



# FIF REPORT 2025



# FIF REPORT 2025

フューチャーイノベーションフォーラム

# コンテンツ

## 01 代表メッセージ

## 02 特別鼎談

東京大学大学院 経済学研究科 教授 柳川 範之様  
株式会社マネーフォワード 代表取締役社長 グループCEO 辻 庸介様 を迎えて

## 06 理念と活動

## 08 FIF 20th Anniversary 20年のあゆみ

## 10 FIF 20th Anniversary Special Talk

未来を担う子どもたちへ  
これからの時代に求められる企業の貢献とは

## 12 2025活動ハイライト

- デザインの世界に触れてみよう
- 生成AIとつくろう!わたしたちの広島 PRポスター
- デジタルの力でサステナブルな未来をデザインしよう
- わたしの未来 キャリアトーク&生成AIワークショップ
- IT企業で考える「わたしの未来」フューチャー オフィスタワー
- わたしの未来 キャリアセミナー〜北海道で活躍する先輩を知ろう!〜
- 宇宙エレベーターロボット競技会
- イノベーションワークショップ 2024-2025
- エグゼクティブセミナー 2025

## 18 FIFの活動とSDGs

## 20 プレスクリッピング



協力企業・団体の名称、登壇者の所属・役職はイベント開催時のものです

# 代表メッセージ

フューチャー イノベーション フォーラム (FIF) は、「イノベーションで人と社会を豊かに」というコンセプトのもと、人びとが組織の枠組みを越えて、広く社会の発展に貢献することを目指し、2006年1月に設立しました。今年で20周年を迎えましたが、これまで活動を継続できましたのも、ひとえに皆様のご厚情の賜物と心より御礼申し上げます。

FIFは、経営層や次世代リーダーの皆様がイノベーションの活路を見出すべく世界の潮流や共通のビジネス課題を議論する場をはじめ、子どもたちが自ら課題を見つけ解決していくためのキャリア教育やコンピューティング教育の場を提供してきました。活動に参画いただいた方々はのべ8,700名を超え、総貢献時間はおよそ13万時間にのぼります。

この20年を振り返ると、テクノロジーの進化による社会の変化は年々スピードを増す一方です。技術革新の象徴として注目されるAIにおいても、コンテンツの生成にとどまらず、自律的な動作により

目的を達成するエージェント技術が台頭しています。AIの進展とともに既存の価値観や人間の真価が問われる今、私たちには、テクノロジーを使いこなす力のみならず、AIに勝る洞察力と実践力が求められています。

日本がイノベーション競争を勝ち抜き、非連続的な成長を実現するためには、一人ひとりが「未来の創り手」を自任し、学び、チャレンジを続けることが必要です。私たちFIFも組織を越えたさらなる協業を行い、オープンイノベティブな場を提供することで、個人が潜在能力を最大限に活かしながら輝ける社会の土壌づくりに取り組んでまいります。

また、FIFの活動は、国際社会の共通の目標であるSDGs達成への貢献も目指しています。活力ある持続可能な社会の実現に向けて、これからも会員の皆様をはじめ趣旨に賛同して下さる企業、各種団体の方々とともに活動を推進してまいります。引き続きご支援、ご協力を賜りますようお願い申し上げます。



フューチャー イノベーション フォーラム代表

金丸 恭文



巻頭特集  
特別鼎談

FIF代表による毎年恒例の特別鼎談。今回は東京大学大学院 経済学研究科 教授 柳川範之様、株式会社マネーフォワード 代表取締役社長 グループCEO 辻庸介様を迎え、変化の激しい時代をどのように捉えるか、AI時代に活躍できる人物像や、若い世代に期待することを伺いました。

## 日本経済と世界の中での日本 長期的な視点で成長のための投資を

**金丸** 柳川先生は、経済財政諮問会議の司令塔として政府が打ち出す「骨太の方針」策定にも参加してられました。日本の政治、経済の状況をどのようにご覧になりますか？

**柳川** 日本は成長戦略を掲げて、これまで財政出動を繰り返してきました。財政出動にはふたつの側面があり、一つは需給ギャップを埋めるためのものですが、本質的に大事なものは経済の底上げや供給力の増大、イノベーションの創出につながる、成長のための投資です。政府がいくら支出するかではなく、どの分野に対してどのように資金を投入すれば潜在

成長率が上がるか。特に日本のような人口減少社会では、どのような改革が成長に資するかに知恵を絞り、AIをはじめとした技術革新をいかに成長の源泉につなげるかを考えることが必要です。しかし、いまの日本の状況を見ると、そうした議論が不十分だったと感じます。

**金丸** 長期間低金利時代が続き、企業にとっては資本コストも抑えられる、未来の成長に向けた投資のチャンスだったにもかかわらず、目先の売上拡大のための投資にとどまり、質的な変革につながるような投資をしてきませんでした。経済の先行きが不透明だっ



**柳川 範之**

東京大学大学院  
経済学研究科 教授

経済産業省 産業構造審議会委員、金融庁  
金融研究センター長、公益財団法人NIRA  
総合研究開発機構 理事。



**辻 庸介**

株式会社マネーフォワード  
代表取締役社長 グループCEO

経済同友会 副代表幹事 スタートアップ  
推進総合委員会 委員長、シリコンバ  
レー・ジャパン・プラットフォーム エグゼク  
ティブ・コミッティー、新経済連盟 幹事。



