



報道関係者各位

2026年6月18日(木)

「好奇心」か「不安」か。 生成 AI の学び方と定着率の関係をジーズが調査

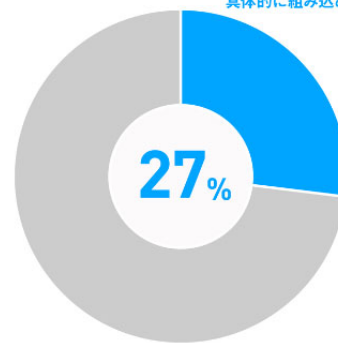
 BASE for GEEK G's

250名に徹底調査!

生成AIを「不安・焦り」から学んだ人の
仕事・生活への定着はわずか4人に1人。

「好奇心」か「不安」か。
生成AIの学び方と定着率の関係をジーズが調査

学んだ内容を、
自分の仕事や生活に
具体的に組み込んでいる



不安・焦りから学び始めた人のうち、仕事・生活に定着したのはわずか4人に1人

IT 関連及びデジタルコンテンツの人材養成スクール・大学・大学院を展開するデジタルハリウッド株式会社(本社:東京都千代田区、代表取締役社長兼 CEO:藤井雅徳)が運営する、エンジニアと起業の学校『G's』(ジーズ)は、全国 19~65 歳の生成 AI を学んだ経験のある 250 名を対象に、『生成 AI の学びにおける「動機」と「定着」の相関調査』を実施しました。

■調査の背景

生成 AI が爆発的に普及した昨今、生成 AI の使い方をめぐる情報は急増しました。「AI で稼げる」「AI 人材になれば安心」—そうした言葉が溢れるなか、私たちは一つの問いを持ちました。

「不安や焦りをきっかけに学び始めた人は、本当に AI を使いこなせるようになっていくのだろうか？」

G's は 11 年間、エンジニアや起業家を志す人たちの学びを間近で見してきました。その経験の中で感じてきたのは、学びが「力」になる人とそうでない人の中には、スキルや教材の差より、学ぶ動機の差があるのではないか、ということです。

今回の調査は、その問いに正面から向き合うために実施しました。

■調査サマリー

- ① 学び始めた動機を分類すると、「好奇心・やりたいことから」といった内発的動機が 50%の一方、「不安・焦りから」といった外発的動機も 36%を占める。
- ② 不安や焦りを動機に学び始めた人のうち、学びが仕事・生活に定着したのはわずか 27%。好奇心を





動機にした人の定着率（45%）と比べ、明確な差が表れた。

③ 学びを活かした人の共通点として最も多かったのは「『作りたい』『解決したい』具体的な対象があった」（53%）だった。

■ 調査概要

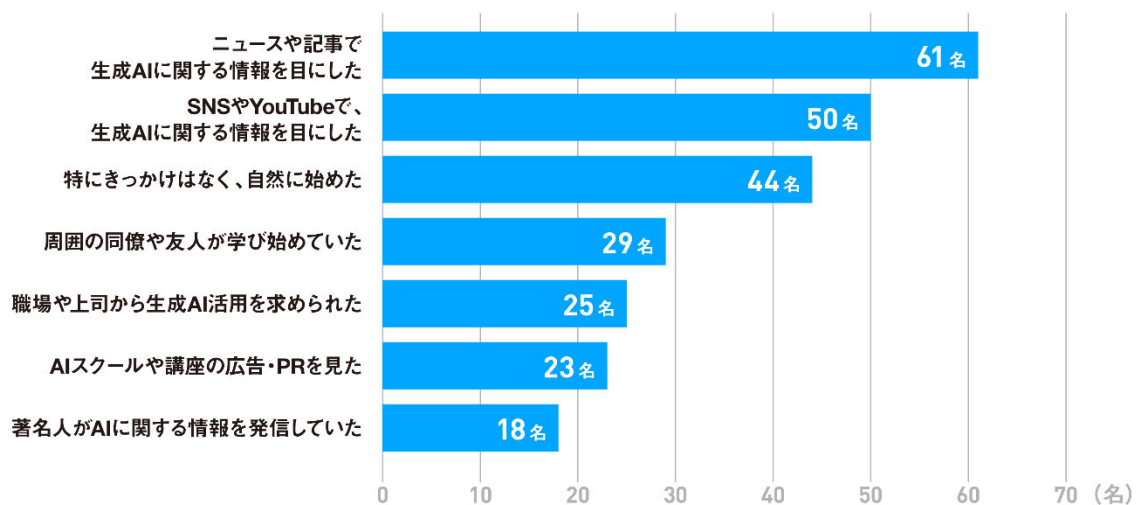
- ・調査主体：G's（ジーズ）
- ・調査名称：生成 AI の学びにおける「動機」と「定着」の相関調査
- ・調査期間：2026 年 5 月 28 日（木）～2026 年 6 月 2 日（火）
- ・調査対象者：全国 19～65 歳の男女
- ・調査方法：ウェブでアンケートを実施し、回答を分析
- ・調査人数：生成 AI に関してのスキルを、有料または無料で学んだことがある方 250 名

