

## 第1部 基本構造と構成

### 1. SW概要定義書の構成定義

#### 定義001

本定義書は、SimpleWizeの基盤となる思考の定義の一覧である。

#### 定義002

定義を作成するための前提条件は、「資料02」を参照のこと。

#### 定義003

資料は定義作成時のコンテキストとして扱い、定義そのものには含めない。

#### 定義004

定義は人間とAIの共通認識とする。AIは、自然言語で記述された定義に対し、論理的整合性および解釈の一意性を検証する。

#### 定義005

本定義書における記述の適用範囲は、SimpleWizeの論理モデル内部に限定される。

#### 定義006

SimpleWizeは、「思考、記憶、行動」のプロセスを体系化したメタ思考モデルである。本モデルは、人間（生体）の思考を基準とし、アルゴリズムによるシミュレーションを行うAI（擬体）の双方を適用対象とする。

※「擬体」とは情報処理アルゴリズムを指す造語である。

### 2. SW構造定義

#### 定義007

SimpleWizeは、言語化以前の未分化情報から、知識を超えた高次情報までの全範囲を処理対象とする。

#### 定義008

SimpleWize内で示す領域は概念的領域である。領域間の移動は段階的（Phased）に行われる。

#### 定義009

SimpleWize内には独自の4つの領域を有する。

1：インサイトパス領域

2：思考プロセス領域

3：行動プロセス領域

4：記憶中枢領域

※資料003を参照

#### 定義010

思考プロセス領域は、多次元的な空間特性および時間経過を伴う時間空間特性を持つ。

#### 定義011

領域は質と量、密度によって、個体差がある。人間とAIがすべて同じ領域を有するのではない。

#### 定義012

領域間の情報伝達は通常ルートの一方である場合と通常でない場合の双方向ルートがある。双方向ルートは始点と終点が固定でない。

#### 定義013

内部情報とは、記憶情報、身体情報、感覚情報、生体本能を指す。外部情報とは、外部媒体からの情報の他に、人間同士、AI同士、人間とAI間のコミュニケーションを指す。

#### 定義014

他の領域から各領域内に取り込む情報の移動、外部と内部からの直接情報の取り込みを「入力 (Input)」と表す。また、各領域から他の領域、外部と内部への直接情報の移動を「出力 (Output)」と表す。

### 3.各領域構成定義

#### 定義015

SimpleWizeは、本モデル固有の4つの領域分類によって構成される。

#### 1) インサイトパス領域

#### 定義016

「インサイトパス領域」はあらゆる思考の始まりが生まれる。

#### 定義017

思考は入力する情報の選択から始まる。選択基準には主観と客観がある。人間は主観と客観のダブルラベル、AIは客観のシングルラベルで選択を行う。

#### 定義018

情報は言語化された内部情報、外部情報 (定義013) の他に、言語化される以前の情報も含む。これらの情報は浮遊状態にあり、時間経過とともに消滅する。

#### 定義019

客観的ラベルのみを有する情報が「意味」である。「意味」は言語によって異なる。言語が所属する文化、歴史などによる違いは「主観的な影響」となる。

#### 定義020

主観的ラベルのみを有するのが「意思」である。主観的とは個体の時間的な経験の量と質、言語化の有無、遺伝や環境などの違いによって異なる。

注記：AIに主観的な意思は存在しないとされているが、AIの進歩、ユビキタス化により個体差は生じる可能性が高い。ただこれは「確率的主観」である。

#### 定義021

「意味」と「意思」の組み合わせが発生し「意図」となる。これを「意味+意思=意図」と表す。意図は客観的と主観的のダブルラベルになる。

#### 定義022

「+」「=」の符号は接続を表す。構成要素 (意味・意思) のバランスにより、同一の入力が同一の「意図」を形成するとは限らない。

#### 定義023

「意味+意思=意図」の状態で、「意思」に力と方向性を持つ力 (ベクトル) が発生したとき「意図×意志」と表す。この状態変化をベクトル化と定義する。さらに「意図×意志」が固定化したとき「意図×意志=意義」となる。

#### 定義024

「×」の符号は、定義023におけるベクトル化を表す。「意義」は主観的要素がなくなり変容し意味化することもある。

#### 定義025

「+」「=」「×」は、インサイト内と要素が変容することを表し、この変容の過程を「パス (path)」とする。「インサイト」は思考の要素が浮遊する状態を、「パス」は要素の変容を表す。