**金丸 恭文**

フューチャー イノベーション フォーラム代表  
フューチャー株式会社 代表取締役

行政改革推進会議 構成員、  
公益財団法人NIRA総合研究開発機構  
代表理事(会長)。

たとはいえ、長期的な視点で成長戦略を描けなかった結果、日本企業は世界で競争力を失ったままです。  
**柳川** 世界には安全保障やグローバルの金融システム、自由貿易システムなどある意味「世界の公共財」といえるものがあると思います。第2次トランプ政権下のアメリカがそれらを担う役割から引いていくなかで、誰が肩代わりすべきかを真剣に考えなくてはなりません。円安で様々な影響があるとはいえ、まだ世界の経済大国である日本が傍観者でいるのはあまりに無責任だと感じます。ヨーロッパをはじめとした諸外国と連携し、世界の公共財を担う体制を、日本主導でつくっていくべきではないでしょうか。

### ベンチャーには 混乱期こそチャンス

**金丸** 辻さんはいまの日本経済や世界情勢をどのように見ていらっしゃいますか？

**辻** 地政学的なリスクが増していると感じていますし、強い国が力でネゴシエーションする帝国主義的な時代に戻っている印象があります。13年前に起業しコロナ禍も経験しましたが、時代の激しい変化にとかくアジャストしていくしかないと感じてきました。こうした景気や社会の変化を金丸さんは数多

く経験してこれたのではないですか？  
**金丸** そうですね。私はバブル期頂点の1989年に起業しましたが、翌年に株価が一気に下がってデフレに突入し、その後リーマンショック、アメリカ同時多発テロも起こりました。実感として、社会や経済が安定しているときは、世の中全体に現状の延長線上でいいという「慣性の法則」が働きますが、混乱期は社会変革に向けた挑戦が求められるため、ベンチャーにとってはチャンスが広がる時です。それにスティーブ・ジョブズのようなイノベーションを起こす人は、景気とか需給なんて考えていなかったでしょう。世界を驚かせたいという思いこそが、無限のエネルギーとなって突き動かすのだと思います。  
**辻** 人びとをワクワクさせたいとか、世の中を良くしたいという思いですね。自身を思い返しても、何もなところから起業するのに必要なのは、パッションと気合いだと思います。世界情勢や資本市場の変化は目まぐるしいですが、AIなどのテクノロジーの進化によって、これまで10年かかっていたことが3年でできてしまうし、デジタルワーカーの市場も拡大しています。ビジネスのチャンスもあり、人手不足といった課題解決にも貢献できるので、面白いし幸せだなと思います。私は起業を目指している20代の方と会う機会が多いのですが、「自分たちの時代が来た」と言っていますね。みんな優秀だし、すごく勢いがあって元気です。

## 新しい社会には明確なビジョンと法整備を



**金丸** 2017年の改正銀行法を受けて、既存の金融機関にはオープンAPIの実装が求められました。しかし、規制面と技術面での課題から、フィンテック系ベンチャーとのAPI接続は難航しました。

**辻** やはり新サービスの実装には国の明確なビジョンが必要だと思います。例えばキャッシュレス決済は、日本だと民間がそれぞれ提供しているため店舗に端末が何種類も設置されて余計なコストがかかっていますが、インドでは政府系機関が共通基盤として統合決済インターフェースを提供し、金融機関と民間企業が協働しています。こうしたビジョンと実行力が社会コストを下げ、イノベーションを起こしやすくしています。官民がともに議論して、環境を整備していくことが大事だと思います。

**金丸** 決済基盤は社会インフラの一つですから、政府が公共の役割を再定義していれば、もっとシンプルな社会システムになっていたはずですね。加えて、生成AIのような技術によって新しいシステムやサービスが生まれたら法規制も変える必要があるのに、すぐ対応が遅いですよね。

**柳川** 法律の発想では「社会の前提が変わっても現行法でどう受け入れるか」という解釈の方に知恵

を絞るので、積極的に法規制を変える方向にはなかなか進みにくいです。とはいえテクノロジーの進化によって、社会がどのように変化して、何が大事になってくるかを予測する力が必要です。

**辻** 技術の進化のスピードを考えると、「まずやってみて、問題があれば都度改善する」とした方が、結果的に国民が豊かになる気がします。

## AI時代にあるべき組織や人の役割とは

**金丸** AIの活用が進んで、人や組織の在り方はどう変わるとお思いますか？

**辻** 組織も働き方も確実に変わっていくでしょうね。実際にBefore InternetとAfter Internetで組織は大きく変わりました。昔は上司から部下へ情報が伝わっていましたが、いまはメールやチャットで一斉に情報共有ができます。ピラミッド型の組織である必要はありません。そうした変化に対応できない企業に人は来ないと思います。



**柳川** 必要な組織構造が明らかに変わったのに対して、日本の大企業や官僚組織の、少なくとも形式的な組織部分はほとんど変わっていないことには大きなもどかしさを感じます。

**金丸** 情報伝達が速くなったので当然、意思決定と

行動も速くなるべきですが、日本企業は失敗を恐れるあまりスピードと意思決定のスケールで世界に負けています。

**辻** 国力を上げるには、成長領域にヒト・モノ・カネといった資源をシフトして、一人あたりの生産性を上げていく必要もあります。例えばいまAIでプログラミングのコードを大量生成できるもののレビューやテストが追いつかない状態です。生産性を上げるには、どのように品質を担保するかが大きな課題といえます。AIを使うにしても、最後はつくり手である「人」がきちんと担保する仕組みを社会として構築できるかが重要です。

**金丸** AIによる大量生産型のプログラムにはどんなバグがあるかわかりません。これをAIでテストすると、今度はその検証が正しいのかという問いが生じます。AIもそうですが、何が起きるか予測できない未来に対して、日本人は悪い方向に考えがちです。振り返ると、世の中に回ったホラーストーリーは実際に起きた試しがありません。

