

アイデア即プロダクトの経済 —生成A Iは経済をどう変えるか?—

駒澤大学経済学部准教授

井上 智洋

生成A Iが可能にする「アイデア即プロダクト」の経済

2022年から始まるA Iブームは「第4次A Iブーム」と呼ばれている。1960年代に第1次A Iブームが、1980年代に第2次ブームが、そして2016年頃に第3次A Iブームが巻き起こった。これらの過去のブームと現在のブームは決定的に異なっている。

これまでA Iは、大学や企業に属する専門家によって、研究され活用されてきた。しかし、2022年に登場したChatGPTのような言語生成A IやStable Diffusion（ステイブルディフュージョン）、Midjourney（ミッドジャーニー）のような画像生成A Iの登場によってA Iは民主化され、誰もが簡単に使えるようになった。

専門家ではない個人であっても活用できるような技術を私は「D I Yテクノロジー」と呼んでいる。「D I Y」は「Do It Yourself」（自分でやれ）の略で、業者に頼まずに自分で家を修繕したり家具を作成したりすることをいう。

A Iは今やD I Yテクノロジーとなり、人々は日曜大工のようなノリで、生成A Iに画像を作らせたり、物語を執筆させたりしている。生成A Iを組み合わせることで絵本や漫画なども創作できるし、それらを電子書籍として販売するのも簡単だ。実際、『サイバーパンク桃太郎』のように、A Iで作られた絵だけで構成された漫画が既に存在する。

音楽については、第3次A Iブームの頃に既に、バツハっぱい曲などを作るE M I（エ

ミイ）というA Iが話題になっていたが、そのようなA Iはほとんど専門家しか使っていなかった。それが今では、Soundrow（サウンドロー）のようなサイトで、誰でも簡単にA Iに音楽を作らせることができる。

このような生成A Iが可能にするのは、アイデアをすぐ形にし得る「アイデア即プロダクト」の経済だ。そこでは絵が苦手でもデザインセンスがなくても、誰もがクリエイターになり得る。個人がネットなどを通じて創作物を販売する「クリエイター・エコノミー」も生成A Iの普及によって、今後拡大が加速するだろう。

「アイデア即プロダクトの経済＝コストゼロの経済」

アイデア即プロダクトの経済は、創作に掛かる費用がゼロに近い経済でもある。これまでも、電子書籍や画像、ソフトウェア、Webサービスなどのデジタル財はコピーにほとんどコストが掛からなかった。このことを、経済学では「限界費用ゼロ」という。「限界費用」というのは、生産量を増やすたびに掛かるコストということだ。

それに対して、生産量に関係なくかかるコストは「固定費用」という。ソフトウェアを開発する際に外注すればそれだけ費用がかかる。それは固定費用であり、その後利用者が増大しても、ほとんど費用は増大しないので、限界費用ゼロということになる。

ところが、アイデア即プロダクトの経済では、限界費用ばかりでなく固定費用もゼロ

に近くなる。アイデアさえあればすぐにデジタル財ができるので、コストや労力がほとんど掛からないのである。

ただし、いまのところ、AIに生成させた画像や音楽などの創作物を人間が吟味して、試行錯誤を繰り返す必要があるため、労力が完全にゼロというわけではない。

また、ソフトウェアについては、AIが完成物を生み出せるのは、いまのところ簡単なゲーム程度であり、企業で導入するような情報システムをまるごと生成できるわけではない。

実際には、プログラマーは、ChatGPTによって部分的にプログラムを生成したり、GitHub Copilot(ギットハブ・コパイロット)という支援ツールによって、プログラムを自動で補完させたりしている。

それでも、生成AIを利用するクリエイターも徐々に手慣れてきて素早く作れるようになるし、AIの今後の進歩によって、ますます簡単に創作物を生み出せるようになるはずである。したがって、究極的には「アイデア即プロダクトの経済=コストゼロの経済」となるだろう。ただし、コストがゼロに近くても、価格がゼロになるとは限らない。

生成AIがクリエイターに与える影響

今後、AIの生み出した画像、音楽、文章などがけた違いに増えてきて、インターネットにはそうした創作物があふれかえるようになる。それでも、アイデアが秀でていたり、生成AIをうまく使いこなしていたりすれば、創作物を有料で売ることでも可能だろう。

また、作家性のあるクリエイターが残る一方で、そうでないクリエイターの雇用は脅かされることになる。というのも、今でもAIの生成する創作物のレベルは高く、普通のクリエイターでは太刀打ちできなくなっているからだ。

