

BC057

WEBVTT

00:00:00.000 --> 00:00:05.000

面白かった本について語るポッドキャスト ブックカタリスト

00:00:05.000 --> 00:00:08.000

今回のお便りの紹介です

00:00:08.000 --> 00:00:11.000

デラメガネさんから

00:00:11.000 --> 00:00:17.000

本に書き込みをするようになったきっかけはブックカタリストのラシュタさんによる

00:00:17.000 --> 00:00:21.000

読書は半分アウトプットという言葉を知ったからでしたが

00:00:21.000 --> 00:00:24.000

どの回の言葉か忘れてしまいました

00:00:24.000 --> 00:00:28.000

文字起こしのおかげで全てはノートから始まるからだと分かりました

00:00:28.000 --> 00:00:32.000

ありがとうございましたと言っていたいておりまして

00:00:32.000 --> 00:00:36.000

文字起こしがないとまず見つけられないですよ

00:00:36.000 --> 00:00:41.000

そういう意味でいうと前回軽く触れた文字起こしプロジェクトは

00:00:41.000 --> 00:00:45.000

割といい方向に流れているのではないかと

00:00:45.000 --> 00:00:48.000

そうですね これいろいろ深いものがある

00:00:48.000 --> 00:00:53.000

YouTubeとかでも検索するのが難しいけど ブログやったら全部検索できるからいい

00:00:53.000 --> 00:00:58.000

テキストの強さがはっきり現れた解じゃないか現象ですね

00:00:58.000 --> 00:01:03.000

そうですね そこら辺をうまいこと絡めつつ

00:01:03.000 --> 00:01:10.000

それが見つけられる嬉しさみたいなのも 上手に活用していただけると役に立つかもしれないですね

00:01:10.000 --> 00:01:13.000

俺たちもどこで何話したか忘れてたりするんで

00:01:13.000 --> 00:01:17.000

そういう時に使えると便利かもっていうところですね

00:01:17.000 --> 00:01:18.000

そうですね 徐々に

00:01:18.000 --> 00:01:23.000

こうやって回が増えていけばいくほどテキストで残しておく価値が高まってくる

00:01:23.000 --> 00:01:26.000

2、3回しかな構想なかったら全部聞いたり言うわけですけど

00:01:26.000 --> 00:01:28.000

もう57回ですから

00:01:28.000 --> 00:01:31.000

単純に57時間

00:01:31.000 --> 00:01:36.000

なのでテキストからサーチして見つけてくれるっていう

00:01:36.000 --> 00:01:43.000

もっといくとGPTさんに聞いたらこの回ですよって教えてくれるのが一番いいんですけど

00:01:43.000 --> 00:01:46.000

普通に検索できるだけでもだいぶ違いますね

00:01:46.000 --> 00:01:49.000

そうですね これは今後も色々やっていこうと思うので

00:01:49.000 --> 00:01:53.000

皆様のご協力などなど期待したいと思います

00:01:53.000 --> 00:01:56.000

一緒に便利なやつを作れたらいいですね

00:01:56.000 --> 00:01:57.000

そうですね

00:01:57.000 --> 00:02:02.000

ということで今回は第57回クラスターさんの番で

00:02:02.000 --> 00:02:08.000

人を賢くする道具とセカンドブレインをテーマに語りたいと思います

00:02:08.000 --> 00:02:10.000

よろしくをお願いします

00:02:10.000 --> 00:02:14.000

前はアフタートークか

00:02:14.000 --> 00:02:17.000

今回取り上げる本は人を賢くする道具

00:02:17.000 --> 00:02:22.000

D.A.N.O.M.A.N.さんの「ちくま学芸文庫」から出ている本で

00:02:22.000 --> 00:02:25.000

文工化されたんか2020年やったかな

00:02:25.000 --> 00:02:29.000

結構最近なんですけど本自体は1993年かな

00:02:29.000 --> 00:02:34.000

現状の方は1993年発売なので少し前の本なんですけども

00:02:34.000 --> 00:02:39.000

僕が去年読んだ本の中では一番ビビッドな本やったんで

00:02:39.000 --> 00:02:45.000

結構時間も経ちましたし今回改めて取り上げてみようという試みです

00:02:45.000 --> 00:02:52.000

現状が1993年日本版が1996年って書いてまして

00:02:52.000 --> 00:02:54.000

だからだいぶ経って

00:02:54.000 --> 00:02:58.000

20年以上前単純に

00:02:58.000 --> 00:03:03.000

それも単純にそんだけ時間が経って文庫化されるということは

00:03:03.000 --> 00:03:05.000

それ自身でバリューがある

00:03:05.000 --> 00:03:09.000

読む価値があるという一つのパラメータになるんですけど

00:03:09.000 --> 00:03:11.000

確かに読む価値があって

00:03:11.000 --> 00:03:15.000

読み物としての面白さも十分9大点なんですけど

00:03:15.000 --> 00:03:22.000

僕が長年興味を持っている知的生産の技術というところとちょっと狭く感じますけども

00:03:22.000 --> 00:03:28.000

読み書き考えるっていう人間の知的能力をいかに発揮させるのかという

00:03:28.000 --> 00:03:33.000

テーマというかプロジェクトに深く関係するとともに

00:03:33.000 --> 00:03:38.000

最近僕自分で自分が使うような情報ツールを作ってるんですけど

00:03:38.000 --> 00:03:41.000

そういうツールをどうデザインしていけばいいのか

00:03:41.000 --> 00:03:44.000

どう組み立てていけばいいのかという観点でも

00:03:44.000 --> 00:03:49.000

非常に資差に富む本でしたね

00:03:49.000 --> 00:03:57.000

これはちなみにクラッシャーさんに勧められて記録によると9月12日に買っていて

00:03:57.000 --> 00:04:01.000

現在多分3章ぐらいまで読んだのかな

00:04:01.000 --> 00:04:02.000

なるほど

00:04:02.000 --> 00:04:06.000

大印象としてめっちゃ面白いんだけどすげえ難しくて

00:04:06.000 --> 00:04:09.000

整理するのが大変でなかなか読み進められない

00:04:09.000 --> 00:04:11.000

まさにそうですね

00:04:11.000 --> 00:04:14.000

一応そういう本なんですけども

00:04:14.000 --> 00:04:18.000

初始情報だけ簡単にさらっておくと

00:04:18.000 --> 00:04:26.000

現代が"things that make us"と簡単な単語でできてるんですけども

00:04:26.000 --> 00:04:29.000

なかなか頑端の深いタイトルで

00:04:29.000 --> 00:04:31.000

"こと"が僕たちを作る

00:04:31.000 --> 00:04:33.000

この"こと"っていうのが難しいんですけども

00:04:33.000 --> 00:04:38.000

ここで言うと人間が作ったものってことを多分指してると思うんですけど

00:04:38.000 --> 00:04:45.000

人間が作ったものがさらに僕たち人間を作っていくという現象をタイトルにして

00:04:45.000 --> 00:04:52.000

具体が"Defending human attributes in the age of the machine"と

00:04:52.000 --> 00:04:58.000

機械時代において人間という性質や属性っていうのを

00:04:58.000 --> 00:05:02.000

用語していこうっていうタイトルで

00:05:02.000 --> 00:05:05.000

"道具"ってついてるんで

00:05:05.000 --> 00:05:08.000

ノウハウ論かなとも思うんですけど

00:05:08.000 --> 00:05:11.000

実際は結構人間論というか

00:05:11.000 --> 00:05:15.000

人の性質っていう意味での人生とは何かっていうところを

00:05:15.000 --> 00:05:20.000

機械と対比することで明らかにしていくような本で

00:05:20.000 --> 00:05:22.000

これが1993年に書かれているというのは

00:05:22.000 --> 00:05:28.000

かなり先進的な見方が提供されていたんではないかなと思います

00:05:28.000 --> 00:05:32.000

"Synx"を"こと"っていうふうに言われてたんですけど

00:05:32.000 --> 00:05:34.000

どっちかっていうとイメージとしては

00:05:34.000 --> 00:05:37.000

オブジェクト"もの"なんじゃないかと思うんですけど

00:05:37.000 --> 00:05:38.000

あーえーっとね

00:05:38.000 --> 00:05:39.000

あーそうか

00:05:39.000 --> 00:05:41.000

"事物"ということでね

00:05:41.000 --> 00:05:43.000

あーそれならOKですはい

00:05:43.000 --> 00:05:47.000

本編の中で"Artifact"っていう言葉が出てくるんだけど

00:05:47.000 --> 00:05:52.000

作られたものというような印象でいいと思います

00:05:52.000 --> 00:05:57.000

著者のDAノーマンという方は認知科学者認知工学者で

00:05:57.000 --> 00:06:01.000

"誰のためのデザイン"という本でもかなり有名なんですけど

00:06:01.000 --> 00:06:06.000

初期のAppleの"Human Interface Guideline"というのを

00:06:06.000 --> 00:06:09.000

作るように関与された方らしく

00:06:09.000 --> 00:06:14.000

つまり現在いつかれてるUIとかUXとかっていう概念の

00:06:14.000 --> 00:06:19.000

現代のパソコンの概念をかなり肌やい段階で固めた方で

00:06:19.000 --> 00:06:25.000

で、まあおそらくこの分野に関わっている人やったら

00:06:25.000 --> 00:06:28.000

知らない人はいない類の人だと思います

00:06:28.000 --> 00:06:30.000

多分そのあれですね

00:06:30.000 --> 00:06:34.000

Appleの"Human Interface Guideline"っていう話を聞く限りでいうと

00:06:34.000 --> 00:06:38.000

今の全てにつながっているぐらいの

00:06:38.000 --> 00:06:41.000

もうそのデジタルツールの全てを

00:06:41.000 --> 00:06:46.000

この人が基本つけた、形づくったみたいなイメージがありますね

00:06:46.000 --> 00:06:49.000

あると思います。どれぐらい重要な方で

00:06:49.000 --> 00:06:53.000

これはだから、つまりAppleってことはデジタル製品ということで

00:06:53.000 --> 00:06:56.000

片側にデジタル製品をどうデザインするか

00:06:56.000 --> 00:06:59.000

で、もう片側にそれを使う人がそこにいるという

00:06:59.000 --> 00:07:01.000

この機械だけでなく人間だけでなく

00:07:01.000 --> 00:07:05.000

人間の認知を踏まえた機械のデザインっていう

00:07:05.000 --> 00:07:11.000

フォーカスを示した方で、多分今の僕たちのデザイン感で言うとしたら

00:07:11.000 --> 00:07:14.000

多分当たり前の話なんですよね

00:07:14.000 --> 00:07:18.000

その機械じゃなくて人間が使いやすいようにしよう

00:07:18.000 --> 00:07:21.000

っていうのは多分デザインの現場でも当たり前と言われてますけど

00:07:21.000 --> 00:07:26.000

その当たり前を満ち付けた人という印象がありますね

00:07:26.000 --> 00:07:32.000

知らなかったですね。Appleの"Human Interface Guideline"に関わっていたっていうのは知らなかったです

00:07:32.000 --> 00:07:36.000

僕も"Google"って初めて知ってますけど

00:07:36.000 --> 00:07:39.000

とにかくそれぐらいインパクトの大きい人へ

00:07:39.000 --> 00:07:44.000

読み物として面白いで、一回読み終えて取り上げようと思って

00:07:44.000 --> 00:07:47.000

結構時間が経ってたんで

00:07:47.000 --> 00:07:50.000

この本を取り上げようと思って決めた後に

00:07:50.000 --> 00:07:54.000

恒例の読書メモを作り始めたんですよ

00:07:54.000 --> 00:07:59.000

僕は大体、どんな本でもA4の紙1枚に

00:07:59.000 --> 00:08:02.000

その本で重要なことをピックアップして

00:08:02.000 --> 00:08:07.000

頭の中でこういうことを喋ろうっていう段取り付けして本番に挑ぶんですけど

