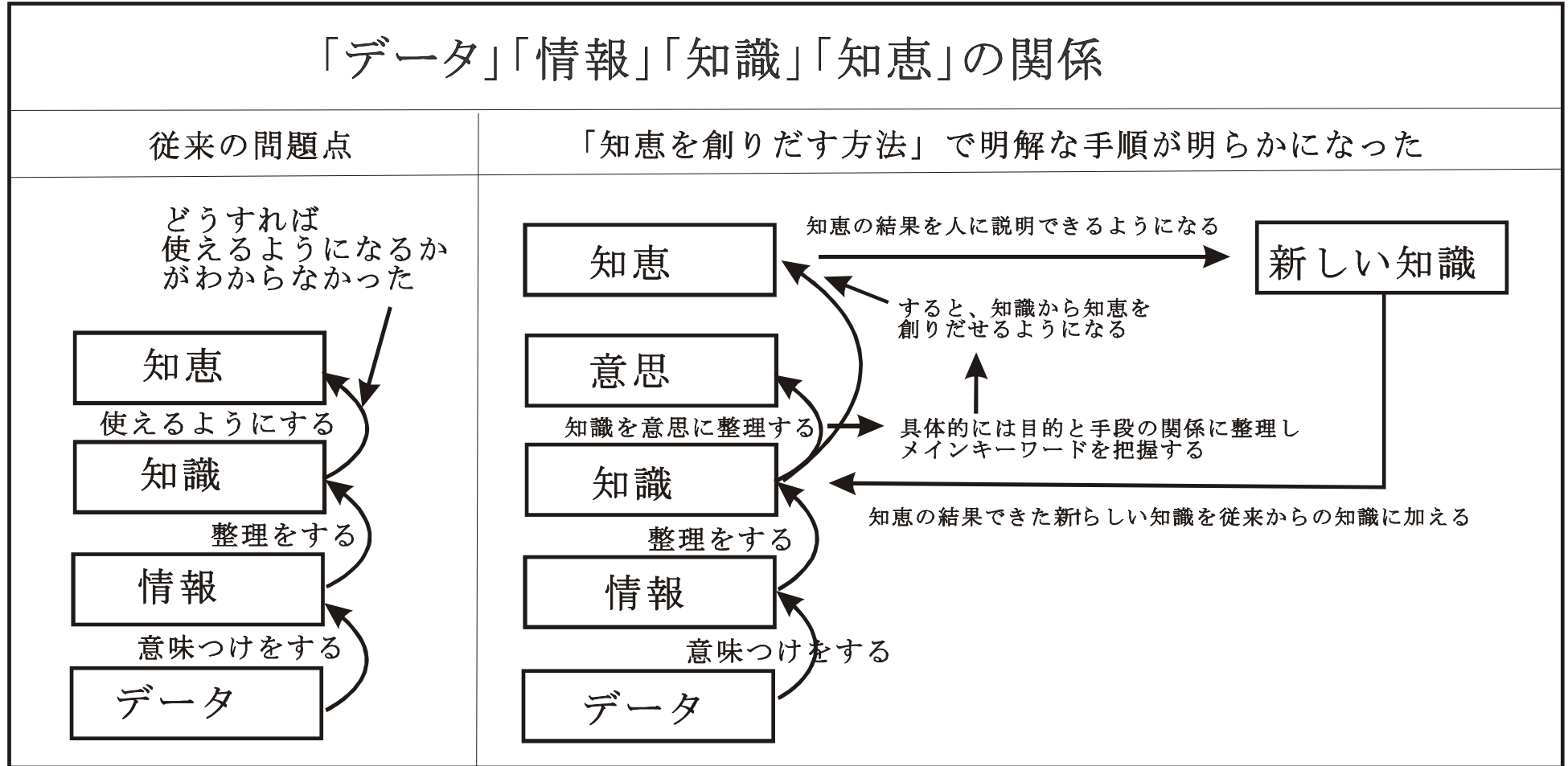


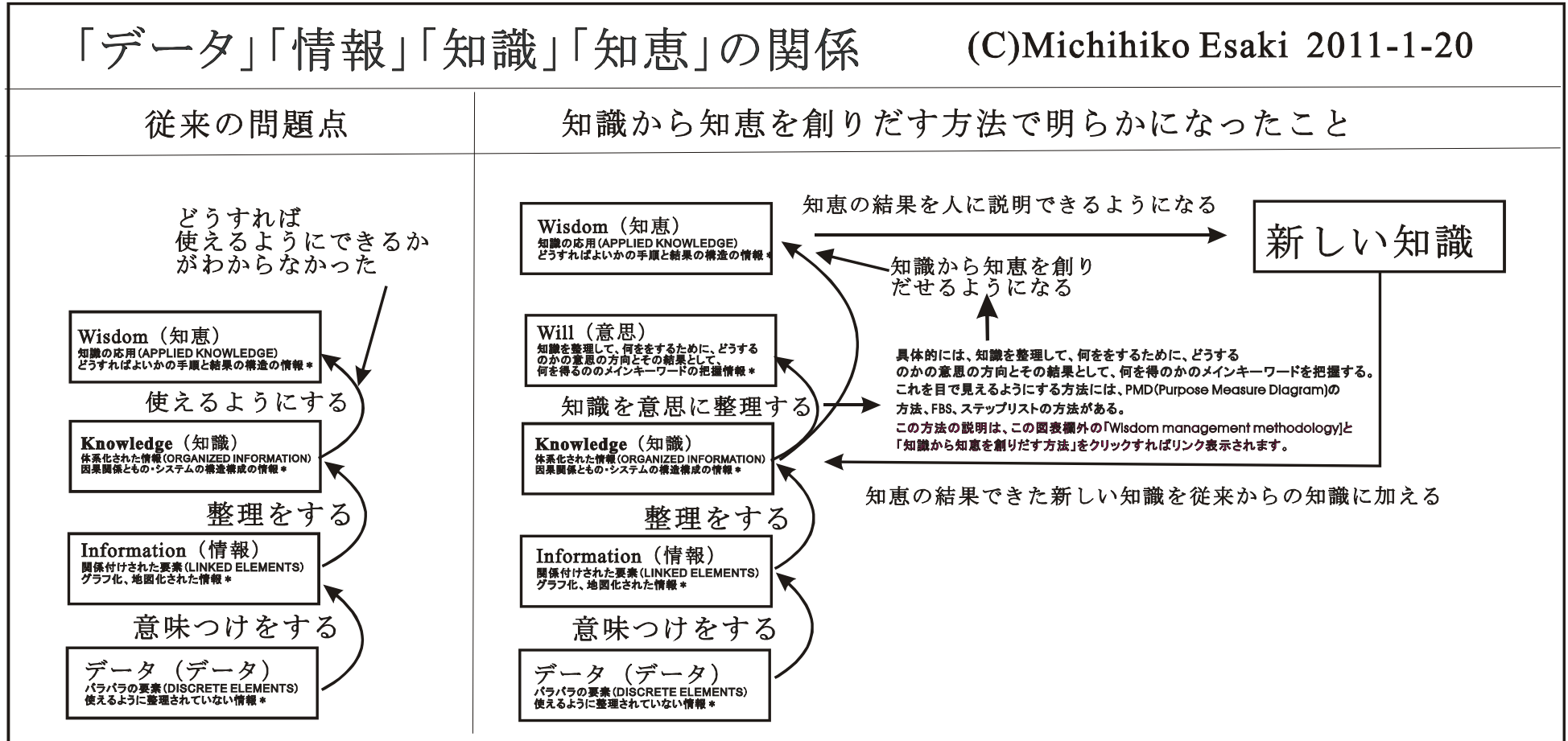
DIKW : Data, Information, Knowledge, Wisdom, Relation of 知識と知恵の違い、および知識と知恵の関係は
 データ、情報、知識、知恵 の関係 このページと同じものは、<http://dten-wisdom.jp/J/1-9-DIKW.pdf> よりダウンロードできます。
 データ、情報、知識、知恵 の関係および知識と知恵の違いは、[知識から知恵を創りだす方法](#)で明らかになりました

図表1 見やすいデータ、情報、知識、知恵 の関係の図表

(C)Michihiko Esaki 2011



図表2 図表1の内容をもっと詳しくした データ、情報、知識、知恵 の関係の図表



注記：上記の情報*について
 日本人が情報ということばと、外国人がInformationということばには、意味の違いがあります。
 日本人は、データもInformationも知識も知恵もひっくるめて、情報ということばで締めくくることができます。
 たとえば、データ、Information、知識、知恵の全部を指して、「広い意味の情報」として、
 Informationを指して「狭い意味の情報」といっても通じますが、英語圏では、そのような表現は通じません。
 即ち、少なくとも、英語圏では「Information in wide meaning」、「Information in Narrow meaning」といっても通じません。

