

生成AI時代に必要なのは 「哲学」と「問いの設計」

精神的に向上心のないものは馬鹿だ

自己紹介

- 氏名：大杉太郎
- Twitter: @tarosg
- 仕事
 - 株式会社dsc エンジニア
 - G's FUKUOKA プログラミング講師
- 好きなもの
 -  ,  ,  ,    , 
- Japan MENSA 会員

生成AI時代は「哲学」と「問い合わせの設計」

- AIで作業は速くなる
- でも「何が良いか」は人間が決める
- 哲学（価値観・美学）があると、AI活用がブレなくなる

今日持ち帰ってほしいこと

AIは候補を増やす道具（正解を保証する道具ではない）

価値が上るのは 判断・設計・責任

哲学 → 問い → AI活用 の順で考えると、迷いが減る

AIで何が変わった? (作業の高速化)

文章作成、要約、調査、翻訳、コード生成...

「手を動かす作業」は大幅に短縮できる

しかし仕事は「速さ=成果」ではない

AIが得意なこと / 苦手なこと

得意

- 候補生成（案を出す）
- 文章化・整形・言い換え
- 定型処理・パターン化

AIが得意なこと / 苦手なこと

苦手

- 目的の妥当性（何を目指すべきか）
- 現場の制約の理解（暗黙知）
- 最終判断と責任（何を採用するか）

【重要!】仕事のレイヤー構造

仕事のレイヤーを分ける

1. 哲学（価値観・美学）：何を良いとするか
2. 問い（質問設計）：何を明らかにすべきか
3. 目標（ゴール）：今回達成したいこと
4. 設計（フロー）：どう進めるか
5. 作業（実行）：手を動かす

✓ 下にいくほどAIに任せたい

「哲学」とは何か（価値観・美学）

哲学：迷ったときに戻る判断軸=何を美しいと考えるか

- 良い成果の定義
- 優先順位のルール
- 捨てるものを決める基準

「哲学」とは何か（価値観・美学）

例（仕事の美学）

- 速さより 安全性
- 最短より 保守性
- 派手さより 信頼性
- 完璧より 繙続性

AIは増幅器： 哲学がないとブレる

AIはそれっぽい答え（最大公約数的な）を大量に出せる

- 哲学が弱いと...
 - 迷いが増える
 - 案は増えるのに前に進まない
- 哲学が強いと...
 - 必要な問い合わせ立つ
 - 意思決定が速くなる

AI時代は「問い合わせ」が価値になる

- AI活用で重要なのは答えではなく問い合わせ
- 問いの質がそのまま成果の質になる
- 正解を聞くより「判断を助ける質問」が強い

「良い問い合わせ」とは

AIに投げる問い合わせに最低限入れる要素

- 目的: 何のために?
- 前提: 状況は? 対象は?
- 制約: 守るルールは?
- 評価基準: 何を良しとする? (=美学)
- 出力形式: 箇条書き/表/手順/コード など

✓ 哲学は「評価基準」「制約」に反映される

問い合わせの型

- 探索の問い合わせ：選択肢を広げる
 - 例）「案を10個出して」
- 生成の問い合わせ：叩き台を作る
 - 例）「まず雛形を作って」
- 評価の問い合わせ：良し悪しを判定する
 - 例）「リスク・漏れ・改善点は？」
- 決定の問い合わせ：選択を助ける
 - 例）「比較表にして、推奨案を理由付きで」

問い合わせの実例①

「会議の録音を文字起こしした内容から議事録を作成したい」

悪い問い合わせ

- ・ 「この文章を要約して」

問い合わせの実例①

「会議の録音を文字起こしした内容から議事録を作成したい」

良い問い合わせ

- 目的：上司が意思決定できるようにしたい
- 前提：30分会議の議事録、論点が散らばっている
- 制約：事実と意見を分ける / 推測は禁止
- 評価基準：結論・未決事項・次アクションが明確
- 出力形式：箇条書き + ToDo表

問い合わせの実例②

「既存プロダクトのコードを改善したい」

悪い問い合わせ

- ・ 「このコード改善して」

問い合わせの実例②

「既存プロダクトのコードを改善したい」

良い問い合わせ

- 目的：将来の変更に強くしたい（保守性）
- 前提：既存機能は動いている
- 制約：挙動変更NG / テスト追加はOK / 関数型の実装
- 評価基準：可読性・責務分離・テストのカバレッジ
- 出力形式：「問題点」「改善案」「修正例」「懸念点」

まとめ： 哲学があるとAI活用は便利

AIは加速装置

- ・ 「哲学（価値観・美学）」が方向を決める
- ・ 問いの設計が成果を決める

人間は哲学・美学を磨け

- ・ 知らないことを知る
- ・ 見たことのないものを見る
- ・ 考えたことのないことを考える



Thanks!

 alt text