00:08:07.000 --> 00:08:12.000

一章ぐらいでA41枚が埋まってしまったんですね

00:08:12.000 --> 00:08:16.000

ていうと10枚ぐらいいる気がするんですね、単純に

00:08:16.000 --> 00:08:20.000

2枚目になった段階で、これは無理やと

00:08:20.000 --> 00:08:24.000

この本をちょっと包括的に語るのは

00:08:24.000 --> 00:08:28.000

おそらくこの時間では無理だろうと思ったんで

00:08:28.000 --> 00:08:33.000

本1冊ではなく僕が関心を抱いている

00:08:33.000 --> 00:08:40.000

考えるための道具とこの本をクロスするところだけを

00:08:40.000 --> 00:08:43.000

チョイスしよう今回は決めました

00:08:43.000 --> 00:08:48.000

一回では終わらん系ってことですね、これもやろうと思ったら

00:08:48.000 --> 00:08:53.000

ゴレゴさんがシリーズものを初め張りましたが

00:08:53.000 --> 00:08:56.000

これはシリーズものでやるんじゃないかと

00:08:56.000 --> 00:09:01.000

この本を僕たぶん1年通してゆっくり読んでいこうと思うんで

00:09:01.000 --> 00:09:05.000

読書ノートを少しずつ取りながら

00:09:05.000 --> 00:09:09.000

読み進めていこうと思っ直しております

00:09:09.000 --> 00:09:13.000

一回読書目も作ったらもうそれでいいっていう気持ちでしたけど

00:09:13.000 --> 00:09:18.000

取り出してから大いに方針が間違っているという気がついたんで

00:09:18.000 --> 00:09:21.000

一つのプロジェクトにすることにしました

00:09:21.000 --> 00:09:25.000

どのように進めていくのかまだ決めてないんですけど

00:09:25.000 --> 00:09:27.000

前に見ている方はわかりませんが

00:09:27.000 --> 00:09:32.000

スクラップボックスに書き留めたメモを列挙していくか

00:09:32.000 --> 00:09:35.000

自分なりに読書メモを作ってPDFとかで共有するか

00:09:35.000 --> 00:09:37.000

はちょっと考えてないですけど

00:09:37.000 --> 00:09:41.000

少しずつこの本を読み解いていくっていうプロジェクトを

00:09:41.000 --> 00:09:46.000

据えた上で今回は僕が読み解けたところだけを

00:09:46.000 --> 00:09:50.000

紹介するという試みにさせていただきます

00:09:50.000 --> 00:09:55.000

まさに大学の輪行みたいな感じになってくる

00:09:55.000 --> 00:10:01.000

そうしないとちょっと語りきれない本で

00:10:01.000 --> 00:10:03.000

ゴリフさんが言われたように

00:10:03.000 --> 00:10:05.000

面白いこと話を書いてあるんですけど

00:10:05.000 --> 00:10:08.000

体系だってはいない、記述が体系だってなくて

00:10:08.000 --> 00:10:10.000

それはそうだったかもしれない

00:10:10.000 --> 00:10:13.000

連想的な話がドオーって広がっていった

00:10:13.000 --> 00:10:17.000

元の話どこいった?みたいなことが結構起こってるんで

00:10:17.000 --> 00:10:21.000

残しを据えてまとめる必要がある本ですし

00:10:21.000 --> 00:10:25.000

僕の関心テーマに深く関わっている本なので

00:10:25.000 --> 00:10:28.000

それをそのコストをかけるだけの価値があるかなと

00:10:28.000 --> 00:10:30.000

今感じているところですね

00:10:30.000 --> 00:10:34.000

大抵の本で一冊目地パッと見た後に

00:10:34.000 --> 00:10:36.000

中身パラパラと読み解きながら

00:10:36.000 --> 00:10:39.000

さっき言った栄養の神にまとめていけるんですけど

00:10:39.000 --> 00:10:42.000

まとめていけるのはなぜかっていうと2つあって

00:10:42.000 --> 00:10:45.000

1つはそのことに詳しくないから

00:10:45.000 --> 00:10:47.000

特に書くことが思いつかないから

00:10:47.000 --> 00:10:49.000

簡単な記述にまとまるのと

00:10:49.000 --> 00:10:52.000

もう1つはある程度詳しいから

00:10:52.000 --> 00:10:55.000

チャンク化できるあるキーワードを書いておけば

00:10:55.000 --> 00:10:59.000

その周辺のキーワードを思い出すことが期待できるということがあって

00:10:59.000 --> 00:11:03.000

短い記述でもまとめられるんですけど

00:11:03.000 --> 00:11:09.000

ある程度知ってるけど新しい知見がわっと出てくるですねこの本って

00:11:09.000 --> 00:11:11.000

なので書き始めるともう

00:11:11.000 --> 00:11:16.000

ネットワークが広がりすぎてまとまりきれないという感じだったので

00:11:16.000 --> 00:11:22.000

1つずつの章が1から2章ずつぐらいをちょっとずつまとめていく方が

00:11:22.000 --> 00:11:25.000

より理解が深まるかなということで新しい

00:11:25.000 --> 00:11:29.000

だから多分1年後ぐらいにもう1回この本も

00:11:29.000 --> 00:11:32.000

ちゃんと全体で取り上げられたらなと思っています

00:11:32.000 --> 00:11:37.000

いいですね2024年の第1回をそれにするっていう

00:11:37.000 --> 00:11:41.000

できつという目標でやっていけたらなというところで

00:11:41.000 --> 00:11:46.000

一応今回はその全体をざっと軽く拾っていくのと

00:11:46.000 --> 00:11:49.000

考えるための道具っていう観点で

00:11:49.000 --> 00:11:54.000

よりちょっと広げてみるっていう2つのことをやってみようと思います

00:11:54.000 --> 00:11:58.000

章立なんですけど1から10章ありまして

00:11:58.000 --> 00:12:03.000

全部読んでいくと長いんで概要を説明しながら行くと

00:12:03.000 --> 00:12:11.000

第1章が人間中心のテクノロジーとこれが多分本庁の一番強い問題意識なんですけど

00:12:11.000 --> 00:12:15.000

テクノロジーここでいうテクノロジーっていうのはそのコンピュータ技術だけじゃなくて

00:12:15.000 --> 00:12:20.000

人類がつくみ上げてきた技術相対を意味するんですけど

00:12:20.000 --> 00:12:25.000

その技術っていうのが人間の知的能力を助けてくれもしとるし

00:12:25.000 --> 00:12:27.000

愚かにもしてしまうと

00:12:27.000 --> 00:12:31.000

で愚かにするのは問題だよねと著者は思っていると

00:12:31.000 --> 00:12:34.000

著者が特に興味認知高学者として興味があるのは

00:12:34.000 --> 00:12:42.000

人間をエンハンスするテクノロジーの中でも人間の知的な能力とか認知能力を改善してくれる

00:12:42.000 --> 00:12:47.000

あるいは向上してくれるものを著者は興味を持っていて

00:12:47.000 --> 00:12:52.000

それを一応アーティファクトと人工物と読んでいます

00:12:52.000 --> 00:12:57.000

アーティファクトっていう言葉はマジックザ・ギャラリングをしてる人はすごい馴染みの言葉なんですけど

00:12:57.000 --> 00:13:01.000

アーティファクトの技術っていう意味のアートだと思うんですけど

00:13:01.000 --> 00:13:03.000

人間が作ったもの人工物と

00:13:03.000 --> 00:13:07.000

その中でもその認知のアーティファクトを著者が注目していると

00:13:07.000 --> 00:13:11.000

そういうアーティファクトが人類を助けてくれたのは確かなんですけど

00:13:11.000 --> 00:13:14.000

昨今ちょっと問題が起きています

00:13:14.000 --> 00:13:18.000

この昨今ってもちろん1993年の昨今なんですけど

00:13:18.000 --> 00:13:24.000

ヒューマンエラーっていうのが問題視されるようになってきていると

00:13:24.000 --> 00:13:30.000

ここがもう一番現代でも問題視されているんですけど

00:13:30.000 --> 00:13:33.000

ヒューマンエラーがなぜ起こるのかって

00:13:33.000 --> 00:13:36.000

ヒューマンエラーって必ず起こるものとして想定性って

00:13:36.000 --> 00:13:39.000

システム解説で言われると思うんですけど

00:13:39.000 --> 00:13:45.000

そもそもヒューマンエラーってなんやねんっていうことに著者は突っ込んでいるわけですね

00:13:45.000 --> 00:13:52.000

要するに人間の脳にとって非常にうまくできることとそうでないことがあると

00:13:52.000 --> 00:13:56.000

そうでないことをさせたらうまくはいかないだろうと

00:13:56.000 --> 00:14:00.000

そうではないことをなぜさせられているのかっていうと

00:14:00.000 --> 00:14:09.000

機械を中心に人間の生活とかシステム運用が組み立てられているからだという話の流れで

00:14:09.000 --> 00:14:12.000

これはもうまさにその通りですね

00:14:12.000 --> 00:14:19.000

例えば僕つい最近久しぶりにマクドナルドに行ったんですよ朝に

00:14:19.000 --> 00:14:23.000

早朝なので7時とか6時半とかなんですけど

00:14:23.000 --> 00:14:27.000

結構高齢者の方がスタッフだったんですね

00:14:27.000 --> 00:14:29.000

人で予測なんか何かしてませんけど

00:14:29.000 --> 00:14:30.000

おじいちゃん

00:14:30.000 --> 00:14:32.000

おじいちゃんと言っても問題ない

00:14:32.000 --> 00:14:36.000

でセットを注文したんですけど

00:14:36.000 --> 00:14:40.000

レジでめっちゃボタンを探してるんですよ

00:14:40.000 --> 00:14:43.000

僕が言ったメールのボタンをね

00:14:43.000 --> 00:14:50.000

でなんか押してチーズ抜きでオーダーしたらまたこう探す

00:14:50.000 --> 00:14:58.000

でシステム慣れした人間がすと非常に何かまずいことが起きているような気がしますけど

00:14:58.000 --> 00:15:06.000

例えば厨房にそのオーダーを繰り返して伝えることやったら瞬時に終わるわけですねそのおじいちゃんでも

00:15:06.000 --> 00:15:10.000

そのなんとかセットチーズ抜きでおしまいですよ

00:15:10.000 --> 00:15:17.000

音声入力を受け付けてくれてそれが認識されてメニューが表示されるとかなってても

00:15:17.000 --> 00:15:19.000

多分そのおじいちゃんはどうも使えると思うんですけど

00:15:19.000 --> 00:15:23.000

めちゃくちゃ種類の多いしかもすごく似通ったものの中から

00:15:23.000 --> 00:15:27.000

ビジュアルがあるんかないかはこっちからは分からないけど

00:15:27.000 --> 00:15:32.000

ボタンを探し出すっていう動作は人間向きではないんですよ

00:15:32.000 --> 00:15:39.000

そういう非人間的なシステムがワンサかあってその社会の中で人間が住んでて

00:15:39.000 --> 00:15:42.000

ヒューマンエラーを起こすって言われてるけど

00:15:42.000 --> 00:15:51.000

それは何か違うんじゃないかっていう問題意識が多分本所とか著者の一番の工程にある認識なんではないかと思います

00:15:51.000 --> 00:15:57.000

ちょうどやっぱこの時代ぐらいですよ機械化が進み始めて

00:15:57.000 --> 00:16:06.000

機械を使うと俺たちは便利になる主に格好主に管理側の都合っていうものが進み始め

00:16:06.000 --> 00:16:12.000

言ったらあれなんですよね声で言っても何も問題ないはずだけれども

00:16:12.000 --> 00:16:22.000

本部が売り上げデータを確保して取りやすくするためにボタン化して売り上げを誤魔化さないために記録を残させるようにして

00:16:22.000 --> 00:16:27.000

そんなものがなかった時代は逆に言えば不要だった

00:16:27.000 --> 00:16:33.000

うん間違いなく間違いなく不要だったし新たな能力を求められてるし

00:16:33.000 --> 00:16:41.000

その能力は間違いなく人間のナチュラルな性質に基づいてはいない能力が求められてると

00:16:41.000 --> 00:16:50.000

本にはないんですけどフォーディズムって言ってT型フォードを作る時にそのラインを新しく設計した人間が動かずに

00:16:50.000 --> 00:16:55.000

物が動くことによって超効率的にものを組み立てられるようになった

