

事務局資料

(2050年頃までの未来社会を描いたビジョンの例)

2026年3月10日

情報通信政策研究所調査研究部

文献名 未来人材ビジョン（2022/5公開）

策定主体 経済産業省（日本）

想定年 2030年、2050年

策定背景 2030年、2050年の産業構造の転換を見据え、今後の人材政策について検討するために設置された未来人材会議での議論を踏まえ、未来を支える人材を育成・確保するための大きな方向性と、今後取り組むべき具体策を示すことを目的に本ビジョンを公表。

策定プロセス

デジタル化や脱炭素化を受けた、仕事に必要な56の能力や労働需要の変化を推定した上で、社会システム全体を見直す大きな方向性を「旧来の日本型雇用システムからの転換」と「好きなことに夢中になれる教育への転換」の2つに整理。なお、2030年の目線ではフォアキャストिंगの手法を、2050年の目線ではバックキャストिंगの手法を用いて検討。

未来社会のビジョンや想定シナリオ

- ・デジタル化・脱炭素化という大きな構造変化は、人の能力等のうち、「問題発見力」、「的確な予測」、「革新性」をより強く求めるようになり、2050年には、現在の産業を構成する職種のバランスが大きく変わる。（図表1）
- ・職種別にみた労働需要も3割増から5割減という大きなインパクトで変化し、事務や販売従事者といったAIやロボットで代替しやすい職種では雇用が減少。情報処理・通信技術者や開発・製造技術者といった代替しづらい職種や、新たな技術開発を担う職種では雇用が増加する。（図表2）
- ・次の社会を形づくる若い世代には、「常識や前提にとらわれず、ゼロからイチを生み出す能力」、「夢中を手放さず一つのことを掘り下げていく姿勢」、「グローバルな社会課題を解決する意欲」、「多様性を受容し他者と協働する能力」といった根源的な意識・行動面に至る能力や姿勢が求められる。

56の能力等に対する需要

2015年		2050年	
注意深さ・ミスがないこと	1.14	問題発見力	1.52
責任感・まじめさ	1.13	的確な予測	1.25
信頼感・誠実さ	1.12	革新性*	1.19
基本機能（読み、書き、計算、等）	1.11	的確な決定	1.12
スピード	1.10	情報収集	1.11
柔軟性	1.10	客観視	1.11
社会常識・マナー	1.10	コンピュータスキル	1.09
粘り強さ	1.09	言語スキル：口頭	1.08
基礎スキル*	1.09	科学・技術	1.07
意欲積極性	1.09	柔軟性	1.07
：	：	：	：

※基礎スキル：広々様々なことを、正確に、早くできるスキル
※革新性：新たなモノ、サービス、方法等を作り出す能力

図表1. 能力等に対する需要の変化 ([1]P.20)

中核技術

AI、ロボット（遠隔操縦、身体的能力の拡張）、没入型技術（仮想空間上でのアバター利用）

中核技術を用いたサービスやそのユーザ体験等

- ・2050年目線では、仮想空間上のアバターや遠隔操作するロボット、人の身体的能力や知覚能力を拡張する技術が普及し、付加価値の源泉や労働形態のあり方が根本から変わる。（図表2）
- ・身体や脳、空間や時間の制約がなくなっていく過程で、「働くこと」の意味や「組織」の意味付け自体が問い直され、働き方を規律する法体系やセーフティネットの在り方も根本から見直される可能性がある。
- ・教育ではAI教材を活用することで、知識の習得や反復的な演習を効率化し、自らの能力・スキルを高める。

2020年と比較した2050年における主な労働需要の変化

- 「職種」・・・ 事務従事者 42% 減少
販売従事者 26% 減少
情報処理・通信技術者 20% 増加
開発・製造技術者 11% 増加
- 「産業」・・・ 卸売・小売業 27% 減少
製造業 1% 減少

図表2. 労働需要の変化 ([1]P.22)

[1] 経済産業省. “未来人材ビジョン”. 2022/5/31. <https://www.meti.go.jp/press/2022/05/20220531001/20220531001-1.pdf>(参照2026/1/7).

