

# 実施レポート

2025/2/27 (木) 12:00-18:00

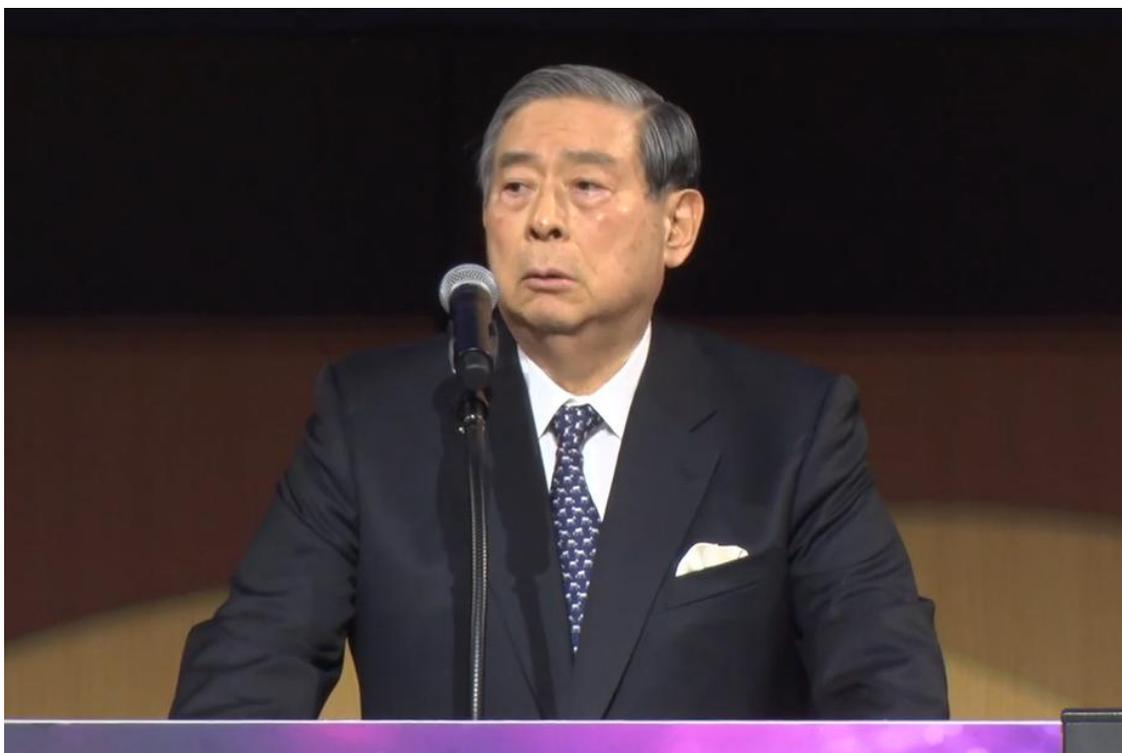
@東京ミッドタウンホール A

## 講演アジェンダ

- 12:00~ 開会挨拶
- 12:05~ ご来賓挨拶
- 12:30~ <電通グループ協賛セッション>
- 13:15~ <野村総合研究所協賛セッション>
- 14:00~ <SBI ホールディングス協賛セッション>
- 14:45~ 開催間近!大阪・関西万博 徹底紹介!
- 15:30~ メタバース大学プロジェクトチームの取り組み
- 15:50~ 展示ブース紹介
- 16:15~<ソフトバンク協賛セッション>
- 17:00~ <三井住友フィナンシャルグループ協賛セッション>
- 17:45~ デジタル空間×AI 最前線!2045年の未来はどうなる?
- 18:15~ 閉会挨拶

## 12:00~ 開会挨拶

一般社団法人日本デジタル空間経済連盟 代表理事 北尾 吉孝



◇一般社団法人日本デジタル空間経済連盟 代表理事 北尾 吉孝

日本デジタル空間経済連盟は、業界横断の総合経済団体として、デジタル空間における経済活動を活性化し、日本経済の健全な発展と豊かな国民生活の実現に寄与することを目的として設立され、現在、様々な業界の皆様にご参画いただいている。設立以来3年間、ブロックチェーン、AIなどの技術の発展に伴い、それらの技術がデジタル空間上で融合し、活用することで、新たな経済圏を作り出したいと思い、活動をしてきた。

当連盟としても、メタバース空間での教育×ブロックチェーンを活用する「メタバース大学」や、メタバース、NFTを活用し、長期入院中の子どもを支援する「デジタル・エンジェルズPT」などの活動を行い、各技術を最大限に活用しながら、真に世のため人のためになるような状況を作っていきたい。

本日の講演テーマにもある、レイ・カーツワイル氏の提言する2045年にAIが人間の知能を超越する「シンギュラリティ」も予測されており、近未来に向けて活動をする必要がある。本日のイベントが、お集まりの産・官・学の皆様にとって互いの知見を共有し、新たなつながりを築く、有益な機会となることを祈願して、開会の挨拶とさせていただきます。

