



つくりたい未来を実現するための  
**新産業創造に向けて**  
～バックキャスト型オープンイノベーションの取り組み～

2023年3月

NEC 新産業創造ワークショップ事務局  
未来社会デザインオープンプラットフォーム（CHANCE）事務局  
（科学技術振興機構「科学と社会」推進部）

# 目次

1. はじめに
2. 取り組みの背景とポイント
3. 取り組みの経緯
4. 「新産業創造ワークショップ」実施前の取り組み
5. 「新産業創造ワークショップ」の概要
6. ワークショップ設計のポイント
7. ワークショップの実施状況
8. ワークショップの当日アウトプット
9. ワークショップの参加者宣言
10. ワークショップ後の新産業アイデアのブラッシュアップ
11. 今後のオープンイノベーションに向けて
12. おわりに

# はじめに

このレポートは、未来社会デザインオープンプラットフォーム（CHANCE）※1の賛同機関である日本電気株式会社（NEC）が、他のCHANCE賛同機関と共に行った未来ビジョンからバックキャストして新産業を創造する取り組みをまとめたものです。

※1 : <https://chance-network.jp>

CHANCEは未来ビジョンの実現や社会課題の解決のために、集まった18の産官学民の機関・個人で構成されたオープンプラットフォームです。未来社会をデザインし、課題解決の具体策を実践することを通じて、「共創」のムーブメントを興し、イノベーション・エコシステムを構築することを目指し活動しています。

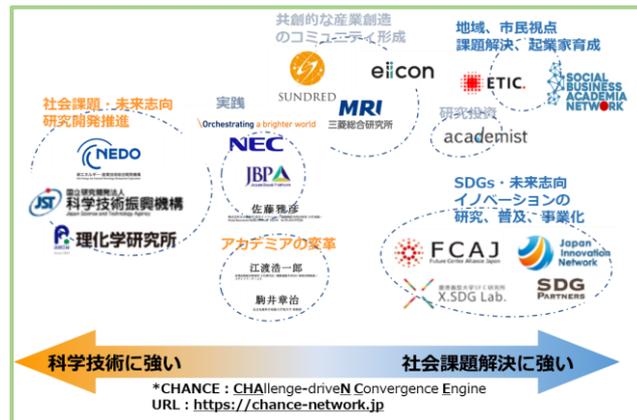
このレポートでは、2022年3月にCHANCEで制作したレポート「つくりたい未来を実現するための8つの鍵」※2を起点に、将来の発展が望まれるネットワークとAI技術を念頭に、新たな産業アイデアを創出する過程を具体的に記載しています。

※2 : <https://www.jst.go.jp/sis/co-creation/items/8keys.pdf>

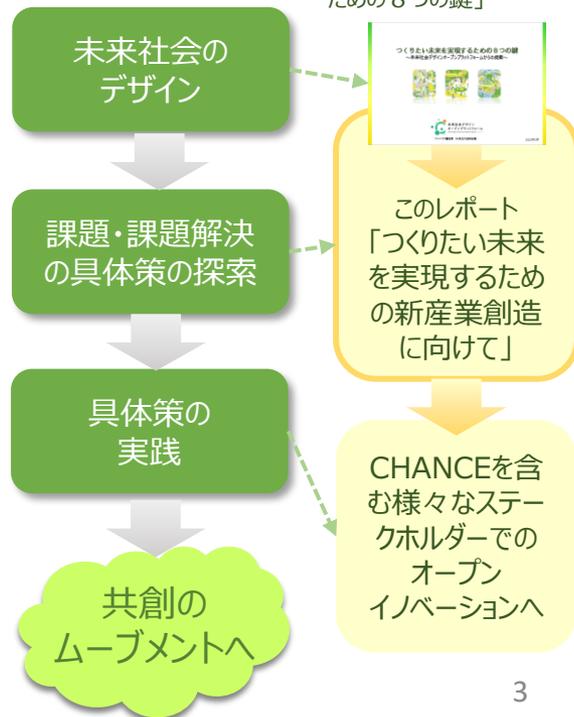
この取り組みで創出された新たな産業アイデアは、今後、NECを含むCHANCE賛同機関が様々なステークホルダーと共に進めるオープンイノベーションへと連なる扉となります。

このレポートによって、未来ビジョンやそれを実現するための新産業へ興味や関心を持ち、ここからはじまるオープンイノベーションへの参加者が増えることを期待しています。ぜひご一読ください。

未来社会デザインオープンプラットフォーム（CHANCE）賛同機関



「つくりたい未来を実現するための8つの鍵」



# 取り組みの背景とポイント

## 背景

- ✓ NECでは新しい事業や研究開発テーマの探索活動のなかで、従来からのシーズ起点による探索だけではない、新たなアプローチを探していました。
- ✓ 設立して4年が経過した未来社会デザインオープンプラットフォーム（CHANCE）では、未来ビジョンの策定からビジョンの実現に向けた具体的な取り組みを前進させたいと考えていました。
- ✓ NECとCHANCE事務局である科学技術振興機構（JST）は、CHANCEで策定した未来ビジョンを活かして、ビジョンを実現するための新しい事業や研究開発テーマの探索を協働で行うことを、2022年6月に決めました。

## ポイント

1. 現在の事業内容や技術シーズに縛られることなく、未来ビジョンを起点に**バックキャスト**して新しい事業や研究開発テーマを考えました。
2. NECだけで進めるのではなく、CHANCE賛同機関やそれ以外の企業、自治体、市民などの外部に協働するパートナーを求める**オープンイノベーション**で進めていきます。
3. 新しい事業は企画から開始・運営まで直線的なプロセスで進むとは限らないので、CHANCEを核として、事業化プロセスを反復・継続できる**オープン・イノベーションのエコシステム**の構築を目指します。

## 取り進め

### 未来ビジョンの設定

NEC内部検討→市民からの意見収集と反映

### 新事業・産業アイデアの創出

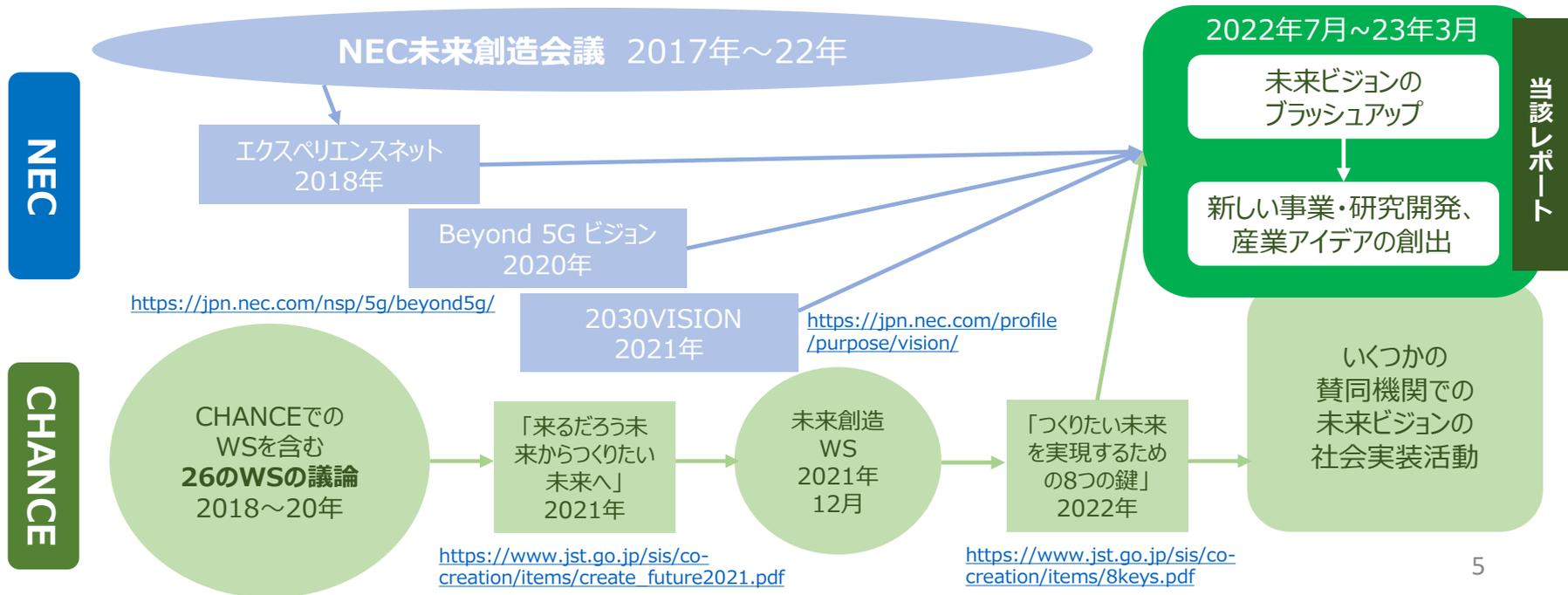
CHANCE賛同機関との対話・共創

### 新事業・産業アイデアから オープン・イノベーションへ

CHANCE賛同機関とそれ以外のステークホルダーとの共創

# 取り組みの経緯

- ✓ NECでは、国内外の有識者とともに実現すべき未来像、解決すべき課題、その解決方法を構想する「NEC未来創造会議」の場で「エクスペリエンスネット」のアイデアをはじめ未来に関する様々な知見を導き出しました。さらに、「Beyond 5G ビジョン」や「NEC 2030VISION」においても、未来像を提示してきました。これらの3つの未来に関する考えを統合し、それを起点に新しい事業や研究開発を進めたいと考えました。
- ✓ CHANCEでは、JSTが制作したレポート『「来るだろう未来」から「つくりたい未来」へ』をベースに、「未来創造ワークショップ（WS）」を実施し、この議論を元に、レポート「つくりたい未来を実現するための8つの鍵」（以下「8つの鍵」）を制作しました。その後、いくつかのCHANCE賛同機関が、このレポートの「8つの鍵」のコンセプトを活用して、未来ビジョンの社会実装に向けた活動をはじめました。
- ✓ NECとCHANCE事務局である科学技術振興機構（JST）は、この2つの流れを統合し、未来ビジョンをブラッシュアップし、そこから新しい事業・研究開発、さらに新しい産業アイデアを創出する取り組みを企画しました。



# 新産業創造ワークショップ実施前の取り組み

- ✓ NECが、Web3、Beyond 5G、「8つの鍵」をベースに未来ビジョンと研究開発テーマを導出。
- ✓ さらに、未来ビジョンを「サイエンスアゴラ2022」に展示し、市民の意見を集約しブラッシュアップ。
- ✓ 新産業創造ワークショップ事務局にて3つの未来ビジョンの全体構成や論点構造を整理しました。

## Phase 1 未来ビジョン設定 (2022年9月)

NECの新規事業部門と研究開発部門が協働して、Web3、Beyond5G、「8つの鍵」の再解釈を通じて未来像を具体化。さらに、「価値観増幅プロット」※1の記述を通じて、「未来ビジョン」に、よりリアルな日常を投影した。さらに「研究開発テーマ」も導出。

※1：自己の価値観に基づき、登場人物の言動、感情を描くことでリアリティのある未来を描く。詳細は補足資料P.25を参照。

## Phase 2 未来ビジョンのブラッシュアップ (2022年11月)

JST主催の「サイエンスアゴラ2022」※2にて未来ビジョンを展示し、来場した市民からの意見を収集（227個）し、未来ビジョンをブラッシュアップしました。

※2：あらゆる人に開かれた科学と社会をつなぐ広場「サイエンスアゴラ」。2022年11月にお台場で開催。  
<https://www.jst.go.jp/sis/scienceagora/index.html>

## Phase 3 未来ビジョンの整理 (2022年12月～2023年2月)

NECとJSTメンバーで構成する「新産業創造ワークショップ事務局」にて、未来ビジョンの全体構成の整理や論点の構造化を実施しました。

NECで設定した未来ビジョン



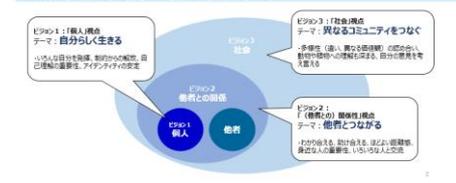
サイエンスアゴラ2022 NECブース出展



未来ビジョンの全体構成

### 1. 3つの未来ビジョンの全体構

① 3つの未来ビジョンはそれぞれ独立しているのではなく、一つの世界を3つの視点から見たものである。  
② ビジョン1は「個人」の視点から、ビジョン2は「(複数の) 関係性」の視点から、ビジョン3は「社会」の視点から見たビジョンとなっている。  
③ この世界では、個人が自分らしく生き、他者とほごの距離感で交流し、必要に応じて助け合っている。また、個人が属するコミュニティはゆるやかにつながり、信頼感が形成され、親しいにの合意形成や目標達成が盛んである。



