

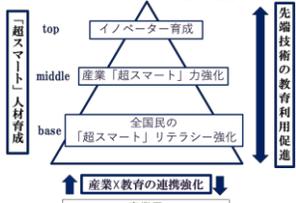
# 教育

産学官連携での全市民DX人材化。  
自治体DXを担う人材育成・確保。

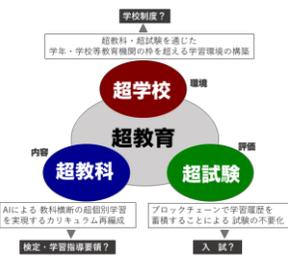
DX人材育成、特に中核となる自治体DX人材と、子供のデジタルリテラシー底上げの2つが重要。大学を中核とし、産官学連携で全市民にデジタルシティズンシップ教育を提供。参考)

京丹後市:市内高校×iUの連携により市役所DXに取り組む。

WSC:大学を拠点に産官学連携で次世代のデジタル・創造教育を展開。



超教育実現の先導  
メタバース学校の構築等を通じた超教育の実現等。



超教育協会 <https://lot.or.jp/>  
ワークショップコレクション <http://wsc.or.jp/>  
iU <https://www.i-u.ac.jp/>

# 文化

老舗大国日本の強みを活かし、  
金沢から工芸メタバースの構築。

金沢、京都、東京をつなぎ、工芸老舗ネットワークの構築による老舗大国日本の力を金沢から発揮。地方創生のための放送局であるBSよしもと等との連携を通じた発信強化。



BSよしもと <https://bsy.co.jp/>

工芸メタバース構築  
欧州ブランドが続々とメタバースやNFTに乗り出している中、日本はまだ老舗からの進出がないため、老舗工芸メタバースを構築。参考) 海外老舗の状況

GUERLAIN	フランス	1828年創業	オリジナルのデジタルアート作品のオークション。
Tiffany & Co.	アメリカ	1837年創業	「NY市」カスタムデザインペンダントとNFTデジタルアート作品。
LOUIS VUITTON	フランス	1854年創業	「Louis: The Game」 NFTアートを含む、ブロックチェーンゲーム。
BURBERRY	イギリス	1856年創業	ゲーム上のキャラクター、アクセサリーのNFTを販売。
BVLGARI	イタリア	1884年創業	メタバースの入口となる商品の販売。
PRADA	イタリア	1913年創業	「Prada Crypted」 NFTプラットフォーム、リアルの商品とNFTアートギフトを販売。
BALENCIAGA	スペイン	1919年創業	メタバース部門を創設。ゲームなどでリアル/バーチャル衣装の販売。
GUCCI	イタリア	1921年創業	「Gucci Town」アバターアイテムを販売するメタバース上のバーチャルショップやカフェ、展示。
FENDI	イタリア	1925年創業	ファッションアクセサリーの販売。
HERMES	フランス	1817年創業	メタバースへの参入を検討中。

# 産業

先端技術集積のまちづくりと  
次世代技術活用ビジョンの明確化。

技術集積のまちづくり金沢の確立。インキュベーション施設の設置と起業支援の強化。提案) city&techの活用



City&Tech <https://citytech.jp/>  
CIP <https://cipcipcip.org/>

バーチャルシティ構築  
多くの自治体がメタバース戦略に乗り出す中、金沢のポジションの明確化。

参考) 渋谷区:自治体主導、国交省プラトリーを活用しデジタルツインを作る都市型  
養父市:企業(吉本興業)と連携して作る地方型。  
京都府:広域で民間が作る各種メタバースを整理する調整型。

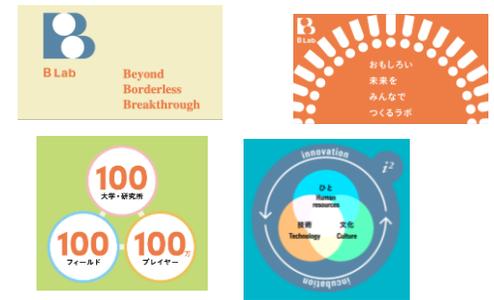
提案) メタバースドクトリン金沢版を作成してはどうか?

