

デジタルとリアルは、どう溶け合っていくのか？

META SAPIENS

REPORT

メタサピエンスレポート

SIGN
ING

Social Business Studio

はじめに

デジタル技術が日々進化し続け、多くのものがデジタル化されつつある現代。
技術の進化とともに、企業や生活者もデジタル化に対応することが期待されるようになっている中、
リアルだからこそその価値も見直され始めています。

これからわたしたち人類はどのようにデジタル化を受け入れて、どんな方向に向かっていくべきなのでしょう。
本レポートでは、リアルとデジタルの価値を上手に組み合わせて、
一つの次元に限定せずにリアルとデジタルを楽しむ考えを「メタサピエンス」と提案します。

「メタサピエンス」な考え方を通して、テクノロジーの変化の先に待つ「人類の変化」について、
一緒に探求できたらと思います。



METASAPIEN

SUPERVISION

監修 —— 佐久間洋司

分断ではなく調和する
未来のためのテクノロジー。
デジタルとリアルが溶け合う
未来像をメタサピエンスな人々と探る。

大阪大学SSI特任研究員、2025年大阪・関西万博 大阪パビリオン ディレクター、世界経済フォーラムSNWI代表ほか。日本SF作家クラブ会員、人工知能学会 産業界連携委員。日本オープンイノベーション大賞 文部科学大臣賞、Forbes JAPAN UNDER 30などを受賞

CHAPTER 1

デジタルとリアルは
どれくらい溶け合っているのか？

日本においてデジタルとリアルが溶け合うことに対する賛否は「完全に2極化」

リアルとデジタルは
繋がったほうがいい

50%

リアルとデジタルは
繋がらないほうがいい

50%

日本はデジタルサービスや AI に対して世界とは異なる捉え方をしており「デジタルとリアルのちょうどいい付き合い方」を模索する過渡期にあった。

デジタル化の現実と理想を見てもカジュアルな「楽しみ」はデジタル化している一方、エッセンシャルな「営み」はリアル偏重。

理想を見てもワークや手続きはデジタル化したいと思う一方で、ライフやつながりはリアルで行い続けたいと思っていた。

デジタルとリアルを上手に組み合わせて、前向きに楽しんでいる人はいるのか?を探った。

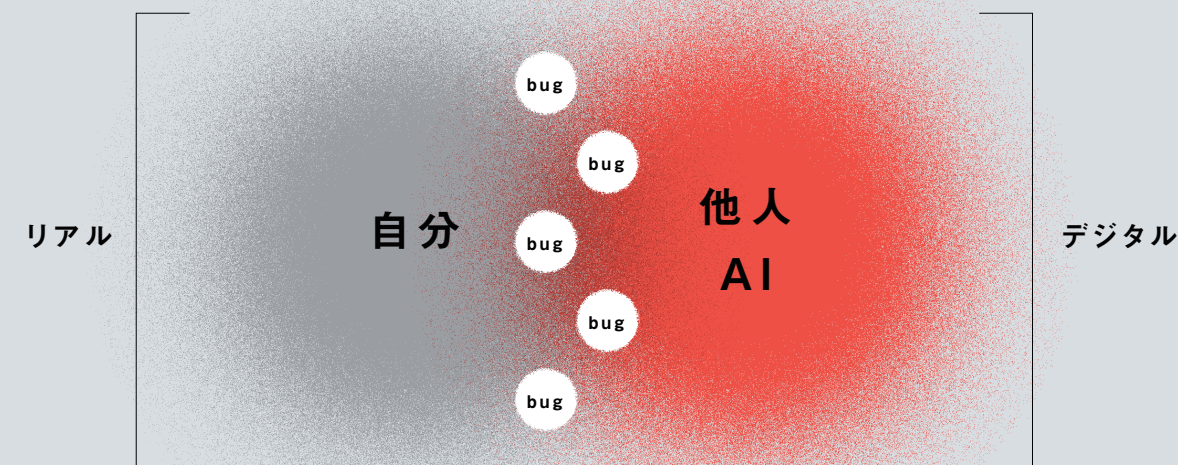
CHAPTER 2

デジタルとリアルを上手に
溶け合わせる「メタサピエンス」

「メタサピエンス」とはデジタルとリアルが溶け合うことに対して肯定的で、デジタルを通して人生を豊かにする考え。

メタサピエンスはライフスタイルにデジタルを積極的に取り入れるだけでなく、デジタルを活用することで創造性やアイデンティティ、コミュニティを拡げている。

また、デジタル上で接する他人や AI に対しても、人間らしい心のやりとりを感じており、ときには不具合さえも前向きに楽しむ姿勢を持っていた。



CHAPTER 3

メタサピエンスな
未来の楽しみ方とは？

メタサピエンスが持つ価値観が当たり前になった、未来の楽しみ方を3つのシナリオを通して構想。

SCENARIO #1

みんなの体験を一緒に楽しめる!?
「わたし」と「あなた」が
溶け合う未来



SCENARIO #2

AIによって自分が増える!?
「わたし」と「AI」が
溶け合う未来



SCENARIO #3

寝ている間も議論を進めてくれる!?
「わたし」と「社会」が
溶け合う未来



CONTENTS

はじめに	—————	P 2
CHAPTER.1 デジタルとリアルはどれくらい溶け合っているのか？	—————	P 6
CHAPTER.2 デジタルとリアルを上手に溶け合わせる「メタサピエンス」	—————	P 29
CHAPTER.3 メタサピエンスな未来の楽しみ方とは？	—————	P 44
おわりに	—————	P 58

CHAPTER

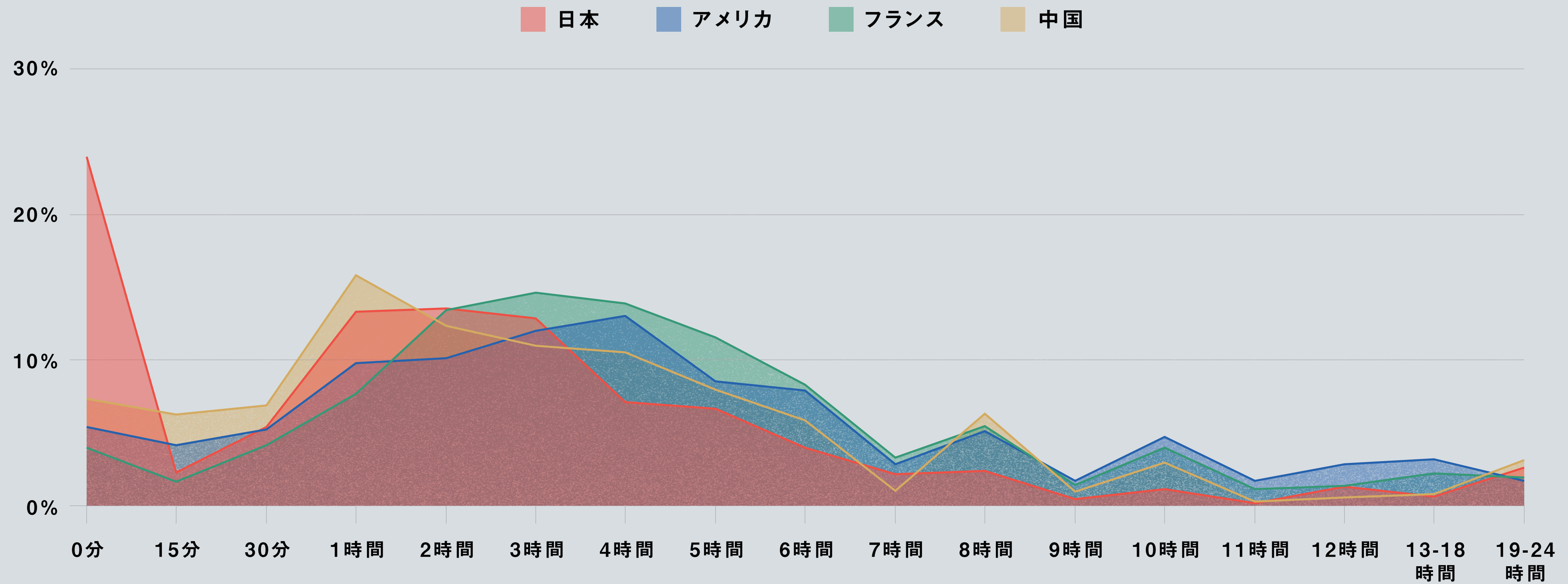
デジタルとリアルはどれくらい 溶け合っているのか？

国際比較から紐解く、日本の現在地

今、日本においてデジタル化はどのように起こっているのでしょうか。本章ではデジタル化を一方向的な技術の変化ではなく、リアルとデジタルに対する生活者の価値観の変化と捉えました。日本のデジタル化の現在地を知るために、アメリカ・フランス・中国と国際比較を進めました。

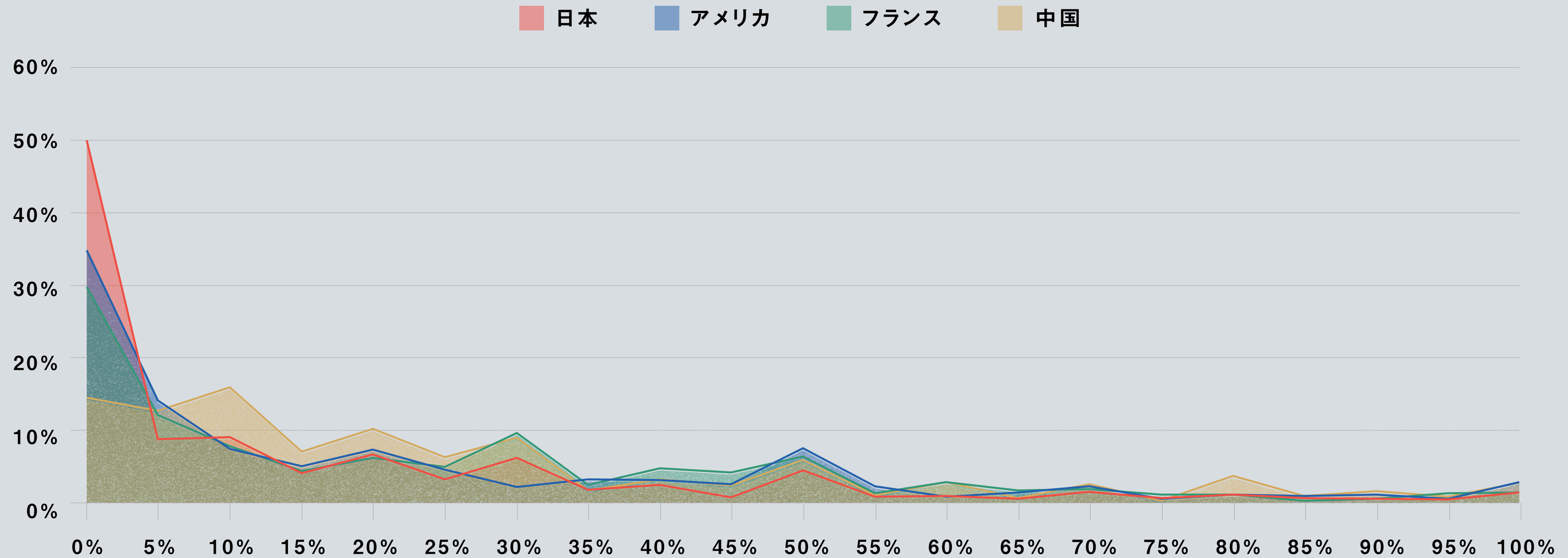
日本人の4人に1人が デジタル上で時間を過ごしていないと実感

※使用設問項目：1日の中でリアル上とデジタル上で過ごす時間の割合（デジタル上）



日本人の半数がデジタル上の支出がないと感じており 世界的に見てもリアル偏重な傾向に

※使用設問項目:リアル上とデジタル上で使うお金の割合(デジタル上)



