

AIは「仕事を奪う敵」ではなく、 組織の一員と考えるべき

【東京・墨田区発】連続起業家であり、同時にマイクロソフトのテクニカルトレーナーも経験している得上氏。AIについての先駆的な研究や教育に携わってきた得上氏は、AIの現在地や企業での利用について新しい見方を示してくれた。また、デジタルの世界にどっぷりとつかって来た一方で、意外な夢を抱いていることも語ってくれた。
(本紙主幹・奥田芳恵)



先駆者として感じる 未来に向けたデータの流れ

芳恵 「起業後は売却派」の得上さんがなぜMining Brownieの売却を後悔されているんですか？

得上 そうですね、ずっと「データの価値」というところでやってきたんですけど、当時はまだネット上のコンテンツの扱い、著作権に関しては議論がなくて。今でこそAIと著作権みたいな話が文化庁からも出てきて整理され始めている、という変遷がありますよね。だから今だったらAIを扱う会社にデータの卸売りができるような会社になっていただろうなあ、と。

芳恵 データというのは「過去」という印象があります。未来を探ることはできるのですか？

得上 まさに現在のAI時代で注目されていることそのものなんですが、データを扱っていくと、そこに一定の流れというのが見えてきます。で、今までがこうだから未来はこうなるだろう、という予測はできるんです。グラフとかたちで可視化したり、機械学習の材料にしたりするという使い道もあって。

芳恵 データというものを煮たり焼いたり、そういう世界なんですか？

得上 はい。私の場合、ずっと「野良データサイエンティスト」でやってきた感じがあります。

芳恵 2019年からマイクロソフトでテクニカルトレーナーに就任された経緯は？

得上 当時、AIを教えられる人というのがいなかったんですね。ディープラーニングという言葉も広がり始めたところだったので。それで声がかかって。マイクロソフトの表彰制度で15年から19年まで受賞していたこともあり、中の人と知り合いだったこともきっかけでした。

芳恵 具体的にはAIの何を教えてらしたんですか？

得上 14年に「Azure Machine Learning」という、マイクロソフトの機械学習をやるサービスが出ていて。マイクロソフトは今話題になっている生成AIというものよりも前からたくさんのAIサービスつくってました。そういったサービスをお客様に、AIをどのように使っていくかということをお教えしていました。

芳恵 当時は日本からどのくらいの人数がマイクロソフトのテクニカルトレーナーになっていたのですか？

得上 5人ですね。

芳恵 ほかの4人はどのような方でしたか？

得上 セキュリティーのすごい人、アプリ開発が得意な人、マイクロソフトのテクノロジーに詳しい人とコンサル系のオールラウンダーでした。バラバラなのでお互いサポートし合えないんです。

芳恵 大変だけど、面白い世界ですね！

現在の生成AIブームは 大義名分なきさまよいの段階

芳恵 AIの現在地についてはどのように見ていらっしゃいますか？

得上 まだまだ浮かれてるな、というのが正直なところですよ。やや落ち着いてはきましたけれど。というのは、今までは生成AIって「目的」だけがあって。それがようやく「手段」になってきたのかなあと。ただ、大義名分というのがまだなくて。「IT化」というのには、例えば「ペーパーレス」という強いワードがありました。何かが必要なくなる、なんとかレスっていうのはとてもわかりやすい。でも、今の生成AIは、まだそこまでのものがなくて、みんなそこを探って彷徨っている段階だろうと思います。「業務効率化」という言葉はありますが、これだとざっくりしすぎていて、単に使ってないと出遅れる、というイメージだけがある状況ですよ。

芳恵 マネタイズ、サービス化にはまだ遠い？

得上 そうです。使うことが目的になっていて、でもどう使っていくかという手段のところには至っていないんですね。もう1年くらいでそこは大きく変わると思うんですが。変わってほしい、というか。