渋谷区 [https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kanmin\\_renkei/kaisai/dai1/siryou3-2.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kanmin_renkei/kaisai/dai1/siryou3-2.pdf)  
養父市 <https://www.city.yabu.hyogo.jp/soshiki/kikakusomu/kikaku/metaverse/9581.html>  
京都府 <https://cipcipcip.org/wp-content/uploads/2022/11/statement.pdf>

# 地域

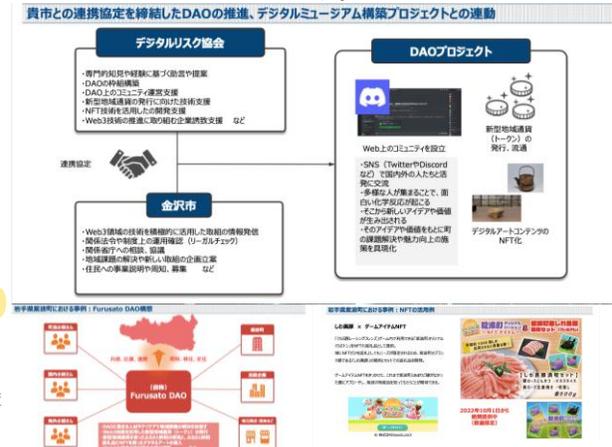
地域のデジタル化を支える  
コミュニティの育成・確保。

ソーシャルアクション創発のプラットフォームの構築  
提案) Blabの活用



Blab <https://blaboratory.org/>

FURUASATO DAO構築  
地域社会課題を自立分散協調で解決するFURUSATO DAOを構築。



[https://www.town.shiwa.iwate.jp/material/files/group/26/web3town\\_shiwa-iwate\\_doc\\_20220610.pdf](https://www.town.shiwa.iwate.jp/material/files/group/26/web3town_shiwa-iwate_doc_20220610.pdf)

