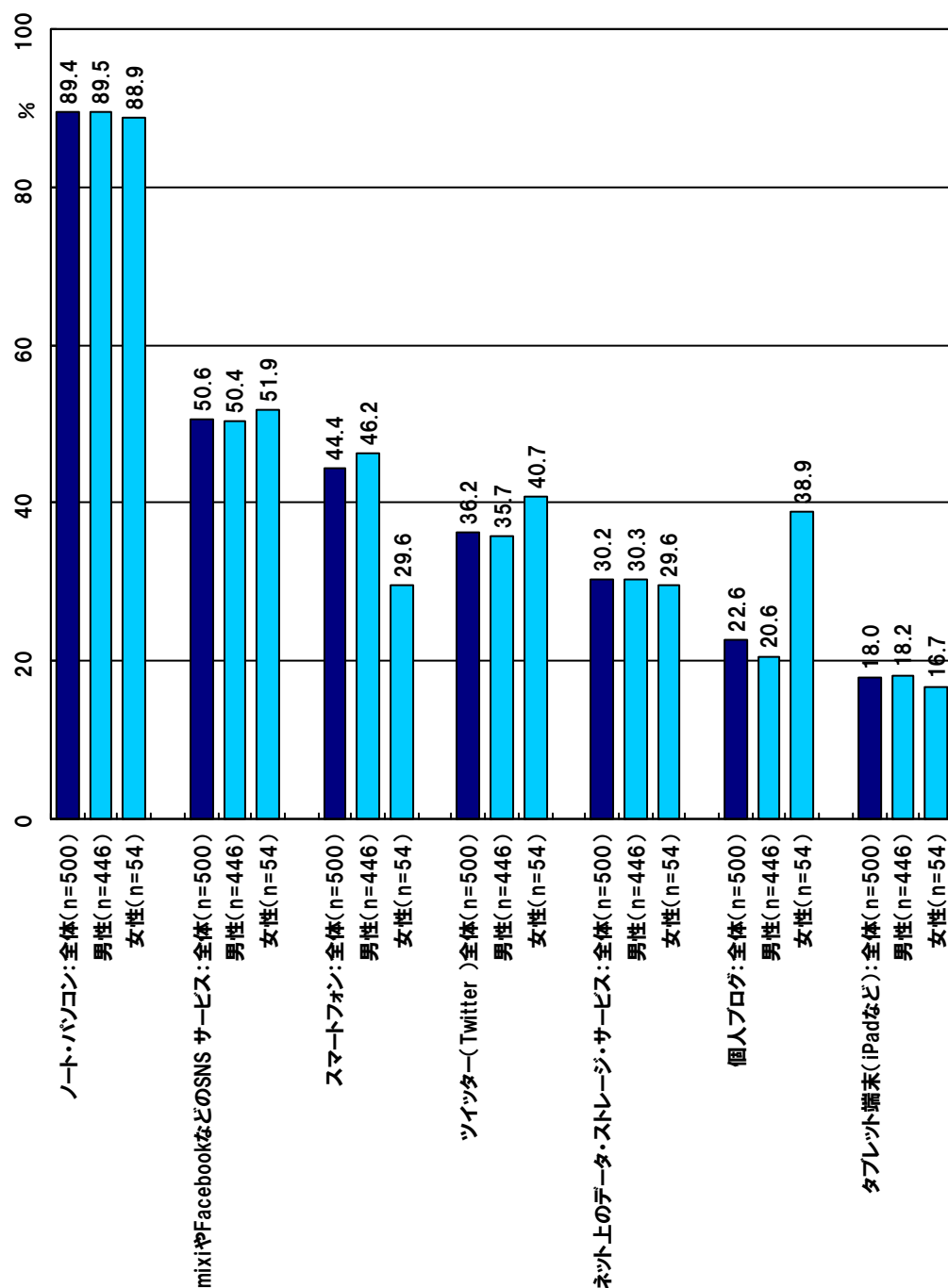
■その他の設問の結果から

《Q27. あなたは、次に挙げるIT機器やネットワーク・サービスを使っていますか。》
IT機器やソーシャルメディア活用



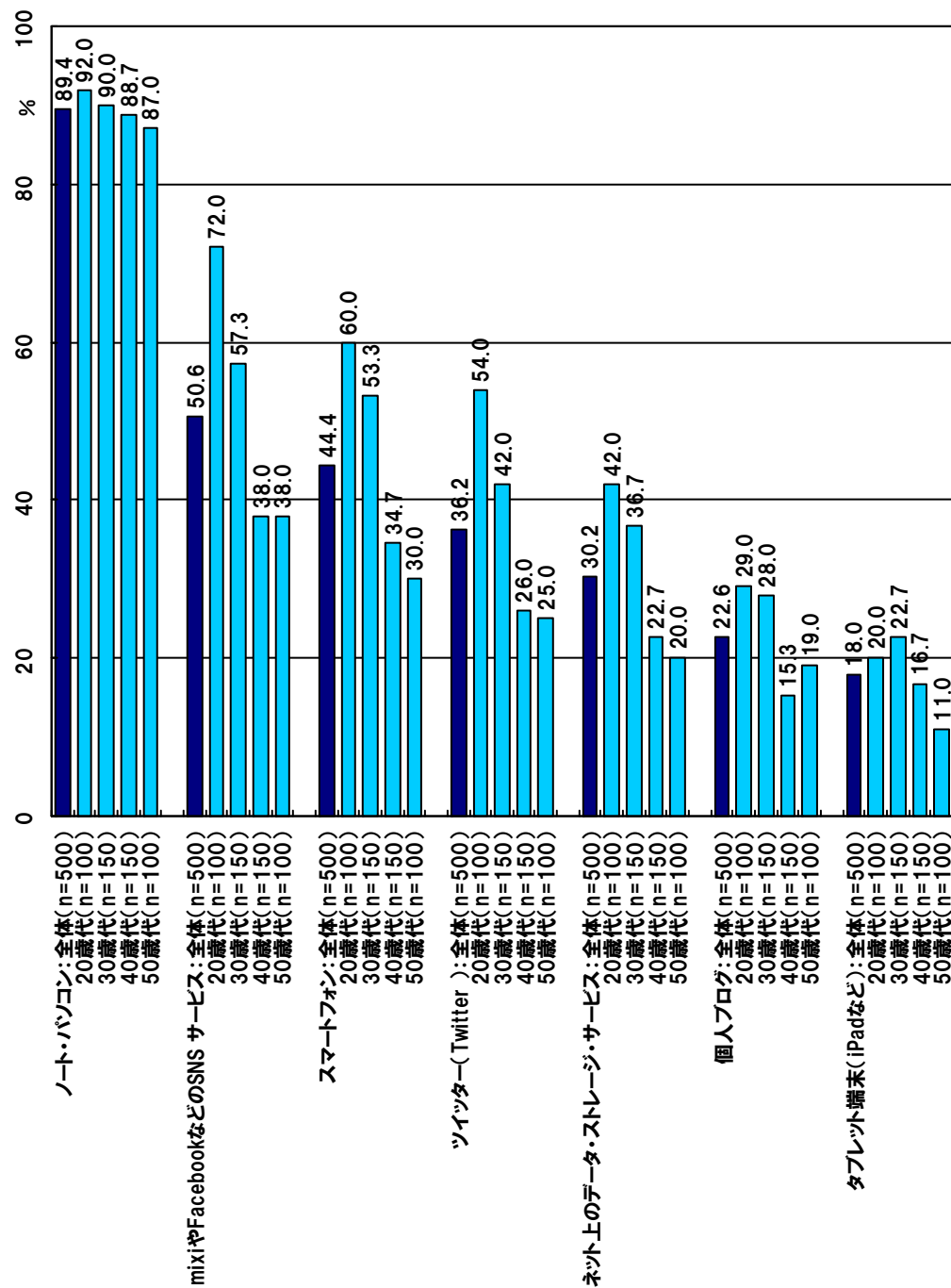
■その他の設問の結果から

《Q27. あなたは、次に挙げるIT機器やネットワーク・サービスを使っていますか。》
性別



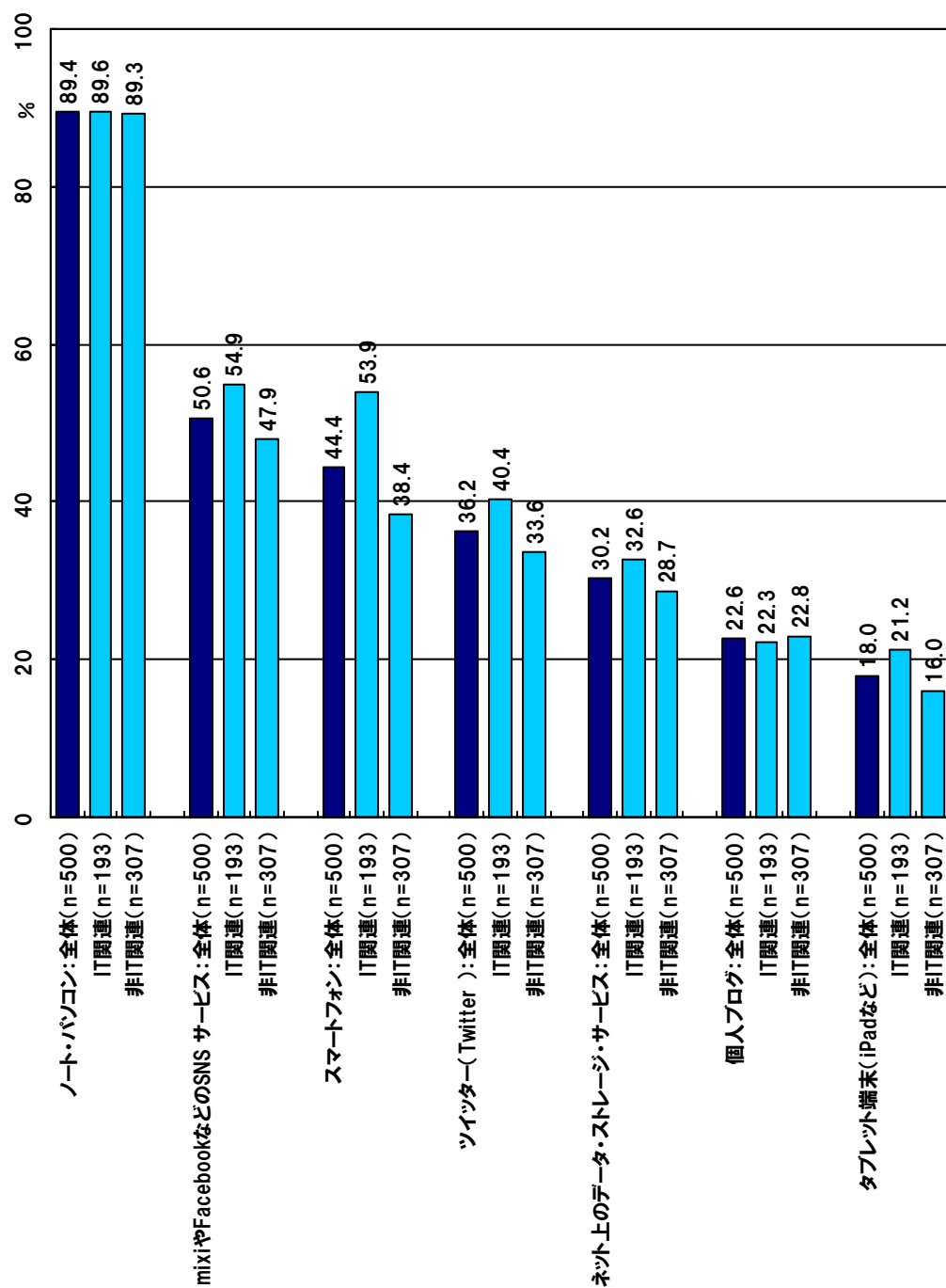
■その他の設問の結果から

《Q27. あなたは、次に挙げるIT機器やネットワーク・サービスを使っていますか。》
年齢層



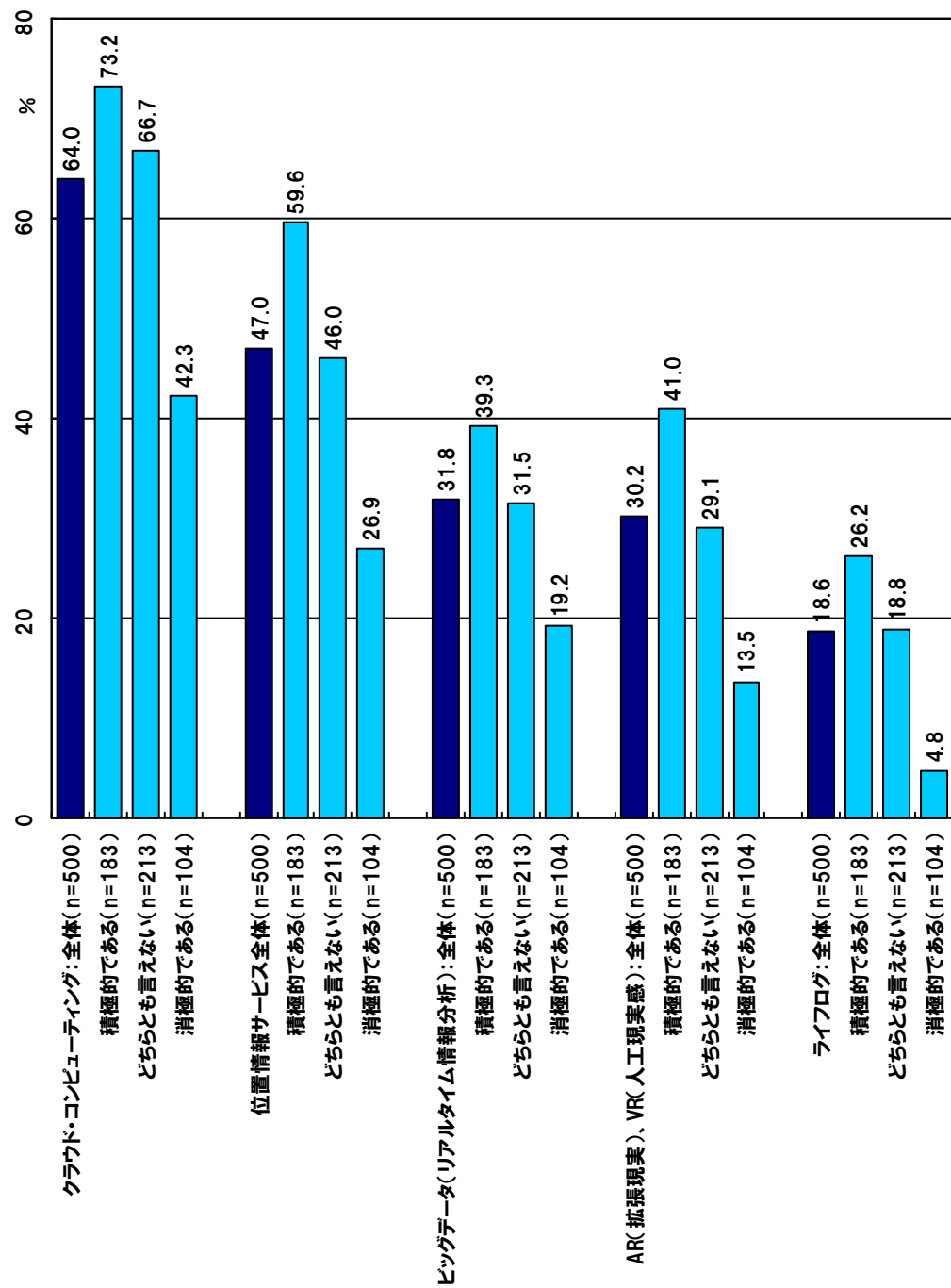