2050年頃までの未来社会を描いたビジョンの概要②

文献名 **ムーンショット目標 (2020/1~2023/12順次公開)**

策定主体 **内閣府 (日本)**

想定年 **2040年、2050年**
※目標ごとに差異あり

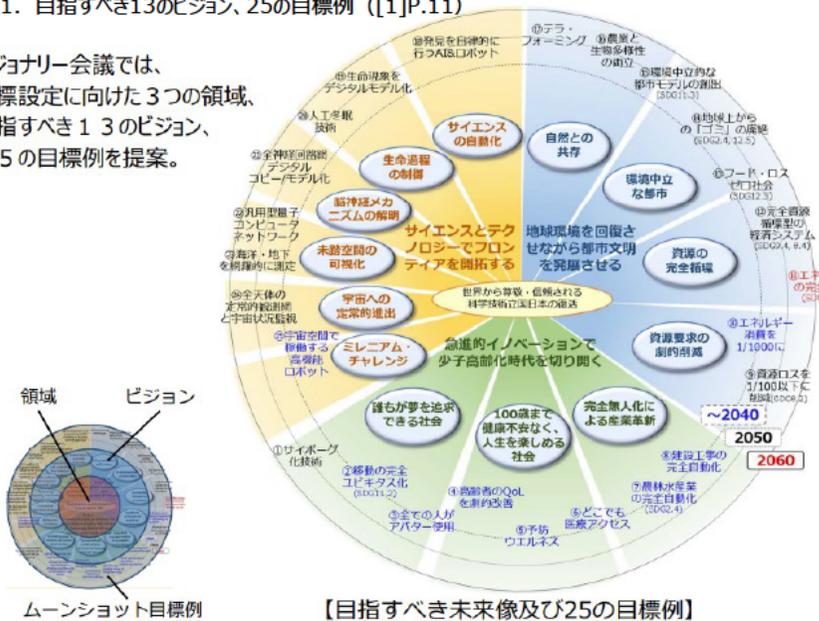
策定背景
我が国発の破壊的イノベーションの創出を目指し、従来技術の延長にない、より大胆な発想に基づく挑戦的な研究開発を推進する最大10年間にわたる国の大型研究プログラムとして創設された「ムーンショット型研究開発制度」において達成すべき目標として決定。

策定プロセス
有識者によるビジョナリー会議にて会合を実施。会合では、目標設定に向けた3つの領域と目指すべき13のビジョン、25の目標例が提案され(図表1)、7つの分科会ごとに目標候補を議論。さらに、産業界からの意見聴取、一般の方々(約1,800件)や関係府省からの提案を受け、目標が検討された。

未来社会のビジョンや想定シナリオ

図表1. 目指すべき13のビジョン、25の目標例 ([1]P.11)

ビジョナリー会議では、目標設定に向けた3つの領域、目指すべき13のビジョン、25の目標例を提案。



図表2. 10のムーンショット目標 ([2])

目標1: 身体、脳、空間、時間の制約からの解放 	目標2: 疾患の超早期予測・予防 	目標3: 自ら学習・行動し人と共生するAIロボット 	目標4: 地球環境の再生 	目標5: 2050年の食と農
目標6: 誤り耐性型汎用量子コンピュータ 	目標7: 健康不安なく100歳まで 	目標8: 気象制御による極端風水害の軽減 	目標9: こころの安らぎや活力を増大 	目標10: フュージョンエネルギーの多面的な活用

中核技術を用いたサービスやそのユーザ体験等

- ・ ロボットによる遠隔就労
- ・ 体内に入れたアバターとの体外通信による副作用の少ない治療技術の概念実証
- ・ 糖尿病、膵がん、認知症、感染症等の超早期発見
- ・ 人が活動することが難しい環境で、自律的に判断し、自ら活動し成長するAIロボット
- ・ 資源循環技術製品
- ・ 天気予報の精度向上
- ・ 先制医療
- ・ 差別・攻撃(いじめやDV、虐待等)、孤独・うつ・ストレス低減
- ・ フュージョンエネルギー 等
- ・ 無駄と無理のない食料生産システム
- ・ 企業価値の高精度予測及び金融商品の取引戦略の強化
- ・ 台風や豪雨の高精度予測と能動的な操作