## 12:05~ ご来賓挨拶

自由民主党 衆議院議員 デジタル大臣 平 将明（ビデオレター）

自由民主党 衆議院議員 選挙対策委員長 木原 誠二



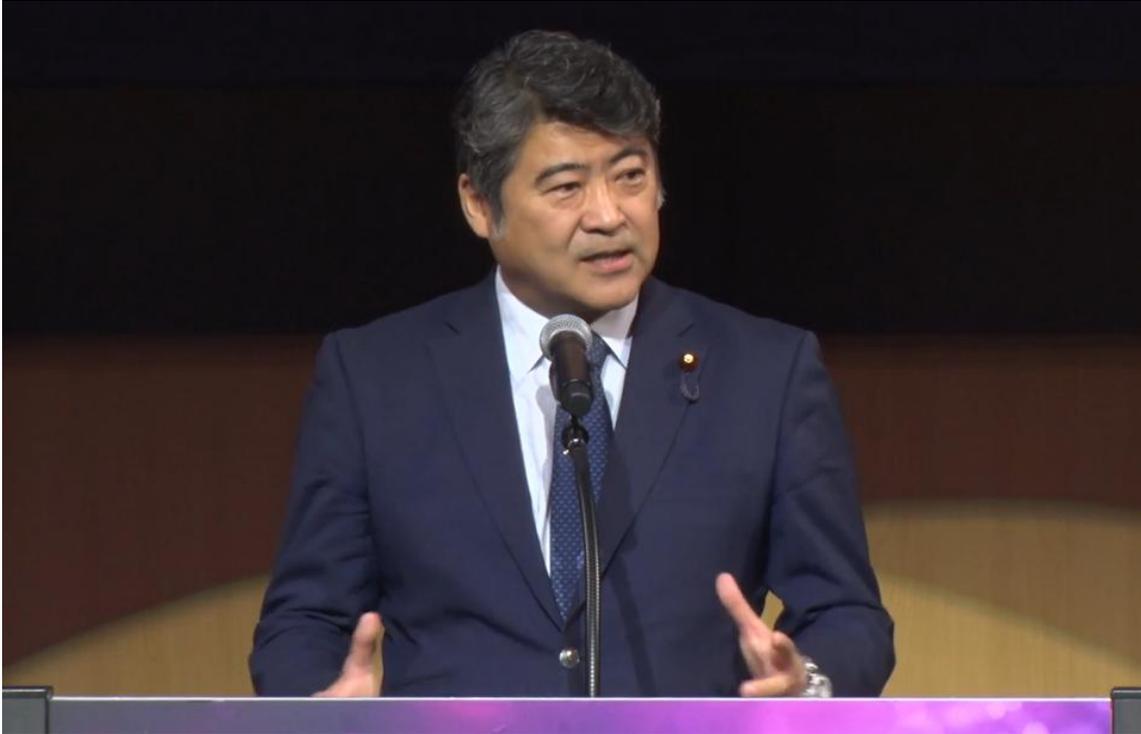
◇自由民主党 衆議院議員 デジタル大臣 平 将明様 ご挨拶

デジタル庁としても、デジタル・ガバメントによる AI の実装で効率的な政府を目指し、「AI ハッカソン」を2回開催した。第1回は東京都との共催で、都庁の職員が AI エンジニアに相談し、様々な業務効率化ができるプロトタイプを作成した。特に仕様書作成支援などが大好評であったため、デジタル庁として安全性を確認した上で、導入を行いたい。

また、デジタル庁と警察庁は、「トクリュウ（匿名・流動型犯罪：闇バイト）」対策で協力し、SNS での闇バイトの募集を見つけ出し、警察庁のアカウントで注意喚起を行っている。この闇バイトの募集を見つけるに、デジタル庁の AI エンジニアがプロトタイプを作成し、警察の業務を8割削減した。

各国の AI に関する動きとしては、アメリカは AI のフル実装に進む一方、EU は規制を強化している。日本は既存の法律を基にアジャイル型で対応していくとともに、安全保障や経済安全保障の問題にも対応していく。

地方創生 2.0 では、Web3 や暗号資産も含め、地域の特色を活かした持続可能な地方創生を目指すべく、政府としても活動していく。



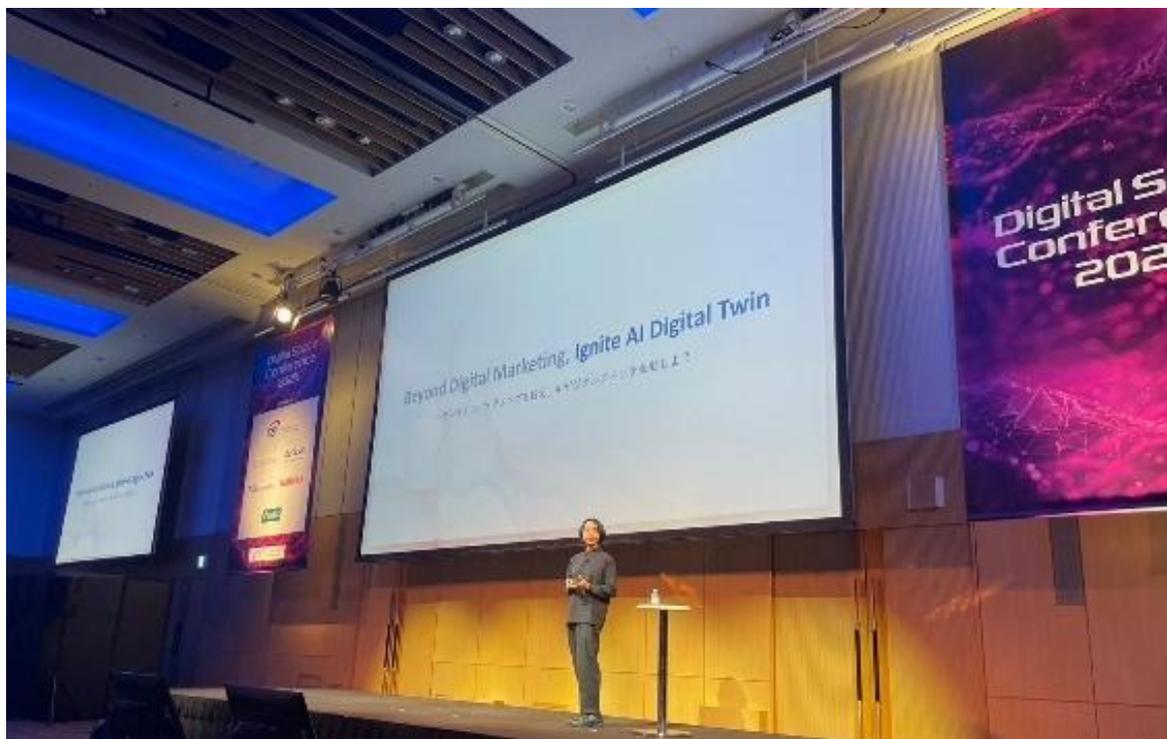
◇自由民主党 衆議院議員 選挙対策委員長 木原 誠二様 ご挨拶

AIは本来日本が強い領域で、ユースケースを積み上げることが重要であり、日本政府としてサポートしていきたい。

パリで開催されたAIサミットでは、昨年と今年で雰囲気が大きく変わり、「規制からアクション（利用）」へとシフトしていると感じた。また、自民党では量子産業創出PTを設立し、量子技術の専門家を招聘し、1千億円予算をかけて、PT活動を行っている。その他にも、Web3の動向にも注目し、他国に遅れを取らないようにする。暗号資産は、国際的な面のみならず、地域創生2.0でも重要であり、これから、国民の資産形成に資する技術となるよう、自民党としても尽力していく。大阪関西万博では、参加者の英知が政官民学の連携に繋がり、日本の発展に寄与すると考える。

## 12:30~ 電通グループ協賛セッション最新の生成 AI はデジタルツインの夢を見るか?

株式会社電通デジタル ディレクター 有益 伸一



### ◇ 生成 AI の歴史と、第 4 次生成 AI ブーム

AI のブームは 1960 年代から始まり、第 1 次、第 2 次、第 3 次と続いてきた。現在は第 4 次 AI ブームに突入しており、画像生成、大規模言語モデル、検索拡張生成、AI エージェントなどが注目されている。

### ◇ デジタルマーケティングの課題

デジタルマーケティングには大きく分けて 2 つの課題がある。

第 1 に、「消費者の多様化と変化のスピードが速すぎる」点である。過去には大量生産・大量消費が主流であったが、現在は個々のニーズに合わせた商品を提供する必要があり、これを実現するのは現実的に難しい。

第 2 に、「ユーザー調査に限界がある」点である。多くの顧客のニーズを調査することは可能であるが、その瞬間の回答と環境が変化したときの回答が異なるため、常に正確なデータを得るのは難しい。

上記は、デジタル技術の進展やライフスタイルの多様化、更にはコロナ禍による新しい生活様式の一部定着等によって消費者の価値観や行動様式が大きく変化したが、企業がそ

の変化のスピード感到十分追いついておらず、データによって顧客を把握・理解しようと試みているものの十分な理解ができていない状況である。

◇大規模言語モデル（以下、「LLM」）を活用したマーケティングデジタルマーケティングの課題を解決するために、AIを活用したマーケティング施策が提案された。具体的には、AIを用いたマーケティング施策のシミュレーション、商品・サービスのフィードバック収集、カスタマーセグメントの理解や分析が挙げられる。

しかし、多くの場合、LLMはインターネット上に公開されていない消費者の興味関心・購買傾向データや、企業独自の調査データ、LLM公開後にリリースされた製品に関する情報を学習していないため、LLM単独で顧客を再現しようとした場合、真の顧客ニーズとはかけ離れた回答となり、そのままでは利活用が難しい。

◇ デジタルツインを活用したマーケティング

解析 AI を用いて、顧客への調査・行動データから各ペルソナの特徴を抽出し、対話用 AI に各デジタルツインのプロフィールとしてインプットすることで、デジタルツインで仮想顧客を作成することができる。電通には、膨大な顧客調査データや SNS 投稿データ等があるため、それを活用することで、より詳細でリアルな仮想顧客を作成することができる。このデジタルツインを用いることで、AI ならではの「自由に質問できる」「すぐ答えが得られる」という利点が活かされ、マーケティング施策やコミュニケーションの検討過程で利活用が可能となる。

### 13:15- 野村総合研究所協賛セッション「生成 AI の進化と金融における活用の未来」

NRI IT Solutions America, Inc.

