

4. 多様な価値観に基づく「自分らしい」人生を実現

人間中心の技術活用を進めることで仕事や家事は大幅に効率化され、自由に使える時間は増えるであろうが、それだけですべての人が、多様な価値観に基づく「自分らしい」人生を実現できるとは限らない。AI・ロボット化、労働市場のボーダーレス化が進展し、人間に求められるタスクはより創造的な領域へとシフトしていくなかで、個人の能力と所得の連動性が一段と高まる厳しい環境も予想される。

デジタル技術の浸透による過度な経済格差を是正するには、社会のニーズに応じた個人の継続的なスキルアップを促す「FLAP サイクル（詳細は P.74 を参照）」の実践が欠かせない。加えて、経済格差が教育格差や健康格差を通じて増幅・固定化されない社会の仕組み作りも肝要だ。

前向きな挑戦が求められる働き方

人間中心の創造的な仕事

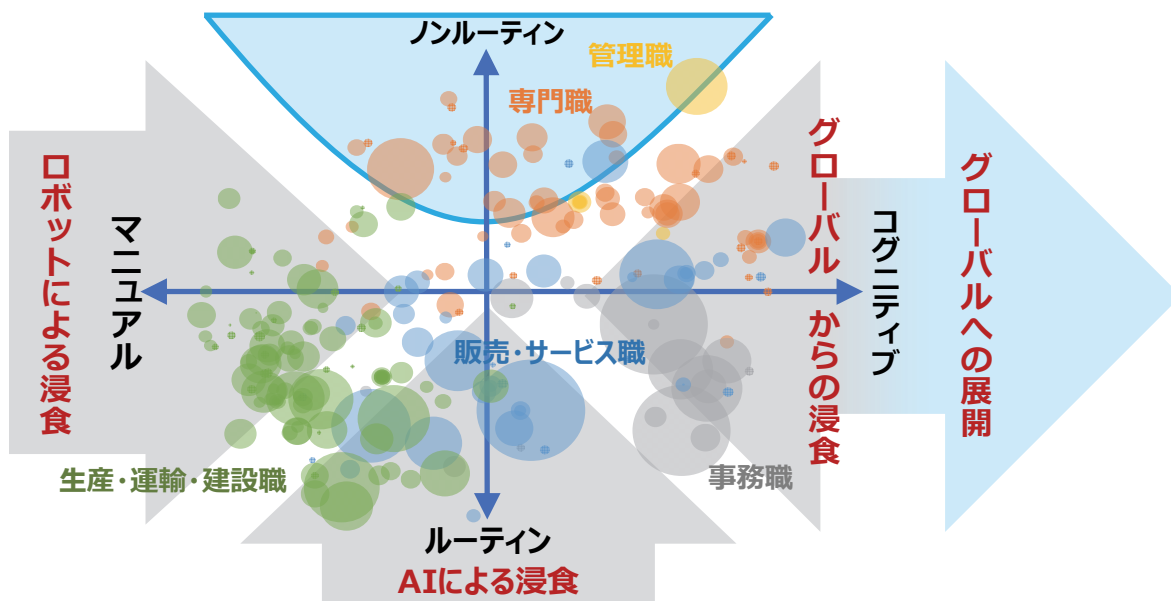
デジタル経済圏の拡大などを背景に、2050 年にかけて個人の働き方は大きく変化する。AI・ロボティクスをはじめとするデジタル技術の浸透は、ルーティン業務や手仕事の業務を代替していくとともに、労働市場に国境がなくなり世界中の就労者が競争相手となる。こうした就労環境において、求められるのはノンルーティン型やコグニティブ型の創造的な職種だ。

「ルーティン（定型的なタスク）⇔ノンルーティン（非定型なタスク）」を縦軸、「マニュアル（手仕事のタスク）⇔コグニティブ（分析的なタスク）」を横軸にして人材をプロットしたとき、RPA をはじめとする特化型 AI は、ルーティン型タスクを代替する（図表 II-5-1 下）。また AI・IoT・ロボット技術が融合した汎用型 AI が導入されれば、手仕事のタスクも代替されよう（図表 II-5-1 左）。

物理的な制約を受けない分析的タスクは、デジタル空間を通じたグローバル競争が最も激し

図表 II-5-1

技術革新の波を受けて人に求められるタスクの領域が変化
デジタル技術による人材への浸食とチャンス



出所：O*NET、国勢調査等より三菱総合研究所推計

くなる領域だろう（図表 II-5-1 右）。国内の仕事がデジタル空間を通じて海外人材によって担われる一方で、グローバルに強みを発揮できる国内人材は、プラットフォームを活用しつつ積極的に海外に付加価値を創造することが可能になる。ピンチでもチャンスでもある領域だ。

