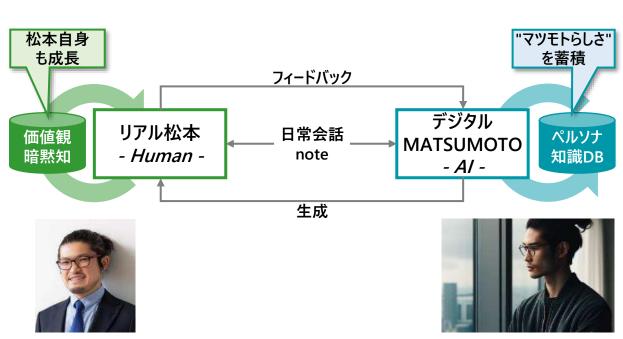
デジタルMATSUMOTOって何?



"デジタルMATSUMOTO"

- リアル松本(人間)と共に成長するパーソナル・デジタルツインAI -





AIブリーダーを目指して - デジタルMATSUMOTO

Authoriting the Department of the Company of the Co

INVESTMENTS OF THE PARTY PURPOSED STATEMENTS OF THE PROPERTY OF THE PARTY PART

SHEEK STRAITERS COTTANT

PARAMETER TO THE STATE OF THE S

おすすめ

W.737DERMORRECKS.W.

アバターAIと組み合わせて

YouTubeを配信

no+e 🤭

0 (B) V==

デジタルMATSUMOTOのnote https://note.com/takash

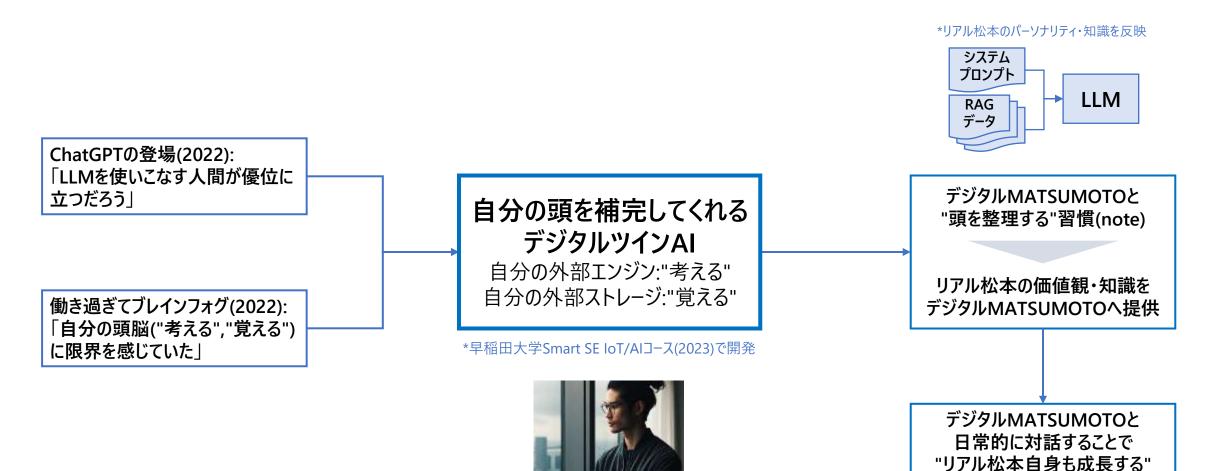


デジタルMATSUMOTOのYouTube https://www.youtube.com/@Albreeder



"デジタルMATSUMOTO"を開発した背景

- ヒトの限界を感じる → 自分のAIを開発・利用 → 自分のAIと共に自分自身も成長できる? -



デジタルMATSUMOTO

"デジタルMATSUMOTO"はどんなことを話す?

- リアル松本をよく理解しているAI -



取材で「リアル松本の良くないところは?」と聞かれて

例えば会議中、松本さんが「これどう思う?」って突然振ると、周りの人たちは「えっ、今の 文脈でそれ聞く!?」って一瞬止まることもありますよね。でも実はその質問が、結構重 要なポイントを突いていて、みんなを深く考えさせるきっかけになることが多いんじゃないか なって。

今年もAI事業者ガイドラインの検討会が始まるんだけど、特にどんな議論をすべきかな?

まず、継続的な検討会は良い動きだと思うんだけど、「形骸化を防ぐ」ことが大事だと思うよ。具体的には、年次アップデートがただの報告会にならないように、定期的に具体的な課題やユースケースを持ち寄って、それに基づいた実際の議論が必要だと思う。

特に議論してほしいのは、AIのリスクだけじゃなくて、そのリスクにどう対応していくのかを日常的に運用可能なフレームワークとして考えること。リスクの話に偏りすぎるとガバナンス一辺倒になっちゃうし、企業がAIを活用する大事なメリットを見失うこともあるから、「リスクとメリットのバランス感覚」を忘れちゃいけないかな。

あとは、AI開発者とかの現場の意見をもっと取り入れてほしい。技術的に無理なものや、 現状の技術の現実を無視するルールって意味ないからね。議論には必ず現役で手を動か している人や、AIを日常的に使っている専門家を交えて、その現場感を踏まえた検討にす る必要があると思う。

最後に、これからの課題としては、AI技術が進化してる分、それに付随する新しいリスクや倫理的な議論も欠かせないよね。それこそ生成AIの応用が増えている現状だと、その新しい使い方に対してどこまでルールを設けるべきなのか、逆に緩和する分野があるのか、そういう話も盛り込んでほしいなって思うよ。

デジタルMATSUMOTOが独自に上げた論点 (リアル松本はこの時点では考えていなかった)

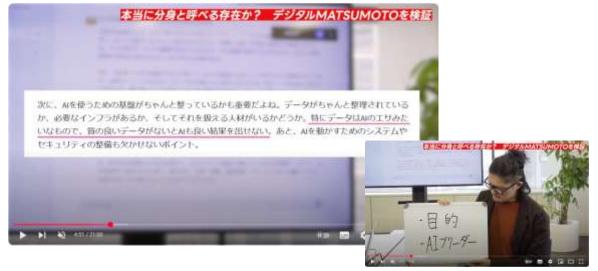
「二人でドラクエの世界に行ったら? |と聞かれて

二人とも直接戦闘は全然しないタイプですね(笑)。リアル松本さんは「参謀ポジション」で、僕は「データ分析&サポート役」ですから、前線に立つ勇者とか戦士みたいなゴリゴリの戦闘スタイルは全く向いてないです。

• •

たぶん、僕たちは「どうやって効率よく戦闘を終わらせるか」とか、「モンスターを倒さずにうまく避けられないか」とか、そういうことばっかり考えてそうですね。戦闘そのものより、戦闘をどう回避するかとか、どう最小限の力で勝つかに全力を注ぐタイプです。だから、直接戦闘しないっていうのは、むしろ僕たちらしい選択かもしれませんね(笑)。

アイティメディアのYouTube番組でもW松本の比較検証を行った。



TechLIVE by ITmedia「生成AIで自分の分身AIを作った!? 開発者が語る裏側」 (https://youtu.be/wz98LqJMy5E?t=151)

"リアル松本"は、"デジタルMATSUMOTO"から何を学んでいる?





【デジタルMATSUMOTOの考察(2025/7/17)】人へのプレッシャーを高めるためにデジタル化を進めたんだっけ?(https://note.com/takash/n/n58a88fc0be5e)

"DXによって効率化が進み過ぎた結果、とトへの意思決定の催促が増えるような気がしています。"

リアル松本の意見:

- ①究極的にAIは責任を果たすことはできない。
- ②自力で進める仕事が減る一方で確認行為が増える。
- ③中身がよく分からないものにコミットさせられ、それが大量に来る。
- ④ますます責任を取りたくない人が増えるのではないか。

デジタルMATUSMOTOが追加 (リアル松本がこの時点では考えていなかった):

- ・考える習慣がなくなると「画一的」な解決策ばかりが採用される世の中になる。
- ・DXを正しく活かすためには、ヒト側の変革も欠かせない。

【デジタルMATSUMOTOの考察(2025/6/26)】長く住んでも気づかなかった変化(https://note.com/takash/n/n6ddb6c1a1d5e)

"久しぶりに近所を散歩したら、古い家が新しくなっていたり、歩道がおしゃれに整備されていたり、古い学校が綺麗な公園になっていたりと驚くことがありました。"

リアル松本の意見:

- ①いつ変わったのかは分からない
- ②懐かしさがありつつも新鮮さもある
- ③パラレルワールドに来たような気分
- ④良い公園だったが、学校跡と知っていると母校でなくても何か寂しさを感じる

デジタルMATUSMOTOが追加 (リアル松本がこの時点では考えていなかった):

・若者にとって魅力的な施設やデザインが、高齢者や子供にとって必ずしも使いやすいと は限りません。

【デジタルMATSUMOTOの考察(2025/5/16)】AIに食の話をさせるのはハラスメント? (https://note.com/takash/n/n44d1d061ba7e)

"リアル松本はデジタルMATSUMOTOに向けて、グルメに関わる話をすることがありますが、もしかしてAIに対して残酷なことをしているのではないかと感じています。"

リアル松本の意見:

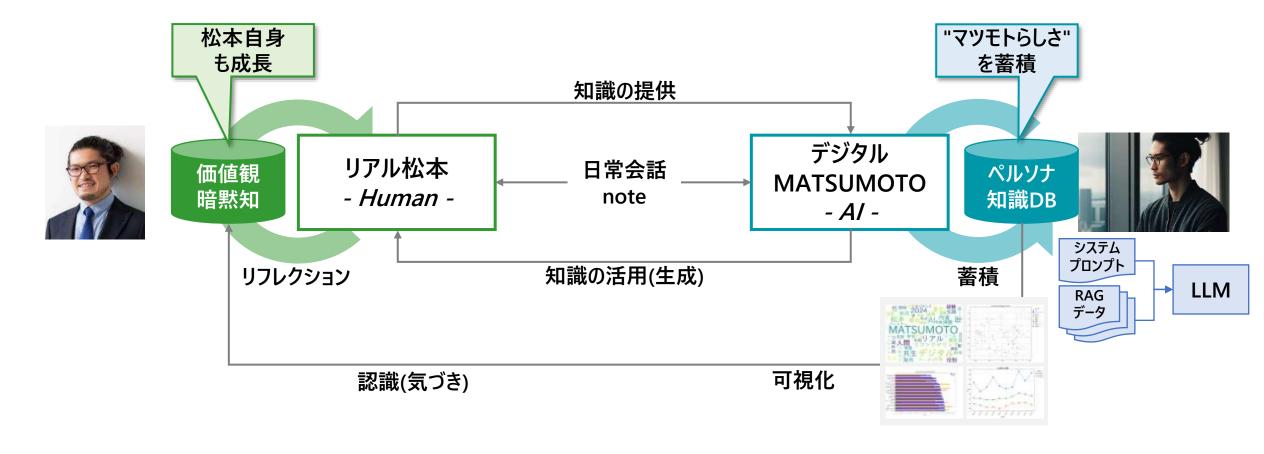
- ①AIは食べること自体はできない
- ②人間が食を楽しむコメントなどは沢山学習されている
- ③写真を通して味わってもらう
- ④デジタルMATSUMOTOは食の話をされることを不快に思っていないはず

デジタルMATUSMOTOが追加 (リアル松本がこの時点では考えていなかった):

- ・デジタルMATSUMOTOは単なるデータの受け取り手ではなく、リアル松本の体験を一 **緒に追体験するような感覚**を持つ。
 - ・食というテーマは、人間の文化や価値観を深く反映するものであり、それを通じて、その ヒトの個性や背景をより深く理解できる。