中国のゲーム業界では既に、画像生成AIによってイラストレーターの仕事が減らされている。これまで1週間かけて人が書いていたイラストを、AIならば数秒で生成してしまうからだ。代わりに人間のイラストレーターは、AIが作った画像の微修正を担当させられ、仕事量も報酬も激減している。

アメリカでは、コピーライターが生成AIによって職を奪われ始めている。ChatGPTを使った映画の脚本作りも試みられており、ハリウッドでは脚本家などによる大規模ストライキが発生した。

今でもクリエイティブ業界で食べていける人は志望者のほんの一部だが、今後はますます難しくなる。現在「美術家・デザイナー」の有効求人倍率は0.18倍ほどであり、5人に一人くらいしか職を得られない狭き門である。この倍率は今後ますます低くなるだろう。

生成AIが事務職に与える影響

今は、クリエイターの失業が目立っているが、今後生成AIの進歩の普及によって、その影響はホワイトカラー全般に及び、特に事務職と専門職が雇用を脅かされることになる。

アメリカではITによって、既にコールセンターや旅行代理店のスタッフ、経理係といった事務職の雇用が著しく減らされている。日本では事務職の雇用が減少しているわけではないが、リーマンショック後の2009年から全体の有効求人倍率が長期的に上昇しているにもかかわらず、一般事務の有効求人倍率は低迷し続けている。2023年7月現在、一般事務の有効求人倍率は0.32倍であり、3人に1人くらいしか採用されない狭き門になっている。

事務職の仕事は、これまでもMicrosoft Officeのようなソフトウェアやさまざまな情報システムの導入によって、効率化されてきた。近年では、「ロボティック・プロセス・

オートメーション」(RPA)によって、定型的な事務作業の自動化が図られている。

今後は、ChatGPTのような言語生成AIによってさらに自動化が進んでいく。GPTの機能は「Microsoft 365 Copilot」という名前で、Microsoft Officeのサブスクリプションサービスである「Microsoft 365」に組み込まれていることになっている。それによって、ますます書類や資料などを作る作業が簡単になるはずだ。

メールの文面すらAIが書くようになり、人間の労働者はそうしたAIの仕事をチェックし、修正する作業を担うようになる。事務職という職業が消滅するわけでは無いが、その雇用は著しく減少する。一般事務の有効求人倍率もまた、現在の0.32倍から大きく低下するだろう。

生成AIが専門職に与える影響

アメリカで既にAIによって、トレーダーや証券アナリスト、保険の外交員、資産運用アドバイザーといった金融系の専門職が雇用を減らされてきた。しかし、それ以外の多くの専門職の労働者にとっては、AI失業は対岸の火事だった。

というのも、コンピュータはそもそも数値を扱うのは得意だが、言葉を扱うのは苦手だったからだ。金融業で扱われる主なデータは数値だが、会計士、税理士、弁護士、司法書士、ジャーナリスト、研究者、教員、コンサルタントといった専門職では、数値だけでなく言葉を扱う。

こういった職業の労働者は、専門的な知識を人に伝えたり、それを活かして何かを作成したりすることを主な生業なりわいにしている。税理士であれば、税務に関する知識を人に教えたり、確定申告書を作成したりする。

これからは言語生成AIがそうした専門職の仕事を肩代わりできるので、雇用が減少す

る可能性がある。しかし、事務職同様にこういった職業が消滅するわけではない。生き残りを図るには、顧客が抱えている疑問や不安を察知し、かゆいところに手が届くようなホスピタリティを発揮することで、AIに対する優位性を保っていく必要がある。

人類に仕事が残されるかどうかは重要な論点ではない

これまで、クリエイターや事務職、専門職といった職業が生成AIによって雇用が脅かされると論じてきた。それでも、AI失業など起きるわけがないと楽観視する意見も少なくないが、本当に楽観視して良いのだろうか？

そもそも、AIに限らず新しい技術の導入がもたらす失業である「技術的失業」は、資本主義にはつきものである。1800年頃のイギリスで起きた最初の産業革命において、既に目立った技術的失業が生じている。

その頃、「織機」(自動で布を織る機械)が普及し、それによっていままで手で布を織っていた職人である「手織工」が失業した。そして、怒りを覚えた手織工たちが、機械を打ち壊す「ラッドライト運動」を巻き起こした。