図中の [Wisdom management methodology \(全体の英語による説明：サブリンクあり\)](#) と [知識から知恵を創りだす方法\(日本語による入口説明\)](#) は、それぞれをクリックして下さい。

知識と知恵の関係の詳細（以下に示す説明は、[知識から知恵を創り出す方法](#)の内容を使って説明しています）

次のページの図表3を参照しながら、本書で示す方法（PMD、ステップリスト、FBSの方法など）を参照しながら説明をします。

「知識をもつ」と「知恵をもつ」との関係はつぎのようになります。

「知識をもつ」とは、つぎの2つの情報をもつことをいいます。

(1) 因果関係の情報(1-①)

(2) そこに何が存在しているかの情報（そのものに内在する構造・構成の情報を含む）(1-②)

例えば、(1-①)の「因果関係の情報」とは、「コップを落としたり、割れる」という情報であり、(1-②)の「そこに何が存在しているかの情報」とは、コップが存在し、コップがどんな材料と構成でできているかの情報をいいます。

「知恵をもつ」とは、何かをしたいという意思をもったときに、つぎの2つの情報をもつことをいいます。

(1) どのような結果がほしいかの、結果として、そのもののもつ構造構成をどうするかの情報(3-①)

(2) その結果を得るためにはどうすればよいかの手順の情報(3-②)

例えば、コップを割って、「ひげそりのできるガラスのかけら（結果の情報）」を手に入れたいときには、コップを落とすとか、あるいは「確実にコップを割るためには、上のほうに放り投げ、コンクリートの地面に落とすといった手順の情報」をもてば、よいことになります。

そして、その知恵の情報とその実施の結果、得られた結果が、知恵の結果となります。

そして、知識と知恵の間に、図表の2に示すように、意思が入らないと、知識は知恵に組み立てなおすことができません。

こうして、知識は知恵に変わりますが、図表より、知識と知恵の間には、意思、[すなわち](#)、ガラスのコップを割って、ひげそりをつくりたいという意思をもたなければ（知識は知恵としての情報に組み替えられないことがおわかりになると思います）。

その意思（意思の方向とメイン・キーワード、エントランス・キーワードの把握）をウオonz、ニーズ、シーズを整理して、見える意思の形に表現するのが、第2章部第1項で説

明するPMD（目的と手段のダイアグラム）です。（図表の中の2-①、2-②がそれに当たります）

しかし、この方法での目で見える意思の形の表現は、通常、私たちの頭の中でやっているものですが、この手法では、それを集団や組織の人たちの全体の意味としてまとめ、表現できる方法になっているところが、従来の方法とちがいで、すすんだ特徴になっています。

その意思に基づいて詳細な落ちのない手順をつくるのが、第2章第2項のステップリストであり、さらにその結果、最適なもの・システムの構造・構成を創造的につくり上げる構築の方法が、第2章第3項のFBSテクニックです。

そして、知恵の内容の情報とその知恵の結果を人に説明できるようになると新しい知識になり、いままでの知識に加えられ、つぎの知恵を創りだす源となります。

「知識から知恵を創りだす方法」では、このようにして、知識から意思を経由して、知恵が創出され、その循環のメカニズムが確立され、その循環全体を「ウイズダム・エンジン」と呼び、さらに、そのウイズダム・エンジンをよい方向に管理していく方法を、ウイズダムマネジメントの方法と名付けることにしました。

知識のときは、「コップを落としたり、割れる」という因果関係の情報でした。それを知恵に変換し確実にコップを割るためには、上のほうに放り投げ、コンクリートの地面に落とすといった手順の情報」となって、ことばの順序が逆になっていることに気が付いてください。