人間ならではの創造性が求められるノンルーティン型のタスクは、最もニーズが強まる領域である。現状の日本ではこのタスクをこなせる人材の割合が国際的に見ても小さく、創造性や革新性を持つ人材力の育成・強化が求められる（図表 II-5-1 上）²³。

会社の枠や国境を越えた労働需給マッチング

2050年の就労環境は、就業時間の減少のみならず、会社の枠を容易に超える仕事が増えることで、個人の働き方も大きく変わる。

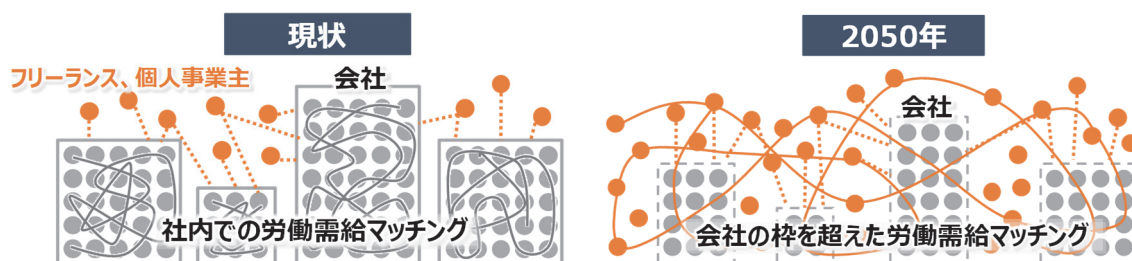
現在、日本の企業には、新卒採用と終身雇用の慣習が依然として根強く残っている。景気変動や産業構造の変化に対して、配置転換・転勤など、社内での労働需給マッチングが主であり、会社の枠を超えた転職などの労働市場は流動性が低かった。近年は人手不足の状況下で、人材を確保するために中途採用や副業・兼業も増加しており、労働市場の流動性が徐々に高まりつつあるが、2050年にかけて一段とこうした動きが強まる。

2050年にかけてプラットフォーム上で増加する中小企業（詳細は「2. デジタル×フィジカルで新たな付加価値を創造」(P. 51-)を参照）では、新卒一括採用や終身雇用を維持することは困難だろう。また、規模の小ささから繁閑の差も大きく、一つの企業のみで生計を立て続けることも難しい。その結果、AIをはじめとするさまざまな業務支援ツールを用いて一つの企業内での仕事を極限まで効率化し、余った時間で二番目、三番目の会社の仕事をするような就業形態が拡大する。ここで重要なのは、現状フリーランスや個人事業主に限られているこのような自由な就業形態が、一般のサラリーマンにまで広がる点である。これが実現すれば、企業内で行われる労働の需給マッチング（人材が不足する部署などへの配置換え）の役割が弱まり、企業の枠を超えて労働市場を介した需給マッチングの役割が拡大する（図表 II-5-2）。

2050年にかけて出現する多くの中小企業では、昔ながらの「会社の枠」よりもはるかに自由な働き方が許容される。一方で、働く側にとっては、自分の市場価値が常に評価され、より厳しい環境となる。さらに、競争相手は今後、社内だけでなく、全国・世界へと広がる。

図表 II-5-2

会社の枠が緩み、複数の仕事をかけ持つことも容易に
会社に縛られない働き方の増加



出所：三菱総合研究所

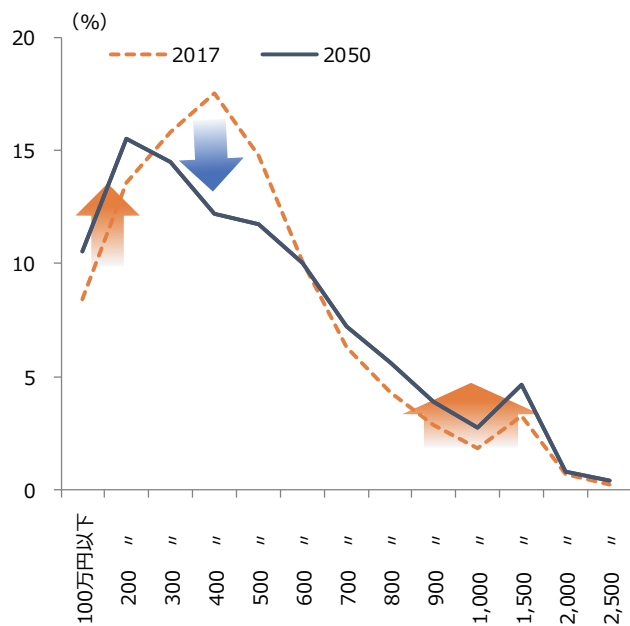
²³ 詳細は「内外経済の中長期展望 2018-2030 年度」（三菱総合研究所）を参照。