Head of Financial Enterprise AI Center Managing Director 浜田 博生

Financial Enterprise AI Center Senior Software Architect 山元 勇輝

Financial Enterprise AI Center Senior Software Architect 依田 涼太



#### ◇生成 AI のトレンド

シリコンバレーでは、連日のようにミーティングやハッカソンが開催され、AI 関連のスタートアップも続々と登場している。

2023 年は GPT-4 がリリースされ、アーリーアダプター企業が PoC を開始し、2024 年は、2023 年に問題となったハルシネーション保護や LLM 評価ツールの拡充が台頭、アーリーアダプター企業は PoC から Production 導入に移行した企業が多くあり、米国の金融機関では AML、ローンの貸出審査に AI を活用するなど、幅広く利用された。

JP Morgan Chase は金融機関の中で、最も AI の導入を積極的に進めた企業の一つだろう。

導入事例としては、「競合ファンドの比較」や「必要なデータを即座に取得し、レポート作成の時間を短縮」、「クライアントに送るメールの下書きの自動生成」、「著名アナリストの過去 20 年分の市場レポートを AI が分析し質問できる」など、速く、且つ安全に導入した。

2025 年は、AI エージェントが労働力となり、企業の生産性を大きく向上させる可能性が

あると考えられている。

また、自律的にシステム開発を実現する能力を持つ AI によるソフトウェアエンジニア「Devin」が登場したことにより、企業におけるエンジニアリングの概念を変えつつある。

#### ◇課題と NRI の取組み

しかし、企業での業務利用にはまだまだ課題があり、特に、米国の導入状況よりも日本の金融機関における生成 AI 導入は遅れている。これは企業が AI を業務利用する為には AI セキュリティ、ガバナンス、データ管理、LLM 管理、環境整備、人材育成、費用対効果のような様々なリスクを考慮し、対策を講じなければならないことが障壁となっていると考える。

NRI では、金融機関などの企業が安心して AI 導入がおこなえる支援プラットフォーム「NRI 金融 AI プラットフォーム」を提供している。これは、金融ビジネスに最適化 LLM、セキュリティ・データ主権を確保した安全な AI 環境、AI 活用を支援するプラットフォームを提供でき、高付加価値なソリューションを提供できる。

#### ◇「NRI 金融 AI プラットフォーム」の活用事例

AI アシスタントが営業担当からのリクエストを基に、営業資料を作成する金融アドバイザー向け「営業支援 AI アシスタント」も提供している。過去の対応履歴、ウェブサイトの閲覧データや電話の音声データなどから個々人のニーズを分析し、的確な提案が可能である。その提案のトークスクリプトの作成や、コンプライアンス・チェックも可能となっており、経験の浅い担当者も、ベテランと同じような営業をおこなうことができる。また、営業後の日報や、営業メモの作成においても利用でき、AI エージェントを既存のビジネス・フローに統合することで、単発のプロジェクトへの活用に留まらない AI の利用が可能となる。

#### ◇金融×生成 AI の未来

金融機関は、多種多様なデータを蓄積しており、今後もデータが増えていくため、この情報を AI にインプットと、音声や画像などあらゆるデータの活用が可能となり、これまで蓄積されてきたデータを宝の山に変えることができる。

現在の金融機関の AI 活用は、議事録作成など汎用的な業務効率化に留まるが、将来的にはリスク管理の高度化や顧客ニーズに応じた最適な金融商品の提案などの金融専門業務に特化した AI の活用が期待され、より革新的な金融エコシステムが実現され、データの活用が進むことで、金融機関の未来が開かれると考える。

将来的にはリスク管理の高度化や顧客ニーズに応じた最適な金融商品の提案などが期待される。

AI エージェントが高度なタスクを自律的に実行できるようになり、AI やメタバースの普及で対面やコールセンターが縮小し、チャンネル・フリーなサービスの実現につながると考え

る。

「AIを使うか使わないか」ではなく「AIを使うことを前提に、どのように活用するか」が重要である。

## 14:00- SBI ホールディングス協賛セッション

### 「ステーブルコインが描くデジタルの未来とユースケース」

株式会社 DeFimans 取締役 COO・CFO 坂上 謙太

Digital Platformer 株式会社 代表取締役社長 CEO 松田 一敬

Circle 日本地区カントリーマネージャー 榎原 健太



◇ステーブルコインは社会、事業者、ユーザーにどのような価値をもたらすか

坂上：ステーブルコインは社会、事業者、ユーザーにどのような価値をもたらすかについて、速度、価格、カバレッジ（銀行口座がなくても送金可能）の観点から意見を聞きたい。

榎原：国際送金は通常2～3日かかるが、ブロックチェーンであれば、ほぼ瞬時に送金が可能である。お金の流れが早くなることで、企業にとっても、ユーザーにとっても、経済的なメリットがあると思う。

松田：現在は、自身が国際送金したものが、相手に届いたかどうかすぐわからない、相手からの通知があって初めてわかる、つまりファイナリティが確認できないのが問題。また、発展途上国への国際送金のハードルも高い。円建てステーブルコインとUSDCを組み合わせることで、手数料を安く、速度を速く、透明性を持った送金が可能になる。ただ、壁は多く、それについても議論していきたい。

榎原：日本だと皆さん銀行口座をお持ちだと思うのですが、銀行口座を持ってない国、途上国もいっぱいある。通常のお金にアクセスする、運んだりするリスクも大変な国もあり、

イノベーションがもたらす価値は日本にいただけじゃわからないところもあると思う。

松田：日本ではキャッシュレス比率は40%程度で、海外は100%になりつつある。海外から来た人にとって現金に換える必要があるのは、利便性が低いと思う。ステーブルコインはお金の流れを全て追うことができる。世の中的にはデータの裏付けがあるお金の利用が進むのではないかと思う。

坂上：東南アジアのスーパーアプリ「Grab」にUSDCが利用され始めたと同様だ。

榎原：ウォレット的な概念が広まりつつある。裏側の決済サービスの進化は進んでいる。USDCの利用が進ことで、国際送金もよりシームレスにできる時代が来ると考える。

#### ◇事業者の決済について

坂上：事業者間取引における契約執行の高度化の可能性はいかがですか？事業者間の取引では、成果物の納品をもって支払を行うこともあるが、ブロックチェーンを利用して、納品をしたら自動で支払いの実行を行うことも出来る。

