



クオリティ・オブ・ソサエティ 2024

問いという帆



目次

デジタル化の進む日本社会に必要なこと	3
羅針盤としての意識調査	13
社会を動かす「問い」	17
学びは、私たちを後押しする風	
手放された衣服への想い	
AIは創造性を拡張するのか	
「場づくり」から見える、地域内外の力	
私を動かす「問い」	27

“Quality of Society”

私たち電通総研のこのフィロソフィーには、一見、動詞が存在しません。しかしながら当然そこには「高める」というベクトルをもった動詞が込められております。

社会情勢は日々大きく変化し、それに伴い、多くの課題も生まれています。社会不安は世界規模でつながっており、一つの答えでは解決できないほど現代そして未来の諸課題が混沌化していることは申し上げるまでもないことでしょう。

そのような社会に生きる人びとには、それぞれの思いで生み出されるさまざまな“理想的な社会の質”が存在しますが、その“質を高める解”もまた多様であると考えます。一つの絶対的な解決法を追求するのではなく、私たちは常に、解が生まれるきっかけをつくりたいと考えているのもその理由です。

「問いという帆」

2024年に向けた本レポートのテーマに込めた思いは、まさに、“問いそのものを考える”ことから質的な向上に資する解につなげることにあります。

一人一人の気づきが思考を呼び、オピニオンが湧き出し、行動へとつながってゆく。社会課題への解がさまざまな人びとからあふれ出す。それらの解の理解を通じて相互理解が生まれ、やがて社会の質が高まるファクトが蓄えられてゆく。問いが生み出す多様な問題群への解という風を受けて、社会の質が向上する明日につながる。ここにテーマへの庶幾を込めております。

優れた答えは、優れた問いから生まれる、と言われます。私たちはそのような問いを社会と共有できる存在と手を携えて活動してまいります。本レポートが、皆様にとって解が生まれるきっかけになれば幸甚です。

電通総研 所長 松尾 秀実



西垣 通

デジタル化の進む日本社会で必要なこと

東京大学名誉教授の西垣 通先生は日系大手メーカー勤務、米スタンフォード大学を経て情報学を専門とする研究者となり、文理融合の第一人者として知られています。これから社会のデジタル化が急激に進む中で私たちはどのような問いをもつべきでしょうか？長年、情報通信技術の開発・研究に携わり、テクノロジーだけでなく人文視点からも情報社会について深慮されてきた西垣先生に情報の本質から語っていただきました。

聞き手：山崎 聖子、中川 真由美、日塔 史
フォトグラファー：八田 政玄

人間は機械ではない。情報の本質は「生きる」こと

——西垣先生の約40年にわたる情報学の研究で一貫しているのは、「情報」の概念そのものに「人間中心」「生命中心」「心」といったものが根本的に結びついているところだと思います。近年、人工知能(AI:Artificial Intelligence)などのテクノロジーが進化する中でデータの重要性が叫ばれていますが、しかしその文脈では必ずしも「命」と「情報」が結びつきません。その原点や本質はどこにあるのでしょうか？

人間を大事にしたい気持ちは確かにあります。なぜなら、人間以外のことが中心である考え方もあるからです。例えば王室の存続が一番大事だと考えると、国民は死んでもいいということにもなりかねません。そのような考え方はやめて、「一人一人の人間を大事にしたい」ということは、私の信念のコアです。私は別に「人間中心」と大上段に振りかぶるつもりはなく、一人一人の命、さらに広くは動植物の命も大事だということです。命を大切にすることは、東洋ではわりと広くあるけれど、「人間中心主義^{※1}」は、英語だと“Anthropocentrism”で、必ずしもよい意味ではない。とにかく人間が大事なことから動物や植物なんかは利用すればよいという考え方が生命環境を壊してしまいました。他の生物はどうでもよいというのとはむしろ逆で、私は「生命環境の保護」という価値観を大事にしています。

私の主な批判は、デジタル世界をリアル世界よりも優先するという「機械中心」の風潮なのです。

例えば「サイバー・フィジカル・システム(CPS: Cyber-Physical System)」^{※2}というのがあります。フィジカルというのは物理的な生物の生きている世界で、サイバーというのはデジタルな世界のこと。サイバーのほうが大事で、そこから演繹してフィジカルなほうをコントロールしていこうとする方向性を私はあまり好きではありません。これは悪い意味の人間中心主義です。CPSで経済活動をおこなっていく場合、短期的な利益を求めざるを得ません。誰でも組み込まれたらそうなります。そうなると私たち人間が生きていくという優先度が下がってしまい、生命的価値観が損なわれてしまう。そういう方向性に対して私は批判的なのです。

——生命的価値観を大切にしている西垣先生が考える「情報」とは、どのようなものなのでしょうか？

情報というと、データつまり機械的(特にデジタル)な存在だ、と多くの人が思うでしょう。データが順調に処理されるのはよいことですが、それが何のためなのかと考えると、やはり人間のためであるべきだと思います。また、情報という言葉は二通りに使われていて、情報理論^{※3}に由来する通信工学的な使われ方と、伝達内容という日常的な使われ方があり、混乱しています。そこで、私は情報を基礎から捉え直しました。

情報とは本来、生きるための有用性、つまり個々の人間にとっての生命的な価値(=意味)をもって

※1 人間中心主義: 自然環境は人間が利用するための存在である、もしくは人間がもっとも進化した存在であるという信念
※2 サイバー・フィジカル・システム(CPS: Cyber-Physical System): 実世界(フィジカル空間)の多様なデータを収集し、仮想空間(サイバー空間)で大規模データ処理技術により分析をおこない、実世界に最適な結果を導き出すという、サイバー空間とフィジカル空間が緊密に連携するシステム
※3 情報理論: 情報・通信を数学的に論じる学問。1948年に通信工学者のクロード・シャノン(Claude Elwood Shannon、1916-2001年)が Bell System Technical Journal に投稿した論文『A Mathematical Theory of Communication (通信の数学的理論)』を始まりとする。

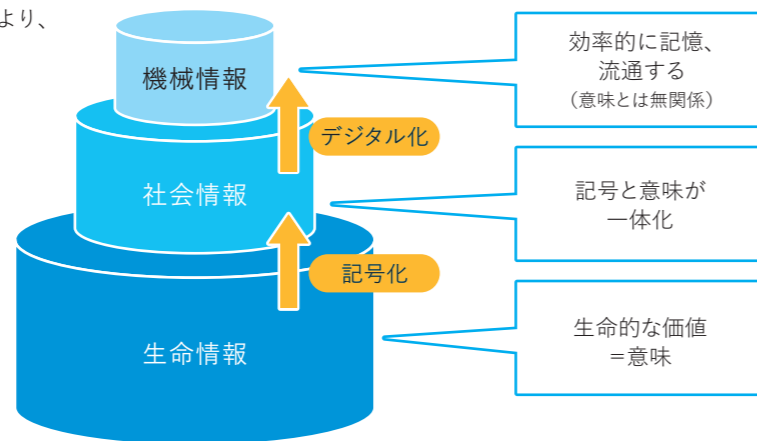
デジタル化の進む日本社会で必要なこと

いる存在です。「生命情報」が記号(言葉などのシンボル)で表現されて「社会情報」となり、それを効率的に記憶し流通させるために「機械情報」が生まれます。デジタル情報はコンピュータで操作できる機械情報の一種に過ぎません。コンピュータによる情報処理は、直接には、意味と無関係な形式的処理です。具体的に例を挙げると、多くの人にとっては「イヌ」という尻尾を振るペットといった実体と結びついています。これが「社会情報」で、記号論における記号表現と記号内容の組み合わせです。記号表現をデジタル化したらイヌの画像データなどの「機械情報」ができます。ところが、人間には「あのイヌがすごくかわいいの」といった生命的な意味の世界が一番大切なのです。それが本来の情報です。私はこれを「生命情報」と名づけました。

「生命情報」から発して、それが「社会情報」になって、さらにデジタル化して効率よく伝わる「機械情報」となる三層構造をきちんと踏まえていないと、デジタル社会で私たちは機械のごとく扱われてしまうでしょう。これが、私が「生命情報」と言い出した理由です。結局、生命体にとって価値があるのは自分にとっての意味。これは記号論でいう記号内容つまり辞書的な意味ではありません。「生命情報」は「本来の意味」で、感情や身体的なものとは結びついているのです。

基礎情報学における情報の三層構造

(西垣 通『基礎情報学』の定義より、ご本人監修のもと作成)



——「生命情報」が個人の感情や身体と結びついた「意味」とのことですが、では機械には「生命情報」はないのか、人間と機械の違いは何なのかという疑問をもちました。デジタル社会ではロボットやAIが身近な存在になってきます。人間と機械との違いは何でしょうか？

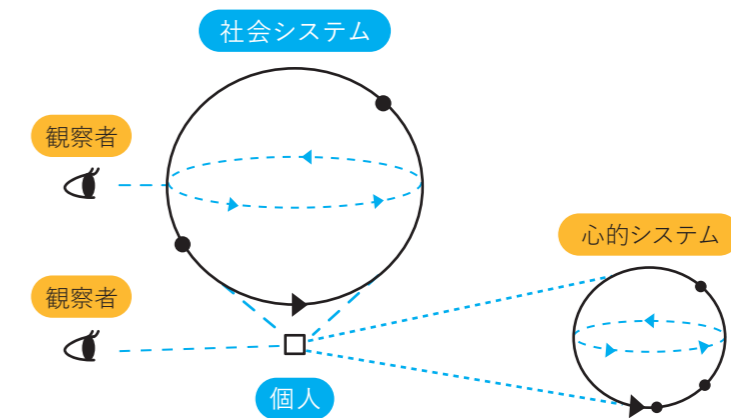
これは難しい点なんです。まず人間を含む生物についての定義もさまざまです。昔は、生物と機械は素材が違うだろうと言われていましたが、ヒトの素材はタンパク質で特別なものは何もありません。素材の違いではなく、システムとして違うのです。生物は自分の行動やそのルールを自分で創り出す「自律性 (autonomy)」をもつオートポイエティック・システム^{※4}です。つまり自分で自分を創っていく存在。およそ人間も、昆虫も、植物も、生物は勝手に生きています。機械などの非生物は、他者の指令に従って作動するアロポイエティック・システムなので、両者は根本的に異なります。機械は「他律性 (heteronomy)」に基づく存在です。自律型と呼ばれて一時的に指令なしで勝手に作動しているように見える機械もありますが、メタレベルでは人間の指令、事前に仕込まれたプログラムに従っており、実は疑似的自律性をもつ他律的な機械に過ぎません。

