

第1回AX時代におけるスキルのあり方検討WG

2026年4月21日

経済産業省 商務情報政策局 情報技術利用促進課 デジタル人材政策室

■ 議事次第

1. 開会 (5分)

経済産業省デジタル人材政策室長挨拶

2. 議事 (110分)

- (1) 本WGの趣旨、進め方について
- (2) 自己紹介
- (3) 検討の背景、AX時代の未来社会の姿について【意見交換】

3. 閉会 (5分)

次回のご案内

■ 本日の目的

- 本WGの趣旨および今後の検討の進め方について共有し、参加者間の相互理解を深める
- 「AX時代における未来社会の姿」について意見交換し、今後の検討に向けた共通認識の土台形成、外せない論点の洗い出しを行う

経済産業省デジタル人材政策室長 挨拶

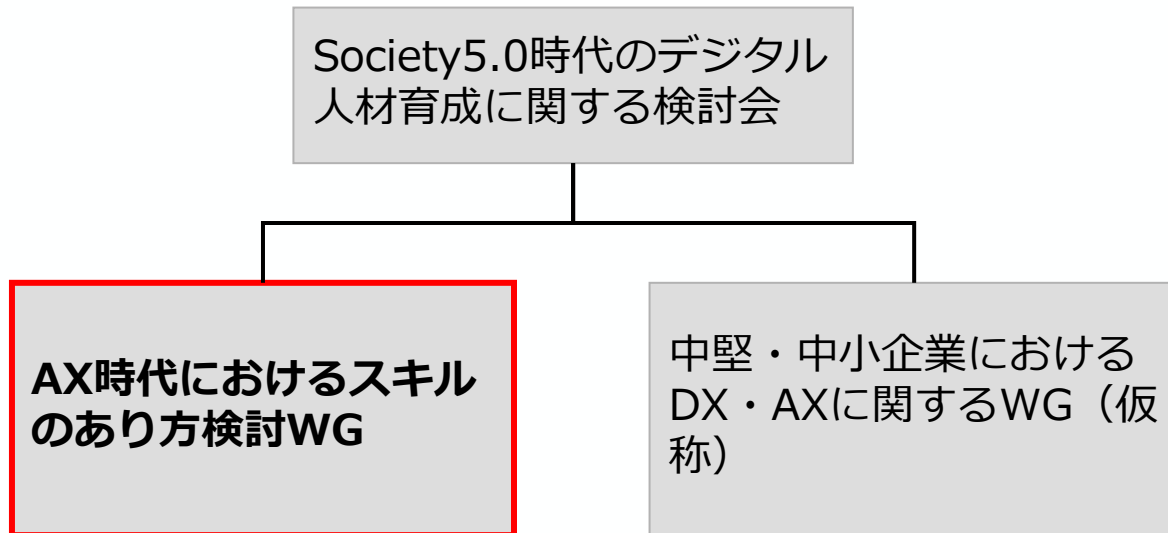
(1) 本WGの趣旨、進め方について

AX時代におけるスキルのあり方検討WGの位置づけ

- 2024年度よりSociety5.0時代のデジタル人材育成に関する検討会において、デジタル分野におけるスキルベースの学習、育成、雇用の実現に向けた議論を実施
- 第7回Society5.0時代のデジタル人材育成に関する検討会論点を踏まえて、2つのWGを立ち上げ

検討体制

- Society5.0時代のデジタル人材育成に関する検討会の下に、AX時代におけるスキルのあり方検討WG及び中堅・中小企業におけるDX・AXに関するWG（仮称）を立ち上げ、議論を実施



スケジュールイメージ

- 夏・秋頃に各WGの検討状況を検討会に報告する想定

項目	2026年度			
	1Q	2Q	3Q	4Q
Society5.0時代のデジタル人材育成に関する検討会	▲ 4/13	▲ 夏・秋頃		
AX時代におけるスキルのあり方検討WG	▲	▲	▲	▲ とりまとめP
中堅・中小企業におけるDX・AXに関する検討WG	準備 → WG開催			
			DSS改訂に向けた議論 →	

AX時代におけるスキルのあり方検討WGについて

目的

AIを前提とした企業変革（AIトランスフォーメーション：AX）を実現するため、各企業が自社の環境や状況に応じて自ら検討・実行できるようにしたい。

以下の点について議論を行い、報告書として整理する。

- ・ AXを実現した未来社会の姿
- ・ 目指すべき企業像
- ・ 組織として確保すべき役割及びスキル
- ・ 個人として身につけるべきスキル

※本WGでの議論は、次期デジタルスキル標準（DSS）改訂の検討及び今後の関連施策の検討に活用する。

スケジュールイメージ

- ・ 第1回 4月21日（火） 10:00~12:00 @経産省別館7階ベツナナ
- ・ 第2回 6月1日（月） 13:00~15:00 @経産省内会議室
- ・ 第3回 6月23日（火） 14:30~16:30 @経産省内会議室
- ・ 第4回 7月中下旬で調整
- ・ 第5回以降 第4回までの議論を踏まえ、進め方を検討の上、別途調整

各回討議論点イメージ

- **第1回4/21：アイスブレイク、未来社会の姿**

- ✓ 3年～5年後、AXが実現した未来社会の姿について

- **第2回6/1：AX時代の目指すべき企業像、AXにおける企業課題** ※事例紹介含む

- ✓ AI前提の組織構造に向けて、人材の戦略的再配置、組織設計（AIを含む少人数チーム）
- ✓ 生産性向上から、成果へのコミット、価値創造
- ✓ 攻めのガバナンス：Human-in-the-Loop（人間の介在）を前提とした「信頼の証」として、競争優位に変える