芳恵 インターネットが出てきた時と同じ、それくらいの衝撃だとも言われていますか？

得上 初期のインターネットって情報を見るだけという存在でしたが、その後双方向性が出てきて、インターネット上で提供されるサービスも始まりましたよね。アメンバーのような、サービス提供者とコンテン



PROFILE 1983年5月、東京都葛飾区出身。2002年、東京工業大学工学部附属工業高等学校（現：東京工業大学附属科学技術高等学校）卒業後、東京電力に入社。同時に東京電機大学工学部第二部に入学。05年、大学在学中に米国法人Mining Brownie, Inc.を設立、翌06年には日本法人を設立し代表取締役。19年に日本マイクロソフトのテクニカルトレーナー就任、21年にrinnaに転職、22年からiUで教鞭をとりながら23年にはハンカチを設立。AIコンサルタントをメイン事業として行っている。

構成／清水沙矢香
text by Sayaka Shimizu

撮影／長谷川博一
photo by Hirokazu Hasegawa
2024. 7.17 / 東京都墨田区のiUにて

ツ提供者が分かれている、誰もがコンテンツの提供者になることのできるサービスです。でもAIはまだそこまでには至っていないと考えています。今の状況って、PCが出てきた頃と同じだと思うんです。というのは、PCって昔はキーボード操作ができて、画面には文字しかでていなくて、そこからマウス操作ができるようになって、今はタッチパネルも出てきて。これって人間に追いついてきたというか、人間に合うようになってきたというか。人間の直感に近いかたちに進化してきているように感じます。この流れと同じように、今までコンピューターに仕事をさせるためにはプログラミングによって、機械にとってわかりやすい言葉で指示を出していたものから、生成AIは「人の言葉が通じるようになった」という意味では、やっと機械がインターフェースを人間にすこし合わせてきたという段階ですね。双方向性というか、人間のかたちというか機能というか。

芳恵 今、AIのせいで人間の仕事が減るのでは？という話もありますが、そこはどうお考えですか？

得上 AIが人に近づいてきたというところで考えると、「気がついたら働く人が倍になっていた」という世界になるのではないかと思います。

一人一人の作業が効率化されるかどうかはわかりませんが、人なりAIなり「そこで働いている何か」の数が増えるというか。それでGDP（国内総生産）なんかも上がってくれればいいなと思います。仕事が減るといふより、業務をこなすのが人間だけではなく。人間だけでなくAIの存在も組織の中に入れて込むことで、組織としてできる仕事の量が増えるという考え方がですね。

デジタルの専門家が抱き続けるアナログの世界の意外な夢

芳恵 ところで得上さんは、幼少期から自分で学ぶ意欲というのがすごく強いようにお見受けします。

得上 そのとおりで、知識欲が強いほうだと思います。あと、新しいことを知るのが好きで…実は私、今、学生もやっているんですよ。

芳恵 えっ!? どういうことですか？

得上 宝石系の専門学校で、時計職人のコースに通っています。時計をつくれるようになるかどうかは別なんですけど、時計の理論とか、既存の時計を分解して、掃除をして、組み立て直す、みたいなことを学んでいます。実は、時計職人になりたい、という夢があって。まずそれを知らなければならぬので。

芳恵 それはまた…アナログの世界ですね。なぜ時計に興味を持ったのでしょうか？

得上 大学生の時に会社をつくった、その前のタイミングで時計職人になりたかったんです。当時は

こぼれ話

「自分が目指している時計は、生きている間に完成しないかもしれないです」。AIコンサルタントであり、iUの客員教授である得上竜一さん。まさか、今回のインタビューが最後に時計の話で終わるとは思ってもみなかった。時計職人を志しておられたとは…。片足を突っ込むどころか、それぞれを職業とするところまで極めようとするのは、知識欲が旺盛という得上さんらしいエピソードなのかもしれない。予想外の話題が出てくるのが、人にフォーカスする『千人回峰』の醍醐味だ。

