

日本における生成AI利用を進めるために 生成AIの普及とその効果推定

- I 記述的分析：生成AIの利用と効果推定
- II 回帰分析：生成AIの効果の決定要因
- III 特定属性別の追加分析

2026/1/27

国際大学GLOCOM

はじめに：政府の「人工知能基本計画」（令和7年12月23日）より

（2）社会課題解決に向けたAI利活用の推進

① 医療・ヘルスケア、介護、金融、教育、防災・消防、環境保全、農林水産業、食品産業や造船・舶用工業を始めとした製造業、インフラ建設・管理、物流、公共交通等の各分野においてAI（AIエージェントやフィジカルAIを含む。）の開発・実証・導入・社会実装を促進する。【◎内閣府、関係省庁】

③ 医療、教育、農林水産業、建設等の準公共分野や、日本の強みとなる産業・研究分野における質の高いデータを日本の勝ち筋としていかし、営業秘密の流出リスク対応など、データの安全性の確保を図った上で、データ連携基盤を構築する。【◎内閣府、デジタル庁、関係省庁】

- どの分野・産業から進めるか？
- 強みのある産業とはどこか？
- どうやって促進するか

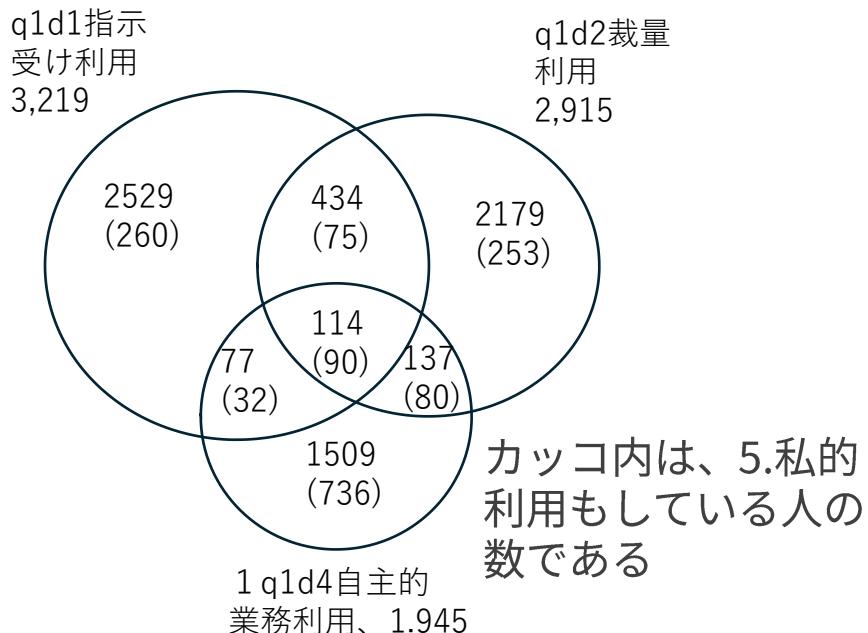
調査概要

- 生成AIの利用状況とその効果を推定する
- 従来調査との違い
 - 従来：有識者の仮定に入る
 - この労働のこの部分は X %置き換わるだろう
 - 今回調査：すべて現利用者に聞く
 - 実際に使って見てどれくらい効果があったかを直接聞く
 - ~~生成AIの多様性に配慮して、利用用途別・業務別に聞く~~
 - サンプル数が必要
- 実施日：2025/5/1~10
- 対象者
 - 20歳～69歳 男女62,486人
 - 除外
 - 職種：学生、専業主婦、無職
 - 業種：働いていない
- 調査会社
 - Freeeasy

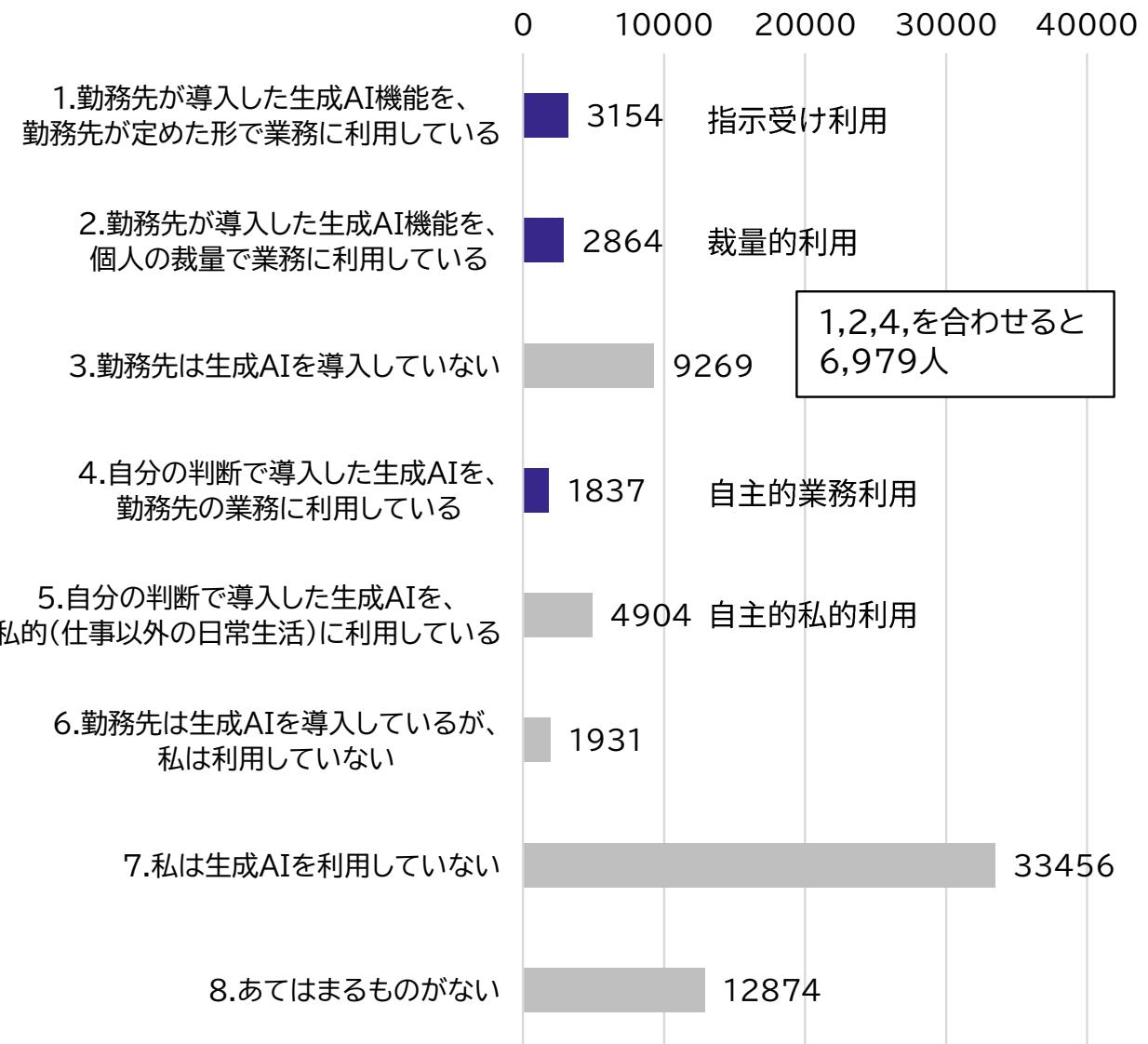
I 記述的分析：生成AIの利用と効果推定

AIの利用動向

- まず、AIの利用動向を尋ねた。結果は右図。
- 1,2,4を合わせて業務でのAI利用者とする。人数で **6,979**人。これが主サンプルになる。
 - 1.指示受け利用：会社の指示通りに利用
 - 2.裁量的利用：会社導入の生成AIを裁量で利用
 - 4.自主的利用：自分で導入して業務に利用
 - 複数回答なのでオーバーラップする（下図）
 - 業務と同時に5.私的利用する人もいる
- 比率にすると $6,979/62,468 = 11.2\%$



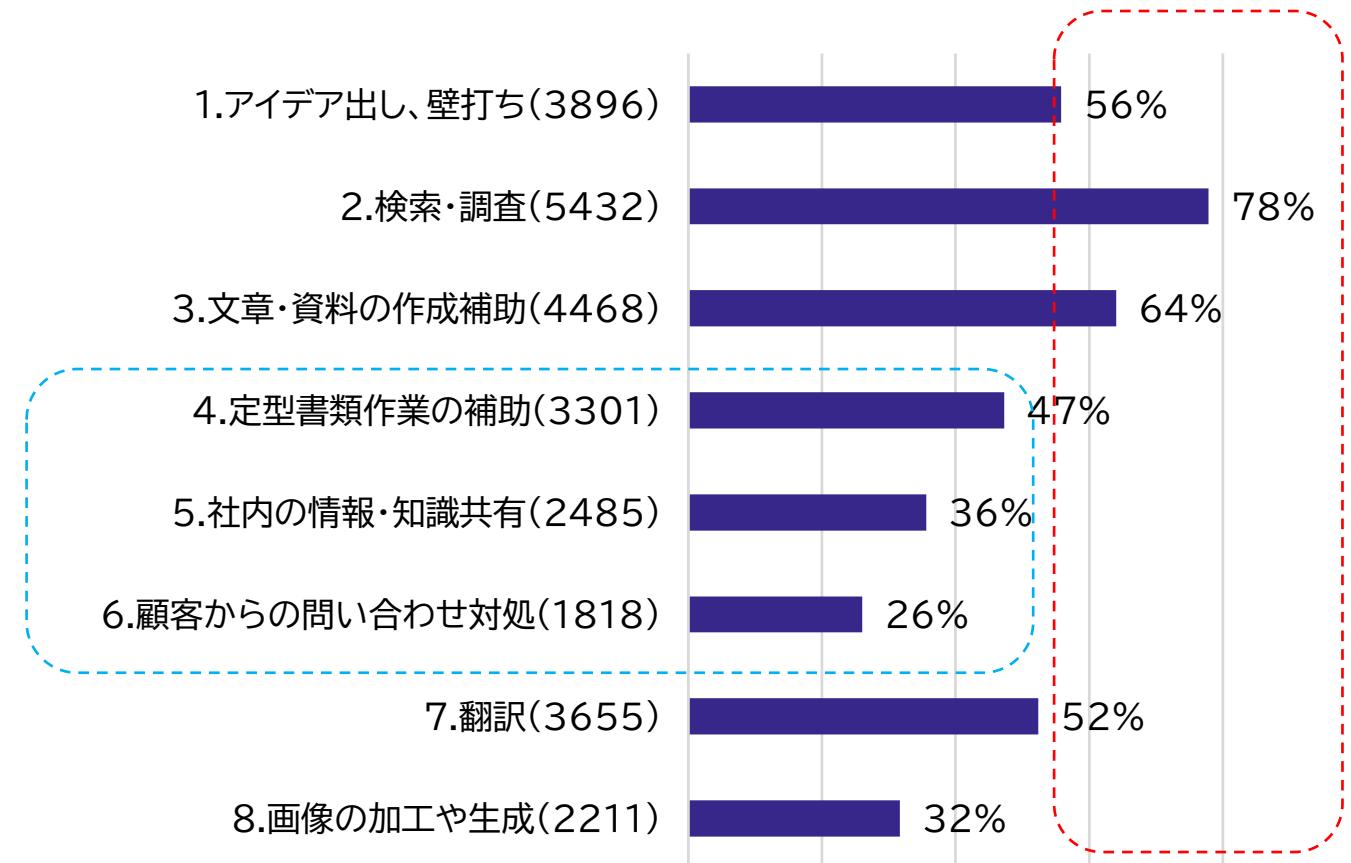
生成AI利用状況(複数回答、人数, n=62,468)



