



ゲームの黄金律

- ゲームで勝利するのは...
- ゲームのルールを最も知る者
 - 将棋や囲碁
 - 株式投資／不動産投資
 - ビジネス
 - 健康
- (現実) 世界についても同様



世界は○○でできている

- 私たちが認識する世界とは
 - 色や形がある物質
 - 物質は量子でできている
 - 量子とは... **振動するエネルギー**
 - 世界は私たちが観察し認識した...

情報



人類の特性

- 地球上の支配的立場にいる...
 - 世界のルール（情報）を最も知る者
 - **知性**が最も発達している
 - 天から与えられたギフト（役割）
 - 考える力を磨く = 人間らしく生きる
- 考える = **真実（本質）を知るプロセス** ≠ 能力 / 才能 → 潜在力は同等



潜在能力の確認ワーク



潜在能力の確認ワーク





本質を知る思考

- 情報は...
 - 客観的に
 - 複数の視点（多角的）
 - バランスの視点
 - できるだけ多くの情報を収集
 - できるだけ情報を少なく簡潔に
 - メタ的に直観する

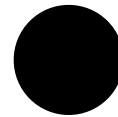


バランス思考

- 無（ゼロ）になる
 - 偏見（解釈）のない／ニュートラル
 - 例：無心（無思考）
 - $0 \rightarrow 1$ （無思考になるうとする）
 - DM的アプローチ：+に-で相殺
 - $1 \rightarrow 0$ （超集中：突き詰める）



138億年前...