- **第3回6/23：組織として確保すべき役割やスキル** ※事例紹介含む

- ✓ 組織ケイパビリティ（スキルだけでなく、発揮できる環境や設計）
- ✓ 経営者、AIエンジニア、AI推進人材、社員の4つの人材像とスキル
- ✓ 人事が「制度運用者」から、データとAIを用いて「事業を動かす設計者」へと進化する

- **第4回7月中下旬：個人として身につけるべきスキル** ※事例紹介含む

- ✓ 作る人と使う人の境界が曖昧になる前提で、「何をつくるか」「なぜつくるのか」
- ✓ 問いを立てる力、課題の分解力、監督能力（品質判断力）

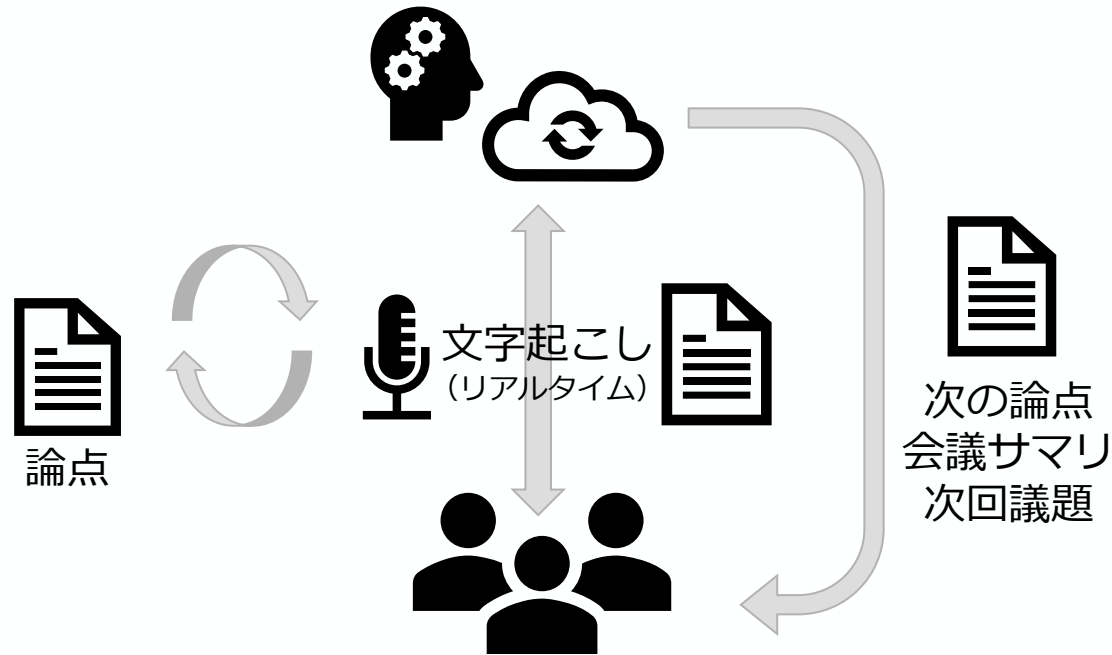
検討の進め方：議論を補助する目的で生成AIを試行的に活用

1 事前準備



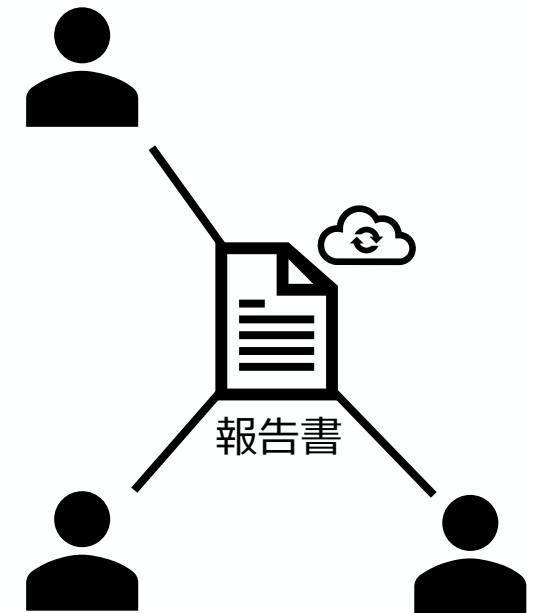
- 事前に頂いた資料や意見から、AIが論点をブラッシュアップ
- **別途、勉強会を検討 (P)**

2 検討会当日



- リアルタイムの文字起こしデータをAIが分析し、次の論点の提案、会議サマリの作成や次回議題を提案

3 報告書作成



- クラウド上で共同編集
- AIが自動反映 (P)

- 使用するAIツール・共同編集ツールは検討中
- AIによる会議進行（論点整理）やグラフィックレコード等、皆様の意見も取り入れて試行していく

(2) 自己紹介

自己紹介

- 50音順にお願いいたします。
- 資料をご準備いただいた方は、オンライン会議に参加頂き、資料投影をお願いします。
※入室出来ない場合は、事務局に資料送付いただければ投影いたします。