分類軸その1：生成AIの用途分類

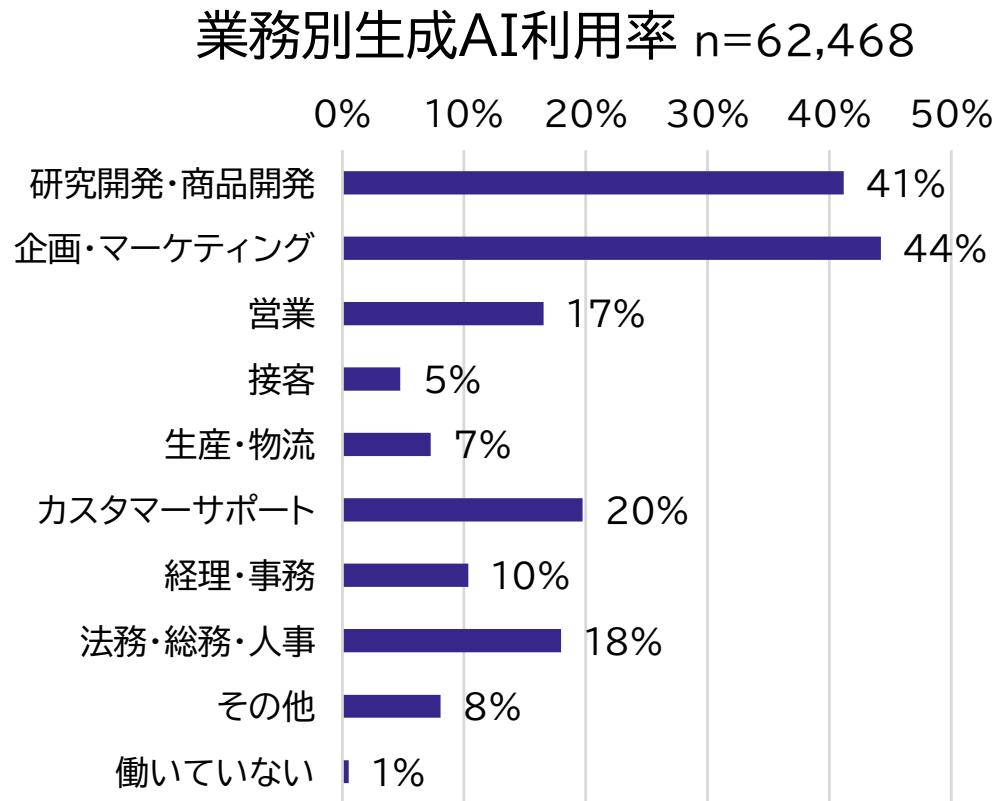
- 生成AIは多様な使われ方をするため、用途別に利用実態を測る。そのため8つの用途を設定した。
- 生成AI利用者6979人の中での用途別の利用度合いは右の図のとおり
- 利用度合いの差の原因はいろいろ考えられるが、一因は生成AIが単独で利用できるかどうかである
 - 1壁打ち、2検索、3文書作成補助、7翻訳は生成AI単独で利用可能だが、5情報共有、6顧客対応は社内データの整備・準備が必要。
- 一人の人が複数の用途に使うことに注意。平均用途数は3.9。

生成AIの用途別の利用状況 n=6,979



分類軸その2：回答者の業務分類

- 回答者の業務を9個に分類した
 - 1 研究開発・商品開発
 - 2 企画・マーケティング
 - 3 営業
 - 4 接客
 - 5 生産・物流
 - 6 カスタマーサポート
 - 7 経理・事務
 - 8 法務・総務・人事
 - 9 その他
- 産業分類は使わない
 - 同じ建設業でも現場、事務、設計など生成AIの利用状況はまったく異なるため。
- 業務別の生成AI利用率（全サンプル6万人余のなかでの生成AI利用率）は右図の通り
 - 1研究開発・2企画マーケが4割と高く、3営業・6カスタマーサポート・8総務人事が2割弱で続いている。
 - 対人・対物の業務（4接客、5生産）では1割以下でしか使われていない。対情報の業務（PCの画面を見て行う仕事）で生成AIが使われる傾向がある。



生成AIの効果測定：時間短縮効果

- 生成AIの利用で従来行っていた作業がより短時間でできるようになったことがあるか、あるとすればどれくらいあるかを測定した。方法は下記のA,B,Cの掛け算である。
- A×Bで「個人単位の週当たりの短縮時間」が出る。これにCを掛けて「会社単位」に変換する。

A: 利用頻度 (回/週)

- あなたは週に何回生成AIをその用途で利用しますか？
- 平均4回くらいであった。標準偏差7ではらつき大

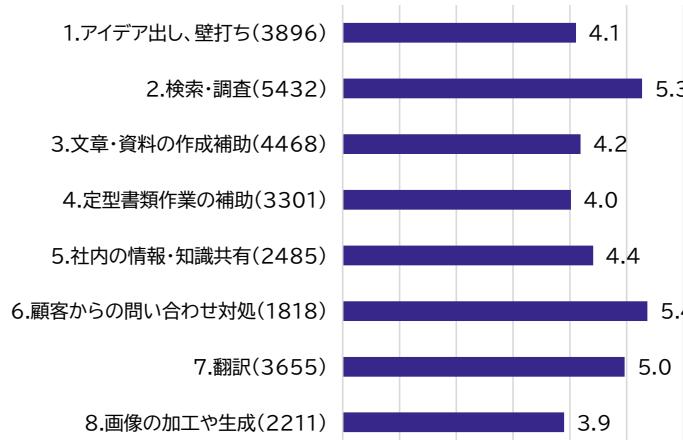
B: 短縮時間 (時間/回)

- 1回生成AI利用で、どれくらいの時間短縮しますか？
- 平均1.5時間くらいであった（標準偏差2.7）。画像生成AIでの時間短縮効果が大きい

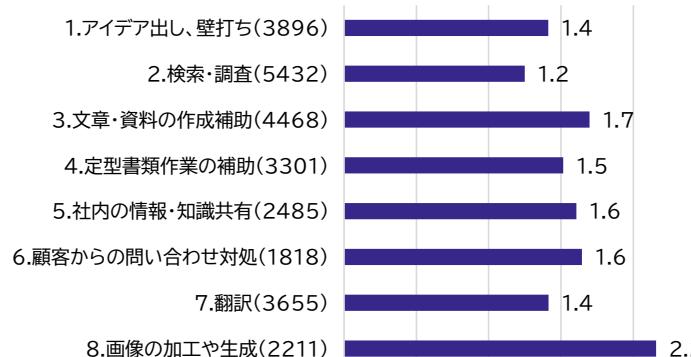
C: 会社内利用率 (0~1)

- その業務で生成AIを利用する人の割合はどれくらいですか？
- 利用率が3割以下の人50%程度。利用率が4割を越える人が40%いる

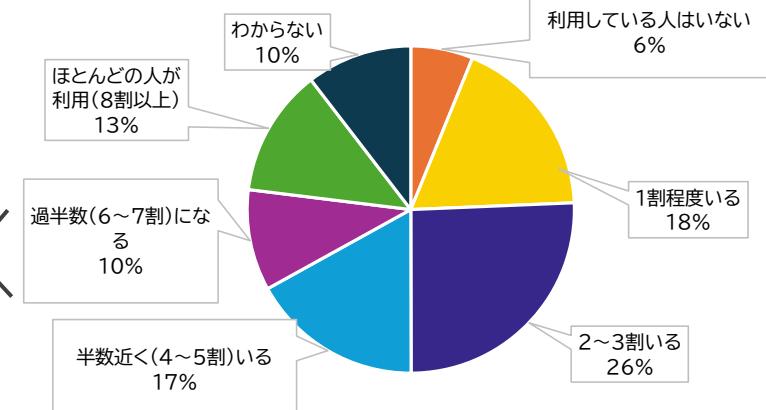
生成AIの利用頻度(回/週):用途別



1回利用あたりの節約時間(単位=時間)



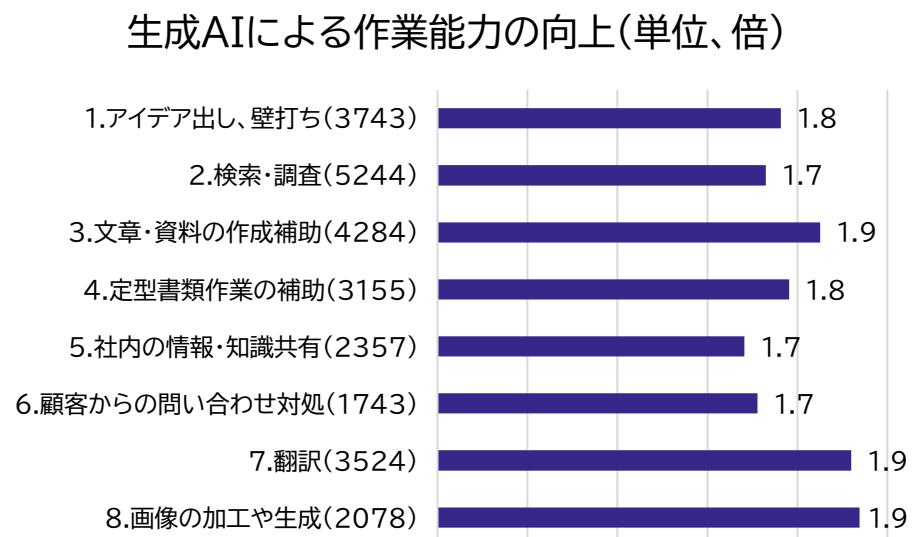
勤務先の同じ業務で利用している人の比率



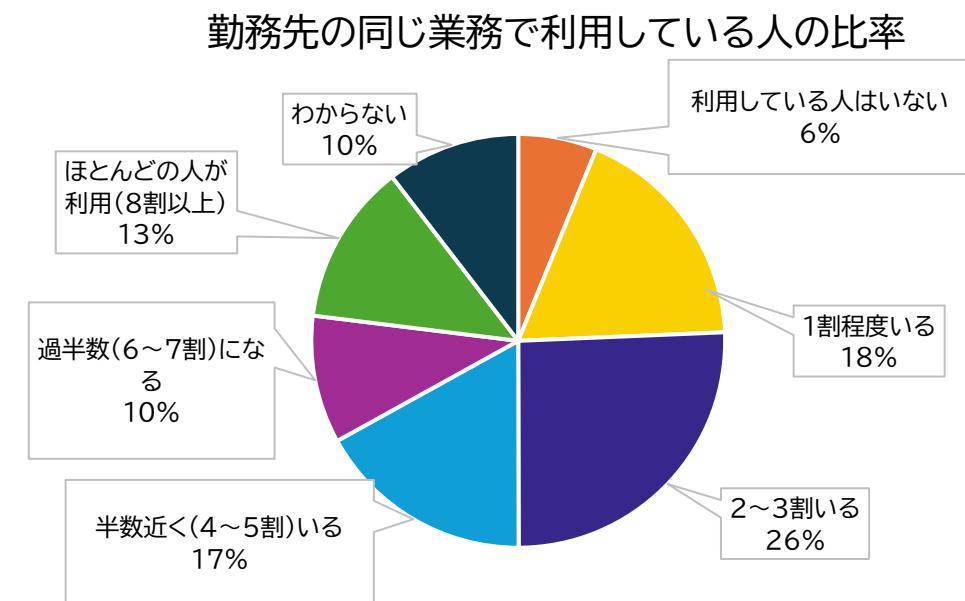
生成AIの効果測定：能力向上効果

- 生成AIの効果としては時間短縮ではなく、新しいことができるようになる「能力向上」もありうる。
- 生成AIの利用で従来より作業能力が向上したかを主観評価で尋ねた。回答はあまり変わらない、わずかに上がった（1.2倍程度）、少し上がった（1.5倍程度）、上がった（2倍程度）、すごく上がった（3倍以上）。これをD:「個人単位の能力向上」とし、これにC利用率を掛けて「会社単位」に変換する。

