

SIP × Michi Shirube 構想メモ

– SIP → Michi Shirube → Modules (Board / Star / Rudder / Port / Wind) –

2025年12月9日

作成者：藤枝 雄治

1. 全体構造の整理

1-1. レイヤー構造（概要）

本メモは、Shirube initiative project（以下、SIP）の中核に位置づける「Michi Shirube」と、その下位にある各モジュール（Board / Star / Rudder / Port / Wind）の関係性を簡潔に整理したものです。

全体のレイヤー構造は、次の三層として定義します。

- SIP：社会実装プロジェクト全体
- Michi Shirube：人生航路フレーム × AI アプリの統合プロダクト
- Modules : Board / Star / Rudder / Port / Wind から成る 5 つの機能モジュール

以下では、SIP の目的と範囲、中核としての Michi Shirube、
および各モジュールの役割を順に記載します。

2. SIP（Shirube Initiative Project）とは

2-1. 目的

SIP は、子ども・若者一人ひとりの「自分を知る → 未来を描く → 道を選ぶ」というプロセスを、

AI と人の協働（共助）により支援することを目的とした社会実装プロジェクトです。

単一のアプリ開発にとどまらず、

- 福祉・教育・地域等の現場での PoC

- ・制度や既存支援スキームとの接続
 - ・若年層および支援者の学び・キャリア形成
- を含む包括的な枠組みとして設計しています。

2-2. 範囲と三本柱

SIPを推進するための構成要素は、概ね次の三本柱として想定しています。

① プロダクト (Michi Shirube)

- ・子ども・若者が日常的に利用できるAIアプリ／サービス群
- ・自己理解・将来設計・選択支援を支えるUI/UXの設計

② 現場 PoC・社会実装

- ・児童養護施設、母子生活支援施設、学校、地域支援機関等との協働
- ・プロダクトの有効性・安全性の検証と、運用モデルの構築

③ 育成・キャリア接続

- ・若者の学びとキャリア形成を支えるプログラム (Port／University構想)
- ・伴走する大人・支援者のリスクリシング／アップスギング

これら三本柱の中核に位置づけているのが、次章の「Michi Shirube」です。

2-3. リスクヘッジと人間中心設計の前提

SIPでは、人間中心のアプローチをリスクヘッジの基本方針としています。特に、児童養護施設や母子生活支援施設など、さまざまな事情を抱えた子ども・若者を支援する現場を想定する上で、次の点を前提とします。

- ・AI単独で意思決定させないこと

支援方針や重要な判断は、あくまで人（支援者・専門職）が最終的に行い、AIは「整理・見える化・問い合わせ」を担う補助ツールと位置づけます。

- ・プライバシーとデータ取り扱いへの配慮

記録される情報の目的・範囲・保存期間・アクセス権限を明確にし、可能な限り匿名化するなど、当事者・保護者・関係機関に説明できる形で設計します。

- ・危険サインを AI 任せにしないこと

自傷他害・虐待などのリスク検知を AI に任せることは想定せず、日々の関わりや対話の中で人がキャッチすることを前提とします。その上で、必要に応じて相談内容の整理や専門機関への説明資料づくり等に AI を活用します。

- ・支援者・組織が主体的に使い方を選べること

ツールの前提・限界・想定利用シーンを開示し、「AI に相談すれば何とかしてくれる」のではなく、「支援者と本人の対話を少し助ける道具」として位置づけます。

こうした前提を共通認識とした上で、実際の運用ルールや仕組みは、現場や専門家とともに検討・チューニングしていくことを想定しています。

3. Michi Shirube とは

3-1. コンセプト

Michi Shirube は、SIP の中核となるプロダクトであり、

人生を「海の航海」にたとえた成長フレームと、

そのフレームを日常の対話・記録として支える AI アプリ群の総称です。

Michi（道）と Shirube（しるべ）という名称の通り、

「自分なりの道を見つけ、その道しるべを手にしながら進んでいく」プロセス全体を構造化し、継続的に支援することを狙いとしています。

3-2. 航海フレームとしての位置づけ

Michi Shirube では、人生のプロセスを次のような“航海”としてモデル化します。

- ・Board（舟）：自分という器／現在の自分
- ・Star（星）：目指したい未来／なりたい自分
- ・Rudder（舵）：選択・意思決定
- ・Port（港）：学び・仕事・仲間とつながる拠点
- ・Wind（風）：ほめ・励まし・心の追い風

これら 5 つのモジュールを中核とし、

「自分を知る → 未来を描く → 道を選ぶ → 社会とつながる」という流れ全体を、

ひとつのストーリーとして支える設計としています。

4. Modules (Board / Star / Rudder / Port / Wind)

4-1. Board (舟) : 自己理解モジュール

Board (舟) は、自己理解を支える中核モジュールです。

- ・日々の出来事、感情、考えを音声で記録する
- ・AI が文字起こし・要約を行い、「自分の言葉」を整理する
- ・時間の経過とともに、自分のパターンや大切にしている価値観が見えてくる

現時点の MVP では、この Board の体験（録音 → 要約 → 振り返り UI）にフォーカスして開発を進めています。

4-2. Star (星) : 未来イメージモジュール

Star (星) は、未来イメージ・理想像を扱うモジュールです。

- ・「どんな大人になりたいか」「どのような生活を送りたいか」を言語化する
- ・Board に蓄積されたログを参照しながら、本人らしい“星”を描いていく
- ・固定的なゴールではなく、“幅のある可能性の星空”として未来を捉える

