

未来社会を見据えた人とデジタルの関係の在り方に関する研究会（第1回）

議事要旨

1. 日時 令和8年3月10日（火） 15:00～17:00

2. 場所 オンライン

3. 出席者

（1）構成員

高橋座長、辻座長代理、生貝構成員、大山構成員、小塩構成員、小塚構成員、
標葉構成員、野田構成員、藤本構成員、宮田構成員、矢野構成員

（2）総務省

藤田大臣官房総括審議官、荒井大臣官房審議官、安藤情報通信政策研究所長、
神保情報通信政策研究所調査研究部長 ほか

4. 議事

（1）本研究会の運営について

（2）事務局資料説明（2050年頃までの未来社会を描いたビジョンの例）及び質疑応答

（3）「未来社会検討の進め方（案）」について（藤本構成員御発表）

（4）未来社会検討の進め方についての意見交換

（5）万博の取組および将来のコミュニケーションの未来予想

（NTT株式会社御発表及び質疑応答）

5. 議事概要

議事次第に沿って、開催要綱について確認した後、座長及び座長代理の選出を行った。その後、事務局説明、藤本構成員からの御発表と意見交換、NTT株式会社からの御発表と質疑応答を実施した。概要は以下の通り。

【意見交換及び質疑の内容】

① 未来検討（ワークショップ）の進め方について

- 未来社会の検討にあたっては、目指す社会像のコンセプトを明確にすることが重要である。その上で、デジタル技術の進展によって解決されうる課題と、新たに生じる課題の双方を整理する必要がある。（高橋座長）
- 大きな目標に向かって議論を進めていく必要があり、短時間で議論を発散させないようするための工夫や留意点についてお尋ねしたい。（宮田構成員）
⇒ 議論するデジタル技術・サービスの範囲については、第1回～第3回の発表内容及び当日の事務局説明を共通の前提としつつ、日常生活におけるサービスや活用事例を3～4程度絞り、そこから見えてくる社会像を議論していく。
- ポジティブとネガティブの両方の影響を議論する中で、ネガティブな面についても、それが解決したときのポジティブな未来を一緒に描いていけるとよい。（大山構成員）
⇒ 時間的制約から、ワークショップではデジタル技術の進展等によるネガティブな影響については、それを洗い出すところまで取り組むのを基本とする。
- 未来像を議論するに当たり、日本にフォーカスするのかどうか。また、2050年を考えた時に、その時代におけるグローバルな要因を含めた現実的な議論をした方がよいのか。（小塚構成員）
⇒ 詳しく知らない国のことを議論するのは難しいので、まずは私たちがよく知っている社会である日本を想定した議論を行う。
- デジタル技術の進展がもたらす新しい産業について議論する意義と、産業をどのくらいまで広げて考えるのがよいのかお尋ねしたい。（辻座長代理）
⇒ 日常生活のことだけでなく、産業や職業の変化について考えることで、社会全体を描く議論になる。
- 法制度を「ワークショップの範囲外」とすることと、裁判や司法サービスへのデジタル技術の適用を考えることは別の問題と理解。（小塚構成員）
- 最終的なアウトプットに関して、産業や教育の方面にも提言を行っていくのか（矢野構成員）
⇒ 具体的な方向性は、構成員の皆様の御提案を元に取りまとめていく。
- デジタル技術をベースに未来を考えるに当たり、スコープをどの範囲で絞るべき

か。ナノ、バイオ、宇宙などのファクターやアナログ的な新しい技術まで含めるのか（生貝構成員）

⇒ 当面は、特定の技術に限定しない形で、ありたい社会のビッグピクチャーを描いていく。

- 登場させる未来のキャラクターについて、年代や地域などを掛け合わせると途方もなく広がっていくように思われるが、どのように設定すべきか。（野田構成員）

⇒ 未来に起きる変化が、年代や性別などの属性に応じて、ポジティブ/ネガティブが分かれる場合があることを表出させる観点で、キャラクターはバランスよく複数設定する。事前に何人か作っておいて、視点の重要性に応じて追加する。

- 人間との関わりというところをうまく組み合わせて、全体の予測とすり合わせていければ議論がうまく進む。（小塩構成員）

② 万博の取組および将来のコミュニケーションの未来予想について

- 時空を超えて人と接することができるようになると、人間は何に価値を感じるようになるのか。（矢野構成員）

⇒ 目指しているところは、故人や未来の自分に会えるというものではなく、現在を生きている人が「なりたい自分に近づく」、「できなかったことができる」といった価値にフォーカスした技術開発である。

- 目の前に再現できるようになった時のリアルな価値について、どのように考えるか。（野田構成員）

⇒ 時空を超えて現実を高いリアリティで再現することは、リアルな価値を損なうことではなく、むしろよりリアルなコミュニケーションへの関心が高まっていくことで、リアルなものや体験の価値が増していく。

- 自身で経験していないことを再現することは可能であるのか。また、ハプティクス技術の2050年の到達点についてお尋ねしたい。（辻構成員）

⇒ 脳波等による運動再現というのは、腕4本を動かせるようになったり、経験したことのない動作を再現するというものではなく、本人が経験したことのあるものを再現するものである。

⇒ ハプティクス技術が進歩することで、バーチャル空間上でハイタッチをする感覚を表現することができるようになる。さらにハプティクスが発展すること

で人が操作するハンドロボットが現れ、そのハンドロボットが人間らしい手に進化していくこともあるだろう。

- 「なりたい自分に近づく」ために、ご紹介いただいた技術をどのように使っていくことが想定されるか。(藤本構成員)

⇒ AIの助けを借りて、難しい課題に挑戦するようなタスク設定やその人に適した精神的なサポートを行うことが考えられる。

- 紹介にあった1970年の大阪万博の肩掛け電話が、今では奇妙な光景に見えるように、現代の多くの人がスマホを手に持って画面を見ている状況が最適な技術であり100年後も同じであるとは考えにくい。そうするとスマホを手に持つ光景は、近い将来、奇妙な光景になるはず。また、すでにSNS上にサイバー社会があり、それがメタバースなどのリアルとバーチャルを行き来しながら生活する社会につながっている。そのように、現在を過去からの技術の進展の通過点として捉えることで、2050年の未来社会が議論しやすくなるのではないか。(大山構成員)

⇒ 生活が便利になることと豊かさは区別されるものであり、その都度、本当に豊かになっているかを確認しながら、便利さよりも豊かな社会に貢献する技術を推進していく。

- リアリティを出し過ぎるとディセプションやディープフェイクとの区別が付きにくくなることの弊害も指摘されている。その点について議論があれば教えてほしい。(標葉構成員)

⇒ 現在はリアルさの再現を追求しているが、本物の人間の良さを追求するということを忘れてはいけないと考えている。

以上