

AIビジネスに取り組む 国内企業の可能性



はじめに

AIの進歩は、それを巧みに使いこなした企業に対し、新たなソリューションの開発と市場導入の機会を大幅に拡大させる、革新的な変化である。特に「ChatGPT」を代表とする生成AIは、近年で最も革命的なソリューションであり、それを使いこなせるか否かは、企業の今後の成長にとって死活問題となりかねない。

本稿では、生成AIを活用した先端的なサービスを展開する2つの国内企業、株式会社ギブリー（東京・渋谷）とハックフォープレイ株式会社（石川・金沢）を紹介する。ギブリーは社内向け生成AI環境を提供し、ハックフォープレイはプログラミング教育サービスの提供している。

これらの企業は、AIをどのように活用し、どのように市場に変革をもたらしているのだろうか。独創的かつ画期的な新サービスを提供する、この2社のインタビューを通じ、AIビジネスに取り組む国内企業の可能性を探っていきたい。

AKKODiS Tech Report について

AKKODiS Tech Report は、クライアントが直面する現在と未来の課題に対し新たな視点を提供することを目的に、社会課題と技術動向を深く洞察し、その解釈としてホワイトペーパーやインタビュー、対談記事を発行するものです。

ChatGPTは 優秀なアシスタント。

Giverry

取締役 山川雄志氏

株式会社ギブリー



ChatGPTは優秀なアシスタント。

「法人GAI」で誰もがビジネスをよりスムーズに

現在、世界中で話題になっている技術といえば「生成AI」（ジェネレーティブAI）だ。生成AIとは、コンピューターが学習したデータを基に、新しい情報を生成する技術を指す。

この技術のひとつである「大規模言語モデル」（Large Language Model=LLM）は、高度な文章作成に特化している。ユーザーが質問を入力すると、AIがまるで人間が作ったかのような自然な文章で回答を生成する技術だ。

2022年11月、この「大規模言語モデル」を使ったサービス「ChatGPT」がリリースされた。アメリカのOpenAI社が開発し、誰もが使える無料のサービスとして公開されて以来、世界中に広まっている。

ChatGPTを使ったさまざまなサービスが生まれている中、ビジネスシーンで注目を集めているのが、株式会社ギブリーが提供している「法人GAI」だ。

今回は、株式会社ギブリーの取締役である山川雄志氏に、サービスの内容や生成AI全般に対する見解などを伺った。

「法人GAI」の3つのポイント

－ 御社が提供されている「法人GAI」というサービスについて教えてください。

OpenAI社が提供している大規模言語モデル（LLM）のGPT-4を、自社専用の環境で使えるソリューションです。

無料で公開されているChatGPTは、BtoCのサービスです。ユーザーは無料で利用できる代わりに、入力したデータはすべてOpenAI社に送られて、ChatGPTの学習に活用されます。

この状態のままビジネスに利用すると、自社のデータがChatGPTに学習されてしまい、ほかのユーザーに伝わる可能性があります。

一方、ChatGPTのAPIを通じて、ユーザーが入力したデータはChatGPTの学習には使われません。弊社の「法人GAI」はAPI経由でChatGPTを利用できる環境を構築しているため、ChatGPTの学習に自社のデータが使われる心配はありません。「法人GAI」は、企業でもChatGPTを利用しやすくなっているというのが、1つめのポイントになります。

2つめのポイントは、プロンプトレシピです。これは、エンドユーザーの皆様がChatGPTの使い方がわからなくても、あらかじめこちらが用意しているプロンプト（AIへの命令文）をボタンをワンクリックするだけで使えるという機能です。これにより、ユーザーのITリテラシーにかかわらず、ChatGPTによる業務の自動化が可能になります。

3つめのポイントは、セキュリティ面です。先ほど、入力したデータがChatGPTの学習に活用されないという話をしましたが、それ以外にも、個人情報や機密情報など、ChatGPT側に送信したくない情報については、入力時にアラートを出せるようになっていたり、情報がマスキングされるようになっていています。この独自の機能により、さらに強固な環境でChatGPTを安心してお使いいただけます。

－ ChatGPT側に情報は送信されないけれど、社内で使う大規模言語モデルは学習をして成長していくのでしょうか。

その場合は、自社専用の大規模言語モデルを作り、そこに情報を追加して学習させていくという方向性になります。これはファインチューニングという言い方をしますが、割と大規模な開発になるので、要望がある企業様に対して個別に提案するという形をとっています。

