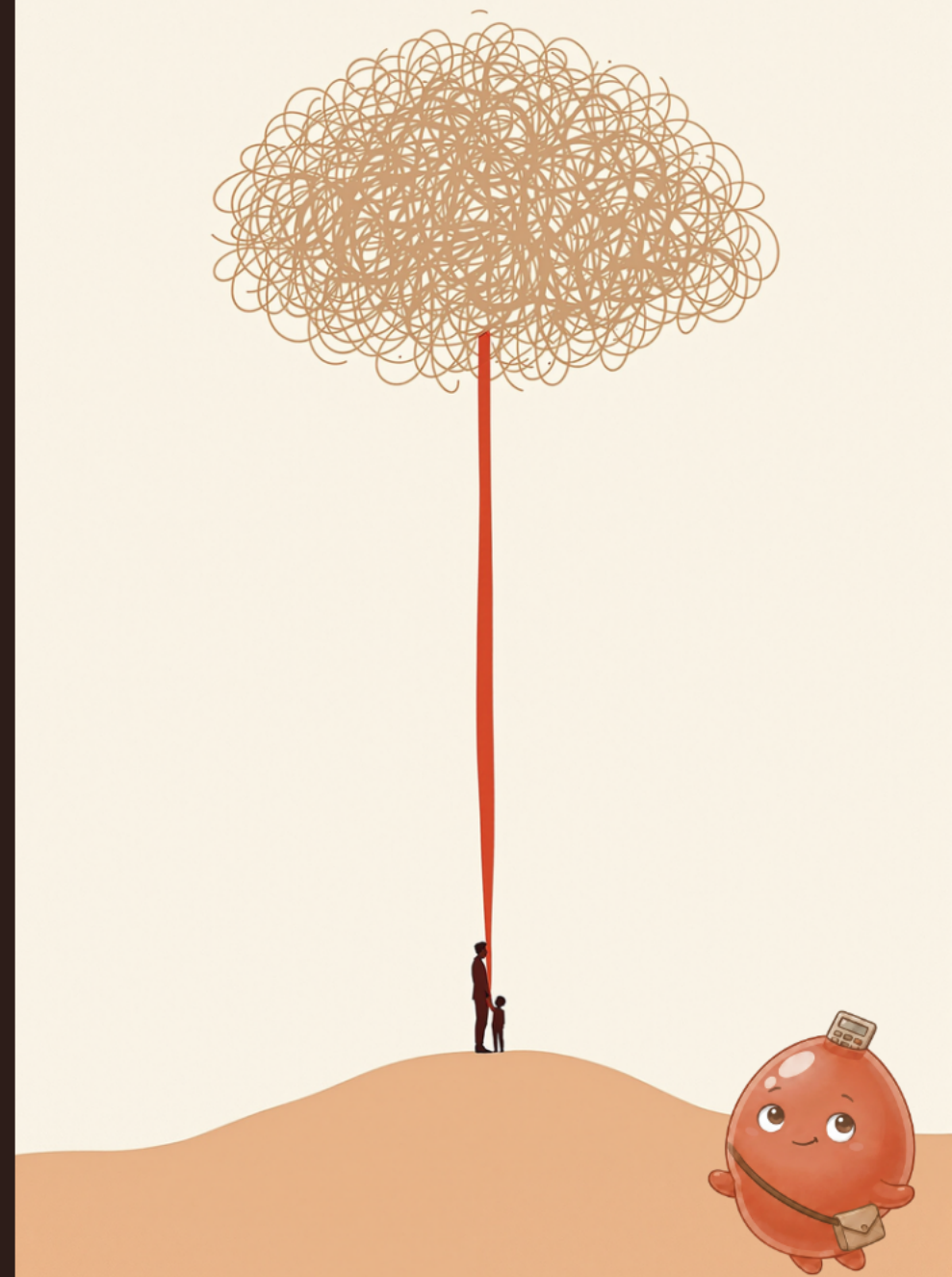
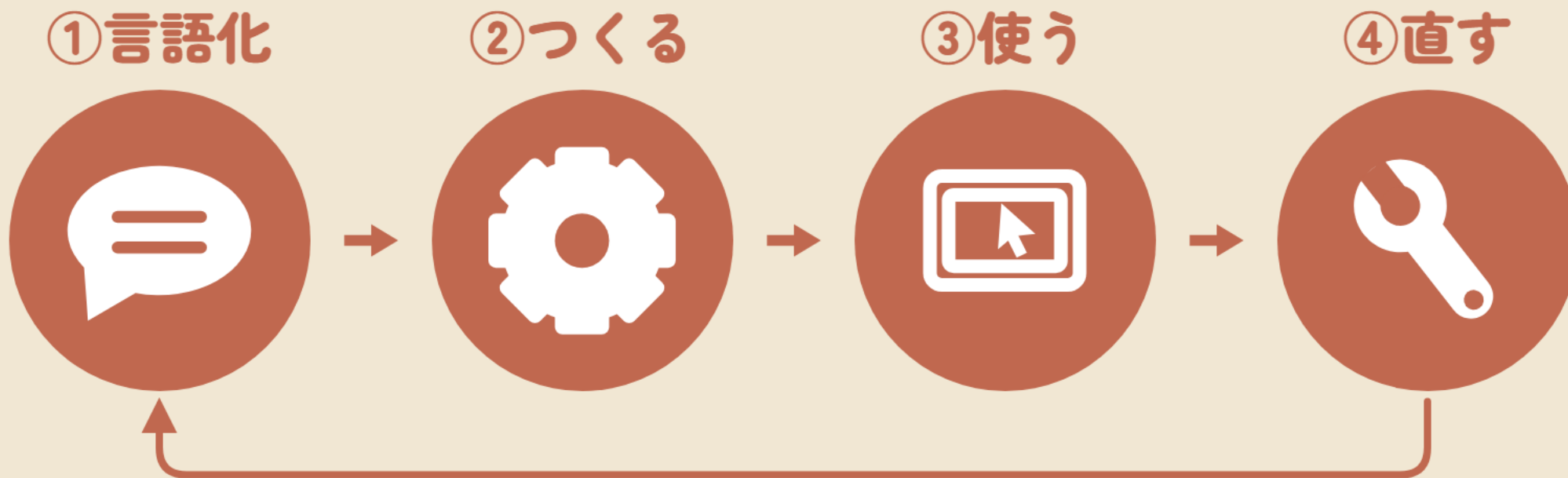