人間は心の中で自分の記憶に準拠しながら、どんなことでも自由に考えられる生物的な自律性をもっています。ただし、人間は同時に、社会で生きていくために社会的観点から見て他律的に行動することが少なくありません。企業組織を例にしてみると社員は社長の方針や命令に従って行動しますよね。つまり人間とは、心的観点から見ると原理上は自律的でも、社会的観点から見ると制約を受けて思考している他律的な存在なのです。だからデジタル情報のメカニズムのもとで人間が制御され統治されるという側面が現れる。私の基礎情報学では、この「自律と他律の二重性」をHACS(階層的自律コミュニケーション・システム)というモデルで分析しています。このモデルをつくった背景には、情報システムをうまく捉えて、私たちが過ごしやすい社会をつくりたいという思いがありました。

——機械は疑似的自律性で動いているにもかかわらず、私たちはだまされて、あくまで疑似的なのに逆に人間のほうが他律的になる、ちょっと逆転しているところがあるのですね。

HACSによる視点移動

(西垣 通『超デジタル世界』より、ご本人監修のもと作成)



※4 オートポイエティック・システム: オートポイエーシス (autopoiesis) の概念は、生物学者のウンベルト・マトゥラーナ (Humberto Romesin Maturana, 1928-2021年) とフランシスコ・ヴァレラ (Francisco J. Varela, 1946-2001年) によって、1980年に『Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living』で細胞や神経系のためのシステム理論として提唱された。

社会的・文化的背景をいかしたデジタル化

——西垣先生は、著書『超デジタル世界——DX、メタバースのゆくえ』の中で、現在話題になっているDXやメタバースを題材にしてさまざまな問題提起をされています。社会や未来に対する課題と西垣先生が思うことは何でしょうか？

現在、日本はデジタル後進国であると言われており、政府や産業界はその遅れを取り戻そうとしてデジタル庁を中心にDX(digital transformation)にまい進しています。ところが、私がエンジニアになった1970年代は、日本のIT能力はとても高かったのです。銀行オンラインシステム、新幹線運行管理システムなどが好例で、これらは全て高価なメインフレーム^{※5}による「トップダウンのクローズド・システム」です。システムにアクセスできるユーザは専門家だけで、信頼性や性能を高めるために膨大な工夫とテストが積み重ねられました。これは、日本古来の水田耕作に由来する緻密な共同作業の伝統を踏まえているのです。つまり、高度な能力をもつ限られた専門家たちが、きめ細かいチームワークで時間と労力をかけて高品質の生産物を作り上げる。専門的努力によって誤りの少ない高品質なITシステムが実現されました。

一方、今のDXは2000年代のWeb2.0^{※6}に端を発したインターネットがベースの「ボトムアップのオープン・システム」で、ユーザはスマホを使う一般の人びとです。オープンソース、オープンデータ、クラウド処理に基づく安価なデータ処理システムは、ボトムアップで比較的短期間で開発できるメリットがあります。いち早く人

びとの興味をひくアプリを開発して売り出し、誤りや問題点が見つかったらその都度ユーザも含めた皆で修正すればいいという考え方なのです。開かれたトライアル・アンド・エラーの努力が社会の進歩をもたらすとは、まさに米国流の発想です。

——現在主流のDXは、日本社会がもつ特性と合っていないということでしょうか？私たちにそうした自覚がありません。世界中でDXが進められているので日本も同じようにDXが進むものだと思って、特に疑問もっていませんでした。

日本社会と欧米(特に米国)とのあいだには、社会的・文化的な風土や伝統の大きな相違があります。この相違を無視して「海外に後れるな」と性急にことを急いでも、人びとはますますDXへの不信感を強めるだけで、成功は難しいでしょう。この点が、デジタル化に関する私の心配事です。日本社会に受け入れられるのは、高信頼・高性能の精密なシステムだと思います。人びとはトップダウンで与えられたシステムに従順ですが、使用中に誤りが多発することを納得しません。医療サービス、自治体の行政サービス、いずれもきちんと整備されて正確に機能することが大前提とされている。時間をかけて綿密に作業を積み上げ、人びとの厚い信頼を得ることこそが、日本でのDX成功の鍵なのです。また、メタバースは近未来的技術なので、その実現は本格的にDXが普及した後になるでしょう。米国文化にただ追従するのではなく、自分たち

の伝統や文化のよい面をいかして慎重に、また戦略的にデジタル化を進めることが大切だと思います。



——日本社会は自分たちのよさを見失いつつあるのでしょうか？西垣先生は、日本社会のよさはどういったところだと考えていらっしゃいますか？

今の日本社会では、競争に負けるとすぐに「おまえはダメだ」とレッテルを貼られてしまいがちなので、生きていくのが非常にきつと思います。大切なのは、たとえ競争社会についていけない人でも、それぞれがそれなりに生きていて、それでいいんだと思える寛容な価値観を取り戻していくこと。多様な人たちが一生懸命がんばっていて、それで世の中が回るわけですから。結局、日本社会のよいところというのは、例えば期日までに担当の仕事をきちんとやりぬく、冷凍食品なら溶けないように宛先に届ける、そういう目立たないことの積み重ねだと思います。手間のかかる米作りも、高品質な製品作りもそうです。自分の役割をきちんと守るんだという意識の積み重ね。私自身もメーカーで働い

ていた時から感じていました。下積みの作業員もみんな誠実に働いていて、それなりに誇りをもっていて。それを経営者側も尊敬していたんですよ。あの人たちの努力のおかげでよい製品ができるんだって。

ところが現在、「作業員なんて単なるコストだ」「ダメになったら切り捨てる」という考えをもつ人が多い社会になりつつあります。そこに効率・向上という価値観を入れてしまうと、本当に日本の根本的なモラルが崩れていくのではないのでしょうか。人間はそんな簡単には変わらない存在なんです。それに、緻密なデジタル社会は、細かいところできちんと自分の役割を果たさないとうまく動きません。米国では多少間違ってもやがては修正されていくだろうという大雑把な考え方が主流ですが、日本では、事故が起きてサービスが止まるのは致命的。そうならないようにするには細かい工夫が必要で、その積み上げが重要です。だから、細かい積み上げという意味ではボトムアップ。日本には米国流とは違うボトムアップの伝統があります。そのような積み上げの文化は、今後のデジタル時代にむしろ世界で尊敬されるだろうと思います。これを否定したのは失敗だったかもしれません。1980年代から90年代ぐらまではいわゆるジャパン・アズ・ナンバーワン^{※7}の時代もあって日本の工業力は非常に評価されていましたが、ここからもう一度新たなICT^{※8}の基盤を日本流で組み立てていかなければいけない。AIは万能だとか、その知力は人間をしのぐとか変なことを考えず、AIなんて単なる道具だとみて活用するほうがよいのです。

※5 メインフレーム：主に大企業や官公庁など巨大な組織の基幹情報システムなどに使用される大型コンピュータ

※6 Web2.0：普及初期のウェブサイトにはない新しい技術やしぐみ、発想に基づいたウェブサイトやサービスなどの総称。送り手と受け手が流動化し、誰でもウェブサイトを通して情報を発信できるように変化した。

※7 ジャパン・アズ・ナンバーワン：日本経済の黄金期を象徴的に表す言葉として比喩的に用いられることが多い。もともとなったのは『Japan As Number One: Lessons for America』(Ezra Feivel Vogel, 1979年)とその日本語訳『ジャパン・アズ・ナンバーワン』(広中和歌子、木本彰子 訳、1979年)

※8 ICT: Information and Communication Technology(情報通信技術)

人間にとって「問う」ことの意味



—— 変化が激しく「答え」が見えない社会の中で、電通総研は「問い」を立てることの重要性が高まっていると考え、今回「問い」という帆を2024年に向けた大きなテーマにしました。西垣先生は、「問い」を立てることについてどうお考えですか？また、「問い」を立てて何をすべきだとお考えになりますか？

問いを立てることはとても大事だと思います。主体的に「新しい問い」を立てることが求められるでしょう。その時に生成AIを道具として使用することは構わないのですが、効率のために生成AIに丸投げして回答をコピーするだけだと、問題解決のための人間の思考力やコミュニケーション能力はたちまち弱体化してしまふ。それに「まずAIに尋ねてみよう」という習慣が広まると、産業的競争力も削がれていきます。日本は「和魂洋才」で欧米の近代技術をうまく消化し発展させた国だと見なされてきましたが、DXやAIに代表されるデジタル文化については、どうでしょうか。高校時代に文と理をはっきり区別する教育の仕方では、和魂洋才の戦略はもはや通用しにくい。

そろそろ単なる模倣追従と改善だけでなく、自ら「根本的な問い」を立てて日本流のデジタル文化のありかたを考えてもよい頃ではないでしょうか。和魂をつくってきた伝統文化に立ち返り、近代技術を基本から見直す、というアプローチも有意義だと思います。

—— 西垣先生の基礎情報学では「コミュニケーション」と「プロパゲーション」が対比されています。「プロパゲーション」とは何でしょうか？「プロパゲーション」における人間性の意味とは何でしょうか？

まず理論的な話から入りますが、情報の伝わり方を考察するとき、「コミュニケーション」は共時的(synchronic)で、「プロパゲーション」は通時的(diachronic)なものといえられます。社会の中で、時間軸上のある一点において生じる対話的出来事が「コミュニケーション」で、長期間にわたって生じる価値観や意味構造の変化が「プロパゲーション(意味伝播)」なのです。言語学者のソシュール^{※9}による構造主義的な言語学では、地上にあるそれぞれの言語(例えば英語、フランス語、日本語など)が、各時点でそれぞれ独特な方法で世界を分節化して記述しており、それら言語のあいだに優劣は無いという主張がなされました。「コミュニケーション」についてのこういった共時的議論は、社会人類学者のレヴィ=ストロース^{※10}の相対主義的な世界観をもたらしました。それまでは西欧の近代主義のもとで、世界は時間経過とともに一つの正しい方向に