■その他の設問の結果から

《Q27. あなたは、次に挙げるIT機器やネットワーク・サービスを使っていますか。》
業種



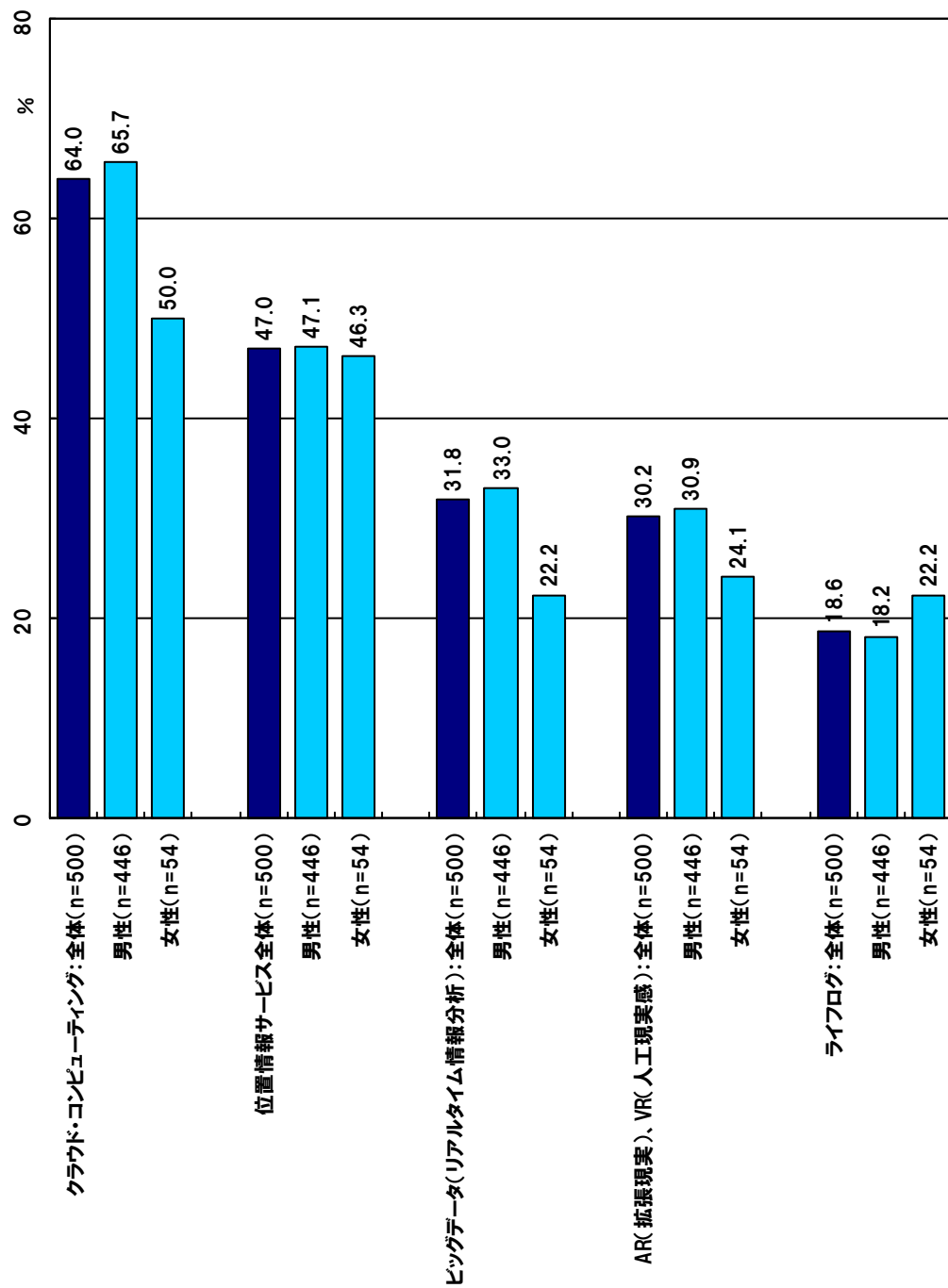
■その他の設問の結果から

《Q28. あなたは、次に挙げるIT技術やシステムに関心がありますか。》
IT機器やソーシャルメディア活用



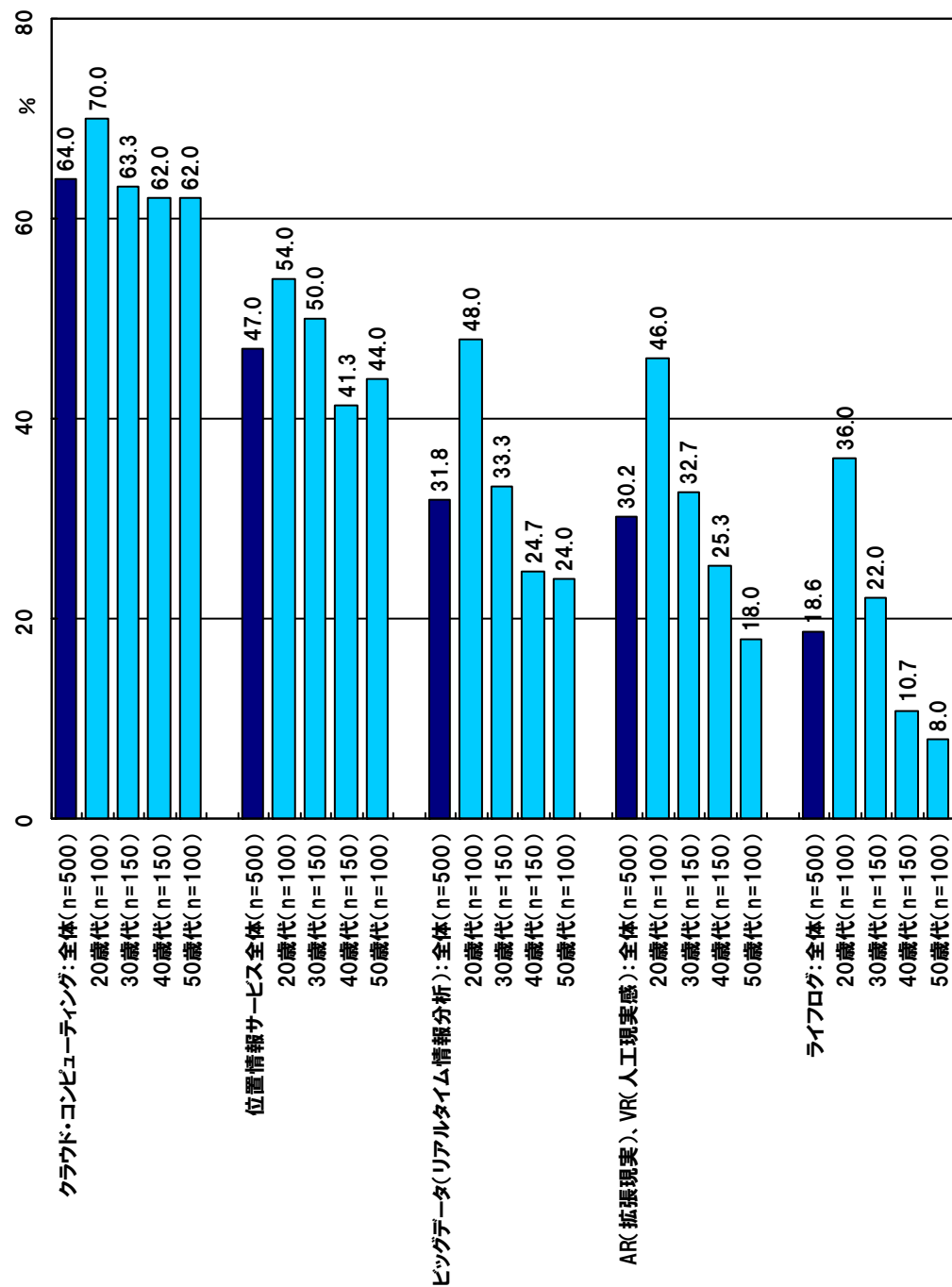
■その他の設問の結果から

《Q28. あなたは、次に挙げるIT技術やシステムに関心がありますか。》
性別



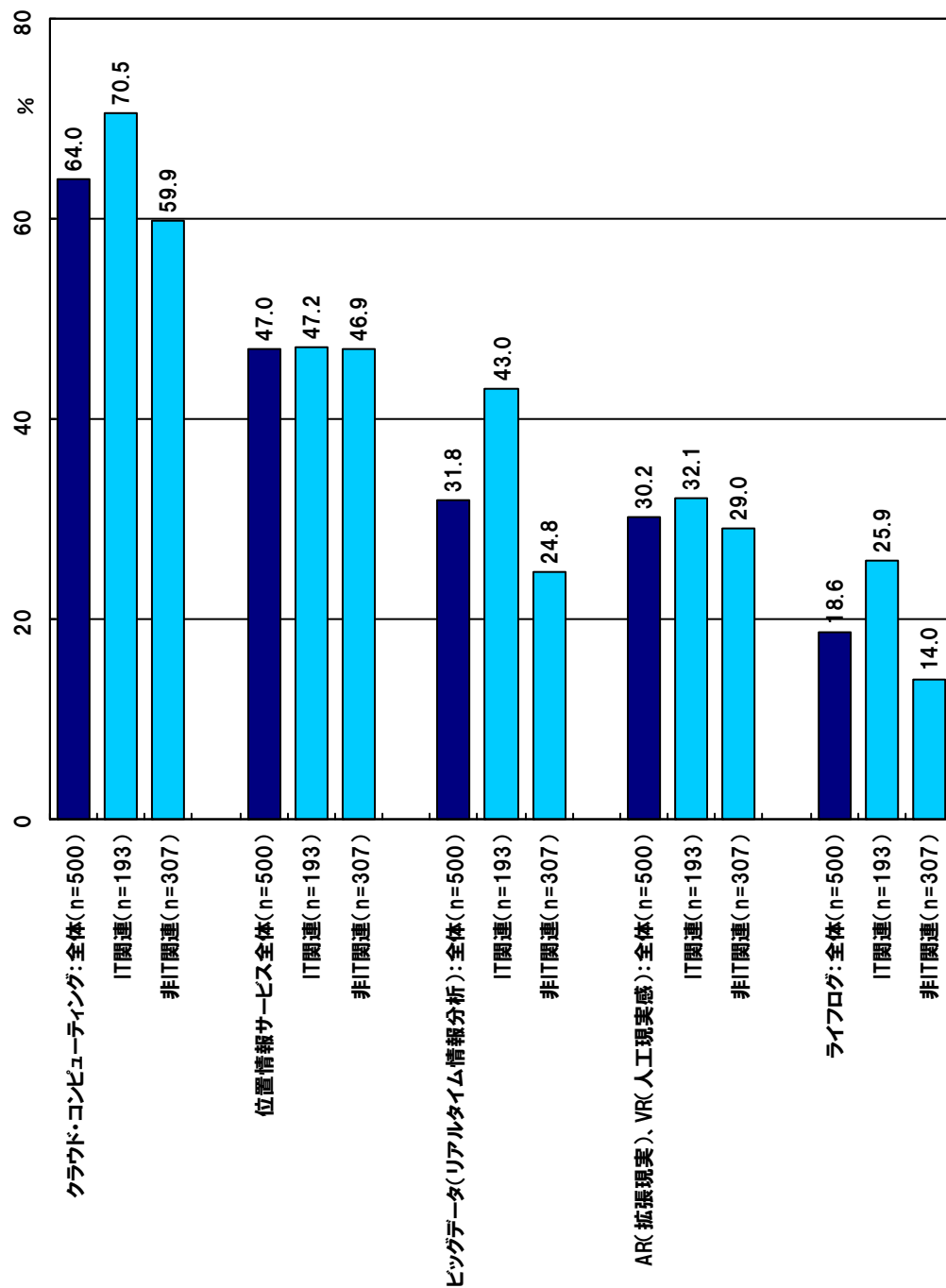
■その他の設問の結果から

《Q28. あなたは、次に挙げるIT技術やシステムに関心がありますか。》
