

幸せを生み出すAIコミュニケーション

目 概要

少子高齢化によって引き起こされる課題は、圧倒的なコミュニケーション不足が原因の一つである。コミュニケーション不足については、多様性を前提にしたコミュニケーションへの慣れも解決策のひとつである一方で、慣れや能力に依存しない形でのコミュニケーションの円滑化も課題である。実際に日本人の特性として世界的に見ても自己肯定感が低く、意欲やメンタル面でも障壁があることは明白であり、相談しやすい環境が整っていないことも課題である。そこでAIアバターによるコミュニケーション慣れ・評価とマッチングとリコmendを行う。これらにより、少子高齢化が課題ではなくなり、あらゆる世代が幸せな社会に近づく。

解決したい課題：アイデアで解決したい課題は何で、それをどうしたいですか？

少子高齢化によって引き起こされる課題として以下のものが挙げられた。

- ・労働力が減ることによる経済の停滞あるいは落ち込み
- ・経済の落ち込みによる出生率の低下、さらなる労働力の減少
- ・事業継承（特に親族内承継）ができないことによる中小企業の減少
- ・都心一極集中による一部地域の過疎化
- ・核家族、老老介護、限定されたコミュニティなどによる孤独化 など

上記の問題はITツールの普及によるリアルコミュニケーションの減少や、世代間ギャップ、多様性を前提としたコミュニケーションに対する苦手意識、相談することが恥ずかしいといった心理的安全性の社会的低下が要因であると考えられる。

またコロナ禍によりそれは加速していることがデータからも明らかとなっている。

図表A 第1回「コミュニケーションに関する意識調査」/ コミュニケーションの変化

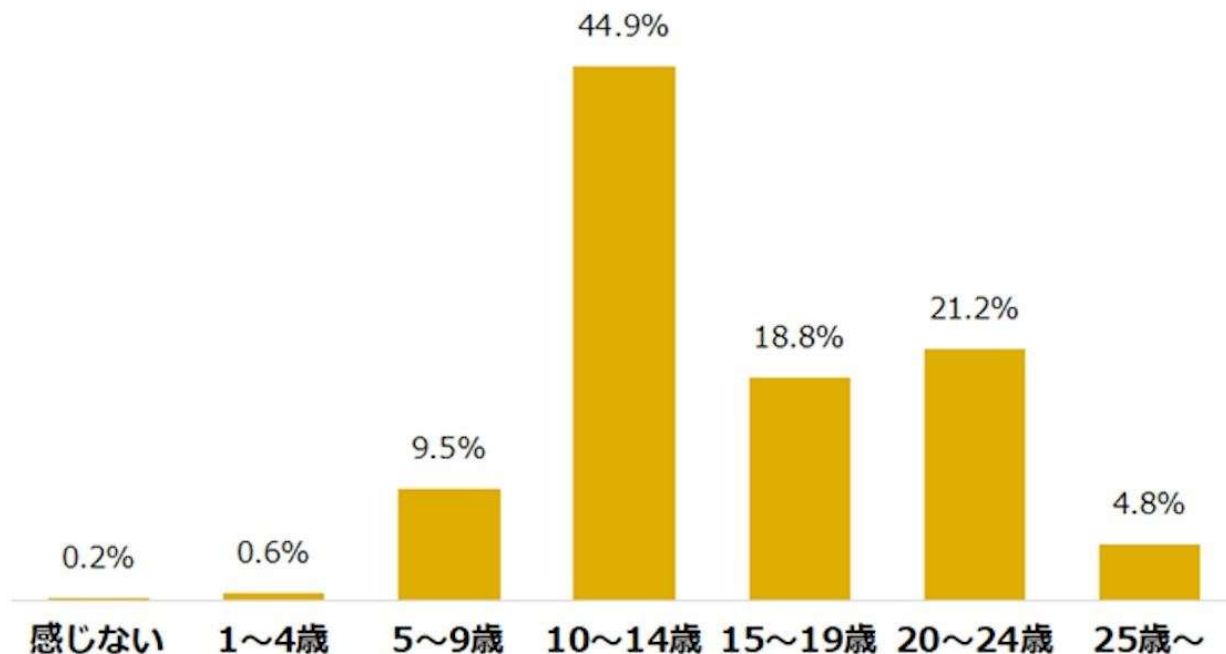
(n=1,000/単一回答)