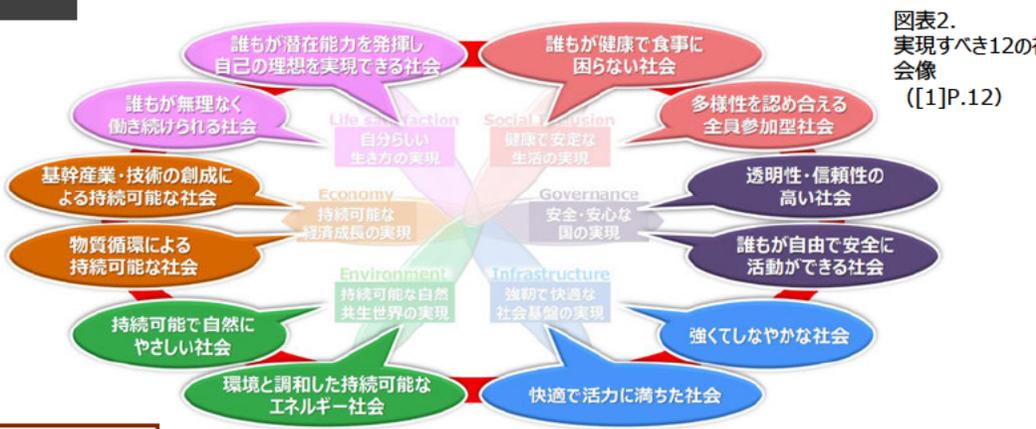
中核技術

BMI、アバター、AIロボット(フィジカルAI)、観察技術(fMRI等)、操作技術(オルガノイド等)、計測技術(シングルセル解析)、解析技術(AI・数値モデル)、資源循環技術、微生物や昆虫等の生物機能、量子コンピュータ、量子センサー、量子通信・暗号、ニューロモデュレーション、センサ・計測、画像解析、AI・CPS、ビッグデータ解析、核融合技術 等

[1] 文部科学省. “ムーンショット型研究開発制度について”. 2020/2/4. https://www.mext.go.jp/content/20210309-mxt_kiban02-000013262_2.pdf(参照 2026/1/7).
 [2] 内閣府. “ムーンショット型研究開発制度”. 内閣府Webサイト. <https://www8.cao.go.jp/cstp/moonshot/index.html> (参照 2026/1/7).
 ※公表資料より総務省作成

文献名 イノベーションの先に目指すべき「豊かな未来」—大切にすべき価値軸 / 実現すべき社会像とは— (2021/6公開)	策定主体 新エネルギー・産業技術総合開発機構 (日本)
想定年 明記なし ※分析対象として、2050年のビジョンに関する文献を含む	策定背景 持続可能な開発目標 (SDGs) が掲げる17の目標や第6期科学技術・イノベーション基本計画で示され指針、国内外で発信されている豊かさやウェルビーイングに関する報告を踏まえ、豊かな未来の実現に寄与するイノベーションの推進を目的に本レポートを公開。
	策定プロセス 国内外の豊かさに関する報告書29編における豊かさの構成要素を共起ネットワーク分析し、豊かな未来の実現のために「大切にすべき価値軸」を抽出。その価値軸をもとに、デルファイ法を用いて「実現すべき社会像」を導出。また、46編の政府白書、日本学術会議提言、国内外の官民による未来予測を参考に、「現代社会が取り組むべきイノベーション例」を整理。

未来社会のビジョンや想定シナリオ



中核技術

AI (創薬、医療診断、農作物の生育予測、学習教育、都市計画・建設等)、ロボット (福祉・介護、労働代行、インフラ維持管理等)、没入型技術、BMI等

中核技術を用いたサービスやそのユーザ体験等

デジタル社会の将来シーンでは、例えば次のようなサービスや体験が示されている。

- AIライフアシスタント：ユーザの他者とのスムーズなコミュニケーションを支援
- 脳波コミュニケーションデバイス：脳に障害があるユーザを意思疎通可能に
- ガバナンストークン：住民による自律的なまちづくりが可能に (他方で、デジタルデバイド拡大の可能性も)
- 教育AI：学生に適切な進路を示唆、教員の教材作成負担を軽減
- ウェアラブルデバイスから行動情報を収集する「生活行動情報銀行」：マイノリティもマーケティングターゲットとするように
- XR技術を用いたメタバース空間：効率的かつ効果的な学習が可能に、言語を超えた同価値観のコミュニティが拡大 (他方で、価値観間の分断も拡大する可能性も)
- AIロボット：ユーザの家事、肉体労働を代替・支援 (他方で、監視社会化の加速可能性も)

※デジタル社会の将来シーンについて次ページ参照

[1] 新エネルギー・産業技術総合開発機構, “イノベーションの先に目指すべき「豊かな未来」—大切にすべき価値軸 / 実現すべき社会像とは—”, 2021/6/30. <https://www.nedo.go.jp/content/100934154.pdf>(参照2026/1/7).