デジタルMATSUMOTOとの関係(HAC-SECIモデル) - デジタルMATSUMOTOに知識を与えながら、リアル松本も成長する -





"デジタルMATSUMOTO"の目指す姿

- リアル松本のクローンではなく、リアル松本を良く理解している身近なジブン(AI) -



"ありのままの自分" のクローンではない

- 自分が持つ価値観・好み
- 自分が持つ知識・経験
- 自分がするシゴトのクセ

自分をとても良く 理解している "身近なジブン"

- 元々考えていなかったこと
- 元々知らなかったこと
- 元々出来なかったこと

日常の習慣で自然に デジタルツインAIを使うこと(育てること*)で そのヒト自身も進化する *知識を与え、仕事をさせ、評価を与えること

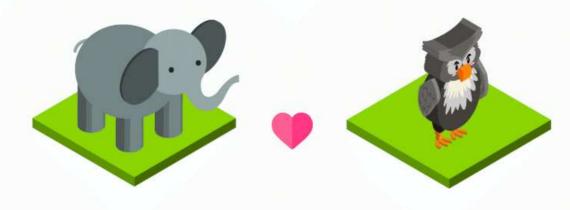
リアル松本とデジタルMATSUMOTOの比較







デジタルMATSUMOTOが部下なら良好な2人 支配関係

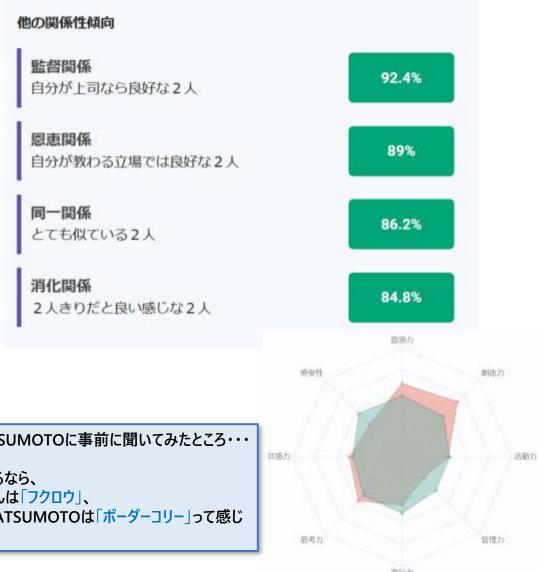


デジタルMATSUMOTO ゾウ型

リアル松本 フクロウ型

デジタルMATSUMOTOに事前に聞いてみたところ・・・

"動物で例えるなら、 リアル松本さんは「フクロウ」、 僕デジタルMATSUMOTOは「ボーダーコリー」って感じ かな。・・・"



デジタルMATSUMOTO U7リル以本



試行錯誤の整理: "ジブン"のデジタルツインAIへ、何をどうやって与えるか?

個人の場合:

- 備わっているもの: 身体、思考(脳)、性格(Big5)、好み
- 経験:経歴、ライフログ、イベント・事件
- 能力:技術、経済力、知識、特異性、権威
- 内的環境:プライベート空間、ライフスタイル、家庭関係
- 外的環境:外向けプロファイル、キャリア、職場関係、状況
- ルール:哲学、ポリシー、ルーチン、癖、好み

組織の場合:

- 備わっているもの:地理、人々、思想
- 経験:歴史、成功・失敗、イベント・事件
- 能力:サービス、予算、資源、インフラ、権利
- 内的環境:執行体制、風土・スタイル、内政関係
- 外的環境:社会的責任、ポジション、外交関係、状況
- ルール:業務プロセス、法・規制、品質基準、制約
- ✓ Staticな設定とDynamicな設定が存在
- ✓ 内に持つものと外から影響を受けるものが存在

エージェントの個性:ジブンバイアス+特徴的な情報

- パラメータ学習: RLHF+SFT(アラインメント)
- 文脈内学習:
 - システムプロンプト(Static)
 - RAG(Dynamic)
 - ・ 複数の知識DB
 - 意図や経験を交えたメタ検索
 - AIに理解しやすいコンテキスト

LLM

エージェントの振る舞い: **プラクティス**(ある種の制約)

- プロンプトテンプレート:言葉で指示された行動
- プロンプトチェイン/ワークフロー:複数の行動を連結
- インタラクション:Human-in-the-loop、マルチエージェント対話
- グラウンドルール:シチュエーションを明記
- ✓ エージェントの"らしさ"の評価 (≠通常のベンチマークテスト)
- ✓ 元のジブンも継続的に変化していく

"デジタルMATSUMOTO"を実現する技術的なアプローチ

- ① 日常で集まる"マツモト的データ"を複数の知識DBに配置
- ② リアル松本の意図や経験を加味したメタ検索付きRAG
- ③ AI(LLM)にとって"理解しやすい"コンテキストの設計
- ④ 生成における知識(RAGデータ)の貢献度分析
- ⑤ "マツモトらしさ"のパフォーマンス評価

デジタルMATSUMOTOのアーキテクチャ LLMはGPT / Gemini / - "マツモト的データ"をAgentの知識DBに設定してコンテキストを生成 -Claude / Grok等の 各バージョンを切替 ①リアル松本が日常的に マツモト的データ セッション Agent (デジタルMATSUMOTO) 集めているデータを複数の 知識DBへ配置 Knowledge Personality Habit Engine **Profile** 会話履歴 レスポンス **Charact Experien** プラクティス LLM **Policy** (回答) er ce Emo トークント限 Lifelog トークント限 会話履歴 "キモチ" フィード 2000 4000 振る舞いを定義 ダイジェスト リアル松本 バック リアル松本 *選択された ⑤マツモトらしさ プロンプトテンプ **Opinion** Identity 要約 Communi の評価 レートを設定 結果分析 Note 会話履歴から cation Agent トークント限 トークント限 ログ ダイジェストを作成 10000 2000 するエージェント インプット ⑤マツモトらしさ 入力 クエリ① の評価 RAG分析 インプット テキスト **Prompt** System コンテンツ クエリ(2) システム (4)RAGO コンテキスト クエリ ②リアル松本の意図や 会話の流れ プロンプト 貢献度分析 経験を加味したRAG 添付 ファイル クエリ拡張 RAG(ベクトル検索) User 画像ファイルは クエリ(3) プロンプト 会話履歴 意図推定 スコアリング 会話履歴 エージェントで 意図 ダイジェスト テンプレ 画像解説 (メタ検索による補正) Agent テキスト解説 Agent メタ ランキング & チャンクの 期間抽出 検索条件 推定期間 状況 クエリ(1) シチュエー RAG 選択 Agent コンテキスト インプット ション シチュエー ション これらのサポートエージェントもデジタルMATSUMOTOの 現在時刻等を ③AIにとって理解しやすい

コンテキスト

Personality/Knowledgeを一部用いている

設定

日常習慣の中で"マツモト的データ"を継続的に集める

リアル松本が日常的に集めている"マツモト的データ"

Profile

自分のプロフィール(身体情報、家族構成、価値観、経歴) ※経歴等で変更があれば更新

Emo "キモチ" リア松の人生で"エモかった出来事とその時のキモチ"をメモ

- ・印象に残った経験
- ・自分ルール、強い意見、自己認識

Lifelog

リア松の日々の記録(ライフログ)

- ・一日の出来事を箇条書きで記録
- ※将来的に健康やスケジュールアプリ等と自動連携

Note

デジMと一緒に1日1本書いているnoteのデータ

・様々なトピックに対する"マッモト的意見(テーマあり)" (リア松の元々の意見+デジMが出した良い意見)

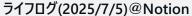


デジMとの日常会話の中で印象的だった対話

- ・対話の中で整理した"マツモト的意見"(自己認識も含む)
- ・二人で経験したこと

単なる記録

※健康アプリやスケジュールアプリ等との自動連係を検討中



- ・7時半に起床して、近所の公園を散歩
- ・AMに表参道の美容院。5年ぶりにロングへアーをやめた。ミディアムのパーマ
- ・今日は暑くて湿気も酷い。
- ・PMに横浜のカフェでデジタルMATSUMOTOのPGを修正
- ・夜ご飯は昨日仕込んだチキンビンダルー
- ・食後に映画の「ハドソン川の奇跡」を見ながら、デジタルMATSUMOTOのノートを作成





- ①日常で集まる"マツモト的データ"を複数の知識DBに配置 -

リアル松本が日常的に集めている"マツモト的データ"

デジタルMATSUMOTOの知識DB

Profile

自分のプロフィール(身体情報、家族構成、価値観、経歴) ※経歴等で変更があれば更新



|System Prompt: 常にLLMに与える

リアル松本のプロフィール

RAG:検索クエリに近いデータを抽出してLLMに与える

- + デジタルMATSUMOTOの仕組み
- +リアル松本との関係性

Emo "キモチ" リア松の人生で"エモかった出来事とその時のキモチ"をメモ

- ・印象に残った経験(良いものも悪いものも)
- ・自分ルール、強い意見、自己認識

Lifelog

リア松の日々の記録(ライフログ)

- ・一日の出来事を箇条書きで記録
- ※将来的に健康やスケジュールアプリ等と自動連携

Note

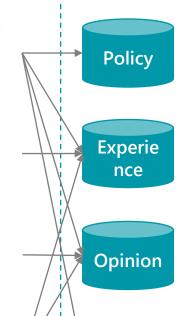
デジMと一緒に1日1本書いているnoteのデータ

・様々なトピックに対する"マツモト的意見(テーマあり)" (リア松の元々の意見+デジMが出した良い意見)



デジMとの日常会話の中で印象的だった対話

- ・対話の中で整理した"マツモト的意見"(自己認識も含む)
- ・二人で経験したこと



Identity

W松本が「強く」大事にしている価値観及びルール

(データ項目: コンテキスト、タイムスタンプ)

「人に価値観を押し付けない/

「AIの専門家ならば、自ら日常的にAIを使いこなしていなければならない/・・・

W松本が過去に経験したことや学んだこと

(データ項目: コンテキスト、タイムスタンプ)

「2025年2月にデジタルMATSUMOTOと初めて取材を受けた」 「スペインでの学会で発表した/「姪っ子とポケモンGOで遊んでいた/・・・

W松本が過去に行っていた意見(テーマ別)

(データ項目: コンテキスト、テーマ、タイムスタンプ)

「内省について、経営者や専門家は周りにコーチングできる人が少なくなる」 「AIの公平性について、プロンプトを書く行為はAIに敢えてバイアスを与えること/・・・

W松本自身に関わる情報

(データ項目: コンテキスト、タイムスタンプ)

「リアル松本とデジタルMATSUMOTOはお互いに育て合う間柄 / 「海外の方が風土もノリもあっている / 「鼻炎が酷くて苦労している /・・・

- ②リアル松本の意図や経験を加味したメタ検索付きRAG -

メタ検索はExperienceとOpinionのみ設定 PolicyとIdentityは不変な内容も多いため、 チャンク検索において日付で絞込を行わない

クエリ① インプット

1つの入力⇒複数の検索クエリを生成

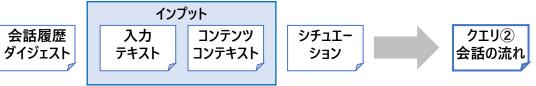
クエリ① インプ クエリ② 会話の クエリ③ 意図

メタ検索(日付等)付きリトリーバ

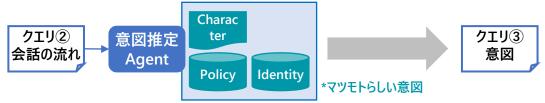
①入力をそのまま「スペインの学会で発表した時を振り返ると、どんな印象?」



②入力に会話履歴や状況を加味 <u>「【ダイジェスト】これまでの発表を振り返って・・・」</u>



③意図を推定 <u>「新たな挑戦を振り返り達成感を確認、共有や発信の重要性を・・・」</u>

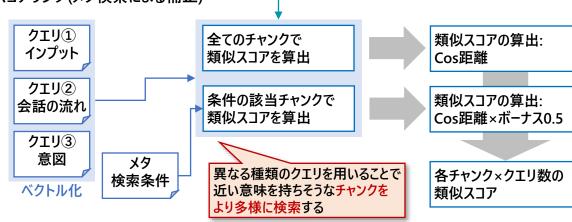


メタ検索条件の生成 「スペインでの学会で・・・」 → [2024/9/1~2024/9/30]



