DAX96-01\_デジタルとAIの未来を語る\_マイノート

# 概要

## 変更履歴

### 【2021年6月21日】マイノート切り出し、要約完了

### 【2021年6月10日】マイノート切り出し、要約開始

## ファイル

### https://bluemoon55.github.io/Sharing\_Knowledge2/MindManager2/DAX96-01.html

参照: [Page not found &middot; GitHub Pages](https://bluemoon55.github.io/Sharing_Knowledge2/MindManager2/DAX96-01.html);

# 要約

## デジタルとAIの未来では「スキル」よりも「素養」を重視される

### 「スキル」というのは、求められていることを時間内に、そして一定の条件の下で素早く正確にこなせるようにすること。

### そのようなスキルよりも「素養」（平素の学習で身につけた教養や技術に裏打ちされる思考力）が重要。

## プログラミング思考とは、「一つの問題をいくつかの小さなステップに分解し、多くの人たちが共同で解決する」問題解決の方法。

## 社会的な問題を解決する基礎となるコンピュータ思考は、プログラミング思考、デザイン思考、アート思考等からなる。

## ・・・

# マイノート

## ●序章：信頼をデジタルでつないだ台湾のコロナ対策

### 少数の人が高度な科学知識を持っているよりも、大多数の人が基本的な知識を持っているほうが重要である

## ●第一章：AIが開く新しい社会ーデジタルを活用してより良い人間社会を作る

### デジタル技術は社会の方向性を変えるものでは決してない

### 人間がAIに使われるという心配は杞憂に過ぎない

* + - * 編集者のうまい下手の違いは膨大な言葉の中から独自の視点を抽出し、その独自の視点で「記事全体に活力を感じさせることができるかどうか」でしょう。

### AIはあくまでも人間を補助するツールである

* + - * トップが間違ったことを言えば、私たちには言論の自由があるのですから、彼らの間違いを指摘し、より良い意見を提案することができます。

### AIは人類がどういう方向に進みたいかを問いかけている

* + - *  AIに人間の補佐をさせて、次世代によりよい環境を残す方策を考えることが大切
      *  シンギュラリティが私たちに示唆しているのは、もし私たちが今の生活様式を守り続けていきたいのであれば、現在、人間が発展させようとしている技術をこのまま開発し続けることはできないという車実です。AIがコントロールするようになれば、今の生活は間違いなく破壊されるでしょう。
      *  AIが人間を越えるような事態になったらどうなるか」などと考えるより、「人類はどの方向に進みたいのか、そのためには何が必要なのか」を議論するほうが先。

### 結論までのプロセスを説明できないディープラーニング

* + - *  AI自身がいったん自分で学習する方法を見つけ出すと、AIは自己学習してとんどんレベルアップしていきます。
      *  現在のAIは、推論のプロセスに頼るのではなく、入力された情報に正確に依拠し、データからつながりを見つけ出していきます。
      * Humor over Rumor（ユーモアは噂を超える） 」というユーモアによってフェイクニュースを無力化するためのアイデア

### ディープラーニングをどう社会に位置付けるかを考える

* + - * 「Fast,Fair,Fun」というキーワードと私のニューラル・ネットワークにおける入力層の間に新しいリンクを作り、説明責任を果たしていく。

### 競争原理を捨てて、公共の価値を生み出すことを求める

* + - *  「機械にできることは機械に任せて、自分はより良い公共の価値を生み出すんだ」
      *  「この仕車をすれば、社会や環境、経済にいい結果をもたらす。ある種の公共利益をもたらす」といったことを自分の価値の源にするべき。
      *  隣の人よりも少し上手にできたことに達成感を求めるより、隣の人と協力して社会問題を解決することのほうが、喜びの度合いが大きい。
      *  誰もが社会参加しやすい社会を作るにはどうすればいいかと考えるとき、そこにAIが活用できるのであれば、「AIに自分の仕事を奪われる」といったことを心配する必要はなくなるでしょう。

### AIと人間の関係はドラえもんとのび太のようなもの

* + - * 常に人間が主体的であり、AIはあくまでも人間を助ける役割
      * 自分の意見を出したり、みんなで討論をしたりということが一切なければ、「最適化」や「イノベーション」といったものは永遠に獲得できない。
      * 「社会におけるAIの普及」について想像するのであれば、ドラえもんがいい例
        + のび太くんを成長させるのがドラえもんの役割