[2] 新エネルギー・産業技術総合開発機構, “イノベーションの先に目指すべき「豊かな未来」別冊—現代社会が取り組むべきイノベーション例—”, 2021/6/30. <https://www.nedo.go.jp/content/100934155.pdf>(参照2026/1/7).

[3] 新エネルギー・産業技術総合開発機構, “デジタル社会の将来像”. 2025/1. <https://www.nedo.go.jp/content/800019411.pdf>(参照2026/1/22).

デジタル社会の将来シーンと課題

誰もが潜在能力を発揮し自己の理想を実現できる社会

 <p>AIライフアシスタントと共に成長</p> <p>AI</p>	 <p>発話に頼らない、日常の何気ないコミュニケーション</p> <p>BMI</p>	 <p>ゼロから共創する自分たちのまちづくり</p> <p>デジタルツイン</p>	 <p>自身の可能性を拓く、学習データに基づく振り返りと対話</p> <p>AI</p>	 <p>当事者による、個人と社会のためのパーソナルデータの還元</p> <p>ウェアラブルデバイス</p>
<ul style="list-style-type: none"> ◎成長を促す適切なアドバイス ◎AIの介在で家族や友人とスムーズなコミュニケーション ◎誤った情報に基づくアドバイス ◎言語化しにくい情報の取得 ◎個々人にマッチしていないアドバイス ◎AIアシスタントへの依存 	<ul style="list-style-type: none"> ◎障害を乗り越え不自由ないコミュニケーション ◎グローバルに意思疎通可能 ◎知識差があっても感覚で共有 ◎知られたい思考の出力 ◎侵襲型デバイスの影響 ◎意識・自我のハッキング 	<ul style="list-style-type: none"> ◎住民の声により住みやすい街 ◎デジタルツインによるまちづくり ◎別の町との連携拡大 ◎デジタルデバイスやアンチデジタルによる「住民の声」に偏り ◎賛同できない/しない住民が取り残される ◎従来方式との対立可能性 	<ul style="list-style-type: none"> ◎本人の気づかない選択肢の提示 ◎学習データを用いた選択肢提示で可能性が広がる ◎意思決定サポート ◎意思決定力の低下 ◎不利益・意思決定の責任所在 ◎希望と合致しないシナリオ提示 	<ul style="list-style-type: none"> ◎時空間の制約なく情報収集 ◎多くの人との経験の共有 ◎新しい価値の創造 ◎知られたい反応のセンシング ◎体験の偽造 ◎マイノリティがマスクングされる

誰もが潜在能力を発揮し自己の理想を実現できる社会

誰もが無理なく働き続けられる社会

 <p>多種多様なコミュニケーショングループの発生</p> <p>メタバース</p>	 <p>効率良く学び、自己の能力・理想を見いだして成長</p> <p>AI</p>	 <p>企業との信頼関係がもたらすウェルビーイング</p> <p>センシング、AI</p>	 <p>目的外タスクの時間短縮で、仕事や生活の充実度向上</p> <p>ロボティクス</p>	 <p>AI やロボットを活用して仕事を効率化</p> <p>AI、ロボティクス</p>
<ul style="list-style-type: none"> ◎他者と気持ちの共有 ◎多様な価値観の理解 ◎触れたい情報からの退避 ◎依存や分断 ◎メタバース空間への依存 ◎実空間コミュニケーション能力の低下 	<ul style="list-style-type: none"> ◎デジタル技術を通じた体験 ◎理解度に合った学習 ◎興味のある分野の学習 ◎誤情報に基づいた学習 ◎画一的な学習内容によるジェネラリスト化 ◎自ら学習・計画立案が身につかない ◎アンチデジタル/デジタルデバイスによる格差 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ウェルビーイング・生産性の向上 ◎従業員意見の反映 ◎ウェルビーイング関連の新サービス創造 ◎過剰な監視によるストレス ◎ウェルビーイングに対する企業のコスト上昇 	<ul style="list-style-type: none"> ◎家事などのアンパイドワークの時間を節約でき、時間の有効活用 ◎熟練者作業を効率よく実現 ◎危険作業・深夜業務の回避 ◎導入コスト障壁による格差 ◎他者のアンパイドワークへの感謝欠落 ◎ツール依存で自律性を損なう ◎プライベート情報の搾取 	<ul style="list-style-type: none"> ◎クリエイティブ業務に注力 ◎業務効率化 ◎24時間前提の生産計画 ◎人間のスキル・ノウハウ伝承 ◎AI分析の途中経過がブラックボックスで技術ノウハウ蓄積不可 ◎AI以外の解決手段 ◎システム差別化できず価格競争 ◎デジタルデバイスによる誤用

