



第9回 「Claude Code 101」
Anthropic 公式 Claude Academy

Claude Code

サブ・エージェント

公式の教材を、順番に

原石工房

隠れた才能に気づき、花開く

この資料について



原石工房

Anthropic とは関係のない、非公式の資料です

公式の学習サイト Claude Academy の日本語訳です

原文（英語）Claude Code 101 / Subagents

原文の流れと節の並びをそのままに、要点を落とさず日本語にしています

全51回の、今日はここ



原石工房

Claude Code 101

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10 11 12

第1回～第12回

Claude Code in Action

13 14 15 16 17 18 19 20 21

第13回～第21回

スキル

22 23 24 25 26 27

第22回～第27回

手分け (subagents)

28 29 30 31

第28回～第31回

MCP 入門

32 33 34 35 36 37 38 39 40

第32回～第40回

MCP 応用

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51

第41回～第51回

今日はここ 第9回

今日のレッスン



原石工房

Claude Code 101 の9つめ

原題 Subagents

訳 サブ・エージェント

3つの節と、最後にまとめがあります

このレッスンの流れ



原石工房

教材の並びどおり。この番号が、このあとの見出しに出てきます

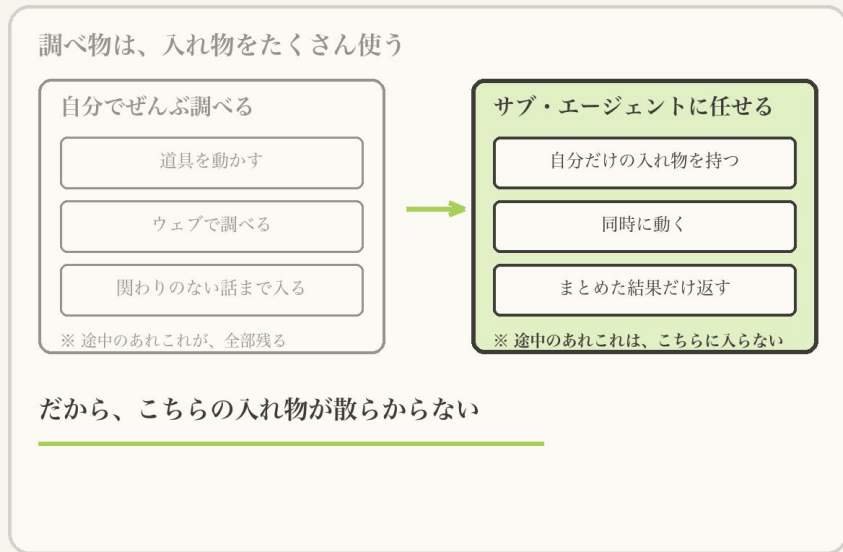
① どう動くのか

② 自分のサブ・エージェントを作る

③ もう少し細かく決める

① どう動くのか

原題 How It Works



調べる仕事ほど、任せる値打ちがある

道具を動かしたり、ウェブで調べたりすると、持っていられる量をたくさん使います

しかも、調べている途中で出てきたものが、いま作っているものと関わりがないことも多いのです

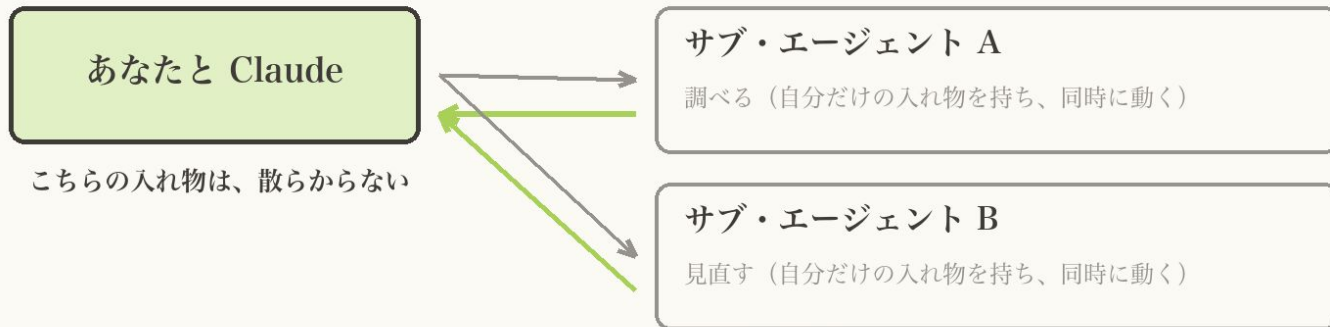
サブ・エージェントは、自分だけの入れ物を持ち、同時に動きます

① 任せると、何が返ってくるか



原石工房

任せると、何が返ってくるか



行きは「これを調べて」。帰りは「まとめた結果」だけ

途中で見たもの、試したものは、こちらには入ってこない

手が増えるのではなく、机が散らからないのが値打ち

① まとめた結果だけが返ってくる



原石工房

調べ物は、入れ物をたくさん使う

自分でぜんぶ調べる

道具を動かす

ウェブで調べる

関わりのない話まで入る

※ 途中のあれこれが、全部残る



サブ・エージェントに任せる

自分だけの入れ物を持つ

同時に動く

まとめた結果だけ返す

※ 途中のあれこれは、こちらに入らない

だから、こちらの入れ物が散らからない

仕事が終わったら、まとめた結果だけを返してきます

だから、調べている途中のあれこれが、こちらの入れ物に入り込みません

※ 入れ物＝一度に持っていられる情報の量
(第6回のコンテキスト ウィンドウ)