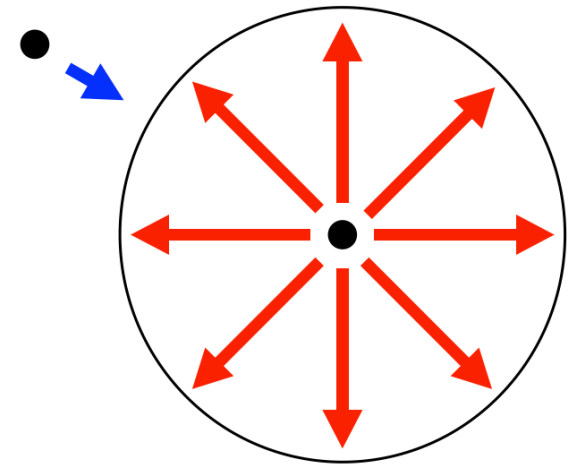


量子真空



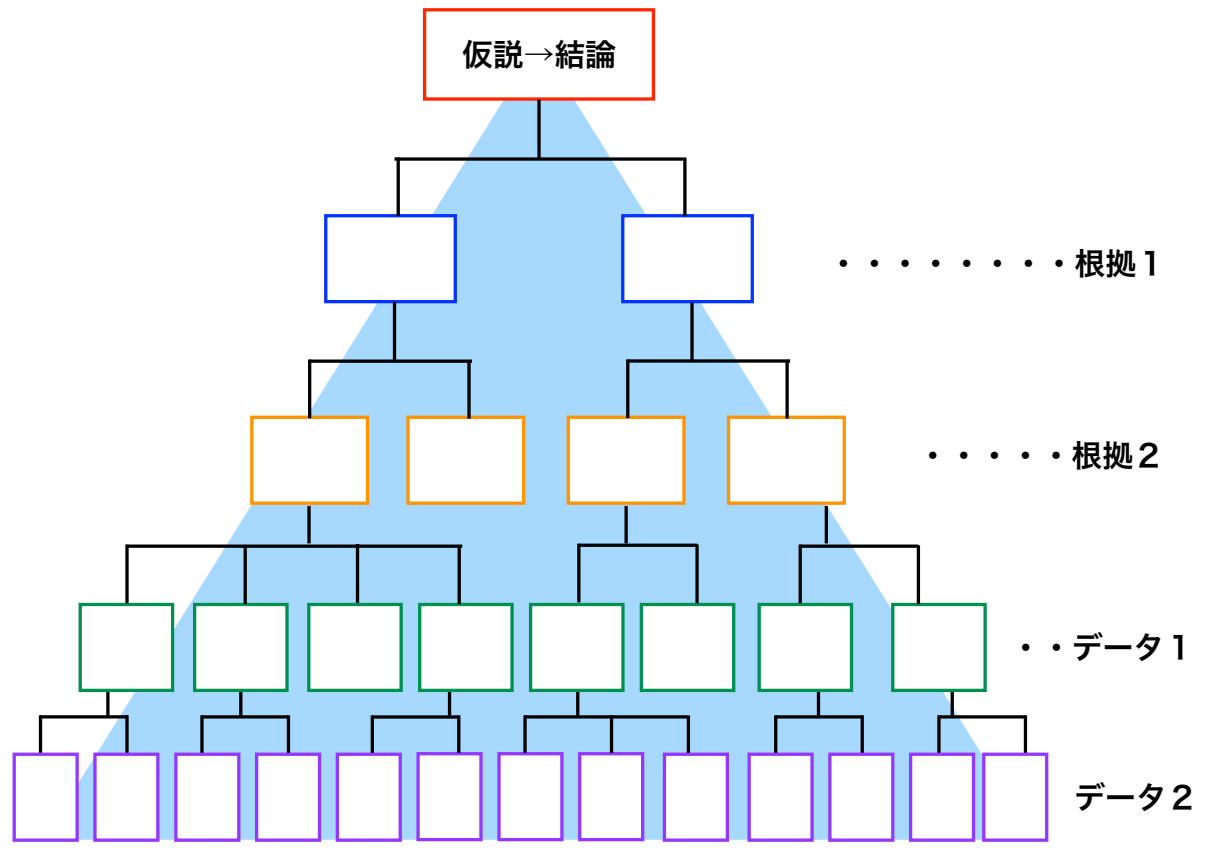
価値のない情報はない

- 全ての情報が真実を知るための構成情報
- 真実は... ○





ピラミッド





ラテラル思考 = 水平思考



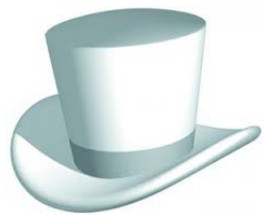
主観 / 感情



悲観 / 否定



創造 / 発展



客観 / 中立



楽観 / 肯定



整理 / 集約

考案者：エドワード・デ・ボーン



大和 (全脳) 思考

胎蔵界 (内/情)

金剛界 (外/智)