将来的には、Star のアウトプットが Rudder (選択支援) や Port (学び・キャリア) と連動する構造を想定しています。

4-3. Rudder (舵) : 選択支援モジュール

Rudder (舵) は、進学・就労・生活の選択を支える意思決定モジュールです。

- ・進学先、仕事、住まい、生活スタイルなどの選択肢を整理・比較する
- ・Board (自分の価値観・強み) と Star (描いた未来像) に照らして、「自分らしい選び方」ができるようにサポートする
- ・最終的な決定はあくまで本人が行うことを前提に、「考えるための材料」を AI が提示する

AIによるレコメンドは“答え”ではなく、“対話のきっかけ”として位置づけることを重視しています。

4-4. Port（港）：学び・キャリア接続モジュール

Port（港）は、学びとキャリア接続のモジュールです。

- ・オンライン講座やワークショップ等の学習機会へのアクセスを提供する
- ・インターンシップやプロジェクト型の実践機会を提供する
- ・支援者・メンターや同世代の仲間と出会える“コミュニティ”として機能する

Shirube University（仮）構想は、このPortモジュールの拡張・発展形として位置づけています。

4-5. Wind（風）：励ましモジュール

Wind（風）は、ほめ・励まし・心の追い風を届けるモジュールです。

- ・小さな一歩や変化を検知し、言葉でフィードバックする
- ・「よく頑張っています」「ここが前より良くなっています」といった承認メッセージを届ける
- ・迷いや停滞が生じた際にも、「もう一度小さく漕ぎ出してみよう」と思える後押しを行う

Windは、Board / Star / Rudder / Portのいずれのフェーズにも関わる“見えない支援の力”として設計しています。

5. ロードマップ（統合イメージ）

5-1. Phase 1～3 のイメージ

SIPにおけるMichi Shirubeの開発・展開は、現時点では次の三段階を想定しています。

Phase 1：MVP

- ・Board（舟）を中心とした自己理解ログ体験を構築
- ・録音→要約→振り返りUIが日常に定着するかを検証

- ・必要に応じて、簡易的な Wind (ポジティブフィードバック) を実装

Phase 2 : PoC

- ・Star の簡易版 (未来に関するキーワード抽出、理想像のたたき台づくり) を導入
- ・Rudder の一部機能 (選択肢の整理や比較ビュー) を試験的に実装
- ・支援者ビューや感情推移の可視化など、現場での活用を想定した機能を追加
- ・Port につながる「学びの入り口」としての機能を段階的に検証

Phase 3 : 社会実装

- ・Board / Star / Rudder / Wind が連動した状態で提供
- ・Port を通じて、企業・自治体・地域コミュニティとの接続を整備
- ・退所後・卒業後も含め、“人生の航路”を継続的に支援するプラットフォームへ発展
- ・ログの継続や小さな行動変化を後押しする、ライトなゲーミフィケーション要素 (バッジや達成メーター等) を検証

上記はあくまで現時点での仮置きであり、

実際の PoC やパートナーとの協議を通じて、柔軟にチューニングしていく前提です。

5-2. 背景にある問題意識：「過度な期待」と「悪い積み重ね」

SIP／Michi Shirube の構想の背景には、大きく「過度な期待」と「悪い積み重ね」という二つの問題意識があります。

ここでの「過度な期待」とは、

- ・子ども・若者自身が「こうあるべきだ」と自分に課している期待
- ・周囲の大人や社会から明示・暗黙にかけられている期待

が折り重なり、「今の自分」を肯定しづらくなっている状態を指します。

期待そのものは成長のエネルギーにもなりますが、

- ・現実とのギャップが大きすぎる
- ・他者の期待に応え続けることが目的化する

といった状況が続くと、自己否定感や疲弊感につながりやすくなります。

一方で「悪い積み重ね」とは、

- ・本来守らなくてよい約束や我慢を、惰性で積み重ねてしまうこと
- ・しんどさやモヤモヤを言語化する機会がないまま、「なんとなく続けてしまう」状態を指しています。

「頑張っているのに報われない」「続けるほど苦しくなる」と感じていても、うまく言語化できなかつたり、立ち止まるきっかけがなかつたりして、結果的に心身をすり減らしてしまうケースが少なくありません。

SIP／Michi Shirube では、Board（ログ）・Star（未来イメージ）・Rudder（選択支援）・Wind（励まし）といったモジュールを通じて、

- ・いま抱えている期待や前提を、一度外に出て眺め直す
- ・「本当に大事にしたいこと」と「惰性で続けていること」を見分ける
- ・小さくやめてみる／変えてみるための選択肢と一緒に考える

といったプロセスを支えたいと考えています。

こうした問題意識は、子ども・若者支援に限らず、大人やビジネスパーソンの世界にも共通していると感じています。

ZaPASS 様のように、「自分らしく笑える大人」を増やすことを目指す取り組みとは、対象やアプローチは異なりつつも、

- ・過度な期待から少し距離をとる
- ・自分にとっての「良い積み重ね」を増やす

という点で地続きのテーマだと捉えています。

6. おわりに

6-1. 今後に向けて

本メモでは、SIP の中核としての Michi Shirube と、その下位モジュール群の関係性を整理しました。

重要なのは、これらが机上のモデルに留まるのではなく、現場の声や、子ども・若者一人ひとりのストーリーに基づいて検証・改善されることです。

今後、本メモをたたき台として、

- ・どのフェーズから、どのモジュールをどの順番で実装するか
- ・どの現場・パートナーと、どのスケールから着手するか

といった論点を具体化しながら、共同検討・共創のベースとして活用していきます。

本メモはあくまで現時点での構想メモであり、今後の対話や検討を通じて、前提や構造そのものも含めて柔軟に見直していくことを前提としています。

将来的には、ZaPASS 様のように、対話と人の成長を軸にサービスを展開する組織や、子ども・若者支援の現場と協働しながら、実証と改善を重ねていけたらと考えています。

↓ SIP イメージ図