年齢層



■その他の設問の結果から

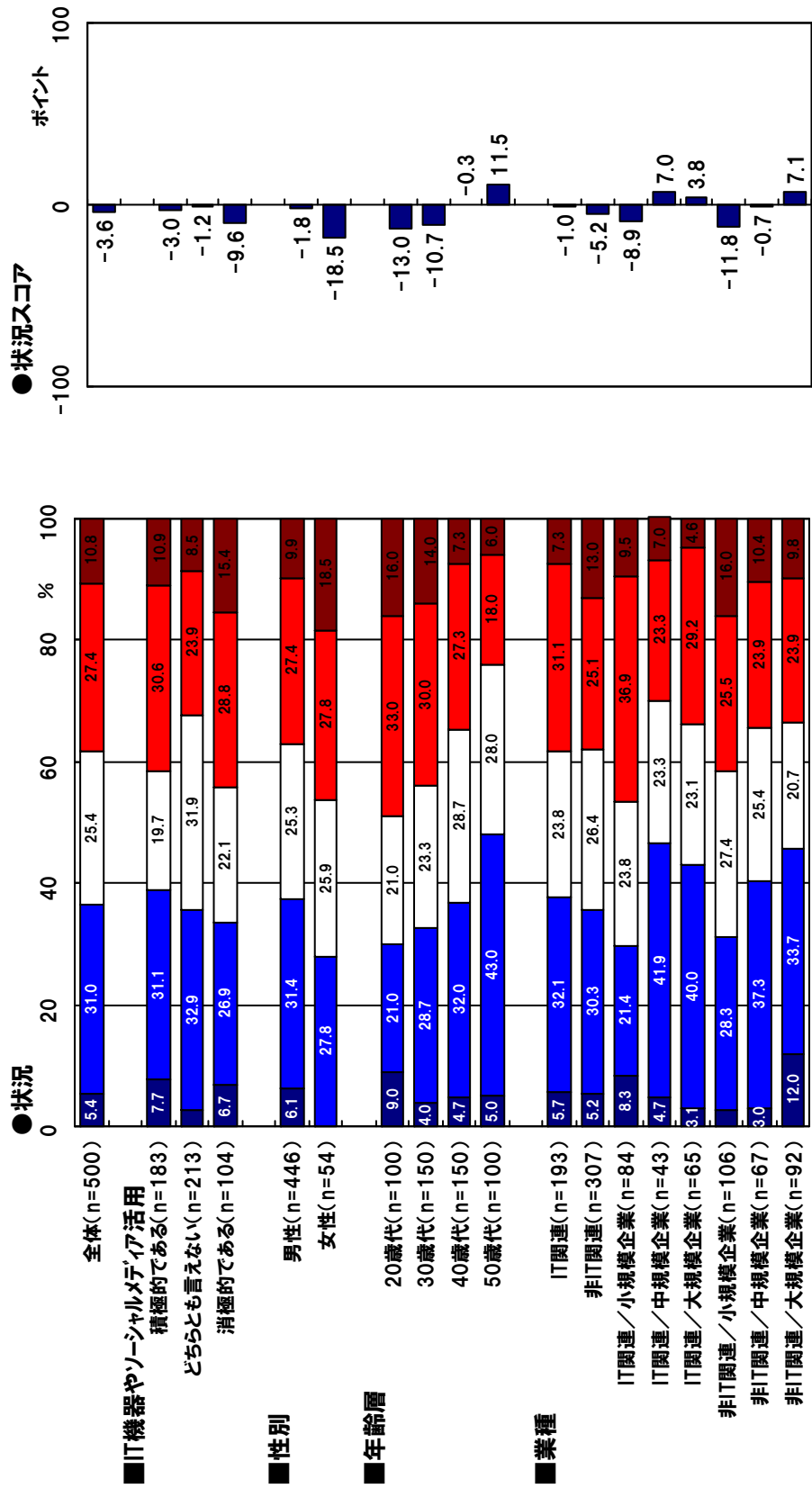
《Q28. あなたは、次に挙げるIT技術やシステムに関心がありますか。》
業種



■その他の設問の結果から

《Q29. あなたの勤務先は、以下の項目についてどのような状況ですか。》

A. 社内の情報共有



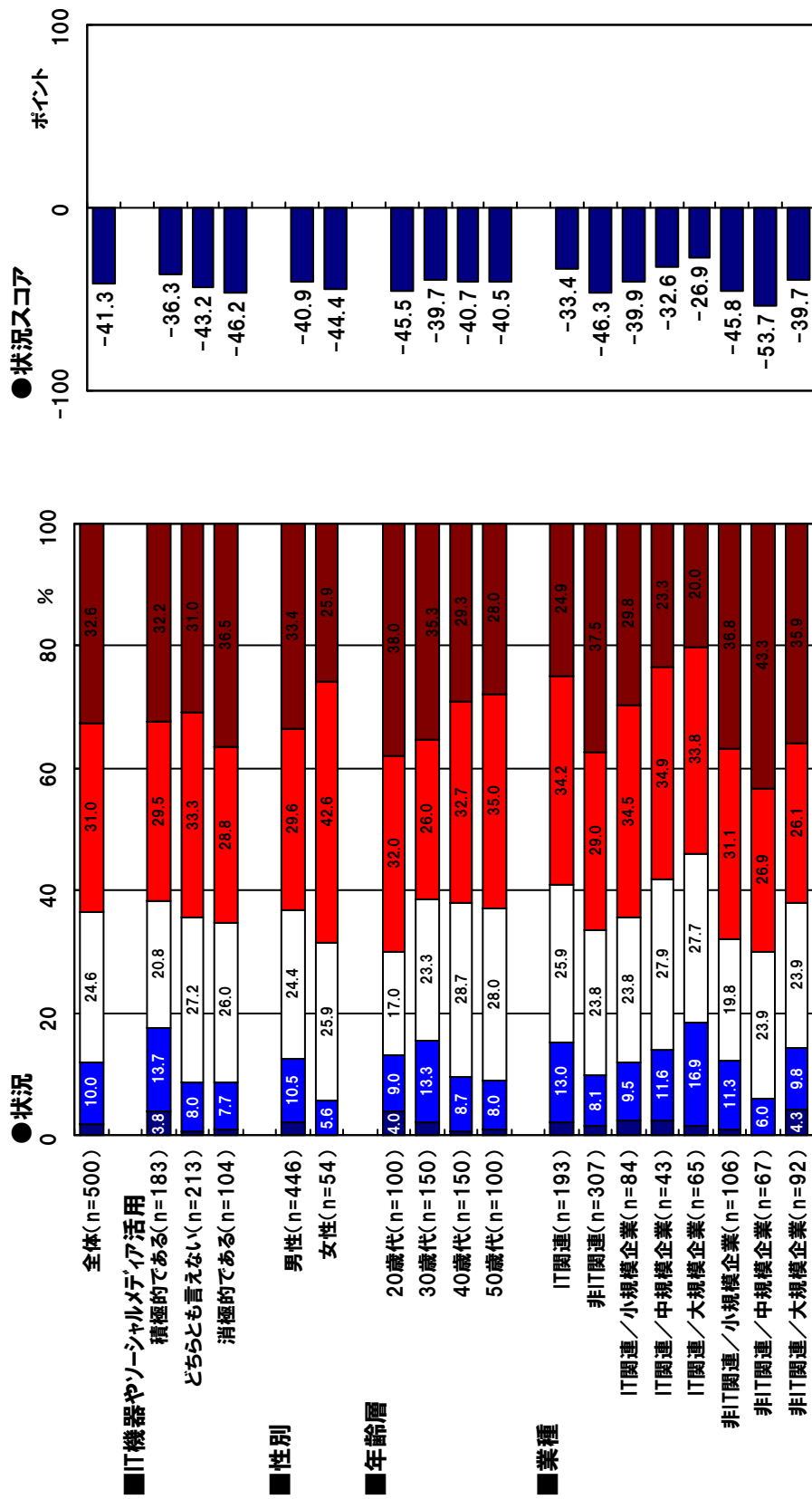
とても:100、進んでいる:50、どちらとも:0、遅れている:-50、とても:-100

無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q29. あなたの勤務先は、以下の項目についてどのような状況ですか。》