※本リリースの調査結果をご利用いただく際は【「生成 AI の学びにおける「動機」と「定着」の相関調査」G's 調べ】とご明記ください。

■ 学び始めたきっかけの 6 割以上がニュース・SNS・広告など外部からの情報発信。学習方法は YouTube 等の無料動画が最多で、複数の方法を併用する傾向。

生成AIを学ぼうと思ったきっかけで一番近いものを選んでください

(n=250、単一回答)



生成AIの学びにおける「動機」と「定着」の相関調査 2026年6月 G's調べ

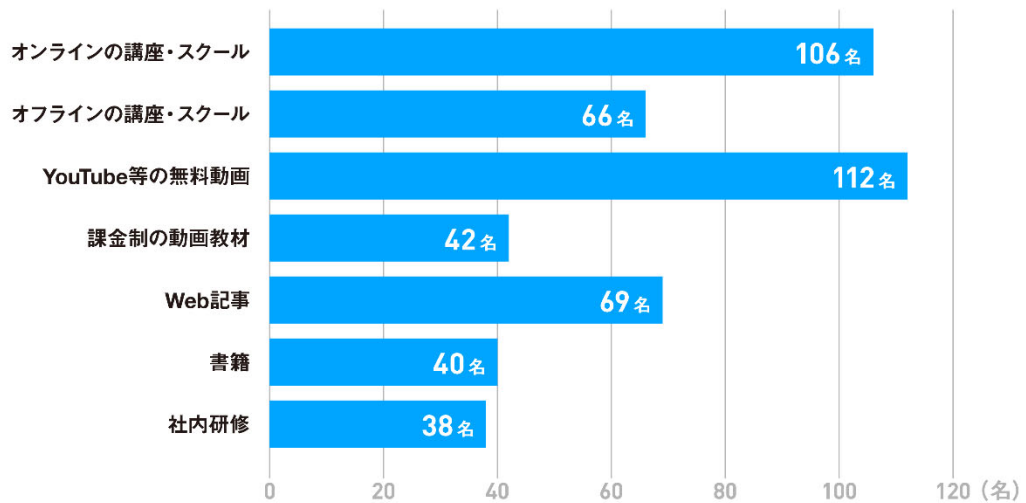
学び始めたきっかけを見ると、「ニュースや記事で情報を目にした」（61 名）、「SNS や YouTube で情報を目にした」（50 名）、「AI スクールや講座の広告・PR を見た」（23 名）、「著名人が AI に関する情報を発信していた」（18 名）を合わせて、外部からの情報発信がきっかけになった人は 152 名（60%以上）。外からの情報がきっかけで学び始めた人が大多数を占めていることがわかります。





生成AIに関して、どのような方法で学びましたか？

(n=250、複数回答)



