



ICT革命による日本再生

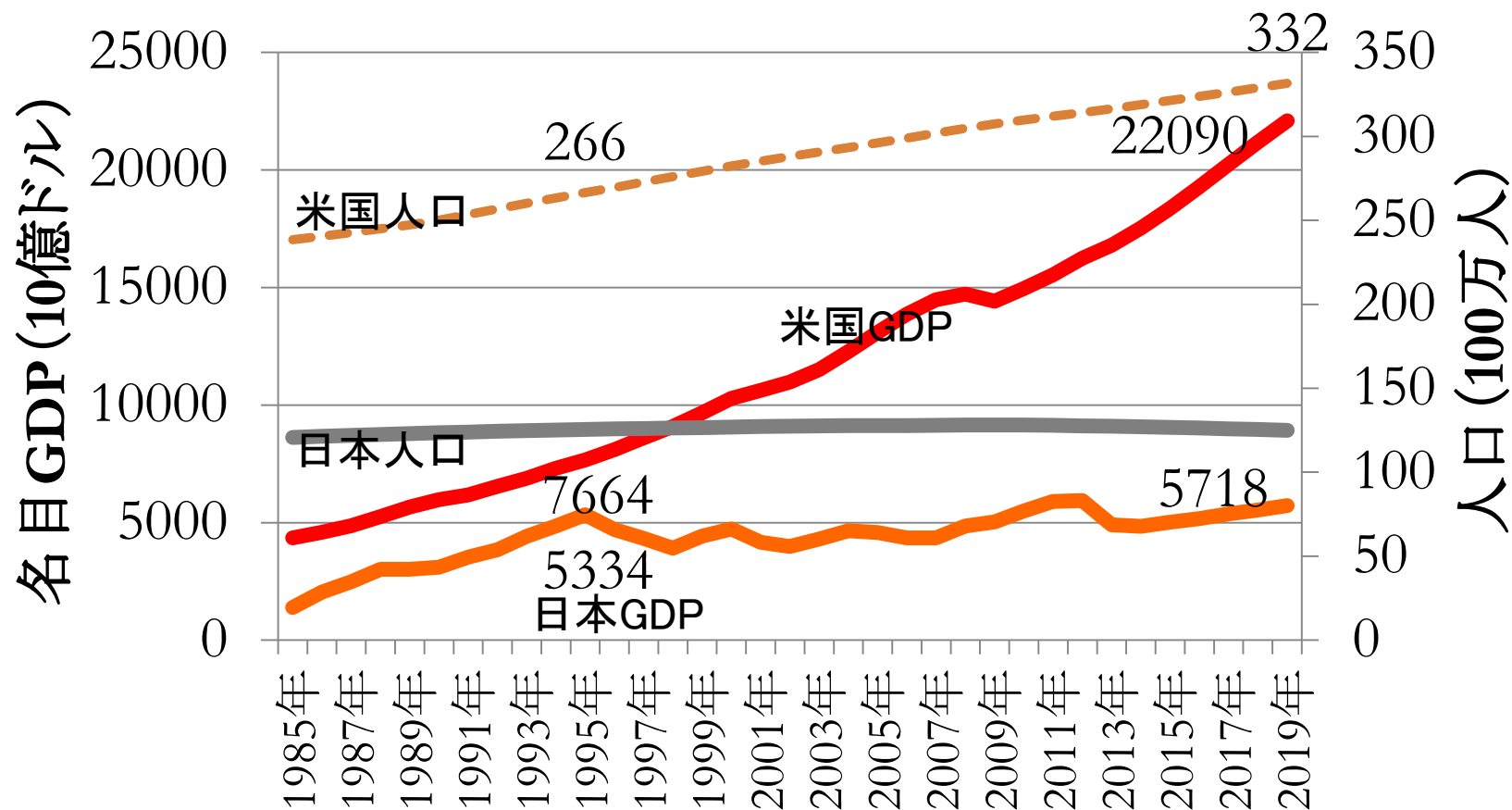
Takeshi Natsuno

Professor, Graduate School
of Media and Governance

Keio University

米国は名目値で137%、実質値で60%も成長

名目GDPと人口推移比較 (vs米国)