00:16:55.000 --> 00:17:04.000

あるいはそのテイラー主義って言われているいろいろ人間の行為とか効率性とか生産性を数値で測っていかうと

00:17:04.000 --> 00:17:15.000

そして改善しようっていう姿勢価値観間間違いなく資本主義に内在するとまでは言わないけどと非常に相性が良い

00:17:15.000 --> 00:17:26.000

考え方なんですけどそうした性質が基本的に人間の認知とあっていないというかその人間の認知をベースに組み立てるというよりは

00:17:26.000 --> 00:17:37.000

さっき言われたように機械的あるか測定しやすいように作られたシステムに人間が合わせなければならなくなっている状況を

00:17:37.000 --> 00:17:42.000

女性は危惧しているし憂いてもいるというところが代償で確認されます

00:17:42.000 --> 00:17:52.000

マクドナルドとかイメージなんですけどレジにボタンが20個くらいついてて1個1個にちっちゃい字で何とかセットって書いてあって

00:17:52.000 --> 00:17:57.000

色分けはしてあるんだけどその色分けの基準もよくわからん基準で色が分けてあって

00:17:57.000 --> 00:18:04.000

最近のMacはタブレットですねディスプレイだから何か押したらまたサブメニューが開いて

00:18:04.000 --> 00:18:10.000

また押したらサブメニューが開いてやから回数構造分かってないと全く使えないやつですね
きつと

00:18:10.000 --> 00:18:16.000

そうですねそこがある程度予算かけてくれたらいいんだけどそういうのが安いものを使われて
いると

00:18:16.000 --> 00:18:20.000

間違えた時に戻るボタンを押すのに秒で待たされて

00:18:20.000 --> 00:18:29.000

そうやって待たされて怒るのももう既に僕らが読されてるわけですけどそのおじいちゃんが
楽しそうにしようとしてるようには見えなかったんですね

00:18:29.000 --> 00:18:38.000

それはもう間違いなくククツだしなんていうかも漫画からドラマからあらゆるシーンで出
てきそうなやつですよもう

00:18:38.000 --> 00:18:45.000

だから若いうちは柔軟性があるからシステムに対応できますけどそこを抜きにした時に

00:18:45.000 --> 00:18:53.000

よくわからない苦勞を押させられてるっていうのがそこではっきり示されたかなと僕はそう
感じたんですね

00:18:53.000 --> 00:19:01.000

一応その第一章で最後の方にここもねこの本が読みにくいんですけど次の章につながる話が
最後に出てくるんですけど

00:19:01.000 --> 00:19:10.000

人間のその機械とは違う人間の認知っていうのが2種類あるとで一つが体験的認知でもう1
個が内緒的認知というんで

00:19:10.000 --> 00:19:17.000

内政的認知と言われてる者が読んでいるもので

00:19:17.000 --> 00:19:26.000

大まかに言うとファスト&スローという本に出てくるシステム1とシステム2が対応する

00:19:26.000 --> 00:19:36.000

結構な部分重なる違いですねこの2つの違いっていうのはシステム1とシステム2っていう
と非常にドライというかその表現だけでは中身が

00:19:36.000 --> 00:19:44.000

見えてきませんが体験的と内政的っていうとちょっとわかりやすいですね体験的っていうのは

00:19:44.000 --> 00:19:54.000

まさにその状況に入っている状態例えば物語を楽しんでるとかスポーツでその自分がスポーツして盛り上がっている時

00:19:54.000 --> 00:20:05.000

集中している時とか体験的認知でその行為そのものについて一歩引いた視点で考えるということをしているのが内政的に

00:20:05.000 --> 00:20:14.000

まあ一応自分の本僕の本で言うと思うと考えるというのを分けましたがそれもちょっと対応するのかなと思います

00:20:14.000 --> 00:20:24.000

どちらがシステム1とシステム2でも一緒なんですけどどちらが優れているという話ではなくてこの2つがうまく働くことで

00:20:24.000 --> 00:20:35.000

人間の総合的な認知っていうのが動いていくのだけれどもさっ今体験的が強すぎるんではないかなという懸念が一応示されて

00:20:35.000 --> 00:20:46.000

第2章に移ります。はい。第2章が世界を体験するというのでさっき言ったその体験的な認知の話+aが掘り下げられるんですけども

00:20:46.000 --> 00:20:56.000

ここもね色々な話が出てくるんですが。哲学の話とか出てきましたよねここで。そうそう。で著者が2章の冒頭ですが

00:20:56.000 --> 00:21:04.000

博物館の物足りなさっていうのを挙げてまして。博物館に行ったら色々なエキサイティングな体験をさせてくれて

00:21:04.000 --> 00:21:13.000

興味を持ってはもらえるんだけどそこで終わってしまっていると。例えばそのある現象がおおすごいってなった時にその現象を支えている

00:21:13.000 --> 00:21:22.000

科学的な原理ってなんだろうっていう詳しい説明まで入れてないと。だから博物館に行って楽しんのは楽しいんだけど出て行った時に

00:21:22.000 --> 00:21:33.000

科学的な知識が増えているかっていうとそうではないと。で逆にゲーム、まあここではゲームセンターって言われてさすがに1993年やなという感じがするんですが

00:21:33.000 --> 00:21:43.000

ゲームクリエイターは実に見事な仕事をしていると。例えば最初ゲームセンターに行くと全てのゲームは止まってるわけじゃなくて

00:21:43.000 --> 00:21:52.000

必ずなんか画面が動いてるわけですね。そのデモ画面というのが。そういう興味を持ってゲームをプレイし始めると

00:21:52.000 --> 00:22:02.000

よくできたゲームは最初チュートリアルみたいなのがありましてそれで操作を徐々に覚えていくと。熟練したら難しいものがやってくると。知らん間に

00:22:02.000 --> 00:22:14.000

すごいマスターになっていると。かなり時間軸を走るとそういう流れになっている。だから体験しているだけじゃなくて体験にプラスアルファその人の技術の向上が段階的に設計されていると。

00:22:14.000 --> 00:22:38.000

著者が言うにはその博物館にはそのような知識を体験し組み立てていくデザインが欠けているし、そうあった方がいいのではないかという。この世界における体験重視型の反面、落ち着いて考えるためのテクノロジーというのが欠けているのではないかと。問題提起されると。

00:22:38.000 --> 00:22:55.000

ここからがこの本の一番難しいところなんですけど。僕らの頭のエンスは知性と呼ばれているものは、先ほど言った校舎の方の内政的な知性で、内政的な推論には限界がないと著者は言うんですね。

00:22:55.000 --> 00:23:11.000

論理の輪というのは5ステップしたら終わるということはないんですね。論理の輪というのはいくらでも続けていける。ただし人間の脳の短期記憶では無理やから、さっき言った認知のテクノロジーというものを使う必要がある。

00:23:11.000 --> 00:23:28.000

だから内政的な認知を支えるテクノロジーがあることで、僕たちはその内政的な推論をうまく使うことができる。それによって、例えば計画をしたりとか内容の良し悪しを見極めることができる。

00:23:28.000 --> 00:23:45.000

計画を立てたり、内容の良し悪しを見極めるという情報が複数並んでいないとできないんですね。Aだけが提示されるというのでは無理で、AとBとCとDが並んでいないと比較検討はできない。

00:23:45.000 --> 00:23:59.000

だからこの段階で体験と内政的推論というのが、方向が逆なんです。体験型というのは大体AになっているときはAしかない。Aに没頭するという状況。

00:23:59.000 --> 00:24:01.000

一つのことしかやっていない。

00:24:01.000 --> 00:24:18.000

サッカーの試合でプレイに集中しているときに、その日の可憐について検討することはないわけですね。2つをうまく働かせるといっても、2つを同時にうまく働かせることはできないわけですね。

00:24:18.000 --> 00:24:34.000

片方を強く働かせたら、もう片方が確実に抑制されてしまう。推論の面白いところなんですけど、体験というのは反応とも著者は言い換えているんですけど、刺激に対して起こるものなんですよね。

00:24:34.000 --> 00:24:45.000

例えば僕の本で言う「思うと考える」という言葉を扱いましたが、あることについて「思ってみよう」と思わないじゃないですか。

00:24:45.000 --> 00:24:51.000

「考えてみよう」と思いますよね。「思う」というのは「意志」とは関係なく起こる反応的なものだ。

00:24:51.000 --> 00:25:00.000

逆に言うと、そうじゃない、考える方の注意というのは、意図的に対象を選ぶことができる。

00:25:00.000 --> 00:25:17.000

僕の前回の「限りある時間の使い方」という本で、トップダウン型認知とボトムアップ型認知という二分け方が出てきまして、これがまったくそれに相当するなど。

00:25:17.000 --> 00:25:34.000

だから、対象を選べることはトップダウンなんです。反応するのはボトムアップなんです。現状圧倒的に強いのはボトムアップ型。今、欠落しているのはトップダウン型と。

00:25:34.000 --> 00:25:49.000

なぜ、トップダウン型が優勢じゃないのか、劣勢なのか、ボトムアップ型認知が強いのかというと、これはもうコンテンツにはまらせるためです。

00:25:49.000 --> 00:26:00.000

もっと言うと、消費を促すためです。ボトムアップ型は、比較したりとか、検討したりとか、吟味するという頭が働くわけですよ。

00:26:00.000 --> 00:26:05.000

そうすると、これは買わなくていいよという考えが向かびやすいのはこっちなんです。

00:26:05.000 --> 00:26:06.000

トップダウンの方。

00:26:06.000 --> 00:26:14.000

うん、トップダウンの方。ボトムアップ型へと、欲しいという気持ちのそのままに、買うという行動が結びつくわけで。

00:26:14.000 --> 00:26:25.000

だから、資本主義っていう言葉がちょっと強いですけど、中では、テクノロジーって多分、ボトムアップ型認知が自然に強まっていく。

00:26:25.000 --> 00:26:40.000

ものすげえ簡単に言うと、売る側はたくさんのものを売りたいので、よく考えさせて売ろうとするのではなくて、直感的に欲しいって思わせようとめっちゃくちゃ工夫がされていて、

00:26:40.000 --> 00:26:53.000

多くのものが、よく考えてから買いましょうねっていう売り方をしておらず、これ欲しいかお!って思わせるように、あらゆる仕組みがそうってきている。

00:26:53.000 --> 00:27:10.000

そうですね。そこの買い物レベルはまだいいんですけど、もう一個メタになると、ボトムアップ型とトップダウン型のメディアをどちらを好みますかというのも、トップダウンでないと選べないですね。

00:27:10.000 --> 00:27:14.000

メディアっていうと、例えばどのアニメを見るとか。

00:27:14.000 --> 00:27:28.000

あるいはツイッターをよく見るとか、あるいは本を読むとか、なんでもいいんですけど。だからさっきの話はツイッターの中での反応でしたけど、ツイッターというメディアをどう使うのかっていうのも結局トップダウンなわけですね。

00:27:28.000 --> 00:27:48.000

だから、僕らがボトムアップしかなかったら、ボトムアップから抜け出せないんですね。ボトムアップ的環境にいることそのものが、非選択的な規定になって、デファクトスタンダードになってしまって、僕らはトップダウンに抜け出ることができない。

00:27:48.000 --> 00:28:01.000

だからトップダウンがあるだけで、一つメタに立てますし、選べますけど、そこが一つもないと、ずっと同じ状態、しかも要するに資本主義的広告状態に留められてしまう。

00:28:01.000 --> 00:28:12.000

だから、1993年よりも、2021年の方がはるかにこの著者が指摘している問題は、より深刻さを増しているなど。

00:28:12.000 --> 00:28:21.000

この時代は、まだパソコンがうまく使えへんぐらいの話でしたけど、たぶんライフスタイルそのものにこの問題は影響。

00:28:21.000 --> 00:28:35.000

スマートフォンって日常的にずっと触っているからね。昔はパソコン使う時間だけの話でしたけど、これは今現代では人生をどう生きるかという問題に深くかかわっている。

00:28:35.000 --> 00:28:42.000

この2つのモードをどちらを選ぶかっていうところが、結構早めの段階で指摘されていたと。

00:28:42.000 --> 00:28:55.000

社会の仕組みとしても、あらゆるものがトップダウンではなく、ボトムアップで作られるというか、そういう体験をするものばかりになっているし、

00:28:55.000 --> 00:29:09.000

例えばスマートフォンという道具が、トップダウン的な使い方ではなく、ボトムアップ的な使い方を誘発する道具になっている気がしますね。

00:29:09.000 --> 00:29:16.000

特にスマートフォン、特にiPhoneはそうですけど、アプリというものの外に出られないじゃないですか。

00:29:16.000 --> 00:29:24.000

あれはかなり主体性を奪われている体験だなと、最近は思いますね。

00:29:24.000 --> 00:29:30.000

もともとはあれですよ、1個のことしかやらないからシンプルでいいだったはずですよ。

00:29:30.000 --> 00:29:41.000

確かに。でも結局どんなアプリがあるのかとかっていうものも、もうすでにある選択の幅の中でしか決められていませんし、

00:29:41.000 --> 00:29:54.000

しかも僕の体験でいうと、大抵Twitterとかで見つけたアプリを使うという感じで、もうもはやトップダウンで何かを探して比較してっていうことがかなり少なくなっているし、