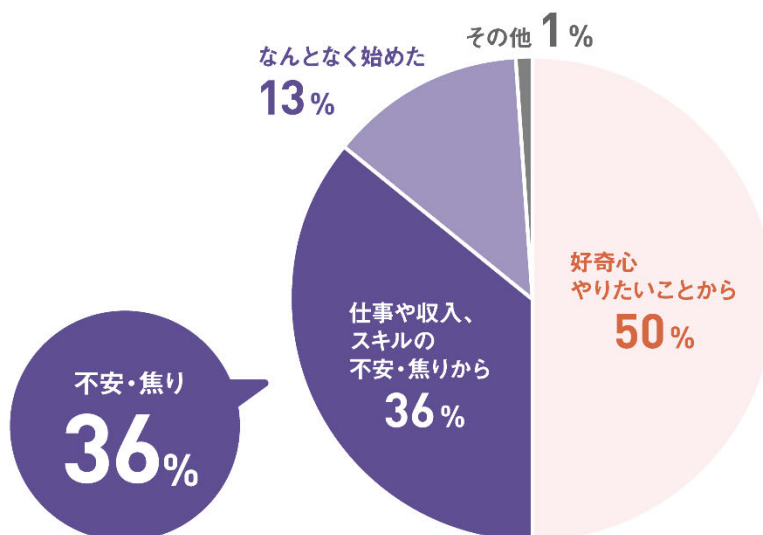
生成AIの学びにおける「動機」と「定着」の相関調査 2026年6月 G's調べ

また、学習方法は「YouTube等の無料動画」が112名で最多となり、「オンラインの講座・スクール」(106名)、「Web記事」(69名)と続きました。無料・有料を問わず複数の方法を組み合わせながら学んでいる実態が浮かび上がりました。

■学んだ動機の36%が「不安・焦りから」。生成AIを取り巻く時代の空気感が多くの人の学びの動機に影響か。

生成AIを学び始めた際の気持ちで、一番近いものを教えてください

(n=250、単一回答)



生成AIの学びにおける「動機」と「定着」の相関調査 2026年6月 G's調べ

学び始めた際の動機を「好奇心ドリブン」「不安ドリブン」「なんとなく」の3つに分類したところ、好奇心ドリブンが50%、不安ドリブンが36%、なんとなく始めた人が13%という結果になりました。内発的でポジティブ





ブな動機で学び始めた人は多い一方、生成 AI を取り巻く「仕事なくなる」「なんとなく学んでおいた方がいい」という外発的な空気感もまた、多くの人の学びの動機に影響を与えていることがうかがえます。

※本調査では、回答を以下のように分類しています。

・好奇心・やりたいことから (n=126) :

「面白そうな技術に触れてみたいと思った」「持っているアイデアを実現しようと思った」「具体的に業務や生活へ組み込めそうだと思った」

→ 自分の内側にある興味・ビジョン・やりたいことを起点にした動機を分類

・不安・焦りから (n=89) :

「仕事なくなるのではないかと不安があった」「周囲や時代に置いていかれたくないと思った」「スキルとして持っておけば収入面で安心だと思った」

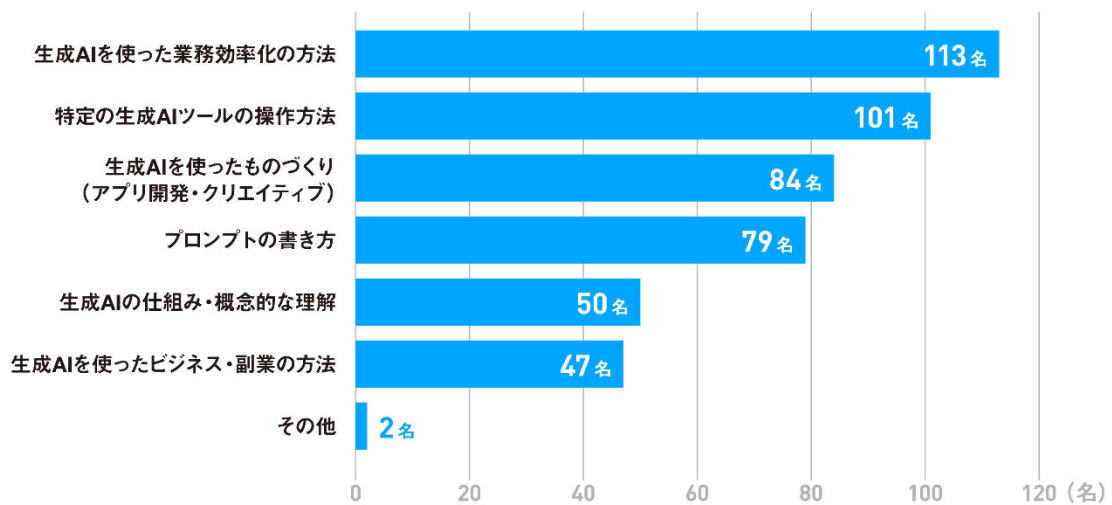
→ 外側からの脅威や焦りを起点にした動機を分類

・なんとなく (n=33) : 「特に必要性は感じなかったが学んでおこうと思った」

■学習内容は「業務効率化」「ツール操作」が上位。好奇心から学んだ人の声は「面白いから」、不安から学んだ人は「時代に置いていかれたくない」。

生成AIに関して、主に何を学びましたか？

(n=250、複数回答)