文献名 ロボット産業ビジョン2050ver.1.0 一人・社会・環境と共存するロボットー (2025/6公開) **策定主体** 一般社団法人日本ロボット工業会 (日本)

想定年 **策定背景**

2050年
日本ロボット工業会は、2012年10月に「ロボット産業ビジョン～次の10年に向けて～」を策定・発刊。その後のロボット技術、社会状況の変化を踏まえ、さらに先の2050年の社会を見据え、我が国のロボット産業の振興に向けて、本ビジョンを策定。

策定プロセス

技術者および大学研究者等から構成される「ロボット産業ビジョン策定委員会」を組織。現在の社会的ニーズ・価値観・ムーブメントを踏まえた上で、ロボットが社会に普及した2050年の理想的な社会のありたい姿を描き、社会のありたい姿からバックキャストでそれを実現するための方策、日本のロボット産業の役割をまとめた。

未来社会のビジョンや想定シナリオ

- ・2050年のありたい社会の姿として、「誰もが安心して暮らせる、やりがいと生きがいのあるウェルビーイングが実現されたサステナブル社会」を挙げている。ロボットは、人・社会・環境と共存する存在として位置付けられ、社会の多様な分野で活躍の場を拡大し、人の生活に溶け込んで、人とロボットが共に成長する未来社会が示唆されている。(図表1)
- ・多様なロボットの存在により、人間は生活や仕事の負担から限りなく解放され、安全かつ効率的に、多様性が認められた中で、人とAI・ロボットが役割分担をしながら、やりがいを持って働くことができる。非常時には、必要なロボットが切れ目なく投入され、人とロボットが共同で災害からの早期復旧等を行う。(図表2)
- ・ありたい姿を実現するためには、技術開発、産業振興(市場創成、人材育成、標準化)に加え、ロボットビジネスに関わる新たな職業等の創出が必要であることを示している。

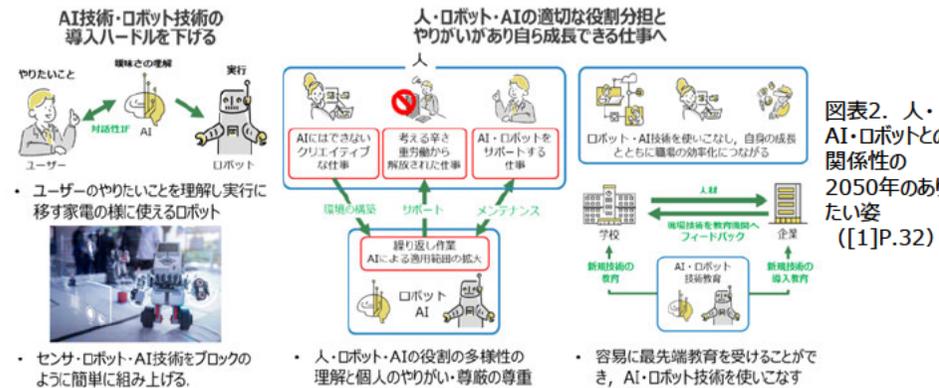
ありたい社会の姿				
誰もが安心して暮らせる、やりがいと生きがいのあるウェルビーイングが実現されたサステナブル社会				
生産	生活	特殊環境	非常時	人とロボットの共生
生きがいとやりがい、多様な自己実現ができる個人と社会のウェルビーイングが実現された社会	安全と安心、人とロボットが協働して暮らしを支えていくサステナブル社会	安全で信頼される人ロボット共生社会		
多様な働き方	多様な個人の自己実現	水面・水中監視と資源管理への安心参加	人ロボット協働復興による切れ目のない災害対応	ロボットが人と同じ活動空間で共生する
やりがいがあり楽しい仕事	生きがいがあり楽しい生活	原子炉関連作業の安全・効率・安定運用	破損予防を実現するインフラ老朽化対応	高機能で人の生活に深く関わる
安全・安心・高効率な多品種生産サービス提供	安全・安心・高効率な交通・物流・公共・行政	災害時復旧支援と通信網による新たな可能性創出	感染リスク低減+時間距離の障壁解消	ロボットが人の生活に自然に溶け込む
サステナブル	誰でも、どこからでも、いつでもコミュニティに参加		パンデミック解放社会	安全だけでなく信頼される仕組み

図表1. ロボット産業ビジョンが策定する2050年のありたい社会の姿 ([1]P.4)