00:29:54.000 --> 00:30:01.000

そういうことをしにくいですよ、iPhoneやと。例えばMacやと、そのアプリの画面、アプリのページを何ページか開いておいて、

00:30:01.000 --> 00:30:11.000

どれが一回選ぶってやりやすいですけど、iPhoneやと致命的にやりにくいんで、だからもう指名された情報を受け入れるか受け入れないかぐらいの選択肢しかない。

00:30:11.000 --> 00:30:20.000

だから小さい画面って結構危ない、危ないというか良くない気がしますね。このトップダウンを働かせているという意味では、

00:30:20.000 --> 00:30:31.000

割りかし選択肢を狭めていくいるツールなんじゃないかなという気がします。そうか、その画面が小さいということ自体が熱中させるものなので、

00:30:31.000 --> 00:30:41.000

ボトムアップ型的なものを作用させようとする。だからぴったりなんですよ。広告とiPhoneって多分恐ろしく相性がいいんでしょうね、きっと。

00:30:41.000 --> 00:30:55.000

そうか、検索と広告が、2010年代に検索と広告がすごく相性が良かったけれども、実はさらに言うと小さい画面がすごく相性が良いものなのかもしれない。

00:30:55.000 --> 00:31:12.000

ますますその中に閉じ込めていく。iPhoneのスマートフォンが問題視する声っていうのは色々上がってますけど、ある種ラッダイト的なものもあるでしょうけど、認知的にも支援支持される話であると思いますね、きっと。

00:31:12.000 --> 00:31:26.000

そうですね。物理的にこの小さい画面だけを集中して見続けているのと、40インチクラスのテレビと画面を見ているのと、物理的に見ている範囲が全然違いますもんね。

00:31:26.000 --> 00:31:48.000

ということは、恐らく脳の働きもそこで変わっていくだろうというような話がこの本の中からも推測されるんですが、一応話を先進めると、先言って人間の脳にモードがあると。一応2個を対立して2つに分類されてますけど、著書はそこまで単純な話ではないけど、この本では一応分かりやすいように2つに分類していると。

00:31:48.000 --> 00:32:02.000

求められる心のモードが内製的なものにもかかわらず、ツールが体験的なものをエンハンスするのであれば、良くないことが起こるだろうし、その逆もあると。

00:32:02.000 --> 00:32:14.000

だから、モードとツールのあり方っていうのを合致させるデザインっていうのが良いんだらうという話が半分で、もう次の後半半分が別の話、現象の半分が別の話なんですけど。

00:32:14.000 --> 00:32:22.000

モードが2種類あるように、人間の学習にも種類があって、それを大きく3パターンあると。

00:32:22.000 --> 00:32:36.000

1個は蓄積。これ英語で何て書いてるんか分からないですけど、単純に増やすこと。例えば英単語を1000個知ってますと。新しい線1個目を覚えますっていうのが蓄積の型の学習。

00:32:36.000 --> 00:32:47.000

蓄積足していく感じ。ひたすら。初期の頃は、この作業も難しいんですけど、1回確立されると、後は非常に簡単になっていく。

00:32:47.000 --> 00:32:58.000

プログラミングでいうと、アペンドっていうのを使うと配列に要素を付け足せるんですけど、存在しない配列にはアペンドできないんで、最初に配列を宣言する必要がある。

00:32:58.000 --> 00:33:08.000

宣言に結構人間は苦勞するけど、1回それができたら、後は同じようにアペンドしていくだけで。つまり同じ心の処理方式で物事を増やしていく。

00:33:08.000 --> 00:33:18.000

英団語を覚えるっていうことを1回確立したら、後英団語を増やしていくのは事務作業とは言いませんけども、ある様式を同じように使いまわすことができる。

00:33:18.000 --> 00:33:35.000

そういう形で増えていくのが畜生。調整っていうのが、ある種自分ができるところをもう1回やると。やった時に、ちょっと前より上手くなるとか、今の状況に適した形に少し合わせるっていうのが調整。

00:33:35.000 --> 00:33:48.000

この調整をしてないと人のスキルは段々時間とともに劣っていくという話。ここまでの2つは著者が言うに、さっき言った体験的なもの。だから、考えることはほぼなくていい。

00:33:48.000 --> 00:33:51.000

意識家で行われそうなイメージですかね。

00:33:51.000 --> 00:34:05.000

愚直に繰り返すことで、体が勝手に覚えていくようなイメージかな、簡単に言うと。最後に残された3つ目、最高増加が体験じゃなくて内生的なものであると。

00:34:05.000 --> 00:34:25.000

内生モードはシステムにと一緒に、非常に骨の折れる作業だと。だから、人を教育するためには、この構造化をいかに補助するかが大切だと著者は書いてるんですけど、最高増加って何かってあんまり説明してないんですよ。

00:34:25.000 --> 00:34:44.000

見たいことは多分わかるんですけど、この最高、リストラクチャリングかな、英語にすると。具体的にどのようなものを指しているのかは、結構アバウトに通り過ぎられてるんで、ここはちょっと読者がちゃんと考えなければならないと思うんですけども。

00:34:44.000 --> 00:34:59.000

例えば、今僕がやってることは最高増加だと思うんですよ。本の内容を読んで、ごりごさんに説明するために、リニアな構造に変換してるわけですよ。

00:34:59.000 --> 00:35:14.000

通称で書いてあったものを、一回分解して、アウトライン的に並べ替えたり、強弱をつけたりして、必要なところだけを話すようにする。

00:35:14.000 --> 00:35:29.000

これはかなり認知的なエネルギーを使ってやってるわけですけど、これはおそらく、こういうことが著者が言う最高増加やと。正解かどうかわからないですけど、思います。

00:35:29.000 --> 00:35:43.000

この3段階目の学習が、その理解を1段階深めるためには、ここが避けては通れないんだということを述べていて、テクノロジーはこれを支援できたらよろしかろうという話がされます。

00:35:43.000 --> 00:35:47.000

チャットGPTに要約してって、投げるっていう。

00:35:47.000 --> 00:35:52.000

投げてもらって、呼んだだけでは結局ダメなので。

00:35:52.000 --> 00:36:01.000

それは結局、学習の手前2段階目で止まっている感じかな、きっとね。あれは結局自分で要約してなんぼっていうところで、

00:36:01.000 --> 00:36:12.000

あれもチャットGPTを使ってる人も結局、いろんな論文を要約してもらった上で、結局自分でスクリプトを書くために使ってあるんで、そこの最終的なプロセスがあるから意味があって、