主観
感覚



仮説



根拠

肯定/否定



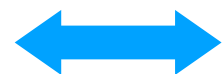
客観
事実

悲観的解釈

批判
慎重



否定



肯定

楽観的解釈



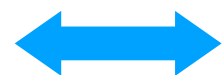
支援
積極

極小/集約

現実的
な施策



整理



発展

極大/放射

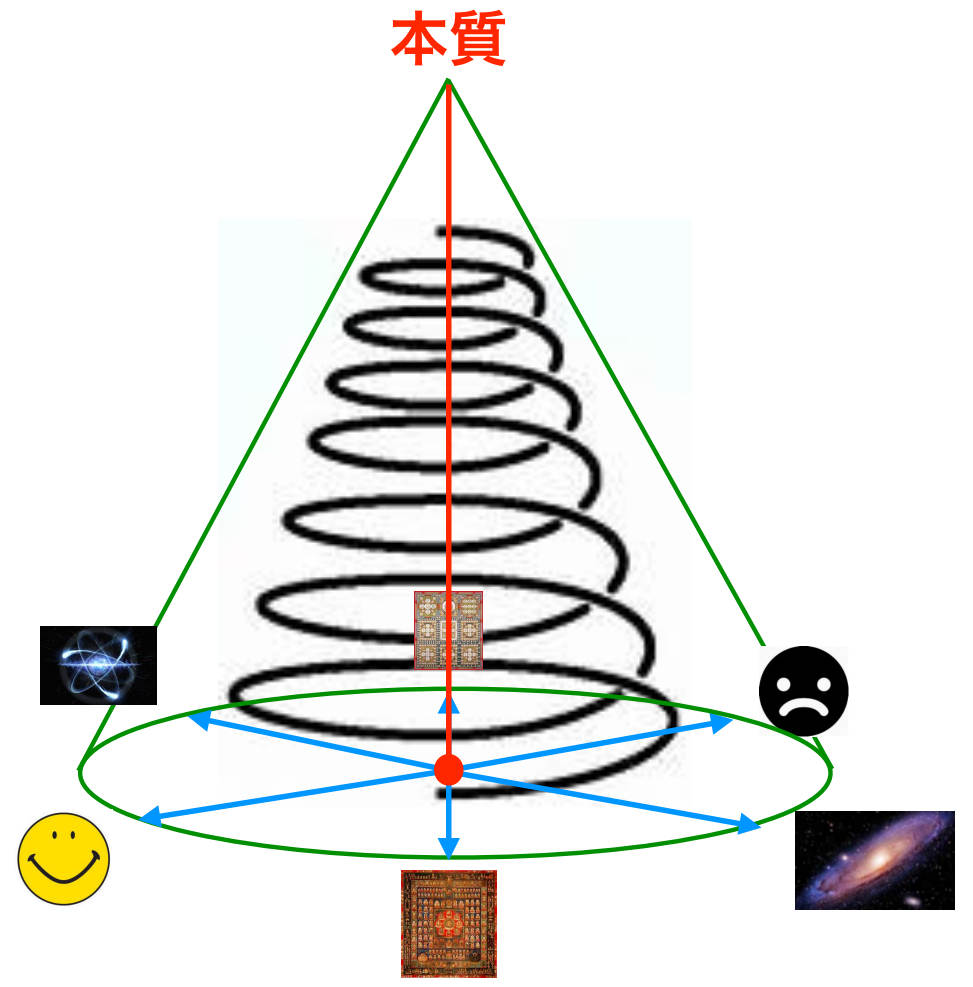


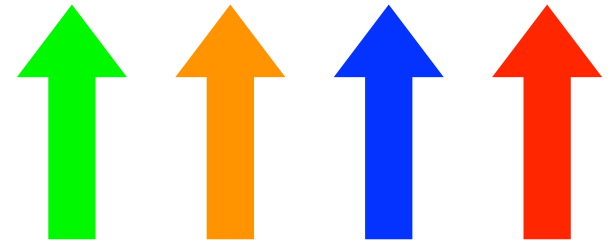
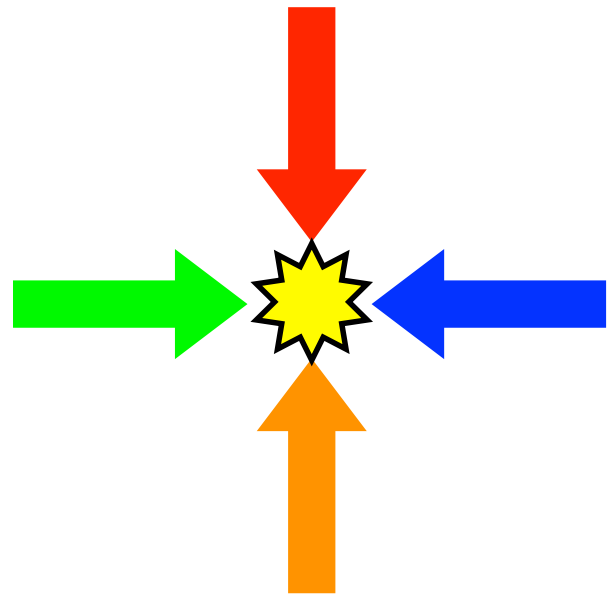
創造的
発想





