

<http://openweb.chukyo-u.ac.jp/z190119/thinking/>

配布資料 1: 心理学 「注意」研究

森ほか 1998 第 6 章認知の制御過程, pp.123-144, グラフィック認知心理学 サイエンス社

配布資料 2: 人工知能のレイヤモデル (layer model) システム 1 とシステム 2 との議論に

(A) M. Minsky 2006 5 Levels of mental activities, pp.129 -161, The emotion machine から、130 ページの図 6 層のモデル。訳本では、p.146 や p.166

(B) A. Sloman らの論文 (2000) より、3 層のモデル

(C) D.Norman 2004 Emotional Design の訳本より、処理の三レベルの図 p.28

PART 1 Two systems (2 つのシステム)

1. The Characters of the story (この物語の登場人物)

pp. 39 - 41 : Fast thinking の例 (automatic, intuitive, effortless, involuntary..) : 女性の顔

Slow thinking の例 (deliberate, effortful, orderly, sequential..) : 17 × 24 (408)

p.41 : 2 つのシステムの紹介

System 1 operates automatically and quickly, with little or no effort and no sense of voluntary control.

(システム 1 は、ほとんどあるいはまったく心的努力なしに、また意図的なコントロールなしに、実行される)

System 2 allocates attention to the effortful mental activities that demand it, including complex computations.

(システム 2 は、複雑な計算など、心的努力を伴う心理的な活動に必要となる注意資源を割り当てる)

The operations of System 2 are often associated with the subjective experience of agency, choice, and concentration.

(システム 2 の実行は、主体性、選択そして集中といった主観的な心理体験と関係がある)

p.42 : 「自己」「意識」とシステム 2 : 信念 (belief) や熟慮 (deliberation) による意思決定。システム 1 : 心的努力を伴わずに形成される印象や感情。システム 2 が 1 に優位となる場合も。(freewheeling impulse 自由奔放な衝動 ⇒ 自発的な衝動) ここで、impulse は、「身体中の信号で、語れないもの」の表現

印象や感覚 ⇒ impression and feeling 印象や感情

明確な意見 ⇒ explicit belief はっきり意識されている信念

計画的な選択 ⇒ deliberate choice 熟慮の末の選択

能力と欠陥と役割 ⇒ ability, limitation and function 能力、限界（それを超えるまではうまくいく）と機能

p.43 先天的なスキル ⇒ innate skill 生得的なスキル（スキルは技能、知識との対比）

p.44 注意力の制御 ⇒ control of attention 注意のコントロール（注意力は心理学専門語ではない）

後半の話題は、カクテルパーティ効果（配布資料 1 p.124）

p.47 何も目に入らなく ⇒ blind 盲目となり、はわかりにくいので、ブラインドとそのまま訳す

注意を引くようなもの ⇒ to stimuli that normally attract attention 通常は注意を引き付ける刺激

p.48 傾向に気づいていないことである ⇒ we are also blind to our blindness こども、blind
p.48 2つのシステムの相互作用（適切な意識） plot synopsis 物語の概要（カーネマン表現のクセ）
印象、直観、意志、感触 ⇒ impression, intuition, intention, feeling 意図と感情
衝動は意志的な行動に変わる ⇒ impulses turn into voluntary actions

単なる身体行動制御信号が、意図された行動にかわる（意識される）

p.49 監視 ⇒ monitor reflective な機能であることに注意

p.50 遂行結果を最適化 ⇒ performance

目先の予測 ⇒ short-term prediction

衝突 ⇒ conflict

p.51 “on the tip of tongue” よく知られた「心理学表現」 配布資料 1 p.140 では、既知感の表現

p.52 注意に従う ⇒ instruction 指示

p.54 臨床心理学の例は、わかりにくいかもしれない。

p.56 架空のキャラクター（悪くない意識） ⇒ useful fictions

欠点 ⇒ limitation 脳 ⇒ mind 答 ⇒ production 計算結果のこと 罪悪 ⇒ sin 原罪 最初からの罪

p.57 「説明ではなく記述なのである」の後、1文抜けている

It is meaningful only because of what you already know about System 2

このような表現は、System2 について既に分かっていることに関して記述する場合にのみ、意味がある。つまり、と次の例文へ続く。

後ろから3行目の脳、p.58 は、mind。その前の脳は（正しく） brain

p.31 2. Attention and effort

怠け者 ⇒ laziness 自制 ⇒ self-control

知的努力 ⇒ mental effort 心的努力 研究者同士なら、メンタルエフォートとそのまま。

p.62 瞳孔は魂の鏡 ⇒ the eye as a window to the soul 日本では「目は心の窓」

光量による変化ではないことの例（1年生の最初の授業、瞳はキラキラ光って見える）

p.63 重荷を取り除く ⇒ unload 負荷をなくす

p.65 スタッフ ⇒ experimenter 実験者

p.66 身体的覚醒 ⇒ physical arousal arousal level というと、覚醒水準

However much you want to live, you cannot exert as much effort in this task as you would be forced to invest to complete an ADD-3 transformation on the same digit.

あなたがどんなに強く生き延びたいかに関わらず、同じ数字に対する ADD-3 タスク遂行に費やされるよう強いられたのと同じ量の心的努力を、このタスクに振り向けることはできない。（訳さずに英語のままだいい）

脳の過負荷 ⇒ mental overload

p.67 見落とす確率は下がる ⇒ detection performance was better. 検出パフォーマンスは向上した

深刻な ⇒ 最も深刻な、有望な ⇒ 最も有望な つまり、1つにだけ集中する仕組みに対する説明

石器時代の ⇒ この語はない。意識。むしろ野生時代のとするとよい。

p.68 当初の状態 ⇒ the baseline 比較する際の基準線。ベースライン

p.71 記憶にとどめ ⇒ retained 保持して（専門用語）

時間的な制約 ⇒ time pressure 時間圧