

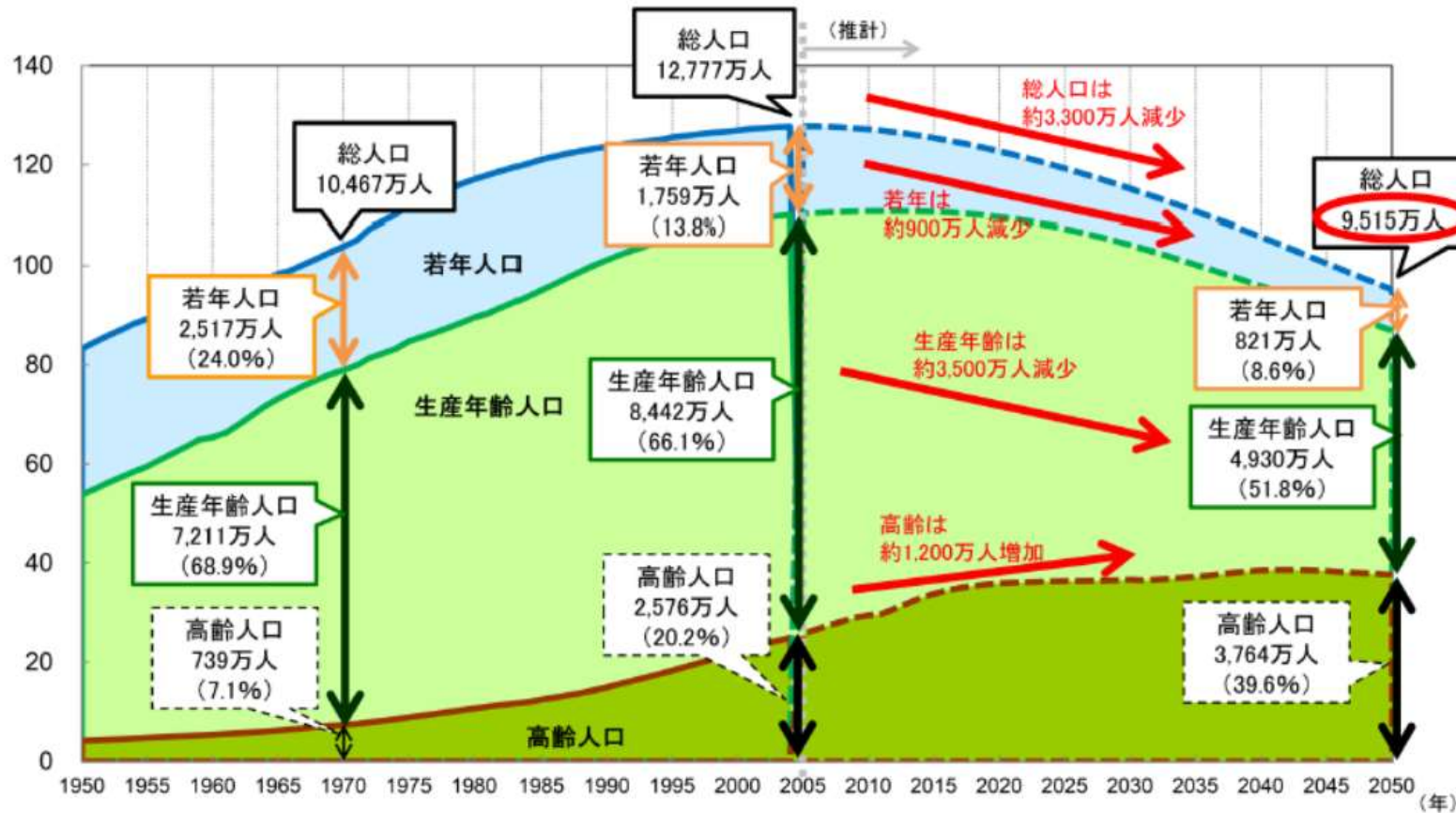
2040年以降を見据えた社会情勢

1. 人口減少・少子高齢化
2. 多様化・グローバル化
3. デジタル化の進展
4. VUCAの時代
5. 人生100年時代

1. 人口減少・少子高齢化

我が国における総人口の推移（年齢3区分別）

- 我が国の総人口は、2050年には9,515万人となり、約3,300万人（約25.5%）減少。
- 高齢人口が約1,200万人増加するのに対し、生産年齢人口は約3,500万人、若年人口は約900万人減少。その結果、高齢化率は約20%から約40%に上昇。