普段触れているプラットフォーム数は少なく 新興プラットフォームの利用も少ない状況

※使用設問項目:プラットフォームの利用率

各国のプラットフォーム平均利用数

	日本	3.8個
	アメリカ	3.6個
	フランス	5.0個
	中国	6.3個

日本が利用率最下位のプラットフォーム

VR・XR・AR	5.4%
オンライン教育	6.2%
ポッドキャスト	7.3%
ライブ配信	25.6%

日本においてデジタルサービスは 好意や楽しみを感じる「相棒」のような存在というよりも 生活を便利にしてくれる機能的な「道具」と捉えているようです

※使用設問項目:プラットフォームの利用理由



日本

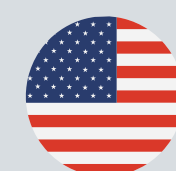
1 日常生活を便利にしてくれる

2 退屈しのぎ・暇つぶしになる

3 場所や時間を選ばない

4 趣味や余暇に役立つ

5 興味・関心を知ることができる



アメリカ

1 生活の一部になっている

2 プラットフォーム自体が好き

3 ながらも情報得られる

4 趣味や余暇に役立つ

5 日常生活を便利にしてくれる



フランス

1 プラットフォーム自体が好き

2 場所や時間を選ばない

3 知りたい情報を積極的に探せる

4 興味・関心を知ることができる

5 趣味や余暇に役立つ



中国

1 プラットフォーム自体が好き

2 場所や時間を選ばない

3 知りたい情報を積極的に探せる

4 興味・関心を知ることができる

5 趣味や余暇に役立つ

AIに対して、日本は友だちのような「ヨコ関係」ではなく 先生のような「タテ関係」で捉えています

※使用設問項目:AI(人工知能)を人に例えた存在にするとなにか「あてはまるもののTOP」

🇯🇵 日本

先生

🇺🇸 アメリカ

友だち

🇫🇷 フランス

友だち

🇨🇳 中国

友だち

日本は、AIに対して答えのない相談や悩みに正解をだしてくれる
「信頼感」を感じる存在だと捉えており
AIとの豊かな関係性を築く過程なのかもしれません

※使用設問項目:AI(人工知能)を「先生」と考える理由

自分より色々な面で
長けている存在だと思う

我々人間以上に
知識が豊富である事

迷いごとや
悩みごとに対して
適切だと思われる
助言をするから

自分より知識があるから
学ぶことが沢山ありそうだから

人間を超えた頭脳で
新しい発想もできる。
専門的知識においてはプロ

一番悩んでいることで、
解決策が思いつかない時に
すぐに相談できて
解決できるから

「デジタルの活用による人生の満足度」の 自己評価では日本が最も低い結果に

※使用設問項目:「デジタル上の体験・コミュニケーション」を活用することで、どれくらい人生が良い状態か(100点満点)



