

LS 研 2025 年度短期研究分科会テーマ概要

カテゴリ	No.	短期研究分科会テーマ
戦略（Digital Strategy）	1	AI 技術活用の進化による企業課題の研究
	2	広域被災を想定した実効性ある BCP に関する研究
	3	ウェルビーイングの向上を目指した IT 部門の取り組みの研究
技術（Digital Technology）	4	企業における偽情報の脅威と対策技術の研究

注)本資料中に記述した製品・サービス名は各社の商標または登録商標です。

LS 研 2025 年度短期研究分科会テーマ概要

戦略 (Digital Strategy)	No.1	AI 技術活用の進化による企業課題の研究
研究内容・研究方針 (背景、現状の課題、研究目標・方向性)	<p>【問題】 AI 技術の急速な進展により、企業における AI の活用が広がる一方で、AI 活用の進化に伴い、これまでになかった問題も発生している。一部、倫理面の研究は始まっているが、それ以外にも思わぬ影響や問題があり、企業においてはそれらの考慮や対応策が重要な課題となる。 具体例として、ビジネスナレッジやノウハウを AI システムに吸収することによるビジネスプロセスの変更や、人材戦略(確保/育成)の変更、有形資産化によるナレッジ流出リスクの増大がある。また、生成 AI の活用によるアイデアやコンテンツのオリジナリティやリアリティの曖昧化、チェックの自動化による人間チェックポイントの切り出しの難しさがある。</p> <p>【課題】 AI 活用の進化による活用場面の増大に伴う新たな課題、リスクの発見方法の確立と、それに対する対応方針の具体化と評価方法を明らかにする。</p>	
目標とする研究成果(例)	<ul style="list-style-type: none"> ・現状及び将来の AI 活用場面とそこでの新たな課題を発見するためのフレームワーク ・AI 活用の進化に伴うリスク/課題と対応方針の具体化と評価 	
具体的な研究項目(例)	<ul style="list-style-type: none"> ・進化した AI 活用場面の想定 ・活用におけるリスク/課題洗い出し ・リスク/課題の抽出方法の類型化と体系化 ・リスク/課題の対応と評価のフレームワークの開発と検証 	
前提スキル	特になし。	

戦略 (Digital Strategy)	No.2	広域被災を想定した実効性ある BCP に関する研究
研究内容・研究方針 (背景、現状の課題、研究目標・方向性)	<p>【問題】 首都圏広域被災が懸念されるなか、どのような業務をどのようにして継続すべきかを定めることが、いずれの企業でも求められている状況となっている。</p> <p>【課題】 実際に広域被災が発生した際に、どのような行動が求められ、実行することができるのかを検討し、災害対策環境をどこまで構築するか、有事の際に社会インフラが機能しない中でどのように災害対策環境への切り替えを行うか、業務継続のための要員をどのように手配するか等、実効性の高いシナリオの構築が必要。</p>	
目標とする研究成果(例)	<ul style="list-style-type: none"> ・有事の対応への判定基準 ・有事の際の各部署の役割 ・シナリオを構築する際の必要情報ガイド 	
具体的な研究項目(例)	<ul style="list-style-type: none"> ・守るべき資産の明確化／基準の調査 ・継続すべき業務の明確化／基準の調査 ・有事の際の体制構築の検討 ・有事の際のコミュニケーションツールの調査 	
前提スキル	BCP の基礎知識を有していること。	

LS 研 2025 年度短期研究分科会テーマ概要

戦略 (Digital Strategy)	No.3	ウェルビーイングの向上を目指した IT 部門の取り組みの研究
研究内容・研究方針 (背景、現状の課題、研究目標・方向性)	<p>【問題】</p> <p>ウェルビーイングが企業の持続可能な成長において重要な要素として認識され始めており、労働環境の改善や従業員の健康増進が企業価値の向上に寄与するとされている。行動や振る舞いなどからデジタル的に取得したウェルビーイング関連データを、どのように活用しフィードバックすることでウェルビーイングの実現に繋げるかが求められている。しかし、ウェルビーイングの実現に向けた具体的な施策や方法論が不足していること、ウェルビーイング関連データの収集と活用が十分に行われていないこと、そして、ウェルビーイングの改善が企業価値向上にどのように結びつくかの理解が不足している。</p> <p>【課題】</p> <p>企業における従業員のウェルビーイング向上のための、IT 部門における具体的な施策と方法を確立する。</p>	
目標とする研究成果(例)	<ul style="list-style-type: none"> ・ウェルビーイング向上のための具体的な IT 施策 ・従業員の健康データを活用した新しいサービス案 ・ウェルビーイング関連データの収集と活用のためのシステム構築案 ・ウェルビーイングの改善が企業価値向上に結びつく事例集 	
具体的な研究項目(例)	<ul style="list-style-type: none"> ・ウェルビーイングに関する現状分析と課題の特定 ・他社の先進事例の調査と分析 ・目指すべきウェルビーイングテーマの特定とその価値ロジックの具体化 ・ウェルビーイング向上のための IT 施策の検討 ・ウェルビーイング関連データの収集と活用のためのシステム設計 ・ウェルビーイングの改善が企業価値向上に結びつく仕組みの理解と教育プログラムの提案 	
前提スキル	特になし。	

技術 (Digital Technology)	No.4	企業における偽情報の脅威と対策技術の研究
研究内容・研究方針 (背景、現状の課題、研究目標・方向性)	<p>【問題】</p> <p>インターネットが前提の世の中において、「偽情報」が自然災害、医療、経済など様々な方面で社会問題化している（例えば SNS 上でのフェイクニュース）。企業においても偽情報は脅威であるが、課題認識や対策はまちまちであり、十分な対策ができていない。</p> <p>【課題】</p> <p>偽情報は、手口の巧妙化、生成 AI の悪用などで脅威が深刻化している。企業における偽情報対策を明らかにすることが必要。</p>	
目標とする研究成果(例)	<ul style="list-style-type: none"> ・偽情報による企業問題の事例集 ・企業視点の偽情報脅威の分類、整理 ・偽情報対策集 ・対策技術の調査と技術への要求定義 	
具体的な研究項目(例)	<ul style="list-style-type: none"> ・偽情報による企業問題の事例を調査、収集 ・参加企業における取り組み共有と現状の課題を抽出 ・偽情報に対する対策の収集と体系的な整理 ・対策技術の調査（AI 活用、Trustable Internet など） ・対策技術への要求定義（これからの技術に対する必要機能、仕様など） 	
前提スキル	特になし。	