00:36:12.000 --> 00:36:17.000

要約したものを読んで、分かったでは多分学習にはなってないでしょうね。

00:36:17.000 --> 00:36:28.000

ちょうどあれですよ。そういう意味で、チャットGPTでは学習ができないということを知りやすく示せるのが最高増加という話なんじゃないかなって思って。

00:36:28.000 --> 00:36:34.000

だから、勉強論の話でここはちゃんと掘り下げて考えたいところではあります。

00:36:34.000 --> 00:36:45.000

うん。そう、だからあれですよ。書いてあることをLiniaに書いてあるままに理解する、理解ではないのか。飲み込むだけでは最高増加はできない。

00:36:45.000 --> 00:36:57.000

ということやと思います。その話の引き継ぎで、参照が表現の持つパワーという話で、これも前半、中半、後半で話が違うんですけど、

00:36:57.000 --> 00:37:09.000

最初にSocratesが書き文字を嫌ったという話が出てきまして、これは超有名な話なんですけど、なぜSocratesがそれを嫌ったかというと、

00:37:09.000 --> 00:37:19.000

彼が大好きな問答ができないからね、と。質問して答えを受けて、質問を返して答えを受けてっていうやりとりができないから、

00:37:19.000 --> 00:37:30.000

人が考える力を失うんじゃないかというような危惧をされてて。例えばですけど、昔の本って、昔っていうのは古代義者じゃないですけど、

00:37:30.000 --> 00:37:37.000

たぶん中世ぐらいまで戻ると、本を読むのって目読じゃなかったんですよね。一人で読む目読じゃなくて、

00:37:37.000 --> 00:37:50.000

前に本を読んでもくれる人がいて、それを前に座った人たちがふんふんと聞いているというタイプの読書で、これはどう見ても体験型なんですね。体験型の認知。

00:37:50.000 --> 00:38:00.000

一方で、どれぐらいの人がそれをやっているかはわからないですけど、僕らが今目読するときに行き読むと。

00:38:00.000 --> 00:38:15.000

それってどうかなとか、これって本当なのかなって思うことはあるじゃないですか。この思ってる段階で、体験型から一歩、内政型にモードがずれてるんですよね。

00:38:15.000 --> 00:38:24.000

昔の人たちは、一行一行、これも古代義者よりもっとこっちで、中西ヨーロッパの人たちですけど、

00:38:24.000 --> 00:38:32.000

文献を洗う人たちっていうのは、その一文一文を読み解いていたわけですね。この文はどういう意味かっていうのを、その著者の過去の話とか、

00:38:32.000 --> 00:38:39.000

時点を引き下がって、この語彙はどう使われていたかっていうことを、丹念に読み解いていたと。

00:38:39.000 --> 00:38:50.000

これは確かに著者から答えが返ってくる文道ではないものの、一文一文に対して、自分に対して疑問をぶつけているセルフ文道が行われていると。

00:38:50.000 --> 00:38:58.000

これは別に、そこらですが心配したようなことは、むしろ怒ってなくて、逆のことがちゃんと起きているんじゃないかと。

00:38:58.000 --> 00:39:01.000

十分に内政がされている。

00:39:01.000 --> 00:39:08.000

されていると。ここをちゃんとできたら全然いいし、そういう方向に行こうぜという話なんですけど、

00:39:08.000 --> 00:39:16.000

だから逆に言うと、例えば小説は体験型って非常によくわかるじゃないですか。もうそれは間違いなく体験型のことなんですけど、

00:39:16.000 --> 00:39:26.000

ノーハンポンでも一緒なんですよね。ノーハンポンでも頭から最後まで読んで、この方法すごい!で終わっていったら、それは結局体験型読書なんですよ。

00:39:26.000 --> 00:39:33.000

書かれている情報が知識であろうが、ノウハウであろうが、つまりストーリーじゃなからうが、結局それは体験型読書。

00:39:33.000 --> 00:39:41.000

情報を受動的に受け取って、何かしらの反応とか感想を返す以上で終わっているのは、体験型なんですな。

00:39:41.000 --> 00:39:54.000

本をより深く理解しようと思ったことを何回もこのポッドキャストで言ってますけど、やっぱり自分の言葉で語り直す、まとめ直すということ、

00:39:54.000 --> 00:40:06.000

あるいは書かれたことについて自分で別の視点から調べると言ったことをしないと、認知のモードが切り替わらずということは理解できない。

00:40:06.000 --> 00:40:16.000

理解できた気分を味わっているだけで理解できてないと、もうこれは言っちゃっていいんじゃないかなと、この本を読んでて思いました。

00:40:16.000 --> 00:40:23.000

この本を読むのであれば、読み終えただけでは読み終えたと言えない。

00:40:23.000 --> 00:40:25.000

いや、読み終えたとは言えないけど。

00:40:25.000 --> 00:40:30.000

読み終えたとは言えないのか、理解できた。本が身になったとは言えない。

00:40:30.000 --> 00:40:37.000

本が身になったというメタファを使っていいのであれば、本が身になったとはとても言えない。

00:40:37.000 --> 00:40:45.000

昨今のビジネーションって、図解でほにやらだとか、分かりやすくほにやらって言っ

て、

00:40:45.000 --> 00:40:55.000

それは本当にすごく知識を得るために良さそうに思えるんですけど、それって体験型読書で終わらせましょうっていう話なんですよ。

00:40:55.000 --> 00:41:01.000

内政をさせようとしないように、本もそうなっている。

00:41:01.000 --> 00:41:04.000

だから骨が折れると著者が言ってましたから、まさにその通りで。

00:41:04.000 --> 00:41:18.000

ある種の知識が書いてある本を俺を読んだぞっていう体験的な、ある種のエンターテインメントを崩さない。

00:41:18.000 --> 00:41:22.000

絶対には言い過ぎるけど、崩さないように書かれている。

00:41:22.000 --> 00:41:30.000

でもそれは例えば、小説を読んだ程度と同じぐらいにしか知識っていうのは増えてないと。

00:41:30.000 --> 00:41:35.000

だからそういうエンターテインメントとして読むのは問題ないんですけども、

00:41:35.000 --> 00:41:42.000

もし書かれてあることを身につけて実践して、あるいは自分の知的精査に活かしたいと思うのであれば、

00:41:42.000 --> 00:41:55.000

読みっぱではダメで、一回自分の中から外に出す、アウトポートをしないと脳がそのようにもう働いていない。

00:41:55.000 --> 00:42:02.000

だから理解しようがない。その人が頭がいいとか悪いとかじゃなくて、脳のモードが体験になってたら、

00:42:02.000 --> 00:42:09.000

もうそれを体験で終わってしまう。心持ちとかの問題ですらなくて、そのモードの問題なんです。

00:42:09.000 --> 00:42:20.000

だから初めて自分の中からそれについて語ろうとした時に、初めて理解っていう本が開く。それまではずっと閉じてるってことですね。

00:42:20.000 --> 00:42:28.000

3種類の学習の話で言うと、読んだ段階で蓄積はできているみたいなイメージなんですかね。

00:42:28.000 --> 00:42:36.000

おそらくその知識は、特に知っていることやったら、つまり先ほど言った配列が宣言されていることやったら、たぶん簡単な蓄積ができるでしょうね。

00:42:36.000 --> 00:42:44.000

あ〜そっか。適切な配列が作られていない。構造化がされていなければ蓄積すら難しい。

00:42:44.000 --> 00:42:46.000

すら難しいと思う。きっと。

00:42:46.000 --> 00:42:58.000

ある程度自分が知っていれば、割と蓄積はしやすく、読み終わった後、もう一度再構造化することで次なる蓄積へも繋がるようになる。

00:42:58.000 --> 00:43:07.000

だから、その再構造化というプロセスを一回挟めば、本を読めば読むほど、本が読みやすくなっていくと思います。

00:43:07.000 --> 00:43:09.000

飛躍的にできるようになるってことですよ。

00:43:09.000 --> 00:43:26.000

うん。そこの理解の差、この体験だけに済ませないってところの観点は、ここまで僕らが勉強系で話してきたところも重なりますし、脳のメカニズムの話とも重なりますし、避けて通れない岩台ですね。

00:43:26.000 --> 00:43:40.000

だから、僕は別にやってるポッドキャストで、言っちゃうキャストっていうのがあるんですけど、読者さんの感想で、聞いてるうちに、自分が考えたいことが思い浮かんで、

00:43:40.000 --> 00:43:48.000

なかなか先に進められない。つついー時停止しまうっていうような感想を見かけて、それは僕は非常に嬉しい考えたんですけど、

00:43:48.000 --> 00:44:01.000

聞いてる人に体験から抜け出て、相手内心を促しているコンテンツになっているんだろうし、できればこのポッドキャストもそのようになってほしいなど。

00:44:01.000 --> 00:44:22.000

だから、面白い本日で語られたのを聞く体験から、その語られたことって何だろうっていうことを、もう一段自分の言葉で、あるいは自分の文脈に落とし直して表現してもらえたら、こうやって本を紹介している価値があるなという感じです。

00:44:22.000 --> 00:44:32.000

ていうと、聞いてもらってからその本を読んでもらうというのは、用語でいう再構造化にめっちゃ役に立ちそうな気がしますよね。

00:44:32.000 --> 00:44:44.000

あるいは、脳が下準備ができています。また変数はできてないけど、こういう変数を作ればいいかもしれないぐらいの準備ができていますね。

00:44:44.000 --> 00:44:56.000

同じ内容だとしても、和射が2人いるので、才が見つけやすいということは立体的にしやすい。構造的に作りやすい。構造を作りやすいというのか。

00:44:56.000 --> 00:45:22.000

そうだね。こうやって僕らが喋っている段階で、僕は話を覚えるたびに一回、内政モードに戻っているもんね。一人喋ると、ずっと自分の体験型でとどまっているところを、自分が言ったことを相手のリアクションを得ながら、「ん？」っていう感じに考え直しているから、こういうスイッチが起こるのも2人の特徴かな。

00:45:22.000 --> 00:45:29.000

再構造化がしやすい。語ったことについて、もう一度再構造化ができる。

00:45:29.000 --> 00:45:41.000

多分、再構造化されたものも再構造化の対象で、どんどん構造が大きくなっていくことを、人は知識を得るということだと呼ぶんだろうと思いますけども。

00:45:41.000 --> 00:45:50.000

そうですね。そして、面白いのが、さっきの知識を再構造化が進んでいると、蓄積が楽になる。

00:45:50.000 --> 00:45:57.000

これは体験からでも言えると思うけどな。あるジャンルのことが分かっていると、その本がすごく読みやすくなるのは、おそらくそういうことだと思うんだけど。

00:45:57.000 --> 00:46:07.000

いや、もう間違いなくそうで、その非有というか、この表現ですごくハマるなと思って、よくできた表現ですね。

00:46:07.000 --> 00:46:18.000

この著者とシステムとかっていう言い方をよくしてて、さすがにコンピューターと人間の認知を両方通じてる人だからこそそのメタファーかなっていう。

00:46:18.000 --> 00:46:30.000

片方で人間は機械的ではないとか言いながら、人間の認知をシステムって呼んで、そこは混ざらないんやってちょっと思ったんやけど、違うもんや。著者の中では多分違うもんなんでしょうけども。

00:46:30.000 --> 00:46:34.000

システムっていう単語があれなんじゃないですか。俺たちが勝手に...

00:46:34.000 --> 00:46:36.000

そうか、機械的に感じてる。

00:46:36.000 --> 00:46:41.000

うん。日本語だとそうになってしまう?どうなんだろう、実際は。

00:46:41.000 --> 00:46:48.000

生態系もシステムやからね、エコシステムっていうから、多分アルファベットで見たらもっと有機的なものも含まれるんでしょうね、きっと。

00:46:48.000 --> 00:47:07.000

組織体制方式みたいな言い方をしているからな、方式仕組み。コンピューターを使った処理機構という意図もあるけれども、そうじゃないニュアンスもやっぱ日本語でもそうなのかな。

00:47:07.000 --> 00:47:10.000

コンピューター語を見すぎているからそう思ってしまう。

00:47:10.000 --> 00:47:24.000

確かにね。日常会話であんまり見かけないからシステム。日本語でカタカナやと。システムって機械システムしか聞かなくて。それ以外の時って、Kって言葉使うよね。世界系とかのKっていう感じ使うことが多いから。

00:47:24.000 --> 00:47:46.000

機械を報復させてしまうのがちょっと気になったんですが、それが第3章の前半の話で、後半が人間の認知に合わせた問題の出し方で人間の発揮される知能は変わってくるぞという話で、これTKSさんが私たちはどう学んでいるのだろうかという本で紹介されたのとまったく同じなんですけども。

00:47:46.000 --> 00:48:00.000

その辺はこれらへんは有名な話。現代で有名な話なんでサクッと飛ばしまして。第4章のアーティファクトを人間に適合させるというのもサクッと飛ばしまして。時間がないので。

00:48:00.000 --> 00:48:16.000

第5章は人間の心っていうところで、人間の心がどんな性質を持っているのかと。ちょっと面白かったのが、ロンリー、ロジック、ロジカルなものって人工物なんですよ。アーティファクトだと指摘されてて、まさにその通りだなと思ったんですよ。

00:48:16.000 --> 00:48:35.000

僕らが言う物語、ナラティブっていうのは多分人工物じゃなく、ナラティブっていうそのあり方。物語の中身は人工物ですけど、物語という形式というか物語というものは人間生来とか生物的な、恐らく脳のメカニズムに由来するものであると。

00:48:35.000 --> 00:48:47.000

ロンリーが人工物だから、ある人にとったらむちゃくちゃ受け入れづらいんですね。なんせ人工物ですから。でも、ロンリー的な意見、物事。

00:48:47.000 --> 00:48:57.000

だからある種、訓練をしなないと身につかないものにはなっていると。の代わりに、一度身につけると非常に使いやすい。なぜならば作られたものだからなんです。

00:48:57.000 --> 00:49:08.000

それが道具だから、その用途に最適な形になっているし、無駄なものは一切ないと。ロンリーは道具か。確かにそれはすごいな。

00:49:08.000 --> 00:49:33.000

だから、著者は認知のアーティファクトという言い方をしたときに、物的なものと情報的なものを2つを分類して、物的なものというのがペンとかですね、ノートとか。認知的なものという情報的なものというのが足し算とかもそうですし、このロジック、ロジカル、散乱論法とかもそうですし、推論とかもそうでしょうけど、そのようなものも総合して認知のアーティファクトといって、

00:49:33.000 --> 00:49:46.000

一番分かりやすい、見やすい、僕らが分かりやすいのがロンリーというものと。ロンリーは道具だから、習熟して使いこなせればすごい使えるけど、そうじゃない人は訓練がしないと使えない。

00:49:46.000 --> 00:49:59.000

だから、日本語とかを覚えるのにも幼少期の時間を使うのと同じで、やっぱりロンリーも「はい、ロンリーです」って使いましょうというわけにはいかないと。一定の訓練があると。これは結構面白い指摘でした。

00:49:59.000 --> 00:50:03.000

足し算なんてそうですよね。うん、そう。

00:50:03.000 --> 00:50:08.000

超ロンリーで、道具で訓練しないとできるようにならない。

00:50:08.000 --> 00:50:22.000

しかも、その足し算ってある種の中小モデルなんですね。つまり、リンゴ1個とバナナ1個を足して何になりますって、これロジックじゃないと答えられないんですね。

00:50:22.000 --> 00:50:25.000

1+1=2というわけにはいかない。

00:50:25.000 --> 00:50:39.000

言語学系の話とかだとよくありますよね。分けるという概念がなくてだとか、足し算とか3より大きい数字という概念を理解しないとか、数字すらもロンリーか。

00:50:39.000 --> 00:50:56.000

3個までは人間の認知はマジカルナンバー以下の数なので認知はできるでしょうけど、それ以外数字を扱えるようになる、いわゆる僕らが小学校の頃叩き込まれるありとあらゆる事が人工的な認知のアーティファクトというわけですね。

00:50:56.000 --> 00:51:02.000

当たり前に見えるから認識しないですけど、そういうものが僕らの日常生活にはいっぱいあるということですね。

00:51:02.000 --> 00:51:18.000

そしてそれは人間が正徳的に得ているものではないことがまず前提じゃないといけない。それは結構気づいていなかったというか、その程度のことはできるわけじゃないんだな。

00:51:18.000 --> 00:51:27.000

簡単にもできない。でも学びやすいように、覚えやすいように道具だから作られている。

00:51:27.000 --> 00:51:34.000

例えば新しく作られた言葉も、発音しにくい長い言葉は多分生き残れないじゃないですか。言語淘汰において。

00:51:34.000 --> 00:51:37.000

うん。テフテフって言葉は消えましたよね。

00:51:37.000 --> 00:51:49.000

論理も難しいけども、人間が理解して使いやすい部分だけがちゃんと残っているはずなので、覚えるのは苦労するけど、絶対覚えられないというわけではない。

00:51:49.000 --> 00:51:53.000

調整された道具のはずってというのは著者も言ってますね。

00:51:53.000 --> 00:51:57.000

言語もそうなんですもんね。そもそものところで。

00:51:57.000 --> 00:52:10.000

人間の心は基本的に意味、解釈、物語を好むので、機械は先ほど言ったように、論理が一番わかりやすいですけど、その中心に必要なないものは全部切り捨てるわけですね。

00:52:10.000 --> 00:52:27.000

ピngo1個とバナナ1個足して何になりますか?1+1=っていう中小化された記号に置き換えられると。だからこそ汎用性があるわけですけど、人間の心はその1+1=っていうのに意味を見出せない。当然記号ですから。