### デジタルが高齢者に使いにくいのなら、使いやすいように改良すればいい

* + - * デジタル技術は「誰もが使うことができる」ということが里要なのです。それが社会のイノベーションにつながります。
      *  開発の方向性を設定する際の理想のプロセスとは、「そのプログラムを使う人を訪問してヒアリングさせてもらう」こと

### 他人の話しを聞くことによって新たな視点が獲得できる

* + - * 「平地に住む人たちは、先住民にも教育が必要だと言うけれど、自然の資源を無節制に使っている彼らにこそ教育が必要なのではないか。それでこそより優れた成果が得られるのではないか」
      * 同じ世界であっても、異なる角度から見ることで、自分自身の視点の限界を超越することができる。
      * 相手の個人的な経験や背景から述べられたことを通じて、「世界はこのような視点でも解釈できると理解できる」

### 年齢の壁を越えて若者と高齢者が共同でクリエートする「青銀共創」

* + - * 専門的な能力を持った人が縦方向の仕事をすることは、理に適っているが、本来必要なのは、各年齢層の人間が、私が提供しているような横の連携とコミュニケーションを図る仕車をすることだからです。
      *  年配者は若者から、「今のデジタル社会と、どうコミュニケーションをとっていけばいいか」を学び、若者は年配者の知恵や経験を学びます。
      * 重要なのは「どうすれば、各世代が一緒に政策を作っていくことができるか」を考えること。

### デジタル社会の発展にはインクルージョンの力が欠かせない

* + - *  情報格差を埋めるためには、誰も置き去りにしないインクルージョンの力を確保しなければならない。そして、インクルージョンが確立された後は、「持続可能性」、さらには「環境」という二つの価値観を確立するべき。

### AIの活用によって、誰もが心にゆとりを持てる社会を作る

* + - * 理想としてはすべての人の利益になることを目指す考え方です。
      *  何車もそうですが、強いプレッシャーの下で競争を強いられると、相手に丁寧に接する余裕がなくなります。つまり、自分の精神の安定が失われてしまうのです。それは資本主義社会における競争原理の弊害とも言えるでしょう。自分の精神が健全で安定していれば、自然とスマートで礼儀正しい人間になれる。そういう余裕のある社会を目指しています。そのためにデジタルを積極的に有効活用していこうとしているのです。

## ●第二章：公益の実現を目指してー私を作ってきたもの

### クリティカルシンキングとクリエイティブシンキング

* + - * 「誰からも概念を植えつけられるな」という概念。よく言われるクリティカルシンキング、批判的思考法です。
      * クリエイティブシンキングとは、「既存の型や分類にとらわれずに自分の方向性を見つけていく」思考法です。
      * 一見標準的な答えのように見える場合、そこには必ずいくつかの前提条件が必要であって、その条件を満たしている場合にのみ「標準的な答え」が有効となる
      * もし誰かが「新たな方向性へ進むことに反対」と述べた場合は、これらの考え方もまた考慮に入れる必要があるでしょう。それにより最終的にみんなが受け入れられる方向に向かって新しい解決方法を創造していく。これが私の考えるクリエイティブシンキングです。

### 全ての始まりとなった「プロジェクト・グーテンベルク」との出会い

### 14歳で学校を離れ、ネットで自主学習を始める

### ？

* + - * 「古いものに対する考えから、現在の私たちが注意を払うことで新しい方向性を導き、未来に向けた新しい考えを提示する」
      * そうです。私の考えを支援してくださった校長先生には、心から感謝しています。

### AI推論とウィトゲンシュタインの哲学

* + - * スティーブ・ジョブズの「精神的な自転車」（道具を使えば、目的をより早く、より簡単に達成できること）
      * 「人間による使われ方によって、AIの存在意義というものが変わってくる」
      * 写真はその瞬間の一つの状態や一つの角度しか捉えることができませんが、少なくともその角度からは、見たものや考えていることをできるだけ正確に写し出すことができます。

### 15歳で企業、18歳でアメリカに渡る

* + - * オープンソースのポイントは「みんなで一緒にオープンの場で開発を進めていく」ことにあります。お互いの成果をシェアすることで、個人が必要とするコストは低下します。

### 33歳でビジネスから引退し、Siriの開発に参画する

* + - * 日本のアニメ『攻殻機動隊』の中に出てくるAIを搭載した多脚戦車「タチコマ」と同様に、各自が持っているSiriが新しい単語を学習すれば、それをシェアする仕組みになっているわけです。