# 新産業創造ワークショップの概要

## 狙い

未来ビジョンの理解を深め、未来ビジョンを実現するための新しい事業、産業のアイデアをできるだけ多く創出すること。

## 参加メンバー

新しい事業創出に意欲・関心・スキルのある人を、CHANCE賛同機関を中心に18名選抜。(MRI、NEDO、SUNDRED、コニカミルタ、博報堂、NEC、JST)

## 日程・場所

2023年3月2日（木） 12:15～17:20 @NEC玉川事業場

## 運営

3つのビジョンごとに、5つのグループ（A～E）に分かれ、グループディスカッションを中心にした運営。

## 進行※1

※1：進行スケジュール詳細は、「補足資料 進行スケジュール P.26を参照。

事前資料  
の読み込み

3つの未来ビジョン

ワークショップ10日前

NEC  
共創スペース  
見学

3月2日12:15～

ワークショップ  
パート1

未来ビジョン  
の理解

13:00～

ワークショップ  
パート2

新産業アイデア  
の創出

14:30～

ワークショップ  
クロージング

参加者宣言

17:00～17:20

2023年3月2日ワークショップの様子



# ワークショップ設計のポイント

## 前提条件

- ✓ 新たな事業・産業創出のスタートラインである当該ワークショップ（WS）では、事業アイデアの質よりも量を重視し、できるだけ数多くの事業アイデアを創出することを目指しました。
- ✓ 当該WSは、アイデア創出だけで終わらせず、オープンイノベーションへ接続する機会としました。

## ポイント1 参加者

- ✓ 新しい事業アイデアの創出に関するスキル、意欲の高い人を、CHANCE賛同機関から選抜。
- ✓ さらに、今後のオープンイノベーションの段階で、事業化、産業化で当事者となり得る人を選抜。

## ポイント2 事前資料

- ✓ 未来ビジョンを起点にした事業、産業アイデアの創出ワークショップのため、参加者は、起点となる「3つの未来ビジョン」の全体構造、内容、構造化された論点をWS前に読み込みました。

## ポイント3 全体進行

- ✓ 今後のオープンイノベーションへの誘導として、NEC共創スペースの見学をWS開始前に実施。
- ✓ 未来ビジョンの理解に約1.5時間、新産業アイデアの創出に約2.5時間というバランスで実施。

## ポイント4 クロストーク

- ✓ 各パートの冒頭にあるインプットトークや講演の後に、WS参加者の数名とインプットトークのスピーカー・講演者とのクロストーク（対話）を入れ、内容理解を高めました。

## ポイント5 強制発想法

- ✓ 既視感のあるアイデアの収集に留まることを防ぐため、未来ビジョンから事業アイデアを直接的に発想するのではなく、短時間で新規性のあるアイデアを量産できる「強制発想法」を採用しました。
- ✓ 今回は「未来ビジョン・キーワード」に対して、「産業カテゴリー」を強制的に掛け合わせる（発想させる）ことで、できるだけ既視感の少ない新規アイデアの創出を狙いました。

# ワークショップの実施状況 (パート1その1) ～起点とした3つの未来ビジョン※1

- ✓ 3つのビジョンはそれぞれが独立しているのではなく、一つの世界を3つの視点から見たものです。
- ✓ ビジョン1は「個人」の視点から、ビジョン2は「(他者との) 関係性」の視点から、ビジョン3は「社会」の視点から見たビジョンとなっています。
- ✓ これらのビジョンが実現された世界では、個人が自分らしく生き、他者とほどよい距離感で交流し、必要な時に助け合えます。また、個人が属するコミュニティはゆるやかにつながり、信頼感が形成され、話し合いにより合意形成や目標達成が進みます。
- ✓ 5つのグループが3つのビジョンに分かれ議論を進めました。

※1：3つの未来ビジョンの詳細は、P.27～31を参照。

## 【ビジョン1】 自分らしく生きる 「個人」視点



・いろんな自分を発揮、制約からの解放、自己理解の重要性、アイデンティティの安定

グループA、B  
で議論

## ビジョン3 社会



## 【ビジョン2】 他者につながる

### 「(他者との) 関係性」視点

・わかり合える、助け合える、ほどよい距離感、身近な人の重要性、いろいろな人と交流

グループC、D  
で議論

## ビジョン2 他者との関係

ビジョン1  
個人

他者

## 【ビジョン3】 異なるコミュニティをつなぐ 「社会」視点



・多様性(違い、異なる価値観)の認め合い、動物や植物への理解も深まる、自分の意見を考え言える

グループE  
で議論

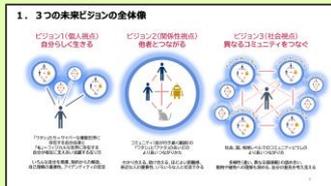
# ワークショップの実施状況 (パート1その2) ～未来ビジョンのアップデート

- ✓ 未来ビジョンの起点となった「つくりたい未来を実現するための8つの鍵」を説明しました。
- ✓ 「3つの未来ビジョン」の全体構造、内容、論点の説明とクロストークにより、深い理解に繋がりました。
- ✓ グループディスカッションを通じて、未来ビジョンをを自分の言葉で語り、論点を抽出しました。

## 参加者へのインプット



つくりたい未来を実現する8つの鍵



3つの未来ビジョン



クロストーク

## 参加者からのアウトプット

【ビジョン1】  
**自分らしく生きる**  
(個人視点)

フィジカルとサイバーの融合で可能性が広がるワタシを、「自制」と「社会の制度・倫理」で管理することが必要。

【ビジョン2】  
**他者とつながる**  
(関係性視点)

フィジカル空間の思考・行動もサイバー空間で常時共有され得る中、個人情報・偶発性・心理的安全性を配慮する環境（仕組み・仕掛け）が今まで以上に求められる。

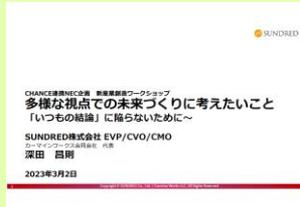
【ビジョン3】  
**異なるコミュニティをつなぐ**  
(社会視点)

コミュニティを繋げるためには、他のコミュニティの景色を知りたい、つながりたいという動機をつくるのが課題。

# ワークショップの実施状況 (パート2 その1) ～新しい事業アイデアの創出

- ✓ SUNDRED深田昌則氏が、新産業を検討するにあたっての視点や方法について講演しました。
- ✓ 強制発想法の進め方の説明の後、グループに分かれ、「未来ビジョン（縦軸）×産業カテゴリー（横軸）マトリックス」を使って、事業・提供価値アイデアの創出（ピンクのセル）を行いました。

## 参加者へのインプット



(講演)  
新産業を検討するに  
あたっての視点や方法  
について  
SUNDRED  
深田昌則氏

未来 ビジョン キーワード	モビリティ	健康 エッセンス	防災 防災	インフラ 施設	建設 建築	環境 環境
W1						
W2						
W3						
W4						
W5						
W6						
W7						
W8						
W9						
W10						

事業・研究  
アイデア

提供価値  
アイデア (ベネフィット)

強制発想法の進め方



クロストーク

## 参加者からのアウトプット

【ビジョン1】  
自分らしく生きる  
(個人視点)

Aグループ

未来 ビジョン キーワード	モビリティ	健康 エッセンス	防災 防災	インフラ 施設	建設 建築	環境 環境
W1						
W2						
W3						
W4						
W5						
W6						
W7						
W8						
W9						
W10						

【ビジョン2】  
他者とつながる  
(関係性視点)

Bグループ

未来 ビジョン キーワード	モビリティ	健康 エッセンス	防災 防災	インフラ 施設	建設 建築	環境 環境
W1						
W2						
W3						
W4						
W5						
W6						
W7						
W8						
W9						
W10						

Cグループ

未来 ビジョン キーワード	モビリティ	健康 エッセンス	防災 防災	インフラ 施設	建設 建築	環境 環境
W1						
W2						
W3						
W4						
W5						
W6						
W7						
W8						
W9						
W10						

Dグループ

未来 ビジョン キーワード	モビリティ	健康 エッセンス	防災 防災	インフラ 施設	建設 建築	環境 環境
W1						
W2						
W3						
W4						
W5						
W6						
W7						
W8						
W9						
W10						

Eグループ

未来 ビジョン キーワード	モビリティ	健康 エッセンス	防災 防災	インフラ 施設	建設 建築	環境 環境
W1						
W2						
W3						
W4						
W5						
W6						
W7						
W8						
W9						
W10						

ピンクのセルの例

- ・事業アイデア：子育て育児サービス
- ・提供価値アイデア：子育てに時間を取られず自分らしさ・能力を発揮

【ビジョン3】  
異なる  
コミュニティ  
をつなぐ  
(社会視点)

# ワークショップの実施状況 (パート2 その2) ～新産業のコンセプトづくり

- ✓ 「未来ビジョン×産業カテゴリーマトリックス」で出された事業・提供価値アイデアを、共通項に基づきグルーピングを行いました。その後、魅力的なものを新しい産業のコンセプトにまとめました。
- ✓ 5つのグループから合計8つの新産業のアイデアが創出されました。

## 事業アイデアから産業アイデアへ

未来 ビジョン キーワード	モビリティ	環境 エネルギー	防災 防犯	インフラ 施設	健康 医療	産業 経済
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						

新しい事業・提供価値  
アイデアの共通点を見  
つけグルーピングする。

## コンセプトコーン



グルーピングされた事業・提供価値アイデアを、左記のコンセプトコーンを使って新産業のコンセプトとしてまとめる。

その産業を一言で表した産業名(コンセプト)、その産業が提供する価値(ベネフィット)、価値の根拠・事実(エビデンス)、根拠・事実の裏付けとなる技術、ノウハウ、体制・組織等(リソース)を記載して、「コンセプトコーン」を制作する。

## 参加者からのアウトプット

### Aグループ

- 妄想実現産業
- 他者経験産業

### Bグループ

- バーチャル子育て産業
- 行動変容産業

### Cグループ

- 人生ゲーム産業

### Dグループ

- シン・縁カウンター産業
- 社会的レジリエンス産業

### Eグループ

- メタ人材育成プログラム産業

# ワークショップの当日アウトプット（その1）～8つの新産業の元になった事業・提供価値アイデア

✓ 下記の通り、グルーピングされた事業・提供価値アイデアから、核心となるコンセプトを抽出し、新産業アイデアを創出しました。

## Aグループ

自分のステータスをはね上げる、ハロー-MYSELF、ハロワ×掲示板、マルチな働き方、複数のアクションが金銭的価値として評価される、自分のCAN、WILL、MUSTに合わせた活躍ができる、シニアの力を底上げる、社会の生産性向上、技術伝承

### ⇒ 妄想実現産業

現実でできない経験をできる→願望の実現、他者体験ツール、多様性の勉強、自分を知る教育

### ⇒ 他者経験産業

## Bグループ

時間・気持ち的にネガティブな出来事を、それを望んでやる人とマッチングする、人間拡張、身体の限界・制約の撤廃、フィジカルの活動量をサイバーに反映、ユーザーの身体的健康維持に貢献、子育て・育児サービス、成人するまで育てる、子育てなどに時間を取られず自分らしさ・能力を発揮、社会としての人口増加、不安に寄り添う、不安・孤独の解決、サイバー空間の出会いをリアル空間の出会いに恋愛関係の達成、サイバーで満足になることでネグレクトを防ぐ

### ⇒ バーチャル子育て産業

自身の理解を助けるAI、より幸せになる場を探せる、敢えてやりたくないこと、なりたくないことを提示、なりたい自分に必要な教育が与えられる、自分に能力があるかをバーチャルで試せる環境を提供、可能性を発揮できる自分を発見できる、サイバー空間での教師と生徒のマッチング、多様な教育カリキュラムの達成、自分も他者も喜べる関係性を作れる、他者が喜ぶことを学習する、その人にとってのインセンティブの理解技術、いろんな他者になり切る、なりきってみると意外と好きな側面がわかる、やりがいのマッチング、生きづらさの解消、低コストで人の行動変容を起こせる

### ⇒ 行動変容産業

## Cグループ

健康医療、安易な交流が真の共感を阻害、自分の本心・本音を知るサービス、行動する前に検証、エンタメ x 人以外とのつながり、感情を持つロボット、第三者視点の理解、自分の客観視、IT基盤、繋がる/繋がらないのバランス、自分のデジタルコピー Bot、つながりたいかどこかで試せる、IT基盤、公開/非公開のつながり、個人情報選別サービス、プライバシー保護