21世紀、3つのIT革命が進行中

第一の革命「効率革命」

- ビジネスのフロントラインがネットへ展開
- リアル市場+ネット市場
- 顧客接点の大変貌

第二の革命「検索革命」

- 個人の情報収集能力の飛躍的拡大
- 研究開発プロセス革命
- にわか専門家量産システム

第三の革命「ソーシャル革命」

- 個人の情報発信能力の飛躍的拡大
- twitterやfacebookによる「共振」

第4のIT革命 (AI革命) が始動

AI(人工知能)の衝撃

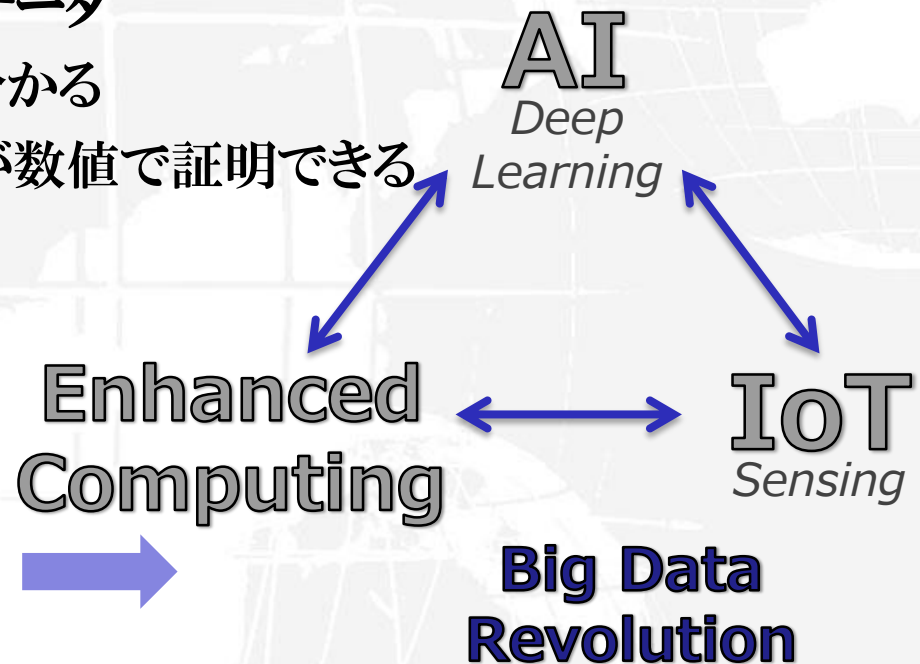
- コンピューティング能力の増大
- 深層学習 (機械学習)
- 2015年に画像認識能力で人間を越える

IoTがもたらすセンシングデータ

- わからなかったことが分かる
- 証明できなかつたことが数値で証明できる

2045年問題

- AIが人間を超える?



三つのIT革命がもたらしたもの

組織と個人のパワーバランスが大きく変化

- 組織に属していなければ「専門家」になれない時代から、興味のあることを突き詰めれば専門家になれる時代へ。
- 情報の整理が重要な時代から情報の解釈と活用が重要な時代へ。
- 一組織の中で通用する人材 \neq 社会で通用する人材

個人能力の最大化をどう実現するか。

- 100人のエリートよりも、1人のオタクが勝つかもかもしれない時代
- 「組織力」の定義が変化しつつある。
- 組織階層の無意味化

多様性社会へ

- 拡大する標準偏差、ロングテール、止められない多様化

暗記や単純計算の無意味化

- 必要な知識はネット上にあり、いつでもアクセス可能
- 手計算の機械的正確性が人生に重要か？
- 社会科学は常に見直され、自然科学は常に進化する。

意味の無くなる平均値議論

- 平均が高いことよりも、突き抜けた人材が必要
- 多様性を前提とした教育システム
- ゆとり教育は悪か？

学力増進システムから機会を与えるプラットフォームへ

- 個人個人がやりたいこと、興味があることを見つけられる
チャンスを与える場への転換

暗記よりも思考を！

- 一方向の講義よりも議論が重要
- 素直に受け入れる能力よりも課題発見能力
- 機械的反復計算能力よりも問題解決能力
- メモリーはコンピュータに任せた方が効率的
- 人間の脳は想像力と創造力に特化すべきでは？

摩擦がイノベーションの源

- 議論中心の教育体系へ
- 個性軽視、議論の対立回避、予定調和はイノベーションの敵
- 議論と感情の分離が必要



21世紀社会インフラとしての教育システムを

次世代を担うために必要な人材は過去の人材とは違う

- 組織の中で効率的に言われたことをなんでもこなす人材から、想像力と創造力を駆使して新しい付加価値を作り出せる人材へ
- 和をもって貴しとなす人材から議論と協調が使い分けられる人材へ

好きなことを見つける力、新しいことに興味をもつ力を養成しよう

- 子どもは好きなことには集中できるし、根性も発揮する。
- イヤなこと、嫌いなことに我慢して集中してもアウトプットは出ない時代

できるところから今すぐシステムを変えよう

- 決めない+変えない+とりあえず放置 → ニッポンをダメにする！

Thank you!

Takeshi Natsuno
Professor, School of Media and
Governance
Keio University
natsuno@sfc.keio.ac.jp



慶應義塾大学特別招聘教授
夏野剛

「**当たり前**」の
戦略思考
実はほとんどのビジネスマンが知らない

NTTドコモ、ソフトバンク、LINE、Apple、Google etc...

“ニコニコを黒字化させた大学教授”の
頭脳がはじき出す、これからの時代で
「勝つ」ビジネスモデル——。

【巻末特別対談】夏野剛 × ひろゆき

定価 0000 円
【本体 0000 円】
扶桑社