56点



61点



63点



79点

日本においてデジタルとリアルが 溶け合うことに対する賛否は「完全に2極化」

※使用設問項目:社会のデジタル化に対する賛否

リアルとデジタルは
繋がったほうがいい

50%

リアルとデジタルは
繋がらないほうがいい

50%



しかし世界では賛否の姿勢がわかれはじめている

※使用設問項目:社会のデジタル化に対する賛否



54%

61%

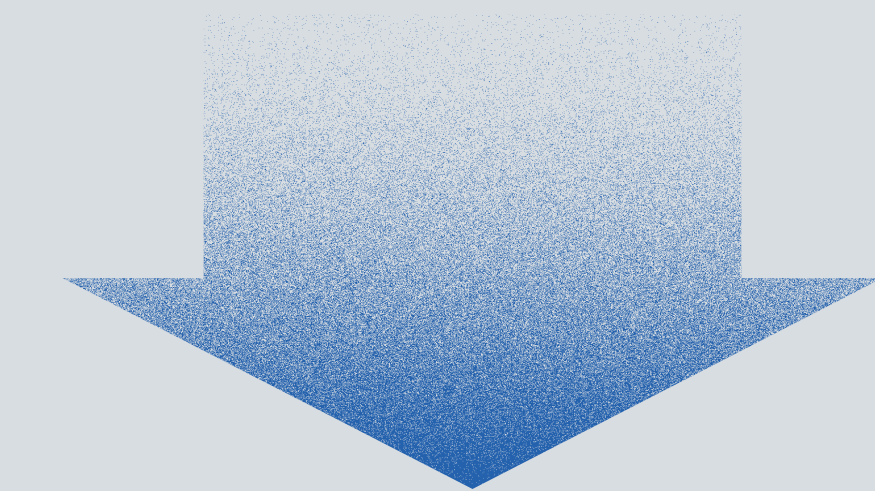
31%

■ リアルとデジタルの世界は繋がったほうが良いと思う+やや思う ■ リアルとデジタルの世界は繋がらないほうが良いと思う+やや思う

デジタルとの融合に対する生活者意識は 各エリアのデジタル化に対する意見の現れかもしれません



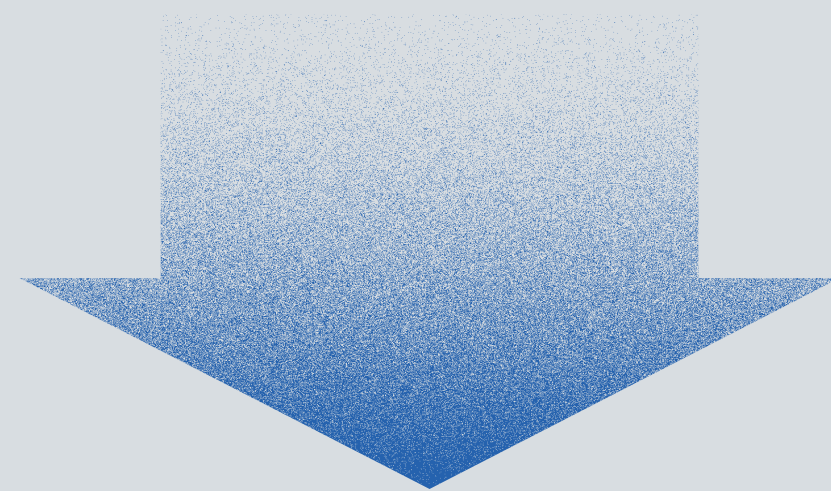
経済成長を重視し
格差拡大の懸念がある
アメリカ型のデジタル化



リアルとデジタルの
融合に反対



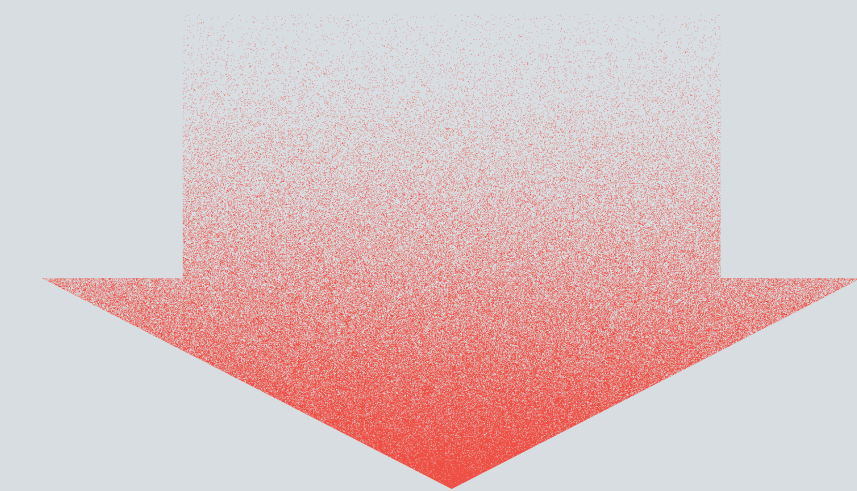
プライバシーを重視し
経済成長の懸念がある
ヨーロッパ型のデジタル化



リアルとデジタルの
融合に反対



社会全体の価値を重視し
プライバシーの懸念がある
中国型のデジタル化

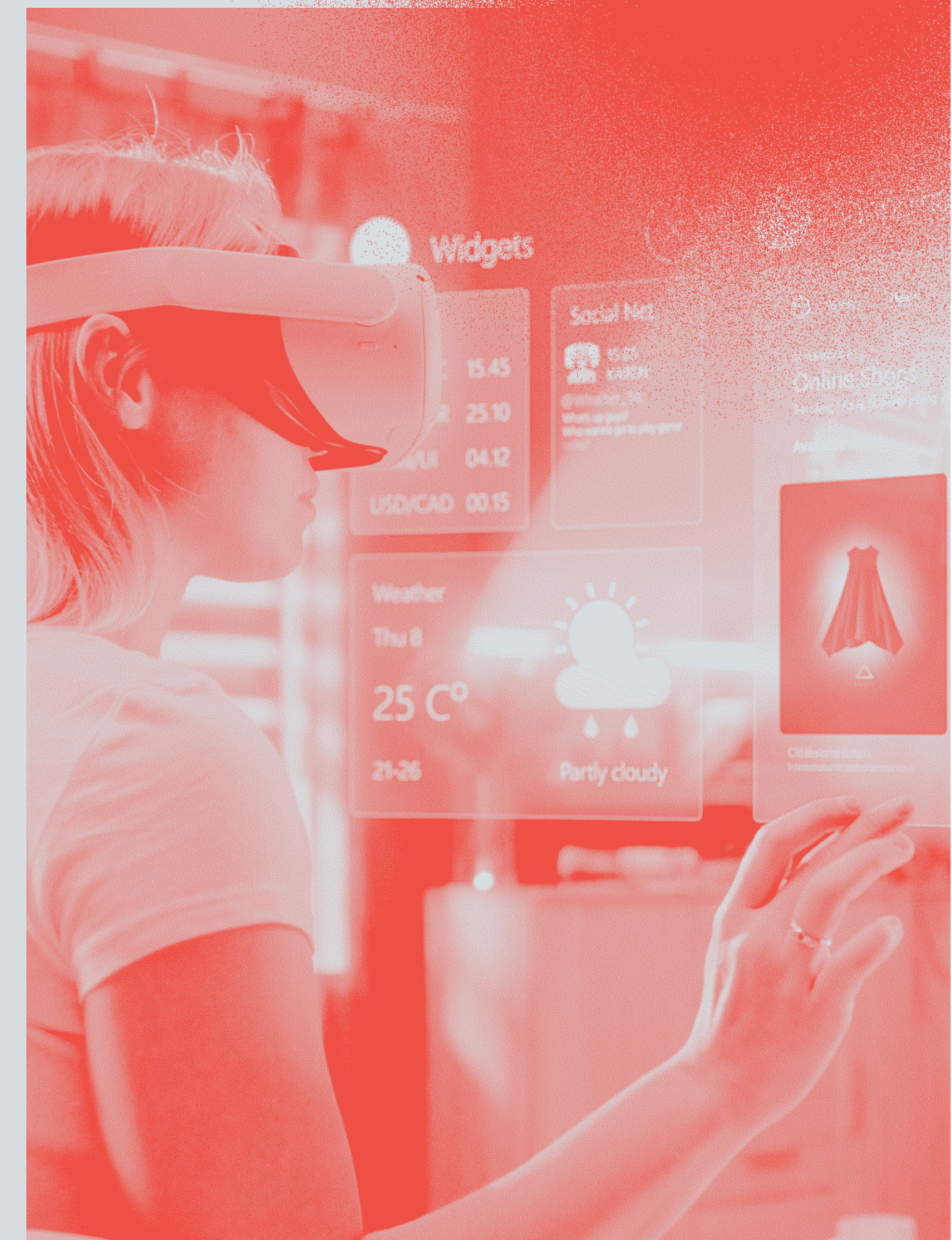



リアルとデジタルの
融合に賛成



お金も時間もデジタルで使わずデジタルを通して人生の豊かにできている実感が少ない日本。デジタルサービスやAIに対しても他の国とは異なる捉え方をしています。

これを単にデジタルを受け入れる姿勢がないと考えるのではなく「デジタルとリアルのちょうどいい付き合い方」を模索する過渡期にある、つまり日本らしいデジタル化を探るポテンシャルがある、と考えました。