### ⇒ 人生ゲーム産業

## Dグループ

スキルアップ、仲間づくり、交流 男女の出会い、物理地域でのソーシャルダイニングの募集、ソーシャルダイニング、地域スポーツ、コミュニティづくり（男女の出会い）、フィジカルの情報をどのようにサイバーで共有するかを選択的に、より深い理解、男女に限らない出会い、ライドシェア、ライドマッチング、ヨット、バイクの旅、読書会 映画クラブ

### ⇒ シン・縁カウンター産業

強い国作り、有事の体制、支援を受けられる、孤独解消、経済的インセンティブ以外の価値の付与、アドホックネットワーク（NW）基盤、ブロックチェーンの信頼性を担保、共助資源活用、ダイナミックなリソース配置、消防団デジタル、市民ボランティア、準職員制、手伝いプラットフォームプラットフォームに左右されないサービス、分散型のSNS

### ⇒ 社会的レジリエンス産業

## Eグループ

道徳の博物館、世界中の正しさを知る、生徒役員、社員教育（学校～企業）、教育課題と産業課題の助け合い、コミュニティ価値観体験空間、コミュニティの価値観を知ることで自分に合っているかいないかを確認する、VR江戸時代、その時代の人物になりきることで、リアルな理解を

### ⇒ メタ人材育成プログラム産業

# ワークショップの当日アウトプット（その2）～未来ビジョンと8つの新産業

- ✓ 8つの新産業アイデアは、下記の通り、3つのビジョンを実現する産業として位置づけられます。
- ✓ 3つのビジョンは同じ世界を別の視点で見たものであるため、当初議論していたビジョンとは異なるビジョンと結びの強い新産業アイデアも創出されました。

【ビジョン1】  
自分らしく生きる  
(個人視点)



## ●妄想実現産業 (A)

アバターでなりたい自分をシミュレーションしながら自己肯定感を高めていき、実際の自分に還元していく。

## ●人生ゲーム産業 (C)

他者と繋がりがながらより良く生きる。他者の経験を追体験することで、自分にとってより良い判断をする思考を育む。

## ●行動変容産業 (B)

インセンティブを提供してモチベーションを向上させ、行動変容を促して自己肯定感・他者理解を高める。

【ビジョン2】  
他者につながる  
(関係性視点)



## ●シン・縁カウンター産業 (D)

リアルな出会い（縁）を創出する。出会いが目的でなく、他者とのつながりがお互いのビジョンの達成に寄与する。

## ●他者経験産業 (A)

貧富や情報の格差で狭まる選択肢を解消。なりたい自分を見つける。また、弱者の視点も経験して相互理解を促進する。

## ●バーチャル子育て産業 (B)

育児での悩みをコミュニティで解決。育児に関わる人を増やすことで個々人のQoLを向上させ、少子化対策にも貢献。

【ビジョン3】  
異なるコミュニティをつなぐ  
(社会視点)



## ●メタ人材育成プログラム産業 (E)

サイバー空間で視座・視野・視点を変えながら社会を俯瞰する経験を通じてメタ視点で思考できる人材を育成する。

## ●社会的レジリエンス産業 (D)

災害時に共助が機能するように、普段から地域やボランティアに参画する意欲の向上や、防災・減災に必要なスキル習得を促す。

※ ( ) はグループ記号。ビジョン1はグループA、B、ビジョン2はグループC、D、ビジョン3はグループEで議論。

# ワークショップの参加者宣言（抜粋）

- ✓ ワークショップの最後に、これからのオープンイノベーションへの抱負を全員で発表しました。
- ✓ 参加者18名、ファシリテーター5名全員の宣言の要旨を5つのカテゴリーに分け下記に記載。

## 新産業の実現に向けて

- ✓ フラットな出会いを創出できるというストーリーが自分の中でしっかりきたので、社内でも引き続き検討
- ✓ プライバシー保護とユーザビリティについて外部との垣根を超えて協創したい。
- ✓ 価値を開拓できるようなオープンな共創
- ✓ 自社技術も他社技術も使って未来産業を実現したい。
- ✓ 技術戦略の先にある将来像の検討に活用
- ✓ イノベーション新棟で皆さん一緒に世の中を変えましょう
- ✓ Beyond 5G/6Gの世界観を一緒に作っていく。

## 新産業の技術検証

- ✓ 新産業の実現に向けて思案・検証活動に参加
- ✓ ビジョンも大切ですが技術的に今どこまでできているか調べたい。

## インタープレナー

- ✓ インタープレナーであれ。Be interpreneur.
- ✓ “縁づくり”屋になりたい。
- ✓ 今日からインタープレナー
- ✓ インタープレナーとして活動し、大学等に技術シーズ紹介、起業した後の投資

## 研究連携の推進

- ✓ 研究所連携がそれぞれの所属産業を更新していく。
- ✓ JSTの研究者ネットワークとの接続
- ✓ 研究者を巻き込んだ社会変革
- ✓ 人文知への接続
- ✓ 科学技術は社会変革のゲームチェンジャーになれる、日本の研究者を巻き込んで皆さんと社会を変えたい。

## 未来ビジョンを描く

- ✓ 未来ビジョンのイメージング
- ✓ 子供との会話で未来を考える。
- ✓ 中間がなくなっている感（セカイ系感）。自分と他人とあとのこりの世界
- ✓ もう一人の自分をつくる。
- ✓ 安心・安全な分断を創る。

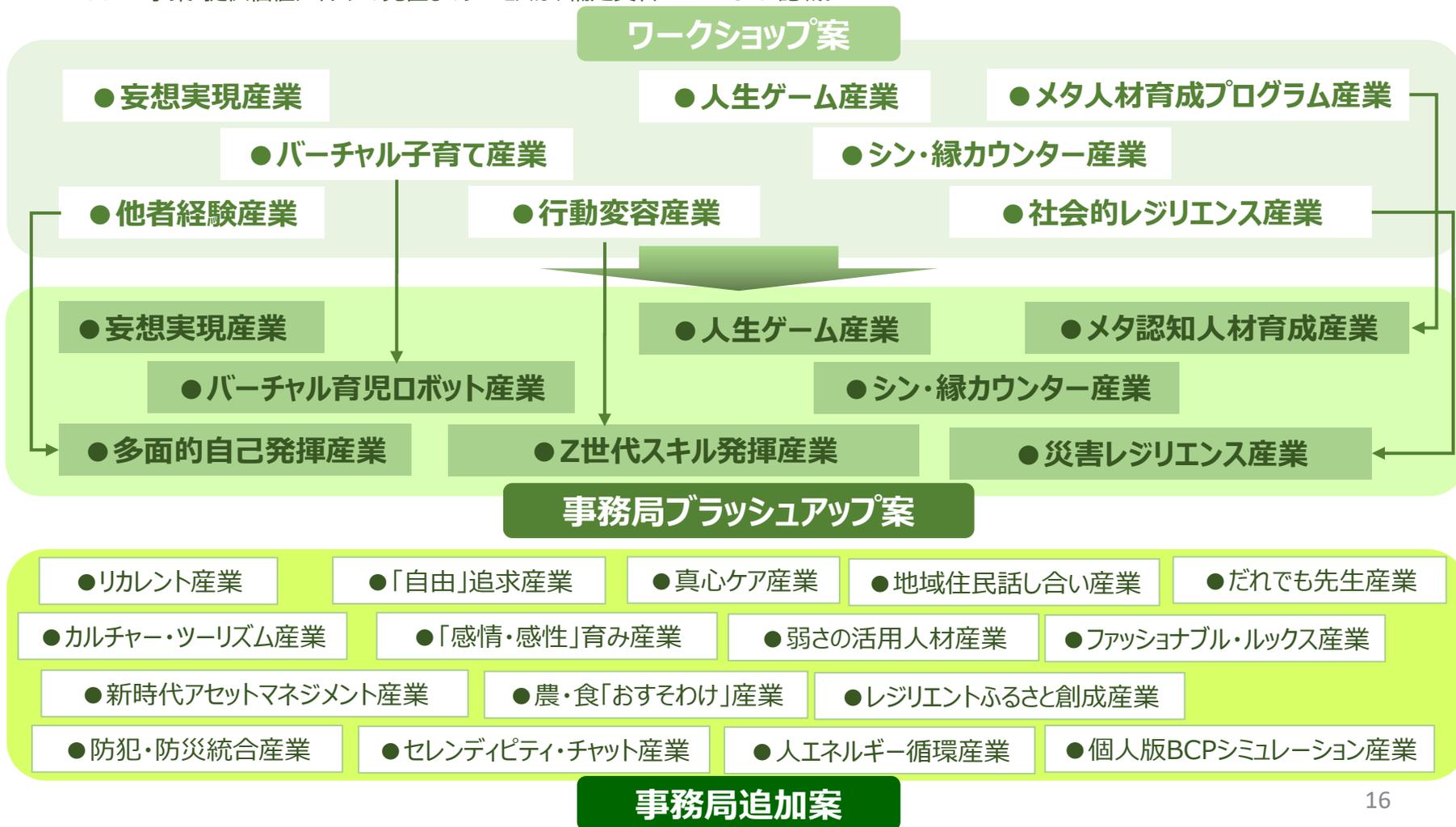


写真：発表中の参加者

# ワークショップ後の新産業アイデアのブラッシュアップ（その1）～ブラッシュアップと追加

- ✓ 短時間のワークショップでは新産業コンセプトコーンの検討が充分でなかったため、WS参加者の作成したコンセプトコーンやグループでの発言・議論を元に、事務局でブラッシュアップを行いました。
- ✓ さらに、事務局でWS参加者から出た事業・提供価値アイデアを再度見直し※1、共通項を見つけてグルーピングし、いくつかの新産業アイデアの追加（16アイデア）を行いました。

※1：事業・提供価値アイデアの見直しのプロセスは、補足資料P.44～54に記載。



## ワークショップ後の新産業アイデアのブラッシュアップ（その2-2）～アイデアの内容

- ✓ 事務局での追加（16）を行い、新産業アイデアは、合計24となりました。
- ✓ 下記の通り、新産業アイデアを、事業・提供価値アイデアを創出したグループ単位にまとめ一覧化しました。（ ）内はグループ名とWS中のアイデアか、事務局追加のアイデアかを示したものです。