小学生の頃、早起きをしてゲームをやっていたという得上さん。ファミリーコンピューターが誕生したのが、1983年。得上さんと同い年だ。後の90年にスーパーファミコンが誕生し、少年時代はまさにファミコンの全盛期。多くの子どもがゲームに熱中していたと記憶している。ところが、得上さんはゲームを楽しむところから、「ゲームをつくりたい!」という方向に興味がいく。そして、実際にプログラミングを読み、頭の中にプログラミングを書き始めるのである。「面白い」「知りたい」という原動力のすさまじさを感じる。何か、置かれた環境を理由にして諦めたことはないだろうか。私にはたくさんある。得上さんの場合、知る方法やできる方法しか考えていないように思われる。できるか、でき



ないかを考えるのではなく、どうしたらできるかな?と考える。そのような思考を作る要素は何なのだろう…。対談を終えてから、わが社の社員のことをイメージしたり、4歳児のわが子をイメージしたりしながら、自分のできることをあれこれ考える日々を送っている。

家電量販店で価格更新を全自動化する仕組みをつくるようになったのも、iUでビジネスを教えることになったのも、たまたまつながった縁だったそう。得上さんの探求心が磁石のように仕事や人を引き付けているのだろう。きっとこれからも好きを極めて、輪が広がってつながっていくに違いない。どのように時計の道に進んでいくか。これからの歩みにも注目したい。

(奥田芳恵)

「Windows XP」が普及し始めた時代ですけど、アーキテクチャーが変わってしまっただけのソフトが動かなくなっただけなんです。それが衝撃的で。プログラムって0と1を並べただけのものなのに、そうやってすぐ動かなくなるって、なんだかほかかないなと思ったんです。その時テレビで、200年経っても動く時計があるというのを見ました。でもこれってわかっている期間が200年だというだけで、今後数百年とか数千年動くかもしれないんです。こりゃ、プログラム書いている場合じゃないな、と思ってしまっただけ。

芳恵 趣味とかではなくて、目標として考えていらっしゃるんですか？

得上 そうです。目指している時計があって。マリー・アントワネット用に発注された「ブレゲNo.160」という時計なんですけど、それを超えるものをつくりたいですね。

芳恵 その時計の魅力って？

得上 ぜんまい式で、純粹にバネの力だけで動力を得ています。電力なんか要らなくて、巻きさえすれば使えるんです。今の電池なんて20年もすれば、なくなってしまう可能性があります。200年後なんてもつとわからない。でもこの時計は物理学の塊で、すべて重力だとかの戦いなんです。一方でコンピューターって、人間が設計して、作ったCPUの中の箱庭の世界で、それを人間が動かしているだけなんです。でもこの時計は自然の理のなかで動いているわけで。そういうところに魅かれます。

芳恵 では最後に、学生さんに伝えたいことはありますか？

得上 常に3年後どうなっているかを考えていてほし

いんですね。5年10年先なんてわからないけれど、3年というスパンだったら1年間に必要なことも見えて、日々のやるべきことが見えてくると思います。だから3年後をアップデートし続ければ問題はないと思います。

芳恵 ご自身の3年後はいかがでしょう？

得上 今の路線を引退していると思います。年をとると目が悪くなりますし、手先も動かなくなるでしょうから、早めに時計の道に進んでいきたいですね。

芳恵 本日は興味深いお話をたくさん聞かせていただき、ありがとうございました。

BCNは「ものづくりの環」を支え育むメディア企業です



——「ものづくりの環」の詩——

ものを使う人がいます
ものを売る人がいます
ものをつくる人がいます

いつの時代も私たちは生活の心地よさを求めます
その意（おもい）が新しいものを生みます

使う人、売る人、つくる人——
私たちは「ものづくりの環」のなかで
すべての人の心が豊かになることを願っています

株式会社 BCN

<http://www.bcn.co.jp/>

※この記事は、BCN+Rの「千人回峰（対談連載）」で公開中です。
<https://www.bcnretail.com/hitoarite/>