








# 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）

価値が上がるのは 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 継続性

# 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...
  - 必要な問いが立つ
  - 意思決定が速くなる

# AI時代は「問い」が価値になる

- AI活用で重要なのは答えではなく問い
- 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」とは

AIに投げる問い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

# 問いの型

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

# 問いの実例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

- 「この文章を要約して」

# 問いの実例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

- 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

- 「このコード改善して」

# 問いの実例②

「既存プロダクトのコードを改善したい」

良い問い

- 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活用はブレない

## 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