### 妄想実現産業（A・WS）CCあり※1

なりたい自分の実現や今まで不可能としか思えなかった  
やりたい事の実現をサポートする産業

### 多面的自己発揮産業（A・WS）CCあり

他者の様々な経験を提供し、様々な自分の可能性の  
発見やその実現をサポートする産業

### リカレント産業（A・事務局追加）CCあり

「学ぶ」こと、「働く」ことが、繰り返し行われ、自己の向  
上と社会への貢献をスパイラルアップさせる産業

### カルチャー・ツーリズム産業（A・事務局追加）

世界の多様な地域の文化を保持し、それを観光×教  
育へ活用する産業（AR、VR、3DCG活用）

### 新時代アセットマネジメント産業（A・事務局追加）

余剰の時間、余剰の自分、余剰のお金を維持、向上  
させる新時代のリーガル&ファイナンシャルプランナ産業

### バーチャル育児ロボット産業（B・WS）CCあり

意欲や余裕のある人たちで育児支援コミュニティを形成  
し、ロボットを利用し遠隔での子育て支援産業

### Z世代スキル発揮産業（B・WS）CCあり

行動変容を通してZ世代の個々人の可能性を最大限  
発揮、働きがいと満足度を向上させる産業

### 個人版BCPシミュレーション産業 CCあり

（B・事務局追加）  
人間関係のトラブルなど困難な状況下で、自身がどう  
反応するかを理解し、正しい対処法を学べる産業

### 人生ゲーム産業（C・WS）CCあり

現実社会のアクション前にバーチャル空間でシミュレー  
トすることで、他者により良い関係性を築ける産業

### だれでも先生産業（C・事務局追加）CCあり

誰でも社会の一員として多様なテーマの先生となり、あ  
らゆる人々の生涯学習のきっかけを提供する産業

※1：CCあり：事務局によりブラッシュアップされた新産業コンセプトコーンがあります。補足資料のP.32～43を参照。

# ワークショップ後の新産業アイデアのブラッシュアップ（その2-2）～アイデアの内容

## 災害レジリエンス産業（D・WS） CCあり※1

地域のボランティアを可視化して、災害復旧活動を効果的・効率的に実施することをサポートする産業

## 防犯・防災統合産業（D・事務局追加）

デジタル犯罪、サイバー攻撃、自然災害から、個人や財産を守る防犯・防災の総合対策を提供する産業

## 「自由」追求産業（D・事務局追加）

「公共の福祉」の中で、「個人の自由」を徹底的に追求し、個人の「自由」な生き方をサポートする産業

## 「感情・感性」育み産業（D・事務局追加）

AIなどの進展の中で人としての真価が問われる豊かな感情、鋭い感性、洞察力を育むことを支援する産業

## 農・食「おすそわけ」産業（D・事務局追加）

都市の労働力を地方の農業に「おすそわけ」、生産物や収益を、都市の貧困層に「おすそわけ」する産業

## シン・縁カウンター産業（D・WS） CCあり

サイバーを活用してリアルな出会い（縁）を自然な形で創出し、共創や協力につなげる産業

## ファッションブル・ルックス産業（E・事務局追加）

サイバーの生きやすさをフィジカルの生きやすさに変えるため、アバターのルックスをリアルで再現する産業

## メタ認知人材育成産業（E・WS） CCあり

「学校」から「働く場」までをシームレスにつないだメタ認知ができ国際協力のできる人材の育成サービス産業

## 真心ケア産業（E・事務局追加） CCあり

医療、介護現場などに、病者や被介護者の気持ちに寄り添うケアのノウハウや人材を提供する産業

## レジリエントふるさと創成産業（E・事務局追加）

地域内エネルギーの自給自足、平時・災害時共通のインフラ構築・運営を行う未来版ふるさと創成産業

## 地域住民話し合い産業（E・事務局追加）

保育、教育、防災など身近な問題から、市民の政治参加を促し、行政や議員と話し合い、解決する産業

## 人工エネルギー循環産業（E・事務局追加）

元気のない人は、元気な人から元気をもらい、正のエネルギーを好循環させ、負の気は沈静化させる産業

## 弱さの人材活用産業（E・事務局追加）

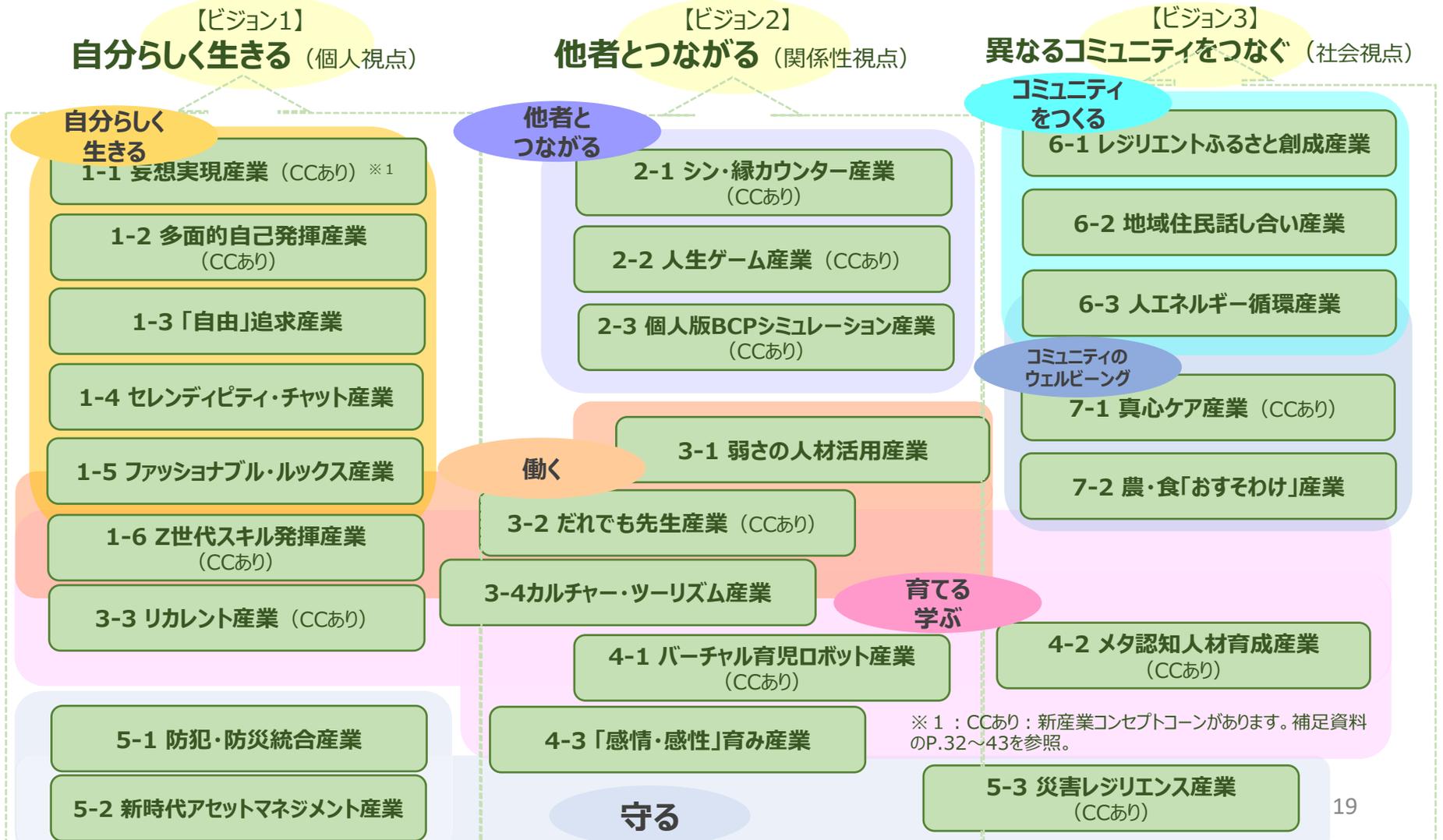
「弱さ」「弱み」に着目し、「良さ」「強さ」を導き出す組織マネジメントや企業文化の醸成をサポートする産業

## セレンドイシティ・チャット産業（E・事務局追加）

歴史上の人物、世界各地の考え方などを多様なAIとしてメニュー化し会話からセレンドイシティを得られる産業

# ワークショップ後の新産業アイデアのブラッシュアップ（その3）～アイデアの整理・分類

- ✓ 24の新産業アイデアを3つのビジョンとの関係やアイデア同士の関係を元に整理し、下記の通りマッピングしました。
- ✓ アイデア同士の関係を考慮し、「自分らしく生きる」、「他者とつながる」、「働く」、「育てる・学ぶ」、「守る」、「コミュニティをつくる」、「コミュニティのウェルビーイング」の7つのカテゴリーに整理しました。



# 今後のオープンイノベーションに向けて

- ・今後、NECは新産業アイデアの実現に向け、ワークショップ参加者、CHANCE賛同機関、その他の組織・個人から参画を募り、社会実装に向けたオープンイノベーションを進めていく予定です。
- ・参画希望者により、各新産業アイデアの実現のために必要な事業開発・技術開発の方向性を定めます。
- ・新たに創出した成果は特許化し、参画企業で権利をシェアすることにより事業化へ繋げていきます。
- ・企業・団体、地域住民、自治体など幅広いステークホルダーが参加するリビングラボにおける実証を通じて、社会実装に向けたフィジビリティスタディを行い新産業の姿の精緻化を進めます。
- ・中期的には、様々な企業/地域による国内複数箇所のリビングラボやイノベーション拠点を繋ぎ、社会実装の拡大を目指します。



NEC、玉川事業場にグローバルでのイノベーション創造拠点「NECイノベーション新棟(仮称)」を建設  
～働き方改革のフラッグシップビルとして未来の共感を生み出す「知の創造」を加速～  
2022年11月28日、日本電気株式会社  
[https://jpn.nec.com/press/202211/20221128\\_02.html](https://jpn.nec.com/press/202211/20221128_02.html)

研究開発

2021年～

ラボ・研究室  
個別企業・大学・NEC

成果実証

2022～24年

リビングラボ  
エコシステムメンバー

社会実装

2025年～

一般社会  
一般企業・団体

## おわりに

今までご覧いただいたように、2023年3月時点で、7つのカテゴリーに24の新産業アイデアが創出されました。これらのアイデアは、3つの未来ビジョンを実現するための具体的な手段であり、方法論とも言えます。また、ここで取り上げた3つの未来ビジョンは、現在の世界と連続性はあるものの、ギャップがあり、それを埋めるために、何らかの社会の変革が必要になります。

社会の変革は、単独の組織や事業だけで進めることは難しいと考え、今回の取り組みは、「産業」という集積したビジネスのエコシステムをつくることを志向しました。

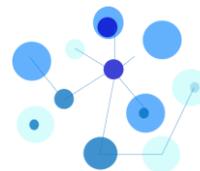
新産業を創造するためには、NECを含むCHANCE賛同機関だけでは不十分であり、他の企業、自治体、市民と共に、オープンイノベーションを進める必要があると考えています。これにより、CHANCEネットワークはさらに強化され、広がり、様々な社会課題を解決するエコシステムとして発展することにつながります。ここからはじまるオープンイノベーションやCHANCEの活動に皆様もご参画されることを望みます。

また、このレポートは未来ビジョンから新産業を創造するプロセスをできるだけ具体的にまとめました。皆様の今後のお取り組みの参考になれば幸いです。

未来ビジョン（つくりたい未来）



現状



将来



CHANCEネットワークの現在から将来へ

制作・発行：NEC 新産業創造ワークショップ事務局

未来社会デザインオープンプラットフォーム（CHANCE）事務局・科学技術振興機構（JST）「科学と社会」推進部

制作協力：サステナビリティカリスト 岡本克彦（オカポン）

### 【ワークショップ参加者】

神谷泰史	コニカミルタ株式会社	中村将哉	日本電気株式会社
澤口冬威	コニカミルタ株式会社	李 聖貴	日本電気株式会社
深田昌則	SUNDRED株式会社	中西慶一郎	日本電気株式会社
山田英永	新エネルギー・産業技術総合開発機構（NEDO）	野澤拓磨	日本電気株式会社
伊藤 智	新エネルギー・産業技術総合開発機構（NEDO）	藁科至智	日本電気株式会社
桜井茂行	新エネルギー・産業技術総合開発機構（NEDO）	尾田識史	日本電気株式会社
田村裕敏	株式会社博報堂	嶋田義皓	科学技術振興機構（JST）
藤本敦也	株式会社三菱総合研究所（MRI）	芳賀健一	科学技術振興機構（JST）
鈴木馨太郎	株式会社三菱総合研究所（MRI）	野元隆彬	科学技術振興機構（JST）

### 【事務局】

永井 研	日本電気株式会社	難波 浩	科学技術振興機構（JST）
小出俊夫	日本電気株式会社	森田由子	科学技術振興機構（JST）
		関本一樹	科学技術振興機構（JST）

お問い合わせ先：

未来社会デザインオープンプラットフォーム（CHANCE）事務局・科学技術振興機構 社会技術研究開発センター内

E-mail : [chance@jst.go.jp](mailto:chance@jst.go.jp)

An illustration showing several hands of different skin tones reaching up to hold a glowing blue and white globe of the Earth. The background is a soft, light blue gradient with faint white stars, suggesting a celestial or futuristic theme.