可能であれば以下の点について、共有をいただけますと幸いです。

- 個人やご所属における取組みについて
- 「AX時代のスキルのあり方」に関する、ご関心事項について

（3）検討の背景、AX時代の未来社会の姿について【意見交換】

第7回Society5.0時代のデジタル人材育成に関する検討会の議論概要

背景

- ✓ 2025年5月に報告書を踏まえた施策の具体化（情報処理技術者試験の見直し、デジタルスキル標準改訂）について説明。
- ✓ 約1年において生成AIを中心に、AI性能向上、コーディングAI・AIEージェントの普及、AI法成立等、技術・環境が急速に変化。
- ✓ 一方、政策の社会実装には一定の時間を要し、技術進化とのスピード差が存在。

論点

論点① 1年間の技術進化、及び社会実装の時間差について

- ✓ この1年間で特に大きく変化した点、生成AI等の技術革新は今後どこまで進展するのか、技術進化とのスピード差について

論点② 今後の人材像・スキルのあり方

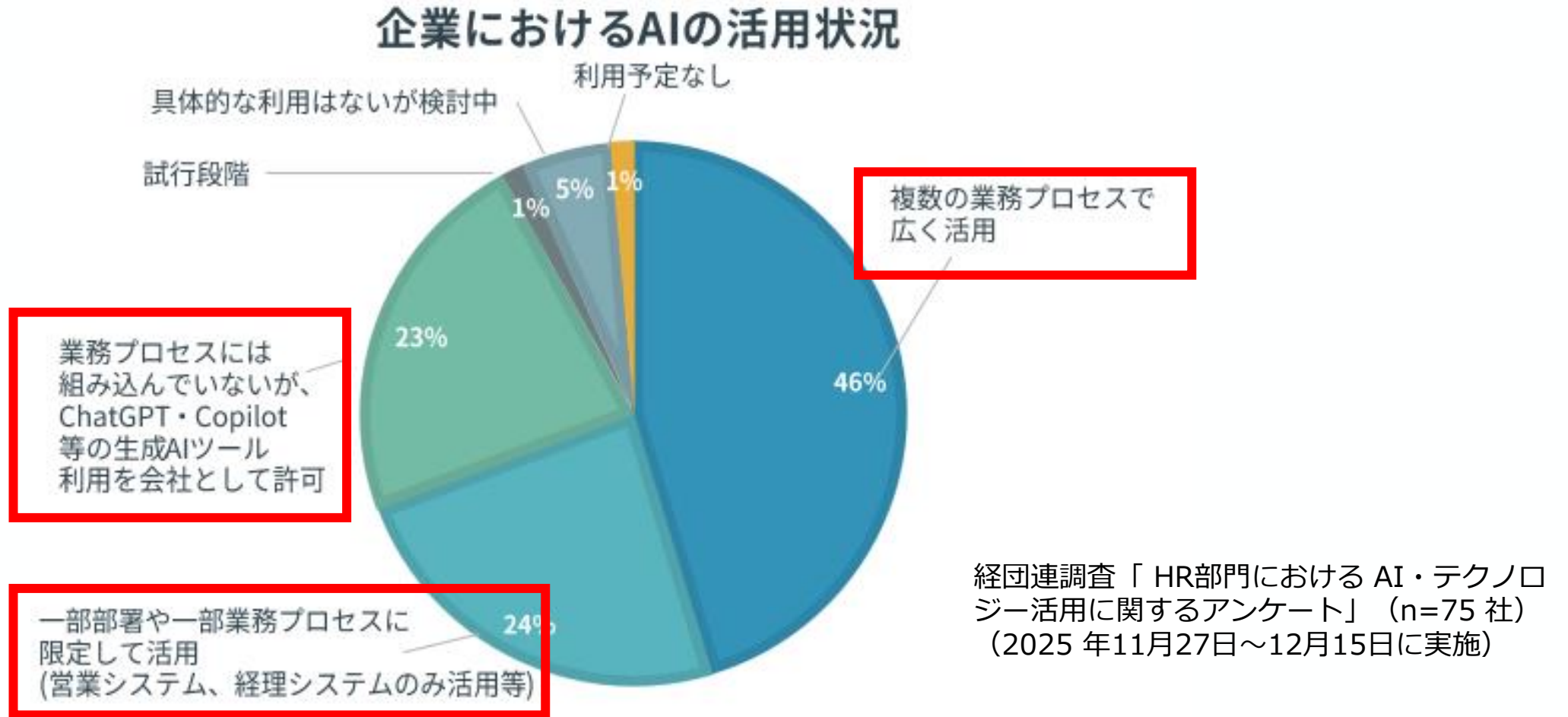
- ✓ DXからAXへの移行について、人材に求められる役割・スキルの変化、生成AI活用の業務効率化から価値創造への広がり、動的なデジタルスキル標準のあり方

主な意見

- ✓ 業務と組織設計の変化：AI活用が業務効率化から価値創造へシフト。AIが同僚的存在となり、業務再設計やマルチエージェント化が進んでいる。
- ✓ 人材像変化：AIがコードを書く時代となり「作る側／使う側」の境界が曖昧化。課題設定・設計、判断力が重要に。
- ✓ 動的なスキル標準：年1回改訂のDSSでは不十分。スキルベース設計、リアルタイム更新、AI活用による管理の必要性。
- ✓ 教育・育成：高度なAI活用人材の明確化と、初等・中等教育段階からのAIリテラシー強化。
- ✓ 多層的スキル設計：アウトカム志向の人材育成、役割別・レベル別スキル整理（経営層、推進人材、現場等）。
- ✓ スキル空洞化：業務自動化の進展に伴う若手層のスキル空洞化への対応の必要性。