基盤整備

発展領域・高度化

コロナ



デジタル

AI



新領域



# ■超教育協会

教育×テクノロジーに関する民間の連携体制。

2018年5月発足。

IT、ソフトウェア、コンテンツなど30を超えるデジタル系の業界団体が集結。

傘下の加盟企業は8000社。

この分野を代表する有識者コミュニティも形成。

## 活動内容

### 1. 提言

○政策提言、議連との連携

### 2. 新学習・人材育成環境の設計

○学校の枠を超えた未来の学習環境のデザインと実装

### 3. 先端技術の教育利用推進

○AI、IoT、ブロックチェーン等先端技術の教育への導入

### 4. ICT教育の推進

○プログラミング教育、教育情報化、リテラシー教育の推進

### 5. EdTechビジネス支援

### 6. ICT・AI・IoTプロフェッショナルの育成・確保

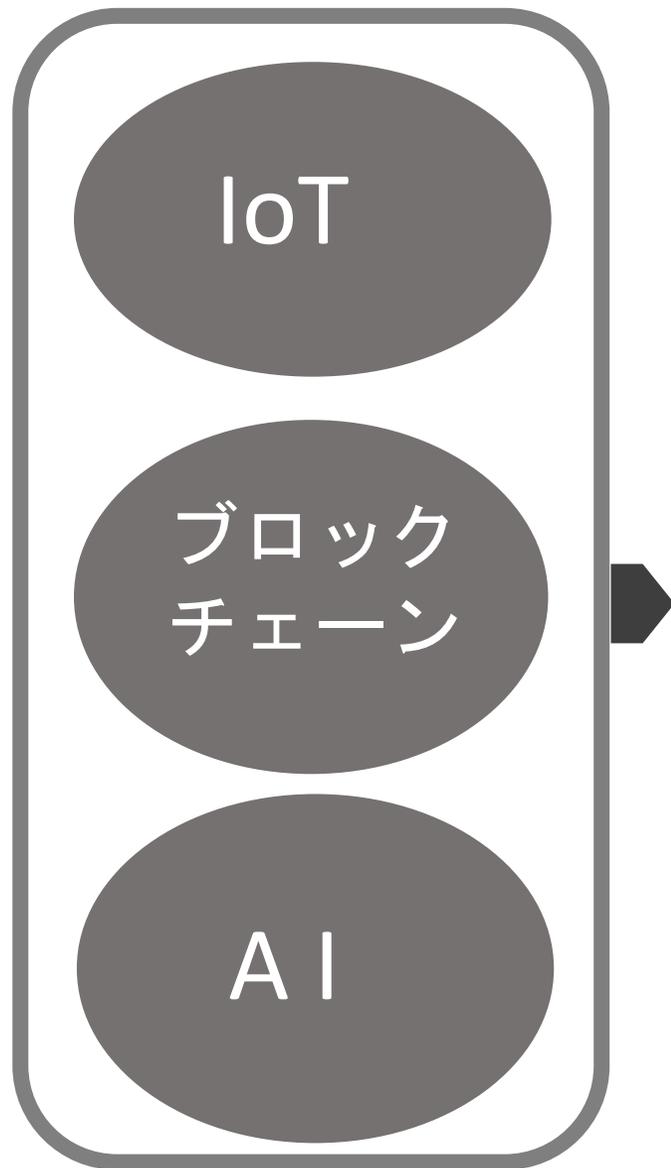
## WG

- ・データワーキング
- ・AIワーキング
- ・VRワーキング
- ・ブロックチェーンワーキング
- ・GIGAワーキング
- ・クラウドワーキング
- ・著作権ワーキング

会長 小宮山 宏 東京大学 元総長  
理事長 石戸奈々子 慶應義塾大学 教授



# 超スマート



学校制度？

超教科・超試験を通じた  
学年・学校等教育機関の枠を超える学習環境の構築

超学校

環境

超教育

内容

超教科

評価

超試験

AIによる 教科横断の超個別学習  
を実現するカリキュラム再編成

ブロックチェーンで学習履歴を  
蓄積することによる 試験の不要化

検定・学習指導要領？

入試？

## ■超教育プロジェクトの推進

### 超教科・超試験・超学校を「実装」する 産学連携プラットフォームの構築

国内外の幼児教育、初等中等教育、大学、生涯学習を横断する  
教育機関と民間企業の連合体による世界最先端の学びの場の創出

○デジタル、スマート、超スマートを構成する全テクノロジーの集中投下

○産業・教育の連携強化

○学習者主体の新学習環境のデザイン

○飛び級、単位互換、講座修了認定など学校の枠を超えた柔軟な運用

○オンライン・遠隔学習と、多地点の拠点でのバーチャル+リアルな学習環境の整備

○次世代教育システム、サービス、教材等の開発と海外展開

○学習履歴等のデータの利活用

▶ 超スマート人材の育成

# ■超教育協会 評議員

相田仁 東京大学大学院 工学系研究科教授  
青山友紀 東京大学名誉教授  
秋山弘子 東京大学高齢社会総合研究機構特任教授  
石川和子 一般社団法人日本動画協会 理事長  
稲見昌彦 東京大学 先端科学技術研究センター教授  
猪子寿之 チームラボ株式会社代表取締役  
上沼紫野 虎ノ門南法律事務所 弁護士  
梅澤高明 ATカーニー日本法人会長  
遠藤利明 衆議院議員  
大崎 洋 吉本興業株式会社 代表取締役会長  
大島まり 東京大学生産技術研究所 教授  
落合陽一 メディアアーティスト、筑波大学准教授  
笥 捷彦 早稲田大学名誉教授  
陰山英男 陰山ラボ代表  
笠原健治 株式会社ミクシィ 会長  
角川歴彦 株式会社KADOKAWA取締役会長  
河口洋一郎 東京大学名誉教授、アーティスト  
川上量生 カドカワ株式会社 取締役  
川原圭博 東京大学大学院理工学系研究科教授  
川原 洋 サイバー大学 学長  
木内里美 株式会社オラン 代表  
喜連川 優 東京大学生産技術研究所教授  
季里 女子美術大学教授  
小泉文明 株式会社メルカリ取締役社長兼COO  
國領二郎 慶應義塾大学総合政策学部教授、慶應義塾常任理事  
越塚 登 東京大学大学院情報学環教授  
後藤厚宏 情報セキュリティ大学院大学 学長  
榊原洋一 御茶ノ水女子大学教授  
坂村 健 東洋大学情報連携学部学部長、東京大学名誉教授  
佐々木かをり 株式会社イー・ウーマン代表取締役社長  
佐渡島庸平 株式会社コルク代表取締役会長  
宍戸常寿 東京大学大学院法学政治学研究科教授  
清水英明 株式会社MCIPホールディングス代表取締役社長  
白鳥 令 インターネットコンテンツ審査監視機構代表理事