		増加した	減少した	変化なし
全体		5.3%	43.3%	51.4%
勤務	テレワーク実施	11.8%	54.9%	33.3%
	テレワーク未実施	2.0%	37.4%	60.7%
性別	男性	5.6%	41.2%	53.2%
	女性	5.0%	45.4%	49.6%
年齢	20代	11.5%	30.5%	58.0%
	30代	5.0%	42.5%	52.5%
	40代	4.0%	42.5%	53.5%
	50代	3.0%	48.0%	49.0%
	60代	3.0%	53.0%	44.0%
役職	役員	10.5%	44.7%	44.7%
	管理職	15.3%	46.0%	38.7%
	一般社員	3.8%	42.6%	53.6%

※背景色有りは、全体を超える回答率

職場で年上に世代間ギャップを感じる年齢差

n=498

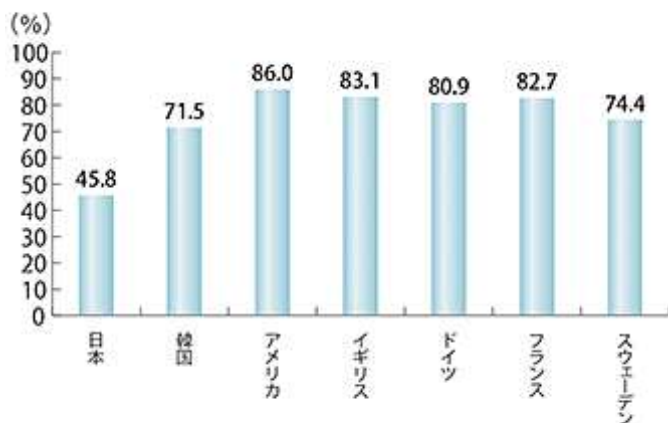


<https://news.mynavi.jp/article/20221014-2480782/>

では、コミュニケーション不足についてどうしたらよいのかという観点で、多様性を前提にしたコミュニケーションへの慣れや能力の向上する場がないことを解決したい課題として捉えた。加えて、慣れや能力では難しい場合も含め、誰ひとり取り残さないコミュニケーション不足を解消するために、慣れや能力に依存しない形でのコミュニケーションの円滑化も解決したい課題とした。

なお、実際に日本人の特性として世界的に見ても自己肯定感が低く、意欲やメンタル面でも障壁があることは明白であり、相談しやすい環境が整っていないことも課題である。

図表1 自分自身に満足している



(注) 「次のことがあなたがあなた自身にどのくらいあてはまりますか。」との問いに対し、「私は、自分自身に満足している」に「そう思う」「どちらかといえばそう思う」と回答した名の合計。