大和マトリックス思考







グループ・セッション





グループワークの方法

- リーダーを一人決める
- リーダーが進行をファシリテート
 - 発言する順番を決める
 - 発言しやすい雰囲気させる
- リーダーは一番最後に発言



ルール

- 7人／グループ
- 演題をグループで取り組む
- **グループ全員が同じ思考ポジションで発言**
- **発言時間：1分／人**
- **他人の意見に論評を加えない**
- **発言後の確認のための質問はOK**



演題：消費税

- 物価上昇傾向の中、世帯収入は現状維持の様相。与党は消費税減税はしないと主張。あなたの考えは？
- **税率下げるまたは撤廃すべき** → その根拠を明らかにし、消費減税を成功させる案を提案
- **そのままでもいい** → その根拠を明らかにし、人々の暮らしを豊かにする案を提案。



仮説：主観的意見

5分で考えをまとめる→Breakout



- 根拠は不要です
- 消費税減税か維持か？
 - 知っている情報を基にした感想／心象／直感／意見
 - 経験に照らした感想／心象／直感
 - 問題定義：減税する理由／維持する理由
そうすることによる影響／維持することによる影響
What if? (もし～だったら?)
- 何をすべき？原因と方策は何か？（仮説）
- その仮説が正しいことを確認するには何を調べればいいのか？



検証：事実の把握

10分で調査結果をまとめる→Breakout



- 中立の立場
- 客観的視点（意見は述べない）
- 仮説に従って事実（データ）を報道やレポートを調べる
 - 仮説を肯定する事実
 - 仮説を否定する事実



慎重：ワーストシナリオ

5分で考えをまとめる→Breakout

仮説に対して...



- 悲観的な解釈／批判的視点
- 欠点／弱点／問題点をあげる
- リスクは何か？
- デメリットは？
- 最悪のケースは？



積極：楽観的シナリオ

5分で考えをまとめる→Breakout

仮説に対して...



- 楽観的な解釈 / 積極推進
- 利点をあげる
- 積極推進する理由
- メリットは？
- 最善 / 最高のシナリオ

 仮説に戻る



2巡目：新たな仮説

5分で考えをまとめる→Breakout

- 既知の情報に基づく感想／心象／直感
- 経験に照らしてみる
- 問題定義：減税すべき理由／維持理由
- 原因と解決策（仮説）
- その仮説が正しいことを確認するには何を調べればいいのか？



2巡目：事実の把握

7分で考えをまとめる→Breakout

- 中立の立場
- 客観的視点（意見は述べない）
- 仮説に従って事実（データ）を報道やレポートを調べる
 - 仮説を肯定する事実
 - 仮説を否定する事実



2巡目：ワーストシナリオ

3分で考えをまとめる→Breakout

新たな仮説に対して...

- 悲観的な解釈／批判的視点
- 欠点／弱点／問題点をあげる
- リスクは何か？
- デメリットは？
- 最悪のケースは？



2巡目：楽観的シナリオ

3分で考えをまとめる→Breakout

新たな仮説に対して...

- 楽観的な解釈／積極推進
- 利点をあげる
- 積極推進する理由
- メリットは？
- 最善／最高のシナリオ



創造的イノベーション

5分で考えをまとめる→Breakout

- 箱の外の発想
- 常識に囚われない非常識な発想
- 新たなステージへと前進する
- ルールを変える変革者
- 面白そう / 楽しそう / こうできたら
- 全ての制約がないとしたら... ?