進歩すると考えられていたのですが、ある時点で比べれば、それぞれの言語や文化に相違はあっても上と下はないんだ、という考え方になってきたのです。

基礎情報学ではHACSモデルのもとで「コミュニケーション」を捉えています。上位の階層にある社会システムにおいて、下位にある構成メンバーの言語行動は、心の中では自律的であっても他律的なものと捉えられて、それを素材として「コミュニケーション」が発生します。その点ではAIの言語行動も同一です。しかし、人間がAIと根本的に異なるのは、人間の心のシステムは新たな状況のもとで、その時その時に応じて、新たなイメージや言語行動を創りだせる点です。やがてそれが反映されて、社会システムにおいては時間経過とともに新たな意味構造ができあがっていきます。このような通時的な変化を、基礎情報学では「プロパゲーション」と呼んでいます。例えば「職場で、女性と男性は同じ基準で評価されるべきだ」という言説、つまり意味構造の伝播拡大は、ここ数十年で生じた「プロパゲーション」と言えるでしょう。基礎情報学においては、「コミュニケーション」と「プロパゲーション」という二つの概念を用いて人間の情報行動を分析しています。

こういう理論的な話を踏まえて、今から大事なことを言います。パラダイムシフトや社会のシフトと言われるものは、「コミュニケーション」の繰り返りで価値観が変わっていく「プロパゲーション」なんです。「コミュニケーション」の一部にはAIも参加できる。例えばここにAIがいて、そのAIはロボットでも対話型の生成AI^{※11}でも構いませんが、それに何かを尋ねたら、結構

気の利いた答えが返ってくる場合があります。共時的な個々の場面においては、AIは遅かれ早かれ会話に入ってくるでしょう。ただし、AIと人間はそれぞれ役割が違って、AIはいろんなデータを高速操作できるけれども、パラダイムシフト、つまり新しいパラダイムを考案したりすることはできません。それができるのは人間です。価値観をもって主体的に変えていく、そのプロセスで、自分ももちろん変わっていく。社会の影響を受けて、いろいろなものを見聞して、自分の心も変わっていく。それがいつの間にか社会に対する発言を変えていく。社会というものは、徐々に徐々に、あるいは急激に変わることもありますが、とにかく変わるのです。

—— 新しいパラダイムを考えるにあたっては、人びとによる「集合知」が重要になるのではないかと思います。困難に対処するための本当の「集合知」とは、どのように形成していくべきでしょうか？

インターネットがWeb2.0で皆に開放された2000年代以降、一般の人びとが社会に対して発言できる機会を得ました。皆で話し合えば、世の中はよくなるのではないかというムードが盛り上がったこともありました。新たな民主主義の到来だと。それが集合知として話題になりました。

しかし、残念ながら集合知のナイーブな楽観論は、今や否定されつつあります。人びとはインターネットの中で、エコーチェンバー^{※12}の中に閉じこもって、自分と同類の意見をもつグループだけで語り合っていて、違う意見をもつ人びと

※9 フェルディナン・ド・ソシュール(Ferdinand de Saussure, 1857-1913年): スイスの言語学者、記号学者、哲学者。記号論を基礎づけ、後の構造主義思想に影響を与えた。

※10 クロード・レヴィ=ストロース(Claude Lévi-Strauss, 1908-2009年): フランスの社会人類学者、民族学者。ベルギー生まれ。1960年代から1980年代にかけて、現代思想としての構造主義を担った中心人物の一人

※11 対話型の生成AI: 人とAIが対話するように自然な文章でやり取りできるAIのこと

※12 エコーチェンバー: 自分と似た意見や思想をもった人びとが集まる場(電子掲示板やSNSなど)において、価値観の似た者同士で交流・共感しあうことにより、特定の意見や思想が増幅する現象

との討論を回避しがちです。さらには、異なるグループの人びとを匿名で誹謗中傷して憂さをはらす人も少なくないという悲しい現実があります。これは絶対によくありません。ネット上での発言にも責任が伴うようなルールや制度を導入しないと、生産的な集合知は実現できないと思います。インターネットはもっと建設的に使わないといけません。これは匿名性とも関わります。日本は欧米より匿名発言の比率が非常に高い^{※13}と言えます。もちろん匿名が有益なこともある。例えば社内で幹部の悪事を告発する場合に匿名なのは構わないでしょう。しかし、自分より弱い立場の人を攻撃して、自分は匿名だから安全だという状況は、昔の日本では許されにくいものでした。それは卑怯者だという価値観が強かったのです。卑怯なことをやってはいけないという大前提が崩れれば、自由なインターネットの中は地獄になってしまう。そこを直さないといけない。そうしないと生産的な集合知はできないと思っています。

集合知の意義自体は今でも色あせていないのですが、さまざまな工夫が必要です。民主主義は、異なる意見や価値観をもつ多様な人びとが、困難に対処するために辛抱強く語り合って何とか着地点を見つけていく考え方ですから。お互いにある距離を保ちながら相手との信頼関係を醸成しなくてはならない。情報を理解するということは、何といても生命的な行為なのです。「あの人の言うことだったら自分はよいと思う」といった信頼関係でチームプレーはうまくいく。言葉にははっきりと出さないけど

も以心伝心で重要なことを伝えるのが日本語の特色です。全部明示的にしゃべらない。そういう文化の中で集合知をつくっていくには、それなりの工夫が必要です。例えば俳句は座の文学だから、お互いの信頼関係や共感がまずあります。だから、そこで誤解も生じづらいし、深刻な対立にもなりません。

—— 集合知の形成に大切な人と人との信頼関係、コミュニティや社会の信頼関係は「生命情報」から生まれるのですね。「情報」の概念そのものに「人間」「生命」「心」といったものが根本的に結びついている西垣先生のお考えは、これからの社会で「問い」を立てることの基本になると感じました。

個人やグループが間違っただけで非合理的な判断をしてしまうこと自体は、ある程度やむを得ないものです。だからこそ、信頼関係の中で異なる意見を交わし合っただけで「集合知」を求めていくメカニズムが不可欠なのです。何だかんだ言っても、人間は生まれて死んでいく、それだけの存在です。でも、一人一人の人間の人生はそこにかかっているわけですよね。そういう覚悟が大事なのではないでしょうか。これを否定したくはありません。結局、「一人一人は生まれて死んでいく。その間、どう生きていくか問いかけながら生きようとする。その姿勢を大事にしよう」というのが、私の情報学からのメッセージなのです。

(中川 真由美)

※13 『令和4年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書(総務省)』によると日本の13～69歳における主なソーシャルメディア利用はLINE 94.0%、YouTube 87.1%、Instagram 50.1%、Twitter(現X) 45.3%、Facebook 29.9%、TikTok 28.4%である。米国の16～64歳(2021年)はYouTube 81.9%、Facebook 73.4%、Instagram 56.6%、Facebook Messenger 55.7%、Twitter(現X) 43.2%、Pinterest 35.4%、Snapchat 32.1%、LinkedIn 28.0%、TikTok 25.8%であった(datereportal.comより)。下線が原則実名のソーシャルメディア。



[プロフィール]

西垣 通 にしがき・とおる

東京大学大学院 情報学環名誉教授

1972年東京大学工学部計数工学科卒業。日立製作所主任研究員、米国スタンフォード大学客員研究員、明治大学教授を経て、1996年より東京大学社会科学研究所教授。2000年の東京大学大学院情報学環の設立とともに、同教授に就任。2013年に東京大学を定年退職し、東京経済大学コミュニケーション学部教授に就任、2019年に定年退職。文系と理系を結ぶ基礎情報学の構築に従事。2023年、『超デジタル世界——DX、メタバースのゆくえ』(岩波新書)、『デジタル社会の罫 生成AIは日本をどう変えるか』(毎日新聞出版)を出版し、日本がデジタル後進国となった原因に迫る。



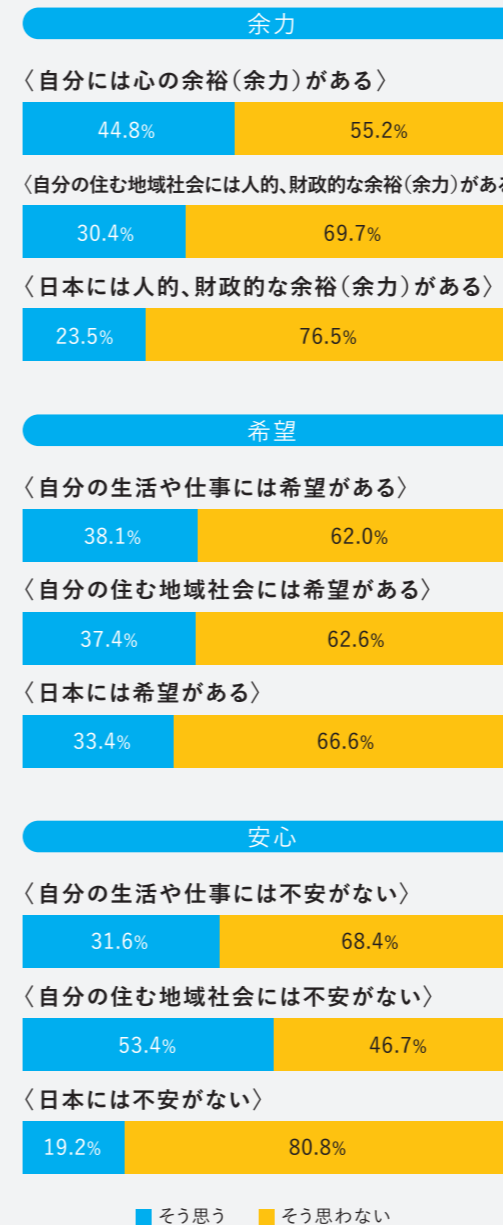
羅針盤としての意識調査

電通総研は「クオリティ・オブ・ソサエティ」をテーマに、全国12,000人を対象とした意識調査を2019年以降、毎年継続してきました。この間、新型コロナウイルス感染症やロシア・ウクライナ戦争、物価高騰、生成AIの発達など、人びとをとりまく環境は大きく変化しています。こうした変化を受け、人びとの意識はどのように変わっているのでしょうか、あるいは変わっていないのでしょうか。意識調査は人びとの意識の現在地を示し、私たちが進むべき方向性を見極めるための羅針盤の役割を果たしてくれます。