杉山知之 デジタルハリウッド大学 学長  
杉山 将 理化学研究所革新知能統合研究センター長  
鈴木 寛 東京大学教授、慶應義塾大学教授  
須藤 修 東京大学総合教育研究センター長  
曾我部真祐 京都大学大学院法学研究科 教授  
田中邦裕 さくらインターネット株式会社代表取締役社長  
田中秀幸 東京大学大学院情報学環 学環長  
デーブ・スペクター 放送プロデューサー、タレント、放送作家  
富山和彦 株式会社経営共創基盤 代表取締役CEO  
土居丈朗 慶應義塾大学 経済学部教授  
土岐英秋 インテル株式会社 執行役員常務 技術本部本部長  
徳田英幸 情報通信研究機構 (NICT)理事長  
永井良三 自治医科大学学長  
中山俊樹 株式会社ミライト 代表取締役社長  
夏野 剛 慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科特別招聘教授  
南場智子 株式会社ディー・エヌ・エー 代表取締役会長  
原島 博 東京大学名誉教授  
福井健策 策骨董通り法律事務所代表パートナー  
堀 義貴 ホリプロ代表取締役社長  
増田寛也 東京大学公共政策大学院 客員教授・野村総合研究所顧問  
松尾 豊 東京大学大学院工学系研究科 人工物工学研究センター  
技術経営戦略学専攻教授  
村井 純 慶應義塾大学環境情報学部教授  
村上憲郎 株式会社村上憲郎事務所代表、元Google日本法人名誉会長  
茂木 健一郎 脳科学者  
柳川範之 東京大学大学院経済学研究科教授  
柳沢大輔 株式会社カヤック代表取締役CEO  
柳沢幸雄 北鎌倉女子学園学園長、東京大学名誉教授 工学博士  
吉川弘之 元東京大学総長、東京大学名誉教授、産業技術総合研究所最高顧問、  
日本学術振興会学術最高顧問  
米倉誠一郎 一橋大学名誉教授、法政大学教授  
暦本純一 東京大学大学院情報学環 教授  
和田成史 オービックビジネスコンサルタント 代表取締役社長  
渡部俊也 東京大学政策ビジョン研究センター教授  
渡部 洋 東京大学名誉教授



遊びと学びのヒミツ基地

情報社会の子どもの創造力・表現力を育む活動を展開。  
2002年設立以来、50万人名の子どもたちが  
プログラミング等のワークショップに参加。

「ワークショップコレクション」は10万人の参加を見せる  
世界最大級の子ども創作イベントに成長。

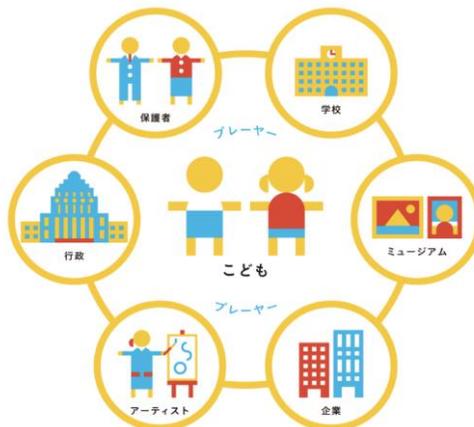
プログラミング教育のプラットフォーム  
「Computer Science for ALL」

世界52カ国が参加するデジタルえほん/教材のプラットフォーム  
「国際デジタルえほんフェア」

STEAM教育を国内外に発信する「STEAM KIDS」

などを行っている。

理事長	石戸 奈々子	慶應義塾大学教授
副理事長	中村 伊知哉	iU学長
理事	清水 康敬	東京工業大学 名誉教授
	渡部 洋	東京大学名誉教授
	遠藤 由紀子	奥野総合法律事務所外国法共同事業