面倒の言語化 — 勝敗の8割

手を動かす前の「言葉にする」で、結果の8割が決まる



前回のおさらい — たった4つのループ



今日は、この①「言語化」だけを掘り下げる



「ループエンジニアリング」とは別物

世でいうループエンジニアリング

- ・人はループの“外”に出る
- ・AIが自分でループを回し続ける
- ・この先の応用講座で扱う

この講座の4つのループ

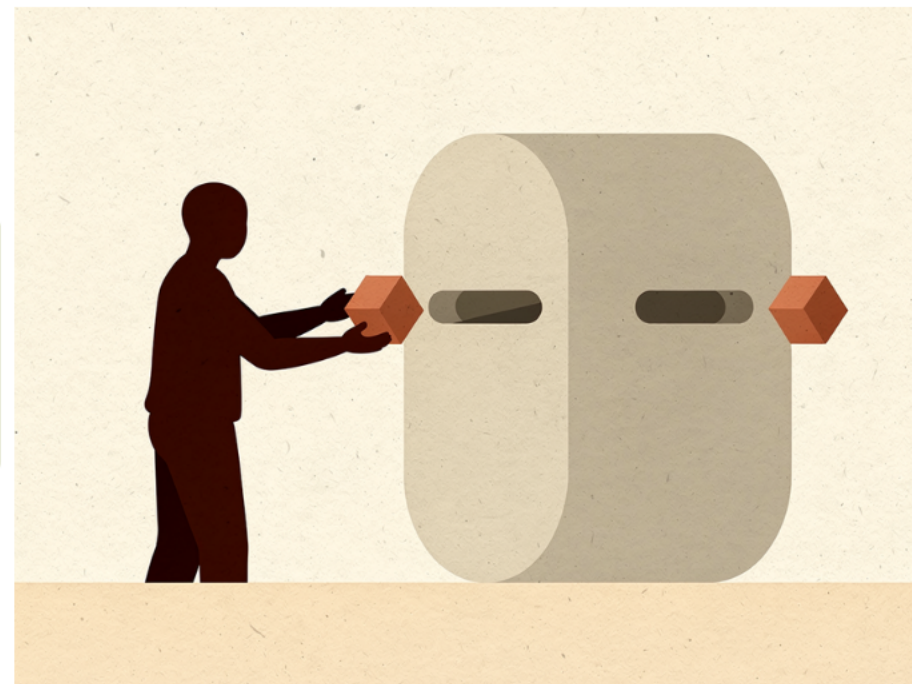
- ・自分がループの“中”に入る
- ・その都度、言葉にして作らせる
- ・まずはこの講座で、ここから