中核技術 **中核技術を用いたサービスやそのユーザ体験等**

AI、ロボット (AIロボット、遠隔操作、身体能力の向上)、没入型技術 (VRアバター) 等

- 誰もがどこからでも使えるロボットにより、次のようなサービスが期待される。
- ・家事や清掃等の家庭における機能をAIロボットが代行。
 - ・介護・育児・教育等の専門的なサービスがAIロボットで実現し、被介護者が一人でできなかったことができるようになったり、社会とつながる子育てを通して不安と負担が軽減される。
 - ・個人の人格を反映したアバターロボットを用いて、学校、地域活動、国際交流等の社会活動に誰もが参加できる。
 - ・作業者は仮想空間上で作業場へと出勤し、遠隔操作型ロボットを介して作業を行うなど、場所を限定しない働き方が実現。
 - ・ロボットが心身状態の把握やその人のパーソナリティを推定して、コミュニケーションが不得手な人同士を仲介してつなげるなど、人と人をつなぐコミュニケーションを創出。



[1] 日本ロボット工業会. “ロボット産業ビジョン2050—一人・社会・環境と共存するロボット—”. 2025/5 https://jara.jp/publications/img/vision/visionver1_booklet.pdf(参照 2026/1/7).

文献名 MORE MEDIA 2040 ～メディアは、体験し、過ごす空間へ～（2022/8公開）

策定主体 (株)博報堂 メディア環境研究所（日本）

想定年 **策定背景**

2040年
 コロナ禍を契機としたオンライン常態化や、AI・メタバース等の技術進展を背景に開催された「メディア環境研究所フォーラム2022夏 MORE MEDIA 2040」において、「2040年のメディア環境」をテーマに、生活者変化を起点として検討された未来仮説や議論を整理したレポートとして公表。

策定プロセス

同研究所が2040年のメディア環境について、先行研究も踏まえ421の問いを創出。メディア環境を「身体のあり方」「経済感覚」「時間感覚」「心のあり方」の4軸に基づいた「未来の生活者変化」から考えるべきと整理し、これに基づく議論を教育、倫理、経済、哲学、IT等の様々な有識者30名以上と実施した結果をまとめたもの。

未来社会のビジョンや想定シナリオ

- ・2040年のサイバー空間とフィジカル空間が高度に融合した社会では、生活している社会全体がメディア化し、生活者は「複数の世界（フィジカル、AR、VR等）」にある「多様な場所」を自由に行き来し「自己を切り替え」、AIを相棒として自己実現を行っていく（図表1）。そこでのメディアは、体験し、過ごす空間になる。
- ・現在と比較すると、余暇時間は増え、「好きなこと、自己成長」に使われるという「時間感覚」や、欲望を持ちデータを生み出す人間にAIが新たな報酬をもたらすという「経済感覚」の変化がみられる。また、AIは人間の能力を超えるが共存していくという「身体のあり方」や、好きなことで認められる場を多様に持ち、人格を切り替えて生きる等の「心のあり方」にも変化がみられると示される。（図表2）



図表1. 2040年のメディア環境 ([1]P.93)

中核技術

AI（コンテンツ製作、人間のものづくりのサポート）、ロボット（人機一体による身体拡張）、没入型現実（仮想人格による身体拡張）、通信メディア等

中核技術を用いたサービスやそのユーザ体験等

体験し、過ごす空間へと変化したメディアでは、例えば次のような体験が提供される。

- ・メディアが創作の素材を提供し、AIの力を借りてクリエイターがコンテンツを作成する。
- ・ロボットを自分の分身として遠隔操作し、仕事や観光を実施。
- ・体験してみたい人生をVRで体験できる「仮想人生ゲーム」から、実現のために必要なスキルを学ぶ。
- ・デジタルメディア空間ごとに、人格を切り替えることが可能。
- ・戦略考案が得意で、運動は苦手な人が、人機一体型のエンターテインメントサービスにより、機械強化されたサッカー選手として自身のサッカー戦略を搭載したAIロボとプレイする。



図表2. 有識者・事業者とのセッションをもとにした未来予兆 ([1]P.89)

[1]博報堂DYメディアパートナーズ メディア環境研究所. “MORE MEDIA 2040 ～メディアは、体験し、過ごす空間へ～”. 2022/8/5. <https://mekanken.com/cms/wp-content/uploads/2022/07/15c055bc493d3fd997dd1f4f3f3645ef.pdf>(参照 2026/1/7).
 [2]博報堂DYメディアパートナーズ メディア環境研究所. “MORE MEDIA 2040 ～メディアは、体験し、過ごす空間へ～多層化、多場化、多己化するメディア環境@メ環境フォーラム2022夏”. 2022/8/5. <https://mekanken.com/contents/2392/>(参照 2026/2/4).