D:個人単位の能力向上（主観評価）1倍～3倍まで

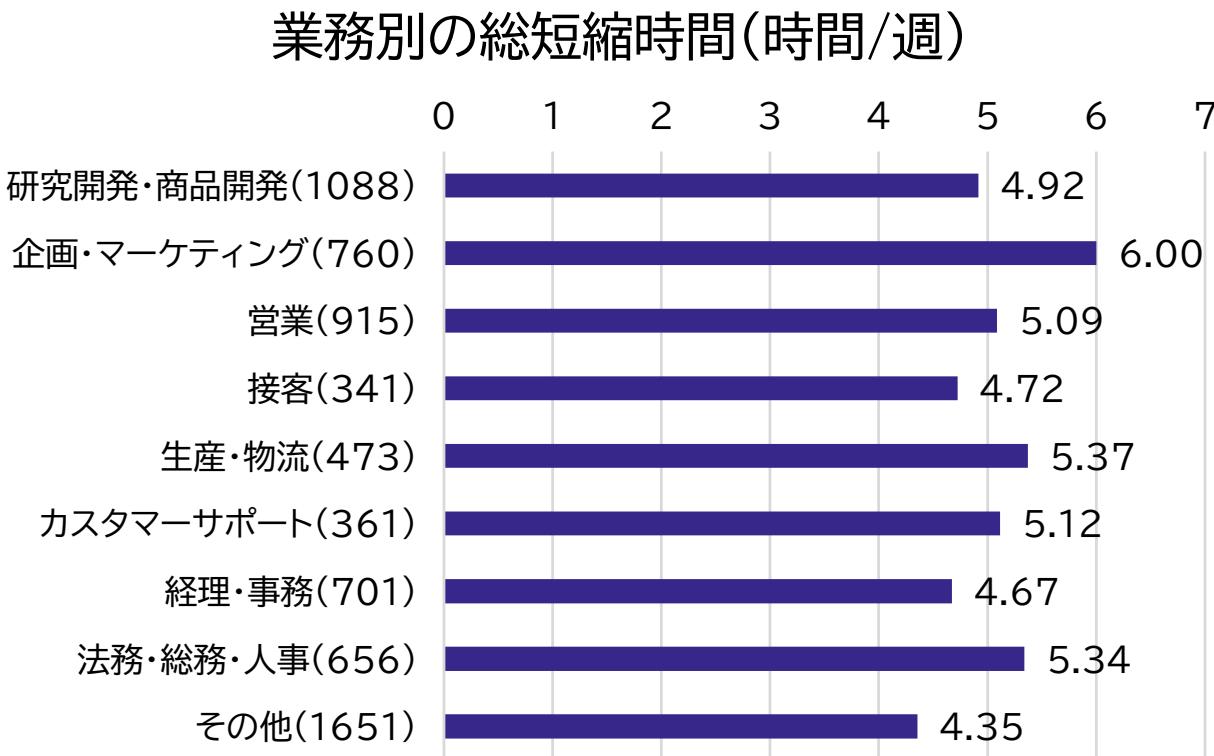


C:会社内利用率（0～1）



総時間短縮効果

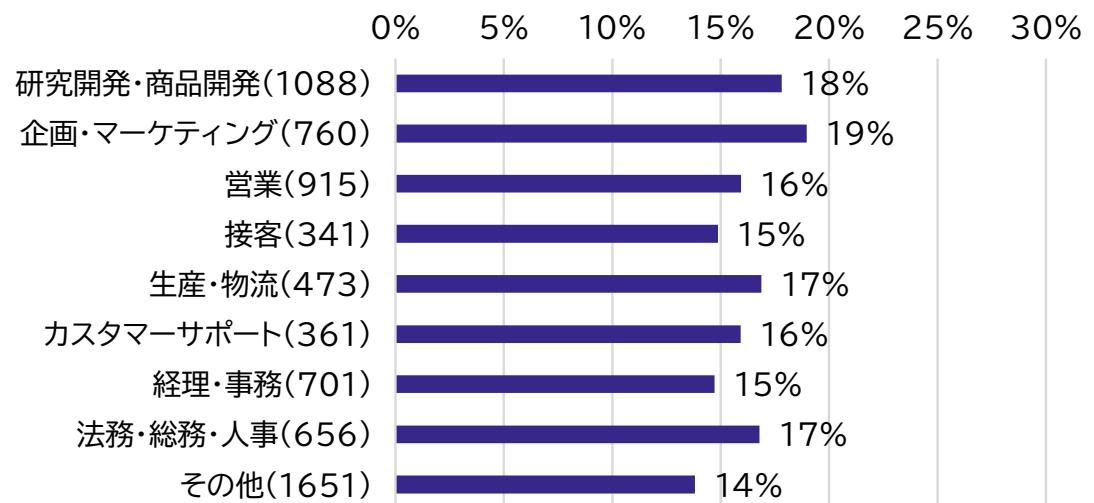
- 短縮時間は生成AIの用途別に計算されるので、業務別に再集計する（右図）。
- 例：業務Aに属する人が、用途1と用途3に生成AIを使い、それぞれで週に2時間と3時間短縮していれば、その人の業務での短縮時間は合わせて週に5時間である
- 総短縮時間は週で4時間半～5時間半くらいで、ほぼ**5時間**。どの業務でも同じになる
- 週40時間労働として5時間の短縮なので12.5%の節約になる。
- 金額に概算する
 - GDP600兆、労働分配率50%として300兆がベース。
 - 生成AI利用企業は11.2%、そこで12.5%の労働削減効果がある
 - $300 \times 0.112 \times 0.125 = 4.2$ 兆円
- 同じ給与で**1時間早く帰れる**



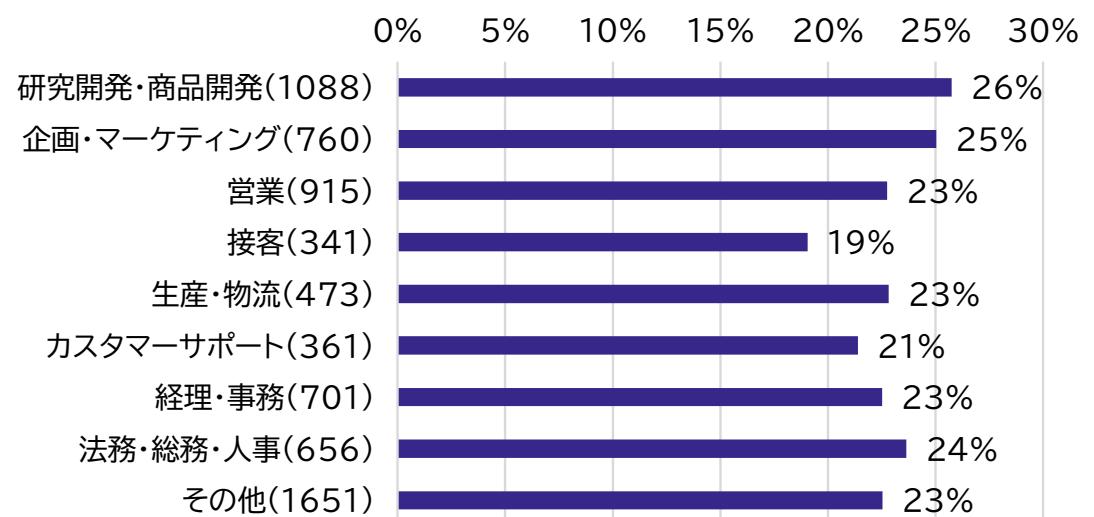
総能力向上効果

- 節約時間は足し算であるが、能率向上は足し算ができない。
 - ある業務での生成AI利用率が用途Aで5割、用途Bで3割として、用途Aで30%、用途Bで40%の能力向上効果があるとしたとき、どう合計値をだすか？ その業務での各用途の重みづけ（理想的には付加価値）が必要だが入手困難
- 平均値計算
 - 仮定：業務で生成AIを使う用途の重み（付加価値）は同じ。
- 最大値計算（参考）
 - 仮定：各業務は付加価値の大半を発生させる用途に生成AIを使っており、そこでの効果が最も大きい。
- 平均値でとると**16%**程度、最大値で見て23%程度。研究開発と企画・マーケで作業能力向上効果が高い。

業務別の総作業能力向上効果(平均値)



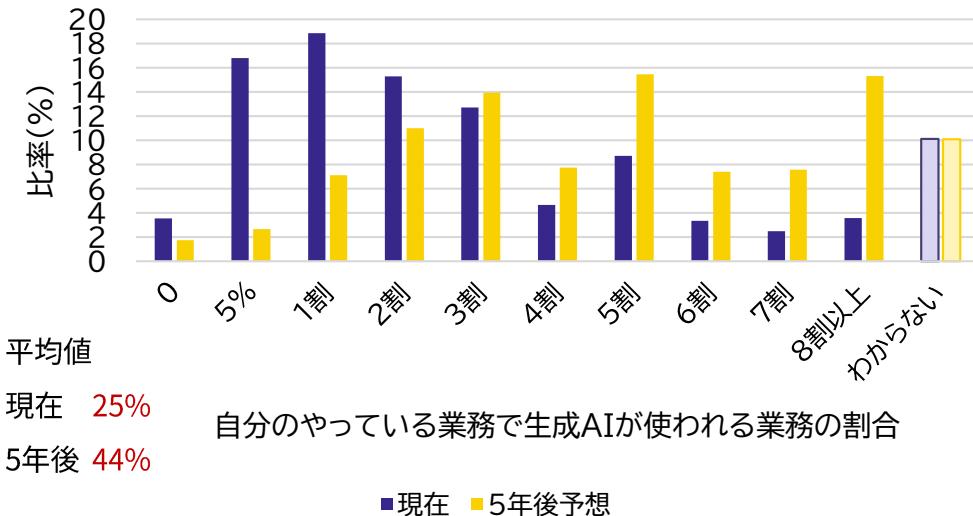
業務別の総作業能力向上効果(最大値)



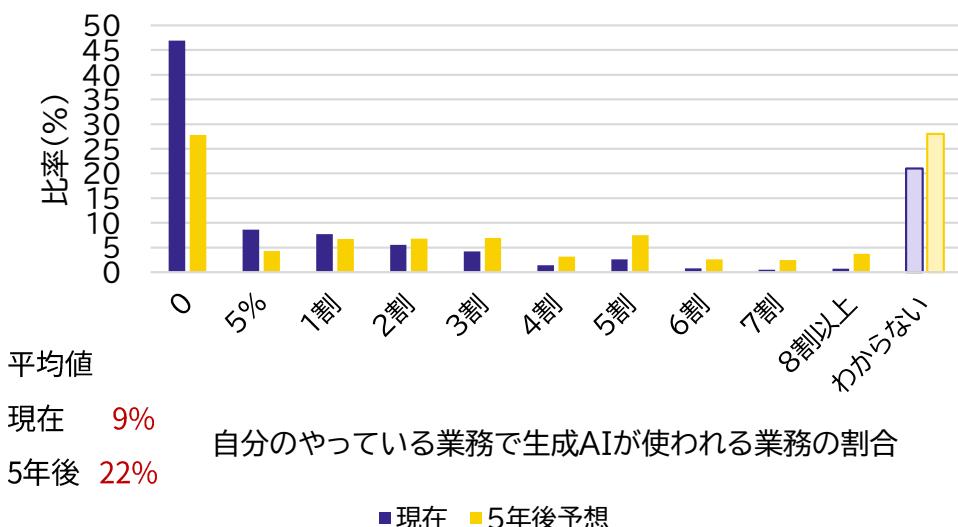
将来予想：使われる業務の割合はどれくらいになるか。現状と5年後予想

- 将来予想を得るために5年後に業務のどれだけの割合で生成AIが使われるか聞いた。右図の上が生成AI利用者の予想、下が全サンプルの予想である。
- 生成AI利用者の予想では、生成AIが使われる業務割合はいまは25%くらいであるが、5年後には44%に増加する。
 - ただ、予想のばらつきは大きく、半数以上の人々は5割以上の業務に使われると予想。
- 全体の予想では現状は9%で5年後には業務の22%に使われる。
 - 現状の9%は生成AI利用割合11%とほぼ一致
- 両者の意見は5年後に利用率はほぼ**2倍**という点で一致。

生成AIの利用割合:現在と将来予想 生成AI利用者(n=6,946)



生成AIの利用割合:現在と将来予想 全サンプル(n=56,299)



II 回帰分析：生成AIの効果の決定要因

生成AIの効果を増やすには？

時間短縮効果（企業）

＜生成AI利用形態と業務＞

- 会社から指示を受けての時間短縮化効果が1時間程度と大きい。社員が裁量的にやると0.5時間と半分になる。企業が具体的な利用方法を指示する方が効果が大きいと解釈できる。
- 研究開発と企画マーケで時間節約効果あり

＜属性＞

- サービス業とインバウンドは傾向的に正で有意。インバウンドが「翻訳」「社内情報共有」で効果ありは理解しやすい
- ゲーム制作・広告制作は時間節約効果が高い。
- 生成AI開始時期で見ると2年以上前に始めた人では押しなべてプラス。今年始めた人はマイナス。開始時期効果がはっきり観察される。