日本社会に生きる人びとの実感

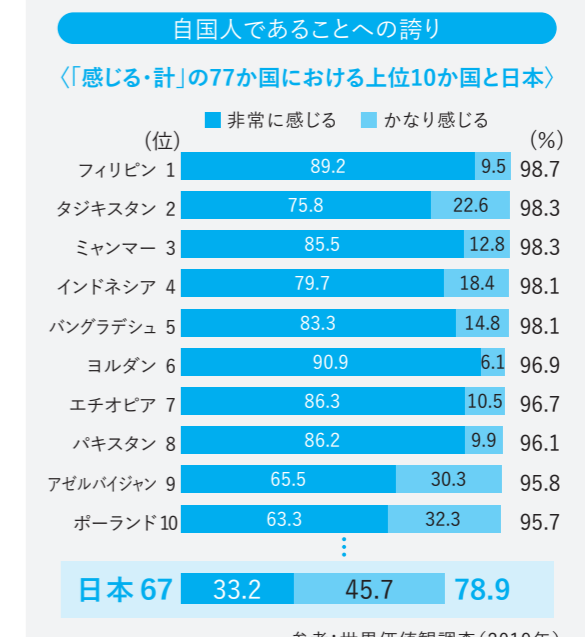
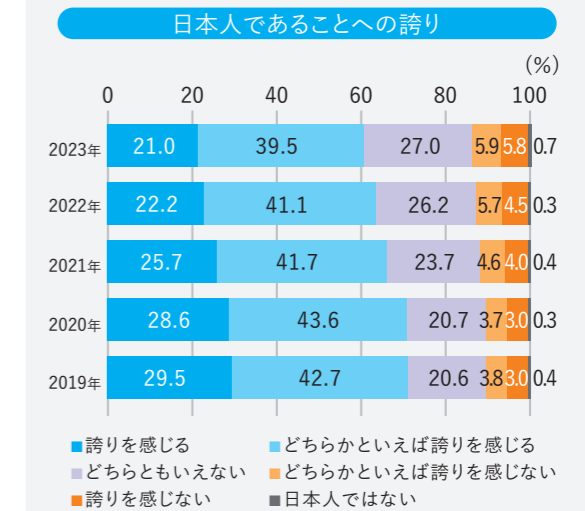
余力・希望・安心

電通総研では「社会の質」と関連が見られる、「余力」「希望」「安心」の3つの指標に着目しています。「自分には『余力』がある」は44.8%、「地域社会には『余力』がある」は30.4%、「日本には『余力』がある」は23.5%と、過半数が「余力がない」と感じています。同様に、自分・地域社会・日本のいずれについても過半数が「希望がない」と感じています。加えて、地域社会については過半数が「不安がない」と感じているものの、自分・日本については「不安がある」が過半数を占めます。



日本人であることへの誇り

日本人であることに「誇りを感じる」「どちらかといえば誇りを感じる」人は、年々減少しており、2019年と2023年を比較すると、「誇りを感じる(計)」は72.2%から60.6%と、11.6ポイント減少しています。電通総研も参画した、世界120余りの国・地域を対象におよそ5年に一度おこなわれる「世界価値観調査(2019年)」を参照すると、日本人の「自国人であることへの誇り」は77か国中67位と、世界的に見ても下位グループに位置しています。



参考:世界価値観調査(2019年)

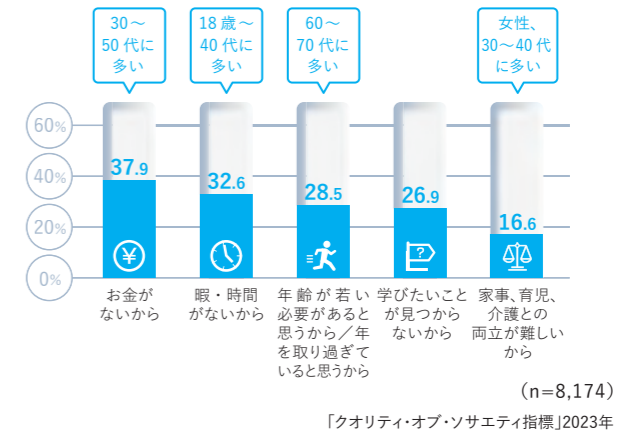
社会を動かす「問い」

社会は一人一人の力で変えることができる — その願いを現実のものとするためには、一人一人が主体的に動き出さないとはいけません。現状に危機感を持ち、先んじて動き出している人がいます。その人の行動や思いを知ること、次の誰かが動き出す。こうした連鎖が社会を動かすのではないのでしょうか。

学び

学びの障壁

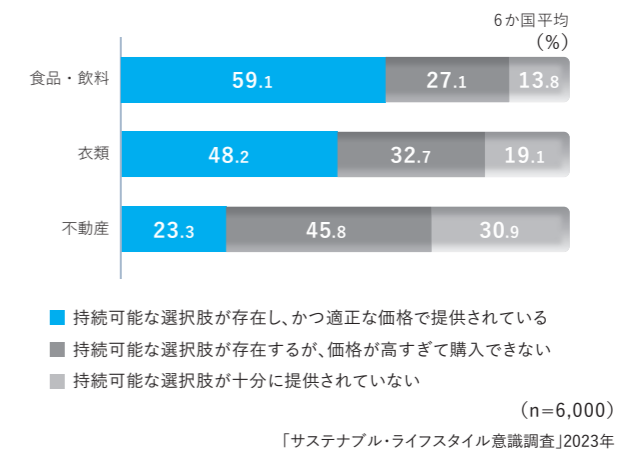
学びの障壁は、お金、時間、年齢、学びたいことが見つからない、家庭でのケアとの両立。年代・性別による傾向の違いがある。



消費

サステナビリティ

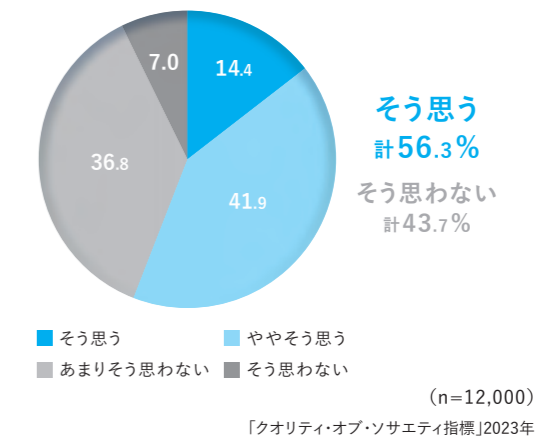
衣類の分野でも持続可能な選択肢は提供されているものの、「適正な価格で提供」は半数に満たず、課題が残されている。



テクノロジー

デジタル化によって、人間性が損なわれている

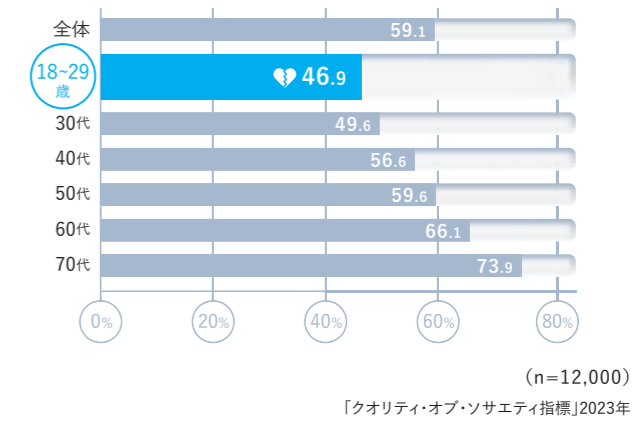
AIをはじめとする急速な技術革新に伴い、社会が大きく変化する中、「人間性が損なわれている」と思う人が過半数を占めている。



コミュニティ

地域への愛着

居住している地域に対する愛着は若い世代ほど低くなる傾向が見られ、18～29歳で愛着を感じている人は半数に満たない。





学びは、私たちが後押しする風

急速なデジタル化や先行きの不透明さを背景に、日本でもリスクリングやリカレント教育が注目されています。一方で、生涯学習^{※1}はその定義の広さゆえにあいまいに捉えられているようです。大人ならではの学びの障壁もありますが、大人が主体的に学ぶことは難しいのでしょうか。そこで、欧州における生涯学習について、そのしくみと、実際に学んでいる人へのインタビューをまとめました。

欧州に見る、生涯学習のしくみ

EUでは「直近4週間に学習に参加した25～64歳」^{※2}の割合は、スウェーデン(34.7%)を筆頭にEU平均で10.8%です。社会のデジタル化やパンデミックは仕事の見直しやスキル取得を促しました。学びを提供する側がオンライン学習に移行して、多くの人々がアプローチできるようになったのも、その要因です。

スウェーデンでは、国を挙げた生涯教育が進んでいます。歴史的に移民が多く、仕事をするための言葉とスキルを学んでもらう移民支援策でもありました。教育は全ての国民に開かれていて、授業料は無料です。社会人にはリカレント教育を受けるための休暇制度が認められています。また、スウェーデンはジェンダーの公平性が高く^{※3}、結婚や子育てを理由に仕事が失われてはならないという考えが浸透しています。性別を問わず、休暇を用いて子連れでリカレント教育を受けることも珍しくありません。

次に、2000年代以降に労働時間の短縮とフレキシブル・ワークが奨励されてきたイギリスを取り上げます。政府は、学習への参加を妨げるのは経済的要因だと分析し、助成金など生涯学習の支援に力を入れています。生涯教育を提供する機関は大学とカレッジのほか、オンライン学習プラットフォーム、NPOによる生涯学習支援などがあります。就学形態もフルタイム、パートタイム、オンライン学習などさまざまで、参加者のニーズを満たせるようにコースの内容や受講方法が

