

# 2050年以降の世界について

---

平成30年1月16日

## 将来の予測

- ・ 社会状況、自然環境など多岐にわたる予測がされている。
- ・ 人口予測など比較的確度の高いものも存在。

## 技術の予想

- ・ 新しい技術とそれにより実現する道具など。
- ・ 実現時期など確度の高い予想は困難であり、取組みで変わらう。

## 実現したい将来像

- ・ 将来こうなりたいという社会や生活の姿。
- ・ 実現のためには技術のみならず社会的課題の解決も必要。

実現のために取り組むべきことは何か？

## 社会・経済

## 人口

## 技術

西暦	内容		
2037			・幼児レベルの学習能力等を持ち、人間の教示を受けることで成人レベルにまで成長する知能ロボットが実現する※5
2045			・シンギュラリティ(AIが人類の知性を上回ること)に到達する※6
2050	<ul style="list-style-type: none"> <li>・世界のエネルギー使用量が2010年比で80%増となる※1</li> <li>・温室効果ガスの排出量が2010年比で50%増となる※1</li> <li>・世界平均気温が産業革命前と比べ3~6℃上昇する※1</li> <li>・世界の経済規模が2016年の2倍超えとなる※2</li> <li>・日本のGDPは第8位になる(2016年は第4位)※2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本の平均寿命が男性84.02歳、女性90.40歳になる(2017年は男性80.98歳、女性87.27歳)※4</li> <li>・日本の65歳以上人口(高齢者)が、総人口の39.1%になる(2017年は27.8%)※4</li> <li>・日本の総人口が1億人を割り込む※4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人工知能(AI)を搭載したロボットと人間が結婚する※7</li> <li>・地球と宇宙をつなぐ「宇宙エレベーター」が実現する※8</li> <li>・脳に電気信号を読み取るチップの埋め込みが普及する※9</li> <li>・脳に埋め込まれたチップによる無線通信が可能になる※9</li> <li>・目の細胞に外部信号を送ることで、盲目の人が見えるようになる※9</li> <li>・記憶を消すことができるようになる※9</li> <li>・富裕層は子供の遺伝子構造を選択できるようになる※10</li> </ul>
2060			<ul style="list-style-type: none"> <li>・DNA情報を用いたモバイル決裁が行われる※11</li> <li>・高速3Dプリンティング技術の普及で、国際貿易が75%に縮減する※12</li> </ul>
2062			・最初のクローン人間が登場する※13
2115	<ul style="list-style-type: none"> <li>・世界の言語の数が600程度に減少する(2015年は6000種類程度)※3</li> </ul>		

出典
※1 OECD「OECD環境アウトルック2050」2012年3月15日
※2 PwC(英)「2050年の世界」2017年2月7日
※3 The Wall Street Journal「What the World Will Speak in 2115」2015年1月2日
※4 国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口(平成29年推計)」2017年4月10日
※5 科学技術・学術政策研究所 科学技術動向研究センター「第10回科学技術予測調査 分野別科学技術予測」2015年9月2日
※6 レイ・カーツワイル「The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology」2005年
※7 朝日新聞「人口知能と「結婚」する日(デビッド・レビ氏の予測)」2017年1月8日
※8 大林組「季刊大林」2012年2月20日
※9 Inc.「7 Predictions for Your Brain in 2050」Christine Lagorio Chafkin 2014年5月31日
※10 BBC「Tomorrow's World」2014年11月18日
※11 Hotels.comとジェームズ・カントン「Hotels.com ホテル未来予測レポート」2016年12月9日
※12 ING「3Dプリンティング:世界貿易への脅威」2016年9月28日
※13 BBC「Tomorrow's World」2014年11月18日

## アニメ・漫画等

時代設定	作品名	キーワード
20世紀	スーパージェッター	30世紀の未来人、時間を止める、空を飛ぶ等
20世紀	ドラえもん	22世紀のネコ型ロボット、各種未来の道具等
21世紀初期	鉄腕アトム	人型ロボット、空を飛ぶ等
2020年代	電脳コイル	メガネ型ウェアラブルAR端末
2020年代	ソードアート・オンライン	限りなく現実に近い体験が可能なVR
21世紀前半	攻殻機動隊	マイクロマシンにより脳をネットに直接接続する技術。サイボーグ。
22世紀初期	PSYCHO-PASS サイコパス	人間の精神(心理)状態や職業適性、犯罪を犯す素質を分析・数値化するシステム

公式HP等をもとに総務省作成