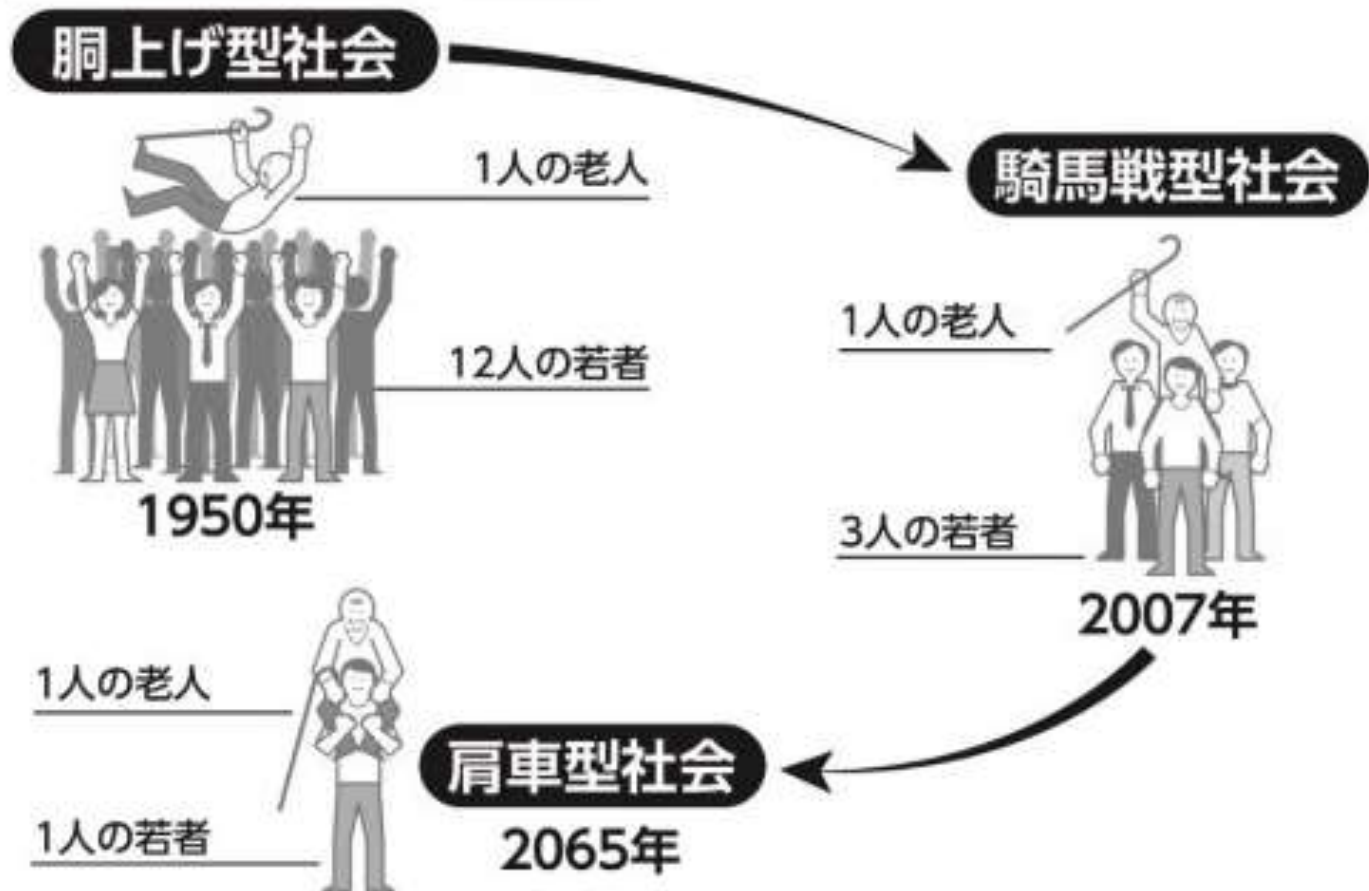
●2050年には、1億人を切る見込み。

●生産年齢人口の人口比率
2008年 66.1%
↓
2050年 51.8%

(注1) 「生産年齢人口」は15～64歳の者の人口。「高齢人口」は65歳以上の者の人口
(注2) ()内は若年人口、生産年齢人口、高齢人口がそれぞれ総人口のうち占める割合