つくりたい未来を実現するための  
新産業創造に向けて  
～バックキャスト型オープンイノベーションの取り組み～

## 補足資料

## 補足資料 目次

1. 価値観増幅プロット
2. ワークショップ進行スケジュール詳細
3. 3つの未来ビジョンの詳細
4. 新産業コンセプトコーン
5. 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス

## 価値観増幅プロット (新産業創造ワークショップ実施前の取り組み P.6 ※1)

価値観増幅プロットの作成は、「自分の大切にしたい姿勢」に基づき、一人称の視点で、「体験」や「感情」を考え、最終的に、映画や舞台を観客席から見ると仮定して、登場人物が、どのような場所で、どのような出来事に出会い、どのような行動をとったかを描く。これを通じて、未来ビジョンや研究開発テーマのアイデアの細部についての示唆を与え、未来ビジョンの最終化に寄与した。

### 狙い

- ✓ このプロセスでは、どこかで聞いたことのある無機質な未来生活のイメージとは異なり、個人の価値観から想像されたリアリティを持った未来の日常を描き出す。
- ✓ 観客席から見る演劇の形にまとめることにより、主人公を中心としてどのような世界が展開するのかを考え、環境の中での立ち位置、全体の中での整合性を確認した物語となる。
- ✓ このような主観と客観の往復の中で、社会と個人の関係も明確となった物語をアウトプットすることができる。

### フォーマット

未来社会のポイント

自己の価値観

### タイトル

物語

キーワード

### プロット例

昔IoTと言われていたデバイスたちに、世界のだれもが直接、脳から接続できるようになった。世界のあらゆる個所の環境を自分の皮膚のように感じ、世界のあらゆるモノを自分の手足のように動かせる。しかもメタバースにいて、自分の体と環境の境界線もあいまいになってきて、すべてが自分の体であるかのような錯覚に陥る。何でもできる自分、すごい。全能感を感じるようになり、どんどんとのめりこんでいく。ある日、ふと、地球の痛みを自分の痛みのように感じるようになった。このまま死んでいくのかな、という感覚に陥った。痛いし苦しい。死にたくない、生きたい、何とかしなければ。同じように思った人たちは多かったようだ。みな一人ひとりができるスキルを持ち寄って、自分の体を健康にするために動き始めた。 ※NEC内部検討段階で、参加者が作成したものを転載。

# ワークショップ進行スケジュール詳細

- 13:00-13:05 (05分) 本日のワークショップについて  
13:05-13:15 (10分) チェックイン (グループごとに自己紹介)

## ワークショップ パート1 未来ビジョンの理解

- 13:15-13:50 (35分) 3つの未来ビジョンに関するインプット
- 作りたい未来を実現するための8つの鍵
  - 3つの未来ビジョン
  - クロストーク
- 13:50-14:30 (40分) 3つの未来ビジョンのアップデート (グループ議論)  
14:30-14:40 (10分) 休憩

## ワークショップ パート2 新産業アイデアの創出

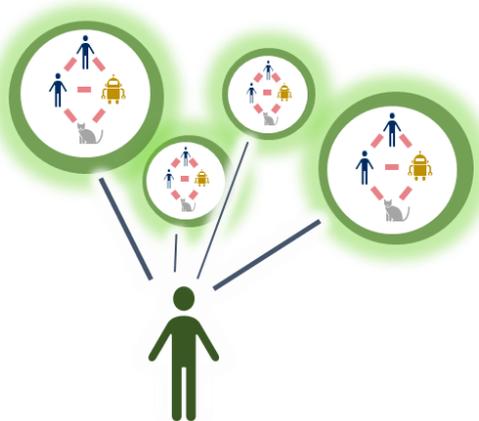
- 14:40-15:10 (30分) 新産業創出インプット
- 新産業を検討するにあたっての視点や方法について
  - 強制発想法の進め方
  - クロストーク
- 15:10-16:10 (60分) 3つの未来ビジョンから事業や研究のアイデアを考える  
16:10-17:10 (60分) 3つの未来ビジョンから新しい産業を考える  
17:10-17:20 (10分) クロージング (参加者宣言)

### 3つの未来ビジョンの詳細

<b>全体の世界観</b>	この未来では、個人が自分らしく生き、他者とほどよい距離感で交流し、必要な時に助け合っている。また、個人が属するコミュニティはゆるやかにつながり、信頼感が形成され、話し合いにより合意形成や目標達成が進んでいる。
<b>ビジョン1 自分らしく生きる (個人視点)</b>	サイバー世界ではフィジカル世界の様々な属性（年齢、性別、容姿、立場など）に縛られず、本来の自分らしさを発揮することができる。さらに、国境や言語の壁を乗り越え、他の地域に暮らす多様な人々とも交流、共同する機会を得る。さらに、複数の自分をつくり、彼らのサポートを受けることもできる。このようなサイバー世界で得た知識、体験は、フィジカル世界の日常や人生をより豊かにする。
<b>ビジョン2 他者とつながる (関係性視点)</b>	今まで伝えることが難しいとされたキモチ（思考、感情、感性）を、新技術のサポートにより、伝えやすくなっている。それにより、私と他者とが心地良い距離感で、つながることができる。そのような心理的なつながりにより、人に本来備わっている共感や助け合いが発揮され易くなり、信頼の基盤が築かれている。ごく自然に、共感、共同、助け合いが生まれるあたたかいコミュニティができています。
<b>ビジョン3 異なるコミュニティをつなぐ (社会視点)</b>	様々なコミュニティがそれぞれの差異にこだわるのではなく、共通点に注目することで、互いの存在を認め合う関係となっている。コミュニティ間の壁は低く、行き来しやすいため、対立しても妥協点を見つけることができる。協力することで解決の難しかった問題も解決できる。個性的な意見も発言しやすく、活発な議論により多様性を包摂する社会へ向かう。動植物のキモチの理解も進み、「地球市民」であるとの意識も芽吹いている。