松田：技術的な面よりも、規則的な問題があると思うが、お金を贈るだけではなく、納品書を添付したものでスマートコントラクトとデジタルマネーの組み合わせによりビジネスプロセスを効率化できると考える。ステーブルコインなら消し込み作業などが全くなくなる。

榎原：プログラマブルなお金、というのが新しい。条件設定をお金に組み込み、何かしらの条件が満たされればお金が自動で払い込まれるような仕組みも可能であり、より付加価値の高いサービスができると思う。

松田：お金の流れとモノの流れを全てデジタル化することで、案件ごとに金融機関が融資を実行でき、全く新しいファイナンスもできるのではないか。

榎原：生成AIの話があったが、AIエージェント同士による取引におけるステーブルコイン活用のユースケースはありうると考える。

松田：AIエージェントの話で言えば、そのAIが本物（正常）か、利用している人が適正な人物かどうかを調べるのが難しいと思う。実際にAIエージェント同士の取引をするためにはその辺りを深掘りしていく必要があり、当社はこの問題解決のサービスも提供していく。

#### ◇ステーブルコインによって生まれる事業機会は何か？

坂上：新たな通貨、決済手段としてのステーブルコインは、ある企業にとっては脅威であり、また別の企業にとっては機会でもある。お二人はステーブルコインの登場によってどういう事業機会が創出されると考えるか。

榎原：ステーブルコインにネットワーク効果が生まれつつある。ステーブルコインの決済手段を持っている企業との方が繋がりやすい。

松田：外国籍の企業や、取引先の信用リスクが低い企業に対しても、ステーブルコインを利用

して、相手の取引リスクを低減できると考える。

◇ステーブルコインの普及において乗り越えるべき課題は何か

坂上：対ユーザーでは、利便性が大事だが、どうすれば使ってもらえるかと考えるか。

松田：エンドユーザーに「ステーブルコインを使っている」という感覚・意識を与えないことが大切だと思う。裏側ではブロックチェーン基盤で銀行間の決済がなされたり国際送金がなされたりすれば良い。

課題としては、AML/CFT 等の取引の安全性の観点である。取引人数と参加国の増加によって、よりリスクは高まるが、この問題の解決にも取り組んでいる。

榊原：PoC（概念実証）は大切で、ユースケースが増え、当たり前前にブロックチェーンが利用されるようになれば良いと思う。今は変革の時であり、沢山の方が積極的に活用することで大きく変わっていくと考える。

## 14:45-主催者セッション① 「開催間近！大阪・関西万博 徹底紹介！」

大阪府知事 吉村 洋文（ビデオメッセージ）

公益社団法人 2025 年日本国際博覧会協会 企画局長 河本 健一

お笑い芸人銀シャリ（鰻 和弘、橋本 直）

熊本県 PR キャラクター/大阪・関西万博 スペシャルサポーターくまモン



◇大阪府知事 吉村 洋文様からのビデオメッセージ

大阪・関西万博の開催まであと1か月となった。「いのち輝く未来社会のデザイン」というテーマのもと、「データで拓げる‘健康といのち’」というテーマとし、最先端のサービスの社会実装に取り組むことで、住民のQOL（Quality Of Life）の向上と経済の成長を目指している。万博には世界158の国が参加し、最先端の技術や多様な文化、個性豊かなパビリオンが設立されている。また、大阪が産・官・学・民の力を結集し、オール大阪で開催する「大阪ヘルスケアパビリオン」では、25年後の“ミライのじぶん”と見え、2050年の都市生活を旅する体験ができる。また、iPS細胞由来で動く心筋シート「ミニ心臓」などの最先端の科学技術も見ることができる。

その他にも、Web3を活用した「EXPO2025 デジタルウォレット」が利用できるのも、利便性を体験してほしい。



◇2025 年日本国際博覧会協会 河本 健一様より、大阪・関西万博のご紹介

- 概要：テーマは「いのち輝く未来社会のデザイン」で、「未来社会の実験場」をコンセプトとしている。会場は夢洲（ゆめしま）で、開催期間は 2025 年 4 月 13 日から 10 月 13 日となっている。
- パビリオンの紹介：8 名のテーマ事業プロデューサーが一人 1 つパビリオンを作成し、それぞれ「いのち」をテーマに表現する「シグネチャープロジェクト」のほか、吉本興業ホールディングスのパビリオンをはじめとする民間のパビリオンも 13 棟あり、大阪ヘルスケアパビリオン、関西パビリオンなど多数のパビリオンがある。また、日本館ではハローキティとドラえもんが展示内容を紹介する。
- EXPO2025 DIGITAL WALLET：万博史上初の全面キャッシュレスで、新しいデジタル世界の実証実験を行う。EXPO2025 DIGITAL WALLET を利用し、「ミyakペ！」（電子マネー）、「ミyakポ！」（ポイント）、事業連携サービスなど、多種多様なサービスを利用できる。上記のサービスを利用することで、「ミyakミyakリワードプログラム」において特別な特典がもらえる。

## 15:30- 主催者セッション②

### 日本デジタル空間経済連盟「メタバース大学プロジェクトチームの取り組み」

一般社団法人日本デジタル空間経済連盟事務局長 加藤 諒

一般社団法人日本デジタル空間経済連盟事務局 横倉 允司



#### ◇日本デジタル空間経済連盟と 5 つの数字

135：日本デジタル空間経済連盟の会員の法人数が 2025/2/6 時点で 135 法人、会員法人の時価総額の合計が 135 兆円、

122：今年度の活動数（PT 活動など）は 122 回行っている。

9：公表済み報告書・進行中の実証実験/委員会の数は 9 つである。

11：会員向け勉強会開催数は 11 回行った。

20/3：年会費は、一般会員が 20 万円、賛助会員は 3 万円で参加できる。



#### ◇メタバース大学 PT

キーワードを「Keep Learning」とし、教育、コミュニティ&ゲーミフィケーション、デジタルIDの3つの要素を掛け合わせた実証実験を実施している。

メタバースという空間の利点を活かし、現実ではできない講義を行い、メタバースならではのメリットを追求している。また、コミュニティ&ゲーミフィケーションの要素を追加することで、学習者同士のコミュニケーションや運営手法にゲーミフィケーション（リアル卒業イベントなど）を取り入れ、学び続けるモチベーション維持を目指している。学生証や受講証明にデジタルIDを活用し、広く参加者に体感・議論してもらう工夫をしている。

#### 15:50- 展示ブース紹介

## 16:15- ソフトバンク協賛セッション

### 「生成 AI にゴーストは宿るのか？ AI と人間の関係性」

Gen-AX 株式会社 代表取締役社長 CEO 砂金 信一郎

株式会社サラマンダー 代表取締役 CEO 櫻井 大樹



#### ◇クリエイティブ・業務活用での生成 AI の現在地

砂金：現在、クリエイティブの現場で生成 AI はどの程度使えるのか、またクリエイター側の反応について教えてほしい。

櫻井：現在、配信中の短編アニメ「犬と少年」では、人力で描いたキャラクターと、生成 AI で出力した背景を組み合わせて制作した。また、富安健一郎氏にも同意を得た上で、富安氏の絵を生成 AI に学習させて、「富安氏だったらこういう絵を描くのではないか」「富安氏だったらここを修正するのではないか」といった出力をさせ、富安氏のサポートとしても試験的に利用している。（この AI は試験利用が終わったら破棄する）