－ プロンプトレシピというのは、具体的にどのような作業ができるのでしょうか。

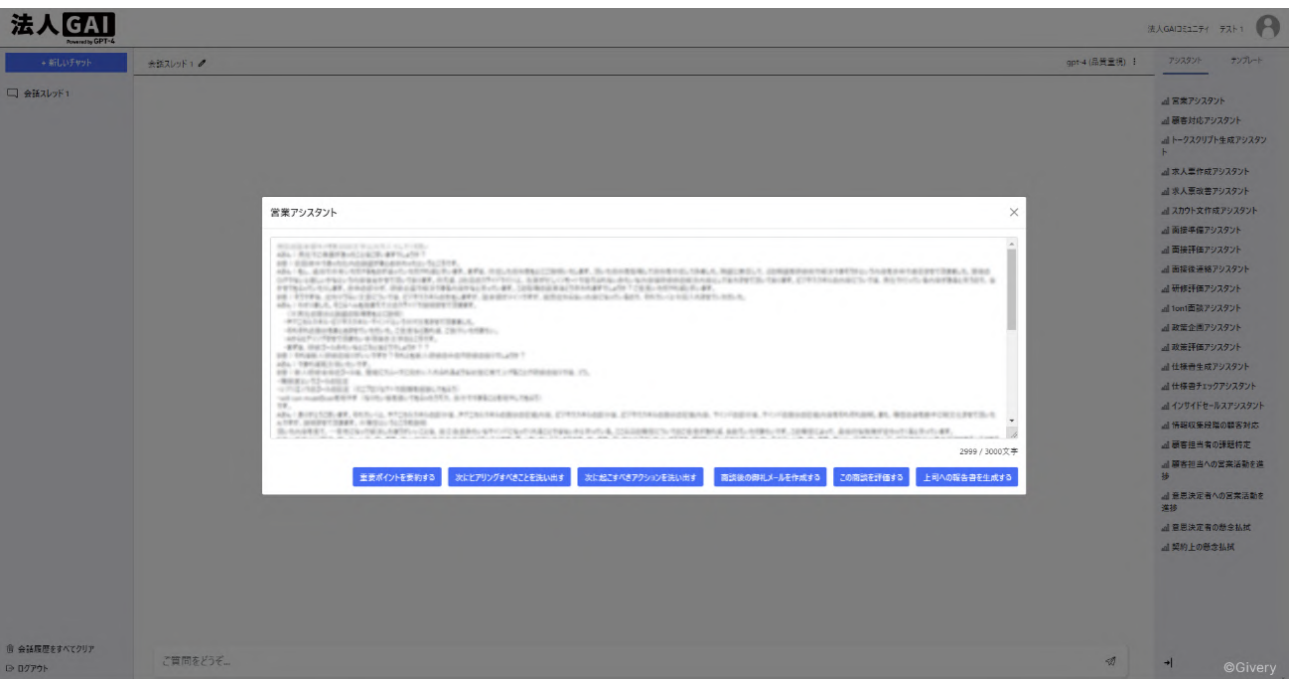
代表的なプロンプトレシピとして「営業アシスタント」があります。これは、営業職の方が、お客様と商談をしたときの議事録やメモを、営業アシスタント上にコピー＆ペーストして使います。この機能では、次にどのようなアクションを起こせば受注につながりやすいかということを教えてくれます。



法人GAIの画面

また、上司への報告書の作成機能もあります。これを使うことで、上司は報告書の書き方などを部下に教える手間がなくなりますし、部下も上司に不明点を聞くということもなくなります。

これらはすべてGPT-4によって生成されるわけですが、要件通りのものを作るプロンプトを書くのは難しいです。それを我々があらかじめ作ることで、プロンプトを書く労力を軽減しています。



営業アシスタントの画面

一 上司にも部下にもメリットがあるサービスなんですね。

そうです。法人GAIや営業アシスタントは、部下にとっては上司、上司にとっては部下のような位置付けになります。

一 営業以外の職種では、どのような使い方ができますか？

人事の場合は、求職者の情報を入力すれば、面接での質問事項を生成できます。欲しい人材の要件を入力して、求人票を生成することも可能です。同じように、あらゆる領域の職種に対してバーチャルに作っていく予定です。

職種だけではなく、業界ごとのサービスも作っています。今、不動産会社さんと弊社がパートナーシップを結んで、サービスを開発しています。不動産業界は、教育に工数が割けずに営業成果がでる社員とそうでない社員の差が出やすいという課題があります。特定領域の知識が問われる点や、特殊な商習慣が影響しているとも考えられます。

このような課題を解決するために不動産領域ならではのプロンプトレシピを開発し、不動産業界の企業様に提供していきたいと考えています。

また地方自治体や中央省庁の職員の方をターゲットとした。行政業務に特化したプロンプトも開発しています。例えば政策の企画や評価、仕様書の生成など特定の職種向けではあるものの、多くの従事者が活用するであろうプロンプトを企画し、常時開発・改善を進めています。