現実的な施策／解決案

5分で考えをまとめる→Breakout

- 本質は何か？“要するに・・・”
- 実行可能性を検証
 - 技術、予算、リソース、スケジュール
- 重要度から優先順位をつける
- 具体的な導入スケジュール
- 活用できるリソースを割り当てる

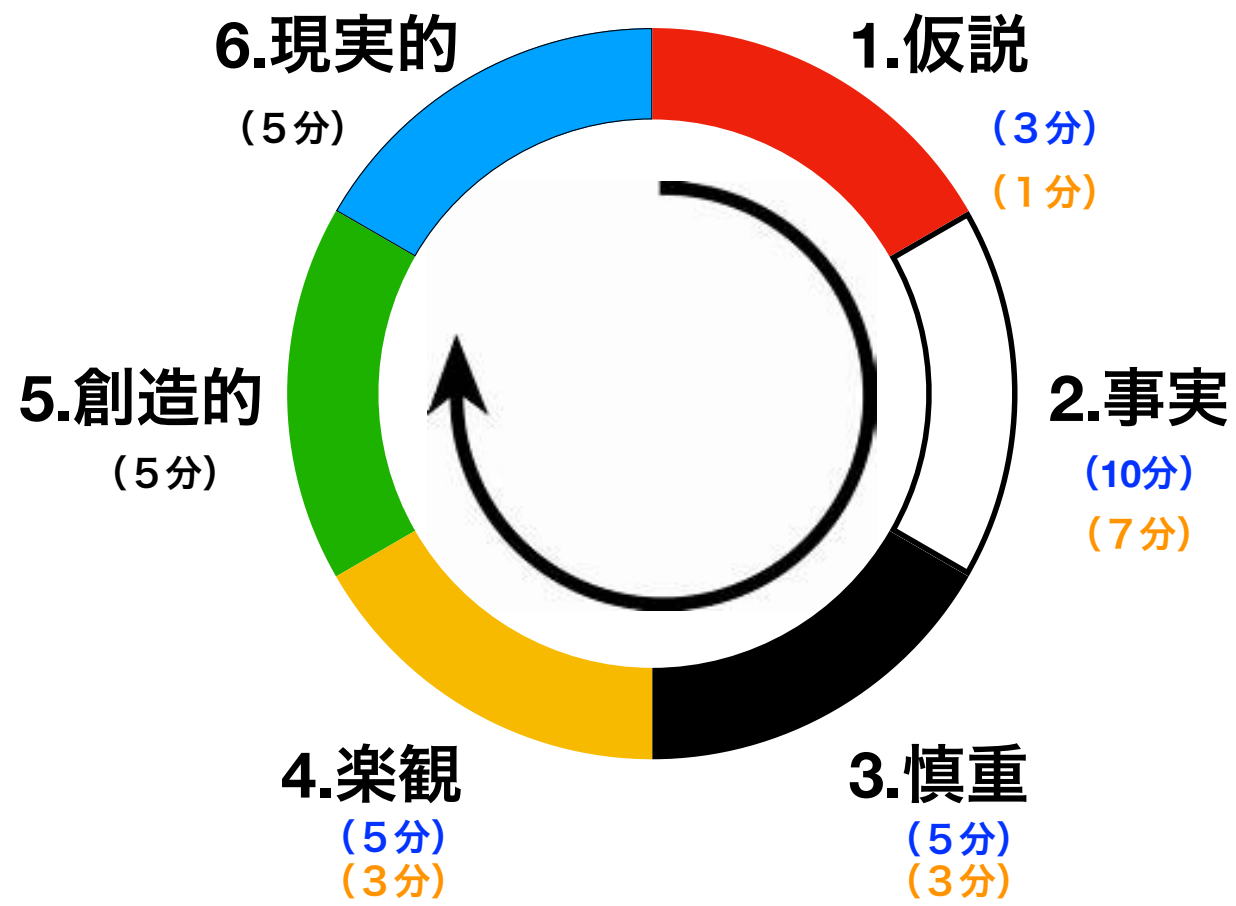


気づきのシェア





大和マトリックス思考





部分脳→全脳

- 思考ポジションが無意識に決められる→価値観／常識／過去の経験
- 思考ポジションに従って限定的な脳機能しか使っていない
- アイデアに優劣／正誤はない
- 性別／学歴／職業／年齢は関係ない
- 全脳を使えば天才性を発揮できる