### 「交換モデルX」から受けた大きな影響

* + - * 開放的な方法で、不特定多数の人々を対象としつつ、「家族のように何か手伝いを必要とすれば、見返りを求めずに助ける」という交換モデルです
      * 不特定の人に対価を求めるわけではなく、無償で分け与えたいとすると、これはどんなモデルだろうか。これは「オープンで、かつ無償の交換を行う」というパターンですが、このモデルには名前が存在しません。柄谷さんはこれをXと名づけました。これが交換のXモデルです
      * 私が知識を誰かとシェアしたからといって、私の知識が失われるわけではありません。これは車実上、独占権のない無償の交換モデルです
      * 「私の知識をシェアした人が、その知識を用いて私の望まないことを行わない」という信頼関係が必要

### デジタル空間とは「未来のあらゆる可能性を考えるための実験場所」

* + - * 私が何もかも無償であらゆる人に提供するのを見たあなたが、その行為に同意してくれて、あなたもまた同様の行為をするようなこと
      * 交換モデルXの概念は、「みんなとシェアする過程で、あらゆる人とお互いの信頼関係を築いていく」というものです。一般的には「まず相互の信頼を得てからシェアをする」という順番
      * 「人々が協力してより多くの価値を生み出すためにはどうすればいいか」
      * 「必要なときにはより多くの価値を生み出すことができる」
      * 交換モデルXは、デジタルを使えば実現できるのではないかと考えています。
      * デジタル空間とは、そのような「未来のあらゆる可能性を考えるための実験場所」

## ●第三章：デジタル民主主義ー国と国民が双方向で議論できる環境を整える

### 初めて政治と関わることになった「ひまわり学生運動」

* + - * 「デモとは、圧力や破壊行為ではなく、たくさんの人に様々な意見があることを示す行為である」
      * 「政治は国民が参加するからこそ前に進めるものなのだ」
      * 人々が立法院を占拠したからこそ、「台湾のインフラに中国は入れさせない」という明確な意思表示ができたのです。

### 権力に縛られない「保守的なアナーキスト」という私の立場

* + - * 政府が強迫や暴力といった方法を用いて人々を命令に従わせようとする仕組みに反対する。つまり、「権力に縛られない」
      * 「権力や強制といったものをどのように平和的に転換させればいいのか」「皆がお互いを理解し合った新しいイデオロギーに持っていくにはどうするのがいいのか」
      * 「持守」には「自分の意志を堅持する、貫く」という意味がある
      * 「持守」とは、様々な文化が一つか二つ前の世代から、次世代や次々世代まで途絶えることなく受け継がれていることです。
      * 進歩という理由で文化を破壊したりせず、コンサバティズム(conservatism)という語の本来の意味である「伝統文化を守る」こと
      * 「堅持するのに値する何かを守る」と解釈するのであれば、私を保守派と呼ぶのは正しい。
      * 「他の人が新しい物車を試すことを許さない」と解釈するのであれば、私は保守派ではありません。
      * 私は自分が守りたい伝統文化について確たる意識を持っています。そして、それを守るために多くの人を巻き込んで、なんとか実現したいと思って行動しています。

### 史上初の女性総統と台湾政治の先進性

* + - * 「テクノロジーはアップグレードされなければならない」
      * 台湾の憲法に「政治への直接参加の精神」が謳われている
      * 「政治への直接参加」と「常にアップグレードしていく」という二つのことが合わさって、台湾のフレキシブルで生き生きとした社会や政治体制が形成されているのだろう

### 自分が何をしたいかではなく、人々が何を望んでいるかを考える

* + - * ~ For the people、から~ With the people、ヘ
      * 今までは選ぶ機会は、市長や知車の選挙くらいしかありませんでした。だからこそ、総統直接選挙が予定通り行われた
      * 「人々が何を考えているのか」「何を大切にしているのか」をより重視する

### 台湾の国際貢献と「新台湾人」の基礎を作った李登輝氏

### 初めて参加した選挙で実感した一票の重さ

* + - * 「政治に参加して社会をより良いものに変えていこう」

### デジタル担当政務委員就任のオファーと受諾した理由

### デジタル技術を活用して、複数の部会にまたがる問題を解決する

* + - * 複数の部会を横断的に見て、その間に橋をかけ、「共通の価値観を見つけ出す」
      * デジタルを用いて問題のシェアあるいは橋渡しをする仕車を担当
      * デジタル民主主義の根幹は、「政府と国民が双方的に議論できるようにしよう」ということです。
      * デジタル技術は、社会のイノベーションに寄与しますし、政治であればオープン・ガバメント（開かれた政府）を実現する基礎