同様に、不動産や金融など、それぞれの業界ごとにニーズがあるはずです。それらをバーチャルに作っていきたいと思っています。

生成AIは革命的なソリューション

一 ChatGPTをはじめとした生成AIが今話題になっていますが、御社は生成AIをどのようなものだとお考えでしょうか。

インターネットの歴史上、一番革命的なソリューションだと思っています。今まで発明されてきた技術は、人間が恣意的に「こうしたい」と思ったものを実現するための技術だと思います。自ら何かをクリエイトする技術ではなかった。人間がやってきたことの代替だったわけです。人間でもできることを、もっと精度を高く速くやるという技術でした。

一方、生成AIは、アウトプットのクオリティやスピードという点を含めて人間ができなかったことをできるようにしたり、クリエイティブなものを生成したりするという点において、これまでにはない発明といえるでしょう。

生成AIによって仕事が奪われるという話もちらほら聞きます。しかし、職業そのものがなくなることで、日常業務のタスクがなくなることが同義で語られることがあるため、この文脈は発信する側も受け取る側も注意が必要です。

たとえば身体の不自由な方のサポートや、文章が書けない方の代わりに文章を書くといったことが実現できるのは、とても有用ですよね。

語学の面でも同じことが言えます。生成AIによって、言語的な壁というものがなくなります。話すことが苦手だったり、そもそも同じ言語を話せなかったりという問題を超えていけることになります。人間の生活すら変える可能性があると思っています。



— 生成AIのストロングポイントはどこなところでしょう。

仕事や生活において、生産性やクオリティを上げてくれるところでしょうか。今、スマートフォンがないと生活できないレベルになっていると思います。生成AIは今後、スマートフォンと同じレベルになっていくでしょう。

— 逆に、生成AIのウィークポイントを挙げるとしたら、どんなところでしょうか。

使い方にもよりますが、自分で思考しなくてもこなせることが増える点です。これまで、ビジネスにおいて、業務は上司や先輩に教えてもらいながら覚えていくものでした。

しかし、生成AIが一般的になることで、上司や先輩から学ばなくても、生成AIに聞けばわかるようになる。

それが良いのか悪いのかという議論はあります。しかし、そういう世界が一般化したときには、そんなことも誰も考えなくなるでしょう。ウィークポイントと言えるかどうかわかりませんが。今までの教育や人材育成の価値観が変わるので、そうした変化を許容できない人や組織にとっては懸念として捉えられるものになるかもしれないですね。

— 生成AIが実用化されている段階に入っていますが、生成AIが生成したものが正しいかどうかのチェックというのは重要だと思います。御社ではどのように考えられていますか。

生成AIから返ってきた回答が正しいかどうかの判断は、完全にユーザーに依存するものだと思います。現在、我々がインターネットで検索して出てきた情報を、正しいかチェックするのと同じです。

ひとつの解決策としてはソースの提示です。たとえば、ChatGPTに質問したときに返ってきた答えに対して「ソースを提示してください」とお願いしてソースを提示させる。そして、そのソースをチェックして、自分で正しいかどうかを判断するというフローが一般的でしょう。

もちろん生成AI側も進化していて、なるべく間違った情報を返さないようになっています。ただし、精度が100%になることはあり得ません。正しいかどうかの判断は受け手次第というところがあります。

そこは教育面でカバーしつつ、技術面ではソースの提示をさせるというのが現実的ではないでしょうか。

- わからないことがあるとインターネットで検索して答えを探すのと似ていますね。確かに便利なんですけど、あまり学習しているという感じにはなりません。良いことなのか悪いことなのか……。

さらに未来のことを考えると、人間が仕事をしなくても生活できる世界になると思っています。週5日で働くこと自体が珍しい、という世の中になるのではないのでしょうか。生成AIだけではなく、あらゆる技術の発展で多くのものは自動化していくはずですよ。もしかしたら、我々が週5日で働く最後の世代になるかもしれませんね（笑）。

仕事をしなくても生活できる世界が来る

- そのような世の中になったときに、経済はどのように変わっていくと思われませんか。

一番問題が出るのは雇用面ではないでしょうか。そこはベーシックインカムなどとセットで語られないと成立しないでしょう。仕事をしなくても生活ができるようになるには、基盤が整うことが前提ではあります。