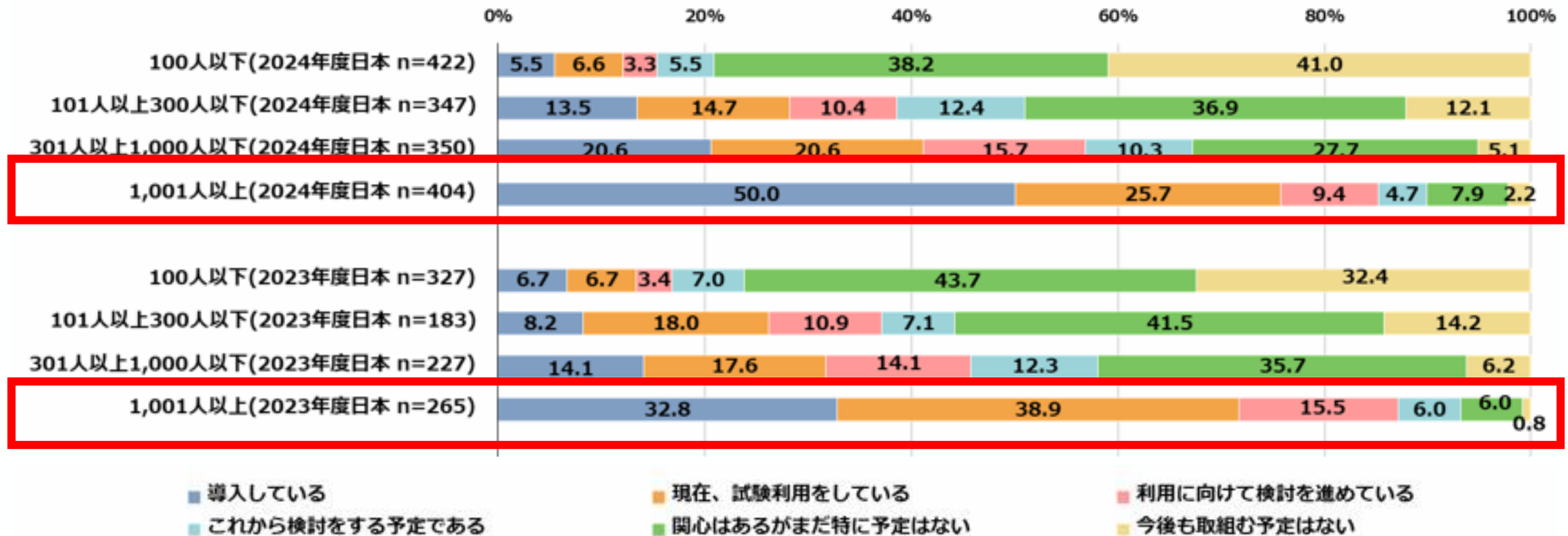
9割以上の大企業が生成AIを活用（経団連調査）

- 「複数の業務プロセスで広く活用」「一部部署・一部業務プロセスに限定して活用している」「業務プロセスには組み込んでいないが、ChatGPT・Copilot等の生成AIツール利用を会社として許可」を合計すると、**9割以上の企業がAIを活用している**と回答。**約7割の企業は、業務プロセスに組み込んで活用**している。



(参考) 2024年度は約75%の大企業が生成AIを活用 (IPA調査)

- 2024年度調査においては、「導入している」「現在、試験利用をしている」を合計すると、従業員1001人以上の企業の約75%がAIを活用していると回答。
- 2023年度調査においては、「導入している」「現在、試験利用をしている」を合計すると、従業員1001人以上の企業の約71%がAIを活用していると回答。