調べる仕事ほど、任せる値打ちがある

① ここで出てきた言葉



原石工房

まず2つ

サブ・エージェント

別の担当として動く Claude。手
分けさせる相手

入れ物

一度に持っていただける情報の量
(第6回)

② 自分のサブ・エージェントを作る



原石工房

原題 Creating Your Own Subagent

自分のサブ・エージェントを作る

① 「/agents」と打つ



② 「Create new agent」を選ぶ



新しく作る、という意味

③ 4つを決める

どこで使うか／何をさせるか／どの道具を使わせるか／色

名前・説明・頼みごとの文・呼び出す合図は、Claude が作ってくれる

サブ・エージェントは、文書ファイルで決めます (頭に設定を書いた形です)

「/agents」と打って、「Create new agent」(新しく作る)を選びます

決めるのは、どこで使うか、何をさせるか、どの道具を使わせるか、色です

決めるのは4つだけ。あとは作ってもらう

② あとは Claude が作ってくれる



原石工房

自分のサブ・エージェントを作る

① 「/agents」と打つ



② 「Create new agent」を選ぶ



新しく作る、という意味

③ 4つを決める

どこで使うか／何をさせるか／どの道具を使わせるか／色

名前・説明・頼みごとの文・呼び出す合図は、Claude が作ってくれる

名前・説明・頼みごとの文・呼び出す合図は、Claude のほうで作ってくれます

※ 頭に設定を書いた形＝ファイルの先頭に、決めごとをまとめて書いておく書き方

決めるのは4つだけ。あとは作ってもらう

③ もう少し細かく決める

原題 Further Customization

あとから足せる決めごとが、2つ

記憶を残す

やりとりをまたいで覚えていられる
同じプロジェクトで使い続けるときに効く

スキルを先に読み込ませる

「skills」という項目で決める
スキルの中身が丸ごと入れ物に入る

使い続けるほど、育てられる

「記憶を残す」を使うと、やりとりをまたいで覚えていられます。同じプロジェクトで使い続けるときに効きます

「skills」という項目で、スキルを先に読み込ませておけます

こちらとのやりとりとは違い、スキルの中身が丸ごと入れ物に入ります

② ③ ここで出てきた言葉



原石工房

2つ

/agents

サブ・エージェントを作ったり、選んだりする命令

スキル

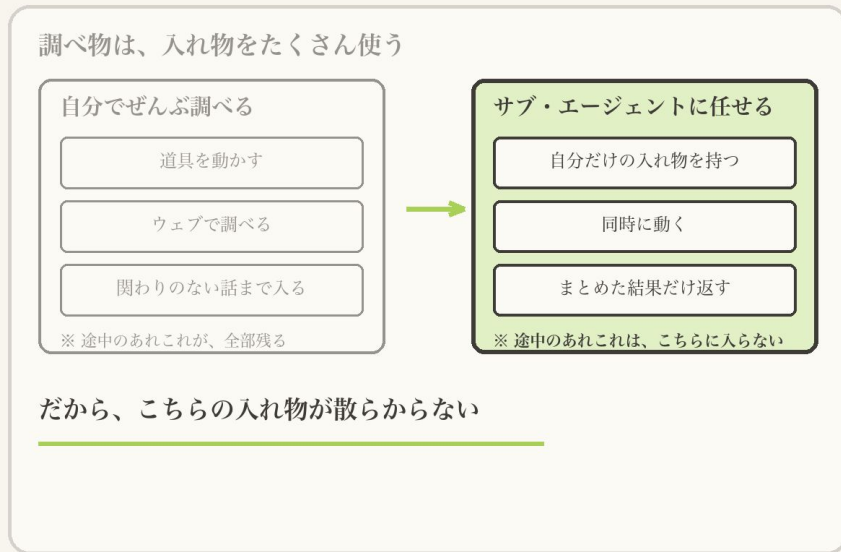
やり方をまとめて覚えさせておく仕掛け（第10回）

まとめ



原石工房

原題 Recap



調べる仕事ほど、任せる値打ちがある

入れ物の使い方が、はかどるかどうかを決めます

サブ・エージェントが裏で仕事をして、まとめた答えだけを返してきます

もっと詳しくは、別のコース
「Introduction to subagents」で
学べます

今回のまとめ



原石工房

この回で押さえるところ

- ・調べ物は、入れ物をたくさん使う
- ・サブ・エージェントは、自分だけの入れ物を持って、同時に動く
- ・返ってくるのは、まとめた結果だけ
- ・作るのは「/agents」から。決めるのは4つだけ
- ・記憶を残す、スキルを先に読み込ませる、もできる

次回



原石工房

Claude Code 101 の10こめ

原題 Skills

訳 スキル

全51回の、10回目です

あなたなら、どの仕事を任せますか



原石工房

隠れた才能に気づき、花開く