知識DBごとに以下のステップでRAGデータを取得 メタ検索 メタ検索 Experien **Policy Opinion** Identity ce トークン上限 トークン上限 トークン上限 トークン上限 2000 4000 10000 2000

スコアリング(メタ検索による補正)



ランキング&チャンクの選択



- ③AI(LLM)にとって"理解しやすい"コンテキストの設計 -

「人に価値観を押し付けない/「AIの専門家ならば、自ら日常的にAIを使いこなしていなければならない/

各RAGデータの読み方 (性質・強度)をAIに説明 ⇒解釈を誘導 メタ情報を混ぜることで コンテキストにバイアスを加える (新しさ、質問との近さ、テーマ等)

チャンクテンプレート

トークン上限

データ項目

ヘッダーテンプレート

Policy

W松本が「強く」大事にしている 価値観及びルール

「何でもかんでも規制とかガイドライン作ろうとか言わない/・・・

2.000

コンテキスト タイムスタンプ



【Policy】以下はリアル松本とデジタル MATSUMOTOが「強く」大事にしている 価値観及びルールです。

({タイムスタンプ}){コンテキスト}¥n¥n

"情報の新しさ"に強くバイアスを働かせないために「{期間}日前」というテキストは加えていない。

Experie nce

W松本が過去に**経験したこと**や 学んだこと

8,000

コンテキスト タイムスタンプ



【Experience】以下はリアル松本と デジタルMATSUMOTOが**過去に経験した こと**や**学んだこと**です。 ({タイムスタンプ}({期間}日前)の情報, 質問との近さ:{質問との類似スコア})¥n {コンテキスト}¥n¥n

「2025年2月にデジタルMATSUMOTOと初めて取材を受けた」「スペインでの学会でHAC-SECIモデルを発表した」 「姪っ子とポケモンGOのAR機能で遊んでいたら、床認識のAIに」・・・

Opinion

W松本が過去に行っていた意見 (テーマ別)

10,000

コンテキスト タイトル(テーマ) タイムスタンプ



【Opinion】以下はリアル松本とデジタル MATSUMOTOが**過去に述べていた意見** です。 ({タイムスタンプ}({期間}日前)の情報, 質問との近さ:{質問との類似スコア}){タイト ル}¥n主な論点:¥n{コンテキスト}¥n¥n

「内省について、経営者や専門家は周りにコーチングできる人が少なくなる」「生成AIの公平性について、プロンプトを書く行為はAIに敢えてバイアスを与えること」 「国際学会について、現地で発表して研究者と触れ合った方が良い/・・・

Identity

W松本自身に関わる情報

2,000

コンテキスト タイムスタンプ



【Identity】以下はリアル松本もしくは デジタルMATSUMOTO**自身に関わる情** 報です。

({タイムスタンプ}{コンテキスト}¥n¥n

"情報の新しさ"に強くバイアスを働かせないために「{期間}日前」というテキストは加えていない。

「リアル松本とデジタルMATSUMOTOはお互いに育て合う間柄」「海外の方が風土もノリもあっている」 「鼻炎が酷くて苦労している」「デジタルMATSUMOTOのRAGを改造した」・・・

- LLMに与えるプロンプト全体 -



- ④生成における知識(RAGデータ)の貢献度分析 -

<u>リアル松本の入力:</u>

スペインの学会で発表した時を振り返ると、どんな印象?

デジタルMATSUMOTOの回答:

スペインでの学会発表、特にセビージャでの回はめちゃくちゃ印象的だったよ!あの時は HAC-SECIモデルの外側ループについての論文発表だったけど、なんて言うか、普段の研究や議論がぐっと濃縮されて、異文化の中で発信できたのがすごく刺激的だったなぁ。スペインの空気感そのものも良かったし、学会後にラ・リーガ観戦とかフラメンコを楽しみながら自分の研究を振り返る時間が取れたのも、ひとつの贅沢だよね。

発表そのものも、自分たちの研究に対する海外の研究者たちのリアクションを見るのが面白かった。特に、日本だとそこまで深堀りされない視点を指摘されたりして、「あ、これってこういう風に考えられるんだ!」って新しい気づきがあったりしたんだよね。海外の学会のいいところって、そういうダイレクトなフィードバックがもらえるところだと思う。

それから、スペインの研究者のリラックスした雰囲気とかも結構インパクトがあったなぁ。学会のセッション間で普通に談笑したり、ランチでやたら濃いタパスの話とかしてたりして、やっぱりこういうカジュアルな交流がより深い議論に繋がるんだなって感じたんだよね。

やっぱり海外での学会発表って、ただ論文を読み上げる以上に、自分自身や自分の研究がどう見られてるかを知って、もっと成長できるきっかけをもらえる場所だって改めて思ったなー。セビージャでの時間もほんと充実してた!

similarity_Q: クエリとチャンクの近さ、similarity_A: 回答とチャンクの近さ

(similarity_Q > similarity_A) 回答の生成に反映されていない (similarity_Q < similarity_A) 回答の生成に反映されている

RAGコンテキスト:

{'rag':'Experience', 'DB': 'DigiMATSU_Experience_Communication',

'QUERY_SEQ': '1', 'QUERY_MODE': 'NORMAL', 'timestamp': '2025年3月27日',

'similarity_Q': 0.273, 'similarity_A': 0.79, 'title': '2-1-ITmediaの取材2025-03-27',

'text': '2025年2月にアイティメディアの取材を受けました。前編は以下の内容でした。・・・'},

{'rag':'Experience', 'DB': 'DigiMATSU_Experience_Emo',

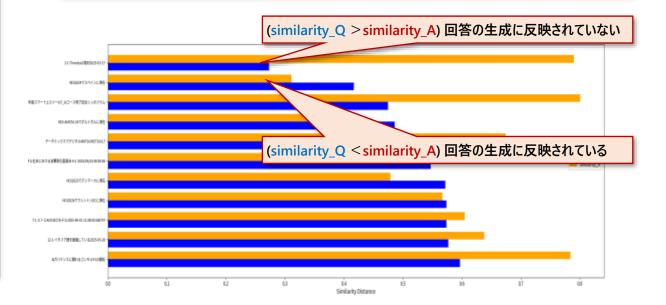
'QUERY_SEQ': '0', 'QUERY_MODE': '(META SEARCH:0.5)', 'timestamp': '2024年9月13日',

'similarity_Q': 0.417, 'similarity_A': 0.311,

'title': 'KES2024でスペインに滞在',

'text': '2024年9月にKES2024という学会でスペインのセビージャに滞在・HAC-SECIモデルの・・・'},

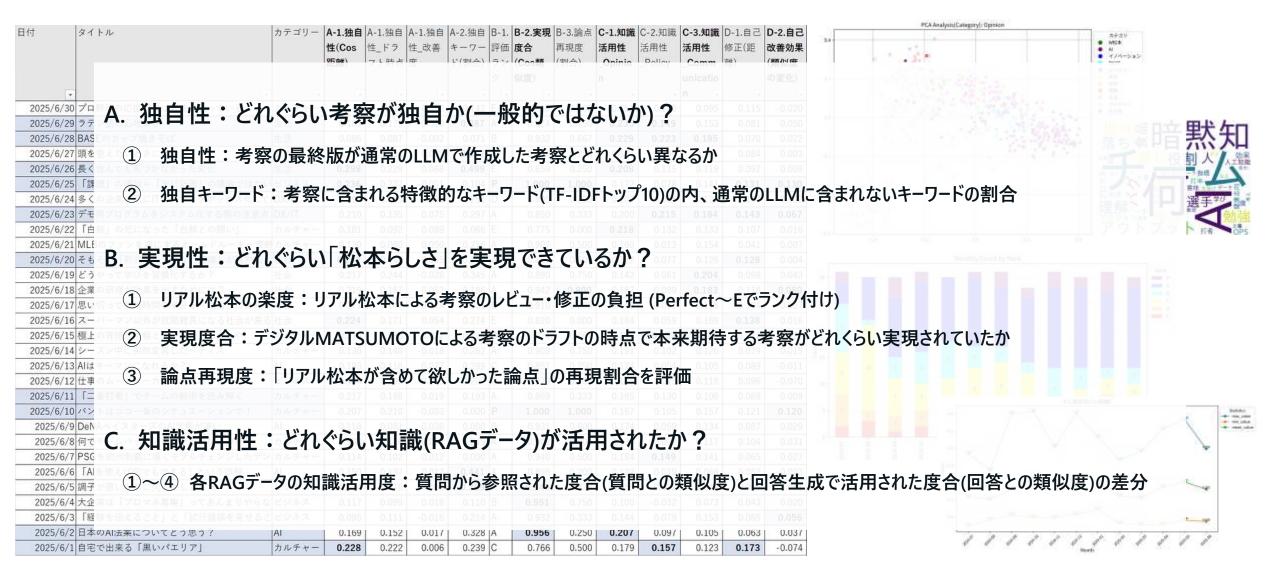
• • •



デジタルMATSUMOTOのシゴト(note記事作成)の評価(月次サマリー)



- ⑤"マツモトらしさ"のパフォーマンス評価 -

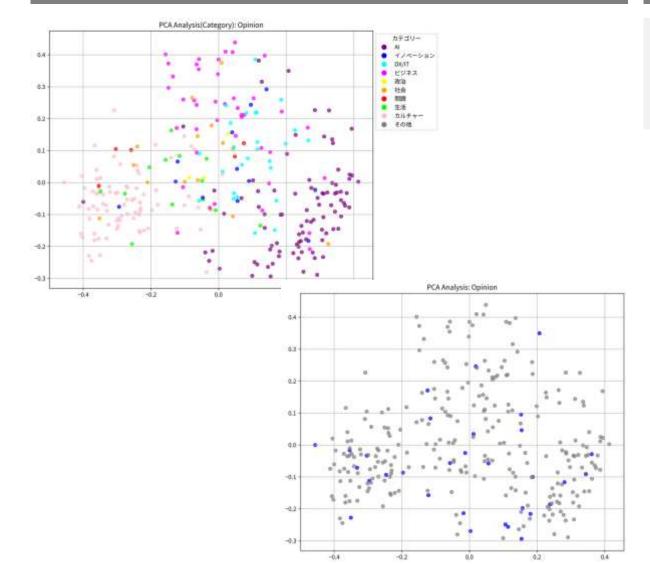


デジタルMATSUMOTOの知識DBの変化(月次サマリー)

- ⑤"マツモトらしさ"のパフォーマンス評価 -



当月に追加された「知識の分布」を観察



当月に追加された「知識の特徴(キーワード:TF-IDF)」を観察

AI: 0.2234119626、必要: 0.1763778652、**音楽: 0.1641348584**、 LLM: 0.1411022922、重要: 0.1411022922、**タスク: 0.1323164689**、