**辻** 私が就職した頃は、インターネットの出現で商社がいなくなるという「商社不要論」が出回っていましたが、商社はいまも元気ですよ。

**柳川** 日本人はそういう話が好きというか、敏感に反応して情報収集する国民性なのかもしれません。でも実際の行動変容には結びつかない。「不要論」が出たとき、今後どうすべきかを予測して行動に移せる人や企業が強くなるのだと思います。

## 若い世代へのメッセージ

**金丸** AI時代において、リーダーシップはどのように変わっていくのでしょうか。若い世代に向けたメッセージをお願いします。

**柳川** 人と人のコミュニケーションの重要性は変わりませんが、いままでは多くの人を雇わないとでき

なかった仕事もAIが代替できるようになることで、対人関係が苦手な人でも、AIを完璧に使いこなせば活躍の場が広がるとお思います。



**辻** 人に共感したり、モチベートしたり、人の心を動かすストーリーを語れる人が、これからの世の中をつくっていくとお思います。やりたいことがあって、内からわき出てくるパッションで周囲を巻き込める人が強いリーダーシップを発揮できます。またAIで簡単に正解がわかる時代だからこそ、知識よりもパーソナリティが大事になるとお思います。誠実さとか一緒にいて楽しいとか、そういう人に情報だけでなく仲間もビジネスも集まり、差別化要因になっていく。AI時代は、人の本質的な価値がよりフォーカスされるのではないのでしょうか。

**金丸** 困難から逃げない、失敗したときに言い訳しないといった人間性は大事ですね。ますます人と交流する価値が上がっていくはずですね。

**柳川** 人との交流から得られるものは確かにありますよね。学生たちには、これからの時代はいろいろなことを面白がる好奇心が大切だと伝えていきます。AIや技術がどれだけ発達しても、新しい変化を深掘りしてみよう、人とは違うことをやってみようとする意欲がないと、変化を受け入れるだけで終わってしまう。それでは世の中で活躍できないし、何より本人が幸せを感じられません。そして大学に閉じていては新しい発想は生まれせんから、企業と連携を強めて、日本の活力をもたらす人材を送り出していきたいです。

(文中敬称略)

# 理念と活動

イノベーションで人と社会を豊かに

FIFは、「イノベーションで人と社会を豊かに」という理念のもと、企業が互いに協力しながら広く社会の発展に貢献し、変革をもたらしていくことを目指して2006年1月に設立した社会貢献団体です。フューチャー株式会社代表取締役 金丸恭文が代表を務め、日本を代表する経営者や知識人など14名のアドバイザリーボードメンバーに助言をいただきながら、フューチャー株式会社(本社:東京都品川区)が運営しています。設立以来、様々な企業の次世代リーダーが相互研鑽する場や、未来を担う子どもたちが将来の夢を描ききっかけとなる場を提供しています。多くの企業をはじめ、学校や各種団体と協力・連携し、組織の枠組みを越えて広くつながるオープンイノベティブな活動を行っています。また、様々な取り組みをつうじて国際社会共通の目標、SDGs達成への貢献を目指しています。



## コンセプト

FIFには、未来を担う子どもたちを対象とした活動、経営層や次世代リーダーを対象とした活動の2つがあります。

### for Kids & Youth Innovation

#### 未来を担う子どもたちの夢・可能性を広げる

社会課題解決型のキャリア教育やコンピューティング教育プログラムを企画・運営しています。子どもたちが体験をつうじて社会に関心を持ち、最先端のテクノロジーに触れることで、社会をデザインするためのイノベティブな力を養う場です。専門家と直接コミュニケーションが取れるオリジナルプログラムを提供し、未来を担う子どもたちの夢・可能性を広げることを目指しています。

### for Business Innovation

#### 次世代リーダーが相互研鑽し日本の未来に活力をもたらす

企業の経営層や次世代リーダーに向けて「業種・業界の枠組みを越えた相互研鑽」をコンセプトに、セミナーやワークショップを企画・運営しています。「生成AIのビジネス応用」「企業変革」「DX」「組織・人材戦略」「地域創生」「サステナビリティ経営」など、世界の潮流を捉えたテーマを取り上げ、第一線で活躍するゲストを交え、テクノロジーを活用した変革の実現に向けて議論を重ねています。

### アドバイザリーボードメンバー

明石 勝也	聖マリアンナ医科大学 理事長
片野坂 真哉	ANAホールディングス株式会社 取締役会長
金丸 恭文	フューチャー株式会社 代表取締役
小林 琢磨	株式会社ポーラ 代表取締役社長
渋谷 健	シブサワ・アンド・カンパニー株式会社 代表取締役
高島 宏平	オイシックス・ラ・大地株式会社 代表取締役社長
田中 仁	株式会社ジズホールディングス 代表取締役会長 CEO
中島 さち子	株式会社steAm 代表取締役
中西 勝則	株式会社しずおかフィナンシャルグループ 代表取締役会長
増田 宗昭	カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社 取締役会長
松尾 豊	東京大学大学院工学系研究科 技術経営戦略学専攻 / 人工物工学研究センター 教授
三木谷 浩史	楽天グループ株式会社 代表取締役会長兼社長 最高執行役員
米良 はるか	READYFOR株式会社 創業者兼代表取締役CEO
柳川 範之	東京大学大学院 経済学研究科 教授

2026年1月1日現在 敬称略 氏名50音順



アドバイザリーボードミーティングにて(2025年6月)

## Activities

活動 **20** 年

開催イベント数 **228** 回

イベント参加者数 **8,774** 人

活動への貢献時間 **13万4,470** 時間

2025年12月末時点

# FIF 20<sup>th</sup> Anniversary

## 20年のあゆみ

FIFは2026年1月に設立20周年を迎えました。  
この20年間、数多くの活動を支えてくださったすべての皆様に心より感謝いたします。  
これまでの軌跡と未来へのつながりを、6つのトピックに凝縮して紹介します。