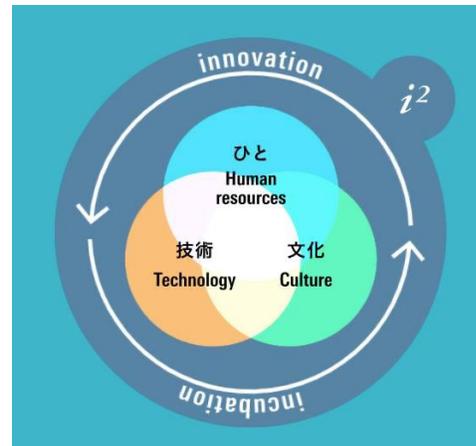
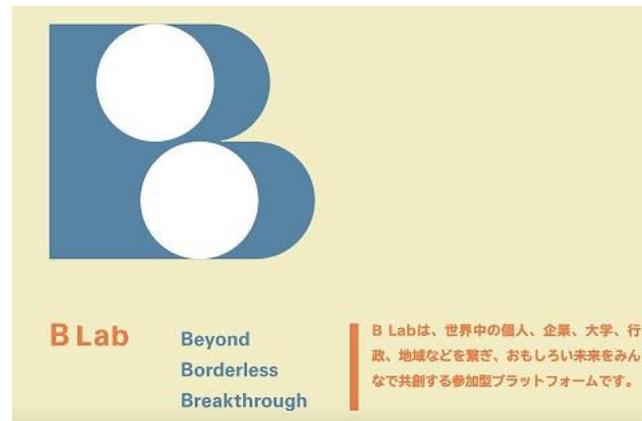


世界の大学・研究所、企業、地域、行政、個人。  
ありとあらゆる垣根、枠組みを超えて、ありとあらゆる  
組織や個人と連携しておもしろい未来をみんなで共創する  
参加型プラットフォーム。

ソーシャルで、オープンで、参加型で、様々な知見や多くの人の得意技を融合させて、新しい技術、サービス、コンテンツ、ビジネス、社会を生んでいく増殖炉。  
テクノロジー開発、社会課題解決、新サービス創出など  
スコープは広いが、共通項はデジタルテクノロジーで、  
社会実装で、みんなでつくること。  
イノベーション×インキュベーション=i<sup>2</sup>  
そのための場、コミュニティ、ネットワーク。

- 世界中の大学・研究所のコミュニティ  
世界100の研究所と連携し、枠を超えたコミュニティを創出する。
- 世界各地がフィールド  
バーチャル・リアル問わず世界各地にラボを設置する。
- だれでも研究員  
100万人研究員計画。おばちゃんも子どももみんな研究員。

所長：石戸奈々子





B Lab

### 未来の学校

先端技術の教育への導入策などテクノロジーと教育に関する研究、啓発、政策提言などを民間企業と連携して体制を構築し、未就学児から社会人までの新たな学びを提示していく幅広い教育改革を推進していきます。



### 超大学

大学の枠組みを超えて教員が集い、産業界と密に連携しながら、AI、IoT、ビッグデータ、セキュリティ、デザイン思考、イノベーションマネジメントなど、次世代の経営に必要な、実践的に役に立つ学びの場を提供します。



### Lifelong Learning

すべての人が、学校教育にとどまらず社会教育、家庭教育、文化活動、企業内教育など多様な学びの場を通じて、生涯に渡り学び続ける機会を創出します。



### SDGs

持続可能な地球や地域コミュニティや暮らしの実現に向けて、社会課題解決に取り組む企業や団体と幅広く連携し、SDGsを社会実装しようとする個人及び組織のアクションを社会全体として支援していきます。



### City Tech

東京ポर्टシティ竹芝を皮切りに、都市OS、データ基盤、MaaSなど先端技術をまるごと実装するスマートシティを国内・海外の都市に構築・展開します。



### Future Media

研究・プロジェクトを発信するメディアを構築します。紙媒体、ウェブ、SNS、映像配信、サイネージ、衛星放送、フェスなどを有機的に組み合わせます。



### Tech Sports

スポーツとテクノロジー、そして文化を融合したTech Sports。技術とともに進化し続けるスポーツを推進すると共ににスポーツ文化の発展や、新しいスポーツ産業の創出を目指します。