B. ソーシャルメディアの活用



とても:100、進んでいる:50、どちらとも:0、遅れている:-50、とても:-100

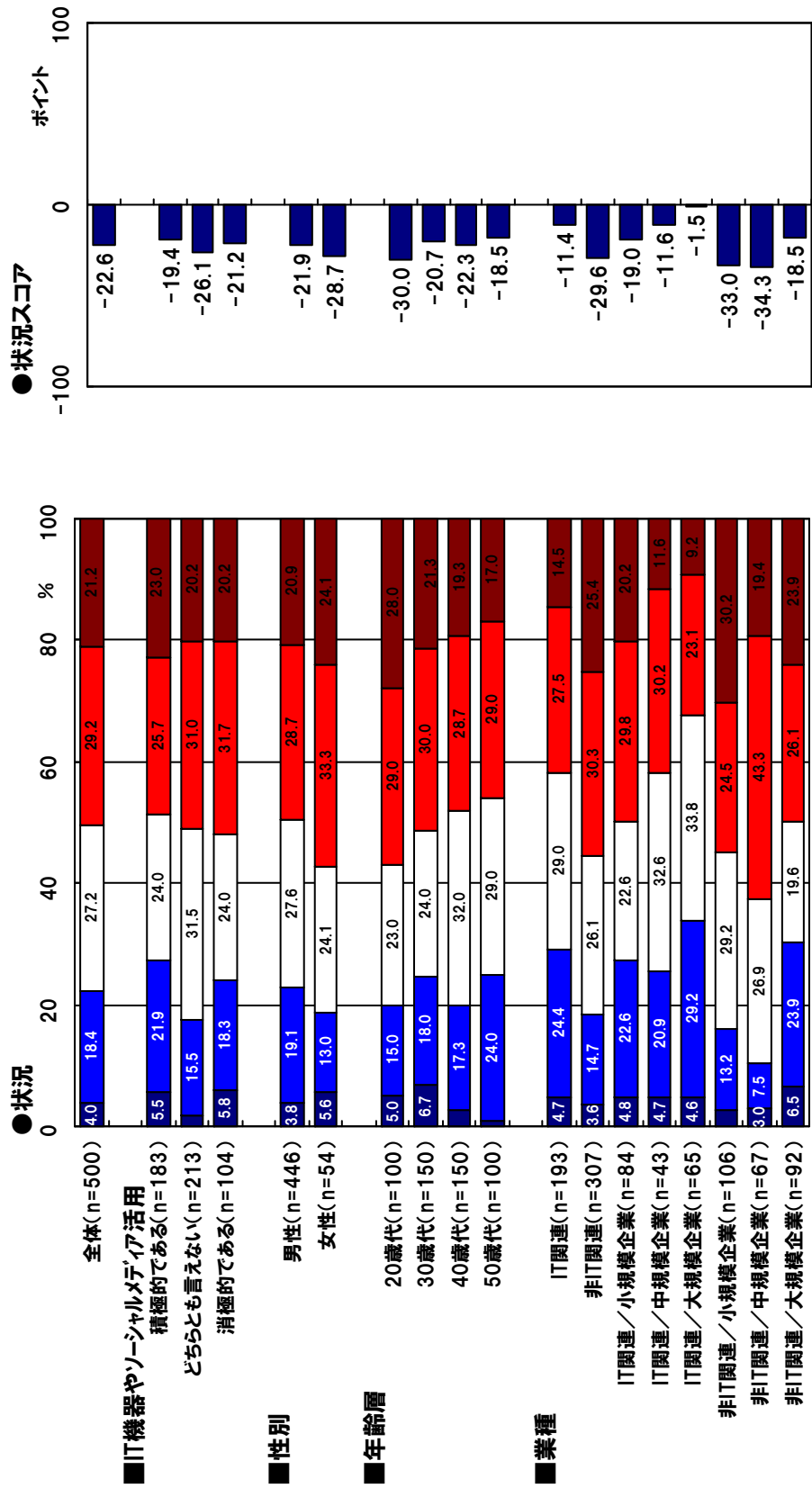
無回答を除いて加重平均を算出

■とても進んでいる □ どちらとも言えない/分からない ■ 遅れている ■ とても遅れている

■その他の設問の結果から

《Q29. あなたの勤務先は、以下の項目についてどのような状況ですか。》

C. 多様な働き方に対する柔軟性



とても:100、進んでいる:50、どちらとも:0、遅れている:-50、とても:-100

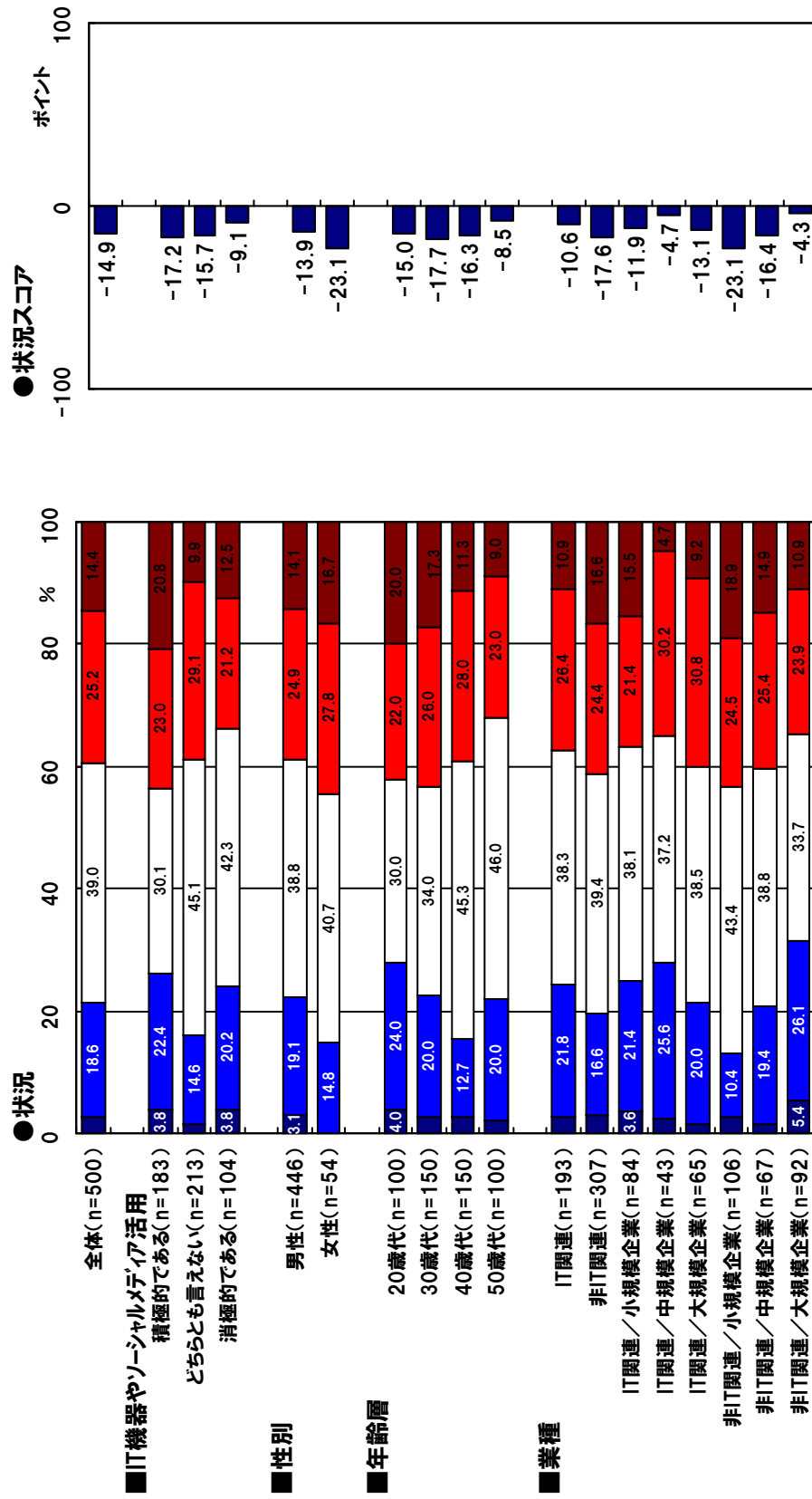
無回答を除いて加重平均を算出

■とても進んでいる □どちらとも言えない/分からない ■遅れている ■とても遅れている

■その他の設問の結果から

《Q29. あなたの勤務先は、以下の項目についてどのような状況ですか。》

D. 商品開発への顧客の意見の反映



とても:100、進んでいる:50、どちらとも:0、遅れている:-50、とても:-100

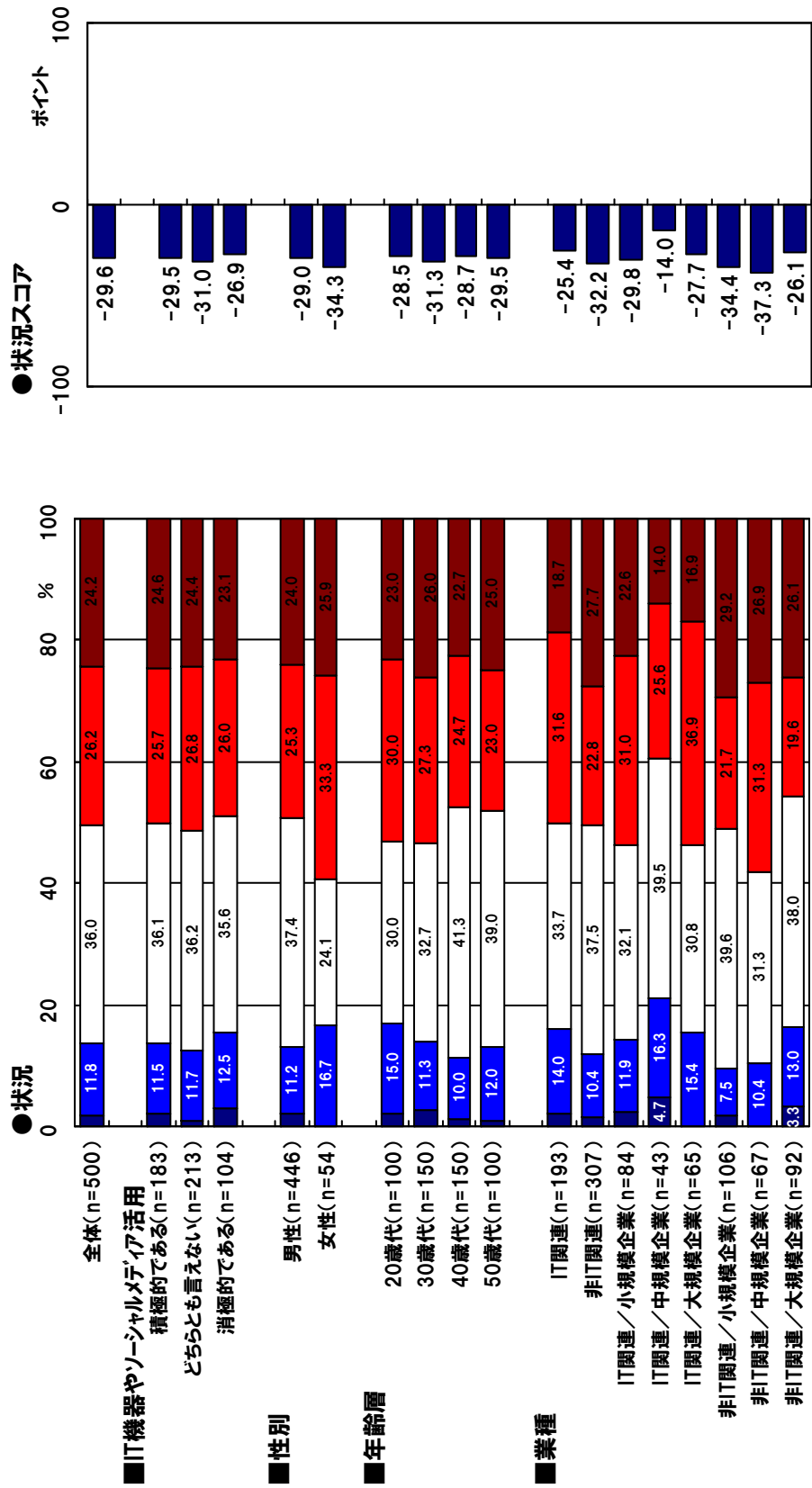
無回答を除いて加重平均を算出

■ とても進んでいる ■ 進んでいる □ どちらとも言えない/分からない ■ 遅れている ■ とても遅れている

■その他の設問の結果から

《Q29. あなたの勤務先は、以下の項目についてどのような状況ですか。》

E. 人事評価の透明性、公平性



とても:100、進んでいる:50、どちらとも:0、遅れている:-50、とても:-100

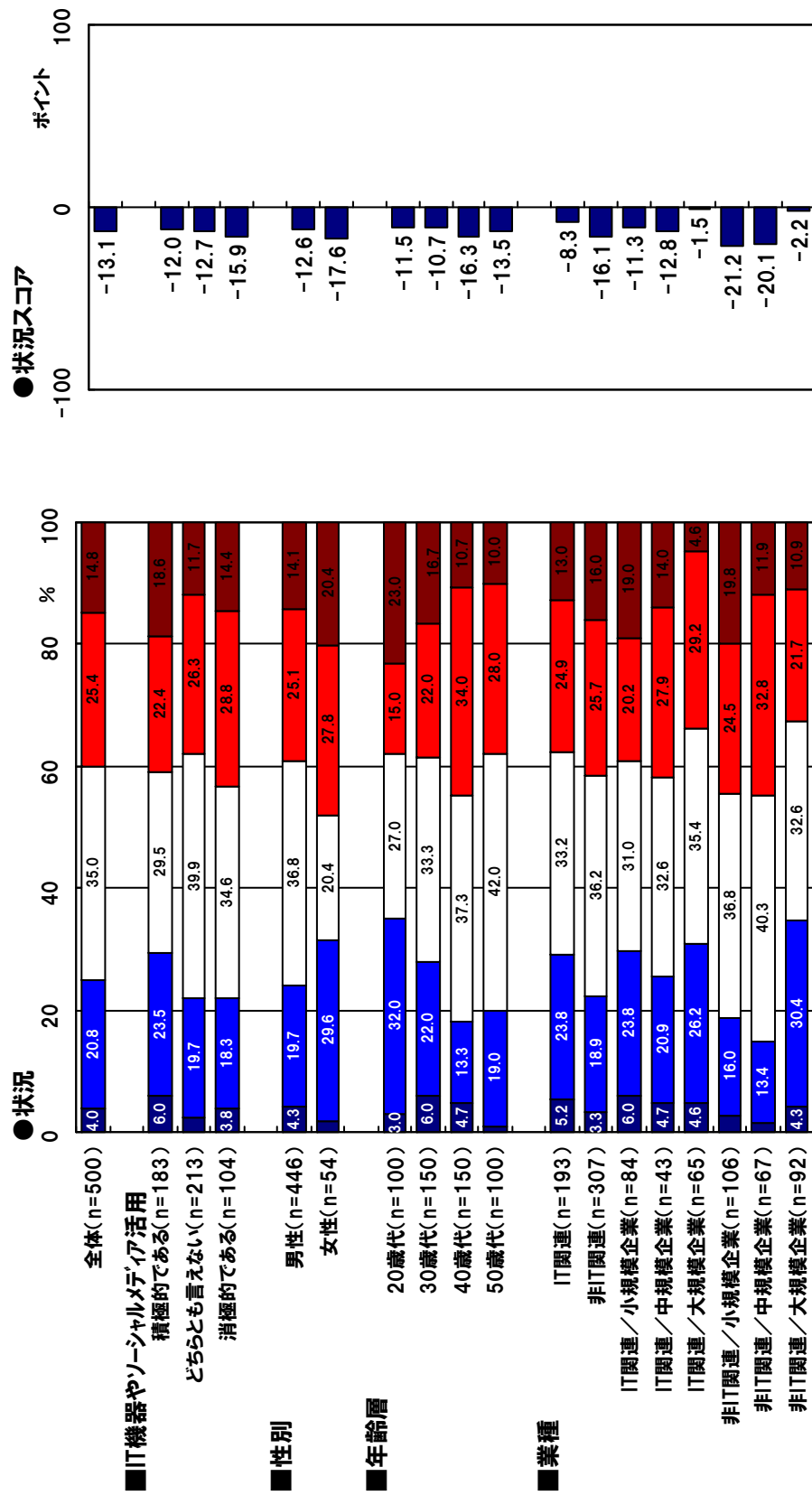
無回答を除いて加重平均を算出

■ とても進んでいる ■ 進んでいる □ どちらとも言えない/分からない ■ 遅れている ■ とても遅れている

■その他の設問の結果から

《Q29. あなたの勤務先は、以下の項目についてどのような状況ですか。》

F. 顧客や社会に対する新たな価値の提案、創造

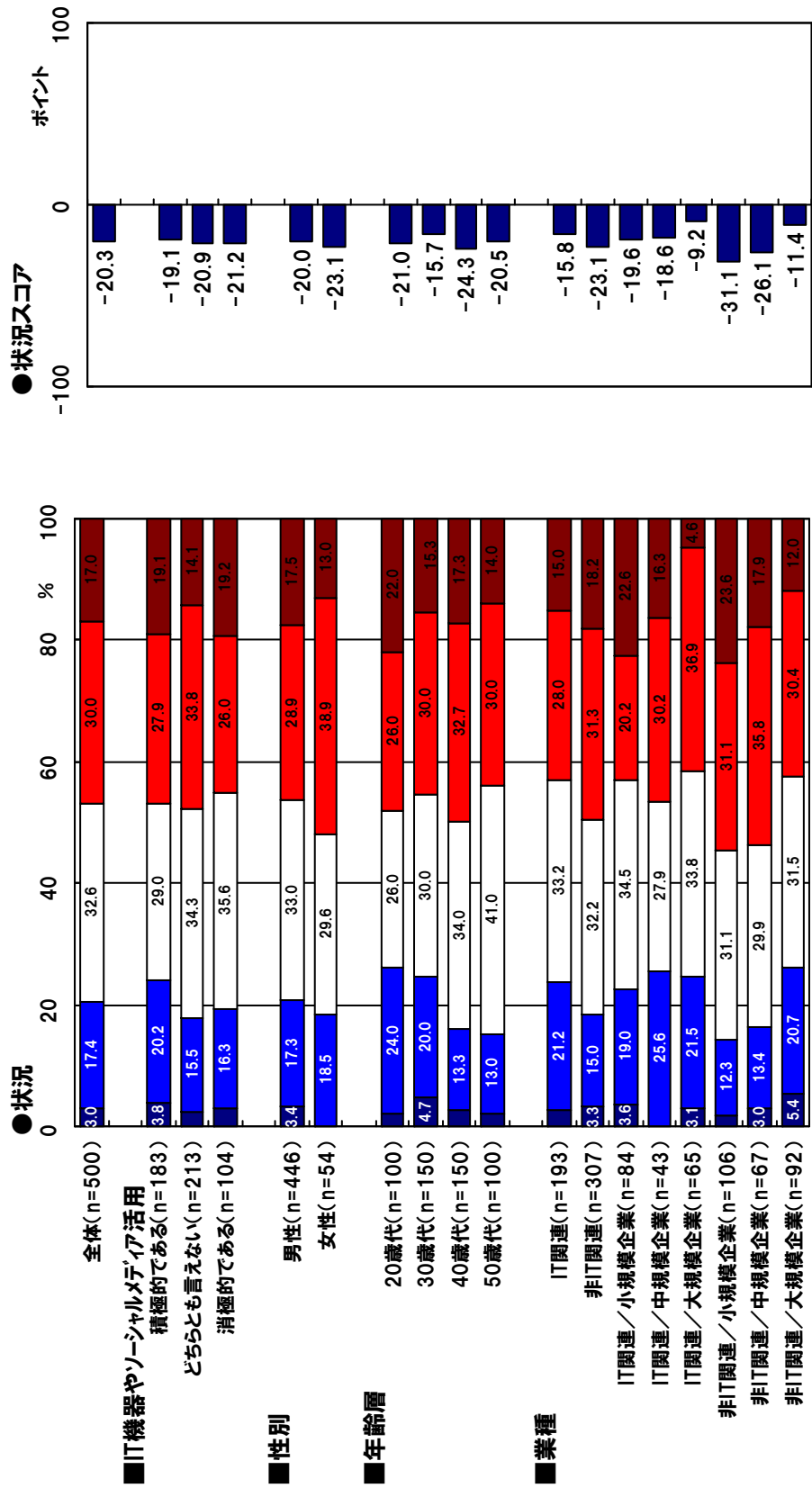


とても:100、進んでいる:50、どちらとも:0、遅れている:-50、とても:-100

無回答を除いて加重平均を算出

■その他の設問の結果から

《Q29. あなたの勤務先は、以下の項目についてどのような状況ですか。》
G. 新規事業の開発



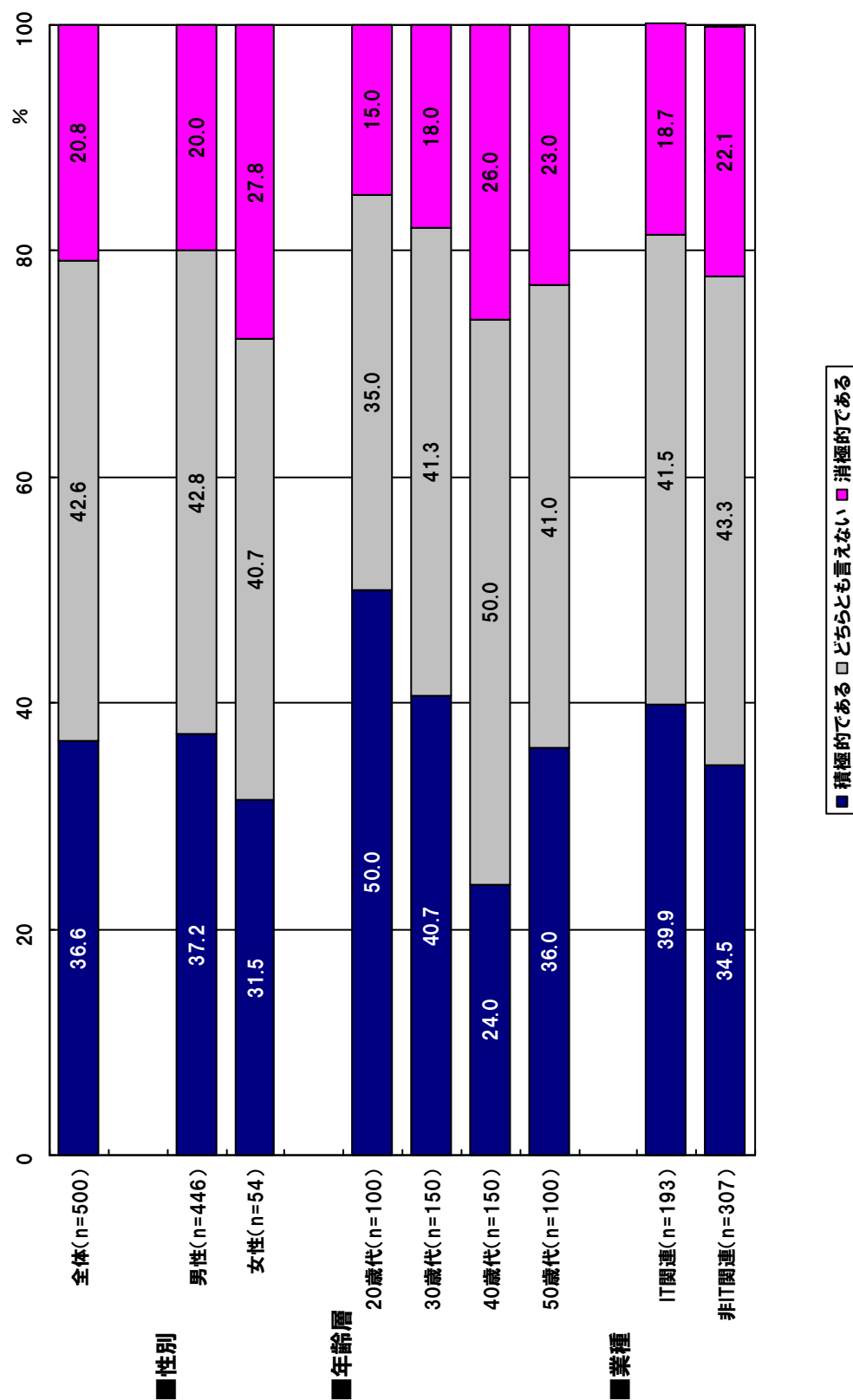
とても:100、進んでいる:50、どちらとも:0、遅れている:-50、とても:-100

無回答を除いて加重平均を算出

■とても進んでいる ■進んでいる □どちらとも言えない/分らない ■遅れている ■とても遅れている

■その他の設問の結果から

《事前Q3. あなたは、IT機器やソーシャルメディア(Twitter、Facebook、YouTube、口コミサイトなど)の活用に積極的ですか。(ひとつだけ)》



付録 C ワークショップ

「NEXT クラウドを考える」開催報告

情報・産業システム部会傘下に設置したクラウドビジネス推進研究会では、2013 年 3 月 5 日に、10 年後の自分は何を望むのか？そしてそれを支える NEXT デバイス、NEXT サービスとは一体何か？について議論するため、社会人経験 10 年未満を対象としたワークショップ「NEXT クラウドビジネスを考える」を開催した。

JEITA クラウドビジネス推進研究会 主催 ワークショップ

「NEXT クラウドを考える」

開催報告

一般社団法人電子情報技術産業協会

クラウドビジネス推進研究会

2013 年 3 月

目 次

1. ワークショップ概要.....	1
1-1. 目的.....	1
1-2. 実施形式.....	1
1-3. 参加者概要.....	3
2. ワークショップ実施結果.....	4
2-1. NTT ドコモ講演概要.....	4
2-2. グループ A の結果.....	5
2-3. グループ B の結果.....	7
2-4. グループ C の結果.....	9
2-5. グループ D の結果.....	11
2-6. グループ E の結果.....	13