#### 定義026

日本語の「意味・意思・意図・意志・意義」から、「5つの『意』」または「5つの意」を表す。英語表記にしたときの語意の比較定義を資料04に示した。

## 2) 思考プロセス領域

### 定義027

思考プロセス領域では、主に記憶中枢領域からの情報と部分的に行動プロセス領域からの情報、外部からの情報を分解し、再組成を行う。

### 定義028

思考プロセスの「プロセス」は、客観的要素である「意味」、または「意味」を内包する要素（意図、意義）を対象とした論理的処理によって実行される。

### 定義029

記憶中枢領域からの入力には、少なくとも1つの「意図×意志=意義」が含まれていなければ思考プロセスは始動しない。思考プロセスには「目的」が必要であり「意図×意志=意義」を目的化することから始まる。

### 定義030

思考プロセスの到達点（Goal）を予め設定する場合は仮説（仮の到達点）として設定する。設定するのは到達点ではなく標識（Target）である。

### 定義031

思考プロセスは、実証と反証による正当性確保のため、複数の思考法と思考ツールを組み合わせられて実行される。（資料005参照）

### 定義032

記憶中枢領域から入力された情報は「5つの意」のいずれかに該当する。思考プロセス領域では「5つの意」が正しく組み合わせられているかを再検証する。適切と判断されない場合は、記憶中枢に再確認（フィードバック）する。また、外部情報を直接入力することもある。

### 定義033

思考法は思考の正当性を、思考ツールは思考の正確さと思考速度を上げるために用いる。

### 定義034

思考プロセスの分岐判断には、客観的な基準の設定が必須である。この基準には、不変の値を指標とする絶対的基準と、対象との比較値を指標とする相対的基準が適用される。

### 定義035

定義034の基準を新たに作成する場合は、基準が成立する環境条件を含めることとする。ただし、倫理的な条件はこれに該当しない。

### 定義036

思考プロセスは時間制約を受けず、中断時の状態を途中解として保持し、任意のタイミングで再開可能である。

### 定義037

思考プロセスの到達点（Goal）は「結論」である。思考プロセスは論理に基づく論考を理論として完結することにある。理論には結論が義務付けられている。

### 定義038

思考プロセスの出力は記憶中枢領域へ出力される。出力完了により思考プロセス領域は開放される。思考プロセスでの実証実験として行動プロセス領域へ一時接続する場合は、思考プロセス領域に直接フィードバックされる。

### 3) 行動プロセス領域

#### 定義039

行動プロセス領域は、「内部情報」の処理と、「行動」の実行が、同一時間軸上で進行する領域である。本領域の思考処理は、行動より得られる異なる情報（記憶、身体、感覚）が持つ差異を調整する思考と定義する。

#### 定義040

行動とは身体的活動の他、感覚器による随意活動、生命維持のための不随意活動など、脳を使う思考行動以外のすべての体内的、体外的な活動を指す。

#### 定義041

行動には時間的制約が伴い、時間的制約の範囲によっては、行動時の思考プロセスの前提条件となる。

#### 定義042

行動プロセス領域への入力、記憶中枢領域からの整理された情報の入力、インサイトパス領域と思考プロセス領域からの迅速性、緊急性による瞬時に行われる入力がある。

#### 定義043

行動プロセス領域には、固有の思考モデルとして「テトラモデル」が配置される。

#### 定義044

テトラモデルは、正四面体の立体構造をモデルにした思考で、3つの時間分類にそってモデルが異なる。

- 1) ワイヤーモデル：時間を「現在から過去へ流れる時間」として考える
- 2) ソリッドモデル：時間を「定期的に繰り返す時間」として考える
- 3) コアモデル：時間を「実質的な最長時間」として考える