(注3) 2005年は、年齢不詳の人口を各歳別に按分して含めている
(注4) 1950～1969、1971年は沖縄を含まない

図4 老年人口と生産年齢人口の比率



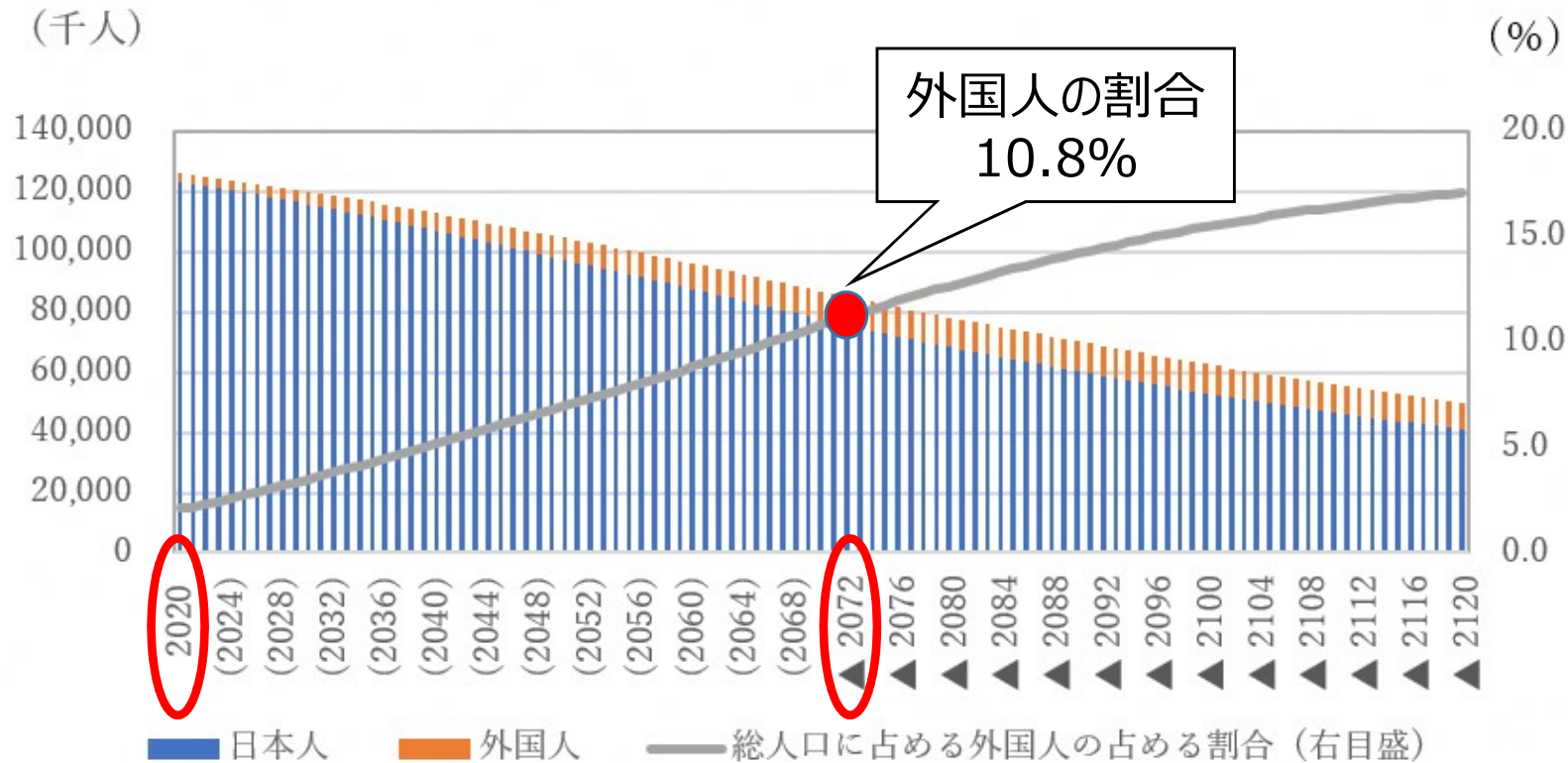
(出典) 総務省統計局「人口推計」、国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口」

▶ 高齢者を支える現役世代は減っている!