2-7. グループ F の結果.....	15
2-8. グループ G の結果.....	17
2-9. グループ H の結果.....	19
3. 参加者の感想.....	21
4. まとめ.....	22
付録.....	23

1. ワークショップ概要

1-1. 目的

クラウドによる所有から利用への急激な流れの中で、社会も経済も企業も個人も新しい対応がせまられている。JEITA クラウドビジネス推進研究会は、クラウドコンピューティングビジネスの本格的展開を踏まえて、利用者視点に立ったクラウドコンピューティング市場の健全な発展に向けた課題や対応策について検討している。

その活動テーマの一つに クラウドの流れ中にある人間の意識の変化や社会の変化への期待等について調査し豊かな未来の社会生活を支える IT 技術の活用について考察することを掲げている。

そこで、去る 3 月 5 日に 10 年後の自分は何を望むのか？そしてそれを支える NEXT デバイス、NEXT サービスとは一体何か？について社会人経験 10 年未満を対象としたワークショップ「NEXT クラウドを考える」を開催した。

開催日 2013 年 3 月 5 日 9:30~12:30 於 JEITA

1-2. 実施形式

STEP. 1 講演会 9:30-10:15

「ドコモクラウドで実現するスマートライフ
はなして翻訳」

株式会社 NTT ドコモ マーケティング部

P&S マーケティングサービス戦略担当

主査 金野 晃 氏

- ・ クラウドの最新トレンドとして NTT ドコモのクラウドサービス「はなして翻訳」およびクラウド戦略についてお話を伺った。



<休憩> 10:15-10:30

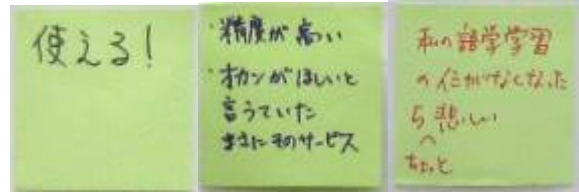
- ・ 会場レイアウトをスクール形式からグループ形式に変更し、4~5 人毎の 8 グループに分かれた。
- ・ 各グループには 1 名ファシリテータ（クラウドビジネス推進研究会委員）が参加し議論を支援した。



STEP.2 イン트로ダクション（自己紹介&はなして翻訳サービスの体験）

10:30-10:45

- ・ アイスブレイクとして、自己紹介とNTTドコモのクラウドサービス「はなして翻訳」を体験した。
- ・ ワークショップのルールとして考えやアイデアは全てポストイットに文字化し議論を可視化する。

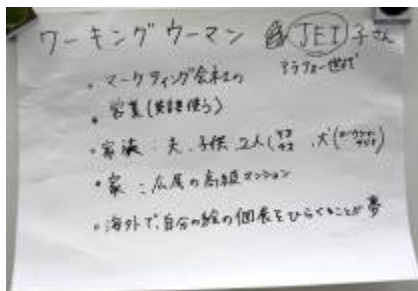


「はなして翻訳」を体験した感想

STEP.3 10年後 2023年3月5日（日）がどんなだったら素敵な1日になる？

10:45-11:30

- ・ 10年後の自分、家族、仕事、社会のこと等理想の未来を考えた。その際、思いつくことは何でもポストイットに記入した。
- ・ そして、グループ全員の理想を投影した主人公像とその主人公の1日を作成した。



主人公像



主人公の1日

STEP.4 素敵な1日を実現するクラウドサービスは？ 11:30-12:00

- ・ ここまで考えてきたグループ全員の理想が投影された主人公の1日を、クラウドサービスによってどのように実現するか議論した。



STEP. 5**結果発表** 12:00-12:30

- ・ 最後にそれぞれのグループの主人公の1日とクラウドサービスを発表した。



1－3．参加者概要

参加者は一般応募による社会人経験 10 年未満の 31 人（内男性 21 人、女性 10 人）。加えて、NTT ドコモより講師のお二人（男性）にもワークショップにご参加いただいた。ファシリテータはクラウドビジネス推進研究会の委員ならびに担当事務局の 8 人が務めた。

【参加者の所属企業名】

アズビル（株）、SMK（株）、（株）NTT ドコモ、（株）NTT データ MSE、キヤノン（株）、キヤノン電子（株）、京セラドキュメントソリューションズ（株）、コニカミノルタビジネステクノロジーズ（株）、ソニー（株）、（一社）電子情報技術産業協会、（株）東京企画、東芝インフォメーションシステムズ（株）、東芝情報機器（株）、日本アイ・ビー・エム（株）、日本電気（株）、日本電子計算機（株）、（一社）日本貿易会、富士通（株）、（株）ムラタエレクトロニクス、（株）村田製作所、横河電機（株）

