

# 「答えのないゲーム」を 楽しむ 思考技術 高松 智史著

単行本：312 ページ  
出版：実業之日本社  
価格：1,760 円（税込）

## はじめに

こうすれば正解ということがドンドン減っている時代を私たちは生きています。この答えのない状況を楽しむためにどうすればよいのでしょうか。これに対して筆者は3つのルールを提唱しています。

「プロセスがセクシー」

「2つ以上の選択肢を作り、選ぶ」

「炎上、議論が付き物」

## プロセスが最高なら答えも最高

前提として、こうすれば正解といった答えのあるゲームでは、プロセスや考え方でどうであっても答えが合っていれば問題はありませんでした。私たちは義務教育から大学受験まで答えがあるゲームに知らぬ間に浸かっている状態にあります。つまり答えがない今、「プロセスが最高だから答えも最高だ」という思考にシフトするということが必要だということです。

## 二つ以上の選択肢を作り、選ぶ

正解が無い状況は言い換えると「絶対的な答えがない」ということです。そこで選択肢を作って、比べる中でよりよいものを選ぶという相対的に答えに近づいていく必要があります。例えば、数年ぶりの親友との食事でどの店を選ぶかというシチュエーションでも、友人のSNSで最近食べたものなどをチェックするというプロセスを磨きつつ、選択肢を増やして比較して語ることにより「なぜ、それを選ぶのか？」を自然と言語化できると筆者は解説しています。

## 炎上、議論は付き物

答えのないゲームでは用意した答えに議論が起きなければおかしいというのが筆者の主張です。例えばアイデアを上司に提出する場合、一つの答えだけを用意して「こんな感じなのですが、いいですか？」上司に聞くこ

とは最悪の行為だといいます。その理由はアイデアを出すというのは答えのないゲームなのに、自分だけ正解を求めてしまっているからです。より良い答えを導くためには議論を恐れてはならず、言い換えれば議論することこそが良いプロセスになるといえるでしょう。

## ファクトだけでは足りない

ファクト（事実）という言葉も世に浸透していますが、ファクトをベースに行動しがちですが、これも「誰もがそう思う」という答えがある世界での話です。ファクトから読み取れる「示唆」に目を向け、より多くの示唆を感じられるようになることが必要だと筆者は解説しています。

## 桃太郎の話から言える「示唆」は？

誰でも知っている「桃太郎」の話題材に作者の意図＝示唆を読み解いてみるトレーニングが紹介されています。まずは素直に受け取るとすれば、一人で鬼退治に行かずにお供を連れて行ったことから「大きな事を成すには仲間が必要だ」という点だと思えます。

そして、きび団子の存在です。仲間を増やすためのキーアイテムであり、ここから「仲間を作るには対価が必要だ」という示唆が読み取れます。しかし子供向けの童話という観点で考えると、これだけを用意し、発表すれば「人をモノで釣ることを推奨している」と炎上してしまう可能性があるため、別の示唆も読み取り比較することが必要です。また「なぜ3匹なのか？」や「もっと強い動物でないのはなぜか？」という箇所からの示唆を考えてみるのもいいトレーニングになるでしょう。

これ以外にも炎上しないためのB○条件（ピーマル）やプロジェクトの進め方など、具体的ですぐ使える考え方が紹介されています。変わっていく時代に戸惑わないために読んでおきたい一冊です。