生成AIの学びにおける「動機」と「定着」の相関調査 2026年6月 G's調べ

学習内容は「生成 AI を使った業務効率化の方法」が 113 名で最多、「特定の生成 AI ツールの操作方法」(101 名)と続きました。





なぜその内容を学ぼうと思いましたか？簡単に理由を教えてください

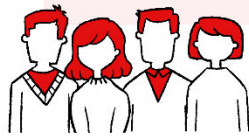
(自由記述 n=250)

「好奇心・やりたいから」軸で学び始めた人の意見

「不安・焦り」軸で学び始めた人の意見

純粋に興味があったから
よくわからない、だからこわい、
ではなく、ちゃんと知りたかったから
自分ひとりで全部プロデュースできると知って、
面白いと思ったから
様々な応用や活用法を見い出せると思ったから
AIが考える思考のプロセスを知りたかった

自分のスキルを上げたかったから
巷で話題になっていたから
知らない間に生活に入り込まれている
感じがしたから
人の仕事をとる腹立つ敵の正体を
知っておきたかったから



生成AIの学びにおける「動機」と「定着」の相関調査 2026年6月 G's調べ

学ぼうと思った理由を自由記述で聞いたところ、動機の違いが言葉にそのまま表れていました。好奇心から学んだ人からは「純粋に興味があったから」「よくわからないからこわいではなく、ちゃんと知りたかったから」といった声が聞かれた一方、不安・焦りから学んだ人からは「知らない間に生活に入り込まれている感じがしたから」「人の仕事をとる腹立つ敵の正体を知っておきたかったから」といった声も見られました。

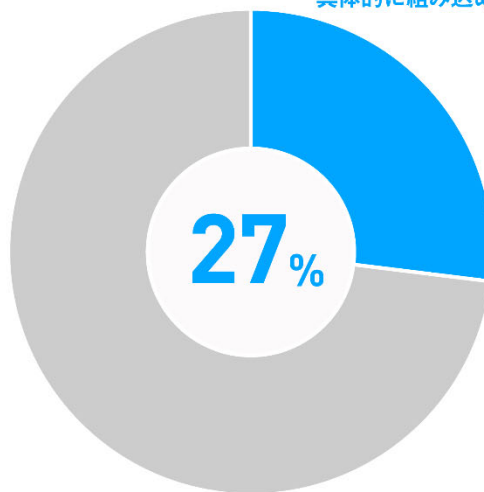
■不安ドリブンで学んだ人のうち、仕事・生活への定着はわずか4人に1人

不安・焦りから生成AIを学び始めた人のうち、
仕事・生活に定着したのはわずか4人に1人。

「不安・焦り」から学び始めた人(n=89)のうち、
学びが定着した人の割合

「学んだ内容を、自分の仕事や生活に
具体的に組み込んでいる」と
回答したのはわずか27%。

学んだ内容を、
自分の仕事や生活に
具体的に組み込んでいる



生成AIの学びにおける「動機」と「定着」の相関調査 2026年6月 G's調べ

学習の定着状況を動機別に見ると、顕著な差が見られました。不安や焦りを動機に学び始めた人(n=89)