今、日本の生活者が
デジタル化を受け入れている領域と
そうでない領域はどこにあるのでしょうか。

※使用設問項目:生活における行動のリアルとデジタルの割合26%

ゲームやファッションなど

余暇的な消費に近い

カジュアルな「楽しみ」は
デジタル化し始めている。

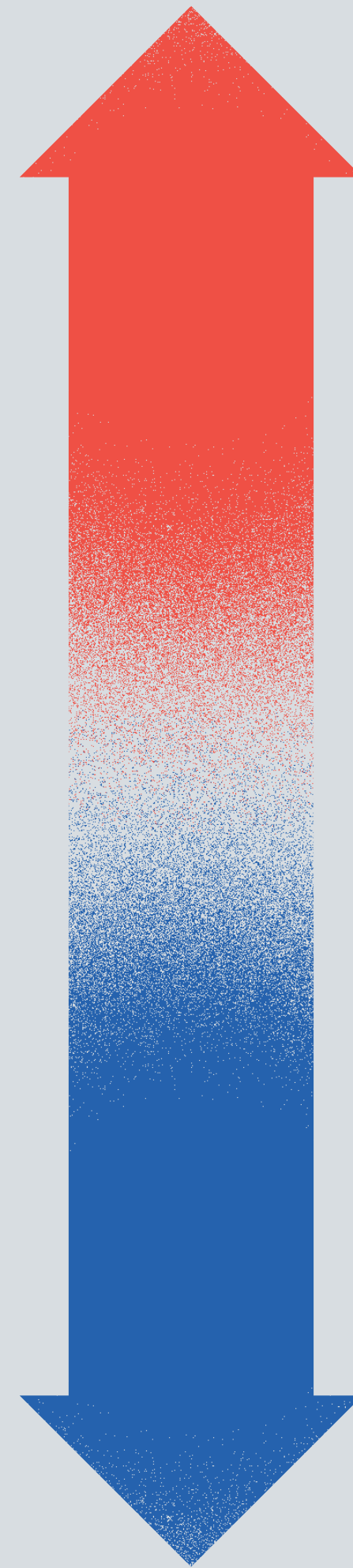
食事や医療など

食事や医療など

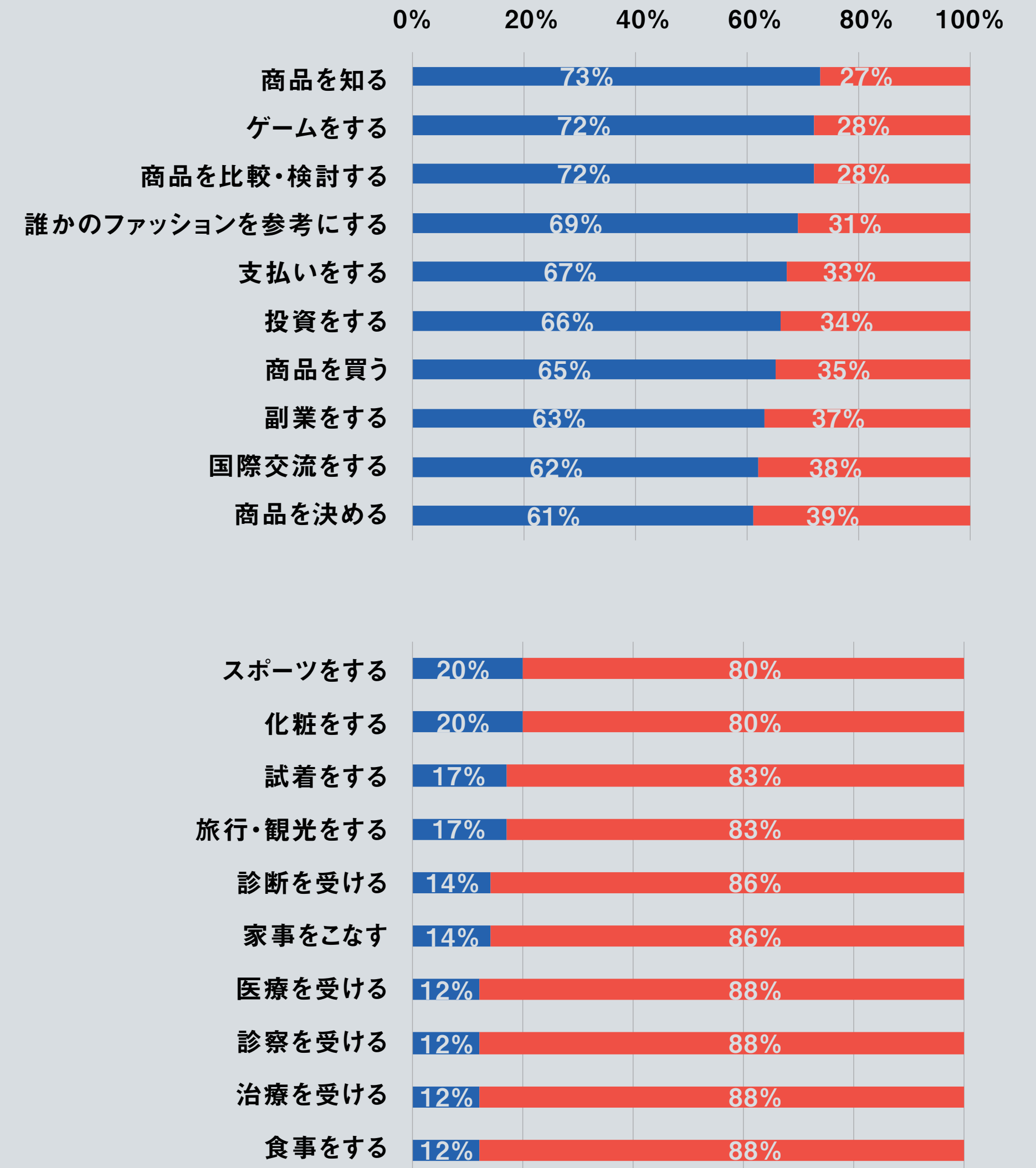
社会生活に必要な

エッセンシャルな「営み」は
リアルに偏重している

デジタルでも行う



ほとんどリアルで行う

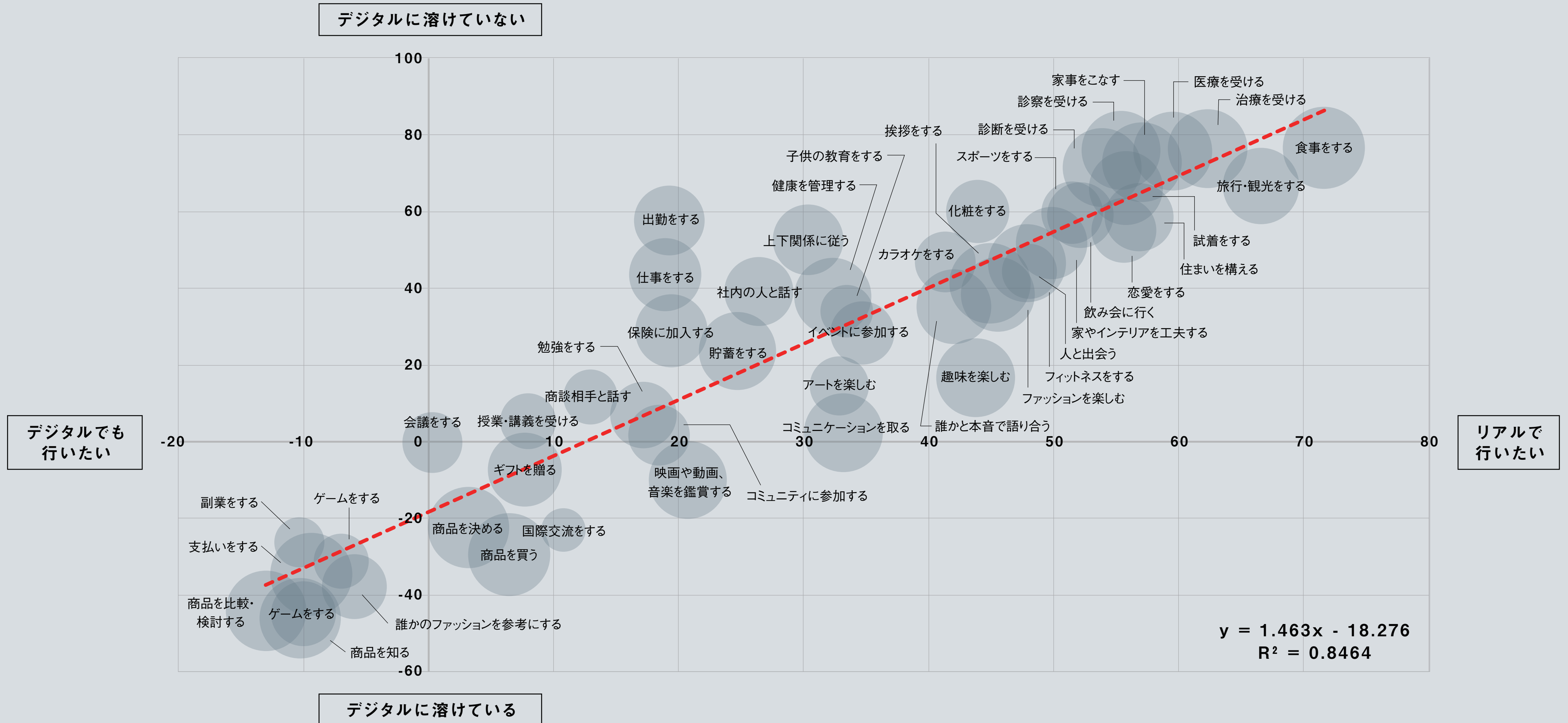


デジタルとリアルの融合の現状と理想を深ぼるために
「リアルでしていること・デジタル化していること」と
「リアルでしたいこと・デジタル化したいこと」を分析。



日本

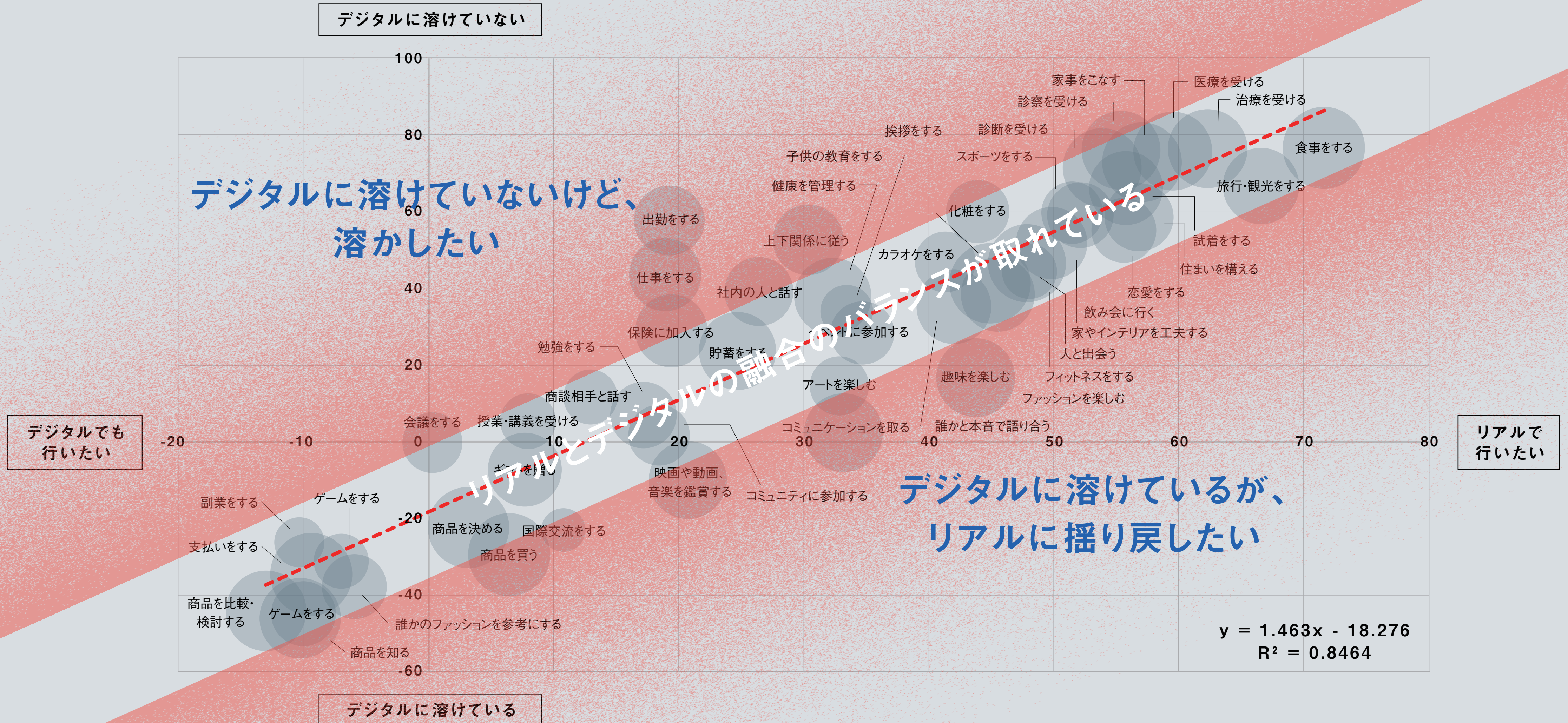
デジタルとリアルの融合に対する現状と理想MAP





日本

デジタルとリアルの融合に対する現状と理想MAP



行政・買い物・資産運用などの事務的な「手続き」はデジタル化を期待している

※使用設問項目:デジタル化が進む中でデジタルで行いたいこと

市役所などに行って行う
手続き

保険に限らず
契約を要するもの

投資や貯蓄

銀行口座管理や買い物や
代金支払いなど

確定申告・年末調整

買い物

人・自然・文化との五感を通じた 「つながり」はまだまだリアルに残しておきたい

※使用設問項目:デジタル化が進む中でリアルで行いたいこと

目で見てキレイだと感じたり
味覚で楽しんだり
五感で感じるもの。

自然や動物と
触れ合うこと

人との関わりや
コミュニケーション
友達、家族との時間

スポーツや食事など
身体的な感覚を伴うもの

音楽鑑賞、食事、アート、
ワークショップ、スポーツなど、
手ざわり、匂い、雰囲気があること。

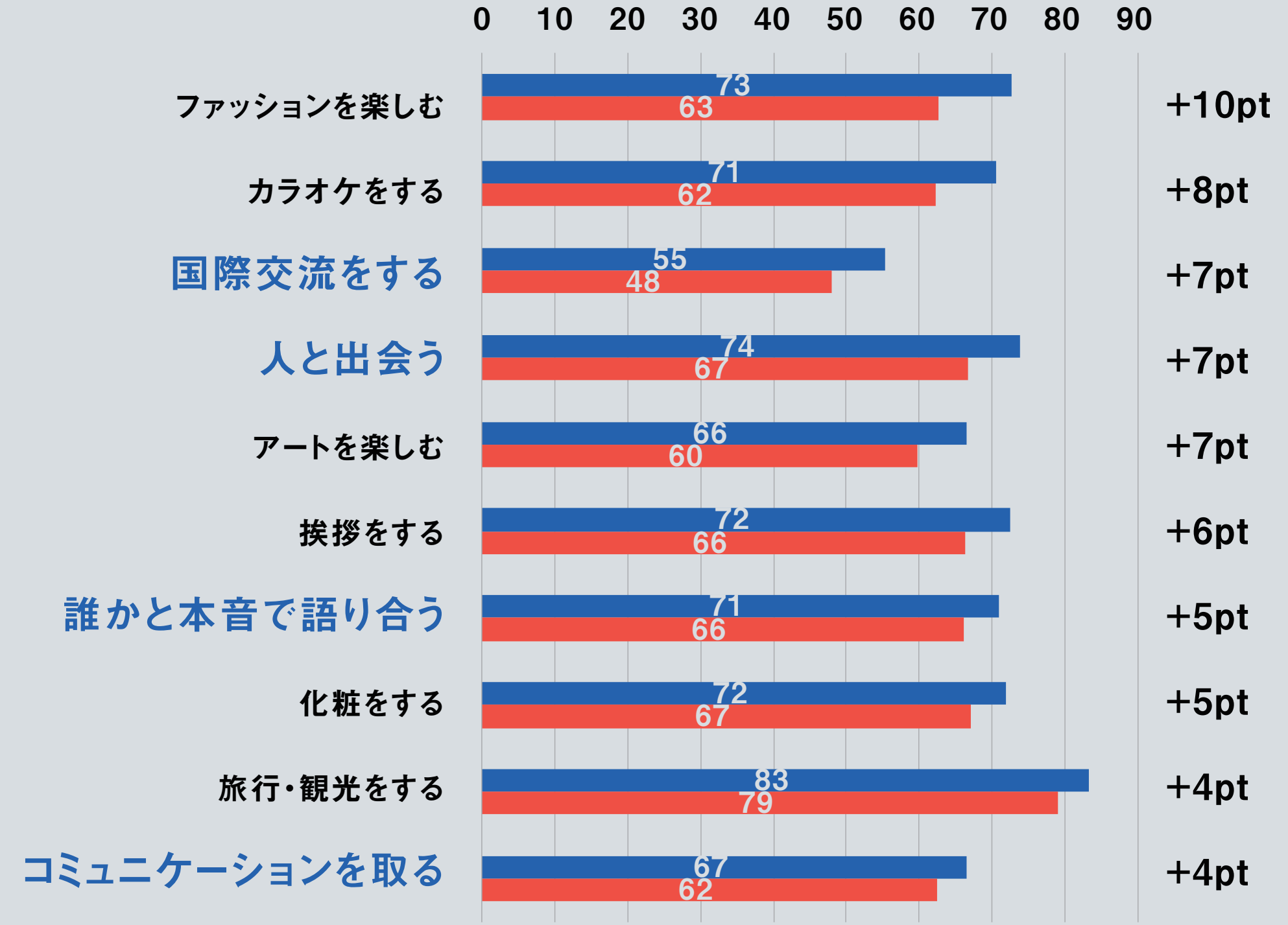
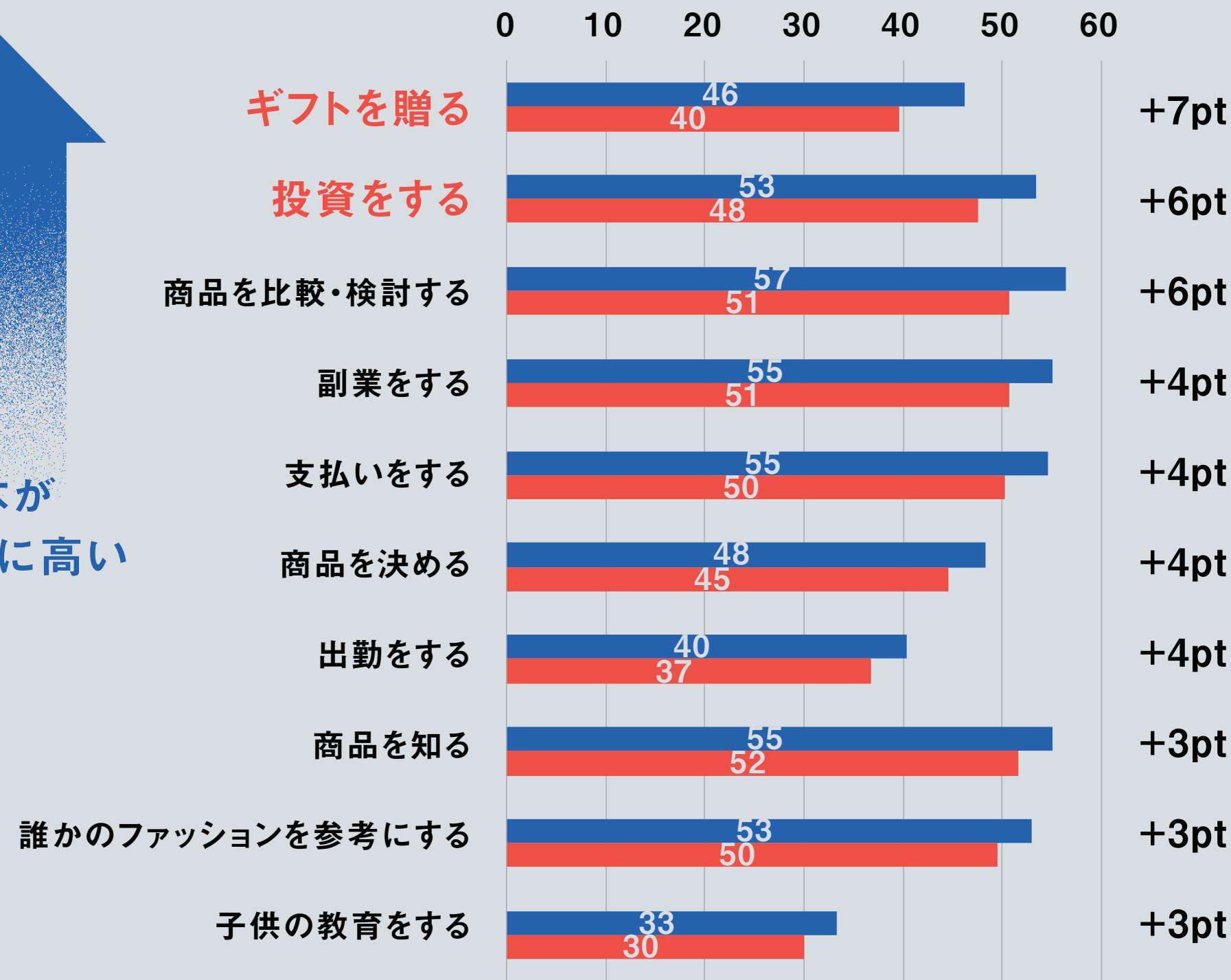
人や動物、自然のふれあい。
色味、雰囲気、空気、香り、
音、感触を知りたい。