- もう支えきれません…「高齢者の高齢化」が日本人に襲いかかる (ホームページより)

2. 多様化・グローバル化

第7図 日本人と外国人の推計値



(注) 「出生中位・死亡中位」ケースの数値で、2021-2070 は基本推計、2071-2120 は長期参考推計に基づく。

(データ出所) 国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口 (令和5年推計)」

●総人口に占める外国人の割合
2020年 2.2% → 2070年 10.8%

3. デジタル化の進展

ソウエイテヤ
Society 5.0
仮想空間と現実空間の高度な融合→人間中心の社会

Society 1.0 狩猟社会
Society 2.0 農耕社会
Society 3.0 工業社会
Society 4.0 情報社会
Society 5.0 超スマート社会

仮想空間で街を丸ごと再現
仮想空間で大規模災害のシミュレーション
仮想空間でAIがデータを分析して仮想空間に集めてくれる
仮想空間の中でいろんな解法をしているよ
コンピュータ上につくる空間だよ
現実空間が再現できるよ
仮想空間で街を丸ごと再現
仮想空間で大規模災害のシミュレーション
仮想空間でAIがデータを分析して仮想空間に集めてくれる
仮想空間の中でいろんな解法をしているよ
コンピュータ上につくる空間だよ
現実空間が再現できるよ

一人ひとりの多様な幸せ(well-being)を実現できる社会

社会が変わるのね

動物の狩猟を中心とする狩猟社会(Society 1.0)から、農耕の普及によって農耕社会(Society 2.0)が、蒸気機ICTの進展により情報社会(Society 3.0)では、コンピュータの上につくる「高度に融合させることによって、いくことを目指します。(次ページ)

【文科省】
髙橋(イラスト) : Society 5.0 (仮想空間と現実空間の高度な融合→人間中心の社会)