### インターネットは少数者の声をすくい上げる重要なツール

### 見えにくい問題を顕在化し、解決に導くために創設したPDIとPO

* + - * パブリック・デジタル・イノベーション・スペース(PublicDigitalInnovationspace、略称PDIS)」と「パーティシペーション・オフィサー(Participation Officer、略称PO) という二つの職務

### 話を傾聴して共通の価値観や解決策を見出していく

* + - * 一度共通の価値観を持ってしまえば、誰もが異なる革新的な解決策を提案できる。
      * それこそがインクルージョン、つまり物事を受け入れる「寛容」という一つの価値
      * 間けば間くほど可能性のある共通の価値観や解決策を見逃すことがない

### PO(解放政府連絡人)は、専門性と独立性を持ったプロ集団

### デジタル民主主義に潜む危険性はアナログ時代から続いている

* + - * 「インクルージョンが十分に実現できているかどうか」「説明責任が十分になされる状態にあるかどうか」の二つが、デジタル民主主義における最大の課題
      * たくさんの人の意見を一人の意見に置き換えるのではなく、インターネット上ですべての人の意見をまとめる中から共通の価値観を形成することを目指す

### 民主主義は一人ひとりの責献によって前進していく

* + - * 「自分は他の人が思いつかないような物事の見方をしている」と思ってください。これこそがあなたの個性です。自信を持って自分の意見を発信していけばいいのです。

### インタラクティブによって実現したインターネットの平等

* + - * たとえ話をするのが不得手な人であっても、「自分の政策や主張を文字や図表にして表現し、ネットを使って広く知らせる」という方法を選択することができます。
      * ネットの時代であるからこそ、安定かつ冷静であり、最小のコストで最大限の結果を生み出すデイベート専門家として、指導者にふさわしい評価を得る
      * 「比較的雄弁ではない指導者たちこそが、自分たちの主張や意見に耳を傾け、政策に反映してくれる」

### 「みんなのことを、みんなで助け合う」精神で社会を変革する

* + - * ソーシャル・イノベーションは、市民がテーマを決め、政府が市民のアイデアに協力することで完成するものです。
      * 同じ価値観を持ち、目指す方向への共通認識があれば、共に話し合うことで社会を前進させることが可能となります。

## ●第四章：ソーシャル・イノベーションー一人も置き去りにしない社会改革を実現する

### 境界を取り払うことから始まるオープン・ガバメント

* + - * 一つは、デジタル技術が単なる「上から下へ、下から上へ」という垂直的なものではなくなったことが広く知られるようになった
      * 二つ目は、これまでは四方を壁に囲まれていて、中で何が行われているのかがわからなかったけれど、「壁が取り払われたから入りやすくなった」

### 共有の価値を発見し、イノベーションにつなげていく

* + - * 自分の頭の中にあるストーリーを言語化させ、「このストーリーの状況下においては何が重要であるか、どの価値であれば、よりクオリティの高い精度で実現できるか」について考え続けなければなりません。
      * 日々考え続けるということは、自分が今日達成したいものは何かを常に探るということです。
      * 様々な異なる立場の人たちに対して、共通の価値を見つけるお手伝いをすることです。
      * 共通の価値と実践の価値のイノベーション
      * まず政府の価値観を確立し、その後に同じ価値観を持った民間企業や個人を引き入れる。

### マイノリティに属しているからこそ、提案できることがある

* + - * マイノリティであるからこそ、多数派の人たちに対して「私たちはみなさんとは異なる見方をしている」「みなさんには見えない問題が見える」ということを訴えることができるわけです。
      * 「マイノリティの人たちが多数派に対して具体的な提案を行えば、多数派は喜んで耳を傾ける」という土壌が存在する

### 時代の経過とともに自然と片づく問題もある

### どこが不足しているかを考え、快適になる部分から変えていく

* + - * 「八十点のものがあればどこに不足があるのかを考えよう、そして改修すれば快適になる部分から先に変えていこう」
      * 「誰も置き去りにしない」という概念で、すなわちそれが「インクルージョン」という考え方