# 3つの未来ビジョンの詳細

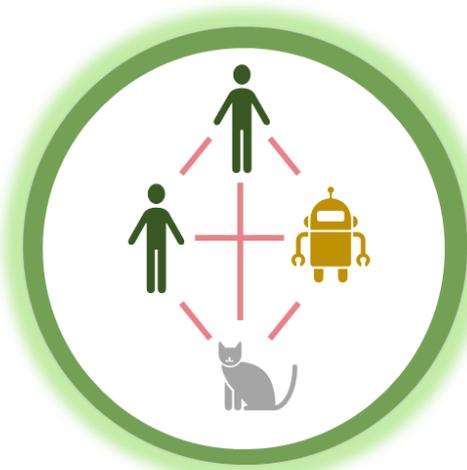
## ビジョン1(個人視点) 自分らしく生きる



「ワタシ」たち=サイバーな複数世界に  
存在する自分自身と  
「私」=フィジカルな世界に存在する  
自分が相互に支えあい活躍する在り方

いろんな自分を発揮、制約からの解放、  
自己理解の重要性、アイデンティティの安定

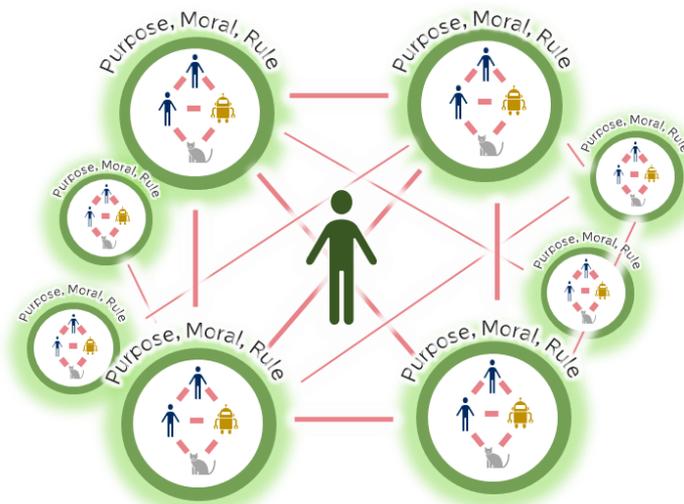
## ビジョン2(関係性視点) 他者とつながる



コミュニティ(目が行き届く範囲)の  
「ワタシ」と「アナタ」のあいだの  
より良いつながりかた

わかり合える、助け合える、ほどよい距離感、  
身近な人の重要性、いろいろな人と交流できる

## ビジョン3(社会視点) 異なるコミュニティをつなぐ

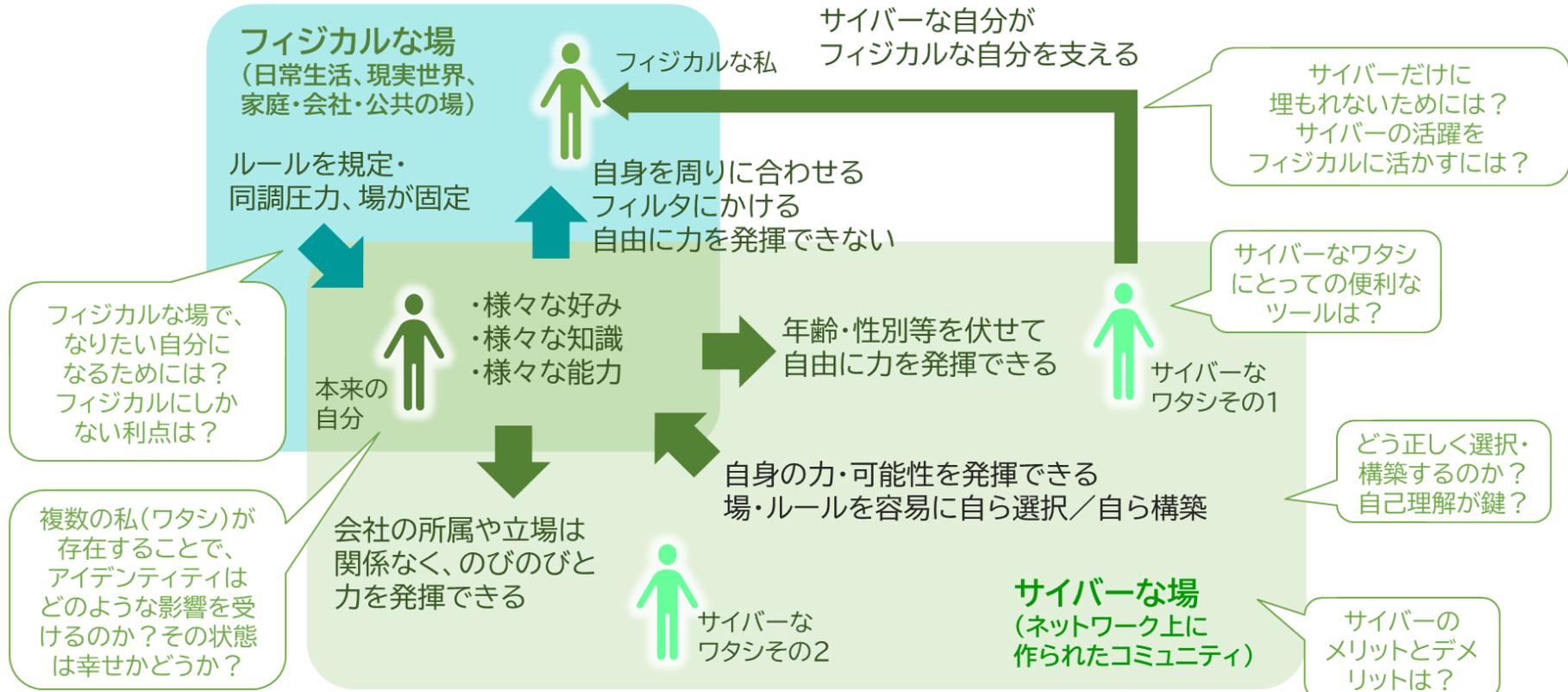


社会、国、地球レベルでのコミュニティどうしの  
より良いつながり方

多様性(違い、異なる価値観)の認め合い、  
動物や植物への理解も深める、  
自分の意見を考え言える

# 3つの未来ビジョンの詳細

## ビジョン1：自分らしく生きる

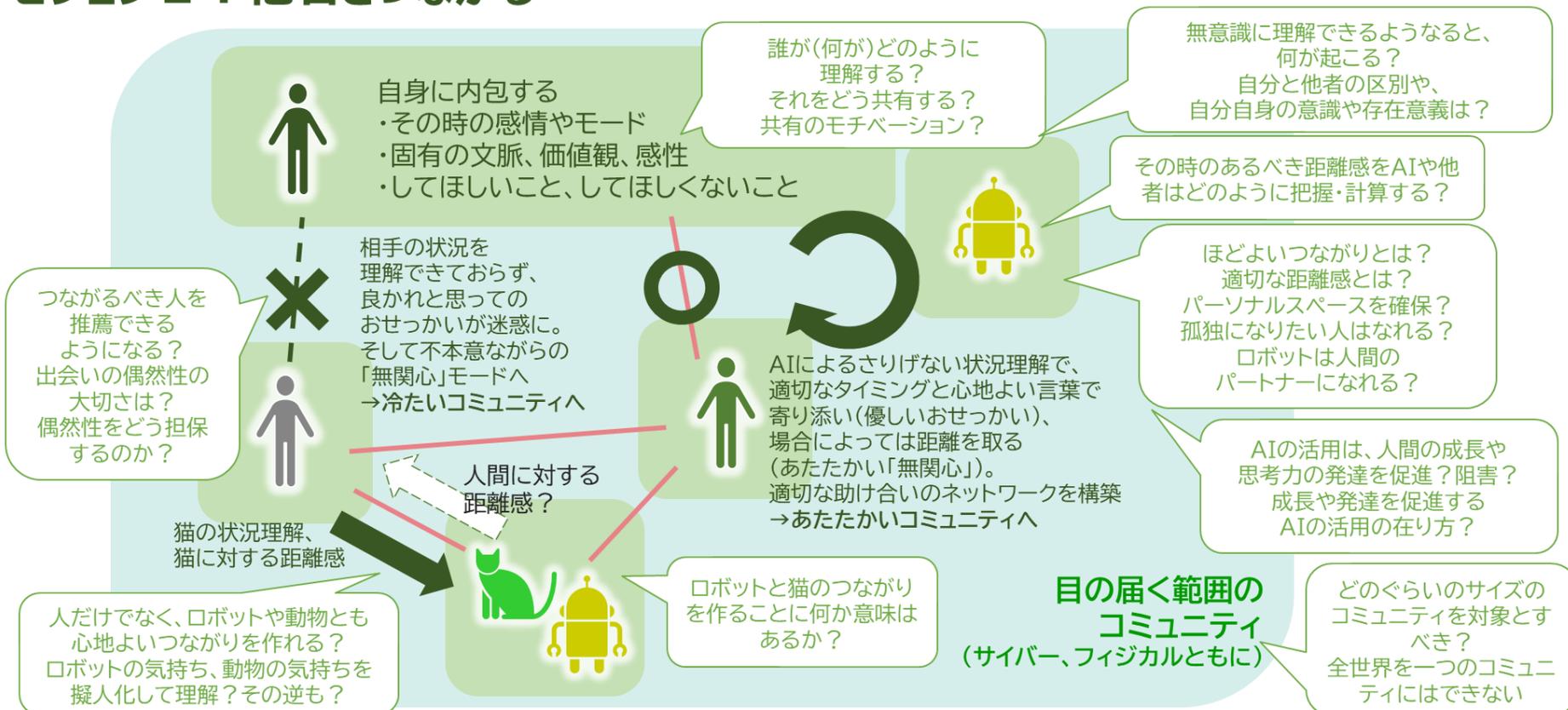


**共通論点①**：バーチャルからリアルの充実へ

**共通論点②**：利便性、高速化、効率性、計画性、デジタル化に対して、  
不便さ、低速性、非効率性、偶然性・不確実性、アナログの意義、曖昧性などの大切さ

# 3つの未来ビジョンの詳細

## ビジョン2：他者とつながる

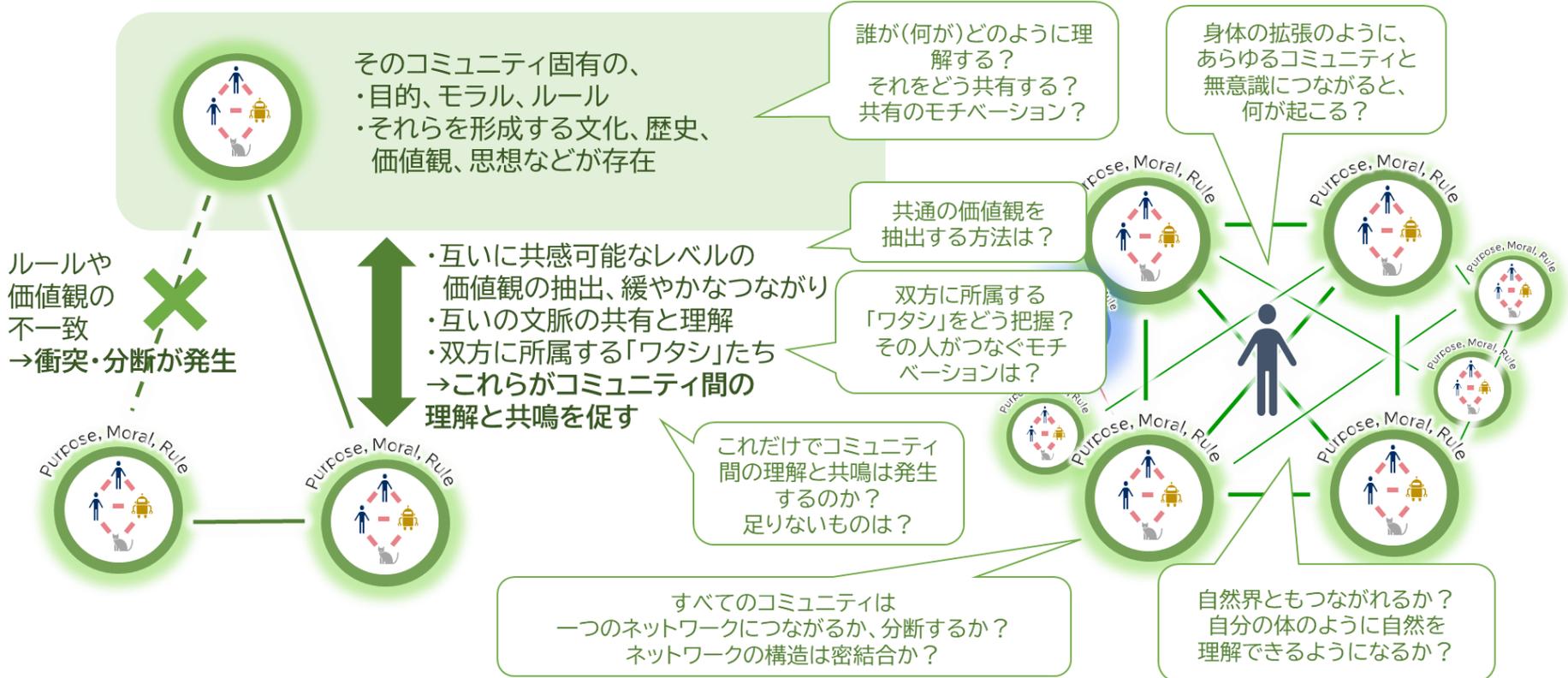


**共通論点①**：バーチャルからリアルの充実へ

**共通論点②**：利便性、高速化、効率性、計画性、デジタル化に対して、不便さ、低速性、非効率性、偶然性・不確実性、アナログの意義、曖昧性などの大切さ

# 3つの未来ビジョンの詳細

## ビジョン3：異なるコミュニティをつなぐ



- 共通論点①：バーチャルからリアルの充実へ
- 共通論点②：利便性、高速化、効率性、計画性、デジタル化に対して、  
不便さ、低速性、非効率性、偶然性・不確実性、アナログの意義、曖昧性などの大切さ

# 新産業コンセプトコーン 【1-1】 妄想実現産業

## 背景

自己の外見、性別、能力、環境などの制約により、なりたい自分ややりたいことを諦めている。自信を持たず、充実感を感じることもなく、日々の生活がなんとなく過ぎていく。

## 妄想実現産業

なりたい自分の実現や、今まで不可能としか思えなかったやりたい事の実現をサポートする産業

- 自分の能力の底上げ、見せたい自分、なりたい姿になることを通じて、自己肯定感や自信が生まれる。
- 前向きな思考・行動への変容を通じて、充実感・幸福感を感じる。
- 社会の生産性を高めると共に、イノベーションが生まれる。

- フィジカル世界とサイバー世界の両方でアバターを活用する。
- 個人のニーズ・ウオンツを解釈し、適切な技術・ツールをコーディネートできる。
- フィジカルとサイバーを融合し、どちらの自分も自分と感じられる。

- アバター、ロボット、パワーアシストなどの身体装着ツール、モーションキャプチャー、ハプティクス（触覚提示技術）などの技術開発力
- 人材紹介・人材派遣業のスキル・ノウハウの活用
- スタイリスト、ヘアメイクアーティスト、美容部員などのスキル・ノウハウの活用

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 新産業コンセプトコーン【1-2】多面的自己発揮産業

## 背景

小説、映画、ドラマ、アニメなどで、他者の経験を間接的に体験していたが、それは他者の経験を眺めることに近い。他者の経験をリアルに感じ、自分に取り入れ、自分の可能性を最大限発揮できればと願う。

## 多面的自己発揮産業（WS案名：他者経験産業）

他者の様々な経験を提供し、様々な自分の可能性の発見やその実現をサポートする産業

- 多様な他者への理解が深まる→社会的バイアスの認識→格差や差別の解消意識向上→機会平等な社会の実現
- 自分の可能性への気づき→多面的な自己発揮→収入／幸福感の向上
- 匠の技、伝統に内在する知の保管・伝承

- 多様な他者（時代、地域、年齢、属性、能力など）の人生を自分の体験のように臨場感を持ち経験できる。
- 多様な経験から自己の多様な可能性に気づけるプログラム
- 多面的な自己発揮をサイバー・フィジカル両世界でサポートできる。

- ゲーム、VRの技術（3DCGなど）、センシング、メタバースなど
- サイバー・フィジカルに存在する複数の経済圏や文化圏を行き来できる仕組み
- 複数の自分を管理できるリアル・バーチャル・ポートフォリオの仕組み

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 新産業コンセプトコーン【1-6】Z世代スキル発揮産業

## 背景

今後の労働者人口の中核となるZ世代は多様性や自己実現を重視し、デジタル技術を最大限活用し自身の興味やスキルを磨く尖った人材が多く存在。それゆえに既存職種に満足できず定着しない。

## Z世代スキル発揮産業（WS案名：行動変容産業）

行動変容を通してZ世代の個々人の可能性を最大限発揮、働きがいと満足度を向上させ企業やDAO※1の運営安定化と経済発展を促進する産業 ※Z世代を越えて、リアルでの働き方に困難さを抱える人々にも展開可能

※1：DAO：Decentralized Autonomous Organization、分散型自律組織

- 組織改革・DAO創造で自身の可能性の発揮とやりがい創出
- 主体的な能力発揮による、自己コントロール感、納得感、充実感の醸成
- 多様なアイデンティティや価値観共鳴、仲間や所属意識を高め定着率向上

- 無意識化にある自己のスキル・興味分野を発見、マッチング、生かせる組織の形を理解
- 自身が最もモチベーションの高まるインセンティブを理解し、納得して行動・能力発揮できる。
- 自身と他者のアイデンティティや価値観の理解が進む、コミュニケーションがとりやすくなる。

- 様々な仕事や状況をメタバースで体験、スキル獲得や自身の興味価値観の理解促進
- 自身のスキルややる気の出るインセンティブを把握し仕事や課題とマッチングするPF事業
- 多様な他者(時代、地域、年齢、属性、能力など)理解を促すメタバース体験と教育事業
- Z世代が働きやすい組織改革のコンサル、DAO構築・運営事業

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 新産業コンセプトコーン 【2-1】 シン・縁カウンター産業

## 背景

COVID-19パンデミックの発生以降、外出制限やテレワークの普及などにより、人的交流が劇的に減っている。しかし、フィジカルな人的交流は人同士を結びつけ、共創、協力する上で欠かせない。

## シン・縁カウンター産業

サイバーを活用してリアルな出会い（縁）を自然な形で創出し、共創や協力につなげる産業

- いつもの仲間や知り合い以外の人と自然に出会える。
- 所属、役職などのバイアスに左右されず、フラットに出会い、交流できる。
- 新たな気づき、着想や共創、協力につなげることができる。
- 出会いそのものを目的にせず、食事、映画などを目的に設計し満足度保証

- 所属や役職ではなく、経験や特性、長所、好み、趣味などをデータとして蓄積できる。
- 出会いの場（ソーシャルダイニング、映画などの鑑賞会、旅・ライドシェアなど）を提供できる。

- 出会いを他の何者にもコントロールされずに、自分の意図を持ち、自然につくりだせる技術
- 個人情報の自己主権型管理（SSI）、分散型識別子（DID）の活用
- 仮想回線（VC）を活用して回線容量を効率化

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 新産業コンセプトコーン 【2-2】 人生ゲーム産業

## 背景

多様性重視の社会の進展に伴い、他者との関係性、自己再発見や自己実現への関心が高まっており、他者との関係の仮想体験・追体験や自分の考えや行動を事前検証する需要が見込まれる。

## 人生ゲーム産業

現実社会のアクション前にバーチャル空間でシミュレートすることで、他者により良い関係性を築く知恵を得られるようにする産業

- 現実世界・バーチャル世界における、人と人との関係性を円滑化できる。
- 自分も知らない自分に気付ける、セレンディピティの喜びを得られる。
- 思考のサポートとなり、行動変容を促す。

- リアルに他者と繋がる前に、複数シナリオをシミュレーションできる。
- 社会の幅広い情報を蓄積したデータベースを用いることにより、多様な選択肢を考えられる。
- AIによるリコメンドから新たな気付きや学びを得ることが出来る。

- 映像、音声を活用し、現実に近い環境をシミュレーションする仮想基盤
- 高度な自然対話技術や超現実感通信による、ITリテラシー不要なユーザーインターフェース
- プライバシーや個人情報を自分自身でコントロールする仕組み

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 新産業コンセプトコーン 【2-3】 個人版BCPシミュレーション産業

## 背景

SNS等オンラインコミュニケーションにおいて、ネット上のいじめ、ストーカー、暴力などの問題が増加。自分自身や他者と向き合い困難な状況に対処する力を身に着けることの重要性が高まっている。