業務全体での生成のAIによる時間短縮効果 業務全体での平均節約時間/週 ウエイトつき回帰

	アイデア・壁打ち	検索・調査	文章・資料作成補佐	定型書類処理	社内情報共有	顧客からの問い合わせ	翻訳	画像生成と加工
＜生成AI利用形態＞								
指示受け利用	0.952***	0.923***	1.101***	1.337***	0.907***	1.143***	0.993***	1.519***
裁量的利用	0.429**	0.468***	0.497**	0.772***	0.212	0.398	0.508**	0.639**
自主的業務	0.192	0.294	0.0678	0.332	0.0235	0.0352	0.511**	0.598**
自主的私的	0.276*	0.205	0.260	0.405**	0.517**	0.545**	0.108	0.185
＜業務＞								
研究開発	0.559***	0.409**	0.438*	0.319	0.512**	0.159	0.249	0.468**
企画・マーケティング	0.424**	0.227	0.144	0.0496	0.606**	0.287	0.272	0.795***
営業	-0.0887	0.00748	-0.503**	-0.0346	0.0706	0.132	-0.101	-0.105
接客	-0.337	-0.0807	-0.125	0.317	0.0269	0.0600	-0.0754	-0.0929
生産・物流	-0.0594	0.0364	-0.522**	-0.351	0.114	0.286	0.0147	0.0320
カスタマーサービス	-0.366*	0.118	-0.379	0.182	1.054**	0.341	0.321	-0.156
経理・事務	0.167	0.0701	-0.358	-0.0610	0.320	-0.184	-0.0670	0.415
法務・総務・人事	0.184	0.232	-0.175	0.282	0.282	0.571	0.107	0.0376
＜属性＞								
サービス業	0.806**	0.273	0.239	0.459	0.253	0.458	-0.0859	0.928**
インバウンド	0.186	0.455*	0.533*	0.372	0.768**	0.518	0.410*	0.235
大企業	0.152	0.0377	-0.176	-0.0595	-0.183	0.122	0.278**	0.140
中小企業	0.0825	0.160	0.253	-0.191	-0.350	-0.230	0.311	-0.0406
アニメ制作	-0.613**	-0.490	-0.310	-0.593*	-0.513	-0.126	0.0547	0.605
ゲーム制作	0.966*	0.288	0.853	0.00226	0.293	0.138	0.324	1.419**
広告用動画制作	0.555	0.728**	0.653*	1.015***	1.019**	0.556	0.0447	0.631
個人で絵を	0.449	1.344***	0.460	1.236***	0.980**	1.130***	1.014***	1.057***
介護	-0.651***	0.0449	-0.827***	-0.0975	-0.0272	-0.520	-0.407	0.543
医療	-0.0101	0.102	-0.0504	0.129	0.0984	-0.414	0.383	0.0191
今年始めた	-0.0184	-0.392***	0.0430	-0.127	-0.536**	-0.474*	-0.479**	-0.409
昨年始めた	-0.0516	-0.135	0.0573	-0.353**	-0.164	-0.281	-0.144	-0.0763
それ以前	0.279	0.632***	0.586***	0.298	0.498**	0.323	0.463**	0.242
Constant	-0.153	0.0194	0.251	-0.129	0.268	-0.115	-0.125	-0.702**
Observations	3,448	4,746	3,897	2,959	2,246	1,598	3,213	1,938
R-squared	0.044	0.045	0.040	0.066	0.056	0.065	0.036	0.106

*** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1

作業能率向上（企業）

勤務先の作業能力が上がったか？ 被説明変数は使ったときの作業能力向上比率-1)×普及率 ウエイト付き回帰

＜利用形態と業務＞

- 指示受け利用の方が係数が大きく15%～20%程度向上している。裁量的利用では8%程度で半分以下。企業は裁量にまかすのではなく、実際の利用方法を示す必要がある。
- 自主的利用も能率向上させており、自主的あるいは私的に獲得したスキルが業務にも役立っていると解釈できる
- 作業能率の向上が大きいのは研究開発と企画・マーケティングである。営業でも作業能率は向上。

＜属性＞

- サービス業とインバウンドは有意
- 生成AI利用開始時期効果は、はっきりと認められる。古くからやっている人ほど作業能率の向上が著しい。最近始めた人ほど作業能率の向上が少ない。

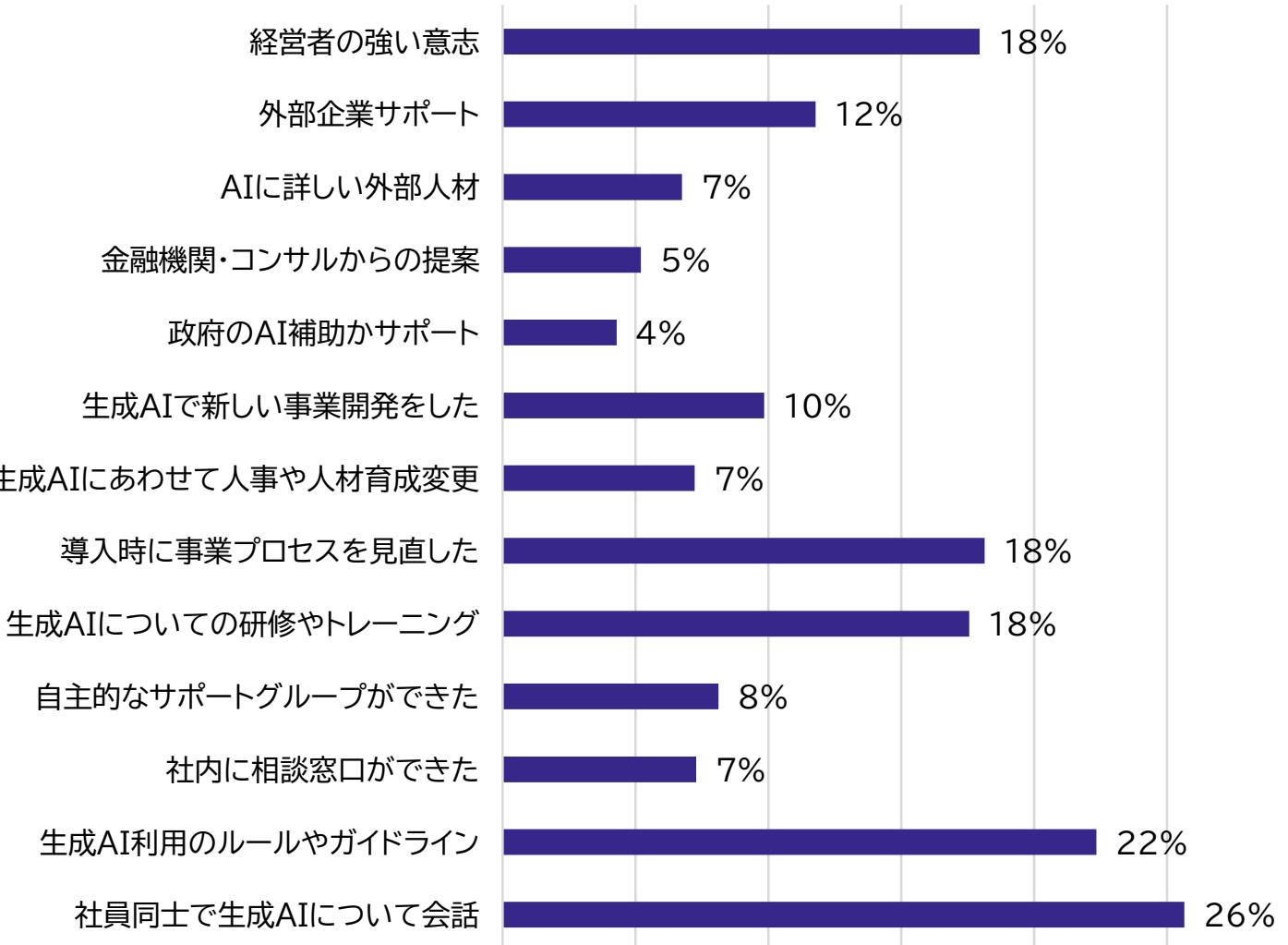
	アイデア・壁打ち	検索・調査	文章・資料作成補佐	定型書類処理	社内情報共有	顧客からの問い合わせ	翻訳	画像生成と加工
＜生成AI利用形態＞								
指示受け利用	0.163***	0.153***	0.150***	0.142***	0.132***	0.204***	0.174***	0.192***
裁量的利用	0.0712***	0.0811***	0.0839***	0.0829***	0.0536**	0.0823***	0.0824***	0.0853***
自主的業務	0.0388*	0.0476**	0.0423*	0.0600**	0.0352	0.0821***	0.0526**	0.0151
自主的私的	0.0361**	0.0313**	0.0501***	0.0383**	0.0734***	0.0259	0.0383*	0.0575**
＜業務＞								
研究開発	0.0602***	0.0527***	0.0558**	0.0499**	0.0827***	0.0279	0.0507**	0.0857**
企画・マーケティング	0.0514**	0.0451**	0.0197	0.0540*	0.0902***	0.0456	0.0688**	0.116***
営業	0.0116	0.0317	-0.0246	0.0277	0.0531*	0.0188	0.0569**	0.0637*
接客	-0.0600*	-0.0104	-0.0722**	-0.0216	-0.0203	-0.0383	-0.00250	0.0417
生産・物流	-0.00542	-0.0296	-0.0487*	-0.00343	0.0161	0.0184	-0.0121	0.0400
カスタマーサービス	-0.00246	-0.0226	-0.0385	-0.0103	0.0321	-0.00325	0.0481	0.00511
経理・事務	0.0107	-0.0150	-0.0441*	0.00262	0.0179	-0.0448	0.0216	-0.00667
法務・総務・人事	-0.00715	-0.00398	-0.0255	0.00349	0.0405	-0.0167	0.0378	0.0331
＜属性＞								
サービス業	0.0421	0.0335	0.0532*	0.0743**	0.0247	-0.00185	0.00483	0.00919
インバウンド	0.0306	0.0277	0.0308	0.0290	0.0708**	0.0388	0.0488*	0.0385
大企業	-0.00200	-0.0138	0.0108	0.00186	0.00687	0.000641	0.0116	0.0168
中小企業	0.0131	-0.000941	0.0420*	0.0111	0.0130	0.00514	-0.00849	0.0331
アニメ制作	0.0322	-0.0736**	-0.00825	-0.0431	-0.0351	-0.00967	-0.0602	-0.00412
ゲーム制作	-0.0423	-0.0481	-0.0384	-0.109***	-0.0520	-0.0272	-0.0503	-0.0701*
広告制作	-0.0168	-0.0286	-0.0440	-0.0707**	-0.0767***	-0.0797***	-0.0722**	-0.0318
個人で絵を	0.0799**	0.000602	0.0276	0.0284	-0.00494	-0.0240	-0.0104	-0.00138
介護	0.0199	-0.0279	-0.0264	0.0822	0.0968	0.0580	0.00318	-0.0320
医療	0.0274	0.0233	-0.0181	0.0206	-0.0150	-0.0407	-0.0293	-0.0153
今年始めた	-0.0368*	-0.0229	0.000657	-0.0441*	-0.0510*	-0.0357	-0.0438*	-0.0118
昨年始めた	-9.34e-05	0.0170	0.0203	0.00848	0.0233	0.0213	0.0611***	0.0957***
それ以前	0.0645***	0.103***	0.115***	0.0756***	0.0921***	0.113***	0.157***	0.163***
Constant	0.149***	0.141***	0.172***	0.156***	0.106***	0.102***	0.151***	0.0961**
Observations	3,464	4,792	3,940	2,957	2,254	1,644	3,264	1,949
R-squared	0.063	0.052	0.058	0.051	0.068	0.086	0.064	0.092

*** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1

政策と経営方針の効果

- 経営と政策による介入効果を見るために生成AI導入時に起きたことを尋ねた。(右図)
- これらが時間短縮と能力向上を高めたかどうかを回帰で調べる。
- 企業が意欲的かどうかを制御するために、利用開始時期が同じ企業だけに限って回帰する。

生成AI導入時に起きたこと:生成AI利用者のみ
n=6,979



政策と経営の効果

- 1年前に生成AIを導入した企業のみで回帰した結果が右図

- 今年導入に限っても同様の結果になる

- 有意な結果は下段に集中する。経営・政策介入が影響を与えるのは時間短縮効果ではなく、能力向上効果の方である→理由は最下段

- 全16通りのうちで4つ以上で有意とな要因をあげると

(1)経営者の強い意志(11)

(2)外部企業のサポート(4)

(4)金融コンサルの助言(7)

(8)業務見直し(8)

(9)研修(7)

(10)自主的サポートグループ(4)

(13)社員同士の会話(7)