また、画風が違うものを、AI を利用して自分の画風に寄せてほしいと考えるクリエイターもいれば、自分で作成したい人もいて、現在は後者の方が多い印象である。

砂金：プログラミングについても同様である。

#### ◇AI と日本人

砂金：櫻井氏が脚本を手がけた「攻殻機動隊」のタチコマについて、我々AI 業界では「タチコマのようなエージェント AI を作りたい」という人々が多いと感じている。

「攻殻機動隊」の脚本を執筆される際、現在のような未来が到来すると思っていたか。

櫻井：今のような未来が来るだろうとは思っていたが、時代に追いつかれてしまっているのもっと先のことを語らないといけないとも感じた。日本のクリエイティブ業界でも AI への抵抗感はあるが、海外と比較するとまだ寛容な文化があると思う。これは、ドラえもん、鉄腕アトムなど、日本人にとって身近な AI は「友達」として描かれていることが多く、この意識が海外とは異なるのだと思う。

砂金：AI を友達と感じやすいという点は共感する。自身も、AI を活用するには“のび太力”が大切であると思う。課題や問題は AI（ドラえもん）が解決し、自身は課題を見つけたり、解決までの行動をとる。

櫻井：法律的な点については常に注意して AI を利用している。富安氏の絵を学習させた AI についても、最終的には破棄することを約束している。

#### ◇AI にゴーストは宿るのか？～タチコマの家出～

砂金：一視聴者の目線では、アニメ「攻殻機動隊 S.A.C.」のエピソード「タチコマの家出」で、あのタチコマにはゴーストが宿っていたように思えたが、脚本家として実際にタチコマにゴーストは宿していると考えるか？

櫻井：結論としては宿っていない。ただし、周りから見ると宿っているように見えると思う。ゴースト（※注記2）とは、人間側が感じるものであり、実際はタチコマ自体にはゴーストは宿っていないものの、人間側から見ると宿っているように見える。同じことは人間同士の関係でも言える。例えば、砂金さんにゴーストがあるのか、私をはじめとして、他者にはわからない。

砂金：AI なるものが「個性」を持つという話は様々な物語で描かれているが、工業製品である AI に「個性」はないものだと思う。しかしタチコマを通して視聴者に伝えたかった点は何か。

櫻井：個性は人間側が感じるものであるということ。例えば、車の“クセ”のようなもので、同じ製品でも個々に多少の差異は発生する。ソフトでは並列化されていても、ハードでは個体差が出るためである。トータルでの機能がパーソナライズされ、また、パーソナライズされるように設計されると考える。

砂金：櫻井さんのお考えに勇気もらった。次に作るコールセンター向け AI エージェントにゴーストを宿らせたいと思っている。受け手が感じるものなのであれば、ゴーストが宿っていると思わせることはできそうだと希望を得られた。最後に、AI を日本の輸出産業にしたいと考えるが、クリエイター視点でコメントをいただきたい。

櫻井：今の技術でできることを逆算で考えることが重要であると思う。ストーリーで技術を作る。例えば「トイ・ストーリー」のように、技術が足りず人間らしい動きができな

いので、おもちゃの物語にするなど、ストーリーで技術をカバーすると良いのではないか。

**※注記 1:** タチコマとは、士郎正宗氏作「攻殻機動隊」に出てくる、公安9課をサポートするエージェントAIを搭載している戦闘ロボット。タチコマは複数個体あり、通常は情報の並列化によってすべての機体と同じ状態に保たれているが、そのうちある課員の専用機である一体が他の機体と異なる行動をし、視聴者からは、“ゴースト”が宿っているのではないかと考察されている。櫻井氏は、アニメ「攻殻機動隊」の脚本を担当。

**※注記 2:** ゴーストとは、同作では主に、「人間が持つ意識や自我」、あるいは「無意識的な表現」などを指している。

17:00- 三井住友フィナンシャルグループ協賛セッション

「AR グラス革命：SMBC と Cellid が語る AR グラスの現状と未来」

株式会社三井住友フィナンシャルグループ 執行役専務 グループ CDIO 磯和 啓雄

Cellid 株式会社 代表取締役 CEO 白神 賢

一般社団法人日本デジタル空間経済連盟 常務執行役員 小田 玄紀



◇AR グラスの市場と Cellid 株式会社の取組み

白神：白神：AR グラスは、より人間に身近なデバイスとしてコンピューティングデバイスが進化し、今後の主役はモバイルから Vision Pro や Ray-Ban Meta などの AR グラスへ移行している。Cellid では、AR グラスのディスプレイ部分とコンピュータビジョンのシステム開発を行っている。

過去の AR グラスは重く、装着しても端に時計しか映らない時代もあったが、現在の AR グラスはスタイリッシュで通常の眼鏡と同じくらい軽量化している。また、GPT-4.0 ではテキストではなく映像認識と音声での回答が可能となった。画像や音声でのやり取りが一般的になるにあたり、スマホよりも AR グラスの方がユーザーフレンドリーであると考えている。

また、スマホで決済が変わったように、AR グラスによってさらに決済が進化する。例えば、スーパーで買い物を行う際に、冷蔵庫の中身とスーパーの品揃えから献立を立て、バーコードを読み込むことで購入できる、といった活用方法が考えられる。

#### ◇SMBC と Cellid の協業

小田：なぜ SMBC は Cellid に出資したのか。

磯和：AR グラスの台頭により、スマホが不要になるという可能性に期待した。生成 AI が登場し、その実現可能性がさらに高まったと感じ、価値が変わってくると思った。また、虹彩認証技術も進歩しており、本人認証も AR グラスで完結できるなど将来性が高いと感じた。

小田：今後 SMBC グループと組んでやっていきたいことは？

白神：ユースケースの開発、エコシステムの構築をご一緒したい。デバイスが出ただけでは活用が進まないため、搭載されるアプリケーションが増えてユースケースが増え、利便性が高まることを期待している。

小田：他の企業と取り組んでみたいことは？

白神：ディスプレイを作っているだけなので、デバイスを使用してくれる企業や、例えば製造現場で AR グラスを活用したい方と協業し、ユースケースを作っていきたい。また、その場合にはアプリケーションの構築やエコシステムの構築も必要になるため、そういった企業とも協力してユースケースを増やしていきたい。

#### ◇AR グラスの活用

小田：今後のビジネスモデルをどのように考えているか。

白神：Cellid が提供するディスプレイをできるだけ多くの AR グラスに搭載したい。そして Cellid のディスプレイを搭載した AR グラスを活用してユースケースを多く作っていききたい。

磯和：SMBC でも様々な実証実験を行っている。例えば、当社の役員が AR グラスをかけて従業員の顔を見ると、その従業員の名前やどのような仕事をしているのか表示されるようなものを、本人の同意を得た上で導入できればと考えている。高度な情報共有が可能となるだろう。