<https://www8.cao.go.jp/youth/whitepaper/h26gaiyou/tokushu.html>

📖 解決方法：課題をどうやって解決しますか。骨子を記載ください。

本提案ではAIアバターを用いたコミュニケーションの

① 自分の分身であるアバターをAIで作成する

AIと会話を行うことで、現実と同じような反応を行うアバターに育てる。普段の会話を適宜モニタリングすることで随時アップデートしていく。

② プラットフォーム上でAIアバター同士によるコミュニケーションがによりマッチ度合いを評価する
→そこで使用された会話を参考にする。

└ 関連テーマの提示だけでなく、実際の会話という点が先行するサービスとの差

②①での評価をもとに、本人が他者AIアバターと会話してコミュニケーションの練習をする

③②の評価をもとに、他者（リアル）とコミュニケーションをとる。

といったサービスを提供することで、コミュニケーション力UP、コミュニケーションの場を提供する。
このサービスを、出会い系、転職、事業承継などに展開する。

相性のいい相手とのマッチング

レコメンド

また困ったときの相談AI、コミュニケーションの練習

ゲーム感覚

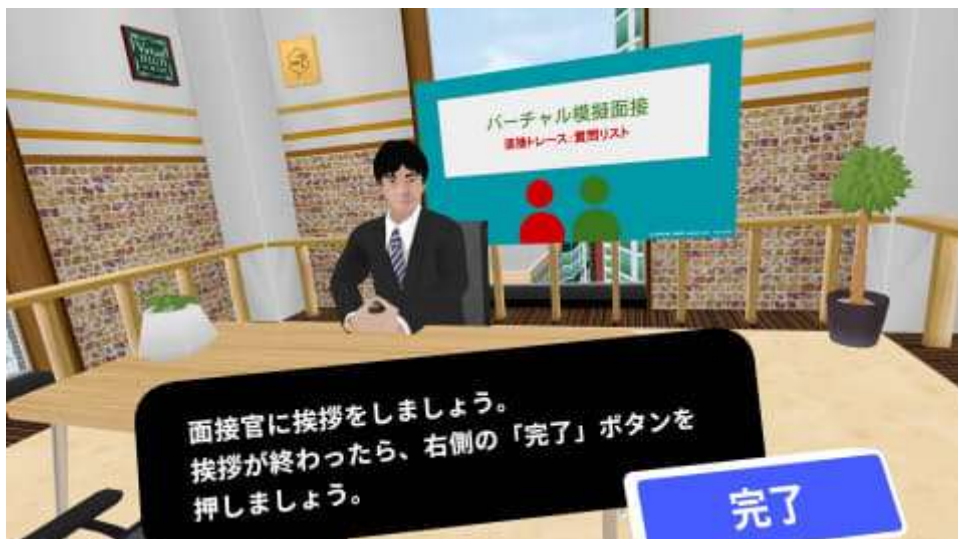
・年を経てから自分にとっての幸せが何かを知る機会が少ない

・

このために、自分のアバターが他人のアバターと自動的に会話を行い、何が地雷になるのかをシミュレーションする機能やアバターと自分が対話することで、習熟度を相手の属性に合わせて評価する機能をもつ、コミュニケーションの慣れ促進ツールを設ける。

また、アバター同士の会話シミュレーションによる地雷の分析により、慣れや能力に依存しない形で、リコメンドや相手の気持ちを推し量ることで、HSPなどの人が安心してコミュニケーションを行う環境を構築する。

活用事例. 面接練習





類似（独創性）：現在、このアイデアと類似する仕組みがあれば記載ください（検索してみてください）

①With：恋愛スタイル診断や価値観カードの提供に加え、トークが続きやすくなるアドバイスも行っている。



<https://with.is/welcome>

②デジタルクローン：個人の考え方を読み込ませた『思考モデル』を作成し、学習させた思考の有り様に即して返答することが可能に。



<https://friday.kodansha.co.jp/article/234073>

<https://aizine.ai/luka-ai0328/>

③NEUTRANS：アバター化した複数人が参加するVRコミュニケーションツール



<https://neutrans.space/casestudy/1208/>



有意性：既に存在する類似の仕組みと比べて、どこが優れていますか（存在している場合のみ記載ください）

本提案が既存の仕組みと比較し、優れている点は以下2点である。

1) 構築したアバターを用いたコミュニケーショントレーニング：従来はAIにてアバターを構築するまで(2)であるが、それをさらに活用している。

2) AIによる精度向上：構築したアバターには個人の特性や思考が登録されている。その情報を用いて思考モデルのパターン化、AIによる解析を行うことでコミュニケーションスキルの向上度を高めている。