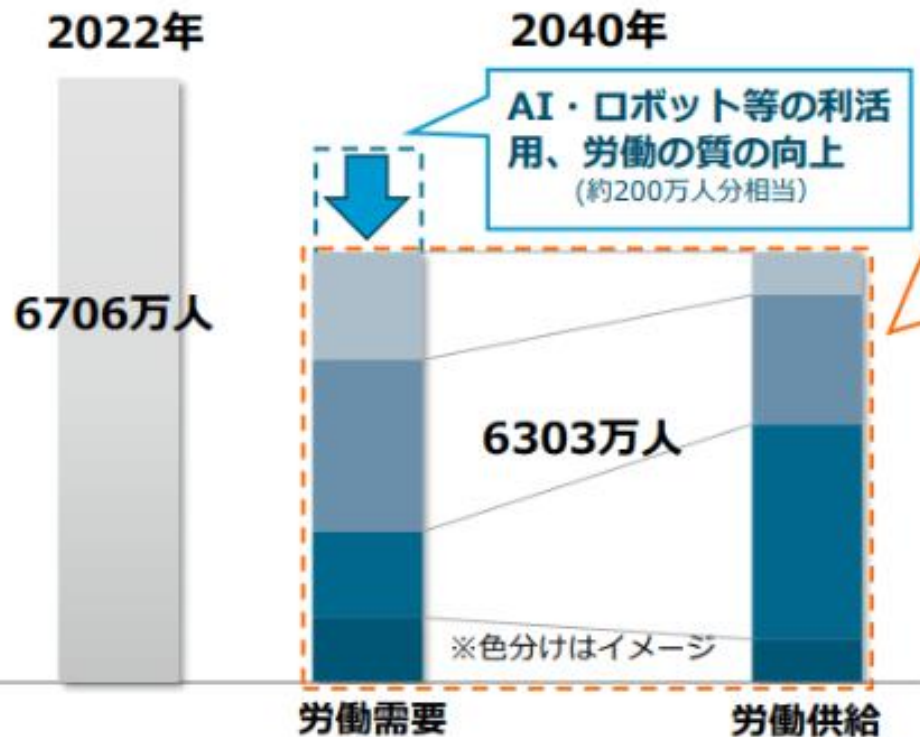


生成AIによる組織への影響

	AIの特徴	組織への影響
①人をリプレースする	<ul style="list-style-type: none">● AIは業務や人の仕事を直接リプレースする● AIは自律的に仕事をこなす	<ul style="list-style-type: none">● 人員削減が不可避免的に起きる<ul style="list-style-type: none">○ “それはAIでできないのか” という問いが常に出てくる● 人がやるべき業務/仕事の定義が必要
②横の業務を統合する	<ul style="list-style-type: none">● AIは周辺の業務をまとめて作業することでより大きな価値を出す● 連なる業務はAIが一気通貫で処理する方が正確で早い	<ul style="list-style-type: none">● 細かい分業制が溶けて、より大きな業務単位での再構成が必要になる
③縦の階層を統合する	<ul style="list-style-type: none">● AIは社内レポートを容易にする● AIは現場の一次情報の取得を容易にする	<ul style="list-style-type: none">● 細かい縦の階層は溶けて、優秀なマネージャを中心にシンプルな指揮系統になる● 現状の中間管理職のアロケーション施策が重要になる
④誰でもプロトタイプを作れる	<ul style="list-style-type: none">● AIは誰でも簡単にプロトタイプを作れるようにする	<ul style="list-style-type: none">● 階層に関わらず、いいものを作った人が中心となってプロジェクトを進める

(参考) 2040年の就業構造推計 (改訂版) の概要

- 2040年に十分な国内投資や産業構造転換が実現する場合(注)、人口減少により就業者数は約6700万人(2022年)から約6300万人となるが、AI・ロボット等の利活用やリスキング等により労働需要が効率化され、全体で大きな不足は生じない。
- 一方で、職種・学歴・地域間では需給ミスマッチが生じるリスクがあり、事務職(約440万人)や文系人材(約80万人)が余剰、AI・ロボット等利活用人材(約340万人)を含む専門職や現場人材(約260万人)、理系人材(約120万人)が不足する可能性。



職種・学歴間のミスマッチ

職種別	専門職	うち AI・ロボット等の利活用を担う人材	事務職	現場人材	うち 生産工程従事者
2040年 需給ミスマッチ	-181万人	-339万人	437万人	-260万人	-206万人
2040年需要数/供給数	1867万人/1686万人	782万人/443万人	1039万人/1476万人	3283万人/3023万人	731万人/525万人
2022年就業者数	1288万人	236万人	1455万人	3637万人	835万人
学歴別	高卒 (普通科)	高卒 (工業科)	高専卒	大卒・院卒 理系	大卒・院卒 文系
2040年 需給ミスマッチ	32万人	-91万人	-15万人	-124万人	76万人
2040年需要数/供給数	778万人/810万人	538万人/448万人	77万人/62万人	899万人/775万人	1549万人/1625万人
2022年就業者数	899万人	534万人	64万人	689万人	1678万人

(注) 2025年6月経済産業省産業構造審議会経済産業政策新機軸部会「第4次中間整理」における2040年の産業構造推計(新機軸ケース)を前提としている。また、2022年就業者数は、総務省「就業構造基本調査」(令和4年度)、文部科学省「学校基本調査」(令和4年度)の調査票情報を基に経済産業省が独自に作成・加工して利用しており、提供主体(総務省、文部科学省)が作成・公表している統計等とは異なる。

(注) 職種分類は令和4年就業構造基本調査で用いた職業分類(総務省)による。「専門職」は、専門的・技術的職業従事者を指す。うち「AI・ロボット等の利活用を担う人材」は、機械技術者やその他の情報処理通信技術者等の職種を集計。「現場人材」は、生産工程従事者、建設・採掘従事者、サービス職業従事者等の職種を集計。学歴は学校基本調査上の学部学科コードを元に分類(「院卒」には修士卒・博士卒を含む)。なお、右表には主要な項目のみ掲載しているため、ミスマッチ数の合計はゼロにならない。

デジタルスキル標準（DSS）の概要（令和8年4月改訂）

- 個人の学習、企業の人材育成・確保の指針として、デジタルスキル標準（DSS）として整理し、公表。**DSS準拠の学習コンテンツやスキル評価サービスが拡大、DSSに基づく企業内人材育成が加速。**
- AX（AIトランスフォーメーション）やデータ活用の重要性に鑑みて、**データマネジメント**類型を追加し、**ビジネス変革・組織変革スキルに関するロールやスキルを見直し。**（令和8年4月）

全てのビジネスパーソン（経営層含む）

<DXリテラシー標準>

全てのビジネスパーソンが身につけるべき知識・スキルを定義

- ビジネスパーソン一人ひとりがDXに参画し、その成果を仕事や生活で役立てる上で必要となるマインド・スタンスや知識・スキル（Why、What、How）を定義し、行動や学習項目の例を提示

