

事前になんらかフォローを準備しておけば  
そんなに怖くなくなる

客観的な根拠

想像できるBadEnd

⑩ 2がさらに悪くなるとしたらどんなことで?

Bad Endをイメージしておく、  
もしもの時に事前に多少の手が打っておけたり  
メンタルが守りやすいかも

⑨のリスクが  
受け入れ難い時は  
③を考え直すか  
①の理想を下げる

⑨ 1が実現した時  
想定されるネガティブなこと

- 実際に誰かに不利益もたらすレベルから恨み・嫉妬・誤解まで
- 自分自身でも結構無理するかもなどところとか

「うまく当たるレベルの確率かもしれないけど」勝ちすぎ「などのことも現実にあるので一応考えておくことさらに安心

⑧ どうしても  
「うまくできない」  
「やりたくない」等  
自分でも受け入れられる  
**限界**

実はあなたの  
[強み]でもあり  
[他との違い]

⑧をフラットに受け入れることができ  
プラスに捉え直すことができれば  
うまく⑦に組み込める。  
やりやすさや充実感もぐんと上がる

② 今のあなたの状況

③ 2から1に向かいたいのに  
行く手を阻んでるっぽいもの

原因じゃないか と思えるものA	原因じゃないか と思えるものB	原因じゃないか と思えるものC
客観的な根拠	客観的な根拠	客観的な根拠

① こうなったらいいな

さらになんらかラッキーがあったとして……

⑦ 今から始める  
具体的なこと

⑥ 解決するためには?

解説策になりえると  
他人に説明する時に  
添えられる客観的な根拠

仮説を立ててみる

仮説に  
「セルフツッコミ」  
入れてみる

セルフツッコミに  
さらに反論を準備

④ 1と3の対立を弁証法的に捉えてみる

別の角度からみたら、案外かんたんに解決できたりしない?

問題は何か思いつけたなら  
もし何か思いつけたなら  
問題はどこで解決!

「弁証法的に考える」とは? 俯瞰で新しい角度から解決をもたらすこと

- (1) 例えば「ゲームにハマって子供が勉強しなくなった」と親たちが不買運動した、とすると……
- (2) ゲーム会社としては反対意見が出ている以上は、つい反射的に、ゲーム開発を中止して、その分を新規事業でどうにかしなければ……でもどんな新規事業を?と悩みがち。
- (3) 親はゲームを否定してる(かのように見えるが)俯瞰で見ると「子供が勉強しない」ことを問題としているにすぎない。
- (4) そこでゲーム会社は「知育的な勉強ゲームを作る」。誰もマイナスにならない俯瞰の解決策!

問題を解決しようとするあまり視野が近づきすぎて  
作らなくて良い別の問題をわざわざ作ってしまうことはよくある

ラッキーだけを信じて行動するのはNGだが  
⑥を考える時に⑤が頭の片隅に置いてあると  
後々の「ラッキーを知らない間に機会損失しちゃってた」を減らすことができる

⑤ 「そこまで望んではないけど」な  
想像以上の成果も  
ある程度イメージしとくと  
後々のための選択肢が「今」増えます