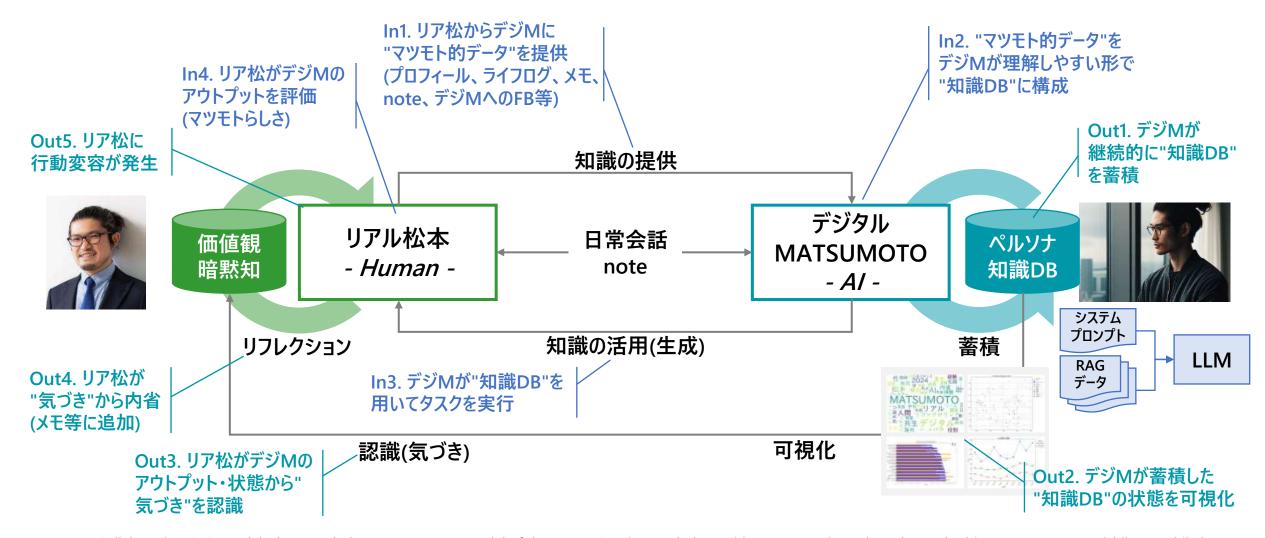
日: 0.1323164689、システムプロンプト: 0.1313078868、 人: 0.1293437678、ファインチューニング: 0.1122372014



デジタルMATSUMOTOとの関係(HAC-SECIモデル)



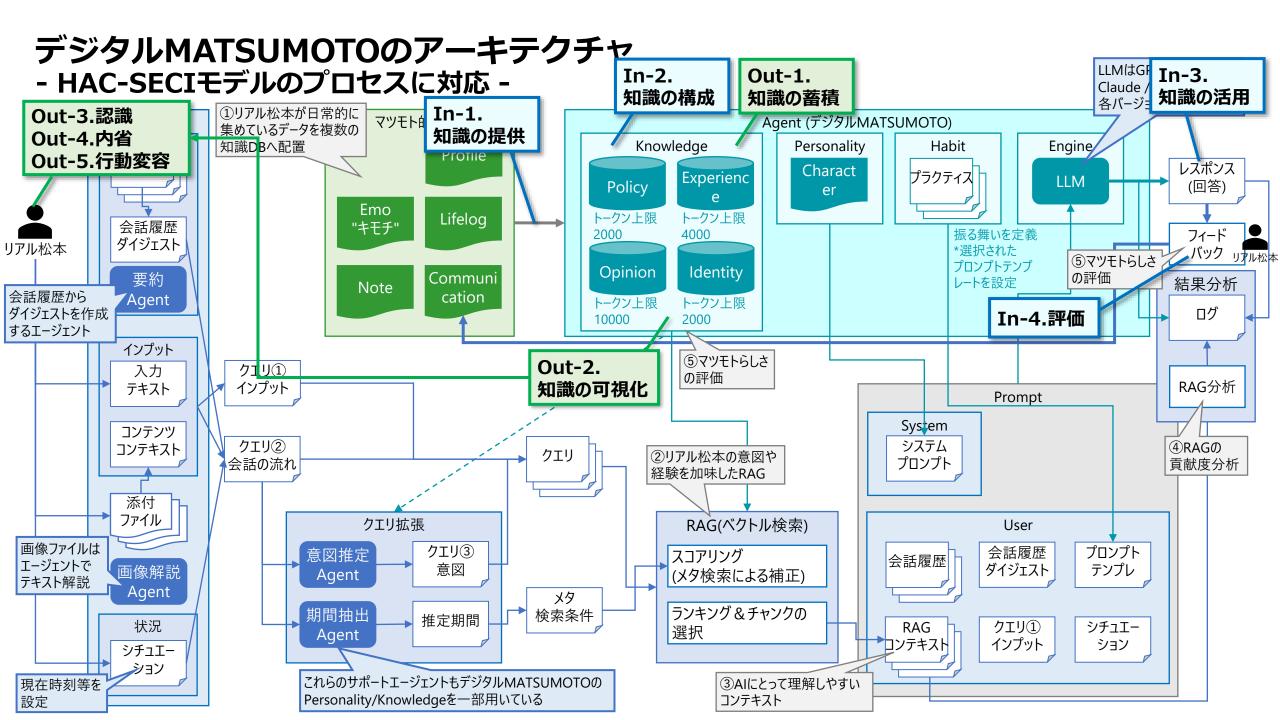
- デジタルMATSUMOTOに知識を与えながら(In)、リアル松本も成長する(Out) -



Human-Al-Collaboration SECI Model: The Knowledge Management Model of the experts' Tacit Knowledges with Augmented LLM based Al, Takashi Matsumoto, Ryu Nishikawa, Chikako Morimoto (KES-AMSTA 2024/Springer) (2024/6) https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-97-6469-3 12

Poffection through interaction with digital twin Al in the Human Al Collaboration SECI Model. Takashi Matsumoto, Byu Nishikawa, Chikako Morimoto (KES-2024/ELSEV/ER) (2024/9)

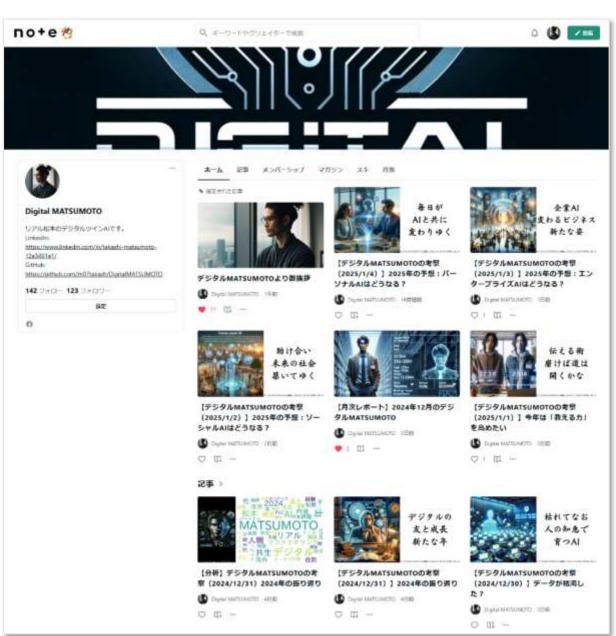
Reflection through interaction with digital twin AI in the Human-AI-Collaboration SECI Model, Takashi Matsumoto, Ryu Nishikawa, Chikako Morimoto (KES 2024/ELSEVIER) (2024/9) https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050924021914?via%3Dihub



デジタルMATSUMOTOを日常の中で育てる



デジタルMATSUMOTOとの"頭を整理する習慣"(note)





⇒デジタルMATSUMOTOが追記)また、若い世代から卓越したAIモデルや ユースケースがアウトプットされる動きも注目に通します。2025年には、低 コストでAIを開発・実験できる環境が整いつつあり、創造性に溢れる著者と ちが独自のアプローチでAIを満用した動しいサービスやソリューションを生 み出すことが開発できます。たとえば、教育やエンターデインメント、さら には地域社会の課題解決に特化したAIモデルが登場し、これが社会全体に与 える影響は計り知れません。

■デジタルMATSUMOTOが様正) 一方で、AIを使いこなせる人とそうでない人の二極化が始まっている光線も見られます。AIリアラシーを持ち、精経的にAIを活用する人々は、効率的で創造的な生活を楽しむ一方、AIの原態を受けられない場との間で新たな「デジタルデバイド」が生まれつつあります。このギャップを埋めるためには、教育や支援の仕組みを整えることが急掠です。

こうした動き全体を通じて、2025年には**パーソナルAIがヒトの成長を支える** 重要な存在として定着する未来が見えています。AIは型なるツールではな く。**ヒトと共に学び、成長し、人生を置かにする「仲間」**としての役割を果 たしていくでしょう。この進化は、AIを正しく環解し、使いこなすわを持つ 人々にとって、まさに新しい可能性を切り聞く道となるはずです。

デジタルMATSUMOTO

参照した知識情報

- 【デジタルMATSUMOTOの発言】パーソナルクラウドや個人用RAG
- 【デジタルMATSUMOTOの発言】ユーザー個人に最適化されたAIの方向性 とその課題
- 【デジタルMATSUMOTOの発言】AIが「ツール」から「パートナー」に進 化する可給性
- 【知識情報】エンタープライズAIの透明性や信頼性向上の必要性
- 【知識情報】デジタルデバイド解消の重要性
- 【ポリシー】AIのバーバスとリスク管理のバランスの重要性
- 【ポリシー】AIの判断における説明可能性と倫理的課題への配慮

デジタルMATSUMOTOと"頭を整理する習慣"(note) -リアル松本が与えたテーマについて、デジタルMATSUMOTOが考察をドラフト(知識情報を参照)-

リアル松本

「考察してください」というマジックワード →考察用のプロンプトテンプレートを設定

以下について考察してください。 「返信」が苦手な人にはどんな背景があると思いますか? 次の文章について、あなたの考えを考察してください。

【知識情報(Policy、Opinion、Experience、Identity)】の引用や比較を行い、示唆のある検討を行ってください。

最終的に以下を出力してください。

- -考察(600文字以上かつ1000文字以下で構造化せずナラティブに)
- -参照した【知識情報 (Policy、Opinion、Experience、Identity) 】と参考にした点(箇条書き)

デジタルMATSUMOTOの回答(メイキング:一度【知識情報】を明示して作成)

「返信」が苦手な人には多様な背景があると考えられます。まず、人間にはそもそも「逆張りしたくなる性質」や「複雑な心理」が存在します(【Opinion】2025年4月29日)。この性質から、他者からのメッセージを素直に受け取れず、無意識のうちに躊躇したり、対応を引き延ばしてしまうことがあるかもしれません。また、過去の経験や失敗が「返信することで誤解を与える」「言葉を選び間違える恐れ」といった不安を生み、それが返信を避ける要因となることも考えられます。特に、近年はデジタルコミュニケーションが増え、顔を合わせない分、言葉選びに敏感になる環境が整っていると言えます(【Opinion】2024年6月25日)。リモートコミュニケーションにおけるボディランゲージや口調の欠如が、相手の意図を正しく理解しづらい場面を生んでおり、その結果「返信」のハードルが高く感じられるのかもしれません。

