

新しい価値・シェア

色々なものがクリエイティブ・ commons的なものになる。オープンソースの力が重要になるのではないか。

ビジネスの形態は「独占」から「利用」という形に変化し、技術も自己の「保有」から他者の持つものへの「アクセス」という形に変化するだろう。

今回もそうかもしれないが、世界観が大きく変化するときには社会的な変動が起きたケースが多い。今回は科学技術信仰が崩壊し、科学技術主導のイノベーションの是非が問われる時期になる可能性もあるか。

今後モノを売っていくためには、「夢×技術×デザイン」が必要であり、価値デザインも含めた「デザイン」や「パッケージ化」に価値が集中する。

知的財産が成り立つ前提として国による権利担保があるが、今後、国の境が柔軟になり権利を担保してくれる国の保障がなくなると意味がない。

シェアリングが今後行きつく先は、人の能力のシェアリング。副業も増えていこう。

世界の中での日本の立ち位置を理解することが必要。中国のような新興経済大国への対抗戦略としては、量での競争をあきらめ、代わりにその他の部分で勝負することが重要。価値観に共感を得ることで中心になれないか。

創意工夫する人同士の交流によって価値が新規に創出されるのではないかな。

境界の柔軟化

会社の存在意義としては、製造責任と瑕疵担保責任が最後まで残るのではないかな。例えば、自動車で事故を起こしたら誰が責任を取るのかという問題を解決する必要がある。

どこまでが「人」なのかという境界線も柔軟になる。「ボット」という形で自分を模した自律的存在がサイバー空間にずっと残ることも可能になり、生きる、死ぬの境目すら概念的にはわからなくなるかもしれない。

国や市場、会社の境界が柔軟になっていく。AからBに代わるということではなくAから混沌とした世界に移る。ただし、混沌=不安定というわけではない。従来の境界を前提とした仕組みやルールの多重化・重層化が起きると共に、貨幣ではない価値が生まれる。

人がテクノロジーによって強化されることで、一人の人間においても役割の多重化が起きる。本来の意味の「百姓」(ひゃくせい)、つまり多様な仕事を持つ者が増えるのではないかな。

我々が住む世界の多様性を価値にすることが重要であり、個人の選択の自由度が増えることが好ましい。一方、生きていくにつれて次第に選択肢・可能性が狭まる社会はつまらない。逆に選択肢が広がっていくのが理想ではないか。

技術やシステムを使いこなすマルチタスクの一部の富裕層と、その他大勢という層の二極化が進むのではないかな。それは国内でも国際的にも色々な意味でのリスクを大きくするのではないかな。

社会を変えるのはリーダーだと考えられているが、実は社会への影響力という面では「ファースト・フォロワー」が重要ではないか。フォロワーがリーダーを作るという側面もある。

都市と田舎の分断、人材の偏在化が一層の問題になる。相互交流によりエンパワメントができないか。

モノ・サービスや働き方の多様性は、技術によってすでに実現している。都市集中は多様性を失わせる方向に行くので、多様性を支える技術を活用して都市以外に様々な場を作るのが必要ではないか。

多様性

選択できることが必ずしも幸せにつながるには限らない。既に個人が能動的に選択をする「カフェテリア方式」が働き方や仕事に求められ始めているが、これまでの「幕の内弁当方式」を好む人とのギャップが生じ始めている。実は後者が7~8割を占めるかもしれない。

「人」の将来 (働き方・生き方・価値観)

世界で戦えるような人材を育成していくことが必要。IT化が進むと教育の役割も変わっていく。教育の形態は、知識の伝授から互学互習へ変わる。大学は、様々な人材が集まり、アイデアの交換提供の場。

大学はこれまでハイブライン(個別校)同士の競争だったが、そのプラットフォーム化が進むのと同時にプラットフォームのハイブライン強化も進むだろう。

大学は、学生の卒業で自動的に人材が流動するため、生産性の高いプラットフォームとして機能する。

人材・教育の役割の変化

帰属・疎外感

科学者、経営者など「賢い人達」が考える未来がわからず、不安に感じる人も多いのではないかな。

人間は帰属欲求が強い生き物。帰属せずには生きていけない人が圧倒的に多いのではないかな。国家が今まで程意味を持たなくなったときに、人はどこに帰属を求めようか。これまで人間を包摂するのは集落や会社、家族だったが、それも変わりつつある中、これからはどうなるのか。

科学や社会システムの発達・複雑化によって、疎外感・不安感を感じる人もいる。疎外感を感じる人が多く出てくると、それをダークサイドがさらっていくようなことにもなりかねない。

「産業」の将来 (イノベーション、競争力、教育)

あらゆるものがAI・データ化し、つながり合うことは止められない。AIにより生産性が劇的に向上する。データをメタ化する(重要な部分を抽出する)部分が競争力の勝負になっている。

ものづくりやクリエイティブの世界において、個人の発案から実現までの距離が短くなる。また、AIと人が同じ作品を作っても、人が作るからファンがついてくる。一方、そのようなファンを獲得できない無名な下請け会社は、ツールに代替されていこう。

デジタルのコストが下がることにより、リアル(≠非デジタル)の価値が高まり、より贅沢品になる。車がなくなれば、かえって現在の乗馬クラブのように、乗車クラブができるのではないかな。

SNSなどでつながりすぎると、つながりから解放されたい時もあるのではないかな。

組織など幸せを含む価値観を共有していたものの境界が曖昧になれば、個人が自らの幸せを自分で探していく、即ち受け身の幸せが自発的な幸せに移っていくのではないかな。

技術を使って豊かに生きる、即ち人間を解放する技術や、人間が生きる実感高められるような技術が求められていく。「生きている感」、「生(なま)」であることに価値が出る。

利便性が面白さを減らすという相克をどう流れていけないか。例えば、検索(によってすぐに答えが見つかる)よりも、むしろ探索、散策することに価値を見出すのではないかな。

痕跡、足跡を残すことに人はもっと執着するのではないかな。自分の価値を証明してくれるものが今より必要になる。自分が生きた証、今生きている実感を求めるようになる。

幸せの価値観 生・非デジタルの価値向上

AIがいろんなことをやってくれるようになると、人は非デジタル(人間)の方に目が向き、帰属よりもっと強い人同士の直接的な関係性、つまり「愛」が重要になる。それがないと人間は安定できないのではないかな。

通信速度が速くなれば、情報伝達という意味で人間同士が隣にいる意味はない。とはいえ、人間は孤独に弱いので、隣にいることが価値を持つ。

選択肢があり、1つのルールに捉われない社会になれば、帰属意識・関係を作ること安定を欲するようになるだろう。個人からチームへ移行し、その帰属集団に評価関数が置かれ、幸せの評価関数を流動化するのではないかな。

AI・デジタルの進展

今後は「ブレードランナー」的な完全に都市中心型の未来となるか、「風の谷のナウシカ」的な技術を活用して自然と共存しつつ都市にもアクセスできるような未来となるかの2極の可能性があると考えるが、現在がその分岐点。

デジタル「or」アナログという世界から、サイバー「and」フィジカル、コンテンツ「and」サイエンスなど、すべてが「and」化する。その裏で、地域の独立化とアライアンス化など遠心力と求心力が共に働くようになる。

AIが進展して人間がやることが少なくなった「超ヒマ社会」をどう過ごすかが課題となる。一方、国の安全保障や倫理について考える部分は依然として人間の仕事として残り続ける。

「社会」の将来 (仕組み・ルール、格差)