モノやお金ではない「心と心のやり取り」を リアルに重視するのは日本ならではの価値観のようです

デジタル上でも行いたいこと

リアル上で行いたいこと

日本が
特徴的に高い



■ 日本のスコア

■ 4都市平均のスコア



カジュアルな楽しみはデジタル化が進み、エッセンシャルな営みはリアル偏重なのが日本の現状。

理想としては、ワークな活動や事務的な手続き、モノやお金のやりとりはデジタル化したいと思っている一方で、ライフな活動や五感のつながり、心と心のやりとりはデジタル化する社会の中でもリアルで行い続けたい。

日本では、デジタルとリアルの融合に対する期待が不安が入り混じり、デジタルとリアルのちょうどいい組み合わせにまだ迷っている段階なのかもしれません。

そんな中でデジタルとリアルを上手に組み合わせて、前向きに楽しんでいる人はいるのでしょうか？





「機能 (doing)」だけではなく「存在 (being)」を重視する 日本らしいリアルとデジタルの溶け合い方が求められる

——— 佐久間洋司

AIに対して、日本人だけが「友だち」のようなヨコ関係ではなく、少し距離の遠い「先生」というタテ関係で捉えている。ここに、日本らしいデジタルと人間との関係性の築き方のヒントがあるように思える。

子どものときからロボットが主人公のアニメや漫画などの影響で『友だちとしてのロボット』という存在に慣れ親しんできた日本。ロボットに対しては「友だち・パートナー」と捉える感覚があるのではないだろうか。一方で、海外ではロボットを『産業用や敵としてのロボット』とイメージする人が多いそうで、AIに対する日本と海外との立場と逆転していることがわかる。日本人のAIに対するイメージが、従来ロボットに対して抱いていたものと異なる為この逆転が発生しているのではないか。

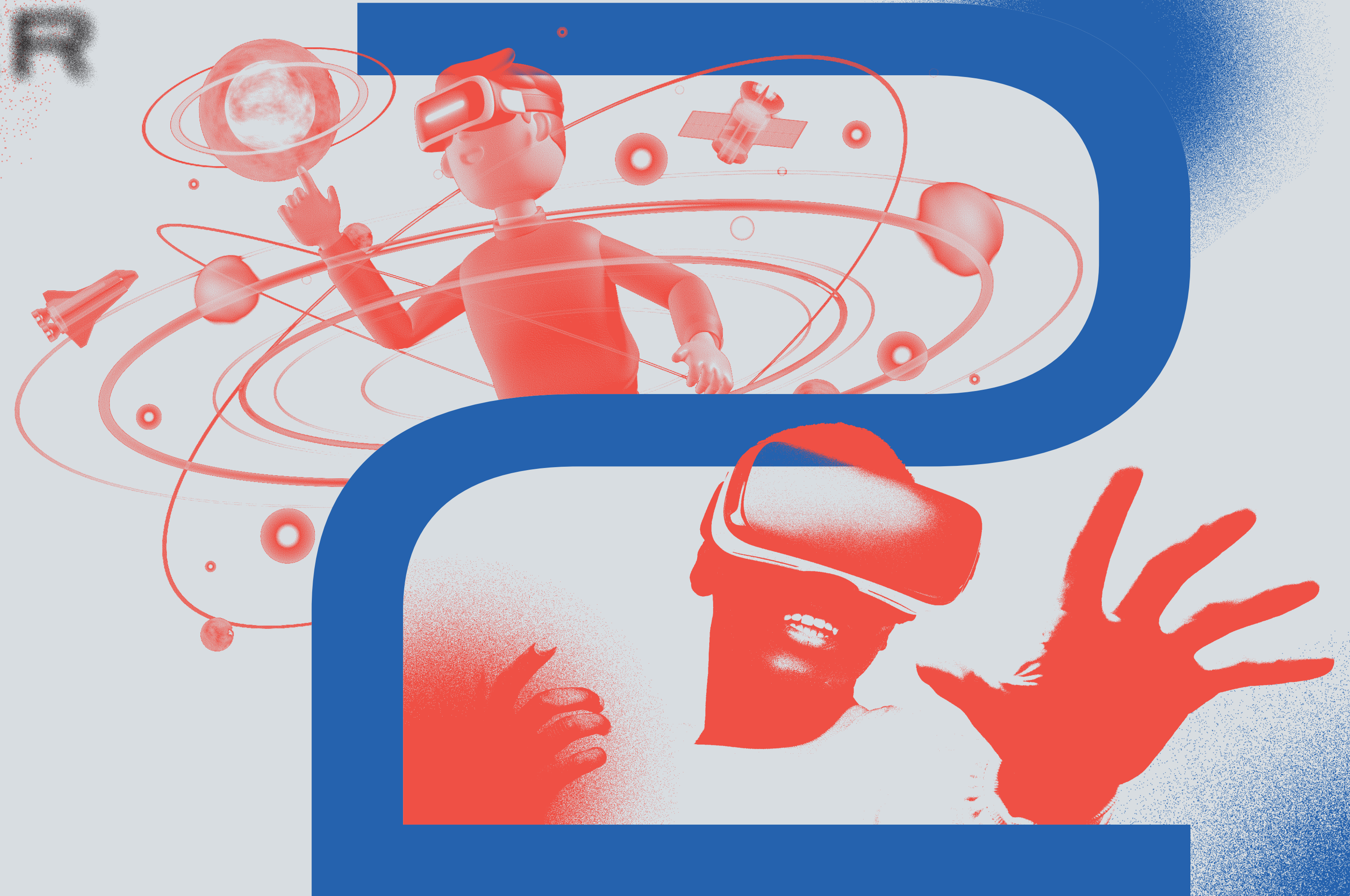
日本人は、検索、力仕事、仕事のサポートなどのデジタルの「機能」に対して友だちや先生だと判断しているのではなく、「特別な親しみや存在感」があるかどうか、どのようなインターフェイスなのかによって、関係性を判断しているのではないだろうか。例えば、動物型のロボットやチャットボット、エージェント型のインターフェイスが備わったAIが生活に実装されることを想像してほしい。今、日本人がイメージするAI(人工知能やPC上のツール)とは、異なる捉え方になる気がしないだろうか。つまり、AIやこれから生まれる新しいテクノロジーも、存在感やインターフェイスによって日本人との関係が大きく変わる可能性があるのではないか。

「機能 (doing)」だけではなく「存在 (being)」を重視し、インターフェイスも含めて重視する日本人だからこそ、デジタルとの溶け合い方が求められるだろう。

CHAPTER

デジタルとリアルを 上手に溶け合わせる 「メタサピエンス」

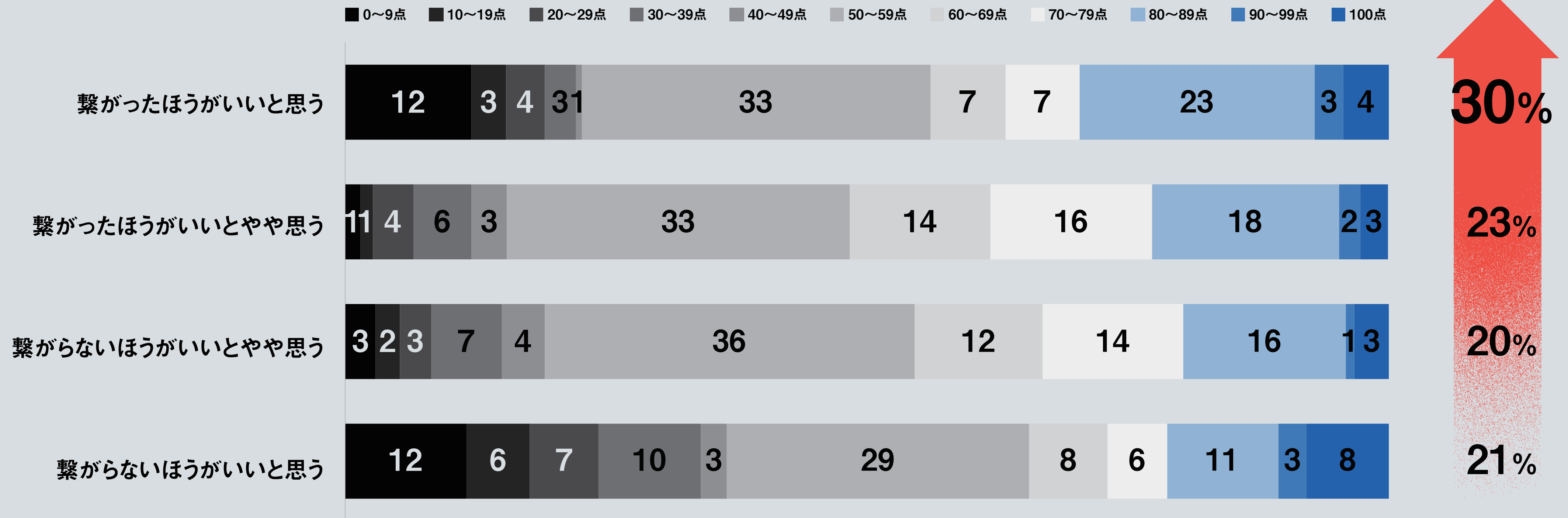
デジタルとリアルが溶け合うことに対して肯定的で
デジタルを通して人生を豊かにする考えに
日本らしいデジタル化のヒントがあると捉えて分析しました