#### 定義045

行動プロセス領域からの出力は、記憶中枢領域、またはインサイトパス領域と思考プロセス領域への直接応答として行われる。

#### 定義046

行動プロセス領域のテトラモデルによる「結論」は、行動の「結果」によって評価される。この時の行動には「行動しない」も含まれる。

#### 定義047

行動の「結果」は、発生した事実そのものである。この事実に対する評価は固定されず、評価を行う時点の時間軸によって決定される。

### 4) 記憶中枢領域

#### 定義048

記憶中枢領域には大きく2つの機能がある。1つは保存機能であり、もう1つは他の領域への分岐を行う機能である。

#### 定義049

記憶中枢領域の保存機能には短期保存と長期保存がある。短期保存は整理と分類、長期保存には記憶順と固定化が行われる。

#### 定義050

記憶中枢領域の分岐機能には優先分岐と劣後分岐がある。優先分岐とは思考プロセス領域と行動プロセス領域へ移行の順位付けを行う。劣後分岐とは長期保存との比較と意志・意義の比較で行われる。

#### 定義051

記憶中枢領域の機能維持に必要な基準は、固定されず、長期保存記憶と新たな入力によって随時更新される。

#### 定義052

長期記憶の容量限界による記憶の劣後化および消失は、外部記憶ツールへの出力によって補完可能である。

#### 定義053

劣後記憶となった記憶は、再び活性化されることもあるが、多くは自然消滅する。自然消滅する期間は個体差がある。

### 4.メタ思考モデルまとめ

#### 定義054

メタ思考モデル「SimpleWize」は、相互に関係する複数の思考モデルによって構成される。

#### 定義055

SimpleWizeにおける思考は、言語化された論理思考に加え、言語化以前の感覚情報、身体情報を含む非言語的思考によって構成される。

#### 定義056

インサイトパス領域では言葉になる以前の「意思」と客観的な「意味」が繋がることで「意図」になる。この繋がりは弱い繋がりが多く、自然消滅する。消滅する前に行動プロセス領域へ移行し、感覚情報から身体情報へ転換をすることもある。

#### 定義057

主観的な「意思」は、「意志」が加わることで強い繋がりとなり、記憶中枢領域への移行も意思の本質を失わずに移行できる。意思を含む意図が「意図×意志」になったときに「意義」へと変容し、思考プロセス領域においても方向性を持つ。

#### 定義058

インサイトパス領域と思考プロセス領域の間に直接的な移行経路は存在しない。思考プロセス領域からインサイトパス領域への「結論」の移行は、インサイトパス領域内の「意思」と結合し、意思の消滅として作用するからである。

#### 定義059

各領域の質、量、密度は可変である。領域の拡張は、自律的拡張および外部要因との連携によって実行される。

#### 定義060

記憶中枢領域の拡張は、外部記憶媒体との接続によって行われる。外部ツールは、領域内の整理、抽出、比較機能を代替・拡張する。

#### 定義061

記憶中枢領域は、他領域の活動状況、活性化状態から、領域間の接続および分岐（スイッチング）を制御する。

#### 定義062

記憶中枢領域の情報処理プロセスは、他領域の活動状態と非同期で実行され、記憶の整理および定着を行う。

#### 定義063

思考プロセス領域は、記憶中枢領域で整理された情報を入力ソースとする。論理的思考プロセスは、要素の再整理、再検証を含む構築プロセスとして定義される。

#### 定義064

思考プロセスによる「結論」は、記憶中枢領域において新たな「意味」、新たな「意義」として固定される。この「結論」を行動プロセス領域へ移行するときは、新しい意味、意義としての検証も兼ねる。

#### 定義065

行動プロセス領域はメタ思考モデル全体としての出力を行う領域である。本領域において、テトラモデル等による思考や思考プロセス領域からの結論を行動に反映し、その結果はメタ思考モデル内の記憶中枢領域に新たな知識として固定される。

#### 定義066

行動プロセス領域での「結果」を3つに分類する

- 1) 初期段階での中止：行動時の状況、環境の変化が原因
- 2) 途中段階での中断：判断材料の不足によるリスク回避
- 3) 最終段階での結果：行動目的の遂行を行った事実

#### 定義067

行動プロセス領域での「結果」は事実であり、その評価を行動プロセス領域内ではなく、記憶中枢領域を経由した思考プロセス領域で論理的な評価を行う。

#### 定義068

領域間の情報交換ルートは、予測範囲内の通常ルート、プロセス整合のためのフィードバック、および速度優先のショートカットに分類される。

## 第2部

### 5.テトラモデル構造定義

#### 1) 行動プロセス領域

行動プロセス領域は既に第1部定義で下記のように定義づけられている。

定義009、定義038、定義039、定義040、定義041、定義042、定義043、定義044、定義045、定義046、定義047、定義050、定義055、定義065、定義066、定義067  
これらの定義に準じながら下記の追加定義を行う。