- 社会のあらゆるところにデジタル技術
- 仮想空間と現実空間の高度な融合

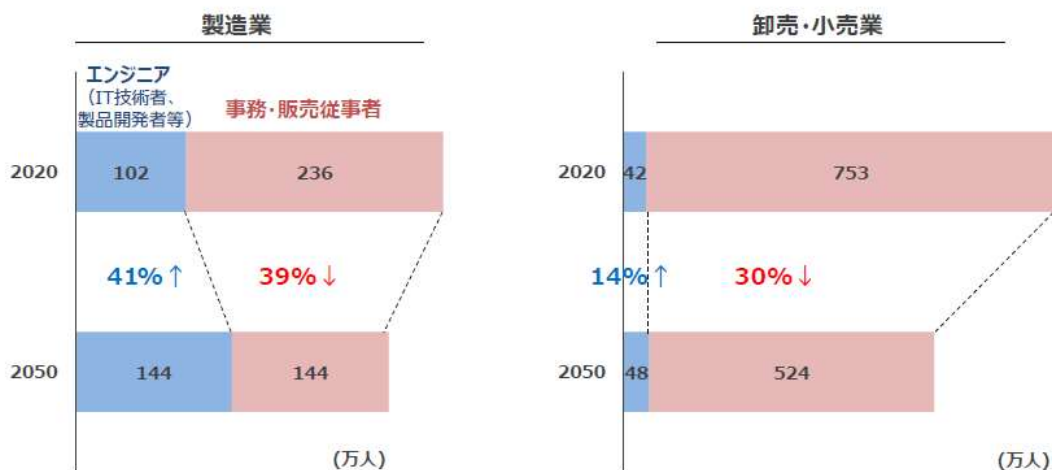
3. デジタル化の進展

● 2020年→2050年 労働需要の変化

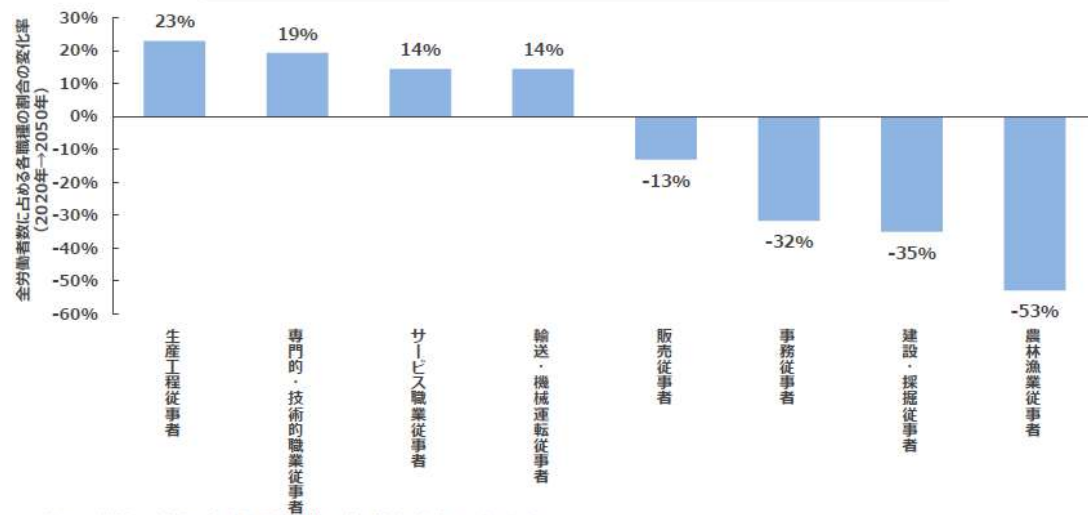
「問題発見力」や「的確な予測」等が求められるエンジニアのような職種の需要が増える一方、事務・販売従事者といった職種に対する需要は減る。

AIやロボットで代替しやすい職種では雇用が減少するが、代替しづらい職種や、新たな技術開発を担う職種では雇用が増加する。

現在、事務・販売従事者を多く雇用する産業の労働需要は大きく減ることに



主な「職種」ごとの、必要となる労働者数の相対的变化 (高成長シナリオ)



(注) 労働需要の増減と、各産業・職種の付加価値の増減は連動しない点や、変化幅が大きいエンジニアと事務・販売従事者のみを取り出しており全職種の構成でない点に留意。
 (出所) 労働政策研究・研修機構「労働力需給の推計-労働力需給モデル (2018年度版)」、「職務構造に関する研究Ⅱ」(2015年)、World Economic Forum “The future of jobs report 2020”, Hasan Bakhshi et al., “The future of skills: Employment in 2030”, 内閣府「産業界と教育機関の人材の質的・量的需給マッチング状況調査」(2019年)、文部科学省 科学技術・学術政策研究所「第11回科学技術予測調査ST Foresight 2019」等を基に経済産業省が推計。

(注) 労働需要の増減と、各産業・職種の付加価値の増減は連動しない点に留意。
 (出所) 労働政策研究・研修機構「労働力需給の推計-労働力需給モデル (2018年度版)」、「職務構造に関する研究Ⅱ」(2015年)、World Economic Forum “The future of jobs report 2020”, Hasan Bakhshi et al., “The future of skills: Employment in 2030”, 内閣府「産業界と教育機関の人材の質的・量的需給マッチング状況調査」(2019年)、文部科学省 科学技術・学術政策研究所「第11回科学技術予測調査ST Foresight 2019」等を基に経済産業省が推計。

【出典】経済産業省_未来人材ビジョン(R4年5月)より

4. VUCA（変動制・不確実性・複雑性・曖昧性）の時代

●どんなことがおきるのか？

- 想定外のことが起きる
世界の政治経済、戦争、貧困、自然災害、世界的な疫病など
- 今までなかったサービスが登場し市場が変わる
予測不可能なため、ゲームチェンジャーにより新たな市場やサービスが生まれる
- これまでの常識が覆される
常に変化し続ける状況に合わせて、自らも変化し動いていくこと