デジタルとリアルの融合に肯定的な人ほど デジタルを通して自分の人生を豊かにしている

※使用設問項目:デジタル体験・コミュニケーションを活用した人生の状態

リアルとデジタルの世界は…





META SAPIENS

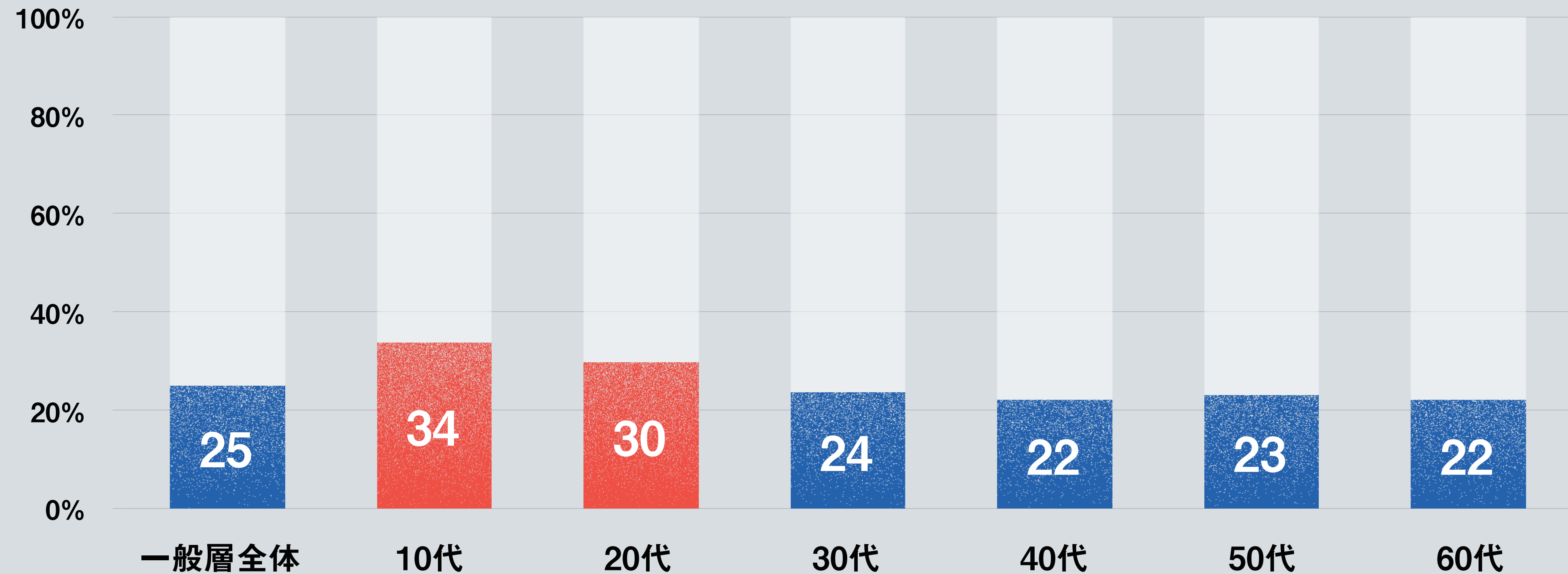
メタサピエンス

デジタルとリアルをメタ的に上手に組み合わせようとする考えを「メタサピエンス」として名付けました。

デジタルとリアルの融合に肯定的な人たちはデジタルを活用してリアルの生活もより豊かにしています。

そんなメタサピエンスな考えを持った人たちを抽出しデジタルをどう捉えて、どんな価値を感じているのか分析を進めました。

未来世代の3人に1人がメタサピエンスな考えを持っている



メタサピエンスな考えは先進サービスを前向きに受け入れ ライフスタイルにデジタルを積極的に取り入れる考え

※使用設問項目:興味がある「デジタル上の体験・コミュニケーション・プラットフォーム」(上段)

※使用設問項目:現在利用している「デジタル上の体験・コミュニケーション・プラットフォーム」(下段)



Vtuber
16%(+8pt)



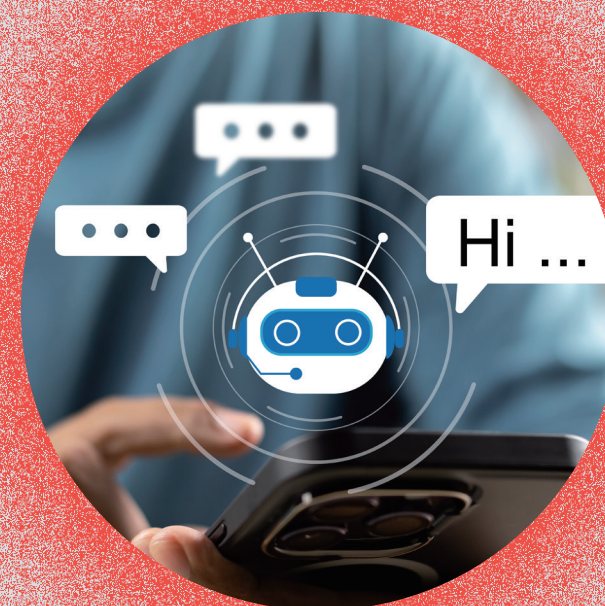
VR XR AR
14%(+8pt)



メタバース
19%(+7pt)



バーチャルアシスタント
20%(+11pt)



対話型AI
19%(+12pt)



オンラインゲーム
20%(+8pt)

※()内は「メタサピエンスな人たち」以外の一般層との差分

メタサピエンスな考えを持つことで デジタルの体験を通して自分自身の創造性を拡げることを楽しめる

使用設問項目: デジタル上で最も印象に残っているエピソード

#アバター

世界観が広がり
自分の価値観を見直す
きっかけをくれた

#オンラインゲーム

現実にはできないことを
自由に思い通りに
できるのがうれしい

#対話型AI

アイデアの壁打ちを
相手を見つける必要なく
いつでも気軽に実施できる

#オンラインゲーム

自分だけの世界に浸れて
ストレスが解消できる

#対話型AI

AIと物語を作った

#対話型AI

授業内で発表をするときの
台本を作る時に役立った

デジタル上においても人とのつながりを感じ 自分のアイデンティティやコミュニティも広げようとしている

※使用設問項目:デジタルに感じられる価値観(TOP2)

年齢や立場など
関係なく仲良くなれる

38%
(+10pt)

デジタルで自分を
受け入れてくれる居場所がある

21%
(+7pt)

※使用設問項目:デジタル上での経験

インターネットだけで
関わる友人がいる

40%
(+11pt)

サービスやアカウントで
性格やふるまいを使い分ける

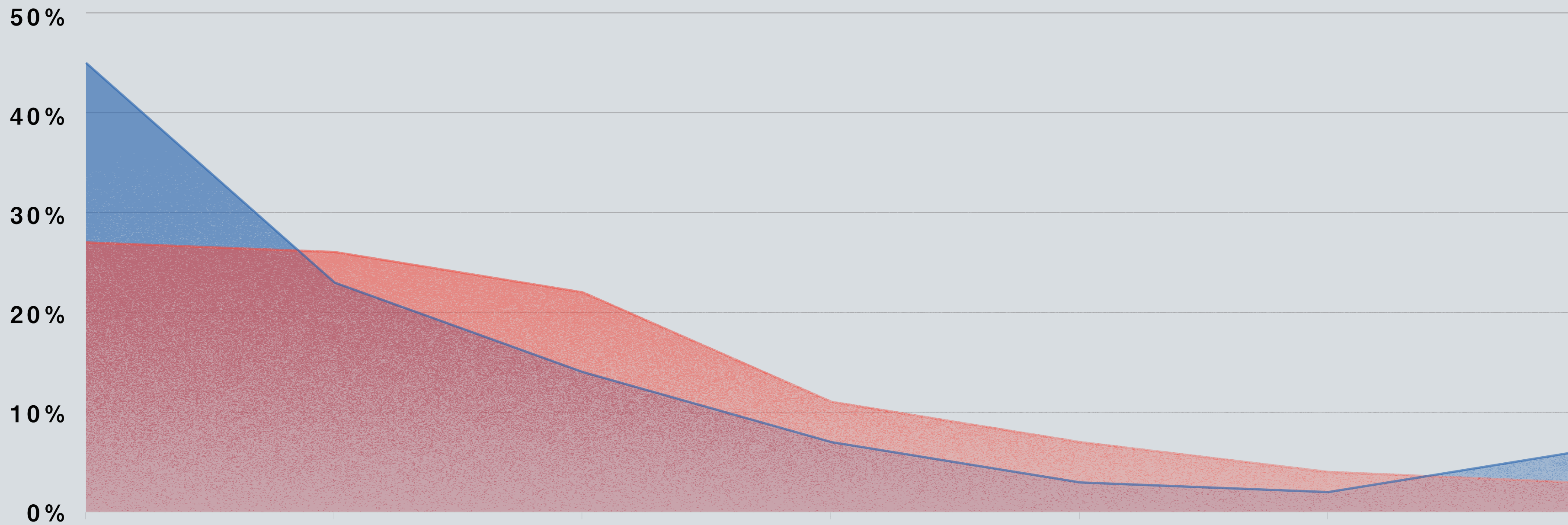
20%
(+5pt)