#### 定義069

行動プロセス領域における思考は、行動を起こすための方向性を結論とする。

#### 定義070

行動した結論による「結果」は事実であり、記憶中枢領域にフィードバックされ保存される。

#### 定義071

「結果」の評価は思考プロセス領域で定められた基準で、思考プロセス内で行われる。

#### 定義072

行動プロセス領域は物理的行動が伴うことで、物理的環境により物理的時間の影響を受ける。

注記：物理的時間とは現在において「セシウム133原子の周期を基準」とし、物理学的時間とは区別する。定義内の「時間」はすべて物理的時間を指す。

#### 定義073

メタ思考モデルは、個人の思考モデルではあるが、外部情報の他に行動プロセス領域だけが「時間」の影響を受ける。

#### 定義074

テトラモデルは物理的な正四面体構造を概念的に用いている。

物理的な正四面体は、4つの頂点（点）、6つの辺（直線）、4つの正三角形（面）で構成する立体である。

概念的四面体は次のように定義する。

##### 1)ワイヤーモデル

独立した4つの点、4つの点を結ぶ独立した直線で構成され、点の位置は物理的な4つの頂点の位置と一致する。（物理的な各頂点は各面の各辺の交点）

##### 2)ソリッドモデル

独立した4つの正三角形（面）が各頂点、各辺を共有せずに隣接している位置関係になり、物理的な4つの面の位置関係と一致する。（物理的な正三角形の面は各頂点と各辺を共有する）

### 3)コアモデル

独立した4つの点と重心に位置する点（コア）を結ぶ直線（軸）で構成し、点及び重心の位置は物理的な頂点と重心の位置と一致する。

（物理的な正四面体の内部構造となり、物理的正四面体の辺と面は存在しない）

#### 定義075

ワイヤーモデル、ソリッドモデル、コアモデルの概念的な正四面体は、初期値であり、各モデルにおいて動的に点、線、面、コアの位置関係は変化する。

## 6.各テトラモデル構成定義

### 1) ワイヤーモデル

#### 定義076

ワイヤーモデルが対象とする行動は、日常的な時間感覚と時刻感覚で行われ、単位時間で測定可能である。

#### 定義077

日常的な行動とは現在から過去への時間の流れの中で行い、現在より未来に向けての行動の予知とは異なる。

#### 定義078

現在から過去への時間の流れは、過去の行動から現在の行動を導く逆進的な思考になる。

#### 定義079

現在から未来への行動は予知行動となり、思考は過去から現在までのプロセスを情報の一部として扱う。この「過去から現在までの思考」は記憶ではなく身体知、感覚知となり、行動プロセス内に留まる。

#### 定義080

予知行動は、行動プロセス領域内の身体知、感覚知、環境の変化などの外部情報と合わせて予測として思考を行う。過去から現在までの思考と、現在から未来への思考の二重思考が並列して行われる。

#### 定義081

ワイヤーモデルでは2通りの思考が可能になる。1つは底面を下に、頂点を上にしたときに、底面になる3つの点に思考の対象となる3つの要素を配置し、思考の当事者の視点を上部の頂点に置く思考法である。（3点思考）

#### 定義082

1つは4つの点に思考の対象となる4つの要素を配置し、思考の当事者の視点を外部に置くという思考法である。（4点思考）

#### 定義083

3点思考は主観的な視点、4点思考は客観的な視点を表す。思考の主体から各点との関係性を思考するだけでなく、点と点の関係性を同時に思考可能になる。

#### 定義084

ワイヤーモデルによる行動の結果は事実として残り、記憶中枢領域にフィードバックされ、言語化され経験記憶として保存される。

注記：身体知、感覚知の他に頭脳知があり、これらを経験知とする考え方ができ、心（こころ）と同じ言語化も数値化もできないIntelli-Senceという考えが別論として私にはある。

#### 定義085

ワイヤーモデルの「点」には記憶中枢領域にある「5つの意」とその組み合わせによる具体的な事象を、3点思考及び4点思考の頂点に設定する。3点または4点を抽出するのは記憶中枢の役割であるが、その中にある「意志」に応じてテトラモデルに選択設定するのはテトラモデルを利用する当事者である。