00:52:27.000 --> 00:52:43.000

なので、この心の方に記号を合わせようとするとうエラーが起きるということを再確認している。一緒に考えられたものがさらに展開されているという内容が6章で、ようやく7章に今回取り上げたいのが6章です。

00:52:43.000 --> 00:52:46.000

やっと本番が来た。

00:52:46.000 --> 00:53:06.000

いやーもうなんかだいたい後半なんですけど、7章が僕の興味の範囲で一番面白かったんですけど、物にはそれが収まるべき場所があるっていう正題なんですけど、これウートン特許机という、すごい昔に作られた発明品のキャッチコピーだったらいいんですよ。

00:53:06.000 --> 00:53:09.000

で、7章やからゴリゴさんはまだここ読んでないと思うんですけど。

00:53:09.000 --> 00:53:10.000

読んでない。

00:53:10.000 --> 00:53:17.000

あの、えーとね、仏壇とかで開きドってあるじゃないですか。ガパーって開くの。

00:53:17.000 --> 00:53:29.000

昔の化粧箱とかも、初め閉じてるけど開いたら左右に横に広がって、そこに収納があるみたいな、そういう机？

00:53:29.000 --> 00:53:30.000

机って収納机？

00:53:30.000 --> 00:53:32.000

観音開きをしたら？

00:53:32.000 --> 00:53:38.000

そうそうそう。初め閉じててなんもないんだけど観音開きをしたらその内側に引き出しがいっぱい付いてる。

00:53:38.000 --> 00:53:42.000

わかったわかったわかった。あの、端数みたいなのもそんなイメージのやつはありますね。

00:53:42.000 --> 00:53:52.000

そうそうそう。で、そのウートン特許の机っていうのは、その引き出しが全部開いたら100個ある。引き出しが100個付いてる引き出しらしく。

00:53:52.000 --> 00:54:09.000

で、この物にはそれが収まるべき場所があるっていうのは、つまり資料とかメールスとかカードをそのグループごとに一個一個場所を割り当てたら、必ず収納できますよという力技収納なんですよ。

00:54:09.000 --> 00:54:15.000

キャッチコピーとして、たくさんあることがいかに素晴らしいかを言いたいやつですよ、これは。

00:54:15.000 --> 00:54:28.000

あの、多分普段よく使う2、3個覚えてても、ごくたまにしか使わないようなものが、100個のうちのどこに起こられていたかを覚える能力を人間に求めること自体が間違ってるわけですね。

00:54:28.000 --> 00:54:36.000

それははるか昔にそういうのがあって、それをもうちょっと時代が下がると、縦型ファイルキャビネットというのが生まれたと。

00:54:36.000 --> 00:54:49.000

これも現代で知ってる人があんまりいないと思うんですけど、ちょっと深めの引き出しを開けたら、ファイルが縦にガーッと立ったまま並んでいると。

00:54:49.000 --> 00:54:57.000

そのファイル1個1個には何か情報とか資料とか集まっていて、アルファベット順か時系列順に並んでいると。

00:54:57.000 --> 00:55:06.000

なので、探したいものがあったら、アルファベット順か時系列順を頼りにして、情報を探せということ。

00:55:06.000 --> 00:55:17.000

これはごく現代では普通なんですけど、さらに言うと、そのファイルキャビネットは、フォルダを使うことによって、ファイルをさらに区分できると。

00:55:17.000 --> 00:55:25.000

今すげえ当たり前のことを力してますけど。なので、階層構造が作れるわけですね。それを使うことによって。

00:55:25.000 --> 00:55:32.000

さっきのウートンドッキョの机って、階層がないんですよ。全部100個がフラットに並んでいるだけ。

00:55:32.000 --> 00:55:37.000

だから、情報を階層ができないから、ノー価格で言うと、チャンクが作れないと。

00:55:37.000 --> 00:55:40.000

だから、1個1個全部覚えとかなくなってしまうんですね。

00:55:40.000 --> 00:55:47.000

の代わりに、このファイルキャビネットの場合は、あるグループ、書類という集まりのグループをさらにグループができると。

00:55:47.000 --> 00:55:52.000

こうするとノーはだいぶ覚えるものが減るから、ぐっと使いやすいと。

00:55:52.000 --> 00:56:03.000

これが最高の解決ではないけど、少なくともウートンドッキョの机よりは、情報を構造化する役に立つ収納だったと。

00:56:03.000 --> 00:56:15.000

ある著者にあてられたビジネス、研究者かな?の手紙の中で、その人がどうやって情報整理しているかを教えてくれるというところがあって。

00:56:15.000 --> 00:56:18.000

まず、机がL字に2つ並んでいると。

00:56:18.000 --> 00:56:25.000

1個の机の前には予定表が、もう1個の机の前にはタスクリストがあると。

00:56:25.000 --> 00:56:31.000

さっき言った、タデ型ファイルキャビネットもあり、パイルキャビネットもあると。

00:56:31.000 --> 00:56:42.000

パイルキャビネットって、たぶん見たことはないかもしれませんが、3×4とか5×4の区切りがある発行。

00:56:42.000 --> 00:56:47.000

引き出しがいっぱいあるやつみたいなイメージですよ。

00:56:47.000 --> 00:56:50.000

引き出さないのか？穴があるっていうのか？

00:56:50.000 --> 00:56:53.000

すごい細かく区切られたサンダーボックスのイメージじゃない？

00:56:53.000 --> 00:56:56.000

カラーボックスの狭いやつ。

00:56:56.000 --> 00:57:04.000

それが3×4くらいで穴が開いていて、書類をパッと横に入れられるだけの空間があるのがパイルキャビネット。

00:57:04.000 --> 00:57:14.000

その人、タデ型ファイルキャビネットもあるけど、パイルキャビネットも使っているし、ホワイトボードもあるし、本棚もあるし、というふうにいるいる分けていて。

00:57:14.000 --> 00:57:21.000

その情報の用途とか役割に合わせて置く場所を変えている。

00:57:21.000 --> 00:57:27.000

パイルキャビネットは普段は参照しないけど、置いとかなくてもらうものが並んでいる。

00:57:27.000 --> 00:57:33.000

パイルキャビネットは机の近くにあって、今動いているアクティブなものを置いておく場所。

00:57:33.000 --> 00:57:41.000

このように分けることで、脳は少なくとも全部のことを覚える必要はなくて、あの情報についてはこの棚にあるし、

00:57:41.000 --> 00:57:49.000

しかもそれがアクティブなものだったら、パイルキャビネットの3×4ぐらいの構造だったらどこの辺にあるか分かるじゃないですか。

00:57:49.000 --> 00:57:58.000

だからそれを引き出して使うし、普段参照しないけど、たまにもあるものは、パイルキャビネットの時計ですとかアルファベットで探すというふうに、

00:57:58.000 --> 00:58:10.000

整理の軸を用途に合わせて複数持つことによって、手紙を送れた人は非常に最適化した働き方ができているという話で、

00:58:10.000 --> 00:58:20.000

これが僕が一番面白いなと思ったんですけど、パソコンがこっちとは逆方向に向かっているなという気がするんですよ。

00:58:20.000 --> 00:58:32.000

俺まさに今話を聞いてて、1990年から現代へ向かってのファイル整理の仕方がこういうふうに変ってきているなっていう。

00:58:32.000 --> 00:58:38.000

もうそれを30年前に予言していたのかっていうような印象だったんですけど。

00:58:38.000 --> 00:58:53.000

一応、この話の後に、特に情報っていうのは物質がないわけですから、よりどこに直すのが重要な問題になってきて、

00:58:53.000 --> 00:59:02.000

マガキンス金物店っていう30万種の商品を扱っているお店があるとして、

00:59:02.000 --> 00:59:12.000

例えば、ネジとか金物を扱っているお店だと思うんですけど、30万種あるとして、ゴリゴさんがその店を設計するとしたら、

00:59:12.000 --> 00:59:17.000

どんなふうに商品を並べるかっていう。並べます？

00:59:17.000 --> 00:59:21.000

え、デジタルを使わないと無理。

00:59:21.000 --> 00:59:26.000

まあそうですね。まあそうですね。1993年なんてなかったんで。

00:59:26.000 --> 00:59:34.000

例えば、物をたくさん並べるっていうので、辞書っていうのはアルファベット順に並んでいると。

00:59:34.000 --> 00:59:40.000

しかし、金物店でアルファベット順に並んでいても見つけれられるわけがないですね。

00:59:40.000 --> 00:59:46.000

そこでは目的別によって、しかもそれが回送別に区別されていると。

00:59:46.000 --> 00:59:57.000

この辺の売り場には多分、打つ物、打たれる物、食器とかがあって、その隣には多分湿る物みたいなのがあってっていうふうに、用途別に分けられて、

00:59:57.000 --> 01:00:02.000

しかもそれぞれの売り場で、その用途について詳しい人がいると。

01:00:02.000 --> 01:00:09.000

だから自分がやりたいことをはっきりしてて、その売り場に行けば目的物はまず見つかるうというメニューになっていると。

01:00:09.000 --> 01:00:19.000

この辞書は別に、このやり方を真似しなさいって話じゃなくて、この目的別っていうことの重要性を解いているんですね、ここで。

01:00:19.000 --> 01:00:22.000

どう使うのかに合わせてデザインしなさいと。

01:00:22.000 --> 01:00:27.000

アルファベット順ってというのは、もうだからアナログのクニクの作為なんですね、要するに。

01:00:27.000 --> 01:00:29.000

整列させるための。

01:00:29.000 --> 01:00:41.000

ゴリスカンが言われたように、まさにデジタルであれば、名前でも検索できるし、例えば用途にタグがあれば、その用途に合わせて検索もできると。

01:00:41.000 --> 01:00:48.000

だから、ちょっとこの段階でデジタルで検索できるのせよと申してるわけですね。

01:00:48.000 --> 01:00:52.000

これはもうさすがに先見の銘があるなと思ってて。

01:00:52.000 --> 01:01:02.000

最後にナビゲーションのメタファーっていうのがあって、そういうものを探るときって、ナビゲーションという言葉がよく使われるらしいんですね。

01:01:02.000 --> 01:01:05.000

まあそう、確かにナビゲーションって言われるかなと。

01:01:05.000 --> 01:01:16.000

ナビゲーションが難しいっていうことをナビゲーションの問題と言うらしいんですけど、著者が言うには、そのナビゲーションの問題という言い方自体が問題認識を誤らせていると。