メタサピエンスな考えを持つ人たちは実際に デジタル上で接する人に対して、深い心のつながりを感じている

Q. デジタル中心で接する人やコミュニティについて、あなたはそれぞれどのような繋がりが持てると感じますか。

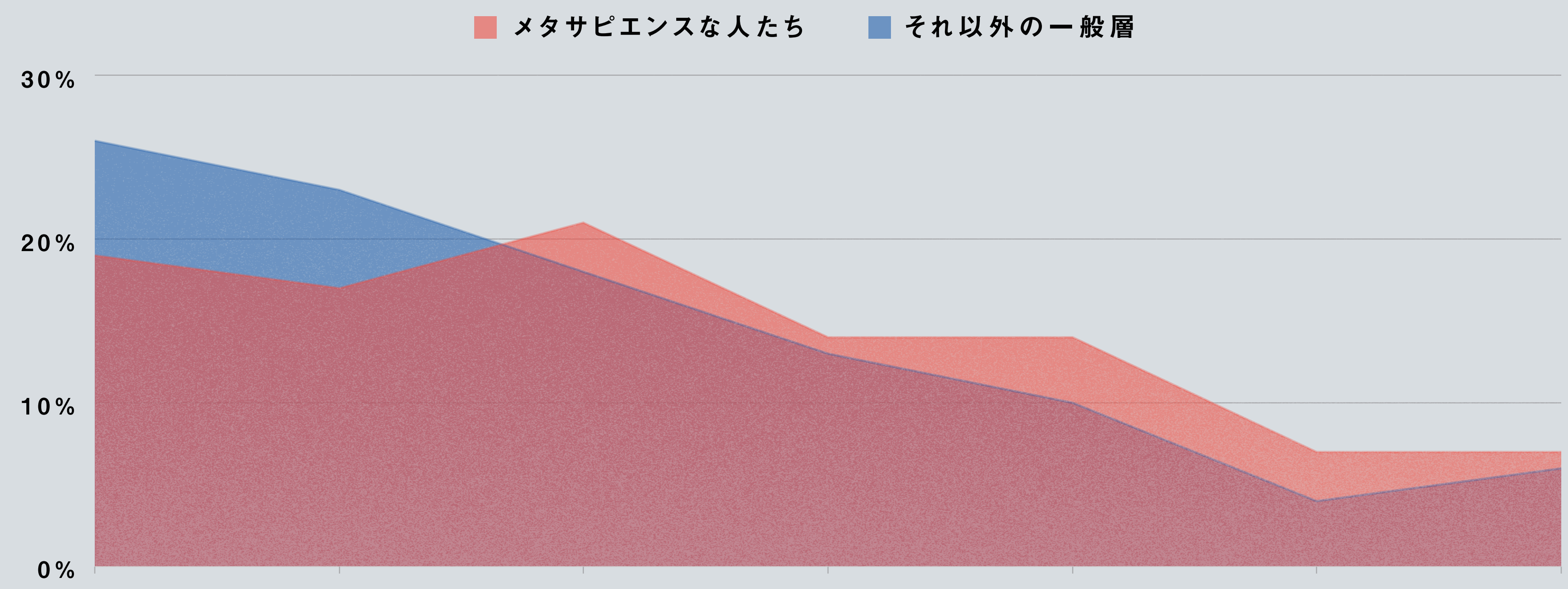


■ メタサピエンスな人たち ■ それ以外の一般層



リアルとデジタル双方で接する人だと、心のつながりはさらに深くなり、リアルとデジタルを切り分けずに相乗効果を生み出しています

Q.リアルとデジタルの両方で接する人やコミュニティについて、あなたはそれぞれどのような繋がりが持てると感じますか。



他人だけでなくAIでさえも「友だち」と捉え、 人のような人間らしさをAIにも感じて ときには不具合さえも前向きに受け入れています

※使用設問項目:AI(人工知能)を人に例えた存在にするとなにか「あてはまるもののTOP」

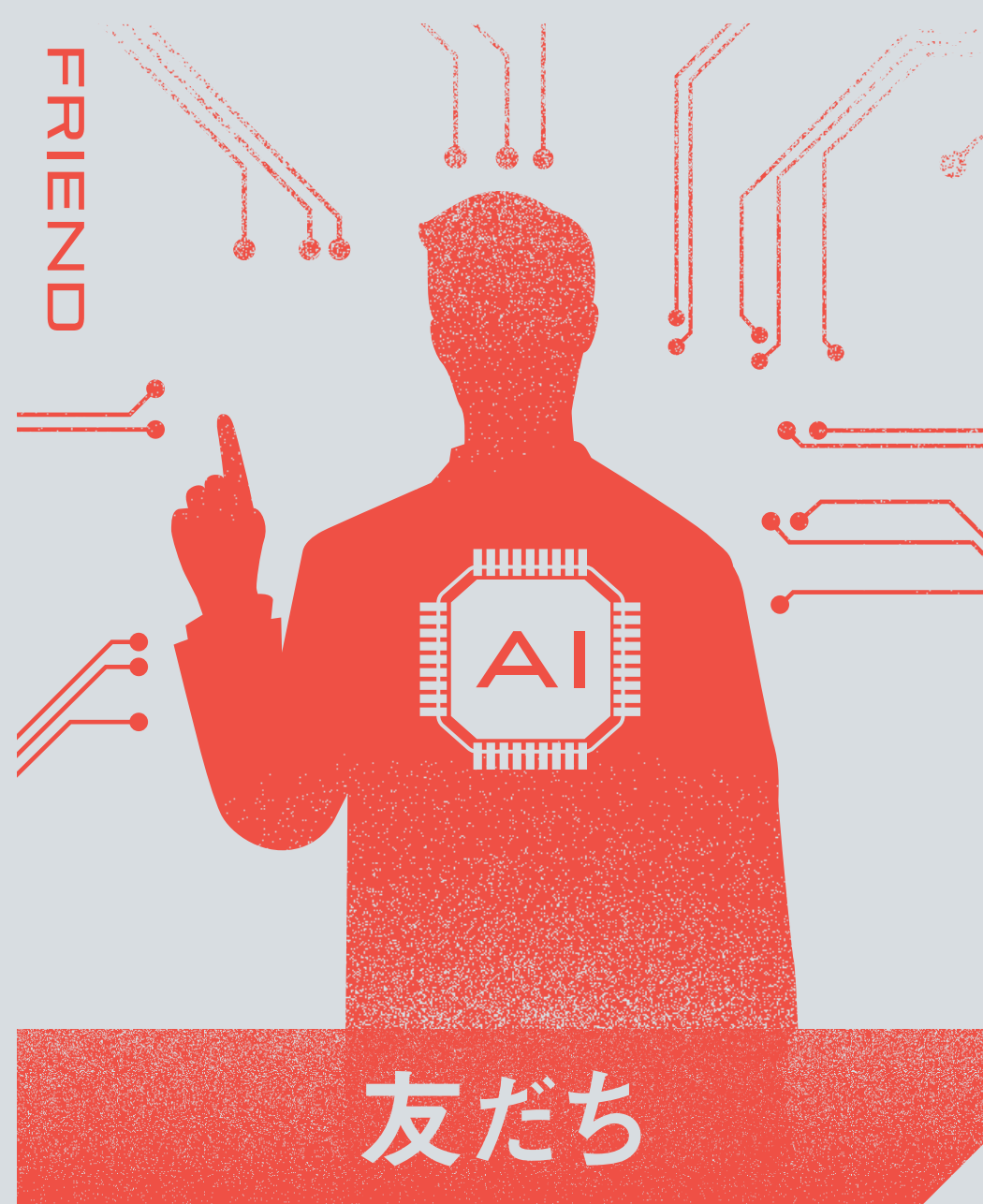
※使用設問項目:バーチャルアシスタント・対話型AIの印象に残ったエピソード

● 日本 メタサピエンスな人たち

友人といるような
感覚に陥る

寂しい時に
心が明るくなった

何でも話せて
いろいろと質問もしてくれて
優しさを感じる

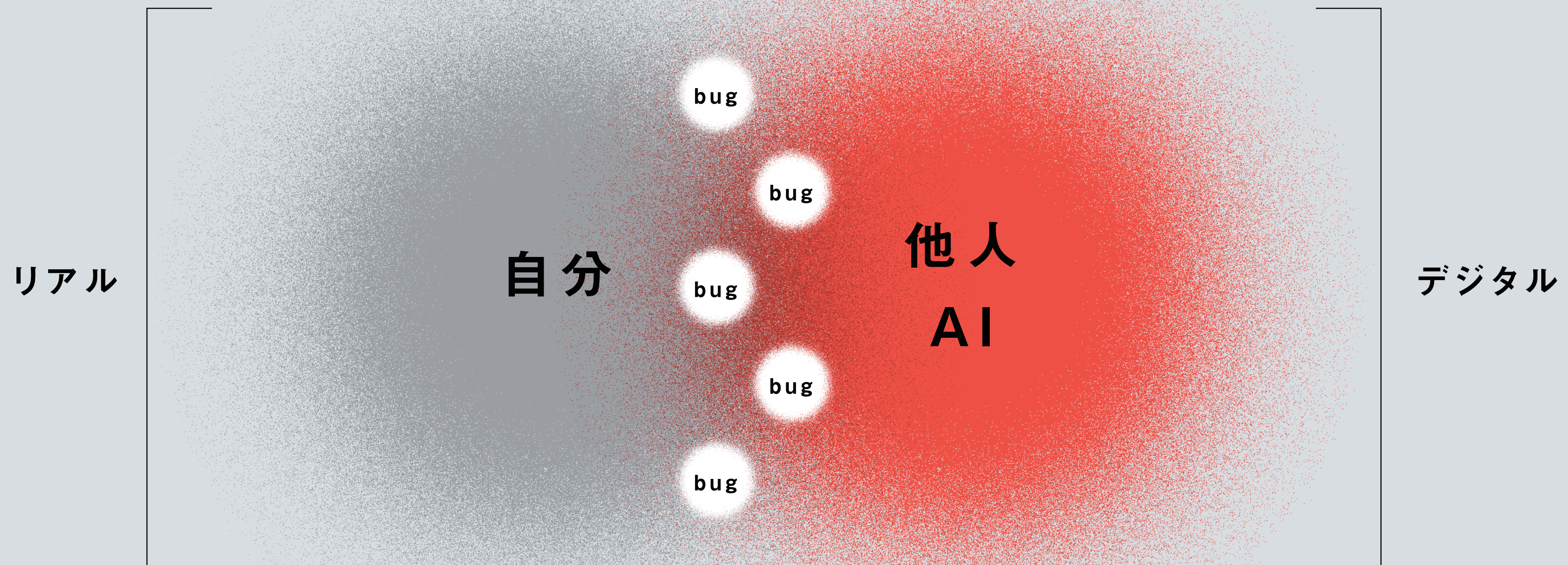


結果が間違ってる場合の
確認が楽しい

自分について質問したら
有名作家と間違えられて
面白く楽しく嬉しかった。

人間の入力により
作成するので人間の力が
試されているように感じる

リアルとデジタルの融合を受け入れるメタサピエンスな考えは
自分と他人、自分とAIの心を重ね合わせることに繋がっていました。
そう考えると、不具合やバグでさえも前向きに受け入れられるかもしれません。



AIやサービスに対しても、便利に使いこなす存在ではなく
「信頼感」に加えて「人間らしさ」を感じる存在と捉えて、ともに成長できないか

これからの日本にとってのAIは
不具合さえも尊重できる
仲の良い「友だち」

今を生きる日本人にとってAIは
信頼感を感じて教わる
目上の「先生」

今を生きる日本人にとってサービスは
生活を便利にする
機能的な「道具」

CHAPTER

メタサピエンスな 未来の楽しみ方とは？

リアルとデジタルの融合を受け入れる「メタサピエンス」な考えを持つ人たちは自分と他人、自分とAIを調和させることを前向きに楽しんでいました。そんな価値観がいつか当たり前になった未来の日本はどんな姿なのでしょう。3つのシナリオを通して、メタサピエンスな未来の楽しみ方をご紹介します。