<https://www.mri.co.jp/news/press/20180709-01.html>

個人の能力が所得に反映されやすい働き方へ

「2. デジタル×フィジカルで新たな付加価値を創造」(P.51-) で示した中小企業の増加や、企業の枠を超えた働き方の増加は、所得分布にも影響する。ここで増加する中小企業は、プラットフォーム上で新たな付加価値をスピーディーに生み出し続ける企業である(図表 II-5-3)。こうした企業を複数掛け持ちする人が増え、大企業に所属する従業員が縮小することで、個人の生産性の格差が経済格差に直接的に反映され、創造性や信頼度などが所得の大小を決める世界になる。年功序列をはじめとするこれまでの日本の雇用慣習では、個々の生産性の差は所得に反映されにくく、むしろ年齢やこれまでの経歴などが所得に与える影響が大きかった。しかし、個人の所得と生産性の相関が高まることで、稼げる人は多くの会社を掛け持ちして何倍もの所得を稼ぐ一方、生産性が低いとみなされた人はグローバルな競争環境の中で新興国並みの所得しか獲得できなくなり、格差の拡大が予想される。この結果、2050 年にかけては現状の所得分布の山(年収 400 万円前後)が低くなり、その分低所得者と高所得者が増加することが見込まれる。

図表 II-5-3
所得分布はフラット化、経済格差は拡大
現在と 2050 年の所得分布



注：所得分布の中央値が同額となるように 2050 年の所得分布を修正。
出所：実績は国税庁「民間給与統計調査」、予測は三菱総合研究所

価値追求型の「自分らしい」暮らし

「自分らしさ」に時間とお金を投入

デジタル経済圏の台頭をはじめとする世界トレンドは、前述のような経済格差を拡大させる厳しい面もあるが、同時に「豊かな」暮らしを実現するチャンスにもなる。「2. デジタル×フィジカルで新たな付加価値を創造」(P.51-) で述べたように、2050 年にかけて生活に必要なコストは低下し、自分が価値を感じる「価値追求消費」を増やすことが可能になる。

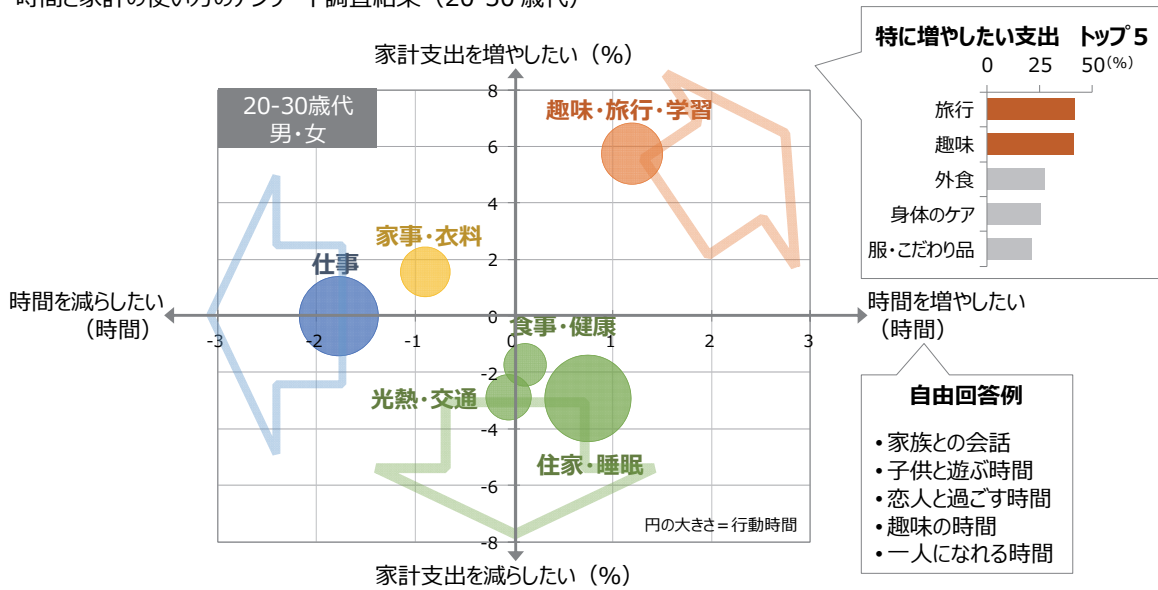
仮に自由に使えるお金、時間が増えた場合、消費者は何にそのお金や時間を使うだろうか。前述した「未来社会構想 2050 アンケート」によれば、例えば 20~30 歳代の女性は、趣味・旅行・学習に費やす時間を約 1.3 時間、消費金額では家計の 6%分を増額したいと考えている。一方で、仕事や家事の時間を減らし、住居費や光熱費・交通費といった支出を減らすという意向が見られる。全体で平均してもこうした傾向は大きく変わらず、特に増やしたい支出は旅行や趣味がトップ、減らしたい支出は住居費や交通費などが多くを占める(図表 II-5-4)。