工夫されています。Case 1と2ではイギリスで生涯学習に参加した二人のインタビューを紹介します。

Case1 「学ぶことで、知らなかった自分を発見する」

～大学院の夜間授業でメディアカルチャーを学ぶジョアンさん

私は、以前は投資銀行でプロジェクト・マネージャーとして働いていました。子どもが生まれたことや両親の介護もあり、都市部での仕事を辞めました。私のライフスタイルに合った仕事を見つけるためにデザインの学位取得を目指しましたが、途中で断念せざるを得ませんでした。その後は、仕事や生活全体で実務的な観点からデザインについて取り組んできました。テキストや写真についても学びました。デザインに関するものが好きで UX デザインに興味をもち、デジタルスキルのコースでトレーニングを受けて履修証明をもらいました。

今は、大学院の夜間の対面授業でメディアカルチャーを学んでいます。実務面と学術面の両方の知識をもつことは大事です。デザインの背後にある心理学や思考についても今まで以上に考えるようになりました。それに、正直なところ、直接の知識以外にも得たものはとても大きいです。学術論文を読むことで異なる考え方に心を開き、私自身も異なる方法で考えられるようになったのです。この経験が私をどこに導くか、まだわかりませんが、自分のビジネスを始めるのにも役立つはず。それから、学習の中で出会った人たちと年齢やバックグラウンドに関係なくつながりを築いたことも素晴らしいことだと思います。都市部で働いていた時は学ぶための時間をとれませんでした。もしもその時に自分の興味を追求していたら、どれだけ有益だったかと考えてしまいます。当時の仕事と現在の仕事を組み合わせることができていたかもしれません。

学んだことは、キャリアへの情熱とスキルセットの組み合わせに変わることも、私は信じています。自分の興味や学習がどこに導いてくれるかを、誰も

知りません。まったく異なるキャリアやプロジェクトになるかもしれないし、社会で何らかの活動に参加するかもしれません。知らなかった自分を発見するかもしれません。例えば、あることが本当に好きだとか、それまでやったことのなかったことが実は得意だったとか。試してみないとわかりません。私が学びを深めなかったら、自分が何をできるかについてまったく気づかなかったかもしれないと思います。

Case2 「Comfort zone(快適な領域)^{※4}から出て、新たな出会いを」

～ブルガリアに最近移住した、好奇心の赴くままに学ぶ教師のリチャードさん

私はスポーツ科学とスポーツ・コーチングを長年教えています。新しいスキルを身につけたり、挑戦したりするのが好きで、特に手や体を使って学ぶことがとても好きです。これまでに思いつきで習ったことの中には羊の毛の刈り方もありました。息子と一緒に、一週間で木造建築を学ぶコースに参加したこともあります。学びの場は多くを吸収しながら人びとと交流するよい方法であり、パブに行くのとは異なります。新たな関係や友情も生まれます。会話の中では、相手がどのようなバックグラウンドをもっているか、なぜこのコースに参加しているのかを尋ねます。講師ともよく話します。特にマニアックなことを教えている講師は興味深いバックグラウンドをもつ人が多いです。

特定の教育コースの受講には助成金が出ることを知っていましたが、私は常に自己負担してきました。クラスに参加することが有益だと確信しているからです。Comfort zone(快適な領域)から出ないと新たな出会いはありません。

それから、テクノロジーの時代が到来し、私自身もAIを使った教育を試していますが、AIやテクノロジーに依存してしまい、よりクリエイティブなことに対して無関心になる可能性があると思っています。これは現代社会にとって喫緊の課題だと思います。私の隣人は、羊を飼う伝統的なライフスタイルを送っています。私のブルガリア語はかなり拙いけれど、私たちは互いから常に学んでおり、それは本当に素晴らしいことです。

ちなみに、仕事として依頼されないよう、羊の毛刈りができることは彼にはまだ秘密です(笑)。世界中のあらゆる文化には多様なスキルと知恵があります。伝統的なスキルはもう必要とされないかもしれませんが、これらは豊かさをもたらすはず。私は、隣人が鎌で干し草を作る様子を見ています。北ウェールズでは馬で木材を運ぶ場面は歴史を教えるためのショーのようですが、ブルガリアでは生活の一部です。都市とは異なる世界があることを忘れてはいけません。日常の中から学び、文化の多様性と伝統を尊重することはとても大切だと思っています。



一週間で木造建築を学ぶコース イギリスで人気の陶芸コース

日本社会への示唆

日本では学びの主な障壁として、お金、時間、年齢、学びたいことが見つからない、家庭でのケアとの両立の難しさが挙げられていました(P.18)。政府や自治体は助成金などの人材開発支援を進めています。そして、長時間労働の解消とジェンダー平等は学びの障壁を取り除くことに寄与すると考えます。インタビューを受けてくれた二人は「学びはその先にある何かよい物事につながる」と信じている姿が印象的でした。学びは人生をその先へと後押ししてくれる追い風のようなものですが、進むべき方向や目的地を決めるのは私たち自身です。大人の学びが深まることで、一人一人が社会に潜むさまざまな課題への問いを立て、その解決を模索するための対話が進むことを願ってやみません。

(中川 真由美)
取材協力：Tokyo-esque

※1 文部科学省では「一般には人々が生涯におこなうあらゆる学習、すなわち、学校教育、家庭教育、社会教育、文化活動、スポーツ活動、レクリエーション活動、ボランティア活動、企業内教育、趣味など様々な場や機会においておこなう学習」の意味で用いられる。

※2 Eurostat “Adult participation in learning (last 4 weeks)”, 2021

※3 ジェンダー・ギャップ指数(世界経済フォーラム、2023年)でランキング5位

※4 Comfort zone(快適な領域)：心理学では、ストレスや不安が無く、落ち着いた精神状態でいられる場所を指す。Comfort zoneの外側には Learning zone(学びの領域)がある。Learning zoneは自身の能力を超えて未知の体験をする心地の悪い状況でもあるが、これを心地のよい状況に変えようとする努力が学びと成長につながる。



手放された衣服への想い



——「衣食住」と言われるほど、生活および消費の柱の一つであるファッション産業も、他の産業と同様、多くの社会問題に直面しています。藤嶋先生、井野さんは、どのような取り組みをされていますか。

藤嶋：私は教育の現場にいますので、一人一人の考えに耳を傾けるようにしています。例えばZ世代は「サステナビリティに関心が高い」とよく言われますが、学生の中には「サステナビリティを意識して消費することはあまりない」という声も少なくありません。環境負荷の低い製品は価格が上がってしまうことも多く、安価な製品のほうが入手しやすいのが現状だからです。消費をとりまく現実的な環境を受け止めて考える必要があると考えています。

加えて、先端的なテクノロジーを駆使した持続可能なファッションの実現を目指す企業にも所属し、新たなソフトウェアを提供しています。またバーチャルファッション※1のプラットフォームの提供など未来のファッションに向けた研究開発に取り組んでいて、私自身はこうした試みがファッションの文化やシステムに与える影響について考えるべく実践的な活動をしています。



3DCGとAIを掛け合わせて、既存の型紙の廃棄や端切れをなるべく出さないように衣服を生産するソフトウェア

井野：私は、コレクションのシーズンごとのテーマでは、

その時に自分が気になっていることを取り上げ、問題と向き合って感じたものをデザインにしています。2021年秋冬「TIME AFTER TIME」ではパンデミックによって沈んだ世界の“再生”を願い、生地ほとんどにリサイクル素材を使用しました。2022年秋冬「THIS IS ME」では東京2020オリンピック・パラリンピックをきっかけに多様性について考え、業界では当たり前になっている“Mサイズの基準”をプラスサイズ※2に設定したり、車椅子の方と対話を重ねて車椅子に乗った状態でもカッコよく肩がけできるライダーズジャケットを作ったりしました。

ただ、社会問題を意識し過ぎたり、強調し過ぎたりしないようにしています。私もそうですが、押しつけられると心を閉じちゃうこともあると思うので。また、生産過程でも必ず社会問題と向き合うことになりませんが、それをクリアしたとしてもセールスポイントにはしません。環境に配慮した素材だからカッコいいということではないと思うので。素材に取り組む企業は増えてきていて技術も進歩していますし、これらの積み重ねで、よい商品が自然と浸透していけばよいと思っています。



多様性を意識しておこなわれた「THIS IS ME」のコレクション風景

——昨今、人や社会・環境に配慮した消費行動として「エシカル消費」という言葉を聞く機会も増えました。ファッション産業に関わる中で考えることはありますか。

井野：最近考えさせられるのは、リアルファーについてです。近年、アニマルライツの観点からファーの生産・販売を禁止する国が増えています。ファッションのために、動物を犠牲にせざるを得ない実情には反対です。しかし毛皮工場には在庫があり、その命を無駄にたくはありません。ファーで作られたデッドストックの付け襟をたくさんつなげて一着のコートにするなど、既にあるものを生かして服を作ったこともあります。そのコレクションは大

きく取り上げてもらったのですが、アンチファーの立場から「ノー」という反応もありました。ダウンも同じ状況で、リサイクルしても販売することが難しい地域もあります。既にあるものは活用すべきという見方もあるかとも思いますが、そうならない状況です。何を大切にすべきなのか根本のところはずれていかなければよいと思います。

藤嶋：ポリティカル・コレクトネス※3への意識が高まり、多様な倫理的問題に理解が広まることは歓迎すべきことですが、融通の利かない固定的なルールが生み出されてしまうことは、システムを是正することの難しさを考えさせられますね。また、いくらエシカルな消費のほうがよいと頭では理解できても、市場には安く魅力的な商品があふれていて、たくさんの広告に取り囲まれ消費を促され続けるような、とても引き裂かれた状況にあります。既に抱いてしまった欲望を消すのは難しく、倫理的に正しい方向にだけ向かいなさいというのも現実的に難しく、社会全体の問題を個人個人の選択の問題へと置き換えてしまうことでもあると思います。どのようなあんばいでスローダウンさせていくのか、言葉だけで正しいルールを語るのではなく、システムや環境から変えていくような試行錯誤が必要だと思います。

井野さんに伺いたいのですが、継続してサステナブル素材を使うことは難しくありませんか？新しいコレクションでは素材もアップデートしなければならず、さらに既存の素材よりもコストが上がってしまう。現段階では耐久性や機能性が劣る場合もあり、コストとのバランスがとても難しいように感じています。