従来のように、ことばの言っている内容をグループ化するKJ方のような方法では、この発想が出てこないといえます。

図表3 知識、意思、知恵、「知恵の結果による新しい知識」の関係の表

この表の中ではつぎの第2部で説明する主な方法（PMD、ステップリスト、FBS テクニック）の位置づけを示しています。

情報を持つ	1	知識を持つ	つぎの2つの情報を持つことを指します ① 因果関係の情報を持つこと 何をしたら、どうなるかという因果関係（プロセスまたは手順）の知識を持つこと (例) ガラスのコップを落としたら割れるという因果関係の知識を持つ ② もの・システム存在とその構造・構成（使い方を含む）の知識を持つこと (例) そこに割れやすいガラスのコップがあるという存在とガラスのコップの構造と性質の知識を持つ (注：知識が知恵にすぐ使えそうなレベルまで上がってくると、アイデアとも呼びます)		知識を取得するプロセス	④ 体験による知識を持つ	体験をすることにより得られる体験、イメージ情報を持つ(例) 自転車の乗り方を知っている。(特徴) 無意識にその因果関係を知っていること
			⑤ 学習による知識を持つ	狭義の情報を読むことや聞くことにより得られる知識を持つ			
			⑥ 分析をすることによる知識を持つ	<u>すでに起ったことを、(1)どんな意思(人の意思、自然の法則もしくは意思)で、(2)どんなインプットとアウトプットの関係で、(3)その結果が出たかを、明らかにする</u>			
			⑦ 知恵を創りだして、それを人に説明できるようにする。				
2	意思を持つ	①	ウォンツ、ニーズ、シーズを持つ	ウォンツ (Want) とはこうしたいな一という上位目的の欲望・願望をもつこと。(例) 身だしなみを整える(抽象的目的) ニーズ (Need) とはこれがほしいという現実的に実現できる要望をもつこと。(例) ひげを剃る(具体的=目標) アイデア (Idea) , シーズ (Seed) とは、これは何かに使えそうだとする手段/種を持つこと、を指します。(例) 手段このいずれかの一つでもよいし、それを組合わせた意思を持ちます。(たとえば、ガラスを割って髯そりをしようと思う)			
		②	意思を整理をする(意思の方向と2つのキーワードを把握する)	上記のウォンツ、ニーズ、シーズ、アイデア一つもしくはその組みあわせを実現するために、それらを、上位目的とし何をするため、要するに、何をするのか、とその手段の順序に整理して、意思の方法(=価値の方法ともいえる)、要するに何をするために、何をしさえすればよいのかの、メイン・キーワードとそれを実現するにはどこから手をつければよいのかエントランス・キーワードを把握の整理をします。 (これを整理するために、2.1章に示す <u>PMD(目的・手段ダイアグラム)の方法</u> が有効です) (また、上記を把握しさえすれば、それを実現するための意思決定・評価・判断の基準となります。それにより、1.1章で述べた差の情報による意思決定・判断のメカニズムが使えるようになります)			
3	知恵を持つ	①	結果としてほしいもの/システムの構造構成の知恵を持つ	1-②の知識をもとに『2-②の意思を実現するために、どのような「もの・システムの構造構成とその使い方』を構築し、が必要かの、構造・構成の知恵を創りだし、その構造・構成を段階的にリファイン、評価・判断をして現実化します。 (例) 鋭い刃先を持ったガラスの破片とそれを手で支えるだけの部分を持った髯そりに使えるガラスの破片を得る (この最適化した構造・構成を創るために、2.4章に示す <u>FBS テクニックの方法</u> が有効です)			
		②	上記を実現するための手順を持つ	1-(1)の知識をもとに、最適化したもの・システムを実現するためには、どのようにしてやればできるという「落ちのない帰納と演繹アプローチ(最適化・具体化)の手順」に関する手順の知恵を創り出し、上記 FBS テクニックと合わせ、実現可能なもの・システムとその使い方を実現します。 (例) 上記の性質を持ったガラスの破片を得るためには、どのような手順(必要に応じて段階的手順)を持ち、それを具体的実行してします。(そのための手順を計画し、実行します) (この手順を創り実行する方法として2.1章に示す <u>ステップリストの方法</u> が有効に使えます)			
4	知恵を使った結果としての新しい知識を持つ	上記の結果の構造・構成を目標(一上位目的の結果)として、このような手順でやったら、うまくいった、ということ人を人に説明になると、その知恵が「新しい知識」に変化して、人に引き渡せるようになります。そして、それを新しい知識として蓄積、利用できるようになります。					

4.の新しい知識を持った結果を、1.の「知識を持つ」のところへ戻せば、その新しい知識を使って、つぎの新しい知恵が出てくるので、「ウイズダム・エンジン」ができていきます