全 21 社

2. ワークショップ実施結果

2-1. NTT ドコモ講演概要

「ドコモクラウドで実現するスマートライフ はなして翻訳」

株式会社 NTT ドコモ

マーケティング部 P&S マーケティングサービス戦略担当

主査 金野 晃 氏



●ドコモクラウドについて

- ・ デバイスとネットワークのコラボレーションによるサービスの進化と融合。
- ・ 「docomoID 認証基盤」(本人認証、課金・決裁)や「パーソナライズ基盤」(購買履歴、嗜好データ)を充実させ、先進のサービスの開発・提供により新たな収益を生み出す。
- ・ 先進のサービス…
 - d マーケット：商品・サービスのレコメンド、O2O の推進、TV との連携等
 - インテリジェントサービス：はなして翻訳、カーナビとの連携、意図解釈の向上、多言語対応等
 - ストレージ：ネット貸金庫等

●はなして翻訳について

- ・ 音声認識、機械翻訳、音声合成の 3 つの技術から成る。
- ・ 現在対面コミュニケーションでは 10 カ国の翻訳に対応している。言語毎に異なる翻訳エンジンや音声認識エンジンを用いている。

●クラウドに主要機能を持たせることの利点

- ・ 端末性能の制約が少なくなり、多くのお客様にお使いいただける
- ・ 認識・翻訳制度を高める継続な学習が可能
- ・ インターネット事業者との競争

●アイデアの発想から提供まで

- ・ 約 3 年前に「コミュニケーションの翻訳ができないか」とのトップの一言からスタート。
- ・ 「音声認識」と「機械翻訳」という 2 重の統計処理を行う技術的に高いハードル。
- ・ 2 回のモニターサービスを通じて、コンセプトの評価、継続利用意向の反応、ユーザーインターフェイスの改善(応答スピード、再翻訳機能)を行った。
- ・ そして、2012 年秋にリリース開始。

●お客様の声は

- ・ ポジティブ：神アプリ、外国語の発音練習になる
- ・ ネガティブ：WiFi 非対応
- ・ 求められていること：マルチ言語対応(ex. 英語↔スペイン語のように日本語を機軸としない)

2-2. グループAの結果

[主人公像]

廣田 政人 40歳男性

<プロフィール>

ITエンジニアで肩書は課長

副職で陶芸家として活躍

東京の人混みに疲れて現在は軽井沢在中
妻と娘が2人（中学生と5歳）



[2023年3月5日の主人公の1日とクラウドサービス]

理想は

「クラウドサービスがデバイスに依存せず、生活に自然と溶け込んだ融合された社会」



[デバイスに依存しない環境]

- 今日の星占いは何位？と聞くとデバイスに依存しないで占いの結果が分かる。

[センサーを利用した生活のあらゆるものの分析]

- センサーによって冷蔵庫の在庫やシャンプーの残量まで分かる。家電だけではなくあらゆるものにセンサーが付いており、その情報を元に買い物リストが作成される。

[仕事]

- 職場は場所に依存しない。会議もバーチャル会議室でできて、陶芸をしながら会議に参加できる。
- 仕事は3拠点24時間体制になる。日本で仕事をした後は、別の人に仕事が引き継がれる。個人は定時で仕事から解放されるが、会社としては24時間体制で開発できる。

[健康管理]

- アフター5は、1日の摂取カロリーから消費しなければならないカロリーを算出し、それによって運動メニューが発行されるサービスを利用。



担当ファシリテータの一言

グループAは、自然が一杯、ゆったりした時の流れの中で子育てをしながら働きたいという希望の元に、場所を軽井沢に設定しました。

- ・ 遠く離れた地点にいる部下や同僚とのコミュニケーションを取るには？
- ・ 24時間対応しなくても困らないためには？

どのような環境や機能が必要なのか。ワークショップ中に仕事の電話を受けて、離席するメンバーの姿を目にして、議論が真剣になりました。

興味深かったのは、クラウドからのサービスを受けるデバイスに関する議論です。

スマートフォンやパソコンだけでなく、あらゆるデバイスがクラウドと繋がり、その人が使い始めるときにはその人に必要な環境設定が整っている（たとえば、カーシェアリングで車に乗った時に、ミラーやシートの位置が調整されるかのように）。

どんなものがクラウドと繋がっていると便利で役に立つのか、10年後の生活や仕事を描く議論は楽しい時間でした。

2-3. グループBの結果

〔主人公像〕

吉田ジョー 41歳

＜プロフィール＞

既婚で子供2人

六本木ヒルズに住み、六本木ヒルズで働いている。

宝くじに当たったが六本木ヒルズにマンションを買ったため今現在はお金がない。

新商品企画を担当しており、肩書は部長。順調に出世中。

家で働いており、会社には週2回しか行かない。



〔2023年3月5日の主人公の1日とクラウドサービス〕

〔仕事〕

- 8時から朝礼は家でテレビ会議
- 部下にはたくさんの外国人がいて「はなして翻訳」でグローバルなテレビ会議
- さらに、自動議事録装置があり、かつ翻訳までしてくれる



[生活]

- 子供の日中が気になるので、子供と簡単に連絡を取れるシステム
- 車は自動で運転してくれる
- 一日の終わりは、明日の体調がベストになるように睡眠を整えてくれるシステム

「合コンクラウド」

- 合コンに行って 30 分くらい話すとデータマイニングされ、相手の趣味が分かったり、こんなゲームが盛り上がるよと勧めてくれる。

「スポーツ」

- 野球では、メガネをかけておけば相手チームを分析し弱点が分かる。



担当ファシリテータの一言

グループ B は、10 年後の仕事環境、生活環境を中心に議論しました。

仕事は週 2 日出勤で 3 日は在宅勤務、グローバルな会議は、自動翻訳機、自動議事録などで効率化が進みます。

生活面では、健康管理サービスや体調に合わせたおいしい食事の提案サービスを利用します。また、遊園地のアトラクション混雑状況や、草野球の相手チームの戦力分析を提供してくれるサービスなどが利用できます。

仕事で成功し金銭的に余裕があり、健康で幸せな家庭生活を送っていることが前提になりますが、この点に関してはクラウドでも限界がありますよね。

2-4. グループCの結果

[主人公像]

未来仕造

<プロフィール>

八王子郊外に念願のマイカーと
マイホームを購入して、
妻と2人の子供（姉、弟）がいる。



[2023年3月5日の主人公の1日とクラウドサービス]



[3月5日 日曜日の出来事]

- 朝は妻がお弁当を作り、車に乗って家族で子供のサッカー大会の応援に行く。
- 試合終了後にお弁当を食べてショッピングモールに移動する。娘と妻の洋服を購入した後、食材を買っておじいちゃんの家に行って鍋を食べて帰宅する。夜は夫婦で映画を見て就寝。

[未来壮造さんが利用したクラウドサービス]

- 妻とはクラウドシステムの結婚相手紹介サービスで結婚した。
- 妻の副収入を紹介するサービスでマイカーとマイホームを手に入れた。
- 朝食やお弁当のメニューはクラウドから食生活を管理したものが出てくる。
- 交通システムはクラウドで万全に整備されており交通渋滞ゼロ。
- 試合の様子は、子供の靴等にセンサーが内蔵されており、移動量や運動のパフォーマンスが分かる。
- コーチは外国人なので「はなして翻訳」で翻訳しながら会話する。
- ショッピングでは、クラウドのクーポンサービスを利用、洋服の試着は AR（拡張現実）サービスでまるで洋服を着た感覚になれる。
- おじいちゃんの家冷蔵庫の中身も把握できるので、足りない鍋の具材を買い足すことができる。
- おじいちゃんは普段は元気だが、怪我をしているので、インターネットで健康管理中。
- 子供の試合の様子が配信されているので、おじいちゃんはすでにサッカーの試合結果を知っている。



担当ファシリテータの一言

グループCで検討した10年後の休日のシナリオは、結婚して子供が二人いる郊外のスマートハウスに暮らす家族が、午前に長男のサッカーの大会観戦、午後にショッピングモール、夜は祖父母の家で団らんし、帰宅後夫婦で映画鑑賞するというものでした。

スポーツが趣味のグループのため、サッカーチームは外国人コーチと「はなして翻訳」で対話、試合中の運動量を自動測定し長期的管理・アドバイスがもらえる、祖父母に試合をライブ配信など具体的なサービスの議論が活発でした。また、冷蔵庫の在庫をふまえた食材の購入やAR試着サービスなどが安心して利用でき、渋滞0の交通システムやスマート農業による食料自給率が向上しているという共通認識も挙げられました。

最初は遠慮が見られたものの、ワークショップで意見を交わし1つの成果を作りあげる事で、それぞれ感じることも多く有意義な時間を過ごすことが出来たと思います。

2-5. グループDの結果

[主人公像]

あるプー太郎

<プロフィール>

28歳独身プータロー in 下北沢
 楽をして遊び続ける。
 たまに渋谷にも出没する。



[2023年3月5日の主人公の1日とクラウドサービス]



- やりたいことのキーワードをインプットしておけば、「今日のお勧めプラン」を提示してくれる。例えば、運動したい時は、自動でテニスのコートを予約しておいてくれる等。そして、それに従ってひたすら遊び続ける。
- コミュニケーションは今暇だよといった「お互いのステータス」が分かるもの。それを元に自分からコンタクトする。
- また、To Do リストに予定を入れておけば「今日のお勧めプラン」に組み込んでくれる。洗剤の買い忘れが To Do リストにあればお勧めプランに現れたりする。
- このコンシェルジュ機能は趣味や友達を技術によって如何に繋げるかが肝！



担当ファシリテータの一言

グループDは、他のグループとは異なって共通点がなく、「その他」に分類された（笑）男性陣チームです。

メンバー4人は、仕事の中身も趣味もバラバラ・・・自己紹介を聞いた段階では、一体どんな議論ができるのか、「大きな不安と一抹の期待」状態でした。

でもブレストが始まると事態は一変！ メンバーそれぞれが「期待、希望」を込めているようなアイデアを披露してくれました。

特に盛り上がったのが、「自分の趣向をパターン化して登録するプロフィール機能」と、「選択したプロフィールに応じたリコメンド機能」のふたつ。

「あるプー太郎の一日 in 下北沢」の想定どおり（？）、日曜日のすごし方を勝手にリコメンドしてくれて、必要な手配も自動的にこなしてくれる機能に期待が集まりました。

「プー太郎」の想定はともかく（笑）、これを実現するため（１）行動履歴の分析、（２）街のあらゆるデータを集めるビッグデータ、（３）繋がりたい相手との時間調整、（４）拡張現実（AR）等、革新的な技術も挙げて2030年の未来を語り合いました。

1. 5時間、メンバー同士も楽しくブレストができたようで、「次回も参加したい」とみんなが言ってくれて、ファシリテータとしてもうれしかったです。

もちろん、「大きな不安」は「大きな喜び」に変わりました！

2-6. グループEの結果

[主人公像]

ぴの子 40歳女性

<プロフィール>

奄美大島在住で職業は医者。

すご腕の医者なので働くのは午前中だけ。

家族は夫と子供2人（中学生、小学生）。

そして、グルメが趣味で、世界中の美味しいものを食べたいと思っています。



[2023年3月5日の主人公の1日とクラウドサービス]



個人のプライベート情報を管理するため「絶対にセキュアなクラウド」は大前提！

[仕事]

- 子供が2人いるので、リアルタイムで子供を預ける場所を検索でき、予約することができるシステムを利用。
- 医師でもあるので、スキルを磨くために世界中からの情報を学ぶことができる。
- そこでは翻訳システムが発達&活躍しており、必要なスキルを身に付けてくれるようなアプリがある。

[趣味のグルメと健康]

- 基本的に忙しいので、食事は自動調理機で解決。
- 冷蔵庫には、センサーがついていて、買ったものの鮮度や、おすすめの献立が管理できる。
- おすすめスポットのリコメンデーションを常に受けることができ、これで、美味しいものも食べられる。
- 食生活と健康とのバランスを取るため、ライフログを活用して、食生活や他の健康な人の生活習慣を参考とした生活改善を図り、健康で文化的な生活を送ることが可能。
- 健康であることがステータスに。
- そして健康であれば病気にもかからないため、生命保険料の負担が減るといったインセンティブがあるとみんな頑張れる。



担当ファシリテータの一言

グループEは、料理やワインなど美味しいものを楽しむことが趣味の人が集まりました。

美味しいものを食べつつも いつまでも健康を維持したいという思いから、ライフログ分析を活用した食事と健康の総合的できめ細かいサービスが上がりました。もちろんお料理もクラウドで楽ちんです。

もう一つの議論の中心に人間関係やコミュニケーションがありました。インターネットやクラウドサービスでコミュニケーションの方法が多様化し、情報の取得が便利になる一方、それを利用する人としらない人の間での情報の二極化が進んでいるのではないかというものです。今回のワークショップでその解が出たわけではありませんが、情報とどのようにコミュニケーションを図るのかという重要な視点を再認識する機会になりました。

2-7. グループFの結果

[主人公像]