01:01:16.000 --> 01:01:24.000

なぜならば、ナビゲーションというのは目的地を見つけて、そこに向かっての道順を探して

いく行為ですよ、基本的には。

01:01:24.000 --> 01:01:28.000

でも僕らの脳はそんな風にはなっていないだろうというんですね。

01:01:28.000 --> 01:01:38.000

例えば、ゴレゴさんに頭の中に今、自分の携帯電話の番号を思い浮かべてくださいって言ったら、パッと思い浮かべますよね。

01:01:38.000 --> 01:01:40.000

回想じゃないなあ。

01:01:40.000 --> 01:01:47.000

スクネクトも、まず自分の電話番号フォルダを開けてとかではないですよ。

01:01:47.000 --> 01:01:54.000

だから、このように働くのが、脳の動きに最適なものだ。

01:01:54.000 --> 01:01:59.000

これはもう本当に使ってて思うんですけど、スクラップボックスがまさにそれをするんですね。

01:01:59.000 --> 01:02:03.000

探したいものの言葉をいくつか打ち込むと、もうそれが見つかるんですよ。

01:02:03.000 --> 01:02:10.000

もう、道順とか回想とかは全く無視。その欲しているものの言葉を記述だけで見つかる。

01:02:10.000 --> 01:02:19.000

で、著者はその記述によるナビゲーションこそが、特にデジタル的なものの回になるっていうことを1993年に書いてまして。

01:02:19.000 --> 01:02:25.000

でも今、現代はもうそれが当たり前とは言いませんけど、よりナチュラルなスポットライトもそれに近いですね。

01:02:25.000 --> 01:02:29.000

だから、マックのスポットライトもそれに近いんですけど、記述によってそれを見つける。

01:02:29.000 --> 01:02:35.000

多分、チャット、GPTもその流れに組むかなと思うんですけど、人間が思ったことを言う。

01:02:35.000 --> 01:02:42.000

じゃあ、答えがそのまま返ってくるっていうのが多分最高の形で、ようやく現代がここにたどり着きつつあるのかなと。

01:02:42.000 --> 01:02:59.000

だから、彼の人間理解とコンピューターの関係はどうデザインするのかっていう知見という

か予感ってというのは、もの見事にその方向に沿って進んできたなという感じですね。

01:02:59.000 --> 01:03:13.000

全てがこれですね。そのデジタルがたどってきたところでいうと、検索エンジンがYahooというディレクトリー型のものから検索言語を記述すればいいGoogle的なものに切り替わり。

01:03:13.000 --> 01:03:26.000

多分、それではまだストレートに行けないから、おそらく次に来るであろうことが書いたらそのまま答えを教えてくれる、そのチャットGPTみたいなものになろうとしている。

01:03:26.000 --> 01:03:38.000

目的別になっていることと、効率的で知的なエージェントが、先ほど言った売り場の専門者がいることが、多分情報を見つける役割になるだろうと。

01:03:38.000 --> 01:03:49.000

情報の知的なエージェントがいるというのはどういうことかという、これこれこういうことをしたいんですけど、って言った時に、これとこれが必要ですねとか、

01:03:49.000 --> 01:03:58.000

あるいは逆に、こういう用途をしようと思っていて、これを探しているんですけど、って言ったなら、それじゃなくてこっちの方がいいですねってしてくれる人のことだと思んですけど、

01:03:58.000 --> 01:04:06.000

そこまでデジタルが進めば、多分僕らと情報の関係はもう一段階変わってくるでしょうね、きっと。

01:04:06.000 --> 01:04:11.000

まさに、まだそこには行けない。

01:04:11.000 --> 01:04:19.000

行けないけど、今とかこれを探しています。はい、どうぞ。の段階で。知的なエージェント感はまだないですけど。

01:04:19.000 --> 01:04:29.000

でも、こっちが言ったことを解釈した上で、その用途に合わせて、文脈を理解して情報を返すまでいけば、初めてちゃんとしたコンピューター、

01:04:29.000 --> 01:04:41.000

人間とコンピューターを人間の認知に合わせた形で接続するインターフェースが出来上がってという言い方が出来ると思うんですけど、ようやくその段階に入ってきたかなと。

01:04:41.000 --> 01:04:49.000

だから、結局、最初、笑い話気味に言いましたけど、ポチポチボタンを押しているおじいちゃんのレジの店員って、

01:04:49.000 --> 01:04:58.000

ある種の儀局化された僕らみたいなもんで、同じことなんですよね、結局。結構頑張らされているコンピューターに合わせるように。

01:04:58.000 --> 01:05:07.000

そこからようやく解放されつつあるし、この問題はこれからどうかじ取りされるのかっていう意味でも、この本は非常に下がりに富むのと、

01:05:07.000 --> 01:05:15.000

平行して、僕が面白いと思った2つの机とか、キャビネットがいくつもあるっていう観点。

01:05:15.000 --> 01:05:29.000

例えば、僕は一時期、エヴァーノートを今日やったわけですけど、エヴァーノートに何でも入れようと、さっき上げたような情報を全部エヴァーノートに入れていようとしたんですけど、

01:05:29.000 --> 01:05:31.000

うどんと机だったわけですね。

01:05:31.000 --> 01:05:37.000

そうそうそう。結局、確かに検索したら見つかると。タグでも絞り込めると。

01:05:37.000 --> 01:05:51.000

で、見つける、保存する、見つけるまでは、おそらくあの時代一番完璧な解放を提示してくれてたツールだと思うんですけど、全部見た目が一緒なんですよね。

01:05:51.000 --> 01:05:54.000

どんな情報も規格化されている。

01:05:54.000 --> 01:06:10.000

それは人間の認知でいうと、さっき言った表現によって頭の働き方が変わるのだとしたら、見え方が全部同じ。つまり、均一の表現は脳の働き方も均一になってしまう。

01:06:10.000 --> 01:06:17.000

つまり、あんまり適切ではないのではないかとということを最近思いつつあるんですよ。

01:06:17.000 --> 01:06:30.000

で、保存したものを一箇所から見つけられるということをするために、一元管理するっていうのは間違いなく最高の解放なんですけど、見え方って違った方がいいんじゃないかなと。

01:06:30.000 --> 01:06:39.000

例えば、アウトライナーはアウトライン操作するのが得意だけど、あれで文章を書くのはちょっとなっている人が結構な数いるんですよ。

01:06:39.000 --> 01:06:43.000

それはもう間違いなく頭にバレットが付いてるからなんですよ。

01:06:43.000 --> 01:06:57.000

バレットの生むだけで文章が書きづらくなるとしたら、ノートの見え方が一緒である内緒が違っていてあるっていうのもっと大きな影響を与えそうな気がしません？

01:06:57.000 --> 01:07:03.000

機械の都合に合わせて情報が入ってるんですね。

01:07:03.000 --> 01:07:26.000

それがリストであればリストっぽく成形されて表示される。ノートっぽく成形されて表示されるっていうユーザーの認知に合わせた形で表現を変えてくれる。

01:07:26.000 --> 01:07:40.000

今は僕らはそれができないからアプリケーションを分けることでそれを成立させてますけども、カレンダーやったらGoogleカレンダーを使うとか、ノートやったらHonyaraやったらリストやったらReminderを使うとかってやってますけども。

01:07:40.000 --> 01:08:06.000

それは便宜上そうなるだけだって、Evernote的な思想でありながら情報を引き出して使う段階に、アプリ的に見方が違うツールがあってもいい。いや、あってほしい。あってほしいと感じてますし、僕が最近使ってるツールもその思想に沿った形でデザインを進めてますね。

01:08:06.000 --> 01:08:13.000

なんとなくその役割を果たすのはOS的なものなんじゃないかみたいな印象を受けるんですけどね。

01:08:13.000 --> 01:08:18.000

確かに。ある種類はOSになるでしょうね、それができたとしたら。

01:08:18.000 --> 01:08:35.000

うん。現代のOSはやっとうートン特許の机を終わり、縦型ファイルキャビネットを終わり、このファイルキャビネットとホワイトボードと何かを混ぜるっていうのが、だいぶ組み込まれてくるようになったなっていう印象があって。

01:08:35.000 --> 01:08:41.000

確かに。ファイルキャビネットはいいんだけど、ファイルキャビネットが案外難しい。

01:08:41.000 --> 01:08:48.000

大雑把に言うと、俺MacOSで言うならば、最近の項目とかはファイルキャビネットに近い。

01:08:48.000 --> 01:08:57.000

で、スポットライトが何って言ったらいいんだろうな、これは。難しいな、そのメタファーで言うと。

01:08:57.000 --> 01:09:10.000

やっぱデジタルならではやから、既存のメタファーにはないよね、要するに。それはそれで

いいけど、だからファイルキャビネットは今んとこデスクトップにファイルを置くが一番近い。

01:09:10.000 --> 01:09:12.000

ああ、そうですね。そんなイメージはあるかも。

01:09:12.000 --> 01:09:16.000

ただ、あれファイル単位でしか置けないじゃないですか。あれはちょっと物足りない。

01:09:16.000 --> 01:09:30.000

ただ、ファイルとそのファイルに対するメモとかも一緒に横に並べておけるぐらいでない。あれは何かをクリックしたら、ファイルの中に入っているファイルが全部一気に開くとか、そういうの。

01:09:30.000 --> 01:09:51.000

VSコードではできるけど、そういうふうになったらより情報を扱いやすくなりそうな気はしますね。だから僕、今まで、いかにしてデジタルで縦型キャビネットを実現するかっていうのを考えてきた反面、ファイルキャビネットって言ったら固定するわけじゃないですか。

01:09:51.000 --> 01:10:06.000

これ、あんまりデジタル的じゃないようなと思って避けてたんですよ。でも、やっぱり人間の認知において、ある固定された場所に常に置かれているものっていうものの認知の安定感って多分半端ないようなと思うんですよ。

01:10:06.000 --> 01:10:19.000

で、継続的に仕事ある毎日その対象についてプロジェクトを進めていくような場合は、むしろファイルキャビネット的な固定的な場所に置いておけた方がおそらくいいだろうと。

01:10:19.000 --> 01:10:36.000

だから情報っていうのを均一的に扱うっていうしてるんじゃなくて、用途とか自分の使いたい感じに合わせて情報のスタイルとか見せ方とかを変えていくのが良いんだらうなっていうのを本性を読んで、結構自分で肯定できたところがありますね。

01:10:36.000 --> 01:10:49.000

なんかね、めっちゃ後出し感は強いんですけど、結構ね、Obsidianはそういう感じのことができやすいツールなのではないかなっていう気がして。

01:10:49.000 --> 01:11:07.000

はい、最近、Canvas機能が追加されたじゃないですか。あれが僕がイメージするパイルキャビネット的、あれ固定じゃないですか。平面に固定されて、あれが使い方によってその第二の軸になるかなというのちょっと見てて思いましたね。

01:11:07.000 --> 01:11:18.000

そうですね。キャビネットを使うだとか、よく使うものでいうパイルキャビネットと違ってニュアンスでいうと、デイリーノートのテンプレートのような気がするし。

01:11:18.000 --> 01:11:20.000

テンプレートは近いね。

01:11:20.000 --> 01:11:25.000

ホワイトボード的なものはCanvasで代用できる。

01:11:25.000 --> 01:11:47.000

本棚みたいなものを、アトミックシンキングでいうトピックノートみたいなものだったり、複数の整理ができて、あとはプラグインを貼ることで、プラグインとかCSSで、もちろん限界はあるけれども、今までのコンピューターに比べればかなり見た目を変えることができる。

01:11:47.000 --> 01:11:48.000

できるね。

01:11:48.000 --> 01:12:03.000

という意味で、ノーマンさんが考えている未来に近いツールではあるんじゃないか、そう考えるとこれからまだまだ伸びてくるんじゃないのかなという期待も持ってた感じがしますね。

01:12:03.000 --> 01:12:12.000

それを、そのオブシリアンのあらゆる機能を、しかし内部はマークダウンファイルでやっているので、僕はもう偉大だなと思いますね。

01:12:12.000 --> 01:12:17.000

ダメになってもマークダウンはしないのはやっぱり重要ですね。

01:12:17.000 --> 01:12:22.000

重要ですね。マークダウンであるからこそユーザーが気軽に扱える。

01:12:22.000 --> 01:12:32.000

これが、バイナリのファイルとかで入力に、好目数のあるフォームを埋めなければならないとかやったら、まず間違いなく普及はしないでしょうけど、

01:12:32.000 --> 01:12:42.000

マークダウンであることの偉さっていうのは、ログブックも含めて何回評価しても評価しきれないものがあるなと思いますね。

01:12:42.000 --> 01:12:45.000

やめたくなったら持って逃げればいいですからね。

01:12:45.000 --> 01:12:53.000

しかも結局、マークダウンじゃないや、オブシリアンってウェブビューアーを使っているだけ？

01:12:53.000 --> 01:12:59.000

大雑把に言うと、ブラウザと拡張機能を内蔵したエディター？

01:12:59.000 --> 01:13:08.000

だから、全く同じ機能はできないけど、マークダウンをプレビューするのって結構自分でも簡単に作れるのよね。

01:13:08.000 --> 01:13:14.000

ノードJSさえ使えばビューアーを作るのは簡単なんで。

01:13:14.000 --> 01:13:30.000

だから、僕はオブシリアンそのものよりも、マークダウン+ウェブビューアーによって、それぞれの人がいるんなノートタイプのエディターが出てくるっていう未来が、多分一番好ましいんじゃないかなと思ってます。