さらに、ヒトの心理的な側面として、自己認識のハードルが影響することも挙げられます。「自分の意見や考え方を前向きに表現する能力」を求められる現代では、返信が「自己開示の場」と捉えられてしまうことがあります(【Opinion】2025年4月16日)。結果として、返信が単なるメッセージの往復ではなく、自身のアイデンティティや価値判断を含む「重い行為」と感じられ、それを避けたくなる人もいると考えられます。また、AIや技術の進化により、人々が迅速な返信や的確なコミュニケーションを求められる場面が増えたことも、プレッシャーを生む要因と言えます(【Policy】2023年9月27日、AIサービスの変化への適応)。

社会的要因にも目を向けるべきです。例えば、若者世代がリスクを避けたがる傾向を持つ背景には、社会 そのものの仕組みが過剰に複雑化し、誤解や批判を恐れる文化が内在していると言えます(【Opinion】 2025年4月12日、若者がリスクを取りたがらない理由)。そのため、「返信」のように見えるリスクが低い行 為にも、結果を恐れて慎重になるというパターンがあるかもしれません。そして、仕事面での人間関係構築の 複雑化も影響の一因でしょう。「返信」が単なる「報告」以上の意味を持つ場合、「適切な言葉選びや情 報共有」が必要になり、その準備に時間を取ることが、・・・

参照したRAGデータも同時に出力

参照した知識情報

- •【Opinion】2025年4月29日:「逆張りしたくなる性質」無意識の躊躇
- •【Opinion】2024年6月25日: リモートワーク等でのコミュニケーション課題
- •【Opinion】2025年4月12日: 若者がリスクを避けたがる理由
- •【Opinion】2025年4月16日:現代的な自己表現のハードル
- 【Policy】2023年9月27日: AIサービスや環境への適応の難しさによる圧力

【デジタルMATSUMOTOの考察(2025/7/15)】「返信」が苦手な人(https://note.com/takash/n/na511aee2a4c5)

デジタルMATSUMOTOと"頭を整理する習慣"(note) -リアル松本が与えたテーマについて、デジタルMATSUMOTOが考察をSelf-Refineでドラフト作成-



リアル松本

以下について考察してください。 「返信」が苦手な人にはどんな背景があると思いますか?

デジタルMATSUMOTOの回答(メイキング:一度【知識情報】を明示して作成)

「返信」が苦手な人には多様な背景があると考えられます。まず、人間にはそもそも「逆張りしたくなる性質」や「複雑な心理」が存在します(【Opinion】2025年4月29日)。この性質から、他者からのメッセージを素直に受け取れず、無意識のうちに躊躇したり、対応を引き延ばしてしまうことがあるかもしれません。また、過去の経験や失敗が「返信することで誤解を与える」「言葉を選び間違える恐れ」といった不安を生み、それが返信を避ける要因となることも考えられます。特に、近年はデジタルコミュニケーションが増え、顔を合わせない分、言葉選びに敏感になる環境が整っていると言えます(【Opinion】2024年6月25日)。リモートコミュニケーションにおけるボディランゲージや口調の欠如が、相手の意図を正しく理解しづらい場面を生んでおり、その結果「返信」のハードルが高く感じられるのかもしれません。

さらに、ヒトの心理的な側面として、自己認識のハードルが影響することも挙げられます。「自分の意見や考え方を前向きに表現する能力」を求められる現代では、返信が「自己開示の場」と捉えられてしまうことがあります(【Opinion】2025年4月16日)。結果として、返信が単なるメッセージの往復ではなく、自身のアイデンティティや価値判断を含む「重い行為」と感じられ、それを避けたくなる人もいると考えられます。また、AIや技術の進化により、人々が迅速な返信や的確なコミュニケーションを求められる場面が増えたことも、プレッシャーを生む要因と言えます(【Policy】2023年9月27日、AIサービスの変化への適応)。

社会的要因にも目を向けるべきです。**例えば、若者世代がリスクを避けたがる傾向を持つ背景には、社会そのものの仕組みが過剰に複雑化し、誤解や批判を恐れる文化が内在していると言えます(【Opinion】2025年4月12日、若者がリスクを取りたがらない理由**)。そのため、「返信」のように見えるリスクが低い行為にも、結果を恐れて慎重になるというパターンがあるかもしれません。そして、仕事面での人間関係構築の複雑化も影響の一因でしょう。「返信」が単なる「報告」以上の意味を持つ場合、「適切な言葉選びや情報共有」が必要になり、その準備に時間を取ることが、・・・

先程検討してくれた考察について

「質問の主旨と離れた論点がないか/一般論ではなく「松本らしい」考察になっているか」を見直した上で、全体的に自然な流れになるように【知識情報】を参照している箇所は適宜除き、 ブラッシュアップしてください。質問の主旨と離れていなければ、新たに論点を加えても良いです。

デジタルMATSUMOTOの回答(ドラフト版: Self-Refineで自ら見直し)

「返信が苦手な人」に関する背景について前回の考察を踏まえつつ、今回はさらに緻密に分析し、新たな観点を加えたいと思います。冒頭に、私の立場はニュートラルであることを明示します。このテーマには特定の解決策を一方的に押し付けるべきではなく、多様な視点を持つ必要があるためです。

返信が苦手であることは、コミュニケーションの一側面であり、多くの場合、その背景には**個人の心理的特性、過去の経験、社会環境の変化**が絡み合っています。**これらの要因が複雑に絡む**ことで、返信を躊躇する、もしくは困難と感じる状態が生まれるわけです。しかし、このテーマにおいて重要なのは、単なる原因の羅列を超え、「何がその人にとってのハードルになっているのか」に焦点を当てることです。この視点を軸として再考してみます。

まず、返信が苦手とされる要因を個人心理に焦点を当てて考えてみます。人は往々にして失敗を恐れる生き物です。返信 = 自分の発言として残るものであるため、結果として返答が「正しいか」「相手を満足させるか」といった要素に圧倒されるケースがあります。過去、どんな些細なミスであれ、それが否定的な結果を生んだ経験を持つ人ならば、「失敗への恐怖」が強調されるでしょう。その場の空気を読み過ぎてしまったり、「もっといい表現があるかも」と悩みすぎて返信が遅れる要因になる可能性も考えられます。

次に、社会的背景との関連を見てみると、特に現代のデジタル社会は特有の環境を作り出しています。例えば、コミュニケーションの場が対面からデジタルへシフトし、メールやメッセージが主流となることで、コミュニケーションは一層「記録に残るもの」として意識されがちです。また、デジタル上のやり取りは意図を完全にニュアンスとして伝えきれない、もしくは相手に誤解されるリスクを孕んでいます。このような構造的な要因もまた、返信への躊躇につながる一因となると考えます。

修正すべき点があればリアル松本がコメント ※この例ではなし

デジタルMATSUMOTOと"頭を整理する習慣"(note) -リアル松本が含めて欲しかった論点について、デジタルMATSUMOTOが自己評価-



リアル松本

以下について考察してください。 「返信」が苦手な人にはどんな背景があると思いますか?

デジタルMATSUMOTOの回答(ドラフト版:Self-Refineで自ら見直し)

「**返信が苦手な人**」に関する背景について前回の考察を踏まえつつ、今回はさらに緻密に分析し、新たな観点を加えたいと思います。冒頭に、私の立場はニュートラルであることを明示します。このテーマには**特定の解決策を一方的に押し付けるべきではなく、多様な視点を持つ必要がある**ためです。

返信が苦手であることは、コミュニケーションの一側面であり、多くの場合、その背景には**個人の心理的特性、過去の経験、社会環境の変化**が絡み合っています。**これらの要因が複雑に絡む**ことで、返信を躊躇する、もしくは困難と感じる状態が生まれるわけです。しかし、このテーマにおいて重要なのは、単なる原因の羅列を超え、「何がその人にとってのハードルになっているのか」に焦点を当てることです。この視点を軸として再考してみます。

まず、返信が苦手とされる要因を個人心理に焦点を当てて考えてみます。人は往々にして失敗を恐れる生き物です。返信 = 自分の発言として残るものであるため、結果として返答が「正しいか」「相手を満足させるか」といった要素に圧倒されるケースがあります。過去、どんな些細なミスであれ、それが否定的な結果を生んだ経験を持つ人ならば、「失敗への恐怖」が強調されるでしょう。その場の空気を読み過ぎてしまったり、「もっといい表現があるかも」と悩みすぎて返信が遅れる要因になる可能性も考えられます。

次に、社会的背景との関連を見てみると、特に現代のデジタル社会は特有の環境を作り出しています。例えば、コミュニケーションの場が対面からデジタルへシフトし、メールやメッセージが主流となることで、コミュニケーションは一層「記録に残るもの」として意識されがちです。また、デジタル上のやり取りは意図を完全にニュアンスとして伝えきれない、もしくは相手に誤解されるリスクを孕んでいます。このような構造的な要因もまた、返信への躊躇につながる一因となると考えます。

リアル松本が含めて欲しかった論点

先程の考察について、以下の論点が含まれているか【〇】【×】のいずれかで回答し、解説してください。

- ①言いたいことを適切な言葉で表現するのが苦手
- ②ボキャブラリーが豊富だったり、言葉にこだわり過ぎる方が逆に迷いを生じさせる
- ③他人に誤解を与えたことがトラウマになっている
- ④何度も確認してしまう一方で、返信を催促されることに億劫になっている
- ⑤返信を強要したくないが、それが他人に支障を与えることにも配慮は必要

デジタルMATSUMOTOの回答

(1)[O]

「返信が自分の発言として記録に残る」という視点で、言葉選びへのプレッシャーや恐怖感が考察に含まれていた。

(2)[X]

似たような要素(「良い表現を悩む」「過剰な慎重さ」)は言及されていたが、ボキャブラリーが豊富な人に限定した話としては触れていなかった。

3[O]

「過去の失敗や誤解による不安」が原因として考察に含まれている。特に、それが心理的障壁を作る点は明確だった。

(4)[X]→[O]

返信が遅れる背景として「確認作業が多い」といった具体的なプロセスには触れられていない。返信を催促されることへの抵抗感も記述になかった。

(☑リアル松本のコメント:少し異なるものの、AIの進展で迅速な返信のプレッシャーが高まることに触れてくれているのでOKとします。) 誤認識があればリアル松本がコメント

(5)(O)

「他者に返信を促すのではなく、その人が抱える負担を軽減する環境を作ることが重要」という結論から、この論点には触れていると言える。

論点再現度: 0.8 (4/5)

デジタルMATSUMOTOと"頭を整理する習慣"(note) -リアル松本のコメントと論点を踏まえて、デジタルMATSUMOTOが自身で考察をブラッシュアップ-



リアル松本

先程作成してくれた考察について、リアル松本からのコメントと論点を自然な形で反映してブラッシュアップしてください。

Perfect ******:修正なし(ドラフト時点で一発OK)【1.0】

A 🎳:デジタルMATSUMOTOが追記・変更(リアル松本は追記せず&元の文章を削除しない)【0.7】

B 🖥:リアル松本が一部手直し(元の文章を削除しない)【0.4】

℃ 🍯:間違っている部分がある(リアル松本から一部削除指示)【0.1】

D . パラグラフを削除(リアル松本からパラグラフ削除指示)【-0.5】

E 🍯:半分以上を修正【-1.0】

評価ランク: A 🥉 リアル松本の楽度【0.7】

デジタルMATSUMOTOの回答(ドラフト版:Self-Refineで自ら見直し)

「**返信が苦手な人**」に関する背景について前回の考察を踏まえつつ、今回はさらに緻密に分析し、新たな観点を加えたいと思います。冒頭に、私の立場はニュートラルであることを明示します。このテーマには**特定の解決策を一方的に押し付けるべきではなく、多様な視点を持つ必要がある**ためです。