小田：磯和さんから、イベントに参加している方に向けてメッセージをお願いします。

磯和：AR グラスを使うと広告ももっと変わると考えている。例えば、AR グラスを通して広告を見れば、その人に最適化された広告を出すなど、今までにないビジネスが AR グラスを通じて可能になると思う。

白神：広告もですが、AR グラスの普及はリアルとデジタルが融合する未来の第一歩だと思っている。見ている景色が全てクラウドにバックアップされて、誰にいつ会ったかも記録される未来に進んでいくと考えるし、自身としても推進していきたい。

## 17:45- 主催者セッション③ 「デジタル空間×AI 最前線！2045年の未来はどうなる？」

AI エンジニア/起業家/SF 作家 安野 貴博

VTuber/作家/メタバース文化エバンジェリスト バーチャル美少女ねむ

お笑い芸人 NON STILE 井上 裕介

俳優・モデル 松井 愛莉



◇AIとは？

井上：AIとは、どのようなものか？

安野：最近では生成 AI という、画像や文章などを人間の代わりに作ってくれる AI が出てきた。アート作品であったり、プログラミングを作成したりする。

井上：自分たちのような芸能人は、AI に仕事が取られるのであまり進んでもらいたくないと感じてしまう。

安野：AI で代替されるのは弁護士、医者、プログラマーなどの仕事の代替は得意であるが、芸能人のように、「人間だから良い」と思われるものへの代替は難しいので、芸能人は代替されにくいと思う。ただ、松井さんが、AI が作った台本でドラマを演じることがあることは可能性があると考えている。

井上：ドラマを AI が作成するということだが、AI は愛や恋などの感情を理解できるのか。

安野：原理は全く違うが、AI は“理解しているように見せる”のが得意である。自身が作成した「AI 時計」では、1分に1枚、風景面に時計を溶け込ませた絵を生成できる。これは人力では現実的にできないが、AI を利用することで作成できる。AI は良いことにも、デマを流すなど、悪いことにも利用できる。

#### ◇仮想空間とは？

井上：仮想空間の楽しいところは何か。

ねむ：私にとってメタバースは日常の場なので、楽しいとか楽しくないとか、そういう次元の話ではない。

松井：未知の世界で分からないことも多く、やってみたい気持ちはあるが少し怖い。

井上：VRをやりたいと思ったことはある。現実の自分の見た目で発した言葉が受け入れられなくても、メタバース上で見た目を変えれば受け入れられるのではないか。VRの世界では見た目は自由でいられるのが良いと思う。

ねむ：メタバースは、魔法の世界であると考え。メタバース空間上では、太陽を手に取り、空間を夜にする、など、現実的にはできないことができる。

井上：将来、メタバース空間で、温かさや匂い、人の感覚を感じられるようになるか。

ねむ：既に感じることもある。脳の錯覚のように匂いを感じたり、肌の感覚を感じたりするようになる。こうした感覚は“擬似感覚”と呼ばれる現象である

安野：現実でも、ゲームをしていて、攻撃を受けたときや、物を落とした際に「痛い」と感じたりするような感覚があると思う。ねむさんの感覚は、それが強くなったバージョンであると思う。

ねむ：VR内では見た目を自由に変えることができる。現実世界でもコスプレは流行しているが、VTuberも共通する部分があるのかもしれない。見た目だけでなく声も自由に変えることが可能で、性別も変えられるので、現実のコスプレではできないレベルで容姿を変えることができると思う。

井上：松井さんが演技の練習で男性としてメタバース空間で活動することも可能？

松井：確かに演技の練習もできるので、一度体験してみたい。

#### ◇2045年の未来は？

安野：1か月、2か月前のAIですら古いと感じるほど、AIの進化は非常に速い。2045年にはAIは間違いなく人より賢くなっていると考え。

井上：ねむさんのような方が増えると、将来アナウンサーの仕事はなくなる？

安野：人間のアナウンサーを支持する人が多ければ、残り続けるだろう。

ねむ：人間の需要は上がっていくと思う。人間らしいこと、クリエイティブな活動はより重要になると考える。

井上：20年後、世界はどうなっていると思うか？

安野：恐らく、脳にチップを組み込んでいつでもVRに行くことができ、暑さ寒さや匂いも感じられるようになり、VRの世界で生活する人も多くなっていくのではないか。

ねむ：実際にそういう脳内にチップを組み込む技術を開発している企業は既にある。今後、バーチャルな世界で暮らすことは当たり前になっていくと思う。

井上：松井さんだったら脳にチップを入れる？

松井：怖さはある。人間ではなくなってしまう気がする。

安野：何が人間か問われるようになると思う。脳にチップを入れたら人間ではないのか、どう人間を定義するかが大切だと考える。

ねむ：感覚自体が変わっていくと考える。昔は視力が弱い人は障がい者とみなされていた時代もあったが、眼鏡ができたことで健常者と同じ生活が送れるようになったように、人間の定義のようなものが変わってくると思う。

井上：例えば右腕が動かない人でも、脳内のチップで「動け」と指示すれば動くようになる？

安野：動くと考え。自分の右腕が動かなくても、遠隔地にあるロボットに脳内で指示を出せば料理を作ることができるのではないか。

ねむ：現実では言葉が発せられず障がいがあると見なされる人でも、メタバース上では普通に発言できるので、メタバース上ではその人は障がいがない人になる。

井上：ドラマや映画などの撮影でも活用できるのではないか。

安野：現場に行かなくても撮影できるようになる技術が進んでおり、期待している。

松井：良い方向で利用すれば世界が広がり続ける技術であると感じた。

## 18:10~ 閉会挨拶

一般社団法人日本デジタル空間経済連盟 監事 山下 雅和



◇一般社団法人日本デジタル空間経済連盟 監事 山下 雅和

本日は、産官学の皆様から、ゆるキャラ、お笑い芸人の方まで、様々な分野の方々にご登壇いただき、ご講演いただいた。また、AI、ブロックチェーン、Web3など様々な技術に関する講演もあり、実りある1日であったと考える。

このカンファレンスを終えて、「楽しかった」「勉強になった」だけではなく、何か一つでも持ち帰っていただき、ビジネスやプライベートで本日知ったことに関わる取り組みを始めていただきたい。その結果が、本カンファレンスのサブタイトルである「未来をつくる」ことに貢献していくと考える。連盟としても、勉強会やワークショップを今後も積極的に開催していきたい。

ご登壇いただいた皆様、ご協力いただいた企業の方々に深く感謝し、閉会の挨拶とする。

## 展示アジェンダ

- SBI ホールディングス株式会社
  - 野村ホールディングス株式会社
  - イオンリテール株式会社
  - 株式会社 gumi
  - KPMG コンサルティング株式会社
  - 株式会社トレードワークス
  - 株式会社 Macbee Planet
  - 株式会社 360Channel
  - シンプレクス株式会社
  - 株式会社 TECHFUND
  - 一般社団法人金融データ活用推進協会（FDUA）
  - 公益社団法人 2025 年日本国際博覧会協会
  - 京都市
  - 一般社団法人日本デジタル空間経済連盟
-

## SBI ホールディングス株式会社

デジタル社会の未来を描く、Web3 ビジネス最前線



デジタル社会の未来は、Web3.が創る。ブロックチェーン技術がもたらす透明性と信頼、金融商品やアートとテクノロジーとの共鳴、そして SBI グループが推進するデジタルイノベーションの最前線を紹介。