●必要な人材は？

- 率先して動くリーダーシップ
- テクノロジーの理解と情報収集力
- 変化に臨機応変に対応する力



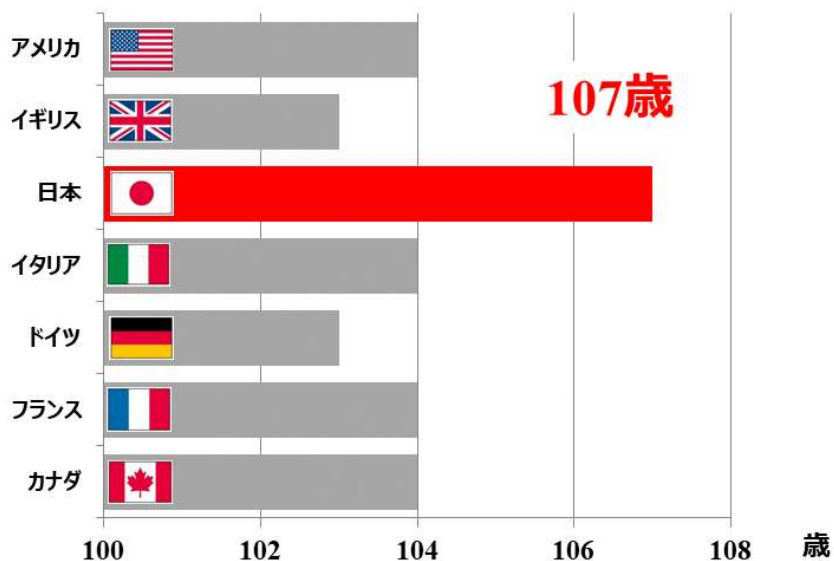
- 人的資本投資が必要（個人・企業）

資産の陳腐化(学習院大教授 滝沢美帆氏)
機械などの有形資産 年10%

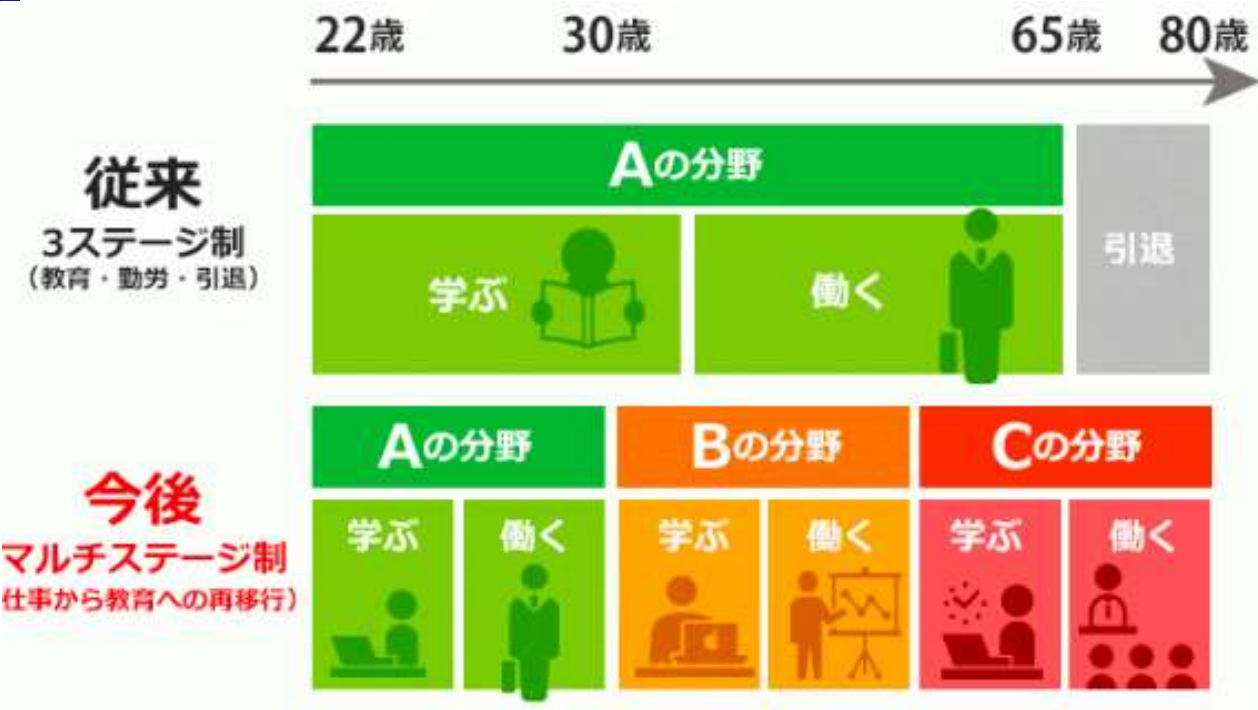
人的資本の価値 年40%で喪失

5. 人生100年時代

2007年生まれは、107歳まで生きる確率50%



(出典: Human Mortality Database, University of California, Berkley(USA), and Max Planck Institute for Demographic Research(Germany). Available at www.mortality.org)



生涯、学びつづける力と環境が必要