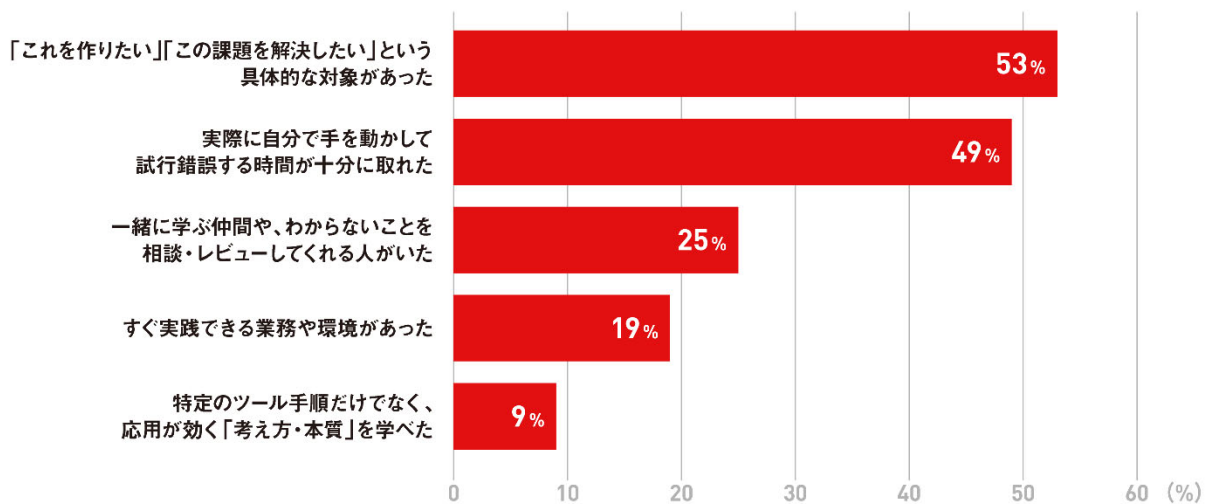


のうち、「学んだ内容を仕事・生活に具体的に組み込んでいる」と回答したのはわずか 27%。好奇心を動機に学び始めた人 (n=126) の同選択肢の回答が約半数の 45%だったことと比較すると、約 1.7 倍の開きがあります。

何を学ぶかより、なぜ学ぶかが、結果を分けていることが数字として明らかになりました。

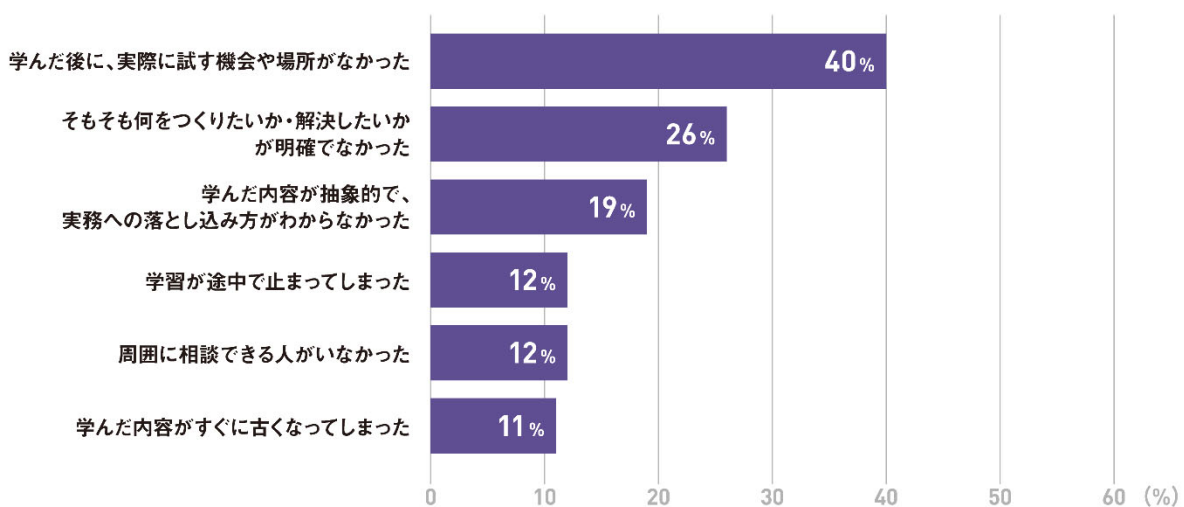
■ 学びを活かした実感がある人の半数以上が「作りたいものがあった」。定着しなかった人の 4 割は「試す機会がなかった」。

生成AIに関する学習内容が活かした理由に近いものを選んでください (n=193、複数回答)



生成AIの学びにおける「動機」と「定着」の相関調査 2026年6月 G's調べ

生成AIに関する学習内容が活かせなかった理由に近いものを選んでください (n=57、複数回答)