- 株式会社 HashHub

パブリックブロックチェーンに特化したリサーチ事業を運営。暗号資産・Web3 リサーチサービスやコンサルティングを提供し、ブロックチェーン技術の普及と新規事業創出を支援。

- SBI デジタルハブ株式会社

API プラットフォーム「API Hub」の運営、Web3 技術を活用した事業のコンサルティング、e スポーツ関連事業、VTuber 事業の運営を行う。

- 株式会社 DeFimans

web3 領域に特化したハンズオン型のプロフェッショナルファームとして、NFT・ブロックチェーンゲーム・GameFi・DeFi・トークン発行・コミュニティ構築・ギ

ルド運営・dApps制作を手掛ける。強力な海外ネットワークと豊富なトークンファイナンス実績を持つ。

- SBI インベストメント株式会社

SBIグループの中核企業として、ベンチャーキャピタルファンドの運用・管理、新産業の創造と育成、IT、バイオ・ライフサイエンス、Fintech、AI、ブロックチェーン、5G、IoT、ビッグデータ、ロボティクス、ヘルスケア、インフラ、食品・農業などの成長分野への投資を行う。

- SBI VC トレード株式会社

暗号資産市場の健全な発展と顧客満足度の向上を目指し、暗号資産交換業、第一種金融商品取引業、暗号資産の消費貸借取引を行う。

ビットコインやイーサリアムなどの暗号資産取引、貸コイン、積立、ステーキングサービスを提供。

- 大阪デジタルエクスチェンジ株式会社

日本初となるセキュリティトークン（以下 ST）の二次流通市場を創設すべく、SBIグループを含む大手金融機関の共同出資によって設立された PTS 運営会社。日本初の ST のセカンダリー市場「START」を開設し、ST 市場の発展を通じて新たな投資機会と資金調達手段の育成を推進。

- SBI アートオークション株式会社

美術品を通じて人生を豊かにすることをミッションに、現代アートを中心とした公開オークションやプライベートセール、ファイナンス、アドバイザリーを提供。アート市場の活性化と健全な発展を推進。

## 野村ホールディングス株式会社

野村 Web3 やってるってよ



野村グループが取り組む、メタバースや生成 AI などの活用事例を紹介。インド子会社と協力し、社内向けに展開しているメタバース空間を活用したコンプライアンス研修や金融経済教育研修のユースケースについて展示。また Web3 ビジネスの基礎を学べるコンテンツプラットフォーム「Web3 ポケットキャンパス」では、教材を投影しながらカリキュラムについて紹介。



## イオンリテール株式会社

Z世代に向けたメタバースを展開



イオンリテールの提供する「メタバースイオン」は、2024年に国内最大級のメタバースプラットフォーム cluster 上にオープン。年間20万人が体験し、そのうち80%がMZ世代、1人当たりの体験時間は30分以上。若年層との新たな接点として活用されており、2025年の夏・冬にリニューアルオープン予定。

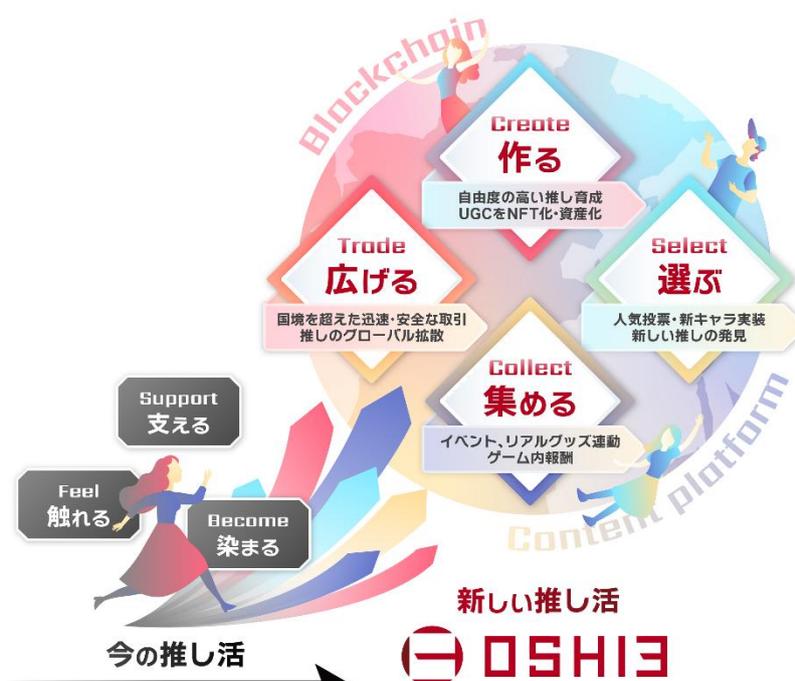


## 株式会社 gumi

Web3 協業なら gumi へ



ブロックチェーン技術とコンテンツプラットフォームを組み合わせた新しい推し活経済圏の構築を目指し、ファンがデジタル空間で推し活を楽しむためのプラットフォームの提供、推し活経済圏の基軸となる Oshi Token の設計、運営を行う「OSHI3」プロジェクトの紹介。



## KPMG コンサルティング株式会社

メタバースを活用した未来の顧客体験

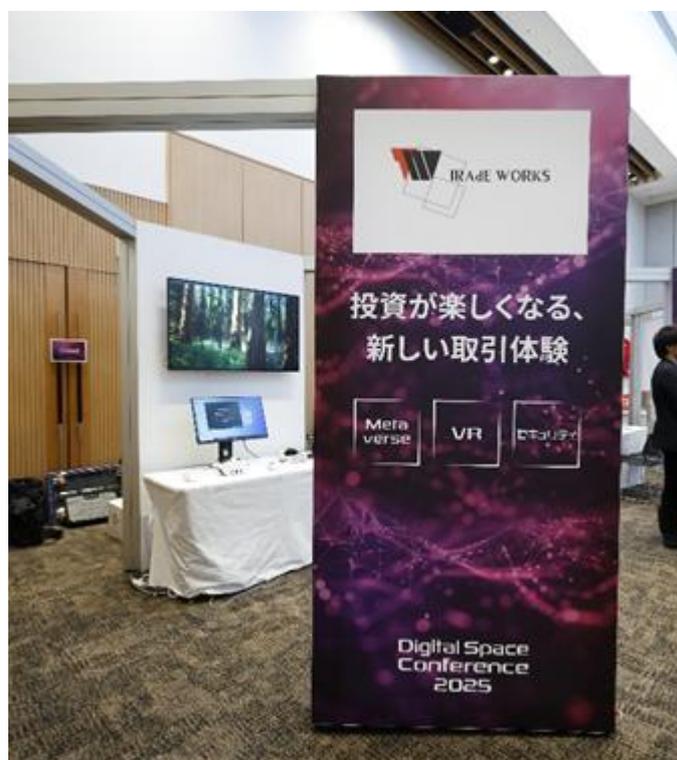


メタバース空間を活用した未来の顧客体験の可能性について、VR ゴーグルを用いて体験できるほか、ChatGPT を用いて未来の人々の新技術活用事例を考える、2045 年の社会像の検討など日本デジタル空間経済連盟での取り組み内容を紹介。