### Entrepreneurship

起業支援に熱心な大学、専門学校、高校など学校のコミュニティを形成して、起業家・VCなど産業界とのマッチングを通じ、起業文化の底上げと新産業の創出を図ります。



### Local Revitalization

地方自治体と連携し、地域のそれぞれの特徴を活かした持続的な社会を構築します。



### Local DX

全国の自治体や地域におけるDX人材の育成、地場産業や地域社会のDXを支援します。



### 産学連携プロジェクト

大学と企業が連携し、技術、製品、サービス、教材などの開発を行い、新たな社会的価値を創出します。



### Virtual Lab

バーチャル空間の研究室を客員教員・研究員ごとに構築し、プロジェクトを創生していきます。



# PROJECTS AT HAND

世界中の個人、企業、大学、行政、地域等と連携しながら、  
多種多様なプロジェクトを推進しています。

## Social & SDGs



★B Lab Dhaka  
★B Lab Tanegashima

## Wellbeing Neurodiversity



## Future media



放送人の証言

## Tech Sports



## Lifelong learning



## Entrepreneurship



Living Lab

## Innovation



★B Lab Yoyogi Cafe  
★B Lab Singapore

## Creative



★B Lab Adelaide

## Local DX



## 産学連携



## CityTech



## Local revitalization



★B Lab Kaiyocho  
★B Lab Chiba

## Future school



Virtual Lab

## 一次産業×Tech

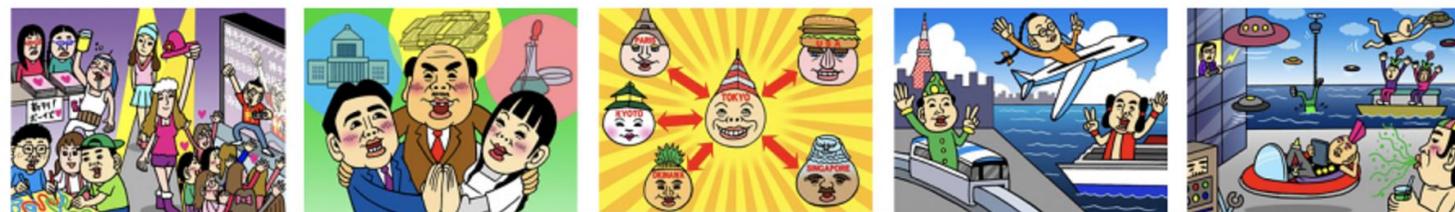
★B Lab Hiroshima



- 1.シリコンバレーとハリウッドの日本版融合概要
- 2.コスプレが集いロボットが飛び交う基地
- 3.新産業創出の永久機関
- 4.国際的大学と未来の幼稚園
- 5.クリエイターと起業家の同棲
- 6.21世紀の出島
- 7.毎日がワークショップコレクション
- 8.産学官のプラットフォーム
- 9.東西クールの交差点
- 10.海と空の窓口