### 「公僕の中の公僕になる」ー社会の知恵が仕事を作る

* + - * 社会が望むことを実現していくためにITを活用して何ができるかを考える

### AIを使った社会問題の解決を競う

### 人間社会を良くする「補助的知能」としてAIを活用する

* + - * Assistive Intelligence」つまり「補助的知能」と捉えたほうがいいのではないかと考えています。
      * あくまでもソーシャル・イノベーションを進め、人間社会をより良くするために使われるものでなくてはならない

### 「・」で連結することによって起こるイノベーション

* + - * 「社会は社会に帰属し、企業は企業に帰属する」
      * イノベーションが起こった後の社会は、イノベーションを通じて企業が発明した新しい製品やシステムとリンクされます。
      * これが「圏論」という学問で、一見まったく関係のないようなテーマを同じように扱うことで、同じように良い結果を得ることを考えるのです。

### インクルージョンや寛容の精神は、イノベーションの基礎になる

* + - * 日本人は一つの物、場所、概念、果ては言葉にまで、「神が宿る」という考えを持っていたはずです。
      * 「とんな物であっても、人間の心を感動させたり、何かを感じさせたりすれば、それで精霊が宿る」

### 三つのキーワード「持続可能な発展」「イノベーション」「インクルージョン」

* + - * すべては「持続可能性」を実現するために何が必要なのかという視点から見ていくべき
      * 「自発性」「相互理解」「共好（共同作業）」といったものも、持続可能性を実現するためのキーワード
      * DX(Digital Transformation)についても、最も重要なのは「持続可能な発展」であり、誰も置き去りにしない「インクルージョン」という姿勢
      * イノベーションとは、新しい技術によって既存の社会構造を進化させるだけではありません。
      * 私たちの社会が持つ異なる可能性に想像を働かせることを後押ししてくれるものです。それゆえ、イノベーションもまた非常に垂要なものである
      * むしろ、「イノベーションとは、より弱い存在の人たちに優先して提供されるべき」

### 未来をモデル化し、複数の方式を試行する

* + - * デジタルには2つのメリットがある。一つは、企画段階で未来がとうなっているかをモデル化できるということです。「こうしたい」ということがあれば、「それをすると実際にどうなるか」がシミュレートできるわけです。
      * 二つ目のメリットは、デジタルのイノベーションと同等に重要なのですが、デジタル化の段階は、「現実世界のロジックによって行われた結果よりも良くなる」ということです。
      * 「持続可能な発展」「イノベーション」「インクルージョン」といった価値観を先に植えつけることが大切なのです。

### 積極的なデジタル化の促進でDXを高めている台湾の中小企業

* + - * 新しい概念、たとえばAIのような新たなテクノロジーが出てくると、最初にTSMC（台湾発の世界最大の半導体メーカー）が採用して実用化し、次に中小企業はそれを真似るというようなプロセスにはなりません。
      * AIの見習いであれば、ベテランの作業を半年とか一年観察して、パラメータの調整方法を身につける可能性があります。
      * AIスクールで学んだ人が問題の解決策を見つければ、それはサプライ・チェーンの再編にもつながるでしょう。同時に、彼の持つ企業のDX（デジタルトランスフォーメーション）がさらに高まることにもなり、ソリューションを同業他社と共有することも可能になります。

### イノベーションを進めるほど、仕車はクリエイティブになる

* + - * いかにしてエンジニアのスキルと結合させてデジタル化を進めるのか、 あるいは社会全体の能力をどのように結合させれば社会のデジタル・イノベーションが可能になるか、 を考えることがDXを成功させるための基本的な概念
      * いわば競争相手ともいえる両者を今後どのようにして結合させていくべきが悩んでいる
      * コンピュータがあってもデータを分析するアナリストの仕車は必要
      * イノベーションを行えば行うほど、人間の仕事はよりクリエイティブになっていく

## ●第五章：プログラミング思考ーデジタル時代に役立つ「素養」を身につける

### 都市と地方との教育格差を是正する「デジタル学習パートナー」

* + - * 「都市部の大学生が、デジタル機器を通じて、地方の生徒たちと一緒に学習する」というシステム
      * 台北の冷房の効いた教室に閉じこもって「地方の問題をどう解決するか」について上から目線で討論するよりも早く、すでに多くの人が、現場に出て問題の解決を進めています。