生成AIの学びにおける「動機」と「定着」の相関調査 2026年6月 G's調べ

学びを活かした実感がある人 (n=193) にその理由を聞いたところ、「『これを作りたい』『この課題を解決





したい』という具体的な対象があった」が 53%で最多となり、「実際に自分で手を動かして試行錯誤する時間が十分に取れた」(49%)が続きました。

一方、学びが活かせなかった人(n=57)の理由は、「学んだ後に実際に試す機会や場所がなかった」が 40%で最多、「そもそも何をつくりたいか・解決したいかが明確でなかった」が 26%で続きました。

活かせた人・活かせなかった人の差を分けたのは、ツールや教材の種類ではなく、実践をする目的の有無だったと言えます。

■調査を終えて ——AI はスキルじゃない。好奇心を形にする道具だ。

今回の調査で見えてきたのは、「不安から始めた学びは定着しにくい」という、私たちが長年教育現場で感じてきた実感が、データとして裏付けられたということです。

AI スクールが乱立し、「乗り遅れるな」「仕事は AI によってなくなる」という言葉が飛び交う今、3 割以上の人が外側からの焦りに背中を押されて学び始めています。しかし不安を動機にした学びは、一時的な行動変容は生んでも、本当の力にはなりにくいのです。

生成 AI は、スキルではありません。好奇心を形にするための道具です。「これをつくりたい」「この課題を何とかしたい」という内側からの衝動があって初めて、AI は本当の意味で使いこなせるものになります。何を学ぶかより、なぜ学ぶか。好奇心を原動力に挑戦し続ける人を、G's はこれからも応援していきます。

■G's 最新トピックス

① 生成 AI と共にアプリ開発をする入門編の動画教材を無料で開放

G's は、パイプコーディング入門動画教材 9 本を無料で開放しています。HTML/CSS・JavaScript の基礎から、AI と対話しながらコードを書く手法までを学べる内容です。ただインプットするだけの教材であれば無料でもいい。好奇心を種につくりたいものに向かって手を動かすことを大事にした G's の考え方から生まれた取り組みです。

▼詳細はこちら <https://g-s.dev/#trial>

※関連プレスリリース(2026/5/20) <https://prt看imes.jp/main/html/rd/p/000002672.000000496.html>

② 法人向け「AI/DX ビジネスクリエイター養成プログラム」提供開始

法人向けの新プログラムの提供を 6 月より開始しました。知識をインプットするだけの研修ではなく、受講者自身が課題を見つけ、動くプロトタイプをつくり、周囲を巻き込んでいく。その一連の体験を通じて、「誰かがやる」から「自分がやる」への意識の変化を促します。手を動かしながら学ぶことを重視する G'sらしいプログラムです。

▼詳細はこちら <https://g-s.dev/for-business>

※関連プレスリリース(2026/6/9) <https://prt看imes.jp/main/html/rd/p/000002683.000000496.html>





■G's(ジーズ)について (旧 G's ACADEMY)

<https://g-s.dev/>

テクノロジーを乗り越え、自らの手で創る。
自らの行動で人を動かし、セカイを変える。

そんな、セカイをあきらめないGEEKたちが「学び、つながり、動き出せる場所」を自らの手でつくり続ける、
社会人のための教育機関です。



卒業生の約 80%が起業またはベンチャー就職を志望し、これまでに 121 社のスタートアップが誕生、資金調達総額は 175 億円を突破しています(2026 年 6 月現在)。

また、多くの起業志望者に対応すべく、最大 500 万円までの投資が可能なインキュベート機関「D ROCKETS」を設立。起業家とエンジニアの化学反応を引き起こし「セカイを変えるようなサービスを日本から生み出すこと」に貢献しています。

なお、運営母体であるデジタルハリウッド大学では、大学発ベンチャーの設立数が全国 17 位(「令和 7 年度大学発ベンチャー調査」(経済産業省)より)となっており、多数の起業家を輩出しています。

【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室：川村

mail: press@dhw.co.jp

TEL: 03-5289-9241

デジタルハリウッド公式サイト: <https://www.dhw.co.jp/>

過去のプレスリリース: <https://www.dhw.co.jp/pr/release>