- 政府補助(2)も時間短縮効果には多少効果あり。

VARIABLES	生成 AI 導入時の企業の対応の違いで効果に差が出るか？							
	(1) q236m1		(2) q236m2		(3) q236m3		(4) q236m4	
	アイデア・壁打ち	検索・調査	文章・資料作成補佐	定型書類処理	社内情報共有	顧客からの問い合わせ	翻訳	画像生成と加工
q1d1~q1d5	included	included	included	included	included	included	included	included
q5d1~q5d8	included	included	included	included	included	included	included	included
q10d2~q10d14	included	included	included	included	included	included	included	included
時間短縮 (企業)	q236m1	q236m2	q236m3	q236m4	q236m5	q236m6	q236m7	q236m8
1経営者	0.584**	0.357**	0.0640	0.706***	0.0971	-0.132	-0.00691	-0.0941
2外部企業	0.0845	0.447*	0.435	0.308	0.541*	1.072**	0.327	0.477
3外部人材	-0.0476	0.0964	-0.119	0.0141	0.0422	0.932	0.779*	0.522
4金融コンサル	0.380	0.556	0.415	0.798	1.279*	0.565	0.673	0.305
5政府補助	1.133*	0.701	0.616	1.638**	1.452	1.460	0.227	1.088
7人材人事	0.0783	0.581*	0.591	0.468	-0.440	0.129	0.139	0.494
8業務見直し	0.266	0.635***	0.397	0.215	-0.0777	0.0140	-0.0358	0.0712
9研修	0.237	0.0134	-0.302	0.151	0.384	0.950*	0.0299	0.329
10自主的サポ	0.637	0.197	0.151	0.502	0.674	-0.810*	0.0286	0.609
11相談窓口	-0.128	0.491	0.526	0.164	0.792	0.837	1.131**	-0.248
12ガイドライン	-0.0706	-0.0150	-0.00809	0.158	-0.0124	0.563	0.465**	0.137
13社員会話	0.284	0.203	0.448**	0.157	-0.158	0.110	-0.0437	-0.0516
能力向上 (企業)	q46m1	q46m2	q46m3	q46m4	q46m5	q46m6	q46m7	q46m8
1経営者	0.0808***	0.0962***	0.0779***	0.111***	0.124***	0.158***	0.0792**	0.0946**
2外部企業	0.0249	0.0171	0.00268	0.0648*	0.0313	0.0205	0.0304	0.0410
3外部人材	0.0403	0.0474	0.0941**	0.0260	0.00757	0.0263	-0.00730	0.0373
4金融コンサル	0.175**	0.146**	0.142**	0.0956	0.192***	0.0883	0.185**	0.156*
5政府補助	0.0477	0.0693	0.0283	0.0532	0.114	0.0418	-0.0460	-0.0206
7人材人事	-0.0176	0.0261	-0.0474	0.0592	0.0146	-0.00280	-0.0381	-0.0346
8業務見直し	0.0371*	0.0833***	0.0919***	0.0836***	0.0616**	0.0274	0.0890***	0.104**
9研修	0.0519**	-0.00411	0.0610**	0.0150	0.0475*	0.0767*	0.0862***	0.0915**
10自主的サポ	0.0862**	0.0589**	0.0790**	0.0601	0.0760*	0.0487	0.0713	0.0448
11相談窓口	0.0259	-0.0212	0.00944	0.0130	0.0171	0.0359	0.0350	0.0337
12ガイドライン	-0.00387	0.0166	0.0137	0.0384	0.00673	-0.0211	0.00108	0.0163
13社員会話	0.0369*	0.0319*	0.0536**	0.0420*	0.0380	0.0436	0.0736***	0.0705*

*** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1

時間短縮で介入効果が出ないのは、時間短縮は外部の知識を使わざともできる（翻訳や調べもの、画像）のに対し、能力向上のためには複数のAIを組みわせるなど高度なスキルがいるのが一因と考えられる。

生成AI利用開始の決定要因：ロジット回帰

- 回帰(1):生成AI利用者（過去の利用実績）への回帰
- 回帰(2):5年後の利用予想への回帰
 - ベースは生成AI非利用者で、現時点の業界の利用率をゼロと答えた人。対象者はその中で5年後に利用率がゼロではなくなると答えた人（5962人、17%）
 - 説明変数の中に業務と企業規模、都市部か否かをいれておく。
- 結果
 - クラウド利用とデジタル記録をしている企業は生成AIの利用している傾向がある。特にクラウド利用はデジタル記録の3倍弱効果が大きい。クラウドを利用していると、これまでの実績で10.2%ポイント生成AI利用率が上がり、5年後は6%ポイント上がると予想される。
 - クラウドもデジタル記録も、社内のデータがAI利用可能な形になっていることなので、社内データのデジタル化を進めることができると生成AIの利用をうながすと解釈できる。

生成 AI 利用開始のロジット回帰(限界効果)		
VARIABLES	(1)	(2)
	official	newuse
対象者	生成AI利用	5年後に利用予想
ベース	全回答者	生成AI非利用者
<業務>	included	included
企画・マーケ等		
1)クラウド利用	0.102***	0.060***
2)新技術に積極的	0.153***	-0.004
3)デジタルで記録	0.034***	0.019***
大企業(100人越)	0.057***	0.046***
metroS都市部	0.016***	-0.009**
Observations	62,468	34,264

*** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1

#回帰式(2)は予想について「わからない」と答えた人を除く

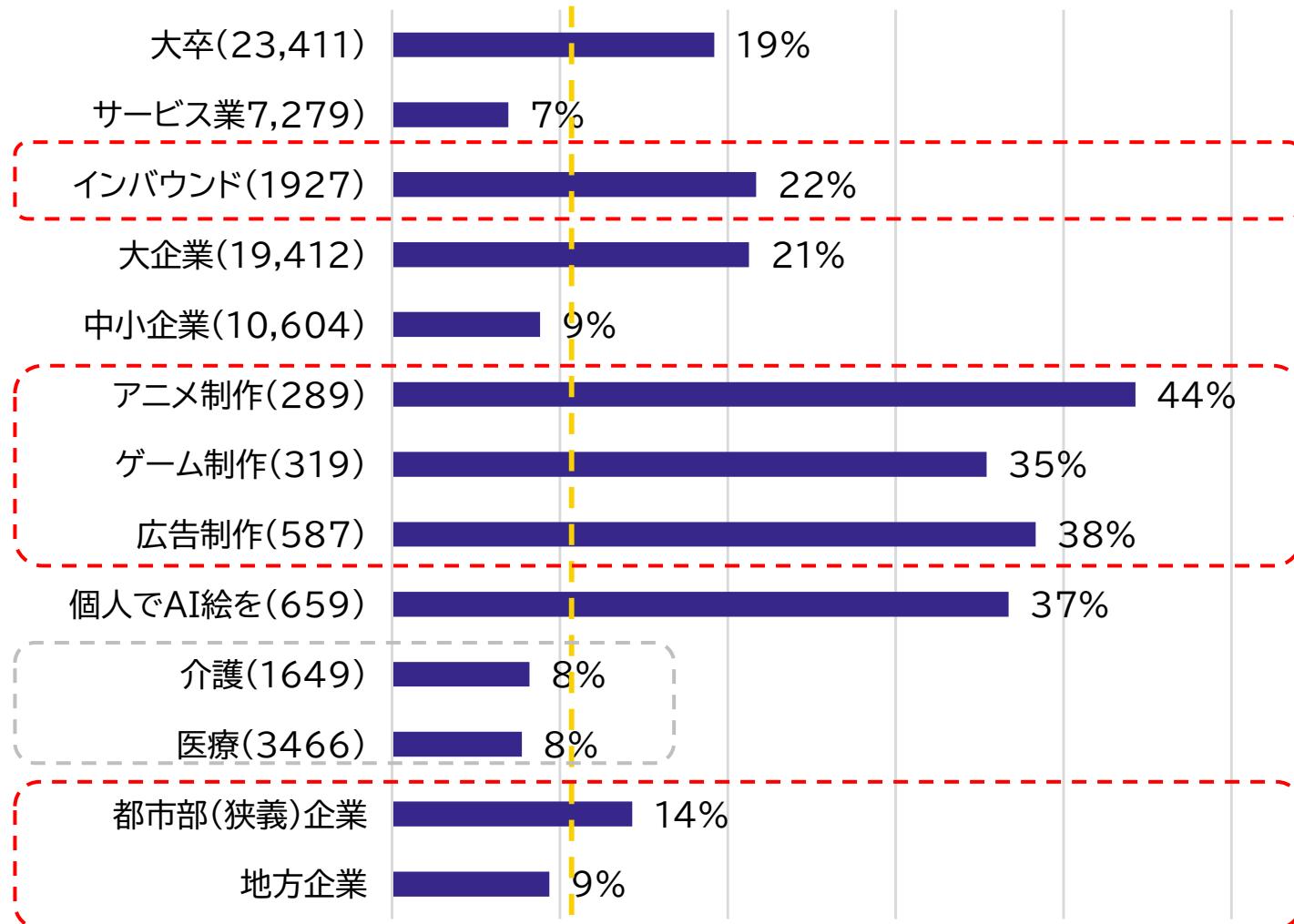
III 特定属性別の追加分析

- ①アニメ・ゲーム
- ②インバウンド
- ③地方と都市

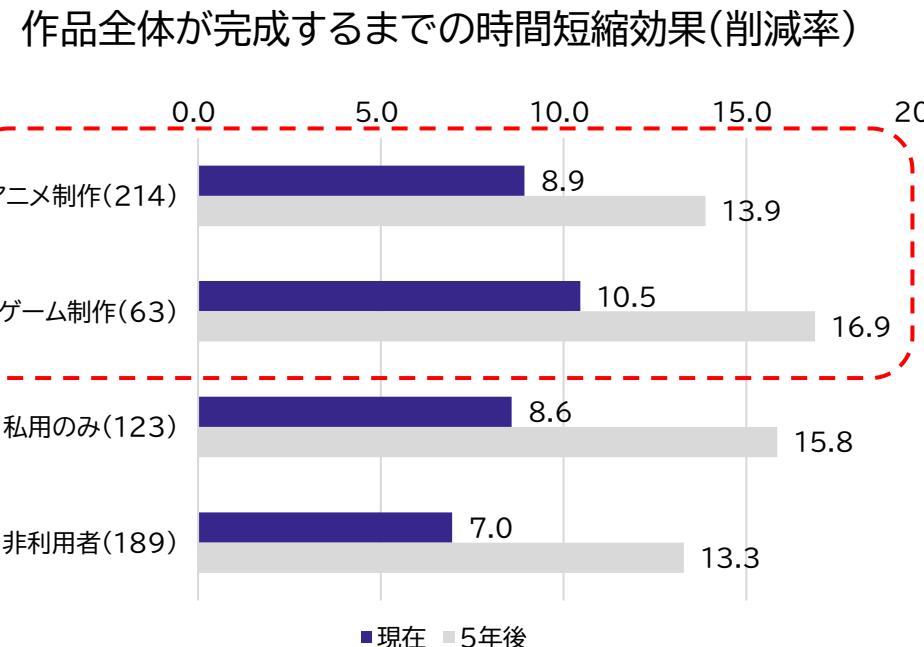
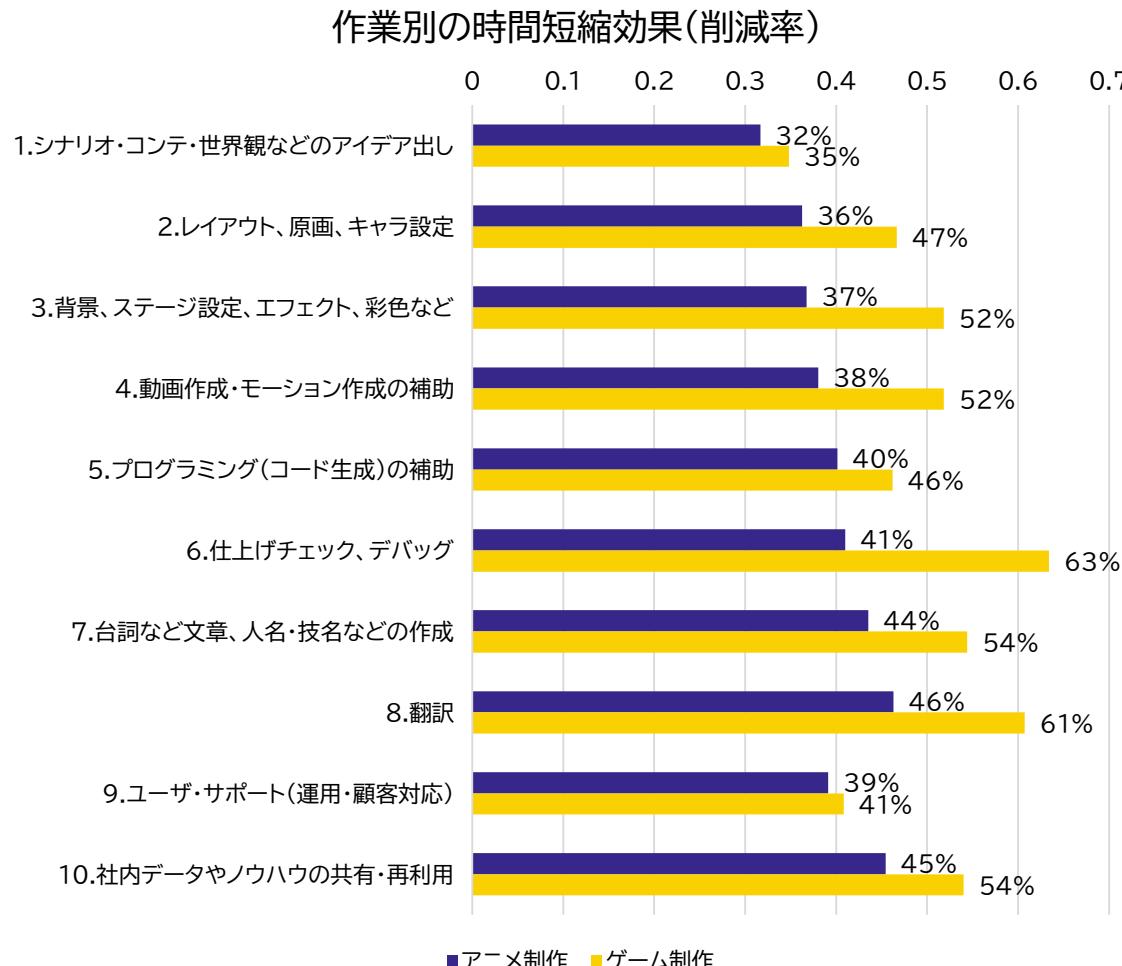
特定属性別AI利用率