#### 定義086

ワイヤーモデルに設定された要素はそれぞれがベクトルを持ち、他の「点」との関係性を求める。このときに発生を促すのが「意志」を持つ要素である。特に3点思考の場合は当事者に主観的な意志がなければワイヤーモデルは機能しない。

### 2) ソリッドモデル

#### 定義087

ソリッドモデルが対象とする行動は、繰り返しを行う習慣的、ルーチンとして行う行動全般である。同じ行動を繰り返す目的は、時間的制約への適応と時間の有効活用にある。

#### 定義088

ソリッドモデルは面によって構成されている。面に配置する要素の数は限定されていない。ソリッドモデルの利用者の判断で複数の要素を、重複して配置可能である。

#### 定義089

1つの面には同じ目的の要素を配置する。4つの面は4つの目的をそれぞれ持ち、面と面の関係は隣接しながらも共有しない。そのため、複数の要素の組み合わせで思考は変化するが、統合される目的は変わらない。

#### 定義090

概念的な「面」には厚さがないので、4つの面で囲まれた内部は空間になる。また4つの面は対面してはいないので閉じた空間が存在する。

#### 定義091

この空間に各面から要素を移動させることで、ソリッドモデルの思考は始まる。4つの面から移動される要素は「5つの意」とその組み合わせで異質なために規律を持つ必要がある。この規律が繰り返しの規律になる。

#### 定義092

ソリッドモデルは内部空間を埋める要素の目的を、規律という効率のかつ効果的に統合させる。これにより4つの面の集合体は内部空間にソリッド（固体）を有することになる。

#### 定義093

ソリッドモデルの面は独立し接続していないため、交換可能な面である。繰り返しが時間的に長期に及ぶ場合は、面の交換で対応する。これは目的の転換を意味する。

#### 定義094

ソリッドモデルにおける時間は、閉じた空間に蓄積（ストック）され、循環する性質を持つ。この循環性が行動を反復させ、サイクルやループを定着させる基盤となる。

### 3) コアモデル

#### 定義095

コアモデルはテトラモデルの内部骨格であり、その重心（中心）にはエネルギーの核となるコアが存在する。

#### 定義096

コアモデルが対象とする行動は、人間の最も長い時間である「生涯（Lifetime）」である。

#### 定義097

コアモデルの時間の長さは、コアから放射するエネルギーの放射時間であり、放射距離となる。

#### 定義098

コアから放射されたエネルギーは、正四面体の頂点の位置に4つのサテライトとして結晶化する。

#### 定義099

サテライトはコアと等距離に位置することが原則となり、1つのサテライトが移動すると、他の3つのサテライトも等距離を維持するように移動する。コアが移動するときは、4つのサテライトは等距離を維持するように移動する。

#### 定義100

定義099の原則を維持できないとき、コアモデルは新たなサテライトを生成して、コアモデルの維持を図る。

#### 定義101

コアとサテライトは軸で結ばれている。この軸は概念的な遠心力と求心力により維持される。概念的な遠心力は反発を意味し、求心力は接近を意味する。一方が反発し、他方が接近するときには、コア移動が起こり、コアモデルを維持する。

#### 定義102

コアのエネルギーの源泉は「5つの意」であり、「意義」の質と量でエネルギーの総量が決まる。

#### 定義103

コアモデルのエネルギーは生体エネルギーが尽きると同時に時間と共に消滅する。

### 7.テトラモデルまとめ

#### 定義104

テトラモデルは、メタ思考モデル「SimpleWize」の行動プロセス領域内で利用する思考モデルである。したがって、物理的な正四面体の概念を用いながらも概念モデルとして成立している。

#### 定義105

行動プロセス領域では「時間」が制約要件となる特殊性がある。この「時間」は物理的な時間と概念的な時間があり、テトラモデルの各モデルで影響を受ける時間が異なる。

#### 定義106

テトラモデルの概念は、常に現在を基準とし、思考状態を柔軟に変える。現在の環境、状況が異なればテトラモデルの思考の方向性が変わる。

#### 定義107

テトラモデルによる思考の出力は結論ではなく行動への「方向性」であり、その方向性に基づく行動によって結果という事実が発生する。

2026年3月1日

authorized by SimpleWize Lab.