井野：そうですね。生産国の気候では何も問題なくても、日本の乾燥した寒い気候には適さず、ひび割れてしまう代替レザーもありました。開発段階の素材なので、作り方の工程も増え、コストも時間もかかってしまうのですが、トライアンドエラーで取り組んでいます。でも情報や経験を蓄積してきていますので、こうしたら作れるかもという感覚が少しずつ増えてきています。

——最後に、ファッション産業の展望と、消費者に期待することについて教えてください。

藤嶋：これは願いでもあるのですが、「手放すところまでがファッションビジネス」になってほしいと考えていま

す。衣服は、年齢や体形の変化とともに、どうしても合わなくなることが避けられません。でも今は、「捨てる」か「中古買取・販売サービスの利用」など、手放し方の選択肢が少なく。一方、捨てずに長く着ようと試みたり、長期的に使えるものを吟味して買おうとすると、それは当然よいことではあるのですが、新しいものが売れなくなってしまう。

私は、衣服を着ることも買うことも好きなので、デザイナーが新しい衣服を作り続けられる世界であってほしいし、衣服を売ること自体が悪いことになってほしくないんです。手放す服がある時は、例えば回収するしくみ、ブランドに戻すしくみがあるといい。ブランドが無償で社会貢献として担うのではなく、それ自体がビジネスになるとよいと思っています。

井野：素晴らしいですね(拍手)。

私は作り手として、ずっと先の未来に、自分のデザインした服がどこかの国のビンテージショップで取り扱ってもらえるのがベストかなと思っています。いつか世界のどこかを旅行していて、昔自分がデザインした服を見つけちゃう、みたいなのがよいなと。

それから、最近、環境問題、特にアパレルの大量廃棄に関心のある小学生と知り合ったのですが、藤嶋先生がおっしゃられたような洋服の循環である、古着に関わる仕事を起業し小学生社長としてビジネスをしています。その子が大人になった時に、私のデザインした服を着着として見つけてくれたらうれしいなと思います。

(小泉 朋久・青山 公亮)
フォトグラファー：Kazuo Ito

【プロフィール】

井野 将之(いの・まさゆき) / doublet デザイナー
東京モード学園卒業。2012年 doublet 設立。2018年 LVMH プライズグランプリをアジア人で初めて受賞し、現在は新作をパリコレクションにて発表。既存の概念にとらわれない独創的な発想で、世界中から高い評価を得ている、日本を代表するデザイナーの一人。

藤嶋 陽子(ふじしま・ようこ) / 立命館大学産業社会学部 准教授
東京大学大学院学際情報学府満期退学。ロンドン芸術大学セントラルセントマーチンズでファッションデザインを学んだのち、ファッション研究に取り組む。ZOZO 研究所リサーチサイエンティスト、明治大学商学部特任講師を経て現職。理化学研究所革新知能統合研究センター客員研究員、Synflux 執行役員 CCO を兼務。編著に『クリティカル・ワード ファッションスタディーズ』(フィルムアート社、2022)。

※1 バーチャルファッション：仮想現実の世界で体験できるファッションのこと

※2 プラスサイズ：衣類において平均よりも身長や体重が大きい方向けのサイズ

※3 ポリティカル・コレクトネス：特定の言葉や所作に差別的な意味や誤解が含まれないように、政治的・社会的に公平・中立であろうとする姿勢や考え方



AIは創造性を拡張するのか

AIが自然言語を操り、絵画を描き、音楽をつくる今、「人間とは何か?」という問いが私たちに向けられています。AIの進化に対しては、大きな懸念が存在します。AIによる労働の自動化により私たちの仕事が奪われてしまうのではないかとこの経済面での懸念と、人間らしい時間が失われるのではないかとこの文化面での懸念です。

しかしAIの進化を、新たな仕事の創出、または人間が本来やりたかった創造的な作業に集中できるようになるという観点から見ると重要なことです。創造性を高めるツールとしてAIと向き合い続けている徳井直生さんに話を伺いました。



音楽、そしてAIとの出会いと感動の瞬間

2001年の学生当時、クラスメイトにDJがいました。それがきっかけでDJに興味をもち、徐々にDJにのめり込んでいきました。とはいえ、音楽に関しては小学生の頃にピアノを習った程度。楽譜も読めない、楽器も弾けない状態でした。どうすれば自分ならではのスタイルを確立できるのだろうかと考えました。理論や技術は伴わないものの、もともと音楽を聴くのは好きで、音を聴き分ける力には自信がありました。そこで、当時研究していたAIで音楽をつくる点に着目しました。

大学院での研究テーマは修士課程では「AIのアルゴリズムの研究」、博士課程では「創造性の拡張のための人とAIのインタラクションの設計」でした。当時のAIは今のような大規模なものではなく、できることも限られていました。当時、音楽ジャンルでのAIの研究といえば、音楽理論をルール化していく方法が一般的でしたが、私はバックグラウンドがDJですから、自分がかけたい音を出すにはどうすればよいのかと考え、別のアプローチに着目しました。AIにリズムを生成させたのです。

当時から研究者とアーティスト、二つの顔をもって活動しています。研究者としての課題はAIやコンピュータを使って創造性をどう拡張するのか。アーティストとしては音楽活動です。この二つの側面があるからこそ、テクノロジーとアートの両面からアプローチすることで、AIと人の関係をより深く考えられると自負しています。

私が思うAIの強みは、予測可能性と予測不可能性の微妙なバランスにあります。ランダムでもなく、それでいて予定調和なわけでもない。既知の領域の半歩外側といった適度な逸脱を生み出せること、逸脱の程度を比較的コントロールしやすいことがAIの強みだと考えています。AIは「人工知能(Artificial Intelligence)」の略として使われることが一般的ですが、私にとってのAIは「エイリアンの知能(Alien Intelligence)」です。固定観念にとらわれない、人のロジックとは少し違う、ある種の異質性を提供してくれるからです。

自分が想像していなかった音が生まれた瞬間に立ち会うと、鳥肌の立つような感動があります。予測不可能性が、悪く転ぶ場合もありますが、そんな緊張感もDJの現場をさらに熱い体験にしてくれています。



音響合成AIを使ったDJパフォーマンスをおこなう徳井氏

根源的な感情で、新しい表現を拾い上げる

大量のデータを学習してパターンを抽出し、再生産するのが今の主流ともいえるAIです。目的は効率化や最適化で、結果として「こんなに簡単につくれる」「人手を減らせる」「すぐに利益を出す」という議論に偏っています。これは、文化の担い手、クリエイターの側に寄り添っているようでいて、実際はそうしたクリエイターたちの創作物を「使う側の論理」です。

「文化をつくる」「多様性を高める」「オルタナティブな何

かをつくる」「労働者の環境をよくする」——このような議論が出てこないのはなぜでしょうか?今無いものを生み出すという「作り手側の論理」も忘れてはいけないように感じています。

創作物を「コンテンツ」と呼び、使う側の論理で考えると、AIを使って手軽に音楽をつくれるようなモデルが目立ってきます。このようなモデルは今までつくられたものをベースにしているため、システムとしては巨大で、汎用性が高くなります。しかしここから生み出される音は、いくなれば最大公約数の音楽です。今後、そのような音楽が増えてくると、音楽に多様性が失われ、新しい音楽や表現が生まれなくなっていくでしょう。

もともと、アーティストは自分のスタイルをつくりたいという衝動で動いています。AIと向き合うにしても自分なりのAIモデルをつくりたい。そのようなモデルは小規模なことが多く、汎用性の面では巨大なモデルには明らかに劣ります。ただし、だからこそ、常識から外れたものが出てくる。それこそが大事なのです。

今までに無い音楽をつくるには、面白いと感じることを見極める力が必要です。これは、新しい音が生まれる瞬間をエラーとして切り捨てるのではなく、拾い上げる感覚といえると思います。幸いにも、私たち人間には身体性があります。「心地よく感じる」「涙が出てくる」「感動する」——そういう根源的な感情が人間には備わっています。

使う側の論理に偏り、最大公約数にばかり目がいく今だからこそ、オルタナティブな価値を拾い上げる力が必要なのではないでしょうか。

身体的な創造性

私が手がけているサービスの一つにNeutoneがあります。Neutoneは、AIによる音響処理・音響合成のモデルをホストするオーディオ・プラグインです。用途としてはエフェクト、音響分離の二つがあります。

先日、障がいのある人のアート活動やものづくりを支援している奈良県の福祉施設でNeutoneを使ったワークショップをおこないました。このワークショップでは音楽って何だろうというレベルから音を見つめ直していきました。参加者の皆さんは、あれも音だ、これも音だとグループで話し合いながら音を集めていき、その後、集めた音にNeutoneで音色変換のエフェクトをかけていきました。音楽というと難しく感じがちですが、音は偶発的

に出たものでも、音楽的要素があれば音楽といえます。音と音楽の境界が曖昧であることを知り、皆さん非常に盛り上がっていました。

実は、以前にもテキストを打ち込むことで、自由に画像をつくってもらって生成AIを活用したワークショップも開催したのですが、Neutoneの方がはるかに盛り上がりました。この差は、体験としての抽象度と、自分の行為と出力の結果の距離の差にあるのだらうと思っています。テキストから画像を生成する生成AIの場合、いくら自分がテキストを考えたとしても、自分でつくったという実感は得られにくいのではないかと思います。それに対して、マイクで身近な音を拾い、音色変換のエフェクトをかけると、音がいつの間にか音楽になるというわかりやすさが皆さんに響いたのでしょう。身体的な創造性を再発見した経験でした。

目標は新しい「楽器」をつくること

TR-808とSL-1200というハードウェア^{※1}をご存じでしょうか?共に音楽シーンに多大な影響を与え、ヒップホップをはじめとした新しい音楽ジャンルの誕生に寄与した、日本で生まれた楽器です。

私の目標は、AI時代のTR-808、SL-1200を再び日本で生み出すこと。2021年に社内プロジェクトとしてスタートしたNeutoneは、今では1000名を超えるメンバーが属するコミュニティに成長しました。文化をつくるという個人の力でできることは限られていますが、Neutoneのようなサービス、コミュニティならできると考えています。生成AIという名のオートメーション技術が幅を利かす中で、私たちの社会・文化にとって本質的に意味のあるAIの使い方はどうあるべきか、国内外のアーティストと共に探求していきます。