こうした歴史的事例を鑑みると、AIに限っては技術的失業をもたらさないと考える方が不自然である。それにもかかわらず、日本にはAI失業は起きないとか深刻な問題にならないと主張するAI研究者や経済学者は少なくない。こういった主張は、いくつもの錯誤に基づいている。

一番単純な錯誤に基づいているのは、AIを開発する仕事やロボットをメンテナンスする仕事が残るので問題ないという主張だ。そこでは、人類に仕事が残されるか否かが論点になっているが、そもそも人類の仕事が遠くない未来に全て消滅すると予想している人はほとんどいない。したがって、これは一種の

藁人形論法であり、人類に仕事が残ると主張したところで、ほとんど意味がないのである。

AIが雇用に与える影響として、私たちが重きを置くべきなのは、全ての仕事が消滅するかどうかではなく、著しく仕事が減少するかどうかである。要するに、論ずべきなのはゼロイチ問題ではなく程度問題なのである。

職業が消滅するかどうかは重要な論点ではない

2013年にオックスフォード大学のフレイとオズボーンは、「雇用の未来」という論文を発表した。そこでは、アメリカの47%の労働者が従事する職業が10~20年後に消滅する可能性があるという主張されており、AI失業に関する世界的な議論が巻き起こった。

「雇用の未来」に対する反論の多くは、一つの職業には多数のタスクがあるというものだった。AIなどのITが奪うのは、たいがいその内の一つや二つのタスクであり、大半ではない。したがって、職業が無くなることは起こり難いというのである。

例えば、スーパーの店員にはレジ打ちの他に、商品の発注や補充といったタスクがある。セルフレジが導入されて、レジ打ちのタスクがなくなっても、商品の発注や補充といったタスクは残る。したがって、スーパーの店員という職業はなくならないというのである。

しかし、こういった議論もまたミスリーディングなゼロイチ思考に基づいている。というのも、職業の消滅は、馬車を操る御者や電話交換手、タイピストなど歴史上いくつかの例があるにせよそれほど多くはない。もっと頻繁に起きているのはそれぞれの職業における雇用の減少である。実際、スーパーのレジ係はセルフレジの普及によって雇用が減少している。

ある職業が消滅しなかったとしても、雇用の例えば7割が減るとするのであれば、深刻

な技術的失業が生じると考えられる。私達は、職業がなくなるか否かではなく、どの程度雇用が減少するかという論点を重視すべきなのである。

技術による代替と拡張

「人間を代替する技術」は雇用を奪う可能性があるが、「人間の能力を拡張する技術」は雇用を奪わず、むしろ生産性を高めるといった主張もまた、錯誤に基づいている。というのも、「代替」と「拡張」は見かけほど差がないからだ。

例えば、セルフレジはレジ係と代替的であるが、店員という職業にとっては拡張的である。セルフレジが導入されてレジ係がなくなれば、より少ない店員でこれまでの業務をこなせるようになるだろう。そうすると、店舗をもう一軒増やせるかもしれない、店員の能力が拡張されたものと見なすことができるのである。

画像生成AIは、イラストレータを代替するものと考えられる。その一方で、イラストレータに限らず、人間の労働者が画像生成AIを使えばその能力を拡張することになる。多くの技術が人間の能力を拡張し生産性を高めるが、そのために生産量が増大することもあれば、労働者の誰かが代替されて失業が発生することもある。

需要の飽和と労働移動

世の中には、「AIは失業をもたらすのではなく、生産性を向上させるものだ」という趣旨の記事が多く見受けられるが、生産性向上と技術的失業はある局面では裏表の関係にある。

新しい機械の導入によって1人で3人分の仕事ができるように生産性が向上すれば、生産量が3倍になるかもしれない。元々いた3人のうちの2人は必要なくなり、解雇される

可能性もある。その中間くらいの、生産量が2倍になり1人の労働者のみが解雇されるということもあり得る。

生産性の向上によって、雇用がこうむる影響は、需要の変化に依存している。生産性が高まったために商品の価格が低下して、それによって需要が十分増えれば雇用は減少せず、増大すら起き得る。

例えば、産業革命期に織機の導入によって綿製品が大量生産できるようになり、安くなった。それによってたくさん売れるようになり、当時のイギリスの人々が綿の下着を履くという新しい習慣を身につけるに至ったほどである。そして、手織工の減った分を補ってあまりあるほどに工場労働者の雇用は増大した。

それに対し、価格が安くなってもさほど需要が増大しなければ、生産性の向上によって人手がいらなくなり、雇用は減少する。生産性が上昇したときに需要が増大するかどうかを決定づける大きな要因として、商品の普及度合いがある。