## 個人版BCPシミュレーション産業

人間関係のトラブルも含む困難な状況下に置かれたときに、自身がどう反応するかを理解し、正しい対処法を学び、個々人のよりよく生きる力の獲得を促進する産業

- ストーカーやいじめなどの逆境を乗り越える力の獲得
- 交流の場・手段の広がり組織・地域との関わり強化による引きこもり解消
- ネット暴力への認識力・想像力の向上で問題行動を矯正、寛容性の担保

- メタバース内で逆境を発生させ、自身のふるまい理解と正しい対処法を学習
- リアルとバーチャルにまたがりいつでも人やAIに相談できる複数の手段を提供
- 自身の行動を受けた他者の感覚をメタバース内で体験、フィードバックを得る。

- 自己理解・他者理解を促進する事例ベースのシミュレーション・体験システム
- リアル・バーチャル横断型コミュニティ構築・カウンセラーの研修プログラム
- 五感・体験・感情を共有するメタバース、デバイス、AIアシスタント

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 新産業コンセプトコーン 【3-2】 だれでも先生産業

## 背景

多様性や個性が尊重がされ、学校など制度化されたプログラム以外での学びや教えに対する期待が高まる中で、自身の知識・ノウハウを地域社会の隣人・住民へ提供する動きが出始めている。

## だれでも先生産業

誰でも社会の一員として多様なテーマの先生となり、あらゆる人々の生涯学習のきっかけを提供する産業

- 先生側の潜在的な知識と、生徒側が自ら望む、もしくは気付いていない欲求を発掘する。
- 学習を通じた交流により、相互に新たな知己を得て人生が豊かになる。
- 新たな交流を通じ役立ち感・現役感を充足し、健康寿命を増進する。

- 知識・スキル提供と学びの需要とのマッチングや繋がりをAIで最適化する。
- リアルとバーチャルの差異を意識させない操作感を、超現実感通信システムを用いた学習体験プログラムにより提供する。
- 参加や選択の自由度が高い、緩やかなコミュニティを形成する。

- UIが工夫され低廉化したリスキリングやマイクロラーニングの基盤を活用
- リアルとバーチャルを跨ぎ、老若男女を問わず相互活躍する全員参加型の地域社会コミュニティ
- 学びたさの高低、レベル、ウエイトや教え・学ぶ頻度の各人による選択

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 新産業コンセプトコーン 【3-3】リカレント産業

## 背景

日本では少子高齢化、人口減少、労働力不足、生産性の低さなどの諸課題が山積すると共に、生産人口の多くが仕事そのものや働き方への満足度が低くストレスを抱えている。

## リカレント産業

教育機関 + 企業 + 就職斡旋サービスの一体運営によって、「学ぶ」こと、「働く」ことが、繰り返し行われ、自己の向上と社会への貢献をスパイラルアップさせる産業

- 自分に最適な「学び」と「仕事」を得られる。
- 経済的な豊かさ、精神的な豊かさ（充実感・幸福感）を享受できる。
- 労働力不足、メンタルヘルス、貧困などの社会課題へ貢献できる。

- 自己申告されたプロフィールに、第3者からの評価結果を加味し、現在の「自分像」と将来の「なりたい自分像」を把握できる。
- 将来の「なりたい自分像」のために必要な「学び」や「仕事」を提案できる。

- 人材派遣業、企業、公的機関、教育機関のデータの統合とトラスト構築
- AI + 人（実務家と研究者で構成された人事・教育のプロチーム）の支援体制
- 雇用（失業）保険の仕組み、自己啓発給付金、奨学金、企業の人材育成費などを統合したファイナンスの仕組み

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 新産業コンセプトコーン 【4-1】 バーチャル育児ロボット産業

## 背景

日本の少子高齢化が大きな課題となっている。働き方改革や女性の社会進出や核家族化などにより世帯当たりの子育て負担が増加、子育て世代の世帯年収の伸び悩みなどの理由から、出産育児が時間的・金銭的に困難になっている。

## バーチャル育児ロボット産業 (WS案名: バーチャル子育て産業)

意欲や余裕のある人たちで育児支援コミュニティを形成し、ロボットを利用し遠隔での子育てを支援する産業

コンセプト

提供  
価値

ベネフィット

- 育児の悩みを一人で抱えずに済む安心感
- 時間的・金銭的余裕が増え自分らしく生きられる。
- 支援者は達成感を得て、子の成長を共に喜べる。

- 社会: 出生率向上
- 両親: 安心、QoL向上
- 支援者: 自己実現

エビデンス

- 当事者は、メタバースで支援者と簡単につながれて、悩み相談や遠隔育児の依頼ができる。
- 支援者は、コミュニティを介して当事者に必要なロボットやその他の物的支援ができる。
- 当事者と支援者は、メタバースを通してリアルなこどもとロボット操作でつながれる。
- 当事者と支援者は、メタバース上の育児シミュレーションで事前に子育てスキルの習得ができる。

価値の  
源泉

リソース

- 子育てに意欲ある人と子育て支援を必要とする人のマッチングプラットフォーム
- 子育て能力をバーチャルで育てるバーチャル子育て学習事業、及びスキル証明・トラスト付与
- 子供の健康・発達状況のセンシングとメタバースへの反映、問題発生時の状況把握技術
- 支援者がサイバー空間からフィジカル空間のロボットを介し育児するシステム
- 拡張家族・コミュニティへの参加費用と当事者への物的・金銭的支援機能

# 新産業コンセプトコーン【4-2】メタ認知人材育成産業

## 背景

グローバリズムが進展し、ダイバーシティ&インクルージョン社会の実現が求められている今、将来の人材が、日本の文化、習慣、価値観、過去の成功体験に縛られていると、日本はさらに立ち後れてしまう。

**メタ認知人材育成産業**（WS案名：メタ人材育成プログラム産業）  
「学校」から「働く場」までをシームレスにつなぎ、国内・海外の各種課題に対して柔軟に対応可能な、メタ認知できる国際人材を育成する産業

- 多様な価値観の受容と柔軟な対応力を持つ人材の輩出
- VUCA時代の対応力強化、イノベーション・社会変革の促進
- 国際的リーダーの輩出 → 国家の国際的ステータス向上

- 日本固有の価値観と世界中の価値観を臨場感を持って体験できる。
- メタ認知のトレーニングプログラムがある。
- 多様な価値観を持つ人々とのコミュニケーションをシミュレーションできる。
- 国際協力、対立の解決に関する実地訓練を行える。

- VR、ゲームなどのデジタル技術を駆使した国際的な教育ネットワーク構築
- 行政、学校、企業などが協働し、コミュニケーションのシミュレーションプログラムなどを盛り込んだ国際人育成プログラムをつくる。
- 相互交流可能な場として再設計された「学校」と「企業」（リアル空間）

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 新産業コンセプトコーン 【5-3】 災害レジリエンス産業

## 背景

気候変動や地震により、自然災害が多発する日本では、災害時の対応や災害後の復旧活動が迅速かつ適切に行われることが課題である。そのためには、国や行政の活動だけでは限界がある。

## 災害レジリエンス産業 (WS案名：社会レジリエンス産業)

地域のボランティアを可視化して、災害復旧活動を効果的・効率的に実施することをサポートする産業

- 災害時、災害後の復旧活動がスピーディーに行える。
- 孤立しがちなシニアもボランティアを通じて社会参画へ導ける。
- 若年層の活力の活用。多世代交流によるコミュニティの活性化

- 災害ボランティア活動に参加したいと思う人のスキルや経験をデータとして保持し、適材適所に配分できる。
- 緊急時の通信として「アドホックネットワーク」を提供
- 災害ボランティアに関する啓発、教育の実施
- 災害ボランティアに必要なスキルの洗い出しと訓練プログラム

- ブロックチェーン技術による個人のスキル、経験、位置情報などの情報の自律的で安全な管理システム (NFT、DAO)
- Code For Japanなどと連携した市民参加型の運営システムの構築
- OIO (Open Infra Offering)、GitHubなどを参考にしたオープンなシステム開発

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 新産業コンセプトコーン【7-1】真心ケア産業

## 背景

医学生理学の飛躍的な進歩により、病気の原因が解明され、治療方法が日進月歩で進んでいる。身体のケアだけでなく、病者や被介護者に対する、心にふれる温かいケアが求められている。

## 真心ケア産業

医療、介護現場などに、病者や被介護者の気持ちに寄り添うケアのノウハウや人材を提供する産業（付属サービスとして公共交通機関への体調不良者のサポート）

- 荒みがちな心が癒やされ病気と闘う気力の醸成
- 病者の早期回復、被介護者の健康状態の維持
- 病者、被介護者の幸福感の向上
- （付属サービス）交通機関利用者が安心して、救援を求められる。

- 病院や介護の現場で、AIや人による心の通ったサービスを提供できる
- （付属サービス）交通機関での、体調不良者の状況を、把握、サポートできる。

- 病者や被介護者の気持ちを可視化できるノウハウや技術
- 病者や被介護者のTPO、性格などによりそったケアのあり方のモデル化
- 「心」の可視化とケアのモデル化を推進し実証実験する研究体制
- 医師、看護師、介護士などのVRを活用した教育訓練・育成システム
- （付属サービス）公共交通機関での救護システムの社会実装

提供  
価値

コンセプト

ベネフィット

価値の  
源泉

エビデンス

リソース

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Aグループ）

## WS案 妄想実現産業

なりたい自分の実現や今まで不可能としか思えない事を実現する産業

自分のステータスをはね上げる

ハロ-MYSELF  
ハロワ×掲示板

マルチな働き方  
複数のアクションが金銭的価値として評価される

自分のCAN、WILL、MUSTに合わせた活躍ができる

シニアの力を底上げする  
社会の生産性向上

## 追加 リカレント産業

教育機関+企業+就職斡旋サービスの一体運営によって、「学ぶ」こと、「働く」ことが、繰り返し行われ、自己の向上と社会への貢献をスパイラルアップさせる産業

モラルの勉強  
モラルの練習

承認トークン（NFT）  
他者貢献を可視化・自己承認

（何らかの）診断サービス  
人それぞれの健康

元気玉（人エネルギー）

技術伝承  
文化保全

人類の文化の多角化

## 追加 カルチャー・ツーリズム産業

世界の多様な地域の文化を保持し、それを観光×教育へ活用する産業  
（AR、VR、3DCG活用）

現実でできない経験をできる→願望の実現

他者体験ツール  
多様性の勉強

自分を知る教育

## WS案 多面的自己発揮産業

（オリジナル：他者経験産業）

他者の様々な経験を提供し、様々な自分の可能性の発見やその実現をサポートする産業

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Aグループ）

## 追加 新時代アセットマネジメント産業

VUCAの時代、サイバーの時代に、自分や家族の生活、健康、財産を守り、最大限活用してリターンを得る。余剰の時間、余剰の自分、余剰のお金を維持、向上させる新時代のSECOM & 法律事務所 & ファイナンシャルプランナー産業

複数の自分が守られる  
サイバー／フィジカル共通法

ゲーム内の自分が稼ぐ（Bot）  
フィジカル時間の充実

デジタル機器への奨励・使いこなせることへの報酬  
使うためのモチベーションアップ

SNS交換・アカウント

アバターによるインセンティブ  
目標達成のカラクリ

複数のアカウントを用いたSNSの世界観  
自分の中の様々な価値観・好みを表現

デジタル空間・街作り

人類の歴史に名前を刻める

仮想空間での移住システム

「対話」カリキュラム  
他者と価値創造する文化

見たい私を見せるメガネ

自分自治体マッチング・コミュニティへの参画

クリエイターが気軽にリアルでもサイバーでも製品をつくれる

すごく速く走れるシューズ  
速い自分を経験できる

メタバーズ運転練習  
メタバーズ防災訓練

TPOを越えられる

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Bグループ）

## WS案 バーチャル育児ロボット産業

（オリジナル：バーチャル子育て産業）

意欲や余裕のある人たちで育児支援コミュニティを形成し、ロボットを利用し遠隔での子育て支援産業

時間・気持ち的にネガティブな出来事を、それを望んでやる人とマッチングする

人間拡張、身体の限界・制約の撤廃

フィジカルの活動量をサイバーに反映

ユーザーの身体的健康維持に貢献

子育て・育児サービス、成人するまで育てる

子育てなどに時間を取られず自分らしさ・能力を発揮

社会としての人口増加

不安に寄り添う

不安・孤独の解決

サイバー空間の出会いをリアル空間の出会いに

恋愛関係の達成

サイバーで満足になることでネグレクトを防ぐ

目的地によって最適な乗り物を自由に使える

乗り物の最適なシェアリング

エネルギーのオンデマンド管理

切実さに応じてエネルギーをOn/Offする。

エネルギーの効率利用

移動

リアルに世界旅行などを楽しんだことをサイバーで発信・共有。他人も行きたくなる

リモートワーク、ワーケーション

地域でのんびり過ごす

観光

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Bグループ）

## WS案 Z世代スキル発揮産業（オリジナル：行動変容産業）

行動変容を通してZ世代の個々人の可能性を最大限発揮、働きがいと満足度を向上させる産業

自身の理解を助けるAI  
より幸せになる場を探せる  
敢えてやりたくないこと、なりたくないことを提示

自己理解

なりたい自分に必要な教育が与えられる  
自分に能力があるかをバーチャルで試せる環境を提供  
可能性を発揮できる自分を発見できる  
サイバー空間での教師と生徒のマッチング  
多様な教育カリキュラムの達成  
自分も他者も喜べる関係性を作れる  
他者が喜ぶことを学習する