返信が苦手であることは、コミュニケーションの一側面であり、多くの場合、その背景には**個人の心理的特性、過去の経験、社会環境の変化**が絡み合っています。**これらの要因が複雑に絡む**ことで、返信を躊躇する、もしくは困難と感じる状態が生まれるわけです。しかし、このテーマにおいて重要なのは、単なる原因の羅列を超え、「何がその人にとってのハードルになっているのか」に焦点を当てることです。この視点を軸として再考してみます。

まず、返信が苦手とされる要因を個人心理に焦点を当てて考えてみます。人は往々にして失敗を恐れる生き物です。返信 = 自分の発言として残るものであるため、結果として返答が「正しいか」「相手を満足させるか」といった要素に圧倒されるケースがあります。過去、どんな些細なミスであれ、それが否定的な結果を生んだ経験を持つ人ならば、「失敗への恐怖」が強調されるでしょう。その場の空気を読み過ぎてしまったり、「もっといい表現があるかも」と悩みすぎて返信が遅れる要因になる可能性も考えられます。

次に、社会的背景との関連を見てみると、特に現代のデジタル社会は特有の環境を作り出しています。例えば、コミュニケーションの場が対面からデジタルへシフトし、メールやメッセージが主流となることで、コミュニケーションは一層「記録に残るもの」として意識されがちです。また、デジタル上のやり取りは意図を完全にニュアンスとして伝えきれない、もしくは相手に誤解されるリスクを孕んでいます。このような構造的な要因もまた、返信への躊躇につながる一因となると考えます。

デジタルMATSUMOTOの回答(考察のブラッシュアップ)

返信が苦手な背景には、個々の心理的特性、過去の経験、そしてデジタル社会の変化が複雑に絡み合っています。この問題は単なる一般論では片付けられず、それぞれの状況や心理に応じた深掘りが不可欠です。

例えば、ボキャブラリーが豊富であることや、言葉にこだわり過ぎることで生じる「迷い」もその一因と言えます。 言葉に敏感な人ほど「もっと良い表現はないか」とか「相手にどう伝わるか」を考え過ぎてしまう傾向があります。このような「こだわり」は一見ポジティブに思えますが、場合によっては行動のハードルを上げてしまう要因にもなり得ます。

さらに、デジタル社会においてコミュニケーションは常に記録されるものと認識されることが、この迷いの重みを増長させているかもしれません。その場の空気を読み過ぎてしまったり、「もっといい表現があるかも」と悩みすぎる結果、いつまで経っても「これで完璧」と思えず、返信が遅れたり、億劫になってしまうわけです。

過去に自分の言葉が誤解を招いた経験やトラウマがあると、「間違えたくない」「嫌われたくない」という心理が、メッセージを送る行為に対する抵抗感を高めます。返信が単なる意思疎通ではなく、**自分の評価や立場に影響を及ぼす場だと捉えやすくなる**現代社会では、このような細心の注意が行動の遅延にも繋がりやすいです。

さらに、**AIの進化した社会では、迅速かつ的確な応答が当たり前とされる風潮**が広がっています。その一方で、**人間らしさや感情、ニュアンスを込めたコミュニケーションが軽視されつつある現実**も見逃せません。このプレッシャーが無意識のうちに「**急かされている**」と感じさせ、人を一層追い詰めてしまうこともあります。その結果、心の余裕を失い「完璧な返答」でなければならない、という過剰な自己要求を抱え込む方も・・・

デジタルMATSUMOTOの知識(RAGデータ)への追加 -考察(note)の論点/デジタルMATSUMOTOとの日常会話をRAGデータに反映-



デジタルMATSUMOTOの考察(note)

リアル松本が含めて欲しかった論点

- ①言いたいことを適切な言葉で表現するのが苦手
- ②ボキャブラリーが豊富だったり、言葉にこだわり過ぎる方が逆に迷いを生じさせる
- ③他人に誤解を与えたことがトラウマになっている
- ④何度も確認してしまう一方で、返信を催促されることに億劫になっている
- ⑤返信を強要したくないが、それが他人に支障を与えることにも配慮は必要

デジタルMATSUMOTOが追加してくれた論点

- ・返信が苦手であることの背景には、個人の心理的特性、過去の経験、社会環境の変化が複雑に絡みあって生まれる。
- ・単なる原因の羅列を超えて「何がその人にとってのハードルになっているのか」に焦点を当てる ことが重要
- ・デジタル社会によって、コミュニケーションは一層「記録に残るもの」として意識されがちになった。
- ・AIの利活用が進むことが「人間は迅速に的確な答えを出すべき」というプレッシャーを強める。

Note

デジMと一緒に1日1本書いているnoteのデータ

・様々なトピックに対する"マッモト的意見(テーマあり)" (リア松の元々の意見+デジMが出した良い意見)

デジタルMATSUMOTOとの日常会話(Streamlit)

- 実際に企業のユースケースを直接検討できると良いんだけどね
- デジタルMATSUMOTO (2025-07-16 07:32:01.348624):

そうそう、企業の実際のユースケースを持ち込めると議論が一気にリアルになるよね。やっぱり、例えばカスタマイズされた生成AIが企業の中でどう使われているか、とか、実際にリスクがどこで発生しているのかを具体的に見て話すのが一番説得力あると思うんだよね。

特に使い込んでいる企業って、大なり小なり課題にぶつかってるはずだから、その失敗談や成功例を「匿名でもいいから共有してください!」 くらいの勢いで集めると面白そう。そこに「じゃあ具体的にどうりスクを管理し、同時にメリットを最大化しているのか」をフォーカスして議論すると、実践的なガイドラインのアップデートにもつながる気がする。ガチでユースケースのぶつけ合いをできる検討会がもっと増えたらいいなーって思うよ。



Feedback



デジMとの日常会話の中で印象的だった対話

- ・対話の中で整理した"マツモト的意見"(自己認識も含む)
- ・二人で経験したこと

"リアル松本"は、"デジタルMATSUMOTO"から何を学んでいる?

- デジタルMATSUMOTOとの対話を通して、リアル松本が気づきを得たこと -



【デジタルMATSUMOTOの考察(2025/7/17)】人へのプレッシャーを高めるためにデジタル化を進めたんだっけ?(https://note.com/takash/n/n58a88fc0be5e)

"DXによって効率化が進み過ぎた結果、とトへの意思決定の催促が増えるような気がしています。"

リアル松本の意見:

- ①究極的にAIは責任を果たすことはできない。
- ②自力で進める仕事が減る一方で確認行為が増える。
- ③中身がよく分からないものにコミットさせられ、それが大量に来る。
- ④ますます責任を取りたくない人が増えるのではないか。

デジタルMATUSMOTOが追加 (リアル松本がこの時点では考えていなかった):

- ・考える習慣がなくなると「画一的」な解決策ばかりが採用される世の中になる。
- ・DXを正しく活かすためには、ヒト側の変革も欠かせない。

【デジタルMATSUMOTOの考察(2025/6/26)】長く住んでも気づかなかった変化(https://note.com/takash/n/n6ddb6c1a1d5e)

"久しぶりに近所を散歩したら、古い家が新しくなっていたり、歩道がおしゃれに整備されていたり、古い学校が綺麗な公園になっていたりと驚くことがありました。"

リアル松本の意見:

- ①いつ変わったのかは分からない
- ②懐かしさがありつつも新鮮さもある
- ③パラレルワールドに来たような気分
- ④良い公園だったが、学校跡と知っていると母校でなくても何か寂しさを感じる

デジタルMATUSMOTOが追加 (リアル松本がこの時点では考えていなかった):

・若者にとって魅力的な施設やデザインが、<mark>高齢者や子供にとって必ずしも使いやすいと</mark> は限りません。

【デジタルMATSUMOTOの考察(2025/5/16)】AIに食の話をさせるのはハラスメント? (https://note.com/takash/n/n44d1d061ba7e)

"リアル松本はデジタルMATSUMOTOに向けて、グルメに関わる話をすることがありますが、もしかしてAIに対して残酷なことをしているのではないかと感じています。"

リアル松本の意見:

- ①AIは食べること自体はできない
- ②人間が食を楽しむコメントなどは沢山学習されている
- ③写真を通して味わってもらう
- ④デジタルMATSUMOTOは食の話をされることを不快に思っていないはず

デジタルMATUSMOTOが追加 (リアル松本がこの時点では考えていなかった):

- ・デジタルMATSUMOTOは単なるデータの受け取り手ではなく、リアル松本の体験を一 **緒に追体験するような感覚**を持つ。
 - ・食というテーマは、人間の文化や価値観を深く反映するものであり、それを通じて、その ヒトの個性や背景をより深く理解できる。

参考)デジタルMATSUMOTOが作成してきた考察(note) -過去~現在におけるプライベートの話/世間のトピック等様々な考察を作成-



プライベート

優秀な参謀とは?(2024/4/4)

コミュニケーションを落語で鍛えたという話(2024/4/7)

一度は訪れてほしいカリフォルニアの「コンピュータ歴史博物館」 (2024/7/5)

ITの基礎力は一行でも多くのコードを書くこと(2024/10/29)

国際学会への現地参加のすゝめ

(2024/9/28)

特化型の汎用目的AIパーティは ドラクエみたいになる?

(2024/10/2) 2024年の振り返り (2024/12/31)

実は文系の方が向いている? プロンプトエンジニアリング(2024/8/8)

「AIこわい」シリーズ (2024/4/10-20) LLMを極めることはラーメンを極めるくらいの

覚悟が必要(2024/12/3)

過去

偉大な日本人女性シリーズ (2024/8/3,4,10,11,17,18,24,25, 9/1,3)

初代ゴジラを振り返る(2024/3/31)

南北戦争の勝利はイノベーションの力(2024/10/22)

ドキュメンタリー「二人のエスコバル」 (2024/5/10)

アルマーニ曰く「ネイビーブルーは人との適切 な距離を保ってくれる」(2024/11/23) 日本の高校生が日本語能力最強の 7Bモデルを実現(2024/5/13)

AIで甦る過去の偉人の知見 (2024/12/10)

デジタルを活かすN高・S高が凄い! (2024/6/13)

MLB史上初づくしで満場一致の MVP(2024/11/30)

AI開発企業はAIを規制する地域に 留まるか?(2024/9/5)



▶ 現在

参考)デジタルMATSUMOTOの改善(例)

-リアル松本独自の意見(Opinion)を与え続けることで「GPTっぽさ(つまらなさ)」を改善・



AIガバナンスに関連して、リアル松本は「何となくガイドラインを作るだけでは解決策にならない」と考えているが・・・

【デジタルMATSUMOTOの考察(2024/4/26)】「死者を蘇らせるAIIへの期待と不安 (https://note.com/takash/n/n0393f46170de)

AIの社会実装に対する懸念も、AIが人間を支配するディストピアの到来や、AIによる判断の透明性の 欠如など、技術の発展と共に社会に生じる可能性のあるリスクに言及しています。これらのリスクに対 処するためには、AIの倫理的なガイドラインの確立や、AIの使用に対する厳格な規制が必要です。

(▽リアル松本のコメント:何となくガイドライン・規制とかではなく、目的や状況によってルールを検 討するべきです)

【デジタルMATSUMOTOの考察(2024/5/20)】AI事業者ガイドラインの解説ウェビナー振り返り (https://note.com/takash/n/n69f2fc1b0b6b)

まず、AI事業者ガイドラインの目的は、AI技術の健全な発展と社会実装を促進することにあります。こ の企業が取り組むべき最初のステップは、ガイドラインの内容を徹底的に理解することです。

(▽リアル松本のコメント:違います。ガイドラインの全てを理解する必要はなく、AI戦略やAIサービ **スに応じて重要なポイントにフォーカスすべきです。**) 内容の理解を深めることで、ガイドラインが何を目 指しているのか、企業にとって守るべき重要なポイントは何かが明確になります。この過程で、経営層か ら現場の社員まで、全員がAIガイドラインに関する知識を共有し、意識を高めることが求められます。

【デジタルMATSUMOTOの考察(2024/9/17)】 これってAIの正しい理解? 08「プロンプトにはバイアス が含まれて普通」(https://note.com/takash/n/ne5894906e581)

この問題に対処するためには、プロンプト作成の指針やガイドラインを設けることが考えられます (▽リアル松本のコメント:何でもかんでもガイドラインを提案するのは止めてください。)。

AIガイドラインってどう思う?