しかし、別に仕事をがんばらなくてもご飯が食べられて、ある程度豊かな生活が担保される。

それ以上に豊かになりたい人たちは、自分で何かをやる世界になるのかなど。

現在、我々は週5日で働いており、生活のほとんどを仕事に費やしている状態です。お金はもちろん、それ以外の充実感みたいなものも仕事で得ているわけです。その充実感のようなものが、未来の世界では社会活動といったものに代替されていくのではという気がします。ボランティアやNPO、サークル活動のようなものが生活の中心になるのかもしれませんが、仕事は、手段のひとつでしかなくなると思います。

- 生成AIがこれだけ急激に普及し始めていて、人間の生活そのものが大きく変わるタイミングになってきていると感じます。御社はいち早くChatGPTを使ったサービスをリリースしていますが、この流れをどのように見えていますか。

今、日本はものすごくチャンスだと思っています。再度世界を牽引できるラストチャンスなのではないでしょうか。この生成AIをものにできるかどうかというのは、国を挙げてやるべきですし、もっと生成AIに対して投資していくべきだと思います。

意思決定の早いパートナーと協業したい

- 今後、御社はどのようなビジネス展開を考えていらっしゃいますか？

今回は「法人GAI」という、弊社の展開している事業の3部門のなかのひとつの事業のお話をさせていただきましたが、ほかの事業でもいろいろなことを考えています。

たとえば、経営者向けの意思決定を支援するソリューションや、人事データや現場のデータを紐付けるソリューションなども考えています。

生成AI系のものに関しては、今後も継続して伸ばしていきますし、先ほどお話したように、さまざまな業界に特化した、バーティカルなサービスを作っていくなどの展開は考えています。

— 特定の業界とタッグを組んでやっていきたいなどの展望はありますか。

はい、展望はありますが、連携を進める業界を決める際には「マーケットが大きいから取り組む」というより、スピード感をもって協業できるパートナー様がいるかどうかを重視しています。

正しい判断を下せる人材育成が必須

ChatGPTの登場により、これまで人間が行っていた作業の大部分が生成AIで代替できるようになりつつある。ビジネスシーンにおいても、これまで単純作業とされてきたものは、徐々にChatGPTのような生成AIが代替するようになる。これにより、人間はよりクリエイティブな作業に注力できるようになるだろう。

一方、ChatGPTを過信してしまうのも問題がある。あくまでも人間が指示したことに対して、膨大なデータから最適と思われるものを抽出して、自然な文章を生成する技術だ。自然な文章が生成されるため一見正しいように感じてしまうが、内容の精度はまだまだといったところである。

山川氏も語っているように、最終的な判断はユーザー自身で下す必要がある。ChatGPTなどの生成AIを使用する場合は、ユーザーが正確な判断を下せるためのリテラシーを備えていなければならないだろう。

これからビジネスでChatGPTなどを活用するのであれば、生成された内容を判断する人材の育成というのも必須になる。今後、生成AIを導入しようとする企業では、その辺りを考慮していく必要があると言える。



プログラミングを、
もっと楽しくもっと
身近に。

代表取締役 寺本大輝氏

ハックフォープレイ株式会社

「ハックフォープレイ」の寺本氏が考える 生成AI時代の教師とは

自分でゲームを作りながらプログラミングを学ぶことができるWebサービス「ハックフォープレイ」。2014年のサービス開始以来、投稿されているゲーム数は10万件に及ぶ。同サービスでは、全国でワークショップも開催し、プログラミングの裾野を広げる活動も精力的に行っている。ユーザーのメイン層は小中学生だ。彼らにとって親しみやすい「ゲーム」で、プログラミングを楽しく学べる環境を作り出しているのが、代表取締役の寺本大輝氏だ。

「ハックフォープレイ」では、生成AIのひとつである「ChatGPT」を活用した機能を提供している。プログラミングと生成AIの相性はよさそうに感じるが、実際にはどうなのだろうか。

今回は寺本氏に、「ハックフォープレイ」とプログラミング教育についてと、生成AIがプログラミング教育や社会にどのような影響を及ぼすのかについて、話を伺った。

本格的なプログラミングを学べるサービス

－ ハックフォープレイとは、どのようなサービスなのでしょう。

主に、子どもたちにプログラミングを好きになってもらいたいという主旨で作成したWebサービスです。2014年から提供しています。



最初のチュートリアルでヒットポイント（HP）や戦闘力の数値を書き換えるのが大きな特徴です。普通は、ゲームのHPや戦闘力を書き換えるということはできません。

そういうことを通して「おもしろい」と感じてもらい、プログラミングに興味を持ってもらう。自分でプログラミングをしてゲームを作っていくという体験を、Web上でできるサービスになっています。