なぜ、言語化が8割なのか

AIは、渡された言葉のとおりにはしか動かない。
渡す言葉が曖昧なら、出てくるものも曖昧になる。

これは精度の問題ではなく、順番の問題。



「言語化」8割の中身は、7割と3割

7割

どう言葉にするか

手順・目的・困っていることを、自分の言葉で説明する。
いわゆる「プロンプトエンジニアリング」の領域。

3割

何を見せるか

過去の資料、会話の履歴、社内のフォーマット。
言葉を尽くすより、実物を1つ見せたほうが早いことが多い。

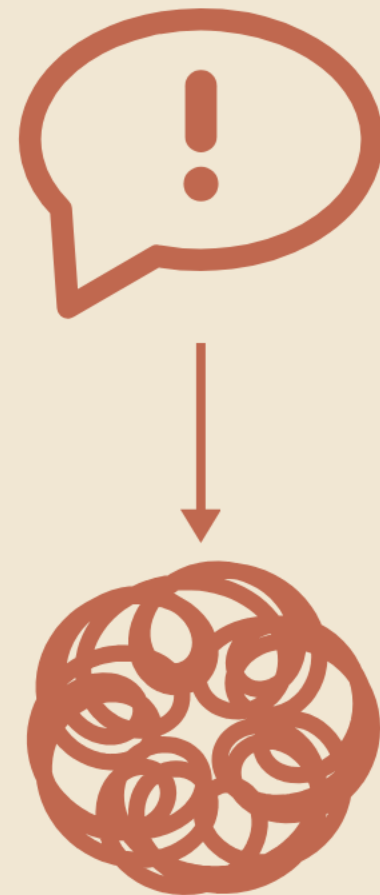


1 事実

感想を挟まず、
起きていることだけを書く

「毎週月曜の朝、先週分の売上を3つのショップ画面からコピーして、
1つのスプレッドシートにまとめている」

まず、この形まで下ろす。うまい説明にしようとしなくていい。



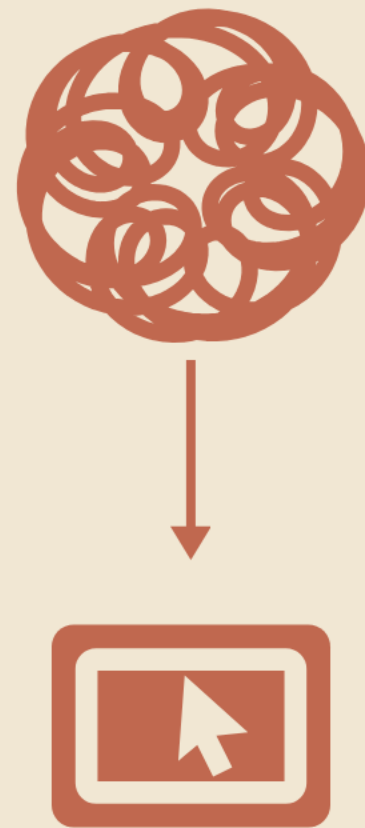
2

数字

「よくある」「時々」を、
何回・何分に落とす

「週1回、だいたい25分」

数字にした瞬間、その面倒がどれくらいの重さなのかが、
自分にも、頼む相手にも見えるようになる。



3

問題

「面倒」の中身は、
たいてい1つではない

単純作業だから嫌なのか、間違いやすいから嫌なのか、
毎回やり方を忘れて調べ直すから嫌なのか。
どこに問題の芯があるのかを、はっきりした言葉にする。



4

依頼

「もし人に頼むなら」で
言葉にしてみる

部下に、新人スタッフに、外注さんに。
実際に頼む相手をイメージして言葉にすると、
一気に、他人に説明できる言葉に変わる。



打たずに、声で話す

キーボードで打つ

- ・打てる形に整えてから打とうとする
- ・整え終わるまで、手が止まる