- アニメ・ゲーム・広告動画制作のコンテンツ系が利用率が35%以上と非常に高い。
- インバウンドも高い(22%)。インバウンドには中小企業も多いはずなのに大企業(21%)並みの利用率である、あるいは平均大卒並み(19%)である。
- 介護と医療は平均以下である。
- 都市部と地方では都市部の方が高い(14% vs 9%)。ただ、大企業と中小企業ほどの差(21% vs 9%)ではない。

属性別AI利用率



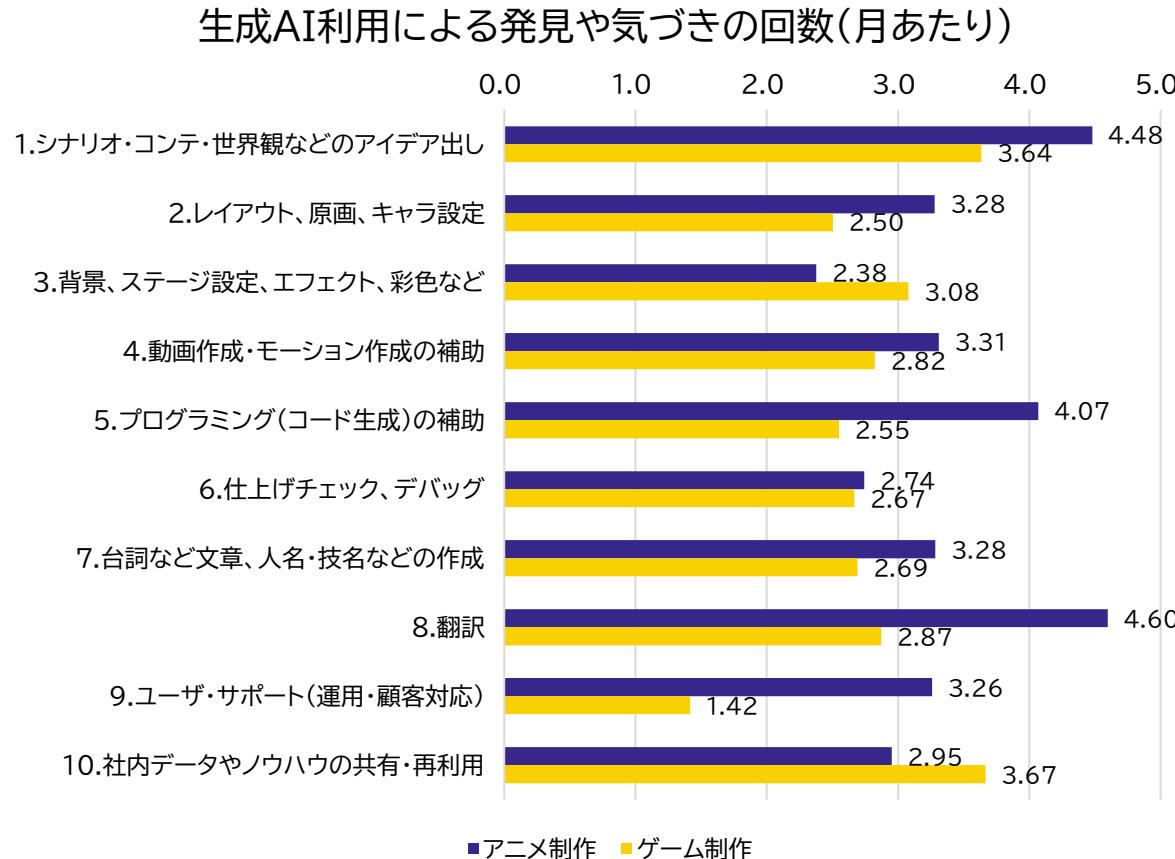
①アニメ・ゲーム産業：「時間短縮」効果



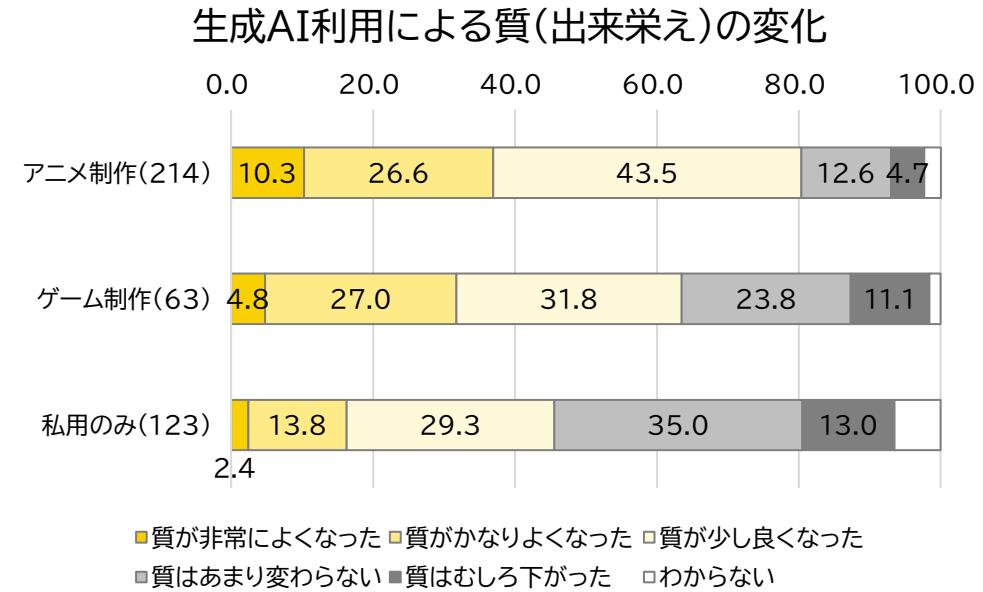
- 作品全体の削減効果は現状では10%程度である。
- 5年後には15%程度に増えると予想されている。すなわち伸びしろあり

- どの用途でも、AIを使うと作業時間が3~4割は削減できる。
- ゲームの方が削減率は1割程度大きい（全体調査と整合的）。

①アニメ・ゲーム産業：「新しい気づき」「作品の出来栄え向上」



- 月あたり2~3回の気づきがある。
- 気づきは逆にアニメの方がやや多い。



- 生成AIの利用で出来栄えが良くなつたと考えている人が多い。ゲームで6割、アニメで8割に達する。私的利用は4割強なので、それよりずっと多い。
- 業務利用の方が出来栄えによい影響ありとしている人が多いのは興味深い（私用より業務の方が要求が厳しくなるので辛口になると思いまや逆である）。

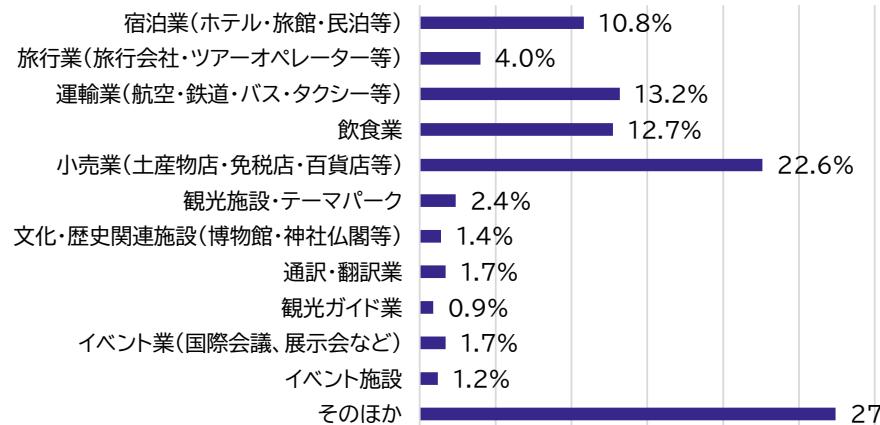
②インバウンド産業(1,350人)

- どんな人？
 - 業界としては宿泊、旅行、交通、小売りが多い。
 - 仕事としては、接客・受付が32%で最も多い。
次いで営業・販売 (18.7%) 、その他18.4%