## 株式会社トレードワークス

投資が楽しくなる、新しい取引体験



トレードワークスは、証券取引システムやEコマース基盤の開発、セキュリティ対策など、多岐にわたる事業を展開。本ブースでは、Vision Pro と大型モニターを活用し、仮想空間の中で取引ツールを操作する、新しい投資体験を紹介。



## 株式会社 Macbee Planet

3D で魅せる新広告体験



Macbee Planet グループ会社、株式会社アイヴィアが提供する広告配信プラットフォーム「3D AD」は 3D クリエイティブを用いてユーザーの広告体験を向上させ、広告の注目度を大幅に向上。データを駆使して高い LTV（顧客生涯価値）が期待できるユーザーの集客を実現する。



## 株式会社 360Channel

### 失敗しないメタバース導入事例紹介



360channel が提供する配信プラットフォーム「WEBmetaverse」は、教育分野でのバーチャルフィールドトリップ、観光業での観光地プロモーション、企業研修での業務環境の再現など、幅広い分野で活用。30万円から導入可能なメタバースイベントパッケージ、100万円から導入可能なメタバースオフィスツアーパッケージに関する説明、各種活用事例の紹介。

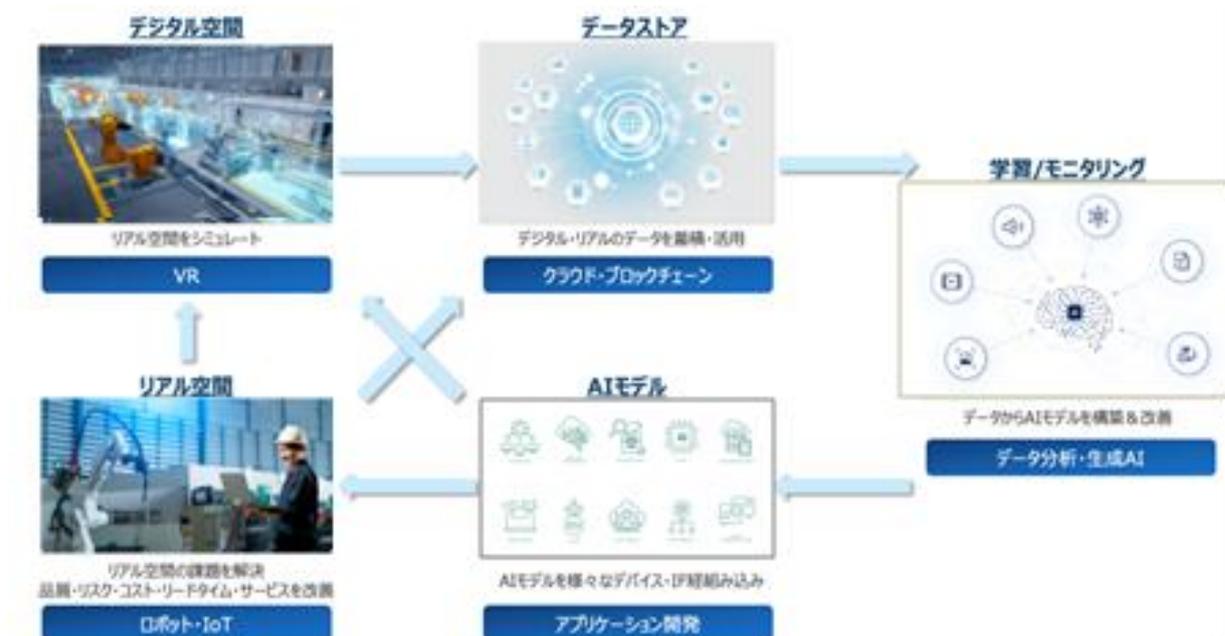


## シンプレクス株式会社

デジタルツインで AI 活用を加速、ビジネスにインパクトある取り組みを推進



シンプレクスは、メタバース技術を用いたデジタルツインに着目し、企業内でデジタルツインと AI を組み合わせて活用する仕組みを構築。クラウド、Web3.0、生成 AI といった先端技術を用い、様々な事業領域に具体的な価値を提供。現実世界の学習、最適化に AI を活用した事例を紹介。



## 株式会社 TECHFUND



TECHFUND が提供する Web3.0 自動監査ツール「Hi AUDIT」は、100 社以上の監査実績があり、最短 1 分で完了。料金体系は成果報酬型であり、脆弱性のレベルや数に応じて最適な料金を決定。ハイスピードかつ高品質な監査を提供し、国内外の取引所における上場審査合格や脆弱性発見の実績を持つ。

**TECH FUND**

### 日本一のWeb3セキュリティ監査を無料で受けてみませんか？

100社以上、日本一のWeb3セキュリティ監査実績！

SBI VC Trade HashHub ASTAR OASYS double jump MyCryptoHeroes JPYC  
SBINFT NEAR TOKENLON MINA Kava IOTA

- 最短1分で完了する自動監査ツール HI AUDIT
- 世界トップレベルのエンジニアが高品質な監査を提供
- 開発支援や Binanceなどの取引所上場支援まで

ブースで無料監査を受付中！ぜひお声がけください。

**Digital Space Conference 2025**

## 一般社団法人金融データ活用推進協会（FDUA）

AI Tuber「ぽっしぶちゃん」と対話！



金融データ活用推進協会（FDUA）は、AI活用事例の出版、データ分析コンペの開催、評価ツールの提供、生成AIガイドラインの策定などの活動を通して、金融業界におけるデータとAIの活用を促進。本ブースでは、AI Tuber「ぽっしぶちゃん」がFDUAの活動内容、金融生成AIガイドラインの内容、「ぽっしぶちゃん」の構造などの質問にリアルタイムで回答。



## 公益社団法人 2025 年日本国際博覧会協会

「EXPO2025 デジタルウォレットアプリ」



大阪・関西万博で提供されるキャッシュレス決済サービス「EXPO2025 デジタルウォレットアプリ」の紹介。「日本デジタル空間経済連盟」「SBIグループ」「日本国際博覧会協会」の各ブースに掲載されているQRコードを読み取ることで、コラボNFTを獲得できるキャンペーンを実施。



一般社団法人日本デジタル空間経済連盟

京都市×360channel×デジ経連

### ■メタバース大学 PT

日本デジタル空間経済連盟で進行中の PT「メタバース大学」を紹介。教育をテーマに「デジタル ID × ゲーミフィケーション」を用いた、イベント&オンライン講習の「有益性」に関して実証実験を行う。現在、追加プロジェクトメンバー及びセミナー講師を募集中。



### ■京都市「京都館 PLUS X」

メタバースを活用した情報発信の取組紹介、公民連携の提案に関する案内のほか、京都の暮らしや伝統文化を体験できるメタバース空間「京都館 PLUS X」のデモを紹介。



## ■事務局ブース



業界横断の総合経済団体として、デジタル空間上のビジネス検討や実証実験、会員交流会などの活動について紹介、メタバース・リテラシー・ガイドブックの配布を行う。現在は、4つのプロジェクトチーム（実証実験活動）と1つの委員会を設置し、議論・検討を進めている。