ワーキングウーマンJ子

<プロフィール>

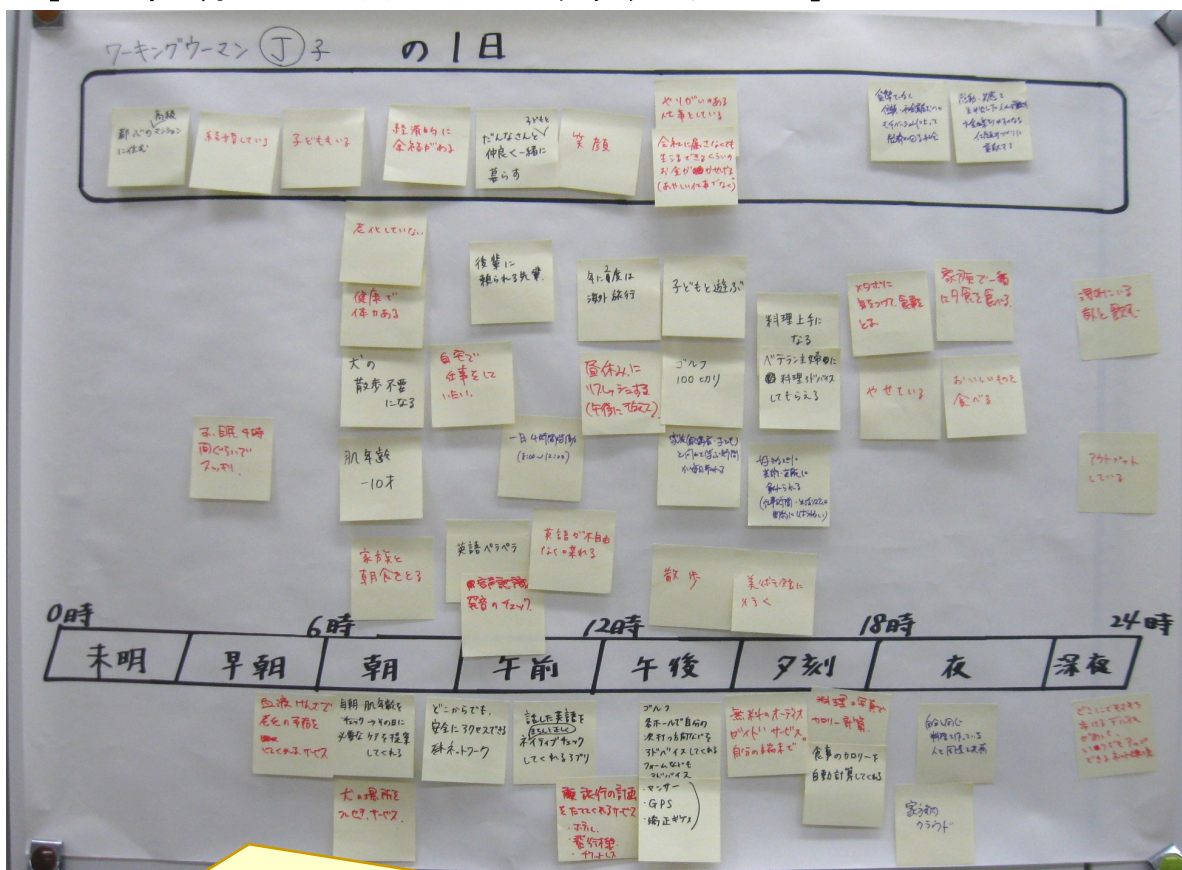
アラフォー世代。

マーケティング会社の営業。

広尾に高級マンションを持ち、既婚で子供は7歳と4歳の2人+ヨークシャテリア。
海外で自分の絵の個展を開くことが将来の夢。



[2023年3月5日の主人公の1日とクラウドサービス]



[主人公の1日]

- 毎朝欠かさず健康や老化をチェック。目標は肌年齢マイナス10歳。
- 一日4時間労働で在宅勤務が可能。海外のお客様を持ち英語で仕事をする。
- 目下の目標は、年2回の海外旅行、ゴルフスコアの100切り、絵の個展を開くこと。

[ワーキングウーマンJ子さんが利用したクラウドサービス]

- 血液検査で老化予防をアドバイスしてくれる。
- 肌年齢マイナス10歳をめざし、顔写真を撮ってその日の最適なケアを提案してくれるサービスを利用。
- 海外のお客さんと話をするための翻訳サービス。
- ゴルフスコア100切りのためのフォームアドバイスサービスを使う。
- メタボ予防のため、料理の写真で自動カロリー計算ができるアプリを利用。
- 作成した絵をアウトプットするために、ネットにアップするサービスを利用している。



担当ファシリテータの一言

グループFは、音楽・美術・美容・健康に興味のある人が集まりました。

4名のメンバのうち2名が女性ということで、主人公の設定を働く女性とし、女性らしい発想が随所に見られるサービスが指向されています。また、結婚し、2人の子供とワンちゃんの居る生活は、都会的ではありますが、誰もがそうありたいと希望する、やりがいのある仕事と、家族の健康と、生活を豊かにする創造的な趣味を楽しめる生活です。

ファシリテータも、こんな家庭であれば、ガード下に寄り道せず一目散に帰るであろう、そんな家庭です。(笑)

それはさておき、このような「豊かな生活」を実現し得る細かなサービスが配置されている訳ですが、これこそ、NEXTクラウドを考える一つのポイントであることをメンバの皆さんも感じたのではないのでしょうか。

生活を豊かにするためのサービス、それが何であるかを創造的に考えることが第一ステップだと思います。そして次の機会には、それがビジネスとして成立するか、本当に望まれるサービスとは何かを考えること、更にその先では、クラウドが実現するビッグデータの活用や、異なるサービスを連携する形で新たな付加価値を与えることも、検討していったらと思います。

若手の皆さんの柔軟な発想を期待していきたいと思います。

2-8. グループGの結果

[主人公像]

宮井友紀

<プロフィール>

子供2人（男の子と女の子）

仕事をしていて都合によっては在宅勤務も可能な恵まれた環境。

家庭や仕事もきちんとしながら、自分の趣味にも時間を割く。

趣味は、着物、書道、写真、音楽などでとても多趣味。



[2023年3月5日の主人公の1日とクラウドサービス]



[主人公の1日]

- 朝は家族と犬を連れて散歩し、家族のためにバランスのとれた食事を作る。
- 午後は着物を着たり、友人とご飯を楽しんだり、書道、写真、音楽などの趣味を楽しむ。

[宮井友紀さんが利用したクラウドサービス]

- 在宅で仕事をするために、会社のクラウド環境が整備されている。自分のメールや業務文書はクラウド上にありどこからでもアクセスできてどこでも仕事ができる。同時に、徹底したセキュリティが発達している。
- 時間を短縮できるように、冷蔵庫の中身からお勧めレシピを提案してくれたり、食品の賞味期限が分かたりする。
- 外出時には、洗濯機や炊飯器のスイッチをオンにできる。家の中の感知しお風呂を止め忘れていた場合もすぐにオフにできる。
- 健康管理にも気を使っており、クラウド化された母子手帳やお薬手帳により、いつでも病歴、薬歴、どういう予防接種を受けたか等を管理できる。



担当ファシリテータの一言

グループGは女性4名のチームでした。

私もファシリテータは初めてだったので、ドキドキしましたが、参加者もワークショップは、初めてだったみたいで、みんなでドキドキしながら進めました。

結果、10年後の理想像? 「宮井友紀」を完成することができて良かったです。

結婚しても子供が生まれても働きたいけれど、日曜日の朝は手作りの朝ごはんを家族のために作って、午後は犬と家族と散歩にも行くし、趣味もいっぱいあるので、それも楽しみたいという一世代か二世代前の仕事一筋、がむしゃら感満載の働く女子とはかけ離れた「ふんわり」としているけど、パワフルな新しい女性の生きる姿を予感することができました。

時間が足りなくて、突っ込んだお話はできませんでしたが、10年後にはITの活躍によりみんなが理想の「宮井友紀」になっていることに期待したいと思います。

2-9. グループHの結果

[主人公像]

J 太郎 40 代男性

<プロフィール>

妻と子供2人でみんな健康。

サラリーマン。

海外志向で英語は上級。

地方出身だが東京に家を建てローンは40歳にして返済済み。その上、資産運用をしており状況は上々。

趣味は芸術、美術、映画で子供はスポーツ好き。



[2023年3月5日の主人公の1日とクラウドサービス]



[10年後の社会は]

- 閉塞感、不安感は全くなし。Made in Japan が復権し、日本の経済は上向き。
- 世界中の戦争が停戦し、和平交渉が始まる。

[J 太郎さんの 3 月 5 日は]

- 朝起きてまず子供と CNN ニュース（英語）を見る。
- 毎日健康チェックは欠かさない。体調管理もしており、体重減量に成功。
- 午後は子供の部活を応援、その後美術館に行く。
- 食事前に地方の親とテレビ電話しながら子供の部活の大会映像を見ながら過ごす。
- 家に温泉を引いており、お風呂に入った後、地産地消のディナータイムを楽しむ。

[J 太郎さんが利用したクラウドサービス]

- 減量支援サービス…日々の体重を記録し目標を達成したら景品をくれる等のゲーム感覚で減量。
- 情報のランク付け…今日どこにでかけようか、何が面白いかなど、情報が全部ランク付けされ家の掲示板に表示される。
- 家事をしなくても良い…冷蔵庫が食糧を調達、セキュリティも万全、掃除、風呂、エアコン、は全てクラウドが管理。
- 子供の部活を話題に祖父母とテレビ電話…子供の部活の画像をクラウドにアップするだけで、自分の子供の写真だけピックアップし合成され動画になる。
- くつろぎタイムを守る…犯罪を誰が起こすか防犯カメラが顔認証でチェックし、犯罪者がいそうな場合は警察が駆けつける。
- 自動車は IT 化されており居眠り運転、飲酒運転の心配なし。



担当ファシリテータの一言

H グループは、10 年後は平和で景気も上々、閉塞感、不安感がないという明るい希望に満ちた世の中のはず、という前提のもとに、家族の一日を作りました。

子供の部活を応援するというシーンでは、子供の試合を見に来た親が撮影した動画をクラウドで共有し、自分の子供のサンプル画像をキーとして与えると、試合の全画像の中から自分の子供が写っているシーンをかき集めて編集してくれるという素敵なアイデアが出て、試合を見に行けなくても参観した人の映像から自分の子供の様子がわかるわけで、子育てを卒業したファシリテータとしては 15 年前に欲しかった、と感じました。

1 時間半にわたる議論はあっという間で、もう少し時間が欲しかったかなと感じさせるほど、中身の濃い充実したものになりました。

3. 参加者の感想

ワークショップの終了後に参加者へのアンケートを実施した。好意的な意見が大多数を占め、参加者一人一人がワークショップを楽しんだことが伺える。さらに、ワークショップの内容を今後の仕事の参考にしたいとの声も複数挙がった。次回も参加したいかの問いには約8割が「はい」と回答し高評価を得たと言える。

[アンケート結果（抜粋）]

● ポジティブ（抜粋）

- 楽しかった。
- 未来について考えるいい機会になった。
- 今日の内容が10年先どれくらい実現されるか楽しみ。
- 色々な考え、業務では考えないようなアイデア、自分では思いつかないようなアイデアが聞けた、吸収できた。
- 新しいサービスのキーワードとなるモノが色々出た。
- 仕事にも活かせる部分もあった。仕事にも活かしたい。
- 社外とのつながりを持てて有意義だった。
- 自分や他人が何を求め、何を無くしたいのか、何に困っているのか分かった。
- 未来の具体的なイメージが持てた。
- プロセスが良かった。

● ネガティブ（全数）

- 時間がとても短い。アイデアをもう少し事前に深く考えたかった。または、もっとアイデア出しの時間がほしかった。
- クラウドに関わる仕事をしていないので、無理にクラウドに結び付けなければいけないことに違和感があった。
- 少しあいまいな結論に終わった部分も多いので、もっと長い時間をかけて議論したかった。
- 「クラウド」を起点として考えると現状の延長線上でしたアイデアが出てこない印象があったので、次回からは ICT からあえて離れたキーワードをテーマに議論したい。
- 最終形は具体的にイメージできたが、実現方法は「クラウド」という言葉に任せすぎているような気がする。

4. まとめ（案）

クラウドビジネス推進研究会では、ワークショップを通じて未来の社会生活を支える IT 技術の活用について考察した。特に今回は、若い世代に焦点を当て、参加対象を社会人経験 10 年未満に限定した。

ワークショップでは、NTT ドコモによる講演の後、4~5 人のグループに分かれて 10 年後のクラウドサービスを考えた。また、それぞれのグループには議論を支援するファシリテータとしてクラウドビジネス推進研究会の委員が加わった。プログラムの最後に行われた参加者自身によるプレゼンテーションでは、実に 49 に上るクラウドサービスのアイデアが披露された。理想の 10 年後から議論をスタートし、人物設定、1 日の生活、そして最後にそれを実現するクラウドサービスというプロセスで議論を展開し、そのアウトプットは『長男のサッカーチームのコーチが外国人でその外国人コーチと「はなして翻訳」で会話する』といった具体的な人物描写やユニークなサービス利用シーンの形成に繋がった。参加者からは、楽しかった、色々なアイデアを吸収できた、今後の仕事に活かしたい等のポジティブな意見が多数寄せられた。