(川村 健一・中川 真由美)
フォトグラファー: 白戸 宏和

【プロフィール】

徳井 直生(とくい・なお) / アーティスト / DJ / 研究者
1976年生まれ。東京大学工学系研究科博士課程修了。慶應義塾大学特別招聘准教授。AIを用いた人間の創造性の拡張を研究と作品制作の両面から模索。AI研究者やアーティストからなるQosmoを2009年から率いるほか、AI技術に基づく新しい楽器を開発するNeutoneを2023年に設立。2023年末に初の英語での単著、『Surfing human creativity with AI』の刊行を予定している。

※1 TR-808はエレクトロニック・ダンス・ミュージックの創造に寄与したドラムマシン。SL-1200はDJ文化拡大に寄与したターンテーブル。



「場づくり」から見える、地域内外の力



人口減少が本格化する日本において、「地域活性化」は重要テーマの一つと考えられています。人口減少の食い止めだけでなく、一極集中型社会の緩和や地域の持続可能性を高めるために大事なこととして、全国各地で地域を見直し、地域産品の磨き上げやイベント集客に注力するなど、観光や来訪による消費を促す取り組みがおこなわれています。趣向を凝らしたB級グルメやゆるキャラ、テーマパーク型商店街の盛り上がり、地域の連帯を生んでいます。しかしながら表面的・一過性の話題づくりではなく、これらを持続可能なものとして定着させる必要があります。地域の人たちが主体性をもって取り組み、次世代へ引き継ぐためには、何が必要なのでしょう。

域学連携^{※1}による地域づくりや人材育成に取り組まれている飯盛義徳先生と、研究室でプロジェクトに関わった卒業生に話を伺いました。

●「域学連携」による社会的創発

居住している地域に対する愛着を尋ねた結果、若い世代ほど低くなる傾向が見られます(P.18)。愛着が生まれるきっかけは何かでしょうか。それぞれの地域の資源を発見し、価値を見だし、伝達することが地域活性化において重要ですが、日々の暮らしの中で、住んでいる地域の魅力に気づく・発見する・考える機会をもつことはなかなか難しいのが現状です。地域づくりは多くの人の協働が必要ですが、中でも大切なことは、地元の結束である「内のつながり」が強いことです。その一方、強すぎると排他的な印象を与えることもあります。飯盛義徳研究室は『〇〇(地域名)元気プロジェクト』と称し、全国のさまざまな地域で「域学連携」に取り組んでいます。地元の人たち(内)と教育機関・若者(外)の視点や行動力から、新たなつながりが生まれた事例をご紹介します。

Case1 「唐津元気プロジェクト」

佐賀県唐津市では、地元の人たちが毎日見ているのに気づかなかった海岸から眺めて楽しむ星空鑑賞会や、古民家を改造して、今まで学校・塾・家等、いる場所が限られていた中高生のための居場所づくりがおこなわれました。最初は受身だった中高生が徐々に能動的に活動をするようになりました。プロジェクトに参加した野田さんは「中高生が地域の方々と関わりをもつことで、組織としても個人としても育っていき、地元で愛着をもつようになる様子が見られました」とうれしそうに話してくれました。 — 野田 涼平さん(研究室卒業生)

Case2 「金沢市元気プロジェクト」

石川県金沢市は「文化都市・金沢」として知られていますが、もう一つの特徴として日本有数の「学生のまち」であることが挙げられます。市民と学生が触れ合うことのできる「金沢学生のまち市民交流館」が設立され、金沢の学生が集まる交流拠点となっている中、新たに飯盛義徳研究室と金沢市で魅力発信交流プロジェクトを立ち上げました。研究室の女子学生から「魅力的なモノはたくさんあっても、若い女性買って帰りたいようなモノがない」と自分たちの視点を生かした商品が提案され、金箔を施したスマホケース・九谷焼のブローチ等が実際に商品化されました。このプロジェクトに参加していた中戸川さんは「今まで関わることもなかった金沢の学生や地元の方々とい関係築くことができました。地域の方々から直接お話を伺うことで、その地域ならではの魅力に触られました。市役所の方々からも我が子のようにかわいがっていただき、自分たちがここに所属してもいいのだと思えた瞬間がうれしかったです」と話してくれました。 — 中戸川 透さん(研究室卒業生)



中戸川氏ご提供

●地域の方々が主人公である

飯盛先生は域学連携のポイントを次のように語っています。「プロジェクトでは地域の方々と学生たち、世代も生まれ育った地域も違う人たちが集まり、何度も何度も議論を重ねます。地域の方々もプロジェクトが進行するにつれて、学生たちが真剣に考えている姿を見て、『よそから来た若い人たちがこんなに一生懸命考えてくれているのなら、自分たちも何かしなければ』とさせていただきます。学生たちも真剣に考えることでその地域に対する愛着が生まれてきます。そのような関係人口^{※2}化は非常に大事ですが、あくまで主人公は地域の方々です。私たち(外の人たち)がいなくなったら終了、ではいけません。役所の方々も地域の全てを把握できるわけではありません。学生たちがフィールドを広げて、多世代の方々の居場所をつくり、そこからさらにいろいろなつながりが生まれます。地域の方々に加え、外の人たちをいかに関係人口にするかという視点がとても重要であり、予期していなかった創発が誕生します。大学と連携をすることで、その可能性がさらに広がっていくのではないかと私は思います」

たくさんの学生たちを育ててきた飯盛先生が理念として大事にされていることは、学生の能動的な行動力です。「研究プロジェクトが立ち上がると、市役所や県庁との交渉も最初から最後まで全て学生たちが自分でおこないます。プロジェクトを進めていく過程で私から答えやヒントを与えることは簡単ですが、それをしないように心がけてい

ます。私からは機会と材料を与えるだけです。徹底的に自分たちで考えて、行動することが大事だと思っています。自分たちで考え抜いて、実践していくと必ずその地域への愛着は生まれます」

卒業生は自身の両親よりも年上の方々、学生のうちから何度も交渉し、話し合い、場を共有しているため、卒業して働き始めてからも、上司や先輩社員とのコミュニケーションをとることが得意な人が多いそうです。

地域づくりは単に場があればいいわけではありません。参加者全員に役割や出番をつくり、できることを実践してもらうことが大事なのです。参加者の主体性を育み、内外の資源を結びつけて定着させるための合意形成のプロセス。また進んでいく担い手を見つけて確保し、教育する。つまりコーディネーターの育成が引き続き課題となっており、地域活性化のためにますます期待が寄せられています。

(小笠原 望・合原 兆二)
フォトグラファー：八田 政玄

【プロフィール】

飯盛 義徳(いさがい・よしり)

慶應義塾大学総合政策学部 兼 政策・メディア研究科委員。博士(経営学)。特定非営利活動法人鳳雛塾理事長。佐賀市生まれ。上智大学文学部を卒業後、松下電器産業勤務などを経て、慶應義塾大学大学院 経営管理研究科博士課程入学。2014年から慶應義塾大学総合政策学部教授、現在に至る。2015年よりSFC研究所所長。総務省 地域力創造アドバイザー、国土交通省 小笠原諸島振興開発審議会委員などを務める。

住民主体の「資源化プロセス」の好例

三重県多気郡多気町(旧：勢和村)に「せいわの里まめや」という食事処があります。車でしか行けない場所にもかかわらず、平日の昼間にも絶えず遠方の県外ナンバーの車が入ってきます。「せいわの里まめや」は農村文化を高齢化・後継者不足で自分たちの代では終わらせたくない、次世代に伝えたいという想いで、県の補助金と地元の人たちの出資金により2003年に設立されました。資金だけではなくさまざまな問題に直面しましたが、地元の人たちの「まめやは地域のために必要だ、絶対に何とかしてみせる」という気持ちから「全て自分たちで賄う。無いものは作ればい」と、看板や椅子は手作り、食器類は各家庭の蔵からの持ち寄りです。このようにあるものを生かして資源にしていく姿勢は「資源化プロセス」といわれています。料理は地元の旬の野菜と豆をふんだんに使った、どこか懐かしさを感じさせる、この地域の家庭で昔から親しまれている農村料理です。地元の皆さんが「厨房担当」「豆腐・揚げ物担当」「お菓子担当」などに分かれて、無理のない範囲で働いています。



設立発起人であり、代表でもある北川静子さんは「この地域では昔から皆、当たり前のようにボランティアに参加していて、地域を大事に思う心が自然と地元の人たちの中に育っていた」と話します。役所と住民が一緒になり、地域づくりに関わる。皆がまめやを通じて満足感・達成感・連帯感を分かち合い、より結束が強まっています。

※2 関係人口：移住した「定住人口」でもなく、観光に来た「交流人口」でもない、地域と多様に関わる人びと(総務省)

※1 域学連携：大学生と大学教員が地域の現場に入り、住民やNPO等と共に、課題解決または地域づくりに継続的に取り組み、地域の活性化および人材育成に資する活動(総務省)

What's your concern for society?