実現方法：どのように実現するか、できるだけ具体的に記載ください（ファイル添付も可）

◎自身のAIアバターを作成し、AIアバター同士がコミュニケーションをとることができる仮想空間を構築する。

□具体的な手順と必要とされる仕組み

- ①自身のAIアバターはAIとの会話や興味のあるテーマなどから作成し、また他者AIアバターとのコミュニケーションからその精度もUPしていける仕組みを用意する。
- ②本人にマッチしそうな人をシステム側は自動で探索し、自動でAIアバター同士が会話できる仕組みを用意する。本人が検索することも可能。
- ③AIアバター同士が行ったコミュニケーション結果から会話時の「失敗/成功」のパターン分析や「興味のあるテーマ」精度を分析し、マッチ度合いなどを評価する仕組みを用意する。
- ④③の結果から、本人（AI）と他者AIアバターとの会話を行い、さらにマッチ度合いを評価したうえで、他者本人とのコミュニケーションに進めることができるようにする。
- ⑤④のステップを踏まず、他者本人にコミュニケーションをとることも可能。
- ⑥コンタクトを取られた他者は④、⑤でのアバターのコミュニケーション結果をみて、コンタクトを受け容れるか判断も可能。
- ⑦リアル同士でのコミュニケーション機会に進み、会話終了後にコミュニケーションの結果を両者が評価する。
- ⑧⑦の結果をもとに、恋愛、ビジネス、事業承継などのパートナー候補として評価する。

課題・障壁：実現する上で課題となることは何ですか、それをどうやって克服しますか

本ソリューションを実現する上での大きな障壁は「利用者の確保」と、「利用者属性の多様性の確保」である。特に高齢者の利用者確保は、ITツールである特性上、大きな課題となる。

まず、初期状態で何も情報がないということは問題となるため、事前にコミュニケーションに関する地雷情報などの情報は収集したのも用いる。高齢者については、株式会社リクシスの強みである高齢者に特化したアンケートが存在するため、そちらを用いる。また、DAIGOが監修しているwithのリコメンドも設計上取り込める部分があるため、連携を模索する。

また、アバターの登録において個人情報などの安心感が課題になり登録者が増えない可能性がある。この点は、スキルアップ用のサービスでは、匿名性や複数アバターを設けても良いことにし、ゲーム感覚で使えるようにする。頑固おやじキャラを自分で育てて、それを突破する猛者を募るとか、評価における難関ボスを一般ユーザーのアバターから公募するといった形を想定している。

さらに、ITツールとしてのみではなく、地域の憩いの場などでも使えたりゲームセンターにも設置するといった、コミュニティの多様性に対応した形で導入促進を図り、将来的にはコミュニケーションの資格認証サービスにも用いる。

期間・コスト：実現に必要な費用と期間はどれくらいでしょうか。初期リリースとそれ以降など記載ください

初期リリース

<期間>

- ・コンセプト設計：1ヵ月
- ・アプリ開発・検証：6ヵ月

<コスト>

- ・アプリ費用：250万円

※参考：<https://crowdworks.jp/times/know-how/5408/>

- ・ アバター作り費用：100万円
 - ・ 登録プラットフォーム費用(運営費)：100万円
 - ・ リサーチ費用：200万円
 - ・ マーケティング費用：200万円
- ※参考：10-30万円×12カ月。 <https://www.data-be.at/magazine/facebook-ads-cost/>

リリース後

<コスト>

- ・ アプリ維持費用(アップデート込み)：200万円
- ・ マーケティング費用：400万円



未来像：実現したとき、人々がどのように恩恵を受けて幸せになれるか、理想像をお書きください

世代を超えたコミュニケーションの醸成により、未来に希望を持ってない若者やコミュニケーションが得意でない人たちが、自信を持って行動できるきっかけとなり、生き活きと生きられる社会になる。

これにより起業や新しいコミュニティの生成などに積極的になる結果、以下**5点**が期待される。

- ①経済の停滞が食い止められ、出産や子育てに経済的不安を抱える人たちが前向きになれる
- ②孤立しがちな高齢者が地域や世代にとらわれない新しいコミュニティを見つけ、セカンドライフを楽しめるようになる
- ③子どもと社会人、子どもと高齢者など、普段交流がない相手とのコミュニケーションが生まれることにより、世代間格差が縮まり、情報共有や新しいアイデアの種が生まれる
- ④これらをきっかけに地方移住を考える若者が現れることで、過疎化を防ぎ地方も活性化する
- ⑤悩みを持つ人が減り、日本の幸福度が世界的にも評価されるようになる

これらにより、**少子高齢化が課題ではなくなり、あらゆる世代が幸せな社会**に近づく。