

生成A I について

1 生成A I とは

生成A I とは、利用者が画面上に打ち込んだ質問や作業指示等に応じて、人間が回答しているかのような自然な文章等を生成する人工知能技術。

※ 内閣府が策定した「統合イノベーション戦略 2023」（令和 5 年 6 月 9 日閣議決定）では、生成A I とは、「画像を生成する拡散モデル（diffusion model）や自然言語を扱う大規模言語モデル（large language model : LLM）などを指す。従来から識別モデルに対して生成モデルという分類法があり、その生成の側面に注目した呼び方。」としている。

2 生成A I サービスの利用イメージ（Azure Open AI の例）

（1）画面のイメージ



※ 太枠部分に質問や作業指示等を入力。

(2) 質問や作業指示等の入力のイメージ

例えば、「野球のルールを 300 字程度で説明してください。」と入力。



チャット セッション

✔ チャットをクリアする ④ コードの表示 Show raw JSON

野球のルールを300字程度で説明してください。

野球は、2チームによる対戦で行われるスポーツです。1チームは攻撃、もう1チームは守備をします。攻撃チームは、ピッチャーから投げられるボールを打ち、ベースを回ることによって得点を獲得します。守備チームは、ボールを取り、相手の得点を防ぐことが目的です。

攻撃チームは、打者が打席に立ち、ピッチャーから投げられるボールを打ちます。打者は、打ったボールがフェア(内野のライン内)かファウル(外野のライン外)かによって判断されます。フェアボールを打った場合、打者は1塁に向かいます。

攻撃チームは、1塁から2塁、2塁から3塁、3塁からホームベースまで進むことで得点を獲得します。守備チームは、ボールを取って、相手の得点を防ぐことを目的とします。守備側は、ピッチャーをはじめとする9人がフィールドに配置され、打球を捕球して、ボールを投げたり、ベースに触れたりすることでアウトを取ります。

野球は、9イニング(攻撃チームと守備チームが1回ずつ攻守交代すること)で行われます。得点が多いチームが勝利します。

(3) 活用場面に応じて質問や作業指示等を重ねるイメージ

例えば、「野球のルールについて、箇条書きで説明してください。」と再度入力。



野球のルールについて、箇条書きで説明してください。

以下が野球のルールに関する箇条書きの説明です。

- 野球は、2チームの9人の選手が対戦し、1チームが攻撃し、もう1チームが守備します。
- 攻撃側は、バッターが打撃を担当し、守備側はピッチャーが投球を担当します。
- ピッチャーは、打者に対し、ボールを投げます。打者は、投球を打つことを目指します。
- 打者がボールを打ち、フェアゾーン内に落ちた場合、打者は走塁を開始します。
- 打者は、1塁、2塁、3塁を経由し、ホームベースに帰還することで得点を獲得できます。
- 守備側は、打球を捕球することでアウトを獲得します。打者が3回アウトになると、攻撃が終了し、守備側が攻撃権を得ます。
- 守備側は、打者以外にも、内野手と外野手が配置され、ボールを捕球したり、送球したりします。
- 守備側は、打者が打ったボールをフライキャッチャーやグラウンドアウトなどでアウトにすることもできます。
- 守備側は、投手交代や守備位置の変更などの戦略を用いて、攻撃側を打ち取ることを目指します。
- 試合は、9回まで行われ、得点の多いチームが勝利します。ただし、同点の場合は延長戦が行われることがあります。

その他、質問や作業指示等を重ねることで、誤記の修正や表形式での出力等により、回答精度の向上や、より高度な活用に資する回答を得ることができる。