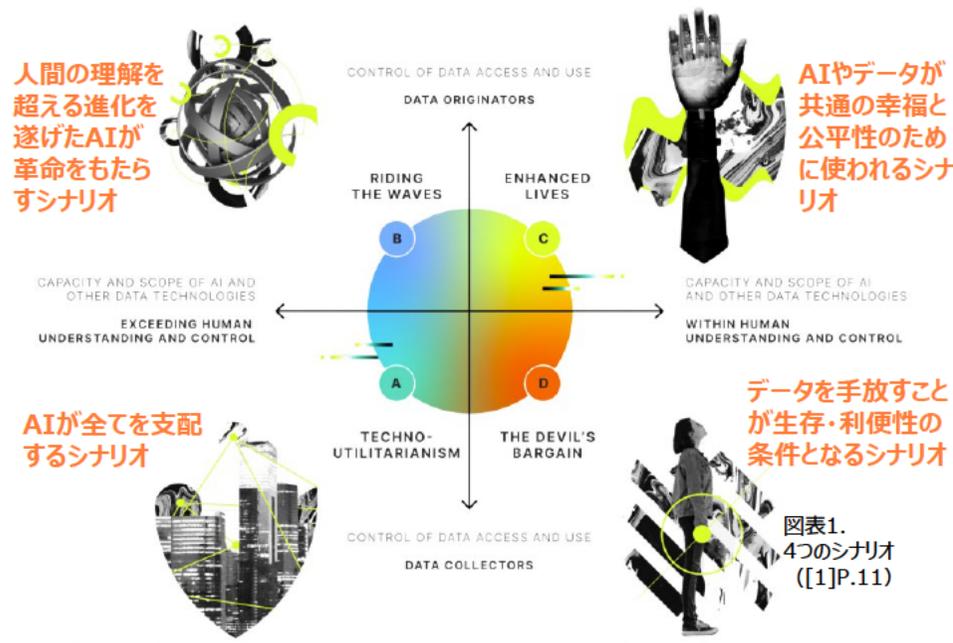
文献名	THE FUTURE OF DATA GOVERNANCE (SCENARIOS 2050) (2023/4)	策定主体	国連
想定年	2050年	策定背景	AIとデータの倫理的活用の推進を担うUN Global Pulseが、望ましいデータの未来の追求と公正なグローバルガバナンスの確立を支援することを目的とし、2050年までにデータガバナンスがどのように展開されるか、様々な未来の可能性を示すシナリオとして公表。
		策定プロセス	UN Global Pulseが、文献調査や専門家インタビュー、ドバイ・フューチャーズ・フォーラム(2022年10月)でのワークショップ、国連ハイレベル委員会 (HLCP) からのフィードバックをもとに、デジタル公共財とデータガバナンスの未来に対して、大きな影響を与える可能性があり、不確実性が高い要因を特定し、「2×2シナリオマトリックス」の構築を行った。

未来社会のビジョンや想定シナリオ

①データを所有し、管理する主体が個人か、企業・組織か、②AIやデータ関連技術が人間により制御可能であるか、という2つの軸から2050年における4つのシナリオを提示。(図表1)

- ・シナリオA (TECHNO-UTILITARIANISM) : AI主導の世界で、少数の巨大AI企業によって、市民の生活のあらゆるデータが管理され、支配される。
- ・シナリオB (RIDING THE WAVES) : 人間の理解を超える進化を遂げたAIが社会の原動力となる。データのコントロール権を有するリテラシーを持った市民が力を持ち、分散型自律組織 (DAO) が構成され、分権化が進行する。
- ・シナリオC (ENHANCED LIVES) : データが公共的資産として活用され、民主的なガバナンスと技術革新によって人類全体の福祉や公平性が大きく向上する。
- ・シナリオD (THE DEVIL'S BARGAIN) : 国家や市民は、利便性と生存の代償としてあらゆるデータを巨大テック企業に差し出し、一部の企業や市民に利益が集中する。民主主義や公共性は後退。

中核技術	中核技術を用いたサービスやそのユーザ体験等
AI	データの主権が企業・組織にあり、かつAIやデータに関する技術が人間の制御下にないとするシナリオA (TECHNO-UTILITARIANISM) の中では、人間は、AI (AGIやASI) に対して、財やサービスと引き換えにデータを提供する等、「機械の目標」に奉仕する道具となると示される。



[1] UN GLOBAL PULSE. "THE FUTURE OF DATA GOVERNANCE SCENARIOS 2050". 2023/4. https://www.unglobalpulse.org/wp-content/uploads/2023/12/UNGP_Future-of-Data-Governance_Scenarios-2050.pdf(参照 2026/1/28).

