

SEMINAR / 2026-05-12

変化の速いAIを扱うための、 比較的変わりにくい構造を探る

AIがデジタルサービスに介入するとき、
人間とシステムの関係はどう変わるのか

ゼミでの相談用

いま考えていることを、そのままラフに共有します

そもそもの始まり: デジタルサービスの中にAIが入ってきている

最近のAIの介入の仕方は、ざっくり3つくらいの形に分かれて見えます。

既存サービスの中のAI機能

1

Canva、Notionなど。もともと人間が使っていたアプリの中に、生成・要約・整理・補助の機能が組み込まれていく動き。

AIを軸にしたサービス

2

Genspark、Claude、Claude Codeなど。AIが調査・設計・実装・相談・実行を担う中心的な存在になっている。

MCP / AIEージェント

3

freee、マネーフォワードなど。これまで人間がUIで操作していたデータを、AIEージェントから取得・操作できる経路が出てきている。



3つの形は違うけれど、共通して言えそうなのは、「人間がデジタルサービスで目的を達成する流れ」の中に、AIが入り始めているということ。

人間がUIを操作していた流れの中に、AIが入ってきている

今までは、人間がアプリを開き、画面を見て、ボタンやフォームを操作して目的を達成していた。そこに、AIに頼む / AIが情報を取りに行く / AIが生成・実行する、という経路が重なり始めているように見えます。



画面UIが消えるというより、人間が目的を達成するまでのプロセスに、AIが介入する経路が増えているように見える。

QUESTION

人間が目的を達成するまでに考えることの内容や、プロセスが変わるのではない か

AIが介入することで、考える対象が「画面の操作」から「AIとの関わり方」に広がっていくかもしれません。

これまで考えていたこと

- どの画面に行けばよいか
- どのボタンやフォームを操作するか
- どこで結果を確認するか
- エラーが出たらどう直すか

新しく加わってきそうな問い

- AIに何をどう頼むか
- どこまで任せてよいか
- 過程やデータを信頼してよいか
- 最後に何を自分で確認すべきか

人間とシステム / アプリとのインタラクションの重心が、操作から、指示・委任・確認・信頼へ広がっていく可能性がある。

そうすると、設計側の前提も見直す必要があるかもしれない

サービス設計・体験設計・UI設計の観点でも、これまでとは違う考慮事項が入ってきそうです。

従来のUI / UXで考えていたこと

画面が分かりやすいか、操作しやすいか、迷わず目的にたどり着けるか、エラーを防げるか、フィードバックが適切か。

ユーザビリティ

情報設計

導線

エラー防止



AI介入後に入ってくるようなこと

AIが読めるか、AIが安全に操作できるか、人間がどこで承認するか、AIの結果をどう確認するか、人間がどんなメンタルモデルを持つか。

Generative UI

AIリーダブル

権限

ログ

承認

メンタルモデル

ここはまだ直感の段階。先行研究や実務上の提言を見ながら、定義や具体例を集めていく必要があります。

新しい設計前提を考えたいけれど、AI側の前提がすぐ変わってしまう

今この瞬間なら、「AIが入るとこういう設計前提が必要です」と言えるかもしれない。けれど、AIサービスは増え続け、モデル性能も上がり、MCPやAIエージェントの連携も広がっていきます。

新しいAIサービス

できることの入口が増える

モデル性能の向上

以前の限界が数か月で変わる

MCP / エージェント

外部サービス操作の経路が広がる

サービス形態の変化

UIや設計前提そのものが動く

現在のAI機能やUIを前提に設計要件を定義しても、研究している間に前提が変わってしまうかもしれない。

まずは、変化に左右されにくい観察の足場を探りたい

AI時代のサービス設計・UI/UX設計の前提をいきなり定義するのではなく、その前に、人間とAIの関わり方の中で比較的変わりにくく現れる軸や構造を探る必要があるのではないか。

**AI時代の設計要件をすぐ決める前に、
人間とAIの関わり方の中で残りそうな軸を見たい。**

ここでいう「変わりにくい」は、未来にも絶対に変わらない普遍原理という意味ではなく、短期的な技術変化を越えて参照できそうな観察軸という意味で使っています。

クリティカル・インシデント法で、AIあり / なし両方のプロセスを見比べる

AIで何かアウトプットを生成したプロセスと、AIを使わずに人間の手で何かアウトプットを生成したプロセス。両方を、量重視で CIT に沿ってインタビュー・アンケートしていきたい。

AIで何かアウトプットを生成したプロセス

CIT に沿って、生成の中で「重要だったクリティカルな出来事」を聞く（量重視）。

AIを使わず、人間の手で生成したプロセス

CIT に沿って、生成の中で「重要だったクリティカルな出来事」を聞く（量重視）。



それぞれに出てきたクリティカル・インシデントを見比べる



共通したクリティカル・インシデントがあれば、それを「人間とAIの間の不変的な概念・構造」の候補として見ていけるのではないか。

現時点では、こういう研究として説明できそう

問題意識

AIの急速な発達によって、デジタルサービスの中にAIが介入し、人間がUIを操作して目的を達成するという従来の関係が変わりつつあるかもしれない。

困難

しかし、AIの技術やサービス形態は変化が速く、現在の機能や事例を前提に設計要件を定義しても、すぐに前提が変わってしまう可能性がある。

アプローチ

そこで本研究では、AIあり / なしのアウトプット生成プロセスにおけるクリティカルな出来事を比較し、人間とAIの関わりの中で比較的安定して現れる概念・構造を探る。

まだ詰めたいところ / ゼミで相談したいこと

この方向性そのものや、対象の置き方について、率直なフィードバックをいただきたいです。

Q1 この研究を「AI時代の設計要件を作る研究」ではなく、「その前に観察軸を探る研究」と置くのは妥当か。

Q2 AIあり / なしのアウトプット生成プロセスを比較する方法は、この主題に合っているか。

Q3 対象にするアウトプット生成は、文章 / スライド / UI / コードのどこから始めるのがよさそうか。

Q4 「不変的な構造」という言い方は強すぎるか。別の言い方の候補はあるか。

Q5 Generative UI / AIリーダブル / AIに操作される設計などは、どの先行研究から見ていくべきか。

Q6 CITはアンケート中心でよいか、半構造化インタビューや作業ログも組み合わせるべきか。