- ・結果、時間がかかる

声で話す

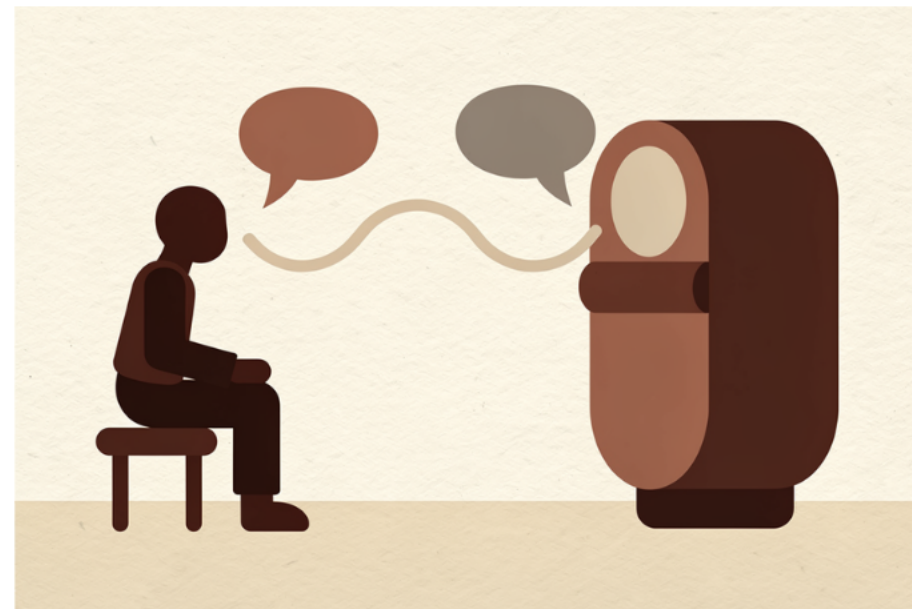
- ・キーボードの2～3倍は速い
- ・浮かんだ順に、そのまま出せる
- ・言い間違えても、言い直せばいい



AIを“壁打ち相手”にする

①～④は、完成させてから渡さなくていい。

「これが面倒で困ってる」と伝えと、「具体的にはどんな時に?」「頻度は?」と聞き返してくる。
答えているうちに「あ、問題はここだったんだ」と、自分の中でも整理されていく。
腹落ちしたら、そこで初めて「それで、作ってみて」と伝える。



これがあれば、人にも頼めるし、AIにも渡せる

ビフォー：「なんか毎週やってる転記作業、面倒くさいんだよな」

アフター：「毎週月曜の朝に、3つのショップの売上を1つの表に転記してて、週1回25分。

数字を1個間違えると集計が全部崩れて、気づかずお客さんに送っちゃったことがあって……」

まとまった文章になっていなくていい。それでいい。



AIに任せること VS 人が手放さないこと

AIに任せる

- ・ ④までの材料をもとに形にすること
- ・ まとまっていない話を整理すること
- ・ 聞き返ししながら言語化を手伝うこと

人が手放さない

- ・ 何が問題なのかを最終的に決める判断
- ・ AIに渡す資料を選ぶ判断
- ・ 言語化は、代わってもらえない仕事



言葉にできたら、 「それで作ってみて」でいい

①～④が完璧に埋まっていなくてもいい。

AIとの対話そのものが、言語化の後半戦になることもある。
次回・第4回は「AIに渡して、とりあえず作る」を話します。

無料AIユーザーレベルチェック →

ai-sozo.com/tools/ai-user-level