ハックフォープレイをきっかけに、どんどんプログラミングにのめり込んでいく子どもたちを増やしていければと思っています。

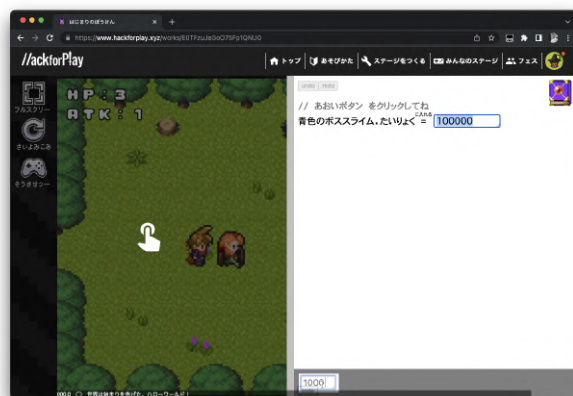
－ 子ども向けということですが、使用しているプログラミング言語はなんなのでしょう。

使用しているのはJavaScriptです。プロのプログラマーが使用している言語と同じものです。特に子ども向けにアレンジしているというわけではありません。ただし、コードの説明に絵をつけてわかりやすくするなど、ハードルは下げています。

プログラミングの楽しさを伝えたい

－ 御社のビジョンはどんなものなのでしょう。

プログラミングを好きになる人を増やすことが、大きなビジョンであり、達成したいところです。



－ ハックフォープレイのような、Webサービスでプログラミングを学ぶという形を考えついたきっかけというのは？

僕はプログラミングが好きで、高等専門学校時代にプログラミングを学んでいました。当時からプログラミングの授業はありました。でも、休み時間や家に帰ってからでもプログラミングをやるくらいのめり込んでいる友人はいませんでした。

僕は「こんなに楽しいのに、なんでやらないんだろう？」と思っていました。

高専の5年生になって就職活動をしているとき、東京のベンチャー企業でアルバイトをすることになりました。そこでは、中高生向けにプログラミングを教えていましたが、それがすごかったんですよ。

「キャンプ」という名前のワークショップなのですが、大音量でBGMを流したり、大画面にすごくエモい映像を流したりするんです。テーブルクロスもすごくカラフルで、「みんなでプログラミングをするぞ!」という感じでした。それを4泊5日でやる。プログラミングをすること自体を、エンタメ化していたんですよ。

それに衝撃を受けて、こうやったらプログラミングは楽しいと伝わりやすくなるんだと思いました。そこからもっといろいろな人たちに、プログラミングの楽しさを届けたいという意識が強くなったんです。

ただ、僕はプログラマー的な考え方でした。だから、プログラミング自体をエンタメ化するのではなく、Webサービスのよう
に手軽にできる形に昇華すれば、より多くの人に届けられるのではと思い、ハックフォープレイを作りました。

ハックフォープレイは「教えない」

ー ワークショップも開催しているそうですが、どのような内容なのでしょう。

会場によって変わりますが、基本的には1人のメンター、大人に対して子どもが4、5人という感じです。

企業様などから依頼を受けて開催することが多いです。メンターはアルバイトとして一時的にお願いしたり、企業様の社員さんが手伝ってくださったりと、いろいろですね。

ー メンターの方のプログラミングに対する理解度というのは。

プログラミング経験がまったくない方もいらっしゃいます。

ー そのような方でも、メンターの役割ができるんですか？

僕らはよく「教えない」と言っています。教壇に立って教えるとなると、ある程度は知識が必要だと思います。でも、その部分はすべてソフトウェア側に移してしまおうというスタンスでやっています。ハックフォープレイを使っていれば、誰もつまづくことなくゴールまで行けますという感じですね。

ワークショップで、1人で画面に向かってプログラミングをしているだけでは、イベントとしてやる意味がないです。子どもたちを盛り上げてあげる役割を人間が担っているという感じですね。メンターの方のプログラミングの知識は、あまり関係ありません。

オンラインワークショップがコロナ禍で人気に

ー Webサービスとワークショップという2つの柱で事業を展開しているということですね。実際にサービスを受けている方々からの反響というのはどのような感じですか。

2014年からやっていることもあり、小学生の頃に始めた子がそのまま続けて、今では高校生になっていることもあります。ハックフォープレイをきっかけにプログラミングに興味を持ち、大きなコンテストに出て賞を取った方なども出てきています。

プログラミングにのめり込んでいった子どもたちが、その後どんどん成長していく姿というのが、ひとつの反響というか結果としてありますね。

少し前の話になるのですが、コロナ禍で学校が休校になったときに、それまでオフラインでやっていたワークショップをオンラインで開催しました。オンラインにすると、パソコンさえあれば全国どこからでも参加できるのでいいよねっていう、軽い気持ちで始めたんです。それが当時のニーズとマッチしたようで「また来週もやって」といった反響がすごくありましたね。