SCENARIO

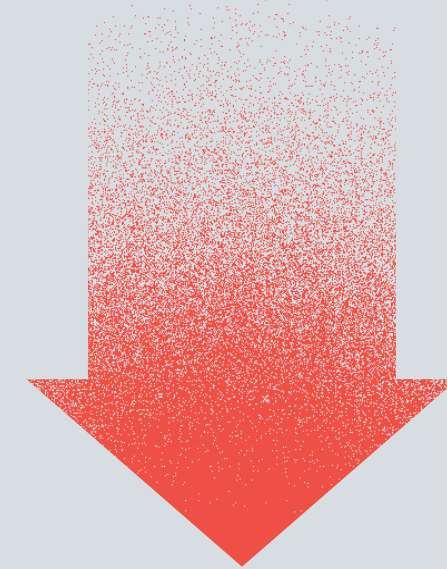
#1

「わたし」と「あなた」が溶け合う未来

注目したデータ

※使用設問項目:メタサピエンスな未来の実現可能性

誰かの経験を
自分のものとして追体験できる



将来的に実現すると思う

41%

注目した現象

SNSにおける 他人の投稿の閲覧・リポスト

SNSで他人の投稿を見たり、リポストをしたりすることで他人が経験していたり言語化したことが、自分が経験したことや考えていることとして捉え直されることがある。



AIによる実際とは異なる 画像加工・修正

過去に撮られた写真がAIによって自動で加工されたり、映像化されたりすることで、あたかもそのときに本当に起こっていたことのようなストーリーが加えられる。



仲間意識を感じる アバターファッション

リアルよりも選択肢や種類が限定されたアバターファッション。バーチャル空間上で他人が同じ服装をしていることが自分と近い存在感をもっている感覚を生み出す。



みんなの体験を一緒に楽しめる!?

「わたし」と「あなた」が 溶け合う未来

メタサピエンスが当たり前になったら自分と他人が溶け合うことが実現するかもしれない。例えば、誰かと誰かが話した内容や、見ている景色、身体で感じた感覚や心で感じた気持ち、誰かが行っていることや過去に行ったことが、コミュニケーションがなくても共有できる。共有されることによってお互いの異なる気持ちや状況が相互に理解されて「わたし」と「あなた」の境目が曖昧になり多面的な価値観をもった「わたし」が育まれていく可能性もあるだろう。



SCENARIO

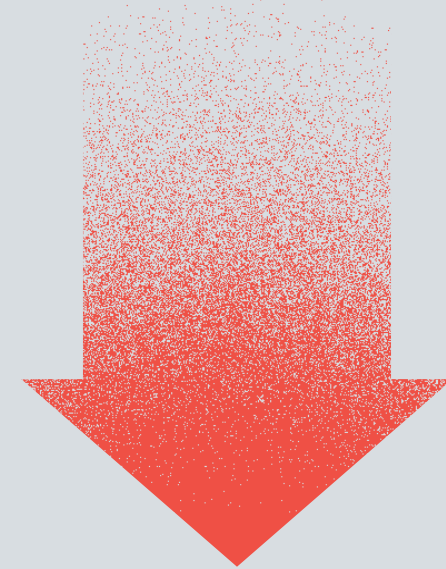
2

「わたし」と「AI」が溶け合う未来

注目したデータ

※ 使用設問項目: メタサピエンス化した未来の実現可能性

自分の代わりにデジタル上のアバターが
誰かとコミュニケーションを取ってくれる



将来的に実現すると思う

42%

注目した現象

自分の代わりとして 活用する対話型 AI

対話型AIなどを通して、メールの返信内容を提案してもらったり、自分らしい文面を生成してもらったりすることで、自分の代わりのようなAIの活用が生まれている。



その人らしい声を 再現するための入出力

個人の声がデバイスが聞き分けたり、個人の声で再現・カスタマイズしてテキストを読み上げたり、歌ったりするサービスやデジタル技術が生まれている。



デジタルの自分と リアルな自分を重ねるメイク

SNSやアプリのフィルターを通した自分に近づけるメイクをしたり、自分のアバターに近いような見た目をリアルにも取り入れたり、デジタルとリアルな自分を重ね合わせる行動が生まれている。



AIによって自分が増える!?

「わたし」と「AI」が 溶け合う未来

仕事や生活といったシーンを問わず、自分の代わりに行動やコミュニケーションをとってくれるエージェントが生まれるのではないだろうか。AIが行っていくことに対してあなたがフィードバックを続けることによって、少しずつその存在はあなたらしさを学習していく。あなたに限りなく近いエージェントが生まれた結果、自分とエージェントによって複数の自分が同時に並行して多様なことを行うことになる。それらの経験を自分に還元することができれば、複数の人生を歩む感覚が実現するかもしれない。



SCENARIO

3

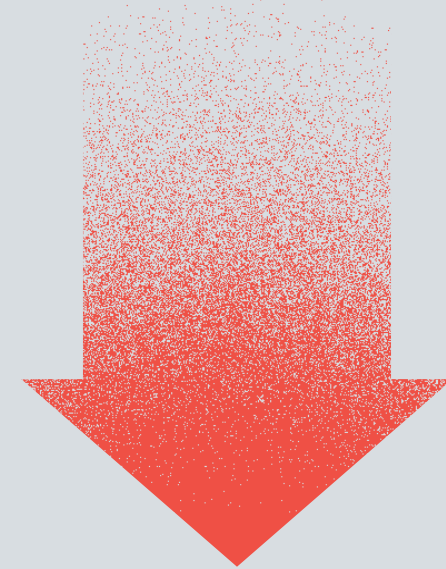
「わたし」と「社会」が溶け合う未来



注目したデータ

※使用設問項目:メタサピエンスな未来の実現可能性

自分の発信や意見がまとめられて
組織や社会の決断に役立てられる



将来的に実現すると思う

42%

注目した現象

デジタルを起点に生まれる リアルコミュニティ

「〇〇界限」など、共通の趣味や似ている価値観、近しい境遇によって場所を問わずに、デジタル上で人と人がつながった結果、リアルの間においても交流が生まれている。



市民が参加する まちづくりプラットフォーム

市民や住民が自身が住むまちに対して抱える課題意識やニーズを吸い上げるデジタル上のプラットフォームが生まれた結果、個人の提案がコミュニティやまちづくりに役立てられる。



参加者同士が協力しあう 分散型自立組織

共通の課題意識を持った参加者同士が対等な立場で参加する、ブロックチェーン技術を活用したDAOなどの組織形態が生まれており、プログラム化された運営の下で集団の意思決定が行われる。



寝ている間も議論を進めてくれる!?

「わたし」と「社会」が 溶け合う未来

「わたし」の代わりとなるAIを伴った存在を集団が持ったとき、企業や社会における合意形成のプロセスも変わっていくかもしれない。自分と近しい趣味を持った人たちと国籍や年代、職業や場所を問わずにインターネットを通してつながれるようになったように、社会や会社が抱えるテーマに関して同様、あるいは異なる意見・主張を持った人たちが「お互いのAIを伴った存在を通して」建設的な議論を行い、素早い合意形成をAIに委ねる未来も起こり得るのではないか。





わたしとあなた、AI、社会の存在感が溶け合う未来のシナリオ テクノロジーが分断ではなく調和に満ちた未来を実現できるかは私たち次第

佐久間洋司

ここまで、メタサピエンスとも呼ぶべきデジタルウェルビーイングの最先端を実践している人々についての調査結果を紹介してきた。日本や海外における人々のデジタル環境を様々な観点から調査したものである。そのようなデジタルとリアルが溶け合うような未来というお題に対して、未来像を提示したのが最後の三つのシナリオだ。ここでは、わたしとあなたが溶け合う未来、わたしとAIが溶け合う未来、わたしと社会が溶け合う未来という三段階に分けて整理した。

現在もメタサピエンスの未来に関連する分野として、AIからバーチャルリアリティ、脳神経科学まで様々なテクノロジーが研究開発されている。多様な条件をとらえて未来を想像するのは難しいように思われる。しかし、デジタルとリアルが溶け合うと言っても、それらが溶け合うのはあくまで私たちの身体や感覚器、ひいては「存在感」を通じて起こるのではないかと考えれば、思

いのほかシンプルになりそうだ。

たとえば、私たちがお互いのことを想像し合えるようになるテクノロジーが発達して相互理解につながっていくだろう。私たちの代わりに自分らしく振舞ってくれるエージェントが社会で活躍して本人とも融合していくだろう。心理的安全性のあるデジタルな環境で主体的に意見を表明することもあれば、私たちのエージェントが合意形成を行ってくれることもあるだろう。私たちの身体や存在感を取り巻く、多様な重ね合わせがテクノロジーを通じて可能になっていく。

さまざまな場面で分断が可視化される不穏な時代が訪れているが、メタサピエンスの先にあるのは、分断ではなく調和に満ちた未来かもしれない。私たちがまた一つになれるように、テクノロジーとの向き合い方を考えていくことが重要ではないだろうか。

おわりに

デジタルとリアルをどう組み合わせればいいのか、
日本は今、迷っている段階にいることがわかりました。
デジタルとリアルを切り離すのではなく、融合させることで
他人やAIを 友だち のように前向きに受け入れて
自分の創造性を広げたり、他人とのつながりを深めて人生を豊かにする。
私たちはそんな考えを「メタサピエンス」と呼んで
より豊かな社会への兆しとして提言します。
日本らしいデジタル化とは、誰かと協調するために
時間をかけて、愛情をもって、受け入れていく、
そんな過程なのではないでしょうか。

STAFF

RESEARCH	佐久間洋司 (NOUS) 牧之段直也 (SIGNING) 南俊輔 (博報堂ケトル) 大久保 和博 (M&A) 亀山淳史郎 (SIGNING) 北村久美子 (Aoi Pro.) 高橋比香理 (YOMIKO) 原口真央 (YOMIKO)
DESIGN	小林喜佐斗 (MATO)
ILLUSTRATION	高橋 潤
PUBLIC RELATION	塚越奈央 (SIGNING) 三浦枝奈 (SIGNING) 齋藤由希子 (SIGNING)

RESEARCH DATA

定量調査

調査対象	15 ~ 69 歳の男女
調査地域	日本・アメリカ・フランス・中国
調査方法	インターネットリサーチ
調査時期	2024 年 2 月
有効回答数	【日本】 1400 サンプル 【海外】 420 サンプル (各国)
調査実施機関	株式会社マクロミル

SHARE WITH EVERYONE

本レポートの内容は出典表記を頂くことでどなたでも使って頂けます。

【出典表記】

SIGNING 「メタサピエンス レポート」

詳細データのお問合せはこちらまで

contact@signing.co.jp