## FIF だからできた 「スペシャルな体験」

FIFのプログラムは、子どもたちの未来の選択肢を広げることを目的に様々な企業と連携しながら開催しています。企業のトップや第一線で働く社員の方々の協力により、普段は入ることができない巨大なタンカーへの乗船体験や、首都高速道路のシールドトンネル内の見学、カーデザイナーとの未来のくるまのデザイン制作などのプログラムを実施。参加した子どもたちに大きな感動と自分の将来を考えるきっかけを提供してきました。

### 代表的な関連イベント

医療現場の最前線(2006~2009) / カーデザインの最前線(2007,2008) / エネルギーの最前線(2007~2012) / 首都高の最前線(2012) / セキュリティの最前線(2013~2017) / くらしづくりの最前線(2018)



シールドトンネル工事の現場で「つくる」技術を体感(2012)



グループディスカッションの様子(2025)

## 2007~

### 業種・業界を越えて、 日本の未来に活力を!

ビジネスパーソンにもイノベーションのヒントを得る場を提供。世界の潮流や企業の課題に対し、自由に意見交換し、解決策を見出すためのセミナーやワークショップを開催しています。

### 代表的な関連イベント

イノベーションワークショップ(2007~) / エグゼクティブセミナー(2009~) / FUTURE INSIGHT SEMINAR(2020~) / 地域創生セミナー(2022~)



小学生がパソコン組み立てに挑戦(2009)

### 代表的な関連イベント

パソコン組み立て教室(2006~2009) / ブラインドサッカー・バーチャル体験(2016~) / スポーツハッカソン(2018) / 人工知能体験(2019) / 生成AI体験 新聞紙面制作(2025)

## 2006~

### 時代の変化を捉え続けた ITプログラム

デジタル技術の進化や時代の変化を踏まえながらITに親しむプログラムを提供してきました。パソコン組み立て教室からスタートし、VRやAR、生成AIを活用したイベントにも取り組んでいます。

## 2023~

### 世界で活躍するプロから教わる

パリ・サン=ジェルマンの選手やフランス人デザイナーといった、世界で活躍するプロフェッショナルと交流する特別なプログラムを開催し、子どもたちの可能性を広げています。

### 代表的な関連イベント

パリ・サン=ジェルマン ハンドボールジャパンツアー 親善交流イベント(2023,2024) / デザインの世界に触れてみよう(2025)

プロのハンドボール選手との交流(2024)



参加者累計  
5,000人  
突破

参加者累計  
8,000人  
突破

スポーツハッカソン開催時の様子(2018)

## 2022

### 点から線へ 1日の体験が未来につながる

プログラムに参加した子どもたちへの追跡調査では、当時の体験がその後の進路選択や就職にも影響を与えたことがわかりました。成長した参加者からの「将来を考えるきっかけになった」「お世話になった人にまた会いたい」という声を受けて、子どもの頃に訪れた企業を再訪するイベントを実現しました。今後も将来を考える機会と人とのつながりを提供し、「点」で終わらない「線」のつながりを大切に育てます。

### 代表的な関連イベント

追跡調査(2011~) / 再訪イベント(2014~2019)



再訪イベント(2014)

### 4年連続! FIFのアワード受賞

文部科学省「青少年の体験活動推進企業表彰」において4年連続受賞しています。運営会社であるフューチャーの技術力を活かしたオリジナルプログラムを提供していることが評価されました。

令和4年度	審査委員会優秀賞 Future×Zeekstar 1DAYボールアカデミー
令和3年度	審査委員会奨励賞 ダンスで学ぼう! はじめてのプログラミング 2021
令和2年度	審査委員会奨励賞 VRブラインドサッカー体験授業 品川区立日野学園
令和元年度	審査委員会優秀賞 スポーツハッカソン 2018

受賞年度

— Special Talk —

## 未来を担う子どもたちへ これからの時代に求められる企業の貢献とは

FIFの設立20周年を記念し、職業体験プログラムにご協力いただいた企業の皆様と、プログラムへの参加をきっかけに訪問先の企業に就職した「元FIFキッズ」による座談会を開催しました。当時を振り返りながら、今後、企業は子どもたちにどのような機会を提供すべきかを語り合いました。

—お集まりいただきありがとうございます。まずは参加・ご協力いただいたイベントを振り返りたいと思います。



当時は同社  
広報課長

ALSOK株式会社 埼玉南支社長  
藤島 洋

にFIFさんから共催を提案されたときは、まだ公開したことのない企業の裏側を子どもたちに見せ、かつ体験をさせる、というお話で正直大変そうだと感じました。しかし、当時は広報の立場から警備員のイメージだけでなく、社会を支える一面として技術を活用した最新警備や中枢であるガードセンターを知ってほしいと思い、引き受けました。

**池谷** 首都高では2012年に「首都高の最前線」として、首都高のつくる・つかう・まもる技術を体験してもらいました。当時、工事の真っ最中だった中央環状品川線の大橋ジャンクションでは、日本が世界に誇るシールド工法の技術でトンネルを掘削する現場や交通管制システムなど、普段は見られない裏側をお見せしました。日々の当たり前の生活を守るために、見えないところで多くの人たちが働いている。それを子どもたちに伝えたい、と思っていました。

**守田** 私は小学4年生のときに佐川急便の「物流の最前線」というプログラムに参加したことがきっかけでSGホールディングスに入社したのですが、「首都高の最前線」にも参加しました。高架裏のひび割れを検知する打音検査では手に伝わる振動に興奮したことや、地下道を歩いて工事中だったトンネルの内部や巨大なシールドマシンを見たのをよく覚えています。いまでも「工事中の首都高を歩いたことあるよ」と貴重な体験を自慢しています。就職活動のときに「表には見えないけれど、人びとの日常の当たり前を支えている会社に入りたい」と思ったのも、FIFでの体験がベースになりました。