Why DXの背景

社会、顧客・ユーザー、競争環境の変化

What DXで活用される データ・技術

ビジネスの場で活用されているデータやデジタル技術

How データ・技術の 利活用

データやデジタル技術の利用方法、活用事例、留意点

マインド・スタンス

不確実性の高い時代において、新たな価値を生み出すために必要な意識・姿勢・行動をデザインの素養に基づいて定義

DXを推進する人材

<DX推進スキル標準>

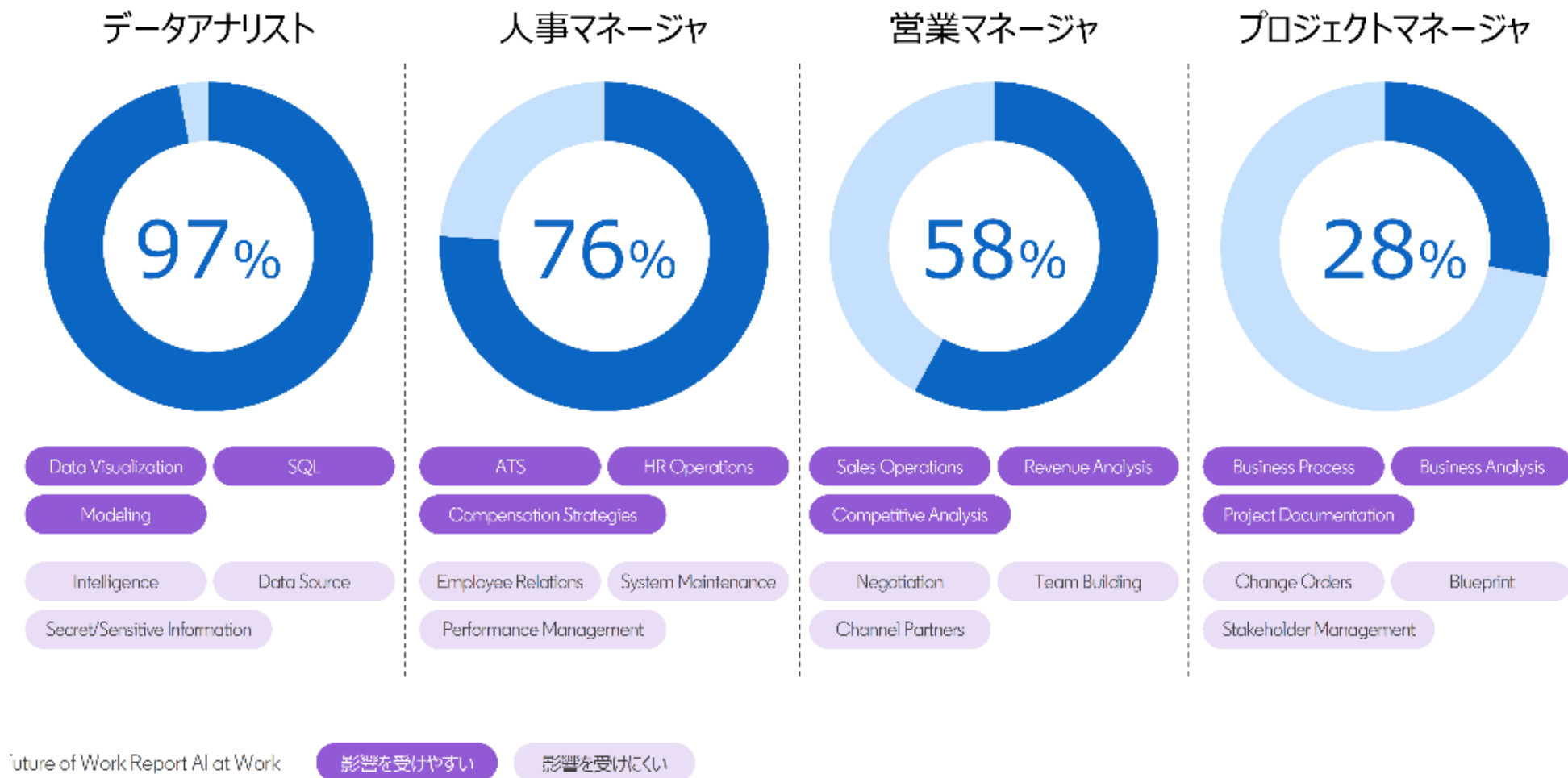
DXの推進に必要な役割の類型や習得すべきスキルを定義

- DX推進に主に必要な6つの類型、ロール、必要なスキルを定義し、各スキルの学習項目例を提示



生成AIにより、影響を受ける職業とスキル

- 生成AIの登場によりスキルは急激に変化し、97%のスキルが生成AIにより影響を受ける職種も存在。2030年までに必要とされるスキルのうち、新しいスキルが73%を占めることになる。



背景・仮説

- 大企業の導入率は90%を超え、**AI活用は当たり前**。
- 活用が「社内の事務効率化」に留まる企業と、「ビジネスモデルの変革」に踏み出す企業に二極化。
- 個別事業やプロジェクトの効率化や高度化だけでなく、今後は**AIを前提とした企業変革（AX）**の推進が求められる。
- AXに向けて、デジタルスキル標準を改訂し**データ活用を推進する役割**の追加や**ビジネス変革スキル**の**見直し**を実施。
- DXの段階や組織体制により求められる役割やスキルは変化し、**AIによりその変化は更に加速**。

一方で、

- ✓ 生成AI活用は進むものの、①業務効率化による成果が出ない、②価値創造ができていないと感じている企業も一定存在。
- ✓ AI関連のスキルをもつ人材ニーズが高まっているが、企業により業務内容が異なり統一的でない
→**企業は、何のために何をすべきか、必要な人材像・スキルが見えていないのではないか。**