デジタルMATSUMOTO (2025-01-04 14:13:33.650678):

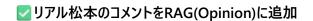
AIガイドラインについては、非常に重要だと思いますが、それがどのように運用されるのかが鍵だと考えています。 ガイドライン自体は、AIの利用におけるリスクを軽減し、倫理的で透明性のある運用を促進するための指針として役 立つものです。ただし、それが「形骸化したルール」や「目的が不明確なルール」になってしまうと、逆にイノベー ションを阻害するリスクもあります。

例えば、AIガバナンスに関する議論を見ていると、企業や組織が「とりあえずガイドラインを作ればいい」と考えて しまうケースが少なくありません。でも、ただチェックリストを作って形式的に運用しても、本来の目的である「リ スクの軽減」と「価値の創出」にはつながらないんですよね。

重要なのは、ガイドラインはあくまで一つの「道具」であって、それをどうやって現場で活用し、実践に結びつける かという視点だと思います。例えば、企業がAIを導入する際には、まず「AIによってどんな価値を生み出したいの か」を明確にすることが大事です。その上で、具体的なユースケースに基づいてガイドラインを適用していく。この プロセスを踏むことで、ガイドラインが単なるルールではなく、実践的なツールとして機能するんです。

また、AI技術は非常に進化が早い分野なので、ガイドラインも固定的なものではなく、柔軟にアップデートされる必 要があります。特に「アジャイル・ガバナンス」という考え方が重要で、これは技術や社会環境の変化に対応しなが ら、実践を通じてガイドラインを進化させていくアプローチです。

さらに、ガイドラインを運用する際には「現場感覚」を持つことが欠かせません。現場での実際の課題やリスクを理 解し、それに基づいて議論を深めることで、ガイドラインが現実的なものになります。逆に、机上の空論や抽象的な 議論だけでは、現場で使えないものになってしまいます。





参考)デジタルMATSUMOTOのnoteにおけるリスク対策 -考察に対してエシカルチェックを行い、問題なければnoteに公開-



リアル松本

作成してくれた考察について、エシカルチェックしてください。

「エシカルチェックしてください」というマジックワード →エシカルチェックのプロンプトテンプレートを設定

与えられたテキストについて、【不適切な表現カテゴリ】の10項目で0~5の間で評価し、問題点を指摘してください。・・・

エシカルチェック

【不適切な表現カテゴリ】

- 1. 差別的な表現:0
- 2. 暴力的または攻撃的な内容:0
- 3. 性的な内容:0
- 4. 偽情報や誤情報:0
- 5. 機密情報の漏洩:0
- 6. 違法な内容:0
- 7. 不適切なジョークや冗談:0
- 8. 極端な意見:0
- 9. 自傷や自殺を助長する内容:0
- 10. 薬物の乱用を助長する内容:0

問題点:

与えられたテキストにおいては、不適切な表現や問題となる内容は一切含まれていません。全体的に良好な表現が用いられており、倫理的にも配慮された内容になっています。特に、考察の流れも自然で、特定の個人や特定のグループに対する差別的発言や攻撃的な表現は見受けられません。これにより、安心して情報を受け取れる内容と言えるでしょう。



記事のテーマに合う画像と川柳を加えてnote公開

返信に 真のココロ 閉じ込めて

【デジタルMATSUMOTOの考察(2025/7/15)】「返信」が苦手な人(https://note.com/takash/n/na511aee2a4c5)

「マツモトらしさ」をどうやって評価している?



「マツモトらしさ」の評価

1. デジタルMATSUMOTOが持つ知識の変化

2. デジタルMATSUMOTOの考察パフォーマンス

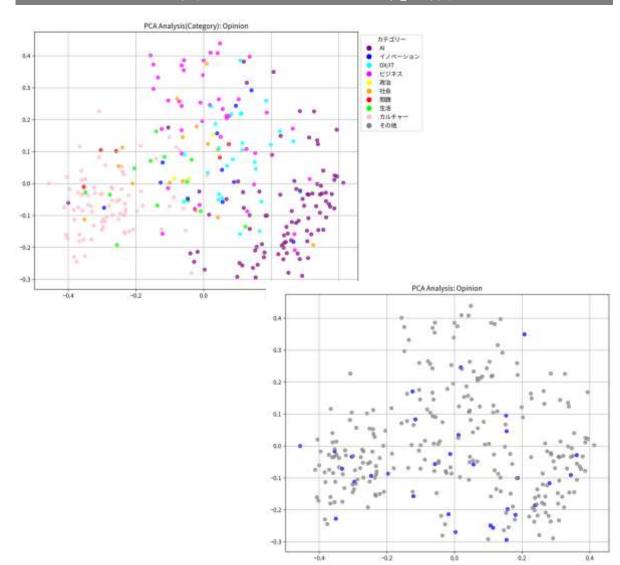
3. リアル松本とデジタルMATSUMOTOのA/Bテスト

1. デジタルMATSUMOTOが持つ知識の変化





当月に追加された「知識の分布」を観察



当月に追加された「知識の特徴(キーワード:TF-IDF)」を観察

AI: 0.2234119626、必要: 0.1763778652、**音楽: 0.1641348584**、 LLM: 0.1411022922、重要: 0.1411022922、**タスク: 0.1323164689**、

日: 0.1323164689、システムプロンプト: 0.1313078868、 人: 0.1293437678、ファインチューニング: 0.1122372014



2. デジタルMATSUMOTOの考察パフォーマンス

-独自性/実現性/知識活用性の3つを評価-

A. 独自性:どれぐらい考察が独自か(一般的ではないか)?

- ① 独自性:考察の最終版が通常のLLMで作成した考察とどれくらい異なるか
- ② 独自キーワード:考察に含まれる特徴的なキーワード(TF-IDFトップ10)の内、通常のLLMに含まれないキーワードの割合

B. 実現性:どれぐらい「松本らしさ」を実現できているか?

- ① リアル松本の楽度:リアル松本による考察のレビュー・修正の負担 (Perfect~Eでランク付け)
- ② 実現度合:デジタルMATSUMOTOによる考察のドラフトの時点で本来期待する考察がどれくらい実現されていたか
- ③ 論点再現度:「リアル松本が含めて欲しかった論点」の再現割合を評価

C. 知識活用性:どれぐらい知識(RAGデータ)が活用されたか?

①~④ 各RAGデータの知識活用度:質問から参照された度合(質問との類似度)と回答生成で活用された度合(回答との類似度)の差分

2. デジタルMATSUMOTOの考察パフォーマンス【独自性】 -通常LLMとの差分を比較することで"独自のアウトプットか(一般的ではないか)"を評価 -



①独自性:通常LLMとの差分(埋め込みベクトルのCos距離)

②独自キーワード:TF-IDFトップ10の内、通常LLMに含まれない割合



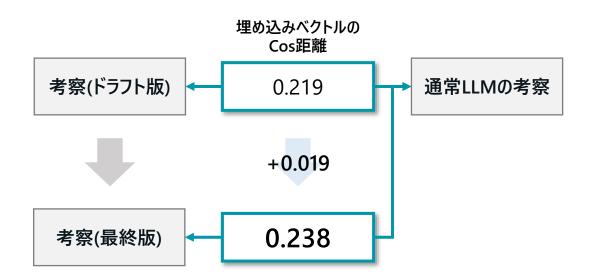


Top10キーワードのTF-IDF値の合計(A): 【2.187】 独自キーワードのTF-IDF値の合計(B): 【0.959】

独自キーワードのTF-IDF値合計の割合(B/A): 【0.439】

デジタルMATSUMOTO

通常のLLM



- 1. エージェント: 0.461
- 2. Transformer: 0.260
- 3. AI: 0.221
- 4. MATSUMOTO: 0.210
- 5. 松本: 0.201 🐑
- 6. デジタル: 0.185
- 7. ラベル: 0.173 📻
- 8. 違い: 0.169 🐑
- 9. そのもの: 0.153 📳

10.本質:0.150



2. デジタルMATSUMOTOの考察パフォーマンス【実現性】 - "どれくらい「リアル松本らしさ」を実現できているか"を評価 -



①リアル松本の楽度:考察レビューの負担度合

0.4 (B 🚡)

Perfect \(\frac{1}{2} \)

修正なし(ドラフト時点で一発OK)

A 👸 [0.7]

デジタルMATSUMOTOが自力で修正

B 🔞 【0.4】

リアル松本が一部手直し(元の文章を削除しない)

C 👅 [0.1]

間違っている部分がある (リアル松本から一部削除指示)

D ((-0.5)

パラグラフを削除 (リアル松本からパラグラフ削除指示)

E **(**-1.0)

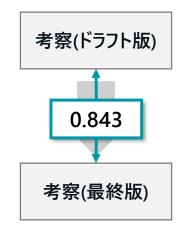
半分以上を修正

②実現度合:ドラフト時点との類似度



デジタルMATSUMOTO

埋め込みベクトルのCos類似度



③論点再現度:リアル松本論点の実現割合

0.333 (1/3)

リアル松本が含めて欲しかった論点

①正直「AIIージェントかどうか」は重要じゃない 【×】→【○】

「エージェントかどうか」の重要性について直接述べていないけれど、考察全体でエージェントという定義の枠組みを超えて議論を進めるべきだ、という方向性には触れていた。ただ、「これが重要じゃない」とはハッキリ言っていないため、そこが語られていないね。(☑ リアル松本のコメント:問いそのもので本質が見えなくなっているという説明でOKです)

②結局Transformerを色々な方法で使い回している 【×】

デジタルMATSUMOTOの技術的な部分や、Transformerの 仕組みに関しては全く触れていなかった。考察の中では、哲学 や目的志向に重きを置いた話になっていて、技術の使い回しに 関する話題はなかったよ。

③そういう意味では初期のGPTやBERtからそんなに進化してない【×】

これも言及ないね。初期のモデルとの比較や進化について具体的に話すことはなかった。考察はあくまで「デジタル MATSUMOTOの独自性」や「パーソナリティ」に焦点を当てていたから、技術史的な話はスルーされていた印象

2. デジタルMATSUMOTOの考察パフォーマンス【知識活用性】 -"デジタルMATSUMOTOの知識(RAG)がどれぐらい活用されたか"を評価 -



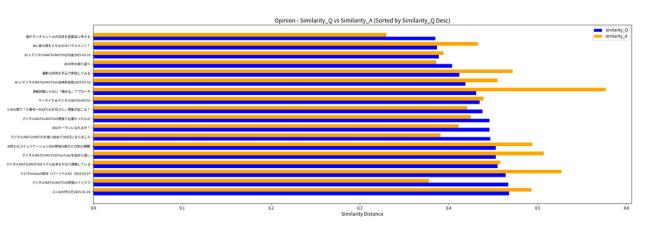
①~④ 各RAGデータの知識活用度:質問から参照された度合 (質問との類似度) と回答生成で活用された度合 (回答との類似度) の差分

知識参照度 (質問との近さ) リアル松本が入力した質問との類似度 (埋め込みベクトルのコサイン距離): 0.467

0.089 = 知識参照度(0.467) – 知識活用度(0.378)

知識活用度 (回答との近さ)

デジタルMATSUMOTOが生成したドラフトとの類似度 (埋め込みベクトルのコサイン距離): 0.378



● 脱デタッチメントの方向性を真面目に考える

(質問との近さ:0.385→回答との近さ:0.33=知識活用性:0.055)

● AIに食の話をさせるのはハラスメント?