### オンライン授業の利便性と可能性

### 大切なのは、こどもの関心がどこにあるかを大人が理解すること

* + - * 学習の早い段階で、明確な研究の方向性が見つかっていないのに、オンラインを用いると、相手の研究の意味を理解できない可能性があります。

### 興味や関心が見つからないのに大学に進学しても意味はない

* + - * 「自分が社会の何に関心を持っているのか」「社会の要求をどう受け止めるのか」「どのようにして共通の価値観を生み出すのか」などを考えながら学ぶことができます。
      * 自分の興味のあることを探して、それについて学び、仕車として生かしていけばいいのです。

### 様々な学習ツールを利用して学ぶ、生涯にわたる「学習能力」が重要になる

### デジタルに関する「スキル」よりも「素養」を重視する

* + - * 「スキル」というのは、求められていることを時間内に、そして一定の条件の下で素早く正確にこなせるようにすることです。
      * そのようなスキルよりも「素養」（平素の学習で身につけた教養や技術）が重要
      * プログラミング思考とは、「一つの問題をいくつかの小さなステップに分解し、多くの人たちが共同で解決する」ことであり、プロセスを学ぶことです。
        + 「最初から最後まで一人の力で解決方法を考える」やり方とは異なる方法を学ぶことで、どの分野でも通用する「問題解決の方法」が身につくでしょう。
      * 多くの場合は「誰かの手で八割、九割まで書かれたプログラミングを修正しながら完成させる」

### 8歳の時に分数の概念を教えるプログラムを書く

* + - * 「労力の節約」が一つの理由です。
      * 「他の人とシェアしたい」

### 社会的な問題を解決する基礎となるコンピュータ思考

* + - * プログラミング思考であり、「デザイン思考」「アート思考」
      * プログラミング思考、デザイン思考、アート思考は、広い意味で「コンピュータ思考」

### デジタル社会で求められる三つの素養— 「自発性」「相互理解」「共好」

* + - * 中国語で「共好」と言います。これはもともとアメリカ・インディアンの「共同で仕車をする」という意味の「GungHo」の発音を中国語化したものです。

### スマホで使える辞書作りから始まったプロジェクト

### STEAMM+D教育の根幹となるサイエンス(S)とテクノロジー(T)

* + - * デジタルの進展に従って、サイエンス(Science＝科学）、テクノロジー(Technology＝技術）、エンジニアリング(Engineering＝工学）、アート（Art＝芸術）、マスマティックス(Mathematics＝数学）を統合的に学習する「STEAM」教育の重要性が言われています。さらに最近ではデザイン(Design)を加えて、「STEAM+D」と呼ばれる傾向にあります。

### 科学技術では解決できない問題に対処するために美意識を養う

* + - * 「美意識」とは、個人が持つ審美眼だけではありません。自分とはまったく違う人たちとつながる芸術を通じて、自分の視野を広げる方法も含まれています。
      * サイエンスとテクノロジーは、「既存のプロセスを最適化する」とか「最適化の速度を上げる」とか「より低コストで実行できるようにする」といった部分には貢献するでしょう。
      * 既存の枠から飛び出すことや、創造力を発揮することが非常に重要
      * 想像力を培うために、美意識とかアート思考、デザイン思考といったものが重要になってくる
      * 頭の中にある概念を文字に変換していかなければいけません。これは文学と同じ。
      * デジタルの時代になればなるほど、文学的素養は欠かせず、重要性を増す

### 普遍的価値を見つけるための異なる考え方をする人たちと交わる

* + - * 自ずと「世界共通の普遍的な真実、普遍的な意見というものがある」
      * 前提として必要になるのが、「プログラミング思考」「アート思考」「デザイン思考」デジタル時代における必須の思考方法であり、さらにそのベースとなるのが「自発性」「相互理解」「共好」

## ●終章：日本へのメッセージー日本と台湾の未来のために

### 「共同の経験」で結ばれた日本と台湾

### 日本の「RESAS」（地域経済分析システム）から学んだこと

### デジタル化成功の鍵は、デジタルネイティブ世代が握っている

* + - * デジタルネイティブのみなさんから学び、未来の方向性を指し示してほしいと願っています。
      * 未来の方向性を告げて、舵取りをしていくのは若いみなさんです。

### おわりに

* + - * 「すべてのものにはヒビがある。そして、そこから光が差し込む。」(「Anthem」より）
      * この世界は完璧ではありません。欠陥や問題点を見つけ、それに対して真摯に取り組むことこそが、今私たちがここに存在している理由なのです。