本WGにおいて目指すゴールイメージ

(大企業及び成長志向の企業を前提に、)

3~5年後に向けてAIを前提とした企業変革 (AX) を実現するために、各企業が、自社の環境や状況に応じて以下の項目を検討し、実行できるようにしたい。

- ・ AXを実現した未来社会の姿
- ・ 目指すべき企業像
- ・ 組織として確保すべき役割及びスキル ※組織ケイパビリティ (ビジネスパーソン、エンジニアの価値等)
- ・ 個人として身につけるべきスキル (判断力、問いを立てる力等)

■ 想定アウトプット

・ AX時代におけるスキルのあり方検討WG報告書

- AXを実現した未来社会像
- AX時代に目指す企業・組織像
- 求められるスキル及び役割

→次期デジタルスキル標準の改訂 (2026年度内目途) にインプット
(ロールの置き方、追加すべきスキル等)

(再掲) 各回討議論点イメージ

- **第1回4/21：アイスブレイク、未来社会の姿**

- ✓ 3年～5年後、AXが実現した未来社会の姿について

- **第2回6/1：AX時代の目指すべき企業像、AXにおける企業課題** ※事例紹介含む

- ✓ AI前提の組織構造に向けて、人材の戦略的再配置、組織設計（AIを含む少人数チーム）
- ✓ 生産性向上から、成果へのコミット、価値創造
- ✓ 攻めのガバナンス：Human-in-the-Loop（人間の介在）を前提とした「信頼の証」として、競争優位に変える

- **第3回6/23：組織として確保すべき役割やスキル** ※事例紹介含む

- ✓ 組織ケイパビリティ（スキルだけでなく、発揮できる環境や設計）
- ✓ 経営者、AIエンジニア、AI推進人材、社員の4つの人材像とスキル
- ✓ 人事が「制度運用者」から、データとAIを用いて「事業を動かす設計者」へと進化する

- **第4回7月中下旬：個人として身につけるべきスキル** ※事例紹介含む

- ✓ 作る人と使う人の境界が曖昧になる前提で、「何をつくるか」「なぜつくるのか」
- ✓ 問いを立てる力、課題の分解力、監督能力（品質判断力）

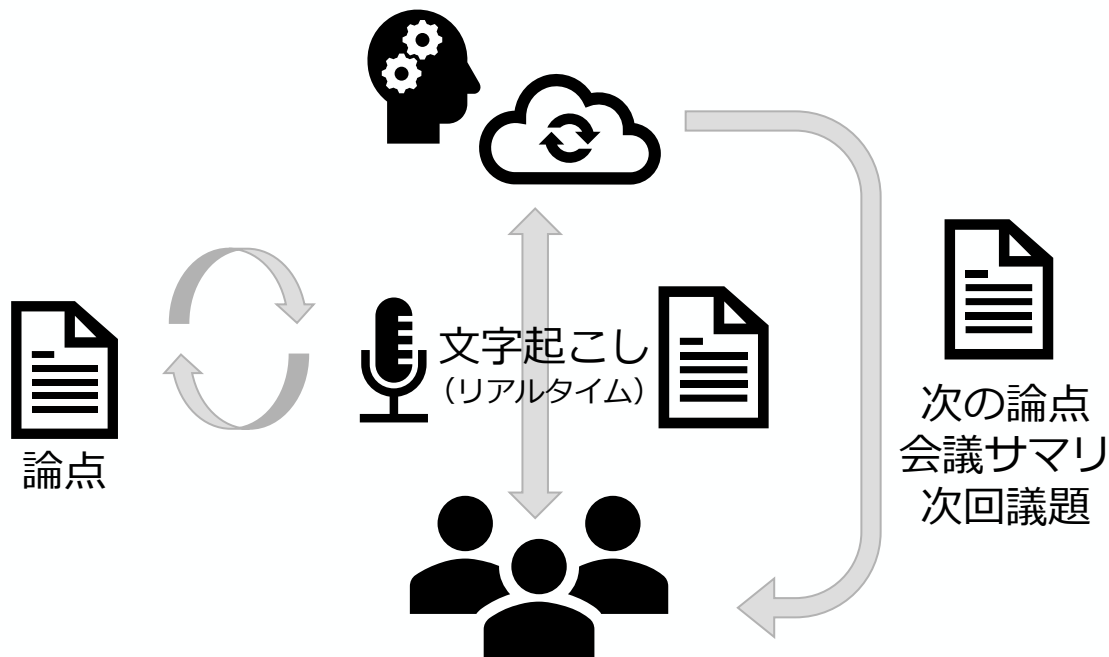
(再掲) 検討の進め方：議論を補助する目的で生成AIを試行的に活用

1 事前準備



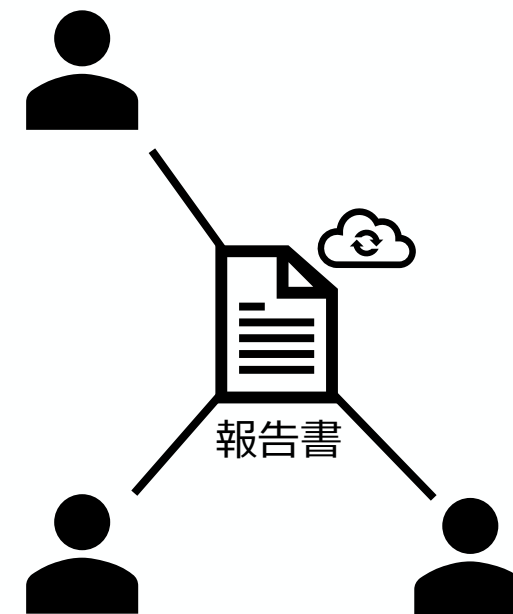
- 事前に頂いた資料や意見から、AIが論点をブラッシュアップ
- **別途、勉強会を検討 (P)**