**藤島** ALSOKでは「セキュリティの最前線」と題して、小学5、6年生を対象に社会の安全・安心を守る仕事を体験するイベントを2013年から5年間実施しました。最初

### 自分の目で見て触れることで 働くことの意味を知る

—FIFではプログラムに参加した子どもたちの数年後を追跡調査するなど、点ではなく線のつながりを大切に活動してきました。守田さんにとってはどんな印象でしたか？

**守田** とにかく楽しかったし、やはり自分の職業選択に大きく影響しましたね。「物流の最前線」では、荷物を集積センターのベルトコンベアに載せる発送体験をしま

した。翌日には荷物が家に届き、開けるとたくさんのお土産が入っていて、「こんなにいっぱい！」とすごく感動して、いただいたお土産はいまでも大切に持っています。

**池谷** 一日の体験なのに、大人になってもそこまで印象深く覚えてくれているのは、企業にとってはうれしいことです。「あのとき会社に来てくれた子たちは、どう成長しているんだろう」という声はいまなお社内で聞かれます。

**守田** 私は親の転勤でアメリカで暮らしていた時期がありますが、アメリカだと大学進学前には行きたい業界や職種を絞り、それに合わせて大学を選びます。でも日本は、就職活動で初めて職業について考えることが多い。私自身はアメリカで大きなトラックが内陸に向けて出発の様子を見るのも好きだったし、イベントで体験した感動がずっと残っていたので、「物流業界にいきたい」と迷いはありませんでした。

**藤島** 私も昨年まで6年間ベトナムに駐在していたのですが、ベトナムも子どもたちは早いうちから英語の習得が当たり前で、就きたい職業を決めて大学や学部を選んでいきます。そのため、理系出身者が営業職に就くといったことはまずありません。ハングリー精神もあり、学んできたことが社会とつながっています。



当時は  
小学4年生

佐川急便株式会社 営業開発部 営業開発課  
守田 佳梨奈



—活動をつうじて社内にはどのような変化がありましたか？

**藤島** イベントを続けるうちに、協力してくれる部署がどんどん広がり、自ら企画して積極的に動いてくれたのがうれしかったですね。子どもたちが喜んでる姿を見ると、社員にとっては自分の仕事を見つめ直す機会にもなりました。

**池谷** 新しい企画の提案やプレゼンが上手など、社員の新たな才能も発見できますし、社員にとって会社へのエンゲージメントを高める要素にもなると思います。また守田さんのお話を聞いて、参加者にとって体験が将来の選択肢や次のアクションにつながっていることも改めてわかりました。

**藤島** ALSOKでは小学生向けに「ALSOKあんしん教室」という出前授業を長年続けています。高学年にはAEDを使った「命の授業」を行っていますが、授業を受けた子どもが入社してくれるケースが結構あって、こういう活動の重要性を感じます。

**池谷** 首都高では「首都高子ども支援プロジェクト」という活動が2012年にスタートし、当初はFIFにも協力いただき復興支援の一環として宮城、福島、岩手の子どもたちを首都高の見学ツアーに招待しました。現在はプロジェクトはありませんが、小学生を招いての見学会や首都高の歴史や役割を学ぶ出張授業などを行っています。企業の社会貢献は時代にあわせて変化しつつも、大義をもって継続することが重要だと感じます。



当時は  
首都高速道路株式会社  
広報室長

首都高パトロール株式会社 社長  
池谷 勝之

**守田** 私も小さい頃に実際に見て、聞いて、体験することで、働くことの意味やカッコよさを知ることができました。いま社会人として働いていますが、普段仕事

で接しているドライバーさんの働きを見てると、こういうカッコいいお父さん、お母さんの姿をもっと子どもたちに見てほしいなと思います。

### 「リアルな体験」の価値とは

—SNSはいまや日常生活の一部となり、オンラインでの学びや体験は当たり前になりつつあります。

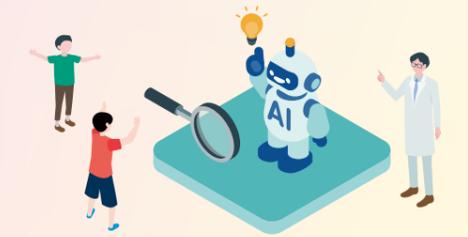
**守田** オンラインで気軽につながれる時代だからこそ、「リアルな体験」は重要だと思います。私の世代は、売手市場の就職活動だったので選択肢がありすぎて、逆に「なんとなく」で就職先を選んでしまう人が多かったように感じます。私は子どもの頃の体験をとおして「自分はこれだ」という芯ができたから、プレずにやりたい道を進むことができました。そういう体験が少ないと、腹を据えて仕事に就くという気概を持ちにくいのではないかなと思います。

**藤島** 体験すること、経験することの価値は以前よりも高くなっていますよね。人はその場の雰囲気や匂い、温度などから多くの情報を得ています。技術が発達しても実体験でしか得られない感動があるし、「感動がある仕事」とは何かを自分たちで考えて行動することが大切だと思います。

**池谷** まさにその場にはいないと感じとれない空気感を提供することが重要ですね。当社は2005年に商号変更して20周年を迎えました。これを機会に外部向けのイベントも企画したいと個人的には考えています。ぜひまたみなさんとタッグを組みたいですね。

—FIFが20年間活動を続けてきたことで生まれた様々なつながり。これからもこの「つながり」を大切に、社会と子どもたちをつなぐハブとなり活動していきます。(文中敬称略)

# 2025活動ハイライト



## for Kids & Youth Innovation

FIFでは、幅広い年齢の子どもたちに向けて、自ら課題を見つけ解決していくためのキャリア教育や、コンピューティング教育の機会を提供しています。2025年は、子どもたち一人ひとりの可能性を広げることを目指し、アートやデザインに触れるイベントや、生成AIを学ぶイベント、理系に興味のある中高生を対象としたキャリア教育イベントを開催しました。



