

## 第3回「総合知」ウェビナー：「総合知」で未来社会を創造

開催日時：2024年2月15日（木）15:00～17:30

配信場所：東北大学東京オフィス(オンライン配信)

参加人数：オンライン参加245名（大学・高専関係者、企業関係者、学生など）

主テーマ：フューチャー・デザインなど未来志向の考え方にに基づき、様々な背景や知見を有する論客により今後の「総合知」推進に向けた仕組みや考え方を議論

登壇者：【事例紹介と総合討論】事例紹介：稲穂健市氏、花田文子氏、磯野太佑氏、豊田光世氏、洲上ゆかり氏、加藤兼司氏、総合討論：左記6名+上山隆大氏(内閣府)、司会：中山忠親氏(内閣府)

### 1. 事例紹介（6事例）の概要

#### ①URAの視点から考える産学連携と「総合知」 稲穂 健市 氏（東北大学）

科学技術の社会実装には総合知が求められ、これを構成する「知」の融合には、それぞれの知の“境界知”、それぞれの知を強く結びつける“媒介知”の理解と育成が不可欠となる。事例として「COI東北拠点：さりげないセンシングと日常人間ドックで実現する自助と共助の社会創生拠点」を紹介した。この取組は、大学をハブとした複数企業連携のイノベーション創生モデルであり、センシングを基点に、暮らし、食事、運動、旅行等に関するサービス実装を出口として展開・拡大していく様を示した。事業成功のポイントとして、URA人材の果たした、知を総合的に理解し(境界知)、これらの知を積極的に繋げる(媒介知)といった役割を示した。今後の展開には、組織として境界知と媒介知を理解・育成し定着させる必要性を示した。

#### ②「総合知」海外事例調査からの示唆 花田 文子 氏（科学技術振興機構）

JSTのシンクタンク部門CRDSは海外の「総合知」事例調査から研究開発のファンディングプログラムを「社会課題起点」「科学技術駆動」というアプローチの観点で分析。総合知の発現の仕方が両者で異なることを報告した。前者はシステム変革に向けたプログラムレベルのデザイン、後者はアジャイルなマネジメントに重点が置かれる。一体的な教育と実践、重層的なファイナンスは両者に共通する要素である。日本の政策における中心課題と、それに応じた研究・イノベーションエコシステムの方向性について、議論と認識共有を深め、推進方策を検討することが重要であると提示した（2024年報告書公開）。

#### ③Society6.0における「日本」という概念 磯野 太佑 氏（Nikko Open Innovation Lab）

Society5.0とは、サイバー空間とフィジカル空間が高度に融合した「人間中心の社会」の形成である。このサイバーとフィジカルが合わさったリアルな“価値”の認識は、ジャポニズムの例に漏れず、日本人がこれまで得意としてきた分野であり、自己実現型の社会に受け継がれることとなる。つまり、個々人がグローバル社会と繋がるインフラ整備の中で、人間の五感の価値が問われ、これを得意とする日本文化が国境を越えて日本の価値の最大化に繋がることとなる。Society6.0において、「日本」という概念が世界の共通認識となるように、日本が「総合知」を世界に提唱し実装していくことを強みとしたい。

## ④地域社会における共創と総合知 豊田 光世 氏（新潟大学）

対話的な意思決定の文化を地域に醸成し、創造的に進化し続ける自然共生社会の実現を目指している。地域社会の共創は、多層的に展開する必要がある、総合知が自然と生かされている。共創の現場では3つの課題に直面しており、1.住民間の知のヒエラルキーの存在、2.地域課題の大きさから未来を語ることの困難さ、3. ウェルビーイングの多様性と不確かさである。こういった総合知が活かされる探究の基盤を踏まえ、対話と共創の場のデザインから地域課題を見出しこれを解決することが地域社会の変革に繋がることとなる。

## ⑤フューチャー・デザインを用いた教育と実践 淵上 ゆかり 氏（大阪大学）

将来の姿を考察する際、現世代同士で見通すのではなく、現世代と仮想将来世代（将来世代になりきった者）とによる世代間合意形成から課題解決を図るのが「フューチャー・デザイン」である。このデザイン手法は、自然科学、人文・社会科学の様々な専門家の参画を可能とする、将来をキーワードとした新たなサイエンスである。この合意形成手法は、学問分野だけでなく、時間・世代を超えた「総合知」の醸成場として機能する。つまり、フューチャー・デザインとは、仮想将来世代による世代間協同と視点共有（俯瞰的視点）によってバックキャストを実践するものである。

## ⑥未来を紡ぐ 野性の思考 加藤 兼司 氏（日立製作所）

小平浪平氏(日立製作所創業者)の進路に関わった村井弦斎氏(SF作家)を通して、未来予測の重要性を紹介した。H. ミンツバーグは経営に必要な3要素に、アート(直感型)、サイエンス(論理思考型)、クラフト(経験重視型)を挙げており、未来予測にも論理と経験とは異なるアート、つまり飛躍的な未来を想像する好奇心が大切といえる。また、エンジニアリング(目的・概念を定め組み立てる)とブリコラージュ(今ある道具や材料から目的を満たす)の2つを定義した「野生の思考：C.L.ストロース著」を踏まえ、ブリコラージュの達成には総合知が重要となる。

## 2. 総合討論「総合知」で未来社会を創造（討論の抜粋）

- スタティックになりがちな知識を、どのように次の課題解決に活用していくかが重要となる  
(総合知という概念によって、ディシプリンを拡大していくことが大切。ディシプリンが枠を超えて価値を生み出すこととなる)
- ある領域と別な領域とを結びつける媒介知の実践者が重要となる：境界知の積極的な駆動を担保
- 海外のイノベーションプログラムの特徴は、早く多く失敗することから新規アレンジを行っていくという実践活動にある
- イノベーションにおいて、現場を見ること・現地データを把握することが重要となる
- グローバルのエコシステムとローカルなエコシステムとは対極の概念ではなく、互いが関係性を持つ両輪と捉えることが大切となる  
(エコシステムをほぐし新しいパワーを生み出すため、対話と共創の場のデザインが重要となる)