デジタル技術によって、仕事や家事を代替させ、居住や交通を効率化して、自由に使える時間とお金を増やす。その分、実空間でしか体験できない旅行や趣味を楽しみ、家族との会話や自分の時間を確保する。こうした暮らしが 2050 年の「価値追求消費」の一つの姿であろう。

図表 II-5-4

趣味・旅行の時間と支出を増やしたい

時間と家計の使い方のアンケート調査結果（20-30 歳代）



注：仕事は有職者のみ、家事・衣料は女性のみを集計。
出所：三菱総合研究所「未来社会構想 2050 アンケート調査」(N=2,000、2019 年 5 月実施) より作成

仕事に縛られず住む場所や時間の使い方を決める

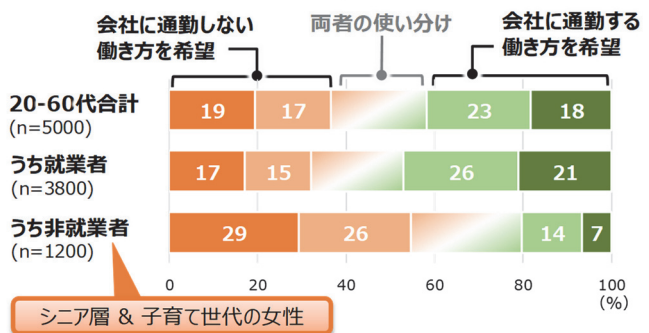
2050 年には、デジタル空間内で完結する仕事も増加していく（図表 II-5-5）。対人でのコミュニケーションが価値を持つサービスなどは、機械との協働が進みつつも現実空間に残ると見られるが、本社や支社における既存のデスクワークの大半は、デジタル空間で遂行可能になる。工場での業務も自動化やロボット化が進行する。

「未来社会構想 2050 アンケート」によれば、20-60 代の生活者のうち 36% が通勤しない働き方を希望していた。また、特徴的だったのは、非就業者のみを抽出すると、この割合が 55% に跳ね上がる点だ。現状、何らかの理由で就業していない人の中には、子育てで通勤の時間が取れない、病気や障がいなどで通勤に不自由がある人も多いと見られ、デジタル空間を通じて自宅などで働けるなら働いてみたいと考えている人が多い。

デジタル空間を通じた仕事が拡大することによって、好きな場所で好きな時間に働く人が増えていく。仕事に縛らず、住む場所や時間の使い方を決めることができ、「自分らしい」暮らしの実現に近づく。

図表 II-5-5

デジタル空間で遂行可能な仕事が増加、非就業者の利用意向が強い
土地に縛られない働き方の増加



出所：三菱総合研究所「未来社会構想 2050 アンケート調査」(N=5,000、2019 年 5 月実施) より作成

2050 年は時間を大切に暮らしへ

高度成長期から現在に至るまで、日本人は仕事中心の暮らしをしてきたといえよう。仕事を選ぶことのできる都会に住み、長時間働くことで高い収入を得るが、家族と過ごす時間や自分のための時間を取ることができない。相応の家に住み、モノを保有することが豊かさの尺度であり、自身の暮らしを「中の上」と自己評価してきた。近年、「モノの豊かさ」よりも「心の豊かさ」を重視するようになったが、生活に充実感を覚える人は増えておらず、日本人が「心の豊かさ」を実現できているとはいいがたい。