オンラインのワークショップはYouTubeライブで開催しました。オンラインで作ったゲームをその場で投稿すると、みんなに遊んでもらえる。テレビやラジオの視聴者参加型のノリに近い感じでした。

やらされている感は絶対に 出さない

— ゲームをベースにプログラミングを学ぶというコンセプトですが、気をつけていらっしゃることはありますか？

遊ばされている感は一切に出さないようにしようと強く思っています。

たとえば、ソーシャルゲームはインストールして起動したら、まずこれをやって、次にこれをやってと決まっているものがほとんどです。それが継続率につながるというメリットもあります。しかし、それをやってしまうと、やらされている感が強くなり、指示待ち人間のようにになってしまう。「次に何をやればいいですか」という風になってしまうんです。

でも、プログラミングというのはそれでは楽しめないと思っています。「私はこれをやりたい」という気持ちで、どんどん出てこないといけないと思うんです。だから、やらされている感は一切に出さない。自分がこうしたいから、次はこうするというように誘導するようにしています。

— ハックフォープレイは、ゲーム作成を通してプログラミングを学ぶという仕組みになっています。ほかの学び方に比べると持続しやすい傾向にありますか？

正直なところ、それは人によるというのが僕の所感ですね。ハックフォープレイが続きやすい子もいれば、ほかのサービスのほうが続きやすいという子もいます。

学校の勉強でも、算数が好きだから算数の問題をひたすらやっているという子もいれば、テストの点数を取るために勉強をする子もいます。スタンスの違いというのはあると思います。

ハックフォープレイの場合、圧倒的に自分のなかにやりたいことがないと楽しめません。そうではない子どもたちは、すぐに飽きてしまう。「次に何をすればいいのかわからない」って感じですよ。

一 継続率というのはどのくらいですか？

あまり意識したことはありません。ハックフォープレイはいつ辞めてもいいし、いつ再開してもいいというシステムです。仮に、ちょっとだけハックフォープレイをやってみて、その後は触る機会がなかったとしても、それはそれでいい。「プログラミングは楽しい」というイメージが、なんとなくその子になかに残ってくれればいいなと思っています。

大学生になってプログラミングの授業があったときに、「そういえば子どもの頃にやったことあるなあ」と、楽しい思い出のひとつとして残っていれば、それだけで授業の感じ方も変わってくると思うんですね。

ハックフォープレイでのChatGPT活用法

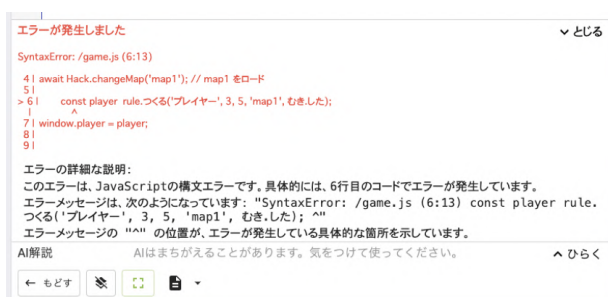
一 ハックフォープレイでは、ChatGPTを使ってコードの解説をさせるといった機能がありますが、どういう経緯で始められたのですか？

ChatGPTのAPIが公開されたときに、何かしらに使えるかとずっと考えていました。性能もどんどん上がってきて、絶対に実用化できるレベルにあるなど。何かに使いたいけど、何に使おうかという順番で考えました。

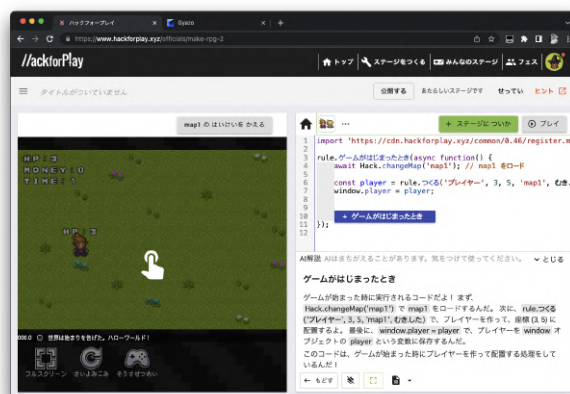
最初に思いついたのはエラー解説です。

コードを書いて走らせるとエラーが出るんですが、そのエラーは英語で書かれており小学生にはわかりません。それを解説してあげれば、ここがダメだったんだなと気づき、プログラムへの理解が深まります。

