

経済産業省

第 19 回 デジタル時代の人材政策に関する検討会

議事要旨

<日 時> 令和 6 年 2 月 27 日(火)10:30～12:00

<場 所> オンライン開催 (Teams)

<出席者> 三谷座長、石川委員、石原委員、島田委員、広木委員

<ゲスト> 株式会社ビービット執行役員 CC0、
一般社団法人 UX インテリジェンス協会事務局長 藤井 保文
慶應義塾大学大学院 システムデザイン・マネジメント研究科 教授
白坂 成功

<オブザーバー> 関係省庁

1) 論点 2 (生成 AI が DX 推進を担う専門レベルの人材に与える影響) に関する外部有識者
プレゼンテーション①

はじめに、株式会社ビービット執行役員 CC0、一般社団法人 UX インテリジェンス協会事務局長 藤井 保文氏よりプレゼンテーションが行われ、その後、以下のような討議が行われた。

- 企業内での生成 AI の導入推進に当たっては、業界破壊が起こっていることや技術的な進化の速さ等の環境変化や、うまく活用できていない自社の現状・リスクを経営陣にまず理解してもらうことが重要。ただ、会社全体の業務プロセスを突然変更するのは難しいので、まずは意志を持った方々のみで研究所的なものを設置することが考えられる。先行して検証を進めている研究所的なチームで知見を貯め、社内で成功体験を作っていくという順番だ。
- 生成 AI が身近に使えるようになったことで、デザイナーやビジネスアーキテクトはアイディエーション、初期的なリサーチ等の速度を上げることが可能。一方で、皆が気づいていない顧客の困りことを見つける等は、実際に経験し、定性的に理解し、感覚を掴むことが必要となるので、ショートカットが難しいと考えている。
- 生成 AI を使うスキルも重要だがコミュニケーションスキルも重要になってくる。特に相手の専門領域を理解し、それを言語化するスキルが該当する。
- 生成 AI の領域における人材育成と人材採用のポイントとして、新しいことへのチャレンジをする人が必要。決められたプロセスではなく、新たなプロセスを試してみたいという人材が活躍しているように思える。

- 新しいものやビジネス興味がある人が少ない中で、興味関心がある人を育てるにあたっては、使うと面白いと思わせるポジティブな動機を作ることがポイント。株式会社 THE GUILD 代表の深津貴之氏が横須賀市で手掛けている、生成 AI の興味深い事例をメルマガ等で発信する取組みは、認知を広げ抵抗感をなくす点でもよい事例だと考えている。
- デザイン領域では、顧客・ユーザーに何度も使ってもらい続ける経験により価値の基準が養われていくので、なかなかショートカットは難しいと考えている。一方で、生成 AI を使えばサービスを簡単に作ることができる。自らの意志でサービスを作ること、顧客の立場も体験できるため、価値の基準を持つことのショートカットにつながる可能性がある。

2) 論点 2 (生成 AI が DX 推進を担う専門レベルの人材に与える影響) に関する外部有識者 プレゼンテーション②

続いて、慶應義塾大学大学院 システムデザイン・マネジメント研究科 教授 白坂 成功氏よりプレゼンテーションが行われ、その後、以下のような討議が行われた。

- 競争領域と協調領域については国や行政がリーダーシップを取るべきものが多い。IPA 内にデジタルアーキテクチャデザインセンター (DADC) がその点を担っている。デジタルライフライン全国総合整備計画を推進しており、自動運転、ドローン航行、インフラ DX について、競争領域と協調領域をどのように分類していくのかについて民間企業と共に進めている。インフラのような公共的な部分については、国や行政が関わっていくべきだと考えている。設計段階で生成 AI は今後活用されていくと思うが、まだそこまで進んでいない。
- ビジネスアーキテクトの育成には経験値が重要である。実際に経験するのではなく、デジタルによるシミュレーション等により、フィードバックをもらうことで、自分なりの設計の正しさの勘所を学ぶことができる可能性がある。
- 生成 AI の倫理的な問題は多面的に捉えていく必要がある。生成 AI によるアウトプットが倫理的に問題ないかを判断できることはすることは勿論だが、そのアウトプットが国外のような自分たちがわからない範囲で問題がないか等も含めて検討する必要がある。また、生成 AI をシステムに組み込んだ場合、アウトプットがそのまま使われる必要があるため、チェックの機能も必要となる。
- 産業構造を横に見るとライバルに見えてしまうが、ノンコア領域をコンソーシアムのに繋がりプラットフォーム化した方が日本の競争力を上げる点でよい。今後、人口減少によりリソースが限られてくることを考えると、階層化する時にサイバーとフィジカルを分けて考え、リソースを最大活用できる方法を考えていくことが重要である。

- System of Systems の時にインターフェースは複雑化していくので、プラットフォームを通じて 1 対多が成立するようになっている。System of Systems の問題は将来何がつながるかわからないため、先を見据えた設計は本質的に難しいが、生成 AI をインターフェースに使うことで連携の柔軟性が増しうる。
- ビジネスアーキテクトは、生成 AI を導入したシステムを開発したり、自らの業務に活用したりするだけでなく、生成 AI が加わることでアーキテクチャそのものがどのように変わるかを考えることも重要。

以上

<お問い合わせ先>

商務情報政策局 情報技術利用促進課

電話：03-3501-1511（内線：3971）