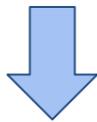


# お金持ちin次世代社会

仙台第三高等学校 B10班

## 背景

国内の「お金持ち企業」の上位の多数はAIを扱う企業が占めている。



AIを扱う企業は将来の「AI社会」において優位で、就職すれば安定して高収入を得られるはず（安定し高収入を得る人をお金持ちとする）

## 研究内容

では...

(仮説)  
AIを導入し儲けを出している企業は、ある特定の能力を持った人材を求めており、それを会得する必要があるのではないか。



(方法)  
いわゆる[お金持ち企業]の中でAIを用いる企業と求める人材を調べ、新卒採用HPを使い、そのような人材になるための方法を探究する。

## 調査の結果①からの考察

上位の能力からわかること、

求められている人材  
↓  
AIの苦手分野ができる人材

なのではないか。  
(苦手分野とはデータにないことの思考など)

●上記の能力を得るためには

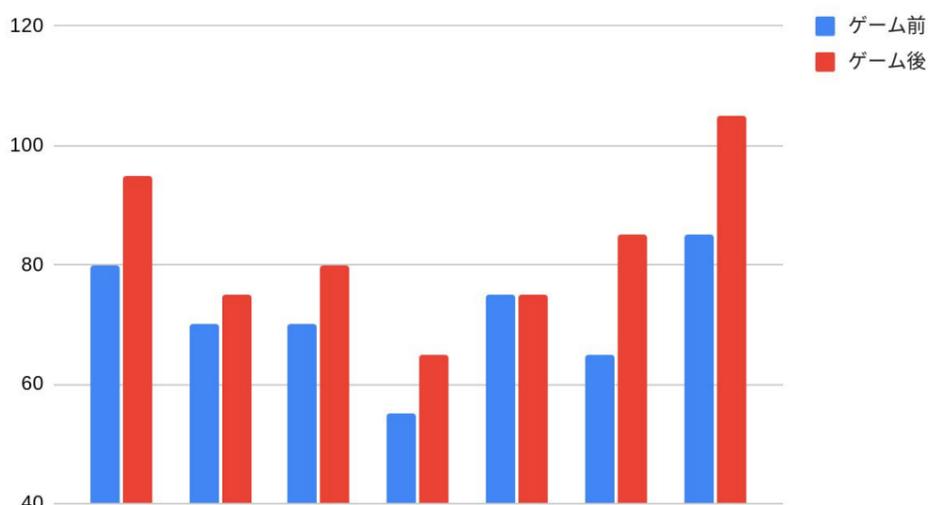
⇒沢山の経験(学校行事の参加、ボランティア活動)を積む

⇒挑戦力などの**非認知能力=EQ**が身につくのではないか

## 調査・実験の方法と結果と考察②

協力系ボードゲームを行い、その前後でEQの変化を測定 (EQの測定には既存のサイトを使い測定)

ゲームによるEQの変化

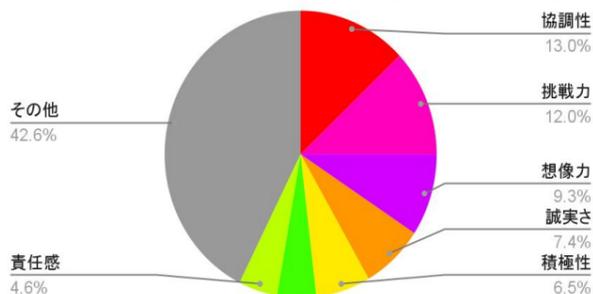


## 調査・実験の方法と結果①

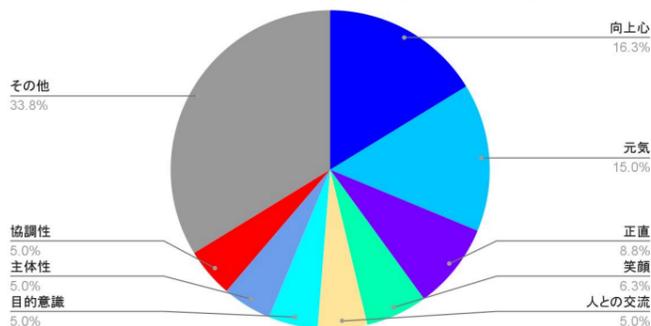
### 求められる能力(高収入)

求められる能力

高収入企業と低収入企業の比較



### 求められる能力(低収入)



## まとめ

AI社会において必要な能力は協調性などの非認知能力で、今回はそれを伸ばす方法として協力型ゲームが効果的であることが立証された。

つまり、人との共同作業を数多く積んでいくことが有効的だとも言える。

この探究結果から、身近な例で言うと様々な学校行事やペアワークなどを大切にしながらEQを伸ばしていく必要がある。そうすることでAI社会で高収入を得られるような有用な人材になれる。

## 参考文献

- DIAMOND online「10年で高成長した企業ランキング」 <https://diamond.jp/articles/-/263178?page=2>
- 東洋経済 ONLINE「コロナに負けない『金持ち企業』最新トップ 500」 <https://toyokeizai.net/articles/-/393314?page=3>
- EQ測定(ダニエル・ゴールマン作成) <https://www.arealme.com/eq/ja/>