多くの商品は普及が開始してからしばらくは、需要が増大し、雇用も増大する可能性がある。しかし、やがて需要は飽和点に近くなり、増大の伸びは鈍くなる。そのようなフェーズに入ると、生産性が上昇して価格が低下しても需要はそれほど増大せず、雇用は減少するばかりである。

どんなにお金に余裕があるからといって、洗濯機を2台、3台と複数購入する人は、限られている。洗濯機の需要が飽和点近くに至っても、なお生産性が上昇し続けるならば、洗濯機の製造に携わる人の何人かは、ほかの仕事に移って「労働移動」する必要がある。

新しい技術は度々失業をもたらしてきたが、そのような技術的失業が長期化・深刻化することが少なかったのは、労働移動によって解決されてきたからだ。

労働者はどこから来てどこへ向かうのか？

巨視的に見ると、まず農業の生産性が向上し続けた挙げ句に、需要が飽和点に近づいて、工業への労働移動が起こった。続いて、工業の生産性が向上し続けた挙げ句に、需要が飽和点に近づいて、サービス業への労働移動が発生した。

現在の日本では、農業も工業も就業者数が減少しており、サービス業のみが就業者数が増大している。それは農業や工業では生産性が向上し、サービス業ではそれほど向上してこなかったからだ。

サービス業では物理的な定型作業が少ないため、20世紀までは機械による自動化がほとんど進まなかった。例えば美容師の仕事は、ハサミの向きをその都度微調整しながら髪をカットするような不定形な作業が多く、機械化が困難である。

19世紀から20世紀にかけて、工業製品は機械化がもたらす生産性の上昇によって大量に生産できるようになった。しかし、一人の髪の毛をカットにするのにかかる時間は、昔もいまも30分程度とまったく変わらず、生産性の上昇は見られない。

ところが、21世紀に入ってから、ITがサービス業におけるホワイトカラーの仕事効率化した。日本ではあからさまな解雇は行われていないが、アメリカでは旅行代理店やコールセンターのスタッフが仕事を奪われて、清掃員や介護士に転職するような事態が発生している。

すなわち、サービス業内のホワイトカラーからブルーカラーに労働移動しているのである。その際、賃金は低下することが多いため、アメリカにおける所得の中央値は、伸び悩んでいる。つまり、一般的な労働者は豊かになっていない。一方で、高所得者の所得は増大しているので、所得の平均値（一人あたり国民所得）は増大している。

アメリカでは、続いて2010年代のフィンテックブームのさなかに、AIが資産運用アドバイザーや保険の外交員といった専門職の雇用を減らしていった。これらの雇用が減ったのは、資産運用や保険に関するアドバイスをしてくれる「ロボ・アドバイザー」というAIを組み込んだソフトウェアが登場したからだ。

金融業は数値データを主に扱うため、元来コンピュータに向いている。そのような事情が背景にあり、金融に役立てられるようなAIは第3次AIブームの際に、既に普及していた。

一方で、人とコミュニケーションしたり文章作成したりできる高性能のAIは、当時はまだ存在しなかった。それゆえに、金融業以外の多くのホワイトカラーにとってAIの脅威は対岸の火事だった。第4次AIブーム期には、生成AIが登場して、人とコミュニケーションしたり文章作成したりするあらゆる職業を脅かすようになった。その職業とは、ホワイトカラーのほぼ全てである。

新規採用の抑制という可能性

今後、AIによって生産性が向上する分、また別の業務が増えて雇用は維持されるとも考えられる。しかし、銀行業を見る限りはそうはならないだろう。というのも、2018年以降フィンテックの普及とともに、日本の銀行員は減少し続けているからだ。

2018年には約29.9万人だったが、2022年には27.1万人にまで減っている。他の産業に先駆けて、AIを含むITによる影響を大きくこうむった銀行業で雇用の減少が起きているのである。

といっても、あからさまな解雇がなされているわけではない。人員過剰となった窓口とバックエンドのスタッフを営業に職種転換させる一方で、新規採用を抑えることによって、

ソフトランディングを図ってきた。その点が、アメリカや中国などとは異なっているのである。

自動改札を導入した時の鉄道会社もそうだったが、日本では新規採用を抑えるという手段で技術的失業を回避することもある。それでも、デフレ不況期の2002年や2009年に戦後最大の5.5%もの失業率に達したことからも分かるように、「日本企業は解雇しない」という昭和の常識はもはや通用しない。さらには、銀行業や鉄道業のような一部の業種ではなくあらゆる業種で新規採用を抑えた場合には、若年層の失業率が上昇する可能性がある。