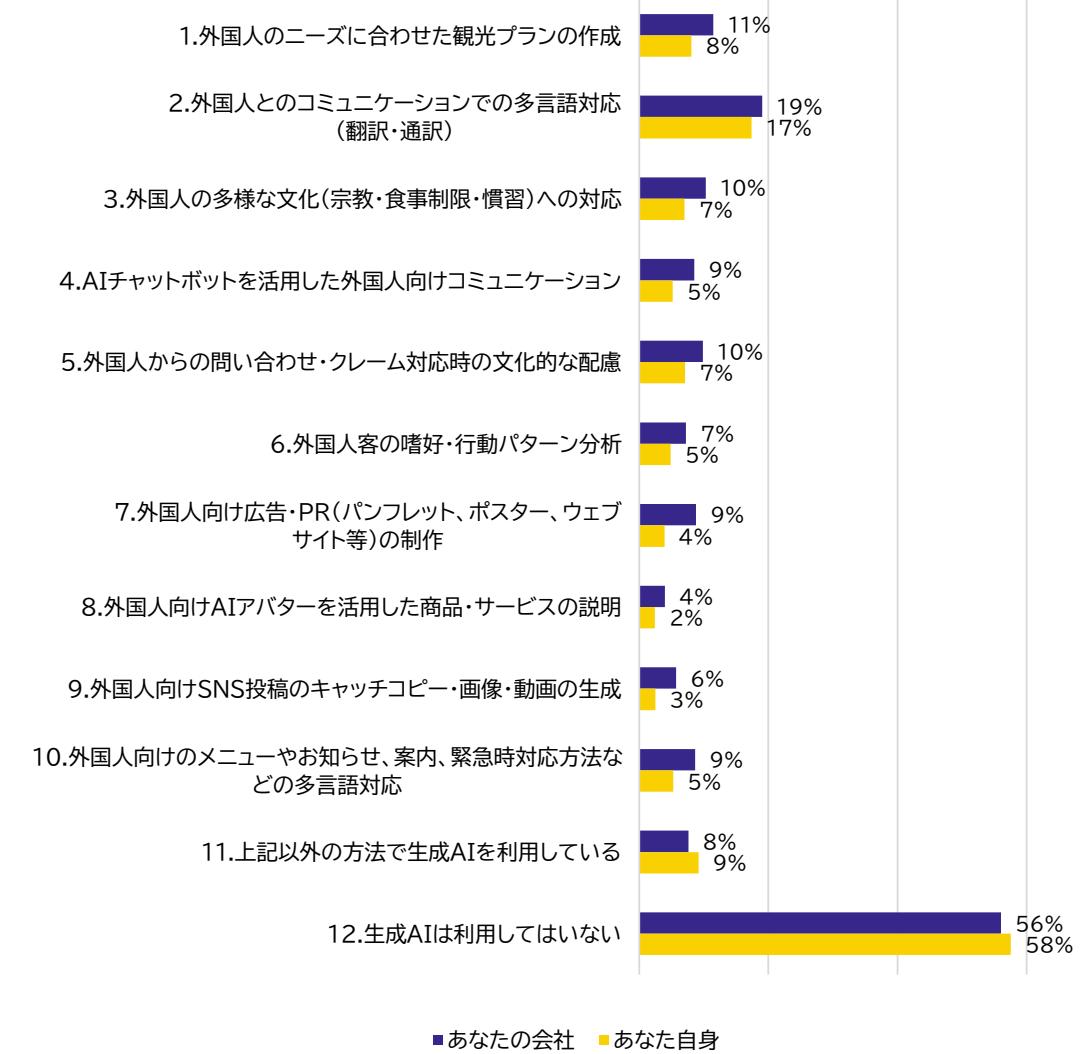
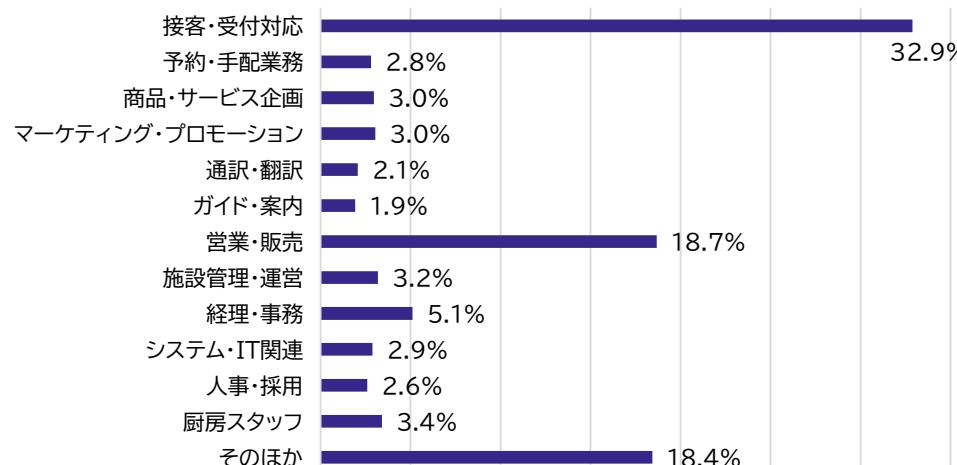
- 生成AIの利用用途は？

生成AIの利用用途 n=1,350

インバウンド関連産業・回答者の業界 n=1,927



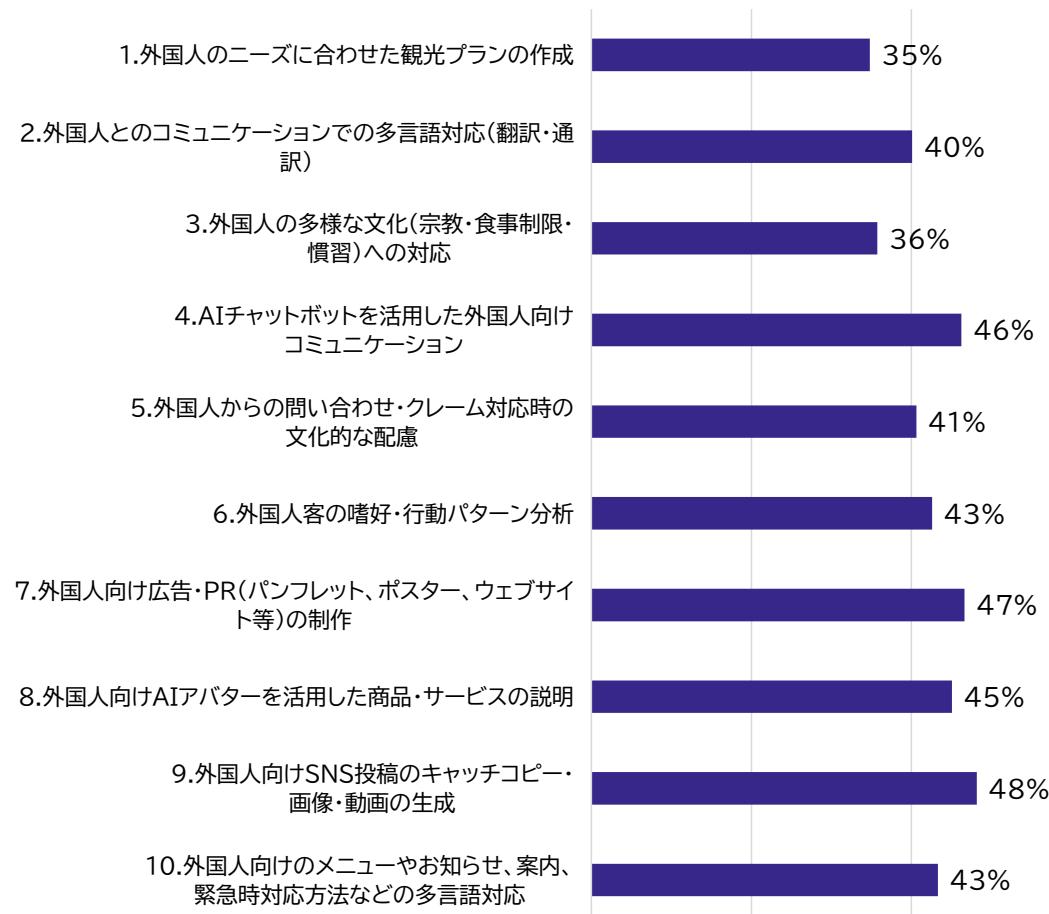
インバウンド関連産業・回答者の業務 n=1,927



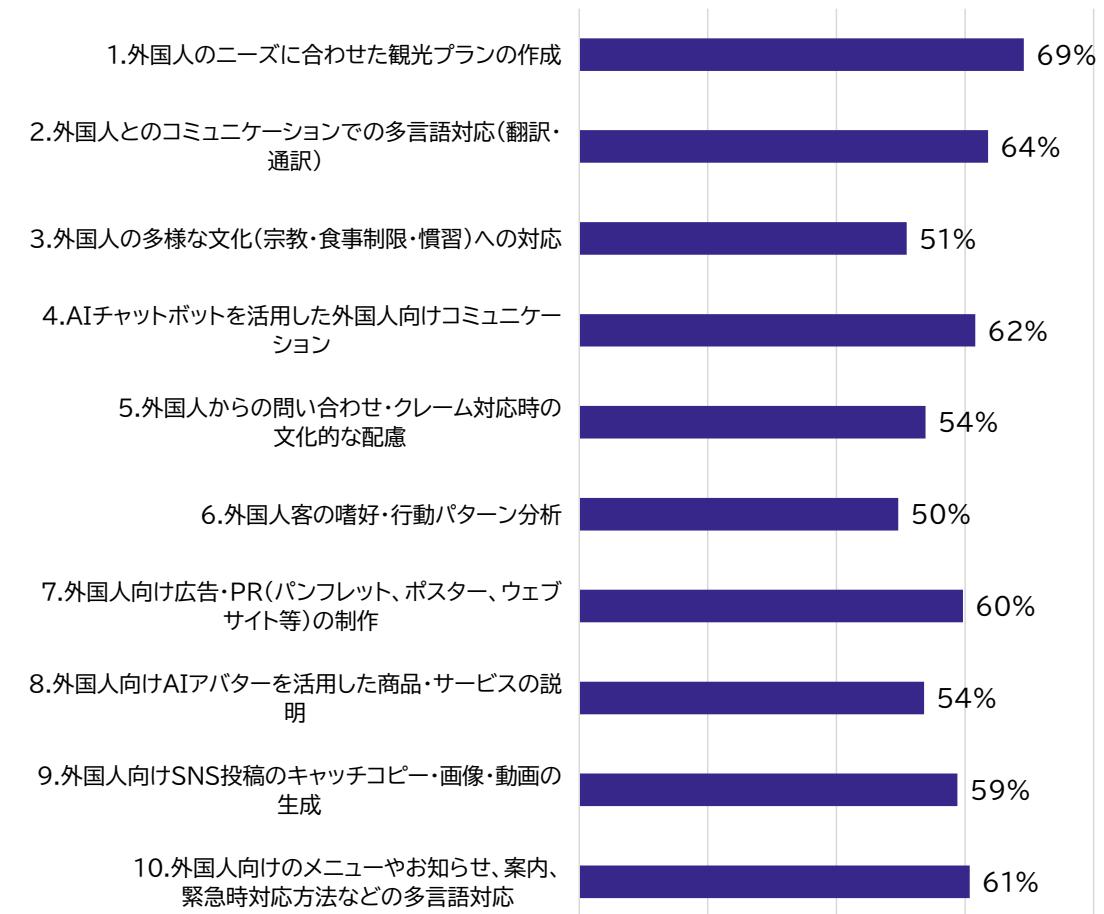
②インバウンド産業：生成AI利用の効果

- 時間短縮効果は4割になる。顧客満足でも8割近い人が顧客の満足につながっていると回答。
- 用途によらず、皆同じ大きさである。
- 一つ一つの用途の利用率は前スライドのように1割程度と低いが、採用した場合は効果は大きい。

生成AIでどれくらい時間が節約できたか(削減率)
(従来10時間かかっていたことが6時間で済んだら40%削減)



生成AIを使ったサービスは顧客の満足につながるか?
「とてもつながっている」+「ある程度つながっている」の比率



③都市部と地方：地方と都市の差（利用率も効果も都市部が上）を作り出すもの

- 都市部の定義
- 広義（metroL）9都府県、狭義（metroS）は5都府県、右図のとおり
 - 広義では生成AI利用者の7割（全サンプルの6割）が都市部になる
 - 狹義では都市部になるのは、生成AI利用者の5割（全サンプルの4割）である
 - 少し多すぎる気もするが、生成AI利用者で3割程度にするには東京+1にする必要あり

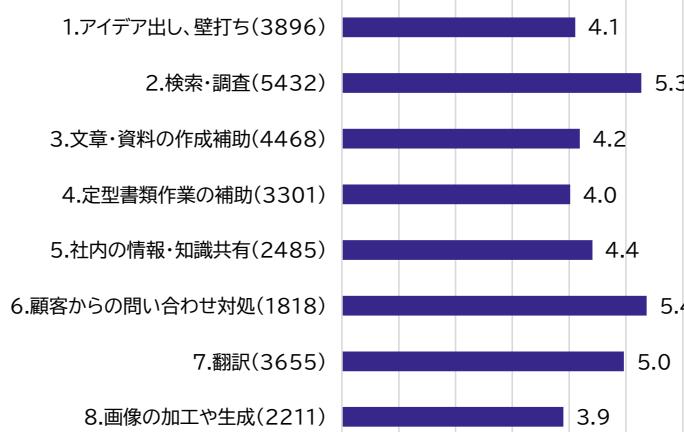
	広義	狭義	n	%
	metroL	metroS		
東京	○	○	metroL	37,860
神奈川	○	○	others	24,608
大阪	○	○		
京都	○	○	metroS	25,451
愛知	○	○	others	37,017
千葉	○			62,468
埼玉	○			
兵庫	○			
福岡	○			
			metroL	4,928
			others	2,051
			metroS	3,510
			others	3,469
				6,979

都市部比率(%)