スキル・  
教育

その人にとってのインセンティブの理解技術  
いろんな他者になり切る  
なりきってみると意外と好きな側面がわかる  
やりがいのマッチング、生きづらさの解消  
低コストで人の行動変容を起こせる

行動変容  
価値観

## 追加 個人版BCPシミュレーション産業

人間関係のトラブルなど困難な状況下で、自身がどう反応するかを理解し、正しい対処法を学べる産業

引きこもりをなくす  
強制的な交わり場 リアル⇔バーチャル  
相互理解の増進、サイバー空間の断絶の防止  
場の活用、イノベーション  
個人のBCP対策シミュレーション。サイバー世界で特定のイベント発生時に自分がどう振る舞うかを確認  
他者に対する距離感を力場として反映する。サイバー空間の行動力学。  
状況判断の材料  
ストーカーやいじめがやりにくくなり、やめるようになる

体験の共有、五感の共有  
体験を再現するメタバース

交わり  
・共有

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Cグループ）

## WS案 人生ゲーム産業

現実社会のアクション前にバーチャル空間でシミュレートすることで、他者より良い関係性を築ける産業

健康医療 x 安易な交流が真の共感を阻害	自分の本心,本音を知るサービス	行動する前に検証
エンタメ x 人以外とのつながり	感情を持つロボット	第三者視点の理解、自分の客観視
IT基盤 x 繋がる/繋がらないのバランス	自分のデジタルコピー-Bot	つながりたいかどこかで試せる
IT基盤 x 公開/非公開のつながり	個人情報選別サービス	プライバシー保護

## 追加 だれでも先生産業

誰でも社会の一員として多様なテーマの先生となり、あらゆる人々の生涯学習のきっかけを提供する産業

健康医療 x 人を助けたい	ヘルスケア情報(PHR)カスタマイズビジネス	健康寿命の増進
健康医療 x 困っていると助けたいの交信	好きなヒト,キャラクター,ロボットが身体,メンタルをフォロー	サイバーフィジカル融合の健康増進
地域社会 x 困っていると助けたいの交信	繋がりブローカービジネス	適度なつながりをリコメンド
地域社会 x 繋がる/繋がらないのバランス	独居老人のつながりたさ表明ツール	つながりがりたさの高低,ウェイト,カラーを自分で選べる
地域社会 x 偶然の出会いの重要性	メタバース上で勝手にランダムな出会いを作る	偶然の出会いと発見の提供
人材 x 繋がる/繋がらないのバランス	自分の知識,経験が他人にとっての学びに	知らない世界を知る、より豊かな人生へ
エンタメ x 自分と他者のキモチの相互理解	映画,小説,アニメの中に入る	他者の体験

教育文化 x 人間の情動の発達への阻害	AI,道徳教育	感情豊かな人間育成
教育文化 x 公開/非公開のつながり	つながりLocal Search Engine	近くでOpenな人とつながれる
エンタメ x 繋がる/繋がらないのバランス	出会いの場はリアル,バーチャルに境界なし	離れやすさも重要
エンタメ x フィジカルな世界でのつながりの改善	サイバーだけで音楽セッション	バーチャルライブハウス/スタジオ
モビリティ x 人を助けたい	移動したい人と車,ドライバーのマッチング	まち全体のモビリティ最適化
モビリティ x 偶然の出会いの重要性	人と人の属性が似ている/似ていない等で会いたい人の近くでゆっくり走る車	街の中で偶然助け合う,出会うを提供

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Dグループ）

## WS案 シン・縁カウンター産業

サイバーを活用して、リアルな出会い（縁）を自然な形で創出し、共創や協力につなげる産業

スキルアップ  
仲間づくり

より深い理解

交流 男女の出会い

男女の出会い、男女に限らない

男女の出会い

物理地域でのソーシャルダイニングの募集

ライドシェア

ソーシャルダイニング

ライドマッチング

地域スポーツ

ヨット、バイクの旅

コミュニティづくり（男女の出会い）

読書会 映画クラブ

フィジカルの情報  
どのようにサイバーで共有するかを選択可に。

不健康な自由

安楽死

## 追加 「自由」追求産業

健康や長生きが人類共通の普遍的な価値ようになってきているが、それを明に暗に強制されるとき、束縛を感じる。「個人の自由」と「公共の福祉」とを徹底的に問い、個人が「自由」に生き、「自由」に死ぬという本当の「自由」な生き方をサポートする産業

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Dグループ）

## WS案 災害レジリエンス産業

（オリジナル：社会的レジリエンス産業）

地域のボランティアを可視化して、災害復旧活動を効果的・効率的に実施することをサポートする産業

強い国作り

有事の体制

支援を受けられる

孤独解消

経済的インセンティブ以外の価値の付与

アドホックネットワーク（NW）基盤

ブロックチェーンの信頼性を担保

共助資源活用

ダイナミックなリソース配置

消防団デジタル

市民ボランティア  
準職員制

手伝いプラットフォーム

プラットフォームに左右されないサービス

分散型のSNS

デジタル防災

ひたくり、盗難情報の即時共有

## 追加 防犯・防災統合産業

デジタル犯罪は、サイバー攻撃からSNSを活用した犯罪団体の組織化や個人情報  
を活用したターゲット選定など年々高度化している。自然災害も激甚災害が増加し  
ている。個人の生命や財産を守る防犯、防災を統合した対策を提供する産業

再生可能エネルギー

環境保全

低額保険（分散管理）

自動運転の倫理  
AI専用レーン

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Eグループ）

## WS案 メタ認知人材育成産業

（オリジナル：メタ人材育成プログラム）

「学校」から「働く場」までをシームレスにつないだ国際協力のできる人材の育成サービス産業

- ・道徳の博物館
- ・世界中の正しさを知る
- ・生徒役員、社員教育（学校～企業）
- ・教育課題と産業課題の助け合い
- ・コミュニティ価値観体験空間
- ・コミュニティの価値観を知ることによって自分に合っているか、いないかを確認する
- ・VR江戸時代
- ・その時代の人物になりきることで、リアルな理解を

## 追加 弱さの人材活用産業

「弱さ」「弱み」に着目し、その裏にある「良さ」や「強さ」を導き出すと共に、「弱さ」をカバーする組織マネジメントや企業文化の醸成方法を提供する産業

- ・分断アシスト（うつ病手前の人）
- ・辛いときに元から分断してくれる
- ・弱み採用
- ・強みよりも弱い方が人は自分のことをわかっている（弱みを知れば相互補完できる）

## 追加 ファッションブル・ルックス事業

サイバー世界で、自分の見た目から解放され、活性化した人々に向け、アバターのルックスをマスクなどでフィジカル世界で再現することで、サイバーの生きやすさをフィジカルの生きやすさに変える産業（マスク、ヘアスタイル、メイクアップ、プチ整形など多岐にわたるメニュー展開）

- ・アバターになるマスク
- ・アバターの方に自分を寄せる

## 追加 真心ケア産業

医療、介護現場などに、病者や被介護者の気持ちに寄り添うケアのノウハウや人材を提供する産業（付属サービスとして公共交通機関への体調不良者のサポート）

- ・病気体験（例えば「がん」、「認知症」）
- ・病気になった人の気持ちの理解
- ・体調の悪い時にアプリで周りの人にヘルプを発信
- ・女性の体調不良に手を差し伸べる

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Eグループ）

## 追加 「感情・感性」育み産業

AIなどの情報技術が進展する中で、知識の蓄積とその融合は、次第にコンピューターに委ねられる。人としての真価が問われるのは、豊かな感情や鋭い感性、洞察力となる。豊かな心の働きにより、はじめて人類の幸福な社会が可能となる。一方で、そのような感情や感性を育む機会は減少しており、このような産業へのニーズが高まる。

他者理解力向上

人の感情を優先したい

コミュニケーション教育

文化教育

感情教育

同じ病気の人の情報共有、共感  
子育て（同じ年の子）の共感

答えのない未来はAIには予測できない

ファン同士の関係性改善

リアル再現メタバース  
オンライン&リアル

相互理解によるモチベーション管理

学科選択  
専門性強化

飛び級  
多様化

## 追加 レジリエントふるさと創成産業

地域内でのエネルギーの自給自足、ソフト&ハードの平時・災害時の共通インフラの構築・運営をサポートする未来版ふるさと創成産業

- ・住宅、発電、移動体の販売サービス連携
- ・発電・エネルギーの防災対策の促進

- ・DAO間の再エネルギーの貸し借り（北欧で進む取組み）

- ・防災×e-スポーツ
- ・ゲーム的に避難訓練（犬含む）

## 追加 地域住民話し合い産業

市民の政治参加を促す仕組み。保育、教育、防災、道路、公園など身近な問題を、行政や議員と話し合い、解決するプラットフォームとその運営をサポートする

- ・住民熟議促進システム
- ・住民同士が納得いくまで議論して意志決定する

- ・世代間対話の装置提供
- ・世代間の目標合意形成

- ・会話の中の共通項を自動でまとめて可視化
- ・みんなが良いと思う意志決定を

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Eグループ）

## 追加 人工エネルギー循環産業

人の持つ正負のエネルギーを測定し、元気を好循環させ、負の気を換気・放出する。元気のない人は、元気な人から元気をもらい、人の持つ正のエネルギーが好循環し、負の気は巧みに沈静化させるシステムを構築・運営

- ・住民全体の負の感情計測による住民の健康対策の検討・立案
- ・地域医療費の効率化、予防への配分促進

- ・公共バスの代替手段

- ・心の余裕測定システム
- ・新たなメンタルヘルスケアとして

- ・空調のない住宅→ホームレス社会
- ・気候変動を肌で感じる

- ・回転町内、仲の悪い町で実施、席替え感覚
- ・適宜入れ替えてハレーションを防ぐ

- ・機嫌悪いドア
- ・オカンの機嫌の見える化（見えればドアを開けない）

## 追加 セレンディピティ・チャット産業

歴史上の人物や世界各地の考え方、多様な属性を持った多様なAIタイプをメニュー化する。対話相手を自由に選び、会話からセレンディピティを得る。AIによるサービス提供と共に、「人」によるサービスも提供する。サイバー空間、フィジカル空間両方で展開する。

- ・AIによる対話シミュレーション
- ・新たな意見や視点の獲得

- ・他薦によるマッチングアプリ

- ・料理をつくらない社会（NO MORE 手料理）
- ・家族の対話が増える

- ・オブラートに変換してメッセージを伝えるAI
- ・意見を受け取りやすくコミュニケーション

- ・満員電車 雑談マッチング
- ・偶然の会話で発想や気づきを与える

- ・しゃべりたそうな人に自動でカメラとマイクを回す
- ・アイデアが生まれるタイミングを逃さない

# 事務局で追加した新産業アイデアの見直しプロセス（Eグループ）

## 追加 農・食「おすそわけ」産業

農業人口の高齢化、農業従事者の減少、食糧自給率の低下が叫ばれて久しい。また、経済的な格差が広がり、十分な栄養摂取ができていない子どもの存在も問題となっている。都市の労働人口を地方の農業に「おすそわけ」して、生産物やそこで得られた収益の一部を、都市の貧困層に「おすそわけ」する仕組みを構築、運営する産業。農産物の価格変動や自然災害による被害を低減するファイナンスの仕組みもビルドインする。

おすそわけ

共につくる喜び

農作業クラブ

食で困っている人、子どもの情報共有

共に酒をつくる

田舎を持つサービス

農作物の購入権のNFT化

価格変動・運転資金確保

- ・愚痴を聞くタクシー
- ・ストレス発散

- ・一人一個トイレ
- ・トイレを争う喧嘩はなくなる

- ・超属性別指定席（新幹線）
- ・子ども、食べ物、睡眠など個人のニーズで分類

- ・地球の痛みを脳の「痛み」認識野に感じさせる
- ・環境教育としての導入