01:13:30.000 --> 01:13:37.000

あとは人がそこにどのくらい手間をかけられるかっていう距離感がどこに落ち着くのか？

01:13:37.000 --> 01:13:53.000

でも結局、例えば自分が自分の元に入ってくる雑多な情報をなくしたくないと、後で見つけないっていうことのためにしかノートを使わない場合は、恐らくエヴァノートが一番いい。

01:13:53.000 --> 01:13:55.000

これはもう多分そう言っていると思う。

01:13:55.000 --> 01:14:08.000

でも、例えばノートっていうのを自分の知識を増やしていったりとか、整理したりっていう役割を果たそうと思うのであれば、手間はかけなければならない。

01:14:08.000 --> 01:14:13.000

なぜならば、再構築化を避けられないからっていうことなんですよ。

01:14:13.000 --> 01:14:22.000

だから、面倒なら広まらないのは間違いないんですけど、でも面倒じゃないツールはその役割を果たさない可能性が非常に高いんですよ。

01:14:22.000 --> 01:14:26.000

再構造化をできるノートじゃないと。

01:14:26.000 --> 01:14:42.000

知識の構築には多分役立たないので、そこは最低限の理解としては持っておきたいなというところが、実は最初にあげた、1万冊以上あげたタイトル、セカンドブレインについてようやく返ってくるんですけど。

01:14:42.000 --> 01:14:52.000

セカンドブレインの話題っていうのは英語圏で特に多いんですけど、どんなツールを使うとか、どういうノートを取るのかっていう話で盛り上がるわけじゃないですか。

01:14:52.000 --> 01:14:56.000

でも正直どうでもいいんですよ。

01:14:56.000 --> 01:15:07.000

手を動かして自分でノートを作ることを日々やっていくかどうかということだけが多分一番コアなポイントで、もちろんツールによってやりやすくやりにくいも変わってくるでしょうけど、

01:15:07.000 --> 01:15:14.000

ツール選びに空けてる暇があるのであれば、とにかくノートを書いた方がいい。

01:15:14.000 --> 01:15:25.000

書き終えたノートについて自分で考えて書き方そのものをアップデートしていくっていうことを続けることが、おそらくそのセカンドブレイン的なもの。

01:15:25.000 --> 01:15:31.000

再構造化することが必要っていうの、その知識の理解のために必要っていうのは当たり前なんですけど、

01:15:31.000 --> 01:15:38.000

人間が道具を手先のように使えるという表現をするじゃないですか。例えばバットとか。

01:15:38.000 --> 01:15:42.000

慣れると身体化するって言いますよね。道具の扱いに。

01:15:42.000 --> 01:15:49.000

もしセカンドブレインが文脈通りに自分の第二のノーであるのであれば、

01:15:49.000 --> 01:15:53.000

修熟、つまり道具化することを避けられないですよ。

01:15:53.000 --> 01:16:02.000

それをしないとセカンドブレイン、カッコ仮みたいなままずっとままですよ。結局どうしたらセカンドブレイン化できるかって、

01:16:02.000 --> 01:16:07.000

そのノートに書き込むこととそのノートから読み出すことを修熟するしかないですね。

01:16:07.000 --> 01:16:18.000

時間と手間って避けられないことで、結果としてその10万とか20万のノートがあるっていうのは素晴らしいことなんですけど、

01:16:18.000 --> 01:16:24.000

実際その10万とか20万のノートを作るために払った手間ひまが、

01:16:24.000 --> 01:16:28.000

あなたの知的能力を向上させているわけじゃないですか。

01:16:28.000 --> 01:16:42.000

だとしたら、セカンドブレイン議論って基本的なことを見ようとしてないかなという懸念が、この思いを出しても感じたんですよ。

01:16:42.000 --> 01:16:51.000

まあ、あの、だいたいの人たちは楽をすることを求め、それは脳の特性なので。

01:16:51.000 --> 01:16:58.000

もちろんそうですね。だから、セカンドブレインが盛り上がる界限って、

01:16:58.000 --> 01:17:07.000

大体生産性向上が好きな人とかなり重なるところがある印象で、僕も実際そうですけど、

01:17:07.000 --> 01:17:19.000

効率化で侵食してはいけない領域が多分ここにはあって、その観点を多分忘れないようにしないと、

01:17:19.000 --> 01:17:23.000

さっき言ったように僕らは楽を求めてしまうものなので。

01:17:23.000 --> 01:17:32.000

例えば自分がノート作りとかでやっていることを自動化で省略化しましたって、嬉しいですって言って、

01:17:32.000 --> 01:17:42.000

何か致命的なことを損なっている可能性があるっていう、そういうことが起こるっていうのをこの本を読んで思いましたし、

01:17:42.000 --> 01:17:48.000

自分自身をちょっと覚えとかなかなという感じはしました。

01:17:48.000 --> 01:17:54.000

そうだな、自動化、そうですね。自分もここ2年ぐらいのテーマで言うと、

01:17:54.000 --> 01:18:00.000

やっぱ自動化の罠に騙されないようにするみたいなのは結構気にしているところではあって、

01:18:00.000 --> 01:18:08.000

その例えで毎回出てきて申し訳ないんですけど、Notionとかは憧れてしまうという罠があるような気がして、

01:18:08.000 --> 01:18:12.000

何か便利になることが目的になってしまう。

01:18:12.000 --> 01:18:20.000

写真アルバムとかを作るとか、ライフログレ的なデータベースを作るのであれば間違いなく有能なんですけど、

01:18:20.000 --> 01:18:25.000

趣味を華やかにするのにめっちゃめっちゃ有能なんですよ、多分。

01:18:25.000 --> 01:18:34.000

ただここで、いわゆるノートテイキングっていうものを、なんていうジャンルで読んだらいいのかわからないですけど、

01:18:34.000 --> 01:18:42.000

知的精神さんの記事とかこういうノートテイキングの領域では多分Notionは固すぎて扱えないし、

01:18:42.000 --> 01:18:50.000

余計なことに気が散りすぎるのが普通に起こりやすく、今回触れませんでしたけど、

01:18:50.000 --> 01:18:59.000

どちらのノートでも、体験的でも内静的でも集中していることが必要だと。

01:18:59.000 --> 01:19:02.000

気が散るものは基本的に全部ダメだと。

01:19:02.000 --> 01:19:08.000

その気が散り方は外側からの気が散り方もあるし、自分の内側から出てくる気が散り方もあると。

01:19:08.000 --> 01:19:11.000

心の声によって妨げられる気が散り方もあると。

01:19:11.000 --> 01:19:21.000

だから、内静的な認知を盛り上げる、発揮させるためのツールは基本的に静かでなければ静かというのつまり、

01:19:21.000 --> 01:19:25.000

余計な情報が表示されない方がいいだろうと。

01:19:25.000 --> 01:19:32.000

そう考えたときに、ちょっとNotionは余計な情報が表示されすぎているなとは思いますがね。

01:19:32.000 --> 01:19:36.000

極論それだとオフラインじゃないとダメですからね、余計な情報をなくそうと思ったら。

01:19:36.000 --> 01:19:42.000

本当にそう思うので、おそらくPomeraはそういうことだと思うけどな、Pomeraが寝強い人気があるのは。

01:19:42.000 --> 01:19:48.000

電源が電波につながらないスマホにしないといけないっていうか。

01:19:48.000 --> 01:19:51.000

スマホでもしかもアプリを入れとくとまずい。

01:19:51.000 --> 01:19:54.000

その一個しかアプリがないスマホにする？

01:19:54.000 --> 01:20:02.000

正直、ボタンを押したらエディターが開くっていうスマートフォンはつまりPomeraってことだから。

01:20:02.000 --> 01:20:06.000

そうですね、Kindleのいいところとかもそれだからね。

01:20:06.000 --> 01:20:11.000

だから思っている以上にその機械が表示する。

01:20:11.000 --> 01:20:23.000

僕らの目に入る情報と脳の働きっていうのが影響しているし、集中とか脳をシステムに起動させるために働かせるために、

01:20:23.000 --> 01:20:30.000

なんせ脳の機能を自分で意識的に働かせることはできなくて注意を向けることしかできないから、

01:20:30.000 --> 01:20:36.000

環境の方でうまいことを調整していったって働かせやすくするということが有能で、

01:20:36.000 --> 01:20:43.000

その意味でやっぱり余計な情報が出てこないタイプの、OCDMもそうでスクラップボックスもそうですけど、

01:20:43.000 --> 01:20:51.000

基本的にテキストしかないっていうところは必須とは言わないけど、そんなにといた方がいい。

01:20:51.000 --> 01:20:55.000

テキストエディターとかでも普通にいいと思うんですけどね、そういうノートテイキングの意味では。

01:20:55.000 --> 01:21:02.000

うん。俺はもうね、一番にお勧めするのであれば、Appleのメモ帳でいいんじゃないかって思っていて。

01:21:02.000 --> 01:21:03.000

なるほど。

01:21:03.000 --> 01:21:07.000

Macを使ってないとダメか、その話で言うと。

01:21:07.000 --> 01:21:08.000

確かに。

01:21:08.000 --> 01:21:15.000

Macを使っていると前提するならば、MacとiPhone使っているなら、メモ帳で十分なんじゃないか、とりあえず入門としては。

01:21:15.000 --> 01:21:25.000

そう、入門としてはそれで、なんか機能が付属感じた時に初めてその機能を担えるツールを探すぐらいの順番でいった方が、僕はいいかなと思いますね。

01:21:25.000 --> 01:21:31.000

なんか、すごい本庁で言うとアーティファクトを買いました。

01:21:31.000 --> 01:21:38.000

はい、これで問題解決ですっていうわけにはいかず、そのアーティファクトに修熟することが必ず必要だと。

01:21:38.000 --> 01:21:45.000

だから、修熟が難しいツールは、何かを始めるまでのスパンがすごく長くなってしまうと。

01:21:45.000 --> 01:22:03.000

それはまさに先ほど言われているノーションが大表例ですけど、ノイズが少なくすぐに使い始められて、何回も気軽に使えるツールであればあるほど望ましく、僕らはともかくとして一般的には多分だからアナログのノートなんですね。

01:22:03.000 --> 01:22:08.000

まあ、そうだな。それが一番ですね。最強はそれかもですね。

01:22:08.000 --> 01:22:14.000

入門の式の低さとか、短さで言うと、やっぱり紙のノートは圧倒的に強くて。

01:22:14.000 --> 01:22:26.000

でも、やっぱりこれって情報量増えたら困るよねっていうことを実感したら、初めてデータベース的なものに探ってみてもいいかなという感じで。

01:22:26.000 --> 01:22:39.000

何よりも道具は使うことで自分の中で身体化するっていう観点をまず覚えておいて、自分の読み書き、読んだものを外に出すという働きで再構造化が進む。

01:22:39.000 --> 01:22:47.000

この2つさえ押さえておけば、正直ツールはもう何でもいいなと。ツール選びが楽しいのはわかりますが。

01:22:47.000 --> 01:22:50.000

まあ、それは趣味として大いに楽しむべきだと思いますよ。

01:22:50.000 --> 01:23:01.000

でも、そういうのが重要だと分かった上でやるのと、何か最高のツールさえ手に入れば問題は全て解決するんだと思って探すのでは、やっぱり違いがあるので。

01:23:01.000 --> 01:23:08.000

ここはこの程度話をするときにはちょっと押さえておきたいなと強く思った次第でございます。

01:23:08.000 --> 01:23:20.000

はい、ということでブックカタリストは番組を支援していただけるサポーターを募集しておりますので、気になる方、概要欄のリンクから飛べる公式ページをご確認ください。

01:23:20.000 --> 01:23:23.000

それでは今回もお聞きいただきありがとうございました。

01:23:23.000 --> 01:23:25.000

ありがとうございます。