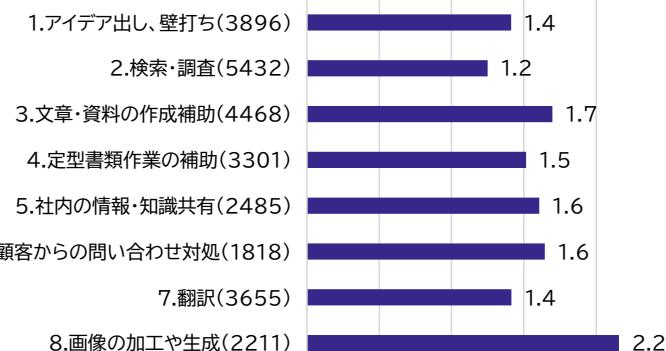
生成AI利用者	70.6	50.3
全サンプル	60.6	40.7

③個人の能力と企業全体（能力×利用率）に分解して分析

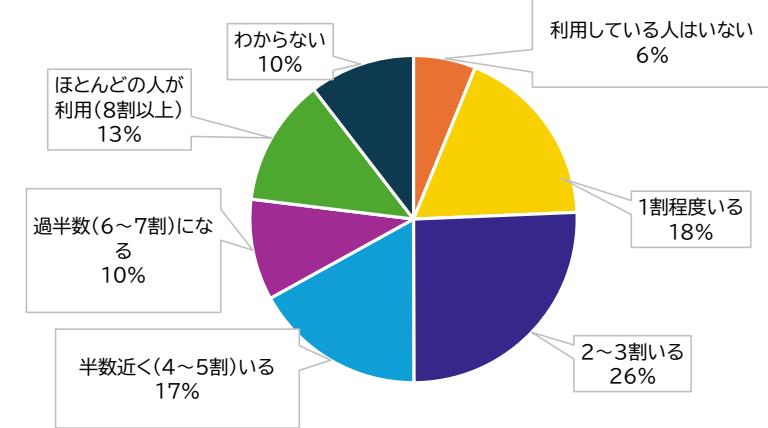
生成AIの利用頻度(回/週):用途別



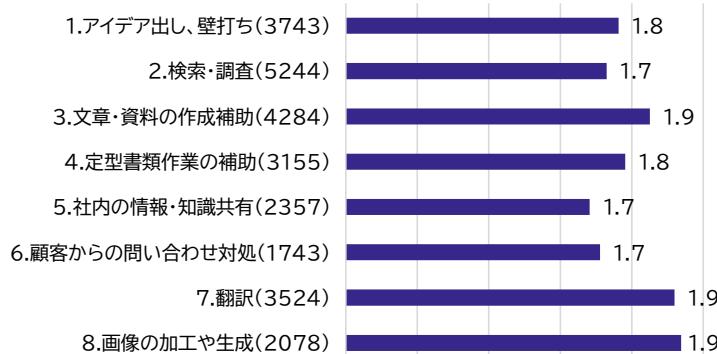
1回利用あたりの節約時間(単位=時間)



勤務先の同じ業務で利用している人の比率



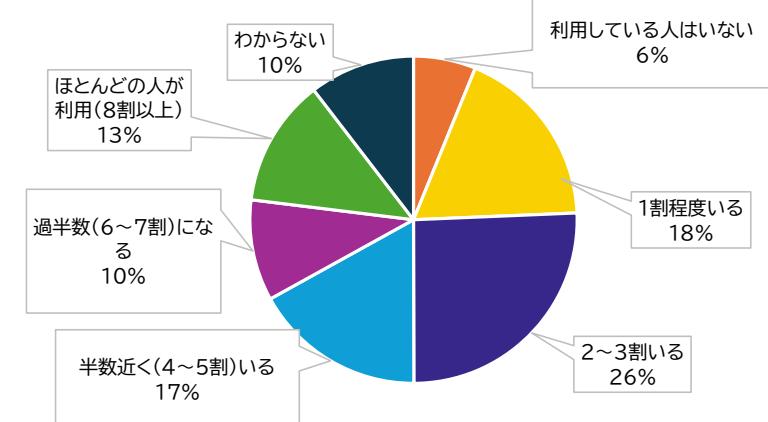
生成AIによる作業能力の向上(単位、倍)



個人の能力

利用率

勤務先の同じ業務で利用している人の比率



③地方と都市：回帰結果の要約

- 時間短縮と能力増強は同じ結果である。いずれも個人についてはマイナス傾向なので、地方の方が生成AIを効果的に使っている。しかし、企業になると逆転して都市部の方が効果的である。

- なぜ？→利用率の差

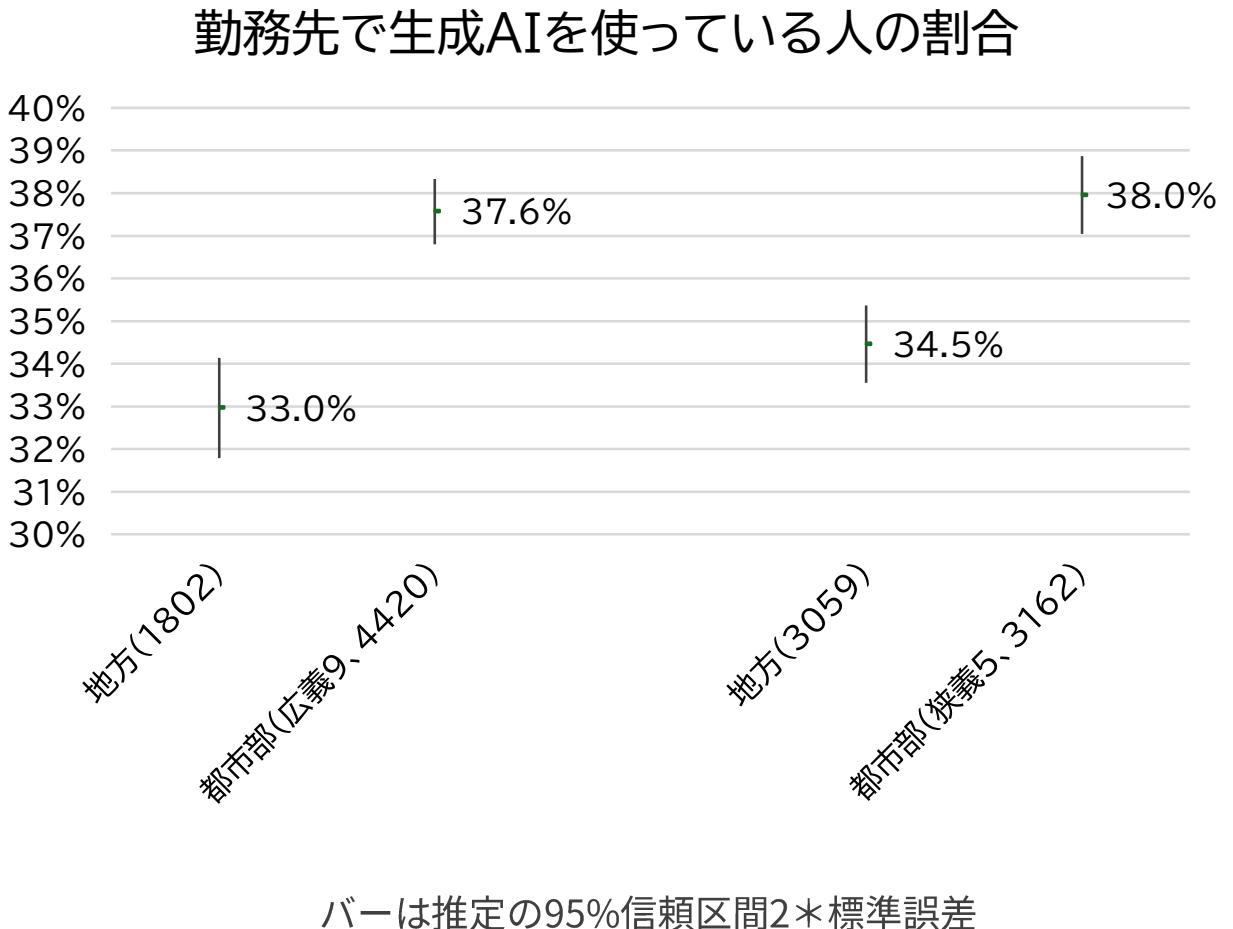
都市部と地方の影響の回帰 要約

	アイデア・壁打ち	検索・調査	文章・資料作成補佐	定型書類処理	社内情報共有	顧客からの問い合わせ	翻訳	画像生成と加工
用途利用の有無								
metroL	0.126**	0.116*	0.108*	0.0882	0.0742	-0.00548	0.268***	-0.0282
metroS	0.170***	0.0968	0.144***	0.148***	0.116**	0.00461	0.220***	-0.00422
時間短縮(個人)								
metroL	0.224	0.120	0.268	-0.166	-0.515*	-0.120	0.0661	-0.545*
metroS	0.200	0.156	0.128	-0.176	-0.222	-0.153	0.135	-0.547**
時間短縮(企業)								
metroL	0.278**	0.185*	0.349***	0.106	-0.147	-0.0948	0.109	-0.108
metroS	0.229**	0.206**	0.332***	0.126	0.00857	0.00393	0.217*	-0.144
作業能力向上(個人)								
metroL	-0.0201	0.000688	-0.0153	-0.0390	-0.0397	-0.0234	-0.0295	-0.0437
metroS	-0.0572***	-0.0184	-0.0307	-0.0604***	-0.0181	-0.0225	-0.0631***	-0.0559*
作業能力向上(企業)								
metroL	0.0204	0.0348***	0.0361**	0.0260*	0.0163	0.0205	0.0242	0.0276
metroS	0.000851	0.0209**	0.0245*	0.0104	0.0146	0.0183	-0.00181	-0.00411
Observations	6,979	6,979	6,979	6,979	6,979	6,979	6,979	6,979

*** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1

③地方と都市：周囲に使っている人がいるか

- 都市部では勤務先で使っている同僚が多い。わずかではあるが統計的に有意差あり。
- 地方で個々人の生成AI利用能力で劣っているわけではなく、問題は普及にある。経営者の強い意志と具体的な指示が必要。



本報告の含意と評価

- (1)本報告の特徴は、生成AIの効果を徹底して **ユーザへのアンケート調査**によって推計したことである。仕事がどれくらいAIに代替されるか、効率は何倍になるかなどについて一部の有識者の意見ではなく、実際に使っている人々の実体験と意見をもとにした推定であることに特徴がある。
- (2)生成AIを使うと **週に5時間程度**は業務時間を短縮できる。これで **1時間早く帰れる**と考えれば、少子化や働き方改革に悩む今の日本には朗報であろう。能力も **16%**程度向上する
- (3)利用形態では、企業が生成AIの利用環境を提供するだけではだめで、**実際の使い方まで指示**しないと効果が半減する。世の中には生成AIの利用は各自の創造性を生かすために自由にさせるべきという意見もありうるため、これと一線を画すもので価値ある知見であろう。
- (4)生成AI利用効果を高めるためには、「**経営者の強い意志**」「**外部企業コンサルの補助**」「**研修**」「**業務の見直し**」「**社員間の意思疎通**」が大切である。いつものDXでの定番の課題が並んだ。政府の補助も一部有効である。
- (5)未利用の企業に生成AIを普及させるには **クラウド**と**社内データのデジタル化**がカギである。
- (6)**インバウンド**と**コンテンツ産業**が生成AIを積極的に利用しており、その効果も高いことは、日本にとって伸び盛りの産業が生成AIを使っていることであり、喜ばしい知見である。
- (7)**地方と都市部**を比較すると、個人単位では地方にも生成AIを使いこなす**人材が十分**おり、ただし社内で普及していないだけという発見は重要である。地方企業の努力次第で都市部に十分対抗できることを意味するからである。

おわりに：政府の「人工知能基本計画」（令和7年12月23日）より

（2）社会課題解決に向けたAI利活用の推進

- ① 医療・ヘルスケア、介護、金融、教育、防災・消防、環境保全、農林水産業、食品産業や造船・船用工業を始めとした製造業、インフラ建設・管理、物流、公共交通等の各分野においてAI（AIエージェントやフィジカルAIを含む。）の開発・実証・導入・社会実装を促進する。【◎内閣府、関係省庁】
- ③ 医療、教育、農林水産業、建設等の準公共分野や、日本の強みとなる産業・研究分野における質の高いデータを日本の勝ち筋としていかし、営業秘密の流出リスク対応など、データの安全性の確保を図った上で、データ連携基盤を構築する。【◎内閣府、デジタル庁、関係省庁】

- どの分野・産業から進めるか？
- 強みのある産業とはどこか？
- どうやって促進するか
- 全産業でよい。ただ、医療・介護は伸びしろが大きそう
- コンテンツ産業とインバウンド
- 利用開始のためにはクラウドと社内デジタル化
- 効果を上げるには現状では裁量より企業の具体的指示
- 経営者の強い意志、外部コンサル、業務見直し
- 地方でも有能な人はいる。普及促進策が有効

Thank you

報告書全文はGLOCOMウェブサイト
からダウンロードいただけます



<https://www.glocom.ac.jp/activities/project/11336>