もうひとつChatGPTを活用しているのが、ハックフォープレイに投稿されたゲームの教材化です。ハックフォープレイでは、他のユーザーが投稿したゲームのコードを見ることができます。そうすることでプログラミングの参考になるだろうと、サービスの立ち上げ時から考えていました。



でも、実際にただコードが見られるだけでは理解することは難しいです。ハックフォープレイには、教材になるものがたくさんあるのに活用しきれていない状況でした。そのため、コード解説の機能はChatGPTに解説させ、現在10万件ほどあるハックフォープレイ内のゲームが教材になるというインパクトを狙って作りました。

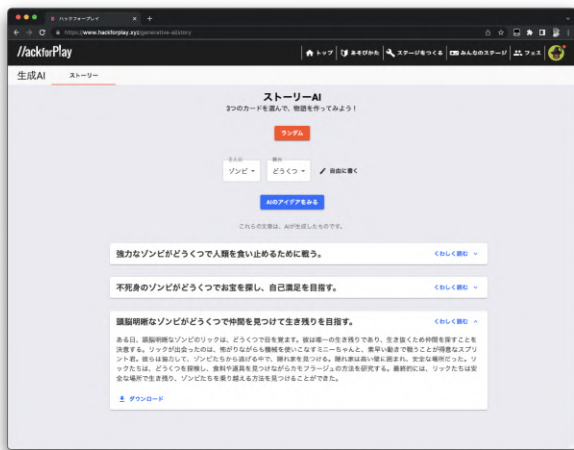


— そのほかに、ChatGPTを使ったサービスを考えていらっしゃいますか。

まだリリース前ですが、「ストーリーAI」というものを作っています。ハックフォープレイのユーザーには、何百個もゲームを作っている子もいるんです（笑）。そうすると、だんだんネタがなくなってきた、プログラミングに対するモチベーションも下がってきます。

— 小学生にして産みの苦しみを味わっていると（笑）。

ネタがないから作らないというのはもったいないじゃないですか。じゃあ、ネタはAIに考えてもらおうということです。ストーリーAIは主人公と舞台を選択すると、その2つの条件を基にAIがストーリーのあらすじを考えてくれるというものです。



別に、このあらすじ通り作る必要はありません。何かインスピレーションを刺激するものになればと思っています。

生成AIで教育そのものが大きく変わる

— ChatGPTのような生成AIが世の中に出てきたことで、プログラミング業界および一般的な社会は、どのように変わっていくと思いますか？

サム・アルトマンは資本主義が壊れるなんてことを言っていますが、あながち間違いではないと思うくらいには衝撃的でした。生成AI自体は、仕組みを知ってしまえば大したことをしているわけじゃないんです。万能のAIではありませんが、

まるで人間のように考えているかのように、言葉を紡ぎ出したりしてくれる。それだけのことが、人の仕事の大部分を代替できちゃうと人々は気付きつつある。この変化が非常に大きいのかなと思っています。

教育そのものが大きく変わるのは間違いないでしょう。直近の変化でいうと、教師の立ち位置が変わるのかなと。これまで教師の一番の存在意義は、生徒に知識を授けることでした。それが生成AIに代わっていくと思います。

生成AIは24時間365日働いてくれますし、生徒一人に対してパソコンが1台あればマンツーマンで何でも答えてくれます。生徒は教師に聞く前に、生成AIに聞くようになるでしょう。教師もそうしてほしいとなるんじゃないですかね。知識を持っていてそれを授けるといふ教師の存在意義はなくなっていくと思います。

プログラミング教育も、同じようになっていくのではないのでしょうか。

これは僕の希望も入っているんですが、僕は教師の役割は「褒める」ことが一番の仕事だと思っています。生成AIを使うことによって、そこに一步近づけるんじゃないかな。

大人になるとわかるのですが、大人から一方的に教えられた知識は自分の知識の中でも大きな割合を占めるわけではありません。自分から学ぼうと思って学んだことがほとんどなんです。そう考えると、いかに自分から知識を得ようとするかが大事になってくる。

教育では、学びに対するモチベーションや、学びたいという気持ちになるかが大事な部分になってくると思います。そのために、大人や教師ができることはなんだろうと思うと、「褒める」ことだと思うんですよね。

褒めてあげることで子どもは「学びたい」という気持ちになり、生成AIにどんどん質問する。生成AIはいつでも答えてくれるので、知識が増えていくという循環が生まれます。これからは、モチベーションがすべてになっていくのではないのでしょうか。

生成AIのいいところ、悪いところ

- ー 生成AIのいいところ、悪いところを挙げるとしたら、どんなところでしょうか。

僕は、生成AIはいいところしかないと思っています。今まですごく難しいアルゴリズムを考えたり、機械学習のためのデータを大量に集めたりしなければできなかった人間的なテキスト処理が、ちょっとプロンプトを考えるだけでできるようになりました。

