

# 事務局資料

(第1回会合における議論のポイント)

2026年4月15日

情報通信政策研究所調査研究部

- 前回会合において、NTT（株）日高浩太様から「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」について御発表いただき、それに対する質疑及び意見交換を実施した。
- 御発表及び意見交換を通じて得られた示唆について、事務局において以下のように整理を行った。

◆ NTT（株）からの御発表及び意見交換から得られた示唆 ※発表内容及び質疑を通じての発表者における見解を中心に整理したもの

- 目指しているところは、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。
- 「なりたい自分に近づく」ための技術活用として、AIの助けを借りることで、その人に適した挑戦的なタスク設定や精神的サポートを行うことが考えられる。
- リアリティ高く現実を再現する技術は、リアルなコミュニケーションへの関心を高め、リアルなものや体験の価値を増大させていく。リアリティを追求すると同時に、本物の人間の良さを追求することも重要である。
- 脳波等による運動再現を通じて、ALSのような難病を抱えた人でも自分の意思や筋肉でパフォーマンスを行うことができるようになる。運動再現技術は、未経験の動作を実現するものではなく、本人が経験したことがあるものを再現することを可能とする。
- 技術の発展と共にデジタル端末も変化していき、リアルとバーチャルを行き来しながら生活する社会になっていく中で、便利さではなく豊かな社会に貢献する技術を推進していく。

未来社会とは豊かな社会

- 前回会合において、第4回会合で実施する未来社会検討に係る議論の進め方について、藤本構成員よりご発表いただき、それに対する質疑及び意見交換が行われた。
- 質疑及び意見交換の結果を踏まえ、第4回会合における議論の進め方について、以下のように整理を行った。

## <議論の進め方に関する整理>

- 議論する未来社会は、私たちがよく知っている社会である日本を想定。
- 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、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。
- 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し、ネガティブをどう解決できるかは基本的に第5回以降で検討する。
- 「法律・規制」に関しては、どのようなトラブル・犯罪が現状の法律・規制で対応できないか、また、対応するための新たな法律・規制についての議論は、ネガティブな影響の解決策に係る議論となることから、基本的には第4回会合における検討範囲外となる。  
他方、デジタル技術の進展等による社会の変化として、未来社会におけるリーガルサービスを想定した議論を行っていただくことは問題ない。
- 登場させる「未来のキャラクター」については、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、バランスよく複数設定する。