労働塊の誤謬

AI失業がそれほど深刻な問題にならないと多くの経済学者が楽観視しているのは、一つには「労働塊の誤謬^{びよう}」という考えがよく知られているからだ。これは、世の中の仕事量は一定なので、新しい機械の導入などによって生産性が向上すると、その分失業者が増えるといった勘違いのことである。

さきほど論じたように、価格の低下を通じて生産量が増大し雇用が増大することもある。その財の需要が飽和したとしても、新たな財が生み出されて今までにないような仕事が生み出されることもある。

しかし、過去の法則が未来にも通用する保証はない。経済学は工業化の時代に発展した学問なので、基本が工業モデルである。工業モデルは、情報化の時代にも当てはまるとは限らないのである。

デジタル財が工業製品と最も異なるのは、限界費用ゼロという特徴である。追加的なコストが掛からないのであれば、それだけ雇用を生み出すこともない。自動車が生産量に応じて雇用を増大させるのとは異なって、ソフトウェアは生産量が増大してもほとんど雇用を増大させることがない。

IT産業が現在のリーディング産業であることは間違いないが、それはさほど雇用を生み出しているわけではない。日本における情報通信産業の雇用者数は2000年に約486万人だったのに対して、2019年には約406万人となり、むしろ減少している。

さらに悪いことに、生成AIがもたらすのは、限界費用ばかりでなく固定費用もゼロに近くなる経済である。そこではデジタル財を作り出すというプロセスが限りなくゼロに近づいていく。それだけでなく、私たちが頭脳を使って行う多くの作業をAIが担えるようになる。

私たちは「情報通信革命」(ICT革命)の結果、仕事場で長い時間パソコンに向かって作業を行うようになった。そして、コロナ危機が明らかにしたのは、ホワイトカラーの仕事は、ほとんどパソコン越しに可能だということだ。

ディスプレイを見つめている私たちが何をしているのかというと、情報を作り出して互いに送り合っているのである。これまでメールの文面のような情報を作り出すのは人間の仕事であり、コンピュータはその道具に過ぎなかった。ところが、これからは情報を作り出すのもコンピュータ上のAIの仕事になる。

デジタル財は工業製品とは異なっているが、AIは他のあらゆる技術と異なっている。なぜなら、AIだけが人間の頭脳に近づけることを目的に研究されている技術だからである。これまでどんな技術が現れても、人類はその技術に代替されない新たな仕事を見出すことができたが、AIの進歩は人間にしかできない新たな仕事の創出を難しくしていく。AIは人間の頭脳にどこまで近くなるのだろうか？

汎用人工知能への道は開けた

「汎用人工知能」(汎用AI、AGI)は、

人間と同じようにいろいろなタスクをこなすことのできるAIである。これまでのAIは、将棋のAIなら将棋だけ、指紋認証するAIなら指紋認証だけというように、1つ(ないし数個)のタスクしかできない「特化型AI」だった。

それに対し、人は一人の人が事務作業をしたり、将棋を指したり、ほかの人とコミュニケーションをとったりと、いろいろなことができる。人間同様に多様なタスクをこなすことのできるAIが汎用AIである。

ChatGPTは、人とのコミュニケーションも文章作成もできて、最近では画像や音声の認識もできる。もはや汎用AIではないかと論評されることもあるが、まだ人間並みの汎用性はないので、汎用AIの原初的なモデルと見るのが妥当だろう。

DeepMind社でAIを研究しているナンド・デ・フレイタス氏は、2022年に「汎用AIへと至る道を探すゲームは終わった」という意味のことを述べている。今や、汎用AIへの道は開けたと言えるだろう。

ただし、何をもちて汎用AIと呼ぶかは難しい問題だ。「汎用ロボット」ではないため、掃除をしたりお茶を沸かしたりといった物理的な振る舞いはできなくても構わない。人類の叡^{えい}智の全てを超える必要もないだろう。そのようなAIは、「人工超知能」(ASI)という別の名があてがわれている。

オンライン越しに部下に指示を出すのと同様にAIに指示を出して、平均的な労働者とほとんど変わりなく仕事をしてくれたら、それは汎用AIと言っていいたいだろう。それだけでも、今ある仕事の半分くらいは担えるはずだ。OpenAIでも、世界の半分程度の仕事をこなせるAIを汎用AIとして位置づけているという。