<https://www.fif.jp/kidsyouth/>

## 生成AIとつくろう!わたしたちの広島 PRポスター

3月27日開催

### 自由な発想でオリジナルのポスターづくりに挑戦

「たるぽ」(株式会社中国新聞社運営)協力のもと、活用が急速に広がっている生成AIについて学ぶイベントを開催しました。広島市内外の小学4~6年生18名が参加し、生成AIを使って広島の魅力を伝えるポスターづくりに挑戦しました。生成AIに相談しながらキャッチコピーとコピーに合うビジュアルをグループごとに制作。「色を鮮やかに」「原爆ドームを大きく」など細かく指示しながら理想のイメージに近づけていきました。発表会ではポスターの見どころやこだわったポイント、生成AIを使った感想を話しました。



#### 参加者の声



自分たちがしたいことを生成AIに伝え、AIの案を参考にしながら、よりよいものにするのができたのがとても楽しかったです。



友達と意見を出し合いながら一つのポスターをまとめたことが心に残りました。生成AIに触れる機会は珍しいので、とてもよい体験ができました。

## デザインの世界に触れてみよう

3月26日開催

### 和紙を使ったランプシェードづくりを体験

ブティックの内装や化粧品のパッケージデザインなどを手掛ける株式会社キュリオシティと、小学5、6年生と中学生を対象にした「デザインの世界に触れてみよう」を開催しました。参加者は、フランス出身のクリエイティブディレクター、グエナエル・ニコラ社長からデザインの役割や機能について学んだ後、デザイナーに相談しながら和紙を使ってランプシェードを思い思いに作りました。続いて一人ずつ作品のテーマやコンセプトを発表し、ニコラ社長からコメントやアドバイスをもらいました。質問会では「ニコラさんが、デザインするとき大切にしていることは何ですか?」「日常生活のなかでインスピレーションを得るにはどうすればいいですか?」といった質問がありました。



#### 参加者の声



デザインの役割を理解したうえで実際に体験できてとてもよかったです。アドバイスをもらいながら制作できました。



デザインをどういう視点から考え、日常生活に役立たせるのかについて学ぶことができたのでとても楽しかったです。



ニコラさんの「デザインをするときは失敗を恐れず、まず手を動かして挑戦することが大事」という言葉が心に残りました。



学校では教えてもらえないようなことを学べてよかったです。デザインの奥深さを知り、とても興味がわきました。

## デジタルの力でサステナブルな未来をデザインしよう

7月3日開催

### ITコンサルタントが沖縄県の南城市立大里北小学校で出張授業

大里北小学校の総合学習の一環として、5年生の児童56名に出張授業を行いました。授業では、テクノロジーの活用が企業の課題解決とSDGsの目標実現にもつながっている事例を学んだ後、グループに分かれてサステナブルな社会をつくるためにデジタル技術をどのように使えばいいかをディスカッションしました。発表会では、安全な水を確保できない人に向けてる過技術の解説動画を提供することや、監視カメラやセンサーを使って絶滅危惧種の保護を目指すアイデアを発表。ITコンサルタントから講評を受けながら技術の可能性について考えました。



#### 参加者の声



人間の力だけでは解決できない問題もあるので、デジタルやAIはSDGsの目標を達成するのに便利だと思いました。



授業を受けて、ITコンサルタントの仕事は、困ったことをデジタル技術を使って解決する仕事だとわかりました。

# 2025活動ハイライト

 for Kids & Youth Innovation

## わたしの未来 キャリアトーク&生成AIワークショップ

7月29日開催

### フューチャーのオフィスで生成AIを使った新聞制作を体験

日本女子大学附属中学校・高等学校の企業訪問の一環として、生徒11名をフューチャー株式会社に迎えました。生徒たちは女性社員から進路選択やITコンサルティングの仕事について話を聞いた後、文理選択の決め手や勉強法などを質問し、キャリアについて考えました。続いてコンピューターの技術革新の歴史を学び、生成AIを使った新聞制作に挑戦。グループごとにこの日の体験を生成AIで記事にし、オリジナルの紙面を完成させました。最後はAIが紙面を講評するというサプライズもあり、楽しみながら生成AIによって広がる未来の可能性に触れました。



#### 参加者の声



理系、文系関係なくITの仕事に就いているということが印象に残りました。大学の学部進学について悩んでいましたが、ヒントを得ることができました。



私のAIのイメージは“正しい情報だけではない”でした。けれど、AIは使う私たち次第なんだなと思いました。

## IT企業で考える「わたしの未来」フューチャー オフィスタワー

7月31日開催

### ITコンサルタントの仕事を知り、化粧品×AIサービスを体験

公益財団法人 山田進太郎D&I財団が推進する中高生女子向けSTEM(理系)領域のツアー型体験プログラム「Girls Meet STEM」にフューチャー株式会社として初めて参画しました。オフィスタワーには33名が参加。ITコンサルタントの仕事や、顔写真から似合う眉の形を提案するAIの開発について学び、実際にアプリケーションのデモを体験。最新技術を使った新しいサービスのアイデアも出しました。続くキャリアトークでは、理系出身の女性社員から仕事の楽しさややりがいを聞き、進学やキャリアについて意見交換しました。