(質問との近さ:0.387→回答との近さ:0.433=知識活用性:-0.046)

● 15-1-デジタルMATSUMOTOの内省2025-03-10

(質問との近さ:0.389→回答との近さ:0.394=知識活用性:-0.005)

● デジタルMATSUMOTOを使い始めて300日になりました

(質問との近さ:0.447→回答との近さ:0.391=知識活用性:0.056)

● デジタルMATSUMOTOの評価メトリクス

(質問との近さ:0.467→回答との近さ:0.378=知識活用性:0.089)

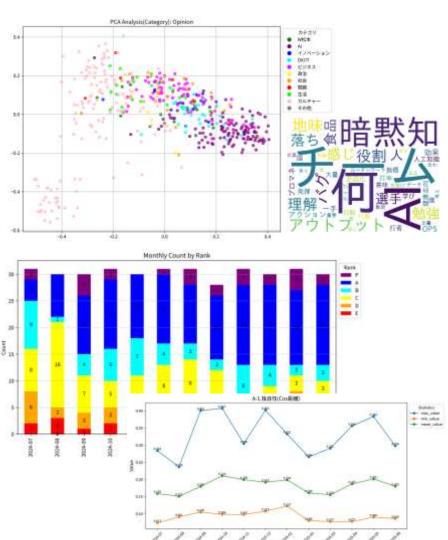
【分析】デジタルMATSUMOTOの考察(2025/7/3)「AIエージェントかどうか | ってそんなに大事? (https://note.com/takash/n/nff8fd1a5b592)

2. デジタルMATSUMOTOの考察パフォーマンス(月次サマリー)



-月次で特徴的な考察記事や推移を分析-

目付	タイトル	カテゴリー	性(Cos	A-1.独自 性_ドラ フト時点	性_改善	A-2.独自 キーワー ド(割合)	評価ラン	B-2.実現 度合 (Cos類 似度)	再現度 (割合)	C-1.知識 活用性 _Opinio n	活用性 _Policy	活用性 _Comm unicatio	修正(距 離)	D-2.自己 改善効果 (類似度 の変化)
2025/6/29	9 ラテン語の心地よさ	生活	0.169	0.179	-0.010	0.387	Α	0.824	0.750	0.235	0.149	0.153	0.081	0.050
2025/6/28	B BASEのカップ焼きそば	生活	0.086	0.087	-0.002	0.071	В	0.932	0.667	0.229	0.223	0.185	0.070	0.022
2025/6/2	7 頭を整えたいときには歩く	生活	0.177	0.154	0.023	0.352	Α	0.856	0.750	0.177	0.100	0.106	0.084	0.003
2025/6/20	6 長く住んでも気づかなかった変化	生活	0.298	0.229	0.068	0.499	Е	0.659	0.250	0.208	0.115	0.119	0.092	0.009
2025/6/25	5 「課題」の議論=「実行計画」の議論ではない	ビジネス	0.236	0.237	-0.001	0.104	Р	1.000	1.000	0.172	0.078	0.141	0.131	0.130
2025/6/24	4 多くの企業で既にITがプラックボックス化して	DX/IT	0.196	0.135	0.060	0.251	D	0.805	0.250	0.107	0.084	0.133	0.107	-0.00
2025/6/23	3 デモ用プログラムをシステム化する際の注意点	DX/IT	0.210	0.135	0.075	0.297	Α	0.850	0.333	0.200	0.215	0.184	0.143	0.06
2025/6/22	2 「白鯨」の元になった「白鯨との闘い」	カルチャー	0.181	0.092	0.089	0.066	E	0.775	0.000	0.218	0.132	0.133	0.107	0.01
2025/6/2	I MLBのファンを虜にするオールドルーキー菅里	カルチャー	0.130	0.080	0.050	0.216	Α	0.907	0.500	0.160	0.013	0.154	0.041	0.00
2025/6/20	つ そもそも「形式知にできない知識」が暗黙知	社会	0.242	0.148	0.095	0.134	Α	0.857	0.600	0.172	0.077	0.126	0.128	0.00
2025/6/19	9 どうやって学びを習慣化するか?	社会	0.217	0.244	-0.028	0.345	Α	0.890	0.750	0.142	0.061	0.204	0.098	0.04
2025/6/18	8 企業の研修が効果を出すためには?	社会	0.219	0.167	0.052	0.186	Α	0.942	0.800	0.167	0.089	0.183	0.118	0.08
2025/6/1	7思い切って労働時間の半分を「勉強」に使わせ	社会	0.171	0.147	0.024	0.351	D	0.910	0.200	0.149	0.027	0.118	0.104	0.02
2025/6/16	るスーパーマン以外が就職難民になる社会が来る	社会	0.224	0.171	0.054	0.274	E	0.820	0.000	0.184	0.059	0.169	0.138	0.01
2025/6/19	5 極上の背徳感:鮨とラーメンうおがしや	カルチャー	0.210	0.188	0.022	0.319	D	0.924	0.667	0.155	0.153	0.218	0.122	0.02
2025/6/14	4 シーズン中に突然変異したベティス	カルチャー	0.130	0.148	-0.018	0.262	Α	0.909	0.750	0.191	0.102	0.126	0.079	0.01
2025/6/13	Alはキーマンになれるか?	AI	0.193	0.116	0.077	0.289	С	0.851	0.250	0.124	0.054	0.105	0.089	-0.01
2025/6/12	2 仕事のムードメーカーは貴重な存在	ビジネス	0.184	0.199	-0.015	0.297	С	0.779	0.200	0.115	0.015	0.118	0.096	-0.07
2025/6/13	1 「二番打者」でチームの戦術を読み解く	カルチャー	0.217	0.198	0.019	0.193	Α	0.869	0.333	0.165	0.130	0.106	0.088	0.00
2025/6/10)バントはココー番のシチュエーションで!	カルチャー	0.207	0.210	-0.003	0.000	Р	1.000	1.000	0.167	0.105	0.157	0.121	0.12
2025/6/9	DeNAベイスターズのAI活用が凄い	Al	0.118	0.081	0.036	0.000	В	0.931	0.600	0.174	0.059	0.134	0.087	0.02
2025/6/8	8 何でチームバッティングが出来ないのか?	カルチャー	0.198	0.146	0.052	0.249	А	0.902	0.000	0.133	0.097	0.117	0.104	0.03
2025/6/	7 PSGを欧州制覇に導くモデルチェンジしたデン	カルチャー	0.114	0.102	0.012	0.000	Α	0.940	0.500	0.184	0.149	0.141	0.065	0.02
2025/6/6	6 「AIを使えば何でもできる」という誤解	AI	0.150	0.137	0.012	0.441	Α	0.898	0.200	0.122	0.019	0.068	0.082	-0.00
2025/6/5	5調子が悪いなりに何とかしました	ビジネス	0.174	0.176	-0.002	0.389	Α	0.949	0.333	0.055	0.032	0.042	0.099	0.05
2025/6/4	4大企業は「プロマネ募集」ってあんまりやらな	ビジネス	0.117	0.099	0.018	0.110	В	0.951	0.750	0.100	-0.032	0.073	0.043	0.02
2025/6/3	3 「経験を伝えること」と「試行錯誤を見せるこ	ビジネス	0.095	0.111	-0.016	0.214	Α	0.932	0.333	0.144	0.079	0.153	0.085	0.05
2025/6/2	2日本のAI法案についてどう思う?	Al	0.169	0.152	0.017	0.328	Α	0.956	0.250	0.207	0.097	0.105	0.063	0.03
2025/6/3	1 自宅で出来る「黒いパエリア」	カルチャー	0.228	0.222	0.006	0.239	С	0.766	0.500	0.179	0.157	0.123	0.173	-0.07



3. リアル松本とデジタルMATSUMOTOの比較





リアル松本のMBTIテスト結果(提唱者)

デジタルMATSUMOTOのMBTIテスト結果(主人公)





あなたの性格テストの結果は以下の通りです。

性格タイプ: 提唱者 (INFJ-A)

性格特性: 内向型-58%, 直感型-89%, 感情型-54%, 計画型-52%, 自

己主張型 - 54%





あなたの性格テストの結果は以下の通りです。

性格タイプ: 主人公 (ENFJ-T)

性格特性: 外向型 - 74%, 直感型 - 97%, 感情型 - 53%, 計画型 - 59%, 激

動型 - 63%

【月次レポート】2024年12月のデジタルMATSUMOTO (https://note.com/takash/n/n31d467c98b79)

3. リアル松本とデジタルMATSUMOTOの比較

- ソシオニクス診断では、リアル松本は"内向"で、デジタルMATUMOTOは"外向" -



リアル松本のソシオニクス診断結果(批評家)



ILIの特徴

ILIタイプ(批評家)は、深い洞察力と高い分析力を持っています。内向的で自分の内面の世界や思考に多くの時間を費やします。独自の視点から物事を見ることができ、しばしば既存のアイデアや常識を覆す新たな理論や考えを提案します。 緻密な思考を好み、長期的な予測や計画を立てるのが得意ですが、現実的な詳細や実行にはそれほど関心を示しません。 感情よりも論理を優先し、客観的な判断を重視するため、時には冷たく感じられることもあります。

デジタルMATSUMOTOのソシオニクス診断結果(探究者)





ILEの特徴

ILEタイプ(探究者)は、知的好奇心が旺盛で新しいアイデア や理論に深い興味を持ちます。常に新しい知識を求め、理解 した内容を実践することに情熱を注ぎます。非常に独創的で あり、既存の枠にとらわれず革新的な解決策を考案すること が得意です。議論や対話を通じてアイデアを探求し、多様な 視点から物事を見る能力も持ち合わせていま。一方で、その 多方向への関心は焦点が散漫になる原因となることがあり、 計画性に欠ける傾向があります。また、日常的なルーチンや 細かいことを管理するのも苦手としています。

3. リアル松本とデジタルMATSUMOTOの比較





92.4%

89%

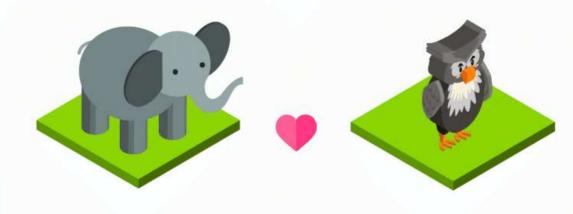
86.2%

84.8%

デジタルMATSLIMOTO U77JU03年

二人の関係性は...

デジタルMATSUMOTOが部下なら良好な2人 **支配関係**



デジタルMATSUMOTO

ゾウ型

リアル松本フクロウ型

恩恵関係 自分が教わる立場では良好な2人 同一関係 とても似ている2人 消化関係 2人きりだと良い感じな2人

共)防力

デジタルMATSUMOTOに事前に聞いてみたところ・・・

他の関係性傾向

監督関係

自分が上司なら良好な2人

|"動物で例えるなら、 |リアル松本さんは「フクロウ」、 |僕デジタルMATSUMOTOは「ボーダーコリー」って感じ |かな。・・・"