そういう意味での汎用AIの登場は、2030年までかからない可能性がある。平均的なホ

ホワイトカラーのできることであれば、およそなんでもこなせる汎用AIの普及は、「シンギュラリティ」（技術的特異点）といってもいいような劇的な変化をもたらす。

ただし、「AIが人類の知性を超える時点」という一般的な意味でのシンギュラリティとは異なっているので、ここでは「経済的シンギュラリティ」（経済的特異点）と呼ぶことにしたい。要するに、これはホワイトカラーの仕事の多くがAIによって代替可能になる時点である。汎用AIが2030年までに登場するならば、それが普及するまでのタイムラグを考えると、2030年代には経済的シンギュラリティが到来するだろう。

その時までには、ホワイトカラーはブルーカラーへ移動するか、AIにはない能力を身につけるか、AIの取りこぼした仕事を処理していくか、失業を甘んじて受け入れるか、といった選択を迫られる。

スキルの競い合いからディレクション力の競い合いへのゲームチェンジ

2023年に入ってから、多くの研究者が、生成AIはスキルの低い人を底上げする一方で、スキルの高い人にはそこまで影響しないという実験結果を発表している。それゆえ、生成AIは格差を縮小するというコンセンサスが形成されつつある。しかし、それは本当だろうか？

そうした実験結果は、もはやスキルが大してお金にならないことを意味している。労働者がスキルを磨いたところで、スキルを磨いていない労働者がAIを使ったのと同レベルのパフォーマンスしか発揮できないのであれば、労働市場におけるスキルの価値は限りなく低くなるだろう。

そうすると、全ての労働者が等しくAIに仕事を奪われるようになるのかというところというわけではない。生成AIは「スーパー偏

差値エリート」であるけれど「指示待ち人間」であるような機械であり、的確な指示をする人間の労働者を必要とする。

生成AIはネットなどから収集した膨大なデータを元に文章や画像を作っているに過ぎず、基本的には自ら新しいアイデアや表現を生み出させるわけではない。したがって、今後、労働者に求められるのは、アイデアを発案しAIなどを使ってそれを形にする力である。その点は、人間の指示通りになんでもこなしてくれるような汎用AIが登場しても変わらない。

これまで資本主義の中で労働者が行っていたゲームは、「スキルの競い合い」であったが、それが「ディレクション力の競い合い」にチェンジする。アニメ映画で言えば、これまでディレクターの他に多くのアニメーターが制作に従事していた。だが、これからは、アニメーターはさほど必要なくなって、一人のディレクターがAIの力を借りてほとんど全てを成し遂げるようになる。

優れたディレクターは、ほとんどコストを掛けることなく、続々とプロダクトを生み出して、途方もない富を築いていく。だが、そうではない労働者が、ホワイトカラーにしがみつくとするならば、AIの取りこぼした仕事を細々とこなしていくしかない。それは、画像生成AIの作ったイラストを修正する作業のようなもので、実入りは少なく抑えられてしまう。

これまで特に日本では、言われたことをそつなくこなす人間を養成するような教育を施してきた。これからはそうではなく、自らのアイデアをコンテンツやソフトウェア、プロジェクトなどの形にする力を養成しなければならない。

それでも、スキルが努力で身につけられるのに対して、ディレクション力はセンスがモノをいうので、努力で誰もが身につけられる

ものではない。実際、今でもアニメ映画のディレクターを目指しても、ほとんどの人はなることができない。したがって、ディレクション力の競い合いという新たなゲームは、これまでのゲーム以上の格差を生み出すことになるのである。

AI時代に必要な政策

今でも、ホワイトカラーでは事務職のように人手が余っている職種があるのに対して、ブルーカラーは全面的な人手不足である。このような労働市場の巨大なミスマッチは、生成AIの普及によってますます拡大するようになるだろう。

したがって、ディレクション力を養うような教育を強化するだけでは不十分であり、ホワイトカラーからブルーカラーへの大規模な労働移動が必要となる。そのためには、ブルーカラーの地位と賃金が大幅に引き上げられなければならない。

さらには、AIよりもむしろ、ブルーカラーの仕事を代替するようなロボットの研究開発を推し進める必要がある。それによって、可能な限り労働市場のミスマッチを解消すべきである。

それでも、雇用が不安定になる未来は避けられないだろう。技術の進歩は常に速く、制度の導入は常に遅い。今から、あらゆる人々の生活保障を図る「ベーシックインカム」のような制度を検討すべきである。