2050 年に向けたデジタル技術の進展は、生活中心の暮らしを取り戻すための契機となりうる。デジタル技術の恩恵によって、仕事の時間は短くなり、自身が優先する生活環境を整え、かつ収入と生活コストのバランスが取れる場所に住むことが可能となる。消費活動の面でも、個々人が「自分が本当に欲しいものは何か」を考え、そこに時間とお金を投入し、その価値を家族や仲間と共感することで充実感を得る社会が訪れるかもしれない。2050 年には、こうした日々の時間を大切に過ごすことで、「自分らしい」暮らしを手に入れることが期待される。

前向きな挑戦と創造的思考力が「自分らしい」人生を可能に

「FLAP サイクル」に基づき自分らしい働き方に挑戦

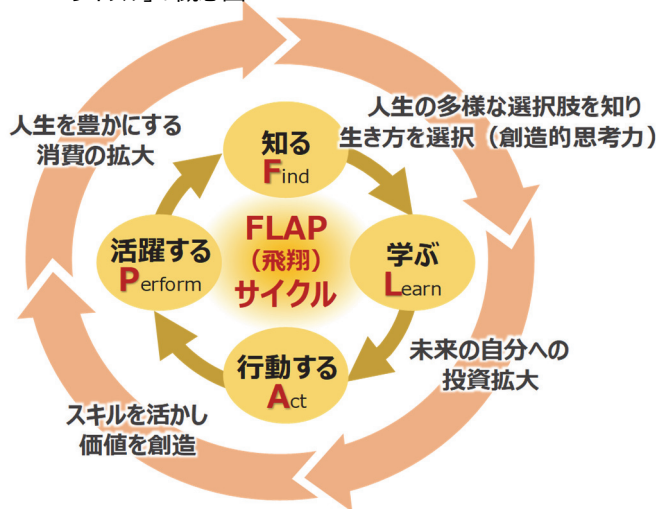
2050 年に向けて厳しい就労環境が予想される中、三菱総合研究所は改めて「FLAP サイクル」の重要性を訴えたい（図表 II-5-6）。FLAP（飛翔）サイクルとは、当社の造語で、個人が自分の適性や職業の要件を知り（Find）、スキルアップに必要な知識を学び（Learn）、目指す方向へと行動し（Act）、新たなステージで活躍する（Perform）という一連のサイクルを指す。

デジタル空間を介した場所や時間に捕らわれない働き方をし、人間中心の創造的な仕事に従事する能力を培い、国際的な労働市場での競争に打ち勝つ。こうした「自分らしい」働き方に挑戦するため、個々人が FLAP（飛翔）サイクルを実践することが期待される。

この概念は 2018 年 7 月に発表した「内外経済の中長期展望 2018-2030 年度」で提言したもののだが、その重要性は 2050 年にかけてさらに強まっていく。日本全体として FLAP サイクルを完成させるという目標に向け、官民それぞれが役割を果たすことが求められる。

図表 II-5-6

前向きな挑戦を後押しする上で重要な FLAP サイクル 「FLAP サイクル」の概念図



出所：三菱総合研究所

創造的思考力を培い自分らしさを発揮

FLAP サイクルにおいて「人生の多様な選択肢を知り生き方を選択」するためには、多様な選択肢の中から自身が本当に価値を見出すもの／ことを見定め、働き方や暮らし方を選択・実践することが求められる。そのためには一人ひとりが「自分らしい」人生を描き切る力（＝創造的思考力）を身につけることが鍵になる。

こうした創造的思考力を育む機会として、教育と社会参加の重要性が挙げられる。かつて日本は教育先進国といわれてきたが、その中身は工業化社会に適合した教育であった。近年、日本の国際競争力低下に際して、社会人教育の貧弱さを指摘する声もある。創造的思考力を培う学校教育、社会人教育に向けた変革が不可欠である。

将来に向けて人間が備えるべき素養として、米国のマサチューセッツ工科大学（MIT）のミッチェル・レイズニック教授は創造的思考力の重要性を指摘する。創造的思考力とは、新しい発想とともにその発想を具現化・進化させるサイクルである。新しい発想（Image）を出発点とし、商品やサービスを試作し（Create）、それを試し（Play）、その経験を広く人々と共有（Share）、それらの過程と結果を振り返り（Reflect）、そして新たな発想（Image）に進化させる。

