

**グループ名 : C**

**タイトル 『バーチャル90%とリアル10%の共存 : 個人の価値の尊重、  
社会のサステナビリティ』**

## フォーマット：2050年の社会像と方策（全体共有に向けて）

グループ名：C

タイトル『バーチャル90%とリアル10%の共存：個人の価値の尊重、社会のサステナビリティ』

2050年の社会像（価値観、ライフスタイル、製品・サービス、ビジネス、政策など）

- ① 個人の価値と社会全体の価値を区別する。個人では個性が尊重されて効率化は求められないが、社会全体では経済合理性が追求される。そのための各種インフラ（通信、自動運転、教育プラットフォームなど）が整備されている（従来のインフラは、あくまで社会全体のためのもの）。
- ② バーチャルが社会に広く普及しているが、その一方で対面・リアルな移動の価値が高い。
- ③ AIによって、人がやるべき仕事とそうでない仕事は自動的に仕分けされている。断るときにはAIが空気を読んでくれる。
- ④ サバティカルの取得は当たり前になっている。

社会像を実現するための方策

◇科学技術

- ・ AIEージェント、デジタル秘書、揉めずにNoと言えるアバター
- ・ ストレスセンシング
- ・ 文化の違い、コンテキストに応じた機械翻訳
- ・ 時差を活用したものづくり・メンテナンス（遠隔操作＋ヒトに優しい働き方、夜間勤務無し）

◇科学技術以外

- ・ 定年の撤廃（いくらでも働いても良い、働かなくても良い）
- ・ オフを自由にとれる社会風土・企業風土
- ・ 国境をまたいだときの税制改革

留意点・懸念点

- ・ 個人の自由、個性、価値観を理解・尊重できるか？
- ・ 働き甲斐と生き甲斐のバランスをいかにしてとるか？
- ・ 人の能力面で、格差が拡大する可能性をどのようにマネジメントするか？

# <F1>【WS①で創発した社会像のレビュー】

13:30- 14:00

グループC		検討内容
サマリ	シナリオストーリーライン (創発した社会像)	<b>バーチャルが前提</b> となったときの新しいサービス、PSS（製品・サービスシステム）、機械のあり方が <b>個人の多様な価値</b> を満たしている世界。 リアル・バーチャルの両面において社会全体としてサステナブル。
レビュー	コアポイント (戦略キーワード)	<ul style="list-style-type: none"><li>● 社会の価値やwell-beingを測るときの評価軸・評価方法の開発。</li><li>● バーチャルを前提としたサービスの開発(AIは当たり前)。例えば、eスポーツ。</li><li>● バーチャルが前提となったときの機械とはどうあるべきか？例えば、バーチャル世界での五感とは何か？</li></ul>
	課題を設定	<ul style="list-style-type: none"><li>● 将来の政治体制がどうなっているか？</li><li>● 個人・社会・法人の折り合いをどうつけるか？</li><li>● 個人情報をもどのように保護するか？</li><li>● 個人の価値もしくは社会の価値において、バーチャルを将来的にどう位置づけるべきか？(現在は、バーチャルは補完的な機能でしかないが、2050年にはバーチャルが主戦場もしくはデフォルトとなる)</li><li>● 人間の五感・感覚の再定義(特にメタバース前提となった場合)？</li><li>● 将来的なものづくりのあり方として、バーチャルマニュファクチャリングの方向性とは？</li></ul>

# <F2>【社会像実現のための重要なステップの定義1】

14:00- 16:00

グループC		現在と実現したい将来の間の時間間隔の設定		
		現在(2022)	短中期(2022~2030)	長期( 2030~ 2050)
外的環境	実現したい社会像を達成するために起こるべき重要な <b>イベント</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>バーチャル内でのビジネス成立</li> <li>アミューズメント・コミュニケーションツール</li> <li>e-スポーツの普及</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>リアル空間での平和（諸外国での独裁政権の崩壊）</li> <li>バーチャル空間での経済活動の拡大（リアルでの経済規模を超える）</li> <li>リアルの価値の増加（プレミアム感、不便益）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>バーチャルに頼り過ぎない、身体能力とのバランスのとれた生活習慣の啓蒙</li> <li>複数のバーチャル空間の共存・選択（複数のアイデンティティを所有）</li> </ul>
解決すべき課題		<ul style="list-style-type: none"> <li>バーチャル空間での人権の定義、保護の制度確立</li> <li>バーチャル内の犯罪の再定義（法整備）</li> <li>ユーザ数の拡大</li> <li>インターフェースの改良（子供から高齢者まで）</li> <li>世代によるリアルな世界の感じ方、価値観の違い</li> <li>個人と社会（リアル、バーチャル）の折り合い</li> <li>リアルとバーチャルのあるべき関係性（例：バーチャルでスポーツトレーニング）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>リアルな仕事(エッセンシャルワーカー・医療介護)とのバランス</li> <li>時間からの解放（個人）</li> <li>経済合理性からの解放（社会）</li> <li>選択肢を増やす、やり直しが効く</li> </ul>	
内的環境	実現したい社会像を達成するために起こるべき重要な <b>ステップ技術</b>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">赤字は重要なイベント、課題</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>安価なVRデバイスの普及</li> <li>個人情報保護</li> <li>バーチャルを前提とした製品サービスシステムの設計開発手法・方法論</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>人間の認知・価値観の再定義</li> <li>リアルを精密に再現できるマルチフィジクス・エンジンの実現</li> <li>バーチャルの世界で行動するスキルの学習プログラム</li> <li>バーチャル技術のインフラ（自動運転、エネルギー消費の低減など）への活用</li> <li>技術の透明性確保（ブロックチェーン）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>個人の価値観、やりがい、Well-beingの定量評価</li> <li>バーチャル空間内で活躍するための教育革命</li> <li>バーチャル世界に適用する法律・税制・政治体制等の整備</li> <li>エッセンシャルワーカーの身体負荷軽減など（人間拡張技術）、部分的ロボット化</li> </ul>

# <F3>【社会像実現のための重要なステップの定義2】

16:00- 17:00