私を動かす「問い」

あなたを動かす「問い」は何ですか？
「問い」が人を動かす帆となったとき、人びとの行動が変わり、
社会も変わっていくことでしょう。



慶應義塾大学 SFC研究所 所長
総合政策学部 教授
飯盛 義徳

地域づくりにおいては、人びとの相互作用を促進し、資源持ち寄りを実現するプラットフォームの設計が大切です。そして、さまざまな活動や価値が次々と生まれてくることで地域の持続可能性は高まります。そのため、まずは自らが率先して資源を供与すること、参加者全員で資源共有の文化を醸成していくことを心がけています。



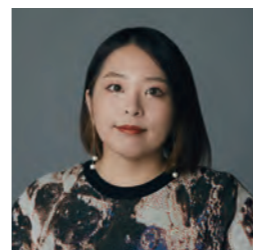
doublet デザイナー
井野 将之

ものがあふれ、大量廃棄や環境汚染が問題視されている中で僕たちは洋服を作っています。僕らが常々意識していることは、ただ作るのではなく何故作るのか、ということです。1着の服でも作った理由を話すことができるように、誰かに届くように、伝え方や表現も含め日々模索しています。



Qosmo 代表取締役
慶應義塾大学 特別招聘准教授
徳井 直生

AIが飛躍的に賢くなる中、大量のデータを学習してパターンを抽出し再生産するような生成AIのあり方が、はたして私たちの社会や文化を豊かにするのでしょうか。AIによって正解を求めることが手軽になっていく中、アイデアの多様性を担保し新しい発想を生み出すために、AIシステムをどのように設計すべきでしょうか。



立命館大学 産業社会学部 准教授
Synflux 執行役員CCO
藤嶋 陽子

私たちは生きていくうえで多様な他者と共存しなければならない、それは時に不安や窮屈さを感じさせるものかもしれません。こうした居心地の悪さを手なづけ、喜びや面白さに置き換えるには、どうしたらよいのでしょうか？ファッションのような身近なコミュニケーションの実践から、自分と社会の関係を問うことを大切にしたいです。



電通メディアイノベーションラボ 統括責任者
電通総研 フェロー
奥 律哉

ネット社会になり誰もが情報発信できます。それらはポジとネガの両極端に分かれ、まるで平均値や分布が全体を代表しないかのようにも見えます。生成AIがこの現象に拍車をかけます。しかし、サイレントマジョリティーの存在を忘れてはいけません。その話題について主義主張の無い人びとはどちらにも入っていないのです。



電通 エグゼクティブ・シニア・アドバイザー
電通総研 フェロー
小牧 次郎

今はアルゴリズムが、世界の事実をその人だけのために選別して伝え、人はそれらを自分の物語に当てはめて理解します。だからあらゆる事実が各人の物語を強化し、隣の人と全く違う物語に仕立てていくことになります。大きな物語が共有されることがないのだとすれば、正義は、民主主義は、何に基づいて成立するのでしょうか？



北海道大学 客員教授
電通総研 フェロー
樋泉 実

大学の先生たちの悩みは学生の「正解主義」。課題を出すとまず「正解」を聞ききて、ネットを駆使して解答を出してきます。先生の狙いは「正解」はどうでもよくて、思考力を養うことにあるのですが。自らが切り開くことを求められている現代社会に「正解主義」は通用しない。これは学生だけの課題ではありません。



国土技術研究センター 理事長
電通総研 フェロー
徳山 日出男

言わない方が得だという損得勘定が日本を覆っています。最近報道される事件では、多くの人が気づいていても、声をあげなかったケースが多いと感じます。日本経済の低迷にさえ、「失われた20年」が「失われた30年」になっても、まだ誰も本気で変えようとしていません。どこまで行けば、日本人は本気になるのでしょうか？



電通 コピーライター
電通総研 アソシエイト・プロデューサー
木村 亜希

「幸せになりたい」も「死にたくない」と同様、祖先の生存戦略を引き継いだもの。その欲求に必ず従う義務はない…という説を読みました(市橋伯『増えるものたちの進化生物学』)。祖先や世間に“させられていた”欲求から自由な個人は何を望み、どんな悩みを手放すことができるのでしょうか(ということを考えています)。



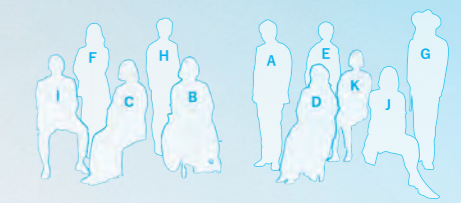
電通アニメソリューションズ
電通総研 アソシエイト・プロデューサー
日塔 史

競争社会は辛いですが、今いる人類は生存競争の結果のため「競争は人間の本能だ」と仮定します。その場合、お互いを尊重し高めあう「よい競争」(スポーツやアートなど)と、逆に攻撃し貶めあう「悪い競争」(戦争や差別など)がありそうです。この二つを分けるのは何でしょうか？よい社会につながる競争の本質を問いたいです。



電通九州
電通総研 アソシエイト・プロデューサー
吉田 考貴

九州でSDGsやDEIに取り組む企業の情報発信をお手伝いしています。とつきにくい社会課題を自分ごと化につなげるキーワード。それは「わくわく」ではないでしょうか。無意識・無関心層の人たちの心が動けば社会は前向きな方向へ進む気がします。この企画で人は「わくわく」するか？いつも大切にしている問いです。



所長
松尾 秀実 A

全ての人の可能性と、全ての人の未来が尊重される社会は、どうすれば実現するのでしょうか。そして自分は何ができるのだろう。

副所長
大日方 邦子 B

世界で起こる多くの「分断」に心が痛みます。機会あるごとにDEIの必要性を説かれても、寛容を保つのが難しい現代で、よりよい社会を目指すには、思考停止をせずに、問いを立てて進む力が必要ではないでしょうか。

研究主幹
山崎 聖子 C

世界は私たちの知らないことで満ちあふれています。世界が放つ輝きから、そして怖いけれどその深淵まで、心脳体で受けとめたい。どうしたら独りでなく、誰かと共に受けとめ、共に行動していけるのか、日々考えます。

主任研究員
中川 真由美 D

なぜ、世界や人びとは、こんなにも多様で、こんなにも似ているのでしょうか。まだ見ぬ景色や暮らし、心揺さぶられる瞬間がたくさんあるはず。この世界の行く先を、私たちは少しでもよいものにできるのでしょうか。

研究員
青山 公亮 E

人は複雑な存在で一つをもってその人だとは言えない、という当たり前を前提としながらも、私たちが使う日々の言葉は簡単に鑄型に閉じ込めようと作用します。曖昧なものを面白がるにはどうすればいいのでしょうか。

研究員
小笠原 望 F

誰もが生きやすい共生社会をつくり出すために、個人は何をすべきでしょうか。積極的な行動と開かれた心で接することを心がけていますが、相手を受け入れることはまずは自身への理解を進めることかもしれません。

研究員
川村 健一 G

世界に通用する新たな企業、サービスが日本から育たなくなった理由は何でしょうか？新たな芽が育つ環境、ひいては社会をつくるために、一人一人がどうあるべきか。問い、影響を与え合える存在でありたいと思います。

研究員
小泉 朋久 H

なぜ時に人は、他人を傷つけてまで自分の欲望を達成させようとするのでしょうか。それぞれの価値観を超えてわかり合うために、何が問題なのか、一つ一つをゆっくり見つめ直すことが求められているのかもしれない。

研究員
合原 兆二 I

人びとが笑顔で過ごせる社会にするためには何が必要でしょうか。他者への敬意、感謝、そして心の寛大さが必要だと思います。口に言うのは簡単ですが、非常に難しいことです。常に自問自答を繰り返したいと思います。

研究員
若杉 茜 J

医学的治療ができないことを、ふとした誰かの一言が成し遂げることがあります。私たちの生と回復は、いつも複雑に絡みあい、容易には記述できません。今この時代に、人が治るとは、回復とはなんなのでしょうか。

アシスタント
村上 美穂 K

芸術作品の鑑賞は、単一の視点や一律の理解に収まるのではなく、多面的で、両義性をもつものだと思います。解釈の自由から想像力をもたらし、人間が人間であるために大切なものではないでしょうか。



調査概要

クオリティ・オブ・ソサエティ指標

調査実施機関：株式会社 電通マクロミルインサイト

	調査時期	調査対象者	抽出方法	調査方法	有効回答数
2020年調査	2020年12月	日本全国 18歳から79歳の個人	インターネット調査パネルから国勢調査結果に基づく都道府県・性・年代別割当	インターネット調査	6,000
2021年5月調査	2021年5月	同上	同上	同上	12,000
2021年10月調査	2021年10月	同上	同上	同上	12,000
2022年調査	2022年6月	同上	同上	同上	12,000
2023年調査	2023年6～7月	同上	同上	同上	12,000

クオリティ・オブ・ソサエティ年次調査

調査実施機関：株式会社 電通マクロミルインサイト

	調査時期	調査対象者	抽出方法	調査方法	有効回答数
2019年調査	2019年12月	日本全国 18歳から74歳の個人	インターネット調査パネルから国勢調査結果に基づく都道府県・性・年代別割当	インターネット調査	12,000
2020年調査	2020年11月	同上	同上	同上	12,000
2021年調査	2021年10月	同上	同上	同上	12,000
2022年調査	2022年9～10月	同上	同上	同上	12,000

サステナブル・ライフスタイル意識調査

調査実施機関：トルーナ・ジャパン株式会社

	調査時期	調査対象国・対象者	抽出方法	調査方法	有効回答数
第3回調査	2023年7～8月	6か国(日本、中国、フランス、ドイツ、インドネシア、タイ) 18歳から69歳の個人	インターネット調査パネルから各国ごとに地域・性・年代別割当	インターネット調査	6,000 (各国1,000)

世界価値観調査 [約120の国・地域の研究機関と連携した意識調査<日本調査の概要>](#)

調査実施機関：株式会社 日本リサーチセンター

	調査時期	調査対象者	抽出方法	調査方法	有効回答数
第7回調査	2019年9月	日本全国 18歳以上の個人	郵送調査パネルからの国勢調査結果に基づく地域・性・年代別割当	郵送法	1,353

*本レポートに掲載したグラフ内の各割合は、全体に占める回答者の実数に基づき算出し四捨五入で表記しています。そのため、各割合の単純合算数値は必ずしも100%とならない場合があります。また、各割合を合算した回答者割合も、全体に占める合算部分の回答者の実数に基づき算出し四捨五入で表記しているため、各割合の単純合算数値と必ずしも一致しない場合があります。



クオリティ・オブ・ソサエティ2024

問いという帆

2023年12月 発行

電通総研 所長 松尾 秀実
電通総研 副所長 大日方 邦子
編集 長 山崎 聖子

【クオリティ・オブ・ソサエティ2024チーム】
青山 公亮 小笠原 望 川村 健一
小泉 朋久 合原 兆二 中川 真由美
村上 美穂 若杉 茜 (五十音順)

【コピーライター】 木村 亜希

【企画協力】 日塔 史

【制作協力】

株式会社 電通プロモーションエグゼ
株式会社 電通クリエイティブキューブ
日興製版印刷株式会社

【問い合わせ先】

E-mail : d-ii@dentsu.co.jp

U R L : <https://institute.dentsu.com>

本誌掲載のテキスト、画像の無断転載を禁じます。

© 2023 電通総研