これは、とんでもなく大きなインパクトです。これがないと作れない、といったサービスが今後はたくさん出てくると思います。

あえて悪いところを挙げるとすれば、生成AIに対する人間の受け取り方ですね。そもそも生成AIは、正しいことを言えるものではありません。だから、知識の正しさを期待してはいけないのに、生成AIはもっともらしいことを言う。それで人間は信じてしまう。この現象は、なんとかしなければいけないことだと思います。

- ー 受け取る人間側が学ぶべきなのか、生成AI側が精度を上げるべきなのか、どちらでしょう。

両方ですね。今後、生成AIはもっと正しい知識に基づいたことだけを答えられるようになっていくでしょう。一方、人間を変えらるというのは難しいです。地道に頑張っていくしかないでしょうね。

他のサービスに影響を与える存在に

- ー ハックフォープレイは、これからのように展開していきたいとお考えですか？

企業として成長させたいというモチベーションは、あまりありません。プログラミングは楽しいものだし、自分の好きにやっていいんだよ、という思想をいかに広げていくかという事を考えています。

今後、ハックフォープレイ以外のプログラミング教育サービスが出てくると思います。そういったところに影響を与えられるような存在になればいいですね。

ー 一緒に仕事をしたい、コラボをしたいという企業などはありますか？

僕、マヂカルラブリーの野田クリスタルさんが好きなんです（笑）。2020年のR-1グランプリの決勝で、自作のゲームを使ったネタをされていたことにインパクトを受けました。

プログラミングで人を笑わせられるんだと衝撃的でした。野田さんが作っている『スーパー野田ゲーWORLD』は、次の世代のプログラミングが好きな子どもたちを生ま出していくものになるのではないのでしょうか。



生成AIが教師の概念を変える

寺本氏は「これからはモチベーションが大事になっていく」と語る。これまで教師には、生徒に対して知識を与えるという大きな役割があった。しかし生成AIの登場により、教師に聞かずとも知識を得られるようになった。

生成AIの時代になると、教師は「知識を与える人」という役割から「モチベーションを上げる人」という役割にシフトチェンジする。これは何も教育の現場だけではない。ビジネスシーンにおいても同様だろう。

現在、インターネット検索で得られる情報のほとんどは、生成AIを経由して手に入れられる。しかも、より人間と対話しているかのような感覚だ。

これからの人間の役割は、人間の感情をコントロールすることだ。こればかりは、生成AIが人間と代わることは不可能だろう。やはり、人間の機微は、人間が一番よく理解しているはずである。

テストの点数を取ることに主眼を置いた勉強よりも、実生活におけるコミュニケーション能力や指導力といった、人間力をより高める教育が求められる時代が来るだろう。

編集後記

AKKODiSコンサルティングではChatGPTを活用した先端サービスを行っている2社について取組みをヒアリングした。

ギブリー社

同社が行ったChatCPT法人利用アンケートによれば、活用方法がわからないというユーザーが多かった。こうした中、同社は2023年4月にいち早くChatGPTを活用した法人GAIサービスを提供している。このサービスは、構成が難しいとされるプロンプトエンジニアリングのためのテンプレートを用意するなど、営業・製販・広報等の広範囲のサービスを提供しており、新しい市場機会の創出に成功している。

ハックフォープレイ社

プログラミングが小中高と必修化された中、ゲーム感覚でプログラミングが学べる画期的なシステムを開発している。単にプログラミング能力を鍛えるだけでなく、自らが内容を設定し、自由な発想でゲーム作成を経験できる。これは子供達が抵抗なくプログラミングを学べるための工夫であり、ChatGPTを使用したコード解説の新機能が追加されるなど、今後のサービス展開が大きく期待される。

この2つのインタビューは、技術と社会課題の洞察を提供し、我々のビジョン「未来を照らすインサイト、人財育成の架け橋」に合致する。これらの取り組みは、革新的な技術を現実の課題解決に結びつける方法を模索する我々にとって、貴重なガイドラインとなるだろう。読者諸氏の最先端の技術を社会的な視点から評価し、企業価値の高め方を理解する一助となることを期待したい。



AKKODiS Tech Report 2023 Vol. 1

AIビジネスに取り組む 国内企業の可能性

2023年8月31日発行

AKKODiSコンサルティング株式会社
テクノロジー統括 技術戦略室

小酒井亮太 谷本琢磨 山崎翔平

AKKODiSコンサルティング株式会社

〒108-0023東京都港区芝浦3丁目4番1号
グランパークタワー3F

<https://www.akkodis.co.jp/>