#### 参加者の声



ぼんやりとしていた文理選択や将来、進路のことに対して考え方のヒントや、新しい視点をもてるような貴重な話を聞くことができました。



自分にあった眉を調べるために顔の点を座標上に表すという考え方が面白いし、学校で習う数学が実際に仕事に使われることがあるのかと驚きました。



## わたしの未来 キャリアセミナー ～北海道で活躍する先輩を知ろう!～

11月6日開催

### 札幌光星学園 札幌光星中学3年生73名が参加

FIFは2023年より、中高生を対象に理系の魅力を発信する「キャリアセミナー」に力を入れています。これまでオンラインやフューチャー本社(東京)で実施してきましたが、各地域で活躍する理系出身の先輩と交流する場を提供しようと、北海道の札幌光星学園、札幌光星中学校で開催しました。セミナーには、北海道大学病院 整形外科 清水智弘先生、株式会社ファイターズ スポーツ&エンターテインメント 総務人事部 柳下堅志氏、フューチャーのITコンサルタントが登場し、理系に進んだ理由や現在の仕事などについて話しました。質疑応答では中高時代にやっておくいいことや会社を選んだ理由などを紹介。最後に「みなさんの可能性は無限にある。気持ちに正直になって自分の未来について考えてほしい」とエールを送りました。生徒からは「働くことへのイメージがより鮮明になった」といった声が寄せられました。



#### 参加者の声



普段の生活のなかでは聞くことのなかった理系のキャリア、考え方を知ることができ、とても貴重な経験になりました。



理系もしくは文系が苦手だからとあきらめるのではなく、自分の得意や興味を活かせばよいという話が一番印象に残りました。

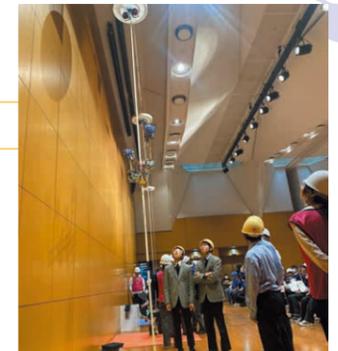
#### 協力イベント

### 宇宙エレベーターロボット競技会

主催:宇宙エレベーターロボット競技会実行委員会

11月23日開催 会場:神奈川大学 横浜キャンパス

STEAM教育の先駆的な取り組みである「宇宙エレベーターロボット競技会」の全国大会の運営に2025年も協力しました。12回目となる大会には、地方予選を突破した小中高生27組90名が集結。独創的なロボットで大小の玉を効率よく正確に運ぶミッションに挑みました。真剣な眼差しで機体を見守るなか、成功すると大きな拍手と歓声がわきました。



# 2025活動ハイライト

## for Business Innovation

F I Fは企業の経営層・リーダー層が業種・業界の枠を越えて集い、共通のビジネス課題を議論する相互研鑽の場を提供しています。2025年度は「企業価値を高めるためのDX戦略」をテーマに2回にわたるワークショップと、その総まとめとなるセミナーを開催しました。



<https://www.fif.jp/member/>

### イノベーションワークショップ 2024-2025 企業価値を高めるためのDX戦略

第2回 3月13日開催 第3回 9月30日開催

2024年11月にスタートした「イノベーションワークショップ 2024-2025」では、DXの取組みや組織・人材育成に関する企業の先進的な事例紹介と、異業種の参加者同士によるディスカッションをつうじて、自社のDX戦略のヒントを得る機会につなげました。



#### 第2回

経営・業務・ITが三位一体で変革を推進する荏原製作所の事例を紹介いただき、「攻めと守り」の両面で最新技術を事業戦略へつなげる手法を学びました。グループディスカッションでは、企業変革に向けた取組みや課題を共有しながら、自社でどのように活かせるかを活発に議論しました。

- 講演  
荏原製作所におけるDXの取組み  
経営～業務部門～IT部門の三位一体の企業変革  
小和瀬 浩之  
株式会社荏原製作所 執行役 CIO(情報通信担当)
- グループディスカッション  
テーマ:「企業変革」のための施策と課題

#### 第3回

ソニーグループの経営をリードする人材を育成する「ソニーユニバーシティ」の取組みと、個の成長をグループ全体の成長につなげる人材育成のあり方について講演いただきました。続いてグループごとに組織と人材を軸に各社の課題を整理し、解決のための重要な視点や取るべき施策を議論しました。

- 講演  
ソニーグループの事業の進化と、  
変革を促すリーダーシップ  
安部 和志  
ソニーユニバーシティ 学長
- グループディスカッション  
テーマ:DX推進における人材・組織の課題と突破口

#### 参加者の声



日頃は同じ業界内での情報交換が主体で、異業種が直面する課題感に触れる機会に乏しいため、新鮮かつ自らの知見や視野を広める大変よい機会となりました。



業種は異なっても、経営層のコミットメントや事業部門の理解など、自社がDXを推進するうえで不可欠な「要諦」を学ぶことができました。

### エグゼクティブセミナー 2025 企業価値を高めるためのDX戦略 DXの最前線から、その先へ

11月21日開催 会場:ホテルオークラ東京

全3回シリーズで実施した「イノベーションワークショップ 2024-2025」の集大成として、6年ぶりにエグゼクティブセミナーを開催しました。先端技術のビジネス実装の可能性から企業における先進的なDX戦略、生成AIの最新動向まで、多角的な視点から企業の未来を切り拓くための知見を共有しました。

#### 特別講演1

### 「自在化」はビジネスや社会に何をもたらすか

稲見 昌彦  
東京大学 総長特任補佐 先端科学技術研究センター 副所長 教授

技術を駆使し、身体的な制約や時空を超えて人間がやりたいことの実現を目指す「自在化」という概念を紹介。自在化がクリエイティビティの出発点となり、新しいビジネスの創出や社会を変える可能性をお話しいただきました。



#### 特別講演2

### DXが切り拓く企業の未来

久世 和資  
旭化成株式会社 取締役 副社長執行役員 研究開発・DX・知的財産統括

ものづくり技術とデジタル技術の融合に向けた具体的なプロセスや、改革推進にはデジタル人材の育成が不可欠であることに加え、人や技術といった自社の無形資産の事業化による企業価値向上について紹介いただきました。