開催に当たっては、テーマ設定、議論のプロセス、ファシリテータの役割、具体的な質問項目、進行、アウトプットイメージ等、入念な準備を行った。なかでも、ファシリテータ向けに勉強会を開催し、ファシリテータの役割や当日の議論のプロセスを習得して臨んだことが奏功した。議論のプロセスを明確にしたことに加え、ファシリテータの円滑な進行により、参加者がアイデア出しそのものに集中できたのではないかと考える。

また、議論の可視化の方法についても触れたい。今回は、個人のアイデアや考えを文字化し議論を可視化した。特徴として、意見を融合させ易い、誰が言ったかではなくどんなアイデアなのかに集中でき小さな意見も見落とされない、議論に参加している当事者意識が芽生える 等の利点が上げられる。通常の委員会でのブレインストーミングにも応用できるのではないかと可能性を感じた。

今回トライアルで実施したワークショップでは、未来の社会生活を支える IT 技術の活用を考察し、参加者からも高い評価を受け一定の成果を上げたと言える。何よりも、参加者自身が未来のサービスを考えたこと、今後のビジネスを担う若者が集まり将来の事業を考えたことは何物にも代えがたい成果ではないかと考える。今後のクラウドビジネス推進研究会の活動の一環としても有効なイベントではないかと思われる。

以上

付録

参加者のアンケート回答全文（回答数全 33 件）

Q1. ワークショップに参加していかがでしたか？ご意見・ご感想をお聞かせください。

- ・ クラウドサービスの可能性を感じた反面、エンドユーザーにどんな価値が提供できるのか、将来の姿が気になりました。そこで、ディスカッションすることで、未来を考える良いきっかけになりました。
- ・ 未来について考えるいい機会になった。
しかし、時間がとても短い。アイデアをもう少し事前に深く考えたかった。または、もっとアイデア出しの時間がほしかった。
- ・ 色んな意見が聞けて良かった。
また、概念にとらわれずに、自由な意見を発表できたこともとても良かったです。
- ・ 限られた時間の中で有意義なワークショップとなった。
- ・ 他の会社の方の考え方、他の人の考え方というものが見る事ができました。
自分の中（自組織）だけでなく、もっと広いアンテナを持って、意見をたくさん出していく大切さのような物を学べました。
- ・ 社外の方と意見交換する機会は少ないので、良いシゲキになった。
- ・ 非常に盛り上がったので、良かった。
社外の人とたくさん話すことができ、参考になった。
- ・ 他業種の方と様々なディスカッションができて、とても新鮮でした。
色々な考え方を吸収することができました。
- ・ 異業種他社の方々と議論することで発想や観点の異なる視点を得ることができた。
- ・ 自分では思いつかないようなアイデアを多く聞く事ができ良い刺激になった。
- ・ ドコモの翻訳サービスに触れたことがなかったのでよかった。
同世代の他業種の人に会う機会が少ないので、貴重だと思いました。（社外で会うのは上役の人が多いので）
- ・ 他の方のおもしろい意見やアイディアを聞く事ができ、とても参考になった。
- ・ 普段あまり考えない事や気につけない点について考える機会になって良かった。
- ・ 周りの人のいろいろな意見を聞くことができ、有益でした。
もう少し具体的な内容になれば良かったのですが、自分的には納得できる発表だったと思います。
- ・ クラウドの新サービス etc をみんなでディスカッションし、仕事にも活かせる部分もあり、非常に有意義でした。
- ・ 楽しく参加できました。
- ・ 楽しかった。
業務では考えないようなアイデアが出たように思う。
- ・ クラウド戦略を考える業務をしていますので、いつも同じような意見をもってる方と接するのがほとんどなのですが、今回のワークショップに参加して違う視点を持っている方々と話すことが出来、ためになりました。
- ・ このような機会は初めてで、貴重な経験になりました。

講演→ディスカッションという流れで、参加者の意識合わせをしつつ、ワークショップでアイデア出しをするというプロセスは非常に良かったと思います。

- ・ いろいろな意見が聞けて良かったです。10年後の未来を考えると自分がなにが嫌なのか、何がしたいかが少し見えた気がしました。
- ・ 普段の業務では関わらないが、‘IT活用’という点で広く深く考えることができて良かった。他社の同年代の方とdiscussionする機会はめったにないので良い刺激になりました。
- ・ こういったワークショップに参加するのは久しぶりなので新鮮でした。人によって発想が全然違うので、面白かったです。クラウドに関わる仕事をしていないので、無理にクラウドに結び付けなければいけないことに違和感がありました。
- ・ 普段、あまり仕事上で同世代と意見を交わすことがないので、新鮮でした。
- ・ Docomoの行っていることを理解できました。また、社外の方と一緒に課題を行うのが新鮮でした。
- ・ 普段接することの少ない業種・業務の方たちとお話したり、考えたりする機会となり、有意義な時間となりました。楽しかったです。
- ・ 自分では思いつかないような意見を聞けて、とても面白いと感じました。はなして翻訳も素晴らしいアプリですが、プラスアルファでの意見も出て、新鮮でした。
- ・ ITやクラウドを使った様々なアイデアが生まれていて面白かった。仕事にもこれらのアイデアを活かしていきたい。
- ・ 自分では考えもしなかったようなクラウドの発達への方向性などが聞けて、勉強・刺激になりました。一方で、スマート家電など、実はもう身近にも先進的なIT技術があり、積極的に活用したいと思いました。
- ・ 同世代の同じような環境で働いている人と接する機会があまりないので、とても楽しかったです。ファシリテータの進め方が上手で勉強になりました。ありがとうございました。
- ・ ○○の1日という観点で求められるクラウドサービスのヒントを沢山顶きました。
- ・ 10年後は結局のところ、今の延長にあるのだと痛感し、今の大切さを学んだ。良いサービスと良い生き方を身に付け、bestを実現したい。
- ・ 大変楽しく、今後のCloudサービスの夢が広がるMeetingでした。
- ・ 面白かった
初めて会う人と議論しながら成果物を作り出していくという初めての作業で難しかったが、様々な意見を聞けて面白く、それが1つになっていく面白さもあった。
テーマも実生活に即したもので議論しやすかった。

Q2. このワークショップは有意義でしたか？

- ・ はい。とても有意義でした。
他の会社で仕事される方の意見を聞いて、気づかされたことが色々ありました。
- ・ 60%くらい有意義だった。
やはり時間がもっとほしい。
- ・ 有意義でした。
今、発表した内容、また他のグループが発表した内容などが、10年先、どれくらい実現されるか楽しみです。
- ・ YES
- ・ 大変有意義でした。
- ・ 色々な意見、考え方があることを知ることができ、参考になった。
プレゼンの技術もみがいていきたいと思った。
- ・ 社外とのつながりをもつ意味で、有意義だった。
- ・ 有意義でした。今後も参加したいです。
- ・ 非常に有意義だった。
- ・ アイデアの発想の良い参考となった。
- ・ 思っていたよりも似たことを考えている人がいた（グループ内）
その一方、思いつかない設定もあり、楽しめた。
- ・ 他のグループでも想像していなかったサービスやアイデアを聞く事ができ、有意義だった。
- ・ いろいろな考えを聞けて有意義だった。
- ・ 有意義でした。
- ・ はい。色々な視点でクラウドサービスを検討することで、新たな発見がありました。
- ・ 10年後という未来を考える機会は多くないので、良い機会となりました。
他の方の考えも聞けて参考になりました。
- ・ 業務で行うブレインストーミングの参考になると思う。
新しいサービスのキーワードとなるモノが色々出たように思う。
- ・ 異なる業種の方と出会う事が出来、意見交換が出来、違う意見を聞くことができたので、有意義でした。
- ・ 大変有意義でした。
講演自体が勉強になったのと、ワークショップでも作業が良い経験になりました。
- ・ 有意義でした。
- ・ 有意義でした。
- ・ 将来についての自分の希望を文字にする、という意味で有意義でした。また、頭の体操にもなりました。
（「技術で管理」という方向に走りがちなテーマだったので、そこに「嫌だ」と感じることで、逆のものを自分が望んでいる部分も大きいと実感しました）
- ・ ①JETAの仕事が、将来いろいろなシーンで生まれる可能性があると感じたこと。
②久しぶりにWSをやって、ブレスト、ファシリテートなど、もっと頭をやわらかくしないと思った事。
2点から有意義でした。
- ・ 様々な業種を多くの意見を交える事ができ、有意義でした。

- ・ 有意義でした。
- ・ はい、意見交換をポストイットで行う形式も良かったです。
- ・ はい。意見交換が楽しかったです。
- ・ 業種・職種の違う方々と意見交換が出来て、とても有意義でした。
- ・ 有意義でした。クラウドでできそうなこと、端末ですべきことがなんとなくすっきりしました。
- ・ 非常に有意義でした。
- ・ 同世代と関わることができ、刺激になった。このつながりを大切にしたい。
- ・ y e s ! 今後もこのような機会があれば、是非参加したい。
- ・ はい。このような場、作業ともに貴重な経験でした。

Q3. BEST シナリオを実現できそうな印象を持ちましたか？具体的な方法はイメージできましたか？

- ・ 技術的な解決策は見えていないところが多数ありましたが、デバイスの進歩とクラウドサービスの展開でより生活に密着するイメージを持ちました。今後の I T 社会に期待しています。
- ・ イメージする・・・まではいけなかった。
解決できそうな気もする・・・程度の感覚はうけたが・・・。
- ・ 話して翻訳の機能は、スマートフォンにて実装されているが、本機能をもっと色々な場所で利用シーンとして求められるのかと思いました。
- ・ 普段、シナリオを考える機会などないので、とてもよかった。
- ・ ざっくりですが、「こんなサービス、クラウドがあれば良いのにな」という物があったので、自分の中でもって帰って考えてみたいと思います。
- ・ 極端なイメージをもつことで、逆に現実的な発想／構想を得ることができた。
- ・ 少しあいまいな結論に終わった部分も多いので、もっと長い時間をかけて議論したかった。
- ・ 現実的な B E S T シナリオは具体化することができました。
- ・ 「クラウド」を起点として考えると現状の延長線上でしかアイデアが出てこない印象があったので、次回は I C T からあえて離れたキーワードをテーマに議論したい。
- ・ 具体的な方法は分からなかったが、糸口はつかめたと思う。
- ・ 最終形は具体的にイメージできたが、実現方法は「クラウド」という言葉に任せすぎているような気がします。
- ・ 社会、地域、個人が関わることなので、実現は難しいかもしれないが、同じような案を考えている人も多かったので、可能性はあると感じた。
- ・ 実現性のある所、ない所と、それぞれに対してイメージできた。
- ・ 実現はしそうだなと思いました。利用者もイメージできました。技術の進歩次第かなと。
- ・ 実際の具体化に向けては、色々と課題があるものもありますが、新サービスへのきっかけにはなるため、参考にさせて頂きたいと思います。
- ・ すぐには実現できそうもないですが、センシング技術、B i g D a t a の活用が進むことで実現できると考えています。
- ・ B E S T シナリオの1つ「健康」に対しては、具体的なイメージが持てたと思う。
- ・ 私の B E S T シナリオは、コミュニケーションに特化して考えてましたが、未来が変わるのはコミュニ

ケーションだけではないなと強く思いました。人と情報がうまくコミュニケーションとることがよりよい10年後を作っていくのだと感じました。

- ・ 部分的には実現できそう、というか、実現させたいという思いがいつそう強まりました。
- ・ 実現までのシナリオはなかなかイメージするには難しかった。それよりも今回は自分や他人が何を求めている、何を無くしたいのか、何に困っているのかがわかったことが良かったです。

シナリオはこれから考えていきたいと思います。

- ・ できました。
- ・ できるものもあったと思います。

システム的には現行のものでいけそうなものも多かったのではないかと思います。(IT系はまったく分かりませんが・・・)

- ・ まずは、クラウドを使った、結婚相手を探すサービスから実現してほしいです。
- ・ 難しそうです。

今の生活の様々な点を変えていく必要があるなと思います。

- ・ グループの方々が(同じ)近い価値観を持った人達だったので、色々なアイデアのクラウドサービスを聞く事ができ、すごく参考になりました。実現できそうな気がします！

- ・ はい。10年後は難しくてもできると思います。
- ・ ITを利用しつつ、自分の時間を充実していきたいです。
- ・ 仕事と家事の両立という視点では、実現できると感じました。
- ・ 今のままでは実現は出来なそうですが、実現するための道筋は見えた。
- ・ Bigデータを扱う扱いは、多々あり、いろいろ想いを巡らせていました。

皆さんが健康管理、食事の管理を求めていることが分かりました。

- ・ 実現できそう。ただ決定をするのは自分だという事が忘れてはならないと…。
- ・ サービスだけでなく、システム基盤、公共団体、地域等全てを融合させて初めて真のクラウドサービスが完成するのではないかと思います。
- ・ 自分が何を欲するのか、整理できたが、実現は難しそう。できたらいいな…。

Q4. 次回またこのようなワークショップがあったら、参加してみたいですか？

はい：26 いいえ：0 分からない：5 無回答：2

禁無断轉載

次世代IT利活用に関する調査報告書

発行日 平成25年3月

編集・発行 一般社団法人 電子情報技術産業協会
〒100-0004 東京都千代田区大手町1丁目1番3号
大手センタービル

TEL (03) 5218-1057 (代表)

印刷三協印刷株式会社