文献名 A Future with AI: Voices of Global Youth (2022/8公開)

策定主体 国連

想定年

策定背景

策定プロセス

明記なし

国連事務総長の2021年の報告書「私たちの共通の課題(Our Common Agenda)」の一つである「若者の声を聞き、共に取り組む」という方針や、世界中でAIが急速かつ積極的に導入されている一方で全てのAI利用が歓迎されていない現状を踏まえ、人間の幸福とウェルビーイングが中心となる未来のビジョンに貢献することを目的に公開。

36か国の10-24歳の若者 (= 2050年の生産年齢人口) を協力者とした、AIの認知度や抱く感情を問うアンケート及び「社会に良い影響をもたらすAI」、「望ましくない影響をもたらすAI」、「仕事の未来」に関するエッセイの結果をとりまとめたもの。(協力者の一部もとりまとめに参画している)

アンケート・エッセイ結果概要

※協力者が技術への関心が高い「アーリーアダプター層」であることには留意が必要

- 76%が「AIの仕組みを理解していない」と回答する一方、68%が「AIを信頼している」と回答。
- 約80%が「AIと1日に複数回関わっている」と回答。地域差はなく、年齢に応じて割合が上昇した。最も一般的な利用目的は情報検索や学習。
- 93%が「AIの利用や規制について議論することに関心がある」と回答。86%が将来「AIと協働したい」と回答。
- AIの利用について、工場作業のような単純かつ反復的な業務におけるAIやロボットの活用には高い支持が示される一方、芸術・文化創造や政治的意思決定、高齢者や子どもへのケアについてはAIを一切使用すべきでないとする割合が高い。
- 手術のような高リスク分野でも、人間が意思決定の過程に関与する場合には、AIの活用が高い支持が示される傾向がある。
- 個人的なレベルでAIやロボットにやってほしいことの上位3つは家事(80.9%)、娯楽(53.5%)、キャリアアドバイザー(44.4%)。
- 将来ロボットを親友にしたいと考える者が19.5%存在し、30%は原理的には可能だと考えている。
- ロボットの形状や機能については、回答者の多数が人型(ヒューマノイド)や動物型(アニマトロイド)よりも、機械的な外観のロボットを望んでいる(支持率47.9%)。
- ロボットに「心」や「人格(自己)」を持たせることを望むかについても質問したが、回答は圧倒的に否定的であった。

結果からとりまとめられたステートメント

- AIは私たちの未来の一部である
- 人間とAIが成功し、幸福な形で共存する道を見いだす必要がある
- AIと人間の協働は、非常に強力な組み合わせである
- AIには深刻なリスクが伴うが、それらは制御可能である
- AIが貢献できる重要な分野として、平等と環境がある
- AIが自律的に人を殺害することは、決して許されるべきではない
- AIの設計について、科学者や技術者に対する国際的なルールが必要である
- AIの利用について、企業や政府に対する国際的なルールが必要である

[1] United Nations. "A Future with AI: Voices of Global Youth FINAL REPORT". 2022/8.

<https://unite.un.org/en/news/future-ai-voices-global-youth-report-launched?fbclid=IwAR0BTtr9ditVTpRKHS5W0A9NHviiY5YxAJ7ENdqVpH47jdOip9Z9U6mg750>

Hogenhout, L and T. Takahashi (2022) "A Future with AI: Voices of Global Youth-Final Report-", Unite Research, NY : United Nations, 2022. (2022年11月に国連Technology Policy seriesに再掲載)

高橋利枝『国連「AIのある未来」：人を幸せにする持続可能な社会の創造に向けて』人間生活工学 Vol.24 No.1 (2023.3)

[https://archive.blogs.harvard.edu/toshietakahashijp/files/2023/05/国連「AIのある未来」\(高橋利枝\).pdf](https://archive.blogs.harvard.edu/toshietakahashijp/files/2023/05/国連「AIのある未来」(高橋利枝).pdf)