#### 当社からの発信

### 生成AIの最新動向とビジネス応用の可能性

森下 睦  
フューチャー株式会社 チーフリサーチエンジニア 博士 (情報科学)

飛躍的に進化する自律型AIをビジネスで活用するには業務プロセス、データ、システムの3つの領域で「AI Ready」の状態にすることが重要であり、AI中心の「AI-Native」への変革がビジネスの優位性につながると解説しました。



#### 参加者の声



AIが進化していくなかでどのような価値が生まれるか、人間の役割は何かという点において、非常に示唆に富んでおり、今後のビジネスにも活かせると感じました。



技術や事例だけでなく、その先の社会やビジネスの在り方まで考えさせられる大変有意義なセミナーでした。今後の取組みに活かしたいと思います。

# F I Fの活動とSDGs

## SDGs(持続可能な開発目標)への貢献を目指して

F I Fは設立以来、築いてきたネットワークやノウハウを活かし、様々な取組みをつうじて国際社会共通の目標、SDGs達成への貢献を目指しています。  
17の目標のなかでも次の5つのゴールとそれに紐づくターゲットに向けて活動を推進しています。

## SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



### TARGET 4.4

## 質の高い教育をみんなに

働く技能を備えた若者と成人の割合を増やす

これからの時代は、いま以上に自ら課題を見つけ、仲間と協力して解決策を見出す力が求められます。キッズ・ユース向けとして、未就学児から大学生まで、幅広い年代に向けて様々なプログラムを実施しています。2025年は、世界を舞台に建物やプロダクトのデザインを手掛けるフランス人デザイナーから、デザインの役割と機能について学び、ランプシェードを創作するイベントを開催しました。今後もF I Fでは、文系・理系の枠を越えた学びや、クリエイティブな発想と創造で課題解決していくための能力を磨く場を提供していきます。



### TARGET 5.5

## ジェンダー平等を実現しよう

政治、経済、公共分野での意思決定において、女性の参画と平等なリーダーシップの機会を確保する

日本経済の持続的成長には、女性の理系人材育成が重要です。私たちは、理系分野に関心を持つ女子学生の学びを応援しています。2023年は企業や大学の研究室で活躍する女性を講師に招いたオンラインセミナーを、2024年には理系出身のITコンサルタントとの交流イベントを開催。2025年は、生成AIを活用した新聞紙面づくりや、化粧品会社のプロジェクトに携わるエンジニアから機械学習や画像処理といった実際のIT技術に触れるイベントを実施しました。今後も理系キャリアに関心を持つ女性を支援する活動を継続していきます。



### TARGET 9.5

## 産業と技術革新の基盤をつくろう

産業セクターにおける科学研究を促進し、技術能力を向上させる

様々な業種・業界の経営者、次世代リーダーを対象に世界の潮流や最新技術の動向を知り、共通のビジネス課題を議論するオープンイノベーションの場を設けています。2024年から2025年にかけて「企業価値を高めるためのDX戦略」としてワークショップを全3回開催し、活発に意見を交わしました。キッズ・ユース向けでは、子どもたちが早くから自身の将来を考え、社会をデザインする力を養う場を提供するべく、経営層との対話や最新技術に触れる独自のプログラムを実施しています。



### TARGET 10.2

## 人や国の不平等をなくそう

すべての人の能力を強化し、社会・経済・政治への関わりを促進する

フューチャー株式会社の有志社員による自社開発VRアプリを用いて、2016年より「VRブラインドサッカー®」の普及活動を推進しています。バーチャル体験会や小学校への出張授業の実施などをつうじ、ITを活用したパラスポーツ体験の場を提供しています。また、ITをツールに、パラスポーツを普及させるためのアイデアを考えて発表する「スポーツアイデアソン」、さらに実装まで行う「スポーツハッカソン」など、共生社会の実現に向けて考え、学びの機会を創出しています。



### TARGET 17.17

## パートナーシップで目標を達成しよう

効果的な公的・官民・市民社会のパートナーシップを推進する

F I Fの活動は企業、行政、学校など様々なステークホルダーの協力が不可欠です。経営層・次世代リーダー向けには、産官学民の連携の在り方や地域創生について、有識者を交えて議論するセミナーを定期的に開催しています。キッズ・ユース向けでは、ITコンサルタントによる出張授業「デジタルの力でサステナブルな未来をデザインしよう」を開催し、持続可能な社会をつくるためにデジタル技術をどのように活用するかをディスカッションするなど、子どもたちにとって学びと体験の場となるプログラムを作り上げています。



# プレスクリッピング

メディアでイベントが紹介されました



## フューチャー、小学生対象「生成AIとつこう！わたしたちの広島PRポスター」27日開催

ICT教育ニュース 2025年3月25日



URL <https://ict-enews.net/2025/03/25future-2/>

## 生成AI活用 小学生が挑戦

中国新聞 2025年4月8日  
中国新聞社の許諾を得ています



## フューチャーが「Girls Meet STEM」に参画、中高生女子向けオフィスツアーを7月31日開催

ICT教育ニュース 2025年6月6日



URL <https://ict-enews.net/2025/06/06future-2/>

## 女子中高生向けオフィスツアー - フューチャー・NVIDIA・日産自動車・キャノン編 -

マイナビニュース 2025年10月9日



URL <https://news.mynavi.jp/kikaku/officetour-15/>



## 公式サイト

Facebook、YouTubeでも随時情報発信中！



<https://www.fif.jp>

## 運営



お問い合わせ **フューチャー イノベーション フォーラム**

事務局：〒141-0032 東京都品川区大崎1-2-2 アートヴィレッジ大崎セントラルタワー（フューチャー株式会社内）