レイズニック教授は著書の中でイタリア小都市の幼稚園の事例「レッジョ・アプローチ」を紹介している²⁴。子どもたちがグループに分かれて、野菜の微細構造の観察や街の模型の製作、畑で見つけた虫の研究などのワークを実施。そのワークを記録し、振り返る。また、香川大学教育学部附属高松中学校では、創造表現活動として「プラム」「人間道徳」を実施²⁵。前者は演劇や模擬裁判、紙芝居などの表現課題を追求、後者はさまざまな社会参加を通じて自己の生き方・あり方を問い直す活動である。創造的思考力の育成における社会参加の役割は大きく、地域を含めたコミュニティの重要性が改めて注目されよう。

図表Ⅱ-5-7

2050 年に向けて必要となる創造的思考力

創造的思考力に基づく行動サイクルとそれを育む教育の関係図



出所：「ライフロング・キンダーガーデン創造的思考力を育む4つの原則」（ミッチェル・レイズニック、2018）を参考に三菱総合研究所作成

²⁴ ミッチェル・レイズニック（2018）「ライフロング・キンダーガーデン創造的思考力を育む4つの原則」、日経BP

²⁵ http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/kenkyu/htm/08_news/_icsFiles/afieldfile/2019/03/04/1413823_001.pdf (2019年8月閲覧)

全ての人に対し前向きな挑戦を後押しする仕組み

デジタル技術の進歩に伴い働き方が大きく変化しても、格差が固定化しないこと、つまり努力すれば所得を引き上げられる余地が十分にあることが重要である。そのためには、セーフティネットも単なる所得補償ではなく、スキルアップ投資を促すものでなければならない。EdTech などにより誰でも質の高い教育が受けられる機会は拡大している。また、格差を固定化させないためには、親の所得水準によらず子どもが意欲さえあれば十分な量と質の教育を受けることができ、経済格差を教育格差につなげないようにすることが重要だ。

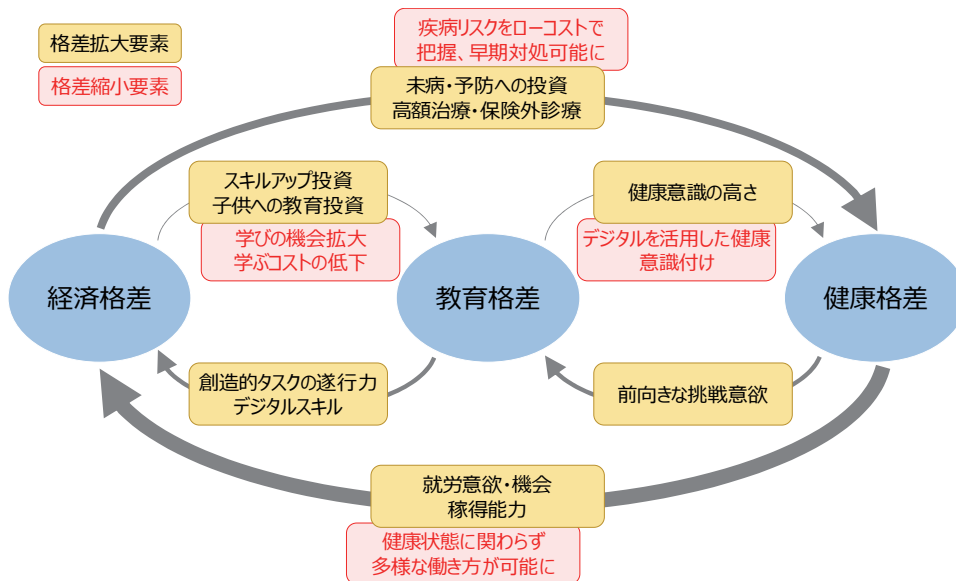
また、2050年にかけてライフサイエンス技術が発達すれば、保険対象外の最先端の医療や投薬を受けられるかどうかで、健康格差が広がる可能性もある。一方で、デジタル技術の発達により、疾病リスクをローコストで把握し早期に対処できるようになるほか、生活習慣などに応じた個別の健康改善など技術を活用することで、健康になりたい人のお金をかけずに健康になれる機会も拡大するだろう。

2050年にかけて、経済格差が教育格差や健康格差によって助長される社会となれば、結果的に国民の豊かさに大きな格差が生まれ、日本の社会が不安定化する。競争環境が厳しくなることで、一定の経済格差が生まれる方向に進む可能性が高いが、デジタル技術の活用や制度改革により、経済格差を教育格差や健康格差につなげない仕組みを整備し、意識や努力によって誰もが豊かになれる社会を目指すべきだろう。

図表 II -5-8

経済格差を教育格差や健康格差につなげない仕組みづくりが重要

格差を増幅する要素と縮小する要素



出所：三菱総合研究所