2 検討会当日



- リアルタイムの文字起こしデータをAIが分析し、次の論点の提案、会議サマリの作成や次回議題を提案

3 報告書作成



- クラウド上で共同編集
- AIが自動反映 (P)

- 使用するAIツール・共同編集ツールは検討中
- AIによる会議進行（論点整理）やグラフィックレコード等、皆様の意見も取り入れて試行していく

ご議論いただきたい論点

- 目指すべき企業像及び必要な役割・スキルについて、今後議論を進める。
- **今後の検討に向けた共通認識の土台**として、「3～5年後の未来社会の姿、AXが実現した未来社会の姿」について意見交換させていただきたい。

例えば、

- ✓ AIエージェント同士が連携（A2A）し、自律的に目標を達成すると、“人がやらなくなる仕事”と“逆に重要になる仕事”は何か。
- ✓ AIが同僚になったとき、評価・育成はどう変わるのか。
- ✓ 教育効果の測定は、知識を問う試験が残るのか、学習履歴をAIが分析するのか。
- ✓ “AX = 一部の先進企業だけの話”になり得るか、ならないか。

論点

1. 3～5年後の未来社会の姿、AXが実現した未来社会の姿とは？
2. 次に整理・深掘りが必要になると考えられる点（Copilotで分析）

次の議論の要点抽出中

now loading...

リアルタイム文字起こし

議論の内容をリアルタイムで文字起こしし、情報の正確な記録を作成しています。

主要論点の抽出

抽出された論点は、議論の方向性や意思決定の参考として、補助的に活用します。

作業進行中

論点の抽出作業は現在進行中で、最終結果を待っています。

プロンプト

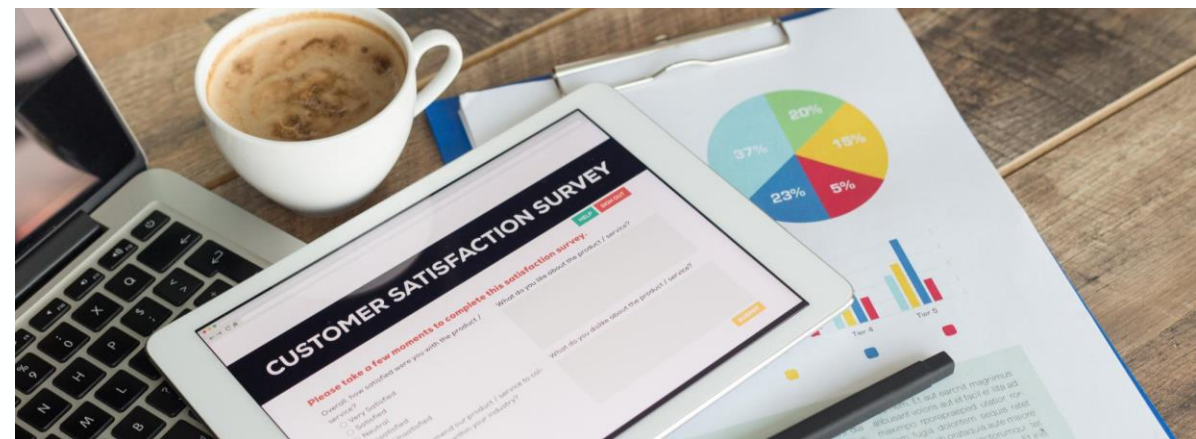
以下は、議論途中段階のリアルタイム文字起こしです。

内容が未整理・未確定であることを前提に対応してください。現時点までの議論を踏まえ、次の3区分ですべて出力してください。

1. これまでに一定の意見が出揃った点（暫定でも可）
2. 意見が分かれている、または論点化しきれない点
3. このまま議論を進めると、次に整理・深掘りが必要になると考えられる点

※各項目は簡潔に※③は「次に議題化すべき理由」が分かるように記載すること

【文字起こし】



次にご議論いただきたい論点

次にご議論いただきたい論点についての
Copilotの回答を画面投影いたします。

次回のご案内

✓ 第2回・第3回ワーキンググループのご案内

- 本WG第2回は、 **6/1 (月) 13:00~15:00@経産省内会議室**
本WG第3回は、 **6/23 (火) 14:30~16:30@経産省内会議室** で開催予定です。
- 参加方法につきまして、事前にメールでお伺いしておりますが、参加方法に変更があった場合、お手数をおかけしますが事務局にご連絡いただけますと幸いです。

✓ 第2回ワーキンググループまでのご依頼事項

- 本日の議論を踏まえ、第2回テーマである、AX時代の企業像に関しまして参考となる情報や資料や文献をメールにてお送りいただけますと幸いです。 (**送付締め切り：5/12 (月)**)
- 事務局から委員の皆様にも積極的に資料や参考情報、ご質問など共有させていただきます。

✓ 第4回ワーキンググループの日程調整につきまして

- 第4回ワーキンググループの開催を7月中~下旬頃に予定しております。
- 後ほど、日程調整のご連絡をさせていただきます。恐れ入りますが、ご対応いただけますと幸いです。

ご不明点などは遠慮なくご連絡ください。