## CiPビジョン10か条 イラスト by ピョコタン



# SOCIAL CREATION

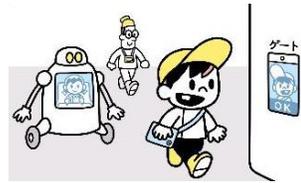
社会課題をクリエイティブに解決しよう！

「Social Creation」は社会の抱える様々な課題を  
クリエイティブに解決するためのアイデアを創出し実装を目指すプロジェクトです。

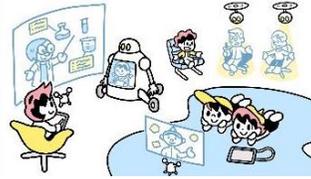
# 20XX年の教育



1 地域コミュニティとして機能する学校



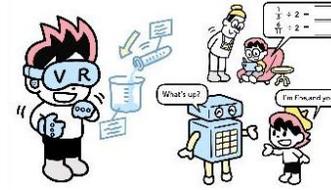
2 教室一登校時、教室に入っていく子供達の様子



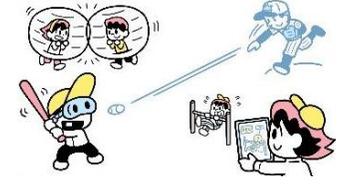
3 教室風景



4 AIによる個別最適化されたカリキュラム編成



5 午前中の教科科目の学習@教室



6 午前中の教科学習 @校庭



7 午前中の教科学習@スペースでの図工



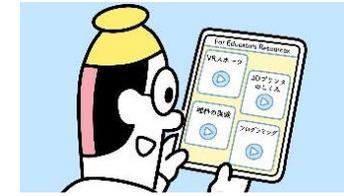
8 地域に開かれた学校



9 プロジェクト学習



10 働き方改革の進んだ職員室



11 教員のノウハウや知見のオンラインでの共有



12 世界と地域がつながる運動会での共有



13 世界と地域がつながる音楽会



14 進路指導もAIを活用



15 地域に開かれた保健室



16 終業式・卒業式



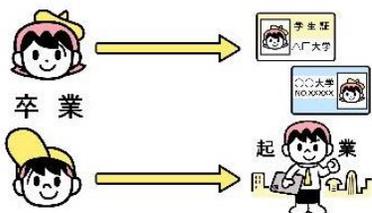
17 家庭での学習



18 家庭での過ごし方



19 放課後・休日の過ごし方



20 放課後・休日の過ごし方



21 明治時代



22 現在

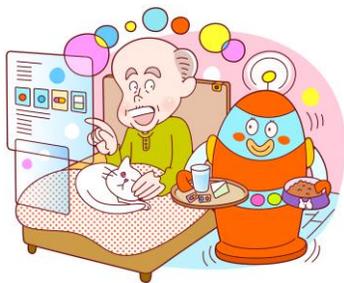


23 未来1



24 未来2

# 実現したい社会



## 1 健康医療：「どこでも病院」

超高齢化社会に向け、出生から現在に至るまでの健康・医療・介護等、情報を紐づけ、未病社会を実現。それにより、国民の健康寿命の延伸と国の医療費負担の削減をする。



## 2 農業：「全農作業自動化」

AI、IoT、ロボット等の導入により農業の生産性が抜本的改善され、次世代の農業の担い手への技術継承と生産性向上を実現。



## 3 行政：「役所の窓口なくなる」

行政サービスの100%デジタル化、行政保有データの100%オープン化により、役所での申請手続等を最小化できるプッシュ型行政が実現されている。



## 4 金融：「「おカネ」がなくなる」

キャッシュレス化による支払・決済の省力化、消費者購買履歴データの蓄積・活用の推進により新たなサービス創出の基盤が構築されている。



## 5 働き方：「職住一致でスキルシェア」

出社不要・複業を前提とした自由度の高い就業形態による高生産性社会へ移行している。



## 6 教育：「超教育」

教育にAI・ブロックチェーンが導入され、学校法人の枠を超えた学習スタイルが構築され、生涯スキルアップ社会が実現されている。



## 7 防災：「災害対応インフラ構築」

マイナンバーとの連携によりデジタル技術を活用した災害情報伝達と生活再建手続の円滑化が実現されている。



## 8 外国人：「自動翻訳で世界と対話」

外国人受け入れを背景とした、翻訳技術の向上による、外国人の受け入れ環境の充実化がなされている。外国からの観光客・技能者の双方に選ばれる日本を実現。



## 9 移動：「自動運転と空の交通網」

自動走行、ドローンの活用により、多様な移動手段が実現され、地域における公共交通網の維持が可能となっている他、物流分野への変革がなされている。



## 10 人材育成：「全国民AI人材」

すべての国民がITリテラシーを身につけ、誰もがデジタル化の便益を享受できるインクルーシブな社会が実現されている。それによりIT人材不足は解消されている。

CANVASテーマパーク会館 オープン



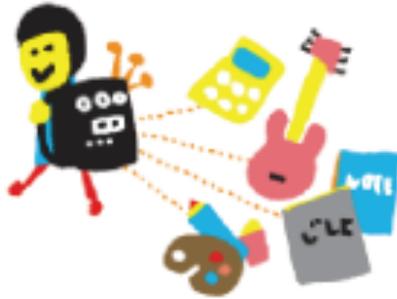
ワークショップコレクション海外展開



世界一の保幼小中を設立



デジタルランドセルの普及と  
学校での創造表現力教育の強化



創造メソッドの  
国際標準モデルづくり



こどもの発の糸路展



こどもがまちをジャック



こども商品開発ラボスタート



バーチャルこども美術館設立



公園デジタル遊具・  
デジタルtoy開発

